

TUSKER

LOADING INSTRUCTIONS

ATARI ST/CBM AMIGA

Ensure that all non-essential peripherals - such as cartridges, printers, etc are disconnected. Failure to do so may cause loading difficulties. Switch off computer. Insert game disk into drive A, and switch on your computer. The game will load and run automatically.

CBM 64/128 DISK

Insert disk into drive. Type LOAD***,8,1 and press RETURN. The game will load and run automatically.

MULTI-LOAD INSTRUCTIONS

TUSKER is a multi-load game. Each level will be loaded as you complete the previous one. This means that to enjoy continuous play you MUST keep your TUSKER disk in your disk drive, at all time during a session with the game. On-screen prompts will appear when you complete a level, telling you what to do next.

COLLECTING OBJECTS AND WEAPONS

The hero is able to pick up a wide range of things, these are divided into two categories, weapons and objects.

The weapons are: a gun, a knife, machete and a slingshot.

The objects are: a water bottle, book, pocket watch, gold nuggets, bottle of acid, bottle of medicine, hammer, chisel, key, box of matches, idols and a plank of wood.

In order to pick up either weapons or objects, you must position the hero facing the item you want, with his feet level with it. When in the correct position, press the SPACE BAR and the hero will automatically crouch down and retrieve the item.

The collected items will be automatically added to the hero's inventory and an appropriate icon displayed in the status area. Whenever an object or weapon is collected, it becomes the current item the hero is using - this is shown by the fact of its icon being displayed in the status area. To change the weapon the hero is using, press the F10 key (Atari ST/CBM Amiga), F7 key (CBM 64/128), this will cycle one at a time, through the complete inventory of weapons until the one you want is displayed in the status area.

To select an object for the hero, use the F9 key (Atari ST/CBM Amiga), F1 key (CBM 64/128) and follow the same procedure as for weapon selection.

ATARI ST/CBM AMIGA ONLY

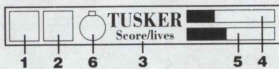
You can also select the object/weapon you wish to use/hold by pressing certain keys on the keyboard. A full list of these keys is given on screen when you pause the game by pressing the P key.

USING WEAPONS

Certain weapons require a specific object to be displayed in the status area in order for the weapon to function correctly. For example, the gun needs ammunition - so the appropriate object icon has to be displayed as well as the gun.

STATUS AREA

ATARI ST/CBM AMIGA



CBM 64/128



The above illustration shows the main functions within the status area, from left to right they are:-

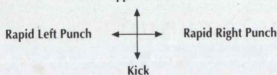
1. Icon of object in current use.
2. Icon of weapon in current use.
3. Accumulated score and life counter - this automatically alternates between showing how many lives you have left and your score.
4. Your reserves of energy - as your energy is used up this will progressively turn to black.
5. Your enemy's reserves of energy - as his energy is used up by you hitting him, this will progressively turn to black. (Your reserves of water - as your supply is used up this will progressively turn to black (CBM 64/128 only)).
6. Your reserves of water - as your water supply is used up this will progressively turn to black (Atari ST/CBM Amiga).

FIGHTING

There are two methods of fighting. Bare-handed or holding a weapon. When you start the game you will have no weapons, only hands and feet, with which to defeat your opponents. The moves available are as follows. (All the following are joystick moves with the fire button pressed.)

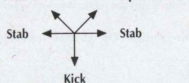
TO FIGHT BARE-HANDED:

Slow Uppercut Punch



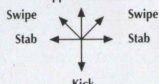
TO FIGHT WITH THE KNIFE:

Upward Slash



FIGHTING WITH THE MACHETE:

Upper Cut Stab



FIGHTING WITH THE GUN:

To Fire

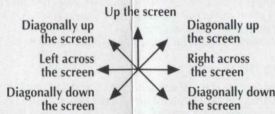


Fighting with the Slingshot:
To fire - First, face the direction in which you want to release a projectile then press FIRE to start the slingshot spinning. Depending on the length of time of

the spin, and the position when button is released, the distance the projectile will travel will be set.

