RISE™ OF THE ROBOTS



PC AND COMPATIBLES MANUAL

MIRAGE™

TIME WARNER INTERACTIVE

EPILEPSY WARNING

Please read before using this video game system or allowing your children to use it.

Some people are susceptible to epileptic seizures or loss of consciousness when exposed to certain flashing lights or light patterns in everyday life. Such people may have a seizure while watching certain television images or playing certain video games. This may happen even if the person has no medical history of epilepsy or has never had any epileptic seizures. If you or anyone in your family has ever had symptoms related to epilepsy (seizures or loss of consciousness) when exposed to flashing lights, consult your doctor prior to playing. We advise that parents should monitor the use of video games by their children. If you or your child experience any of the following symptoms: dizziness, blurred vision, eye or muscle twitches, loss of consciousness, disorientation, any involuntary movement or convulsion, while playing a video game, IMMEDIATELY discontinue use and consult your doctor.

PRECAUTIONS TO TAKE DURING USE

- Do not stand too close to the screen. Sit a good distance away from the television screen, as far away as the length of the cable allows.
- Preferably play the game on a small television screen. • Avoid playing if you are tired or have not had much sleep. • Make sure that the room in which you are playing is well lit. • Rest for at least 10 to 15 minutes per hour while playing a video game.

EPILEPSIE-WARNUNG

Bitte lesen Sie diese Hinweise, bever Sie diesss Videospiel-System benutzen oder Ihre Kinder damit spielen lassen.

Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt sind. Diese Personen können einen Anfall erleiden, während sie bestimmten Fernsehbildern ausgesetzt sind oder bestimmte Videospiele benutzen. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankengeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben. Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewußtseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich an Ihren Azt, bevor Sie das Spiel benutzen. Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Videospiels Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel und konsultieren Sie Ihren Azt.

VORSICHTSMASSNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG

- Halten Sie sich nicht zu nah am Bildschirm auf. Sitzen Sie so weit vom Fernsehbildschirm entfernt, wie es die Länge des Kabels gestattet.
- Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen möglichst kleinen Fernsehbildschirm. • Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben. • Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist. • Ruhen Sie sich während der Benutzung eines Videospiels mindestens 10 bis 15 Minuten pro Stunde aus.

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMÉDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille. • Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée. • En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

ADVERTENCIA ACERCA DE LA EPILEPSIA

Lea esta advertencia antes de utilizar este sistema de juego de video o permitir que sus hijos lo utilicen.

Algunas personas son susceptibles de padecer ataques epilépticos o pérdida del conocimiento cuando se exponen a ciertos patrones de luz o luces destellantes en su vida cotidiana. Tales personas pueden sufrir un ataque mientras ven ciertas imágenes de televisión o utilizan ciertos juegos de video. Esto puede suceder incluso si la persona no tiene un historial médico de epilepsia o nunca ha sufrido ataques epilépticos. Si usted o cualquier miembro de su familia ha tenido alguna vez síntomas relacionados con la epilepsia (ataques o pérdida de conocimiento) cuando se haya expuesto a luces destellantes, consulte a su médica antes de jugar. Nosotros recomendamos que los padres supervisen la utilización que sus hijos hacen de los juegos de video. Si usted o sus hijos experimentan alguno de los siguientes síntomas: mareos, visión borrosa, contracciones oculares o musculares, pérdida de conocimiento, desorientación, cualquier movimiento involuntario o convulsiones, mientras utiliza un juego de video, interrumpa INMEDIATAMENTE la utilización del sistema y consulte a su médico.

PRECAUCIONES QUE DEBEN TOMARSE DURANTE LA UTILIZACIÓN

- No se ponga demasiado cerca de la pantalla. Siéntese bien separada de la pantalla del televisor, tan lejos como permita la longitud del cable.
- Utilice el juego con una pantalla de televisión lo más pequeña posible. • Evite jugar si se encuentra cansado o no ha dormido lo suficiente.
- Asegúrese de que la habitación donde esté jugando esté bien iluminada. • Descanse un mínimo de entre 10 y 15 minutos cada hora mientras utiliza un juego de video.

AVVERTENZA A PROPOSITO DELL'EPILESSIA

Per favore, leggete quanto segue prima di utilizzare o di permettere ai vostri figli di utilizzare questo sistema per video giochi.

