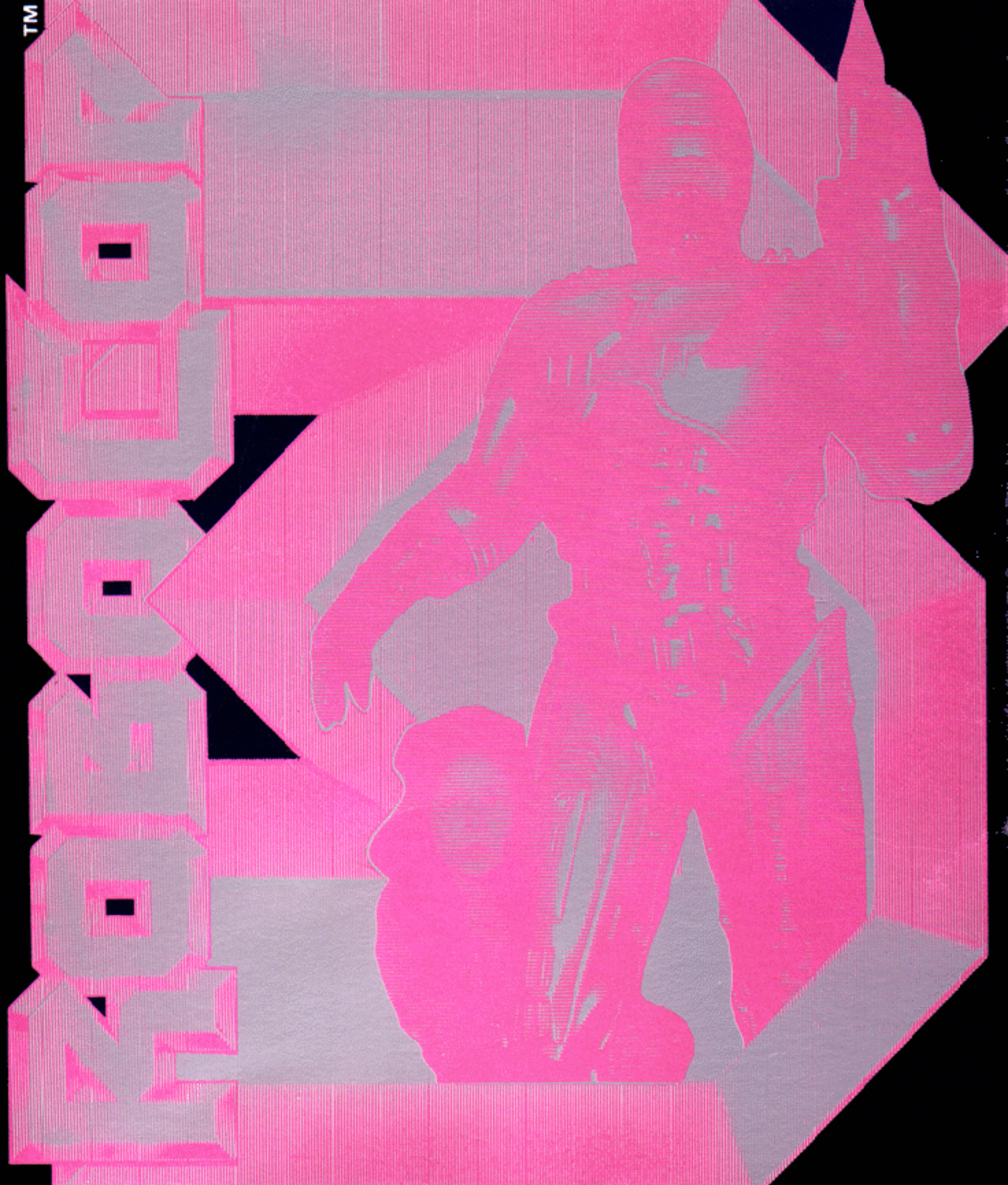


ATARI ST CBM AMIGA IBM PC & COMPATIBLES



TM

**RENSEIGNEMENTS SECRETS :
A L'ATTENTION EXCLUSIVE
DES DIRECTEURS DE L'OCP
LA SOCIETE SECURITY
CONCEPTS INC.
UNE DIVISION DU GROUPE OMNI
CONSUMER PRODUCTS (PRODUITS
TOUT CONSOMMATEUR)
PRESENTE ROBOCOP TROIS**

TABLE DES MATIERES

- 1 INSTRUCTIONS POUR LE CHARGEMENT
- 2 SCENARIO DE LA SECTION SALLE DE JEUX
- 3 SCENARIO DE LA SECTION FILM
- 4 PARAMETRES OPERATIONNELS DE ROBOCOP
 - a CONDUITE (VOITURE DE PATROUILLE TURBO)
 - b VOL (GYROPROPULSEUR)
 - c PACIFICATION URBAINE
 - d COMBAT CORPS A CORPS
- 5 GUIDE RAPIDE DES TOUCHES DE COMMANDE
- 6 GENERIQUE



ROBOCOP 3 a deux jeux sur TROIS DISQUETTES :

JEU 1 : L'AVENTURE FILMEE

JEU 2 : LE JEU DE SALLE DE JEUX

AMIGA 500, 1500, 2000, 3000

Introduisez la disquette A dans le lecteur A et allumez l'ordinateur; le programme se charge automatiquement. Suivez les instructions de l'écran pour continuer le chargement. Si vous avez un autre lecteur de disquettes, mettez la disquette B dans l'autre lecteur ce qui évite de changer les disquettes.

