

# ROBOZONE™

## Crédits

Toutes les versions ont été programmées et produites par Arc Developments.

Conception du Jeu et Graphismes par Arc Developments

Rédaction du Manuel par Richard

En cas de difficulté pour le chargement de ce produit, veuillez placer **UNIQUEMENT** les disquettes dans un emballage solide (gardez l'emballage et la documentation) et les envoyer à

*Department RBZ,  
Image Works,  
Irwin House,  
118 Southwark Street,  
London.  
SE1 OSW.*

Veuillez préciser le type d'ordinateur et ajouter une courte description du problème. Nous nous efforcerons de remplacer notre produit dans un délai de 28 jours après réception de la disquette. Ceci n'affectera en aucune façon vos droits statutaires.

## PREVENTION VIRUS

Mirrorsoft Ltd vous garantit que ce produit n'est atteint d'aucun virus. Mirrorsoft Ltd ne pourra être tenu responsable pour tous dommages causés à ce produit par virus. Pour plus de sécurité, éteignez toujours votre machine pendant au moins 30 secondes avant de charger le jeu et, tout particulièrement, quand vous venez d'utiliser un autre logiciel. Nous ne pourrions être tenus responsables si les disquettes étaient infectées par un virus après achat; cependant, nous vous les remplacerons. Retournez-nous directement les disquettes et joignez £4 00 par disquette pour couvrir les frais de leur remplacement. Nous nous efforcerons de remplacer le(s) disquette(s) aussi rapidement que possible.

## REMARQUE

Compte tenu des améliorations apportées aux versions de ce jeu, il est possible que vous trouviez des petites erreurs dans ce manuel. Tous les changements ont été apportés pour que ce jeu vous fournisse une plus grande satisfaction.

**EARLY TIMES GREEN TIP**

**NO. 4 IF YOU HAVE A CHOICE, AVOID BUYING PACKAGED GOODS.**

Depuis le tout début de la Révolution Industrielle du 18ème siècle, l'Homme détruit lentement la Terre. D'une main il épuise toutes les ressources naturelles de notre Terre et de l'autre main, il la remercie en saturant son atmosphère de saleté et de pollution.

Alors que l'Homme trébuchait dans le sillage pollué du 21ème siècle, les plus grands cerveaux du Monde commencèrent enfin à comprendre qu'à moins que quelque chose ne soit fait immédiatement, la vie sur terre deviendrait rapidement un concept démodé.

La décision finale vint des plus grands groupes de puissance de la planète - seulement les "groupes d'élus" parmi chacun des plus grands centres de population du monde seraient sauvés, vivant une vie indépendante sur les Navires Villes, construits secrètement, situés très loin en mer. Les autres seraient laissés en arrière et devraient se débrouiller tous seuls dans les montagnes et les collines, loin des villes en décadence. Ils raisonnaient de façon tout à fait logique mais sans aucune compassion. n'était-il pas mieux que quelques élus survivent et reconstruisent, plutôt que personne?

Ils estimèrent que la pollution qui pesait sur les villes disparaîtrait heureusement en l'espace d'une décennie ou deux et l'on donna donc l'ordre de construire les Wolverines, de grands robots programmés pour patrouiller dans les villes désertées, les garder intactes et les préparer à leur éventuel retour.

Au début, la criminalité régnait et les Wolverines devaient faire face à des problèmes de programmation. Leur mission principale était de protéger la ville pour le retour des Groupes d'Elus. cependant, la plus grande menace pour la ville provenait des éléments criminels qui continuaient à y vivre. Leurs lois robotiques de base les empêchaient d'endommager la vie humaine de façon directe ou indirecte et ils ne pouvaient donc poursuivre leur objectif sans désobéir à cette loi. Par conséquent, de nombreux Wolverines furent détruits par les humains, qui devenaient de plus en plus amers par rapport à tout ce qui représentait les autorités qui les avaient abandonnés. Quelques mois seulement après le Voyage Doré, une guerre avait commencé. Malheureusement, un troisième participant allait entrer dans la bagarre.

