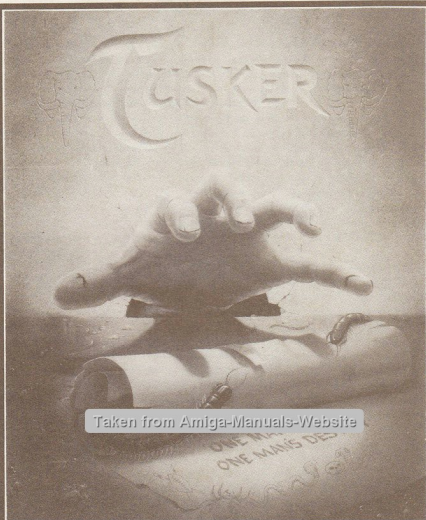




PLAYER'S GUIDE

INTRODUCTION

It is now more than three years since the mutilated body of your father was found, skewered to a native raft, floating down the Turkwel river.

Everyone had warned him not to pursue the last of the great ancient treasures of the dark continent, but he wouldn't listen. His life-long quest for the treasure had long ceased to be just another adventure - it had become an obsession.

Many had gone before your father, treading the same treacherous path that he had chosen. None ever returned. Would any now dare follow? Is the desire for the treasure great enough to induce anyone to suffer the hardships and hazards of such a quest? Or will the Elephant's Graveyard remain in the realm of myth and legend?

Something of a disappointment to your father, you had never shown the desire to follow in his footsteps as one of history's great explorers and adventurers. Preferring to remain at home and pursue a more cautious career in writing. Since leaving university you had been your father's diarist and biographer, carefully documenting all his great adventures and creating several novels based on his exploits - none of which had yet entered the bestseller lists!

The truth is that you have neither the courage nor the compulsion to venture further than the coast of England, especially not to the dark continent - all those nasty, creepy-crawly things, wild animals who look at you as a quick snack and not to mention the less-than friendly natives who like to use you for target practice. What sane person would really want to risk all that?

For the last two years you have been trying to put together your father's memories from all the material collected over the years. While searching through your father's papers you happen to find your father's private journal, his own personal diary that he never showed to anyone. You are surprised to find this here as he would never go anywhere without it and you had surmised that it had been lost when he was murdered.

You had never been allowed to read the journal while your father was alive, though you often asked permission to do so. Your father had always dismissed the contents of the journal by claiming they were little more than the emotional ramblings of an old man and of no use to your literary works. You were soon to discover how far from the truth your father's claim was and the sinister nature of the journal's contents.

The journal was full of hand drawn maps, sketches of landmarks and numerous notes on the Elephant's Graveyard. It became clear that your father had been looking for the graveyard most of his exploring life and had amassed information from every quarter of the dark continent, a story here, a folk-tale there, but all had been appended with the same pathetic footnote - no luck so far.

Why had your father not taken his most personal possession with him? Did he know he would not come back this time? As you read the well thumbed and browning pages, you are drawn deeper into the web of mystery that has at its centre the greatest prize of all - the

Elephant's Graveyard.

Nearing the end of the journal you find that two pages have been hurriedly torn from the book leaving only frayed remains. Bending back the covers of the journal in order to examine the remnants of the missing pages, you notice part of a name written in your father's familiar scrawl. The word is hard to make out especially as the end of it is missing, all you can see is Nyahur.

Reaching for your atlas, you turn to the detailed map of central Africa. After careful scrutiny you discover there is only one place it could be - Nyahururu. Is this where your father's last adventure began? What was so important about these two pages that he would rip them from the journal? Had your father stumbled across the true path to the Elephant's Graveyard?

The irrational compulsion to follow your father's trail overpowers you. Ill-equipped and even less prepared, you make the decision to leave for the dark continent at the earliest possible moment.

Still shocked from the rashness of your decision you slowly regain your composure with the realisation that your father's dream has become your destiny.

LOADING INSTRUCTIONS

Set up your computer system as detailed in your user manual. Ensure that all non-essential peripherals - such as cartridges, printers, etc are disconnected. Failure to do so may cause loading difficulties.

Switch on your computer and insert disc 1 into the disc drive.

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.

LOADING DIFFICULTIES

We are always seeking to improve the quality of our product range, and have developed high standards of quality control to bring you this product. If you experience any difficulties whilst loading, it is likely to be a fault other than the product itself. We therefore suggest that you switch the computer off and repeat the loading instructions carefully, checking that you are using the correct set of instructions for your computer and software. If you still have problems, consult your software dealer for advice. In the case of continued difficulty and if you have checked all your hardware for possible faults, may

we suggest that you return the game to the place of purchase.
Customer Enquiries/Technical Support (0734) 310003

**ACTIVISION U.K. LTD
BLAKE HOUSE, MANOR FARM ROAD,
READING RG2 0JN.**

COLLECTING OBJECTS & 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, 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 item will be automatically added to the hero's inventory and an appropriate icon displayed in the status area. If your attempt to pick up the item is unsuccessful, reposition the hero and try again. With a little practice, this manoeuvre will become easy to accomplish.

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, 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 and follow the same procedure as for weapon selection.

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



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.
- 6) Your reserves of water - as your water supply is used up this will progressively turn to black.

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 - Push up.
- Rapid Left/Right Punch - Push left or right on the joystick.
The hero will automatically turn and face the direction in which you push.
- Kick - Pull down.

To fight with the Knife:

- Upward Slash - Push up either diagonally left or right. The hero will automatically turn and face the direction in which you push.
- Stab - Push either left or right. The hero will automatically turn and face the direction in which you push.
- Kick - Pull down.

Fighting with the Machete:

- Swipe - Push up either diagonally left or right. The hero will automatically turn and face the direction in which you push.
- Stab - Push either left or right. The hero will automatically turn and face the direction in which you push.
- Upper-cut stab - Push up
- Kick - Pull down

Fighting with the Gun:

- To Fire - Push either left or right. The hero will automatically turn and face the direction in which you push.
- Kick - Pull down

Fighting with the Slingshot:

- To fire - First, face the direction in which you want to release a projectile then press the fire button 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 travels will be set.

