

CONSEJOS

- o Evita jugar cuando te sientas cansado.
- o Siéntate a una distancia suficientemente alejada de la pantalla.
- o Juega en una sala o habitación bien iluminada.
- o Disminuye la luminosidad de la pantalla para reducir el contraste.
- o Utiliza una pantalla pequeña.

ÍNDICE



CONFIGURACIÓN	3
INTRODUCCIÓN	3
HISTORIA	4
GUÍA DE INICIO	5
CONFIGURACIÓN DE LAS OPCIONES GRÁFICAS	5
MENÚ PRINCIPAL	6
GUARDAR Y CARGAR PARTIDAS	7
CONFIGURACIÓN DEL CONTROLADOR	7
ROBOCOP HUD	9,10
MENÚ DE PAUSA	11
DETENER CRIMINALES, RESCATAR CIVILES	11
ARMAS	11,12
BONIFICACIÓN Y OBJETOS	13
INDICIOS & CONSEJOS	14,15
CRÉDITOS	16
SOPORTE TÉCNICO.....	17

INTRODUCCIÓN////////

Robocop es un juego de acción en 3D con vista directa (cámara subjetiva) que combina ritmo trepidante y subidas de adrenalina. Las historias teñidas de emociones con todo lujo de detalles tecnológicos dan vida al mundo oscuro de Robocop. Su personaje, Alex Murphy, más conocido como Robocop, tiene que dismantelar un siniestro complot organizado por el OCP, y desbaratar las malas intenciones de los criminales locales que controlan la red de distribución de la nueva droga sintética, un producto letal. Debes acabar con un Cyborg animado por una tremenda rabia y utilizando un cerebro informático.

Matar, neutralizar y capturar a los personajes hostiles, encontrar indicios y pruebas, proteger y cuidar de los ciudadanos inocentes serán tus deberes imprescindibles para cumplir con tus metas.

Deberes imprescindibles de Robocop:

- 1- Estar al servicio del pueblo.
- 2- Proteger a los inocentes.
- 3- Mantener el orden para que reine la ley.
- 4- *Secreto.*

HISTORIA////////

En un futuro próximo...

Las nuevas elecciones municipales del Nuevo Detroit van a tener lugar. Los ciudadanos se preparan para elegir a su alcalde. Para el director del OMNI CONSUMER PRODUCT, el OCP, estas elecciones constituyen una oportunidad única para tomar el control de la ciudad. Los del OCP presentan su propio candidato, Edward Demarco. Las relaciones entre Demarco y el OCP son secretas. El OCP encarga a su equipo electoral, especialmente, el desacreditar al actual alcalde, Thomas Croford. Este conjunto liderado por un joven y ambicioso director del OCP, Jim Manelli, quiere imponer y extender las leyes del crimen organizado y la violencia a Nuevo Detroit. Para obtener lo que quiere, Jim manelli se compromete con el enemigo número uno de la ciudad, el «rey del crimen», William Nexx. La meta de Nexx es extender y sentar su poder, así que no esta solamente interesado en el dinero...

Acaban de nombrar a Manelli responsable del proyecto ChupaCerebro, un proyecto destinado a desarrollar eventos secretos y una nueva droga. El papel de Manelli es secreto. Las elecciones le dan una oportunidad única de aprovecharse de la situación. Gracias a la nueva droga, ChupaCerebro, Manelli puede obtener la ayuda de Nexx e implicarle en los proyectos del OCP. El trato permite a Nexx sacar partido del tráfico de ChupaCerebro. Manelli prometió a Nexx, para recompensarle por su ayuda, la cual consiste en extender el crimen y darle una parte de los beneficios del tráfico, que le nombrará traficante exclusivo de ChupaCerebro.

Pero sobre todo, otra persona (u otra cosa) tiene planes que realizar gracias al ChupaCerebro...

De momento, se trata de una eventualidad... que podría revelarse efectiva si Robocop no interviene.

GUÍA DE INICIO////////

CONFIGURACIÓN DE ROBOCOP

Al introducir el CD de Robocop, éste se debe ejecutar automáticamente. Si aún no se ha instalado Robocop, aparecerá una pantalla de presentación en que se puede leer la nota de la versión (lo que se recomienda) o instalar el juego.

