

AVVISI PER LA SALUTE

- o Evita di giocare quando sei affaticato. Riposati dopo ogni ora di gioco.**
- o Siediti a distanza sufficiente dallo schermo.**
- o Gioca in ambienti ben illuminati.**
- o Diminuisci la luminosità dello schermo per ridurre il contrasto.**
- o Utilizza uno schermo piccolo.**



INTRODUZIONE	3
STORIA	3
PER INIZIARE	4
CONFIGURAZIONE DELLE OPZIONI GRAFICHE	5
MENU PRINCIPALE	5
SALVARE E CARICARE LE PARTITE	7
IMPOSTAZIONI DEL CONTROLLER	9,10
ROBOCOP HUD	11
MENU DI PAUSA	11
ARRESTO DEI CRIMINALI - SOCCORSO AI CIVILI	11,12
ARMI	13
GRATIFICHE E OGGETTI	14,15
CONSIGLI & SUGGERIMENTI	16
RICONOSCIMENTI	17
SERVIZIO DI ASSISTENZA	18

ROBOCOP Interactive Game (excluding all source code & other software components) © 2003 Orion Pictures Corporation. ROBOCOP TM Orion Pictures Corporation. ROBOCOP Interactive Game (source code & other software components) © 2003 TITUS. ROBOCOP originally created by Edward Neumeier and Michael Miner. Portions of this software (excluding certain audio visual components) are Copyright 1998-2001 Criterion Software Ltd. and its Licensors. ROBOCOP Interactive Game developed by Titus Interactive Studio. Published by Titus. TITUS & the TITUS logo are registered trademarks of TITUS. All Rights Reserved.

INTRODUZIONE////////

Robocop è un gioco in prima persona 3D intenso e pieno di azione, che combina esperienze dal ritmo rapido, eccitanti, cariche d'adrenalina, e una tecnologia di punta che ricrea il tetro universo di Robocop vivo!
Indossi i panni del protagonista Alex Murphy, alias Robocop, e la tua missione è di scoprire una macchinazione infame in cui sono coinvolti l'OCP, gangster della città che spacciano una nuova droga sintetica letale, e un cyborg dal cervello informatico potente e malefico.

Avrai da catturare o uccidere personaggi nemici, ricercare indizi e prove, e soprattutto proteggere gli innocenti!

Robocop - Prime direttive:

- 1- Servire il bene pubblico
- 2- Proteggere gli innocenti
- 3- Sorreggere la legge
- 4- *Segreto*

STORIA////////

In un futuro prossimo...

Stanno per svolgersi le prossime elezioni del sindaco di Neo-Detroit. I direttori dell'Omni Consumer Products (OCP) ci vedono un'opportunità per prendere definitivamente il controllo della città. Presentano il proprio candidato, Edward Demarco, i cui legami con l'OCP rimangono segreti. Creano poi un gruppo sovversivo il cui compito è di gettare il discredito sul sindaco Thomas Croford, l'occupante attuale del municipio di Neo-Detroit. Questo gruppo, condotto dal giovane Jim Manelli, futuro Direttore dell'OCP, deve gettare olio sul fuoco della criminalità e della violenza nella città. A tale scopo, Manelli si assicura i servizi del più potente padrone del crimine di Detroit, William Nexx. Nexx, però, non richiede denaro in compenso dei suoi sforzi. Il suo scopo è di rinforzare le basi del suo potere, e il solo denaro non può compiere questo...

Si dà il caso che Manelli sia appunto il Direttore in carica del progetto Drenaggio dei Cervelli, un progetto di nuova droga e di sviluppo occulto che ha fin'adesso tenuto sotto silenzio. Gli si presenta adesso l'occasione di approfittarsi doppiamente della situazione. Può servirsi del Drenaggio dei Cervelli per ottenere la cooperazione di Nexx nei piani dell'OCP, e allo stesso tempo guadagnarsi una parte della distribuzione del Drenaggio dei Cervelli. Con Nexx, giunge a un accordo in cui Nexx ottiene la distribuzione esclusiva del Drenaggio dei Cervelli, in compenso di ché stimolerà la criminalità nella città e ridarà una percentuale dei profitti del Drenaggio dei Cervelli a Manelli.

Ma sembra che ci sia un'altra persona (o cosa?) ad avere progetti per il Drenaggio dei Cervelli...

