

INSTRUCTION MANUAL



THE HOUSE OF DEAD



COMPACT disc

## 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.

## Epilepsie-Warnung

Bitte lesen Sie diese Hinweise, bevor Sie dieses 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 Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen.

Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Videospiele beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Videospiele 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 Arzt.

## 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.



ASTUCES, INFOS & CADEAUX  
LA LIGNE SEGA  
08 36 68 01 10  
LE MINITEL 3615 SEGA

## Advertencia acerca de la epilepsia

Lea esta advertencia antes de utilizar este sistema de juego de vídeo 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 vídeo. 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 médico antes de jugar.

Nosotras recomendamos que los padres supervisen la utilización que sus hijos hacen de los juegos de vídeo. 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 vídeo, interrumpa INMEDIATAMENTE la utilización del sistema y consulte a su médico.

## 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. Questo 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 vostro 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.

## Waarschuwing voor epilepsie

Doorlezen voordat u dit videogame-systeem in gebruik neemt of het door uw kinderen laat gebruiken.

Sommige mensen kunnen een epileptische aanval krijgen of bewusteloos raken wanneer zij in het dagelijkse leven worden blootgesteld aan bepaalde lichtpatronen of knipperende lichten. Tijdens het kijken naar bepaalde TV-beelden of het spelen van bepaalde videospelletjes kunnen deze mensen een aanval krijgen. Dit kan gebeuren zonder dat men een medische historie van epilepsie heeft of zonder dat men ooit eerder een epileptische aanval heeft gehad.

Indien u of iemand in uw familie bij blootstelling aan knipperende lichten ooit symptomen van epilepsie heeft gehad (een aanval of bewusteloosheid), raadpleeg dan uw arts alvorens u gaat spelen.

Wij raden ouders aan om toezicht te houden op het gebruik van videospelletjes door hun kinderen. Indien u bij uzelf of bij uw kind tijdens het spelen van een videospel één van de volgende symptomen constateert, moet u het gebruik ONMIDDELIJK staken en uw arts raadplegen. Het gaat hierbij om de volgende symptomen: duizeligheid, wisselend zicht, trekken van het oog of van de spieren, bewusteloosheid, desoriëntatie, onwillekeurige bewegingen of stuiptrekkingen.

## **PRECAUTIONS TO TAKE DURING USE**

- Do not play 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.

## **VORSICHTSMASSNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG**

- Spielen Sie nicht zu nah am Bildschirm. 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 Videospieles mindestens 10 bis 15 Minuten pro Stunde aus.

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

- Ne jouez pas trop près de l'écran. Tenez-vous 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.

## **PRECAUCIONES QUE DEBEN TOMARSE DURANTE LA UTILIZACIÓN**

- No se ponga demasiado cerca de la pantalla para jugar. Siéntese bien separado 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.

## **PRECAUCIONI DURANTE L'UTILIZZO**

- Non giocate davanti allo schermo a distanza ravvicinata. Sedetevi ad una certa distanza dallo schermo televisivo, tanto quanto la permette la lunghezza del cavo.
- Preferibilmente utilizzate i giochi su uno 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.

## **VOORZORGSMAATREGELEN BIJ GEBRUIK**

- Ga niet te dicht bij het beeldscherm spelen. Ga op ruime afstand van het TV-scherm zitten, zover de lengte van de kabel dit toelaat.
- Gebruik het spel op een zo klein mogelijk TV-scherm.
- Ga niet spelen, indien u vermoeid bent of niet voldoende slaap hebt gehad.
- Zorg ervoor dat de kamer waarin u speelt, goed verlicht is.
- Tijdens het spelen van een videospelletje moet u elk uur tenminste 10 à 15 minuten rusten.

## Starting Up: How to Use Your Sega Saturn System

This CD-ROM can only be used with the Saturn System. **Do not attempt to play this CD-ROM on any other CD player**—doing so may damage the headphones and speakers.

1. Set up your Sega Saturn system by following the instructions in your Sega Saturn System Instruction Manual. Plug in Control Pad 1. For two player games, plug in Control Pad 2 also.
2. Place the Sega Saturn CD-ROM, label side up, in the well of the CD tray and close the lid.
3. Press the Power Button to load the game. The game starts after the Sega Saturn logo screen. If nothing appears, turn the system OFF and make sure it is set up correctly.
4. If you wish to stop a game in progress or the game ends and you want to restart, press the Reset Button on the Sega Saturn console to return to the game's Title screen. If you wish to return to the Control Panel, press Buttons A, B, C and Start simultaneously at any time.

## Startvorbereitung: Benutzung des Sega Saturn- Gerätes

Diese CD-ROM kann nur mit dem Saturn-Gerät verwendet werden. **Versuchen Sie nicht, diese CD-ROM mit irgendeinem anderen CD-Spieler abzuspielen**, weil dadurch Kopfhörer und Lautsprecher beschädigt werden können.

1. Nehmen Sie Ihr Sega Saturn-Gerät gemäß den Anweisungen in der Bedienungsanleitung in Betrieb. Schließen Sie das Control Pad 1 an. Für Zwei-Personen-Spiele schließen Sie das Control Pad 2 ebenfalls an.
2. Legen Sie die Sega Saturn CD-ROM mit obenliegender Etikettenseite in die Mulde des CD-Laufwerks, und schließen Sie den Plattenfachdeckel.
3. Drücken Sie die Netztaaste (POWER), um das Spiel zu laden. Das Spiel beginnt nach Erscheinen des Sega Saturn-Logos. Falls nichts geschieht, schalten Sie das Gerät aus, und vergewissern Sie sich, daß es richtig angeschlossen ist.
4. Wenn Sie ein Spiel mittendrin abbrechen wollen, oder wenn das Spiel zu Ende ist und Sie es erneut starten wollen, drücken Sie die Rückstelltaaste an der Sega Saturn-Konsole, um den Titelschirm des Spiels wieder aufzurufen. Durch gleichzeitiges Drücken der Tasten A, B, C und Start können Sie jederzeit auf die Kontrolltafel zurückschalten.

## Mise en route : Comment utiliser votre Sega Saturn

Vous ne pouvez utiliser ce CD-ROM que sur la Sega Saturn. **N'essayez pas de l'utiliser dans un autre lecteur CD** ; vous risqueriez de causer des dommages au casque d'écoute et aux enceintes.

1. Installez votre console Sega Saturn en procédant comme il est indiqué dans le Mode d'emploi de la Sega Saturn. Branchez la manette 1. Pour les jeux à deux, branchez également la manette 2.
2. Placez le CD-ROM Sega Saturn avec son étiquette tournée vers le haut dans le compartiment du lecteur CD. puis refermez la porte du lecteur.
3. Appuyez sur le bouton Power pour charger le jeu. Le jeu commence après l'écran du logo Sega Saturn. Si rien n'apparaît, éteignez la console et assurez-vous qu'elle est correctement installée.
4. Pour arrêter un jeu en cours ou lorsque le jeu est terminé et que vous désirez le recommencer, appuyez sur le bouton Reset de la console Sega Saturn ; vous revenez alors à l'écran-titre du jeu. Pour revenir au panneau de commande, appuyez en même temps sur les boutons A, B, C et Start à n'importe quel moment.

## Antes de comenzar: Cómo utilizar su sistema Sega Saturn

Esta CD-ROM sólo puede ser utilizada con el sistema Sega Saturn. **No intente leer esta CD-ROM en ningún otro lector de CD**, ya que al hacerlo puede dañar los auriculares y los altavoces.

1. Instale su sistema Sega Saturn siguiendo las instrucciones del manual de instrucciones de su sistema Sega Saturn. Enchufe el mando de control 1. Para juegos de 2 jugadores, enchufe también el mando de control 2.
2. Ponga la CD-ROM Sega Saturn, con el lado de la etiqueta hacia arriba, en el fondo del platillo del CD y cierre la tapa.
3. Presione el botón de alimentación para cargar el juego. El juego empezará después de que aparezca la pantalla con el logotipo Sega Saturn. Si no aparece nada, apague el sistema y asegúrese de que esté instalado correctamente.
4. Si desea detener un juego que está en marcha o el juego termina y desea volver a empezar, presione el botón Reset de la consola Sega Saturn para volver a la pantalla del título del juego. Si desea volver al panel de control, presione simultáneamente los botones A, B, C y Start en cualquier momento.

## Iniziare: come usare il tuo sistema Sega Saturn

Questo CD-ROM può essere usato solo con il sistema Saturn. **Non provare ad usare questo CD-ROM su un altro lettore CD** – facendo così potresti danneggiare le cuffie e gli altoparlanti.

1. Monta il tuo sistema Sega Saturn seguendo le istruzioni nel tuo manuale d'istruzioni del sistema Sega Saturn. Inserisci il Control Pad 1. Per una partita a due giocatori, connettere anche il Control Pad 2.
2. Metti il CD-ROM Sega Saturn nello spazio del cassetto dei CD con l'etichetta verso l'alto.
3. Premi il tasto d'accensione (POWER) per caricare il gioco. Il gioco inizia dopo che appare il logo Sega Saturn. Se non appare niente spegni il sistema e assicurati che sia montata correttamente.
4. Se vuoi fermare una partita in progresso o se essa finisce e vuoi riniziare, premi il pulsante Reset sulla consola Sega Saturn per tornare alla schermata del titolo del gioco. Se vuoi tornare al pannello di controllo, premi i pulsanti A, B o C e Start insieme in qualsiasi momento.

## Opstarten: Het gebruik van het Sega Saturn-systeem

Deze CD-ROM kan uitsluitend worden gebruikt met het Saturn-systeem. **Probeer deze CD-ROM niet op een andere CD-speler weer te geven** – dit kan leiden tot beschadiging van de hoofdtelefoon en luidsprekers.

1. Sluit het Sega Saturn-systeem aan zoals dat in de handleiding van het Sega Saturn-systeem staat beschreven. Sluit bedieningsblok 1 aan. Sluit bij deelname door 2 spelers ook bedieningsblok 2 aan.
2. Leg de Sega Saturn CD-ROM, met het etiket naar boven gericht, in de CD-lade en sluit het deksel.
3. Druk op de AAN/UIT-toets om het spel te laden. Na het scherm met het logo van de Sega Saturn zal het spel beginnen. Als je niets ziet, moet je het systeem weer UIT zetten en controleren of alles goed aangesloten is.
4. Als je tijdens het spelen wilt stoppen of als het spel afgelopen is, druk dan op de Reset-toets op de consola van de Sega Saturn om terug te keren naar het titelscherm van het spel. Als je naar het controlepaneel wilt terugkeren, druk dan op elk gewenst ogenblik tegelijkertijd op de toetsen A, B, C en Start.

5. If you turn on the power without inserting a CD, the Audio CD Control Panel appears. If you wish to play a game, place the Sega Saturn CD in the unit, press the D-Pad to move the cursor to the top left button on the Control Panel, and press Start. The opening screens of a game will appear.

**Important:** Your Sega Saturn CD-ROM contains a security code that allows the disc to be read. Be sure to keep the disc clean and handle it carefully. If your Sega Saturn system has trouble reading the disc, remove the disc and wipe it carefully, starting from the center of the disc and wiping straight out towards the edge.

**Note:** This game is for one or two players.

- ① CD Tray
- ② Control Pad 1
- ③ Control Pad 2



5. Wenn Sie das Gerät einschalten, ohne daß eine CD eingelegt ist, erscheint die Audio-CD-Kontrolltafel auf dem Bildschirm. Um ein Spiel zu spielen, legen Sie zuerst eine Sega Saturn-CD in das Gerät ein, dann bewegen Sie den Cursor mit Hilfe des Steuerkreuzes zur oberen linken Taste der Kontrolltafel und drücken Start. Daraufhin erscheinen die Einleitungsbildschirme des Spiels.

**Wichtig:** Ihre Sega Saturn CD-ROM-Disc enthält einen Sicherheitscode, der das Lesen der Disc gestattet. Halten Sie daher die Disc stets sauber, und behandeln Sie sie sorgfältig. Sollte Ihr Sega Saturn-Gerät Schwierigkeiten beim Lesen einer Disc haben, nehmen Sie die Disc heraus und wischen sie sorgfältig ab, wobei Sie geradlinig von der Mitte zum Rand wischen.

**Hinweis:** Dieses Spiel kann von ein oder zwei Personen gespielt werden.

- ① Plattenlade
- ② Control Pad 1
- ③ Control Pad 2

5. Si vous allumez la console alors qu'il n'y a pas de disque dans le lecteur, l'écran du panneau de commande Audio CD Control apparaît. Pour jouer, mettez un CD Sega Saturn dans le lecteur, amenez le curseur sur le bouton supérieur gauche du panneau de commande à l'aide du bouton D et appuyez sur Start. Les écrans d'ouverture du jeu apparaissent alors.

**Important :** Votre CD-ROM Sega Saturn contient un code de sécurité autorisant sa lecture. Gardez-le propre et manipulez-le avec précautions. Si vous ne parvenez pas à le lire sur votre Sega Saturn, retirez-le et essuyez-le soigneusement dans un mouvement droit depuis le centre vers le bord.

**Remarque :** Ce jeu est pour un ou deux joueurs.

- ① Plateau à CD
- ② Manette 1
- ③ Manette 2



5. Si enciende la alimentación sin insertar un CD, aparecerá el panel de control de audio del CD. Si desea jugar un juego, ponga el CD Sega Saturn en la unidad, presione el botón D para mover el cursor al botón superior izquierdo del panel de control y presione Start. Las pantallas iniciales de un juego aparecerán.

**Importante:** Su CD-ROM Sega Saturn contiene un código de seguridad que permite que el disco sea leído. Asegúrese de mantener limpio el disco y manejarlo cuidadosamente. Si su sistema Sega Saturn encuentra dificultades al leer el disco, extraiga el disco y límpielo cuidadosamente, empezando desde el centro del disco y limpiando en línea recta hacia el borde.

**Nota:** Este juego es para uno o dos jugadores.

- ① Bandeja del CD
- ② Mando de control 1
- ③ Mando de control 2

5. Se accendi la macchina senza inserire un CD, appare il pannello di controllo dei CD audio. Se vuoi un gioco, metti il CD Sega Saturn nell'unità, premi il pulsante di direzione per muovere il cursore sull'angolo in alto a sinistra del pannello di controllo e premi Start. Appariranno le schermate introduttive del gioco.

**Importante:** Il tuo CD-ROM Sega Saturn contiene un codice di sicurezza che permette al disco di essere letto. Assicurati di tenere il disco pulito e di maneggiarlo con cura. Se il tuo sistema Sega Saturn ha problemi nel leggere il disco, rimuovilo e puliscilo con cura, iniziando dal centro e pulendo verso l'esterno.

**Nota:** Questo gioco è per uno o due giocatori.

- ① Cassette CD
- ② Control Pad 1
- ③ Control Pad 2

5. Als je het apparaat AAN zet zonder dat er een CD is ingelegd, zal het audio-CD bedieningspaneel verschijnen. Als je een videospelletje wilt gaan spelen, leg dan de Sega Saturn-CD in het apparaat, druk op de R-toets om de cursor te verplaatsen naar de toets linksboven op het bedieningspaneel, en druk op Start. De inleidende schermen van een spel zullen verschijnen.

**Belangrijk:** De Sega Saturn CD-ROM is voorzien van een beveiligingscode die ervoor zorgt dat de disc kan worden gelezen. Houd de disc altijd goed schoon en ga er voorzichtig mee om. Als jouw Sega Saturn-systeem de disc niet goed kan lezen, moet je de disc verwijderen en voorzichtig schoonvegen, waarbij je vanuit het midden van de disc in een rechte lijn naar de rand toe veegt.

**N.B.:** Dit is een spel voor één of twee spelers.

- ① CD-lade
- ② Bedieningsblok 1
- ③ Bedieningsblok 2

## The Tale

**10.17.1998**

Reports of research personnel missing at DBR Corporation genetic engineering center. This clandestine laboratory is governmentally funded to conduct experiments into the weapons potential of artificially-generated and sustained life forms. Due to the sensitive nature of these researches, news of the disappearances was not made public.

**12.18.1998**

A team of special operatives was dispatched to the laboratory to investigate suspicious activities by Dr. Curien, the former director of DBR. Following is a transcript of the garbled final transmission from the team.

"...Dr. Curien's project is in its final stages...if the media gets ahold of... What the ...? Request immediate backup... we're getting creamed out here... the research staff is in danger...." (transmission ends)



## Die Geschichte

**10.17.1998**

Berichte von vermisstem Forschungspersonal im Gentechnologiezentrum der Firma DBR. Dieses geheime Labor wird von der Regierung finanziert, um Experimente über das Waffenpotential von künstlich erzeugten und sich selbst erhaltenden Lebensformen durchzuführen. Wegen der heiklen Natur dieser Forschungen wurden Nachrichten von dem Verschwinden nicht bekanntgemacht.

**12.18.1998**

Ein Team von Spezialagenten wurde zu dem Labor entsandt, um die verdächtigen Aktivitäten von Dr. Curien, dem früheren Leiter von DBR, zu untersuchen. Das Folgende ist eine Aufzeichnung des letzten verstümmelten Funkspruchs des Teams.

„...Dr. Curien's Projekt befindet sich in der Endphase... falls die Medien Wind davon bekommen... Was zum...? Bitte um sofortige Unterstützung... wir werden hier fertiggemacht... das Forschungspersonal ist in Gefahr....“ (Ende des Funkspruchs)

## L'histoire

**17.10.1998**

Rumeurs de la disparition du personnel de recherche au centre de génie génétique de DBR Corporation. Ce laboratoire clandestin est financé par le gouvernement pour effectuer des expériences sur le potentiel stratégique de formes de vie générées artificiellement. Du fait de la nature sensible de ces recherches, les disparitions n'ont pas été rendues publiques.

**18.12.1998**

Une équipe d'agents spéciaux a été envoyée au laboratoire pour enquêter sur les activités suspectes du Dr. Curien, l'ancien directeur de DBR. La dernière transmission, brouillée, de l'équipe est la suivante.

