

COMODORE
COE 404

RAMBO III

ENTER

COMODORE

RAMBO III STALLONE



El pensó que la guerra había terminado, pero la realidad y la amistad son más fuertes. Ahora tú eres Rambo y debes arriesgar las filias enemigas, los campos de minas y enfrentarte a todo un ejército para salvar a tu amigo, el Coronel Trautman.



RAMBO III COMODORE

Tú eres John Rambo, un veterano con una misión que cumplir en Afganistán. Los rusos han capturado a tu amigo, el Coronel Trautman, 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.

CARGA

Pon tu cinta rebobinada en el cassette. Pulsa simultáneamente las teclas SHIFT y RUN/STOP y pulsa PLAY. El programa se cargará automáticamente.

El juego se carga en tres partes que están de forma consecutiva en ambos lados de la cinta. Si el juego termina cuando estás en las secciones 2 ó 3, sigue las instrucciones de pantalla.

CONTROLES

Utiliza un 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 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 de 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 el nuevo 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 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 que 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 los soldados enemigos. Tendrás grandes bonificaciones encontrando y liberando a prisioneros afganos y rescatando al Coronel Trautman.

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 alrededores. Son los siguientes: CAJA DE MUNICIÓN, BOTIQUÍN, TUBO LUMINOSO, UNIFORME, LLAVES, SILENCIADOR, GUANTES DE GOMA, DETECTOR DE MINAS y BATERÍA (POR SEPARADO), GAFAS INFRA-ROJOS y BATERÍA (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 territorio? ¡Depende de ti!

CONTROLES

Igual que en la sección 1.

STATUS Y PUNTUACION

Igual que en la sección 1.

DESCRIPCION DE 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 esté 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 acerques, 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.