



ATARI, AMIGA, PC

VIAJE AL CENTRO DE LA TIERRA es un juego basado en la novela de JULIO VERNE del mismo título, de la cual se han extraído los fragmentos más interesantes.

El juego consta de cinco fases completamente distintas, en las que continuamente se pondrá a prueba tu inteligencia y habilidad; consiguiendo el equilibrio adecuado entre ambas podrás ir superando los distintos obstáculos que te van apareciendo a lo largo del peligroso viaje y asistir así a un sorprendente final.

PRIMERA FASE

EL JUEGO

La acción en esta fase se desarrolla en la ciudad de Londres, donde vemos al Profesor Lidenbroke salir de la biblioteca con un libro en sus brazos.

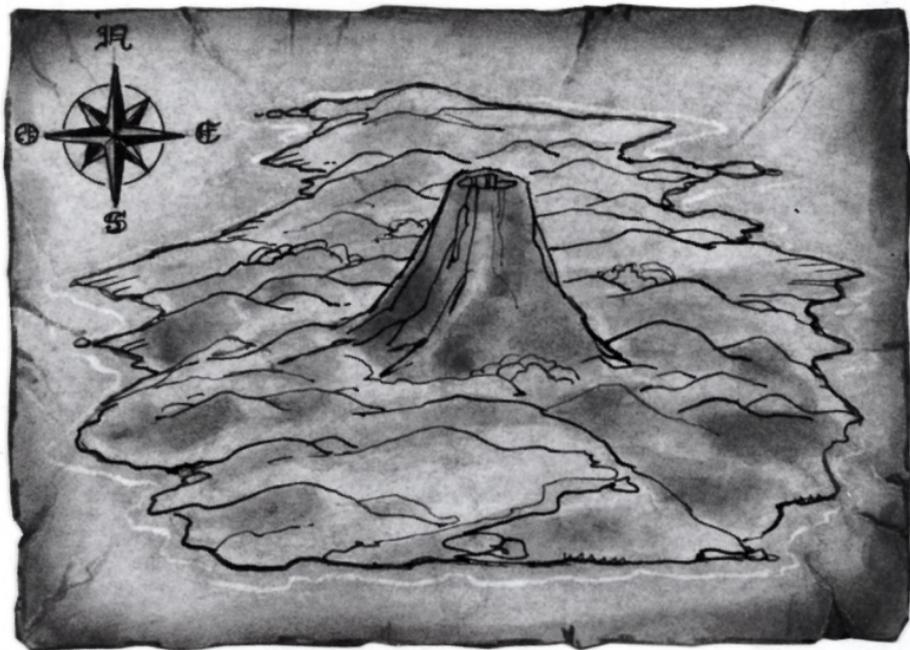
Después se dirige hacia su casa y comienza a hojear dicho libro, al hacerlo ve cómo cae una hoja de entre sus páginas; al recogerla observa que es un viejo pergamino en el que aparece dibujando un mapa, y es en este punto donde entras tú en acción.

El pergamino consiste en una especie de puzzle formado por once piezas descolocadas en una matriz de once huecos. Tienes que ordenarlas antes de que el reloj de arena, situado en la parte superior derecha, se vacíe completamente.



El mecanismo consiste en ir pasando las piezas al hueco libre, con el fin de ir colocándolas en las posiciones correctas.

Sólo si eres capaz de completar el mapa en el tiempo previsto obtendrás la imagen de la Isla del Volcán, que es en realidad la clave que te permitirá acceder a la fase siguiente donde empieza verdaderamente la fantástica aventura.



MARCADORES

En esta fase únicamente aparece un reloj de arena, situado en la parte superior derecha, para indicarte el tiempo que posees para recomponer el pergamino.

TECLAS DE CONTROL

ATARI Y AMIGA

Únicamente debes mover el joystick hasta situarte encima de la ficha que desees mover y pulsar fuego para dejarla en el lugar deseado.

