

**MANUAL**

**THE HOUSE OF THE DEAD**

**2**

TM



## EPILEPSY WARNING

Please read the manual and particularly this paragraph, before using this video game system or allowing your children to use it. A responsible adult should go through with any minors, the operator instructions of the Dreamcast before allowing play to take place. 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 an epileptic seizure. Certain conditions may induce undetected epileptic symptoms even in persons who have no history of seizures or epilepsy. If you or anyone in your family have 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, IMMEDIATELY discontinue use and consult your doctor.

## For your health

- Sit away from the television screen, as far as the length of the Controller cable allows. We advise that you sit a minimum of 6.5 feet (about 2 meters) away from the television screen.
- Preferably, the game should be played 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 minutes per hour while playing any video game.

## GETTING STARTED

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

1. Set up your Dreamcast system by following the instructions in your Dreamcast System Instruction manual. Plug in Control pad 1. For 2-4 player games, plug in pads 2-4 also.
2. Place the Dreamcast GD-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 Dreamcast 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 A, B, X, Y and Start simultaneously to return to the game title screen. Press A, B, X, Y and Start simultaneously again to return to the Dreamcast control panel.
5. If you turn on the power without inserting a GD, the Dreamcast control panel appears. If you wish to play a game, place the Dreamcast GD-ROM in the unit and the game will automatically boot up.

**Important:** Your Dreamcast GD-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 Dreamcast System has trouble reading the disc, remove the disc and wipe it carefully, starting from the centre of the disc and wiping straight out towards the edge.

## HANDLING YOUR DREAMCAST GD-ROM

- The Dreamcast GD-ROM is intended for use exclusively with the Dreamcast System.
- Be sure to keep the surface of the GD-ROM free of dirt and scratches.
- Do not leave it in direct sunlight or near a radiator or other sources of heat.

## AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

Veuillez lire le manuel, et ce paragraphe en particulier, avant d'utiliser ce jeu vidéo ou d'autoriser vos enfants à y jouer. Un adulte doit consulter les instructions d'utilisation de la console Dreamcast avant de laisser des enfants y jouer. 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 IMMEDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

## Precautions d'emploi

- Eloignez-vous le plus possible de l'écran de télévision en vous asseyant aussi loin que le permettent les câbles de la console. Nous vous recommandons de vous asseoir à deux mètres au moins du téléviseur.
- Nous vous recommandons d'utiliser un poste de télévision doté d'un écran de petite taille.
- Ne jouez pas si vous êtes fatigué(e) ou si vous n'avez pas assez dormi.
- Assurez-vous que la pièce dans laquelle vous jouez est bien éclairée.
- Lorsque vous jouez à un jeu vidéo, reposez-vous au moins dix minutes par heure de jeu.

## DEMARRAGE

Ce GD-ROM est conçu exclusivement pour le système Dreamcast. N'essayez pas de l'utiliser sur un autre type de lecteur, sous peine d'endommager les haut-parleurs et les écouteurs.

1. Configurez le système Dreamcast conformément aux instructions du manuel. Connectez la manette 1. Pour une partie à 2 ou 4 joueurs, connectez également les manettes 2-4.
2. Insérez le GD-ROM Dreamcast, étiquette vers le haut, dans le tiroir du CD et refermez le volet.
3. Appuyez sur le bouton Power pour charger le jeu. Le jeu démarre après l'affichage du logo Dreamcast. Si rien ne se produit, éteignez la console (interrupteur sur OFF) et vérifiez qu'elle est correctement configurée.
4. Pour arrêter une partie en cours ou redémarrer une partie qui s'est terminée, appuyez simultanément sur les boutons A, B, X, Y et Start pour revenir à l'écran de titre du jeu. Appuyez à nouveau simultanément sur les boutons A, B, X, Y et Start pour revenir au panneau de contrôle Dreamcast.
5. Si vous allumez la console (interrupteur sur ON) sans insérer de GD-ROM, le panneau de contrôle Dreamcast apparaît. Pour jouer une partie, insérez le GD-ROM Dreamcast dans l'unité et le jeu se chargera automatiquement.

Important: votre GD-ROM Dreamcast contient un code de sécurité qui permet la lecture du disque. Conservez le disque propre et manipulez-le avec précaution. Si votre système Dreamcast a des difficultés à lire le disque, retirez-le du lecteur et nettoyez-le doucement en partant du centre du disque vers les bords extérieurs.

## MANIPULATION DU GD-ROM DREAMCAST

- Le GD-ROM Dreamcast est conçu exclusivement pour le système Dreamcast.
- Maintenez la surface du GD-ROM à l'abri de la poussière et des égratignures.
- N'exposez pas le GD-ROM à la lumière directe du soleil ou à proximité d'un radiateur ou d'une source de chaleur.

## **EPILEPSIE-WARNUNG**

Bitte lesen Sie die Gebrauchsanweisung und insbesondere diesen Abschnitt, bevor Sie dieses Videospielsystem benutzen oder Ihren Kindern erlauben, es zu benutzen. Ein Erziehungsberechtigter sollte mit Minderjährigen die Bedienungsanleitung durchgehen, bevor diese zu spielen anfangen. 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 Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Videospiels Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel und konsultieren Sie Ihren Arzt.

## **Für Ihre Gesundheit**

- Setzen Sie sich so weit vom Fernsehbildschirm weg, wie es die Kabel der Konsole gestatten (etwa 2 Meter).
- Das Spiel sollte bevorzugt auf einem kleinen Bildschirm gespielt werden.
- Spielen Sie möglichst nicht, wenn sie müde sind oder nicht ausreichend geschlafen haben.
- Stellen Sie sicher, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Halten Sie beim Spielen mindestens eine Pause von 10 Minuten pro Stunde ein.

## **DREAMCAST STARTEN:**

Diese GD-ROM kann nur mit dem Dreamcast-System abgespielt werden. Versuchen Sie nicht, die GD-ROM auf einem anderen CD-Gerät abzuspielen – Kopfhörer und Lautsprecher können dabei beschädigt werden.

1. Schließen Sie Ihr Dreamcast-System an und folgen Sie dabei der Anleitung in Ihrem Dreamcast-Handbuch. Schließen Sie Controller 1 an. Bei Spielen für zwei oder mehrere Spieler schließen Sie zusätzlich Controller 2 bis 4 (optional erhältlich) ein.
2. Legen Sie die Dreamcast-GD-ROM mit dem Aufdruck nach oben in die Vertiefung der CD-Schublade und schließen Sie den Deckel.
3. Drücken Sie den Power-Knopf, um das Spiel zu laden. Das Spiel startet, nachdem das Dreamcast-Logo auf dem Bildschirm erscheint. Wenn nichts erscheint, schalten Sie das System ab und überprüfen Sie, ob es korrekt angeschlossen ist.
4. Wenn Sie das Spiel zwischendurch anhalten wollen oder wenn das Spiel endet und Sie neu starten möchten, drücken Sie A, B, X, Y und Start gleichzeitig, um zum Titelbild zurückzukehren. Drücken Sie erneut A, B, X, Y und Start gleichzeitig, um zum Dreamcast-Systembildschirm zurückzukehren.
5. Wenn Sie den Strom einschalten, ohne eine GD einzulegen, erscheint der Dreamcast-Systembildschirm. Wenn Sie ein Spiel beginnen möchten, legen Sie die Dreamcast-GD-ROM in die Einheit ein; das Spiel wird automatisch geladen.

**WICHTIG:** Ihre Dreamcast-GD-ROM enthält einen Sicherheitscode, der es möglich macht, daß die GD gelesen wird. Halten Sie die GD möglichst sauber und behandeln Sie sie vorsichtig. Wenn Ihr Dreamcast-System Schwierigkeiten beim Lesen der GD hat, nehmen Sie diese heraus und reinigen Sie sie vorsichtig. Beginnen Sie dabei in der Mitte der GD und wischen Sie direkt von der Mitte aus zur Außenkante.

## **BEHANDLUNG DER DREAMCAST-GD-ROM**

- Die Dreamcast-GD-ROM ist ausschließlich für den Gebrauch mit dem Dreamcast-System bestimmt.
- Halten Sie die Oberfläche der GD-ROM frei von Schmutz und Kratzern.
- Lassen Sie sie nie in der prallen Sonne oder in der Nähe der Heizung oder einer anderen Wärmequelle liegen.

## ADVERTENCIA SOBRE LA EPILEPSIA

Antes de usar este sistema de videojuegos o dejar que sus hijos lo utilicen, lea el manual, y en particular este párrafo. Por motivos de responsabilidad, se recomienda a los adultos que examinen las instrucciones de funcionamiento de la consola Dreamcast en compañía de los menores antes de permitirles jugar. Algunas personas son susceptibles de padecer ataques epilépticos o pérdida del conocimiento cuando se exponen a ciertos patrones de luz o luces destellantes en su vida cotidiana. Tales personas pueden sufrir un ataque mientras ven ciertas imágenes de televisión o utilizan ciertos juegos de video. Esto puede suceder incluso si la persona no tiene un historial médico de epilepsia o nunca ha sufrido ataques epilépticos. Si usted o cualquier miembro de su familia ha tenido alguna vez síntomas relacionados con la epilepsia (ataques o pérdida de conocimiento) cuando se haya expuesto a luces destellantes, consulte a su médico antes de jugar. Nosotros recomendamos que los padres supervisen la utilización que sus hijos hacen de los juegos de video. Si usted o sus hijos experimentan alguno de los siguientes síntomas: mareos, visión borrosa, contracciones oculares o musculares, pérdida de conocimiento, desorientación, cualquier movimiento involuntario o convulsiones, mientras utiliza un juego de video, interrumpa INMEDIATAMENTE la utilización del sistema y consulte a su médico.

## Precauciones a tener en cuenta durante el funcionamiento

- No se ponga demasiado cerca de la pantalla. Siéntese bien separado de la pantalla del televisor, tan lejos como le permita la longitud del cable. Le aconsejamos que se siente al menos a dos metros de distancia de la pantalla de televisión.
- Es preferible jugar a este juego en una pantalla pequeña de televisión.
- Evite jugar si se siente cansado o no ha dormido lo suficiente.
- Asegúrese de que la habitación donde está jugando está bien iluminada.
- Descanse al menos 10 minutos por cada hora de juego.

## INICIO

Este GD-ROM solamente se puede usar con el sistema Dreamcast. No intente ejecutar este GD-ROM en ningún otro reproductor de CD; hacerlo podría ocasionar daños a los auriculares o altavoces.

1. Para conectar el sistema Dreamcast, siga los pasos del manual de instrucciones Dreamcast. Conecte el mando de control 1. En los juegos donde participen de dos a cuatro jugadores, conecte también los mandos 2 a 4.
2. Coloque el GD-ROM Dreamcast con la etiqueta hacia arriba en la bandeja de la unidad de disco y cierre la cubierta.
3. Pulse el botón Power para cargar el juego. El juego dará comienzo después de que aparezca la pantalla del logotipo de Dreamcast. Si no aparece nada, apague el sistema y compruebe que está conectado correctamente.
4. Si desea detener un juego en ejecución o si el juego termina y desea reiniciarlo, pulse simultáneamente los botones A, B, X, Y y Start para acceder a la pantalla de inicio del juego. Pulse de nuevo simultáneamente los botones A, B, X, Y y Start para volver a la pantalla de Menú Principal de la consola Dreamcast.
5. Si enciende la consola sin haber introducido un GD, aparecerá el Menú Principal de la consola Dreamcast. Si desea jugar, coloque el GD-ROM Dreamcast en la unidad de disco y el juego se iniciará automáticamente.

**Importante:** El GD-ROM Dreamcast contiene un código de seguridad que permite su lectura. Asegúrese de que el disco esté limpio y manejelo con cuidado. Si surgen problemas en la lectura del disco, retirelo y límpielo con cuidado, realizando un movimiento radial desde el centro hasta el borde del disco.

## MANEJO DEL GD-ROM DREAMCAST

- El GD-ROM Dreamcast está destinado a ser empleado exclusivamente con el sistema Dreamcast.
- Compruebe que la superficie del GD-ROM no tiene polvo o arañazos.
- No lo deje expuesto a la luz directa del sol o cerca de un radiador u otras fuentes de calor.

## AVVERTENZA A PROPOSITO DELL'EPILESSIA

Si prega di leggere attentamente l'intero manuale e questo paragrafo in particolare, prima di usare questo sistema di videogiochi o permettere ai vostri figli di utilizzarlo. Tutti i minorenni dovrebbero essere comunque assistiti da un adulto responsabile nella lettura dettagliata delle istruzioni per l'uso di Dreamcast, prima di iniziare a giocare con l'apparecchio. 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 avverte 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.

## Per la vostra Salute

- Sedetevi lontano dallo schermo del televisore, utilizzando l'intera lunghezza dei cavi della Console. Vi consigliamo di sedervi almeno a 2 metri di distanza dallo schermo del televisore.
- Se possibile, visualizzare il gioco su uno schermo televisivo di piccole dimensioni.
- Evitate di giocare se vi sentite stanchi, oppure se avete dormito poco.
- Accertatevi che la stanza in cui intendete giocare sia ben illuminata.
- Riposate per almeno 10 minuti ogni ora durante i videogiochi.

## COME INIZIARE

Questo GD-ROM può essere usato esclusivamente con il Dreamcast System. Non tentare di usare il GD-Rom su lettori CD di diverso tipo - in caso contrario si rischia di danneggiare cuffie e diffusori audio.

1. Impostare il sistema Dreamcast in base alle istruzioni date nel manuale di Istruzioni in dotazione con il vostro Dreamcast System. Inserire il Controller 1. In presenza di 2-4 giocatori, inserire anche i Controller 2-4.
2. Inserire il GD-ROM di Dreamcast nell'apposita rientranza all'interno del vano disco per CD, con il lato etichettato rivolto verso l'alto. Ora chiudere il coperchio vano disco.
3. Premere il Tasto Power (Alimentazione) per caricare il gioco. Il gioco prende il via dopo la schermata con il logo Dreamcast. Se sullo schermo non appare nulla, spegnere il sistema e controllare di averlo predisposto correttamente.
4. Se desiderate fermare un gioco in fase di svolgimento, oppure se il gioco finisce e voi volete ricominciarlo, premere simultaneamente A, B, X, Y e Avvio (Start) per tornare alla schermata col titolo del gioco. Premere simultaneamente A, B, X, Y e Avvio (Start) ancora una volta per tornare al pannello di controllo di Dreamcast.
5. Se accendete la corrente senza inserire il GD, su schermo appare il pannello di controllo di Dreamcast. Se desiderate iniziare un gioco, inserire il GD-ROM di Dreamcast nell'unità. Ora il gioco si carica in modo automatico.

**Importante:** Il vostro GD-ROM Dreamcast contiene un codice di sicurezza che permette la lettura del disco. Tenere il disco sempre pulito e maneggiarlo con cura. Se il Dreamcast System ha difficoltà a leggere il disco, estrarre il disco e passarlo attentamente con un panno, partendo dal centro e proseguendo in linea retta verso i bordi.

## COME MANEGGIARE IL GD-ROM DI DREAMCAST

- Il GD-ROM di Dreamcast è realizzato esclusivamente per uso sul Dreamcast System.
- Cercare di non sporcare né graffiare la superficie del GD-ROM.
- Non lasciare il disco esposto alla luce diretta del sole o vicino ad un termosifone o ad altre sorgenti di calore.

## AVISO DE EPILEPSIA

Queira ler o manual e especialmente este parágrafo, antes de usar o sistema de jogos de vídeo ou de deixar os seus filhos usá-lo. Um adulto responsável deve ler e explicar aos menores/jovens as instruções de operação da Dreamcast antes de autorizar que usem este sistema. Algumas pessoas são susceptíveis a ataques epilépticos ou perda de consciência quando expostas a certas luzes intermitentes ou padrões de luzes na vida do dia a dia. Tais pessoas podem ter um ataque enquanto vêem certas imagens de televisão ou enquanto jogam certos jogos de vídeo. Isto pode acontecer mesmo que a pessoa não tenha um historial médico de epilepsia ou nunca tenha tido um ataque epiléptico. Certas condições podem induzir sintomas epilépticos não detectados mesmo em pessoas que não tenham um historial de ataques ou epilepsia. Se você ou alguém da sua família tiverem tido alguma vez sintomas relacionados com epilepsia (ataques ou perda de consciência) quando expostos a luzes intermitentes, consulte o seu médico antes de jogar. Aconselhamos os pais a vigiar os filhos enquanto estes jogam jogos de vídeo. Se você ou o seu filho tiverem alguns dos seguintes sintomas: tonturas, alteração de visão, contracções musculares ou dos olhos, perda de consciência, desorientação, qualquer movimento involuntário ou convulsão, deixe IMEDIATAMENTE de jogar e consulte o seu médico.

## Para a Sua Saúde

- Aconselhamos que se sente a uma distância de pelo menos 2 metros do ecrã de televisão.
- De preferência, o jogo deve ser exibido num ecrã de televisão pequeno.
- Evite jogar se estiver cansado ou se não tiver dormido o suficiente.
- Certifique-se de que a sala onde está a jogar está bem iluminada.
- Descanse pelo menos 10 minutos por hora enquanto joga qualquer jogo de vídeo.

## COMO PRINCIPIAR

Este GD-ROM só pode ser usado com o Sistema Dreamcast. Não tente jogar este GD-Rom em qualquer unidade de CD - se o fizer pode danificar os auscultadores e os altifalantes.

1. Monte o seu sistema Dreamcast seguindo as instruções no seu Manual de Instruções do Sistema Dreamcast. Ligue o comando 1. Para os jogos de 2-4 jogadores, ligue também os comandos 2-4.
2. Coloque o GD-ROM Dreamcast, com o rótulo voltado para cima, no leitor de CD e feche a tampa.
3. Pressione o Botão de Energia (Power Button) para carregar o jogo. O jogo começa após o ecrã do logotipo Dreamcast aparecer. Se nada aparecer, DESLIGUE o sistema e certifique-se de que está bem montado.
4. Se desejar parar o jogo que estiver a ser exibido ou o jogo terminar e você desejar recomeçar, pressione A, B, X, Y e Start simultaneamente para voltar para o ecrã do título do jogo. Pressione A, B, X, Y e Start simultaneamente outra vez para voltar para o painel de comando Dreamcast.
5. Se ligar a energia sem introduzir um GD, o painel de comando Dreamcast aparecerá. Se desejar jogar um jogo, coloque o GD-ROM Dreamcast na unidade e o jogo carregará automaticamente.

**Importante:** O seu GD-ROM Dreamcast contém um código de segurança que ajuda o disco a ser lido. O disco deve ser mantido limpo e manuseado com cuidado. Se o seu Sistema Dreamcast tiver problemas em ler o disco, retire o disco e limpe-o cuidadosamente, começando do centro do disco e limpando para fora na direcção da extremidade.

## COMO MANUSEAR O SEU GD-ROM DREAMCAST

- O GD-ROM Dreamcast destina-se a ser usado exclusivamente com o Sistema Dreamcast.
- Certifique-se de que a superfície do GD-ROM é mantida limpa e sem riscos.
- Não o deixe à luz directa do sol ou perto de um radiador ou de outra fonte de calor.

## WAARSCHUWING VOOR EPILEPSIE

Lees de handleiding en met name deze alinea door voordat u dit videospelletjessysteem gebruikt of uw kinderen toestaat het te gebruiken. Een verantwoordelijke volwassene dient de bedieningsinstructies van de Dreamcast door te nemen met minderjarigen voordat hen wordt toegestaan met het spel te beginnen. 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 ONMIDDELLIJK staken en uw arts raadplegen. Het gaat hierbij om de volgende symptomen: duizelgevoel, wisselend zicht, trekken van het oog of van de spieren, bewusteloosheid, desoriëntatie, onwillekeurige bewegingen of stuiprekkingen.

## Omwillie van uw Gezondheid

- Ga op afstand van het televisiescherm zitten, zo ver als de lengte van de Controller kabel dat toestaat. Wij raden u aan minstens 2 meter van het televisiescherm af te zitten.
- Speel het spelletje het liefst op een klein televisiescherm.
- Ga niet spelen, indien u vermoed 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 minuten rusten.

## VAN START GAAN

Deze GD-ROM mag alleen met het Dreamcast Systeem worden gebruikt. Probeer niet om deze GD-Rom op een andere CD speler te spelen - hierdoor kunnen uw hoofdtelefoon en speakers namelijk beschadigd worden.

1. Zet uw Dreamcast systeem op door de instructies in uw Dreamcast Systeem handleiding op te volgen. Steek Control pad 1 in. Steek voor spelletjes met 2-4 spelers tevens pads 2-4 in.
2. Plaats de Dreamcast GD-ROM met het label naar boven in de uitholling van het CD laadje en doe het dekseltje dicht.
3. Druk op de Power knop om het spelletje te laden. Het spelletje begint na het Dreamcast logo scherm. Als er niets verschijnt, zet het systeem dan UIT en zorg ervoor dat het juist is opgezet.
4. Als u een spelletje dat in uitvoer is wilt stopzetten of het spelletje loopt ten einde en u wilt het weer opstarten, druk dan tegelijkertijd op A, B, X, Y en Start om naar het spelletjestitelscherm terug te keren. Druk nogmaals tegelijkertijd op A, B, X, Y en Start om naar het Dreamcast bedieningspaneel terug te keren.
5. Als u inschakelt zonder een GD in te steken, verschijnt het Dreamcast bedieningspaneel. Als u een spelletje wilt spelen, plaats de Dreamcast GD-rom dan in het apparaat en het spelletje zal automatisch worden geboot.

Belangrijk: Uw Dreamcast CD-ROM bevat een beveiligingscode die het mogelijk maakt om de disc te lezen. Zorg ervoor dat de disc wordt schoongehouden en ga er voorzichtig mee om. Als uw Dreamcast Systeem moeite heeft met het lezen van de disc, verwijder de disc dan en veeg hem zorgvuldig af, waarbij u in het midden van de disc begint en naar de rand toe afveegt.

## OMGAAN MET UW DREAMCAST GD-ROM

- De Dreamcast GD-ROM is bedoeld voor exclusief gebruik met het Dreamcast Systeem.
- Zorg ervoor dat de oppervlakte van de GD-ROM vrij is van vuil en krassen.
- Laat hem niet in direct zonlicht of in de buurt van een radiator of andere warmtebron staan.

## EPILEPSIVARNING

Läs handboken och i synnerhet detta avsnitt innan du använder detta videospel eller tillåter ditt barn använda spelet. En ansvarsfull vuxen person bör gå igenom användarinstruktionerna för Dreamcast-spelet med minderåriga innan de tillåts att spela. Vissa personer har större benägenhet för epileptiska anfall eller medvetlöshet när de utsätts för snabbt blinkande ljus eller ljusmönster i det vardagliga livet. Sådana personer kan få anfall när de ser vissa TV-bilder eller när de spelar vissa videospel. Detta kan hända även om personen aldrig tidigare har haft epilepsi eller ett epileptiskt anfall. Om du eller någon i din familj har haft symptom kopplade till epilepsi (anfall eller medvetlöshet) i samband med blinkande ljus bör du rådfråga en läkare innan apparaten används. Vi rekommenderar att föräldrar övervakar barn som spelar videospel. Om du eller dina barn upplever något av följande symptom: yrsel, suddig syn, ögon- eller muskelryckningar, medvetlöshet, förvirring eller ofrivilliga rörelser eller spasmer, ska du de OMEDELBART sluta använda apparaten och uppsöka en läkare.

## För din hälsa

- Sitt långt ifrån TV:n, så långt som konsolens kabel tillåter. Vi rekommenderar att du sitter minst 2 meter från TV-skärmen.
- Spelet skall helst spelas på en liten TV-skärm.
- Undvik att spela om du är trött eller har sovit för lite.
- Se till att rummet har tillräcklig belysning.
- Vila minst 10 minuter för varje timme du spelar, oavsett vilket spel du använder.

## STARTA SPELET

Denna GD-ROM-skiva kan endast användas med Dreamcast-System. Försök inte att använda denna GD-Rom-skiva på en annan CD-spelare - detta kan skada hörlurar och högtalare.

1. Installera ditt Dreamcast-system genom att följa instruktionerna i handboken för Dreamcast-System. Anslut Control pad 1. För spel med 2-4 spelare, anslut även pads 2-4.
2. Placer Dreamcast GD-ROM, med etiketten upp, i CD-spelaren och stäng luckan.
3. Tryck på Power för att ladda spelet. Spelet startar efter att Dreamcast logon har visats. Om ingenting händer, tryck på OFF och se till att inställningen är korrekt.
4. Om du önskar avsluta ett pågående spel eller om spelet slutar och du vill börja om, tryck ner A, B, X, Y och Start samtidigt för att återvända till spelets startbild. För att återvända till Dreamcasts kontrollpanel, tryck återigen ner A, B, X, Y och Start samtidigt.
5. Om du trycker på Power utan att föra in en GD visas Dreamcasts kontrollpanel. Om du vill spela ett spel, placera Dreamcast GD-ROM i enheten så startar spelet automatiskt.

OBS: På din Dreamcast GD-ROM finns en säkerhetskod som gör det möjligt för skivan att läsas av. Se till att skivan alltid är ren och hanteras varsamt. Om ditt Dreamcast-System har svårt att läsa av skivan, ta ut den och torka försiktigt av den genom att börja från mitten och torka rakt ut mot skivans kant.

## HANTERING AV DREAMCAST GD-ROM

- Dreamcast GD-ROM är avsedd att uteslutande användas med Dreamcast-Systemet.
- Se till att GD-ROM-skivans yta inte blir smutsig eller repas.
- Låt den inte ligga i direkt solljus eller nära ett element eller andra värmekällor.

## EPILEPSIADVARSEL

Læs venligst hele brugervejledningen og især dette afsnit før brug af dette videofspilsystem, eller før børn får lov til at bruge det. En ansvarlig voksen bør altid gennemgå alle betjeningsinstruktionerne til Dreamcast-enheten med børn, før de får lov til at spille. Nogle mennesker oplever somme tider epileptiske anfald eller mister bevidstheden, når de udsættes for blinkende lys eller lysmønster i hverdagen. Disse mennesker kan få et epileptisk anfall, mens de ser visse tv-billeder eller spiller visse videofspil. Dette kan ske, også selvom vedkommende ikke tidligere er blevet diagnosticeret som epileptiker eller aldrig har haft et epileptisk anfall. Visse helbredstilstande kan fremkalde opdagede epileptiske symptomer, selv hos personer, som ikke tidligere har fået diagnosticeret epilepsi eller haft et epileptisk anfall. Hvis du eller nogen i din familie nogensinde har haft epileptiske symptomer (anfall eller mistet bevidstheden) som følge af blinkende lys, er det vigtigt at søge læge før brug af spillet. Det tilrådes, at forædre overvåger børns brug af videofspil. Hvis et barn oplever nogen af følgende symptomer, skal brug af spillet STRAKS stoppes, og man skal søge lægehjælp: svimmelhed, sløret syn, øjen- eller muskeltrækninger, besvimelse, desorientering, enhver form for ukontrolleret bevægelse eller kramptrækning.

### Skån dig selv ved at

- Sidde i god afstand fra tv-skærmen, og helst så langt som kablet til styreenheden muliggør. Det anbefales at sidde mindst 2 m fra tv-skærmen.
- Spille spillet på en lille tv-skærm så vidt muligt.
- Undgå at spille, hvis du er træt eller ikke har sovet ret meget.
- Sørg for, at lyset i rummet, hvor du spiller, er godt.
- Tag minst 10 minutters pause pr. times videofspil.

## SÅDAN KOMMER DU I GANG

Denne GD-ROM kan kun bruges med Dreamcast-systemet. Forsøg ikke at afspille denne GD-ROM i nogen anden CD-afspiller, da dette kan beskadige hovedtelefoner og højttalere.

1. Forbered Dreamcast-systemet som beskrevet i brugervejledningen til systemet. Tilslut styreenhed 1. Hvis der er 2-4 spillere, tilsluttes også styreenhed 2-4.
2. Sæt GD-ROMEN i skålen i Dreamcast-systemets CD-bakke med mærkaten opad, og luk låget.
3. Tryk på tænd-knappen for at indlæse spillet. Spillet startes efter Dreamcast-logoskærmen. Hvis der ikke vises noget på skærmen, skal du slukke systemet og sikre dig, at alt er korrekt tilsluttet.
4. Hvis du vil stoppe et spil, som er i gang, eller hvis spillet stopper, og du vil fortsætte, skal du trykke på A, B, X, Y og Start samtidig for at vende tilbage til spillets titelskærm. Tryk igen på A, B, X, Y og Start samtidig for at vende tilbage til Dreamcast-styrepanelet.
5. Hvis du tænder for strømmen uden at sætte en GD i, vises Dreamcast-styrepanelet. Hvis du vil spille et spil, skal du sætte Dreamcast-GD-ROM'en i enheden, hvorefter spillet starter automatisk.

Vigtigt: Din Dreamcast-GD-ROM indeholder en sikkerhedskode, som gør det muligt at aflæse disken. Sørg for, at disken altid er ren, og håndtér den forsigtigt. Hvis dit Dreamcast-system har problemer med at læse disken, skal du tage den ud og tørre den forsigtigt af fra midten og direkte ud mod kanten.

## HÅNDTERING AF DIN DREAMCAST-GD-ROM

• Dreamcast-GD-ROM'en er udelukkende beregnet til brug med Dreamcast-systemet.

• Sørg for at holde GD-ROM-diskens overflade fri for snavs og ridser.

• Efterlad ikke GD-ROM'en i direkte solly eller i nærheden af en radiator eller andre varmekilder.

