



# LASER GHOST

SEGA

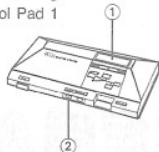
## Starting Up

1. Set up your Sega Master System or Master System II as described in its instruction manual. Plug in Control Pad 1.
2. Make sure the power switch is OFF. Then insert the Sega cartridge into the Power Base.
3. Turn the power switch ON. In a few moments, the Title screen appears.
4. If the Title screen doesn't appear, turn the power switch OFF. Make sure your system is set up correctly and the cartridge is properly inserted. Then turn the power switch ON again.

**Important:** Always make sure that the power switch is turned OFF when inserting or removing your Cartridge.

**Note:** This game is for one player only.

- ① Sega Cartridge
- ② Control Pad 1



## Vorbereitung

1. Schließen Sie Ihr Sega Master System- oder Master System II-Gerät wie in der Anleitung beschrieben an. Schließen Sie dann das Steuerpult 1 an.
2. Vergewissern Sie sich, daß der Netzschalter auf OFF gestellt ist, und schieben Sie die Spielkassette in das Gerät ein.
3. Schalten Sie das Gerät ein (Netzschalter auf ON). Kurz darauf erscheint automatisch der Titelschirm.
4. Falls der Titelschirm nicht erscheint, schalten Sie das Gerät wieder aus (Netzschalter auf OFF). Überprüfen Sie die Anschlüsse, und ob die Spielkassette korrekt eingeschoben ist. Stellen Sie dann den Netzschalter wieder auf ON.

**Wichtig:** Den Netzschalter vor dem Einschieben oder Herausnehmen einer Spielkassette stets auf OFF stellen.

**Hinweis:** Dieses Spiel kann nur von einer Person gespielt werden.

- ① Sega-Spielkassette
- ② Steuerpult 1

## Mise en route

1. Installez votre Sega Master System ou Master System II de la manière décrite dans ce mode d'emploi. Branchez le bloc de commande 1.
2. Assurez-vous que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF. Ensuite, introduisez la cartouche Sega dans la console.
3. Mettez l'interrupteur d'alimentation sur ON. Peu après, l'écran de titre apparaît.
4. Si l'écran de titre n'apparaît pas, mettez l'interrupteur sur OFF. Vérifiez que le système est installé correctement et que la cartouche est bien insérée. Remettez l'interrupteur sur ON.

**Important:** Assurez-vous toujours que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF avant d'insérer ou de retirer la cartouche.

**Remarque:** Ce jeu est pour un joueur uniquement.

- ① Cartouche Sega
- ② Bloc de commande 1

## Inicio

1. Prepare su sistema Sega Master System o Master System II como se describe en su manual de instrucciones. Enchufe el controlador 1.
2. Asegúrese de que el interruptor de alimentación está en la posición OFF. Inserte entonces el cartucho Sega en la consola.
3. Ponga el interruptor de alimentación en ON. Después de un momento, aparecerá la pantalla del título.
4. Si no aparece la pantalla del título, ponga el OFF el interruptor de alimentación. Asegúrese de que el cartucho esté correctamente insertado. Entonces, vuelva a poner en ON el interruptor de alimentación.

**Importante:** Asegúrese siempre de que el interruptor de alimentación esté en OFF antes de insertar o de sacar el cartucho.

**Nota:** Este juego es sólo para un jugador.

- ① Cartucho Sega
- ② Controlador 1

## Preparativi

1. Montate il vostro sistema Sega Master System o Master System II come descritto nel manuale di istruzioni. Collegare la pulsantiera di controllo 1.
2. Assicurarsi che l'alimentazione sia disattivata (OFF). Quindi inserire la cartuccia Sega nella console.
3. Attivare l'alimentazione (ON). In breve tempo apparirà lo schermo del titolo.
4. Se lo schermo del titolo non appare, spegnere l'apparecchio (OFF). Accertarsi che il sistema sia montato correttamente e che la cartuccia sia inserita nel modo appropriato. Quindi attivare di nuovo l'alimentazione (ON).

**Importante:** Assicuratevi sempre che l'apparecchio sia spento (OFF) prima di inserire la cartuccia Sega o quando la si toglie.

**Nota:** Questo gioco è per un solo giocatore.

- ① Cartuccia Sega
- ② Pulsantiera di controllo 1

## Förberedelser för spelstart

1. Utför anslutningarna enligt anvisningarna i bruksanvisningen för Segas speldator Master System eller Master System II. Anslut styrplatta 1.
2. Kontrollera att strömbrytaren står i frånslaget läge och sätt i spelkassetten i speldatorn.
3. Slå till strömbrytaren. Efter några sekunder visas rubrikscenen på bildskärmen.
4. Slå ifrån strömbrytaren om rubrikscenen inte visas på bildskärmen. Kontrollera anslutningarna och att kassetten har satts i på korrekt sätt. Slå till strömbrytaren igen.

**Viktigt!** Kontrollera alltid att strömbrytaren har slagits ifrån innan spelkassetten sätts i/tas ut ur speldatorn.

**OBS!** Detta spel kan bara spelas av en spelare.

- ① Segas spelkassett
- ② Styrplatta 1

## Starten

1. Sluit je Sega Master System of Master System II aan zoals dat beschreven staat in de handleiding. Sluit controller 1 aan.
2. Zet de Sega System UIT. Stop nu de Sega Cassette erin.
3. Zet de Sega System AAN. Na een moment zie je het Titelscherm.
4. Als je geen titelscherm ziet, moet je de Sega System weer UIT zetten. Kijk goed na of alles goed is aangesloten en of de cassette er goed in zit. Zet hem daarna weer AAN.

**Let op:** Zorg ervoor dat de Sega System altijd UIT staat als je een cassette erin stopt of eruit haalt.

**N.B.:** Dit is een spel voor één speler.

- ① Sega Cassette
- ② Controller 1



## Aloituis

1. Kytke Sega Master System tai Master System II -järjestelmäsi käyttöohjekirjasi ohjeiden mukaisesti. Kytke säätölaippa 1 sisään.
2. Varmista, että virtakytkin on kytketty pois toiminnasta (OFF). Työnnä sen jälkeen Sega-kasetti konsoliin.
3. Kytke virtakytkin toimintaan (ON). Otsikkokuvaruutu ilmestyy esiin hetken kuluttua.
4. Jos otsikkokuvaruutu ei ilmesty esiin, kytke virtakytkin pois toiminnasta (OFF). Varmista, että järjestelmäsi on kytketty oikein ja että kasetti on kunnollisesti konsolin sisällä. Kytke virtakytkin sen jälkeen uudelleen toimintaan (ON).

**Tärkeää:** Pidä aina huolta siitä, että kytket virtakytkimen pois toiminnasta (OFF), ennenkuin asetat kasetin sisään tai otat sen ulos.

**Huom:** Tämä peli on tarkoitettu ainoastaan yhtä pelaajaa varten.

- ① Sega-kasetti
- ② Säätölaippa 1

## Ghost City

Once every thirteen years, as sure as the sun rises in the east and sets in the west, Ghost City reappears. Located somewhere between life and death, between reality and dreams, the city is home to dark-hearted characters who detest all things beautiful. They steal the souls of good, decent people and use them to make more evil beings.

Soon after the city made its latest periodic reappearance, the residents of Ghost City got their slimy hands on Katherine, a darling 10-year-old girl from a nearby village. They stole her soul, threw her into the dark, damp basement of Demon Manor, and took her soul to the thirteenth floor of the Ghost City Hotel.

## Die Geisterstadt

Alle dreizehn Jahre erscheint die Geisterstadt. Irgendwo zwischen Leben und Tod gelegen, zwischen Wirklichkeit und Traum, ist sie die Heimat dunkler Gestalten, die alles Schöne hassen. Sie stehlen die Seelen guter, ehrlicher Menschen und mißbrauchen sie für ihre bösen Zwecke.

Schon bald nach dem letzten Erscheinen der Geisterstadt legten ihre gespenstischen Einwohner ihre schleimigen Krallen um Katherine, ein liebes 10jähriges Mädchen aus einem Nachbardorf. Sie stahlen ihre Seele, warfen sie in einen dunklen, feuchten Keller des Dämonenschlosses und brachten ihre Seele zur dreizehnten Etage des Geisterstadt-Hotels.

## La cité des fantômes

Tous les treize ans, aussi inéluctable que le lever de soleil est à l'est et son coucher à l'ouest, la cité des fantômes réapparaît. Située quelque part entre la vie et la mort, la réalité et le rêve, la cité est le foyer de personnages au coeur ténébreux, détestant tout ce qui est beau. Ils volent l'âme de personnes généreuses et honnêtes et se servent ensuite d'elles pour en faire des créatures démoniaques.

Peu après la dernière réapparition de la cité des fantômes, ses résidents mirent la main sur Katherine, une gentille fillette de 10 ans, du village voisin. Ils lui volèrent son âme, la jetèrent dans les sous-sols sombres et humides d'un manoir démoniaque et portèrent son âme au treizième étage de l'hôtel de la cité des fantômes.

