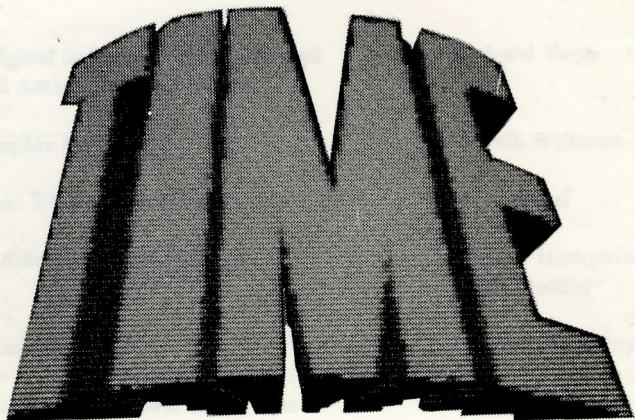


ACKNOWLEDGMENTS



USER GUIDE

ACKNOWLEDGMENTS

Original Software Design Concept and Amiga Implementation	Richard Yapp
Graphic Design	Gareth Williams
Atari ST Implementation	John Wood
Additional Graphic Design	Tristan Humphries Geoff Quilley
Game Design	Kenneth Meadley
Additional Criticism and Pizzas	Everyone else at Oxford Digital
Documentation Design and Typesetting	Antony J. Bond
German Translation	Harald Uenzelmann Martina Strack
Italian Translation	Katia Ribolzi
French Translation	Hervé Caen

Time is published by **EMPIRE**

Unauthorised publication, copying or distribution of the software and/or documentation throughout the World is prohibited. All rights reserved.

© 1989 OXFORD DIGITAL ENTERPRISES LTD.

TIME

Loading and Installation

AMIGA

At the **workbench** prompt, insert Disk 1 into the internal drive **DF0:**. If your Amiga has 0.5 Mb of memory, please ensure that no other software is running.

There will be an introductory loading sequence, after which the game will commence. If you wish to skip the loading sequence, press the space bar while the sequence is playing.

If you wish to load a saved game position, you must go to one of the computers on the spaceship (see **COMPUTERS** below).

ATARI ST

Insert Disk 1 into drive A and switch on or reset the machine. There will be an introductory loading sequence, after which the game will commence. If you wish to skip the loading sequence, press the space bar while the sequence is playing.

If you wish to load a saved game position, you must go to one of the computers on the spaceship (see **COMPUTERS** on page5).

Playing TIME

In the game **TIME** you have complete control over the movements and actions of your character. Figure 1 shows a typical screen from the game, and the functions of the icons on the lower part of this screen are described below. In order to access any particular icon, move your mouse pointer over that icon and click on either mouse button.

The middle row of icons determines the movement of your character in the game. Clicking on any of the four central icons [1] will stop your character and allow him to face any of four directions - either facing into or out of the screen, or facing left or right. The two icons to the right of the centre will move your character at increasing speeds to the right. The two icons to the left of centre will move your character at increasing speeds to the left.

The lowest row of icons represent all of the other actions which you can perform in the game:

Icon [2] is an **EYE** which opens when you pass an object of interest. When the eye opens, you can stop and examine the object simply by clicking on the **EYE**. There may be more than one object in each location. Extra objects can be examined in turn by clicking repeatedly on the **EYE**. If the object you are examining is a computer, then clicking on the **EYE** icon logs you onto the computer. There are computers in most satellite locations.

Icon [3] is the **DROP** icon which allows you to drop an object. You can select which object to drop by clicking on the relevant monitor screen in order to highlight it, and then click on the **DROP** icon.

Icon [5] is the **TAKE** icon which allows you to take any object you are examining, so long as it is movable. Just click on the **TAKE** icon when the object is being examined and you will be able to take it.

The object will then be displayed on one of the four monitors at the top of your console [4]. Because you may carry only four objects at once, there are only four monitor screens.

Icon [6] is the **TALK** icon. If you wish to have a conversation with someone, then approach them and click on the **TALK** icon. If they wish to speak to you then they will do so, otherwise they might just smile or frown at you. If you wish to read through any speech faster than it appears on the screen, then click on the mouse button (so long as the mouse pointer is not pointing at any icon) to bring up the next piece of conversation.