Basic Movement

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

- Up the screen - Push up.
- Left or right across the screen - Push left or right. The hero will automatically turn and face the direction in which you push.
- Diagonally up or down the screen - Push up-left, up-right, down-left or down-right. The hero will automatically turn and face the direction in which you push.

Controlling the hero on screen.

In order to provide the maximum amount of realism in the game and give the player as much freedom in the control of their character, it is important that the player master the range of joystick controls prior to serious play.

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.

Your reserve is reduced continuously, but at different rates depending upon where you are and what you are doing. 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 cacti 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 to be put in particular places.

To place an object, first make sure that the appropriate object icon is displayed in the status area - if it is not then use the F9 key 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. If you try to put down an object in the wrong place nothing will happen.

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.

As with all special functions in a game of this sort, practice makes perfect so expect to make a couple of mistakes before you master this function.

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 have 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 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 & 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.

HINTS ON HOW TO PLAY LEVEL 1 TUSKER

We felt that to help you get into the adventure element of TUSKER we would give you some hints on how to complete level 1. **Do not read any further if you want to find out for yourself.**

Kill all the Arabs with your fists while you look for the water bottle. You should find this and the knife first so when your water gets low you can replenish the supply. As soon as you find the gun the Arabs get aggressive and will chop off your head.

Find the ammunition pack before your gun becomes useful. Remember you only get 10 shots. Around the desert there will be an entrance to underground caves. You must collect the machete from one of the rooms. Kill the crocodile with the knife by stabbing him on the nose. Natives guard the entrance to both rooms and cannot be killed. You must run through the middle of them. When you exit the caves back into the desert you should notice green foliage. This reveals a hidden forest. Use the acid to free the monster at the end of the level by dropping the acid on the chains. Exit to level two.

INTRODUCTION

En vérité, vous n'avez ni le courage ni l'obligation de vous aventurer au-delà de la côte anglaise, surtout pas au continent noir avec toutes ces horribles petites bestioles qui rampent, ces animaux sauvages qui vous considèrent comme un petit snack rapide, sans oublier les indigènes pas trop amicaux qui voudraient se servir de vous comme une cible d'entraînement. Quelle personne à l'esprit sain voudrait vraiment risquer tout cela?

Vous avez passé ces deux dernières années à arranger les mémoires de votre père à partir de documents que vous avez amassés au fil des années. En parcourant les documents de votre père, vous tombez sur son journal privé, ses propres notes personnelles qu'il n'a jamais montrées à quelqu'un. Vous êtes surpris par cette découverte car votre père n'allait jamais quelque part sans emporter son journal avec lui et vous en aviez donc déduit qu'il l'avait perdu quand il a été assassiné.

On ne vous a jamais permis de lire le journal du vivant de votre père, bien que vous demandiez souvent la permission de le faire. Votre père a toujours prétendu que le contenu du journal n'était que les radotages sentimentaux d'un vieillard et, par conséquent, d'aucune utilité à vos travaux littéraires. Vous découvrez bientôt que les explications de votre père sont loin de la vérité et que le contenu du journal a une nature sinistre.

Cela fait maintenant plus de trois ans que le corps mutilé de votre père a été retrouvé, embroché à un radeau indigène en dérive sur la rivière Turkwel.

Tout le monde l'avait mis en garde contre la quête du dernier des grands trésors anciens du continent noir mais il ne voulait rien entendre à ce sujet. Cette interminable recherche du trésor avait, depuis longtemps, cessé de n'être qu'une simple aventure; elle était devenue une obsession.

Beaucoup d'autres, avant votre père, s'étaient aventurés sur le même chemin périlleux qu'il avait choisi. Personne n'en est jamais revenu. Qui donc oserait suivre? La convoitise du trésor était-elle assez forte pour pousser qui que ce soit à braver les difficultés et les risques qu'une telle quête présente? Ou alors, le Cimetière de l'Eléphant continuera-t-il à appartenir au domaine du mythe et de la légende?

Votre père avait été déçu par votre manque d'enthousiasme à suivre ses pas, à devenir un des plus grands explorateurs et aventuriers de l'histoire. Vous préféreriez rester chez vous et de vous consacrer à votre carrière plus prudente d'écrivain. Depuis la fin de vos études à l'université, vous étiez devenu le chroniqueur et le biographe de votre père, documentant avec soin toutes ses grandes aventures et créant plusieurs romans basés sur ses exploits, romans dont aucun n'avait réussi à figurer sur la liste des bestsellers!!

Le journal était plein de cartes tracées à la main, de croquis de points de repère et de diverses notes sur le Cimetière de l'Eléphant. Il devint évident que votre père avait été à la recherche du cimetière pendant presque toute sa vie d'explorateur et qu'il avait amassé des informations des quatre coins du continent, une histoire par-ci, un conte par-là, mais que toutes étaient accompagnées de la même note pitoyable au-bas de la page: "toujours rien".

Pourquoi votre père n'avait-il pas emporté avec lui sa possession la plus personnelle? Savait-il qu'il ne reviendrait plus jamais? En lisant les pages brunâtres et tant feuilletées, vous vous enfoncez de plus en plus dans une toile mystérieuse dont le centre est le plus grand prix qui puisse exister - le Cimetière de l'Eléphant.

Vers la fin du journal, vous découvrez les traces de deux pages qui en ont été arrachées précipitamment. En pliant les couvertures du journal vers l'arrière pour examiner les restes des pages manquantes, votre attention est attirée par un bout de nom griffonné par la main de votre père. Le mot est difficile à lire, d'autant plus que la fin manquait. Tout ce que vous pouvez voir est Nyahur.

Vous sortez votre atlas et trouvez la carte détaillée de l'Afrique centrale. Après l'avoir bien examinée, vous concluez qu'il ne peut s'agir là que d'un endroit, Nyahururu. Est-ce là que commença la dernière aventure de votre père? Qu'y avait-il de si important dans les deux pages pour que votre père les déchirât du journal? Avait-il, par un coup de chance, découvert le vrai chemin menant au Cimetière de l'Eléphant?

Une force irrrationnelle et irrésistible vous oblige à suivre les traces de votre père. Mal équipé et et mal préparé, vous décidez de vous mettre en route pour le continent noir à la première occasion qui se présente.

