



MAN OVERBOARD!

INSTRUCTION MANUAL



English Instructions



Instructions en Français



Deutsche Bedienungsanleitung



Instrucciones en Español



Istruzioni in Italiano



Nederlandse aanwijzingen

Codemasters™ 

Licensed by Sega Enterprises Ltd. for play on the
SEGA™ MEGADRIVE™ SYSTEM

EPILEPSY WARNING

WARNING: READ BEFORE USING YOUR VIDEO GAME SYSTEM

A very small percentage of individuals may experience epileptic seizures when exposed to certain patterns or flashing lights. Exposure to certain light patterns or backgrounds on a television screen or while playing video games may induce an epileptic seizure in these individuals. Certain conditions may induce undetected epileptic symptoms even in persons who have no prior history of seizures or epilepsy. If you, or anyone in your family, has an epileptic condition, consult your physician prior to playing. If you experience any of the following symptoms while playing a video game: dizziness, altered vision, eye or muscle twitches, loss of awareness, disorientation, any involuntary movement, or convulsions, IMMEDIATELY discontinue use and consult your physician before resuming play.

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

AVERTISSEMENT: A LIRE AVANT D'UTILISER VOTRE SYSTEME DE JEU VIDEO

Un très petit nombre de personnes risquent d'avoir des crises d'épilepsie lorsqu'elles sont exposées à certains motifs lumineux ou à des lumières clignotantes. L'exposition à certaines lumières ou arrière-plans sur un écran de télévision, ou pendant le jeu vidéo, risque de provoquer des crises épileptiques chez ces personnes. Certaines conditions peuvent provoquer des symptômes épileptiques non décelés, même chez des personnes qui n'ont jamais eu de crises d'épilepsie. Si vous, ou un membre de votre famille est dans un état épileptique, consultez un médecin avant de jouer. Si vous présentez un des symptômes suivants en jouant un jeu vidéo vertiges, vue affaiblie, clignotement des yeux ou contractions musculaires, perte de conscience, déséquilibre, mouvement involontaire, ou convulsions, arrêtez IMMEDIATEMENT l'utilisation et consultez votre médecin avant de reprendre le jeu.

EPILEPSIE-WARNUNG

WARNUNG: VOR GERBRAUCH DES VIDEO-GAME-SYSTEMS LESEN!

Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn diese bestimmten Lichteffekten durch aufblitzende Lichter ausgesetzt sind. Bei diesen Personen kann ein epileptischer Anfall dadurch hervorgerufen werden, daß sie bestimmten Lichtmustern auf oder im Hintergrund eines Fernsehbildschirmes oder beim Spielen von Video-Spielen ausgesetzt sind. Bestimmte Umstände können unentdeckte epileptische Symptome auch bei solchen Personen hervorrufen die zuvor keine Anfälle oder Epilepsie gehabt haben. Falls Sie oder ein Familienmitglied von Ihnen an Epilepsie leiden, so fragen Sie ihren Arzt, ehe Sie mit dem Spielen beginnen. Sollte bei Ihnen während des Spielens einer folgenden Symptome wie: Schwindelgefühl, veränderte Sehkraft, Augen-oder Muskelzuckungen, Bewußtsteinverlust, Desorientierung, jegliche Art von unfreiwilligene Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel und suchen Sie einen Arzt auf, ehe Sie weiterspielen.

ADVERTENCIA A EPILÉPTICOS

ADVERTENCIA: LEA ESTANOTA ANTES DE USAR SU SISTEMA DE JUEGO DE VIDEO

Un porcentaje muy pequeño de individuos podrá sufrir ataques de epilepsia al exponerse a ciertos patrones de luz o luces destellantes. La o fondos en una pantalla de televisión, o durante los juegos de vídeo, podrá provocar ataques de epilepsia en estos individuos. Ciertas condiciones podrán inducir síntomas de epilepsia no detectables incluso en peronas que no hayan sufrido de epilepsia con anterioridad. Si usted o alguien de su familia, sufre de epilepsia, consulte a un médico antes de jugar. Si al jugar un juego de vídeo usted presenta alguno de los siguientes síntomas: mareos, alteración de la vision, contracciones oculares o musculares, perdida de conciencia, desorientacion, movimientos involuntarios o convulsiones, interrumpa IMMEDIATAMENTE el uso del sistema y consulte a un médico antes de reanudar el juego.

AVVERTENCA PER GLI EPILETTICI

ATTENZIONE: LEGGERE LE SEGUENTI ISTRUZIONI PRIMA DI UTILIZZARE IL SISTEMA DI VIDEOGIOCHI

Un ristretto numero di persone può subire attacchi epilettici in seguito all'esposizione a certi schemi di luci intermittenti chiare. Peranto l'esposizione a luci intermittenti chiare, durante la visione di programmi TV oppure il gioco espone queste persone al rischio di attacchi epilettici. Certe situazioni possono indurre attacchi epilettici impercettibili anche in persone non classificate epilettiche. Se voi o un membro della vostra famiglia soffrite di epilessia, prima di giocare consultate un medico. Se durant il gioco provate uno dei seguenti sintomi: vertigini alterazioni della vista, contrazioni agli occhi o ai muscoli, perdita di coscienza o dell'orientamento, movimenti involontari, convulsioni, smettete SUBITO di giocare e, prima di riprendere, consultate un medico

WAARSCHUWING VOOR EPILEPSIE

WAARSCHUWING: DOORLEZEN VOORDAT U UQ VIDEO GAME SYSTEM IN GEBRUIK NEEXT

Het zou kunnen gebeuren dat een enkeling epileptische aanvallen krijgt door blootstelling aan bepaalde lichtpatronen van knipperende lichten achtergronden van een televisiescherm of bij het spelen van videospelletjes. Bepaalde omstandigheden kunnen nietwaargenomen epileptische symptomen opwekken bij mensen ook al hebben zij geen eerdere aanvallen van epilepsie gehad. Als u, of iemand in uw familie, een van de volgende symptomen van

één epileptische aanval vertoont tijdens het spelen van een videospelletje moet u het gebruik OMNIDDELIJK staken en uw arts raadplegen voordat u weer begint. Het gaat hierbij om de volgende symptomen: duizeligheid, weisseland zicht, trekken vat het oog of van de spieren, bewusteloosheid desoriënte, een relexbeweging, of stuip trekkingen.

STARTING UP

1. Set up your Sega Mega Drive System as described in its instruction manual. Plug in Control Pad 1.
2. Make sure the power switch is off. Then insert the Sega cartridge into the console.
3. Turn the power switch on, in a few moments, the Title screen appears.

VORBEREITUNG

1. Schließen Sie Ihr Sega Mega Drive wie in der Anleitung beschrieben an. Schließen Sie dann das Control Pad 1 an.
2. Vergewissern Sie sich, daß das Gerät ausgeschaltet ist, und schieben Sie die Spielkassette in das Gerät ein.
3. Schalten Sie das Gerät ein. Kurz darauf erscheint der Titelschirm.

MISE EN ROUTE

1. Installez votre Sega Megadrive System de la manière décrite dans ce mode d'emploi. Branchez la Manette de contrôle 1.
2. Assurez-vous que l'alimentation est coupée. Ensuite, introduisez la cartouche Sega dans la console.
3. Mettez l'alimentation sur tension. Peu après, l'écran de titre apparaît.

4. If the Title screen doesn't appear, turn the power switch off. Make sure your system is set up correctly and the cartridge is properly inserted. Then turn the power switch on again.

Important: Always make sure that the console is turned off when inserting or removing your Mega Drive Cartridge.

- (1) Cartridge. (2) Control Pad 1. (3) Control Pad 3.

4. Falls das Titelbild nicht erscheint, schalten Sie das Gerät wieder aus. Überprüfen Sie die Anschlüsse, und ob die Spielkassette korrekt eingeschoben ist. Stellen Sie das Gerät wieder ein.

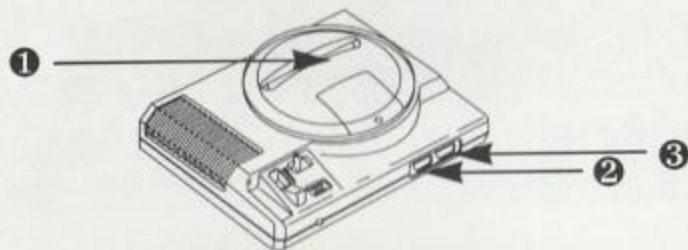
Wichtig: Das Gerät vor dem Einschoben oder Herausnehmen einer Spielkassette stets ausschalten.

- (1) Speilkassette. (2) Control Pad 1. (3) Control Pad 2

4. Si l'écran de titre n'apparaît pas, coupez l'alimentation. Vérifiez que le système est installé correctement et que la cartouche est bien insérée. Rétablissez l'alimentation.

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

- (1) Cartouche. (2) Bloc de commande 1. (3) Bloc de commande 2.



INICIO

1. Prepare su sistema Sega Mega Drive System como se describe en su manual de instrucciones. Enchufe el mando de control 1.
2. Asegúrese de la alimentación esté desconectado. Inserte entonces el cartucho Sega en la consola.
3. Conecte la alimentación. Después de un momento, aparecerá la pantalla del título.
4. Si no aparezca la pantalla del título, desconecte la alimentación. Asegúrese de que su sistema esté adecuadamente preparado y el cartucho correctamente insertado. Entonces, vuelva a conectar la alimentación.

Importante: Asegúrese siempre de que la alimentación de la consola esté desactivada antes de insertar o de sacar el cartucho Mega Drive.

(1) Cartucho (2) Controlador 1. (3) Controlador 2.

PREPARATIVI

1. Montare il vostro sistema Sega Mega Drive come descritto in questo manuale di istruzioni. Collegare il Control Pad 1.
2. Assicurarsi che l'apparecchio sia spento. Quindi inserire la cartuccia Sega nella consolle.
3. Accendere l'apparecchio. In breve tempo apparirà lo schermo del titolo.
4. Se lo schermo del titolo non appare, spegnere l'apparecchio. Accertarsi che il sistema sia montato correttamente e che la cartuccia sia inserita nel modo appropriato. Quindi accendere di nuovo l'apparecchio.

Importante: Assicurarsi sempre che l'apparecchio sia spento prima di inserire la cartuccia Mega Drive o quando la si toglie.