BASIC MOVEMENT:

The joystick controls below move the hero around the screen and are without fire being pressed:



WATER BOTTLE

The reserve of water you carry is indicated in the status area. It is important that a careful eye is kept on this as you will lose a life if you run out of water.

Therefore, it is essential that your water reserves be replenished as often as possible, for example, in the desert there are many cacti. Find the water bottle and the knife and then, selecting them both as object and weapon - stab an appropriate cactus towards the front of the screen.

ENERGY RESERVES

You will need as much energy as possible to combat some of the opponents you encounter, so keep a careful eye on how much you have before throwing yourself into reckless combat.

PLACING OBJECTS DOWN

In order to solve some puzzles and overcome certain hazards, some objects have been put in particular places.

To place an object, first make sure that the appropriate object icon is displayed in the status area - if not then use the F9 key (Atari ST/CBM Amiga), F1 key (CBM 64/128) to make the selection.

Position the hero so that his feet are level with where the object is to be placed and that the hero is facing the target location. If you now press the SPACE BAR the object will be placed down, or used in some manner depending on the puzzle or hazard confronting the hero. Once this has happened, the icon will disappear from the status area.

Objects cannot be placed just anywhere, there are specific locations for all placeable objects.

There is also a special object drop function. This is activated by having the appropriate icon displayed and performing a punch action with the joystick. This is only used once in the game, so be on the look-out for a lofty puzzle that would alter the outcome of the game.

DESCRIPTION OF OBJECTS

The following illustrations and their accompanying descriptions are to help you identify the many objects you will have to find throughout the game. Also, careful reading of the descriptions may give you a few hints about some of the puzzles you will encounter - on the other hand they may not!

KNIFE

Will give you a cutting edge in combat, but don't be thrown by its simple appearance, there's magic in the air.

MACHETE

Stanley could never found Livingstone without one.

GOLD NUGGETS

Could relieve you of a weighty problem and lead to a more balanced outlook.

POCKET WATCH

There is no time like a present.

IDOL

Three little monkeys could be well placed to reveal all.

KEY

Unlock a native's good nature for the present.

MEDICINE BOTTLE

Which doctor would mean only one bottle.

FLASK OF ACID

Unshackled, you could get a quick burn through the jungle.

BOOK

They say one's destiny is mapped out, well not till you lift this problem from your chest.

CLENCHED FIST

It's all you've got in the beginning.

BULLETS

There is a strong case for having these, but don't count on them forever or you may come up blank.

BOX OF MATCHES

Strike out and go on for ever forward and don't idol away too much time.

SLINGSHOT

Victory sometimes can be little more than a stone's throw away - unless you forget to look underfoot.

HAMMER AND CHISEL

It would be a shame not to get all tooled up.

PLANK

Walking it could span out the quest.

WATER BOTTLE

Refreshments not always being on tap could have prickly consequences.

ORB

Mystery.

TUSKER

LADENANWEISUNGEN

ATARI ST/CBM AMIGA

Den Computer wie im Benutzerhandbuch beschrieben aufstellen. Vergewissern Sie sich, daß sämtliche nicht weiter erforderlichen Anschlüsse wie Cartridge, Drucker etc entfernt wurden. Sollten Sie dies vergessen, können sich beim Ladevorgang Probleme ergeben. Computer einschalten und Disk 1 in Laufwerk einlegen.

CBM 64/128 DISK:

Load***,8,1 eingeben und RETURN drücken. Spiel lädt und startet automatisch.

MEHRFACH LADENANWEISUNGEN

TUSKER ist ein Spiel, das mehrmals geladen wird. Jedes neue Level wird geladen, wenn Sie das vorherige erfolgreich beendet haben. Dies bedeutet, daß Sie für ein durchgehendes Spiel und während des gesamten Spielverlaufs Ihre TUSKER-Diskette im Diskettenlaufwerk belassen MÜSSEN. Auf dem Bildschirm erscheinen neue Befehle, wenn Sie ein Level erfolgreich beendet haben, die Ihnen mitteilen, was Sie als nächstes zu tun haben.

