SEGA SATURN™

CORE

Shellshock © Core Design Limited 1996.
All Rights Reserved.
Distribué par CentreGold France:
6, boulevard du Général Leclerc, 92115 Clichy.

Security Program © SEGA 1994 ALL RIGHTS RESERVED UNAUTHORIZED COPYING, REPRODUCTION, RENTAL, PUBLIC PERFORMANCE OR BROADCAST OF THIS GAME IS A VIOLATION OF APPLICABLE LAWS.

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.

PATENTS: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada Nos. 1,183,276/1,082,351; Hong Kong No. 88-4302; Germany No. 2,609,826; Singapore No. 88-155; U.K. No. 1,535,999; France No. 1,607,029; Japan No. 1,632,396.

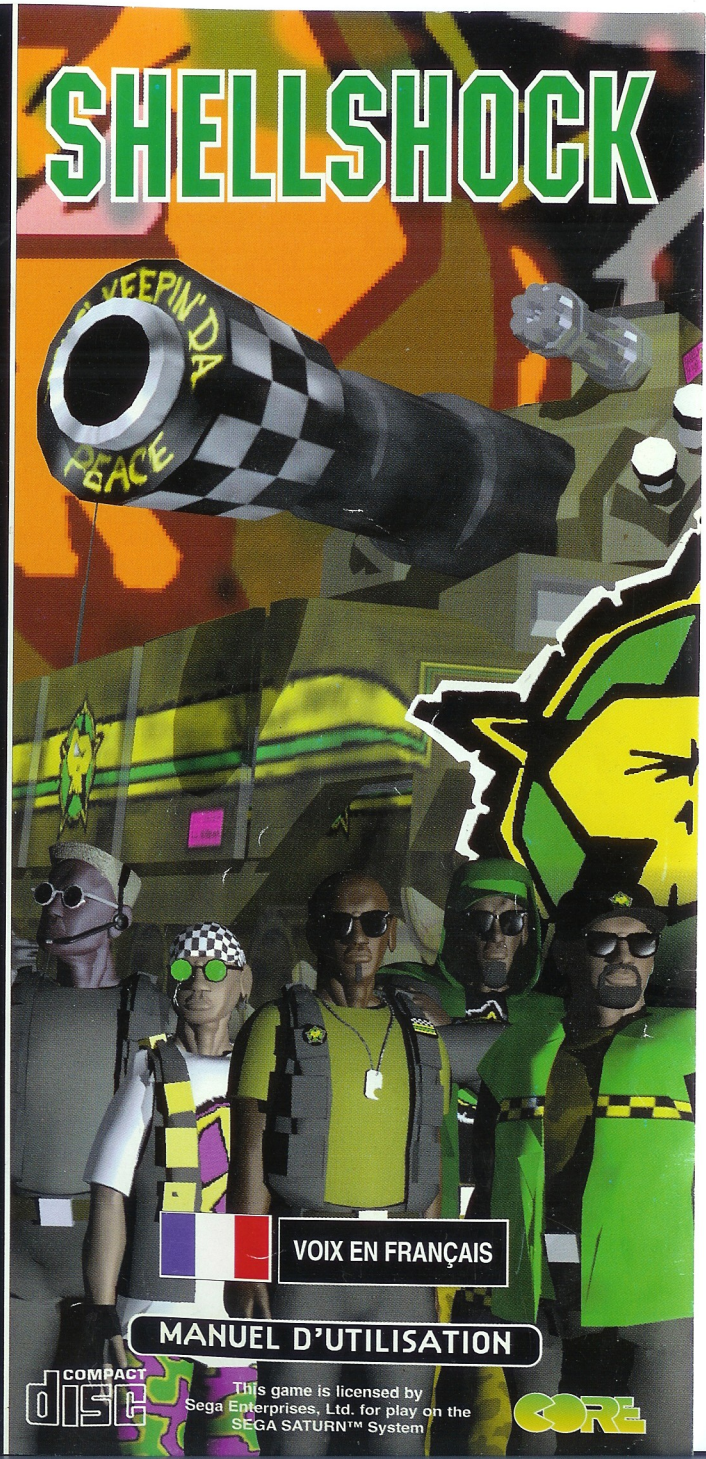
672-2706-09

SEGA and SEGA SATURN are trademarks of SEGA ENTERPRISES, Ltd.