Tutto ciò per adesso non è altro che una congettura, ma senza Robocop, potrebbe facilmente diventare una realtà.

PER INIZIARE////////

IMPOSTARE ROBOCOP

Il tuo CD di Robocop dovrebbe avviarsi automaticamente quando viene inserito nel lettore. Se Robocop non è stato ancora installato, una schermata di presentazione ti permetterà di leggere una nota di pubblicazione (scelta consigliata) o di installare il gioco.
Se hai già installato Robocop, dopo aver inserito il CD vedrai apparire una schermata di presentazione che ti consentirà di giocare direttamente.
Se non vedi apparire questa schermata di presentazione, clicca due volte sull'icona Risorse del computer sul tuo desktop, clicca con il tasto destro del mouse sull'icona del lettore di CD/DVD e seleziona AutoPlay.

REQUISITI DI INSTALLAZIONE

Robocop richiede circa 350 MB di spazio su disco per l'installazione completa.

INSTALLAZIONE DAL CD

Nella schermata di presentazione, seleziona "Installa" e segui le istruzioni a schermo per installare Robocop sul tuo sistema. Se vuoi, puoi modificare il percorso di installazione; altrimenti puoi utilizzare il percorso predefinito.

MICROSOFT DIRECT X

Durante l'installazione verrà cercata una versione di Direct X nel tuo computer; al termine dell'installazione del gioco, ti sarà chiesto se desideri installare Microsoft DirectX. Robocop richiede DirectX 8.1 o superiore. Se sei certo di avere già questa versione (oppure una versione successiva) installata sul tuo computer puoi annullare la richiesta di installazione di DirectX. In caso contrario, conferma l'installazione.

DirectX è sostanzialmente un insieme di driver e di funzioni di libreria in grado di rilevare l'hardware presente nel tuo computer e di operare da interfaccia tra questi dispositivi e le applicazioni che devono utilizzarli. Nel nostro caso, l'applicazione è Robocop. Se il programma di installazione di DirectX effettuerà delle modifiche alla configurazione del tuo sistema, ti sarà chiesto di riavviare il computer. È consigliabile farlo subito.

VOCI DEL MENU AVVIO

Le seguenti voci saranno inserite in un nuovo gruppo Robocop nel tuo menu Avvio o Start:

- | | | |
|---------------------------|-----------------------|-----------------------|
| - Gioca a Robocop | - Configura Robocop | - Disinstalla Robocop |
| - Visualizza file Leggimi | - Sito Web di Robocop | |

CONFIGURAZIONE DELLE OPZIONI GRAFICHE //////////////

Quando Robocop avrà terminato di copiare i suoi file sul tuo hard disk, sarai pronto a giocare. La prima volta che il gioco verrà avviato, l'editor della configurazione di Robocop partirà automaticamente. Questa applicazione, che puoi lanciare anche dal tuo menu Avvio o Start indipendentemente dal gioco, ti permette di regolare le impostazioni grafiche.

RISOLUZIONE E PROFONDITÀ DEL COLORE

Utilizza questa pagina per regolare la risoluzione dello schermo e la profondità del colore: queste impostazioni verranno utilizzate nel corso del gioco.

MENU PRINCIPALE //////////////

MENU GIOCO

- **Inizia partita:** Per cominciare una nuova partita; si può quindi selezionare il livello di difficoltà del gioco (scegliendo tra facile, normale o difficile);
- **Carica partita:** Per continuare una partita precedentemente salvata;

In alcuni casi, troverai altre opzioni nel menu gioco:

- **Resoconto missione:** Ti permette di rigiocare una missione che hai già finito (se hai completato almeno due missioni).
- **Salva:** Ti permette di salvare una partita se non hai scelto di farlo tra due missioni.

MENU OPZIONI

Consente di accedere alle varie impostazioni e opzioni:

- **Lingua:** Permette di cambiare la lingua dei menu e dei testi del gioco. Puoi scegliere tra Inglese, Francese, Tedesco, Italiano o Spagnolo;
- **Controlli:** Permette di scegliere la configurazione del tuo controller (vedi sotto);
- **Suono:** Permette di regolare il volume della musica e degli effetti del gioco;
- **Sottotitoli:** Permette di attivare o disattivare i sottotitoli durante la partita;
- **Crediti:** Visualizza i crediti del gioco.