PC

Puedes usar joystick (si dispones de él) o teclado, debiendo mover la punta de la pluma hasta situarte encima de la ficha que desees mover y pulsando fuego para dejarla en el lugar deseado.

Si utilizas teclado y no lo has redefinido, las teclas que debes pulsar son:

Q: ARRIBA.

A: ABAJO.

O: IZQUIERDA.

P: DERECHA.

BARRA ESPACIADORA: PARA DEJAR LA FICHA EN EL LUGAR DESEADO.

F1: PAUSA.

“ESCAPE”: REINICIAR LA FASE.

“X”: EN CGA PERMITE CAMBIAR LA PALETA DE COLOR EN CUALQUIER MOMENTO.

SEGUNDA FASE

EL JUEGO

Esta es una fase de acción que se desarrolla en el interior de un Volcán con estructura laberíntica.



Al inicio aparecen los tres personajes con los que llevarás a cabo la increíble aventura: profesor Lindenbroke; Graüben, su hija, y Axel, su sobrino. Los tres, junto o por separado tienen que intentar llegar a la salida del Volcán.

Cada uno de los personajes tiene unas características propias que les hacen más adecuados para determinadas tareas.

Axel: Es de compleción atlética, por tanto, es él el que debe realizar las tareas que requieran una mayor fuerza y habilidad. Posee



un pico que podrá utilizar para abrir algunas zonas del Volcán que aparentemente están bloqueadas; algunas de estas zonas son en realidad trampas mortales, ya que contienen en su interior pequeños ríos de lava. También podrá usar el pico para defenderse del ataque de los murciélagos.



Profesor Lidenbro-
ke: El es el cerebro de la expedición. Es un hombre de mediana edad con un gran conocimiento sobre temas geológicos, de él parte la idea de realizar el viaje. Debido a su edad no posee gran agilidad y su peso es algo elevado. Lleva consigo



una mochila y una pistola con la que matar a la araña y a los murciélagos. Los disparos están limitados (sólo tiene seis balas) por lo que deberá buscar cajas de municiones a lo largo del recorrido.

Graüben: Lleva un objeto de vital importancia "la cantimplora", que sirve para proporcionar energía al resto de la expedición. No lleva armas, pero puede hacer frente al ataque de los murciélagos, utilizando algunas piedras que se encuentran por el suelo (en la versión PC también puede defenderse con ellas de la

araña), aunque, como es lógico, el nivel de eficacia será inferior que si usamos la pistola.

Desde un principio tienes que tener claro el hecho de que tienes que ir descendiendo continuamente, ya que el objetivo es llegar a la parte más baja del volcán.

El enlace principal es una especie de cuerda de formación natural que cuelga de algunas de las paredes del interior de la cueva, como es lógico éstas te servirán bien para subir a un nivel superior o para descender a uno inferior.

Además de por cuerdas, es posible pasar de un lugar a otro saltando, aunque eso sí, con el inconveniente de que en algunas ocasiones lo harás un poco a ciegas al no poder ver desde tu posición el lugar donde vas a saltar, que también en muchas ocasiones puede ser una trampa mortal. Ello supondrá también un mayor consumo de energía.

Al ser los personajes totalmente autónomos puedes dirigir a cada uno de ellos hacia la dirección que más te convenga en cada momento y además sin ningún límite. No obstante, tienes que tener en cuenta que algunas veces necesitarás que los personajes se ayuden unos a otros.

Esto te va a permitir en muchas ocasiones poder explorar algunas zonas de la cueva con un personaje en concreto antes de llevar a los demás hacia allí.



Sin embargo, tienes que tener mucho cuidado porque, aunque los personajes se pueden alejar lo que quieras unos de otros tendrás que actuar siempre con una estrategia predefinida, pensando en todo momento que serán muchas las ocasiones en las que tengan que ayudarse entre ellos.

A pesar de todo, ésta no es solamente una fase estratégica, ya que los numerosos peligros que te aguardan a lo largo del recorrido te obligarán a actuar con la rapidez y habilidad que requieren normalmente los más excitantes juegos de acción.

