

TUSKER

Durante los dos últimos años has estado intentando componer las memorias de tu padre con todo el material que has recogido a lo largo de los años. Mientras investigas en los papeles de tu padre, has encontrado su diario privado. Un diario personal que tu padre nunca había mostrado a nadie. Estás sorprendido de encontrar esto aquí, ya que él nunca hubiera ido a ningún sitio sin él y supones que lo perdió cuando fue asesinado.

Nunca se te había permitido leer el diario mientras tu padre vivía, aunque habías pedido permiso muchas veces. Tu padre siempre había quitado valor al contenido del diario alegando que no era más que las emociones desordenadas de un hombre viejo y que no tenían utilidad para tu trabajo literario. Muy pronto descubriste cuán lejos de la verdad estaban las afirmaciones de tu padre y la siniestra naturaleza de los contenidos del diario.

El diario estaba lleno de mapas dibujados a mano, esquemas de terrenos y numerosas notas sobre el Cementerio de Elefantes. Comprendiste entonces que tu padre había estado buscando el Cementerio de los Elefantes la mayor parte de su vida de exploración y que había amasado información de cada palmo del oscuro continentes: una historia aquí, una parte del folclore allá, pero todos tenían al final la misma patética nota al pie de la página: no ha habido suerte.

¿Por qué tu padre no se había llevado consigo sus pertenencias más personales? ¿Sabía él que esta vez no regresaría? A medida que lees las páginas manoseadas y descoloridas te sumerges más profundamente en la red del misterio, que tiene en su centro el precio más alto de todos: el Cementerio de los Elefantes.

Cerca del final del diario te das cuenta de que hay dos páginas que han sido arrancadas. Cuando doblas las tapas del diario para examinar los restos de las páginas arrancadas te das cuenta de que hay parte de un nombre escrito con la familiar letra de tu padre. Es difícil

reconstruir la palabra, especialmente porque falta la parte final y todo lo que puedes leer es Nyahur.

Alcanzas tu atlas y te diriges al mapa detallado de la parte central de Africa. Después de un cuidadoso escrutinio descubres que sólo se puede tratar de un lugar: Nyahururu. ¿Fue aquí donde comenzó la última aventura de tu padre? ¿Qué es lo que había tan importante en esas dos páginas para que las arrancara del diario? ¿Había encontrado tu padre el verdadero camino hacia el Cementerio de los Elefantes?

El impulso irracional de seguir la pista de tu padre te domina. Mal equipado y peor preparado tomas la decisión de partir hacia el oscuro continente tan pronto como te sea posible.

Aún conmocionado por la precipitación de tu decisión recuperas lentamente la calma con la convicción de que el sueño de tu padre se ha convertido en tu destino.

INSTRUCCIONES DE CARGA

Instala el sistema de tu ordenador como se detalla en tu Manual del Usuario. Asegúrate de que los periféricos no esenciales, como cartuchos, impresora, etc., están desconectados. Si no lo haces así, puedes tener problemas al cargar.

1. Si estás usando el Commodore 62/128 con la versión en cassette de TUSKER...

Conecta tu cassette y enciende tu ordenador y monitor/TV. Los propietarios del C128 deberán ahora de seleccionar el modo C64 tecleando GO64, pulsando RETURN, después Y, y de nuevo RETURN.

Mete la cinta de TUSKER en el cassette, asegurándote de que está completamente rebobinada.

Mantén apretadas las teclas SHIFT y RUN/STOP en el ordenador. Entonces pulsa la tecla PLAY en el cassette. El juego se cargará ahora.

Dirígete a la sección de instrucciones de multicarga en este manual.

2. Si estás usando el Commodore 64/128 con la versión en disco de TUSKER...

Conecta tu unidad de disco al ordenador y enciende la unidad de disco, ordenador y monitor/TV. Los propietarios del C128 deberán ahora de seleccionar el modo C64 tecleando GO64, pulsando RETURN, luego Y, y RETURN de nuevo.

Mete el disco de TUSKER en la unidad de disco con la parte de la etiqueta hacia arriba. Ahora teclea LOAD""",8,1 y pulsa RETURN. El juego se cargará entonces.

Dirígete a la sección de instrucciones de multicarga de este manual.

3. Si estás usando el Amstrad CPC 464, 664 ó 6128 con la versión en cassette del TUSKER...

Enciende tu ordenador y monitor/TV. Si tu ordenador tiene una unidad de disco incorporada debes de conectar ahora un cassette compatible a tu ordenador.