## EPILEPSIADVARSEL

Les manualen, og særlig dette avsnittet, før du eller dine barn begynner å bruke dette tv-spillsystemet. En ansvarlig voksen bør gjennomgå styringsinstruksjonene med barn før de får lov til å spille. Enkelte mennesker kan få epileptiske anfall eller besvime, når de utsettes for blinkende lys eller lysmønstre. De kan få anfall når de ser visse typer tv-bilder eller spiller visse tv-spill. Dette kan skje selv om vedkommende ikke har hatt epileptiske anfall tidligere. Enkelte tilstander kan fremkalte latente epileptiske symptomer hos personer som ikke tidligere har hatt anfall eller epilepsi. Hvis du, eller noen andre i familien din har opplevd epileptiske symptomer (anfall eller besvimer) i forbindelse med blinkende lys, bør du kontakte en lege før du begynner å spille. Vi anbefaler at foreldre kontrollerer barnas bruk av tv-spill. Hvis du eller barnet ditt opplever ett eller flere av disse symptomene; svimmelhet, uskarpt syn, øye- eller muskeltrekninger, besvimer, ufrivillige bevegelser eller krampetrekkninger, må du avbryte spillet **UMIDDELBART** og kontakte lege.

## Beskytt helsen:

- Sitt så langt unna tv-skjermen som ledningen til håndkontrollen tillater. Vi anbefaler at du sitter minst 2 meter unna skjermen.
- Spillet skal fortrinnsvis foregå på en liten skjerm.
- Ikke spill hvis du er sliten eller mangler søvn.
- Påse at rommet der du spiller, er godt opplyst.
- Ta en hvilepause på 10 minutter for hver time du spiller.

## OPPSTART

Denne GD-ROMen kan bare brukes med Dreamcast systemet. Ikke prøv å spille den på en annen CD-spiller, da dette kan føre til skader på hodetelefoner og høyttalere.

1. Dreamcast-systemet installeres ved å følge instruksjonene i instruksjonshåndboken. Kople til håndkontroll 1. For spill med 2-4 spillere, kopler du også til håndkontrollene 2-4.
2. Sett inn GD-ROMen med skriftsiden opp. Lukk GD-lokket.
3. Trykk på Power-knappen for å laste spillet. Spillet starter etter at skjermen med Dreamcast-logoen vises. Hvis ingenting vises, slår du av systemet og kontrollerer at det er korrekt installert.
4. Hvis du vil stanse et spill som er i gang, eller spillet er ferdig og du vil starte på nytt, trykker du A, B, X, Y og Start samtidig. Dette bringer deg tilbake til startssiden. Trykk A, B, X, Y og Start på nytt, hvis du vil tilbake til kontrollpanelet.
5. Hvis du starter systemet uten å sette inn en GD, vises kontrollpanelet. Hvis du vil spille, setter du GD ROMen i enheten, og spillet starter automatisk.

**Viktig:** GD-ROMen inneholder en sikkerhetskode som gjør at platen kan leses. Pass på at platen er ren, og behandle den forsiktig. Hvis systemet har problemer med å lese fra platen, må du ta den ut og tørke den forsiktig. Tørk fra midten, og utover mot kanten i en rett linje.

## BRUK AV DREAMCAST GD-ROMEN

- Dreamcast GD-ROMen skal kun brukes med Dreamcast systemet.
- Hold overflaten fri for smuss og riper.
- Ikke la den ligge i sollys, eller nær en radiator eller andre varmekilder.

## VAROITUS

Lue tämä käyttöopas ja erityisesti tämä kappale, ennen kuin käytät pelikonsolijärjestelmää tai annat lastesi käyttää sitä. Vastuuntuntoisen aikuisen tulisi käydä Dreamcastin käyttöohjeet läpi yhdessä lasten ja nuorten kanssa ennen pelin aloittamista. Jotkut henkilöt voivat saada epileptisiä kohtauksia tai menettää tajutansa, kun he altistuvat jokapäiväisessä elämässä välkkyville valoille ja valokuviolle. Tällaiset henkilöt voivat saada kohtauksen, kun he katsovat tietynlaisia televisiokuvia tai pelaavat tietynlaisia videopelejä. Jopa henkilöt, joilla ei aikaisemmin ole ollut todettua epilepsiaa tai epileptisiä kohtauksia, voivat saada kohtauksen altistuessaan tietylle olosuhteille. Jos sinulla tai jollakin perheenjäsenelläsi on ollut epilepsiaa liittyviä oireita (kohtauksia tai tajunnan menetyksiä) välkkyjen valojen takia, ota yhteys lääkäriin ennen pelaamista. Vanhempien tulisi valvoa lastensa pelikonsolin käytöä. Jos sinulla tai lapsellasi ilmenee oireita, kuten huimautta, näön sumentumista, silmien tai lihasten nykimistä, tajunnan menetystä, sekavuutta, tahdosta riippumattomia liikkeitä tai kouristuksia, lopeta pelikonsolin käyttö VÄLITTÖMÄSTI ja ota yhteys lääkäriin.

## Terveytesi vuoksi:

- Istu vähintään ohjaimen kaapelin pituuden päässä televisioruudusta. Suosittelemme, että välimatkasi televisioon on vähintään kaksi metriä.
- Pela peliä mieluiten pienellä televisioruudulla.
- Vältä pelaamista, jos olet väsynyt tai et ole nukkunut tarpeeksi.
- Varmista, että huone, jossa pelaat, on valaistu hyvin.
- Lepää pelattessa kerran tunnissa vähintään kymmenen minuuttia.

## ALOITTAMINEN

Tätä GD-ROM-levyä voi käyttää ainostaan Dreamcast-järjestelmän kanssa. Älä yritä käyttää CD-Rom-levyä missään muussa CD-soittimessa — tämä voi vahingoittaa kuulokkeita ja kaiuttimia.

- Asenna Dreamcast-järjestelmä sen käyttöoppaan ohjeiden mukaan. Kytke konsoliin ohjain 1. Jos haluat pelata 2–4 pelaajan pelejä, kytke myös ohjaimet 2–4.
- Sijoita Dreamcast-GD-ROM etikettipuoli ylöspäin CD-alustalle ja sulje konsolin kansi.
- Lataa peli painamalla virtakytkintä. Peli alkaa Dreamcastin logoruudun jälkeen. Jos mitään ei tule näkyviin, käännä järjestelmä POIS PÄÄLTÄ ja varmista, että se on asetettu oikein.
- Jos haluat lopettaa käynnissä olevan pelin tai peli loppuu ja haluat käynnistää sen uudelleen, voit palata pelin otsikkoruutuun painamalla samanaikaisesti A-, B-, X-, Y- ja Start-painikkeita. Jos haluat palata Dreamcastin ohjauspaneeliin, paina A-, B-, X-, Y- ja Start-painikkeita uudelleen samanaikaisesti.
- Jos käynnistät laitteen ilman GD-levyä, näkyviin tulee Dreamcastin ohjauspaneeli. Jos haluat pelata peliä, aseta Dreamcast GD-ROM -levy konsoliin, jolloin peli alkaa automaattisesti.

Tärkeää: Dreamcast GD-ROM -levy sisältää suojauskoodin, jonka avulla levy luetaan. Pidä levy puhtaana ja käsittele sitä varovasti. Jos Dreamcast-järjestelmällä on valkeuksia levyn lukemisessa, poista levy konsolista ja pyhi se varovasti puhtaaksi. Aloita levyyn pyyhkiminen sen keskeltä ja pyyhi suoraan levyyn reunaa kohti.

## DREAMCAST GD-ROM -LEVYN KÄSITTELEMINEN

- Dreamcast GD-ROM -levyä voi käyttää vain Dreamcast-järjestelmässä.
- Varo, että GD-ROM-levyn pinta ei likaannu tai naarmuunnu.
- Älä jätä levyä suoraan auringonvaloon tai patterin tai muun lämpölähteent lähelle.

## **ADVÖRUN VARDANDI FLOGAVEIKI.**

Góðfúslægla lesið handbókina og þá sérstaklega þessa málsgrein ádur en þið notið þennan myndbandsleik eða leyfið börnum ykkar að nota hann. Ábyrgur fullorðinn aðili ætti að fara yfir notkunarreglur Dreamcast með börnum og unglungum ádur en heimilað er að leika. Sumt fólk er næmt fyrir flogaveikiskóstum eða kann að missa meðvitund þegar að því er beint vissum leifturljósum eða ljósbrigðum hversdagslífsins. Kann það að fá kast þegar það horfir á vissar sjónvarpssmyndir eða myndbandsleiki. Þetta getur komið fyrir jafnvel þótt ekki sé vitad um neina sjúkdómssögu flogaveiki eða flogaveikiskóst. Viss skilyrði kunna að leiða til áður óþekktra flogaveikiseinkenna jafnvel hjá fólk, sem ekki hefur fengið þau ádur. Ef þið eða einhverjir innan fjölskyldunnar hafti einhvern tíma haft flogaveikiseinkenni (köst eða meðvitundarleysi) vegna leifturljósas ber að afsta leknisráða ádur en leikið er.

Við ráðleggjum förelendum að fylgjast með notkun barna sína á myndbandsleikjum. TAFARLAUST ber að hætta leik og leita til laeknis ef vart verður einhværra eftirsarandi sjúkdómseinkenna: svima, sjóndepru, vipru augna eða vöðva, meðvitundarleysis, áttamisis, hverskyns óeðlilegra hreyfinga eða krampa.

### **Heilsunnar vegna ber að gera eftirfarandi**

- sitja jafn langt frá sjónvarpsskjánum og lengd stjórnkapalsins leyfir.
- helst ætti leikurinn að fara fram á litlum sjónvarpsskjá.
- forðast að leika ef þíð eruð þreyti eða hafið ekki sofið lengi.
- ganga úr skugga um að herbergið þar sem leikið er sé vel lýst,
- hvílast a.m.k. 10 minútur á klukkustund þegar verið er í myndbandsleikjum.

### **GANGSETNING.**

GD-ROM (lesminni) þetta er eingöngu hægt að nota með Dreamcast kerfinu. Reynið ekki að nota það á neinum öðrum geislaspilara því það geti skemmt heyrnartólin og hátalarana.

1. Setjið Dreamcast kerfið upp eins og segir í notkunarreglum handbókarinnar. Tengið stýringu 1. Þegar 2-4 spila þarf einnig að tengja stýringar 2-4.
2. Setjið Dreamcast GD-ROM með miðanum upp ofan í geisladiskahólfisí og lokið.
3. Ýtið á Power-hnappinn til að virkja leikinn. Dreamcast skjárinna birtist og síðan hefst leikurinn. Ef ekkert gerist skal slökka á kerfinu (OFF) og ganga úr skugga um að það sé rétt sett upp.
4. Ef óskað er eftir að stöðva leik meðan hann er í gangi eða leik lýkur og þið viljið gangsetja hann á ný skal ýta samtímis á A,B,X,Y og Start (Byrja) til að fara aftur á titlskjá leiksins. Ýtið aftur samtímis á A,B,X,Y og Start til að fara aftur á stjórnskjá Dreamcast.
5. Ef þið setjið í samband án þess að koma GD fyrir birtist Dreamcast stjórnskjárinna. Ef þið viljið leika þarf að setja Dreamcast GD-ROM í tækio og leikurinn ræsist sjálfskrafa.

**Áriðandi:** Dreamcast GD-ROM er með örýggiskóta sem gerir það að verkum að hægt er að lesa diskinn. Gætið þess að halda disknum hreinum og meðhöndla hann varlega. Ef Dreamcast kerfið á í erfiðelíkum með að lesa diskinn skal fjarlægja diskinn og þurru hann vandlega, byrja frá miðjum disknum og þurru beint út að kantinum.

### **MEDHÖNDLUN DREAMCAST GD-ROM.**

- Dreamcast GD-ROM er eingöngu átlað til afnota með Dreamcast kerfinu.
- Gangið úr skugga um að ysirborð GD-ROM sé laust við óhreinindi og rispur.
- Látið GD-ROM ekki vera þar sem sól skin beint eða nærri ofni eða hita.

## ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ ΓΙΑ ΕΠΙΛΗΨΙΑ

Παρακαλώ διαβάστε τις οδηγίες και ειδικά αυτή την παρέχομε, πριν χρησιμοποιήσετε αυτό το σύστημα παιχνιδομηχανής ή επιτρέψετε στα παιδιά σας να το χρησιμοποιήσουν. Ο υπεύθυνος ενήλικος οφείλει να μεταφέρει σε κάθε ανήλικο τις οδηγίες λειτουργίας του Dreamcast πριν την επιτρέψει να ξεκινήσει το παιχνίδι. Μερικοί άνθρωποι είναι επιδεικτικοί σε επιληπτική κρίση ή σε απόλεια συνείδησης διατηρούν σε κάποιας μορφής φωτεινές αναλαμπές, ή σε φωτεινά επαναλαμβανόμενα σήματα, στην καθημερινή τους ζωή! Τέτοια αντομά, μπορεί να πάθουν κρίση, παρακολουθώντας τηλεοπτικές εικόνες, ή παίζοντας κάποια βιντεοπαιχνίδια. Αυτό μπορεί να συμβεί ακόμα και αν το άτομο δεν έχει ιστορικό επιληπτικής ή δεν έχει πάθει ποτέ επιληπτική κρίση. Εάν εσείς ή κάποιος από την οικογένεια σας είχατε ποτέ συμπτώματα σχετιζόμενα με την επιληπτική (κρίση, ή απώλεια συνείδησης) διατηρείτε τις φωτεινές αναλαμπές συμβουλευτείτε τον γιατρό σας προτού να πάλεξετε. Συμβουλεύουμε τους γονείς να παρακολουθούν την χρήση των βιντεοπαιχνιδιών από τα παιδιά τους. Εάν εσείς, ή το παιδί σας παρουσιάζετε τα παρακάτω συμπτώματα: ζόλη, θολή άραση, τραβήγματα ή σπασμούς στους μυς των ματιών, απώλεια συνείδησης, αποπροσανατολισμό, οποιαδήποτε ακούσια κίνηση ή σπασμό ενώσω ποιζέτε βιντεοπαιχνίδια, διακόψτε αμέσως την χρήση και συμβουλευτείτε τον γιατρό σας.

## ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΣΑΣ

- Καθίστε μακριά από την οθόνη της τηλεόρασης τόσο όσο επιτρέπουν το μήκος των καλωδίων των χειριστηρών. Πρέπει να καθόσαστε σε απόσταση περίπου δύο μέτρων από την τηλεόραση.
- Εννοι προτιμότερο να χρησιμοποιείτε για τα παιχνίδια μια μικρή τηλεόραση.
- Απορεύετε να ποιζέτε ή είσαστε κουρασμένοι, ή αν σας λείπει άντονος.
- Βεβαιωθείτε ότι το δωμάτιο στο οποίο ποιζέτε είναι καλά φωτισμένο.
- Για κάθε μία ώρα παιχνιδιού κάντε τουλάχιστον 10' λεπτά διάλειμμα.

## ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ

Αυτός ο GD-ROM δίσκος μπορεί να χρησιμοποιηθεί αποκλειστικά με το σύστημα Dreamcast. Μη δοκιμάστε να παίξετε τον GD-ROM δίσκο σε άλλο μηχάνημα για CD, μπορεί να προκαλέσετε βλάβη στα ακουστικά ή στα μεγάφωνα.

1. Ξεκινήστε την χρήση του Dreamcast ακολουθώντας τις οδηγίες που περιλαμβάνονται στο φυλλάδιο των οδηγιών του. Συνδέστε ένα χειριστήριο. Για 2 έως 4 παικτές συνδέστε 2 έως 4 χειριστήρια αντίστοιχα.
2. Τοποθετήστε τον GD-ROM με την τυπωμένη πλευρά πάνω, στη θέση του και κλείστε το πορτάκι.
3. Πάτε στον διακόπτη που γράφει Power για να ανάψει το μηχάνημα και να φορτώσει το παιχνίδι. Το παιχνίδι αρχίζει μετά την εμφάνιση του λογότυπου του Dreamcast στην οθόνη. Εάν δεν εμφανίζεται τίποτα σβήστε το σύστημα και σιγουρεύετε ότι είναι τοποθετημένο και συνδεδεμένο σωστά.
4. Εάν θέλετε να σταματήσετε το παιχνίδι ενώ βρίσκεται σε έξαλιξη ή να το ξαναξεκινήσετε αφού τελειώσει, πατήστε A, B, X ή και Start ταυτόχρονα για να γυρίσετε στην οθόνη τίτλων και επαναλάβετε για να γυρίσετε στην οθόνη ελέγχου του Dreamcast.
5. Εάν ανάγετε το μηχάνημα χωρίς να βάλετε το δίσκο εμφανίζεται η οθόνη ελέγχου του Dreamcast. Εάν θέλετε να παίξετε τοποθετήστε ένα δίσκο και το παιχνίδι θα ξεκινήσει αυτόματα.

**Σημαντικό:** Ο Dreamcast GD-ROM δίσκος σας περιλαμβάνει έναν κώδικα ασφαλείας που του επιτρέπει να διαβαστεί. Σιγουρεύετε ότι διατηρείτε τον δίσκο καθαρό και πάνετε τον με προσοχή. Εάν το Dreamcast δυσκολεύεται να διαβάσει τον δίσκο, βγάλτε τον δίσκο και καθαρίστε τον προσεκτικά με κινήσεις από το κέντρο προς την περιφέρεια του δίσκου.

## ΠΩΣ ΝΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΕΤΕ ΤΟΝ DREAMCAST GD-ROM ΔΙΣΚΟ ΣΑΣ

- Ο Dreamcast GD-ROM δίσκος προορίζεται για χρήση αποκλειστικά με το Dreamcast.
- Βεβαιωθείτε ότι διατηρείτε την επιφάνεια του δίσκου ελεύθερη από βρομιές και γδαρσίματα.
- Μην τον αφήνετε στον ήλιο ή στο καλοριφέρ ή κοντά σε άλλη πηγή θερμότητας.

Thank you for purchasing The House of the Dead 2! Please note that this software is designed only for use with the Dreamcast console. Be sure to read this instruction manual thoroughly before you start playing The House of the Dead 2.

## CONTENTS

THE STORY .....	16	ARCADE MODE .....	.27
CHARACTER INTRODUCTIONS	17	ORIGINAL MODE .....	.28
STARTING UP .....	19	TRAINING MODE .....	.30
GAME CONTROLS .....	20	BOSS MODE .....	.31
THE DREAMCAST GUN .....	23	RANKINGS .....	.31
SUB-PLOTS .....	24	OPTIONS .....	.32
THE GAME SCREEN .....	25	ITEMS .....	.34
BEGINNING PLAY .....	26	MONSTER FILE .....	.36

The House of the Dead 2 is a memory card compatible game (Visual Memory (VM) unit sold separately). Seven blocks of free space are required to save a game file. Note that because saving occurs automatically, you must never turn OFF the Dreamcast power, remove the memory card unit or disconnect the controller during game play.

**ARCADE MODE:** After name entry

**BOSS MODE:** When you finish the game

**ORIGINAL MODE:** After the game ends

**OPTIONS:** After changing the settings

**TRAINING MODE:** When you finish the game

All characters are fictional, and any resemblance to actual persons, living or dead, is purely coincidental.

# *THE STORY*

18th December, 1998  
"The Curien Mansion Incident"

There was nothing else that could have been done to prevent that loathsome disaster . . .

26th February, 2000

The world is in chaos.

The prelude . . .

A new plot is unfolding in a town where the last vestiges of the Middle Ages still linger.

A new tragedy unfolds . . .

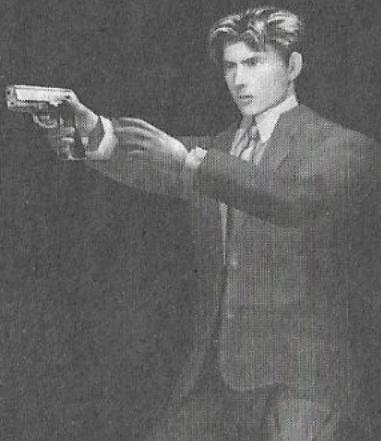
## **James Taylor**

A special agent of the government agency "AMS." 35 years old. American. His conduct is cool and logical. He never relies on intuition and guesswork. He handles whatever he faces with the utmost of calmness and clarity. Devoid of excessive emotion, Taylor has an almost computer-like mind. Accordingly he is often dispatched to scenes of immense difficulty and utter confusion.

# *CHARACTER INTRODUCTIONS*

## **Gary Stewart**

A special agent of the government agency "AMS." 24 years old. American. A warm-hearted youth, yet to discover the world's sheer disorder. Whatever he comes up against, his approach is passionate and emotional. He was assigned to "AMS" a year ago. Despite his lack of experience, Gary puts all of his effort into his work. But sometimes he is reckless in his actions, and this worries James.



AMS special agents James and Gary are ready for action.  
But what are they waiting for . . .?  
And what does the mysterious Goldman really want . . .?

▲The Curien Mansion Incident lasted for three days, from 18th - 20th December, 1998. It was an event orchestrated by Dr. Curien to destroy mankind. AMS special agents Rogan and G were able to stem this incident, but because of the Government's large role in it, the Curien Mansion Incident has yet to be officially announced.

# *CHARACTER INTRODUCTIONS*

## **Amy Crystal**

A special agent of the government agency "AMS." 29 years old. American. A reliable character, who has faced danger on many occasions. Amy is an open, frank, kind woman who never discriminates. She often behaves like a big sister to Gary and has not yet accepted him fully as a special agent.

## **Harry Harris**

A special agent of the government agency "AMS." Harry is either in his late thirties or early forties. No one knows his nationality. He does not speak about his past. He always seems gloomy. He habitually wears dark glasses, and never shows his expressions.

## **Goldman**

Goldman is in his early forties, and heads a world-famous, distinguished financial group. Using his own substantial financial power, he is actively involved in human genome research. Goldman will soon report the results of his latest research, but none of his projects has ever been officially approved. He has an incredibly cool and intelligent appearance, but inside he is extremely anxious about the future of the natural world and the very existence of the human race.

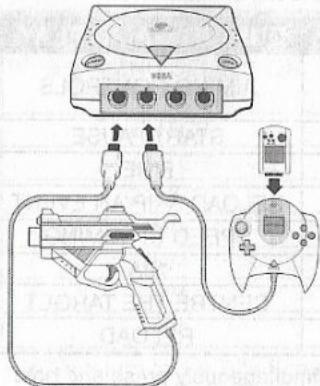
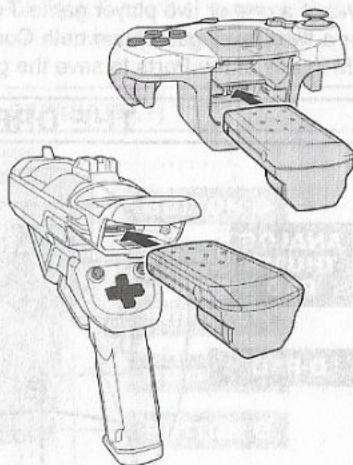
# STARTING UP

## THE VIBRATION PACK

Make sure that you insert the Vibration Pack (sold separately) into Expansion slot 2 of the Controller. The Vibration Pack does not lock into place when inserted into Expansion slot 1, and may fall out during game play causing problems to the game operation.

Insert the Vibration Pack into the Expansion slot of the Dreamcast Gun. When the Vibration Pack is inserted, you cannot use a Visual Memory unit (VM). How to save the game files using the Dreamcast Gun is outlined below.

▲ For further details, also read the Vibration Pack Instruction Manual.



## HOW TO SAVE WHEN USING THE VIBRATION PACK WITH THE DREAMCAST GUN

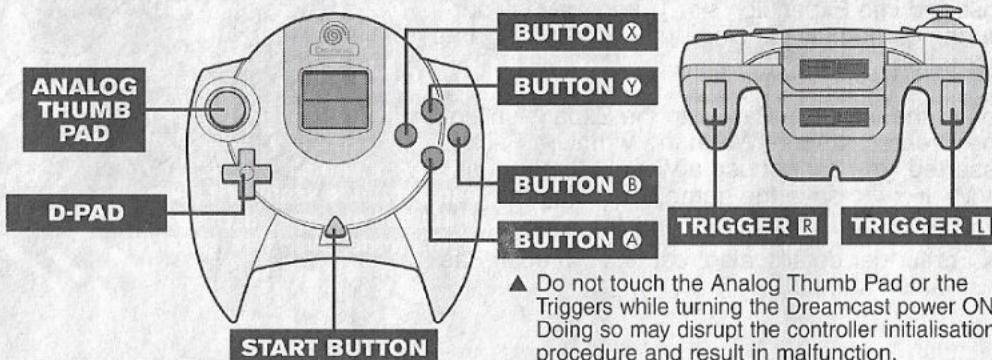
Insert a Visual Memory unit (VM) into a Dreamcast Controller and connect it to any of the Control Ports.

▲ Although you can play the game using only the Dreamcast Gun and the Vibration Pack, you will not be able to save game files.

# GAME CONTROLS

This is a one or two player game. For a one player game, use either Controller Port A or B, and for a two player game, use both Controller Ports A and B. You can use a Controller with inserted VM in any of the Ports to save the game.

## THE DREAMCAST CONTROLLER



▲ Do not touch the Analog Thumb Pad or the Triggers while turning the Dreamcast power ON. Doing so may disrupt the controller initialisation procedure and result in malfunction.

### MENU/OPTIONS SCREEN

### DURING GAME PLAY

↑↓:MENU SELECTION ↔:CHANGE	D-PAD/ANALOG THUMB PAD	AIMING CONTROLS
ENTER	START BUTTON	START/PAUSE
ENTER	BUTTON A	FIRE
CANCEL	BUTTON B	RELOAD/SKIP AN EVENT
N/A	BUTTON X	SPEED UP AIMING
N/A	BUTTON Y	N/A
N/A	TRIGGER L	CENTRE THE TARGET
N/A	TRIGGER R	RELOAD

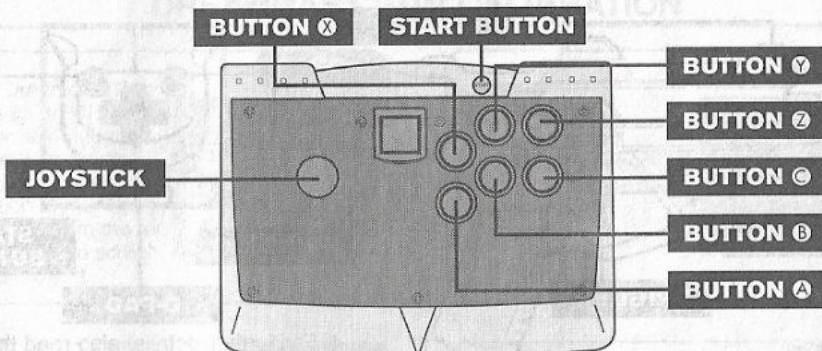
▲ To return to the Title Screen at any point during the game, simultaneously press and hold Buttons A, B, X, Y and the Start Button.

# THE GAME CONTROLS

- ▲ All the controls described in this manual are those for the DEFAULT, or initial game settings.
- ▲ The directions for the Analog Thumb Pad/D-Pad/Joystick are shown with these symbols  
↑↓↔↔.

not needed

## THE ARCADE STICK (SOLD SEPARATELY)



### MENU/OPTIONS SCREEN

### DURING GAME PLAY

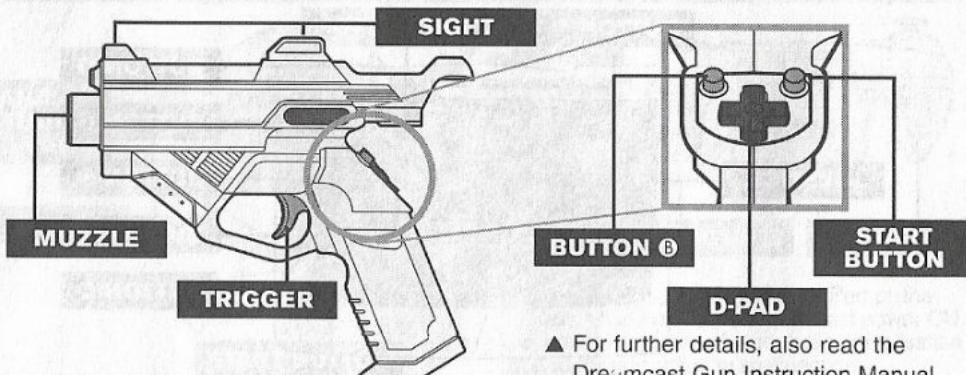
↑↓:MENU SELECTION ↔↔:CHANGE	JOYSTICK	AIMING CONTROLS
ENTER	START BUTTON	START/PAUSE
ENTER	BUTTON A	FIRE
CANCEL	BUTTON B	RELOAD/SKIP AN EVENT
N/A	BUTTON C	SPEED UP AIMING
N/A	BUTTON X	CENTRE THE TARGET
N/A	BUTTON Y	N/A
N/A	BUTTON Z	N/A

- ▲ To return to the Title Screen at any point in the game, simultaneously press and hold Buttons **A**, **B**, **X**, **Y** and the Start Button.

# GAME CONTROLS

## THE DREAMCAST GUN

Before using the Dreamcast Gun, go to OPTIONS and set the Dreamcast Gun Calibration.



▲ For further details, also read the Dreamcast Gun Instruction Manual.

### MENU / OPTIONS SCREEN

### DURING GAME PLAY

ENTER	PULL THE TRIGGER	FIRE (SHOOT OFF SCREEN: RELOAD)
MENU	D-PAD	N/A
SELECT	START BUTTON	START/PAUSE
CANCEL	BUTTON B	SKIP AN EVENT

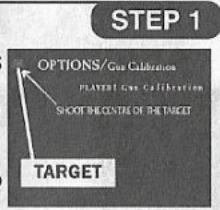
- ▲ When using the Dreamcast Gun, all the functions performed by Button **A** on the Dreamcast Controller are also performed by pulling the trigger on the Dreamcast Gun.
- ▲ To return to the Title Screen at any point in the game, simultaneously press and hold Button **B**, the Trigger, and the Start Button.

