

Grazie per aver acquistato The House of the Dead 2. Leggi con attenzione questo manuale prima di utilizzare il gioco.

SOMMARIO

COME INIZIARE	2
La schermata di avvio	2
Installare The House of the Dead 2	2
Disinstallare The House of the Dead 2	3
Caricare e salvare una partita	3
Configurazione del dispositivo di controllo	5
Calibrare la pistola a infrarossi	5
GIOCARE A THE HOUSE OF THE DEAD 2	6
La trama	6
Presentazione dei personaggi	6
Sotto-trame	8
La schermata di gioco	8
La schermata dei titoli e le modalità di gioco	9
MODALITÀ ARCADE	10
MODALITÀ ORIGINALE	11
MODALITÀ ALLENAMENTO	12
MODALITÀ BOSS	13
GIOCO A DUE (LAN)	14
Modalità arcade	14
Il puntamento nel gioco a due	15
GRADUATORIE	15
OPZIONI	15
OGGETTI	17
DATI SUI MOSTRI	18
RICONOSCIMENTI	21
ASSISTENZA TECNICA	21

Nota bene: tutti i personaggi di questo gioco sono frutto di invenzione, qualsiasi somiglianza con persone, in vita o decedute, è puramente casuale.

COME INIZIARE

LA SCHERMATA DI AVVIO

Questa schermata compare ogni volta che inserisci il CD di The House of The Dead e ti permette di utilizzare le seguenti opzioni:



- Play Game (gioca): ti permette di giocare a The House of the Dead 2.
- Install Game (installa): ti permette di installare The House of the Dead 2 sul tuo computer.
- Install DirectX (installa DirectX): ti permette di installare DirectX.

- Uninstall Game (disinstalla): ti permette di disinstallare The House of the Dead 2 dal tuo computer.
- Exit (esci): ti permette di tornare a Windows.

INSTALLARE THE HOUSE OF THE DEAD 2

Per poter giocare a The House of the Dead 2, devi innanzi tutto installarlo sul tuo computer. Per fare ciò, segui la procedura riportata nelle prossime righe. Consulta, inoltre, il file Readme, presente sul CD, prima di avviare l'installazione del gioco.

Queste istruzioni danno per assodato che il tuo PC sia acceso e che tu utilizzi come sistema operativo Windows 95/98/ME.

1. Inserisci il CD di The House of the Dead 2 nel lettore CD-ROM. Dovrebbe attivarsi la funzione di Autoplay, con la comparsa della schermata di avvio. Se così non fosse, passa al punto 2, altrimenti vai al punto 3.
2. Clicca sul pulsante Start nella barra delle applicazioni di Windows, quindi su Esegui e infine su Sfoglia. Seleziona il tuo lettore CD-ROM utilizzando l'apposita freccia verso il basso, clicca sul file SETUP.EXE, scegli Apri e poi OK.
3. Scegli la lingua per l'installazione fra quelle disponibili, quindi clicca su OK.

4. Leggi l'accordo di licenza: accettane le condizioni e clicca su Next (avanti) per procedere. Se non accetti i termini della licenza, l'installazione non potrà procedere e quindi non sarà possibile utilizzare il gioco.
5. Ora seleziona la cartella nella quale vuoi installare il gioco. Puoi usare il pulsante Change (cambia) per sceglierne una diversa. Clicca sul pulsante OK quando hai trovato la destinazione che desideri.
6. Dall'elenco delle opzioni, scegli Install THE HOUSE OF THE DEAD 2 (installa The House Of The Dead 2) per avviare la procedura di installazione.
7. Una volta completata l'installazione, clicca sul pulsante Finish (fine).

N.B.: per giocare a The House Of The Dead 2 è necessaria la presenza di DirectX. Se sul tuo computer non è presente tale componente, clicca sull'opzione Install DirectX (installa DirectX) nella schermata di avvio, per installarlo.

DISINSTALLARE THE HOUSE OF THE DEAD 2

Se vuoi disinstallare The House of the Dead 2 dal tuo computer, puoi farlo tramite la seguente procedura.

- (a) Inserisci il CD di The House of the Dead 2 e attendi la comparsa della schermata di avvio. Clicca sul pulsante Uninstall The House of the Dead 2 (disinstalla The House of the Dead 2) e segui le istruzioni che appaiono su schermo.
- (b) Nella barra delle applicazioni di Windows, clicca su Start -> Impostazioni -> Pannello di controllo -> Installazione applicazioni. Cerca la voce relativa a The House of the Dead 2 e cliccaci sopra. Il pulsante Aggiungi/rimuovi verrà evidenziato: clicca e segui le istruzioni che appaiono su schermo.

CARICARE E SALVARE UNA PARTITA

I dati di gioco di The House of the Dead 2 vengono memorizzati automaticamente alla fine di ogni sessione, per poi venire ricaricati al successivo avvio del gioco.

Attenzione: i dati di gioco NON saranno salvati se abbandonerai una partita durante il suo svolgimento.

CONTROLLI DI GIOCO

TASTIERA

G1	G2	MENU	GIOCO
Invio	Tab	Inizia/invio	Continua/pausa
Maiusc destro	Maiusc sinistro	Invio	Fuoco/scelta
Ctrl destro	Ctrl sinistro		Ricarica/annulla
8 tastierino/freccia su	Tasto W	Selezione su	Bersaglio su
2 tastierino/freccia giù	Tasto S	Selezione giù	Bersaglio giù
6 tastierino/freccia dx	Tasto D		Bersaglio a destra
4 tastierino/freccia sx	Tasto A		Bersaglio a sinistra

MODALITÀ PISTOLA A INFRAROSSI*

G1 E G2	MENU	GIOCO
Pulsante Start	Inizia/invio	Continua/pausa
Pulsante Start/grilletto	Invio	Fuoco/scelta
Pulsante Cancel (annulla)		Annulla
Cane su	Selezione su	
Cane giù	Selezione giù	



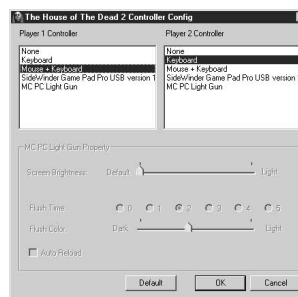
MOUSE + TASTIERA

Solo G1 o G2	MENU	GIOCO
Invio	Inizia/invio	Continua/pausa
8 tastierino/freccia su	Selezione su	
2 tastierino/freccia giù	Selezione giù	
Clic sinistro		Fuoco
Clic destro		Ricarica/annulla
Movimento del mouse		Movimento del mirino

JOYPAD/JOYSTICK

G1 e G2	MENU	GIOCO
Pulsante 4	Inizia/invio	Continua/pausa
Pulsante 1	Invio	Fuoco/scelta
Pulsante 3		Ricarica/annulla
Leva su	Selezione su	Bersaglio su
Leva giù	Selezione giù	Bersaglio giù
Leva a destra		Bersaglio a destra
Leva a sinistra		Bersaglio a sinistra

CONFIGURAZIONE DEL DISPOSITIVO DI CONTROLLO



Per modificare il metodo di controllo del giocatore 1 o del giocatore 2, devi lanciare il programma CONFIG, che si trova nel gruppo programmi House of the Dead 2, all'interno del menu Start di Windows. Una volta fatto, potrai scegliere il metodo di controllo per entrambi i giocatori da un elenco comprendente tutti i dispositivi di controllo disponibili al momento.

Sono presenti anche alcune opzioni relative alla pistola: se hai dei problemi con l'utilizzo di questo dispositivo di controllo, prova ad aumentare i valori delle funzioni Flush Time (tempo di accesso) e Flush Color (colore di accesso).

CALIBRARE LA PISTOLA A INFRAROSSI

Nel menu Options (opzioni) è presente la funzione PC Lightgun Calibration (calibrazione pistola a infrarossi per PC): segui le istruzioni che appaiono su schermo per calibrare il mirino della pistola e utilizzarlo nel modo corretto durante il gioco.

Una calibrazione più precisa, se necessaria, si può ottenere utilizzando il software fornito a corredo della pistola stessa.

* La pistola a infrarossi è in vendita separatamente e potrebbe non essere disponibile in alcuni stati.

GIOCARE A THE HOUSE OF THE DEAD

LA TRAMA

18 DICEMBRE 1998

L'incidente di Curien Mansion. Una tragedia che non si riuscì a evitare in alcun modo...

26 FEBBRAIO 2000

Il mondo è in preda al caos. Ma è soltanto l'inizio...

Un nuovo incubo sta per scatenarsi, in una città dove ancora indugiano le nebbie del medioevo. La situazione sta per precipitare...

