



MASTER
of
Darkness

SEGA

EPILEPSY WARNING

WARNING: READ BEFORE USING YOUR SEGA VIDEO GAME SYSTEM

A very small percentage of individuals may experience epileptic seizures when exposed to certain light 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 history of prior 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.**

EPILEPSIE-WARNUNG

WARNUNG: VOR GEBRAUCH DES SEGA-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 in solchen Personen hervorrufen, die zuvor keine Anfälle oder Epilepsie gehabt haben. **Falls Sie oder ein Familienmitglied von Ihnen an Epilepsie leidet, so fragen Sie Ihren Arzt, ehe Sie mit dem Spielen beginnen. Sollte bei Ihnen während des Spielens eins der folgenden Symptome wie: Schwindelgefühl, veränderte Sehkraft, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsverlust, Desorientierung, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel und suchen Sie einen Arzt auf, ehe Sie weiterspielen.**

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

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

Certaines personnes risquent d'avoir des crises d'épilepsie lorsqu'elles sont exposées à une lumière clignotante. 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 souffrez d'épilepsie, 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.**

ADVERTENCIA A EPILEPTICOS

ADVERTENCIA: LEA ESTA NOTA ANTES DE USAR SU SISTEMA DE JUEGO DE VIDEO SEGA

Un porcentaje muy pequeño de individuos podrá sufrir ataques de epilepsia al exponerse a ciertos patrones de luz generados por luces destellantes. La exposición a ciertos patrones de luz o fondos en una pantalla de televisión, como sucede al jugar juegos de video, podrá provocar ataques de epilepsia en estos individuos. Ciertas condiciones podrán inducir síntomas de epilepsia no detectables incluso en personas 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 video usted presenta alguno de los siguientes síntomas: mareos, alteración de la visión, contracciones oculares o musculares, pérdida de conciencia, desorientación, movimientos involuntarios o convulsiones, interrumpa INMEDIAMENTE el uso del sistema, y consulte a un médico antes de reanudar el juego.

AVVERTENZA PER GLI EPILETTICI

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

Un ristretto numero di persone può subire attacchi epilettici in seguito all'esposizione a certi schemi di luci intermittenti chiare. Pertanto 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 soffre di epilessia, prima di giocare consultate un medico. Se durante 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.**

EPILEPSI-VARNING

VARNING: LÄS DETTA INNAN DU BÖRJAR ANVÄNDA ETT SEGA-VIDEOspel

En mycket liten grupp individer kan utsättas för epilepsianfall när de förnimmer speciella bildmönster och blinkade ljuseffekter. Vissa människor, som utsätts för speciella bildmönster eller bakgrunder på en TV-skärm, löper risk för epilepsianfall. Vissa situationer kan utlösa epilepsianfall till och med hos personer som aldrig förr har haft sådana anfall. **Om du, eller någon i din familj, lider från epilepsi, måste läkare rådfrågas innan du börjar spela videospel. Kontakta läkare OMEDELBART om du märker några av följande symptom: yrsel, förändrad synförmåga, ryckningar i ögon eller muskler, förlorad sinnesnärvaro, desorientering, ofrivilliga rörelser eller krampryckningar. Fortsätt ej spela, utan kontakta läkare utan dröjsmål.**

WAARSCHUWING VOOR EPILEPSIE

WAARSCHUWING: DOORLEZEN VOORDAT U UW SEGA VIDEO GAME SYSTEEM IN GEBRUIK NEEMT

Het zou kunnen gebeuren dat een enkeling epileptische aanvallen krijgt door blootstelling aan bepaalde lichtpatronen van knipperende lichten of achtergronden van een televisiescherm of bij het spelen van videospelletjes. Bepaalde omstandigheden kunnen niet-waargenomen epileptische symptomen opwekken bij mensen, ook al hebben zij geen eerdere aanvallen van epilepsie gehad. **Als u, of iemand in uw familie, één van de volgende symptomen van een epileptische aanval vertoont tijdens het spelen van een videospelletje, moet u het gebruik ONMIDDELIJK staken en uw arts raadplegen voordat u weer begint. Het gaat hierbij om de volgende symptomen: duizeligheid, wisselend zicht, trekken van het oog of van de spieren, bewusteloosheid, desoriëntatie, een reflexbeweging, of stuiptrekkingen.**

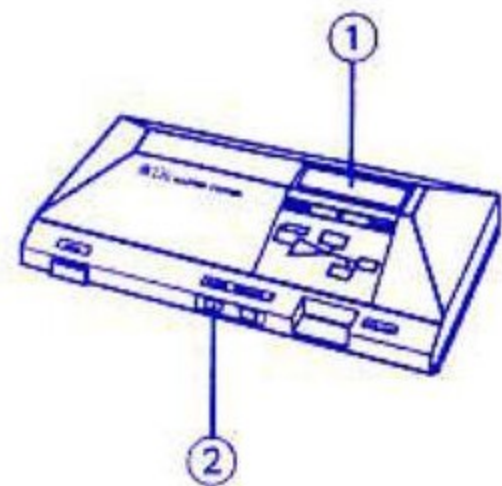
Starting Up

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

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

Note: This game is for one player only.

- ① Sega Cartridge
- ② Control Pad 1



Vorbereitung

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

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

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

- ① Sega-Spielkassette
- ② Steuerpult 1

Mise en route

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

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

Remarque: Ce jeu est pour un joueur uniquement.

- ① Cartouche Sega
- ② Bloc de commande 1



Inicio

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

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

Nota: Este juego es sólo para un jugador.

- ① Cartucho Sega
- ② Controlador 1

Preparativi

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

Importante: Assicuratevi sempre che l'apparecchio sia spento (OFF) prima di inserire la cartuccia.

Nota: Questo gioco è per un solo giocatore.

- ① Cartuccia Sega
- ② Pulsantiera di controllo 1

Förberedelser för spelstart

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

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

OBS! Detta spel kan bara spelas av en spelare.

- ① Segas spelkassett
- ② Styrplattan 1

Starten

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

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

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

- ① Sega Cassette
- ② Controller 1

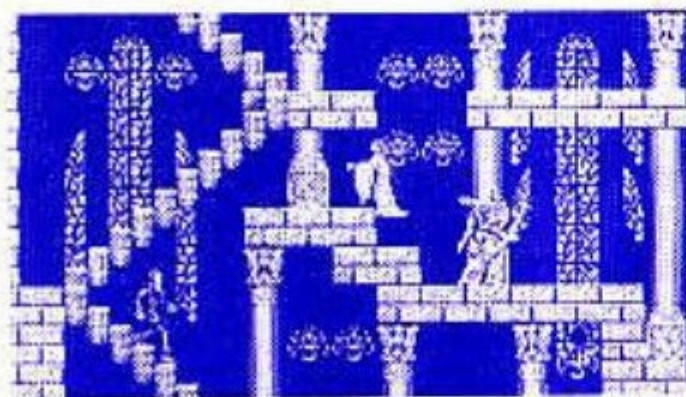
Reign of Darkness

It is the Victorian Era in London, a hundred years ago. Dapper gentlemen doff their hats to the ladies who pass by. Horse-drawn carriages take gentry to their country homes for the weekend. But below the placid surface of London's daily life lies terror. There has been talk of horrible murders at midnight... when the moon is full.

Dr. Ferdinand Social, a young psychologist with a knowledge of the occult, has received strange warnings from the guardian spirits of his Ouija board. The spirits warn of more horrors to come, unless the source of the evil is defeated. But where is this source?

Dr. Social travels to the home of Miss Julia Arkham, a fellow occult specialist, and noted psychic. But Miss Arkham has been kidnapped! Returning to his home, Dr. Social finds his good friend Jonathan Harker waiting with a note sent from Miss Arkham: "The vampire has returned. He controls powerful forces. He must be stopped!"

Dr. Social knows he must act quickly if he is to save Miss Arkham and stop the killings. But where to start his search? Calling upon the spirits of the Ouija board for assistance, Dr. Social learns where he must begin...



Eine dunkle Epoche

London zur Zeit Queen Victorias — vor hundert Jahren. Elegant gekleidete Herren nehmen auf der Straße Damen gegenüber den Hut zum Gruß ab. Mitglieder der vornehmen englischen Gesellschaft reisen in Pferdekutschen übers Wochenende zu ihren Landhäusern. Doch unter der friedlichen Oberfläche des Londoner Alltags herrscht Terror. Diese grauenvollen Morde um Mitternacht... bei Vollmond.

Dr. Ferdinand Social, ein junger Psychologe, der sich mit dem Okkult auskennt, hat merkwürdige Warnungen von den Schutzgeistern seiner Ouija-Tafel empfangen. Die Geister warnen vor neuem Horror, falls die Quelle des Bösen nicht gestoppt wird. Aber wer ist diese Quelle?

Dr. Social begibt sich zum Haus von Miss Julia Arkham, die schwarze Magie und überirdische Mächte studiert. Doch Miss Arkham wurde entführt! Wieder zuhause angekommen, findet Dr. Social seinen Freund Jonathan Harker mit einer Nachricht von Miss Arkham auf ihn wartend: "Der Vampir ist wieder unter uns. Er verfügt über magische Kräfte. Er muß gestoppt werden!"

Dr. Social weiß, daß er schnell handeln muß, wenn er Miss Arkham retten und den Morden ein Ende bereiten will. Aber wo soll die Suche beginnen? Dr. Social bittet die Geister seiner Ouija-Tafel abermals um Rat und erfährt, wohin er sich begeben muß...

Le règne des ténèbres

Vous voici replongé un siècle en arrière à Londres sous l'ère victorienne. Des gentlemen pimpants saluent de leur chapeau les dames qui passent. Les gens de la petite noblesse partent en carrosses dans leurs maisons de campagne pour le week-end. Cependant, sous ce tableau paisible de la vie quotidienne de Londres, la terreur règne. Des rumeurs circulent que des meurtres horribles auraient eu lieu à minuit... pendant la pleine lune.

Le docteur Ferdinand Social, jeune psychologue spécialiste des sciences occultes a été averti de faits étranges par les esprits de la tablette Oui-ja. Les esprits prédisent que des faits encore plus horribles auront lieu à moins d'anéantir la source du mal. Mais quelle est la source du mal?

Le docteur Social décide de se rendre chez mademoiselle Julia Arkham, une collègue également spécialiste des sciences occultes et psychologue renommée. Malheureusement, mademoiselle Arkham a été kidnappée! De retour chez lui, le docteur Social trouve son grand ami Jonathan Harker qui l'attend avec un message de mademoiselle Arkham lui annonçant: "Le vampire est de retour. Il commande des forces puissantes. Il faut à tout prix l'arrêter!"

Le docteur Social doit agir rapidement s'il veut sauver mademoiselle Arkham et arrêter tous ces meurtres. Mais par où commencer? Le docteur fait appel aux esprits de la tablette Oui-ja pour savoir où commencer sa recherche...

Reino de las tinieblas

Nos encontramos en la era victoriana en Londres, hace cien años. Apuestos cabelleros se quitan sus sombreros ante las damas que pasan. Coches de caballos llevan a la pequeña nobleza a sus casas de campo para pasar el fin de semana. Pero debajo de la placida superficie de la vida diaria londinense se encuentra el terror. Se ha estado hablando de horribles asesinatos a medianoche... cuando la luna está llena.

