

Dreamcast™



SEGA



CONFIDENTIAL MISSION™

Merci d'avoir acheté Confidential Mission. Ce logiciel a été conçu pour une utilisation exclusive sur la console Dreamcast. Lisez attentivement ce manuel d'instructions avant de commencer à jouer.

sommaire

PROLOGUE	42
COMMANDES DE BASE	44
DEMARRAGE	49
AFFICHAGE DU JEU	50
MISSION	52
AGENT ACADEMY	57
PARTNER	58
OPTIONS	59
TOP AGENTS/MODES SPECIAUX	61
QUARTIER GENERAL DE LA CMF	62
DOSSIERS CONFIDENTIELS DE LA CMF ...	63



Confidential Mission prend en charge l'utilisation de Visual Memory ou (VM) (cartes mémoire) vendus séparément. Trois blocs sont nécessaires pour sauvegarder les fichiers de jeu.

Lorsque vous jouez pour la première fois, un fichier de jeu est créé. Celui-ci sera sauvegardé automatiquement dès que :

- vous terminez le paramétrage des **OPTIONS**.
- la partie est finie.
- vous terminez le mode **AGENT ACADEMY**.

N'éteignez jamais la console Dreamcast, ne retirez pas de carte mémoire et ne déconnectez pas la manette lorsque vous chargez ou sauvegardez des données.

Nous sommes à la fin du 20ème siècle.

La guerre froide est bel et bien terminée. Pourtant, certains ont encore l'ambition de dominer le monde en imposant un pouvoir autocratique. La CMF (Confidential Mission Force) est une force secrète mise en place pour mettre fin au terrorisme et aux conflits entre les nations et pour faire régner l'ordre et la paix dans le monde.

Flegmatique, d'une élégance irréprochable, Howard Gibson accomplit ses missions avec classe. Même en cas de danger imminent, il sait faire preuve d'humour et de répartie.



HOWARD GIBSON



[code d'identification : 6]
Nationalité .. inconnue
Taille 183 cm
Cheveux châtons
Yeux marrons

The last trump for the peace of the world.

JEAN CLIFFORD



[code d'identification: 15]
Nationalité .. inconnue
Taille 172 cm
Cheveux blonds
Yeux bleus

Avec sa taille mannequin, Jean est ce qu'on appelle une "jolie fille". Elle n'en est pas moins un agent remarquable. Depuis peu, elle s'est éprise d'Howard, tout en sentant bien que sa relation avec lui n'ira pas au-delà de la bonne entente dans le travail.



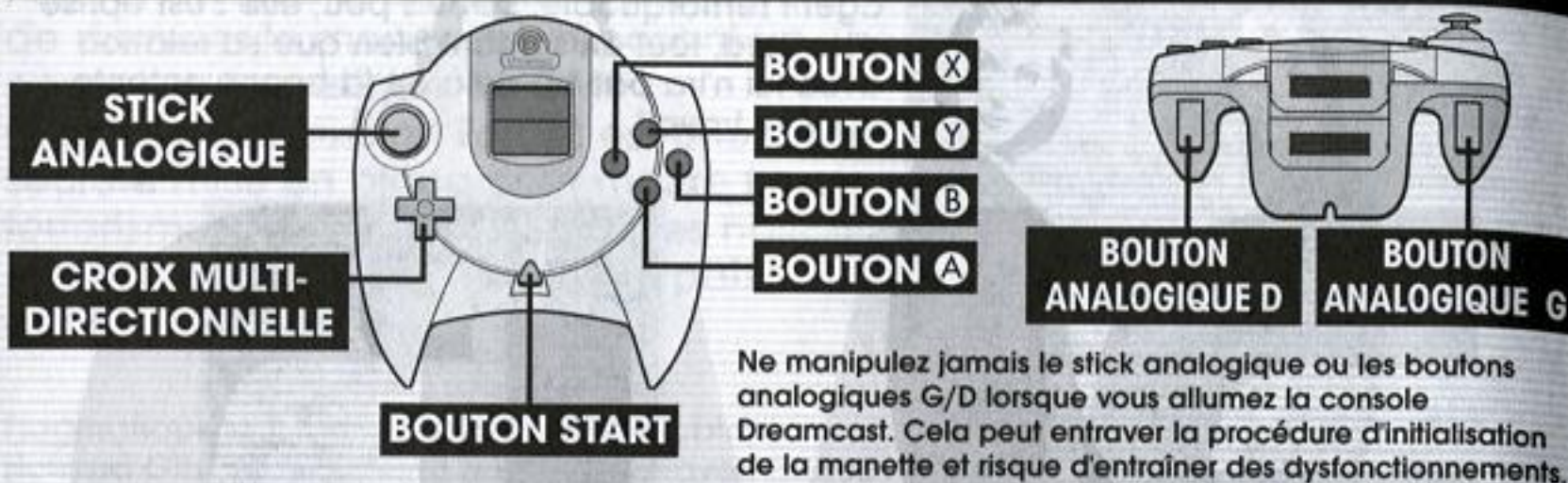
Le monde est entré dans une nouvelle phase de crise. Un groupe de terroristes a pris le contrôle du satellite espion de la coalition mondiale et fomente une immense conspiration. La CMF a choisi ses deux meilleurs agents pour déjouer ses plans. Pour eux, il s'agira de la dernière grande mission confidentielle du 20ème siècle...

The last trump for the peace of the world.

