



PlayStation

PAL

DINO CRISIS™



CAPCOM®

PlayStation®

Zur Beachtung

Dieses ist eine CD-ROM für die PlayStation® Videospielkonsole. Sie ist ausschließlich zum Abspielen auf einer PlayStation® geeignet, die den europäischen Spezifikationen entspricht. Bitte lesen Sie die Bedienungsanleitung zur Ihrer PlayStation® genau durch, bevor Sie das Gerät in Betrieb nehmen. Legen Sie die CD-ROM immer mit der beschrifteten Seite nach oben ein. Halten Sie die CD-ROM nur am Rand, und vermeiden Sie, die schwarze Oberfläche der CD-ROM zu berühren. Die CD-ROM muß stets sauber gehalten werden und darf nicht zerkratzt werden. Benutzen Sie zur Reinigung nur ein weiches Tuch. Bewahren Sie die CD-ROM nicht in der Nähe von Wärmequellen auf, und setzen Sie sie nicht direkter Sonneneinstrahlung oder extremer Feuchtigkeit aus. Benutzen Sie niemals eine geknickte, verbogene oder zerbrochene CD-ROM, da diese zu Betriebsfehlern führen kann.

Hinweise für Ihre Gesundheit

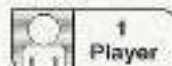
- Bei längerem Spielen sollte nach jeder Stunde eine Pause von ca. 15 Minuten eingelegt werden.
- Spielen Sie bitte nicht, wenn Sie übermüdet sind.
- Spielen Sie in einem ausreichend hellen Raum, und setzen Sie sich so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt.
- Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtmustern ausgesetzt werden, denen man heute überall begegnet. Manchmal wird bei diesen Personen ein epileptischer Anfall ausgelöst, wenn sie bestimmte Fernsehbilder betrachten oder Videospiele spielen. Auch Spieler, die zuvor noch nie einen Anfall hatten, könnten an bisher nicht erkannter Epilepsie leiden. Wenn Sie an Epilepsie leiden, suchen Sie bitte vor dem Gebrauch von Videospielen Ihren Arzt auf. Konsultieren Sie Ihren Arzt sofort, wenn während des Spielens eines der folgenden Symptome auftreten sollte: Schwindelgefühl, Sehstörungen, Muskelzucken oder jegliche Art unkontrollierter Bewegung, Bewußtseinsverlust, Desorientierung und/oder Krämpfe.

PIRATERIE

Die unerlaubte Reproduktion des Spiels, sei es ganz oder teilweise, sowie das unerlaubte Verwenden von eingetragenen Warenzeichen sind rechtswidrig. PIRATERIE schadet dem Verbraucher ebenso wie den rechtmäßigen Entwicklern, Herausgebern und Händlern. Wenn Sie vermuten, daß dieses Spiel eine unrechtmäßige Kopie ist oder wenn Sie Informationen über unrechtmäßige Kopien haben, wenden Sie sich bitte an Ihren örtlichen Kundendienst. Die Nummer finden Sie hinten in diesem Handbuch.

Telefonnummer für Kundendienst (Customer Service No.) siehe letzte Seite des Handbuchs

© CAPCOM CO., LTD. 1999. Alle Rechte vorbehalten. Nur für den Privatgebrauch. Unerlaubtes Kopieren, Adaptieren, Vermieten, Verleihen, Weiterverkaufen, Verwenden in Spielhallen, Benutzung mit Gebührenerhebung, Veröffentlichung, elektronisches Übertragen, öffentliches Aufführen, Verteilen oder Benutzen teilweise Auszüge aus diesem Produkt bzw. jegliche Handlungen, die die Warenzeichen- oder Urheberrechte an diesem Produkt verletzen, sind verboten. Veröffentlicht durch Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Entwickelt von CAPCOM CO., LTD.



1

Player



Memory Card

1 blocks



Vibration Function

Compatible

CAPCOM

Eine Nachricht von CAPCOM
ENTERTAINMENT

Vielen Dank für den Erwerb von DINO
CRISIS für Ihre PlayStation®-Spielkonsole.
Wir bei CAPCOM ENTERTAINMENT sind
stolz, Ihnen diese spannende neue
Erweiterung Ihrer Videospiel-Sammlung
anbieten zu können.

© CAPCOM CO., LTD. 1999 ALLE RECHTE
VORBEHALTEN.

CAPCOM und das CAPCOM-LOGO sind
Warenzeichen von CAPCOM CO., LTD.
DINO CRISIS ist ein Warenzeichen von
CAPCOM CO., LTD. Alle Rechte vorbehalten.
www.capcom.com

Virgin Interactive Entertainment
(Deutschland) GmbH, Borselstr. 16 C,
22765 Hamburg.
Virgin ist ein eingetragenes
Warenzeichen von Virgin Enterprises Ltd.
Alle Rechte vorbehalten.
www.vid.de

INHALT

Vor dem Start	2
Steuerung	3
So kommen Sie ins Spiel	4
Optionen einstellen	4
Speichern und Laden von Spielen	5
Eine geheimnisvolle Katastrophe	6
Besonderheiten der Steuerung	7
Benutzung des Inventars	8
Einsatz von Waffen	10
Benutzung von Medizin	11
Benutzung der Karte	12
Benutzung von Ersthilfe-Boxen	13
DDK-Schlösser	14
Kampf-Knowhow	15
Schäden	16
Spielende Bildschirme	16
Regina	17
Dr. Kirk	17
Gail	18
Rick	18
Waffen	19
Kampf-Feldhandbuch	20
Produkt Service	22

