BOB MORANE

-JUNGLE-

BOB MORANE ENFIN SUR MICRO !

Ce fabuleux héros des temps modernes, né de l'imagination du romancier Henri Vernes, se voit enfin adapté sur micro-ordinateur. Après avoir connu plus de 50 millions de lecteurs à travers ses aventures décrites en romans, bandes dessinées, et des millions d'autres par feuilleton télévisé de l'ORTF et des cassettes à écouter, BOB MORANE se retrouve dans une nouvelle dimension : LE LOGICIEL.

Pour rendre l'extraordinaire richesse du personnage et de ses aventures, un seul logiciel n'aurait pas suffit. Aussi, Infogrammes a-telle lancé la collection BOB MORANE dont les trois premiers thèmes sont : BOB **MORANE SCIENCE FICTION, BOB MORANE dans la JUNGLE** et **BOB MORANE CHEVALERIE.**

Dans chaque boite de la collection BOB MORANE vous devez trouver un jeu d'arcade/aventure et un magazine format livre de poche de 320 pages : 128 pages de BD en couleur, un roman condensé, un guide, et une histoire dont vous êtes le héros.

BOB MORANE JUNGLE est un jeu d'arcade/ aventure où vous représentez le héros en mission dans l'enfer vert, au pied de la cordillère des Andes. Vous devez sauver votre ami Bill BALLANTINE prisonnier de l'Ombre Jaune. L'Ombre Jaune, c'est encore lui votre ennemi juré, qui essaie de s'approprier le trésor des Chibchas : raison de plus pour s'enfoncer dans la forêt interdite !

Il vous faudra beaucoup de courage et d'adresse pour survivre en ce milieu hostile et combattre les animaux géants de la jungle ainsi que les hommes de main de l'Ombre Jaune qui errent dans les nombreuses salles du sanctuaire inca... Pour vous défendre, vous possédez un couteau que vous maniez avec adresse. Heureusement, le colonel Graigh de la Patrouille du Temps vous a équipé d'un détecteur magnéto-thermique ainsi que de pains de dynamite, qui complètent avantageusement votre armement.

Nous ne vous cachons pas que vos chances de réussir sont proches de 0%.

Mais vous, Bob Morane, vous êtes l'homme des défis impossibles... Alors, à vous de faire mentir cette probabilité !

CONFIGURATION

BOB MORANE fonctionne avec les micro-ordinateurs :

- Thomson MO6 version cassette, manette obli-

gatoire, TO8, TO9, TO9+, version disquette, manette obligatoire.

- Amstrad CPC 464, 664, 6128, version cassette et disquette, manette obligatoire.
- Atari ST, munis d'un écran couleur, manette obligatoire.

CHARGEMENT ET MISE EN MARCHE

Assurez-vous que tous l es éléments sont connectés et mis sous tension.

THOMSON version cassette :

- insérez la cassette BOB MORANE dans le lecteur.
- enfoncez la touche LECTURE.
- page en-tête du MO6 sélectionnez le Basic 1.0.
- tapez LOADM
- appuyez sur la touche ENTREE.

THOMSON version disquette :

- insérez la disquette BOB MORANE dans le lecteur.
- page en-tête de votre appareil, sélectionnez le chargement automatique à partir du Basic 1.0 (carré à droite).

AMSTRAD CPC version cassette :

- insérez la cassette BOB MORANE dans le lecteur.
- Pour 664, 6128 et 464 muni d'un lecteur de disquettes, tapez ITAPE (pour obtenir I, appuyez simultanément sur les touches SHIF et @) ou sur clavier AZERTY, tapez ùTAPE.
- Puis CTRL et ENTER (petit touche du pavé numérique).

