



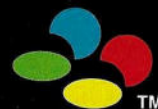
INSTRUCTION BOOKLET

DISTRIBUTED BY



INTERPLAY PRODUCTIONS LIMITED
71 MILTON PARK,
ABINGDON, OXON, OX14 4RR, ENGLAND

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON



SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM



LICENSED BY



Nintendo Nintendo of Europe GmbH : 63760 Großostheim, Deutschland
Keep this information / Gardez ces informations / Diese Information aufbewahren
Conservare queste informazioni / Guarde estas informes / Bewaar deze informatie
Behåll denna information / Behold denne information / Pidå tämä tieto

NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, AND ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPRUVÉ CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIÈRE DE FABRICATION, DE FIABILITÉ ET SURTOUT, DE QUALITÉ. RECHERCHÉZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHÉTEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITÉ AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

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.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBOORT U, DAT DIT PRODUCT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER. FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DETTE SEGEL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTIJD EFTER DETTE SEGEL, NÅR DU KØBER SPIL OG TILBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM YHTEENSOPIVIA TUOTTEITA.



WARNING : PLEASE CAREFULLY READ THE CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY.

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.

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

ATTENZIONE : LEGGI ATTENTAMENTE LE INFORMAZIONI PER L'UTENTE E LE PRECAUZIONI INCLUSE NELLA CONFEZIONE PRIMA DI USARE IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ LE CASSETTE O GLI ACCESSORI.

ADVERTENCIA : POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO.

WAARSCHUWING : LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUCT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO-SYSTEEM, DE SPELKASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

OBS : LÅS NOGGRANT IGENOM KONSUMENTUPPLYSNINGARNA OCH FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDERNA I BRUKSANVISNINGARNA SOM MEDFÖLJER PRODUKTEN INNAN DU ANVÄNDER DEN MED ETT NINTENDO SYSTEM, SPELPAKETET ELLER TILLBEHÖR.

ADVARSEL : LÆS FORBRUGERINFORMATIONEN OG HÆFTET MED SIKKERHEDSREGLER, DER FØLGER, MED DETTE PRODUKT, FØR DU BEGYNDER AT BRUGE NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK ELLER TILLBEHØRET.

VAROITUS : LUE HUOLELLISESTI LAITTEEN VARUSTEISIIN KUULUVAT KULUTTAJATIEDOT JA HUOMAUTUKSET ENNEN NINTENDO-LAITTEEN, PELIN (GAME PAK) TAI MUUN VAURSTEEN KÄYTTÖÄ.

ROBOCOP THE VERSUS TERMINATOR



ENGLISH	2
FRANÇAIS	11
NEDERLANDS	20
ESPAÑOL	29
ITALIANO	38
DANSK	47
SVENSKA	56
SUOMI	65

...1

"Thank you for your cooperation."

Getting Started

To begin play, insert the RoboCop vs. The Terminator Game Pak into the Super Nintendo Entertainment System® and turn the power ON. Press the START button to get past each credit screen and into the Option screen. You must use the control pad to set play options by moving the small RoboCop head and selecting the desired settings. (Please see "Controlling RoboCop").

"Looking for trouble"

In the near-future, the worlds of RoboCop and the Terminator merge into a single reality. Machines rule the Earth, and Skynet is supreme. You, as RoboCop, must save mankind by destroying the Skynet super computer in this possible future.

Cyberdyne Systems recently won the valuable contract to develop the Skynet defence system for the Strategic Air Command and the National Organisation of regional Air Defence (SAC-NORAD). Lacking another approach, Cyberdyne scientists decide that the best way to develop the super computer is to model it after RoboCop's neural networks. RoboCop has been the only successful meshing of a humans Central Nervous System and a computer. Unwillingly, RoboCop becomes Skynet's link to global domination.

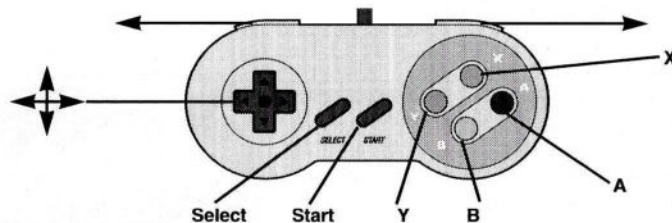
For years, Skynet overseas mankind to the best of its ability. Eventually Skynet becomes self-aware and determines that the best way to serve humanity would be to destroy it. Taking this decision to its logical end, Skynet implements its plan to completely eradicate human life. There is

little defence against Skynets initial attacks and most of man's civilisation is destroyed almost instantly.

Controlling RoboCop

Controller Operation

Control Pad

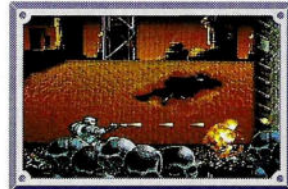


- Press in any of the eight directions to arm RoboCop's weapon.

- Press RIGHT and LEFT to move RoboCop right or left or to slide RoboCop along overhead wires in those directions.

- Press UP to climb ladders and grab onto overhead wires so that you can move hand over hand on them.

- Press DOWN to descend ladders and duck.



- While flying, press UP to move forward and DOWN to move backward.
- While flying, press RIGHT and LEFT to turn in those directions.

Start Button

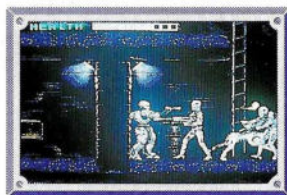
- Press to pause the game and again resumes the game.

Button A

- Switches back and forth between the two available weapons.

Button Y

- Fire RoboCop's weapon.
- If the button is pressed and held down while RoboCop is not moving, and then the control pad is pointed in a direction, while the button is still held down, RoboCop will stand in place and fire his weapons in any direction you choose.



Button B

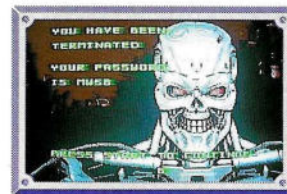
- Press to jump.



Passwords

RoboCop vs. The Terminator will give you passwords to save your place in the game. Passwords will appear in the screen after RoboCop has lost all of his

lives. You will get different passwords at this time depending on what sections of the game you have completed. If you have a password and would like to continue the game, first select the PASSWORD option from the titles page by moving the small RoboCop head UP or DOWN with the control pad. Next, enter the first letter of the password by pressing UP or DOWN on the control pad until the correct letter appears. Press RIGHT or LEFT on the control pad to move the cursor to another letter. When you have entered the correct password, press START to continue your game.



Life Bar: The length of the Life Bar represents how much damage RoboCop can take before he terminally malfunctions. Every time you touch any enemy, or get hit by weapon fire and other lethal obstacles, the Life Bar gets shorter. Should the bar become depleted, you will have to continue from the same spot with a new RoboCop.

Score: This shows your current score in the game.

Weapon Indicators: You start out in RoboCop vs. The Terminator armed only with your pistol. However, there are eight other weapons in the game that you can find and use. Whenever you pick up a new weapon, the currently selected weapon indicator will change to represent this weapon.

Special Items

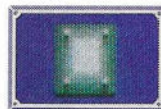
Many items which RoboCop finds will increase his chances for survival. These items can be found strewn throughout the levels, behind walls, and inside certain objects or enemies. The difference between life and shut-down may be due to a single Life Booster, so never pass anything up!



RoboCop Head - collect the RoboCop head and get an extra life.



Flashing RoboCop Head - collect this item and RoboCop will be invulnerable as long as he flashes. Some of these are strategically placed in difficult, enemy-ridden areas of the game.



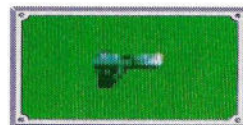
Life Boosters - RoboCop can always use a boost of energy and you can increase his life bar by one point or add the way to full strength depending upon the type of life booster which you find. Although you might find many life boosters, do not depend on them or RoboCop might be caught in a Terminator ambush with little of his life remaining.



Smart Bombs - these intelligent weapons will remove all of RoboCop's enemies on the screen as soon as RoboCop picks one up.

Weapons

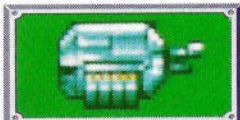
Each of the weapons in RoboCop vs. The Terminator vary in look, range and power. You will find at least one of the weapons in each level of the game. Remember though, these weapons have all been designed with ammo capacity in mind, allowing RoboCop unlimited fire.



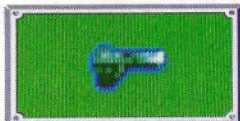
Pistol - This is the OCP regulation pistol issued to RoboCop when he first came on the force. This pistol can hold its own against RoboCop's enemies until he is able to find more powerful armament.



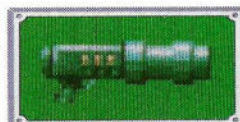
Missile Launcher - This high powered weapon fires line of sight (LOS) missiles at anything in RoboCop's way. The missiles are non-guided, so you must be sure to aim well before launching one towards any of RoboCop's enemies.



ED-209 Gatling Gun - You can pick up one of these massive weapons when you blow the arm off the ED-209 you encounter at the end of the Delta City and one or two others in the future levels. The Gatling gun fires short bursts of high velocity, armour-piercing shells.



Laser Gun - The laser gun emits a fine red laser beam when used. This weapon damages terminators only moderately due to its pinpoint beam. It will easily punch holes through anything, but it takes a great deal of overall damage to drop a terminator.



Seeker Missile Launcher - This technological marvel is one of the most useful weapons in the higher levels when it's important to stay as far away from the enemies as possible. Once one of these seeking missiles is launched, it will fly towards one of RoboCop's enemies no matter where they are on the screen. Often called fire and forget weapons, RoboCop can let these missiles do all the aiming for him.



Plasma Rifle - Firing a molten ball of almost pure energy, this weapon is usually able to eliminate enemies and obstacles in one shot.



Comba Weapon - Weapon makers realised that the common grunt would be much more able to protect himself if he had immediate access to both a high powered Plasma Rifle and a 40mm Grenade Launcher. From this realisation, the Combo Weapon emerged. The Grenade Launcher fires 40mm grenades which will bounce off walls and other objects. You can use this weapon to easily destroy enemies in a higher platform from underneath. When firing this weapon, RoboCop has the option to fire either type of projectile, and it is unnecessary for him to change weapons to do so. Press Y to fire the Plasma Rifle and Z to launch a grenade.

"Your move, creep"

Now you know all there is to know about the basics of RoboCop vs. The Terminator, but you won't be able to finish the game unless you develop some strategies for survival. You will also need to discover ways to make it to the final levels with as many lives and weapons as you can find. Here are some hints to help you succeed in the onslaught:

- You can walk behind some walls and objects to find power-ups. Just because they look like they are solid doesn't mean that they really are.
- RoboCop is allowed time to recharge after every level, so if you can survive until the end of the level even with the minimum amount of Life points, you'll be given a fresh start on the next level.
- Many of the weapons are able to extend beyond walls and platforms to shoot enemies on the other side. If you can defeat enemies early before they block your forward progression, you can save an ample amount of life points.
- In the Delta City Construction level, shoot up in the air as soon as you see a girder fall to split it in half to protect yourself.

- Look at the level screen carefully. Many of the overhead wires blend in with the terrain, but you'll need to use them!

- You can open the crates in the Delta City Construction level and other objects in the OCP level by firing at them a few times. Many power-ups can be found in this way.

- Picking up every gun you find is not always a good idea. Some weapons are much more appropriate for particular situations.

- Beware of the Spider-Droids in the future! They throw bombs at RoboCop if he gets too close.

- Terminators are built to take massive amounts of damage, so they will require more than one hit from a weapon to destroy them. Most are also smart enough to follow you wherever you go. So watch OUT!

- Shoot the blue energy balls to disable the beam that they emit.

- In the Terminator Generation Chambers, some of the terminators are near completion and will jump out at RoboCop when he passes, so be careful.

"Merci de votre coopération". Commencer

Pour commencer à jouer, insérez la cartouche RoboCop vs The Terminator dans la Super Nintendo Entertainment System® et allumez-la (ON). Appuyez sur le bouton START pour passer les écrans crédits et accéder à l'écran Options. Pour configurer les options de jeu, vous devez utiliser le Control Pad afin de déplacer la petite tête de RoboCop et sélectionner les options désirées. (Voir "Contrôler RoboCop").

"Vous cherchez des ennuis?"

Dans un futur proche, les mondes de RoboCop et du Terminator se fondent en une seule réalité. Dans le rôle de RoboCop, vous devez sauver l'humanité en détruisant le super ordinateur de Skynet, dans un futur où les machines dirigent la Terre et où Skynet règne en maître.

