

WHERE TIME STOOD STILL (DONDE SE PARÓ EL TIEMPO)

SPECTRUM, SPECTRUM + 3

El avión desciende rápidamente... Jarret intenta no perder el control y busca ansiosamente un lugar donde aterrizar. Cae en picado, atravesando las nubes; de pronto se encuentra muy cerca de tierra, hace un brusco movimiento con el joystick y se prepara para el impacto.

Fuera del avión, se tambalean. Están Jarret, el guía y piloto; Clive, un hombre gordo y rico; Gloria, su querida hija, y Dirk, que acaba de casarse con Gloria.

Se encuentran en un lugar muy extraño, una meseta rodeada por grandes picos Himalayas.

La única manera de salir de ahí es a través de un alto paso de montaña. Las cosas no son como parecen y nuestros amigos pronto se darán cuenta. Estas tierras, casi inaccesibles, han permanecido sin explorar durante miles de años. Cuando tu grupo sea atacado por dinosaurios o caníbales, comprenderás por qué ningún hombre occidental ha sobrevivido para contarlo.

Tú (que controlas inicialmente a Jarret) tienes que guiar al grupo entre pantanos y bosques, por senderos tortuosos, cruzando ríos y valles sin fondo, en una búsqueda, cada vez más desesperada, por encontrar una ruta que os lleve a casa.

INSTRUCCIONES DE CARGA

Spectrum:

Teclea LOAD "" (ENTER).

Spectrum +3:

Instala y enciende el sistema (sigue las instrucciones del manual de tu ordenador). Introduce el disco, pulsa ENTER y elige la opción "LOADER". El programa se cargará automáticamente.

CONTROLES

Controla a Jarret utilizando Joystick o teclado, Kempston, Sinclair o Cursor. El resto del grupo, normalmente, seguirá a Jarret.

TECLADO

Las opciones se encuentran al principio del juego. Puedes definir tu propio teclado, excepto la barra SPACE que se utiliza para cambiar de Menú

JOYSTICK

SIN PULSAR BOTÓN DISPARO

ANDAR NORTE	
ANDAR	ANDAR
NORTE	ESTE
ANDAR	ANDAR
OESTE	DE PIE
ANDAR	ESTE
OESTE	ANDAR
	SUR
ANDAR	
SUR	

PULSANDO BOTÓN DISPARO

CORRER NORTE	
CORRER	CORRER
NORTE	ESTE
CORRER	DISPARA
OESTE	R
CORRER	CORRER
OESTE	SUR
	CORRER
	SUR

BARRA SPACE
LLAMA A LOS MENÚS

SISTEMA DE MENUS

Pulsa la barra SPACE y te encontrarás ante una serie de menús que te ayudarán a recoger, tirar y utilizar objetos. Fíjate que la acción del juego continúa mientras estos menús siguen en pantalla. Si los menús bloquean tu visión, muévelos colocando el cursor en una posición sin icono, mantén pulsado el botón Disparo y lleva el Menú a la posición deseada. Los menús e iconos se describen a continuación:

Menú 1: Cyan

Este Menú incluye las opciones: Pausa, música o efectos sonoros y Elegir nueva Partida. Los cuatro iconos de la línea superior se utilizan para seleccionar un menú de inventario (para cada uno de los personajes). Sólo puedes acceder a estos iconos si el personaje elegido está a poca distancia del héroe.



Menú 2: Red (Rojo)

Este es el menú inventario, accede a él a través del Menú 1. Esta pantalla muestra qué es lo que lleva cada personaje (los primeros cuatro iconos), y la existencia o no de objetos cercanos.



Para recoger un objeto, coloca la flecha sobre el icono y pulsa Disparo. El cursor tomará la forma del objeto elegido, muévalo hacia la mitad superior del menú y pulsa otra vez Disparo. El personaje ha recibido la orden y marchará hacia él. Cada personaje puede llevar cuatro objetos. Dispone también de una bolsa donde puede meter cuatro objetos más. Para meter un objeto en la bolsa, mueve el objeto hacia el icono Bolsa. Para comprobar el contenido de la bolsa, hazlo como se describe a continuación. Para tirar objetos, pon la flecha sobre el objeto que quieres tirar, pulsa disparo y desplaza el objeto hacia la mitad inferior del Menú, después, pulsa otra vez disparo. El objeto caerá.

