



BRUCE LEE

La acción tiene lugar en un opulento, misterioso y peligroso castillo; Bruce Lee intenta conseguir riquezas infinitas y el secreto de la inmortalidad del mago que vive allí dentro.

Empiezas tu búsqueda del mago en la entrada de la fortaleza. Esta cámara, y cada una que te encuentres, está separada herméticamente de las demás habitaciones. La única manera de pasar de una habitación a la contigua es saltar y recoger las lámparas que cuelgan del techo. Cuando hayas recogido todas las lámparas (o por lo menos ciertas lámparas) de una habitación, se abre la puerta. Vigila los bordes de la pantalla para saber cuándo puedes salir. Una ayuda: debes de conseguir todas las lámparas de las tres primeras habitaciones para poder seguir. Luego, vete a la habitación central y busca la apertura por la cual podrás salir.

Durante toda tu búsqueda del mago, te atacarán los ninja, sujetando sus palos "bokken". Incluso más peligroso resulta el Yamo Verde, quien te persigue y lanza patadas que destrozan lo que tocan. Agáchate y sal corriendo para evitar sus golpes, luego vuelve dando patadas y golpes con las manos—el Yamo Verde sólo podrá resistir tres golpes, y los ninja sólo dos. Coge todas las lámparas que puedas, y cubre todo el terreno posible, antes de que vuelvan estos terribles enemigos.

Para recorrer cada habitación puedes ir por las lianas (subiendo, bajando o lateralmente), subirte en las olas de partículas que cambian de dirección al azar, saltar de aféizear en aféizear, y bajarte de un aféizear sin hacerte daño.

En las habitaciones cerca de la cámara del mago te esperarán peligros y trampas. Debes evitar las cargas eléctricas que pasan por las rendijas entre los aféizears, luces de foco que atraviesan los suelos, y "tsung-lin" (arbuostos) que surgen de la nada.

Cuando por fin llegues al mago, evita las bolas de fuego que salen de sus ojos. Pulsa el botón que destruye al mago... y ¡sus fortunas son tuyas! Qué te lo pases bien, puesto que tu próximo viaje por la fortaleza será aún más difícil.

FUNCIONA CON TECLADO O CON JOYSTICK

Para cargar, pulsa las teclas CTRL y la tecla pequeña ENTER simultáneamente.

CONTROLES

Número de jugadores: pulsa la tecla A para indicar el número de jugadores.

JUEGA CONTRA EL ORDENADOR, O CONTRA UN Oponente

Pulsa la tecla B para indicar si el jugador que hace de Bruce Lee jugará contra el ordenador o contra otro jugador.

Hay cuatro posibles combinaciones:

Un jugador contra el ordenador: Eres Bruce, y compites contra el Yamo Verde del ordenador. Puedes caerle cinco veces antes de que se termine la partida.

Un jugador contra otro: Eres Bruce, y otro jugador es el Yamo Verde. Puedes caerle hasta diez veces durante la partida. Después, si quieres, puedes invertir los papeles.

Dos jugadores contra el ordenador: Tú y otra persona os turnáis siendo Bruce, jugando contra el Yamo Verde del ordenador. En cuanto en quées tu vez, es el otro jugador pasa a ser Bruce y juega a su vez contra el ordenador. El ordenador se encargará de mantener la puntuación.

Dos jugadores contra sí mismos: Eres Bruce Lee, y el Jugador Dos es el Yamo Verde hasta que se caiga Bruce. El ordenador se encargará de mantener la puntuación de cada uno.

MATCH DAY

CARGA

Amstrad CPC 464—Pon la cassette en el reproductor. Escribe RUN y pulsa ENTER.

Amstrad CPC 664 y CPC 6128—Conecta un cassette según las instrucciones del Manual. Escribe I TAPE, luego pulsa ENTER. Escribe RUN y pulsa ENTER.

MATCH DAY

Bienvenido a Match Day, el juego de fútbol. No es un juego ordinario de fútbol, sino un juego tipo arcade en tres dimensiones donde tú controlas la acción. El juego se ve desde el punto de vista de una cámara, que recorre el campo. Cada equipo tiene sus colores (en el juego estándar es: camisa roja, y pantalones azules para el equipo 1, y camisas azules y pantalones azules para el equipo 2), y se compone de un portero, defensas, centrocampistas y atacantes. Durante el partido, cada jugador se mueve de acuerdo a las reglas habituales del fútbol.

