

Objetivo del juego

Consigue que las vasijas de colores desaparezcan encantando a las serpientes con la flauta para que suban hasta la vid. Cuando una serpiente alcanza la vid, su vasija desaparece y tú ganas puntos. Los corazones del lado izquierdo de la pantalla representan tus nueve vidas. Ten cuidado con las tapas que caen: si una de la tapas llega hasta una vasija, perderás una vida. El juego termina si un conjunto de vasijas alcanza la vid o si pierdes todas tus vidas.

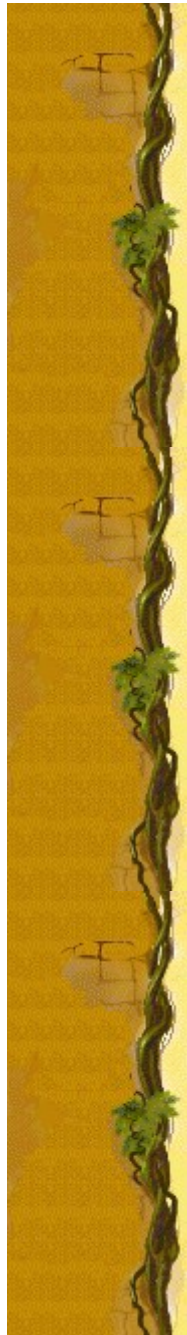
Véase también

[Cómo jugar](#)



charlier

Haz clic en las distintas partes del gráfico para saber cómo funcionan.





Level (Nivel)
Tu nivel actual.

Score (Puntuación)

Aquí aparece tu puntuación.

Corazones

Los corazones representan las vidas que tienes. Cuando una tapa cae sobre una vasija, pierdes una vida.

Flautas

Con las flautas, conseguirás encantar a las serpientes para que salgan de sus vasijas. Cada flauta influye de un modo distinto en el comportamiento de las serpientes. Para cambiar de una flauta a otra, presiona la **BARRA ESPACIADORA**.

Serpientes

Hay que encantar a las serpientes que se esconden en las vasijas para que suban las tapas hasta la vid.

Vid

Cuando una serpiente alcanza la vid, su vasija desaparece del conjunto.

Loro

Si una serpiente alcanza la vid en el momento en que el loro está moviendo sus alas, consigues una vida.

El hombre misterioso

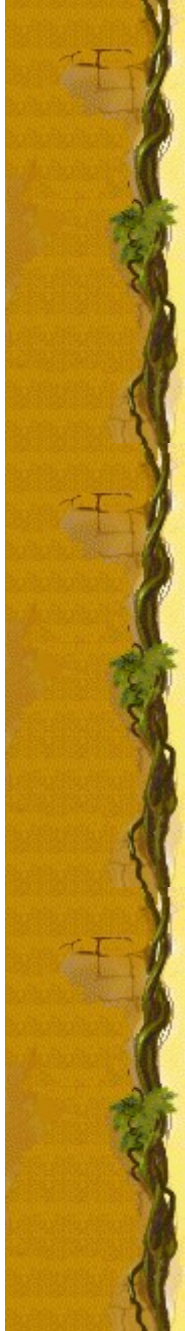
Cuando el hombre misterioso aparece en la puerta, las serpientes se asustan y permanecen en sus vasijas.

Tapa

Encanta a las serpientes para que suban a la vid las tapas que caen de ésta. Si la tapa se deposita en una vasija, pierdes una vida y se agrega otra vasija al conjunto.

Vasijas

Consigue que las vasijas desaparezcan encantando a las serpientes para que suban hacia la vid. Cuando ya no queden vasijas, pasarás al siguiente nivel.



Cómo jugar

- Usa las teclas **FLECHA IZQUIERDA** y **FLECHA DERECHA** para situar la flauta debajo de la vasija en la que se encuentra la serpiente que vas a encantar.
- Encanta a una serpiente para que suba hacia la vid y haga desaparecer una vasija.
- Usa la **BARRA ESPACIADORA** para cambiar a una flauta diferente.
- Encanta a una serpiente para que devuelva las tapas que caen de la vid. Si la tapa cae sobre la vasija, pierdes una vida y aparece otra vasija. La partida termina si las vasijas alcanzan la vid o si pierdes tus vidas.