Alcune persone sono suscettibili di attacchi epilettici o di perdita della conoscenza se esposte a particolari luci intermittenti o motivi luminosi durante la vita quotidiana. Tali persone possono subire un attacco durante la visione di alcune immagini televisive o utilizzando alcuni video giochi. Queste può accadere anche se la persona non ha precedenti clinici riguardanti l'epilessia o non è mai stata colta da attacchi epilettici. Se voi o altri componenti della vostra famiglia avete sperimentato i sintomi correlati all'epilessia (attacchi o perdita di conoscenza) durante l'esposizione a luci intermittenti, consultate il vostro medico prima di giocare. Consigliamo che i genitori tengano sotto controllo l'utilizzo dei video giochi da parte dei loro figli. Se voi o vostre figlio avvertite uno dei seguenti sintomi: senso di vertigine, vista annebbiata, contrazioni degli occhi o dei muscoli, perdita di conoscenza, disorientamento, un qualsiasi movimento involontario o convulsione, durante l'utilizzo di un video gioco, interrompetene l'uso IMMEDIATAMENTE e consultate il vostro medico.

PRECAUZIONI DURANTE L'UTILIZZO

- Non state in piedi davanti allo schermo a distanza ravvicinata. Sedetevi ad una certa distanza dallo schermo televisivo, tanto quanto lo permette la lunghezza del cavo. • Preferibilmente utilizzate i giochi su una schermo televisivo piccolo. • Evitate di giocare se siete stanchi o non avete dormito abbastanza. • Accertatevi che la stanza nella quale state giocando sia ben illuminata. • Riposate per almeno 10 o 15 minuti ogni ora durante l'utilizzo di un video gioco.

set up

SYSTEM REQUIREMENTS

PC CD-ROM

Minimum Spec.

386 - 25 MHz
Single speed CD-ROM drive
4Mb RAM
VGA graphics card

Recommended Spec.

486 - 33 MHz
Double speed CD-ROM drive
8Mb RAM
Fast SVGA graphics card
SoundBlaster soundcard
Digital joystick

PC SVGA Floppy

Minimum Spec.

486 - 25MHz
4Mb RAM
SVGA graphics card
35Mb hard disk space

Recommended Spec.

486 - 33MHz
8Mb RAM
Fast SVGA graphics card
Digital joystick
SoundBlaster soundcard

PC VGA Floppy

Minimum Spec.

386 - 25MHz
4Mb RAM
VGA graphics card
25Mb hard disk space

Recommended Spec.

486 - 33MHz
8Mb RAM
Fast SVGA graphics card
Digital joystick
SoundBlaster soundcard

LOADING/INSTALLATION

PC FLOPPY DISK Turn on your computer. Wait while the computer initialises, then insert Disk #1 into your floppy disk drive. At the c: prompt type <a:INSTALL>. The computer will proceed to load Rise from the disk. As the loading process continues, on-screen instructions will ask you to load the rest of the disks, at the end of this process follow the on-screen instructions to start play.

PC CD-ROM Nominate your CD-ROM drive (enter D: or E: for example, depending on how you have designated the drive in your installation). Type <SETUP> and follow the on-screen instructions.

PC SOUND CARDS Rise supports SoundBlaster and 100% compatible cards. During the installation process you will be asked to specify your soundcard type. If you wish to change this at a later date, (maybe you have upgraded your sound card) access the setup program and follow the on-screen instructions. See Controls in the How To Play section.

Le vieux Manuel

ENGLISH INSTRUCTIONS 6

INSTRUCTIONS FRANÇAISES 26

DEUTSCHE ANLEITUNG 37

INSTRUCCIONES EN ESPAÑOL 48

ISTRUZIONI IN ITALIANO 59

Le Vieux Manuel

contents

INTRODUCTION	**6**
PROFILES	**8-21**
THE CYBORG	8-9
THE LOADER DROID	10-11
THE BUILDER DROID	12-13
THE CRUSHER DROID	14-15
THE MILITARY DROID	16-17
THE SENTRY DROID	18-19
THE SUPERVISOR	20-21
HOW TO PLAY	**22-24**

