

# ROBOCON

© 1989 Ocean Group, Inc. All rights reserved. TM & ® used by permission.



CBM AMIGA

ATARI ST



**ocean**

# ROBOCOP 2

## SCENARIO

Foreboding, futuristic skyscrapers soar into the polluted, grey sky. Decay and decline - this is the decadent city of Detroit in the near future. A city that is slowly crumbling into ruin.

With the police on strike, the helpless citizens and the legions of the homeless are easy prey for gangs of heavily armed hoodlums, none more ruthless than the evil Cain and his gang of psychopathic killers.

One force stands in anarchy's path. One force that can prevent the innocent residents falling into an abyss of lawlessness and chaos - Robocop.

## LOADING

### ATARI ST

Switch on the power to the computer and disk drive, then insert the disk into the drive. If you have two disk drives insert disk 1 into drive A and disk 2 into drive B. This program will then load automatically. Follow the on-screen instructions.

### AMIGA 500

Insert the disk into drive A and turn on the computer, the program will then load automatically. Follow the on-screen instructions for loading disk 2.

### AMIGA 1000

Insert the System disk; when the Workbench disk illustration appears insert the game disk; the program will then load automatically. Follow on screen instructions for loading disk 2.

# CONTROLS

This is a one-player game controlled by joystick only in port 1.

P - PAUSE GAME

## CBM AMIGA



When the fire button is pressed and the joystick pushed down you will be able to punch in your current direction.  
Icons are collected by walking over them.

## ATARI ST



## GAMEPLAY

Test your skill and coolness under fire against the clock. Wage war against mobsters hell-bent on destruction. Through the dangerous shadows of an old, abandoned warehouse you negotiate tricky obstacles in your fight against the totally addictive narcotic Nuke.

Retrieve part of your humanity by restoring vital memory in puzzles that put your mental dexterity to the test.

Hone your weapon systems at the firing range. Remember to only shoot hostiles - the prime directive is to 'protect the innocent'. Your score in this section will determine your efficiency against the perils ahead.

Across vats of frothing alcohol you track down the infamous drug dealer Cain in his hide out - The Tokogawa Brewery.

Pursue OCP's new robot, Cain as he wreaks havoc throughout the Civic Centrum. Enraged and desperately craving Nuke Cain brings his full force against you in your final confrontation.

## STATUS AND SCORING (CBM AMIGA)

The status panel displays the following:

|                       |   |                                                  |
|-----------------------|---|--------------------------------------------------|
| ENERGY CAN            | - | DISPLAYS CURRENT ENERGY LEVEL                    |
| TEXT WINDOW           | - | UPDATES INFORMATION                              |
| ROBOCOP HEADS         | - | DISPLAYS LIVES REMAINING,                        |
| WEAPON STATUS DISPLAY | - | SHOWS CURRENT WEAPON AND NUMBER OF BULLETS LEFT. |
| SCORE                 | - | DISPLAYS CURRENT SCORE AND TIME                  |

Points are awarded for shooting baddies, collecting Nuke and rescuing the hostages.

## STATUS AND SCORING (ATARI ST)

The status panel displays the following:

|                       |   |                                                                                                                 |
|-----------------------|---|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ENERGY BAR            | - | DISPLAYS CURRENT ENERGY LEVEL                                                                                   |
| TEXT WINDOW           | - | UPDATES INFORMATION                                                                                             |
| LIFE COUNTER          | - | DISPLAYS LIVES REMAINING.                                                                                       |
| WEAPON STATUS DISPLAY | - | SHOWS CURRENT WEAPON AND NUMBER OF BULLETS LEFT.                                                                |
| SCORE                 | - | DISPLAYS CURRENT SCORE AND TIME                                                                                 |
| TEMPERATURE GAUGE     | - | DISPLAYS WEAPON TEMPERATURE. IF IT IS TOO HIGH YOUR WEAPON WILL NOT FIRE UNTIL IT HAS COOLED DOWN SUFFICIENTLY. |
| SHIELD METER          | - | TIME REMAINING ON YOUR SHIELD                                                                                   |

Points are awarded for shooting baddies, collecting Nuke and rescuing the hostages.

## HINTS AND TIPS

- \* Find energy before your current supply runs out.
- \* Locate and collect a percentage of Nuke canisters, but be careful of weak floors, leaky pipes and especially the Bazooka man as he is potentially lethal.
- \* Rescue (Amiga) or arrest (ST) all the unarmed civilians and you will be rewarded with an extra life.
- \* Completion of a puzzle section will gain you an extra game credit and a good score on the firing range increases your chances in the following section.

# 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.

THIS SOFTWARE 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 you may contact our Ocean Helpline direct by telephoning 0626 332533. However if you 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.

## CREDITS

ROBOCOP 2™ & © 1990 Orion Pictures Corporation. All Rights Reserved.