El Dr. Ferdinand Social, un joven psicólogo con conocimientos de ocultismo ha recibido extraños avisos de los espíritus guardianes de su tabla Ouija. Los espíritus indican que se avecinan más horrores, a menos que se derrote la fuente maléfica. ¿Pero dónde se encuentra esta fuente?

El Dr. Social se dirige a casa de Miss Julia Arkham, una especialista en ocultismo y psicología amiga. ¡Pero Miss Arkham ha sido raptada! De vuelta a su casa, el Dr. Social se encuentra con su buen amigo Jonathan Harker esperándole con una nota de Miss Arkham: "El vampiro ha vuelto. Controla fuerzas poderosas. ¡Hay que pararle los pies!"

El Dr. Social sabe que tendrá que actuar rápidamente si desea salvar a Miss Arkham y terminar con las muertes. ¿Pero dónde comenzar su búsqueda? Invocando la ayuda de los espíritus de la tabla Ouija, el Dr. Social se entera de dónde tiene que comenzar...

Regno dell'oscurità

È l'epoca vittoriana a Londra, cento anni fa. Eleganti gentiluomini si tolgono il cappello per salutare le signore che passano in carrozza, dirette alle ville di campagna per il fine settimana. Ma sotto la superficie placida della vita quotidiana a Londra si trova il terrore. Ci sono state storie di delitti orribili a mezzanotte, quando la luna è piena.

Il dott. Ferdinand Social, un giovane psicologo esperto dell'occulto, ha ricevuto strani avvertimenti dagli spiriti guardiani della sua tavola magica. Gli spiriti lo hanno avvisato di nuovi orrori a venire, a meno che la fonte del male non venga sconfitta. Ma dove è la fonte?

Il dott. Social si reca a casa della signora Julia Arkham, un'altra specialista dell'occulto e una famosa psichica. Ma la signorina Arkham è stata rapita! Quando torna a casa trova il suo amico Jonathan Arker con un biglietto inviato dalla signorina: "Il vampiro è tornato. Controlla forze potenti. Deve essere fermato!"

Il dott. Social sa che deve agire rapidamente se vuole salvare la signorina Arkham e impedire ulteriori omicidi. Ma dove cercare? Chiedendo aiuto agli spiriti della tavola magica il dott. Social scopre da dove deve cominciare...

Mörkrets värde

Det är viktoriansk tidsålder i London för hundra år sedan. Gentlemän bugar med hatten i hand för damerna som går förbi. Hästdragna vagnar tar herrskap till deras gods på landet för helgen. Under denna fridfulla vardagsbild av London ligger terrorn. Det pratas om fasansfulla mord under midnattens timmar... vid fullmåne.

Doktor Ferdinand Social, en ung psykolog med kunskaper om det ockulta, har fått mystiska varningar från skyddsandarna i sin psykograf (en bräda som har alfabetet utskrivet och en visare med vars hjälp andarna skriver ut sina budskap). Andarna varnar om kommande faror om inte källan till allt det onda besegras. Men var finns denna källa?

Doktor Social åker för att hälsa på fröken Julia Arkham, en kolleger inom det ockulta och känd för att ha ockult förmåga. Med det visar sig att fröken Arkham kidnappats! När doktor Social återvänder hem, finner han sin vän Jonathan Harker väntande med ett meddelande från fröken Arkham. Meddelandet lyder: "Vampyren har återvänt. Han har enorm makt. Han måste stoppas!"

Doktor Social måste handla snabbt för att rädda fröken Arkham och få slut på morden. Men var ska han börja sökandet? Doktor Social tillkallar andarna i psykografen för att få hjälp, och andarna leder honom...

Duisternis aan de Macht

We zijn in het Victoriaanse tijdperk in Londen, zo'n honderd jaar geleden. Deftige heren tillen hun hoed op als de dames voorbij lopen. De koetsen vervoeren de rijke mensen naar hun landhuizen. Maar onder de straten van Londen loert het gevaar. Er gaan geruchten van afschuwelijke nachtelijke moorden... bij volle maan.

Dr. Ferdinand Social, een jonge psycholoog die kennis heeft van het occulte, heeft vreemde waarschuwingen gekregen van de geesten op zijn Ouija bord. De geesten waarschuwen hem voor meer rampen als de oorzaak van het kwaad niet vernietigd wordt. Maar wat is de oorzaak!

Dr. Social ging op pad naar het huis van Miss Julia Arkham, een bevriende psycholoog en occultiste. Maar Miss Arkham was ontvoerd! Toen hij weer thuis kwam, zat zijn vriend Jonathan Harker op hem te wachten met een bericht van Miss Arkham: "De vampier is terug. Hij heeft enorme krachten. Je moet hem stoppen!"

Dr. Social weet dat hij snel moet zijn als hij Miss Arkham wil redden en het moorden wil stoppen. Maar waar moet hij beginnen? Toen hij de geesten van zijn Ouija bord om raad vroeg, kwam hij te weten waar hij moest beginnen...

Take Control

① Directional Button (D-Button)

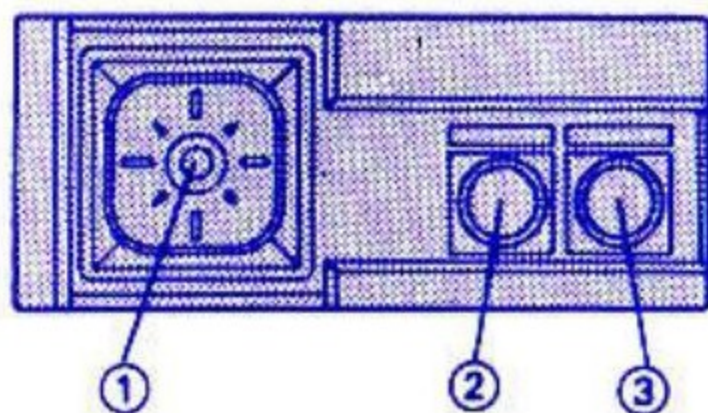
- Press left or right to move in those directions.
- Press up and left or up and right to climb stairs.
- Press down and left or down and right to descend stairs.
- Press down to crouch.
- Press down and left or right to walk while crouching.
- Press left or right in Continue Game screen to position the Ouija board marker.

② Button 1

- Press to start the game in the Title Screen.
- Press to advance through the Stage Introduction screens.
- Press to use Weapons.

③ Button 2

- Press to start the game in the Title Screen.
- Press to advance through the Stage Introduction screens.
- Press to jump.



Spielsteuerung

① Richtungstaste (Taste D)

- Drücken Sie diese Taste nach rechts oder links, um in die gewünschte Richtung zu laufen.
- Drücken Sie diese Taste nach oben und nach links oder nach oben und nach rechts, um Treppenstufen hinaufzusteigen.
- Drücken Sie diese Taste nach unten und nach links oder nach unten und nach rechts, um Treppenstufen herunterzusteigen.
- Drücken Sie diese Taste nach unten, damit Dr. Social sich niederkauert.
- Drücken Sie diese Taste nach unten und nach links oder rechts, um in kauender Stellung zu laufen.
- Drücken Sie diese Taste bei angezeigtem Fortsetzungsbild nach links oder rechts zur Steuerung des Ouija-Cursors.

② Taste 1

- Drücken Sie diese Taste nach Erscheinen des Titelsbilds, um das Spiel zu starten.
- Drücken Sie diese Taste zum Durchlaufen der Spieleinleitungsbilder.
- Drücken Sie diese Taste zum Einsatz von Waffen.

③ Taste 2

- Drücken Sie diese Taste nach Erscheinen des Titelsbilds, um das Spiel zu starten.
- Drücken Sie diese Taste zum Durchlaufen der Spieleinleitungsbilder.
- Drücken Sie diese Taste zum Springen.

Aux commandes

① Touche directionnelle (Touche D)

- Appuyez vers la gauche ou la droite pour vous déplacer dans ces directions.
- Appuyez vers le haut et la gauche ou le haut et la droite pour monter des escaliers.
- Appuyez vers le bas et la gauche ou le bas et la droite pour descendre des escaliers.
- Appuyez vers le bas pour vous accroupir.
- Appuyez vers le bas et la gauche ou la droite pour avancer accroupi.
- Appuyez vers la gauche ou la droite sur l'écran Continue pour positionner le curseur de la tablette Oui-ja.

② Touche 1

- Appuyez sur l'écran de titre pour commencer une partie.
- Appuyez pour faire défiler les écrans de présentation des scènes.
- Appuyez pour vous servir des armes.

③ Touche 2

- Appuyez sur l'écran de titre pour commencer une partie.
- Appuyez pour faire défiler les écrans de présentation des scènes.
- Appuyez pour sauter.

Toma de control

① Botón direccional (botón D)

- Presiónelo hacia la izquierda o la derecha para moverse en tal sentido.
- Presiónelo hacia arriba y hacia la izquierda o la derecha para subir escaleras.
- Presiónelo hacia abajo y hacia la izquierda o la derecha para bajar escaleras.
- Presiónelo hacia abajo y hacia la izquierda o la derecha para caminar agachado.
- Presiónelo hacia la izquierda o la derecha en la pantalla de continuación del juego para situar el marcador de la tabla Ouija.

② Botón 1

- Presiónelo para iniciar el juego en la pantalla del título.
- Presiónelo para avanzar a través de las pantallas de introducción de las etapas.
- Presiónelo para usar armas.

③ Botón 2

- Presiónelo para iniciar el juego en la pantalla del título.
- Presiónelo para avanzar a través de las pantallas de introducción de las etapas.
- Presiónelo para saltar.

Prendete il comando

① Tasto direzionale (tasto D)

- Premete a sinistra o a destra per spostarvi in quelle direzioni.
- Premete in alto e a sinistra o in alto e a destra per salire le scale.
- Premete in basso e a sinistra o in basso e a destra per scendere le scale.
- Premete in basso per accovacciarvi.
- Premete in basso e a sinistra o a destra per camminare accovacciati.
- Premete a sinistra o destra sullo schermo di continuazione del gioco per posizionare il simbolo della tavola magica.

② Tasto 1

- Premetelo per avviare il gioco dallo schermo del titolo.
- Premetelo per avanzare tra gli schermi di introduzione delle fasi.
- Premetelo per usare le armi.

③ Tasto 2

- Premetelo per avviare il gioco dallo schermo del titolo.
- Premetelo per avanzare tra gli schermi di introduzione delle fasi.
- Premetelo per saltare.

Styr spelet

① Styr tangenten D (rikttangenten)

- Vicka styr tangenten åt höger eller vänster för att flytta dig åt det hållet.
- Vicka styr tangenten uppåt och åt vänster/höger för att gå upp för trappor.
- Vicka styr tangenten nedåt och åt vänster/höger för att gå ned för trappor.
- Vicka styr tangenten nedåt för att huka.
- Vicka styr tangenten nedåt och åt vänster/höger för att gå hukande.
- Vicka styr tangenten åt vänster eller höger i menyn för fortsatt spel för att flytta markören.

② Tangenten 1

- Tryck på tangenten för att börja spelet i rubrikscenen.
- Tryck på tangenten för att snabbt gå igenom introduktionsscenerna.
- Tryck på tangenten för att använda vapnen.