Le Vieux Manuel

EQUIPEMENT NÉCESSAIRE

PC CD-ROM

Caractéristiques minimum
386 - 25 Mhz
Lecteur CD-ROM à vitesse simple velocidad
4Mo de RAM
Carte graphique VGA

Caractéristiques recommandées
486 - 33 Mhz
Lecteur CD-ROM à double vitesse velocidad
8Mo de RAM
Carte graphique rapide SVGA
Carte sonore SoundBlaster
Joystick digital

PC SVGA à disquettes

Caractéristiques minimum
486 - 25 Mhz
4Mo de RAM
Carte graphique SVGA
35Mo d'espace libre sur disque dur

Caractéristiques recommandées
486 - 33 Mhz
8Mo de RAM
Carte graphique rapide SVGA
Joystick digital
Carte sonore SoundBlaster

PC VGA à disquettes

Caractéristiques minimum
386 - 25 Mhz
4Mo de RAM
Carte graphique VGA
25Mo d'espace libre sur disque dur

Caractéristiques recommandées
486 - 33 Mhz
8Mo de RAM
Carte graphique rapide SVGA
Joystick digital
Carte sonore SoundBlaster

CHARGEMENT/INSTALLATION

PC À DISQUETTES Allumez votre ordinateur. Attendez que l'ordinateur s'initialise, puis insérez la disquette #1 dans votre lecteur de disquette au prompt c:, tapez <a:INSTALL>. L'ordinateur commencera à charger Rise of the Robots à partir de la disquette. Alors que le chargement se poursuit, des instructions apparaissent à l'écran, vous demandant de charger les autres disquettes, une fois l'opération terminée, suivez les instructions pour commencer à jouer.

PC CD-ROM Nommez votre lecteur CD-ROM (entrez D: ou E: par exemple, selon la désignation que vous avez donnée au lecteur lors de l'installation). Tapez <SETUP> et suivez les instructions apparaissant à l'écran.

CARTES SONORES POUR PC Ce jeu utilise les cartes sonores de type Soundblaster et toutes les cartes 100% compatibles. Lors de l'installation, il vous sera demandé de spécifier le type de carte sonore que vous utilisez. Si vous souhaitez la modifier ultérieurement, (vous avez peut-être amélioré votre carte sonore), allez au programme de configuration (SETUP) et suivez les instructions apparaissant à l'écran. (Voir Contrôles dans la section Comment Jouer).

Le vieux Manuel

LE JEU

Rise of the Robots fait partie de la "nouvelle génération" de jeux vidéo conçus pour allier ce qui se fait de mieux en techniques de programmation et en graphismes.

L'action de combat principale du jeu utilise un système d'intelligence artificielle, spécialement conçu pour que les adversaires contrôlés par l'ordinateur apprennent à connaître le style de jeu du joueur et puissent ajuster leurs stratégies pour mieux vous battre.

L'ÉQUIPE

Rise of the Robots est né de l'apport des différents savoir-faire de l'équipe de projet de Mirage, "Instinct". Les décors ont été réalisés par Kwan Lee, un décorateur d'intérieur professionnel; les robots quant à eux sont nés de l'imagination de Sean Naden qui a une formation d'illustrateur technique. La programmation et l'animation ont été réalisées par Andy Clark et Gary Leach. Mais c'est Sean Griffiths, le créateur du jeu et un vétéran dans l'industrie des jeux vidéo qui compte à son actif une série de succès, qui est à l'origine de l'ensemble du projet.

BRIAN MAY

Brian May s'est forgé un nom dans l'histoire du rock et est considéré comme un des guitaristes contemporains les plus accomplis et les plus talentueux. Au sein du groupe Queen, il a contribué à créer ce son unique grâce à un jeu de guitare, une voix et des compositions reconnaissables entre mille.

C'est l'album solo de Brian "Back to the light" qui en premier lieu attira l'équipe de Mirage. Brian fut contacté pour deux titres en particulier de cet album dont les ventes se comptèrent en millions d'exemplaires. "The Dark" et "Resurrection" étaient deux titres idéaux pour le style et le ton de "Rise of the Robots". Brian fut très impressionné par le jeu (il n'avait jamais travaillé dans ce domaine, mais avait toujours manifesté un intérêt pour les jeux vidéo).