Encore sous le coup de l'impétuosité avec laquelle vous avez pris votre décision, vous vous remettez lentement et vous vous apercevez que le rêve de votre père était devenu votre destinée.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Organisez le système de votre ordinateur comme indiqué dans votre manuel de l'utilisateur. Assurez-vous que tous les périphériques non essentiels telles les cartouches, les imprimantes, etc, sont bien débranchés, autrement vous pourriez avoir des difficultés de chargement.

Allumez votre ordinateur et insérez la disquette 1 dans l'unité.

INSTRUCTIONS POUR CHARGEMENTS MULTIPLES

TUSKER est un jeu à chargements multiples. Chaque niveau se charge après que vous ayez terminé le niveau précédent. Ceci signifie que pour avoir un jeu ininterrompu, vous DEVEZ laisser votre cassette TUSKER dans votre unité de disques pendant toute la durée d'une séance de jeu. Des incitations apparaîtront sur l'écran, une fois que vous avez terminé un niveau, pour vous dire ce qu'il faut faire ensuite.

DIFFICULTES DE CHARGEMENT

Nous cherchons constamment à améliorer la qualité de notre gamme de produits et nous avons développé des critères élevés de contrôle de la qualité afin de vous proposer ce produit. Si vous rencontrez des difficultés lors du chargement, cela provient probablement d'une erreur de manipulation plutôt que du produit lui-même. Nous vous suggérons donc d'éteindre l'ordinateur et de suivre à nouveau *soigneusement* les instructions en vérifiant que vous utilisez les instructions correctes pour votre ordinateur et votre logiciel. Si vous continuez à rencontrer des problèmes, consultez votre distributeur de logiciels. Dans le cas de difficultés constantes et si vous avez procédé au contrôle de tous les défauts possibles dans votre équipement, nous vous conseillons de retourner ce jeu au point de vente.

Service Clientèle/Assistance Technique (0734) 310003

ACTIVISION U.K. LTD
BLAKE HOUSE, MANOR FARM ROAD,
READING RG2 0JN

LE RAMASSAGE DES OBJETS ET DES ARMES

Le héros est capable de ramasser une grande variété de choses qui se divisent en deux catégories: les armes et les objets.

Les armes sont: un pistolet, un couteau et un lance-pierres.



Les objets sont: une gourde, un livre, une montre de poche, des pépites d'or, une bouteille d'acide, un marteau, un ciseau, une clé, une boîte d'allumettes, des idoles et une planche de bois.



Pour ramasser soit les armes soit les objets, vous devez placer le héros en face de l'article que vous voulez, ses pieds au même niveau que lui. Une fois dans la position correcte, appuyez sur la barre d'espacement et le héros s'accroupira automatiquement et ramassera l'article.

L'article ramassé sera automatiquement ajouté à l'inventaire du héros et une icône appropriée sera affichée dans la zone des statuts. Si vous ne réussissez pas à ramasser l'article au premier essai, repositionnez le héros et essayez de nouveau. Avec un peu d'entraînement, cette manœuvre deviendra facile à exécuter.

Chaque fois qu'un objet ou une arme est ramassé, il devient l'article utilisé couramment par le héros et son icône est affichée dans la zone des statuts. Pour changer l'arme qu'utilise le héros, appuyez sur la touche F10. Vous vous déplacerez tout autour de l'inventaire des armes, une par une, jusqu'à ce que vous arriviez à celle que vous voulez. Pour sélectionner un objet destiné au héros, utilisez la touche F9 et suivez la même procédure que pour la sélection des armes.

Vous pouvez également sélectionner l'objet/l'arme que vous souhaitez avoir/utiliser, en appuyant sur certaines touches du clavier. Une liste complète de ces touches s'affiche sur l'écran lorsque vous suspendez le jeu en appuyant sur la touche P.

L'UTILISATION DES ARMES

L'utilisation de certaines armes nécessite l'affichage d'un objet spécifique dans la zone des statuts pour que ces armes fonctionnent correctement; par exemple, le pistolet: il a besoin de munitions et l'icône de l'objet approprié doit donc être affichée en même temps que le pistolet.

LA ZONE DES STATUS



L'illustration ci-dessus montre les fonctions principales à l'intérieur des zones des statuts. Elles sont, de gauche à droite:

- 1) L'icône de l'objet couramment utilisé.
- 2) L'icône de l'arme couramment utilisée.
- 3) Le score accumulé et le compteur de vies - cet affichage permute automatiquement entre le nombre de vies qui vous restent et votre score.
- 4) Votre réserve d'énergie- elle noircit progressivement à mesure qu'elle diminue.

- 5) Les réserves en énergie de votre ennemi - alors que les coups que vous lui assénez épuisent son énergie, cet indicateur devient progressivement noir.
- 6) Votre réserve d'eau - elle noircit progressivement à mesure qu'elle diminue.

LE COMBAT

Il y a deux méthodes de combat: à mains nues et avec une arme.

Quand vous commencez le jeu, vous n'avez comme armes que vos mains et vos pieds avec lesquels vous devez vaincre l'ennemi. Les coups disponibles sont:

Les coups ci-dessus sont effectués au manche à balai, avec le bouton feu enfoncé:

Coup de poing

Uppercut Lent

- Poussez vers le haut

Coup de poing rapide
gauche/droite

- Poussez le manche à balai à gauche ou à droite. Le héros se retournera automatiquement pour faire face à la direction dans laquelle vous poussez.

Coup de Pied:

- Tirez vers le bas.

Combat avec le couteau:

Entaille vers le haut

-Poussez diagonalement à gauche ou à droite. Le héros se retournera automatiquement pour faire face à la direction dans laquelle vous poussez.

Coup de couteau

- Poussez soit à gauche soit à droite. Le héros se retournera automatiquement pour faire face à la direction dans laquelle vous poussez.

Coup de Pied

- Tirez vers le bas.

Combat à la machette:

Grand Coup

-Poussez diagonalement à gauche à droite. Le héros se retournera automatiquement pour faire face à la direction dans laquelle vous poussez.

Coup de couteau

- Poussez soit à gauche soit à droite. Le héros se retournera automatiquement pour faire face à la direction dans laquelle vous poussez.

Coup de couteau
en uppercut

- Poussez vers le haut

Coup de Pied

- Tirez vers le bas.