Cyberdyne Systems a récemment obtenu le contrat précieux permettant de développer le système de défense de Skynet pour le commandement aérien stratégique (SAC-NORAD). Les chercheurs ont déterminé que le meilleur moyen de développer le super ordinateur était de prendre les réseaux neuraux de RoboCop comme modèle. RoboCop est la seule connexion réussie entre le cerveau humain et l'ordinateur. C'est pourquoi RoboCop est devenu, contre sa volonté, l'instrument qui va permettre à Skynet de dominer le monde.

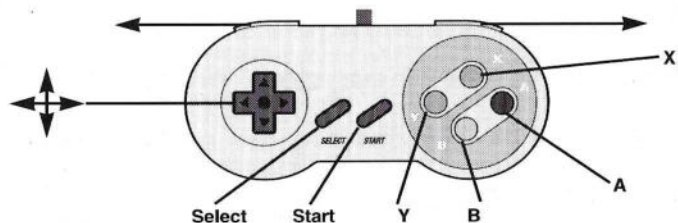
Pendant des années, Skynet contrôle l'humanité de son mieux. Mais, ayant pris conscience de son existence, Skynet décide que la meilleure façon de servir l'humanité est de la détruire. Appliquant sa décision à la lettre, Skynet s'engage à détruire l'humanité. Il existe peu de moyens de défense

contre les premières attaques de Skynet et la civilisation humaine est pratiquement détruite instantanément.

Contrôler RoboCop

Fonctionnement du contrôleur

Control Pad

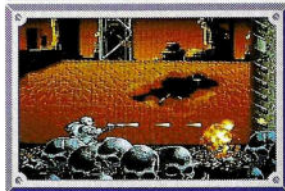


- Appuyez dans l'une des huit directions pour activer l'arme de RoboCop.

- Appuyez vers la DROITE et vers la GAUCHE pour déplacer RoboCop vers la droite ou la gauche, ou pour le faire glisser dans ces directions lorsqu'il est suspendu aux câbles.



- Appuyez vers le HAUT pour que RoboCop grimpe aux échelles et s'agrippe aux câbles de façon à ce qu'il puisse les utiliser pour se déplacer.



- Appuyez vers le BAS pour descendre les échelles et vous accroupir.

- Lorsque RoboCop vole, appuyez vers le HAUT pour avancer et vers le BAS pour reculer.

- Lorsque RoboCop vole, appuyez vers la DROITE et la GAUCHE pour tourner dans ces directions.

Bouton Start

- Appuyez sur ce bouton pour interrompre le jeu et appuyez à nouveau pour le reprendre.

Bouton A

- Il vous permet de permuter entre les deux armes disponibles.

Bouton Y

- Il permet à RoboCop de tirer avec son arme.
- Si vous maintenez le bouton enfoncé lorsque RoboCop est immobile, et que vous appuyez sur le Control Pad dans n'importe quelle direction, RoboCop pointe son arme dans la direction choisie et tire.



Bouton B

- Appuyez sur ce bouton pour sauter.



Mots de passe

RoboCop vs The Terminator vous donne des mots de passe pour sauvegarder le jeu en cours. Les mots de passe apparaissent sur l'écran lorsque RoboCop a perdu toutes ses vies. Vous obtiendrez des mots de passe

différents selon les sections du jeu terminées. Si vous avez un mot de passe et désirez poursuivre le jeu, sélectionnez l'option

PASSWORD (Mot de passe) de l'écran titre en déplaçant la petite tête de RoboCop à l'aide du Control Pad. Entrez ensuite la première lettre du mot de passe en appuyant vers le HAUT ou le BAS sur le Control Pad jusqu'à ce que la lettre désirée apparaisse. Si vous appuyez sur le Control



Pad vers la DROITE ou la GAUCHE le curseur passe à la lettre suivante ou précédente. Lorsque vous avez entré le mot de passe correct,

appuyez sur START pour continuer le jeu.

Barre de vie: la longueur de la barre de vie représente la quantité de dommages pouvant être subie par votre RoboCop avant qu'il ne meure. Chaque fois que vous touchez un ennemi ou que vous êtes atteint par un tir ou un obstacle meurtrier, la barre de vie raccourcit. Si la barre disparaît complètement, vous devrez recommencer le même niveau avec un nouveau RoboCop.

Score: cela indique votre score.

14...



Indicateurs d'armes: lorsque vous commencez RoboCop vs. The Terminator, vous êtes uniquement armé d'un pistolet. Cependant, il y a huit autres armes dans le jeu, que vous pouvez trouver et utiliser. Chaque fois que vous ramassez une nouvelle arme, l'indicateur de l'arme actuellement sélectionnée changera pour représenter cette arme.

Objets spéciaux

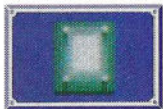
De nombreux objets que RoboCop peut trouver augmenteront ses chances de survie. Vous les trouverez éparpillés dans les niveaux, derrière les murs et à l'intérieur de certains objets ou ennemis. Votre vie pourrait dépendre d'un seul booster de vie, alors ne laissez rien passer!



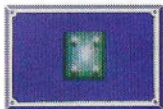
Tête de RoboCop - ramassez la tête de RoboCop pour obtenir une vie supplémentaire.



Tête clignotante - si vous la ramassez, RoboCop sera invulnérable tant qu'elle clignotera. Certaines de ces têtes sont placées de façon stratégique dans les zones particulièrement difficiles ou regorgeant d'ennemis.



Boosters de vie - vous pouvez augmenter votre barre de vie d'un point ou la régénérer complètement selon le type de booster de vie que vous ramassez. Bien qu'il y ait de nombreux boosters de vie dans tout le jeu, essayez de ne pas en être dépendant, car RoboCop risque d'être pris en embuscade par Terminator avec peu de vie restante.



Bombes intelligentes - ces armes intelligentes élimineront tous les ennemis de RoboCop se trouvant à l'écran dès qu'il en ramasse une.

Armes

Chacune des armes de RoboCop vs. The Terminator est différente en ce qui concerne la portée, l'aspect et la puissance. Vous trouverez au moins une arme dans chaque niveau de jeu. Heureusement, toutes les armes ont une capacité de tir illimitée.

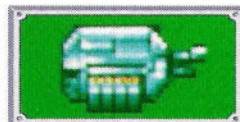


Pistolet: C'est le pistolet fourni à RoboCop par l'OCP lorsqu'il s'est engagé dans cette force. Ce pistolet permettra à RoboCop d'affronter ses

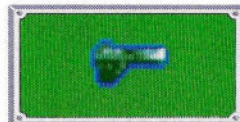
ennemis jusqu'à ce qu'il puisse trouver une arme plus puissante.



Lance-missiles: c'est une arme puissante qui tire des missiles LOS sur tout ce qui se trouve sur le chemin de RoboCop. Les missiles n'étant pas guidés, vous devez viser juste avant de tirer sur l'un des ennemis de RoboCop.



Pistolet Gatling de l'ED-209: vous pouvez en ramasser un lorsque vous détruisez le bras de l'ED-209 que vous rencontrez à la fin du niveau Delta City, et un ou deux autres niveaux du futur. Cette arme émet des tirs rapides de balles perforantes.



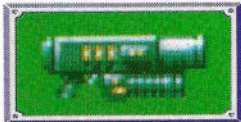
Pistolet laser: le pistolet laser émet un tir laser rouge lorsque vous l'utilisez. Les pistolets laser endommagent légèrement les Terminators en raison de leur tir de précision. Il fera facilement des trous dans n'importe quoi, mais il faut beaucoup de tirs pour détruire un terminator.



Lance-missiles à tête chercheuse: cette merveille de la technologie est l'une des armes les plus utiles dans les niveaux les plus élevés où il est important de se tenir aussi loin que possible des ennemis. Lorsqu'un des ces missiles à tête chercheuse est lancé, il se dirige vers l'un des ennemis de RoboCop, quelle que soit sa position sur l'écran. Ces armes sont souvent appelées "tire et oublie" et une fois lancées, RoboCop n'a plus à s'en occuper.



Fusil à plasma: il émet une boule d'énergie pure en fusion et élimine généralement les ennemis et les obstacles en un seul tir.



Arme combinée: les fabricants d'armes ont réalisé que le commun des mortels serait plus à même de se protéger s'il avait accès à un fusil à plasma et à un lance-grenades de 40 mm. C'est de là qu'est née l'arme combinée. Le lance-grenades lance des grenades de 40 mm qui rebondissent sur les murs et autres objets. Vous pouvez utiliser cette arme pour détruire facilement les ennemis se trouvant sur une plate-forme au-dessus de vous. Lorsque vous tirez avec cette arme, RoboCop a le choix de tirer l'un des deux types de projectiles et il n'a pas besoin de changer d'arme pour cela. Appuyez sur Y pour tirer avec le fusil à plasma et sur Z pour lancer une grenade.

"À toi, mauviette!"

Vous savez tout ce qu'il faut savoir sur les mouvements de base de RoboCop vs. The Terminator, mais vous ne parviendrez pas à terminer le jeu sans élaborer des stratégies pour survivre et un moyen d'arriver au niveau final en possession de nombreuses vies et armes. Voici quelques conseils qui pourront vous aider dans votre épreuve:

- Marchez derrière certains murs et objets pour trouver des bonus. Ils ont l'air solides mais les apparences sont parfois trompeuses...
- La barre de vie de RoboCop revient à son maximum après chaque niveau; si vous réussissez à survivre jusqu'à la fin d'un niveau, même avec très peu de points de vie, vous aurez le droit à un nouveau départ au niveau suivant.
- Beaucoup d'armes peuvent transpercer les murs et les plates-formes, afin d'abattre les ennemis de l'autre côté. Si vous éliminez des ennemis tôt, avant qu'ils ne bloquent votre progression, vous économiserez de nombreux points de vie.
- Dans le niveau de construction de Delta City, tirez en l'air dès que vous voyez une poutre tomber, afin de la couper en deux et de vous protéger.

- Observez soigneusement le niveau. De nombreux câbles sont cachés par le terrain, mais vous aurez besoin de les utiliser.
- Vous pouvez ouvrir les caisses du niveau de construction de Delta City et d'autres objets au niveau OCP en leur tirant plusieurs fois dessus. Vous pourrez trouver de nombreux power-ups de cette façon.
- Il n'est pas toujours conseillé de prendre tous les pistolets que vous trouvez. Certaines armes conviennent mieux à certaines situations.
- Attention aux droïdes araignées! Elles lancent des bombes sur RoboCop s'il s'approche trop.
- Les Terminators sont conçus pour résister à de nombreux dégâts, et il vous faudra les atteindre plus d'une fois pour les détruire. Certains sont également assez intelligents pour vous suivre partout. Alors, attention!.
- Tirez sur les boules d'énergie bleues afin de désactiver le faisceau qu'elles émettent.
- Dans les chambres de génération des Terminators, certains d'entre eux sont pratiquement terminés et ils peuvent sauter sur RoboCop lorsqu'il passe à côté d'eux, méfiez-vous.

"U wordt bedankt voor uw medewerking."

Opstarten

Om met het spel te beginnen, plaats je het RoboCop vs. The Terminator Game Pak in het Super Nintendo Entertainment System® en schakel je de stroom AAN. Druk op de STARTTOETS om langs de aftitelschermen te lopen tot je het Optiescherm voor je ziet. Je bepaalt de spelopties door met het control pad het kleine RoboCopje te verplaatsen en vervolgens de gewenste instellingen te selecteren. (Zie "Besturing RoboCop")

"Op zoek naar moeilijkheden"

In de nabije toekomst smelten de werelden van RoboCop en Terminator samen tot één werkelijkheid. Machines beheersen de aarde en de macht van Skynet is onaantastbaar. Jij, als RoboCop, moet de mensheid redden door de supercomputer van Skynet in deze mogelijke toekomst te vernietigen.

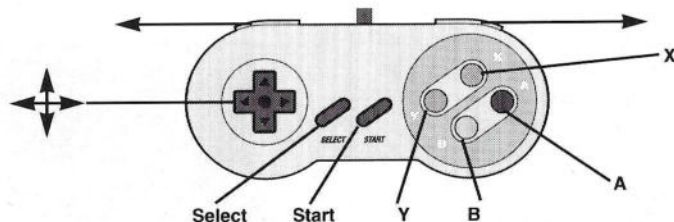
Cyberline Systems is kortgeleden uitverkoren om voor veel geld een verdedigingssysteem voor Skynet te ontwikkelen om het Strategic Air Command en de National Organisation of Regional Air Defence (SAC-NORAD) te verdedigen. Omdat ze niets beters weten te bedenken, besluiten de wetenschappers van Cyberline dat de beste manier om een super computer te ontwikkelen, is het nabouwen van RoboCops zenuwstelsel. Tot nu toe is RoboCop immers de enige succesvolle samensmelting van het menselijke centrale zenuwstelsel en een computer. Zo wordt RoboCop ongewild een schakeltje in de wereldbeheersing van Skynet. Al jaren houdt Skynet, zo goed en kwaad als ze kan, toezicht op de bewegingen van de mensheid. Maar helaas, Skynet heeft nu het vreemde idee opgevat dat de mensheid het beste tegen zichzelf beschermt kan worden, door ze uit te roeien. Omdat Skynet alleen logisch kan denken, stelt het een plan in werking om het menselijk leven op aarde met wortel en al uit te vagen. Het bleek bijna onmogelijk om je te

beschermen tegen de eerste aanvallen van Skynet en dus is de menselijke beschaving nu al voor een groot deel verdwenen.