INTRODUCTION

Rise of the Robots vous transporte dans un monde futuriste très industrialisé où les technologies se sont développées et affrontées pour créer une société suprême ultra-moderne. Les robots sont les serviteurs de la société. La Cité Metropolis 4, le décor de Rise of the Robots, abrite le siège d'Electrocorp, le plus grand fabricant de robots de la planète. Electrocorp fabrique un nombre considérable de machines pour toutes les utilisations imaginables, allant des simples droïdes industriels aux modèles militaires hautement sophistiqués reproduisant à merveille l'organisme humain. Le complexe de production d'Electrocorp est entièrement contrôlé par des droïdes et la gestion quotidienne est assurée par ce qui se fait de mieux en robotique, le droïde Supervisor polymorphe.

Le Supervisor est unique et a dirigé avec succès l'usine Electrocorp pendant plusieurs mois, jusqu'à ce qu'un Ego-Virus extrêmement pernicieux l'ait infecté, altérant la programmation de ses comportements, créant ainsi une personnalité psychotique violente.

Le meilleur moyen d'arrêter le Supervisor qui s'apprête à s'emparer de l'usine pour reprogrammer les robots travailleurs, est d'envoyer à sa poursuite un Cyborg humain qui la détruira. Vous êtes le Cyborg. Vous avez été choisi pour cette mission. Vous devrez veiller à ce que l'usine extrêmement précieuse qu'est Electrocorp subisse le moins de dégâts possibles mais vous, n'hésitez pas à éliminer tout droïde qui se mettra en travers de votre chemin; vous devrez également retrouver le Supervisor et mettre fin à ses activités.

Le Vieux Manuel

LE CYBORG



Le modèle d'Organisme Cybernétique d'Electrocorp, ECO 35-2, est le fruit des dernières études de l'équipe de technologie Sci-Bio d'Electrocorp. Le Cyborg de série ECO 35 est le premier droïde anthropomorphique à satisfaire les spécifications de conception et de fonctionnement de la corporation pour ce projet confidentiel.

Le système technique et le système de fonctionnement du châssis du Cyborg ont équipé l'ECO 35 d'une formidable puissance, bien supérieure à celle de n'importe quel robot humain. On a ainsi pu relever que cette caractéristique tend à augmenter considérablement la confiance en soi et l'agressivité du Cyborg, en faisant un formidable combattant, parfait pour les combats à mains nues dans des endroits sensibles où on ne souhaite pas l'usage des armes, car elles causeraient des dégâts à l'environnement. Le Cyborg est idéal pour la mission.

FORCES	FAIBLESSES
Intelligence	Robot humain
Agilité mentalement	Peut se fatiguer

COMMANDES	
HAUT	Sauter
BAS	S'accroupir
GAUCHE/DROITE	Aller vers/s'éloigner de l'adversaire (arrière =autoblocage)
FIRE-1 (F1)	Donner un coup de poing/pied
FIRE-2 (F2)	Bloquer (seulement joysticks pour PC)

COUPS	
F1	Envoyer un direct
F1 + HAUT	Coup de pied sauté (avant/arrière)
F1 + BAS	Coup de poing bas
F1 + ARRIÈRE	Coup de pied
F1 + AVANT	Grand coup de poing
BAS + AVANT + F1	Coup de pied bas
BAS + ARRIÈRE	S'accroupir et bloquer

COUPS SPÉCIAUX	
BAS + HAUT +F1	Coup de tête turbo
ARRIÈRE + AVANT + F1	Forcing

Le vieux Manuel

les robots





Le droïde chargeur est un robot produit en masse, utilisé pour de nombreuses applications dans la fabrication d'usines sur toute la planète.

Le Loader est désormais considéré comme appartenant à l'ancienne technologie et est petit à petit remplacé par le droïde de construction BHF03 bien plus sophistiqué. Le fait que ce type de machine soit toujours utilisée, même dans les services de production d'Electrocorp, témoigne bien de la qualité de leur conception et de leur construction.

