

Tarzan®

FRANÇAIS

TARZAN

La Naissance d'une Légende

De la côte occidentale du Congo aux rivages bordés de palmiers de Zanzibar, à l'Est, le folklore africain raconte les exploits légendaire d'un homme — Tarzan des Singes.

Élevé au sein hirsute de Kala, le singe femelle, l'orphelin blanc a appris les coutumes de la Jungle et le langage des animaux. Des années plus tard, il réclama son juste héritage, en tant que John Clayton, Lord Greystoke, Pair du Royaume, mais chaque fois que cela était nécessaire, le gentleman anglais aux excellentes manières redevenait l'homme-singe nu.

Car Tarzan, ou comme les singes l'appelaient, Tarmangani, avait un profond mépris pour la société des hommes, dans laquelle il avait trouvé une cupidité et une cruauté bien supérieures à celles qu'il avait connu dans la terre sauvage de son adoption. Là où les innombrables formes de vie marchaient sur le tapis végétal ou volaient ou grimpaient parmi les voûtes feuillues des grands arbres ou s'y balançaient, c'est là que Tarzan, Seigneur de la Jungle, régnait en maître absolu.

Les Yeux de l'Arc-en-ciel

Et maintenant, une fois encore, la nécessité le poussait à rejeter le mince vernis de la civilisation et à braver les périls de la forêt. Lady Jane Greystoke, dont il a gagné l'amour par la puissance de ses muscles d'acier, était en danger.

Retenue captive par Ousanga, chef des Wamabo, elle était destinée à être mangée par les mâchoires dévorantes de Shita, la Panthère et déchirée par les serres rapaces de Ska, le Vautour, si Tarzan n'arrivait pas à récupérer les sept bijoux volés à l'autel de la tribu. Les Wamabo croyaient que ces pierres précieuses étaient les yeux de l'arc-en-ciel; elles étaient de différentes teintes chatoyantes, une pour chaque couleur de l'arc-en-ciel. Fou de rage devant leur perte, Ousanga n'a donné à Tarzan que trois jours pour les trouver; s'il ne les trouvait pas, Jane serait sacrifiée au crépuscule du troisième jour.

Traversant la forêt en se balançant de liane en liane, Tarzan a parlé avec Manou, le petit singe, et il sait qu'une créature à la barbe grise a raconté comment d'autres créatures de sa race ont malicieusement pris les pierres précieuses et les ont éparpillées parmi les ombres de la jungle moite.

Tarzan sait qu'il doit parcourir de longues distances à la recherche des bijoux, en dépit de la terrible ardeur du soleil, Koudou, et à la lumière de la lune, Goro. Sa quête le conduira dans les cavernes sombres des steppes rocheuses, où résident des araignées monstrueuses et des flammes surnaturelles, et devant les parois recouvertes de mousse du Temple du Soleil. Il devra traverser des marécages et des sables mouvants et trouver Nouma le lion et Hista le serpent. Il doit se garder des flèches empoisonnées de Kourotagi et des balles des Chasseurs blancs.

Ses sens ont beau être aiguisés, ses muscles ont beau être puissants, Tarzan est quand même mortel. Il peut trouver de nombreux objets pour l'aider, il peut demander à ses amis les singes de l'accompagner, mais il est quand même limité par le temps inexorable. Il sait qu'il possède une force et une intelligence suffisantes pour livrer bataille contre la Mort et gagner, mais les dangers de la jungle, la morsure d'Hista le serpent et la trahison des sables mouvants conspireront à lutter contre lui et à le retarder.

Le temps est son plus grand ennemi. Avant que Koudou ne se couche à l'Ouest ce troisième jour fatidique, Tarzan doit rendre les Yeux de l'Arc-en-ciel à Ousanga et découvrir la prison de la forêt dans laquelle sa Jane est captive.

Ses yeux se rétrécissent, ses muscles se tendent, et de sa poitrine puissante s'échappe le cri sauvage et tourmenté du grand singe . . .

LE JEU

1. TROIS JOURS

Au fur et à mesure que le temps passe, le soleil baisse lentement dans le ciel, c'est d'abord le crépuscule puis la nuit tombe sur la jungle. Si Tarzan survit cette nuit, l'aube lui apportera de nouveau la chaleur du soleil.

Le temps qu'il faut pour que cette période de trois jours s'écoule dépend de la façon dont Tarzan est en mesure d'échapper aux nombreux dangers qu'il rencontrera. Par exemple chaque fois qu'il reçoit un javelot, ou qu'il tombe dans les sables mouvants, une période s'écoulera plus rapidement. Par conséquent, si Tarzan ne fait pas attention, les trois jours s'écouleront très rapidement.

2. LES YEUX DE L'ARC EN CIEL

Ils apparaîtront sur l'écran sous forme de boîtes noires (on doit regarder attentivement car elles peuvent être en partie dissimulées). Si Tarzan est en mesure d'en extraire une, une représentation de celle-ci apparaîtra dans le coin inférieur droit de l'écran. Pour pouvoir libérer Jane, Tarzan doit récupérer les sept pierres gemme.

3. LES OBJETS

Tarzan pourra rencontrer différents objets (animés et inanimés) qui apparaîtront également sur l'écran sous forme de boîtes noires (il vous faudra bien les chercher car elles pourront être en partie dissimulées).