Véase también

[Objetivo del juego](#)

[Pantalla de juego](#)

[Sugerencias y estrategias](#)

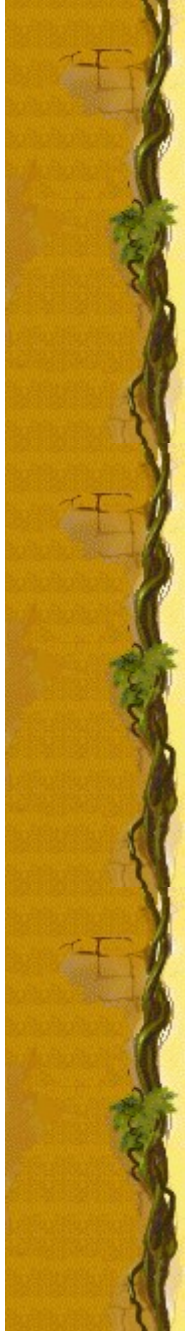
[Empezar una nueva partida, hacer una pausa y salir](#)



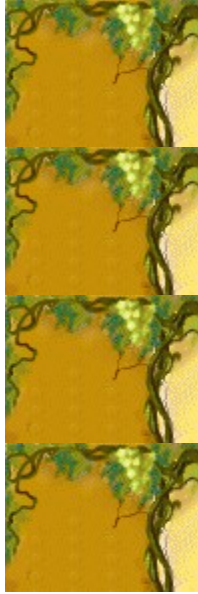


Serpientes

Cada serpiente reacciona de forma distinta ante una determinada flauta. Analiza las reacciones para mejorar tu juego.

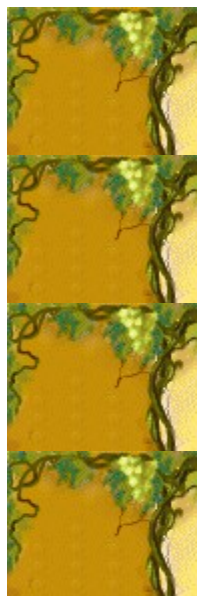






Flautas

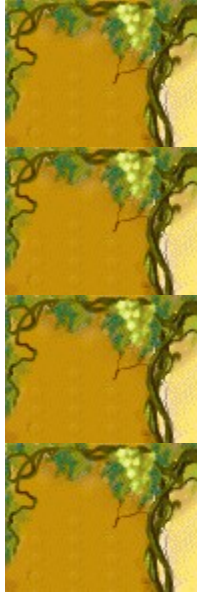
Cada flauta provoca un efecto único en una serpiente. Usa la que te puede proporcionar la respuesta que necesitas de cada serpiente. Cambia las flautas presionando la **BARRA ESPACIADORA**.



Puntuación

Esta tabla muestra el número de puntos que ganas en cada nivel cuando eliminas una vasija.

| Dificultad | Puntos por vasija |
|------------|-------------------|
| Fácil | 10 |
| Media | 20 |
| Alta | 30 |