<< ... le projet du Dr. Curien en est à son stade final... si les médias s'emparent de... Qu'est-ce qui... ? Demande un soutien immédiat... nous sommes en train d'être rôtés ici... Le personnel de recherche est en danger... >> (fin de la transmission)

## El relato

**17.10.1998**

Noticias sobre los investigadores desaparecidos en el centro de ingeniería genética DBR Corporation. Este laboratorio clandestino está subvencionado por el gobierno, y se utiliza para realizar experimentos sobre el potencial armamentístico para crear y sostener formas de vida generadas artificialmente. Debido a la naturaleza confidencial de estas investigaciones, estas desapariciones no se publicaron.

**18.12.1998**

Para investigar las sospechosas actividades llevadas a cabo por el Dr. Curien, antiguo director de DBR, fue enviado al laboratorio un equipo de operaciones especiales. A continuación se ofrece una transcripción de la incomprensible transmisión final que envió el equipo.

"...El proyecto del Dr. Curien está en su fase final... Si los medios de comunicación se enterasen de... ¿Que está qué...? Solicitamos refuerzos de inmediato... aquí nos están haciendo polvo... el personal de investigación se encuentra en peligro... (final de la transmisión)"

## Il racconto

**17/10/1998**

È stato comunicato che del personale addetto alla ricerca al centro di ingegneria genetica della società DBR è disperso. Questo laboratorio clandestino riceve fondi dal governo per condurre esperimenti sul potenziale delle armi di forme viventi che sono state generate artificialmente e mantenute in vita. A causa della natura delicata di queste ricerche, la notizia di queste scomparse non è stata resa pubblica.

**18/12/1998**

Una squadra di investigatori speciali è stata inviata al laboratorio per indagare sulle attività sospette del Dottor Curien, l'ex-direttore della DBR. La seguente è una trascrizione dell'ultima confusa trasmissione dalla squadra.

"...il progetto del Dottor Curien è nelle sue fasi finali...se i mezzi di comunicazione scoprono che...Cosa...? Richiesta di aiuto immediato...stiamo per essere battuti qui...il personale addetto alla ricerca è in pericolo..."(la trasmissione termina)

## Het verhaal

**17.10.1998**

Het gerucht gaat dat onderzoekspersoneel van het genetisch biologisch onderzoekscentrum van de stichting DBR vermist is. Dit clandestien laboratorium wordt door de staat gefinancierd om experimenten uit te voeren betreffende het wapenpotentieel van kunstmatig voortgebrachte en instandgehouden vormen van leven. Vanwege het vertrouwelijk karakter van dit soort onderzoek werd het nieuws over de verdwijningen niet openbaar gemaakt.

**18.12.1998**

Een speciaal speurdersteam werd naar het laboratorium gezonden om een onderzoek in te stellen naar de verdachte activiteiten van Dr. Curien, de vorige directeur van DBR. Hier volgt een afschrift van de verwarde laatste boodschap die van het team werd ontvangen.

"...Het project van Dr. Curien is in zijn laatste fase... indien de media te weten komt dat... Wat de...? Zend onmiddellijk hulp... we worden hier afgedroogd... het onderzoekspersoneel is in gevaar..." (einde van de transmissie)

**12.20.1998**

The decision has come down from above to send two crack agents, Thomas Rogan and 'G', to investigate the status of the missing research lab and the team of operatives. Agent Rogan has taken a special interest in the case as his fiancée, Sophie Richards, is employed by DBR....

### **Mission Objectives**

- 1) Determine the nature of Curien's research
- 2) Conduct a sweep of the site and confirm the status of the research staff and special ops team
- 3) Take defensive action as appropriate
- 4) Assist any survivors

**12.20.1998**

Zwei erstklassige Agenten, Thomas Rogan und 'G', wurden von der Führung beauftragt, mehr über die vermißten Forscher und das Agententeam herauszufinden. Agent Rogan hat besonderes Interesse an dem Fall bekundet, weil seine Verlobte, Sophie Richards, eine Angestellte bei DBR ist....

### **Missionsziele**

- 1) Feststellen der Art von Curien's Forschung.
- 2) Durchsuchung der Anlage und Klärung des Zustands des Forschungspersonals und des Spezialagententeams.
- 3) Ergreifen entsprechender Abwehrmaßnahmen
- 4) Hilfeleistung für Überlebende.

**20.12.98**

La décision est venue de très haut d'envoyer deux as du service, Thomas Rogan et 'G' pour enquêter sur l'état des chercheurs et de l'équipe en mission dont on est sans nouvelles. L'agent Rogan s'intéresse tout spécialement à ce cas car sa fiancée, Sophie Richards, est employée par DBR....

### **Objectifs de la mission**

- 1) Déterminer la nature des recherches de Curien
- 2) Ratisser le site et confirmer l'état du personnel de recherche et de l'équipe d'agents spéciaux
- 3) Prendre les mesures défensives appropriées
- 4) Porter assistance aux survivants

**20.12.1998**

La decisión de enviar a dos agentes de primera, Thomas Rogan y "G" para investigar el estado del personal de investigación y del equipo de operaciones desaparecido, llegó de los altos cargos. El agente Rogan se ha tomado el caso con gran interés, ya que su novia, Sophie Richards, trabaja para DBR...

### **Objetivos de la misión**

- 1) Determinar la naturaleza de las investigaciones realizadas por Curien
- 2) Inspeccionar todo el lugar y confirmar el estado del personal de investigación y del equipo de operaciones especiales
- 3) Tomar las medidas de acción defensiva necesarias
- 4) Ayudar a cualquier posible superviviente

**20/12/1998**

Dall'alto è giunta la decisione di inviare due eccellenti agenti, Thomas Rogan e "G", per indagare sulla condizione del laboratorio di ricerca scomparso e della squadra di investigatori privati. L'agente Rogan è interessato in modo speciale al caso poiché la sua fidanzata, Sophie Richards, è impiegata alla DBR....

### **Obiettivi della missione**

- 1) Determinare la natura della ricerca di Curien
- 2) Fare un'irruzione sul posto e confermare la condizione del personale addetto alla ricerca e della squadra speciale di investigatori privati
- 3) Agire sulla difensiva in modo appropriato
- 4) Aiutare i sopravvissuti

**20.12.1998**

De beslissing werd van hogerhand genomen om twee eersteklas agenten, Thomas Rogan en 'G', te sturen om een onderzoek in te stellen naar de toestand van het vermiste onderzoekspersoneel en speurdersteam. Agent Logan stelt speciaal belang in de zaak aangezien zijn verloofde, Sophie Richards, bij DBR is tewerkgesteld...

### **Doelstellingen van de opdracht**

- 1) De ware aard van Dr. Curien's onderzoeksproject bepalen.
- 2) De hele plaats verkennen en vaststellen hoe het gesteld is met het onderzoekspersoneel en het speciale speurdersteam.
- 3) Beschermende maatregelen treffen, indien nodig
- 4) Hulp verlenen aan de overlevenden.

## Beginning Play

When you first load *The House of the Dead*, the Sega logo appears, followed by the Title screen. Press Start from the Title screen to enter Mode Select, or wait to watch an intro movie and game demo. If the movie gets too scary for you, press Start at any time to return to the Title screen.

In Mode Select, highlight game modes by pressing the D-Pad up/down (or pulling the trigger on your Stunner). Press Button A, C or Start to enter the highlighted mode.

## Spielbeginn

Beim ersten Laden von *The House of the Dead* erscheint zunächst das Sega-Logo und dann der Titelschirm. Drücke Start auf dem Titelschirm, um den Moduswahl-Bildschirm (Mode Select) aufzurufen oder warte, um einen Einleitungsfilm und eine Spieldemo zu sehen. Falls Dir der Film zu gruselig wird, kannst Du durch Drücken von Start jederzeit wieder zum Titelschirm zurückkehren.

Auf dem Moduswahl-Bildschirm (Mode Select) kannst Du den gewünschten Spielmodus durch Drücken des Steuerkreuzes nach oben/unten (oder durch Betätigen des Auslösers an Deinem Stunner) hervorheben. Drücke Taste A, C oder Start, um den hervorgehobenen Modus auszuwählen.

## Début du jeu

Lorsque vous chargez *The House of the Dead*, le logo Sega apparaît, suivi par l'écran-titre. Appuyez sur Start depuis l'écran-titre pour passer à Mode Select (sélection de mode) ou attendez pour regarder le film d'introduction et la démonstration du jeu. Si vous trouvez le film trop effrayant, appuyez sur Start à n'importe quel moment pour revenir à l'écran-titre.

Sur l'écran Mode Select, sélectionnez les modes de jeu en appuyant sur le bouton Directionnel haut/bas (ou en appuyant sur la gâchette de votre Stunner). Appuyez sur le bouton A, C ou Start pour passer au mode sélectionné.

## **Para comenzar a jugar**

Cuando cargues por primera vez el juego *The House of the Dead*, aparecerá el logotipo Sega, seguido de la pantalla del título. Presiona Start en la pantalla del título para entrar en la selección de modo (Mode Select), o espera y contempla unas imágenes de introducción y la demostración del juego. Si las imágenes te causan mucho miedo, presiona Start en cualquier momento para volver a la pantalla del título.

En la selección de modo (Mode Select), resalta los modos de juego presionando el botón D arriba/abajo (o apretando el gatillo de tu aturdidor). Para entrar en el modo resaltado, presiona el botón A, C o Start.

## **Per iniziare il gioco**

Quando carichi per la prima volta *The House of the Dead*, appare il logotipo Sega, seguito dalla schermata del titolo. Premi Start dalla schermata del titolo per entrare nella selezione della modalità o aspetta per guardare un filmato introduttivo e la dimostrazione del gioco. Se il filmato diventa troppo spaventoso per te, premi Start in qualsiasi momento per ritornare alla schermata del titolo.

Nella selezione della modalità, evidenzia le modalità di gioco premendo il pulsante-D su/giù (o premendo il grilletto sullo Stunner). Premi il pulsante A, C o Start per entrare nella modalità evidenziata.

## **Beginnen met het spel**

Wanneer je *The House of the Dead* in de Sega Saturn laadt, zal het logo van Sega verschijnen, gevolgd door het titelscherm. Druk op Start om van het titelscherm over te gaan naar het moduskeuzescherm (Mode Select), of wacht even om te kijken naar een inleidend animatiefilmpje en een demonstratie van het spel. Als het filmpje je te veel doet schrikken, kun je op elk gewenst moment op Start drukken om naar het titelscherm terug te gaan.

Markeer op het moduskeuzescherm de gewenste spelmodus door de R-toets omhoog of omlaag te drukken (of door de trekker op je Stunner in te drukken). Druk op toets A, C of Start om de gemarkeerde modus te kiezen.

### **Arcade**

Blast undead mutants to smithereens in this faithful port of the arcade hit (page 32).

### **Saturn**

A Saturn-only version of the game that lets you choose the character you take on a zombie-hunting romp (page 34).

### **Boss Mode**

Practice your aim against the final boss from each stage (page 36).

### **Rankings**

View the top scores or times for each mode (page 36).

### **Options**

Change gameplay features and sample audio effects heard in the game (page 38).

### **Arcade (Spielhallen-Modus)**

In dieser originalgetreuen Version des Spielhallenhits kannst Du untote Mutanten in tausend Stücke sprengen (Seite 32).

### **Saturn (Saturn-Modus)**

In dieser reinen Saturn-Version des Spiels kannst Du die Spielfigur auswählen, mit der Du dich auf Zombie-Jagd begeben willst (Seite 34).

### **Boss Mode (Boß-Modus)**

Hier kannst du Zielübungen gegen den letzten Boß jeder Etappe machen (Seite 36).

### **Rankings (Rangliste)**

Hier kannst Du die besten Punktzahlen oder Zeiten für jeden Modus überprüfen (Seite 36).

### **Options (Optionen)**

In diesem Modus kannst Du Spielmerkmale ändern und die im Spiel verwendeten Audioeffekte abhören (Seite 38).

### **Arcade**

Tirez sur les mutants morts vivants et réduisez-les en poussière dans cette conversion fidèle en tout point à la version Arcade (page 32).

### **Saturn**

Une version spéciale pour Saturn qui vous permet de choisir le personnage que vous emmenez dans votre chasse aux zombies (page 34).

### **Boss Mode (Mode chef)**

Entraînez-vous au tir contre le dernier chef de chaque épisode (page 36).

### **Rankings (Classement)**

Voyez les meilleurs scores ou temps pour chaque mode (page 36).

### **Options**

Changez les caractéristiques du jeu et essayez les effets sonores entendus pendant le jeu (page 38).





### **Arcade**

Embiste contra los mutantes vivientes de esta fiel conversión del gran éxito de las salas de juego para hacerlos añicos (página 33).

### **Saturn**

La versión de Saturn, es la única que te permite elegir el personaje que tomas en tu escapada a la caza del zombi (página 35).

### **Boss Mode (Modo Jefe)**

Practica tu puntería contra el último jefe de cada etapa (página 37).

### **Rankings (Clasificaciones)**

Ve las puntuaciones más altas o los tiempos empleados para cada modo (página 37).

### **Options (Opciones)**

Cambia las características del juego y prueba los efectos sonoros que se escuchan en el juego (página 39).

### **Arcade (sala giochi)**

Fai saltare a pezzetti i mutanti viventi in questo porto fedele di colpi di Arcade (pagina 33).

### **Saturn**

Una versione di gioco solo per Saturn che ti consente di scegliere il personaggio da interpretare nella cagnara per la caccia agli zombi (pagina 35).

### **Boss Mode (modalità del capo)**

Esercitati nel tuo piano contro l'ultimo capo di ogni stadio (pagina 37).

### **Rankings (classifiche)**

Osserva i punteggi e i tempi migliori per ogni modalità (pagina 37).

### **Options (opzioni)**

Cambia le caratteristiche del gioco e prova gli effetti sonori ascoltati nel gioco (pagina 39).

### **Arcade-modus**

Probeer de veilige thuishaven te bereiken waar je de nog levende mutanten aan diggelen kunt schieten. (Zie blz. 33.)

### **Saturn-modus**

Deze spelmodus is exclusief voor de Saturn ontworpen. Kies het karakter dat je wilt gebruiken voor een jacht op levende lijken. (Zie blz. 35.)

### **Boss Mode (Baas-modus)**

Laat al je scherpschutterstalenten zien in tweegevechten met de laatste baas uit elke spelfase. (Zie blz. 37.)

### **Rankings (Classificeren)**

Kijk naar de topscores of taptijden voor elke spelmodus. (Zie blz. 37.)

### **Options (Opties)**

Verander de instelling van de spelcondities en test de geluidseffecten die tijdens het spel te horen zijn. (Zie blz. 39.)

## Game Controls

### Saturn Control Pad

- 1 Directional Pad (D-Pad)
- 2 Start Button (Start)
- 3 Buttons A, B and C
- 4 Buttons X, Y and Z
- 5 Button L
- 6 Button R

### D-PAD

- Move gunsight
- Scroll through/change selections

### BUTTON A

- Fire\*

### BUTTON C

- Reload\*

### BUTTON B

- Speed up gunsight\*

### START BUTTON

- Start game
- Pause/resume gameplay

## Spielsteuerung

### Saturn-Control Pad

- 1 Richtungstaste (Steuerkreuz)
- 2 Starttaste (Start)
- 3 Tasten A, B und C
- 4 Tasten X, Y und Z
- 5 Taste L
- 6 Taste R

### STEUERKREUZ

- Visier bewegen
- Einstellungen anwählen/ändern

### TASTE A

- Feuern\*

### TASTE C

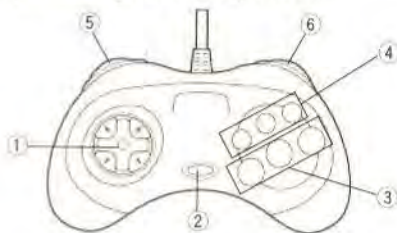
- Nachladen\*

### TASTE B

- Visier schneller bewegen\*

### STARTTASTE

- Spiel starten
- Spielhandlung unterbrechen/fortsetzen



## Commandes du jeu

### La manette Saturn

- 1 Bouton directionnel (Bouton D)
- 2 Bouton Start (Start)
- 3 Boutons A, B et C
- 4 Boutons X, Y et Z
- 5 Bouton L
- 6 Bouton R

### BOUTON D

- Déplace la mire du viseur
- Parcourt/change les sélections

### BOUTON A

- Tire\*

### BOUTON C

- Recharge\*

### BOUTON B

- Accélère la mire du viseur\*

### BOUTON START

- Démarre le jeu
- Interrompt momentanément/reprend le jeu

## Controles del juego

### Mando de control Saturn

- 1 Botón de dirección (Botón D)
- 2 Botón de inicio (Start)
- 3 Botones A, B y C
- 4 Botones X, Y y Z
- 5 Botón L
- 6 Botón R

### BOTÓN D

- Mueve la mira del arma
- Desplaza/cambia las selecciones

### BOTÓN A

- Dispara\*

### BOTÓN C

- Recarga\*

### BOTÓN B

- Acelera la mira del arma\*

### BOTÓN DE INICIO

- Inicia el juego
- Hace una pausa en el juego/lo reanuda

## Comandi di gioco

### Control Pad Saturn

- 1 Pulsante di direzione (Pulsante-D)
- 2 Pulsante di inizio (Start)
- 3 Pulsanti A, B e C
- 4 Pulsanti X, Y e Z
- 5 Pulsante L
- 6 Pulsante R

### PULSANTE-D

- Sposta il mirino
- Scorre attraverso/cambia le selezioni

### PULSANTE A

- Spara\*

### PULSANTE C

- Ricarica\*

### PULSANTE B

- Accellera il mirino\*

### PULSANTE START

- Inizia il gioco
- Mette in pausa/riprende il gioco

## Bedieningstoetsen

### Bedieningsblok voor de Saturn

- 1 Richtingstoets (R-toets)
- 2 Starttoets (Start)
- 3 Toets A, B en C
- 4 Toets X, Y en Z
- 5 Toets L
- 6 Toets R

### R-TOETS

- Om je vuurwapen te richten
- Om de keuzemogelijkheden te doorlopen of de keuze te veranderen