Ce droïde n'a jamais été chargé de missions de combat, et ne dispose pas des moyens nécessaires pour se défendre, si ce n'est les procédures classiques de défense contre les risques naturels. Bien entendu, il est tout à fait possible de le reprogrammer et il ferait certainement un redoutable adversaire. Le loader a en effet des bras exceptionnellement puissants qui pourraient faire de sérieux dégâts et sa construction robuste résisterait à toutes sortes de coups.

FORCES	FAIBLESSES
Robustesse	Lent
Bras puissants	Capacités tactiques limitées

COMMANDES

HAUT	Sauter
BAS	S'accroupir
GAUCHE/DROITE	Aller vers/s'éloigner de l'adversaire arrière =autoblocage)
FIRE-1 (F1)	Coup de poing/pied
FIRE-2 (F2)	Bloquer (Seulement joysticks pour PC)

COUPS

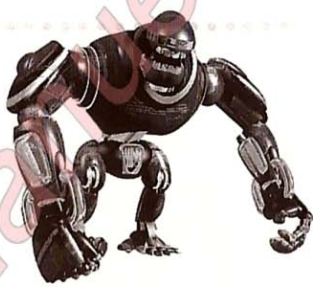
F1	Coup de poing
F1 + HAUT	Coup de pied haut
F1 + AVANT	Coup de pied moyen
BAS + ARRIÈRE + F1	Coup de pied bas
BAS + F1	Coup de poing bas
BAS +ARRIÈRE	S'accroupir et autobloquer

COUPS SPÉCIAUX

AVANT + AVANT + F1	Double entaille

Le vieux Manuel

LE DROÏDE CONSTRUCTEUR



Le droïde constructeur BHF03 est conçu pour remplacer les robots de type Loader, plus primitifs. L'énorme BHF03 est conçu pour transporter de lourds composants aux différents services techniques des unités de fabrication de l'usine.

Le droïde BHF03 porte un système de transfert d'énergie extrêmement développé. Grâce au serveur électro-magnétique extrêmement puissant situé dans son énorme thorax, il est capable en un instant d'alimenter en énergie, par simple contact, les unités d'esclaves. Ce contact, en particulier avec les bras du constructeur, provoque aussitôt d'épais nuages métalliques qui déclenchent des explosions de la force de plusieurs tonnes.

Le mariage de cette conception assez lourde et de cette intelligence limitée donne au droïde constructeur un style de combat relativement statique, et il a tendance à s'accroupir plutôt que d'utiliser l'envergure totale de ses 3 mètres. Cette tactique lui permet de protéger ses membres inférieurs et présente à l'attaquant une lourde armure écrasée difficilement pénétrable.

FORCES	FAIBLESSES
Bras puissants	Vulnérabilité des jambes
Tactiques de blocage efficace	Lent

COMMANDES	
HAUT	Sauter
BAS	S'accroupir
GAUCHE/DROITE	Aller vers/s'éloigner de l'adversaire (Arrière =autoblocage)
FIRE-1 (F1)	Donner un coup de poing/pied
FIRE-2 (F2)	Bloquer (Seulement joysticks pour les PC)

COUPS	
F1	Coup de pied
F1 + HAUT	Uppercut
F1 + AVANT/ARRIÈRE	Revers
F1 + BAS	Balayage
BAS + ARRIÈRE + F1	Balayage à main bas
BAS + F1	Coup de poing bas
BAS + ARRIÈRE	S'accroupir et autobloquer

COUPS SPÉCIAUX	
BAS + ARRIÈRE + HAUT	Pile Driver
BAS + AVANT + HAUT	Saut-bombe

Le Vieux Manuel

LE DROÏDE ÉCRASEUR



Les Crushers furent introduits dans le service de production d'Electrocorp lorsqu'une série de droïdes constructeurs commencèrent à développer leur propre routine autonome et détruisirent un atelier de production entier. Lorsqu'ils ne sont pas réquisitionnés pour jouer les "surveillants" dans les ateliers de production, ils sont utilisés pour réparer les machines et extraire des déchets dans des zones de production particulièrement dangereuses.

De par sa fonction de destructeur, le Crusher, une fois sous le contrôle du Supervisor, est un adversaire particulièrement redoutable pour le Cyborg. En tant que droïde de combat, le Crusher est un combattant formidable grâce à sa rapidité et ses bras-tenailles, que vous devez éviter à tout prix. Son aspect d'insecte peut également tromper le système sensoriel de certains droïdes de combat.