Entonces teclea 'I' TAPE y pulsa RETURN. Ahora tu ordenador estará listo para cargar datos desde el cassette. Para obtener el símbolo 'I' pulsa al mismo tiempo las teclas SHIFT y @.

Mete la cinta de TUSKER en el cassette. Asegúrate de que la parte de la etiqueta esta mirando hacia arriba y que el cassette está completamente rebobinado.

Pulsa al mismo tiempo la tecla CTRL y la pequeña tecla ENTER, y entonces pulsa PLAY en el cassette. El juego se cargará entonces.

Dirígete a la sección de instrucciones de multicarga en este manual.

4. Si estás usando un Amstrad CPC 464, 664 ó 6128 con la versión en disco de TUSKER...

Si tu ordenador tiene un cassette incorporado, primero apaga tu ordenador y conecta una unidad de disco compatible con él. Ahora enciende la unidad de disco y el ordenador. Entonces teclea ""DISK y pulsa RETURN. Ahora tu ordenador estará listo para cargar desde el disco.

Mete el disco de TUSKER en tu unidad de disco con la parte de la etiqueta hacia arriba.

Teclea RUN""DISK y después pulsa la tecla ENTER. Dirígete a la sección de instrucciones de multicarga de este manual.

5. Si estás usando el ZX Spectrum, Spectrum +, Spectrum 48K, Spectrum 128K, Spectrum +2, con la versión en cassette de TUSKER...

Conecta tu cassette a tu Spectrum como se especifica en el manual del usuario.

Si vas a usar joystick conecta las interfases necesarias AHORA.

Enciende tu ordenador, monitor/TV y cassette. Si tu Spectrum muestra ahora una pantalla de menú puedes seleccionar con el 48K ó 128K Basic.

Mete la cinta TUSKER en el cassette con la parte de la etiqueta mirando hacia arriba. Asegúrate de que el cassette está completamente rebobinado.

¡ATENCIÓN A TODOS LOS USUARIOS DEL SPECTRUM CASSETTE!

Cuando el juego esté cargado pulsa STOP en el cassette. Cuando hayas completado la carga y hayas contestado SI a la pregunta pulsa PLAY en el cassette.

Dirígete a la sección de instrucciones de multicarga en este manual.

Teclea LOAD"" y después pulsa la tecla ENTER. Ahora pulsa el botón PLAY en el cassette. El juego se cargará ahora.

6. Si estás usando el Atari ST, Amiga o Spectrum +3 con la versión en disco de TUSKER...

Conecta tu unidad de disco a tu ordenador, si tu ordenador tiene una unidad de disco incorporada no tendrás que hacer esto. Mete el disco de TUSKER en la unidad de disco, con la parte de la etiqueta hacia arriba. Enciende tu monitor/TV, ordenador y unidad de disco. Para los usuarios de ST y Amiga el juego se cargará ahora automáticamente. Los usuarios del Spectrum +3 deben de pulsar RETURN y el juego se cargará automáticamente.

Dirígete a la sección de instrucciones de multicarga en este manual.

INSTRUCCIONES DE MULTICARGA

TUSKER es un juego de multicarga. Cada nivel tiene que ser cargado a medida que completas el anterior. Esto significa que para disfrutar de un juego continuo DEBES de mantener la cinta de TUSKER en el cassette o el disco de TUSKER en tu unidad de disco, en todo momento durante la sesión del juego. Las indicaciones en la pantalla aparecerán cuando completes un nivel, diciéndote lo siguiente que tienes que hacer.

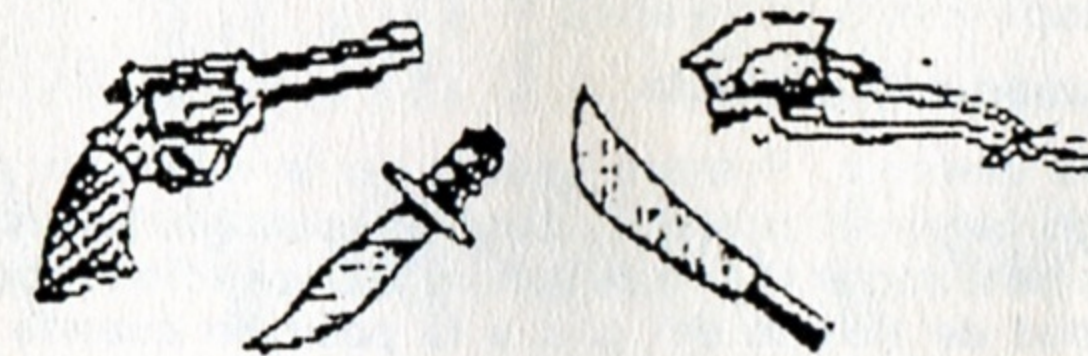
ATENCIÓN A TODOS LOS USUARIOS DE CASSETTE

Debido a que TUSKER es un juego de multicarga, puede tener algunas dificultades al cargar. Si estos problemas continúan, consulta a tu vendedor de software habitual.