Combat avec pistolet

Pour faire feu

- Poussez soit à gauche soit à droite. Le héros se retournera automatiquement pour faire face à la direction dans laquelle vous poussez.

Coup de Pied

- Tirez vers le bas.

Combat avec lance-pierres

Pour faire feu

- D'abord, faites face à la direction dans laquelle vous voulez lancer un projectile et appuyez sur le bouton feu pour commencer à faire tourner le lance-pierres.

La distance que parcourra le projectile sera fixée selon le temps mis à faire tourner le lance-pierres et sa position quand le bouton feu est relâché.

Mouvement de base

Les commandes de manche à balai ci-dessous font bouger le héros tout autour de l'écran et s'exécutent sans appuyer sur le bouton feu:

Vers le haut de l'écran - Poussez vers le haut

A gauche ou à droite
à travers l'écran

- Poussez soit à gauche soit à droite.

Le héros se retournera automatiquement pour faire face à la direction dans laquelle vous poussez.

Diagonalement vers
le haut ou vers le bas
de l'écran

- Poussez vers haut-gauche, haut-droite, bas-gauche ou bas-droite.

Le héros se retournera automatiquement pour faire face à la direction dans laquelle vous poussez.

Comment Contrôler le héros sur l'écran

Pour obtenir un effet réaliste maximum dans le jeu et donner au joueur autant de liberté que possible dans le contrôle de son caractère, il est important que le joueur maîtrise la gamme des coups contrôlés par le manche à balai avant de commencer à jouer sérieusement.

GOURDE

La réserve d'eau que vous transportez est indiquée dans la zone des statuts. Faites bien attention à cette réserve car vous perdrez une vie si vous vous trouvez à court d'eau.

Votre réserve diminue continuellement mais à des taux différents selon l'endroit où vous êtes et selon ce que vous êtes en train de faire. Il est donc essentiel de faire le plein

d'eau aussi souvent que possible. Dans le désert, par exemple, il y a beaucoup de cactus. **TROUVEZ LA gourde ET LE COUTEAU PUIS, LES SELECTIONNANT A LA FOIS COMME OBJETS ET ARMES, DONNEZ UN COUP DE COUTEAU AU CACTUS APPROPRIE SE TROUVANT VERS L'AVANT DE L'ECRAN.**

RÉSERVES D'ENERGIE

Vous aurez besoin d'autant d'énergie que possible pour combattre certains des ennemis que vous rencontrez. Vérifiez bien la quantité d'énergie qui vous reste avant de vous lancer dans un combat à l'aveuglette.

COMMENT DÉPOSER DES OBJETS

Pour résoudre certains mystères et éviter certains risques, quelques objets doivent être placés dans des endroits particuliers.

Pour placer un objet, assurez-vous d'abord que l'icône de l'objet en question est affichée dans la zone des statuts - si elle ne l'est pas, utilisez alors la touche F9 pour faire la sélection.

Placez le héros de manière que ses pieds soient au même niveau que l'endroit où doit être placé l'objet et de manière que le héros fasse face à l'emplacement de la cible. Si vous appuyez maintenant sur la barre d'espacement, l'objet sera déposé ou utilisé d'une certaine manière, selon le mystère ou le risque auquel est confronté le héros. Après cela, l'icône disparaîtra de la zone des statuts.

Les objets ne peuvent pas être placés n'importe où. Il y a des emplacements spécifiques pour chaque objet "plaçable". Si vous essayez de poser un objet dans le mauvais emplacement, il ne se produira rien.

Il y a aussi une fonction spéciale de lâchage d'objets. Elle s'active en faisant afficher l'icône appropriée et en exécutant un coup de poing avec le manche à balai. Cette fonction n'est utilisée qu'une seule fois dans le jeu; faites donc attention à un grand mystère qui changerait l'aboutissement du jeu.

Comme c'est le cas avec toutes fonctions spéciales dans un jeu de cette sorte, vous vous améliorez en vous entraînant. Attendez-vous donc à commettre quelques erreurs avant de maîtriser cette fonction.

DESCRIPTION DES OBJETS

Les illustrations suivantes et les descriptions qui les accompagnent sont destinées à vous aider à identifier les divers objets que vous aurez à trouver dans le jeu. En outre, une lecture minutieuse des descriptions pourrait vous donner quelques tuyaux sur certains des mystères que vous rencontrerez. D'un autre côté, elle pourrait ne pas vous aider du tout!



Couteau

Vous donnera du "tranchant" au combat mais ne soyez pas surpris par son apparence simple. Il y a de la magie dans l'air.



Machette

Stanley n'aurait jamais pu retrouver Livingstone sans elle.



Pépites d'Or

Peuvent vous débarrasser d'un grand problème et conduire à une vue plus équilibrée des choses.



Montre de poche

Il n'y a pas de temps comme un présent.



Idole

Trois petits singes pourraient être bien placés pour tout révéler.



Clé

la bonne nature d'un indigène pour le présent.



Bouteille de médicament

Quel sorcier serait assez radin pour n'avoir qu'une bouteille.



Bouteille d'acide

Désenchaînée, vous pourriez connaître une petite brûlure à travers la jungle.



Livre

On dit que la destinée de quelqu'un est toute tracée. Pas avant que vous n'ayez débarrassé votre poitrine de ce problème.



Poing serré

C'est tout ce que vous avez au début.



Balles

Vous avez raison d'en avoir mais ne comptez pas toujours sur elles ou vous pourriez terminer 'à blanc'.



Boîte d'allumettes

Allumez et allez toujours de l'avant et ne soyez pas trop i(n)dole(nt).



Lance-pierres

La victoire n'est parfois qu'à portée d'un jet de pierre - à moins que vous n'oubliez de regarder sous vos pieds.



Marteau et Ciseau

Il serait dommage de ne pas vous outiller comme il faut.



Planche

En marchant dessus, vous pourriez faire prolonger la quête.



Gourde

Le fait que les boissons ne viennent pas toujours des robinets peut avoir des conséquences épineuses.



Orb

Mystère.

CONSEILS SUR LA MANIERE DE JOUER LE NIVEAU 1 DE TUSKER:

Nous pensons que, pour vous aider à vous mettre dans l'ambiance d'aventures de TUSKER, nous devrions vous donner quelques conseils sur la manière de terminer le niveau 1. Ne lisez pas la suite si vous voulez le faire sans notre aide.