Si Tarzan est en mesure de ramasser un de ces objets, une image le représentant sera affichée dans le coin inférieur gauche de l'écran.

Parmi les objets que Tarzan pourra juger utiles, on indiquera des singes, une corde, des torches, différents boucliers, des aventurines. Pour pouvoir utiliser des objets, Tarzan devra les laisser tomber dans un endroit à cet effet.

4. L'EXPLORATION

Tarzan pourra se déplacer à gauche ou à droite jusqu'à ce qu'il se trouve en face d'un rocher insurmontable. Il pourra également se déplacer en haut ou en bas dans des ouvertures du sous-bois ou des brèches dans les

roches ou dans les murs etc. Ces brèches et ces ouvertures ne sont pas toujours faciles à trouver et risquent d'être même entièrement cachées.

5. LES COMMANDES

SPECTRUM		MSX BBC AMSTRAD	LEVIER OU COMMODORE
A gauche	6	Q	←
A droite	7	W	→
en haut	9	O	↑
en bas	8	K	↓
'FIRE'	0	P	'FIRE'
RELANCE	1	Change- ment de code	
PAUSE	Espace	Espace	EXECUTION/ARRET Espace

6. ACTIONS

- a) Sans bouton 'FIRE'
- Déplacement à droite
 - ← Déplacement à gauche
 - ↑ Déplacement en haut ou saut
 - ↓ Déplacement en bas ou esquivé
 - ↗ Saut périlleux à droite
 - ↖ Saut périlleux à gauche

- b) Avec bouton 'FIRE'
- Coup de poing haut à droite
 - ← Coup de poing haut à gauche
 - ↓ Coup de poing bas

Si Tarzan est mesuré d'envoyer des coups de poing aux sauvages au point de les faire sortir de l'écran, ils il ne l'attaqueront plus à cet endroit précis

Introduction 'mode objet'
ou ramassage des pierres
gemme ou de l'objet si
Tarzan se trouve à côté

- c) Modes objets

- ← Déplacement de l'objet, placer le curseur à gauche
- Déplacement de l'objet, placer le curseur à droite

FIRE Permet de faire tomber l'objet sélectionné

Vous ne pouvez pas faire tomber un objet dans un emplacement de l'écran qui en contient déjà un.

ITALIANO

TARZAN

La nascita di una leggenda

Dalla costa del Congo ad ovest fino alle rive contornate di palme di Zanzibar ad est, il folklore africano racconta le imprese leggendarie di un solo uomo: Tarzan, re delle scimmie.

Allattato dalle mammelle ispide di Kala, la scimmia, il bambino bianco rimasto orfano aveva imparato a conoscere la vita della giungla e il linguaggio degli animali. Anni più tardi egli domandò l'eredità che gli spettava di diritto, essendo John Clayton, Lord Greystoke, un pari del regno, però, ogni qualvolta il bisogno lo esigeva, il raffinato gentiluomo inglese diventava ancora una volta l'uomo-scimmia seminudo.

Infatti Tarzan — o Tarmangani, come lo chiamavano le scimmie — nutriva un profondo disprezzo per la società di cui era oriundo e nella quale aveva trovato cupidigia e crudeltà che superavano di gran lunga quelle che aveva conosciuto nel suo selvaggio paese adottivo. Dove le infinite forme di vita calpestavano la vegetazione intricata, oppure volavano o si pendevano o si arrampicavano sotto le volte frondose dei grandi alberi, era là che Tarzan regnava sovrano, signore della giungla.

Gli Occhi dell'Arcobaleno

Ora il bisogno lo aveva spinto ancora una volta a scrollarsi di dosso la vernice sottile della civiltà per affrontare i pericoli della foresta. Lady Jane Greystoke, ch'egli aveva conquistata con la forza dei suoi muscoli di acciaio, era in pericolo.

Tenuta prigioniera da Usanga, il capo dei Wamabo, sarebbe stata data in pasto alle fauci voraci di Sheeta, la pantera, e agli artigli rapaci di Ska, l'avvoltoio, se Tarzan dovesse non riuscire a ritrovare le sette pietre preziose che erano state rubate dal tempio della tribù. Queste pietre preziose, che i Wamabo credevano essere gli occhi dell'arcobaleno, erano di diverse tinte iridescenti, una per ciascun colore dello spettro. Nella sua ira per aver perduto le pietre, Usanga non aveva dato a Tarzan che tre giorni per ritrovarle, allo scadere dei quali Jane verrebbe sacrificata, al tramonto del terzo giorno.

Mentre volava da un albero all'altro nella fitta foresta, Tarzan aveva parlato a Manu, la scimmia, mentre una creatura dalla barba grigia aveva raccontato il modo in cui altri della sua specie avevano maliziosamente rubato le pietre preziose, per poi gettarle qua e là negli angoli più lontani e fra le ombre della foresta oscura.

Tarzan sapeva di dover proseguire senza tregua alla caccia dei gioielli, sotto i raggi cocenti di Kudu, il sole, e alla luce di Goro, la luna. La sua ricerca l'avrebbe portato alle caverne oscure delle steppe rocciose, dove vivevano ragni enormemente grassi e si trovavano fiamme inesplicabili, e fino alle mura del Tempio del Sole, coperte di licheni. Avrebbe attraversato gli acquitrini e le paludi e le insidiose sabbie mobili e avrebbe incontrato Numa, il leone, e Histah, il serpente. Avrebbe dovuto guardarsi dalle lance avvelenate dei Kurotawi e dai fucili dei cacciatori bianchi.