GENELLE ANWEISUNGEN

Die Steuerung erfolgt mit Hilfe der Joystick bewegungen nach oben, unten, rechts oder links. Der Feuerknopf wird zum Abfeuern der Waffen benutzt.

EINSAMLEN VON OBJEKTEN UND WAFFEN

Der Held kann eine Vielzahl von Dingen aufheben unter die Kategorie 'Objekt' oder 'Waffe' fallen. Waffen sind: Eine Pistole, Messer, Machete und Steinschleuder.

Objekt sind: Eine Wasserflasche, Buch, Taschenuhr, Gold-Nuggets, eine Flasche mit Säure, eine Falschmetil Medizin, Hammer Schlüssel, eine Schachtel Steinhölzer, Götzenbilder und eine Holzplanke.

Damit der held Waffen oder Objekte aufheben kann, muß er sich direkt auf gleicher Höhe darstellen. Wenn Sie sich in der richtigen Position befinden, die Leertaste drücken, woraufhin sich der held bückt und den g Gegenstand aufhebt.

Der eingesammelte Gegenstand wird automatisch zur Gegenstandsliste des Helden hinzugefügt, und das entsprechende Icon erscheint auf dem Statusfeld. Haben Sie beim ersten Versuch, den Gegenstand aufzuheben, keinen Erfolg, müssen Sie den Helden neu positionieren und es nochmals versuchen. Mit etwas Übung fällt es Ihnen einfacher, diesen Vorgang des Aufhebens auszuführen. Wann immer ein Objekt oder eine Waffe eingesammelt wurde, wird der eingesammelte Gegenstand zum gerade benutzen Gegenstand - dies wird durch das Icon auf dem Statusfeld angezeigt. Wenn Sie die Waffe, die der held gerade benutzt, wechseln wollen, müssen Sie F10 drücken (Atari ST/CBM Amiga), (F7 C64/128). Damit können Sie durch die gesamte Waffenliste gehen, bis die von Ihnen gewünschte Waffe auf dem Statusfeld angezeigt wird.

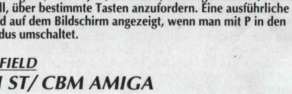
Sie wählen ein Objekt für den Helden durch Drücken von F9 (Atari ST/CBM Amiga), (F1 C64/128), wobei Sie der gleichen Prozedur wie bei der Waffenwahl folgen. Benutzen von Waffen: Bestimmte Waffen benötigen bestimmte Objekte, damit sie ordnungsgemäß funktionieren können. Die Pistole benötigt zum Beispiel Munition. Das entsprechende Objekticon muß also zusammen mit der Pistole auf dem Bildschirm erscheinen.

ATARI ST/CBM AMIGA

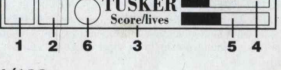
Es ist auch möglich, das Objekt/die Waffe, die aufgenommen/verwendet werden soll, über bestimmte Tasten anzufordern. Eine ausführliche Liste dieser Tasten wird auf dem Bildschirm angezeigt, wenn man mit P in den Pausenmodus umschaltet.

STATUSFELD

ATARI ST/ CBM AMIGA



CBM 64/128



CBM 64/128



Die Abbildung zeigt die Hauptfunktionen des Statusfelds. Diese sind von links nach rechts:

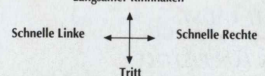
- 1) Icon des gerade benutzen Objekts.
- 2) Icon der gerade benutzen Waffe.
- 3) Gesamtpunktzahl und Lebensanzeige - diese Anzeige wechselt automatisch zwischen Ihrer Punktzahl und der Anzeige für die Leben, die Sie noch übrig haben.
- 4) Ihre Energiereserven - wenn Ihre Energie abnimmt, wird die Anzeige immer schwächer.
- 5) Die Energiereserven Ihrer Feinde: in dem Maße, wie sich die Energie des Feindes durch Ihre Treffer reduziert, wird diese Fläche schwarz (CBM 64/128).
- 6) Ihre Wasserreserven - bei Abnahme wird diese Anzeige ebenfalls immer schwächer (Atari ST/CBM Amiga).