SALVARE E CARICARE LE PARTITE //////////////

Puoi salvare il gioco tra 2 missioni. Se decidi di non farlo, puoi utilizzare la voce Salva del menu. Nella schermata Salva, puoi selezionare una delle tre diverse posizioni di salvataggio: Partita A, Partita B e Partita C.



IMPOSTAZIONI DEL CONTROLLER////////

Le opzioni presenti in questa schermata ti permettono di modificare alcuni comandi della tastiera.



Selezionando ‘Mouse’ puoi accedere al menu di configurazione del mouse; selezionando ‘Tastiera’ puoi accedere al menu di configurazione della tastiera. Selezionando ‘Inverti asse Y’ puoi invertire le funzioni Su/Giù del tuo mouse. Effettua le selezioni che preferisci.

MENU CONFIGURAZIONE MOUSE

Questa schermata visualizza i diversi comandi del mouse: utilizzando il cursore Su/Giù e la barra spaziatrice puoi selezionare uno dei comandi, per esempio il tasto sinistro. Verrà quindi visualizzata l’azione attualmente associata al comando selezionato.



Potrai quindi selezionare la nuova azione da associare a questo comando in una finestra secondaria.

MENU CONFIGURAZIONE TASTIERA

Come nel menu relativo al mouse, puoi selezionare un comando per scegliere l’azione corrispondente.

COMANDI STANDARD

Robocop utilizza i seguenti comandi (standard) della tastiera:

AZIONE	COMANDO	COMANDO ALTERNATIVO
Fuoco	Tasto sinistro del mouse	‘0’ tastiera numerica
Ricarica	Tasto centrale del mouse	‘1’ tastiera numerica
Arma precedente	PagSu	
Arma successiva	Tasto destro del mouse	PagGiù
Zoom In/Out	Rotella del mouse	+ o - tastiera numerica
Bersaglio	‘.’ tastiera numerica	
Punta	‘9’ tastiera numerica	
Sblocca puntamento	‘7’ tastiera numerica	
Pausa	Tasto P	
Azione	Invio	
Visione speciale	‘*’ tastiera numerica	
Avanzare	Freccia Su	
Indietreggiare	Freccia Giù	
Sinistra	Freccia Sinistra	
Destra	Freccia Destra	
Mirare su	Movimento mouse	‘8’ tastiera numerica
Mirare giù	Movimento mouse	‘2’ tastiera numerica
Voltare a sinistra	Movimento mouse	‘4’ tastiera numerica
Voltare a destra	Movimento mouse	‘6’ tastiera numerica

ROBOCOP HUD////////

Per l'intera partita, Robocop è guidato da comunicati della polizia, consigli ed i suggerimenti della sua collega Lewis (e di altri personaggi), e da informazioni ricavate sulle scene dei delitti. Le abilità di Robocop includono una varia gamma di miglioramenti della vista, dai semplici zoom telescopici alla vista termografica. Ad accrescere queste facoltà visive, l'HUD (Head's Up Display) di Robocop è in grado di coprire un ampio ventaglio di dati e quadranti di mira.

■ **Misura di fellonia:** questa misura rappresenta la salute mentale di Robocop. Se Robocop commetterà un errore grave, la misura aumenterà a seconda della gravità dell'offesa. Se la misura giungerà al 100% e Robocop ucciderà ancora un personaggio non bellicoso, comincerà a perdere energia, sempre a seconda della gravità dell'offesa. Robocop può ridurre questa misura al 0% effettuando "azioni poliziesche" (arresti, evacuazioni, soccorso).

■ **Mira e sparo automatico:** Robocop è in grado di porre e bloccare i nemici come obiettivi, il che gli concede di sparare senza avere da prendere veramente la mira. È anche molto utile per stabilire se tale personaggio sia una minaccia o no, per cui il giocatore può risparmiarsi i personaggi inoffensivi.

Verde: oggetti, congegni... (colore predefinito).

Blu: nemici non bellicosi, civili, amici...(evita di sparare a queste persone!).

Rosso: nemici bellicosi, è permesso sparare.

Rosso lampeggiante: obiettivo bellicoso bloccato, pronto per il tiro automatico.



