

INTERACTIVIDAD



Para manipular correctamente los disquetes que contiene este programa, sigue estas instrucciones. Puedes utilizar exclusivamente el ratón

LA PANTALLA está dividida en cuatro zonas, de arriba hacia abajo:

- el tablero de comandos que aparece si el cursor-flecha se posiciona en la parte superior de la pantalla,
- la parte central donde se desarrolla la aventura,
- la ventana de los diálogos,
- la línea de servicios o última línea de la pantalla.

EL PAPEL DE LOS CURSORES

Desplazar el cursor por la pantalla, corresponde a la acción de examinar. Este permite localizar:

- **la salida:** tenemos un cursor-puerta,
- **los objetos o lugares señalados:** su nombre aparece en la línea de servicios.

La aparición del cursor "click if ok" señala los textos para leer. Desaparecen simplemente presionando el botón izquierdo del ratón.

UTILIZACION DE LOS OBJETOS

Clicar el botón izquierdo del ratón sobre un objeto lo transforma en cursor. En este caso:

- clicar el botón derecho del ratón mete el objeto en el inventario,
- clicar el botón izquierdo permite utilizar este objeto en la imagen. "UTILIZAR sobre" aparece entonces sobre la línea de servicio con, seguidamente, el nombre del objeto, del lugar, o del personaje que hemos designado con el cursor. Clic izquierdo: actuar. Clic derecho: Puede corresponder según el contexto a las siguientes acciones: dar, mostrar, coger, utilizar o activar.

EL INVENTARIO

Abres el inventario clicando el botón derecho del ratón. El conjunto de los objetos poseídos aparece bajo forma de cursor.

Para utilizar un objeto sobre otro objeto del inventario, es necesario:

- coger un objeto o cursor, en la imagen o en el inventario,
- llevar ese cursor-objeto sobre el tablero de comandos en la parte superior de la pantalla,
- clicar el botón izquierdo sobre el icono "inventario" del tablero de comandos,
- clicar el cursor-objeto sobre el objeto de tu elección.



EL TABLERO DE COMANDOS

Hay seis funciones accesibles posicionando el cursor en la parte superior de la pantalla y clickeando el botón izquierdo del ratón sobre el icono deseado.

GESTION: permite **"SALVAR"**, **"CARGAR"**, **"ABANDONAR"**

SALVAR: aparecen 30 posiciones para salvaguardar el estado del juego.

Elige una línea manipulando eventualmente "los ascensores", el nombre de la pantalla se inscribe automáticamente; si deseas puedes cambiarlo.

CARGAR: cada una de las 30 posiciones puede ser retomada. Encontrarás el juego en el estado en el que lo has salvaguardado.

ABANDONAR: permite salir del juego.

JOKERS

Dispones de algunos jokers que te ayudarán si estás bloqueado, dándote algunas pistas.

AGENDA

Indices, diálogos con los personajes-claves y la evolución de la historia se graban automáticamente y pueden ser consultados siempre que desees. Dispones de una hoja suplementaria para tomar notas.

INVENTARIO

Otra forma de abrir el inventario.

DESPLAZAMIENTO: Permite acceder directamente a un lugar ya visitado sin atravesar las pantallas intermedias.

OPCIONES

MUSICA: permite suprimir o instalar la música ambiental.

INFO: permite visualizar FECHA, HORA, TIEMPO ACUMULADO DE JUEGO y PORCENTAJE DE AVANCE.



INFORME PSICOLOGICO DE DORALICE PRUNELIÈRE
realizado por el Coronel Orson,
especialista de reclutamiento.

En 1992, el sujeto es una joven mujer de 27 años, dotada de una viva inteligencia, que ejerce el oficio de comandante de a bordo, lo que le asegura un cierto confort material.

