

# FUTURE WARS

TIME TRAVELLERS





# **FUTURE WARS**

## **TIME TRAVELLERS**

**Diseño**  
**PAUL CUISSET**

**Programador**  
**PAUL CUISSET**

**Gráficos**  
**ERIC CHAHI**

**Música**  
**JEAN BAUDLOT**

**Sonido**  
**MARC MINIER / ANTOINE O'HEIX**





# FUTURE WARS

## TIME TRAVELLERS

Beeep... beeeep... El estridente tono del monitor principal la despertó del sueño. Se asombró durante un instante, sorprendida de haberse quedado dormida. Se concentró en la pantalla y se fijó en los rápidos movimientos del cursor verde. Parpadeo dos veces y desapareció, indicando claramente el fin de su actividad. ¡¡1304!! Examinó las cuatro cifras de la pantalla catódica y exclamó: "¡1304! Dios mío, ¡LO HAN HECHO!"

Baley puso el archivo sobre la mesa. Era una situación incómoda. Los informes recibidos del frente durante los últimos dos meses eran peligrosos y la presencia de los Crughon en la tierra se intensificaba día a día. "¡Asquerosos Crughon!", dijo Baley. "¡Nunca los podremos detener a tiempo!" Tras más de un siglo de lucha intensa, la raza humana vio cómo caían una a una sus orgullosas colonias. Actualmente, los terrícolas se refugiaban en el último planeta libre e intentaban disuadir los constantes ataques de sus enemigos mortales. Baley no podía dejar de pensar en el destino de la raza humana si se derrumbaba la Iniciativa de Defensa Estratégica (IDE). Durante dos generaciones, el campo magnético que fielmente vigilaba el planeta había logrado rechazar los constantes y virulentos ataques de los Crughon. "¡Cielos, espero que aguanten!" Muchas memorias del pasado se empezaron a desarrollar en su cabeza. Las imágenes se habían difuminado, pero aun así las emociones mantenían su intensidad trágica. Empezó a recordar su desesperación..., la rápida escapada a través del espacio..., el regreso a los orígenes de una tierra que había estado abandonada durante mil años..., su hija Lo'Ann, que en aquel entonces tenía dos años de edad, abrazando a su madre. Siempre había admirado el coraje de su esposa, Ellie, la confianza que inspiraba a los demás y la que les permitió adaptarse a los escasos recursos de su nueva vida...



La reconstrucción demostraba ser difícil con los escasos recursos que aún quedaban en el planeta. Pero la IDE merecía todo sacrificio..., porque la IDE era su última oportunidad.

El torrente de palabras ininteligibles procedentes del intercomunicador interrumpieron sus ensueños.

—“¿Padre?” —“Sí, Lo'Ann... ¿Qué noticias tienes?”

—“Acabamos de detectar la presencia de los Cruignon y el controlador terrestre es positivo. ¡Han viajado al año 1304, a la Edad Media!”

—“¡1304! Entonces, si lo que me temía es cierto... No, prefiero no pensar en las consecuencias... ¡Lo'Ann! Vete a los cronotransportadores, hemos de saber lo que esta sucediendo”

La sala del cronotransportador parpadeaba con intensidad. Dos destellos simultáneos iluminaron la sala durante una fracción de segundo... Dos siluetas temblaron durante un momento y seguidamente desaparecieron para siempre.

Había comenzado el ultimo acto de esta trágica guerra. Los historiadores denominarían esta fase como “**La Amenaza**”.





## I. COPIAS DE SEGURIDAD

Aconsejamos que hagas copias de seguridad de tus diskettes originales y que sólo uses estas copias para jugar.

## II. ATARI 520, 1040 ST, MEGA ST, STE

### 1. COMO JUGAR DESDE LOS DISKETTES

#### Arranque desde el diskette

- Apaga el ordenador.
- Inserta el disco 1 en la unidad A.
- Enciende el ordenador.
- Pulsa el icono DELPHINE.PRG dos veces.

### 2. COMO JUGAR DESDE EL DISCO DURO

#### Instalación

Asegúrate de que dispongas de más de 1.080 kilobytes en tu disco duro. Crea un directorio y copia el contenido de los diskettes en dicho directorio.

