NES-CP-ESP

ROBOCOP™

INSTRUCTION MANUAL

ORION®

ocean®

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System.™

This game is licensed by Nintendo® for play on the

NINTENDO AND NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM ARE TRADEMARKS OF NINTENDO

ROBOCOP – HALB MENSCH, HALB MASCHINE - DAS TOTALE SPIEL

Es ist nicht gerade schön, was sich im alten Detroit abspielt. Eine Epedemie an Gewalt, Verbrechen und Tod hat diese Stadt zum gefährlichsten Ort der Erde werden lassen - besonders wenn man Polizist ist. Die Regierung hat das Polizeiministerium aus Verzweiflung in die Hände der O.C.P. gegeben - ein privates Unternehmen, welches nicht sonderlich viel Rücksicht auf die individuellen Rechte des Einzelnen nimmt.

Als Spieler finden Sie sich plötzlich dem böswilligen Clarence Boddicker, der Polizisten ganz langsam, nur so zum Vergnügen tötet, Angesicht zu Angesicht gegenüber. Der grausame und unbarmherzige Roboter ED-209 wird versuchen, Sie aufzuhalten, bevor Sie sich schließlich mit Dick Jones messen können, dem Mann, der alle Fäden in der Hand hält.

Kein "Cop" aus Fleisch und Blut hatte je eine Chance gegen diese üblen Gestalten. Nicht einmal Sie! Doch das war bevor Sie ROBOCOP wurden.

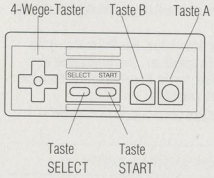
Bitte lesen Sie diese Spielanleitung aufmerksam durch und Bewahren Sie sie sorgfältig auf.

WICHTIGE HINWEISE

1) Dieses Data East Spielt für das Nintendo Tele-Spiel-System wurde aus höchstempfindlichen elektronischen Bauteilen gefertigt. Eine sorgsame und pflegliche Behandlung wird daher dringend empfohlen.
2) Das Spiel darf keinen extremen Temperaturschwankungen ausgesetzt werden. Vermeiden Sie schwere Stöße, Fallenlassen und nehmen Sie das Spiel keinesfalls auseinander.
3) Die Kontakte dürfen nicht berührt, verschmutzt oder naßgemacht werden.
4) Nicht mit Benzin, Alkohol oder anderen Lösungsmitteln reinigen. Bei Einlegen/Herausnehmen dieses Spiels in/aus dem N.E.S. Grundgerät, ist dieses immer auszuschalten.

DER KONTROLLER UND SEINE FUNKTIONEN

Kontroller 1 – Für Spieler 1
Kontroller 2 – Keine Funktion



4-Wege-Taster

Nach oben sehen, Treppe hochsteigen

Nach links laufen

Nach rechts laufen

Ducken (zusammen mit der Taste SELECT einen Schlag abblocken), Treppe runtersteigen, Objekte aufnehmen

Taste A: Waffe abfeuern
Taste B: Schlagen
Der Schlag bzw. die Waffe wird immer in Ihre Laufrichtung gerichtet.
Im Stehen: links, rechts oder oben
Im Hocken: links, rechts oder unten
Stecken Sie in Schwierigkeiten, können Sie die taste SELECT drücken, um sich selbst zu schützen. So können Sie einige Zeit nicht getroffen werden, dafür verbrauchen Sie aber umso mehr Energie.

WIE MAN SPIELT

ROBOCOP starten:

1) Sorgen Sie dafür, daß Ihr Nintendo Entertainment System ausgeschaltet ist und stecken Sie dann das Spielmodul in den Schacht.
2) Drücken Sie die Taste POWER auf der Vorderseite der Konsole. Die Lizenz- und Copyrightgrafik erscheint, anschließend die ROBOCOP Titelgrafik. Verschiedene Grafiken über ROBOCOP sind zu sehen.
3) Achten Sie darauf, daß der Kontroller an die Steckdose Nr. 1 angeschlossen ist.
4) Um das Spiel zu starten, brauchen Sie nur noch die Taste START zu drücken.

Pause: Um das Spiel zu unterbrechen, müssen Sie die Taste START drücken. Drücken Sie die Taste START erneut, um das Spiel fortzusetzen.