PRESENTAZIONE DEI PERSONAGGI



JAMES TAYLOR

Agente speciale del servizio governativo AMS. Americano, 35 anni, freddo e logico. Non fa mai affidamento sull'intuizione e l'improvvisazione: affronta le situazioni che incontra con estrema calma e le pianifica minuziosamente. La sua mente è simile a quella di un computer e non manifesta mai forti emozioni. Per questo motivo è l'agente ideale per le situazioni più complicate e caotiche.

GARY STEWART

Agente speciale del servizio governativo AMS. Americano, 24 anni. Giovane e animato dall'entusiasmo, non si è ancora scontrato con la durezza del mondo. In ogni situazione, il suo approccio è guidato dalle emozioni. Presta servizio presso la AMS da circa un anno e compensa la mancanza di esperienza con una dedizione totale al suo lavoro.

A volte, però, agisce d'impulso in situazioni pericolose, cosa che preoccupa non poco James.



Gli agenti Gary e James dell'AMS sono pronti all'azione... Che cosa stanno aspettando? E che cosa vuole veramente il misterioso Goldman?

L'incidente di Curien Mansion ebbe luogo nell'arco di tre giorni, fra il 18 e il 20 dicembre del 1988. Si trattò di un evento orchestrato dal dottor Curien, con l'intenzione di distruggere la razza umana. Gli agenti AMS Rogan e G. riuscirono a risolvere la situazione, ma per via del coinvolgimento di diversi settori del governo, quell'incidente ancora oggi non è stato reso pubblico.



AMY CRYSTAL

Agente speciale del servizio governativo AMS. Americana, 29 anni. Estremamente affidabile, ha già affrontato seri pericoli in più occasioni. Aperta, sincera, gentile, mai discriminante nei confronti degli altri. Spesso si comporta come una sorella maggiore nei confronti di Gary, che non ha ancora pienamente accettato nel suo ruolo di agente speciale.

HARRY HARRIS

Agente speciale del servizio governativo AMS. Harry ha circa quarant'anni. Nessuno sa di preciso quale sia la sua nazionalità ed egli non parla mai del suo passato. È una persona piuttosto tenebrosa: indossa abitualmente occhiali scuri e non lascia mai trasparire il suo stato d'animo.



GOLDMAN

Goldman è sulla quarantina ed è a capo di un importante gruppo finanziario che opera a livello mondiale. Grazie al peso del suo potere economico, è attivamente coinvolto nelle ricerche sul menoma umano. Ben presto Goldman renderà pubblici i risultati della sua ultima ricerca, anche se nessuno dei suoi progetti è ancora stato approvato ufficialmente. Incredibilmente intelligente e calcolatore, è molto preoccupato per il futuro del mondo naturale e della razza umana.



SOTTO-TRAME

Questo gioco non è come tutti gli altri: il percorso che verrà seguito dai tuoi personaggi è basato infatti sul loro comportamento in diverse sotto-trame. Potrai quindi giocare e rigiocare più volte, scegliendo percorsi diversi.

Per esempio...



Dei mostri attaccano un civile!



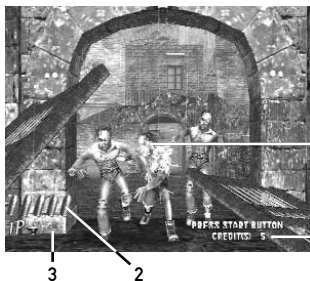
Salvataggio riuscito!



Salvataggio fallito



LA SCHERMATA DI GIOCO



1 MIRINO

Il mirino è visibile quando usi un joystick, il mouse o la tastiera.

2 COLPI RESTANTI

Il numero di colpi rimasti alla tua arma. Ricorda di ricaricare prima di restare senza proiettili.

3 VITE

Le vite vengono ridotte quando vieni fatto a pezzi, colpito, ucciso o masticato. Oppure quando colpisci per sbaglio un civile.

4 CREDITI

Questo valore mostra il numero di possibilità che ti sono rimaste per continuare una partita. Una volta che le hai utilizzate tutte... game over!

5 INDICATORE DELLA FORZA VITALE DEL BOSS

L'indicatore decresce man mano che infliggi danni al boss. Per superare un livello, dovrai riuscire a farlo scendere a zero.



6 TEMPO

Il tempo viene visualizzato solo nella MODALITÀ BOSS: indica il tempo impiegato per avere la meglio sul boss nemico.

LA SCHERMATA DEI TITOLI E LE MODALITÀ DI GIOCO

Quando compare la schermata dei titoli, premi il tasto Invio oppure il pulsante  per visualizzare il menu principale. Usa i tasti freccia su e giù, oppure il pulsante  per selezionare una modalità di gioco, quindi premi Invio o il pulsante  per iniziare. Un secondo giocatore potrà entrare in gioco durante la partita premendo il pulsante Start di un altro dispositivo di controllo.

Ecco una descrizione delle diverse modalità:

MODALITÀ ARCADE (ARCADE MODE)

La versione arcade del gioco è stata ricreata fedelmente sul tuo PC.

MODALITÀ BOSS (BOSS MODE)

Si tratta di una sfida a tempo, nella quale devi affrontare i boss di ogni livello. Quanto tempo ci metterai a sconfiggere i cattivi?

MODALITÀ ORIGINALE (ORIGINAL MODE)

Questa è una versione sviluppata appositamente per PC e ti permette di utilizzare tutti gli oggetti in tuo possesso.

GRADUATORIE (RANKINGS)

Qui puoi vedere i dieci migliori giocatori per ogni modalità di gioco.

MODALITÀ ALLENAMENTO (TRAINING MODE)

Questa modalità ti permette di fare pratica con gli elementi di base del gioco.

OPZIONI (OPTIONS)

Tramite le opzioni puoi modificare diverse impostazioni di gioco, come il livello di difficoltà, il livello del volume e le opzioni grafiche.

MODALITÀ ARCADE

COMINCIARE A GIOCARE

Seleziona la modalità Arcade dal menu principale e premi Invio oppure il pulsante  della pistola a infrarossi. Il gioco ha inizio subito dopo la sequenza introduttiva.



CONTINUARE A GIOCARE/GAME OVER

Quando il tuo personaggio perde la sua ultima vita, compare la schermata di continuazione (Continue): per continuare il gioco, premi Invio  prima che il conto alla rovescia arrivi a zero. Attenzione, però: se non avrai più crediti a tua disposizione... game over!



LA SCHERMATA DEL PERCORSO

Una volta conclusa una partita, puoi rivedere il percorso che hai seguito grazie all'apposita schermata (Course).



INSERIMENTO DEL NOME

La schermata di inserimento del nome (Name Entry) compare se riesci a superare tutti i livelli ottenendo uno dei dieci migliori punteggi. Seleziona tre lettere prima che il conto alla rovescia arrivi a zero: spara alle lettere per sceglierle.

Il tuo nome verrà memorizzato non appena selezionerai End (fine).

SCHERMATA DEL PUNTEGGIO/DI FINE GIOCO

Quando riesci a superare un livello compare la schermata del punteggio (Score), che ti permette di controllare gli elementi riportati di seguito. Se, inoltre, riuscirai a superare tutti i livelli, potrai esaminare una valutazione complessiva delle tue prestazioni.

RESCUED (SALVATI): ti permette di visualizzare il numero di civili che hai salvato.

SCORE (PUNTEGGIO): ti permette di visualizzare il tuo punteggio attuale.

ACCURACY (PRECISIONE): ti permette di visualizzare la tua percentuale di precisione.



SCHERMATA DEL PUNTEGGIO



SCHERMATA DI FINE GIOCO

MODALITÀ ORIGINALE

Nella modalità originale (Original), puoi utilizzare gli oggetti dei quali vieni in possesso.



MENU DI SELEZIONE DEGLI OGGETTI (ITEM SELECTION, 1 GIOCATTORE)

Permette di scegliere gli oggetti che vuoi usare: puoi portarne con te due. Prendi gli oggetti dal baule usando le frecce su e giù, oppure il pulsante , quindi premi la barra spaziatrice oppure il pulsante : gli oggetti si sposteranno nella finestra Take Out Item (estrazione oggetto). Quando due oggetti si trovano in questa finestra, il puntatore riporterà la scritta End (fine). Per cambiare un oggetto, usa i tasti freccia su e giù, o il pulsante per selezionare l'oggetto; a questo punto, premi la barra spaziatrice o il pulsante : l'oggetto verrà riposto nel baule. Quando hai finito, seleziona End (fine) e premi Invio, oppure il pulsante .



