

SNSP-RS-F80

ROBOCOP 3



OCEAN EUROPE LTD.

STADLBAUER
A-5027 SALZBURG
AUSTRIA
POSTFACH 83
MAGAZINSTRASSE 4

WALDMEIER AG
AUF DEM WOLF 30
CH-4052 BASEL

TM & © 1992 ORION PICTURES CORPORATION
ALL RIGHTS RESERVED

PRINTED IN JAPAN

SUPER NINTENDO

ENTERTAINMENT SYSTEM

PAL VERSION

SPIELANLEITUNG
MODE D'EMPLOI



TM & © 1992 ORION PICTURES CORPORATION ALL RIGHTS RESERVED

HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BETRIEBUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

ATTENTION : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO®, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

ROBOCOP 3™



Das alte Detroit.

Die Straßen sind voller Gefahren. Plündernde Horden von Splatter Punks starten einen Aufruhr, während die korrupten Kräfte der Reabs die Straßen säubern und die Nacht in eine tödliche Szenerie verwandeln. Nur ein Mann kann sich alleine so einer Überzahl stellen. Ein Mann wie sonst kein anderer Mann. ROBOCOP. Wieder einmal muß sich der kybernetische Gesetzeshüter unüberwindlichen Hindernissen stellen, wenn Verbrechen und Korruption drohen, die Stadt zu zerreißen. Mit der besten Waffenausrüstung, einer Haut aus Stahl und den passenden Nerven ist er hinter seiner Beute her... aufgepaßt ihr Bösewichte überall!



TM & © 1992 ORION PICTURES CORPORATION
ALL RIGHTS RESERVED



DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DAß SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DAß ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PAßT. CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVÉ CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIÈRE DE FABRICATION, DE FIABILITÉ ET SURTOUT, DE QUALITÉ. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITÉ AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

LICENSED BY



NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

DAS SPIEL STARTEN

Lege die Spielkassette in Dein Super Nintendo Entertainment System ein und schalte das Gerät an. Nach dem Titelschirm erscheint ein Optionen Bildschirm. Du kannst folgendes auswählen:

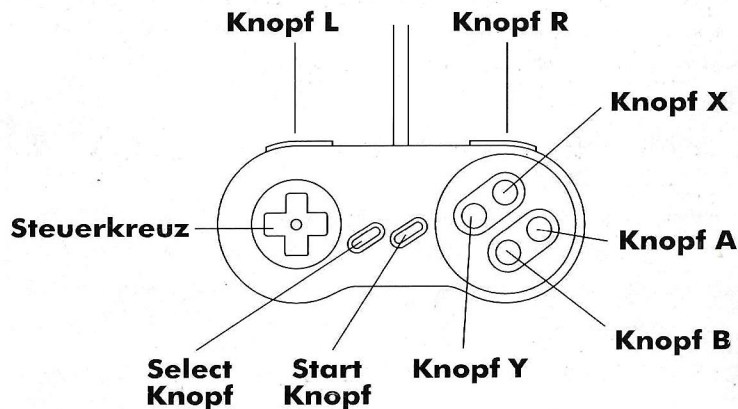
Music **ON/OFF**

Sound Effects **ON/OFF**

Audio **STEREO/MONO**

Um eine Wahl zu treffen, drücke auf dem Steuerkreuz nach oben und unten und drücke dann SELECT, um Deine Wahl zu bestätigen. Drücke den START Knopf, um zu beginnen.

DEINE STEUERUNG



GEHEN

STEUERKREUZ NACH LINKS: Bewegt ROBOCOP nach links.

STEUERKREUZ NACH RECHTS: Bewegt ROBOCOP nach rechts.

STEUERKREUZ NACH UNTEN: ROBOCOP duckt sich.

SELECT oder L oder R KNOPF: Wählt ROBOCOPS Waffen.

START: Damit kannst Du eine Pause einlegen.

