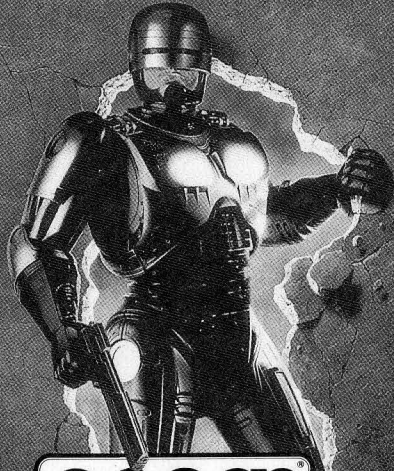


ROBOCOP 2™



ocean®

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

ROBOCOP 2 SCENARIO

Become Robocop and battle your way through seven levels of unique action that will test your reflexes, your brain-power and your co-ordination. Improve your skills in all these fields. Only then, will you stand a chance against your greatest enemy - Robocop 2!

SET-UP/LOADING

Set-up the machine, insert your paddle controller and ROM cartridge as described in the computer user manual. Switch the machine on. The game will load automatically.

CONTROLS

This is a one player game using the paddle controller only.

CONTROLS

LEVELS 1, 4 AND 7

JOYPAD CONTROLS

LEFT	WALK LEFT
RIGHT	WALK RIGHT
LEFT/RIGHT + UP	POINT GUN DIAGONALLY UPWARDS
DOWN	CROUCH
UP	POINT GUN STRAIGHT UPWARDS
FIRE BUTTON 1	SHOOT
FIRE BUTTON 2	JUMP

Pressing down (crouch) and fire in front of a door will allow you to go through the door into a sub-room.

GX4000

PAUSE BUTTON - PAUSE GAME

464/6128 plus

P key - PAUSE GAME

LEVELS 2 AND 5

To move the cursor press the thumb pad in the required direction. To shift a row on the circuit board to the left or right press fire button 1 and simultaneously push the thumb pad left/right. To shift a row on the circuit board up or down press fire button 1 and simultaneously push the thumb pad up or down.

LEVELS 3 AND 6

To move Robocop's gunsights press the thumb pad in the required direction. Fire button 1 fires his gun.

GAMEPLAY

LEVEL 1

Your mission begins in the River Rouge Sludge Plant. Locate the Nuke Lab - but watch out for trouble!

LEVEL 2 & 5

Robocop also faces an inner battle. After encountering the desperate Nuke gangs, OCP managed to implant hundreds of confusing directives into the captured Robocop. The only chance of regaining his full capability is to find the memory chips recording his human past. Move the cursor around the tracks of each circuit board collecting 32 to complete the picture on 4 boards. But remember that once a track has been "burnt" it cannot be re-crossed. Also, do not cross the directive chips, otherwise you will have to restart your current circuit board.

LEVEL 3 & 6

The Detroit Police Shooting Range is where Robocop can improve his targeting skills. Shoot as many criminals as possible in one minute, whilst avoiding the civilians.

LEVEL 4

The next test is the Tokugawa Brewery. Find the Nuke storage vaults!

LEVEL 7

This is it!! OCP's Civic Centrum. Within this imposing building is a walking fortress - Robocop 2!

STATUS AND SCORING

The status panel informs you of the number of subjects arrested, Nuke canisters seized, score, remaining energy and lives. You will receive points for shooting armed enemy gangs and criminal targets on the range and for collecting all icons and memory chips. Bonus points are awarded at the end of each scrolling level for the number of subjects arrested and Nuke canisters seized. Top scores can be entered onto the high-score table.

HINTS AND TIPS

LEVEL 1,4 & 7

DO NOT shoot any Arrest Subjects that you might encounter -otherwise you will lose energy. Just walk into them and they will be arrested. In addition, avoid all hazards such as spikes, boulders and so on. If you do not you will be transported outside or to the start of the level if you are not in a room - minus one life!

