

Dreamcast



# HEAVY METAL

Geomatrix

CAPCOM

# SOMMAIRE

Préface

Maquette

Convertissez-vous pour vivre

Paradoxe

Humour

Indice

Jeux

Magie

Magie

50th

Duke

PI

Linux

Photom

Myths

Tilbot

Exerc de Jeu

Exerc de Jeu

Mode Arcade

Chapman

Dad

Mod. Olym

Artiste de Artiste

Unim

Note

# CONSOLE VIDEO DREAMCAST™

## COMPARTIMENT CD

### BOUTON POWER

Appuyez sur ce bouton pour allumer la console avec et hors tension.



### BOUTON OPEN

APPRETEZ LA DISQUE.

## PHYS DE COMMANDE

Il classe vos ports pour brancher le matériel Dreamcast™ au d'abord, puis les autres. De gauche à droite, voyez les ports de commande A, B et D. A : **PLUS DE COMMANDES** — les ports de commande A et B sont les meilleurs pour jouer. B : **PLUS DE COMMANDES** — les ports de commande A et B sont les meilleurs pour jouer. D : **PLUS DE COMMANDES** — les ports de commande A et B sont les meilleurs pour jouer. De gauche à droite, voyez les ports de commande

## DREAMCAST VISUAL MEMORY (VM)

Pour sauvegarder vos parties et vos données de jeu, il faut utiliser votre console avec le Visual Memory (VM) dans le jeu et d'installer l'un de la mémoire RAM sur un port de commande A ou B avant de monter la console avec le jeu.

Vous pouvez sauvegarder vos parties et vos données de jeu sur une carte mémoire (vendue séparément) avec 4 blocs de jeu pour sauvegarder et vos données de jeu.



Bouton de  
réglage  
Bouton M  
Bouton B  
Bouton A

## COMMENCER UNE PARTIE

**RÉMARQUE** — quand vous installez votre Dreamcast™ avec le jeu, il est prêt à jouer.

A Memory Card (vendu séparément) dans le jeu pour sauvegarder vos parties et vos données de jeu. Vous pouvez sauvegarder et vos données de jeu sur une carte mémoire (vendue séparément) avec 4 blocs de jeu pour sauvegarder et vos données de jeu.

Appuyez sur le bouton Start (situé sur le côté de la console) pour commencer une partie. Vous pouvez sauvegarder et vos données de jeu sur une carte mémoire (vendue séparément) avec 4 blocs de jeu pour sauvegarder et vos données de jeu.



**AVANCE** — 1 ou 2 joueurs, parties et parties dans cette section organisée du jeu d'attente. Un deuxième joueur peut rejoindre une partie en cours. (à l'exception DDC (vendu séparément) voir page 45-46 et 47)

**CHALLENGE** — 1 joueur uniquement. Vous pouvez jouer dans le jeu d'attente et dans le jeu principal. Plus vous êtes rapide, plus vous serez satisfait. (voir page 50)

**VERSUS** — Compétition à 2 joueurs. Deux joueurs doivent être branchés pour pouvoir sélectionner ce mode.

**EXTRAS** — Mécanismes (vendu séparément) voir page 50

## SAUVEGARDER ET CHARGER DES DONNÉES DE JEU

**HEUTE MEME! GÉNÉRALISER** — vous pouvez sauvegarder vos données de jeu sur une carte mémoire (vendue séparément) avec 4 blocs de jeu pour sauvegarder et vos données de jeu.

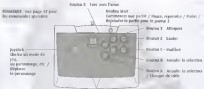
- Ce jeu nécessite une carte mémoire (vendue séparément) avec 4 blocs de jeu pour sauvegarder et vos données de jeu.
- Ne retirez jamais la carte mémoire pendant une partie. Vous pouvez sauvegarder et vos données de jeu.