AMIGA 1000

Introduisez la disquette de démarrage. Quand le dessin de la main apparaît, introduisez la disquette de jeu A. Le programme se charge automatiquement. Si vous avez un autre lecteur de disquettes, mettez la disquette B dans l'autre lecteur ce qui évite de changer les disquettes.

Il faut au moins 512K pour l'Amiga 1000.

ATARI ST

Mettez sous tension l'ordinateur et le lecteur de disquettes, puis introduisez la disquette A dans le lecteur 1. Si vous avez deux lecteurs de disquettes, mettez la disquette 1 dans le lecteur A et la disquette 2 dans le lecteur B. Le programme se charge automatiquement. Suivez les instructions de l'écran.

1.
CHARGEMENT



2. LE SCENARIO SALLE DE JEUX

“MEDIABREAK NEWS” est chargé et les grands titres du soir sont affichés. Chaque titre représente une section différente du jeu. Le joueur a ainsi accès à différentes sections (ces sections sont totalement différentes du jeu Film).

TOUCHES DE MEDIABREAK :

Barre d'espacement - passe à la ligne suivante du texte

ESC - saute à la fin de Mediabreak

REMARQUE : Pendant le chargement de Mediabreak, maintenir ESCAPE appuyé pour abandonner le chargement.

SECTION 1 SALLE DE JEUX : CONDUITE

La police est en grève car la ville de Detroit est devenue “zone interdite”. Au long des rues, Robocop tente d'arrêter les chauffards en fuite et les voitures volées.

SECTION 2 SALLE DE JEUX : COMBAT DE RUE

Les petites rues de la ville sont infestées de punks qui font régner la terreur. Robocop va nettoyer tout ça !

SECTION 3 SALLE DE JEUX : PRISE D'OTAGES

La tour de l'OCP est aux mains d'un groupe terroriste qui détient les directeurs en otage et qui réclame une rançon d'un milliard de dollars... Personne n'a l'intention de payer : c'est Robocop qui doit pénétrer dans la tour et exterminer tous les terroristes.

SECTION 4 SALLE DE JEUX : VOL

La société Security Concepts a l'honneur de présenter le tout dernier équipement de Robocop : le gyropropulseur ! Une bataille poursuite est organisée contre l'armée de l'air dans le ciel du Vieux Détroit...



SECTION 5 SALLE DE JEUX : COMBAT A MAINS NUES

Un nouveau robot ninja vient d'être créé par la société Kanemetsu Industries qui veut démontrer la supériorité de ses capacités de combat au monde entier : il n'y a qu'un adversaire auquel il peut se mesurer...

Robocop !

Une fois que vous avez terminé cette section, vous retournez au menu principal de la sélection "Salle de jeux". Si vous êtes éliminé ou que vous ne remplissez pas votre mission, vous retournez à Mediabreak, puis au tableau des scores les plus élevés.

Résumé de l'histoire...

Il y a six mois déjà qu'a été annoncé le projet de construction de Delta City : La société OCP est dans une situation désespérée car elle va perdre des milliards de dollars si les travaux ne commencent pas d'ici huit jours. Les citoyens du Vieux Detroit refusent de quitter leurs maisons, et l'OCP a donc engagé un groupe spécial de l'armée appelé LES REINTEGRATEURS. C'est un commando de réintégration urbaine qui expulse les gens de leur domicile.

ROBOCOP EST ENTRAINE DANS UNE BATAILLE CONTRE LES AUTORITES ALORS QUE LE JOUR DE LA CONSTRUCTION DE DELTA CITY S'APPROCHE.

La section "Film" du jeu se passe comme une aventure. Comme dans toutes les aventures, il y a de nombreux coups de théâtre et il est donc difficile d'expliquer le déroulement du jeu. Nous n'allons donc pas même pas essayer de le faire ! Mediabreak sert de mise à jour des événements et constitue donc la toile de fond du jeu.

Barre d'espacement - passe à la ligne suivante du texte

ESC - saute à la fin de Mediabreak

REMARQUE : Pendant le chargement de Mediabreak, maintenir ESCAPE appuyé pour abandonner le chargement.

3. LE SCENARIO DE LA SECTION FILM



4. PARAMETRES OPERA- TIONNELS DE ROBOCOP

DIRECTIVES :

- 1 PROTEGER L'INNOCENT
- 2 FAIRE RESPECTER LA LOI
- 3 SERVIR L'INTERET PUBLIC

ROBOCOP ne peut pas enfreindre ces objectifs essentiels - toute infraction aura des conséquences fatales.

