

Bob Morane en esta aventura en la jungla amazónica es la tercera entrega de la serie, en la cual nuestro héroe se encuentra en un “infierno verde” a los pies de la cordillera de los Andes. Bob tiene que salvar a su amigo Bill, que, una vez más, está prisionero de su eterno enemigo “La Sombra Amarilla”, que está tratando de encontrar el tesoro de los Chibchas —una razón más para entrar en la selva prohibida.

Bob no está falto de coraje y habilidad y necesitará ponerlo todo a su disposición para sobrevivir en este hostil ambiente. No sólo encontrará a los diabólicos guardias de “La Sombra Amarilla”, sino que deberá defenderse de extrañas criaturas gigantes que encontrará en este fantástico santuario.

Para defenderse lleva un cuchillo que maneja con gran habilidad.

Afortunadamente, el coronel Draigh de la Patrulla del Tiempo le ha equipado con un magneto-detector térmico, así como de un poco de dinamita para completar su armamento.

Normalmente nada detiene a Bob en sus propósitos, pero puede ser que esta vez lo consigan...

## **CARGA**

Cassette.

Amstrad 664 y 61228: tecléa TAPE y ENTER.

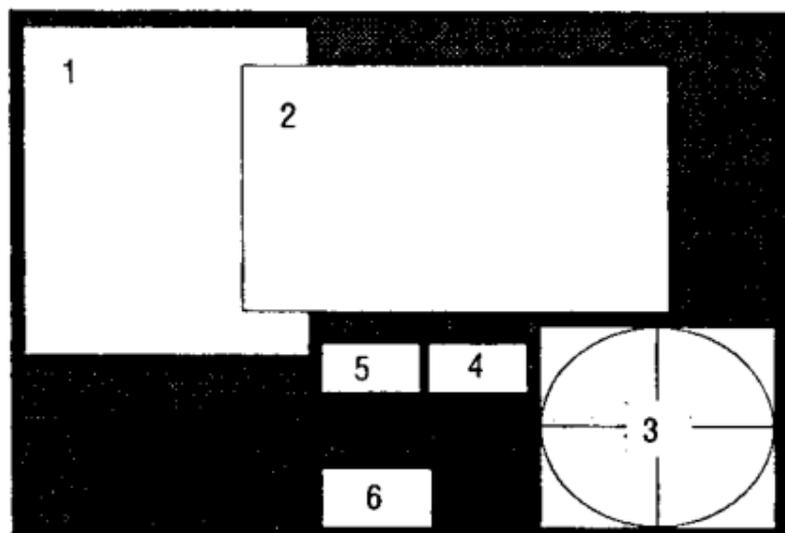
Amstrad 464: CTRL y ENTER (en el teclado numérico), simultáneamente.

Disco: tecléa I CPM y ENTER.

## DESCRIPCION DE LA PANTALLA

1. Expresión de Bob Morque.
2. Pantalla de acción.
3. Detector (\*).
4. Recarga el magneto-detector termal.
5. Dinamita activada.
6. Puntuación.

\* Un punto rojo indica la posición de un enemigo en relación a Bob.



## MOVIMIENTOS

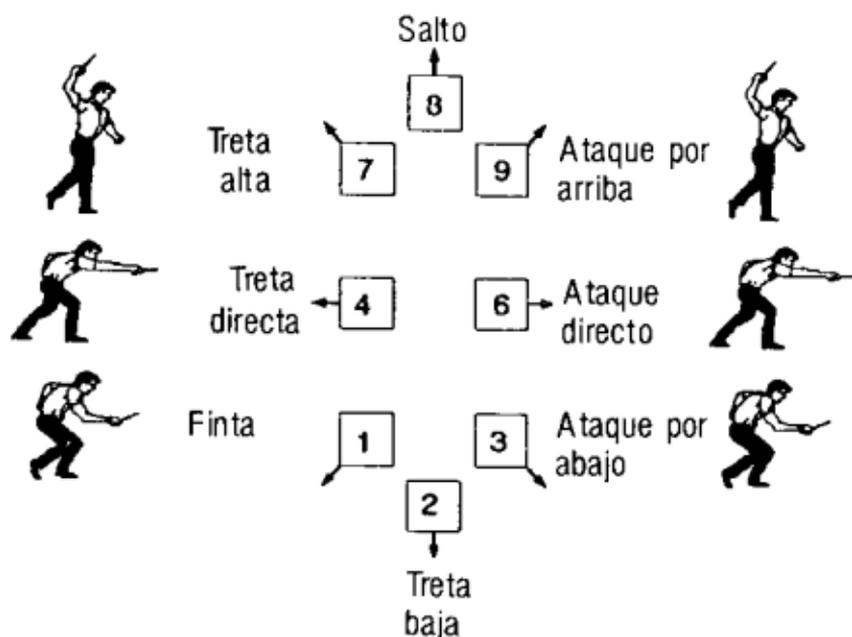
Para dirigir a Bob mueve el Joystick en la dirección deseada. Si usas el teclado, utiliza las teclas del cursor.

## LUCHA

Puedes usar ocho direcciones diferentes usando el joystick. Presiona el botón de fuego y mueve el joystick simultáneamente.

Si usas el teclado, presiona la barra de espacio y una tecla del tablero numérico al mismo tiempo.

Si el enemigo de Bob está a la derecha:



Si el enemigo de Bob está a la izquierda tienes que invertir los ataques y esquivas.

Nota: Si presionas sólo el botón de fuego o la barra de espacio estarás en guardia.

## DINAMITA

La dinamita es útil para destruir enemigos, pero también para abrir pasadizos a salas aparentemente inaccesibles.

Presiona T para arrojar un cartucho de dinamita y aléjate rápidamente del área.

Nota: El número de cartuchos es limitado. Por otra parte, el magneto-detector térmico funciona con energía solar, por ello, Bob debe salir del templo cuando el detector necesite ser recargado (se iluminará la señal de recarga: ALIM).

“La Sombra Amarilla” piensa que esta vez te atrapará..., y quizá tenga razón.