PELIGROS QUE DEPENDEN DEL TERRENO



Estos son algunos de los peligros relacionados directamente con el terreno:

Puente: Hay una serie de puentes colocados estratégicamente en zonas importantes a la hora de llegar a la salida que, aunque aparentemente son sólidos, se irán destruyendo rápidamente cuando los personajes intenten pasar sobre ellos.

Hay otro tipo de puentes que se encuentran ya destruidos y que sólo podrás atravesar saltando, pero eso sí, con mucho cuidado porque si no mides bien la distancia perecerás en los ríos de lava sobre los que se alzan estos puentes.

Nubes de grisú: En el volcán se generan nubes de grisú que se desplazan a través de

él en sentido horizontal. El mayor peligro que encierran es que la llama de la linterna las hace explotar violentamente, produciendo daños a los personajes.

Lava: En el interior del volcán puedes encontrar distintas formaciones de lava, unas veces en forma de río, bajo los puentes, otras oculta tras las paredes y que saldrán a la superficie al intentar Axel abrir huecos con el pico.

Geisers: Se encuentran en el suelo de algunas de las galerías del volcán y desprenden un agua hirviente que puede dañar a los personajes.

Además de todas estas formaciones hay una serie de PANTALLAS TRAMPA en las que debes tener mucho cuidado, ya que son pantallas sin salida o terminadas en un peligro irreversible.



También hay algunos lagos que son en realidad vías de comunicación entre dos puntos y que pueden ser atravesados por los personajes.

ENEMIGOS

El recorrido por el interior del volcán es muy peligroso debido, además de a su compleja estructura laberíntica y a los accidentes del terreno, a los habitantes de las entrañas del volcán que tratarán por todos los medios de impedir que

encuentres la salida correcta. Algunos de ellos son:

Formaciones de murciélagos: En algunas galerías hay formaciones de murciélagos que, generalmente se encuentran alestargados, pero que pueden despertar si se produce algún ruido.

Cuando están despiertos son muy peligrosos y atacan casi obsesivamente, aunque por fortuna no



tienen demasiada autonomía y no pueden alejarse demasiado.

Debes procurar que no te ataquen cuando estés subido a una cuerda, pues te tirarán de ella, pudiendo morir a causa del impacto de la caída.



Murciélago asesino: Es otra especie de murciélago mucho más peligroso que los anteriores. Siempre está activo y siempre ataca a los personajes, se encuentren éstos donde se encuentren.

Tienen una total autonomía que les permite moverse por cualquier parte de la caverna y al ser voladores te podrán seguir en cualquier dirección.



Arañas: Son unos seres monstruosos y repulsivos que habitan en el interior de las cuevas. Puedes detectar su presencia gracias a las telas de araña que se extienden de un lugar a otro de la caverna, pero, teniendo en cuenta que si quedas atrapado en una de ellas, la monstruosa araña iniciará el implacable camino hacia su presa con el fin de devorarla.

Sólo el profesor y Axel pueden matarla, utilizando la pistola o el pico (en la versión PC también puede matarla Graüben, utilizando las piedras). Si lo consiguen, el personaje que estaba atrapado queda liberado automáticamente.

Monstruo del lago: El lago es una pieza clave en el desarrollo del juego por ser la principal fuente de energía de los personajes. Se encuentra en muchas ocasiones habitado por un terrible monstruo submarino provisto de descomunales tentáculos. Ataca siempre que detecta la presencia de los personajes dentro del agua y casi siempre espera a que estén lo suficientemente dentro para que les sea más difícil escapar de sus garras.



OBJETOS UTILES

En el juego hay dos objetos que son de vital importancia.

Uno de ellos es el **“el candil”**, que sirve para iluminar el camino que vas recorriendo en cada momento. Dispone de gas suficiente como para llegar al final del juego, siempre y cuando, claro está, no te entretengas demasiado, dando muchas vueltas innecesarias por el volcán. Si se apagara antes de llegar al final, la pantalla se oscurecería casi completamente y serías mucho más vulnerable; por ejemplo, al no ver la tela de araña podrías caer en ella con bastante facilidad.

