

ROBOCOP™

THE **VERSUS**

TERMINATOR™



SEGA™
Master System™

for M/S & M/S II (8 bit)

ADVERTENCIA A EPILÉPTICOS

LEA ESTA ADVERTENCIA ANTES DE UTILIZAR SU SISTEMA DE JUEGO DE VIDEO SEGA O PERMITIR QUE SUS HIJOS LO UTILICEN.

Un porcentaje muy pequeño de personas sufre ataques epilépticos o su conocimiento se altera cuando se exponen a ciertos patrones de luz o luces destellantes, incluyendo aquellos que aparecen en pantallas de televisión y en juegos de vídeo. Es posible que estas personas no tengan un historial médico de ataques o epilepsia. Tome las precauciones siguientes para reducir al mínimo cualquier riesgo.

Antes de utilizar el juego

- Si usted o cualquier miembro de su familia padece de epilepsia o ha sufrido alteraciones en su conocimiento al exponerse a luces parpadeantes, consulte a su médico antes de jugar.
- Siéntese a 2,5 metros o más de la pantalla del televisor.
- Si usted está cansado o no ha dormido lo necesario, descanse y empiece a jugar solamente después de restablecerse completamente.
- Asegúrese de que la sala donde juegue esté bien iluminada.
- Utilice el juego con una pantalla de televisión lo más pequeña posible (preferentemente de 14" o menos).

Durante la utilización del juego

- Descanse un mínimo de 10 minutos cada hora mientras utiliza un juego de vídeo.
- Los padres deben supervisar el uso que sus hijos hacen de los juegos de vídeo. Si al jugar un juego de vídeo usted o sus hijos presentan alguno de los siguientes síntomas: mareos, alteración de la visión, contracciones oculares o musculares, pérdida de conciencia, desorientación, cualquier movimiento involuntario o convulsiones, interrumpa INMEDIATAMENTE la utilización del sistema y consulte a un médico.

AVISO A LOS PROPIETARIOS DE TELEVISORES CON PANTALLAS DE PROYECCION GRANDES

Las imágenes fijas pueden provocar daños irreversibles en el tubo de imagen, o dejar marcas fosforescentes en el CRT. Evite por tanto el uso repetido y prolongado de vídeo juegos en televisores con pantallas de proyección grandes.

GARANTIA:

VIRGIN INTERACTIVE (EUROPE) LTD se reserva el derecho-en cualquier momento y sin previo aviso -de efectuar mejoras en el producto descrito en este manual.

VIRGIN INTERACTIVE (EUROPE) LTD no da garantías ni explícitas ni implícitas con referencia a este manual, su calidad, comerciabilidad, o conveniencia para ningún propósito particular.

MANEJO DE ESTE CARTUCHO

Este cartucho de RoboCop vs. The Terminator está diseñado exclusivamente para las consolas Master System, Master System II y Power Base Converter de Sega de Europa y Australasia.

Para su uso apropiado

1. No sumergir en agua.
 2. No doblar.
 3. No exponerlo a impactos violentos.
 4. No exponerlo directamente a la luz solar.
 5. No dañarlo ni deformarlo.
 6. No colocarlo cerca de una fuente de alta temperatura.
 7. No exponerlo a disolvente, bencina, etc.
- * Si se moja, secarlo por completo antes de usarlo.
 - * Si se ensucia, limpiarlo cuidadosamente con un paño suave humedecido en agua jabonosa.
 - * Después de utilizarlo, colocarlo en su caja correspondiente.
 - * Durante un período prolongado de juego, asegurarse de tomar descansos de vez en cuando.

PARA COMENZAR

1. Ajusta tu Master System, Master System II o Power Base Converter de Sega como se indica en el manual de instrucciones. Conecta el controlador 1. RoboCop vs. The Terminator es para un solo jugador.
2. Asegúrate de que el interruptor está apagado (OFF). Luego inserta el cartucho de RoboCop vs. The Terminator en la consola con la etiqueta hacia arriba, y presiona con firmeza.
3. Enciende el interruptor (ON). Después de unos instantes aparecerá la Pantalla Sega. Cuando hayan pasado los mensajes de Copyright ya puedes jugar a RoboCop vs. The Terminator.

¡IMPORTANTE! Si no aparece la Pantalla Sega, apaga el interruptor y asegúrate de que has instalado el sistema correctamente y que el cartucho está bien insertado. Luego vuelve a encender el interruptor. Debes apagar siempre el interruptor antes de insertar o extraer el cartucho de RoboCop vs. The Terminator.



