Hospital9 Manual

[IMPORTANT]

MOVE RINA TO A PLACE WITH CLUES - HOLD DOWN THE MOUSE WHEEL BUTTON



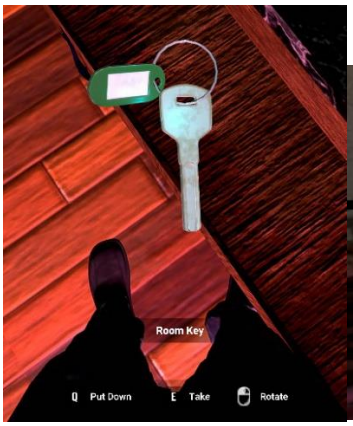
TAKE - E





PRESSING E AND DRAG THE MOUSE FOR OPEN THE DRAWER

EXAMINE - Q AND DRAG THE MOUSE





RIGHT CLICK FOR STORE THE ITEM

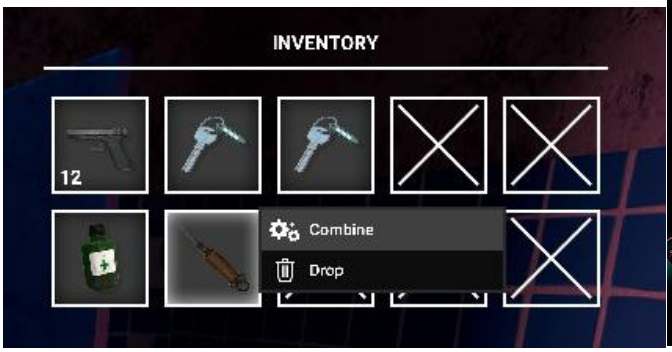
E FOR UNLOCK THE DOOR (WHEN YOU HAVE A ROOM KEY)



EQUIP - TAB AND RIGHT CLICK THE WEAPON AND "USE"

