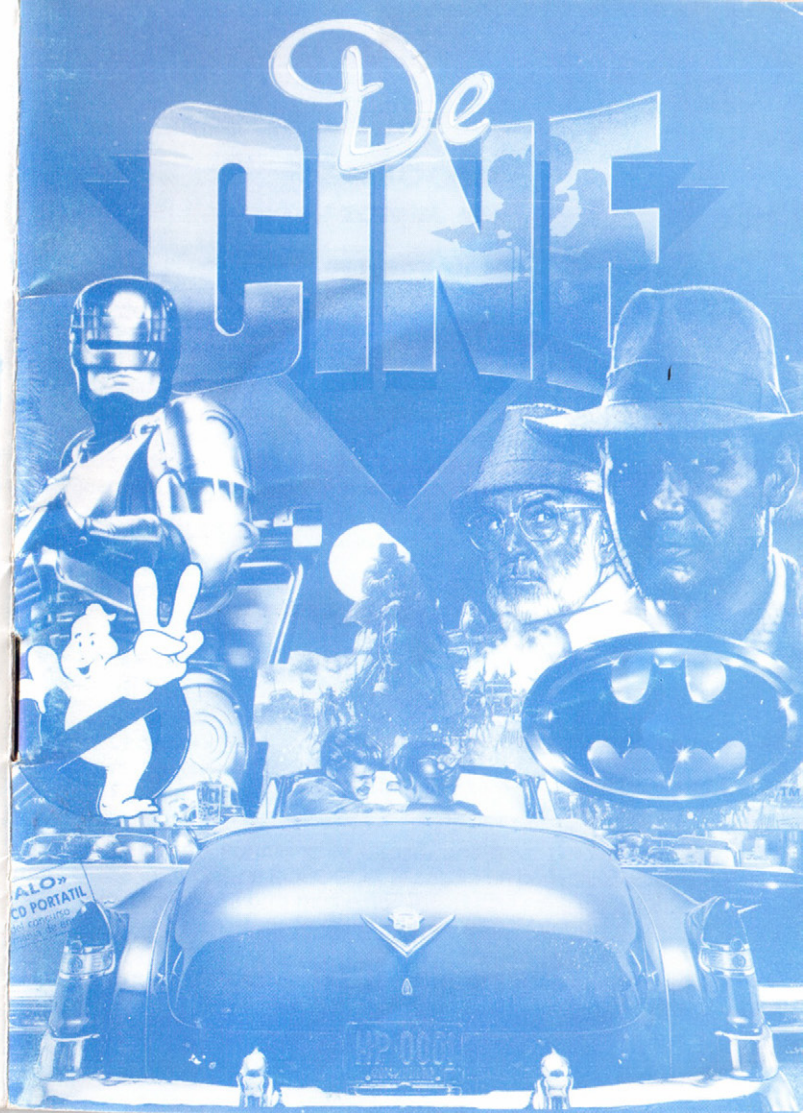
GUARDA ESTE CUPON Y MANTENTE ATENTO A LAS NOTICIAS QUE IRAN APARECIENDO EN **MICROMANIA** A PARTIR DE NOVIEMBRE DE 1990.



# 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 esperaba 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 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, el directivo 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.

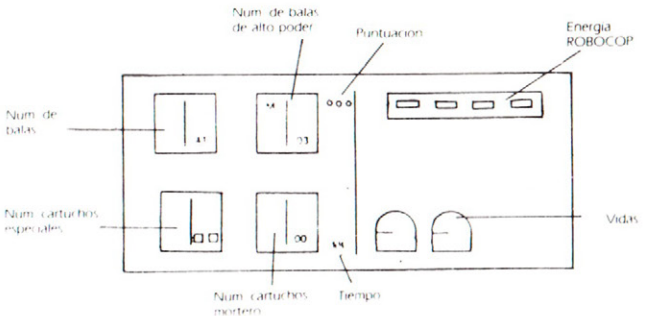
**Nivel 8**

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

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

## 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 esperaba 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, el directivo 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.

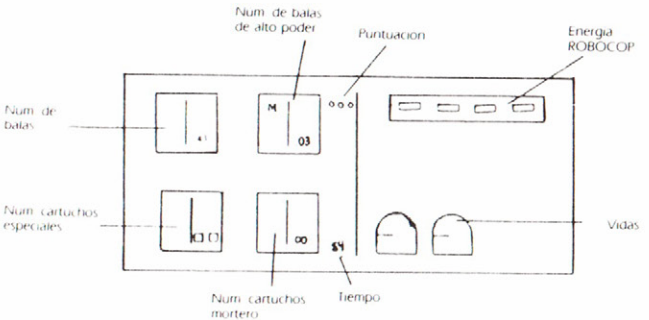
## Nivel 8

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

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



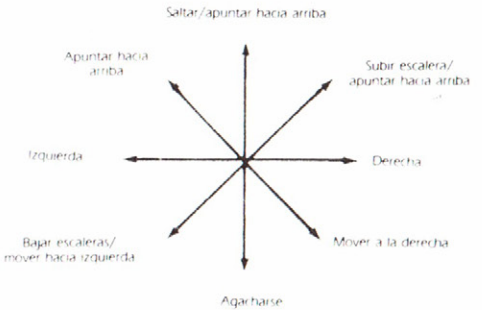
# ROBOCOP
## COMMODORE

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 esperaba 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 toparás 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, el directivo 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.