Icon [7] is a special purpose icon which relates to particular objects. To give a simple example, if you select a food pill that you are carrying then the icon will be highlighted. If you now click on the icon you will eat the food pill. A more complex example occurs if you select, say, a hammer. Icon [7] will not be activated until you examine (using the **EYE** icon) some other object which you can hit with the hammer. Unless icon [7] is highlighted it cannot be used.

Icon [8] is the **GIVE** icon, which allows you to offer any of the objects you are carrying to another person. Highlight the object you wish to give and then approach the person you wish to give it to. **You may only give them an object after you have engaged them in a conversation with icon [6].**

Much of your time will be spent travelling about the **Historisat**, which is a satellite in geocentric orbit around the earth. The design of 21st century satellites still puts space at a premium. This means that certain parts of the satellite are connected via a 'multi-door' system, which provides a multiple connection to other parts of the ship. These multi-doors are clearly marked by a sign with three horizontal bars near the relevant exits. By clicking on the **DOOR** icon [9], you can alter the destination of a multi-door.

On the **HISTORISAT** you will locate some time machines which will allow you to travel back in time. When you are time-travelling, icon [9] becomes a **RECALL** icon which will return you immediately to the space station. Unless you are mortally injured this will be your only method of return.

See diagram on page 21.

Technical Notes

(a) **COMPUTERS:** *The Historisat is equipped with the latest Neuro Token-Ring Computer System. This means that you need only look at a terminal (using icon [2]) in order to log on. There are clearly displayed neuro-computers in most locations. The user interface is menu driven, and their operation is self-explanatory. You will find that computers in different locations often have different functions. However, all computers give you the facility to **LOAD** and **SAVE** your game position. You can **EXIT** from the game only by using a computer terminal.*

(b) **TIME MACHINES:** *It may surprise some readers that time travel will be a mere formality by the year 2047. It took exactly 100 years from the publication of Einstein's General Theory of Relativity to discover the 'grainy' nature of past light cones. In simple terms this means that the time traveller may only go to certain node points in the future or the past. This severely limits the number of potential dates which may be targeted. It also means that every machine needs to be tuned very carefully to a particular date. One final and important restriction is that the time traveller may not carry any items on the journey. As always, the best method of discovery of these principles is to practice . . .*

TIME

Nagra und Prenor saßen schon gespannt zu Füßen des alten Horato. Gleich würde er damit beginnen, wieder eine seiner Geschichten zu erzählen. Kein Mensch konnte genau sagen, wie alt Horato tatsächlich war. Aber jeder, der Horato kannte, bestätigte, daß er sehr, sehr alt sein mußte. In seinem langen Leben hat er einen so großen Schatz an Geschichten zusammengetragen, daß alle Leute aus der Umgebung sehr gern zu ihm kamen, wenn er sich zum Erzählen niederließ. Nagra und Prenor warteten stille, bis der alte Mann zu erzählen anfang:

“Vor langer, langer Zeit, es muß so um das Jahr 3200 gewesen sein,” hub Horato an, und er strich sich nachdenklich durch seinen langen weißen Bart, „als die Menschen große Raumstationen und Sateliten bauten, die sie anschließend in die Erdumlaufbahn schossen, da geschah eines Tages das Folgende.

Ein Mensch befand sich auf einer solchen Station, als er plötzlich eine Vision vor sich sah, nämlich, wie die Welt in vielen Jahren in der Zukunft aussehen würde. Was dieser Mann sah, war ein Planet Erde, der sich völlig unter der Herrschaft von Androiden befand. Die Menschen, sofern sie nicht verschwunden waren, lebten in Knechtschaft. Natürlich war der Mann sehr erschreckt, als er sah, was mit dem Planeten Erde passieren würde. Und er dachte nach, ob er nicht irgendwie verhindern könnte, daß das geschieht, was er gesehen hat.

So funkte er eine Nachricht zur Erde. Doch niemand glaubte ihm. Da ihm die Geschichte keine Ruhe ließ, befragte er sein Computersystem. Dann, ganz plötzlich, hatte er eine Idee! Wenn die Menschen seiner Zeit ihm nicht glauben wollten und nicht helfen konnten, so war es doch möglich, große Visionäre aus vergangenen Zeiten zu diesem Problem zu befragen.

Vielleicht würde ihm weitergeholfen werden, wenn er nur mit ihnen sprechen konnte. Aber auch diese Idee stellte ihn vor große Probleme. Wie sollte er denn mit den wichtigen Männern sprechen, wenn er dazu Jahrhunderte in die Vergangenheit reisen mußte?