Watch out for "power-ups" that will provide benefits such as extra energy, a temporary invincibility shield plus nuke canisters (extra points) and extra-time capsules.

Timing is crucial if you are to avoid deadly obstacles.

LEVEL 2 & 5

Do not panic when you reach the memory puzzles. Try to plan your route ahead, think carefully otherwise you will quickly reach a dead end!

LEVEL 3 & 6

Be careful not to hit civilians on the firing range, otherwise your rating will be reduced.

ROBOCOP 2

Its program code, graphic representation and artwork are the copyright of Ocean Software Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Ocean Software Limited. All rights are reserved worldwide.

CREDITS

ROBOCOP 2™ & ©1990 Orion Pictures Corporation.

All Rights Reserved.

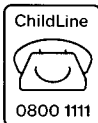
Programming by Andrew Deakin

Graphics by Ivan Horn

Music/Sound FX by Matthew Cannon

Produced by Jon Woods

©1990 Ocean Software Ltd.



Childline is the free national helpline for children and young people in trouble or danger. It provides a confidential counselling service for any child with any problem, 24 hours a day, every day of the year. Childline listens, comforts and protects.

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
BOUTON DE TIR 2

POUR TIRER
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, appuyez sur le pivotteur 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 pivotteur 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 pivotteur vers le haut ou le bas.

NIVEAUX 3 ET 6

Pour déplacer la ligne de tir de Robocop, appuyez sur le pivotteur 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!

NIVEAUX 2 ET 5

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 re-traverser. 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 Detroit 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'Ocean Software Limited et ne peuvent pas être reproduits, entreposés, loués ou diffusés sous aucune forme sans la permission par écrit d'Ocean Software Limited. Tous droits réservés mondialement.

GENERIQUE

ROBOCOP 2™ & © 1990 Orion Pictures Corporation.
Tous droits réservés.
Programmation par Andrew Deakin

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

ROBOCOP 2 SZENARIO

Du bist Robocop und mußt Dich durch sieben Abschnitte voller Action kämpfen, die von Dir beste Reflexe, Kombinationsgabe und Geschicklichkeit fordern. Verbessere Deine Fähigkeiten in diesen Bereichen. Nur dann wirst Du eine Chance gegen Deinen ärgsten Feind haben - Robocop 2!

SPIEL STARTEN

Bereiten Sie ihr Gerät vor, schließen Sie das Joypad an, und stecken Sie das Modul ein, wie in der Anleitung beschrieben. Schalten Sie das Gerät ein. Das Spiel beginnt automatisch.

STEUERUNG

Dies ist ein Spiel für eine Person, das mit dem Joypad gesteuert wird.

Abschnitte 1, 4 und 7

JOYPAD-STEUERUNG

LINKS

RECHTS

LINKS/RECHTS + AUFWÄRTS

ABWÄRTS

AUFWÄRTS

FEUERTASTE 1

FEUERTASTE 2

NACH LINKS GEHEN

NACH RECHTS GEHEN

WAFFE DIAGONAL HALTEN AUFWÄRTS

KRIECHEN

WAFFE NACH OBEN HALTEN

SCHIESSEN

SPRINGEN

Drücken Sie vor einer Tür gleichzeitig die Tasten Abwärts und Feuer, um durch die Tür in den dahinterliegenden Raum zu gehen.

GX4000

PAUSE-TASTE - SPIELPAUSE

464/6128 Plus

Taste P - SPIELPAUSE

Abschnitte 2 und 5

Zum Bewegen des Cursors drücken Sie die Richtungstaste des Joypads in die gewünschte Richtung. Zum Verschieben einer Reihe auf der Platine nach links oder rechts drücken Sie gleichzeitig die Feuertaste 1 und die Richtungstaste links/rechts. Um eine Reihe auf der Platine nach oben oder unten zu verschieben, drücken Sie die Feuertaste 1 und gleichzeitig die Richtungstaste aufwärts oder abwärts.