FORCES	FAIBLESSES
Agilité Rapidité	Vulnérabilité de l'armature informatique Vulnérabilité des bras lorsqu'ils sont tendus

COMMANDES	
HAUT	Sauter
BAS	S'accroupir
GAUCHE/DROITE	Aller vers/s'éloigner de l'adversaire (Arrière =autoblocage)
FIRE-1 (F1)	Coup de poing/pied
FIRE-2 (F2)	Bloquer (Seulement pour les PC équipés de joysticks)

COUPS	
F1	Envoyer un direct
F1 + ARRIÈRE	Donner un coup de pied
F1 + AVANT	Envoyer un coup de tenaille
BAS + ARRIÈRE + F1	Coup de pied bas
BAS + F1	Coup de poing bas
BAS + ARRIÈRE	S'accroupir et autobloquer
F1 + HAUT	Coup de poing à la volée Coups spéciaux

COUPS SPÉCIAUX	
BAS + AVANT + F1	Tenailles broyantes

Le Vieux Manuel

LE DROÏDE MILITAIRE



Le droïde militaire (Nom de code: Exterminator) a été spécialement conçu pour des applications de combat et de sécurité. Exterminator est le robot de combat générique d'Electrocorp et est rapidement devenu la machine type dans toutes les organisations militaires de la planète. Recruté par le Supervisor, l'Exterminator est un modèle top secret et est caractérisé par certaines modifications qui n'apparaissent pas chez les autres droïdes militaires.

L'Exterminator dispose d'un châssis en alliage de titane avec un moulage en polymère laminé protégeant ses principaux composants. Une armure supplémentaire située au niveau du thorax protège l'unité et l'alimentation centrales. L'Exterminator dispose d'une intelligence artificielle perfectionnée et peut être formé au même titre que ses camarades humains. L'Exterminator sera le premier vrai droïde de combat que rencontrera le Cyborg lors de ses recherches pour retrouver le Supervisor.

FORCES	FAIBLESSES
Rapidité	Vulnérabilité de l'unité centrale
Intelligence tactique	Vulnérable aux articulations
Force de destruction considérable	

COMMANDES	
HAUT	Sauter
BAS	S'accroupir
GAUCHE/DROITE	Aller vers s'éloigner de l'adversaire (Arrière= autoblocage)
FIRE-1 (F1)	Coup de poing pied
FIRE-2 (F2)	Bloquer (Seulement joysticks pour PC)

COUPS	
F1	Envoyer un direct
F1 + HAUT	Uppercut
F1 + AVANT	Coup de pied haut
F1 + ARRIÈRE	Coup de pied en vrille
BAS + ARRIÈRE + F1	Coup de pied bas
BAS + F1	Coup de poing bas
BAS + ARRIÈRE	S'accroupir et autobloquer
HAUT + F1	Coup de pied latéral aérien

COUPS SPÉCIAUX	
BAS + HAUT + F1	Entaille Cyber
ARRIÈRE + AVANT + F1	Vrille catapultée

Le vieux Manuel

les robots



Conçu par la filiale japonaise d'Electrocorp, ce formidable droïde de sentinelle est issu des mêmes technologies utilisées dans la construction de l'Exterminator. Jusqu'à présent, ce droïde était utilisé comme simple modèle de recherche utilisant des systèmes prototypes en phase d'expérimentation, en vue de leur intégration dans une nouvelle génération de robots de combat. Le Supervisor utilise désormais ce modèle comme principale défense en cas d'attaque directe de sa base de contrôle, située au sommet de la tour d'Electrocorp.

Ce droïde de sentinelle appartenant au système de défense du Supervisor, porte un bouclier de défense à particules radio ainsi qu'un jet pack dorsal, renforçant encore davantage ses grandes capacités à sauter. Il est de couleur rouge pour mieux être reconnu lors des expériences sur le champ de bataille. Son agilité aérienne et la souplesse de ses articulations, semblable à celle d'un modèle classique humanoïde, font de ce robot une menace extrêmement dangereuse pour n'importe quel adversaire.

