

# Dreamcast



Dreamcast



SEGA



## CONFIDENTIAL MISSION

avant 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
DÉMARRAGE .....	49
AFFICHAGE DU JEU .....	50
MISSION .....	52
AGENT ACADEMY .....	57
PARTNER .....	58
OPTIONS .....	59
TOP AGENTS/MODES SPECIAUX .....	61
QUARTIER GENERAL DE LA C.M.F. ....	62
DOSSIERS CONFIDENTIELS DE LA C.M.F. ...	63



Confidential Mission prend en charge l'utilisation de Visual Memory ou (VM) (cartes mémoire) vendus séparément. Tous 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**.

Néanmoins (sur la console Dreamcast), ne retirez pas de carte mémoire et ne déconnectez pas la mémoire 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. Le 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.

Régulier, 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 sports.



HOWARD GIBSON



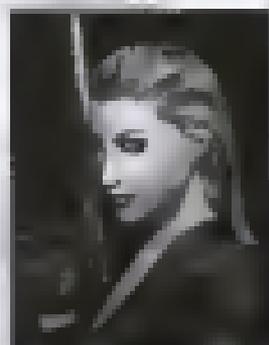
Jeune fille (à l'école) : 17  
Nationalité : Américain  
Taille : 1,83 m  
Cheveux : bruns  
Yeux : marrons

JEAN CLIFFORD



Jeune fille (à l'école) : 15  
Nationalité : Américain  
Taille : 1,72 m  
Cheveux : blonds  
Yeux : bleus

Avec sa fille jumelle, Jean est ce qu'on appelle une "forte tête". Elle n'est pas moins un agent remarquable. Depuis peu, elle travaille d'Howard, tout en gardant bien ses relations avec lui à travers du-delà de la bonne entente dans le travail.

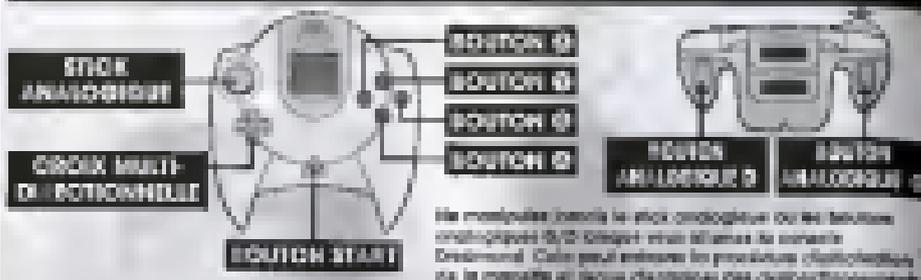


Le monde est entré dans une nouvelle phase de crise. Un groupe de terroristes a pris le contrôle du satellite espion de la coalition mondiale et lancera une immense conspiration. Le CMF a choisi ses deux meilleurs agents pour déjouer ses plans. Pour eux, il s'agit de la dernière grande mission confidentielle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

# COMMANDES DE BASE

Confidentialité Mission se joue à un ou deux joueurs. Connectez la ou les manettes (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/CRAN D'OPTIONS	PENDANT LA PARTIE
STICK ANALOGIQUE / COUCHE MULTI-DI	<ul style="list-style-type: none"> <li>SELECTIONNER UN OBJET</li> <li>MODIFIER UN PARAMÈTRE</li> </ul>	DEPLACER LE VISUEL.
BOUTON START	VALIDER	PAUSE (Ouvrir le menu pause)
BOUTON (X)	VALIDER	TIRER
BOUTON (Y)	ARRÊTER	RECHARGER/TASSER LA CÉRÉBRATION
BOUTON (Z)	NON UTILISÉ	NON UTILISÉ
BOUTON (C)	NON UTILISÉ	NON UTILISÉ
BOUTON ANALOGIQUE D	NON UTILISÉ	CENTRER LE VISUEL.
BOUTON ANALOGIQUE G	NON UTILISÉ	ACCELERER LA VISEL.

► Pour réinitialiser la console Dreamcast et retourner à l'écran titre en cours de partie, maintenez simultanément les boutons X, Y, Z, C 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 **CONFIGURER BOUTON** (**CONFIGURER LA MANETTE**) dans l'écran **JOYBOARD** (p. 43).