VOR DEM START

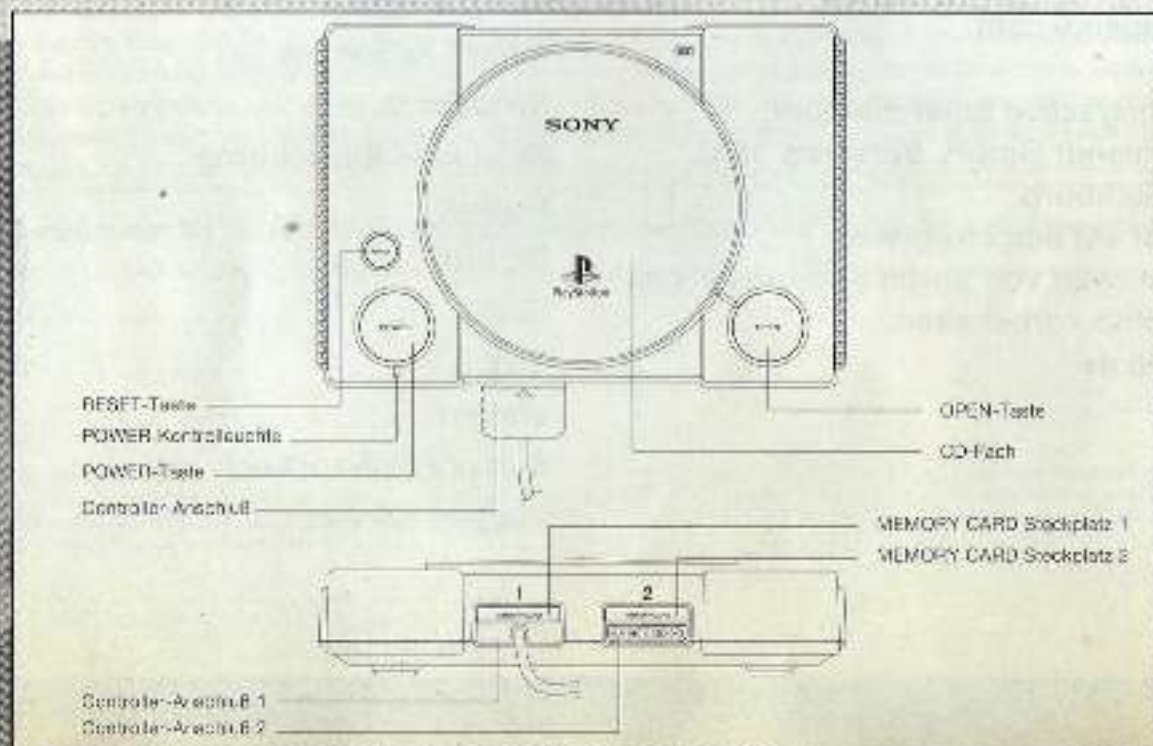
Schließen Sie Ihre PlayStation®-Spielkonsole so an, wie es im PlayStation-Handbuch beschrieben ist. Stellen Sie sicher, daß das Gerät abgeschaltet ist, bevor Sie eine Disk einlegen oder entnehmen. Legen Sie die DINO CRISIS-Disk ein und schließen Sie das CD-Fach. Schließen Sie Controller an die PlayStation an und schalten Sie sie an. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, um ein Spiel zu starten.

Wir raten Ihnen davon ab, Memory Cards oder andere Peripheriegeräte einzustecken oder abzuziehen, während die PlayStation eingeschaltet ist.

MEMORY CARDS

Um Einstellungen und Ergebnisse speichern oder ein Spiel von einem gespeicherten Spielstand aus fortsetzen zu können, stecken Sie eine Memory Card in Memory Card-Steckplatz 1 oder Memory Card-Steckplatz 2 der PlayStation, BEVOR Sie Ihr Spiel beginnen.

Stellen Sie vor dem Spielen sicher, daß auf Ihrer Memory Card genügend freie Speicherblocks sind.



STEUERUNG

MENÜS

Start-Taste – Spielstart / Videos abbrechen / Pause oder Spiel fortsetzen

Select-Taste – Optionsmenü im Spiel aufrufen

Richtungstasten – Optionen auswählen

X-Taste – Auswahl bestätigen / Weiter

▲-Taste – Auswahl abbrechen / Menü schließen

■-Taste – Durch Dialoge scrollen

INVENTAR

●-Taste – Inventar öffnen und schließen

▲-Taste – Untermenü verlassen

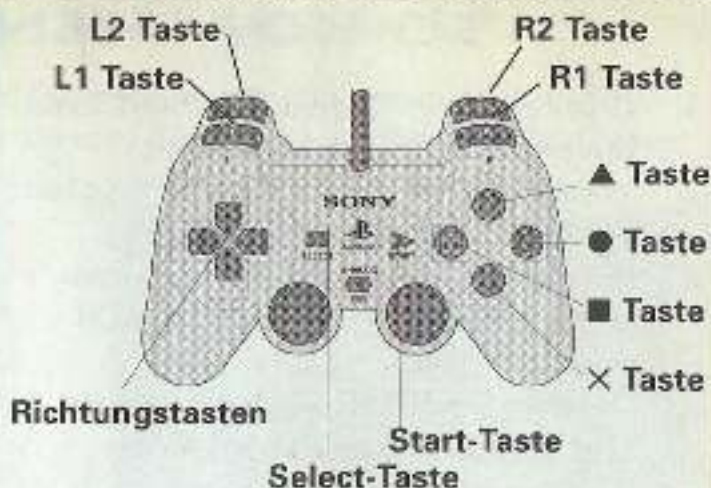
X-Taste – Untermenü öffnen / Auswahl / Entscheidung treffen

Richtungstasten

↑ Untermenüs umschalten / Vorräte aussuchen

↓ Vorräte, Objekte oder Ausrüstung auswählen

Hinweis: Hierbei handelt es sich um die Voreinstellung der Steuerung. Diese können Sie mittels der auf Seite 4 beschriebenen Option verändern. Dort können Sie auch die Vibrationsfunktion des Analog-Controller (DUAL SHOCK) einstellen. Um aus dem Spiel heraus und zurück zum Titelbild zu gelangen, drücken Sie im Spiel die Select-Taste und wählen Sie die RESET-Option an.