Atención: Su oficio se corresponde muy bien con su carácter independiente y su necesidad de moverse siempre. Adora tanto la inseguridad de las junglas hostiles como los hoteles de lujo. Su padre un etnólogo, especialista en los indios y enamorado de los grandes espacios. Su madre es virtuosa cantante brasileña de la Opera de Manaus. El sujeto vive en un lujoso apartamento parisino, donde recibe frecuentemente a muchos de sus amigos, a quienes prepara una cocina exótica y refinada. Adora los alcoholes fuertes: el whiskey, el ron, el coñac. Su bebida preferida: la piña colada. Su plato preferido: los huevos, cocidos de todas las formas y con no importa qué dentro.

Adora el jazz retro. Odia el ajedrez pero venera el Go. No entiende nada de Bridge, pero juega memorables partidas de Scrabble con su mejor amiga. Sana y vigorosa, ha practicado muchos deportes: Ala delta, aikido, surfismo... Pero ninguno le ha apasionado. No fuma. Detesta las armas. No soporta ningún corporalismo, ningún partido político, ninguna religión. Ni crédula, ni supersticiosa, ella cree en la ciencia. Su temperamento la impulsa en la búsqueda de nuevas sensaciones, y a actividades fuera de lo común. Lo quiere hacer todo pero no profundiza en nada. Asimismo puede dar la impresión de ser superficial...

A veces es inconsciente. Adora las situaciones difíciles donde su juicio, su sentido de la observación y su espíritu de deducción están sometidos a las más duras pruebas. Es una apasionada de las viejas series de TV americanas, aprecia particularmente Mac Gyver, Colombo, Misión Imposible... todo esto a la vez.

El sujeto sólido y equilibrado, presenta todas las aptitudes para llevar a buen término la misión de interceptar a Jarlath Equus.



INFORME DE MOVIMIENTOS DE JARLATH EQUUS
por el profesor Nathaniel,
experto en criminología temporal

EUROPA - 2092

JARLATH EQUUS es el resultado de la nueva generación de científicos histórico-físicos, que trabaja sobre el programa confidencial de investigación sobre el desplazamiento en el Espacio-Tiempo. Se declaró culpable del robo de un prototipo del Americium 1492, este material recientemente descubierto, destinado a uso militar revolucionario, acabaría creando un comercio clandestino. 3000 años serían necesarios para desintegrar este material que tiene la "fastidiosa propiedad" de ser radioactivo. JARLATH ideó un audaz plan: se remontaría 3000 años atrás en el pasado y escondería el prototipo en un sarcófago de oro en compañía de una momia egipcia. Después con el paso de los años, observaría en qué se transformaría su tesoro.

ISLA DE SAN CRISTOBAL - 1840

En 1840, el tesoro llegó a ser la reliquia de una tribu costera de Africa del Oeste.

Esperando recuperarlo a espaldas de la Policía Espacio-Temporal que le pisaba los talones, JARLATH eligió instalarse en una isla del Caribe y se casó con la hija de un rico plantador. Aprovechando el tráfico de la trata de esclavos, mandó traer su tesoro al mismo tiempo que algunos esclavos. Después en la isla, preparó la última parte de su plan: sobornó a un ladrón para que hiciera naufragar el barco y el "tesoro" a lo largo de las costas de Europa, en la proximidad de su mansión, con el fin de guardarlo en el fondo del mar, "el tesoro" escapará a la vigilancia de nuestra Policía Espacio-Temporal.

COMENTARIOS:

Estamos ante un caso difícil de manipulación espacio-temporal. El nivel de paradoja ha alcanzado el umbral crítico, se teme una destrucción total de la estructura profunda del patrimonio biológico universal. Sólo la extracción del elemento perturbador del contexto factual puede corregir los efectos perwersos.

Punto de intercepción sugerida: PARIS - 1992

CONCLUSIONES DEL ASUNTO "AMERICIUM 1492" UNA ENTREVISTA EN EXCLUSIVA CON UN AGENTE DE LA POS.TE.



El Nuevo Acontecimiento: Agente Melkior, ¿puede usted explicarnos qué papel desempeña la Policía Espacio-Temporal en 2092?