## Ciudad Fantasma

Una vez cada trece años, de la misma manera que el sol sale por el este y se pone por el oeste, reaparece la Ciudad Fantasma. Esta ciudad, ubicada en un punto entre la vida y la muerte, entre la realidad y los sueños, es el hábitculo de criaturas malévolas que detestan todo lo que es hermoso. Roban las almas de gente buena y decente y las utilizan para hacer más seres malignos.

Poco después de la última reaparición de la ciudad, los residentes de la Ciudad Fantasma se apoderaron de Katherine, una muchada de un pueblo vecino de diez años de edad. Le robaron el alma, la arrojaron a los cimientos húmedos y oscuros de la mansión de Demoniac Manor, y se llevaron su alma al piso decimotercero del Hotel de la Ciudad Fantasma.

## La città fantasma

È certo, così come il sole sorge ad est e tramonta ad ovest che una volta ogni tredici anni la città fantasma riappare. Situata in qualche luogo tra la vita e la morte, tra la realtà e il sogno, la città è il regno di creature malvage che detestano tutto quello che è bello. Essi rubano le anime di persone buone e oneste e le usano per la nascita di nuovi diavoli.

Poco dopo che la città fece la sua ultima riapparizione periodica, gli abitanti della città fantasma riuscirono a mettere le loro sporche mani su Caterina, una dolce bambina di 10 anni di un villaggio vicino. Essi le rubarono l'anima, la gettarono nel buio, umido seminterrato della residenza del demone e portarono la sua anima al tredicesimo piano dell'Hotel della città fantasma.

## Spökstaden

En gång var trettonde år, så säkert som att solen går upp i öst och går ner i väst, dyker spökstaden upp igen. Staden, någonstans mellan liv och död, verklighet och dröm, är hemvist för ondhjärtade individer som föraktar allt vackert. De stjäl de godas själar och använder dem för att skapa ondskefulla varelser.

Strax efter det att staden kommit tillbaks igen, efter en tretton års period, hamnade Katherine, en älskvärd liten flicka från en intilliggande by, i spökstadens innevärdas slemmiga klor. De stal hennes själ, kastade henne i Demonhusets mörka, fuktiga fångelsehåla och tog hennes själ till Spökstadshotellets trettonde våning.

## Spookstad

Eén keer in de dertien jaar verschijnt Spookstad, dat is net zo zeker als dat elke dag de zon op komt. Ergens tussen leven en dood, tussen droom en werkelijkheid, verschijnt de stad waar alle duistere figuren samenkomen. Ze stelen de zielen van goede, normale mensen en gebruiken die om nog meer slechte mensen te maken.

Direct na de laatste keer dat de stad verschenen is, hebben de bewoners van Spookstad de schattige, 10 jaar oude, Katherine te pakken gekregen. Ze hebben haar ziel gestolen en haar in de donkere, vochtige kelder van het Demonen Huis gegooit. Haar ziel hebben ze meegenomen naar de dertiende verdieping van het Spookstad Hotel.

## Aavekaupunki

Kerran kolmessaatoista vuodessa, niin varmasti kuin aurinko nousee idästä ja laskee länteen, Aavekaupunki tulee näkyviin. Se sijaitsee jossakin elämän ja kuoleman välillä, todellisuuden ja unelmien välillä. Kaupunki on pimeäsydämissen olentojen koti, jotka vihaavat kaikkea kaunista. Ne varastavat hyvien, kunnan ihmisten sieluja ja käyttävät niitä tehdäkseen enemmän ilkeitä olentoja.

Heti kohta kun kaupunki ilmestyi taas kerran näkyviin, Aavekaupungin asukkaat ottivat limaisiin käsiinsä Katherineen, suloisen 10-vuotiaan tytön läheisestä kylästä. Ne varastivat hänen sielunsa, heittivät hänet pimeään, kosteaan Pirun talon kellariin ja veivät hänen sielunsa Aavekaupungin hotellin kolmanteentoista kerrokseen.

Katherine is too little to go up against all that evil by herself. She needs your help. Guide her into Ghost City and protect her from the menacing creatures. Watch out for the inanimate objects that suddenly come to life. Help this terminally-cute little girl to get her soul back!

Katherine ist zu klein, um selber gegen all das Böse zu kämpfen. Sie braucht Ihre Hilfe. Führen Sie sie durch die Geisterstadt und schützen Sie sie vor den bösen Kreaturen. Helfen Sie diesem unschuldigen kleinen Mädchen, ihre Seele zurückzubekommen!

Katherine est bien trop petite pour y accéder et se battre toute seule contre ces méchants. Elle a besoin de votre aide. Guidez-la dans la cité des fantômes et protégez-la de ces créatures menaçantes. Faites attention aux objets inanimés qui soudain prennent vie. Aidez cette mignonne gentille fillette à retrouver son âme!

Katherine es demasiado pequeña para enfrentarse por sí sola al villano. Ella necesita que tú la ayudes. Guíala por la Ciudad Fantasma y protégela contra las malvadas criaturas. Ten cuidado con los objetos inanimados que súbitamente vienen a la vida. ¡Ayuda a este preciosa muchacha a obtener de nuevo su alma!

## Take Control

Laser Ghost can be played using (A) a Sega Light Phaser and Control Pad, or (B) a Control Pad only.

## So wird gespielt

Laser Ghost kann mit (A) dem Sega Light Phaser und dem Steuerpult, oder (B) mit dem Steuerpult alleine gespielt werden.

## Aux commandes

Le jeu "Laser Ghost" peut être joué à l'aide (A) d'un pistolet interactif de Sega et d'un bloc de commande ou (B) d'un bloc de commande uniquement.

## Toma de control

El juego Laser Ghost puede jugarse con el (A) Sega Light Phaser y el controlador, o (B) sólo con un controlador.

### (A) Using Light Phaser and Control Pad

Plug the Light Phaser into Control 1 on your game console, and the Control Pad into Control 2.

### (A) Steuerung mit Light Phaser und Steuerpult

Stecken Sie den Light Phaser in die Buchse Control 1 an der Spielkonsole und das Steuerpult in die Buchse Control 2.

### (A) Utilisation du pistolet interactif et du bloc de commande

Brancher le pistolet sur la commande 1 de votre console de jeu et le bloc de commande sur la commande 2.

### (A) Empleando el Sega Light Phaser y el controlador

Enchufa el controlador a la toma de control 1 de tu consola de juegos, y el controlador a la toma de control 2.

Caterina è troppo piccola per ribellarsi da sola contro i diavoli. Essa ha bisogno del vostro aiuto. Guidatela attraverso la città fantasma e proteggetela dalle creature. Guardatevi dagli oggetti inanimati che improvvisamente prendono vita. Aiutate questa simpatica piccola ragazza a riprendere la sua anima!

Katherine är för liten för att kunna stå emot all denna ondska själv. Hon behöver din hjälp. Led henne in till spökstaden och skydda henne från de hotfulla varelserna. Se upp för orärliga föremål som plötsligt kommer till liv. Hjälp den bedårande lilla flickan att få sin själ tillbaka!

Katherine is te klein om zelf tegen de spoken te vechten en heeft daarom jouw hulp nodig. Help haar door Spookstad en bescherm haar tegen gemene monsters. Kijk uit voor voorwerpen die zo maar tot leven komen. Help dit schattige meisje haar ziel weer terug te vinden!

Katherine on liian pieni vastustamaan kaikkea tuota pahuutta yksin. Hän tarvitsee apuasi. Ohjaa hänet Aavekaupunkiin ja suojele häntä uhkaavilta olennoilta. Varo hengettömiä esineitä, jotka yhtäkkiä alkavat elää. Auta tätä pientä söpöä tyttöä saamaan takaisin sielunsa!

### **Predente il comando!**

Laser Ghost può essere giocato usando (A) una pistola a raggi Sega e la pulsantiera di comando, o (B) solo la pulsantiera di comando.

### **Ta kommandot!**

Videospelet LASER GHOST kan spelas antingen med en laserpistol SEGA LIGHT PHASER och en styrplatta (A) eller bara med en styrplatta (B).

### **De besturing!**

Laser Ghost kun je spelen met je (A) Sega Light Phaser en een controller of (B) alleen met een controller.

### **Ota johto käsiisi!**

Laser-Aavepeliä voi pelata käyttäen (A) Sega-valotahdistinta ja säädintä tai (B) ainoastaan säädintä.

### **(A) Usando la pistola a raggi e la pulsantiera di comando**

Inserire la pistola a raggi nel controllo 1 della vostra console di gioco, e la pulsantiera di comando nel controllo 2.

### **(A) Spel med en laserpistol LIGHT PHASER och styrplattan**

Anslut en laserpistol LIGHT PHASER till ingången CONTROL 1 på din speldator och styrplattan till CONTROL 2.

### **(A) Spelen met de Light Phaser en de Controller**

Sluit de Light Phaser aan op ingang 1 op je spelcomputer en de controller aan op ingang 2.

### **(A) Valotahdistimen ja säätimen käyttö**

Kytke valotahdistin pelikojiston kohtaan säätö 1 ja säädin kohtaan säätö 2.

## Light Phaser

- Press (pull) to fire Normal Shots.

### ① Trigger

## Control Pad

### ② D-Button

- The D-Button has *no function* in this mode of play.