COMMANDES DE BASE

Confidential Mission se joue à un ou deux joueurs. Connectez la ou les manette(s) au port de commande A (un seul joueur) ou aux ports de commandes A et B (deux joueurs). Vous pouvez néanmoins sauvegarder ou charger des données de jeu depuis les ports de commande C ou D.

MANETTE DREAMCAST



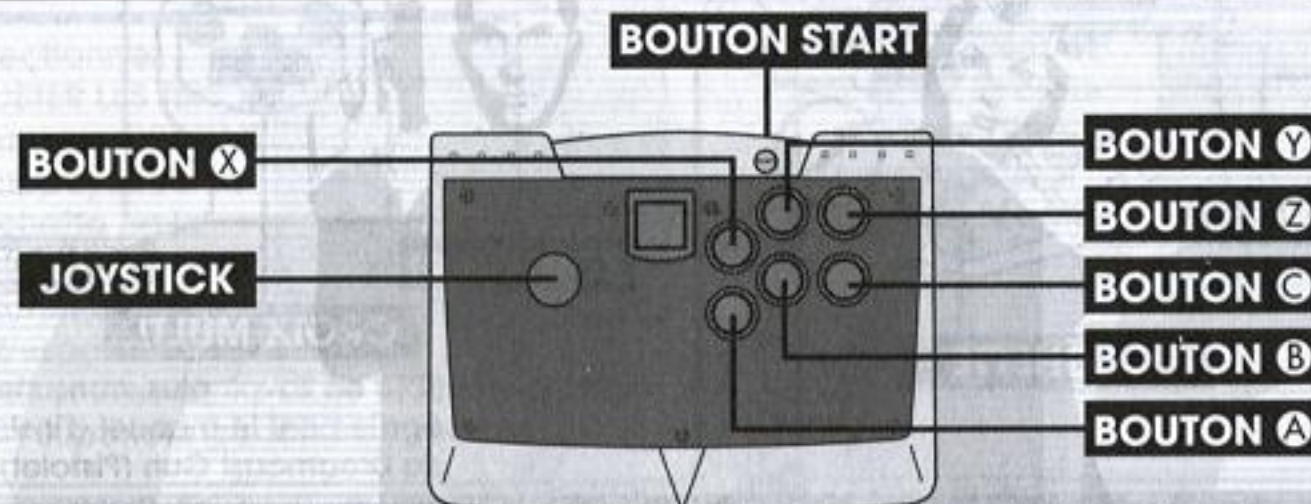
BOUTON	MENU/ECRAN D'OPTIONS	PENDANT LA PARTIE
STICK ANALOGIQUE/ CROIX MULTI.	↑↓: SELECTIONNER UN OBJET. ←→: MODIFIER UN PARAMETRE.	DEPLACER LE VISEUR.
BOUTON START	VALIDER	PAUSE (OUVRIR LE MENU PAUSE.)
BOUTON A	VALIDER	TIRER
BOUTON B	ANNULER	RECHARGER/PASSER LA CINEMATIQUE.
BOUTON X	NON UTILISE	NON UTILISE
BOUTON Y	NON UTILISE	NON UTILISE
BOUTON ANALOGIQUE G	NON UTILISE	CENTRER LE VISEUR.
BOUTON ANALOGIQUE D	NON UTILISE	ACCELERER LA VISEE.

★ Pour réinitialiser la console Dreamcast et retourner à l'écran titre en cours de partie, maintenez simultanément les boutons A, B, X, Y et Start enfoncés.

COMMANDES DE BASE

Remarque : toutes les commandes ci-présentes sont les commandes par défaut. Pour personnaliser la configuration des boutons de la manette Dreamcast et de l'Arcade Stick, sélectionnez CONTROLLER SETTING (CONFIGURER LA MANETTE) dans l'écran d'OPTIONS (p.60).

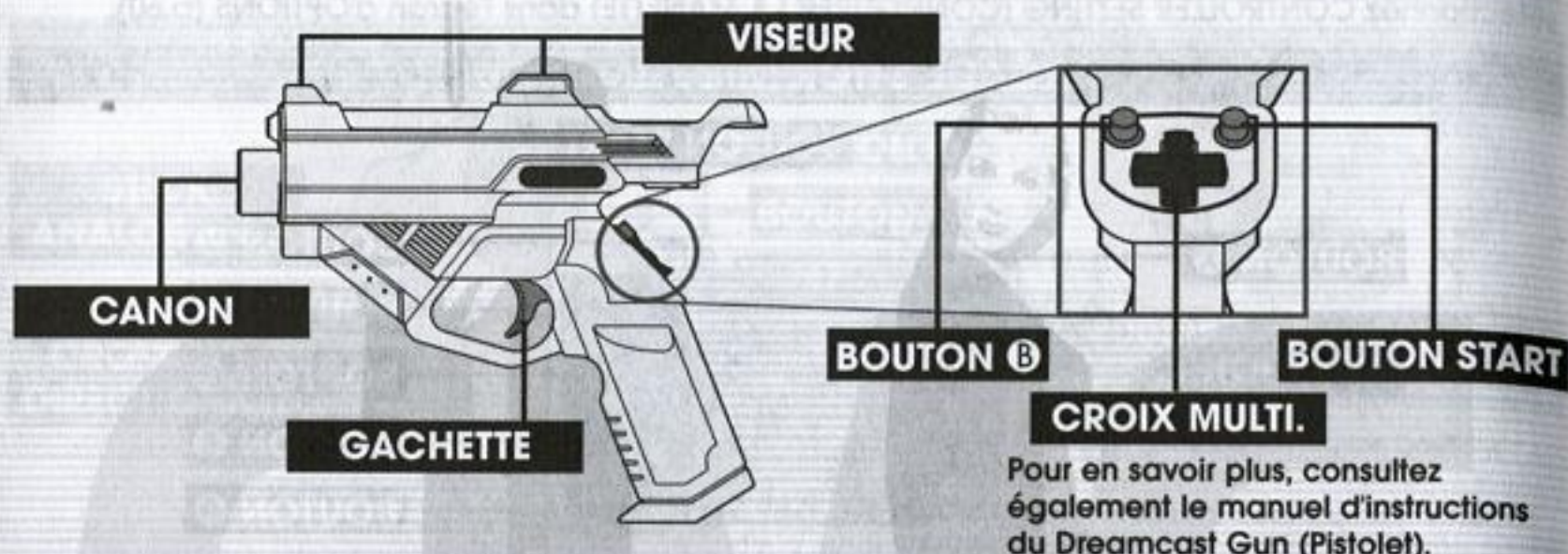
ARCADE STICK (VENDU SEPARÉMENT)