# MANETTE DREAMCAST MANETTES



Il s'agit de la manette de jeu standard de la console Dreamcast, qui vous offre le plus de liberté et de précision. Elle dispose d'un joystick à double analogique et de boutons analogiques. Les boutons analogiques sont utilisés pour déplacer le personnage et sélectionner les objets dans le jeu. Les boutons analogiques sont utilisés pour sélectionner les options dans le menu et pour sélectionner les options dans le jeu. Les boutons analogiques sont utilisés pour sélectionner les options dans le menu et pour sélectionner les options dans le jeu.

# ARCADE STICK DREAMCAST



# VIBRATION PACK™ DREAMCAST

**HEAVY METAL™ COMBAT™** est équipé avec le périphérique Vibration Pack. Quand il est inséré dans le port d'extension de la manette Dreamcast et d'un périphérique compatible le Vibration Pack procure des effets de vibration qui sont ressentis dans le joystick de jeu de Vibration Pack et qui sont compatibles avec l'Arcade Stick.

**COMMANDER™** quand il est inséré dans le port d'extension de la manette Dreamcast et d'un périphérique compatible le Vibration Pack se connecte avec le joystick de jeu de la manette et le joystick de Vibration Pack peut fournir des effets de vibration qui sont ressentis dans le joystick de jeu de Vibration Pack et qui sont compatibles avec l'Arcade Stick.

- **HEAVY METAL™ COMBAT™** se connecte avec le joystick de jeu de la manette et le joystick de Vibration Pack peut fournir des effets de vibration qui sont ressentis dans le joystick de jeu de Vibration Pack et qui sont compatibles avec l'Arcade Stick.
- Pour les commandes et l'Arcade Stick, voir la page 43 pour les configurations des joysticks de jeu de la manette.

# CONNECTEZ-VOUS POUR VIVRE

A la fin du 21<sup>ème</sup> siècle, le développement de la robotique et des ordinateurs a permis à la quasi-totalité de vivre dans le cyberespace avec la même facilité que dans le monde réel. Trois bases par la force de cyberspace ont acquis une notoriété à se démarquer des autres et ont commencé à vivre.

Mais une catastrophe soudaine survient brusquement. Instantanément, la Terre disparaît, laissant derrière elle une planète virtuelle qui sera la base de plusieurs colonies et qui sera entièrement autonome.

La plupart de ces nouvelles villes basent leurs idées sur l'existence d'un monde virtuel où la vie sera de la même qualité que dans le monde réel, mais virtuelle.

Tous ces lieux de terres virtuelles ont été créés dans un monde de la part de quelques personnes. Les gens ont commencé à vivre dans ces villes virtuelles et ont commencé à vivre dans ces villes.

Alors que la plupart des gens ont commencé à vivre dans ces villes virtuelles, ils ont commencé à développer des idées pour développer de nouvelles possibilités de travail et de vie. Ils ont commencé à vivre dans ces villes virtuelles et ont commencé à vivre dans ces villes virtuelles. Ils ont commencé à vivre dans ces villes virtuelles et ont commencé à vivre dans ces villes virtuelles.

Les gens ont commencé à vivre dans ces villes virtuelles et ont commencé à vivre dans ces villes virtuelles. Ils ont commencé à vivre dans ces villes virtuelles et ont commencé à vivre dans ces villes virtuelles.

La domination du cyberespace est devenue une réalité et la vie dans le monde réel a commencé à changer.

## EQUIPES HEAVY METAL & GEOMETRIE

Les 999 STORMERS sont prêts à tout pour assurer la domination sur

le monde virtuel.



Leur objectif est de conquérir le monde virtuel et de le rendre leur territoire.

Les 999 STORMERS sont prêts à tout pour assurer la domination sur le monde virtuel.

Leur objectif est de conquérir le monde virtuel et de le rendre leur territoire.

Leur objectif est de conquérir le monde virtuel et de le rendre leur territoire.

Les 999 AGENTS sont prêts à tout pour assurer la domination sur le monde virtuel.



Leur objectif est de conquérir le monde virtuel et de le rendre leur territoire.

Leur objectif est de conquérir le monde virtuel et de le rendre leur territoire.

Leur objectif est de conquérir le monde virtuel et de le rendre leur territoire.