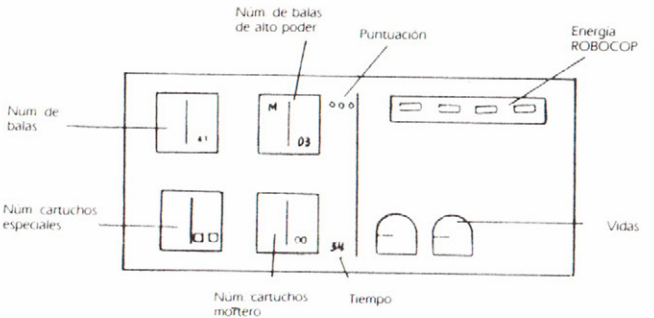
**Nivel 8**

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



## NOTA IMPORTANTE

Cuando aparezca en pantalla el mensaje "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 apareciese de nuevo, rebobinar la cinta hasta el 000 del contador.

# CAZAFANTASMAS II

## LOS CINCO ULTIMOS AÑOS...

¡Los Cazafantasmas ya no existen! El último trabajito que hicieron consistió en inflar un Hombre Gominola de más de treinta y tres metros y liquidarse los últimos tres pisos que sobresalían de todos los edificios de la ciudad, por lo que fueron demandados. Los ciudadanos de Nueva York pensaron, cuando pasó el tiempo, que habían sido víctimas de una broma descomunal.

El equipo Cazafantasmas ahora se gana la vida alquilándose para fiestas, para apariciones por las tiendas de libros antiguos y en programas de misterio en televisión.

Ahora es invierno. El día de Año Nuevo está a la vuelta de la esquina. Dana Barrett ha vuelto a vivir en la ciudad con su bebé, Oscar. La ciudad parece incluso mucho más frenética que cuando ella se fue. Dana vuelve de la tienda cargada de comestibles, cuando el cochecito en el que va Oscar comienza a deslizarse hacia adelante. Los frenos se han soltado solos. Ella se lanza hacia el asa del cochecito, pero éste se mueve hacia delante para quedarse justo fuera de su alcance, y se para. Sorprendida por el movimiento, intenta agarrar el asa de nuevo, pero esta vez el cochecito se va incluso más allá. Alarmada, Dana empieza a correr hacia él, pero el cochecito continúa rodando calle abajo, aumentando de velocidad por momentos.

Dana persigue al cochecito por toda la calle gritando a los peatones que pasan para que la ayuden, pero cada vez que alguien intenta detenerlo, el cochecito se desvía y continúa su camino.

De repente se para en seco en medio de la calle y un autobús pasa casi rozándolo. Los coches y los camiones tienen que esquivarlo y pegar grandes frenazos para no atropellarlo. Dana corre hasta la intersección y coge a su bebé. Lo abraza muy fuerte profundamente aliviada. Entonces mira hacia el cochecito dándose cuenta de que lo sobrenatural ha vuelto a entrar en su vida.

Cuando hay algo extraño en tu barrio, ¿a quién vas a llamar?

## "¡CAZAFANTASMAS!"

El juego de Cazafantasmas tiene tres secuencias principales de la película. Si ves la película, te será de gran ayuda para desenredar algunos rompecabezas.

## INSTRUCCIONES DE CARGA

### C64 cassette

Mete la cinta en tu cassette. Mantén apretada la tecla SHIFT y pulsa RUN/STOP.

### C64 disco

Mete el disco en la unidad. Teclea LOAD"8",8,1 y pulsa RETURN.

### C128

Teclea GO64 y entonces pulsa RETURN. Teclea Y cuando la pantalla te lo indique y después RETURN. Sigue entonces las instrucciones apropiadas para el C64.

### Spectrum cassette

Mete la cinta en tu cassette, teclea LOAD"" y entonces pulsa ENTER. Pulsa PLAY en el cassette. Si estás usando un ordenador 128K, entonces usa el CARGADOR.

### Amstrad disco

Carga el juego con RUN"DISC (ENTER)

### Amstrad cinta

Pulsa CTRL y la pequeña tecla ENTER. Pulsa PLAY en el cassette.