### ③, ④ Buttons 1 and 2

- Press to start the game.
- Press to fire Special Shots.

## (B) Control Pad Only

Plug the Control Pad into Control 1 on your game console.

### ② D-Button

- Press to move the gunsight in any direction.



## Light Phaser

- Den Auslöser drücken, um normale Schüsse abzugeben.

### ① Drücker

## Steuerpult

### ② Richtungstaste

- Die Richtungstaste hat in dieser Spielbetriebsart *keine Funktion*.

### ③, ④ Taste 1 und 2

- Drücken, um das Spiel zu starten.
- Drücken, um Speziälschüsse abzugeben.

## (B) Steuerung mit Steuerpult alleine

Das Steuerpult in die Buchse Control 1 an der Spielkonsole stecken.

### ② Richtungstaste

- Drücken, um das Zielvisier in jede Richtung zu bewegen.

## Pistolet interactif

- Appuyez (poussez) sur la gâchette pour des tirs ordinaires.

### ① Gâchette

## Bloc de commande

### ② Touche D

- Cette touche *n'est pas valide* dans ce mode de jeu.

### ③, ④ Touches 1 et 2

- Appuyez dessus pour commencer la partie.
- Appuyez dessus pour tirer des coups particuliers.

## (B) Bloc de commande uniquement

Branchez le bloc de commande sur la commande 1 de votre console de jeu.

### ② Touche D

- Appuyez dessus pour viser dans une direction quelconque.

## Light Phaser

- Presiónalo para disparar tiros normales.

### ① Gatillo

## Controlador

### ② Botón D

- El botón D *no tiene ninguna función* en este modo de juego.

### ③, ④ Botones 1 y 2

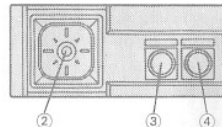
- Presiónalo para iniciar el juego.
- Presiónalo para disparar tiros especiales.

## (B) Sólo un controlador

Enchufa el controlador a la toma de control 1 de tu consola de juegos.

### ② Botón D

- Presiónalo para mover la mira de la pistola en cualquier dirección.





## Pistola a raggi

- Premere (tirare) per sparare colpi normali.

### ① Grilletto

## Pulsantiera di comando

### ② Tasto D

- Il tasto D non ha nessuna funzione in questo modo di gioco.

### ③, ④ Tasti 1 e 2

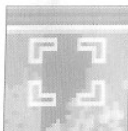
- Premerlo per iniziare il gioco.
- Premerlo per sparare colpi speciali.

## (B) Solo con la pulsantiera di comando

Inserire la pulsantiera di comando del comando 1 della vostra consolle di gioco.

### ② Tasto D

- Premerlo per muovere il mirino in tutte le direzioni.



## Laserpistolen LIGHT PHASER

- Tryck av laserpistolen för att avfira vanliga skott.

### ① Utlösare

## Styrplattan

### ② Styrtangenten D

- Styrtangenten D har ingen funktion när laserpistolen används.

### ③, ④ Knapparna 1 och 2

- Tryck på knapp 1 eller knapp 2 för att starta spelet.
- Tryck på knapp 1 eller knapp 2 för att avfira specialskott.

## (B) Spel endast med styrplattan

Anslut styrplattan till ingången CONTROL 1 på din speldator.

### ② Styrtangenten D

- Vicka styrtangenten D, i pilarnas riktningar, för att flytta sikten åt de olika hållen.

## Light Phaser

- Haal de trekker over voor een normaal schot

### ① Trekker

## Controller

### ② R-toets

- De R-toets heeft nu geen functie.

### ③, ④ Toetsen 1 en 2

- Druk hierop om het spel te starten.
- Druk hierop voor de speciale schoten.

## (B) Alleen met de Controller

Sluit de controller aan op ingang 1 op de spelcomputer.

### ② R-toets

- Bestuur hiermee het vizier.

## Valotahdistin

- Ammu normaali laukaukset painamalla (vetämällä).

### ① Laukaisin

## Säädin

### ② D-painike

- D-painikkeella ei ole toimintaa tässä pelimuodossa.

### ③, ④ Painikkeet 1 ja 2

- Peli aloitetaan painamalla näitä.
- Erityiset laukaukset ammutaan painamalla näitä.

## (B) Ainoastaan säätimen käyttö

Kytke säädin pelikojeiston kohtaan säätö 1.

### ② D-painike

- Pyssyn tähtäin liikkuu haluamaasi suuntaan tätä painamalla.

### ③ Button 1

- Press to start the game.
- Press to fire Normal Shots.

### ④ Button 2

- Press to start the game.
- Press to fire Special Shots.

### ③ Taste 1

- Drücken, um das Spiel zu starten.
- Drücken, um normale Schüsse abzugeben.

### ④ Taste 2

- Drücken, um das Spiel zu starten.
- Drücken, um Speziälschüsse abzugeben.

### ③ Touche 1

- Appuyez dessus pour commencer la partie.
- Appuyez dessus pour tirer des coups ordinaires.

### ④ Touche 2

- Appuyez dessus pour commencer la partie.
- Appuyez dessus pour tirer des coups spéciaux.

### ③ Botón 1

- Presiónalo para iniciar el juego.
- Presiónalo para disparar tiros normales.

### ④ Botón 2

- Presiónalo para iniciar el juego.
- Presiónalo para disparar tiros especiales.

## Getting Started

The Title screen follows the Sega logo. Pull the trigger on the Light Phaser (Mode A) or press Button 1 or 2 on the Control Pad (Mode B) to continue.

### IMPORTANT!!

If you're using the Light Phaser, *do not pull the trigger* when this screen appears. Press Button 1 or 2 on the Control Pad to begin play. Pulling the trigger on the Light Phaser will render it unusable!!



## Spielbeginn

Nach dem Sega-Logo kommt der Titelschirm. Drücken Sie den Auslöser am Light Phaser (Betriebsart A) oder drücken Sie Taste 1 oder 2 am Steuerpult (Betriebsart B), um das Spiel fortzusetzen.

### WICHTIG!!

Wenn Sie den Light Phaser verwenden, dann *drücken Sie nicht den Auslöser*, wenn dieser Bildschirm erscheint. Drücken Sie Taste 1 oder 2 am Steuerpult, um mit dem Spiel zu beginnen. Wenn der Auslöser am Light Phaser gedrückt wird, wird dieser wirkungslos!!

## Pour commencer

L'écran-titre suit le logo de Sega. Appuyez sur la gâchette du pistolet (Mode A) ou appuyez sur la touche 1 ou 2 du bloc de commande (Mode B) pour continuer.

### IMPORTANT!

Si vous utilisez le pistolet Interactif, *n'appuyez pas sur la gâchette* lorsque l'écran apparaît. Appuyez sur la touche 1 ou 2 du bloc de commande pour commencer à jouer. Si vous appuyez dessus, le pistolet sera inutilisable!!

## Para empezar

Después de la pantalla del logotipo Sega verás la pantalla del título. Presiona el disparador del Light Phaser (modo A) o presiona el botón 1 o 2 del controlador (modo B) para continuar.

### ¡IMPORTANTE!

Si estás utilizando el Light Phaser, *no disparas el gatillo* cuando aparezca esta pantalla. Presiona el botón 1 o 2 de controlador para iniciar el juego. Si disparas del gatillo del Light Phaser quedará inoperable.

### ③ Tasto 1

- Premerlo per iniziare il gioco.
- Premerlo per sparare colpi normali

### ④ Tasto 2

- Premerlo per iniziare il gioco.
- Premerlo per sparare colpi speciali.

### ③ Knapp 1

- Tryck på knapp 1 för att starta spelet.
- Tryck på knapp 1 för att avfyra vanliga skott.

### ④ Knapp 2

- Tryck på knapp 2 för att starta spelet.
- Tryck på knapp 2 för att avfyra speciälskott.

### ③ Toets 1

- Start het spel.
- Druk hierop voor een normaal schot.

### ④ Toets 2

- Start het spel.
- Druk hierop voor een speciaal schot.

### ③ Painike 1

- Peli alkaa tätä painamalla.
- Normaaliit laukaukset ammutaan tätä painamalla.

### ④ Painike 2

- Peli alkaa tätä painamalla.
- Erityislaukaukset ammutaan tätä painamalla.

## Preparativi

Lo schermo del titolo segue il logo Sega. Premere il grilletto sulla pistola a raggi (Modo A) o premere il tasto 1 o 2 sulla pulsantiera di comando (Modo B) per continuare.

## IMPORTANTE!!

Se state usando la pistola a raggi, *non premere il grilletto* quando appare questo schermo. Premere il tasto 1 o 2 sulla pulsantiera di comando per iniziare a giocare. Premendo il grilletto la pistola a raggi diventa inutilizzabile!!

## Spelstart

Efter scenen med Segas varumärke följer rubrikscenen. Fyra av laserpistolens (A) eller tryck på knapp 1 eller 2 på styrplattan (B) för att gå vidare.

## VIKTIGT!

Om du vill använda laserpistolens, *avfyra inte laserpistolens* när valmenyn CAUTION visas. Tryck på knapp 1 eller knapp 2 på styrplattan för att börja spela. Om du skjuter av laserpistolens här, kommer den att vara obrukbar i fortsättningen!