Si Robocop ya está instalado, al introducir el CD aparecerá una pantalla de presentación desde la que empezar a jugar directamente.

En caso de no ver esta pantalla de presentación, haz doble clic en el icono “Estación de trabajo” del escritorio, haz clic con el botón secundario en el icono de la unidad de CD/DVD y selecciona “Ejecución automática”.

REQUISITOS DE LA INSTALACIÓN

Robocop requiere unos 350 MB de espacio en disco para instalarse completamente.

INSTALACIÓN DESDE EL CD

En la pantalla de presentación, selecciona “Instalar” y sigue las instrucciones de la pantalla para instalar Robocop en el sistema. Si lo prefieres, puedes modificar la ruta de instalación o bien utilizar la que hayas seleccionado previamente.

MICROSOFT DIRECT X

Durante la instalación, se comprobará la versión de Direct X de que dispone el equipo. Una vez que haya finalizado la instalación del juego, se te preguntará si deseas instalar el software DirectX de Microsoft. Robocop requiere DirectX 8.1 o posterior. Si ya dispones de esta versión (o, en el futuro, de una versión posterior), puedes cancelar la solicitud de instalación de DirectX. En caso contrario, debes dejar que continúe la instalación.

DirectX es básicamente un conjunto de controladores y funciones de biblioteca que pueden detectar qué hardware hay en el equipo y actuar a continuación como una interfaz entre dicho hardware y las aplicaciones necesarias para utilizarlo. En este caso, la aplicación es Robocop. Si el instalador de DirectX realiza cambios en la configuración del sistema, se te preguntará si deseas reiniciar el equipo. La mejor opción es hacerlo cuanto antes.

ENTRADAS DEL MENÚ INICIO

Las siguientes entradas se añadirán a un nuevo grupo de Robocop en el menú Inicio:

- | | | |
|---------------------------------|------------------------|-----------------------|
| - Jugar a Robocop | - Configurar Robocop | - Desinstalar Robocop |
| - Ver el archivo Readme (Léeme) | - Sitio web de Robocop | |

CONFIGURACIÓN DE LAS OPCIONES GRÁFICAS

Una vez que Robocop se haya terminado de copiar en el disco duro, podrás ejecutar el juego. La primera vez que se ejecuta el juego, el editor de configuración de Robocop se iniciará automáticamente. Esta aplicación, que también puedes ejecutar desde el menú Inicio independientemente de Robocop, permite ajustar con precisión la configuración gráfica.

RESOLUCIÓN Y PROFUNDIDAD DE COLOR

Utiliza esta página para definir la resolución y profundidad de color de la pantalla: esta configuración será la que se utilice durante el juego.

MENÚ PRINCIPAL

MENÚ DEL JUEGO

- **Partida nueva:** si deseas iniciar una partida nueva, puedes seleccionar el nivel de dificultad del juego (fácil, normal o difícil)
- **Cargar partida:** para continuar a partir de una partida previamente guardada

En algunos casos, podrás disponer de otras opciones añadidas al menú del juego.

- **Informe de misión:** Permite volver a jugar una misión por la que ya has pasado (si has completado con éxito dos misiones como mínimo)
- **Guardar:** Permite guardar una partida en caso de no haber elegido dicha opción entre las dos misiones

MENÚ OPCIONES

Utiliza este menú para acceder a diversas configuraciones y opciones:

- **Idioma:** permite cambiar el idioma de los menús y el texto del juego. Puedes elegir entre inglés, francés, alemán, italiano y español.
- **Controles:** permiten definir la configuración del controlador (ver a continuación)
- **Sonido:** permite ajustar el volumen de la música y el sonido del juego
- **Subtítulo:** permite activar o desactivar los subtítulos durante el juego
- **Créditos:** muestra los créditos del juego

GUARDAR Y CARGAR PARTIDAS

Puedes guardar una partida entre dos misiones. Si no eliges esta opción, puedes utilizar el elemento de menú Guardar. Al acceder a la pantalla para guardar, podrás seleccionar uno de tres puntos diferentes donde guardar: Partida A, Partida B y Partida C.



CONFIGURACIÓN DEL CONTROLADOR

Las opciones de esta página permiten cambiar el número de controles de teclado predeterminados de Robocop.



