

A TODA MÁQUINA

ERBE - OCEAN

ÍNDICE

Batman (Spectrum)	3
Batman (MSX)	8
Batman (Amstrad)	13
Robocop (Spectrum, MSX)	18
Robocop (Amstrad)	22
Robocop (Commodore)	26
Rambo III (MSX)	30
Rambo III (Commodore)	35
Rambo III (Spectrum)	40
Rambo III (Amstrad)	45
Dragonninja (MSX, Spectrum)	50
Dragonninja (Amstrad)	54
Dragonninja (Commodore)	58
Afterburner (Spectrum, Amstrad, Commodore, MSX)	62
Tarjet Renegade (Commodore)	67

INSTRUCCIONES DE CARGA

Spectrum: LOAD "" y ENTER.

Amstrad: CTRL + ENTER.

Commodore: Pulsa SHIFT y RUN/STOP simultáneamente, y luego PLAY en el cassette.

Amstrad Disco: RUN"MENU.

Spectrum +3: Opción Cargador.

MSX: Batman: RUN"CAS: Robocop: BLOAD"CAS:.,R Rambo III: BLOAD"CAS:".R

Dragonninja: RUN' CAS Afterburner: BLOAD "?",R

NOTA IMPORTANTE

Si durante la carga de cualquiera de los juegos aparece en pantalla el mensaje de "REBOBINAR A LA CARA B", lo que debes hacer es detener el cassette, poner el contador a 000 y dejar que continúe cargando por la misma cara. Si una vez cargado el programa el mismo mensaje vuelve a aparecer, rebobina la cinta hasta el 000 del contador.

BATMAN

SPECTRUM

CONTROLES

Menú: Usa cualquier tecla salvo ENTER o SHIFT para mover el cursor Bat. Usa ENTER para confirmar la selección hecha con el cursor. Cuando proceda, vuelve al menú principal pulsando.

Menú de Joystick (sólo hay una oportunidad para usarlo):

- a) KEYS/KEY JOYSTICK: Usa esta opción para el teclado, el interface II y el joystick tipo cursor.
- b) KEMPSTON JOYSTICK: Sólo Kempston portal 31 c).
- c) FULLER JOYSTICK: Sólo Fuller portal 7f.

Menú Principal:

- a) PLAY THE GAME (Jugar): Esto te permite comenzar una partida nueva o si hay una partida en curso, volver a dicha partida.
- b) SELECT THE KEYS (Selecciona las teclas): Te permite seleccionar tus teclas preferidas o el tipo de joystick.
- c) ADJUST SOUND (Ajustar sonido). Elige entre tres niveles de volumen.
- d) CONTROL SENSITIVITY (Controlar sensibilidad). Te permite ajustar el nivel de sensibilidad del teclado o joystick.

Menú de teclas: Es importante usar esta opción correctamente. Sigue atentamente las indicaciones de la pantalla.

Paso a) Mueve el cursor hasta la altura del control en el que deseas cambiar las teclas.

Paso b) Pulsa ENTER. Esto borra todas las teclas actuales.

Paso c) Pulsa las teclas que quieras poner, que irán apareciendo en pantalla. Si quieres usar la tecla ENTER, púlsala primero. Nota: Si pulsas accidentalmente una tecla equivocada, sigue hasta el paso d) y luego vuelve al b) (es decir, pulsa ENTER dos veces).

Paso d) Cuando hayas seleccionado todas las teclas, pulsa ENTER.

Paso e) Si quieres cambiar más controles, vuelve al paso a); si no, pulsa SHIFT y volverás al Menú Principal.

Menú de Sonido: Hay tres niveles distintos de volumen en este juego. Son bandas sonoras distintas, más que cambios de volumen. Puedes elegir entre:

- Ruido de fondo y sonido del juego.
- Sonido del juego.
- Silencio.

MENÚ DE CONTROL DE SENSIBILIDAD

Esto te permitirá ir aumentando tu habilidad en el control de los mandos. La diferencia principal estriba en cómo se interpreta el movimiento diagonal. El nivel que elige el ordenador automáticamente es el Bajo, y es el que se recomienda para empezar. Los controles iniciales son los siguientes:

Izquierda: O.

Derecha: P.

Arriba: Q.

Abajo: A.

Salto: Space, Symbol, Shift, M, N, B, O.

6: Joystick izquierda.

7: Joystick derecha.

9: Joystick arriba.

8: Joystick abajo.

Joystick disparo.

Llevar: Space, Caps, Shift, Z, X, C, V.

Pausa: 1.

NOTAS:

Batman está en las Bati-Cuevas debajo de Gotham City. Robin ha sido capturado por los enemigos de Batman, sobre todo el Jocker, ayudado por el Riddler. La única posibilidad de escapar es ensamblar el Baticraft, cuyas piezas se hallan dispersadas por las catacumbas, y salir en él para rescatar a Robin.

El Jocker y Riddler harán todo lo que puedan para evitar que Batman rescate a Robin, y le pondrán por el camino varios matones y obstáculos que harán que Batman necesite todos sus poderes mentales y físicos para complementar su misión.

El Jocker y el Riddler no aparecen en el juego "en persona", ya que Batman les conoce de sobra. A los que no conoce son a los matones, lo que le causará grandes dificultades.

Baja por el Batipalo hacia su guarida, pero antes de marcharse debe recoger su equipo, que incluye Batibolas, Baticinturón y Batibolso, que necesitará para enfrentarse con sus enemigos. Hasta que haya recogido todos estos artículos, no podrá empezar a buscar las piezas del Baticraft.

El Jocker enviará todo tipo de malvados desconocidos contra Batman, mientras éste busca las piezas de su vehículo. Al ir pasando por las 150 catacumbas, también se encontrará con acertijos y objetos que le serán igualmente desconocidos. Algunos de estos objetos los necesitará para usarlos en su misión, pero otros le resultarán mortales. Batman tendrá que usar todos sus poderes de deducción para decidir cuáles objetos debe coger y cuáles no tocar.

Una vez que haya localizado las siete piezas del Baticraft, Batman tendrá que buscar la rampa de lanzamiento, donde podrá poner los motores en marcha y partir en su misión de rescate. Para ayudar a Batman en sus tareas más difíciles, durante sus viajes podrá recoger poderes extraordinarios. Estos poderes no son infinitos, pero le darán a Batman la energía suficiente durante un rato. Ni que decir tiene que Riddler ha puesto las cosas aún más difíciles, colocando imitaciones de los poderes que tienen el efecto totalmente opuesto, es decir, que si Batman los coge, perderá todas las energías extra que haya podido recoger anteriormente. Batman puede incrementar el número de vidas, correr más deprisa, saltar más alto o defenderse totalmente del ataque de los matones.

Si cogiera un artículo de los puestos por el Riddler, perderá todos estos poderes extraordinarios y tendrá que buscarlos de nuevo.

El objeto del juego es ensamblar el Baticraft con éxito.

EQUIPO BATMAN

Estos cuatro artículos deben ser recogidos antes de empezar Batman su tarea. Se verán en la parte inferior derecha de la pantalla, y se verán más iluminados cuando se recojan.

BATIBOTAS: Le permiten saltar a Batman.

BATIBOLSO: Permite a Batman recoger y llevar artículos. Pulsa LLEVAR de nuevo para soltarlos.

Nota: No se pueden sacar los artículos del sitio en que se encontraron.

BATIMOTOR: Le permite a Batman tener control horizontal al moverse, pero no afecta para nada a la velocidad de la caída.

BATICINTURON: Reduce a la mitad la velocidad de las caídas.

PODERES EXTRAORDINARIOS

Batman puede recoger estos poderes durante sus viajes. No duran para siempre, pero le ayudarán a Batman en sus peleas con los matones. Se puede ver la situación de estos poderes en la parte inferior izquierda de la pantalla. Hay cuatro poderes que debe recoger y un quinto que neutraliza los demás.

VIDA EXTRA: Incrementa el número de vidas. (El número total de vidas se ve debajo del símbolo Batman, en la parte inferior izquierda de la pantalla.)

ENERGIA: Si coge uno de éstos, Batman podrá viajar a una velocidad muy superior a la habitual durante un rato. El número de pasos de alta velocidad que quedan se ven debajo del dibujo de un rayo.

PANTALLAS: Estas le hacen invulnerable durante un cierto tiempo. El tiempo que queda hasta que se agoten se ve debajo del dibujo de la pantalla.

SALTO: Permite que Batman salte al doble de la altura normal. Los saltos que quedan se pueden ver debajo del dibujo del muelle.

NEUTRALIZADOR: Evítalos a toda costa. Si coges uno de éstos, todos los poderes extra de Batman se esfumarán.

BATISEÑALES

En varias posiciones se encuentran las Batisenales.

Tócalas y desaparecerán. Al hacerlo se grabará la situación de la partida (cuántas vidas quedan, las piezas recogidas, etc.). Esto te permitirá volver a tu partida más adelante en el mismo punto si perdieras todas tus vidas. Las señales están hechas de tal manera que cada vez que localices una, la partida queda grabada para su uso en el futuro.