FORCES	FAIBLESSES
Intelligence tactique	Aucune identifiée
Rapidité	
Agilité aérienne	

COMMANDES	
HAUT	Sauter
BAS	S'accroupir
GAUCHE/DROITE	Aller vers/s'éloigner de l'adversaire (Arrière= autobloc ago)
FIRE-1 (F1)	Coup de poing/pied
FIRE-2 (F2)	Bloquer (Seulement joysticks pour PC)

COUPS	
F1	Envoyer un direct
F1 + HAUT	Coup de pied aérien
F1 + AVANT	Coup de pied moyen
F1 + ARRIÈRE	Coup de poing
BAS + ARRIÈRE + F1	Coup de pied bas
BAS + F1	Coup de poing bas
BAS + ARRIÈRE	S'accroupir et autobloquer

COUPS SPÉCIAUX	
BAS + BAS + F1	Coup de pied volant télescopique

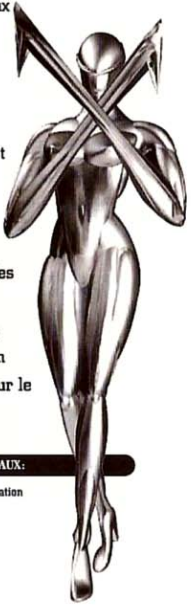
Le Vieux Manuel

Le Supervisor s'apparente à une femme. On est parvenu à atteindre cette forme en laissant le robot expérimental choisir ses propres caractéristiques physiques et intellectuelles. Ces données de bases fondamentales sont immuables, cependant le Supervisor a été conçu pour pouvoir prendre pendant des périodes prolongées d'autres formes tridimensionnelles adaptées à des tâches particulières.

Le Supervisor n'a absolument rien à voir avec les robots conventionnels. Cette machine est née du travail de la Division des Nouvelles Technologies d'Electrocorp et son existence demeure confidentielle. Pour sa forme de base, le Supervisor s'inspire des principes connus de la physique des flux électriques, l'ensemble de sa structure est contrôlé à partir du niveau atomique de base qui a permis à ses créateurs de construire une structure composante d'une complexité sans précédent.

C'est la structure atomique très "fluide" des composants du robot qui permet ces transformations.

C'est certainement un défaut dans la technologie du Supervisor qui l'a amené à développer l'"Ego Virus". Il est évident que sa personnalité a été corrompue, recopiant de manière terrifiante les comportements psychopathes, à l'origine exclusivement identifiables chez les humains. Ces désordres du comportement, ainsi que la super-intelligence et les capacités de transformation du Supervisor en font une des menaces les plus redoutables pour le Cyborg et donc pour l'ensemble de Metropolis 4.



FORCES	FAIBLESSES	COUPS SPÉCIAUX:
Intelligence tactique	Aucune identifiée	Fonte & reformation
Capacités de transformation	Mutation	
Rapidité		

Le Vieux Manuel

comment jouer

COMMENCER UNE PARTIE

Une fois installé sur le disque dur, il vous suffit d'accéder au répertoire et de taper <rise> au prompt. Le jeu pourra ainsi commencer.

OPTIONS

UN JOUEUR (ONE PLAYER)

Cette option vous permet de vous mesurer à l'ordinateur et de jouer le rôle du Cyborg.

ENTRAÎNEMENT

Cette option vous laisse, vous le Cyborg, choisir entre les différents robots. A l'aide des touches flèches ou du joystick, choisissez votre adversaire de combat préféré et confirmer votre choix à l'aide de la touche Enter ou du bouton feu. Vous pouvez sélectionner n'importe quel robot dans cette option, à l'exception du Supervisor.

BRIEFING

Cette option charge le Cyborg d'une mission menée par les Services de Sécurité, au cours de laquelle il doit affronter des robots dont l'agressivité et la combativité sont de plus en plus fortes. Il vous faudra suivre toutes les instructions du briefing et affronter un à un les différents robots pour pouvoir enfin relever le défi suprême. . Vous mesurer au Supervisor.

LA PARTIE À DEUX JOUEURS (TWO PLAYER)

Vous pouvez à partir de cette option sélectionner un adversaire pour le Cyborg parmi les nombreux robots disponibles à Electrocorp. Les combats entre robots ne sont pas possibles - les droïdes d'Electrocorp sont programmés pour ne pas s'affronter - , par contre le Cyborg peut très bien se mesurer contre un de ces clones. Le Supervisor multiforme reste, quant à lui, constamment sous le contrôle de l'ordinateur.