BOUTON	MENU/ECRAN D'OPTIONS	PENDANT LA PARTIE
JOYSTICK	↑↓: SELECTIONNER UN OBJET. ←→: MODIFIER UN PARAMETRE.	DEPLACER LE VISEUR.
BOUTON START	ENTER	PAUSE (OUVRIR LE MENU PAUSE.)
BOUTON A	ENTER	TIRER
BOUTON B	CANCEL	RECHARGER/PASSER LA CINEMATIQUE.
BOUTON C	NON UTILISE	ACCELERER LA VISEE.
BOUTON X	NON UTILISE	NON UTILISE
BOUTON Y	NON UTILISE	NON UTILISE
BOUTON Z	NON UTILISE	CENTRER LE VISEUR.

★ Pour réinitialiser la console Dreamcast et retourner à l'écran titre en cours de partie, maintenez simultanément les boutons A, B, X, Y et Start enfoncés.

DREAMCAST GUN (PISTOLET) (VENDU SEPARÉMENT)



Pour en savoir plus, consultez également le manuel d'instructions du Dreamcast Gun (Pistolet).

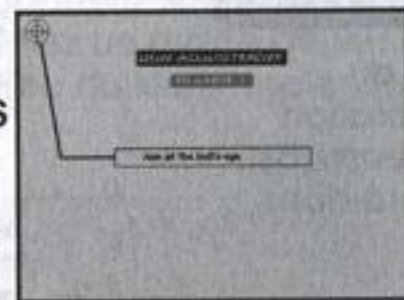
BOUTON	MENU/ECRAN D'OPTIONS	PENDANT LA PARTIE
GACHETTE	VALIDER	TIRER / RECHARGER (TIRER HORS DE L'ECRAN).
CROIX MULTIDIRECTIONNELLE	↑↓: SELECTIONNER UN OBJET. ←→: MODIFIER UN PARAMETRE.	NON UTILISE
BOUTON START	VALIDER	PAUSE (OUVRIR LE MENU PAUSE.)
BOUTON B	ANNULER	PASSER LA CINEMATIQUE.

★ Pour réinitialiser la console Dreamcast et retourner à l'écran titre en cours de partie, maintenez simultanément les boutons B, Start et la gâchette enfoncés.

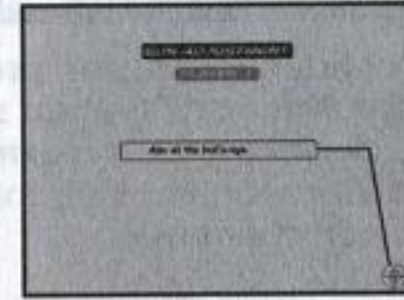
AJUSTER LES TIRS

Avant d'utiliser le pistolet, paramétrez la fonction AJUSTER LES TIRS dans l'écran d'OPTIONS (p.59). Faute de quoi, vous ne pourrez pas viser correctement.

Sélectionnez AJUSTER LES TIRS parmi les OPTIONS et appuyez sur la gâchette ou le bouton Start pour afficher l'écran correspondant. Visez et tirez sur la cible affichée dans le coin supérieur gauche de l'écran. ①



Ensuite, visiez et tirez sur la cible affichée dans le coin supérieur droit de l'écran. ②



Enfin, visiez et tirez sur la cible affichée au centre. ③



Le jeu va maintenant contrôler le système de visée du pistolet. Pour l'ajuster à nouveau, appuyez sur la gâchette et sélectionnez REESSAYER. Pour retourner au Menu principal, sélectionnez OK à l'aide de la croix multidirectionnelle et appuyez sur la gâchette. ④



VOUS AVEZ DES PISTOLETS DANS LES DEUX PORTS DE COMMANDES A et B

Chaque pistolet doit être ajusté séparément. Sélectionnez AJUSTER LES TIRS à l'aide du pistolet que vous allez régler et appuyez sur la gâchette ou sur le bouton Start.

- ★ Essayez de viser et de tirer bien en face de votre écran de télévision (pas trop loin). Sachez que si vous tirez en diagonale ou de trop loin, vous perdrez en précision.
- ★ Pour jouer, retournez à l'écran d'ajustement du tir.