SEGA™

SEGA SATURN™

SHELLSHOCK



VOIX EN FRANÇAIS

MANUEL D'UTILISATION

COMPACT disc

This game is licensed by Sega Enterprises, Ltd. for play on the SEGA SATURN™ System

CORE

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMÉDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

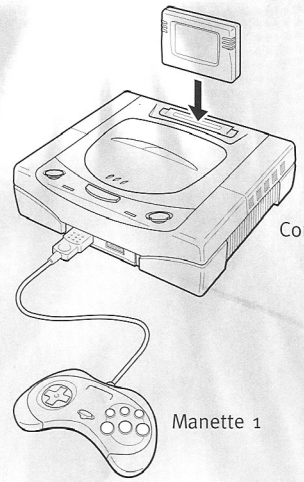
MISE EN ROUTE : COMMENT UTILISER VOTRE SEGA SATURN

Vous ne pouvez utiliser ce CD-ROM que sur la Sega Saturn. N'essayez pas de l'utiliser dans un autre lecteur CD ; vous risqueriez de causer des dommages au casque d'écoute et aux enceintes.

1. Installez votre console Sega Saturn en procédant comme il est indiqué dans le Mode d'emploi de la Sega Saturn. Branchez la manette 1.
2. Placez le CD-ROM Sega Saturn avec son étiquette tournée vers le haut dans le compartiment du lecteur CD, puis refermez la porte du lecteur.
3. Appuyez sur le bouton Power pour charger le jeu. Le jeu commence après l'écran du logo Sega Saturn. Si rien n'apparaît, éteignez la console et assurez-vous qu'elle est correctement installée.
4. Pour arrêter un jeu en cours ou lorsque le jeu est terminé et que vous désirez le recommencer, appuyez sur le bouton Reset de la console Sega Saturn ; vous revenez alors à l'écran-titre du jeu. Pour revenir au panneau de commande, appuyez en même temps sur les boutons A, B, C et Start à n'importe quel moment.
5. Si vous allumez la console alors qu'il n'y a pas de disque dans le lecteur, l'écran du panneau de commande Audio CD Control apparaît. Pour jouer, mettez un CD Sega Saturn dans le lecteur, amenez le curseur sur le bouton supérieur gauche du panneau de commande à l'aide du bouton D et appuyez sur Start. Les écrans d'ouverture du jeu apparaissent alors.

Important : Votre CD-ROM Sega Saturn contient un code de sécurité autorisant sa lecture. Gardez-le propre et manipulez-le avec précautions. Si vous ne parvenez pas à le lire sur votre Sega Saturn, retirez-le et essuyez-le soigneusement dans un mouvement droit depuis le centre vers le bord.

1 Console Sega Saturn
2 Manette 1



ON VEUT JUSTE MAINT'NIR LA PAIX

Mostvia Vatska, 1994. Une unité des forces spéciales protégeant un convoi civil est prise sous un feu d'artillerie lourde. Toute demande de soutien tactique auprès des services de renseignements de l'armée américaine est refusée et l'unité est déclarée sacrifiable. Le convoi est détruit. Cinq survivants.

New-York, 1997. Une unité de cinq mercenaires opère dans un établissement pénitentiaire abandonné sur Jackson Island. Nom de code de l'unité : "Da Wardenz". Ces hommes se sont engagés à lutter sans concession contre le terrorisme et l'oppression, et à dénoncer la corruption mondiale.

Ils sont le dernier bastion d'un monde dans lequel il n'y a plus de justice.



DE QUOI IL EN RETOURNE...

Un p'tit message du Dogg :

SHELLSHOCK t'entraîne directement au coeur de l'action. Tu appartiens maintenant à la force de combat la plus destroy qui soit : DA WARDENZ.

Prépare-toi à effectuer une période de service aux côtés de cinq mercenaires endurcis ; il faudra te montrer à la hauteur pendant les nombreux combats qui t'attendent. Ces missions t'emmèneront d'un continent à l'autre : entre les forêts glacées de Mostvia Vatska et l'atmosphère étouffante de la jungle paranaguéenne, tu vas en voir de toutes les couleurs, mon p'tit gars !
Armé en tout et pour tout d'un char de combat de type M-13 Predator et de plusieurs tonnes de pièces d'artillerie lourde, tu devras endurer les pires épreuves.

Au fur et à mesure que le jeu avance, tu auras la possibilité (si t'es pas déjà raide...) d'augmenter la puissance du char en améliorant ses performances, son blindage et son armement.

Mais, avant de passer aux choses sérieuses, laisse-moi te présenter les camarades. C'est eux qui surveilleront tes arrières... Du moins, tant que tu surveilleras les leurs :

DA WARDENZ (I GUARDIANI)

The Man



Vrai nom : CONFIDENTIEL
Grade : COLONEL
Age : 27 ans

Comptant parmi les plus jeunes colonels de l'armée américaine, The Man était dans la même promotion que Dogg Tagg à l'école militaire de West Point. C'est lui le mystérieux personnage qui confie les nouvelles missions à Da Wardenz et fournit certaines informations lors des briefings. Il intervient surtout au début de chaque campagne.

Dogg-Tagg



Vrai nom : MIKE REYNOLDS
Grade : CAPITAINE
Age : 27 ans

Formé à West Point, Dogg Tagg, ex-membre des forces spéciales, est le chef de Da Wardenz ; c'est lui qui te convoquera au début de chaque mission. Il est le seul à connaître la véritable identité de The Man.