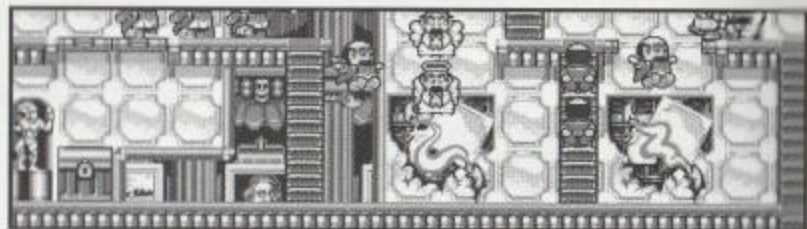
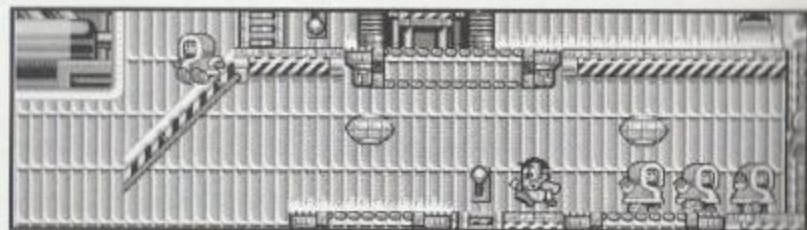
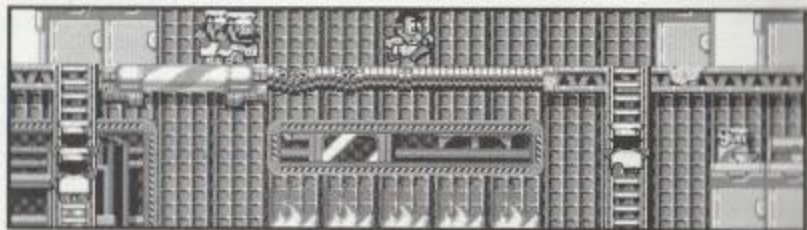
(1) Cartuccia. (2) Pulsantiera di controllo 1. (3) Pulsantiera di controllo 2.

STARTEN

1. Sluit je Sega Mega Drive aan zoals dat beschreven staat in de handleiding. Sluit bedieningsblok 1 aan.
2. Set de Mega Drive uit. Stop nu de Sega cassette erin.
3. Zet de Mega Drive aan. Na een moment zie je het titelscherm.
4. Als je geen titelscherm ziet, moet je de Mega Drive weer uitzetten. Controleer of alles goed is aangesloten en of de cassette er goed is aangesloten en of de cassette er goed in zit. Zet hem daarna weer aan.

Let op: Zorg ervoor dat de Mega Drive altijd uit staat als je er een cassette instopt of uithaalt.

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



CONTENTS

3

English



THE STORY
GAME OBJECT
2 PLAYER GAME
CONTROLS
PASSWORDS
ON SCREEN FEATURES
RESCUING PASSENGERS
LEVEL COMPLETE
IN GAME FEATURES

8

French



L'HISTOIRE
BUT DU JEU
JEU POUR 2 JOUEURS
CONTROLES
MOTS DE PASSE
CE QUI APPARAÎT A L'ECRAN
SAUVER DES PASSENGERS
NIVEAU TERMINE
CE QUE VOUS VERRÉZ
PENDANT LE JEU

13

German



DIE GESCHICHTE
ZIEL DES SPIELS
SPIEL ZUZWETT
STEUERUNGEN
KENNWÖRTER
BILDSCHIRMANZEIGEN
RETTUNG VON PASSAGIEREN
LEVEL BEENDET
FEATURES IM SPIEL

18

Spanish



LA HISTORIA
OBJETIVO DEL JUEGO
JUEGO PARA DOS PERSONAS
CONTROLES
CONTRASEÑAS
CARACTERISTICAS QUE HAY EN LA PANTALLA
COMO RESCATAR A LOS PASSENGERS
CONCLUSION DEL NIVEL
CARACTERISTICAS DEL JUEGO

23

Italian



LA STORIA
OBIETTIVO DI GIOCO
PARTITA A 2 GIOCATORI
COMANDI
PAROLE D'ORDINE
INFORMAZIONE SU SCHERMO
COME SALVARE I DIM PASSENGERS
COMPLETARE UN LIVELLO
CARATTERISTICHE DI GIOCO

28

Dutch



HET VERHAAL
DOEL VAN HET SPEL
HET SPEL MET TWEE SPELERS
DE BEDIENING
WACHTWOORDEN
AFBEELDINGEN OP HET BEELDSCHERM
HET REDDEN VAN DE PASSAGIERS
HET NIVEAU IS AFGEROND
WAT ER TIJDENS HET SPEL GEBEURT

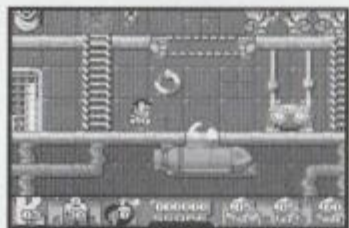
2



THE STORY

The Steamship, complete with a cargo of Dim Passengers, has been badly damaged by an Iceberg off the coast of Greenland. Hearing the news on his small isolated Sea Rescue Station, Kevin springs into action and climbs aboard his Explorer Class Submersible equipped for a daring rescue mission.

The passengers are invading the engine room fleeing the numerous fires raging throughout the ship. Pistons have gone haywire and pipes have burst, sending torrents of scalding steam everywhere... and, oh yes, the small matter of 70,000 gallons of ice cold sea water pouring into the hull faster than the pumps can handle. Of course Kevin could run for it, but he isn't that sort of hero...



GAME OBJECT

The Dim Passengers are released into the sealed compartments of the Steamship via Escape Chutes. Although the Passengers are in a blind panic because of the frightening rise in water levels, they have a strong safety instinct and will attempt to climb away from the water at every available opportunity. You as Kevin must quickly assess the situation existing in this section of the hold, and use all of your considerable abilities to help the Passengers reach their Escape Hatch.

2 PLAYER GAME

Using the joypad, move the flashing bar to PLAYERS 1. Press any button the change this to PLAYERS 2. Enter a password at this stage if you have one or begin the game. Player 1 starts the level and continues to play until either that level is completed or all of Kevin's lives are lost. It's now Player 2's turn. Player 1 always begins the next level.

CONTROLS



For the best gameplay, learn the different button functions before you start.

Direction Button (D-Button)

- Right Moves right.
Left Moves left.
Up Climbs up ladders or if close enough crawls underneath girders or pipework.
Down Climbs down ladders or stops crawling underneath girders or pipework.

Start Button

During the game press to pause the action, hit again to resume play. If the C button is pressed whilst the game is paused, that level will be quitted.

Button A

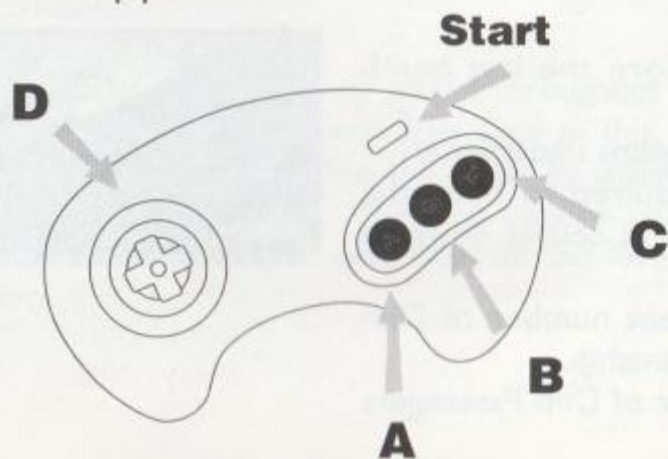
Kevin will drop a bomb. If DOWN on the keypad is pressed at the same time then a dinghy will be released.

Button B

Pressing BUTTON B will make Kevin jump.

Button C

Operates all background objects such as switches, cranes etc., and releases any jet packs found sealed in glass cases on the walls.





PASSWORDS

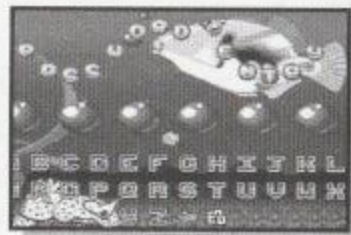
Every few levels you are presented with a password. This may be used the next time you play the game so that you may continue to play from where you left off. To enter a password, select the 'ENTER PASSWORD' option from the

Start Screen. Use the joypad to move the pointer and BUTTON B to select the characters from the grid displayed. Mistakes may be corrected by selecting the back arrow symbol. When you have completed the password, select the 'END' symbol.

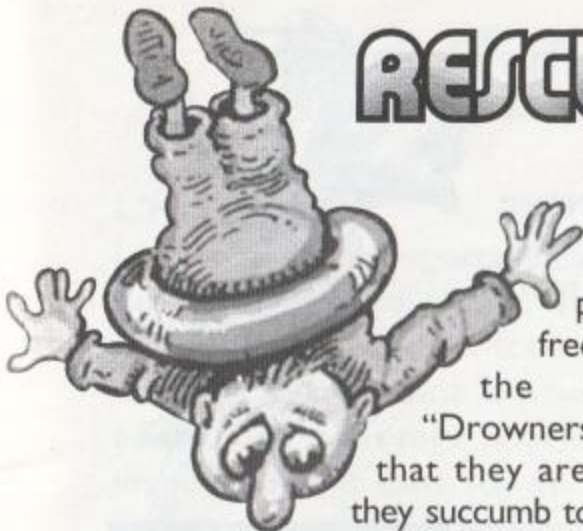
B A N A N A

ON SCREEN FEATURES

1. Lives - Number of attempts left for Kevin.
2. Bomb Fuse Indicator - The time remaining before the last bomb dropped explodes.
3. Kevin's Air Supply - This will be depleted when he swims underwater.
4. Target Rescued - The number of Passengers required to open the escape hatch is displayed from the start of the level and counts down as each one reaches the exit.
5. Head Count Meter - This meter gives the current number of Dim Passengers still present in this portion of the Steamship.
6. Safe Passengers - Displays the exact number of Dim Passengers rescued from the level.