### Atari ST

Mete el disco A en la unidad A y enciende el ordenador.



### Amiga

Enciende el ordenador y espera a la indicación de WORKBENCH. Entonces mete el disco A en la unidad Df:0.

### MSX

Carga: RUN"CAS: (+Enter).

Cada vez que perdemos todas las vidas y créditos se deberá rebobinar la cinta y cargar la primera fase.

Los controles por defecto son:

— O, P, Q, A, SPACE (o joystick).
— ENTER (cambia arma, saca cazafantasmas, selecciona personaje).
— Q (elige armamento en la tercera fase).
— H (pausa).
— F1 (aborta).

## INSTRUCCIONES DE CAZAFANTASMAS II

### Van Horne

*Todas las versiones*

Debes de guiar al Cazafantasmas al final del pozo para recoger una muestra de barro.

Muévete a la izquierda y a la derecha para coger objetos de los lados del pozo haciendo que los pies del Cazafantasmas toquen el suelo para recoger los objetos.

Cuando un fantasma toca a un Cazafantasmas, perderá coraje. Esto se muestra en el indicador de la parte inferior derecha de la pantalla.

El coraje se puede recuperar recogiendo botellas de elixir de los lados del pozo.

Cuando la cara que hay en el indicador del coraje aparezca aterrorizada y la barra que está próxima a ésta esté en su punto más bajo, entonces el Cazafantasmas se caerá del cable.

Hay tres armas disponibles para el Cazafantasmas, y se pueden seleccionar pulsando la barra espaciadora para circular alrededor de ellas: Rayo de protones, Bomba PKR y Escudo PKR.

Se pueden conseguir bombas y escudos PKR extras recogiéndolos de los lados de las paredes del pozo. Cógelos porque los necesitarás.

La manivela del cable puede ser atacada por monstruos que aparecerán en las paredes de los lados. Los monstruos sierra cortarán el cable hasta

que se suelte (se puede ver el cable a la derecha de la pantalla), a menos que el Cazafantasmas los destruya con una bomba PKR.

Para recoger una muestra de barro se deben de recoger las tres partes de una pala plegable de los lados del pozo.

## Broadway

*Todas las versiones*

Debes de ayudar a Cazafantasmas a llegar al Museo de Arte antes de que nazca el nuevo año.

Cazafantasmas están en la corona de la Estatua de la Libertad mientras ésta se abre camino hacia Broadway. Tú controlas la bola de fuego y debes de proteger a la estatua y a la población de la ciudad de los malvados fantasmas que intentarán destruiros. Cada vez que la estatua sea golpeada por un fantasma, el barro disminuirá.

Tú sólo tienes un número limitado de golpes por cada bola de fuego, y éstos se muestran en la parte inferior del panel. Cuando te quedas sin golpes, la bola de fuego muere y la antorcha de la estatua genera una nueva. Esta, a su vez, reduce la cantidad de barro a la estatua a causa de la energía que se necesita para crear una nueva.

Cuando la bola de fuego golpea a un fantasma se convierte en una gotita de barro. Las gotas siempre caen en el pavimento, donde permanecen hasta que aparece una nueva ola de fantasmas.

El barro de la estatua se puede reponer enviando a la población de acá para allá por la carretera para recogerlo. Para esto se usa la barra espaciadora, que intercambia entre izquieda y derecha. Tan pronto como un hombre toca una gotita de barro, se transfiere automáticamente al nivel de reserva.

La barra más larga, que está en el panel de la puntuación, indica la distancia que ha viajado la estatua.

### C64

Usa el joystick sólo para controlar la bola de fuego. Pulsa la barra espaciadora para hacer que el hombre camine a izquierda o derecha.

### Spectrum

Controles del teclado:

Z: Izquierda.



X: Derecha.

J: Arriba.

N: Abajo.

K: Fuego.

Se puede usar joystick Kempston o Sinclair para controlar la bola de fuego.

Pulsa la barra espaciadora para hacer caminar al hombre a la izquierda o a la derecha.

Pulsa "P" para poner el juego en pausa.

### Amstrad

Todos los juegos se pueden jugar con joystick o teclado. Teclas como en el Spectrum.

### Atari ST

Usa el joystick sólo para controlar la bola de fuego.

Pulsa la barra espaciadora para hacer que el hombre camine a la derecha o a la izquierda.

Pulsa "P" para poner el juego en pausa.

Pulsa "ESC" para abandonar el juego.

### Amiga

Como el Atari ST.