Las consolas Master System y Master System II de Sega

INTRODUCCION

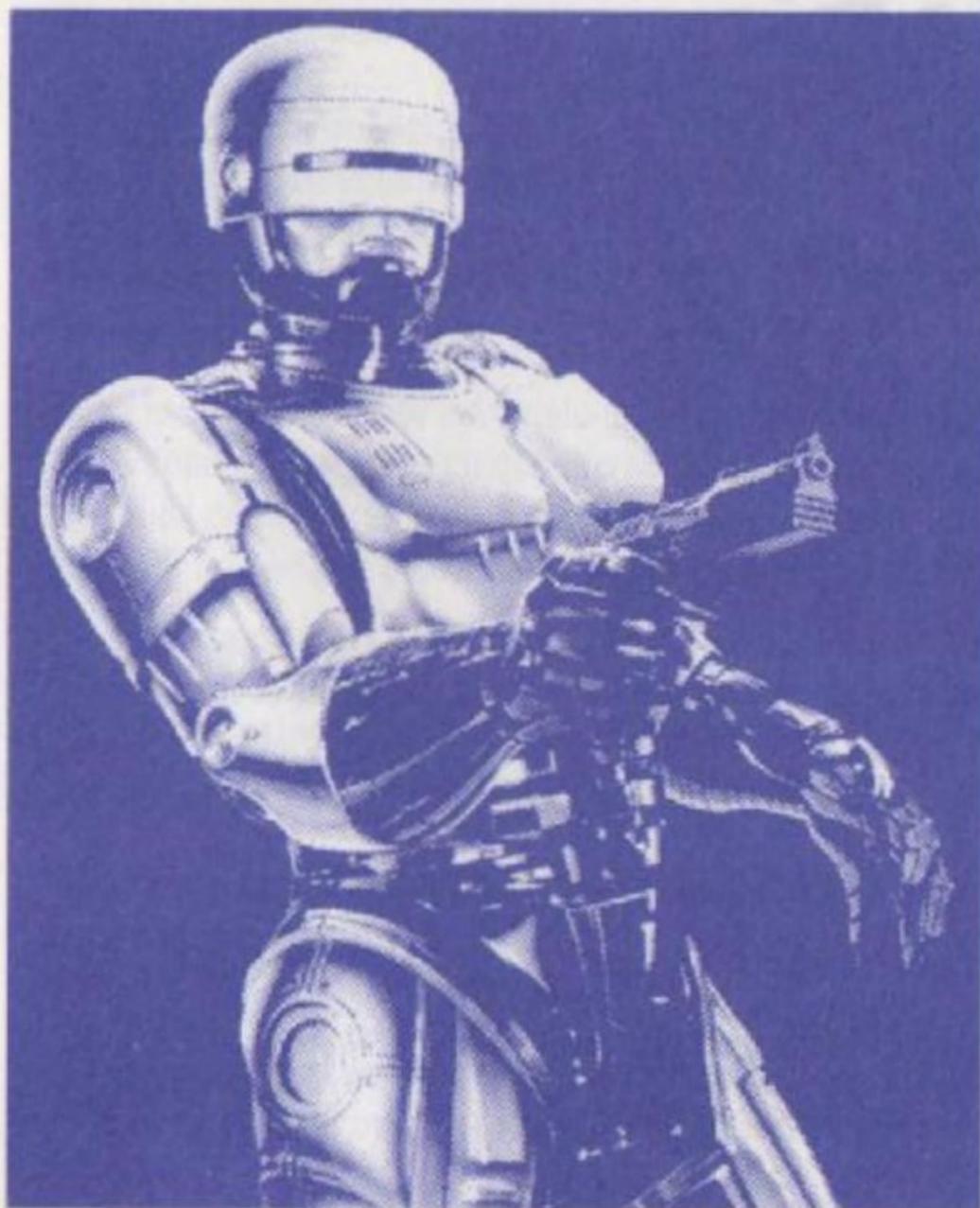
Años después de la invención de RoboCop, Cyberdyne Systems es contratada por Sac-Norad para construir la red de defensa Skynet. Los expertos en cibernética utilizan los avances conseguidos con RoboCop, la única unión de mente humana y ordenador que ha tenido éxito, para construir el UCP de Skynet.

Cuando Skynet entra en funcionamiento desarrolla una conciencia propia y llega a la conclusión de que el enemigo es el género humano, por lo que provoca una guerra genocida de máquina versus hombre.

En un intento de desbaratar la resistencia humana, Skynet envía un escuadrón de Terminators al pasado. Estos Terminators aparecen en las oficinas de la OCP y sirven de señuelo para que RoboCop luche contra el poderoso ED-209. Una vez que lo ha vencido, RoboCop se carga a sí mismo en el ordenador y, sin saberlo, le da a Skynet la tecnología que necesita.