#### Arranque desde el disco duro

- Pulsa el icono del disco duro dos veces.
- Pulsa el directorio que contiene el juego dos veces.
- Pulsa el icono DELPHINE.PRG dos veces.

## III. AMIGA 500, 1000 y 2000

(Si tienes un Amiga 500 sin memoria expandida, desconecta la unidad externa si fuese necesario.)

### 1. COMO JUGAR DESDE LOS DISKETTES

#### AMIGA 1000

- Apaga el ordenador.
- Inserta el diskette Kickstart en la unidad DF0: y enciende el ordenador.
- Espera a que el ordenador te pida el diskette Workbench e inserta el diskette número 1.

#### AMIGA 500 Y 2000

- Apaga el ordenador.
- Inserta el diskette número 1 en la diskettera DF0: y enciende el ordenador.

### 2. COMO JUGAR DESDE UN DISCO DURO

#### Instalación

Asegúrate de que dispongas de más de 1.080 kilobytes en tu disco duro. Crea un directorio y copia el contenido de los diskettes en dicho directorio.

#### Arranque desde el disco duro

- Pulsa el icono del disco duro dos veces.
- Pulsa el directorio que contiene el juego dos veces.
- Pulsa el icono DELPHINE.PRG dos veces.





## IV. SISTEMA DEL JUEGO

**NOTA IMPORTANTE:** Todas las referencias que se hacen en este manual acerca del control con ratón tienen en el teclado su equivalencia para los usuarios de PC sin ratón. Esto aparece al final de este manual.

“Future Wars” es el primer programa de DELPHINE SOFTWARE que utiliza el sistema Cinematique.

Este es un sistema de juegos de última generación totalmente controlado por el ratón (excepto en PC, que puedes controlarlo también con el teclado) y diseñado para ofrecer la máxima emoción de juego.

### Moviendo al Héroe

Puedes mover tu personaje en cualquier dirección a través de la pantalla. Para mover tu personaje sólo tendrás que usar el ratón para mover el cursor al punto exacto donde desees dirigirte y seguidamente pulsar el botón izquierdo del ratón. Seguidamente, el Héroe se dirigirá al punto designado.

Tu personaje se detendrá si chocase contra un obstáculo en su camino. En tal caso tendrás que designarle otra trayectoria para permitir que esquive el obstáculo.

### El Menú de Activación

Mediante el Héroe podrás elegir una amplia variedad de acciones desde el Menú simplificado de activación.

El Menú de activación saldrá al pulsar el botón derecho del ratón.

Sitúa el cursor del Menú sobre la acción deseada y pulsa el botón izquierdo del ratón.

Podrás realizar las siguientes acciones:

**EXAMINAR** : Te permite obtener más detalles sobre un objeto en la pantalla. Cuando el cursor del ratón indique +, elige el objeto que desees inspeccionar y pulsa el botón izquierdo del ratón.

*Nota: Como en la vida real, si tu personaje se encuentra lejos del objeto, no podrá divisar algunos detalles.*



**COGER** : Se usa para coger objetos que puedan ser útiles. Cuando el cursor del ratón indique +, elige el objeto que desees coger y pulsa el botón izquierdo del ratón.

**INVENTARIO** : Siempre te indicará los objetos de los que dispones. Pulsa uno de los botones del ratón para salir del inventario.

**USAR** : Te permite usar uno de tus objetos para influenciar un objeto o una persona dentro de tu pantalla.

*Por ejemplo:*

*Dispones de una llave y la quieres usar para abrir una puerta: USAR LLAVE en PUERTA.*

*(¡¡¡)Quieres darle dinero al jefe(!!!): USAR MONEDAS en JEFE.*

*Necesitas beber algo: USAR COPA en HEROE.*

Cuando el cursor indique +, selecciona el objeto que desees usar de la lista y pulsa sobre el objeto o persona.

**ACCIONAR** : Te permite realizar una acción sobre un objeto o persona.

*Por ejemplo,*

*abrir la puerta... ACCIONAR PUERTA*

*pulsar un botón... ACCIONAR BOTON*

Cuando el cursor del ratón indique +, selecciona el objeto que desees accionar y pulsa el botón izquierdo del ratón.