Per quanto fossero acuti i suoi sensi, per quanto fossero forti i suoi muscoli, egli era pur sempre un mortale. Benché potesse trovare numerosi strumenti per aiutarsi, benché potesse chiedere alla sue amiche scimmie di accompagnarlo, rimaneva tuttavia limitato dal tempo inesorabile. Sapeva di possedere la forza e l'astuzia sufficienti a combattere e vincere la Morte, però i pericoli della giungla, il morso di Histah il serpente e lo stretto abbraccio

delle sabbie mobili avrebbero contribuito insieme a intraiaciargli il passo e a ritardarlo.

Il tempo era il suo più grande nemico. Prima che Kudu tramontasse ad occidente, Tarzan avrebbe dovuto restituire a Lusanga gli Occhi dell'Arcobaleno e scoprire la prigione nella foresta che rinchiusa la sua amata Jane.

I suoi occhi si strinsero, i suoi muscoli si tesero, e dal petto possente salì il grido selvaggio e tormentato dello scimmione . . .

IL GIOCO

1. TRE GIORNI

Col trascorrere del tempo, il sole lentamente s'abbassa sull'orizzonte. La giungla si tinge di ombre misteriose. Se Tarzan sopravvive la notte, l'alba farà ancora una volta posto al tepore del giorno.

Il tempo necessario perché i tre giorni passino dipende dalla capacità di Tarzan di evitare o superare i molteplici pericoli che incombono. Per esempio, ogni volta che Tarzan è colpito da una lancia o cade nelle sabbie mobili, il tempo trascorre più velocemente. Quindi se Tarzan non è sul chi vive, i tre giorni passeranno molto rapidamente.

2. GLI OCCHI DELL'ARCOBALENO

Appariranno sullo schermo sotto forma di riquadri neri (dovete cercarli attentamente perché potrebbero essere in parte nascosti). Se Tarzan è capace di prenderne uno, l'occhio apparirà in fondo all'angolo destro dello schermo. Tarzan deve impossessarsi di tutte e sette le gemme prima di poter liberare Jane.

3. OGGETTI

Si tratta di vari oggetti (animati e inanimati) che Tarzan può incontrare. Anche questi appariranno sullo schermo sotto forma di riquadri neri (dovete cercarli attentamente perché potrebbero essere in parte nascosti).

Se Tarzan riesce a raccogliere uno qualsiasi di questi oggetti, l'immagine apparirà in fondo all'angolo sinistro dello schermo.

Scimmie, funi, torce, scudi diversi, pietre solari sono alcuni degli oggetti che Tarzan può trovare utili avere con sé. Per usare alcuni oggetti è necessario che Tarzan li faccia cadere nel posto prescelto.

4. ESPLORAZIONE

Tarzan si può spostare a sinistra o a destra finché la sua strada è sbarrata da una roccia impenetrabile. Può anche muoversi su e giù attraverso una qualsiasi apertura nel sottobosco della giungla, rocce, muri ecc. Queste aperture non sono facilmente visibili e a volte sono completamente nascoste.

5. CONTROLLI

SPECTRUM		MSX BBC AMSTRAD	JOYSTICK O COMMODORE
left (sinistra)	6	Q	←
right (destra)	7	W	→
up (su)	9	O	↑
down (giù)	8	K	↓
FIRE (FUOCO)	0	P	FIRE
RESTART	1	Escape	RUN/STOP
PAUSE	Space	Space	Space

6. AZIONI

a) Senza il pulsante FIRE

- si sposta a destra
- ← si sposta a sinistra
- ↑ si sposta su o salta
- ↓ si sposta giù o s'abbassa
- ↘ fa capriole a destra
- ↙ fa capriole a sinistra

b) Con il pulsante FIRE

- pugno alto a destra
- ← pugno alto a sinistra
- ↑ pugno basso
- ↓

Se Tarzan riesce a cacciare gli ostili nativi, questi spariranno dallo schermo e non lo attaccheranno più nello stesso posto.

inserisce 'modo oggetto'.
o raccoglie gemme o
oggetti se Tarzan si
trova vicino.

c) Modo oggetto

- ← muove l'oggetto, selezionate cursore a sinistra
- muove l'oggetto, selezionate cursore a destra

FIRE Lascia cadere l'oggetto selezionato.

Non potete lasciar cadere un oggetto in un posto dello schermo che contiene già un oggetto.

ESPAÑOL

TARZAN

NACIMIENTO DE UNA LEYENDA

Desde la costa occidental del Congo a las playas de palmeras de Zanzibar en el Este, el folklore africano habla de las legendarias aventuras de un hombre: Tarzán de los Monos.

Amamantado por los pechos de Kala, est niño huérfano blanco creció aprendiendo la vida de la jungla y el lenguaje de los animales. Años después reclamó la herencia que le pertenecía en derecho, como John Clayton, Lord Greystoke, noble del Reino, pero siempre que surgió la necesidad el fino caballero inglés volvió otra vez a ser el hombre-mono.

Porque Tarzán — o Tarmangani, como le llamaban los monos —

despreciaba profundamente la sociedad civilizada en que nació, en la que vió avaricia y crueldad superiores a las de las tierras salvajes de su adopción. Donde la vida lujuriente se apoderaba de la vegetación, o volaba y trepaba entre las abundantes hojas de las copas de los grandes árboles, allí reinaba supremo Tarzán, el Señor de la Jungla.

