ROBOCOP– ATARI ST/CBM AMIGA

Patrolman Murphy was the 32nd cop to be gunned down in Detroit since Security Concepts Inc. took control of the police department. It was the opportunity OCP had been waiting for....They took what was left of Murphy and turned him into a deadly killing machine with a reinforced titanium body, an erased memory and a programmed mind. However they could not completely wipe out the memory of his horrific ordeal and he sets out to track down the gang responsible. In this game you are Robocop! You are the future of law enforcement.

LOADING

ATARI ST

Switch on the power to the computer and disk drive, then insert the disk into the drive. This program will then load automatically.

AMIGA 500

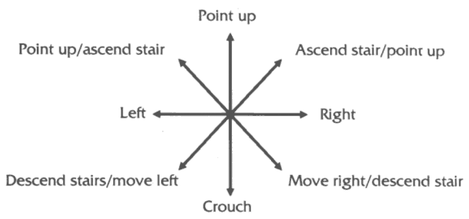
Insert the disk in drive A and turn on the computer. The program will then automatically load and run.

AMIGA 1000

Insert the system disk. When the workbench disk illustration appears, insert the disk. The program will then automatically load and run.

CONTROLS

SPACE Jump



Fire will normally fire a bullet. However if there is a villain next to him, Robocop will punch him thereby conserving ammunition.
Ammunition is limited for the super weapons.
In the photofit section left and right joystick movements select between the different pieces of face available, whereas up and down movements select which area of the photofit to change.

GAMEPLAY

Armed with a standard police pistol you seek out the criminals responsible for Murphy's death. You can then collect capsules giving you more ammunition, better fire power or three way bullets. You can also pick up baby food to give you extra energy.
As Robocop you must make your way through numerous sections in order to complete the game. Making your way from left to right and shooting/punching any villains that confront you. You will be shot at both from the ground and from above. All bullets must be avoided as each hit decreases your energy substantially. Crates and boxes may be found along the way which may contain extra energy (in the form of baby food), or extra weapons. You will then progress onto a shooting gallery enabling you to practice the accuracy of your fire power and increase your score accordingly. After the second patrol you will be confronted with a photo-fit identification screen. You must match up the face on the right with the one portrayed on the left, changing the hairline, eyes, nose, mouth, chin and ears in order to build up the similar composite. Having identified the perpetrator, you then proceed to the junk yard where many of the villains lie in wait. Having completed your mission in the junk yard, you will be confronted with a hostage situation whereby one of Clarence Boddicker's men is holding a girl hostage. You must now use all the abilities you learned in the shooting gallery to shoot her captor without harming the hostage.
Having successfully cleared up the hostage situation, you will enter the drugs factory, used for the manufacture of illegal narcotics. After this you will be confronted with a thermograph photo-fit, similar to the normal photo-fit mentioned before. Having successfully identified all of the main perpetrators, you then make your way to the OCP Headquarters wherein you must evade the boobytraps and villains and defeat the deadly ED209 which lies in wait at the end of the level. Another shooting gallery gives you more opportunity to hone your abilities which may have been impaired through injuries sustained, after which you make your way inside their OCP Headquarters where even more challenges lie in wait.
The game culminates in a final hostage confrontation, where Dick Jones is holding the President of OCP hostage. If you manage to defeat Dick Jones the game will be completed and Robocop will be hailed as a hero.

STATUS AND SCORING

Score, time remaining and energy displayed at top and bottom of screen.
20 points for hitting a bad guy
50 points for killing a bad guy
250 points for collecting capsule
Special bonus for completing a level

HINTS AND TIPS

1. Conserve ammunition on super weapons
2. Criminals will always attack you at the same points. Remember these positions to gain the initiative.
3. On hostage screens, try to anticipate the movement of villains for an easier shot.

CREDITS

Programming, Graphics and Music by Peter Johnson
Produced by D C Ward
©1989 Ocean Software Limited
ROBOCOP TM & ©1987 Orion Pictures Corporation. All rights reserved.

