

Dynamite COP

Manual

Dynamite COP™

Nous vous remercions d'avoir choisi Dynamite Cop. Nous vous rappelons que ce produit est destiné à la console Dreamcast et nous vous recommandons de lire attentivement le manuel avant de jouer à Dynamite Cop.



Dynamite Cop est un jeu compatible avec une carte mémoire (Your Memory (YM) vendu séparément). Cinq blocs de mémoire libres sont nécessaires à la sauvegarde des fichiers de jeu. La sauvegarde des données est automatique, aussi veillez à ne jamais éteindre votre console (Dreamcast) : retirez le VMU ou déconnectez le câblage porteur une carte.

SOMMAIRE

HISTOIRE	40
COMMANDES	42
LANCER LE JEU	44
DYNAMITE COP	46
JEU BONUS	49
GALERIE	52
AUTRE	53
OBJETS	55
PERSONNAGES	58

Vous êtes le capitaine Bruno Delinger. Vous vous réveillez en sursaut après vos trois heures réglementaires de cauchemars empreints de douze heures surnuages en quart. Seul, ce vous considérez comme un animal répugnant. Le sonnet du téléphone retentit à la manière des scènes des rêves vécus qui hantent votre esprit, et à une heure précise vous ne pouvez pas vous empêcher d'y prêter attention. Oh dieu que le Président des Etats-Unis a encore besoin de vous ! Une bande de pirates bavés d'années a pris le contrôle du fameux paquebot «Bermuda». A bord de cette gigantesque flotante se trouve plus d'une centaine des grands de ce monde ! La fille du Président se trouve parmi eux et nécessite une protection rapprochée ! Vous vous passez un coup d'eau sur la figure et écoutez... voilà une terrible poébat. N'oubliez surtout pas votre vieux complice «Barnabé» le singe. C'est votre maringale et en plus c'est un piège à filles !

C'est toujours quand tout va mal, que les choses empirent. Les SEAL, c'est également été dépêchés sur les lieux, vous connaissant surtout pour vos capacités navales ! Il faut bien avouer que durant votre dernier, vous avez déposé davantage d'argent pour rembourser vos dettes que pour vous acquies de la pension alimentaire de votre femme ! Le commandant des SEAL désapprouve votre attitude et il ne manque pas une occasion de vous le cracher à la figure. A propos, il devrait stopper à charger de dentrice celui-là.

«Ecoutez j'ai pas pas le pour réfléchir des ans.»

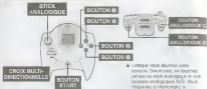
«Ah vraiment Bruno ? Imagine que cette boue de poil répugnante sur vos épaules est l'idée que vous vous faites d'un patronaria ?» Evidemment, cette remarque pertinente du commandant fut à associer la tête en arrière. Ces gens n'ont pas fait d'apprendre votre compagnon, qui, pour couronner le tout, vient de se soulager le long de votre dos.

«Je vous conseille de rester à l'écart de tout ça, Bruno. C'est notre mission et on n'a pas besoin d'une grosse bite dans votre genre au milieu de tout ce bordel.»

«Mais avec raison, Capitaine ! Priorité aux clients, d'accord, mais devant !» Non content d'avoir fait faire toute l'assemblée, votre remarque vous fit gagner le respect et la haine de tous. C'est toujours ce qu'on raconte par simple courtoisie professionnelle.

Votre mission est simple. Intégrez le bateau et libérez les otages. EN PARTICULIER LA FILLE DU PRÉSIDENT ! Détruisez tout sur votre passage. Ce n'est pas une mission de complaisance, alors n'hésitez pas à utiliser toutes les armes que vous trouverez sur votre chemin. Restez sur vos gardes et vous serez surpris de découvrir tout ce qui peut vous servir à combattre vos adversaires. Garder toujours à l'esprit que ces pirates de seconde zone ne plaisanteront pas si vous n'êtes vigilants ! Et maintenant, flic avant que les SEAL ne vous tombent dessus !

MANETTE DREAMCAST



▲ Lorsque vous allumez votre console Dreamcast, ne touchez jamais le stick analogique ni aux boutons analogiques (A/D). Vous risquez d'endommager le procédé d'initiation de la manette et de provoquer un dysfonctionnement.