Fortsetzung. Das Spiel endet, sobald Sie keine Treffer mehr einstecken können und Sie keine Energie mehr haben. Doch haben Sie den ersten Spielabschnitt bereits hinter sich gebracht, müssen Sie das Spiel nicht mehr von vorne beginnen - Sie können das vorherige Spiel fortsetzen und beginnen am Anfang des letzten Spielabschnittes, den Sie erreicht haben. Dreimal hintereinander dürfen Sie das Spiel fortsetzen. (Haben Sie das Nintendo Entertainment System einmal abgeschaltet oder die Taste RESET gedrückt, können Sie ein Spiel nicht mehr fortsetzen.)

Nach dem Schriftzug "Game Over", erscheint die Titelgrafik.

Um das Spiel fortzusetzen:

1) Drücken Sie die Taste SELECT um CONTINUE anzuwählen.

2) Drücken Sie die Taste START.

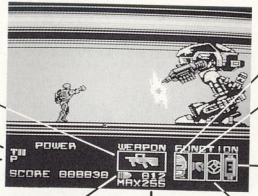
Wenn Sie ein Spiel fortsetzen, starten Sie am Beginn des letzen Spielabschnittes, den Sie erreicht haben (Wenn zum Beispiel das Spiel am Ende vom 3. Spielabschnitt vorbei war, starten Sie am Anfang vom 3. Spielabschnitt). Des weiteren verlieren Sie alle Waffen, die Sie besaßen - Sie sind lediglich mit der Auto-9 ausgerüstet.

Um ein neues Spiel zu starten:

- Drücken Sie die Taste START.

Beginnen Sie ein neues Spiel, starten Sie vom Anfang des ersten Spielabschnittes.

ERLÄUTERUNG DER GRAFIK



Die von Ihnen benutzte Waffe

Restliche Energie

Power (Anzahl der Treffer, die Sie noch einstecken können)

Infrarotsicht

Nur Fäuste

Energie/Power Alarm

Restliche Munition in der Waffe

Maximal verfügbarer Munitions-Vorrat Ihrer Waffe

Feind–Detektor

STATUSANZEIGEN

Ihre Stärke richtet sich nach Ihrer restlichen Energie und die Anzahl der Treffer, die Sie noch einstecken können. Werfen Sie stets ein Auge auf Ihre Energie- und Poweranzeige. Sinkt eine davon auf Null, waren Sie einmal.

Energie: Die Energieanzeige informiert Sie über Ihre restliche Energie. Ihr Energievorrat baut sich stufenweise während des Spiels ab.

Um neue Energie zu bekommen, sammeln Sie die nebenstehend gezeigtenEnergiebatterien ein.

Power: Die Poweranzeige zeigt Ihnen, wie oft Sie noch getroffen werden können, ohne dabei ums Leben zu kommen.

Um Ihre Power aufzubauen - um so mehr Treffer einstecken zu können, nehmen Sie den Powertrunk auf.

Alle Feinde zehren an Ihrer Energie, und einige von ihnen werden Sie treffen. Die beste Strategie ist daher, immer zuerst zu schießen. Lassen sie die Feinde nicht zu nah herankommen - sie könnten Sie schon treffen, bevor Sie überhaupt reagieren konnen. Sollten Sie versuchen jemanden zu schlagen, dem Sie zu nahe sind, könnten Sie eine Menge Schaden dabei nehmen. Denken Sie daran daß Sie genügend Energie und Power brauchen, um gegen die mächtigen Bösewichte am Ende eines Spielabschnittes anzutreten.

WAFFEN

Das Bild unter dem Wort WEAPONS auf der Grafik zeigt Ihnen, welche Waffe Sie zur Zeit benutzen.

Die Zahl rechts vom Munitionssymbol zeigt Ihnen, wieviel Munition noch in Ihrer derzeitigen Waffe ist. Sobald diese Zahl auf Null sinkt, können Sie Ihre Waffe erst wieder benutzen, wenn Sie neue Munition finden.

Die Ziffer rechts von **MAX** zeigt an, mit wieviel Munition die Waffe maximal geladen werden kann.

Waffenausrüstung

Sie beginnen mit der Auto–9. Die anderen Waffen können Sie auf Ihrem Weg aufsammeln. Haben Sie einen Spielabschnitt beenden und kommen in den nächsten, nehmen Sie alle Waffen mit, die Sie besitzen. Es wäre also taktisch nicht besonders klug, wenn Sie Ihre ganze Munition in einem Spielabschnitt verbrauchen. An bestimmten Punkten im Spiel werden Ihre Waffen nicht funktionieren. Dann müssen Sie Ihre Fäuste "sprechen lassen".