# THE DREAMCAST GUN

When using the Dreamcast Gun for the first time, go to "Dreamcast Gun Calibration" in ~~OPTIONS~~ (See P.32) to adjust the aim. If you attempt to play without calibrating the Dreamcast Gun, it is possible that the aiming may not function properly.

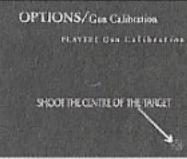
## DREAMCAST GUN CALIBRATION

Select "Dreamcast Gun Calibration" in ~~OPTIONS~~ and press the Trigger/the Start Button to display the Dreamcast Gun Calibration Menu. There will be a target in the top left corner of the screen. Aim and fire at it.



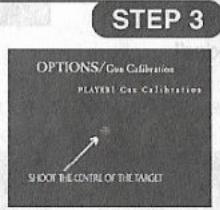
### STEP 1

Next, a target will appear at the bottom right of the screen. Aim and fire at it.



### STEP 2

Finally a target will appear in the centre of the screen. In the same way, fire at it.



### STEP 3

The Calibration Confirmation Screen will then be displayed. Press Button **B** to restart the calibration, and the Start Button to finish and return to ~~OPTIONS~~.



### STEP 4

When a Dreamcast Gun is connected to both Controller Ports A and B, 1P will be the first to calibrate, and then 2P will follow the same procedure as outlined in steps 1-4 above.

- ▲ If possible, fire directly at the screen rather than diagonally
- ▲ Don't calibrate the Dreamcast Gun with the sight, but with the muzzle.
- ▲ When calibrating, do so at close range. Attempting to calibrate the Dreamcast Gun from a distance may result in operation problems.
- ▲ Once the calibration is complete, the calibration settings will automatically be saved.

# SUB-PLOTS

This game is unlike most games, because the path your character takes is based on his actions using "Sub-Plots." You can play again and again and discover new routes each time.

For Example . . .



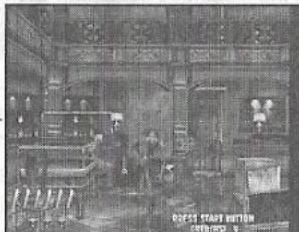
Monsters are attacking  
a civilian!



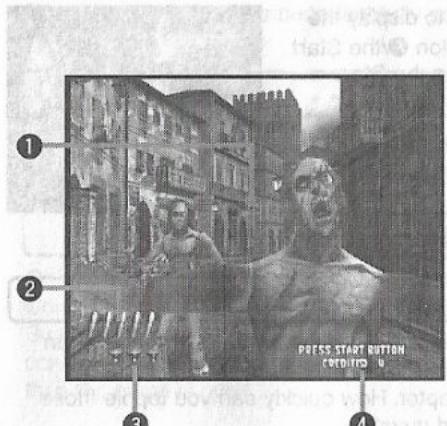
Rescue succeeded!



Rescue failed.



# THE GAME SCREEN



## ① GUNSIGHT

This is shown when using the Controller or the Arcade Stick.

## ② REMAINING ROUNDS

The number of bullets left in your gun.  
Reload before the bullets run out.

## ③ LIVES

These are reduced if you are hacked at, bludgeoned, gouged, or chewed, or if you accidentally shoot one of the civilians.

## ④ CREDITS

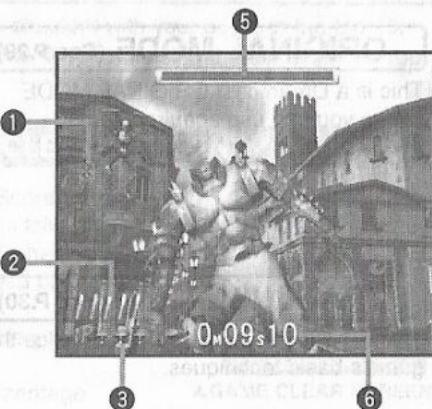
This shows the number of remaining continues.  
If you use them all, the game is over!

## ⑤ BOSS LIFE GAUGE

This decreases as you damage the boss.  
Clear the stage by reducing the gauge to zero.

## ⑥ TIME

This is displayed during BOSS MODE (See P31).  
It indicates the time taken to destroy the boss.



# BEGINNING PLAY

When the Title Screen appears, press the Start Button to display the main menu. Use  $\uparrow\downarrow$  to select a mode and press Button A/the Start Button to enter. A second player can join in by pressing the Start Button on another Controller (etc.) during game play.



## ARCADE MODE (See P.27)

The arcade version has been faithfully ported to Dreamcast.

## BOSS MODE (See P.31)

This is a time attack mode where you can confront the bosses of every chapter. How quickly can you topple those bad guys?

## ORIGINAL MODE (See P.28)

This is a Dreamcast ORIGINAL MODE where you can use acquired items.

## RANKINGS (See P.31)

Here you can see the top 10 ranked players for each mode.

## TRAINING MODE (See P.30)

This is a mode where you can practice the game's basic techniques.

## OPTIONS (See P.32)

This is where you can modify various settings of the game, such as Dreamcast Gun calibrations, controller configurations and sound tests.

# ARCADE MODE

The arcade version has been faithfully ported to Dreamcast.

## STARTING THE GAME

Select "ARCADE MODE" from the main menu and press Button /the Start Button. The game starts after the opening sequence.

## CONTINUE/GAME OVER

Once your character loses his last life, the Continue Screen is displayed. Press the Start Button before the counter reaches zero to continue. However, if you have no credits left, then the game is over!

## THE COURSE SCREEN



When the game ends, the course that you followed during the game is displayed on the Course Screen.

## NAME ENTRY

The Name Entry Screen is displayed if you clear all the chapters with your score in the top 10. Select three letters before the counter reaches zero. Use to return to the previous letter. Your name will be recorded when you select "END".

## SCORE SCREEN/GAME CLEAR SCREEN



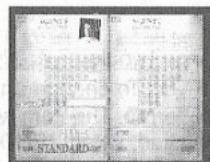
▲SCORE SCREEN

When you clear a chapter, the Score Screen is displayed, and you can check the following information. Furthermore, if and when you clear all of the chapters, you will be judged on your overall performance.

**RESCUED:** The number of people you saved

**SCORE:** Your current score

**ACCURACY:** Your accuracy percentage



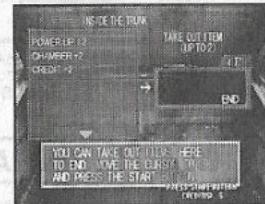
▲GAME CLEAR SCREEN

# ORIGINAL MODE

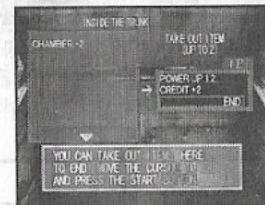
This is a Dreamcast ORIGINAL MODE where you can use acquired items.

## ITEM SELECTION MENU (1P)

Select items that you'd like to use. You can take two items. Select items from the trunk using **↑↓**, then press Button **A**. The items will move to the "Take Out" window.

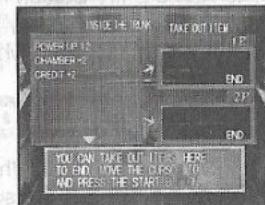


Once two items are in the "Take Out" window, the cursor will indicate "END". To change an item, use **↑↓** to select the item, then press Button **A**. The item will be returned to the trunk. When you are finished, select "END" and press the Start Button.



## ITEM SELECTION MENU (2P)

When there are two players, each player can only take one item. Select items from the trunk using **↑↓**, then press Button **A**.



Once two items are in the "Take Out" window, the cursor will indicate "END". To change an item, use **↑↓** to select the item, then press Button **A**. The item will be returned to the trunk. When you are finished, select "END" and press the Start Button. The window of the player who has finished will darken. The game starts when both players are finished.

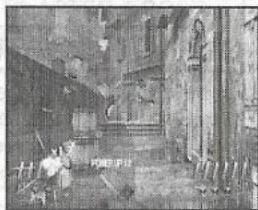


## ITEM COMBINATIONS

There are an enormous number of effective item combinations. There are also items that can not be combined, (in this case, "You can not make this combination" is displayed) so try as many variations as possible.

## ACQUIRING ITEMS

Items are hidden in various things such as barrels and oil drums. Shoot at these things to reveal hidden items, and shoot at the items to get them. All acquired items will be stored in your trunk.



▲ Read the Items Explanation on page 34.

- ▲ In a two-player game, when one player loses, the items from the previous game will no longer be available when he or she presses the Start Button.
- ▲ If you continue on a two-player game, you won't lose any items.
- ▲ If a second player joins the game at any time other than during the Item Selection Menu, he will have no items.

### CAUTION

Once you take an item, it disappears from the trunk — you can only use it once. Think very carefully about what to bring.

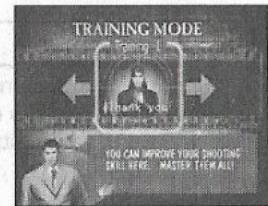
# TRAINING MODE

Use this mode to improve your game skills.

## THE TRAINING SELECTION SCREEN

Select a training session using **↔**. James will then explain what to do. To select a training session with multiple star marks, use **↑↓** to select a mark. Press Button **A**/the Start Button to begin the training.

The first time that you play the TRAINING MODE, you will only be able to select "Training 1."



## CLEARING A TRAINING SESSION/CONTINUE

"Success" will be displayed if you successfully clear a training session. Press Button **A**/the Start Button to return to the Training Selection Menu. If you fail, the screen will change to the Continue Menu. Use **↔** to select an item from the Continue Menu.



AGAIN	Try again
QUIT	Return to the Training Selection Menu

## INCREASING TRAINING SESSIONS

Once you clear the current training session, you can advance to the next session.

## INCREASING STAR MARKS

If you clear a training session or a boss, a star mark will appear at the left side of the training session indicator. Each new star indicates increasing difficulty. Select the session with the most stars. If you clear the new session, you will receive an additional star.



# *BOSS MODE*

This is a time attack mode where you can confront the bosses of every chapter. How quickly can you topple those bad guys?

## CHAPTER SELECTION MENU

Select a boss using **↔**. If the boss has multiple star marks, use **↑↓** to select a mark. The more star marks, the more difficult to defeat. Press Button **A**/the Start Button to begin a boss fight.

JUDGMENT	CHAPTER 1 BOSS	STRENGTH A/B	CHAPTER 4 BOSS
HIEROPHANT A/B	CHAPTER 2 BOSS	MAGICIAN	CHAPTER 5 BOSS
TOWER A/B	CHAPTER 3 BOSS		

- ▲ The location at which the A/B bosses will appear varies according to the route that you take during Arcade or Original Modes.
- ▲ For an explanation of star marks, see p. 30.

## GAME OVER

The game ends when your character runs out of lives. You cannot continue.

## NAME ENTRY

The Name Entry Screen will be displayed if you can defeat a boss within one of the top 10 RANKINGS. Select three letters before the counter reaches zero. Press **←** to return to the previous letter. When you are finished, select END and your name will be recorded.

## RANKINGS

There are top 10 ranking lists for the ARCADE, ORIGINAL, and BOSS modes. Use **↔** to select a mode. Press Button **B**/the Start Button to return to the Main Menu.



# OPTIONS

This is where you can modify various settings of the game, such as Dreamcast Gun calibrations and sound tests. Use **↑↓** to select an item, and **←→** to modify the setting.



## DIFFICULTY

There are five levels of difficulty:

Very Easy/Easy/Normal/Hard/Very Hard

## LIFE

Set the number of lives that you want to start the game with. This is only for the ARCADE and BOSS MODES.

## CONTINUE

Change the number of credits in ARCADE MODE.

## SIGHT GRAPHIC

Change the aiming graphic shown by the Controller/Arcade Stick.

## SIGHT SPEED (See P.33)

Change the speed of the aiming graphic shown by the Controller/Arcade Stick.

## AUDIO

Change whether you want to hear the sound in Stereo or Mono.

## SOUND TEST SPECIAL EFFECT

Listen to the game's sound effects by pressing Button A.

## SOUND TEST MUSIC

Listen to the game's background music (BGM) by pressing Button A.

## CONTROLLER CONFIGURATION (See P.33)

Change the button settings.

## DREAMCAST GUN CALIBRATION (See P.23)

Calibrate the Dreamcast Gun.

## VIBRATION

Switch the Vibration Pack ON or OFF.

## DEFAULT

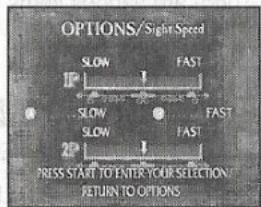
Return to the original default settings.

## EXIT

Return to the Main Menu.

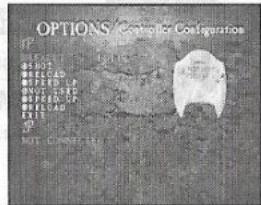
## SIGHT SPEED SCREEN

Select "Sight Speed" to display the Sight Speed Screen. Press Button **A** to move the cursor to the left. This will slow down the aiming speed. Similarly, press Button **B** to move the cursor to the right. This will speed up the aiming speed. You can check the new speed using the Analog Thumb Pad, D-Pad or the joystick. When you are finished, press the Start Button to return to OPTIONS.



## CONTROLLER CONFIGURATION SCREEN

Select "Controller Configuration" to display the Controller Configuration Screen. To change the button settings, select "EDIT." Use **↑↓** to select the button that you want to change and use **↔** to change the setting. Select "DEFAULT" to return to the original settings. When you have finished, select "EXIT" to return to OPTIONS.



- ▲ You can not change the Dreamcast Gun Configurations.

# ITEMS

There are various items in the ORIGINAL and ARCADE MODES. Here is an introduction to some of the items.

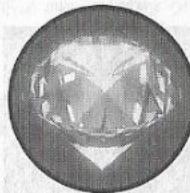


**ARCADE**

**ORIGINAL**

## GOLD COIN

Bonus points.



**ARCADE**

**ORIGINAL**

## GEM

Bonus points.

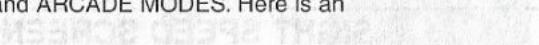


**ARCADE**

**ORIGINAL**

## GOLDEN FROG

Bonus points.



Get two more credits.

**ARCADE**

**ORIGINAL**

## FIRST AID KIT

One extra life.



**ORIGINAL**

## CHAMBER +2

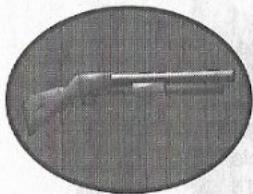
Two more bullets are added to the bullet clip.



**ORIGINAL**

## CREDIT +2

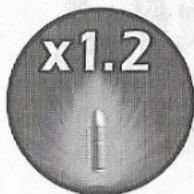
Get two more credits.



## ORIGINAL

**SHOTGUN**

Bullets spread to hit a wider target area.



## ORIGINAL

**POWER UP 1.2**

The normal power of the bullets are increased by 1.2.

**ICON EXPLANATION****ARCADE**

Items that can be acquired in ARCADE MODE

## ORIGINAL

Items that can be acquired in ORIGINAL MODE



## ORIGINAL

**MACHINE GUN**

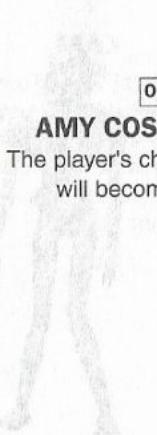
Automatically fires six bullets every time the trigger is pulled.



## ORIGINAL

**AMY COSTUME**

The player's character will become Amy.



# MONSTER FILE

## EBITAN

Ebitan is a revolting and perpetually rotting zombie. Accordingly, his resilience is lower than other monsters. Ebitan resides in the water, suddenly leaping from the murky depths to attack his prey. His main method of attack is to bite his prey.



## DAVID

David is one big zombie. He is highly adaptable, thriving in all environments. His special attack is with his teeth. Beware of David's putrid breath!



## KAGEO

Kageo is a mummified zombie, who prowls the darkest, most dreadful areas. He may look weak, but watch out for his fierce punch.



## KEN

Ken was modelled on Kageo. He wears an iron mask and is armed with vicious clawed gloves. His face is his most vulnerable part, but as it is covered, it makes Ken an extremely troublesome zombie to stop. Like Kageo, Ken also lurks in dark corners. Ken attacks with his lethal claws.





## MICKEY

Mickey is a small zombie who wields knives in both hands. His method of attack is to leap down at his target from roof tops and other high places. Even if Mickey throws both knives at you, there's no time to relax. He can produce an unlimited supply of knives from his hips.

## BOB

Despite being big and fat, Bob can move fast. Bob's principal form of attack is a drop kick. He also throws barrels and oil drums.



## RANDY

Randy is a small, mask-wearing zombie. Don't be fooled by his lack of stature because Randy is a vicious little monster who can run along walls and ceilings as easily as on floors. Randy often roams with a friend. His preferred method of attack is a leaping death scratch.



## MAX

You'll know Max when you see him. He's the zombie crazily swinging two chainsaws about. He's also the biggest of all zombies.



## **JOHNNY**

Johnny is a tough zombie to deal with, as he loves to rush at his prey hiding his vulnerable face behind two axes. When he's not descending on you with terrifying speed, he will throw his axes with lethal accuracy from a safe distance. Be warned!



## **PETER**

Poor Peter is infested with giant parasitic worms and is relatively weak. He puts his worms to horrifyingly effective use though, for when his chest is wounded, the parasites will leave Peter's ribcage and leap at his attacker.

Peter can also pack a mean punch.



## **GREGORY**

Gregory is a bit of a show off and there is nothing he likes to do more before finishing off his victims than to flourish his giant sword. You will find it hard to aim your gun at Gregory, because he uses his sword to defend as skilfully as he does to maim.



## **MURRER**

Murrer is a snake-like zombie who often infests areas in hoards. Murrer attacks by flying at his victims and gouging at their faces with his myriad teeth.



**Vous venez d'acquérir The House of the Dead 2. Félicitations ! Ce logiciel est exclusivement conçu pour la console de jeux Dreamcast. Il est recommandé de lire les instructions du présent manuel avant de commencer à jouer à The House of the Dead 2.**

## TABLE DES MATIÈRES

L'HISTOIRE .....	40	MODE ARCADE .....	51
PRÉSENTATION DES PERSONNAGES .....	41	MODE D'ORIGINE .....	52
DÉMARRER LE JEU .....	43	MODE ENTRAÎNEMENT .....	54
LES COMMANDES .....	44	MODE BOSS .....	55
LE PISTOLET DREAMCAST .....	47	CLASSIFICATIONS .....	55
PARTIES ANNEXES DE JEU .....	48	OPTIONS .....	56
INTERFACE DU JEU .....	49	OBJETS .....	58
LANCER LA PARTIE .....	50	FICHIER DES MONSTRES .....	60

The House of the Dead 2 est un jeu compatible carte mémoire (Visual Memory (VM) vendu séparément). Pour sauvegarder une partie, il faut sept blocs mémoire disponibles. La sauvegarde se faisant automatiquement, il ne faut jamais ÉTEINDRE la console Dreamcast, ni retirer la carte mémoire, ni même débrancher la mapette durant le jeu.

**MODE ARCADE** : après l'entrée des noms

**MODE D'ORIGINE** : après la fin du jeu

**MODE ENTRAÎNEMENT** : quand vous finissez le jeu

**MODE BOSS** : quand vous finissez le jeu

**OPTIONS** : après avoir changé les paramètres

Toute ressemblance avec des personnes existantes ou ayant existé serait purement fortuite.

# *L'HISTOIRE*

**Le 18 décembre 1998**

**« L'incident du manoir Curien »**

**Il n'y avait rien à faire pour empêcher ce terrible désastre...**

**Le 26 février 2000**

**Le monde est en plein chaos.**

**Le prélude...**

**Une nouvelle intrigue voit le jour dans une ville où subsistent les derniers vestiges du Moyen Age.**

**Une nouvelle tragédie se prépare...**

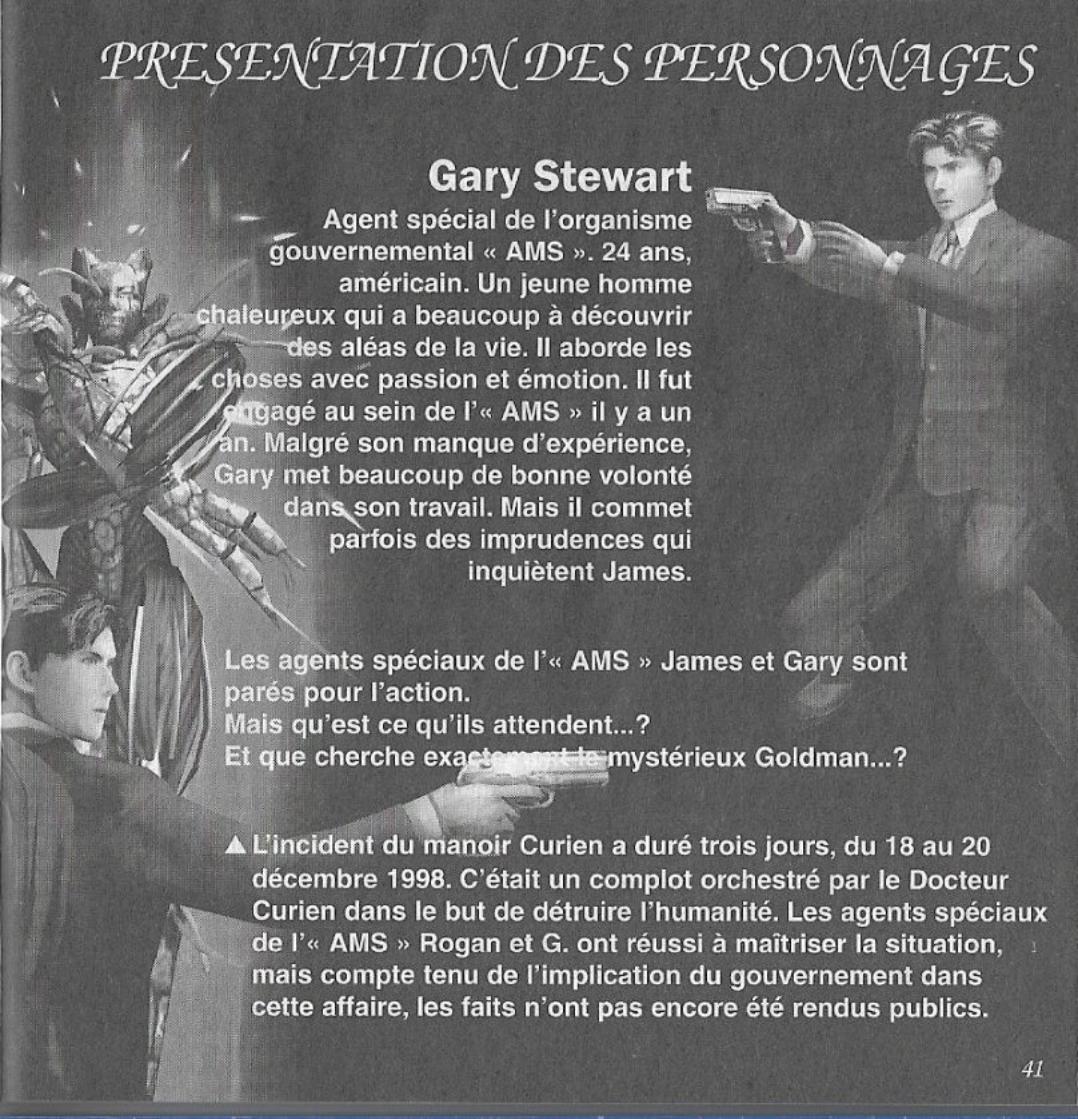
## **James Taylor**

**Agent spécial de l'organisme gouvernemental « AMS ». 35 ans, américain.**

**Il a un tempérament froid et rationnel. Purement cartésien, il ne se fie jamais à son instinct. Il affronte tous les problèmes avec calme et sang froid. Taylor ne se laisse jamais déborder par ses émotions, son esprit fonctionne avec la régularité d'une machine. Par conséquent, il est souvent détaché sur des missions extrêmement difficiles et complexes.**

# *PRESENTATION DES PERSONNAGES*

## **Gary Stewart**



Agent spécial de l'organisme gouvernemental « AMS ». 24 ans, américain. Un jeune homme chaleureux qui a beaucoup à découvrir des aléas de la vie. Il aborde les choses avec passion et émotion. Il fut engagé au sein de l'« AMS » il y a un an. Malgré son manque d'expérience, Gary met beaucoup de bonne volonté dans son travail. Mais il commet parfois des imprudences qui inquiètent James.

Les agents spéciaux de l'« AMS » James et Gary sont prêts pour l'action.

Mais qu'est ce qu'ils attendent...?

Et que cherche exactement le mystérieux Goldman...?

▲ L'incident du manoir Curien a duré trois jours, du 18 au 20 décembre 1998. C'était un complot orchestré par le Docteur Curien dans le but de détruire l'humanité. Les agents spéciaux de l'« AMS » Rogan et G. ont réussi à maîtriser la situation, mais compte tenu de l'implication du gouvernement dans cette affaire, les faits n'ont pas encore été rendus publics.

# *PRÉSENTATION DES PERSONNAGES*

## **Amy Crystal**

Agent spécial de l'organisme gouvernemental « AMS ». 29 ans, américaine. Dotée d'une personnalité fiable, Amy est une femme ouverte et franche, qui a rencontré le danger à plusieurs reprises et qui n'a pas de préjugés. Elle agit comme une grande sœur vis-à-vis de Gary et ne le voit pas encore comme un professionnel tout à fait accompli.



## **Harry Harris**

Agent spécial de l'organisme gouvernemental « AMS ». Harry semble avoir une petite quarantaine. Personne ne connaît sa nationalité. Il ne parle jamais de son passé. Il a toujours l'air sombre, porte des lunettes noires et ne montre jamais ses sentiments.



## **Goldman**

Goldman entame sa quarantaine et dirige un groupe financier mondialement célèbre. Utilisant ses propres ressources financières, il est activement impliqué dans la recherche sur le génome humain. Il est d'ailleurs sur le point de faire un rapport concernant les derniers résultats de ses recherches, mais aucun de ses projets n'a reçu l'approbation officielle. Il a l'air incroyablement détendu et intelligent, mais intérieurement, il est extrêmement inquiet à propos de l'avenir de l'environnement et de la survie du genre humain.

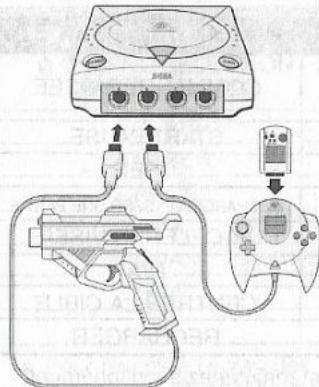
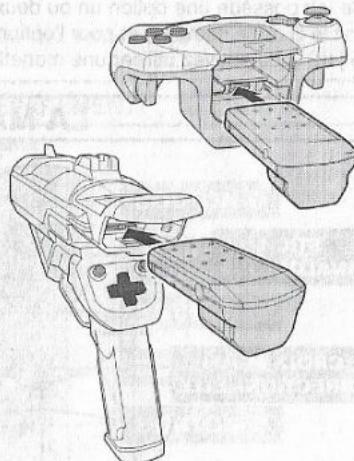
# *DEMARRER LE JEU*

## **LE VIBRATION PACK**

Assurez-vous que le Vibration Pack est bien inséré (vendu séparément) dans le port d'extension 2 de la manette. Le Vibration Pack ne se fixant pas dans le port d'extension 1, il pourrait tomber durant le jeu, causant certains dysfonctionnements.

Insérez le Vibration Pack dans le port d'extension du Pistolet Dreamcast. Une fois que le Vibration Pack est inséré, vous ne pourrez pas utiliser la carte mémoire. Vous apprendrez ci-dessous comment sauvegarder le jeu à l'aide du Pistolet Dreamcast.

- ▲ Pour plus d'informations, veuillez consulter le manuel d'utilisation du Pistolet Dreamcast.



## **COMMENT SAUVEGARDER EN UTILISANT LE VIBRATION PACK AVEC LE PISTOLET DREAMCAST**

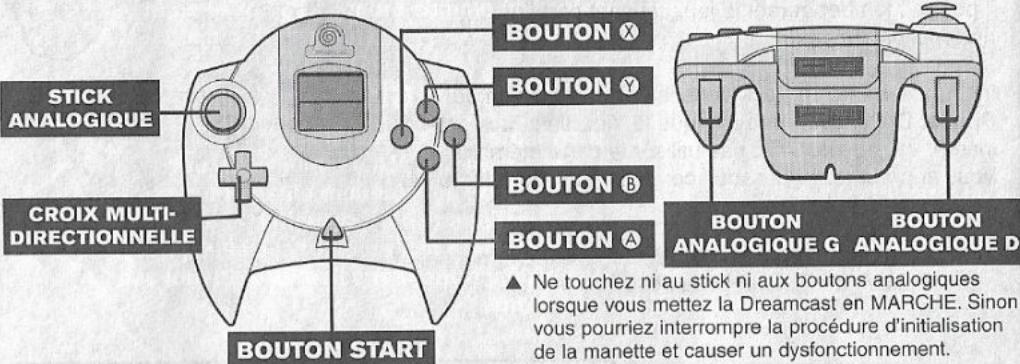
Insérez une carte mémoire dans la manette Dreamcast et connectez-la à l'un des ports de commande.