REMARQUES SUR L'UTILISATION DU PISTOLET ET DU VIBRATION PACK

A PROPOS DU VIBRATION PACK

Confidential Mission prend en charge l'utilisation du Vibration Pack (vendu séparément). Insérez le Vibration Pack dans le port d'extension 2 de la manette Dreamcast. Le Vibration Pack ne fonctionnera pas s'il est inséré dans le port d'extension 1.

Si le Vibration Pack est connecté au pistolet, vous ne pourrez pas sauvegarder de données de jeu depuis le port d'extension du pistolet. Pour savoir comment sauvegarder des données de jeu, voir les informations ci-dessous.

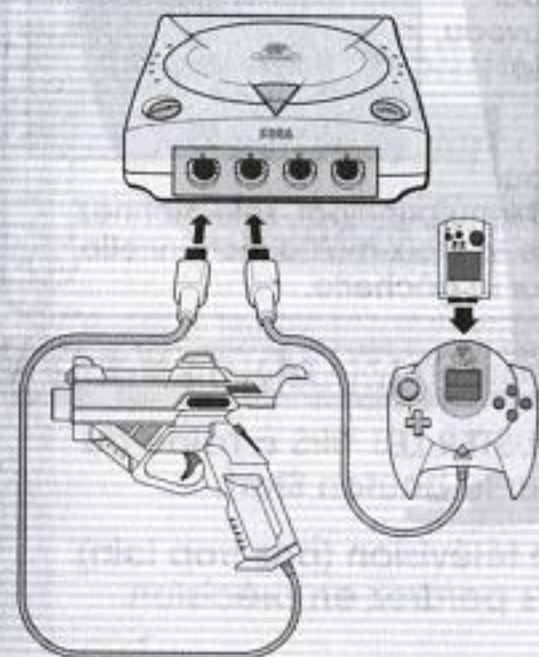
Remarque : le Vibration Pack ne peut être connecté à l'Arcade Stick.



COMMENT CHARGER ET SAUVEGARDER DES DONNEES LORSQUE VOUS UTILISEZ LE VIBRATION PACK AVEC LE PISTOLET

Si le Vibration Pack est inséré dans le port d'extension du pistolet, la carte mémoire ne pourra pas être utilisée avec le pistolet. Pour sauvegarder et charger des données de jeu, connectez la manette Dreamcast à n'importe quel port de manette vide et insérez la carte mémoire dans la manette.

Remarque : vous pouvez jouer en n'utilisant que le pistolet et le Vibration Pack mais vous ne pourrez pas sauvegarder de fichiers de jeu.



Une fois la console Dreamcast allumée, l'écran de sélection des cartes mémoire apparaît. Sélectionnez la carte mémoire à utiliser de façon à créer un fichier de sauvegarde. Dès lors, tous vos scores et vos paramètres seront sauvegardés automatiquement. N'éteignez jamais la console Dreamcast, ne retirez pas de carte mémoire et ne déconnectez pas la manette en cours de partie.

Dans l'écran titre, appuyez sur le bouton Start pour afficher le Menu principal. Sélectionnez un mode de jeu à l'aide de la croix multidirectionnelle ou du stick analogique et validez à l'aide du bouton A.



MISSION (P.52)

L'équivalent d'une version Arcade.

ANOTHER WORLD (P.61)

Similaire au mode MISSION, sauf que les schémas ennemis sont différents. Ne peut être sélectionné dès le début.

AGENT ACADEMY (P.57)

Utilisez ce mode pour affiner votre technique de tir. Uniquement pour un seul joueur.

MISSION SELECT (P.61)

Vous permet de sélectionner le Stage (Niveau) auquel vous voulez jouer. Ne peut être sélectionné dès le début.

PARTNER (P.58)

Ce mode vous permet d'évaluer le degré de coopération avec votre coéquipier. Uniquement pour deux joueurs.

DISPLAY OFF (P.61)

Les conseils et les objectifs ne sont pas affichés. Ne peut être sélectionné dès le début.

OPTIONS (P.59)

Permet d'ajuster les paramètres, le système de visée du pistolet et la position d'affichage.

TOP AGENTS (P.61)

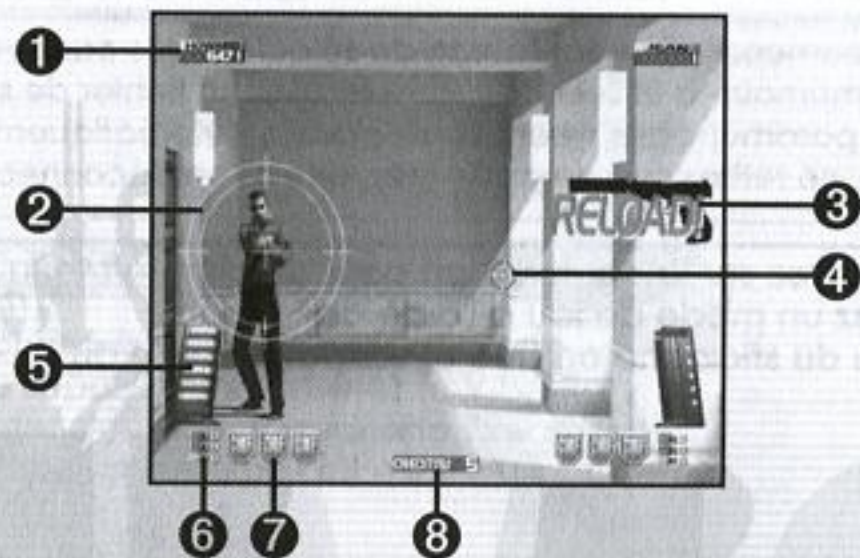
Donne accès aux classements de chaque mode.

