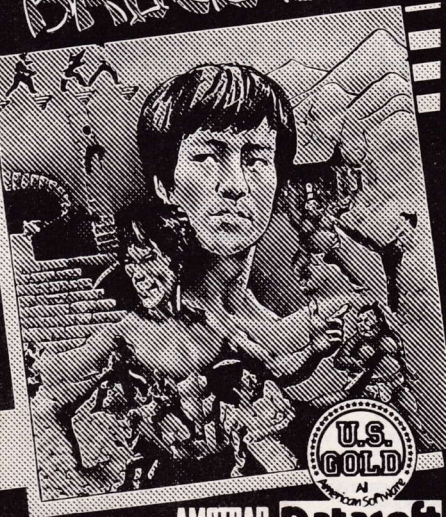


BRUCE LEE



AMSTRAD **Datascop**

INSTRUCTIONS

BRUCE LEE™

CE QU'IL VOUS FAUT

- Ordinateur
- Amstrad CPC 464, 664 ou 6218
- Joystick (optionnel)

POUR COMMENCER

CHARGEMENT

1. Mettez votre ordinateur hors tension et retirez toutes les cartouches.
2. Connectez un ou deux joysticks (vous pouvez en utiliser deux pour un joueur contre un adversaire ou deux joueurs contre un adversaire).
3. Remettez votre ordinateur en marche.
4. Introduisez votre cassette BRUCE LEE (n'oubliez pas de la rebobiner si nécessaire).
5. Si votre ordinateur est équipé d'une unité à disque, tapez ITAPE et appuyez sur ENTER.
6. Tapez RUN et appuyez sur ENTER, puis enfoncez la touche PLAY de votre lecteur de cassettes. Le programme se charge et se déroule automatiquement.

COMMANDES ET INDICATEURS DE JEU

Pour un seul joueur: utilisez les touches A, Z, «, » et SPACE pour contrôler BRUCE, ou bien le 1er joystick, enfiché dans l'ordinateur. Pour deux joueurs: un joueur utilise le 1er joystick et le second peut utiliser soit le clavier, soit un second joystick.

NOMBRE DE JOUEURS: Appuyez sur la touche A pour indiquer le nombre de joueurs.

JOUEZ CONTRE L'ORDINATEUR OU UN ADVERSAIRE Appuyez sur la touche B pour indiquer si le joueur représentant BRUCE LEE va lutter contre l'ordinateur ou un adversaire.

Vous pouvez définir quatre combinaisons à l'aide de l'indicateur du nombre de joueurs (A) et l'indicateur ordinateur/adversaire (B).

UN JOUEUR CONTRE L'ORDINATEUR — Vous êtes Bruce, et vous luttez contre le Yamo Vert de l'ordinateur. Vous pouvez tomber cinq fois avant que le jeu se termine.

UN JOUEUR CONTRE UN ADVERSAIRE — Vous êtes Bruce et un autre joueur est le Yamo Vert. Vous pouvez tomber dix fois avant que le jeu se termine. Vous pouvez changer de rôle une fois le jeu terminé.

DEUX JOUEURS CONTRE L'ORDINATEUR — Vous et un autre joueur devenez Bruce à tour de rôle, pour lutter contre le Yamo Vert de l'ordinateur. Dès que vous (Bruce) tombez, l'autre joueur reprend le rôle de Bruce et se bat alors contre le Yamo Vert. L'ordinateur conserve les scores des deux joueurs.

DEUX JOUEURS CONTRE UN ADVERSAIRE — Vous êtes Bruce Lee et le joueur No 2 est le Yamo vert jusqu' à ce que Bruce tombe. Ensuite, le joueur No. 2 devient Bruce et vous êtes alors le Yamo Vert jusqu' à ce que Bruce tombe à NOUVEAU (ne changez pas de joystick!!). L'ordinateur conserve les scores des deux joueurs.

POUR COMMENCER A JOUER: appuyez sur ENTER.

COUREZ vers la gauche ou la droite en déplaçant le joystick de gauche à droite ou vice-versa.

LANCEZ UN COUP DE PIED en appuyant sur le bouton du joystick pendant que vous êtes en train de courir. Votre pied suit le sens de votre course.

FAITES UN "CHOP" en appuyant sur le bouton du joystick lorsque vous êtes stationnaire. Votre main délivre le coup dans le sens où vous faites face.

SAUTEZ pour passer d'une corniche à une autre, en poussant votre joystick vers le haut, et à gauche ou à droite. Bruce devra probablement également sauter pour échapper à des dangers qui le menacent dans certains corridors.

BONDISSEZ pour saisir une lanterne ou agripper une liane.

MONTEZ sur une liane en vous plaçant dessous, en relevant le joystick et en le maintenant relevé jusqu' à ce que vous arriviez en haut. Pour redescendre, tirez le joystick vers le bas et, pour vous déplacer latéralement, poussez-le vers la gauche ou la droite.

ESQUIVEZ les coups du Yamo Vert ou des ninja en abaissant le joystick (Bruce peut se baisser, mais non le Yama Vert).

INTERROMPEZ le jeu en appuyant sur la touche P. Appuyez sur ENTER pour recommencer à jouer.

SORTEZ du jeu et revenez à l'écran de titre en appuyant sur ESC.

DES INDICATEURS figurent sur la ligne supérieure de l'écran. De gauche à droite, vous avez: le joueur en train de jouer, son score, le score maximum pour cette partie du jeu, et le nombre de chutes admissibles avant que le jeu se termine.

POINTS

Lanterne	125
"Chop" réussi (ninja ou Yamo)	100
Coup de pied réussi (ninja ou Yamo)	75
Passage dans une autre salle	2000
Elimination d'un ninja	200
Elimination du Yamo	450
Destruction du sorcier	3000
Atterrissage sur un ninja ou le Yamo	50

A 40.000 points (et tous les 30.000 points par la suite) vous gagnez un autre Bruce Lee.

GENERIQUE

Programmation par Ron J. Fortier

Idée de Ron J. Fortier et Kelly Day

Graphismes par Kelly Day

Documentation par Ingrid Holcomb

Conversion Amstrad par TIMEDATA Ltd.

Bruce Lee est une marque déposée de Linda Lee

Fabriqué en G.B. sous licence de

DATASOFT Software par US Gold Ltd.

Imprimé en Angleterre



Datasoft

Manufactured in the U.K. under license from
DATASOFT Software by U.S. Gold Ltd.,

Copyright subsists on this program. All rights of the producer reserved.
Unauthorised broadcasting, diffusion, public performance, copying or re-
recording, hiring, leasing, renting and selling under any exchange or
repurchase scheme in any manner is prohibited.