Und während er überlegte, erinnerte er sich plötzlich daran, daß doch irgendwo auf dieser Raumstation eine Zeitmaschine stand. Er konnte nicht genau sagen, warum er sich so plötzlich an eine Zeitmaschine erinnerte, die eigentlich überhaupt nichts auf einer Raumstation des 40. Jahrhunderts zu suchen hat. Das alles kam ihm sehr merkwürdig vor. Und doch machte er sich auf die Suche nach der Zeitmaschine, die ihn irgendwohin in die Vergangenheit führen würde. Und er würde Hilfe erfahren von fünf bedeutenden Persönlichkeiten."

An dieser Stelle machte Horato eine lange, nachdenkliche Pause, und Nagra und Prenor wurden schon ungeduldig, wie denn die Geschichte nun ausgeht. Nagra faßte sich ein Herz und fragte:

"Erzähl' doch weiter!
Hat er's geschafft, die Invasion der Androiden zu verhindern?"

Horato überlegte noch einen Moment, bevor er etwas sehr Merkwürdiges sagte: "Schau um Dich, Nagra! Siehst Du irgendwelche Androiden? Also scheint es doch gelungen zu sein." Und er machte eine weitere Pause. "Allerdings weiß ich nicht, wann genau diese Invasion hätte stattfinden sollen. Vielleicht erst morgen..."

"Ich muß jemanden finden", sagte Horato leise, bevor er in eine lange Trance verfiel, um Sie zu suchen!

Sie werden sich gleich auf der Raumstation befinden. Und Sie werden die Antwort auf die Frage liefern, die Nagra gestellt hat, denn niemand außer Ihnen kann ermitteln, ob morgen die Androiden-Invasion stattfinden wird. Oder vielleicht übermorgen...

Laden und Installation

AMIGA

Legen Sie statt der Workbench die Diskette 1 in das Laufwerk DF0:. Verfügt Ihre Amiga nur über 512KByte, stellen Sie bitte sicher, daß keine Programme resident im Speicher liegen.

Die Ladesequenz kann durch Drücken der <LEERTASTE> unterbrochen werden. Sonst wird das Spiel nach den Ladesequenz gestartet. Wenn Sie einen alten Spielstand einladen wollen, müssen Sie zu einem der Computer des Raumschiffes gehen (siehe **COMPUTER**).

ATARI ST

Legen Sie die Diskette 1 in das Laufwerk A: ein, und führen Sie ein Reset durch.

Die Ladesequenz kann durch Drücken das <LEERTAST•> unterbrochen werden. Sonst wird das Spiel nach der Ladesequenz gestartet. Wenn Sie einen alten Spielstand einladen wollen, müssen Sie zu einem der Computer des Raumschiffes gehen (siehe **COMPUTER**).

TIME - Das Spiel

Im Spiel TIME haben Sie über die Aktionen Ihrer Spielfigur volle Kontrolle. Bild 1 zeigt eine typische Situation aus dem Spiel. Die Funktionen der Icons werden weiter unten erläutert. Setzen Sie den Mouse-Pointer auf das gewünschte Icon, und drücken Sie dann einen der Mouse-Taster, um eine Funktion aufzurufen.

Die mittlere Icon-Zeile kontrolliert die Bewegungen Ihrer Spielfigur. Wenn Sie eines der vier Icons in der Mitte [1] anklicken, bleibt die Figur stehen und sieht in die entsprechende Richtung - entweder in den Bildschirm hinein, aus ihm heraus, oder nach links oder rechts. Die beiden Icons rechts von diesem Block lassen die Figur beschleunigt nach rechts laufen. Entsprechend ist die Funktion der beiden Icons links vom zentralen Block; die Figur läuft nach links.

Die untere Zeile der Icons hält alle anderen Funktionen des Spieles:

Icon [2], **DAS AUGEN**: Es öffnet sich, wenn die Spielfigur an einem interessanten Objekt vorbeikommt. Wenn das Auge geöffnet ist, können Sie die Figur anhalten und das Objekt untersuchen, indem Sie **DAS AUGEN** anklicken. Es kann mehr als ein Objekt an einem Ort vorhanden sein. Alle weiteren Objekte werden untersucht, wenn Sie wiederholt **DAS AUGEN** anklicken. Ist das untersuchte Objekt ein Computer-Terminal, loggen Sie sich mit dem Klick auf **DAS AUGEN** in den Rechner ein. Terminals gibt es in den meisten Räumen des Satelliten.