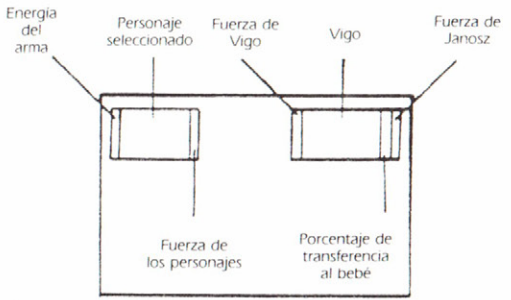
## El Museo

*Todas las versiones*

Controlando a cada uno de los Cazafantasmas debes de rescatar al bebé Oscar y destruir a Vigo el Cárpato.

Cuando salga por el techo empuja hacia arriba para cerrar las manos de Cazafantasmas y empuja hacia abajo para abrirlas.

Para cambiar armas pon el cursor sobre un arma y pulsa fuego. Mueve el arma a su nueva posición y suéltala pulsando fuego de nuevo.




**C64**

Usa el joystick para controlar a cada Cazafantasmas.
Pulsa la barra espaciadora para seleccionar a cada Cazafantasmas.
Pulsa RETURN para acceder a la pantalla de selección de arma.

**Spectrum**

Controles en el teclado:
Z: Izquierda.
X: Derecha.
J: Arriba.
N: Abajo.
K: Fuego.
Usa el joystick Kempston o Sinclair para controlar a cada Cazafantasmas.
Pulsa la barra espaciadora para seleccionar a cada Cazafantasmas.
Pulsa RETURN para acceder a la pantalla de selección de arma.

**Amstrad**

Todos los juegos se pueden jugar con joystick o teclado. Teclas como en el Spectrum.

**Atari ST**

Usa un joystick para controlar a cada Cazafantasmas.
Pulsa la barra espaciadora para acceder a la pantalla de selección de arma.



**Amiga**

Como en el Atari ST.

**CREDITOS**

Equipo de programación: Colin Reed, Stefan Ufnowski, Andrew Oliver, Philip Oliver y Paul Baker
Gráficos: Steve Green
Música y FX: 16 bit-Uncle Art.

© 1989 Columbia Pictures Industries, Inc.
All Rights Reserved

### NOTA IMPORTANTE

Cuando aparezca en pantalla el mensaje "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 apareciese de nuevo, rebobinar la cinta hasta el 000 del contador.

# INDIANA JONES Y LA ULTIMA CRUZADA

## INSTRUCCIONES DE CARGA

### Cassette C64

Inserta la cinta en la unidad de cassette. Mantén presionada la tecla SHIFT y pulsa RUN/STOP.

### C128

Para jugar en el modo C64 mantén presionada la tecla C = cuando enciendas el ordenador. Sigue las instrucciones de carga C64.

### Cassette MSX

Carga: RUN:"CAS:"

### Cassette Spectrum

Inserta la cinta en tu unidad de cassette. Teclea LOAD"" y pulsa ENTER. Pulsa PLAY en en el aparato de cassette.

### Disco Spectrum +3

Enciende el ordenador, inserta el disco y pulsa ENTER. El juego se cargará y funcionará automáticamente.

### Cassette Amstrad

Pulsa la tecla CTRL y tecla pequeña ENTER. Pulsa PLAY en el aparato de cassette.



### Disco Amstrad

Inserta el disco en la unidad. Teclea RUN"DISC y pulsa ENTER.

### Disco Atari ST

Inserta el disco en la unidad A y enciende el ordenador. Sigue las instrucciones de pantalla. Comprueba que los discos están PROTEGIDOS CONTRA ESCRITURA.

### Commodore Amiga

Enciende el ordenador y cuando aparezca el mensaje DISCO DE TRABAJO (WORKBENCH) introduce el disco de juego en la unidad. Comprueba que el disco está PROTEGIDO CONTRA ESCRITURA.

### IBM PC y Compatibles

Inserta el disco en la unidad A, teclea INDY y pulsa ENTER.

## EL JUEGO

Indiana Jones y la Ultima Cruzada es un emocionante juego de múltiples niveles. Controlas a Indy y tu misión consiste en buscar varios artefactos. En cada nivel hay un artefacto importante que deberás encontrar. Tu objetivo consiste en superar cada uno de los niveles y recoger los distintos artefactos. Una vez recogidos deberás seguir luchando hasta llegar al final del nivel.

Cada nivel representa un desafío diferente. En el Nivel 1 deberás recoger la Cruz de Coronado. Recuerda llevar contigo varias antorchas porque si no te será difícil encontrar el camino dentro de las cuevas. Cuando tengas la Cruz escapa saltando sobre el tren.

