

Dreamcast™



Dreamcast.

HEADHUNTER

AMUZE.

The AMUZE logo features a white stylized triangle above the word "AMUZE." in a sans-serif font.

SEGA

The SEGA logo is the classic wordmark in its signature blue and white color scheme.

EPILEPSY WARNING

Please read the manual and particularly this paragraph, before using this video game system or allowing your children to use it. A responsible adult should go through with any minors, the operator instructions of the Dreamcast before allowing play to take place. Some people are susceptible to epileptic seizures or loss of consciousness when exposed to certain flashing lights or light patterns in everyday life. Such people may have a seizure while watching certain television images or playing certain video games. This may happen even if the person has no medical history of epilepsy, or has never had an epileptic seizure. Certain conditions may induce undetected epileptic symptoms even in persons who have no history of seizures or epilepsy. If you or anyone in your family have ever had symptoms related to epilepsy (seizures or loss of consciousness) when exposed to flashing lights, consult your doctor prior to playing.

We advise that parents should monitor the use of video games by their children. If you or your child experience any of the following symptoms: dizziness, blurred vision, eye or muscle twitches, loss of consciousness, disorientation, any involuntary movement or convulsion, IMMEDIATELY discontinue use and consult your doctor.

For your health

- Sit away from the television screen, as far as the length of the Controller cable allows. We advise that you sit a minimum of 6.5 feet (about 2 meters) away from the television screen.
- Preferably, the game should be played on a small television screen.
- Avoid playing if you are tired or have not had much sleep.
- Make sure that the room in which you are playing is well lit.
- Rest for at least 10 minutes per hour while playing any video game.

GETTING STARTED

This GD-ROM can only be used with the Dreamcast System. Do not attempt to play this GD-Rom on any other CD player - doing so may damage the headphones and speakers.

1. Set up your Dreamcast system by following the instructions in your Dreamcast System Instruction manual. Plug in Control pad 1. For 2-4 player games, plug in pads 2-4 also.
2. Place the Dreamcast GD-ROM, label side up, in the well of the CD tray and close the lid.
3. Press the Power Button to load the game. The game starts after the Dreamcast logo screen. If nothing appears, turn the system OFF and make sure it is set up correctly.
4. If you wish to stop a game in progress or the game ends and you want to restart, press A, B, X, Y and Start simultaneously to return to the game title screen. Press A, B, X, Y and Start simultaneously again to return to the Dreamcast control panel.
5. If you turn on the power without inserting a GD, the Dreamcast control panel appears. If you wish to play a game, place the Dreamcast GD-ROM in the unit and the game will automatically boot up.

Important: Your Dreamcast GD-ROM contains a security code that allows the disc to be read. Be sure to keep the disc clean and handle it carefully. If your Dreamcast System has trouble reading the disc, remove the disc and wipe it carefully, starting from the centre of the disc and wiping straight out towards the edge.

HANDLING YOUR DREAMCAST GD-ROM

- The Dreamcast GD-ROM is intended for use exclusively with the Dreamcast System.
- Be sure to keep the surface of the GD-ROM free of dirt and scratches.
- Do not leave it in direct sunlight or near a radiator or other sources of heat.

CONTENTS

PCBETD

INTRODUCTION	18
CHARACTERS	19
STARTING THE GAME	21
OPTIONS	22
CONTROLS	23
TARGETING ENEMIES AND OBJECTS	27
SUBSCREEN	29
GAME SCREEN	33
RADAR	34
ACN AND LEILA	35
GAME OVER	40
WEAPONS	41

BIOTECH

INTRODUCTION

The future is here, and it's a dangerous place. Especially when you don't know who you are, who wants you dead, or why...

Los Angeles: Early in the 21st century. Gang warfare and soaring crime have led to repression under a near-fascist regime. Strict censorship controls the media, and new laws measure everything and everyone by their value to the state. Wrongdoers face 'chipping' with experimental implants and compulsory organ donation, their body parts used to prolong the lives of law-abiding citizens.

Leading the war against crime is the Anti-Crime Network, an elite force of privatized law enforcers. Like bounty hunters of old, the ACN's 'Headhunters' track down the city's Most Wanted wherever they hide.

Combining combat skills and cunning with the latest in high-tech weaponry, the Headhunters are turning the criminal tide.

But when the millionaire founder of the ACN is murdered at his desk, it seems the underworld may be striking back. Is his death the work of the Syndicate and its mysterious criminal mastermind, or does the truth run deeper and darker...?

CHARACTERS



JACK WADE

Career cop turned professional Headhunter, best of the best. Tough, resourceful and independent by nature, Jack is a man of few words with a dry line in wit. Waking from a coma with no memory, few friends and a revoked license, he is hired by heiress Angela Stern to find her father's killer. If he lives long enough, he may uncover the truth of what happened to himself along the way...

ANGELA STERN

Smart and resourceful, with an MIT education and plenty of attitude; Angela is more than capable of fighting her corner with a keyboard, a fist or a gun. Only daughter of murdered ACN chief Christopher Stern, she burns with hatred for the man responsible, the criminal Syndicate's mysterious boss. Hiring Jack to find him, she forms a partnership that leads them both into danger...



ALAN SHARPE

Adopted protégé of Angela's murdered father and his successor as head of the ACN, Sharpe was raised alongside Angela as a kid. A brief romantic fling left Angela disillusioned, but Sharpe still harbors feelings for her. Smooth, slick and highly ambitious, his hard-line views and ruthless methods threaten to raise the stakes in the ACN's war against organized crime...

HANK REDWOOD

Roughneck, redneck ex-Vice cop turned Headhunter, Hank is good at his job... but not quite good enough. Frustrated by years of playing second best to Jack Wade, he is hostile when Jack reappears as a lowly freelance, cast out from the ACN. Determined to stay number one Headhunter, Hank may not be smart, but he has enough wily cunning to be a dangerous rival and a thorn in Jack's side...





CHIEF HAWKE

Strict but strictly honorable, Jack's former chief at the ACN is a by-the-book guy who dislikes Jack's methods but admires his abilities as a Headhunter. Shrewd and experienced, he believes in the system but privately questions the methods of his political masters. Though reluctant to step out of line, he may just be the nearest thing Jack has to a friend...

DON FULCI

A mysterious recluse whose bloated figure is only ever seen shrouded in shadow on pirate TV broadcasts, Fulci's identity remains a mystery. Thought to be behind the criminal Syndicate and the murder of Angela's father, he promotes himself as a respectable businessman opposed to the growing power of the ACN. For Angela and Jack, he may be the one man with the key to the truth...



GREYWOLF

An old-school criminal, Greywolf is leader of the vicious Wolfpack biker gang that terrorized the city before the ACN crackdown. Once a proudly independent thief, murderer and extortionist, he now finds himself taking orders from the Syndicate, freelance crime a thing of the past. He may not like it, but he remains a formidable adversary whose brutal reputation is well deserved...

RAMIREZ

Also known as the 'Cyber Cowboy', Ramirez has an unhealthy passion for high-tech weaponry and instruments of torture. A serial kidnapper and psychotic mass murderer, his dubious talents and enthusiasm for his work attracted the attention of the Syndicate, who now employ him wherever total and unquestioning ruthlessness is required. They pay him well, but Ramirez is in it for the fun...

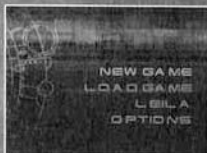


STARTING THE GAME



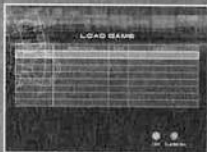
HOW TO START A GAME

Correctly boot up Headhunter. When the title screen appears, press START. Use the Analog Stick to select one of the choices that appears. Press **A** to confirm selection.



NEW GAME

Select "NEW GAME" if you want to start a new game from the beginning. You will be asked if you want to do a "TRAINING MISSION" before starting. It's strongly recommended that you do the training mission before playing for the first time.



LOAD GAME

Select "LOAD GAME" if you want to load a previously saved game. This will bring up a list of saved games. Select a saved game with the control stick. Press **A** to confirm selection.