Y KNOPF: ROBOCOP feuert geradeaus.

Y KNOPF + NACH OBEN: ROBOCOP feuert diagonal.

B KNOPF: ROBOCOP springt.

A KNOPF: ROBOCOP schlägt zu.

X KNOPF: ROBOCOP schießt nach oben.

FLIEGEN

STEUERKREUZ NACH LINKS: Bewegt ROBOCOP nach links.

STEUERKREUZ NACH RECHTS: Bewegt ROBOCOP nach rechts.

STEUERKREUZ NACH OBEN: Bewegt ROBOCOP vorwärts.

STEUERKREUZ NACH UNTEN: Bewegt ROBOCOP rückwärts.

Y KNOPF: Feuert Kugeln.

X KNOPF: Feuert Raketen.

START KNOPF: Damit kannst Du eine Pause einlegen.

STATUSANZEIGE

In den Abschnitten zum Gehen, erscheint folgendes auf der Statusanzeige:

Energie

Diese wird durch einen Energiebalken angezeigt, der sich verkleinert, wenn Robocop von feindlichem Feuer getroffen wird. Die Energie kann durch das Sammeln von Energiebehältern aufgefüllt werden.

Leben

Robocop beginnt das Spiel mit drei Leben, die durch drei Robocop Köpfe in der linken oberen Ecke des Bildschirms angezeigt werden.

Punktezahl

Robocop bekommt jedes Mal Punkte, wenn er einen Bösewicht zerstört und er bekommt ein Extraleben für jeweils 100.000 Punkte. Bonuspunkte werden für übriggebliebene Munition am Ende jedes Levels zuerkannt.

Waffen

Die Waffen werden, wie folgt, durch Zeichen unten auf dem Bildschirm angezeigt:

3 Kugeln - Einzelschuß

3 - > - 3-Weg-Schuß



Laser - Laserpistole

Flamme - Flammenwerfer

Missile - Raketenwerfer

Jedes Zeichen leuchtet orange auf, wenn es ausgewählt wird.

In der rechten oberen Ecke des Bildschirms wird ein Kugelzähler für jede gewählte Waffe eingeblendet.

Verbleibende Zeit

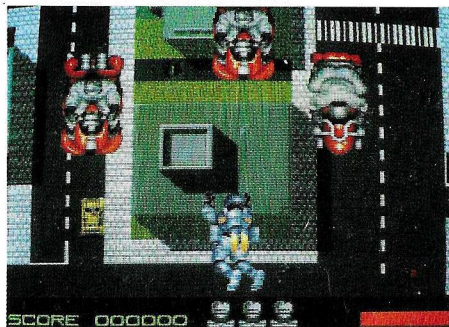
Das ist die Anzeige in der Mitte oben am Bildschirm, Du hörst ein Warnsignal, wenn Du nur mehr 30 Sekunden übrige Zeit hast, danach verliert ROBOCOP ein Leben.

Nachdem alle ROBOCOP Leben verloren sind, bekommst Du die Möglichkeit weiterzuspielen. Drücke START und Du bekommst fünf Continues.

WIE MAN SPIELT

Du kontrollierst ROBOCOP auf den Straßen von Detroit, wo er gegen die bösen Splatter Punks kämpft, indem er mit seinen verschiedenen Waffen, die auf dem Weg aufgesammelt werden können, auf sie schießt.

Auf den Straßen von Detroit findet ROBOCOP ein kraftvolles Jetpack und kann fliegen, dabei muß der den Geschoßen der schwer bewaffneten Panzer ausweichen, die er zerstören will.



Er muß sich nicht nur damit beschäftigen, auch fliegende Rehabs, die den mechanischen Gegner verschwinden lassen wollen, stören ROBOCOP gewaltig.