RESCUING PASSENGERS

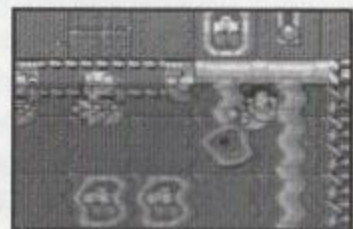
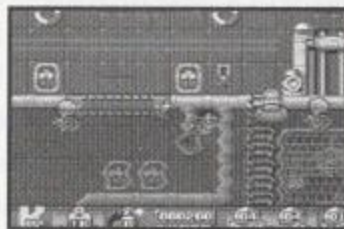


Passengers that fall from platforms into the freezing water filling the hold become "Drowners". It is essential that they are rescued before they succumb to the cold and are transformed into "Angels" and depart from this Earthly Plane. They are unable to rescue themselves, so Kevin has to put into action two alternatives.

1. Jet Packs - Conveniently placed throughout the Steamship in case of emergencies such as this, the packs may be dropped into the water by smashing the glass (BUTTON C). They can then be picked up by the "Drowners" who blast off the level to safety.

2. Rescue Dinghy - The Dinghy is activated by pressing DOWN on the joypad whilst holding down the A BUTTON. If close enough to the "Drowners" they climb aboard the Dinghy and jump out at the first sight of any dry land. Unfortunately for Kevin there is only 1 dinghy per level.

Please Note : If at any time it is not possible to complete the level i.e. there are not enough Dim Passengers remaining, the ships lighting will dim to indicate this. The level must now be aborted and tried again.



LEVEL COMPLETE

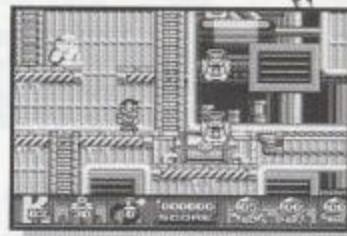
Once the target number of Passengers has been rescued from the present Ship Compartment, an escape hatch opens for Kevin to leave the level. Alternatively, he may stay on the screen in an attempt to rescue more Passengers for Bonus Points.

IN GAME FEATURES

Bombs - Bombs are ideal for blasting difficult items such as Crates and Bulkheads into oblivion, and revealing what lies behind some of these large obstacles.

Burst Steam Pipes - Beware of burst steam pipes, they're hot enough to vaporise a Dim Passenger, or even Kevin. Plaster over the cracks by climbing up and along the pipework and moving over them.

Switch Operated Objects - Various objects can be operated by flicking a switch. They are Conveyor Belts, Hydraulic Bridges, Crew Lifts and Magnetic Hoists. The hoists can be used to manoeuvre Cargo boxes. To operate the hoist, Kevin should be positioned beside the special diagonal switch and the C BUTTON pressed and held down. The hoist can then be raised and lowered as well as moved left and right via the joystick.



THE STORY

GAME OBJECT



L'HISTOIRE

Le Steamship, transportant des Dim Passengers ou Passagers Idiots, a été sérieusement endommagé par un iceberg au large du Groenland. Entendant la nouvelle de son petit poste de sauvetage marin, Kevin saute immédiatement dans son submersible de type Explorer, équipé pour les missions de sauvetage. Les Dim Passengers envahissent la salle des machines, fuyant les nombreux incendies qui font rage sur le navire. Les pistons sont détraqués et les tuyaux ont explosé, laissant échapper des nuages de vapeur bouillante... tout cela sans compter les 300 000 litres d'eau glaciale qui envahissent la cale, trop rapidement pour qu'aucune pompe ne puisse s'en débarrasser. Bien sûr, Kevin pourrait fuir, mais il n'est pas ce genre de héros....

BUT DU JEU

Les Dim Passengers sont envoyés dans les compartiments étanches du Steamship par l'intermédiaire de chutes de survie. Bien qu'ils paniquent en raison de la montée alarmante des eaux, ils ont un fort instinct de survie, et ils essaient de grimper loin de l'eau à la première occasion. Vous, Kevin, devez rapidement évaluer la situation dans cette section de la cale, et utiliser toutes vos compétences pour aider les Dim Passengers à atteindre l'écotille de sortie.

JEU POUR 2 JOUEURS

Avec le joystick, placez la barre clignotante sur PLAYERS 1 (1 JOUEUR). Appuyez sur n'importe quel bouton et vous passerez à PLAYERS 2 (2 JOUEURS). À ce moment-là, si vous avez un mot de passe, entrez-le; sinon, commencez le jeu. Le joueur 1 commence le niveau et continue à jouer jusqu'à ce qu'il ait terminé ce niveau ou que toutes les vies de Kevin soient perdues. C'est ensuite au tour du joueur 2. C'est toujours le joueur 1 qui commence le niveau suivant.

CONTROLES

CONTROLES

Pour bien jouer, apprenez les fonctions des différents boutons avant de commencer.

Bouton Directionnel (Bouton-D)

Droite Se déplacer vers la droite.

Gauche Se déplacer vers la gauche.

Haut Grimper aux échelles ou, si vous êtes assez près, ramper sous les poutres ou les tuyaux.

Bas Descendre les échelles ou s'arrêter de ramper sous les poutres et les tuyaux.

Bouton Start

Utilisez-le pour mettre le jeu en pause, et appuyez à nouveau pour le reprendre. Si vous appuyez sur le bouton C lorsque le jeu est en pause, vous quitterez ce niveau.

Bouton A

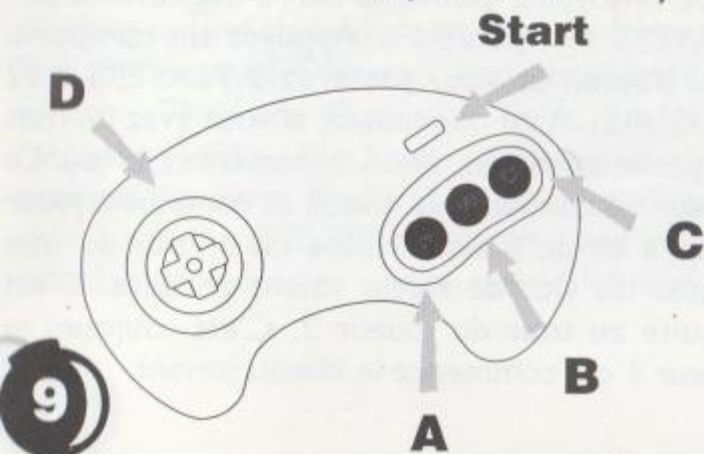
Kevin lâchera une bombe. Si vous appuyez sur BAS en même temps, un petit bateau sera largué.

Bouton B

Appuyez sur ce bouton et Kevin sautera.

Bouton C

Il permet d'activer tous les objets qui se trouvent à l'arrière-plan, comme les interrupteurs, les grues, etc... et active également les propulseurs que vous trouverez sous verre, sur les murs.



PASSWORDS



MOTS DE PASSE

A certains niveaux, on vous donnera un mot de passe. Vous pouvez l'utiliser la prochaine fois que vous jouez afin de reprendre le jeu là où vous l'aviez laissé. Pour entrer un mot de passe, sélectionnez

B A N A N A

l'option "ENTER PASSWORD" (ENTRER MOT DE PASSE) à partir de l'écran Start. Utilisez le joystick pour déplacer le pointeur et le BOUTON B pour sélectionner les personnages affichés sur la grille. Vous pouvez corriger les erreurs en sélectionnant la flèche de retour arrière. Lorsque vous avez terminé le mot de passe, sélectionnez le symbole "END" (Terminé).

ON SCREEN FEATURES

CE QUI APPARAÎT A L'ECRAN

1. Vies - Nombre de vies restant à Kevin.
2. Indicateur de bombe - Temps restant avant que la dernière bombe larguée n'explose.
3. Réserve d'air de Kevin - Elle diminue lorsqu'il nage sous l'eau.
4. Nombre cible - Le nombre de Dim Passengers nécessaires pour ouvrir l'écouille de sortie est affiché au début du niveau, et diminue chaque fois que l'un d'eux atteint la sortie.
5. Nombre de passagers - Ce compteur vous donne le nombre de Dim Passengers encore présents dans cette portion du Steamship.
6. Passagers sauvés - Ceci est le nombre exact de Dim Passengers sauvés dans ce niveau.





RESCUING PASSENGERS



SAUVER DES PASSAGERS

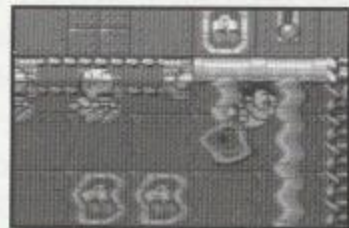
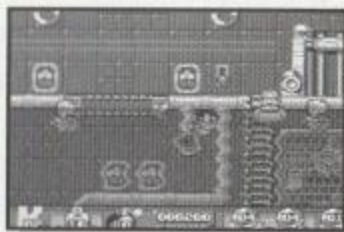
Les Dim Passengers qui tombent des plateformes dans les eaux gelées de la cale sont des noyés (Drowners). Il est important de les sauver avant qu'ils ne succombent au froid et se transforment en anges (Angels), et quittent notre belle planète. Ils ne peuvent pas se sauver eux-mêmes, et Kevin a deux alternatives:

1. Les propulseurs - Judicieusement placés à plusieurs endroits du Steamship en cas d'urgence comme celle-ci, les propulseurs doivent être libérés de leur cage de verre (BOUTON C). Ils tombent alors à l'eau et peuvent être ramassés par les noyés qui se propulsent

hors du niveau, dans un endroit sûr.

2. Canot pneumatique - Le canot pneumatique est activé en appuyant sur le joystick vers le BAS, tout en maintenant le BOUTON A enfoncé. S'il est assez proche des noyés, ils pourront y grimper, et sauter sur la terre ferme. Malheureusement pour Kevin, il n'y a qu'un canot par niveau.

Remarque: s'il n'est pas possible de terminer un niveau, car il ne reste pas assez de Dim Passengers, les lumières du bateau faibliront pour vous l'indiquer. Vous devez donc abandonner ce niveau et essayer à nouveau.



LEVEL COMPLETE

NIVEAU TERMINE

Lorsque le nombre cible de passagers a été sauvé du compartiment du navire, une écoutille de sortie s'ouvre afin que Kevin puisse quitter le niveau. Il peut également rester à l'écran pour essayer de sauver plus de passagers et obtenir des points de bonus.