MELKIOR: *Usted sabe que recientes descubrimientos nos permiten ahora volver al pasado, gracias a un campo magnético intenso generado por un simple cajetín o estuche colocado en la muñeca. Esto está reservado para algunas personas. Los inevitables consecuencias que ha traído este extraordinario descubrimiento nos han conducido a la creación del Comité Ético Temporal. Sólo está autorizada la observación del pasado. Cualquier otra intervención está estrictamente prohibida probablemente considerada peligrosa.*

N.E.: *Usted acaba de resolver el robo del Americium 1492 del que hemos oído hablar tanto.*

M.: *No merezco todos los méritos. Es principalmente gracias a Doralice Pruneliet, una encantadora persona que vive en 1992 que conseguimos la feliz resolución de este caso. La encontré en 1840, a bordo de la Bris-carde donde me disfracé de rancharo.*

N.E.: *La POS.TE. permite entonces la intervención de personas del pasado ¿Puede explicarnos cómo fue elegida?*

M.: *Bien, Jarlath Equis el criminal al que seguía el rastro, no se contentó con remontar el pasado, él influyó en todos los acontecimientos. Por esto, según la teoría de los "Futuros Posibles", él aseguró su condena. Tan sólo nos hizo falta elegir entre todos los futuros posibles, una línea temporal en la que su mente primitiva figuraba. En la línea elegida estaba Doralice Pruneliet.*
N.E.: *Exactamente, ¿cuál fue el error cometido por Jarlath?*

M.: *Primer error: casarse en 1840, con Velvet Rochefort de la Prunelietre tras haber provocado que ella misma matase a su padre. Segundo error: llevar a la Isla de S. Cristóbal al mismo tiempo que "el Tesoro" (la prueba de Americium robada), y un esclavo llamado Yorba. Este tuvo un hijo con Velvet, que está directamente unido a Doralice Pruneliet, algunas generaciones más tarde. Nuestros historiadores detectarían la "herida" temporal causada por estos 2 acontecimientos, lo que nos permitiría localiar a Jarlath en esta isla del Caribe.*

N.E.: *¿Neutralizó a Jarlath en este lugar?*

M.: *No, yo no, Doralice. No llegué a localizar simultáneamente al individuo y "el tesoro". Corría el riesgo de perder al uno y al otro. Era preciso que el hombre guardase una perfecta confianza en su plan para que yo le siguiese la pista hasta el final. El no desconfió de Doralice que constituía un doble adversario. Fue ella quien le entró a él.*

N.E.: *¿Fue informada Doralice de su papel en este caso?*

M.: *El Código de Ética Temporal me lo prohibió. Ella continúa su vida en el siglo XX, ella no sospechaba nada, pero me gustaría tenerla de nuevo como miembro del equipo.*

EL DESPLAZAMIENTO EN EL ESPACIO-TIEMPO

Desde finales del siglo XX, la Biología moderna, utiliza asiduamente la retroevolución de células dañadas, que permite volver a una estructura sana e influir en una nueva evolución positiva de un organismo dañado. Al mismo tiempo, los teóricos de la Termodinámica demostraron la reversibilidad macroscópica a través de la creación de campos magnéticos intensos. Gracias a la convergencia de estos 2 dominios, de la Ciencia, hizo falta menos de un siglo para elaborar las técnicas de una evolución de la materia hacia el pasado. No se trataba de rejuvenecer el sujeto, sino de rejuvenecer su entorno. Esta tecnología, hoy miniaturizada, permite viajar a través del túnel del tiempo. Pero si hay un sólo pasado conocido, para un instante dado, hay una infinidad de futuros posibles. Por lo tanto será necesario esperar todavía un siglo para explorar estos posibles caminos del futuro...

Profesor FALCO, especialista en mecánica cuántica, extracto de su último libro, "El futuro anterior", (enero 2092).

EL AMERICIUM 1492

Una primera muestra de este material fue detectado por casualidad, en un fragmento de meteorito conservado desde hace más de un siglo por un familia de coleccionistas. El azar intervino una segunda vez, cuando un cristal de numerosos tonos fue localizado a algunos metros de profundidad en ese golfo de Méjico.

El cristal podía alcanzar una temperatura y aceleración extraordinarias, propiedades que se comprobaron en un laboratorio satélite y en aplicaciones militares, que podían ser revolucionarias.

