

# **TUAREG**

## **SPECTRUM, AMSTRAD, MSX**

Marrakech, 23 de enero de 1990. La noticia ha corrido como la pólvora. Ait-Amar, la hija del sultán Abdul Aziz, ha sido secuestrada por un grupo de guerrilleros bereberes ansiosos por conseguir la fortuna de su padre.

El mensaje recibido en el palacio ha sido claro y breve: "Si aprecias la vida de tu hija, deberás entregarnos en la Mezquita de los Escribas, al anochecer del día 26, la mitad de todos tus bienes."

... ¡SOLO TRES DIAS! Ese es todo el tiempo del que dispone Ben-Yussef, capitán del ejército del sultán y más conocido como El Tigre Negro, para intentar evitar lo inevitable.

Por medio de sus contactos sabe que Ait-Amar se encuentra en algún lugar de la "Kashba", lo que no es mucho saber, conociendo como él conoce la complejidad de ese barrio árabe, pero tiene que intentarlo. Si lo consigue quizá la bellísima hija del sultán se fije en él..., lleva tanto tiempo admirándola en silencio.

### **COMO SE JUEGA**

Nuestra misión consiste en encontrar, antes de que transcurran tres días, a la princesa Ait-Amar y de este modo evitar que los raptos puedan cobrar el botín.

Para lograrlo tendremos que agudizar al máximo nuestro ingenio y armarnos de paciencia y valor. La tarea no es nada fácil. Toda la ciudad está llena de peligros y los enemigos acechan detrás de cada esquina. Además, igual que si de una situación real se tratase, nuestro protagonista tendrá que hacer todas las cosas que cualquier ser humano en su misma situación: comer, dormir, negociar, pedir información, luchar e incluso robar si ello fuera necesario.

## LOS ELEMENTOS DEL JUEGO

A lo largo del juego tendremos que guiarnos por una determinada estrategia que estará en función de nuestros resultados. Para actuar adecuadamente es muy importante que conozcamos todos y cada uno de los elementos que intervienen en el juego.

## ESTABLECIMIENTOS

**Restaurantes y fondas:** Se encuentran en algunos barrios y son los lugares donde tendremos que ir a comer. El horario de comidas es de 1 a 2, fuera de estas horas no podremos entrar en ellos. Los restaurantes son más caros que las fondas, por eso es muy importante que tengamos en cuenta el dinero del que disponemos para comer antes de hacer nuestra elección. Cada vez que comamos recuperaremos la energía.

**Hoteles y hostales:** Los hoteles se encuentran en los barrios ricos y los hostales en los más pobres. Igual que ocurría con los restaurantes, los primeros son más caros que los segundos. Podemos entrar en ellos a partir de las doce de la noche, si no lo hacemos acabaremos perdiendo toda la energía, pero si dormimos la recuperaremos totalmente.

**Casas:** Las casas son los lugares donde puede encontrarse escondida la princesa. Están protegidas por matones sin escrúpulos dispuestos a todo.

**Armerías:** Son tiendas en las que podemos adquirir, previo pago de dinero, todo tipo de armas y munición.

El horario comercial es de 10 de la mañana a 8 de la noche.

**Los barrios:** Hay en total doce barrios, cada uno de ellos con un nombre distinto y todos ellos con la misma extensión. Tenemos que fijarnos muy bien en qué barrios hay restaurantes y armerías para que cuando necesitemos ir a ellos podamos encontrarlos rápidamente.

## LOS PERSONAJES

**Moro bueno:** Pasea por su barrio y los barrios limítrofes. Si le paramos nos dará información, a cambio de dinero, sobre

la dirección en donde se encuentra la princesa Ait-Amari. Si le disparamos por error, él y todos los habitantes de su barrio se volverán nuestros enemigos.

Moro malo: Pasea por su barrio y los barrios limítrofes. Si le pedimos información tratará de engañarnos. Nos disparará cuando menos lo esperemos.

Policía: Se encuentran patrullando por todos los barrios. Si nos ven con un arma nos la quitarán y después intentarán detenernos. Si eso ocurre nuestra misión habrá fracasado. Corren más que nosotros y son bastante peligrosos.