### L'ARRIVEE DES SCAVENGERS

Ils arrivèrent de nulle part. Au départ, leurs intentions n'étaient pas très claires. Les énormes robots à l'apparence d'insecte apparurent pour semer la destruction dans une orgie sans précédent, anéantissant tout ce qui se trouvait sur leur passage. La plupart des gens qui avaient décidé de rester dans les villes furent dès que les Scavengers apparurent, alors que quelques-uns (soit très courageux, soit très stupides) choisirent de rester et de vivre comme des rats dans les ruines.

Après quelques mois d'activité intense, les intentions des Scavengers devinrent tout à fait claires. Ils avaient rasé une zone gigantesque des alentours, autrefois Central Park, pour y construire à la place un bâtiment gigantesque à dôme, ("le Four"). Les Scavengers envoyèrent des équipes de raid pour récupérer du métal et autres alliages provenant de tout ce qui pouvait se trouver sous leur pinces. Ils rapportaient ensuite leurs trésors au bâtiment où ils étaient recyclés et alors utilisés pour la production de nouveaux Scavengers ou dans un autre but plus "secret".

Les Wolverines qui restaient devaient évidemment essayer de protéger la ville contre ces sombres envahisseurs, mais leur armement n'était pas adapté au combat de grande envergure. Le nombre de Wolverines diminua de plus en plus, lentement mais sûrement, jusqu'à ce qu'il n'en restât plus qu'un.

Le dernier Wolverine restant a réussi à détruire son programme, mais à un certain prix. Sa bibliothèque informatique interne (connue sous le nom d'Oracle) a été endommagée sans aucun espoir de réparation. Sa capacité à se défendre est elle aussi sérieusement réduite. Le peu d'appareils en état de fonctionnement indique que, loin de diminuer, les niveaux de pollution augmentent à un taux plus qu'alarmant.

Tous les renseignements disponibles suggèrent que la source principale de cette pollution supplémentaire émane de ce mystérieux bâtiment à dôme que les Scavengers ont construit au milieu de New York. Si le taux de pollution augmente encore, le Wolverine sera rapidement dans l'incapacité de fonctionner. D'une manière ou d'une autre, son seul moyen d'action est de réparer ses systèmes et de détruire le bâtiment avant qu'il ne soit trop tard. Les événements ne se déroulent cependant jamais comme on l'avait prévu.

## **INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT**

### ***ATARI ST/COMMODORE AMIGA***

Insérez votre disquette ROBOZONE dans le lecteur interne et allumez votre machine. Le jeu se mettra en route automatiquement.

**Utilisateurs de ST à une face** Vous aurez la possibilité de jouer le premier niveau de ROBOZONE, mais vous devrez envoyer le coupon inclus dans ce manuel pour demander votre autre disquette de Niveaux à une face qui vous donnera accès aux Niveaux 2 et 3.

### ***Commandes***

### **ATARI ST/COMMODORE AMIGA**

ROBOZONE est contrôlé avec le joystick uniquement. Les touches supplémentaires disponibles sont:

<b>P</b>	Pause
<b>ESCAPE</b>	Abandonner
<b>S</b>	AVEC Effets Sonores (Choisir uniquement sur écran Crédits)
<b>M</b>	AVEC Musique (Choisir uniquement sur écran Crédits)

## **EARLY TIMES GREEN TIP**

### **NO. 5 DON'T WASTE PAPER – BUY RECYCLED PAPER PRODUCTS.**

#### **IBM PC & COMPATIBLES 100%**

Mettez en route votre PC Insérez Disquette 1 et après le message DOS, tapez "ROB" suivi de RETURN Vous pouvez alors choisir votre Mode Graphismes sur le menu à l'écran Veuillez n'insérer les autres disquettes que lorsque l'on vous en a donné l'ordre