## Het spel starten

Na het Sega Logo zie je het Titelscherm. Haal de trekker van de Light Phaser over of druk op toets 1 of 2 om het spel te starten.

## BELANGRIJK!!

Als je de Light Phaser gebruikt, moet je als je dit scherm ziet, *de trekker niet overhalen*. Druk dan op toets 1 of 2 van de controller om het spel te beginnen. Als je de trekker wel overhaalt, kun je de Light Phaser niet gebruiken!

## Aloituis

Otsikkokuvavuutu noudattaa Segamerkestöä. Vedä valotahdistimen laukaisinta (muoto A) tai paina peliä jatkaaksesi säätimen painiketta 1 tai 2 (muoto B).

## TÄRKEÄÄ!

Jos käytät valotahdistinta, *älä vedä laukaisimesta* silloin kun tämä ruutu ilmestyy. Aloita peli painamalla säätimen painiketta 1 tai 2. Valotahdistimen laukaisimen käyttö tekee laitteesta käyttökeltvottoman!!

The story screens appear next. Pull the trigger on the Light Phaser (Mode A) or press Button 1 or 2 on the Control Pad (Mode B) to skip them and begin the game. Read the screens the first time you play to really feel the sadness and fear that, along with the ghosts and goblins, holds poor Katherine prisoner.

## A Hot Time in the City Tonight!

Get Katherine out of the basement so you can begin on your dangerous journey to the Ghost City Hotel.

Katherine can still walk under her own power — she needs you to fend off the attacks of the many nasty creatures in her path. Fire at enemies, but be sure not to hit Katherine.

Shoot at cracks in the walls, or at certain objects, to gain valuable items that will help you keep going. You must guide Katherine to the thirteenth floor of the hotel and recover her soul before Ghost City vanishes again!

Als nächstes kommt der Bildschirm mit der Spielgeschichte. Drücken Sie den Auslöser am Light Phaser (Betriebsart A) oder drücken Sie Taste 1 oder 2 am Steuerpult (Betriebsart B), um das Spiel zu beginnen. Lesen Sie die Geschichten-Bildschirme, wenn Sie das erste Mal spielen, um sich richtig in die Geschichte hineinzuversetzen und zu verstehen, wie sich die arme Katherine fürchtet.

## Eine heiße Nacht in der Geisterstadt!

Holen Sie Katherine aus dem Keller, um den gefährlichen Weg zum Hotel zu beginnen. Katherine kann selber gehen — aber Sie braucht Ihre Hilfe, um die Angriffe der bösen Gestalten in der Nacht abzuwehren. Schießen Sie auf die Feinde, aber achten Sie darauf, nicht aus Versehen Katherine zu treffen.

Schießen Sie auf Spalten in den Wänden, oder auf bestimmte Gegenstände, um wertvolle Artikel zu finden, die Ihnen bei Ihrer Aufgabe helfen. Sie müssen Katherine zum dreizehnten Stockwerk des Hotels bringen und ihre Seele zurückholen, bevor die Geisterstadt wieder verschwindet!

Les écrans racontant l'histoire apparaissent ensuite. Appuyez sur la gâchette du pistolet interactif (Mode A) ou la touche 1 ou 2 du bloc de commande (Mode B) pour les passer et commencer la partie. La première fois que vous jouez, lisez les écrans pour vous rendre vraiment compte de la cruauté et de la frayeur que la pauvre Katherine ressent à côté de ces fantômes et lutins.

## F Il va y avoir du grabuge cette nuit dans la cité

Sortez Katherine du sous-sol; maintenant vous pouvez entreprendre votre dangereux voyage pour l'hôtel de la cité des fantômes. Katherine peut se déplacer de son propre chef, mais elle a besoin de vous pour repousser les attaques de toutes les mauvaises créatures qui se trouvent sur son chemin. Tirez sur les ennemis, mais prenez garde de ne pas toucher Katherine.

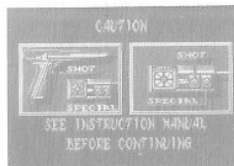
Faites des fentes dans les murs avec vos balles ou tirez sur certains objets pour gagner des articles de valeur qui vous aideront à progresser sur votre chemin. Il faut guider Katherine jusqu'au treizième étage de l'hôtel et découvrir son âme, avant que la cité des fantômes ne disparaisse de nouveau!

Luego aparecerá la pantalla de la historia. Dispara el gatillo del Light Phaser (modo A) o presiona el botón 1 o 2 del controlador (modo B) para saltar la pantalla y empezar el juego. La primera vez que juegues lee las pantallas para poder sentir la tristeza y el miedo que dan los fantasmas y duendes que tienen prisionera a Katherine.

## ¡Un momento de tensión en la noche de la ciudad!

Saca a Katherine de los cimientos del edificio para poder iniciar el peligroso viaje al Hotel de la Ciudad Fantasma. Katherine todavía puede andar bajo su propia voluntad, pero te necesitará para que la defiendas contra los ataques de las grotescas criaturas que le salen al paso. Dispara a los enemigos, pero ten cuidado de no disparar a Katherine.

Dispara a las grietas de las paredes, o a ciertos objetos para obtener valiosos ítemes que te ayudarán a seguir el trayecto. Deberás guiar a Katherine al decimotercer piso del hotel y recuperar su alma antes de que desaparezca de nuevo la Ciudad Fantasma.



Lo schermo del titolo appare successivamente. Premere il grilletto sulla pistola a raggi (Modo A) o premere il tasto 1 o 2 sulla pulsantiera di comando (Modo B) per saltare e iniziare il gioco. Leggere gli schermi quando giocate per la prima volta per potere veramente sentire la tristezza e la paura che la povera Caterina prigioniera prova ad essere in mezzo a fantasmi e spiriti maligni.

## Questa sera in città farà caldo!

Portate Caterina fuori dal seminterrato in modo da potere iniziare il vostro pericoloso viaggio nell'hotel della città fantasma. Caterina può ancora camminare con le proprie gambe — ella ha bisogno di voi per parare gli attacchi delle terribili creature che si trovano nel suo cammino. Sparate sui nemici, ma state attenti a non colpire Caterina.

Sparate alle crepe nel muro, o a certi oggetti, per conquistare degli elementi preziosi che vi aiuteranno ad avanzare. Dovete guidare Caterina al tredicesimo piano dell'hotel e riprendere la sua anima prima che la città fantasma sparisca di nuovo!

Efter detta visas berättelsescenerna. Avfira laserpistolens (A) eller tryck på knapp 1 eller knapp 2 på styrplattan (B) för att hoppa över berättelsescenerna och börja spelet. Läs berättelsescenerna första gången du spelar för att verkligen få en känsla för den sorg och rädsla som, tillsammans med spökena och trollen, håller Katherine fången.

## Hårda bud i staden ikväll!

Få först ut Katherine ur källaren så att ni kan börja er farofyllda färd till Spökstadshotellet. Katherine kan fortfarande gå själv, men hon behöver dig för att skydda henne mot de många orevliga varelserna som korsar hennes väg. Skjut mot era fiender men försäkra dig om att inte träffa Katherine.

Skjut på sprickor i väggarna eller på särskilda saker för att kunna ta värdefulla föremål som kan hjälpa dig på vägen. Du måste ta Katherine till Spökhotellets trettonde våning för att ta tillbaka hennes själ innan spökstaden försvinner igen!

Je ziet daarna de verhaalschermen. Haal de trekker van de Light Phaser over of druk op toets 1 of 2 van de controller om het verhaal over te slaan. Als je het spel voor de eerste keer speelt, moet je het verhaal even goed lezen om te merken hoe bang Katherine is voor alle geesten en spoken.

## Het wordt gezellig vanavond in de stad

Haal eerst Katherine uit de kelder, zodat je met je tocht naar het Spookstad Hotel kunt beginnen. Katherine kan nog wel zelf lopen, maar ze heeft jou nodig om alle gemene monsters die ze onderweg tegenkomt, weg te jagen. Schiet op alle vijanden, maar zorg ervoor dat je Katherine niet raakt.

Schiet op scheuren in de muren en op bepaalde voorwerpen om waardevolle voorwerpen te veroveren die je onderweg nodig zult hebben. Je moet Katherine naar de dertiende verdieping van het hotel helpen en haar ziel weer te pakken krijgen voordat de Spookstad weer verdwijnt!

Tarinaruudut ilmestyvät seuraavaksi näkyviin. Vedä valotahdistimen laukaisinta (muoto A) tai paina säätimen painiketta 1 tai 2 (muoto B) niiden ylittämiseksi ja aloita peli. Tutki ruutuja ensimmäisen kerran pelatessasi tunteaksesi surun ja pelon sen vuoksi että aaveet ja peikot pitävät Katherine-parkkaa vankinaan.

## Kuumaa kaupungissa tänä yönä!

Vapauta Katherine kellarista, jotta voit aloittaa vaarallisen matkan Aavekaupungin hotelliin. Katherine voi vielä kävellä omin avuin — hän tarvitsee sinua vastustamaan tielleen tulevien ilkeiden olentojen hyökkäyksiä. Ammu vihollisia, mutta varo osumasta Katherineen. Ammu seinässä oleviin reikiin tai tiettyihin esineisiin saadaksesi arvokkaita tavaroita, jotka auttavat sinua eteenpäin.