Sugerencias y estrategias

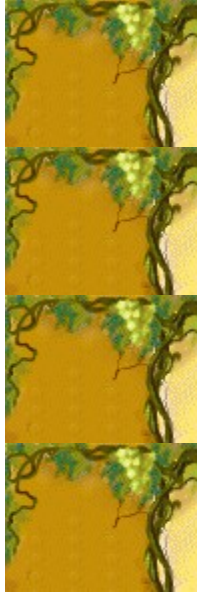
- Cada tipo de serpiente se comporta de un modo determinado. Analiza sus diferencias para mejorar tu juego.
- La flauta provoca un efecto diferente en cada serpiente. Cambia la flauta para conseguir que la serpiente se mueva del modo que deseas.
- Si caen varias tapas al mismo tiempo, lo único que necesitas es una serpiente lo suficientemente alta que empuje la tapa y la devuelva a la vid. Después, encanta a otra serpiente para que suba otra tapa distinta. La tapa que empujas vuelve a la vid por sí misma. ¡No te deshaces de una vasija, pero tampoco pierdes una vida!
- Si una serpiente alcanza la vid mientras el loro del lado derecho de la pantalla mueve sus alas, consigues una vida.
- Cuando el hombre misterioso aparece en la puerta, las serpientes se asustan y permanecen en sus vasijas.
- Hay diez niveles en Charmer. Si no quieres jugar desde el primero, puedes cambiar el nivel de inicio. Cuanto más elevado es el nivel, hay más conjuntos de vasijas (o más vasijas en cada conjunto).

Véase también

[Cómo jugar](#)

[Uso de la pantalla de juego](#)

[Puntuación](#)



Empezar una nueva partida, hacer una pausa y salir

Para empezar una nueva partida

- ▶ En el menú **Partida**, haz clic en **Nueva** o presiona **F2**.

Para hacer una pausa en una partida

- ▶ En la barra de menús, haz clic en **Pausa** o presiona **F3**. Haz clic en **Jugar** para reanudar la partida.

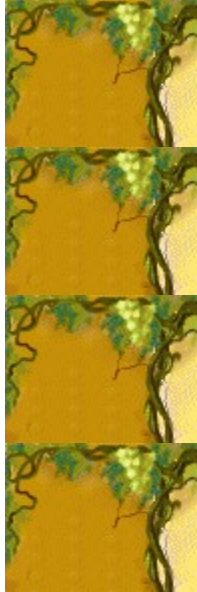
Para salir de una partida

- ▶ En el menú **Partida**, haz clic en **Salir**.

Véase también

[Cómo jugar](#)

[Opciones del juego](#)



Opciones del juego

Puede personalizar las opciones del juego y aumentar la dificultad de la partida, cambiar el nivel de inicio, cambiar el nombre predeterminado que aparece en la lista **Puntuaciones máximas**, y activar o desactivar la música de fondo y los efectos de sonido. También puedes hacer que el juego te pregunte tu nombre cada vez que obtienes una puntuación máxima, restablecer las puntuaciones máximas, así como activar o desactivar la Ayuda rápida y las sugerencias rápidas.

Haz clic en la opción que deseas:

[Cambiar la dificultad](#)

[Cambiar el nivel de inicio](#)

[Cambiar el nombre del jugador predeterminado](#)

[Activar o desactivar la música de fondo](#)

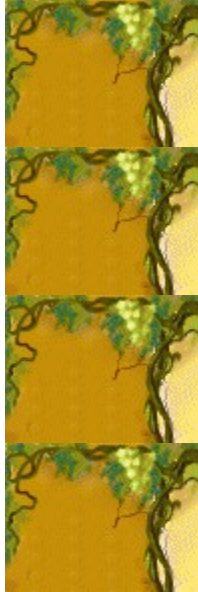
[Activar o desactivar los efectos de sonido](#)

[Activar o desactivar Preguntar el nombre del jugador](#)

[Restablecer las puntuaciones máximas](#)

[Activar o desactivar la Ayuda rápida](#)

[Activar o desactivar las sugerencias rápidas](#)



Para aumentar la dificultad de la partida

- 1** En el menú **Partida**, haz clic en **Opciones**.
- 2** En la sección **Dificultad** del cuadro de diálogo **Opciones de Charmer**, haz clic en **Fácil**, **Media** o **Alta**.

Cuanto mayor es la dificultad, más rápidamente caen las tapas.

