

BIONIC COMMANDO

SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, ATARI, IBM PC

ESCENARIO

Tan sólo han sido 10 años, pero la opresión y destrucción continúa. Las fuerzas alienígenas acabaron con nuestro hermoso mundo y también consiguieron diezmar a la casi totalidad de nuestra civilización.

Ahora, después de tantos años llega nuestra primera oportunidad de vencerlos: los Comandos Biónicos. Este grupo de combate dispone de un brazo biónico con el que pueden trepar y agarrarse a cualquier objeto que esté por encima de ellos. El brazo también es útil para coger, recoger provisiones y armamento que será lanzado en paracaídas a la zona de combate. Como arma, el brazo biónico da un golpe potente a cualquier soldado enemigo que intente agarrarse. Cuando lleguen a la base alienígena, el comando debe destruir el ordenador de lanzamiento para impedir que los alienígenas utilicen sus armas domesday.

INSTRUCCIONES DE CARGA

Cassette CMB 64/128

Pulsa SHIFT y RUN/STOP simultáneamente. Pulsa PLAY en el aparato de cassette.

Disco CBM 64/128

Tecllea LOAD""", 8,1 y pulsa RETURN. El juego se cargará y funcionará automáticamente.

Cassette Spectrum 48/128

Pulsa LOAD"" y después ENTER. Pulsa PLAY en el aparato de cassette.

Disco Spectrum +3

Enciende el ordenador, inserta el disco y pulsa ENTER. El juego se cargará y funcionará automáticamente.

Cassette Amstrad CPC

Pulsa CTRL y teclas SMALL ENTER simultáneamente. Pulsa PLAY en el aparato de cassette. Hay dos versiones grabadas en tu cassette. Una cara es la versión de color y la otra la versión monocromo.

Disco Amstrad CPC

Tecllea RUN"DISK y pulsa ENTER. El juego se cargará y funcionará automáticamente.

Disco Atari ST

Inserta el disco, enciende el ordenador y el juego se cargará y funcionará automáticamente.

Disco IBM PC y Compatibles

Carga DOS. En 'A >' inserta el disco programa, tecllea 'BIONIC' y pulsa ENTER. El juego se cargará y funcionará automáticamente.

NOTA PARA SPECTRUM 48: Una vez cargado el juego, da la vuelta a la cinta, rebobinala hasta el principio de la cara 2. Pulsa PAUSE después de jugar cada nivel. Si quieres volver a jugar, después de terminar una partida, rebobina la cara 2 y pulsa PLAY.

NOTA PARA COMMODORE: Una vez cargado el juego, da la vuelta a la cinta y rebobinala hasta el principio de la cara 2. Mantén presionada la tecla PLAY y cuando termines un nivel, el siguiente se cargará automáticamente. Si quieres volver a jugar, después de terminar una partida, rebobina la cinta hasta el principio de la cara 2 y pulsa PLAY.

NOTA PARA AMSTRAD: Cuando el juego se ha cargado en cualquiera de las dos caras, cualquiera que sea la versión que estés utilizando (color o monocromo), reajusta el contador del cassette a cero. Mantén presionada la tecla PLAY y cuando termines un nivel, el siguiente será cargado auto-

máticamente. Si quieres jugar de nuevo después de terminar una partida, rebobina el cassette a cero (indicador) y pulsa PLAY.

MANDATOS DEL JOYSTICK

Botón de disparo no presionado

Joystick a izquierda: andar a izquierda.

Joystick a derecha: andar a derecha.

Joystick hacia atrás: agacharse.

Joystick hacia delante: sin efecto.

Para engancharse al brazo biónico, pulsa DISPARO.

Botón disparo presionado

Joystick a izquierda: disparar a izquierda.

Joystick a derecha: disparar a derecha.

Joystick hacia atrás: agacharse y disparar al frente.

Joystick arriba: extender el brazo biónico.

Con el brazo biónico

Joystick a izquierda: balancear a izquierda.