9-1-1



Vrai nom : CHARLES VALDEZ
Grade : LIEUTENANT
Age : 25 ans

Egalement issu de West Point, 9-1-1 a autrefois appartenu à une unité des forces spéciales rattachée à l'armée de l'air. Il pilote aussi bien le A-10 pour assurer la couverture aérienne, que le Chinook dans les missions de sauvetage. Artiste dans l'âme, c'est lui qui a décoré les véhicules de Da Wardenz dans un style très personnel...

Earshot



Vrai nom : DARNELL JONES
Grade : SERGENT
Età : 31 ans

Earshot è il responsabile delle Comunicazioni e della Tattica ed entrerà in contatto con te durante il gioco per darti messaggi relativi a tuoi obiettivi. E' un tipo sull'intellettuale andante, quindi ti consiglio di non fargli domande sull'esistenzialismo di Jean Paul Sartre o finirai col sorbirti una tesi di 20.000 parole sul soggetto.

D-Tour



Vrai nom : CECIL COLES
Grade : CAPORAL
Age : 29 ans

Expert en véhicules blindés, D-Tour a aussi fait partie de la même unité des forces spéciales que les autres membres de "Da Wardenz". Il sera ton coéquipier dans le tank lors des missions. C'est donc surtout à lui que t'auras affaire.

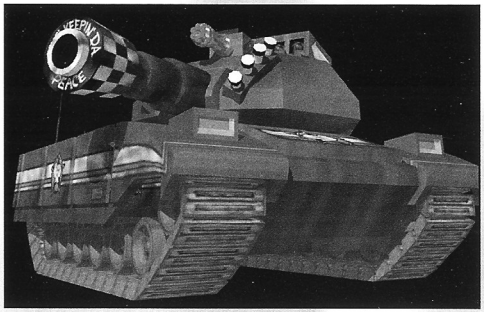
Props



Vrai nom : ALVIN FIELDER
Grade : CAPORAL-CHEF
Age : 24 ans

Props, le spécialiste en artillerie et en approvisionnement (pétoires et accessoires), est là pour veiller sur l'équipement et les munitions de ton Predator. L'atelier, c'est toute sa vie ; alors si t'as besoin de matériel, n'hésite pas à aller le trouver... Mais sois quand même pas trop gourmand !

LE CHAR D'ASSAUT M-13 PREDATOR



Ce qu'en dit D-Tour :

Maintenant, tu vas pouvoir faire joujou avec cette petite merveille. Rigole pas, bonhomme, t'as devant toi un matos de destruction hyper-perfectionné. Le M-13, c'est vraiment le top quand t'es parachuté en plein milieu d'un déluge d'obus comme à Mostvia Vatska.

Il est équipé d'un canon lisse 240mm, M257, capable de tirer des obus perforants avec une extrême précision. Sa mitrailleuse pivotante M231, 60mm, est actionnée par un ordinateur détecteur de cibles intégré qui piste automatiquement les cibles aériennes ou terrestres et fait la mise au point avant le tir.

Le Predator peut également comporter un lance-missiles sol-air, où tu peux charger jusqu'à 4 missiles "viper"... Tu tires et tu laisses faire. Côté défense, ce petit bijou possède un blindage en uranium ultra-léger qu'on peut remplacer et renforcer avant de retourner au front. Ah, ces bons vieux combats...

Voilà, tout ça est à toi, blanc-bec ! Prends-en bien soin, si tu veux t'en sortir vivant...

DEBUT D'LA PARTIE

SHELLSHOCK commence par une séquence introductive suivie de l'écran titre. Appuie sur le bouton Start pour entrer dans le Q.G. Da Wardenz... le Mitard, si tu préfères !

Remarque : Pour passer les séquences vidéo (FMV) en cours de partie, appuie sur le bouton C.

LE MITARD

Le Mitard est situé dans un ancien établissement pénitentiaire laissé à l'abandon sur Jackson Island, à New-York. C'est à partir de cet endroit que tu peux explorer les différentes options du jeu et accéder aux écrans statistiques, équiper ton tank et entrer dans la salle de briefing.

INSPECTION DU MITARD

Rien n'est plus simple que de se balader dans le Mitard. Pour visiter les différentes sections du Q.G., il suffit simplement de déplacer le curseur en forme de flèche à l'aide du pavé-D. Le nom de chaque lieu apparaît dans la partie inférieure de l'écran. Pour accéder à la section de ton choix, place le curseur dessus et appuie sur le bouton C. Pour revenir sur tes pas, appuie sur le bouton B ; peu à peu, tu te retrouveras dans le hangar principal (Main Hangar).

SECTIONS DU Q.G.

Hangar principal

Depuis ton point de départ, le Hangar principal, tu peux accéder à quatre sections différentes : le tank, le terrain de basket, le dépôt et la salle des vestiaires.