ARCADE STICK (vendu séparément)



COMMANDES DU MENU PRINCIPAL

MOUVEMENT	Stick / Joystick
BOUTON	Back/Retour
BOUTON	Appuyer / Appuyer sur le bouton

COMMANDES DU JEU TRANQUILIZER GUN

MOUVEMENT	Stick / Joystick / MOUVEMENT
BOUTON START	Lancer le jeu / Appuyer sur le bouton
BOUTON	Titre

Dynamite Gun se joue à un ou deux joueurs. Pour une partie à un joueur, utilisez au choix le port de commande A ou B pour une partie à deux joueurs, utilisez les ports de commande A et B. Servez-vous des ports de commande C et D pour sauvegarder des fichiers sur une carte mémoire.

- ▲ Les commandes décrites dans ce manuel font référence à la configuration de la manette par défaut.
- ▲ Les commandes de la classe multi-directionnelle ou du joystick sont représentées par .

COMMANDES DE DYNAMITE GUN (les commandes sont indiquées à l'intérieur de la console)

Commande	Configuration	Description
CROIX MULTI-DIRECTIONNELLE	JOYSTICK	Aller vers l'antérieur
		Aller vers le postérieur
		Appuyer / Appuyer le bouton du joystick / Choisir l'option / Choisir les options et modifier le bouton attribué
		Se rétrograder
BOUTON START	BOUTON START	Pause
BOUTON	BOUTON	Coup de cing / Ramener des objets / Lancer une mine
BOUTON	BOUTON	Coup de pied
BOUTON	BOUTON	Quitter / Appuyer / Appuyer sur le bouton et maintenir le bouton enfoncé
BOUTONS	BOUTONS	S'échapper

- ▲ Les commandes de ce manuel se réfèrent à la croix multidirectionnelle pour l'utilisation du stick analog que est également possible.
- ▲ Pour écouter les commentaires de démonstration, appuyez soit sur le bouton ou soit sur le bouton Start.
- ▲ Pour revenir à l'écran titre lorsque une partie est en cours, appuyez simultanément et maintenez enfoncés les boutons et le bouton Start de la manette ou de l'Arcade stick.

LANCER LE JEU

PRÉPARATIFS

Après avoir allumé votre console Dreamcast et lancé le jeu, le menu de sélection du Visual Memory apparaît. À l'aide de la croix multirectionnelle, sélectionnez un V-M et appuyez sur le bouton **[X]** pour confirmer.



Lancez l'option **Start** sur l'écran. Appuyez sur le bouton **Start** pour accéder au thème principal. Faites votre sélection en appuyant sur **[X]** de la croix multirectionnelle et confirmez en appuyant sur le bouton **[X]**.



DYNAMITE COP (100)

Jouez à *Dynamite Cop - Caribbean Pirates* (*Pirates des Caraïbes*) ou à *Dynamite Cop Showdown* (*Affrontement*).

BONUS GAME (100, 1000, 1000)

Jouez à un des jeux bonus suivants : *Tranquiler Gun* - *Alarms Mode* - ou *Survival Mode*.

GALLERY (100000) (100)

Cette option vous permet d'admirer les illustrations réalisées par Maître Tōkyō ou de consulter la bande dessinée en ligne.

OTHER (10000) (100)

Régler les paramètres du jeu ou utiliser le «*Character Pack*» (voir page 53).

DYNAMITE COP

LANCER LE JEU

Appuyez sur **[X]** de la croix multirectionnelle pour sélectionner un mode de jeu, puis appuyez sur le bouton **[X]** pour confirmer. Pour revenir au menu principal, appuyez sur le bouton **[X]**.

CARIBBEAN PIRATES (Pirates des Caraïbes)

Ce jeu est une adaptation de la version arcade.

SHOWDOWN (AFFRONTEMENT)

Initialement, ce mode n'est pas disponible. Pour y accéder, vous devez d'abord accomplir les missions 1 à 3 de *Dynamite Cop - Caribbean Pirates*.

QU'EST-CE QUE DYNAMITE COP - SHOWDOWN ?

Les commandes sont identiques à celles de *Dynamite Cop - Caribbean Pirates*. Mais *Dynamite Cop - Showdown* est réservé aux puristes expérimentés.