Abschnitte 3 und 6

Mit der Richtungstaste bewegen Sie die Zieloptik von Robocops Waffe. Zum Abfeuern drücken Sie die Feuertaste 1.

SPIELABLAUF

Abschnitt 1

Ihre Mission beginnt in "der River Rouge Sludge Plant". Suchen Sie das Nuke-Labor. Vorsicht - es kann Ärger geben!

Abschnitte 2 und 5

Auch im Innern von Robocop tobt ein Gefecht. Nach den Zusammenstößen mit den Nuke-Banden, gelingt es OCP, Hunderte von falschen Befehlen in den gefangenen Robocop einzusetzen. Es gibt nur einen Weg, seine volle Einsatzbereitschaft wieder herzustellen: Sie müssen die Speicherchips finden, in denen seine menschliche Vergangenheit gespeichert ist. Bewegen Sie den Cursor über die Bahnen aller Platinen und finden Sie 32, um damit die Bilder auf 4 Platinen zu vervollständigen. Aber denken Sie daran: Ist eine Bahn 'eingebrannt', kann sie nicht mehr verändert werden. Sie dürfen auch die Chips mit den Direktiven nicht ändern, ansonsten müssen Sie mit der Platine von Vorn beginnen.

Abschnitte 3 und 6

Auf dem Schießstand der Polizei von Detroit kann Robocop seine Treffsicherheit verbessern. Treffen Sie während einer Minute möglichst viele Verbrecher, ohne dabei Zivilisten zu verletzen.

Abschnitt 4

Die nächste Prüfung ist in der Tokugawa Brauerei. Finden Sie die versteckten Nuke-Lager.

Abschnitt 7

Hier ist es! Das OCP Verwaltungszentrum. In diesem imposanten Gebäude befindet sich eine wandelnde Festung: Robocop 2!

ANZEIGEN UND PUNKTEWERTUNG

Auf den Anzeigen sehen Sie die Anzahl der festgenommenen Verbrecher und der beschlagnahmten Nuke-Behälter, die erreichten Punkte sowie die verbleibende Energie und Leben. Sie erhalten Punkte für das Vernichten von bewaffneten Banden und anderen kriminellen Zielen sowie für das Einsammeln der Objekte und Speicherchips. Am Ende eines Abschnittes erhalten Sie Bonuspunkte für die festgenommenen Verbrecher und die beschlagnahmten Nuke-Behälter. Die besten Ergebnisse werden in der High-Score-Tabelle festgehalten.

TIPS UND TRICKS

Abschnitte 1, 4 und 7

Schießen Sie NICHT auf Verbrecher, die Sie festnehmen sollen - Sie verlieren dann Energie. Gehen Sie einfach auf die Verbrecher, damit sind diese festgenommen. Vermeiden Sie auch alle Risiken, wie Spitzen, Geröll und ähnliches. Ansonsten werden Sie nach draußen, oder, wenn Sie nicht in einem Raum sind, zurück zum Beginn des Abschnittes befördert - und verlieren ein Leben!

Achten Sie auf die "Power-ups", die nützliche Dinge enthalten, wie zusätzliche Energie, vorübergehende Unsichtbarkeit, Nuke-Behälter (Extrapunkte) und Kapseln mit zusätzlicher Zeit.

Je mehr Zeit Sie benötigen, um so mehr tödliche Hindernisse tauchen vor Ihnen auf.

Abschnitte 2 und 5

Verlieren Sie bei dem Speicherchips-Puzzle nicht die Geduld. Planen Sie Ihre Züge sorgfältig, sonst stecken Sie schnell in einer Sackgasse!

Abschnitte 3 und 6

Treffen Sie keine der Zivilisten auf den Zielscheiben, ansonsten werden Ihnen Punkte abgezogen.

ROBOCOP 2

Programmcode, grafische Darstellung und künstlerische Gestaltung unterliegen dem Copyright von Ocean Software Limited und dürfen ohne schriftliche Genehmigung von Ocean Software Limited weder vervielfältigt noch verliehen oder in irgendeiner Form übertragen werden. Alle Rechte sind weltweit vorbehalten.

