



Objetivo del juego

Elimina las cuerdas deshaciendo los nudos. Cuando la cuerda esté completamente desanudada, desaparecerá. Cuando ya no queden cuerdas, pasarás a la pantalla siguiente. La barra deslizante empuja los nudos hacia abajo. La partida termina cuando un nudo llega abajo.

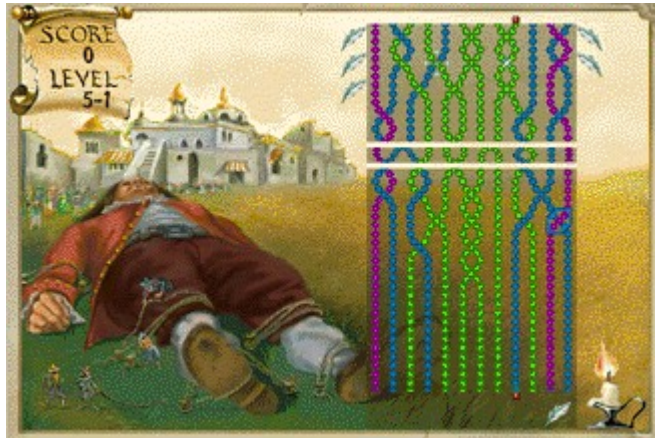
Véase también

[Cómo jugar](#)



fringes

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





Score y level (Puntuación y Nivel)

Tu puntuación y nivel actuales.



Cada nivel consta de tres pantallas. Hay nueve niveles en total, además de los niveles de bonus (éstos tienen una única pantalla). Por ejemplo, si aparece Level (Nivel) 2-3, quiere decir que te encuentras en el Nivel 2, Pantalla 3.



Cuerdas

Elimina las cuerdas deshaciendo los nudos. Cuando ya no queden cuerdas, pasarás a la pantalla siguiente de ese nivel.

Marco

Mueve el marco de lado a lado con las **TECLAS FLECHA IZQUIERDA** y **FLECHA DERECHA**. Presiona la **BARRA ESPACIADORA** para deshacer un nudo; o presiona la **TECLA FLECHA ARRIBA** cuando el marco rodea el nudo. Cada vez que haces o deshaces un nudo, el marco cambia de dirección y color. La dirección y el color del cuadro indican el tipo de nudo que puedes deshacer.

Los marcos azules están inclinados hacia la derecha  y deshacen los nudos que tienen por encima la cuerda derecha .


Los marcos rojos están inclinados hacia la izquierda  y deshacen los nudos que tienen por encima la cuerda izquierda .

Los dos marcos deshacen nudos del mismo color.

Barra deslizante

La barra deslizante empuja los nudos hacia abajo. Cuanto más alto sea el nivel, con más rapidez se mueve la barra. La partida termina cuando un nudo llega abajo.

Bonus


Los bonus aparecen como iconos pequeños a los lados del campo de cuerdas. Utiliza los bonus para deshacer los nudos que no puedes alcanzar. Deshaz los nudos que brillan  para conseguir puntos de bonus.

Vela





Quando aparece una vela, puedes quitar una cuerda completa. Conecta la cuerda que tiene el punto rojo arriba con la que tiene el punto rojo abajo para hacer o deshacer nudos hasta conseguir que la cuerda alcance los puntos de arriba y de abajo.



Puntos rojos

Cuando aparece una vela, puedes quitar una cuerda completa. Conecta la cuerda que tiene el punto rojo  arriba con la que tiene el punto rojo abajo para hacer o deshacer nudos hasta conseguir que la cuerda alcance los puntos de arriba y de abajo.

Indicador de nudos

El indicador de nudos muestra la dirección del nudo que puedes hacer o deshacer.

Cuando el indicador señala hacia la izquierda , sólo puedes deshacer los nudos que tengan la cuerda izquierda por encima , o hacer los que tienen la cuerda derecha por encima.

Cuando el indicador señala hacia la derecha , sólo puedes deshacer los nudos que tengan la cuerda derecha por encima , o hacer los que tienen la cuerda izquierda por encima.

Nudo brillante





Deshaz nudos brillantes para conseguir puntos de bonus.



fringes

Cómo jugar

Elimina las cuerdas deshaciendo los nudos.

- Usa las **TECLAS FLECHA IZQUIERDA** y **FLECHA DERECHA** para mover el marco de un lado a otro.
 - Para deshacer un nudo, presiona la **BARRA ESPACIADORA** o la **TECLA FLECHA ARRIBA**.
 - El marco debe cubrir el nudo para que tú puedas deshacerlo.
 - El marco que está inclinado hacia la derecha  deshace los nudos que tienen la cuerda derecha por encima .
 - El marco que está inclinado hacia la izquierda  deshace los nudos que tienen la cuerda izquierda por encima .
 - Los dos marcos pueden deshacer nudos del mismo color.
- Quita todas las cuerdas para pasar a la pantalla siguiente. La partida se termina cuando un nudo llega abajo.

