

Dreamcast™



Dreamcast

ARE YOU INFECTED?

CARRIERS

**VICAT
NIGHT**
INTERACTIVE

JALECO



C A R R I E R

Sommaire

Histoire	24-25	Sauvegarder	37
Personnages	26-31	Options	38-39
Objectifs	32	Scope	40
Démarrage	33	Fonctions du scope	41
Commandes (de base)	34-35	Arsenal	42
Actions (de base)	36		

Au début du 21^{ème} siècle, le conflit Nord-Sud avait dégénéré en affrontements militaires. Les peuples des pays du Sud, menacés par une crise de l'énergie et une pénurie alimentaire, avaient développé une haine viscérale pour tout ce qui concernait le Nord, engendrant la naissance de groupes terroristes anti-Nord un peu partout dans le monde. Pour se défendre, les pays du Nord s'allièrent afin de créer la NTA (Alliance du traité de l'hémisphère nord). Cette organisation avait pour but de mettre fin aux actes terroristes du Sud.



Après avoir détruit la base du groupe terroriste de la Croix du Sud, le Heimdal, vaisseau de la NTA, faisait route vers son port d'attache. Il reçut alors l'ordre de récupérer un vieil organisme découvert sur une île isolée du Pacifique Sud.

Un jour avant l'arrivée du Heimdal sur l'île, un membre de l'équipe qui avait découvert l'organisme, développa des symptômes paranoïaques et fut abattu alors qu'il se débattait. Pensant que ces symptômes étaient dus à une nouvelle variante de virus, l'organisme fut placé en quarantaine dans la coque du Heimdal.

Le Heimdal se trouvait à environ deux jours de route de sa destination lorsqu'une explosion se produisit dans la salle des machines. Ensuite, le vaisseau coupa tout contact radio.

Il transportait des missiles balistiques, ce qui incita la NTA à dépêcher une équipe pour enquêter sur cette disparition. La première équipe était composée d'experts anti-terroristes : le Colonel Aaron Burke et le Capitaine Nicholas Lang des Forces Spéciales, ainsi que le docteur William Noble de l'Institut de recherche international. Mais après avoir atteint le vaisseau, cette équipe ne donna plus de signe de vie.

Une seconde équipe composée du Sergent Jack Ingles, qui se porta volontaire et de Jessifer Manning, des Renseignements, fut envoyée sur les lieux. Si cette équipe avait pu imaginer les scènes d'horreur qui l'attendaient, elle ne serait peut-être pas partie du tout...

Jack Ingles



3ème Division des
Forces Spéciales

Rank

Sergeant

Age

26

Nationality

American

Birthplace

Montana

Alma Mater

US Naval Academy,
Annapolis

▷ Il a demandé à être envoyé par les Forces Spéciales Internationales de la NTA pour effectuer sa mission sur le Heimdal. Avant de faire partie intégrante des Forces Spéciales de la NTA, il était dans la marine américaine sous les ordres du colonel Burke. Le père de Jack est mort alors que ce dernier était encore jeune et il considère le colonel Burke comme son père. Jack a un tempérament fougueux et il déteste les injustices, bref un vrai marin ! Son jeune âge ne l'empêche pas d'avoir de l'expérience et il est très respecté. Il a participé à de nombreuses missions de sauvetage aidé par un pilote nommé Leonard. Son frère est à bord du Heimdal. Jack est inquiet et aimerait bien être rassuré sur son sort.

Jessifer Manning



Renseignements, Section 1

Rank

Lieutenant

Age

24

Nationality

American

Birthplace

California

Alma Mater

Harvey Mudd University

▷ Jessifer a un doctorat de sciences. Elle est envoyée par le service des renseignements internationaux de la NTA. Elle a réussi brillamment tous les tests d'entraînement des Forces Spéciales, rivalisant avec ses collègues masculins. Elle est calme et prend ses missions au sérieux. Elle a une forte personnalité et un caractère passionné.

Remarque : Japonaise-Américaine de 3ème génération.