- ▲ Bien que vous puissiez jouer en utilisant seulement le Pistolet Dreamcast et le Vibration Pack, vous ne pourrez pas effectuer de sauvegarde.

# LES COMMANDES

Ce jeu possède une option un ou deux joueurs. Pour l'option un joueur, veuillez utiliser soit le port A soit le B de la manette, et pour l'option deux joueurs, utilisez les deux ports à la fois. Pour sauvegarder le jeu, vous pouvez utiliser une manette avec un VM inséré dans n'importe quel port.

## LA MANETTE DREAMCAST



### ECRAN MENU/OPTIONS

▲↓:MENU SELECTION  
◀▶:CHANGER

CROIX MULTIDIRECTIONNELLE/  
STICK ANALOGIQUE

### PENDANT LE JEU

COMMANDES VISEE

ENTRER

BOUTON START

START/PAUSE

ENTRER

BOUTON A

TIRER

CANCEL

BOUTON B

RECHARGER/PASSER UNE PARTIE

N/A

BOUTON X

ACCELERER VISEE

N/A

BOUTON Y

N/A

N/A

BOUTON ANALOGIQUE G

CENTRER LA CIBLE

N/A

BOUTON ANALOGIQUE D

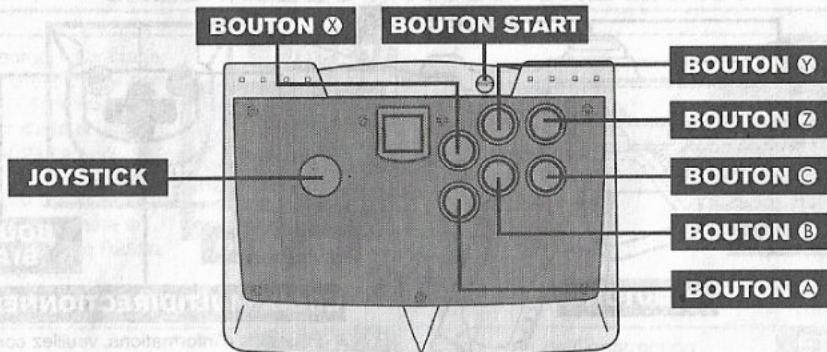
RECHARGER

▲ Pour revenir à l'écran des Options pendant le jeu, appuyez et maintenez simultanément les boutons A, B, X, Y et le bouton Start.

# DE PISTE LES COMMANDES

- ▲ Toutes les commandes décrites dans ce manuel sont par DEFAUT ou concernent les paramètres d'origine du jeu.
- ▲ Les instructions pour le stick analogique ou la croix multidirectionnelle sont indiquées par les signes suivants : .

## L'ARCADE STICK (VENDU SEPARÉMENT)



### ECRAN MENU/OPTIONS

: MENU SELECTION : CHANGER	JOYSTICK	COMMANDES VISEE
ENTRER	BOUTON START	START/PAUSE
ENTRER	BOUTON A	TIRER
CANCEL	BOUTON B	RECHARGER/PASSER UNE PARTIE
N/A	BOUTON C	ACCELERER VISEE
N/A	BOUTON X	CENTRER LA CIBLE
N/A	BOUTON Y	N/A
N/A	BOUTON Z	N/A

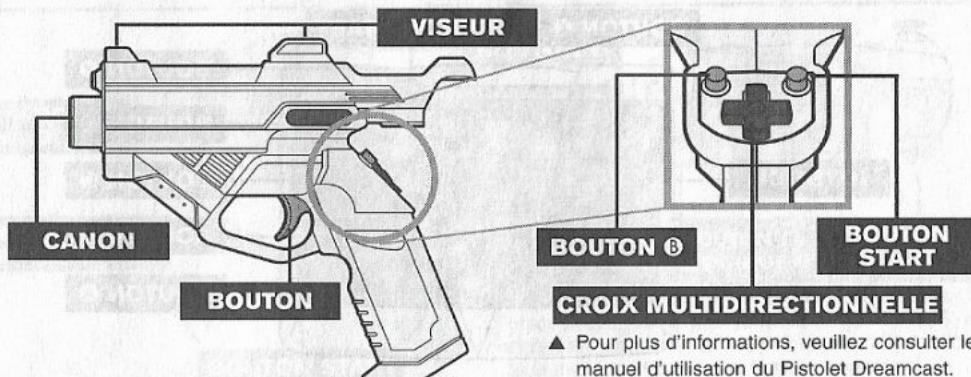
### PENDANT LE JEU

▲ Pour revenir à l'écran des Options pendant le jeu, appuyez et maintenez simultanément les boutons **A**, **B**, **X**, **Y** et le bouton Start.

# LES COMMANDES

## LE PISTOLET DREAMCAST

Avant d'utiliser le Pistolet Dreamcast, allez dans OPTIONS et calibrez le Pistolet Dreamcast.



▲ Pour plus d'informations, veuillez consulter le manuel d'utilisation du Pistolet Dreamcast.

### ECRAN MENU / OPTIONS

### PENDANT LE JEU

ENTRER	APPUYER SUR BOUTON	TIRER (TIRER HORS ECRAN : RECHARGER)
MENU	CROIX MULTIDIRECTIONNELLE	N/A
SELECT	BOUTON START	START/PAUSE
CANCEL	BUTTON B	PASSER UNE PARTIE

- ▲ En utilisant le Pistolet Dreamcast, toutes les fonctions du bouton **A** de la manette Dreamcast sont également réalisables par la détente du Pistolet.
- ▲ Pour revenir à l'écran des options, pressez et maintenez simultanément, le bouton **B**, la détente et le bouton Start.

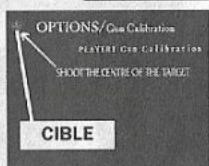
# LE PISTOLET DREAMCAST

Lorsque vous utilisez le Pistolet Dreamcast pour la première fois, allez dans « Calibrage Pistolet Dreamcast » dans OPTIONS (voir page 56) pour ajuster le tir. Si vous lancez le jeu sans avoir calibré, vous pourriez rencontrer des problèmes de fonctionnement.

## CALIBRAGE DU PISTOLET DREAMCAST

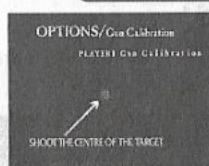
Selectionnez « Calibrage Pistolet Dreamcast » dans le menu OPTIONS et appuyez sur le bouton Détente/Start afin de faire afficher le menu Calibrage du Pistolet Dreamcast. Une cible s'affichera en haut à gauche de l'écran. Visez-la et tirez.

### ETAPE 1



Et enfin, une cible apparaîtra au centre de l'écran. Visez de la même façon et tirez.

### ETAPE 3



Ensuite, une cible apparaîtra en bas à droite de l'écran. Visez-la et tirez.

### ETAPE 2



L'écran de Confirmation du Calibrage va apparaître ensuite. Appuyez sur le bouton **B** pour recommencer le calibrage, et sur le bouton Start pour quitter et revenir au menu OPTIONS.

### ETAPE 4



Lorsque que le Pistolet Dreamcast est connecté aux ports A et B de la manette, il faudra d'abord calibrer le 1P. De même, le calibrage du 2P se fera en suivant les étapes 1-4 décrites ci-dessus.

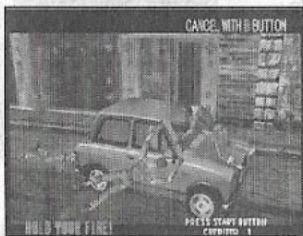
- ▲ Essayez de tirer sur l'écran en ligne droite et non en diagonal.
- ▲ Ne calibrez pas le Pistolet Dreamcast avec le viseur mais plutôt avec le canon.
- ▲ Lors du calibrage, le Pistolet doit être près de l'écran, le calibrage à une trop grande distance pourrait causer des dysfonctionnements. Une fois le calibrage terminé, les paramètres seront automatiquement sauvegardés.

# PARTIES ANNEXES

Ce jeu ne ressemble pas à la plupart des jeux de son genre parce que le chemin que prend votre personnage dépend de ses actions dans les « Sous-Parties ». Vous pouvez jouer encore et encore et découvrir à chaque fois de nouvelles routes.

## CATÉGORIES DU PISTOLET D'ÉVACUATION

Par exemple...



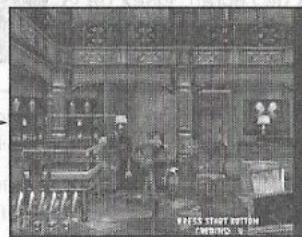
Les monstres attaquent un civil !



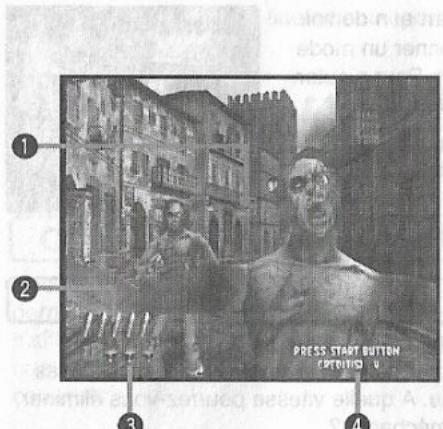
Sauvetage réussi !



Sauvetage échoué.



# INTERFACE DU JEU



## ① LE VISEUR

Pour avoir le viseur, utilisez la manette ou le stick analogique.

## ② BALLES RESTANTES

Le nombre de balles restant dans votre pistolet.  
Rechargez avant d'épuiser vos balles.

## ③ POINTS DE VIE

Les points de vie diminuent lorsque vous êtes frappé, matraqué, dévoré, écrasé, ou bien si vous tirez accidentellement sur un civil.

## ④ CREDITS

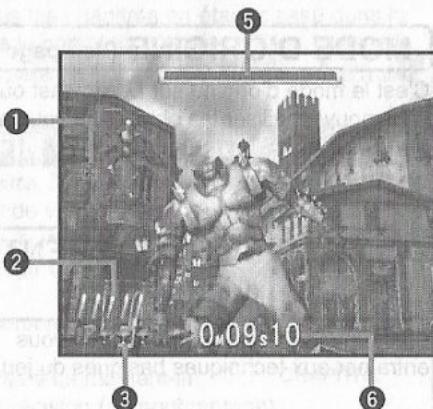
Il s'agit du nombre restant de « Continuer » dans le jeu. S'il n'y en a plus, la partie est terminée !

## ⑤ BARRE DE VIE DU BOSS

Cette barre descend lorsqu'on réussit à frapper les Boss. Vous êtes débarrassé de lui, dès que la barre arrive à zéro.

## ⑥ LE TEMPS

Le temps est affiché dans le MODE BOSS (Voir P55). Il indique le temps que vous avez mis à détruire le Boss.



# *LANCER LA PARTIE*

Lorsque l'écran des Options apparaît, appuyez sur Start afin de voir s'afficher le menu principal. Utilisez pour sélectionner un mode et appuyez sur le bouton A/le bouton Start pour entrer. Pour ajouter un joueur, il faut appuyer sur Start sur une autre manette (etc.) durant le jeu.



## **MODE ARCADE** (Voir page 51)

La version Arcade a été fidèlement reportée sur Dreamcast.

## **MODE BOSS** (Voir page 55)

Il s'agit d'un mode contre-la-montre dans lequel vous pouvez confronter tous les Boss du jeu. A quelle vitesse pourrez-vous éliminer ces méchants ?

## **MODE D'ORIGINE** (Voir page 52)

C'est le mode d'origine sur Dreamcast où vous pouvez utiliser les objets que vous aurez obtenus.

## **CLASSIFICATIONS** (Voir page 55)

Dans cette option, vous pouvez voir la classification des 10 meilleurs joueurs de chaque mode.

## **MODE ENTRAINEMENT**

(Voir page 54)

C'est un mode qui vous permet de vous entraîner aux techniques basiques du jeu.

## **OPTIONS** (Voir page 56)

Dans les options, vous pouvez modifier les différents paramètres du jeu, tels que le Calibrage du Pistolet Dreamcast, les configurations de la manette et les sons.

# MODE ARCADE

La version Arcade a été fidèlement reportée sur Dreamcast.

## COMMENCER LE JEU

Sélectionnez ARCADE MODE depuis le menu principal et appuyez sur les boutons **A/Start**. Le jeu démarre après la séquence d'ouverture.

## CONTINUER/GAME OVER

Une fois que votre personnage éprouve sa dernière vie, l'écran « Continuer » va s'afficher. Appuyez sur le bouton Start avant que le compteur n'atteigne zéro pour continuer.

## L'ECRAN DE PARCOURS



Lorsque le jeu se termine, votre parcours durant la partie est affiché sur l'écran de Parcours.

## NOMS

L'écran des noms ne s'affiche que si vous terminez tous les chapitres en étant classé dans le top 10 des joueurs. Sélectionnez trois lettres avant que le compteur n'atteigne Zéro. Utilisez le signe **◀** pour revenir à la lettre précédente. Votre nom sera enregistré une fois que vous aurez appuyé sur « END » (FIN).

## ECRAN DES SCORES/DE FIN DE CHAPITRE



ECRAN DES SCORES

Lorsque vous avez fini un chapitre, l'écran des scores s'affiche et vous permet de vérifier les informations suivantes. De plus, si vous finissez tous les chapitres, vous serez jugé sur l'ensemble de votre performance.

**SAUVETAGE** : le nombre de personnes que vous avez sauvées.

**SCORE** : votre nombre de points à ce moment-là.

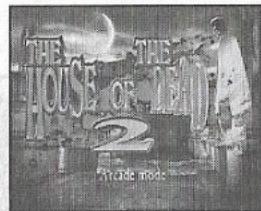
**PRECISION** : votre niveau de précision (en pourcentage).



ECRAN DE FIN DE CHAPITRE

# *LANCER LA PARTIE*

Lorsque l'écran des Options apparaît, appuyez sur Start afin de voir s'afficher le menu principal. Utilisez **↑↓** pour sélectionner un mode et appuyez sur le bouton **A**/le bouton Start pour entrer. Pour ajouter un joueur, il faut appuyer sur Start sur une autre manette (etc.) durant le jeu.



## **MODE ARCADE** (Voir page 51)

La version Arcade a été fidèlement reportée sur Dreamcast.

## **MODE BOSS** (Voir page 55)

Il s'agit d'un mode contre-la-montre dans lequel vous pouvez confronter tous les Boss du jeu. A quelle vitesse pourrez-vous éliminer ces méchants ?

## **MODE D'ORIGINE** (Voir page 52)

C'est le mode d'origine sur Dreamcast où vous pouvez utiliser les objets que vous aurez obtenus.

## **CLASSIFICATIONS** (Voir page 55)

Dans cette option, vous pouvez voir la classification des 10 meilleurs joueurs de chaque mode.

## **MODE ENTRAINEMENT**

(Voir page 54)

C'est un mode qui vous permet de vous entraîner aux techniques basiques du jeu.

## **OPTIONS** (Voir page 56)

Dans les options, vous pouvez modifier les différents paramètres du jeu, tels que le Calibrage du Pistolet Dreamcast, les configurations de la manette et les sons.

# MODE ARCADE

La version Arcade a été fidèlement reportée sur Dreamcast.

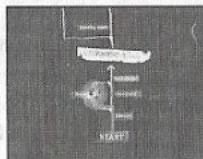
## COMMENCER LE JEU

Selectionnez ARCADE MODE depuis le menu principal et appuyez sur les boutons A/Start. Le jeu démarre après la séquence d'ouverture.

## CONTINUER/GAME OVER

Une fois que votre personnage épouse sa dernière vie, l'écran « Continuer » va s'afficher. Appuyez sur le bouton Start avant que le compteur n'atteigne zéro pour continuer.

## L'ECRAN DE PARCOURS



Lorsque le jeu se termine, votre parcours durant la partie est affiché sur l'écran de Parcours.

## NOMS

L'écran des noms ne s'affiche que si vous terminez tous les chapitres en étant classé dans le top 10 des joueurs. Sélectionnez trois lettres avant que le compteur n'atteigne Zéro. Utilisez le signe ← pour revenir à la lettre précédente. Votre nom sera enregistré une fois que vous aurez appuyé sur « END » (FIN).

## ECRAN DES SCORES/DE FIN DE CHAPITRE



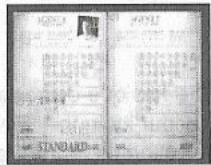
ECRAN DES SCORES

Lorsque vous avez fini un chapitre, l'écran des scores s'affiche et vous permet de vérifier les informations suivantes. De plus, si vous finissez tous les chapitres, vous serez jugé sur l'ensemble de votre performance.

**SAUVEGAGE :** le nombre de personnes que vous avez sauvées.

**SCORE :** votre nombre de points à ce moment-là.

**PRECISION :** votre niveau de précision (en pourcentage).



ECRAN DE FIN DE CHAPITRE

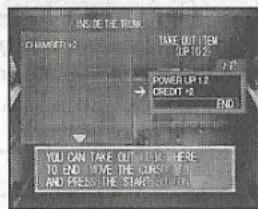
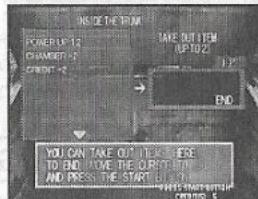
# MODE D'ORIGINE

Il s'agit du mode d'origine de Dreamcast dans lequel vous pouvez utiliser tous les objets obtenus.

## MENU DE SELECTION DES OBJETS (1P)

Sélectionnez les objets que vous voulez utiliser. Vous pouvez prendre jusqu'à deux objets. Sélectionnez des objets depuis le coffre en utilisant  $\uparrow\downarrow$ . Appuyez ensuite sur le bouton **A**. Les objets vont être déplacés dans la fenêtre « Prendre ».

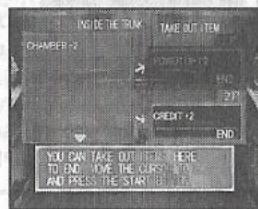
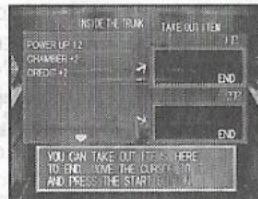
Une fois que deux objets se trouvent dans la fenêtre « Prendre », le curseur indique « FIN ». Pour changer d'objet, utilisez  $\uparrow\downarrow$  pour le sélectionner, puis appuyez sur le bouton **A**. L'objet est ensuite retourné au coffre. Lorsque vous avez fini, sélectionnez « FIN » et appuyez sur le bouton Start.



## MENU DE SELECTION DES OBJETS (2P)

Lorsqu'il y a deux joueurs, chacun à le droit à un seul objet. Sélectionnez les objets du coffre avec  $\uparrow\downarrow$ , puis appuyez sur le bouton **A**.

Une fois que deux objets sont dans la fenêtre « Prendre », le curseur indique « FIN ». Pour changer un objet, utilisez  $\uparrow\downarrow$  pour le sélectionner, puis appuyez sur le bouton **A**. L'objet est retourné au coffre. Lorsque vous avez fini, sélectionnez « FIN » et appuyez sur le bouton Start. La fenêtre du joueur qui a terminé noircit. La partie commence lorsque les deux joueurs ont terminé.

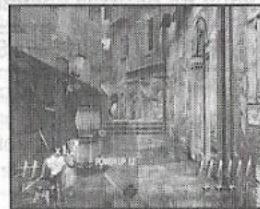


## COMBINAISON D'OBJETS

Il y a énormément de combinaisons d'objets possibles. Il y a aussi des objets qui ne peuvent pas être combinés, (dans ce cas, « Vous ne pouvez pas faire cette combinaison » va s'afficher). Vous pouvez donc tenter autant de combinaisons que vous désirez.

## OBTENIR DES OBJETS

Les objets sont cachés dans différents endroits tels que des tonneaux et les bidons d'huile. Tirez dessus pour faire apparaître les objets contenus. Récupérez ces objets en tirant dessus. Ils seront rangés dans votre coffre.



- ▲ Lire l'explication sur les objets page 58.
- ▲ Dans une partie à deux joueurs, les objets de la partie précédente ne sont plus disponibles lorsque le joueur venant de perdre appuie sur le bouton Start.
- ▲ Si en revanche vous continuez une partie à deux joueurs, vous conservez vos objets.
- ▲ Si un deuxième joueur rejoint la partie à un autre moment que lors de la sélection d'objets dans le menu, il n'en a aucun.

### CAUTION

Lorsque vous prenez un objet, il disparaît du coffre et vous ne pouvez l'utiliser qu'une seule fois. Réfléchissez donc avant d'en choisir un.

# MODE ENTRAINEMENT

Utilisez ce mode pour améliorer votre niveau.

## L'ECRAN DE SELECTION DE L'ENTRAINEMENT

Choisissez une séquence d'entraînement en utilisant . James va ensuite vous montrer la marche à suivre. Pour choisir une session d'entraînement avec plusieurs étoiles, utilisez pour sélectionner chaque étoile. Appuyez sur le bouton A/Start afin de commencer l'entraînement.

La première fois que vous jouez en MODE ENTRAINEMENT, vous ne pourrez sélectionner que « Entraînement 1 ».



## TERMINER UNE SESSION D'ENTRAINEMENT CONTINUER

Le mot « Réussite » s'affiche si vous réussissez une session en mode entraînement. Appuyez sur les boutons A/Start pour revenir au menu de sélection de l'entraînement. Si vous échouez, l'écran reviendra sur le menu Continuer. Utilisez afin de faire une sélection à partir du menu Continuer.



**ENCORE**

Essayer encore

**QUITTER**

Retour au menu de sélection d'entraînement

## AUGMENTER LES SESSIONS D'ENTRAINEMENT

Une fois que vous avez terminé votre session d'entraînement, vous pouvez passer à la session suivante.

## AUGMENTER LE NOMBRE D'ETOILES

Si vous terminez une session d'entraînement ou une partie avec un Boss, une étoile apparaît à gauche de la fenêtre d'indication de la session d'entraînement. Chaque nouvelle étoile représente un niveau de difficulté plus important. Sélectionnez la session possédant le plus d'étoiles. Si vous finissez la nouvelle session, vous gagnerez une nouvelle étoile.



# MODE BOSS

C'est un mode contre-la-montre où vous pouvez affronter les Boss de tous les chapitres. A quelle vitesse pouvez-vous éliminer ces méchants ?

## MENU DE SELECTION DES CHAPITRES

Sélectionnez un Boss en utilisant . Si le Boss possède plusieurs étoiles, utilisez afin d'en sélectionner une. Plus il y a d'étoiles, plus le Boss est difficile à vaincre. Appuyez sur les boutons afin de commencer une partie contre un Boss.

JUGEMENT	BOSS DU CHAPITRE 1	FORCE A/B	BOSS DU CHAPITRE 4
HIEROPHANT A/B	BOSS DU CHAPITRE 2	MAGICIEN	BOSS DU CHAPITRE 5
TOUR A/B	BOSS DU CHAPITRE 3		

▲ L'endroit où les Boss A/B apparaissent varie selon la route que vous prenez durant les modes ARCADE ou D'ORIGINE.

▲ Pour une explication sur les étoiles, voir page 54.

## GAME OVER

La partie est terminée lorsque votre personnage épouse ses vies. Vous ne pouvez pas continuer.

## LES NOMS

L'écran des noms apparaît lorsque vous avez battu un Boss tout en faisant partie des 10 meilleurs. Sélectionnez trois lettres avant que le compteur n'atteigne zéro. Utilisez le signe pour revenir à la lettre précédente. Votre nom sera enregistré une fois que vous aurez appuyé sur « END » (FIN).



## CLASSIFICATION

Il existe une classification des 10 meilleurs scores pour les modes ARCADE, D'ORIGINE et BOSS. UTILISEZ pour choisir un mode. Appuyez sur les boutons pour retourner au menu principal.

# OPTIONS

C'est ici que vous pouvez modifier les paramètres du jeu, tels que le Calibrage du Pistolet Dreamcast, et les sons. Utilisez pour choisir le paramètre à modifier et pour procéder à la modification.



## DIFFICULTE

Il existe cinq niveaux de difficulté.

Very Easy/Easy/Normal/Hard/Very Hard  
(respectivement : Très facile/Facile/Normal/  
Difficile/Très Difficile)

## LIFE (LES VIES)

Permet de choisir le nombre de vies que vous voulez avoir au début du jeu. Ceci est valable uniquement dans les modes ARCADE et BOSS.

## CONTINUE (CONTINUER)

Permet de changer le nombre de crédits dans le mode ARCADE.

## SIGHT GRAPHIC (VISEUR GRAPHIQUE)

Permet de modifier les graphiques du viseur affichés par la manette ou le stick Arcade.

## SOUND TEST SPECIAL EFFECT (TEST D'EFFETS DE SONS SPECIAUX)

Ecoutez les effets spéciaux de son en appuyant sur le bouton A.

## SOUND TEST MUSIC (TEST DE MUSIQUE)

Ecoutez la musique de fond (BGM) en appuyant sur le bouton A.

## CONTROLLER CONFIGURATION (CONFIGURATION DE LA MANETTE)

(Voir page 57)

Permet de modifier les paramètres des boutons.

## DREAMCAST GUN CALIBRATION (CALIBRAGE DU PISTOLET DREAMCAST)

(Voir page 47)

Permet de calibrer le Pistolet Dreamcast.

## VIBRATION

Activer ou désactiver le Vibration Pack.

## SIGHT SPEED (VITESSE DE VISEE)

(Voir ci-dessous)

Permet de modifier la vitesse des graphiques du viseur affichés par la manette ou le stick Arcade.

## AUDIO

Pour entendre les sons en Mono ou en Stéréo.

## ECRAN DE VITESSE DU VISEUR

Selectionnez « Vitesse de Viseur » afin de voir afficher l'écran de vitesse du viseur. Appuyez sur le bouton **A** pour déplacer le curseur vers la gauche. La vitesse restante (remaining speed) est ralentie.

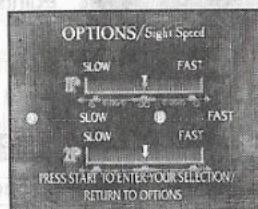
Ensuite, appuyez sur le bouton **B** pour déplacer le curseur vers la droite. La vitesse restante est augmentée. Vous pouvez vérifier la nouvelle vitesse en utilisant le stick analogique, la croix multidirectionnelle ou bien le joystick. Lorsque vous avez terminé, appuyez sur le bouton Start pour revenir au menu des OPTIONS.

## DEFAULT

Permet de revenir à la configuration par défaut

## EXIT (QUITTER)

Permet de revenir au menu principal.



## L'ECRAN DE CONFIGURATION DE LA MANETTE

Selectionnez « Configuration de la manette » afin de voir s'afficher l'écran de configuration de la manette. Pour modifier les paramètres des boutons, cliquez sur « EDIT ». Utilisez **↑↓** pour choisir le bouton que vous voulez modifier et utilisez **↔** pour effectuer la modification. Selectionnez « DEFAULT » pour revenir à la configuration d'origine. Lorsque vous avez terminé, cliquez sur « EXIT » (QUITTER) pour revenir à OPTIONS.

▲ Vous ne pouvez pas modifier les paramètres du Pistolet Dreamcast.



# OBJETS

Il y a différents objets dans les modes D'ORIGINE et ARCADE. Voici la présentation de quelques uns des objets :



ARCADE

D'ORIGINE

## PIECE D'OR

Points Bonus

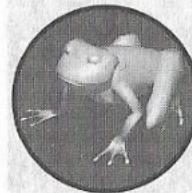


ARCADE

D'ORIGINE

## PIERRE

Points Bonus.



ARCADE

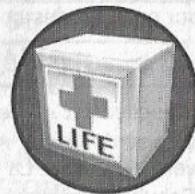
D'ORIGINE

## GRENOUILLE D'OR

Points Bonus.

## TROUSSE DE SECOURS

Une vie supplémentaire



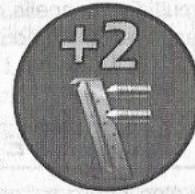
ARCADE

D'ORIGINE

D'ORIGINE

## PIECE +2

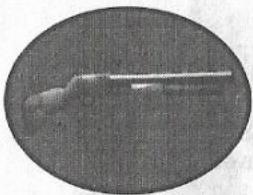
Deux autres balles sont ajoutées  
au chargeur.



D'ORIGINE

## CREDIT +2

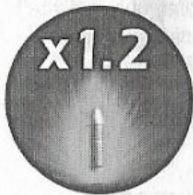
Vous obtenez deux crédits de plus.



D'ORIGINE

### FUSIL

Les balles ont une portée plus large.



D'ORIGINE

### PIUSSANCE AUGMENTEE 1.2

La puissance des balles est augmentée par 1.2.

GRANATE

Permet de tirer une granate.

Il n'y a pas d'armes



MATRICE

Il n'y a pas de jeu.

Le jeu est un peu étrange.

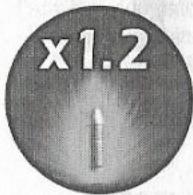
Il n'y a pas de jeu.

Le jeu est un peu étrange.

Il n'y a pas de jeu.

Le jeu est un peu étrange.

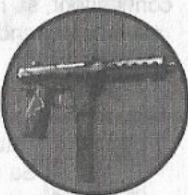
Il n'y a pas de jeu.



D'ORIGINE

### MITRAILLEUSE

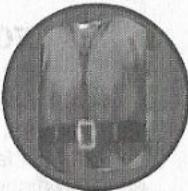
Permet de tirer six balles automatiquement, chaque fois que vous appuyez sur la détente.



D'ORIGINE

### COSTUME D'AMY

Votre personnage devient Amy.



## DESCRIPTION DES ICONES

ARCADE

Les objets qui peuvent être obtenus en mode ARCADE.