Note: Compatible only in Digital and Analog mode.

STEUERUNG DER FIGUREN

Richtungstasten

↑ Vorwärts gehen / Gegenstände schieben

↓ Rückwärts gehen

→ Nach rechts drehen

← Nach links drehen

X-Taste – Aktion (Türen öffnen, Objekte benutzen, bei gehaltener R1-Taste: Waffe abfeuern)

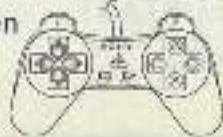
■-Taste – Laufen

R1-Taste (halten) – Waffe ziehen

L1-Taste – Ziel wechseln

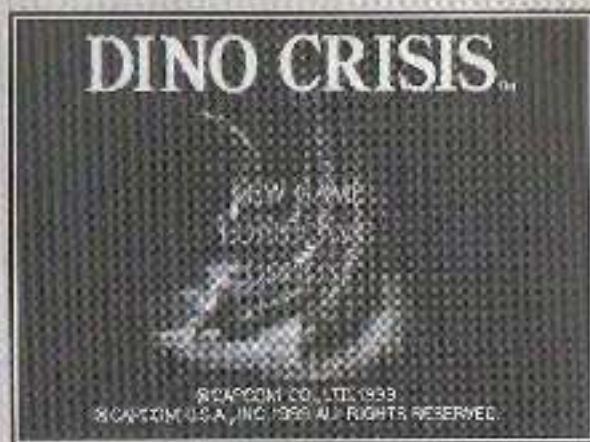
R2-Taste – Schnelle 180°-Drehung

Hinweis: Wenn möglich benutzen Sie einen Controller, der so aussieht. Wenn das der Fall ist, stellen Sie bitte die "Digital"-Anweisungen oben auf dieser Seite.



SO KOMMEN SIE INS SPIEL

1. Drücken Sie im Titelbild die Start-Taste, um das Hauptmenü aufzurufen.
2. Wählen Sie NEUES SPIEL und drücken Sie START oder die X-Taste.
3. Wählen Sie mit den Richtungstasten einen Schwierigkeitsgrad: EINFACH oder NORMAL.
4. Drücken Sie START oder die X-Taste, und das Abenteuer zu beginnen.



OPTIONEN EINSTELLEN

Wählen Sie OPTIONEN im Hauptmenü und drücken Sie START oder die X-Taste.

- Mittels der Richtungstasten nach oben und unten wählen Sie eine Option, die Richtungstasten nach links und rechts ändern ihre Einstellung.
- Drücken Sie die X-Taste, um das Untermenü einer Option zu öffnen, drücken Sie die ▲ Taste, um eine Auswahl abubrechen.

OPTIONEN

- | | |
|------------------------|--|
| TASTENBELEGUNG | Hier können Sie eine von drei Controller-Konfigurationen wählen und die Vibrations-Funktion (nur für Analog Controller (DUAL SHOCK)) einstellen. |
| SOUND | Hier wählen Sie das Audio-Ausgabeformat (Stereo oder Mono) und stellen die Lautstärke für Hintergrundmusik sowie Soundeffekte ein. |
| BILDEINSTELLUNG | Hier können Sie die Helligkeit des Bildes regeln (funktioniert nur bei Fernsehern, die dies zulassen). |
| NEUSTART | Stellt die Vorgaben wieder her und bringt Sie zum Titelbild zurück. |
| ENDE | Bringt Sie ins Hauptmenü zurück. |

SPEICHERN UND LADEN VON SPIELEN

Um Ihre Daten speichern zu können benötigen Sie eine Memory Card (separat erhältlich).
Um ein Spiel laden zu können benötigen Sie eine Memory Card mit gespeicherten Spielständen.

SPIELDATEN SPEICHERN

SSie können ein Spiel beim Verlassen bestimmter Räume speichern. Wenn Sie den Raum verlassen, werden Sie gefragt, ob Sie die Spieldaten speichern möchten.

Zum Speichern:

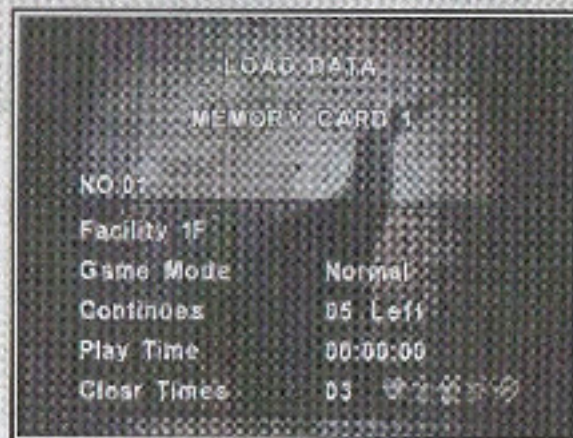
1. Wählen Sie JA und drücken Sie die X-Taste.
2. Wählen Sie die Memory Card, auf der Sie Ihren Spielstand speichern möchten und drücken Sie die X-Taste.