Los Ojos del Arco Iris

Y ahora, una vez más, la necesidad le llevó a despojarse de la superficie escasa de la civilización y enfrentarse a los peligros de la selva. Lady Jane Greystoke, la mujer cuyo corazón ganó por su carácter de acero, estaba en peligro.

Cautiva de Usanga, jefe de los Wamabo, iba a ser entregada a Sheeta la Pantera para ser devorada por ésta y por la feroz rapacidad de Ska el Buitre, si Tarzán no conseguía recuperar las siete piedras preciosas que habían sido robadas del santuario de la tribu. Estas piedras, que los Wamabo creían eran los Ojos del Arco Iris, tenían diferentes iridiscencias, una por cada color del espectro. Estando enfurecido por su pérdida, Usanga ha concedido a Tarzán sólo tres días para encontrarlas, o Jane será sacrificada al ponerse el sol el tercer día.

Atravesando la intrincada selva, Tarzán habló con Manu, el mono, una criatura de barba gris que le dijo que otros de su especie habían tomado las piedras preciosas como si ello si ello fuera una travesura, y las habían repartido a grandes distancias entre las sombras de las oscuras junglas.

Tarzán sabía que había de viajar sin descanso a la búsqueda de las joyas bajo el tremendo calor del sol Kudo, y a la luz de Goro la luna. Su empresa le llevaría a las oscuras cavernas de los escalones rocosos, en que habitaban peligrosas arañas y existían tremendas llamas, y a las paredes cubiertas de líquenes del Templo del Sol. Tarzán habrá de atravesar los traicioneros pantanos y las arenas movedizas, para encontrar a Numa le león y Histah la serpiente. Tendrá que precaverse contra las lanzas envenenadas de los Kurotawi, y los rifles de los Cazadores Blancos.

A pesar de la enorme capacidad de percepción de sus sentidos, a pesar de la increíble potencia de sus músculos, Tarzán seguía siendo mortal. Aunque pudiera encontrar numerosos artefactos que le ayudaran, aunque podría pedir a sus amigos los monos que le acompañaran, tenía el límite inexorable del plazo de tres días. Sabía que tenía la fortaleza y astucia suficientes para guerrear contra la Muerte y ganar, pero los peligros de la jungla, la picadura de Histah la serpiente y el abrazo asfixiante de las arenas movedizas podrían unirse para impedir y retrasar su empresa.

Su mayor enemigo era el poco tiempo disponible. Antes de que Kudo desaparezca por el Oeste el tercer día fatal, Tarzán ha de encontrar y devolver los Ojos del Arco Iris a Usanga y descubrir la prisión de la selva en que está cautiva su amada Jane.

Sus ojos se estrecharon, se tensaron sus músculos, y de su poderoso pecho surgió el grito atormentado y salvaje del mono macho . . .

JUEGOS DE AZAR

1. TRES DIAS

Al pasar el tiempo, el sol se esconderá lentamente en el cielo. La selva pasará del sol poniente a la noche sombría. Si Tarzán sobrevive la noche, el amanecer cederá el paso, una vez más, al calor del día.

El tiempo necesario para que transcurran tres días dependerá del éxito con que Tarzán pueda evadir o vencer los muchos peligros que le salgan al encuentro. Por ejemplo, cada vez que Tarzán sea alcanzado por una lanza, o caiga en la arena movediza, el tiempo pasará más rápido. Si por consiguiente Tarzán se descuida, los días pasarán muy pronto.

2. LOS OJOS DEL ARCO IRIS

Estos aparecerán en la pantalla en forma de recuadros negros (tendrás que buscarlos muy bien, ya que pueden estar pacielmente escondidos). Si Tarzán puede recobrar uno de ellos, aparecerá un dibujo en el ángulo inferior derecho de la pantalla. Tarzán necesita recobrar las siete alhajas para poder liberar a Jane.

3. OBJETOS

Hay varios objetos (animados e inanimados) con los que Tarzán se puede encontrar. Estos también aparecerán en la pantalla en forma de recuadros negros (una vez más, habrás de estar alerta para buscarlos, ya que pueden estar medio escondidos).

Si Tarzán puede recoger alguno de ellos, aparecerá un dibujo del objeto en el ángulo inferior izquierdo de la pantalla.

Monos, cuerda, antorchas, escudos diversos y joyas, son algunos de los objetos que Tarzán encontrará útiles de poseer. Para que Tarzán pueda utilizar algunos objetos es necesario que los deposite en lugar elegido.

4. EXPLORANDO

Tarzán se puede mover a la izquierda o la derecha hasta que se encuentre con la roca impenetrable. También se puede mover hacia arriba o hacia abajo a través de los claros en la maleza de la selva, rocas, tajos, etc. Estos claros no son siempre fáciles de ver, y pueden incluso estar completamente escondidos de la vista.