Al seleccionar 'Mouse', se introduce el menú de configuración del ratón; al seleccionar 'Teclado', se introduce el menú de configuración del teclado. Si seleccionas Invertir eje Y, se invertirán las funciones Arriba y Abajo del ratón. Puedes elegir la opción que prefieras.

MENÚ DE CONFIGURACIÓN DEL MOUSE

Esta página muestra los distintos controles del mouse. Si utilizas el cursor hacia arriba y abajo y la barra espaciadora, podrás seleccionar un control como, por ejemplo, el botón izquierdo. Se muestra la acción actual asociada a este control.



A continuación, puedes seleccionar otra acción que asociar a este control en una subventana. action to associate to this control from a sub-window.

MENÚ DE CONFIGURACIÓN DEL TECLADO

Al igual que en el menú Mouse, la selección de un control permite elegir la acción correspondiente.

CONTROLES PREDETERMINADOS

Robocop utiliza los siguientes controles (predeterminados) de teclado:

ACCIÓN	CONTROL	CONTROL ALTERNATIVO
Disparar	Botón primario del ratón	'0' (teclado numérico)
Recargar	Botón central del ratón	'1' (teclado numérico)
Arma anterior	Re Pág	
Arma siguiente	Botón secundario del mouse	Av Pág
Acercar/Alejar	Rueda del mouse	+ o - (teclado numérico)
Apuntar	'.' (teclado numérico)	
Bloquear	'9' (teclado numérico)	
Desbloquear	'7' (teclado numérico)	
Detener	Botón 'P'	
Acción	Entrar	
Visión especial	'*' (teclado numérico)	
Avanzar	Cursor hacia arriba	
Retroceder	Cursor hacia abajo	
Mover a la izquierda	Cursor hacia la izquierda	
Mover a la derecha	Cursor hacia la derecha	
Apuntar hacia arriba	Movimiento de ratón	'8' (teclado numérico)
Apuntar hacia abajo	Movimiento de ratón	'2' (teclado numérico)

ROBOCOP HUD

Robocop se dirige de nivel en nivel escuchando a lo largo del juego las informaciones de la policía, los flashes informativos y los consejos y sugerencias de su colega, Lewis, y de los otros personajes. Él puede también sacar partido de los indicios encontrados en las escenas del crimen.

Las capacidades de Robocop se incrementan con varias opciones visuales.

Él tiene a su disposición un zoom telescópico normal, un equipamiento de visión termográfica. Para optimizar la eficacia de su equipamiento, Robocop dispone de su HUD (funciones del casco) que le da acceso a otros detalles tecnológicos como la gestión automática de los datos concernientes a la puntería y los disparos.

■ **Indicador de delitos:** es un indicador que informa al jugador sobre el estado mental de Robocop. Si Robocop se compromete con enemigos o comete errores, el indicador subirá (en función de la gravedad del ultraje). Cuando el indicador alcanza el 100 % y Robocop empieza de nuevo, matando por ejemplo un personaje que no parece agresivo, él empezará a perder energía (la cantidad de energía perdida depende de la gravedad del hecho). Para que el indicador vuelva a su nivel normal, Robocop debe cumplir con sus deberes policiales (detenciones, evacuaciones o rescates).

■ **Puntería y disparos automáticos:** Robocop puede seleccionar un blanco y dispararlo. Este dispositivo le permite disparar a sus enemigos sin utilizar la puntería manual. Esta función le permite también determinar la disposición mental de los personajes. Por ejemplo, él podrá saber si uno es un criminal o no o si puede perdonar la vida a otro. Gracias a este sistema, el jugador podrá evitar los errores y cumplir su deber con menor riesgo.

Verde: objetos, mecanismos (colores por defecto).

Azul: enemigos no agresivos, civiles, amigos... (evitar disparar a estos personajes!).

Rojo: enemigos agresivos (disparos autorizados).

Intermitente rojo: indica que el blanco seleccionado es un enemigo agresivo y que la función de disparo automático está preparada.

■ **Escudo:** reduce en un 50 % los daños infringidos a Robocop.

■ **Potencia:** indica la cantidad de energía que queda a disposición de Robocop.