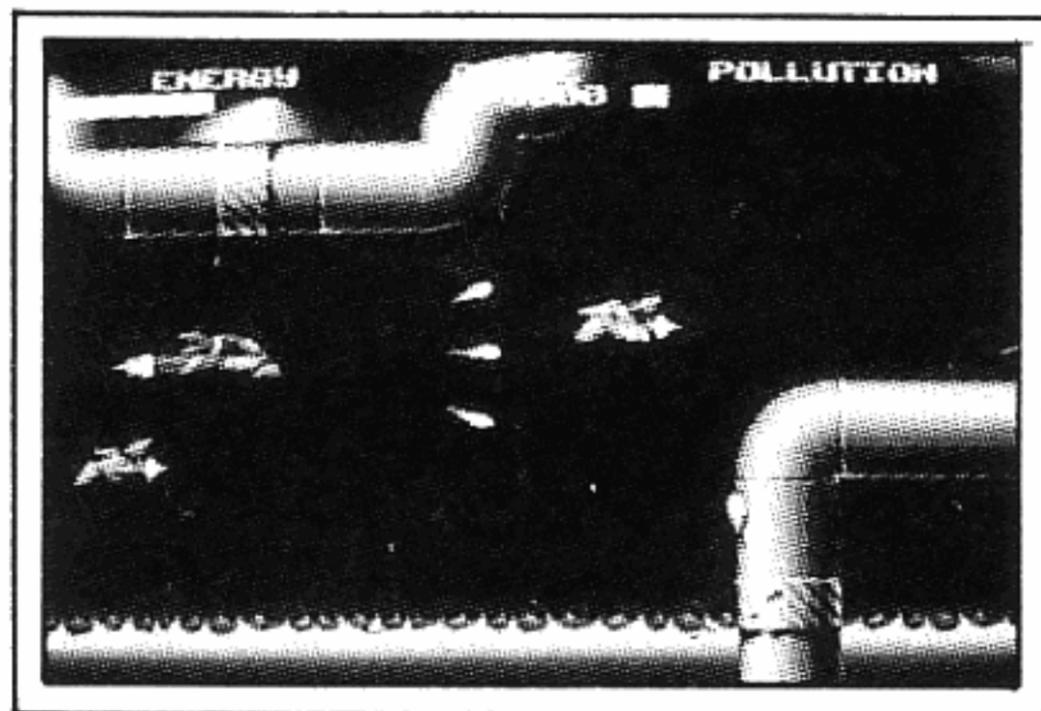
#### **Commandes (IBM PC)**

ROBOZONE peut être contrôlé soit avec un joystick PC soit avec le clavier Les commandes clavier suivantes sont disponibles

Q	Haut	SPACE	Feu
A	Bas	H	Pause
O	Gauche	CTRL et Q	Retour à DOS
P	Droite		

#### **COMMODORE 64**

**Disquette** \_ Insérez la disquette dans le lecteur Tapez "LOAD"\*",8,1" et appuyez sur RETURN Le jeu se chargera et se déroulera.



**Level 3**

**Cassette** - Insérez votre cassette dans le lecteur de cassettes. Maintenez la touche SHIFT enfoncée, appuyez sur la touche RUN/STOP et relâchez-la Appuyez sur la touche PLAY du lecteur quand vous en recevez l'ordre et le jeu se chargera et se déroulera

#### **Commandes (C64)**

ROBOZONE n'est contrôlé qu'avec le joystick Option du clavier supplémentaire RUN/STOP Pause

## SPECTRUM

**Disquette** - Insérez la disquette dans le lecteur, choisissez **LOADER** sur le menu à l'écran et appuyez sur **ENTER**. Le jeu se chargera et se déroulera.

**Cassette** - Insérez la cassette dans le lecteur de cassettes, tapez ensuite **LOAD ""** et appuyez sur **ENTER**. Le jeu se chargera et se déroulera.

(Les utilisateurs de SPECTRUM 48k noteront que, du fait de l'importance de chaque niveau dans ROBOZONE, les effets sonores n'ont pas été inclus dans le mode 48k)

## AMSTRAD CPC

**Disquette** - Insérez la disquette dans le lecteur et tapez **RUN "DISK"**. Le jeu se chargera et se déroulera.

**Cassette** - Insérez la cassette dans le lecteur de cassettes. Gardez la touche **CONTROL** enfoncée et appuyez sur **ENTER**. Le jeu se chargera et se déroulera.