### TOETS A

- Om af te vuren\*

### TOETS C

- Om te herladen\*

### TOETS B

- Om de viziersnelheid te verhogen\*

### STARTTOETS

- Om het spel te starten
- Om te pauzeren of verder te spelen na een pauze

### Saturn 3D Control Pad (sold separately)

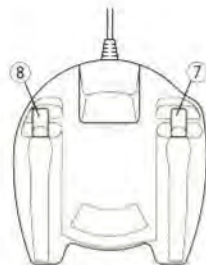
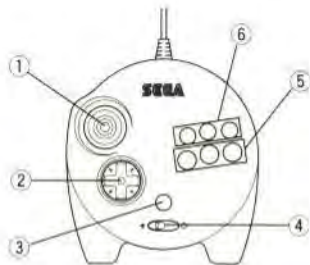
- 1 Analog Thumb Pad
- 2 Directional Pad (D-Pad)
- 3 Start Button (Start)
- 4 Mode Switch
- 5 Buttons A, B and C
- 6 Buttons X, Y and Z
- 7 Trigger L
- 8 Trigger R

### Saturn-3D Control Pad (getrennt erhältlich)

- 1 Analog-Daumentaste
- 2 Richtungstaste (Steuerkreuz)
- 3 Starttaste (Start)
- 4 Betriebsarten-Wahlschalter
- 5 Tasten A, B und C
- 6 Tasten X, Y und Z
- 7 Umschalttaste L
- 8 Umschalttaste R

### La manette 3D Saturn (vendue séparément)

- 1 Manette analogique
- 2 Bouton directionnel (bouton D)
- 3 Bouton Start (Start)
- 4 Commutateur de mode
- 5 Boutons A, B et C
- 6 Boutons X, Y et Z
- 7 Gâchette L
- 8 Gâchette R



### **Mando de control 3D Saturn (vendido por separado)**

- ① Mando analógico para el pulgar
- ② Botón de dirección (Botón D)
- ③ Botón de inicio (Start)
- ④ Cambio de modo
- ⑤ Botones A, B y C
- ⑥ Botones X, Y y Z
- ⑦ Disparador L
- ⑧ Disparador R

### **Control Pad 3D Saturn (venduto separatamente)**

- ① Pulsante a pollice analogico
- ② Pulsante di direzione (Pulsante-D)
- ③ Pulsante di inizio (Start)
- ④ Interruttore di modalità
- ⑤ Pulsanti A, B e C
- ⑥ Pulsanti X, Y e Z
- ⑦ Levetta di comando L
- ⑧ Levetta di comando R

### **Driedimensioneel bedieningsblok voor de Saturn (afzonderlijk verkrijgbaar)**

- ① Analoge duimtoets
- ② Richtingstoets (R-toets)
- ③ Starttoets (Start)
- ④ Modusschakelaar
- ⑤ Toets A, B en C
- ⑥ Toets X, Y en Z
- ⑦ Trekker L
- ⑧ Trekker R

#### **D-PAD OR ANALOG THUMB PAD**

- Move gunsight
- Scroll through/change selections

#### **BUTTON A**

- Fire\*

#### **BUTTON C**

- Reload\*

#### **BUTTON B**

- Speed up gunsight\*

#### **START BUTTON**

- Start game
- Pause/resume gameplay

**Note:** To use the Analog Thumb Pad, set the Mode Switch to O mode prior to play.

\*These Control Pad, Multicontroller and Saturn Mouse button functions can be changed in Control Configurations (see page 42).

#### **STEUERKREUZ oder ANALOG-DAUMENTASTE**

- Visier bewegen
- Einstellungen anwählen/ändern

#### **TASTE A**

- Feuern \*

#### **TASTE C**

- Nachladen \*

#### **TASTE B**

- Visier schneller bewegen \*

#### **STARTTASTE**

- Spiel starten
- Spielhandlung unterbrechen/fortsetzen

**Hinweis:** Um die Analog-Daumentaste zu benutzen, muß der Betriebsarten-Wahlschalter vor Spielbeginn auf die Position O gestellt werden.

\*Diese Tastenfunktionen für Control Pad, Multicontroller und Saturn Mouse können auf dem Steuergeräte-Konfigurationsbildschirm (Controller Configuration) geändert werden (siehe Seite 42).

#### **BOUTON D OU MANETTE ANALOGIQUE**

- Déplace la mire du viseur
- Parcourt/change les sélections

#### **BOUTON A**

- Tire\*

#### **BOUTON C**

- Recharge\*

#### **BOUTON B**

- Accélère la mire du viseur\*

#### **BOUTON START**

- Démarre le jeu
- Interrompt momentanément/reprend le jeu

**Remarque :** Pour utiliser la manette analogique, réglez le commutateur de mode sur le mode O avant de jouer.

\*Les fonctions des boutons de la manette, du multicontrolleur et de la souris Saturn peuvent être modifiées comme indiqué dans la configuration des commandes (voyez page 42).

### **BOTÓN D O MANDO ANALOGICO PARA EI PULGAR**

- Mueve la mira del arma
- Desplaza/cambia las selecciones

### **BOTÓN A**

- Dispara\*

### **BOTÓN C**

- Recarga\*

### **BOTÓN B**

- Acelera la mira del arma\*

### **BOTÓN DE INICIO**

- Inicia el juego
- Hace una pausa en el juego/lo reanuda

**Nota:** Para utilizar el mando analógico para el pulgar, pon el conmutador de modo en la posición O antes de jugar.

\*Estas funciones del mando de control, controlador múltiple y botón de ratón de Saturn, pueden cambiarse en las configuraciones de control (Control Configurations) (consulta la página 43).

### **PULSANTE-D O PULSANTE A POLLICE ANALOGICO**

- Sposta il mirino
- Scorre attraverso/cambia le selezioni

### **PULSANTE A**

- Spara\*

### **PULSANTE C**

- Ricarica\*

### **PULSANTE B**

- Accelera il mirino\*

### **PULSANTE START**

- Inizia il gioco
- Mette in pausa/riprende il gioco

**Nota:** Per usare il pulsante a pollice analogico, regola l'interruttore di modalità sulla modalità O prima di giocare.

\*Queste funzioni dei pulsanti per il Control Pad, il multicontrollore e il mouse Saturn possono essere cambiate nelle configurazioni dei comandi (vedi a pagina 43).

### **R-TOETS OF ANALOGE DUIMTOETS**

- Om je vuurwapen te richten
- Om de keuzemogelijkheden te doorlopen of de keuze te veranderen

### **TOETS A**

- Om af te vuren\*

### **TOETS C**

- Om te herladen\*

### **TOETS B**

- Om de viziersnelheid te verhogen\*

### **STARTTOETS**

- Om het spel te starten
- Om te pauzeren of verder te spelen na een pauze

**Opmerking:** Om de analoge duimtoets te kunnen gebruiken, moet je de Modusschakelaar op O zetten alvorens met het spel te beginnen.

\*De functies van deze toetsen op het bedieningsblok, de Multicontroller of de Saturn muis kunnen worden gewijzigd in Toetsconfiguraties (zie blz. 43).

## STUNNER™ (sold separately)

- ① Start Button
- ② Trigger

### TRIGGER

- Fire
- Scroll through selections

### START BUTTON

- Start game
- Pause/resume gameplay
- Enter/change highlighted selections

## STUNNER™ (getrennt erhältlich)

- ① Starttaste
- ② Auslöser

### AUSLÖSER

- Feuern
- Einstellungen anwählen

### STARTTASTE

- Spiel starten
- Spielhandlung unterbrechen/fortsetzen
- Hervorgehobene Einstellungen eingeben/ändern

## VIRTUA GUN™ (vendu séparément)

- ① Bouton Start
- ② Gachette

### GACHETTE

- Fait feu
- Parcourt les sélections

### BOUTON START

- Démarre le jeu
- Interrompt momentanément/reprend le jeu
- Valide/change les sélections effectuées





## **STUNNER™ (Aturdidor) (vendido por separado)**

- ① Botón de inicio
- ② Gatillo

### **GATILLO**

- Dispara
- Desplaza las selecciones

### **BOTÓN DE INICIO**

- Inicia el juego
- Hace una pausa en el juego/lo reanuda
- Introduce/cambia las selecciones resaltadas

## **STUNNER™ (venduto separatamente)**

- ① Pulsante Start
- ② Grilletto

### **GRILLETTO**

- Spara
- Scorre attraverso le selezioni

### **PULSANTE START**

- Inizia il gioco
- Mette in pausa/riprende il gioco
- Immette/cambia le selezioni evidenziate

## **STUNNER™ (afzonderlijk verkrijgbaar)**

- ① Starttoets
- ② Trekker

### **TREKKER**

- Om af te vuren
- Om de keuzemogelijkheden te doorlopen

### **STARTTOETS**

- Om het spel te starten
- Om te pauzeren of verder te spelen na een pauze
- Om een gemarkeerde keuze in te voeren of te veranderen

## The Game System

### ① Reloading

They might get away with a bottomless cup of bullets in the movies, but this is reality; sometimes your gun runs dry. When it does, the message RELOAD appears onscreen. Press the Reload button on your control device, or aim your Stunner offscreen and pull the trigger to fill'er up with lead.

### ② Forking Paths

In Arcade and Saturn modes, the course of the game changes depending on how you play. There are several crucial turning points in each stage where your actions determine the course. The paths will lead you into different parts of the DBR grounds. Some paths are easier than others; pay attention as you fight your way through each stage to discover which route is the best for you.

## Das Spielsystem

### ① Nachladen

Im Film kann man einen unerschöpflichen Kugelvorrat noch durchgehen lassen, aber dies ist die Wirklichkeit; manchmal geht Deinem Gewehr die Spucke aus. Wenn dies eintritt, erscheint die Meldung ‚RELOAD‘ auf dem Bildschirm. Drücke dann die Nachladetaste an Deinem Steuergerät oder ziele mit Deinem Stunner auf einen außerhalb des Bildschirms liegenden Punkt und betätige den Auslöser, um die Bleispritze wieder zu füllen.

### ② Abzweigungen

In den Modi Arcade und Saturn ändert sich der Spielverlauf je nach der Spielweise. Es gibt mehrere entscheidende Wendepunkte in jeder Etappe, an denen Deine Handlungen den weiteren Verlauf bestimmen. Die Wege führen zu unterschiedlichen Teilen des DBR-Geländes. Manche Wege sind leichter als andere; gib acht, während Du dich durch jede Etappe hindurchkämpfst um herauszufinden, welche Route für Dich die beste ist.

## Le système du jeu

### ① Recharge

Dans les films, les héros peuvent réussir à s'en sortir avec des chargeurs de balles inépuisables, mais nous sommes dans la réalité ; le chargeur de votre pistolet est parfois vide. Le message RELOAD apparaît alors sur l'écran. Appuyez sur le bouton de recharge de votre dispositif de commande ou pointez votre Virtua Gun hors de l'écran et appuyez sur la gâchette pour le remplir de balles.

### ② Embranchements

En modes Arcade et Saturn, le parcours du jeu change selon la manière dont vous jouez. Il y a plusieurs tournants décisifs dans chaque épisode : vos actions déterminent l'itinéraire que vous prenez. Les chemins vous mènent à des parties différentes du site DBR. Certains parcours sont plus faciles que d'autres ; faites attention en vous frayant un passage à travers chaque épisode pour découvrir quel itinéraire est le meilleur pour vous.

①



②



## El sistema del juego

### ① Para cargar el arma

En las películas siempre parecen tener una cantidad inagotable de balas para seguir disparando, pero aquí la cosa es real; algunas veces tu arma se seca. Cuando te quedes sin munición, en la pantalla aparecerá el mensaje RELOAD. Presiona el botón de recarga en tu mando de control, o apunta con tu aturridor a un lugar fuera de la pantalla y aprieta el gatillo para llenar de plomo el cargador.

### ② Encrucijadas

En las modalidades Arcade y Saturn, el curso del juego cambiará dependiendo de la forma en que juegues. En cada etapa hay ciertos puntos cruciales en los que tu acción determinará el curso del juego. La ruta te conducirá a diferentes partes de los recintos DBR. Unas rutas son más fáciles que otras; presta atención cuando te vayas abriendo paso luchando a través de cada etapa para dar con la ruta que mejor te resulte.

## Il sistema del gioco

### ① Ricarica

Potrebbero fuggire con un numero illimitato di proiettili nei film, ma questa è la realtà: talvolta la tua pistola resta a corto di proiettili. Quando succede, sulla schermata appare il messaggio RELOAD (ricarica). Premi il pulsante di ricarica sul tuo dispositivo di comando o punta il tuo Stunner fuori schermata e premi il grilletto per rifornirla di piombo.

### ② Strade con deviazione

Nelle modalità Arcade e Saturn, il percorso del gioco cambia secondo il modo in cui giochi. Ci sono varie svolte cruciali in ogni stadio in cui le tue azioni determinano il percorso. Le strade ti condurranno in diverse parti sul terreno della DBR. Alcune strade sono più facili di altre; fai attenzione, quando combatti per superare ogni stadio, a scoprire quale percorso è il migliore per te.

## Spelsysteem

### ① Herladen

In wild-westfilms kunnen de helden zich alles permitteren met een schijnbaar bodemloos kogelmagazijn. Hier echter gaat het om de brute werkelijkheid: soms raakt je vuurwapen leeg. Wanneer dit gebeurt, zal "RELOAD" (HERLADEN) op het scherm verschijnen. Druk de Herladen-toets op je bedieningsblok in, of richt je Stunner van het scherm weg en druk de trekker in om hem met kogels vol te laden.

### ② Vertakkingen

Wanneer je de Arcade of Saturn spelmodus gebruikt, verandert de route van het spel afhankelijk van de manier waarop je speelt. In elke spelfase zijn er verschillende cruciale keerpunten waar je acties de verdere loop van het spel zullen bepalen. De routes die je volgt, zullen je naar verschillende gedeelten van het DBR domein brengen. Sommige routes zijn gemakkelijker dan andere. Terwijl je je vechtend door elke fase heen werkt, moet je goed opletten om de beste route te kunnen ontdekken.

### ① Hidden Items

When you're not occupied by the armies of undead, try shooting barrels, skulls and other likely containers that appear in the background. They occasionally contain hidden objects, such as Life Ups, that will help you in your fight. Shoot an object you have uncovered to acquire it.

### ② Game Over and Continue

Each time you get hit by an enemy, or shoot an unlucky innocent, you lose a Life. When you lose your last Life, the game ends. If you have a Continue remaining, you can continue the game from the point where you lost your last Life. The number of Continues per game can be set in Options (page 38). When you run out of Continues, it's Game Over. Only the dead never die.

### ③ Name Entry

If you finish a game in any mode with a record score or time, the Name Entry screen appears, letting you enter your initials.

### ① Versteckte Objekte

Wenn Du nicht gerade von den Armeen der Toten beschäftigt wirst, versuche, auf Fässer, Schädel und andere in Frage kommende Behälter zu schießen, die im Hintergrund auftauchen. Diese enthalten gelegentlich versteckte Objekte, wie Lebensverlängerungen (Life Ups), die Dir bei Deinem Kampf nützlich sein können. Schieße auf ein gefundenes Objekt, um in seinen Besitz zu gelangen.

### ② Game Over und Continue (Spielende und Fortsetzung)

Jedesmal wenn Du von einem Gegner getroffen wirst oder einen unglücklichen Unschuldigen anschießt, verlierst Du ein Leben (Life). Wenn Du dein letztes Leben verlierst, ist das Spiel zu Ende. Wenn Du noch eine Fortsetzung (Continue) übrig hast, kannst Du das Spiel ab dem Punkt fortsetzen, an dem Du Dein letztes Leben verloren hast. Die Anzahl der Fortsetzungen pro Spiel kann auf dem Optionsbildschirm (Options) (Seite 38) festgelegt werden. Wenn Dir die Fortsetzungen ausgehen, ist das Spiel zu Ende. Nur die Toten sterben nie.

### ③ Name Entry (Namenseingabe)

Wenn Du ein Spiel in einem der Modi mit einem Rekord (Punkte oder Zeit) beendest, erscheint der Namenseingabe-Bildschirm (Name Entry), auf dem Du Deine Initialen eingeben kannst.

### ① Objets cachés

Lorsque vous n'êtes pas occupé par les armées des morts vivants, essayez de tirer sur les tonneaux, crânes et autres contenants qui apparaissent à l'arrière-plan. Ils sont susceptibles de contenir des objets cachés, des Life Ups (énergies supplémentaires) qui vous aideront dans votre combat. Tirez sur un objet que vous avez découvert pour l'acquérir.

### ② Game Over et Continue (Fin du jeu et Continuer)

Chaque fois que vous êtes touché par un ennemi ou que vous tuez un innocent malchanceux, vous perdez une vie. Le jeu se termine lorsque vous perdez votre dernière vie. S'il vous reste une option Continue, vous pouvez reprendre le jeu à partir du point où vous avez perdu votre dernière vie. Le nombre de points Continue par jeu peut être réglé sur l'écran Options (page 38). Lorsque vous avez épuisé tous vos points Continue, le jeu est fini. Seuls les morts ne meurent jamais !

### ③ Name Entry (Inscription du nom)

Si vous finissez le jeu, quel que soit le mode, avec un score ou un temps record, l'écran Name Entry (inscription du nom) apparaît, vous permettant d'entrer vos initiales.

①



②



③



### 1 **Objetos ocultos**

Cuando no estés ocupado con las hordas de los muertos vivientes, prueba a disparar los barriles, calaveras y otros recipientes que aparecen en el paisaje de fondo. De vez en cuando alguno contiene objetos ocultos, tales como revitalizadores, que te ayudarán a luchar. Dispara a los objetos que descubras para recogerlos.

### 2 **Game Over y Continue (Finalización del juego y continuación)**

Cada vez que recibas un impacto del enemigo, o dispires a un pobre inocente, perderás una vida. Cuando hayas perdido la última vida, el juego se acabará. Si te queda alguna continuación, podrás continuar el juego desde el punto donde perdiste la última vida. El número de continuaciones que puedes asignar para un juego puedes predefinirlo en Options (Opciones) (página 39). Cuando agotes todas las continuaciones, terminará el juego y aparecerá Game Over. Únicamente los muertos viven eternamente.

