

RAMBO

FIRST BLOOD PART II

HISTORIA

La acción se desarrolla en una jungla del Vietnam, es una misión de reconocimiento que se convierte en un rescate.

Eres JOHN RAMBO, un veterano guerrero de la jungla cuyas instrucciones son: entrar en campo de prisioneros de guerra, y obtener pruebas fotográficas de que hay allí prisioneros americanos. Pero habiéndolos encontrado, ¿te permitirá tu conciencia simplemente dar media vuelta y marcharte?

CARGA

Con el cassette rebobinado, pulsa CTL + ENTER simultáneamente. Luego pulsa PLAY en el reproductor.

CONTROLES

El juego se juega necesariamente con joystick. El movimiento de Rambo depende de la dirección en que se empuje el joystick.

El botón de disparo activa cualquier sistema de armamento que lleves encima, y debe ser pulsado repetidamente para operarlo. Los distintos sistemas de armamento que están a tu alcance aparecen en la parte inferior de la pantalla, y son seleccionables por medio de la barra espaciadora (SPACE).

TECLAS

Q-Arriba.

A-Abajo.

U-Izquierda.

P-Derecha.

La tecla TAB, pausa, y vuelve a poner en marcha el juego.

EL JUEGO

Tiene lugar en un millón de metros cuadrados de jungla, en la que está el campo de prisioneros, un Templo secreto y muchos tipos distintos de paisaje.

El Coronel Trautman, tu Comandante en Jefe, te ha dado órdenes muy claras: encuentra el campamento, toma pruebas fotográficas usando la cámara automática que es parte de tu equipo «standard», y luego dirige hacia el Norte, donde te espera un helicóptero. Volarás directamente de vuelta a tu base en Tailandia. Tus órdenes son tajantes: **«No dispires al enemigo».** **«No intentes un rescate»**

Sin embargo, cuando llegas al campo de prisioneros y ves a tu antiguo compañero Banks atado en una cruz de bambú en el centro del campo, sabes que la historia se va a desarrollar de otra manera: una en la que vas a ser el Héroe. Debes decidirte...

Ignorando a tu jefe y usando el machete, liberas a tu amigo, y ya no hay vuelta atrás, puesto que los centinelas te han visto. Cogiendo a Banks, vas luchando hacia el Norte, hacia el helicóptero que puede proporcionar transporte para todos los prisioneros.

Una vez encontrado el helicóptero, debes volver al campo para buscar al resto de los prisioneros. Usando de nuevo el machete, cortarás sus ataduras e intentarás que suban todos a bordo del helicóptero. Pero ahora hay ya una alerta general, y envían un helicóptero armado para derribarte.

Debes enfrentarte con este helicóptero, e intentar escapar hacia Tailandia.

PUNTUACIÓN

La información en pantalla muestra la puntuación en curso en la parte inferior, y pasará a final del juego a la tabla de honor.

Una «Banda de Energía» muestra las reservas de fuerza de Rambo, y se repone al terminar cada etapa.

Se recibe puntuación extra recogiendo armas escondidas en puntos estratégicos.

SISTEMAS DE ARMAMENTO

Tu selección de armamento aparece en la parte inferior derecha de la pantalla, y la lista completa es: MACHETE, FLECHA, FLECHA EXPLOSIVA, GRANADA, LANZACOHETES y METRALLETA (algunos de éstos los tendrás al principio, otros están escondidos).

SUGERENCIAS

- No intentes molestar o agredir al enemigo innecesariamente, sobre todo camino del campo (por ejemplo, usar armas que hacen ruido alertará las defensas).
- No te quedes quieto dentro del campo, y recuerda que necesitarás tu machete para liberar a los prisioneros.
- Dentro del helicóptero solo puedes disparar el lanzacohetes (escondido a bordo).
- Es peligrosísimo el uso de ciertas armas en los momentos inadecuados.
- En cuanto rescates al primer prisionero, ya no hay vuelta atrás.

© 1985 Anabasis Investment N.V.

Producido por JOHN WOODS

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

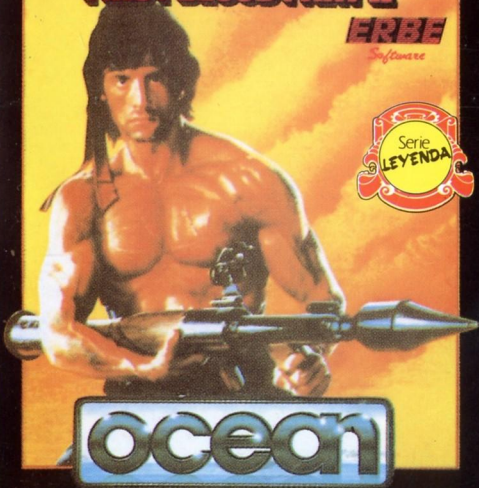
A M S T R A D

TM

RAMBO

FIRST BLOOD PART II™

ERBE
Software



AMSTRAD

RAMBO

ERBE
Software

La acción se desarrolla en una jungla del Vietnam, es una misión de reconocimiento que se convierte en un rescate. Eres JOHN RAMBO, un veterano guerrero de la jungla cuyas instrucciones son: entrar en campo de prisioneros de guerra, y obtener pruebas fotográficas de que hay allí prisioneros americanos. Pero habiéndolos encontrado, ¿le permitirás tu conciencia simplemente dar media vuelta y marcharte?