Néanmoins tous les arabes à coups de poing quand vous recherchez la gourde. Vous devriez d'abord trouver celle-ci ainsi que le couteau de manière à remplir votre réserve d'eau quand son niveau est trop bas. Dès que vous trouvez le pistolet, les arabes deviennent méchants et vous couperont la tête.

Trouvez les munitions avant de commencer à vous servir de votre pistolet. Souvenez-vous que vous ne disposez que de dix balles. Quelque part dans le désert se trouve l'entrée menant à des grottes souterraines. Tuez le crocodile d'un coup de couteau au nez. Les indigènes gardent les entrées des deux salles et ne peuvent pas être tués. Vous devez passer au milieu d'eux en courant. Quand vous sortez des grottes pour retourner dans le désert, vous devriez remarquer un feuillage vert. Il cache une forêt. Utilisez l'acide pour libérer le monstre à la fin du niveau en lâchant l'acide sur les chaînes. Sortez sur le niveau deux.

EINFÜHRUNG

Länger als drei Jahre ist es jetzt her, daß man den verstümmelten Körper Ihres Vaters an einem Boot der Eingeborenen, das den Fluß Turkwel hinunterfuhr, aufgespießt vorfand.

Jeder hatte ihn davor gewarnt, die Suche nach dem letzten großen Schatz des Schwarzen Kontinents fortzusetzen, doch er schlug alle Warnungen in den Wind. Seine jahrelange Suche nach dem Schatz war schon lange nicht mehr ein Abenteuer wie jedes andere - sie war zur Bessenheit geworden.

Viele andere waren zuvor dem gleichen trügerischen Pfad gefolgt, dem auch Ihr Vater folgte, doch niemals kam einer der Abenteurer lebendig zurück. Wer würde sich heutzutage noch solch einer Herausforderung stellen? Übt die Aussicht auf den Schatz eine genügend große Anziehung aus, die Strapazen und Gefahren der Suche zu ertragen? Oder wird der Elefantenfriedhof für immer eine Legende bleiben?

Sehr zum Mißfallen Ihres Vaters haben Sie niemals Interesse gezeigt, ihm in seine Fußstapfen zu folgen und ebenfalls einer der größten Forscher und Entdecker der Weltgeschichte zu werden. Sie zogen es vor, in sichereren Gefilden zu bleiben und einer Karriere als Schriftsteller zu folgen. Nach Verlassen der Universität wurden Sie Tagebuchschreiber und Biograph Ihres Vaters, um alle seine Abenteuer sorgfältig zu dokumentieren und mehrere Romane zu schreiben, die auf seinen Erlebnissen basierten - einen Bestseller-Erfolg hatten Sie jedoch noch nicht!

Die Wahrheit ist, daß Sie weder den Mut hatten noch den Trieb verspürten, weiter als die Küsten Englands zu reisen, ganz besonders jedoch nicht auf den Schwarzen Kontinent - alle diese gefährlichen und kriechenden Dinge und wilden Tiere, die einen sowieso nur als leckeren Festschmaus betrachten, und nicht zu vergessen die weniger freundlich gesinnten Eingeborenen, die einen als Zielscheibe für ihre Jagdübungen benutzen. Welche Person mit gesundem Menschenverstand würde sich auf so etwas freiwillig einlassen?

Die letzten zwei Jahre haben Sie damit verbracht, basierend auf dem über Jahre angesammelten Material Ihres Vaters seine Memoiren zu schreiben. Als Sie die Papiere Ihres Vaters durchgingen, stießen Sie auf sein privates Tagebuch, in das er niemandem Einsicht gewährt hatte. Sie sind völlig überrascht, es in Ihrem Papierstapel vorzufinden, da er sich niemals ohne das Tagebuch auf Abenteuersuche begab und Sie es nach seinem Tode für vermißt hielten.

Zu Lebzeiten Ihres Vaters war es auch Ihnen nie erlaubt gewesen, dieses Tagebuch zu lesen, obwohl Sie ihn mehrmals danach gefragt hatten. Ihr Vater bestand darauf, daß das Tagebuch nichts weiter als das emotionelle Geschwätz eines alten Mannes enthielt und für die schriftstellerische Arbeit völlig ungeeignet war. Wie weit dies von der Wahrheit entfernt war und von welcher unheilvollen Natur die Eintragungen in das Tagebuch waren, fanden Sie sehr bald heraus.

Das Tagebuch ist voll mit handgezeichneten Karten, Skizzen von Orientierungspunkten im Gelände und unzähligen Anmerkungen über den Elefantenfriedhof. Mit der Zeit wurde Ihnen klar, daß Ihr Vater den größten Teil seines Lebens auf der Suche nach dem Friedhof verbracht haben mußte und dabei Informationen aus jeder Ecke des Schwarzen Kontinents sammelte, eine Geschichte hier, eine Sage dort, doch jeder Eintragung folgte die gleiche resignierende Anmerkung - bis jetzt kein Glück.

Warum hatte Ihr Vater dieses persönliche Stück seiner Ausrüstung nicht auf sein letztes Abenteuer mitgenommen? Wußte er, daß er diesmal nicht zurückkommen würde? Beim Durchlesen der vielbenutzten und langsam braun werdenden Seiten werden Sie tiefer und tiefer in das Netz der Rätsel und Geheimnisse hineingezogen, in dessen Mitte sich der größte Preis von allen befindet - der Elefantenfriedhof.

Gegen Ende des Tagebuchs wurden jedoch zwei Seiten in aller Eile herausgerissen. Als Sie den Bucheinband zum Untersuchen der Reste dieser Eintragung zurückbiegen, fällt Ihnen der Rest eines Namens in der Ihnen bekannten Handschrift Ihres Vaters auf. Das Wort ist schwer zu entziffern, da das Ende fehlt, und alles was zu sehen ist, ist das Wort Nyahur.