“La cantimplora” es otro de los objetos fundamentales. La lleva Graüben, y actúa en cierto modo, como un surtidor provisional de energía. Si pierdes a la chica durante el juego, el resto de los personajes sólo pueden recuperar energía introduciéndose en los lagos, con el consiguiente peligro que ello entraña.

La cantimplora se recarga en los lagos.

MARCADORES

En esta fase los marcadores aparecen situados en la parte inferior.

En el extremo izquierdo hay un mapa que te indica en todo momento el recorrido que estás haciendo.

Seguidamente aparece la imagen de cada personaje con una barrita indicadora del desgaste de energía situada en la parte superior de cada uno de ellos.

Una cantimplora, con su correspondiente barra indicadora contabiliza la cantidad de agua que posee.

Y finalmente el candil, que aparece constantemente en pantalla para indicarte que puedes utilizarlo en cualquier

momento, siempre y cuando, claro está, quede gas suficiente. Una barrita situada encima del candil te indicará en todo momento la cantidad de gas que posees.

CONTROLES

ATARI Y AMIGA

Cada personaje aparece identificado con un número, pulsando el correspondiente a cada uno podrás seleccionar el jugador activo:

1. Profesor Lidenbroke.
2. Axel.
3. Graüben.

Para obtener energía de la cantimplora debe ser la chica el **JUGADOR ACTIVO** en ese momento y a su vez tienes que pulsar la tecla **ALTERNATE**.

Pulsando la tecla **ESPACIADORA** puedes apagar o encender el candil.

Para bajar por la cuerda bastará con pulsar el joystick hacia abajo, de este modo el personaje saltará automáticamente y cogerá la cuerda con las manos.

Pulsando la tecla **ESCAPE** consigues **PAUSA**.

Para **SALVAR** el lugar del juego en el que actualmente te encuentres tienes que pulsar **F1**. Si quieres **CARGAR** la última posición en la que te encontrabas la última vez que jugaste tienes que volver a pulsar **F1**.

La forma de inicializar el juego es pulsando la tecla **UNDO** en la versión **ATARI** y la tecla **DEL** en la versión **AMIGA**.

Con F10 cambias el modo de iluminación:

- Modo 1. La pantalla aparece iluminada u oscura según el estado de la linterna.
- Modo 2. La iluminación varía según el número de personajes que haya en pantalla.

PC

Cada personaje aparece identificado con un número, pulsando el correspondiente a cada uno podrás seleccionar el jugador activo:

1. Profesor Lidenbroke.
2. Axel.
3. Graüben.

Para obtener energía de la cantimplora debe ser la chica el **JUGADOR ACTIVO** en ese momento y a su vez tienes que pulsar la tecla "C".

Pulsando la tecla "L" puedes apagar o encender el candil.

Para saltar a la cuerda deberás seguir uno de estos dos procedimientos:

— Si está justo encima de ti tienes que mover hacia **ARRIBA**.

— Moviéndote **ARRIBA** y hacia el lado donde se encuentra la cuerda saltarás hacia ella y al pasar a su altura mueve sólo **ARRIBA** o **ABAJO**.

Pulsando F1 consigues **PAUSA**.

Si pulsas la tecla "ESCAPE" podrás:

- Reiniciar la fase.
- Retornar al menú principal.

Pulsando F10 puedes salvar la situación actual del juego para usarlo más tarde o bien cargar un juego anteriormente grabado.

"X": EN CGA, TE PERMITE CAMBIAR DE PALETA GRAFICA.

"C": PARA SELECCIONAR EL COMPORTAMIENTO COLECTIVO.

TERCERA FASE

EL JUEGO

Esta es la denominada "FASE DE LOS MONSTRUOS".

La acción se desarrolla íntegramente en una selva de abundante vegetación y repleta de monstruos prehistóricos.