SYSTÈME HANDICAP (EN MODE DEUX JOUEURS SEULEMENT)

Cette option permet d'imposer un handicap à un joueur plus doué que son adversaire, établissant ainsi une rencontre plus équilibrée. A l'aide du curseur, augmentez ou diminuez votre force et votre puissance pour ajuster le combat à votre convenance.

NIVEAU DE DIFFICULTÉ

Choisissez entre les niveaux de difficultés suivants: Débutant (Beginner), Facile (Easy), Moyen (Medium) ou Difficile (Hard).

MINUTEUR (TIMER)

Vous pouvez sélectionner des périodes de 30, 60, ou 90 secondes. Vous pouvez également sélectionner l'option "No Timer" (Sans minuteur).

Le Vieux Manuel

SÉQUENCES CINÉMATIQUES

Vous pouvez activer ou désactiver les séquences cinématiques qui relient les différents combats auxquels vous vous livrez.

ROUNDS (BOUTS)

Vous pouvez choisir dans cette option, pour chaque combat un nombre de rounds de 3, 5 ou 7.

OMBRES

Vous pouvez souhaiter garder ou enlever l'ombre des robots. Certains ordinateurs assez lents peuvent fonctionner plus rapidement lorsque les ombres sont désactivées.

VIBRATION DE L'ÉCRAN

Lorsque les robots s'engagent dans un combat, vous pouvez activer ou désactiver le mode vibration de l'écran. Lorsque cette option est désactivée, les ordinateurs plus lents peuvent voir leur vitesse de fonctionnement accrue.

CONTRÔLES PC

Vous pouvez jouer directement à partir du clavier ou avec un joystick. La méthode de contrôle aura au préalable été sélectionnée lors de l'installation du jeu. Cependant si vous souhaitez modifier les caractéristiques de contrôle, et passer par exemple du joystick au clavier, ou vice versa, ou encore modifier les touches actives sur votre clavier, il vous faut accéder au programme de configuration. Quittez le jeu en appuyant sur Esc sur votre clavier et vous verrez ainsi apparaître le prompt de lecteur DOS suivi du nom du répertoire de Rise of the Robots. Maintenant tapez <SETUP> et vous vous trouverez dans le programme de configuration. Suivez les instructions figurant à l'écran pour apporter les modifications souhaitées.

FORMAT DU JEU LES POINTS

Le moyen le plus efficace d'obtenir un score élevé est d'asséner de puissants coups stratégiques à votre adversaire. Il est particulièrement essentiel d'utiliser des coups spéciaux si vous souhaitez totaliser un score intéressant.

PUISSANCE DES COUPS

Plus vous maintenez enfoncé la touche feu de votre clavier, ou le bouton feu de votre joystick, plus la puissance du coup sera élevée. Mais attention, lorsque vous utilisez des coups de pied et des coups de poings très puissants, vous devenez une cible facile pour les contre-attaques rapides.

COUPS SPÉCIAUX

Chaque droïde dispose d'un ou de plusieurs coups spéciaux. Ils sont extrêmement puissants et ravageurs. Les coups spéciaux sont difficiles à exécuter et leur maîtrise exige de l'entraînement.

Si vous êtes coincé et que vous avez besoin de conseils appelez le:
TEL: (1) 53 67 71 40

Le Vieux Manuel



TIME WARNER INTERACTIVE

1 Rushmills, Bedford Road, Northampton NN4 7YH.

Tel: (01604) 602800. Fax: (01604) 602832.

© 1994 Time Warner Interactive. All rights reserved.

RISE OF THE ROBOTS™ is licensed from MIRAGE TECHNOLOGIES (MULTIMEDIA) LTD
© 1994 MIRAGE TECHNOLOGIES (MULTIMEDIA) LTD. MIRAGE TECHNOLOGIES™ and RISE OF THE ROBOTS™
are trademarks of MIRAGE TECHNOLOGIES (MULTIMEDIA) LTD and used with permission
ALL RIGHTS RESERVED