MENU DI SELEZIONE DEGLI OGGETTI (ITEM SELECTION, 2 GIOCATORI)

Quando sono in gioco due partecipanti, ogni giocatore può usare un solo oggetto. Prendi gli oggetti dal baule usando le frecce su e giù, oppure il pulsante , quindi premi la barra spaziatrice oppure il pulsante : gli oggetti si sposteranno nella finestra Take Out Item (estrazione oggetto). Quando due oggetti si trovano in questa finestra, il puntatore riporterà la scritta End (fine). Per cambiare un oggetto, usa i tasti freccia su e giù, o il pulsante per selezionare l'oggetto; a questo punto, premi la barra spaziatrice o il pulsante : l'oggetto verrà riposto nel baule. Quando hai finito, seleziona End (fine) e premi Invio, oppure il pulsante .

COMBINAZIONI DI OGGETTI

Esistono moltissime combinazioni efficaci di oggetti, ma ci sono anche oggetti che non si possono combinare fra loro (in questo caso, vedrai comparire il messaggio "You can not make this combination", non puoi creare questa combinazione): dovrai procedere per tentativi.



OTTENERE DEGLI OGGETTI

Gli oggetti sono nascosti nei luoghi più disparati, come casse o fusti di petrolio. Spara contro questi oggetti per sapere cosa vi si cela all'interno e su questi ultimi per entrarne in possesso. Tutti gli oggetti vengono immagazzinati nel tuo baule, per poter essere utilizzati in futuro.

- Consulta la sezione di descrizione degli oggetti di questo manuale.
- Se vuoi continuare una partita a due giocatori, non perderai alcun oggetto.
- Se un secondo concorrente entra in gioco in un momento diverso rispetto a quello in cui il menu di selezione degli oggetti (Item Selection) è accessibile, non potrà disporre di alcun oggetto.

N.B.: quando prendi un oggetto, esso scompare dal baule. Lo puoi usare una volta soltanto, per cui pensa attentamente a cosa portare con te.

MODALITÀ ALLENAMENTO

Usa questa modalità di gioco per affinare le tue abilità.

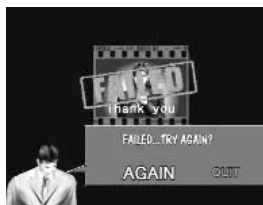


LA SCHERMATA DI SELEZIONE DELL'ALLENAMENTO (TRAINING SELECTION)

Scegli una sessione di allenamento usando i tasti freccia sinistro e destro, oppure il pulsante . Quindi premi il tasto Invio o il pulsante : James ti

spiegherà che cosa fare. Per selezionare una sessione di allenamento contrassegnata da stelle multiple, utilizza i tasti freccia su e giù per scegliere il numero che ti interessa, quindi premi Invio o il pulsante per cominciare l'allenamento.

La prima volta che affronti la modalità di allenamento, avrai a tua disposizione solo l'opzione Training 1 (allenamento 1).



SUPERARE UNA SESSIONE DI ALLENAMENTO/CONTINUARE

Quando supererai una sessione di allenamento, sullo schermo potrai leggere Success (successo). Premi il tasto Ctrl, oppure il pulsante , per tornare al menu di selezione dell'allenamento

(Training Selection). Se, invece, fallirai, comparirà il menu di continuazione (Continue): usa i tasti freccia a sinistra e a destra, oppure il pulsante , e premi la barra spaziatrice oppure il pulsante per selezionare una voce di questo menu.

AGAIN (ANCORA)

Affronta di nuovo l'allenamento.

QUIT (ESCI)

Torna al menu di selezione dell'allenamento (Training Selection).

PASSARE ALLE NUOVE SESSIONI DI ALLENAMENTO

Quando riesci a superare la sessione di allenamento attuale, puoi passare a quella successiva.



AUMENTARE IL NUMERO DI STELLE

Se riesci a superare una sessione di allenamento oppure un boss, sul lato sinistro dell'indicatore della sessione di allenamento compare una stella. Ogni nuova stella presente indica un aumento di difficoltà. Scegliendo e superando una sessione col massimo livello di difficoltà, riceverai una stella aggiuntiva. Una volta raggiunto il livello massimo, le stelle diventano rosse.

MODALITÀ BOSS

Si tratta di una sfida sul tempo, nella quale devi sfidare i boss di ogni livello.

Quanto tempo ci metterai a sconfiggere i cattivi?



MENU DI SELEZIONE DELL'EPISODIO (CHAPTER SELECTION)

Seleziona un boss usando i tasti freccia sinistro e destro, oppure il pulsante .

Se un boss è evidenziato da più stelle, usa i tasti freccia su e giù, oppure il pulsante , per scegliere il livello che vuoi.

Più stelle ci sono, più è difficile sconfiggere il boss. Premi il tasto Invio, oppure il pulsante , per iniziare il combattimento contro un boss.

JUDGMENT:	Boss del capitolo 1 (giudice)
HIEROPHANT A/B:	Boss del capitolo 2 (gerofante)
TOWER A/B:	Boss del capitolo 3 (torre A/B)
STRENGTH A/B:	Boss del capitolo 4 (forza A/B)
MAGICIAN:	Boss del capitolo 5 (mago)

La posizione nella quale compaiono i boss A/B varia a seconda del percorso che hai seguito nelle modalità Arcade e Original (originale).

GAME OVER

La partita si conclude quando il tuo personaggio rimane senza vite. Non è possibile continuare il gioco.

INSERIMENTO DEL NOME

La schermata di inserimento del nome (Name Entry) compare se riesci a sconfiggere un boss ottenendo uno dei dieci tempi migliori. Seleziona tre lettere prima che il conto alla rovescia arrivi a zero: spara alle lettere per sceglierle. Il tuo nome verrà memorizzato non appena selezionerai End (fine).



GIOCO A DUE (LAN)

La modalità in rete (Network) è per il gioco a due partecipanti, ognuno dei quali deve essere in possesso di una copia del gioco. È possibile giocare solamente tramite una rete di area locale (LAN).

MODALITÀ ARCADE (NON MODALITÀ ORIGINALE, ORIGINAL).

1. Decidi chi fungerà da "host" (creatore) della partita e chi da "client" (utente).
2. L'host dovrebbe cercare di scoprire il suo indirizzo IP.
3. Questo indirizzo IP deve quindi essere comunicato al client.
4. L'host a questo punto deve avviare la modalità in rete (Network) di The House Of The Dead 2.

5. L'host deve selezionare Create a Session (crea una sessione), per poi attendere nella schermata Please Wait.
6. Il client deve avviare la modalità in rete (Network) di The House Of The Dead 2.
7. Il client deve selezionare Join a Session (entra in una sessione).
8. Il client deve inserire l'indirizzo IP dell'host.
9. A questo punto, la partita inizierà automaticamente.
10. Una volta conclusa la partita, la connessione verrà interrotta automaticamente.

N.B.: COME RICAVERE IL TUO INDIRIZZO IP

Clicca su Start e seleziona Esegui. Scrivi WINIPCFG e clicca su OK: dovrebbe comparire sullo schermo l'indirizzo IP.

Apri il Pannello di controllo, seleziona Rete e, quindi, TCP/IP.

IL PUNTAMENTO NEL GIOCO A DUE

Nelle partite a due giocatori, i mirini sono i seguenti:

Giocatore 1: rosso.

Giocatore 2: blu.

INDICATORE DEL VINCITORE NEL GIOCO A DUE

Sotto il valore della graduatoria sono presenti degli indicatori per contrassegnare il giocatore che ha sconfitto un avversario.

GRADUATORIE

Ci sono dieci diverse graduatorie per la modalità Arcade, Original (originale) e Boss. Usa i tasti freccia sinistro e destro, oppure il pulsante , per selezionare una modalità. Premi il tasto Ctrl, oppure il pulsante , per tornare al menu principale.

OPZIONI



Qui puoi modificare diverse impostazioni relative al gioco, come il livello di difficoltà, la configurazione del dispositivo di controllo e il volume del sonoro. Usa i tasti freccia su e giù, oppure il pulsante , per selezionare una voce: per modificarla, premi i tasti freccia sinistro e destro, oppure il pulsante .

DIFFICULTY (DIFFICOLTÀ)

Ecco quelli che sono i cinque livelli di difficoltà: Very Easy, Easy, Normal, Hard, Very Hard (molto facile, facile, normale, difficile, molto difficile).

LIFE (VITE)

Scegli il numero di vite di cui vuoi disporre a inizio partita. L'opzione vale solamente per le modalità Arcade e Boss.

CONTINUE (CONTINUA)

Modifica il numero di crediti a tua disposizione nella modalità Arcade.

SIGHT GRAPHIC (MIRINO)

Cambia l'aspetto del mirino.

SIGHT SPEED (VELOCITÀ MIRINO, SOLO CON CONTROLLO VIA MOUSE O TASTIERA)

Seleziona Sight Speed per visualizzare la schermata della velocità del mirino. Premi il tasto Maiusc per spostare il cursore a sinistra, rallentando così la velocità dei movimenti del mirino. Similmente, premi il tasto Ctrl per spostare il cursore a destra e rendere più veloce il mirino. Puoi controllare la nuova velocità impostata usando i tasti freccia. Quando sei soddisfatto delle modifiche apportate, premi Invio per tornare alla schermata delle opzioni (Options).