Tank

Pour personnaliser ses commandes, grimpe dans le M-13 Predator ; ou alors demande conseil à ce mal embouché de D-Tour pour en savoir plus sur l'état de ton véhicule. Voilà ce que tu peux faire :

GRIMPER A BORD DU CHAR

Dans le cockpit du Predator, tu pourras reconfigurer les commandes de ton tank. Utilises le Pavé-D pour sélectionner tes commandes préférées et appuie sur le bouton C pour choisir le bouton que tu souhaites changer.

PARLER A D-TOUR

Quand tu es dans le tank, utilise cette option pour t'adresser à D-Tour, ton coéquipier au caractère de cochon.

Terrain de basket

T'auras peut-être pas le temps de marquer des paniers contre 9-1-1, mais sache qu'il y a plein de trucs à faire par ici :

PARLER A 9-1-1

Nine t'annonce s'il viendra te secourir avec l'hélico ou avec l'A-10.

ACCEDER AU SYSTEME STEREO

Ici, tu pourras tester le son et choisir les morceaux les plus cools.

Atelier

Là, tu pourras vérifier l'état de ton matériel et équiper ton tank.

VERIFIER LE STATUT

Donne accès aux ordinateurs statistiques, qui t'informent des données horaires de chaque mission (tu peux ainsi vérifier ta progression dans la partie), l'état du tank (indique le niveau de blindage et d'équipement du tank et les dégâts qu'il a éventuellement subis) :

Niveau de blindage	Indique l'épaisseur du blindage.
Missiles sol-air	Indique le nombre de missiles dont tu disposes.
Rechargement	Indique si le système de rechargement du canon est bien réglé (il raccourcit l'intervalle entre chaque tir).
Détection de cibles	Indique les performances de l'ordinateur détecteur de cibles (c'est-à-dire la rapidité de ciblage des mitrailleuses et des missiles).
Moteur	Indique les améliorations apportées au moteur (sur la puissance d'accélération, la vitesse maximum et la capacité de braquage du tank).
Chenilles	Indique les améliorations apportées aux chenilles (puissance de traction accrue).
Système de refroidissement de la mitrailleuse	Evite la surchauffe de la mitrailleuse, permet d'ouvrir à nouveau le feu rapidement.
Rentrées d'argent	Informe sur l'état de ton budget.
Précision de tir	Indique ton niveau de précision.
Score	Totalise le nombre de points accordés par le Dogg en fonction de tes performances.

PARLER A PROPS

Selon les relations que tu entretiens avec Props, et si t'as assez de thune, tu pourras améliorer l'équipement de ton tank. Le comptoir à côté de Props affiche au fur et à mesure la somme de tes achats. Comme ça, si ça te chante, tu pourras dépenser jusqu'à ton dernier rond. Voici les options disponibles au dépôt :

Article suivant :	Utilise les boutons de gauche et de droite du pavé directionnel pour choisir un article.
Appuie sur le bouton C :	pour acheter un article (encore faut-il que t'aies le pognon, petit gars !)
Appuie sur le bouton B :	Pour mettre fin à ta folie dépensière.

Salle des vestiaires (sauvegarder/charger une partie)

Rends-toi dans cette salle pour entrer ton mot de passe, sauvegarder la partie en cours et te rendre au briefing des missions. Déplace le curseur sur l'un des quatre vestiaires qui apparaissent et appuie sur le bouton C pour ouvrir celui de ton choix. Tu sauras s'il est "Empty" (vide) sinon la description d'une partie précédemment sauvegardée apparaîtra. Appuie sur le bouton C pour charger cette partie. Pour sauvegarder la partie en cours, appuie sur le bouton A.
Avertissement : Si tu sauvegardes une partie à l'emplacement d'une autre déjà sauvegardée, elle sera effacée. Lors du chargement ou de la sauvegarde d'une partie, rends-toi à la salle de briefing des missions pour commencer ou continuer la tienne.

Une fois personnalisées, les configurations choisies des commandes et du son sont sauvegardées. Comme ça, quand tu repars au combat avec l'équipe des Da Wardenz, tu es fin prêt pour passer directement à l'attaque.
Autres options de la salle des vestiaires :

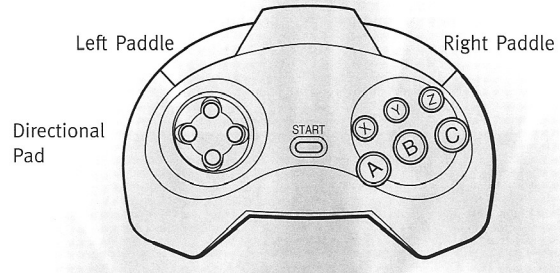
ACCEDER A LA SALLE DE BRIEFING
Enumère les différentes instructions relatives à la mission en cours.