Una vez que sales del volcán te encuentras ante cinco aberturas en la roca, cada una de ellas conducirá a los personajes a un camino diferente.

Una vez elegido un camino determinado podrás avanzar por él, pero del mismo modo, en algunas ocasiones si la estrategia del juego lo requiere podrás retroceder hacia el punto de partida y tomar un nuevo camino, incluso volver a juntarte con otro de los personajes que tomó un camino

distinto, por tanto, en cualquier momento del juego puedes abandonar al personaje activo y seleccionar a cualquiera de los otros que tengas vivos. De este modo es posible combinar



las acciones de cada uno de ellos y avanzar casi de modo paralelo.

También es posible seleccionar el comportamiento colectivo y llevar a los tres personajes a la vez.

Sólo es posible completar la aventura si al menos uno de los personajes logra sobrevivir.

OBJETOS UTILES

En esta fase la presencia de la chica es fundamental, ya que la energía no está en función del nivel de desgaste que se produce por el movimiento de los personajes, sino por el nivel de daños ocasionados al recibir el ataque de los monstruos (algunas criaturas te arrebatarán más energía que otras, incluso las hay que de un solo golpe acabarán contigo). Si tienes la suerte de contar con la chica en la expedición, gracias al **“botiquín”** que lleva curará las heridas de sus compañeros y repondrá totalmente la energía perdida.

El Profesor y Axel llevan una lanza que les servirá para hacer frente al ataque de los monstruos, la chica, para librarse del ataque de los monstruos tiene como única opción el salir corriendo.

Al utilizar una lanza, la lucha contra los monstruos debe ser desde muy cerca, una lucha cuerpo a cuerpo.

PELIGROS QUE DEPENDEN DEL TERRENO

En esta fase sólo hay dos obstáculos que dependen directamente del terreno: **“las arenas movedizas”** y **“las plantas carnívoras”**.

Las arenas movedizas son unas zonas pantanosas sobre las que se hundirán los personajes si se paran. Para evitarlo hay que atravesarlas rápidamente.



Las plantas carnívoras, aunque aparentemente parecen inofensivas pueden destruir rápidamente a cualquiera de los personajes.

Su apariencia es similar a la del resto de la vegetación, por eso es muy difícil detectar su presencia.

MONSTRUOS PREHISTORICOS

Los monstruos con los que tendrás que enfrentarte son los siguientes:

Tiranosaurio Rex: Este es el monstruo más peligroso de todos. Para atacar se agacha, atrapa a su víctima y la devora o la pisa.

Truco: Para acabar con él, es necesario, darle tres golpes en la cabeza en la versión PC y tres golpes en el vientre en las versiones de ATARI y AMIGA.

Stegosaurio: Aparece bebiendo agua en el lago y en el momento en que detecta la presencia de los personajes les

golpea con la cola. Cada golpe que el animal asesta a los personajes supone una pérdida de energía para ellos, por tanto, el aguante de los personajes va en función de la energía que posean y del número de golpes que reciban.

Smilodon: Es muy peligroso, ya que posee una gran agilidad. Ataca a sus víctimas con sus temibles y afiladas



garras o inesperadamente se abalanza sobre ellas derribándolas. La única forma de acabar con él es atacándole antes de que te derribe, si no te ha dado tiempo y en ese momento hay otro personaje en pantalla, este último puede atacar al Smilodon y salvar así a su compañero.

Además debes tener cuidado con los zarpazos que lanza, ya que por cada golpe que te dé el animal perderás energía.

Pterodáctilo: El Pterodáctilo ataca obsesivamente a los personajes y la única posibilidad de esquivarle es agachándote o clavándole la lanza. En el momento en que te golpee morirás.



MARCADORES

Al igual que ocurría en la segunda fase aparece en primer lugar la imagen de los tres personajes con la correspondiente barra indicadora de energía.



CONTROLES

ATARI Y AMIGA

Para recuperar energía del botiquín debe ser la chica el personaje activo en ese momento y a la vez tienes que pulsar la tecla ALTENATE. De este modo proporcionarás energía a todos los personajes.