La partida cubre 150 habitaciones en 9 niveles, y se puede hacer un mapa sin mayor dificultad.

SUGERENCIAS

1. Usa el espaciador tanto para recoger como para saltar (deja esta tecla sin modificar, al principio). Pero deja una tecla sólo para llevar y otra sólo para saltar. Por ejemplo:

Disparo, N, M, B, O, y SIMBOL SHIFT	Salto sólo
Espaciador	Salto y llevar
Caps Shift, Z, X, C, V	Llevar sólo
2. Para ciertos saltos será necesario estar en el mismísimo borde de la Baticapa; necesitarás practicar, ¡sin duda!
3. Acuérdate de recoger las Batisenales según las encuentras, para que si pierdes todas tus vidas puedas volver a la última señal recogida.
4. No escojas Shift como tecla de pausa (ni Break en el 128K), puesto que no sería difícil que abortaras accidentalmente la partida.
5. Para recoger un objeto debes estar encima de él.
6. Ojo a la diferencia entre coger y empujar. Ciertos objetos habrá que empujarlos, por ejemplo, las piezas del Baticraft.

BATMAN

MSX

CONTROLES

Menú: Usa cualquier tecla salvo RETURN o SHIFT para mover el cursor Bat. Usa RETURN para confirmar la selección hecha con el cursor. Cuando proceda, vuelve al menú principal pulsando SHIFT.

Menú Principal:

- a) PLAY THE GAME (Jugar): Esto te permite comenzar una partida nueva o si hay una partida en curso, volver a dicha partida.
- b) SELECT THE KEYS (Selecciona las teclas): Te permite seleccionar tus teclas preferidas o el tipo de joystick.
- c) ADJUST SOUND (Ajustar sonido). Elige entre tres niveles de volumen.
- d) CONTROL SENSITMTY (Controlar sensibilidad). Te permite ajustar el nivel de sensibilidad del teclado o joystick.

Menú de teclas: Es importante usar esta opción correctamente. Sigue atentamente las indicaciones de la pantalla.

Paso a) Mueve el cursor hasta la altura del control en el que deseas cambiar las teclas.

Paso b) Pulsa RETURN. Esto borra todas las teclas actuales.

Paso c) Pulsa las teclas que quieras poner, que irán apareciendo en pantalla. Si quieres usar la tecla RETURN, púlsala primero. Nota: Si pulsas accidentalmente una tecla equivocada, sigue hasta el paso d) y luego vuelve al b) (es decir, pulsa RETURN dos veces).

Paso d) Cuando hayas seleccionado todas las teclas, pulsa RETURN.

Paso e) Si quieres cambiar más controles, vuelve al paso a); si no, pulsa SHIFT y volverás al Menú Principal.

Menú de Sonido: Hay tres niveles distintos de volumen en este juego. Son bandas sonoras distintas, más que cambios de volumen. Puedes elegir entre:

- Ruido de fondo y sonido del juego.
- Sonido del juego.
- Silencio.

MENU DE CONTROL DE SENSIBILIDAD

Esto te permitirá ir aumentando tu habilidad en el control de los mandos. La diferencia principal estriba en cómo se interpreta el movimiento diagonal. El nivel que elige el ordenador automáticamente es el Bajo, y es el que se recomienda para empezar. Los controles iniciales son los siguientes:

IZQUIERDA	Cursor izquierda	Joystick izquierda
DERECHA	Cursor derecha	Joystick derecha
ARRIBA	Cursor arriba	Joystick arriba
ABAJO	Cursor abajo	Joystick abajo
SALTO	SELECT	
LLEVAR	SPACE/GRAPHICS	
SALTO/LLEVAR	CODE	
PAUSA	ESC/STOP	

NOTAS:

1. CODE está definido como Salto y Llevar, lo cual permite ambas acciones simultáneas con pulsar una sola tecla.
2. Si quieres terminar la partida en curso, pulsa PAUSA (ESC/ STOP) y sigue las instrucciones.

EL JUEGO

Batman está en las Bati-Cuevas debajo de Gotham City. Robin ha sido capturado por los enemigos de Batman, sobre todo el Jocker, ayudado por el Riddler. La única posibilidad de escapar es ensamblar el Baticraft, cuyas piezas se hallan dispersadas por las catacumbas, y salir en él para rescatar a Robin.

El Jocker y Riddler harán todo lo que puedan para evitar que Batman rescate a Robin, y le pondrán por el camino varios matones y obstáculos que harán que Batman necesite todos sus poderes mentales y físicos para complementar su misión.

El Jocker y el Riddler no aparecen en el juego "en persona", ya que Batman les conoce de sobra. A los que no conoce son a los matones, lo que le causará grandes dificultades.

Baja por el Batipalo hacia su guarida, pero antes de marcharse, debe recoger su equipo, que incluye Batibolas, Baticinturón y Batibolso, que necesitará para enfrentarse con sus enemigos. Hasta que no haya recogido todos estos artículos, no podrá empezar a buscar las piezas del Baticraft.

El Jocker enriará todo tipo de malvados desconocidos contra Batman, mientras éste busca las piezas de su vehículo. Al ir pasando por las 150 catacumbas, también se encontrará con acertijos y objetos que le serán igualmente desconocidos. Algunos de estos objetos los necesitará para usarlos en su misión, pero otros le resultarán mortales. Batman tendrá que usar todos sus poderes de deducción para decidir cuáles objetos debe coger y cuáles no tocar.

Una vez que haya localizado las siete piezas del Baticraft, Batman tendrá que buscar la rampa de lanzamiento, donde podrá poner los motores en marcha y partir en su misión de rescate. Para ayudar a Batman en sus tareas más difíciles, durante sus viajes podrá recoger poderes extraordinarios. Estos poderes no son infinitos, pero le darán a Batman la energía suficiente durante un rato. Ni que decir tiene que Riddler ha puesto las cosas aún más difíciles, colocando imitaciones de los poderes que tienen el efecto totalmente opuesto, es decir, que si Batman los coge, perderá todas las energías extra que haya podido recoger anteriormente. Batman puede incrementar el número de vidas, correr más deprisa, saltar más alto o defenderse totalmente del ataque de los matones. Si cogiera un artículo de los puestos por el Riddler, perderá todos estos poderes extraordinarios y tendrá que buscarlos de nuevo.

El objeto del juego es ensamblar el Baticraft con éxito.

EQUIPO BATMAN

Estos cuatro artículos deben ser recogidos antes de empezar Batman su tarea. Se verán en la parte inferior derecha de la pantalla, y se verán más iluminados cuando se recojan.

BATIBOTAS: Le permiten saltar a Batman.

BATIBOLSO: Permite a Batman recoger y llevar artículos. Pulsa Llevar de nuevo para soltarlos.

Nota: No se pueden sacar los artículos del sitio en que se encontraron.

BATIMOTOR: Le permite a Batman tener control horizontal al moverse, pero no afecta para nada a la velocidad de la caída.

BATICINTURON: Reduce a la mitad la velocidad de las caídas.

PODERES EXTRAORDINARIOS

Batman puede recoger estos poderes durante sus viajes. No duran para siempre, pero le ayudarán a Batman en sus peleas con los matones. Se puede ver la situación de estos poderes en la parte inferior izquierda de la pantalla. Hay cuatro poderes que debe recoger y un quinto que neutraliza los demás.

VIDA EXTRA: Incrementa el número de vidas. (El número total de vidas se ve debajo del símbolo Batman, en la parte inferior izquierda de la pantalla.)

ENERGIA: Si coge uno de éstos, Batman podrá viajar a una velocidad muy superior a la habitual durante un rato. El número de pasos de alta velocidad que quedan se ven debajo del dibujo de un rayo.

PANTALLAS: Estas le hacen invulnerable durante un cierto tiempo. El tiempo que queda hasta que se agoten se ve debajo del dibujo de la pantalla.

SALTO: Permite que Batman salte al doble de la altura normal. Los saltos que quedan se pueden ver debajo del dibujo del muelle.

NEUTRALIZADOR: Evítalos a toda costa. Si coges uno de éstos, todos los poderes extra de Batman se esfumarán.

BATISEÑALES

En varias posiciones se encuentran las Batiseñales.

Tócalas y desaparecerán. Al hacerlo se grabará la situación de la partida (cuántas vidas quedan, las piezas recogidas, etc.). Esto te permitirá volver a tu partida más adelante en el mismo punto si perdieras todas tus vidas. Las señales están hechas de tal manera que cada vez que localices una, la partida queda grabada para su uso en el futuro. La partida cubre 150 habitaciones en 9 niveles, y se puede hacer un mapa sin mayor dificultad.