Un detalle que merece ser mencionado: el material del nombre de código atómico Americium 1492, está compuesto de pesadas moléculas y presenta un nivel de radioactividad de un período de tres millones de años. Esto, es muy peligroso para las aplicaciones a largo plazo si deseamos esperar su desintegración radioactiva.

Profesor FALCO, especialista de mecánica cuántica, extracto de su último libro "El futuro anterior" (enero 2092).

OTROS PROTAGONISTAS DE LA HISTORIA

YORUBA

Descendiente de una línea de magos egipcios, es el guardián del tesoro de su tribu: el sarcófago de oro que contiene la momia del faraón Amenotep. Fue raptado de su tribu por Jarlath, para hacerlo esclavo en la isla de S. Cristóbal. Llegó a ser el amante de Velvet Rochefort de la Prunelière, la mujer de Jarlath. Doralice y Melkior le liberaron del barco que le traía a Europa.



VELVET

Jarlath la desposó para heredar el nombre y la plantación de su padre. Olvidada por su marido y aburrida de sus largas ausencias, llegó a ser la amante de Yoruba con el que tuvo un hijo: Maximin. Será ella quien conduzca a Doralice a Maximin.

FILIBERTO

Es el capitán de "La Briscarde". Fue sobornado por Jarlath para hundir el barco que contenía el sarcófago, cerca de su mansión situado en la Costa Europea. Mantiene a su tripulación en un terror absoluto gracias a su revólver con la cruz magnética que tan sólo funciona con sus sortijas "imantadas".



OSWALD

Odia al Capitán, tan sólo busca la ocasión de crear un motín. Doralice le ayuda a robar el revólver "mágico" del Capitán Philibert a cambio de hacerle abandonar el barco.

MAKANDAL

Es el dueño de la isla de San Cristóbal, pasa su tiempo evitando la pasión excesiva de Delia. Doralice deberá convencerlo para que cuide a Yoruba.



DELIA

Es la adivina y confidente de Velvet. Locamente enamorada de Makandal, pasa su tiempo elaborando filtros de amor para él. Doralice deberá ayudarla a embrujar a Makandal, para poder encontrar a Velvet.

CELEUCIE

La cocinera de la plantación, madre de Amilcar. Velvet le confió a Maximin, pero Jarlath volvió su atención hacia él, y puso en peligro su vida.



AMILCAR

Hijo de Makandal y Celeucie. Intentará engatusar a Doralice con sus artimañas. Será él quien conducirá a Doralice hasta Makandal.

SERAPIO

El narrador. Conoce toda la historia de la plantación y en particular la llegada de Jarlath y la muerte del padre de Velvet. Desgraciadamente una extinción de la voz le impide hablar. Cuando Doralice le cure, él la ayudará a entrar en la plantación.



MAXIMIN

Hijo de Yoruba y Velvet. Es el tatarabuelo de Doralice. Su vida está amenazada por Jarlath.

GALIPO

6 Es el loro que Makandal dió al Capitán. Cuando Philibert encerró a Doralice en su cabina, impidió que esta la registrara.

PUESTA EN MARCHA

1 - VERSION AMIGA

Inserta el disquete 1 en el lector. El programa se lanza automáticamente.

2 - IBM PC y COMPATIBLES; INSTALACION EN DISCO DURO

- LOST IN TIME está compuesto de dos episodios independientes el uno del otro. Usted puede instalar los dos episodios separadamente o unidos los dos en su disco duro. En este caso se encadenarán automáticamente.
- Si desea poseer simultáneamente el episodio 1 y el episodio 2 en conjunto, deberá disponer de 23 Megas en tu disco duro. Por el contrario, gracias a la instalación parcial, tiene la posibilidad de utilizar "Lost in time" con sólo 9 MB.
- En cualquier caso, para funcionar correctamente, debe disponer de al menos 550 KB de RAM convencional (independientemente de la memoria extendida).