D'ORIGINE

Les objets qui peuvent être obtenus en mode D'ORIGINE.

# LE FICHIER DES MONSTRES

## EBITAN

Ebitan est un zombie révolté qui est en décomposition permanente. Par conséquent, sa résistance est moins grande que les autres monstres. Ebitan vit dans l'eau et bondit soudainement des fonds obscurs pour attaquer sa proie. Sa principale méthode d'attaque consiste à mordre sa proie.



## DAVID

David est un sacré gros zombie. Il s'adapte facilement à toutes sortes d'environnements. Son attaque spéciale se fait avec les dents. Attention à son haleine fétide !



## KAGEO

Kageo est un zombie momifié qui rôde dans les endroits les plus horribles. Il a l'air faible mais attention à son coup de poing.



## KEN

Ken a été créé sur le modèle de Kageo. Il porte un masque de fer et des gants dotés de redoutables griffes d'acier. Son visage est la partie la plus vulnérable de son corps, mais puisqu'il est protégé par un masque, Ken devient difficile à éliminer. Tout comme Kageo, Ken rôde dans les recoins sombres. Il attaque avec ses griffes féroces.





## MICKEY

Mickey est un petit zombie qui porte un couteau à chaque main. Sa méthode d'attaque consiste à bondir sur ses victimes depuis les toits et autres lieux surélevés.

Même si Mickey vous lance ses deux couteaux en même temps, vous n'aurez pas de répit. Il possède une réserve inépuisable de couteaux à la ceinture.

## BOB

Malgré son poids et sa taille imposants, Bob est très agile. Son attaque principale, c'est un coup de pied en hauteur. Il lance aussi des tonneaux et des bidons sur son adversaire.



## RANDY

Randy est un petit zombie masqué. Ne vous laissez pas aveugler par sa petite stature. Randy est un monstre vicieux qui peut courir sur les murs et les plafonds aussi aisément que sur le sol. Randy traîne souvent avec un acolyte. Sa méthode favorite d'attaque, c'est de bondir sur sa victime avec ses griffes.



## MAX

Vous reconnaîtrez Max au premier coup d'œil. C'est lui qui porte deux tronçonneuses à bout de bras. Il est aussi le plus grand de tous les zombies.



## JOHNNY

Johnny est un zombie difficile, qui se précipite sur sa proie tout en cachant son visage vulnérable derrière deux haches. Quand il ne se jette pas sur vous, il vous lance ses haches avec une mortelle précision, et ce d'une distance sûre pour lui. Soyez vigilants !



## GREGORY

Gregory est un frimeur qui brandit fièrement son épée géante au moment d'achever ses victimes. Vous trouverez difficile de viser Gregory avec votre pistolet, parce qu'il utilise son épée aussi habilement pour se défendre que pour mutiler.



## PETER

Le pauvre Peter est infesté de vers géants et il est relativement faible. Pourtant, il fait bon usage de ses vers puisque chaque fois que sa cage thoracique est endommagée, les vers s'en détachent pour se ruer sur l'ennemi. Peter peut aussi donner de grands coups de poing.



## MURRER

Murrer est un zombie serpent qui infeste les recoins sombres des réserves. Il attaque en vol et perfore le visage des ses victimes à coups de dents.



Vielen Dank, daß Sie The House of the Dead 2 gekauft haben! Bitte beachten Sie, daß diese Software speziell für den Gebrauch mit Dreamcast entwickelt wurde. Lesen Sie diese Anleitung sorgfältig durch, bevor Sie The House of the Dead 2 spielen.

## INHALT

Die Geschichte . . . . .	64	Der Arcade-Modus . . . . .	75
Vorstellung der Spielfiguren . . . . .	65	Der Original-Modus . . . . .	76
Start . . . . .	87	Der Trainingsmodus . . . . .	78
Spielkontrollen . . . . .	68	Boss-Modus . . . . .	79
Die Dreamcast-Pistole . . . . .	71	Hangliste . . . . .	79
Sub-Plots . . . . .	72	Optionen . . . . .	80
Der Spielbildschirm . . . . .	73	Gegenstände . . . . .	82
Das Spiel starten . . . . .	74	Monsterdaten . . . . .	84

The House of the Dead 2 unterstützt Speicherkarten (Visual Memory (VM) – separat erhältlich). Um einen Spielstand zu speichern, benötigen Sie sieben freie Blocks auf dem VM. Beachten Sie bitte, daß Sie niemals während des Betriebes Dreamcast ausschalten, das VM oder den Controller entfernen, während der Spielstand automatisch gespeichert wird. Gespeichert wird automatisch nach folgenden Aktionen:

Arcade-Modus: Nachdem Sie Ihren Namen eingetragen haben

Original-Modus: Nach dem Spielende

Trainings-Modus: Wenn Sie das Spiel beenden

Boss-Modus: Wenn Sie das Spiel beenden

Optionen: Nachdem Sie die Optionen geändert haben

Alle Figuren sind fiktiv, und jede Ähnlichkeit mit lebenden oder toten Personen wäre rein zufällig.

# DIE GESCHICHTE

18. Dezember 1998

„Der Curien Mansion-Zwischenfall“

Es gab nichts, was diese grauenvolle Katastrophe hätte verhindern können...

26. Februar 2000

Die Welt versinkt im Chaos.

Der Auftakt...

Ein neues Kapitel wird aufgeschlagen in der Stadt, in der das Mittelalter noch seine Spuren hinterlassen hat.

Eine Tragödie nimmt ihren Lauf...

## James Taylor

Spezialagent des Regierungsdienstes „AMS“. 35 Jahre alt. Amerikaner. Er verhält sich stets kalt und logisch. Er vertraut niemals Intuition und Vermutungen. Was immer er auch tut, und was immer ihm begegnet, er bleibt gelassen und behält einen kühlen Kopf. Taylors Verstand gleicht nahezu einem Computer. Aus diesem Grund wird er vor allem bei besonders schwierigen und verzwickten Aufträgen eingesetzt.

# DIE SPIELFIGUREN

## Gary Stewart



Spezialagent des Regierungsdienstes „AMS“. 24 Jahre alt. Amerikaner. Ein warmherziger junger Mann, der noch entdecken wird, daß die Welt ein Trümmerhaufen ist. Im Gegensatz zu James begegnet Gary auftauchenden Problemen leidenschaftlich und emotional. Er ist erst seit einem Jahr bei „AMS“. Trotz seiner mangelnden Erfahrung bringt Gary sich voll in den Job ein. Manchmal ist Gary allerdings zu leichtsinnig, sehr zu James' Besorgnis.

Die AMS-Agenten James und Gary sind zum Einsatz bereit.  
Aber was wartet auf die beiden...?  
Und was will der mysteriöse Mr. Goldman wirklich...?

▲Der Curien Mansion-Zwischenfall dauerte drei Tage, vom 18. Dezember bis zum 20. Dezember 1998. Eingefädelt von Dr. Curien, mit dem Ziel, die Menschheit zu zerstören. Die beiden AMS-Spezialagenten Rogan und G brachten die Situation unter Kontrolle, aber wegen der tiefgreifenden Verwicklungen der Regierung wurde der Curien Mansion-Zwischenfall bis heute totgeschwiegen.

# DIE SPIELFIGUREN

## Amy Crystal

Spezialagentin des Regierungsdienstes „AMS“. 29 Jahre alt. Amerikanerin. Die Spezialistin ist sehr zuverlässig und hat schon zahlreiche Gefahrensituationen gemeistert. Amy ist offen, geradeheraus und freundlich. Oft verhält sie sich wie Garys große Schwester und akzeptiert ihn bis heute nicht als vollwertigen Spezialagenten.

## Harry Harris

Spezialagent des Regierungsdienstes „AMS“. Harry ist entweder Ende 30 oder Anfang 40. Niemand weiß genau aus welchem Land Harry stammt. Er spricht nicht über seine Vergangenheit. Er wirkt immer ein wenig schwermüdig. Für gewöhnlich trägt er eine Sonnenbrille und zeigt niemals Gefühle.

## Mr. Goldman

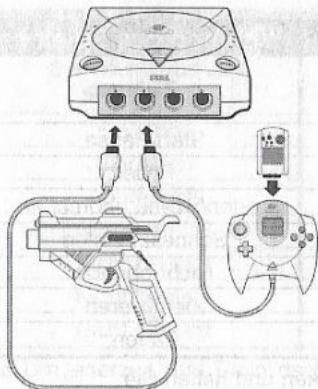
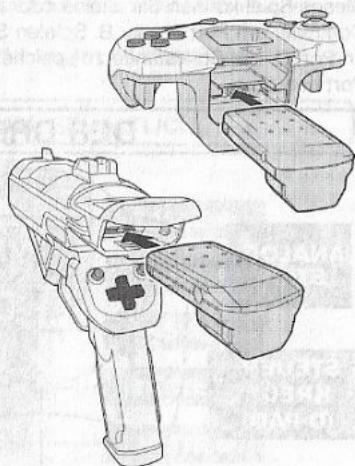
Goldman ist Anfang 40 und der Chef einer weltberühmten und angesehenen Finanzgruppe. Aus seinem eigenen, sehr großen Vermögen finanziert er die Erforschung der menschlichen Gene. Demnächst will Goldman die Ergebnisse seines jüngsten Projektes veröffentlichen, obwohl die Arbeiten nie von offizieller Seite genehmigt wurden. Er macht einen unglaublich zurückhaltenden und intelligenten Eindruck. Aber Goldman ist extrem beunruhigt, wenn es um die Zukunft der Welt und der menschlichen Art geht.

## DER VIBRATION-PACK

Versichern Sie sich, daß Sie den Vibration-Pack (optional erhältlich) in den Erweiterungsslot 2 des Controllers stecken. Der Vibration-Pack rastet nicht ein, wenn Sie ihn in den Erweiterungsslot 1 stecken und kann dann während des Spiels herausfallen und Probleme beim Spielen hervorrufen.

Stecken Sie den Vibration-Pack in den Erweiterungsslot der Dreamcast-Pistole. Sie können nicht gleichzeitig den Vibration-Pack und das VM zusammen mit der Dreamcast-Pistole benutzen. Wie Sie trotzdem Spielstände speichern können, ist weiter unten beschrieben.

▲ Für nähere Informationen lesen Sie bitte die Bedienungsanleitung für den Vibration Pack.



## WIE SPEICHERN SIE SPIELSTÄNDE MIT DEM VIBRATION-PACK IN DER DREAMCAST-PISTOLE?

Stecken Sie ein VM in einen Dreamcast-Controller und stecken Sie den Controller an einen der Controller-Ports der Dreamcast.

▲ ACHTUNG: Sie können das Spiel auch dann spielen, wenn Sie nur die Dreamcast-Pistole und den Vibration-Pack benutzen. Allerdings können Sie dann keine Spielstände oder andere Daten speichern.

# SPIELKONTROLLEN

Dieses Spiel können Sie alleine oder zu zweit spielen. Spielen Sie alleine, benutzen Sie einen Controller am Port A oder B. Spielen Sie zu zweit, benutzen Sie jeweils einen Controller an Port A und an Port B. Um Spielstände zu speichern, können Sie einen Controller mit eingestecktem VM in jedem Port benutzen.

## DER DREAMCAST CONTROLLER



### Menü/Options-Bildschirm

### Während des Spieles

↑↓:Menü auswahl ↔:Ändern	Steuerkreuz/Aanalog Stick	Zielen
Eingeben	Start-Taste	Start/Pause
Eingeben	Taste A	Feuer
Abbrechen	Taste B	Laden/Szene abbrechen
Nicht benutzt	Taste X	Schneller zielen
Nicht benutzt	Taste Y	Nicht benutzt
Nicht benutzt	L-Taste	Ziel fixieren
Nicht benutzt	R-Taste	Laden

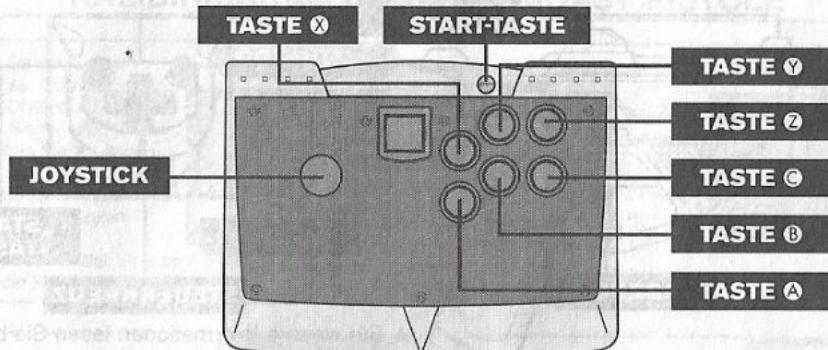
▲ Um zum jederzeit zum Titelbildschirm zurückzukehren, drücken und halten Sie gleichzeitig die Tasten A, B, X, Y und die START-Taste.

# SPIELKONTROLLEN

▲ Alle Kontrollen, die in diesem Handbuch beschrieben sind, beziehen sich auf die Standard-Einstellungen bzw. auf die Grundeinstellungen des Spieles.

▲ Die Richtungen für den Analog-Stick, das Steuerkreuz oder den Joystick werden mit diesen Symbolen angezeigt: ↑↓↔↔.

## DER ARCADE-JOYSTICK (OPTIONAL ERHÄLTLICH)



### Menü/Options-Bildschirm

### Während des Spieles

↑↓:Menü auswahl ↔↔:Ändern	Joystick	Zielen
Eingeben	Start-Taste	Start/Pause
Eingeben	Taste A	Feuer
Abbrechen	Taste B	Laden/Szene abbrechen
Nicht benutzt	Taste C	Schneller zielen
Nicht benutzt	Taste X	Ziel fixieren
Nicht benutzt	Taste Y	Nicht benutzt
Nicht benutzt	Taste Z	Nicht benutzt

▲ Um jederzeit zum Titelbildschirm zurückzukehren, drücken und halten Sie gleichzeitig die Tasten A, B, X und Y und die START-Taste.

# SPIELKONTROLLEN

## DIE DREAMCAST-PISTOLE

Bevor Sie die Dreamcast-Pistole benutzen, gehen Sie zum OPTIONS-Menü und kalibrieren Sie die Dreamcast Pistole.



▲ Für weitere Informationen lesen Sie bitte das Handbuch der Dreamcast Pistole.

### Menü/Options-Bildschirm

### Während des spieles

Eingeben	ziehen Sie am Abzug	Feuern (zum Nachladen „schießen“ Sie auf einen Bereich außerhalb des Bildschirms)
MENÜ	Steuerkreuz	Nicht benutzt
Auswahl	Start-Taste	Start/Pause
Abbrechen	Taste B	Szene abbrechen

▲ Wenn Sie die Dreamcast-Pistole benutzen, werden alle Funktionen, die normalerweise durch Druck auf Taste A des Dreamcast-Controllers ausgelöst werden, hier durch das Ziehen am Abzug aktiviert.

▲ Um jederzeit zum Titelbildschirm zurückzukehren, drücken und halten Sie gleichzeitig die Taste B, den Abzug und die START-Taste.

# DIE DREAMCAST-PISTOLE

Wenn Sie die Dreamcast Pistole das erste Mal benutzen, gehen Sie in das „Dreamcast Gun Calibration“-Menü unter dem Punkt OPTIONS (siehe auch Seite 80). Sollten Sie versuchen, das Spiel zu spielen, ohne die Dreamcast-Pistole vorher zu kalibrieren, dann könnte es passieren, daß das Zielen mit der Pistole nicht einwandfrei funktioniert.

## KALIBIRIERUNG DER DREAMCAST PISTOLE

Wählen Sie den Punkt „Dreamcast Gun Calibration“ im OPTIONS Menü und drücken Sie die START-Taste oder ziehen Sie am Abzug. Es erscheint der Dreamcast Gun Calibration-Bildschirm. Sie sehen in der linken oberen Ecke des Bildschirmes ein Ziel. Visieren Sie es an und „feuern“ Sie mit der Pistole auf das Ziel.



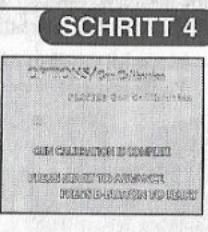
Jetzt erscheint das Ziel in der rechten unteren Ecke des Bildschirmes. Visieren Sie es an und feuern Sie mit der Pistole darauf.



Nun erscheint das Ziel in der Mitte des Bildschirmes. Zielen und feuern Sie darauf.



Es erscheint nun der Bildschirm, um die Kalibrierung zu bestätigen. Um die Kalibrierung zu wiederholen, drücken Sie Taste ①. Um die Kalibrierung zu beenden und zum OPTIONS Menü zurückzukehren, drücken Sie die START Taste.



Sollten Sie jeweils eine Dreamcast-Pistole an beide Controller-Ports A und B angeschlossen haben, beginnt Spieler 1 (am Port A) zuerst mit der Kalibrierung. Danach kann Spieler 2 (am Port B) die Kalibrierung wie in den Schritten 1 bis 4 beschrieben vornehmen.

- ▲ Wenn möglich, schießen Sie von vorne auf den Bildschirm, und nicht in einem diagonalen Winkel.
- ▲ Benutzen Sie zum Kalibrieren nicht das Visier der Dreamcast-Pistole als Anhaltspunkt, sondern die Mündung.
- ▲ Kalibrieren Sie die Dreamcast Pistole auf kurze Entfernung zum Bildschirm. Sollten Sie versuchen, die Dreamcast Pistole auf große Distanz zu kalibrieren, könnte dies Funktionsstörungen verursachen.
- ▲ Ist die Kalibrierung beendet, werden die Einstellungen automatisch gespeichert.

# SUB PLOTS

Dieses Spiel ist anders als viele andere Spiele, da der Weg, den Ihre Spielfigur einschlägt, davon abhängt, wie sie in verschiedenen Situationen reagiert. Sie können dieses Spiel immer wieder spielen und dabei neue Wege entdecken.

Zum Beispiel...



Monster greifen einen  
Zivilisten an!

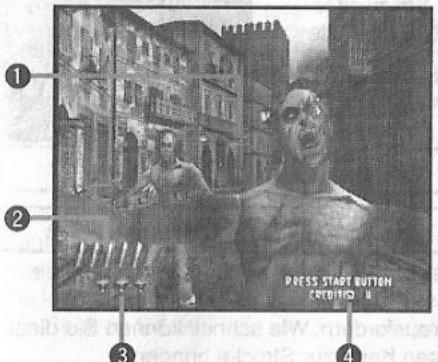


Die Rettung war  
erfolgreich!



Die Rettung ist fehlgeschlagen!

# DER SPIELBILDSCHIRM



## ① FADENKREUZ

Dies ist zu sehen, wenn Sie den Controller oder den Arcade-Joystick benutzen

## ② REST MUNITION

Das ist der verbleibende Munitionsvorrat. Laden Sie nach, wenn Sie keine Munition mehr haben.

## ③ LEBEN

Die Anzahl der Leben wird reduziert, wenn Sie gebissen, gestochen oder geschlagen werden – oder wenn Sie aus Versehen einen der Zivilisten treffen.

## ④ CREDITS

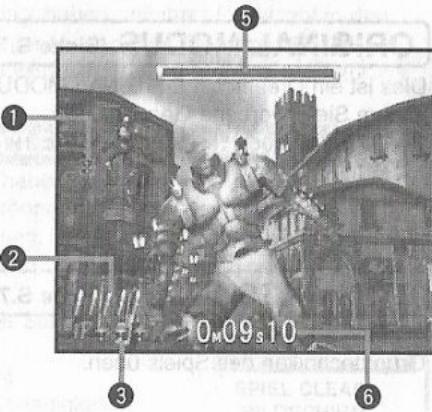
Hier ist die Anzahl der verbleibenden „Continues“ zu sehen. Wenn Sie alle aufgebraucht haben und das letzte Leben verlieren, ist das Spiel vorbei!

## ⑤ BOSS LEBENSENERGIE

Wenn Sie den Boss-Gegner treffen, wird der Lebensenergiebalken kleiner. Sie gewinnen den Level, wenn die Lebensenergie des Boss-Gegners auf Null reduziert wird.

## ⑥ ZEIT

Diese Anzeige wird im BOSS MODUS eingeblendet (siehe Seite 79). Hier wird angezeigt, wie lange Sie benötigt haben, um den Boss zu zerstören.



# SPIELBEGINN

Sobald das Titelbild erscheint, drücken Sie die Start-Taste, um das Hauptmenü anzuzeigen. Benutzen Sie **↑↓**, um einen Modus zu wählen und drücken Sie Taste **A** oder die Start-Taste. Ein zweiter Spieler kann sich dem Spiel anschließen, indem er die Start-Taste eines anderen Controllers während des Spiels drückt.



## ARCADE MODUS (Siehe S.75)

Die Arcade-Version ist auf Dreamcast originalgetreu umgesetzt worden.

## BOSS MODUS (Siehe S.79)

Dies ist ein Kampf auf Zeit, in dem Sie die Boss-Gegner eines jeden Kapitels herausfordern. Wie schnell können Sie diese fiesen Kerle zur Strecke bringen?

## ORIGINAL MODUS (Siehe S.76)

Dies ist ein Dreamcast ORIGINAL MODUS, in dem Sie erworbene Gegenstände benutzen können.

## RANGLISTEN (Siehe S.79)

Hier können Sie die 10 top-plazierten Spieler für jeden Modus sehen.

## TRAININGSMODUS (Siehe S.78)

In diesem Modus können Sie die Grundtechniken des Spiels üben.

## OPTIONEN (Siehe S.80)

Hier können Sie verschiedene Einstellungen des Spiels verändern. Dazu gehören Dreamcast-Pistole-Kalibrierung, Controllereinstellungen und Soundtests.

# ARCADE MODUS

Die Arcade-Version ist auf Dreamcast originalgetreu umgesetzt worden.

## DAS SPIEL STARTEN

Wählen Sie „ARCADE MODE“ aus dem Hauptmenü und drücken Sie Taste A oder die Start-Taste. Das Spiel beginnt nach der Eröffnungssequenz.

## CONTINUE/SPIELENDE

Falls Ihre Spielfigur stirbt, erscheint der Continue-Schirm. Drücken Sie die Start-Taste, bevor der Zähler Null erreicht. Sollten Sie jedoch keine Credits mehr haben, ist das Spiel zu Ende.

## DER STRECKENPLAN-BILDSCHIRM



Wenn das Spiel endet, erscheint auf dem Streckenplan-Bildschirm der von Ihnen zurückgelegte Weg.

## NAMENLISTE

Die Namensliste erscheint, wenn Sie alle Kapitel bewältigt haben, mit Ihrer Punktzahl in den Top 10. Wählen Sie drei Buchstaben aus, bevor der Zähler Null erreicht. Benutzen Sie ←, um zum vorherigen Buchstaben zurückzukehren. Ihr Name wird eingetragen sobald Sie „END“ gewählt haben.

## PUNKTE-BILDSCHIRM/SPIEL CLEAR-BILDSCHIRM

Wenn Sie einen Level geschafft haben, erscheint der Punkte-Bildschirm, und Sie können die folgende Informationen herauslesen. Darüber wird, wenn Sie alle Level bewältigt haben, Ihre Gesamtleistung bewertet.

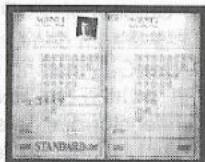
**RESCUED:** Anzahl der Leute, die Sie gerettet haben

**SCORE:** Ihre aktuelle Punktezahl

**ACCURACY:** Ihre prozentuale Genauigkeit



PUNKTE-BILDSCHIRM



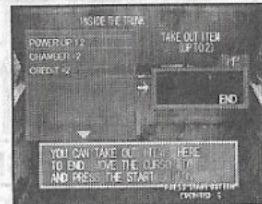
SPIEL CLEAR-BILDSCHIRM

# ORIGINAL MODUS

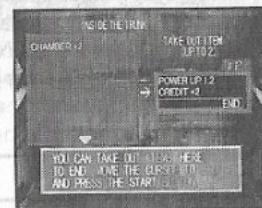
Dies ist ein Dreamcast ORIGINAL MODUS, in dem Sie erworbene Gegenstände benutzen können.

## GEGENSTANDAUSWAHL-MENÜ (1 Spieler)

Wählen Sie die Gegenstände aus, die Sie gerne benutzen möchten. Sie können zwei Gegenstände tragen. Wählen Sie Gegenstände aus dem Vorrat, indem Sie  $\uparrow\downarrow$  benutzen, und drücken Sie anschließend Taste  $\textcircled{A}$ . Die Gegenstände bewegen sich zum „Take Out“-Fenster.



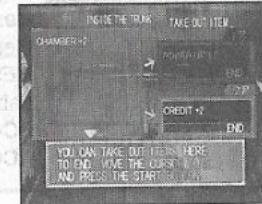
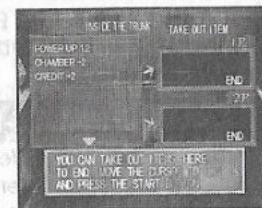
Sobald zwei Gegenstände sich im „Take Out“-Fenster befinden, zeigt der Cursor auf „END“. Um einen Gegenstand zu wechseln, benutzen Sie  $\uparrow\downarrow$ , um den Gegenstand auszuwählen, und drücken Sie Taste  $\textcircled{A}$ . Der Gegenstand wird in den Vorrat zurückgelegt. Sobald Sie fertig sind, wählen Sie „END“ und drücken Sie die Start-Taste.



## GEGENSTANDAUSWAHL-MENÜ (2 Spieler)

Wenn Sie zu zweit spielen, kann jeder Spieler nur einen Gegenstand nehmen. Wählen Sie die Gegenstände aus dem Vorrat, indem Sie  $\uparrow\downarrow$  und zur Bestätigung Taste  $\textcircled{A}$  drücken.

Sobald zwei Gegenstände sich im „Take Out“-Fenster befinden, zeigt der Cursor auf „END“. Um einen Gegenstand zu wechseln, benutzen Sie  $\uparrow\downarrow$ , um den Gegenstand auszuwählen, und drücken Sie Taste  $\textcircled{A}$ . Der Gegenstand wird in den Vorrat zurückgelegt. Sobald Sie fertig sind, wählen Sie „END“ und drücken Sie die Start-Taste. Das Sichtfenster des Spielers, der fertig ist, verdunkelt sich. Das Spiel beginnt, sobald beide Spieler fertig sind.

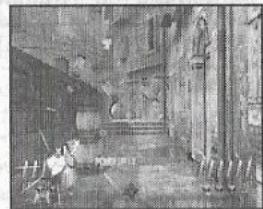


## GEGENSTANDSKOMBINATIONEN

Es gibt eine enorme Anzahl an effektiven Gegenstandskombinationen. Es gibt auch Gegenstände, die nicht kombiniert werden können (in diesem Fall erscheint „You can not make this combination – Sie können das nicht kombinieren“). Deshalb probieren Sie so viele Variationen wie möglich aus.

## GEGENSTÄNDE ERWERBEN

Gegenstände sind in verschiedenen Dingen versteckt, zum Beispiel in Fässern oder Öltönen. Schießen Sie auf diese, um die versteckten Gegenstände zum Vorschein zu bringen, und schießen Sie auf die Gegenstände selbst, um sie einzusammeln. Alle Gegenstände werden in ihrem Vorrat aufbewahrt.



▲ Lesen die Erläuterung zu den Gegenständen auf Seite 82.

- ▲ Stirbt in einem Zwei-Spieler-Spiel ein Spieler, so sind die Gegenstände aus dem vorherigen Spiel für sie oder ihn nicht mehr verfügbar, wenn sie oder er die Start-Taste gedrückt hat.
- ▲ Sollten Sie ein Zwei-Spieler-Spiel allein weiterspielen, so verlieren Sie keine Gegenstände.
- ▲ Falls ein zweiter Spieler sich dem Spiel zu irgendeinem anderem Zeitpunkt als während des Gegenstandsauswahl-Menüs anschließt, so wird er keine Gegenstände besitzen.

## ACHTUNG

Nachdem Sie einen Gegenstand genommen haben, verschwindet er aus dem Vorrat — Sie können ihn nur einmal verwenden. Überlegen Sie sich genau, für was Sie ihn verwenden.

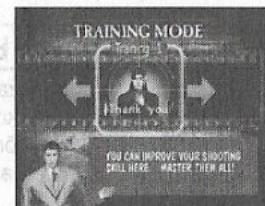
# TRAININGSMODUS

In diesem Modus können Sie ihr spielerisches Geschick üben.

## DER TRAININGS-AUSWAHL-BILDSCHIRM

Wählen Sie eine Trainingsstunde, indem Sie verwenden. James wird Ihnen dann erklären, was Sie tun müssen. Um eine Trainingsstunde mit mehreren Star Marks zu wählen, verwenden Sie , um ein Mark auszusuchen. Drücken Sie Taste **A** oder die Start-Taste, um mit dem Training zu beginnen.

Wenn Sie zum ersten Mal den TRAININGSMODUS spielen, werden Sie nur „Training 1“ wählen können.



## TRAININGSSTUNDE VERLASSEN/CONTINUE

Auf dem Bildschirm wird „Success“ erscheinen, wenn Sie die Trainingsstunde erfolgreich geschafft haben. Drücken Sie Taste **A** oder die Start-Taste, um zum Trainingsauswahl-Menü zurückzukehren. Sollten Sie nicht erfolgreich sein, so werden Sie zum Continue-Menü zurückkehren. Benutzen Sie , um einen Punkt des Continue-Menüs auszuwählen.



**AGAIN**

Noch einen Versuch starten.

**QUIT**

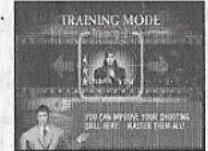
Zum Trainingsauswahl-Menü zurückkehren.