③ Tangenten 2

- Tryck på tangenten för att börja spelet i rubrikscenen.
- Tryck på tangenten för att snabbt gå igenom introduktionsscenerna.
- Tryck på tangenten för att hoppa.

De Besturing

① Richting Toets (R-toets)

- Druk op links of rechts om in deze richting te bewegen.
- Druk op omhoog en links of rechts om trappen op te klimmen.
- Druk op omlaag en links of rechts om trappen af te dalen.
- Druk op omlaag om te bukken.
- Druk op omlaag en links of rechts om in die richting te kruipen.
- Druk op het Continue Game scherm op links of rechts om de Ouija bord cursor te verplaatsen.

② Toets 1

- Druk hierop om het spel vanaf het Titelscherm te starten.
- Druk hierop om verder te gaan op de Gebied Introductie schermen.
- Druk hierop om de wapens te gebruiken.

③ Toets 2

- Druk hierop om het spel vanaf het Titelscherm te starten.
- Druk hierop om verder te gaan op de Gebied Introductie schermen.
- Druk hierop om te springen.

Button Combinations

- D-Button left or right + Button 2 to jump left or right.
- D-Button up + Button 1 to use Special Weapons.
- D-Button left or right + Button 2 to jump, then Button 1 to use Special Weapons.

The Search Begins...

After you insert the game cartridge into the machine and turn it on, you will see the SEGA logo, followed by the Title screen, and the Story screens. If you want to skip the story screens and start the game, simply press Button 1 or 2 to return to the Title screen, then press either button again to start the game.

Dr. Social begins his journey armed only with a dagger to fight against the forces of evil. But as he walks, leaps and scurries from place to place, he will come across various weapons which can help him. Also, he will encounter a horde of unholy creatures which are under orders from the vampire to stop the intrepid doctor.



Tastenkombinationen

- Richtungstaste nach links oder rechts + Taste 2 zum Springen nach links oder rechts.
- Richtungstaste nach oben + Taste 1 zum Einsatz spezieller Waffen.
- Richtungstaste nach links oder rechts + Taste 2 zum Springen und danach Taste 1 zum Einsatz spezieller Waffen.

Die Suche beginnt...

Nach dem Einschoben der Spielkassette und Einschalten des Geräts erscheint das SEGA-Logo, gefolgt vom Titelbild und den Spielgeschichtenbildern. Falls Sie die Spielgeschichte überspringen und das Spiel sofort starten möchten, drücken Sie einfach die Taste 1 oder 2, um wieder zum Titelbild zurückzukehren. Drücken Sie dann zum Starten des Spiels eine der beiden Tasten noch einmal.

Dr. Social beginnt seine Suche nur mit einem Dolch für den Kampf gegen die unheilvollen Mächte bewaffnet. Doch während er voranläuft, springt und von Ort zu Ort eilt, findet er auf seinem Weg verschiedene Waffen, die ihm helfen können. Und nicht nur das: Er begegnet auch einer Horde übelgesinnter Kreaturen, die vom Vampir den Auftrag erhalten haben, den neugierigen Doktor aus dem Weg zu räumen.

Combinaisons de touches

- Touche D vers la gauche ou la droite + touche 2 pour sauter vers la gauche ou la droite.
- Touche D vers le haut + touche 1 pour utiliser les armes spéciales.
- Touche D vers la gauche ou la droite + touche 2 pour sauter, puis touche 1 pour utiliser les armes spéciales.

La recherche commence...

Quand vous avez inséré la cartouche de jeu et allumé la console, le logo SEGA apparaît, suivi de l'écran de titre, puis des écrans de l'histoire. Si vous souhaitez passer les écrans de l'histoire et commencer une partie, appuyez sur la touche 1 ou 2 pour revenir sur l'écran de titre, puis appuyez de nouveau sur une de ces touches pour commencer une partie.

Le docteur Social commence avec un seul poignard en guise d'arme pour combattre les forces du mal. Cependant, tandis qu'il marche, bondit et court, il rencontre des armes variées mais également des tas de créatures affreuses obéissant au vampire et qui essaient de l'arrêter.

Combinaciones de botones

- Botón D hacia la izquierda o la derecha + botón 2 para saltar hacia la izquierda o la derecha.
- Botón D hacia arriba + botón 1 para usar armas especiales.
- Botón D hacia la izquierda o la derecha + botón 2 para saltar, y después botón 1 para usar armas especiales.

Comienza la búsqueda...

Después de haber insertado el cartucho del juego en la máquina, y de haber conectado la alimentación de ésta, verá el logotipo de SEGA, seguido por la pantalla del título, y las pantallas de la historia. Si desea saltar las pantallas de la historia y comenzar el juego, simplemente presione el botón 1 o 2 para volver a la pantalla del título, y después presione cualquier botón iniciar el juego.

El Dr. Social comienza su viaje armado solamente con una daga para pelear contra las fuerzas del malvado. Pero a medida que camine, salte, y se escurra de un lugar a otro, encontrará varias armas que le ayudarán. Además, se encontrará con una horda de infernales creaturas que están a las órdenes del vampiro para detener al intrépido doctor.

Combinazioni di tasti

- Tasto D a sinistra o a destra + tasto 2 per saltare a sinistra o a destra.
- Tasto D in alto + tasto 1 per usare le armi speciali.
- Tasto D a sinistra o a destra + tasto 2 per saltare, quindi tasto 1 per usare le armi speciali.

Inizia la ricerca...

Dopo che avete inserito la cartuccia nella macchina e l'avete accesa, potete vedere il logo SEGA, seguito dallo schermo del titolo e dagli schermi con la storia. Se volete saltare gli schermi con la storia e cominciare subito il gioco premete il tasto 1 o 2 per tornare allo schermo del titolo e quindi premete uno dei due tasti per cominciare il gioco.

Il dott. Social inizia le sue ricerche armato solo di un pugnale con cui combattere le forze del male. Ma mentre cammina, salta e corre da un posto all'altro gli capita di trovare varie armi che possono aiutarlo. Incontrerà inoltre un'orda di mostri diabolici cui il vampiro ha ordinato di fermare l'intrepido dottore.

Olika tangentkombinationer

- Vicka styrtangenten åt vänster/höger + tryck på tangenten 2 för att hoppa åt vänster/höger.
- Vicka styrtangenten uppåt + tryck på tangenten 1 för att använda specialvapnen.
- Vicka styrtangenten åt vänster/höger + tryck på tangenten 2 och 1 för att hoppa och använda specialvapnen.

Sökandet börjar...

Sätt i spelkassetten i speldatorn och slå till strömmen. Varumärket SEGA visas på skärmen. Därefter visas rubrikscenen och scenerna för bakgrundshistorien. Om du vill hoppa över scenerna för bakgrundshistorien och sätta igång med spelet: tryck på tangent 1 eller 2 för att återgå till rubrikscenen. Tryck därefter en gång till på tangenten 1 eller 2 för att starta spelet.

Doktor Social börjar sin färd med endast en dolk till sitt försvar mot det onda. Han hittar olika slags vapen under sin vandring och då han hoppar och rusar från plats till plats. Under färden stöter den orädda doktorn också på en hord av förfärliga varelser som har order av vampyren att döda honom.

Toets Combinaties

- R-toets links of rechts en Toets 2 om naar links of rechts te springen.
- R-toets omhoog en Toets 1 om speciale wapens te gebruiken.
- R-toets links of rechts en Toets 2 om te springen en daarna Toets 1 om het speciale wapen te gebruiken.

De Zoektocht Begint

Als je de cassette erin hebt gestopt en het Master System aan hebt gezet, zie je het SEGA logo en daarna het Titelscherm en de verhaalschermen. Als je het verhaal over wilt slaan en wilt beginnen met spelen, moet je op Toets 1 of 2 drukken om terug te gaan naar Titelscherm en nog een keer op een toets drukken om te beginnen.

Dr. Social begint zijn avontuur met alleen een dolk dat hij kan gebruiken om zijn vijanden te verslaan. Onderweg kan hij in duistere hoeken en gaten andere wapens vinden die hem helpen tijdens zijn reis. Hij komt ook een heel leger van duivelse beesten tegen die hem in opdracht van de vampier tegen moeten houden.

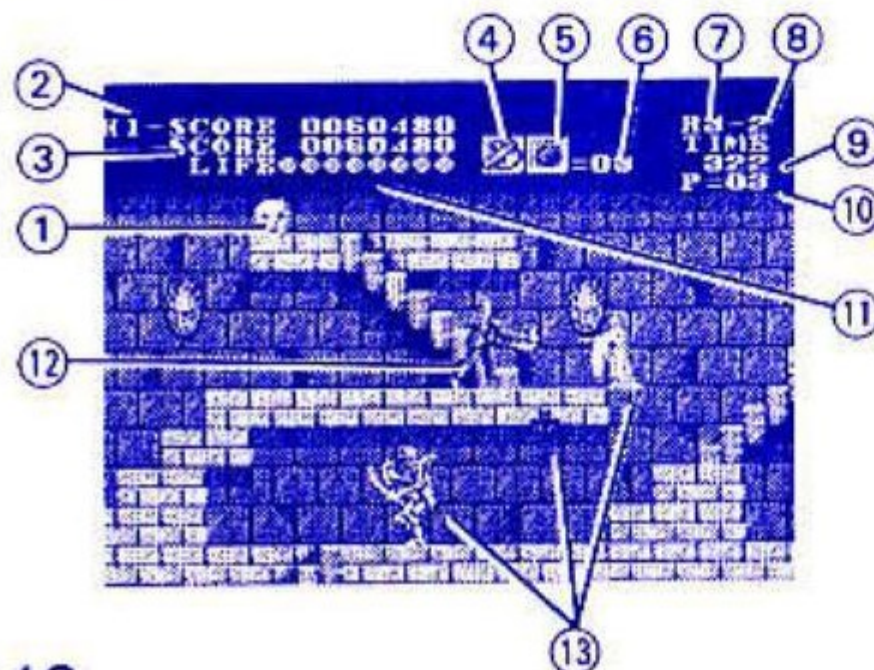
Vampires are well-known for their ability to control animals such as wolves and bats, and to control the undead to do their bidding. But these aren't the only dangers you will find. Monsters of all kinds roam the streets of London tonight, and you are the only person with the ability to stop them!

Vampire sind bekannt für ihre Fähigkeit Tiere, wie z.B. Wölfe, Fledermäuse und Scheintote, in ihren Bann zu bringen und geschickt zu dirigieren. Doch das sind noch längst nicht alle Gefahren, denen Sie begegnen werden. Monster aller Art verunsichern nachts die Straßen von London, und Sie sind der einzige, der diese Bestien eventuell aufhalten könnte!

Les vampires sont reconnus pour leur capacité à commander des animaux tels que des loups et des chauve-souris mais également des morts-vivants. Cependant, bien d'autres dangers vous attendent. Des monstres de toutes sortes rôdent dans les rues de Londres ce soir et vous êtes le seul à pouvoir les arrêter!