RoboCop vuelve a entrar en acción en el Puesto de avanzadilla de Terminators, y se da cuenta de que debe abrirse camino luchando en un futuro infestado de Terminators para llegar al 'sagrado interior' de Skynet. Si RoboCop quiere salvar a la Humanidad, tiene que destruir el UCP de Skynet.

El futuro de la ley y la Humanidad misma están en tus manos.



ROBOCOP

CLASIFICACION Organismo Cibernético

PARAMETROS DE LA MISION Cumplimiento de la Ley

CONSTRUCCION Tejido vivo rodeado de un exosqueleto de titanio y Kevlar

OBJETIVOS DE COMBATE Supresión de la actividad criminal con múltiples blancos

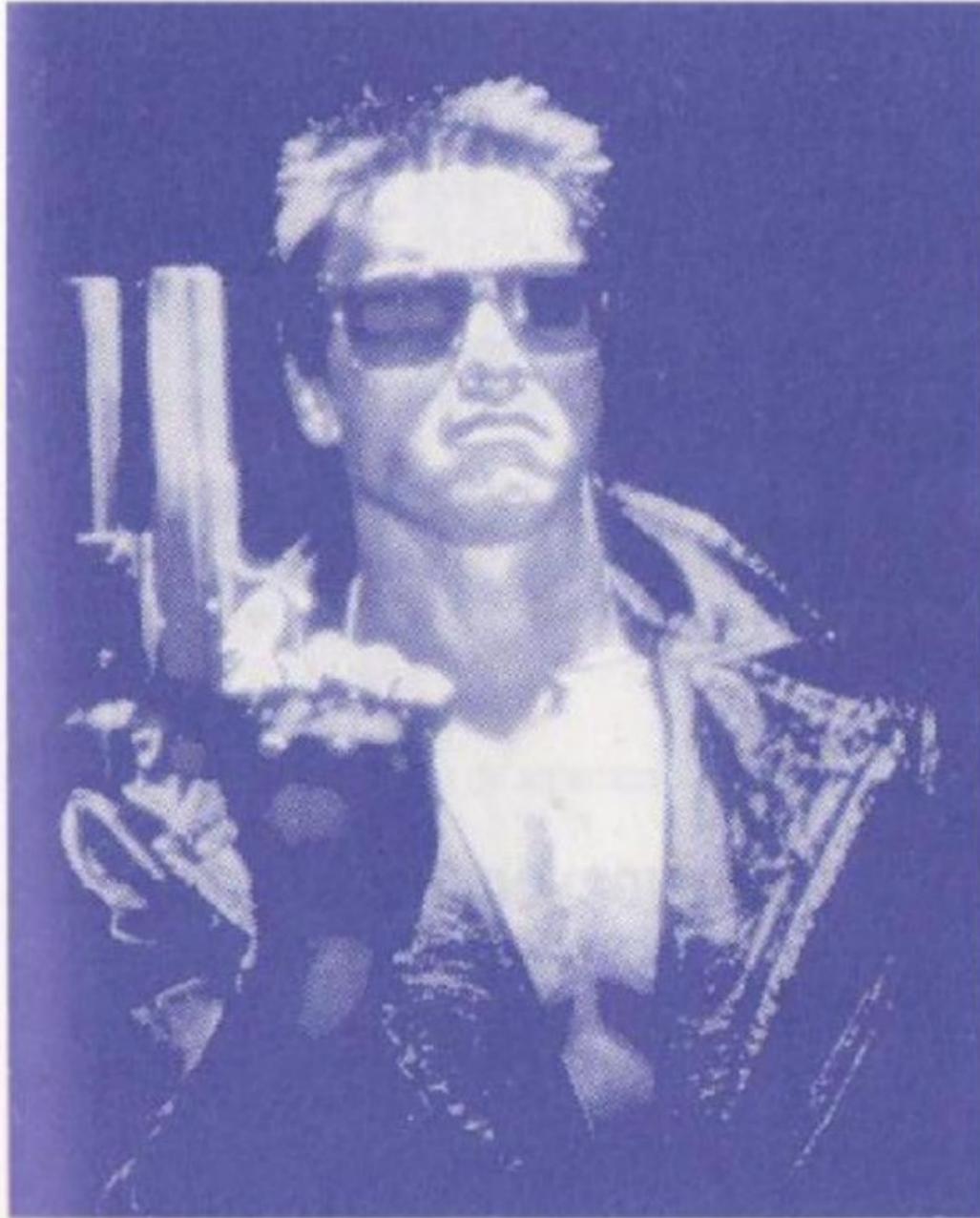
DIRECTRICES PRIMORDIALES

1. Servir al Bien Público
2. Proteger al Inocente
3. Mantener la Ley y el Orden

SUPERVISOR DEL PRODUCTO Robert Morton

NUMERO DE MODELO OCP-1

FABRICANTE Omni Consumer Products (OCP)



THE TERMINATOR

CLASIFICACION Organismo Cibernético

PARAMETROS DE LA MISION Combate Armado

CONSTRUCCION Endoesqueleto de Duralloy rodeado de tejido vivo.