Dans le jeu, Robocop fonctionne dans tous les environnements. Il peut marcher, voler, conduire et se battre dans toutes les formes de combat.

4a SECTION "CONDUITE"

Comme il fait partie de la police de la Ville de Detroit, la société Security Concepts, ROBOCOP dispose d'une voiture de police turbo pour patrouiller activement dans la ville.

DESCRIPTION DU MONDE

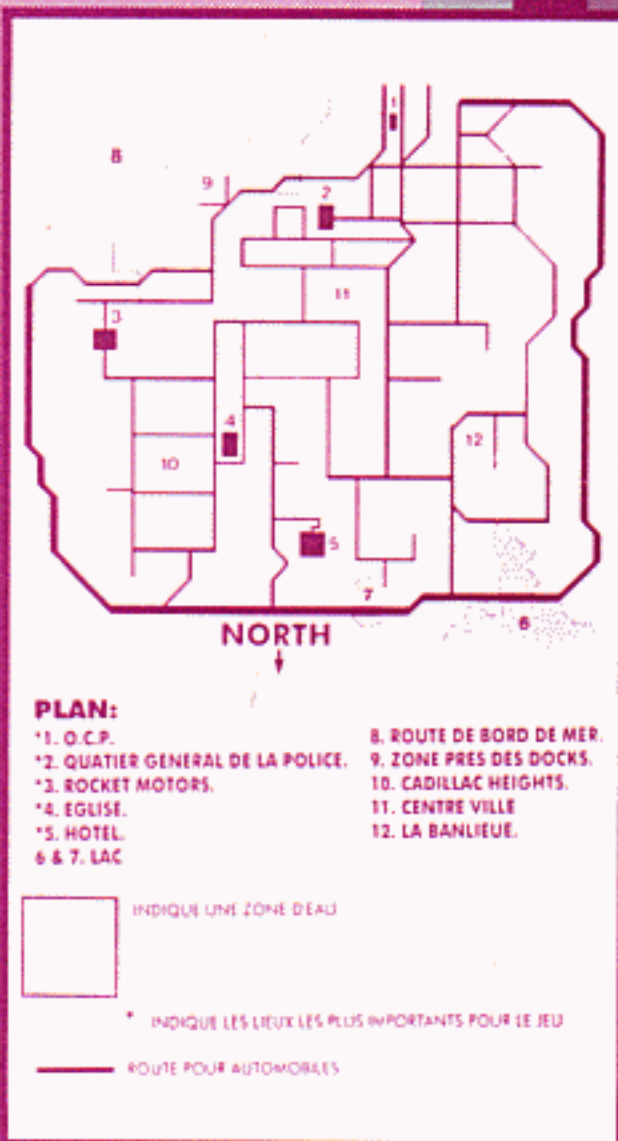
1. Zone d'action de la patrouille (appelée aussi Carte de Detroit)
Tous les quartiers de Detroit font partie du territoire de Robocop avec au nord et à l'ouest, les autres états, et au sud et à l'est les rives du lac et le Canada. Le véhicule est équipé d'un dispositif de restriction de façon à ce que les limites de la ville ne soient pas franchies.

Robocop possède toutes les données géographiques de la ville : cartes, radars et pointeurs de position pour qu'il puisse se repérer plus facilement.

La ville est divisée en plusieurs zones urbaines :

1. Le quartier des affaires avec ses tours et ses bâtiments de prestige ultra-modernes.
2. La banlieue : les environs de la ville avec de belles maisons, des arbres et des centres commerciaux.

3. Les docks, une zone industrielle qui affiche les signes du déclin dû à la récession galopante.



4. Le centre ville du Vieux Detroit, les quartiers pauvres de Detroit qui sont le site prévu de Delta City. (Une clôture électrifiée interdit l'accès à cette zone).

Les endroits principaux où se passe le jeu font l'objet d'une attention particulière sur la carte. A certains moments du jeu, vous serez amené à passer dans certains de ces endroits :

1. Rocket Motors - Usine de voitures désaffectée.
2. La tour OPC - Le QG de l'OCP.
3. Le QG sud de la police.
4. L'hôtel "Jour et Nuit".
5. L'église.

Dans certaines sections "Conduite", quand vous arrivez dans l'un de ces endroits, l'ordinateur prend le contrôle du jeu automatiquement et le joueur voit une toile de fond avec images superposées en 3D. A partir de ce moment-là, Robocop est à pied.

Pendant qu'il patrouille, Robocop reçoit des ordres de mission, des rapports et des mises à jour du QG de la police. Ces données sont affichées sur sa visière. C'est de cette manière que les ordres de mission sont envoyés à Robocop. Ces missions peuvent être la saisie de véhicules volés "411" et l'arrestation ou l'élimination de criminels.