## STEIGENDE TRAININGSSTUNDEN

Sobald sie die aktuelle Trainingsrunde bewältigt haben, können Sie zur nächsten vorrücken.

## STEIGENDE STAR MARKS

Falls Sie eine Trainingsstunde oder einen Boss-Gegner bewältigen, erscheint ein Star Mark auf der linken Seite der Trainingsrunden-Anzeige. Jeder neue Stern steht für erhöhten Schwierigkeitsgrad. Wählen Sie die Stunde mit den meisten Sternen. Wenn sie die neue Trainingsstunde bewältigen erhalten Sie einen weiteren Stern.



# BOSS-MODUS

Dies ist ein Kampf auf Zeit in dem Sie die Boss-Gegner eines jeden Kapitels herausfordern. Wie schnell können Sie diese fiesen Kerle zur Strecke bringen?

## KAPITELAUSWAHL-MENÜ

Wählen Sie mit einen Boss-Gegner. Wenn der Boss-Gegner mehrere Star Marks hat, wählen Sie mit einen Mark. Je mehr Star Marks er hat, desto schwieriger ist, es ihn zu besiegen. Drücken Sie Taste A/Start-Taste, um einen Boss-Kampf zu starten.

JUDGMENT

KAPITEL 1 BOSS-GEGLNER

STRENGTH

A/B

KAPITEL 4 BOSS-GEGLNER

HIEROPHANT

A/B

KAPITEL 2 BOSS-GEGLNER

MAGICIAN

KAPITEL 5 BOSS-GEGLNER

TOWER

A/B

KAPITEL 3 BOSS-GEGLNER

▲ Der Standort der A/B Boss-Gegner variiert je nachdem, welche Route Sie während der Arcade- oder Original-Modi einschlagen.

▲ Für Erläuterungen zu Star Marks siehe S.78.

## SPIELENDE

Das Spiel ist zu Ende, wenn die Spielfigur keine Leben mehr besitzt. Sie können nicht weitermachen.

## RANGLISTE

Die Rangliste erscheint, wenn Sie einen Boss-Gegner aus einem der oberen 10 Plazierungen besiegen konnten. Wählen Sie drei Buchstaben aus, bevor der Zähler Null erreicht. Drücken Sie , um zum vorherigen Buchstaben zurückzukehren. Wenn Sie fertig sind, gehen Sie auf „END“ und ihr Name wird eingetragen.

## PLAZIERUNGEN

Es gibt für ARCADE-, ORIGINAL- und BOSS-Modi Top 10-

Ranglisten. Wählen Sie mit einen Modus aus. Drücken Sie Taste B oder die Start-Taste, um zum Hauptmenü zurückzugelangen.

PLATZ	NAME	SCORE	ROUTE
1	TESTER	50000	10
2	TESTER	50000	99
3	TESTER	50000	99
4	TESTER	50000	10
5	TESTER	50000	10
6	TESTER	50000	10
7	TESTER	50000	10
8	TESTER	50000	10
9	TESTER	50000	10
10	TESTER	50000	10

# OPTIONEN

Hier können Sie verschiedene Einstellungen des Spiels verändern, wie die Pistolen-Kalibrierung und den Soundtest. Wählen Sie mit **↑↓** ein Objekt aus und verändern Sie die Einstellung mit **↔**.



## SCHWIERIGKEITSGRAD

Es gibt fünf Schwierigkeitsgrade: Sehr leicht/  
Leicht/ Normal/ Schwer/ Sehr schwer

## LEBEN

Stellt die Anzahl der Leben ein, mit denen Sie das Spiel beginnen möchten. Diese Möglichkeit gibt es nur für den ARCADE- und den BOSS-Modus.

## CONTINUE

Ändert die Anzahl der Credits im ARCADE-MODUS.

## SICHT-GRAFIK

Ändert die vom Controller bzw. Arcade-Joystick gezeigte Ziel-Grafik.

## SICHT-GESCHWINDIGKEIT (Siehe S.81)

Ändert die Geschwindigkeit der vom Controller bzw. Arcade-Joystick gezeigten Ziel-Grafik.

## AUDIO

Wechselt je nachdem, ob Sie den Sound in Mono oder Stereo hören wollen.

## SOUND-TEST SPEZIALEFFEKTE

Sie können die Soundeffekte des Spiels anhören, indem Sie Taste **A** drücken.

## SOUND-TEST MUSIK

Sie können die Hintergrundsmusik des Spiels (BGM) anhören, indem Sie Taste **B** drücken.

## CONTROLLER-EINSTELLUNGEN (Siehe S.81)

Ändert die Tasteneinstellungen.

## DREAMCAST PISTOLEN-KALIBRATION (Siehe S.71)

Kalibriert die Dreamcast Pistole.

## VIBRATION

Schaltet das Vibrations-Pack EIN oder AUS.

## DEFAULT

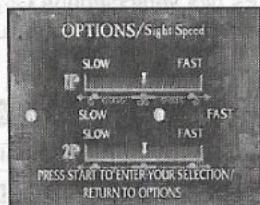
Bringt alles in die ursprünglichen Einstellungen.

## EXIT

Kehrt zum Hauptmenü zurück.

## SICHT-GESCHWINDIGKEITS-BILDSCHIRM

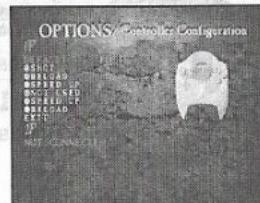
Wählen Sie „Sight Speed“ zum Anzeigen des Sicht-Geschwindigkeits-Bildschirms. Drücken Sie Taste **A**, um den Cursor nach links zu bewegen. Dies wird die Ziel-Geschwindigkeit herabsetzen. Ähnlich drücken Sie Taste **B**, um den Cursor nach rechts zu bewegen. Dies wird die Ziel-Geschwindigkeit erhöhen. Sie können die neue Geschwindigkeit mit dem Analog-Stick, dem Steuerkreuz oder dem Joystick überprüfen. Wenn Sie fertig sind, drücken Sie die Start-Taste, um zu OPTIONEN zurückzukehren.



## CONTROLLER-EINSTELLUNGEN-BILDSCHIRM

Wählen Sie „Controller Configuration“, um zum Controller-Einstellungs-Bildschirm zu gelangen. Um die Tasten-Anordnungen zu ändern, wählen Sie „EDIT“. Wählen Sie mit **↑↓** die Taste, die Sie ändern wollen, und benutzen Sie **↔**, um die Einstellung zu ändern. Wählen Sie „Default“, um zu den ursprünglichen Einstellungen zurückzukehren. Sobald Sie fertig sind, gehen Sie auf „EXIT“ und kehren Sie zurück zu OPTIONEN.

▲ Sie können die Dreamcast-Pistolen-Einstellungen nicht verändern.



# GEGENSTÄNDE

Es gibt verschiedene Gegenstände in den ORIGINAL- und ARCADE-MODI. Hier ist eine kleine Einführung zu einigen der Gegenstände:



**ARCADE**

**ORIGINAL**

## GOLDMÜNZE

Bonuspunkte



**ARCADE**

**ORIGINAL**

## EDELSTEIN

Bonuspunkte



**ARCADE**

**ORIGINAL**

## GOLDENER FROSCH

Bonuspunkte

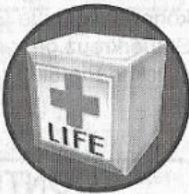


**ARCADE**

**ORIGINAL**

## ERSTE HILFE-KASTEN

Ein extra Leben



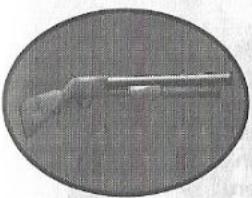
**MAGAZIN +2**  
Zwei Patronen werden dem  
Magazin hinzugefügt



**ORIGINAL**

**CREDIT +2**  
Sie erhalten zwei weitere Credits



**ORIGINAL****SCHROTLINTE**

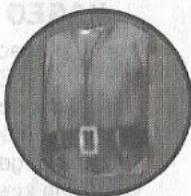
Gibt Streuschüsse ab, die eine größere Zielfläche treffen.

**ORIGINAL****POWER UP 1.2**

Die normale Kraft der Kugeln wird um 1.2 erhöht.

**ORIGINAL****ICON****MAP****MATCH****ORIGINAL****ICON****MAP****MATCH****ORIGINAL****ICON****MAP****MATCH****ORIGINAL****MASCHINENGEWEHR**

Feuert jedes Mal, wenn der Abzug gezogen wird, automatisch sechs Kugeln ab.

**ORIGINAL****AMY KOSTÜM**

Die Spielfigur des Spielers wird zu Amy.

**ICON-ERLÄUTERUNG****ARCADE**

Gegenstände, die im ARCADE-MODUS erworben werden.

**ORIGINAL**

Gegenstände, die im ORIGINAL-MODUS erworben werden.

# MONSTERDATEN

## EBITAN

Ebitan ist ein ekelregernder und ständig verrottender Zombie. Folglich ist seine Strapazierfähigkeit niedriger als die anderer Monster. Ebitan lebt im Wasser, hechted jedoch plötzlich aus den dunklen Tiefen an die Oberfläche, um seine Opfer anzugreifen.



## DAVID

David ist ein großer Zombie. Er ist sehr anpassungsfähig und fühlt sich in allen Umgebungen wohl. Seine besondere Attacke vollführt er mit seinen Zähnen. Hüten Sie sich vor seinem fauligen Atem!



## KAGEO

Kageo ist ein mumifizierter Zombie, der durch die dunkelsten, furchterregendsten Bereiche streunt. Er mag zwar einen schwachen Eindruck machen, doch nehmen Sie sich vor seinem heftigem Faustschlag in Acht.



## KEN

Ken wurde Kageo nachempfunden. Er trägt eine Eisenmaske und ist mit brutalen bekrahlten Handschuhen bewaffnet. Sein Gesicht ist sein wunder Punkt, doch daß es verdeckt ist, macht es Ken zu einem sehr lästigen Zombie, der gestoppt werden muß. Ähnlich wie Kageo schleicht auch Ken in dunklen Ecken umher. Ken greift mit seinen tödlichen Klauen an.





## MICKEY

Mickey ist ein kleiner Zombie, der Messer in seinen Händen schwingt. Seine Art anzugreifen ist es, von Dächern oder anderen hohen Plätzen herunterzuspringen. Selbst wenn Mickey beide Messer nach Ihnen geschmissen hat, bleibt keine Zeit zum Verschnaufen. Er kann einen unbegrenzten Vorrat an Messern aus seinem Becken herstellen.

## BOB

Obwohl Bob groß und fett ist, bewegt er sich schnell. Bobs bevorzugte Art anzugreifen ist ein Fallkick. Er wirft auch mit Fässern und Öltönen.



## RANDY

Randy ist ein kleiner, maskentragender Zombie. Lassen Sie sich nicht von seiner mangelnden Größe täuschen, denn Randy ist ein brutales kleines Monster, das an Wänden und Decken ebenso leicht laufen kann wie auf dem Boden. Randy wandert oft mit einem Freund umher.

Seine bevorzugte Methode des Angriffs ist es sein Opfer anzuwalzen und mit seinen Krallen zu zerkratzen.



## MAX

Sie werden Max erkennen, wenn Sie ihn sehen. Er ist der Zombie, der wie verrückt zwei Kettensägen herumschwungt. Er ist auch der größte von allen Zombies.



## **JOHNNY**

Johnny ist ein harter Zombie, mit dem man nicht so leicht fertig wird, da er gerne auf seine Beute zusprintet, wobei er sein verletzliches Gesicht hinter zwei Äxten verbirgt.

Wenn er sich nicht gerade mit fürchterlicher Geschwindigkeit auf Sie stürzt, wirft er seine Äxte mit tödlicher Genauigkeit aus sicherer Entfernung.

Seien Sie gewarnt!



## **PETER**

Der arme Peter ist mit riesigen Parasiten-Würmern infiziert und demnach relativ schwach. Allerdings nutzt er seine Würmer grauvoll effektiv, denn wenn sein Brustkorb verwundet wird, verlassen die Schmarotzer seinen Rippenkäfig und hüpfen auf seinen Angreifer. Peter kann auch ganz gemein zuschlagen.



## **GREGORY**

Gregory ist ein bißchen ein Angeber, und es gibt nichts, das er lieber macht, als sein großes Schwert zu schwenken, bevor er seinen Opfern den Garaus macht. Es wird Ihnen schwer fallen, ihre Pistole auf Gregory zu richten, da er sein Schwert zur Verteidigung genauso geschickt benutzt wie zum Zerfetzen seiner Gegner.



## **MURRER**

Murrer sind schlangenartige Zombies, die sehr oft ganze Gebiete in großer Zahl heimsuchen. Murrer greifen an, indem sie auf ihre Opfer zufliegen und sich mit Myriaden scharfer Zähne deren Gesichtern festbeißen.



Gracias por adquirir The House of the Dead 2. Este juego ha sido diseñado exclusivamente para la consola Dreamcast. Lee atentamente el manual de instrucciones antes de comenzar a jugar a The House of the Dead 2.

## ÍNDICE

ARGUMENTO .....	88	MODO ARCADE .....	99
PRESENTACIÓN DE LOS PERSONAJES .....	88	MODO ORIGINAL .....	100
PRIMEROS PASOS .....	91	MODO DE ENTRENAMIENTO .....	102
CONTROLES DEL JUEGO .....	92	MODO DE ENEMIGOS FINALES .....	103
DREAMCAST GUN .....	95	RANKING (CLASIFICACIÓN) .....	103
AVENTURAS SECUNDARIAS .....	96	Opciones .....	104
PANTALLA DEL JUEGO .....	97	OBJETOS .....	106
COMIENZO DEL JUEGO .....	98	LISTA DE MONSTRUOS .....	108

The House of the Dead 2 es un juego compatible con la tarjeta de memoria, la unidad Visual Memory (V.M.), que se vende por separado. Se necesitan siete bloques de espacio libre para guardar el archivo de un juego. Durante el transcurso del juego nunca se debe desconectar la consola Dreamcast, ni extraer la unidad de la tarjeta de memoria o desconectar el mando de control, ya que el almacenamiento se produce de forma automática.

**ARCADE MODE** (modo arcade): Despues de introducir el nombre

**ORIGINAL MODE** (modo original): Despues de que acabe la partida

**TRAINING MODE** (modo de entrenamiento): Cuando acabes la partida

**BOSS MODE** (modo de enemigos finales): Cuando acabes la partida

**OPTIONS** (opciones): Despues de cambiar las configuraciones

Todos los personajes son de ficción. Cualquier parecido a personas vivas o muertas es pura coincidencia.



# ARGUMENTO

18 de diciembre, 1998

"El incidente de la mansión Curien"

No se pudo hacer nada para evitar aquel desagradable desastre...

26 de febrero, año 2000

El mundo es un caos.

El preludio...

En una ciudad donde los últimos vestigios de la Edad Media aún persisten, se desarrolla una nueva trama.

Y se desencadena una nueva tragedia...

## James Taylor

Agente especial del departamento "AMS" del gobierno. Edad: 35 años. Estadounidense. Conducta buena y lógica. Nunca se fía de intuiciones y conjeturas. Se enfrenta a todo con la máxima tranquilidad y lucidez. Poco dada a las emociones, la mente de Taylor funciona casi como un ordenador. Esta es la razón por la que se le suele enviar a escenarios de tremenda dificultad y confusión.

# *PRESENTACIÓN DE LOS PERSONAJES*

## **Gary Stewart**

Agente especial del departamento "AMS" del gobierno. Edad: 24 años.

Estadounidense. Un joven encantador a quien le falta por descubrir el caos que impera en el mundo. Se enfrenta a todo con pasión y emoción. Fue asignado a "AMS"

hace un año. A pesar de su falta de experiencia, Gary pone todo su empeño en su trabajo, aunque en ocasiones actúa muy precipitadamente y esto preocupa a James.

Los agentes especiales del AMS James y Gary están listos para la acción. Pero, ¿qué suceso están esperando?...  
¿Y qué quiere realmente el misterioso Goldman?...

▲El incidente de la mansión Curien duró tres días, desde el 18 hasta el 20 de diciembre de 1998. El Dr. Curien organizó un complot para destruir a la humanidad. Los agentes especiales del AMS Rogan y G lograron detenerlo, pero debido a la gran implicación del Gobierno en el caso, el incidente de la mansión de Curien todavía no ha sido anunciado oficialmente.

# *PRESENTACIÓN DE LOS PERSONAJES*

## **Amy Crystal**

Agente especial del departamento "AMS" del gobierno. Edad: 29 años.

Estadounidense. Una persona en quien se puede confiar, y que se ha enfrentado al peligro en muchas ocasiones. Amy es una mujer abierta, honesta y amable que nunca discrimina a nadie. A veces se comporta con Gary como su hermana mayor, y aún no lo ha aceptado como un agente especial por completo.

## **Harry Harris**

Agente especial del departamento "AMS" del gobierno. Harry ronda los treinta y muchos o cuarenta. Nadie sabe de dónde es, ya que nunca habla de su pasado. Siempre parece sombrío. Normalmente lleva gafas oscuras y nunca muestra sus gestos.

## **Goldman**

Goldman tiene cuarenta y pocos años y dirige un distinguido grupo financiero, conocido en todo el mundo. Gracias a su inmenso poder económico, está involucrado activamente en la investigación del genoma humano. Goldman dará a conocer pronto los resultados de su última investigación, pero ninguno de sus proyectos ha sido aprobado oficialmente. Su apariencia es la de una persona muy inteligente y sofisticada, pero en su fuero interno está enormemente preocupado por el futuro de la naturaleza y la mismísima existencia de la raza humana.

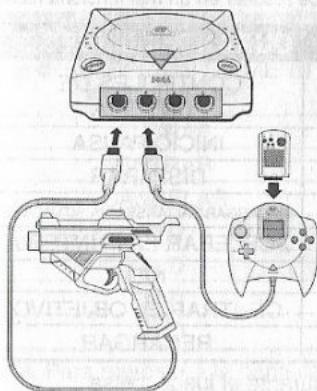
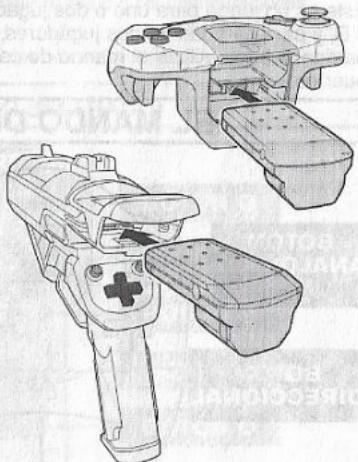
# PRIMEROS PASOS

## VIBRATION PACK

Comprueba que has introducido Vibration Pack (se vende por separado) en la ranura de expansión 2 del mando de control. Vibration Pack no queda fijo cuando se introduce en la ranura de expansión 1, y puede que se caiga durante la partida, causando problemas en el funcionamiento del juego.

Introduce Vibration Pack en la ranura de expansión de Dreamcast Gun (pistola). Si has introducido Vibration Pack, no puedes utilizar una unidad V.M. A continuación se explica cómo se almacenan los archivos del juego utilizando Dreamcast Gun.

▲ Para obtener más información, lee el manual de instrucciones de Vibration Pack.



## COMO ALMACENAR DATOS CUANDO SE UTILIZA VIBRATION PACK CON DREAMCAST GUN

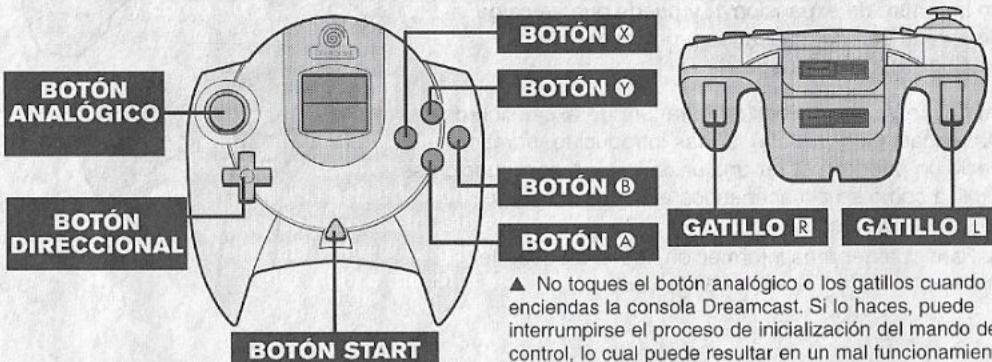
Introduce una unidad V.M. en el mando de control de la consola Dreamcast y conéctalo a cualquier puerto del mando.

▲ Aunque puedes jugar utilizando sólo Dreamcast Gun y Vibration Pack, no podrás almacenar los archivos del juego.

# CONTROLES DEL JUEGO

Este es un juego para uno o dos jugadores. Para partidas de un jugador, utiliza el puerto del mando A o B, y para partidas de dos jugadores, utiliza los dos puertos del mando (A y B). Para almacenar la partida puedes utilizar el mando de control con una unidad V.M. introducida en cualquiera de los puertos.

## EL MANDO DE CONTROL DE DREAMCAST



### MENÚ / PANTALLA DE OPCIONES

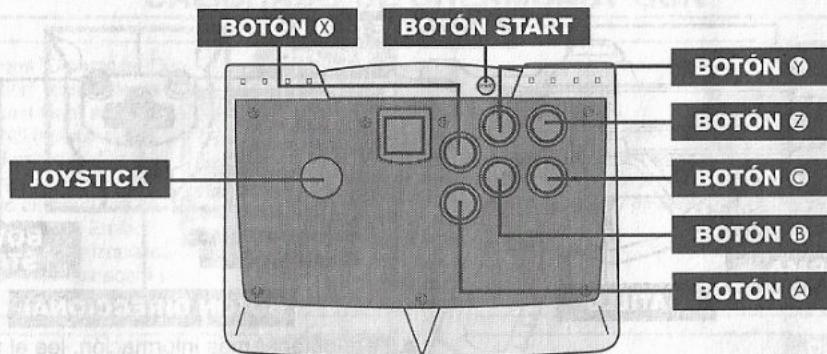
↑↓:SELECCIÓN DE MENÚ ➡➡:CAMBIAR	BOTÓN DIRECCIONAL/ BOTÓN ANALÓGICO	DURANTE EL JUEGO
ENTRAR	BOTÓN START	INICIO/PAUSA
ENTRAR	BOTÓN A	DISPARAR
CANCELAR	BOTÓN B	RECARGAR/SALTARSE UNA SITUACIÓN
N/D	BOTÓN X	ACELERAR LA PUNTERÍA
N/D	BOTÓN Y	N/D
N/D	GATILLO L	CENTRAR EL OBJETIVO
N/D	GATILLO R	RECARGAR

▲ Para regresar a la pantalla de título en cualquier momento durante el juego, pulsa simultáneamente los botones A, B, X, Y y el botón Start y no los sueltes.

# CONTROLES DEL JUEGO

- ▲ Todos los mandos de control descritos en este manual son los predeterminados o las configuraciones iniciales.
- ▲ Las instrucciones para el botón analógico / botón D / Joystick aparecen con estos símbolos .

## ARCADE STICK (SE VENDE POR SEPARADO)



### MENÚ / PANTALLA DE OPCIONES

:SELECCIÓN DE MENÚ  
 :CAMBIAR

### DURANTE EL JUEGO

ENTRAR	BOTÓN START	INICIO/PAUSA
ENTRAR	BOTÓN A	DISPARAR
CANCELAR	BOTÓN B	RECARGAR/SALTARSE UNA SITUACIÓN
N/D	BOTÓN C	ACELERAR LA PUNTERÍA
N/D	BOTÓN X	CENTRAR EL OBJETIVO
N/D	BOTÓN Y	N/D
N/D	BOTÓN Z	N/D

- ▲ Para regresar a la pantalla de título en cualquier momento durante el juego, pulsa simultáneamente los botones A, B, X, Y y el botón Start y no los sueltes.

# CONTROLES DEL JUEGO

## DREAMCAST GUN (PISTOLA)

Antes de utilizar Dreamcast Gun, ve a OPTIONS (opciones) y configura el calibrado de Dreamcast Gun.



▲ Para obtener más información, lee el manual de instrucciones de Dreamcast Gun.

### MENÚ / PANTALLA DE OPCIONES

### DURANTE EL JUEGO

ENTRAR	APRETAR EL GATILLO	DISPARAR (PANTALLA DE DISPARO: RECARGAR)
MENÚ	BOTÓN DIRECCIONAL	N/D
SELECCIONAR	BOTÓN START	INICIO/PAUSA
CANCELAR	BOTÓN B	SALTARSE UNA SITUACIÓN

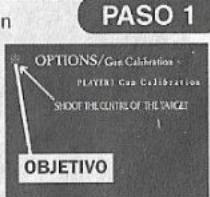
- ▲ Cuando se utiliza Dreamcast Gun, todas las funciones que realiza el botón **A** en el mando de control de la consola Dreamcast también se llevan a cabo apretando el gatillo de Dreamcast Gun.
- ▲ Para regresar a la pantalla de título en cualquier momento durante el juego, pulsa simultáneamente el botón **B**, el botón Start y los gatillos, y no los sueltes.

# DREAMCAST GUN (PISTOLA)

Cuando utilices Dreamcast Gun por primera vez, ve a "Dreamcast Gun Calibration" (calibrado de Dreamcast Gun) en OPTIONS (opciones) (consulta la pág. 104) para ajustar la puntería. Si intentas jugar sin calibrar Dreamcast Gun, es posible que la puntería no funcione correctamente.

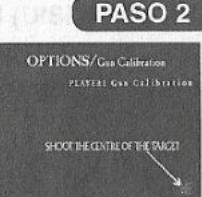
## CALIBRADO DE DREAMCAST GUN

Selecciona "Dreamcast Gun Calibration" (calibrado de Dreamcast Gun) en OPTIONS (opciones) y pulsa el gatillo o el botón Start para que aparezca el menú de calibrado de Dreamcast Gun. En la esquina superior izquierda de la pantalla aparecerá un objetivo. Apunta y dispárale.



### PASO 1

A continuación, aparecerá un objetivo en la parte inferior derecha de la pantalla. Apunta y dispara.



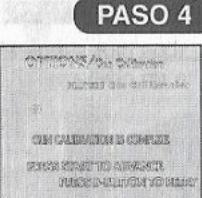
### PASO 2

Por último, aparecerá un objetivo en el centro de la pantalla. Apunta y dispara.



### PASO 3

Aparecerá la pantalla de confirmación del calibrado. Pulsa el botón B para reiniciar el calibrado y pulsa el botón Start para finalizar y regresar a OPTIONS (opciones).



### PASO 4

Cuando Dreamcast Gun esté conectada tanto al puerto del mando A como al puerto del mando B, el jugador uno será siempre el primero en calibrar la pistola, y el jugador dos seguirá el mismo procedimiento que se describió anteriormente en los pasos 1-4.

- ▲ Es preferible que dispires en línea recta a la pantalla en lugar de hacerlo en diagonal.
- ▲ No calibres Dreamcast Gun con el punto de mira, sino con la bocacha (extremo del cañón del arma).
- ▲ Cuando realices la calibración, hazlo desde cerca. Si intentas calibrar Dreamcast Gun desde lejos, puede que no funcione correctamente.
- ▲ Una vez que el calibrado haya terminado, sus parámetros se almacenarán de forma automática.

# AVVENTURAS SECUNDARIAS

Este juego no se parece en nada a los demás, porque el camino que sigue tu personaje está determinado por sus acciones al seguir aventuras secundarias. Puedes jugar una y otra vez y descubrir nuevas rutas cada vez que lo hagas.

Por ejemplo...



¡Los monstruos atacan a un civil!



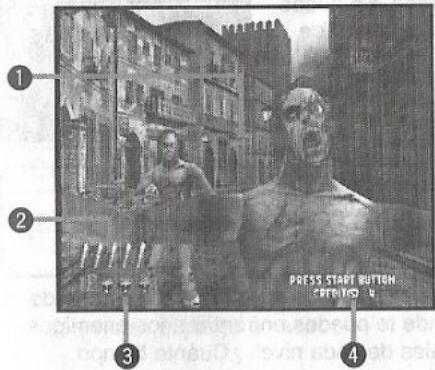
¡Rescate conseguido!



Rescate fracasado.



# PANTALLA DEL JUEGO



## ① GUNSIGHT (PUNTO DE MIRA DE LA PISTOLA)

Esto aparece cuando se utiliza el mando de control o el Arcade Stick.

## ② REMAINING ROUNDS (DISPAROS RESTANTES)

El número de balas que quedan en la pistola. Recarga la pistola antes de quedarte sin balas.

## ③ LIVES (VIDAS)

Si te dan un golpe, te aporrean, te estafan, te regañan o si disargas accidentalmente a uno de los civiles, se reducirá el número de vidas.

## ④ CREDITS (CONTINUACIONES)

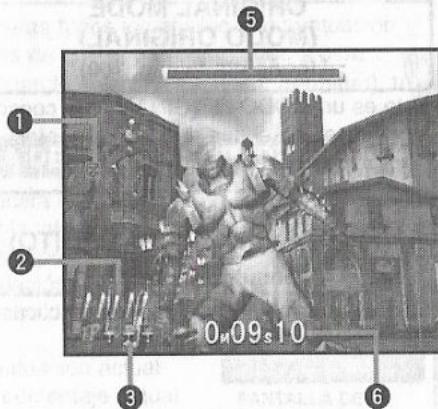
Esto muestra el número de posibilidades de seguir jugando. Si las gastas todas, el juego finalizará.

## ⑤ BOSS LIFE GAUGE (TESTIGO DE VIDAS DEL ENEMIGO FINAL)

Este medidor disminuye según causas daño al enemigo final. Para limpiar el escenario, reduce el testigo a cero.