5. MANDOS

SPECTRUM		MSX BBC AMSTRAD	JOYSTICK O ELLER COMMODORE
izquierda	6	Q	←
derecha	7	W	→
arriba	9	O	↑
abajo	8	K	↓
FUEGEO	0	P	FUEGO
RECOMIENZO	1	Escape	MARCHA/PARADA
PAUSA	Espacio	Espacio	Espacio

6. MOVIMIENTOS

- a) Sin botón de DISPARO
 - movimiento a la derecha
 - ← movimiento a la izquierda
 - ↑ movimiento hacia arriba o salto
 - ↓ movimiento hacia abajo o esquivar
 - ↘ salto de campana a la derecha
 - ↙ salto de campana a la izquierda

b) Con botón de DISPARO

- golpe alto a la derecha
- ← golpe alto a la izquierda
- ↑ golpe baja

Si Tarzán puede golpear a los nativos hostiles fuera de la pantalla, no volverán a atacarle en ese lugar.

pulsa el 'mando de objetos'
o escoge la alhaja
u objeto si Tarzán está
próximo a él.

c) Mando de Objectos

- mueve el cursor selector de objetos a la izquierda
- ← mueve el cursor selector de objetos a la derecha

FUEGO deja caer el objeto seleccionado.

No se puede dejar un objeto en un lugar de la pantalla que ya contenga uno.

NORGE

TARZAN

En legende blir til

Fra kysten av Konga i vest til de palmekledde strendene av Zanzibar i øst forteller afrikansk folkløse om Tarzan, apenes konge, og om hans legendariske bragder.

Ammet ved hun-åpen Kalas hårkledde bryst, fikk det lille, hvite, foreldreløse menneskebarnet lære jungelens lover og dyrenes språk. Mange år senere tok han tilbake sin rettmessige arv og ble John Clayton, Lord Greystoke og medlem av det engelske overhus. Men hver gang situasjonen forlangte det, ville den fine, engelske gentlemannen igjen forvandles til den nakne apemannen.

For Tarzan — eller Taramangani, som apene kalte ham — hadde en dyp forakt for sivilisasjonen hvor folk var grådigere og mer grusomme enn i villniset hvor han hadde vokst opp. Der utallige skapninger vandret i den sammenflettede vegetasjonen eller fløy eller svingte seg eller klatret i de høye lovkrone var Tarzan, Jungelens konge, suveren hersker.

Regnbuens øyne.

Og nå var han igjen blitt nødt til å riste av seg sivilisasjonens tynne ham og trosse jungelens farer. Lady Greystoke, som han hadde vunnet ved hjelp av sine jernmuskler, var i fare.

Usunga, Wamabafolkets høvding hadde fanget henne. Hvis ikke Tarzan klarte å finne igjen de sju edelstenene som var stjålet fra stammens helligdom, skulle de fryktelige rovdyrene, panteren Sheeta og Gribben Ska, fortære hene. Disse stenene spilte i alle regnbuens farger. Derfor mente Wamabofolket at de var regnbuens øyne. Så rasende var Usunga over å ha mistet dem at Tarzan bare fikk tre dager til å finne de igjen. Hvis ikke, skulle Jane ofres ved den tredje dags solnedgang.

I det han svingte seg fra til tre i den overgrodde jungelen hadde Tarzan snakket med åpen Manu. Dene hadde fortalt om en skapning med grått skjegg som hadde berettet hvordan hans stammefrender i spøk hadde tatt edelstenene og spredt dem vidt og bredt i den fuktige jungelen.

Tarzan innså at han måtte føre en utrettelig jakt på juvelene i lyset fra solen Kudu og månen Goro. Søkingen skulle føre ham til hulene i de stenete steppene hvor det var kjempestore edderkopper og nifse flammer og til Soltemplet med sine ormdekte vegger. Han skulle krysse hengemyrer og livsfarlig kvikksand og støte på løven Numa og slagen Histah. Han måtte passe seg for de fitige spydene til Kurotawifolket og for riflene til Hvitjegerne.

Selv om han hadde skarpe sanser og sterke muskler så var han allikevel dødelig. Selv om han fant mange gjenstander å hjelpe seg med, og selv om de vennlige apene ledsaget ham, så var han likevel begrenset av tiden som beveget seg ubønnhørlig. Han visste at han var sterk nok og listig nok til å kjempe mot døden og vinne. Men jungelens farer, bittne til slangen Histah og kvikksandens sugende favntak, alt sammen ville det smmensverge seg om å forsinke og stoppe ham.

Tiden var hans verste fiende. Innen solen Kudu sank ned i vest på den tredje, sjebnesvangre dag, måtte Tarzan vende tilbake til Usunga med Regnbuens øyne og finne jungelfengselet hvor hans elskede Jane satt fanget.

Han skjerpet øynene og spente musklene. Fra dypet av hans veldige bryst kom han-åpens ville og forpinte rop . . .

SLIK SPILLER DU

1. TRE DAGER

Utover ettermiddagen vil solen sakte bevege seg ned mot horisonten. Etter å ha opplevd dagens sterke sol, vil jungelen gradvis bli mørkere. Hvis Tarzan overlever natten, vil daggy igjen måtte seg tapt for dagens hete varme.

Tiden det tar for tre dager å passere, avhengiger helt av hvor god Tarzan er enten til å unngå farene eller til å takle farene som truer ham. Hvis han for eksempel blir truffet av et spyd, eller faller ned i kvikksand, vil tiden gå mye fort. Så hvis Tarzan er uforsiktig, vil de tre dagene gå veldig fort.

2. "REGNBUEENS ØYER"

Disse edelstenene vil vise seg på skjermen som svarte bokser (du må se nøye etter disse, for de kan godt være delvis skjult). Hvis Tarzan greier å få fatt i en av disse, vil et bilde av en edelsten komme frem nederst i høyre hjørne av skjermen. Tarzan må få tak i alle edelstenene før han kan håpe å befri Jane.

