

Perfect Dark

NUS-P-NPDP-NEU6

INSTRUCTION BOOKLET
SPIELANLEITUNG
MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING
MANUAL DE INSTRUCCIONES
MANUALE DI ISTRUZIONI



PERFECT DARK™

PUBLISHED BY



Scanné par Mumu88
<http://www.emulation64.fr>

NINTENDO⁶⁴



Emulation64.fr

NINTENDO⁶⁴

SOMMAIRE

<i>Historique</i> -----	49	<i>Options multijoueur</i> -----	57
<i>Manipulations</i> -----	50	<i>Armes de base</i> -----	62
<i>Commencer à jouer</i> -----	54	<i>Infos sur les personnages</i> ----	64

HISTORIQUE

Depuis la nuit des temps, notre planète est surveillée. Les raisons de cet intérêt diffèrent selon les races. Certaines désirent l'observer simplement jusqu'à ce que l'humanité évolue pour s'introduire sur Terre sans semer la panique, tandis que d'autres ont de plus sombres desseins.

Certains humains sont conscients de la présence de ces espions, dans l'espace et parmi nous. Daniel Carrington, tête pensante de l'Institut Carrington, suspecte que les fulgurants développements technologiques de la dataDyne sont le résultat d'un premier contact extraterrestre et maléfique. Il semble s'étendre à travers un grand nombre d'importantes agences gouvernementales.

Que ses soupçons soient fondés ou non, il est évident que le cours des événements s'accélère. Des personnes disparaissent et des animaux sont mutilés. Quelqu'un dans la galaxie désire désespérément quelque chose et pense le trouver sur Terre. Carrington soupçonne que ce grand plan dépasse les récents événements survenus sur notre planète. L'Institut, utilisant tous les moyens à sa disposition, est résolu à découvrir de quoi il retourne exactement avant qu'il ne soit trop tard. Ce n'est que récemment que l'Institut Carrington s'est vu offrir sa première piste sérieuse concernant la conspiration. Un certain Dr. Carroll a lancé des appels urgents depuis le QG de la dataDyne, demandant son extraction avant que l'on attente à sa vie.

Incarnez la toute nouvelle recrue de l'Institut, l'Agent Joanna Dark – nom de code: Perfect Dark. Sa première vraie mission est d'une importance considérable: infiltrer l'immeuble de la dataDyne, localiser le Dr. Carroll et le ramener à l'Institut sain et sauf. Quelles que soient les connaissances du savant, elles pourraient décider du sort de l'humanité.

MANIPULATIONS

Huit manipulations différentes sont disponibles : quatre en utilisant une manette, les quatre autres en utilisant simultanément deux manettes pour les joueurs expérimentés. Cette partie décrit les manipulations de base listées dans le **Menu Contrôle** comme option 1.1. (Voir le chapitre «Options de Contrôle» pour modifier la configuration des manettes.)

Boutons L et R

Active le mode visée et la fait apparaître à l'écran. Tout en maintenant enfoncé le bouton L ou R, vous pouvez la déplacer avec le stick analogique. Utilisez les boutons C, ou la manette **+**, en même temps pour vous baisser ou vous décaler sur le côté.

START

Pour mettre le jeu en pause ou faire apparaître le **Menu Pause**.

Boutons C

C+ & + : regardez en haut ou en bas. La manette **+** permet les mêmes fonctions.

C+ & + : déplacement et pas de côté. La manette **+** permet les mêmes fonctions.

Bouton A

Permet de passer à l'arme suivante de l'inventaire. Pour revenir à votre première arme, appuyez rapidement sur le Bouton Z tout en maintenant le Bouton A enfoncé. Note: pour utiliser le **Menu Rapide**, maintenez enfoncé le Bouton A, utilisez le stick analogique pour choisir l'objet ou l'arme désiré puis relâchez le Bouton A. (Voir le chapitre «Menu Rapide» pour de plus de détails).

Bouton Z

Permet de faire feu, de donner un coup de poing si vous n'avez pas d'armes ou si aucune arme n'est sélectionnée.

Stick analogique

Permet de vous déplacer en avant, en arrière et de gauche à droite.