KAMPE

Es gibt zwei Möglichkeiten für den Kampf - mit leeren Händen oder mit einer Waffe in der Hand. Zu spielbeginn verfügen Sie über keine weiteren Waffen als Ihre Hände und Füße, um einen Gegner zu besiegen. Die zur Verfügung stehenden

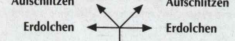
BEWEGUNGEN SIND WIE FOLGT:

Langsamer Kinnhaken



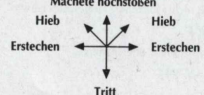
KÄMPFEN MIT DEM MESSER:

Aufschlitzen

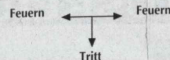


KÄMPFEN MIT DER MACHETE:

Machete hochstoßen



KAMPE MIT PISTOLE:



KÄMPFEN MIT DER STEINSCHELEUDER:

Steinwurf - Drehen Sie sich zuerst in die Richtung, in die Sie ein Wurfgeschütz loslassen wollen, und drücken Sie den Feuerknopf, um die Steinscheleuder zu schwingen. Die Wurfentfernung eines Geschosses hängt von der Dauer des Schwingens und der Position beim Loslassen des Feuerknopfes ab.

GRUNDSÄTZLICHE BEWEGUNGEN

Die folgenden Joystickbewegungen steuern den Helden auf dem Bildschirm und erfolgen ohne gedrücktem Feuerknopf.



WASSERFLASCHE

Die von Ihnen getragenen Wasserreserven werden auf dem Statusfeld angezeigt. Es ist wichtig, daß Sie immer ein wachsendes Auge auf dieser Anzeige behalten, denn Sie verlieren ein Leben, wenn das Wasser zur Neige geht.

Die Wasserreserven nehmen ständig ab. Um wieviel hängt davon ab, wo Sie gerade sind und wie Sie gerade tut. Deshal ist es wichtig, daß Sie Ihre Wasserreserven so oft wie möglich wieder auffüllen. In der Wüste gibt es z. B. viele Kakteen. Finden Sie die Wasserflasche und das Messer und wählen Sie beide als Objekt und Waffe, um einen Kaktus an seiner Vorderseite zum Bildschirm anzustechen.

ENERGIERESERVEN

Sie benötigen soviel Energie wie möglich, um gegen einige Gegner, auf die Sie im Spielverlauf treffen, antreten zu können. Behalten Sie also immer ein Auge darauf, daß Sie genug Energie übrig haben, bevor Sie zu einem Kampf antreten.

ABLEGEN UND PLAZIEREN VON OBJEKTEN

Einige Objekte müssen an bestimmten Orten abgelegt werden, um Rätsel zu lösen oder bestimmte Gefahren zu überwinden.

Beim Plazieren eines Objekts sollten Sie sich zuerst vergewissen, daß die richtige Objektion auf dem Statusfeld angezeigt wird. Sollte dies nicht der Fall sein, müssen Sie die taste F9 (Atari ST/CBM Amiga), (F1 C64/128) zum Treffen Ihrer Wahl benutzen.

Plazieren Sie den Helden so, daß er in die richtige Richtung schaut und sich auf gleicher Höhe mit der Position befindet, wo er das Objekt plazieren will. Wenn Sie jetzt die Leertaste drücken, wird das Objekt abgelegt oder auf eine bestimmte Weise benutzt, was vom Rätsel oder derlun den Helden abzuwendenden Gefahr abhängt. Danach verschwindet das Icon vom Statusfeld.

Objekte können nicht überall plaziert werden. Für alle ablegbaren Objekte gibt es einen ganz bestimmten Platz. Wenn Sie versuchen, ein Objekt an einem falschen Ort abzulegen, passiert überhaupt nichts.

Außerdem gibt es eine besondere Funktion zum Fallenlassen von Objekten. Diese wird aktiviert, wenn das entsprechende Icon angezeigt wird und Sie einen Schlag mit dem Joystick ausführen. Dies passiert nur einmal während des gesamten Spielverlaufs. Halten Sie also Ausschau nach einem herausragenden Rätsel, das den Ausgang des Spiels ändern könnte. Wie bei alle Sonderfunktionen in einem Spiel dieser Art kommt es darauf an, daß Sie sich durch Spielpraxis verbessern. Ein paar Fehler an Anfang sind normal, bevor Sie sicher mit dieser Funktion umgehen können.