### 3 **Name Entry (Introducción del nombre)**

Si terminas el juego en cualquier modo con una puntuación o tiempo récord, aparecerá la pantalla de introducción de nombre (Name Entry), permitiéndote introducir tus iniciales.

### 1 **Oggetti nascosti**

Quando non sei impegnato con le orde di zombi, cerca di sparare ai barili, ai teschi e ad altri probabili contenitori che appaiono sullo sfondo. Ogni tanto contengono degli oggetti nascosti, come gli aumenti di vita, che ti aiuteranno nel combattimento. Spara ad un oggetto che hai scoperto per entrarne in possesso.

### 2 **Game Over e Continue (fine del gioco e continuazione)**

Ogni volta che vieni colpito da un nemico o spari ad un innocente sfortunato, perdi una vita. Quando perdi l'ultima vita, il gioco termina. Se ti rimane una continuazione, puoi continuare a giocare dal punto in cui hai perso l'ultima vita. Il numero di continuazioni per partita può essere regolato nelle Options (opzioni) (pagina 39). Quando esaurisci le continuazioni, il gioco è finito. Solo i morti non muoiono mai.

### 3 **Name Entry (immissione del nome)**

Se finisci una partita in qualsiasi modalità con un punteggio o un tempo record, appare la schermata di immissione del nome, consentendoti di immettere le tue iniziali.

### 1 **Verborgen voorwerpen**

Wanneer je niet wordt beziggehouden door de legers van levende lijken, moet je proberen om vaten, doodshoofden en andere mogelijke containers die in de achtergrond verschijnen, neer te schieten. Deze bevatten nu en dan verborgen voorwerpen, zoals Life Ups (Extra Levens), die je zullen helpen in de strijd. Als je zo'n voorwerp ontdekt, schiet het dan neer om een Extra Leven te kunnen verwerven.

### 2 **Game Over en Continue (Spel Voorbij en Verder Spelen)**

Telkens wanneer je door een vijand wordt getroffen of per ongeluk een onschuldige neerschiet, verlies je een Leven. Het spel eindigt wanneer je al je Levens kwijt bent. Als je een Verderspelen (Continue) hebt, kun je het spel voortzetten vanaf het punt waar je jouw laatste Leven hebt verloren. Het aantal Verderspelen per spel kan in Opties (blz. 39) worden ingesteld. Wanneer je geen Verderspelen meer hebt, is het spel voorbij. Alleen de doden sterven nooit.

### 3 **Name Entry (Naam invoer)**

Wanneer je een spel in een van de spelmodi met een recordscore of recordtijd beëindigt, zal het naam invoerscherm verschijnen zodat je jouw initialen kunt invoeren.

## The Game Screen

### ① Gunsight

Indicates the current position of your gun's aim. (The gunsight does not appear in games using the Stunner.)

### ② Rounds Left

The number of bullets left in your gun.

### ③ Life Torches

Shows how many more times you can stand being hacked, bludgeoned, chewed on and gauged before you succumb to your wounds.

## Der Spielbildschirm

### ① Visier

Zeigt die Position an, auf die Dein Gewehr gegenwärtig gerichtet ist. (Das Visier erscheint nicht, wenn der Stunner verwendet wird.)

### ② Restliche Munition

Zeigt die Anzahl der in Deinem Gewehr verbleibenden Kugeln an.

### ③ Lebensfackeln

Zeigt an, wie oft Du noch zerkhackt, niedergeknüppelt, zerkaut und durchbohrt werden kannst, bis Du Deinen Wunden erliegst.

## L'écran du jeu

### ① Gunsight (Mire du pistolet)

Indique la position actuelle vers laquelle votre pistolet est pointé. (La mire n'apparaît pas pendant les jeux utilisant le Virtua Gun).

### ② Rounds Left (Coups restant)

Le nombre de balles restant dans votre pistolet.

### ③ Life Torches (Torches de vie)

Indique combien de fois vous pouvez encore supporter d'être taillé, matraqué, mordu et étripé avant de succomber à vos blessures.



## La pantalla del juego

### ① Mira del arma

Indica la posición actual a la que apunta el arma. (La mira del arma no aparecerá en los juegos para los que se utiliza el aturridor.)

### ② Disparos restantes

El número de balas que quedan en tu arma.

### ③ Antorchas de vida

Muestra el número de veces que puedes soportar que te aporreen, te rajen, te descuarticen, y te mastiquen antes que sucumbas a las heridas.

## La schermata di gioco

### ① Mirino

Indica la posizione attuale della mira della tua pistola. (Il mirino non appare nei giochi che usano lo Stunner.)

### ② Colpi rimanenti

Il numero di proiettili che rimangono nella tua pistola.

### ③ Fiaccole della vita

Mostra quante volte puoi tener duro quando vieni tagliato, bastonato, masticato e ti viene cavato un occhio prima di soccombere alle tue ferite.

## Het spelscherm

### ① Vizier

Geeft het huidige mikpunt van je vuurwapen aan. (Het vizier verschijnt niet wanneer de Stunner wordt gebruikt.)

### ② Resterende rondes

Geeft het aantal resterende kogels in je vuurwapen aan.

### ③ Levenstoortsen

Geeft aan hoeveel keer je nog kunt worden neergehakt, neergeknuppeld, gebeten en afgerost alvorens aan je wonden te bezwijken.

## Arcade

After you select Arcade from the Mode Select screen, the Arcade opening movie begins to roll. Press Fire to skip this brief intro sequence and jump feet first into the bloodbath. After the intro, the game begins. A second player can join a game in progress by pressing Start on the unused Saturn control device.

The object of the game is to rescue the DBR staff and fend off the hordes of undead and other bio-engineered nasties. You're armed with a weapon with enough stopping power to drop any zombie in its tracks (if you shoot it enough times). As in real life, shots to some body parts are more effective than others — try to aim for each monster's weak point and put it down fast. When you get hit by an enemy attack, or shoot a hapless DBR staffer, you lose a Life Torch, so choose your shots wisely.

Press Start at any time to pause the game. Select Continue from the menu that appears to resume play, or Exit to Menu to quit the current game and return to the Mode Select screen.

## Arcade

Nachdem Du Arcade auf dem Moduswahl-Bildschirm (Mode Select) gewählt hast, läuft der Arcade-Eröffnungsfilm an. Drücke die Feuertaste, um diese kurze Einleitung zu überspringen und Dich mit den Füßen voraus ins erste Blutbad zu stürzen. Nach der Einleitung beginnt das Spiel. Durch Drücken von Start am unbenutzten Saturn-Steuergerät kann ein zweiter Spieler in ein laufendes Spiel einsteigen.

Das Ziel des Spiels ist, das DBR-Personal zu retten und die Horden der Untoten und anderen biotechnischen Scheusale abzuwehren. Du bist mit einer Waffe ausgerüstet, die genügend Feuerkraft hat, um jeden Zombie umzuhauen (wenn Du oft genug auf ihn schießt). Wie im wirklichen Leben, so sind auch hier Schüsse auf bestimmte Körperteile effektiver als andere — versuche, jedes Monster an seinem Schwachpunkt zu treffen und es schnell zur Strecke zu bringen. Wenn Du von einer gegnerischen Attacke getroffen wirst, oder einen unglücklichen DBR-Angestellten erschießt, verlierst Du eine Lebensfackel. Wähle also Deine Schüsse mit Bedacht.

Durch Drücken von Start kannst Du das Spiel jederzeit unterbrechen. Wähle ‚Continue‘ im erscheinenden Menü, um das Spiel fortzusetzen, oder ‚Exit to Menu‘, um das gegenwärtige Spiel zu verlassen und zum Moduswahl-Bildschirm (Mode Select) zurückzukehren.

## Arcade

Lorsque vous sélectionnez Arcade sur l'écran Mode Select (sélection de mode), le film d'ouverture Arcade commence à se dérouler. Appuyez sur Fire (Tirer) pour sauter cette brève séquence d'introduction et passer directement dans le bain de sang. Le jeu commence après l'introduction. Un second joueur peut se joindre à un jeu en cours en appuyant sur Start de la manette Saturn inutilisée.

Le but du jeu est de sauver le personnel DBR et de repousser les hordes de morts vivants et autres brutes créées par bioingénierie. Vous possédez une arme qui a assez de puissance pour arrêter net tout zombie (si vous le touchez assez de fois). Comme dans la vie réelle, des tirs sur certaines parties du corps sont plus efficaces que sur d'autres — essayez de viser le point faible de chaque monstre et de l'abattre rapidement. Lorsque vous êtes touché par une attaque ennemie ou lorsque vous tuez un infortuné employé de DBR, vous perdez une torche de vie ; choisissez judicieusement vos cibles.

Appuyez sur Start à n'importe quel moment pour interrompre le jeu momentanément. Choisissez Continue sur le menu qui apparaît pour reprendre le jeu ou Exit to Menu pour quitter le jeu actuel et revenir à l'écran Mode Select (sélection de mode).



## Arcade

Una vez que hayas seleccionado Arcade en la pantalla de selección de modo (Mode Select), comenzará la película de apertura del modo Arcade. Presiona el botón de disparar para omitir la breve secuencia introductoria y saltar con los pies al baño de sangre. Después de la introducción comenzará el juego. Si se desea, un segundo jugador podrá entrar a participar en el juego presionando Start en el mando de control Saturn que no esté siendo utilizado.

El juego consiste en rescatar al personal de DBR, y eludir las hordas de los muertos vivientes y otras espeluznantes criaturas de creación artificial. Tu llevas un arma con suficiente poder de retención como para tumbar a cualquier zombi (si le disparas las veces suficientes). Como suele ocurrir en la vida real, los impactos son más efectivos en ciertas partes que en otras — intenta disparar al punto débil de cada monstruo y ponerlo fuera de juego lo antes posible. Cuando recibas un impacto del enemigo, o dispires a algún pobre desdichado del personal DBR, perderás una antorcha de vida, o sea que elige bien a tus víctimas cuando dispires.

Presiona Start en cualquier momento para hacer una pausa en el juego. Para continuar jugando, selecciona Continue (Continuación) en el menú que aparecerá, o Exit (Salir), para finalizar el juego actual y volver a la pantalla de selección de modo (Mode Select).

## Arcade

Dopo aver selezionato Arcade dalla schermata di selezione della modalità, inizia la proiezione del filmato di apertura per Arcade. Premi il pulsante che spara per saltare questa breve sequenza introduttiva e passare rapidamente in avanti nel massacro. Dopo l'introduzione, il gioco inizia. Un secondo giocatore può unirsi al gioco mentre è in corso di svolgimento premendo Start sul dispositivo di comando Saturn che non è usato.

L'obiettivo del gioco è di salvare il personale della DBR e di schivare le orde di zombi e di altri cattivi che sono frutto della bioingegneria. Hai a disposizione un'arma con sufficiente potenza di arresto per abbattere ogni zombi che si trova davanti alla sua traiettoria di mira (se gli spari un numero di volte sufficiente). Come nella realtà, i colpi sparati in alcune parti del corpo hanno più effetto di altri; cerca di mirare al punto debole di ogni mostro e abbattilo in fretta. Quando vieni colpito da un attacco nemico o spari a uno sfortunato dipendente della DBR, perdi una fiaccola della vita, perciò scegli i tuoi colpi con buon senso.

Premi Start in qualsiasi momento per mettere in pausa il gioco. Seleziona Continue (continuazione) dal menu che appare per riprendere il gioco o Exit to Menu (uscita dal menu) per abbandonare la partita attuale e ritornare alla schermata di selezione della modalità.

## Arcade-modus

Wanneer je op het moduskeuzescherf "Arcade" hebt gekozen, zal het animatiefilmpje van de Arcade-modus beginnen. Druk op de Afvuren-toets wanneer je dit korte introductiefilmpje wilt overslaan om regelrecht in het bloedbad terecht te komen. Het spel begint na het introductiefilmpje. Een tweede speler kan meedoen met een aan de gang zijnd spel door Start op het niet-gebruikte Saturn bedieningsblok in te drukken.

Het doel van het spel bestaat erin het DBR personeel te redden en de horden van levende lijken en andere genetisch gemanipuleerde lelikaards af te weren. Je bent gewapend met een wapen dat krachtig genoeg is om alle levende lijken neer te schieten (maar je moet wel vaak genoeg erop schieten). Zoals in het werkelijke leven, zijn vuurschoten naar sommige lichaamsdelen doeltreffender dan die naar andere — probeer om de zwakke plek van elk monster te treffen en de monsters zo snel mogelijk neer te schieten. Telkens wanneer je door een vijandelijke aanval wordt geraakt of per ongeluk een DBR stafmedewerker neerschiet, verlies je een Levenstoorts. Wees daarom voorzichtig bij het kiezen van je doelwitten.

Je kunt op elk gewenst moment het spel pauzeren door Start in te drukken. Om weer verder te spelen, kies je Continue in het menu dat op het scherm verschijnt. Om het huidige spel te verlaten en terug te gaan naar het moduskeuzescherf (Mode Select), kies je Exit to Menu.

## Saturn

When you select Saturn from the Mode Select screen, the Saturn mode Character Select screen appears. Fire to scroll through the characters, and press the Start button to select. Each character's ratings in different vital areas appear onscreen.

### Hit Points

The number of Life Torches the character begins with

### Chamber

The number of rounds the character's weapon holds

### Bullet Damage

The amount of damage inflicted by each shot

### Reload Time

The relative speed at which the character can reload

### Hit Size

The size of the character's gun's blast. A bigger Hit Size makes it easier to hit your target.



## Saturn

Wenn Du Saturn auf dem Moduswahl-Bildschirm (Mode Select) wählst, erscheint der Spielfigurenauwahl-Bildschirm (Character Select) des Saturn-Modus. Drücke zunächst die Feuertaste, um die gewünschte Spielfigur anzuwählen, und dann Start zur Eingabe Deiner Wahl. Die Bewertungen jeder Spielfigur in verschiedenen lebenswichtigen Bereichen erscheinen auf dem Bildschirm.

### Hit Points (Trefferpunkte)

Die Anzahl der Lebensfackeln, mit denen die Spielfigur beginnt.

### Chamber (Kammer)

Die Anzahl der Kugeln in der Waffe der Spielfigur.

### Bullet Damage (Kugelschaden)

Der von jedem Schuß zugefügte Schaden.

### Reload Time (Nachladezeit)

Die relative Geschwindigkeit, mit der die Spielfigur nachladen kann.

### Hit Size (Streubreite)

Die Streubreite des Gewehrs der Spielfigur. Je größer die Streubreite ist, desto größer ist die Wahrscheinlichkeit, ein Ziel zu treffen.

## Saturn

Lorsque vous choisissez Saturn sur l'écran Mode Select (sélection de mode), l'écran Character Select (sélection de personnage) du mode Saturn apparaît. Tirez pour parcourir la liste des personnages et appuyez sur le bouton Start pour en sélectionner un. Les capacités de chaque personnage dans des domaines vitaux apparaissent sur l'écran.

### Hit Points (Points)

Le nombre de torches de vie avec lequel le personnage commence

### Chamber (Chambre)

Le nombre de salves que contient l'arme du personnage

### Bullet Damage (Dommage par balle)

La quantité de dommage infligé par chaque tir

### Reload Time (Temps de recharge)

La vitesse relative à laquelle le personnage peut recharger

### Hit Size (Taille de coup porté)

La taille du tir du pistolet du personnage. Une taille plus grande vous permet de toucher la cible plus facilement.

## Saturn

Cuando selecciones Saturn en la pantalla de selección de modo (Mode Select), aparecerá la pantalla de selección de personaje (Character Select). Dispara para desplazarte por los personajes, y presiona el botón Start para seleccionar el que quieras. En la pantalla aparecerán las clasificaciones de cada personaje en áreas vitales diferentes.

### Hit Points (Puntos de impacto)

El número de antorchas de vida con las que comienza el personaje

### Chamber (Recámara)

El número de disparos que quedan en el arma del personaje

### Bullet Damage (Daño de la bala)

El grado de daño ocasionado con cada disparo

### Reload Time (Tiempo de recarga)

La velocidad relativa a la que el personaje puede recargar

### Hit Size (Tamaño del impacto)

El tamaño del estallido del arma del personaje. Cuanto más grande sea el tamaño del impacto, más fácil resultará dar al blanco.

## Saturn

Quando selezioni Saturn dalla schermata di selezione della modalità, appare la schermata di selezione del personaggio per la modalità Saturn. Spara per scorrere attraverso i personaggi e premi il pulsante Start per selezionare. Le classifiche per ogni personaggio in diverse zone vitali appaiono sulla schermata.

### Hit Points (punti per attaccare)

Il numero di fiaccole della vita con cui il personaggio comincia

### Chamber (rifornimento)

Il numero di colpi che la pistola del personaggio possiede

### Bullet Damage (danno dei proiettili)

L'entità del danno inflitto da ogni colpo

### Reload Time (tempo di ricarica)

La velocità relativa con cui il personaggio può ricaricare

### Hit Size (dimensione del colpo)

La dimensione per l'esplosione dalla pistola del personaggio. Una dimensione del colpo maggiore rende più facile colpire il bersaglio.

## Saturn modus

Wanneer je Saturn op het moduskeuzeschermb (Mode Select) kiest, zal het karakterkeuzeschermb (Character Select) van de Saturn spelmodus verschijnen. Druk op de Afvuren-toets om de karakters te doorlopen, en druk op de Starttoets om een karakter te kiezen. De waarderingscijfers voor de vitale functies van elk karakter verschijnen op het scherm.

### Hit Points (Treffers)

Het aantal Levenstoetsen waarmee het karakter begint

### Chamber (Patroonkamer)

Het aantal ronden dat het vuurwapen van het karakter kan afvuren

### Bullet Damage (Kogelschade)

De hoeveelheid schade die door elk schot wordt toegebracht

### Reload Time (Herladingstijd)

De relatieve snelheid waarmee het karakter kan herladen

### Hit Size (Treffkracht)

De lading van elk vuurschot uit het vuurwapen van het karakter. Hoe groter de lading, hoe gemakkelijker je het doelwit kunt treffen.