3ème Division des Forces Spéciales

Rank

Colonel

Age

40

Nationality

American

Birthplace

Puerto Rico

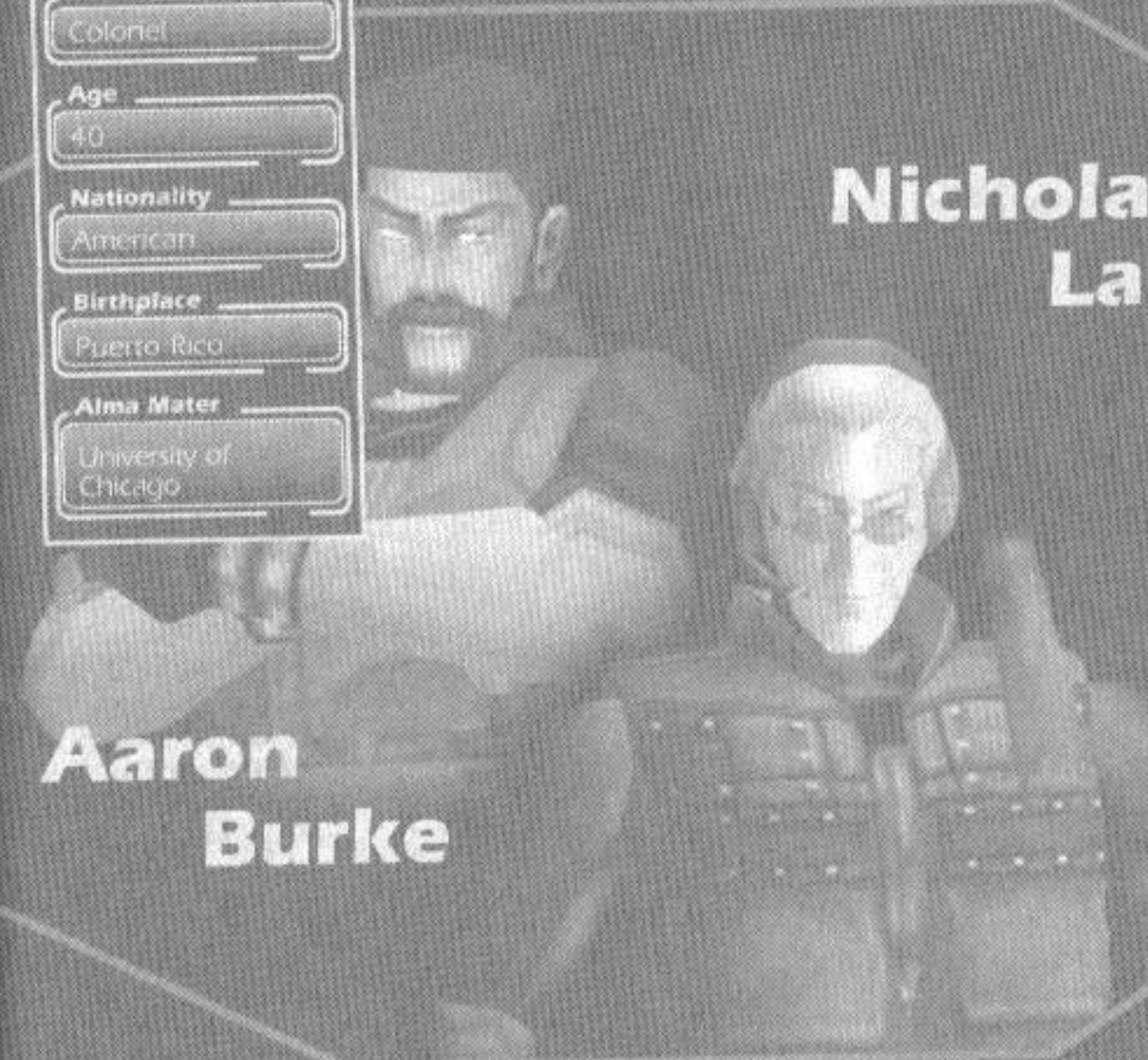
Alma Mater

University of Chicago



Détient un doctorat en sciences politiques. Commandant de l'équipe d'investigation SPARC. Il a réussi de nombreuses missions tout au long de sa carrière grâce à son discernement et sa sérénité. Il est très expérimenté, passionné et respecté de tous. Avant d'occuper son poste actuel au sein de la marine américaine, il a élevé et formé Jack.

Nicholas Lang



Aaron Burke

3ème Division des Forces Spéciales

Rank

Captain

Age

32

Nationality

Inconnue

Birthplace

Inconnue

Alma Mater

Inconnue

Inter. Research Institution

Rank
Special Researcher

Age
65

Nationality
British

Birthplace
Manchester

Alma Mater
Oxford University

Il détient un doctorat de mécanique biologique. Membre de l'équipe SPARC en tant qu'observateur, il voulait participer à l'enquête. Il a apparemment effectué plusieurs découvertes révolutionnaires dans le domaine de la mécanique biologique. Ces dernières années, il s'est écarté de la vie publique : il travaillerait apparemment sur une nouvelle théorie à l'institut de recherche international. Il est convaincu que la science est au service de l'humanité. Forte personnalité.

Robert Ingles

William Noble

3ème Division des Forces Spéciales

Rank
Lieutenant

Age
23

Nationality
American

Frère de Jack. Il est pilote de chasse et diplômé de l'école d'officiers. Il est très juste, passionné, mais encore un peu naïf. Il a beaucoup de respect pour Jack en tant que soldat, mais encore plus en tant que frère.

Rank
Captain

Age
55

Nationality
American

Ce pilote a effectué de nombreux vols avec Jack. Il sait comment s'occuper de ses soldats et est très apprécié par ceux qui sont sous ses ordres. Il traite parfois ses hommes comme des enfants, même Burke. Il a l'intention de prendre sa retraite après cette mission.