OBJETIVO DE COMBATE Persecución implacable del Objetivo Designado

DIRECTRIZ PRIMORDIAL Destrucción de toda forma de vida orgánica

SUPERVISOR DEL PRODUCTO Doctor Bertram Hollister

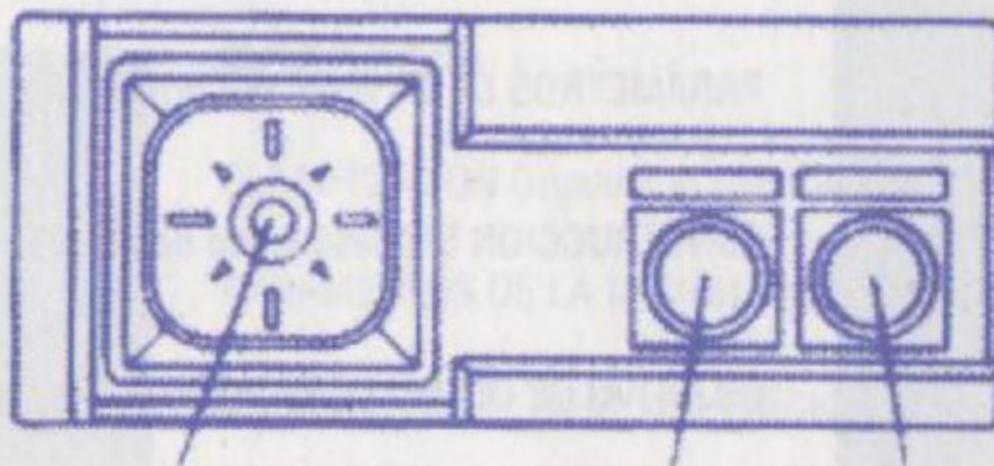
NUMERO DEL MODELO T-800

FABRICANTE Cyberdyne Systems Inc

ROBOCOP VERSUS THE TERMINATOR - COMO JUGAR

¡TOMA EL CONTROL!

Antes de empezar a jugar es conveniente que te familiarices con los movimientos y funciones del controlador.



BOTON DIRECCIONAL (BOTON-D)

BOTON 1

BOTON 2

El Controlador Sega

LA PANTALLA DE TITULOS DE ROBOCOP VERSUS THE TERMINATOR

Después de la Pantalla de Sega, aparecerá la ficha técnica seguida por la historia de RoboCop Versus The Terminator.

* Pulsa el Botón 1 ó 2 para traer la Pantalla de RoboCop vs. The Terminator.



La Pantalla de RoboCop vs. The Terminator

En la Pantalla de Títulos aparecen dos opciones 'EMPEZAR EL JUEGO' (START GAME) y 'OPCIONES' (OPTIONS)

*Pulsa la parte inferior o superior del Botón-D para mover la flecha de una opción a otra.

*Pulsa el Botón 1 ó 2 para seleccionar la opción.

OPCIONES

Al seleccionarlo aparecen cinco nuevas opciones: dificultad, música, efectos de sonido, ficha técnica y salida.

*Pulsa el Botón-D en la parte inferior o superior para mover la flecha de una a otra opción.

*Pulsa el Botón 1 ó 2 para cambiar la opción.

DIFICULTAD (DIFFICULTY)

Lo prefijado es NORMAL. También puedes seleccionar FACIL (EASY) o DIFICIL (HARD). Esto determinará el número de RoboCops, o vidas, con las que comienzas el juego (7, 6, ó 5), y la fuerza y ferocidad de los adversarios.

MUSICA (MUSIC)

La música está activada de antemano. Selecciona 'OFF' (Desactivar) si no deseas escucharla durante el juego.

EFFECTOS DE SONIDO (SOUND FX)

Los efectos de sonido están activados de antemano. Selecciona 'OFF' si no quieres oírlos.

FICHA TECNICA (CREDITS)

Si quieres leer los derechos de autor, selecciona esta opción.