■ **Protezione:** riduce di metà i danni inflitti a Robocop.

■ **Energia:** indica la quantità di energia che avanza.

■ **Munizioni:** indica la quantità di munizioni che avanzano.

■ **Vista termografica:** questa combinazione di vista sensibile al caldo con la vista notturna consente a Robocop di individuare forme di vita animale o umana perfino attraverso dei muri!



■ **Zoom:** permette di sparare da posizioni nascoste.

MENU DI PAUSA////////

MENU PRINCIPALE: per tornare al menu principale.

CONTINUA: per continuare la partita.

RIASSUNTO: presenta la sintesi e gli obiettivi della tua missione in corso.

RIAVVIO: riavviare la missione.

INVENTARIO: presenta informazioni su tutte le armi disponibili e sull'attrezzatura di Robocop.

MESSAGGI: mostra i messaggi che Robocop ha ricevuti durante una missione.

ARRESTO DEI CRIMINALI – SOCCORSO AI CIVILI////////

In certe circostanze, i criminali si danno alla fuga, o smettono di combattere e si arrendono a Robocop. Questo può succedere quando un criminale è intrappolato senza via di scampo, caso in cui depone la sua arma e si arrende. A questo punto Robocop può farsi avanti e ammanettare il sospetto. Durante la partita, le missioni di Robocop possono anche condurlo ad aiutare o soccorrere i civili.

Robocop sa che può arrestare criminali o evacuare civili quando sono incorniciati in un rettangolo di rivelazione blu. **Non deve uccidere queste persone in nessun caso; questa sarebbe una violazione della Prima Direttiva 2!**

Se Robocop uccide accidentalmente un civile o un nemico che si arrende, la misura di fellonia aumenta.

ARMI////////

L'arma di base di Robocop è la sua pistola automatica. Può anche recuperare altre armi più potenti dalla polizia (o da altre fonti).

Tanto più pericolosi e numerosi saranno i nemici che attaccheranno il nostro eroe, tanto più saranno necessarie armi più potenti e corrispondenti munizioni per proseguire nelle missioni.



PISTOLA AUTOMATICA

Arma	MGC M93R-AP
Tipo di munizioni	9mm
Contenuto caricatore	50 raffiche
Ritmo di sparo	60 scariche/minuto
Accuratezza	70%

È l'arma principale di Robocop. Il suo ritmo di sparo e la sua accuratezza fanno di questa pistola un'arma spaventosa contro i gangster.



MITRAGLIATRICE

Arma	Hunt MK21 - 4/4
Tipo di munizioni	12mm
Contenuto caricatore	200 balas
Ritmo di sparo	200 scariche/minuto
Accuratezza	90%

Con il suo alto ritmo di sparo, è l'arma migliore che potrai trovare per sparare a breve gittata. Si può compensare la sua poca accuratezza sparando a raffiche brevi piuttosto che lunghe.



LANCIAMISSILI

Arma	MIL RPG-LM3
Tipo di munizioni	62mm
Contenuto caricatore	N.A.
Ritmo di sparo	N.A.
Accuratezza	90%

Questa arma funge sia in modalità normale di sparo, sia come sistema lancio missili a testa autocercante, per puntare e sparare nemici lontani.



LANCIAGRANATE

Arma	AT-76 STS-8
Tipo di munizioni	76mm
Contenuto caricatore	8 granate
Ritmo di sparo	N.A.
Accuratezza	75%

È l'arma ideale per colpire nemici nascosti o lontani.



FUCILE DISTRUTTORE

Arma	SK-71 P20
Potenza resa	0.8 j/s
Fonte di energia	batteria cellulare 20W
Ritmo di sparo	60 colpi/minuto
Accuratezza	80%

Malgrado un ritmo di sparo alquanto lento, il fucile distruttore rimane un'arma efficace contro nemici di ogni genere.



CARABINA IONICA

Arma	VK-PIC12 P60
Tipo di munizioni	1.4 j/s
Fonte di energia	60W battery cell
Ritmo di sparo	20 colpi/minuto
Accuratezza	80%

La carabina ionica è un'arma molto potente, particolarmente efficace contro i dispositivi elettronici sistemati nei cyborg o nei robot.