### *Commandes (Spectrum/Amstrad)*

ROBOZONE peut être contrôlé soit avec le clavier, soit avec le joystick. Les commandes clavier sont les suivantes :

Q	Haut	P	Droite
A	Bas	SPACE	Feu
O	Gauche	H	Pause

## NIVEAU 1

### 9H00 DANS UN SOUTERRAIN NEW YORKAIS

L'accès a été interdit dans la zone autour du Four. La seule chance du Wolverine est d'essayer de se frayer un passage à travers le vieux système souterrain new yorkais, que personne n'utilise plus, mais qui pourrait, avec de la chance, le mener jusqu'aux ruines des rues de New York "Big Apple".

- |  |                          |
|--|--------------------------|
| (A) Score                                  | (E) Wolverine            |
| (B) Arme actuelle et compteur de munitions | (F) Composant à ramasser |
| (C) Niveau de pollution                    | (G) Scavenger            |
| (D) Niveau d'énergie actuel                | (H) Trous                |

Le métro new yorkais est infesté de Scavengers et de quelques humains en qui on ne peut avoir confiance. Le Wolverine doit se trouver un passage à travers les tunnels du vieux métro pour arriver à rejoindre les rues de la ville.

#### **(A) Score**

Ceci indique le score actuel. Quand vous terminerez un niveau, le score sera reporté au niveau suivant du jeu.

### ***(B) Arme actuelle et compteur de munitions***

Le Wolverine est équipé d'un simple pistolet qui lui permet de tirer des coups de feu contrôlés jusqu'à ce que 999 balles aient été tirées. Il le recharge ensuite avec 999 nouvelles balles\*

### ***(C) Niveau de pollution***

Plus le Wolverine prendra de temps à terminer un niveau, et plus le niveau de pollution augmentera. Quand le niveau atteindra le maximum, le Wolverine s'effondrera et le jeu se terminera. Le niveau de pollution est reporté d'un niveau à l'autre, il est donc essentiel qu'une carte de chaque niveau soit établie de façon à ce que le Wolverine puisse les terminer en un minimum de temps\*\*

### ***(D) Energie actuelle***

Le Wolverine commence le jeu avec des niveaux d'énergie maximum. S'il est touché par le feu d'un Scavenger ou s'il entre en collision avec un Scavenger ou fait une chute de très haut, ses niveaux d'énergie diminueront. On peut faire remonter le niveau d'énergie en ramassant des composants d'énergie disponibles.

### ***(E) Wolverine***

Le Wolverine est contrôlé par vous-même, le joueur.

### ***(F) Composants à ramasser***

Différents composants d'autres robots Wolverines moins chanceux se trouvent éparpillés dans les tunnels du métro. Wolverine peut les ramasser et les utiliser en s'accroupissant et en les ramassant\*. Les composants donneront au Wolverine un armement supplémentaire et renforceront son énergie.

### ***(G) Scavengers***

Plusieurs types différents de Scavengers se trouvent dans les tunnels et chacun doit être combattu d'une manière différente. Certains sont plus difficiles à détruire que d'autres. Certains ne sont que des éclaireurs et ne sont donc pas armés. Cependant, si vous les laissez s'échapper, il est possible qu'ils aillent augmenter le nombre de Scavengers que vous rencontrerez dans ce niveau!

### ***(H) Trous***

Il y a de nombreux trous par-dessus lesquels le Wolverine peut sauter pour atteindre des niveaux plus bas. Il peut aussi re-sauter ces trous vers le haut en se plaçant au-dessous de ceux-ci, s'accroupissant et bondissant en un mouvement. Pousser vers la gauche ou vers la droite une fois en l'air garantira au Wolverine un saut sur la gauche ou sur la droite des trous.

\* Les utilisateurs de C64 noteront que pour ramasser des objets il leur suffit de marcher parmi eux. Vous n'avez pas à vous accroupir. Ceci s'applique au niveau 1 et au niveau 2.

