

ROBOCOP 2

CASSETTE 128K SOLO, SPECTRUM +3 DISCO

ESCENARIO

Conviértete en Robocop y ábrete camino a través de siete niveles de acción única que pondrán a prueba tus reflejos, tu poder mental y tu coordinación. Mejora tus habilidades en todos estos campos. Sólo entonces tendrás una oportunidad frente a tu mayor enemigo: ¡Robocop 2!

CARGANDO

Cassette 128K SOLO

Pon la cinta en el cassette asegurándote de que está completamente rebobinada.

Selecciona la opción LOADER y pulsa la tecla RETURN. Pulsa PLAY en tu cassette, el juego se cargará ahora automáticamente.

Spectrum +3 disco

Instala tu sistema y conéctalo como se describe en tu manual de instrucciones. Mete el disco y pulsa ENTER para escoger la opción LOADER. Este programa se cargará entonces automáticamente.

CONTROLES

Este es un juego de un jugador controlado por joystick o teclado y es completamente redefinible.

Niveles 1, 4 y 7.

TECLADO

O: Caminar a la izquierda.

P: Caminar a la derecha.

Q: Saltar/Arriba.

A: Agacharse/Abajo.

M: Disparar.

Pulsando y disparando fuego enfrente de una puerta podrás entrar a través de ella entre los niveles frontal y posterior.

R: Pausa.

T: Abandonar juego.

JOYSTICK



Niveles 2 y 5

Para mover el cursor pulsa en la dirección requerida. Para cambiar una fila en el tablero del circuito a la izquierda o a la derecha, pulsa el botón de fuego y pulsa al mismo tiempo izquierda/derecha. Para cambiar una fila en el tablero del circuito arriba o abajo pulsa el botón de fuego y pulsa al mismo tiempo arriba o abajo.

Niveles 3 y 6

Para mover el punto de mira de Robocop pulsa en la dirección adecuada.
El botón de fuego dispara su pistola.

EL JUEGO

Niveles 1, 4 y 7

Tu misión empieza en la Planta de Residuos de River Rouge. Localiza el Laboratorio Nuke, ¡pero ten cuidado con los problemas! Te encontrarás varios "sujetos para arrestar" desarmados. Cuando la palabra "Arrest" parpadee en la parte superior izquierda de la pantalla también lo hará el sujeto, y tú debes caminar entonces hacia él. Si le disparas, el tiempo se reducirá.

Niveles 2 y 5

Robocop también se enfrenta a una batalla interna. Después de haberse encontrado con las bandas de Nuke, la OCP se las ha arreglado para implantar cientos de confusas directivas en el Robocop capturado. La única oportunidad de volver a ganar su capacidad total es encontrar los chips de memoria que le recuerdan su pasado humano. Mueve el cursor alrededor de las pistas de cada circuito, cogiendo 32 para completar el dibujo en los cuatro tableros. Pero recuerda que una vez que una pista se ha "quemado" no puede volverse a cruzar. Tampoco debes cruzar los chips directivos, o tendrás que volver a empezar tu tablero del circuito.

Niveles 3 y 6

Robocop asistirá a dos sesiones de Tiro de la Policía de Detroit para probar y mejorar su puntería. Tendrá un minuto para alcanzar a tantos criminales armados como sea posible, al mismo tiempo que evita los blancos civiles. El comportamiento de Robocop afectará a sus disparos en el siguiente nivel, es decir, necesitará más disparos para eliminar a un enemigo si su puntería en la galería no es buena.

Nivel 4

Una vez mejoradas sus habilidades, Robocop debe ir a la fábrica de cerveza Tokugawa, donde en primer lugar tiene que recuperar una lata "Nuke" de uno de los tanques de almacenaje del taller y luego localizar y destruir las bodegas de Nuke antes de volver a los laboratorios OCP para repararse y reprogramarse. Ahora debe encontrar chips de memoria que le recuerden a su antigua mujer.

Nivel 7

¡Eso es! El centro cívico OCP. Dentro de este imponente edificio hay una fortaleza andante. ¡Robocop 2!

SITUACION Y PUNTUACION

El panel de situación te informa del número de sujetos arrestados, puntuación, cantidad de munición especial y vidas que quedan. En la parte superior del área de juego hay un indicador de barra que muestra cuánta energía le queda a Robocop. Obtendrás puntos por disparar a bandas enemigas armadas y criminales, así como por recoger iconos y chips de memoria. Los puntos de bonificación

se conceden al final de cada nivel según el número de sujetos arrestados. Las puntuaciones más altas se pueden introducir en la tabla de puntuaciones más altas.

CONSEJOS Y SUGERENCIAS

Piensa antes de disparar o puedes alcanzar a alguien desarmado. Tómate tiempo para planear tu ruta en los rompecabezas de memoria. En los niveles de desarrollo ten cuidado por dónde pisas. ¡Los suelos pueden ser traicioneros!

Explora totalmente los niveles de desarrollo para encontrar la ruta a tu objetivo. Ten cuidado con el alcance de tus disparos: disparar a civiles reducirá tu puntuación.

Vigila los "especiales" que te proporcionarán beneficios como energía extra, vidas extra y un campo de protección extra además de munición, también extra.

ROBOCOP 2

Este programa, representación gráfica y trabajo artístico están protegidos por el copyright de Ocean Software Limited y no pueden ser reproducidos, almacenados, alquilados o emitidos de ninguna forma sin el permiso escrito de Ocean Software Limited. Todos los derechos reservados.

ESTE PRODUCTO DE SOFTWARE HA SIDO CUIDADOSAMENTE DESARROLLADO Y FABRICADO BAJO LOS MAS ALTOS CONTROLES DE CALIDAD. POR FAVOR, LEE CUIDADOSAMENTE LAS INSTRUCCIONES PARA CARGAR.

CREDITOS

ROBOCOP 2™ a © 1990. Orion Pictures Corporation.

Todos los derechos reservados.

Programación por Andrew Deakin.

Gráficos por Ivan Horn.

Música/sonido FX por Mathew Cannon.

Producido por Jon Woods.

© 1990 Ocean Software Ltd.