El Nivel 2 se desarrolla dentro de las catacumbas. En las catacumbas se construyeron arcadas secretas para impedir la entrada de falsos buscadores. Cada arcada consta de 6 arcos. Descubre el arco correcto y continúa con la búsqueda. Si no eres capaz de encontrar el arco correcto serás condenado a errar eternamente por las catacumbas y no conseguirás encontrar el Escudo del Cruzado que se encuentra escondido en su interior. Al comienzo del nivel verás los arcos. Sobre cada arco hay un jeroglífico codificado. Estos jeroglíficos cambian diariamente. Fíjate en las fechas que se encuentran encima de los arcos. Para encontrar el arco correcto, busca la fecha indicada en la matriz que aparece en la página posterior del Cruzado Bizantino y entra a través del arco correspondiente.

Cuando hayas encontrado el Escudo, escala la pared del castillo, pero ten cuidado con los rayos.

El Nivel 3 se desarrolla en una aeronave. Busca el Diario del Grial que el padre Indy perdió en este nivel. Ten cuidado y recoge los pases que encuentres. Están hechos de papel muy fino que se deshace pasado un corto período de tiempo. Si Indy no tiene un pase, sonará la alarma y las cosas se pondrán aún más difíciles.

Finalmente, en el Nivel 4, el Dr. Jones ha sido gravemente herido y su única esperanza es que Indy llegue a tiempo al Santo Grial. El corazón de su padre se debilita poco a poco y apenas te queda tiempo. Ten cuidado con las trampas que han colocado los Caballeros de la Cruzada. El tiempo es tu mayor enemigo y sólo los más valientes tendrán éxito en la misión.

## CONTROLES DEL JUEGO

### C64

Control vía joystick en la Puerta 2.

### Spectrum

Control vía joystick Kempston, Sinclair 1 y Sinclair 2.

Controles del teclado: QAOP y Space para arriba/abajo/izquierda/derecha y disparo.

Utiliza la tecla H para hacer una pausa en la partida.

Vuelve a pulsar H para seguir jugando.

Pulsa SHIFT/ESC para interrumpir la partida.

### Atari ST/Amiga

Control del juego vía joystick. Joystick en la Puerta 2.

Pulsa F9 para hacer una pausa en la partida. Pulsa F10 para continuar jugando.

Pulsa SHIFT/ESC para interrumpir la partida.

### IBM PC y Compatibles

Interfaces de joystick Amstrad o IBM.

Controles del teclado: QAOP y teclas cursor para arriba/abajo/izquierda/derecha. SPACE = Disparo.

Pulsa F9 para hacer una pausa en la partida. Pulsa F10 para continuar jugando.

Pulsa SHIFT F1 para interrumpir la partida.



## PROGRAM CREDITS

U. S. GOLD
*Special Project Manager*
*Mike Wilding*

PRINT PRODUCTION
MANAGEMENT, U. K.
*Bob Kenrick, Dave Brown,*
*Craig Johnson*

U. K. MASTERING
*Dave Partington, Neil Bate, James Wood*

MARKETING AND SALES
*Roger Swindells, Sue Baker,*
*Camel Advertising*

ADMINISTRATIVE AND
TECHNICAL ASSISTANCE
*Dave Baxter, Steve Fitton, Paul Sutton,*
*Tony Samuels, Martin Smith, Phyliss Allen*

THANKS TO
*Geoff Brown*

TIERTEX
PROYECT LEADER
*Donald Campbell*

PROGRAMMING
*Mark Haig-Hutchinson,*
*Paul Gill, Donald Campbell*

GRAPHICS
BLUE TURTLE
*(Nick Pavis, Lee Christian),*
*James Clarke*

MUSIC AND EFFECTS
*Mark Tait*

PROJECT DIRECTED BY
*Akila J. Redmer*

LUCASFILM GAMES
CONTRIBUTIONS DESIGN
*Naab Falstein, Akila J. Redmer*

MARKETING GENERAL MANAGER
*Doug Glen*

LUCASFILM GAMES
GENERAL MANAGER
*Steve Arnold*

PRINT PRODUCTION
MANAGEMENT, U.S.A.
*Mary Bihr*

ADMINISTRATIVE ASSISTANCE
*Stacey Lamiero,*
*Paula Hendricksen*

PACKAGE DESIGN
*Paul Curtin Design*

**SPECIAL THANKS TO GEORGE LUCAS**

# BATMAN

## VUELVE LA LEYENDA

Bruce Wayne™, director multimillonario de la Fundación Wayne, es una persona modesta y muy tranquila. Sin embargo, cuando cae la noche y los maleantes acechan por las calles de la ciudad, él se deshace de su personalidad diaria y se convierte en el vigilante enmascarado de GOTHAM CITY™. ¡BATMAN!

Luchando contra el crimen desde los tejados de esta enfermiza ciudad, su principal objetivo consiste en destruir el imperio criminal de Gus Grisson y en especial a su hombre de confianza, el psicótico JACK NAPIER™.