Tienes control del jugador que tiene el balón, o de aquel jugador que esté mejor situado para coger el balón. Este jugador se indica en la pantalla al cambiar el color de sus calcetines al del resto de su vestimenta.

Con este jugador puedes regatear, interceptar, pasar, cabecear, bloquear, tirar córners y de banda, y casi cualquier efecto que se pueda hacer en el fútbol real.

DESTREZA Y TACTICA

1. REGATE

Mientras tu jugador está en posesión del balón, el regate es automático. El balón siempre estará una corta distancia delante del jugador en cualquiera de las ocho direcciones en las que puedes moverle. Es importante saber que un jugador no puede correr tan rápido con el balón que sin él, debido a la necesidad de controlar el balón. Por tanto es importante aprender cómo pasar el balón con exactitud y velocidad.

2. PASAR

Para pasar el balón utiliza la tecla de control de tiro (o el botón de disparo si usas joystick). El balón irá en la dirección en la que chutes. Hay dos tipos de pase: a nivel de campo y por el aire. Para pasar a nivel del suelo debes estar parado cuando chutes. Si estás en movimiento, el balón saldrá volando y rebotará en el suelo. Este pase es el más largo de los dos.

RECIBIR

Esto incluye el bloquear, atrapar el balón, cabecearlo, etc. Para obtener posesión del balón, deberás jugar su trayectoria y preparar tu intercepción para que el balón llegue a tus pies. Esto es de máxima importancia si quieres coger un balón que está rebotando por el campo. Debes mantener la vista puesta en la sombra que está siempre debajo de la pelota. Notaras que la sombra se reduce al subir el balón, y se hace más grande al caer. Para cazar un balón al rebote deberás poner tus pies en el sitio en que estimes que se juntarán el balón y la sombra (o sea, donde caerá el balón). Si interceptas el balón demasiado temprano, rebotará en tus piernas, cuerpo o cabeza. Como rebota depende de la velocidad relativa del balón y de su dirección cuando intercepte al jugador.

Este rebote puede ser utilizado, claro está, para gran ventaja, ya que cabecear el balón hacia adelante gana mucho terreno de un golpe.

PORTERO

Tomarás control del portero en el momento adecuado, de forma automática. Lo notarás porque se pondrá de cuclillas. En ese momento podrás elegir entre hacerle tirarse a la derecha o a la izquierda por medio del control direccional con "chutar/tirar".

TIROS FUJOS

Esto incluye los córners, saque de puerta y saque del centro del campo. Es posible controlar estos tiros muy precisamente, usando los controles adecuados. Además de poder tirar el balón en varias direcciones, tienes tres niveles de fuerza: suave, fuerte o normal. Para variar la fuerza del tiro de suave a fuerte la regla general es: Pulsa teclas o joystick para avanzar el jugador, y chutarás fuerte.

Pulsa teclas o joystick para ir hacia atrás, y chutarás suavemente.

La dirección del chut se puede variar utilizando los controles que normalmente mueven a los jugadores en esas direcciones simultáneamente con el pulsado del botón de disparo. Para llegar a cualquier elemento el grado de control al que se puede llegar te llevará mucha práctica.

SAQUE DE BANDA

Cuando el balón sale del campo y cruza cualquiera de las dos líneas laterales, un miembro del equipo apropiado automáticamente cruza la línea y tira el balón. Ahora controlas a este jugador, quien tirará cuando pulses el botón de disparo. Puedes tirar hacia una de las nueve posibles posiciones.

CORNER

Los corners son iguales a los saques de banda, y pueden ir en nueve direcciones. A notar que con tres chuts suaves, el balón rotará por el suelo.

TIRO DE PUERTA

Igual que los córners.

SAQUE DE CENTRO

Tal y como en el fútbol "real", el balón tiene que cruzar la línea central. Por tanto un chut suave a derecha o izquierda cruzará levemente la línea.

OPCIONES

Cuando tengas el programa cargado verás el MENU PRINCIPAL que pone: PLAY 1 PLAYER GAME
PLAY 2 PLAYER GAME
PLAY MATCH DAY SPECIAL
CHANGE MATCH DETAILS
CHANGE TEAM NAMES

Verás que la primera línea está marcada en blanco y tiene una llave de SPACE al lado. Pulsa ENTER para comenzar una partida normal de un jugador contra el ordenador.