Sinun täytyy ohjata Katherine hotellin kolmanteentoista kerrokseen ja etsiä hänen sielunsa ennen kuin Aavekaupunki häviää jälleen!

## Screen Signals

- ① Your current score. You gain points for wiping out evil creatures (see Scoring on page 20).
- ② Shows how much ground you and Katherine still have to cover before clearing the Chapter.
- ③ Katherine's Life Gauge. For each two hits she takes, one of the Hearts disappears. When they're all gone, you lose one player.
- ④ Time remaining. You have to clear the Chapter before the timer reaches zero, or the game ends.
- ⑤ The number of Special Shots you've collected so far. You begin the game with three shots.

## Bildschirmsignale

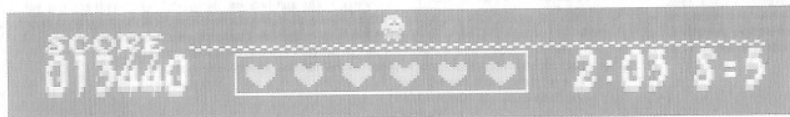
- ① Ihr momentaner Punktestand. Sie bekommen Punkte, wenn Sie böse Kreaturen vernichten (siehe Punktwertung auf Seite 20).
- ② Zeigt, wie weit Sie und Katherine noch gehen müssen, bevor Sie die Spielstufe geschafft haben.
- ③ Die Lebensanzeige von Katherine. Für jede 2 Treffer, die sie abbekommt, verschwindet eines der Herzen. Wenn alle Herzen verschwunden sind, verlieren Sie einen Spieler.
- ④ Die restliche Spielzeit. Sie müssen die Spielstufe schaffen, bevor der Timer Null erreicht; andernfalls ist das Spiel zuende.
- ⑤ Die Zahl der Spezialschüsse, die Sie bisher gesammelt haben. Sie beginnen das Spiel mit drei Schüssen.

## Signaux d'écran

- ① Votre score actuel. Vous gagnez des points pour chaque créature que vous débarrassez (voir "Score" en page 20).
- ② Indique combien de chemin vous et Katherine avez encore à parcourir avant de terminer ce chapitre.
- ③ La jauge de vie de Katherine. Tous les deux coups qu'elle reçoit, un cœur disparaît. Lorsque tous ont disparu, vous perdez un joueur.
- ④ Temps restant. Vous devez terminer ce chapitre avant que le compteur n'atteigne zéro ou que la partie se termine.
- ⑤ Le nombre de coups particuliers que vous avez jusqu'ici amassés. Vous commencez la partie avec trois coups.

## Señales de la pantalla

- ① Tu puntuación actual. Ganarás puntos desintegrando criaturas diabólicas (consulta el apartado de Puntuación de la página 21).
- ② Muestra cuánto terreno te queda a ti y a Katherine para cubrir el trayecto del capítulo.
- ③ Medidor vital de Katherine. Para cada dos impactos que ella recibe, desaparece un corazón. Cuando desaparezcan todos, perderás un jugador.
- ④ Tiempo remanente. Deberás terminar el capítulo antes de que el temporizador llegue a cero, o de lo contrario terminará el juego.
- ⑤ Número de disparos especiales que has reunido hasta el momento. Empezarás el juego con tres disparos.



## Segnali sullo schermo

- ① Il vostro punteggio corrente. Guadagnerete punti per la distruzione delle creature diaboliche (vedere il punteggio a pagina 21).
- ② Vi mostra quanta strada dovete ancora percorrere voi e Caterina prima di chiudere il capitolo.
- ③ Il misuratore di vita di Caterina. Ogni due colpi che riceve, uno dei cuori scompare. Quando scompaiono tutti, perdetevi un giocatore.
- ④ Il tempo rimanente. Dovete chiudere il capitolo prima che il timer raggiunga zero, o il gioco finisce.
- ⑤ Il numero di colpi speciali che avete collezionato. Cominciate il gioco con tre colpi.

## Tecknen och siffrorna på bildskärmen

- ① Din poäng. Du får poäng varje gång du utplånar en ond varelse (läs under rubriken Poäng, sidan 21).
- ② Avståndsmätaren visar hur långt du och Katherine har kvar att färdas innan ni klarat av speletappen.
- ③ Katherine's livsmätare. Ett av hjärtana försvinner varannan gång Katherine blir träffad. Du förlorar en av dina spelfigurer varje gång alla hjärtan har försvunnit.
- ④ Återstående tid. Spelet slutar om du inte klarat av speletappen innan tiden på tiduret gått ut.
- ⑤ Antalet specialskott du samlat på dig så här långt. Du har tre specialskott när spelet börjar.

## Wat staat er op het scherm

- ① Jouw huidige score. Je krijgt punten voor het verslaan van vijanden (zie Score op pagina 21).
- ② Hier staat hoe ver jij en Katherine nog moeten om het hoofdstuk af te maken.
- ③ Katherine's levensmeter. Een hart verdwijnt als ze twee keer geraakt is. Als alle harten verdwenen zijn, verlies je een speler.
- ④ Overgebleven tijd. Je moet het hoofdstuk afmaken voordat de tijd op is. Anders is het spel afgelopen.
- ⑤ Het aantal speciale schoten die je tot dan toe hebt verzameld. Je begint elk spel met drie schoten.

## Ruudun signaalit

- ① Tämänhetkiset pisteesi. Saat pisteitä pyyhittyäsi pois ilkeitä olentoja (katso Pisteiden lasku sivulta 21).
- ② Näyttää kuinka ison alueen sinun ja Katherinein vielä tulee kulkea ennen kuin tämä kappale on selvä.
- ③ Katherinein elämänmittari. Joka toisella lyönnillä hän menettää yhden sydämen. Kun ne ovat kaikki lopussa, menetät yhden pelaajan.
- ④ Jäljellä oleva aika. Sinun täytyy selvittää tämä kappale ennenkuin laskuri tulee nollan kohdalle tai peli loppuu.
- ⑤ Keräämiesi erityislaukausten määrä toistaiseksi. Aloitat pelin kolmella laukaussella.

## Items

Hidden in walls and various objects (tombstones, chests, etc.) are items that will help you to continue your journey. When the item symbol appears, shoot at it. If it moves off-screen to either side, you've got it. If it drops to the bottom of the screen, you blew it!

- ① Collect a 100-point bonus!
- ② Good for one Special Shot!
- ③ Add one Heart to Katherine's Life Gauge!

①



## Spielartikel

In Wänden und verschiedenen Gegenständen (Grabsteine, Truhen etc.) sind Spielartikel versteckt, die Ihnen bei Ihrer Aufgabe helfen. Wenn das Artikelsymbol erscheint, schießen Sie darauf. Wenn es nach einer Seite vom Bildschirm verschwindet, haben Sie den Artikel bekommen. Wenn es nach unten fällt, dann habe Sie die Chance verpaßt!

- ① Sie bekommen einen 100-Punkte-Bonus!
- ② Gut für einen Spezielschuß!
- ③ Fügt ein Herz zur Lebensanzeige von Katherine hinzu!

## Objets

Des objets cachés dans les murs et différentes choses (pierres tombales, coffres, etc.) peuvent vous aider à poursuivre votre chemin. Lorsque les symboles de ces objets apparaissent, tirez-dessus. Si un objet traverse l'écran, vous l'avez eu. S'il tombe au bas de l'écran, vous l'avez manqué!

- ① Vous recevez 100 points de récompense!
- ② Bon pour un tir spécial!
- ③ Ajoute un coeur à la jauge de vie de Katherine!

②



## Ítemes

En las paredes y distintos objetos (piedras de tumbas, armarios, etc.) hay ítemes que te ayudarán en el viaje. Cuando aparezca el símbolo del ítem, dispárale. Si se sale de la pantalla por un lado, significa que lo has obtenido. Si se cae por la parte inferior de la pantalla, significa que lo has perdido.

- ① ¡Gana 100 puntos extra!
- ② ¡Vale por un disparo especial!
- ③ ¡Añade un corazón al medidor vital de Katherine!



## Elementi

Nascosti nei muri e nei vari oggetti (lapidi, scatole, ecc.) ci sono degli oggetti che vi aiutano per avanzare nel gioco. Quando appare il simbolo dell'elemento, colpitelo. Se esso si muove fuori dello schermo su entrambi i lati, l'avete preso. Se cade sul fondo dello schermo, l'avete mancato

- ① Guadagnate 100 punti premio!
- ② Buono per un colpo speciale!
- ③ Aggiunge un cuore al misuratore di vita di Caterina!

③



## Föremål

Föremål som kan hjälpa dig på vägen finns gömda inuti olika saker (gravstenar, kistor m.m.). Skjut på tecknen för de olika föremålen när de visar sig på bildskärmen. När tecknet försvinner ut till höger eller vänster på bildskärmen fick du det, när det försvinner ut i bildskärmens nedre kant betyder det att du missat!