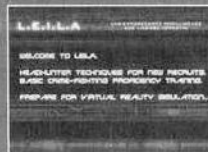


VR MISSIONS

Select "VR MISSIONS" to play the LEILA VR Missions that you have unlocked in the game.

OPTIONS

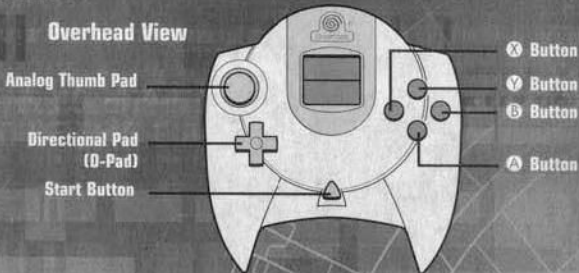
- Sound -** Select if you want Stereo or Mono sound.
- Vibration -** Turn the Vibration function ON or OFF.
- Radar -** Switch between rotating or fixed radar.
- Adjust screen -** Move the screen to fit your display.
- Language -** Select the language for the texts in the game.
- Initialize settings -** Reset the settings to default.
- Subtitles -** Turn the subtitles ON or OFF.



CONTROLS

BASIC CONTROLS

Overhead View



Forward View



ANALOG THUMB PAD:

Move:

Move the Analog Thumb Pad in the direction you want to move. Your character walks or runs depending on how far you move the stick.

A BUTTON Action:

The **A** button allows you to perform many actions. The action changes depending on where your character is standing. When your character is standing next to an item you can interact with, the **A** icon appears on the bottom left of the screen.

Shoot:

While in gun mode, press the **A** button to shoot.

Stealth attack:

To use the stealth attack approach an enemy from behind in gun mode and press the **A** button when you are almost touching the enemy.

B BUTTON Roll:

Press the **B** button to roll forward. While in gunmode, press the **B** button and push **←** or **→** on the control stick to roll sideways. The roll can help you avoid taking damage in a fight.

X BUTTON:

Switch target:

The "X-aim" function allows you to switch target and adjust your aim manually.

When you enter gun mode, you automatically aim at the closest enemy. Tap the **X** button to switch to aim at another target. If there is an object to shoot at, tap the **X** to switch aim to the object. The **X** button is also very useful for sneaking around corners.

L TRIGGER Crouch:

Press and hold the **L** button to crouch. This is very useful for hiding behind objects.

R TRIGGER: Gun mode:

Press and hold the **R** button to draw your weapon. Your character will automatically aim at the closest enemy. Release the **R** button to exit gun mode.

START BUTTON:

Go to subscreen. Press the Start button to go to the subscreen.

CONTROLS

SPECIAL CONTROLS

Bike

Use **R** to accelerate, **L** to decelerate. Hold **L** & accelerate using **R** with **◀** or **▶** to perform a quick turn. Accelerating quickly will cause the bike to wheelie, at this time you will not be in full control of the bike. Reverse your bike using the **B** button.

Wall mode

When you are close to a wall, press **Y** to sneak up against the wall. When you are up against the wall, push **◀** or **▶** to walk sneak along the wall. Push **◀** or **▶** when you are close to a corner to peek around the corner. While you are peeking around the corner, you can press the **X** button to select a target.

Shootouts

When you are in wall mode and standing by a corner, press **R** to turn around the corner with your gun drawn, ready to shoot. Release **R** to quickly return to the corner again. This is very useful in shootout situations.

Adjust aim

When you are in gun mode, press and hold **X** and push **◀** or **▶** on the stick to rotate your character and manually adjust the aim. Release **X** to aim at the selected target.

Push and pull crates

Some crates can be pushed and pulled. To push or pull a crate, stand next to the crate and press and hold **▲** to grab the crate. Press **▲** or **▼** on the control stick to push or pull the crate. If the object can not be pushed or pulled, your character will not grab the object.

Climb obstacle

Some objects can be climbed. To climb an object, push the analog stick towards the object for a little while and your character will climb the object. If the object cannot be climbed, your character will not attempt to do it.

TARGETING ENEMIES AND OBJECTS



GUNMODE

Targeting is an invaluable assistance in gunfights. Targeting is enabled when Jack enters gun-mode.

Hold down the **R** button to enter gun-mode.



X-AIM

When Jack enters gun-mode, a red sight will appear on the enemy that Jacks aims at. This is the target indicator. While Jack has targeted an enemy or object, he will circle around the target when moving and keep the target in focus.

X-aim allows Jack to quickly switch between targets.

When there are multiple enemies or objects on the screen, Jack can switch between the targets by pressing the **X** button. A gray sight indicates the enemy or object Jack will target if you press the button.

Jack cannot target objects unless you press the **X** button to switch target to an object.


TIP: Keep a lookout for explosive objects in the environment. Jack can shoot at such objects and cause heavy damage to enemies.

While holding the **X** button, Jack can be rotated with the control stick. This is useful for adjusting Jack's aim and manually selecting a target. It's also a useful technique for sneaking around corners.

TIP: Learn to master X-aim. It's an invaluable assistance for Jack in battle.

TARGETING ENEMIES AND OBJECTS

OBJECT INDICATOR

When Jack sees an object he can interact with, a red indicator appears on that object. This is the Object Indicator and shows objects that Jack can examine or interact with in other ways. To interact with the object, walk up to the object and press the  button.



SUBSCREEN



SUBSCREEN

Press **START** during the game to pause and bring up the subscreen. There are four different subscreens, press **L** or **R** to cycle through the different screens. Press **START** again to exit the subscreen and return to the game.



ITEM SUBSCREEN

As you guide Jack through the adventure, you will find various items that Jack can use or in other ways assist Jack in battle. The items that can be used or equipped appear in the items subscreen.



HOW TO USE ITEMS

Press **START** during the game to access the subscreen. Use **L** or **R** to cycle to the items subscreen. Use the control stick to move the cursor to the item you want to see and press the **A** button. Confirm your selection with the **A** button.

QUICK EQUIP

Weapons and assist items can be used without accessing the subscreen. This is called quick equip. The directional pad is used to access this function.

During the game, press **◀** or **▶** on the d-pad once to bring up the items that can be used with the quick equip function. Press **◀** or **▶** to cycle to the item you want to use. Press **▼** to use the item. Press **▲** anytime during the game to reload the current weapon. Press **▼** anytime during the game to bring up the item that was last equipped. For example, this enables Jack to quickly switch between grenades and a gun during a fight.

TIP: Learn to master the quick equip function but keep in mind that the game doesn't pause during quick equip.

**CASIO SUBSCREEN**

The **CASIO** Subscreen is Jack's interface to his **CASIO** VM which he carries on his wrist. It also enables him to save the game. To use the functions of the wrist-watch, first access the subscreen. Use **L** or **R** to cycle to the **CASIO** subscreen. Push **◀** or **▶** on the analog stick to switch between the different functions. The **CASIO** VM has the following main functions:



SUBSCREEN



DATABASE

The documents that Jack finds during the game are stored here. It is also a link to the LEILA database. When Jack finds a new document, or a new document is available in the LEILA database, Jack will read it automatically. Select the database function as described above. Push \uparrow or \downarrow on the stick to select the document you want to read. Press \triangle to read.

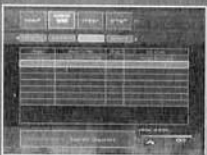
While reading a document, press \triangle to scroll down and \times to scroll up.



OBJECTIVES

The objectives keep track of what Jack should do next.

Every time a new objective is stored in the **CASIO**, a "New Objective" icon appears on the screen. While this icon is displayed, press the Start button to jump directly to the objectives section of the Casio subscreen. At other times, the objectives function has to be accessed with the method described above.



SAVE

To save your game from the last restart point, select the save function as described above. Push \uparrow or \downarrow on the stick to select a slot for your save data. Press \triangle to confirm selection. If you select a slot that is not empty, you will be asked if you want to overwrite the old file. Select "YES" if you want to overwrite the existing file and "NO" if you want to select another slot.

WARNING! Do not remove the memory card or turn the power off while saving.

Doing so may cause the data to disappear.