SOUND TEST MUSIC (TEST MUSICA)

Ascolta gli effetti sonori di gioco premendo il tasto Maiusc, oppure il pulsante .

SOUND TEST MUSIC

Ascolta la colonna sonora del gioco (BGM) premendo il tasto Maiusc, oppure il pulsante .

GUN CALIBRATION (CALIBRAZIONE PISTOLA)

Calibra il mirino della pistola. Consulta la sezione sui controlli di gioco per ulteriori dettagli.

DEFAULT (PREDEFINITO)

Usa quest'opzione per ritornare alle impostazioni predefinite.

EXIT (ESCI)

Con quest'opzione puoi tornare al menu principale.

OGGETTI

Nelle modalità Original (originale) e Arcade sono presenti diversi oggetti: ecco una loro breve descrizione.



GOLDEN COIN (MONETA D'ORO, ARCADE/ORIGINALE)

Punti bonus.



GEM (GEMMA, ARCADE/ORIGINALE)

Punti bonus.



GOLDEN FROG (RANA D'ORO, ARCADE/ORIGINALE)

Punti bonus.



FIRST AID KIT (KIT DI PRONTO SOCCORSO, ARCADE/ORIGINALE)

Una vita extra.



CHAMBER +2 (CARICATORE +2, ORIGINALE)

Il caricatore dispone di due nuovi proiettili.



CREDIT +2 (CREDITI +2, ORIGINALE)

Ottieni due nuovi crediti.



SHOTGUN (ORIGINALE)

I proiettili si disperdono su un'area d'impatto più vasta.



MACHINE GUN (MITRAGLIATRICE, ORIGINALE)

Spara automaticamente sei proiettili per ogni pressione del grilletto.



POWER UP 1.2 (POTENZIAMENTO 1.2, ORIGINALE)

L'energia normale dei proiettili viene portata a 1.2.



AMY COSTUME (ASPETTO DI AMY, ORIGINALE)

Rende il tuo personaggio identico ad Amy nell'aspetto.

DESCRIZIONE DELLE ETICHETTE DEGLI OGGETTI

ARCADE - Oggetti che si possono acquisire nella modalità Arcade.

ORIGINAL (ORIGINALE) - Oggetti che si possono acquisire nella modalità Original (originale).

DATI SUI MOSTRI



EBITAN

Ebitan è uno zombie ributtante, in perenne decomposizione e, per questo motivo, non particolarmente resistente. Ebitan si trova in acqua, da dove emerge improvvisamente per attaccare la sua preda. Come metodo principale di attacco utilizza il suo morso.

DAVID

David è uno zombie enorme. Può adattarsi alla vita negli ambienti più disparati e utilizza le sue zanne come attacco speciale. Fai attenzione al fetido alito di David!



KAGEO

Kageo è uno zombie mummificato che infesta le zone più oscure e pericolose. Di aspetto debole, è però dotato di un pugno devastante.

KEN

Ken è stato creato prendendo Kageo come base. Egli indossa una maschera di ferro ed è armato con dei letali guanti artigliati. Il suo volto è il punto più vulnerabile, ma è protetto dalla maschera e questo fa di Ken uno zombie molto difficile da sconfiggere. Come Kageo, anche Ken si aggira nelle zone oscure, pronto ad attaccare con i suoi affilati artigli.



MICKEY

Mickey è un piccolo zombie, che impugna dei coltelli in entrambe le mani. Egli attacca balzando sui suoi avversari dai tetti e da altri luoghi elevati. Anche dopo che Mickey ha scagliato entrambi i suoi coltelli, non puoi rilassarti: egli può infatti generarne un numero illimitato, estraendoli dai suoi fianchi.

BOB

Nonostante sia grande e grosso, Bob riesce a muoversi molto velocemente. La sua principale mossa d'attacco è un potente calcio, ma è anche in grado di scagliare casse e barili di petrolio.



RANDY

Randy è un piccolo zombie mascherato, ma non lasciarti trarre in inganno dalla sua statura, perché questo piccolo mostro è capace di correre lungo le pareti e sul soffitto. Molto spesso Randy agisce in compagnia di un altro mostro. Il suo attacco preferito è una mortale unghia in balzo.



MAX

Riconoscerai subito Max quando lo vedrai: è lo zombie che rotea selvaggiamente due motoseghe. Egli è anche in assoluto lo zombie più grande.





JOHNNY

Johnny è uno zombie molto potente e adora scagliarsi sulla sua preda proteggendo il suo vulnerabile volto con due asce. Quando non ti si catapulta contro, questo zombie scaglia le sue asce con precisione letale, restando a distanza: fai attenzione!

GREGORY

Gregory è un nemico molto pericoloso ed è sempre intento a decapitare le sue vittime con la sua enorme spada. Sarà molto difficile prendere la mira contro Gregory, in quanto egli è in grado di manovrare bene la sua spada in difesa tanto quanto in attacco.

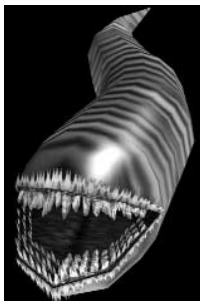


PETER

Il povero Peter è tormentato da degli enormi vermi parassiti ed è relativamente debole. Egli sfrutta però i suoi vermi in modo orribile: quando il suo corpo viene ferito, i parassiti ne balzano fuori e assalgono i suoi nemici. Inoltre, Peter è dotato di un potente pugno.

MURRER

Murrer è uno zombie simile a un serpente, che spesso infesta una miriade di zone. Murrer attacca le sue vittime in volo e squarta i loro volti con le sue numerosissime zanne.



RICONOSCIMENTI - THE HOUSE OF THE DEAD 2

EMPIRE INTERACTIVE (UK)

Produttore: Iain Riches
Responsabile CQ: David Cleaveley
Assistente responsabile CQ: Stephen Chainey
Capo test: Mark Kloczek
Test: Rich Naughten
Darren Bennett
Carlo Bush
Chris Matlub
Gareth West
Chris Giggins
A J Bond
Produzione: Simon Orams
Marketing: Phil Goldfinch
Design e grafica: Paul Flewitt
Jamie Young
Stephen Brennan
Linda Fraikin
Jayshree Mistry

© SEGA CORPORATION, 1998, 1999.
THE HOUSE OF THE DEAD 2 è un marchio registrato di SEGA CORPORATION. Pubblicato da Empire Interactive. Empire è un marchio registrato di Empire Interactive Europe Ltd.

ASSISTENZA TECNICA

Potete chiamare il Servizio di Assistenza Clienti Leader attivo dal lunedì al venerdì, dalle 10 alle 20, al seguente numero verde:

800-821177

Potete collegarvi al nostro sito www.leaderspa.it e consultare l'aiuto on-line della sezione Assistenza (potete scrivere una e-mail utilizzando l'apposito modulo).

N.B. IL SERVIZIO RIGUARDA ESCLUSIVAMENTE PROBLEMATICHE TECNICHE E INFORMAZIONI SUI NOSTRI PRODOTTI E NON FORNISCE SOLUZIONI PER ALCUN GIOCO. IN CASO DI MALFUNZIONAMENTI DI QUALUNQUE GENERE NON SPEDITE IL CD A LEADER S.P.A., MA CONTATTATE IL SERVIZIO ASSISTENZA.

Gracias por adquirir THE HOUSE OF THE DEAD 2. Antes de comenzar a jugar, asegúrate de que lees el manual de instrucciones.

ÍNDICE

INICIO	24
La pantalla inicial	24
Cómo instalar THE HOUSE OF THE DEAD 2	24
Cómo desinstalar THE HOUSE OF THE DEAD 2	25
Cómo cargar y guardar partidas	25
Los mandos del juego	26
CÓMO JUGAR A THE HOUSE OF THE DEAD 2	28
La historia	28
Presentación de los personajes	28
Historias secundarias	30
La pantalla del juego	30
La pantalla del título y las modalidades de juego	31
ARCADE MODE (MODALIDAD ARCADE)	32
ORIGINAL MODE (MODALIDAD ORIGINAL)	33
TRAINING MODE (MODALIDAD DE ENTRENAMIENTO)	34
BOSS MODE (MODALIDAD DE JEFE)	35
DOS JUGADORES (RED DE ÁREA LOCAL)	36
Modalidad Arcade	36
Cómo apuntar en la modalidad para 2 jugadores	37
RANKINGS (CLASIFICACIONES)	37
OPTIONS (OPCIONES)	37
ARTÍCULOS	39
ARCHIVO DE MONSTRUOS	40
FICHA TÉCNICA	43
SERVICIO AL CLIENTE	43

Nota: Todos los personajes son ficticios y cualquier parecido con personajes reales, vivos o muertos, es pura coincidencia.