Mujeres: Pasean por las calles, las hay que tienen dinero y las hay que no. Podemos robarlas en caso de apuros, pero hay que tener en cuenta que cada vez que lo hagamos perderemos parte de nuestra energía y además todos los habitantes de su barrio se volverán nuestros enemigos.

Matones: Protegen todas las casas de la ciudad. Son los más peligrosos de todos. Para acabar con ellos tendremos que utilizar bastante munición. Siempre son nuestros enemigos se encuentren en el barrio que se encuentren.

## LOS MARCADORES

En la parte inferior de la pantalla se hallan los marcadores que nos indican la cantidad de energía, el dinero que tenemos, el precio de las cosas que podemos comprar, el nombre del barrio donde estamos, una brújula de dirección, un reloj, el indicador del arma y la munición que tenemos.

## AYUDAS

Evita siempre a los policías y cuando te topes con ellos trata de despistarlos.

Anota el nombre de los barrios donde encuentres restaurantes, hoteles y armerías, ya que esta información es sumamente valiosa a lo largo del juego.

No malgastes tu munición disparando contra los matones para entrar en las casas, procura estar seguro antes de que ése es el barrio enemigo.

Los enemigos sólo se pueden mover por su barrio y los limítrofes, esto te servirá de pista para intentar encontrar a la princesa. Pero ten mucho cuidado, cada vez que mates a alguien o robes, todos los habitantes de ese barrio se convertirán también en tus enemigos, con lo que las posibilidades de localizar a la princesa serán cada vez más remotas.

Estate atento al reloj y empieza a buscar restaurantes y hoteles antes de que acabe el plazo para comer o amanezca.

Una forma de averiguar si la información que te han dado es correcta consiste en preguntarle dos veces al mismo personaje si te dice cosas distintas es que se trata de un enemigo. Este método te resultará algo más caro.

## **TECLAS DE CONTROL**

Arriba: Q.

Abajo: A.

Izquierda: O.

Derecha: P.

Elegir: E.

Comprar: C.

Pausa: H.

## **INSTRUCCIONES DE CARGA PARA SPECTRUM**

Rebobina la cinta hasta el principio.

Pulsa en el teclado LOAD"" y después ENTER.

Pon en marcha el cassette.

El programa se cargará automáticamente.

Si algo va mal, rebobina de nuevo la cinta y prueba a cargarla con un volumen distinto.

## **INSTRUCCIONES DE CARGA PARA MSX**

Rebobina la cinta hasta el principio.

Teclea en tu ordenador RUN"CAS:" y después pulsa la tecla ENTER.

Pon en marcha en cassette.

El programa se cargará automáticamente.

Si algo va mal, rebobina de nuevo la cinta y prueba a cargarla con un volumen distinto.

## **INSTRUCCIONES DE CARGA PARA AMSTRAD**

Rebobina la cinta hasta el principio.

Pulsa las teclas CONTROL Y ENTER (INTRO) de forma simultánea.

Pon en marcha el cassette.

El programa se cargará automáticamente.

Si algo va mal, rebobina de nuevo la cinta y prueba a cargarla con un volumen distinto.

## **EQUIPO DE DESARROLLO**

Programa: Carlos Arias.

Gráficos: Ricardo Cancho y Roberto Potenciano.

Música: Gominolas.

Portada: Azpiri.

Software de apoyo: J. M. Lazo.

Grabación: Discos CBS, S. A.

Distribuidor: ERBE Software.

Producción: Gabriel Nieto.

Prohibida la reproducción, transmisión, alquiler o préstamo de este programa sin la autorización expresa de ERBE Software, S. A.

ERBE SOFTWARE, S. A.

Serrano, 240. Madrid.

Prohibida la reproducción, transmisión, alquiler  
o préstamo de este programa sin la autorización  
expresa escrita de **ERBE Software, S. A.**

**ERBE SOFTWARE, S. A.**  
Núñez Morgado, 11 - 28036 Madrid