Il est probable qu'au cours des patrouilles, des armes seront pointées sur vous à partir de ces véhicules; les coups de feu doivent être évités dans la mesure du possible.

PARAMETRES DE "CONDUITE"

La voiture de patrouille turbo est une voiture de police rapide et efficace, capable d'aller de 0 à 100 km/h en 8 secondes avec une vitesse de pointe de plus de 240 km/h.

Elle a une bonne reprise à vitesse élevée et sa décélération rapide lui permet de prendre les tournants moins dangereusement.



Le turbo du véhicule s'enclenche entre 50 km/h et 130 km/h ce qui est très utile pour doubler et pour sortir des virages difficiles.

ECRANS

Le tableau de bord de la voiture a un indicateur de vitesse au milieu de la console et une carte à gauche. Un petit point blanc sur le volant indique de combien et dans quelle direction le volant est tourné. La voiture est aussi équipée de gyrophares de police; ces feux sont automatiques et clignotent en mode "arrestation".

L'affichage de la carte dans la voiture est évolutif et montre au joueur la position de ses adversaires et de lui-même par rapport au monde extérieur.

Cette carte est d'une importance primordiale pendant les poursuites rapides. Elle est divisée en 4 sections : le nord-est, le sud-est, le sud-ouest et le nord-ouest de la ville. Votre véhicule est représenté par un carré VERT, le véhicule suspect par un carré ROUGE.

DEGATS ET RENDEMENT

La voiture de Robocop peut supporter des dégâts importants, toutefois, plus elle est endommagée, moins elle a de la reprise et plus elle est difficile à manoeuvrer. Dans la section "Conduite", le rendement affiché se rapporte à la voiture et non pas à Robocop.

Le rendement affiché est le rendement global de la voiture de patrouille turbo. Quand Robocop est en pleine action, cette valeur diminue en fonction des dégâts infligés par les armes : les collisions de front avec des bâtiments et avec des véhicules ou les tirs nourris de mitrailleuse peuvent détruire la voiture de patrouille turbo, et les coups de fusil font diminuer lentement son rendement.

Toute valeur inférieure à 30% est accompagnée d'un avertissement car le véhicule a subi des dégâts importants. Il est difficile à manoeuvrer et



peut avoir perdu de sa puissance et de sa reprise à cause des dégâts. La voiture de patrouille turbo est détruite quand son rendement est zéro.

Le score du joueur est calculé à partir des éléments suivants :
Temps mis à accomplir la mission. Rendement restant de Robocop.
Score global de la mission. Score du nombre de ceux qui ont été éliminés.

REMARQUE : Il est possible d'obtenir un score négatif si Robocop abat des innocents, c'est-à-dire des femmes et des enfants pendant qu'il est en service commandé. Si le score est négatif à la fin de la mission, il est probable que le joueur sera destitué de la police et désactivé.

COMMANDES DE "CONDUITE"

MANETTE DE JEU

En avant - accélère
En arrière - décélère
A gauche - tourne le volant à gauche
A droite - tourne le volant à droite

TOUCHES

Curseur haut - accélère
Curseur bas - décélère
Curseur gauche - tourne le volant à gauche
Curseur droit - tourne le volant à droite
ESC - quitter
R - Robovision
Barre d'espacement - ralentit rapidement

Vues :

F1 - de l'intérieur vers l'avant avec tableau de bord
F2 - latérale gauche
F3 - latérale droite

LE SCORE



**QUELQUES
CONSEILS
POUR
"CONDUITE"**

F4 - à l'aide de caméras extérieures fixes

F5 - aérienne

F6 - vers l'avant, écran total (Robovision)

F7 - extérieure vers l'arrière de la voiture de patrouille turbo

F8 - des véhicules suspects

F9 - caméra intelligente - choisit toujours l'angle permettant de voir la voiture de patrouille turbo et le véhicule suspect.

Votre adversaire est intelligent. Traitez-le avec respect.

Restez sur la chaussée... vous pouvez, bien sûr rouler sur les trottoirs et dans les terrains vagues, mais votre véhicule sera endommagé et vous y perdrez en rendement.

Ne perdez pas de vue les feux de freinage : vous saurez ainsi si le véhicule poursuivi va freiner brutalement ou tourner subitement.

Quand vous poursuivez un véhicule, ne vous approchez pas trop car il est probable que ses portières vont soudain s'ouvrir et que vous serez arrosé de rafales de mitrailleuses. Faites attention également à ceux qui vous tirent dessus depuis le bord de la route ou depuis d'autres véhicules.

Pour arrêter un véhicule, il vaut mieux choisir son moment, par exemple, le long d'une route droite, utilisez l'accélération du turbo pour arriver à sa hauteur et rentrez-lui dedans.

Il faudra peut-être plusieurs collisions avant que le véhicule ne quitte la route, et pendant tout ce temps, vous serez sous le feu de ses armes.