INICIO

LA PANTALLA INICIAL

Esta pantalla aparece cada vez que introduces el disco de THE HOUSE OF THE DEAD 2, y te permite acceder a las siguientes opciones:



- **Play GAME (Jugar):** Jugar a THE HOUSE OF THE DEAD 2.
- **Install GAME (Instalar el JUEGO):** Para instalar THE HOUSE OF THE DEAD 2 en tu ordenador.
- **Install DirectX (Instalar DirectX):** Instala DirectX.

- **Uninstall GAME (Desinstalar el JUEGO):** Desinstala THE HOUSE OF THE DEAD 2 y lo quita de tu ordenador.

- **Exit (Salir):** Para salir y volver a Windows.

CÓMO INSTALAR THE HOUSE OF THE DEAD 2

Para jugar a THE HOUSE OF THE DEAD 2, éste debe estar instalado en tu ordenador. Para realizar la instalación, sigue las instrucciones que vienen más abajo. No te olvides de consultar los archivos README (LÉEME) que viene con el CD, antes de realizar la instalación.

Estas instrucciones asumen que tu PC está encendido y que estás utilizando el sistema operativo Windows 95, 98 o Me.

1. Introduce el disco de THE HOUSE OF THE DEAD 2 en la unidad de CD-ROM. El juego comenzará la ejecución automática (Auto run), haciendo que aparezca la pantalla de lanzamiento (Launch Screen). Si no es así, pasa al punto 2.
2. Haz clic en el botón "INICIO" de la barra de tareas de Windows, y escoge "EJECUTAR" seguido de "EXAMINAR". Selecciona tu unidad de CD-ROM usando la flecha de abajo, y haz clic primero en el archivo "SETUP.EXE", luego en "ABRIR" y por último en "ACEPTAR".
3. Escoge el idioma en el que se vaya a realizar la instalación y haz clic en "Aceptar".

4. Lee atentamente el acuerdo de licencia de software. Para continuar tendrás que aceptar las condiciones del acuerdo y hacer clic en "Next" (Siguiente). Si no aceptas dichas condiciones, la instalación se interrumpirá y no podrás jugar.
5. A continuación, escoge el directorio de destino (donde el producto quedará instalado). Puedes usar el botón "CHANGE" (CAMBIAR) para cambiar a otro directorio diferente. Haz clic en el botón "OK" (Aceptar) cuando hayas acabado con las selecciones.
6. En la lista de opciones, haz clic en el botón "INSTALL THE HOUSE OF THE DEAD 2" (INSTALAR THE HOUSE OF THE DEAD 2) para que comience la instalación.
7. Cuando la instalación haya terminado, haz clic en el botón "FINISH" (ACABAR).

Nota especial: THE HOUSE OF THE DEAD 2 necesita DirectX para funcionar. Si no tienes Direct X en tu ordenador, haz clic en el botón "INSTALL DirectX" (Instalar DirectX), que aparece en la pantalla inicial, para instalar ese programa.

CÓMO DESINSTALAR/ELIMINAR THE HOUSE OF THE DEAD 2

Si quieres desinstalar THE HOUSE OF THE DEAD 2 de tu ordenador, puedes hacerlo siguiendo uno de estos métodos:

- (a) Introduce tu disco de THE HOUSE OF THE DEAD 2 y aparecerá el menú de inicio. Haz clic en el botón "UNINSTALL THE HOUSE OF THE DEAD 2" (Desinstalar THE HOUSE OF THE DEAD 2) y sigue las instrucciones que aparezcan en la pantalla.
- (b) Haz clic en el botón "INICIO" en la barra de tareas de Windows, y a continuación en "CONFIGURACIÓN", "PANEL DE CONTROL" y "AGREGAR/ELIMINAR PROGRAMAS". Busca THE HOUSE OF THE DEAD 2 y haz clic en él. El botón "AGREGAR/ELIMINAR" aparecerá destacado; haz clic en él y sigue las instrucciones que aparezcan en la pantalla.

CÓMO CARGAR Y GUARDAR PARTIDAS

Al término de cada sesión de juego, los datos de la partida de THE HOUSE OF THE DEAD 2 se guardan automáticamente. Estos datos se cargan también automáticamente al empezar el juego.

AVISO: Los datos NO se guardarán si el usuario abandona la partida a la mitad.

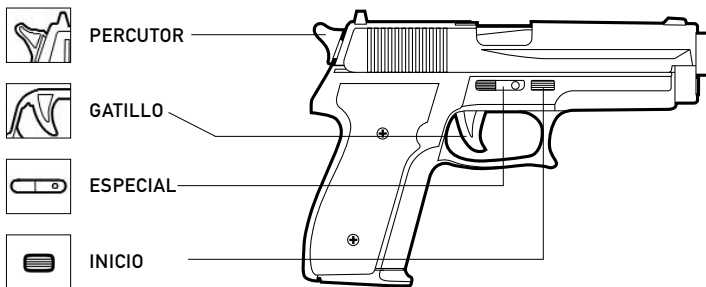
LOS MANDOS DEL JUEGO

MODALIDAD DE TECLADO

JUGADOR 1	JUGADOR 2	DENTRO DE UN MENÚ	EN EL JUEGO
Intro	Tecla de tabulación	INICIAR/INTRODUCIR	Continuar/Pausa
Mayúsculas dcha.	Mayúsculas izda.	INTRODUCIR	Disparar/Seleccionar
Tecla control dcha.	Tecla control izda.		Recargar/Cancelar
Tecla 8/Flecha hacia arriba en el teclado numérico	Tecla W	Seleccionar arriba	Objetivo ARRIBA
Tecla 2 /Flecha hacia abajo en el teclado numérico	Tecla S	Seleccionar abajo	Objetivo ABAJO
Tecla 6 /Flecha derecha en el teclado numérico	Tecla D		Objetivo DERECHA
Tecla 4 /Flecha izquierda en el teclado numérico	Tecla A		Objetivo IZQUIERDA

MODALIDAD DE PISTOLA LIGHTGUN*

JUGADOR 1 Y JUGADOR 2	DENTRO DE UN MENÚ	EN EL JUEGO
Botón de inicio	Iniciar/Introducir	Continuar/Pausa
Gatillo/Botón de inicio	Introducir	Disparar/Seleccionar
Botón de cancelar		Cancelar
Percutor ARRIBA	Seleccionar "ARRIBA"	
Percutor ABAJO	Seleccionar "ABAJO"	



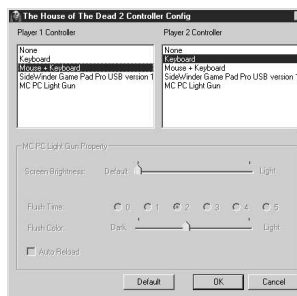
MODALIDAD DE RATÓN + TECLADO

JUGADOR 1 o JUGADOR 2 sólo	DENTRO DE UN MENÚ	EN EL JUEGO
Tecla Intro	Iniciar/Introducir	Continuar/Pausa
Tecla 8/Flecha hacia arriba en el teclado numérico	Seleccionar "ARRIBA"	
Tecla 2/Flecha hacia abajo en el teclado numérico	Seleccionar "ABAJO"	
Botón izquierdo del ratón		Disparar
Botón derecho del ratón		Recargar/Cancelar
Mover el ratón		Movimiento de la mira del arma

MODALIDAD DE CONTROLADOR/JOYSTICK

JUGADOR 1 y JUGADOR 2	DENTRO DE UN MENÚ	EN EL JUEGO
Botón 4	Iniciar/Introducir	Continuar/Pausa
Botón 1	Introducir	Disparar/Seleccionar
Botón 3		Recargar/Cancelar
Controlador/Joystick ARRIBA	Seleccionar "ARRIBA"	Objetivo ARRIBA
Controlador/Joystick ABAJO	Seleccionar "ABAJO"	Objetivo ABAJO
Controlador/Joystick DERECHA		Objetivo DERECHA
Controlador/Joystick IZQUIERDA		Objetivo IZQUIERDA

CONFIGURACIÓN DEL CONTROLADOR



Para cambiar el método de control para el jugador 1 o para el 2 hay que ejecutar el programa "Config", situado en el menú de inicio (Start Menu), dentro del directorio "House of the Dead 2". Así podrás seleccionar el método de control para los dos jugadores de entre una lista de controladores disponibles.

También se ofrecen opciones para el arma.

Si tienes problemas con el arma, aumenta la opción de Flush Time (tiempo que tardas en cargar la pistola) o la de Flush Color (resplandor en la pantalla).

