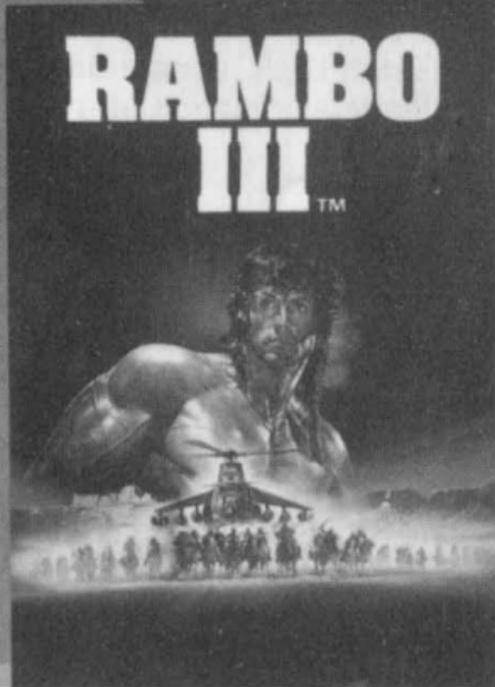
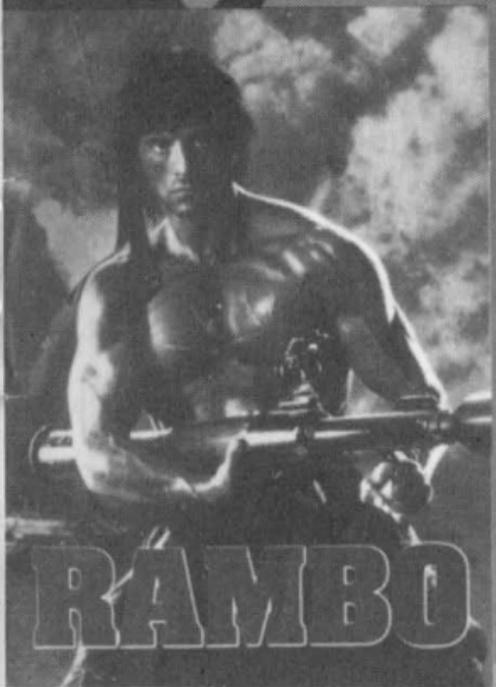


MICRO CLUB



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

RUN"DISC

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 dirígete hacia el Norte, donde te espera un helicóptero. Volarás directamente de vuelta a tu base de Tailandia. Tus órdenes son tajantes: "No dispaes al enemigo", "no intentes un rescate".

Sin embargo, cuando llegas al campo de prisioneros y ves a tu antiguo compañero Barks 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, vais 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.

PUNTUACION

La información en pantalla muestra la puntuación en curso en la parte inferior, y pasará al final de 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 sólo puedes disparar el lanzacohetes (escondido a bordo).

— Es peligrosísimo el uso de ciertas armas en los momentos inadecuados.

— En cuanto rescates al primera prisionero, ya no hay vuelta atrás.

© 1985 Anabasis Investment N.V.
Producido por JOHN WOODS.

RAMBO III

AMSTRAD

Tú eres John Rambo, un veterano con una misión que cumplir en Afganistán. Los rusos han capturado a tu amigo, el Coronel Trantman, que está siendo torturado en alguna parte del fuerte donde le tienen prisionero. La primera misión de Rambo será localizarle y liberarle. Mientras lo consigues tendrás la oportunidad de liberar a otros prisioneros afganos y enfrentarte a gran número de enemigos. Te encontrarás con diversos objetos que pueden ayudarte o molestarte en tu camino.

CARGA

Disco CPC 464

Introduce el disco en la unidad con la cada A hacia arriba. Teclea | DISC y pulsa ENTER. Ahora teclea RUN"DISC y pulsa ENTER; el juego se cargará automáticamente.

Disco CPC 664-6128

Introduce el disco en la unidad con la cada A hacia arriba. Teclea | DISC y pulsa RETURN. Ahora teclea RUN"DISC y pulsa RETURN.

SECCION 1

Controles

Juego para un jugador.

El juego se controla por joystick o teclado.

Teclas

K — Coger objeto/cambiar algo en inventario.

ENTER — Pantalla de inventario.

H — Cambiar arma.

I — Inventario con scroll.

L — Utilizar objeto.

Las siguientes teclas son redefinibles:

Q — Arriba.

A — Abajo.

O — Izquierda.

P — Derecha.

ESPACIO — Disparo.

T — Pausa... Cualquier tecla para continuar.

Status y Puntuación

El panel en la parte de abajo de la pantalla incluye, de izquierda a derecha, lo siguiente:

- Status de munición y armas.
- Inventario.
- Puntuación.
- Energía (rostro).

El arma que aparece es la que Rambo está utilizando en ese momento. Puede encontrar cinco armas:

1. Cuchillo (Rambo empieza usando esto).
2. Flechas.
3. Flechas explosivas.
4. Pistola y silenciador.
5. Ametralladora.

Rambo puede llevar todas las armas a la vez en su inventario de armamento. Usa la tecla H para cambiar el arma.