Auto–9. Die Auto–9 ist eine speziell für ROBOCOP angefertigte Handwaffe. Sie ist außerst effektiv auf kurzen und mittleren Distanzen. Normalerweise ist nicht mehr als ein Schluß notwendig.

Maschinenpistole. Die Maschinenpistole ist mit 50 Kugeln geladen. Doch seien Sie vorsichtig - wenn Sie den Abzug zu lange halten, können sich eine ganze Menge Kugeln in nur kurzer Zeit aus dem Magazin verabschieden. Die Maschinenpistole ist sehr nützlich auf kurzen Reichweiten und bei der Bekämpfung ganzer Horden von Angreifern. Manche Angreifer werden sich außerhalb der Reichweite der Maschinenpistole befinden. Dann werden Sie sich etwas anderes einfallen lassen müssen.

Cobra Gun. Die Cobra Gun ist die Waffe mit der mächtigsten Feuerkraft, die Sie besitzen können. In den ersten Spielabschnitten des Spiels werden Sie sie noch nicht brauchen - Sie werden sie allerdings auch nicht finden. Wenn Sie diese Waffe irgendwo erblicken, nehmen Sie sie auf jeden Fall auf - denn Sie können sicher sein, daß Ihnen gewaltiger Ärger bevorsteht.

Wechseln der Waffen

Sie können gleichzeitig mehrere Waffen tragen, doch Sie können immer nur eine zur Zeit benutzen. Das Wechseln zwischen den einzelnen Waffen gehört zu einer guten Strategie während des Spiels. Sie können nur eine begrenzte Anzahl von Waffen mit sich herumtragen (doch Sie werden sie normalerweise verbrauchen, ehe Sie neue Waffen finden). Sie können zwischen den Waffen wechslen so oft Sie wollen.

Um Waffen zu wechseln:

1) Drücken Sie die Taste START, um das Spiel zu stoppen.
2) Drücken Sie den 4-Wege-Taster nach oben oder nach unten, um sich Ihr Waffenarsenal anzusehen. Sobald das Bild einer Waffe erscheint, zeigt Ihnen die Zahl rechts neben dem Munitionssymbol, wieviel Kugeln Sie noch übrig haben.
3) Wenn das Bild der Waffe, die Sie benutzen wollen erscheint, lassen Sie den 4-Wege-Taster los.
4) Drücken Sie die Taste START erneut, um mit dem Spiel fortzufahren.

FUNKTIONEN

Infrarot–Bild. Wenn die Anzeige für das Infrarot-Bild blinkt, ist Ihre Infrarotsicht aktiviert worden. Suche Sie nach dem Gebiet auf dem Bildschirm, welches blinkt und schlagen Sie mit Ihrer Faust darauf ein.

Schlag. Wenn die Schlaganzeige blinkt, müssen Sie den Kampf mit Ihrem Gegner mit den Fäusten austragen - denn keine Ihrer Waffen richtet einen Schaden bei ihm an.

Feinddetektor. Während Sie sich durch das Spiel kämpfen, treten Ihnen zahllose Feinde entgegen, und alle wollen das Gleiche mit Ihnen anstellen. Doch am Ende jedes Spielabschnittes wartet auf Sie ein Gegner, der härter als allen anderen zu bekämpfen ist. Der Feinddetektor blinkt immer schneller, je näher Sie ihm kommen. Die Feinde werden von Spielabschnitt zu Spielabschnitt immer stärker. Seien Sie kreativ - überlegen Sie sich neue Wege, sie zu bekämpfen. Es ist nicht immer am besten, nur mit der Pistole daraufzuhalten.

Energie/Power Alarm. Der Energie/Power Alarm fängt an zu blinken, wenn entweder die Energie- oder Poweranzeige unter drei Einheiten oder sehr plötzlich sinkt. Es bedeutet für Sie eine Warnung - Sie tun besser sehr schnell etwas oder es gibt Sie nicht mehr lange.