CMF HEADQUARTERS (P.62)

Permet de se connecter au site Internet de Confidential Mission.

CONFIDENTIAL MISSION™

CONFIDENTIAL MISSION™



① SCORE

Affiche le nombre total de points remportés jusqu'à présent.

② CIBLE

Au fil de la partie, la couleur de la cible passe du bleu au vert, au jaune et au rouge. Lorsque les deux segments de la cible se croisent, l'ennemi attaque et vous inflige des dégâts.

③ RELOAD (RECHARGER)

S'affiche lorsque vous êtes à court de munitions.

④ VISEUR

Affiche votre point de visée.

⑤ CHARGEUR

Affiche le nombre de balles restant.

⑥ LETTRES C/M/F

Le score, le chargeur et les points de vie du joueur 1 sont affichés à gauche de l'écran ; les données du joueur 2, à droite. Le nombre de crédits apparaît à gauche pour les deux joueurs.

Si vous avez du mal à voir les bords de l'écran, ajustez l'affichage à l'aide de la fonction SCREEN SETTING (REGLER L'ECRAN) dans le menu d'OPTIONS (p.60).

Affiche le nombre de badges C/M/F dont vous disposez. Pour en savoir plus à ce sujet, reportez-vous à la page 55.

⑦ POINTS DE VIE

Affiche le nombre de points de vie restant. Vous perdez un point à chaque fois qu'un ennemi vous touche ou que vous tuez un civil par accident. Pour en gagner, vous devez récupérer des objets spéciaux. Vous pouvez disposer de 8 points de vie au maximum.

⑧ CREDITS

Affiche le nombre de crédits qu'il vous reste. Lorsque vous perdez tous vos points de vie, ce nombre diminue d'une unité. Lorsque vous perdez tous vos crédits, la partie est finie.

TIRS DE JUSTICE

Tirez dans les mains d'un ennemi pour qu'il jette son arme et perde toute velléité de se battre. Vous aurez droit à des points de bonus.

Un agent digne de ce nom n'a pas besoin de tirer sur l'ennemi pour accomplir sa mission.



TIRS COMBINES

Tirez plusieurs fois de suite sur le même ennemi (3 tirs au maximum). Vous aurez droit à des points de bonus.

Un agent digne de ce nom a pour mission de punir ceux qui menacent la paix dans le monde.



MENU PAUSE

Appuyez sur le bouton Start pour faire apparaître le menu Pause en cours de partie. Servez-vous des boutons \uparrow \downarrow pour faire une sélection et validez-la à l'aide du bouton \triangle .

PLAY Continuer la partie.

RETRY Recommencer la partie depuis le début.

SELECT Revenir à l'écran Training/Stage Select (Sélection de l'Entraînement et du Niveau) (disponible uniquement pour les modes AGENT ACADEMY et MISSION SELECT).

RESET Revenir au Menu principal.

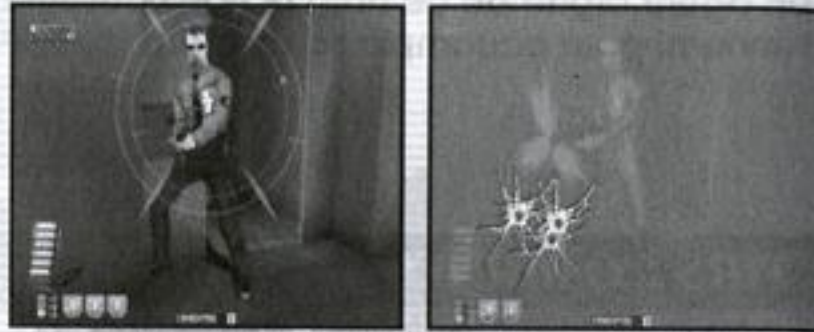


L'équivalent d'une version Arcade.

Enquêtant sur la mystérieuse organisation qui a pris le contrôle du satellite espion, Howard et Jean font face à une conspiration qui menace la paix dans le monde. Pour terminer un Niveau, vous devez vaincre le boss correspondant. Il existe trois niveaux en tout.

COMMENT JOUER

Une cible apparaît sur les ennemis normaux (à l'exception des ennemis armés de grenades, d'un lance-missiles ou d'un couteau). Lorsque la cible devient rouge, vous perdez une vie.



Vous perdez une vie si vous n'arrêtez pas une grenade ou un missile avant qu'elle ou il ne vous atteigne.



Vous perdez également une vie si vous n'abattez pas un ennemi armé d'un couteau avant qu'il ne vous découpe en morceaux.

Enfin, vous perdez une vie si vous tirez accidentellement sur un civil. 50 000 points seront déduits de votre score total.



INTRIGUE PERSONNALISEE

Lors des opérations spéciales, à chaque fois que vous réussissez une mission, des points de bonus vous sont attribués et vous êtes orienté sur une intrigue plus favorable à vos intérêts. En revanche, si vous échouez, la situation qui en résultera sera d'autant plus difficile (attaques plus violentes de la part des ennemis, par exemple).



L'ennemi est à l'intérieur du bâtiment juste en face de vous ! Pas de problème car justement vous êtes équipé d'un Rope Launcher (Lance-grappin).

Visez bien, car vous n'avez droit qu'à un seul essai !

FELICITATIONS !

...DOMMAGE !



Comme toujours, vous faites preuve d'aisance. Vous pouvez prendre votre temps pour accomplir votre mission.