- ① Ta hundra extrapoäng!
- ② Ta ett specialsott!
- ③ Lägg till ett extra hjärta till Katherines livsmätare!

## Voorwerpen

In de muren en bepaalde voorwerpen (grafstenen, kisten enz.) zijn voorwerpen die je onderweg kunnen helpen, verborgen. Als je het symbool ziet, moet je erop schieten. Als het aan een kant van het scherm verdwijnt, heb je het te pakken. Als het aan de onderkant wegvalt, ben je het kwijt!

- ① Je krijgt 100 bonuspunten!
- ② Hiermee krijg je een extra speciaal schot.
- ③ Katherine's levensmeter krijgt er weer een hart bij!

## Esineet

Seinissä ja muissa paikoissa (hautakivissä, laatikoissa jne) on piilossa esineitä, joiden avulla voit jatkaa matkaa. Kun esineen symboli näkyy, ammu sitä. Jos se liikkuu ruudun ulkopuolelle jommalle kummalle puolelle, olet osunut siihen. Jos se putoaa ruudun pohjalle, et saanut sitä kiinni!

- ① Kerää 100 pisteen bonus!
- ② Riittää yhteen erityislaukaukseen!
- ③ Lisää yksi sydän Katherinen elämänmittariin!

## The Road to Ghost City!

Chapter 1 — Demon Manor

Chapter 2 — The Haunted Portrait

Chapter 3 — Demon Woods

Chapter 4 — The Sinister Swamp

Chapter 5 — The City of Terror

Chapter 6 — Beyond Horror Hotel

## Der Weg zur Geisterstadt!

Stufe 1 — Das Dämonenschloß

Stufe 2 — Das verfluchte Portrait

Stufe 3 — Der Dämonenforst

Stufe 4 — Der tückische Sumpf

Stufe 5 — Die Stadt des Schreckens

Stufe 6 — Im Hotel des Horrors

## La route menant à la cité des fantômes!

Chapitre 1 — Le manoir démoniaque

Chapitre 2 — Le portrait hanté

Chapitre 3 — Les forêts démoniaques

Chapitre 4 — L'étang sinistre

Chapitre 5 — La cité de la terreur

Chapitre 6 — Derrière l'hôtel de l'horreur

## ¡El camino a la Ciudad Fantasma!

Capítulo 1 — Demon Manor

Capítulo 2 — El retrado del buscado

Capítulo 3 — Bosques del demonio

Capítulo 4 — El pantano siniestro

Capítulo 5 — La ciudad del terror

Capítulo 6 — Más allá del hotel del terror

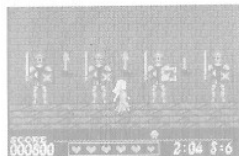
If you think they're going to just hand over Katherine's soul at this point, you're in for quite a shock!

Wenn Sie glauben, daß Sie jetzt einfach Katherines Seele bekommen, dann haben Sie sich schwer getäuscht!

Si vous pensez qu'ils vont simplement vous remettre l'âme de Katherine, détermpez-vous et attendez-vous à recevoir un choc!

Si crees que te van a entregar el alma de Katherine en este punto, estás muy equivocado.

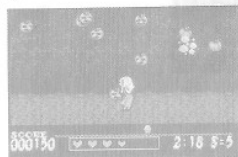
①



②



③



## La strada per la città fantasma!

Capitolo 1 — La residenza demone

Capitolo 2 — Il ritratto fantasma

Capitolo 3 — Il bosco dei demoni

Capitolo 4 — La palude sinistra

Capitolo 5 — La città del terrore

Capitolo 6 — Oltre l'Hotel del terrore

Se pensate di ottenere l'anima di Caterina a questo punto, siete vicini ad uno shock!

④



## Vägen till spökstaden!

Speletapp 1 — Demonborgen

Speletapp 2 — Det förhåxade porträttet

Speletapp 3 — Demonskogen

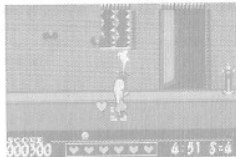
Speletapp 4 — Det onda träsket

Speletapp 5 — Skräckens stad

Speletapp 6 — Bortom skräckhotellet

Om du trodde att de skulle lämna igen Katherines själ så där utan vidare, när du väl kommit så här långt, står du inför ditt livs chock!

⑤



## De weg door spookstad!

Hoofdstuk 1 — Demonen Huis

Hoofdstuk 2 — Het Betoverde Portret

Hoofdstuk 3 — Demonen Woud

Hoofdstuk 4 — Het Duistere Moeras

Hoofdstuk 5 — De Stad der Terreur

Hoofdstuk 6 — Na het Horror Hotel

Als je denkt dat je de ziel van Katherine zomaar krijgt, staat je nog wel wat te wachten!

## Tie aavekaupunkiin!

Kappale 1 — Pirun talo

Kappale 2 — Kummitusmuotokuva

Kappale 3 — Pirun metsät

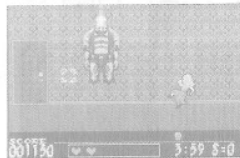
Kappale 4 — Pimeä suo

Kappale 5 — Kauhun kaupunki

Kappale 6 — Kauhuhotellin takana

Jos luulet, että ne luovuttavat Katherinen sielun tässä vaiheessa, tulet hämmästyttämään suuresti!

⑥



## Scoring

You pile up points for dusting enemies and collecting Bonus items. Clearing each chapter is worth bonus points as well.

Chapter	Clear Bonus
1	10,000
2	20,000
3	30,000
4	40,000
5	50,000
6	60,000

Clearing each chapter also nets you a Time Bonus (remaining time at 10 points/second) and Life Bonus (1,000 points for each remaining Heart).

CHAPTER 1	
CLEAR BONUS	10000 PTS
TIME BONUS 1:39	00990 PTS
LIFE BONUS ♥x2	02000 PTS
TOTAL	12990 PTS
TOP 012990	SCORE 012990

## Punktewertung

Sie bekommen Punkte, wenn Sie Feinde vernichten und Bonusartikel sammeln. Jede überstandene Spielstufe ist ebenfalls Bonuspunkte wert.

Spielstufe	Bonus
1	10 000
2	20 000
3	30 000
4	40 000
5	50 000
6	60 000

Nach jeder Spielstufe bekommen Sie außerdem einen Zeitbonus (10 Punkte pro Sekunde Restzeit) und einen Lebensbonus (1 000 Punkte für jedes verbleibende Herz).

## Score

Vous amassez des points pour avoir dissipé les ennemis et avoir gagné des objets donnant droit à des récompenses. Le passage d'un chapitre à l'autre vous donne également droit à un point.

Chapitre	Bonus de passage à un autre chapitre
1	10 000
2	20 000
3	30 000
4	40 000
5	50 000
6	60 000

Il vous accorde aussi un bonus de temps (durée restante à 10 points/seconde) et un bonus de vie (1 000 points pour chaque cœur restant).

## Puntuación

Acumularás puntos para eliminar enemigos y recolectar ítems adicionales. Si pasas cada capítulo ganarás también más puntos.

Capítulo	Puntos extra
1	10.000
2	20.000
3	30.000
4	40.000
5	50.000
6	60.000

La conclusión de cada capítulo te dará también tiempo extra (tiempo remanente a 10 puntos/segundo) y vida extra (1.000 puntos por cada corazón remanente).

## Punteggio

Collezionate punti per la distruzione di nemici e guadagnando elementi premio. Anche finendo un capitolo vi fa conquistare punti premio.

## Poäng

Du tar poäng genom att pulverisera fiender och samla på dig föremål som ger extrapoäng. Du får extrapoäng CLEAR BONUS när du klarat av en speletapp.

## Scoren

Je krijgt punten door vijanden uit te schakelen en Bonus Voorwerpen te verzamelen. Als je een hoofdstuk af hebt gemaakt, krijg je ook punten.

## Pisteiden lasku

Keräät pisteitä hävittämällä vihollisia ja keräämällä bonusesineitä. Jokaisesta kappaleesta selviytymisestä saa myös bonuspisteitä.

Capitolo Punti premio

1	10.000
2	20.000
3	30.000
4	40.000
5	50.000
6	60.000

Speletapp Extrapoäng  
Clear Bonus

1	10 000
2	20 000
3	30 000
4	40 000
5	50 000
6	60 000

Hoofdstuk Extra Bonus

1	10 000
2	20 000
3	30 000
4	40 000
5	50 000
6	60 000

Kappale Bonuspisteet

1	10 000
2	20 000
3	30 000
4	40 000
5	50 000
6	60 000

Finendo un livello questo vi permette di guadagnare un buono tempo (tempo rimanente a 10 punti/secondo) e un buono vita (1.000 punti per ogni cuore rimanente).

Du får även extrapoäng TIME BONUS (10 poäng per återstående sekund), för den tid som återstår på tiduret, och extrapoäng LIFE BONUS (1 000 poäng för varje hjärta), för varje hjärta som återstår på Katherines livsmätare, efter att du klarat av en speletapp.

Als je een hoofdstuk af hebt, krijg je ook nog een Tijd Bonus overgebleven tijd voor 10 punten per seconde) en een Levens Bonus (1 000 punten voor elk overgebleven hart).