GRATIFICHE E OGGETTI////////

Robocop può ottenere armi e energia come gratifiche nel corso della partita. Tali gratifiche sono talvolta nascoste (ad esempio in una cassa), ma il sistema di vista speciale di Robocop gli consente di reperirle facilmente.

ENERGIA



Vasetto di cibo per bambini: Dà 10 punti di energia a Robocop.



Confezione di vasetti di cibo per bambini: Dà 25 punti di energia a Robocop.



Chiave poligonale: Dà 10 punti di protezione a Robocop.



Scatola degli attrezzi: Dà 25 punti di protezione a Robocop.



Statuetta di Robocop: Ripristina l'energia e la protezione di Robocop al 100%.

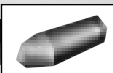
MUNIZIONI



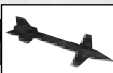
Proiettili per pistola: Aggiungono 50 raffiche per la pistola.



Proiettili per mitragliatrice: Forniscono 200 raffiche per la mitragliatrice.



Granata: Dà 3 granate per il lanciagranate.



Missile: Dà 3 missili per il lanciamissili.



Batteria di fucile distruttore: Dà 20 colpi di fucile distruttore.



Batteria di carabina ionica: Dà 10 colpi di carabina ionica.

ALTRI OGGETTI



Bomba: Le bombe consentono a Robocop di fare esplodere gli ostacoli che impediscono l'accesso a certi posti.



Chiave magnetica: Robocop troverà chiavi magnetiche nascoste a vari livelli, o lasciate dai nemici dopo la loro eliminazione. Sono proprio utili quando Robocop ha da aprire certe porte.

Altri oggetti contenenti informazioni essenziali per l'indagine di Robocop sono nascosti dovunque nel gioco - tocca a te trovarli!

CONSIGLI & SUGGERIMENTI////////

COSTRINGERE I NEMICI AD ARRENDERSI

Per convincere alla resa i nemici delle gang che incontrerai durante la partita, cerca di avvicinarti a loro quanto possibile, seleziona un'arma di calibro piccolo e punta le zone del loro corpo che meno rischiano di ricevere una ferita letale (ad esempio, mira le gambe con una pistola automatica).

ACQUA

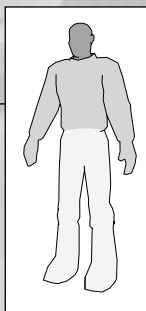
Stai lontano dall'acqua! A Robocop non conviene per niente... se andrà troppo in fondo comincerà a danneggiarsi.

BARILI

I barili forniscono un modo efficace per liberarsi di più nemici contemporaneamente. trova un barile vicino ad un gruppo di gangster e sparargli; l'esplosione ferirà l'intero gruppo di nemici. Attento, però: certi barili hanno la cattiva abitudine di volare in aria quindi devi stare attento a dove vanno a cadere.

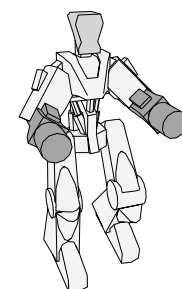
DANNI AI NEMICI

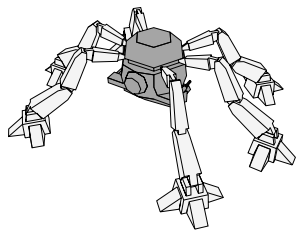
Sia che tu abbia a che fare con umani che con cyborg, mirare alla testa è il modo più efficace per neutralizzarli.



BROX-R2

Punto debole: la testa.
Informazione aggiuntiva:
sparare i cannoni può disattivarli.



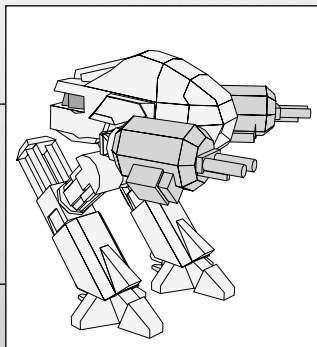


RAGNO-RT6

Punto debole: il corpo.
Informazione aggiuntiva: nessuna.

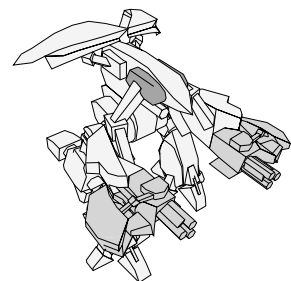
ED-209

Punto debole: la parte posteriore dei lati del corpo principale.
Informazione aggiuntiva: sparare i cannoni può disattivarli.



