

BRUCE LEE Una fortaleza opulenta, misteriosa y aterradora es el escenario donde Bruce Lee intentará conseguir riqueza infinita y el secreto de la inmortalidad que posee el brujo que vive en ella. La búsqueda del brujo se inicia en la entrada de la fortaleza. Esta habitación, y todas las de aquí, están aisladas del resto de las estancias. La única forma de pasar de una a otra adyacente es saltando por encima y cogiendo las lámparas que cuelgan del techo. Cuando hayas cogido todas las lámparas (o por lo menos algunas) de una habitación, la puerta se abrirá (mira los lados de la pantalla y así verás si es posible salir por ahí). Ayuda: Tendrás que coger todas las lámparas de las tres primeras habitaciones para poder continuar. Después deberás ir a la habitación del medio y buscar la abertura por la que podrás salir.

Durante la búsqueda del brujo, serás atacado por los Ninjas, blandiendo sus porras. Más peligroso aún es Green Yamo, que corre detrás de ti, dando golpes aplastantes. Esquivalo, y después vuelve para golpearle (Green Yamo sólo tiene tres vidas y los Ninjas dos). Coge tantas linternas y recorre todo el camino que puedas antes de que los enemigos reaparezcan.

En las habitaciones más cercanas a la del brujo te esperarán más peligros y trampas. Deberás evitar las cargas eléctricas que pasan a través de los resquicios de las repisas y los rayos que surgen del suelo, e intentar explotar los t'sung-lín (arbustos) que aparecen donde menos te lo esperas.

Cuando por fin alcances al brujo, deberás protegerte de las bolas de fuego que manan de sus ojos. Pulsa el botón que destruye al brujo, y ¡su fortuna será tuya! Disfrútala, ya que tu siguiente incursión en la fortaleza será más difícil.

INDICADORES Y CONTROLES DE JUEGO

-COMIENZA EL JUEGO presionando ENTER.

-GOLPEA pulsando el botón del joystick mientras estés corriendo. Golpearás en esa dirección.

-CORTA presionando el botón del joystick mientras permanezcas de pie. Ejecutarás un golpe cortante en la dirección en la que estés de frente.

-BRINCA para pasar de una repisa a otra moviendo la palanca hacia arriba y manteniéndolo así hasta que alcances el punto más alto.

-SALTA para coger una lámpara o asir una rama.

-ESCALA una parra situándote debajo de ella, moviendo el joystick hacia arriba y manteniéndolo así hasta que alcances el punto más alto.

-ESQUIVA para evitar un golpe de Green Yamo o del Ninja llevando hacia atrás el joystick.

-PARA DETENER la partida pulsa la tecla P. Pulsa ENTER para obtener un resumen del juego.

-Retorna a la presentación presionando ESC.

AMSTRAD Para una partida de un solo jugador utiliza las teclas A, Z, <, > y la barra espaciadora para controlar a BRUCE o el joystick conectado al ordenador. Para una partida con dos jugadores, uno puede emplear el joystick y el otro el teclado o un segundo joystick.

NUMERO DE JUGADORES: Pulsa la tecla A para indicar el número de jugadores.

INSTRUCCIONES DE CARGA:

SPECTRUM 48K. Teclea LOAD "" y pulsa ENTER.

AMSTRAD. Pulsa a la vez CTRL y ENTER pequeña.

(C)Datasoft Software. U.S. GOLD Ltd.

Editado y Distribuido por DROSOFT S.A., bajo licencia exclusiva de Mastertronic Ltd.