SUGERENCIAS

1. Usa el espaciador tanto para coger como para saltar (dejar esta tecla sin modificar, al principio). Pero deja una tecla sólo para llevar y otra sólo para saltar. Por ejemplo:
 SELECT: Sólo salto.
 SPACE/GRAPHICS: Sólo llevar.
 CODE: Salto y llevar.
2. Para ciertos saltos será necesario estar en el mismísimo borde de la Baticapa; necesitarás practicar, ¡sin duda!
3. Acuérdate de recoger las Batiseñales según las encuentras, para que si pierdes todas tus vidas puedas volver a la última señal recogida.
4. No escojas Shift como tecla de pausa, puesto que no sería difícil que abortaras accidentalmente la partida.
5. Para recoger un objeto debes estar encima de él.
6. Ojo a la diferencia entre coger y empujar. Ciertos objetos habrá que empujarlos, por ejemplo, las piezas del Baticraft.

BATMAN

AMSTRAD

CONTROLES

Menú: Usa cualquier tecla salvo ENTER o SHIFT para mover el cursor Bat. Usa ENTER para confirmar la selección hecha con el cursor. Cuando proceda, vuelve al menú principal pulsando SHIFT.

Menú Principal:

- a) PLAY THE GAME (Jugar): Esto te permite comenzar una partida nueva o si hay una partida en curso, volver a dicha partida.
- b) SELECT THE KEYS (Selecciona las teclas): Te permite seleccionar tus teclas preferidas o el tipo de joystick.
- c) ADJUST SOUND (Ajustar sonido). Elige entre tres niveles de volumen.
- d) CONTROL SENSITIVITY (Controlar sensibilidad). Te permite ajustar el nivel de sensibilidad del teclado o joystick.

Menú de teclas: Es importante usar esta opción correctamente. Sigue atentamente las indicaciones de la pantalla.

Paso a) Mueve el cursor hasta la altura del control en el que deseas cambiar las teclas.

Paso b) Pulsa ENTER. Esto borra todas las teclas actuales.

Paso c) Pulsa las teclas que quieras poner, que irán apareciendo en pantalla. Si quieres usar la tecla ENTER, púlsala primero. Nota: Si pulsas accidentalmente una tecla equivocada, sigue hasta el paso d) y luego vuelve al b) (es decir, pulsa RETURN dos veces).

Paso d) Cuando hayas seleccionado todas las teclas, pulsa ENTER.

Paso e) Si quieres cambiar más controles, vuelve al paso a); si no, pulsa SHIFT y volverás al Menú Principal.

Menú de Sonido: Hay tres niveles distintos de volumen en este juego. Son bandas sonoras distintas, más que cambios de volumen. Puedes elegir entre:

- Ruido de fondo y sonido del juego.
- Sonido del juego.
- Silencio.

MENÚ DE CONTROL DE SENSIBILIDAD

Esto te permitirá ir aumentando tu habilidad en el control de los mandos. La diferencia principal estriba en cómo se interpreta el movimiento diagonal. El nivel que elige el ordenador automáticamente es el Bajo, y es el que se recomienda para empezar. Los controles iniciales son los siguientes:

IZQUIERDA	Cursor izquierda	Joystick izquierda
DERECHA	Cursor derecha	Joystick derecha
ARRIBA	Cursor arriba	Joystick arriba
ABAJO	Cursor abajo	Joystick abajo
SALTO	SPACE o COPY	Joystick disparo
LLEVAR	SPACE	f, fENTER, f6, f5, f4, f3, f2

PAUSA

ESC

NOTA:

Space es tanto Salto como Salto y Llevar. Esto permite hacer las dos cosas con una pulsación de tecla. Si pulsas ESC, y paras el juego, vuelves al Menú, donde podrás volver al comienzo o seguir la partida.

EL JUEGO

Batman está en las Bati-Cuevas debajo de Gotham City. Robin ha sido capturado por los enemigos de Batman, sobre todo el Jocker, ayudado por el Riddler. La única posibilidad de escapar es ensamblar el Baticraft, cuyas piezas se hayan dispersadas por las catacumbas, y salir en él para rescatar a Robin.

El Jocker y Riddler harán todo lo que puedan para evitar que Batman rescate a Robin, y le pondrán por el camino varios matones y obstáculos que harán que Batman necesite todos sus poderes mentales y físicos para complementar su misión.

El Jocker y el Riddler no aparecen en el juego "en persona", ya ya que Batman les conoce de sobra. A los que no conoce son a los matones, lo que le causará grandes dificultades.

Baja por el Batipalo hacia su guarida, pero antes de marcharse, debe recoger su equipo, que incluye Batibolas, Baticinturón y Batibolso, que necesitará para enfrentarse con sus enemigos. Hasta que no haya recogido todos estos artículos, no podrá empezar a buscar las piezas del Baticraft.

El Jocker enriará todo tipo de malvados desconocidos contra Batman, mientras éste busca las piezas de su vehículo. Al ir pasando por las 150 catacumbas, también se encontrará con acertijos y objetos que le serán igualmente desconocidos. Algunos de estos objetos los necesitará para usarlos en su misión, pero otros le resultarán mortales. Batman tendrá que usar todos sus poderes de deducción para decidir cuáles objetos debe coger y cuáles no tocar.

Una vez que haya localizado las siete piezas del Baticraft, Batman tendrá que buscar la rampa de lanzamiento, donde podrá poner los motores en marcha y partir en su misión de rescate. Para ayudar a Batman en sus tareas más difíciles, durante sus viajes podrá recoger poderes extraordinarios. Estos poderes no son infinitos, pero le darán a Batman la energía suficiente durante un rato. Ni que decir tiene que Riddler ha puesto las cosas aún más difíciles, colocando imitaciones de los poderes que tienen el efecto totalmente opuesto, es decir, que si Batman los coge, perderá todas las energías extra que haya podido recoger anteriormente. Batman puede incrementar el número de vidas, correr más deprisa, saltar más alto o defenderse totalmente del ataque de los matones. Si cogiera un artículo de los puestos por el Riddler, perderá todos estos poderes extraordinarios y tendrá que buscarlos de nuevo.

El objeto del juego es ensamblar el Baticraft con éxito.

EQUIPO BATMAN

Estos cuatro artículos deben ser recogidos antes de empezar Batman su tarea. Se verán en la parte inferior derecha de la pantalla, y se verán más iluminados cuando se recojan.

BATIBOTAS: Le permiten saltar a Batman.

BATIBOLSO: Permite a Batman recoger y llevar artículos. Pulsa Llevar de nuevo para soltarlos..

Nota: No se pueden sacar los artículos del sitio en que se encontraron.

BATIMOTOR: Le permite a Batman tener control horizontal al moverse, pero no afecta para nada a la velocidad de la caída.

BATICINTURON: Reduce a la mitad la velocidad de las caídas.

PODERES EXTRAORDINARIOS

Batman puede recoger estos poderes durante sus viajes. No duran para siempre, pero le ayudarán a Batman en sus peleas con los matones. Se puede ver la situación de estos poderes en la parte inferior izquierda de la pantalla. Hay cuatro poderes que debe recoger y un quinto que neutraliza los demás.

VIDA EXTRA: Incrementa el número de vidas. (El número total de vidas se ve debajo del símbolo Batman, en la parte inferior izquierda de la pantalla.)

ENERGIA: Si coge uno de éstos, Batman podrá viajar a una velocidad muy superior a la habitual durante un rato. El número de pasos de alta velocidad que quedan se ven debajo del dibujo de un rayo.

PANTALLAS: Estas le hacen invulnerable durante un cierto tiempo. El tiempo que queda hasta que se agoten se ve debajo del dibujo de la pantalla.

SALTO: Permite que Batman salte al doble de la altura normal. Los saltos que quedan se pueden ver debajo del dibujo del muelle.

NEUTRALIZADOR: Evítalos a toda costa. Si coges uno de éstos, todos los poderes extra de Batman se esfumarán.

BATISEÑALES

En varias posiciones se encuentran las Batiseñales.

Tócalas y desaparecerán. Al hacerlo se grabará la situación de la partida (cuántas vidas queda, las piezas recogidas, etc.). Esto te permitirá volver a tu partida más adelante en el mismo punto si perdieras todas tus vidas. Las señales están hechas de tal manera que cada vez que localices una, la partida queda grabada para su uso en el futuro.

La partida cubre 150 habitaciones en 9 niveles, y se puede hacer un mapa sin mayor dificultad.

SUGERENCIAS

1. Usa el espaciador tanto para coger como para saltar (deja esta tecla sin modificar, al principio). Pero deja una tecla sólo para llevar y otra sólo para saltar. Por ejemplo:

a. Disparo, COPY	Salto sólo
b. Espaciador	Salto y llevar
c. Llevar sólo	f, fEnter, f6, f5, f4, f3, f2, f1, 0
2. Para ciertos saltos será necesario estar en el mismísimo borde de la Baticapa; necesitarás practicar, ¡sin dudal
3. Acuérdate de recoger las Batiseñales según las encuentras, para que si pierdes todas tus vidas puedas volver a la última señal recogida.
4. No escojas Shift como tecla de pausa, puesto que no sería difícil que abortaras accidentalmente la partida.
5. Para recoger un objeto debes estar encima de él.
6. Ojo a la diferencia entre recoger y empujar. Ciertos objetos habrá que empujarlos, por ejemplo» las piezas del Baticraft.