STATUS SUBSCREEN

The status subscreen shows Jack's current status. Information that is displayed on the status subscreen:

- Health.
- Equipped weapon and gear.
- The headhunter license.
- Skill Points



THE MAP SUBSCREEN

Use the map subscreen to keep track of where you are and where to go.

How to use the map

Press **START** to access the subscreen. Use **L** or **R** to cycle to the map subscreen.

Use the control stick to scroll the map around.

Press **▲** to zoom in Press **×** to zoom out.

The map will build up as you enter the rooms of a location.

Goal locations and tracked objects are marked as a big red dot.

Out-door map only: Visited locations will appear as a grey dot.



GAME SCREEN



HEALTH AND ADRENALIN

Jack has two meters that indicate his current life status. These are called the health meter and the adrenalin meter.

When Jack takes damage, the health meter decreases. However, Jack can inject himself with adrenalin shots during the game to temporarily boost his adrenalin level. The effect will decrease continuously. During this time, the adrenalin meter will decrease instead of the health meter when Jack takes damage.

TIP: Careful planning of when to use health packs or adrenalin is often the difference between life and death.



GATES

The gates are located between the different areas in the city. Gates restrict access to anyone with an incorrect access level. If Jack has the correct access level, drive into the gate to enter the next area. If Jack doesn't have the correct access level, he will be sent back to the area he came from. Jack gets higher access levels from upgrading his Headhunter License.



THE RADAR

The radar is located in the upper right corner of the screen. Jack's position

The arrow in the center of the map represents Jack's position. Enemies

Enemies are shown as flashing arrows. The arrows have different colours depending on the situation.

Normal mode

The enemies are patrolling or minding their own business.

WARNING MODE

An enemy has been alerted by a sound and is on his way to investigate it.

Yellow Danger mode

The enemies know you are around and are actively searching for you. Stay hidden for a while to make the enemies return to normal mode.

Red Danger mode

You have been seen by an enemy or the enemy has somehow found out about your whereabouts. The radar turns red and the enemies will try to shoot at you. Defeat them in battle or run and hide. If Jack stays undetected for a while, the enemies will enter Yellow Danger mode.

TARGET LOCATION / TRACKED PERSON

Sometimes, there is a location that Jack has to get to or a person he has to track. The position of this location or person is represented by a large orange dot on the radar. A red arrow points at a target location or tracked person that is not visible in the current radar view.



ACN & LEILA

ACN AND LEILA

INTRODUCTION

The Law Enforcement Intelligence and License Approval unit (LEILA) is an administrative organization appointed by government to support and regulate law enforcement activity. LEILA maintains an extensive database of criminal records and other information needed in the fight against organized crime. It is also responsible for issuing licenses and equipment to private law enforcers.

LEILA works closely with the Anti-Crime Network (ACN), the law enforcement agency appointed by government to lead the fight against crime. It supervises Headhunters contracted by the ACN to capture wanted felons, as well as those working freelance.

HEADHUNTER LICENSES

All Headhunters have to be licensed by LEILA. The Headhunter License contains information about the level of law enforcement proficiency attained, as well as other information that uniquely identifies the license holder.

There are five grades of license: C, B, A and AAA. A 'C' License is the entry-level grade required to practice as a Headhunter. Other grades reflect increasing proficiency, with AAA being the highest level attainable.

Higher grades of license give access to more information from the LEILA database and entitle the license holder to carry more powerful equipment. Entry to some areas of the city is also restricted to holders of a particular license.

A Headhunter whose crime fighting has earned him sufficient Skill Points may upgrade his license to the next grade by taking the appropriate proficiency tests. The Headhunter Tests use virtual reality simulation and are taken at the VR Terminals located in the LEILA offices.

★ Access to this terminal is granted to the Number one Headhunter.

SKILL POINTS

Skill points are used as a measurement of a Headhunter's proficiency. To take a test for a license at LEILA, a certain amount of skill points are required. You cannot enter LEILA and take a test until you've reached a new skill level.

Skill points are earned by skillful driving of the bike, monitored by Jack's watch. Quick and skillful driving makes the skill points increase, while crashing makes the skill points decrease. In addition to driving the bike, Jack also has to prove his worth by shooting criminals, before a new upgrade becomes available. "Level reached. Go to LEILA" is written out on the screen when the requirements for an upgrade are met.



VR TERMINALS

Utilizing the latest in virtual reality technology, the VR Terminals are the user interface to all services provided by LEILA.

Headhunters can use the terminals to browse the LEILA database for criminal records and other useful information, provided they have the appropriate grade of license allowing access to those files.

The terminals are also used to take the Headhunter Tests needed to obtain or upgrade a Headhunter License. Each license upgrade requires the user to pass a series of increasingly demanding tests, designed to reflect the different skills needed for a successful career as a Headhunter.

The VR Terminal's virtual reality simulations test these skills in a variety of ways, challenging the Headhunter's law enforcement abilities without threat to living persons or property.

ACN & LEILA

EQUIPMENT DISPENSERS

Headhunters draw all their equipment from LEILA. This ensures they are equipped with the latest in ENP weaponry, designed to meet all the challenges of law enforcement while observing the need to safeguard valuable organs.

Weapons and other combat gear are collected from the equipment dispensers located in the LEILA office. There are four dispensers, one for each grade of Headhunter License. Each contains equipment suited to that grade of license: basic equipment is drawn from the 'C' dispenser, while the most advanced and powerful weaponry is held in the 'AAA' dispenser. Each dispenser can only be opened by holders of the appropriate license.

Headhunters should always check the correct dispenser for new equipment after upgrading their license.

The high security equipment dispensers ensure that weapons are only issued to those licensed and fully qualified to use them.

There is also a fifth equipment dispenser. Its content is only obtainable for the most skillful of the Headhunters.



NOTE: **CASIO** Visual Manager

The functionality of the Visual Manager is purely fictional. However, the design is based upon the **CASIO** WQV-2 - The Worlds First Wrist Digital Camera. The WQV-2 can store up to 100 images, and comes with an Infrared port and PC Link software for downloading images to a PC. Please visit www.casio.co.uk/timepiece for further information on the **CASIO** Wrist Camera.

LEILA DATABASE

The LEILA database is a major resource for information on all aspects of crime fighting. It is accessible from the VR Terminals located in the LEILA offices, or from anywhere in the world via a licensed user's VM.

The database provides background on all of the services provided by LEILA and the procedures for using them. A comprehensive Weapons section ensures that Headhunters are fully familiar with ENP technology and the use of each weapon they are licensed to carry.

Criminal Profiles provide information on suspects, felons and criminal organizations.

Intelligence Files contain Headhunter Case Notes and other confidential Case Reports. Where organized crime is suspected, LEILA is also allowed access to sensitive government and commercial records.

For security purposes, information in the database is rated according to its confidentiality and can only be accessed by personnel holding the appropriate grade of license.

THE CASIO VM

The Biotech VM-52X Communicator is an advanced portable communications device issued as standard to all Headhunters and other authorized personnel.

The **CASIO** VM incorporates satellite-linked cell phone technology ensuring transmissions may be received in virtually any location worldwide. It also allows the user full remote access to the LEILA database.

A bio-recognition chip inside the **CASIO** VM identifies the user, accessing their Citizenship Record or Headhunter career résumé. Access to the LEILA database and other advanced functions is then granted according to the user's security clearance.

The **CASIO** VM can be used to locate another user by homing on the signal from their VM. The 52X model can also detect the unique electromagnetic signature emitted by CCS implants. If the ID code for a particular control chip is known, the implanted felon can be tracked over short distances.

ACN & LEILA



THE ANTI-CRIME NETWORK (ACN)

The Anti-Crime Network (ACN) is the nation's leading law enforcement agency, with an 83% market share of all crime fighting activity.

While it plays a major role in the day-to-day maintenance of law and order, the ACN is primarily targeted against organized crime. This has led its elite force of officers to assume many of the responsibilities of the former FBI and ATF agencies. This force is supplemented by private Headhunters contracted exclusively to track and capture wanted felons.

LEILA is responsible for regulating the activities of these Headhunters, providing them with training and equipment. It also provides access to its intelligence database.