CALIBRADO DE LA PISTOLA LIGHTGUN

En el menú Options (Opciones) encontrarás la opción para calibrar la pistola Lightgun para PC. Sigue las instrucciones que aparezcan en la pantalla para calibrar la mira de tu pistola. Así tendrás la seguridad de que la mira está bien mientras juegas.

Si necesitas realizar otros ajustes puedes utilizar el software que viene con la pistola.

* La pistola Lightgun se vende por separado. No se distribuye en algunos países.

CÓMO JUGAR A THE HOUSE OF THE DEAD 2

LA HISTORIA

18 DE DICIEMBRE DE 1998

"El incidente de la mansión Curien". Nada hubiera podido evitar aquel horripilante desastre...

26 DE FEBRERO DEL 2000

El caos reina en el mundo. Es el preludio...

Una nueva historia se está gestando en una ciudad en la que todavía se encuentran vestigios de la Edad Media. Se revela una nueva tragedia...

PRESENTACIÓN DE LOS PERSONAJES

JAMES TAYLOR

Agente especial del departamento AMS del Gobierno. 35 años. Norteamericano. Su comportamiento es frío y lógico. Nunca se deja llevar por la intuición y las conjeturas. Se enfrenta a todo con absoluta calma y claridad. Taylor no muestra sus emociones y tiene un cerebro similar al de un ordenador. Estas cualidades hacen que a menudo sea enviado a lugares de gran dificultad donde reina la confusión total.



GARY STEWART

Agente especial del departamento AMS del Gobierno. 24 años. Norteamericano. Un joven de gran corazón que aún no ha descubierto el caos que reina en el mundo. Siempre adopta una postura apasionada y emotiva. Fue destinado al AMS hace un año. A pesar de su falta de experiencia, Gary se esfuerza al máximo en todo lo que hace. No obstante, en ocasiones se comporta alocadamente, lo que preocupa a James. Los agentes especiales del AMS

James y Gary están listos para la acción, pero ¿a qué están esperando?



Y, ¿qué es lo que realmente quiere el misterioso Goldman...?

El incidente de la mansión Curien duró tres días, del 18 al 20 de diciembre de 1998. Fue un suceso organizado por el Dr. Curien para acabar con la raza humana. Los agentes especiales del AMS Rogan y G consiguieron detener aquel incidente, pero debido a la importante participación del Gobierno, el incidente de la mansión Curien todavía no se ha hecho público.



AMY CRYSTAL

Agente especial del departamento AMS del Gobierno. 29 años. Norteamericana. Una persona digna de confianza que se ha enfrentado al peligro en numerosas ocasiones. Amy es una mujer abierta, franca y amable que jamás discrimina a los demás. A menudo adopta el papel de hermana mayor de Gary y no termina de considerarlo como agente especial.

HARRY HARRIS

Agente especial del departamento AMS del Gobierno. Harry tiene unos treinta y tantos o cuarenta y pocos años. Se desconoce su nacionalidad. Jamás habla de su pasado y su humor siempre es sombrío. Suele llevar gafas oscuras que ocultan la expresión de su rostro.



GOLDMAN

Goldman tiene cuarenta y pocos años, y dirige un



distinguido grupo financiero conocido internacionalmente. Se ha metido en la investigación del genoma humano, utilizando sus abundantes recursos financieros. Pronto revelará los resultados de su última investigación: sin embargo, ninguno de sus proyectos ha conseguido la aprobación oficial. Da la impresión de ser extremadamente inteligente e imperturbable, pero en realidad está muy preocupado por el futuro del mundo natural y de la existencia misma de la raza humana.

HISTORIAS SECUNDARIAS

Este juego no es como los demás, ya que el camino que siga tu personaje se basará en sus acciones y en las historias secundarias (Sub-Plots). Así, puedes jugar innumerables veces y descubrir nuevos caminos cada vez.

Por ejemplo:



¡Los monstruos atacan a un civil!



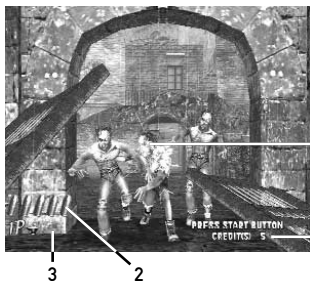
Rescatado con éxito



El rescate ha fracasado



LA PANTALLA DEL JUEGO



1 MIRA DEL ARMA

Aparece cuando utilizas un joystick, un ratón y un teclado.

2 BALAS

El número de balas que le quedan a tu pistola. Recárgala antes de quedarte sin balas.

3 VIDAS

Disminuyen cuando te dan un hachazo, te aporrean o te devoran; o si uno de los civiles te dispara por error.

4 CONTINUACIONES

Muestra el número de continuaciones que te quedan. Si las usas todas, se acabará la partida.

5 INDICADOR DE VIDA DEL JEFE

Cuando hieres al jefe, este indicador disminuye. Cuando llegue a cero querrá decir que has completado el nivel.

6 TIEMPO

Aparece durante la modalidad de Jefe (BOSS MODE), e indica el tiempo que tardas en acabar con el jefe del capítulo.



LA PANTALLA DEL TÍTULO Y LAS MODALIDADES DE JUEGO

Cuando aparezca la pantalla del título (Title Screen), pulsa la tecla "Intro" o el botón  para ver el menú principal. Utiliza las teclas de cursor arriba y abajo o el botón  para seleccionar una modalidad, y pulsa la tecla "Intro" o el botón  para que se active. Si otro jugador quiere unirse a la partida, podrá hacerlo pulsando el botón Start en su controlador (etc..) durante el juego.

Las modalidades de juego son:

ARCADE MODE (MODALIDAD ARCADE)

Una fiel réplica para PC de la versión para máquinas recreativas o de Arcade.

BOSS MODE (MODALIDAD DE JEFE)

Se trata de una modalidad contrarreloj en la que tienes que enfrentarte a los jefes de cada capítulo. ¿Cuánto tardarás en deshacerte de estos tipejos?

ORIGINAL MODE (MODALIDAD ORIGINAL)

Es una modalidad original para PC, en la que puedes usar los artículos conseguidos.

RANKINGS (CLASIFICACIONES)

Aquí podrás ver a los 10 mejores jugadores de cada modalidad.

TRAINING MODE (MODALIDAD DE ENTRENAMIENTO)

Una modalidad para practicar las técnicas básicas del juego.

OPTIONS (OPCIONES)

Aquí puedes cambiar los distintos ajustes del juego, como el nivel de dificultad, las pruebas de sonido y los ajustes gráficos.

ARCADE MODE (MODALIDAD ARCADE)

CÓMO EMPEZAR A JUGAR

Selecciona "ARCADE MODE" en el menú principal y pulsa la tecla "Intro" o el botón  en la pistola Lightgun. El juego comenzará tras unas escenas de introducción.



CONTINUE/GAME OVER (CONTINUACIÓN/FIN DE LA PARTIDA)

Cuando tu personaje haya perdido su última vida, aparecerá la pantalla de continuación. Para continuar, pulsa la tecla "Intro" o el botón  antes de que el cronómetro llegue a cero.

Recuerda que si no te quedan continuaciones, la partida se acabará.



LA PANTALLA DEL RECORRIDO

Cuando se acabe la partida, aparecerá la pantalla del recorrido (Course Screen) mostrando el camino seguido.



NAME ENTRY (INTRODUCCIÓN DE NOMBRES)

La pantalla de introducción de nombres aparece cuando completas todos los capítulos clasificándote entre los 10 primeros. Escoge tres letras antes de que el cronómetro llegue a

cero. Introduce las letras rápidamente para poner tu nombre.

Éste quedará registrado cuando selecciones "END" (FIN).

SCORE SCREEN/GAME CLEAR SCREEN (PANTALLA DE PUNTUACIÓN/PANTALLA DE JUEGO COMPLETADO)

Cuando completas un capítulo, aparecerá la pantalla de puntuación (Score Screen), donde podrás comprobar los datos que vienen más abajo. Además, cuando hayas completado todos los capítulos, se evaluará tu actuación general.

RESCUED (RESCATADOS): El número de personas a las que hayas salvado.

SCORE (PUNTUACIÓN): La puntuación que tengas en ese momento.

ACCURACY (PUNTERÍA): Tu puntería en tantos por cien.



PANTALLA DE PUNTUACIÓN PANTALLA DE JUEGO COMPLETADO



ORIGINAL MODE (MODALIDAD ORIGINAL)

Es la modalidad original en la que puedes usar los artículos conseguidos.