Screen Signals

- ① Items Mask
- ② High Score
- ③ Current Score
- ④ Weapon
- ⑤ Special Weapon
- ⑥ Special Weapons Left
- ⑦ Round Number
- ⑧ Stage Number
- ⑨ Time Left
- ⑩ Players Left
- ⑪ Life Globes
- ⑫ Player
- ⑬ Monsters



Bildschirmanzeigen

- ① Gegenstandsmaske
- ② Bestergebnis
- ③ Derzeitiger Punktestand
- ④ Waffe
- ⑤ Spezialwaffe
- ⑥ Restliche Spezialwaffen
- ⑦ Rundennummer
- ⑧ Abschnittnummer
- ⑨ Restzeit
- ⑩ Restliche Spieler
- ⑪ Lebenskugeln
- ⑫ Spieler
- ⑬ Monster

Signaux sur l'écran

- ① Masque à accessoire
- ② Score le plus élevé
- ③ Score actuel
- ④ Arme
- ⑤ Arme spéciale
- ⑥ Armes spéciales restantes
- ⑦ Numéro d'étape
- ⑧ Numéro de scène
- ⑨ Temps restant
- ⑩ Nombre de joueurs restants
- ⑪ Globes de vie
- ⑫ Joueur
- ⑬ Monstres

Los vampiros son muy conocidos por su habilidad de controlar animales tales como lobos y murciélagos, y de controlar a los mortales para que ejecuten sus órdenes. Pero éstos no son los únicos peligros que encontrará. ¡Monstruos de todo tipo vagan de noche por las calles de Londres, y usted es la única persona que podrá detenerlos!

Señales de la pantalla

- ① Máscara de ítemes
- ② Puntuación más alta
- ③ Puntuación actual
- ④ Arma
- ⑤ Arma especial
- ⑥ Armas especiales restantes
- ⑦ Número de ronda
- ⑧ Número de etapa
- ⑨ Tiempo restante
- ⑩ Jugadores restantes
- ⑪ Globos de vitalidad
- ⑫ Jugador
- ⑬ Monstruos

I vampiri sono famosi per la loro capacità di controllare animali come lupi e pipistrelli e di comandare agli zombie. Ma questi non sono gli unici pericoli che vi aspettano. Mostri di tutti i tipi si aggirano stanotte per le strade di Londra e voi siete l'unica persona che può fermarli!

Indicazioni sullo schermo

- ① Simbolo oggetti
- ② Punteggio massimo
- ③ Punteggio attuale
- ④ Arma
- ⑤ Arma speciale
- ⑥ Armi speciali rimanenti
- ⑦ Numero di round
- ⑧ Numero di fase
- ⑨ Tempo rimanente
- ⑩ Vite rimanenti
- ⑪ Globi vitali
- ⑫ Giocatore
- ⑬ Mostri

Vampyrer är kända för att ha makt över djur som vargar och fladdermöss. De har också makt över gengångare som villigt lyder. Dessa faror är inte de enda som du kommer att stöta på under färden. Monster i alla former strövar omkring på gatorna i London i natt. Du är den enda som kan hejda dem!

Tecknen på skärmen

- ① Dolda föremål
- ② Högsta poäng
- ③ Nuvarande poäng
- ④ Vapen
- ⑤ Specialvapen
- ⑥ Kvarvarande specialvapen
- ⑦ Nummer på omgången
- ⑧ Nummer på etappen
- ⑨ Återstående tid
- ⑩ Återstående liv
- ⑪ Livsklot
- ⑫ Spelare
- ⑬ Monster

Iedereen weet dat vampieren beesten, zoals wolven en vleermuizen, opdrachten kunnen geven en lijken tot leven kunnen brengen. Maar er zijn onderweg nog veel meer gevaren. In de straten van Londen zwerven een heleboel monsters en jij bent de enige die ze tegen kan houden!

Wat Staat er op het Scherm

- ① Voorwerp Masker
- ② Hoogste Score
- ③ Huidige Score
- ④ Wapen
- ⑤ Speciaal Wapen
- ⑥ Overgebleven Speciale Wapens
- ⑦ Rondenummer
- ⑧ Gebied Nummer
- ⑨ Overgebleven Tijd
- ⑩ Overgebleven Spelers
- ⑪ Levensbollen
- ⑫ Speler
- ⑬ Monsters

Items

Inside each Items Mask is one of a number of Items. There are 6 types of Items, listed below.

Weapons: What you carry with you to destroy the many monsters you will encounter. Unlike Special Weapons, these are carried with you throughout the game. Like Special Weapons, however, if you pick up a new weapon, it automatically replaces the Weapon you were previously holding. Be careful not to replace a stronger Weapon with a weaker one!

- ① **Daggers:** At the beginning of the game, you are equipped with a Dagger. Daggers do only 1 point of damage, and you'll find that most of the monsters in the game are made of sterner stuff, so start searching for other weapons right away!
- ② **Sabers:** These only do 2 points of damage, but have a long reach.
- ③ **Stakes:** A favorite among monster hunters, these do 3 points of damage.
- ④ **Axes:** These have a slightly shorter reach than the Sabers and Stakes, but they do 4 points of damage, which means they can kill many types of monsters with one blow.

Gegenstände

Unter jeder Gegenstandsmaske verbirgt sich einer der verschiedenen Gegenstände. Es gibt insgesamt 6 Arten von Gegenständen, wie nachfolgend beschrieben.

Waffen: Sie brauchen Waffen, um sich gegen die zahlreichen Monster, denen Sie begegnen werden, zu verteidigen. Im Gegensatz zu Spezialwaffen tragen Sie normale Waffen während des gesamten Spiels mit sich. Wenn Sie eine neue Waffe aufgreifen, ersetzt diese automatisch Ihre bisher mitgetragene Waffe, wie es auch bei Spezialwaffen der Fall ist. Achten Sie deshalb darauf, keine starke Waffe gegen eine schwächere einzutauschen!

- ① **Dolche:** Zu Beginn des Spiels sind Sie mit einem Dolch ausgerüstet. Das Ausmaß der mit einem Dolch zugefügten Schäden entspricht nur einem 1 Punkt, und Sie werden feststellen, daß den meisten Monstern in diesem Spiel damit nicht beizukommen ist, also machen Sie sich umgehend auf die Suche nach anderen Waffen!
- ② **Säbel:** Das Ausmaß der mit Säbeln angerichteten Schäden entspricht 2 Punkten, jedoch haben Säbel eine lange Reichweite.
- ③ **Pfähle:** Eine der beliebtesten Waffen unter Monsterjägern. Die hiermit zugefügten Schäden werden mit 3 Punkten bewertet.
- ④ **Äxte:** Diese Schlagwaffen haben eine etwas kürzere Reichweite als Säbel und Pfähle, doch entspricht das Ausmaß der hiermit zugefügten Schäden 4 Punkten, d.h. daß Sie mit einem einzigen Schlag mehrere Monster töten können.

Accessoires

Chaque masque cache un accessoire. Les six types d'accessoires sont décrits ci-dessous.

Armes: Vous en portez une pour détruire les nombreux monstres que vous rencontrez. Contrairement aux armes spéciales, vous les conservez tout au long de la partie. Cependant, tout comme les armes spéciales, dès que vous prenez une nouvelle arme, elle remplace la précédente. Veillez à ne pas remplacer votre arme par une autre moins puissante!

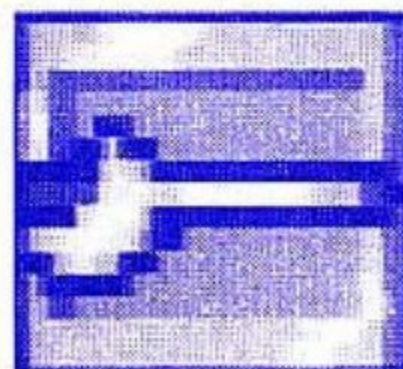
- ① **Poignards:** Vous commencez la partie avec un poignard. Les poignards ne rapportent qu'un seul point de dommage et vous vous rendrez vite compte que la plupart des monstres ont une carapace très dure. Commencez à chercher d'autres armes tout de suite!
- ② **Sabres:** Ils ne rapportent que 2 points de dommage mais ils ont une longue portée.
- ③ **Lances:** Idéal pour chasser les monstres, elles rapportent 3 points de dommage.
- ④ **Haches:** Elles ont une portée légèrement inférieure à celle des sabres et des lances mais elles rapportent 4 points de dommage, ce qui signifie qu'elles peuvent tuer plusieurs monstres d'un coup.



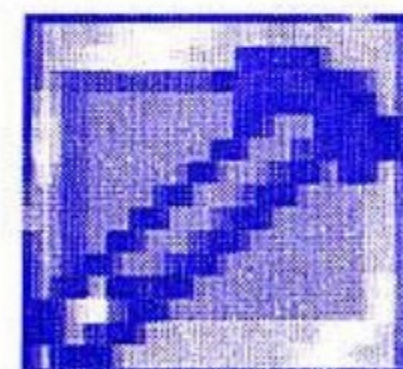
①



②



③



④



Ítemes

Dentro de cada máscara de ítemes existe cierto número de ítemes. Existen 6 tipos de ítemes, descritos a continuación.

Armas: Lo que usted lleva para destruir a los monstruos que encuentre. A diferencia de las armas especiales, éstas se llevan durante todo el juego. Sin embargo, y al igual que las armas especiales, si toma un arma nueva, automáticamente reemplazará a la que tenía anteriormente. ¡Tenga cuidado de no reemplazar un arma potente por otra más débil!

- ① **Dagas:** Al comienzo del juego estará equipado con una daga. Las dagas solamente infligen 1 punto de daño, y como la mayoría de los monstruos del juego son bastante resistentes, ¡tendrá que buscar enseguida otras armas!
- ② **Sables:** Éstos solamente infligen 2 puntos de daño, pero tienen gran alcance.
- ③ **Estacas:** Éstas son las favoritas de los cazadores de monstruos, e infligen 3 puntos de daño.
- ④ **Hachas:** Éstas poseen menos alcance que los sables y las estacas, pero infligen 4 puntos de daño, lo que significa que podrá matar muchos tipos de monstruos de un hachazo.

Oggetti

All'interno di ciascun simbolo oggetti si trova un oggetto. Esistono sei tipi di oggetto, come spiegato sotto.

Armi: Quelle che portate con voi per distruggere i numerosi mostri incontrati. Diversamente dalle armi speciali, queste armi rimangono con voi per tutta la durata del gioco. Come per le armi speciali, però, quando prendete un'arma nuova questa sostituisce automaticamente quella che avevate prima, per cui state attenti a non prendere un'arma più debole di quella che avete!

- ① **Pugnali:** All'inizio del gioco avete solo un pugnale. I pugnali causano solo 1 punto di danni e poiché quasi tutti i mostri sono ben più robusti, vi conviene cominciare subito a cercare delle armi!
- ② **Sciabole:** Queste causano solo 2 punti di danni, ma allungano la vostra portata.
- ③ **Pioli aguzzi:** Un'arma favorita dei cacciatori di mostri, causano 3 punti di danni.
- ④ **Asce:** Hanno una portata leggermente ridotta rispetto a sciabole e pioli, ma causano 4 punti di danni, vale a dire possono uccidere molti tipi di mostri con un colpo solo.