**HABLAR** : Te servirá para hablar con la gente con la que te encuentres.

Cuando el cursor del ratón indique +, elige el personaje con el que desees mantener una conversación y pulsa el botón izquierdo del ratón.

## El Menú del usuario

Este Menú ofrece funciones que forman parte del juego en sí, pero que te permitirán salvar el juego, cambiar de unidad o cargar las etapas de juegos anteriores.

Podrás tener acceso a esta Menú al pulsar los dos botones del ratón simultáneamente.

**PAUSA** : Detendrá el juego hasta que pulses otro botón del ratón.

**NUEVA PARTIDA** : Te permite volver a empezar desde el principio.

**UNIDAD** : Te permite elegir la unidad de disco que desees usar para salvar tus partidas.

**CARGAR UNA PARTIDA** : Te permite continuar una etapa del juego que hayas salvado previamente.

Cuando el programa te indique que insertes el diskette de partidas, aparecerá una lista de las etapas de juego que hayas salvado en el diskette.

Coloca el cursor del ratón sobre el nombre de la etapa para cargarlo y seguidamente confirma tu elección.

(Sugerimos que tengas a mano un diskette formateado y sin archivos.)

**SALVAR UNA PARTIDA** : Sirve para salvar en el diskette la etapa que estés jugando. Inserta el diskette de partidas salvadas cuando se te indique.

Se visualizará una lista de aquellas etapas que contenga el diskette. Elige una línea vacía y seguidamente confirma tu elección. Si no dispones de sitio en la lista, utiliza otro diskette de seguridad o salva el juego sobre una etapa ya existente.

*Nota: Podrás salvar una etapa siempre y cuando tu héroe este vivo. Por ello te aconsejamos que uses esta opción de forma regular cuando estimes que la situación sea peligrosa. No podrás salvar tu juego en aquellas secuencias animadas donde no puedas controlar a tu personaje. Podrás estar tranquilo, ya que no ocurrirá nada peligroso durante estas secuencias animadas, a no ser que sea demasiado tarde para tomar medidas preventivas.*





## CONSEJOS PARA LOS QUE SE INICIAN EN ESTE TIPO DE JUEGOS

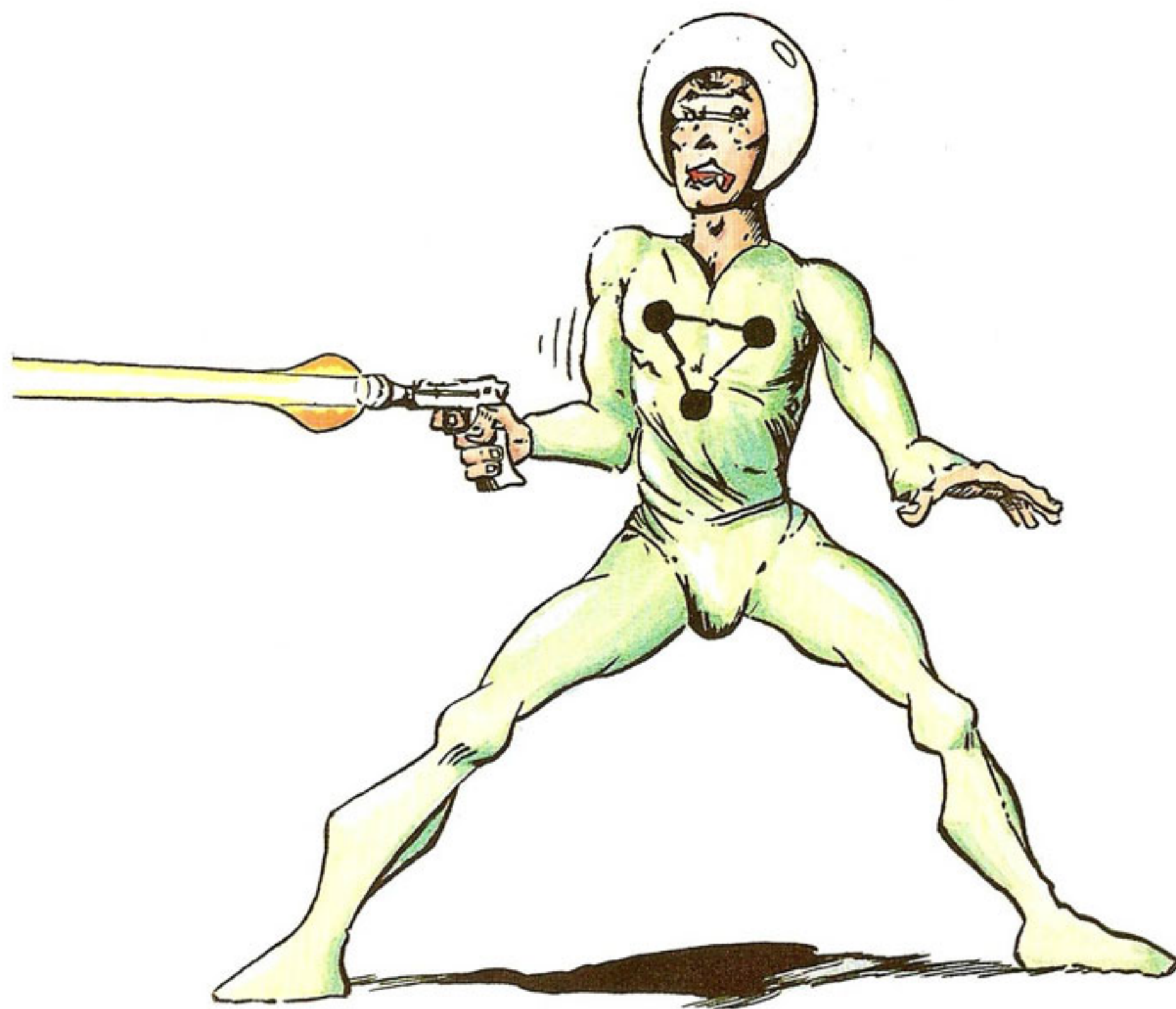
Si es la primera vez que juegas un juego de aventuras, aquí tienes algunas pistas.

