

ROBOCOP 2™

SCENARIO

De gratte-ciel futuriste et sinistres s'élèvent dans le ciel gris et pollué, le déclin et la décrépitude, c'est ce que va bientôt connaître la ville décadente de Détroit, une ville qui tombe lentement en ruine.

La police étant en grève, les citoyens réduits à l'impuissance et les innombrables sans abris sont les proies faciles des bandes de truands puissamment armés. Le mauvais Cain et sa bande d'assassins psychopathes.

Une force se tient sur le chemin de l'anarchie, une force qui peut empêcher ces innocents habitants de tomber sous le coup du chaos et du désordre ; **ROBOCOP**

CHARGEMENT

ATARI ST

Mettez votre ordinateur et le lecteur de disque en fonction. Placez la disquette dans le lecteur. Ce programme se chargera alors automatiquement. Suivez les instructions à l'écran.

AMIGA 500

Placez la disquette dans le lecteur A et mettez l'ordinateur sous tension. Le programme se chargera alors automatiquement. Suivez les instructions à l'écran pour charger la disquette.

AMIGA 1000

Insérez le disque système à l'apparition du disque utilitaire, introduisez la disquette de jeu, le programme se chargera automatiquement. Suivez les instructions à l'écran pour charger la disquette 2.

LES COMMANDES

C'est un jeu à 1 joueur commandé par joystick branché seulement dans le port 1.

P = Pauser le jeu

CBM AMIGA

Sauter donner un coup de poing

Tir en haut à gauche

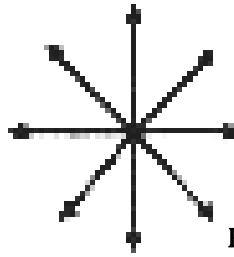
tir en haut à droite

Se diriger vers la gauche
En marchant

se diriger vers la
droite en marchant

Pistolet en bas à gauche

Pistolet en bas à droite



Esquiver un coup de poing

Lorsque vous appuyez sur le bouton de tir et abaissez le joystick, vous donnez un coup de poing dans la direction que vous avez prise.

Vous pouvez ramasser les icônes en marchant dessus.

ATARI ST

Sauter en haut / tirer

tirer en haut à gauche

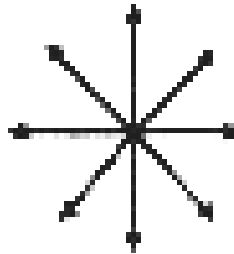
tirer en haut à droite

se diriger vers la
gauche en marchant

se diriger vers la droite
en marchant

tirer au pistolet en bas
à gauche

tirer au pistolet en bas
à droite



esquiver

LE JEU

Testez votre adresse et votre sang froid. Faites la guerre contre les gangsters voulant à tout prix tout détruire. C'est à l'ombre dangereuse d'un Vieil entrepôt abandonné que vous négociez les obstacles difficiles de votre lute contre Nuke, le toxicomane dont vous deviendrez fanatique.

Redevenez humain en exerçant votre mémoire pour résoudre ces casses têtes mettant votre intelligence à l'épreuve.

Entraînez-vous au tir à distance. Rappelez-vous que vous devez seulement tirer sur les ennemis et votre principale mission est de protéger les innocents. Le score que vous totalisez dans la partie de ce jeu déterminera votre efficacité lorsque vous ferez face aux dangers à venir.

En traversant les cuves d'alcool mousseux de la brasserie Trokogawa, vous finissez par retrouver le trafiquant de drogue Cain qui tente de se cacher.

ETAT DES SCORES (CBM AMIGA)

Le tableau des états affiche

LA BOÎTE D'ENERGIE	- INDIQUANT LE NIVEAU ACTUEL D'ENERGIE
DES TÊTES DE ROBOCOP	- INDIQUANT LE NOMBRE DE VIES RESTANTES
L'ETAT D'ARMEMENT	- INDIQUANT L'ARME EN COURS D'UTILISATION ET LE NOMBRE DE BALLES RESTANTES.
LE SCORE	- INDIQUANT LE TEMPS ET LE SCORE ACTUEL

ETAT DES SCORES (ATARI ST)

Le tableau des états affiche

LA BARRE D'ENERGIE	- INDIQUANT LE NIVEAU ACTUEL D'ENERGIE
LA FENÊTRE DU TEXTE	- METTANT A JOURS LES INFORMATIONS.
LE COMPTEUR DE VIES	- INDIQUANT LE NOMBRE DE VIES RESTANTES
L'ETAT D'ARMEMENT	- INDIQUANT L'ARME EN COURS D'UTILISATION ET LE NOMBRE DE BALLES RESTANTES.
LE SCORE	- INDIQUANT LE TEMPS ET LE SCORE ACTUEL
LE THERMOMETRE	- INDIQUANT LA TEMPERATURE DE L'ARME. SI ELLE EST TROP HAUTE, VOTRE ARME NE TIRERA PAS ET IL FAUDRA ATTENDRE QU'ELLE AIT SUFFISAMMENT REFROIDIE.
LE COMPTEUR DE TEMPS	- INDIQUANT LE TEMPS QUI RESTE PENDANT LEQUEL VOUS ETES PROTEGE

Les points sont accordés pour avoir éliminé les méchants, attrapé Nuke et sauver les otages.

CONSEILS ET SUGGESTIONS

Trouvez de l'énergie avant que vous soyez à court de réserve.
Localisez et ramassez une partie des bombes de Nuke mais faites attention aux sols fragiles, aux tuyaux qui fuient et surtout à l'homme Bazooka car il pourrait bien être un assassin.

Sauvez (sur l'Amiga) ou arrêtez (sur Atari st) tous les civils non armés et vous serez récompensé par une vie supplémentaire.

Vous obtiendrez un autre bon point si vous réussissez à terminer le casse tête et un bon score à la distance de tir vous permettra d'avoir de meilleures chances de gagner la partie suivante.

ROBOCOP 2

Le code informatique, les représentations graphiques et les maquettes de ce jeu sont la propriété d'Ocean Software Limited et il est formellement interdit de les reproduire, mettre en mémoire, louer ou diffuser sous une forme quelconque sans l'autorisation écrite d'Ocean Software Limited.

Tous droits réservés dans le monde entier.

GENERIQUE

ROBOCOP 2 © & ™ 1990 Orion Picture Corporation tous droits de reproduction réservés pour tous pays.

AMIGA

PROGRAMMATION
GRAPHISMES

IAN MORAN
KAREN DAVIES ET
COLLIN RUSHBY

IMAGES DIGITALISEES

IAN DAVIES

MUSIQUE ET EFFET SONORES

KEITH TINMAN

PRODUIT PAR D.C WARD ET PAUL FINNEGAN

© 1990 Ocean Software Limited

ATARI ST

PROGRAMMATION
GRAPHISMES

KEITH ROBINSON
ANDY RIXON

MUSIQUE ET EFFET SONORES

KEITH TINMAN

PRODUIT PAR D.C WARD ET PAUL FINNEGAN

© 1990 Ocean Software Limited