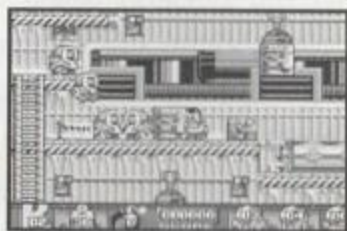
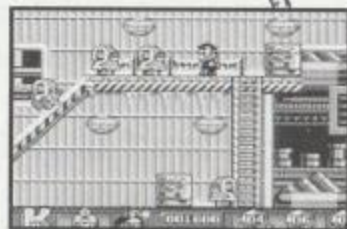
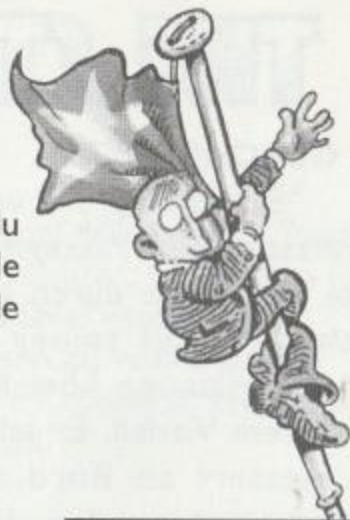
IN GAME FEATURES

CE QUE VOUS VERREZ PENDANT LE JEU

Bombes - Elles sont idéales pour faire exploser les objets imposants comme les caisses et les cloisons, afin de révéler ce qui se cache derrière ces obstacles.

Caractéristiques du jeu - Tuyaux de vapeur défectueux: méfiez-vous d'eux, il sont assez chauds pour vaporiser un passager ou même Kevin. Colmatez les brèches en grimpant sur les tuyaux et en vous déplaçant au-dessus.

Objets avec interrupteurs - Plusieurs objets peuvent être activés à l'aide d'un interrupteur. Ce sont les tapis roulants, les ponts hydrauliques, les ascenseurs et les treuils magnétiques. Les treuils peuvent être utilisés pour déplacer des caisses de marchandises. Pour activer le treuil, Kevin doit être à côté de l'interrupteur diagonal spécial, et le BOUTON C doit être maintenu enfoncé. Le treuil peut alors monter, descendre, et aller vers la gauche ou la droite à l'aide du joystick.





THE STORY

DIE GESCHICHTE

Die "Steamship", voll beladen mit begriffsstutzigen Passagieren, wurde vor der Küste Grönlands durch einen Eisberg schwer beschädigt. Auf seiner kleinen, isolierten Seerettungsstation hört Kevin die Nachricht von diesem Vorfall. Er tritt sogleich in Aktion und klettert an Bord seines Forschungs-Unterseeboots, das für die waghalsige Rettungsaktion angemessen ausgestattet ist.

Auf der Flucht vor den zahlreichen Bränden, die auf dem Schiff ausgebrochen sind, rennen die Passagiere in den Maschinenraum. Kolben spielen verrückt, und aus zerborstenen Rohren zwischen siedend heiße Dämpfe... Ach ja, und die unerhebliche Menge von 70.000 Litern eiskalten Seewassers ergießt sich so schnell in den Schiffsrumpf, daß die Pumpen nicht mehr mithalten können. Natürlich könnte Kevin einfach abhauen, aber das wäre nicht die Art unseres Helden...

GAME OBJECT

ZIEL DES SPIELS

Die begriffsstutzigen Passagiere werden über Notrutschen in die Rettungskammern der "Steamship" gebracht. Obwohl die Passagiere wegen des rapide steigenden Wasserpegels in blinder Panik sind, legen sie einen starken Selbsterhaltungstrieb an den Tag und versuchen bei jeder Gelegenheit, vom Wasser weg nach oben zu klettern. Du als Kevin mußt die Situation in diesem Teil des Laderaums schnell erfassen und all deine nicht zu unterschätzenden Fähigkeiten aufbieten, um die Passagiere sicher zur Rettungsluke zu bringen.

SPIEL ZU ZWEIT

Verwende das Joypad, um den aufleuchtenden Balken auf PLAYERS 1 zu bewegen. Drücke nun einen beliebigen Knopf, um die Anzeige wechselt auf PLAYERS 2 (2 Spieler). Wenn du schon ein Paßwort hast, gibst du es nun ein. Du kannst auch ein neues Spiel beginnen. Spieler 1 beginnt den Level und spielt so lange, bis entweder der Level abgeschlossen ist oder Kevin alle Leben verloren hat. Dann ist Spieler 2 an der Reihe. In jedem neuen Level spielt immer zuerst Spieler 1.

CONTROU



STEUERUNGEN

Um bestes Gameplay zu gewährleisten, solltest du vor Spielbeginn die Funktionen der verschiedenen Knöpfe erlernen.

Richtungsknopf (R-Knopf)

Rechts - Nach rechts bewegen.

Links - Nach links bewegen.

Oben - Leitern hinaufklettern oder, wenn sie nahe genug sind, unter Stahlträgern und Rohren durchkriechen.

Unten - Leitern hinunterklettern oder aufhören, unter Stahlträgern und Rohren durchzukriechen.

STARTKNOPF -

Drücke diesen Knopf während des Spiels, um die Aktion anzuhalten, und drücke ihn nochmals, um das Spiel wieder aufzunehmen. Wenn du während der Spielpause KNOPF C drückst, verläßt du den jeweiligen Level.

KNOPF A -

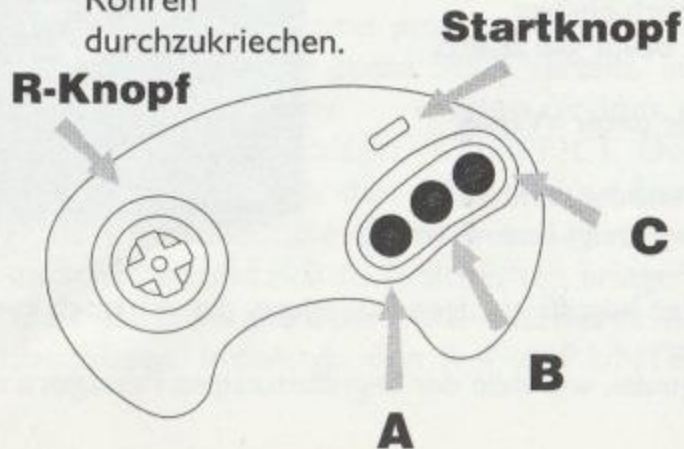
Kevin läßt eine Bombe fallen. Drückst du auf dem Ziffernblock gleichzeitig ABWÄRTS, wird ein Schlauchboot ins Wasser fallengelassen.

KNOPF B -

Wenn du KNOPF B drückst, springt Kevin.

KNOPF C -

Mit diesem Knopf kannst du alle Objekte im Hintergrund bedienen, wie z.B. Schalter und Kräne, und jegliche Jet Packs freisetzen, die du in Glaskästen an den Wänden findest.





PASSWORDS

KENNWÖRTER

Nach ein paar Levels erhältst du jeweils ein Kennwort. Dieses kann beim nächsten Mal, wenn du spielen möchtest, verwendet werden, damit du an der Stelle wieder einsteigen kannst, an der du beim



letzten Mal aufgehört hast. Um ein Kennwort einzugeben, wähle die Option "ENTER PASSWORD" (Kennwort eingeben) auf dem Startbildschirm. Verwende den R-KNOPF, um den Zeiger zu bewegen, und KNOPF B, um die Figuren aus dem gezeigten Raster auszuwählen. Du kannst Fehler korrigieren, indem du den Zurück-Pfeil wählst. Wenn du das Kennwort vollständig eingegeben hast, wähle das "End"-Symbol (Ende).

ON SCREEN FEATURES

Bildschirmanzeigen

1. **Leben** - Die Zahl von Rettungsversuchen, die Kevin noch bleiben.
2. **Bombenzündungsanzeige** - Die verbleibende Zeit, bevor die zuletzt fallengelassene Bombe explodiert.
3. **Keins Sauerstoffvorrat** - Dieser nimmt ab, wenn er unter Wasser schwimmt.
4. **Rettungsziel** - Die Zahl der Passagiere, die benötigt werden, um die Rettungsluke zu öffnen, wird vom Beginn des Levels an angezeigt und nimmt mit jedem Passagier ab, der den Ausgang erreicht.
5. **Passagieranzeige** - Diese nennt die Zahl der begriffsstutzigen Passagiere, die sich noch immer in diesem Teil der "Steamship" befinden.
6. **Gerettete Passagiere** - Hier erfährst du genau, wie viele der begriffsstutzigen Passagiere du auf diesem Level gerettet hast.



RESCUING PASSENGERS



Rettung von Passagieren

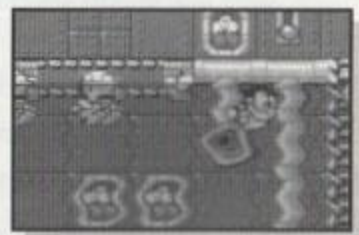
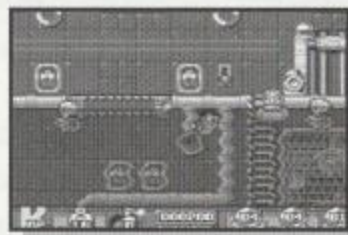
Passagiere, die von den Plattformen in das eisige Wasser im Laderaum fallen, werden zu **“Ertrinkenden”**. Sie müssen unbedingt gerettet werden, bevor sie der Kälte zum Opfer fallen und sich in **“Engel”** verwandeln, die dann verschwinden. Sie können sich nicht selbst retten, also muß Kevin sich für eine von zwei Rettungsmöglichkeiten entscheiden.

1. **Jet Packs** - Diese sind praktischerweise für Notfälle über das ganze Schiff verteilt, und du kannst sie ins Wasser werfen, indem du die Glasscheibe einschlägst (KNOPF C). Dort können sie dann von den **“Ertrinkenden”** ergriffen werden, die damit aus dem Level hinausschießen und sich so in Sicherheit bringen.

2. **Das Rettungsboot** - Du aktivierst das Schlauchboot, indem du den R-Knopf UNTEN

drückst, während du KNOPF A gedrückt hältst. Falls es nahe genug für die **“Ertrinkenden”** ist, klettern sie an Bord und springen wieder heraus, sobald sie rettendes Land sehen. Zu Kevins Pech gibt es allerdings nur ein Schlauchboot pro Level.

Bitte beachte: Wann immer es nicht möglich ist, einen Level zu beenden, d.h. wenn nicht mehr genügend begriffsstutzige Passagiere vorhanden sind, wird die Beleuchtung des Schiffes schwächer. Der Level muß dann verlassen und neu begonnen werden.