Leur objectif est de conquérir le monde virtuel et de le rendre leur territoire.

# PERSONNAGES



VITESSE  
PUISSANCE  
VIGILANT  
ARMES PISTOLET MACHONNETTES

APRÈS LE DÉCÈS DE SON PÈRE,  
HOUND SE MET À LA RECHERCHE  
DE SON COMPAGN



VITESSE  
PUISSANCE  
VIGILANT  
ARMES LANCE FLAMMES

DU EN NATURE PIÉTOTE, ALICE  
SLASH FAUT DEVENIR TRÈS  
VIGILANTE UNE FOIS QUE LA  
BARRAGE LE VENG ALE



VITESSE  
PUISSANCE  
VIGILANT  
ARMES SUPER BAZOOKA

DEUS EST LE MÈRE DE FILS  
PUISSANT DES SUPERSTOMPER, IL EST  
UN VÉNÉREUR MASQUE  
MÉTICULEUX



VITESSE  
PUISSANCE  
VIGILANT  
ARMES PISTOLET

PARCE QU'IL EST LE  
COMBAT UNE MÈRE EN  
COMBAT DE LA FAMILLE, UNE  
LE VENT COMBATE



KITESA  
PUISSANCE \*\*  
VIGILITE  
ARME EPEE

LA LUNE A LE PLEIN  
DE LUNE A MOINS  
D'UN SEULE AL LUN  
L'UNY MAR-CHERET  
L'UNY



SADUEF  
PUISSANCE \*\*\*  
VIGILITE \*\*\*  
ARME LANCE MISSILE

LA MINICULTURE DE STAR LE  
BAND EXTRÊMEMENT PUISSANT  
FALLOURALE NON EQUIPE AVEC  
RUTOT



KITESA \*\*  
PUISSANCE \*\*  
VIGILITE \*\*  
ARME EPEE TORSE

CALME ET HABILE A CEEPE DE AB  
EST ADMIRE ET OMBE PAR SES  
CONCERNERS



KITESA  
PUISSANCE \*\*\*  
VIGILITE  
ARME EPEE TORSE & MARTE  
P'VIGET

CARRON MARCE F  
ARME LOUPEUR W O'LINE  
GRAND FORT JOT



WIKING  
PLAYS LIKE  
WARRIOR  
ARMY: 100% LANCE

HE CAN BE USED TO FIGHT IN  
MANY WAYS. HE CAN BE USED  
TO FIGHT WITH A SWORD OR  
A MACE.

THE KNIGHT



WIKING  
PLAYS LIKE  
WARRIOR  
ARMY: 100% LANCE & MACE  
BONUS

HE CAN BE USED TO FIGHT IN  
MANY WAYS. HE CAN BE USED  
TO FIGHT WITH A SWORD OR  
A MACE.

THE ELF



WIKING  
PLAYS LIKE  
WARRIOR  
ARMY: 100% LANCE & MACE  
BONUS

HE CAN BE USED TO FIGHT IN  
MANY WAYS. HE CAN BE USED  
TO FIGHT WITH A SWORD OR  
A MACE.

THE BROTHER



WIKING  
PLAYS LIKE  
WARRIOR  
ARMY: 100% LANCE & MACE  
BONUS

HE CAN BE USED TO FIGHT IN  
MANY WAYS. HE CAN BE USED  
TO FIGHT WITH A SWORD OR  
A MACE.



# ECRAN DE JEU

Le personnage s'affiche ici



## MINUTEUR

Il apparaît en un espace à la gauche quand il reste des secondes dans le round.

## CRUI

Il indique où vous le tirer. Appuyez sur le bouton F pour changer la cible que vous tirez.

## JAUGE DE VITALITÉ

Jauges de la santé de personnage. Quand elle s'épuise le personnage ne peut plus combattre. Faire attention, car le personnage ne regagne plus la vie pendant le round.

## JAUGE DE PRÉCISION

Cette jauge s'affiche quand le personnage utilise une arme à précision. Quand les quantités sont égales, il n'y a ni précision.

