

JOCK & THE TIME RINGS

SPECTRUM (61911718)

JUEGO

El único modo en el cual JOCK puede volver a su tiempo - 2112 AD -, es recoger 32 anillos de tiempo de cada una de las tres zonas de tiempo. Sin embargo estos están protegidos por el guarda de los anillos de muchas formas y maneras. Para que las cosas sean todavía peor, los anillos del tiempo se vuelven inestables en presencia de Jock. Si tarda demasiado en coger un anillo, la radiación se vuelve mortal.

El uso indiscriminado del impulsador de velocidad de Jock incrementara el empobrecimiento de su suministro de potencia. El disminuir la potencia significa que su vida está en peligro. Pero el suministro de potencia viene regenerado al comienzo de cada zona. Los puntos vienen calculados por cada anillo que se recoge (dependiendo del color del anillo) y también por la potencia restante al final de cada zona. Se da una vida extra por cada cinco anillos recogidos, siendo el número máximo de vidas 9.

Al principio del juego se pide una palabra de código. Tecleando el código correcto, se permite el inmediato acceso a la siguiente zona. Estos códigos se dan cuando está completa la zona anterior.

CONTROLES

Teclado

P Arriba
L Abajo
A Izquierda
S Derecha
M Impulsador de velocidad
R Teclas para Redefinir.
Joystick = Kempston Sinclair o AGF

CARGA

Para cargar pulsar LOAD "". Pulsa PLAY en tu grabadora. El programa se cargará automáticamente. (El programa está grabado en las dos caras de la cinta. En el caso de dificultad de la carga, da la vuelta a la cinta, rebobina hasta el principio y carga de nuevo).

Imprime: "Offset LA RIVA.S.A."

LOADING

To load, press LOAD ". Press PLAY on your cassette recorder. The programme will now load automatically. (The programme is recorded on both sides of the tape. In case of loading difficulty, turn the tape over, rewind to the beginning and load again.)

CONTROLS

Keyboard: P = Up. L = Down. A - Left. S = Right, M = Speed Booster. OR R = Re-define keys.
Joystick: Kempston Sinclair or AGF.

INSTRUCTIONS

The only way Jock can return to his own time - 2112 AD.- is to collect 32 time rings from each of the 3 time zones. However the rings are protected by the Guardian of the Rings in his many forms and guises.

To make matters worse, the time rings become unstable in Jock's presence. If he takes too long to collect a ring, the radiation becomes deadly.

Indiscriminate use of Jock's speed booster will increase the drain from his power supply. Running out of power means that the quest is at an end. But the power supply is regenerated at the beginning of each zone.

Points are scored for each ring collected (depending on the colour of the ring) and also for power remaining at the end of each zone. An extra life is given for each 5 rings collected. the maximum number of lives being 9.

At the beginning of the game a code word is requested. Typing the correct code allows immediate access to the next zone. These codes are given on completion of the previous zone.

ZAFIRO SOFTWARE DIVISION
Paseo de la Castellana, 141 28046 Madrid
Tel. 459 30 04 Télex 22690 ZAFIR E
Imprime: INDUGRAF MADRID. S.A. Alcorcón (Madrid)