Sie schlagen auf einer detaillierten Karte von Zentralafrika in Ihrem Atlas nach. Nach genauerer Untersuchung entdecken Sie, daß es nur einen möglichen Ort mit ähnlichem Namen gibt - Nyahururu. Begann das letzte Abenteuer Ihres Vaters an jenem Ort? Was machte diese zwei Seiten seines Tagebuchs so wichtig, daß er sie herausriß? War Ihr Vater auf den wahren Pfad zum Elefantenfriedhof gestoßen?

Ein irrationaler Zwang überfällt Sie, der Spur Ihres Vaters zu folgen. Schlecht ausgerüstet und noch schlechter vorbereitet treffen Sie die Entscheidung, zum frühestmöglichen Zeitpunkt auf den Schwarzen Kontinent zu reisen.

Völlig überrascht von Ihrer eigenen Entscheidung gewinnen Sie Ihre Ruhe wieder zurück, nachdem Sie die Erkenntnis gewonnen haben, daß der Traum Ihres Vaters zu Ihrem eigenen Schicksal geworden ist.

LADLEANWEISUNGEN

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.

MEHRFACH-LADEANWEISUNGEN

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.

SCHWIERIGKEITEN BEIM LADEN

Wir sind um eine laufende Verbesserung unserer Produkte bemüht und unterziehen sie den strengsten Qualitätskontrollen, um sicherzustellen, daß sie den Kunden in einwandfreiem Zustand erreichen. Schwierigkeiten beim Laden des Programms sind daher eher woanders als beim Programm selbst zu suchen, weshalb wir Ihnen empfehlen, bei Auftreten eines Problems den Computer aus- und wieder einzuschalten und dann die Ladeprozedur *sorgfältig* zu wiederholen. Vergewissern Sie sich, daß Sie die richtige Ladeanleitung (Computermode, Kassette oder Diskette) benutzen. Sollte das Problem weiterbestehen, bitten Sie Ihren Fachhändler um Rat.

Wenn alles nichts nützt und sämtliche Hardware auf mögliche Fehlerquellen überprüft wurde, bringen Sie das Softwarepaket an die Verkaufsstelle zurück.

Kundendienst/Technischer Dienst (+44) 734 310003

ACTIVISION U.K. LTD,
BLAKE HOUSE, MANOR FARM ROAD,
READING RG2 0JN

GENERELLE ANWEISUNGEN

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

EINSAMMELN VON OBJEKTEN UND WAFFEN

Der Held kann eine Vielzahl von Dingen aufheben, die entweder unter die Kategorie 'Objekt' oder 'Waffe' fallen.

Waffen sind: Eine Pistole, Messer, Machete und Steinschleuder.



Objekte sind: Eine Wasserflasche, Buch, Taschenuhr, Gold-Nuggets, eine Flasche mit Säure, eine Flasche mit Medizin, Hammer, Meißel, Schlüssel, eine Schachtel Streichhölzer, Götzenbilder und eine Holzplanke.



Damit der Held die Waffen oder Objekte aufheben kann, muß er sich direkt auf gleicher Höhe davorstellen. Wenn Sie sich in der richtigen Position befinden, die Leertaste drücken, woraufhin sich der Held bückt und den 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 postieren 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 benutzten 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. 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, 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.

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



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

- 1) Icon des gerade benutzten Objekts.
- 2) Icon der gerade benutzten 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 schwärzer.
- 5) Die Energiereserven Ihrer Feinde: in dem Maße, wie sich die Energie des Feindes durch Ihre Treffer reduziert, wird diese Fläche schwarz.
- 6) Ihre Wasserreserven - bei Abnahme wird diese Anzeige ebenfalls immer schwärzer.

KAMPF

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 - Joystick hochdrücken.

Schnelle Linke/Rechte - Joystick nach links oder rechts drücken. Der Held dreht sich automatisch in die Richtung, in die Sie den Joystick drücken.

Tritt - Joystick runterziehen.

Kämpfen mit dem Messer:

Aufschlitzen - Den Joystick diagonal nach links oder rechts drücken. Der Held dreht sich automatisch in die Richtung, in die Sie den Joystick drücken.

Erdolchen - Entweder nach links oder rechts drücken. Der Held dreht sich automatisch in die Richtung, in die Sie den Joystick drücken.

Tritt - Joystick runterziehen.

Kämpfen mit der Machete:

Hieb - Den Joystick diagonal nach links oder rechts drücken. Der Held dreht sich automatisch in die Richtung, in die Sie den Joystick

- drücken.
- Erstechen** - Entweder nach links oder rechts drücken Der Held dreht sich automatisch in die Richtung, in die Sie den Joystick drücken.
- Machete hochstoßen** - Joystick hochdrücken.
- Tritt** - Joystick runterziehen.
- Kampf mit Pistole:**
- Feuern** - Den Joystick nach links oder rechts drücken. Der Held dreht sich automatisch in die Richtung, in die Sie den Joystick drücken.
- Tritt** - Joystick runterziehen.

Kämpfen mit der Steinschleuder:

- Steinwurf** - Drehen Sie sich zuerst in die Richtung, in die Sie ein Wurfgeschöß loslassen wollen, und drücken Sie den Feuerknopf, um die Steinschleuder 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.

- Auf Bildschirm hoch** - Joystick hochdrücken.
- Auf Bildschirm nach links/rechts** - Joystick nach links oder rechts drücken. Der Held dreht sich automatisch in die Richtung, in die Sie den Joystick drücken.
- Auf Bildschirm diagonal hoch/runter** - Den Joystick nach oben-links, oben-rechts, unten-links oder unten-rechts drücken. Der Held dreht sich automatisch in die Richtung, in die Sie den Joystick drücken.

Steuerung des Helden auf dem Bildschirm

Für den absoluten Spielspaß und für die maximale Freiheit bei der Steuerung des Helden ist es wichtig, daß der Spieler genauestens mit den Joystickbewegungen vertraut ist, bevor er zu einem ernsthaften Spiel antritt.

WASSERFLASCHE

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

5

Die Wasserreserven nehmen ständig ab. Um wieviel hängt davon ab, wo Sie gerade sind und was Sie gerade tun. Deshalb 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 vergewissern, daß das richtige Objekticon auf dem Statusfeld angezeigt wird. Sollte dies nicht der Fall sein, müssen Sie die Taste F9 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 der für 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, daß 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 zu Anfang sind normal, bevor Sie sicher mit dieser Funktion umgehen können.

