

# ROBOCOD

## TOP SECRET

### BRIEFING DOSSIER

#### READ AND THEN DESTROY

TO: James Pond  
CODENAME: RoboCod  
SECTION: Oceania 007  
FROM: "F"  
SECTION: F.I.S.H headquarters  
DATE: 23.12.92  
Pond

Dr. Maybe is back! We have learned from Washington and the Kremlin that he has taken over the Central Toy Factory at the North Pole and has sabotaged an unknown number of toys disguised as penguins with tiny but lethal explosive charges. If they are not diffused within 48 hours they will be distributed throughout the globe and wreak havoc over Christmas.

Your mission is tough but straightforward. Infiltrate the factory and render the penguins safe.

Here are your mission assignments. They include all of the information we've been able to get from our spies inside the factories. Remember, we don't have the keys to each factory, but when you rescue the toys in one, Maybe's short circuited security system unlocks the next door for you!

We have been informed that there is a factory section, hidden on the blueprint plans of the castle. We can give you no information of its whereabouts, but this section must be found to fully complete your mission.

You will need your new RoboCod Expandosuit to aid you in your mission, so dust it off and grease it up!

GOOD LUCK!

"F"

#### RESCUE MISSION ONE: A SPORT TO CATCH A MACKEREL!

Jump over ping-pong bats and volleyballs, then stretch high above giant boxing gloves and golf clubs to clobber Dr. Maybe's servants of destruction. If you're lucky enough to find an aeroplane, just jump in the cockpit to fly! Our spies tell us that this is where Maybe has hidden one of the sets of wing attachments for your Expandosuit.

#### RESCUE MISSION TWO: CUDDLY, CUTE AND CANNON-TANKEROUS!

Rescue sinister stuffed bears and horrified hippos before Dr. Maybe devours them! Collect points and extra lives on this level to stock up for the lean times ahead. Jump in the cannons then push the joystick Up to get a boost to the top!

#### RESCUE MISSION THREE: P, PICK UP A PENGUIN!

All the World's holiday cakes, sweets and biscuits are made here in Santa's confectionery factory. Battle half baked cherry pie soldiers and Maybe's mutant caterpillars to make the sour sweets edible again. If Barber Pole exits aren't getting you anywhere, look for secret pits and tunnels!

#### RESCUE MISSION FOUR: CRAZY CARS AND CRANKING COGS!

Model trains, hungry cars, and crazed wind up dolls chase you through the ins and outs of the mechanical toy factory! Remember, Dr. Maybe has a screw loose so stay on the tips of your fins! Use the dolls and small trains to bounce up to the goodies out of reach.

#### RESCUE MISSION FIVE: BUBBLES AND BATHTUBS!

There's only one way to rescue the toys made especially for bathtime - in the bathtub. Bump the very first mystery block you see and a tub pops out for you to use. Push the joystick Up to jump in, then fly up. Be sure to check near the bottom for Golden Ankhs (extra lives) - you're constantly moving so pay close attention!

#### RESCUE MISSION SIX: BATTY BOARD GAMES!

Vicious chess pieces and foul dominoes abound in the board games factory. Defeat legions of snakes and climb high ladders to rescue hostage toys from the hands of Dr. Maybe. Use your super stretchability to reach secret rooms and rescue unhappy toys hidden among the cards and dominoes.

#### RESCUE MISSION SEVEN: CASTLE CASTELLATIONS!

Run across blocks and escape angry flowers to get over the obstacles outside the castle. Leap on castle window sills to reach the top of the castle and save the toys! Flowers only attack when you get too close, so try to stay as far away from them as you can!

## RESCUE MISSION EIGHT: MUSIC MAESTRO PLEASE!

Stereo systems, paintbrushes and typewriters were never as unfriendly as this! Work your way through this factory of the arts and don't waste time. When you're running on sheet music, tease enemies forward before jumping to the next bar.

## RESCUE MISSION NINE: BIG TOP, BIG HOP!

Big tops and clowns turn into big problems and frowns in Dr. Maybe's circus! Get shot out of a cannon into adventure while collecting all you can. You're almost ready to confront Dr. Maybe! We were not able to obtain any secret information about this factory, so you'll have to complete this mission on your own.

Good luck RoboCod.

## CONTROLS

RoboCod, we realise that your Expandosuit will take some getting used to, so we've compiled this short list of instructions to help you adjust quickly.