Wenn Sie mehrere Spielstände gespeichert haben, benutzen Sie die Richtungstasten, um den Spielstand zu wählen, den Sie überschreiben möchten.

3. Drücken Sie die X-Taste zum Speichern.

Wenn Sie Daten überschreiben möchten, müssen Sie dies ein weiteres Mal mit JA bestätigen und die X-Taste drücken.

4. Wählen Sie ENDE und drücken Sie die X-Taste, um das Spiel fortzusetzen.



SPIELDATEN LADEN

Wenn Sie mindestens einen Spielstand gespeichert haben, können Sie Ihr Spiel vom Hauptmenü aus fortsetzen.

Laden eines gespeicherten Spiels:

1. Wählen Sie die Laden-Option im Hauptmenü und drücken Sie die X-Taste. Wählen Sie die Memory Card, von der Sie Ihren Spielstand laden möchten und drücken Sie die X-Taste.
2. Wählen Sie mit den Richtungstasten einen Spielstand aus.
3. Drücken Sie die X-Taste zum Laden.

EINE GEHEIMNISVOLLE KATASTROPHE

Vor drei Jahren kam ein mehrfach ausgezeichneteter Wissenschaftler, Dr. Edward Kirk, bei einem seiner Experimente ums Leben.

Derzeit arbeitete er an der Entwicklung einer reinen Energietechnologie mit Codenamen „Dritte Energie“.

Die unerwartete Explosion ereignete sich kurze Zeit nachdem die Regierung die Förderung des Projektes gestrichen hatte, da es als unproduktiv angesehen wurde. Für die meisten war der gesamte Vorfall nur eine weitere von vielen Nachrichten.

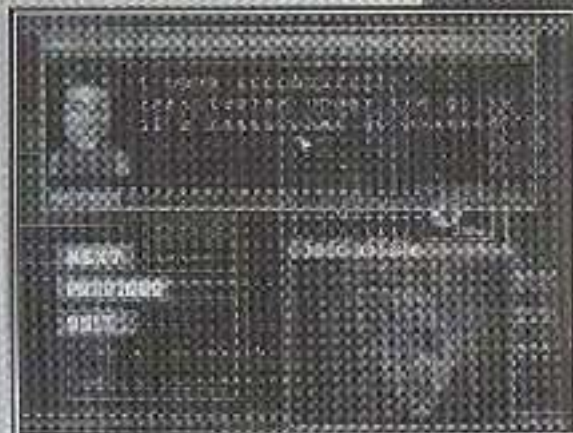
Früher in diesem Jahre brachte ein Militäragent von einer Mission auf Ibis Island überraschende Informationen zurück. Er berichtete, daß Dr. Kirk am Leben ist und seine Forschungen in einer militärischen Einrichtung der Republic Borginien fortsetzt.

Spezialagentin Regina ist auf dem Weg zu der abgelegenen Insel.

Sie wird von ihrem Team begleitet, einer Elite-Einsatztruppe, die dafür trainiert wurde, mit sensiblen Situationen umzugehen. Jedes Mitglied des Teams ist ein Experte auf seinem Gebiet.

Ihr Auftrag: die Insel infiltrieren, Dr. Kirk finden und ihn unverletzt zurückbringen.

Es sah alles nach einem weiteren Routine-Einsatz aus ...



BESONDERHEITEN DER STEUERUNG

DIE WAFFE ZIEHEN

- Drücken und halten Sie R1, um Ihre Waffe zu ziehen.
- Drücken und halten Sie R1 und benutzen Sie die Richtungstasten, um mit vorgehaltener Waffe zu gehen.

SCHNELLE 180°-DREHUNG

- Drücken Sie die R2-Taste, um sich schnell umzudrehen.
- Schnelle Drehungen sind sehr nützlich, wenn Sie vor einem Gegner fliehen müssen.
- Sie können sich nicht schnell herumdrehen, wenn Sie sich bewegen oder Ihre Waffe gezogen ist.

GEGENSTÄNDE SCHIEBEN

- Drehen Sie Ihre Spielfigur zu einem Objekt, das Sie schieben möchten und halten Sie die Richtungstaste nach oben gedrückt.
- Wenn sich das Objekt bewegen lässt, wird es geschoben.

TÜREN ÖFFNEN & KLETTERN

- Drücken Sie die Aktionstaste (Vorgabe: X-Taste), um Türen zu öffnen, Treppen zu steigen oder hinabzugehen sowie Leitern und alle anderen möglichen Objekte zu erklimmen.



BENUTZUNG DES INVENTARS

Ohne ihr Inventar hätte Regina keine Chance, ihre gefährliche Mission zu beenden. Zudem wäre sie ohne es nicht lang am Leben!

Drücken Sie die Inventar-Taste (Vorgabe: ●-Taste), um das Inventar zu öffnen. Benutzen Sie die vier Hauptbuttons OBJEKT, EQUIP, KARTE und MIXEN, um das Inventar zu verwalten.

- Benutzen Sie die Richtungstasten, um einen Gegenstand auszuwählen und drücken Sie dann die Aktionstaste (Vorgabe: X-Taste).
- Wählen Sie eine Aktion und drücken Sie die Aktionstaste.
- Drücken Sie die Inventar-Taste, um zur Mission zurückzukehren (oder wählen Sie den ENDE-Button und drücken Sie die X-Taste).