Comment avez-vous pu échouer ? Pour couronner le tout, vous vous êtes fait repérer par l'ennemi !

TERMINER LE NIVEAU

Pour terminer un niveau, vous devez vaincre le boss de ce niveau. Vous verrez alors apparaître l'écran MISSION COMPLETE (MISSION ACCOMPLIE).



- normal hits** . Nombre de tirs normaux réussis.
- special hits** . Somme des tirs combinés et des tirs de Justice.
- combo** Nombre de tirs combinés exécutés.
- justice** Nombre de tirs de Justice exécutés.
- accuracy** Précision de tir (en %).
- total** Score total actuel.

CONTINUE/GAME OVER (CONTINUER/FIN)

Lorsque vous perdez toutes vos vies, l'écran Continue (Continuer) apparaît. Appuyez sur le bouton Start avant la fin du décompte pour continuer la partie. Si vous perdez tous vos points de vie et que vous n'avez plus de crédits, la partie se termine.

A chaque fois que vous choisissez de continuer, votre score total diminue de 5 %.

**OBJETS**

Vous pouvez récupérer les objets apparaissant à l'écran en tirant dessus. Les effets de ces objets sont divers et variés : puissance de feu accrue, points de vie supplémentaires, hausse du score.

**Badges C/M/F**

Lorsque vous récupérez ces 3 lettres (une de chaque), un point de vie supplémentaire vous est attribué et vous remportez 3 000 points.

**Gilet pare-balles**

Neutralise une attaque ennemie, puis disparaît. Rapporte 3 000 points.

**Attaché-case**

Rapporte 3 000 points. Lorsque vous récupérez un attaché-case, 3 disques magnétiques apparaissent.

**Fusil d'assaut**

Ce fusil tire continuellement des balles aussi longtemps que vous appuyez sur la gâchette. Il contient 45 balles. Lorsque vous les avez toutes utilisées, le fusil redevient un pistolet normal. Rapporte 3 000 points.

**Grenade**

Lorsque vous récupérez une grenade, elle explose, occasionnant des dégâts importants. Rapporte 3 000 points.

**Disque magnétique**

Apparaît lorsque vous tirez sur un attaché-case. Chaque disque rapporte 5 000 points.

INTRODUCTION AUX DIFFERENTS NIVEAUX

MISSION 1

Le satellite espion a disparu. Les sources CMF ont suivi sa trace jusqu'à un musée archéologique. Votre mission consiste à vous infiltrer dans le musée et découvrir qui a volé le satellite. Bonne chance !



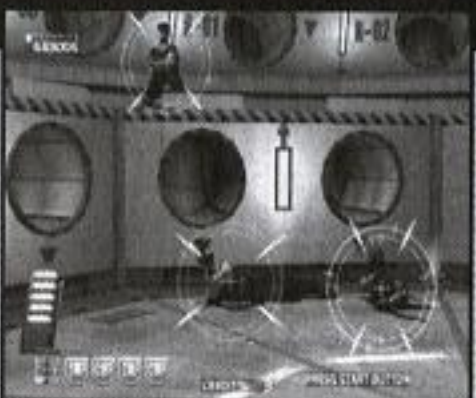
MISSION 2

Vous avez trouvé les responsables de la disparition du satellite. Ceux-ci ont enlevé Irina, la programmeuse, et l'ont forcée à reprogrammer le satellite. Faites sortir Irina du train où elle est retenue en captivité !



MISSION 3

Avec l'aide d'Irina, vous avez localisé le quartier général des terroristes. Le service des renseignements vous informe que le dispositif de contrôle du satellite est en train d'être transféré sur un sous-marin. Pénétrez dans le quartier général et retrouvez le dispositif de contrôle du satellite !



BONNE CHANCE !

Utilisez ce mode pour affiner votre technique de tir. Uniquement pour un seul joueur.

ECRAN DE SELECTION

Sélectionnez le type d'entraînement à l'aide des boutons $\leftarrow \rightarrow$, puis le niveau à l'aide des boutons $\uparrow \downarrow$. (Au début, vous ne pouvez sélectionner que le TRAINING LEVEL 1 (ENTRAINEMENT DE NIVEAU 1)). Appuyez sur le bouton **A** ou sur le bouton Start pour passer à l'écran d'explication. Appuyez sur le bouton **B** pour revenir au Menu principal.

ECRAN D'EXPLICATION

Cet écran décrit l'entraînement que vous allez suivre ainsi que le nombre de points requis pour le terminer. Appuyez sur le bouton **A** ou sur le bouton Start pour commencer l'entraînement.

ECRAN DE RESULTATS

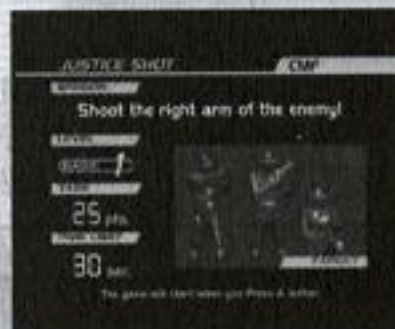
Après l'entraînement, vous serez informé de votre réussite ou de votre échec. Des commentaires vous seront adressés en fonction du nombre de points totalisés. Vous serez invité soit à réessayer, soit à quitter l'entraînement. Faites votre sélection à l'aide des boutons $\uparrow \downarrow$ et validez à l'aide du bouton **A** ou Start.

RETRY Essayer à nouveau l'entraînement.

