

Consejos

- * Apréndete la selva al dedillo. Cada tramo del río, cada lago, cada acceso a las criptas... cuanto más conozcas tu entorno tendrás más opciones de salir victorioso.
- * Utiliza los objetos con mucho cuidado, ya que pueden salvarte la vida o dejarte atrapado para siempre si no los usas con precaución. Aprende dónde has de usar cada cosa y dónde no.
- * Lleva contigo una pistola casi siempre. Atiende a este consejo, ya que puede salvarte el pellejo.
- * No malgastes las cantimploras. Trata de recordar donde se encuentran para volver a beber cuando más lo necesites.
- * Los objetos cambian de lugar en cada partida, pero siempre hay, al menos, un saco de café en una de las criptas.
- * Vigila el tiempo. Si llega al máximo, tu aventura habrá llegado a su fin, no importa cuantas vidas te queden.

Créditos

Versión original:
(c) Dinamic 1984

Programado y diseñado por:
Victor Ruiz

Conversión a MSX:
(c) Karoshi Corporation, 2005

Reprogramado y Rediseñado por:
Jon Cortazar Abraido

Código adicional:
Eduardo A. Robsy Petrus

Tester Principal:
Salvador Perugorria Lorente

Testers:
Albert Beevendorp
Eduardo A. Robsy Petrus

Agradecimientos:
a todos los miembros de
los foros de Karoshi Corp.
<http://forum.karoshicorp.com>
<http://www.karoshicorp.com>

SAiMAZOOM

Manual de Instrucciones

KAROSHI
C O R P O R A T I O N

Karoshi Corporation son:

Eduardo A. Robsy Petrus
Jon Cortazar Abraido

ORIGINAL GAME. © DINAMIC 1984. MSX COMPUTER VERSION. © KAROSHI CORP 2005. MSX IS A REGISTERED TRADEMARK OF THE MSX ASSOCIATION (JAPAN). ALL RIGHTS RESERVED TO THEIR LEGALLY ENTITLED OWNERS. MSX ADAPTATION CREATED BY EDUARDO ROBSY PETRUS AND JON CORTAZAR ABRAIDO (SPAIN) ONLY FOR EDUCATIONAL PURPOSES.

Connect the EAR jack of your MSX to the PHONES entry of your CD Player. Adjust the volume of your CD Player to aprox. 3/4. Type BLOAD "CAS:,"R and press RETURN. Press PLAY on your CD Player. The game will start loading. If not, try adjusting the volume again and repeat the process. When a disk drive is present, remember to press SHIFT key while switching on the computer.

MSX

KAROSHI
C O R P O R A T I O N

COMPACT
disc
DIGITAL AUDIO

32KB

RK708

System requirements:
64KB RAM / 16KB VRAM

KAROSHI
C O R P O R A T I O N

RK708

SAIMAZOOM

En Karoshi Corporation tenemos el orgullo de presentaros este remake para MSX en el que hemos puesto especial cariño. SAIMAZOOM PARA MSX es el tributo a esa gran creadora de sueños de 8 bits que fué en su día DINAMIC, y que tantos juegos de calidad desarrolló en la época dorada del software español. Y por eso, desde estas humildes líneas, queremos agradecer a Victor Ruiz y a todos los integrantes de DINAMIC todos los buenos ratos que nos han hecho pasar delante de nuestros televisores.

¡MUCHAS GRACIAS, DINAMIC!

La Historia

Johnny se despertó sobresaltado. "Tranquilo, Johnny, sólo era una pesadilla". Miró a su alrededor y volvió a ver su querida y acogedora habitación. "Menudo sueño más extraño, no debí haberme quedado hasta tan tarde viendo esa película de caballeros y brujería...". Como nuestro héroe no conseguía conciliar el sueño, se levantó y rebuscando en sus cajones encontró unos libros polvorientos y desgastados. ¡Eran sus preciados cuadernos de viaje, donde Johnny iba anotando todas sus aventuras alrededor del mundo!. Con los recuerdos de su último viaje a Assuán aún frescos en su memoria, decidió volver a leer los apuntes de sus primeros viajes. Así que cogiendo el tomo con el aspecto más antiguo de todos, se recostó de nuevo en la cama y comenzó a leer...