OBJEKT

Benutzen Sie diese Funktion, um die Gegenstände anzusehen, die Sie bei sich haben.

Versorgt Sie mit Kugeln und Medizin. Sie können nur einen begrenzten Vorrat bei sich tragen.

AUSRÜSTEN

Schlüssel und Gegenstände zum Lösen von Rätseln. Solche Gegenstände lassen sich in unbegrenzter Zahl tragen.

BENUTZEN

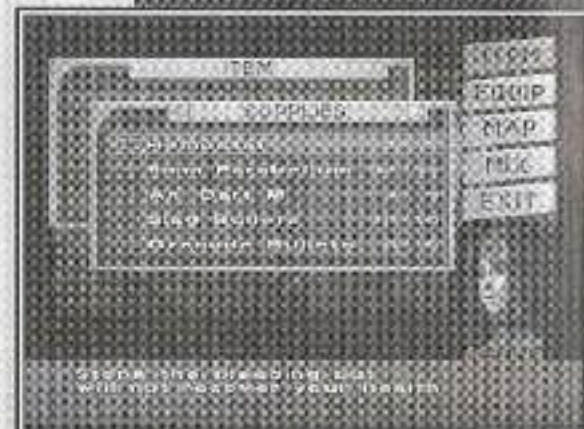
Zum Benutzen eines Gegenstands.

PRÜFEN

Untersucht eine Waffe oder einen Gegenstand.

SORTIEREN

Kombiniert ähnliche Gegenstände (nur Vorräte).



EQUIP

Machen Sie eine Waffe zur Standardwaffe oder sehen Sie sie sich an. Wenn Sie eine Waffe gewählt haben, wählen Sie eine Aktion:

AUSRÜSTEN Macht eine Waffe oder Munition bereit.

PRÜFEN Untersucht eine Waffe oder Munition.

MIXEN

Mit dieser Funktion schaffen Sie einen neuen Gegenstand oder verbessern einen durch die Kombination zweier Gegenstände. Wenn Sie einen Gegenstand gewählt haben, wählen Sie eine Aktion:

MISCHEN Zwei Gegenstände mischen.

PRÜFEN	Einen Gegenstand überprüfen.
---------------	------------------------------

SORTIEREN Kombiniert ähnliche Gegenstände (nur Vorräte).



GEGENSTÄNDE MISCHEN

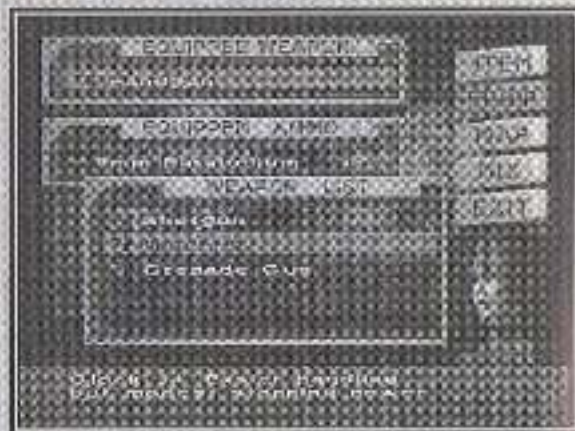
Benutzen Sie die MISCHEN-Funktion, um Gegenstände zu kombinieren und neue zu schaffen. Wenn Sie z.B. ein Blutstiller mit einer Vervielfältigungs-Basis mischen, erhalten Sie zwei Blutstiller.

EINSATZ VON WAFFEN

Wenn Regina eine neue Waffe einsammelt, ist sie noch nicht einsatzbereit. Sie landet lediglich im Inventar. Um sie benutzen zu können, müssen Sie sie erst samt Munition als aktive Waffe wählen.

Um eine Waffe oder Munition aufzusammeln, gehen Sie zu ihr und drücken Sie die Aktionstaste (Vorgabe: X Taste). Der Gegenstand landet dann in Ihrem Inventar. Regina beginnt ihre Mission mit einer oder mehreren Waffen – je nach Schwierigkeitsgrad.

Bevor Sie eine Waffe benutzen können, müssen Sie sie samt ihrer Munition als Ausrüstung wählen.



So machen Sie eine Waffe einsatzbereit:

1. Drücken Sie die Inventar-Taste (Vorgabe:  Taste), um das Inventar zu öffnen.
2. Wählen Sie EQUIP und drücken Sie die Aktionstaste.
3. Wählen Sie GEWÄHLTE WAFFE, um eine andere Waffen zu wählen und drücken Sie die Aktionstaste.

Um eine andere Waffe zu wählen, drücken Sie die Richtungstaste nach rechts, um die WAFFEN Liste zu öffnen. Benutzen Sie die Richtungstasten nach oben und unten, um eine Waffe zu wählen und drücken Sie die Aktionstaste. Drücken Sie die Aktionstaste nochmal, um die Waffe benutzen zu können.

4. Wählen Sie als Nächstes **GEWÄHLTE MUNITION** und drücken Sie die Aktionstaste, um Ihre Waffe mit anderer Munition zu laden.

Um andere Munition zu wählen, drücken Sie die Richtungstaste nach rechts, um die MUNITIONS Liste für die gewählte Waffe zu öffnen. Wählen Sie eine Munition und drücken Sie die Aktionstaste. Drücken Sie die Aktionstaste nochmal, um die Waffe zu laden.

- Drücken Sie den Inventar-Button, um das Inventar zu schließen und mit einer geladenen Waffe zur Mission zurückzukehren.