ED-1000

Punto debole: la parte centrale del corpo.
Informazione aggiuntiva: sparare i cannoni può disattivarli.



BLOCCAGGIO DI PIÙ OBIETTIVI ALLA VOLTA

I sistemi visivi di Robocop gli consentono di bloccare fino a tre obiettivi alla volta. L'unica cosa che devi fare è guardare il primo obiettivo e bloccarlo, guardare il secondo obiettivo e bloccarlo, e ripetere la stessa operazione per il terzo. I gangster serbati nella memoria di sparo di Robocop sono incorniciati da un rettangolo di rivelazione rosso lampeggiante. Quando escono del campo visivo di Robocop, sono puntatori rossi lampeggianti a indicare la loro posizione. Quando Robocop spara uno o più gangster bloccati come obiettivi, fa automaticamente a turno e spara per primo il nemico bloccato per ultimo finché non è morto, poi spara gli altri l'uno dopo l'altro. Se uno tra i gangster decide di arrendersi, il bloccaggio dell'obiettivo viene automaticamente annullato, come stabilito dalla Prima Direttiva 2 ("Proteggere gli Innocenti"). Per eliminare gli obiettivi bloccati dalla memoria, basta premere il tasto di sbloccamento.

RICONOSCIMENTI

Disegno del gioco

Fabien Person

Disegno supplementare

Emmanuel Faria

Programmatori principali

Benoît Blanchard
Jean-Michel Masson

Programmatori

Thomas Demachy
Jacques Gérard
Rémi Peille
Yann Pichon

Disegno

Romuald Broxolle
Romuald Racioppo

Artista principale 3D

Eric Delemer

Artisti 3D

Mathias Cassar
Vincent Jean
Loris Paillier
Fabien Person
Joël Themista

Artista principale 2D

Michel Savariradjalou

Artisti 2D

Céline Diaz
Stéphane Giordan

Animatore principale

Yannick Barbaud

Animatori

Cyrille Levitte

Musica

Daniel Touati

Voci supplementari

Azita Daghestani
John More
Randall Roberts

Responsabile del progetto

Jean-Benoît Silvestre

Responsabile localizzazione

Randall Roberts

Localizzazione

Britta Fitzner
Nathanäel Friloux-Gedanken
Hélène Giovannetti
Emmanuelle Roberts

Responsabile controllo qualità

Thomas Baillet

Tester principale

Sandro Hoffmann
Emmanuel Faria

Controllo qualità

Pamela Ferdinand
Frédéric Lasseret
Martin Martinez-Mena

Supporto controllo qualità

Ruben Bernal
Romain Boucher
Matteo Cantoro
Arnaud Delage
Paul Lejeune
Gérald Youna

Produttori

Jean-Benoît Silvestre
Renaud Yong

Direttore tecnico

François Maingaud

Direttore dello studio

Frédéric Dufils

Produttori esecutivi

Eric Caen
Hervé Caen

Grazie

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 Kriebes
Seila Ly
Stéphane Macré
David Perry
Sarah Thompson
Sandra Toulouse
Laurent Vidal
Mark Vitello
Alexandra You

Dedicato alla memoria di Frédéric Dufils.

All sound effects and dialog editing, recording and processing done by GameBeat, Inc. – www.gamebeatinc.com.

SERVIZIO DI ASSISTENZA////////

Vi ringraziamo per aver acquistato questo prodotto. Se avete riscontrato dei problemi utilizzandolo, rivolgetevi al servizio di assistenza tecnica. Si ricorda che questo servizio è esclusivamente inerente al supporto tecnico: non potranno essere forniti trucchi e/o soluzioni. Un operatore sarà a vostra disposizione dal lunedì al venerdì, dalle ore 11 alle ore 18. (Vi facciamo presente che nostri interlocutori parlano solo inglese.)

Assistenza tecnica: + 44 (0)207 551 4266

Fax: + 44 (0)207 551 4267

Internet: <http://www.virgininteractive.com>

Address: Customer Services Department
Virgin Interactive Entertainment Europe Ltd.
74a Charlotte Street
London
W1P 1LR
Inghilterra

NOTES////////