LEVEL COMPLETE

LEVEL BEENDET

Sobald die benötigte Zahl von Passagieren vom jeweiligen Teil des Schiffes gerettet ist, öffnet sich eine Rettungsluke, durch die Kevin den Level verläßt. Als Alternative kann er auf dem Bildschirm bleiben und versuchen, noch mehr Passagiere zu retten und so Bonuspunkte zu erreichen.

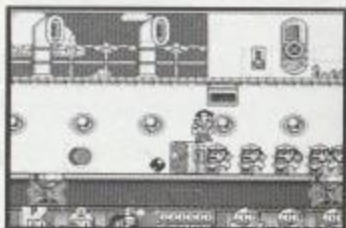
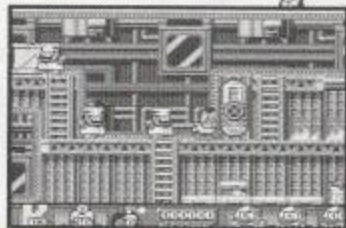
IN GAME FEATURES

FEATURES IM SPIEL

Bomben - Bomben sind perfekt, um schwere Dinge wie Kisten und Schotten in die Luft zu jagen und somit aufzudecken, was sich hinter diesen großen Hindernissen verbirgt.

Im Spiel - Zerborstene Dampfrohre - Hier ist Vorsicht geboten! Sie sind so heiß, daß sie einen begriffsstutzigen Passagier - oder sogar Kevin - verdampfen lassen können. Verkleistere die Risse, indem du an den Rohren hinauf und an ihnen entlangkletterst.

Schalterbetriebene Objekte - Verschiedene Objekte können mit einem Schalter in Betrieb genommen werden. Dazu gehören Förderbänder, hydraulische Brücken, Besatzungsaufzüge und magnetische Flaschenzüge, mit denen man Kisten mit Ladung bewegen kann. Um einen Flaschenzug in Betrieb zu setzen, solltest du Kevin neben dem speziellen diagonalen Schalter positionieren und KNOPF C gedrückt halten. Der Flaschenzug kann dann mit Hilfe des R-Knopfes sowohl nach oben und unten als auch nach links und rechts bewegt werden.



THE STORY

LA HISTORIA

EL Steamship, con un cargamento de Dim Passengers, ha sufrido graves daños causados por un iceberg, a la altura de las costas de Greenland. Por su pequeña y aislada emisora para el rescate marítimo, Kevin oye las noticias y se pone en acción saltando a bordo de su sumergible de la clase "explorador" equipado para una atrevida misión de rescate.

Los Dim Passengers, huyendo de los numerosos incendios que se han desencadenado por el barco, están invadiendo la sala de máquinas. Los pistones se han vuelto locos y las tuberías han reventado, mandando chorros de vapor hirviendo por todas partes... ah, sí, y el pequeño asunto de los 300.000 litros de helada agua marina que caen sobre el casco a mayor velocidad de la que las bombas pueden achicar. Por supuesto Kevin podría salir corriendo, pero él no es de esa clase de héroes...

GAME OBJECT



OBJETIVO DEL JUEGO

Los Dim Passengers han salido de los compartimientos estancos del Steamship por vía de las rampas de escape. Aunque los Dim Passengers son presa de un pánico ciego por el temor a que suba el nivel del agua, tienen un profundo instinto de supervivencia y a la menor oportunidad intentarán trepar para huir del agua. Tú, Kevin, debes evaluar la situación en la bodega y utilizar todas tus considerables habilidades para ayudar a que los Dim Passengers lleguen a la escotilla de salida.

JUEGO PARA DOS PERSONAS

Usando el controlador, mueve la barra que lanza destellos hacia PLAYERS 1 (jugador 1). Pulsa cualquier botón para cambiar a PLAYERS 2 (jugador 2). En este momento, si tienes una contraseña introdúcela o empieza un nuevo juego. El jugador 1 comienza el nivel y continua jugando hasta que lo ha completado o ha perdido todas las vidas de Kevin. Ahora es el turno del jugador 2. El jugador 1 empieza siempre el próximo nivel.



CONTROLES

CONTROLES

Para sacarle el mayor provecho al juego, aprende las diferentes funciones de los botones antes de empezar.

Botón direccional (Botón-D)

Derecha - Se mueve a la derecha.

Izquierda - Se mueve a la izquierda.

Arriba - Sube escaleras o, si está lo suficientemente cerca, gatea bajo vigas o tuberías.

Abajo - Baja escaleras o deja de gatear bajo vigas o tuberías.

Botón Start

Púlsalo durante el juego para detener la acción, dale de nuevo para reanudar el juego. Si se pulsa el botón C mientras el juego está detenido, se abandonará ese nivel.

Botón A

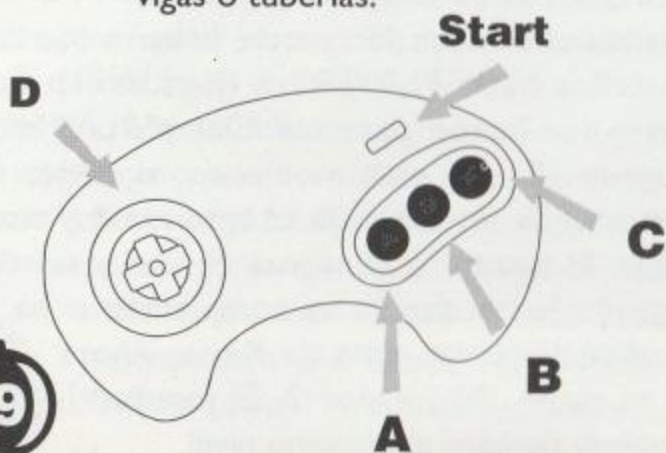
Kevin dejará caer una bomba. Si al mismo tiempo se pulsa ABAJO en el teclado numérico, se soltará una lancha.

Botón B

Hace que Kevin salte.

Botón C

Maneja todos los objetos del fondo como interruptores, grúas, etc... y libera cualquier propulsor que esté precintado en una jaula de cristal, en la pared.



PASSWORDS



CONTRASEÑAS

Cada pocos niveles te presentan una contraseña. La puedes utilizar la próxima vez que juegues para poder continuar desde donde lo dejaste. Para introducir una contraseña, selecciona la

B A N A N A

opción de 'ENTER PASSWORD' (INTRODUCIR CONTRASEÑA) en la pantalla de comienzo. Utiliza el controlador para mover el puntero y el BOTON B para seleccionar los caracteres dentro del casillero que se muestra. Se pueden corregir los errores seleccionando el símbolo de la flecha de retroceder. Cuando hayas completado la contraseña, selecciona el símbolo 'END' (FIN).

ON SCREEN FEATURES

CARACTERISTICAS QUE HAY EN LA PANTALLA

1. Vidas - Número de intentos que le quedan a Kevin.
2. Indicador de la mecha de la bomba - El tiempo que queda antes de que la última bomba arrojada haga explosión.
3. Suministro de aire de Kevin - Merma cuando bucea.
4. Objetivo rescatado - Al principio del nivel aparece el número de Dim Passengers necesarios para abrir la escotilla de salida y va disminuyendo a medida que llegan a la salida.
5. Indicador de recuento - Este indicador da el número de Dim Passengers que todavía quedan en esa parte del Steamship.
6. Dim Passengers a salvo - Muestra el número exacto de Dim Passengers rescatados en el nivel.



RESCUINE PASSENGERS



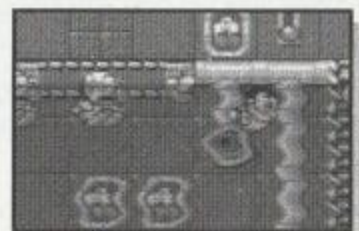
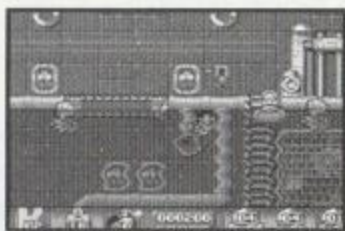
COMO RESCATAR DIM PASSENGERS

Los Dim Passengers que se caigan desde las plataformas al agua helada que llena la bodega, pasan a ser "Ahogados" (Drowners).

Es fundamental que los rescates antes de que sucumban al frío y se transformen en "Angeles" (Angels) que dejan esta vida terrenal. No se pueden auto-rescatar, así que Kevin tiene dos alternativas de acción.

1. Propulsores - Convenientemente situados por todo el Steamship para casos de emergencia como éste, se pueden lanzar al agua después de romper el cristal que los protege (BOTON C). Entonces los "Ahogados"

pueden cogerlos y salir disparados, y a salvo, del nivel.
2. Lanchas de rescate - La lancha se activa al pulsar la parte INFERIOR del controlador mientras se mantiene pulsado el BOTON A. Si está lo suficientemente cerca de los "Ahogados", estos pueden subir a bordo de la lancha y saltar fuera en cuanto vean tierra firme. Por desgracia para Kevin, sólo hay una lancha por nivel.
Nota: si no es posible completar el nivel, por ejemplo porque no quedan suficientes pasajeros, se reducirá la intensidad de las luces del barco para indicarlo. Se debe interrumpir el nivel y volverlo a intentar.



LEVEL COMPLETE

CONCLUSION DEL NIVEL

Una vez que se haya rescatado el número de Dim Passengers previsto para el compartimiento del barco en el que estés, se abre una escotilla de salida para que Kevin salga del nivel. Como alternativa, puede quedarse en la pantalla para intentar rescatar más Dim Passengers y así conseguir puntos extra.

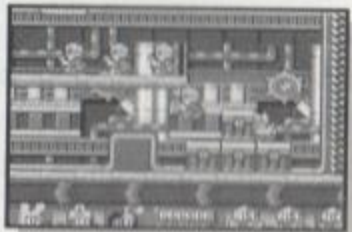
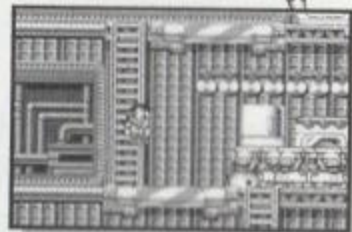
IN GAME FEATURES

CARACTERISTICAS DEL JUEGO

Bombas - Las bombas son ideales para volar por los aires artículos difíciles como cajones y mamparos y sumirlos en el olvido, para revelar lo que yace detrás de algunos de estos grandes obstáculos.