© 1986 Ocean Software Limited

ROBOCOP

SPECTRUM, MSX

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 esperaban 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.

CONTROLES

Kempston.

Sinclair: puerta 1.

Teclado totalmente redefinible.

TECLADO

Q: Arriba.

A: Abajo.

O: Izquierda.

P: Derecha.

Espacio: Disparo/puñetazo.

S: Pausa.

El disparo normalmente dispara una bala, pero si hay algún maleante al lado de ROBOCOP, le pegará un puñetazo, guardando la munición para otro momento.

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 drogas irás a arrestar a Dick Jones, el cerebro de la banda, en el cuartel general de OCP. Sin embargo, la directiva 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.

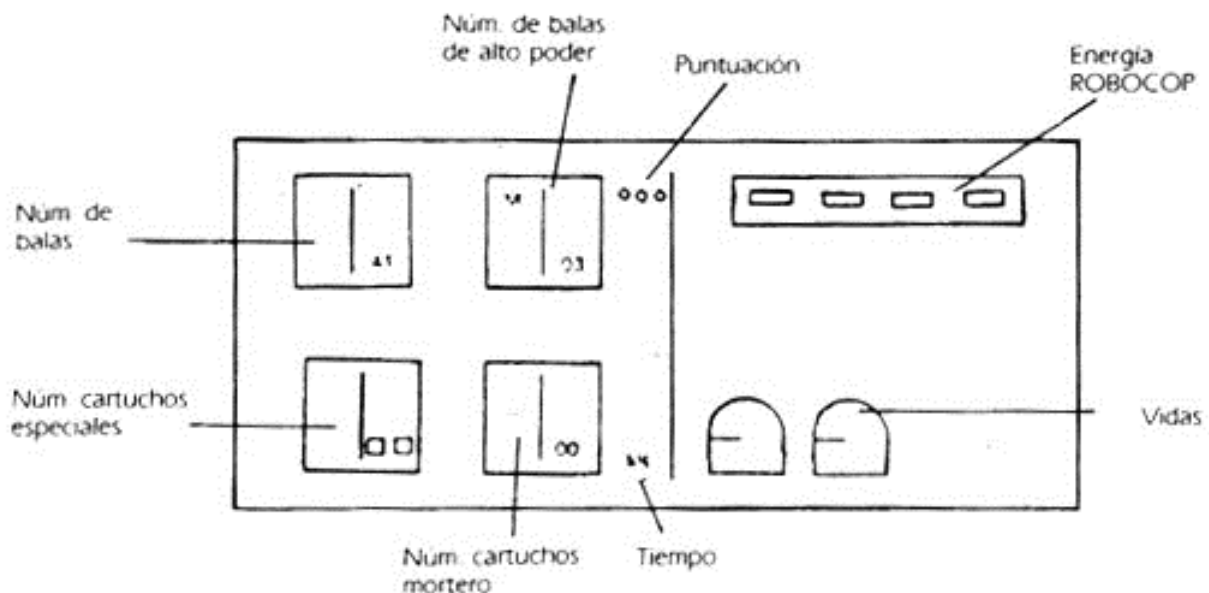
Nivel 8

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

Conserva tu munición. Si se te acaba, sólo podrás defenderte a puñetazos.

Los criminales siguen siempre una misma línea para atacar; por tanto, intenta recordar lo que pasó en el mismo sitio la última vez.

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

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 esperaban 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.

CONTROLES

Joystick puerta 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 toparás 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 drogas irás a arrestar a Dick Jones, el cerebro de la banda, en el cuartel general de OCP. Sin embargo, la directiva 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

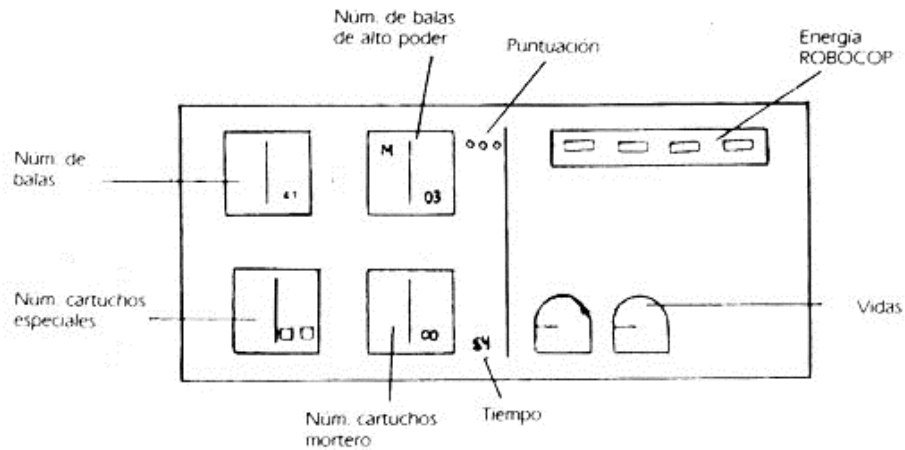
Consigues escapar a un vertedero con el oficial Lewis, donde recobras energías y descansas... Pero no por mucho tiempo, porque Dick Jones ha mandado al resto de la banda detrás tuyo, armados con escopetas militares "Manta". Si matas a alguno de ellos podrás utilizar su escopeta.

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.



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

ROBOCOP

COMMODORE

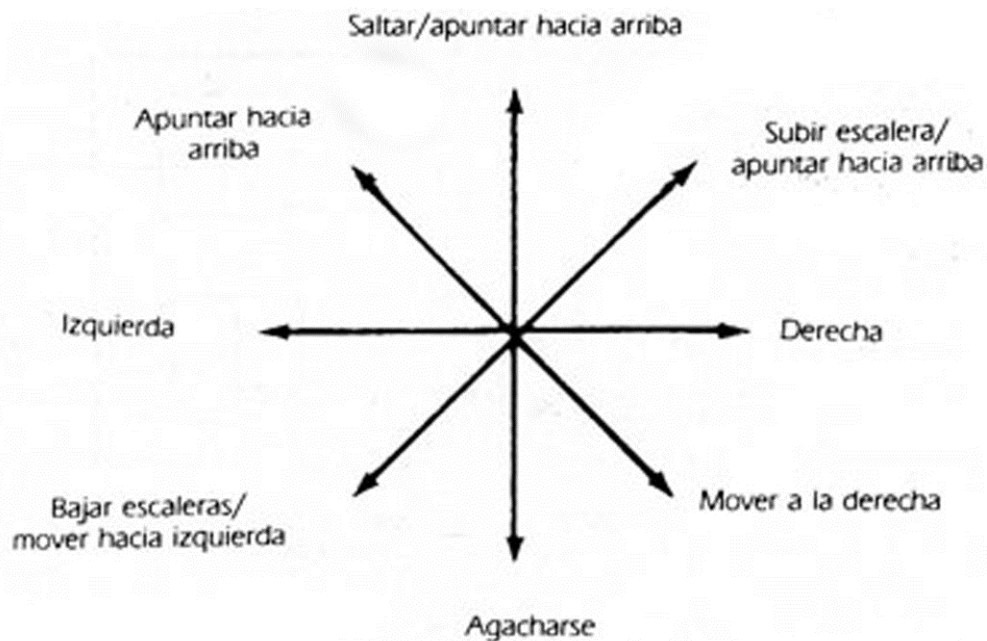
Con el patrullero Murphy ya son 32 los policías asesinados en Detroit desde que la compañía Security Concepts Inc. se hizo cargo del departamento de policía. Es la oportunidad que esperaban los OCP...

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.

CONTROLES

Barra espaciadora: Pausa/quitar pausa.

RUN/STOP: Abortar juego.



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

Intenta encontrar el retrato-robot correspondiente a la foto que tienes. Si lo consigues, descubrirás el nombre del asesino de 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 drogas irás a arrestar a Dick Jones, el cerebro de la banda, en el cuartel general de OCP. Sin embargo, la directiva 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.