ROBOCOP kämpft sich seinen Weg zu einer verlassenen Kirche, die von den Rehabilitation Cops, bekannt als Rehabs, übernommen wurde. Sie sind bei OCP angestellt, um Zivilisten zu entfernen, die nicht ausziehen wollten und um die Rebellen mit gemeinen Mitteln zu bekämpfen. ROBOCOP muß die Rehabs abwehren, um Unschuldige zu schützen. Er muß dann durch die zerbrechenden Abwasserkanäle fliehen und sich dem tödlichen Ninja Roboter Otomo stellen. Doch der Weg

zu den Abwasserkanälen ist blockiert und ROBOCOP muß sich erst Eintritt verschaffen!

ROBOCOP zündet nochmals sein Jetpack und fliegt durch die Straßen von Cadillac Heights, dabei muß er mit tödlichen Raketen und blockierenden Gegnern fertig werden.

Da der Treibstoff in seinem Jetpack zur Neige geht, landet ROBOCOP beim OCP Tower, um seine Freunde Keiko und Marie Lacasse zu retten. Als er das Gebäude betritt, trifft er nicht nur einen, sondern zwei Ninja Roboter, die seine Freunde bewachen. Nachdem er sie besiegt hat, setzt sich eine Kettenreaktion in Bewegung, die Explosionen auslöst, die fast das gesamte Gebäude zerstören.

Folgendes wird ROBOCOP bei seiner Mission helfen:

ZEICHEN

Es gibt verschiedene Zeichen, die gesammelt werden können:

E	Erhöht ROBOCOPS Energie
P	Neue Waffe
3 Kugeln	Zusatzmunition
+	5.000 Bonuspunkte
F	Zusätzlicher Treibstoff für Jetpack

HÖCHSTPUKTEZAHL

Wenn Deine Punktezahl hoch genug ist, kannst Du Deinen Namen in die Hi-Score Tabelle eintragen. Drücke auf dem Steuerkreuz nach links und rechts, um die gewünschten Buchstaben zu wählen, dann drücke einen anderen Knopf, um Deine Wahl zu bestätigen.

SPIELTIPS

Ducke Dich, während Du auf Bösewichte schießt, um nicht beschädigt zu werden.

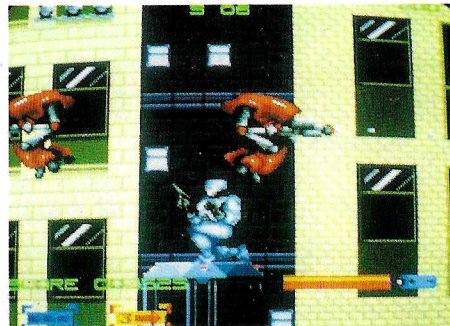
Denke daran, daß spezielle Waffen nicht auf ewig reichen, verwende sie nur, wenn Du sie unbedingt brauchst.

Du kannst Bösewichte zusammenschlagen, dadurch sparst Du Munition.

Wähle die beste Waffe für die jeweils vor Dir liegende Aufgabe.

ROBOCOP 3

TM



Le Vieux Détroit

Le danger rôde dans toutes les rues du vieux quartier. Des hordes de Splatter Punks, animées d'une folie furieuse, se déchaînent tandis que des bandes corrompues de Rehabs ratissent les rues, et transforment la nuit en une scène de destruction. Un seul homme est en mesure de faire face à toutes ces menaces. Un homme qui ne ressemble à aucun autre. ROBOCOP. Une fois de plus, le justicier cybernétique doit affronter des forces quasiment insurmontables, alors que le crime et la corruption menacent de détruire la ville. Muni des toutes dernières armes, avec des nerfs d'acier, il poursuit ses proies....

les méchants, où qu'ils soient !