Faites attention aux obstacles qui jonchent la route, comme par exemple des flaques d'huile, des véhicules détruits et des débris.

Dans les tournants, utilisez toute la largeur de la route, mais ne braquez pas trop.

Le crissement des pneus vous indiquera si vous étiez un peu juste.



Quand vous poursuivez un véhicule rapide, vous aurez du mal à aller aussi vite que lui, et encore plus à le doubler; il vous faut donc évaluer la situation et trouver un raccourci : le choix ne manque pas.

4a SECTION "VOL"

Le plus récent équipement dont bénéficie Robocop est un **GYROPROPULSEUR**. C'est un système de propulsion à réaction qui permet à Robocop de voler.

Le **GYROPROPULSEUR** est interfacé avec le logiciel de Robocop sous la forme d'un nouvel écran monté sur le casque et appelé le HUD (Head up display : collimateur de pilotage).

Sur cet écran sont affichées les directives de la mission ainsi que toutes les données nécessaires. Au-dessous, le rendement est affiché en permanence.

RENDEMENT

Le rendement affiché est le rendement global de Robocop. Quand Robocop est en combat, cette valeur diminue en fonction des dégâts infligés par les armes : les tirs des hélicoptères peuvent faire exploser Robocop, et les coups de fusil venant du sol font diminuer lentement son rendement.

Toute valeur inférieure à 30% est accompagnée d'un avertissement car Robocop a subi des dégâts importants. Il lui est difficile de voler et il peut avoir perdu de sa puissance et de ses réflexes à cause des dégâts.

Robocop est détruit quand son rendement est zéro.

ARMES

Quand il est en vol, Robocop est équipé d'une arme complexe qui peut tirer des coups de canon et des rafales de mitrailleuse. L'arme sélectionnée et la quantité de munitions restantes sont affichées en bas de l'écran.



Le canon est l'arme la plus puissante des armes. Il est capable de démolir des engins lourds comme les tanks et les hélicoptères beaucoup plus efficacement que la mitrailleuse.

Le logiciel avionique de Robocop a un système d'acquisition de but semblable à celui d'un avion de chasse qui permet de pointer l'arme. C'est ensuite au joueur de tirer quand il est prêt...

CONTRE-MESURES

HUD - Cet écran est destiné à montrer au joueur toutes les informations se rapportant au vol, c'est-à-dire la puissance, l'altitude, le radar et d'autres indications.

1. Barre d'altitude - c'est la barre indicatrice de gauche. Un avertissement apparaît quand l'altitude est trop basse.
2. Barre de poussée - c'est la barre indicatrice de droite qui montre la poussée du propulseur. Plus la poussée est grande, plus la vitesse est élevée.
3. Radar - la partie centrale de l'écran est un affichage radar des diverses menaces en fonction de votre position. Les objets sont de trois couleurs différentes :
 - 1 = ROUGE est une menace aérienne, c'est-à-dire hélicoptère.
 - 2 = VERT est ami, c'est-à-dire les voitures de police.
 - 3 = NOIR indique la position des bâtiments importants, par exemple, la tour OCP.
 - 4 = JAUNE indique une menace terrestre, c'est-à-dire, ED209, les tanks.
- 5 = Barre indicatrice de l'horizon - alterne avec le radar pour montrer le roulis et le tangage par rapport à l'horizon.
- 6 = Indicateur d'acquisition de cible (utilisé avec le canon) : Quand une cible valable se trouve dans la ligne de mire du HUD, une "acquisition" de cible verte apparaît. Quand cette cible se trouve à portée de tir, un cercle-cible rouge la recouvre; quand les deux cercles sont superposés, vous pouvez tirer.



Le score du joueur est calculé à partir des éléments suivants :

Temps mis à accomplir la mission.

Rendement restant.

Score global de la mission.

Score du nombre de ceux qui ont été éliminés.

REMARQUE : Il est possible d'obtenir un score négatif si Robocop abat des innocents, c'est-à-dire des femmes et des enfants pendant qu'il est en service commandé. Si le score est négatif à la fin de la mission, il est probable que le joueur sera destitué de la police et désactivé.

MANETTE DE JEU

En avant - incline en avant

En arrière - incline en arrière

A gauche - penche à gauche

A droite - penche à droite

Feu - tire avec arme

Feu + en arrière - ralentit

Feu + en avant - accélère

SOURIS

En avant - incline en avant

En arrière - incline en arrière

A gauche - penche à gauche

A droite - penche à droite

Bouton gauche de souris - accélère + tire avec arme

Bouton gauche de souris - ralentit

TOUCHES

Curseur haut - incline en avant

Curseur bas - incline en arrière

LE SCORE

COMMANDES DE LA SECTION "VOL"



**QUELQUES
CONSEILS
POUR LE JEU
"VOL"**

Curseur gauche - penche à gauche
Curseur droit - penche à droite
Barre d'espacement - tire avec arme
+ - augmente la poussée
- - diminue la poussée

R - alterne HUD entre horizon et radar

D - alterne HUD ombre activée ou non

RETOUR - alterne les armes

ESC - quitter

Vues :

F1 - de l'intérieur vers l'avant avec HUD

F2 - extérieure avec positions fixes

F3 - extérieure vers l'arrière

F4 - extérieure vers l'arrière avec inertie.