Tuberías de vapor reventadas- Cuidado con las tuberías de vapor reventadas, están suficientemente calientes como para vaporizar a un pasajero Dim, o incluso a Kevin. Súbete a las tuberías y recórrelas hasta llegar a una grieta, colócate encima y la grieta quedará tapada.

Objetos que funcionan con un interruptor- Se puede hacer funcionar varios objetos al darle a un interruptor: cintas transportadoras, puentes hidráulicos, ascensores para la tripulación y grúas magnéticas. Las grúas se pueden usar para manipular las cajas del cargamento. Para manejar las grúas, Kevin se debe colocar al lado del interruptor especial diagonal y mantener pulsado el BOTON C. Entonces se puede bajar y subir la grúa, así como moverla a izquierda y derecha con el controlador.





THE STORY

LA STORIA

Il Steamship, con a bordo un carico di Dim Passengers, è stato seriamente danneggiato da un iceberg vicino la costa della Groenlandia. Appena appresa la notizia nella sua sperduta Stazione di salvataggio, Kevin salta sul suo Sommergibile da esplorazione per le missioni di salvataggio impossibili.

I Dim Passengers si stanno dirigendo nella sala macchine per sfuggire ai numerosi incendi che divampano per la nave. I pistoni sono impazziti e i tubi sono esplosi liberando dei getti di vapore bollente...e, ma questa è una questioncina da nulla, 300.000 litri di acqua di mare ghiacciata che stanno entrando nello scafo ad una tale velocità che le pompe sono praticamente inservibili. Ovviamente Kevin potrebbe darsela a gambe, ma non è quel tipo di eroe...

GAME OBJECT

OBIETTIVO DI GIOCO

I Dim Passengers saranno in salvo quando avranno raggiunto i compartimenti sigillati dell'Steamship utilizzando gli scivoli di emergenza. Anche se i Dim Passengers sono in preda al panico a causa del livello sempre più alto dell'acqua, appena se ne presenterà l'occasione cercheranno di sfuggire all'acqua. Nei panni di Kevin dovrai prendere rapidamente in mano la situazione in questa parte della stiva e utilizzare tutte le tue abilità per aiutare i Dim Passengers a raggiungere le scialuppe di salvataggio.

PARTITA A 2 GIOCATORI

Utilizza la pulsantiera per spostare la barra lampeggiante su PLAYERS (GIOCATORI) 1. Premi un pulsante qualsiasi per trasformarlo in PLAYERS (GIOCATORI) 2. A questo punto potrai inviare una parola d'ordine, se ne possiedi una, o cominciare a giocare. Il Giocatore 1 comincia il gioco e continua a giocare fino a quando non completa il livello o Kevin rimane senza vite. Dopo di che sarà il turno del Giocatore 2. Il Giocatore 1 comincerà sempre per primo il livello successivo.

CONTROLS



COMANDI

Per giocare al meglio, prima di cominciare impara le funzioni dei diversi pulsanti.

Pulsante Direzionale (Pulsante-D)

Destra - Muovere a destra

Sinistra - Muovere a sinistra

Su - Salire scale o, se abbastanza vicino, strisciare sotto le travi o le tubature.

Giù - Scendere dalle scale o fermarsi mentre si sta strisciando sotto travi o tubature.

Pulsante Start

Durante il gioco premilo per mettere il gioco in pausa; premilo di nuovo per riprendere il gioco. Se il pulsante C viene premuto mentre il gioco è in pausa, uscirai da quel livello.

Pulsante A

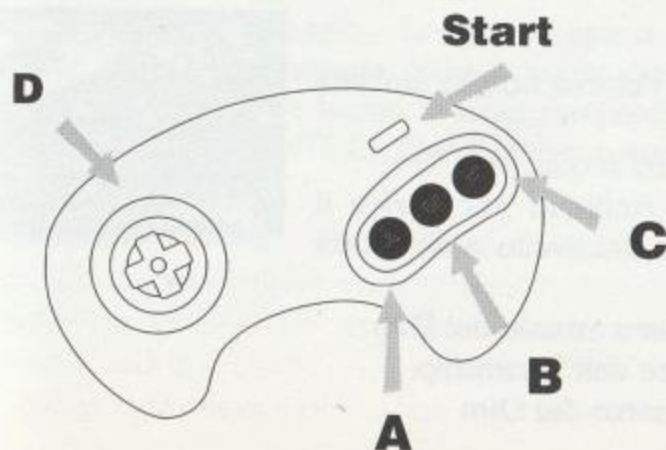
Kevin lancerà una bomba. Se contemporaneamente viene premuto il pulsante direzionale in GIÙ verrà calata la scialuppa di salvataggio.

Pulsante B

Premendo il PULSANTE B, Kevin salterà.

Pulsante C

Per utilizzare tutti gli oggetti del fondale come gli interruttori, i sifoni, etc., e liberare tutti i giubbotti che si trovano sigillati nelle cassette di vetro sui muri.





PASSWORDS

PAROLE D'ORDINE

Dopo un po' di livelli ti verrà presentata una parola d'ordine che potrai utilizzare in futuro se vorrai continuare a giocare da dove avevi smesso. Per inviare una parola d'ordine,

B A N A N A

seleziona L'OPZIONE "ENTER PASSWORD" (INVIA PAROLA D'ORDINE) dalla Videata di testa. Utilizza la pulsantiera per muovere il puntatore e il PULSANTE B per selezionare i personaggi sulla griglia. Se farai un errore potrai correggerlo utilizzando il simbolo della freccia indietro. Quando avrai terminato la parola d'ordine, seleziona il simbolo "END" (FINE).

ON SCREEN FEATURES

INFORMAZIONI SU SCHERMO

1. Vite - Numero tentativi residui per Kevin.
2. Indicatore Miccia Bomba - Tempo rimasto prima che l'ultima bomba lanciata esploda.
3. Riserva di aria di Kevin - Diminuirà quando nuoterà sott'acqua.
4. Obiettivo Salvato - Il numero di Dim Passengers richiesti per aprire il boccaporto di emergenza viene visualizzato fin dall'inizio del livello e diminuirà ogni volta che un passeggero raggiungerà l'uscita.
5. Contatore Dim Passengers - Fornisce il numero attuale dei Dim Passengers che si trovano ancora in questa parte dell'Steamship.
6. Dim Passengers salvati - Visualizza il numero esatto dei Dim Passengers salvati su quel livello.



RESCUING PASSENGERS



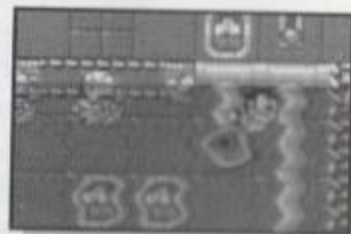
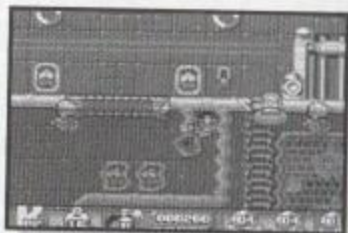
COME SALVARE I DIM PASSENGERS

I Dim Passengers che cadono dalle piattaforme nell'acqua ghiacciata che riempie la stiva, diventeranno dei "Affogati" (Drawners). Dovrai cercare assolutamente di salvarli prima che il freddo abbia la meglio su di loro e li trasformi in "Angeli" (Angels). Non sono in grado di salvarsi da soli per cui Kevin ha due opzioni:

1. Giubbotto di salvataggio - Si trovano sparsi sul Steamship; in caso di emergenza, come in questo caso, i giubbotti potranno essere lanciati in acqua rompendo il vetro protettivo (PULSANTE C). Quindi potranno essere

presi dai "Drawners" che usciranno dal livello sani e salvi.
2 Scialuppa di salvataggio - La scialuppa di salvataggio viene attivata premendo il pulsante direzionale in GIÙ tenendo premuto il PULSANTE A. Se si troverà abbastanza vicino ai "Drowners" questi ci saliranno sopra e la lasceranno solamente quando vedranno "terra ferma". Sfortunatamente, Kevin avrà a disposizione solamente 1 scialuppa per livello.

Importante: Se non riuscirai a completare il livello, per esempio i Dim Passengers rimasti non sono abbastanza, le luci della nave si faranno più deboli. Adesso devi uscire dal livello e provare di nuovo.



LEVEL COMPLETE

COMPLETARE UN LIVELLO

Quando avrai salvato dall'attuale Compartimento della nave il numero di Dim Passengers necessario, un boccaporto di emergenza si aprirà e Kevin potrà lasciare il livello. Altrimenti rimarrà sullo schermo per provare a salvare degli altri Dim Passengers per dei punti bonus.

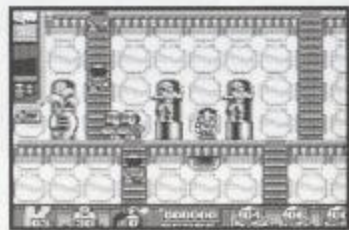
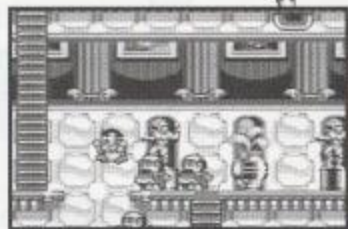
IN GAME FEATURES

CARATTERISTICHE DI GIOCO

Bombe - le bombe sono ideali per eliminare degli oggetti ingombranti, come le Casse e le Paratie abbandonate e scoprire che cosa si nasconde dietro alcuni di questi ostacoli.

Tubature di vapore esplose - Stai attento alle tubature del vapore esplose; sono così calde da cuocere al vapore un Dim Passenger o addirittura Kevin. Per riparare i buchi, arrampicati sulle tubature e muovitici sopra.

Oggetti attivabili con interruttore - Alcuni oggetti possono essere attivati con degli interruttori. Sono i Nastri trasportatori, i Ponti idraulici, gli Ascensori dell'equipaggio e i Montacarichi magnetici. I montacarichi possono essere utilizzati per spostare le casse del carico. Per utilizzare il montacarico, dovrai posizionare Kevin accanto allo speciale interruttore diagonale e premere e tenere premuto il PULSANTE C. Il montacarico potrà essere alzato o abbassato, girato a sinistra e a destra utilizzando il pulsante direzionale.



THE STORY

HET VERHAAL

De Steamship, compleet met haar lading Suffe Passagiers is zwaar beschadigd geraakt doordat ze voor de kust van Groenland op een ijsberg is gelopen. Zodra dit nieuws tot Kevin doordringt in zijn geïsoleerde marine reddingspostje, komt hij in actie en springt hij aan boord van zijn Explorer Class Duikboot die speciaal is uitgerust voor allerlei gevaarlijke reddingsmissies.

