

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 estás 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.

INSTRUCCIONES - 8 BITS