**MOVING AROUND** To move around, use your joystick to move Left or Right, push Up to jump and bounce around.

**STRETCH YOURSELF** Press Fire to stretch up. If you extend to a ledge, release Fire to grab it - your body automatically snaps up! Then Joystick Right or Left to move sideways. To drop down, pull the joystick Down. If one of Maybe's Meanies bites your tail while you're stretching, you'll snap back down, so time your stretching carefully (for long distance stretching, try wiping out meanies around you before you begin stretching).

**MASH MAYBE'S MEANIES** To land on a Meanie, push the joystick Up to jump up and Right or Left to position yourself over them. Pull the joystick Down in mid-air to compress RoboCod and mash the Meanie when you land on it. Some Meanies only need one hit, others take more hits before they disappear. Push the joystick Up in mid-air as you land on a Meanie for an extra high rebound.

**LOOK AROUND** To see the area directly below you, pull the joystick Down while pressing Fire. To get a wider view of the area below you, pull Down while pressing Fire, then move the joystick Right and Left.

## WHAT YOU SEE

Each factory is guarded by Dr. Maybe's el-cheapo security system. Why so cheap? Because it doesn't work in the frozen wasteland of the Arctic. The system has short circuited, allowing you to pass freely from one factory to the next, but only in the order from the ground up. Explore the castle roof tops - you may find some very interesting nooks and crannies!

**BARBER POLE EXITS** To exit most rooms, walk to the Barber Pole Exit when it's flashing. Sometimes you have to collect all penguin bombs in a room before the exit flashes, sometimes you won't (in a secret bonus room, for instance, the exits are always flashing.)

**BONUS BLOCK** Bump these blocks from underneath and collect the surprises inside for extra points. Watch out for the black bottles of poison.

**REMAINING CHANCES** RoboCod in the corner of your screen tells you how many chances you have left to finish the game. In one hand, RoboCod counts down your chances to catch Dr. Maybe. In the other hand, he holds batteries for the Expandosuit. Each time one of Dr. Maybe's Meanies touches you, one battery is lost. When you're out of batteries, the suit quits working and you lose a chance. Stock up on batteries by collecting stars. You have a maximum of four lives and five batteries.

**PENGUIN BOMBS** Dr. Maybe's bombs have been disguised as penguins to hinder your rescue attempts. There are anywhere from two to five penguin bombs per level and you must deactivate all bombs before the Barber Shop Exits start to flash. There are no penguin bombs in bonus rooms.

## HIDDEN TREASURES

**POWER STARS** Pick up Power stars for extra Expandosuit batteries.

**BULLET-PROOF** Dr. Maybe has scattered suits of armour around different areas of the ARMOUR factory. When you discover a suit of armour, pick it up for protection.

**WING ATTACHMENTS** Before our scientists could attach your wings, Maybe's Meanies stole them and took them to different places around the factory. When you pick them up, wiggle the joystick Up/Down to fly, and Left or Right to move sideways.

**GOLDEN ANKHS** Pick up a Golden Ankh for an extra life.

**UMBRELLAS** When you fall, you fall fast and hard - that's the price you pay for wearing a ton of steel. Pick up umbrellas you find along the way to slow any falls you have. To manoeuvre in midfall, just move the joystick Right or Left.

## LOADING INSTRUCTIONS

### Amiga

Insert the disk into the drive and switch on your computer. The game will load and run automatically.

### PC and Compatibles

#### PC Installation...

(1) Change to the drive containing RoboCod disk, E.G. if it is in the A drive type A: [ENTER], if in the B drive type B: [ENTER]. The prompt will change.

(2) Type INSTALL C:\ROBOCOD. The C: tells the install program which drive is the target, change this if required. The \ROBOCOD specifies the path, this again may be changed to suit your requirements.

Running...

(1) Change directory to where you have installed RoboCod, E.G. if you have installed it in \ROBOCOD type CD\ROBOCOD

(2) Type ROBOCOD to start the program.

A number of command line options are available.

+S Enables Soundblaster support  
+A Enables Adlib support  
+J Enables Joystick support

Microsoft Windows 3.1 users...

A PIF file has been included for running RoboCod as a full screen DOS application, it will NOT run in a DOS box windowed. The PIF file assumes that RoboCod is installed in C:\ROBOCOD. In addition to this an icon (ROBOCOD.ICO) is provided. RoboCod will run slightly slower under Windows than as a straight DOS session.

NOTE: The CTRL+ESC fastkey is used by RoboCod and has been disabled via the PIF file.

QEMM386 and EMM386 users...

