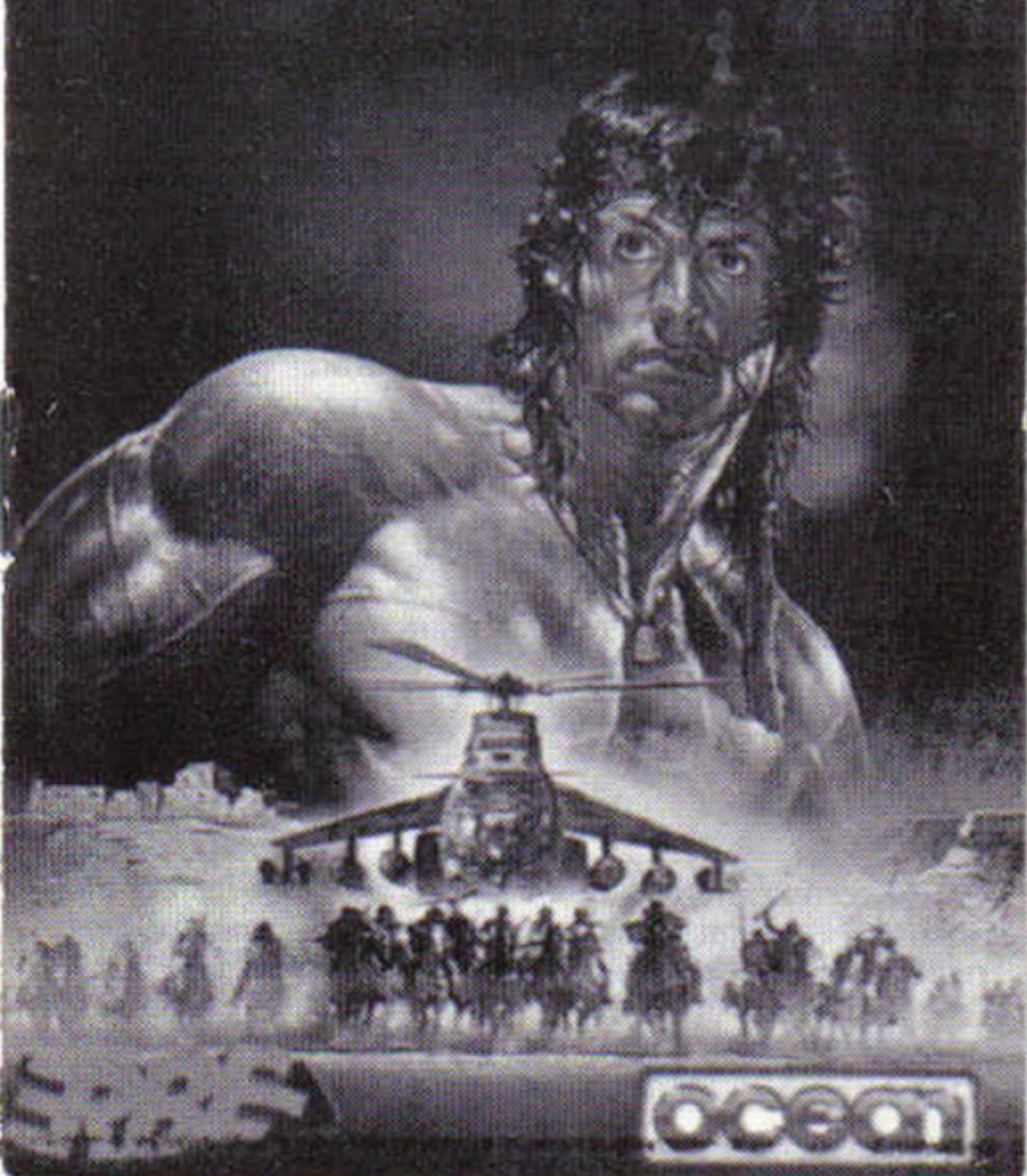


# RAMBO III



# RAMBO III

## ATARI ST

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

Enciende el ordenador, mete el disco y el juego se cargará automáticamente.

### SECCION 1

Al comenzar acabas de entrar en el fuerte afgano donde está prisionero el coronel Trantman. Estás rodeado de enemigos y debes ser sigiloso. Tienes que encontrar al coronel y liberarle. Por el camino encontrarás varios objetos para ayudarte y varias trampas para alertar a los guardias.

### CONTROLES

Esta sección se controla con joystick y teclado. Los controles de joystick son:

Arriba: Mueve a Rambo hacia arriba.

Abajo: Mueve a Rambo hacia abajo.

Izquierda: Mueve a Rambo hacia la izquierda.