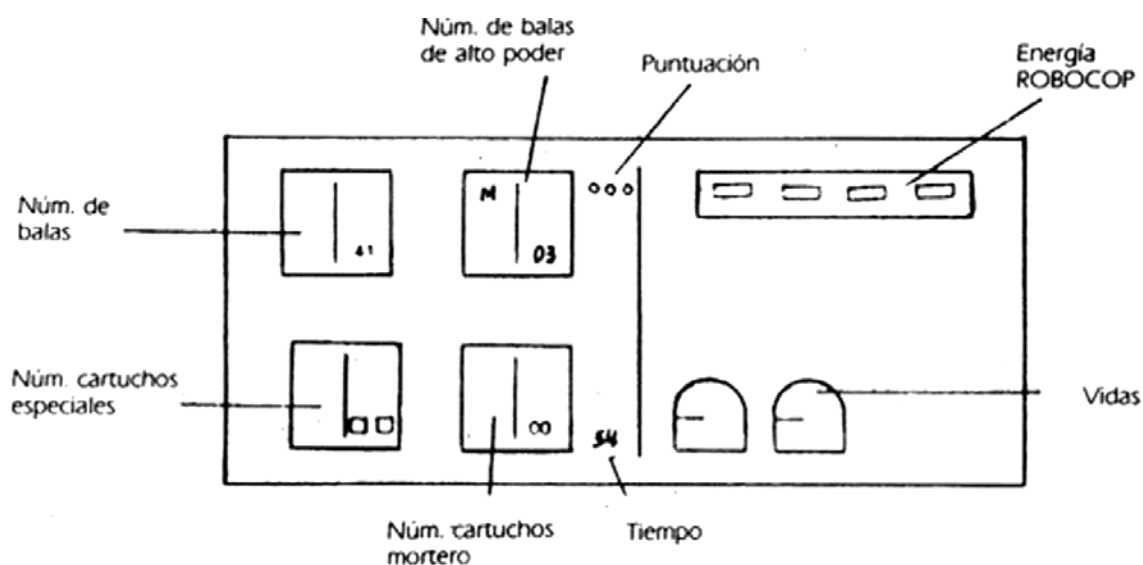
Nivel 8

Intenta ser más hábil que tus adversarios cuando huyas de ellos.

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:

20 puntos por darle a un enemigo.

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 & © 1987 Orion Pictures Corporation

Todos los derechos reservados

RAMBO III

MSX

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.

CONTROLES

Juego para un jugador

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.

O: Pausa... Cualquier tecla para continuar.

STATUS Y PUNTUACION

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

- Status de munición y armas
- 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 dónde 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. Puedes 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.

ENERGIA

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 dé 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

Una vez que haya rescatado al Coronel, Rambo debe escapar del fuerte, dejando que el Coronel se reúna con los soldados afganos. Debe ir hacia el Norte, donde le espera la última parte de su misión.

CONTROLES

Igual que sección 1.

STATUS Y PUNTUACION

Igual que sección 1.

PISTAS Y SUGERENCIAS

1. Tendrás más bonificación al terminar cada sección, según lo rápido que seas.
2. Todos 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 PUNTUACION

Igual que en la sección 1.

DESCRIPCION DEL 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.

RAMBO III

COMMODORE

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.

CONTROLES

Utiliza el joystick en la puerta 2.

Arriba: Mueve hacia arriba.

Abajo: Mueve hacia abajo.

Izquierda: Mueve hacia la izquierda.

Derecha: Mueve hacia la derecha.

Disparo: Hace uso del arma que lleves en ese momento.

TECLADO

F1: Música y sonido encendidos.

F3: Sólo efectos de sonido.

F7: Pantalla de inventario.

RUN/STOP: Abortar el juego.

ESPACIO: Recoger objeto/cambiar de objeto en el inventario.

RETURN: Usar objeto.

W: Cambiar de arma.

X: Mover el inventario hacia la izquierda.

Z: Mover el inventario hacia la derecha.

STATUS Y PUNTUACION

Descripción del panel.

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

- Armas y municiones (caja azul).
- Inventario (cajas azul y morado).
- Puntuación.
- Energía.

ARMAS

La caja azul contiene el arma que Rambo está utilizando en ese momento. Puede encontrar cinco armas diferentes, que son:

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

Rambo puede tener todas estas armas al mismo tiempo en el inventario de armas. Para cambiar de arma usa la tecla W y aparecerá la nueva arma.

El cuchillo, las flechas y la pistola (si se utiliza con silenciador) son armas silenciosas y no harán saltar las alarmas. Las flechas explosivas, la ametralladora y la pistola sin silenciador sí las harán saltar. Si suenan las alarmas, los guardas te detectarán y correrán al ataque, dificultando tu labor. En cuanto cambies a un arma silenciosa se apagará la alarma.

MUNICION

Rambo tiene una cantidad limitada de munición para cualquier arma que encuentre, excepto el cuchillo, que sólo se utiliza para combate cuerpo a cuerpo. La munición que queda aparece bajo la caja que muestra el arma utilizada. Puedes conseguir más munición encontrando a un AMMO BOX.

INVENTARIO

Las tres cajas en el panel, una morada y dos rojas, muestran tres de los objetos que lleva Rambo. Puede llevar hasta diez objetos a la vez. Puedes ver qué más lleva moviendo el inventario a izquierda y derecha por medio de las teclas X y Z o accediendo a la pantalla de inventario usando la tecla F7. La pantalla de inventario muestra todo lo que lleva Rambo.

Puedes seleccionar un objeto moviendo el inventario hasta que la caja central (morada) esté vacía, colocando a Rambo al lado del objeto y pulsando la barra espaciadora. El objeto aparecerá ahora en la caja morada, a menos que sea un arma, en cuyo caso aparecerá en el inventario de armas.

PUNTUACION

Tu puntuación aumenta disparando a soldados enemigos. Tendrás grandes bonificaciones encontrando y liberando prisioneros afganos y rescatando al Coronel Trantman.

ENERGIA

La cara/calavera en la parte derecha del panel muestra el nivel de energía de Rambo. Cuanto más se transforme en calavera, más débil está. Cuando se convierta totalmente en calavera. Rambo morirá.

OBJETOS

Los objetos están repartidos por el fuerte y los alrededores. Son los siguientes: 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.

Al recoger estos objetos aparecerán en el inventario. Para utilizar un objeto muévelo a la caja central del panel (morada) y pulsa la tecla USE.

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 PUNTUACION

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 PUNTUACION

Igual que en la sección 1.

DESCRIPCION DEL 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

RAMBO III

SPECTRUM

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.

CONTROLES

Juego para un jugador

El juego se controla con Sinclair Joystick, Kempston Joystick, teclas de cursor 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.

O: Pausa... Cualquier tecla para continuar.

STATUS Y PUNTUACION

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

- Status de munición y armas.
- 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 dónde 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. Puedes 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.

PUNTUACION

Tu puntuación aumenta disparando a soldados enemigos. Conseguirás grandes bonificaciones encontrando y liberando prisioneros afganos y rescatando al Coronel Trantman.

ENERGIA

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

Una vez que haya rescatado al Coronel, Rambo debe escapar del fuerte, dejando que el Coronel se reúna con los soldados afganos. Debe ir hacia el Norte, donde le espera la última parte de su misión.

CONTROLES

Igual que sección I.

STATUS Y PUNTUACION

Igual que sección 1.

PISTAS Y SUGERENCIAS

1. Tendrás más bonificación al terminar cada sección, según lo rápido que seas.
2. Todos 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 PUNTUACION

Igual que en la sección 1.

DESCRIPCION DEL 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

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.

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.

O: Pausa... Cualquier tecla para continuar.

STATUS Y PUNTUACION

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

- Status de munición y armas.
- 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 dónde 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. Puedes 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.

PUNTUACION

Tu puntuación aumenta disparando a soldados enemigos. Conseguirás grandes bonificaciones encontrando y liberando prisioneros afganos y rescatando al Coronel Trantman.

ENERGIA

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 PUNTUACION

Igual que sección 1.

PISTAS Y SUGERENCIAS

Todos los guardas va 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 PUNTUACION

Igual que en la sección 1.

DESCRIPCION DEL 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 1 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

DRAGONNINJA

MSX
SPECTRUM, SPECTRUM +3

El último gran lanzamiento de Data East llega repleto de emocionantes y arriesgadas aventuras. Siete niveles de dificultad con violentas y salvajes batallas de lucha que deberás superar una tras otra.

Pon a prueba tus habilidades en las artes marciales: puñetazo, patada, salto, patada al aire, superpuñetazo y utiliza los poderes especiales Ninja.

En tu lucha por la supremacía te enfrentas a cuatro tipos de asesinos Ninja que son muy hábiles y peligrosos. Además, para animar la partida, hay Luchadoras Acrobáticas y feroces Perros Guardianes.

Para pasar al nivel siguiente deberás destruir al Maestro Ninja. Algunos ejemplos de estos luchadores superhombres son: el Gordo Lanzallamas, el Gigante Blindado y el espantoso Olant Ninja, que tiene la manía de multiplicarse repentinamente en un ejército completo.

¿Éxito en la misión? Aún no, antes de terminar rescata al presidente de los Estados Unidos de las garras de estos malvados luchadores y llévalo a un lugar seguro.