BENUTZUNG VON MEDIZIN

Wenn Regina verletzt ist, hält sie ihren Arm – oder kann irgendwann kaum mehr laufen. Sie benötigt dann medizinische Versorgung – je eher, desto besser.

Sie können zwei Arten medizinischer Vorräte finden:

MEDIZIN Heilt Wunden.

BLUTSTILLER Stoppt Blutungen.

Um diese Gegenstände zu benutzen:

1. Öffnen Sie das Inventar.
2. Wählen Sie BENUTZEN, drücken Sie die Aktionstaste, um das Gegenstand-Untermenü zu öffnen.
3. Wählen Sie ein MEDIZIN oder BLUTSTILLER aus der Liste und drücken Sie die Aktionstaste.
4. Drücken Sie die Aktionstaste nochmal, um sich die Medizin zu verabreichen.

Hinweis: Lesen Sie auch unter „Schäden“ auf Seite 16 nach, um zu erfahren, wie Sie mit Verletzungen der Figuren umgehen können.



BENUTZUNG DER KARTE

Die Karte hält Sie auf dem Laufenden. Benutzen Sie sie, um herauszufinden, wo Sie sich befinden, und wieviel von einer Ebene Sie noch erkunden müssen. Auf der Karte werden auch verschlossene Türen angezeigt. Wenn etwas Gefährliches geschieht (siehe Seite 15), wird auf der Karte gezeigt wo. Seien Sie wachsam und erforschen Sie solche Bereiche umgehend.

So wird die Karte benutzt:

1. Drücken Sie die Inventar-Taste (Vorgabe: ● - Taste), um das Inventar zu öffnen.
2. Wählen Sie KARTE und drücken Sie die Aktionstaste, um die Karte anzusehen.
3. Drücken Sie die Richtungstasten nach oben und unten, um die verschiedenen Ebenen der Einrichtung anzusehen.

KARTENLEGENDE

Blauer Raum	= Reginas Aufenthaltsort
Roter Raum	= Zielpunkt
Kompassnadel	= Bewegungsrichtung
Rote Felder	= Verschlossene Türen
„S“	= Speichergelegenheit



BENUTZUNG VON ERSTEHILFE-BOXEN

Erstehilfe-Boxen befinden sich an den Wänden in der Einrichtung. Die haben verschiedene Nutzen:

- Sie enthalten medizinische Güter, auf die Sie im Notfall schnell zugreifen können.
- Hier können Gegenstände gelagert werden, damit Regina möglichst wenig bei sich trägt.
- Wenn Sie eine Erstehilfe-Box einmal geöffnet haben, können Sie später zu ihr zurückkehren, um Gegenstände zu holen oder hinterlassen.
- Mit Hilfe des ZUGRIFF Befehls einer Erstehilfe Box können Sie andere bereits geöffnete Kisten benutzen, die dieselbe Farbe wie die gerade benutzte haben.
- Wenn Sie SORT (sortieren) benutzen, können Sie den Inhalt einer

Erstehilfe-Box und des Versorgungs-Inventars sortieren.

Erstehilfe-Boxen sind entweder rot, grün oder gelb. Sie benötigen unterschiedliche Anzahlen von Steckern, um die einzelnen Farbtypen öffnen zu können. Wenn Sie versuchen, eine Erstehilfe-Box zu öffnen, wird Ihnen angezeigt, wie viele Stecker Sie dazu benötigen.

So werden Erstehilfe-Boxen benutzt:

1. Gehen Sie an die Box heran und drücken Sie die Aktionstaste, um sie zu öffnen. Eine Liste des Inhalts wird oben angezeigt, Reginas Vorräte werden unten angezeigt.
2. Benutzen Sie die Richtungstasten nach oben und unten, um durch die Liste zu scrollen, drücken Sie die Richtungstasten nach links und rechts, um die Seiten umzublättern.



Bewegen von Gegenständen:

1. Wählen Sie den Gegenstand, den Sie bewegen möchten, und drücken Sie die Aktionstaste. Ein leerer Platz in der anderen Liste (entweder der Box oder Reginas Inventar) wird automatisch markiert.
2. Bewegen Sie die Markierung mit den Richtungstasten nach oben und unten.
3. Drücken Sie die Aktionstaste, um den Tausch auszuführen.
 - Wenn Sie einen Gegenstand als „Ziel“ markiert haben, so wird er mit dem anderen ausgetauscht.
 - Wenn kein Gegenstand markiert ist, findet ein einfacher Transfer statt.

DDK-SCHLÖSSER

Einige Türen in der Einrichtung sind mit einem DDK-Gerät verschlossen. So wird eine DDK-Tür geöffnet:

1. Finden Sie Code-Disk und Eingabe-Disk. Benutzen Sie die Disks an dem Gerät neben der Tür.
2. Entziffern Sie den Code und geben Sie die Antwort ein.
 - Wählen Sie mit den Richtungstasten Buchstaben und Zahlen aus.
 - Drücken Sie die Aktionstaste, um ein Zeichen einzugeben. Um ein Zeichen zu löschen, wählen Sie DELETE (löschen) und drücken Sie die Aktionstaste.
 - Wenn Sie mit der Eingabe fertig sind, drücken Sie ENTER. Wenn der Code richtig ist, öffnet sich die Tür.



KAMPF-KNOWLEDGE

VERLUST VON WAFFEN

Während eines Angriffs kann Regina die Waffe aus der Hand geschlagen werden. Wenn das passiert, zeigt ein blauer Pfeil auf die Waffe. Führen Sie Regina an die Waffe heran, um sie aufnehmen zu können.