ROBOCOP

L'agent Murphy en service de ronde est le 32 policier à être abattu à Détroit depuis que Security Concepts Inc contrôle les services de police. C'était l'occasion que OCP attendait.... Ils s'emparèrent des restes de Murphy et le transformèrent en une redoutable machine à tuer au corps de titane renforcé dont ils effacèrent la mémoire et programmèrent l'esprit. Cependant, ils n'ont pas totalement réussi à faire disparaître de sa mémoire le souvenir de son horrible aventure et il décide de traquer le gang responsable. Dans ce jeu, vous êtes Robocop et vous représentez la seule chance de faire respecter la loi.

CHARGEMENT

ATARI ST

Mettre en marche l'ordinateur et le lecteur de disquette puis placer la disquette dans le lecteur. Le programme se chargera ensuite automatiquement.

AMIGA 500

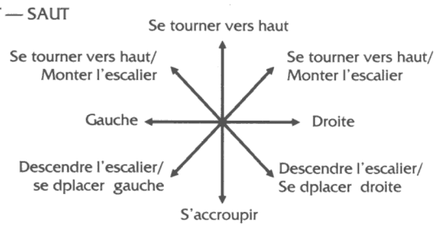
Placer la disquette dans le lecteur A et mettre l'ordinateur en marche, le programme se chargera et passera ensuite automatiquement.

AMIGA 1000

Insérer la disquette système, puis quand l'icône de travail apparaît, insérer la disquette et le programme se chargera et passera ensuite automatiquement.

COMMANDES

BARRE D'ESPACEMENT — SAUT



Les munitions pour les super-armes sont limitées.
Feu permet normalement de tirer une balle. Mais si un bandit se trouve à coté de Robocop, celui-ci lui donnera un coup de poing afin de conserver des munitions.
Dans la section portrait-robot, les différentes caractéristiques du visage sont sélectionnées en déplaçant le levier vers la droite et la gauche et la partie du visage à changer en le déplaçant vers le haut et le bas.

COMMENT JOUER

Armé d'un pistolet de police normal, vous recherchez les criminels responsables de la mort de Murphy. Vous pouvez alors collecter des capsules qui vous donneront plus de munitions, une puissance de tir supérieure ou des balles triple action. Vous pouvez aussi ramasser de la nourriture pour bébé car elle augmentera votre énergie.

STATUT ET SCORE

Score, temps restant et énergie sont affichés en haut et en bas de l'écran.
Vous obtenez:
20 points quand vous touchez un voyou
50 points quand vous le tuez
250 points quand vous collectez une capsule
Un bonus spécial quand vous terminez un niveau.

CONSEILS UTILES

1. Conservez des munitions dans les armes super.
2. Les criminels vous attaqueront toujours aux mêmes endroits. En vous souvenant de ces positions, vous pourrez prendre l'initiative.
3. Sur les écrans d'otages, essayez de faciliter votre tir en anticipant le mouvement des bandits.

GENERIQUE

Programmation, Graphique et Musique par Peter Johnson
Produit par D C Ward
©1989 Ocean Software Limited
ROBOCOP TM et ©1987 Orion Pictures Corporation. Tous droits reservés

---

ROBOCOP

DerStreifenpolizist Murphy war der 32. Ordnungshüter, der in Detroit niedergeschossen wurde, seit die Firma OCP die Leitung der städtischen Polizei übernommen hatte. Damit bot sich eine Gelegenheit, auf die man bei der OCP schon lange wartete. Die Wissenschaftler nahmen das, was von Murphys Körper noch übrig geblieben war und verwandelten ihn in einen Cyborg, eine tödliche Kampfmaschine mit einem Körper aus verstärktem Titan, löschten sein Gedächtnis und programmierten sein Gehirn völlig neu. Allerdings war die Löschung des Gedächtnisses nicht so geglückt wie geplant, und Murphy machte sich daran, die Bande, die ihn auf dem Gewissen hatte, zur Strecke zu bringen. Sie übernehmen in dieser Geschichte die Rolle von ROBOCOP, der zukünftigen Antwort auf das organisierte Verbrechen.

LADEANWEISUNGEN

ATARI ST

Schalten Sie Ihren Computer und das Diskettenlaufwerk an, und legen Sie die Diskette in das Laufwerk ein. Das Programm wird automatisch geladen und gestartet.