DANKSAGUNGEN

ROBOCOP 2™ & © 1990 Orion Pictures Corporation.

Alle Rechte sind vorbehalten.

Programmierung von Andrew Deakin

Grafiken von Ivan Horn

Musik und Geräusche von Matthew Cannon

Deutsche Anleitung von Gunnar Binder

Produziert von Jon Woods

©1990 Ocean Software Limited

ROBOCOP 2

SCENARIO

Mettiti nei panni di Robocop e combatti in setti livelli di azione eccezionale, che metteranno a dura prova i tuoi riflessi, la tua intelligenza e la tua coordinazione. Migliora le tue capacità in tutti questi campi. E' solo allora che potrai sperare di sopraffare il tuo peggiore nemico: Robocop 2!

PREDISPOSIZIONE/CARICAMENTO

Prepara il computer, inserisci la paletta e la cartuccia ROM seguendo le istruzioni del relativo manuale. Accendi il computer. Il gioco si carica automaticamente.

COMANDI

Questo è un gioco comandato soltanto mediante la paletta.

LIVELLO 1, 4 E 7

COMANDI SUL JOYSTICK

SINISTRA

DESTRA

SINISTRA/DESTRA + SU PUNTI

GIU'

SU

PULSANTE DI FUOCO 1

PULSANTE DI FUOCO 2

CAMMINI A SINISTRA

CAMMINI A DESTRA

LA PISTOLA DIAGONALMENTE VERSO L'ALTO

TI ACCOVACCI

PUNTI LA PISTOLA DIRETTAMENTE VERSO L'ALTO

SPARI

SALTI

Spingendo il joystick verso il basso (per accovacciarti) e premendo il pulsante di fuoco potrai entrare in una sottostanza attraverso la porta.

GX4000

PULSANTE DI PAUSA - PAUSA DEL GIOCO

464/6128 plus

tasto P - PAUSA DEL GIOCO

LIVELLI 2 E 5

Per spostare il cursore, premi col pollice il tastierino nella direzione desiderata. Per spostare una fila del circuito stampato verso destra o verso sinistra, premi il pulsante di fuoco 1 e, nel contempo, spingi col pollice il tastierino a sinistra/destra. Per spostare una fila del circuito stampato verso l'alto o verso il basso, premi il pulsante di fuoco 1 e, nel contempo, spingi col pollice il tastierino verso l'alto o verso il basso.

LIVELLI 3 E 6

Per spostare i mirini di Robocop, premi col pollice il tastierino nella direzione desiderata. Premendo il pulsante di fuoco 1 sparerei con la pistola.

ESECUZIONE DEL GIOCO

LIVELLO 1

La tua missione inizia nello stabilimento Sludge del fiume Rouge. Cerca di individuare il laboratorio Nude, ma stai bene n guardia!

LIVELLI 2 & 5

Robocop deve anche combattere una battaglia personale. Dopo l'incontro con le disperate gang Nuke, l'OCP è riuscita ad inserire centinaia di direttive volte a confondere il Robocop catturato. La sola possibilità di ripristinare la sua forza è di reperire i chip di memoria su cui è stato memorizzato il suo passato. Sposta il cursore lungo le piste di ogni circuito stampato per raccoglierne 32 e formare

l'illustrazione su 4 circuiti. Ma ricordati: una volta "bruciata" una pista, non la puoi più riattraversare. Ricordati anche di non attraversare i chip delle direttive, altrimenti dovrai ricominciare dall'inizio del circuito in cui ti trovi.

LIVELLI 3 & 6

Il poligono di tiro della polizia di Detroit è il luogo ideale in cui Robocop può migliorare la sua abilità di tiro. Spara al massimo numero di criminali in un minuto, ma evita di colpire i civili.

LIVELLO 4

Il test successivo è la birreria Tokugawa. Trova le cantine!