SCHREIBUNG DER OBJEKTE

Die folgenden Abbildungen und ihre Beschreibungen sollen Ihnen dabei helfen, die vielen im Spiel vorgeordneten Objekte zu identifizieren. Sorgfältiges Durchlesen der Beschreibungen mag Ihnen sogar einige Tips für die Rätsel geben - oder auch nicht!

MESSER

Damit Sie im Kampfesgehen gut abscheiden können, doch außer der einfachen Erscheinung liegt auch etwas Magie in der Luft.

MACHETE

Stanley hätte Livingstone niemals ohne eine Machete gefunden.

GOLD-NUGGETS

Könnte Sie von einem gewichtigen Problem befreien und zu ausgeglicheneren Zukunftsaussichten führen.

TASCHENUHR

Es gibt keine bessere Zeit für ein Geschenk.

GÖTZENBILD

Drei kleine Affen an einem guten Ort plaziert können alles offenbaren.

SCHLÜSSEL

Öffnen sie die gute Natur eines Eingeborenen für das Geschenk.

MEDIZINFLASCHE

Welcher Doktor verschreibt nur eine Flasche.

FLASCHE MIT SÄURE

Ungehemmt könnten Sie gut durch den Dschungel brennen.

BUCH

Man sagt, daß das Schicksal einer Person bereits auf einer Karte eingetragen sei, jedoch solange nicht, bis Sie dieses Problem von Ihrer Brust heben.

GEBALLTE FAUST

Das ist alles, was Sie zu Anfang besitzen.

KUGELN FÜR PISTOLE

Es gibt gute Gründe, diese zu besitzen, doch verlassen Sie sich nicht immer darauf, falls Sie mal wieder leer ausgehen sollten.

STREICHHOLZSCHACHTEL

Zünden Sie es an und gehen Sie immer vorwärts, ohne zu viel Zeit am Wegrund zu vergeuden.

STEINSCHELEUDER

Der sieg ist manchmal nur einen Steinwurf entfernt - es sei denn Sie vergessen, unter Ihre Füße zu schauen.

HAMMER UND MEISSEL

Es wäre eine Schande, nicht vollständigst ausgerüstet zu sein.

HOLZPLANKE

Darauf Gehen könnte sie Suche überspannen.

WASSERFLASCHE

Erfrischungen sind nicht immer zu haben und können stechende Konsequenzen nach sich ziehen.

RUNDE KUGEL

Geheimnis!

© 1989 System Three Software Ltd. All rights reserved.

TUSKER

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

ATARI ST/CBM AMIGA

Prepara il computer come detto nel manuale. Assicurati che tutti i periferici non essenziali - come cartucce, stampante, ecc., siano staccati. L'inadempnza può provocare difficoltà di caricamento. Accendete il computer ed inserite il disco 1 nell'unità disco.

CBM 64/128 DISCHETTO

Collegate la vostra unità disco al computer ed accendete l'unità disco, il computer ed il monitor/TV. Gli utenti del 128 devono ora selezionare la modalità C64 digitando G064, premendo RETURN, digitando poi Y e quindi premendo nuovamente RETURN. Inserite il dischetto nell'unità, il lato con l'etichetta verso l'alto. Digitate ora LOAD*78,8,1 e premete RETURN. Il gioco verrà caricato.

ISTRUZIONI CARICAMENTO PLURIMO

TUSKER è un programma a caricamento plurimo. Ciascun livello viene caricato a completamento del precedente. Questo significa che per disporre di continuità di gioco. DEVI tenere sempre la dischetto nel drive, per tutto il periodo di gioco. Quando completi un livello, sullo schermo appaiono istruzioni su cosa fare.

RACCOLTA OGGETTI E ARMI

Il nostro eroe è in grado di raccogliere un'ampia di cose. Queste si dividono in due categorie: armi e oggetti.

Le armi sono: Un Fucile, Coltello, Machete e una Fionda.