Véase también

[Opciones del juego](#)

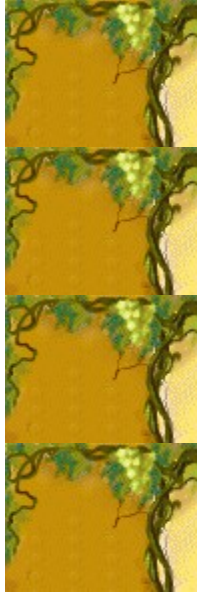


Para cambiar el nivel de inicio

- 1 En el menú **Partida**, haz clic en **Opciones**.
- 2 En la sección **Empezar en el nivel** del cuadro de diálogo **Opciones de Charmer**, haz clic en los botones de flecha, arriba y abajo, para cambiar el nivel de inicio. Cuanto más elevado sea el nivel, más vasijas habrá en cada conjunto.

Véase también

[Opciones del juego](#)



Para cambiar el nombre del jugador predeterminado

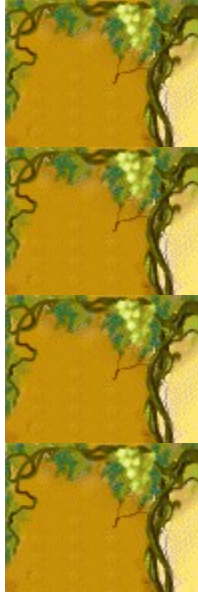
Puedes cambiar el nombre que aparece predeterminado en la lista **Puntuaciones máximas**

- 1** En el menú **Partida**, haz clic en **Opciones**.
- 2** En el cuadro de diálogo **Opciones de Charmer**, rellena el cuadro de texto **Escribe tu nombre**. Activa la casilla de verificación **Preguntar el nombre del jugador** si quieres escribir un nombre cada vez que obtienes una de las puntuaciones máximas. Desactiva la casilla si quieres que tu nombre aparezca automáticamente en la lista **Puntuaciones máximas**.

Véase también

[Opciones del juego](#)

[Preguntar el nombre del jugador](#)

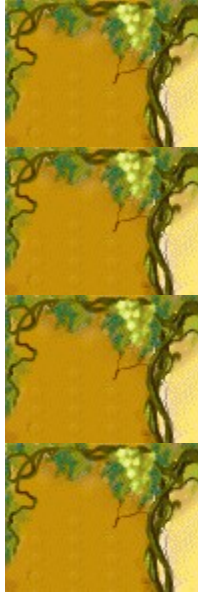


Para activar o desactivar la música de fondo

- 1 En el menú **Partida**, haz clic en **Opciones**.
- 2 En el cuadro de diálogo **Opciones de Charmer**, activa o desactiva la casilla de verificación **Música de fondo**.

Véase también

[Opciones del juego](#)

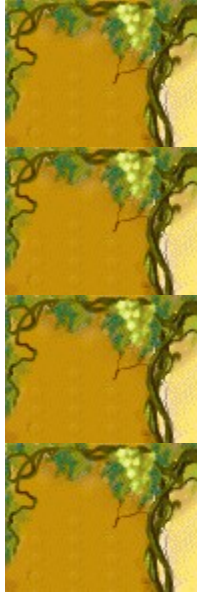


Para activar o desactivar los efectos de sonido

- 1 En el menú **Partida**, haz clic en **Opciones**.
- 2 En el cuadro de diálogo **Opciones de Charmer**, activa o desactiva la casilla de verificación **Efectos de sonido**.

Véase también

[Opciones del juego](#)



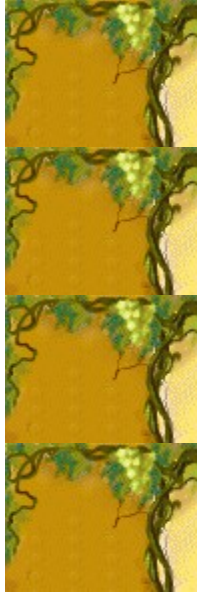
Para activar o desactivar Preguntar el nombre del jugador

Tú decides si quieres que tu nombre aparezca automáticamente en la lista **Puntuaciones máximas** o si prefieres escribirlo cada vez que obtienes una de las puntuaciones máximas.