Föremål

Det finns följande olika dolda föremål:

Vapen: Du bär på dem för att döda de monster du träffar på under färden. Till skillnad från specialvapnen så bär du på dessa vapen igenom hela spelat. Men i likhet med specialvapnen byts dessa vapen ut när du plockar upp ett nytt vapen då du redan har ett vapen. Se upp så att du inte byter ut ett kraftigt vapen mot ett svagare!

- ① **Dolkar:** I spelets början har du en dolk. Dolkar orsakar inte mycket skada, bara för en poäng. De flesta monster tål mycket mer så leta snabbt efter andra slags vapen!
- ② **Sablar:** Du kan bara åstadkomma skada för två poäng, men räckvidden för dessa vapen är lång.
- ③ **Pålar:** Ett favoritvapen bland monsterjägare. Du får tre poäng för tillfogad skada.
- ④ **Yxor:** Dessa vapen har kortare räckvidd än sablar och pålar men tillfogar skada för fyra poäng. Med detta vapen kan du döda monster med ett enda slag.

Voorwerpen

In elk Voorwerp Masker zit een voorwerp. Er zijn 6 verschillende voorwerpen, waaronder:

Wapens: Dit draag je om de monsters te verslaan. Het wapen blijft, in tegenstelling tot een Speciaal Wapen, het hele spel bij je. Net zoals het Speciale Wapen verlies je automatisch het wapen wat je hebt als je een nieuw wapen oppakt. Pas dus op dat je nooit een zwakker wapen pakt dan het wapen dat je al hebt!

- ① **Dolken:** Aan het begin van het spel krijg je een dolk. Dolken brengen maar één schadepunt toe en je zult al snel merken dat de meeste monsters veel sterker zijn. Zoek dus snel een nieuw en sterker wapen!
- ② **Zwaarden:** Deze brengen maar twee schadepunten toe aan een vijand, maar ze hebben wel een groter bereik.
- ③ **Speer:** Het favoriete wapen van veel monsterjagers. Ze brengen drie schadepunten toe.
- ④ **Bijlen:** Deze hebben een iets kleiner bereik dan de zwaarden en speren, maar ze brengen vier schadepunten toe. Daardoor kun je de meeste monsters met één klap verslaan.

Special Weapons: These are limited-use Items. Once you run out, you have to do without until you find more, so be careful of how you use them! And remember, once you pick up any Special Weapon, you lose the one you were previously carrying.

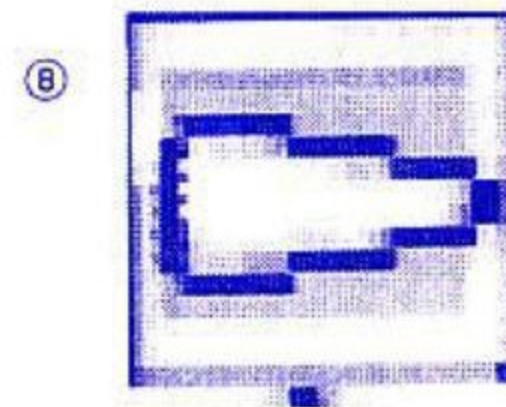
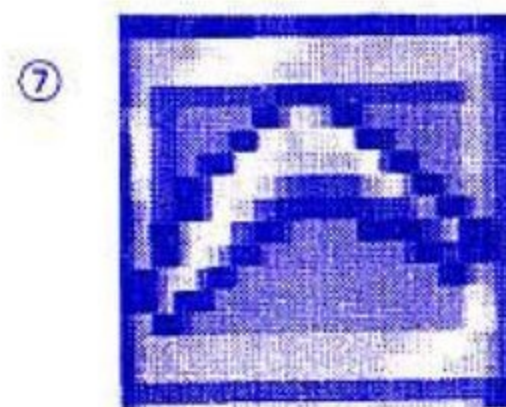
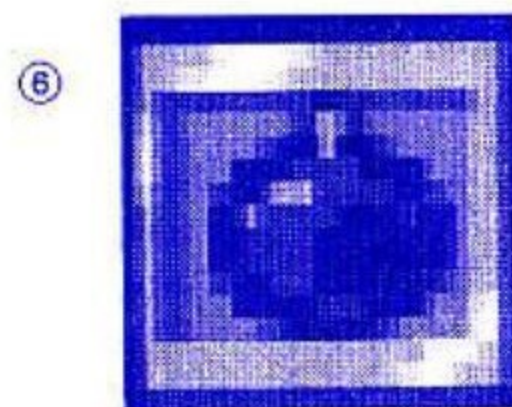
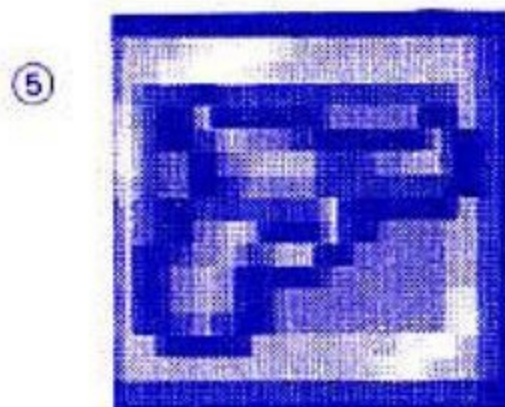
- ⑤ **Pistol:** This comes with a supply of 16 bullets. Silver, of course.
- ⑥ **Bomb:** Throw these Items up or down at hard-to-reach enemies.
- ⑦ **Boomerang:** You can't catch these Items on the rebound, but you can do damage to some monsters!
- ⑧ **Projectile:** This Item does 4 points of damage to enemies.

Spezialwaffen: Die Häufigkeit der Verwendung dieser Waffen ist begrenzt. Sobald eine Spezialwaffe nicht mehr verwendet werden kann, müssen Sie ohne diese Waffe auskommen, bis Sie eine neue finden! Und denken Sie daran, daß Sie bei Aufgreifen einer Spezialwaffe, ihre bis dahin mitgeführte normale Waffe verlieren.

- ⑤ **Pistole:** Für diese Waffe (eine silberne Pistole natürlich) haben Sie 16 Schuß Munition.
- ⑥ **Bombe:** Schleudern Sie die Bomben auf weit entfernte oder schwer erreichbare Feinde.
- ⑦ **Bumerang:** Diese Bumeränge können Sie beim Zurückflug leider nicht wieder auffangen, aber Sie können Monstern damit schwer zusetzen!
- ⑧ **Projektile:** Das Ausmaß der mit diesen Waffen zugefügten Schäden entspricht vier Punkten.

Armes spéciales: Ce sont des accessoires à utilisation limitée. Utilisez-les à bon escient car dès que leur limite d'utilisation est atteinte, vous vous retrouvez sans rien jusqu'à ce que vous trouviez une autre arme. Quand vous prenez une nouvelle arme spéciale, vous perdez la précédente.

- ⑤ **Pistolet:** Il est équipé de 16 balles, des balles d'argent bien sûr!
- ⑥ **Bombe:** Lancez-en sur les ennemis difficiles à atteindre.
- ⑦ **Boomerang:** Vous ne pouvez pas les récupérer quand ils reviennent sur vous mais ils peuvent amocher par mal de monstres!
- ⑧ **Projectile:** Cet accessoire cause 4 points de dommage à l'ennemi.



Armas especiales: Estos son ítemes de uso limitado. Cuando se quede sin ellas, tendrá que permanecer así hasta que encuentre más. Por lo tanto, ¡tenga mucho cuidado con la forma de usarlas! Además, recuerde que cuando tome cualquier arma especial, perderá la que estaba llevando anteriormente.

- ⑤ **Pistola:** Ésta tiene un cargador con 16 balas, de plata, naturalmente.
- ⑥ **Bombas:** Láncelas hacia arriba o hacia abajo contra enemigos difíciles de alcanzar.
- ⑦ **Bumerang:** ¡Usted no podrá tomarlo cuando rebote, pero podrá inflingir daño a ciertos monstruos!
- ⑧ **Proyectiles:** Estos inflingen 4 puntos de daño a los enemigos.

Armi speciali: Questi sono oggetti ad uso limitato. Una volta che ne restate senza, dovete farne a meno fino a che ne trovate ancora. Ricordate inoltre che quando prendete un'arma speciale perdete quella che avevate in quel momento.

- ⑤ **Pistola:** Con 16 pallottole. D'argento, naturalmente.
- ⑥ **Bomba:** Gettatele verso l'alto o il basso a nemici difficili da raggiungere.
- ⑦ **Boomerang:** Non potete prenderli quando tornano indietro, ma potete danneggiare qualche mostro!
- ⑧ **Proiettile:** Causa 4 punti di danni ai nemici.

Specialvapen: Dessa vapen har begränsad bruk. När det tar slut måste du klara dig utan vapen tills du hittar fler. Var försiktig med hur du använder dem! Kom ihåg att du förlorar det vapen du har när du plockar upp ett specialvapen.

- ⑤ **Pistoler:** De är laddade med sexton kulor. Kulorna är självklart av silver!
- ⑥ **Bomber:** Kasta dem upp eller ned på fiender som är svåra att nå.
- ⑦ **Bumeranger:** Du kan inte fånga in dem när du väl slängt iväg dem. Men de kan verkligen tillfoga skada!
- ⑧ **Projektiler:** Avfyra dem rätt och tillfoga skada för fyra poäng.

Speciale Wapens: Deze wapens kun je maar beperkt gebruiken. Als je ze gebruikt hebt, moet je eerst weer nieuwe vinden, dus gebruik ze verstandig! En onthoud wel, als je een nieuw Speciaal Wapen oppakt, raak je je oude kwijt.

- ⑤ **Pistool:** Je krijgt hier 16 kogels bij. Van zilver natuurlijk.
- ⑥ **Bom:** Gooi dit wapen omhoog of omlaag naar vijanden waar je anders niet bij kunt komen.
- ⑦ **Boemerang:** Je kunt ze niet weer vangen als ze terug komen, maar je kunt er wel vijanden mee verslaan!
- ⑧ **Projectiel:** Dit wapen brengt 4 schadepunten toe aan een vijand.

- ⑨ **Bonus Globes:** These magical Globes increase your score. Below is a list of the different Globes, and how many points you receive for each Globe.

Pink Globe: 300 Points

Grey Globe: 500 Points

Red Glove: 1,000 Points

Black Globe: 1,600 Points

- ⑩ **Emerald:** This Item is worth 100 points, and it destroys all enemies on the screen!

- ⑪ **Life Potion:** Restores 4 of your 8 Life Globes.

- ⑫ **Dr. Social Voodoo Doll:** Recovering these dolls from the masks give Dr. Social an extra life!

- ⑨ **Bonuskugeln:** Diese magischen Kugeln erhöhen Ihren Punktestand. Es gibt verschiedene Arten davon, die jeweils unterschiedlich viele Punkte einbringen.

Rosafarbene Kugel: 300 Punkte

Graue Kugel: 500 Punkte

Rote Kugel: 1 000 Punkte

Schwarze Kugel: 1 600 Punkte

- ⑩ **Smaragd:** Dieses Juwel ist 100 Punkte wert und vernichtet sämtliche Feinde auf dem Bildschirm!

