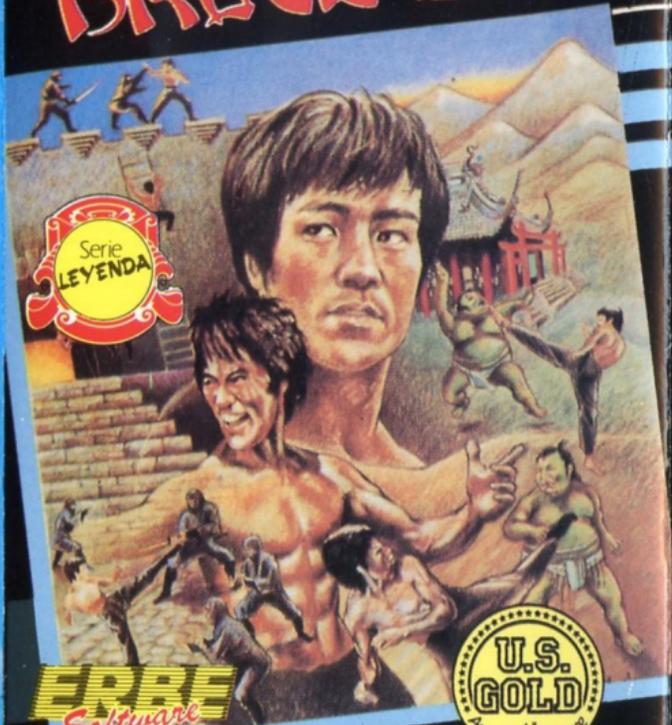


A M S T R A D

AMSTRAD

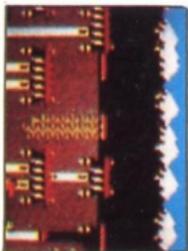
BRUCE LEE



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.



BRUCE LEE

AMSTRAD 464, 664 ó 6128

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 destrazan 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 alfeizar en alfeizar, y bajarte de un alfeizar 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 alfeizares, luces de foco que me atraviesan los suelos, y "tsung-lin" (arbustos) 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! Que 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 simultaneamente.

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 tú (Bruce) te caes, 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 Bruce se cae. Al llegar a ese punto, el segundo jugador se convierte en Bruce y tú serás el Yamo Verde hasta que se caiga Bruce. El ordenador se encargará de mantener la puntuación de cada uno.

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 estes corriendo. Darás una patada en esa dirección.

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

Salta de un alfeizar a otro moviendo el joystick hacia arriba, y hacia la izquierda o derecha. Quizás 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, colocandote 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.

Agachate para evitar que te de 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

Lámpara	125	puntos
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.

Programado por Ron Fortier

© 1985 DATASOFT

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

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