Gli oggetti sono: Una Borraccia, Libro, Orologio da Tasca, Pepite d'Oro, Flacone d'Acido, Flacone di Medicina, Martello, Scalpello, Chiave, Scatola di Fiammiferi, Idoli e una Tavola di Lago.

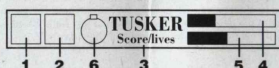
Ogni volta che viene raccolto un oggetto un'arma, questo diventa l'oggetto che viene usato correntemente - questo viene indicato dalla presenza dell'icona sull'area di situazione. Per cambiare l'arma usata, premi il tasto F10 (Atari ST/CBM Amiga), F7 (C64/128). Questo scorre l'intero inventario di armi alla volta, fino a quando non trovi quella che desideri. Questa viene, quindi, ad apparire sull'area di situazione.

Per selezionare un oggetto, usa il tasto F9 (Atari ST/CBM Amiga), F1 (C64/128) o poi scegli la stessa procedura.

Per selezionare un oggetto/arma che desiderate tenere/usare, dovreste premere alcuni tasti sulla tastiera. La lista completa di tali tasti apparirà sullo schermo quando mettete in pausa il gioco premendo il tasto P.

AREA DI SITUAZIONE

ATARI ST/CBM AMIGA



C64/128



Nell'illustrazione qui sopra, appaiono le funzioni principale all'interno dell'area di situazione. Queste sono, da sinistra a destra:

1. Icona dell'oggetto attualmente in uso.
2. Icona dell'arma attualmente in uso.
3. Contatore punti accumulati e vite - questo alterna automaticamente le vite rimanenti e i punti fatti.
4. Riserva di energia - mano a mano che si esaurisce, l'indicatore si annerisce.
5. Riserva d'acqua - mano a mano che si esaurisce, l'indicatore diventa nero. (C64/128)
6. Riserva d'acqua - mano a mano che si esaurisce, l'indicatore diventa nero. (Atari ST/CBM Amiga)

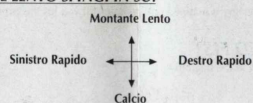
COMBATTERE

Vi sono due modi di combattere: a mani nude e con un arma.

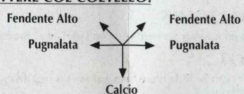
All'inizio del gioco non disponi di armi, e per battere gli avversari hai solo le mani e i piedi. Le mosse a tua disposizione sono le seguenti:

Di seguito, sono tutte le mosse con joystick con bottone di fuoco schiacciato.

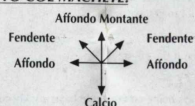
MONTANTE LENTO SPINGI IN SU.



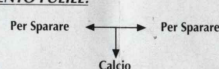
PER COMBATTERE COL COLTELLO:



COMBATTIMENTO COL MACHETE:



COMBATTIMENTO FUCILE:

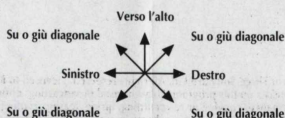


COMBATTIMENTO FIONDA:

Fuoco Primo, rivolgiti nella direzione in cui vuoi mandare il proiettile, poi premi il bottone di fuoco per cominciare a rotare la fionda. A seconda della durata della rotazione e della posizione quando rilasci il bottone, viene impostata la distanza della traiettoria.

MOVIMENTI DI BASE:

I seguenti comandi joystick, senza premere il bottone di FUOCO, fanno muovere l'eroe sullo schermo.



CONTROLLO DELL'EROE SULLO SCHERMO:

Per dare il massimo realismo al gioco, e per permetterti la massima libertà di controllo dei personaggi è importante che prima di iniziare a giocare sul serio ti impadronisci bene di tutte le mosse comandate dal joystick.

BORRACCIA

La riserva d'acqua che porti con te, viene indicata nell'area di situazione. Occorre sempre tenerla d'occhio perché, se esaurisci l'acqua, perdi una vita.

La tua riserva si esaurisce continuamente, ma con un tasso diverso a seconda di dove ti trovi e di che cosa stai facendo. Per questo è essenziale che la riserva d'acqua venga rinnovata il più spesso possibile, ad esempio nel deserto, dove ci sono diversi cactus.