Utilisez "1" et "2" pour alterner la distance des vues extérieures.

1 - active gros-plan, 2 - désactive gros-plan.

Volez bas ! Bien qu'à cette altitude, on puisse craindre les tirs des petites armes qui diminuent lentement le rendement, c'est beaucoup moins dangereux que les tirs des gros AAA et des hélicoptères. Les missiles sont aussi d'une grande efficacité à haute altitude.

Les hélicoptères sont peut-être les adversaires les plus dangereux et il faut les éviter à tout prix. Certaines tactiques suggèrent d'éliminer toutes les menaces aériennes avant de se battre au sol. Il est donc faisable de s'occuper des hélicoptères immédiatement.

Essayez d'économiser le carburant car la poussée maximum épuise rapidement les stocks de carburant.

Maintenez une poussée faible pendant les esquives car cela permet une réaction rapide.



4c PACIFICATION URBAINE

Robocop a été créé au départ pour des missions de pacification urbaine, c'est-à-dire pour évoluer dans des zones urbanisées avec des ruelles, des bâtiments très grands et des zones piétonnes. Robocop est parfaitement fonctionnel dans tous ces environnements et peut pénétrer dans pratiquement tous les bâtiments. Il est capable de dresser le plan de l'endroit où il se trouve et d'utiliser des armes dans un lieu clos contre tout ce qui lui est hostile.

Il franchit les portes ou démolit les portes fermées et, à l'aide de son système de pointage, il peut faire fonctionner les ascenseurs en utilisant les curseurs haut et bas sur le clavier.

ARMES ET ACQUISITION DE BUT

Robocop a un système avancé d'acquisition de but qui lui permet de détecter tout ce qui lui est hostile.

Le joueur doit positionner le réticule sur une cible valide. Le logiciel de Robocop indique la cible et la capte. Le joueur peut alors faire feu avec ses armes.

La cible clignote en vert pendant un instant pour confirmation.

Robocop est maintenant équipé d'une arme multiple détachable. Cette arme comprend un canon de gros calibre et une mitrailleuse à tir rapide.

RENDEMENT

Le rendement affiché indique le rendement global de Robocop. Quand Robocop est en combat, cette valeur diminue en fonction des dégâts infligés par les armes: les bombes et les mitrailleuses qui font de sérieux dégâts, et les coups de pistolet qui font diminuer lentement le rendement.



MOUVEMENTS ET COMMANDES

Toute valeur inférieure à 30% est accompagnée d'un avertissement car Robocop a subi des dégâts importants. Il lui est difficile de se déplacer et il peut avoir perdu de sa puissance et de ses réflexes à cause des dégâts. Robocop est détruit quand son rendement est zéro.

Le réticule est aussi utilisé pour diriger les mouvements de Robocop. Quand on se sert d'une souris, Robocop change de direction suivant que le réticule est dirigé vers le haut ou vers un côté de l'écran.

Cependant, ceci n'interfère pas avec le système de blocage de cible puisque le curseur peut être positionné sur une cible qui se trouve dans l'écran ce qui permet à Robocop d'être positionné avec précision pour tirer.

Dans certaines zones urbaines, Robocop peut utiliser un dispositif de repérage sonique pour trouver une personne. Le signal sonore s'accélère à mesure que Robocop s'approche de son but. Ce dispositif fonctionne automatiquement.

MANETTE DE JEU

VERS LE HAUT - avance

VERS LA GAUCHE - se déplace/tourne à gauche

VERS LA DROITE - se déplace/tourne à droite

FEU - tire avec arme

SOURIS

Bouton de droite pour avancer

Bouton de gauche pour tirer avec arme

Bouton de droite et vers la droite pour tourner à droite

Bouton de droite et vers la gauche pour tourner à gauche

S - active/désactive le son



Esc - quitter
M - active/désactive la musique
Curseur haut/bas - actionne l'ascenseur

Vues:

F1 - Robovision intérieure
F2 - vue extérieure arrière/dessus
F3 - vue extérieure arrière/dessous

LE SCORE

Le score du joueur est calculé à partir des éléments suivants:

Temps mis à accomplir la mission.

Rendement restant de Robocop.

Score global de la mission.

Score du nombre de ceux qui ont été éliminés.

REMARQUE : Il est possible d'obtenir un score négatif si Robocop abat des innocents, c'est-à-dire des femmes et des enfants, pendant qu'il est en service commandé. Si le score est négatif à la fin de la mission, il est probable que le joueur sera destitué de la police et désactivé.

Soyez très vigilant car le danger se trouve partout. Vous devez toujours faire très attention quand vous tournez au coin d'une rue et être toujours prêt à tirer.