Whilst running a soundblaster card with either QEMM386.SYS or EMM386.SYS (as provided in MS DOS 5.0) a noticeable reduction in sound quality will be apparent.

© 1992 Millenium/Vectordean. All rights reserved. Licensed to Kixx.

# ROBOCOD

## TOP SECRET

### DOSSIER D'INSTRUCTIONS DETRUIRE APRES LECTURE

A: James Pond  
NOM DE CODE: RoboCod  
SECTION: Oceania 007  
DE: "F"  
SECTION: Quartier général F.I.S.H.  
DATE: 23.12.92

Pond

Le Dr Maybe est de retour ! Nous avons appris par Washington et par le Kremlin qu'il a repris l'usine centrale de jouets au Pôle Nord et qu'il a saboté un nombre encore inconnu de jouets déguisés en pingouins qui contiennent des charges explosives infiniment petites mais mortelles. S'ils ne sont pas interceptés dans les 48 heures, ils seront distribués sur toute la surface du globe et feront des ravages pendant la période de Noël.

Votre mission est délicate mais claire. Infiltez-vous dans l'usine et mettez les pingouins en sécurité.

Voici vos instructions de mission. Elles contiennent toutes les informations que nous avons pu obtenir de nos espions à l'intérieur des usines. Rappelez-vous, nous n'avons pas les clés de chaque usine, mais lorsque vous sauverez les jouets dans l'une d'elles, le système de sécurité court-circuité de Maybe vous ouvrira la porte suivante !

Nous avons été informés qu'il y a une section d'usine, cachée sur les plans de tirage du château. Nous ne pouvons pas vous donner de renseignements sur sa situation, mais vous devez trouver cette section pour achever votre mission. Vous aurez besoin de votre nouvelle tenue RoboCod Expandosuit qui vous aidera pendant votre mission, aussi enlevez-en la poussière et graissez-la !

BONNE CHANCE !

"F"

#### MISSION DE SAUVETAGE UN : DU SPORT POUR ATTRAPER UN MAQUEREAU !

Sautez par-dessus des raquettes de ping-pong et des balles de volley, puis étirez-vous pour passer au-dessus de gigantesques gants de boxe et de clubs de golf pour démolir les agents destructeurs du Dr Maybe. Si vous avez assez de chance pour trouver un avion, sautez dans le cockpit ! D'après nos espions,



c'est là que Maybe a caché un des ensembles de fixations d'ailes pour votre Expandosuit.

**MISSION DE SAUVETAGE DEUX : DOUX, MIGNONS ET DANGEREUX !**

Sauvez les ours au sinistre rembourrage et les hippopotames horrifiés avant que le ne les engouloute ! Gagnez des points et des vies supplémentaires à ce niveau en vue de la période difficile qui vous attend. Sauter sur les canons et poussez le joystick vers le haut pour être propulsé en l'air !

**MISSION DE SAUVETAGE TROIS : P, RAMASSER UN PINGUIN !**

Tous les gâteaux, bonbons et biscuits du monde sont fabriqués ici dans l'usine de confiserie de Santa. Battez les soldats des tartes aux cerises à moitié cuites et les chenilles mutantes de Maybe pour pouvoir choisir de nouveau les bonbons acides. Si les sorties marquées par une enseigne de coiffeur ne vous mènent nulle part, cherchez des puits et tunnels secrets !

**MISSION DE SAUVETAGE QUATRE : VOITURES FOLLES ET ROUES D'ENGRENAGE !**

Des trains miniatures, des voitures affamées et des poupées folles vous poursuivent dans tous les coins de l'usine de jouets mécaniques ! Rappelez-vous, le Dr Maybe a une case en moins, aussi restez sur vos gardes ! Utilisez les poupées et les petits trains pour accéder aux tranchées et être hors d'atteinte.

**MISSION DE SAUVETAGE CINQ : BULLES ET BAIGNOIRES !**

Il n'y a qu'une façon de sauver les jouets fabriqués spécialement pour l'heure du bain : c'est de les mettre dans la baignoire. Heurtez le tout premier bloc mystérieux que vous voyez et une baignoire surgit. Poussez le joystick vers le haut pour sauter dedans, puis envolez-vous. Surveillez, dans le bas de l'écran, les anks en or (vies supplémentaires) – vous êtes en perpétuel mouvement, aussi soyez vigilant !