■ **Ammo:** indica la cantidad de munición puesta a disposición de Robocop.



■ **Vision termografica:** ¡El conjunto de detector de calor y de visión nocturna permite a Robocop localizar un animal o un ser humano aunque esté detrás de una pared!



■ **Zoom:** sirve para optimizar los disparos francos.

MENÚ DE PAUSA////////

MENÚ PRINCIPAL: para volver al menú principal.

CONTINUAR: para seguir la partida.

SESIÓN INFORMATIVA: explica el resumen y los objetivos de la misión actual.

EMPEZAR DE NUEVO: para volver a empezar la misión.

INVENTARIO: describe las informaciones sobre el equipaje y las armas de Robocop disponibles.

MENSAGES: señala los mensajes que Robocop tuvo durante una misión.

DETENER CRIMINALES, RESCATAR CIVILES////////

Según las situaciones, los criminales decidirán escaparse o evitar el combate entregándose a Robocop. Los criminales que no tienen antecedentes de fuga suelen soltar sus armas. Robocop, en estos casos, podrá acercarse y ponerles las esposas a los criminales. Las obligaciones policiales de Robocop le imponen, a medida que avanza en el juego, el rescatar y ayudar a los civiles.

Robocop puede detener a los criminales y evacuar a los civiles cuando están en el rectángulo de detección azul... **Robocop no matará a estos personajes bajo ningún concepto. Una falta tan grave es una violación del artículo 2 de los deberes principales policiales de Robocop.** Si Robocop mata a un ciudadano inocente o dispara a un criminal que quiere entregarse, su indicador de delitos sube.

ARMAS////////

El arma tradicional de Robocop es una pistola automática.

Robocop puede encontrar armas más potentes en el armamento de la policía o cogiéndolas a otros personajes. Cuando el enfrentamiento con nuevos enemigos se torna más difícil, las armas encontradas se hacen más grandes y potentes. Tu objetivo es buscarlas y tratar de adquirir la munición adecuada para seguir adelante.



PISTOLA

Arma	MGC M93R-A
Munición tipo	9mm
Tamaño del cargador	50 balas
Ritmo de disparo	60 balas/minuto
Precisión	70%

Es el arma principal de Robocop. Su precisión y su ritmo de tiro atemoriza a los criminales.



AMETRALLADORA

Arma	Hunt MK21-4/4
Munición tipo	12mm
Tamaño del cargador	200 balas
Ritmo de disparo	approx. 200 balas/minuto
Precisión	20%

Este arma tiene un alto ritmo de tiro. Así que más vale utilizarla desde cerca. Puedes compensar su falta de precisión utilizándola en ráfagas cortas.



LANZAMISILES

Arma	MIL RPG-LM3
Munición tipo	62mm
Tamaño del cargador	N.A.
Ritmo de disparo	N.A.
Precisión	90%

Es un arma dotada de un ritmo de disparo normal. Sin embargo, dispara misiles teledirigidos contra los sistemas de seguridad. Permite también apuntar y disparar a enemigos lejanos.



LANZAGRANADAS

Arma	AT-76 STS-8
Munición tipo	76mm
Tamaño del cargador	8 granadas
Ritmo de disparo	N.A.
Precisión	75%

Es el arma perfecta contra los enemigos escondidos o para disparos a larga distancia.



BLASTER

Arma	SK-71 P20
Potencia del disparo	0.8 j/s
Fuente de la potencia	20W batería
Ritmo de disparo	60 disparos/minuto
Precisión	80%

Pese a su bajo ritmo de disparo, el Blaster es un arma letal para cualquier tipo de enemigo.



RIFLE IÓNICO

Arma	VK-PIC12 P60
Potencia del disparo	1.4 j/s
Tamaño del cargador	60W batería
Ritmo de disparo	20 disparos/minuto
Precisión	80%

Es un arma muy poderosa, especialmente eficaz contra los dispositivos electrónicos, los robots y los cyborgs.

BONIFICACIÓN Y OBJETOS

Robocop suele encontrar munición, armas y bonificación de energía durante la partida. Los objetos de gratificación pueden estar escondidos (en cajones, por ejemplo), pero gracias a su sistema de visión especial, Robocop los encontrará sin mucha dificultad.