PARLER A DOGG-TAGG
Taille une bavette avec le chef des Wardenz.

BRIEFING DES MISSIONS

C'est là que tu reçois les principales instructions pour chaque mission. C'est Dogg-Tagg qui s'occupe de tous les plans... T'as plutôt intérêt à ouvrir tout grand tes oreilles si tu veux avoir une chance de sauver ta peau. Quand The Man prend la parole, c'est pour planter le décor et t'éclairer un peu sur le contexte de ta mission. Toutes les instructions données au cours des briefings sont cruciales si tu veux réussir... Alors essaie de ne pas avoir la tête ailleurs (bien sûr, tu peux toujours quitter les briefings à tout moment si tu as une envie pressante ou si tu es du genre à foncer tête baissée vers l'aventure).

LES COMMANDES



Pavé-D

Pavé-D vers le haut	Pour avancer.
Pavé-D vers le bas	Pour reculer.
Pavé-D vers la droite	Pour tourner à droite.
Pavé-D vers la gauche	Pour tourner à gauche.
Pavé-D vers la droite + bouton C	Pour tourner sur la chenille de droite.
Pavé-D vers la gauche + bouton C	Pour tourner sur la chenille de gauche.
Bouton latéral de droite	Pour tourner la tourelle uniquement vers la droite.
Bouton latéral de gauche	Pour tourner la tourelle uniquement vers la gauche.
Les deux boutons latéraux simultanément	Pour recentrer la tourelle.
Bouton A	Pour choisir une arme.
Bouton B	Pour faire feu avec l'arme sélectionnée.
Bouton X	Pour consulter la carte tactique.
Bouton Z	Pour effectuer un zoom avant ou arrière de ta position sur la carte tactique.
Bouton Y	Pour choisir une nouvelle cible

Bouton Start

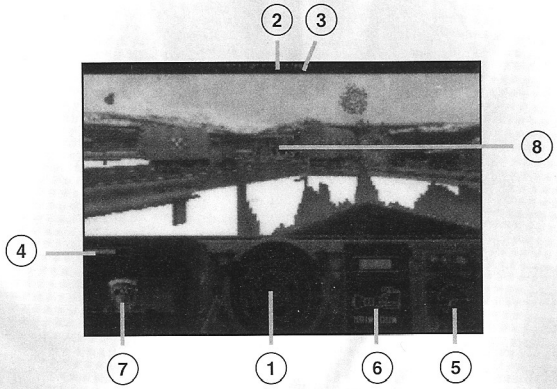
Pour passer en mode pause puis pour reprendre la partie. Utilises le Pavé-D pour mettre en surbrillance l'option désirée dans l'écran des options et le bouton C pour quitter ou continuer.
Voici les options :

Continuer la partie
Volume sonore Aucun / Faible / Moyen / Fort
Effets sonores Aucun / Faible / Moyen / Fort
Abandonner la mission

Remarque : En appuyant sur Start tu peux également reprendre la partie.

DANS LE TANK

Le cockpit de ton char d'assaut M-13 Predator est vraiment au top. Là-dedans, tu as tout ce qu'il faut pour réduire en miettes ces sales types en deux temps trois mouvements :



1. **Ecran de danger 360-4D 'Flack' Mk.I**
   C'est ton radar. La position des cibles, obus, missiles, balles et objectifs à atteindre est signalée par des points de couleur.

2. **Boussole "linéaire" Kripps 'All points'**
   Elle apparaît dans la partie supérieure de ton écran pour indiquer la direction prise par ton véhicule.

3. **Indicateur d'objectif de mission Flarelight 470**
   Les deux flèches situées de chaque côté de la boussole indiquent la position de ta prochaine cible. Si toutes deux sont orientées vers la droite, dirige-toi vers la droite. Si elles pointent vers la gauche, va plutôt vers la gauche. Si elles sont toutes deux orientées vers l'intérieur et qu'une troisième flèche apparaît au centre de l'écran, c'est que ton objectif est droit devant.

4. **Indicateur d'état de la protection blindée A1 'Protector'**
   Indique l'ampleur des dégâts subis par le tank et son niveau de blindage.

5. **Indicateur de vitesse Freeway Nine-five**
   L'aiguille qui se déplace sur cet écran indique la vitesse à laquelle tu roules.

6. **Ecran de sélection de l'arme Weaport A9/soutien aérien Weaport A-9**
   Cet écran indique l'arme choisie et ses caractéristiques. Lorsque le canon est sélectionné, il apparaît sur cet écran. Si tu utilises la mitrailleuse, pense à recharger ta cartouchière régulièrement en relâchant la touche de tir. Deux indicateurs s'affichent lorsque tu sélectionnes les missiles sol-air : un pour le nombre de missiles restants et un pour la visée.

