

EPILEPSIE-WARNUNG

Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie sich bestimmten Lichtfrequenzen und flackernden Lichtquellen aussetzen. Bestimmte Lichtfrequenzen in Fernsehbildschirm-Hintergründen oder bei Computerspielen können bei diesen Personen einen epileptischen Anfall hervorrufen. Bestimmte Umstände können bisher unerkannte epileptische Symptome bei Personen, die bisher keine epileptische Vorgeschichte hatten, hervorrufen. Befragen Sie ihren Arzt vor dem Spielen, wenn Sie oder eines Ihrer Familienmitglieder unter Epilepsie leiden. Brechen Sie das Spiel sofort ab und suchen Sie vor erneutem Spielbeginn einen Arzt auf, wenn Sie eines der folgenden Symptome während des Spielens bei sich feststellen: Benommenheit, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsstörungen, Orientierungsverlust, unfreiwillige Bewegungen oder Krämpfe.



EINLEITUNG	3
STORY	3
SO GEHT'S LOS	4
EINSTELLUNG DER GRAFIKOPTIONEN.....	5
DAS HAUPTMENÜ.....	5
SPIELE SPEICHERN UND LADEN	6
EINSTELLUNG DER STEUERUNG.....	7
ROBOCOP HUD.....	9, 10
PAUSENMENÜ	11
VERBRECHER VERHAFTEN - ZIVILISTEN RETTEN	11
WAFFEN	11, 12
BONI UND GEGENSTÄNDE	13, 14
HINWEISE & TIPS	14, 15
MITWIRKENDE	16
PRODUKTSERVICE	17
AUSTAUSCH DEFEKTER CDS	18

EINLEITUNG////////

Robocop ist ein Spannungsgeladenes 3D Aktionsspiel in Ego-Perspektive, das in einer Kombination aus temporeichen sowie adrenalinbepackten Nervenkitzeln und neuester Technologie die düstere Welt von Robocop zum Leben erweckt! Du schlüpfst in die Rolle der Hauptfigur Alex Murphy, alias Robocop, und deine geheime Mission ist die Aufdeckung einer finsternen Verschwörung, in die das Unternehmen OCP, lokale Gangster, die mit einer neuen tödlichen Synthetikdroge handeln, und ein mächtiges und böses Computerhirn, der Cyborg, verwickelt sind. Du musst feindliche Charaktere verhaften oder töten, nach Spuren und Beweisen suchen und vor allem unschuldige Zivilisten beschützen!

Robocops Direktiven sind:

- 1- Das Vertrauen der Öffentlichkeit sichern
- 2- Die Unschuldigen beschützen
- 3- Das Gesetz hüten
- 4- *Strengstens Geheim*

STORY////////

In einer nahen Zukunft...

In Old Detroit stehen neue Bürgermeisterwahlen an. Die Direktoren von Omni Consumer Products (OCP) sehen dieses politische Ereignis als die Gelegenheit schlechthin, die Kontrolle über die Stadt zu erlangen. Sie fabrizieren ihren eigenen Kandidaten, Edward Demarco, dessen Verbindung zur OCP jedoch geheim bleibt. Außerdem stellen sie noch ein Team auf, dessen Arbeit es ist, den amtierenden Bürgermeister von Old Detroit, Thomas Croford, in Misskredit zu bringen. Dieses Team, das von einem jungen und neuen Direktor der OCP, Jim Manelli, geleitet wird, soll abgrundtiefe Verbrechen und höchste Gewalt in der Stadt verbreiten. Um dies zu erreichen, verschafft sich Manelli die Hilfe des mächtigsten Verbrechers von Detroit, William Nexx. Nexx möchte jedoch kein Geld als Gegenleistung, sondern sein Ziel ist es, noch mächtiger zu werden und dafür reicht Geld alleine bei weitem nicht aus...