BAG TO EXTEND YOUR INVENTORY

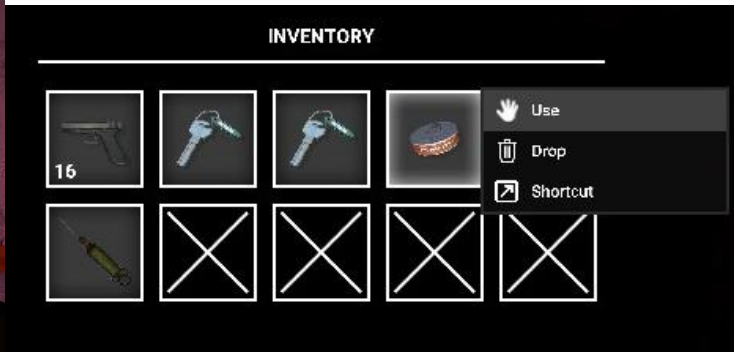




COMBINE - TAB AND RIGHT CLICK

RELOAD THE WEAPON - R





EAT - TAB AND RIGHT CLICK







PUSH, LEVER ON, TURN ON – E

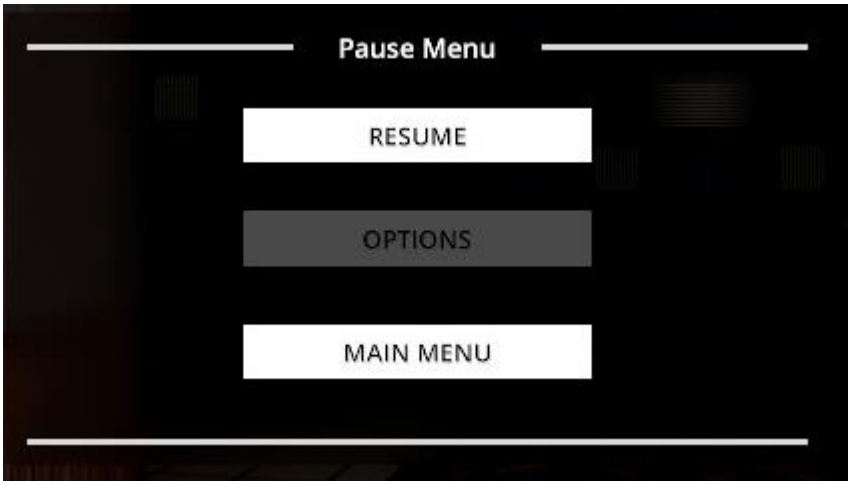
KEYCARD – E



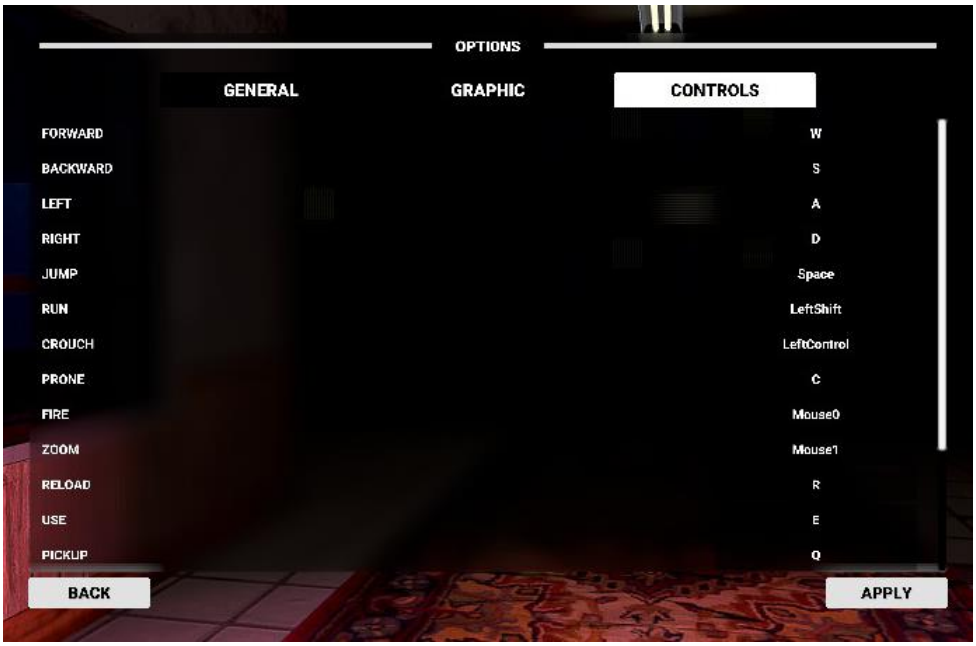
REMOVE – E



MENU – ESC KEY



YOU CAN CUSTOMIZE THE OPERATION METHOD.





PUT A PARTY HAT ON RINA'S HEAD.

(IT HAS NOTHING TO DO WITH GAME STRATEGY) _ H

THANK YOU FOR PURCHASING THIS GAME.
THIS TIME, A PERSON OTHER THAN NS OVERSEES STORY WRITING.
WE ARE SURE YOU'LL ENJOY THIS LITTLE GAME.

SONIC-ALPHA

GAME TIPS

There is a room key in the drawer of the first room.
Once in the room, press the wheel button on your mouse.
To equip a gun, right click on the weapon icon in the inventory and select “USE”.
Let's turn on the light on the desk. You may see something you can't see.
The lever is linked to the door lock of some room.
If the wood is in the way, press E to remove it.
Some things can't be seen without squatting.
If RINA looks weird, it's not a bug. Let's go on to the end of the story.

ゲームのヒント

最初の部屋の引き出しにルームキーがある。
部屋に入ったらまずマウスのホイールボタンを押してみよう。
銃を装備するにはインベントリから武器のアイコンを右クリックして”USE”を選択する。
机の上のライトをつけてみよう。見えないものが見えるかもしれない。
レバーはどこかの部屋のドアロックに連動している。
ドアの木材が邪魔な場合は、E を押して取り除ける。
しゃがんでみないと見えないものもある。
リナの姿が不気味に見えてもバグではない。物語を終わりまですすめてみよう。

游戏提示

第一个房间的抽屉里有房间钥匙。

进入房间后,试着按一下鼠标的滚轮按钮。

装备枪支时,右键点击库存中的武器图标,选择“USE”。

打开桌子上的灯看看吧。可能会看见看不见的东西。

手柄与某个房间的门锁联动。

如果门的木材碍事,可按 E 拆除。

除非蹲下，否则有些东西是看不到的。

即使 RINA 看起来很奇怪，也不是错误。让我们把故事讲完吧。

Consejos de juego

Hay una llave de la habitación en el cajón de la primera habitación.
Una vez dentro de la habitación, presione el botón de la rueda en su ratón.
Para equipar un arma, haga clic derecho en el icono del arma del inventario y seleccione "Use".
Encendemos la luz en el escritorio. Pueden ver algo que no pueden ver.
La palanca está vinculada a una cerradura de la puerta en alguna habitación.
Si la madera está en el camino, presione E para retirarla.
Algunas cosas no se pueden ver a menos que te agaches.
Incluso si RINA se ve extraña, no es un error. Pasemos al final de la historia.

Dicas de jogos

Há uma chave do quarto na gaveta do primeiro quarto.
Uma vez na sala, pressione o botão de roda do mouse.
Para equipar uma arma, clique com o botão direito do mouse no ícone da arma no inventário e selecione "USE".
Vamos acender a luz na mesa. Você pode ver algo que não pode ver.
A alavanca está ligada à fechadura da porta de alguma sala.
Se a madeira estiver no caminho, pressione E para removê-la.
Algumas coisas não podem ser vistas sem agachar.
Se RINA parece estranho, não é um bug. Vamos continuar no final da história.

Spieltipps

In der Schublade des ersten Zimmers befindet sich ein Zimmerschlüssel.
Drücken Sie im Zimmer die Radtaste an der Maus.
Um eine Waffe auszustatten, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Waffensymbol im Inventar und wählen Sie "USE".
Schalten wir das Licht auf den Schreibtisch! Du siehst vielleicht etwas, das du nicht sehen kannst.
Der Hebel ist mit dem Türschloss eines Zimmers verbunden.
Wenn das Holz im Weg ist, drücken Sie E, um es zu entfernen.
Manche Dinge können nicht gesehen werden, wenn man nicht sitzt.
Wenn RINA seltsam aussieht, ist es kein Fehler. Gehen wir zum Ende der Geschichte.

Conseils sur les jeux

Il y a une clé de chambre dans le tiroir de la première pièce.
Une fois dans la pièce, appuyez sur le bouton roue de votre souris.
Pour équiper une arme à feu, cliquez avec le bouton droit sur l'icône de l'arme dans l'inventaire et sélectionnez «Use».
Allumons la lumière sur le bureau. Vous pouvez voir quelque chose que vous ne pouvez pas voir.
Le levier est relié à la serrure de la porte d'une pièce.
Si le bois est de la manière, appuyez sur E pour le supprimer.
Certaines choses ne peuvent être vues que si vous vous squattez.
Si RINA a l'air bizarre, ce n'est pas un bug. Continuons jusqu'à la fin de l'histoire.