

A M S T R A D

AMSTRAD
AM 473

ROBOCOP

ERBE

ROBOCOP™ Trademark owned by Orion Pictures Corporation and used by Ocean Software Ltd. under license.

ROBOCOP™

ERBE

ocean



ROBOCOP AMSTRAD

Con el patrullero Murphy ya son 32 los policías asesinados en Detroit desde que la compañía Security Concepts Inc. se hizo cargo del departamento de policía. Es la oportunidad que esperaba los OCP...

Cogieron lo que quedaba de Murphy y lo convirtieron en una máquina de matar dentro de un cuerpo reforzado con titanio, con una mente programada y la memoria anulada. Sin embargo, no pudieron borrar la memoria completamente. Todavía recuerda lo que pasó y se lanza a la búsqueda de los responsables. ¡En este juego tú eres ROBOCOP! Eres el futuro de la ley.

CARGA

CPC 464

Pon la cinta rebobinada en tu cassette, teclea RUN" y pulsa la tecla ENTER. Sigue las instrucciones que aparecen en pantalla. Si tienes unidad de disco teclea |TAPE y pulsa la tecla ENTER. Luego teclea RUN" y pulsa RETURN, sigue las instrucciones de pantalla.

CPC 664, 6128

Pon la cinta rebobinada en el cassette, teclea |TAPE y pulsa RETURN. Luego teclea RUN" y pulsa RETURN, sigue las instrucciones de pantalla.

DISCO CPC 464

Mete el disco de programa con la cara A hacia arriba. Teclea |DISC y pulsa ENTER, ahora teclea RUN" DISC y pulsa ENTER, el juego se cargará automáticamente.

DISC CPC 664, 6128

Mete el disco de programa con la cara A hacia arriba. Teclea |DISC y pulsa RETURN. Ahora teclea RUN" DISC y pulsa RETURN, el juego se cargará automáticamente.

CONTROLES

Joystick port 1 o teclado:

Q: Arriba.

A: Abajo.

K: Izquierda.

L: Derecha.

Espacio: Disparo/puñetazo.

S: Pausa.

Disparo: Normalmente dispara una bala. Pero si hay alguien cerca, Robocop le pegará un puñetazo.

EL JUEGO

El juego consiste en 9 niveles, en los que tienes que buscar a los criminales responsables de la muerte de Murphy. Empiezas el juego armado con una pistola de policía. Por el camino podrás recoger cápsulas que te darán más munición, balas especiales de alto poder o una escopeta militar "Manta". También puedes recoger comida para bebés, que te dará más energía.

Nivel 1

De patrulla por Detroit te encontrarás con criminales que usan patadas de karate, cadenas y pistolas para intentar detenerte.

Nivel 2

Te encontrarás con una mujer que está siendo



Mitad hombre, mitad máquina.
¡Todo un juego!
La ley del futuro aparece en tu ordenador con una aventura inigualable. Con una acción rapidísima te conviertes en ROBOCOP, enfrentándote a los asesinos de Delta City.
Tienes pocas armas, pero si las consigues todas ¡SÉRAS INVENCIBLE!

atacada, al intervenir el atacante la utiliza de rehén. Debes dispararle con cuidado para no darle a la mujer, ya que si lo haces perderás energía.

Nivel 3

Te topará con más criminales y motoristas que te intentan atropellar.

Nivel 4

Al reconocer a uno de los motoristas que has matado como uno de los asesinos de Murphy, miras en el ordenador para conocer su identidad. Debes ir comparando su cara con el retrato-robot. Usa los controles de izquierda y derecha para ir viendo los retratos. Cuando lo consigas, el ordenador te dará el nombre de la banda que mató a Murphy.

Nivel 5

La información que te da el ordenador de la policía te permite localizar al resto de la banda. Mientras intentas detenerles te encontrarás con una fábrica de drogas llena de matones que harán todo lo posible por pararte.

Nivel 6

Después de acabar con la fábrica de droga irás a arrestar a Dick Jones, el cerebro de la banda, en el cuartel general de OCP. Sin embargo, el directivo 4 del programa de Robocop te impide luchar contra un oficial de la OCP. Estás desarmado y tendrás que luchar contra el robot ED209 con tus puños como únicos aliados.

Nivel 7

Usa los ascensores para escapar del cuartel general de OCP.

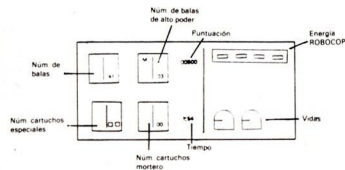
Nivel 8

Consigues escapar a un vertedero con el oficial Lewis, donde recobras energías y descansas... Pero no por mucho tiempo, porque Dick Jones ha mandado al resto de la banda detrás tuyo, armados con escopetas militares "Manta". Si matas a alguno de ellos podrás utilizar su escopeta.

Nivel 9

Si consigues llegar hasta aquí te enfrentarás con la dirección de la OCP para mostrarles la evidencia de los crímenes de Dick Jones. En un intento desesperado de huir, éste coge como rehén al presidente. El presidente le despide al momento, con lo cual ya puedes dispararle. ¡Pero ten cuidado de no darle al presidente!

STATUS Y PUNTUACION



La puntuación es como sigue:

- 10 pts. — por cada bala que le da a un malo.
- 30 pts. — por cada bala de alto poder o por darle un puñetazo a un adversario.
- 50 pts. — por matar a un enemigo.
- 250 pts. — por coger una cápsula.
- Bonificación especial por completar un nivel

PISTAS Y SUGERENCIAS

1. Conserva tu munición. Si se te acaba sólo podrás defenderte a puñetazos.
2. Los criminales siguen siempre una misma línea para atacar; por tanto, intenta recordar lo que pasó en el mismo sitio la última vez.
3. En las pantallas con rehenes intenta anticipar por dónde se va a mover el malo para poder dispararle con facilidad.

© 1988 Ocean Software Limited
ROBOCOP TM & © 1987 Orion Pictures Corporation.
Todos los derechos reservados.

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