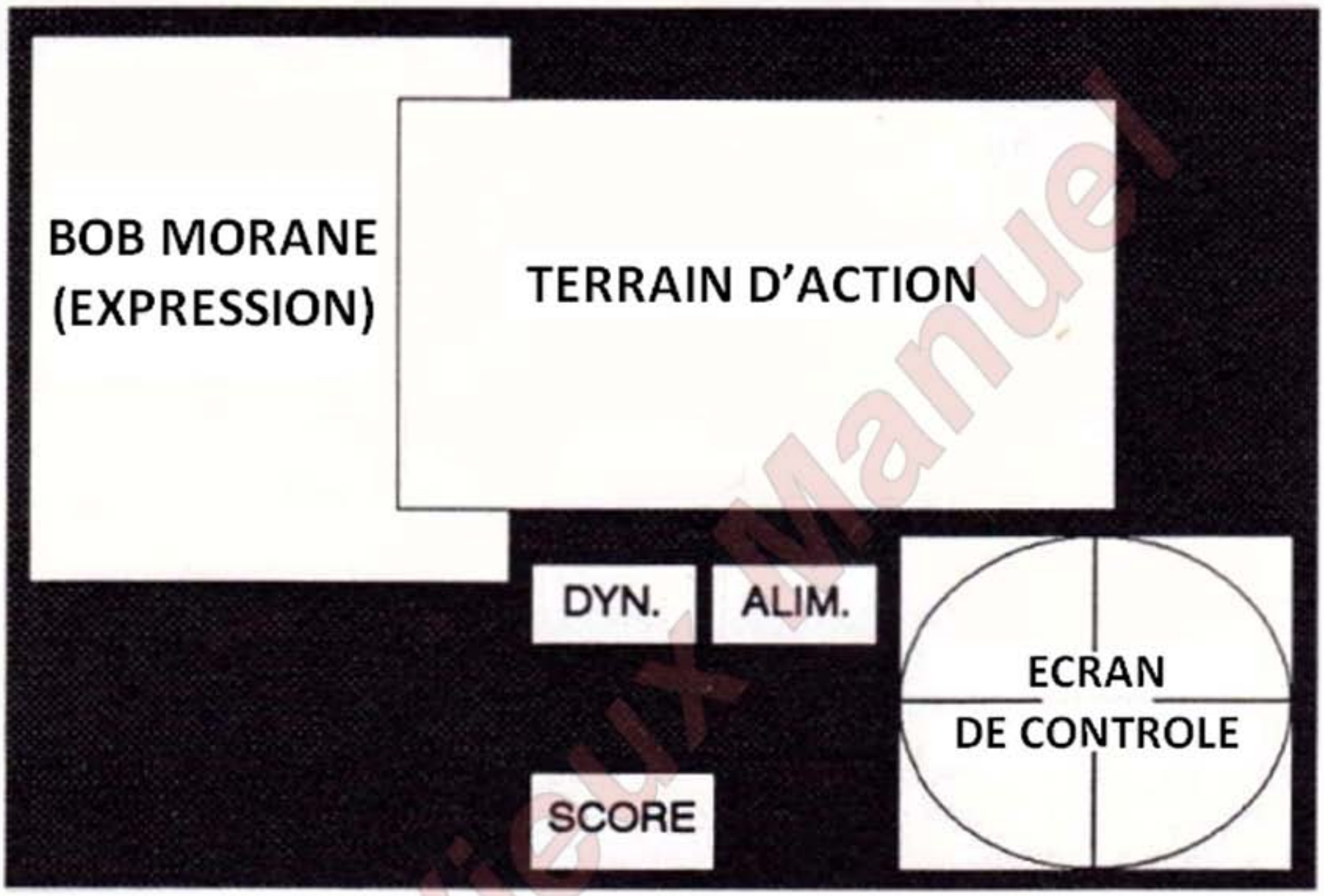
AMSTRAD CPC version disquette :

- insérez la disquette BOB MORANE dans le lecteur.
- Tapez ICPM (pour obtenir I, appuyez simultanément sur les touches SHIFT et @) ou sur le clavier AZERTY, tapez ùCPM.

ATARI 520 ET 1040 ST :

- Insérez la disquette BOB MORANE dans le lecteur.
- Mettez l'unité centrale sous tension.
- Cliquez deux fois sur l'icône A.
- Cliquez deux fois sur l'icône TATOU.PRG

DESCRIPTION DE L'ECRAN



DYN. : Dynamite disponible
ALIM. : Alimentation du détecteur magnéto-thermique
ECRAN DE CONTROLE : du détecteur magnéto-thermique (un point rouge indique la position d'un ennemi par rapport à BOB MORANE).