A private organization appointed by government, the ACN is headed by a Director accountable to the President. Operational Chiefs with jurisdiction over Field Officers, Headhunters, Intelligence and other areas report to the Director.

GAME OVER

GAME OVER

When Jack takes damage, his health meter decreases. When the health meter reaches the bottom, the game is over and the GAME OVER screen appears.

On the GAME OVER screen, you can use the stick to select if you want to CONTINUE the game or EXIT to the main menu. If you select CONTINUE, Jack will restart the game at the last restart point with full health.



WEAPONS

ENP WEAPONS

Developed by Biotech Corporation, Electric Neural Projectile (ENP), combines neuro-stimulants with a motor cortex scrambler. ENP weapons are capable of causing severe pain and eventual brain death without damaging valuable internal organs.

Jack receives weapons from LEILA. They are picked up from the equipment dispensers in the LEILA office. Following is a list of some of Jack's weapons. As Jack upgrades his license, more weapons will be available to him.

TIP: Read the LEILA database to get more information about the ENP weapons!

The list below contains just a few of the weapons that will become available to your character during the game.



STIMULATOR AUTOMATIC

Manufacturer: Smith & Easton

Origin: USA

ENP handgun, standard ACN issue. A versatile weapon carried by all Headhunters, it is particularly useful against multiple enemies due to its fast rate of fire. A custom upgrade offers increased mag capacity and firing rate.

Controls:

While in weapon mode, press **A** to fire.

RESONATOR GRENADE

Manufacturer: General Munitions, Inc

Origin: USA

ENP hand grenade that generates a sonic boom with a wave-form similar to that of a conventional explosion but harmless to non-organic material. Organic targets within range suffer severe neural damage.

Controls:

While in weapon mode:

Tap **A** to throw the grenade a short distance.

Hold **A** to throw the grenade a long distance.

**SCORPION NEUROSTUNNER**

Origin: USA

Small silenced handgun with modified ENP ammunition that scrambles signals from the motor cortex region of the brain, incapacitating the victim for a limited time. Needs a short period of charging before a shot can be fired. Useful in stealth situations.

Controls:

While targeting an enemy, hold **A** to charge. When fully charged, release **A** to fire.





DECOY SHELLS

Manufacturer: General Munitions, Inc

Origin: USA

Shells for the Stimulator Automatic can be thrown as a decoy to lure enemies away. Very useful for stealth situations.

Controls:

While in weapon mode:

Tap **A** to throw the shell a short distance.

Hold **A** to throw the shell a long distance.



PROXIMITY MINE

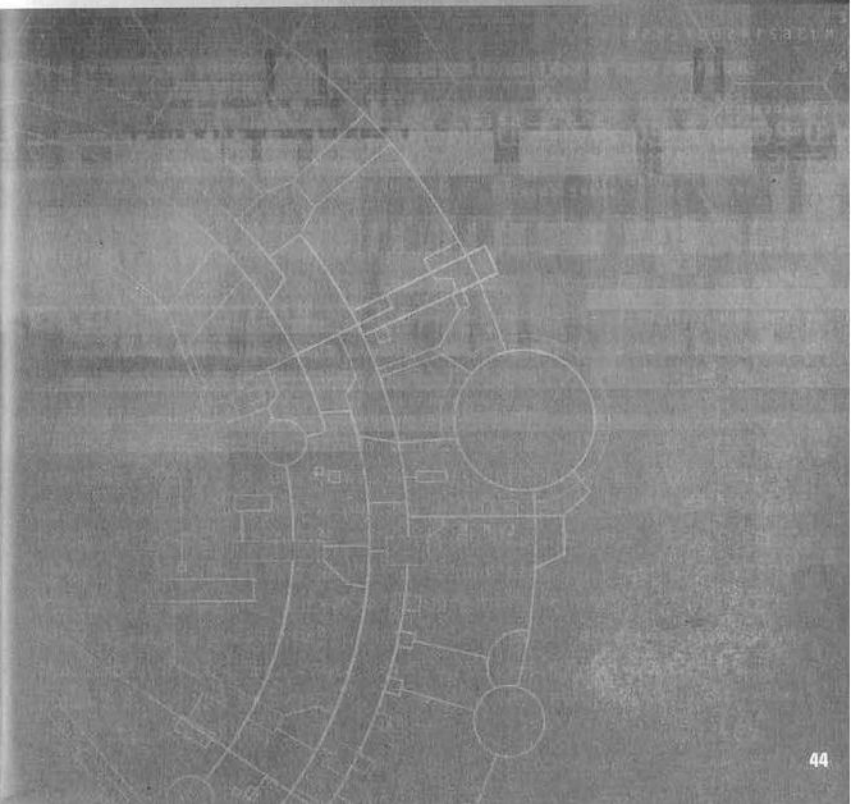
Manufacturer: General Munitions, Inc

Origin: USA

ENP mine with the latest in stealth technology which renders it virtually invisible. Fitted with a motion sensor, the mine explodes when someone comes close.

Controls:

While in weapon mode, press **A** to place and activate the mine.



SOMMAIRE

INTRODUCTION	46
PERSONNAGES	47
COMMENCER UNE PARTIE	49
OPTIONS	50
COMMANDES	51
VISER DES ENNEMIS ET DES OBJETS	55
MENU PAUSE	57
ECRAN DU JEU	61
RADAR	62
AGN ET LEILA	63
FIN DE PARTIE	68
ARSENAL ENP	69

INTRODUCTION

Le futur est déjà là, et le danger est omniprésent. Surtout quand vous ne savez pas qui vous êtes, qui veut vous tuer, ni pourquoi...

Los Angeles, au début du 21e siècle. Les guerres de gangs et la montée de la criminalité ont donné lieu à un climat de répression, menée par un régime néo-fasciste. Les médias sont tenus par la censure et les nouvelles lois n'ont de considération que pour les personnes et les biens qui peuvent servir l'Etat. Les délinquants font l'objet d'implantations expérimentales de puces électroniques; leurs organes sont prélevés et utilisés pour prolonger la vie des honnêtes gens.

L'Anti-Crime Network (ACN), une organisation de lutte contre le crime réunissant l'élite des défenseurs de la loi, est chargée de mener cette guerre contre la criminalité. Comme autrefois, les chasseurs de primes de l'ACN traquent sans répit les criminels les plus dangereux. Ces chasseurs de primes, qui allient des qualités de combattants hors pair à un arsenal de technologie de pointe, mènent la vie dure aux criminels.

Mais lorsque le milliardaire fondateur de l'ACN est assassiné à son bureau, tout laisse croire que la pègre a resurgi de l'ombre. Ce meurtre est-il l'œuvre diabolique du Syndicat du crime ou le symbole d'une réalité plus grave et plus obscure ?

PERSONNAGES



JACK WADE

Ancien officier de police, aujourd'hui reconverti en chasseur de primes professionnel, Jack est considéré comme le meilleur dans sa catégorie. Cet homme secret, d'une vive intelligence est un dur à cuire, plein de ressources et très indépendant. Amnésique depuis sa sortie de coma, il ne compte que peu d'amis et un permis LEILA périmé. Il a été engagé par l'héritière Angela Stern pour retrouver l'assassin de son père. S'il survit dans ce monde sans pitié, il parviendra peut-être à découvrir les secrets de son existence.

ANGELA STERN

Intelligente et débrouillarde, diplômée en technologie et pleine de charme, Angela est tout aussi capable de se défendre avec un clavier qu'avec ses poings ou un pistolet. Fille unique du fondateur assassiné de l'ACN, Christopher Stern, elle nourrit une haine farouche contre l'homme qu'elle estime responsable de la mort de son père: le mystérieux chef du Syndicat du crime. En engageant Jack pour retrouver cet homme, elle crée un partenariat qui les met tous deux en danger...



ALAN SHARPE

Fils spirituel et successeur de feu Christopher Stern à la tête de l'ACN, Sharpe a passé toute son enfance aux côtés d'Angela. Après une brève passade romantique, Angela a perdu toute illusion, mais les sentiments de Sharpe à son égard sont encore bien présents. Beau parleur, astucieux et très ambitieux, ses prises de position et ses méthodes radicales risquent de donner un nouvel élan à la guerre de l'ACN contre le crime...

