

ROBOCOP

ATARI ST, AMIGA

El patrullero Murphy fue el policía número 32 tiroteado en las calles de Detroit desde que Security Concepts Inc. se hizo con el control del departamento de policía. Esta era la oportunidad que OCP estaba esperando... Recogieron lo que quedaba de Murphy y lo convirtieron en una máquina criminal y asesina, con un cuerpo de titanio, una mente programada y sin memoria. Sin embargo, no pudieron borrar completamente de su memoria su horrible sufrimiento y Robocop decidió seguir a la banda responsable de su muerte. En este juego tú eres Robocop. Tú eres el futuro de la ley.

INSTRUCCIONES DE CARGA

Atari ST

Enciende el ordenador y la unidad. Inserta el disco en la unidad.

Amiga 500

Inserta el disco en la unidad A y enciende el

ordenador. El programa se cargará y funcionará automáticamente.

CONTROLES

SPACE BAR: salto.



DISPARO: Normalmente disparará una bala. Si Robocop está cerca de un enemigo, le dará un puñetazo, conservando así parte de su munición.

Las superarmas tienen munición limitada.

En la sección photofit mueve el joystick a izquierda y derecha para seleccionar las diferentes piezas de cara disponibles. Mueve el joystick arriba y abajo para seleccionar la zona del photofit que va a ser modificada.

EL JUEGO

Armado con una pistola de policía buscarás a los criminales responsables de la muerte de Murphy. Recoge las cápsulas que encuentres en tu camino y recibirás munición extra, mayor potencia de disparo o balas de tres vías. También puedes recoger comida de niño, que te dará energía extra.

En tu papel de Robocop deberás avanzar a través de numerosas secciones hasta completar los diferentes niveles de juego.

Muévete de izquierda a derecha y dispara/golpea a cualquier enemigo que se presente. Te disparan desde arriba y desde abajo. Esquiva todas las balas porque cada vez que seas alcanzado tu energía se verá substancialmente reducida. A lo largo del camino encontrarás cajas y cajones que contienen energía extra (en forma de comida de niños) o armas extra. Después pasarás a una galería de tiro que te permitirá practicar tu puntería y aumentará tu puntuación según la habilidad demostrada. Cuando termine la segunda ronda aparecerá una pantalla de identificación photofit. Compara la cara de la derecha con la cara de la izquierda y cambia la línea del pelo, ojos, nariz, boca y oídos para construir un rostro parecido. Cuando hayas identificado al personaje pasarás al depósito de chatarra, donde te esperan muchos

maleantes. Cuando termines tu misión en el depósito de chatarra te enfrentarás a una situación en la que los hombres de Clarence Boddicker retienen a una mujer como rehén. Demuestra todas tus habilidades practicadas en la galería de tiro y dispara contra el criminal sin herir a la rehén.

Después de liberar a la rehén entrarás en una fábrica de drogas dedicada a la fabricación de narcóticos ilegales. Aparecerá un photofit parecido al mencionado anteriormente y tras identificar a los criminales te dirigirás al Cuartel General OCD, donde deberás esquivar las trampas, acabar con los maleantes y destruir al malvado ED209, que te espera al final del nivel. Después pasarás a otra galería de tiro, donde podrás perfeccionar tus habilidades, que pueden haberse visto deterioradas tras los enfrentamientos mantenidos. Cuando termines dirígete hacia el Cuartel General OCP, donde te esperan desafíos aún mayores.

El juego termina en una última confrontación con rehenes. Dick Jones retiene al presidente de OCP como rehén. Si consigues vencer a Dick Jones, la partida se dará por terminada y Robocop será aclamado como héroe.

PUNTUACION

En la parte superior e inferior de la pantalla

aparece la puntuación del jugador y el tiempo/energía restante.

20 puntos por golpear a uno de los malos.

50 puntos por disparar a uno de los malos.

250 puntos por recoger una de las cápsulas.

Premio especial por completar la partida.

SUGERENCIAS

1. Conserva la munición de las superarmas.
2. Los criminales siempre te atacarán en los mismos sitios. Recuerda esos sitios y toma tu la iniciativa.
3. En las pantallas de rehenes intenta anticipar el movimiento de los criminales y conseguirás destruirlos.

Producido por D. C. Ward

© 1989 Ocean Software Limited