ENERGÍA



Jara de comida para niños: 10 puntos de energía para Robocop.



Paquete de comida para niños: 25 puntos de energía para Robocop.



Llave de tuercas: 10 puntos de protección para Robocop.



Caja de herramientas: 25 puntos de protección para Robocop.



Estatuilla de Robocop: Devuelve a Robocop el 100 % de su energía y el 100 % de su capacidad de protección.

MUNICIÓN



Balas de pistola: 50 balas de pistola para Robocop.



Balas de ametralladora: 200 balas de ametralladora para Robocop.



Granada: 3 granadas para el lanzagranadas.



Misil: 3 misiles para el lanzamisiles.



Batería del Blaster: 20 disparos de Blaster.



Batería para el Rifle Iónico: 10 disparos de rifle iónico.

OTROS OBJETOS



Bomba: Permite a Robocop volar los objetos y los obstáculos que impiden su progresión.



Llave electrónica (tarjeta): Robocop encontrará las llaves electrónicas (tarjetas) escondidas en los diferentes niveles del juego. Estas tarjetas también pueden ser soltadas por los enemigos de Robocop a medida que fallecen. Robocop necesitará estas llaves electrónicas para abrir algunas puertas.

Los otros objetos necesarios para la buena progresión de las investigaciones de Robocop están escondidos en los diferentes niveles del juego. Su meta es encontrarlos.

INDICIOS & CONSEJOS

PARA QUE LOS ENEMIGOS SE ENTREGUEN

Para que los miembros de la pandilla que Robocop encuentra a lo largo del juego se rindan, Robocop tiene que acercarse al criminal todo lo que pueda. Luego, Robocop debe sacar un arma de pequeño calibre y apuntar a las partes neutralizantes del cuerpo de su enemigo. Si Robocop llega a disparar, los daños causados no deben ser letales (apuntar, por ejemplo, a las piernas con la pistola).

AGUA

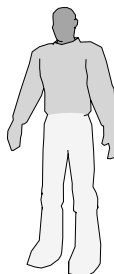
¡Permanece lejos del agua! A Robocop no le va bien. Si Robocop se atreve a adentrarse profundamente en el agua, sus sistemas sufrirán disfunciones graves.

BARRILES

Los barriles pueden ayudar a Robocop a deshacerse de varios adversarios al mismo tiempo. Cuando Robocop ve un barril cerca de una pandilla de criminales, puede dispararlo y contar con su explosión para volar todo lo que le rodea. Los criminales quedan neutralizados. Sin embargo, Robocop debe ser prudente, ya que algunos barriles suelen saltar por los aires y atravesar los lugares donde se encuentran cuando resultan disparados. Para que los barriles no se le caigan encima, Robocop debe prever dónde se estrellan.

DAÑOS DEL ENEMIGO

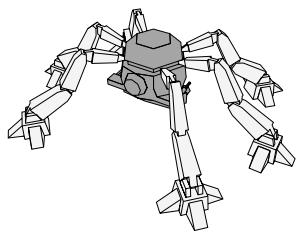
Para neutralizar un cyborg o un ser humano, Robocop debe dirigir sus disparos hacia la cabeza. En la mayoría de los casos un disparo de este estilo se revela letal.



BROX-R2

Punto débil: cabeza.
Información complementaria: dirigir el disparo hacia los cañones de sus armas, suele ponerlos fuera de servicio.

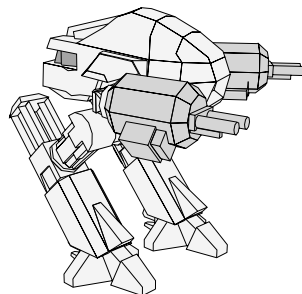




SPIDER-RT6

Punto débil: cuerpo.

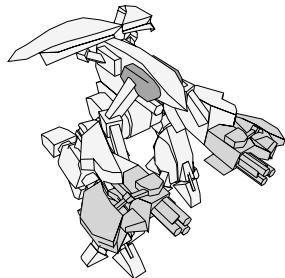
Información complementaria: ninguna.



ED-209

Punto débil: partes traseras del elemento principal.

Información complementaria: dirigir el disparo hacia los cañones de sus armas suele ponerlos fuera de servicio.