**MISSION DE SAUVETAGE SIX : JEUX DE SOCIÉTÉ COMPLÈTEMENT DINGUES !**

Des pièces de jeux d'échecs malveillantes et des dominos infâmes abondent dans l'usine de jeux de société. Battez les légions de serpents et escaladez des échelles pour sauver des jouets pris en otage par le Dr Maybe. Utilisez votre super-élasticité pour atteindre des salles secrètes et sauver malheureux jouets parmi les cartes et dominos.

**MISSION DE SAUVETAGE SEPT : CONSTELLATIONS DE CHATEAUX !**

Traversez des blocs et échappez à des fleurs en colère pour passer aux obstacles qui se trouvent à l'extérieur du château. Bondissez sur les rebords de fenêtres du château et sauvez les jouets ! Les fleurs n'attaquent que si vous approchez trop, aussi essayez d'en rester aussi éloigné que vous le pouvez !

**MISSION DE SAUVETAGE HUIT : MAESTRO, S'IL VOUS PLAÎT !**

Jamais systèmes stéréo, pinceaux et machines à écrire n'ont été aussi hostiles que ceux-ci ! Traversez cette usine d'objets des beaux-arts et ne perdez pas de temps. En suivant des partitions, tourmentez des ennemis avant de passer à la mesure suivante.

**MISSION DE SAUVETAGE NEUF : GRAND CHÂTEAU, SAUT PERILLEUX !**

Les grands chapiteaux et les clowns deviennent de gros problèmes dans le cirque du Dr Maybe ! Tirez au hasard avec le canon en ramassant tout ce que vous pouvez. Vous êtes presque prêt à affronter le Dr Maybe ! Nous ne sommes pas en mesure d'obtenir des renseignements secrets sur cette usine, vous devez donc achever cette mission tout seul.

Bonne chance, RoboCod.

**COMMANDES**

RoboCod, nous nous rendons compte que votre Expandosuit demandera quelque accoutumance, aussi avons-nous dressé cette liste sommaire d'instructions pour vous aider à vous adapter rapidement.

**DEPLACEMENT** Utilisez votre joystick pour vous déplacer vers la gauche ou la droite, poussez-le vers le haut pour sauter et bondir.

**ÉTIREMENT** Appuyez sur le bouton de tir pour vous étirer. Si vous atteignez un rebord, relâchez le bouton de tir pour vous y agripper – votre corps saute automatiquement dessus ! Puis poussez le joystick vers la droite ou la gauche pour vous déplacer dans les directions correspondantes. Pour descendre, tirez le joystick vers le bas. Si un des sbires de Maybe vous mord quand vous vous étirez, vous retombez brutalement ; calculez donc minutieusement le temps qu'il vous faut pour vous étirer (pour un étirement sur une longue distance, essayez d'éliminer les sbires autour de vous avant de commencer votre mouvement).

**ECRASER DES SBIRS DE MAYBE** Si vous voulez atterrir sur un sbire, poussez le joystick vers le haut de façon à sauter vers le haut et vers la droite ou la gauche pour vous positionner au-dessus d'eux. Tirez le joystick vers le bas à mi-hauteur pour comprimer RoboCod et écraser le sbire en atterrissant dessus. Pour certains sbires, un seul coup suffira, pour d'autres il en faudra davantage avant qu'ils ne disparaissent. Poussez le joystick vers le haut à mi-hauteur en atterrissant sur un sbire pour effectuer un rebondissement supplémentaire.

**REGARDER AUTOUR DE VOUS** Pour voir la zone directement au-dessous de vous, tirez le joystick vers le bas en appuyant sur le bouton de tir. Pour avoir une vue plus large de cette zone, tirez le joystick vers le bas en appuyant sur le bouton de tir, puis poussez le joystick vers la droite ou la gauche.

**CE QUE VOUS VOYEZ**

Chaque usine est gardée par le système de sécurité bon marché du Dr Maybe. Pourquoi bon marché ? Parce qu'il ne fonctionne pas sur les étendues gelées de l'Arctique. Le système a été court-circuité, ce qui vous permet de passer librement d'une usine à l'autre, mais seulement dans l'ordre ascendant. Explorez les toits du château – vous trouverez peut-être des coins et recoins très intéressants !

**SORTIES MARQUÉES PAR UNE ENSEIGNE DE COIFFEUR** Pour sortir de la plupart des salles, dirigez-vous vers la sortie marquée par une enseigne de coiffeur lorsque celle-ci clignote. Vous devrez parfois ramasser toutes les bombes-pingouins avant que la sortie ne clignote, parfois cela ne sera pas nécessaire (dans une salle de bonus secrète, par exemple, les sorties clignotent toujours).