Napier era el hombre más sádico y astuto de Gotham, pero cuando se produjo el accidente, que lo deformó física y psiquicamente, se convirtió en un criminal realmente peligroso: ¡EL JOCKER™!

En este juego controlas a BATMAN a través de cinco diferentes escenarios y te enfrentas a su malvado enemigo en duros combates a vida o muerte.

LA MEJOR PELICULA SIRVE DE INSPIRACION PARA EL MEJOR DE LOS JUEGOS... JUEGA BATMAN.

## INSTRUCCIONES DE CARGA

### Commodore

*Cassette*

Inserta la cinta de cassette en tu grabadora Commodore con la etiqueta hacia arriba. Comprueba que la cinta está totalmente rebobinada y que todos los cables están bien conectados. Pulsa simultáneamente las teclas SHIFT y RUN/STOP. Sigue las instrucciones de pantalla: PULSA PLAY EN EL CASSETTE. El programa se cargará automáticamente. Para cargar el C128 teclea GO64 (RETURN) y sigue la instrucción C64.

## CONTROLES

Control vía joystick.



### Teclado

F1: Encender música.
F3: Solamente efectos sonoros.
F5: Activar pausa.
F7: Desactivar pausa.
RUN/STOP: Terminar partida.

### MSX

RUN"CAS:

### Teclado

O: Izquierda.
P: Derecha.
Q: Arriba.
A: Abajo.
SPACE: Disparo.
STOP: Pausa.

## SPECTRUM

### Cassette

1. Inserta la cinta de casette en tu grabadora y comprueba que está totalmente rebobinada.
2. Comprueba que la conexión MIC está desconectada y que los controles de tono y volumen están ajustados a sus niveles apropiados.
3. Si tu ordenador es un Spectrum 48K o Spectrum +, teclea LOAD" (ENTER). (Fíjate que no hay espacio entre las dos comillas.) La comilla se obtiene pulsando simultáneamente las teclas P y SYMBOL SHIFT.
4. Pulsa PLAY en tu grabadora y el juego se cargará automáticamente. Si tienes problemas, ajusta los controles de tono y volumen o consulta en el Capítulo 6 de tu manual Spectrum.
5. Si tu ordenador es un Spectrum 128K, sigue las instrucciones de carga que aparecen en pantalla o en el manual adjunto.

### Disco +3

Instala el sistema y enciende el ordenador como se describe en el manual de instrucciones. Inserta el disco y pulsa ENTER para seleccionar la opción "LOADER". El programa se cargará automáticamente.

Nota:
128K, una carga.
48K, tres cargas: en el Spectrum 48K el juego se carga en tres partes. Después de cargar cada una de las partes para la cinta y cuando estés preparado, carga la parte siguiente.

## AMSTRAD

### CPC 464

Inserta la cinta rebobinada en tu aparato de cassette, teclea RUN" y pulsa ENTER. Sigue la instrucciones de pantalla. Si hay una unidad de disco incorporada, teclea | TAPE y pulsa ENTER. Después teclea RUN" y pulsa ENTER.

(El símbolo | se obtiene manteniendo presionada la tecla SHIFT y pulsando @.)

### CPC 664 y 6128

Conecta un aparato de cassette apropiado. Comprueba que has conectado todos los cables como se indica en el manual de instrucciones. Coloca la cinta rebobinada en la unidad de cassette, teclea | TAPE y pulsa RETURN. Después teclea RUN", pulsa RETURN y sigue las instrucciones de pantalla.

### Disco CPC 464

Inserta el disco programa en la unidad con la cara A hacia arriba. Teclea | DISC y pulsa ENTER para comprobar que el ordenador accede a la unidad de disco. Después teclea RUN"DISC y pulsa ENTER. El juego se cargará automáticamente.

### Disco CPC 664 y 6128

Inserta el disco programa en la unidad con la cara A hacia arriba. Teclea | DISC y pulsa RETURN para comprobar que el ordenador accede a la unidad de disco. Después teclea RUN"DISC y pulsa RETURN. El juego se cargará automáticamente.

Este es un juego multicarga. Sigue las instrucciones de pantalla.

EL JUEGO ES CONTROLADO VIA JOYSTICK O TECLADO. TECLADO REDEFINIBLE.

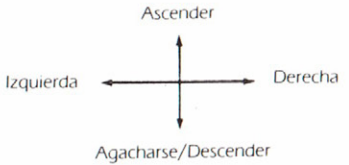


## TECLAS PREAJUSTADAS

Q: Arriba.
A: Abajo.
K: Izquierda.
L: Derecha.
SPACE: Disparo.
S: Pausa.