MISSION 4

MISSION 5

Les dégâts causés par les armes secondaires sont plus importants. Vous devez inspecter chaque pièce dans le laps de temps indiqué. Si vous échouez, vous perdez 25 vies et y compris le temps qu'il vous reste, vous êtes arrêté en temps permanent à la fin de la pièce suivante. Il n'y a plus de sauvegardes.

MISSION 6

Le joueur commence la partie avec un niveau de santé faible. Cette série de missions ne dégage pas de points de vie. Les dégâts causés par les armes secondaires sont plus importants. Il n'y a pas de sauvegardes.

* Pour plus de détails sur les boutons **[X]**, voir p. 40.

SELECTION DU PERSONNAGE

Avant que le scénario n'atteigne cette étape, sélectionnez un personnage en appuyant sur **[X]** de la croix multirectionnelle, puis appuyez sur le bouton **[X]** pour confirmer. Quand le compteur affiche zero, le personnage qui apparaît en silhouette est automatiquement sélectionné.



SEQUENCE CINEMATIQUE

Le message «Gaufrin» s'affiche, prônant une résistance primitive. Le joueur doit alors répondre rapidement aux commandes à l'écran. Si vous y parvenez, votre barre de santé sera renforcée à son niveau maximum. Si vous échouez, non seulement votre barre de santé ne sera pas renforcée, mais vous serez parfois contraint d'engager un combat.



FIN DE JEU & CONTINUER

Lorsque la barre de santé de votre personnage est complètement vide, la partie s'achève et un écran Continuer apparaît. Pour continuer, appuyez sur le bouton Start avant que le compteur n'atteigne zéro.



POWER-UPS

Lorsque vous combattez vos ennemis, vous pouvez ramasser soit cinq boules P (power-up) soit un bouclier S (power up spécial) pour donner momentanément plus de puissance à votre personnage. Si la barre de puissance passe au vert et s'élève, Le joueur peut alors ramasser de puissantes contre-armes d'attaque jusqu'à l'arrêt des têtes.

▲ Pour les contre-armes de coupe de chaque personnage, voir p. 46.



Power up



Power up Spécial

SELECTION DE LA MISSION

Avant que le scénario principal débute, sélectionnez une mission en appuyant sur **▲** de la croix multifonctionnelle puis appuyez sur le bouton **S** pour confirmer. Quand le compteur affiche «0», la mission qui s'affiche en surbrillance est automatiquement sélectionnée.



ECRAN DE JEU

- 1 SCORE
- 2 MEILLEUR SCORE
- 3 BARRE DE SANTE
- 4 BARRE DE PUISSANCE
L'indicateur cinq boules P de cet écran et S pour que le jeu avance de votre personnage s'accroît. Le joueur peut alors ramasser de puissantes contre-armes de coupe jusqu'à ce que ce terme de santé s'élève.
- 5 ARME EN MAIN
Lorsque c'est une arme à feu, le nombre de balles s'affiche à côté de l'arme de joueur.
- 6 INVENTAIRE



* Pour plus de détails sur les boutons P et S, voir p. 47.

Dans les niveaux il existe diverses différentes combinaisons de boutons pour diversifier vos attaques. Les commandes ci-dessous vous aideront à contrôler votre personnage.

- Coup de poing
- Sauf
- Coup de pied
- Sautevolant

COMBAT A MAINS NUES

- Espalme
- Appui sur l'épée
- Coup de pied saut
- Coup de pied saut retour
- Fumigateur plié
- Cargo de Poing arrière
- Coup de talon
- Coup de pied spécial
- Coup de pied partiel
- Coup de poing saut
- Coup de pied descendant
- Coup de crosse
- Coup de crosse
- Saut saut

EN SOULEVANT L'ENNEMI

- Propulsion
- Coup de poing saut
- Saut de pied en l'air
- Sautement de poitrine en l'air

EN SAUTANT LES JAMBES DE L'ENNEMI

- Temps
- Projetiles

EN UTILISANT L'ARME DE POING

- Attaquer
- Ne s'en être à l'ennemi

PENDANT POWER-UP (Bruit)

- 1 fois
- Super

PENDANT POWER-UP (Jeu)

- Super
- Super

PENDANT POWER-UP (Bruit)

- 1 fois
- Coup de pied

EN SAUTANT

- Balancer
- Rampant
- Projetiles
- Sautement
- Coup de talon
- Coup de l'épée
- Projetiles en épée

- 1. Les commandes de jeu ont été révisées à la configuration de la nouvelle platine.
- 2. Les commandes de cette page correspondent à la Manette DualShock.