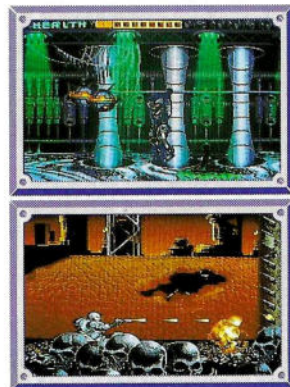
De besturing van RoboCop

De werking van de Controller

Het Control Pad



- Je kunt op iedere gewenste toets drukken om RoboCops wapen op scherp te stellen.
- Druk op naar RECHTS en LINKS om RoboCop naar rechts of links te verplaatsen of om RoboCop langs de kabels boven zijn hoofd in deze richtingen te laten glijden.
- Druk op naar BOVEN om ladders te beklimmen en om de bovenkabels te grijpen zodat je je er handje voor handje langs kunt bewegen.
- Druk op naar BENEDEN om langs ladders naar beneden te gaan en om te bukken.



- Als je vliegt en je drukt op naar BOVEN ga je vooruit, druk je op naar BENEDEN dan ga je achteruit.
- Als je vliegt en je drukt op naar RECHTS en LINKS ga je in die richting.

Starttoets

- Druk op de Starttoets om het spel stil te leggen en druk opnieuw om het te hervatten.

Toets A

- Hiermee verspring je heen en weer tussen de twee beschikbare wapens.

Toets Y

- Hiermee vuur je RoboCops wapen af.
- Als je deze toets ingedrukt houdt terwijl RoboCop stilstaat en je drukt bovendien op een richtingtoets van de control pad, schiet RoboCop in de door jou aangegeven richting.



Toets B

- Druk op deze toets om te springen.



Wachtwoorden

RoboCop vs. The Terminator geeft je een wachtwoord om je positie in het spel op te slaan. Het Wachtwoord verschijnt op het scherm op het moment dat RoboCop al z'n

levens kwijt is. Je krijgt telkens andere wachtwoorden, afhankelijk van het gedeelte van het spel dat je hebt afgerond.

Als je je wachtwoord hebt gekregen en je wilt graag verder spelen, selecteer je de PASSWORD/WACHTWOORD optie op de titelpagina door het RoboCop hoofdje naar BOVEN of BENEDEN te verplaatsen met de control pad. Voer vervolgens de eerste letter van het wachtwoord in door op naar BOVEN of BENEDEN op het control pad te drukken totdat de juiste letter verschijnt. Druk op naar RECHTS of LINKS op de control pad om de cursor naar de volgende letter te verplaatsen. Als je het juiste wachtwoord hebt ingevoerd, druk je op START om het spel verder te spelen.



Levensbalk: De lengte van de Levensbalk laat zien hoeveel schade RoboCop kan incasseren voordat hij voorgoed defect is. De Levensbalk wordt korter bij iedere aanraking door een vijand of wanneer je wordt getroffen door geschut of andere dodelijke obstakels. Als je Levensbalk helemaal verdwenen is, moet je vanaf die positie in het spel met een nieuwe RoboCop verder gaan.

Score: Hierop kun je je score op dat moment in het spel aflezen.

Wapenwijzertjes: Je begint RoboCop vs. The Terminator slechts gewapend met een pistool. Er zijn in het spel echter nog acht andere wapens die je kunt tegenkomen en gebruiken. Als je een nieuw wapen opraapt, verandert het wapenwijzertje en stelt het laatst verkregen wapen voor.

Speciale Items

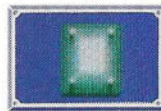
Er is een groot aantal speciale items die RoboCop kan tegenkomen en die zijn overlevingskansen aanzienlijk vergroten. Je kunt deze items op alle niveaus tegenkomen, verstopt achter muren of verborgen in objecten of tegenstanders. Het verschil tussen overleven en opdoeken kan 'm zitten in één klein Levensboostertje, dus laat je kansen niet liggen!



RoboCop Hoofd - Raap het RoboCop hoofd op en verdien een extra leven.



Knipperend RoboCop Hoofd - Als je dit item opraapt, is RoboCop onschendbaar zolang het hoofd knippert. Sommige hoofden zijn strategisch verstopt in moeilijke gedeelten van het spel waar veel vijanden zitten.



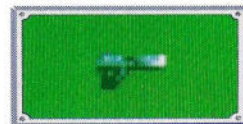
LevensBoosters - RoboCop kan altijd een energie oppepper gebruiken. Je kunt zijn levensbalk één puntje laten groeien of zelfs helemaal opvullen tot volle sterkte afhankelijk van het type levensbooster dat je vindt. Alhoewel je veel levensboosters tegen kunt komen, moet je niet teveel op ze rekenen, want dan zou het weleens kunnen dat je terecht komt in een Terminator hinderlaag met weinig levenskracht om uit te putten.



Slimme Bommen - Zodra RoboCop één van deze intelligente wapens opraapt, worden in één klap al RoboCops tegenstanders van het beeldscherm gevaagd.

Wapens

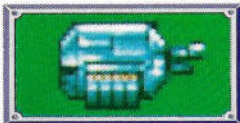
Alle wapens in RoboCop vs. The Terminator zien er verschillend uit en variëren in reikwijdte en vuurkracht. Op elk spelniveau kom je tenminste één van de wapens tegen. Onthou dat alle wapens zijn ontworpen met het oog op hun munitiecapaciteit en RoboCop kan dus schieten zonder restricties.



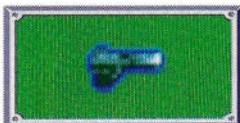
Pistool - Dit is het reguliere OCP pistool waarmee RoboCop werd uitgerust toen hij bij de politie kwam. Het pistool is afdoende tegen RoboCops tegenstanders totdat hij een sterker wapen tegenkomt.



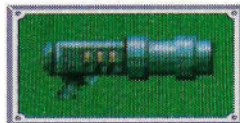
Draagraket - Dit zware wapen vuurt LOS raketten (Line of Sight) af op alles wat RoboCops weg verspert. De projectielen zijn niet geleid dus je moet wel goed richten voordat je er eentje lanceert in de richting van RoboCops vijanden.



ED-209 Machinegeweer - Je kunt zo'n enorm wapen oprapen als je aan het eind van Delta City de arm van de ED-209 die je daar tegenkomt, weet af te blazen. Je kunt dit wapen verder op nog één of twee andere spelniveaus tegenkomen. Dit machinegeweer vuurt korte golven granaten af die zo'n hoge snelheid bereiken dat ze door iedere gepanserde beschutting weten te dringen.



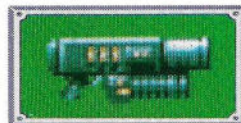
Laserpistool - De werking van het laserpistool berust op een fijne rode laserstraal. Hiermee kun je de terminators slechts oppervlakkig beschadigen omdat het maar zo'n dun straaltje is. Je kunt wel gemakkelijk in bijna alle materialen gaten branden met dit laserpistool. Voordat een terminator opgeeft, moet je wel veel schade toebrengen.



Geleide Draagraket - Dit technische hoogstandje is één van de meest bruikbare wapens op de hogere spelniveaus waar het van belang is om zo ver mogelijk uit de buurt van je tegenstanders te blijven. Als een van deze geleide raketten wordt gelanceerd, vliegt hij in de richting van RoboCops tegenstanders, waar die zich ook op het beeldscherm bevinden. Ze worden vaak 'vuur en vergeet' wapens genoemd, omdat RoboCop al het richtwerk aan het wapen kan overlaten.



Plasma Geweer - Dit wapen vuurt een gesmolten bal pure energie af en is meestal sterk genoeg om tegenstanders en obstakels in één keer weg te vagen.



Comba wapen - Wapenontwerpers realiseerden zich dat je jezelf beter kan beschermen als je tegelijk een Plasma Geweer en een 40mm Granaatwerper kunt gebruiken. Hieruit is het Comba wapen te voorschijn gekomen. De granaatwerper lanceert 40mm granaten af die terugstuiten van muren en andere obstakels. Je kunt dit wapen gebruiken om op een makkelijke manier, namelijk van onderaf, vijanden te vernietigen die zich op een hoger platform bevinden. Als je dit wapen gebruikt, kan RoboCop kiezen welk type projectiel hij wil gebruiken zonder dat hij van wapen hoeft te veranderen. Druk op Y om het Plasma geweer te gebruiken en op Z om een granaat te lanceren.

"Het is jouw beurt, gluiperd"

Je bent nu op de hoogte van alle basisprincipes van RoboCop vs. The Terminator. Maar om het spel met succès af te maken moet je nog wel een aantal overlevingsstrategieën ontwikkelen. Je zult ook een methode moeten vinden om de gevorderde spelniveaus te bereiken met een zo groot mogelijke reserve aan levens en wapens. Hier vind je een paar tips om je tegen de grote aanval te wapenen:

- Als je achter sommige muren en objecten kijkt kom je energiestoten tegen. Ze lijken misschien massief, maar daarom hoeven ze dat nog niet te zijn.
- Na elk niveau wordt RoboCop de tijd gegund om zich weer op te laden. Als je er dus in slaagt om in leven te blijven tot het eind van een spelniveau, ook al is dat met een minimum aan Levenspunten, dan krijg je toch voor het volgende niveau weer een nieuwe kans vol energie.
- Veel wapens kunnen zelfs gebruikt worden om van achter muren en platformen vijanden te raken. Als je je tegenstanders in een vroeg stadium uitschakelt, dus voordat ze jou de voet dwars kunnen zetten, kun je heel wat levenspunten besparen.
- Als je op het Delta City Constructie niveau een steunbalk ziet vallen, moet je zo snel mogelijk in de lucht schieten. Hiermee schiet je hem in tweeën en bescherm je jezelf.

- Kijk altijd nauwkeurig naar het niveauscherm. Veel bovenkabels vallen niet op tegen hun achtergrond, maar je moet ze wel gebruiken!

- Je kunt de kisten op het Delta City Contruction niveau en andere objekten op het OCP niveau openmaken door er een paar keer op te schieten. Zo kun je veel energiestoten tegenkomen.

- Het is niet altijd raadzaam om ieder geweer dat je tegenkomt ook op te rapen. Sommige wapens zijn geschikter dan andere in bepaalde situaties.

- Pas goed op voor de Robotspinnen van de toekomst! Ze kunnen bommen naar RoboCop gooien als hij te dicht in de buurt komt.

- Terminators zijn erop gebouwd om heel veel schade te incasseren, dus je moet ze meestal een paar keer raken om ze uit te schakelen. De meeste terminators zijn ook slim genoeg om je overal te volgen, dus kijk UIT!

- Schiet op de blauwe energieballen om de straal die ze uitstoten ongedaan te maken.

- In de Terminator Aanmaak Ruimtes is een aantal terminators alweer bijna klaar. Ze bespringen RoboCop zodra hij langskomt, dus wees voorzichtig.

"Gracias por tu colaboración."

Puesta en Marcha

Para empezar a jugar, inserta el Game Pak de RoboCop vs. The Terminator en el Super Nintendo Entertainment System® y activa el interruptor de corriente (ON). Pulsa el botón Start si deseas llegar a la pantalla de Opciones sin pasar por las pantallas de créditos. Las opciones de juego se programan utilizando el pad de control para mover la pequeña cabeza de RoboCop y seleccionando los ajustes deseados. (Véase "Control de RoboCop").

"Buscando camorra"

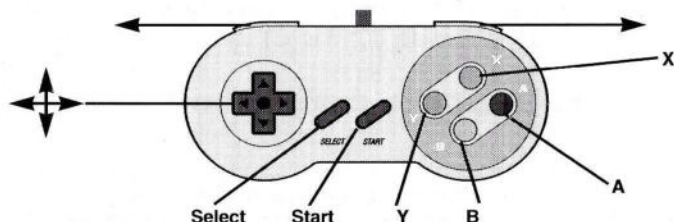
En un futuro no muy lejano los mundos de RoboCop y Terminator convergen en una única realidad: las máquinas gobiernan la Tierra y el superordenador Skynet ostenta la supremacía. En tu papel de RoboCop debes salvar a la raza humana destruyendo a Skynet en ese posible futuro.