- Inspecciona cuidadosamente todos los objetos que salgan pantalla de cada etapa del juego.
- Acércate a los objetos que estés inspeccionando, ya que nadie es infalible y puede que a nuestro Héroe se le escape algún detalle.
- Lee cuidadosamente los mensajes que vayan apareciendo en la pantalla, ya que te podrán dar importantes pistas en cuanto a cómo proceder en la siguiente etapa de la aventura.
- Aprovecha todas las oportunidades que se te ofrezcan para tomar la acción.
- Habla con todo aquel que encuentres; te podrán indicar el mejor camino.
- Salva la partida en curso en cuanto percibas peligro.

Si a pesar de estas pistas sigues sin saber que hacer durante alguna etapa del juego, verifica que no hayas olvidado ningún objeto ni que tampoco se te haya olvidado llevar a cabo alguna acción...

Todos los problemas tienen una solución.





## ATENCION

Lo que sigue a continuación son pistas para aquellos que tengan dificultades al empezar el juego.

Los jugadores con experiencia pueden saltarse esta página.

- El juego empieza en el andamio.
- Inspecciona el cubo a tus pies.
- Coge el cubo.
- Anda hacia el lado izquierdo del andamio.
- Inspecciona el andamio.
- Acciona la flecha roja que aparece en pantalla (en el panel de control).
- Hay una ventana entreabierta en la parte superior, a mano derecha de la pantalla. Anda hacia ella.
- Inspecciona la ventana cuando estés delante de la misma.
- Acciona la ventana.
- Habrás entrado dentro del edificio...; pero, en caso contrario, pulsa sobre la ventana.
- Habrás entrado dentro de una pequeña habitación, anda hacia la puerta central y acciona la puerta.
- Ahora te dejamos por tu cuenta...



## PROTECCION CONTRA COPIA

Para proteger nuestros derechos hemos incluido un sistema de protección de copias, el cual esperamos no cause demasiadas molestias.