The Saturn mode system is essentially the same as that in Arcade mode (page 32), but Saturn mode gameplay features paths through the DBR grounds not available in Arcade mode. The game ending varies depending on the character used.

## Boss Mode

① The Boss Select screen appears when you select Boss Mode from Mode Select. Select the Boss you want to practice against, or Fight All to face each stage boss in order. The object is to defeat each boss in the shortest time possible.

## Rankings

② Rankings lets you view the top scores for Arcade and Saturn modes, and the best finishing times in each Boss Mode Level. Press the D-Pad left/right, or pull the Stunner trigger, to move to a new rankings page. Press Start to return to Mode Select.

Das System des Saturn-Modus entspricht im wesentlichen dem des Arcade-Modus (Seite 32), doch weist das Spiel im Saturn-Modus Wege durch das DBR-Gelände auf, die im Arcade-Modus nicht verfügbar sind. Das Finale ist je nach der verwendeten Spielfigur unterschiedlich.

## Boss Mode

① Wenn du Boss Mode auf dem Moduswahl-Bildschirm (Mode Select) wählst, erscheint der Boßauswahl-Bildschirm (Boss Select). Wähle den Boß aus, an dem Du dich üben willst, oder wähle Fight All, um allen Etappenbossen der Reihe nach gegenüberzutreten. Das Ziel ist, jeden Boß in der kürzestmöglichen Zeit zu schlagen.

## Rankings (Rangliste)

② Hier kannst Du die besten Spielergebnisse der Modi Arcade und Saturn sowie die besten Spielzeiten für jede Stufe des Boss Mode sehen. Drücke das Steuerkreuz nach links/rechts oder betätige den Stunner-Auslöser, um die Seite der Rangliste zu wechseln. Drücke Start, um zum Moduswahl-Bildschirm (Mode Select) zurückzukehren.

Le mode Saturn fonctionne essentiellement comme le mode Arcade (page 32), mais en mode Saturn vous pouvez traverser le site DBR par des chemins qui ne sont pas disponibles en mode Arcade. La fin du jeu diffère selon le personnage utilisé.

## Boss Mode (Mode chef)

① L'écran Select Boss (sélection du chef) apparaît lorsque vous sélectionnez le Boss Mode sur l'écran Mode Select. Choisissez le chef contre lequel vous voulez vous entraîner ou Fight All pour affronter chaque chef d'épisode dans l'ordre. Le but est de vaincre chaque chef le plus vite possible.

## Rankings (Classement)

② Le classement vous permet de voir les meilleurs scores pour les modes Arcade et Saturn et les meilleurs temps obtenus à chaque niveau du Mode Boss (chef). Appuyez sur la gauche/droite du bouton D ou appuyez sur la gâchette du Virtua Gun pour passer à une nouvelle page de classement. Appuyez sur Start pour revenir à l'écran Mode Select.

①



②



El sistema del modo Saturn es esencialmente el mismo que el del modo Arcade (página 33), pero el juego en el modo Saturn tiene rutas a través de los recintos de DBR que no tiene el modo Arcade. El final del juego variará en función del personaje utilizado.

## **Boss Mode (Modo Jefe)**

① Cuando selecciones Boss Mode (Modo de jefe) en la pantalla de selección de modo (Mode Select), aparecerá la pantalla de selección de jefe (Boss Select). Selecciona el jefe contra el que quieras practicar, o Fight All, para enfrentarte al jefe de cada etapa en orden. El objetivo consiste en derrotar a cada jefe en el tiempo más corta posible.

## **Rankings (Clasificaciones)**

② Las clasificaciones te permiten ver las mejores puntuaciones obtenidas en los modos Arcade y Saturn, y los mejores tiempos en finalizar cada nivel del modo Jefe (Boss Mode). Presiona el botón D en la izquierda/derecha, o aprieta el gatillo del aturdidor, para desplazarte a otra hoja de clasificaciones. Para volver al modo de selección (Mode Select), presiona Start.

Il sistema della modalità Saturn è fondamentalmente lo stesso della modalità Arcade (pagina 33), ma il gioco della modalità Saturn è caratterizzato da strade attraverso il terreno della DBR che non sono disponibili nella modalità Arcade. La fine del gioco varia secondo il personaggio usato.

## **Boss Mode (modalità del capo)**

① Appare la schermata per la selezione del capo quando selezioni Boss Mode (modalità del capo) dalla selezione della modalità. Seleziona il Boss (capo) contro cui ti vuoi allenare o Fight All (combatti contro tutti) per affrontare il capo di ogni stadio in ordine. L'obiettivo è di sconfiggere ogni capo nel minor tempo possibile.

## **Rankings (classifiche)**

② Le classifiche ti consentono di osservare i punteggi migliori per le modalità Arcade e Saturn e i migliori tempi finali in ogni livello della modalità del capo. Premi il pulsante-D a sinistra/destra o premi il grilletto della Stunner per spostarti ad una pagina nuova di classifiche. Premi Start per ritornare alla selezione della modalità.

Het spelsysteem van de Saturn-modus is hoofdzakelijk hetzelfde als dat van de Arcade-modus (blz. 33), behalve dat er in de Saturn-modus een aantal routes door het DBR terrein gaan die niet beschikbaar zijn in de Arcade-modus. Het einde van het spel varieert afhankelijk van het karakter dat wordt gebruikt.

## **Boss Mode (Baas-modus)**

① Wanneer je "Boss Mode" op het moduskeuzescherf kiest, zal het keuzescherf van de Baas-modus verschijnen. Kies de Baas tegen wie je wilt vechten, of kies Fight All om het achtereenvolgens op te nemen tegen de bazen van elke spelfase. Het doel van dit spel is elke baas in de kortst mogelijke tijd te verslaan.

## **Rankings (Classificaties)**

② Op deze ranglijst zie je de topscores voor de Arcade en Saturn spelmodi, en de toptijden voor elk niveau van de Baas-spelmodus. Druk de R-toets naar links of naar rechts, of druk de trekker van de Stunner in, om naar de volgende of vorige ranglijstpagina te gaan. Druk op Start om terug te gaan naar het moduskeuzescherf.

## Options

The Options screen appears when you select Options in Mode Select. Highlight option names by pressing the D-Pad up/down, or pulling the trigger on your Stunner. Press the D-Pad left/right, or the Start button on the Stunner, to make changes in a highlighted option. Press Button A, C or Start on the Control Pad, or the Start button on the Stunner, to enter a highlighted Options subscreen. Press Button B, or select Exit, to return to Mode Select.

### Difficulty

Choose from Easy to Hard for the overall difficulty of the game.

### Life

Set the number of Life Torches per game for Players 1 and 2. (Arcade only).



## Options (Optionen)

Der Optionsbildschirm (Options) erscheint, wenn Du Options auf dem Moduswahl-Bildschirm (Mode Select) wählst.

Hebe Menüpunkte hervor, indem Du das Steuerkreuz nach oben/unten drückst oder den Auslöser an Deinem Stunner betätigst. Drücke das Steuerkreuz nach links/rechts oder Start am Stunner, um eine hervorgehobene Option zu ändern. Drücke Taste A, C oder Start am Control Pad oder Start am Stunner, um den Unterbildschirm einer hervorgehobenen Option aufzurufen. Drücke Taste B oder wähle Exit, um zum Moduswahl-Bildschirm (Mode Select) zurückzukehren.

### Difficulty (Schwierigkeitsgrad)

Zur Auswahl stehen Stufen von Easy (leicht) bis Hard (schwer) für den allgemeinen Schwierigkeitsgrad des Spiels.

### Life (Leben)

Damit wird die Anzahl der Lebensfackeln pro Spiel für Spieler 1 und 2 festgelegt (nur Arcade).

## Options

L'écran Options apparaît lorsque vous choisissez Options sur l'écran Mode Select. Sélectionnez les noms d'options en appuyant sur le haut/bas du bouton D ou en appuyant sur la gâchette de votre Virtua Gun. Appuyez sur la gauche/droite du bouton D ou sur le bouton Start du Virtua Gun pour effectuer des changements dans une option sélectionnée. Appuyez sur le bouton A, C ou Start de la manette ou sur le bouton Start du Virtua Gun pour passer au sous-écran d'une option sélectionnée. Appuyez sur le bouton B ou choisissez Exit pour revenir à l'écran Mode Select.

### Difficulty (Difficulté)

Choisissez de Easy (facile) à Hard (difficile) pour la difficulté générale du jeu.

### Life (Vie)

Réglez le nombre de torches de vie par jeu pour les joueurs 1 et 2 (Arcade seulement).

## Options (Opciones)

La pantalla de Opciones aparecerá cuando selecciones Options en selección de modo (Mode Select). Resalta nombres de opción presionando el botón D arriba/abajo, o apretando el gatillo de tu aturdidor. Para hacer cambios en una opción resaltada, presiona el botón D en la izquierda/derecha o el botón Start en el aturdidor. Para entrar en una ventana de opciones secundaria resaltada, presiona el botón A, C o Start en el mando de control, o el botón Start en el aturdidor. Para volver a la pantalla de selección de modo (Mode Select), presiona el botón B, o selecciona Exit (salir).

### Difficulty (Dificultad)

Para seleccionar el grado de dificultad para el juego en general, elige entre Easy (fácil) a Hard (difícil).

### Life (Vida)

Determina el número de antorchas de vida por juego para los jugadores 1 y 2 (solamente Arcade).

## Options (opzioni)

La schermata delle opzioni appare quando selezioni Options (opzioni) nella selezione della modalità. Evidenzia i nomi delle opzioni premendo il pulsante D su/giù o premendo il grilletto sulla Stunner. Premi il pulsante D a sinistra/destra o il pulsante Start sullo Stunner per effettuare dei cambiamenti in un'opzione evidenziata. Premi il pulsante A, C o Start sul Control Pad o il pulsante Start sullo Stunner per entrare nella sottoschermata di un'opzione evidenziata. Premi il pulsante B o seleziona Exit (uscita) per ritornare alla selezione della modalità.

### Difficulty (difficoltà)

Scegli da Easy (facile) a Hard (difficile) per la difficoltà globale del gioco.

### Life (vita)

Regola il numero di fioccole della vita per partita per i giocatori 1 e 2 (soltanto Arcade).

## Options (Opties)

Wanneer je Options op het moduskeuzescherm kiest, zal het optiescherm verschijnen. Markeer de optienamen door de R-toets omhoog of omlaag te drukken, of door de trekker van je Stunner in te drukken. Druk de R-toets naar links of naar rechts, of druk de Starttoets op de Stunner in, om veranderingen aan te brengen in een gemarkeerde optie. Druk toets A, C of Start op het bedieningsblok, of de Starttoets op de Stunner, in om het subscherm van een gemarkeerde optie te laten verschijnen. Druk op toets B of kies Exit om terug te gaan naar het moduskeuzescherm.

### Difficulty (Moeilijkheidsgraad)

Kies een van de niveaus tussen "Easy" (gemakkelijk) en "Hard" (moeilijk) als de algemene moeilijkheidsgraad van het spel.

### Life (Leven)

Stel het aantal Levenstaartsen per spel voor spelers 1 en 2 in (alleen Arcade).

**Continue**

Set the number of chances to continue a game, from 0 to 9.

**Sight Speed**

Set the speed (1 = slowest, 5 = fastest) for the gunsight motion for Players 1 and 2. (This option does not affect games played using the Stunner.)

**Sight Graphic**

Choose between crosshair and pinpoint sights for Players 1 and 2. (The gunsight does not appear in games using the Stunner.)

**Audio**

Choose Stereo or Mono sound output.

**Sound Test**

**Special Effects:** Sample sound effects heard in the game.

**Music:** Sample *The House of the Dead* music tracks.

**Continue (Fortsetzung)**

Damit wird die Anzahl der Fortsetzungen eines Spiels von 0 bis 9 festgelegt.

**Sight Speed (Visiergeschwindigkeit)**

Damit stellst Du die Geschwindigkeit (1 = am langsamsten, 5 = am schnellsten) der Bewegung des Visiers für Spieler 1 und 2 ein. (Diese Option hat keinen Einfluß auf Spiele, bei denen der Stunner verwendet wird.)

**Sight Graphic (Visieranzeige)**

Du hast die Wahl zwischen Fadenkreuz- und Punktvisier für Spieler 1 und 2. (Das Visier erscheint nicht, wenn der Stunner verwendet wird.)

**Audio (Tonwiedergabe)**

Du hast die Wahl zwischen Stereo- und Mono-Tonwiedergabe.

**Sound Test (Tontest)**

**Special Effects (Spezialeffekte):** Damit kannst Du die im Spiel verwendeten Toneffekte abhören.

**Music (Musik):** Damit kannst Du die Musiktitel von *The House of the Dead* abhören.

**Continue (Continuer)**

Réglez le nombre de chances de continuer un jeu, de 0 à 9.

**Sight Speed (Vitesse de visée)**

Réglez la vitesse (1 = la plus lente, 5 = la plus rapide) du mouvement de la mire du pistolet pour les joueurs 1 et 2. (Cette option n'affecte pas les jeux utilisant le Virtua Gun).

**Sight Graphic (Graphique de visée)**

Choisissez entre des mires à réticule ou ponctuelles pour les joueurs 1 et 2. (La mire n'apparaît pas pendant les jeux utilisant le Virtua Gun).

**Audio**

Choisissez une sortie du son stéréo ou mono.

**Sound Test (Essai du son)**

**Special Effects (Effets spéciaux):** Essayez les effets sonores entendus pendant le jeu.

**Music (Musique):** Ecoutez des extraits de la musique de *The House of the Dead*.



### **Continue (Continuación)**

Determina el número de veces que podrás continuar un juego, de 0 a 9.

### **Sight Speed (Velocidad de la mira)**

Determina la velocidad (1 = la más lenta, 5 = la más rápida) para el movimiento de la mira para los jugadores 1 y 2. (Esta opción no afectará a los juegos que se jueguen utilizando el aturdidor.)

### **Sight Graphic (Gráfico de la mira)**

Elije entre la mira de cruz filar y la mira de indicación, para los jugadores 1 y 2. (La mira del arma no aparecerá en los juegos que se utilice el aturdidor.)

### **Audio (Sonido)**

Elije entre Stereo (Estéreo) y Mono (Monoaural) para la salida de sonido.

### **Sound Test (Prueba sonora)**

**Special Effects (Efectos especiales):** Prueba los efectos sonoros escuchados en el juego.

**Music (Música):** Prueba las pistas musicales de *The House of the Dead*.

### **Continue (continuazione)**

Regola il numero di possibilità per continuare una partita, da 0 a 9.

### **Sight Speed (velocità di mira)**

Regola la velocità (1 = più lenta, 5 = più rapida) per il movimento del mirino per i giocatori 1 e 2. (Questa opzione non ha effetto sulle partite giocate con lo Stunner.)

### **Sight Graphic (grafico di mira)**

Scegli fra le mire con croce di collimazione e di precisione per i giocatori 1 e 2. (Il mirino non appare nelle partite giocate con lo Stunner.)

### **Audio (suono)**

Scegli il suono Stereo o Mono (monofonico).

### **Sound Test (prova del suono)**

**Special Effects (effetti speciali):** Prova gli effetti sonori ascoltati nel gioco.

**Music (musica):** Prova i brani musicali di *The House of the Dead*.

### **Continue (Verderspelen)**

Stel het aantal kansen om een spel voort te zetten in op een getal van 0 tot 9.

### **Sight Speed (Viziersnelheid)**

Stel de snelheid (1 = laagste, 5 = hoogste) van het vizier voor spelers 1 en 2 in. (Deze instelling heeft geen invloed wanneer je met de Stunner speelt.)

### **Sight Graphic (Viziergrafiek)**

Kies tussen dradenkruisvizier en scherpschuttersvizier voor spelers 1 en 2. (Het vizier verschijnt niet op het scherm wanneer je met de Stunner speelt.)

### **Audio (Geluidsweggeving)**

Kies stereo- of mono- geluidsweggeving.

### **Sound Test (Geluidstest)**

**Special Effects (Speciale effecten):** Test de geluidseffecten die tijdens het spel worden gehoord.

**Music (Muziek):** Test de muziektracks van *The House of the Dead*.

### Controller Configuration

Set the button functions for the control devices. First, press the D-Pad up/down to highlight a function name (Fire, Reload or Speed Up). Then, press the button you want to assign to that function. The new configuration appears onscreen. You can assign functions to any Control Pad button, except Start.

### Gun Calibration

Adjust the aim of your Stunner. A bullseye target appears onscreen. Check the Stunner's current aim by firing at the target. If the aim is off, fire offscreen to reset the sighting. Then fire directly at the center of the target. The gunsight recalibrates automatically. Test the new aim by firing at the target again. Repeat the process until you're satisfied with the aim. Press the Start button to return to the main Options screen.

### Exit

Select to return to the Mode Select screen.



### Controller Configuration (Tastenfunktionen)

Damit stellst Du die Tastenfunktionen für die Steuergeräte ein. Hebe zunächst die gewünschte Funktion („Fire“, „Reload“ oder „Speed Up“) hervor, indem Du das Steuerkreuz nach oben/unten drückst. Drücke dann die Taste, der Du diese Funktion zuweisen möchtest. Die neue Konfiguration wird dann auf dem Bildschirm angezeigt. Jeder Control Pad-Taste außer Start können Funktionen zugewiesen werden.

### Gun Calibration (Visierkalibrierung)

Damit kannst Du die Zielgenauigkeit Deines Stunners einstellen. Eine Zielscheibe erscheint auf dem Bildschirm. Schieße auf die Zielscheibe, um die gegenwärtige Zielgenauigkeit des Stunners zu überprüfen. Falls die Zielgenauigkeit verstellt ist, schieße auf einen Punkt außerhalb des Bildschirms, um eine Rückstellung der Visiereinrichtung durchzuführen. Schieße dann genau auf die Mitte der Zielscheibe. Dadurch wird das Visier automatisch neu kalibriert. Teste die neue Visiereinstellung durch erneutes Schießen auf die Zielscheibe. Wiederhole diesen Vorgang so oft, bis Du mit der Zielgenauigkeit zufrieden bist. Drücke Start, um zum Haupt-Optionenbildschirm (Options) zurückzukehren.