James MacGregor

Leonard Thompson

Rank
Captain

Age
55

Nationality
British

Capitaine du Heimdal, il est très vertueux. Il aurait apparemment été choisi pour commander cette mission afin de relever l'image de marque de la NTA.

Rank	Lieutenant
Age	38
Nationality	Canadian



Dans la même veine que Jessifer avec qui elle a travaillé plusieurs fois. Elle s'y connaît en mécanique et en armes. Elle joue en général le rôle de la grande sœur.

**Sandra
Kates**

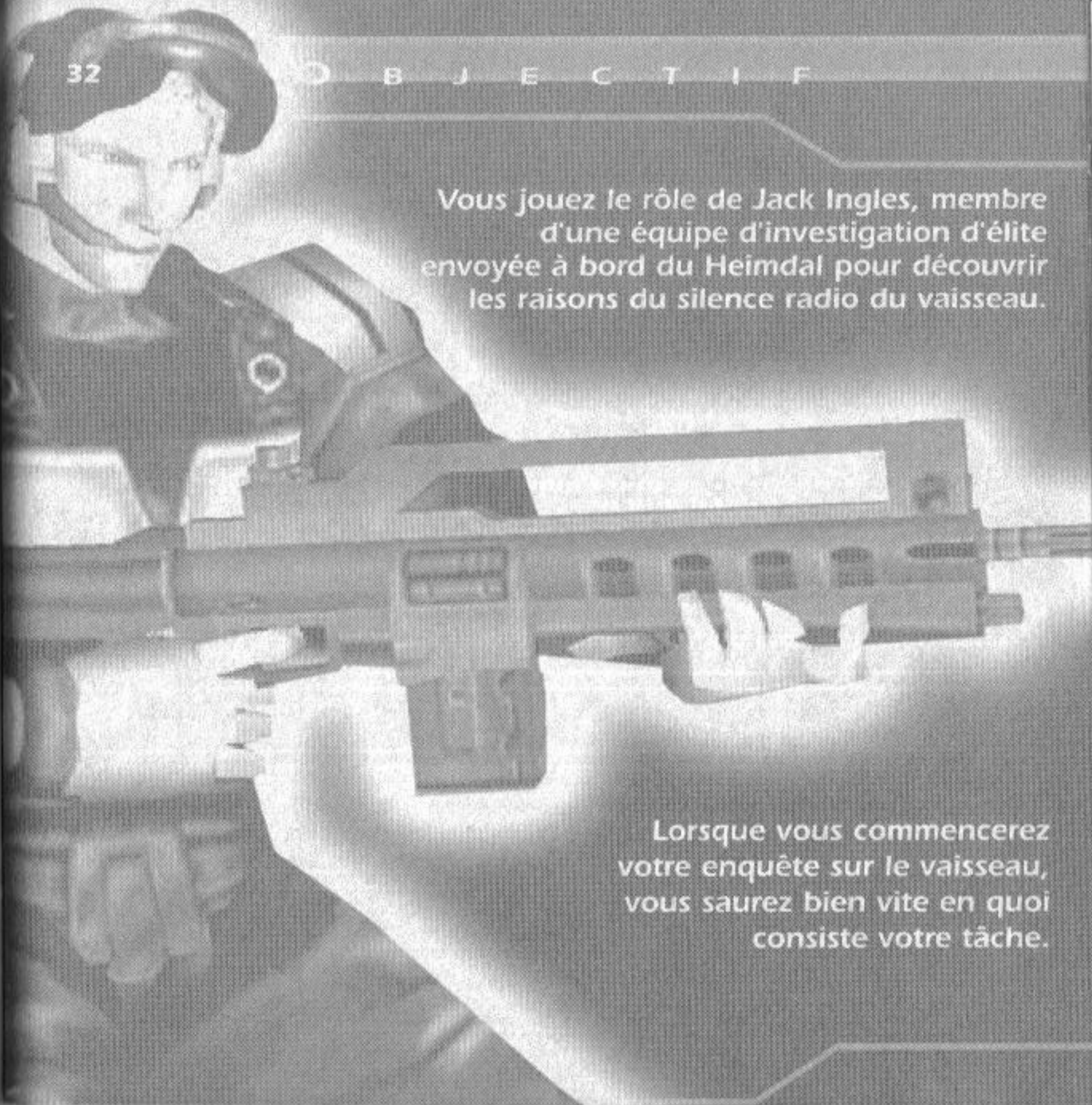


**Terry
Adams**



Rank	Lieutenant
Age	38
Nationality	Canadian

C'est le docteur du vaisseau. Ancien médecin généraliste, il voulait faire quelque chose pour aider le monde et a décidé de proposer ses services à l'armée.



Vous jouez le rôle de Jack Ingles, membre d'une équipe d'investigation d'élite envoyée à bord du Heimdal pour découvrir les raisons du silence radio du vaisseau.

Lorsque vous commencerez votre enquête sur le vaisseau, vous saurez bien vite en quoi consiste votre tâche.