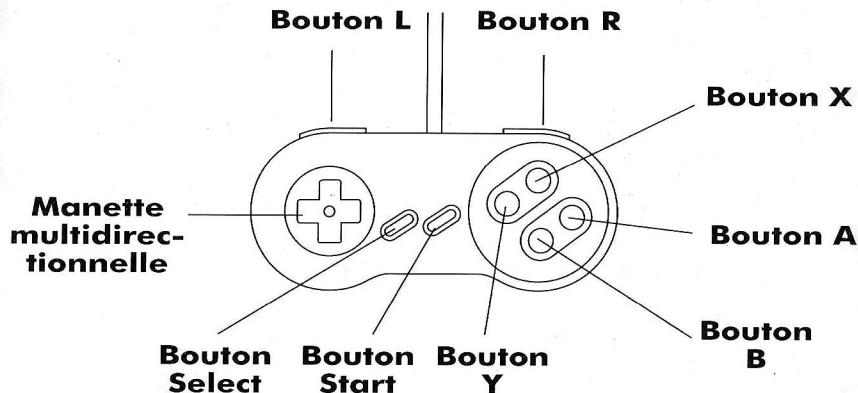
MISE EN ROUTE

Introduisez la cartouche de jeu dans la Super Nintendo et mettez celle-ci en route (ON). Après l'écran Titre, l'écran Options vient s'afficher. Cet écran vous propose les choix suivants :

Musique **ON** (En fonction) / **OFF** (Hors fonction)
Sound Effects (Effets sonores) **En fonction/Hors fonction**
Son **STEREO/MONO**

Pour faire votre choix, utilisez les flèches HAUT et BAS de la manette multidirectionnelle, et appuyez sur le Bouton SELECT pour confirmer. Appuyez sur le Bouton START pour démarrer.

LES COMMANDES :



DEPLACEMENTS AU SOL

Manette multidirectionnelle / Gauche : ROBOCOP va à gauche.

Manette multidirectionnelle / Droite : ROBOCOP va à droite.

Manette multidirectionnelle / Bas : ROBOCOP esquive les coups.

Bouton SELECT, L ou R : pour choisir les armes de ROBOCOP.

Bouton Start : Pause/Reprise

Bouton Y : ROBOCOP fait feu droit devant lui.

Bouton Y + manette multidirectionnelle vers le HAUT : ROBOCOP fait feu en diagonale.

Bouton B : ROBOCOP saute.

Bouton A : ROBOCOP donne un coup de poing.

Bouton X : ROBOCOP tire en l'air.

DEPLACEMENTS EN VOL

Manette multidirectionnelle / Gauche : ROBOCOP va à gauche.

Manette multidirectionnelle / Droite : ROBOCOP va à droite.

Manette multidirectionnelle / Haut : ROBOCOP avance.

Manette multidirectionnelle / Bas : ROBOCOP recule.

Bouton Y : tir de balles

Bouton X : tir de missiles.

Bouton Start : Pause/Reprise.

INDICATEURS

Pendant les déplacements au sol, les indicateurs sont les suivants :

Energie

Une barre d'énergie décroît lorsque ROBOCOP est frappé par un tir ennemi, et on peut l'augmenter en ramassant des capsules d'énergie.

Vies

ROBOCOP débute le jeu avec trois vies représentées par trois têtes de ROBOCOP dans l'angle supérieur gauche de l'écran.

Score

La destruction d'un méchant par ROBOCOP fait gagner des points, et la totalisation de 100.000 points fait gagner une vie supplémentaire. Des points bonus sont attribués lorsqu'il reste des munitions à la fin d'un niveau.

Armes

Les armes sont représentées par des icônes au bas de l'écran :

- 3-balles** - Un seul tir
- 3->s** - Tir dans trois directions



Laser - Fusil laser

Flame - Lance-flammes

Missile - Lanceur de missiles

Lorsque vous avez sélectionné une icône, elle devient orange.

Un compteur de munitions vient s'afficher dans l'angle supérieur droit de l'écran pour chaque arme choisie.