Icon [3], **ABLEGEN**: Legt eines der mitgeführten Objekte ab. Klicken Sie zuerst den entsprechenden Monitor an, um zu wählen, welches Objekt abgelegt werden soll, und dann das Icon **ABLEGEN**, um den Gegenstand auf die nächste erreichbare Fläche zu legen.

Icon [5], **AUFNEHMEN**: Nimmt ein untersuchtes Objekt auf, wenn es

beweglich ist. Klicken Sie das Icon **AUFNEHMEN** an, während Sie ein Objekt untersuchen. Die Spielfigur wird es dann mitnehmen. Es wird auf einem der vier Monitore oben an Ihrer Konsole angezeigt [4]. Da die Spielfigur nur vier Objekte mitführen kann, zeigt jeder Monitor jeweils eines der vier mitgeführten Objekte an.

Icon [6], **SPRECHEN**: Wenn Sie mit einer anderen Figur im Spiel reden möchten, klicken Sie das Icon **SPRECHEN** an. Hat die angesprochene Figur Ihnen etwas mitzuteilen, wird sie es tun. Ansonsten wird sie freundlich lächeln oder Ihnen einen bösen Blick zuwerfen. Soll die Ausgabe der Texte beschleunigt werden, drücken Sie während der Ausgabe außerhalb aller Icons eine Mouse-Taste..

Icon [7], **JOKER**: Das Icon **JOKER** kann verschiedene Funktionen erfüllen. Ein einfaches Beispiel; Sie wählen eine Nahrungs-Tablette aus den Gegenständen, die Spielfigur mitführt. Wenn Sie nun das **JOKER**-Icon anklicken, wird das Icon erleuchtet. Oder Sie wählen einen Hammer aus Ihrem Gepäck. Das **JOKER**-Icon wird erst aktiv, wenn Sie mit dem Icon **DAS AUGEN** ein Objekt wählen, das mit dem Hammer geschlagen werden kann. Immer wenn das Icon **JOKER** erleuchtet ist, kann es benutzt werden.

Icon [8], **GEBEN**: übergibt ein Objekt aus dem Gepäck an eine andere Figur im Spiel. Klicken Sie zuerst den Monitor des gewünschten Objektes an und dann das Icon **GEBEN**. **Objekte können nur übergeben werden, wenn Sie mit der entsprechenden Figur vorher geredet haben (siehe Icon [6]).**

Die meiste Zeit werden Sie damit verbringen, durch den Historisat zu wandern, einem Satelliten in einer geozentrischen Umlaufbahn um die Erde. Verschiedene Teile des Satelliten sind über ein "Multi-Tür" - System miteinander verbunden. Diese Multi-Türen sind neben dem entsprechenden Ausgang mit drei horizontalen Balken gekennzeichnet. Mit dem **TUR**-Icon [9] können Sie das Ziel des Ausganges wählen.

Auf dem Historisat finden Sie einige Zeitmaschinen, mit denen Sie in die Vergangenheit reisen können. Wenn Sie auf einer Zeitreise sind, bekommt das Icon [9] die Funktionen RÜCKRUF, das Sie sofort auf die Raumstation zurückbefördert. Ist Ihre Spielfigur z.B. schwer verletzt, ist dies die einzige Möglichkeit in die Gegenwart zurückzukehren.

Siehe Diagramm auf Seite 21

Technischer Anhang:

a) **COMPUTER:** *Der Historisat ist mit den modernsten Neuro-Ring-Computer-Systemen ausgerüstet. Das heißt, daß Sie für ein Logon nur auf einen Monitor zu sehen brauchen (Icon [2]). In fast allen Räumen finden Sie Terminals des Computer-Systems. Das Benutzer-Interface ist menügesteuert. Alle Operationen sind selbsterklärend. Es kommt häufig vor, daß auf verschiedenen Terminals verschiedene Funktionen implementiert sind. Auf allen Terminals gibt es jedoch die Funktionen SAVE und LOAD, um eine Spielposition abzuspeichern bzw. einzuladen. Das Spiel kann nur über ein Computer-Terminal verlassen werden (EXIT).*