3. GJENSTANDER

Tarzan kan komme over forskjellige typer gjenstander (både levende og dødel). Disse vil også vise seg på skjermen som små svarte bokser (du må se nøye etter disse også, de kan også være delvis skjult).

Hvis Tarzan griper å få tak i en av disse, vil et bilde av disse, vil et bilde av gjenstanden komme frem nederst i venstre hjørne av skjermen.

Apekatter, tau, fakler, forskjellige skjold og solsteiner er bare noen få av de gjenstandene Tarzan kanskje finner det nyttig å ta med seg. Enkelte av gjenstandene må han putte på bestemte steder for at han skal kunne ha noen nytte av dem.

4. UTFORSKNING

Tarzan kan bevege seg til høyre eller venstre inntil han støter mot ugjennomtrengelig fjell. Han kan også bevege seg opp og ned gjennom sprekker eller åpninger i berg og kratt. Disse åpningene er det ikke alltid så lett å få øye på, de kan til og med være helt skjult.

5. STYREKOMMANDOER

SPECTRUM		MSX BBC AMSTRAD	JOYSTICK O COMMODORE
venstre	6	Q	←
høyre	7	W	→
opp	9	O	↑
ned	8	K	↓
SKYT (FIRE)	0	P	FIRE
START PÅ NY	1	Escape	RUN/STOP
PAUSE	Space	Space	Space

6. FUNKSJONER

a) Uten FIRE knapp

- gå til høyre
- ← gå til venstre
- ↑ gå opp eller hopp
- ↓ gå ned eller dukk
- ↗ saltomortale til høyre
- ↖ saltomortale til venstre

b) Med FIRE knapp

- høyt slag høyre
 - ← høyt slag venstre
 - lavt slag
- Hvis Tarzan klarer å slå fiendtlige innfødte ut av skjermen, vil de ikke angripe ham mer på det stedet.
- ↓ Gå over i "gjenstand-modus", eller ta opp edelsten eller
 - ↑ gjenstand hvis Tarzan er ved siden av en av disse.

c) Gjenstand-modus

Flytt gjenstand til venstre ved å flytte markør til venstre. Flytt gjenstand til høyre ved å flytte markør til høyre

SKYT (FIRE) Slipper gjenstanden. Du kan ikke slippe en gjenstand ned på en plass hvor det allerede ligger en gjenstand.

NEDERLANDS

TARZAN

DE GEBORTE VAN EEN LEGENDE

Vanaf de Congolese westkust totaan de met palmen omzoomde kusten van Zanzibar in het oosten, vertelt de Afrikaanse folklore van de legendarische heldendaden van één man — Tarzan van de Apen.

Gezoogd aan de harige borst van Kala, de vrouwtjes aap, had het blanke weeskind het leven van het oerwoud en de taal der dieren geleerd. Jaren later eiste hij als John Clayton, Lord Greystoke, Edelman en lid van het Engelse Hogerhuis, zijn erfenis die hem rechterlijk toekwam, op. Maar wanneer noodzaak hem dwong, keerde de verijnde en elegante Engelse heer terug naar het leven van de naakte aapman.

Want Tarzan — of Tarmangani zoals de apen hem noemden — verachtte zijn landgenoten die veel hebzuchtiger en wreder waren dan de inheemsen die hij in het primitieve land van zijn adoptie had leren kennen. Daar waar ontelbaar leven het verwarde plantendek betrad, tussen de gebladerde gewelven van reuzebomen vloog, slingerde of klom, daar voerde Tarzan als Meester van het Oerwoud het hoogste gezag.

DE OGEN VAN DE REGENBOOG

En ook nu weer voelde hij de behoefte het dunne laagje beschaving van zich af te schudden en de gevaren van het woud te trotseren. Lady Jane Greystoke, zij die hij met de kracht van zijn stalen spieren had veroverd, was in gevaar.

Jane, gevangen gehouden door Usanga, opperhoofd van de Wamabo, zou aan de verslindende muil van Sheeta de Panter en de roofzuchtige klauwen van Sha de Gier ten prooi worden gegooid als het Tarzan niet zou lukken de zeven, uit de stamtombe gestolen edelstenen, terug te vinden. Deze stenen, waarvan de Wamabo geloofden dat ze de Ogen van de Regenboog waren, hadden verschillende regenboogkleurige tinten, één voor elke kleur van het spectrum. In zijn woede over het feit dat hij ze kwijt was, had Usanga Tarzan slechts drie dagen gegeven om ze terug te vinden, of anders zou Jane op de derde dag bij zonsopgang worden opgeofferd.

Van tak tot tak door het dichte oerwoud slingerend, sprak Tarzan met Manu de aap, die met zijn grijze baard verhaalde hoe andere van zijn soortgenoten ondeugend de edelstenen hadden weggenomen en wijd en zijd in de schaduwplekken van het klamme oerwoud hadden verspreid.

Tarzan wist dat hij onvermoeid zonder stoppen in de hitte van Kudu de zon en bij het licht van Goro de maan naar de juwelen moest zoeken. Zijn zoektocht bracht hem bij de donkere grotten van de rotsachtige steppen met angstaanjagende vlammen en waar opgezwollen spinnen vertoefden. En bij de Tempel van de Zon waarvan de muren waren bedekt met korstmos. Hij trok dwars door de drassige moerassen, het levensgevaarlijke drijfzand en vond daar Numa de leeuw en Histah de slang! Hij moest oppassen voor de giftige speren van de Kurotawi en de geweren van de Blanke Jagers.