Bouton B

Permet d'ouvrir les portes, d'utiliser les ordinateurs... Maintenez le Bouton B enfoncé pour faire passer les armes en mode secondaire. (Voir le chapitre «Armes de base» pour plus de détails). Appuyez sur les Bouton B et Z simultanément pour passer en mode secondaire sans valider la sélection. Appuyez sur le Bouton B pour recharger votre arme.

L'Expansion Pak™ Nintendo® 64

PERFECT DARK a été conçu pour utiliser l'Expansion Pak Nintendo⁶⁴. Même si vous ne possédez pas d'Expansion Pak, vous pouvez jouer un certain nombre de modes multijoueur. Un ou deux joueurs et jusqu'à huit simulants peuvent s'affronter en mode Simulateur de Combat. Il existe une multitude de caractéristiques pour les simulants avec un niveau de difficulté croissant ainsi que 30 Challenges multijoueur.

En utilisant l'Expansion Pak Nintendo⁶⁴, vous aurez accès à tous ces extras, toutes les missions solo et la possibilité de jouer jusqu'à quatre joueurs et bien d'autres choses encore.

Tout au long de ce manuel, les modes marqués de cette icône  nécessitent l'Expansion Pak pour jouer.

Cette icône  signifie que l'Expansion Pak n'est pas obligatoire pour accéder à ce mode.

Information sur l'Expansion Pak

Modes disponibles	sans	avec
Challenges multijoueur	✓	✓
1 joueur (missions solo)		✓
1-2 joueurs en multijoueur (Simulateur de Combat)	✓	✓
1-4 joueurs en multijoueur (Simulateur de Combat)		✓
1-2 joueurs en Coopératif		✓
2 joueurs en Contre-Opération		✓
Jusqu'à huit simulants	✓	✓
% approximatif de jeu disponible pour le joueur	35%	100%



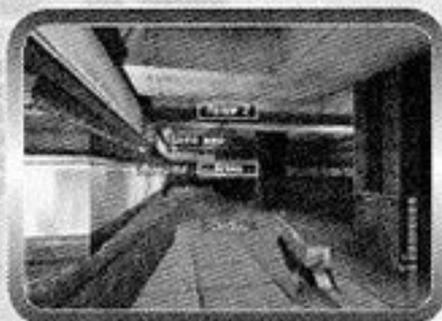
Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories.

Ce jeu a été programmé en Dolby Surround*. Si votre téléviseur ou votre installation sonore est équipé d'un décodeur Dolby Surround, et si vous possédez des enceintes gauches, centrales, droites et arrières connectées, vous pourrez profiter des avantages d'un environnement sonore total.

*Trademark of Dolby Laboratories

Le Menu Rapide

Le **Menu Rapide** est utile pour sélectionner plus rapidement pendant le jeu les armes ou objets. Vous pouvez l'activer pendant votre partie en maintenant le Bouton A enfoncé. Le menu activé par défaut est la **sélection des objets**. Pour passer à la page suivante, appuyez sur le Bouton Z lorsque votre stick analogique est centré. Pour sélectionner un mode ou un objet du menu, déplacez votre stick analogique sur l'option désirée puis relâchez le Bouton A.



Menu Rapide 1 joueur	Menu Rapide multijoueur
<ul style="list-style-type: none"> • Sélection d'objet • Choix du mode de tir 	<ul style="list-style-type: none"> • Sélection d'objet • Choix du mode de tir • Sélection des commandes des simulants (+ le Bouton L ou R = tous les simulants)

(Voir le chapitre «Menu de sélection des simulants» pour plus de détails).

La CamSpy

La CamSpy est un petit appareil photo volant pouvant se faufiler dans des endroits trop étroits pour l'Agent Dark et vital pour mener à bien ses missions. La CamSpy bénéficie des mêmes manipulations que la DrugSpy et la BombSpy.



Permet de déplacer et de faire tourner la CamSpy de la même façon que les manipulations de Joanna.



Sortir du mode CamSpy et reprendre le contrôle de l'Agent Dark.



Ouvrir les portes.



Modifier l'altitude: utilisez pour voler plus haut, pour voler plus bas; utilisez et pour les déplacements latéraux.



Modifier l'altitude: utilisez pour voler plus haut, pour voler plus bas; utilisez et pour les déplacements latéraux.