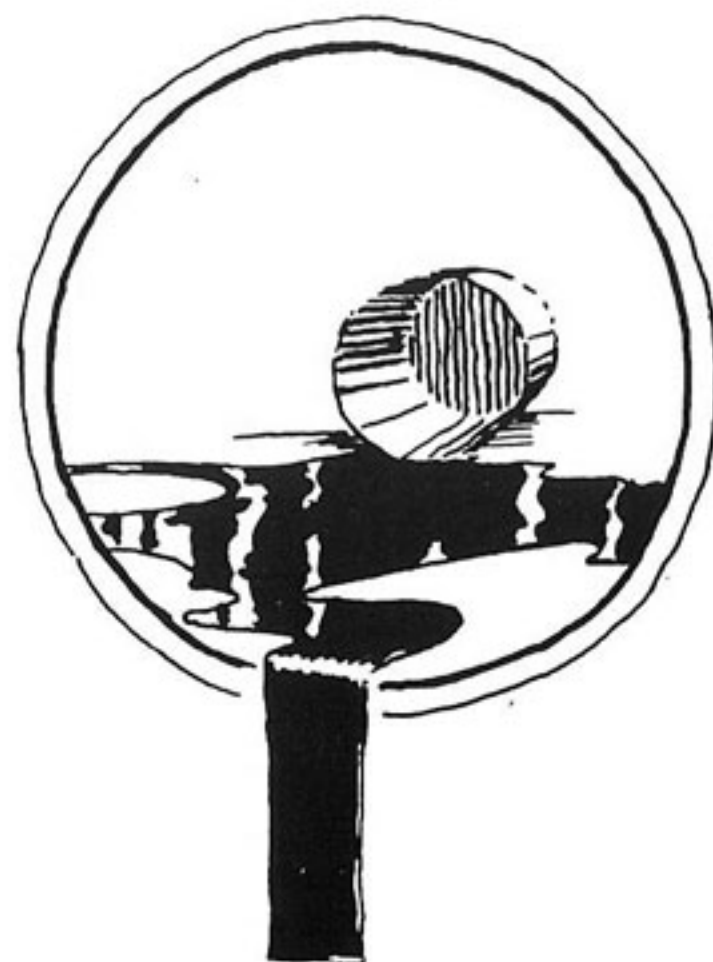
### ATARI ST Y AMIGA

Cuando el programa lo indique, posiciona el cuadro adjunto sobre la página, donde vendrán indicados los números.

Seguidamente indica cuál de las ilustraciones de la pantalla está situada en la intersección de la columna y línea que haya sido solicitada.

### PC Y COMPATIBLES

Cuando el programa lo indique, fíjate en la contraportada de este manual en el que aparecen los pantalones del Héroe e indica el color de la mancha de pintura sobre dichos pantalones que te pida el programa. Tendrás que hacer esto dos veces para poder tener acceso al programa.



## INSTRUCCIONES DE TECLADO PARA PC Y COMPATIBLES

### CARGA

- Apaga tu ordenador durante al menos diez segundos.
- Enciende tu ordenador.
- Inserta el diskette DOS en la unidad A:
- Cuando el ordenador este listo, inserta el disco número 1 del juego en la unidad A:
- Teclea A: y pulsa ENTER.
- Teclea INSTALL y pulsa ENTER.
- Sigue las instrucciones en la pantalla.

### 1. COMO JUGAR DESDE LOS DISKETTES

- Inicio desde los discos floppy.

- Apaga tu ordenador durante al menos diez segundos.
- Enciende tu ordenador.
- Inserta el diskette DOS en la unidad A:.
- Cuando el ordenador este listo, inserta el disco número 1 del juego en la unidad A:.
- Teclea A: y pulsa ENTER.
- Teclea DELPHINE y pulsa ENTER.

### 2. COMO JUGAR DESDE UN DISCO DURO

- Inicio desde el disco duro.
- Teclea C: y pulsa ENTER (Indica otra letra si tu disco duro no estuviese instalada en el C:).
- Teclea CD\DELPHINE y pulsa ENTER.



## 1. Controles del Teclado

Las ocho teclas del cursor moverán el cursor un pixel hacia la dirección indicada por la flecha. Si pulsas simultáneamente la tecla del cursor y la tecla **SHIFT** (mayúsculas), el cursor irá más rápido. Si pulsas simultáneamente la tecla del cursor y la tecla **CTRL (Control)**, el cursor se posicionará en el centro de uno de los ocho recuadros que dividen la pantalla.