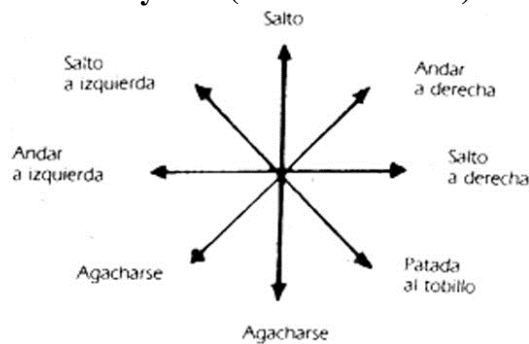
Dragón Ninja, la conversión de juegos de Arcade más esperada de la temporada, ¡Especialmente diseñado para darle unas cuantas patadas a tu ordenador!

CONTROLES

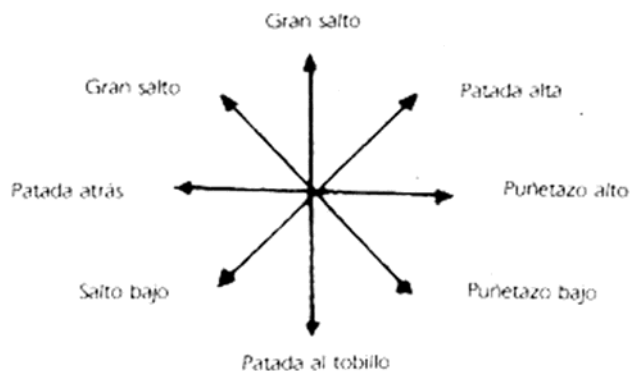
Cassette Spectrum .

Teclado redefinible. Joystick Cursor y Sinclair.

Joystick (hacia la derecha)



Con el botón disparo pulsado



Nota: Joystick en la puerta 1, un solo jugador. Para cargar el Superpuñetazo mantén pulsado el botón disparo durante unos segundos y suéltalo para accionarlo.

EL JUEGO

Ábrete camino por cada una de las pantallas y lucha una y otra vez contra cada uno de tus adversarios. Avanzas a izquierda o derecha dependiendo del nivel.

Al final de cada nivel te enfrentarás a un enemigo gigante al que tendrás que golpear varias veces para destruirlo.

Puedes recoger armas extra (cadena o cuchillo) si caen de un adversario vencido. También verás algunas cápsulas esparcidas aleatoriamente por la zona de juego. Las cápsulas de tiempo te dan tiempo extra para completar el nivel en el que te encuentras. Las cápsulas de energía reponen tu fuente de vida.

El Superpuñetazo te permite golpear a varios adversarios al mismo tiempo. Para dar uno de estos potentes puñetazos quédate de pie y mantén pulsado el botón disparo durante unos segundos.

STATUS Y PUNTUACION

Cassette Spectrum

En pantalla aparecen:

- Puntuación.
- Vidas.
- Tiempo restante.
- Tu poder.
- Poder del enemigo.

Puntuación

Ganas 200 puntos cada vez que destruyas a uno de tus adversarios y 50 por cada golpe a un Ninja gigante: ganas 3.000 puntos cuando vences a los "grandes malos".

Cuando el tiempo llega a cero, termina la partida.

Cuando tu nivel de energía llega a cero, pierdes una vida.

SUGERENCIAS

- Para darle precisión a tus golpes practica los diferentes movimientos para conocer lo más exactamente posible la distancia que hay entre tu cuerpo y el de tu adversario.
- Vigila a los Ninjas armados porque también llevan objetos útiles que puedes recoger.
- Las armas extra amplían tu alcance y posibilidades, comprueba que las llevas.
- Para destruir a los adversarios gigantes tendrás que golpearles varias veces: esquiválos y después atácalos.
- Cuando lances un Superpuñetazo, comprueba que estás hacia la derecha porque no podrás moverte mientras se carga.
- ¡Ten cuidado!

DRAGONNINJA

AMSTRAD

El último gran lanzamiento de Data East llega repleto de emocionantes y arriesgadas aventuras. Siete niveles de dificultad con violentas y salvajes batallas de lucha que deberás superar una tras otra.

Pon a prueba tus habilidades en las artes marciales: puñetazo, patada, salto, patada al aire, superpuñetazo y utiliza los poderes especiales Ninja.

En tu lucha por la supremacía te enfrentas a cuatro tipos de asesinos Ninja que son muy hábiles y peligrosos. Además, para animar la partida, hay Luchadoras Acrobáticas y feroces Perros Guardianes.

Para pasar al nivel siguiente deberás destruir al Maestro Ninja. Algunos ejemplos de estos luchadores superhombres son: el Gordo Lanzallamas, el Gigante Blindado y el espantoso Olant Ninja, que tiene la manía de multiplicarse repentinamente en un ejército completo.

¿Éxito en la misión? Aún no, antes de terminar rescata al presidente de los Estados Unidos de las garras de estos malvados luchadores y llévalo a un lugar seguro.

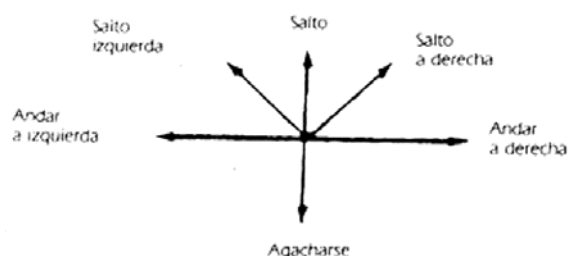
Dragón Ninja, la conversión de juegos de Arcade más esperada de la temporada. ¡Especialmente diseñado para darle unas cuantas patadas a tu ordenador!

CONTROLES

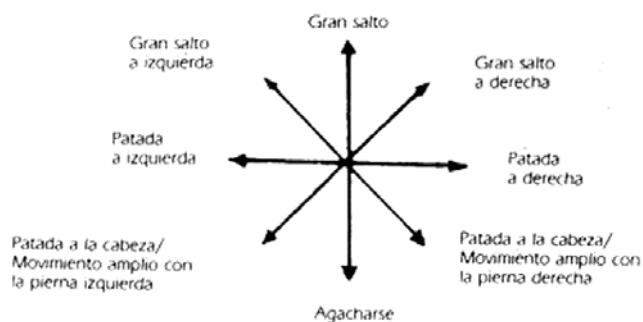
Amstrad

Teclado redefinible.

Joystick



Con el botón disparo pulsado



EL JUEGO

Ábrete camino por cada una de las pantallas y lucha una y otra vez contra cada uno de tus adversarios. Avanzas a izquierda o derecha dependiendo del nivel.

Al final de cada nivel te enfrentarás a un enemigo gigante al que tendrás que golpear varias veces para destruirlo.

Puedes recoger armas extra (cadena o cuchillo) si caen de un adversario vencido. También verás algunas cápsulas esparcidas aleatoriamente por la zona de juego. Las cápsulas de tiempo te dan tiempo extra para completar el nivel en el que te encuentras. Las cápsulas de energía reponen tu fuente de vida.

El Superpuñetazo te permite golpear a varios adversarios al mismo tiempo. Para dar uno de estos potentes puñetazos quédate de pie y mantén pulsado el botón disparo durante unos segundos.

STATUS Y PUNTUACION

Amstrad

En la pantalla aparecen:

- La zona de juego.
- La pantalla de puntuaciones máximas.
- El tiempo restante.
- Tu nivel de energía.
- Nivel de energía del enemigo.

Puntuación

Standard Ninja: 75 puntos.

Lanzador Shuriken: 125 puntos.

Lady Ninja: 100 puntos.

Perro: 150 puntos.

Malo que aparece al final del nivel: 50 puntos por disparo, 1.000 puntos cuando es destruido.

Objeto recogido: 200 puntos.

Espadachín: 225 puntos.

Cuando tu nivel de energía llega a cero, pierdes una vida.

Cuando el tiempo llega a cero, termina la partida.

SUGERENCIAS

- Para darle precisión a tus golpes practica los diferentes movimientos para conocer lo más exactamente posible la distancia que hay entre tu cuerpo y el de tu adversario.
- Vigila a los Ninjas armados porque también llevan objetos útiles que puedes recoger.
- Las armas extra amplían tu alcance y posibilidades, comprueba que las llevas.
- Para destruir a los adversarios gigantes tendrás que golpearles varias veces: esquívalos y después atácalos.
- Cuando lances un Superpuñetazo, comprueba que estás hacia la derecha porque no podrás moverte mientras se carga.
- ¡Ten cuidado!

© 1988 Imagine Software

DATA EAST

DRAGONNINJA

COMMODORE

El último gran lanzamiento de Data East llega repleto de emocionantes y arriesgadas aventuras. Siete niveles de dificultad con violentas y salvajes batallas de lucha que deberás superar una tras otra.

Pon a prueba tus habilidades en las artes marciales: puñetazo, patada, salto, patada al aire, superpuñetazo y utiliza los poderes especiales Ninja.

En tu lucha por la supremacía te enfrentarás a cuatro tipos de asesinos Ninja que son muy hábiles y peligrosos. Además, para animar la partida, hay Luchadoras Acrobáticas y feroces Perros Guardianes.

