

ROBOCOP 3

INSTRUCCIONES - 8 BITS

SPECTRUM - CARGA ESTANDAR

CONTROLES GENERALES

El juego es controlado vía joystick o joypad. Sólo puede participar un jugador.

Commodore
RUN/STOP: Pausa.

Spectrum
Teclado definible

EL JUEGO

Nivel 1

Robocop debe destruir todos los Splatterpunks que aparecen en las ventanas por las aceras, en la distancia y sobre la calzada, sin agotar toda su energía. Para desplazarte en la dirección deseada mueve el cursor objetivo hacia el borde de la pantalla. Aleja el cursor del borde para parar la pantalla. Coloca el cursor junto a un punk y éste quedará automáticamente apuntado durante un corto periodo de tiempo.

Robocop puede recuperar su energía al final de nivel recogiendo Tokens de reparación.

Controles

Joystick/joypad izquierdo: Mover cursor apuntar hacia la izquierda.

Joystick/joypad derecho: Mover cursor apuntar hacia la derecha.

Joystick/joypad arriba: Mover cursor apuntar hacia arriba.

Joystick/joypad abajo: Mover cursor apuntar hacia abajo.

Disparo 1: Disparar.

NIVEL 2

Robocop entra en una fabrica abandonada de motores de proyectiles y es atacado por Rehabs y Splatterpunks. deberás abrirte camino y derrotar al malvado Otomo Ninja.

A lo largo de este nivel podrás recoger cargas que aumentarán o reducirán la potencia de tus armas. Estas son:

Commodore

P Carga potencia (pasara de ser un arma básica a un arma de disparo rápido y posteriormente un arma de 3 vías).

F: Lanzallamas.
L: Arma láser.
M: Misil dirigido.

Spectrum

Disco con - dentro: Salud o mejorar arma (arma de disparo rápido de 3 vías o misiles dirigidos).
Pulsa el botón Disparo 2 (consola) o Space Bar para pasar de un arma a otra.
Las armas especiales tienen una cantidad limitada de munición, aunque puedes ganar munición ilimitada recogiendo tokens P.

Alrededor del mapa también hay tokens de reparación. Para recogerlos, colócate sobre ellos. Estos serán guardados para ser utilizados posteriormente al final del nivel.

CONTROLES

Commodore

joystick/pad izquierdo: Mover Robocop a izquierda.
Joystick/pad derecho: Mover Robocop a derecha.
Joystick/pad arriba: Saltar.
Joystick/pad abajo: Agacharse.
Disparo 1: Disparar.
Disparo 2 (consola): Seleccionar arma.
Space Bar: Seleccionar arma.

Spectrum

Izquierda: Mover izquierda.
Derecha: Mover derecha.
Arriba: Apuntar arma arriba.
Abajo: Agacharse.
Disparo 1: Disparar.
Disparo 2 (space): Saltar.

NIVEL 3

Robocop se pone un potente jetpack y vuela por las calles de Cadillac Heights evitando los Rehabs del revestimiento del jetpack además de los rehabs y Splatterpunks que se encuentran sobre las cornisas y las aceras. Para poder continuar deberá localizar y destruir un tanque fuertemente blindado.

Controles

Joystick/Pad izquierdo: Mover Robocop a izquierda.
Joystick/Pad derecha: Mover Robocop a derecha.
Joystick/Pad arriba: Mover Robocop arriba.
Joystick/Pad abajo: Mover Robocop abajo.
Disparo 1: Disparar.
Disparo 2 (consola): Seleccionar arma
Space Bar: Seleccionar arma

NIVEL 4

Tras agotar el combustible de su jetpack, Robocop tendrá que recorrer andando el camino hecho hasta la torre OCP. Ten mucho cuidado con el helicóptero bombardero que se lanza en picado contra ti. Cuando llegue a la Torre OCP, Robocop será desafiado por el ED209 que protege la entrada.

Para continuar, deberá derrotarlo y destruirlo.

Controles como los del Nivel 2.

NIVEL 5

Robocop tiene que llegar a la parte superior de la Torre OCP donde se enfrentará finalmente a los robots del Ninja Otomo que le bloquean el camino.

SECCIONES DE REPARACION

Entre cada nivel, Robocop podrá reparar los daños recibidos. En esta pantalla aparecen los tokens recogidos a través de los niveles. Mueve el joystick arriba o abajo para seleccionar la parte del cuerpo a ser reparada y después pulsa el botón disparo.

PANEL DE ESTATUS

Comodore

En la parte superior de la pantalla aparece, de izquierda a derecha: Eficacia, puntuación y ventana de mensajes.

Spectrum

En la parte superior de la pantalla verás la puntuación y nivel de eficacia. La ventana de mensajes aparece en la parte inferior de la pantalla.

SUGERENCIAS

1. Recoge la mayor cantidad de tokens de reparación posibles y utilízalos al final de cada nivel.
2. ED209 tiene un rango de disparo limitado, descubre dónde estés fuera de su alcance.
3. Las mejoras que se producen en las armas no duran siempre, utilízalas con moderación.

LA PIRATERIA ES DELITO

CREDITOS

Desarrollado por Probe Software Limited.

Programación del C64 por Neil Coxhead.

Programación del Spectrum por Dominic Wood.

Gráficos del C64 por Hugh Riley.

Gráficos del Spectrum por Hugh Binns.

Música del C64 por Jeroen Tel.

Música del Spectrum por Tony Williams de Sound Images.