**BLOC DE BONUS** Heurtez ces blocs par en dessous et prenez les surprises qui s'y trouvent pour obtenir des points supplémentaires. Faites attention aux bouteilles noires de poison.

**CHANCES RESTANTES** Dans le coin de votre écran, RoboCod vous dit combien il vous reste de chances pour terminer le jeu. D'une part, RoboCod fait le compte à rebours de vos chances d'attraper le Dr Maybe. D'autre part, il détient des piles pour l'Expandosuit. Chaque fois qu'un des sbires du Dr Maybe vous touche, une pile est perdue. Lorsque vous êtes à court de piles, le costume cesse de fonctionner et vous perdez une chance. Faites provision de piles en ramassant des étoiles. Vous disposez d'un maximum de quatre vies et de cinq piles.

**BOMBES-PINGUINS** Les bombes du Dr Maybe ont été déguisées en pingouins pour empêcher vos tentatives de sauvetage. Il y a partout deux à cinq bombes-pingouins par niveau et vous devez désactiver toutes les bombes avant que les sorties marquées par une enseigne de coiffeur ne se mettent à clignoter. Il n'y a pas de bombes-pingouins dans les salles de bonus.

**TRESORS CACHES**

**ETOILES ELECTRIQUES** Ramassez des étoiles électriques pour avoir des piles Expandosuit supplémentaires.

**PARE-BALLES** Le Dr Maybe a disséminé des armures complètes dans divers endroits de l'usine. Lorsque vous les ramassez, déplacez le joystick vers le haut et le bas pour voler, vers la gauche ou la droite pour vous déplacer dans la direction correspondante.

**FIXATIONS D'AILES** Avant que nos savants aient pu fixer vos ailes, les sbires de Maybe ont volé celles-ci et les ont mises dans différents endroits de l'usine. Lorsque vous les ramassez, déplacez le joystick vers le haut et le bas pour voler, vers la gauche ou la droite pour vous déplacer dans la direction correspondante.

**ANKHS EN OR** Ramassez un ankh en or pour obtenir une vie supplémentaire.

**PARAPLUIES** Chaque chute que vous faites est rapide et brutale – c'est le prix à payer pour le transport d'une tonne d'acier. Ramassez les parapluies que vous trouvez en chemin pour ralentir vos chutes. Pour manœuvrer pendant les chutes, il vous suffit de déplacer le joystick vers la droite ou la gauche.

© 1992 Millenium/Vectordean. Tous droits réservés. Licence accordée à Kixx.

**INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT**

**Installation sur PC**

(1) Placez-vous dans le lecteur contenant la disquette RoboCod, par exemple s'il s'agit de A, tapez A: [ENTREE], s'il agit de B:, tapez B: [ENTREE]. L'invite sera différente.

(2) Tapez **INSTALL C:\ROBOCOD.C**: indique au programme d'installation l'unité cible. Vous pouvez la modifier si nécessaire. \ROBOCOD spécifie le chemin d'accès ; il peut aussi être modifié en fonction de vos besoins.

**Exécution**

(1) Placez-vous dans le répertoire d'installation de RoboCod, par exemple si vous l'avez installé dans \ROBOCOD, tapez **CD\ROBOCOD**.

(2) Tapez **ROBOCOD** pour lancer le programme.

Plusieurs options de lignes de commande sont disponibles.

+S permet le support Soundblaster  
+A permet le support Adlib  
+J permet le support Joystick

A l'intention des utilisateurs de Microsoft Windows 3.1

Un fichier PIF est inclus dans le programme pour exécuter RoboCod comme application DOS plein écran. Par conséquent, il ne tournera pas en mode Fenêtré DOS. Le fichier PIF suppose que RoboCod est installé dans C:\ROBOCOD. Le programme contient également une icône (ROBOCOD.ICO). RoboCod tourne un peu plus lentement sous Windows que sous DOS.

**REMARQUE** : la touche raccourci CTRL+ ECHAP est utilisée par RoboCod et a été désactivée via le fichier PIF.

A l'intention des utilisateurs de QEMM386 et de EMM 386

L'utilisation d'une carte soundblaster à l'aide de QEMM386.SYS ou EMM386.SYS (comme le permet MS DOS 5.0) réduit considérablement la qualité du son.

**Instructions de chargement pour Amiga**

Insérez la disquette dans le lecteur, puis allumez l'ordinateur. Le jeu sera automatiquement chargé et lancé.

