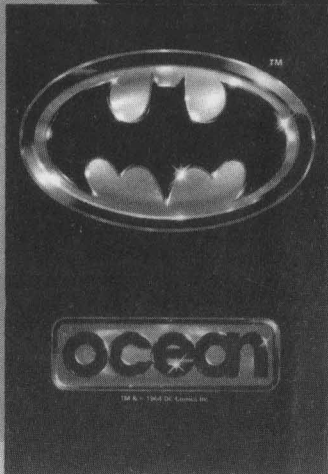


MICRO CLUB



ROBOCOP™ in Trade Dress. TM & © by Orion Pictures Corporation and used by Ocean Software Ltd. under license.

ROBOCOP



TM & © 1989 DC Comics, Inc.



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

DISCO CPC 464

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

DISCO CPC 664, 6128

Mete el disco de programa con la cara A hacia arriba. Teclea I 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 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.

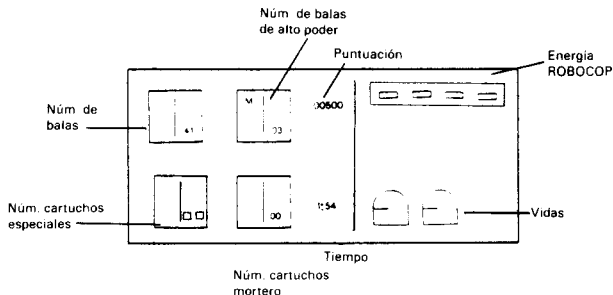
Nivel 8

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 puntos: Por cada bala que le da a un malo.

30 puntos: Por cada bala de alto poder o por darle un puñetazo a un adversario.

50 puntos: Por matar a un enemigo.

250 puntos: 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 & © Orion Pictures Corporation.

Todos los derechos reservados.

BATMAN AMSTRAD

VUELVE LA LEYENDA

Bruce Wayne™, director multimillonario de la Fundación Wayne, es una persona modesta y muy tranquila. Sin embargo, cuando cae la noche y los maleantes acechan por las calles de la ciudad, él se deshace de su personalidad diaria y se convierte en el vigilante enmascarado de GOTHAM CITY™. ¡BATMAN!

Luchando contra el crimen desde los tejados de esta enfermiza ciudad, su principal objetivo consiste en destruir el imperio criminal de Gus Grissom y en especial a su hombre de confianza, el psicótico JACK NAPIER™.

Napier era el hombre más sádico y astuto de Gotham, pero cuando se produjo el accidente, que lo deformó física y psíquicamente, se convirtió en un criminal realmente peligroso: ¡El JOCKER™!

En este juego controlas a BATMAN a través de cinco diferentes escenarios y te enfrentas a su malvado enemigo en duros combates a vida o muerte.

LA MEJOR PELICULA SIRVE DE INSPIRACION PARA EL MEJOR DE LOS JUEGOS... JUEGA BATMAN.

AMSTRAD

Instrucciones de carga

DISCO CPC 464

Inserta el disco programa en la unidad con la cara A hacia arriba. Teclea I DISC y pulsa ENTER para comprobar que el ordenador accede a la unidad de disco. Después teclea RUN"DISC y pulsa ENTER. El juego se cargará automáticamente.

DISCO CPC 664 y 6128

Inserta el disco programa en la unidad con la cara A hacia arriba. Teclea I DISC y pulsa RETURN para comprobar que el ordenador accede a la unidad de disco. Después teclea RUN"DISC y pulsa RETURN. El juego se cargará automáticamente.

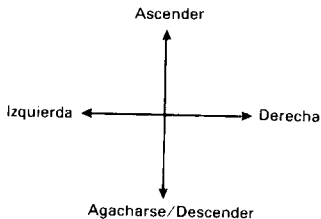
Este es un juego multicarga. Sigue las instrucciones de pantalla.
EL JUEGO ES CONTROLADO VIA JOYSTICK O TECLADO.
TECLADO REDEFINIBLE.

TECLAS PREAJUSTADAS

Q: Arriba.
A: Abajo.
K: Izquierda.
L: Derecha.
SPACE: Disparo.
S: Pausa.

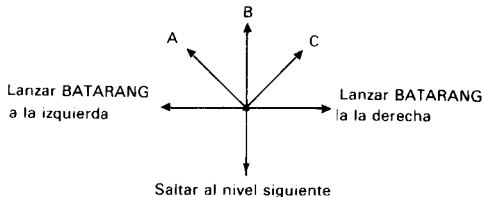
JOYSTICK

Sección 1 y 5



Disparo: Lanzar BATARANG™

Con el botón disparo presionado



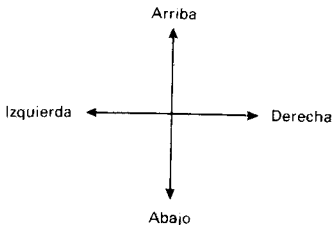
A: Lanzar cuerda hacia arriba/izquierda.