AMIGA 500

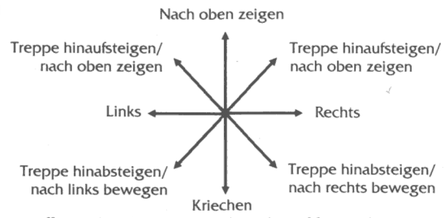
Legen Sie die Diskette in das Laufwerk A ein und schalten Sie den Computer an. Das Programm wird automatisch geladen und gestartet.

AMIGA 1000

Starten Sie den Computer mit der Systemdiskette. Wenn das WORKBENCH-Symbol erscheint, legen Sie die Programmdiskette in das Laufwerk A ein. Das Programm wird automatisch geladen.

STEUERUNG

Leertaste — SPRINGEN



Die Munition für die Superwaffen ist limitiert.Mit dem Feuerknopf feuern Sie normalerweise ein Geschoß ab. Falls sich aber ein Gegner in Reichweite befindet, wird Robocop, um Munition zu sparen, diesen mit Schlägen angreifen.
Bei der Fotomontage wählen Sie durch rechts/links Bewegen des Joysticks die verfügbaren Teile aus, und bestimmen durch auf/ab Bewegen die Position des Teils im Bild.

DAS SPIEL

Bewaffnet mit einer normalen Polizeiwaffe suchen Sie nach den Verbrechern, die für Murphys Tod verantwortlich sind. Dabei können Sie Kapseln aufsammeln, die Ihnen entweder mehr Munition, bessere Feuerkraft oder Streuschüsse verschaffen. Außerdem können Sie "Baby-Nahrung" finden, die Ihnen zusätzliche Energie verschafft.
Als Robocop müssen Sie eine Vielzahl von Abschnitten durchlaufen, um das Spiel erfolgreich zu beenden. Dabei bewegen Sie sich von links nach rechts und verteidigen sich mit der Waffe oder den Fäusten gegen die angreifenden Schurken. Sie sind ständig aus allen Richtungen unter Beschuß, und müssen den Kugeln möglichst ausweichen, um Energie zu sparen. Auf Ihrem Weg finden Sie Kisten und Pakete mit zusätzlicher Energie (in Form von Baby-Nahrung) und weiteren Waffen. Später kommen Sie auf den Schießstand, wo Sie den Umgang mit den Waffen üben und Ihre Punktezahl verbessern können. Nach der zweiten Patrouille müssen Sie zu einer Fotomontage am Computer. Setzen Sie aus den Teilen das richtige Gesicht zusammen, und identifizieren Sie den Mann, der für den Mord an Murphy verantwortlich ist. Anschließend geraten Sie auf einen Schrottplatz, wo viele schwerbewaffnete Gauner, die vor nichts zurückschrecken, bereits auf Sie warten. Wenn Sie dieses Problem gelöst haben, geraten Sie in eine Geiselnahme: Einer der Männer von Clarence Boddicker hat ein Mädchen als Geisel genommen. Hier müssen Sie nun zeigen, wie gut Sie mit der Waffe sind. Setzen Sie den Verbrecher außer Gefecht, ohne dabei das Mädchen zu verletzen.
Ihr nächster Einsatzort ist eine Arzneimittelfabrik, die für die Produktion illegaler Drogen benutzt wird. Danach müssen Sie zu einer weiteren Fotomontage, um die verantwortlichen Hintermänner zu identifizieren. Mit diesen Informationen machen Sie sich auf den Weg in das OCP Hauptquartier, wobei Sie sich vor Minen und allerlei Schurken in Acht nehmen müssen. Am Ende dieses Abschnittes liegt der tödliche ED209 auf der Lauer - unterschätzen Sie diesen Gegner nicht!
Haben Sie es bis hierhin geschafft, können Sie jetzt noch einmal auf dem Schießstand neue Kräfte sammeln. Dann geht es in das Hauptquartier der OCP. Dick Jones nimmt bei seinem Fluchtversuch den Präsidenten der Gesellschaft als Geisel. Wenn Sie es schaffen, Dick Jones zu vernichten, ist das Spiel beendet und Robocop wird als Held gefeiert.