- 1** En el menú **Partida**, haz clic en **Opciones**.
- 2** En el cuadro de diálogo **Opciones de Charmer**, activa la casilla de verificación **Preguntar el nombre del jugador** si quieres escribir un nombre cada vez que obtienes una de las puntuaciones máximas. Desactiva la casilla si quieres que el nombre aparezca automáticamente en la lista **Puntuaciones máximas**.

Véase también

[Opciones del juego](#)



Para restablecer las puntuaciones máximas

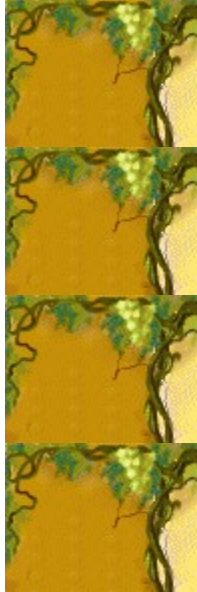
Cuando restableces la lista **Puntuaciones Máximas**, todas las puntuaciones pasan a cero.

1 En el menú **Partida**, haz clic en **Puntuaciones máximas**.

2 En el cuadro de diálogo **Puntuaciones máximas de Charmer**, haz clic en **Restablecer**.

Véase también

[Opciones del juego](#)



Para activar o desactivar la Ayuda rápida

Ayuda rápida es un cuadro de diálogo que proporciona breves instrucciones para el juego. Incluye el Objetivo del juego y Cómo jugar.

- 1** En el menú **Ayuda**, haz clic en **Ayuda rápida**.
- 2** En el cuadro de diálogo **Ayuda rápida de Charmer**, activa o desactiva la casilla de verificación **Omitir la Ayuda rápida al iniciar**.

Véase también

[Opciones del juego](#)



Para activar o desactivar las sugerencias rápidas

Las sugerencias rápidas te proporcionan información veloz acerca de las características importantes del juego en el momento en que aparecen o en los niveles en que se producen.

- 1** En el menú **Ayuda**, haz clic en **Mostrar sugerencias rápidas**.
- 2** Cuando la opción **Mostrar sugerencias rápidas** está seleccionada, aparecen las sugerencias rápidas durante el juego. Cuando esta opción no esté seleccionada, las sugerencias rápidas no aparecerán.

Véase también

[Opciones del juego](#)



Créditos

Mir-Dialogue

Jefe de proyecto: Valeri Mirantsev

Idea: Alexey Pajitnov, Vladimir Pokhilko

Producción: Andrey Novikov

Dirección de programación: Nickolay Reshetnyak

Programadores: Vadim Kuznetsov, Nadya Romanchuk

Dirección de arte: Marina Lenskaya

Dirección de composición: Igor Krasilnikov

Dirección de control de funcionalidad del software: Yury Romanchuk

Soporte técnico: Sergey Pshenichnikov

Microsoft

Producción: Zachary M. Drake

Diseño del juego: Alexey Pajitnov

Planificación del producto: Heather Burgess

Jefa de proyecto: Ann Martinson

Jefe de proyecto de localización: Laurence K. Smith

Dirección de soporte técnico: Steven Kastner

Dirección de control de funcionalidad del software: Steve Sanford, Matt Gradwohl, Eric Spunaugle

Control de funcionalidad del software: Brian Hunt, Paul H. Gradwohl, Sean Kellogg

Coordinador de la Beta: Andy Wood

Programación de Instalación: David Shoemaker

Programación de la Ayuda: Maximilien X. Klaisner

Guionistas: Tricia Hoffman, Pamela Janello, Alexandra Shapiro

Editora: Amy Robison

Dirección de arte: Jennifer Epps

Diseño de la caja del CD: Chris Lassen

Diseño de icono: Connie Braat

Especialista en facilidad de uso: Sean Draine

Administración: Stuart Moulder, Brian Bennink, Jo Tyo, Craig Henry, Ed Ventura



Soporte técnico

Para obtener asistencia técnica, consulte la documentación suministrada con su PC, en ella encontrará el teléfono de soporte técnico del fabricante.