RECOGIENDO OBJETOS Y ARMAS

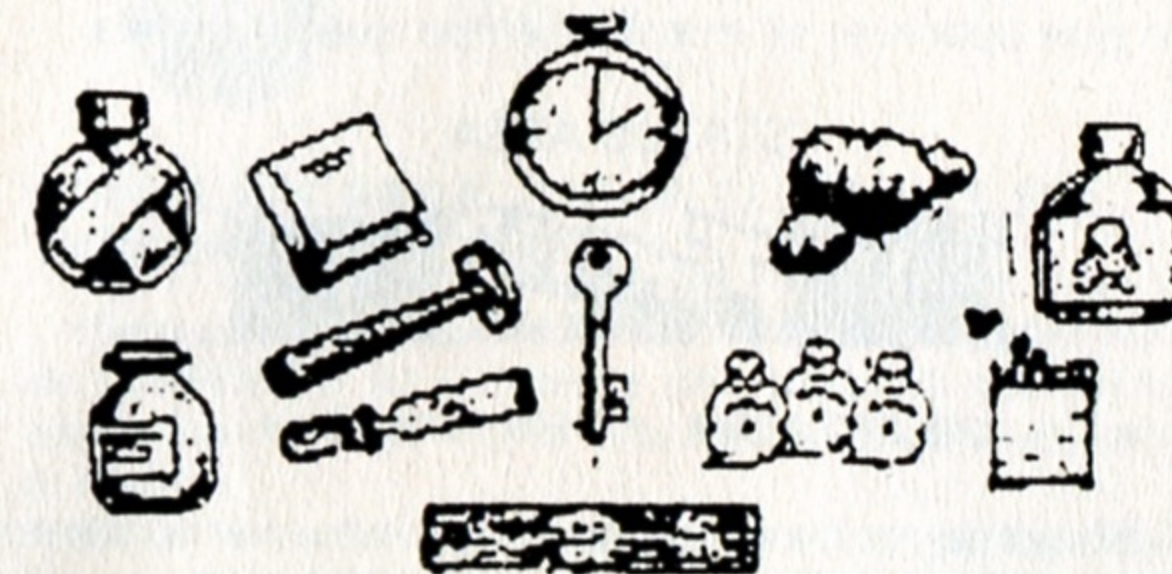
El héroe puede recoger una amplia gama de cosas. Estas se dividen en dos categorías, armas y objetos.

Las armas son una pistola, un cuchillo, un machete y una honda.



Los objetos son: una botella de agua, un libro, un reloj de bolsillo, pepitas de oro, botella de ácido, frasco de

medicina, martillo y cincel, llave, caja de cerillas, ídolos y un tablón de madera.



Para recoger armas u objetos debes de situar al héroe de cara al artículo que quieras, con sus pies nivelados con él. Cuando esté en la posición correcta pulsa la barra espaciadora y el héroe se agachará automáticamente y recogerá el artículo.

El objeto recogido se añadirá automáticamente al inventario del héroe y se mostrará el icono apropiado en el área del nivel. Si tu intento de recoger el objeto no tiene éxito, vuelve a poner al héroe en posición e inténtalo de nuevo. Con un poco de práctica esta maniobra será fácil de realizar.

Siempre que se recoja un objeto o un arma se convierte en el artículo que el héroe usa en ese momento. Esto se sabe por el icono que aparece en el área del nivel. Para cambiar el arma que el héroe está usando pulsa la tecla F7, esto hará que circules a través del inventario completo hasta que aparezca el arma que tú quieres en el área del nivel.

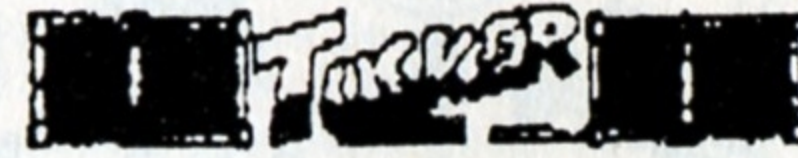
Para seleccionar un objeto para el héroe usa la tecla F1 y sigue el mismo procedimiento que para la selección de armas.