STATUS UND PUNKTEWERTUNG

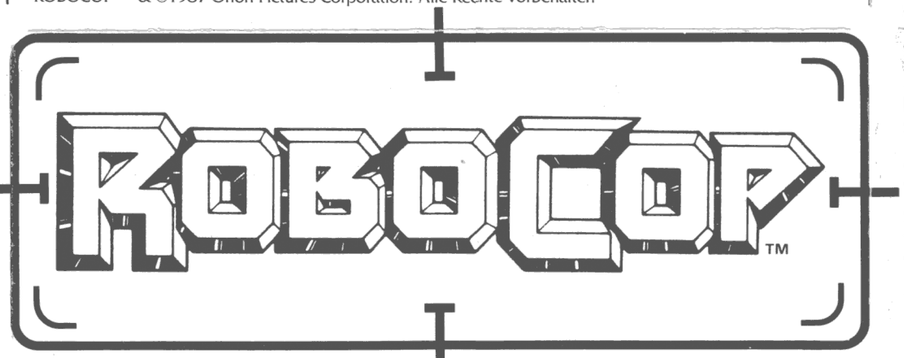
Punkte, verbleibende Zeit und Energie werden oben und unten auf dem Bildschirm eingeblendet.
Treffen Sie einen Verbrecher, erhalten Sie 20 Punkte
Töten Sie ihn, bekommen Sie 50 Punkte
Wenn Sie eine Kapsel finden, bringt das 250 Punkte
Ist eine Runde beendet, erhalten Sie einen Bonus.

TIPS UND TRICKS

1. Sparen Sie Munition und heben Sie sich die stärkeren Waffen für Zeitpunkte auf, an denen sie Ihnen erforderlich scheinen.
2. Die Verbrecher werden Sie immer an denselben Stellen überfallen. Merken Sie sich solche Orte, damit Sie zuerst die Initiative ergreifen können.
3. Versuchen Sie, bei Geiselnahmen die Bewegungen der Gegner vorauszuahnen, damit Sie besser treffen.

DANKSAGUNGEN

Programmierung, Grafiken und Musik von Peter Johnson
Deutsche Bearbeitung: AGD Hamburg, Gunnar Binder
Produziert von D.C. Ward
©1989 Ocean Software Limited
ROBOCOP ™ & ©1987 Orion Pictures Corporation. Alle Rechte vorbehalten



ROBOCOP– IBM /AMSTRAD PC & COMPATIBLES

Patrolman Murphy was the 32nd cop to be gunned down in Detroit since Security Concepts Inc. took control of the police department. It was the opportunity OCP had been waiting for....They took what was left of Murphy and turned him into a deadly killing machine with a reinforced titanium body, an erased memory and a programmed mind. However they could not completely wipe out the memory of his horrific ordeal and he sets out to track down the gang responsible. In this game you are Robocop! You are the future of law enforcement.

LOADING

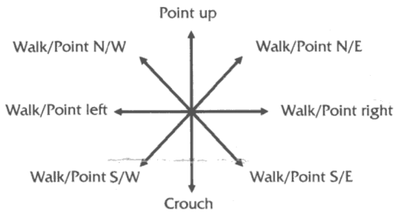
Boot up your normal systems disk. When the A cursor appears insert ROBOCOP disk in Drive A and type:
ROBOCOPA and press ENTER/RETURN for Amstrad PC's
or ROBOCOPB and press ENTER/RETURN for IBM PC's
For additional information please type README and press ENTER/RETURN before running the game.

CONTROLS

The game is controlled by joystick or keyboard. Please note that either an Amstrad or IBM compatible joystick must be used.

Keys	
Q	UP
A	DOWN
O	LEFT
P	RIGHT
SPACE	FIRE/PUNCH
F7	PAUSE
F8	HELP
F1	PUNCH
F2	PISTOL 1
F3	PISTOL 2
F4	MULTI-GUN
F5	MANTA WEAPON

Joystick



GAMEPLAY

Armed with a standard police pistol you seek out the criminals responsible for Murphy's death. You can then collect capsules giving you more ammunition, better fire power or three way bullets. You can also pick up baby food to give you extra energy.