Para pasar al nivel siguiente deberás destruir al Maestro Ninja. Algunos ejemplos de estos luchadores superhombres son: el Gordo Lanzallamas, el Gigante Blindado y el espantoso Olant Ninja, que tiene la manía de multiplicarse repentinamente en un ejército completo.

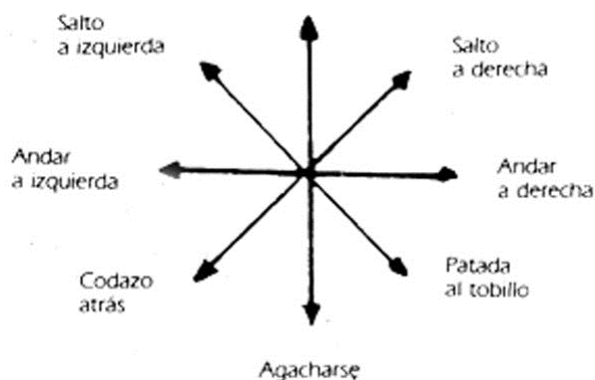
¿Éxito en la misión? Aún no, antes de terminar rescata al presidente de los Estados Unidos de las garras de estos malvados luchadores y llévalo a un lugar seguro.

Dragón Ninja, la conversión de juegos de Arcade más esperada de la temporada. ¡Especialmente diseñado para darle unas cuantas patadas a tu ordenador!

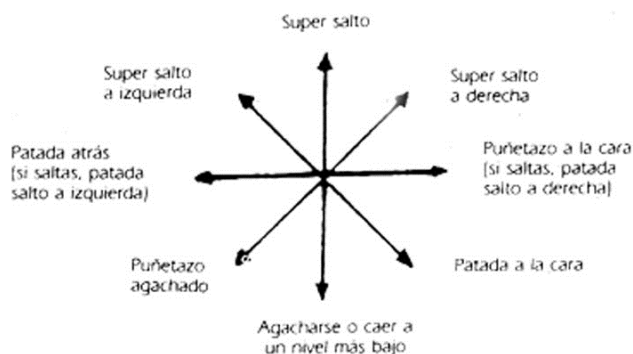
CONTROLES

Commodore

Joystick en la puerta 1; un solo jugador



Para cargar un Superpuñetazo mantén presionado el botón disparo durante unos segundos y suéltalo para accionarlo.



Pulsa la tecla Commodore para hacer una pausa en la partida y volver a empezar.

EL JUEGO

Abrete camino por cada una de las pantallas y lucha una y otra vez contra cada uno de tus adversarios. Avanzas a izquierda o derecha dependiendo del nivel.

Al final de cada nivel te enfrentarás a un enemigo gigante al que tendrás que golpear varias veces para destruirlo.

Puedes recoger armas extra (cadena o cuchillo) si caen de un adversario vencido. También verás algunas cápsulas esparcidas aleatoriamente por la zona de juego. Las cápsulas de tiempo te dan tiempo extra para completar el nivel en el que te encuentras. Las cápsulas de energía reponen tu fuente de vida.

El Superpuñetazo te permite golpear a varios adversarios al mismo tiempo. Para dar uno de estos potentes puñetazos quédate de pie y mantén pulsado el botón disparo durante unos segundos.

STATUS Y PUNTUACION

Commodore

En pantalla aparecen:

- Puntuación del jugador.
- Puntuación máxima.
- Nivel de energía.
- Vidas restantes.
- Indicador de nivel.
- Tiempo restante.

Puntuación

Ninja azul: 75 puntos.

Lady Ninja: 100 puntos.

"Gran malo" (final del nivel): 50 puntos por golpe, 10.000 si lo destruyes.

Ninja con cuchillo: 175 puntos.

Objetos recogidos: 200 puntos.

"Gran malo" (durante el nivel): 500 puntos.

Cuando el nivel de energía llega a cero, pierdes una vida.

Cuando el tiempo llega a cero, final de la partida.

SUGERENCIAS

- Para darle precisión a tus golpes practica los diferentes movimientos para conocer lo más exactamente posible la distancia que hay entre tu cuerpo y el de tu adversario.
- Vigila a los Ninjas armados porque también llevan objetos útiles que puedes recoger.
- Las armas extra amplían tu alcance y posibilidades, comprueba que las llevas.
- Para destruir a los adversarios gigantes tendrás que golpearles varias veces: esquiválos y después atácalos.
- Cuando lances un Superpuñetazo, comprueba que estás hacia la derecha porque no podrás moverte mientras se carga.
- ¡Ten cuidado!

© 1988 Imagine Software

DATA EAST

AFTERBURNER

SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, MSX

AVISO A LOS USUARIOS DE CASSETTE DEL AFTERBURNER

La primera sesión del AFTERBURNER se cargará ahora en la memoria de tu ordenador. Las versiones en disco se cargan por etapas, y ahora verás una serie de colores parpadeantes alrededor de la pantalla a medida que se va cargando. Verás por las indicaciones de la pantalla si necesitas poner en marcha o parar el cassette, a medida que llevas tu F-14 a través de los niveles.

AVISO A LOS USUARIOS DE DISCO DEL AFTERBURNER

La primera sesión del AFTERBURNER se cargará ahora en la memoria de tu ordenador. Las versiones en cinta se cargan por etapas. Las demás secciones de AFTERBURNER se cargarán automáticamente a medida que llevas tu F-14 a través de los niveles.

NOTAS SOBRE EL CONTROL POR JOYSTICK Y POR TECLADO

1. Los propietarios del Commodore 64 pueden usar un joystick compatible enchufado en la puerta
2. Los propietarios del AMSTRAD CPC pueden usar un joystick compatible enchufado en puerta. Mediante el teclado también se consigue un control equivalente.
3. Los propietarios del Spectrum pueden usar Kempston, Interfase 2 y joystick de cursor compatible (joystick Sinclair). Desde el teclado también se consigue un control equivalente.
4. Los propietarios del MSX pueden usar un joystick compatible enchufado en puerta. Desde el teclado también se consigue un control equivalente.

OPCIONES AFTERBURNER

Una vez que AFTERBURNER se haya cargado, verás diferentes pantallas de presentación. Pulsando cualquier tecla esta secuencia te llevará a la página de menú que enumera las opciones de juego que tienes disponibles. Ahora puedes seleccionar tus opciones, descritas abajo, que varían dependiendo de la versión de AFTERBURNER que estés jugando.

Empezar juego (todas las versiones): Cuando selecciones esta opción, el juego empezará. Pulsar el BOTON DE FUEGO en un joystick tiene el mismo efecto.

Teclado (1) /Teclado (2) (sólo versiones Spectrum, Amstrad, MSX): Selecciona el juego por teclado (en posición al joystick). Se pueden seleccionar dos disposiciones diferentes desde el control principal. Ver la LISTA DE REFERENCIA RAPIDA para detalles de las teclas.

Joystick Kempston (versión Spectrum).

Joystick Protek (versión Spectrum).

Joystick Sinclair (versión Spectrum): Selecciona uno de estos joystick específicos. Una vez seleccionado, el joystick elegido se iluminará en el menú, y ahora podrás empezar a jugar seleccionando EMPEZAR EL JUEGO.

Música sí/no (todas las versiones): Intercambia entre música sí/no.

Efectos sonoros sí/no (todas las versiones): Intercambia entre efectos sonoros sí/no.

Intercambiar velocidad: Pulsando el botón de INTERCAMBIAR VELOCIDAD cambiarás tu velocidad entre:

CRUCERO > LENTO o CRUCERO > RAPIDO

Te quedarás en LENTO/RAPIDO hasta que dejes de pulsar el botón, con lo que volverás de nuevo a la velocidad de CRUCERO.

MANEJANDO TU F-14

Para liquidar las naves y misiles enemigos que te vienen desde atrás es necesario que realices un giro de 360 grados. Tienes que hacer este movimiento de un lado a otro rápidamente.

CAÑONES

Los cañones se activan automáticamente cuando aparece un enemigo en la pantalla. Puedes disparar al enemigo con tus cañones. Se te concederá un punto de DERRIBADO por cada una de las naves enemigas que alcances. Cuando llegues a un número específico de puntos en el juego, se te dará una bonificación basada en los puntos de DERRIBADO.

INDICADOR LOCK-ON

Cuando el indicador LOCK-ON está activado, puedes usar tus misiles para derribar a una nave enemiga. Sobre el blanco aparecerá un pequeño blanco. Se te dará un punto de DERRIBADO por cada nave enemiga que alcances. Cuando llegues a un número específico de puntos en el juego, se te concederá una bonificación basada en tus puntos de DERRIBADO.

LUCES DE AVISO

Cuando el enemigo se acerca a ti desde atrás, esto activará las LUCES DE AVISO. Cuando pase esto ten cuidado.

REPOSTAR

Cuando alcances un número específico de puntos en el juego, el ordenador tomará el control y te llevará a repostar. Durante esta secuencia recibirás misiles extra.

BONOS DE VIDAS

A medida que te adentres en el juego se te concederán vidas extra para ayudarte a completar el juego.

