SYSTEM 4 de España, S.A.
Plaza de los Mártires, 10
28034 MADRID
Tels: 358 30 42-358 29 40
Fax: 358 30 41

EL LIBRO DE LA SELVA

1. LA HISTORIA

Para escapar de Bagheera que quiere conducirle al pueblo de los hombres, Mowgli huyó a través de la sabana, recorrió la jungla, introduciéndose en grutas profundas, escalando templos misteriosos... En la casualidad de su carrera imprudente encuentra cantidad de animales que, a menudo le hacen cara, poniendo a prueba su rapidez y agilidad.
La meta para jugar es prolongar el mayor tiempo posible esos instantes de libertad, a pesar de la dificultad creciente.
En el extremo de esa carrera desenfrenada: el pueblo de los hombres y una sorpresa para Mowgli...

2. LA PUESTA EN ESCENA

La pantalla descubre una sala de cine y una serie de seis espectadores es visible. El telón se abre descubriendo el primer decorado y comienza el juego.
Cuando Mowgli encuentra objetos en el suelo (bananas, nuez de coco, ananás, fuego) puede tomar seis a la vez que se inscriben en la espalda de los espectadores. Esos objetos desaparecerán progresivamente cuando Mowgli lo usa como proyectiles. Los espectadores se dormirán uno a uno si Mowgli está particularmente desacertado. Cuando los seis espectadores están dormidos (¡decididamente la película es demasiado mala!) la partida se acaba.

3. LOS DECORADOS

Existen cuatro universos de dificultad progresiva, constituyendo *40 pantallas diferentes:* JUNGLA, TEMPLO, GRUTAS o SABANA. Así, para llegar al Templo, Mowgli deberá franquear con éxito los obstáculo de la Jungla... y así hasta la Sabana, que contiene las pruebas más duras. Para ganar deberá llegar victorioso al final de la Sabana.
Cada pantalla contiene entradas y salidas a la izquierda, a la derecha y/o en el fondo. La animación está concebida en 3D, los personajes se desplazan de izquierda a derecha y en profundidad (ascienden o descienden sobre la pantalla). Personajes y proyectiles pasan delante y detrás de los obstáculo del decorado.

4. LAS REGLAS

4.1. LOS ANIMALES

Mowgli encontrará sucesivamente a Bagheera, a los lobos, a la serpiente hipnotiza-

dora Kaa, al bebé elefante, los monos y su rey, los buitres, Baloo, los osos aturdidos e indiferentes, y para terminar Shere Khan, el tigre devorador de hombres.
Algunos animales son enemigos para Mowgli, lanzan proyectiles u obstruyen el paso simplemente. Mowgli deberá evitarlos agachándose, saltando o simplemente huyendo. A ti corresponde descubrir animales amigos o enemigos.

4.2. LOS OBJETOS
En su carrera Mowgli encontrará casualmente objetos y animales amigos a los que deberá aproximarse. Puede recoger seis objetos a la vez, que irán a inscribirse en las espaldas de los espectadores.
Atención. Mowgli no puede tener en su posesión más que un sólo tipo de objeto. Ejemplo: si le quedan tres nueces de coco y recoge bananas, perderá sus tres nueces de coco en beneficio de las seis bananas. Para pasar de una pantalla a otra, Mowgli podrá intentar apartar a sus enemigos lanzando objetos. *Atención. Cada animal enemigo no es sensible más que a un sólo objeto.* De ti depende tenerlo en tu poder en el momento oportuno.

4.3. LOS EXPECTADORES
Simbolizan las oportunidades de éxito de Mowgli. Si está desafortunado con frecuencia, los expectadores se duermen uno a uno, el telón cae y la partida se termina. Una nueva partida se propone automáticamente. En PC y compatibles, se puede parar el juego apoyando sobre la tecla ESC, mientras el telón se cierra.

5. LOS COMANDOS

Mowgli puede desplazarse, saltar, agacharse y lanzar proyectiles. Para ello utiliza el teclado o un joystick (excepto en PC) según las siguientes reglas:

5.1. MARCHAR
Las flechas izquierda-derecha-arriba-abajo del teclado o el joystick izquierda-derecha-arriba-abajo (salvo en compatibles PC).

5.2. LANZAR OBJETOS (3 POSIBILIDADES)
— Empujar el joystick en la dirección deseada (derecha-izquierda) o después accionar el botón «fuego».
— En el teclado, apoyar sobre la flecha de dirección deseada (derecha-izquierda) y después presionar «ENTER» o «RETURN».
— En el teclado, apoyar sobre la tecla «V» para lanzar a la izquierda y sobre la tecla «B» para lanzar a la derecha.

5.3. RECOGER UN OBJETO O AGACHARSE
Presionar sobre la barra de espacio.

5.4. SALTAR
Empujar el joystick hacia arriba y accionar después el botón de «fuego».
En teclado, apoyar sobre la tecla «C».

CARGA

AMSTRAD CPC

Teclear RUN"LOADER. Presionar sobre ENTER.

ATARI ST

Insertar el disco y conectar el ordenador. Carga automática.

AMIGA

Insertar el disco y conectar el ordenador. Carga automática.

PC Y COMPATIBLES

Insertar el disco «LOADER» en la disquetera a: o b:. Teclear LOADER y presionar ENTER. Seguir después las instruciones en pantalla relacionadas con la carta gráfica del ordenador. En caso de error y si el ordenador se va a utilizar con otra carta gráfica, teclear el comando: DEL CARTE.INF y presionar ENTER.

LA CARTA DE COLORES DE PROTECCION

Algunas preguntas sucesivas y aleatorias aparecerán en inglés al principio del programa, relativas a los colores de la carta de colores que adjuntamos. Ejemplo: B12 y B13. Para responder a estas preguntas, seleccionar en la pantalla y teclear el número correspondiente al color correcto. El menor error obligará a repetir la carga.

1.— Blanco
2.— Negro
3.— Amarillo
4.— Verde
5.— Verde
6.— Azul
7.— Rojo
8.— Marrón