b) **ZEITMASCHINEN:** *Es wird Sie vielleicht überraschen zu hören, daß Zeitreisen im Jahre 2047 relativ normal sind. Genau 100 Jahre nach der Veröffentlichung der Einsteinschen Relativitätstheorie wurde die Struktur des Lichtkonus entdeckt. Einfach ausgedrückt bedeutet das, daß der Zeitreisende sich nur zu bestimmten Knotenpunkten in der Zukunft oder Vergangenheit bewegen kann. Das schränkt natürlich die Zahl der möglichen Ankunftsdaten erheblich ein. Es bedeutet auch, daß jede Maschine sehr sorgfältig auf ein bestimmtes Datum eingestellt werden muß. Ein weiterer wichtiger Punkt ist, daß der Zeitreisende nichts mit sich führen kann. Wie immer ist auch hier die beste Methode um ein System kennenzulernen: ausprobieren.*

TIME

INSTALLATION

AMIGA

A la demande du **WORKBENCH**, insérez la disquette 1 dans le lecteur DF0:. Si votre Amiga possède 512Ko de mémoire, veuillez vous assurer qu'aucun programme ne soit en mémoire. Apparaîtra alors une séquence de présentation, après laquelle, le jeu pourra commencer. Si vous désirez éviter la présentation, appuyer sur barre d'espacement pendant que celle-ci défile. Si vous désirez recharger une partie précédemment sauvé, vous devez vous rendre vers un des ordinateur du vaisseau spatial (voir paragraphe **ORDINATEUR** à la fin).

ATARI ST

Insérez la disquette 1 dans le lecteur A et allumez votre ordinateur. Apparaîtra alors une séquence de présentation, après laquelle, le jeu pourra commencer. Si vous désirez éviter la présentation, appuyer sur barre d'espacement pendant que celle-ci défile. Si vous désirez recharger une partie précédemment sauvé, vous devez vous rendre vers un des ordinateur du vaisseau spatial (voir paragraphe **ORDINATEUR** à la fin).

LE JEU

Dans ce jeu, vous avez le plein contrôle des mouvements et actions de vos personnages. La figure 1 vous montre un écran typique du jeu, et les fonctions des icônes dans la partie basse de l'écran sont décrites cidessous. Pour accéder à une icône, déplacez votre souris sur l'icône choisie, et cliquez sur n'importe quel bouton de la souris.

Les icônes de la rangée du milieu, déterminent les mouvements des personnages du jeu. Cliquez n'importe laquelle des quatre icônes au centre pour stopper vos personnages et leur permettre de prendre une des quatre directions proposées soit à l'intérieur ou à l'extérieur de l'écran, ou de gauche à droite. Les deux icônes du centre droit déplaceront votre personnage à des vitesses croissantes vers la droite. Les deux icônes du centre gauche déplaceront votre personnage à des vitesses croissantes vers la gauche. La rangée inférieure d'icônes représente toute les autres actions que vous pouvez réaliser dans le jeu.

L'icône [2] et un ŒIL qui s'ouvre quand vous passez devant un objet intéressant. Quand l'œil s'ouvre, vous arrêtez et examinez l'objet en cliquant simplement sur 'ŒIL. Il peut y avoir plus d'un objet dans chaque lieu. Les objets supplémentaires peuvent être examinés rapidement en cliquant de façon répétitive sur l'ŒIL. Si l'objet que vous examinez est un ordinateur, en cliquant sur l'ŒIL, vous connecterez à l'ordinateur. Il y a des ordinateurs dans la plupart des satellites.

L'icône [3] indique POSER qui vous permet de poser un objet sur la plus proche surface disponible. Vous devez sélectionner quel est l'objet à poser en cliquant sur l'écran adéquat afin de l'éclairer, puis sur l'icône POSER.

L'icône [5] indique la PRISE (take) qui autorise à prendre n'importe quel objet que vous examinez dans la mesure où ce dernier est saisissable.

Cliquez simplement sur l'icône PRISE au moment où l'objet est examiné, et ainsi vous le saisissez. L'objet sera alors affiché sur un des 4 moniteurs au sommet de votre console. Étant donné que vous pouvez porter que 4 objets à la fois, il n'y a que 4 écrans.