© 1992 Millennium/Vectordean. Tous droits réservés. License accordée à Kixx

**ROBOCOD**

**HÖCHST GEHEIM**

**EINWEISUNGS- DOSSIER  
LESEN UND GLEICH VERNICHTEN**

An: James Pond  
Kodename: RoboCod  
Abt.: Ozeania 007  
Von: "F"  
Abt.: F.I.S.H Hauptquartier  
Datum: 23. 12. 92  
Pond:

Dr. Maybe hat wieder zugeschlagen. Aus Washington und dem Kremlin haben wir vernommen, daß er die zentrale Spielwarenfabrik am Nordpol in seine Gewalt gebracht und eine unbekannte Anzahl von Spielsachen als Pinguine getarnt und mit winzigen, aber tödlichen Sprengstoffen versehen hat. Wenn diese nicht innerhalb von 48 Stunden entschärft werden, gehen sie an Kinder auf der ganzen Welt und werden schreckliche Verheerungen über Weihnachten anrichten. Deine Aufgabe ist schwierig, aber eindeutig. In die Fabrik eindringen und die Pinguine entschärfen. Hier sind die verschiedenen Teilziele. Sie gründen auf den Angaben, die wir von unseren Informanten in den Fabriken in Erfahrung bringen konnten. Wir haben keine Schlüssel zu allen Fabriken, doch wenn Du die Spielsachen in einer rettest, öffnet das defekt Sicherheitssystem von Dr. Maybe die nächste Tür automatisch.

Wir haben vernommen, daß es eine Fabrikanlage gibt, die auf den Blaupausen des Schlosses versteckt ist. Es liegen uns keine Informationen über ihren Standort vor, aber Du mußt diesen Tiel finden, um Deine Aufgabe erfolgreich zu absolvieren.

Du wirst für diesen Einsatz Deinen neuen RoboCod Expandoanzug brauchen, alsobürste ihn schön ab und schmiere ihn ein!

VIEL GLÜCK!

"F"

**RETTUNGSMISSION 1: EIN SPORTLICHER HECHT!**

Springe über Pingpong- Schläger und Volleybälle, streck Dich hoch hinauf zu den riesigen Boxerhandschuhen und den Golfschlägern, um Dr. Maybes Gesellen den Garaus zu machen. Wenn Du Glück hast und ein Flugzeug findest, an dem Dr. Maybe ein Paar Flügel für Deinen Expandoanzug versteckt hat.

**RETTUNGSMISSION 2: KOMISCH-KUSCHELIGE STOFFTIERE UND KANONEN!**

Befreie mißgelaunte Stoffbären und verängstigte Nilpferde, bevor Dr. Maybe sie verschlingt. Sammle Punkte und Zusatzleben, denn danach folgen magere Zeiten. Setz Dich ins Kanonenrohr und schiebe den Joystick hoch, um Dich in höhere Gefilde abzusetzen.

**RETTUNGSMISSION 3: P, PACK EINE PENGUIN AM KRAGEN!**

Die Lebkuchen und Weihnachtskekse der ganzen Welt werden hier in St. Niklaus' Sußwarenfabrik gebacken. Kämpf gegen halbgebackene KirschkuchenSoldaten und die mutierten



Raupen, um die sauer gewordenen Süßigkeiten wieder süß zu machen. Wenn Dich die rot-weiß markierten Ausgänge nirgendwo hin bringen, sieh' Dich nach geheimen Gruben und Gängen um.

#### RETTUNGSMISSION 4: VERRÜCKTE AUTOS UND ZAHNRÄDER

Modellisenbahnen, hungrige Autos und durchgedrehte Aufziehpuppen jagen Dich durch die Labyrinth der mechanischen Spielsachen-fabrik. Vergiß nicht, daß Dr. Maybe mehr als eine Schraube locker hat- also Deine Flossen steiff! Benutze die Puppen und die Eisenbahnen, um auf höhere Ebenen hochzuspringen.

#### RETTUNGSMISSION 5: BLUBBER- BLASEN UND BADEWANNEN!

Badespielzeug kann nur an einem Ort gerettet werden: in der Badewanne. Stoß den ersten Geheimblock an, den Du siehst, und schon steht eine Badewanne für Dich bereit. Drücke den Joystickhebel nach oben, um einzusteigen und schon hebt sie ab in die Lüfte. Vergiß nicht, in der Nähe des Bodens nach goldenen Schlüsseln zu suchen (Extraleben). Da Du ständig in Bewegung bist, mußt Du ganz schön aufpassen.