- ⑪ **Zaubertrank:** Macht 4 Ihrer 8 Lebenskugeln wieder verwendbar.

- ⑫ **Dr. Social Voodoo-Puppe:** Jede dieser Puppen, die Dr. Social hinter einer Maske entdeckt, verleiht ihm ein zusätzliches Leben.

- ⑨ **Globes de bonus:** Ces globes magiques augmentent votre score. Les différents globes et les points qu'ils rapportent sont indiqués ci-dessous.

Globe rose: 300 points

Globe gris: 500 points

Globe rouge: 1 000 points

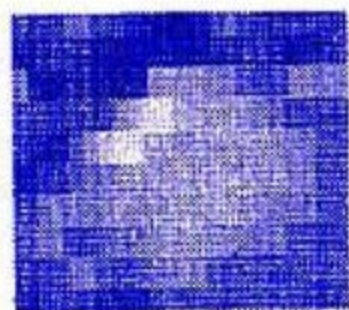
Globe noir: 1 600 points

- ⑩ **Emeraude:** Cet accessoire rapporte 100 points et détruit tous les ennemis sur l'écran!

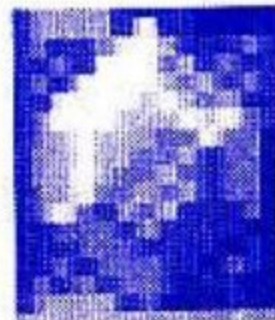
- ⑪ **Potion de vie:** Rétablit 4 de vos 8 globes de vie.

- ⑫ **Poupée Vaudou du docteur Social:** Chaque poupée apporte une vie supplémentaire au docteur Social.

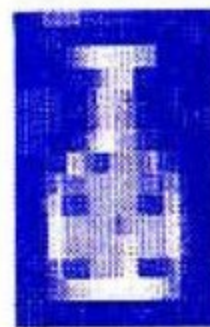
⑨



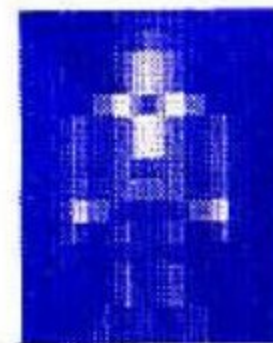
⑩



⑪



⑫



⑨ **Globos de gratificación:** Estos globos mágicos aumentarán su puntuación. A continuación se ofrece la lista de los diferentes globos y cuántos puntos recibirá por cada uno de ellos.

Globo rosa: 300 puntos

Globo gris: 500 puntos

Globo rojo: 1.000 puntos

Globo negro: 1.600 puntos

⑩ **Esmeralda:** ¡Con ella conseguirá 100 puntos, y destruirá a todos los enemigos de la pantalla!

⑪ **Poción vitalizadora:** Restablecerá 4 de sus 8 globos de vitalidad.

⑫ **Muñeco de vudú del Dr. Social:** ¡Tomando estos muñecos de las máscaras, el Dr. Social obtendrá una vida extra!

⑨ **Globi premio:** Questi globi magici aumentano il vostro punteggio. Segue una lista dei vari globi e dei punti per ciascun globo.

Globo rosa: 300 punti

Globo grigio: 500 punti

Globo rosso: 1.000 punti

Globo nero: 1.600 punti

⑩ **Smeraldo:** Questo oggetto vale 100 punti e distrugge tutti i nemici sullo schermo!

⑪ **Pozione vitale:** Restauro 4 dei vostri 8 globi vitali.

⑫ **Bambola voodoo del dott. Social:** Se recuperate queste bamboline ottenete una vita in più!

⑨ **Bonusklot:** Dessa magiska klot ger extra poäng. Nedan har du en lista på de olika kloten och på hur många poäng de ger.

Rosa klot: 300 poäng

Gråa klot: 500 poäng

Röda klot: 1 000 poäng

Svarta klot: 1 600 poäng

⑩ **Smaragder:** Dessa föremål är värda 100 poäng var. En smaragd förintar dessutom alla fiender som syns på skärmen!

⑪ **Livsdryck:** Återställer fyra av de åtta livskloten.

⑫ **Doktor Socials voodoockor:** Finn dessa dockor och Doktor Social får ett extra liv.

⑨ **Bonus Bollen:** Deze magische bollen geven je extra punten. Hieronder staan de verschillende soorten bollen en hoeveel punten je voor welke bol krijgt.

Roze Bol: 300 punten

Grijze Bol: 500 punten

Rode Bol: 1 000 punten

Zwarte Bol: 1 600 punten

⑩ **Juweel:** Dit voorwerp is 100 punten waard en het vernietigt alle vijanden op het scherm!

⑪ **Levensdrankje:** Deze herstelt 4 van je 8 levensbollen.

⑫ **Dr. Social Voodoo Pop:** Als deze poppen uit een masker komen, krijgt Dr. Social een extra leven!

Game Over

Dr. Social starts out on his mission with a total of 3 lives. Once these are used up, the Continue screen will appear. The Guardian Spirits of the Ouija board will ask you if you want to continue. If you wish to fight on against Dracula's host of unholy creatures, move the Ouija marker to Yes using the D-Button, and select it using Button 1 or 2. You will begin your fight again at the beginning of the round you were last in. If you decide to quit and continue the battle at another time, or if you want to start from the beginning, move the marker to No and select with Button 1 or 2. The game will then restart from the first Story screen.

Ouija Warnings . . .

The Guardian Spirits of Dr. Social's Ouija board peer into the future. The outcome of your battle is uncertain, but the board can give you some idea of what you will encounter, and hints to help you along the way. Pay close attention . . .



Spielende

Dr. Social besitzt zu Beginn seiner Suche 3 Leben. Wenn er diese drei Leben verliert, erscheint das Fortsetzungsbild. Die Schutzgeister der Ouija-Tafel werden Sie fragen, ob Sie das Spiel fortsetzen möchten. Falls Sie weiter gegen Draculas Monster kämpfen wollen, führen Sie den Ouija-Cursor mit der Richtungstaste auf YES, und drücken Sie die Taste 1 oder 2. Das Spiel wird hiernach am Anfang der zuletzt gespielten Runde fortgesetzt. Falls Sie vorerst genug haben und die Schlacht später fortsetzen oder nach einmal von Anfang an beginnen möchten, führen Sie den Ouija-Cursor mit der Richtungstaste auf NO, und drücken Sie die Taste 1 oder 2. Das Spiel beginnt hiernach wieder mit dem ersten Spielgeschichtenbild.

Ouija-Warnungen . . .

Die Schutzgeister von Dr. Socials Ouija-Tafel blicken in die Zukunft. Wie Ihr Kampf ausgehen wird ist ungewiß, doch kann Ihnen die Ouija-Tafel Hinweise darauf geben, was sich auf Ihrem Weg ereignen könnte und Tips, die Ihnen weiterhelfen, also passen Sie genau auf . . .

Fin de la partie

Le docteur Social commence sa mission avec 3 vies. Quand il a épuisé ses trois vies, l'écran Continue apparaît. Les esprits de la tablette Oui-ja vous demandent si vous souhaitez continuer. Si vous souhaitez continuer à combattre contre les horribles créatures de Dracula, placez le curseur Oui-ja sur "Yes" (oui) avec la touche D et confirmez votre choix en appuyant sur la touche 1 ou 2. Vous recommencez au début de l'étape que vous avez perdu. Si vous décidez d'arrêter de jouer ou si vous souhaitez recommencer au début, placez le curseur sur "No" et confirmez en appuyant sur la touche 1 ou 2. Vous revenez sur le premier écran de l'histoire.

Les prédictions de la tablette Oui-ja . . .

Les esprits de la tablette Oui-ja du docteur Social peuvent voir dans l'avenir. Le résultat du combat est incertain cependant la tablette peut vous donner une idée des épreuves qui vous attendent et quelques conseils. Soyez attentif . . .

Fin del juego

El Dr. Social inicia su misión con un total de 3 vidas. Después de haberlas perdido todas, aparecerá la pantalla de continuación. Los espíritus guardianes de la tabla Ouija le preguntarán si desea continuar. Si desea pelear contra las infernales creaturas de Drácula, mueva el marcador de la tabla Ouija hasta Yes empleando el botón D, y presione el botón 1 o 2. Usted reanudará su pelea desde el comienzo de la ronda en la que perdió su última vida. Si decide terminar y continuar la batalla en otro momento, y si desea volver a jugar desde el principio, mueva el marcador hasta No y presione el botón 1 o 2. El juego se reiniciará desde la primera pantalla de la historia.

Avisos de la tabla Ouija . . .

Los espíritus guardianes de la tabla Ouija del Dr. Social ojean el futuro. El resultado de su batalla es incierto, pero la tabla le ofrecerá una idea de lo que encontrará, y le aconsejará a lo largo de su camino. Preste mucha atención . . .

Fine del gioco

Il dott. Social parte per la sua missione con un totale di 3 vite. Quando le ha perse tutte, appare lo schermo di continuazione. Gli spiriti guardiani della tavola magica vi chiedono se volete continuare. Se volete continuare a combattere contro l'orda di mostri diabolici di Dracula, spostate il simbolo della tavola magica su Yes usando il tasto D e confermate la scelta premendo il tasto 1 o 2. Ricominciate dall'inizio dell'ultimo round giocato. Se decidete di smettere e continuare la battaglia un'altra volta, o se volete ricominciare dall'inizio, spostate il simbolo su No e premete il tasto 1 o 2. Il gioco riprende dal primo schermo della storia.

Avvertimenti spiritici . . .

Gli spiriti guardiani della tavola magica del dott. Social spiano nel futuro. Il risultato della battaglia è incerto, ma possono darvi qualche idea su cosa aspettarvi e consigli per il vostro cammino. State bene a sentire . . .

Spelet är slut (Game Over)

Doktor Social börjar sitt uppdrag med tre liv. När dessa liv är förlorade visas menyn för fortsatt spel. Psykografens skyddsandar frågar dig om du vill fortsätta spelet. Om du väljer att fortsätta kampen mot Drakulas hop av onda varelser: vicka styrtangenten för att flytta markören till Yes, för val av fortsatt spel, och tryck sedan på tangenten 1 eller 2 för att bekräfta valet. Kampen startar igen i början på den omgång du sist spelade i. Om du väljer att sluta spelet och ta upp kampen vid ett senare tillfälle eller om du vill börja om på nytt: flytta markören till No, för val av avslutad spel, och tryck på tangenten 1 eller 2. Spelet börjar om på nytt med scenerna för bakgrundshistorien.

Varningar från andarna . . .

Skyddsandarna i doktor Socials psykograf kan se in i framtiden. Hur striden slutar är dock ovisst men andarna kan ge dig en uppfattning om vad som kommer att hända och ge dig hjälpsamma råd inför färden. Lyssna noga . . .

Einde van het Spel

Dr. Social start het spel met drie levens. Als je ze allemaal verloren hebt, zie je het Continue scherm. De Bescherm Geest van het Ouija bord vraagt of je door wilt gaan. Als je het nog een keer tegen Dracula en zijn monsters op wilt nemen, moet je de Ouija cursor bij "Yes" zetten en op Toets 1 of 2 drukken. Je gaat dan verder aan het begin van de ronde waar je geëindigd was. Als je wilt stoppen en een andere keer weer wilt spelen of een ander spel wilt spelen, moet je kiezen voor "No" en op Toets 1 of 2 drukken. Het spel begint dan weer bij het eerste verhaalscherm.