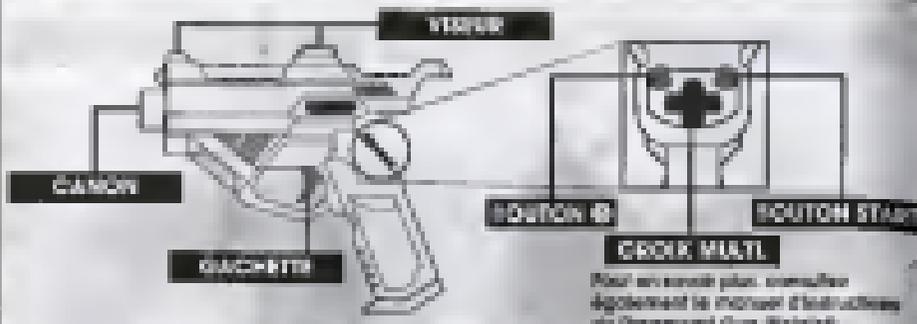
## A RCALDE STICK (CRAN D'APPAREIL)



BOUTON	MENU/CRAN D'OPTIONS	PENDANT LA PARTIE
JOYSTICK	<ul style="list-style-type: none"> <li>SELECTIONNER UN OBJET</li> <li>MODIFIER UN PARAMÈTRE</li> </ul>	DEPLACER LE VISUEL.
BOUTON START	ENTER	PAUSE (Ouvrir le menu pause)
BOUTON (X)	ENTER	TIRER
BOUTON (Y)	CANCEL	RECHARGER/TASSER LA CÉRÉBRATION
BOUTON (Z)	NON UTILISÉ	AGGRANDIR LA VISEL.
BOUTON (C)	NON UTILISÉ	NON UTILISÉ
BOUTON (D)	NON UTILISÉ	NON UTILISÉ
BOUTON (E)	NON UTILISÉ	CENTRER LE VISUEL.

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

**DREAMCAST GUN (PISTOLET) (votre personnage)**



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

BOUTON	MEMBRANE D'OPTIONS	FONCTION LA BOUTE
GACHETTE	VALIDER	TIRER / RECHARGER (TIRER HORS DE L'ÉCRAN).
COEUR MULTIFONCTIONNELLE	↕ ↖ SÉLECTIONNER UN OBJET ↕ ↗ MODIFIER UN PARAMÈTRE.	NON UTILISÉ
BOUTON START	VALIDER	PAUSE (OUVRIRE LE MENU PAUSE.)
BOUTON B	ARRÊTER	PASSÉ LA CÉRÉMONIE

• Pour sélectionner la console Dreamcast et retourner à l'écran titre en cours de partie, maintenez simultanément les boutons B, Start et la gachette enfoncez.

**AJUSTER LES TIRS**

Avant d'allier le pistolet, paramétrez la fonction AJUSTER LES TIRS dans l'écran d'OPTIONS (p. 57). Toute de quoi, vous ne pouvez pas viser correctement.

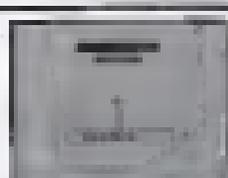
Sélectionnez AJUSTER LES TIRS parmi les OPTIONS et appuyez sur la gachette ou le bouton Start pour afficher l'écran correspondant. Visez et tirez sur la cible affichée dans le coin supérieur gauche de l'écran.



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



Enfin, visez et tirez sur la cible affichée au centre.



Le jeu va maintenant configurer le système de viseur de pistolet. Pour figurer le résultat, appuyez sur la gachette et sélectionnez BOUTON B. Pour retourner au menu principal, sélectionnez OUI à l'aide de la croix multifonctionnelle et appuyez sur la gachette.



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

Chaque pistolet doit être joué séparément. Sélectionnez AJUSTER LES TIRS à l'aide de pistolet que vous allez régler et appuyez sur la gachette 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 êtes en diagonale ou de trop loin, vous perdrez en précision.
- Pour jouer, retournez à l'écran d'ajustement de 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 (niveau séparément) lorsque le Vibration Pack dans le port d'extension 2 de la manette Dreamcast. Le Vibration Pack ne fonctionnera pas si est inséré dans le port d'extension 1.

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

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



### COMMENT CHARGER ET SAUVEGARDER DES DONNÉES 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 utilisant que le pistolet et le Vibration Pack mais vous ne pouvez pas sauvegarder de fichiers de jeu.