Joystick a derecha: balancear a derecha.

Joystick hacia atrás: separar brazo biónico.

Joystick hacia delante: brazo biónico trepando.

Controles de teclado

Atari ST/Amiga: F1 = Pausa, F10 = Reset. Se recomienda la utilización del ratón o joystick.

Spectrum: Controles del teclado

Amstrad CPC: ESC = Pausa. Pulsa ESC dos veces para reset. Controles del teclado definibles por el usuario.

Commodore 64/128: C = Tecla Commodore = Pausa. Q = Abandonar. Se recomienda la utilización del joystick.

EL JUEGO

Tu comando biónico está equipado con un brazo biónico y con un arma doble del tipo standard. A lo largo de la partida, recibirás armamento extra lanzado en paracaídas:

— Arma de fuego rápido.

— Lanzagranadas.

— Blaster de rayos de plasma.

También recibirás un cargador turbo de brazo biónico que te dará velocidad extra.

Nivel 1

EL BOSQUE MORIBUNDO: Esta es la única ruta de acceso a la base de los alienígenas, ¡y los alienígenas también lo saben!

Cuando te acerques a la base, guardias alienígenas armados con granadas y rifles interceptarán tu camino. Utiliza tu brazo biónico para trepar los árboles pero ¡cuidado!, los soldados tienen cuerdas y ganchos de agarre con los que también pueden trepar y cazarte. Además, los árboles están habitados en las ramas bajas, por una especie de abejas asesinas y en las ramas altas, por extrañas criaturas voladoras que esperan acechantes. Destruyelas o evítalas por encima de todo.

Nivel 2

EL CASTILLO: Una vez fuera de los bosques tu siguiente tarea es neutralizar el castillo donde se encuentra la base subterránea enemiga. Abre camino cruzando el puente levadizo, evita en lo máximo posible los cañones y las torretas de fuego que lanzan ráfagas de proyectiles y misiles. Destruye los cables eléctricos ya que si los tocas te electrocutarás. Comienza si no fuera suficiente, cuando hayas cruzado el puente levadizo deberás trepar a la parte superior del castillo para destruir a soldados kamikaze cargados de explosivos que intentarán destrozarte. Mientras tanto, por encima de ti, los alienígenas han situado a los soldados más fuertes y robustos que intentan aplastarte lanzando grandes objetos a lo largo de tu camino.

Nivel 3

INFILTRACION: Llegar a la base subterránea tampoco va a ser muy fácil. Con sus dos primeras líneas de defensa destruidas, los alienígenas se han atrincherado en la base y se preparan para un frenético ataque. No obstante, puedes entrar por las alcantarillas habitadas por criaturas y a los robots que se conoce poco. Abrete camino destruyendo a las criaturas y a los robots que aunque no son perfectos son extremadamente peligrosos. Para ponerlo más difícil, máquinas diablo van hacia ti y si las golpeas podrás seguir tu camino.

Nivel 4

EL CENTRO DE CONTROL: Cuando estés dentro intenta llegar al misil lo más rápidamente posible. Para conseguirlo cruza la habitación de control, pero cuidado, tu entrada está bloqueada por una serie de puertas herméticas. Abrelas golpeando el dispositivo cerradura. Mientras avanzas hacia la parte superior de la habitación destruye a los soldados que interceptan tu camino, destruye a los helicópteros que vuelan sobre ti dejando caer bombas e intenta evitar el stomp indestructible que te aplastará si le das la más mínima oportunidad.

Nivel 5

EL SILO: El último y el nivel más difícil de Comando Biónico. Destruye sus últimas defensas que guardan unas cuantas sorpresas letales. Cuando llegues a la parte superior del Silo destruye el ordenador de lanzamiento de los alienígenas, completando así tu misión... ¡posiblemente!

© GO 1988.

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

ERBE SOFTWARE, S. A.
Núñez Morgado, 11 - 28036 Madrid