El cuchillo, las flechas y la pistola (si se utiliza con silenciador) son armas silenciosas que no harán saltar la alarma. Las flechas explosivas, la ametralladora y la pistola sí la harán saltar. Si la alarma suena, los guardas sabrán por donde anda Rambo e irán a atacarle, dificultando bastante su labor. La alarma se callará poco después de cambiar a un arma silenciosa.

Rambo tiene una cantidad limitada de munición para cualquier arma que encuentre, excepto el cuchillo, que sólo se usa para combate cuerpo a cuerpo. La munición restante viene indicada bajo la caja de armas. Se puede conseguir más munición encontrando y utilizando un AMMO BOX.

Inventario

Los objetos que están bajo la puntuación muestran tres de los que lleva Rambo en ese momento. Puede llevar hasta diez al mismo tiempo. Puedes ver todo lo que lleva moviendo el inventario de izquierda a

derecha o accediendo a la pantalla de inventario. Esta pantalla muestra todo lo que lleva Rambo. Puedes recoger un objeto moviendo el inventario hasta que la casilla de la izquierda esté vacía, colocando a Rambo al lado del objeto y pulsando la tecla K. El objeto aparecerá ahora en el panel de inventario. Si hay un objeto en la casilla cuando coges otro se cambiará por el otro.

Puntuación

Tu puntuación aumenta disparando a soldados enemigos.

Conseguirás grandes bonificaciones encontrando y liberando prisioneros afganos y rescatando al Coronel Trantman.

Energía

La cara/calavera en la parte derecha del panel muestra el nivel de energía de Rambo. Cuanto más grande la calavera más débil está. Cuando la cara se haya convertido en una calavera completamente, Rambo morirá.

Objetos

Los objetos estarán dispersos por el fuerte y los alrededores.

Estos incluyen: CAJA DE MUNICION, BOTIQUIN, TUBO LUMINOSO, UNIFORME, LLAVES, SILENCIADOR, GUANTES DE GOMA, DETECTOR DE MINAS y BATERIA (POR SEPARADO), GAFAS INFRA-ROJOS y BATERIA (POR SEPARADO), MINA ANTI-PERSONAL.

Cuando recoges estos objetos aparecerán en el inventario. Para utilizar uno de ellos llévalo a la casilla central del panel y pulsa la tecla USE. Si es algo que se gasta, por ejemplo, munición, desaparecerá del inventario. Las llaves y otros objetos pueden ser utilizados varias veces.

Pistas y sugerencias

1. Los guardas no te detectarán siempre que: a) uses un arma silenciosa; b) no camines dentro de su línea de visión; c) no camines dentro de los rayos rojos detectores de intrusos; d) no hagas saltar ninguna alarma.

2. En algunas habitaciones puede que no necesites disparar a los guardas si consigues que no te detecten.

3. Si al usar un arma no-silenciosa salta una alarma, vuelve a coger un arma silenciosa y al poco tiempo se apagará la alarma.

4. Los guantes de goma te hacen inmune ante las descargas eléctricas.

5. Para que algunos de los objetos funcionen necesitarás las baterías.

6. Si estás atascado intenta utilizar alguno de los objetos que tienes.

7. No tienes que usar las cajas de munición y el botiquín inmediatamente; guárdalas para cuando las necesites.

8. Estate atento a los interruptores en las paredes.

9. Para desactivar las cajas de control en las paredes hay que destruirlas con flechas explosivas.

10. Haz una lista con los objetos que hay en cada habitación para que sepas dónde encontrarlos la próxima vez.

SECCION 2

Cuando haya rescatado al Coronel, Rambo debe huir del fuerte, dejando que el Coronel se reúna con los soldados afganos. Rambo debe ir hacia el Norte, a través del territorio enemigo, detonando bombas que han sido colocadas en lugares críticos en el recinto del fuerte. (La cantidad de bombas que quedan por detonar aparecen al lado del arma que estás utilizando.) Una vez detonadas todas las bombas, Rambo debe encontrar el helicóptero preparado para su huida.

Controles

Igual que sección 1.

Status y puntuación

Igual que sección 1.

Pistas y sugerencias

Todos los guardas van a por ti; ve tú a por ellos primero.

SECCION 3

Rambo tiene el control de un tanque ruso y le queda poco para llegar a la frontera afgana, donde estará a salvo. Desgraciadamente están alertados y van todos a por él. La misión de Rambo está casi terminada; debe librarse de los invasores. ¿Puede un solo hombre vencer a todo un ejército? ¡Depende de ti!

Controles

Igual que en la sección 1.

Status y puntuación

Igual que en la sección 1.

Descripción de panel

En la parte superior de la pantalla está tu puntuación (a la izquierda) y el tiempo (a la derecha).

El panel incluye, entre otras cosas, lo siguiente:

1. Un indicador de daños.

2. Un medidor de distancias; cuánto queda para llegar a la frontera.
3. —Indicador de temperatura del arma; cuando el indicador está al máximo parpadeará y el arma no disparará.

Pistas y sugerencias

1. Dispara en ráfagas cortas para que la pistola no se caliente.
2. Destruye los tanques antes de que te destruyan ellos a ti.
3. Dispara a los bunker según te acercas, así matarás a todos los que hay dentro y evitarás que te tiren granadas.

© 1988 Ocean Software Limited.

Rambo III TM & © 1988 CAROLCO Pictures Inc.
Todos los derechos reservados.



LA
PIRATERIA
ES DELITO