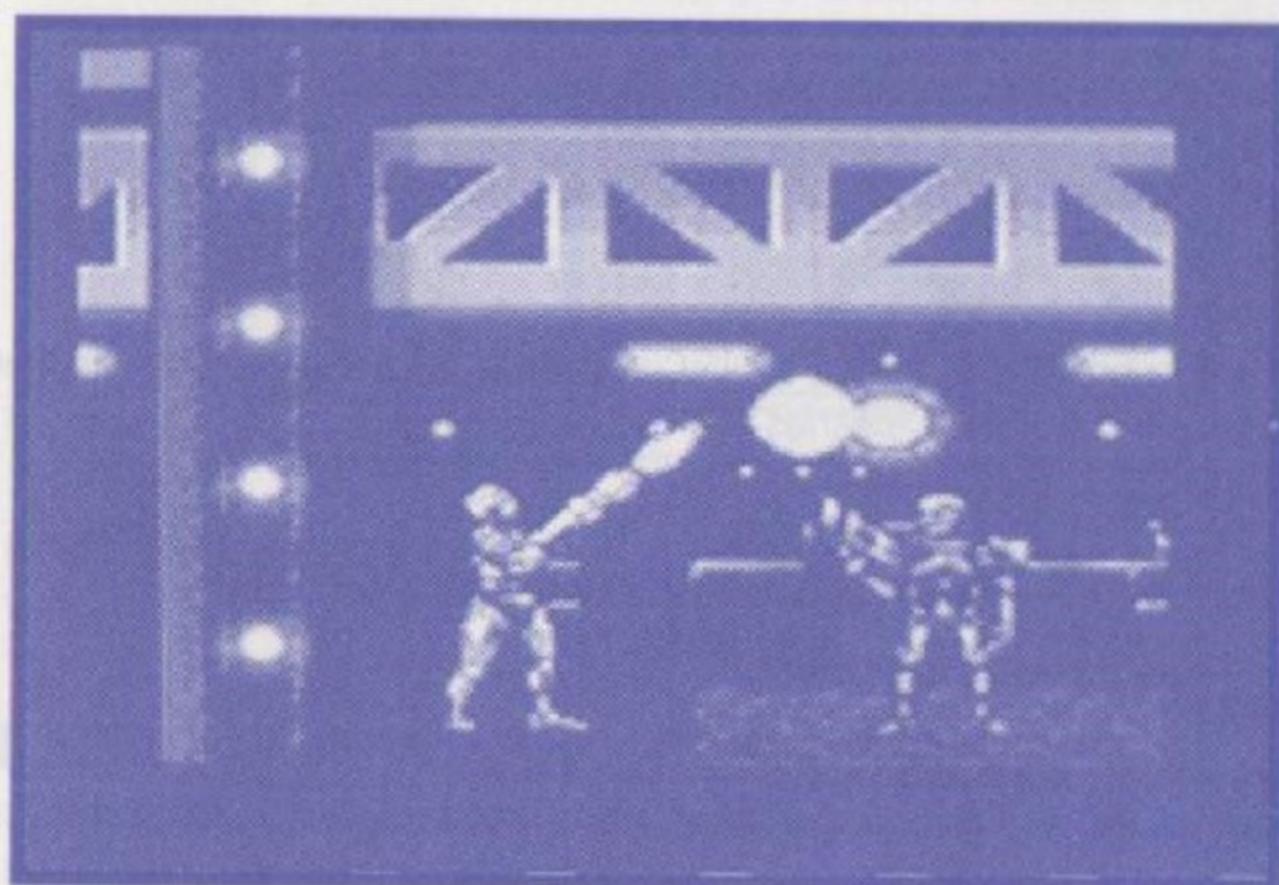
SALIR (EXIT)

Cuando hayas ajustado todas las opciones selecciona 'salir'.

LO QUE PUEDES VER DURANTE EL JUEGO

Hay once arduas misiones entre RoboCop y la destrucción del UCP Skynet. Se te dará una descripción de cada misión antes de que la emprendas, pero encontrarás más detalles en la sección LAS 11 MISIONES en la página 55. Las misiones de RoboCop siempre comienzan en el lado izquierdo del campo de

juego, y la salida está a la derecha. Utiliza las plataformas, cuerdas, cadenas y cables que hay sobre tu cabeza para avanzar. Se ganan puntos al eliminar adversarios del juego. Tu marcador y el número de RoboCops que te quedan aparecen en la Pantalla de Pausa - ver 'Para' (Hold it) en la página 54.



RoboCop puede caerse desde cualquier altura sin resultar herido, siempre que no aterrice sobre algo destructivo o caiga en un pozo sin fondo. RoboCop sólo pierde energía cuando toca a un adversario o cuando le alcanza un disparo. Atento al nivel de energía de RoboCop que aparece en la esquina superior izquierda de la pantalla. A menudo hay Botes de Pasta Energética que salpican el campo de juego (ver Artículos Especiales en página 57) Ten en cuenta que al principio de cada misión la energía de RoboCop se rellena.