En la posibilidad Match Day Special puedes competir con tus amigos y con o sin el ordenador en una Competición de tres partes.

Antes de empezar una partida, probablemente, necesitarás montarte las opciones correspondientes. Entre otras cosas, estas opciones te permiten cambiar el tiempo de duración del partido, cambiar el color de los equipos, cambiar las teclas de control, seleccionar un joystick, y montarte el juego para que juegues con tus amigos.

Estas opciones se cambian utilizando los siguientes Menús:

CHANGE TEAM DETAILS
CHANGE TEAM NAMES
CHANGE TEAM COLOURS
CHANGE GAME CONTROLS

En cada menú las opciones se pueden cambiar utilizando las siguientes teclas:

SP SPACE Mover hacia abajo
ENT ENTER Ver instrucciones en pantalla
ESC ESCAPE Salir del menú

CAMBIAR DETALLES DEL PARTIDO

Para acceder a este menú pulsa SPACE hasta que se ilumine CHANGE MATCH DETAILS. El marcador SP se mueve al cambiar de opción. Cuando llegues a la opción deseada, pulsa ENTER. Verás cuatro opciones:

Length of Each Half (Duración de cada mitad).

Difficulty Level (Nivel de Dificultad).

Number of Players (Número de Jugadores: sólo en Copa).

Computer Opponent (Juego contra el Ordenador: sólo en Copa).

Duración de cada mitad: En un partido real, la duración es de 45 minutos. En MATCH DAY puedes variar la duración de cada mitad a 5, 15 ó 46 minutos. Ten en cuenta que el reloj de pantalla siempre indicará tiempos de 0 a 45 minutos y de 45 a 90. Si hay un empate al final del tiempo reglamentario, habrá dos prórrogas de 15 minutos. Si has seleccionado tiempos de juegos más cortos, la prórroga será proporcional.

Nivel de Dificultad: Cuando juegas contra el ordenador en un partido de un solo jugador, puedes seleccionar uno de los tres niveles para tu oponente: Amateur, Profesional, Internacional.

En la competición de Copa, el ordenador comienza los cuartos de final en el nivel indicado aquí. Luego se incrementará el nivel de dificultad en un nivel en las semifinales, y por otro en la final. Lo que quiere decir que la final contra el ordenador siempre será a nivel Internacional.

Número de Jugadores (sólo Copa): Hasta ocho personas pueden tomar parte en la competición de Copa. Un sorteo al azar decide los cuartos de final, y los partidos se juegan y vuelven a jugar hasta que se encuentran los cuatro semifinalistas. Se vuelve a sortear, y se juegan los dos partidos para decidir los finalistas.

Juego contra el ordenador: Si hay menos de ocho personas jugando, entonces puedes dejar que el ordenador complete los equipos restantes. Si pone YES en "Computer Opponent", entonces el sorteo asignará a un equipo controlado por ordenador. Si pone NO, entonces se sorteará jugador contra jugador, y si sobra alguno, pasará a la ronda siguiente sin jugar. Usa SP para remarcar la opción deseada, y ENT para ir cambiando opciones. Cuando hayas montado las opciones a tu aire, pulsa ESC para volver al Menú Principal.

Para una partida de un jugador, usa las teclas A, Z o SPACE para controlar a Bruce, o el primer joystick enchufado al ordenador.

Para dos jugadores, el primero usa el primer joystick, y el otro puede usar el teclado, o el segundo joystick.

Comienza el juego pulsando la tecla ENTER.

Corre a la derecha y a la izquierda moviendo el joystick a derecha e izquierda.

Da patadas pulsando el botón del joystick mientras estés corriendo. Darás una patada en esa dirección.

Da golpes pulsando el botón del joystick mientras estés parado. Darás un golpe en la dirección en que estés mirando.

Salta de un aféizear a otro moviendo el joystick hacia arriba, y hacia la izquierda o derecha. Quizá veas que Bruce tendrá que saltar, a veces, para evitar obstáculos en los pasillos.

Salta para coger una lámpara o para aferrarte a una liana.