MENÚ DE SELECCIÓN DE ARTÍCULO (1 JUGADOR)

Selecciona los artículos que quieras usar, hasta un máximo de dos. Utiliza las



teclas de cursor arriba y abajo o el botón  para escoger los artículos que haya en el equipaje, y luego pulsa la tecla de espacio o el botón . Entonces los artículos pasarán a la ventana de sacar artículo (Take Out Item). Una vez que esta ventana tenga dos artículos, el cursor indicará "END" (FIN). Para cambiar un

artículo, selecciónalo con las teclas de cursor arriba y abajo o con el botón  y, a continuación, pulsa la tecla de espacio o el botón ; de este modo, el artículo volverá al equipaje. Cuando hayas acabado, escoge "END" (FIN) y pulsa la tecla "Intro" o el botón .

MENÚ DE SELECCIÓN DE ARTÍCULOS (2 JUGADORES)

Cuando haya dos jugadores, cada uno podrá utilizar únicamente un artículo.



Utiliza las teclas de cursor arriba y abajo o el botón  para escoger los artículos que haya en el equipaje, y luego pulsa la tecla de espacio o el botón . Entonces los artículos pasarán a la ventana de sacar artículo (Take Out Item). Una vez que esta ventana tenga dos artículos, el cursor indicará "END" (FIN). Para cambiar un artículo, selecciónalo con las teclas de cursor arriba y abajo o con el botón  y, a continuación, pulsa la tecla de espacio o el botón ; de este modo, el artículo volverá al equipaje. Cuando hayas acabado, escoge "END" (FIN) y pulsa la tecla "Intro" o el botón .

COMBINACIONES DE ARTÍCULOS

Con los artículos puedes realizar numerosas combinaciones que resultan muy eficaces, pero recuerda que no todos los artículos se pueden combinar. Cuando éste sea el caso, verás en la pantalla el mensaje "You cannot make this combination", así que prueba todas las variaciones posibles.



CÓMO CONSEGUIR ARTÍCULOS

Los artículos están ocultos en objetos como toneles y barriles de petróleo. Dispara contra los objetos para que queden al descubierto los artículos escondidos; a continuación, dispara contra el artículo para hacerte con él. Todos los artículos conseguidos se guardarán en tu equipaje.

- Lee el apartado de la descripción de los artículos, en este manual.
- Si continúas en una partida para dos jugadores, no perderás ninguno de los artículos.
- Si un segundo jugador se incorpora al juego en cualquier momento que no sea durante el menú de selección de artículos, empezará sin ningún artículo.

Nota: Una vez que hayas cogido un artículo, éste desaparecerá del equipaje. Cada artículo sólo se puede usar una vez, así que piensa bien en qué vas a llevar.

TRAINING MODE (MODALIDAD DE ENTRENAMIENTO)

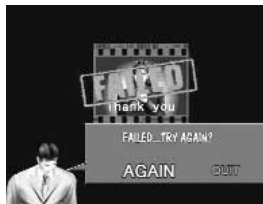
Utiliza esta modalidad para mejorar tu técnica en el juego.

TRAINING SELECTION SCREEN (LA PANTALLA DE SELECCIÓN DE ENTRENAMIENTO)



Selecciona una sesión de entrenamiento utilizando las teclas de cursor izquierda y derecha o el botón  y luego pulsa la tecla "Intro" o el botón . Entonces James te explicará lo que tienes que hacer. Para seleccionar una sesión de entrenamiento con múltiples estrellas, utiliza las teclas de cursor izquierda y derecha o el botón  para escoger una. Pulsa la tecla "Intro" o el botón  para que comience el entrenamiento. La primera vez que juegues en TRAINING MODE (Modalidad de entrenamiento), sólo podrás escoger "Training 1" (Entrenamiento 1).

CÓMO COMPLETAR UNA SESIÓN DE ENTRENAMIENTO/CONTINUAR



Si completas bien una sesión de entrenamiento, verás la palabra "Success" (Éxito) en la pantalla. Pulsa la tecla "Ctrl" o el botón  para volver al menú de selección de entrenamiento. Si fracasas, la pantalla cambiará al menú de continuación (Continue Menu). Utiliza las teclas de cursor izquierda y

derecha o el botón  y, a continuación, pulsa la tecla de espacios o el botón  para escoger una opción en el menú de continuación.

AGAIN (OTRA VEZ)

Prueba otra vez.

QUIT (ABANDONAR)

Para volver al menú de selección de entrenamiento (Training Selection Menu).

CÓMO AUMENTAR LAS SESIONES DE ENTRENAMIENTO

Tras haber completado una sesión de entrenamiento, puedes pasar a la siguiente.

CÓMO AUMENTAR LAS MARCAS DE ESTRELLAS

Si completas una sesión de entrenamiento o acabas con un jefe, aparecerá una marca en forma de estrella en la parte izquierda del indicador de sesión de entrenamiento. Con cada nueva estrella la dificultad aumentará. Selecciona la sesión que tenga el máximo de estrellas. Si completas la nueva sesión, recibirás otra estrella. Cuando hayas conseguido todas las estrellas, éstas se pondrán de color rojo.



BOSS MODE (MODALIDAD DE JEFE)

Se trata de una modalidad contrarreloj en la que tienes que enfrentarte a los jefes de cada capítulo. ¿Cuánto tardarás en deshacerte de estos tipejos?



CHAPTER SELECTION MENU (MENÚ DE SELECCIÓN DE CAPÍTULO)

Selecciona a un jefe usando las teclas de

cursor izquierda y derecha, o el botón . Si el jefe tiene varias marcas en forma de estrella, utiliza las teclas de cursor arriba y abajo o el botón  para seleccionar una.

Cuanto más estrellas tenga un jefe, más difícil será derrotarlo. Pulsa la tecla "Intro" o el botón  para comenzar la lucha.

JUDGMENT (JUICIO):	JEFE DEL CAPÍTULO 1
HIEROPHANT A/B (SACERDOTE A/B):	JEFE DEL CAPÍTULO 2
TOWER A/B (TORRE A/B):	JEFE DEL CAPÍTULO 3
STRENGTH A/B (FUERZA A/B):	JEFE DEL CAPÍTULO 4
MAGICIAN (MAGO)	JEFE DEL CAPÍTULO 5

El lugar en el que aparecen los jefes A/B variará dependiendo de la ruta que tomes durante las modalidades Arcade y Original.

FIN DE LA PARTIDA

Cuando tu personaje se quede sin vidas, la partida se acabará y no podrás continuar.

NAME ENTRY (INTRODUCCIÓN DE NOMBRES)

La pantalla de introducción de nombres aparece si consigues vencer al jefe con uno de los 10 mejores tiempos. Escoge tres letras antes de que el cronómetro llegue a cero. Introduce las letras rápidamente para poner tu nombre. Éste quedará registrado cuando selecciones "END" (FIN).

TWO PLAYER NETWORK (JUEGO EN RED PARA DOS JUGADORES – RED LOCAL)

La modalidad Network es para dos jugadores. Ambos deben tener una copia del juego, y hay que jugar a través de una red local (LAN).



MODALIDAD ARCADE (NO LA MODALIDAD ORIGINAL)

1. Hay que decidir quién será el 'host' (anfitrión) y quién el 'client' (cliente).
2. El Host tiene que mirar cuál es su dirección de IP.

3. El Host (anfitrión) le dirá al Client (cliente) cuál es su dirección de IP.

4. El Host accederá a la modalidad Network (Juego en red) de 'THE HOUSE OF THE DEAD 2'.

5. El Host tendrá que escoger 'Create a Session' (Crear una sesión) y, a continuación, deberá esperar en la pantalla que ponga 'Please Wait'.
6. El Client (cliente) accederá a la modalidad Network (Juego en red) de 'THE HOUSE OF THE DEAD 2'.
7. El Client deberá escoger 'Join a Session' (Incorporarse a una sesión).
8. El Client (cliente) deberá introducir la dirección de IP del Host (anfitrión).
9. El juego comenzará automáticamente.
10. Cuando la partida se haya completado, la conexión se interrumpirá automáticamente.

NOTA – CÓMO ENCONTRAR TU DIRECCIÓN DE IP

Haz clic en el botón Inicio • Selecciona Ejecutar • Teclea WINIPCFG y haz clic en Aceptar. • Entonces verás tu dirección de IP.

O BIEN • Acude a Panel de control • Selecciona Red • Selecciona el protocolo TCP/IP.

CÓMO APUNTAR EN LA MODALIDAD PARA 2 JUGADORES

En una partida para dos jugadores, los cursores para apuntar serán:

JUGADOR 1: rojo

JUGADOR 2: azul

MONITOR DEL GANADOR EN PARTIDAS PARA 2 JUGADORES

Detrás de la clasificación aparecen unas marcas para indicar qué jugador ha vencido a un adversario.

RANKINGS (CLASIFICACIONES)

Hay 10 listas de clasificación para las modalidades de ARCADE, ORIGINAL y BOSS (Jefe). Utiliza las teclas de cursor izquierda y derecha o el botón  para seleccionar una modalidad. Pulsa la tecla "Ctrl" o el botón  para volver al menú principal.