USANDO LAS ARMAS

Ciertas armas requieren que se muestre un objeto

específico en el área del nivel para que puedan funcionar correctamente. Por ejemplo, la pistola necesita munición, de manera que el icono del objeto apropiado tiene que aparecer al mismo tiempo que la pistola.

STATUS AREA



OBJETO ARMA ENERGIA AGUA

El dibujo de arriba muestra el funcionamiento dentro del área del nivel, de izquierda a derecha son:

1. Icono del objeto que se está usando.
2. Icono del arma que se está usando.
3. Puntuación acumulada y contador de vidas: éste se intercambia automáticamente mostrándote cuántas vidas te quedan y tu puntuación.
4. Tus reservas de energía: a medida que se usa tu energía éste se volverá negro progresivamente.
5. Tus reservas de agua: a medida que usas tus reservas de agua éste se vuelve negro progresivamente.

LUCHANDO

Hay dos métodos de lucha, con los puños desnudos o con un arma.

Cuando empiezas el juego no tienes ningún arma, sólo manos y pies, con los que tienes que vencer a tus adversarios. Los movimientos disponibles son los siguientes (todos los que siguen son movimientos con joystick con el botón de fuego pulsado):

Para luchar con los puños desnudos

Gancho lento: Empuja hacia arriba.
Rápido izquierda/derecha: Empuja hacia la izquierda o la derecha el joystick.

Puñetazo: El héroe girará automáticamente y se pondrá de cara a la dirección en la que empujes.

Patada: Estira hacia abajo.

Para luchar con el cuchillo

Cuchillada hacia arriba: Empuja arriba en diagonal hacia la izquierda o la derecha. El héroe girará automáticamente y se pondrá de cara a la dirección en la que empujes.

Apuñalar: Empuja hacia la izquierda o la derecha. El héroe girará automáticamente y se pondrá de cara a la dirección en la que empujes.

Patada: Empuja hacia abajo.

Luchando con el machete

Golpe con el machete: Empuja en diagonal hacia la izquierda o la derecha y el héroe girará automáticamente y se pondrá de cara a la dirección en la que empujes.

Cuchillada: Empuja hacia la izquierda o la derecha. El héroe girará automáticamente y se pondrá de cara a la dirección en la que empujes.

Gancho-cuchillada: Empuja hacia arriba.

Patada: Estira hacia abajo.

Luchando con la pistola

Para disparar: Empuja hacia la izquierda o la derecha. El héroe girará automáticamente y se pondrá de cara a la dirección en la que empujes.

Patada: Estira hacia abajo.

Luchando con la honda

Para disparar: Primero sitúate en la dirección que quieras lanzar el proyectil. Después pulsa el botón de fuego para iniciar el giro de la honda. Dependiendo de la cantidad de tiempo del giro y la posición cuando se suelte el botón, se fijará la distancia de la trayectoria del proyectil.

Movimiento básico

El joystick controla los movimientos del héroe alrededor

de la pantalla y se realiza sin el botón de fuego pulsado.
Hacia arriba de la pantalla: Empuja hacia arriba.

Hacia la izquierda o la derecha de la pantalla: Empuja hacia la izquierda o la derecha. El héroe girará automáticamente y se pondrá de cara a la dirección en que has empujado.

Arriba o abajo en diagonal de la pantalla: Empuja hacia arriba a la izquierda, hacia arriba a la derecha, hacia abajo a la izquierda o hacia abajo a la derecha. El héroe girará automáticamente y se pondrá de cara a la dirección en la que empujes.

Controlando al héroe en la pantalla

Para dar el mayor grado de realismo al juego y dar al jugador la mayor libertad posible en el control de su personaje es importante que el jugador domine los controles del joystick antes de un juego en serio.

BOTELLA DE AGUA

La reserva de agua que llevas se indica en el área del nivel. Es importante estar pendiente de ésta, ya que perderás una vida si te quedas sin agua.

Tu reserva se reduce continuamente, pero la cantidad depende de dónde estás y qué es lo que estás haciendo. De esta forma es esencial que tus reservas de agua se llenen tan a menudo como sea posible. Por ejemplo, en el desierto hay muchos cactus.

Encuentra la botella de agua y el cuchillo, y entonces, seleccionándolos como objeto y arma, corta un cactus apropiado hacia la parte frontal de la pantalla.