Sube por una liana, colocándote debajo, y moviendo el joystick hacia arriba hasta que llegues arriba. Puedes descender por la liana moviendo el joystick hacia abajo, y lateralmente moviendo el joystick hacia los lados.

Agáchate para evitar que te dé un golpe el Yamo Verde o un ninja, moviendo el joystick hacia abajo (Bruce se puede agachar, pero el Yamo no).

Pausa. Puedes parar el juego pulsando P. Pulsa ENTER para volver al juego.

Termina la partida y vuelve al principio pulsando ESC.

Los Indicadores aparecen en la parte superior de la pantalla. De izquierda a derecha, verás: el jugador "en curso", la puntuación de ese jugador, la máxima puntuación desde que se cargó el juego, y el número de caídas que quedan hasta que termine la partida.

PUNTUACION	Puntos
Lámpara.....	125
Dar golpe a Yamo o a Ninja.....	100
Dar patada a Yamo o a Ninja.....	75
Entrar en nueva habitación.....	2.000
Dejar K.O. a un Ninja.....	200
Dejar K.O. al Yamo.....	450
Destruir al Mago.....	3.000
Aterrizar sobre un Ninja o Yamo.....	50
Al llegar a 40.000 puntos (y después, cada 30.000 puntos), tendrás un Bruce Lee de repuesto.	

MATCH POINT

EL CAMPEONATO

Estás en el campeonato de singles del más famoso trofeo del mundo; puedes empezar en cualquiera de estos niveles:

CUARTOS DE FINAL: Para todos los jugadores.

SEMI-FINALES: Mejor control de la pelota y reflejos más rápidos.

FINALES: El no va más. Sólo los mejores deben intentar competir con el campeón del mundo: tu ordenador.

CAMBIAR NOMBRES DE EQUIPOS

Puedes elegir cualquier nombre que se te antoje para los ocho equipos de la Copa con el menú "Change Team Names". Vete al Menú principal, y utiliza SP para llegar a la opción "Change Team Names". Pulsa ENTER. Usa SP para remarcar el nombre a cambiar. Usa Delete para borrar ese nombre, y escribe a cambio el nuevo. Pulsa ENTER y ESC para volver al Menú Principal.

Nota: Si se juega un solo partido, los nombres son los dos primeros en la lista.

CAMBIAR LOS COLORES DE LOS EQUIPOS

Este menú, con el siguiente, está disponible al comienzo de cada partido. Para comprobarlo, empieza un partido de un solo jugador seleccionando la primera opción "Play 1 Player Game".

El display mostrará el tanteo actual y los colores de los equipos. También verás el siguiente menú:

PLAY ?? HALF (Juega la ?? Mitad).

CHANGE TEAM COLOURS (Cambio de color de equipos).

CHANGE GAME CONTROLS (Cambio de controles de juego).

SWAP CONTROLS (Cambio de controles).

Para cambiar el color de los equipos: primero, marca esta opción (pulsando SP) y pulsa ENTER. Ahora usa SP para seleccionar colores.

Cuando hayas cambiado los colores a tu gusto, pulsa ENT para volver al menú del principio de juego. Verás que el marcador SP ha vuelto a la opción de saque de centro. Si ahora quieres cambiar los colores, pulsa SP hasta que llegues a lo que quieras hacer. Ahora pulsa ENTER.

CAMBIO DE CONTROLES DE JUEGO

Para controlar a tu jugador puedes utilizar cualquier tecla del teclado, o cualquier joystick. Si usas joystick Amstrad, se puede jugar con dos joysticks.

Hay cinco controles "de jugador": UP (arriba), DOWN (abajo), LEFT (izquierda), RIGHT (derecha) y KICK (chuta, que se puede también usar para que el portero se tire, y para tirar desde la banda).

También hay dos teclas para parar el juego: CTRL + ENT (el ENT de las Teclas de Funciones). Si pulsas las dos a la vez durante el partido, el partido se parará. Puedes pulsar CTRL de nuevo para anular el partido y volver a empezar, o cualquier otra tecla para continuar.

Si cortas el juego durante una competición de copa, ocurrirá lo siguiente:

1. Si la partida es contra el ordenador, pasará a la próxima ronda (ya que se supone que si quieres terminar la partida es que quieres salirte de la competición).