Jouer à Tranquilliser Gun. Versus Mode ou Sauf Mode. À l'issue de la course, l'ordre est donné. Appuyez sur le bouton pour choisir un mode de jeu puis confirmez en appuyant sur le bouton.

TRANQUILISER GUN

Pour lancer la partie appuyez sur le bouton (Start). À la fin de la partie le joueur remporte le jeu Bonus Game (Jeu bonus). Pour les commandes du jeu voir p.42.

A PROPOS DE TRANQUILISER GUN

Ce jeu est sorti des boîtes d'arcade au printemps 1983. À cette époque, Sega utilisait un processeur combiné à un Z80. Cette configuration, plus connue sous le nom de «Dual Board» a été utilisée pour créer le jeu «Tranquilliser Gun». Le premier jeu utilisant cette configuration fut «Final Dragoon» (Gambler) «Dragon» Gambler et bien d'autres encore. L'ancien éditeur qui proposait cette nouvelle génération de jeux copiait les joueurs de l'époque.



ATTENTION

Pour accéder au jeu «Tranquilliser Gun» vous devez d'abord gagner des crédits en accomplissant les missions de Dynamite Cop. Consultez l'écran ci-dessous.

	NB. MAX. DE CONTINUES	RECOMP.
Mission 1	5 continues	3 crédits
Mission 2	5 continues	6 crédits
Mission 3	5 continues	9 crédits

- 1. Parcourir toutes les missions vous permettra de jouer à Tranquilliser à tout moment.

COMMENT JOUER À TRANQUILISER GUN

Conduire le camion près d'un animal. Une fois le croix multicolore en la possession le chasseur et appuyer sur le bouton **B** pour lui injecter le flau tranquilisant et endormir l'animal. Plus l'animal est gros, plus il est difficile de le dompter. Vous pouvez par le jeu capturer l'animal random. Remarque: le camion vient que le nombre associé à l'animal s'affiche vers. Lorsque il n'y a plus d'animal dans le camion, vous ne pouvez plus faire. Remarque un animal de chaque espèce pour recueillir de l'essence au camion. Vous emporter le camion lorsque vous avez attrapé les animaux des quatre espèces en même temps. Si vous vous faites attraper, vous perdez une vie. Lorsque il ne vous reste plus de vies, la partie est terminée.

ECRAN DE JEU

- 
- 1 SCORE (PAP)
 - 2 CHASSEUR
 - 3 ANIMAUX (Serpent Gorille Lion Eléphant)
 - 4 MONÉ
 - 5 NOMBRE DE CHASSEURS RESTANTS
 - 6 CAMION

LE CAMION



Essence restante

Nombre d'animaux capturés
De gauche à droite: Eléphant, Lion, Gorille, Serpent

Le compteur s'affiche en dessous de chaque animal attrapé



■ VERSUS MODE (2 Joueurs seulement)

Le joueur doit connecter une manette dans chaque port de commande A et B. Chaque joueur sélectionne son personnage, puis une mission (les commandes sont les mêmes que pour Dynamite Cop).

▲ Dans les Dérivés, le personnage «Freddy Fren» (leu élé) ne se va pas déplacer. Voir p 54.



NOMBRE DE VICTOIRES

■ SURVIVAL MODE (1 Joueur)

C'est une course contre la montre dans laquelle vous devez tuer des hordes d'animaux. Connecter une manette au port B, commande A puis sélectionner un personnage et une mission (les commandes sont les mêmes que pour Dynamite Cop).

- 1 NOMBRE D'ANIMAUX TUÉS
- 2 MEILLEUR TEMPS (temps record) pour vaincre 10 animaux
- 3 TEMPS DE LA COURSE (temps jusqu'à ce que les 10 animaux soient tués)



1

Adresser les illustrations de Maître Tony au succès si une fenêtre vous est en ligne. Appuyez sur **OK** de la croix multiboutonnée pour sélectionner un dessin et appuyez sur le Bouton **OK** pour confirmer. Appuyez sur le Bouton **OK** pour revenir au Menu Principal.