L 1 First patrol in Detroit. Encounter criminals who try to stop you.
L 2 A woman is being attacked - you must intervene. Attempt to shoot the attacker and avoid hitting the poor helpless hostage.
L 3 Second patrol with more offensive criminals
L 4 Try to match up photofit parts along with the photograph already supplied to you. If a successful match is made, you will discover the name of the man responsible for Murphy's killing.
L 5 You receive information which enables you to locate the rest of the gang. You stumble across a drug factory full of heavily armed thugs who will stop at nothing to prevent you arresting them.
L 6 After clearing up the drug factory you, go on to arrest Dick Jones, the mastermind behind the gang, at OCP headquarters. However directive 4 of Robocop's program prevents you from acting against a senior officer of OCP. You are disarmed and left to fight the robot ED209 with your bare steel fists.
L 7 Use lifts to escape from OCP.
L 8 Try to outwit the desperate criminals as you become a fugitive from them.
L 9 If you make it this far you confront OCP's board of directors with the evidence of Dick Jones' crimes. In a desperate effort to escape he takes the President hostage. The president sacks him on the spot, directive 4 is overridden and you may shoot him. But be careful not to hit the President himself!

STATUS AND SCORING

Score, time remaining and energy displayed at bottom of screen.
20 points fo. hitting a bad guy
50 points for killing a bad guy
250 points for collecting capsule

HINTS AND TIPS

1. Conserve ammunition.
2. Criminals will always attack you at the same points. Remember these positions to gain the initiative.
3. On hostage screens, try to anticipate the movement of villains for an easier shot.

CREDITS

Conversion by Astros Productions
Graphics by Dawn Drake
Produced by John Woods
©1989 Ocean Software Limited
ROBOCOP TM & ©1987 Orion Pictures Corporation. All rights reserved.

ROBOCOP

L'agent Murphy en service de ronde est le 32 policier à être abattu à Détroit depuis que Security Concepts Inc contrôle les services de police. C'était l'occasion que OCP attendait.... Ils s'emparèrent des restes de Murphy et le transformèrent en une redoutable machine à tuer au corps de titane renforcé dont ils effacèrent la mémoire et programmèrent l'esprit. Cependant, ils n'ont pas totalement réussi à faire disparaître de sa mémoire le souvenir de son horrible aventure et il décide de traquer le gang responsable. Dans ce jeu, vous êtes Robocop et vous représentez la seule chance de faire respecter la loi.

CHARGEMENT

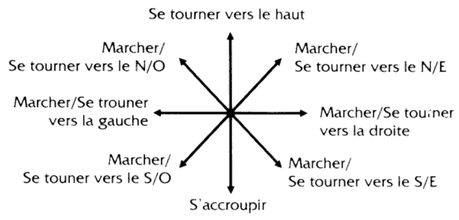
Lancer votre ordinateur au moyen de la disquette-système habituelle. Quand le curseur apparaît à l'écran, placer la disquette ROBOCOP dans le lecteur A et taper:
pour les PC Amstrad ROBOCOPA, puis appuyer sur ENTER/RETURN
ou pour les PC IBM taper ROBOCOPB et appuyer sur ENTER/RETURN.
Pour obtenir des renseignements supplémentaires veuillez taper README et appuyer sur ENTER/RETURN avant de faire passer le jeu.

COMMANDES

Le jeu se joue avec le levier ou le clavier. Attention: il faut utiliser un levier compatible Amstrad ou IBM.

Touches	
Q	HAUT
A	BAS
O	GAUCHE
P	DROITE
ESPACE	FEU/COUP DE POING
F7	PAUSE
F8	AIDE
F1	COUP DE POING
F2	PISTOLET 1
F3	PISTOLET 2
F4	PISTOLET MULTIPLE
F5	ARME "MANTA"

Levier



COMMENT JOUER

Armé d'un pistolet de police normal, vous recherchez les criminels responsables de la mort de Murphy. Vous pouvez alors collecter des capsules qui vous donneront plus de munitions, une puissance de tir supérieure ou des balles triple action. Vous pouvez aussi ramasser de la nourriture pour bébé car elle augmentera votre énergie.