2. Si la partida es contra otro jugador, se quedará la partida en el tanteo actual, salvo que sea un empate, en cuyo caso se elige a uno de los dos al azar para pasar a la ronda siguiente.

Nota: Debes elegir teclas que no estén en conflicto con las que usarás para parar el juego. Para cambiar cualquier control, pulsa la tecla deseada (o dirección en el joystick).

La última opción del Menú de Comienzo de Juego te permite, simplemente, intercambiar los controles de cada jugador. Esto es muy útil si sólo tienes un joystick y queréis jugar dos personas.

Este menú se verá al final de cada mitad de la partida. De momento pulsa ENTER para comenzar el juego.

Si no cambias las teclas, serán las siguientes:

Jugador 1	Jugador 2
IZQUIERDA — F O (1)	Flechas de cursos
DERECHA — F ENTER (1)	
ARRIBA — TAB	
ABAJO — SHIFT	COPY
CHUT — SPACE	

(1) Estas teclas corresponden al CPC 664. En el CPC 464, no llevan la F delante, pero son del teclado numérico de la derecha.

KNIGHT LORE

EL HOMBRE LOBO

El final de la jornada está cerca: los últimos rayos de luz se reflejan en la fresca penumbra, y repentinamente salen a cazar al sol poniente. Detrás de mi asiento los helados dedos de la vez durante el partido, el partido se parará. Puedes pulsar CTRL de nuevo para anular el partido y volver a empezar, o cualquier otra tecla para continuar.

Durante días he viajado desde los dominios del lobo de la jungla al castillo de KNIGHT LORE para buscar al viejo mago que se muere y pedirle que me libre de esta mortal maldición... Durante incontables noches he dormido encadenado a los árboles para escapar de la maldición, pero ahora estoy aquí...

Mis pasos retribuman en las húmedas paredes musgosas de la enorme habitación; al entrar por la apertura principal, enormes puertas se abren solas en chirriante simfonía, invitándome a seguir adelante.

Siento la mirada del mago que me examina; está encapsulado en un laberinto de pruebas y trampas para eludir a todo salvo al más persistente de los invitados que intentan pedir audiencia al gran mago MELKHIOR.

De repente, unas neblinas azules surgen de entre las antiguas piedras. Al hacerlo, se va transformando y se convierte en una vorágine de energía turbulenta. Por encima del ruido, se oyen los compases de melodías olvidadas, todas cantadas en un borrón de olvidos.

LOS CANTOS DE LA NEBLINA

EL MAGO ES MAS VIEJO AHORA QUE TODA LA AYUDA QUE BUSCAS ENTRE ESTAS PAREDES.

TU BUSQUEDA DURARA CUARENTA DIAS.

¡ENCUENTRA LA PICOMA, RAPIDO!

TU META ES DESHACERTE DE LA HORRENDA MALDICION QUE ATENAZA TU ALMA.

¡CUIDADO! LAS TRAMPAS AHORA EMPIEZAN.

EL CALDRON TE DIRA LO QUE HAY QUE METER PARA ROMPER LA MALDICION Y USAR EL HECHIZO PARA SALVARTE.

De repente cesa la niebla y desaparece tan rápidamente como ha venido. Me tiro al suelo, y con pleno conocimiento del viejo mago, empiezo mi búsqueda. Oscuras antorchas iluminan las paredes de piedra, no llegando su tenue luz más allá de un metro... Cristallinos Merkyls y horribles fantasmas se alzan complacidos sobre altos pedestales, brillando en la fresca luz temblorosa de la luna. Encapsulados antaño por el viejo mago, esperan su destino en una interminable tarea de defensa, silenciosos e inamovibles. Este es su destino para siempre como guardianes del castillo KNIGHT LORE, hasta la muerte del mago... La luna ha salido rápidamente, y en la plenitud de su luz azulada, me convierto en hombre-lobo. Mi destino está muy claro. Tengo cuarenta días y cuarenta noches para buscar al viejo mago y pedir su ayuda e instrucción mágica antes de que mi alma atormentada se convierta para siempre en hombre-lobo.

REPARTO

KNIGHT LORE presenta Filmatión, un proceso único que te permite tener total libertad (dentro de los límites de tu imaginación) para hacer lo que quieras con cualquier objeto que encuentres en KNIGHT LORE.