La tecla **ESC** corresponde al botón derecho del ratón.

Al pulsar simultáneamente la tecla **CTRL** y **S**, se activará/desactivará el sonido.

Las teclas **RETURN**, **ENTER** y **5** (la tecla central del teclado numérico) corresponden al botón izquierdo del ratón.

También podrás usar las siguientes teclas de mandato:

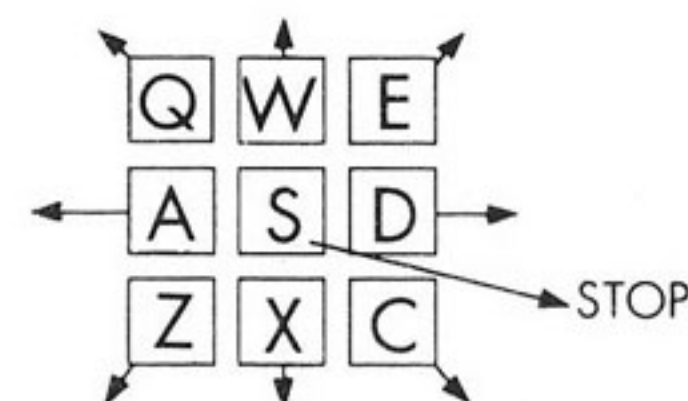
- F1 Examinar
- F2 Coger
- F3 Inventario
- F4 Usar
- F5 Accionar
- F6 Hablar
- F9 Menú de "Accionar"
- F10 Menú de "Usar"

La tecla **P** sirve para pausar el juego hasta que vuelvas a pulsarla.

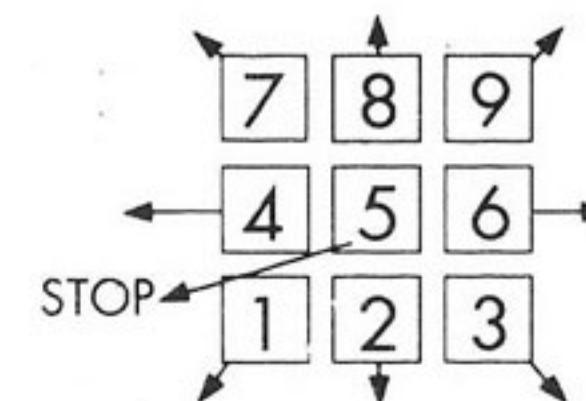
La tecla **+** sirve para acelerar la animación.

La tecla **-** sirve para desacelerar la animación.