COMMANDES

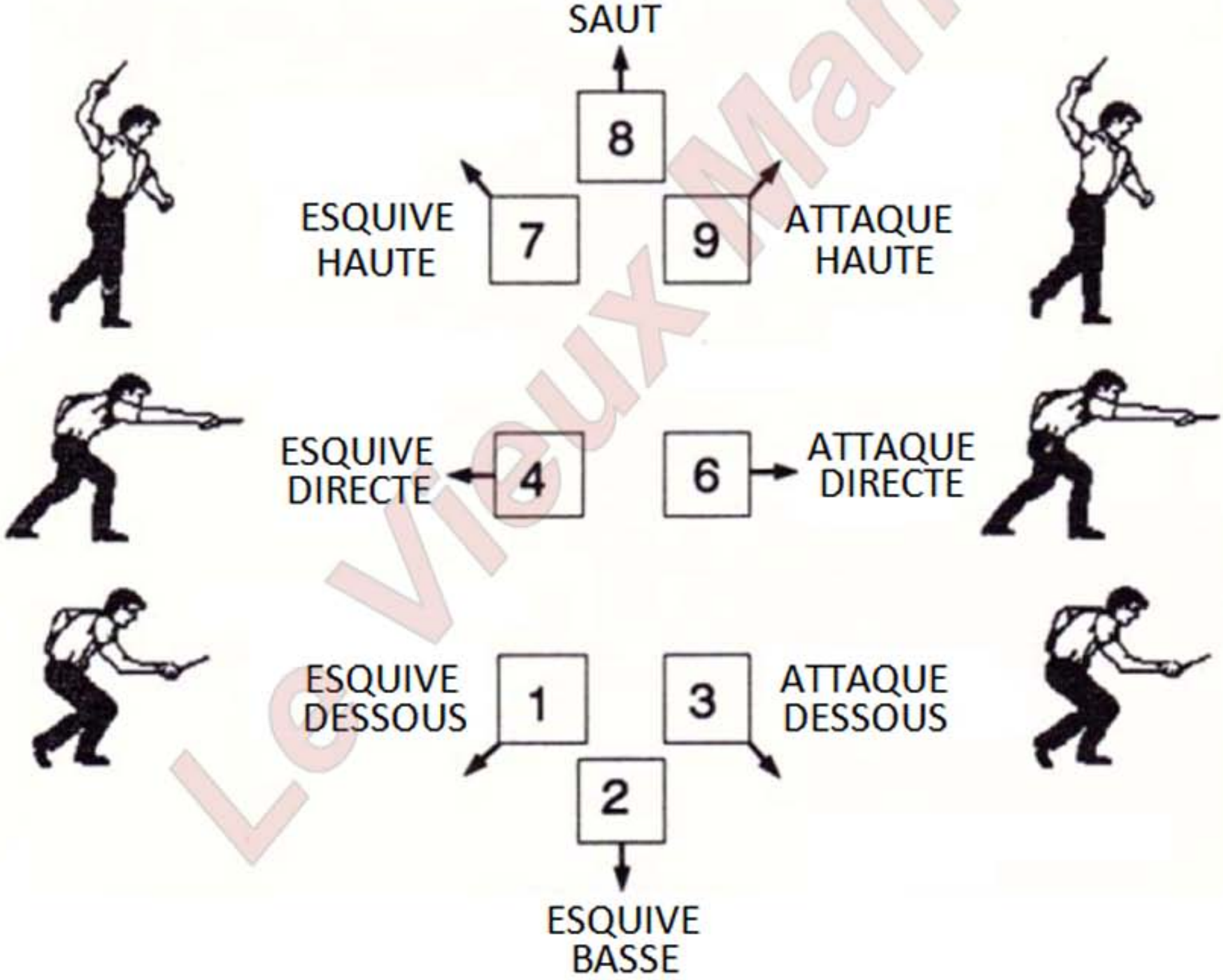
Déplacements

Pour diriger Bob Morane déplacez le manche de la manette dans la direction voulue.

Combats

Pour combattre vous disposez des huit directions de la manette. Appuyez sur le bouton ACTION et maintenez-le enfoncé tout en dirigeant le manche de la manette comme suit :

Si l'adversaire de BOB MORANE est à droite.



Garde : en appuyant uniquement sur le bouton ACTION de la manette, vous êtes en garde.

N.B. : dans le cas où l'adversaire de BOB MORANE est à gauche, il faut inverser les attaques et les esquives. C'est-à-dire que ← devient une attaque directe par exemple

DYNAMITE :

La dynamite est utile pour détruire un ennemi coriace, mais aussi pour ouvrir des passages vers des pièces inaccessibles.

Appuyez sur la touche T (comme TNT) pour lancer un bâton de dynamite... et ne restez pas dans les parages !

ATTENTION : le nombre de bâtons de dynamite est limité. D'autres part le détecteur magnéto-thermique fonctionne à l'énergie solaire il faut donc que Bob Morane sorte du temple inca à chaque fois qu'il doit recharger son détecteur (l'icône alimentation du détecteur magnéto-thermique clignote).

Vous découvrirez vite que l'Ombre Jaune vous a attiré dans un piège... il vous faudra beaucoup d'adresse pour rester en vie...

BOB MORANE JUNGLE est une réalisation INFOGRAMMES

AUTEUR ORIGINAL : Henri VERNES
PROGRAMMATION : Kamel BALA, Daniel CHARPY, Pascal BUREL, Laurent SALMERON.
GRAPHISMES : Didier CHANFRAY, Nathalie GUERRANT
MUSIQUE : Charles CALLET

CONDITONS DE GARANTIE

INFOGRAMMES garantit tous ses produits pendant une durée d'un an à partir de la date d'achat, contre tout vice de fabrication. En cas de retour, les cassettes ou disquettes défectueuses seront échangées après vérification.

Pour échanger un logiciel défectueux, veuillez vous adresser à votre revendeur INFOGRAMMES et lui remettre la cassette ou la disquette dans son emballage d'origine.

Vous pouvez aussi échanger directement votre produit en vous adressant à :

INFOGRAMMES,
79 rue Hippolyte Kahn –
69100 VILLEURBANNE

Il ne sera fait aucun échange de cassette ou de disquette ayant été détériorée volontairement ou involontairement par l'utilisateur (tentative de duplication, exposition au soleil, à des rayons magnétiques, chutes, etc....)