**\*\* Les utilisateurs de Spectrum et Amstrad noteront que le niveau de pollution est indépendant pour chaque niveau et il n'est pas reporté au nouveau niveau. Vous noterez également que le système d'armes du Wolverine est légèrement différent par rapport aux autres versions, à l'intérieur des tunnels du métro. Au lieu de pouvoir ramasser des armes différentes, le Wolverine peut ramasser des amplificateurs d'armes qui augmentent la force et l'efficacité des armes internes standard.**

### ***EARLY TIMES GREEN TIP***

### **NO. 6 WALK OR CYCLE WHENEVER POSSIBLE.**

## **Niveau 2 Les Rues de New York**

Le Wolverine a réussi à se frayer un chemin au travers des tunnels du métro et affronte maintenant les rues de New York. Pour atteindre le four des Scavengers, il devra reconstruire son ordinateur Oracle, la source de toutes ses connaissances.

Les composants de l'Oracle dont le Wolverine a besoin se trouvent cachés dans les rues. Au début de ce niveau, il ne connaît pas le nombre de composants ou même ce qu'ils font. Ces renseignements ne seront disponibles que lorsqu'ils auront été ramassés et installés.

**Les utilisateurs de C64** noteront que les rues de New York sont représentées dans un deuxième environnement et non pas dans un troisième comme l'illustration ci-dessus.

Quand les "Groupes d'Elus" furent choisis pour le Voyage Doré, un ingénieur en robotique éminent fut omis de la liste. Il n'était pas d'accord avec le système d'examen qui consistait à exclure ceux qu'il ne valait pas la peine de garder et il a donc finalement été rejeté. Pendant des mois il travailla sur la conception du Wolverine, pensant qu'on en aurait besoin pour la reconstruction des villes et leur transformation en un environnement plus propre et plus pur. On ne lui avait pas parlé des Navires Villes élitistes avant que la conception du Wolverine fut achevée. Ils furent alors reprogrammés pour suivre de nouvelles directives.

Le Wolverine doit localiser le scientifique et demander son aide. Son premier objectif devrait être le circuit de communication devant lui permettre d'établir le contact avec le scientifique, connu uniquement sous le nom de "Tank" (surnom qu'on lui avait donné à l'école, quand ils l'appelaient thinktank (puits de science) ou Tank en plus court). A moins que le Wolverine n'obtienne le circuit, Tank l'attaquera certainement comme s'il était un ennemi.

Outre les composants du circuit de l'Oracle, il y a beaucoup d'autres armes supplémentaires à la disposition du Wolverine tout au long du niveau. N'oubliez pas que l'indicateur de niveau de pollution augmentera en proportion du temps qu'il vous faudra pour terminer le jeu. Contrairement au niveau du métro, le Wolverine peut ramasser des objets simplement en marchant parmi ceux-ci. Certaines des armes que le Wolverine peut ramasser ne fonctionneront pas correctement, puisque la plupart d'entre elles sont des restes de Wolverines détruits précédemment et l'on ne peut pas forcément compter dessus.

### **Niveau 3**

#### **Passé à la casserole, vous passez maintenant au Four**

Le Wolverine a repris possession de l'Oracle et est maintenant prêt à entrer dans le four et à le détruire, avant que la pollution ne devienne trop importante. Avec l'aide des fusées de lancement qu'il a récupérées, et qui fonctionnent normalement, le Wolverine peut pénétrer dans les défenses extérieures du Four.

Des Scavengers à demi terminés se réveillent en cours de formation, détectant la présence du Wolverine alors qu'il vole aux alentours. Des nouveaux robots Scavengers et des embarcations volantes qui n'étaient encore pas apparues, descendent en piqué pour attaquer, impatientes de détruire l'intrus avant qu'il n'atteigne le cœur du Four.

Il y a beaucoup d'autres objets à ramasser que le Wolverine peut utiliser à l'intérieur du Four. Des armes supplémentaires et nouvelles sont disponibles, et le niveau d'énergie peut remonter si le Wolverine réussit à survivre assez longtemps. Le centre même du four compose le ventre de l'énorme Gardien du Four, qui est lourdement armé et extrêmement dangereux. Si le Wolverine réussit à détruire le Gardien, alors, non seulement il supprimera la source de pollution, mais il arrêtera également la production de nouveaux Scavengers!

#### ***EARLY TIMES GREEN TIP***

**NO. 7 NEVER DROP LITTER AND REMEMBER THE COUNTRY CODE.**