CARRIER

NEW GAME
LOAD GAME
OPTION

©2000 JALECO LTD. ALL RIGHTS RESERVED.
PUBLISHED BY JALECO USA.

Start Menu

Le menu Démarrer s'affiche lorsque vous appuyez sur le bouton Start à partir de l'écran titre. Sélectionnez avec la croix multidirectionnelle et appuyez sur le bouton A pour valider.

New Game

Vous commencez la partie dans le rôle de Jack.

Load Game

Vous reprenez une partie à partir de l'endroit où vous l'avez sauvegardée pour la dernière fois. Choisissez un fichier de données sur la carte mémoire. Sélectionnez avec la croix directionnelle et appuyez sur le bouton A pour valider.

Option

Ceci vous permet de modifier la configuration du jeu, voir page 37.

Right Trigger

• Viser

Left Trigger

• Changer d'arme

Analog Thumb Pad

• Déplacer le personnage
• Sélection dans les menus

Y Button

• Afficher la carte

Directional Button

• Déplacer le personnage
• Sélection dans les menus

B Button

• Annuler
• Scope

Start Button

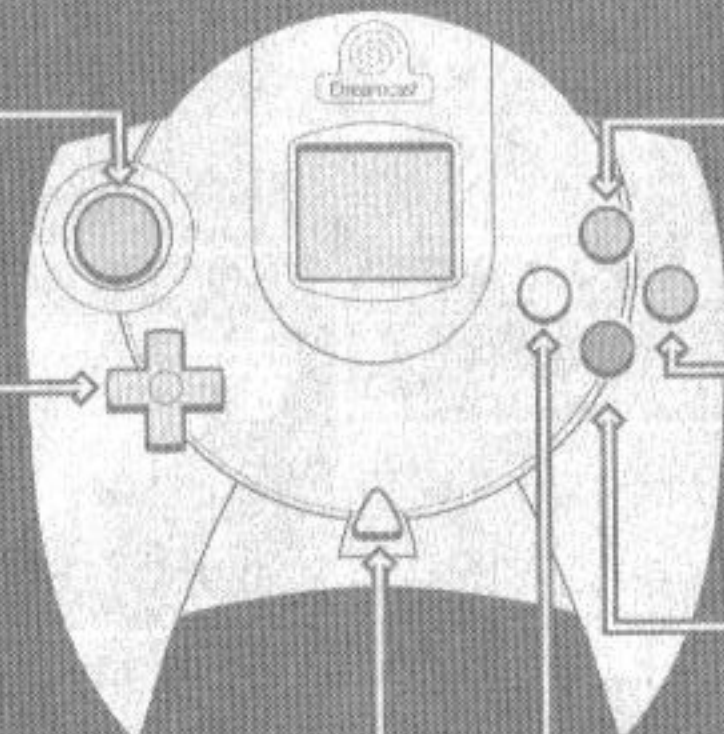
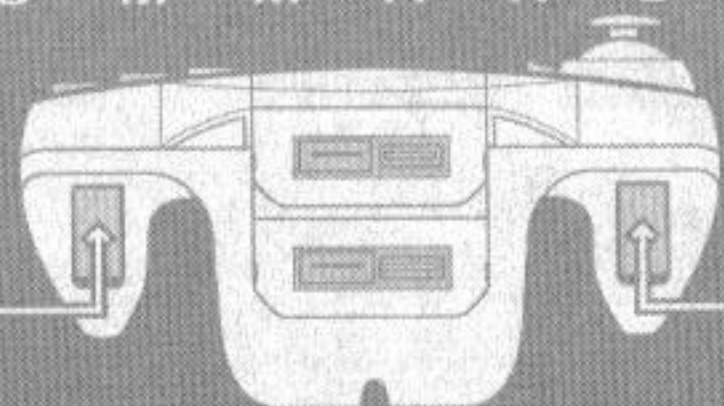
• Permet d'accéder à l'écran de Menu au cours de la partie

A Button

• Valider
• Attaquer tout en appuyant sur le bouton analogique droit

X Button

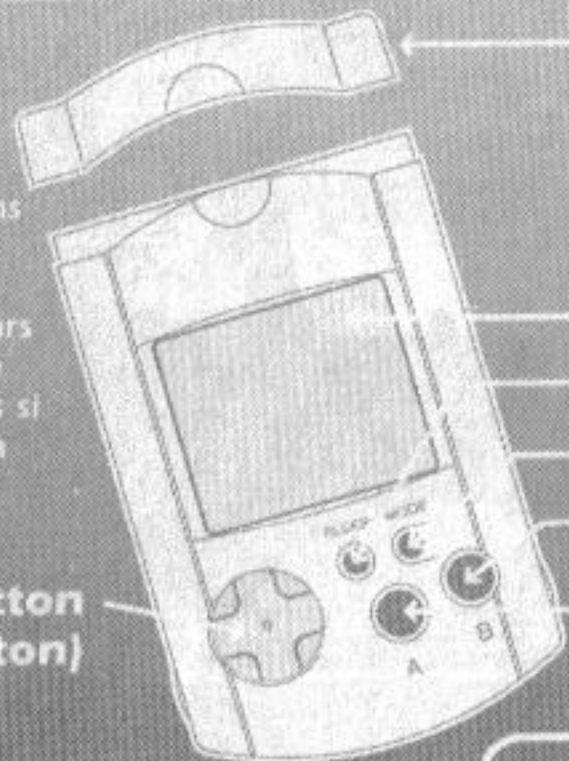
• Courir en appuyant également sur la croix multidirectionnelle