Permet de prendre une photo avec la CamSpy, de tirer des tranquillisants avec la DrugSpy ou faire exploser la BombSpy.



Donne accès au **Menu Pause**.

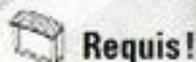
COMMENCER A JOUER

Après la scène cinématique de départ, vous avez accès à l'écran de sauvegarde **Agent**: une photo de Joanna Dark avec le terme NOUVEL AGENT qui clignote. En appuyant sur le Bouton A vous pourrez entrer le nom d'un nouvel Agent permettant ainsi d'avoir une sauvegarde personnelle. Après avoir confirmé votre nom, vous aurez le choix de sauvegarder votre partie soit dans la cartouche de jeu (3 espaces de sauvegarde sont disponibles) soit dans le Controller Pak. Vous retournez ensuite à l'écran de sauvegarde **Agent** où votre nouvelle partie est sélectionnée. Appuyez sur le Bouton A pour confirmer et débiter la partie.

Vous avez maintenant accès à l'écran de **Menu Perfect**, d'où vous pouvez sélectionner les différents mode de jeu suivant: MISSIONS SOLO (1 joueur), SIMULATEUR DE COMBAT (multijoueur), jeu en mode COOPÉRATIF ou CONTRE-OPÉRATION. Vous pouvez aussi retourner à l'Institut Carrington pour suivre un entraînement ou changer d'Agent. Pour passer aux écrans d'Options et d'Inventaire à partir de l'écran de **Menu Perfect**, déplacez le stick analogique à gauche ou à droite. Voir ci-dessous pour plus de détails.

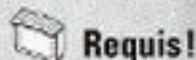


Commencer une nouvelle Mission Solo



Pour débiter une mission en mode 1 joueur, sélectionnez MISSIONS SOLO. L'écran de sélection des missions apparaît. Choisissez une mission, son niveau de difficulté puis prenez connaissance de vos objectifs. Vous pouvez maintenant débiter votre partie.

Institut Carrington – Entraînement



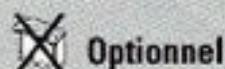
Si vous optez pour l'Institut Carrington depuis le **Menu Perfect**, vous aurez accès aux modes d'entraînement dans différentes salles du bâtiment. Placez-vous devant un ordinateur et appuyez sur le Bouton B, une description des tâches disponibles apparaîtra.

Salle d'entraînement dans l'Institut :

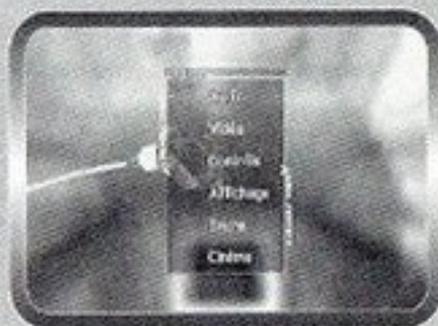
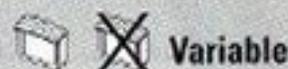
- **CHAMP DE TIR** (au rez-de-chaussée).
Testez toutes les armes dans trois compétitions différentes: bronze, argent et or.
- **SALLE DES APPAREILS** (deuxième salle à gauche de celle de Joanna).
Complétez de simples tâches pour vous familiariser avec les appareils.
- **SALLE DES HOLOGRAMMES** (au rez-de-chaussée).
Combattez des adversaires, armés ou non, et familiarisez-vous avec les déplacements.

Autres salles :

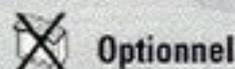
- **HANGAR** (au sous-sol).
Différentes informations sur les véhicules, les objets et les emplacements y sont disponibles.
- **SALLE D'INFORMATIONS** (première pièce à gauche de celle de Joanna).
Donne accès aux données des personnages et de l'organisation.

Écran d'Options**OPTIONS AUDIO**

Elles permettent de modifier les caractéristiques sonores du jeu, telles que le SON, la MUSIQUE et de passer d'un mode MONO à STEREO, CASQUE ou SURROUND. Pour ajuster le niveau sonore, appuyez sur le Bouton A et déplacez avec le stick analogique le curseur de volume. Une fois ajusté, appuyer de nouveau sur le Bouton A pour confirmer.