IHRE AUFTRÄGE

Level 1: Willkommen im alten Detroit

Ihr erster Auftrag klingt recht simpel: Räumen Sie auf der Straße auf. Sie stoßen auf Strolche, die auf Sie vom Bürgersteig , aus Fenstern oder von Dächern feuern. Kassieren Sie soviele von ihnen wie möglich.
Achten Sie darauf, Essen und Waffen aufzunehmen, die sie unterwegs finden - ohne sie werden Sie Ihren Job nicht beenden können.

Level 2: City Hall

Ein frustrierter Beamter hält den Bürgermeister als Geisel in der City Hall. Und die andere Hälfte der Kriminellen von Detroit - die jenigen, welche nicht unterwegs waren, als Sie mit Ihren Kumpels aufgeräumt haben - sind aus Ihren Löchern gekrochen und sinnen auf Rache. Räumen Sie sie beiseite!

Level 3: Das Warenlager

Ihr Infrarot–Bild führt Sie zu einigen bestürzenden Entdeckungen. Erinnern Sie sich an Ihre Weisung: "Schützen Sie die Unschuldigen".

Level 4: O.C.P Hauptquartier

Der Drogenboss, Clarence Boddicker, verrät seinen Hintermann, um sein eigenes, armseliges Leben zu retten. Er erzählt Ihnen, daß er für Dick Jones, Senior Vice President bei O.C.P. arbeitet, und daß Jones hinter jedem größern Verbrechen steckt, auch hinter dem Mord an einem Polizisten.

Wenn Sie Jones im O.C.P. Hauptquartier begegnen und versuchen ihn festzunehmen, werden Sie das mysteriöse Directive 4 kennenlernen - Sie sind handlungsunfähig gegen jeden Offizier der O.C.P., Jones befiehlt Ihnen Directive 4 zu gehorchen und Ihre Waffen niederzulegen - nun beginnt Ihr Alptraum.

Level 5: Die Stahlwerke

Schaffen Sie sich Ihren Weg durch die vielen Abschnitte der Stahlwerke. Hier wartet noch mehr krimineller Abschaum auf Sie - schwer bewaffneter Abschaum wie Clarence Boddicker. Noch nie standen Sie solch einer Feuerkraft gegenüber. Gebrauchen Sie Ihren Kopf - es gibt einen Weg diese Feuerkraft gegen die Feinde unzukehren.

Level 6: Der Konferenzraum

Zuletzt stehen Sie Dick Jones gegenüber. Der Präsident der O.C.P. hat ihn gefeuert, so daß er nicht mehr unter dem Schutz von Directive 4 steht. Leider steht Ihnen nun das Schlimmste bevor. Gibt es nichts, was ihn stoppen wird?
Seien Sie vorsichtig. Nur die Kraft von RoboCop kann Detroit von Dick Jones befreien.

⚠ WARNUNG ⚠

NICHT ZUR VERWENDUNG MIT PROJEKTIONS-TV-GERÄTEN GEEIGNET!

Verwenden Sie kein Projektions-TV-Gerät in Verbindung mit einem Nintendo Entertainment System (NES) und NES-Spielen. Der Bildschirm eines Projektions-TV-Geräts kann durch das Abspielen von Video-Spielen mit Standbildern oder bestimmten Bildmustern beschädigt werden. Ebenso kann der Bildschirm durch die Pausenfunktion Schaden nehmen. Feststehende oder sich wiederholende Bildschirmszenen können ebenfalls Schäden an einem Projektions-TV-Gerät verursachen. Nintendo übernimmt keine Haftung für Schäden, die durch die Verwendung von NES-Spielen in Verbindung mit einem Projektions-TV-Gerät entstehen, da diese Schäden weder durch einen defekt an einem NES-Gerät noch durch defekte NES-Spiele hervorgerufen werden können. Für weitere Informationen wenden Sie Sich bitte an den Hersteller Ihres TV-Geräts.

ROBOCOP-MEDIO HOMBRE, MEDIO MÁQUINA, TODO JUEGO.

Lo que está pasando en el viejo Detroit no es nada agradable. Una epidemia de crimen, violencia y muerte lo ha convertido en el lugar más mortífero de la tierra. Especialmente si tú eres un policía. El gobierno, desesperado, ha renunciado a actuar por sí mismo y ha puesto el departamento de policía bajo el control de O.C.P.,,una corporación privada que no es tan escrupulosa sobre los derechos individuales como lo pueden ser los oficiales que han sido elegidos.