Maar hoe scherp zijn zintuigen ook waren, hoe sterk zijn spieren, hij was en bleef een sterfelijk wezen. Alhoewel hij ontelbare artefacten vond die hem hielpen, zijn vrienden de apen vroeg hem te begeleiden, de tijd was onverbiddeijk. Hij was sluw als een vos en had genoeg kracht om met de Dood te strijden en te winnen, maar de gevaren van het oerwoud, de beet van Histah de slang en de verstikkende greep van het drijfzand, zwoeren samen hem te belemmeren en vertragen.

Tijd was zijn grootste vijand. Voordat Kudu op die derde fatale dag in het westen ondergaat, moet Tarzan de Ogen van de Regenboog aan Usanga terugbrengen en de oerwoudgevangenis vinden waar zijn geliefde Jane gevangen wordt gehouden.

Hij kneep zijn ogen dicht, spande zijn spieren en uit zijn krachtige borst klonk de wilde gekwelde roep van de aapman . . .

1. DRIE DAGEN

Die tijd die nodig is om drie dagen te laten voorbijgaan hangt af van hoe goed Tarzan de vele gevaren die hij tegenkomt kan vermijden of overwinnen. Telkens bijvoorbeeld wanneer Tarzan door een speer getroffen wordt, of in drijfzand terecht komt, gaat de tijd sneller voorbij. Als Tarzan dus onvoorzichtig is, gaan drie dagen erg snel voorbij.

Deze worden op het scherm als zwarte vakjes zichtbaar (je moet goed naar deze uitkijken want zij kunnen gedeeltelijk achter andere dingen verborgen zijn). Als het Tarzan lukt een van deze te bemachtigen, verschijnt een afbeelding hiervan in de rechter onderhoek van het scherm. Tarzan heeft alle zeven edelstenen nodig voordat hij maar kan hopen om Jane te bevrijden.

Apen, touwen, zaklantarens, verschillende schilden, zonnestenen, dat zijn slechts een paar van de voorwerpen die Tarzan van nut kunnen zijn. Om sommige voorwerpen te kunnen gebruiken moet Tarzan deze op de gekozen plaats deponeren.

Tarzan kan naar links of rechts bewegen totdat hij tegenover ondoordringbare rotsen staat. Ook kan hij omhoog of omlaag door openingen in het struikgewas van de jungle, rotsblokken, rotswanden enz. heen bewegen. Deze openingen zijn niet altijd gemakkelijk te zien en kunnen soms zelfs geheel onzichtbaar zijn.

	SPECTRUM	MSX BBC AMSTRAD	JOYSTICK OF COMMODORE
links	6	Q	←
rechts	7	W	→
omhoog	9	O	↑
omlaag	8	K	↓
FIRE	0	P	FIRE
HERSTARTEN	1	Escape	RUN/STOP
PAUZE	Spatie	Spatie	Spatie

a) Zonder FIRE knop

- naar rechts
- ← naar links
- ↑ omhoog of springen
- ↓ omlaag of wegduiken
- ↗ sprong naar rechts
- ↖ sprong naar links

- linkse hoek
← rechtse hoek
↓ lage stomp
↑

Als Tarzan in staat is vijandige inboorlingen van het scherm af te slaan, kunnen zij hem op deze plaats niet meer opnieuw aanvallen.

'object mode' binnengaan of edelsteen of voorwerp oprapen als Tarzan daarnaast staat.

- ← verplaatst voorwerp, cursor links kiezen verplaatst voorwerp,
→ cursor rechts kiezen

FIRE Deponeert het gekozen voorwerp. Je kan niet een voorwerp op een plaats op het scherm deponeren waar reeds een ander voorwerp aanwezig is.

TARZAN — så föddes en legend

Från Kongo på afrikas västkust till Zanzibars palmbeklädda stränder i öst berättar sägnerna om en mans äventyr — Tarzan, apornas son.

Det föräldralösa vita barnet uppfostrades av honapan Kala, och hade därför lärt sig vilddjurens språk och att överleva i djungeln. Många år senare krävde han sitt rättmätiga arv, han blev Lord Greystoke. Men när omständigheterna så krävde förvandlades den polerade engelske gentlemanen åter till den nakna apmannen.

Tarzan, eller Tarmangani som aporna kallade honom, föraktade det samhälle han fötts i. Där fanns snålhet och grymhet som var långt värre än den han känt i det samhälle där han blivit uppfostrad. I den mångfacetterade jungeln, från markens vegetation ända upp till trädtopparna, härskade Tarzan ensam. Han var Djungelns Konung.

Och nu, ännu en gång, var han tvungen att lämna civilisationen och utmana djungelns faror. Lady Jane Greystoke, som han en gång vunnit med sina mäktiga stålmuskler, var i fara.

Hon var tagen som gisslan av Usanga, hövding för Wamabostammen, och skulle möta döden i pantern Sheetas glupska käftar och gamen Skas rovgiriga klor om inte Tarzan lyckades hitta de sju ädelstenar som stulits från

stammens skattkista. Stenarna, som Wamabostammen ansåg vara regnbågens ögon, bar regnbågens alla olika färger. Eftersom Usanger hade fått ett raseriutbrott när han upptäckte att stenarna var försvunna hade han bara givit Tarzan tre dagar för att finna stenarna. Jane skulle bli offrad i solnedgången på den tredje dagen.