LIVELLO 7

E' il momento che aspettavi! Il centro civico dell'OCP. Nel suo imponente edificio si cela una fortezza semovente: Robocop 2!

POSIZIONE E PUNTEGGIO

Il pannello informativo indica il numero di criminali arrestati, il numero di lattine sequestrate, il punteggio, l'energia e le vite rimanenti. Ti verranno assegnati punti quando spari alle gang nemiche in possesso di armi ed ai criminali sui bersagli e quando raccogli tutte le icone e i chip di memoria. Ti verranno assegnati punti supplementari al termine di ogni livello per il numero di criminali arrestati e le lattine Nuke sequestrate. Si possono immettere i punteggi più alti nell'apposita tabella.

CONSIGLI E SUGGERIMENTI

LIVELLO 1, 4 & 7

NON sparare ai criminali da arrestare che incontri, altrimenti perderai energia. Basta che cammini verso di loro per arrestarli. Cerca anche di evitare pericoli quali spuntoni, massi e così via. In caso contrario, verrai trasportato fuori o all'inizio del livello se non ti trovi in una stanza, con una vita in meno!

Tieni d'occhio gli oggetti "rivitalizzanti", che possono dare energia supplementare, uno scudo di invincibilità temporanea, più lattine Nuke (punti supplementari) e capsule di tempo supplementare. La tempestività è essenziale, onde evitare ostacoli mortali.

LIVELLO 2 & 5

Non farti prendere dal panico quando raggiungi i puzzle della memoria. Cerca di programmare con attenzione il percorso, procedendo con accortezza, per evitare di finire in un vicolo cieco!

LIVELLO 3 & 6

Bada di non colpire i civili sul poligono di tiro, altrimenti perderai dei punti.

ROBOCOP 2

La codificazione del programma, la rappresentazione grafica e i disegni sono il copyright della Ocean Software Limited e non possono essere riprodotti, memorizzati, noleggiati o trasmessi in alcuna forma senza il consenso per iscritto della Ocean Software Limited. Tutti i diritti riservati in tutto il mondo.

RICONOSCIMENTI

ROBOCOP 2™ & ©1990 Orion Pictures Corporation.

Tutti i diritti riservati.

Grafici di Ivan Horn

Musica/Effetti sonori di Matthew Cannon

Prodotto da Jon Woods

©1990 Ocean Software Ltd.

ROBOCOP 2 ESCENARIO

Conviértete en Robocop y hazte camino a través de siete niveles de incomparable acción que pondrán a prueba tus reflejos, tu poder mental y tu coordinación. Mejora tus habilidades en todos estos campos. Sólo entonces tendrás una oportunidad contra tu mayor enemigo - Robocop 2!

CONFIGURACION/CARGA

Configura el ordenador, inserta tu joystick y cartucho ROM según se describe en el manual del usuario del ordenador. Enciende el ordenador. El juego se cargará automáticamente.

CONTROLES

Este es un juego para un solo jugador haciendo uso del joystick sólo.

NIVELES 1, 4 Y 7

CONTROLES DEL JOYPAD

IZQUIERDA

DERECHA

IZQUIERDA/DERECHA + ARRIBA

ABAJO

ARRIBA

PULSADOR DE FUEGO 1

PULSADOR DE FUEGO 2

Si pulsas abajo (agacharse) y fuego enfrente de una puerta te permitirá atravesar la puerta hacia una sub-habitación.

ANDAR A LA IZQUIERDA

ANDAR A LA DERECHA

APUNTAR EL ARMA DIAGONALMENTE HACIA ARRIBA

AGACHARSE

APUNTAR EL ARMA HACIA ARRIBA EN LINEA RECTA

DISPARAR

SALTAR

GX4000

TECLA DE PAUSA - DETENER EL JUEGO

464/6128 plus

Tecla P - DETENER EL JUEGO

NIVELES 2 Y 5

Pulsa el botón del pad en la dirección requerida para mover el cursor. Para desplazar una hilera del circuito a la derecha o a la izquierda, pulsa el botón 1 de disparo y oprime simultáneamente el botón derecho/izquierdo del pad. Para desplazar una hilera hacia arriba o hacia abajo, pulsa el botón 1 de disparo y oprime simultáneamente el botón arriba/abajo del pad.