Tú estás a punto de encontrarte cara a cara con el malévolo Clarence Boddicker, que mata policías lentamente como hobby; con el feroz y despiadado robot ED-209; y finalmente con Dick Jones, el cerebro que mueve todos los hilos.

Ningún policía de carne y hueso tiene ninguna posibilidad contra esas coniciones adversas. En otro tiempo tú tampoco la tenías, pero eso era antes de que te convirtieras en ROBOCOP.

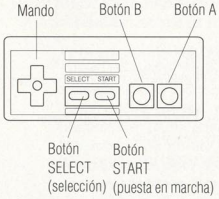
Por favor lee este folleto de instrucciones para asegurarte del manejo correcto de tu nuevo juego y después guarda el folleto para futuras consultas.

PRECAUCIONES

1) Desconecta siempre el aparato antes de insertar el Game Pak en tu Nintendo Entertainment System, o sacarlo de él.
2) Este es un juego de alta precisión. No debería guardarse en sitios muy fríos o calientes. Nunca lo golpees ni lo dejes caer. No lo desmontes.
3) Procura no tocar los conectores y evita que se mojen o ensucien. Esto podría estropear el juego.
4) No lo limpies con benceno, diluyente de pintura, alcohol ni otros disolventes parecidos.

UNIDAD DE MANDOS E INSTRUCCIONES DE FUNCIONAMIENTO

Controlador 1 – un jugador
Controlador 2 – no se usa



Mando

Mira hacia arriba, sube escaleras

Mueve hacia la izquierda

Mueve hacia la derecha

Esquiva (con el botón "SELECT" bloquea un puñetazo) baja escaleras, coge objetos

Botón A: dispara armas

Botón B: pega puñetazos

El puño o el arma que tú llevas se dirige hacia la misma dirección en la que estás mirando:

Cuando estás de pie: izquierda, derecha o arriba

Cuando estás agachado: izquierda, derecha o abajo

Si te encuentras en una situación difícil puedes apretar el botón "Select" para cubrirte. Cuando haces eso no se te puede pegar, pero gastas energía más rápidamente que al ritmo normal

CÓMO SE JUEGA

Para poner en marcha RoboCop:

1) Asegúrate que tú Nintendo Entertainment System (Sistema de Entretenimiento Nintendo) está desconectado y pon el RoboCop Game Pak en el sistema.
2) Aprieta el botón POWER que hay en la parte frontal del sistema. Aparecen la pantalla de la licencia y del "Copyright" y seguidamente la pantalla del título RoboCop. Aparecen varias pantallas más mostrando información vital del RoboCop ¡Prepárate para la acción!
3) Asegúrate de que la unidad de mandos está enchufado en el enchufe 1. (Puedes ir de una pantalla a la otra apretando START)
4) Para saltarte las pantallas preliminares y empezar el juego inmediatamente, aprieta START.

Hacer una pausa. Para parar temporalmente el juego aprieta el botón START. Para volver al juego aprieta de nuevo START.

Continuar. El juego se acaba cuando se t agota la energía o no puedes aguantar más golpes. Pero una vez que has pasado el primer nivel no tienes que empezar de nuevo al principio del juego, puedes continuar el mismo juego empezando en el nivel más alto que hayas alcanzado. Se te permitirá continuar hasta tres veces en ese nivel. (No se puede continuar un juego una vez se ha apagado el Nintendo Entertainment System o se ha apretado el botón RESET)

Después de aparecer la pantalla "Game over" (juego acabado) aparece la pantalla START (comienzo)

Para continuar el juego:

1) Aprieta el botón SELECT para escoger CONTINUE (continúa)

2) Aprieta el botón START

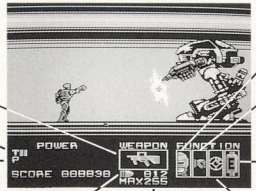
Cuando continúes un juego empezarás al principio del nivel más alto que hayas alcanzado (por ejemplo, si tú estabas al final del nivel 3 cuando el juego se acabó, empezarás al principio del nivel 3). También pierdes todas las armas que tenías, empiezas armado sólo con la Auto-9.