Manelli ist gerade zum Direktor ernannt worden und wurde mit dem geheimen Entwicklungsprojekt der neuen Droge BrainDrain beauftragt. Dies ist die Gelegenheit für ihn, gleich doppelt von der Situation zu profitieren. Er kann BrainDrain dazu einsetzen, Nexx von einer Kooperation für OCPs Pläne zu überzeugen, während er selbst einen Teil des BrainDrain-Vertriebs in seine eigene Tasche steckt. Er verhandelt mit Nexx. In dem Nexx die Exklusivrechte am Vertrieb von BrainDrain erhält, soll er dagegen die Stadt mit Gewalt und Verbrechen überfluten und einen Prozentsatz, der durch BrainDrain erzielten Gewinne, an Manelli abtreten.

Aber es scheint, dass ein Anderer (oder etwas Anderes?) auch Pläne für BrainDrain hat...

Dies alles sind im Moment nur reine Vermutungen, aber ohne Robocops Einsatz könnten sie sich ganz schnell in düstere Realität verwandeln.

SO GEHT'S LOS//////// ROBOCOP KONFIGURIEREN

Ihre ROBOCOP-CD sollte automatisch starten, nachdem sie ins Laufwerk gelegt wurde. Falls ROBOCOP noch nicht installiert worden ist, haben Sie über einen Präsentationsbildschirm Gelegenheit, den Versionshinweis zu lesen (was wir empfehlen) oder das Spiel zu installieren.

Wenn ROBOCOP bereits installiert worden ist, öffnet sich sofort nach dem Einlegen der CD ein Präsentationsbildschirm, über den Sie das Spiel direkt starten können. Sollte dieser Präsentationsbildschirm nicht erscheinen, doppelklicken Sie auf das Desktop-Symbol Arbeitsplatz, rechtsklicken auf das CD/DVD-Laufwerk-Symbol und wählen im Kontextmenü die Option AutoPlay an.

INSTALLATIONSVORAUSSETZUNGEN

ROBOCOP benötigt für eine vollständige Installation ungefähr 350 MB freien Speicherplatz auf der Festplatte.

INSTALLATION VON DER CD-ROM

Wählen Sie im Präsentationsbildschirm die Option Installieren an und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, um ROBOCOP auf Ihrem System zu installieren. Sie können den vorgegebenen Installationspfad akzeptieren oder ihn nach Belieben ändern – ganz wie Sie wollen.

MICROSOFT DIRECT X

Während der Installation wird überprüft, ob auf Ihrem Computer eine Version von DirectX installiert ist. Sobald die Installation des Spiels abgeschlossen ist, werden Sie gefragt, ob Sie die DirectX-Software von Microsoft installieren möchten. ROBOCOP benötigt DirectX 8.1 oder eine aktuellere Version. Falls Sie wissen, dass Sie diese (oder eine aktuellere) Version bereits installiert haben, können Sie auf die Installation von DirectX verzichten. Anderenfalls sollten Sie die Installation durchführen lassen.

DirectX ist im Wesentlichen eine Sammlung von Treibern und Bibliothek-Funktionen, die die Hardware-Komponenten Ihres Computers erkennen. DirectX fungiert dann als Schnittstelle zwischen der Hardware und den Programmen, die diese verwenden. Das Programm ist in unserem Fall ROBOCOP. Falls das DirectX-Installationsprogramm Änderungen an der Konfiguration Ihres Systems vornimmt, werden Sie aufgefordert, Ihren Computer neu zu starten. Es wird empfohlen, dies dann am besten gleich zu tun.

STARTMENÜ-EINTRÄGE

Die folgenden Einträge werden in Ihrem Startmenü in eine neue Gruppe namens Robocop eingefügt:

- ROBOCOP spielen
- ROBOCOP konfigurieren
- ROBOCOP deinstallieren
- Liesmich-Datei lesen
- ROBOCOP-Website

EINSTELLUNG DER GRAFIKOPTIONEN////////

Nachdem die Installation der ROBOCOP-Dateien auf Ihrer Festplatte abgeschlossen ist, können Sie das Spiel starten. Wenn das Spiel zum ersten Mal gestartet wird, öffnet sich automatisch der in ROBOCOP integrierte Konfigurations-Editor. Diese Anwendung, die Sie über das Startmenü auch unabhängig von ROBOCOP starten können, ermöglicht Ihnen die Feinanpassung der Grafikeinstellungen.