HANK REDWOOD

Dur à cuire, ancien policier reconverti en chasseur de primes, Hank n'est pas mauvais dans ce rôle... mais pas encore tout à fait à la hauteur. Frustré par toutes ces années passées dans l'ombre de Jack Wade, il voit d'un très mauvais oeil la reconversion de Jack après son renvoi de l'ACN. Hank est donc déterminé à rester le meilleur chasseur de primes et, même s'il n'est pas très malin, il est suffisamment débrouillard et motivé pour devenir le rival dangereux et la bête noire de Jack...





CHIEF HAWKE

Strict et intègre, l'ancien patron de Jack à l'ACN semble désapprouver les méthodes de Jack mais reconnaît avec admiration ses qualités de chasseur de primes. Perspicace et aguerrri, il croit à l'efficacité du système même si, sans toutefois l'avouer, il désapprouve parfois les méthodes des responsables politiques. Il est sans aucun doute le meilleur soutien que Jack puisse trouver, bien qu'il soit incapable de sortir du cadre de la loi.

DON FULCI

Mystérieux et solitaire, son visage bouffi n'apparaît que dans les émissions de télévisions pirates. La véritable identité de Fulci reste à ce jour un mystère. Suspecté par beaucoup d'être à la tête du Syndicat du crime et le responsable de la mort du père d'Angela, il se considère comme un honnête homme d'affaires, hostile à la montée en puissance de l'ACN. Pour Angela et Jack, il pourrait bien être le seul à détenir la clé de l'énigme...



GREYWOLF

Criminel de la vieille école, Greywolf est le chef du terrible gang de bikers, Wolfpack, qui terrorisait la ville avant la mise en place de l'ACN. Ancien voleur, assassin et tortionnaire à son compte, il reçoit désormais ses ordres du Syndicat. Fini le temps de l'indépendance. Et même si cette idée lui déplaît, il reste un adversaire coriace dont la terrible réputation est loin d'être usurpée...

RAMIREZ

urnommé le "Cyber Cowboy", Ramirez voue une passion sans borne aux armes de technologie de pointe et aux instruments de torture. Kidnappeur fou et tueur en série psychotique, son talent et son enthousiasme pour ce travail ont attiré l'attention du Syndicat du crime, qui l'emploie désormais pour accomplir des missions de sang-froid. Le Syndicat paie bien, mais Ramirez travaille pour le plaisir...

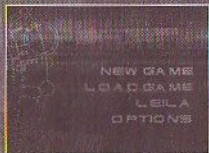


COMMENCER UNE PARTIE



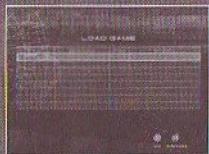
COMMENCER UNE PARTIE

Chargez le jeu Headhunter. Lorsque l'écran-titre apparaît, appuyez sur le bouton Start. Utilisez le stick analogique pour choisir l'une des options proposées. Appuyez sur le bouton **A** pour confirmer votre choix.



NOUVELLE PARTIE

Sélectionnez "NOUVELLE PARTIE" si vous souhaitez commencer une nouvelle partie. Vous avez alors la possibilité de jouer une "MISSION D'ENTRAÎNEMENT". Nous vous recommandons fortement de vous exercer grâce à cette mission, avant de vous lancer dans l'aventure pour la première fois.



CHARGER UNE PARTIE

Sélectionnez "CHARGER UNE PARTIE" si vous souhaitez charger une partie précédemment sauvegardée. Vous aurez alors le choix entre une liste de parties sauvegardées. Sélectionnez une partie avec le stick analogique. Appuyez sur le bouton **A** pour confirmer votre choix.



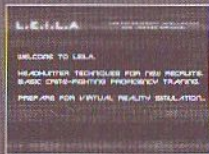
MISSIONS RV

Sélectionnez "MISSIONS RV" pour jouer aux missions de LEILA que vous avez débloquées au cours de la partie.

OPTIONS

OPTIONS

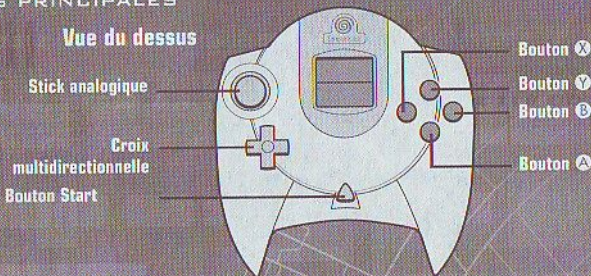
- Son -** Choisissez entre une sortie audio Stéréo ou Mono.
- Vibration -** Activez ou désactivez les vibrations de votre manette.
- Radar -** Choisissez entre un radar en rotation ou un radar immobile.
- Régler l'affichage -** Réglez l'image à la taille de votre écran.
- Langue -** Choisissez la langue des textes du jeu.
- Initialiser la configuration -** Rétablissez les réglages par défaut.
- Sous-titres -** Activez ou désactivez les sous-titres.



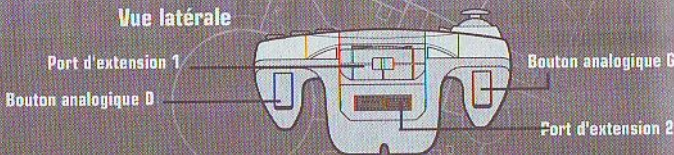
COMMANDES

COMMANDES PRINCIPALES

Vue du dessus



Vue latérale



STICK ANALOGIQUE : Déplacement :
Orientez le stick analogique dans la direction vers laquelle vous souhaitez vous déplacer. Votre personnage marche ou court en fonction de l'inclinaison du stick analogique.

BOUTON A Action : Le bouton A vous permet d'accomplir de nombreuses actions. Les actions varient en fonction de l'endroit où se trouve votre personnage. Quand votre personnage se trouve à proximité d'un objet qu'il peut utiliser, l'icone A apparaît en bas à gauche de l'écran.
Tir :
En gunmode, appuyez sur le bouton A pour tirer.

Attaque furtive:

Pour utiliser l'attaque furtive, approchez-vous d'un ennemi par derrière en gunmode et appuyez sur le bouton **A** quand vous touchez presque l'ennemi.

BOUTON B Roulade :

Appuyez sur le bouton **B** pour faire une roulade vers l'avant. En gunmode, appuyez sur le bouton **B** et sur **◀** ou **▶** du stick analogique pour faire une roulade sur le côté. La roulade vous permet d'esquiver certains coups de vos adversaires durant les combats.

BOUTON X :

Changement de cible :

La fonction "visée" vous permet de changer de cible et d'ajuster manuellement votre visée.

En gunmode, vous visez automatiquement l'ennemi le plus proche de vous. Appuyez sur le bouton **X** pour changer de cible. Si vous devez tirer sur un objet, appuyez sur le bouton **X** pour viser l'objet. Le bouton **X** est également très pratique pour vous déplacer discrètement.

BOUTON L S'accroupir :

Appuyez et maintenez enfoncé le bouton analogique **G** pour vous accroupir. Cela vous permet, par exemple, de vous cacher derrière des objets.

BOUTON R Gunmode :

Appuyez et maintenez enfoncé le bouton analogique **D** pour dégainer votre arme. Votre personnage vise alors automatiquement l'ennemi le plus proche. Relâchez le bouton analogique **D** pour quitter le gunmode.

BOUTON START :




Menu pause. Appuyez sur le bouton **Start** pour afficher le menu pause.