Para empezar un nuevo juego:

- Aprieta el botón START

Cuando empiezas un nuevo juego regresas al principio del nivel 1

VISUALIZACIÓN DE LA PANTALLA



Arma que estás utilizando

Energía que queda

Fuerza (número de golpes que puedes aguantar)

Balas que quedan en el arma

Número máximo de balas que el arma puede contener

Visual de rayos infrarrojos

Sólo puñetazos

Señal de alarma de energía/fuerza

Detector del enemigo

INDICADORES

Tu fortaleza se mide por la energía que te queda y el número de golpes que puedes aguantar. No pierdas de vista los indicadores de energía y de fuerza: Si tan sólo uno de ellos llega a cero, ¡tú pasas a la historia!

Energía. El indicador de energía te dice cuanta energía te queda. Tu energía disminuye gradualmente a medida que juegas.

Para darte más energía coge recargas de batería.

Fuerza. El indicador de fuerza te dice cuántas veces más te pueden golpear y salir tú todavía con vida.

Para aumentar tu fuerza para que puedas aguantar más golpes coge comida de fuerza.

Todos tus enemigos te chupan algo de energía y algunos de ellos te pegarán. La mejor estrategia es cogerlos antes de que te cojan. No los dejes que se acerquen demasiado, pueden pegarte antes de que tú puedas hacer nada, y si intentas dar un puñetazo a alguien que está demasiado cerca puedes recibir tanto daño como pudieras dar. Recuerda que necesitas guardar una reserva suficiente energía y golpes para poder hacer frente a los poderosos enemigos que aparezcan al final de cada nivel.

ARMAS

El dibujo que hay debajo de la palabra WEAPONS en la pantalla te enseña qué arma estás utilizando en ese momento.

A la derecha de un dibujo que es el símbolo de una bala aparece un número que te indica cuántas balas te quedan para el arma que estás utilizando. Si el número llega a cero, no puedes utilizar otra vez el arma hasta que encuentres más munición.

El número que hay a la derecha de MAX indica el número total de balas que el arma puede contener.

Inventario de Armas

Sales con la Auto-9. Puedes coger las otras armas sobre la marcha. Cuando acabas un nivel y pasas al siguiente, te lleva contigo todas las armas que tienes. Las necesitarás en el nuevo nivel – acabar un nivel gastando toda la munición no es la mejor estrategia. En ciertos puntos del juego puedes encontrar que tu arma no funciona. En esos momentos te has de abrir paso a puñetazos para pasar al malo.

Auto-9. La Auto-9 es un arma especial de mano fabricada sólo para RoboCop. Es muy efectiva para situaciones de corto y medio alcance. Normalmente un disparo es todo lo que se necesita.

Ametralladora. La ametralladora se carga con 50 balas. Pero ves con cuidado porque si mantienes apretado el gatillo demasiado tiempo puedes tirar muchas balas en muy poco tiempo. La ametralladora es especialmente útil para lucha a corta distancia, luchando y abriéndote paso a través de manadas de atacantes. Algunos atacantes pueden quedar fuera del alcance de la ametralladora. En ese caso tendrás que intentar otra cosa.

Cobra. La cobra es el arma de fuego simple más poderosa que tienes en tu inventario. No la necesitarás – ni incluso la encontrarás – en los primeros niveles del juego. Cuando te la encuentres asegúrate de corgerla, porque puedes estar seguro que vas de camino hacia algún peligro.

Cambio De Armas

Puedes llevar varias armas al mismo tiempo, pero sólo puedes utilizar una de ellas cada vez. Es una buena estrategia el cambiar de arma durante el curso del juego. Existe un límite en el número de armas que puedes llevar (pero probablemente las gastarás tan deprisa como las irás encontrando). Puedes cambiar de armas tantas veces como quieras .

Para cambiar armas:

1) Aprieta el botón START para detener el juego temporalmente.
2) Aprieta la flecha arriba o la flecha abajo en el control Pad para ver las armas que llevas. Cuando aparece cada dibujo, el número al lado del símbolo te indica cuantas balas te quedan.
3) Cuando aparece el dibujo del arma que quieres utilizar deja la flecha arriba o la flecha abajo.
4) Aprieta START otra vez para reemprender el juego donde lo dejaste.

FUNCIONES

Visual de rayos infrarrojos. Cuando el indicador de visual de rayos infrarrojos parapadea es que ha sido activado. Busca la parte de la pantalla que está lanzando destellos, entonces pégale un puñetazo de fuerza.

Puñetazo. Cuando el indicador de puñetazos parpadea significa que puedes vencer al enemigo al que haces frente sólo esquivándole, ninguna de tus armas tiene efecto contra él.