KRAFTFELDER

An vielen Stellen im Komplex können Kraftfelder aktiviert werden, um Eindringlingen den Zugang zu verwehren. Wenn ein Kraftfeld aktiv ist, blockieren seine roten Strahlen den Weg. Erleuchtete grüne Schalter können auf abgeschaltete Kraftfelder hinweisen.

Um Kraftfelder zu aktivieren/deaktivieren:

1. Führen Sie Regina an den Schalter heran und drücken Sie die Aktionstaste. Sie werden dann gefragt, ob Sie das Kraftfeld an- oder ausschalten möchten.
2. Wählen Sie JA und drücken Sie die Aktionstaste, um das Feld zu aktivieren oder deaktivieren.

GEFÄHRLICHE EREIGNISSE

Wenn „DANGER“ (Gefahr) im Bild blinkt, geschieht gerade etwas Bedrohliches. Drücken Sie in einem solchen Fall alle Controller-Tasten außer Start und Select so schnell und so oft wie möglich. Je schneller Sie drücken, und je mehr Tasten Sie wiederholt drücken, desto höher sind Ihre Überlebenschancen.



SCHÄDEN

Regina kommt zu Schaden, wenn sie von Gegnern angegriffen wird. Je nachdem, wieviel Schaden sie abbekommt, wird sich ihre Situation danach weiter verschlechtern.

KÖRPERLICHE VERFASSUNG

Achten Sie auf Reginas Bewegungen, um zu sehen, wie es ihr geht. Je schwächer sie zu sein scheint, desto mehr hat sie abbekommen. Benutzen Sie Medizin (siehe Seite 11), um Verletzungen zu heilen.

BLUTUNGEN

Manchmal erscheint eine Blutspur, die andeutet, daß Ihre Figur blutet. Wenn Sie nichts dagegen unternehmen, wird Regina hierdurch geschwächt. Benutzen Sie ein Blutstiller (siehe Seite 11), um die Blutung zu stoppen.

SPIELLENDE-BILDSCHIRME

SPIELLENDE

Wenn Reginas Stärke vollständig versiegt, dann stirbt sie. Wenn Sie noch Continues haben, erscheint das Fortsetzen-Menü.

FORTSETZEN-MENÜ

Wählen Sie in diesem Menü FORTSETZEN, um das Spiel in dem Raum fortzusetzen, in dem Regina gestorben ist. Die Zahl Ihrer Continues ist auf fünf begrenzt.

ENDE

Wählen Sie ENDE, um das Spiel zu beenden und ins Hauptmenü zurückzukehren. Wenn Sie keine Continues mehr haben, ist dies Ihre einzige Option.



REGINA

Als Elite-Mitglied einer Sondereinsatz-Truppe ist Regina Waffenspezialistin. Sie kann hervorragend mit allen Feuerwaffen umgehen. Es ist ihr Hobby, Waffen zu modifizieren.

Regina ist sportlich und perfekt für Geheimeinsätze geeignet. Sie analysiert alle Situationen und handelt ihren Einschätzungen entsprechend.



DR. KIRK

Der Forscher Dr. Kirk ist angeblich vor drei Jahren in der Explosion seines Labors ums Leben gekommen. Trotz seines geringen Alters ist Kirk eine Autorität in der Energieforschung. Als es zu der Explosion kam, arbeitete er an einer sauberen Energieform namens „Dritte Energie“. Dieses egozentrische Genie ist nur an seiner Forschung interessiert und kümmert sich nicht darum, wie sie die Gesellschaft beeinflussen könnte. Er ist selbstsüchtig, äußerst emotional und nicht in der Lage, Recht von Unrecht zu unterscheiden. Er wird vor nichts Halt machen, um seine Forschungen zu beenden.



GAIL

Ein erfahrener Veteran, der auf dieser Mission mit Regina zusammenarbeitet. Er hat sich seinen Ruf durch sein eiskaltes Urteilsvermögen und einen starken Willen erarbeitet.

Für ihn ist eine Mission wie eine Schachpartie – jedes Element – Team-Mitglieder inklusive – ist ein Werkzeug, das bedenkenlos manipuliert werden kann.



RICK

Rick hat eine große Zahl an Talenten, zu denen auch der Umgang mit Computern, medizinisches Wissen sowie die Handhabung von schwerem Gerät und Fahrzeugen zählen. Es ist human eingestellt und stellt die Bedürfnisse seiner Kollegen stets über seine eigenen. Sein Mitgefühl für Freund und Feind gleichermaßen ist manchmal ein Hindernis für den Abschluß einer Mission.



WAFFEN

PISTOLE

Die Glock 34 feuert 9mm Parabellum-Kugeln und wird von der Glock Company hergestellt.



PISTOLE (MODIFIZIERT)

Die Glock 35 ist eine Spezialversion der Glock 34. Sie kann 9mm Parabellum-Kugeln ebenso abfeuern wie 40S&W-Kugeln.

9MM PARABELLUM-KUGELN

Standard-Munition für die Glock 34- und Glock 35-Pistolen.



40S&W-KUGELN

Munition für die Glock 35 – stärker als die 9mm Parabellum-Munition.

SCHROTGEWEHR (MODELL PA3)

Ein Pump-Action-Schrotgewehr von der L. Franchi Company.



BETÄUBUNGSPFEIL

Munition für das PA3 oder SPAS12 – betäubt Dinosaurier für eine kurze Zeit.



KAMPF-FELDHANDBUCH

WAFFEN-BESONDERHEITEN

Jede Waffe lässt sich ausbauen und mit mehreren Arten Munition laden.