COMMANDES

COMMANDES SPÉCIALES

- Moto** Utilisez le bouton analogique D pour accélérer et le bouton analogique G pour ralentir. Maintenez le bouton analogique G enfoncé et accélérez en appuyant sur le bouton analogique D et sur ◀ ou ▶ pour prendre un virage serré. Une trop forte accélération provoquera le tremblement de la moto. A partir de ce moment, vous n'aurez plus tout le contrôle du véhicule. Utilisez le bouton B pour faire demi-tour.
- Wallmode** Lorsque vous vous trouvez près d'un mur, appuyez sur le bouton Y pour vous plaquer contre le mur. Appuyez alors sur ◀ ou ▶ pour vous déplacer le long du mur. Appuyez sur ◀ ou ▶ lorsque vous êtes près d'un angle pour jeter un coup d'œil. Pendant que vous jetez un coup d'œil furtif, vous pouvez appuyer sur le bouton X pour choisir une cible.
- Fusillades** Lorsque vous êtes contre un mur et près d'un angle, appuyez sur le bouton analogique D pour vous mettre à découvert, l'arme au poing, prêt à tirer. Relâchez le bouton analogique D pour revenir rapidement derrière le mur. Cette manœuvre est très utile en cas de fusillade.
- Ajuster la visée** En gunmode, maintenez le bouton X enfoncé et appuyez sur ◀ ou ▶ du stick analogique pour faire pivoter votre personnage et ajuster manuellement la visée. Relâchez le bouton X pour viser la cible choisie.

**Pousser et tirer
des caisses**

Certaines caisses peuvent être déplacées. Pour pousser ou tirer une caisse, placez-vous à proximité et maintenez le bouton  enfoncé pour la saisir. Appuyez sur  ou  du stick analogique pour pousser ou tirer la caisse. Si un objet ne peut pas être déplacé, votre personnage ne le saisit pas.

Franchir des obstacles

Certains objets peuvent être escaladés. Pour cela, orientez le stick analogique vers l'objet pendant un instant. Si l'objet ne peut pas être escaladé, votre personnage ne s'y essaie pas.

VISER DES ENNEMIS ET DES OBJETS



GUNMODE

Viser représente un avantage indéniable dans les combats à armes à feu. Jack peut viser lorsqu'il est en gunmode. Maintenez le bouton analogique D enfoncé pour passer en gunmode.



VISER AVEC LE BOUTON X

Lorsque Jack est en gunmode, un point rouge apparaît sur l'ennemi visé. C'est l'indicateur de cible. Quand Jack vise un ennemi ou un objet, il se déplace autour de sa cible tout en la gardant en ligne de mire.

La visée permet également à Jack de changer rapidement de cible. Lorsqu'il y a de nombreux ennemis ou objets à l'écran, Jack peut changer de cible en appuyant sur le bouton X. Un point gris indique l'ennemi ou l'objet que Jack vise si vous appuyez sur le bouton X.

Jack ne peut pas viser un objet si vous n'appuyez pas sur le bouton X pour changer de cible vers un objet.

ASTUCE : Soyez attentif aux objets explosifs dans le décor. Jack peut tirer sur

ces objets et infliger ainsi des dommages à ses ennemis.

Tout en maintenant le bouton X enfoncé, vous pouvez faire pivoter Jack avec le stick analogique. Cette manœuvre peut s'avérer très utile pour ajuster la visée et choisir manuellement une cible. Cette technique permet également de s'abriter derrière un mur.

ASTUCE : Familiarisez-vous avec la visée. C'est un atout précieux pour Jack dans les combats.

VISER DES ENNEMIS ET DES OBJETS

L'INDICATEUR D'OBJET

Lorsque Jack voit un objet qu'il peut utiliser ou examiner, un indicateur rouge apparaît sur cet objet. Pour utiliser l'objet, approchez-vous de lui et appuyez sur le bouton **A**.



MENU PAUSE



MENU PAUSE

Appuyez sur le bouton Start au cours de la partie pour mettre le jeu en pause et afficher le menu pause. Appuyez sur le bouton analogique G ou D pour naviguer entre les quatre écrans du menu pause. Appuyez de nouveau sur le bouton Start pour quitter le menu pause et revenir à la partie.



INVENTAIRE

Au cours de l'aventure, vous trouverez différents objets que Jack peut utiliser ou qui peuvent lui être utiles dans les combats. Les objets pouvant être utilisés ou pouvant équiper Jack apparaissent dans l'inventaire.



COMMENT UTILISER LES OBJETS

Appuyez sur le bouton Start au cours de la partie pour afficher le menu pause. Appuyez sur le bouton analogique G ou D pour naviguer entre les menus. À l'aide du stick analogique, déplacez le curseur vers l'objet que vous souhaitez utiliser et appuyez sur le bouton **A**. Confirmez votre choix en appuyant sur le bouton **A**.

EQUIPEMENT RAPIDE

Les armes et les objets de l'inventaire peuvent être utilisés sans passer par le menu pause. La croix multidirectionnelle vous permet d'accéder à cette fonction.

Au cours de la partie, appuyez sur **←** ou **→** de la croix multidirectionnelle pour afficher les objets et les armes avec lesquelles vous pouvez vous équiper rapidement. Appuyez sur **←** ou **→** pour les faire défiler. Appuyez sur **↓** pour utiliser un objet ou une arme.

Appuyez sur **↑** à n'importe quel moment de la partie pour recharger votre arme.

Appuyez sur **↓** au cours de la partie pour revenir à l'arme ou l'objet précédemment sélectionné. Ainsi, Jack peut échanger rapidement ses grenades contre un pistolet au cours d'un combat.

ASTUCE : Familiarisez-vous avec la fonction d'équipement rapide mais sachez que la partie ne s'interrompt pas pendant cette manœuvre.



ECRAN CASIO

L'écran **CASIO** représente la montre **CASIO** VM de Jack. Cet écran permet également de sauvegarder une partie. Pour utiliser ces fonctions, affichez le menu pause. Appuyez sur le bouton analogique G ou D pour accéder à l'écran **CASIO**.

Orientez le stick analogique vers la gauche ou vers la droite pour sélectionner les différentes fonctions. La **CASIO** VM offre les fonctions suivantes :



MENU PAUSE

BASE DE DONNÉES

C'est ici que sont stockés les documents que Jack trouve au cours de la partie. C'est également un lien vers la base de données LEILA. Lorsque Jack trouve un nouveau document ou qu'un nouveau document est disponible dans la base de données LEILA, Jack le lit automatiquement.

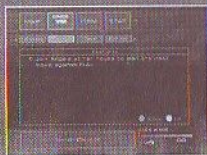
Sélectionnez la fonction base de données, puis orientez le stick analogique vers le haut ou vers le bas pour sélectionner le document que vous souhaitez lire. Appuyez sur le bouton **A** pour le lire. Pendant que vous lisez un document, appuyez sur le bouton **A** pour le faire défiler vers le bas et sur le bouton **X** pour le faire défiler vers le haut.

OBJECTIFS

Les objectifs représentent les tâches restant à accomplir. Chaque fois qu'un nouvel objectif est enregistré dans la **CASIO**, un icône "Nouvel objectif" apparaît à l'écran. Appuyez alors sur le bouton Start pour accéder directement à la liste des objectifs de l'écran **CASIO**. Lorsqu'il n'y a pas d'icône, la liste des objectifs est accessible avec la méthode décrite précédemment.

SAUVEGARDER

Pour sauvegarder une partie à votre dernier point de passage, sélectionnez la fonction sauvegarde comme décrit précédemment. Orientez le stick analogique vers le haut ou vers le bas pour sélectionner un emplacement pour votre sauvegarde. Appuyez sur le bouton **A** pour confirmer votre choix. Si vous sélectionnez un emplacement qui n'est pas vide, vous avez la possibilité d'écraser l'ancienne sauvegarde. Sélectionnez "OUI" pour écraser le fichier existant et "NON" si vous préférez choisir un autre emplacement.



ATTENTION ! Ne retirez pas le Visual Memory (VM) et n'éteignez pas la console durant la sauvegarde; vous risqueriez de perdre les données.

STATUT

L'écran de statut indique les paramètres suivants pour Jack :

- Santé
- Equipement en armes et en matériel
- Permis de chasseur de primes
- Points de technique



CARTE

Utilisez la carte pour savoir où vous vous trouvez et où vous devez vous rendre.

Comment utiliser la carte

Appuyez sur le bouton Start pour afficher le menu pause. Utilisez le bouton analogique G ou D pour accéder à la carte.

Utilisez le stick analogique pour faire défiler la carte.

Appuyez sur le bouton **A** pour effectuer un zoom avant et sur le bouton **X** pour un zoom arrière.