Jokaisesta kappaleesta selviytymisestä saat myös aikabonusta (jäljellä oleva aika 10 pistettä/sekunti) ja elämänbonusta (1 000 pistettä jokaisesta jäljellä olevasta sydäimestä).

The high score in the current session of playing is displayed in the lower left corner of the screen.

Die Höchstwertung in der momentanen Spielstufe erscheint unten links im Bildschirm.

Le score maximum jusqu'à présent est affiché dans le coin bas, à gauche de l'écran.

La puntuación más alta de la sesión actual se visualizará en la esquina inferior izquierda de la pantalla.

## Game Over/Continue

When there are no Hearts left in Katherine's Life Gauge, the game ends. continue play by pressing Button 1 or 2 on the Control Pad or by pulling the trigger on the Light Phaser at the Continue screen. You can continue up to three times.

## Spielende/Fortsetzung

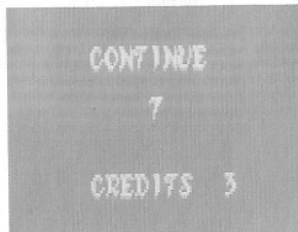
Wenn alle Herzen aus Katherines Lebensanzeige verschwunden sind, ist das Spiel zuende. Drücken Sie Taste 1 oder 2 am Steuerpult, oder drücken Sie den Auslöser am Light Phaser im Fortsetzungsbildschirm, um fortzusetzen. Sie können bis zu drei Mal fortsetzen.

## Fin de partie/Poursuite

Lorsqu'aucun coeur ne reste dans la jauge de vie de Katherine, la partie prend fin. Vous pouvez continuer en appuyant sur la touche 1 ou 2 du bloc de commande ou en tirant sur la gâchette du pistolet interactif à l'écran indiquant la poursuite. Vous pouvez continuer trois fois.

## Terminación/continuación

Cuando ya no quedan corazones en el medidor vital de Catherine, terminará el juego. Continúa el juego presionando el botón 1 o 2 del controlador o disparando el gatillo del Light Phaser en la pantalla de continuación (CONTINUE) Podrás continuar hasta tres veces.



Il punteggio più alto nella sezione attuale di gioco viene visualizzata nell'angolo più basso a sinistra dello schermo.

## Fine del gioco/Continuazione

Quando non ci sono più cuori nel misuratore di vita di Caterina, il gioco finisce. Continuare a giocare premendo il tasto 1 o 2 sulla pulsantiera di comando o premendo il grilletto della pistola a raggi allo schermo di continuazione. È possibile continuare fino ad un massimo di tre volte.

Rekordpoängen för denna spelsejour visas i bildskärmens nedre vänstra kant.

## Spelets slut/fortsättning GAME OVER/CONTINUE

Spelet slutar när inga hjärtan finns kvar på Katherines livsmätare. Tryck på knapp 1 eller knapp 2 på styrplattan, eller avfyr laserpistolen, när du befinner dig på valmenyn för fortsatt spel. Du kan välja att fortsätta upp till tre gånger.

De hoogste score die op dat moment gehaald is, zie je in de linker onderkant van het scherm.

## Einde van het Spel/Doorgaan

Als er geen harten meer staan op de levensmeter van Katherine, is het spel afgelopen. Ga door met spelen door op toets 1 of 2 van de controller te drukken of haal de trekker van de Light Phaser over. Je kunt maximaal drie keer doorgaan.

Tämänhetkisen pelin maksimipistemäärä näkyy ruudun vasemmassa alakulmassa.

## Peli lopussa/Jatkuu

Kun Katherinen elämänmittarissa ei ole enää yhtään sydäntä jäljellä, peli loppuu. Jatka peliä painamalla säätimen painiketta 1 tai 2 tai vetämällä valotahdistimen laukaisimesta Jatkuu-ruudussa. Voit jatkaa korkeintaan kolme kertaa.

## Ghostly Guidance

- Find and take every item you can. It's a long way to Ghost City, and the going is treacherous!
- Tougher enemies appear not only at the end of each chapter, but pop up in the middle as well. Make sure you have a few Special Shots ready to use on them!
- When firing, keep a safe distance from Katherine. The shots hurt her as much as the ghouls and goblins do!
- Bats and other creatures that can fly are especially difficult to hit. You might need to use a Special Shot to get past them!
- The true test of your courage comes after you clear Chapter 6...

## Tips zum Umgang mit Gespenstern

- Finden und sammeln Sie so viele Spielartikel wie möglich. Der Weg zur Geisterstadt ist lang und gefährlich!
- Besonders gefährliche Feinde erscheinen nicht nur am Ende jeder Spielstufe, sondern auch schon in der Mitte. Halten Sie ein paar Spezialschüsse bereit, um mit ihnen fertig zu werden!
- Halten Sie beim Schießen einen sicheren Abstand zu Katherine. Sie ist gegen die Schüsse genauso verletzlich wie die Gespenster und Geister!
- Fledermäuse und andere fliegende Kreaturen sind besonders schwierig zu treffen. Sie brauchen manchmal Spezialschüsse, um an ihnen vorbeizukommen!
- Die wirkliche Mutprobe kommt erst, wenn Sie Spielstufe 6 geschafft haben...

## Guide fantomatique

- Trouvez et prenez tous les objets que vous trouvez. La route est longue jusqu'à la cité des fantômes et le parcours est périlleux.
- Des ennemis coriaces n'apparaissent pas uniquement en fin de chaque chapitre, mais peuvent tout aussi bien surgir en beau milieu du parcours. Veillez toujours à avoir quelques tirs à disposition!
- Lorsque vous tirez, gardez une marge de sécurité pour ne pas toucher Katherine. Les balles la touchent aussi bien que les fantômes et les lutins!
- Il est particulièrement difficile de toucher les chauve-souris et autres créatures qui volent. Vous aurez peut-être besoin de tirs spéciaux pour pouvoir les dépasser!
- La véritable épreuve de courage vient après avoir terminé le chapitre 6...

## Guía fantasmal

- Busca y toma todos los ítemes que puedas. Es un camino muy largo hasta la Ciudad Fantasma y además está lleno de peligros.
- Los enemigos más fuertes no sólo aparecen al final de cada capítulo, sino que también sale a la mitad de los mismos. Asegúrate de que te quedan algunos tiros especiales para propinárselos.
- Cuando dispires, mantén una distancia segura de Katherine. ¡Los disparos podrán hierirla tanto como los espíritus y los duendes!
- Murciélagos y otras criaturas que pueden volar son los más difíciles de atizar. Es posible que necesites un tiro especial para matarlos.
- La prueba de la verdad de tu valentía vendrá después de pasar el capítulo 6...



## Guida spettrale

- Trovate e prendete ogni elemento che potete. È lunga fino alla città fantasma, e il viaggio è insidioso!
- Nemici appaiono non solo alla fine di ogni capitolo, ma saltano fuori anche nel mezzo. Assicuratevi di avere sempre pronti dei colpi speciali per usarli contro di loro!
- Quando sparate, mantenete una certa distanza da Caterina. I colpi la colpiscono così come fanno i demoni e gli spiriti maligni!
- Pipistrelli e altre creature che possono volare sono particolarmente difficili da colpire. Potreste avere bisogno di colpi speciali per finirli!
- La vostra vera prova di coraggio avviene dopo che avete completato il capitolo 6...

## Spöktips

- Hitta och ta så många föremål du kan. Det är en lång och förrädisk väg till spöktaden!
- Fiender som är lite svårare att knäcka dyker upp, inte bara i speletappernas slut, utan även mitt i dem. Försäkra dig om att ha ett par specialsikt i beredskap för dem!
- Håll dig på säkert avstånd från Katherine när du skjuter. Hon är minst lika sårbar som spökena och trollen!
- Fladdermöss och andra flygande varelser är svåra att träffa. Det kan hända att du måste ta till ett specialsikt för att ta dig förbi dem!
- Det verkliga testet på ditt mod kommer efter att du klarat av speletapp 6...

## Spookachtige Tips

- Zoek en pak elk voorwerp dat je tegenkomt. Het is een lange tocht door Spookstad en de weg is gevaarlijk!
- De Sterkere vijanden zie je niet alleen aan het eind van een gebied, maar verschijnen soms ook halverwege. Zorg ervoor dat je een paar speciale schoten voor ze klaar hebt.
- Pas goed op dat je Katherine niet raakt als je schiet. De schoten raken haar net zo hard als de spoken.
- Vleermuizen en andere vliegende vijanden zijn moeilijk te raken. Soms heb je wel een speciaal schot nodig om erlangs te komen.
- De echte test van je moed komt na hoofdstuk 6...

## Aavemainen opastus

- Etsi ja ota kaikki mahdolliset esineet. Aavekaupunkiin on pitkä matka ja matkanteko on vaarallista!
- Yhä voimakkaampia vihollisia tulee esiin — ei ainoastaan jokaisen kappaleen lopussa vaan keskellä myös. Varmista että sinulla on muutamia erityislaukauksia valmiina laukaistavaksi!
- Ampuessasi pidä sopiva etäisyys Katherineen. Laukaukset vahingoittavat häntä ihan yhtä paljon kuin aaveet ja peikot!
- Lepakkoja ja muita lentäviä olentoja on erityisen vaikea ampua. Tarvitset ehkä erityislaukauksen niiden ohi päästäksesi!
- Rohkeutesi todellinen koetus tulee sen jälkeen kun olet selvittänyt kappaleen 6...