EXIT Quitter l'entraînement et revenir à l'écran de sélection.

CONSEIL

Si vous ambitionnez de devenir un agent hors pair, vous devrez suivre des entraînements assidus. Si vos compétences sont manifestes, une nouvelle mission pourra vous être attribuée. Il existe des programmes d'entraînement adaptés à tous les niveaux. Après plusieurs missions, il peut être bon de revenir s'entraîner afin de parfaire ses compétences.



Ce mode vous permet d'évaluer le degré de coopération avec votre coéquipier. Uniquement pour deux joueurs.

ECRAN D'ATTRIBUTION

Dans un premier temps, vous allez attribuer la quantité de points de vie et de balles. Sélectionnez l'objet à distribuer à l'aide des boutons **↑**/**↓** et modifiez la quantité à l'aide des boutons **←**/**→**. Vous ne pouvez définir de quantité nulle.

Appuyez sur le bouton **A** ou Start pour commencer la partie.

Dans ce mode, vous verrez apparaître des ennemis rouges et bleus. Chaque catégorie d'ennemis ne peut être battue que par un joueur défini (voir tableau ci-dessous). Si vous tirez sur un ennemi que vous ne pouvez pas battre, la cible s'immobilise momentanément. Pour progresser, vous devez aider votre coéquipier.



	ENNEMI ROUGE	ENNEMI BLEU
LORSQUE L'ENNEMI ATTAQUE.	LE JOUEUR 1 SE VOIT INFLIGER DES DEGATS.	LE JOUEUR 2 SE VOIT INFLIGER DES DEGATS.
LORSQUE L'ENNEMI EST TOUCHE PAR UNE BALLE DU JOUEUR 1.	VAINCU	VOUS NE POUVEZ PAS INFLIGER DE DEGATS. LA CIBLE S'IMMOBILISE .
LORSQUE L'ENNEMI EST TOUCHE PAR UNE BALLE DU JOUEUR 2.	VOUS NE POUVEZ PAS INFLIGER DE DEGATS. LA CIBLE S'IMMOBILISE .	VAINCU

★ Une fois que l'ennemi a attaqué, il peut être battu par l'un ou l'autre joueur.

ECRAN DE RESULTATS

Lorsque la partie est terminée, le degré de coopération entre les deux joueurs apparaît accompagné de commentaires.



Ce menu vous permet de paramétrer la manette, d'ajuster la ligne de visée du pistolet et de régler l'affichage. Sélectionnez un objet à l'aide des boutons **↑**/**↓** et modifiez les paramètres à l'aide des boutons **←**/**→**. Pour les fonctions CONTROLLER SETTING (CONFIGURER LA MANETTE), AJUSTER LES TIRS et SCREEN SETTING (REGLER L'ECRAN), appuyez sur le bouton **A** ou Start pour accéder à l'écran correspondant.

GAME DIFFICULTY (DIFFICULTE)

Permet de sélectionner l'un des cinq niveaux de difficulté du jeu. (very easy (très facile)/easy (facile)/normal (normale)/hard (difficile)/very hard (très difficile))

HIT ZONE (ZONE DE TIR)

Permet de sélectionner l'une des cinq tailles de cible. (very small (très petite)/small (petite)/normal (normale)/large (grande)/very large (très grande))

LIFE (POINTS DE VIE)

Permet de modifier le nombre de points de vie en début de partie. (de 3 à 8)

CREDIT(S)

Permet de modifier le nombre de crédits. (Peut être sélectionné à condition de remplir certains critères.)

AUDIO

Permet de modifier le type de sortie audio. (stereo (stéréo)/monaural (mono))

VIBRATION

Permet d'activer ou non (on/off) le Vibration Pack.

CONTROLLER SETTING (CONFIGURER LA MANETTE) (p.60)

Affiche l'écran de configuration de la manette.

GUN ADJUSTMENT (AJUSTER LES TIRS) (p.47)

Affiche l'écran de réglage du pistolet.

SCREEN SETTING (REGLER L'ECRAN) (p.60)

Permet de régler la position de l'écran de jeu.

DEFAULT (PAR DEFAULT)

Permet de revenir aux paramètres par défaut.

EXIT (QUITTER)

Permet de sauvegarder les paramètres et de revenir au Menu principal.



Remarque : pour sélectionner DEFAULT (PAR DEFAULT), positionnez le curseur sur EXIT (QUITTER) et appuyez sur **→**, puis sur **A**.

OPTIONS

CONTROLLER SETTING (CONFIGURER LA MANETTE)

Vous pouvez personnaliser l'affectation des boutons de la manette Dreamcast et de l'Arcade Stick.

Sélectionnez le bouton à paramétrer à l'aide des boutons \uparrow / \downarrow et modifiez sa configuration à l'aide des boutons \leftarrow / \rightarrow .

SPEED Sélectionnez l'un des 10 niveaux de vitesse de vos réticules. Appuyez sur **A** pour contrôler le réglage.

DEFAULT Permet de rétablir tous les paramètres par défaut.

EXIT Permet de revenir à l'écran d'OPTIONS.

SCREEN SETTING (REGLER L'ECRAN)

Permet d'ajuster la position de l'écran sur votre téléviseur.

Sélectionnez un objet à l'aide des boutons \uparrow / \downarrow et modifiez le paramètre à l'aide des boutons \leftarrow / \rightarrow .

WIDTH Permet d'accroître ou de diminuer la largeur de l'écran de jeu.