### AMIGA

Programming by Ian Moran

Graphics by Karen Davies and Colin Rushby

Digitised pictures by Ivan Davies

Music and Sound FX by Keith Tinman

Produced by D.C. Ward and Paul Finnegan

©1990 Ocean Software Limited.

### ST

Programming by Keith Robinson

Graphics by Andy Rixon

Music and Sound FX by Keith Tinman

Produced by D.C. Ward and Paul Finnegan

©1990 Ocean Software Limited.



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**

Des gratte-ciel futuristes 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 pesamment armés; le mauvais Cain et sa bande d'assassins psychopathes sont les plus impitoyables.

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 disques en fonction. Placez ensuite 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 2.

#### **AMIGA 1000**

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

# LES COMMANDES

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

P - PAUSER LE JEU

## CBM AMIGA



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/A DROITE

TIRER EN HAUT/A GAUCHE

SE DIRIGER VERS LA GAUCHE  
EN MARCHANT

SE DIRIGER VERS LA DROITE  
EN MARCHANT

TIRER AU PISTOLET EN BAS/  
A GAUCHE

TIRER AU PISTOLET EN BAS/  
A DROITE

ESQUIVER

## LE JEU

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

Redevenez humain en exerçant votre mémoire pour résoudre ces casse-tête 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 ET SCORE (CBM AMIGA)

Le tableau des états affiche:

- LA BOITE D'ENERGIE - INDIQUANT LE NIVEAU ACTUEL D'ENERGIE
- DES TETES 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

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

## ETAT ET SCORE (ATARI ST)

Le tableau des états affiche:

- UNE BARRE D'ENERGIE - INDIQUANT LE NIVEAU ACTUEL D'ENERGIE
- LA FENETRE DU TEXTE - METTANT A JOUR LES INFORMATIONS
- LE COMPTEUR DE VIE - 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 REFROIDI
- LE COMPTEUR DE TEMPS DE PROTECTION - INDIQUANT LE TEMPS QUI RESTE PENDANT LEQUEL VOUS ETES PROTEGE

Les points sont accordés pour avoir éliminé les méchants, attrapé Nuke et sauvé 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 est pourrait bien être un assassin.

Sauvez (sur l'Amiga) ou arrêtez (sur le 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 de programmation, les représentations graphiques sont protégés par Ocean Software Limited. Ils ne peuvent être reproduits, enregistrés, loués ou diffusés sous quelque forme que ce soit sans l'autorisation écrite préalable d'Ocean Software Limited. Tous droits de reproduction réservés pour tous pays.

## GENÉRIQUE

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

### AMIGA

Programmation par Ian Moran  
Graphismes par Karen Davies et Colin Rushby  
Images digitalisées par Ian Davies  
Musique et effets sonores par Keith Tinman  
Produit par D.C. Ward et Paul Finnegan  
© 1990 Ocean Software Limited.

### ST

Programmation par Keith Robinson  
Graphisme par Andy Rixon  
Musique et effets sonores par Keith Tinman  
Produit par D.C. Ward et Paul Finnegan  
© 1990 Ocean Software Limited.

# ROBOCOP 2

## SZENARIO

Unheimliche, futuristische Wolkenkratzer reichen bis in den schmutzig grauen Himmel hinein. Verfall und Zerstörung sind die Kennzeichen der Stadt Detroit in naher Zukunft. Einer einst blühenden Stadt, die sich nach und nach in eine riesige Ruine verwandelt.

Wegen eines Streiks der Polizei sind die hilflosen Einwohner und die Heerscharen von Obdachlosen eine leichte Beute für die schwerbewaffneten Banden von gewissenlosen Verbrechern. Am Schlimmsten treibt es Cain mit seiner Truppe von psychopathischen Killern.

Eine Macht stellt sich in den Weg dieser brutalen Gewalt. Eine Macht, die die unschuldigen Einwohner vor einem Verfall in Gesetzlosigkeit und Chaos bewahrt - Robocop.

## LADEANWEISUNGEN

### ATARI ST

Schalten Sie Ihren Computer und das Diskettenlaufwerk ein. Legen Sie die Diskette in das Laufwerk ein. Haben Sie zwei Laufwerke, legen Sie Diskette 1 in Laufwerk A und Diskette 2 in Laufwerk B. Das Programm wird automatisch geladen - befolgen Sie bitte die Anweisungen am Bildschirm.

### AMIGA 500

Legen Sie die Diskette in das interne Laufwerk ein und schalten Sie den Computer an. Das Programm wird automatisch geladen. Wenn das Programm die zweite Diskette benötigt, erscheint ein entsprechender Hinweis auf dem Bildschirm.

## AMIGA 1000

Starten Sie den Computer mit der Systemdiskette. Wenn das WORKBENCH-Symbol erscheint, legen Sie die Diskette in das Laufwerk ein. Das Programm wird automatisch geladen. Wenn das Programm die zweite Diskette benötigt, erscheint ein entsprechender Hinweis auf dem Bildschirm.

## STEUERUNG

Dies ist ein Spiel für eine Person, das mit einem Joystick im Port 1 gesteuert wird.