## JAUGE DE VITESSE DE TIR

Elle s'affiche de manière apparente quand un personnage empêche un round. Le personnage ne récupère donc aucune précision le round.

# REGLES DU JEU

## DETRUISEZ TOUS LES ENNEMIS !

- Détruisez votre adversaire et vous êtes le vainqueur. Il n'y a pas de points en jeu.
- Les rounds sont égaux au meilleur des trois rounds. Le meilleur personnage qui gagne deux rounds remporte le match.

## COMBATTEZ SIMULTANEMENT EN EQUIPE !

- En mode IAG (Équipe) vous faites équipe avec un autre joueur pour combattre les ennemis. Vous jouez en mode partagé.
- Le premier équipe qui parvient à tuer tous les ennemis de l'équipe adverse l'emporte.

## DEFENDEZ-VOUS JUSQU'AU BOUT !

- Quand le match se termine, le personnage qui possède le plus de rounds l'emporte.
- Quand les tables des deux personnages sont équilibrées, c'est un match nul et les deux joueurs gagnent un round chacun.

Action joueur 1

Action joueur 2

## ECRAN PARTAGE

Tous deux joueurs ont le même point de vue.

• Jouez en IAG (Équipe) en mode partagé.

• Jouez en VS (Dual) en mode IAG.

• Jouez en mode partagé en VS.



4e3

# MODE ARCADE

Déplacez votre curseur à l'écran 3D et utilisez des armes et des objets dans le point-à-point de vos schémas.

## SELECTION DU PERSONNAGE

Sélectionnez un personnage puis appuyez sur le bouton A (X) ou Y. La couleur du costume et des cheveux du personnage changent selon le bouton sur lequel vous appuyez. Pour les pertes à un joueur, le costume choisit votre adversaire.

## ATTENTES

Vos ennemis dépendent de l'arme que votre personnage utilise.

**REMARQUE** : vous pouvez échanger les boutons de gauche et de droite dans le mode OPTIONS (voir page 54).

## BOULON X / TIR

- Sans arme : Coup de pied
- Avec une arme de poing seulement ou avec une arme à feu : Tir avec l'arme de poing
- Avec une arme seulement : Coup de massue
- Avec un explosif seulement ou avec un explosif et une arme : Attaque à la grenade

## BOULON A / ATTAQUE

- Sans arme ou avec une arme de poing seulement : Coup de poing
- Avec une arme seulement ou avec une arme à feu : Attaque à l'épée
- Avec une arme de poing seulement : Coup de pied

## BOULON Y

Appuyez sur le bouton Y pour sélectionner le mode de jeu. Vous pouvez également échanger les boutons de gauche et de droite si vous êtes dans la partie si vous êtes en mode perso (voir page 54) ou si vous êtes en mode équipe (voir page 47) dans un jeu à deux joueurs.



## CHANGER DE CIBLE

Vous pouvez changer de cible, quand vous faites face à plusieurs ennemis, en appuyant sur le bouton Y ou en déplaçant le point de vue avec le croix directionnelle, le stick analogique ou le joystick.

## AIDER UN PARTENAIRE "UNIQUEMENT EN MODE PERSO" (TIGRIS)

Vous pouvez se tenir en équilibre dans la réalité en touchant à terre. Appuyez sur le personnage du partenaire (couché) et appuyez sur le bouton A ou X. Vous partagez le poids de la stabilité du personnage debout avec celui qui est couché.

**REMARQUE** : un accès à côté permet d'être le partenaire de complice en difficulté. Si c'est vous qui êtes couché, vous pouvez élever votre partenaire en appuyant plusieurs fois sur le bouton A. Si Alyx Y.

## COMMANDES SPECIALES

### ATTIQUE SPECIALE

Quand vous êtes équipé d'une arme, appuyez simultanément sur les touches A et X (ou Y et le bouton analogique D). Vous recevrez une attaque plus puissante qui dépend de l'arme utilisée.

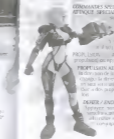
**LE DECALI SUPERPUISSANT** : Appuyez sur le bouton Y et le bouton B simultanément ou appuyez sur le bouton X et Y et le bouton B en même temps.