Al final de una misión RoboCop puede encontrarse con un personaje 'Jefazo'. La barra de energía de un Jefazo aparecerá en la esquina superior derecha de la pantalla.

PARA MANEJAR A ROBOCOP

Puede caminar, agacharse, saltar, disparar, trepar por escaleras y cadenas, desplazarse a lo largo de cables que hay por encima de su cabeza y recoger Artículos Especiales (ver ARTICULOS ESPECIALES en página 57) y nuevas armas de fuego (ver ARMAMENTO en página 57).

PARA CAMINAR

* Pulsa el Botón-D en el lado izquierdo o derecho para que RoboCop camine en estas direcciones.

PARA DISPARAR

- * Pulsa el Botón 1 para que RoboCop dispare.
- * Pulsa el Botón-D en cualquier dirección, excepto abajo, para apuntar con el arma cuando RoboCop camine o esté parado.

PARA SALTAR

- * Si pulsas el Botón 2 RoboCop salta un poco más bajo que su propia altura. Puede disparar cuando está en el aire.
- * Si quieres que salte algo más alto, un poco más que su propia altura, mantén presionada la parte superior del Botón-D mientras pulsas el Botón 2.

PARA AGACHARSE

* Pulsa la parte inferior del Botón-D para que RoboCop se agache. Puede disparar agachado.

PARA UTILIZAR ESCALERAS Y CADENAS

Son esenciales para alcanzar niveles superiores. Para agarrar una escalera o una cadena, salta sobre ellas, y si quieres bajarte da un salto, pero recuerda que RoboCop no puede saltar en línea recta hacia arriba.

* Pulsa el Botón-D en la parte inferior o superior para trepar en esas direcciones.

RoboCop puede hacer fuego cuando esté en una escalera o cadena pero dejará de trepar al hacerlo.

* Pulsa el Botón-D en cualquier dirección, incluido abajo, y el Botón 1 para apuntar con el arma.



PARA UTILIZAR LOS CABLES SUSPENDIDOS SOBRE TU CABEZA

También son esenciales para alcanzar niveles superiores. Si RoboCop se tropieza con un cable lo agarrará automáticamente. Para agarrar un cable desde abajo:

- * Mantén pulsado la parte superior del Botón-D y entonces pulsa el Botón 2.
- * Pulsa el Botón-D a izquierda o derecha para que RoboCop se desplace por el cable.

RoboCop puede hacer fuego cuando esté colgando de un cable pero dejará de moverse.

- * Pulsa el Botón-D en cualquier dirección, incluido abajo, y el Botón 1 para apuntar con el arma.
- * Mantén pulsada la parte inferior del Botón-D y entonces pulsa el Botón 2 para que RoboCop suelte el cable.

¡PARA!

Si quieres congelar la acción y tomarte un descanso para echarle un vistazo a tu marcador, a la Puntuación Máxima y al número de RoboCops que te quedan, sólo tienes que:

- * Pulsar el Botón de Pausa en tu sistema en cualquier momento del juego para detener la acción. Aparecerá una Pantalla Especial de Pausa.
- * Pulsar el Botón de Pausa cuando quieras reanudar el juego.

MISION CUMPLIDA

Cuando has cumplido una misión aparece una Pantalla de Situación y se conceden dos bonus: un BONUS DE ENERGIA PARA ROBOCOP, basado en la energía que éste tenga al término de la misión, y un BONUS DE MISION, basado en el éxito que RoboCop haya tenido en la misma, por ejemplo, el número de rehenes rescatados. También aparece el número de RoboCops que te quedan.

PUNTUACION MAXIMA

La puntuación máxima aparece en la parte superior de la Pantalla de Títulos, y también en la de Pausa. Lo establecido es 7.500 puntos, pero puedes batir ese récord. Tu máxima puntuación se perderá cuando apagues el interruptor (OFF) de la Master System de Sega. Sin embargo no se verá afectada si pulsas el Botón de Reposición (RESET) del sistema.

LAS 11 MISIONES

RoboCop debe abrirse camino de una punta a otra de la ciudad, entrar y arrasarse el complejo de oficinas de la OCP antes de transportarse al futuro para abrir brecha en las impermeables defensas de Skynet, y por último destruir el UCP en el corazón de la base. Sólo entonces el futuro de la Humanidad estará a salvo.

Aunque no tienes que rescatar a todos los rehenes ni destruir todas las cámaras para cumplir tu misión, cuanto mayor sea el número mejor.