TABLA DE PUNTUACIONES MAS ALTAS

Si consigues llegar a una puntuación alta, se te pedirá que introduzcas tu nombre. Si tienes una versión en disco de AFTERBURNER, esto se salvará al disco.

LISTA DE REFERENCIA MAS RAPIDA

Controles de joystick (Disponibles en todas las versiones)

ABAJO/IZQUIERDA <ABAJO> ABAJO/DERECHA
ARRIBA/IZQUIERDA <ARRIBA> ARRIBA/DERECHA
MISILES - BOTON DE FUEGO
INTERCAMBIAR VELOCIDAD - BARRA ESPACIADORA

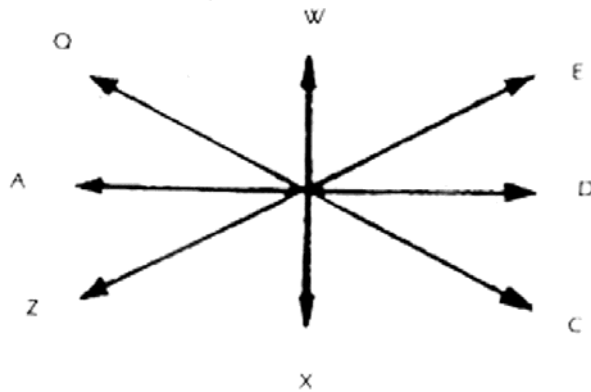
Controles del teclado (Spectrum, Amstrad, MSX)

Puedes señalar una de las dos disposiciones cuando el juego empiece. Estas se muestran abajo. Mira en los controles del joystick o ratón para tener más detalles de los movimientos disponibles.

Nota: Dos letras separadas por un símbolo + indican que estas teclas deben ser pulsadas simultáneamente.

OPCION DEL TECLADO (1)

Teclas del teclado para conseguir los movimientos requeridos:

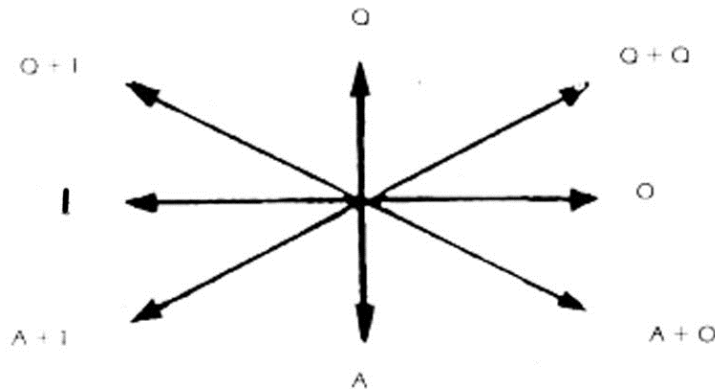


Misiles: Tecla S.

Intercambiar velocidad: Barra espadadora.

OPCION DEL TECLADO (2)

Teclas del teclado para conseguir los movimientos requeridos:



Misiles: Tecla P.

Intercambiar velocidad: Barra espaciadora.

© Sega Enterprises Ltd

TARGET RENEGADE

COMMODORE

¡Él ha vuelto: malvado, violento y sediento de venganza!

Matt, tu hermano, ha sido atrapado cuando estaba investigando los infames negocios de "Mr. Big". El jefe de la cuadrilla le ha castigado con su habitual y espantoso estilo, y ahora tu corazón late violentamente mientras consideras las alternativas. "Ojo por ojo", la frase machaca tu subconsciente: el plan está establecido. Entrás en acción y sigues tu camino a través de los diferentes niveles hacia tu confrontación final. Los tipos de oponentes que te encontrarás en los diferentes niveles varían mucho, de forma que debes estudiar una estrategia si quieres tener éxito. Los objetos corrientes se pueden usar como armas, ¡pero no los pierdas porque los pueden usar contra ti!

Tu objetivo es simplemente sobrevivir a través de las cinco etapas, hasta tu enfrentamiento con Mr. Big. La venganza puede ser tuya, ¡si sobrevives!

CARGA

Pon la cinta en el cassette de tu Commodore con la parte impresa hacia arriba, y asegúrate de que está rebobinada desde el principio. Asegúrate de que todos los cables están conectados. Pulsa las teclas SHIF y RUN/STOP al mismo tiempo. Sigue las instrucciones de la pantalla —PULSA PLAY EN EL CASSETTE—. Este programa se cargará entonces automáticamente. Para la carga del C128 tecllea GO 64 (RETURN) y sigue entonces las instrucciones del C64.

Nota: Este juego se carga en dos partes; los niveles del 1 al 3 están incorporados en la primera carga, y debes completar el tercer nivel antes de que puedas acceder a la segunda carga, que contiene los niveles 4 y 5. Sigue en todo momento las instrucciones de la pantalla.

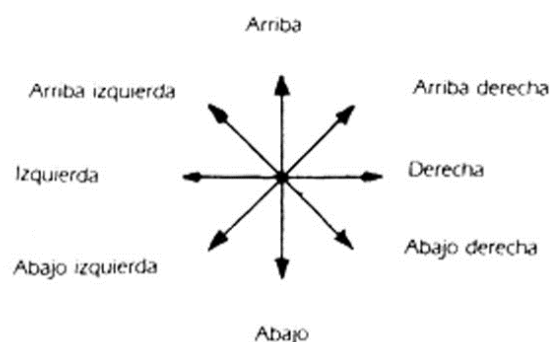
CONTROLES

El juego se controla por joystick en la puerta 1.

Con el botón de fuego apretado:



Sin los botones de fuego apretado:



Pulsa la tecla Commodore para parar el juego.

EL JUEGO

Este juego tiene lugar en la sórdida ciudad de Scumbille. Tienes que atravesar cinco niveles, cada uno de los cuales es más difícil que el anterior. En cada escena te encontrarás con un tipo diferente de maleante que intentará subyugar en diferentes formas mortales, y al final de cada nivel hay una

puerta de salida a la siguiente escena. Combinando puñetazos, patadas y usando las armas que se pueden encontrar por el suelo debes luchar para seguir tu camino hasta el enfrentamiento final con Mr. Big. Las armas se pueden obtener subyugando a un oponente que lleve un trébol o simplemente recogiendo un objeto del suelo.

Escena 1: Trampas en el aparcamiento

Aquí encontrarás una pandilla de motoristas que intentarán atropellarte o golpearte con sus armas. Los motoristas primero deben ser tirados de sus motos, pero esto sólo los deja inconscientes por poco tiempo. También ten cuidado con los miembros de la pandilla y sus amigos, que se acercarán sigilosamente a ti cuando estés descuidado para intentar golpearte.

Escena 2: Sórdida calle por la noche

Te enfrentarás a las "mujeres de la noche", que intentarán pegarte en la forma más impropia para una señora, con sus armas. Además, el "jefe" de las señoras está cerca para asegurarse de que no sales victorioso. Armado con una pistola y con un número limitado de balas, intentará dispararte y tú no debes entrar en acción hasta que su munición se haya acabado, entonces le puedes atacar de hombre a hombre.

Escena 3: El parque

Aquí, un número de indeseables "skin-heads" tratará de hacerte puré. La única forma de poder pasar al siguiente nivel es dar auténticos puñetazos, patadas, etc.

Escena 4: El centro comercial

Los "Beasty Boys" están en la ciudad y algunas de sus fans más ardientes se han congregado en el centro comercial, están al tanto de que tu avance hacia Mr. Big, casi ha llegado al final. Junto con sus caninos amigos intentarán asegurarse, de muchas formas, de que éste sea tu último nivel.

Escena 5: El bar

Antes de que puedas enfrentarte a Mr. Big en su propio terreno, debes primero subyugar a sus viciosos guardaespaldas, que no se detendrán ante nada para asegurarse de que tú no amenaces a su líder. (Atención, una vez que consigas vencer a estos criminales, Mr. Big es la gran fuerza con la que tienes que ajustar cuentas.)

PUNTUACION Y ESTATUS

El panel en la parte inferior de la pantalla te muestra el nivel en el que estás, la puntuación que tienes, el número de vidas que te quedan y la cantidad de tiempo que tienes todavía. Los ojos muestran los crecientes daños que vas aguantando a través del juego.

Empiezas el juego con tres vidas, puedes ganar una vida extra a los 50.000 puntos y a partir de ahí otra vida por cada 100.000 más que consigas. Dependiendo del tipo de movimiento con éxito que hagas, puedes conseguir entre 200 y 2.000 puntos.

SUGERENCIAS

- Usa las armas siempre que te sea posible, no sólo tienen un gran efecto, sino que, además, te darán mejores puntos de bonificación.
- El jefe de la sección 2 tiene una pistola que es verdaderamente mortal. No intentes vencerle mientras que esté disparándote, sino que mejor espera a que su provisión de balas se haya acabado y entonces atácale.
- Elimina a tus enemigos antes de avanzar.