#### RETTUNGSMISSION 6: BRUTALE BRETTSPIELE!

Heimtückische Schachfiguren und gemeine Dominosteine gibt es zu Hülle und Fülle in der Spielbrettfabrik. Du müßt Schlangen besiegen und hohe Leitern erklimmen, um die als Geisel festgehaltenen Spielwaren aus den Klauen von Dr. Maybe zu retten. Benutze Deine Super- Streckfähigkeit, um geheime Räume zu erreichen und unglückliche Spielsachen unter den Spielkarten und Dominosteinen hervorzuholen.

#### RETTUNGSMISSION 7: EIN SCHLOSS VOLLER SCHIKANEN!

Springe über Blöcke und bring Dich in Sicherheit vor den wütenden Blumen, die das Schloß bewachen. Hüpf hoch auf die Gesimse und versuche, die Zinnen des Schlosses zu erklimmen, um die Spielsachen zu retten. Blumen greifen nur an, wenn man ihnen zu nahe kommt, also halte gebührenden Abstand.

#### RETTUNGSMISSION 8: DIE SCHÖNEN KÜNSTE AUF KRIEGSFUSS!

Zirkuszelte werden zu Alpträumen, die Clowns ziehen höhnische Grimassen. Im Zirkus von Dr. Maybe gibt es nichts zu laden. Laß Dich aus einem Kanonenrohr in ein weiteres Abenteuer schießen. Während Du alles einsammelst, was Du nur finden kannst. Fast bist Du soweit, Dr. Maybe gegenüberzutreten. Über dies Fabrik fehlen uns alle Angaben, weshalb Du auf Dich ganz allein angewiesen bist!

Viel Erfolg, RoboCod!

### BEDIENUNG

An den Expandoanzug wirst Du Dich erst gewöhnen müssen, weshalb wir hier ein paar Hinweise geben.

**BEWEG DICH!** Zur Bewegungssteuerung drücke den Joystick nach rechts und nach links; zum Hochspringen und hüpfen nach oben.

**STRECK DICH!** Zum Strecken nach oben Feuer drücken. Wenn Du ein Gesims erreichst, kannst Du dieses greifen und dann mit rechts oder links- Bewegungen des Joysticks eine seitliche Bewegung bewirken. Dein Körper wird ganz von selbst nachkommen! Um Dich nach unten fallen zu lassen, zieh' den Hebel nach unten. Wenn Dich einer von Maybes Gesellen in den Schwanz beißt, während Du Dich streckst, knallst Du nach unten, also paße den richtigen Moment ab. (Bevor Du Dich auf lange Distanz streckst, räume rundum mit den Bösewichten auf!)

**ZERMALME MAYBES GESELLEN!** Um auf einem Gegner zu landen, drücke den Joystick zum Hochspringen hoch und nach rechts oder links für die richtige Position. Drücke den Hebel im Sprung nach unten, um RoboCod zusammenzudrücken und den Gegner bei der Landung zu zermalmen. Manche sind schon bei einem Treffer außer Aktion, andere brauchen eine längere Bearbeitung. Für einen extra- hohen Sprung nach dem Aufprall drückst Du Hebel in der Luft hoch.

**SIEH DICH UM!** Um die Gegend direkt unter Dir zu sehen, ziehe den Hebel nach unten und halt den Feuerknopf gedrückt. Für einen weiteren Rundblick ziehe den Hebel nach unten, halte Feuer gedrückt und bewege den Joystick nach rechts/links.

### WAS DU SIEHST

Alle Fabriken werden durch Billig- Sicherheitsanlagen geschützt. Billig, weil für die Eiswüsten der Arktik gänzlich ungeeignet: Das System hat einen Kurzschluß erlitten, so daß Du ungesehen von einer Fabrik zur anderen gelangen kannst, allerdings nur in der richtigen Reihenfolge, vom Erdgeschoß aus. Erkunde die Dächer der Festung- dort dürfte es ein paar interessante Ecken und Nischen geben.

**MIT ROT WEISSEN STREIFEN MARKIERTE AUSGÄNGE** Um die

meisten Räume zu verlassen, gehst Du zum rot- weiß markierten Ausgang, wenn er blinkt. In manchen Fällen mußt Du zuerst sämtliche Pinguin- Bomben in dem betreffenden Raum einsammeln, bevor der Ausgang zu blinken beginnt, aber nicht immer (im geheimen Bonus- Raum z. B. blinken die Ausgänge ohnehin ständig).