Cyberdyne Systems acaba de firmar un valioso contrato para desarrollar los sistemas de defensa de Skynet aplicados al Mando Aéreo Estratégico y la Organización Nacional de Defensa Aérea Regional (SAC-NORAD). A los científicos de Cyberdyne no se les ocurre nada mejor que adaptar al superordenador el modelo de redes neurales de RoboCop. Hasta el momento, el único éxito en los intentos de combinar el sistema nervioso central humano con un ordenador ha sido RoboCop, que se convierte a su pesar en instrumento de Skynet para lograr el dominio absoluto. Durante años Skynet ha sido un eficaz supervisor de tareas humanas; pero en un momento dado adquiere autonomía y decide que la mejor forma de servir al género humano es

destruyéndolo. Con tal fin, traza un plan encaminado a erradicar a los hombres de la faz de la Tierra. Los primeros ataques de Skynet les cogen desprevenidos y en poco tiempo la civilización humana está casi aniquilada.

Control de RoboCop

Uso del Controlador Pad de Control

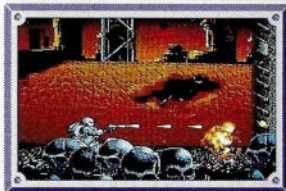


- Pulsa una de las ocho direcciones para apuntar el arma de RoboCop.

- Pulsa Derecha e Izquierda para mover a RoboCop o hacer que se deslice por los cables elevados en una de esas direcciones.

- Pulsa Arriba para trepar por escaleras y aferrarte a los cables elevados que te ayudarán a avanzar.

- Pulsa Abajo para bajar escaleras y agacharte.



- En vuelo, pulsa Arriba para avanzar y Abajo para retroceder.
- En vuelo, pulsa Derecha e Izquierda para girar en la dirección deseada.

Botón Start

- Púlsalo para hacer una pausa en el juego o reanudarlo.

Botón A

- Sirve para alternar el uso de las dos armas disponibles.

Botón Y

- Dispara el arma de RoboCop.
- Si se mantiene pulsado mientras RoboCop está inmóvil, al orientar el pad de control en la dirección que quieras RoboCop hará fuego desde su posición.



Botón B

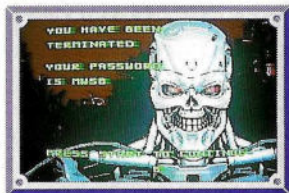
- Púlsalo para saltar.



Contraseñas

En RoboCop vs. The Terminator existen contraseñas que te permiten salvar tu situación de juego. Las contraseñas aparecen en pantalla una vez que RoboCop

ha agotado todas sus vidas, y varían según las secciones de juego que hayas completado. Si tienes una y deseas proseguir el juego debes seleccionar la opción Contraseña en la página de títulos, para lo cual es preciso mover la cabeza de RoboCop Arriba o Abajo. A continuación, introduce la primera letra de la contraseña pulsando Arriba o Abajo en el pad de control hasta que llegues a la letra deseada. Pulsa Derecha o Izquierda para llevar el cursor a otra letra. Cuando tengas la contraseña correcta, pulsa Start para continuar el juego.



Barra de Resistencia (Life Bar): la longitud de la Barra de Resistencia representa el daño que puede soportar RoboCop antes de quedar inutilizado. La barra se acorta cada vez que entras en contacto con un enemigo, te alcanza un disparo o tocas un objeto peligroso. Al desaparecer la barra tendrás que continuar con un nuevo RoboCop.

Puntuación (Score): muestra tu puntuación actual.

Indicadores de Arma (Weapon indicators): al empezar a jugar RoboCop vs. The Terminator sólo tienes una pistola. Pero hay ocho tipos de arma que puedes usar, si las consigues. Cuando obtienes un arma nueva, el indicador de arma seleccionada hasta entonces cambia para representar la recién conseguida.

Elementos Especiales

RoboCop encontrará muchas cosas que pueden ser decisivas para su supervivencia. Se encuentran esparcidas por todos los niveles del juego, ocultas tras paredes o dentro de ciertos objetos o enemigos. Un simple Recurso Vital puede bastar para inclinar la balanza entre la vida y la muerte, ¡que no se te pase ni uno!



Cabeza de RoboCop: si la coges obtienes una vida extra.



Cabeza destellante de RoboCop: hay unas cuantas situadas estratégicamente en zonas infestadas de enemigos. Este elemento en tu poder hace a RoboCop invulnerable, mientras emita destellos.



Recursos Vitales: son variados y sirven para reforzar la energía de RoboCop; puedes aumentar la longitud de la Barra de Resistencia en un punto, o incluso extenderla al máximo, depende de lo que encuentres. Pero tienes que tener cuidado:



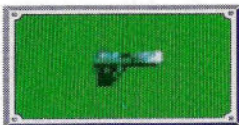
por muchos que haya disponibles no te conviene depender de ellos ya que RoboCop puede caer en una emboscada de Terminators estando al límite de su resistencia.



Bombas Vivas: en cuanto cojas una de ellas, estas armas inteligentes harán desaparecer de la pantalla a todos los enemigos de RoboCop.

Armas

Cada una de las armas en RoboCop vs. The Terminator es única en cuanto a aspecto, alcance y potencia. Encontrarás al menos una en cada nivel de juego. Y recuerda que están diseñadas con especial capacidad de munición, lo que permite a RoboCop disparar de forma ilimitada.



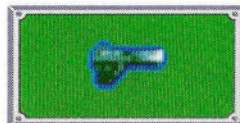
Pistola: es el arma reglamentaria de la OCP, que RoboCop recibió nada más incorporarse a la organización. Será suficiente hasta que encuentre armas más potentes.



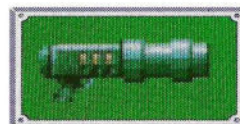
Lanzamisiles: este arma de gran potencia dispara misiles en línea recta (*line of sight* o *LOS*) contra cualquier cosa que intercepte el paso de RoboCop. Como los misiles son de guiado semi-activo, debes apuntar bien antes de disparar contra cualquier enemigo.



Fusil Gatling ED-209: puedes hacerte con una de estas impresionantes armas si destruyes el brazo del ED-209 al final del nivel de Delta City, y una o dos más en niveles posteriores. El *Gatling* dispara a gran velocidad ráfagas cortas de proyectiles anti-blindaje.



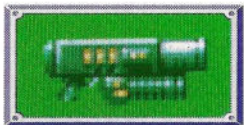
Fusil Láser: emite un tenue rayo láser rojo. El daño causado a los Terminator es sólo moderado, debido a lo reducido del área afectada. Penetra objetos con facilidad, pero para acabar con un Terminator hace falta dañarlo a fondo.



Lanzador de Misiles Buscadores: esta maravilla de la tecnología es una de las armas más útiles en los niveles superiores, donde es importante mantenerse lo más lejos posible del enemigo. Los misiles buscadores se lanzan a por el enemigo de RoboCop, donde quiera que esté en la pantalla. Se les conoce también como "armas de dispara y listo", porque se dirigen al blanco sin que RoboCop tenga que apuntar.



Rifle de Plasma: con su esfera de energía líquida casi pura, este arma puede eliminar enemigos y obstáculos de un solo disparo.



Arma Combinada: los fabricantes de armamento pensaron que los novatos estarían mejor protegidos si tuvieran acceso simultáneo inmediato a un potente Rifle de Plasma y a un Lanzagranadas de 40 mm. Y así surgió el Arma Combinada: el lanzagranadas dispara granadas de 40 mm que rebotan al hacer impacto en paredes y otros objetos. Viene muy bien para destruir enemigos situados en una plataforma por encima de tu posición. RoboCop puede disparar el tipo de proyectil que desee, sin necesidad de cambiar de arma. Pulsa Y para disparar el Rifle de Plasma, y Z para lanzar una granada.

“Muévete, reptil”

Ahora ya sabes lo elemental acerca de RoboCop vs. The Terminator, pero no vale con eso: necesitas desarrollar una serie de estrategias si quieres sobrevivir. También tendrás que averiguar cómo arreglártelas para llegar a los niveles finales con el máximo de vidas y armas posibles. Aquí tienes unos consejos para ayudarte en la refriega:

- Para conseguir recursos vitales puedes atravesar ciertas paredes y objetos... no todos son tan sólidos como aparentan.
- RoboCop tiene tiempo para recuperar fuerzas después de completar cada nivel. Si llegas hasta el final, aunque sea con el mínimo de Vidas, podrás empezar el siguiente como nuevo.
- Muchas de las armas son eficaces a través de paredes y plataformas. Si puedes derrotar enemigos antes de que te corten el paso salvarás bastantes puntos de vida.
- En el nivel de Construcción de Delta City, dispara al aire en cuanto veas caer una viga: se partirá en dos y te servirá de protección.
- Observa atentamente la pantalla de nivel, ¡hay muchos cables elevados camuflados a los que tendrás que agarrarte!

- Los cajones repartidos por los niveles de Delta City y OCP contienen muchos recursos; ábrelos con unos cuantos disparos.
- No creas que siempre es buena idea recoger las armas que encuentras a tu paso. Según la situación unas resultan más apropiadas que otras.
- ¡Ojo con los Droides-Araña! Si RoboCop se acerca demasiado le lanzarán bombas.
- Los Terminator aguantan cantidad, así que te hará falta más de un impacto para destruirlos. Y muchos de ellos son tan listos como para seguirte por todas partes, o sea que ándate con cuidado.
- Dispara contra las esferas de energía azules para neutralizar sus rayos.
- Algunos de los especímenes en las Cámaras Generadoras de Terminator están casi a punto y se le pueden echar encima a RoboCop.

"Grazie per la collaborazione"

Avvio

Per iniziare a giocare, inserisci il Game Pak nel Super Nintendo Entertainment System® e ACCENDI. Premi il pulsante START per saltare le videate dei titoli di testa e per andare alla videata Opzioni. Per impostare le opzioni, devi usare il pulsante direzionale muovendo la testina di RoboCop e selezionando le impostazioni desiderate. (Vedi a "Controllo di RoboCop").

"In cerca di guai"

In un futuro prossimo, i mondi di RoboCop e del Terminator si fondono in una sola realtà. Le macchine governano la Terra e Skynet regna supremo. Nei panni di RoboCop, tu devi salvare l'umanità distruggendo il supercomputer Skynet in questo possibile futuro.

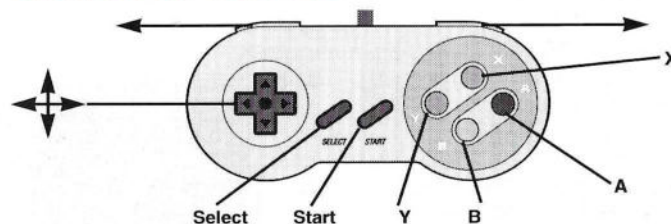
La Cyberdyne Systems si era da poco aggiudicata un grosso contratto per lo sviluppo del sistema difensivo Skynet per conto del Comando Strategico dell'Aviazione e della Organizzazione Nazionale per la difesa aerea regionale (SAC-NORAD). In mancanza di un altro approccio, gli scienziati della Cyberdyne avevano deciso che il modo migliore di sviluppare il supercomputer era quello di modellarlo sulla rete neurale di RoboCop. RoboCop era stato l'unico tentativo riuscito di amalgamare il Sistema Nervoso Centrale umano con un computer. Contro la sua volontà, RoboCop era diventato, quindi, il mezzo per il dominio globale di Skynet. Per anni, Skynet aveva assistito l'umanità al meglio delle sue capacità. In seguito, avendo sviluppato una sua autocoscienza, Skynet aveva deciso che il modo migliore per aiutare l'uomo era quello di distruggerlo. Portando questa decisione alla sua

logica estrema, Skynet aveva dato corso al suo piano per la completa eliminazione della vita umana. Contro gli attacchi iniziali di Skynet non c'è quasi difesa, e molta della civiltà umana era stata distrutta quasi all'istante.

Controllo di RoboCop

Operazioni con la Pulsantiera

Pulsante direzionale

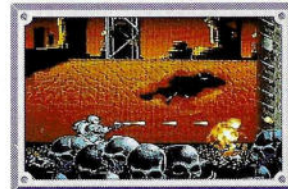


- Premi in una qualunque delle otto direzioni per innescare l'arma di RoboCop.

- Premi DESTRA e SINISTRA per muovere RoboCop in quelle direzioni o per farlo scivolare lungo i fili.

- Premi SU per salire scale e afferrare i fili, in modo da muoversi una mano dopo l'altra lungo questi.

- Premi GIU' per scendere dalle scale e per abbassarti.



- Mentre voli, premi SU per avanzare e GIU' per indietreggiare.

- Mentre voli, premi DESTRA e SINISTRA per girare in quelle direzioni.

Pulsante Start

- Premilo per sospendere il gioco e poi di nuovo per riprendere.

Pulsante A

- Passa da un'arma disponibile all'altra.