P - Pause

## CBM AMIGA



Um nach Vorn zu schlagen, drücken Sie die Feuertaste und bewegen den Steuerknüppel des Joysticks nach unten.

Zum Aufnehmen von Objekten gehen Sie einfach darüber hinweg.

## ATARI ST



## SPIELABLAUF

Erproben Sie Ihr Können und Ihre Kaltblütigkeit in schweren Gefechten unter Zeitdruck. Erklären Sie der Unterwelt den Krieg. In der gefährlichen Dunkelheit eines alten, leerstehenden Lagerhauses überwinden Sie gemeine Hindernisse bei Ihrem Kampf gegen eine sehr harte Droge namens Nuke.

Durch das Zusammensetzen eines Puzzles von Speicherchips müssen Sie den menschlichen Teil Ihres Seins regenerieren.

Üben Sie den Umgang mit Ihren Waffensystemen auf dem Schießstand. Sie dürfen nur die Verbrecher treffen, denn die primäre Direktive lautet: "Unschuldige beschützen." In diesem Abschnitt erhalten Sie Punkte für wirkungsvolles Bekämpfen der vor Ihnen erscheinenden Gefahren.

Zwischen Fässern mit schäumendem Alkohol hindurch verfolgen Sie den berüchtigten Rauschgifthändler Cain bis in sein geheimes Versteck - die Tokogawa Brauerei.

Jagen Sie den neuen Roboter von OCP, Cain, während er voller zerstörerischem Haß durch das Stadtzentrum tobt. Wütend und verzweifelt sucht Cain nach Nuke, und mobilisiert alle Kräfte für die entscheidende Begegnung mit Ihnen.

# ANZEIGEN UND PUNKTEWERTUNG

## CBM Amiga

Die Anzeigen bedeuten:

|                  |   |                                                          |
|------------------|---|----------------------------------------------------------|
| ENERGIE-KANISTER | - | zeigt die restliche Energie                              |
| TEXT-FENSTER     | - | zeigt neue Informationen an                              |
| ROBOCOP-KÖPFE    | - | Anzahl der verbleibenden Leben                           |
| WAFFENKONTROLLE  | - | zeigt die aktivierte Waffe und die verbleibende Munition |
| PUNKTE (SCORE)   | - | Anzeige für Punkte und Zeit                              |

Sie erhalten Punkte für das Erschießen von Verbrechern, für das Beschlagnahmen von Nuke und für die Befreiung von Geiseln.

## Atari ST

Die Anzeigen bedeuten:

|                 |   |                                                                                                                             |
|-----------------|---|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ENERGIE-STANGE  | - | zeigt die restliche Energie                                                                                                 |
| TEXT-FENSTER    | - | zeigt neue Informationen an                                                                                                 |
| LEBENSZÄHLER    | - | Anzahl der verbleibenden Leben                                                                                              |
| WAFFENKONTROLLE | - | zeigt die aktivierte Waffe und die verbleibende Munition                                                                    |
| PUNKTE (SCORE)  | - | Anzeige für Punkte und Zeit                                                                                                 |
| TEMPERATUR      | - | Zeigt die Temperatur der Waffe. Steigt die Temperatur zu hoch, schaltet sich die Waffe aus, bis sie genügend abgekühlt ist. |
| SCHILD (SHIELD) | - | Restliche Zeit, die Ihr Schutzschild noch aktiv ist.                                                                        |

Sie erhalten Punkte für das Erschießen von Verbrechern, für das Beschlagnahmen von Nuke und für die Befreiung von Geiseln.

## TIPS UND TRICKS

- Finden Sie Energie, bevor Ihr Vorrat verbraucht ist.
- Spüren Sie die Nuke-Behälter auf und nehmen Sie sie mit. Doch achten Sie auf brüchigen Untergrund, kaputte Rohrleitungen und besonders auf den Bazooka Mann, der sehr gefährlich ist.
- Wenn Sie alle unbewaffneten Zivilisten befreien (Amiga) oder einsperren (ST) erhalten Sie ein Extra-Leben.
- Für ein komplettes Puzzle erhalten Sie einen Spiel-Bonus, und ein gutes Ergebnis auf dem Schießstand erhöht Ihre Chancen im folgenden Abschnitt.

## ROBOCOP 2

Programmcodes, 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

ROBOCOP2™ und © 1990 Orion Pictures Corporation. Alle Rechte vorbehalten.

### AMIGA

Programmierung von Ian Moran  
Grafik von Karen Davies und Colin Rushby  
Digitalisierte Bilder von Ivan Davies  
Musik und Geräusche von Keith Tinman  
Produziert von D.C. Ward und Paul Finnegan  
© 1990 Ocean Software Limited

### ATARI ST

Programmierung von Keith Robinson  
Grafiken von Andy Rixon  
Musik und Geräusche von Keith Tinman  
Produziert von D.C. Ward und Paul Finnegan  
© 1990 Ocean Software Limited