Une fois le mode Démarrage affiché, l'écran de sélection des cartes mémoire apparaît. Sélectionnez la carte mémoire à utiliser de façon à créer un fichier de sauvegarde. Une fois, tous vos scores et vos paramètres sont sauvegardés automatiquement. Sélectionnez l'icône de 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 le mode de jeu à l'aide de la molette directionnelle ou du stick analogique et validez à l'aide du bouton **○**.



### MISSION (F+0)

L'équivalent d'une version Arcade.

### ANOTHER WORLD (F+1)

Similaire au mode MISSION, sauf que les scénarios à venir sont différents. Ne peut être sélectionné dès le début.

### AGENT ACADEMY (F+2)

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

### MISSION SELECT (F+3)

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

### PARTNER (F+4)

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

### DISPLAY OFF (F+5)

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

### OPTIONS (F+6)

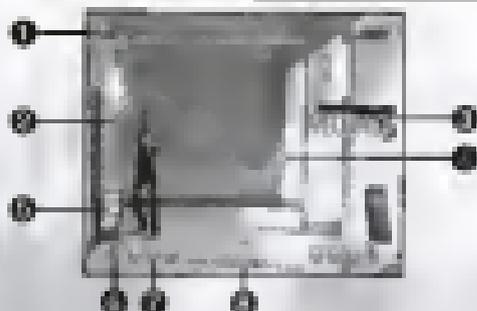
Permet d'ajuster les paramètres, le système de vue du pistolet et la position d'affichage.

### TOP AGENTS (F+7)

Donne accès aux classement de chaque mode.

### CONF HEADQUARTERS (F+8)

Permet de se connecter au site Internet de Confidential Mission.



## SCORE

Affiche le nombre total de points gagnés jusqu'à présent

## 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 atterrit et vous inflige des dégâts

## RECHARGE (RECHARGE)

L'affiche lorsque vous êtes à court de munitions

## RISQUE

Affiche votre point de vue

## CHARGEUR

Affiche le nombre de boîtes restant

## LETTERS 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, cliquez l'affichage à l'aide de la fonction SCREEN FITTING (POUR L'ÉCRAN) dans le menu d'OPTIONS (p. 43)

Affiche le nombre de badges C/M/F dont vous disposez. Pour en savoir plus à ce sujet, reportez-vous à la page 32

## 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 futez un cliff par accident. Pour en gagner, vous devez récupérer des objets spéciaux. Vous pouvez disposer de 8 points de vie au maximum

## 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

Tuez deux les mains d'un ennemi pour qu'il jette son arme et perde toute volonté 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 COMBINÉS

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

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



## BIEN PAUSE

Appuyez sur le bouton Start pour faire apparaître le menu Pause en cours de partie. Servez-vous des boutons **↑** **↓** pour faire une sélection et validez-la à l'aide du bouton **○**

- PLAY** Contrôler la partie
- RETRY** Recommencer la partie depuis le début
- SELECT** Revenir à l'écran Training/Mode Select (Sélection de l'entraînement et du Niveau) (disponible uniquement pour les modes AGENT ACADEMY et MISSION SELECT)
- START** 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 tentent 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 de jeu.

### COMMENT JOUER

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



Vous perdez une vie si vous émettez plus d'une grenade ou un missile avant qu'elle ou il ne vous dérange.



Vous perdez également une vie si vous rebondissez sur un ennemi armé d'un coudeau avant qu'il ne vous dérange en marchant.

Enfin, vous perdez une vie si vous êtes éjecté/éjectée sur un civil. 50 000 points seront déduits de votre score total.



### INTRIGUE PERSONNALISÉE

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 liée à vos intérêts. En revanche, si vous échouez, la situation qui en résulte 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 j'ai avec moi une équipe d'un boss sauteur (Lance-grappin)



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

...PÉRIÉTATIONS ?



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

...DOMMAGE !



Comment avez-vous pu échouer ? Pour commencer le tout, vous avez été éjecté à l'eau par le missile !

## TERMINER LE NIVEAU

Pour terminer un niveau, vous devez vaincre le boss de ce niveau. Vous venez alors d'accomplir l'écran MISSION COMPLÈTE (MISSION ACCOMPLIE).