Sugerencias

- Si no puedes deshacer un nudo, intenta hacer o deshacer otro diferente y regresa luego al primero. Cada vez que haces o deshaces un nudo, el marco cambia de dirección. También puedes deshacer los nudos que no alcanzas usando un bonus que hayas conseguido al deshacer un nudo brillante.
- Sólo controlas el movimiento del marco a izquierda y a derecha. El marco se mueve automáticamente hasta arriba o hasta abajo del lugar en el que puedes hacer o deshacer nudos.

Véase también

[Objetivo del juego](#)

[Uso de la pantalla de juego](#)

[Sugerencias y estrategias](#)

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








fringes

Para usar un bonus

Usa los bonus para deshacer los nudos.

- 1 Sitúa el marco por debajo del nudo que quieres deshacer y, a continuación, presiona la tecla **TABULADOR** o la **TECLA FLECHA ABAJO**. El marco cambiará de dirección para que tú puedas deshacer el nudo.
 - 2 Asegúrate de que el marco está por encima del nudo que quieres deshacer. A continuación, presiona la **BARRA ESPACIADORA**. Si presionas la tecla **TABULADOR**, el nudo no se deshazá.
- Consigue puntos de bonus deshaciendo nudos brillantes .
 - Los bonus aparecen como iconos pequeños a los lados del campo de cuerdas.

Véase también

[Sugerencias y estrategias](#)







fringes

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**.

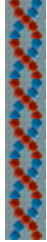
Véase también

[Cómo jugar](#)

[Opciones del juego](#)











Sugerencias y estrategias


Observa la inclinación y el color del marco, la dirección del nudo y el color de las cuerdas.


- Sólo puedes controlar el movimiento hacia la izquierda y la derecha del marco. Éste se mueve automáticamente hacia arriba y hacia abajo, desplazándose al lugar donde puedes hacer o deshacer un nudo.
- La dirección y el color del marco indican el tipo de nudo que puede deshacer.
- Los marcos azules están inclinados hacia la derecha  y deshacen los nudos que tienen por encima la cuerda derecha .
- Los marcos rojos están inclinados hacia la izquierda  y deshacen los nudos que tienen por encima la cuerda izquierda .
- Los dos marcos deshacen nudos del mismo color.


Si no puedes deshacer un nudo, intenta hacer o deshacer otro diferente y luego regresa al primero.


- Cada vez que haces o deshaces un nudo, el marco cambia de dirección. Por ejemplo, si quieres deshacer un nudo que tiene la cuerda derecha por encima y el marco es rojo, y está inclinado a la izquierda, tienes que hacer o deshacer primero un nudo que tenga la cuerda izquierda por encima.
- Cuando agregues nudos, trata de hacerlos con dos cuerdas del mismo color. A continuación, puedes deshacer el nudo que creaste, con independencia de la inclinación del marco.
- Intenta deshacer primero nudos de cuerdas de colores diferentes. Al final tendrás más cuerdas del mismo color y podrás deshacer más nudos, ya que cualquier marco te permite deshacer nudos de cuerdas del mismo color.

Usa los bonus para deshacer nudos.

- Consigue puntos de bonus deshaciendo nudos  brillantes.
- Los bonus aparecen como iconos pequeños a los lados del campo de cuerdas.
- Para usar un bonus, sitúa el marco por debajo del nudo que quieres deshacer y, a continuación, presiona la tecla **TABULADOR** o la **TECLA FLECHA ABAJO**. El marco cambiará de dirección. Para deshacer el nudo, presiona la **BARRA ESPACIADORA**. Si presionas la tecla **TABULADOR**, el nudo no se deshazará.
- Cada bonus conseguido vale 30 puntos, pero no los guardes: ¡es mejor que utilices tus bonus para seguir jugando!

Cuando aparece una vela , puedes quitar una cuerda completa.

- Conecta la cuerda que tiene el punto rojo  arriba con la que tiene el punto rojo abajo para hacer o deshacer nudos, hasta conseguir que la cuerda alcance los puntos de arriba y de abajo.

Cuando aparece el pincel , presiona **ENTRAR** para cambiar el color de las cuerdas. Esto puede ayudarte si los colores actuales de la cuerda te impiden que deshagas el nudo.

- No uses excesivamente el pincel. Si, por ejemplo, las cuerdas son del mismo color, y cambias éste, probablemente aumentará la dificultad del nivel, en vez de disminuir.

Hay nueve niveles en Fringer, además de los niveles de bonus. Cada nivel, excepto los últimos

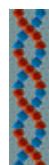
citados, consta de tres pantallas. Puedes cambiar el nivel de inicio en vez de jugar desde el principio. Cuanto más alto sea el nivel, más colores de cuerdas aparecerán en el campo de cuerdas y más rápidamente caerá la barra deslizante hacia abajo.