En cours de partie, si vous appuyez sur les boutons A, B, X, Y et le bouton Start, vous réinitialiserez le jeu et reviendrez à l'écran titre.

Carrier est un jeu qui convient à un seul joueur. Ne touchez jamais au stick analogique ou aux boutons analogiques gauche et droit lorsque vous allumez la Dreamcast, vous risqueriez de fausser la procédure d'initialisation de la manette qui ne fonctionnerait pas normalement par la suite. La manette ne serait pas ajustée correctement et vous auriez des difficultés à contrôler le personnage.

Nous vous conseillons de ne jamais déconnecter le Visual Memory [VM] au cours des combats ou d'un échange de données si vous êtes connecté à un autre Visual Memory [VM].



Cap

Si vous laissez deux Visual Memory [VM] connectés pendant de longues périodes, vous réduisez considérablement la durée de vie de vos batteries.

LCD Screen

Sleep Button

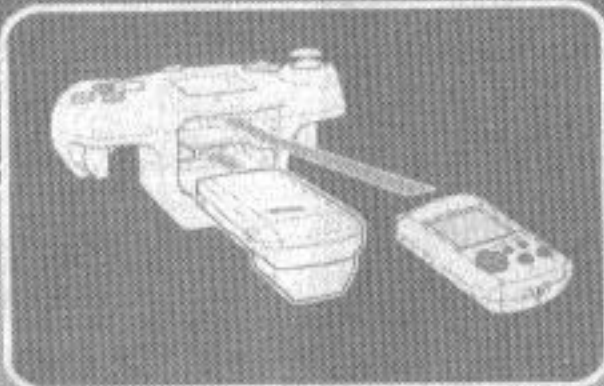
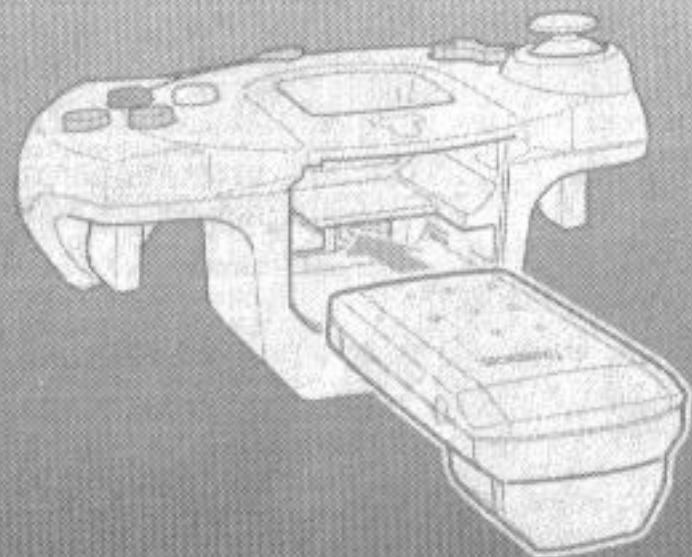
Mode Button

B Button

A Button

Directional Button (D-Button)

Vibration Pack



Pour retourner à l'écran titre à tout moment, appuyez simultanément sur les boutons A, B, X, Y et le bouton Start et maintenez-les enfoncés. La Dreamcast réinitialise le logiciel et affiche l'écran titre.

Projectile Weapons

Lorsque vous appuyez sur le bouton analogique droit, le personnage vise avec l'arme ; pour tirer, appuyez sur le bouton A. Pour ajuster le tir, utilisez la croix multidirectionnelle tout en maintenant le bouton analogique droit enfoncé. Si le bouton analogique droit est enfoncé, vous pouvez appuyer sur le bouton analogique gauche pour vous verrouiller sur un autre ennemi.



Explosives

Vous trouverez des explosifs au cours du jeu. Pour placer une bombe, appuyez sur le bouton analogique droit. Amorcez-la avec le bouton A.

Remarque : pour éviter d'être blessé par l'explosion, vous ne pouvez amorcer qu'une bombe à la fois.



Action (Check, Move)

Si vous appuyez uniquement sur le bouton A au cours de la partie, le personnage vérifie ce qui se trouve devant lui/elle. Le bouton A sert également à ouvrir des portes et à escalader les échelles.