B: Lanzar cuerda hacia arriba.

C: Lanzar cuerda hacia arriba/derecha.

Sección 2: BATMOBILE™

El joystick mueve el BATMOBILE en la dirección correspondiente.



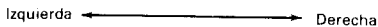
Disparo: Lanzamiento de la BATCUERDA hacia arriba. Si el BATMOBILE pasa cerca de una farola y pulsas el botón disparo, la BATCUERDA se enrollará alrededor de ésta y el BATMOBILE girará.

Disparo y arriba: Si el BATMOBILE está cerca de una curva puedes girar sin utilizar la BATCUERDA.

Nota: Si quieres coger una curva sin perder velocidad, utiliza la BATCUERDA. El BATMOBILE girará sólo si se encuentra cerca de una curva.

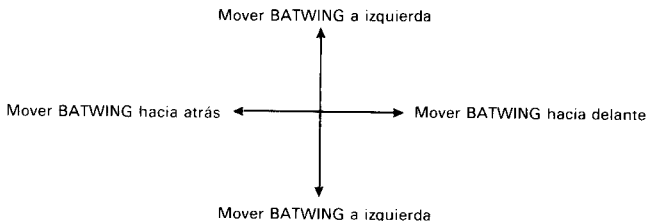
USUARIOS AMSTRAD: Si el BATMOBILE pasa cerca de una curva, puedes girar pulsando el botón disparo y moviendo el joystick hacia la izquierda.

Sección 3: BATCAVE™ (BATCUEVA): Análisis químico



Mueve el joystick a izquierda o derecha para seleccionar un producto y pulsa el botón disparo para introducirlo en la mezcla.

Sección 4: BATWING™



STATUS Y PUNTUACION

En el panel aparece la puntuación actual, número de vidas, tiempo y energía de BATMAN. Cuando aparece el rostro de BATMAN, significa que BATMAN tiene suficiente energía. Cuando aparece el rostro de JOCKER, significa que BATMAN está agotando su energía. Cuando la cara del JOCKER está totalmente visible, entonces BATMAN pierde una vida. Si se agota el tiempo, en cualquier nivel, BATMAN pierde una vida.

Ganas puntos cada vez que completas con éxito uno de los niveles.

GANAS PUNTOS DE LA SIGUIENTE MANERA

Niveles 1 y 5

Disparando contra los hombres del JOCKER.

Disparando contra JACK NAPIER (Nivel 1).

Disparando contra el JOCKER (Nivel 5).

Nivel 2

Ganas puntos, avanzando a lo largo de la carretera. Ganas puntos cuando llegas a la BATCUEVA, según la cantidad de tiempo restante.

Nivel 3

La puntuación se basa en la cantidad de tiempo que te lleva encontrar la combinación correcta.

Nivel 4

Ganas puntos por cada globo que sueltas.

TU ENERGIA SE VERA REDUCIDA DE LA SIGUIENTE MANERA

Niveles 1 y 5

Si chocas contra la policía o contra los hombres de JOCKER.

Si te caen gotas de ácido o sufres el impacto de explosiones de gas.

Si caes demasiado deprisa.

Si te balanceas con la cuerda y chocas contra una pared.

Si eres herido por las balas o granadas.

Nivel 2

Si chocas contra otros coches.

Nivel 4

Si golpeas los globos en lugar de cortar las cuerdas.

Si los globos explotan antes de cortar las cuerdas.

EL JUEGO

Sección 1: Fábrica Química Axis

Como BRUCE WAYNE, escuchas que el Comisario Gordon le dice al Alcalde que JACK NAPIER y sus hombres preparan un ataque a la Fábrica Química Axis. Sin perder un segundo, te pones tu traje negro y marchas hacia la fábrica. Una vez dentro de la fábrica dirígete hacia la salida (al igual que hará Napier), que se encuentra en la zona derecha del mapa. A lo largo del camino te enfrentarás a varios criminales, algunos te atacarán cuerpo a cuerpo y otros te dispararán o te lanzarán granadas. Ten cuidado con las filtraciones de gotas ácidas y las explosiones de gas que se producirán en varios puntos del camino.

El blindaje de tu cuerpo te da un cierto grado de protección, pero tu nivel de energía puede disminuir rápidamente si no intentas defenderte.