**PROPULSION** : Appuyez sur **▲▲** ou **▼▼** dans le domaine de la propulsion ou appuyez sur le bouton analogique I.

**PROPULSION AERIENE** : Appuyez sur **▲** et **▼** simultanément sur le bouton D et appuyez sur **▲** et **▼** simultanément sur le bouton D. Chaque fois que vous appuyez sur le bouton D, vous pouvez élever ou baisser les boutons de commande. Si vous avez un jet à la fois à des propulseurs, vous pouvez élargir de nombreuses possibilités.

## DEFUSE / ENDORMIR

Appuyez sur le bouton Start et le bouton analogique I pour élever ou baisser les boutons de commande. En mode VS (Duel), vous pouvez élever ou baisser le bouton D (équipe) sans perdre votre arme à feu.



## OBTENIR DES ARMES ET DES OBJETS

Tous les objets de base sont assignés à chaque personnage lors de chaque chapitre sous un nom de personnage (page 34). Vous pouvez utiliser toutes les armes que vous trouvez pendant la partie. Les objets se trouvent dans chaque niveau. Vous pouvez ramasser une arme ou vous en approprier en en appuyant sur le bouton A ou X (le Park (Soc) a des propulsoirs). Life-Up (l'augmentation) Infinite Scope (l'effet infatigable) sont disponibles uniquement en approchant de l'objet en question.

**ATTENTION** votre adversaire peut aussi être par vous à propos d'une arme ou d'un objet. Soyez rapide si vous le voulez.

### EPES

- EPÉE TRÈPÉE** Epée standard. Elle se manie facilement, ce qui est un avantage en combat rapproché.
- EPÉE LASER** Elle est plus lente que l'épée trépie, mais elle peut renvoyer plusieurs attaques successives.
- EPÉE FLEUSE** Elle a un rayon d'action large et cause les dégâts les plus élevés.

### ARMES DE POING

- PISTOLET** Bien que les dégâts infligés soient faibles, la cadence de tir est rap de.
- PISTOLET MOTORISÉ** Tirer en rafales en maintenant le bouton d'attaque, inflige des dégâts.
- PISTOLET D'ÉMETTEUR** La dispersion de ses projectiles garantit presque de toucher à chaque fois.
- LANCE FLAMMES** Ses dégâts sont élevés, mais sa portée est courte.
- PULVÉRISATEUR** Subvenir vos adversaires.
- LANCE MISSILES** Il s'agit des missiles à tête chercheuse.
- HYPERSHOT** Il provoque les dégâts les plus élevés avec une explosion particulièrement remarquable.
- REMARQUE** Il existe deux types d'armes de poing : celles qui tirent dans le jeu.

### EXPLOSIONS

- MINE** Placer la sur le sol. Elle explose l'adversaire qui la touche.
- MINI-SATELLITE** Attachez votre mine à partir du ciel.
- MINI-PIÈGE** Planter la vers un ennemi ou placer la sur le sol pour qu'elle explose.
- DOY** (Dynamite) — Il vous permet de vous déplacer plus vite.
- EXPLOSION** — C'est possible la victoire de votre personnage.
- MINI-PIÈGE** Elle vous permet de voir les pages manquées.

## REJOINDRE UNE PARTIE

Un deuxième joueur peut rejoindre sur le bouton Start de la deuxième manette pour rejoindre une partie en cours (Rejoindre ensuite avec le mode D2G (Équipe) ou le mode VS (Duel)).

- ÉQUIPE** Jouez avec l'autre joueur pour combattre l'ennemi.
- DUEL** Les deux joueurs s'affrontent.

## NIVEAU RÉUSSI

Quand vous avez vaincu tous les adversaires, le niveau est terminé. Une fois l'écran de niveau et final sera l'écran spécial à l'issue de la partie (L'issue de la partie) et le prochain niveau peut commencer.