Temps restant

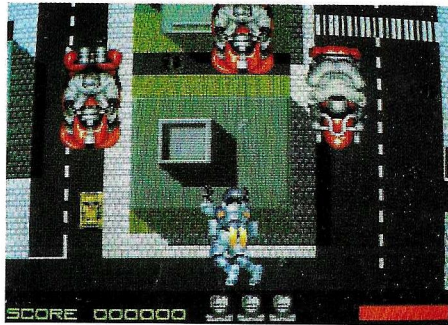
Le temps restant vient s'afficher en haut et au centre de l'écran ; un bip sonore est émis lorsqu'il ne reste plus que 30 secondes avant que ROBOCOP ne perde une vie.

Lorsque ROBOCOP a perdu toutes ses vies, vous avez la possibilité de continuer. Appuyez sur START et vous pourrez continuer cinq fois.

DESCRIPTION DU JEU

Vous dirigez ROBOCOP à travers les rues de Détroit, alors qu'il combat les méchants Splatter Punks en leur tirant dessus avec toute une panoplie d'armes qu'il ramasse le long de la route.

Après avoir endossé son jetpack (système de propulsion à réaction), ROBOCOP vole le long des rues du centre de Détroit en évitant les obus que lui décochent les chars lourds qu'il a décidé d'anéantir. Il doit lutter non seulement contre ces chars, mais aussi contre les Rehabs aéroportés qui s'efforcent de détruire leur ennemi mécanique.



ROBOCOP se dirige vers une église abandonnée, transformée en quartier général par les policiers de la Réintégration, surnommés les Rehabs. Ceux-ci ont été employés par l'OCP pour supprimer tous les civils qui résistent à l'expulsion et pour combattre les rebelles par des moyens condamnables. ROBOCOP doit s'opposer aux Rehabs pour protéger les innocents. Puis il doit s'échapper à travers des égouts vétustes et affronter l'implacable Robot Ninja Otomo. Attention : le chemin menant aux égouts est bloqué et ROBOCOP doit trouver le moyen d'y pénétrer !

A nouveau, ROBOCOP endosse son jetpack et vole dans les rues de Cadillac Heights en évitant les missiles et les agresseurs meurtriers qui se mettent en travers de sa route.

Alors que le carburant baisse dans son jetpack, ROBOCOP amorce sa descente vers la tour de l'OCP, pour secourir ses amis Keiko et Marie Lacasse. En pénétrant dans la tour, il se heurte - non pas à un seul - mais à deux Robots Ninja chargés de garder ses amis. Après les avoir vaincus, une réaction en chaîne se déclenche, provoquant des explosions qui détruisent la plus grande partie du bâtiment.

Les objets suivants aident ROBOCOP dans l'accomplissement de sa mission :

ICONES

Il est possible de recueillir plusieurs types d'icônes :

E	Augmente l'énergie de ROBOCOP
P	Nouvelle Arme
3 balles	Surcroît de munitions
+	Bonus de 5.000 points
F	Surcroît de carburant pour le Jetpack

MEILLEURS SCORES

Si votre score est suffisamment élevé, vous pourrez inscrire votre nom dans la table des meilleurs scores. Choisissez la lettre appropriée en appuyant sur Gauche ou Droite de la manette multidirectionnelle, puis confirmez en appuyant sur n'importe quel autre bouton.

ASTUCES

Lorsque vous tirez sur les méchants, baissez-vous pour éviter d'être touché trop gravement.

Souvenez-vous que les armes spéciales ne sont pas éternelles ; utilisez-les donc en cas d'absolue nécessité.

Vous pouvez donner des coups de poing aux méchants pour économiser vos munitions.

Choisissez l'arme la mieux adaptée à la tâche qui vous attend.

Für in Österreich und der Schweiz gekaufte Produkte, wenden Sie sich bitte an:

Stadlbauer Marketing +
Vertrieb Ges.m.b.H.
Ziegeleistr. 31
A-5027 Salzburg
Tel.: A-0662-881476

Waldmeier AG
Auf dem Wolf 30
CH-4052 Basel
Tel.: CH-061-3118818