Detector de enemigos. Cuando te abras paso a través del juego, te tropezarás con un sinfín de enemigos. Todos ellos se te quieren cargar. Al final de cada nivel hay un enemigo que es mucho más difícil de vencer que cualquiera de los demás. El detector de enemigos lanza destellos más y más rápido conforme te vas acercando a él.

Los enemigos se van haciendo más difíciles en cada nivel. Has de ser creativo, piensa en nuevas formas de vencerlos. Ponerse a disparar no es siempre lo mejor.

Alarma de Energía/Fuerza. La alarma de energía/fuerza centellea siempre que el indicador de energía o de fuerza desciende por debajo de tres unidades o siempre que cualquiera de los dos descienda súbitamente. Es una advertencia, toma medidas rápidamente puesto que de lo contrario ya puedes despedirte de la vida.

MISIONES

Nivel 1: Bienvenido al viejo Detroit

Tu primera misión puede parecer sencilla pero no lo es: Limpiar las calles. Te encontrarás con criminales disparándote desde las aceras, las ventanas y los tejados. Deshazte de tantos de ellos como te sea posible. Asegúrate de recoger los alimentos y armas que encuentres, sin ellos no podrás acabar el trabajo.

Nivel 2: City Hall (Ayuntamiento)

Un empleado descontento tiene al alcalde de rehén en el Ayuntamiento. Y la otra mitad de los criminales de Detroit, los que no estaban por allí cuando tú despachaste a sus compinches, se han arrastrado afuera de sus madrigueras y abrigan intenciones de venganza. ¡Arrásalos!

Nivel 3: El Almacén

Tu visual de infrarojos te conducirá a algnos descubrimientos sobrecogedores. Basta con que recuerdes la orden de ¡Proteje al inocente!

Nivel 4: Cuartel General de O.C.P.

El Capo de la droga, Clarence Boddicker te lo contó todo a tí en la fábrica para salvar su miserable pescuezo. Dice que trabaja para Dick Jones, Vicepresidente Principal de O.C.P y Jones está detrás de cada crimen importante que se ha cometido, incluyendo el asesinato de un oficial de policía.

Cuando te enfrentas a Jones en el Cuartel General de O.C.P. e intentas arrestarle te enteras de la naturaleza de la misteriosa Directiva 4 clasificada – no puedes actuar contra ninguno de los oficiales corporativos de la O.C.P. El te ordena obedecer la Directiva 4 y bajar tu arma, entonces comienza tu pesadilla personal.

Nivel 5: La Fundición

Abrete camino arriba y abajo a través de los muchos niveles de la fundición. Muchos más, escoria de pervertidos como Clarence Boddicker, te esperan aquí bien armados. Nunca has visto tales armas de fuego hasta ahora. Utiliza la cabeza. Hay una manera de convertir su propia fuerza contra ellos mismos.

Nivel 6: Sala de reuniones

Por fin te enfrentas cara a cara con Dick Jones. El Presidente de O.C.P. ha despedido a Jones, por lo tanto él ya no está protegido por la Directiva 4. Desgraciadamente lo peor queda todavía por venir. ¿Se detendrá ante nada?
Ten cuidado. Se necesitará toda la fuerza de RoboCop para librar Detroit de Dick Jones.

⚠ PRECAUCION NO USAR CON SISTEMAS TV DE PROYECCION DE IMAGEN ⚠

No uses sistemas de proyección frontal o trasera con tu Nintendo Entertainment System (NES). Este tipo de televisiones se pueden dañar permanentemente al proyectar video-juegos con escenas y patrones fijos. También se pueden producir estos problemas si mantienes un video-juego en pausa. Si usas una televisión de proyección con los juegos de NES, Nintendo no se hace responsable de los daños que se puedan producir. Esta situación no es causada por ningún defecto en el NES o sus juegos; otras imágenes fijas o repetitivas también pueden dañar este tipo de televisiones. Por favor, consulta con el fabricante de tu Televisión para mayor información.

Ocean Software Limited,
6 Central Street, Manchester M2 5NS.
England.

ROBOCOP; TM & © 1987 ORION PICTURES CORP. ALL RIGHTS RESERVED.
OCEAN AND ORION IS ARE REGISTERED TRADEMARKS OF OCEAN SOFTWARE LTD. AND ORION PICTURES CORP. RESPECTIVELY.

PRINTED IN JAPAN