Visez toujours le corps pour obtenir un blocage de cible précis.

EVITEZ A TOUT PRIX DE TOUCHER LES INNOCENTS !

Les cibles doivent être choisies soigneusement : par exemple, s'il y a trois bandits qui vous attaquent, tâchez de repérer celui qui est le plus dangereux. Un homme qui est sur le point de lancer une grenade est beaucoup plus dangereux que celui qui a un pistolet... Attaquez d'abord celui qui a la grenade avant qu'il n'ait le temps de la lancer.

QUELQUES CONSEILS



Si une grenade est lancée, vous avez encore une occasion de la détruire avec votre pistolet, ce qui limitera les dégâts.

Il est très facile de se perdre; il faut donc être très attentif aux repères et signes particuliers du terrain. Les ruelles et les couloirs ont d'innombrables portes dont beaucoup ne mènent nulle part. L'exploration de chaque porte est une perte de temps; la plupart d'entre elles sont des pièges, alors faites attention.

Notez la direction d'où viennent les bandits car ils peuvent vous conduire vers l'objectif de votre mission.

Si vous abattez des femmes et des enfants, cela peut entraîner la mise hors tension du système.

Pour faire fonctionner les ascenseurs, entrez dans l'ascenseur et appuyez sur les touches du curseur haut ou bas sur le clavier.

4d COMBAT CORPS A CORPS

Dans un environnement urbain, un mutant qui fait respecter la loi va se trouver confronté à plusieurs modes d'attaques différents. Les armes comme les mitrailleuses ne sont pas toujours disponibles et il faut donc un minimum de force physique pour effectuer une arrestation.

Robocop peut utiliser ses bras et ses jambes dans les combats à mains nues. Il peut frapper haut et frapper bas, bloquer les coups de ses adversaires, esquiver les attaques ennemies et se relever quand il est tombé.

Commandes :

MANETTE DE JEU

En avant - marche en avant

En arrière - s'agenouille

A gauche - marche à gauche

A droite - marche à droite

Feu - frappe (ou tire si le pistolet est sorti)



TOUCHES

Majuscule - bloque

Retour - tire son pistolet

Barre d'espacement - tire avec pistolet

Vues:

F1 - Robovision intérieure

F2 - extérieure face nord

F3 - panoramique de Robocop au niveau du sol

F4-F7 - caméras (fixes)

F8 - toile de fond immobile

F9 - aérienne tournante

F10 - caméra intelligente

Otomo est un système extrêmement avancé et à bien des égards, supérieur à Robocop : il est capable de battre Robocop à n'importe quelle étape du combat.

Quelques règles de base du combat :

NE vous faites PAS bloquer dans un coin; attendez qu'Otomo se dirige vers vous, ne vous précipitez pas vers lui.

Otomo peut sembler être trop loin pour frapper, mais faites attention, il est capable de franchir une grande distance par des bonds foudroyants.

Si Otomo se rapproche et se met à donner des coups de poing, ne rendez pas coup pour coup car il peut soudain sortir son épée et vous porter un coup mortel. Gardez vos distances et éloignez-vous.

Nez votre pistolet que quand Otomo n'est pas en position d'attaque.

Le meilleur moment est quand il a son épée à la main, car il faut qu'il la range avant de pouvoir donner un coup de pied ou un coup de poing pour faire tomber votre pistolet.

**QUELQUES
CONSEILS
POUR LE
COMBAT
CORPS A
CORPS...**



5. GUIDE RAPIDE DES TOUCHES DE COMMANDE DE ROBOCOP 3

REMARQUE : "P" peut être utilisé à tout moment pour arrêter temporairement le jeu.

"J" peut être utilisé pour alterner entre manette de jeu et souris - (Amiga seulement)

"M" peut être utilisé pour activer/désactiver la musique

SECTIONS "CONDUITE"

COMMANDES DE LA CONDUITE (LA MANETTE DE JEU EST LA COMMANDE RECOMMANDÉE)

MANETTE DE JEU

En avant - accélère

En arrière - décélère

A gauche - tourne le volant à gauche

A droite - tourne le volant à droite

TOUCHES

Curseur haut - accélère

Curseur bas - décélère

Curseur gauche - tourne le volant à gauche

Curseur droit - tourne le volant à droite

ESC - quitter

Barre d'espacement - ralentit rapidement

Vues :

F1 - de l'intérieur vers l'avant avec tableau de bord

F2 - latérale gauche

F3 - latérale droite

F4 - avec caméras extérieures fixes

F5 - aérienne

F6 - vers l'avant, écran total (Robovision)



F7 - extérieure vers l'arrière de la voiture de patrouille turbo

F8 - des véhicules suspects

F9 - caméra intelligente - choisit toujours l'angle permettant de voir la voiture de patrouille turbo et le véhicule suspect.