AUFLÖSUNG UND FARBTIEFE

Benutzen Sie diese Optionen, um Bildschirmauflösung und Farbtiefe einzustellen. Diese Einstellungen werden dann im Spiel verwendet.

DAS HAUPTMENÜ////////

SPIELMENÜ

- **Neues Spiel:** Beim Start eines neuen Spiels können Sie zunächst den Schwierigkeitsgrad (Leicht, Normal oder Schwer) festlegen.
- **Spiel laden:** Damit können Sie ein vorher gespeichertes Spiel fortsetzen.

In einigen Fällen gibt es im Spielmenü auch noch zusätzliche Optionen:

- **Missions-Bericht:** Damit bekommen Sie die Möglichkeit, eine bereits abgeschlossene Mission noch einmal zu spielen (sofern Sie mindestens zwei Missionen erfolgreich beendet haben).
- **Speichern:** Damit können Sie ein Spiel speichern, falls Sie das nicht bereits zwischen zwei Missionen getan haben.

DAS OPTIONEN-MENÜ

Über dieses Menü haben Sie Zugang zu verschiedenen Einstellungen und Optionen:

- **Sprache:** Mit dieser Option können Sie die Sprache für die Menüs und Texte im Spiel wählen. Deutsch, Englisch, Französisch, Italienisch und Spanisch stehen zur Auswahl.
- **Steuerung:** Hier können Sie die Konfiguration Ihrer Steuerung anpassen (siehe unten).
- **Sound:** Mit dieser Option können Sie die Lautstärke der Musik und des Spielsounds anpassen.
- **Untertitel:** Damit können Sie die Untertitel während des Spiels ein- und ausblenden.
- **Mitwirkende:** Damit können Sie sich anzeigen lassen, wer an der Entwicklung des Spiels so alles mitgearbeitet hat.

SPIELE SPEICHERN UND LADEN////////

Zwischen zwei Missionen können Sie Ihr Spiel speichern. Falls Sie dies nicht tun, können Sie dazu auch den Menübefehl Speichern benutzen. Im Speichern-Bildschirm haben Sie die Wahl zwischen drei verschiedenen Speicherplätzen: Spiel A, Spiel B und Spiel C.



EINSTELLUNG DER STEUERUNG////////

Die Optionen dieses Bildschirms bieten Ihnen die Möglichkeit, einige Standard-Tastatur-Steuerelemente von ROBOCOP neu zuzuordnen.



Wenn Sie Maus anwählen, gelangen Sie ins Konfigurationsmenü für die Maus, wenn Sie Tastatur anwählen, ins Konfigurationsmenü für die Tastatur. Um die Aufwärts-/Abwärts-Steuerfunktionen Ihrer Maus umzukehren, wählen Sie die Option Y-Sicht-Achse umkehren an. Stellen Sie diese Option Ihrer persönlichen Vorliebe entsprechend ein.

MAUS-KONFIGURATIONSMENÜ

In diesem Bildschirm sind die verschiedenen Maus-Steuerfunktionen zu sehen: Mit dem Aufwärts- und dem Abwärtsfeld sowie mit der Leertaste können Sie bestimmte Steuerelemente anwählen, zum Beispiel die linke Maustaste. Die Aktion, die diesem Steuerelement momentan zugeordnet ist, wird angezeigt.



Anschließend können Sie in einem Untermenü eine neue Funktion wählen, die dem jeweiligen Steuerelement zugeordnet werden soll.

TASTATUR-KONFIGURATIONSMENÜ

Genau wie im Maus-Menü haben Sie die Möglichkeit, Steuerfunktionen neu zuzuweisen, nachdem Sie ein Steuerelement angewählt haben.