Para utilizar un objeto, primero coloca la flecha sobre el icono «Use Item», pulsa disparo y el icono parpadeará. Después, apunta al objeto que quieres utilizar, pulsa disparo y el objeto elegido aparecerá destacado. Para cancelar esta operación, pulsa otra vez «Use Item». Sólo puedes utilizar aquellos objetos que están siendo llevados por alguno de los personajes.

Menú 3: Magenta (Magenta)

Cuando muere el personaje elegido, este menú reemplaza al menú 1. Elige un nuevo personaje de entre los que quedan vivos. Después de seleccionarlo el menú vuelve a su forma original. El nuevo personaje está controlado de la misma manera que lo era Jarret (joystick o teclado).

Pantalla de Status

La pantalla de Status muestra permanentemente las siguientes características del personaje: Fuerza/Heridas, Hambre/Sed y niveles de munición. La puntuación viene representada como un porcentaje del juego completo. Dispones de un calendario donde se indica cuántos días han pasado desde que se estrelló el avión.

FUERZA

HAMBRE/SED

MUNICIÓN

Personaje jugando Puntuación

Día/Noche

Indicador

Los otros personajes comunican en qué condición se encuentran utilizando las ventanas de conversación que se abren en la parte superior de la pantalla. Estas te indican cuándo están cansados, sedientos, hambrientos o frustrados.

SUGERENCIAS

El éxito de esta aventura depende en gran parte de la actitud de tus compañeros. Conoce y comprende sus personalidades y aumentarán tus posibilidades de éxito.

Clive es lento, poco atleta y fácilmente se pone de mal humor; siempre es el primero que se queja. Si en tu camino encuentras algún objeto de valor, él lo querrá. Vigílalo atentamente, especialmente si estás a punto de escapar de una encrucijada.

Gloria, una elegante mujer, no es tan débil como aparenta. Ella no quiere ser una carga para el grupo, raramente se queja y suele apoyar a Jarret. Aunque Dirk es su gran amor, encuentra a Jarret irresistible, hecho éste que le preocupa y que guarda secretamente en el fondo de su mente.

Dirk es un tipo atlético y con un pasado ejemplar. Está muy vinculado a Gloria y siempre se encuentra cerca de ella. Sin embargo, si Gloria se da un batacazo, sus deseos de sobrevivir disminuyen. En Cambridge estudió idiomas esotéricos orientales, conocimientos que pueden ser muy útiles cuando os encontréis con los nativos de la zona.

Cuando uno de los personajes se queja de cansancio, Jarret tiene que decidir si es necesario o no descansar. A pesar de las quejas puedes seguir un poco más.

Si no avanzas lo suficiente, el grupo se desanimará, quizá te abandonen e intenten abrirse camino por sí solos. Si dejas atrás a tus compañeros, ellos continuarán su camino pero, sin ti como líder, es difícil que sobrevivan.

Esparcidos a lo largo de la meseta, hay zonas de carácter místico. Estas zonas no suelen ser visitadas por los nativos y por lo tanto son lugares ideales para descansar y recuperarte.

**WHERE TIME STOOD STILL
(DONDE SE PARO EL TIEMPO)**

El código del programa, la representación gráfica y diseños son propiedad de Ocean Software Limited. No se pueden reproducir, almacenar, alquilar o transmitir sin un permiso escrito por parte de Ocean Software Ltd. Todos los derechos reservados.

ESTE PRODUCTO DE SOFTWARE HA SIDO CUIDADOSAMENTE DESARROLLADO Y FABRICADO SEGUN STANDARDS DE ALTA CALIDAD POR FAVOR, LEE CUIDADOSAMENTE LAS INSTRUCCIONES DE CARGA.

Si tienes problemas en hacer funcionar el programa o piensas que el producto está estropeado, por favor, devuélvelo directamente a: [sic]

Nuestro departamento de calidad comprobará el producto y si encuentra algún fallo te enviará otro inmediatamente. Si no descubrimos ningún fallo, te devolveremos el producto sin cargo alguno.

CREDITOS

© 1988 Ocean Software Limited.

Prohibida la reproducción, transmisión, alquiler o préstamo de este programa sin la autorización expresa escrita de ERBE Software, S. A.

ERBE SOFTWARE, S. A.

Núñez Morgado, 11 - 28036 Madrid