Utiliza el **BATARANG** para destruir a tus enemigos y la **BATCUERDA** para pasar a niveles superiores. Dispara el dispositivo de rezón, que se encuentra sujeto al cinturón, elévate hacia arriba.

En la última sección de este nivel te enfrentarás a Napier. Si lo vences caerá en una tira de residuos químicos tóxicos que desfigurará su cuerpo y su mente. ¡Has creado al **JOCKER**!

Sección 2: Las calles de GOTHAM CITY (1)

Después de rescatar a Vicki Vale de las garras del **JOCKER** en el Museo Flugelheim, escapa a bordo del **BATMOBILE**.

Mientras te lanzas a toda velocidad por las calles de **GOTHAN CITY**, esquiva los coches del **JOCKER** y de la policía que han bloqueado algunas calles: la policía aún no sabe a qué lado de la ley te encuentras.

Tu **BATMOBILE** está equipado con un sofisticado sistema de radar que indica la dirección que debes tomar para escapar con éxito. Si no mantienes la velocidad, el **JOCKER** te alcanzará e intentará destruir tu **BATMOBILE**. Además, ten cuidado y no choques contra otros coches.

El **BATMOBILE** también dispone de una cuerda y un rezón. Si mientras conduces a gran velocidad quieres girar rápidamente, dispara el rezón sobre una de las farolas que se encuentran en las esquinas de las calles; si haces esto en el momento apropiado, girarás sin perder velocidad.

Sección 3: La BATCUEVA

El **JOCKER** ha inventado un compuesto, "Smilex", que al entrar en contacto destruye a sus víctimas dejándolas con una cadavérica mueca en sus rostros. El **JOCKER** ha mezclado ciertos productos de consumo diario con elementos de este compuesto para formar el Smilex.

Utilizando los potentes ordenadores de la **BATCUEVA** deberás, en un tiempo limitado, determinar qué tres productos contienen esos elementos. Selecciona tres de ellos y la pantalla te indicará cuáles

son los correctos. Selecciona, por proceso de eliminación, el trío exacto de elementos antes de que se agote el tiempo.

Sección 4: Las calles de GOTHAM CITY (2)

El plan más mortal del JOCKER ocurrirá a medianoche en las calles de GOTHAM CITY. El JOCKER ha prometido grandes cantidades de dinero a las gentes de Gotham y las calles de la ciudad están repletas de inocentes ciudadanos. Sin embargo, las cosas no son lo que parecen, y el divertido desfile de carnaval esconde un secreto realmente siniestro.

Dentro de las docenas de globos brillantes hay suficiente gas Smilex para destruir a toda la población de GOTHAM CITY. Estos globos están a punto de explotar.

A bordo del BATWING tu misión consiste en cortar las cuerdas que sujetan los globos con las alas de tu nave. No dejes ninguno, porque si no los globos se autodestruirán y las nubes de gas caerán sobre la población. Además, si en lugar de cortar la cuerda chocas contra el globo, éste se autodestruirá y la nube de gas caerá sobre la gente. Sin embargo, si cortas la cuerda, el globo se perderá en el cielo y el gas se disipará en la atmósfera.

Finalmente como el JOCKER sabe lo que estás haciendo enviará algunos de sus helicópteros para destruirte. Evítalos por encima de todo.

Sección 5: La Catedral

Persigue al JOCKER hasta la Catedral de Gotham. Ten cuidado con los suelos que se desmoronan y esquiva las rabiosas ratas, para enfrentarte finalmente al JOCKER, que se ha subido al tejado. Como en la Fábrica Química deberás utilizar el BATARANG y la Batcuerda para conseguir tu objetivo.

Destruye a JOCKER porque si no escapará en un helicóptero y dominará GOTHAM CITY.

SUGERENCIAS

Niveles 1 y 5

- Control maestro de la Batcuerda.
- Descubre la ruta más rápida para llegar al final.
- Dispara con precisión.

Nivel 2

- No choques contra otros coches.
- Conduce lo más rápido posible.
- Cuando la flecha indica que te acercas a una curva, colócate a un lado de la calle.

Nivel 3

- Utiliza tu cerebro.
- Conduce a toda velocidad (sólo dispones de un minuto).

Nivel 4

- Corta las cuerdas limpiamente.
- No golpees los globos.

CREDITOS

Amstrad

TM & © 1989 DC COMICS INC. Todos los derechos reservados.
© 1989 Ocean Software Limited.

BATMAN, el JOCKER y todos los demás caracteres, slogans, etc., son marcas registradas de DC COMICS INC. Todos los derechos reservados.