STANDARD-STEUERFUNKTIONEN

ROBOCOP verwendet (standardmäßig) die folgenden Tastatur-Steuerelemente:

AKTION	STEUERELEMENT	ALT. STEUERELEMENT
Feuern	Linke Maustaste	Ziffernblock 0
Nachladen	Mittlere Maustaste	Ziffernblock 1
Vorige Waffe	BILD aufwärts	
Nächste Waffe	Rechte Maustaste	BILD abwärts
Heran-/Wegzoomen	Mausrad	Ziffernblock + oder -
Zielen	Ziffernblock ,	
Ziel erfassen	Ziffernblock 9	
Erfassung aufheben	Ziffernblock 7	
Pause	P-Taste	
Aktion	Eingabetaste	
Spezial-Vision	Ziffernblock *	
Vorwärts bewegen	Aufwärtspfeil	
Rückwärts bewegen	Abwärtspfeil	
Nach links bewegen	Linkspfeil	
Nach rechts bewegen	Rechtspfeil	
Nach oben zielen	Mausbewegung	Ziffernblock 8
Nach unten zielen	Mausbewegung	Ziffernblock 2
Nach links drehen	Mausbewegung	Ziffernblock 4
Nach rechts drehen	Mausbewegung	Ziffernblock 6

ROBOCOP HUD////////

Robocop wird durch Polizei-Anweisungen, Hinweisen sowie Vorschlägen seiner Partnerin Lewis (und anderen Spielfiguren), und durch Spuren an Verbrechensorten durch das Spiel geführt.

Zu Robocops Fähigkeiten gehört eine diverse Auswahl an Verbesserungen seines Sichtvermögens, die von einfachen teleskopischen Zoomen bis zur thermografischen Sicht reichen. Die Erweiterung dieser Kapazitäten ist Robocops HUD (Head's Up Display), das ein umfangreiches Sortiment an Daten und Ziel-Anzeigen erfassen kann.

- **Verstoß-Pegel:** Dieses Messgerät ist sozusagen Robocops mentaler Gesundheitszustand. Wenn Robocop einen Fehler begeht, steigt der Pegel je nach Schwere des Deliktes an. Wenn der Pegel 100% erreicht und Robocop erneut eine harmlose Spielfigur tötet, verliert er je nach Schwere der Straftat an Energie. Robocop kann diesen Pegelstand durch Polizeiaktionen wie Verhaftungen, Evakuierungen oder Rettungsaktionen senken.

- **Visieren und automatisches Schießen:** Robocop ist in der Lage, Feinde zu visieren und zu treffen, und das, ohne beim Schießen zielen zu müssen. Diese Option ist ebenfalls nützlich, um zu erkennen, ob eine bestimmte Spielfigur bedrohlich ist oder nicht. Auf diese Weise kann der Spieler harmlose Figuren verschonen.

Grün: Objekte, Mechanismen... (Standardfarbe).

Blau: harmlose Feinde, Zivilisten, Freunde... (vermeide es auf diese Personen zu schießen!).

Rot: gefährliche Feinde, schießen erlaubt.

Blinkendes Rot: gefährliches Ziel visiert, bereit zum automatischen Schießen



- **Rüstung:** Zeigt die bleibende Rüstung an.

- **Power:** Zeigt die verbleibende Energie an.

- **Munition:** Zeigt die restliche Munition an.

- **Thermografische Vision:** Diese Kombination aus Wärmeempfindlichkeit und Nachtvision ermöglicht Robocop das Aufspüren von Tieren oder menschlichen Lebensformen, und das sogar durch Mauern!



- **Zoom:** Diese Option eignet sich zur Durchführung von Heckenschützen-Schüssen.

PAUSENMENÜ

HAUPTMENÜ: Zurück zum Hauptmenü.

FORTSETZEN: Spiel fortsetzen.

ANWEISUNGEN: Zeigt die Zusammenfassung und Ziele der aktuellen Mission.

NEU STARTEN: um die Mission neu zu starten.

INVENTAR: Zeigt Informationen über alle verfügbaren Waffen und Robocops Ausrüstung.