Ouija Waarschuwingen . . .

De Bescherm Geest van Dr. Social's Ouija bord heeft even in de toekomst gekeken. Het einde van de strijd is onduidelijk, maar het bord kan je wel een beetje voorbereiden op wat je te wachten staat. Let nu heel goed op . . .

Round 1: Thames River

Your journey will begin on the winding banks of the Thames. Thugs, werewolves and vampire bats are some of the dangers facing you. You will make passage by boat, and land in a deserted mansion. Cross London Bridge and make your way through the waterfront warehouse.

Runde 1: Der Thames-Fluß

Ihre Reise beginnt an den Ufern des Thames. Ganoven, Werwölfe und blutsaugende Fledermäuse stürzen sich hier auf Sie. Die Reise beginnt mit einem Boot und führt Sie schließlich zu einer verlassenen Villa. Überqueren Sie die London-Brücke, und bahnen Sie sich ihren Weg durch die Lagerhäuser am Ufer.

Etape 1: La rivière de la Tamise

L'aventure commence sur les rives sinueuses de la Tamise. Des bandits, des loups-garous et des chauve-souris vampires vous y attendent. Vous traversez en bateau pour vous retrouver dans une maison déserte. Traversez le pont de Londres et dirigez-vous vers l'entrepôt sur les quais.

Round 2: The House of Wax Dolls

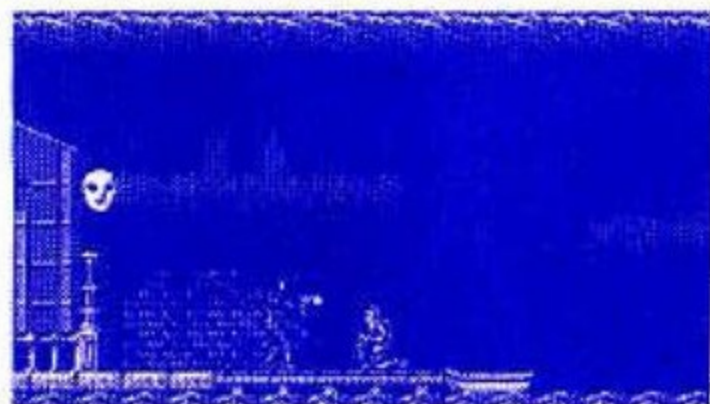
We see a museum filled with wax figures. But there is great danger. Dracula's power commands the waxwork figures to come to life! And there is more... the furniture is commanded by poltergeists to attack all who enter that place. We see caverns below the museum, filled with danger. Cross the abyss with caution, as some ledges may be loose.

Runde 2: Das Wachspuppenhaus

Sie stehen in einem Museum voller Wachsfiguren. Doch es liegt Gefahr in der Luft. Draculas magische Kräfte erwecken die Wachsfiguren zum Leben! Und nicht nur das: Die Möbel werden von Poltergeistern dirigiert und greifen jeden an, der dieses Haus betritt. Unter dem Museum befinden sich Höhlen mit lauernden Gefahren. Schreiten Sie vorsichtig voran... ganz vorsichtig.

Etape 2: La maison des poupées de cire

Vous vous retrouvez dans un musée rempli de statues de cires. Dracula a le pouvoir de les rendre vivantes et de les commander! En outre, les meubles sont commandés par des esprits pour attaquer tout individu qui pénètre dans le musée. Des cavernes dangereuses occupent le sous-sol du musée. Traversez les gouffres avec précautions car certains rebords sont branlants.



Ronda 1: El Támesis

Su viaje comenzará en las orillas del Támesis. Criminales, lobos, y vampiros son algunos de los peligros con los que se enfrentará. Usted viajará en un bote y arribará a una mansión desierta. Cruce el puente de Londres y atravesese el almacén de la ribera.

Ronda 2: La casa de los muñecos de cera

Aquí verá un museo lleno de figuras de cera. Pero el lugar es muy peligroso. ¡Drácula ha dado vida a los muñecos de cera! Y hay más todavía... los duendes han ordenado a los muebles que ataquen a quien entre en el recinto. Debajo del museo verá cavernas llenas de peligros. Cruce el abismo con precaución, ya que algunos bordes pueden desprenderse.

Round 1: il fiume Tamigi

Il vostro viaggio inizia sulle rive del Tamigi. Assassini, lupi mannari e pipistrelli vampiri sono tra i pericoli che incontrate. Attraversato il fiume in barca, arrivate in un palazzo deserto. Attraversate il ponte di Londra e esplorate il magazzino sul molo.

Round 2: La casa delle statue di cera

Si vede un museo pieno di statue di cera. Il potere di Dracula fa assumere vita alle statue di cera! E non basta... i mobili sono controllati da poltergeist che attaccano chiunque entri. Ci sono caverne sotto il museo, piene di pericolo. Attraversate l'abisso con cautela, perché alcuni cornicioni possono staccarsi.

Omgång 1: Themsen

Färden börjar på Themsens slingrande flodbädd. Var beredd på att möta banditer, varulvar och blodsugande fladdermöss. Du färdas med en båt och landsätts vid en obebodd herrgård. Ta dig över London Bridge och färdas längs lagerlokalerna vid vattnet.

Omgång 2: Vaxkabinettet

Museet är fyllt med vaxdockor. Här är faran stor. Drakulas makter får vaxdockorna att komma till liv! Detta är inte allt... Poltergeistrar får möblerna att gå till anfall mot alla som kommer in i museet. Under museet finns bottenlösa hål, fyllda med faror. Ta dig försiktigt över avgrunden, för klippavsatserna kanske inte håller.

Ronde 1: De Rivier de Thames

Jouw avontuur begint aan de oevers van de Thames. Dieven, weerwolven en vampier vleermuizen vallen je aan. Je steekt over met een boot en komt terecht in een verlaten huis. Loop over de London Bridge en ga naar het warehouse bij het water.

Ronde 2: Het Huis met de Wassen Beelden

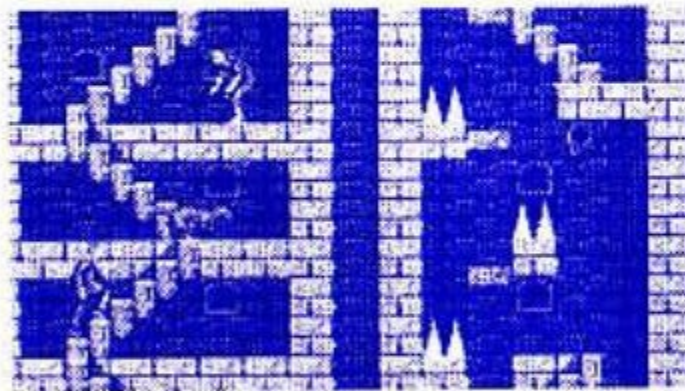
We zijn in een museum met allemaal wassen beelden. Maar er dreigt gevaar. Dracula is zo machtig dat hij de beelden tot leven kan wekken! Het meubilair is in de macht van kwade geesten en het valt alles en iedereen aan die binnenkomt. Onder het museum zijn hele gevaarlijke grotten. Ga heel voorzichtig langs de afgrond, want de bodem is soms erg zwak.

Round 3: Epitaph

You must walk through the cemetery if you wish to defeat the evil that threatens London. Zombies await you among the tombstones, so be careful. You must find your way through the passages within the crypt, and then search for the entrance to the church. The holy place has been invaded by foul spirits, even to the top of the clock tower! Once there you will meet the next great evil.

Round 4: Laboratory

There is a castle, filled with evil creatures. Find your way through the twisting passageways, and beware of spikes and other barriers. You will be led to rooms that seem to have no escape, but look around. The dangers which do not move are the keys to your victory...



Runde 3: Friedhof

Wenn Sie den bösen Mächten, die London bedrohen ein Ende bereiten wollen, müssen Sie den Friedhof überqueren. Zwischen den Grabsteinen warten Zombies auf Sie, also seien Sie auf der Hut. Sie müssen den geheimen Durchgang innerhalb der Gruft finden und den Eingang zur Kirche suchen. Der heilige Ort ist von hinterhältigen Geistern befallen, bis oben zur Turmuhr hin! Einmal dort angekommen, werden Sie der nächsten unheilvollen Macht begegnen.

Runde 4: Labor

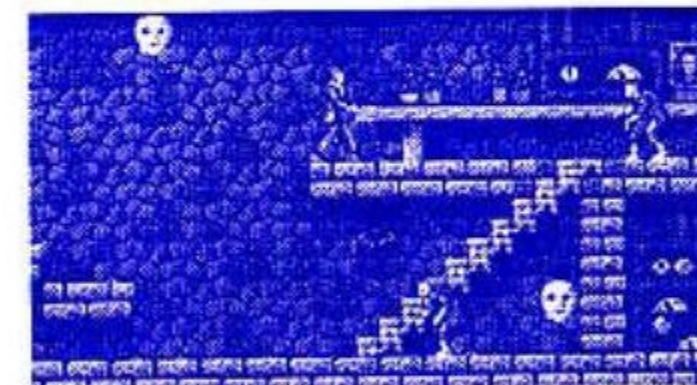
Es gibt ein Schloß, in dem übelgesinnte Kreaturen hausen. Suchen Sie sich Ihren Weg durch die sich windenden Passagen, und achten Sie dabei auf Spieße und andere Barrieren. Sie werden sich in Räumen wiederfinden, aus denen es scheinbar keinen Ausweg gibt, aber schauen Sie sich um. Die Gefahren, die sich nicht bewegen, sind Ihr Schlüssel zum Sieg...

Etape 3: Le cimetière

Vous devez traverser le cimetière si vous voulez anéantir le démon qui menace Londres. Soyez prudent car des zombies vous attendent parmi les tombes. Cherchez l'entrée de l'église en empruntant les passages de la crypte. L'endroit est envahi d'esprits jusqu'en haut du clocher où vous allez rencontrer un être diabolique.

Etape 4: Le laboratoire

Cette étape contient un château rempli de créatures diaboliques. Avancez dans les corridors sinueux en évitant les pointes et autres barrières. Vous pénétrez dans des pièces qui paraissent sans issue, cependant, observez les environs car les dangers immobiles sont les clés de la victoire...



Ronda 3: Epitafio

Usted tendrá que caminar a través del cementerio si desea derrotar al malvado que aterroriza Londres. Entre las tumbas le espera zombies, por lo que tendrá que tener cuidado. Usted tendrá que abrirse paso a través de pasajes dentro de la cripta, y después buscar la entrada a la iglesia. ¡El lugar sagrado ha sido invadido por espíritus espantosos hasta la cima de la torre del reloj! Una vez allí, se encontrará con el siguiente gran demonio.

Ronda 4: Laboratorio

Hay un castillo lleno de criaturas diabólicas. Atraviese los tortuosos pasajes, y tenga cuidado con los clavos y demás barreras. Usted llegará a salas que parecen no tener escapatoria, pero observe a su alrededor. Los peligros que no se mueven son la clave de su victoria...