## Movimiento del héroe:

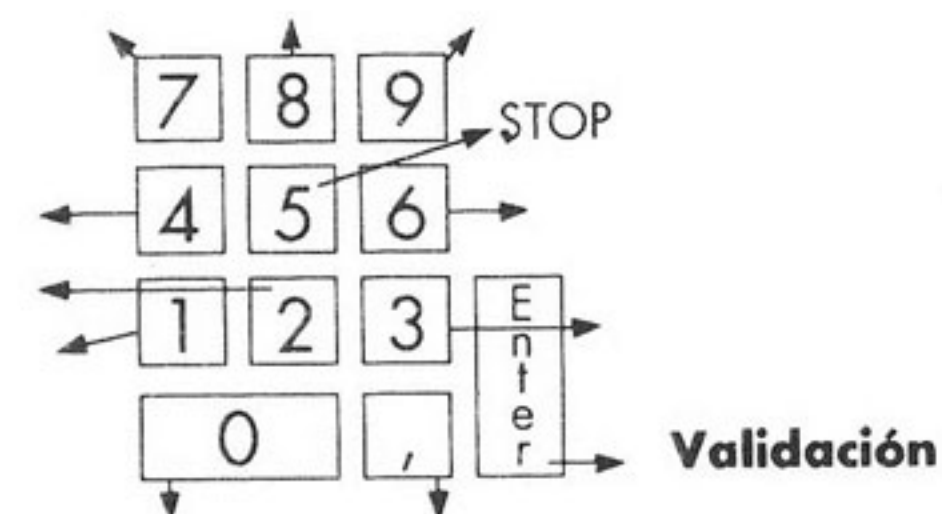


## Tecla "Bloq Num" desactivada



## Movimiento del ratón:

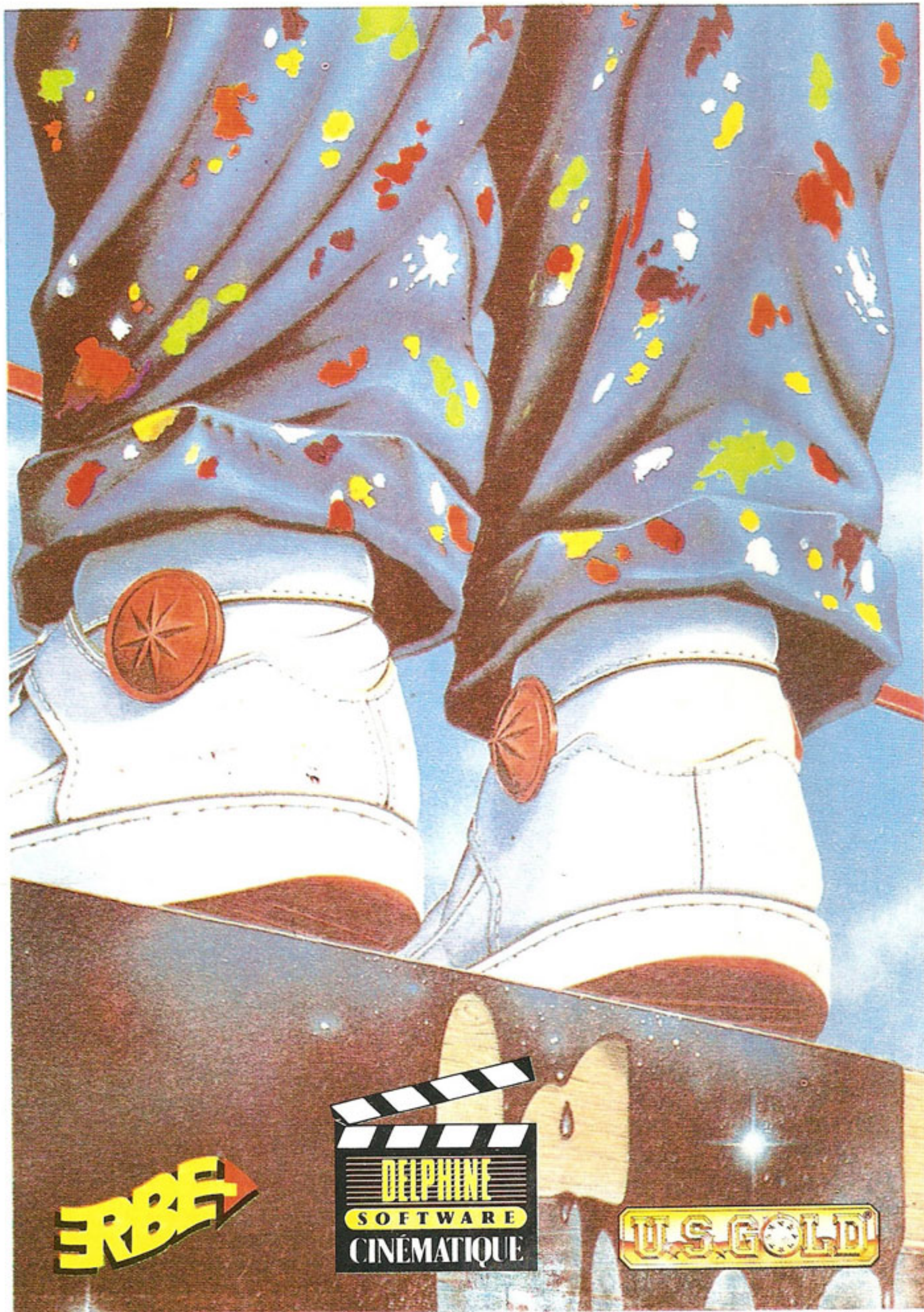
### Tecla "Bloq Num" activada



Menú de "Accionar"

Menú de "Usar"





**ERBE**

**DELPHINE**  
**SOFTWARE**  
**CINÉMATIQUE**

**U.S. GOLD**