NACHRICHTEN: Zeigt die Nachrichten die Robocop während einer Mission bekommen hatte an.

VERBRECHER VERHAFTEN – ZIVILISTEN RETTEN

Unter bestimmten Umständen versuchen Verbrecher zu fliehen oder aber den Kampf zu beenden, um sich zu ergeben. Dies kann passieren, wenn ein Verbrecher ohne Fluchtmöglichkeiten in die Falle läuft. In diesem Fall lässt er die Waffe fallen und ergibt sich. Nun kommt Robocop zum Einsatz, indem er dem Verdächtigen die Handschellen anlegt. Robocops Mission kann auch darin bestehen, Zivilisten während des Spiels zu helfen oder zu retten.

Robocop weiß, dass er Kriminelle verhaften oder Zivilisten evakuieren kann, wenn sie sich in einem rechteckigen blauen Rahmen befinden. Er darf diese Personen unter keinen Umständen töten, denn das wäre ein Verstoß gegen die Direktive 2! Wenn Robocop aus Versehen einen Zivilisten oder einen harmlosen Verbrecher tötet, steigt der Verstoß-Pegel.

WAFFEN

Robocops Hauptwaffe ist seine Selbstladepistole. Er kann aber zudem noch stärkere Waffen aus Waffenlagern der Polizei (oder anderen Arsenalen) benutzen. Da die Feinde immer stärker werden und alles versuchen, um gegen Robocop anzukämpfen, muss unser Held die mächtigsten Waffen mit der entsprechenden Munition auswählen, um in der Mission erfolgreich voranzukommen.



HAND GUN
(SELBSTLADEPISTOLE)
Waffe MGC M93R-AP
Munitionstyp 9mm
Magazin 50 Kugeln
Schussfolge 60 Schuss/Minute
Trefferquote 70%

Dies ist Robocops Hauptwaffe. Ihre Feuerrate und Trefferquote machen diese Selbstladepistole zu einer furchterregenden Waffe im Kampf gegen die Gangmitglieder.



MACHINE GUN
(MASCHINENGEGWEHR)
Waffe Hunt MK21-4/4
Munitionstyp 12mm
Magazin 200 Kugeln
Schussfolge ca. 200 Schuss/Minute
Trefferquote 20%

Mit seiner hohen Feuerfrequenz ist das Maschinengewehr die beste Waffe für Schüsse auf kurze Distanzen. Das Abfeuern von kurzen statt langen Explosivladungen gleicht die geringe Trefferquote wieder aus.



MISSILE LAUNCHER
(RAKETENWERFER)
Waffe MIL RPG-LM3
Munitionstyp 62mm
Magazin nicht zutreffend
Schussfolge nicht zutreffend
Trefferquote 90%

Der Raketenwerfer hat eine normale Feuergeschwindigkeit sowie eine Zielsucheinrichtung mit der du entfernte Feinde visieren und auf sie schießen kannst.



GRENADE LAUNCHER
(GRANATENWERFER)
Waffe AT-76 STS-8
Munitionstyp 76mm
Magazin 8 Granaten
Schussfolge nicht zutreffend
Trefferquote 75%

Der Granatenwerfer ist die ideale Waffe, um auf versteckte oder entfernte Feinde zu zielen.



BLASTER (STRAHLER)
Waffe SK-71-P20
Schub-Leistung 0.8 j/s (0.8 W)
Energiequelle 20W Batterie
Schussfolge 60 Schuss/Minute
Trefferquote 80%

Obwohl er nur eine ziemlich langsame Feuerrate hat, ist dieser Blaster eine effiziente Waffe gegen alle Arten von Feinden.



ION GUN
Waffe VK-PIC12 P60
Schub-Leistung 1.4 j/s (1.4 W)
Energiequelle 60W Batterie
Schussfolge 20 Schuss/Minute
Trefferquote 80%

Die Ion-Gun ist eine äußerst starke Waffe, besonders wenn sie zur Zerstörung elektronischer Systeme in Cyborgs und Robotern eingesetzt wird.