7. **Ecran de visualisation multifonctionnel "Sanya Model 4"**
   C'est ici que tes compagnons du Da Wardenz apparaissent quand ils veulent t'envoyer des messages pendant la partie. Ces messages s'affichent sous la forme d'une série d'icones comme indiqué ci-dessous :

1 Détruire les éléments hostiles	5 Détruire le convoi
2 Détruire les installations	6 Aller au rendez-vous
3 Secourir les otages	7 Récupérer les caisses d'armement
4 Protéger le convoi	8 Abandonner la mission



8. **Mire**
   La mire t'aide à atteindre les cibles. Celle de la mitrailleuse se "fixe" sur l'objectif ; par contre, celle du canon reste au centre de l'écran car tu peux uniquement tirer en face. Par conséquent, tu dois diriger soit le tank, soit la tourelle vers la cible. La mire t'indiqueras à quel moment la cible est verrouillée.

BLINDAGE

Le Predator est revêtu d'un blindage en uranium ultra-léger particulièrement efficace. Il est capable de résister aux multiples obus et rafales de mitrailleuses. L'état du blindage de ton tank est représenté à l'écran comme suit :

Dans le diagramme ci-dessus, chaque segment indique le degré d'endommagement du blindage de ton tank, causé par un tir ennemi. Chaque segment représente une unité de blindage.

Au début de la partie, ton Predator n'est équipé de trois unités de blindage. Au cours de la partie, tu peux renforcer cette protection en achetant trois unités supplémentaires.

L'option "Intégrité du blindage" indique la résistance du blindage dont est équipé ton char d'assaut. Cette intégrité diminue à chaque fois que tu es touché par un obus. Si elle descend jusqu'à zéro, t'es cuit, mon pote. Si tu veux l'augmenter, tu peux aller au dépôt et te payer une petite réparation.

LES ARMES

Tu peux équiper ton M-13 Predator avec quatre armes différentes. Ceci dit, quand tu débutes une partie, tu n'as que la mitrailleuse et le canon pour sauver ta peau. Passe d'une arme à une autre en appuyant sur la touche de sélection des armes (bouton A).

Canon M257 240mm
C'est ta super arme pour faire sauter des cibles terrestres. Pour cela, pointe la mire HUD (Heads Up Display) sur la cible et ouvre le feu. La réserve d'obus dont dispose le canon est inépuisable, ce qui veut dire tu peux tirer à volonté sans te prendre la tête.

Mitrailleuse M231 60mm
Ça c'est le petit cousin de ton super canon. Sers-t'en pour éliminer les cibles terrestres et aériennes. La mitrailleuse cible automatiquement l'objectif le plus proche de toi. Celui-ci reste dans la ligne de mire jusqu'à ce qu'il soit détruit ou sorte de ton champ de vision. La mitrailleuse met un petit moment à cibler, le temps que la mire se réajuste lorsque le canon pivote pour se mettre en position. Une fois que l'objectif à détruire se trouve au centre de la mire, l'indicateur de ciblage se met à clignoter et le canon de la mitrailleuse reste pointé sur la cible.

Quand une cible est détruite, sort du champ de vision ou quand tu en choisis une nouvelle en appuyant sur la touche Y (qui fait défiler dans la mire les diverses cibles à l'écran), la mire part de sa nouvelle position pour effectuer un ciblage.

Missiles sol-air Milipps systems "Viper"
Ils sont en nombre limité et tu dois les acheter au dépôt. Attention : tu ne peux en installer que quatre en même temps sur ton tank. Tu ne peux les utiliser que pour contrer une attaque aérienne. En plus de cela, il faut faire la mise au point avant de tirer. Une fois que tu as procédé au ciblage (qui se fait de la même manière qu'avec la mitrailleuse) et que le missile a été lancé, il repère la cible et la traque jusqu'à ce que celle-ci soit détruite. Attention : la cible en question doit être dans le champ de ton radar.

COMMENT AMELIORER LES PERFORMANCES DE TON TANK ?

Un message de Props :

Pour gagner, tu devras dépenser la thune qu'tu voulais économiser, amigo. Pendant ton séjour parmi nous, tu voudras sans doute améliorer les performances de ton tank. Dans mon dépôt, y'a tout ce qui faut, comprende amigo ?

Réparation du blindage
Pour réparer le blindage de ton tank d'une unité.

Blindage supplémentaire
Pour ajouter une nouvelle unité de blindage à ton char d'assaut Predator. Le caractère révolutionnaire de cette toute nouvelle pièce de blindage de grande qualité constituée d'uranium ultra-léger augmentera d'autant la résistance de ton char.

Missiles sol-air
Tu peux en acheter un maximum de 4. Attention : au début de la partie, ton tank n'est pas adapté à leur transport !

Augmenter l'efficacité du mécanisme de rechargement
Si tu veux augmenter un peu la rapidité de rechargement de ton canon et donc ton débit de tir, j'te conseille d'en acheter plusieurs pour un max de résultats.