L'icône [6] est l'icône PARLER. Si vous désirez avoir une conversation avec quelqu'un, approchez-vous de lui et cliquez sur cette icône. Si votre interlocuteur désire vous PARLER, il le fera alors sinon, il se contentera de sourire ou de froncer les sourcils. Si vous désirez lire une conversation plus vite qu'elle n'apparaît à l'écran, cliquez sur le bouton de la souris (à condition que celle-ci ne se trouve pas au-dessus d'une icône) pour avoir la suite de la conversation.

L'icône [7] est une icône particulière qui se rattache à des objets particuliers. Exemple: Si vous prenez une pilule de nourriture, cette icône s'allumera. Ensuite, si vous cliquez sur cette icône, vous pourrez avaler la pilule. Autre exemple: Si vous prenez un marteau, l'icône [7] ne sera pas activée jusqu'à ce que vous examiniez (icône ŒIL) un autre objet susceptible d'être frappé avec le marteau. Si l'icône [7] n'est pas activée, vous ne pouvez pas vous servir de l'objet. Cette icône ne peut être utilisée que si cette icône s'allumera.

L'icône [8] indique l'action de DONNER. Vous pouvez ainsi offrir n'importe quel objet que vous possédez à une autre personne. Activez l'objet que vous désirez donner et approchez-vous de la personne à qui vous désirez le donner. Vous ne pouvez donner un objet qu'après avoir engagé la conversation (icône [6]).

La plupart de votre temps sera consacré à voyager autour de Historisat qui est un satellite en orbite autour de la Terre. Les satellites du 21^{ème} siècle sont d'une technologie très avancée. Cela veut dire que certaines parties du satellite sont connectées à travers un système "multi-portes" offrant ainsi, divers accès vers les autres parties du vaisseau. Ces multi-portes sont clairement marquées par un signe avec 3 barres horizontales

près des sorties concernées. En cliquant sur l'icône [9], vous pouvez modifier la destination d'une multi-porte. Sur Historisat, vous allez trouver des machines à remonter le temps qui vous permettront de retourner dans le passé. Quand vous êtes en voyage à travers le temps, l'icône [9] devient une icône **RAPPEL** qui vous ramène immédiatement vers la station spatiale. A moins d'être mortellement blessé, ce sera votre unique moyen de retour.

Voir le Tableau De Controle page 21

NOTES TECHIQUES

a) **ORDINATEURS:** *L'Historisat est équipé avec le dernier système informatique Neuro Taken-Ring. Cela signifie qu'il vous suffit de regarder sur un terminal (utiliser l'icône [2]) pour vous connecter. Il ya des neuro-computers clairement exposés dans la plupart des endroits. L'interface utilisateur est à base de menus, et son utilisation très simple. Vous découvrirez que suivant les différents lieux où se trouvent les ordinateurs, ceux ci n'ont pas les mêmes fonctions. Quoiqu'il en soit, tous les ordinateurs vous offre la possibilité de charger et de sauvegarder votre position dans le jeu. Vous ne pourrez quitter le jeu qu'en utilisant un terminal.*

b) **MACHINE A REMONTER LE TEMPS:** *Certains lecteurs pouvant être étonnés par le fait que le voyage à travers le temps soit devenu une simple formalité de l'année 2047. Cela a pris exactement 100 ans après la publication de la théorie générale de la relativité d'Einstein pour découvrir la nature granuleuse des cônes de lumière. De façon simplifiée, cela signifie que le voyageur dans le temps ne peut aller que dans certains points nodaux dans le futur ou le passé. Ceci limite fortement le nombre de dates potentielles pouvant être prises comme objectifs. Cela signifie également que chaque machine nécessite d'être synchronisée très précautionneusement avec une date bien précise. La restriction finale (et non le moindre), est que le voyageur ne doit emmener aucun objet avec lui pendant le voyage. Bien entendu, le meilleur moyen de découvrir ces principes, est tout simplement d'essayer....*

TIME

Caricamento ed Installazione

AMIGA

Quando apparirà **workbench**, inserite il disco 1 nel drive interno **DF0**: se il vostro Amiga ha una memoria di 0.5Mb, assicuratevi che non sia caricato alcun altro programma.

Vi sarà una sequenza introduttiva di caricamento, dopo di che inizierà il gioco. Se desiderate tralasciare questa sequenza, premete la barra spaziatrice quando la sequenza sarà apparsa. Se desiderate caricare una posizione di gioco salvata, vi dovete dirigere verso un computer sull'astronave (Vedete **COMPUTERS** sotto).