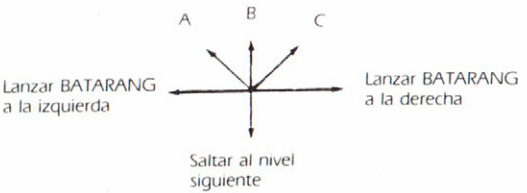
## JOYSTICK (Todos los formatos)

### Sección 1 y 5



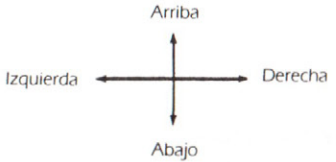

Disparo: Lanzar BATARANG™

### Con el botón disparo presionado



**Sección 2: BATMOBILE™**

El joystick mueve el BATMOBILE en la dirección correspondiente.




Disparo: Lanzamiento de la BATCUERDA hacia arriba. Si el BATMOBILE pasa cerca de una farola y pulsas el botón disparo, la BATCUERDA se enrollará alrededor de ésta y el BATMOBILE girará.

Disparo y arriba: Si el BATMOBILE está cerca de una curva, puedes girar sin utilizar la BATCUERDA.

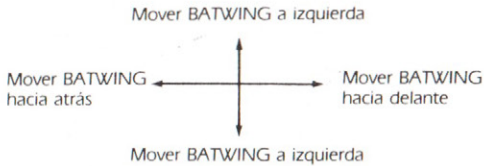
Nota: Si quieres coger una curva sin perder velocidad, utiliza la BATCUERDA. El BATMOBILE girará sólo si se encuentra cerca de una curva.

USUARIOS DE SPECTRUM y AMSTRAD: Si el BATMOBILE pasa cerca de una curva, puedes girar pulsando el botón disparo y moviendo el joystick hacia la izquierda.

**Sección 3: BATCAVE™ (BATCUEVA): Análisis químico.**

Mueve el joytick a izquierda o derecha para seleccionar un producto y pulsa el botón disparo para introducirlo en la mezcla.

**Sección 4: BATWING™**






## ESTATUS Y PUNTUACION

En el panel aparece la puntuación actual, número de vidas, tiempo y energía de BATMAN. Cuando aparece el rostro de BATMAN significa que BATMAN tiene suficiente energía. Cuando aparece el rostro de JOCKER, significa que BATMAN está agotando su energía. Cuando la cara del JOCKER está totalmente visible, entonces BATMAN pierde una vida. Si se agota el tiempo, en cualquier nivel, BATMAN pierde una vida.

Ganas puntos cada vez que completas con éxito uno de los niveles.

## GANAS PUNTOS DE LA SIGUIENTE MANERA

**Niveles 1 y 5**

Disparando contra los hombres del JOCKER.
Disparando contra JACK NAPIER (Nivel 1).
Disparando contra el JOCKER (Nivel 5).

**Nivel 2**

Ganas puntos avanzando a lo largo de la carretera. Ganas puntos cuando llegas a la BATCUEVA, según la cantidad de tiempo restante.

**Nivel 3**

La puntuación se basa en la cantidad de tiempo que te lleva encontrar la combinación correcta.

**Nivel 4**

Ganas puntos por cada globo que sueltas.

## TU ENERGIA SE VERA REDUCIDA DE LA SIGUIENTE MANERA

**Niveles 1 y 5**

Si chocas contra la policía o contra los hombres de JOCKER.
Si te caen gotas de ácido o sufres el impacto de explosiones de gas.
Si caes demasiado deprisa.
Si te balanceas con la cuerda y chocas contra una pared.
Si eres herido por las balas o granadas.

**Nivel 2**

Si chocas contra otros coches.

**Nivel 4**

Si golpeas los globos en lugar de cortar las cuerdas.
Si los globos explotan antes de cortar las cuerdas.

## EL JUEGO

### Sección 1: Fábrica Química Axis

Como BRUCE WAYNE, escuchas que el Comisario Gordon le dice al Alcalde que JACK NAPIER y sus hombres preparan un ataque a la Fábrica Química Axis. Sin perder un segundo, te pones tu traje negro y marchas hacia la fábrica. Una vez dentro de la fábrica dirígete hacia la salida (al igual que hará Napier), que se encuentra en la zona derecha del mapa. A lo largo del camino te enfrentarás a varios criminales, algunos te atacarán cuerpo a cuerpo y otros te dispararán o te lanzarán granadas. Ten cuidado con las filtraciones de gotas ácidas y las explosiones de gas que se producirán en varios puntos del camino.

El blindaje de tu cuerpo te da un cierto grado de protección, pero tu nivel de energía puede disminuir rápidamente si no intentas defenderte.