TROVA LA BARRACCA E IL COLTELLO E POI, SELEZIONANDOLI ENTRAMBI COME OGGETTO E ARMA, COLPISCI UN CACTUS IN PRIMO PIANO SULLO SCHERMO.

RISERVE DI ENERGIA

Per lottare con alcuni avversari che trovi sulla tua strada, ti occorre tutta l'energia possibile. Per cui stai sempre attento a quanta ne hai, prima di buttarti in una mischia.

APPOGGIARE OGGETTI

Per risolvere alcuni rompicapo e passare certi ostacoli, occorre appoggiare alcuni oggetti in posti particolari.

Per appoggiare un oggetto, assicurati prima che nell'area di situazione ci sia l'icona appropriata - se non c'è, usa il tasto F9 (Atari ST/CBM Amiga) (F1 C64/128) per effettuare la selezione.

Posiziona l'eroe in modo che i piedi siano sullo stesso piano del posto dove vuoi appoggiare l'oggetto, e che egli sia rivolto verso quel posto. Premendo, adesso, la BARRA SPAZIATRICE, l'oggetto viene appoggiato, oppure usato in qualche modo, a seconda del rompicapo o ostacolo che hai davanti. Una volta fatto, l'icona scompare dall'area di situazione.

Gli oggetti non possono essere appoggiati dovunque. Ci sono dei posti specifici per tutti gli oggetti appoggiabili. Se cerchi di appoggiare un oggetto nel posto sbagliato, la mossa non viene eseguita.

Inoltre, è disponibile anche una speciale funzione per lasciare oggetti. Questa viene attivata tirando pugni con il joystick e avendo l'icona appropriata. Questa funzione si usa una sola volta in tutto il gioco, per cui aspetta che arrivi un grosso rompicapo in grado di modificare la riuscita del gioco.

Come in tutte le funzioni speciali in giochi di questo tipo, la pratica rende esperti, per cui aspettati di fare degli errori se non hai ancora padroneggiato questa tecnica.

DESCRIZIONE DEGLI OGGETTI

Le seguenti illustrazioni con annesshe descrizioni, sono state messe per aiutarti ad identificare i tanti oggetti che dovrai durante il gioco. Inoltre, con un'attenta lettura delle descrizioni, puoi ricavare alcuni suggerimenti su alcuni dei rompicapo che dovrai affrontare - o forse no!

COLTELLO

In combattimento, ti dà un certo taglio, ma non farti sbilanciare dal suo aspetto semplice, c'è del magico nell'aria.

MACHETE

Stanley non avrebbe mai trovato Livingstone senza uno di questi.

PEPITE D'ORO

Possono sollevarti da un pesante problema e piombarti in una visione più equilibrata.

OROLOGIO DA TASCA

Non c'è tempo migliore del presente.

IDOLO

Tre scimmiette potrebbero essere nella migliore posizione di rivelare tutto.

CHIAVE

Sblocca il lato buono di un indigeno per il presente.

FLACONE MEDICINA

Lo stregone significa solo un flacone.

FLACONE ACIDO

Scatenato, puoi fiammeggiare alla svelta per la giungla.

LIBRO

Dicono che il destino di ognuno è segnato sulla mappa, ma non fino a quando non levi questo problema da dentro.

PUGNO CHIUSO

E' Tutto quello che hai all'inizio.

PALLOTTOLA

C'è una solida ragione per averle, ma non contare troppo su di esse o finisci in bianco.

SCATOLA FIAMMIFERI

Strofina e procedi e non idolatrare l'ozio troppo a lungo.

FIONDA

La vittoria, alle volte, può essere a tiro - a meno che dimentichi di guardare ai tuoi piedi.

MARTELLLO E SCALPELLO

Sarebbe un peccato non attrezzarsi.

TAVOLA

Camminandoci, potresti abbracciare la ricerca.

BORRACCIA

Non sempre puoi rinfrescarti dal rubinetto; potrebbe avere conseguenze spiose.

© 1989 System Three Software Ltd. All rights reserved. Licensed to Kixx.