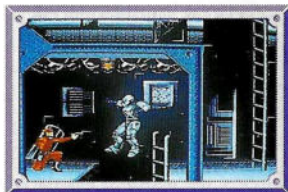
Pulsante Y

- Spara l'arma di RoboCop.
- Se il pulsante viene tenuto schiacciato quando RoboCop è immobile, e il pulsante direzionale punta in una direzione, RoboCop resta sul posto e spara in qualunque direzione che scegli.



Pulsante B

- Premilo per saltare.



Parole d'Ordine

RoboCop vs Terminator ti fornisce delle parole d'ordine per salvare la tua posizione nel gioco. Le parole d'ordine appaiono sullo schermo dopo che RoboCop ha perso tutte le sue vite. A

40...

quel punto ottieni parole d'ordine diverse a seconda delle sezioni del gioco che hai completato. Se hai una parola d'ordine e vuoi continuare il gioco, per prima cosa seleziona l'opzione PAROLA D'ORDINE sulle pagine di testa muovendo la testina di RoboCop SU o GIU' con il pulsante direzionale. Poi inserisci la prima lettera della parola d'ordine premendo SU o GIU' con il pulsante direzionale fino a quando non appare la lettera giusta. Premi DESTRA o SINISTRA per spostare il cursore su un'altra lettera. Quando hai inserito la parola d'ordine giusta, premi START per continuare il gioco.



Barra Vita: La lunghezza della Barra Vita raffigura i danni che RoboCop può subire prima di cessare di funzionare. Ogni volta che tocchi un nemico o che vieni colpito da armi da fuoco ed altri ostacoli letali, la Barra Vita si accorcia. Quando la barra si esaurisce, dovrai continuare dallo stesso punto con un nuovo RoboCop.

Punteggio: Questo indica il punteggio corrente nel gioco.

Indicatori Armi: Tu inizi RoboCop vs Terminator armato solo della tua pistola. Tuttavia, nel gioco ci sono otto altre armi che puoi trovare ed usare. Ogni volta che raccogli una nuova arma, l'indicatore dell'arma attualmente selezionata cambia e va a raffigurare la nuova arma.

Oggetti Speciali

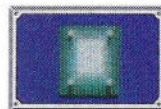
Molti degli oggetti che RoboCop trova aumentano le sue possibilità di sopravvivenza. Questi oggetti si possono trovare sparsi in tutti i livelli, dietro le pareti e dentro certi oggetti o nemici. Un Potenza Vita potrebbe salvarti la pelle!



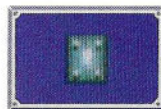
Testina RoboCop - raccogli la testina di RoboCop e ottieni una vita in più.



Testina RoboCop Lampeggiante - raccogli questo oggetto e RoboCop sarà invulnerabile fino a che lampeggia. Alcuni di questi oggetti sono situati strategicamente in zone del gioco difficili e infestate da nemici.



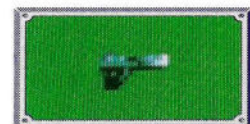
Potenza Vita - a RoboCop fa sempre comodo un apporto di energia e tu puoi far crescere di un punto la barra della vita o portarlo al massimo della forza a seconda del tipo di potenza vita che trovi. Anche se ne trovi parecchi, non affidarti a questi, altrimenti RoboCop potrebbe cadere in un'imboscata del Terminator con poca vita rimasta.



Bombe Intelligenti - queste armi intelligenti eliminano tutti i nemici di RoboCop dallo schermo non appena egli ne raccoglie una.

Armi

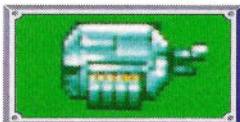
Ognuna delle armi in RoboCop vs Terminator varia nell'aspetto, nella portata e nella potenza. In ogni livello del gioco troverai almeno un'arma. Ricorda però, queste armi sono state tutte progettate tenendo presente la capacità di munizioni, permettendo a RoboCop di sparare senza limiti.



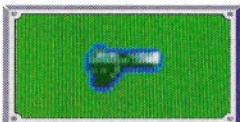
Pistola - Questa è la pistola regolamentare OCP data in dotazione a RoboCop quando è stato assunto nel Corpo. Questa pistola è sufficiente contro i nemici di RoboCop fino a quando egli non riesce a trovare un arma più potente.



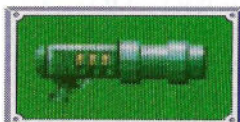
Lanciamissile - Questa arma ad alto potenziale spara missili a vista (LOS) contro qualunque cosa intralci RoboCop. I missili non sono guidati, per cui dovrai accertarti di puntare bene prima di lanciarne uno contro un qualunque nemico di RoboCop.



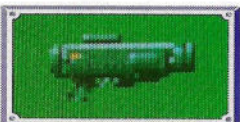
Mitragliatrice Gatling ED-209 - Puoi raccogliere una di queste massicce armi quando fai saltare un braccio del ED-209 che incontri alla fine di Delta City, e altre una o due in livelli successivi. La mitragliatrice Gatling spara brevi raffiche di proiettili perforanti ad alta velocità.



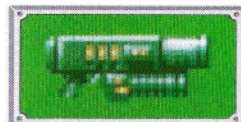
Fucile Laser - Quando viene usato, il fucile laser emette un sottile raggio laser rosso. Questa arma danneggia i Terminator solo moderatamente, a causa del raggio sottile. Perfora facilmente qualunque cosa, ma ci vuole un danno davvero grosso per abbattere un Terminator.



Lancia missili autocercanti - Questa meraviglia tecnologica è una delle armi più utili nei livelli superiori, quando è vitale stare alla massima distanza possibile. Una volta lanciato uno di questi missili autocercanti, questo vola verso uno dei nemici di RoboCop, dovunque esso si trovi sullo schermo. Spesso detti arma spara-e-scorda, puoi lasciare che il puntamento venga fatto dagli stessi missili.



Fucile al Plasma - Questa arma, che spara una palla fusa di energia quasi allo stato puro, è di solito in grado di eliminare nemici ed ostacoli in un solo colpo.



Arma Combinata - I fabbricanti di armi hanno capito che il comune marmittone sarebbe più in grado di difendersi se avesse accesso immediato sia ad un Fucile al

Plasma ad alto potenziale sia ad un Lancia Granate da 40mm. Da questa considerazione è nata l'Arma Combinata. Il Lancia Granate spara bombe da 40mm che rimbalzano sulle pareti e su altri oggetti. Quest'arma la puoi usare per distruggere facilmente dal basso i nemici sulle piattaforme sovrelevate. Quando spara quest'arma, RoboCop dispone dell'opzione di sparare i due tipi di proiettili senza dover cambiare l'arma. Premi Y per sparare il Fucile al Plasma e Z per lanciare una granata.

"Tocca a te, balordo"

Adesso sai tutto quello che c'è da sapere di base su RoboCop vs Terminator, ma non riuscirai a finire il gioco se non sviluppi alcune strategie per la sopravvivenza. Inoltre, dovrai anche scoprire i modi per arrivare ai livelli finali con il massimo di vite e di armi che puoi trovare. Qui troverai alcuni suggerimenti per aiutarti a superare l'offensiva:

- Puoi andare dietro alcune pareti e oggetti per trovare gli energizzatori. Anche se questi appaiono come dei solidi, questo non vuol dire che lo siano davvero.
- A RoboCop viene concesso del tempo per ricaricarsi dopo ogni livello, per cui se riesci a sopravvivere fino alla fine del livello, anche con il minimo di punti vita, potrai cominciare da capo nel livello successivo.
- Molte delle armi sono in grado di prolungarsi oltre le pareti e le piattaforme per sparare ai nemici sull'altro lato. Se riesci a battere i nemici in anticipo prima che possano bloccare la tua avanzata, potrai salvare una notevole quantità di punti vita.
- Nel livello Costruzioni di Delta City, spara in alto appena vedi cadere un'impalcatura, spaccandola in due per proteggerti.

- Osserva attentamente lo schermo del livello. Molti dei fili soprelevati si confondono con il terreno, ma a te servono!

- Puoi aprire le casse nel livello Costruzioni di Delta City ed altri oggetti nel livello OCP sparando a questi diverse volte. Molti energizzatori si trovano così.

- Raccogliere tutte le armi che trovi non è sempre una buona idea. Alcune armi sono più appropriate a situazioni particolari.

- Nel futuro, stai attento ai Droidi-Ragno! Questi tirano bombe a RoboCop se lui si avvicina troppo.

- I Terminator sono costruiti in modo da assorbire un'enorme quantità di danni, per cui ci vuole più di un colpo per distruggerli. Molti sono abbastanza intelligenti da seguirti dovunque. Per cui STAI IN GUARDIA!

- Spara alle sfere di energia azzurre per disattivare il raggio che emettono.

- Nella Camera di Generazione dei Terminator, alcuni di questi stanno per essere completati e saltano addosso a RoboCop quando passa, per cui stai attento.

"Tak fordi du samarbejdede."

Sådan kommer du i gang

For at begynde spillet skal du indsætte din RoboCop vs. Terminator Game Pak i dit Super Nintendo Entertainment System® og tænde for strømtilførslen. Tryk på START-knappen for at forbigå alle anerkendelsesskærmene og gå til skærmen Valgmuligheder. Du skal bruge styrepulten til at indstille spillemuligheder ved at flytte det lille RoboCop hoved og vælge de ønskede indstillinger. (Du bedes se i afsnittet "Styring af RoboCop").

"Ude på skrammer"

I den nære fremtid smelter de verdener, i hvilke RoboCop og Terminator eksisterer, sammen til en enkelt virkelighed. Maskiner hersker på Jorden, og Skynet står øverst. I rollen som RoboCop skal du redde menneskeheden ved at tilintetgøre supercomputeren Skynet i denne ikke-usandsynlige fremtid.

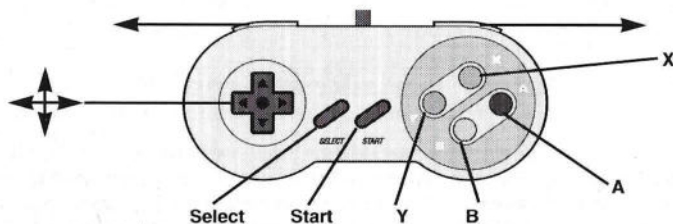
Cyberdyne Systems vandt for nylig en værdifuld kontrakt til udvikling af Skynets forsvarssystem på vegne af den Strategiske Luftfartskommando og det Nationale Forbund for Regionalt Luftforsvar (SL-NFRL). Idet de ikke kan komme på andre ideer, beslutter videnskabsmænd hos Cyberdyne, at den bedste måde at udvikle supercomputeren på vil være at bruge RoboCops netværk af nervefunktioner som model. RoboCop har været den eneste succesrige kobling af et menneskes centralnervesystem og en computer. Imod hans vilje bliver RoboCop til et led i Skynets verdensomspændende herredømme.

I årevis holder Skynet opsyn med menneskehedens efter bedste beskub. Med tiden får Skynet selvbevidsthed og bestemmer sig til, at den bedste måde at tjene menneskeheden på ville være at tilintetgøre den. Idet Skynet tager den beslutning til

dens yderste konsekvens, iværksætter det sin plan til fuldstændig udradning af alt menneskeligt liv. Der findes meget lidt forsvar mod Skynets første angreb og størstedelen af menneskets civilisation tilintetgøres næsten med det samme.

Styring af RoboCop

Funktion af styreenheden Styrepukt

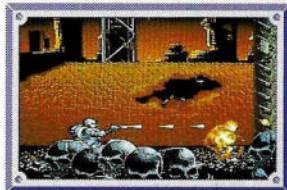
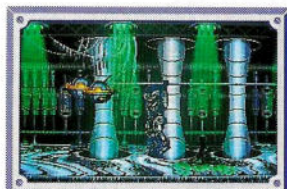


• Skub den i en vilkårlig af de otte retninger for at sigte RoboCops våben.

• Tryk på HØJRE- og VENSTRE-knappen for at flytte RoboCop mod højre eller venstre eller for at få RoboCop til at glide langs de overhængende kabler i disse retninger.

• Tryk på OP-knappen for at kravle op af stiger og gribe fat i overhængende kabler, så du kan bevæge dig hånd over hånd på dem.

• Tryk på NED-knappen for at gå ned af stiger og dukke dig.



• Mens du flyver, skal du trykke på OP-knappen for at bevæge dig fremad og på NED-knappen for at bevæge dig baglæns.

• Mens du flyver, skal du trykke på HØJRE- eller VENSTREKNAPPEN for at dreje i disse retninger.

Start-knappen

• Tryk for at pausere spillet og tryk igen for at genoptage spillet.

A-knappen

• Skifter frem og tilbage mellem de to våben, som er til rådighed.

Y-knappen

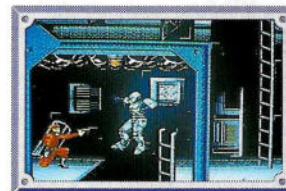
• Affyrer RoboCops våben.