Affiner la précision de l'ordinateur détecteur de cibles
Ceci te permettra d'affiner la précision de l'ordinateur de visée du Predator et d'obtenir un ciblage beaucoup plus rapide, que tu utilises la mitrailleuse ou le missile sol-air. Une fois d'plus, je peux te conseiller qu'une chose : achètesen autant que tu peux pour un effet maximum.

Augmenter la puissance du moteur
Si t'achètes de la puissance supplémentaire pour ton moteur, ton tank roulera plus vite, aura une meilleure vitesse de pointe et sera plus facilement manoeuvrable. Achète m'en toute une série, mais n'oublie pas de prendre aussi de la puissance de traction supplémentaire. Ça sert à rien d'avoir un moteur super puissant si t'as pas la traction qui va avec.

Améliorer les chenilles
Avec ça, tu peux améliorer la traction des chenilles de ton Predator : elles accrocheront bien mieux sur le sol, mais y'a aussi un gros inconvénient : tu n'pourras plus rouler aussi vite. Achète m'en plusieurs pour une puissance de traction maximum.

Soutien aérien offensif
Faire le plein du A-10 de Nine coûte déjà cher, alors si tu veux y ajouter l'artillerie, on va parler gros sous. Comme, au moindre problème, tu vas vouloir appeler ce pilote de l'armée de l'air à la rescousse, j'te conseille de commencer à économiser tout de suite ! Nine ne se déplace qu'une fois par mission. Pas une de plus ni de moins. Comprende amigo ?

SOUTIEN AERIEN

Un message de Nine :

On m'appelle 9-1-1, appel d'urgence - y'a un os ? - Appelle Nine. Avec n'importe quel engin volant, je m'envoie en l'air avec en moins de deux. Alors, souvienstoi. Si t'es dans le pétrin, appelle 9-1-1. Tu captes ?

Soutien aérien offensif

En gros, c'est ta quatrième arme principale ; elle marche comme une sorte de grosse bombe intelligente. Si tu m'appelles à la rescousse, par l'intermédiaire de l'écran de sélection de l'arme, tu m'entendras bien avant de m'voir. Et alors, bye-bye les méchants !

LES OTAGES

Un message de Earshot :

Ouvre grand tes oreilles et écoute bien. Voici des infos pour sauver les otages.

Si tu diriges ton tank assez près d'une personne retenue en otage, elle se met à courir vers toi et grimpe sur ton char... à condition que tu sois à l'arrêt !
Fais attention ou tu risques de les écraser !

VEHICULES ENNEMIS

Tous les véhicules ennemis ont des traits distinctifs. Apprends à faire la différence entre un char de base et un char d'assaut lourd.

Armi di terra stazionarie

FOSSE CON MITRAGLIATORI

Sono piccoli recinti con sacchi di sabbia con un mitragliatore fissato in una posizione impostata ma con un arco di fuoco di 90°.

Dangers terrestres immobiles

EMPLACEMENTS D'ARMES

Petites enceintes abritant une mitraillette fixée dans une position prédéterminée, d'un champ de tir de 90 degrés.

Dangers terrestres mobiles

CHARS

Ce sont les mêmes que le tien, Homes. Ils t'amocheront salement si tu leur en laisses la moindre occasion. Ils ne sont cependant pas aussi redoutables que les :

CHARS D'ASSAUT LOURDS

Ces petits monstres tirent plus que leurs petits frères, mais ne sont pas aussi rapides.

CHARS DE COMBAT BLINDES LEGERS (AFV)

Très facilement manœuvrables, ces chars sont aussi légers. Bien que petits, ils sont très meurtriers, alors reste sur tes gardes !

TRANSPORTEURS DE TROUPES BLINDES (APC)

Identique au char d'assaut lourd pour ce qui est des manoeuvres, l'APC est équipé d'une mitrailleuse d'un champ de tir de 90 degrés.

Dangers flottants

CANONNIERES

Tu n'en trouveras que dans les zones d'eaux profondes. Tiens-toi à bonne distance de la mitrailleuse montée sur leur proue : son champ de tir est de 90 degrés !

Dangers aéroportés

HELICOPTERES D'ATTAQUE LEGERS

Armés d'une mitrailleuse, ces engins doivent se stabiliser avant de pouvoir faire feu sur toi.

HELICOPTERES DE COMBAT

Mauvaises nouvelles. En gros, c'est un char volant qui t'attaque avec des missiles et tout un tas d'autres armes auxquelles je préfère ne pas penser...

BONUS

Caisses d'approvisionnement

Pour récupérer leur contenu, t'as qu'à rouler dessus ! De retour au Q.G., Props t'achètera ta collecte !

STATISTIQUES DE LA MISSION

A la fin de chaque mission, une estimation de tes performances apparaît à l'écran. Parmi ces statistiques, tu trouveras la précision de ton tir, le nombre de cibles détruites (No of Targets Destroyed), les objectifs de la mission atteints (Mission Objectives achieved), etc.