## ⑥ TIME (TIEMPO)

Aparece durante el MODO DE ENEMIGOS FINALES (consulta la pág. 103). Indica el tiempo que has tardado en destruir al enemigo final.



# *COMIENZO DEL JUEGO*

Cuando aparezca la pantalla principal, pulsa el botón Start para mostrar el menú principal. Utiliza para seleccionar un modo y pulsa el botón A o el botón Start para entrar en la partida. Se puede unir un segundo jugador pulsando el botón Start en otro mando de control durante la partida.



## **ARCADE MODE (MODO ARCADE)** (consulta la pág. 99)

La versión de la máquina recreativa ha tenido una fiel conversión para Dreamcast.

## **ORIGINAL MODE (MODO ORIGINAL)** (consulta la pág. 100)

Este es un MODO ORIGINAL de la consola Dreamcast, en el que puedes utilizar los objetos que has conseguido.

## **TRAINING MODE (MODE DE ENTRENAMIENTO)** (consulta la pág. 102)

Este es un modo donde puedes practicar las técnicas básicas del juego.

## **BOSS MODE (MODO DE ENEMIGOS FINALES)** (consulta la pág. 103)

Este es un modo de ataque cronometrado donde te puedes enfrentar a los enemigos finales de cada nivel. ¿Cuánto tiempo tardarás en acabar con ellos?

## **RANKINGS (CLASIFICACIÓN)** (consulta la pág. 103)

Aquí puedes ver los diez mejores jugadores de cada modo.

## **OPTIONS (OPCIONES)** (consulta la pág. 104)

Aquí es donde puedes modificar la configuración del juego, como el calibrado de Dreamcast Gun, las configuraciones del mando de control y las pruebas de sonido.

# ARCADE MODE (MODO ARCADE)

La versión de la máquina recreativa ha tenido una fiel conversión para Dreamcast.

## COMIENZO DEL JUEGO

Selecciona "MODO ARCADE" en el menú principal y pulsa el botón A o el botón Start. El juego comenzará después de la secuencia de apertura.

## CONTINUAR/FIN DE PARTIDA

Una vez que el personaje pierde su última vida, aparece la pantalla de continuación. Para continuar, pulsa el botón Start antes de que el contador llegue a cero. Si no te quedan vidas, el juego se acaba.

## PANTALLA DE TRAYECTORIA



Cuando acaba el juego, en la pantalla de trayectoria aparece la ruta que has seguido durante el juego.

## INTRODUCCIÓN DEL NOMBRE

La pantalla de introducción del nombre aparece si superas todos los niveles y tu puntuación está entre las diez mejores. Selecciona tres letras antes de que el contador llegue a cero. Utiliza el símbolo ← para regresar a la letra anterior. Cuando selecciones "END" (terminar), tu nombre quedará registrado.

## PANTALLA DE PUNTUACIÓN / PANTALLA DE SUPERACIÓN DE JUEGO



PANTALLA DE PUNTUACIÓN

Cuando superes un nivel, aparecerá la pantalla de puntuación y podrás comprobar la información siguiente. Además, siempre que superes todos los niveles, se te juzgará por tu actuación general.

**RESCUED (RESCATE):** El número de personas que has salvado

**SCORE (PUNTUACIÓN):** Tu puntuación actual

**ACCURACY (PRECISIÓN):** Tu porcentaje actual



PANTALLA DE SUPERACIÓN DE JUEGO

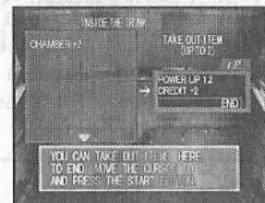
# ORIGINAL MODE (MODO ORIGINAL)

Este es un MODO ORIGINAL de la consola Dreamcast donde puedes usar los objetos conseguidos.

## ITEM SELECTION MENU (MENÚ DE SELECCIÓN DE OBJETOS) (UN JUGADOR)

Selecciona los objetos que te gustaría utilizar. Puedes coger dos objetos. Selecciona los objetos del maletero utilizando  $\uparrow\downarrow$ , y a continuación pulsa el botón A. Los objetos se desplazarán hasta la ventana "Take Out" (extraer).

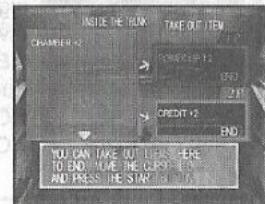
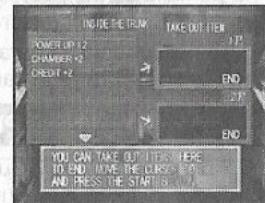
Una vez que dos objetos estén en la ventana "Take Out" (extraer), el cursor indicará "END" (fin). Para cambiar un objeto, utiliza  $\uparrow\downarrow$  para seleccionarlo, y a continuación pulsa el botón A. El objeto será devuelto al maletero. Cuando acabes, selecciona "END" (fin) y pulsa el botón Start.



## ITEM SELECTION MENU (MENÚ DE SELECCIÓN DE OBJETOS) (DOS JUGADORES)

Cuando hay dos jugadores, cada jugador sólo puede coger un objeto. Seleccionalo del inventario utilizando  $\uparrow\downarrow$ , y pulsa el botón A.

Una vez que los dos objetos estén en la ventana "Take Out" (extraer), el cursor indicará "END" (fin). Para cambiar un objeto, utiliza  $\uparrow\downarrow$  para seleccionarlo y a continuación pulsa el botón A. El objeto será devuelto al maletero. Cuando acabes, selecciona "END" (fin) y pulsa el botón Start. La ventana del jugador que ha acabado se ensombrecerá. El juego comenzará cuando ambos jugadores hayan terminado.



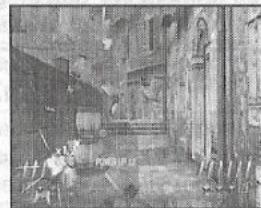
## COMBINACIONES DE OBJETOS

Hay un gran número de combinaciones posibles de objetos. También hay objetos que no se pueden combinar (en este caso aparecerá el mensaje "You can not make this combination" (no se puede realizar esta combinación), así que deberás intentar tantas combinaciones como sean posibles.

## OBTENCIÓN DE OBJETOS

Los objetos se encuentran escondidos en sitios diversos, como barriles y toneles de gasolina. Dispara a estas cosas para averiguar qué objetos esconden y dispara a los objetos para conseguirlos. Todos los objetos que obtengas se almacenarán en tu maletero.

- ▲ En la página 106 puedes consultar la descripción de los objetos.
- ▲ En las partidas de dos jugadores, cuando uno de ellos pierda, los objetos de la partida anterior no estarán disponibles cuando dicho jugador pulse el botón Start.
- ▲ Si continúas en una partida de dos jugadores, no perderás ningún objeto
- ▲ Si se une un segundo jugador a la partida en algún momento que no sea durante el menú de selección de objetos, no tendrá ningún objeto.



## ADVERTENCIA

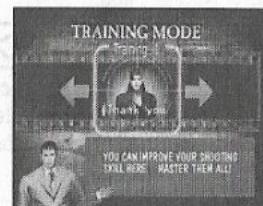
Una vez que coges un objeto, éste desaparece del maletero; además, sólo puedes utilizarlo una vez. Piensa muy bien qué deseas utilizar.

# TRAINING MODE (MODO DE ENTRENAMIENTO)

Utiliza este modo para mejorar tu destreza en el juego.

## PANTALLA DE SELECCIÓN DE ENTRENAMIENTO

Selecciona una sesión de entrenamiento utilizando . James te explicará lo que debes hacer. Para seleccionar una sesión de entrenamiento con marcas de estrella múltiples, utiliza para seleccionar una marca. Pulsa el botón A o el botón Start para comenzar el entrenamiento.



La primera vez que juegues en el MODO DE ENTRENAMIENTO, sólo podrás seleccionar "Training 1" (entrenamiento 1).

## SUPERACIÓN DE UNA SESIÓN DE ENTRENAMIENTO / CONTINUACIÓN

Si superas una sesión de entrenamiento con éxito, en pantalla aparecerá "Success" (éxito). Pulsa el botón A o el botón Start para regresar al menú de selección de entrenamiento. Si no lo consigues, la pantalla cambiará al menú de continuación. Utiliza para seleccionar un objeto del menú de continuación.



AGAIN

Inténtalo de nuevo

QUIT

Regresar al menú de selección de entrenamiento

## AUMENTO DE LAS SESIONES DE ENTRENAMIENTO

Una vez que has superado la sesión de entrenamiento actual, puedes avanzar a la siguiente sesión.

## AUMENTO DE LAS MARCAS DE ESTRELLA

Si superas una sesión de entrenamiento o vences a un enemigo final, aparecerá una marca de estrella en la parte izquierda del indicador de la sesión de entrenamiento. Cada nueva estrella indica un aumento de la dificultad. Selecciona la sesión que contenga más estrellas. Si superas la nueva sesión, recibirás una estrella adicional.



# *BOSS MODE (MODO DE ENEMIGOS FINALES)*

Este es un modo de ataque cronometrado en el que puedes enfrentarte a los enemigos finales de cada nivel.

## MENÚ DE SELECCIÓN DE CAPÍTULO

Selecciona un enemigo final utilizando . Si el enemigo final tiene marcas de estrellas, utiliza para seleccionar una marca. Cuantas más marcas de estrellas tenga, más difícil será derrotarle. Pulsa el botón **A** o el botón Start para iniciar una lucha con el enemigo final.

JUDGMENT	ENEMIGO FINAL CAPÍTULO 1	STRENGTH A/B	ENEMIGO FINAL CAPÍTULO 4
HIEROPHANT A/B	ENEMIGO FINAL CAPÍTULO 2	MAGICIAN	ENEMIGO FINAL CAPÍTULO 5
TOWER A/B	ENEMIGO FINAL CAPÍTULO 3		

▲ La posición en la que aparecen los enemigos finales A / B varía según la ruta que tomes durante los modos Arcade u Original.

▲ Para obtener una explicación de las marcas de estrellas, consulta la pág. 102.

## FIN DEL JUEGO

El juego finaliza cuando tu personaje se queda sin vidas. Si esto ocurre, no podrás continuar.

## INTRODUCCIÓN DEL NOMBRE

La pantalla de introducción del nombre aparecerá si consigues derrotar a un enemigo final y situarte dentro de los diez mejores clasificados. Selecciona tres letras antes de que el contador llegue a cero. Utiliza el símbolo para regresar a la letra anterior. Cuando selecciones "END" (terminar), tu nombre se grabará.

# *RANKINGS (CLASIFICACIÓN)*

Existen diez listas de clasificaciones para los modos de ARCADE, ORIGINAL y de ENEMIGOS FINALES. Usa para seleccionar un modo. Pulsa el botón **B** / botón Start para regresar al menú principal.



# OPTIONS (OPCIONES)

Aquí es donde puedes modificar diversos parámetros del juego, tales como el calibrado de Dreamcast Gun y las pruebas de sonido. Utiliza **↑↓** para seleccionar un elemento y **↔** para modificar la configuración.



## DIFFICULTY (dificultad)

Existen cinco niveles de dificultad:

Muy fácil / Fácil / Normal / Difícil / Muy difícil

## LIFE (vida)

Establece el número de vidas con las que quieras comenzar a jugar. Esto sirve sólo para los modos ARCADE y ENEMIGOS FINALES.

## CONTINUE (continuar)

Cambia el número de posibilidades de continuar en el MODO ARCADE.

## SIGHT GRAPHIC (gráfico del punto de mira)

Cambia el gráfico del punto de mira que muestran el mando de control o el Arcade Stick.

## SOUND TEST SPECIAL EFFECT (prueba de los efectos de sonido)

Pulsa el botón **A** para escuchar los efectos sonoros del juego.

## SOUND TEST MUSIC (prueba de música)

Pulsa el botón **A** para escuchar la música de fondo del juego.

## CONTROLLER CONFIGURATION (configuración del mando de control) *(Consulta la pág. 105)*

Cambia la configuración de los botones.

## DREAMCAST GUN CALIBRATION (calibrado de Dreamcast Gun) *(Consulta la pág. 95)*

Calibra Dreamcast Gun.

## VIBRATION (vibración)

Activa o desactiva Vibration Pack.

## SIGHT SPEED (velocidad de punto de mira) (consulta el apartado siguiente)

Cambia la velocidad del gráfico del punto de mira que muestran el mando de control o el Arcade Stick.

## AUDIO

Escoge si quieres escuchar sonido estéreo o mono.

## SIGHT SPEED SCREEN (pantalla de velocidad de punto de mira)

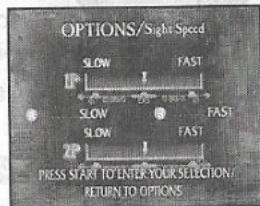
Selecciona "Sight Speed" (velocidad de punto de mira) para mostrar la pantalla de velocidad de punto de mira. Puedes desplazar el cursor hacia la izquierda para reducir la velocidad con que apuntas. De igual modo, puedes desplazar el cursor hacia la derecha para aumentar la velocidad con que apuntas. Puedes comprobar la nueva velocidad utilizando el botón analógico, el botón D o el joystick. Cuando acabes, pulsa el botón Start para regresar a OPTIONS (opciones).

## DEFAULT (configuración predeterminada)

Regresa a las configuraciones predeterminadas.

## EXIT (salir)

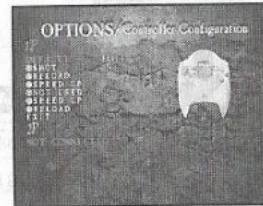
Regresa al menú principal.



## CONTROLLER CONFIGURATION SCREEN (pantalla de configuración del mando de control)

Selecciona "Controller Configuration" (configuración del mando de control) para que aparezca la pantalla de configuración del mando de control. Para cambiar la configuración de los botones, selecciona "EDIT" (editar). Utiliza  $\uparrow\downarrow$  para seleccionar el botón que deseas cambiar y utiliza  $\leftarrow\rightarrow$  para cambiar la configuración. Selecciona "DEFAULT" (configuración predeterminada) para regresar a la configuración original. Cuando hayas acabado, selecciona "EXIT" (salir) para regresar a OPTIONS (opciones).

▲ No puedes modificar las configuraciones de Dreamcast Gun.



# OBJETOS

Hay varios objetos en los modos ORIGINAL y ARCADE. Aquí tienes una descripción de algunos de ellos.



ARCADE

ORIGINAL

## MONEDA DE ORO

Puntos de bonificación.



ARCADE

ORIGINAL

## PIEDRA PRECIOSA

Puntos de bonificación.



ARCADE

ORIGINAL

## RANA DE ORO

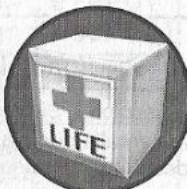
Puntos de bonificación.

ARCADE

ORIGINAL

## KIT DE PRIMEROS AUXILIOS

Una vida extra.

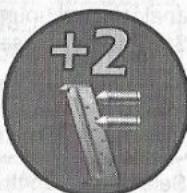


+2  
+1  
+1

ORIGINAL

## RECÁMARA +2

Dos balas más se añaden al cargador de balas.



+2  
+1  
+1

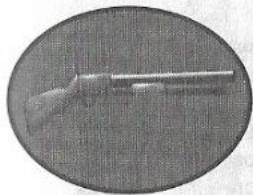
ORIGINAL

## CONTINUACIONES +2

Obtén dos continuaciones más (posibilidades de continuar la partida).



## GWAG

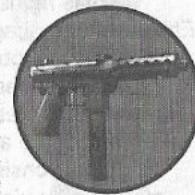


ORIGINAL

## ESCOPIETA

Las balas se dispersan para alcanzar un área más amplia

## MATRIZ



ORIGINAL

## AMETRALLADORA

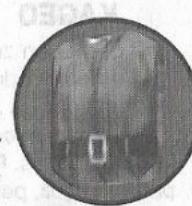
Dispara seis balas de forma automática cada vez que se aprieta el gatillo

x1.2

ORIGINAL

## POTENCIADOR 1.2

La potencia normal de las balas aumenta un 1,2



ORIGINAL

## TRAJE DE AMY

El personaje del jugador se convierte en Amy.

## EXPLICACIÓN DE LOS ICONOS

### ARCADE

Objetos que se pueden obtener en el MODO ARCADE

ORIGINAL

Objetos que se pueden obtener en el MODO ORIGINAL

# LISTA DE MONSTRUOS

## EBITAN

Ebitan es un zombie repugnante y putrefacto. Por ello su elasticidad es inferior a la de los demás monstruos. Ebitan vive en el agua, y salta de las lóbregas profundidades para atrapar a su presa. Su método de ataque principal consiste en morder a su víctimas.



## KAGEO

Kageo es un zombie momificado, que merodea por las zonas más oscuras y asquerosas. Puede parecer débil, pero ten cuidado con su directa.



## DAVID

David es un zombie grande. Se adapta fácilmente y vive en todos los ambientes. Su ataque especial es con los dientes. ¡Ten cuidado con el fétido aliento de David!



## KEN

Ken fue modelado basándose en Kageo. Lleva una máscara de hierro y está armado con unos guantes dotados de perversas garras. La cara es su parte más vulnerable, pero como está cubierta, es extremadamente difícil detenerlo. Como Kageo, Ken también está al acecho en los rincones oscuros. Ken ataca con sus garras letales.





## MICKEY

Mickey es un pequeño zombie que maneja cuchillos con ambas manos. Su método de ataque es saltar hasta su objetivo desde los tejados y otros lugares elevados. No te relajes aunque Mickey te lance ambos cuchillos, ya que puede sacar un número ilimitado de cuchillos de sus caderas.

## BOB

A pesar de ser grande y gordo, Bob es capaz de moverse rápido. La principal forma de ataque de Bob es una patada. También lanza barriles y toneles de gasolina.



## RANDY

Randy es un pequeño zombie con una máscara. Que su baja estatura no te engañe, porque es un monstruo perverso y pequeño que puede correr por las paredes y los techos tan fácilmente como por el suelo. Normalmente le acompaña un amigo. Su método de ataque preferido es un arañazo mortal.



## MAX

Reconocerás a Max en cuanto le veas. Es el zombie que maneja alocadamente dos motosierras. También es el más grande de todos.



## **JOHNNY**

Johnny es un zombie difícil de combatir, ya que le encanta atacar rápidamente a su presa escondiendo su vulnerable cara detrás de dos hachas. Cuando no desciende hasta ti a una velocidad aterradora, lanza sus hachas con una precisión mortal desde una distancia segura. ¡Quedas advertido!



## **PETER**

El pobre Peter está lleno de gusanos parásitos gigantes y es relativamente débil. Eso sí, utiliza bien a sus gusanos, por que cuando le hieren en el pecho, estos parásitos abandonan su tórax y saltan hacia su atacante. Peter también puede asestar un duro puñetazo.



## **GREGORY**

Gregory disfruta alardeando, y no hay nada que le guste más antes de acabar con sus víctimas que blandir su gigante espada. Te resultará muy difícil apuntarle con la pistola, porque utiliza su espada para defenderse tan hábilmente como lo hace para mutilar a sus víctimas.



## **MURRER**

Murrer es un zombie con forma de serpiente que a menudo infesta zonas en manadas. Murrer ataca volando sobre sus víctimas, atacándolas en la cara con sus miles de dientes.



Complimenti per l'acquisto di The House of the Dead 2! Tenere presente che questo software può essere usato solo con la console Dreamcast. Prima di iniziare a giocare con The House of the Dead 2, leggere tutto il presente manuale di istruzioni.

## SOMMARIO

LA TRAMA .....	112	MODALITÀ ARCADE .....	123
PROFILI DEI PERSONAGGI .....	113	MODALITÀ ORIGINALE .....	124
PRELIMINARI .....	115	MODALITÀ ESERCITAZIONE .....	126
CONTROLLI DI GIOCO .....	116	MODALITÀ BOSS .....	127
IL DREAMCAST GUN .....	119	CLASSIFICHE .....	127
TRAME SECONDARIE .....	120	OPZIONI .....	128
LA SCHERMATA DI GIOCO .....	121	OGGETTI .....	130
INIZIO DEL GIOCO .....	122	ARCHIVIO DEI MOSTRI .....	132

The House of the Dead 2 è un gioco compatibile con le Memory Card, l'unità Visual Memory (VM) è in vendita a parte). Per salvare un file di gioco si richiedono sette blocchi di spazio libero. Tenere presente che il salvataggio avviene automaticamente, per questo non bisogna mai spegnere (OFF) la console Dreamcast, rimuovere l'unità Memory Card o scollegare il controller mentre si sta giocando.

**MODALITÀ ARCADE:** Dopo l'immissione del nome

**MODALITÀ ORIGINALE:** Dopo la fine del gioco

**MODALITÀ ESERCITAZIONE:** Quando finisce il gioco

**MODALITÀ BOSS:** Quando finisce il gioco

**OPZIONI:** Dopo la modifica delle impostazioni

Tutti i personaggi sono immaginari, e ogni somiglianza con persone realmente esistenti o esistiti è puramente casuale

# *LA TRAMA*

18 dicembre 1998

"La tragedia di villa Curien"

Non c'era altro che si potesse fare per impedire quell'orripilante disastro . . .

26 febbraio 2000

Il mondo è piombato nel caos.

Il preludio . . .

Un nuovo intrigo si sta preparando in una città in cui si trovano ancora le ultime vestigia del Medio Evo.

E una nuova tragedia sta per accadere . . .

## **James Taylor**

Agente speciale dell'agenzia governativa "AMS", 35 anni, americano.

Agisce con freddezza e razionalità, senza mai fare affidamento sull'intuizione e sulle supposizioni. Affronta tutto ciò che gli si presenta con la massima calma e lucidità. Taylor non si lascia mai prendere da emozioni eccessive e ragiona quasi come un computer, di conseguenza viene spesso spedito ad occuparsi di situazioni decisamente intricate, dove regna la confusione.

# *PROFILI DEI PERSONAGGI*

## **Gary Stewart**

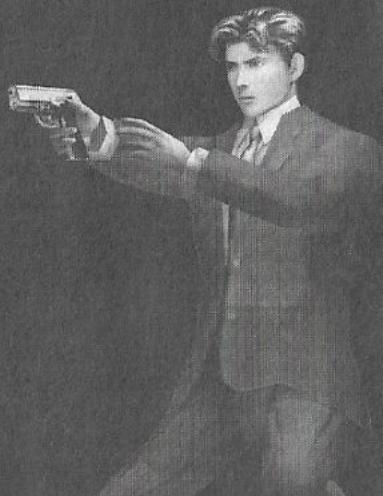
Agente speciale dell'agenzia governativa "AMS", 24 anni, americano. Giovane molto cordiale, che deve ancora scoprire il disordine che regna nel mondo. Affronta a tutto quello che gli si presenta davanti con un approccio impetuoso ed emotivo. È stato affidato all'AMS un anno fa. Nonostante la mancanza di esperienza, Gary ce la mette tutta nel suo lavoro ma a volte, quando entra in azione, è imprudente e questo preoccupa James.

Gli agenti speciali dell'AMS James e Gary sono pronti per passare all'azione.

Ma che cosa stanno aspettando...?

E che cosa vuole veramente il misterioso Goldman...?

▲ La tragedia della villa Curien si era protratta per tre giorni, dal 18 al 20 dicembre 1998. Si era trattato di un piano escogitato dal dottor Curien per distruggere il genere umano. Gli agenti speciali dell'AMS Rogan e G riuscirono a contenere il disastro, ma a causa del coinvolgimento diretto del Governo, della tragedia della villa Curien non è ancora trapelato niente di ufficiale.



# *PROFILO DEI PERSONAGGI*

## **Amy Crystal**

Agente speciale dell'agenzia governativa "AMS", 29 anni, americana. Personaggio affidabile, che ha affrontato il pericolo in molte occasioni. Amy è una donna gentile, aperta e leale, che non fa mai discriminazioni. Spesso si comporta come una sorella maggiore con Gary e non ha ancora accettato del tutto l'idea che Gary sia un agente speciale.



## **Harry Harris**

Agente speciale dell'agenzia governativa "AMS". L'età di Harry si aggira tra i trenta e i quaranta anni. Nessuno conosce di che nazionalità sia. Non parla del suo passato e ha sempre un aspetto malinconico. Ha l'abitudine di portare occhiali scuri e il suo volto non mostra mai espressioni particolari.



## **Goldman**

Goldman è sulla quarantina e dirige un gruppo finanziario ragguardevole, famoso in tutto il mondo. Grazie al suo notevole potere finanziario, si occupa attivamente della ricerca sul genere umano. Ben presto Goldman renderà noti i risultati delle sue ultime ricerche, ma nessuno dei suoi progetti è mai stato approvato ufficialmente. Ha un aspetto incredibilmente distaccato e intelligente, ma profondo è molto preoccupato per il futuro del mondo naturale e per la stessa esistenza del genere umano.

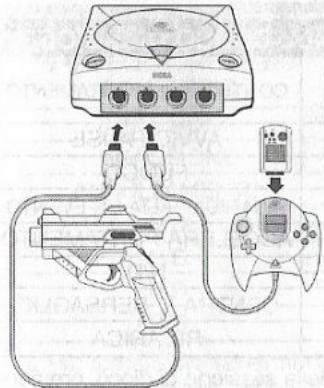
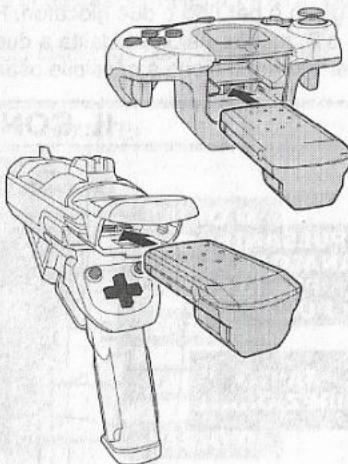


## IL VIBRATION PACK

Assicurarsi di inserire il Vibration Pack (venduto a parte) nella presa di espansione 2 del controller. Il Vibration Pack non si blocca in posizione quando viene inserito nella presa di espansione 1 e potrebbe staccarsi durante il gioco, causando problemi al funzionamento del gioco stesso.

Inserire il Vibration Pack nella presa di espansione del Dreamcast Gun. Una volta inserito il Vibration Pack, non è possibile usare una unità Visual Memory (VM). Di seguito viene spiegato il salvataggio dei file di gioco usando il Dreamcast Gun.

▲ Per maggiori dettagli, leggere anche il manuale di istruzioni fornito con il Vibration Pack.



## SALVATAGGIO DEI FILE DI GIOCO QUANDO SI USA IL VIBRATION PACK CON IL DREAMCAST GUN

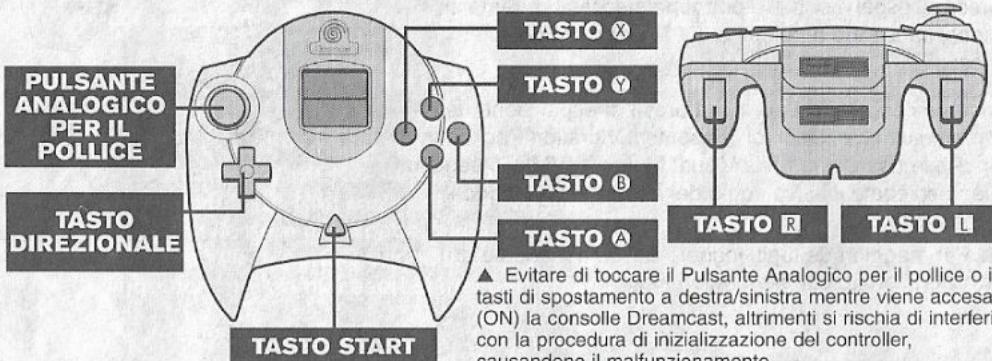
Inserire una unità Visual Memory (VM) in un controller Dreamcast e collegarlo a una delle aperture di controller.

▲ Sebbene sia possibile giocare usando solo il Dreamcast Gun e il Vibration Pack, non sarà possibile salvare i file di gioco.

# CONTROLLI DI GIOCO

Il gioco è per uno o due giocatori. Per la modalità a un giocatore, usare l'apertura di controller A o B, mentre per la modalità a due giocatori usare entrambe le aperture di controller A e B. Per salvare il gioco è possibile usare un controller con una VM inserita in un'apertura qualsiasi.

## IL CONTROLLER DREAMCAST



▲ Evitare di toccare il Pulsante Analogico per il pollice o i tasti di spostamento a destra/ sinistra mentre viene accesa (ON) la consolle Dreamcast, altrimenti si rischia di interferire con la procedura di inizializzazione del controller, causandone il malfunzionamento.

### SCHERMATA DI MENU/OPZIONI

### NEL CORSO DEL GIOCO

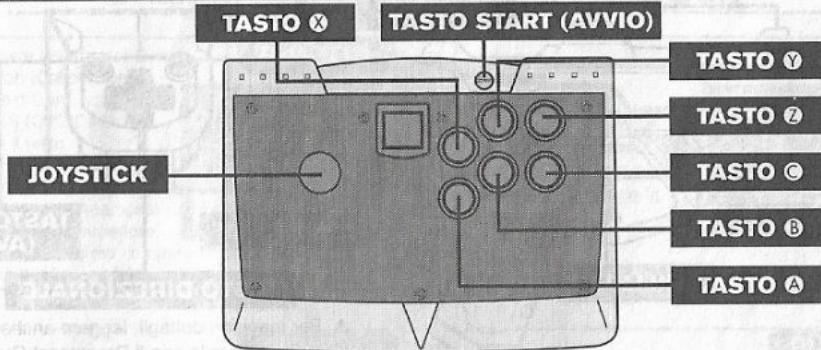
▲:SELEZIONE MENU ➡:CAMBIO	TASTO D/PULSANTE ANALOGICO	CONTROLLI DI PUNTAMENTO
IMMISSIONE	TASTO START (AVVIO)	AVVIO/PAUSE
IMMISSIONE	TASTO A	FUOCO
ANNULLAMENTO	TASTO B	RICARICA/SALTA UN EVENTO
N/D	TASTO X	ACCELERA PUNTAMENTO
N/D	TASTO Y	N/D
N/D	TASTO L	CENTRA IL BERSAGLIO
N/D	TASTO R	RICARICA

▲ Per tornare alla schermata del titolo in qualsiasi momento della sessione di gioco, premere e tenere premuti contemporaneamente i tasti A, B, X, Y e il tasto Start (Avvio).