ATARI ST

Inserite il disco 1 nel drive A ed accendete o resettate il computer. Vi sarà una sequenza introduttiva di caricamento, dopo di che inizierà il gioco. Se desiderate tralasciare questa sequenza, premete la barra spaziatrice quando la sequenza sarà apparsa. Se desiderate caricare una posizione di gioco salvata, vi dovete dirigere verso un computer sull'astronave (Vedete **COMPUTERS** sotto).

Per giocare con TIME

Nel gioco TIME avrete il completo controllo sui movimenti e sulle azioni dei vostri personaggi. La figura 1 mostra una schermata tipica del gioco, e la funzione delle icone nella parte bassa dello schermo sono descritte sotto. Per accedere a qualsiasi icona particolare, muovete il puntatore del mouse su quell'icona e cliccate con uno qualsiasi dei tasti del mouse.

La fila media di icone determina i movimenti del vostro personaggio nel gioco. Cliccando su una qualsiasi delle quattro icone centrali 1 il vostro personaggio si fermerà e gli sarà permesso di affrontare qualunque direzione - sia dentro che fuori dallo schermo, oppure a sinistra o a destra. Le due icone alla destra di quelle centrali muoveranno il vostro personaggio verso destra a velocità sempre maggiore. Le due icone a sinistra di quelle centrali muoveranno il vostro personaggio verso sinistra a velocità sempre maggiore.

La fila di icone più bassa rappresenta tutte le vostre azioni che effettuerete nel gioco.

L'icona [2] è un **EYE (OCCHIO)** che si apre quando oltrepasate un oggetto di particolare interesse. Quando l'occhio si apre, potete fermarvi ed esaminare semplicemente l'oggetto cliccando sull'**EYE**. Potreste trovare più di un oggetto in un luogo. Oggetti extra potranno essere esaminati a turno cliccando ripetutamente sull'**EYE**. Se l'oggetto che state esaminando è un computer, verrete registrati nel computer stesso solo cliccando sull'icona **EYE**. Troverete computers nella maggior parte dei satelliti.

L'icona [3] è l'icona **DROP (SGANCIA)** che vi permetterà di sganciare un oggetto. Potrete selezionare l'oggetto che volete sganciare cliccando sul relativo monitor per illuminarlo, e poi cliccate sull'icona **DROP**.

L'icona [5] è l'icona **TAKE (PRENDI)** che vi darà la possibilità di prendere qualsiasi oggetto che state esaminando, fino a quando sarà mobile. Cliccate semplicemente sull'icona **TAKE** quando state esaminando l'oggetto e siete in grado di prenderlo. L'oggetto vi verrà mostrato su uno dei quattro monitors, in cima al vostro quadro di comando [4]. Vi sono solo quattro monitors perchè potrete trasportare solamente quattro oggetti alla volta.

L'icona [6] è l'icona **TALK (PARLA)**; se desiderate conversare con qualcuno, avvicinatelo e cliccate sull'icona **TALK**. Se desidera anch'esso parlare con voi, lo farà, altrimenti vi sorriderà o vi guarderà male. Se desiderate leggere i discorsi più velocemente di quando appaiono sullo schermo, cliccate il pulsante del mouse (se il puntatore del mouse non sta segnando alcuna icona) per vedere il resto della conversazione.

L'icona [7] assume uno scopo speciale a seconda di oggetti particolari. Per esempio, se selezionate una pillola di cibo che avete in mano l'icona si illuminerà. Cliccando di nuovo sull'icona, mangerete la pillola. Nel caso in cui selezionate un martello, l'icona [7] non verrà attivata fino a che non individuerete qualche altro oggetto che potete colpire con il martello (utilizzando l'icona **EYE** - occhio). Fino a che l'icona [7] non è illuminata non può venire utilizzata.

L'icona [8] è l'icona **GIVE (DAI)**, che vi permetterà di offrire qualsiasi oggetto che state trasportando ad un'altra persona. Illuminate l'oggetto che desiderate donare, e avvicinate la persona a cui desiderate darlo. **Potreste donare l'oggetto dopo aver intrattenuto la persona in una conversazione (usando l'icona [6]).**

Trascorrerete la maggior parte del vostro tempo viaggiando sul **satellite Histori**, un satellite che forma un'orbita geocentrica attorno alla Terra. Il progetto dei satelliti del 21° secolo dà ancora importanza allo spazio. Ciò significa che alcune parti del satellite sono collegate da un sistema "multi-ports", che provvede ad un collegamento multiplo con altre parti dell'a-

stronave. Queste multi-porte sono chiaramente segnate con tre linee orizzontali vicino alle relative uscite. Cliccando sull'icona **DOOR (PORTA)** [9] potrete cambiare la destinazione di un multi-door.