Op de vlucht geslagen voor de vele brandjes die op het schip zijn uitgebroken, dringen de passagiers de machinekamer van het schip binnen. Cylinders zijn op hol geslagen, leidingen zijn gesprongen, verzengende stoom vult de ruimte... en oh ja, nog een kleinigheidje, 30.000 liter ijskoud zeewater stroomt de romp van het schip binnen en de pompen kunnen dit bij lange na niet aan. Bij het zien van dit slagveld zou Kevin van gedachten kunnen veranderen, maar dat is niet zijn stijl...

GAME OBJECT



DOEL VAN HET SPEL

Via de Noodglijbanen komen de Suffe Passagiers binnen in de afgesloten ruimten van de Steamship. Ondanks de blinde paniek die ontstaan is door het verontrustende stijgen van de waterspiegel, beschikken de passagiers over een sterk instinkt en grijpen ze iedere mogelijkheid aan om aan het water te ontsnappen. Jij in de vorm van Kevin moet de situatie in dit deel van het ruim snel weten in te schatten en je zal al je zeilen moet bijzetten om ervoor te zorgen dat de passagiers hun Noodluiken weten te vinden.

HET SPEL MET TWEE SPELERS

Verplaats bij het gebruik van de joystick het flikkerende staafje naar PLAYERS/SPELERS 1. Door op een willekeurige toets te drukken verandert dit in PLAYERS/SPELERS 2. Je kunt nu, als je dat wilt, een wachtwoord invoeren of meteen met het spel beginnen. Speler 1 begint het spel en blijft spelen totdat het niveau is afgerond of totdat alle levens van Kevin op zijn, Nu is de beurt aan Speler 2. Speler 1 begint altijd als eerste aan het volgende niveau.



CONTROLS

DE BEDIENING

Om het meeste uit het spel te halen, kun je het best eerst de functies van de verschillende toetsen leren kennen.

Richtingtoets (D-toets)

Rechts	Beweegt naar rechts
Links	Beweegt naar links
Omhoog	Loopt ladders op of, mits dicht in de buurt, kruipt onder steunbalken of leidingen.
Naar Beneden	Loopt ladders af of stopt met kruipen onder steunbalken of leidingen.

Starttoets

Tijdens het spel kun je hiermee het spel pauzeren en weer hervatten door nogmaals op de starttoets te drukken. Als je op de C-toets drukt terwijl het spel is stilgelegd, wordt dat niveau verlaten.

Toets A

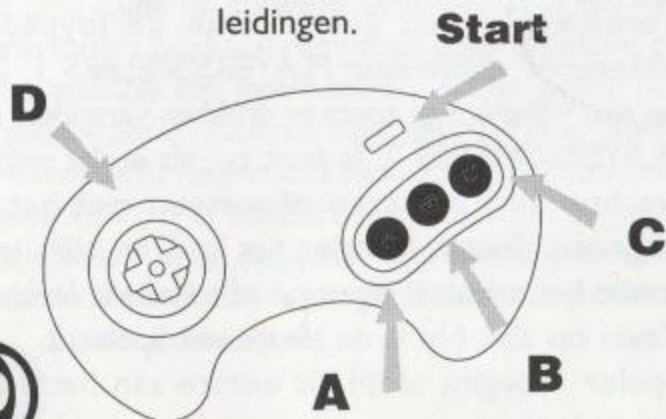
Kevin gooit een bom. Als je tegelijkertijd op naar Beneden toets drukt, verschijnt er een rubberbootje.

Toets B

Met deze toets kun je Kevin laten springen.

Toets C

Hiermee bestuur je alle achtergrondobjecten zoals schakelaars, kranen enz., en hiermee kun je de straalpakketten laten vallen die in glazen kastjes aan de muur hangen.



PASSWORDS



WACHTWOORDEN

Als je verschillende spelniveaus hebt afgerond, krijg je een wachtwoord aangeboden. Je kunt dit woord gebruiken om bij een volgende keer het spel vanaf dit punt op te pakken. Om een wachtwoord in te voeren, selecteer je de 'ENTER PASSWORD/VOER

B A N A N A

WACHTWOORD IN' optie op het Start scherm. Als je tijdens een eerder spel al een wachtwoord hebt gekregen, verschijnt dit automatisch op het beeldscherm. Je kunt door op START te drukken het spel beginnen. Zo niet, gebruik dan de joystick om de cursor te verplaatsen en druk op de B TOETS om de gewenste letters van het rooster te selecteren. Je kunt vergissingen rechtzetten door het uitwispijltje te selecteren. Als je wachtwoord compleet is, selecteer je het 'END/EINDE' symbool.

ON SCREEN FEATURES

AFBEELDINGEN OP HET BEELDSCHERM

1. Levens - Aantal pogingen dat Kevin nog over heeft.
2. Bomontstekingsmeter - De tijd die er nog over is voordat de bom die het laatst geworpen is ontploft.
3. Kevins zuurstofvoorziening - Dit loopt terug als Kevin onder water zwemt.
4. Reddingsdoel - Het aantal passagiers dat nodig is om een noodluik te openen, verschijnt aan het begin van het spelniveau en loopt terug met iedere passagier die de uitgang bereikt.
5. Koppenteller - Dit metertje geeft aan hoeveel Suffe Passagiers zich nog in dit deel van de Steamship bevinden.
6. Veilige passagiers - Dit laat zien hoeveel Suffe Passagiers er precies gered zijn op dit spelniveau.





RESCUING PASSENGERS



HET REDDEN VAN DE PASSAGIERS

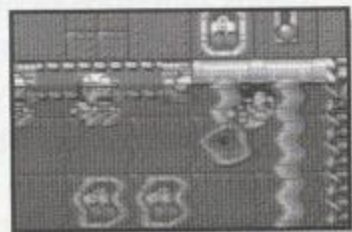
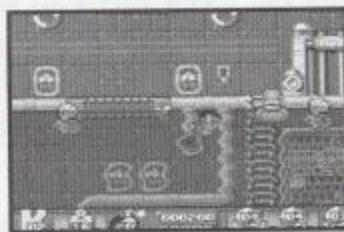
Passagiers die van de verhogingen in het ijskoude water van het ruim vallen worden "Drenkelingen". Het is van het grootste belang dat zij worden gered voordat zij door de kou zijn bevangen en veranderen in "Engelen" die aan de Aarde ontstijgen. Zij kunnen zichzelf niet redden, dus Kevin moet gebruik maken van twee reddingsalternatieven.

1. Straalpakketten - Verspreid over de Steamship bevinden zich pakketten. In geval van nood, kun je ze in het water later vallen door het ruitje in te slaan (TOETS C). Als een straalpakket door een "Drenkeling" wordt opgepikt, wordt hij gelanceerd naar veiligere oorden.

2. Het Reddingsbootje - Het bootje

wordt geactiveerd door op de joypad op de naar BENEDEN toets te drukken terwijl je ook de A TOETS ingedrukt houdt. Als het bootje dicht genoeg in de buurt van de "Drenkelingen" komt, klimmen ze aan boord. De passagiers springen uit het bootje zodra ze een droog stukje land kunnen bereiken. Helaas beschikt Kevin maar over 1 bootje per niveau.

Let op: Mocht het op een gegeven moment onmogelijk zijn om een bepaald spelniveau af te maken, d.w.z., er zijn niet genoeg Suffe Passagiers meer over, dan wordt dit aangegeven door het vager en vager worden van de verlichting op het schip. Na een paar seconden wordt het spel automatisch opnieuw gestart op hetzelfde niveau.



LEVEL COMPLETE

HET NIVEAU IS AFGEROND

Zodra het benodigde aantal passagiers gered is uit een bepaald deel van het schip, opent er een noodluik en kan Kevin het spelniveau verlaten. Je hoeft hem er alleen overheen te laten lopen. Hij kan ook nog even doorspelen op dit beeldscherm om nog meer passagiers te redden voor Bonus Punten.

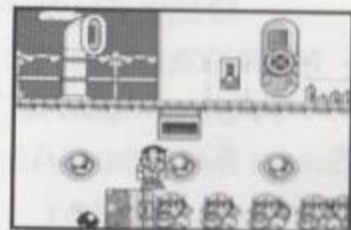
IN GAME FEATURES

WAT ER TIJDENS HET SPEL GEBEURT

Bommen - Bommen zijn een ideaal hulpmiddel om moeilijke onderdelen zoals Kisten en Schotten op te blazen zodat je kunt zien wat er achter sommige obstakels schuilgaat.

Gesprongen Stoomleidingen - Kijk uit voor gesprongen stoomleidingen, ze zijn heet genoeg om een Suffe passagier en om zelfs Kevin in stoom te laten opgaan. Je kunt de barsten dichtsmieren door op de leidingen te klimmen en vervolgens over de scheuren te lopen.

Objecten die door schakelaars worden bediend - Een aantal objecten worden in werking gesteld door een schakelaar om te zetten. Dit zijn de Lopende Banden, Hydraulische Bruggen, Personeelsliften en Magnetische Hijskranen. De hijskranen kunnen gebruikt worden om de kisten met de scheepslading te verplaatsen. Om een kraan te bedienen, moet je Kevin naast de speciale diagonale schakelaar manoeuvreren en vervolgens de C TOETS ingedrukt houden. Met de joypad kun je de kraan zowel naar boven en beneden als naar links en rechts bewegen.



MAN OVERBOARD!™

HAS BEEN PRODUCED BY...

ZEPPELIN GAMES - ORIGINATORS. DAVE SOWERBY - PROGRAMMING 16-BIT. DAVID TAYLOR, STEVEN WANNELL, ANTHONY GALLUP - GRAPHIC DESIGN 16-BIT. JOHN MURPHY, DAVE SOWERBY, IAN COPELAND, DEAN TURNER - LEVEL DESIGN. ASHLEY ROUTLEDGE, DAVE SAUNDERS - GAME GEAR VERSION. GERARD GOURLEY - MUSIC & FX's. DAVE THOMPSON - PROJECT MANAGEMENT. STEVE WYATT, CRAIG WOOD - GAME TESTING. SHAN SAVAGE - ART MANAGER. VICTORIA HEALEY - PACKAGING. PAT STANLEY - PRODUCTION.