**BONUSBLÖCKE** Stoße diese Blöcke von unten her an und sammle die Über raschungen im Innern, die Bonuspunkte einbringen. Nimm Dich in acht vor den schwarzen Giftflaschen!

**VERBLEIBENDE CHANCEN** Der Fisch in der Ecke zeigt an, wieviele Chancen Du noch übrig hast. An der einen Hand zählt er Deine Chancen, Dr. Maybe zu kriegen. In der anderen hält er die Batterien für den Expandoanzug. Bei jedem Kontakt mit einem der Bösewichte kommt Dir eine Batterie abhanden. Wenn die Batterien können mit eingesammelten Sternen aufgeladen werden. Du hast maximal vier Leben und fünf Batterien.

**PINGUIN- BOMBEN** Dr. Maybes Bomben haben die Form von Pinguinen, um Deinen Rettungsversuch zu erschweren. Auf jeder Ebene gibt es zwei bis fünf davon, und sie müssen entschärft werden, bevor der Ausgang zu blinken anfängt. Bonus Räume enthalten keine Pinguine.

### VERSTECKTE SCHÄTZE

**ENERGIESTERNE** Ein Energiestern bringt eine zusätzliche Batterie für den Expandoanzug.**KUGELSICHERE RÜSTUNGEN** Dr. Maybe hat in verschiedenen Teilen der Fabrik Rüstung verstreut. Wenn Du eine solche entdeckst, nimm Sie an Dich, denn sie gewährt Dir einen kurzfristigen Schutz.

**FLÜGELZUBEHÖR** Noch bevor unsere Techniker die Flügel an den Expandoanzug montieren konnten, wurden diese von Maybes Gesellen gestohlen und in verschiedenen Bereichen der Fabrikanlagen versteckt. Wenn Du ein Paar Flügel findest, bewege den Joystick mehrmals hoch/runter, um zu fliegen, oder links/rechts, um Dich seitlich fortzubewegen.

**GOLDENE SCHLÜSSEL** Ein goldener Schlüssel bringt Dir ein Zusatzleben.

**SCHIRME** Wenn Du fällst, fällst Du schnell und hart- kein Wunder bei der Ausrüstung! Schirme kommen wie gerufen, weil sie den Aufprall abschwächen. Um mitten im Fall zu steuern, bewegst Du den Joystick nach rechts/links.

### LADEANWEISUNG

#### Amiga

Lege die Diskette in das erste Laufwerk ein und schalte den Rechner an. Das Spiel wird automatisch geladen und gestartet.

#### PC und Compatible

##### PC-Installation

(1) Auf das Laufwerk mit der RoboCod-Diskette wechseln. Befindet sich die Diskette im Laufwerk A, A: eingeben und die Eingabetaste drücken, befindet sie sich im Laufwerk B, B: eingeben und die Eingabetaste drücken. Darauf ändert sich die Eingabeaufforderung.

(2) **INSTALL C:\ROBOCOD** eingeben. C: gibt dem Installationsprogramm das Ziellaufwerk an, das gegebenenfalls geändert werden kann. \ROBOCOD gibt den Pfad an, der ebenfalls nach Bedarf geändert werden kann.

Betreiben ...

(1) In das Verzeichnis wechseln, in dem RoboCod installiert ist. Ist es beispielsweise in \ROBOCOD installiert, **CD\ROBOCOD** eingeben.

(2) **ROBOCOD** eingeben, um das Programm zu starten.

Folgende Befehlszeilen-Optionen sind verfügbar

+S Aktiviert die Soundblaster-Unterstützung  
+A Aktiviert die Adlib-Unterstützung  
+J Aktiviert die Joystick-Unterstützung

Benutzer von Microsoft Windows 3.1

Um RoboCod als Vollbildschirm-DOS-Anwendung betreiben zu können, wurde eine PIF-Datei eingefügt; es läuft nicht in einem DOS-Fenster. Die PIF-Datei geht davon aus, daß RoboCod auf C:\ROBOCOD installiert ist, und es wird ein Symbol (ROBOCOD.ICO) zur Verfügung gestellt. RoboCod läuft unter Windows etwas langsamer als in einer DOS-Sitzung.

**HINWEIS:** Die Tastenkombination **STRG+ESC** ist bei RoboCod aktiv und wird durch die PIF-Datei deaktiviert.

**QEMM386** und **EMM386**-Benutzer

Das Benutzen einer Soundblaster-Karte mit **QEMM86.SYS** oder **EMM386.SYS** (wie bei MS-DOS 5.0) bewirkt eine hörbare Verminderung der Soundqualität.