

ROBOCOP 2™



ocean

ROBOCOP™ & © 1990 ORION PICTURES CORP. ALL RIGHTS RESERVED.

ROBOCOP 2 SCENARIO

Devenez Robocop et battez-vous pour franchir les sept niveaux d'action exceptionnelle qui mettra à l'épreuve vos réflexes, votre intelligence et votre coordination. Améliorez votre habileté dans tous ces domaines. C'est alors seulement que vous aurez quelque chance de résister à votre plus grand ennemi - Robocop 2!

CONFIGURATION/CHARGEMENT

Configurez la machine, insérez le pupitre de jeu et la cartouche ROM comme l'indique le manuel d'utilisation de l'ordinateur. Mettez la machine en marche. Le jeu se chargera automatiquement.

COMMANDES

Ce jeu est prévu pour un seul joueur se servant uniquement du pupitre de commandes

COMMANDES

NIVEAUX 1, 4 ET 7

COMMANDES DU PUPITRE

PIVOTEUR:

GAUCHE

DROITE

GAUCHE ou DROITE + VERS LE HAUT

VERS LE BAS

VERS LE HAUT

POUR AVANCER VERS LA GAUCHE

POUR AVANCER VERS LA DROITE

POUR DIRIGER LE REVOLVER DIAGONALEMENT
ET VERS LE HAUT

POUR S'ACCROUPIR

POUR DIRIGER LE REVOLVER VERS LE HAUT

BOUTON DE TIR 1

POUR TIRER

BOUTON DE TIR 2

POUR SAUTER

Si vous appuyez vers le bas (comme pour s'accroupir) et tirez en face d'une porte, vous pourrez franchir cette porte pour passer dans une sous-pièce.

GX4000

BOUTON DE PAUSE - POUR FAIRE UNE PAUSE DANS LE JEU

464/6128 plus

Touche P - POUR FAIRE UNE PAUSE DANS LE JEU

NIVEAUX 2 ET 5

Pour déplacer le curseur, appuyer sur le pivoter dans la direction voulue. Pour déplacer une ligne du circuit imprimé vers la gauche ou vers la droite, appuyez sur le bouton de tir 1 et en même temps faites pression sur le pivoter vers la gauche ou la droite. Pour déplacer une ligne du circuit imprimé vers le haut ou vers le bas, appuyez sur le bouton de tir 1 et en même temps faites pression sur le pivoter vers le haut ou le bas.

NIVEAUX 3 ET 6

Pour déplacer la ligne de tir de Robocop, appuyez sur le pivoter dans la direction voulue. Vous le ferez tirer avec le bouton de tir 1.

DEROULEMENT DU JEU

NIVEAU 1

Votre mission commence à l'usine "River Rouge Sludge Plant". Vous devez trouver le Nuke Lab - mais attention, il y a des dangers!

Robocop fait également face à un combat intérieur. Après qu'il se soit heurté aux gangs Nuke désespérés, OCP a réussi à implanter des centaines d'instructions contradictoires au Robocop captif. Sa seule chance de retrouver ses pleines capacités est de trouver les puces mémorisant son passé humain. Déplacez le curseur suivant les pistes des circuits imprimés, relevant 32 pistes pour compléter 4 circuits. Mais souvenez-vous, une fois qu'une piste a été "brûlée" on ne peut pas la retraverser. En outre il ne faut pas traverser les puces d'instructions, autrement vous devrez revenir au début du circuit imprimé en cours.

NIVEAUX 3 ET 6

C'est au stand de tir (shooting range) de la Police de Détroit que Robocop peut améliorer son adresse. Tirez sur autant de criminels que possible en une minute, tout en évitant les civils.

NIVEAU 4

Le test suivant est à la brasserie Tokugawa Brewery. Il faut trouver les chambres fortes d'entrepôt Nuke!

NIVEAU 7

Nous y sommes! Le Civic Centrum d'OCP. Dans ce bâtiment imposant se trouve une forteresse ambulante - Robocop 2!

POSITION ET SCORES

Le panneau de position vous informe du nombre de sujets arrêtés, de cartouches Nuke saisies, du score, de l'énergie et des vies restantes. Vous recevrez des points si vous tirez sur des gangs ennemis et des cibles criminelles, et si vous avez recueilli toutes les icônes et puces de mémoire. Des points

sont donnés en prime à la fin de chaque niveau pour le nombre de sujets arrêtés et de cartouches Nuke saisies. Les scores élevés peuvent être inscrits sur le tableau prévu à cet effet.

QUELQUES CONSEILS

NIVEAUX 1,4 ET 7

NE TIREZ PAS sur les sujets arrêtés que vous pourriez rencontrer - autrement vous perdriez de l'énergie. Il suffit de marcher contre eux et ils seront arrêtés. De plus, il faut éviter tous les dangers tels que piques de fer, rochers etc. Sinon vous serez transporté à l'extérieur, ou au début du niveau si vous n'êtes pas dans une pièce - avec une vie en moins! Faites attention aux pointes de puissance ("power-ups") qui donneront des avantages tels qu'un regain d'énergie, un bouclier d'invincibilité temporaire avec des cartouches Nuke (donnant des points en plus) et des capsules de temps supplémentaire. De bons réflexes sont essentiels pour éviter des obstacles mortels.

NIVEAUX 2 ET 5

Ne paniquez pas en arrivant aux puzzles de mémoire. Essayez de prévoir votre chemin, et réfléchissez soigneusement autrement vous arriverez vite à une impasse!

NIVEAUX 3 ET 6

Faites attention de ne pas atteindre les civils au stand de tir, autrement des points seront déduits/

ROBOCOP 2

Le code de programme du jeu, sa représentation visuelle et ses graphiques sont la propriété d'Océan Software Limited et ne peuvent pas être reproduits, entreposés, loués ou diffusés sous aucune forme sans la permission par écrit d'Océan Software Limited. Tous droits réservés mondialement.

GENERIQUE

ROBOCOP 2 TM & © 1990 Orion Pictures Corporation.
Tous droits réservés.

Programmation par Andrew Deakin

Musique/effets sonores par
Matthew Cannon
Réalisé par Jon Woods
© 1990 Océan Software Limited.