Cualquiera que sea el episodio elegido, el procedimiento es el mismo:

Inserte el disquete 1 en el lector A -o B- y escriba A: INSTALL después ↵ o B: INSTALL, después ↵ y siga las instrucciones de instalación que aparecen en la pantalla. La instalación os da a elegir disco duro C:, D:, E:... si los hubiera. Se crea automáticamente un subdirectorio COKTEL/LOST.

Según la capacidad de su disco duro, existen varios casos posibles:

- 2.1.- Quiere instalar un episodio y dispone de 12 MB en su disco duro. Tan sólo debe seguir el procedimiento. Si hay otro episodio ya instalado se encadenarán automáticamente.
- 2.2.- Quiere instalar un episodio y posee más de 9 MB pero menos de 12 MB en su disco duro.
Elige la opción "Instalación parcial", o libere 12 MB, en total en su disco duro para efectuar una instalación total.
- 2.3.- Desea instalar un episodio y dispone de menos de 9 MB.
No podrá efectuar ninguna instalación. Libere 9 MB en su disco duro para una instalación parcial o 12 MB para una instalación total.

NOTA: La instalación parcial corta cada episodio en dos. En la mitad del episodio, el programa, le preguntará si desea instalar la segunda parte. En este caso, el programa efectuará una segunda instalación parcial, borrando la primera.

En adelante para lanzar el juego, sitúese en el directorio COKTEL tecleando CD COKTEL después ↵ y teclee LOST Y presione ↵.

NOTAS:

A/ Si lanza el juego desde el DOS y desea cambiar la configuración de su PC (tarjeta gráfica, tarjeta sonora, ratón, etc.), sitúese en el directorio COKTEL/LOST tecleando CD COKTEL/LOST, después lanza el juego tecleando SETUP y después ↵.

B/ SI NO POSEE SUFICIENTE MEMORIA RAM (aparecerá indicado en la pantalla).

Para aumentar la memoria convencional, puede:

- disminuir el número de "files" y "buffers" especificado en el archivo CONFIG.SYS. Para modificar este fichero, consulte el manual de su ordenador. Después de cada utilización del juego, configure de nuevo el fichero CONFIG.SYS dejándolo en su estado inicial.

NB.: el número de files debe ser al menos de 16.

- cree un disco sistema de arranque a partir de un disco virgen. Para ello, consulte las instrucciones del manual del MS-DOS. Para toda utilización del juego, inserte este disquete en el lector antes de encender el ordenador. Lance seguidamente el juego como indica a continuación.

C/ Para una mejor utilización de las capacidades de su máquina, comprima su disco duro (ej.: con el utilitario COMPRESS).

D/ En caso de problema, y después de haber verificado todos los puntos que preceden, usted puede regular la configuración de su tarjeta sonora (canal DMA y número de IRQ). Utilice para esto la opción de configuración avanzada del menú de selección.

3 - CD ROM

Inserte el CD en el lector CD ROM.

Desde el camino de acceso del CD (por ejemplo D:), teclee **INSTALL**, y siga las instrucciones de la pantalla. Tras la instalación, para lanzar el juego, es suficiente situarse en el directorio COKTEL y escribir **LOST** después **↵**.

NOTAS:

A/ Por consiguiente si desea cambiar la configuración de su PC (tarjeta gráfica, tarjeta sonora, ratón, etc.). Posiciónese en el directorio COKTEL/LOST tecleando **CD COKTEL/LOST**, después lance el programa escribiendo **SETUP** después **↵**.

B/ Si no tiene suficiente memoria RAM, consulte el párrafo B/ del capítulo 2 - IBM PC y compatibles, de la puesta en marcha.

C/ En caso de problemas, consulte el párrafo D del capítulo 2 - IBM PC y compatibles.

PASAR EL TEST DE PROTECCION (salvo CD ROM)

Dispone de un libretto compuesto de colores localizados por una letra y un número. El test aparece en una pantalla donde figuran 3 cuadrantes y 8 teclas coloreadas y numeradas. Aparece un código compuesto de una letra y de un número de 3 cifras. Ej.: C127. Coja su libretto y localice el color de la casilla indicada por sus coordenadas.

Presione la tecla de su teclado numérico que lleve el número que corresponda al color y **↵**.