BONI UND GEGENSTÄNDE

Robocop kann während seiner Ermittlungen Munitions-, Waffen- und Energie-Boni finden. Diese Boni könnten versteckt sein (z.B. in einer Kiste), aber mit Robocops spezialem Sichtsystem findet er sie leicht.

ENERGIE

**Gefäß mit Babynahrung:**

Gibt Robocop 10 Energiepunkte.

**Packung mit Babynahrung:**

Gibt Robocop 25 Energiepunkte.



Schraubenschlüssel: Gibt Robocop 10 Rüstungspunkte.



Werkzeugkasten: Gibt Robocop 25 Rüstungspunkte.



Robocop-Statue: Stellt Robocops Rüstung und Energie zu 100% wieder her.

MUNITION



Munition für die Pistole: Gibt 50 Kugeln für die Pistole.



Munition für die Pistole: Gibt 200 Kugeln für die Machine Gun.



Granaten: Gibt 3 Granaten für den Granatenwerfer.



Rakete: Gibt 3 Raketen für den Raketenwerfer.



Blaster-Batterien: Gibt 20 Blaster-Einheiten.



Ion Gun Batterien: Gibt 10 Ion Gun Einheiten.

ANDERE GEGENSTÄNDE



Bombe: Die Bombe hilft Robocop, um sich den Weg frei zu sprengen.



Key Karte: Robocop wird Key Karten in den verschiedenen Levels finden, oder sie den getöteten Feinden abnehmen. Sie sind sehr nützlich wenn Robocop bestimmte Türen öffnen muss.

Andere Objekt, die wichtige Informationen enthalten und Robocop in seinen Nachforschungen weiterhelfen können, sind im Spiel versteckt – es hängt von dir ab sie zu finden.

HINWEISE & TIPS

FEINDE ZUM AUFGEBEN BRINGEN

Um die Gangster dazu zu bringen sich zu ergeben, gehe so dich wie möglich an sie heran, wähle eine Waffe mit einem kleinen Kaliber aus, und ziele dann auf die Körperteile die nicht sofort zum Tod des Gangsters führen können (zum Beispiel: ziele mit der Pistole auf die Beine).

WASSER

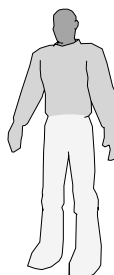
Bleibe vom Wasser entfernt! Robocop mag es überhaupt nicht... Falls er zu tief hineingeht, fängt er an sich langsam zu beschädigen.

TONNEN

Herumstehende Tonnen können sehr nützlich sein und viele deiner Feinde gleichzeitig ausser Gefecht setzen. Finde eine Tonne die sich nahe einer Gruppe von Feinden befindet und schiesse darauf; die Explosion wird sie alle ausser Gefecht setzen. Aber pass auf, einige Tonne haben die Angewohnheit in die Lüfte zu steigen wenn man auf sie schiesst – pass auf wo sie runterkommen!

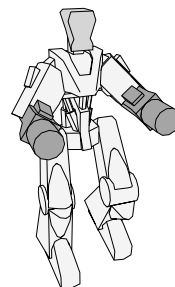
SCHÄDEN DER FEINDE

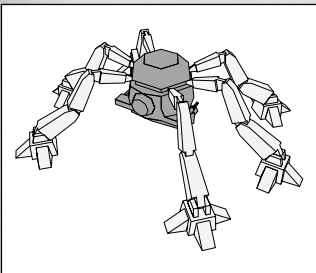
Ob es sich um menschliche Feinde oder Cyborgs handelt, auf den Kopf zu zielen ist immer noch der beste Weg sie ausser Gefecht zu setzen.



BROX-R2

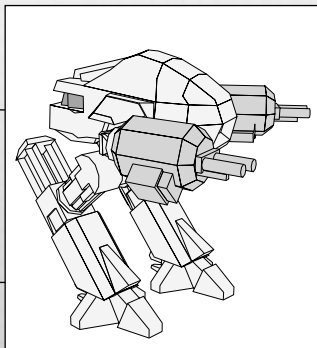
Schwachpunkt: Der Kopf.
Zusätzliche Information: Setze sie ausser Gefecht indem du auf die Kanonen schiesst.





