

A M S T R A D

METROPOLIS

AMSTRAD
AM 509

METROPOLIS



Toda la ciudad es una auténtica trampa, llena de peligros detrás de cada esquina y con multitud de guerreros enemigos dispuestos a terminar con las aspiraciones de Geitor. Los mejores guerreros de las fuerzas del mal se han propuesto destruirse y acabar de este modo con la rebelión de los Townsman.



METROPOLIS

SPECTRUM, AMSTRAD, MSX
Y COMMODORE

Metrópolis era el último vestigio de civilización sobre la tierra después de la hecatombe nuclear. El resto de las ciudades habían prácticamente desaparecido. A pesar de ello, Metrópolis era una ciudad sin ley donde confluían un sin fin de maleantes que poco a poco se habían apoderado de las calles.

El caos reinaba en la ciudad y eran muy pocos los que aún tenían fuerzas para luchar por establecer el orden perdido. Se hacían llamar los Townsman y su líder era Geitor, un temido guerrero que ahora se disponía a acaudillar a un grupo dispuesto a todo para devolver a la tierra el orden perdido y de este modo conseguir hacer renacer de nuevo el progreso en la ciudad de Metrópolis.

El desafío era grande porque para conseguirlo Geitor tendría que atravesar la ciudad hasta llegar al cuartel general de las fuerzas, que le aguardan para acaudillar la rebelión final.

Pero toda la ciudad es una auténtica trampa, llena de peligros detrás de cada esquina y con multitud de guerreros enemigos dispuestos a acabar con las aspiraciones de Geitor. Los mejores guerreros de las fuerzas del mal se han propuesto destruirle y acabar de este modo con la rebelión de los Townsman antes de empezar.

A pesar de ello, Geitor, temido por sus enemigos, es reconocido como el más fuerte de los guerreros terrestres. Su habilidad con la espada y su fama de invulnerable se ha extendido por todas las ciudades. Ahora Geitor tiene que demostrarlo. El gran desafío no ha hecho más que empezar.

EL TORTUOSO Y LARGO CAMINO

El camino es largo y ya desde el principio Geitor tendrá que enfrentarse a sus peligrosos enemigos, cuyas fuerzas están comandadas por tres razas salvajes: los Guerreros de la muerte, armados hasta los dientes y tremendamente diestros en el manejo de las armas, son de los más peligrosos de todos; los Dartfire, unos mutantes deformes que arrojan bolas de fuego, y finalmente las Girlkiller, una raza de violentas mujeres que haría temblar a las antiguas amazonas. Todos ellos unidos por una causa común: destruir a Geitor.

LOS BIOTANQUES

Antes de encontrarse con los Townsman, Geitor tendrá que inutilizar cinco tanques nucleares, en poder de las fuerzas del mal, que se encuentran escondidos por la ciudad y que están fuertemente protegidos. Además disparan contra nuestro guerrero en el momento que éste se ponga a su alcance.

Si Geitor logra resistir el continuo bombardeo artillero durante algún tiempo logrará desestabilizar sus sistemas de autodefensa, dañando de este modo su sistema de autocontrol y dejándole completamente inoperativo.

LOS NIVELES SUPERIORES DE LA CIUDAD

La ciudad de Metrópolis no sólo se extiende a lo largo, sino también a lo alto. Para subir a los niveles superiores Geitor deberá utilizar los ascensores. Estos le conducirán a las galerías de las zonas más altas llenas de trampas, peligros, abismos, huecos entre

ascensores, galerías rotas y enemigos por todos lados, que esconden tras de sí algunos biotankes fuertemente custodiados.

EL CUARTEL GENERAL DE LOS TOWNSMAN

El cuartel general de los Townsman se encuentra en el nivel más alto de la ciudad, después del puente de Haigler. Llegar hasta allí es nuestra meta, y sólo si lo logramos conseguiremos hacer triunfar la rebelión y acabar de un plumazo con las siniestras fuerzas del mal de la ciudad de Metrópolis.

TECLAS DE CONTROL (Spectrum, Amstrad y MSX)

Se puede utilizar indistintamente joystick o teclado. Para este último deberás usar las siguientes teclas.

- Q: Arriba.
- A: Abajo.
- O: Izquierda.
- P: Derecha.
- M: Acción de la espada (estocada).
- N: Acción del escudo (defensa).
- H: Pausa.

COMBINACIONES

- Q + M: Estocada alta.
- M: Estocada lateral (M + P u O tienen el mismo efecto).
- Q + N: Cubrirse con el escudo por arriba.
- N: Cubrirse defrente.
- N + P: Cubrirse a la derecha.
- N + O: Cubrirse a la izquierda.

TECLAS DE CONTROL (Commodore)

Se puede utilizar indistintamente joystick o teclado. Para este último deberás usar las siguientes teclas:

- Q: Arriba.
- A: Abajo.
- O: Izquierda.
- P: Derecha.
- RUN/STOP: Pausa.
- ESPACIO + Q: Golpea arriba.
- ESPACIO + A + ATRAS: Cubre arriba.
- ESPACIO + ATRAS: Cubre medio.

CARGA PARA SPECTRUM

Pulsa en el teclado LOAD"" y después ENTER.

CARGA PARA MSX

Teclea en tu ordenador RUN" CAS:" y después pulsa la tecla ENTER.

CARGA PARA AMSTRAD

Pulsa las teclas CONTROL y ENTER (INTRO) de forma simultánea.

CARGA PARA COMMODORE C-64 y C-128 (en modo 64)

Pulsa SHIFT y sin soltarla RUN/STOP.

EQUIPO DE DESARROLLO

PROGRAMA (Commodore): Jesús Miguel Medina.
PROGRAMA (Spectrum, Amstrad y MSX): José Manuel Muñoz.
GRAFICOS: —ACE—.
MUSICA: Gominolas.
PORTADA: Azpiri.
SOFTWARE DE APOYO: J. Manuel Lazo.
GRABACION: Disco CBS, S. A.
DISTRIBUIDOR: ERBE.
PRODUCCION: Gabriel Nieto.

COPYRIGHT TOPO 1988.

© Topo 1988.

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

ERBE SOFTWARE, S. A.
Serrano, 240. 28016 Madrid.