# CONTROLLI DI GIOCO

- ▲ Tutti i controlli descritti in questo manuale si riferiscono alle impostazioni PREDEFINITE, cioè iniziali, del gioco.
- ▲ Le istruzioni relative al Pulsante Analogico per il pollice/tasto D/joystick sono indicate dai simboli .

## L'ARCADE STICK (IN VENDITA A PARTE)



## SCHERMATA DI MENU/OPZIONI

## NEL CORSO DEL GIOCO

: SELEZIONE MENU : CAMBIO	JOYSTICK	CONTROLLI DI PUNTAMENTO
IMMISSIONE	TASTO START (AVVIO)	AVVIO/PAUSE
IMMISSIONE	TASTO A	FUOCO
ANNULLAMENTO	TASTO B	RICARICA/SALTA UN EVENTO
N/D	TASTO C	ACCELERA PUNTAMENTO
N/D	TASTO X	CENTRA IL BERSAGLIO
N/D	TASTO Y	N/D
N/D	TASTO Z	N/D

- ▲ Per tornare alla schermata del titolo in qualsiasi momento della sessione di gioco, premere e tenere premuti contemporaneamente i tasti A, B, X, Y e il tasto Start (Avvio).

# CONTROLLI DI GIOCO

## IL DREAMCAST GUN

Prima di usare il Dreamcast Gun, andare al menu OPTIONS (OPZIONI) e impostare la calibrazione del Dreamcast Gun.



▲ Per maggiori dettagli, leggere anche il manuale di istruzioni fornito con il Dreamcast Gun.

### SCHERMATA DI MENU/OPZIONI

### NEL CORSO DEL GIOCO

IMMISSIONE	PREMERE IL GRILLETTO	FUOCO (SPARANDO FUORI SCHERMO: RICARICA)
MENU	TASTO DIREZIONALE	N/D
SELEZIONE	TASTO START (AVVIO)	INICIO/PAUSA
ANNULLAMENTO	TASTO B	SALTA UN EVENTO

- ▲ Quando si usa il Dreamcast Gun, tutte le funzioni eseguite dal tasto **A** sul controller Dreamcast vengono eseguite anche premendo il grilletto del Dreamcast Gun.
- ▲ Per tornare alla schermata del titolo in qualsiasi momento della sessione di gioco, premere e tenere premuti contemporaneamente il tasto **B**, il grilletto e il tasto Start (Avvio).

# IL DREAMCAST GUN

Quando si usa il Dreamcast Gun per la prima volta, selezionare Dreamcast Gun Calibration (Calibrazione del Dreamcast Gun), sotto OPTIONS (OPZIONI) (vedere a pagina 128), per regolare la mira. Se si prova a giocare senza aver prima calibrato il Dreamcast Gun, è possibile che il puntamento non funzioni correttamente.

## CALIBRAZIONE DEL DREAMCAST GUN

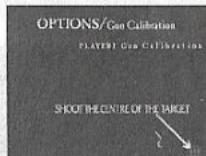
Selezionare Dreamcast Gun Calibration (Calibrazione Dreamcast Gun), sotto OPTIONS (OPZIONI), e premere il tasto Grilletto/Avvio per visualizzare il menu di calibrazione del Dreamcast Gun. Nell'angolo superiore sinistro dello schermo compare un bersaglio. Prendere la mira e colpirlo.

### PUNTO 1



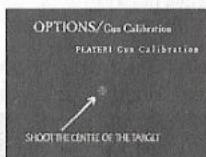
A questo punto, nella parte inferiore destra dello schermo compare un bersaglio. Prendere la mira e colpirlo.

### PUNTO 2



In ultimo, nel centro dello schermo compare un bersaglio. Colpirlo come i bersagli precedenti.

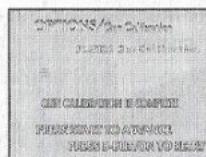
### PUNTO 3



Ora viene visualizzata la schermata di conferma della calibrazione.

Premere il tasto **B** per riavviare la calibrazione e il tasto Start (Avvio) per terminare e tornare alle OPZIONI.

### PUNTO 4



Quando un Dreamcast Gun è collegato a entrambe le aperture di controller A e B, il primo giocatore (1G) calibrerà per primo il controller, quindi il secondo giocatore (2G) eseguirà la stessa procedura descritta nei punti 1-4.

- ▲ Se possibile, colpire direttamente verso lo schermo, e non in diagonale.
- ▲ Evitare di calibrare il Dreamcast Gun con il mirino, ma con la bocca dell'arma.
- ▲ Quando si esegue la calibrazione, eseguirla da vicino. Se si tenta di calibrare il Dreamcast Gun da lontano, potrebbero insorgere problemi di funzionamento.
- ▲ Una volta completata l'operazione, le impostazioni di calibrazione verranno salvate automaticamente.

# TRAME SECONDARIE

Questo gioco è diverso dalla maggior parte dei giochi, in quanto il percorso intrapreso dal personaggio si basa sulle sue stesse azioni, mediante l'uso di "trame secondarie".. Per questo si può giocare ripetutamente e scoprire ogni volta nuovi percorsi e nuove trame.

## CALIBRASIONE DEL DIFERIMENTO DI TIRO

Per esempio . . .



I mostri attaccano un civile!



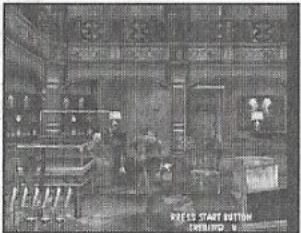
Salvataggio riuscito!



→ I mostri attaccano un civile!



Salvataggio fallito.



# LA SCHERMATA DI GIOCO



## ④ CREDITI

Mostra il numero delle continuazioni di gioco rimaste. Se si consumano tutti, il gioco finisce!

## ⑤ INDICATORE DI VITA DEL BOSS

Diminuisce a mano a mano che si infliggono danni al boss. Per fare piazza pulita, fare scendere l'indicatore a zero.

## ⑥ TEMPO

Visualizzato nella MODALITÀ BOSS (vedere a pagina 127), indica il tempo necessario per distruggere il boss.

## ① MIRINO

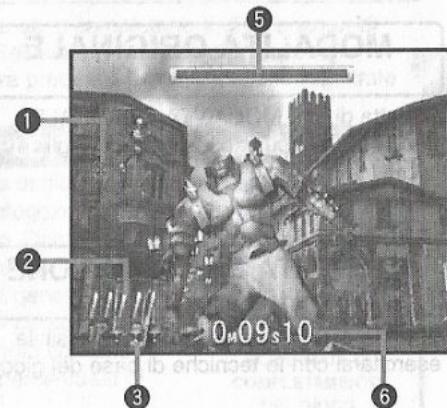
Viene visualizzato quando si usa il controller o l'Arcade Stick.

## ② TURNI RIMASTI

Numero di proiettili rimasti in canna. Ricaricare l'arma prima che finiscano i proiettili.

## ③ VITE

Le "vite" a disposizione diminuiscono se il proprio personaggio viene colpito, percosso, perforato o mangiucchiato, o se per sbaglio colpisce uno dei civili.



# INIZIO DEL GIOCO

Quando compare la schermata del titolo, premere il tasto Start (Avvio) per visualizzare il menu principale. Usare per selezionare una modalità e premere il tasto A/il tasto Start (Avvio) per immettere il comando. Un secondo giocatore può unirsi al gioco premendo il tasto Start (Avvio) su un altro controller (ecc.) mentre si gioca.



## MODALITÀ ARCADE (vedere a pagina 123)

La versione Arcade è stata riportata fedelmente sulla consolle Dreamcast.

## MODALITÀ BOSS (vedere a pagina 127)

Modalità di attacco a tempo, che consente di affrontare i boss di ogni scenario di gioco. Con quale rapidità si riuscirà a fare fuori questi delinquenti?

## MODALITÀ ORIGINALE (vedere a pagina 124)

Si tratta di una MODALITÀ ORIGINALE Dreamcast, in cui è possibile usare gli oggetti raccolti.

## RANKINGS (CLASSIFICHE ) (vedere a pagina 127)

Riportano i primi 10 giocatori classificati per ogni modalità.

## MODALITÀ ESERCITAZIONE (vedere a pagina 126)

Si tratta di una modalità in cui è possibile esercitarsi con le tecniche di base del gioco.

## OPTIONS (OPZIONI) (vedere a pagina 128)

Consentono di modificare le varie impostazioni del gioco, come le calibrazioni del Dreamcast Gun, le configurazioni dei controller e le prove audio.

# MODALITÀ ARCADE

La versione Arcade è stata riportata fedelmente sulla consolle Dreamcast.

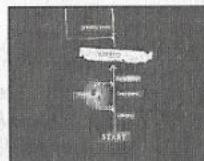
## AVVIO DEL GIOCO

Selezionare ARCADE MODE (MODALITÀ ARCADE) dal menu principale e premere il tasto **A**/il tasto Start (Avvio). Il gioco inizia dopo la sequenza di apertura.

### SCHERMATA DI CONTINUAZIONE/FINE GIOCO

Quando il proprio personaggio perde l'ultima vita a disposizione, viene visualizzata la schermata di continuazione del gioco. Per continuare, premere il tasto Start (Avvio) prima che il contatore scenda a zero. Se, tuttavia, non sono rimasti più crediti, il gioco finisce!

### SCHERMATA DEL PERCORSO



Quando il gioco finisce, il percorso seguito nel corso del gioco viene visualizzato in un'apposita schermata.

## IMMISSIONE DEL NOME

La schermata di immissione del nome viene visualizzata se si completano tutti gli scenari di gioco con il proprio punteggio compreso tra i primi 10. Selezionare tre lettere prima che il contatore scenda a zero. Usare **◀** per tornare alla lettera precedente. Il nome viene registrato quando si seleziona END (FINE).

### SCHERMATA DEL PUNTEGGIO/COMPLETAMENTO DEL GIOCO



SCHERMATA DEL PUNTEGGIO

Quando si completa uno scenario di gioco, viene visualizzata la schermata del punteggio, contenente le informazioni riportate di seguito. Quando vengono completati tutti gli scenari di gioco, inoltre, si viene giudicati sulle prestazioni generali.

**RESCUED (SALVATI):** numero di persone salvate

**SCORE (PUNTEGGIO):** il punteggio corrente

**ACCURACY (PRECISIONE):** la percentuale di precisione



SCHERMATA DI COMPLETAMENTO DEL GIOCO

# MODALITÀ ORIGINALE

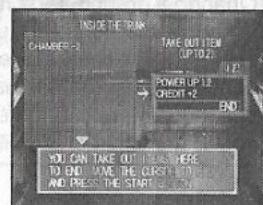
Si tratta di una MODALITÀ ORIGINALE Dreamcast in cui è possibile usare gli oggetti raccolti.

## MENU DI SELEZIONE OGGETTI (G1)

Selezionare gli oggetti che si desidera usare. È possibile prendere due oggetti. Selezionare gli oggetti nel baule usando  $\uparrow\downarrow$ , quindi premere il tasto **A**. Gli oggetti passeranno nella finestra dei "prelievi".



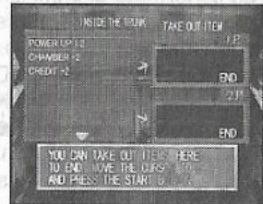
Quando la finestra dei "prelievi" contiene due oggetti, il cursore riporta la parola END (FINE). Per cambiare un oggetto, selezionarlo con  $\uparrow\downarrow$  e premere il tasto **A**. L'oggetto viene rimesso nel baule. Al termine, selezionare END (FINE) e premere il tasto Start (Avvio).



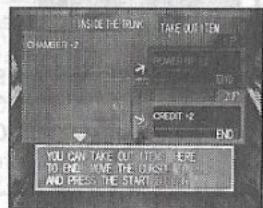
## MENU DI SELEZIONE OGGETTI (G2)

Nel gioco a due, ogni giocatore può prendere un solo oggetto.

Selezionare gli oggetti da prelevare dal baule usando  $\uparrow\downarrow$ , quindi premere il tasto **A**.



Quando la finestra dei "prelievi" contiene due oggetti, il cursore riporta la parola END (FINE). Per cambiare un oggetto, selezionarlo con  $\uparrow\downarrow$  e premere il tasto **A**. L'oggetto viene rimesso nel baule. Al termine, selezionare END (FINE) e premere il tasto Start (Avvio). La finestra del giocatore che ha terminato la selezione si oscura e il gioco inizia quando entrambi i giocatori hanno completato l'operazione di selezione.



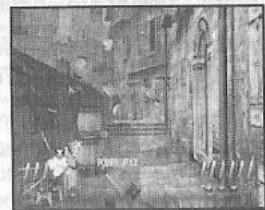
## COMBINAZIONI DI OGGETTI

Ci sono tantissime combinazioni utili di oggetti, ma ci sono anche oggetti che non possono essere combinati; in questo caso, viene visualizzato il messaggio "You can not make this combination" (Combinazione impossibile). Esercitarsi a combinare più oggetti possibile.

## RACCOLTA DI OGGETTI

Gli oggetti si nascondono in vari contenitori, come nei barili o nei fusti di benzina. Per scovare gli oggetti nascosti, sparare a questi contenitori, poi sparare agli oggetti stessi per prenderli. Tutti gli oggetti raccolti vengono riposti nel baule.

- ▲ Leggere la sezione Oggetti, a pagina 130.
- ▲ Nel gioco a due, quando un giocatore perde, gli oggetti provenienti dal gioco precedente non sono più disponibili quando viene premuto il tasto Start (Avvio).
- ▲ Se si procede in un gioco a due, non si perderà alcun oggetto.
- ▲ Se un secondo giocatore si unisce al gioco in un momento diverso dal menu di selezione degli oggetti, non disporrà di alcun oggetto.



## ATTENZIONE

Una volta estratto un oggetto, questo scompare dal baule e può essere usato una sola volta. Per questo motivo, scegliere attentamente gli oggetti da portare con sé.

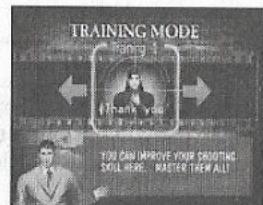
# MODALITÀ ESERCITAZIONE

Usare questa modalità per migliorare la propria destrezza nel gioco.

## LA SCHERMATA DI SELEZIONE DELL'ESERCITAZIONE

Selezionare una sessione di esercitazione usando ←→, dopo di che James spiegherà cosa fare. Per selezionare una sessione di esercitazione con più asterischi (o stelle), usare ↑↓ per selezionare uno. Premere il tasto A/il tasto Start (Avvio) per cominciare ad esercitarsi.

La prima volta che si gioca nella MODALITÀ ESERCITAZIONE, si potrà selezionare soltanto "Training 1" (Esercitazione 1).



## COMPLETAMENTO DI UNA SESSIONE DI ESERCITAZIONE/CONTINUAZIONE

Se viene portata a termine con successo una sessione di esercitazione, viene visualizzato il messaggio "Success" (Successo). Premere il tasto A/il tasto Start (Avvio) per tornare al menu di selezione dell'esercitazione. Se la sessione non viene completata, la schermata cambia nel menu di continuazione. Usare ←→ per selezionare un elemento dal menu Continue (Continua).



**AGAIN (DI NUOVO)** Consente di tentare di nuovo

**QUIT (ESCI)** Riporta al menu di selezione dell'esercitazione

## AUMENTO DELLE SESSIONI DI ESERCITAZIONE

Una volta completata la sessione di esercitazione corrente, si può passare alla sessione successiva.

## AUMENTO DEGLI ASTERISCHI

Se si completa una sessione di esercitazione o si sconfigge un boss, sul lato sinistro dell'indicatore della sessione di esercitazione compare un asterisco. Ogni nuovo asterisco indica un aumento di difficoltà. Se si porta a termine la nuova sessione, si riceve un asterisco in più.



# MODALITÀ BOSS

È una modalità di attacco a tempo, che consente di affrontare i boss di ogni scenario di gioco. Con quale rapidità si riuscirà a fare fuori questi delinquenti?

## MENU DI SELEZIONE DELLO SCENARIO DI GIOCO

Selezionare un boss usando **↔**. Se il boss è contrassegnato da più asterischi, usare **↑↓** per selezionarne uno. Più asterischi ci sono, più è difficile sconfiggere il boss in questione.

Premere il tasto **A**/il tasto Start (Avvio) per iniziare a combattere.

JUDGMENT	BOSS DELLO SCENARIO 1	STRENGTH	BOSS DELLO SCENARIO 4
HIEROPHANT A/B	BOSS DELLO SCENARIO 2	MAGICIAN	BOSS DELLO SCENARIO 5
TOWER A/B	BOSS DELLO SCENARIO 3		

▲ Il punto in cui i boss A/B compaiono varia in base al percorso intrapreso nelle modalità Arcade od Originale.

▲ Per la spiegazione degli asterischi, vedere a pagina 126.

## FINE DEL GIOCO

Il gioco finisce quando il personaggio esaurisce le vite a disposizione. In tal caso, non si può continuare a giocare.

## IMMISSIONE DEL NOME

La schermata di immissione del nome viene visualizzata se viene sconfitto un boss compreso tra i primi 10 CLASSIFICATI. Selezionare tre lettere prima che il contatore scenda a zero.

Premere **←** per tornare alla lettera precedente. Al termine, selezionare END (FINE) e il proprio nome verrà registrato.

## CLASSIFICHE

Ci sono elenchi dei primi 10 classificati per le modalità ARCADE, ORIGINALE e BOSS. Usare **↔** per selezionare una modalità. Premere il tasto **B**/il tasto Start (Avvio) per tornare al menu principale.

CLASSIFICA RANKING	NAME	SCORE	LEVEL
1	TEFF	8000	10
2	ROB	6000	10
3	SHOGUN	5000	10
4	SHOGUN	5000	10
5	ROB	5000	10
6	SHOGUN	5000	10
7	SHOGUN	5000	10
8	SHOGUN	5000	10
9	SHOGUN	5000	10
10	SHOGUN	5000	10

# OPZIONI

Consentono di modificare le varie impostazioni di gioco, come le calibrazioni del Dreamcast Gun e le prove audio. Usare **↑↓** per selezionare un elemento e **↔** per modificare l'impostazione.



## DIFFICULTY (DIFFICOLTÀ)

Sono disponibili cinque livelli di difficoltà: Very Easy (Molto facile)/Easy (Facile)/Normal (Normale)/Hard (Difficile)/Very Hard (Molto difficile).

## LIFE (VITA)

Imposta il numero di vite con cui si desidera iniziare a giocare. Disponibile solo per le modalità ARCADE e BOSS.

## CONTINUE (CONTINUA)

Modifica il numero di crediti nella modalità ARCADE.

## SIGHT GRAPHIC (GRAFICA DEL MIRINO)

Modifica la grafica di puntamento visualizzata dal controller e dall'Arcade Stick.

## SIGHT SPEED (VELOCITÀ MIRINO) (vedere a pagina 129)

Modifica la velocità della grafica di puntamento visualizzata dal controller e dall'Arcade Stick.

## AUDIO

Imposta il suono su Stereo o Mono.

## SOUND TEST SPECIAL EFFECT (EFFETTO SPECIALE PROVA AUDIO)

Consente di ascoltare gli effetti sonori del gioco premendo il tasto **A**.

## SOUND TEST MUSIC (PROVA SOTTOFONDO MUSICALE)

Consente di ascoltare il sottofondo musicale (BGM) del gioco premendo il tasto **A**.

## CONTROLLER CONFIGURATION (CONFIGURAZIONE CONTROLLER) (vedere a pagina 129)

Modifica le impostazioni dei tasti.

## DREAMCAST GUN CALIBRATION (CALIBRAZIONE DREAMCAST GUN) (vedere a pagina 119)

Calibra il Dreamcast Gun.

## VIBRATION (VIBRAZIONE)

Attiva (ON) o disattiva (OFF) il Vibration Pack.

## DEFAULT (PREDEFINITE)

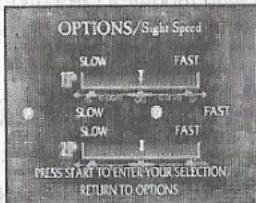
Ripristina le impostazioni predefinite originali.

## EXIT (ESCI)

Riporta al menu principale.

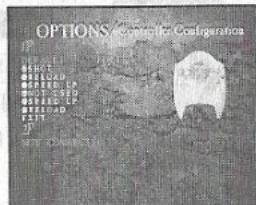
## SCHERMATA DI VELOCITÀ DEL MIRINO

Selezionare Sight Speed (Velocità mirino) per visualizzare la schermata di velocità del mirino. Premere il tasto **A** per spostare il cursore a sinistra. Così facendo, si riduce la velocità di puntamento. In modo analogo, premere il tasto **B** per spostare il cursore a destra, aumentando la velocità di puntamento. La nuova velocità può essere verificata usando il Pulsante Analogico per il pollice, il tasto D o il joystick. Al termine, premere il tasto Start (Avvio) per tornare alle OPZIONI.



## SCHERMATA DI CONFIGURAZIONE DEL CONTROLLER

Selezionare Controller Configuration (Configurazione controller) per visualizzare la schermata di configurazione del controller. Per cambiare le impostazioni dei tasti, selezionare EDIT (MODIFICA). Usare **▲▼** per selezionare il tasto che si desidera cambiare e usare **↔** per cambiare l'impostazione. Selezionare DEFAULT (PREDEFINITE) per ripristinare le impostazioni originali. Al termine, selezionare EXIT (ESCI) per tornare alle OPZIONI.



▲ Le configurazioni del Dreamcast Gun non possono essere modificate.

# OGGETTI

Nelle modalità ORIGINALE e ARCADE ci sono vari oggetti, alcuni dei quali vengono presentati di seguito.



ARCADE

ORIGINALE

## MONETA D'ORO

Punti premio.



ARCADE

ORIGINALE

## GEMMA

Punti premio.



ARCADE

ORIGINALE

## RANA DORATA

Punti premio.

AUDIO

Spazio a rigore.

Il gioco avrà un valore aggiunto.

ARCADE

ORIGINALE

## CASSETTA DEL PRONTO SOCCORSO

Una vita extra.



ORIGINALE

## CAMERA DI CARTUCCIA +2

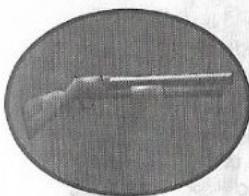
Due proiettili in più vengono aggiunti al caricatore.



ORIGINALE

## CREDITO +2

Si ricevono due crediti in più.



## ORIGINALE

**FUCILE**

I proiettili si diffondono per colpire un bersaglio più esteso.

x1.2

## ORIGINALE

**POTENZIATORE 1,2**

Aumenta di 1,2 la normale potenza dei proiettili.

## ORIGINALE

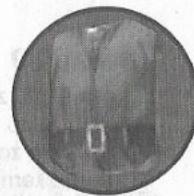
Scatta ogni volta che viene premuto il grilletto.



## ORIGINALE

**MITRAGLIATRICE**

Lancia automaticamente sei proiettili ogni volta che viene premuto il grilletto.



## ORIGINALE

**COSTUME DI AMY**

Il personaggio del giocatore assume le sembianze di Amy.

**SPIEGAZIONE DELLE ICONE****ARCADE**

Oggetti che possono essere raccolti nella MODALITÀ ARCADE

**ORIGINAL**

Oggetti che possono essere raccolti nella MODALITÀ ORIGINALE

# ARCHIVIO DEI MOSTRI

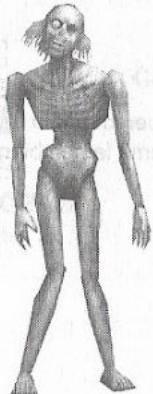
## EBITAN

Ebitan è uno zombie disgustoso, eternamente in putrefazione. Di conseguenza, la sua elasticità è inferiore a quella degli altri mostri. Ebitan risiede nell'acqua e all'improvviso riemerge dalle profondità oscure per attaccare la preda. La sua strategia di attacco principale consiste nel mordere la preda.



## KAGEO

Kageo è uno zombie mummificato, che si aggira nelle zone più buie e terrificanti. Potrebbe sembrare un po' fragile, ma attenzione ai suoi pugni potenti!



## DAVID

David è un grande zombie, con una elevata capacità di adattamento, che prospera in tutti gli ambienti. La sua arma di attacco speciale sono i denti. Attenzione all'alito schifoso di David!



## KEN

Ken, simile a Kageo, indossa una maschera di ferro ed è armato di temibili guanti provvisti di artigli. Il volto è la sua parte più vulnerabile, ma essendo coperto, rende Ken uno zombie estremamente difficile da fermare. Come Kageo, anche Ken si aggira nei luoghi oscuri, ma attacca con i suoi artigli letali.





### MICKEY

Mickey è un piccolo zombie che brandisce coltelli con entrambe le mani.

Per attaccare, salta sulla preda gettandosi dai bordi dei tetti e da altri luoghi elevati. Anche se Mickey lancia entrambi i coltelli, non c'è tempo per rilassarsi: dai suoi fianchi è capace di estrarre una quantità illimitata di coltelli.

### BOB

Nonostante sia alto e grasso, Bob riesce a muoversi velocemente.

Attacca soprattutto sferrando calci di rimbalzo, inoltre lancia barili e fusti di benzina.



### RANDY

Randy è un piccolo zombie che indossa una maschera.

Non bisogna lasciarsi confondere dal fatto che è piccolo, perché Randy è un mostriacciotto tremendo, in grado di correre senza problemi lungo i muri e i soffitti come sui pavimenti. Spesso Randy se ne va in giro con un amico. Il suo metodo di attacco preferito consiste nel saltare sulla preda graffiandola a morte.



### MAX

È impossibile non riconoscere Max a prima vista: è lo zombie che se ne va in giro agitando follemente due motoseghe, inoltre è il più grande di tutti gli zombie.



## JOHNNY

Johnny è un osso duro da affrontare, poiché adora precipitarsi sulla preda nascondendo il suo volto vulnerabile dietro due asce. Quando non sta per precipitare addosso alla preda ad una velocità terrificante, lancia le sue asce con una precisione letale da un luogo riparato.  
Attenzione a questo zombie!



## GREGORY

Gregory ama mettersi in mostra e niente gli piace di più che brandire la sua spada gigantesca prima di finire le vittime. Sarà molto difficile puntare la propria arma contro Gregory, perché userà la sua spada per difendersi con la stessa abilità con cui mutila le prede.



## PETER

Il povero Peter è infestato da enormi vermi parassiti ed è relativamente debole. Ciononostante, Peter sa usare in modo orrendamente efficace i suoi vermi, perché quando viene ferito al petto, dalla sua gabbia toracica escono i parassiti che attaccano l'assalitore. Peter, inoltre, può anche assestare dei pugni di media intensità.



## MURER

Murer è uno zombie dall'aspetto di un serpente che spesso si riversa a frotte, infestando intere aree.

Murer attaca avventandosi sulle vittime e perforandone il volto con la sua miriade di denti.



## The House of the Dead 2 Credits:

### **Sega of America, Inc.**

#### **Production**

##### Producer:

Osamu Shibamiya

##### Lead Tester:

Howard Gipson

##### Assistant Lead Tester:

Dennis Lee

### **Marketing**

##### Product Manager:

Andrew Stein

Stacey Kerr

##### Senior Coordinator:

Undyne Stafford

### **Manual:**

Fumiaki Tomura

Luke Valentine

Naohiko Iida

Makoto Nishino

Kaoru Ichigozaki

### **Special Thanks:**

Peter Moore

Heather Kashner

Martha Hill

Derek Schulman

Kathleen Joyce

Teri Higgins

Charlie Bellfield

Sega Online

Kurt Busch  
Sandy Castagnola  
Sheri Hockaday  
Jason Kuo  
Jin Shimazaki  
Shinobu Shindo  
The Wookies

### **Sega Europe**

##### Producer:

Matt O'Driscoll  
José Aller  
Rupert Easterbrook

##### Packaging/Design:

Paul Jerem  
Ross McLeish

##### Localisation/Design Co-ordinator:

Sarah Ward

##### Creative Services Manager:

Tony Hinchliffe

### **Special Thanks**

Naohiko Hoshino  
Kazutoshi Miyake  
Jean-Francois Cecillon  
Jim Pride  
Jose Aller  
Dave Nulty  
Kats Sato



# Dreamcast™

©SEGA ENTERPRISES, LTD., 1998, 1999

The House of the Dead is a registered trademark or trademark of Sega Enterprises, Ltd.

**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. Unautorisierte 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. Ottilläten 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.

Product covered under one or more of U.S. Patents 5,460,374; 5,627,895; 5,688,173; 4,442,486; 4,454,594; 4,462,076; and Re. 35,839 and Japanese Patent 2870538

(Patents pending in U.S. and other countries) and Canada Patent 1,183,276 and European Patents 0682341 & 80244; Publication 0671730 & 0553545; Application 98938918.4 & 98919599.5



Sega and Dreamcast are registered trademarks or trademarks of Sega Enterprises, Ltd.

810-0005-50