Round 3: Epitaffio

Dovete camminare attraverso il cimitero se volete sconfiggere il male che minaccia Londra. Gli zombie sono in agguato tra le tombe, state attenti. Dovete trovare la strada tra i passaggi all'interno della cripta e quindi cercare l'entrata alla chiesa. Questo luogo sacro è stato invaso da spiriti malefici, fino in cima al campanile! Li incontrerete il prossimo grande male.

Round 4: Laboratorio

C'è un castello, pieno di creature maligne. Trovate la strada tra i passaggi contorti e state attenti a spuntoni aguzzi e altri ostacoli. Finirete in stanze che sembrano essere senza uscita, ma guardate bene. I pericoli che non si muovono sono la chiave della vostra vittoria...

Omgång 3: Minnesstenen

För att besegra det onda som hotar London måste du över kyrkogården. Levande döda ligger på lur bakom gravstenarna, så var försiktig. Du måste hitta den rätta vägen bland korridorerna i gravvalven och finna ingången till kyrkan. Denna heliga plats har tagits över av onda andar. De onda andarna finns till och med uppe i klocktornet! När du når dit möts du av nästa onda makt.

Omgång 4: Laboratoriet

Ett slott med många hemska varelser väntar dig. Hitta rätt väg bland de slingrande korridorerna. Akta dig för spetsar och andra hinder. Du kommer in ett rum som inte tycks ha en utgång, men se dig om ordentligt. Farorna som inte rör på sig leder oftast till segern...

Ronde 3: Graftschrift

Als je het kwaad dat Londen bedreigt, wilt verslaan, moet je over het kerkhof. Tussen de grafstenen staan zombies op je te wachten. Je moet langs alle graftschriften sluipen op zoek naar de ingang van een kerk. Deze heilige plaats is overgenomen door duivelse geesten, die zelfs de torenklok controleren. Als je boven bent, zie je een nieuw groot gevaar.

Ronde 4: Laboratorium

Dit is een kasteel dat gevuld is met enge monsters. Zoek je weg door de duistere gangen en pas op voor speerpunten en andere gevaren. Je komt in kamers zonder uitgangen, maar dan moet je iets beter zoeken. De stilstaande gevaren zijn jouw sleutel naar de overwinning...

Round 5: In The Wake Of Dracula

We can see very little. There is a castle, but where, we do not know. All is in confusion. You may lose your way. Do not give up hope. We can see only this: The stones in the floor hide the path to Dracula. May the forces of good prevail!

Wisdom From the Unknown

- In some areas the walls are not solid stone. Check your surroundings to see if there are hidden Items, etc. You may find something valuable!
- Be careful not to grab Items before looking at them. You may find yourself with a less useful Item at the wrong time, or replace a lot of one kind of Special Item with a few of another kind.
- Many of the monsters you will encounter are rather slow, which means you can outrun them. Keep in mind that there is a time limit for every Round in one piece than to fight everything you see.

Runde 5: Begegnung mit Dracula

Finsternis umgibt Sie. Da ist ein Schloß, aber wo? Verwirrung und Ungewißheit nagen an Ihnen. Sie könnten sich in der Dunkelheit womöglich noch verlaufen. Aber geben Sie die Hoffnung nicht auf. Sie werden entdecken, daß die Pflastersteine im Boden den Weg zu Dracula verbergen. Möge das Gute Sie beschützen!

Klarheit über die Ungewißheit

- Die Mauern sind an einigen Stellen nicht aus solidem Stein. Suchen Sie Ihre Umgebung ab, um zu sehen, ob versteckte Gegenstände usw. vorhanden sind. Möglicherweise stoßen Sie auf etwas Wertvolles!
- Werfen Sie zuerst einen Blick auf einen gefundenen Gegenstand, bevor Sie ihn aufgreifen. Mitunter stoßen Sie vielleicht zur falschen Zeit auf weniger nützliche Gegenstände, oder tauschen viele nützliche Gegenstände einer bestimmten Art gegen weniger nützliche spezielle Gegenstände einer anderen Art ein.
- Viele der Monster, die sich Ihnen in den Weg stellen, sind ziemlich langsam, so daß Sie ihnen einfach davonrennen können. Denken Sie daran, daß zur erfolgreichen Beendigung jeder Runde nur eine begrenzte Zeit zur Verfügung steht. Es ist wichtiger, die jeweilige Runde unversehrt zu beenden, als gegen jede dahergelaufene Kreatur zu kämpfen.

Etape 5: Le réveil de Dracula

Nous ne voyons presque rien. Nous savons qu'il y a un château mais nous ne le voyons pas. Tout est confus. Vous risquez de vous perdre mais ne perdez pas espoir. La seule chose que nous savons c'est que les pierres sur le sol recouvrent le chemin qui mène à Dracula. Prions pour le succès des forces du Bien!

Quelques conseils occultes

- Certaines parois ne sont pas en pierre. Regardez bien autour de vous. Qui sait s'il n'y a pas d'accessoires ou autres objets cachés!
- Réfléchissez avant de prendre des accessoires. Vous risquez de vous retrouver avec une arme inadéquate ou de remplacer celles que vous possédez par d'autres moins intéressantes.
- Beaucoup des monstres que vous rencontrerez sont plutôt lents et vous pourrez les dépasser sans peine. N'oubliez pas que chaque étape doit être accomplie en un temps limite. Il est préférable de terminer une étape dans les temps et avec le minimum de dommages que de combattre tout ce qui bouge.

Ronda 5: El despertar de Drácula

Apenas podrá ver. Hay un castillo, pero no se sabe dónde. Todo es confusión. Usted podrá perderse. No se rinda. Usted solamente podrá ver esto: las piedras del piso esconden el camino hasta Drácula. ¡Que prevalezcan las fuerzas del bien!

Sabiduría desde lo desconocido

- En algunas áreas las paredes no son de piedra sólida. Compruebe los alrededores para ver si hay ítemes escondidos, etc. ¡Es posible que encuentre algo valioso!
- Tenga cuidado de no tomar ítemes antes de haberlos observado. De lo contrario es posible que se encuentre con un ítem menos útil en el momento incorrecto, o que reemplace varios ítemes especiales de cierto tipo por unos pocos de otro.
- Muchos de los monstruos con los que se encontrará son bastante lentos, lo que significa que podrá correr más que ellos. Tenga en cuenta que hay un límite de tiempo para cada ronda. Es más importante finalizar cada ronda a tiempo que pelear contra todos los enemigos que encuentre.

Round 5: Sulla scia di Dracula

Possiamo vedere molto poco. C'è un castello, ma dove non sappiamo. Tutto è confuso. Potete perdervi. Non disperate. Possiamo vedere solo questo: le pietre del pavimento nascondono la via che porta a Dracula. Possano vincere le forze del bene!

Saggezza dall'ignoto

- In alcune zone i muri non sono di pietra solida. Controllate bene in giro per vedere se ci sono oggetti nascosti, ecc. Potete trovare qualcosa di prezioso!
- Fate attenzione a non prendere gli oggetti senza guardarli bene. Potete ritrovarvi con un oggetto meno utile al momento sbagliato, o perdere numerosi oggetti di un tipo per pochi oggetti di un altro tipo.
- Molti dei mostri che incontrerete sono abbastanza lenti, per cui potete fuggire da loro. Ricordate che c'è un limite di tempo per ogni round. È più importante riuscire a superare ciascun round interi che cercare di combattere tutti i mostri che incontrate.

Omgång 5: Drakulas likvaka

Du kan nästan inte se någonting. Det finns ett slott men du vet inte var. Allt är förvirrande. Du kan gå vilse, men ge inte upp. Stenarna på golvet, som döljer vägen till Drakula, är det enda du kan se. Må det goda segra över det onda!

Vishet från det okända

- Väggarna runt dig är inte alltid av sten. Se dig om för gömda föremål o.s.v. Du kanske hittar något värdefullt!
- Plocka inte upp alla föremål du hittar. Det kan hända att du då plockar upp ett föremål du inte har användning för, eller att du byter ut ett starkt föremål mot ett svagare. Kolla föremålet innan du plockar upp det.
- Du kan springa undan de flesta monster för de är ganska långsamma. Varje omgång har en tidsbegränsning. Det är viktigare att du tar dig igenom omgången utan att dö än att du slåss med allt du stöter på.

Ronde 5: Bij het Graf van Dracula

We kunnen maar weinig zien. Er is een kasteel, maar waar weten we niet. Alles is bedrog. Je kunt verdwalen. Geef de hoop niet op. We kunnen maar één ding zien: De stenen in de grond verbergen een weg naar Dracula. Moge het goede overwinnen!

Mysterieuze Wijsheden

- In sommige gebieden zijn de muren niet van hard steen. Verken de omgeving altijd goed om te zien of er nog verborgen voorwerpen zijn. Je kunt misschien wel iets waardevols vinden!
- Kijk altijd eerst goed naar een voorwerp voordat je het pakt. Voordat je het weet heb je een zwakker voorwerp te pakken, of ruil je een heleboel van één Speciaal Wapen in voor minder van het andere.
- Veel monsters zijn erg traag, die kun je dus makkelijk ontwijken door weg te rennen. Je moet onthouden dat je voor elk gebied maar een bepaalde tijd hebt. Het is uiteraard belangrijker om heelhuids door een gebied te komen dan om alles aan te vallen wat je tegenkomt.

Handling This Cartridge

This Cartridge is intended exclusively for the Sega System.

For Proper Usage

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

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



Handhabung der Kassette

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

Vorsichtsmaßnahmen

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

WARNUNG: Besitzer von Großbildschirmfernsehern oder Fernsehprojektoren werden darauf hingewiesen, daß Standbilder permanente Schäden an der Bildröhre verursachen oder zur Ablagerung von Phosphor auf der Kathodenstrahlröhre führen können. Vermeiden Sie deshalb eine wiederholte oder übermäßig lange Projizierung von Videospiele auf Großbildschirmgeräten.

Manipulation de la cartouche

La cartouche est conçue exclusivement pour le Sega System.

Pour une utilisation appropriée

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

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

①



②



③



Manejo del cartucho

Este cartucho está diseñado únicamente para el sistema Sega System.

Para un mejor uso

- ① ¡No mojarlo!
 - ② ¡No doblarlo!
 - ③ ¡No darle golpes violentos!
 - ④ ¡No exponerlo a la luz directa del sol!
 - ⑤ ¡No dañarlo ni rayarlo!
 - ⑥ ¡No exponerlo a altas temperaturas!
 - ⑦ ¡No exponerlo a diluyente, bencina, etc.!
- Cuando esté húmedo, séquelo por completo antes de usarlo.
 - Cuando esté sucio, 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 el fósforo del tubo de rayos catódicos. No emplee repetidamente ni durante períodos prolongados los juegos de video en televisores de proyección de grandes pantallas.



Uso di questa cartuccia

Questa cartuccia è destinata esclusivamente al sistema Sega System.

Per un uso appropriato

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

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



Kassettskötsel

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

Korrekt kassettskötsel

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

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



Behandeling van de cassette

Deze cassette is uitsluitend bedoeld voor het Sega Mega Drive, Game Gear of Master System.

Voor juist gebruik

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

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



SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

SEGA

Printed in Japan