COMMANDES POUR LA SECTION "VOL" **(COMMANDE RECOMMANDÉE: SOURIS)**

MANETTE DE JEU

En avant - incline en avant

En arrière - incline en arrière

A gauche - penche à gauche

A droite - penche à droite

Feu - tire avec arme

Feu + en arrière - ralentit

Feu + en avant - accélère

SOURIS

En avant - incline en avant

En arrière - incline en arrière

A gauche - penche à gauche

A droite - penche à droite

Bouton gauche de souris - accélère + tire avec arme

Bouton gauche de souris - ralentit

TOUCHES

Curseur haut - incline en avant

Curseur bas - incline en arrière

Curseur gauche - penche à gauche

Curseur droit - penche à droite

Barre d'espacement - tire avec arme

SECTION **"VOL"**



+ - augmente la poussée

- - diminue la poussée

R - alterne HUD entre horizon et radar

D - alterne HUD ombre activée ou non

RETOUR - alterne les armes

ESC - quitter

Vues :

F1 - de l'intérieur vers l'avant avec HUD

F2 - extérieure face nord

F3 - extérieure fixe vers l'arrière

F4 - extérieure vers l'arrière avec inertie

Utilisez "1" et "2" pour changer la distance de la vue extérieure.

1 - active gros plan, 2 - désactive gros plan.

COMMANDES DE PACIFICATION URBAINE (BATIMENTS/COULOIRS/
RUELLES)

MOUVEMENTS ET COMMANDES (LA SOURIS EST LA COMMANDE
RECOMMANDEE)

Le réticule est aussi utilisé pour diriger les mouvements de Robocop. Quand on se sert de la souris, Robocop change de direction suivant que le réticule est poussé vers le haut ou vers un côté de l'écran. Cependant, ceci n'interfère pas avec le système de blocage de cible puisque le curseur peut être positionné avec précision pour tirer.

MANETTE DE JEU

VERS LE HAUT - avance

VERS LA GAUCHE - se déplace/tourne à gauche

VERS LA DROITE - se déplace/tourne à droite

FEU - tire avec arme



SOURIS

Bouton de gauche pour tirer avec arme

Bouton de droite pour tirer avancer

Bouton de droite et vers la droite pour tourner à droite

Bouton de droite et vers la gauche pour tourner à gauche

S - active/désactive le son

Esc - quitter

Vues :

F1 - Robovision intérieure

F2 - extérieure avec positions fixes

F3 - extérieure avec positions fixes

Curseur haut/bas - actionne l'ascenseur

COMBAT CORPS A CORPS (COMMANDE RECOMMANDEE : MANETTE DE JEU)

MANETTE DE JEU

En avant - marche en avant

En arrière - s'agenouille

A gauche - marche à gauche

A droite - marche à droite

Feu - frappe

TOUCHES

Majuscule - bloque

Retour - tire son pistolet

Barre d'espacement - tire avec son pistolet



Vues :

- F1 - Robovision intérieure
- F2 - extérieure face nord
- F3 - panoramique de Robocop au niveau du sol
- F4-F7 - caméras (fixes)
- F8 - toile de fond immobile
- F9 - aérienne tournante
- F10 - caméra intelligente

MEDIABREAK :

Touches :

- Barre d'espacement - passe à la ligne suivante du texte
- ESC - saute à la fin de Mediabreak

REMARQUE : Pendant le chargement de Mediabreak, maintenir ESCAPE appuyé pour abandonner le chargement.

ROBOCOP™ 3

Le copyright du code de ce programme et de sa représentation graphique appartient à Ocean Software Limited. Leur reproduction, leur stockage, leur location ou leur distribution sous quelque forme que ce soit est strictement interdite sans l'autorisation écrite de Ocean Software Limited.
Tous droits réservés pour tous pays.

ROBOCOP™ 3 EST UNE MARQUE DEPOSEE DE ORION



PICTURES CORP.

Tous droits réservés.

© 1 991 Ocean Software Ltd.

Produit par Jon Woods.

CREE ET REALISE PAR DIGITAL IMAGE DESIGN LTD.

CONCEPTION ET REALISATION - Martin Kenwright.

PROGRAMMATION - David Dixon, Jamie Cansdale.

GRAPHISME MACHINE 3D ET ANIMATION - Russ Payne.

3D AMIGA ET CODE SUPPLEMENTAIRE - Phil Allsopp.

REALISATION ARTISTIQUE - Shaun Hollywood

CONCEPTION 3D ET ANIMATION - Paul Hollywood, Ian Boardman.

MUSIQUE et EFFETS SONORES - Oistein Eide et Martin Wall (Maniaques du bruit).

Graphisme supplémentaire de Rod Kennedy et Rob Ball

Manuel écrit par Martin Kenwright

ET EN CONCLUSION...

N'essayez pas de copier ! — N'oubliez pas que la piraterie est interdite par la loi et nuit à tous ceux qui travaillent dans l'industrie des logiciels...

POUR UN DOLLAR, J'ACHETE !

6.
GENERIQUE





ocean is a registered trademark of Ocean Software Limited.