Filmatión	Escenas Tridimensionales
Sabremán	Monstruos
Cambio Metamórfico	Calabozos
Gárgolas	Pasillos
El Mago Melkhior	Empaladores
Hechizos Mágicos	Cadenas con Bola
Trampas	Bloques
Pruetas	Vagabundo
Calíz	Botas
Arcones	Ataúdes
Diamantes	Píocima
Mesas	Hombre-lobo
Escaleras	Recogida
Puertas	Reloj Solar
Rastrillos	Ingredientes de Hechizo
Materialización	Botón de Salto
Pausa Continuada	Movimiento Tridimensional
Vidas extras	Suelo Movedizo
Balcones	Diablos
Monstruos enjaulados	Tesoros ocultos
Gráficos soberbios	Animación
Scrolls de situación	Display del día
Sol	Luna

CONTROLANDO TU AVENTURA

Controles de teclado:

IZQUIERDA: Se moverá a la izquierda pulsando Z, C, B y M.

DERECHA: Se moverá a la derecha pulsando X, V, N y SYMBOL SHIFT.

ADELANTE: Se mueve hacia adelante pulsando cualquier tecla de la segunda fila (por ejemplo: A, S, D, etc.).

PARTIDA AMISTOSA

Si prefieres ser espectador y ver como sudan los profesionales, selecciona la opción EXHIBITION MATCH. Puedes, adicionalmente, elegir que jueguen entre jugadores medianos, buenos o expertos.

Si después de 15 segundos no se eligiera opción alguna, empezará una demostración automática.

PARA JUGAR

Se puede jugar con joystick o teclado. La dirección y velocidad de la pelota se determina por la posición y movimientos del jugador, y por el momento del golpe. Por ejemplo se puede conseguir mayor velocidad yendo hacia adelante mientras se mueve la raqueta.

Golpeando la pelota al final del movimiento de raqueta tendrá un efecto diferente a un golpe al principio. El cambio del derecho al revés será automático cuando proceda, pero se puede forzar pulsando una vez el botón de disparo. Para pausar el juego usa la tecla ESC. Si quieres volver al comienzo de la partida, pulsa ESC y luego Y.

TECLADO

Izquierda
Derecha
Arriba
Abajo
Golpear

PUNTUACION

Esta explicación es principalmente para aquellos que no conozcan el tenis.

Un MATCH se juega a 3 ó 5 SETS, y gana el que gane 2 ó 3 SETS respectivamente.

Un SET se compone de JUEGOS (GAMES). Gana el primero que gane 6 juegos con una ventaja de dos juegos. Si ambos llegan a 6 juegos, habrá un DESEMPATE (TIE-BREAK).

Los juegos se ganan por PUNTOS. Gana el primero que consigue cuatro PUNTOS, con una ventaja de dos. Sigue el JUEGO hasta que uno de los jugadores obtiene esa ventaja de dos puntos. Los puntos se llaman así:

Cero puntos: "Love"
Un punto: "15"
Dos puntos: "30"
Tres puntos: "40"
Cuatro puntos: "JUEGO".

Si ambos jugadores llegan a cuarenta, hay un empate ("Deuce") y el ganador del próximo punto tiene "Ventaja" ("Advantage"). Si vuelve a ganar el mismo jugador el punto siguiente gana el juego, si gana el otro jugador, vuelven al ("Deuce").

EL SERVICIO

Se alterna juego a juego en un SET, y cambian de pista al final de cada juego impar.

Los desempates ("Tie-Break") se puntúan simplemente 1, 2, 3, etc., y gana el primero que llegue a 7 puntos con una ventaja de dos puntos.

SALTAR: Saltará pulsando cualquier tecla de la tercera fila (por ejemplo: Q, W, E, etc.).

RECOGER O SOLTAR: El Aventurero recoge o suelta objetos usando las teclas 1 y 0.

PAUSA: Se para el juego pulsando SHIFT.

Controles de joystick:

Puedes controlar totalmente a tu Aventurero usando un joystick.

INSTRUCCIONES DE CARGA: Pulsa CTRL + ENTER.

Prohibida la reproducción, transmisión, alquiler o préstamo de este programa sin la autorización expresa escrita de **ERBE Software, S. A.**
ERBE SOFTWARE, S. A.
Santa Engracia, 17 - 28010 Madrid