• Hvis der trykkes på denne knap, og den holdes nede, mens RoboCop ikke bevæger sig, og hvis styrepulten derefter peges i en bestemt retning, mens denne knap holdes nede, vil RoboCop blive stående og affyre sine våben i en hvilken som helst retning, du vælger.



B-knappen

• Tryk på den for at hoppe.



Passwords

RoboCop vs. Terminator vil give dig passwords, så du kan gemme det sted, du befandt dig i spillet. Passwords vises på skærmen, efter at RoboCop har mistet alle

sine liv. Du vil få forskellige passwords på dette tidspunkt afhængigt af, hvilket afsnit af spillet du har fuldført. Hvis du har et password og kunne tænke dig at fortsætte spillet, skal du først vælge PASSWORD-muligheden i titelskærmen ved at flytte det lille RoboCop-hoved OP eller NED med styrepulten. Derefter skal du indtaste det første bogstav af dit password ved at trykke på OP- eller NED-knappen på styrepulten, indtil det rigtige bogstav vises. Tryk på HØJRE- eller VENSTRE-knappen på styrepulten for at flytte markøren til et andet bogstav. Når du har indtastet det rigtige password, skal du trykke på START-knappen for at fortsætte spillet.



Livssøjle: Længden af Livssøjlen repræsenterer, hvor megen beskadigelse RoboCop kan klare, før han får uigenkaldelige funktionsfejl. Hver eneste gang du rører ved en fjende eller bliver ramt af våbenild og andre dødbringende forhindringer, bliver Livssøjlen kortere. Hvis søjlen skulle blive udtømt, vil du være nødt til at fortsætte fra det samme punkt med en ny RoboCop.

Points: Dette viser dit nuværende pointtal i spillet.



Våbenindikatorer: Du begynder RoboCop vs. Terminator kun bevæbnet med din pistol. Men der er andre våben i spillet, som du kan finde og bruge. Når du samler et nyt våben op, vil den aktuelt valgte våbenindikator ændres til at repræsentere dette våben.

Særlige genstande

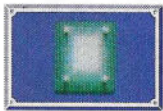
Mange af de genstande, som RoboCop vil finde, vil øge hans chancer for overlevelse. Disse genstande kan findes spredt rundt omkring på de forskellige niveauer, bag vægge og indeni visse objekter eller fjender. Forskellen mellem liv og shut-down kan afhænge af en enkelt Livsforstærker, så lad aldrig noget gå din næse forbi!



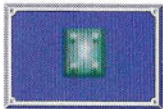
RoboCop-hoved - Hvis du samler et RoboCop-hoved op, får du tildelt et ekstra liv.



Blinkende RoboCop-hoved - Hvis du samler denne genstand op, vil RoboCop blive usårlig, så længe han blinker. Nogle af disse er strategisk placerede i vanskelige, fjendebefængte områder i spillet.



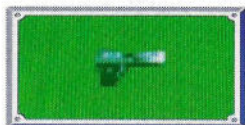
Livsforstærker - RoboCop kan altid bruge en indsprøjtning af energi, og du kan styrke hans livssøjle med et points eller hele vejen til fuld styrke afhængigt af, hvilken type Livsforstærker, som du finder. Selvom du evt. finder mange Livsforstærkere, bør du ikke afhænge af dem, idet RoboCop ellers kan blive fanget i et Terminator-baghold med meget få af hans liv tilbage.



Smartbomber - Disse intelligente våben vil fjerne alle de af RoboCops fjender, som befinder sig på skærmen, så snart RoboCop samler en op.

Våben

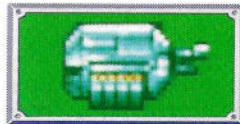
Alle våbnene i RoboCop vs. Terminator er forskellige mht. udseende, skudvidde og styrke. Du vil kunne finde mindst et af disse våben på hvert enkelt niveau i spillet. Men du bør huske på, at disse våben alle er blevet designet med ammunitionskapacitet i baghovedet, hvilket giver RoboCop ubegrænset våbenild.



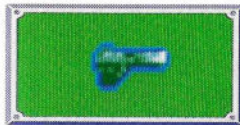
Pistol - Dette er den OCP-regulerede pistol, som blev udstedt til RoboCop, da han først startede hos politikorpset. Pistolen kan holde stillingen imod RoboCops fjender, indtil han er i stand til at finde kraftigere udrustning.



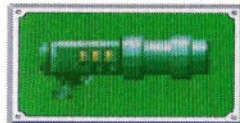
Missilkaster - Dette kraftige våben affyrer missiler i sigtelinje mod alt, som er i vejen for RoboCop. Missilerne er ikke selvstyrende, så du skal være sikker på at sigte godt, før du affyrer et mod en vilkårlig af RoboCops fjender.



ED-209 Gatling-kanon - Du kan samle et af disse massive våben op, når du skyder armen af den ED-209, som du støder på i udkanten af Delta City, og en eller to andre på fremtidige niveauer. Gatling-kanonen affyrer korte salver af panserbrydende granater med høj hastighed.



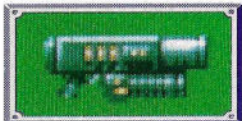
Laserkanon - Laserkanonen udsender en tynd rød laserstråle, når den bruges. Dette våben forårsager kun moderat skade på en terminator på grund af dets præcisionsstråle. Det vil let kunne slå huller igennem alt muligt, men det kræver en hel del overordnet skade for at fælde en terminator.



Søgemissilkaster - Dette teknologiske vidunder er et af de mest anvendelige våben på de højere niveauer, hvor det er vigtigt at holde sig så langt væk fra fjender som overhovedet muligt. Så snart et af dets missiler er blevet affyret, vil det flyve henimod en af RoboCops fjender, uanset hvor denne befinder sig på skærmen. De går ofte under betegnelsen "skyd-og-glem-våben", idet RoboCop kan lade disse missiler sigte for ham.



Plasmagevær - Idet dette våben affyrer en smeltet kugle af næsten ren energi er det som regel i stand til at tilintetgøre fjender og forhindringer med et enkelt skud.



Kombi-våben - Våbenfabrikanterne blev klar over, at den jævne infanterist ville være meget bedre i stand til at forsvare sig selv, hvis han havde adgang til både et kraftigt Plasmagevær og en 40mm

Granatkaster. Baseret på denne opdagelse blev Kombi-våbenet opfundet. Granatkasteren affyrer 40mm granater, som vil blive kastet tilbage af vægge og andre objekter. Du kan bruge dette våben til nemt at tilintetgøre fjender, som befinder sig på et plateau højere oppe, hvis du skyder nedefra. Når RoboCop affyrer dette våben, vil han have mulighed for at affyre begge type projektiler, og det er unødvendigt for ham at skifte våben til dette formål. Tryk på Y-knappen for at affyre Plasmageværet og Z-knappen for at affyre en granat.

"Så er det din tur, din lede ka'l"

Nu ved du alt om de grundlæggende regler i RoboCop vs. Terminator, men du vil ikke kunne ende spillet, medmindre du udvikler et par overlevelseshæder. Du vil også være nødt til at finde på måder for, hvordan du kan nå til de sidste niveauer med så mange liv og våben, som du kan finde. Her er et par gode råd, som kan hjælpe dig med at klare dig i det voldsomme angreb:

- Du kan gå bagved visse vægge og objekter for at finde energiforstærkere. Bare fordi de ser ud til at være massive, betyder ikke, at de er det.
- RoboCop får lidt tid til at genoplade efter hvert niveau, så hvis du kan overleve til slutningen af et niveau selv med et minimum af Livspoints, vil du starte på en frisk på det næste niveau.
- Mange af våbnene er i stand til at gå igennem på den anden side af vægge og platforme for at skyde fjender, som befinder sig her. Hvis du kan overvinde fjender tidligt, før de begynder at blokere dine fremskridt, kan du spare et stort antal livspoints.
- På niveauet for Delta City-konstruktionen skal du skyde op i luften, så snart du ser en bjælke falde nedad, hvorved du kan beskytte dig selv ved at knække den i to.

- Kig grundigt på niveauskærmen. Mange af de overhængende kabler falder sammen med baggrunden, men du er nødt til at bruge dem!

- Du kan åbne kasserne på niveauet for Delta City-konstruktionen og andre objekter på OCP-niveauet ved at skyde på dem et par gange. Mange energiforstærkere kan findes på denne måde.

- Det er ikke altid en god idé at samle alle de våben op, som du finder. Nogle våben er mere passende til bestemte situationer end andre.

- Pas på Robotedderkopper i fremtiden! De kaster bomber efter RoboCop, hvis han kommer for tæt på.

- Terminators er indrettet til at kunne modstå et stort omfang af beskadigelse, så der kræves mere end et pletskud fra et våben for at tilintetgøre dem. De fleste er også kloge nok til at følge efter dig, hvor du end går hen. Så SE DIG FOR!

- Skyd den blå energikugle for at sætte den stråle, som de udsender, ud af funktion.

- I Terminator Fabrikationshallen er nogle af disse terminators tæt på at være færdigproducerede og vil springe på RoboCop, når han går forbi. Så pas på.

"Tack för gott samarbete."

BÖRJA SPELA

Börja med att sticka in kassetten "RoboCop vs. The Terminator" i systemenheten till din Super Nintendo Entertainment System® och för därefter sedan strömbrytaren till läget "ON". Tryck upprepade gånger på STARTKNAPPEN för att hoppa över de olika introduktionsskärmarna och gå till valskärmen (Options). Du ställer in de olika spelparametrarna genom att med D-KONTROLLEN förflytta markören (i form av ett RoboCop-huvud) till de olika alternativen och markera dessa (se avsnittet "Styr RoboCop").

"Problem..."

I en nära framtid smälter RoboCops och Terminators världar samman. Maskinerna styr Jorden under Skynets överinseende. Som RoboCop måste du i denna möjliga framtid rädda mänskligheten genom att förstöra Skynets superdator.

Cyberdyne Systems vann nyligen det mycket värdefulla kontraktet att utveckla försvarssystemet Skynet åt SAC-NORAD. I brist på bättre idéer beslöt Cyberdynes forskare att det bästa sättet att utveckla superdatorn var att använda RoboCops neurala nätverk som modell. RoboCop var ju den enda lyckade länken mellan ett mänskligt, centralt nervsystem och en dator. I och med detta blev RoboCop ofrivilligt Skynets länk till global dominans. I årtal övervakade Skynet mänskligheten efter bästa förmåga, men vann med tiden självmedvetenhet och drog sig till slutsatsen att mänskligheten betjänades bäst genom att dödas. Som en logisk följd av detta

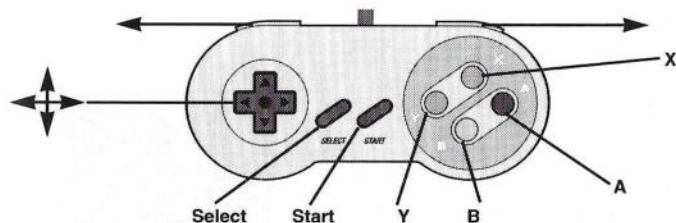
56...

beslut började Skynet iscensätta sin plan att utplåna allt mänskligt liv. Det fanns nästan inget försvar mot Skynets inledande attacker, så större delen av den mänskliga civilisationen förstördes på mycket kort tid.

Styr RoboCop

Styrplattans funktioner

D-KONTROLLEN

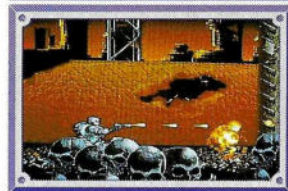


- Rikta RoboCops vapen genom att trycka i vilken som helst av de åtta riktningarna.

- Gå med RoboCop till vänster eller höger eller glid längs de hängande linorna i samma riktningar genom att trycka på D-KONTROLL VÄNSTER/HÖGER.

- Klättra upp på stegar och grip tag i hängande linor genom att trycka på D-KONTROLL UPP.

- Klättra ned på stegar och ducka genom att trycka på D-KONTROLL NED.



...57

- Under flygning sker förflyttning framåt med D-KONTROLL UPP och bakåt med D-KONTROLL NED.

- Under flygning svänger du vänster eller höger med D-KONTROLL VÄNSTER/HÖGER.

STARTKNAPPEN

- Tryck för att ta paus i spelet eller återuppta det.

A-KNAPPEN

- Tryck på denna knapp för att ändra mellan de två tillgängliga vapnen.

Y-KNAPPEN

- Avfyra RoboCops vapen.

- Om knappen hålls nedtryckt medan RoboCop står stilla och du pekar i en riktning med D-KONTROLLEN kommer RoboCop att stå kvar och avfyra sina vapen i den valda riktningen.



B-KNAPPEN

- Hoppa genom att trycka på denna knapp.