NIVELES 3 Y 6

Para mover la mira de Robocop pulsa el botón del pad en la dirección deseada. El pulsador de disparo 1 dispara su arma.

TACTICAS DEL JUEGO

NIVEL 1

Tu misión empieza en la Planta de aguas residuales del Rio Rouge. Localiza el Laboratorio Nuke -pero cuidado con los posibles problemas!

NIVELES 2 y 5

Robocop también hace frente a una batalla interna. Después de tropezar con las violentas bandas de Nuke, OCP consiguió implantar cientos de órdenes confusas en el Robocop capturado. La única oportunidad de volver a conseguir su plena capacidad es encontrar los chips de memoria que contienen su pasado humano. Mueve el cursor por las vías de cada tabla de circuitos coleccionando 32 para completar la ilustración en 4 tablas. Pero recuerda que una vez que una vía ha sido "quemada" no puede volverse a cruzar. Asimismo, no cruces los chips de instrucciones o si no tendrás que volver a empezar en la tabla de circuitos en la que te encuentras.

NIVELES 3 y 6

El Campo de tiro de la Policía de Detroit es donde Robocop puede mejorar su destreza tiradora. Dispara a tantos criminales como sea posible en un minuto, al mismo tiempo que evitas a los civiles.

NIVEL 4

La prueba siguiente es la Fábrica de Cerveza Tokugawa. Encuentra los sótanos de almacenamiento de Nuke!

NIVEL 7

Aquí está!! El Centro Cívico de OCP. Dentro de este imponente edificio hay una fortaleza andante - Robocop 2!

POSICION Y PUNTUACION

El panel de posición te informa del número de sujetos arrestados. Los botes de Nuke incautados puntúan, quedando vidas y energía. Recibirás puntos por disparar a bandas enemigas armadas y a blancos criminales en el campo de tiro y por recoger todos los iconos y chips de memoria. Se dan puntos extra al final de cada nivel por el número de sujetos arrestados y de botes explosivos Nuke atrapados. Los máximos puntuadores pueden entrar en la tabla de altas puntuaciones.

ADVERTENCIAS

NIVELES 1, 4 Y 7

NO dispires a ningún Sujeto Arrestado que te puedas encontrar - o perderás energía. Simplemente atácalos y estarán arrestados. Además, evita cualquier riesgo como por ejemplo clavos, cantos rodados, etc. Si no lo haces, serás transportado fuera o al principio del nivel si no estás en una habitación -menos una vida!

Estate atento a las "subidas de energía" que te proporcionarán beneficios tales como energía extra, un escudo de invencibilidad temporal más botes explosivos (puntos extra) y cápsulas de tiempo extra.

El cronometraje es crucial si quieres evitar obstáculos mortales.

NIVELES 2 y 5

No desesperes cuando llegues a los rompecabezas de memoria. Trata de planear la ruta que te queda, piensa detenidamente o llegarás rápidamente a un punto muerto!

NIVELES 3 y 6

Ten cuidado de no herir a civiles en tu campo de tiro o tu clasificación disminuirá.

ROBOCOP 2

El código del programa, la representación gráfica y el trabajo artístico son propiedad de Ocean Software Limited, y no pueden reproducirse, almacenarse, alquilarse o publicarse de ninguna forma sin la autorización formal de Ocean Software Limited. Todos los derechos reservados a nivel mundial.

MERITOS

ROBOCOP 2™ & © 1990 Orion Pictures Corporation.

Todos los derechos reservados.

Programación por Andrew Deakin

Gráficos por Ivan Horn

Música/Sonido FX por Matthew Cannon

Producido por Jon Woods

©1990 Ocean Software Ltd.