La carte se dessinera à mesure que vous découvrirez les lieux. Les lieux de destination et les objets recherchés sont marqués par un gros point rouge.

Pour les sites en extérieur, les lieux visités sont indiqués par un point gris.



ECRAN DE JEU



SANTÉ ET ADRÉNALINE

Deux jauges indiquent l'état de santé de Jack. Ce sont la jauge de santé et la jauge d'adrénaline.

Lorsque Jack est touché, sa jauge de santé diminue. Jack peut alors s'injecter des doses d'adrénaline au cours de la partie pour augmenter temporairement son taux d'adrénaline. L'effet de l'injection diminue progressivement. Pendant ce temps, la jauge d'adrénaline diminue à la place de la jauge de santé, si Jack est touché.

ASTUCE : Utilisez vos kits de santé ou d'adrénaline à bon escient; cela peut vous sauver la vie !



PORTES

Les portes sont situées entre les différents quartiers de la ville. Elles limitent l'accès aux seuls détenteurs de permis LEILA autorisés à y pénétrer.

Une fois que Jack a obtenu le type de permis adéquat, conduisez-le à la porte et faites-le entrer dans une nouvelle zone. Si Jack n'a pas le niveau requis, il sera renvoyé dans le quartier d'où il vient.

Jack accède aux niveaux supérieurs en obtenant un permis de chasseur de primes supérieur.



RADAR

Le radar est situé en haut à droite de votre écran.

Position de Jack

La flèche au centre de la carte représente la position de Jack.

Ennemis

Les ennemis sont symbolisés par des flèches clignotantes. Les flèches sont de différentes couleurs en fonction de la situation.

Mode normal

Les ennemis patrouillent ou vaquent à leurs occupations.

MODE WARNING

Un ennemi, alerté par un bruit, menace de mettre son nez dans vos affaires.

Mode Yellow Danger

Les ennemis savent que vous n'êtes pas loin et vous recherchent activement. Restez caché un moment pour que les ennemis reviennent en mode normal.

Mode Red Danger

Un ennemi vous a vu ou a découvert votre position. Le radar devient rouge et les ennemis essaient de vous tuer. Affrontez-les ou courez vous mettre à l'abri. Si Jack n'est pas repéré au bout d'un moment, les ennemis passent en mode Yellow Danger.

LIEU DE DESTINATION / PERSONNE PRISE EN CHASSE

Jack doit parfois se rendre dans un endroit bien défini ou traquer une cible en particulier. L'emplacement du lieu ou de la personne est représentée par un gros point orange sur le radar. Une flèche rouge indique dans quelle direction se situe un lieu ou une personne n'apparaissant pas encore sur le radar.



ACN ET LEILA

ACN ET LEILA

INTRODUCTION

L'unité de Law Enforcement Intelligence and License Approval (LEILA) est une agence chargée par le gouvernement de faire respecter la loi.

LEILA possède une base de données détaillée des activités criminelles et d'autres informations nécessaires pour combattre le crime organisé. Elle a également la responsabilité de délivrer les permis et de fournir un équipement aux forces de l'ordre privées.

LEILA travaille en étroite collaboration avec l'ACN, l'agence de lutte contre le crime au service du gouvernement. LEILA supervise les chasseurs de primes sous contrat avec l'ACN pour la capture des malfaiteurs, ainsi que les indépendants.

PERMIS DE CHASSEUR DE PRIMES

Tous les chasseurs de primes doivent détenir un permis LEILA. Le permis de chasseur de primes comporte des informations sur le niveau de compétence reconnu ainsi que d'autres informations permettant d'identifier le détenteur du permis.

Il existe quatre types de permis : C, B, A et AAA. Un permis C représente le niveau de base exigé pour exercer en tant que chasseur de primes. Les autres niveaux représentent des compétences plus importantes, AAA étant le meilleur niveau pouvant être atteint.

Plus le type de permis est élevé, plus le chasseur de prime a accès aux informations de la base de données LEILA et plus son équipement est important. L'accès à certains quartiers de la ville est également réservé aux détenteurs d'un permis spécifique.

Un chasseur de primes dont l'activité lui a rapporté suffisamment de points de technique peut postuler à un type de permis supérieur en passant les tests de compétence appropriés. Les tests de chasseur de primes consistent en une simulation virtuelle et se trouvent dans les terminaux de RV (réalité virtuelle) des bureaux de LEILA.

★ Le chasseur de prime numéro un est autorisé à accéder à ce terminal.

POINTS DE TECHNIQUE

Les points de technique sont utilisés pour mesurer la compétence des chasseurs de primes. Pour se soumettre à un test afin d'obtenir un permis LEILA, un certain nombre de points de technique est requis. Vous ne pouvez pas vous présenter à un test tant que vous n'avez pas atteint un nouveau niveau de compétence. Les points de technique s'acquiert en pilotant la moto avec adresse. Ils apparaissent sur la montre de Jack. Piloter vite et habilement permet d'augmenter vos points de technique, alors que les accidents font baisser votre score. En plus de piloter la moto, Jack se doit d'éliminer un maximum de criminels pour avoir accès au niveau suivant. Un message de type "Niveau atteint. Rendez-vous à LEILA" s'affiche lorsque les conditions d'accès au niveau suivant sont remplies.

**TERMINAUX DE RV**

Utilisant la toute dernière technologie en réalité virtuelle, les terminaux de RV permettent aux utilisateurs d'accéder à tous les services fournis par LEILA. Les chasseurs de primes peuvent utiliser les terminaux pour rechercher des dossiers sur des criminels et autres informations utiles dans la base de données de LEILA s'ils possèdent le permis approprié. Les terminaux sont aussi utilisés pour passer les tests des chasseurs de primes requis pour obtenir un permis ou passer à un niveau supérieur. Pour chaque permis l'utilisateur doit passer une série de tests de plus en plus difficiles, afin d'évaluer les différentes compétences requises pour réussir sa carrière de chasseur de primes. Les simulations de réalité virtuelle du terminal de RV testent ses compétences de façons très différentes, défiant l'aptitude d'un chasseur de primes à maintenir l'ordre sans mettre la population ou l'environnement en danger.

ACN ET LEILA

DISTRIBUTEURS D'ÉQUIPEMENT

LEILA fournit aux chasseurs de primes tout leur équipement. Cela permet de s'assurer qu'ils sont équipés des toutes dernières armes ENP, conçues pour faire respecter la loi et protéger leurs utilisateurs.

Les armes et autre matériel de combat doivent être retirés au distributeur d'équipement situé au bureau de LEILA. Il existe quatre distributeurs, un pour chaque permis de chasseurs de têtes. Ils contiennent chacun l'équipement requis pour le type de permis correspondant: l'équipement de base doit être retiré au distributeur 'C', alors que les armes les plus avancées et puissantes se trouvent au distributeur 'AAA'. L'accès à chaque distributeur est réservé aux détenteurs du permis approprié. Quand ils obtiennent un permis supérieur, les chasseurs de primes doivent toujours vérifier s'ils utilisent le distributeur approprié pour retirer les nouveaux équipements.

Les distributeurs d'équipement de haute sécurité garantissent la distribution des armes aux détenteurs de permis requis uniquement.



REMARQUE : CASIO Visual Manager

Les fonctions du Visual Manager sont purement fictives. Toutefois, cet appareil est inspiré de la **CASIO WQV-2**, le premier appareil photo de poignet. La WQV-2 peut stocker jusqu'à 100 images et est vendue avec un port infra-rouge ainsi qu'un logiciel permettant de se connecter à un PC afin de télécharger des images sur un PC. Pour plus d'informations sur la **CASIO Wrist Camera**, veuillez visiter le site : www.casio.co.uk/timepiece.

BASE DE DONNÉES LEILA

La base de données LEILA est une source d'informations considérable sur tous les aspects de la répression du crime. Elle peut être consultée depuis les terminaux de RV situés dans les bureaux de LEILA, ou depuis n'importe où dans le monde grâce au VM d'un détenteur de permis. La base de données constitue un accès à l'ensemble des services de LEILA et indique la procédure à suivre pour les utiliser. Une importante section consacrée aux armes permet aux chasseurs de primes de se familiariser pleinement avec la technologie ENP et l'utilisation des armes correspondant à leur permis.