ED-1000

Punto débil: parte central del cuerpo.

Información complementaria: dirigir el disparo hacia los cañones de sus armas suele ponerlos fuera de servicio.

SELECCIONAR Y MEMORIZAR VARIOS BLANCOS AL MISMO TIEMPO

El sistema de visión de Robocop le permite seleccionar 3 blancos al mismo tiempo. Para utilizar este sistema, Robocop debe localizar y mirar al primer enemigo antes de seleccionarlo. Luego Robocop tiene que determinar el segundo blanco y seleccionarlo. Repetir el proceso con el tercer enemigo. Los 3 criminales memorizados por el sistema de visión de Robocop están ahora bajo la influencia de un rayo de detección de luz roja. Cuando salen del campo de visión de Robocop, las flechas de luz roja indican sus posiciones. Cuando se inicia un tiroteo contra más de un enemigo seleccionado, Robocop empieza por disparar automáticamente al ultimo blanco seleccionado (hasta su fallecimiento). Luego Robocop dispara sucesivamente a los otros enemigos memorizados. Cuando un enemigo opta por la rendición, el mando de disparo automático se desactiva (para respetar el artículo 2: proteger y cuidar a los inocentes). Para desactivar el sistema de memorización de blanco, presionar el botón desactivar.

CRÉDITOS

Diseño del juego

Fabien Person

Diseño adicional

Emmanuel Faria

Programador principal

Benoît Blanchard

Jean-Michel Masson

Programadores

Thomas Demachy

Jacques Gérard

Rémi Peille

Yann Pichon

Diseños gráficos

Romuald Broxolle

Romuald Racioppo

3D artista principal

Eric Delemer

3D artistas

Mathias Cassar

Vincent Jean

Loris Paillier

Fabien Person

Joël Themista

2D artista principal

Michel Savariradjalou

2D artistas

Céline Diaz

Stéphane Giordan

Animación principal

Yannick Barbaud

Animación

Cyrille Levitte

Música

Daniel Touati

Voces adicionales

Azita Daghestani

John More

Randall Roberts

Jefe de proyecto

Jean-Benoît Silvestre

Jefe de las

localizaciones

Randall Roberts

Localizaciones

Britta Fitzner

Nathanâel Friloux-

Gedanken

Hélène Giovannetti

Emmanuelle Roberts

Director de control de calidad

Thomas Baillet

Jefe de testeo

Sandro Hoffmann

Emmanuel Faria

Testeadores

Pamela Ferdinand

Frédéric Lasseret

Martin Martinez-Mena

Testeadores adicionales

Ruben Bernal

Romain Boucher

Matteo Cantoro

Arnaud Delage

Paul Lejeune

Gérald Youna

Productores

Jean-Benoît Silvestre

Renaud Yong

Director técnico

François Maingaud

Director de los estudios

Frédéric Dufils

Productores ejecutivos

Eric Caen

Hervé Caen

Agradecimientos

Ange-Pierre Agostini

Arnaud Beaume

Nathan A. Bosia

Doug Brandon

Régis Capotosto

Chris Clark

Marc Echave

François Gibout

Jérôme Gonsolin

Deena Gribben

Neil Haldar

Michel Kriebs

Seila Ly

Stéphane Macré

David Perry

Sarah Thompson

Sandra Toulouse

Laurent Vidal

Mark Vitello

Alexandra You

En memoria de Frédéric Dufils

Todos los efectos de sonido y diálogos han sido realizados por GameBeat, Inc.
www.gamebeatinc.com

ATENCIÓN AL CLIENTE Y SOPORTE TÉCNICO////////

Gracias por haber adquirido Robocop. Si tienes algún problema con este juego, puedes contactar con nuestro departamento de soporte técnico de las siguientes formas:

Por teléfono, llamando al 91 789 35 50.

Esta línea está operativa de lunes a viernes de 9:00 a 14:00 y de 15:00 a 18:00 horas.

Por fax, al número 91 789 35 60.

Por correo electrónico, mandándonos un mensaje a virgin@virgin.es.

También puedes escribirnos una carta a la siguiente dirección:

Virgin Interactive Entertainment España, S.A.

Paseo de la Castellana 9 - 11.

28046 Madrid

NOTES////////