Quick Turn

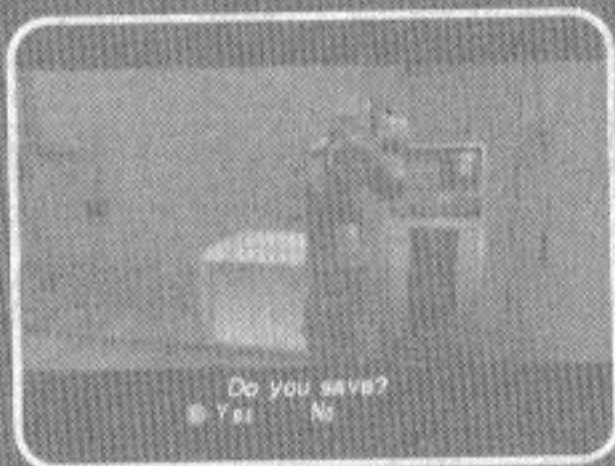
Si vous appuyez sur la croix multidirectionnelle vers le bas tout en appuyant sur le bouton A, le personnage pivote de 180 degrés.



Pour sauvegarder votre investigation, vous devez utiliser les enregistreurs de données éparpillés dans le vaisseau.

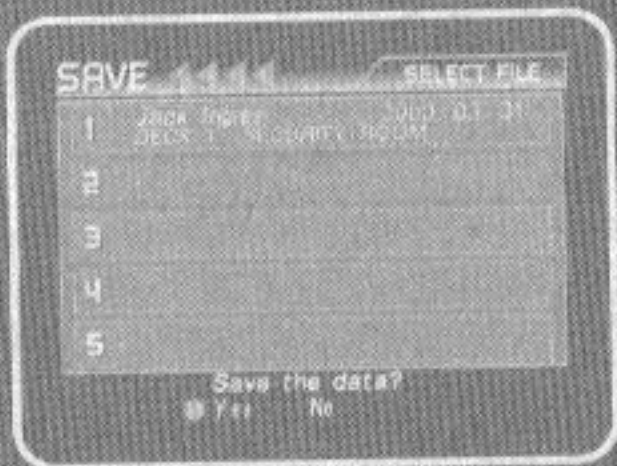
Step 1

Placez-vous devant l'enregistreur de données et appuyez sur le bouton A.



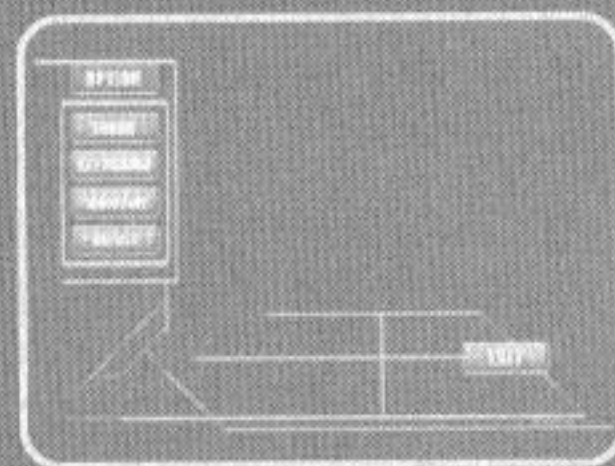
Step 2

On vous demandera alors si vous voulez sauvegarder la partie. Sélectionnez OUI (YES) pour sauvegarder et suivez les instructions à l'écran.



Remarque : si vous sauvegardez sur des données précédemment enregistrées, vous les effacerez. Si vous appuyez sur le bouton POWER ou que vous enlevez la carte mémoire pendant que vous sauvegardez, les données risquent d'être faussées.

A partir de l'écran titre.



Available Options

Audio

- Vous avez le choix entre mono et stéréo.
- Vous pouvez régler le volume de la musique (AMB) et des effets sonores (ES).
- Tester la musique et les effets sonores.

Fonctions des Boutons

- Modifier la configuration des boutons.

Affichage

- Pour optimiser la vue du jeu, réglez la luminosité de la télé ou du moniteur en fonction des

instructions s'affichant à l'écran.

ON/OFF Vibration

- Activer/désactiver (ON/OFF) les vibrations.

Sous-titres

- Les sous-titres peuvent s'afficher en anglais ou en japonais.

Afficher vie boss

- Activez ou désactivez l'affichage à l'écran de la barre de vie de l'ennemi.

Voix

- Sélectionnez langage.

Available Options

Lorsque vous appuyez sur le bouton Start au cours d'une partie normale, l'écran de statut s'affiche. A partir de là, vous pouvez utiliser des objets et choisir vos armes. Pour retourner à la partie, appuyez de nouveau sur le bouton Start.

Menu Objets

- Vous pouvez utiliser ou confirmer les objets que vous possédez.
- Sélectionnez avec la croix multidirectionnelle et validez avec le bouton A.

Equip

- Cette option vous permet de sélectionner les armes à l'aide de la croix multidirectionnelle en appuyant vers la gauche ou la droite ; validez avec le bouton A.