Les profils criminels fournissent des informations sur les suspects, les malfaiteurs et les organisations criminelles. Les dossiers des services de renseignement contiennent des fichiers sur des chasseurs de primes et autres rapports confidentiels. Quand LEILA soupçonne un crime organisé, elle a l'autorisation d'accéder aux archives secrètes gouvernementales et commerciales.

Pour des raisons de sécurité, les informations contenues dans la base de données sont classées selon leur degré de confidentialité et le personnel ne peut y accéder qu'avec un permis approprié.

LE VM CASIO

Le VM-52X Communicator de Biotech est un appareil portable de communication avancé dont tous les chasseurs de primes et autres membres du personnel autorisé sont équipés.

Le VM est aussi un téléphone portable qui permet de communiquer via satellite, assurant une transmission virtuelle mondiale. Il permet aussi à l'utilisateur d'accéder à distance à la base de données de LEILA.

Une puce de reconnaissance biologique qui se trouve à l'intérieur du VM, identifie l'utilisateur en accédant à son casier ou au CV d'un chasseur de primes. L'utilisateur peut ensuite, selon son permis, accéder à la base de données de LEILA ainsi qu'à d'autres fonctions.

Le VM peut être utilisé pour localiser un autre utilisateur en renvoyant le signal de son VM. Le modèle 52X peut aussi détecter la signature électromagnétique émise par les implants CCS.

Si le code d'une certaine puce de contrôle est identifié, le criminel qui porte l'implant peut être suivi sur une courte distance.

ACN ET LEILA



L'ANTI-CRIME NETWORK (ACN)

L'ACN est la principale organisation du pays qui lutte contre le crime, avec 83% des parts du marché de toutes les activités contre la criminalité.

S'il joue un rôle crucial dans le maintien de l'ordre au jour le jour, l'ACN oriente principalement son activité vers la lutte contre le crime. Par conséquent, ses forces d'élite ont été amenées à assumer de nombreuses responsabilités de l'ancien FBI et autres agences ATF. Des chasseurs de primes indépendants viennent renforcer ce réseau pour poursuivre et mettre la main sur les criminels recherchés.

Le rôle de LEILA est de réguler les activités de ces chasseurs de primes en leur procurant un entraînement et un équipement. Elle leur fournit également l'accès à la base de données des services de renseignements.

Organisation privée nommée par le gouvernement, l'ACN est dirigée par un Directeur, responsable auprès du Président. Les chefs des opérations relevant de la juridiction des officiers supérieurs, des chasseurs de primes, des services de renseignements et d'autres départements font leur rapport au directeur.

FIN DE PARTIE

Lorsque Jack est touché, le niveau de sa jauge de santé diminue. Quand la jauge de santé est au plus bas, la partie prend fin et l'écran de fin de partie s'affiche.

Sur l'écran de fin de partie, vous pouvez utiliser le stick analogique pour choisir de CONTINUER la partie ou de la QUITTER et revenir ainsi au menu principal. Si vous choisissez CONTINUER, Jack recommencera la partie au dernier point de sauvegarde, sa jauge de santé étant alors entièrement régénérée.

GAME OVER

CONTINUER

QUITTER

005

ARSENAL ENP

ARSENAL ENP

Développé par Biotech Corporation, l'Electric Neural Projectile (ENP) associe des neuro-stimulants à une substance capable de brouiller la fonction motrice du cortex. Les armes ENP peuvent infliger de sérieux dégâts et conduire à une mort cérébrale sans endommager les organes internes.

Jack reçoit ses armes de LEILA. Il les trouve dans les distributeurs d'équipement des bureaux de LEILA. Vous trouverez ci-après la liste de certaines armes de Jack. Quand Jack obtient un permis supérieur, des armes supplémentaires sont mises à sa disposition.

ASTUCE : Consultez la base de données LEILA pour de plus amples informations sur les armes ENP !

La liste ci-dessous décrit quelques-unes des armes disponibles au cours de la partie.



STIMULATOR AUTOMATIC

Fabricant : Smith & Easton

Origine : USA

Arme de poing ENP, équipement de base de l'ACN. Il s'agit d'une arme très fonctionnelle qui équipe tous les chasseurs de primes. Sa cadence de tir raisonnable en fait une arme très efficace contre les groupes d'ennemis. A un niveau supérieur, cette arme est agrémentée d'un plus grand chargeur et d'une cadence de tir plus élevée.

Commandes :

En gunmode, appuyez sur le bouton **A** pour tirer.

GRENADE REBONATOR

Fabricant : General Munitions, Inc

Origine : USA

La grenade ENP provoque une détonation supersonique qui se propage par vagues à la manière d'une explosion classique mais qui n'endommage pas les matières non-organiques. Les cibles organiques situées dans son rayon d'action subissent de graves dégâts neurologiques.

Commandes :

En gunmode :

Appuyez sur le bouton **A** pour lancer la grenade à une courte distance.

Maintenez le bouton **A** enfoncé pour envoyer la grenade plus loin.

**SCORPION NEUROSTUNNER**

Origine : USA

Cette petite arme de poing silencieuse est équipée de munitions ENP modifiées, qui brouillent les signaux du cortex, paralysant momentanément la victime. Un court laps de temps est nécessaire pour charger l'arme avant de pouvoir tirer. Très utile pour les embuscades.

Commandes :

Lorsque vous visez un ennemi, maintenez le bouton **A** enfoncé pour charger votre arme. Une fois l'arme chargée, relâchez le bouton **A** pour tirer.



ARSENAL ENP



BALLE-LEURRES

Fabricant : General Munitions, Inc

Origine : USA

Les balles pour le Simulator Automatic peuvent être envoyées comme leurre pour tromper l'ennemi. Très utile pour les embuscades.

Commandes :

En gunmode :

Appuyez sur le bouton **A** pour envoyer la balle à une courte distance.

Maintenez le bouton **A** enfoncé pour envoyer la balle plus loin.



MINE DE PROXIMITÉ

Fabricant : General Munitions, Inc

Origine : USA

Cette mine ENP est issue de la technologie des armes furtives, ce qui la rend pratiquement invisible. Equipée d'un détecteur de mouvement, la mine explose lorsque quelqu'un s'en approche.

Commandes :

En gunmode, appuyez sur le bouton **A** pour placer et activer la mine.



Dreamcast™

© SEGA CORPORATION, 2001 Developed by Amuze AB

Copying or transmission of this game is strictly prohibited. Unauthorised rental or public performance of this game is a violation of applicable laws.

Jegliche Vervielfältigung oder Übertragung dieses Spiels ist streng verboten. Unautorisierte Verleih oder öffentliche Vorführung dieses Spiels stellen einen Verstoß gegen geltendes Recht dar.

Copier ou diffuser ce jeu est strictement interdit. Toute location ou représentation publique de ce jeu constitue une violation de la loi.

La copia o difusión de este juego está terminantemente prohibida. El alquiler o utilización pública de este juego es delito y está penado por la ley.

La duplicazione o la trasmissione di questo gioco sono severamente proibite. Il noleggio non autorizzato o dimostrazioni in pubblico di questo gioco costituiscono una violazione alle leggi vigenti.

Kopiering eller överföring av detta spel är strängt förbjudet. Otillåten uthyrning eller offentlig visning av detta spel innebär lagbrott.

Het kopiëren of anderszins overbrengen van dit spel is ten strengste verboden. Het onrechtmatig verhuren of openbaar vertonen van dit spel is bij wet verboden.

This product is exempt from classification under UK Law. In accordance with The Video Standards Council Code of Practice it is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated.

Product covered under one or more of U.S. Patents 5,460,374; 5,627,895; 5,688,173; 4,442,486; 4,454,594; 4,462,076; and Re. 35,839 and Japanese Patent 2870538

(Patents pending in U.S. and other countries) and Canada Patent 1,183,276 and European Patents 0682341, 80244; Publication 0671730, 0553545; Application 98938918.4, 98919599.5



Sega and Dreamcast are registered trademarks or trademarks of Sega Corporation.

810-0319-50