■ GALERIE D'ILLUSTRATIONS DE MAÎTRE TONY

Adresser les illustrations des personnages et événements de Dynamite Cop. À l'aide de la croix multiboutonnée, appuyez sur **OK** pour afficher et surbrillance les images et sur **OK** pour faire voir des items aux contenus. Sélectionnez «CD3» et appuyez sur le Bouton **OK** pour quitter et revenir au menu Gallery (Galerie).

■ CATEGORIE

À l'aide de la croix multiboutonnée, appuyez sur **OK** pour sélectionner les galeries suivantes: MAÎTRE (personnages de Dynamite Cop), SNAKE 1 (Jokers 1), SNAKE 2 (Jokers 2), OTHER (Autre) et ALTO (af-cha le contenu de toutes les galeries).

■ DÉTAILS DE LA CATEGORIE

Range	Le genre est actuellement visible.
Jeune	Il y a des illustrations dans la galerie actuelle qui sont pas encore été regardés.
Net	Il y a des illustrations dans une autre galerie qui sont pas encore été regardés.
Style	Le joueur est actuellement en mode ALTO.



GALERIE

À l'ILLUSTRATIONS: Avec la croix multiboutonnée, appuyez sur **OK** pour voir les illustrations précédentes et sur **OK** pour connaître les suivantes.

■ **ITEMS PRÉSENTÉS**: À l'aide de la croix multiboutonnée, appuyez sur **OK** pour sélectionner des musiques. Choisissez «Autre» pour changer automatiquement les musiques.

Toutes les illustrations ne sont pas disponibles dès le début du jeu. Le joueur doit trouver des objets cachés dans Dynamite Cop pour y avoir accès. Consultez le journal jusqu'à ce que vous trouvez tous les objets.

■ BANDE DESSINÉE EN LIGNE

Choisissez «On line Comic» dans le menu Gallery et utilisez la croix multiboutonnée pour sélectionner les cellules. Appuyez sur **OK** de la croix multiboutonnée pour afficher les cadres précédents et sur **OK** pour voir les suivants. Les cadres précédents s'affichent automatiquement. Pour quitter, appuyez sur le Bouton **OK** pour afficher le menu Exit, pour sélectionner «CD3» et appuyez sur le bouton **OK** (peut que cette option ne disponible à partir du CD-ROM et non sur internet).

Régler les différents paramètres du jeu de définir le «Detonator Pack». Appuyez sur **OK** de la croix multiboutonnée pour sélectionner un objet puis sur le Bouton **OK** pour confirmer votre choix.

■ DETONATOR PACK

Téléchargez le «Detonator Pack» depuis l'adresse de site indiquée page 84 et associez-le au fichier sauvegardé de Dynamite Cop pour créer un «Dynamite Cop Combat File» (Fichier de Combat de Dynamite Cop). Insérez un Visual Memory dans le lecteur. Appuyez sur **OK** de la croix multiboutonnée pour confirmer la création du «Dynamite Cop Combat File» et appuyez sur le Bouton **OK**. Vous reverrez au menu Other (Autre) lorsque l'arrangement est choisi. Ce dés que vous appuyez sur le bouton **OK**.

QU'EST-CE QUE «DYNAMITE COP COMBAT FILE» ?

Ce fichier rend le jeu Dynamite Cop encore plus personnalisé. Par exemple:

- Vous pouvez insérer DE personnage !
- Vous pouvez utiliser de nouvelles armes !
- Vous pouvez accéder à davantage d'illustrations !

De quoi passer votre soirée !

TELECHARGEMENT DU «DETONATOR PACK» DEPUIS INTERNET

■ AVANT DE TELECHARGER

Avant de télécharger le «Detonator Pack» depuis internet, vous devez utiliser le CD-ROM Dream Key avec la console Dreamcast. Ce CD-ROM vous permet de vous enregistrer en ligne ou de vérifier si l'utilisateur est déjà enregistré dans le jeu de vous connecter sur internet.

Le téléchargement s'effectue via Dream Key Configuration et insérez un VM disponible 6 ou moins quatre blocs de mémoire libre. Connectez vous à l'adresse du site indiquée page 84, suivez les instructions affichées à l'écran et téléchargez le «Detonator Pack».