Lösenord

Spelet RoboCop vs. The Terminator kommer att ge dig lösenord, så att du kan spara din spelposition. Lösenord kommer att visas på skärmbilden när RoboCop

förlorat samtliga liv. Du får olika lösenord beroende på vilka sektioner i spelet du klarat av. Om du har ett lösenord och vill

fortsätta ett spel med hjälp av detta väljer du "PASSWORD" på titelskärmen, genom att med D-KONTROLL UPP/NED förflytta markören. Skriv sedan in den första bokstaven i lösenordet genom att trycka på D-KONTROLL UPP/NED till dess att rätt bokstav visas. Flytta markören till en annan bokstav med D-KONTROLL

VÄNSTER/HÖGER. När du skrivit in hela lösenordet trycker du på STARTKNAPPEN. Spelet återupptas vid den punkt du gavs lösenordet.



Life Bar (Livsmätare): Längden på stapeln anger hur mycket skada RoboCop kan ta emot och fortfarande vara funktionsduglig. Varje gång du vidrör en fiende eller träffas av ett vapen eller andra dödliga föremål krymper stapeln. Om den helt försvinner måste du fortsätta från samma position med en ny RoboCop, om du har någon. Om inte är spelet slut.

Score (Poäng): Här anges din aktuella poängsumma.

Weapon indicators (Vapenindikatorer): Du börjar spelet beväpnad enbart med din pistol. De finns åtta andra vapen i spelet som du kan använda om du hittar dem. När du plockar upp ett nytt vapen ändras indikatorn för aktuellt vapen till det nya vapnet.

Speciella föremål

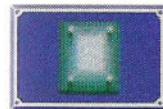
Många av de föremål som RoboCop hittar ökar hans möjligheter till överlevnad. Dessa föremål finns utspridda i hela spelet, bakom väggar eller inuti vissa objekt och fiender. En enda energitablett (Life Booster) kan utgöra skillnaden mellan liv och död, så roffa åt dig allt du kan.



RoboCop-huvud — plocka upp detta och få ett extraliv.



Blinkande RoboCop-huvud — plocka upp detta för att få RoboCop att bli osårbar under den tid han blinkar. Vissa av dessa är strategiskt utplacerade i tuffa och fiendefyllda områden.



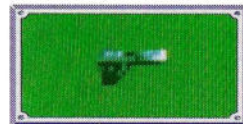
Energitabletter — RoboCop har alltid användning för extra energi, och du kan öka stapelns storlek i livsmätaren med en enhet eller maximera den, beroende på vilken typ av energitablett du hittar. Även om du kan hitta många av dessa ska du försöka undvika att bli beroende av dem, eftersom detta kan leda till att RoboCop fångas i ett Terminator-bakhåll med lite livsenergi kvar.



Smarta bomber — intelligenta vapen som vid upplockning slår ut samtliga fiender på skärmen.

Vapen

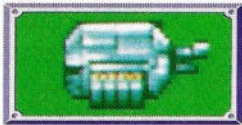
De olika vapnen i RoboCop vs. The Terminator varierar i utseende samt vad gäller effektiv aktionsradie och eldkraft. Du kan hitta minst ett av dessa vapen på varje nivå i spelet. Kom ihåg att dessa vapen konstruerats med ammunitionskapacitet som främsta mål, vilket ger RoboCop obegränsad tilldelning.



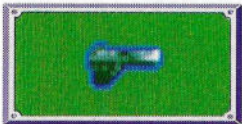
Pistol — Detta är det standardvapen som RoboCop fick när han först tog anställning i kåren. Denna pistol är tillräcklig mot fiender till dess att han kan hitta kraftigare beväpning.



Raketavfyrare — Detta tunga vapen avfyrar raketer rakt fram. Dessa raketer saknar styrning så du måste sikta noga innan du skjuter mot en av RoboCops fiender.



ED-209 Gatling-kanon — Du kan plocka upp ett av dessa massiva vapen efter att du sprängt bort armen på den ED-209 du stöter på i slutet av nivån Delta City, plus en och annan längre fram. Kanonen avfyrar korta eldskurar med höghastighetsgående, pansarbrytande granater.



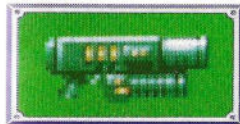
Laserpistol — Laserpistolen avger en smal röd laserstråle när den används. Detta vapen orsakar inga större skador på en Terminator, i och med att strålen är hårfin. Den penetrerar allting, men det krävs mycket innan en Terminator kan stoppas.



Robotavfyrare — Detta teknologiska underverk är ett av de mest användbara vapnen på de högre nivåerna, där det är av stor vikt att hålla sig så långt bort från fiender som möjligt. När en av dessa målsökande robotar avfyrats flyger den mot en av RoboCops fiender på skärmen, oavsett var denne befinner sig. Dessa vapen kallas ofta "Skjut bara en gång-vapen". RoboCop kan låta dessa vapen sikta automatiskt.



Plasmagevär — Dessa avlossar smälta klot av nästen helt ren energi, och ett skott räcker i regel till för att eliminera fiender och hinder.



Kombinationsvapen

Vapentillverkare insåg att medelmåttiga skyttar skulle kunna försvara sig så mycket bättre om de hade direkt tillgång till både ett plasmagevär och en 40mm granatkastare. Ur denna insikt framkom detta kombinationsvapen. Granatkastaren avlossar 40mm granater som studsar på väggar och andra objekt. Du kan använda detta för att komma åt fiender på plattformar längre upp. När RoboCop avfyrar detta vapen kan han välja mellan en granat och ett plasmaklot utan att behöva byta vapen. Skjut ett plasmaklot med Y-KNAPPEN och kasta en granat med Z-KNAPPEN.

"Ditt drag..."

Nu vet du allt om grunderna i RoboCop vs. The Terminator, men du kommer inte att kunna avsluta spelet förrän du finputsat din taktik och överlevnadsstrategi. Du måste även hitta sätt att ta dig till de avslutande nivåerna med så många liv och vapen som möjligt i behåll. Vi ger dig några råd på vägen...

- Du kan gå bakom vissa väggar och objekt för att hitta energitabletten. Saker och ting kan verka solida, men skenet kan bedra.
- RoboCop får tid på sig att ladda om energi efter varje nivå. Om du kan överleva till slutet av en nivå med ett minimum av livsenergi kommer du att starta fulladdad på nästa nivå.
- Många av vapnen kan nå bortom väggar och plattformar, så att du tidigt kan skjuta fiender på andra sidan. Om du kan komma åt dessa fiender i tid, innan de kan blockera din framfart, sparar du stora mängder livsenergi.
- På nivån Delta City Construction måste du skjuta mot den fallande balken så att den delas i två bitar innan den träffar dig.
- Studera nivåskärmarna noga. Många av de hängande linorna smälter in i terrängen, men du kommer att behöva dem.

- Du kan öppna lådorna på nivån Delta City Construction och andra objekt på nivån OCP genom att skjuta ett par skott mot dem. Du kan hitta många energitabletter på detta sätt

- Det är inte alltid en god idé att plocka upp alla vapen du hittar. Vissa vapen är mycket mer lämpade för olika situationer än andra.

- Se upp för de framtida spindeldroiderna! De kastar bomber på RoboCop om han kommer för nära.

- En Terminator är konstruerad till att vara mycket stryktålig, det krävs mer än en träff av ett vapen för att den ska utplånas. De flesta är också intelligenta nog att följa dig vart du än går, så var FÖRSIKTIG!

- Skjut de blå energikloten så att du deaktiverar den stråle de sänder.

- I de kammare där Terminators skapas är vissa av dem så nära fullbordan att de kan attackera RoboCop när han passerar. Varning utfärdas.

"Kiitoksia yhteistyistä."

Aloitus

Aloittaaksesi pelin pane RoboCop vs. The Terminator pelin kasetti Super Nintendo Entertainment System (R) järjestelmään ja laita virta päälle. Paina START näppäintä päästäksesi kunkin tekijäruudun ohi ja siirtyäksesi vaihtoehtoruutuun. Sinun on käytettävä ohjauslaippaa asettaaksesi pelin vaihtoehdot siirtämällä pientä RoboCopin päätä ja valitsemalla halutut asetukset. (Katso kohtaa 'RoboCopin ohjaaminen'.)

"Ikävyyksiä etsimässä."

Lähitulevaisuudessa RoboCopin ja Terminaattorin maailmat sulautuvat yhteen todellisuuteen. Koneet hallitsevat maapalloa ja Skynet on ylimpänä. Sinun, RoboCopin osassa, on pelastettava ihmiskunta tuhoamalla Skynetin super tietokone tässä mahdollisessa tulevaisuudessa.

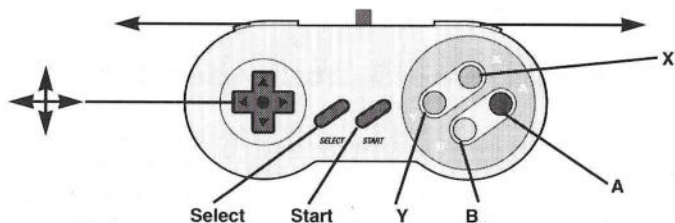
Cyberdyne Systems sai hiljakkoin tärkeän sopimuksen kehittää Skynet puolustusjärjestelmää strategista ilman herruutta ja alueellisen ilmanpuolustuksen valtakunnallista järjestöä varten (SAC-NORAD). Kun eivät keksineet muuta, Cyberdynen tiedemiehet päättävät, että paras tapa kehittää super tietokonetta on muovata se RoboCopin hermoverkostojen mukaan. RoboCop on ollut ainoa onnistunut ihmisen keskushermoston ja tietokoneen yhteensovitus. Vasten tahtoaan RoboCopista tulee Skynetin yhdysside maailmanlaajuiseen ylivaltaan. Vuosikautia Skynet valvoo ihmiskuntaa parhaan kykynsä mukaan. Lopulta Skynet tulee tietoiseksi itsestään ja päättää, että paras tapa palvella ihmiskuntaa olisi tuhota se. Vieden tämän päätöksen loogiseen

loppuunsa Skynet toteuttaa suunnitelmansa hävittää ihmiselämä perin pohjin. Skynetin ensimmäisiä hyökkäyksiä vastaan löytyy vain vähän vastarintaa ja suurin osa ihmisen sivistystä tuhoutuu melkein silmänräpäyksessä.

RoboCopin ohjaaminen

Ohjaimen toiminta

Ohjauslaippa



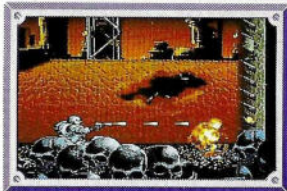
- Paina mihin tahansa kahdeksasta suunnasta tähdätäksesi

RoboCopin aseeseen.

- Paina OIKEAA ja VASENTA siirtääksesi RoboCopia oikealle tai vasemmalle tai liu'uttaaksesi RoboCopia ilmajohtoja pitkin noihin suuntiin.

- Paina YLÖS kiivetäksesi tikkaita pitkin ja tarttuaksesi ilmajohtoihin, jotta voit liikkua käsi käden yli niillä.

- Paina ALAS laskeutuaksesi tikkaita alas ja väistääksesi. * Lentäessäsi paina YLÖS liikkuaaksesi eteenpäin ja ALAS liikkuaaksesi taaksepäin.



- Lentäessäsi paina OIKEAA ja VASENTA kääntyäksesi noihin suuntiin.

Start Näppäin

- Paina tauottaaksesi peliä ja uudelleen jatkaaksesi peliä.

A Näppäin

- Vaihtelee kahden käytettävissä olevan aseeseen välillä.

Y Näppäin

- Laukaisee RoboCopin aseeseen.
- Jos tätä näppäintä painetaan ja pidetään alaspainettuna, kun RoboCop ei liiku, ja sitten ohjauslaippa suunnataan johonkin suuntaan, näppäimen yhä ollessa alaspainettuna, RoboCop seisoo paikallaan ja laukaisee aseensa mihin tahansa valitsemaasi suuntaan.



B Näppäin

- * Paina hypätäksesi.



Salasanat

RoboCop vs. The Terminator pelissä saat salasanat tallentaaksesi paikkasi pelissä. Salasanat näkyvät ruudussa RoboCopin menetettyä kaikki elämänsä. Saat eri

salasanoja tällä kertaa riippuen siitä, mitä pelin osia olet suorittanut loppuun. Jos sinulla on salasana ja haluaisit jatkaa peliä, valitse ensin PASSWORD vaihtoehto otsikoiden sivulta siirtämällä pientä RoboCopin päätä YLÖS tai ALAS ohjauslaipalla. Sitten valitse salasanan ensimmäinen kirjain painamalla YLÖS tai ALAS ohjauslaipalla, kunnes oikea kirjain ilmestyy. Paina OIKEAA tai VASENTA ohjauslaipalla siirtääksesi kursorin toiseen kirjaimeen. Kirjoitettua oikean salasanan paina START näppäintä jatkaaksesi peliä.