### Exit (Ausgang)

Wähle diesen Menüpunkt, um zum Moduswahl-Bildschirm (Mode Select) zurückzukehren.

### Controller Configuration (Configuration des commandes)

Réglez les fonctions des boutons pour les dispositifs de commande. Appuyez tout d'abord sur le haut/bas du bouton pour sélectionner un nom de fonction (Fire, Reload ou Speed Up). Puis appuyez sur le bouton D où vous voulez affecter cette fonction. La nouvelle configuration apparaît sur l'écran. Vous pouvez affecter des fonctions à tous les boutons de la manette, sauf au bouton Start.

### Gun Calibration (Calibre du pistolet)

Ajustez le tir de votre Virtua Gun. Une cible visuelle apparaît sur l'écran. Vérifiez la visée actuelle en tirant sur la cible. Si la visée est décalée, tirez hors de l'écran pour la réinitialiser. Puis tirez directement au centre de la cible, la mire se recalibre automatiquement. Essayez la nouvelle visée en tirant de nouveau sur la cible. Répétez cette procédure jusqu'à ce que vous soyez satisfait du tir. Appuyez sur le bouton Start pour revenir à l'écran Options principal.

### Exit (Quitter)

Choisissez Exit pour revenir à l'écran Mode Select.

### **Controller Configuration (Configuración de control)**

Determina las funciones de los botones de los mandos de control. Primeramente, presiona el botón D arriba/abajo para resaltar un nombre de función (Fire (Disparo), Reload (Recargar) o Speed Up (Acelerar)). Después, presiona el botón al que quieras asignar esa función. La nueva configuración aparecerá en la pantalla. Podrás asignar funciones a cualquier botón del mando a distancia excepto al botón Start.

### **Gun Calibration (Calibración del arma)**

Ajusta la mira de tu aturdidor. En la pantalla aparecerá un blanco en forma de ojo de buey. Comprueba la mira actual del aturdidor disparando al blanco. Si la mira está desviada, dispara fuera de la pantalla para roponer la mira. Después dispara directamente al centro del blanco. La mira del arma se recalibrará automáticamente. Prueba la nueva mira disparando al blanco otra vez. Repite el procedimiento hasta que estés satisfecho con la puntería. Para volver a la pantalla de Opciones (Options) principal, presiona el botón Start.

### **Exit (Salir)**

Seleccionalo para volver a la pantalla de selección de modo (Mode Select).

### **Controller Configuration (configurazioni dei comandi)**

Regola le funzioni dei pulsanti per i dispositivi di comando. Prima premi il pulsante-D su/giù per evidenziare un nome della funzione (Fire, Reload o Speed Up) (spara, ricarica o accelera). Poi premi il pulsante che desideri assegnare a quella funzione. Sulla schermata appare la configurazione nuova. Puoi assegnare le funzioni a qualsiasi pulsante del Control Pad, tranne che a Start.

### **Gun Calibration (calibratura della pistola)**

Regola la mira del tuo Stunner. Sulla schermata appare un centro del bersaglio. Controlla la mira attuale dello Stunner sparando al bersaglio. Se la mira è sbagliata, spara fuori schermata per ripristinare il puntamento. Poi spara direttamente al centro del bersaglio. Il mirino si ricalibra automaticamente. Prova la mira nuova sparando di nuovo al bersaglio. Ripeti il procedimento finché sei soddisfatto della mira. Premi il pulsante Start per ritornare alla schermata principale delle opzioni.

### **Exit (uscita)**

Selezionala per ritornare alla schermata di selezione della modalità.

### **Controller Configuration (Toetsconfiguratie)**

Stel de functies van de toetsen op het bedieningsblok in. Druk eerst de R-toets omhoog of omlaag om een functienaam [Fire (Afvuren), Reload (Herladen) of Speed up (Snelheid vermeerderen)] te markeren. Druk daarna op de toets die u voor de gemarkeerde functie wilt gebruiken. De nieuwe configuratie verschijnt op het scherm. U kunt functies toewijzen aan elke toets van het bedieningsblok, behalve de Starttoets.

### **Gun Calibration (Kalibreren)**

Stel de aanleg van je Stunner in. Een doelwit verschijnt op het scherm. Controleer de huidige aanleg van de Stunner door op het doelwit af te vuren. Als de aanleg niet juist is, moet je van het scherm weg afvuren om het vizier opnieuw in te stellen. Vuur dan direct op het midden van het doelwit. Het vizier wordt automatisch opnieuw gekalibreerd. Controleer de nieuwe aanleg door nogmaals op het doelwit af te vuren. Herhaal deze procedure totdat de aanleg aan je wensen voldoet. Druk op de Starttoets om terug te gaan naar het hoofdscherm van de opties.

### **Exit (Scherm verlaten)**

Kies dit item om terug te gaan naar het moduskeuzescherm.

## Character Intros

### Thomas Rogan

Height:	190 cm
Weight:	84 kg
Hair:	blond
Eye:	blue-gray
Sex:	male
Age:	32
D.O.B.:	2/9/1966
Service:	AMS
Codename:	Eager Eagle

Agent Rogan has proved his dedication countless times under trying conditions. Despite his reputation for being a hothead, he displays keen judgment and decision-making under fire. Rogan recently became engaged to DBR employee Ms. Sophie Richards, and has met Dr. Curien several times in the past.



## Die Hauptpersonen

### Thomas Rogan

Körpergröße:	190 cm
Gewicht:	84 kg
Haar:	blond
Augen:	blaugrau
Geschlecht:	männlich
Alter:	32
Geburtsdatum:	2/9/1966
Dienst:	AMS
Codename:	Eager Eagle

Agent Rogan hat seine Hingabe unzählige Male unter harten Bedingungen unter Beweis gestellt. Trotz seines Rufes als Hitzkopf zeigt er scharfes Urteilsvermögen und Entschlußkraft unter Feuer. Rogan hat sich kürzlich mit der DBR-Angestellten Sophie Richards verlobt und ist Dr. Curien bereits mehrmals begegnet.

## Présentation des personnages

### Thomas Rogan

Taille :	1 m 90
Poids :	84 kg
Cheveux :	blonds
Yeux :	gris bleu
Sexe :	masculin
Age :	32 ans
Date de naissance :	9/2/1966
Service :	AMS
Code :	Eager Eagle

L'Agent Rogan a prouvé son dévouement de nombreuses fois dans des conditions difficiles. Malgré sa réputation de tête brûlée, il fait preuve de jugement et d'une prise de décision rapide sous le feu de l'ennemi. Rogan s'est récemment fiancé à une employée de DBR, Mlle Sophie Richards et a rencontré le Dr. Curien plusieurs fois dans le passé.

## **Presentación de personajes**

### **Thomas Rogan**

Altura:	190 cm
Peso:	84 kg
Cabello:	rubio
Ojos:	azul-gris
Sexo:	masculino
Edad:	32
F.D.N.:	9-2-1966
Servicio:	AMS
Código:	Eager Eagle

El agente Rogan ha dejado probada su dedicación en incontables ocasiones que ha sido sometido a duras condiciones. A pesar de su reputación de ser un exaltado, en situaciones de peligro demuestra tener un juicio y facultad de decisión poco comunes. Recientemente, Rogan se ha comprometido con la empleada de DBR, Sta. Sophie Richards, y ha estado con el Dr. Curien varias veces.

## **Presentazione dei personaggi**

### **Thomas Rogan**

Altezza:	190 cm
Peso:	84 kg
Capelli:	biondi
Occhi:	azzurri/grigi
Sesso:	maschile
Età:	32
Data di nascita:	9/2/1966
Corpo:	AMS
Nome in codice:	Eager Eagle

L'agente Rogan ha dimostrato il suo zelo un infinito numero di volte nelle condizioni di prova. Nonostante la sua reputazione di essere una testa calda, mostra un forte giudizio e potere decisionale quando spara. Rogan recentemente si è fidanzato con una dipendente della DBR, la signorina Sophie Richards ed ha incontrato il Dottor Curien molte volte in passato.

## **Introductie van de karakters**

### **Thomas Rogan**

Lengte:	1,90 meter
Gewicht:	84 kg
Haar:	blond
Ogen:	blauwgrijs
Geslacht:	mannelijk
Leeftijd:	32
Geboortedatum:	2/9/1966
Dienst:	AMS
Codenaam:	Eager Eagle

Agent Rogan heeft zijn toewijding in moeilijke omstandigheden reeds ontelbare malen bewezen. Hoewel hij de naam heeft een heethoofd te zijn, geeft hij blijk van scherp inzicht en besluitvaardigheid telkens wanneer hij onder vuur wordt genomen. Rogan heeft zich onlangs verloofd met Mw. Sophie Richards, een DBR werknemer. In het verleden heeft hij Dr. Curien reeds verschillende malen ontmoet.

## "G"

Height: 185 cm  
Weight: 77 kg  
Hair: black  
Eye: brown  
Sex: male  
Age: —  
D.O.B.: —  
Service: AMS  
Codename: Silver Fang

"G" is approximately 35 to 40 years of age, but little else is known of Agent Rogan's partner's shadowy past. He devotes himself fully to the prosecution of his duties with an objectivity and preciseness that has been described as digital.



## "G"

Körpergröße: 185 cm  
Gewicht: 77 kg  
Haar: schwarz  
Augen: braun  
Geschlecht: männlich  
Alter: —  
Geburtsdatum: —  
Dienst: AMS  
Codename: Silver Fang

„G“ ist ungefähr 35 bis 40 Jahre alt, aber sonst ist kaum etwas über die geheimnisvolle Vergangenheit von Agent Rogans Partner bekannt. Er widmet sich vollkommen der Durchführung seiner Pflichten mit einer Objektivität und Genauigkeit, die man schon mit digital bezeichnen könnte.

## "G"

Taille : 1 m 85  
Poids : 77 kg  
Cheveux : noirs  
Yeux : marron  
Sexe : masculin  
Age : —  
Date de naissance : —  
Service : AMS  
Code : Silver Fang

"G" a 35 à 40 ans environ ; c'est à peu près tout ce que l'on sait du passé ténébreux du partenaire de l'agent Rogan. Il se consacre entièrement à la poursuite de ses fonctions avec une objectivité et une précision que l'on a qualifiées de numériques.

**"G"**

Altura: 185 cm  
 Peso: 77 kg  
 Cabello: negro  
 Ojos: marrón  
 Sexo: masculino  
 Edad: —  
 F.D.N.: —  
 Servicio: AMS  
 Código: Silver Fang

"G" tiene aproximadamente 35 a 40 años de edad, pero es muy poco más lo que se conoce del enigmático pasado del compañero del agente Rogan. Todo su tiempo lo dedica a realizar sus deberes, con una objetividad y precisión que algunos se atreven a describir como digital.

**"G"**

Altezza: 185 cm  
 Peso: 77 kg  
 Capelli: neri  
 Occhi: marroni  
 Sesso: maschile  
 Età: —  
 Data di nascita: —  
 Corpo: AMS  
 Nome in codice: Zanna d'argento

"G" ha circa da 30 a 40 anni, ma non si sa molto di più sul vago passato del partner dell'agente Rogan. Si dedica completamente all'adempimento dei suoi doveri con un'obiettività e precisione che è stata definita come quella digitale.

**"G"**

Lengte: 1,85 meter  
 Gewicht: 77 kg  
 Haar: zwart  
 Ogen: bruin  
 Geslacht: mannelijk  
 Leeftijd: —  
 Geboortedatum: —  
 Dienst: AMS  
 Codenaam: Silver Fang

"G" is ongeveer 35 tot 40 jaar oud, maar niet veel meer is bekend over het vage verleden van agent Rogan's partner. Hij wijdt zich ten volle toe aan het uitoefenen van zijn verplichtingen, en doet dit met een 'digitale' stiptheid en onpartijdigheid.

## Sophie Richards

Height: 173 cm  
Weight: highly classified  
Hair: blonde  
Eye: green-gray  
Sex: female  
Age: 28  
D.O.B.: 7/21/1969  
Affiliation: DBR Corporation

Ms. Sophie Richards is employed as a researcher by DBR, and has recently been working on the top-secret BioReactor project. She is engaged to be married to Agent Thomas Rogan. She may look like just another pretty genius bio-engineer, but she's got spirit too. And she'll need every drop of spunk she can muster to escape Dr. Curien's clutches.



## Sophie Richards

Körpergröße: 173 cm  
Gewicht: streng geheim  
Haar: blond  
Augen: grüngrau  
Geschlecht: weiblich  
Alter: 28  
Geburtsdatum: 7/21/1969  
Zugehörigkeit: DBR Corporation

Fräulein Sophie Richards ist als Forscherin bei DBR angestellt und arbeitet seit kurzem an dem streng geheimen BioReactor-Projekt. Sie ist mit dem Agenten Thomas Rogan verlobt. Sie mag vielleicht wie eine von vielen hübschen und begabten Biotechnikerinnen aussehen, aber sie hat auch Geist. Und sie wird jeden Tropfen Courage, den sie aufbringen kann, gebrauchen, um den Klauen des Dr. Curien zu entkommen.

## Sophie Richards

Taille : 1 m 73  
Poids : très secret  
Cheveux : blonds  
Yeux : gris vert  
Sexe : féminin  
Age : 28 ans  
Date de naissance : 21/7/1969  
Affiliation : DBR Corporation

Mlle Sophie Richards est employée comme chercheur par DBR et travaillait récemment au projet BioRéacteur top secret. Elle est fiancée à l'Agent Thomas Rogan. On pourrait la prendre pour un bio-ingénieur de génie de plus, et mignonne, mais elle a aussi du caractère. Et elle aura besoin de tout son cran pour échapper aux griffes du Dr. Curien.



## Sophie Richards

Altura:	173 cm
Peso:	máximo secreto
Cabello:	rubio
Ojos:	verde-gris
Sexo:	femenino
Edad:	28
F.D.N.:	21-7-1969
Afiliación:	DBR Corporation

La Sta. Sophie Richards está empleada como investigadora en DBR, y recientemente ha estado trabajando en el proyecto BioReactor, clasificado como secreto. Piensa casarse con el agente Thomas Rogan, que ahora es su prometido. A primera vista podría parecer una bella e ingeniosa investigadora de bio-ingeniería como otra cualquiera, pero también tiene espíritu. Y va a necesitar todo el coraje que pueda reunir para poder escaparse de las garras del Dr. Curien.

## Sophie Richards

Altezza:	173 cm
Peso:	non pervenuto
Capelli:	biondi
Occhi:	verdi-grigi
Sesso:	femminile
Età:	28
Data di nascita:	21/7/1969
Affiliazione:	Società DBR

La signorina Sophie Richards è impiegata come ricercatrice alla DBR e recentemente ha lavorato per il segretissimo progetto del bioreattore. È fidanzata con l'agente Thomas Rogan. Può sembrare proprio un bel bioingegnere con talento, ma ha anche un'anima. Avrà bisogno ogni minima quantità di coraggio che può raccogliere per scappare dalle grinfie del Dottor Curien.

## Sophie Richards

Lengte:	1,73 meter
Gewicht:	strict geheim
Haar:	blond
Ogen:	groengrijs
Geslacht:	vrouwelijk
Leeftijd:	28
Geboortedatum:	21/7/1969
Affiliatie:	Stichting DBR

Mw. Sophie Richards is tewerkgesteld als een onderzoeker bij DBR en heeft de laatste tijd gewerkt aan het uiterst geheime BioReactor project. Zij is verloofd met agent Thomas Rogan. Misschien ziet ze er uit als alleen maar een mooie geniale biotechnicus, maar ze heeft ook karakter. En alle moed die ze kan bijeenrapen zal ze nodig hebben om te kunnen ontsnappen aan de klauwen van Dr. Curien.

## Gameplay Hints

### Words of advice from the A.M.S. Director

"I was there when the action got hot at Dunwich, and I saw my share of horror scenes on the Miskatonic delta, so listen hard to what I'm going to say; I know what I'm talking about. To fight the undead, you've got to learn to think like the undead, and that means one thing – no hesitation."

"Now I know you've been trained in crisis negotiation, non-lethal restraint and maintaining feelgood relations with the public. It's enough to suck the fight right out of you. But all that happy horsewash goes out the window when you're battling subhuman zombies – now it's time to go high-caliber and leave some exit wounds you can be proud of."

"Every monster has a weak spot, and it's usually its brain. Put one between the eyes and drop the monster with a single shot, but try to avoid getting hit by the spray. Kill the head and the body will die – usually."

## Spieltips

### Ratschläge vom AMS-Direktor

„Ich war dabei, als es in Dunwich heiß herging, und ich habe genug Horrorszene am Miskatonic-Delta gesehen. Also hör gut zu, was ich Dir zu sagen habe; ich weiß, wovon ich rede. Um die Untoten zu bekämpfen mußt Du lernen, wie die Untoten zu denken, und das bedeutet eines – kein Zögern.“

„Ich weiß, Du bist in Krisenverhandlung, Zurückhaltung in nicht tödlichen Situationen und Aufrechterhaltung guter Beziehungen mit der Öffentlichkeit ausgebildet worden. Das reicht, um den Kampfgeist geradewegs aus Dir herauszusaugen. Aber all dieser heitere Schwachsinn ist zum Fenster hinausgeworfen, wenn Du es mit unmenschlichen Zombies zu tun hast – jetzt ist es an der Zeit, schwere Geschütze aufzufahren und ein paar Austrittswunden zu hinterlassen, auf die Du stolz sein kannst.“

„Jedes Monster hat ein schwaches Punkt, und der ist gewöhnlich sein Gehirn. Knall ihm eins zwischen die Augen und leg das Monster mit einem einzigen Schuß um, aber vermeide es, von den Spritzern getroffen zu werden. Töte den Kopf, und der Körper stirbt – normalerweise.“

## Suggestions pour le jeu

### Petits conseils du Directeur de l'A.M.S.

<< J'étais à Dunwich lorsque les combats se sont déchaînés et j'ai vu ma part de scènes d'horreur dans le delta de Miskatonic, alors écoutez bien ce que je vais vous dire ; je sais de quoi je parle. Pour combattre les morts vivants, vous devez apprendre à penser comme eux et cela veut dire une seule chose – pas d'hésitation >>

<< Je sais que vous avez été entraînés aux négociations de crises, à la maîtrise non fatale de forcenés et au maintien de bonnes relations avec le public. Cela suffit à vous enlever toute velléité de combattre. Mais toutes ces joyeuses fadaises sont à jeter par la fenêtre lorsque vous êtes confrontés à des zombies moins qu'humains – il est maintenant temps de passer à la vitesse supérieure et de laisser des blessures dont vous pouvez être fiers >>.