Niveau  
Temps

Points

Médailles

Objets

Boss

Vie

Mort

Nombre de la norme reçue  
Somme des les combats et des les de Justice

Nombre de les combats exécutés  
Nombre de les de Justice exécutés

Précision de la (en %)

Score total actuel

## CONTINUE/GAME OVER (CONTINER/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.

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



## OBJETS

Vous pouvez récupérer les objets apparaissant à l'écran en bref dresse. 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 raportez 3 000 points.



## Gilet pare-balles

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



## Disque-casse

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



## Fusil d'assaut

Ce fusil les continuément des boîtes quel longtemps que vous appuyez sur la gâchette. Il contient 45 boîtes. 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 ferez sur un attaché-casque. Chaque disque rapporte 3 000 points.

## INTRODUCTION AUX DIFFÉRENTS NIVEAUX

## MISSION 1

Le satellite espion a disparu. Les sources OMI ont suivi sa trace jusqu'à un musée technologique. Votre mission consiste à vous infiltrer dans le musée et découvrir quel a été le satellite. Bonne chance !



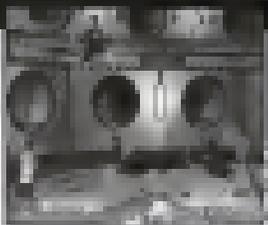
## MISSION 2

Vous avez trouvé les responsables de la disparition du satellite. Ceux-ci ont enlevé l'ino, le programmeur, et font appel à vous pour reprogrammer le satellite. Faites sortir l'ino du trou où elle est retenue en captivité !



## MISSION 3

Avec l'aide d'Inno, 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 installé sur un ordinateur. Pénétrez donc le quartier général et récupérez le dispositif de contrôle du satellite !



**BONNE CHANCE !**

Utiliser ce mode pour obtenir votre technique de tir. Uniquement pour un seul joueur.

## ÉCRAN DE SÉLECTION

Sélectionnez le type d'entraînement à l'aide des boutons **←** et **→**, puis le niveau à l'aide des boutons **1** à **4**. (Au début, vous ne pouvez sélectionner que le niveau 1.) **ENTRAÎNEMENT DE NIVEAU 1** Appuyez sur le bouton **OK** ou sur le bouton Start pour passer à l'écran d'explication. Appuyez sur le bouton **ESC** pour revenir au menu principal.



## ÉCRAN 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.



## ÉCRAN DE RÉSULTATS

Après l'entraînement, vous serez informé de votre réussite ou de votre échec. Des commentaires vous seront adressés en fonction du nombre de points totaux. Vous serez invité soit à réessayer, soit à quitter l'entraînement. Faites votre sélection à l'aide des boutons **←** et **→** et validez à l'aide du bouton **OK** ou Start.



**RETRY** ..... Essayer à nouveau l'entraînement  
**EXIT** ..... Quitter l'entraînement et revenir à l'écran de sélection.

## CONSEIL

Si vous ambitez d'être un agent fort poil, vous devez suivre des entraînements assidus. Si vos compétences sont moyennes, 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 sélectionner d'autres points et compétences.

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

### ECRAN D'ATTRIBUTION

Dans un premier temps, vous devez 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 **○** 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 d'une (voir l'icône d'attribution) à vous tirer 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
QUAND L'ENNEMI A TOUCHÉ	LE JOUEUR 1 SE VOIT INFLIGER DES DÉGÂTS.	LE JOUEUR 2 SE VOIT INFLIGER DES DÉGÂTS.
QUAND L'ENNEMI EST TOUCHÉ PAR UNE BALLE DU JOUEUR 1.	NAUQU	VOUS NE POUVEZ PAS INFLIGER DE DÉGÂTS. LA CIBLE S'IMMOBILISE.
QUAND L'ENNEMI EST TOUCHÉ PAR UNE BALLE DU JOUEUR 2.	VOUS NE POUVEZ PAS INFLIGER DE DÉGÂTS. LA CIBLE S'IMMOBILISE.	NAUQU

• Une fois que l'ennemi a été touché, 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 personnaliser le manette, d'ajouter la ligne de vue du pistolet et de régler l'orthographe. 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), **ADJUST LES BBS et SCREEN SETTING** (RÉGLER L'ÉCRAN), appuyez sur le bouton **○** ou **Start** pour accéder à l'écran correspondant.

### GAME DIFFICULTY (DIFFICULTÉ)

Permet de sélectionner l'un des cinq niveaux de difficulté du jeu (very easy (très facile)/easy (facile)/normal (normal)/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 5).