PISTOLE

Richtet verhältnismäßig geringe Schäden an, ist aber leicht zu handhaben.

SCHROTGEWEHR

Richtet große Schäden an, hat aber einen enormen Rückschlag.

KAMPF

- Jede Waffe verfügt über eine automatische Zielfunktion.
- Wenn Sie mit gezogener Waffe gehen, können Sie schneller angreifen.
- Durch einen Angriff kann Regina die Waffe aus der Hand geschlagen werden. Sammeln Sie sie so schnell wie möglich wieder auf!

FLUCHT

- Benutzen Sie 180°-Drehungen, um vor Angreifern fliehen zu können.
- Manchmal können Sie Gegenstände benutzen, um einen Gegner zu blockieren.
- Vorsicht! Einige Dinosaurier können Türen öffnen!

RÄTSEL

- Einige Objekte (Regale, Kisten etc.) können geschoben werden. Auf diese Weise können Sie hilfreiche Gegenstände finden.
- Prüfen Sie Akten und Gegenstände auf Hinweise.
- Untersuchen Sie alles möglichst genau.

MISCHEN

Stellen Sie Betäubungspfeile und Medizin durch Mischen von Gegenständen her.

Mischen Sie gleiche Gegenstände für stärkere Versionen. Mit einigen Kombinationen können Sie die Anzahl der Gegenstände erhöhen.

Probieren Sie verschiedene Kombinationen aus und sehen Sie, was Sie erzeugen können!

Versuchen Sie diese Mischungen:

- Betäubungspfeil S – Ein Treffer betäubt Dinosaurier; der Effekt hält länger an.
- Betäubungspfeil M – Ein Treffer betäubt Dinosaurier.
- Betäubungspfeil L – Mehrere Treffer betäuben Dinosaurier.
Hinweis: Einige Gegner sprechen auf Betäubungspfeile nicht an.
- Medizin S – Heilt Ihre Figur vollständig und stoppt Blutungen.
- Medizin M – Heilt Ihre Figur vollständig.
- Medizin L – Heilt Ihre Figur teilweise.
- Blutstiller – Stoppt die Blutung Ihrer Figur.



PRODUKT SERVICE

Vielen Dank, daß Sie sich für "DINO CRISIS" entschieden haben.

Virgin Interactive Entertainment Deutschland GmbH bietet Ihnen eine technische Hotline, die Sie unter der Rufnummer 040/ 89703300, Montag bis Freitag zwischen 15 und 20 Uhr anrufen können. Hier erhalten Sie ausschließlich technische Hilfe.

Außerdem stehen Ihnen Montag bis Freitag zwischen 15 und 20 Uhr, unter der Rufnummer 01905/ 897033 unsere freundlichen Mitarbeiter zur Verfügung. Hier erhalten Sie Lösungshilfen, Cheats und Wissenswertes rund um die Virgin Spielwelt.

Sollten Sie über einen Internet-Zugang verfügen, können Sie unter der Internet-Adresse <http://www.vie.de> oder <http://www.setups.de> unsere Webseits erreichen. Hier finden Sie Ankündigungen neuer Produkte, Infos, Screenshots, Software-Updates und natürlich Demo-Versionen aktueller und kommender Titel.

AUSTAUSCH DEFEKTER CD'S

Sollten Sie beim Kauf unseres Produktes eine defekte CD erhalten haben, wenden Sie sich bitte vertrauensvoll an Ihren Händler. Sollte Ihnen dieser wider erwarten nicht weiter helfen können, senden Sie uns bitte die defekte CD zusammen mit einer Kopie Ihres Kaufbeleges in einem einfachen und ausreichend frankierten Umschlag zu. Denken Sie bitte daran, eine kurze Notiz beizulegen, um was für ein Problem es sich bei Ihrem Datenträger handelt, und geben Sie auf jeden Fall Ihre Adresse sowie Ihre komplette System-Konfiguration an. Bitte haben Sie Verständnis dafür, wenn wir Datenträger, die durch unsachgemäße Behandlung beschädigt oder verändert wurden, nicht kostenlos umtauschen können. In diesem Fall erheben wir für die pauschalisierte Anwicklung (Versand, Verpackung, Logistik) einen Betrag von DM 15,-, der als Verrechnungsscheck oder Bargeld dem Anschreiben beiliegen sollte.

Sollte die Garantie des von Ihnen erworbenen Spieles erloschen sein haben Sie bitte Verständnis dafür, daß es uns eventuell nicht mehr möglich sein wird Ihr Spiel zu tauschen oder zu ersetzen.

Senden Sie uns bitte nicht die komplette Spielverpackung zu. Sollten Sie an einem vollständigen Umtausch interessiert sein, wenden Sie sich damit bitte an Ihren Händler, über den Sie dieses Produkt ursprünglich bezogen haben.

Bitte vergessen Sie nicht, die von Ihnen ausgefüllte Registrierkarte beizufügen.

Ihre CD/CD's schicken Sie bitte an die folgende Adresse:

Virgin Interactive Entertainment (Deutschland) GmbH
Borselstr. 16 C
22765 Hamburg

DINO CRISIS™

Virgin Interactive Entertainment (Europe) Limited
Web: www.vie.co.uk

© CAPCOM CO., LTD. 1999 ALL RIGHTS RESERVED.
CAPCOM und das CAPCOM LOGO sind eingetragene
Warenzeichen von CAPCOM CO., LTD.

DINO CRISIS ist ein Warenzeichen von CAPCOM CO., LTD.
Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. All rights reserved.

SLES-02209



and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

5028597082474