Utiliser

- Utilisez les objets de votre inventaire (boisson énergétique, chargeurs, etc.) en appuyant vers la gauche ou la droite sur la croix multidirectionnelle, puis validez avec le bouton A.

Regarder

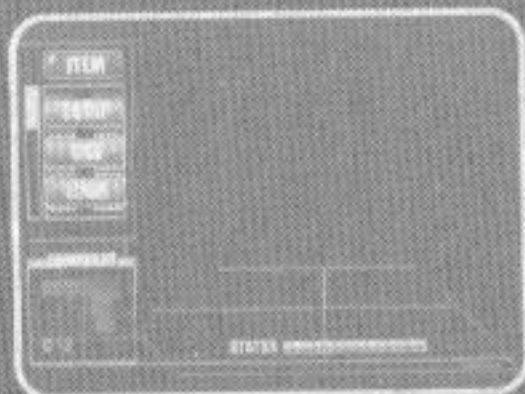
- Vous pouvez vérifier votre inventaire en cours de partie. Choisissez avec la croix multidirectionnelle gauche ou droite et validez avec le bouton A.

Menu Données (Data)

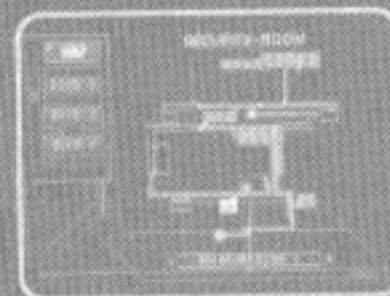
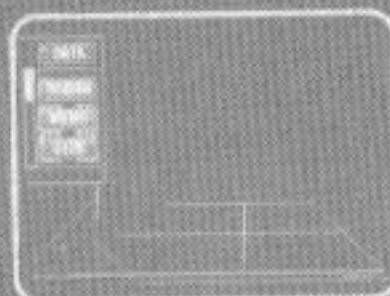
- Vous pouvez voir les pochettes (Binders), les mémos ou les disques que vous transportez. Une fois que vous avez choisi le document à visualiser, il s'affiche à l'écran. Ces documents peuvent contenir des renseignements nécessaires à votre mission.

Carte

- Les pièces auxquelles vous avez accédé apparaissent automatiquement sur la carte. La flèche indique votre position actuelle. Les portes dont la couleur diffère sont verrouillées.



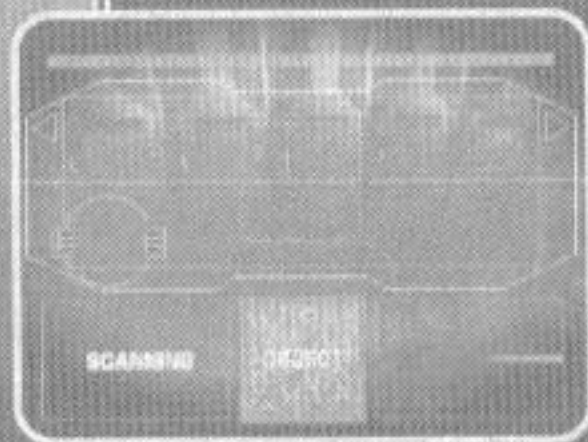
During Gameplay



Using The Scope

Lorsque vous avez obtenu le scope BEM-T3, vous pouvez l'utiliser en appuyant sur le bouton B.

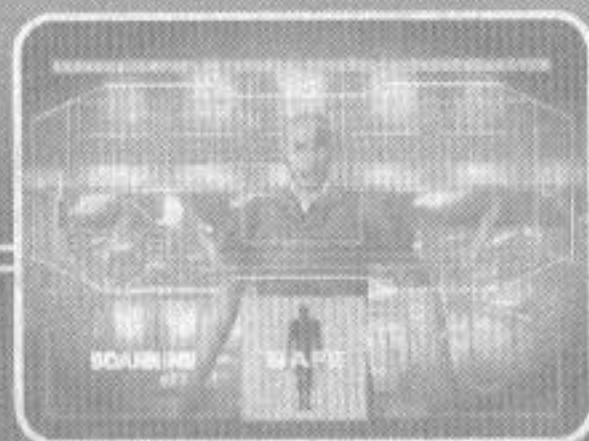
L'écran passe alors à une vue objective du scope.



Determining Crew Member Infection

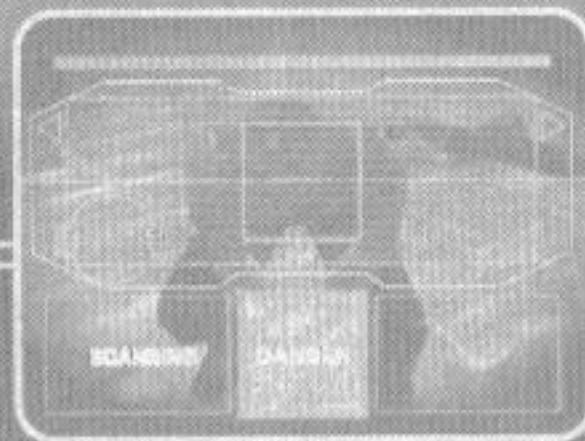
Vous pouvez utiliser le scope pour déterminer si un membre d'équipage est infecté ou non.