BESCHREIBUNG DER OBJEKTE

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



Messer

Damit Sie im Kampfgeschehen gut abschneiden 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 Wegrand zu vergeuden.



Steinschleuder

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 vollständig ausgerüstet zu sein.



Holzplanke



Darauf Gehen könnte die Suche überspannen.



Wasserflasche

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



Runde Kugel

Geheimnis!

TIPS FÜR LEVEL 1 VON TUSKER

Wir dachten uns, daß einige Tips für die erfolgreiche Beendigung von Level 1 Sie am besten in das Abenteuergeschehen von TUSKER einführen. Lesen nicht weiter, wenn Sie alles selber herausfinden wollen.

Töten Sie alle Araber mit Ihrer Faust, während Sie Ausschau nach der Wasserflasche halten. Diese sollten Sie zusammen mit dem Messer zuerst finden, damit Ihre Wasserversorgung nicht zusammenbricht. Sobald Sie die Pistole gefunden haben, werden

5 die Araber aggressiver und versuchen, Ihren Kopf abzuschlagen.

Finden Sie das Munitionspacket, damit Ihre Waffe von Nutzen sein kann. Denken Sie daran, daß Sie nur 10 Schuß haben. In der Wüste befindet sich ein Eingang zu unterirdischen Höhlen. In einem der Räume liegt die Machete, die Sie einsammeln sollten. Töten Sie das Krokodil mit dem Messer, indem Sie es in seine Nase rammen. Die Eingeborenen bewachen beide Räume und können nicht getötet werden. Sie müssen mittendurch rennen. Beim Verlassen der Höhlen und Rückkehr zur Wüste werden Sie grünes Laub bemerken. Dies offenbart einen versteckten Wald. Benutzen Sie die Säure, um das Monster am Ende des Levels zu befreien, indem Sie die Säure auf die Ketten fallen lassen. Begeben Sie sich zu Level 2.

INTRODUZIONE

Sono passati più di tre anni, da quando il corpo straziato di tuo padre era stato ritrovato inchiodato ad una zattera indigena, trasportata dalla corrente del fiume Turkwel.

Tutti lo avevano sconsigliato di andare alla ricerca dell'ultimo dei grandi tesori del continente nero, ma lui non aveva dato retta a nessuno. La sua lunga ricerca del tesoro, ormai, non era più solo un'avventura come le altre, era diventata un'ossessione.

Molti lo avevano preceduto sullo stessa strada pericolosa. Nessuno era mai tornato. Chi avrebbe ancora osato seguirli? Chi desiderava ancora quel tesoro così tanto da sopportare le durezza e i pericoli dell'impresa? O forse il Cimitero degli Elefanti era destinato a rimanere avvolto nelle nebbie del mito e della leggenda?

Con un certo disappunto per lui, tu non avevi mai mostrato alcuna inclinazione a seguire la carriera di tuo padre, uno dei più grandi esploratori e avventurieri della storia. Avevi preferito rimanere a casa dedicandoti alla più tranquilla carriera di scrittore. Da quando avevi terminato l'università, eri diventato il diarista e biografo di tuo padre, documentando con rigore tutte le sue grandi avventure e scrivendo diversi romanzi basati sulle sue imprese - nessuno dei quali, comunque, era mai diventato un capolavoro!

La verità è che non hai né il coraggio né la motivazione per avventurarti al di là della costa dell'Inghilterra, e certo non nel continente nero - con tutte quelle orrende creature striscianti, e gli animali feroci pronti a divorarti, senza contare gli indigeni poco socievoli che ti usano come bersaglio. Bisogna essere proprio matti per andare a rischiare tutto questo!

Durante gli ultimi due anni, hai cercato di raccogliere le memorie di tuo padre da tutto il materiale accumulato attraverso gli anni. E mentre guardi tra le carte di tuo padre, trovi il suo diario personale, quello che lui non aveva mai mostrato a nessuno. La sorpresa è grossa, visto che egli non se ne separava mai, e tu avevi pensato che fosse scomparso dopo che era stato ucciso.

Quando tuo padre era ancora vivo, non ti era mai stato concesso di leggere il suo diario, nonostante tu glielo avessi chiesto diverse volte. Egli aveva sempre liquidato la questione dicendo che non conteneva altro che vaghi appunti emotivi di un vecchio, senza alcun valore per le tue ricerche letterarie. Ma adesso ti accorgerai presto quanto questo non fosse affatto vero, mano a mano che scopri la sinistra natura del contenuto.

Il diario era pieno di mappe disegnate a mano, di schizzi di riferimenti e numerose annotazioni sul Cimitero degli Elefanti. Era evidente che tuo padre era stato da sempre impegnato alla ricerca del cimitero, accumulando informazioni da tutti gli angoli del continente nero, una storia qui, una leggenda là, ma tutte con la stessa patetica annotazione - finora niente.

Ma perché tuo padre non aveva portato con sé l'oggetto più personale che aveva? Intuiva, forse, che questa volta non sarebbe ritornato? Mentre scorri le pagine sgualcite e ingiallite, ti addenti sempre di più in una fitta tela di mistero al cui centro sta il premio

più grande - il Cimitero degli Elefanti.

Verso la fine del diario, ti accorgi che due pagine sono state frettolosamente strappate, lasciando solo delle sfrangiature. Ripiegando la copertina per esaminare meglio i resti delle pagine mancanti, noti parte di un nome scribacchiato dalla mano di tuo padre. La parola è difficile da decifrare, anche perché manca l'ultima parte. Tutto quello che riesci a leggere è Nyahur.

Preso un atlante, lo apri alla mappa particolareggiata dell'Africa centrale. Dopo un'attento esame, concludi che può essere solo un posto - Nyahururu. E' forse questo il posto dove è iniziata l'ultima avventura di tuo padre? E cosa c'era di così importante in quelle due pagine da fargliele strappare? Si era forse imbattuto nella strada giusta verso il Cimitero degli Elefanti?

Ti prende un impulso irrazionale di seguire le piste di tuo padre. Male equipaggiato e ancor meno preparato, prendi la decisione di partire per il continente nero al più presto possibile.