Niveau 1 Première patrouille à Détroit. Vous rencontrez les criminels qui tentent de vous arrêter.
Niveau 2 Une femme se fait attaquer — vous devez intervenir. Essayez de tirer sur l'attaquant tout en évitant de toucher la pauvre otage sans défense.
Niveau 3 Deuxième patrouille avec des criminels supplémentaires.
Niveau 4 Comparez des parties de portrait-robots avec une photo qu'on vous a déja fournie. Si vous arrivez à reconstituer le portrait, vous découvrirez du meurtrier de Murphy.
Niveau 5 Il vous est communiqué des informations qui vous permettent de localiser le reste de la bande. Vous tombez sur un laboratoire de drogue rempli de voyous armés jusqu'aux dents qui n'hésiteront pas à employer tous les moyens pour vous empêcher de les arrêter.
Niveau 6 Après avoir nettoyé le laboratoire de drogue, il vous faut arrêter Dick Jones, le cerveau du gang, aux quartiers généraux de OCP. Cependant, la règle 4 du programme de Robocop vous empêche d'agir contre un officier supérieur de OCP. Vous êtes désarmé et vous devez combattre le robot ED209 avec vos seuls poings d'acier.
Niveau 7 Echappez-vous de OCP en utilisant les ascenseurs.
Niveau 8 Essayez de déjouer les plans des criminels désespérés durant votre fuite.
Niveau 9 Si vous parvenez jusqu'ici, vous présentez à la direction de OCP les preuves des crimes de Dick Jones. Au cours d'une tentative de fuite désespérée, il prend le Président en otage. Le président le licencie sur le champ, la règle 4 est annulée et vous pouvez l'abattre, mais faites attention de ne pas toucher le Président lui-même!

STATUT ET SCORE

Score, temps restant et énergie sont affichés en haut et en bas de l'écran.
Vous obtenez:
20 points quand vous touchez un voyou
50 points quand vous le tuez
250 points quand vous collectez une capsule

CONSEILS UTILES

1. Conservez des munitions et n'utilisez vos armes les plus puissantes que quand vous le jugez vraiment nécessaire.
2. Les criminels vous attaqueront toujours aux mêmes endroits. En vous souvenant de ces positions, vous pourrez prendre l'initiative.
3. Sur les écrans d'otages, essayez de faciliter votre tir en anticipant le mouvement des bandits.

GENERIQUE

Conversion par Astros Productions
Graphique de Dawn Drake
Produit par John Woods
©1989 Ocean Software Limited
ROBOCOP TM et ©1987 Orion Pictures Corporation. Tous droits reservés

---

ROBOCOP

Der Streifenpolizist Murphy war der 32. Ordnungshüter, der in Detroit niedergeschossen wurde, seit die Firma OCP die Leitung der städtischen Polizei übernommen hatte. Damit bot sich eine Gelegenheit, auf die man bei der OCP schon lange wartete. Die Wissenschaftler nahmen das, was von Murphys Körper noch übrig geblieben war und verwandelten ihn in einen Cyborg, eine tödliche Kampfmaschine mit einem Körper aus verstärktem Titan, löschten sein Gedächtnis und programmierten sein Gehirn völlig neu. Allerdings war die Löschung des Gedächtnisses nicht so geglückt wie geplant, und Murphy machte sich daran, die Bande, die ihn auf dem Gewissen hatte, zur Strecke zu bringen. Sie übernehmen in dieser Geschichte die Rolle von ROBOCOP, der zukünftigen Antwort auf das organisierte Verbrechen.

LADEANWEISUNGEN

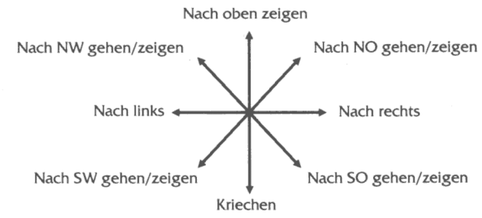
Starten Sie Ihren Computer mit der Systemdiskette. Wenn der Cursor sichtbar ist, legen Sie die ROBOCOP Diskette in Laufwerk A ein. Wenn Sie einen Amstrad PC benutzen, geben Sie ROBOCOPA ein und drücken Sie die ENTER-Taste. Für IBM PC's geben Sie ROBOCOPB ein und drücken die ENTER-Taste. Weitere Informationen erhalten Sie, wenn Sie vor dem Starten des Spiel TYPE README eingeben und die ENTER-Taste drücken.

STEUERUNG

Tastatur:

Q	Aufwärts
A	Abwärts
O	Links
P	Rechts
Leerfeld	Feuern/Schlagen
F7	Pause
F8	Hilfe
F1	Schlagen
F2	Pistole 1
F3	Pistole 2
F4	Multi-Gewehr
F5	Manta Waffe

Joystick:



DAS SPIEL

Bewaffnet mit einer normalen Polizeiwaffe suchen Sie nach den Verbrechern, die für Murphys Tod verantwortlich sind. Dabei können Sie Kapseln aufsammeln, die Ihnen entweder mehr Munition, bessere Feuerkraft oder Streuschüsse verschaffen. Außerdem können Sie "Baby-Nahrung" finden, die Ihnen zusätzliche Energie verschafft.