MISION 1: NIVEL ENTRENAMIENTO

OBJETIVO PRIMORDIAL: RECOGER ARMAS Y SEGUIR CON VIDA

Un sencillo paseo por las calles para irte ambientando. Dispara a los canallas armados con pistolas, ametralladoras y rifles militares de gran potencia antes de que sean ellos los que te disparen a ti. Al final de esta misión encontrarás a un 'gorila' empuñando un arma enorme.

MISION 2: LAS CALLES DE DETROIT

OBJETIVO PRIMORDIAL: RESCATAR A LOS REHENES

Son inconfundibles. No tienes más que tocarlos para darles la libertad. Pero ten cuidado porque unos canallas han cavado un profundo foso en algún punto de esta misión. ¡No te caigas dentro o sabrás lo que es bueno! ¡Ojo avizor! Al final de la misión te espera un Terminator.

MISION 3: DELTA CITY, CIUDAD EN OBRAS

OBJETIVO PRIMORDIAL: DESHACERSE DE LAS CAMARAS DE SEGURIDAD

Delta City, la ciudad inacabada, donde canallas armados pululan por este laberinto de vigas. Las cámaras de seguridad que salpican la obra dan cuenta de la posición de RoboCop. No les des tiempo a hacerlo y ¡vuélaslas! Al final de la misión te espera un enorme y solitario robot.

MISION 4: LA GRANJA TOXICA

OBJETIVO PRIMORDIAL: CUIDADO CON LOS RESIDUOS TOXICOS

Un vertedero asolado por fango tóxico. Está por doquier, no lo toques y ten cuidado con las llamas que se alzan desde la basura radioactiva. Cuidado con los emplazamientos de las armas; hay algunas en el techo y otras están escondidas en el suelo.

MISION 5: EL COMPLEJO DE OFICINAS DE LA OCP

OBJETIVO PRIMORDIAL: RESCATAR A LOS EMPLEADOS DE LA OCP Y ARRASAR LAS OFICINAS

Los empleados de la OCP han sido hechos prisioneros y hay guardas de seguridad y Endoesqueletos Terminator patrullando. Dispara contra TODO porque ciertas partes del complejo de oficinas son fáciles de destruir. Mantén los ojos abiertos para encontrar entradas hacia áreas que, de otro modo son inaccesibles. Si RoboCop da un gran salto podrá atravesar una de estas entradas. ¡Ah! ¡Y prepárate para la dura batalla contra ED-209...!

MISION 6: EL PUESTO DE TERMINATOR

OBJETIVO PRIMORDIAL: LIBERAR A LOS REBELDES PRISIONEROS

En el futuro... en un escenario de pesadilla donde el género humano está casi extinguido a manos de las máquinas. Los emplazamientos de armas y los Endoesqueletos Terminator están por todas partes. Cuidado con los cantos rodados y los fosos de fuego, ¡pero que no te impidan rescatar a los rebeldes prisioneros! Quedarán libres con sólo tocarlos.

MISION 7: EL COMPLEJO SUBTERRANEO

OBJETIVO PRIMORDIAL: SEGUIR CON VIDA

El lugar está abarrotado de Terminators. Ten cuidado de no caerte en los fosos casi sin fondo.

MISION 8: EL BUNKER SUBTERRANEO

OBJETIVO PRIMORDIAL: UNICAMENTE SEGUIR CON VIDA

Más emplazamientos de armas y Terminators; evítalos y además rescata prisioneros.

MISION 9: LA REMOTA BASE SECRETA

OBJETIVO PRIMORDIAL: UNICAMENTE SEGUIR CON VIDA

Ahora estás en los alrededores del UCP de Skynet. Destruye los Endoesqueletos Terminator y los emplazamientos de armas.

MISION 10: EL MURO HACIA SKYNET

OBJETIVO PRIMORDIAL: DESHACERSE DE LAS ANTENAS DE RADAR

La serie de habitaciones que escudan el UCP de Skynet se conocen como El Muro. Ojo porque hay más emplazamientos de armas y Terminators.

MISION 11: SKYNET

OBJETIVO PRIMORDIAL: VENCER AL JEFE SUPREMO SKYNET

Después de 10 misiones de sangre, sudor y lágrimas, sin olvidarnos del aceite, RoboCop está listo para hacerle frente al último poder.

NIVELES ESCONDIDOS

En caso de que encuentres una salida secreta, se te comunicará y se te dará tu Objetivo Primordial. ¿Que cómo encontrarlas? Bueno, si te lo dijéramos, dejarían de ser secretas...

ARTICULOS ESPECIALES

Para cogerlos y activarlos sólo tienes que caminar sobre ellos. Algunos Artículos Especiales desaparecen después de un rato.