LE DERNIER MOT DE DOGG :

Un jour, quelqu'un a dit : "Gagner ou perdre importe peu ; ce qui compte, c'est la manière dont tu t'y prends".
Eh bien, il avait tort. J'veux que tu y ailles et que tu gagnes. Quel qu'en soit le prix...

Qu'est-c't'attends, blancbec ? Action !

Allora cosa stai aspettando ragazzo? Andiamo...

GENERIQUE

Chef programmeur	Mansoor Nusrat
Conception de la production et graphiques	Simon Phipps
Conception du jeu	Simon Phipps Guy Miller Mansoor Nusrat Martin Iveson James Ryman Mark Price Adrian Smith
Conversion Saturn	John Kirkland
Programmation complémentaire de la présentation	David Long
Programmeurs complémentaires	Mark 'Mac' Avory Sean Dunlevy Martin Gibbins John Kirkland Derek Leigh-Gilchrist Chris Long
Conception mission	Guy Miller Tiziano Cirillo Jamie Morton Simon Phipps Darren Price David Ward
Musique et effets sonores	Martin Iveson
Rappeur	William Floyd (BAR NONE)
Chœurs	Lynn Ray Annie Stocking
Paroles	William Floyd
Une production de	James Grunke
Une conception de	Mary Ellen Perry
Ingénieurs assistants	Greg Byrne Rafi Kaufman
Un scénario de	Guy Miller Simon Phipps
Scénario complémentaire	DMP Entertainment
DOGG-TAGG	Nicolas Jones
D-TOUR	Fred Martin
9-1-1	Cory Bell
PROPS	Alan Bruce
EARSHOT	Hansfer Prince
THE MAN	Guy Miller
JULIA FREEMAN	Rachel Fyffe
Assurance qualité	Tiziano Cirillo Frank Hom Tom Marx Jamie Morton Darren Price Brian Schorr Mac Senour Caroline Trujillo David Ward Dan Wong Aymerick Després (France)
Contact marketing (RoyaumeUni)	Richard Barclay Susie Hamilton Andrew Thompson Barry Townley
Contact marketing (Etats-Unis)	Sean Mylett Jill DeMaria Kelly Lindlar
Contact marketing (France)	Florent Moreau
Manuel	Guy Miller Simon Phipps
Coordination de la production	Adrian Smith Troy Horton
Régisseur	Mike Schmitt
Producteur exécutif	Jeremy Smith

Remerciements particuliers :
Robert Botch, Don Maggi, Joseph Olin, Kent Russell, David Platshon, Daryn Roven, Pete Duncan, The Music Annex, studios d'enregistrement Russian Hill.
Que la paix soit avec vous tous, mes chers amis.

GARANTIE LIMITÉE

Core Design Limited se réserve le droit de modifier, à tout moment et sans avertissement de sa part, les produits décrits dans ce manuel. Si le support sur lequel est enregistré ce programme présentait une quelconque défectuosité matérielle ou vice de fabrication, Core Design s'engage à le remplacer pendant un délai de quatre-vingt dix jours (90) jours à partir de la date d'acquisition. Pour bénéficier de cette garantie, retournez le produit à son lieu d'achat, dans son état d'origine et accompagné d'une preuve d'achat. Le produit est fourni "en l'état", sans aucune autre garantie quelle qu'elle soit, y compris, et sans que cette liste soit limitative, sur sa qualité, son aptitude à la commercialisation ou à une utilisation particulière.

CETTE GARANTIE LIMITEE N'A AUCUNE INCIDENCE SUR VOS DROITS STATUTAIRES.

MANIPULATION DE VOTRE CD-ROM SEGA SATURN

- Ce CD-ROM fonctionne uniquement avec la console de jeu Sega Saturn.
- La surface du CD-ROM doit rester propre et sans rayure.
- Ne l'exposez pas aux rayons du soleil, ne le placez pas près d'un radiateur ou de toute autre source de chaleur.
- En cas d'utilisation prolongée, faites régulièrement des pauses.

AVERTISSEMENT CONCERNANT LES TÉLÉVISEURS :

Les images fixes peuvent causer des dommages irréparables sur le tube écran ou laisser des marques sur le phosphore du tube cathodique. Evitez d'utiliser des jeux vidéo de manière répétée ou prolongée sur un téléviseur grand écran.

Shellshock est un jeu distribué par CentreGold France.

CentreGold France
6 boulevard du Général Leclerc
92115 Clichy
Tél. : 33 (1) 41-06-96-70
Fax. : 33 (1) 47-56-14-66
Service technique : 33 (1) 41-06-96-75

Pour connaître la liste de nos produits, pour des aides de jeu, solutions ou codes, veuillez consulter notre serveur Minitel : 3615 USGOLD.