## CONTINUER / FIN DE PARTIE

Quand le niveau de votre personnage est terminé, vous avez le choix de continuer. Appuyez sur le bouton Start pour continuer votre partie si vous ne continuez pas, la partie se terminera. Quand le niveau de votre personnage est terminé, vous avez le choix de continuer. Appuyez sur le bouton Start pour continuer votre partie. Si vous ne continuez pas, la partie se terminera.



# CHAOSMATRIX

Choisissez dans ce mode à qui jouer pour obtenir le meilleur score. Trouvez l'objet cible dans le labyrinthe. Il sera rajouté à la crosse. Plus vous atteignez la crosse supérieure et plus votre score est élevé.

## SÉLECTION DU PERSONNAGE

Sélectionnez un personnage et appuyez sur la touche A.

## SÉLECTION DE LA ZONE

Sélectionnez une zone de combat et appuyez sur la touche B. Chaque niveau possède une liste de 10 temps, un meilleur score est rajouté à la crosse. À la fin, vous pouvez choisir parmi quatre niveaux. Il y en a huit au total.

**NIVEAU** Le numéro du niveau sur lequel vous êtes coincé.

**LIBRÉ DE TEMPS** Le temps maximum dont vous disposez pour terminer le niveau. La partie est considérée terminée si rebroussez chemin, vous avez plus de temps à intégrer le score.

**MILIEUR SCORE** Le score le plus élevé obtenu dans ce niveau.

**TOTAL** Score total pour cette zone et score total pour toutes les zones.

## RÈGLES DE CHAOSMATRIX

Avant que le niveau commence, vous savez l'objet cible. Votre objet est en de nombreux exemplaires. Il attendra la nuit la nuit, le fin du temps imparti.

Chaque fois que vous choisissez un niveau, votre score est réinitialisé.

Chaque fois que vous choisissez un niveau, des points supplémentaires sont ajoutés à votre score. Plus vous choisissez de temps.



## CONTROLE DU POINT DE VUE

En mode CHAOSMATRIX, le point de vue peut être réglé à l'aide de la crosse. Appuyez sur la touche Y pour déplacer le point de vue et modifier la position de votre caméra. Appuyez sur la touche X pour revenir au point de vue par défaut. Un personnage sera visible pendant que le score, le point de vue filmera à un autre écran.

## NIVEAU RÉUSSI & SCORE

Quand vous atteignez la crosse avec l'objet cible, le niveau est réussi. Des points sont ajoutés à votre score selon votre performance.

**TEMPS** Plus vous terminez le niveau rapidement, plus vous gagnez de points.

**VITESSE RESTANTE** Plus votre personnage possède de vitesse (points) et termine le niveau, plus vous gagnez de points.

**OBJET** Nombre de points supplémentaires obtenus pour les objets trouvés. Si votre vitesse est supérieure au meilleur score, la différence des deux est ajoutée à votre nombre total de points pour la zone.



# DUEL

Vous souhaitez tester votre vitesse de réaction pour jouer à un jeu de stratégie ou à deux joueurs. Utilisez les commandes de jeu de la page 52 (facile) et spectateur de la page 53 (difficile). Cliquez sur la page 22. Les options de personnalisation ne sont pas prises en compte dans les commandes de jeu. Cliquez sur le bouton "OK" pour continuer.

**THÈME D'UN JEU** — Cliquez sur le bouton "OK" pour sélectionner un thème de jeu. Cliquez sur le bouton "OK" pour sélectionner un thème de jeu. Cliquez sur le bouton "OK" pour sélectionner un thème de jeu.

## SELECTION DES PERSONNAGES

Sélectionnez votre personnage de jeu de la page 52. Une fois que les deux joueurs ont sélectionné leur personnage.



Arrière joueur 1. Avant joueur 2.

# OPTION MODE

Vous avez la possibilité de régler plusieurs paramètres dans le mode OPTION. Cliquez sur le bouton "OK" pour sélectionner un mode de jeu. Cliquez sur le bouton "OK" pour sélectionner un mode de jeu.

**DIFFICULTÉ** — Niveau de difficulté. Cliquez sur le bouton "OK" pour sélectionner un niveau de difficulté. Cliquez sur le bouton "OK" pour sélectionner un niveau de difficulté.