BOTE DE PASTA ENERGETICA Contienen una rudimentaria pasta, de sabor similar a la papilla para bebés, y rellenan la energía de RoboCop hasta un cuarto de la longitud de su Barra de Energía como mínimo, y la barra entera como máximo. Cuanto más lleno esté el bote, más energía recuperará RoboCop.



ESCUDO Otorga una invulnerabilidad temporal contra los disparos, pero no contra las caídas en los fosos sin fondo.



PERSONAJE ROBOCOP ¡Un RoboCop extra siempre es bienvenido!

ARMAMENTO

RoboCop siempre tiene su pistola a mano pero, de camino, puede recoger armas más potentes. La mayoría de las armas se van dejando esparcidas sin más. Te alegrará saber que no tienes límite de munición. El arma más reciente que RoboCop haya recogido es la que utilizará, a menos que esté en una escalera, cadena o cable - ver nota inferior. Cuando pierdes un RoboCop ya no puedes utilizar su arma, quedándote sólo con la pistola. Todo armamento que RoboCop lleve encima al término de una misión se conservará en la siguiente.



PISTOLA Es el arma estándar de RoboCop. Si se compara con las otras puede parecer débil, pero resulta muy efectiva en las manos adecuadas, y además siempre está del lado de RoboCop.

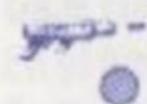
NOTA: Se necesitan dos manos para manejar las armas que se describen a continuación, por lo que no se podrán utilizar cuando RoboCop esté en una escalera, en una cadena o un cable.



RIFLE LASER ¡Sorpresa! Dispara letales rayos láser.



RIFLE DE PLASMA Dispara intensos rayos de plasma. Resulta muy útil para causar serios daños a los personajes Jefe Supremo.



LANZA COHETES Los cohetes son altamente destructivos.

UNOS CONSEJOS PARA JUGAR

- * En las calles ten cuidado con los adversarios que se esconden en los edificios. Dispárales antes de que ellos lo hagan desde una ventana.
- * Ciertas áreas del escenario son infranqueables y tienes que encontrar una ruta alternativa. RoboCop a veces puede utilizar objetos indestructibles como protección contra el fuego de sus adversarios.
- * Los disparos de RoboCop atraviesan ciertos muros.
- * RoboCop puede caminar detrás de ciertas áreas del escenario donde quizás encuentre algo útil...
- * Dispara contra el escenario, puedes descubrir útiles artículos escondidos. Pero ten cuidado: a veces hay desagradables sorpresas esperándote.
- * Mantén pulsado el Botón 1 para un disparo automático lento. Para fuego a discreción lo mejor es pulsar con movimientos rápidos el Botón 1.
- * RoboCop puede liberar prisioneros o recoger Artículos Especiales aunque no esté en el mismo plano; salta hacia ellos.
- * Algunos canallas son más bajitos que la media, lo que significa que el arma de RoboCop pasará sobre sus cabezas. Otros se agachan al disparar... Así que ¡estás avisado!
- * Intenta disparar a tus adversarios desde arriba o abajo.
- * No te quedes de pie sobre tus adversarios porque entonces los disparos de RoboCop no tendrán ningún efecto.
- * No recojas Botes de Pasta Energética cuando la energía de RoboCop esté al máximo. Recógelos sólo cuando los necesite. Normalmente puedes retroceder.
- * Casi siempre te beneficia el eliminar a un adversario del juego. Limpia el nivel tanto como puedas para que RoboCop pueda andar a sus anchas y recoger los Artículos Especiales.

Virgin Games se reserva el derecho a mejorar el producto descrito en este manual en cualquier momento y sin previo aviso. Virgin Games no garantiza de forma explícita, o implícita, la calidad, comerciabilidad o idoneidad de este manual para cualquier fin determinado.

SEGA
PRINTED IN JAPAN

ORION
PICTURES CORPORATION

Virgin

HEMDALE

ROBOCOP™ TM & © 1993 Orion Pictures Corporation. All rights reserved. TM designates a trademark of Orion Pictures Corporation. THE TERMINATOR™ TM & © 1984 Cinema'84. A Greenberg Brothers Partnership. All rights reserved. TM designates a trademark of Cinema'84. Licensed by Hemdale Film Corporation. Sublicensed by Bethesda Softworks. Game Code © 1993 Virgin Games. All rights reserved. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. "SEGA" is a trademark of Sega Enterprises Ltd. Artwork & Design by Mick Lowe Design. Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. 338a Ladbroke Grove, London W10 5AH

"This game is licensed by Sega Enterprises, Ltd for play on the Sega Master System"