Para seleccionar el personaje activo tienes que pulsar la tecla correspondiente a cada personaje:

1. Profesor Lidenbroke.
2. Axel.
3. Graüben.

Para seleccionar el comportamiento colectivo de los personajes no tienes más que pulsar la BARRA ESPACIADORA.

Pulsando la tecla ESCAPE consigues PAUSA.

Para salvar el lugar del juego en el que te encuentres actualmente tienes que pulsar F1. Si quieres cargar la posición en la que te encontrabas la última vez que jugaste pulsa también F1.

La forma de inicializar el juego es pulsando la tecla UNDO en versión ATARI y la tecla DEL en AMIGA.

PC

Para recuperar energía del botiquín debe ser la chica el personaje activo en ese momento y a la vez tienes que pulsar la tecla "B". De este modo proporcionarás energía a todos los personajes.

Para seleccionar el personaje activo tienes que pulsar la tecla correspondiente a cada personaje:

1. Profesor Lindenbroke.
2. Axel.
3. Graüben.

¡ATENCIÓN! NO PUEDES CAMBIAR DE PERSONAJE MIENTRAS HAYA UN PELIGRO EN PANTALLA.

Para seleccionar el comportamiento colectivo de los personajes no tienes más que pulsar la tecla "C".

Pulsando la tecla F1 consigues PAUSA.

"ESCAPE": REINICIAR LA FASE.

"X": EN CGA. TE PERMITIRA CAMBIAR DE PALETA GRAFICA.

"F10": * SALVAR SITUACION ACTUAL DEL JUEGO.

* CARGAR UN JUEGO ANTERIORMENTE GRABADO.

CUARTA FASE

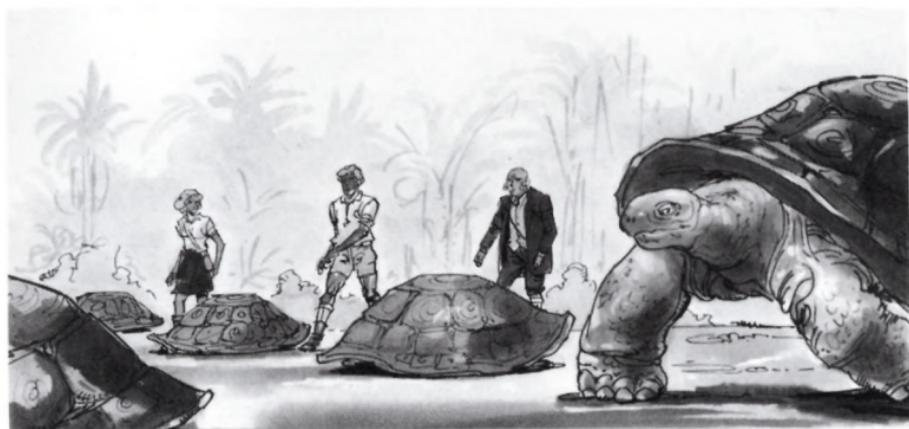
EL JUEGO

Se desarrolla en la PLAYA DE LAS TORTUGAS y es, en realidad, un juego de habilidad donde los reflejos, la intuición y la rapidez con que te muevas van a ser determinantes del éxito o del fracaso.

La mecánica del juego consiste en hacer llegar al personaje desde un extremo a otro de la Playa, esquivando una serie de caparazones de tortuga que se encuentran dispuestos con una estructura laberíntica.

El interior de los caparazones esconde tras de sí unas feroces tortugas que van cambiando de posición continuamente.

Si alguna de las tortugas llega a rozarte morirás aplastado al instante.



CONTROLES

ATARI Y AMIGA

En esta fase únicamente debes mover el joystick en la dirección en la que quieres que se muevan los personajes.

Para seleccionar al personaje activo tienes que pulsar la tecla correspondiente a cada personaje:

1. Profesor Lidenbroke.
2. Axel.
3. Graüben.

Pulsando ESCAPE obtienes la PAUSA.