SAFE



C'est un être humain sain. Trouvez d'autres informations et évacuez-le.

DANGER



C'est un membre d'équipage infecté.

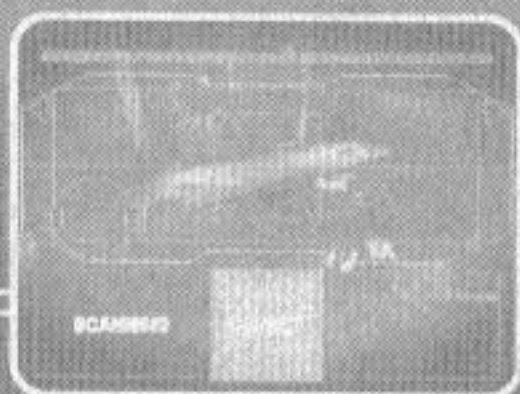
Zoom

Les boutons analogiques gauche et droit peuvent être utilisés pour effectuer un zoom avant ou arrière.

Zoom avant

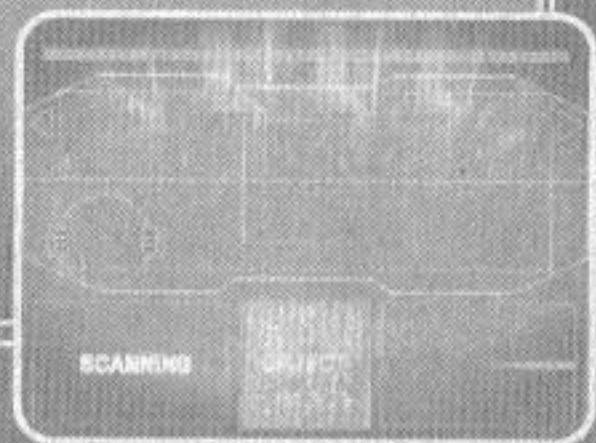


Zoom arrière



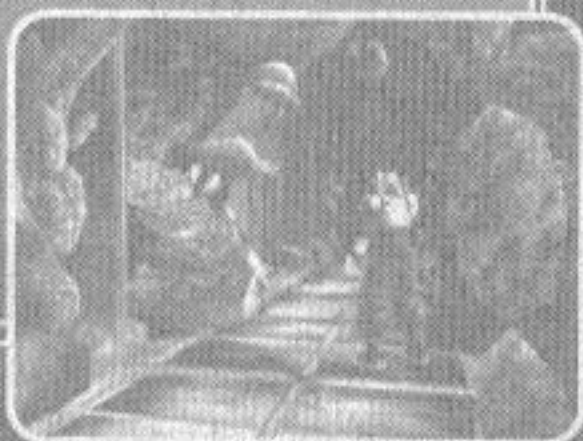
Seeing Through Objects

Le scope vous permet de regarder dans les casiers et de voir à travers le matériel.



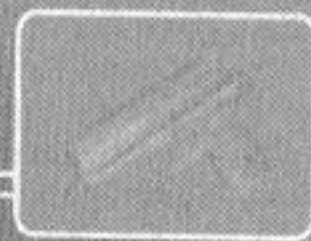
Hint

Utilisez-le souvent pour découvrir ce qui vous attend. Il est très efficace dans les couloirs et pour voir de l'autre côté des coins.

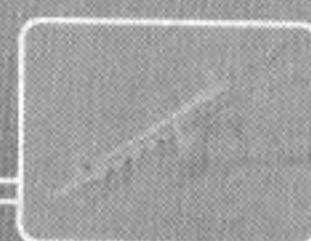


Weapons

19 O'Clock
Pistolet automatique 9mm doté d'un chargeur à 15 balles, fabriqué par E&H.



West Cobra
Mitraillette avec un chargeur de 30 balles, fabriquée par Revenge Hill.



Soudeur
Puissantes rafales d'électrons, usage illimité.



Bombe T-7
Bombe portable avec explosif à résine TFT. Vous pouvez en transporter 20 à la fois.

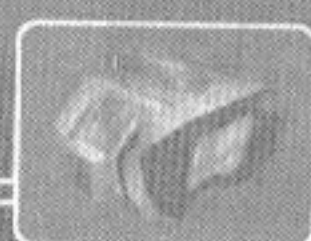


N' Stuff

Boisson énergétique
Elle redonne des forces au joueur.



Scope BEM-T3
Dispositif visuel destiné à l'infanterie.



Chargeur
Fournit des munitions supplémentaires pour les pistolets.



Carte d'identification
Elle est nécessaire pour ouvrir les portes du vaisseau. Il existe plusieurs types de cartes.