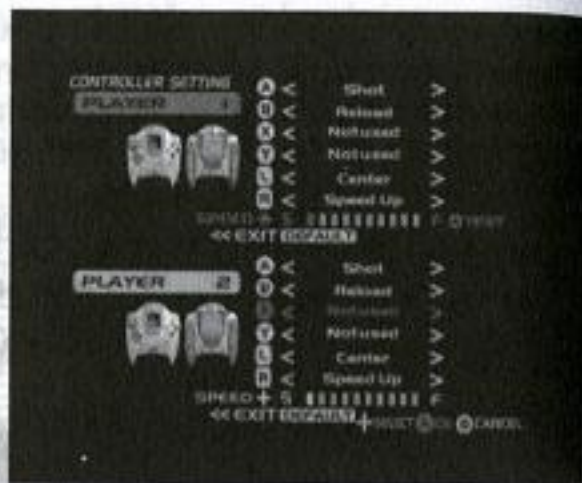
HEIGHT Permet d'accroître ou de diminuer la hauteur de l'écran de jeu.

VERTICAL Permet d'ajuster la position verticale de l'écran de jeu.

HORIZONTAL . Permet d'ajuster la position horizontale de l'écran de jeu.

DEFAULT Permet de rétablir la taille et la position de l'écran de jeu par défaut.

EXIT Permet de revenir à l'écran d'OPTIONS.



TOP AGENTS/MODES SPECIAUX

TOP AGENTS

Permet de voir le classement pour chaque mode.

Pour chaque mode, si votre score figure parmi les 5 meilleurs lorsque la partie se termine, vous pouvez entrer votre nom.

Sélectionnez un mode à l'aide des boutons \uparrow / \downarrow et appuyez sur le bouton **A** ou Start pour afficher le classement. Appuyez sur le bouton **B** ou sélectionnez EXIT (QUITTER) pour revenir au Menu principal.

Une fois la liste des meilleurs scores affichée, vous pouvez changer de mode à l'aide des boutons \leftarrow / \rightarrow . Appuyez sur le bouton B pour revenir à l'écran précédent.



MODES SPECIAUX

Les modes suivants ne peuvent être sélectionnés que si un certain nombre de critères sont remplis.

ANOTHER WORLD

Ce mode est similaire à la version Arcade, sauf que les schémas ennemis sont différents. Le déroulement du jeu est le même que dans le mode MISSION (p.52).

MISSION SELECT

Sélectionnez le Niveau auquel vous voulez jouer. Sélectionnez la mission à l'aide des boutons \leftarrow / \rightarrow et appuyez sur le bouton **A** ou Start pour commencer la partie. Appuyez sur le bouton **B** pour revenir au Menu principal.

DISPLAY OFF (SANS AFFICHAGE)

Les conseils et les objectifs ne sont pas affichés.

CONSEIL

Si vous vous avérez un agent hors-pair, une nouvelle mission vous sera attribuée. Cela suppose bien évidemment d'affiner vos techniques. Pour accéder au rang de super agent, vous devrez acquérir, outre les techniques, des années d'expérience. Finalement, vous avez tout votre temps...

CONFIDENTIAL MISSION™

CONFIDENTIAL MISSION™

QUARTIER GENERAL DE LA CMF

Utilisez les fonctionnalités de la Dreamcast pour vous connecter aux sites CONFIDENTIAL MISSION ou HITMAKER.

Remarque : pour accéder à ces sites, vous devez être préalablement inscrit.

Vous pouvez retourner dans le jeu à l'aide du menu G. Pour en savoir plus sur le fonctionnement du navigateur Internet DREAMKEY, consultez le manuel.

INSCRIPTION

Pour naviguer sur Internet, vous devez d'abord vous inscrire via Dreamarena. Assurez-vous que vous êtes bien inscrit en tant qu'utilisateur de Dreamkey. Si vous avez besoin d'aide, consultez le manuel Dreamkey.

Renseignements :
Internet :
Téléphone :

Service consommateurs SEGA
www.sega-europe.com
0820 37 61 58

DOSSIERS CONFIDENTIELS DE LA CMF

Vous trouverez ci-dessous un résumé des informations sur les membres de l'organisation terroriste ennemie et sur les civils impliqués dans cette histoire. Il s'agit d'un document de référence. Bonne chance !



Voici les membres de l'organisation terroriste. Prêts à sacrifier leur vie pour atteindre leur but, ils vous donneront du fil à retordre.

Irina Mikhailova

Elle fait partie de l'équipe de programmation du satellite espion. Elle est actuellement retenue en captivité et forcée de reprogrammer le dispositif de contrôle du satellite. Brillante chercheuse malgré son jeune âge, elle est impliquée au cœur du projet de satellite. Vous devez la sauver dans les plus brefs délais !





Voici le faux directeur du musée, censé être à l'origine de l'organisation qui essaie de prendre le contrôle du satellite militaire. Ce minable contrôle un véritable arsenal à l'intérieur même du musée.



Voici le Général, à la tête des forces militaires de l'organisation secrète. Placide, il est connu pour la ténacité de ses attaques et pour son aptitude à manipuler les tanks. Vous pouvez être sûr de le trouver sur une ligne de front.



Voici le cerveau de l'organisation secrète. Même si l'on ne sait rien de précis sur lui, tout porte à croire qu'il est impliqué dans la récente course mondiale aux armements. Ses compétences militaires, associées à ses assises politiques, font de lui un ennemi des plus redoutables... Bonne chance.