SAIMAZOOM

Ésta es la primera aventura de nuestro querido héroe Johnny Jones. Al regresar a su casa tras un largo y duro día de trabajo, nuestro amigo se disponía a disfrutar de uno de sus máximos placeres: degustar una sabrosa y aromática taza de Saimazoom, el mejor café del mundo. Pero cual fué su amarga sorpresa al descubrir que no le quedaba ni un granito de su adorado café. Bajó corriendo a la tienda para intentar adquirir una caja de su marca preferida, pero no quedaba ni un solo paquete en los estantes. El tendero, compadeciéndose de nuestro querido Johnny, le explicó que no conocía el problema, pero que en ninguna tienda de la ciudad ofertaban ese tan preciado café y que la distribución de esa marca se había cancelado para siempre. En ese momento, el espíritu aventurero de Johnny le llevó a tomar una decisión que le marcaría de por vida: emprendería un viaje al centro de la selva para descubrir las razones de este repentino bloqueo comercial que le estaba privando de su lujo más preciado.

Misión

El objetivo de Johnny consiste en regresar a la pantalla de partida habiendo recogido cuatro sacos de su marca favorita de café. Para ello deberá recorrer un extenso mapeado evitando enemigos y sorteando obstáculos, recogiendo útiles objetos y explorando cada resquicio de la selva.

Control de Johnny

Johnny se maneja con las teclas de cursor o el joystick (puerto 1). No necesita más elementos de control que las cuatro direcciones, ya que el programa se encargará de usar un objeto en cuanto vea que es posible hacerlo.

CURSORES/STICK (puerto 1) .- Controla a Johnny.

SPACE .- Selecciona control por cursores en el menu inicial.

BOTON 1 (JOYSTICK) .- Selecciona control por joystick en el menu principal.

ESC .- Suicidio/Abandonar la partida.

F1 .- Pausa

F2 .- Enciende/Apaga música del juego.

Objetos

Johnny dispone de una mochila que le permite almacenar hasta cuatro objetos que vaya encontrando a lo largo de su viaje. Eso si, en cuanto Johnny recoge un objeto, el cuarto objeto que contiene la mochila será dejado en lugar del nuevo, de forma que ten cuidado y aprende a utilizar la mochila con sabiduría, ya que es crucial para el éxito de tu aventura.

Para coger un objeto, Johnny debe tocar un contenedor de objetos que se encuentre en el mapeado. En el momento de tocarlo, el nuevo objeto que se encontraba en el contenedor pasará a la mochila, y nuestra cuarta pertenencia pasará a su vez al contenedor.



SACO DE CAFÉ.- Es un saco de la marca Saimazoom que desprende un intenso aroma a buen café. Es como un trofeo para Johnny, así que cuídalos bien. Debes regresar al punto de partida con cuatro sacos de café para completar el juego, así que... ¡búscalos!



MACHETE.- Es un objeto muy útil, ya que te permitirá cortar de un solo tajo cualquier elemento vegetal de la selva, desde árboles hasta cactus o palmeras. Eso sí, tan solo te permite hacer un corte. Tras usarlo habrás gastado el objeto, así que usalo mirando bien por donde cortas.



PICO.- El pico es una herramienta indígena muy potente. ¡Con el pico serás capaz de destruir piedras e incluso montañas!. Este elemento es muy importante, ya que te permitirá, entre otras cosas, abrirte paso a través de las cordillera montañosas de la jungla. Usalo con sabiduría, ya que sólo te permite utilizarlo una vez antes de gastarse.



BARCA.- Se trata de una pequeña barca de remos que Johnny puede utilizar para atravesar el larguísimo río que corta la selva de norte a sur. Este objeto escasea, así que hay que tener especial cuidado en no malgastarlo. Para usarlo no tienes más que avanzar hacia el tramo de río que quieres cruzar y Johnny lo atravesará montado en su barca. Atención: la barca sólo puede atravesar zonas poco caudalosas del río, así que ni intentes entrar en lagos ni atravesar las zonas más anchas del río con ella.



PISTOLA.- Este arma de fuego te va a permitir librarte de los molestos enemigos que rondan la selva, como las serpientes venenosas o los caníbales malvados. ¡Si un enemigo te toca llevando encima la pistola, te lo cargarás de un solo tiro!. Procura llevar siempre que puedas una pistola contigo... ¡es como un seguro de vida ante una agresión!



LLAVE.- Es la clave para acceder a las criptas. ¡Si tocas ciertas cerraduras en el mapeado portando una llave, descubrirás las criptas secretas!.



CANTIMPLORA.- Es crucial beber agua de vez en cuando, ya que si el nivel de vida llega a cero, Johnny morirá de sed. Este objeto se usa automáticamente.