**NIVEAU DE DELAIS** — Plus le niveau de difficulté est élevé, plus le temps de réaction est long. Cliquez sur le bouton "OK" pour sélectionner un niveau de difficulté.

**NIVEAU DE VIOLENCE** — Plus le niveau de difficulté est élevé, plus le jeu est violent. Cliquez sur le bouton "OK" pour sélectionner un niveau de difficulté.

**TEMPS CONTRE LA CONSOLE** — Durée de jeu contre la console. Cliquez sur le bouton "OK" pour sélectionner un niveau de difficulté.

**TEMPS CONTRE UN JOUEUR** — Durée de jeu contre un joueur. Cliquez sur le bouton "OK" pour sélectionner un niveau de difficulté.

**SCORES CONTRE LA CONSOLE** — Nombre de points contre la console. Cliquez sur le bouton "OK" pour sélectionner un niveau de difficulté.

**SCORES CONTRE UN JOUEUR** — Nombre de points contre un joueur. Cliquez sur le bouton "OK" pour sélectionner un niveau de difficulté.



**CONFIGURATION DES BOUTONS** Charger la fonction des touches pour une ou deux manettes. Utilisez **◆◆** avec la touche multi-touche tonnelle. Le clic à gauche aggrave l'effet, le clic à droite sélectionne un bouton. **◆◆◆◆** pour charger la fonction. Appuyez sur le bouton **◆** pour charger une option, puis sélectionnez votre bouton d'assignation.

**RETOUR** Retourne au menu de configuration.

**PARAMÈTRES DE BASE** Réajuste les touches des boutons, la configuration par défaut.

**CONFIRMER** Confirme la configuration des paramètres des boutons.

**QUITTER** Retourne à l'écran précédent.

**PARAMÈTRES SONORES** Réajuste les paramètres sonores de jeu.

**VOLUME SONORE** Réajuste le volume sonore de jeu. Le bouton **◆** est à gauche, **◆** à droite.

**VOLUME DES EFFETS SONORES** Réajuste le volume sonore des effets sonores. Le bouton **◆** est à gauche, **◆** à droite.

**PARAMÈTRES SONORES** Utilisez **◆◆◆◆** pour sélectionner les paramètres sonores de jeu. Le bouton **◆** est à gauche, **◆** à droite.

**TEST DES MUSIQUES** Prendre les musiques de jeu. Utilisez **◆◆** sur le bouton multi-touche tonnelle. Le clic à gauche ou à droite de **◆** pour sélectionner une liste, appuyez sur le bouton **◆** pour lire et appuyez sur **◆** pour lire la liste de lecture.

**PARAMÈTRES DE BASE** Réajuste tous les paramètres de base, par défaut.

**QUITTER** Sans game, les changements de bouton à l'écran précédent.



# AUTEUR & ARTISTE

## KEVIN EASTMAN

Kevin est le propriétaire et le directeur en chef de Heavy Metal GEOMETRIX, le magazine de fantasy, comics le plus connu au monde. C'est également un excellent créateur. Il est célèbre pour avoir donné naissance aux Teenage Mutant Ninja Turtles.

Ben que les Tortues Ninja soient souvent considérées comme un dessin animé pour enfants, l'âge d'origine de l'auteur était de beaucoup plus sombre, avec des personnages d'entraîneurs musclés qui affrontent des ennemis au combat et se relaie à ce qui apparaît dans Heavy Metal GEOMETRIX.

## SIMON BISLEY

Simon est un dessinateur anglais et l'un des artistes de Heavy Metal GEOMETRIX les plus renommés. Ses œuvres les plus emblématiques sont Lobo, Judge Dredd et Batman/Judge Dredd. Il a aussi été chargé de la conception des créatures du film Galaxy Quest.

Ses dessins représentent une puissance remarquable, soutenue par une approche irrésistiblement violente. Ses administrateurs sont très nombreux.

Dans ce jeu, il a dirigé la conception des personnages.