Under det att han svingade sig i djungelns lianer hade Tarzan talat med djungelns äldsta apa, Manu. Manu hade berättat hur andra hade stulit de värdefulla stenarna och spritt dem över ett stort område i den mörka djungeln.

Tarzan förstod att han måste jaga utan någon som helst vila vare sig Kudu, solen, hettade eller Goro, månen, sken. Hans jakt skulle ta honom till de steniga steppernas mörka grottor, där han skulle mötas av enorma spindlar och märkliga eldslågor. Han skulle passera de lavaklädda väggarna i solens tempel. Han skulle komma att korsa sumpiga träsk och lurande kvicksand. Han skulle träffa lejonet Numa och ormen Histah. Han skulle komma att utsättas för Kurotawistammens förgiftade pilar och för de vita jägarnas gevär.

Trots sine utvecklade sinnen, trots sina mäktiga muskler var han inte odödlig. Även fast han kunde finna otaliga vapen i djungeln och han kunde få hjälp av de vänligt sinnade aporna var han inte hjälpt av detta om han inte klarade uppdraget på utsatt tid. Han visste att han hade tillräcklig styrka och list för att kämpa mot döden. Och för att vinna. Men djungelns olika fällor, ormen Histahs bett och kvicksandens omslingrande grepp — detta tillsammans skulle hindra och försena honom.

Tiden var hans värsta fiende. Innan solen Kudu gick ned i väst på den tredje ödesmättade dagen måste Tarzan återvända med regnbågens ögon till Usanga och hitta det fängelse där hans älskade Jane satt fångad.

Hans ögon smalnade, hans muskler spändes, och från hans väldiga bringa steg tjurapans fasansfulla skri.

VIDEOSPEL

1. TRE DYGN MED TARZAN

Tiden går och solen sjunker sakta nedåt på himlen och djungeln övergår från skymning till skuggigt nattmörker. Om Tarzan överlever natten kommer gryningen än en gång att bereda väg för dagens hetta.

Tiden det tar för de tre dygnet att passera på videoskärmen beror på hur väl Tarzan lyckas undkomma och besegra de många faror han ställs inför. Varje gång Tarzan utsätts för en fara — t ex träffas av ett spjut eller sjunker ner i kvicksand — går "spelklockan" snabbare en viss tid. Om Tarzan är oförsiktig kommer de tre dygen därför att passera förbi mycket snabbt.

2. OPALERNA — "REGNBÅGENS ÖGON"

Opalerna dyker upp i form av svarta rutor (du måste titta noga för att hitta dem — de kan vara skymda). Om Tarzan plockar upp någon av dessa rutor dyker en bild av stenen upp längst ned till höger på skärmen. Tarzan måste plocka upp alla sju ädelstenar för att kunna rädda Jane.

3. FÖREMÅL

Olika ting (både levande och döda) kan komma i Tarzan väg. Även dessa föremål syns som svarta rutor på skärma (du måste titta noga för att hitta dem — de kan vara skymda).

Om Tarzan kan plocka upp någon av dessa rutor dyker en bild av föremålet upp längst ned till höger på skärmen.

Apor, rep, facklor, olika sköldar och solstenar är bara några exempel på föremål som Tarzan kan ha nytta av på sin väg genom djungeln. Om han vill använda ett föremål måste han släppa ned det på önskad plats.

4. FÖRFLYTNING

Tarzan kan röra sig åt vänster eller höger tills stöter på ett ogenomträngligt klippblock. Han kan också röra sig uppåt eller nedåt genom olika öppningar i djungelns undervegetation och passera över klippor, hinder etc. Öppningarna är ibland, svåra, ja till och med omöjliga, att upptäcka på skärmen.

5. MANÖVRERING

	SPECTRUM	MSX BBC AMSTRAD	JOYSTICK (MANÖVERSPAK) ELLER COMMODORE
Vänster	6	Q	←
Höger	7	W	→
Uppåt	9	O	↑
Nedåt	8	K	↓
FIRE			
Avtryckare	0	P	FIRE (Avtryckare)
RESTART			
Återstart	1	Escape	RUN/STOP (Kör/Stopp)
PAUSE	Mellanslag	Mellanslag	Mellanslag

6. FUNKTIONER

a) FIRE-knappen ej intryckt

→ Förflyttning höger

← Förflyttning vänster

↑ Förflyttning uppåt (hopp)

↓ Förflyttning nedåt (duckning)

↗ Volt höger

↖ Volt vänster

b) Intryckt FIRE-knapp

→ Högt knytnävsslag höger

← Högt knytnävsslag vänster

↑ Lågt knytnävsslag

} Om Tarzan lyckas slå undan fientliga infödingar från skärmen kommer de inte att anfalla honom mera från samma plats

Inkoppling av föremålsläge eller upp-plockning av ädelsten eller föremål om Tarzan befinner sig bredvid det.

c) Föremålsläge

← Markör vänster för val av föremål

→ Markör höger för val av föremål

FIRE Nedsläpp av valt föremål

Du kan inte släppa ned ett föremål på en plats på skärmen där det redan finns ett föremål.