OTHER (Autre)

TELECHARGER DEPUIS CE SITE : <http://www.saga.co.jp/beatbloop>

- ▲ Lisez bien attentivement le manuel du CD-ROM Dream Key
- ▲ Pour savoir comment vous connecter à une ligne téléphonique, consultez votre jeu manuel du CD-ROM Dream Key
- ▲ Attention : n'oubliez jamais votre console Dreamcast et ne retirez jamais le VM pendant le téléchargement

■ OPTIONS

Régler les paramètres du jeu. À l'aide de la croix directionnelle, appuyez sur **+** pour sélectionner une option et appuyez sur le Bouton **X** pour afficher les réglages. Effectuer vos modifications en utilisant de la croix directionnelle, puis appuyez sur le Bouton **X** pour revenir au menu Options.

SOUND VOLUME (Volume Son)

Régler le volume de fond sonore



SOUND (Son)

Sélectionner un son Stereo ou Mono

FRIENDLY FIRE (Feu amie)

Déterminez si un joueur peut ou non tuer son coéquipier dans une partie à deux joueurs.

- ▲ "Ne peut pas tuer son coéquipier" est configuré par défaut
- ▲ Ne s'applique pas dans le mode "Versus"

CONTROLLER SETTINGS (Configuration de la manette)

Choisissez parmi quatre types de configuration de manette. Pour l'Arcade stick, les paramètres sont invariables.

MEMORY CARD SOUND (Son de la carte mémoire)

Activer ou désactiver le bip sonore du VM qui signale la fin d'une sauvegarde, etc.

- ▲ Si vous appuyez sur le Bouton **X** après avoir effectué un réglage, ce dernier ne sera pas pris en compte
- ▲ Une configuration de l'Arcade stick est invariable

OBJETS

Voici une liste des objets que vous rencontrerez au cours du jeu. Pour ramasser un objet, approchez-vous de lui et appuyez sur le Bouton **X** lorsque le cercle qui l'entoure passe de rouge en vert. Appuyez sur le Bouton **X** ou **Y** pour utiliser des armes. L'effet propre à chaque objet (chargeurs, armes soles, ...) s'affiche à l'écran.



Peut se ramasser



Ne peut pas se ramasser

LES ARMES (pistoles, armes)



ARME DE POING

Puissance : Faible
 Déviation (Automatique) : Faible
 Niveau recommandé : Fort



MITRAILLEUSE

Puissance : Élevée
 Niveau recommandé : Fort



LANCE-MISSILES

Puissance : Élevée
 Niveau recommandé : Fort



TRIPLE BAZOOKA

Puissance : Élevée
 Niveau recommandé : Moyen



FUSIL ARTICHAIR

Puissance : Élevée
 Niveau recommandé : Fort



EXPLODET

Puissance : Énormement élevée
 Niveau recommandé : Maximum

OBJETS

ARMES (niveau/force de jet)

BARRE D'HALTERES

Puissance Moyen
Niveau recommandé : Moyen

TRON

Puissance Faible
Niveau recommandé : Moyen

BAGUETTE

Puissance Moyen
Niveau recommandé : Faible

BARRE EN FER

Puissance Moyen
Niveau recommandé : Moyen

BALAÏ BROSSÉ

Puissance Moyen
Niveau recommandé : Fort

SUSHI

Puissance Faible
Niveau recommandé : Maximum

VOL D'UN OBJET À L'ENNEMI



Si votre ennemi est équipé d'une arme de poing, cliquez-le et appuyez sur le bouton **Q** pour lui envoyer jusqu'à quatre objets ou tout autre objet. Les chargeurs sont également destinés aux ennemis : veillez à toujours en avoir sur vous.



Chargeur

OBJETS

LES SOINS

CAPSULE

Le joueur récupère un peu de santé.

DE

BOISSON

Le joueur récupère un niveau moyen de santé.

KIT DE PREMIERS SOUS

Le joueur récupère beaucoup de santé.

RÉCUPÉREZ RAPIDEMENT DES OBJETS À TERRE



Si vous êtes touché alors que vous portez une arme, elle vous échappera. Pour empêcher que l'ennemi ne la ramasse, récupérez-la le plus rapidement possible.



CAPITAINE BRUNO DELINGER

Vous pouvez l'appeler Bruno ou le "Dynamite" ou encore "maître singe" (« Homme-Singe »). Célèbre pour ses incroyables réussites des SAS républicains, il est le plus grand destructeur de tous les temps. Capitaine Bruno est un homme sélectif et exigeant. Toujours accompagné de Ramona son singe et fidèle compagnon, il s'occupe plus que tout les sentences impopulaires. Quand il vient (sic) à l'aide tout de la planète pour sauver le monde des noirs dangers des terroristes, il est sûr de lui tantôt étonnement de lui-même son message.