## Handling This Cartridge

This Cartridge is intended exclusively for the Sega System.

### For Proper Usage

- 1 Do not immerse in water!
  - 2 Do not bend!
  - 3 Do not subject to any violent impact!
  - 4 Do not expose to direct sunlight!
  - 5 Do not damage or disfigure!
  - 6 Do not place near any high temperature source!
  - 7 Do not expose to thinner, benzine, etc.!
- When wet, dry completely before using.
  - When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped in soapy water.
  - After use, put it in its case.
  - Be sure to take an occasional recess during extended play.

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



## Handhabung der Kassette

Diese Kassette ist ausschließlich zur Verwendung mit dem Sega-System bestimmt.

### Vorsichtsmaßnahmen

- 1 Vor Nässe schützen!
  - 2 Nicht knicken!
  - 3 Vor Gewaltwirkungen schützen!
  - 4 Nicht direkt der Sonne aussetzen!
  - 5 Nicht beschädigen oder verunstalten!
  - 6 Vor Hitze schützen!
  - 7 Nicht mit Verdünner, Benzol usw. in Berührung bringen!
- Bei Nässe vor dem Gebrauch vollständig trocknen.
  - Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem weichen, in Seifenwasser getauchten Tuch abreiben.
  - Nach Gebrauch in die Hülle legen.
  - Vergessen Sie nicht, bei langem Spielen manchmal eine Pause einzulegen!

**WARNING:** Besitzer von Großbildschirmfernsehern oder Fernsehprojectoren werden darauf hingewiesen, daß Standbilder permanente Schäden an der Bildröhre verursachen oder zur Ablagerung von Phosphor auf der Kathodenstrahlröhre führen können. Vermeiden Sie deshalb eine wiederholte oder übermäßig lange Projektierung von Videospielen auf Großbildschirmgeräten.



## Manipulation de la cartouche

La cartouche est conçue exclusivement pour le Sega System.

### Pour une utilisation appropriée

- 1 Ne pas mouiller!
  - 2 Ne pas plier!
  - 3 Ne pas soumettre à des chocs violents!
  - 4 Ne pas exposer au soleil!
  - 5 Ne pas abîmer!
  - 6 Ne pas laisser à proximité d'une source de chaleur!
  - 7 Ne pas mettre en contact avec du diluant, de l'essence, etc.!
- Si votre cartouche est mouillée, séchez-la bien avant de la réutiliser.
  - Si elle est sale, frottez-la avec précaution à l'aide d'un chiffon humide et d'un peu de savon.
  - Si vous ne vous en servez plus, rangez-la dans sa boîte.
  - N'oubliez pas de faire quelques pauses si vous jouez assez longtemps.

**AVERTISSEMENT:** Pour les propriétaires de téléviseurs à projection. Les images fixes peuvent endommager irrémédiablement le tube de l'image ou déposer du phosphore sur le CRT. Evitez l'utilisation répétée ou prolongée de jeux vidéo sur les téléviseurs à projection à grand écran.



## Manejo del cartucho

Este cartucho, está diseñado únicamente para el sistema Sega System.

### Para un mejor uso

- 1 ¡No mojarlo!
  - 2 ¡No doblarlo!
  - 3 ¡No darle golpes violentos!
  - 4 ¡No exponerlo a la luz directa del sol!
  - 5 ¡No dañarlo ni rayarlo!
  - 6 ¡No exponerlo a altas temperaturas!
  - 7 ¡No exponerlo a diluyente, bencina, etc.!
- Cuando esté húmedo, séquelo por completo antes de usarlo.
  - Cuando esté sucio, límpiolo con cuidado con un paño suave humedecido en agua con jabón.
  - Después de usarlo, colóquelo en su funda.
  - Durante un juego prolongado, tome algún tiempo de descanso.

**AVISO:** Para los usuarios que disponen de televisores tipo proyección. Las imágenes fijas pueden causar daños permanentes en el tubo de imagen o marcar los fósforos del tubo de rayos catódicos. No emplee repetidamente ni durante períodos prolongados los juegos de video en televisores de proyección de grandes pantallas.



## Uso di questa cartuccia

Questa cartuccia è destinata esclusivamente al sistema Sega System.

### Per un uso appropriato

- ① Non bagnarla!
  - ② Non piegarla!
  - ③ Evitare i colpi violenti!
  - ④ Non esporla alla luce diretta del sole!
  - ⑤ Non danneggiarla o colpirla!
  - ⑥ Non lasciarla vicino a fonti di calore!
  - ⑦ Non bagnarla con benzina o altro!
- Quando si bagna, asciugarla bene prima dell'uso.
  - Quando si sporca, pulirla con un panno morbido inumidito con dell'acqua insaponata.
  - Dopo l'uso rimetterla nella sua custodia.
  - Quando giocate a lungo, fate una pausa di tanto in tanto.

**ATTENZIONE:** Per gli acquirenti di televisori a proiezione. Fotogrammi fermi o immagini possono causare danni permanenti al cinescopio o lasciare tracce di fosforo al CRT. Evitare l'uso ripetuto o prolungato di video giochi sui televisori a proiezione a largo schermo.



## Kassettskötsel

Denna spelkassett är avsedd att bara användas i Segas videospel dator Sega System.

### Korrekt kassettskötsel

- ① Aktas för fukt och vatten!
  - ② Får ej vikas!
  - ③ Får ej utsättas för stötar!
  - ④ Utsätt dem ej för starkt solljus!
  - ⑤ Öppna dem ej eller skada dem!
  - ⑥ Förvaras ej nära värmekälla!
  - ⑦ Använd inga lösningsmedel vid rengöring!
- Om fukt eller liknande hamnar på kassetten, torka bort det innan användning.
  - Om kassetten blir smutsig—torka försiktigt bort smutsen med en mjuk trasa fuktad med lite tvålatten.
  - Efter användandet: sätt i kassetten i kassettasken.
  - Gör då och då ett uppehåll under en långvarig spelsession.

**WARNING!** Gäller projektmottagare och storbilds-tv: stillbilder, som visas i en längre stund åt gången, kan bli orsak till skador i bildröret eller fosformärken på katodstrålebildskärmen. Spela inte videospel ofta, inte heller i flera timmar åt gången, när du använder detta slags tv-bildskärmar.



## Behandeling van de cassette

Deze cassette is uitsluitend bedoeld voor het Sega System.

### Voor juist gebruik

- ① Maak hem niet nat!
  - ② Buig hem niet!
  - ③ Stoot er niet hard tegenaan!
  - ④ Stel hem niet bloot aan het direkte zonlicht!
  - ⑤ Beschadig of verbuig hem niet!
  - ⑥ Stel hem niet bloot aan hoge temperaturen!
  - ⑦ Maak hem niet schoon met thinner, benzine, enz!
- Maak hem eerst droog als hij nat is geworden.
  - Maak hem schoon met een zachte vochtige doek als hij vuil is geworden.
  - Bewaar hem in zijn doos.
  - Neem voldoende pauzes als je langere tijden achter elkaar speelt.

**WAARSCHUWING:** Voor eigenaars van projectie televisies. Stilstaande beelden of plaatjes kunnen blijvende schade aanbrengen aan de beeldbuis of fosfor van de CRT halen. Vermijd herhaaldelijk of lang gebruik van de videospellen op grootbeeld projectie televisies.



## Tämän kasetin käsittely

Tämä kasetti on tarkoitettu ainoastaan Sega System -järjestelmää varten.

### Asianmukainen käyttö

- ① Älä kostuta veteen!
  - ② Älä taivuta!
  - ③ Älä iske kasettia kovalla voimalla!
  - ④ Älä aseta alttiiksi suoralle auringon paisteelle!
  - ⑤ Älä aiheuta vaurioita tai epämuodostumia!
  - ⑥ Älä aseta kasettia minkään kuuman lämpölähteen läheisyyteen!
  - ⑦ Älä aseta alttiiksi tinnerille, bensinille, ym.!
- Jos kasetti kastuu, kuivaa se kunnolla, ennenkuin käytät sitä.
  - Jos se tulee likaiseksi, pyyhi se varovasti pehmeällä, saippuaveteen kastetulla kankaalla.
  - Aseta se takaisin koteloonsa käytön jälkeen.
  - Pidä huolta siitä, että pidät taukoja pitkien pelien aikana.

**VAROITUS:** Projektiotelevisioiden käytön yhteydessä tulee muistaa se, että pysäytetyt kuvat tai kuviot saattavat aiheuttaa pysyvän kuvaputkivaurion tai tahrata katodisädeputken fosforilla. Vältä toistuvaa tai pitkäaikaista videopelien pelaamista suurkuvaruutuisissa projektiotelevisioissa.



SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

**SCOREBOOK**

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

**SCOREBOOK**

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

**SEGA**

Printed in Japan