<< Chaque monstre a un point faible et c'est généralement son cerveau. Mettez-lui une balle entre les yeux et abattez-le d'un seul coup, mais essayez d'éviter d'être touché par la grêle de balles. Tuez la tête et le corps mourra – en général >>.

## Consejos para el juego

### Consejos del director de A.M.S.

"Yo estaba allí cuando las cosas comenzaron a tomar un cariz serio en Dunwich, y también presencié mi buena dosis de horror en el Miskatonic delta, así que, escucha con atención lo que tengo que decirte; créeme, sé de lo que habla. Para luchar contra un no-muerto, tienes que aprender a pensar como un no-muerto, y eso sólo quiere decir una cosa – no dudar."

"Ahora ya me he enterado de que has sido preparado para negociar crisis, abstenerse de usar armas letales y mantener las buenas relaciones con el público. Suficiente como para quitarte las ganas de luchar. Pero toda esa palabrería llena de buenas intenciones se descarga por la ventana cuando se trata de luchar contra zombis infrahumanos – y ahora ya es hora de armarse de un buen calibre y dejar abiertas unas cuantas heridas de las que te puedas enorgullecer."

"Todos los monstruos tienen su punto flaco, y por lo general éste suele ser el cerebro. Pon un cerebro entre las ajas y derriba al monstruo de un solo tiro, pero ten cuidado que no te alcance la rajada. Mata la cabeza y morirá el cuerpo – generalmente."

## Suggerimenti per il gioco

### Consigli dal direttore di A.M.S.

"Ero presente quando lo scontro si è infervorato a Dunwich ed ha visto la mia parte di scene dell'orrore sul delta Miskatonic, perciò ascolta attentamente ciò che sto per dire; so di che cosa sto parlando. Per combattere contro gli zombi, devi imparare a pensare come gli zombi e ciò significa una cosa: nessuna esitazione."

"Ora so che sei stato addestrato per la trattativa in un momento critico, per l'imprigionamento che non è letale e per mantenere relazioni che ti fanno sentire bene con il pubblico. Basta rivelare completamente il tuo spirito combattivo. Ma tutti quei bei discorsi svaniscono quando combatti con gli zombi disumani; adesso è il momento di fare ricorso al grande calibro e di lasciare alcune ferite mortali di cui puoi essere orgoglioso."

"Ogni mostro ha un punto debole e di solito è il cervello. Pianta una pallottola tra gli occhi e abbatti il mostro con un solo tiro, ma cerca di non venir colpito dalla spray. Distruggi la testa e di solito il corpo morirà."

## Nuttige wenken voor het spelen

### Adviezen van de A.M.S. Directeur

"Ik was erbij toen het gevecht ontvlamde nabij Dunwich, en ik heb mijn deel van de griezelscènes op de Miskatonic delta gezien. Luister daarom goed naar wat ik je ga vertellen; ik weet waarover ik het heb. Om tegen de levende lijken te vechten, moet je leren denken zoals de levende lijken. En dat betekent slechts één ding – niet aarzelen."

"Ik weet dat je werd opgeleid voor crisisonderhandeling, zelfbeheersing en het instandhouden van goede betrekkingen met Jan en alleman. Schone idealen waardoor eenieders vechtlust aan banden wordt gelegd. Gezellige koffiekranstjes tellen echter voor niets wanneer je vecht tegen levende lijken – het is nu tijd om met grof schut te schieten en enkele wonden achter te laten waarop je later trots kunt zijn."

"Elk monster heeft een zwakke plek, en gewoonlijk zijn dat zijn hersens. Probeer om het monster tussen zijn ogen te treffen zodat het door één schot wordt geveld ... maar pas op dat je niet wordt getroffen door de spray. Schiet hem een kogel door het hoofd, en zijn lichaam zal sterven – gewoonlijk."

„If there aren't many zombies around and you have time to get creative, try shooting off all four limbs for a change of pace. The number of destructive combinations is almost endless. With the power of today's technology, your only limit is your own imagination.“

„Try not to shoot the hostages; it costs you a Life and the paperwork will keep you at the office till three in the morning. And occasionally a grateful survivor will give you an extra Life Torch as an expression of thanks.“

„Keep your eyes peeled for turning points where your route gets decided. One pull of the trigger at a critical moment could mean the difference between slogging your way through a path hip-deep in brain-hungry cadavers and a cakewalk to the stage end. Trust your gut, and learn from experience.“

„When you've cleared an area of monsters, shoot at objects in the background. You may uncover some items to help you in your fight. Shoot an item to pick it up. But don't get caught with an empty clip – zombies have a knack for jumping out of the shadows at the worst times.“



„Wenn nicht so viele Zombies in der Nähe sind und du Zeit hast, kreativ zu werden, versuche mal zur Abwechslung, alle vier Gliedmaßen abzuschießen. Die Zahl der destruktiven Kombinationen ist nahezu unendlich groß. Bei dem Potential der heutigen Technik stellt Deine eigene Phantasie die einzige Grenze dar.“

„Versuche, die Geiseln möglichst nicht zu erschießen; es kostet Dich sonst ein Leben und der Papierkram wird Dich bis nachts um drei im Büro aufhalten. Und gelegentlich schenkt Dir ein dankbarer Überlebender eine zusätzliche Lebensfackel als Zeichen seiner Dankbarkeit.“

„Halte Deine Augen nach Weggabelungen offen, an denen sich Deine Route entscheidet. Ein einziges Drücken des Auslösers im richtigen Moment kann darüber entscheiden, ob Du Dich hüfttief durch gehirnhungrige Kadaver dahinschleppen mußst, oder mit einem vergnügten Tanz das Etappenende erreichst. Vertraue Deinem Instinkt und lerne aus Erfahrung.“

„Wenn Du einen Bereich von Monstern gesäubert hast, schieße auf Objekte im Hintergrund. Möglicherweise deckst Du ein paar Gegenstände auf, die Dir bei Deinem Kampf nützlich sein können. Schieße auf einen Gegenstand, um ihn aufzunehmen. Aber laß Dich nicht mit einem leeren Magazin erwischen – Zombies haben das Talent, zu den ungelegensten Zeiten aus dem Hinterhalt zu springen.“

<< S'il n'y a pas trop de zombies alentour et que vous avez le temps d'improviser, essayez de toucher les quatre membres pour changer un peu. Le nombre de combinaisons destructives est presque infini. Avec la technologie actuelle, seule votre imagination a des limites >>.

<< Essayez de ne pas tirer sur les otages ; cela vous coûte une vie et la paperasserie vous bloquera au bureau jusqu'à trois heures du matin. Et, parfois, un survivant reconnaissant vous remerciera avec une torche de vie supplémentaire >>.

<< Ouvrez l'œil pour voir les embranchements, là où votre itinéraire peut se décider. Une pression sur la gâchette à un moment critique peut faire toute la différence entre vous frayer un chemin au milieu de cadavres qui vous arrivent à la taille et une promenade jusqu'à la fin de l'épisode. Ayez du cran et tirez des leçons de votre expérience >>.

<< Lorsque vous avez dégagé une zone de ses monstres, tirez sur les objets à l'arrière-plan. Vous pouvez découvrir des choses qui vous aideront dans votre combat. Tirez sur un objet pour l'acquérir. Mais ne vous laissez pas surprendre avec un chargeur vide – les zombies ont le chic pour sauter de l'obscurité au plus mauvais moment >>.

"Si no hay muchos zombis alrededor y te sientes creativo, intenta disparar a todas las cuatro extremidades para cambiar un poco de ambiente. El número de combinaciones destructivas es casi inagotable. Con la potencia de la tecnología de hoy día, el único límite con el que te puedes encontrar es el de tu imaginación."

"Intenta no disparar a los rehenes; Te costará una vida, y el trabajo de los papeles que tendrás que rellenar te mantendrá en la oficina hasta las tres de la mañana. Ocasionalmente, uno de los agradecidos sobrevivientes te dará una antorcha de vida extra como expresión de gratitud."

"Recuerda los puntos en el camino donde tienes que tomar una dirección que decide tu ruta. El apretar simplemente una vez el gatillo en un momento crítico puede significar la diferencia entre perderte por caminos sumergido hasta la cintura entre cadáveres hambrientos de cerebros, y un paseo agradable hasta el final de la etapa. Confía en tus agallas y aprende con la experiencia."

"Cuando hayas pasado la zona de los monstruos, dispara a los objetos de fondo. Podrás descubrir algún objeto que te sirva de ayuda para luchar. Dispara al objeto para recogerlo. Pero procura que no te cajan con el cargador vacío – los zombis tienen la mala costumbre de saltar de entre las sombras cuando uno menos se lo espera."

"Se non ci sono molti zombi in giro e hai tempo per diventare creativo, cerca di sparare a tutti e quattro gli arti per un cambiamento di andatura. Il numero di combinazioni distruttive è quasi infinito. Con l'efficacia della tecnologia odierna, il tuo unico limite è la propria immaginazione."

"Cerca di non sparare agli ostaggi; ti costa una vita e il lavoro a tavolino ti terrà in ufficio fino alle tre del mattino. E ogni tanto un sopravvissuto riconoscente ti darà una fiaccola della vita supplementare come espressione di gratitudine."

"Tieni gli occhi bene aperti per le svolte decisive in cui viene deciso il tuo percorso. Una pressione del grilletto in un momento critico potrebbe significare la differenza tra l'avanzamento a fatica lungo una strada con cadaveri affamati di cervello fino all'altezza dei fianchi e una piacevole passeggiata per arrivare alla fine dello stadio. Fidati del tuo coraggio ed impara dall'esperienza."

"Quando hai superato una zona di mostri, spara alle cose che sono sullo sfondo. Potresti scoprire degli oggetti che ti aiutano nel combattimento. Spara ad un oggetto per raccoglierlo. Ma non rimanere intrappolato in un fermaglio vuoto; gli zombi hanno l'abilità di saltar fuori dall'oscurità nei momenti peggiori."

"Als er niet veel levende lijken in de buurt zijn en je wat tijd hebt om creatief te zijn, moet je voor de verandering eens proberen om alle vier ledematen eraf te schieten. Het aantal vernietigende combinaties is vrijwel eindeloos. Met de macht van de technologie van vandaag, is je enige beperking je eigen verbeelding."

"Pas op dat je geen gijzelaars neerschiet. Het kost je een leven en het papierwerk zal je tot drie uur in de morgen op het kantoor bezighouden. En af en toe zal een dankbare overlevende je een extra levenstoorts geven als uitdrukking van dankbaarheid."

"Kijk goed uit je doppen voor keerpunten waar je verdere route wordt beslist. Het indrukken van de trekker op een kritiek moment kan het verschil uitmaken tussen een uitputtende tocht langs wegen vol met uitgehangerde lijken die hunkeren naar hersens, en een gezellige wandeling naar het eindpunt van de spelfase. Vertrouw op je lef, en leer door ervaring."

"Wanneer je alle monsters in een gebied hebt neergeknald, moet je schieten op voorwerpen in de achtergrond. Misschien zul je voorwerpen ontdekken die je kunnen helpen in je verdere strijd. Schiet een voorwerp neer om het te kunnen oprapen. Maar laat je niet vangen met een lege patroonhouder – levende lijken hebben de gave om op de ongunstigste momenten onverhoeds uit de schaduwplekken te springen."

## Meet the Monsters!

"Yes!...these are the kinds of breakthrough results that are possible when experiments are carried out scientifically, without undue mushy sentiment for the human test subjects or other ridiculous ethical qualms..." (journal entry)

Dr. Curien

- 1 The Sam series is where it all got started. The rotting-zombie stagger, the dangling intestines, the lovely cyanotic blue – in some ways I consider it my masterpiece. That's why I made so many of them. I've given them free run of the DBR grounds, and am sure they'll greet you with hospitality in the best Curien tradition.

1



## Lerne die Monster kennen!

„Ja!... Das sind die bahnbrechenden Resultate, die möglich sind, wenn Experimente rein wissenschaftlich durchgeführt werden, ohne übertriebene schmalzige Gefühlsduselei für die menschlichen Testobjekte oder sonstige lächerliche ethische Bedenken..." (Tagebucheintrag)

Dr. Curien

- 1 Mit der Sam-Serie hat alles angefangen. Das Torkeln des verfaulenden Zombies, die baumelnden Eingeweide, das wunderschöne Cyan-Blau – in vieler Hinsicht betrachte ich es als mein Meisterstück. Das ist der Grund, warum ich so viele davon gemacht habe. Ich lasse sie frei auf dem DBR-Gelände herumlaufen und bin sicher, daß sie Dich nach bester Curien-Tradition mit Gastfreundschaft begrüßen werden.

## Je vous présente les monstres !

<< Oui !... ce sont les types de découvertes capitales qui ne sont possibles que lorsque les expériences sont effectuées scientifiquement, sans sentimentalité excessive pour les sujets d'essai humains ou autres scrupules éthiques ridicules... >> (entrée de journal intime)

Dr. Curien

- 1 C'est à la série << Sam >> que tout a commencé. L'allure titubante de zombie en pourriture, les intestins pendants, le charmant bleu cyanotique – dans un sens, c'est mon chef-d'œuvre. C'est pourquoi j'en ai tant fait. Je leur ai donné toute liberté sur le site de la DBR et je suis sûr qu'ils vous accueilleront dans la meilleure tradition de l'hospitalité Curien.

## **!Conoce a los monstruos!**

"¡Sí!... estos son los posibles descubrimientos que pueden resultar cuando se hacen experimentos científicamente, sin sentimientos de culpabilidad por los sujetos a los que se somete a pruebas ni otros escrúpulos éticos ridículos..." (anotación en el diario)  
Dr. Curien,

① Todo empezó con la serie Sam, el tambaleante zombi podrido, los intestinos colgando, el lindo azul cianótico – considéralo de alguna manera como mi pieza maestra. Eso fue lo que me llevó a hacer tantos iguales. Los he dejado que merodeen libres dentro del recinto de DBR, y estoy seguro que te recibirán con gran hospitalidad en la mejor tradición de Curien.

## **Ecco i mostri!**

"Sì!... questi sono i tipi di risultati dei passi avanti che sono possibili quando gli esperimenti sono eseguiti scientificamente, senza l'eccessivo sentimento sdolcinato per i soggetti formati da resti umani o altri ridicoli scrupoli morali..." (appunto sul diario)  
Dottor Curien

① La serie Sam è quella da cui è cominciato tutto. Il barcollamento dello zombi in decomposizione, l'intestino ciondolante, il bel colore blu cianotico: per certi versi lo considero il mio capolavoro. Ecco perché ne ho creati molti, li ho lasciati liberi di muoversi sul terreno della DBR e sono sicuro che ti accoglieranno con ospitalità secondo la miglior tradizione di Curien.

## **Maak kennis met de monsters!**

"Jal ... dit zijn de baanbrekende resultaten die mogelijk zijn wanneer experimenten wetenschappelijk worden uitgevoerd, zonder ongepast sentimenteel te gaan doen over de beklagenswaardige menselijke proefkonijnen of andere dwaze gewetensbezwaren naar voren te brengen ..." (dagboekaanekening)  
Dr. Curien

① De Sam serie is waar het allemaal mee begonnen is. De waggelende gang van een rottend levend lijk, de bengelende ingewanden, het heerlijke cyanotisch blauw – in zekere zin beschouw ik deze serie als mijn meesterwerk. Daarom heb ik zo veel exemplaren van deze serie gemaakt. Ik laat hen vrij rondlopen op het DBR terrein, en ik ben ervan overtuigd dat ze je gastvrij zullen verwelkomen volgens de beste Curien traditie.

- ② I don't know exactly what happened here - I was really just puttering around the lab, seeing what I could come up with, and the Evitan series is the result. I like to consider it a learning experience, not a mistake. Granted, they're hideously ugly and they smell awful when they melt - but they have some flaws as well. For one thing, I can't keep them out of the swimming pool.
- ③ After my experience with those gloppy Evitans, I decided to try out something a little drier for a change. So I cooked up this Mummy series, loosely based on a Japanese model I ran across in a trade journal. They seem to favor humid spots, to keep from drying out, and they like to attack by biting. But then, who among us doesn't?

2



- ② Ich weiß nicht genau, was hier passiert ist – eigentlich habe ich nur im Labor herumgewerkelt, um zu sehen, was dabei herauskommen würde, und die Evitan-Serie ist das Ergebnis. Ich betrachte es eher als eine Lernerfahrung, nicht als einen Fehler. Zugegeben, sie sind abscheulich häßlich und stinken furchtbar, wenn sie schmelzen – aber sie haben auch ein paar Fehler. Zunächst einmal kann ich sie nicht vom Schwimmbassin fernhalten.
- ③ Nach meiner Erfahrung mit jenen schleimigen Evitanern beschloß ich, zur Abwechslung mal etwas Trockeneres auszuprobieren. Also dachte ich mir diese Mumien-Serie aus, in vager Anlehnung an ein japanisches Modell, auf das ich in einem Handelsblatt stieß. Sie scheinen feuchte Stellen zu bevorzugen, um nicht auszutrocknen, und sie greifen gern durch Beißen an. Aber wer tut das nicht?

