

PLAYER'S GUIDE

INSTRUCTIONS POUR TIME MACHINE

SCENARIO

Le professeur Potts est un savant ermite obsédé par le voyage à travers le temps et l'espace. Il est grand, gauche et dégingandé. Il a une tignasse ébouriffée et il porte un tablier de laboratoire et des lunettes. Notre héros est devant son laboratoire, en train de travailler sur sa machine à remonter le temps, quand une attaque terroriste se produit. Soudain, un engin explosif atteint sa machine, détruisant l'important cristal d'accélération (un carbone rare qui ne se forme qu'à une chaleur et une pression extrêmes) et le transportant dans un autre temps.

Le futur est arrivé, emprisonnant le prof dans les temps préhistoriques...

DEROULEMENT DU JEU

Vous jouez le rôle de Potts et vous devez manipuler l'histoire des temps préhistoriques à nos jours. Pour retourner à votre propre époque, vous devez d'abord créer votre propre futur en jouant sur l'évolution. Pour survivre, vous devez aussi protéger l'environnement et les ancêtres de l'homme. L'objet ultime de votre mission est d'arrêter l'attaque à la bombe et de libérer la machine à remonter le temps qui se trouve, à présent, à 10 millions d'années dans le futur.

Création et maintenance des époques:

Vous devez exécuter certaines missions dans chaque époque pour initier et créer l'époque suivante, par exemple refroidir et réchauffer une planète, trouver du pétrole et la roue en pierre...

Les époques précédentes continueront à évoluer d'elles-mêmes et à être changées par leurs habitants. Ce phénomène peut, à son tour, modifier les événements se produisant dans les époques qui suivent. Vous devez donc maintenir l'évolution des époques précédentes, par exemple protéger vos ancêtres et les tenir bien au chaud ou vous aussi pourriez disparaître!

Evolution

Les événements se produisant dans une époque se développeront dans les époques suivantes; par exemple, une graine plantée dans une époque peut devenir un arbre dans une époque ultérieure et cet arbre pourrait lui-même être utilisé plus tard. Il faut aider l'évolution!



Le voyage dans le TEMPS et l'ESPACE

Vous pouvez reculer ou avancer dans le temps entre les époques existantes.

Vous pouvez aussi voyager dans le temps et l'espace à la fois en utilisant le nombre limité de capsules de voyage à votre disposition. Vous pouvez placer ces capsules à des points stratégiques de manière à pouvoir vous téléporter ou téléporter tout objet mobile se trouvant près de vous jusqu'à elles, quand il le faut et quand vous le voulez.

Armes

Vous n'avez, à votre disposition, qu'une arme à rafales électriques limitées servant à étourdir les créatures et déloger les objets. Si vous utilisez cette arme de manière abusive, vous devrez alors attendre qu'elle se recharge.

Fenêtre d'Affichage

Lorsque vous vous déplacez, tous les objets que vous pouvez manipuler apparaîtront dans cette fenêtre. Certains de ces objets peuvent être ramassés, transportés et/ou téléportés.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

COMMODORE AMIGA & ATARI ST

Allumez l'ordinateur et introduisez la disquette de jeu (sur Amiga 1000, vous devez d'abord utiliser 'Kickstart').

COMMODORE C64 DISQUETTE

Introduisez la disquette dans le lecteur. Tapez LOAD"*",8,1 et appuyez sur RETURN.

COMMODORE C64 CASSETTE

Introduisez la cassette dans le magnétophone. Maintenez la touche SHIFT enfoncée et appuyez sur RUN/STOP.



COMMODORE C128

Tapez G064 et appuyez sur RETURN. Quand on vous le demande, tapez Y suivi de RETURN. Après cela, suivez les instructions se rapportant au C64.

SPECTRUM/CASSETTE

Utilisez TAPE LOADER si vous en avez un. Autrement tapez LOAD"" puis appuyez sur ENTER. Appuyez sur PLAY sur le magnétophone.

AMSTRAD CASSETTE

Appuyez sur CTRL et la petite touche ENTER. Appuyez sur PLAY sur le magnétophone.

AMSTRAD DISQUETTE

Introduisez la disquette dans le lecteur. Tapez RUN"DISC et appuyez sur ENTER.

DIFFICULTES DE CHARGEMENT

Nous essayons constamment d'améliorer la qualité de nos produits et nous avons atteint des niveaux de contrôle de qualité élevés pour vous apporter ce produit. Si vous avez des problèmes de chargement, ceux-ci n'auront probablement rien à voir avec le jeu lui-même. Nous suggérons donc que vous éteigniez l'ordinateur et répétez les instructions de chargement en vérifiant que ces instructions correspondent bien à votre ordinateur et à votre logiciel. Autrement, consultez le manuel de l'utilisateur ou votre fournisseur en logiciel. Si les difficultés persistent après que vous ayez vérifié le hardware, veuillez retourner le jeu AU MAGASIN D'OU VOUS L'AVEZ ACHETE.