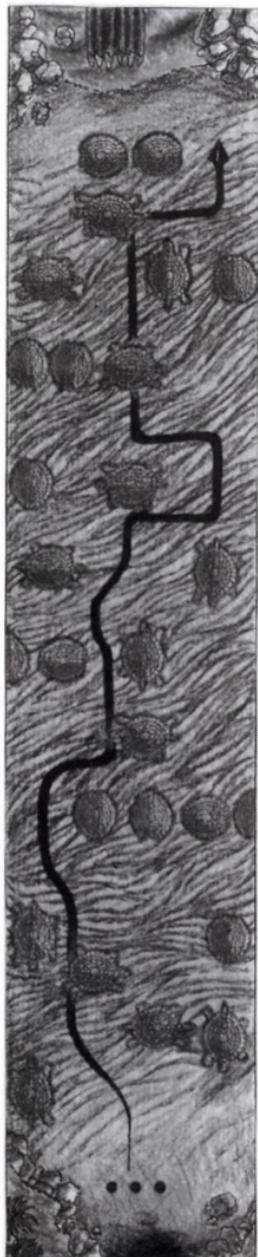
Para inicializar el juego debes pulsar la tecla UNDO en versión ATARI y la tecla DEL en versión AMIGA.

PC

En esta fase únicamente debes mover el joystick en la dirección que quieres que se muevan los personajes, si utilizas teclado y no lo has redefinido las teclas son las siguientes:

- Q: ARRIBA.
- A: ABAJO.
- O: IZQUIERDA.
- P: DERECHA.

Pulsando la tecla F1 consigues PAUSA.



QUINTA FASE

Después de hacer llegar a los personajes al otro extremo de LA PLAYA DE LAS TORTUGAS, te encuentras en una balsa que te permitirá subir a la superficie del volcán.

Este ascenso se produce a través de un tortuoso torrente de agua que te impulsará hacia la superficie, no obstante, debido a la fuerza del agua deberás moverte con gran destreza para no chocar contra las superficies rocosas.

MARCADORES

Para saber en todo momento el tramo de volcán que has ascendido y el que te queda aún por ascender tendrás en pantalla un corte transversal del volcán donde aparece señalada tu posición.

CONTROLES

ATARI Y AMIGA

Unicamente debes mover el joystick en la dirección hacia la que te quieras desplazar (derecha o izquierda).

Pulsando SCAPE consigues PAUSA.

Inicializas el juego, pulsando la tecla UNDO en versión ATARI y la tecla DEL en versión AMIGA.

PC

Podrás moverte a la derecha o a la izquierda, utilizando bien un joystick, o bien el teclado, si utilizas este último y no lo has redefinido las teclas de control son las siguientes:

O: IZQUIERDA.

P: DERECHA.

EQUIPO DE DESARROLLO

ATARI Y AMIGA

PROGRAMA: AGUSTIN GUILLEN.

GRAFICOS: JORGE AZPIRI Y ROBERTO URIEL.

PROGRAMADOR DE APOYO: ANTONIO MOYA.

MUSICA: T. P. M.

PORTADA: ALFONSO AZPIRI.

SECRETARIA DE PRODUCCION: MARIA DOLORES NAVARRO.

PRODUCCION: GABRIEL NIETO.

PC

PROGRAMA: PACO MARTIN.

GRAFICOS: ROBERTO URIEL Y JORGE AZPIRI.

PROGRAMADOR DE APOYO: ANTONIO MOYA.

PORTADA: ALFONSO AZPIRI.

SECRETARIA DE PRODUCCION: MARIA DOLORES NAVARRO.

PRODUCCION: GABRIEL NIETO.

© Topo Soft., 1990

Prohibida la reproducción, transmisión, alquiler o préstamo de este programa sin la autorización expresa escrita de ERBE SOFTWARE, S. A.

ERBE SOFTWARE, S. A.

C/ Serrano, 240

28016 MADRID

topo
SOFT*