Sul **SATELLITE HISTORI** localizzerete alcune macchine del tempo che vi permetteranno di tornare indietro nel tempo. Quando viaggerete nel tempo, l'icona [9] diventa l'icona **RECALL (RICHIAMA)** che vi riporterà immediatamente alla stazione spaziale. Anche se sarete danneggiati mortalmente, questo sarà l'unico modo per ritornare al presente.

V. diagramma a pag. 21

Note Tecniche

(a) **COMPUTERS:** Il satellite *Histori* è dotato dell'ultimo Sistema Neuro Computerizzato. Ciò significa che potrete solo guardare un terminale (usando l'icona [2]) per poter essere ammessi. Vi saranno mostrati parecchi neuro-computers nella maggior parte delle località. L'interfaccia utente è gestita a menu, e le operazioni si spiegano da sé. Troverete che i computers hanno spesso diverse funzioni. Comunque, tutti i computers vi facilitano nel **CARICAMENTO** e nel **SALVATAGGIO** della vostra posizione di gioco. Potrete **USCIRE** dal gioco solo usando il terminale del computer.

(b) **MACCHINE DEL TEMPO:** Alcuni lettori potrebbero essere sorpresi dal fatto che il viaggiare nel tempo è una pura formalità nell'anno 2047. Ci sono voluti ben 100 anni dalla pubblicazione della "Teoria della Relatività" di Einstein per scoprire la natura "granulosa" dei cono luce. In termini semplici, ciò significa che chi viaggia nel tempo può solo recarsi in certi punti nel futuro o nel passato. Questo limita severamente il numero di date potenziali che possono essere prese di mira. Significa anche che ogni macchina ha bisogno di essere spedita in un periodo particolare. Infine, una importante limitazione è che chi viaggia nel tempo non può portare alcun oggetto durante il viaggio. Come sempre, il miglior metodo per scoprire questi principi è la pratica...

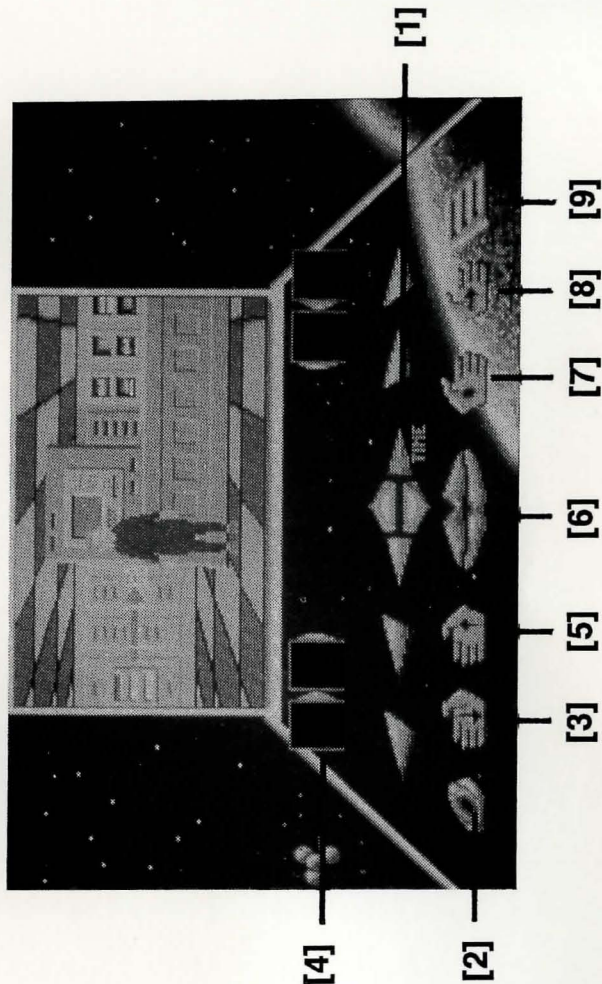


Figure 1