### CREDITS

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

### AIHQ

Permet de modifier le type de sortie audio (DirectX (DirectX)/Microsoft (Microsoft)).

### VIBRATION

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

### CONTROLLER SETTING (CONFIGURER LA MANETTE) (p.46)

Affiche l'écran de configuration de la manette.

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

Affiche l'écran de réglage du pistolet.

### SCREEN SETTING (RÉGLER L'ÉCRAN) (p.48)

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

### DEFAULT (PAR DÉFAUT)

Permet de revenir aux paramètres par défaut.

### EXIT (QUITTER)

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



Rendu que : Pour sélectionner **DEFAULT (PAR DÉFAUT)**, choisissez le chiffre sur **EXIT (QUITTER)** et appuyez sur **○**, puis sur **○**.

## OPTIONS

### CONTROLLEN 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 **←** **→** et modifiez sa configuration à l'aide des boutons **↑** **↓**

- SPEED** ..... Sélectionnez l'un des 10 niveaux de vitesse de vos véhicules. Appuyez sur **→** pour confirmer le réglage.
- DEFAULT** ..... Permet de rétablir tous les paramètres par défaut.
- EXIT** ..... Permet de revenir à l'écran d'OPTIONS.



### SCREEN SETTING (RÉGLER L'ÉCRAN)

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

Sélectionnez un objet à l'aide des boutons **←** **→** et modifiez le paramètre à l'aide des boutons **↑** **↓**

- WIDTH** ..... Permet d'augmenter ou de diminuer la largeur de l'écran de jeu.
- HEIGHT** ..... Permet d'augmenter 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 **←** **→** et appuyez sur le bouton **→** ou Start pour afficher le classement. Appuyez sur le bouton **→** ou sélectionnez EXIT (QUITTE) pour revenir au Menu principal.

Une fois le titre des meilleurs scores affiché, vous pouvez changer de mode à l'aide des boutons **←** **→**. Appuyez sur le bouton **→** pour revenir à l'écran précédent.



### MODES SPECIAUX

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

#### ANOTHER WORLD

Ce mode est similaire à la version Arcade, sauf que les scénarios ennemis sont différents. Le déroulement du jeu est le même que dans le mode MISSION (9-14).

#### MISSION SELECT

Sélectionnez le Niveau auquel vous voulez jouer. Sélectionnez la mission à l'aide des boutons **←** **→** et appuyez sur le bouton **→** ou Start pour commencer la partie. Appuyez sur le bouton **→** pour revenir au Menu principal.

#### DISPLAY OFF (SANS AFFICHAGE)

Les ennemis et les objectifs ne sont pas affichés.

#### CONSEIL

Si vous vous voulez 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 devez acquies, outre les techniques, des années d'expérience. Finalement, vous avez tout votre temps...

## QUARTIER GENERAL DE LA CMF

Utilisez les fonctionnalités de la Dreamcast pour vous connecter aux sites CONFIDENTIAL MISSION ou HTMAX88.

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

Vous pouvez retrouver dans le jeu à l'ordre du menu G. Pour en savoir plus sur le fonctionnement du navigateur Internet DREAMCAST, consultez le manuel.

### INSCRIPTION

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

Recommandations :  
Internet :  
Téléphone :

Service client/serveur SEGA  
[www.sega-europe.com](http://www.sega-europe.com)  
0800 27 61 58

## DOSSIERS CONFIDENTIELS DE LA CMF

Vous trouverez ci-dessous un résumé des informations sur les membres de l'organisation. Permettez-nous de vous en parler ensemble et sur les sites impliqués dans cette histoire. Il s'agit d'un document de référence. Bonne chance !



Voilà les membres de l'organisation formelle. Prêts à accepter leur vie pour atteindre leur but, ils vous donneront du fil à retordre.

### Irina Mikheïlova

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. Irina cherche à échapper malgré son jeune âge, elle est l'épouse du chef 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 assure de perdre la confiance de certains militaires. Ce personnage compte un véritable arsenal à l'intérieur même du musée.



Voici le Général, à la tête des forces militaires de l'organisation secrète. Fier et sûr, il est connu pour la fermeté de ses réflexions et pour son aptitude à motiver les troupes. Vous pouvez être sûr de le trouver sur une ligne de front.



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