Handling this Cartridge

This Cartridge is intended exclusively for the Sega Mega Drive System.

For Proper Usage

- 1 Do not immerse in water!
- 2 Do not bend!
- 3 Do not subject to any violent impact!
- 4 Do not expose to direct sunlight!
- 5 Do not damage or disfigure!
- 6 Do not place near any high temperature source!
- 7 Do not expose to thinner, benzine, etc.!

- When wet, dry completely before using.
- When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped in soapy water.
- After use, put it in its case.
- Be sure to take an occasional recess during extended play.

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

Manipulation de la Cartouche

La cartouche Meagdrive est conçue exclusivement pour la Sega Meagdrive System.

Pour une utilisation appropriée

- 1 Ne pas mouiller.
- 2 Ne pas plier.
- 3 Ne pas soumettre à des chocs violents.
- 4 Ne pas exposer au soleil.
- 5 Ne pas abîmer.
- 6 Ne pas laisser à proximité d'une source de chaleur.
- 7 Ne pas mettre en contact avec du diluant, de l'essence, etc.

- Si votre cartouche est mouillée, séchez-la bien avant de la réutiliser.
- Si elle est sale, frottez-la avec précaution à l'aide d'un chiffon humide et d'un peu de savon.
- Si vous ne vous en servez plus, rangez-la dans sa boîte.
- N'oubliez pas de faire quelques pauses si vous jouez assez longtemps.

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

Handhabung der Kassette

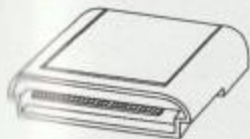
Diese Kassette ist ausschließlich zur Verwendung mit dem Sega Mega Drive bestimmt.

Vorsichtsmaßnahmen

- 1 Vor Nässe schützen!
- 2 Nicht knicken!
- 3 Vor Gewaltwirkungen schützen!
- 4 Nicht direktem Sonnenlicht aussetzen!
- 5 Nicht beschädigen oder verunstalten!
- 6 Vor Hitze schützen!
- 7 Nicht mit Verdünner, Benzol usw. in Berührung bringen!

- Bei Nässe vor dem Gebrauch vollständig trocknen.
- Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem weichen, in Seifenwasser getauchten Tuch abreiben.
- Nach Gebrauch in die Hülle legen.
- Vergessen Sie nicht, bei langem Spielen manchmal eine Pause einzulegen!

WARNUNG: Besitzer von Projektionsfernsehgeräten werden darauf hingewiesen, daß Standbilder oder unbewegliche Grafiken bleibende Beschädigungen der Bildröhre verursachen oder sich in die Phosphorbeschichtung der Kathodenstrahlröhre einbrennen können. Vermeiden Sie daher wiederholte oder übermäßig lange Wiedergabe von Videospielen auf Großbild-Projektionsfernsehgeräten.



Manejo del cartucho

Este cartucho está diseñado únicamente para el sistema Sega Mega Drive System.

Para un mejor uso

- 1 ¡No mojarlo!
- 2 ¡No doblarlo!
- 3 ¡No darle golpes violentos!
- 4 ¡No exponerlo a la luz directa del sol!
- 5 ¡No dañarlo ni rayarlo!
- 6 ¡No exponerlo a altas temperaturas!
- 7 ¡No exponerlo a diluyente, bencina, etc.!

- Cuando esté húmedo, séquelo por completo antes de usarlo.
- Cuando esté sucio, límpielo con cuidado con un paño suave humedecido en agua con jabón.
- Después de usarlo, colóquelo en su funda.
- Durante un juego prolongado, tome algún tiempo de descanso.

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

Uso di questa cartuccia

Questa cartuccia è progettata esclusivamente per il sistema Sega Mega Drive.

Per un uso appropriato

- 1 Non bagnarla!
- 2 Non piegarla!
- 3 Evitare i colpi violenti!
- 4 Non esporla alla luce diretta del sole!
- 5 Non danneggiarla o deformarla!
- 6 Non lasciarla vicino a fonti di calore!
- 7 Non esporla a solventi, benzina, ecc.!

- Quando si bagna, asciugarla bene prima dell'uso.
- Quando si sporca, pulirla con un panno morbido inumidito con dell'acqua insaponata.
- Dopo l'uso rimetterla nella sua custodia.
- Giocando a lungo, fare una pausa di tanto in tanto.

ATTENZIONE: Per i proprietari di televisori a proiezione. Fotogrammi o immagini ferme possono causare danni permanenti al tubo d'immagine o lasciare tracce di fosforo sul tubo a raggi catodici. Evitare l'uso ripetuto o prolungato di video giochi sui televisori a proiezione a largo schermo.

Behandeling van de cassette

Deze cassette is uitsluitend bedoeld voor het Sega Mega Drive System.

Voor juist gebruik:

- 1 Maak hem niet nat!
- 2 Buig hem niet!
- 3 Stel hem niet bloot aan hevige schokken!
- 4 Stel hem niet bloot aan direct zonlicht!
- 5 Beschadig of verbuig hem niet!
- 6 Stel hem niet bloot aan hoge temperaturen.
- 7 Maak hem niet schoon met verdunner, benzine, enz.

- Maak hem eerst droog als hij nat is geworden.
- Maak hem schoon met een zachte vochtige doek als hij vuil is geworden.
- Bewaar hem in zijn doos.
- Neem voldoende pauzes als je langere tijden achter elkaar speelt.

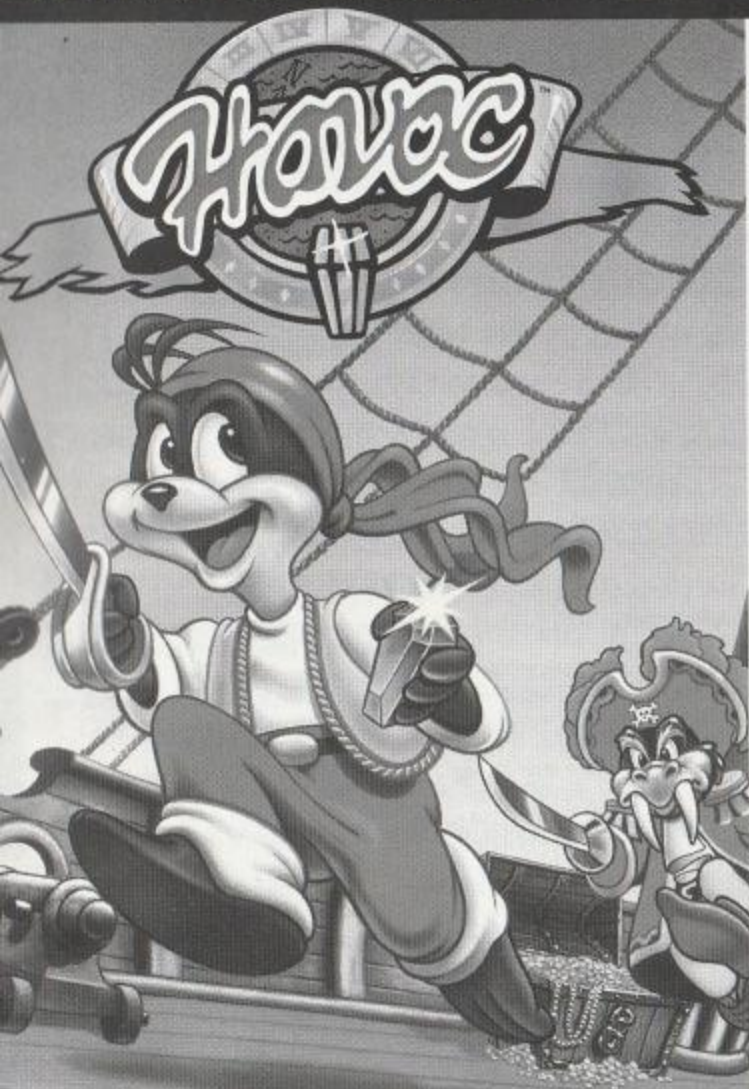
WAARSCHUWING:

Voor eigenaars van projectietelevisies. Stilstaande beelden of plaatjes kunnen blijvende schade aanbrengen aan de beeldbuis of fosfor van de katodestraalbuis halen.

Vermijd herhaaldelijk of lang gebruik van de videospellen op grootbeeld.

ANOTHER GREAT GAME FROM...


Codemasters™ 



A vast Ye, Maties, jump aboard and set sail on an adventure to a magical land of dastardly pirates and buried treasure, a treasure that could make its owner the ruler of the world, the mighty lost gem Emeralda. Gamers play dashing Capt'n Havoc on a bold and fearless quest to rescue their captured friends, Tide and Bridget, from Bernard the Brutal, the most ruthless and wretched scourge of the seven seas. It's a race against black hearted Bernard and his heinous henchman who will stop at nothing to defeat Capt'n Havoc.



ANOTHER GREAT GAME FROM...

Codemasters™ 

PSYCHO Pinball™



- 4 Themed tables:
Fairground, Wild West, Undersea, Ghost House.
- 3 Sub games:
Moonshot, Train Game, Whale Belly.
- 12 Surface types of varying surface friction.
- Multi flippered tables.
- 4 Player action.
- 3 Ball Multi. ball feature.
- Realistic digitised sound effects.

4
INTERACTIVE
PINBALL TABLES

3 BALL

Developed over a period of three years, Psycho Pinball boasts the most accurate ball routines ever written on a computer using interactive vector reflection. The interaction between the flippers and the ball is modelled on the analogue behaviour of real flippers to allow the ball to be controlled and directed accurately. This means that the overall effect is as close as possible to a real pinball table.



Codemasters™

© The Codemasters Software Company Ltd. ("Codemasters") 1994. All Rights Reserved. Codemasters, Man Overboard and Psycho Pinball are trademarks being used under licence by Codemasters Software Company Ltd. Sega and Megadrive are trademarks of Sega Enterprises Ltd. Codemasters is using the trademark pursuant to a license. Havoc Game Program © 1993 Data East Corporation. Patents US Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076/4,026,555; Europe No. 80244; Canada No. 1,183,276/1,082,351; Hong Kong No. 88-4302; Germany No. 2,609,826; Singapore No. 88-155; U.K. No. 1,535,999; France No. 1,607,029; Japan Nos. 1,632,396/82-205605 (Pending). Codemasters, PO Box 6, Leamington Spa, Warks, UK. Made in UK.

© Codemasters Software Company Ltd. 1994 - Tel INT. (44) 926 814132

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

T-120076-50