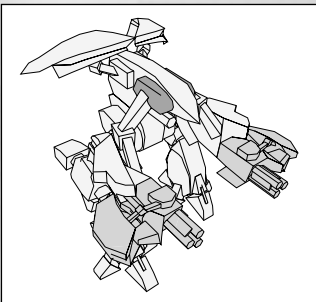
RAGNO-RT6

Schwachpunkt: Der Körper.
Zusätzliche Information: Keine.



ED-1000

Schwachpunkt: Mittelteil des Körpers.
Zusätzliche Information: Schüsse auf die Kanonen setzen Sie ausser Gefecht.



ED-209

Schwachpunkt: hinteren Seiten des Körpers
Zusätzliche Information: Schüsse auf die Kanonen setzen Sie ausser Gefecht.

MEHRERE ZIELE GLEICHZEITIG INS VISIER NEHMEN

Mit Hilfe seines Sicht-Systems kann Robocop 3 Feinde gleichzeitig ins Visier nehmen. Um dies zu tun, musst du das erste Ziel anvisieren und verriegeln, dann das zweite Ziel anvisieren und verriegeln, und dann das selbe mit dem dritten Ziel tun. Die Gangster die in Robocop Zielgedächtnis programmiert sind, werden in einem blinkenden roten Feld dargestellt. Falls sie Robocops Sichtfeld verlassen, zeigen blinkende rote Pfeile ihren Standort an. Schießt Robocop während ein oder mehrere Ziele verriegelt sind, feuert er automatisch auf das zuletzt verriegelt Ziel bis dies außer Gefecht gesetzt wurde. Erst dann schießt er auf das nächst verriegelt Ziel. Falls sich ein Gangster ergibt, wird die Zielverriegelung durch die Direktive 2 automatisch aufgehoben. Um das Robocops Zielgedächtnis zu löschen, drücke die Entriegelungstaste.

MITWIRKENDE////////

Spiel & Level Designer

Fabien Person

Zusätzlicher Level Designer

Emmanuel Faria

Leitender

Programmierer

Benoît Blanchard

Jean-Michel Masson

Programmierer

Thomas Demachy

Jacques Gérard

Rémi Peille

Yann Pichon

Designer

Romuald Broxolle

Romuald Racioppo

Leitender 3D Grafiker

Eric Delemer

3D Grafik

Mathias Cassar

Vincent Jean

Loris Paillier

Fabien Person

Joël Themista

Leitender 2D Grafiker

Michel Savariradjalou

2D Grafik

Céline Diaz

Stéphane Giordan

Leitung animation

Yannick Barbaud

Animation

Cyrille Levitte

Musik

Daniel Touati

Zusätzliche Stimmen

Azita Daghestani

John More

Randall Roberts

Projektleitung

Jean-Benoît Silvestre

Manager Übersetzung

Randall Roberts

Übersetzung

Britta Fitzner

Nathanäel Friloux-

Gedanken

Hélène Giovannetti

Emmanuelle Roberts

QA Manager

Thomas Baillet

Leitender Tester

Sandro Hoffmann

Emmanuel Faria

Tester

Pamela Ferdinand

Frédéric Lasseret

Martin Martinez-Mena

Zusätzliche Tester

Ruben Bernal

Romain Boucher

Matteo Cantoro

Arnaud Delage

Paul Lejeune

Gérald Youna

Produzenten

Jean-Benoît Silvestre

Renaud Yong

Technische leitung

François Maingaud

Studioleitung

Frédéric Dufils

Ausführender

Produzent

Eric Caen

Hervé Caen

Besonderen Dank an

Ange-Pierre Agostini

Arnaud Beaume

Nathan A. Bosia

Doug Brandon

Régis Capotosto

Chris Clark

Marc Echave

François Gibout

Jérôme Gonsolin

Deena Gribben

Neil Halder

Michel Kriebs

Seila Ly

Stéphane Macré

David Perry

Sarah Thompson

Sandra Toulouse

Laurent Vidal

Mark Vitello

Alexandra You

Dem Andenken an

Frédéric Dufils

gewidmet.