Ancora scioccato dall'impulsività della decisione, riprendi lentamente il controllo di te stesso e ti rendi conto che il sogno di tuo padre è diventato il tuo destino.

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

Prepara il computer come detto nel manuale. Assicurati che tutti i periferici non essenziali - come cartucce, stampante, ecc., siano staccati. L'inadempienza può provocare difficoltà di caricamento.

Accendete il computer ed inserite il disco 1 nell'unità disco.

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.

DIFFICOLTA' NEL CARICAMENTO

Il nostro obiettivo è quello di migliorare costantemente la qualità dei nostri prodotti, e per offrirvi il presente prodotto abbiamo messo a punto elevati standard per il controllo della qualità. Se dovete avere delle difficoltà nel caricamento del gioco è probabile che il problema sia da ricercare altrove, piuttosto che nel prodotto stesso. Vi suggeriamo pertanto di spegnere il computer e di ripetere con attenzione le istruzioni di caricamento, controllando se state eseguendo le istruzioni giuste, adatte al vostro computer e al vostro software. Qualora i problemi dovessero persistere, rivolgetevi per dei consigli al vostro Rivenditore di Software. Se le difficoltà persistono, dopo aver controllato tutte le possibili

cause di guasti dell'hardware, restituite il gioco ad rivenditore presso il quale lo avete acquistato.

Informazioni/Assistenza tecnica (0734) 310003

ACTIVISION U.K. LTD
BLAKE HOUSE, MANOR FARM ROAD,
READING RG2 0JN

RACCOLTA OGGETTI E ARMI

Il nostro eroe è in grado di raccogliere un'ampia gamma 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 Medicine, Martello, Scalpello, Chiave, Scatola di Fiammiferi, Idoli e una Tavola di Legno.



Per poter raccogliere sia le armi che gli oggetti, devi posizionare il nostro eroe di fronte all'oggetto che desideri, con i piedi sullo stesso piano. Quando sei nella posizione corretta, premi la barra spaziatrice e il nostro eroe si abbassa automaticamente raccogliendo l'oggetto.

L'oggetto raccolto viene aggiunto automaticamente al suo inventario, e nell'area di situazione appare un'icona appropriata. Se il tentativo di raccogliere l'oggetto non riesce, riposiziona l'eroe e riprova. Con un pò di pratica, questa manovra diventerà facile da eseguire.

Ogni volta che viene raccolto un oggetto o 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. Questo scorre l'intero inventario di armi, una 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 e poi segui la stessa procedura.

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

USO DELLE ARMI

Alcune armi, per funzionare correttamente, richiedono la presenza di un oggetto specifico nell'area di situazione. Per esempio, il fucile necessita di munizioni, per cui oltre al fucile, deve apparire l'appropriata icona dell'oggetto.

AREA DI SITUAZIONE.



Nell'illustrazione qui sopra, appaiono le funzioni principali 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) Le riserve di energia del nemico - la sua energia si consuma tutte le volte che lo colpiti, e quest'area diventa scura.
- 6) Riserva d'acqua - mano a mano che si esaurisce, l'indicatore diventa nero.

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.

Sinistro/Destro Rapido Spingi il joystick a sinistra o a destra. Il nostro eroe si gira automaticamente nella direzione in cui spingi.

Calcio Tira in giù.

Per combattere col Coltello:

Fendente Alto Spingi diagonalmente in su, sia a destra o a sinistra. Il nostro eroe si gira automaticamente nella direzione in cui spingi.

Pugnalata Spingi sia a sinistra o a destra. Il nostro eroe si gira automaticamente nella direzione in cui spingi

Calcio Tira in giù.

Combattimento col Machete:

Fendente Spingi in alto diagonalmente, sia a destra o a sinistra. Il nostro eroe si gira automaticamente nella direzione in cui spingi.

Affondo Spingi a destra o a sinistra. Il nostro eroe si gira automaticamente nella direzione in cui spingi.

Affondo Montante Spingi in su.

Calcio Tira in giù.

Combattimento Fucile:

Per Sparare Spingi a destra o a sinistra. Il nostro eroe si gira automaticamente nella direzione in cui spingi.

Calcio Tira in giù.

Combattimento Fionda:

Fuoco Primo, rivolgiti nella direzione in cui vuoi mandare il proiettile, poi premi il bottone di fuoco per cominciare a roteare 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.

Verso l'alto Spingi su.

Destra o Sinistra Spingi a destra o a sinistra. Il nostro eroe si gira automaticamente nella direzione in cui spingi.

Su o giù diagonale Spingi su-sinistra, su-destra, giù-sinistra o giù-destra. Il nostro eroe si gira automaticamente nella direzione in cui spingi.

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.

TROVALA BORRACCIA 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 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 annesse descrizioni, sono state messe per aiutarti ad identificare i tanti oggetti che dovrai trovare 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.



Martello e Scalpello

Sarebbe un peccato non attrezzarsi.



Tavola

Camminandoci, potresti abbracciare la ricerca.



Borraccia

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



Globo

Mistero.

SUGGERIMENTI SU COME GIOCARE IL LIVELLO 1

Per aiutarti ad nell'elemento avventuroso di TUSKER, ci è sembrato utile darti alcuni suggerimenti su come portare a termine il livello 1. Ma se vuoi provarci da solo, non occorre che vai avanti a leggere.

Uccidi tutti gli Arabi a pugnì, mentre cerchi la borraccia. Questa e il coltello devono essere trovati per primi, in modo che quando stai per esaurire l'acqua, puoi fare rifornimento. Appena trovi il fucile, gli Arabi diventano aggressivi e ti tagliano la testa.

Trova la giberna con le munizioni, prima di adoperare il fucile. Ricorda che disponi solo di 10 colpi. Nel deserto c'è l'ingresso alle caverne sotterranee. Devi raccogliere il machete che si trova in una delle sale. Uccidi il coccodrillo pugnalandolo sul muso. Gli indigeni fanno la guardia a tutte e due le sale e non possono essere uccisi. Dovrai passare tra loro correndo. Quando riemergi dalle caverne di nuovo nel deserto, nota del fogliame verde. Questo rivela una foresta nascosta. Usa l'acido per liberare il mostro alla fine del livello, sgocciolando l'acido sulle catene. Esci, procedendo al secondo livello.