Abschnitt 1: Ihre erste Patrouille in Detroit. Bekämpfen Sie die Verbrecher, die sie aufzuhalten versuchen.
Abschnitt 2: Eine Frau wird angegriffen und Sie müssen einschreiten. Versuchen Sie den Angreifer zu treffen, ohne das Opfer zu verletzen.
Abschnitt 3: Die zweite Patrouille, bei der Sie mehr Verbrechern begegnen.
Abschnitt 4: Versuchen Sie Bildteile mit den Fotografien zu kombinieren, die Sie bereits erhalten haben. Finden Sie ein passendes Teil, erhalten Sie den Namen des Mannes, der für den Mord an Murphy verantwortlich ist.
Abschnitt 5: Sie erhalten Informationen, mit denen Sie den Rest der Verbrecherbande aufspüren können. Sie geraten in eine Drogenfabrik voller schwerbewaffneter Gauner, die vor nichts zurückschrecken, um Sie an ihrer Verhaftung zu hindern.
Abschnitt 6: Nachdem Sie in der Drogenfabrik aufgeräumt haben, müssen Sie Dick Jones, den Kopf der Verbrecherbande, im OCP Hauptquartier verhaften. Allerdings hindert eine Sicherheitsschaltung in Ihrem Gehirn, die Direktive 4, Sie daran, gegen leitende Mitglieder der OCP vorzugehen. Sie werden entwaffnet und müssen den gegnerischen Roboter ED209 mit Ihren bloßen Stahlfäusten bekämpfen.
Abschnitt 7: Flüchten Sie mit Hilfe der Aufzüge aus dem OCP Hauptquartier.
Abschnitt 8: Versuchen Sie den verzweifelten Verbrechern zu entkommen, die Sie jetzt jagen.
Abschnitt 9: Haben Sie es bis hierhin geschafft, können Sie jetzt den Aufsichtsrat der OCP von Dick Jones Machenschaften überzeugen. Bei seinem Fluchtversuch nimmt dieser den Präsidenten der Gesellschaft als Geisel. Der Präsident aber feuert Dick Jones auf der Stelle, so daß die Direktive 4 für ihn keinen Schutz mehr bedeutet und Sie ihn erschießen können. Achten Sie aber darauf, daß Sie dabei den Präsidenten nicht verletzen.

STATUS UND PUNKTEWERTUNG

Punkte, verbleibende Zeit und Energie werden unten auf dem Bildschirm eingeblendet.
Treffen Sie einen Verbrecher, erhalten Sie 20 Punkte
Töten Sie ihn, bekommen Sie 50 Punkte
Wenn Sie eine Kapsel finden, bringt das 250 Punkte

TIPS UND TRICKS

1 Sparen Sie Munition.
2 Die Verbrecher werden Sie immer an denselben Stellen überfallen. Merken Sie sich solche Orte, damit Sie zuerst die Initiative ergreifen können.
3 Werden Geiseln genommen, versuchen Sie die Bewegungen der Gegner vorauszuahnen, damit Sie besser treffen.

DANKSAGUNGEN

Konvertierung von Astros Productions
Grafiken von Dawn Drake
Deutsche Anleitung von AGD Hamburg
Produziert von John Woods
©1989 Ocean Software Limited
ROBOCOP™ & ©1987 Orion Pictures Corporation. Alle Rechte vorbehalten

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 reserved worldwide.
THIS PRODUCT HAS BEEN CAREFULLY DEVELOPED AND MANUFACTURED TO THE HIGHEST QUALITY STANDARDS. PLEASE READ CAREFULLY THE INSTRUCTIONS FOR LOADING.
If for any reason you have difficulty in running the program and believe that the product is defective, please return it direct to:
Mr Yates, Ocean Software Limited, 6 Central Street, Manchester M2 5NS
Our quality control department will test the product and supply an immediate replacement if we find a fault. If we cannot find a fault the product will be returned to you at no charge. Please note that this does not affect your statutory rights.