

TIME OUT

CARGA DEL PROGRAMA:

Spectrum 48: Haced LOAD ""

- Spectrum 128: Usad la opción LOADER o CARG. CINTA en el +2
- Spectrum +3: Usad la opción CARGADOR del menú inicial
- Amstrad 464: Pulsad las teclas CTRL y el ENTER PEQUEÑO
- Amstrad disco: Haced RUN "DISC
- MSX 1 y 2 : Teclead LOAD "CAS:". R

Una vez cargado el juego oirás una musiquilla y verás en pantalla unas opciones:

1 – TECLADO (Jugarás con las teclas que trae de origen el programa.)

2 – KEMPSTON (En Spectrum podrás jugar con ese tipo de joystick, mientras que en Amstrad con cualquiera.)

3 – DEFINE (Te permite elegir las teclas a tu gusto.)

0 - EMPEZAR (Te traslada al viejo Oeste.)

El juego consiste en ir matando a los diversos enemigos que aparecen en pantalla y esquivar las bombas que lanzan algunos desde ventanas y balcones. Para poder matarlos dispones de un arma, la cual, mientras más disparas, mejor responderá.

Tendrás que aguantar lo que puedas hasta que el mensaje de "buena suerte" que aparece abajo, cambie por el de "rayo activado". En ese momento tendrás que decidir si vas a la derecha o la izquierda. Si no eliges el camino correcto, al cabo de unas pantallas aparecerá "mal camino" y tendrás que volver sobre tus pasos en busca del rayo que te transportará a otro tiempo.

Pepe ha inventado por fin la máquina del tiempo, está tan contento que salta de alegría. Pero se da cuenta de que en la cabina hay un tornillo suelto. Abre la portezuela y empieza a arreglarlo. En ese momento llega la mujer de la limpieza que, sin fijarse en Pepe, empuja con mala leche la puerta y Pepe queda encerrado dentro. La mujer sigue con su trabajo, pulsando sin querer un enorme botón rojo que hay en centro de la máquina. Pepe es lanzado sin control en el tiempo. Una vez en el Oeste y habiéndose dado cuenta de lo que le ha pasado, recuerda que la máquina, cuando envía a alguien a través del tiempo, en un plazo de diez minutos emite un rayo de retorno al tiempo de envío en un radio de 25 Kms. Pero lo que Pepe no sabe es que la máquina no va bien a causa de aquel tornillo mal ajustado, y no te devuelve a tu Era sin antes haber pasado por otras zonas en el tiempo.

Cuando está dispuesto a ir en busca del rayo, resulta que es descubierto por unos habitantes de esa época que, al ver su indumentaria, sin mediar palabra y sabiendo que en el Oeste se solía decir aquello de "dispara primero, pregunta después", empiezan a disparar sin cesar para abatirle. Menos mal que Pepe es muy previsor y siempre lleva consigo una pistola por aquello de la seguridad ciudadana. Con eso consigue defenderse de sus agresores.

DATOS TECNICOS

El programa esta realizado con un Spectrum +3 sin más ayuda que el ensamblador "Genp3 V5.1" y sin usar ningún aparato mayor.

Aprovecha las cualidades al máximo de los Spectrum 128 (recordemos que en 48 el programa es multiparte); la música mejor, carga todo de golpe, es más rápido. Este es el primer programa hecho en España que tenga estas cualidades y que no ha sido realizado en Inglaterra por alguna casa de más fama. Otro detalle: durante el juego suena en todo momento un tema musical adecuado a cada

tiempo y muy conocido por todos. Si esto agota mucho, siempre podemos quitarlo apretando la pausa y luego la tecla “S”.

Imprime “Offset LA RIVA S. A.” Alonso Núñez, 18. 28039 Madrid