Utiliza el BATARANG para destruir a tus enemigos y la BATCUERDA para pasar a niveles superiores. Dispara el dispositivo de rezón, que se encuentra sujeto al cinturón, y elévate hacia arriba.

En la última sección de este nivel te enfrentarás a Napier. Si lo vences, caerá en una tina de residuos químicos tóxicos que desfigurará su cuerpo y su mente. ¡Has creado al JOCKER!

### Sección 2: Las calles de GOTHAM CITY (1)

Después de rescatar a Vicki Vale de las garras del JOCKER en el Museo Flugelheim, escapa a bordo del BATMOBILE.

Mientras te lanzas a toda velocidad por las calles de GOTHAM CITY, esquiva los coches del JOCKER y de la policía que han bloqueado algunas calles: la policía aún no sabe a qué lado de la ley te encuentras.

Tu BATMOBILE está equipado con un sofisticado sistema de radar que indica la dirección que debes tomar para escapar con éxito. Si no mantienes la velocidad, el JOCKER te alcanzará e intentará destruir tu BATMOBILE. Además, ten cuidado y no choques contra otros coches.

El BATMOBILE también dispone de una cuerda y un rezón. Si mientras conduces a gran velocidad quieres girar rápidamente, dispara el rezón sobre una de las farolas que se encuentran en las esquinas de las calles, si haces esto en el momento apropiado, girarás sin perder velocidad.

### Sección 3: La BATCUEVA

El JOCKER ha inventado un compuesto, "Smilex", que al entrar en contacto destruye a sus víctimas, dejándolas con una cadavérica mueca en sus rostros. El JOCKER ha mezclado ciertos productos de consumo diario con elementos de este compuesto para formar el Smilex.

Utilizando los potentes ordenadores de la BATCUEVA deberás, en un tiempo limitado, determinar qué tres productos contienen esos elementos. Selecciona tres de ellos y la pantalla te indicará cuáles son los correctos. Selecciona, por proceso de eliminación, el trío exacto de elementos antes de que se agote el tiempo.

### Sección 4: Las calles de GOTHAM CITY (2)

El plan más mortal del JOCKER ocurrirá a medianoche en las calles de GOTHAM CITY. El JOCKER ha prometido grandes cantidades de dinero a las gentes de Gotham, y las calles de la ciudad están repletas de inocentes ciudadanos. Sin embargo, las cosas no son lo que parecen, y el divertido desfile de carnaval esconde un secreto realmente siniestro.

Dentro de las docenas de globos brillantes hay suficiente gas Smilex para destruir a toda la población de GOTHAM CITY. Estos globos están a punto de explotar.

A bordo del BATWING tu misión consiste en cortar las cuerdas que sujetan los globos con las alas de tu nave. No dejes ninguno, porque si no los globos se autodestruirán y las nubes de gas caerán sobre la población. Además, si en lugar de cortar la cuerda chocas contra el globo, éste se autodestruirá y la nube de gas caerá sobre la gente. Sin embargo, si cortas la cuerda, el globo se perderá en el cielo y el gas se disipará en la atmósfera.

Finalmente, como el JOCKER sabe lo que estás haciendo, enviará algunos de sus helicópteros para destruirte. Evítalos por encima de todo.

### Sección 5: La Catedral

Persigue al JOCKER hasta la Catedral de Gotham. Ten cuidado con los suelos que se desmoronan y esquiva las rabiosas ratas, para enfrentarte finalmente al JOCKER, que se ha subido al tejado. Como en la Fábrica Química, deberás utilizar el BATARANG y la Batcuerda para conseguir tu objetivo.

Destruye a JOCKER porque si no escapará en un helicóptero y dominará GOTHAM CITY.

## SUGERENCIAS

### Niveles 1 y 5

* Control maestro de la Batcuerda.
* Descubre la ruta más rápida para llegar al final.
* Dispara con precisión.

### Nivel 2

* No choques contra otros coches.
* Conduce lo más rápido posible.
* Cuando la flecha indica que te acercas a una curva, colócate a un lado de la calle.

### Nivel 3

* Utiliza tu cerebro.
* Conduce a toda velocidad (sólo dispones de un minuto).

### Nivel 4

* Corta las cuerdas limpiamente.
* No golpees los globos.

## CREDITOS

### Commodore

Programación por ZACH TOWNSEND
Gráficos por ANDREW SLEIGH

### Spectrum y Amstrad

Programación por MIKE LAMB
Gráficos por DAWN DRAKE
Música y efectos sonoros por MATTHEW CANNON



### Spectrum, Amstrad y Commodore

TM & © 1989 DC COMICS INC. Todos los derechos reservados
© 1989 Ocean Software Limited

BATMAN, el JOCKER y todos los demás caracteres, slogans, etc., son marcas registradas de DC COMICS INC. Todos los derechos reservados.