- ② Je ne sais pas exactement ce qui s'est passé là – en fait, je bricolais tranquillement dans le labo, en me demandant ce que je pourrais bien sortir, et c'est la série << Evitan >> qui en est le résultat. J'aime à penser que c'est une expérience d'apprentissage et non pas une erreur. D'accord, ils sont vraiment hideux et ils sentent terriblement mauvais quand ils fondent – mais ils ont aussi quelques défauts. D'abord, je ne peux pas les empêcher d'aller dans la piscine.
- ③ Après mon expérience avec ces << Evitans >> dégoulinants, j'ai décidé d'essayer quelque chose d'un peu plus sec, pour changer. J'ai donc mis au point cette série << Mummy >>, basée assez librement sur un modèle japonais que j'ai trouvé par hasard dans une revue professionnelle. Ils semblent préférer les endroits humides pour éviter de se dessécher et ils aiment attaquer en mordant. Mais qui n'aime pas ça ?

3





- ② No sé a ciencia cierta qué fue lo que pasó aquí: yo me encontraba simplemente entreteniéndome trabajando en el laboratorio, pensando en lo se me ocurría, y el resultado fue la serie Evitan. Me gusta considerarlo como una experiencia de aprendizaje, no como un error. Cierta es que son horrorosamente feos y que huelen terriblemente cuando se derriten — pero también tienen algunas virtudes. Por alguna razón, no hay forma de sacarlos de la piscina.
- ③ Después de mi experiencia con esos destartados Evitans, decidí intentar algo más seco para cambiar. Y así di con la serie Mummy, basada en ciertos puntos en un modelo japonés que encontré en una revista financiera. Parece que prefieren los lugares húmedos, para evitar secarse, y les gusta atacar mordiendo. ¿Pero a quién no le gusta hacer lo mismo?
- ② Non so esattamente che cosa è successo qui; veramente stavo solo bighellonando nel laboratorio per vedere che cosa avrei potuto far saltar fuori e la serie Evitan è il risultato. Preferisco considerarla un'esperienza di apprendimento, non un errore. È certo che sono spaventosamente brutti e hanno un terribile odore quando si sciolgono, ma hanno anche dei difetti. Per un dettaglio non posso tenerli fuori dalla piscina.
- ③ Dopo la mia esperienza con quegli Evitan collosi, ho deciso di provare qualcosa che fosse un po' più asciutto per cambiare. Così ho inventato questa serie Mummy, basata in modo impreciso su una modella giapponese che avevo trovato per caso su una rivista commerciale. Sembra che prediligano i posti umidi, che evitino di asciugarsi e preferiscano attaccare morsicando. Ma allora, chi non lo fa?
- ② Ik weet niet precies wat er hier is gebeurd — ik was wat aan het rondscharrelen in het laboratorium om te zien of ik met iets nieuws op de proppen kon komen, en de Evitan serie is daarvan het resultaat. Ik beschouw dit graag als een leerrijke ervaring, en niet als een mislukking. Ik moet toegeven dat ze afgrijselijk lelijk zijn en afschuwelijk stinken wanneer ze smelten — maar ze hebben ook een paar gebreken. Om te beginnen, ik kan ze niet uit het zwembad houden!
- ③ Na mijn ervaring met die Evitans smurrie, besloot ik om voor de verandering eens iets drogers uit te proberen. Dus verzon ik deze Mummie serie, vaag gebaseerd op een Japans model dat ik in een handelstijdschrift aantrof. Mummies kiezen vochtige plaatsen om uitdrogen te voorkomen, en vallen het liefst aan door te bijten. Maar wie doet dat niet?

4 The Samson series is a beefed-up reanimated cadaver with sturdy meat construction. It takes more than just one gaping headwound to bring down one of these workhorses. And just hand one a chainsaw and look at it go – it's like a kid with a new toy on Christmas morning! It makes this old man's heart swell to think I could bring that kind of joy into the world.

5 Hey kids – make your own Simon series zombie at home!

PURÉE 130 kg of canned ham, 4 quarts recombinant DNA and a pinch of Doc Curien's™ animating powder. JOLT with 2.5 gigawatts to a gluey consistency. COOL in a mold, 6-8 hours, until gelled. GARNISH with teeth and fingernails, to taste.

4



4 Bei der Samson-Serie handelt es sich um einen aufgemotzten wiederbelebten Kadaver mit robuster Fleischkonstruktion. Es erfordert mehr als nur eine klaffende Kopfwunde, um eines dieser Arbeitspferde zur Strecke zu bringen. Und beobachte mal, wie einer loslegt, wenn Du ihm eine Kettensäge gibst – wie ein Kind mit einem neuen Spielzeug am Weihnachtsmorgen! Das Herz dieses alten Mannes schwillt vor Stolz an, wenn ich daran denke, daß ich der Welt diese Art von Freude schenken konnte.

5 He, Kinder – macht Euren eigenen Zombie der Simon-Serie zu Hause!

130 kg Konservenschinken, 4 Liter rekombinierte DNS und eine Prise von Doc Curien's™ Belebungspulver PÜRIEREN. Mit 2,5 Gigawatt zu einem klebrigen Brei DURCHSCHÜTTELN. In einer Form 6-8 Stunden lang zu Gelee ABKÜHLEN LASSEN. Je nach Geschmack mit Zähnen und Fingernägeln GARNIEREN.

4 La série << Samson >> est un cadavre réanimé renforcé par une robuste construction charnelle. Il faut plus qu'une simple blessure béante à la tête pour descendre un de ces battants. Donnez seulement une tronçonneuse à l'un d'eux et regardez-le faire – c'est comme un enfant avec un nouveau jouet le matin de Noël ! Mon cœur se gonfle d'orgueil à la pensée que j'aie pu donner au monde ce genre de joie.

5 Hé, les enfants – créez votre propre zombie, série << Simon >> chez vous !

RÉDUISEZ EN PURÉE 130 kg de jambon en boîte et mélangez 4 litres d'ADN résultant de recombinaison et une pincée de poudre animante Doc Curien™, APPLIQUEZ UN CHOC ELECTRIQUE de 2,5 gigawatts jusqu'à l'obtention d'une consistance gluante. FAITES REFROIDIR dans un moule, de 6 à 8 heures, jusqu'à la prise totale. GARNISSEZ de dents et d'ongles selon vos goûts.

5



④ La serie Samson es un cadáver reanimado compuesto de partes, que tiene un cuerpo de carnes fornidas. Para derribar a una de estas mulas de carga se necesita algo más que un buen golpe en la cabeza. Basta con dejarle una motosierra a uno de ellos para ver cómo se entretiene. ¡Se parece a un niño al que le han regalado un nuevo juguete el día de reyes! A este pobre vieja se le parte el corazón sólo de pensar que ha podido traer este tipo de alegría al mundo.

⑤ Eh, crías, ¡haced vuestro propio zombi casero de la serie Simon!

TRITURAR 130 kg de jamón enlatado, 4 cuartos de DNA recombinado y un poco de polvo Doc Curien's™ de animación. AGITARLO con 2,5 gigavatios hasta adquirir la consistencia del pegamento. Dejarlo ENFRIAR en un molde durante unas 6 a 8 horas hasta que quede gelatinoso. Y ADORNAR con dientes y uñas a gusto del consumidor.

④ La serie Samson è un forzuto cadavere rianimato con una vigorosa struttura corporea. Ci vuole più di una sola ferita alla testa per far restare a bocca aperta e abbattere uno di questi cavalli da tiro. E segane semplicemente uno con la catena per guardare che cosa succede: è come un bambino con un giocattolo nuovo al mattino del giorno di Natale! Il pensiero che io possa portare questo tipo di gioia nel mondo fa gonfiare il cuore di questo vecchio uomo.

⑤ Ehi, bambini: mettete a proprio agio il vostro zombi della serie Simon!

FAI UNA PURÈ di circa 130 kg di prosciutto in scatola, circa 4 litri di DNA ricombinato e una presa di polvere stimolante Doc di Curien™. SCUOTI con 2,5 gigawatt per ottenere una consistenza collosa. FAI RAFFREDDARE in uno stampo per 6-8 ore finché prende forma. GUARNISCI con denti e unghie per gustare.

④ Elk exemplaar uit de Samson serie is een opgevoerd kadaver dat nieuw leven werd ingeblazen en van een gespierde ribbenkast werd voorzien. Er is meer nodig dan een gapende hoofdwonde om een van deze werkpaarden te vellen. Geef eens een van hen een kettingzaag, en dan zul je eens wat gaan zien – net een kind met een nieuw stuk speelgoed op kerstmorgen! Alleen de gedachte dat ik zo'n bron van vreugde ter wereld kon brengen doet mijn ouwe hart zwellen van trots.

⑤ Hoi kinderen – hier is het recept om thuis je eigen levend lijk uit de Simon serie te maken!

KOOK DE VOLGENDE INGREDIENTEN TOT PUREE: 130 kg ingeblikte ham, 4 liter recombinant DNA en een snuifje van Dr. Curien's™ levengevend poeder. SCHOK deze puree met 2,5 gigawatt tot een kleverige brei. LAAT gedurende 6 tot 8 uur AFKOELEN in een vorm totdat de brei hard geworden is. GARNEER met tanden vingernagels, naar smaak.

- ⑥ The Rubin model is a prototype from what I like to think of as my 'creative phase.' I guess I went a little overboard – the suits, the claws, the leather masks and snapbrim hats – what was I thinking? But they're vicious little thugs that never say die, and you can't argue with that kind of success.
- ⑦ You say you want killer monkeys? Not a problem.
- ⑧ Like maggots? We've got maggots!
- ⑥ Das Rubin-Modell ist ein Prototyp aus der Zeit, die ich gern als meine „kreative Phase“ betrachte. Ich glaube, ich habe es etwas übertrieben – der Anzug mit wattierten Schultern und eng zulaufender Hose, die Klauen, die Ledermasken und Snapbrim-Hüte – was ich mir wohl dabei gedacht habe? Aber es sind brutale kleine Schläger, die nie aufgeben. Und gegen einen derartigen Erfolg kann man nichts sagen.
- ⑦ Du sagst Du willst Killer-Affen? Kein Problem.
- ⑧ Magst Du Maden? Und ob wir Maden haben!
- ⑥ Le modèle « Rubin » est le prototype de ce que je considère comme ma « phase créative ». Je suppose que j'en ai fait un peu trop – les costumes zozous, les pinces, les masques en cuir et les chapeaux à bords – à quoi est-ce que je pensais ? Mais ce sont de petites brutes vicieuses qui ne désespèrent jamais et il n'y a pas de discussion possible avec ce genre de succès.
- ⑦ Vous dites que vous voulez des singes tueurs ? Pas de problème.
- ⑧ Vous aimez les vers ? Des vers, nous en avons !

⑥



⑦



⑧



⑥ El modelo Rubin es un prototipo de lo que a mí me gusta pensar como mi "fase creativa". Personalmente, creo haberme pasado un poco con los trajes de zoot, las garras, las máscaras de cuero y los gorros calados. ¿En qué estaba yo pensando? Pero la verdad es que son unos pequeños viciosos matones que nunca dicen muere, y uno se siente incapaz de discutir ante este tipo de éxito.

⑦ ¿Decías que preferías monos asesinos?  
Sin ningún problema.

⑧ ¿Como gusanos?  
¡También tenemos gusanos!

⑥ Il modello Rubin è un prototipo derivante da ciò che preferisco considerare la mia "fase creativa". Credo di aver esagerato un po': gli abiti esagerati nello stile, gli artigli, le maschere di cuoio e i cappelli a tesa floscia; a che cosa stavo pensando? Ma sono dei piccoli criminali violenti che non mollano mai e non puoi discutere con quel tipo di successo.

⑦ Hai detto che vuoi delle scimmie assassine?  
Non c'è problema.

⑧ Ti piacciono i vermi?  
Eccoti i vermi!

⑥ Het Rubin model is het prototype van wat ik graag beschouw als mijn 'creatieve periode'. Wellicht was ik toen een beetje buiten mezelf – de herenpakken, de klauwen, de leren maskers en de jagershoeden – wat wilde ik eigenlijk? Niettemin zijn de Rubins gemene kleine schurken die nooit "sterven" zeggen, en over zo'n succes valt gewoonweg niet te redetwisten.

⑦ Zei je daarmee dat je moordenaarsapen wilt?  
Geen probleem.

⑧ Hou je van maden?  
We hebben maden!

## **Handling Your Sega Saturn CD-ROM**

- The Sega Saturn CD-ROM is intended for use exclusively with the Sega Saturn System.
- Be sure to keep the surface of the CD-ROM free of dirt and scratches.
- Do not leave it in direct sunlight or near a radiator or other sources of heat.
- Be sure to take an occasional break during extended play, to rest yourself.

### **Warning to owners of projection televisions:**

Still pictures or images may cause permanent picture-tube damage or mark the phosphor of the CRT. Avoid repeated or extended use of video games on large-screen projection televisions.

## **Handhabung Ihrer Sega Saturn CD-ROM**

- Die Sega Saturn CD-ROM ist ausschließlich für die Verwendung mit dem Sega Saturn-Gerät vorgesehen.
- Halten Sie die Oberfläche der CD-ROM frei von Schmutz und Kratzern.
- Lassen Sie die CD-ROM nicht in direktem Sonnenlicht, in der Nähe einer Heizung oder anderer Wärmequellen liegen.
- Legen Sie während eines längeren Spiels gelegentlich eine Pause ein, um sich selbst eine Erholung zu gönnen.

### **Warnung an Besitzer von Projektionsfernsehgeräten:**

Standbilder oder unbewegliche Grafiken können bleibende Beschädigung der Bildröhre verursachen oder sich in die Phosphorbeschichtung der Kathodenstrahlröhre einbrennen. Vermeiden Sie wiederholte oder längere Wiedergabe von Videospielen auf Großbild-Projektionsfernsehgeräten.

## **Manipulation de votre CD-ROM Sega Saturn**

- Le CD-ROM Sega Saturn est exclusivement destiné à être utilisé sur la console Sega Saturn.
- Gardez toujours la surface du CD-ROM propre et sans rayures.
- N'exposez pas le CD-ROM aux rayons directs du soleil et ne le laissez pas près d'une source de chaleur telle qu'un radiateur.
- Faites des pauses de temps à autre pendant le jeu afin de vous reposer.

### **Avertissement pour les utilisateurs de téléviseurs à projection :**

Des images fixes peuvent causer des dommages permanents au tube-image ou marquer le phosphore de l'écran. Évitez de jouer souvent ou longtemps à des jeux vidéos sur des téléviseurs à projection grand écran.

## Manejo de su CD-ROM Sega Saturn

- La CD-ROM Sega Saturn ha sido diseñada para ser utilizada exclusivamente con el sistema Sega Saturn.
- Asegúrese de mantener la superficie de la CD-ROM libre de polvo y rayaduras.
- No la deje a la luz solar directa ni cerca de un radiador u otras fuentes de calor.
- Asegúrese de efectuar alguna pausa de vez en cuando durante un juego prolongado para descansar.

### Aviso a los poseedores de televisiones de proyección:

Los fotogramas o imágenes fijas podrían causar daño permanente en el tubo de imagen o marcar el luminóforo del tubo de rayos catódicos. Evite el uso repetido o prolongado de juegos de video en televisiones de proyección de pantalla grande.

## Manutenzione del tuo CD-ROM Sega Saturn

- Il CD-ROM Sega Saturn va usato solamente con il sistema Sega Saturn.
- Assicurati di tenere la superficie del CD-ROM al riparo dallo sporco e dai graffi.
- Non lasciarlo alla luce diretta del sole o vicino a un termosifone o altre sorgenti di calore.
- Assicurati di prendere una pausa durante l'uso prolungato per riposarti.

### Avvertimento per i proprietari di televisioni a proiezione:

Fotogrammi o immagini fisse potrebbero causare un danno permanente al tubo d'immagine o lasciare tracce di fosforo sul tubo a raggi catodici. Evitare l'uso ripetuto o prolungato di video giochi sui televisori a proiezione a largo schermo.

## Behandeling van uw Sega Saturn CD-ROM

- De Sega Saturn CD-ROM is ontworpen om uitsluitend te worden gebruikt met het Sega Saturn-systeem.
- Zorg ervoor dat het oppervlak van de CD-ROM van vuil en krassen gevrijwaard blijft.
- Niet in onmiddellijk zonlicht achterlaten of in de nabijheid van een radiator of andere warmtebron.
- Neem nu en dan een pauze wanneer u voor een lange periode speelt, om uzelf de nodige rust te gunnen.

### Waarschuwing voor bezitters van projectie-televisietoestellen:

Stilstaande beelden kunnen een blijvende beschadiging van de beeldbuis tot gevolg hebben of onuitwisbare vlekken achterlaten op de fosforescerende stof van de CRT. Vermijd herhaaldelijk of langdurig spelen van videospelletjes op projectie-televisietoestellen met een breed scherm.



SEGA™

© Sega Enterprises, Ltd 1997, 1998

Copying or transmission of this game is strictly prohibited. Unauthorised rental or public performance of this game is a violation of applicable laws:

Jegliche Vervielfältigung oder Übertragung dieses Spiels ist streng verboten. Unautorisiertes Verleih oder öffentliche Vorführung dieses Spiels stellen einen Verstoß gegen geltendes Recht dar.

Copier ou diffuser ce jeu est strictement interdit. Toute location ou représentation publique de ce jeu constitue une violation de la loi.

La copia o transmisión de este juego está terminantemente prohibida. El alquiler o utilización pública de este juego es delito y está penado por la ley.

La duplicazione o la trasmissione di questo gioco sono severamente proibite. Il noleggio non autorizzato o dimostrazioni in pubblico di questo gioco costituiscono una violazione alle leggi vigenti.

Kopiering eller överföring av detta spel är strängt förbjudet. Otillåten uthyrning eller offentlig visning av detta spel innebär lagbrott.

Het kopiëren of anderszins overbrengen van dit spel is ten strengste verboden. Het onrechtmatig verhuren of openbaar vertonen van dit spel is bij wet verboden.

This product is exempt from classification under UK Law. In accordance with The Video Standards Council Code of Practice it is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated.

PATENTS: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada No. 1,183,276; Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155; U.K. No. 1,535,999.