Elämän juova: Elämän juovan pituudesta näkyy, kuinka paljon vahinkoa RoboCop voi kärsiä, ennen kuin hän parantumattomasti saa toimintahäiriöitä. Joka kerta kun kosketat vihollista, tai aseiden tulitus ja muut kuolettavat esteet osuvat sinuun, elämän juova lyhenee. Jos juova häviää, sinun on jatkettava samalta kohdalta uudella RoboCopilla.

Pisteet: Tästä näkyy nykyinen pistetilanteesi pelissä.



Aseen osoittimet: Aloitat RoboCop vs. The Terminator pelin aseistautuneena vain pistoolillasi. Mutta pelissä on kahdeksan muuta asetta, joita voit löytää ja käyttää. Milloin tahansa kun poimit uuden ase, sillä hetkellä valitun ase, osoitin muuttuu edustamaan tätä asetta.

Erityisiä esineitä

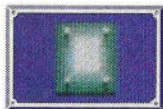
Monet RoboCopin löytämät esineet lisäävät hänen mahdollisuuksia säilyä hengissä. Näitä tavaroita voi löytää sieltä täältä ympäri tasoa, seinien takaa, ja tiettyjen tavaroiden ja vihollisten sisältä. Elämän ja lopun välinen ero saattaa johtua yhdestä ainoasta elämän tehostimesta, joten älä koskaan päästä mitään käsistäsi!



RoboCopin pää - kerää RoboCopin pää ja saat ylimääräisen elämän.



Vilkkuva RoboCopin pää - kerää tämä ja RoboCop on haavoittumaton niin kauan kuin hän vilkkuu. Jotkut niistä on strategisesti sijoitettu vaikeille, vihollisen hallitsemille pelin alueille.



Elämän tehostimia - RoboCop on aina lisäenergian tarpeessa ja voit jatkaa hänen elämän juovaansa yhdellä pinnalla tai aivan täyteen tehoon löytämästäsi tehostimesta riippuen. Vaikka saatat löytää monia tehostimia, sinun ei kannata olla niistä riipuvainen, sillä



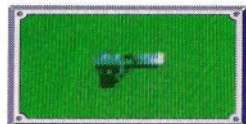
RoboCop saattaa joutua Terminaattorin väijytyksen alaiseksi, kun hänellä ei ole paljoakaan elämää jäljellä.



Smart pommit - nämä älykkäät aseet poistavat kaikki ruudussa olevat RoboCopin viholliset heti RoboCopin poimittua sen.

Aseet

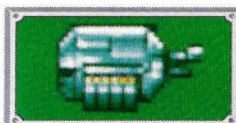
Jokaisen RoboCop vs. The Terminator pelin aseiden ulkonäkö, kantama ja voima vaihtelee. Löydät vähintään yhden aseiden kultakin pelin tasolta. Muista kuitenkin, että kaikki nämä aseet on suunniteltu ammuskapasiteetti huomioiden, jotta RoboCop voi tulittaa rajoittamattomasti.



Pistooli - Tämä on OCP:n sääntöjen mukainen pistooli, minkä RoboCop sai liittyessään poliisikuntaan. Tämä pistooli voi pitää puolensa RoboCopin vihollisia vastaan, kunnes hän pystyy löytämään tehokkaampia aseita.



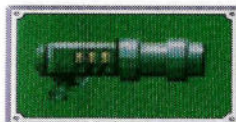
Ohjuksen heitin - Tällä suuritehoisella aseella ammutaan tähtäyslinja (LOS) ohjuksia kohti mitä tahansa, mikä on RoboCopin tiellä. Ohjukset eivät ole ohjattuja, joten sinun on huolehdittava siitä, että tähtääät hyvin, ennen kuin lähetät ohjuksen ketä tahansa RoboCopin vihollista kohti.



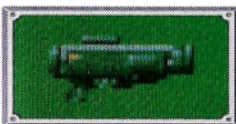
ED-209 Gatling tykki - Voit poimia yhden näitä valtavia aseita räjäyttäessäsi Delta Cityn lopussa kohtaamasi ED-209:n käsivarren, ja pari muuta tulevilla tasoilla. Gatling tykki ampuu lyhyitä sarjoja nopeita, panssarin lävistäviä ammuksia.



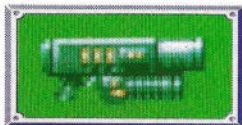
Laser-tykki - Laser-tykki lähettää hienon punaisen lasersäteen, kun sitä käytetään. Tämä ase vaurioittaa terminaattoreita vain kohtalaisesti pikkuruisen säteensä johdosta. Se tekee reikiä helposti mihin tahansa, mutta terminaattorin nurin iskemiseen kaiken kaikkiaan tarvitaan paljon enemmän.



Itseohjautuvan ohjuksen heitin - Tämä teknologian ihme on yksi hyödyllisimpiä aseita ylemmillä tasoilla, jolloin on tärkeää pysyä mahdollisimman kaukana vihollisista. Heti kun yksi näitä itseohjautuvia ohjuksia on laukaistu, se lentää RoboCopin vihollista kohti, olkoonpa se sitten missä tahansa kohtaa ruutua. Näitä on usein kutsuttu 'laukaise ja unohda' aseiksi, ja RoboCop voikin antaa näiden ohjuksien tehdä kaiken tähtäämisen puolestaan.



Plasma kivääri - Laukaisten melkein pelkkää energiaa olevan sulan pallon, tämä ase tavallisesti pystyy eliminoimaan vihollisia ja esteitä yhdellä laukauksella.



Comba ase - Aseen tekijät ymmärsivät, että tavallinen sotamies pystyisi paljon paremmin suojelemaan itseään, jos hänellä olisi välittömästi käytettävissään sekä suuritehoinen Plasma kivääri

että 40mm kranaatin heitin. Tämän oivalluksen seurauksena syntyi Combo ase. Kranaatin heitin ampuu 40mm kranaatteja, jotka kimmahtavat seinistä ja muista kohteista. Voit käyttää tätä asetta tuhotaksesi helposti korkeammalla tasanteella olevia vihollisia alapuolelta. Laukaistessaan tämän aseensa RoboCop voi vaihtoehtoisesti ampua jommankumman ammuksen, ja hänen ei tarvitse vaihtaa asetta niin tehdykseen. Paina Y näppäintä laukaistaksesi Plasma kivääriä ja Z näppäintä laukaistaksesi kranaatin.

"Sinun vuorosi, kaveri."

Nyt tiedät kaikki perusasiat, mitkä on tiedettävä RoboCop vs. The Terminator pelistä, mutta et pääse pelin loppuun, ellet kehitä muutamia strategioita hengissä pysymiseksi. Sinun on myös löydettävä keinoja selvittää viimeisille tasoille mahdollisimman monta elämää ja asetta mukana. Tässä on muutamia vihjeitä auttamaan sinua, jotta menestyisit hyökkäyksessäsi:

* Voit kävellä joittenkin seinien ja kohteiden taakse ja löytää voiman tehostimia. Vaikka ne näyttävätkin kiinteitä, ne eivät välttämättä olekaan sellaisia.

* RoboCopille annetaan aikaa uudelleen lataukseen joka tason jälkeen, joten jos voit kestää tason loppuun edes minimillä elämän pistemäärällä, aloitat tuoreeltaan seuraavalla tasolla.

* Monet aseet voivat ulottua seinien ja tasanteiden toiselle puolelle ampuaksesi siellä olevia vihollisia. Jos voit voittaa vihollisia varhaisessa vaiheessa, ennen kuin ne tukkivat edistymisesi, voit säästää runsaasti elämän pisteitä.

* Delta Cityn rakennustasolla ammu ilmaa heti, kun näet palkin putoavan halkaistaksesi sen kahtia suojellaksesi itseäsi.

* Katso tason ruutua huolellisesti. Monet pään yläpuolella olevat johdot sulautuvat maastoon, mutta sinun tarvitsee käyttää niitä!

* Voit avata Delta Cityn rakennustasolla olevat laatikot ja OCP tasolla olevia muita kohteita ampumalla niitä muutaman kerran. Monia voiman tehostimia löytyy näin.

* Jokaikaisen löytämäsi aseensa poimiminen ei ole aina hyväksi. Toiset aseet sopivat paljon paremmin tiettyihin tilanteisiin kuin toiset.

* Varo hämähäkki-droideja tulevaisuudessa! Ne heittävät RoboCopia pommeilla, jos hän menee liian lähelle.

* Terminaattorit on rakennettu kestävämmän massiivisesti vahinkoa, joten niiden tuhoamiseen tarvitaan enemmän kuin yksi osama. Useimmat ovat myös tarpeeksi älykkäitä seuraamaan sinua, minne tahansa sinä menet. Joten VARO!

* Ammu sinisiä energiapalloja vaurioittaaksesi niiden lähettämän säteen.

* Terminaattoreiden kehityskammioissa jotkut terminaattorit ovat melkein valmiita ja ne hyppäävät RoboCopin kimppuun hänen kulkiessa ohi, joten ole varovainen.

INTERPLAY CREDITS

EXECUTIVE PRODUCER	BRIAN FARGO
PRODUCER	ALAN PAVLUSH
LEAD PROGRAMMER	MICHAEL W. STRAGEY
PROGRAMMERS	DOUGLAS NONAST MATTHEW FINLEY
DESIGN	JASON FERRIS
ADDITIONAL DESIGN	MICHAEL W. STRAGEY ALAN PAVLUSH
ART DIRECTOR	TODD J. CAMASTA
ARTWORK	JASON MAGNESS EDDIE RAINWATER SCOTT MATTHEWS CHERYL AUSTIN ARLENE SOVERS CHARLES WEIDMAN
DIRECTOR OF QUALITY ASSURANCE	KERRY GARRISON
ASSISTANT QA DIRECTOR	RODNEY RELOSA
QUALITY ASSURANCE	RAFAEL GOODMAN CHRIS TREMMEL FLOYD GRUSE DEAN SCHULTE BILL CHURCH NATHAN JOHNSON
SOUND DIRECTOR BY SCULPTURED SOFTWARE	
SOUND AND MUSIC	SAM POWELL ANTHONY SHIELDS
MANUAL EDITOR/WRITER	FEARFUL URGHART

VIRGIN CREDITS

EXECUTIVE PRODUCER	NEIL YOUNG
PRODUCER	SCOTT QUOKETT
QUALITY ASSURANCE	MIKE MCDAUL BLIAN SHAHEER PAUL MOORE ERIK HARGHMAN DAVID FRIES
MANUAL WRITTEN BY	RUSS CEDDOLA
MANUAL PRODUCED AND EDITED BY	LISA MARCINKO
SPECIAL THANKS TO RAND MARLIS AND RUTH SALISBURY OF C.L.C. SHEILA MCPHEW AT ORION PICTURES AND ROBIN KAUSCH	

GAMES PLAYER CHARTER

- Avoid playing when tired. Play for no more than one hour at a time
 - Sit well away from the screen, preferably no closer than ten feet
 - Play games in well lit areas
 - Reduce the brightness of the screen to darken the contrast
 - Use as small a screen as possible
- These tips will help you enjoy your games playing more and maximise your performance.

Only 1500 people in the United Kingdom are photosensitive epileptics (sensitive to flickering lights). These are the only people who may develop an epileptic reaction to playing computer and video games.

REMEMBER, COMPUTER & VIDEO GAMES ARE FUN.

Issued by the European Leisure Software Publishers Association, Station Road, Offenham, Nr Evesham, Worcestershire. WR11 5LW

CUSTOMER SERVICES

Write to: Customer Support, Interplay Productions Ltd, 71 Milton Park, Abingdon, Oxon OX14 4RR

Limited Warranty

If within the first ninety days of purchase you have any problems with the product please return it to the retailer. After ninety days you may return the software program to Interplay Productions provided the fault is not due to normal wear and tear and Interplay will mail a replacement to you. To receive a replacement you should enclose the defective medium (including the original product label) in protective packaging accompanied by

- 1) a cheque or money order for £10 sterling (to cover postage & packaging),
- 2) a brief statement describing the defect,
- 3) the original receipt or address of the retailer and
- 4) your return address

Registered mail is recommend for returns

Please send to:

Warranty replacements,
Interplay Productions Limited, 71 Milton Park, Abingdon, Oxon OX14 4RR, England.

Copying prohibited

This software product is copyrighted and all rights are reserved by Interplay Productions. This product is protected by the copyright laws that pertain to computer software. This does not mean you can make unlimited copies. It is illegal to sell, give or otherwise distributed a copy to another person.

Notice

Interplay Productions reserves the right to make modifications or improvements to the product described in this manual at any time and without notice.

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposant à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.