Alle Sound Effekte, Dialogbearbeitung, Aufnahmen & Bearbeitung wurden von der GameBeat, Inc. durchgeführt. –www.gamebeatinc.com.

PRODUKT SERVICE////////

Vielen Dank, dass Sie sich für " Robocop " entschieden haben.

Virgin Interactive Entertainment Deutschland GmbH bietet Ihnen eine technische Hotline, die Sie unter der Rufnummer (0190) 771 887 (DM 2,42/_ 1,24 pro Minute), Montag bis Freitag zwischen 10.00 Uhr und 20.00 Uhr anrufen können. Hier erhalten Sie ausschließlich technische Hilfe.

Außerdem stehen Ihnen Montag bis Freitag zwischen 10.00 Uhr und 20.00 Uhr, unter der Rufnummer (0190) 771 888 (DM 2,42/_ 1,24 pro Minute) unsere freundlichen Mitarbeiter zur Verfügung. Hier erhalten Sie Lösungshilfen, Cheats und Wissenswertes rund um die Virgin Spielewelt.

Lösungshilfen, Cheats und Tricks können Sie auch per FAX unter der Rufnummer (0190) 771 889 (DM 2,42/_ 1,24 pro Minute) abrufen. Ein Inhaltsverzeichnis steht Ihnen unter der Dokumentennummer 5000 zur Verfügung.

Sollten Sie über einen Internet-Zugang verfügen, können Sie unter der Internet-Adresse <http://www.virgininteractive.de> oder <http://www.virgininteractive-support.de> unsere Webseite erreichen.

Hier finden Sie Ankündigungen neuer Produkte, Infos, Screenshots, Software-Updates und natürlich Demo-Versionen aktueller und kommender Titel.

AUSTAUSCH DEFEKTER CDs////////

Sollten Sie beim Kauf unseres Produktes eine defekte CD erhalten haben, wenden Sie sich bitte vertrauensvoll an Ihren Händler. Sollte Ihnen dieser wider erwarten nicht weiter helfen können, senden Sie uns bitte die defekte CD zusammen mit einer Kopie Ihres Kaufbeleges in einem einfachen und ausreichend frankierten Umschlag zu. Denken Sie bitte daran, eine kurze Notiz beizulegen, um was für ein Problem es sich bei Ihrem Datenträger handelt, und geben Sie auf jeden Fall Ihre Adresse sowie Ihre komplette System-Konfiguration an. Bitte haben Sie Verständnis dafür, wenn wir Datenträger, die durch unsachgemäße Behandlung beschädigt oder verändert wurden, nicht kostenlos umtauschen können. In diesem Fall erheben wir für die pauschalierte Abwicklung (Versand, Verpackung, Logistik) einen Betrag von _ 12,-, der als Verrechnungsscheck oder Bargeld dem Anschreiben beiliegen sollte. Sollte die Garantie des von Ihnen erworbenen Spieles erloschen sein haben Sie bitte Verständnis dafür, dass es uns eventuell nicht mehr möglich sein wird Ihr Spiel zu tauschen oder zu ersetzen.

Senden Sie uns bitte nicht die komplette Spielverpackung zu. Sollten Sie an einem vollständigen Umtausch interessiert sein, wenden Sie sich damit bitte an Ihren Händler, über den Sie dieses Produkt ursprünglich bezogen haben.

Bitte vergessen Sie nicht, die von Ihnen ausgefüllte Registrierkarte beizufügen.

Ihre CD/CDs schicken Sie bitte an die folgende Adresse:

Virgin Interactive Entertainment (Deutschland) GmbH
Produktservice
Behringstr. 16 B
22765 Hamburg