Derecha: Mueve a Rambo hacia la derecha.

Disparo: Usar el arma.

Los controles de teclado son:

Espacio: Pantalla de inventario.

Esc: Pausa (espacio para continuar).

### STATUS Y PUNTUACION

El panel de la pantalla incluye lo siguiente:

- Status de munición y armas.
- Inventario.
- Puntuación.
- Energía (rostro).

El arma que aparece es la que Rambo está utilizando en ese momento. Puede encontrar cinco armas:

1. Cuchillo (Rambo empieza usando esto).
2. Flechas.
3. Flechas explosivas.
4. Pistola y silenciador.
5. Ametralladora.

Rambo puede llevar todas las armas a la vez en su inventario de armamento. Usa la tecla H para cambiar el arma.

El cuchillo, las flechas y la pistola (si se utiliza con silenciador) son armas silenciosas que no harán saltar

la alarma. Las flechas explosivas, la ametralladora y la pistola sí la harán saltar. Si la alarma suena, los guardas sabrán por dónde anda Rambo e irán a atacarle, dificultando bastante su labor. La alarma se callará poco después de cambiar a un arma silenciosa.

Rambo tiene una cantidad limitada de munición para cualquier arma que encuentre, excepto el cuchillo, que sólo se usa para combate cuerpo a cuerpo.

## **PUNTUACION**

Tu puntuación aumenta disparando a soldados enemigos.

Conseguirás grandes bonificaciones encontrando y liberando prisioneros afganos y rescatando al coronel Trantman.

## **ENERGIA**

La cara/calavera, en la parte derecha del panel, muestra el nivel de energía de Rambo. Cuanto más grande es la calavera más débil está. Cuando la cara se haya convertido en una calavera completamente, Rambo morirá.

## **PISTAS Y SUGERENCIAS**

1. Los guardas no te detectarán siempre que no hagas ruido o uses armas.
2. Una vez que suene la alarma te buscarán todos los guardas de la zona. Una vez que hayas destruido a todos estarás a salvo.
3. Los guantes de goma te hacen inmune ante las descargas eléctricas.

4. Para que algunos de los objetos funcionen necesitarás las baterías.

5. Estate atento a los interruptores en las paredes.

6. Para desactivar las cajas de control en las paredes hay que destruirlas con flechas explosivas.

## **SECCION 2**

Una vez rescatado el coronel debes huir del fuerte. Un helicóptero te espera, pero los guardas también.

## **CONTROLES**

Igual que sección 1.

## **STATUS Y PUNTUACION**

Igual que sección 1.

## **PISTAS Y SUGERENCIAS**

1. Tendrás más bonificación al terminar cada sección según lo rápido que seas.
2. Todos 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 ejército? ¡Depende de ti!

## CONTROLES

Esta sección se controla por ratón y teclado.  
Los controles de ratón son:

Arriba: Mover punto de mira hacia arriba.  
Abajo: Mover punto de mira hacia abajo.  
Izquierda: Mover punto de mira hacia la izquierda.  
Derecha: Mover punto de mira hacia la derecha.  
Botones: Disparo.

El teclado:

Esc: Pausa (espacio para seguir).

## EL JUEGO

Vas hacia la frontera a toda velocidad en tu tanque, debes acabar con los enemigos antes de que acaben ellos contigo. Los enemigos están formados por lo siguiente:

- Soldados con metralletas.
- Soldados con cohetes anti-tanque.
- Soldados en bunkers.
- Tanques.
- El helicóptero del comandante.

## STATUS Y PUNTUACION

El panel de status muestra lo siguiente:

## Mapa

El mapa de la parte izquierda de la pantalla te muestra cómo debes llegar a la frontera.

## Energía de Rambo

La barra azul al lado de la bandera americana muestra los daños sufridos por tu tanque. Cuando la barra desaparezca Rambo ha muerto y se ha acabado el juego.

## Energía del comandante

La barra roja al lado de la bandera enemiga muestra los daños del helicóptero enemigo. Cuando la barra desaparece el helicóptero explotará y te dará una buena bonificación.

## Temperatura del arma

La barra horizontal en la parte superior de la pantalla muestra la temperatura de la ametralladora. Si disparas demasiado, se calentará, dejando de disparar hasta que se enfríe.

## PUNTUACION

Esta aumenta matando soldados enemigos. Eliminando al comandante conseguirás una gran bonificación.

## PISTAS Y SUGERENCIAS

— Dispara a los bunkers según te acercas, así dora no se caliente.

— Dispara a los búnker según te acercas, así matarás a todos los que hay dentro y evitarás que te tiren granadas.

— Destruye el helicóptero del comandante antes de que se enfade.