OPTIONS (OPCIONES)



Aquí puedes cambiar los distintos ajustes del juego, como el nivel de dificultad, la configuración del controlador y las pruebas de sonido. Utiliza las teclas de cursor arriba y abajo o el botón  para seleccionar una opción, y las teclas de cursor izquierda y derecha o el botón  para cambiar el ajuste.

DIFFICULTY (DIFICULTAD)

Hay cinco niveles de dificultad: Very Easy (Muy fácil), Easy (Fácil), Normal, Hard (Difícil) y Very Hard (Muy difícil).

LIFE (VIDAS)

Establece el número de vidas con que quieres empezar el juego. Sólo es válido para las modalidades ARCADE y BOSS (Jefe).

CONTINUE (CONTINUACIÓN)

Cambia el número de continuaciones en la modalidad ARCADE.

SIGHT GRAPHIC (GRÁFICOS DE LA MIRA)

Cambia el gráfico de apuntar.

SIGHT SPEED (VELOCIDAD DE MIRA) – SÓLO PARA CONTROL CON TECLADO O RATÓN

Selecciona "Sight Speed" para que aparezca la pantalla de velocidad de mira. Pulsa la tecla de "Mayúsculas" para mover el cursor hacia la izquierda. Así se reducirá la velocidad al apuntar. Si pulsas la tecla "Ctrl" el cursor se moverá a la derecha, y la velocidad al apuntar aumentará. Puedes comprobar la nueva velocidad usando las teclas de cursor. Cuando hayas acabado, pulsa la tecla "Intro" para volver a la pantalla de opciones (OPTIONS).

SOUND TEST SPECIAL EFFECTS (PRUEBA DE SONIDO - EFECTOS ESPECIALES)

Pulsa la tecla de "Mayúsculas" o el botón  para escuchar los efectos de sonido del juego.

SOUND TEST MUSIC (PRUEBA DE SONIDO - MÚSICA)

Pulsa la tecla de "Mayúsculas" o el botón  para escuchar la música de fondo del juego (BGM).

GUN CALIBRATION (CALIBRADO DEL ARMA)

Calibra la mira de tu arma. Consulta el apartado de Controles del juego para más detalles.

DEFAULT (POR DEFECTO)

Para volver a los ajustes por defecto originales.

EXIT (SALIR)

Para volver al menú principal.

ARTÍCULOS

En las modalidades ARCADE y ORIGINAL hay varios artículos. He aquí algunos de ellos:



MONEDA DE ORO (ARCADE/ORIGINAL)

Puntos extra.



JOYA (ARCADE / ORIGINAL)

Puntos extra.



RANA DE ORO (ARCADE / ORIGINAL)

Puntos extra.



BOTIQUÍN DE PRIMEROS AUXILIOS (ARCADE / ORIGINAL)

Una vida extra.



CARGADOR +2 (ORIGINAL)

Se añaden dos balas a tu cargador.



CONTINUACIONES +2 (ORIGINAL)

Consigues otras dos continuaciones.



ESCOPETA (ORIGINAL)

Las balas cubren una zona más amplia.



AMETRALLADORA (ORIGINAL)

Cada vez que aprietas el gatillo, se disparan automáticamente seis balas.



REFORZADOR DE ENERGÍA 1.2 (ORIGINAL)

La potencia de las balas aumenta en 1.2.



DISFRAZ DE AMY (ORIGINAL)

Hace que tu personaje aparezca como Amy.

CLAVE PARA LAS ETIQUETAS DE LOS ARTÍCULOS

ARCADE - Artículos que se pueden conseguir en ARCADE MODE (Modalidad de Arcade).

ORIGINAL - Artículos que se pueden conseguir en ORIGINAL MODE (Modalidad Original).

ARCHIVO DE MONSTRUOS



EBITAN

Ebitan es un zombi asqueroso en constante estado de putrefacción y, por lo tanto, su resistencia es menor que la de los otros monstruos. Ebitan reside en el agua y surge de las profundidades cenagosas para atacar por sorpresa a su presa. Su método principal de ataque es el mordisco.

DAVID

David es un zombi enorme con una gran capacidad de adaptación que le permite prosperar en cualquier hábitat.



KAGEO

Kageo es un zombi momificado que merodea por las zonas más oscuras y temibles. Puede que su aspecto sea enclenque, pero ten cuidado con su potente puñetazo.



KEN

Ken fue creado a imagen y semejanza de Kageo.

Lleva una máscara de hierro y va armado con unos guantes temibles rematados en garras. Su rostro es la parte más vulnerable, pero como va cubierto, Ken resulta un zombie increíblemente difícil de detener. Al igual que Kageo, acecha en las esquinas oscuras. Ken ataca usando sus mortíferas garras.



MICKEY

Mickey es un zombi pequeño que empuña cuchillos con ambas manos. Su ataque consiste en dejarse caer sobre su blanco desde lo alto de tejados y otros lugares elevados. No te despistes ni un segundo, ni siquiera cuando Mickey te haya lanzado sus dos cuchillos, ya que tiene un arsenal ilimitado en las caderas.

BOB

A pesar de ser grande y gordo,

Bob se mueve rápidamente.

Su ataque principal consiste en la patada con caída. También lanza barriles de petróleo y toneles.



RANDY

Randy es un zombi pequeño que lleva una máscara. Que no te engañe su estatura, porque es un monstruo realmente peligroso que puede correr por las paredes y los techos igual que por el suelo. Randy suele merodear acompañado de un amigo. Su método preferido de ataque es saltar sobre el adversario y lanzarle un mortal arañazo.



MAX

Cuando lo veas lo reconocerás de inmediato, porque ondea dos motosierras como loco.

Además, es el zombi más grande de todos.





JOHNNY

Johnny es un zombi duro de pelar, ya que le encanta lanzarse sobre su presa escondiendo su vulnerable rostro tras dos hachas. Cuando no se te viene encima a una velocidad increíble, te lanza las hachas con una precisión mortal desde una distancia segura. ¡Ten cuidado!

GREGORY

Gregory es un tanto presumido y no hay nada que le guste más que blandir su enorme espada antes de rematar a su víctima. Te resultará difícil apuntarle con tu pistola, porque utiliza su espada para defenderse con la misma habilidad que lo hace para mutilar al contrario.

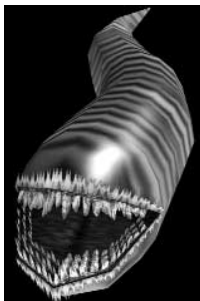


PETER

El pobre Peter está cubierto de gigantescos gusanos parásitos y es relativamente débil. No obstante, utiliza sus gusanos de una forma asquerosa y eficaz: cuando le hieren en el pecho, los parásitos abandonarán su tórax y saltarán hacia el atacante. Además, Peter puede darte un puñetazo y dejarte K.O.

MURRER

Murrer es un zombi en forma de serpiente que suele invadir los lugares en manadas. Ataca a sus víctimas volando hacia ellas y mordiéndoles en la cara con sus cientos de dientes.



THE HOUSE OF THE DEAD 2 – FICHA TÉCNICA

EMPIRE INTERACTIVE (REINO UNIDO)

SERVICIO AL CLIENTE

Productor: Iain Riches
Jefe de garantía de calidad: David Cleaveley
Ayudante del jefe de garantía de calidad: Stephen Chainey
Jefe de pruebas: Mark Kloczek
Encargados de pruebas: Rich Naughten

Darren Bennett
Carlo Bush
Chris Matlub
Gareth West
Chris Giggins
Producción: A J Bond
Márketing: Simon Orams
Diseño y material gráfico: Phil Goldfinch
Paul Flewitt
Jamie Young
Stephen Brennan
Jayshree Mistry
Linda Fraikin

Si encuentra algún problema en este producto, nuestro Departamento de Atención al Cliente estará encantado de ayudarle. Para poder ayudarle con cualquier problema técnico, es necesario que nos informe de las características de su PC.

Contacte con nuestro servicio de Atención al Cliente por:

e-mail:
interactivos@planetadeagostini.es

Fax: 93.232.26.20

Telefono: 902.490.346

Correo: R+D (Dpto. Atención al Cliente)
Valencia,
560- 4ª planta
08026 BARCELONA

El Departamento de Atención al Cliente está abierto de Lunes a Jueves de 10:00 a 14:00h y de 16:00 a 19:00h y Viernes de 10:00 a 14:30h

© SEGA CORPORATION. 1998, 1999.
THE HOUSE OF THE DEAD 2 es una marca registrada de SEGA CORPORATION. Publicado por Empire Interactive. Empire es una marca registrada de Empire Interactive Europe Ltd.