RESERVAS DE ENERGIA

Necesitarás tanta energía como sea posible para combatir con algunos de los adversarios que te encontrarás, de manera que ten cuidado y fijate en la que tienes antes de meterte en un combate agotador.

COLOCANDO OBJETOS

Para resolver algunos rompecabezas y vencer ciertos peligros hay algunos objetos que tienen que ser colocados en determinados lugares. Para colocar un objeto, primero asegúrate de que en el área del nivel se muestra el icono del objeto apropiado. Si no está, entonces usa la tecla F1 para hacer la selección.

Sitúa al héroe de manera que sus pies estén al mismo nivel que el lugar donde se tiene que colocar el objeto, y de forma que esté mirando hacia el sitio de la colocación. Si ahora pulsas la barra espaciadora, el objeto se colocará o se usará de alguna forma dependiendo del rompecabezas y peligro al que se enfrente el héroe. Una vez que esto haya sucedido, el icono desaparecerá del área del nivel.

Los objetos no se pueden colocar en cualquier sitio. Hay lugares específicos para todos los objetos que se pueden colocar. Si intentas colocar un objeto en un lugar incorrecto, no pasará nada.

También hay una función especial para dejar el objeto. Esto se activa teniendo el icono apropiado en el área del nivel y realizando una acción de puñetazo con el joystick. Esto se usa sólo una vez en el juego, de manera que estáte dentro por si aparece un rompecabezas elevado, que alterará el resultado del juego. Como todas las funciones especiales en un juego de este tipo, la práctica hace la perfección, de manera que cuenta con fallar un par de veces antes de dominar esta función.

DESCRIPCION DE LOS OBJETOS

Los dibujos siguientes y sus descripciones te ayudarán a identificar los diferentes objetos que encontrarás a través del juego. También, si lees con cuidado las descripciones, encontrarás unos pocos consejos acerca de algunos de los rompecabezas con los que te encontrarás, ¡pero también puede que no lo sean!

	Libro Dicen que el destino de uno está escrito. Bueno, no hasta que no te quites este problema de encima.		Puño cerrado Es todo lo que tienes al principio.		Baías Hay un caso muy especial en el que tienes que tenerlas, pero no cuentes siempre con ellas o te quedarás en blanco.		Caja de cerillas Saca una, ves siempre hacia delante y no gastes mucho tiempo.		Honda La victoria a veces no es más que lanzar una pequeña piedra, a menos que te olvides de mirar bajo tus pies.		Martillo y cincel Sería una pena no equiparse con herramientas.		Tabla Andar puede agrandar la tarea.		Botella de agua Los refrescos que no son de barril pueden tener consecuencias espinosas.
	Cuchillo Te proporcionará un filo cortante durante el combate, pero no te fíes de su simple apariencia, hay magia en el aire.		Machete Stanley nunca hubiera encontrado a Livingstone sin uno como éste.		Pepitas de oro Pueden librarte de un problema muy pesado y conducirte a una perspectiva más equilibrada.		Reloj de bolsillo No hay tiempo mejor que el presente.		Idolos Se pueden colocar tres pequeños monos para revelarlo todo.		Llave Abre la buena naturaleza nativa para el presente.		Botella de medicina ¿Qué médico se referiría sólo a una botella?		Frasco de ácido Si lo usas, puedes conseguir un rápido fuego en la jungla.



Orbe
Misterio.

CONSEJOS PARA JUGAR EL NIVEL 1 EN TUSKER

Hemos pensado ayudarte a introducirte en la aventura de TUSKER y te vamos a dar algunos consejos para completar el nivel 1. No leas más si lo quieres saber por ti mismo.

Mata a todos los Arabes con tus puños mientras buscas la botella de agua. Debes de encontrar ésta y el cuchillo en primer lugar para que cuando tu nivel de agua descienda puedas reponerlo. Tan pronto como encuentras la pistola, los Arabes se ponen más agresivos y te intentarán cortar la cabeza.

Encuentra el paquete de balas antes de que la pistola no te sirva para nada. Recuerda que sólo tienes 10 disparos.

Alrededor del desierto hay una entrada a las cuevas subterráneas. Debes de coger el machete de una de las habitaciones. Mata a los cocodrilos con el cuchillo, acuchillándoles en el morro. Los nativos guardan la entrada a las dos habitaciones y no se les puede matar. Debes de pasar a través de ellos. Cuando salgas de las cuevas y vuelvas al desierto verás que hay vegetación. Esto revela que hay un bosque escondido. Usa el ácido para liberar al monstruo que hay al final del nivel, dejando caer ácido en las cadenas. Sal al nivel 2.