RENSEIGNEMENTS/SUPPORT TECHNIQUE

(0734) 311666

ACTIVISION (UK) LTD

**BLAKE HOUSE, MANOR FARM ROAD,
READING, BERKSHIRE, RG2 0JN.**



LES COMMANDES:

Toutes les versions du jeu peuvent être contrôlées par manche à balai comme suit:

Avec le Bouton Feu Relâché

Monter la diagonale raide dans la direction à laquelle on fait face

Monter puis aller à gauche

Monter puis aller à droite

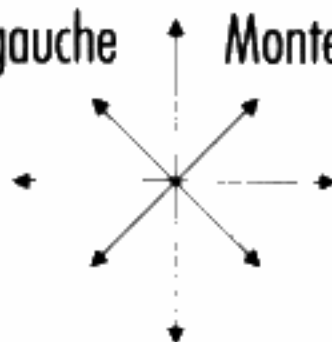
Marcher vers la gauche

Marcher vers la droite

Descendre puis tourner à gauche

Monter puis tourner à droite

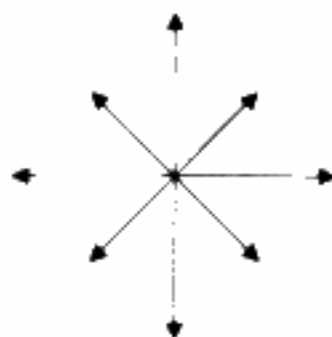
Descendre la diagonale raide dans la direction à laquelle on fait face



Avec le bouton feu enfoncé

Sauter

Sauter
Sauter
Sauter



Sauter
Sauter
Sauter

S'accroupir/Ramasser un objet

Bouton feu seul: Aller Fermeement/Relâcher l'objet

Les utilisateurs de Commodore 64/128, Spectrum et Amstrad peuvent aussi se servir des touches suivantes:

Q	HAUT
A	BAS
O	GAUCHE
P	DROITE
ESPACEMENT	FEU



COMMANDES SUPPLEMENTAIRES DE CLAVIER

COMMODORE AMIGA/ATARI ST/AMSTRAD CPC:

F1	Ramasser/Déposer/Aller à Capsule de Voyage 1	Selon votre position par rapport à cette capsule.
F2	Ramasser/Déposer/Aller à Capsule de Voyage 2	
F3	Ramasser/Déposer/Aller à Capsule de Voyage 3	
F4	Ramasser/Déposer/Aller à Capsule de Voyage 4	
1-5	Aller à époque 1-5, si elle est active.	
ESC	Mettre le jeu en pause.	
Q	Nouveau jeu (pendant le mode 'pause')	
F10	Permute entre Effets Sonores/Musique (Versions Amiga et Atari Seulement)	

COMMODORE 64

F1	Ramasser/Déposer/Aller à Capsule de Voyage 1	Selon votre position par rapport à cette capsule.
F3	Ramasser/Déposer/Aller à Capsule de Voyage 2	
F5	Ramasser/Déposer/Aller à Capsule de Voyage 3	
F7	Ramasser/Déposer/Aller à Capsule de Voyage 4	
1-5	Aller à époque 1-5, si elle est active.	
RUN/STOP	Mettre le jeu en pause.	
Q	Nouveau jeu (pendant le mode 'pause')	

SPECTRUM

V	Ramasser/Déposer/Aller à Capsule de Voyage 1	Selon votre position par rapport à cette capsule.
B	Ramasser/Déposer/Aller à Capsule de Voyage 2	
N	Ramasser/Déposer/Aller à Capsule de Voyage 3	
M	Ramasser/Déposer/Aller à Capsule de Voyage 4	
1-5	Aller à époque 1-5, si elle est active.	
SYM/SHIFT	Mettre le jeu en pause.	
Q	Nouveau jeu (pendant le mode 'pause')	



CREDITS

Conception du jeu:	Vivid Image et Lisa Wand
Codage, Graphismes et Musique:	Vivid Image
Codage Amiga/ST:	Jason Perkins
Codage C64:	Nick Jones
Codage Spectrum/Amstrad:	Rafaelle Cecco
Graphismes:	Hugh Riley
Graphismes supplémentaires:	Dokk et Shaun McClure
Musique Amiga/ST/C64:	Wally Beben
Production:	Colin Fuidge
Essais:	Dave Cummins

© 1990 Vivid Image Developments Ltd.
Tous droits réservés.



