

TIME MACHINE

ATARI, AMIGA, SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE

ESCENARIO

El Profesor Potts es un científico solitario que tiene una obsesión: viajar a través del tiempo y el espacio. El es alto, desgarrado y larguirucho. Tiene el pelo tieso y lleva una bata de laboratorio y gafas.

Nuestro héroe, Potts, está trabajando en su máquina del tiempo fuera de su laboratorio cuando se produce un ataque terrorista. De repente, un dispositivo explosivo golpea la máquina del tiempo y el cristal del acelerador vital (un extraño carbón que sólo se forma a temperaturas y presiones extremas) es destruido, lanzándolo a la distorsión temporal.

El futuro ha aparecido, dejándolo atrapado en los tiempos prehistóricos...

EL JUEGO

Tú tomas el papel de Potts y debes manipular la historia desde los tiempos prehistóricos hasta el día de hoy.

Para volver a tu propia zona del tiempo debes crear primero tu propio futuro interfiriendo con la evolución. Para sobrevivir también tienes que proteger el ambiente y a los antepasados del hombre. Tu objetivo final es detener el ataque bombardero y rescatar la máquina del tiempo ahora, 10 millones de años en el futuro.

Creación y mantenimiento de las zonas del tiempo

Debes realizar ciertas tareas en cada zona para iniciar la creación de la siguiente zona del tiempo, esto es, codificando y protegiendo el planeta, encontrando petróleo y ruedas de piedra.

Las zonas anteriores continuarán evolucionando por sí mismas y cambiarán sus habitantes. Esto puede, a veces, alterar los acontecimientos en otras zonas. Por ello debes mantener el curso de la evolución de las zonas anteriores, esto es, protegiendo a tus antepasados y manteniéndolos calientes, o tú también te extinguirás.

Evolución

Los acontecimientos en la zona evolucionarán en otras zonas. Por ejemplo, una semilla plantada en una zona puede convertirse en un árbol en una zona posterior, que puede ser usada más tarde. ¡Debes ayudar a la evolución!

Viajando en el espacio y en el tiempo

Tú puedes viajar hacia atrás y hacia adelante en zonas del tiempo existentes.

También puedes viajar en el espacio y en el tiempo usando tu número limitado de paquetes reusables de viajes. Puedes poner estos paquetes en puntos estratégicos de manera que puedas teletransportarte tú mismo y a cualquier objeto movable en la vecindad cuando se requiera.

Armas

La única arma disponible es la propulsión limitada de descarga eléctrica de tu dispositivo de control. Usa esta descarga para atontar criaturas y mover objetos. Si usas demasiado tu dispositivo, entonces tendrás que esperar a que se recargue.

Ventana

A medida que te mueves, los objetos que manipulas aparecerán en la ventana de la pantalla. Algunos de estos objetos se pueden recoger, llevar y teletransportar.

INSTRUCCIONES DE CARGA

Commodore Amiga y Atari ST

Enciende tu ordenador y mete el disco del juego (en el Amiga 100 primero se debe usar el Kickstart).

Commodore C64 Disco

Mete el disco de juego en la unidad. Teclea LOAD""",8,1 y pulsa RETURN.

Commodore C64 Cassette

Mete la cinta en el cassette. Mantén apretado SHIFT y pulsa RUN/STOP.

Commodore C128

Teclea GO64 y pulsa RETURN. Cuando se te indique, teclea Y seguido de RETURN. Ahora sigue las instrucciones adecuadas para el C64.

Spectrum Cassette

Si está disponible, usa la opción TAPE LOADER. Si no, teclea LOAD"" y pulsa PLAY en el cassette.

Amstrad Cassette

Pulsa CTRL y la pequeña tecla ENTER. Pulsa PLAY en el cassette.

Amstrad Disco

Mete el disco de juego en la unidad. Teclea RUN"DISC y pulsa ENTER.

DIFICULTADES DE CARGA

Estamos siempre investigando para mejorar la calidad de nuestra gama de productos y hemos desarrollado altos estándares de control de calidad para traerte este producto. Si tienes dificultades mientras estás cargando, es más probable que sea otro fallo que uno del juego. Por ello te sugerimos que apagues el ordenador y repitas las instrucciones de carga cuidadosamente, comprobando que estás usando el juego correcto de instrucciones para tu ordenador y software. Si todavía tienes problemas, consulta el

manual del usuario que acompaña a tu ordenador o consulta a tu vendedor de software para que te aconseje. En el caso de que continúen las dificultades y hayas comprobado todo el hardware para detectar posibles fallos, devuelve, por favor, el juego AL LUGAR DONDE LO COMPRASTE.

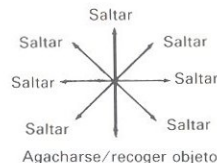
CONTROLES

Todas las versiones del juego se controlan por medio del joystick como sigue:

Sin el botón de fuego pulsado:



Con el botón de fuego pulsado:



Sólo botón de fuego: Disparar rayo/soltar objeto.

Los usuarios del Commodore 64/128, Spectrum y Amstrad pueden usar las siguientes teclas:

Q: Arriba.

A: Abajo.

O: Izquierda.

P: Derecha.

ESPACIO: Fuego.

CONTROLES ADICIONALES DEL TECLADO

Commodore Amiga/Atari ST/Amstrad CPC

F1: Recoger/soltar/paquete 1 del rayo para viajar.

F2: Recoger/soltar/paquete 2 del rayo para viajar.

F3: Recoger/soltar/paquete 3 del rayo para viajar.

F4: Recoger/soltar/paquete 4 del rayo para viajar.

Dependiendo de tu posición relativa a ese paquete.

1-5: Rayo a la zona del tiempo 1-5, si está activo.

ESC: Juego en pausa.

Q: Nuevo juego (mientras se está en el modo de pausa).

F10: Intercambiar efectos de sonido/música (sólo las versiones Amiga y Atari).

Commodore 64

F1: Recoger/soltar/paquete 1 del rayo para viajar.

F3: Recoger/soltar/paquete 2 del rayo para viajar.

F5: Recoger/soltar/paquete 3 del rayo para viajar.

F7: Recoger/soltar/paquete 4 del rayo para viajar.

Dependiendo de tu posición relativa a ese paquete.

1-5: Rayo a la zona del tiempo 1-5, si está activo.
RUN/STOP: Juego en pausa.

Q: Nuevo juego (mientras se está en el modo de pausa).

Spectrum

V: Recoger/soltar/paquete 1 del rayo para viajar.

B: Recoger/soltar/paquete 2 del rayo para viajar.

N: Recoger/soltar/paquete 3 del rayo para viajar.

M: Recoger/soltar/paquete 4 del rayo para viajar.

Dependiendo de tu posición relativa a ese paquete.

1-5: Rayo a la zona del tiempo 1-5, si está activo.

SYM/SHIFT: Juego en pausa.

Q: Nuevo juego (mientras se está en el modo de pausa).

CREDITOS

Diseño del juego: Vivid Image y Lisa Wand.

Toda la codificación, gráficos y música: Vivid Image.

Codificación Amiga/ST: Jason Perkins.

Codificación del C64: Nick Jones.

Codificación del Spectrum/Amstrad: Rafaelle Cecco.

Gráficos: Hugh Riley.

Gráficos adicionales: Dokk y Shaun McClure.

Música Amiga/ST/C64: Wally Beben.

Producción: Colin Fuidge.

Pruebas: Dave Cummings.

© 1990 Vivid Image Developments Ltd.

Todos los derechos reservados.