Véase también

Cómo jugar

Uso de la pantalla de juego

Puntuación



Puntuación

Consigues puntos al eliminar cuerdas y al completar niveles. Los bonus no utilizados valen 30 puntos cada uno al final de la partida

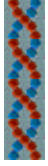
Puntos por eliminar una cuerda

Un cuerda vale más puntos en los niveles superiores y cuando hay un mayor número de cuerdas de colores en el campo de juego

Nivel	Cuerdas de 1 color	De 2 colores	De 3 colores	De 4 colores	De 5 colores
1	10 puntos	20	30	40	50
2	15 puntos	25	35	45	55
3	20 puntos	30	40	50	60
4	25 puntos	35	45	55	65
5	30 puntos	40	50	60	70
6	35 puntos	45	55	65	75
7	40 puntos	50	60	70	80
8	50 puntos	60	70	80	90
9	60 puntos	70	80	90	100
Niveles de bonus	70 puntos	80	90	100	110

Puntos por completar un nivel

Nivel	Pantalla 1	Pantalla 2	Pantalla 3
1	100	150	200
2	200	300	400
3	300	450	600
4	400	600	800
5	500	750	1000
6	600	900	1200
7	700	1050	1400
8	800	1200	1600
9	900	1350	1800
1er bonus	2000	Sólo una pantalla por nivel de bonus	
2º bonus	3000	"	
3er bonus	4000	"	
4º bonus	5000	"	
5º bonus	6000	"	
6º bonus	7000	"	
7º bonus	8000	"	



Opciones del juego

Puedes personalizar las opciones del juego y cambiar el nivel de inicio, agregar un nombre de jugador, y activar o desactivar la música de fondo y los efectos de sonido. También puedes restablecer las puntuaciones máximas, y activar o desactivar la Ayuda rápida y las sugerencias rápidas.

Haz clic en la opción que deseas:

[Cambiar el nivel de inicio](#)

[Cambiar el nombre del jugador predeterminado](#)

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

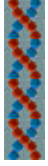
[Activar o desactivar los efectos de sonido](#)

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

[Restablecer las puntuaciones máximas](#)

[Activar o desactivar la Ayuda rápida](#)

[Activar o desactivar las sugerencias rápidas](#)



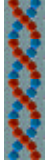
Para cambiar el nivel de inicio

Hay nueve niveles en Fringer, además de los niveles de bonus. Cada nivel consta de tres pantallas, pero los niveles de bonus sólo tienen una.

- 1** En el menú **Partida**, haz clic en **Opciones**.
- 2** En la sección **Empezar en el nivel** del cuadro de diálogo **Opciones de Fringer**, haz clic en los botones de flecha, arriba y abajo, para cambiar el nivel de inicio. Cuanto más elevado sea el nivel, más colores de cuerdas aparecerán en el campo de cuerdas y con más rapidez caerá la barra deslizante hacia abajo.

Véase también

[Opciones del juego](#)



Para cambiar el nombre del jugador predeterminado

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

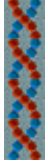
1 En el menú **Partida**, haz clic en **Opciones**.

2 En el cuadro de diálogo **Opciones de Fringer**, rellena el cuadro de texto **Escribe tu nombre**. Activa la casilla de verificación **Preguntar nombre del jugador** si quieres introducir 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 nombre del jugador](#)

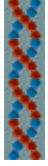


Para activar o desactivar la música de fondo

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

Véase también

[Opciones del juego](#)

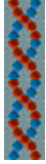


Para activar o desactivar los efectos de sonido

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

Véase también

[Opciones del juego](#)



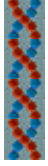
Para activar o desactivar Preguntar el nombre del jugador

Tú decides si quieres que tu nombre aparezca automáticamente en la lista **Puntuaciones máximas** o si prefieres introducirlo 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 Fringer**, activa la casilla de verificación **Preguntar el nombre del jugador** si quieres introducir 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](#)



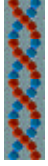
Para restablecer las puntuaciones máximas

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

- 1** En el menú **Partida**, haz clic en **Puntuaciones máximas**.
- 2** En el cuadro de diálogo **Puntuaciones máximas de Fringer**, haz clic en **Restablecer**.

Véase también

[Opciones del juego](#)



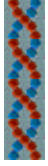
Para activar o desactivar la Ayuda rápida

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 Fringer**, activa o desactiva la casilla de verificación **Omitir la Ayuda rápida al iniciar**.

Véase también

[Opciones del juego](#)



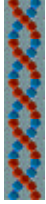
Para activar o desactivar las sugerencias rápidas

Las sugerencias rápidas te proporcionan información inmediata 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

Coordinación de la versión Beta: Andy Wood

Programa de Instalación: David Shoemaker

Programación de la Ayuda: Maximilien X. Klaisner

Guionistas: Tricia Hoffman, Pamela Janello, Alexandra Shapiro

Editora: Amy Robison

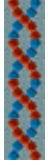
Dirección de arte: Jennifer Epps

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.