SERGENT JEAN IVY



Cette femme est connue par les SAS affectation les coups de pied qu'elle dirige systématiquement au menton de son adversaire ! Elle raffole des castes et du folklore japonais. Elle aime également les drogs et les cocktails sur la plage. En revanche elle déteste les petits pieds et les « machinistes qui veulent contrôler le monde ». Elle maîtrise comme bien le kung fu que le sambo.



CAPORAL-CHEF EDDIE BROWN

Deux choses distinguent cet homme : le jargon et le box boxing ! Il est devenu membre des SAS après avoir administré un coup de pied à un rebelle de la Fédération Américaine de Football Américaine. C'est un homme robuste qui lorsqu'il ne reçoit pas de vote pour son pays protège le voyageur au noir !

WOLF HONGO

Del' autres temps, il est tombé dans le territoire fédéraliste. Son avion avait perdu dans le Triangle des Bermudes alors qu'il était en route vers les États-Unis. Son corps n'ayant jamais été retrouvé, beaucoup l'ont cru mort par les rumeurs. Mais depuis peu, il est réapparu dans un groupe de pirates («Couple des Caraïbes»). Il est renommé pour ses exploits et son odor légendaire, en effet, cette tenue prend davantage d'éclat que de douceur.



COUPLE PIRATE

Femme : Adèle Hongo
Homme : Capitaine Goussier

Ce joli petit couple de cobards pourrait bien vous arracher les yeux ! Des en abas de couple qui demandent l'impensable, sont plus impudiques que Hitler. Adèle possède un coup de hanches redoutable, ce qui n'est pas pour déplaire au Capitaine Goussier. Il n'y a qu'une seule chose pour laquelle ils ne sont pas faits : naviguer dans les océans.



DR SHIELD

Il doit tout ses mouvements à ses bras longs, aux «Bretelles Ninja». Il adore les femmes détreillées et cherche tout le temps à voler espérer l'ère d'espèce de tortue, grinte le gringaï de vos intrigués. Un conseil : bouchez-vous le nez à son approche car son niveau de puanteur froide sur certains et sa force est vraiment exorbitante.



KATSU TOSHI

Amis de deux femmes stupides, Katsu est le maître du comique et possède à ses côtés que le dévouement, une emphase de «ohé !» «Tadaï» ! Katsu aime bien son nom. Son rôle ne se limite pas à l'humour et systématiquement des abus qui concernent la santé de son équipe. Il est également capable de poils du nez de ses compagnons à tort. Il a toujours voulu devenir le comique le plus célèbre de New York, mais il s'est vu refusé le titre à cause des colonnes.



JUMBO MATSU

Après les autres, dépendez lui d'être si si ça peut de l'ingratitude à la cuisine. Jumbo se fait comme il mange, comme il se voit et dépendent. Ses pensées ressemblent à deux pieds de pied et ses coups de pied provoquent des brulures d'homme. Les capitaines de bateau ne parviennent pas à le rassurer alors, cela peut lui un caractère hostile de le caresser un peu !

PERSONNAGES



SHELL GUARD (Garde des coquilles)

Ce type est une véritable nuisance de la lecture ! Autrefois employé dans un restaurant de la chaîne de restauration rapide Crustaceus, il fut forcé de travailler autant pour se procurer argent qu'il adore à échanger ses costumes ridicules ! Son uniforme fait de crabe, non seulement le protège, mais dégage une odeur insupportable pour n'importe quel humain. Lorsque Coréille a cet étrange personnage sous votre tête et n'oubliez pas de vous boucher le nez !



MANJI

Manji est beau, mais sans aucune expérience. Manji sent l'air de l'inévitable de ses lectures d'effrayants magazines de science-fiction dans l'équipe des Caribbees. Manji se sert de sa connaissance La Pénitente sur des passages de tubes. Il est temps pour lui d'apprendre les bonnes manières !



MYRE, L'ISLAND (Le mystérieux)

Cette créature est capable de penser d'indiscernement dans y existe un feu dans lequel son futur peut passer d'argent et tout autres. Mais il est bien la seule information que vous possédez à son sujet.