**OPTIONS VIDÉO**

Utilisez ce menu pour modifier la taille de l'écran (PLEIN, LARGE ou CINEMA), le ratio (NORMAL ou 16:9), le mode Haute-Résolution, la langue et le choix de séparation de l'écran pour le mode 2 joueurs (HORIZONTAL ou VERTICAL).

OPTIONS DE CONTRÔLE

Options permettant de modifier les styles de contrôle (quatre en utilisant une manette et quatre autres en utilisant deux manettes), la VISÉE INVERSÉE, le REGARD et la VUE TÊTE (pour des mouvements de tête plus réalistes pendant les déplacements), la VISÉE AUTOMATIQUE et le CONTRÔLE VISÉE.

OPTIONS D'AFFICHAGE**Optionnel**

Permet de modifier les caractéristiques visuelles du jeu telles que :

- **VISÉE SUR ÉCRAN:** affiche ou non une visée à l'écran.
- **TOUJOURS MONTRER CIBLE:** laisse votre visée à l'écran même lorsque vous n'êtes pas en mode visée.
- **MONTRER PORTÉE DU ZOOM:** affiche le coefficient d'agrandissement du zoom.
- **MUNITIONS AFFICHÉES:** fait apparaître le nombre de munitions dans votre chargeur et en réserve.
- **MONTRER FONCTION ARME:** indique le mode secondaire des armes.
- **PAINTBALL:** les impacts de balles seront multicolores.
- **SOUS-TITRES:** affiche les textes des dialogues importants et des scènes coupées.
- **AFFICHER TEMPS MISSION:** indique depuis combien de temps la mission a débuté.

OPTIONS DE CODES**Requis!**

Les options de triche vous donnent les codes activés et ceux disponibles.

OPTIONS CINÉMA**Requis!**

Cette option vous permet de revoir n'importe quelle scène cinématique que vous avez déjà activée pendant le jeu.

Note sur la sauvegarde

Si vous sélectionnez le **menu Changer d'Agent**, vous pouvez avoir accès au **gestionnaire de fichier** en déplaçant le stick analogique vers la droite ou la gauche. Vous pouvez copier ou effacer les données de Perfect Dark dans la cartouche de jeu ou dans un Controller Pak.

Ecran Inventaire

Cet écran liste tous les objets que vous transportez, armes et appareils inclus. Tous les objets qui ne sont pas accessible via le **Menu Rapide** ou par l'utilisation du Bouton A peuvent être sélectionnés avec cet écran. Vous activez l'**écran Inventaire** pendant votre partie en appuyant sur le Bouton START et en déplaçant le stick analogique vers la droite.



OPTIONS MULTIJOUEUR

Le menu **Simulateur de Combat**, sélectionné depuis le menu **Perfect** au début du jeu, donne accès aux options suivantes:



- **CHALLENGES:**
pour jouer un des challenges multijoueur.
- **CHARGER JEU PRÉDÉFINI:**
charge une partie enregistrée ou propose une liste de jeux présélectionnés.
- **DÉMARRAGE RAPIDE:**
vous plonge directement dans une partie sans avoir à paramétrer trop d'options.
- **RÉGLAGES AVANCÉS:**
permet d'ajuster manuellement la totalité des caractéristiques multijoueur.

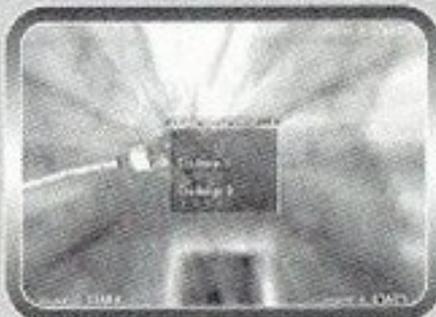
Les Challenges

 Optionnel pour 1-2 joueurs

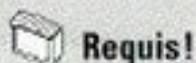
En activant cette option, un certain nombre de Challenges seront disponibles. Choisissez-en un, vous aurez une brève description des objectifs à atteindre. Après avoir confirmé, un menu vous est proposé avec quatre choix: **COMMENCER PARTIE**, **CHARGER JOUEUR**, **RÉGLAGES JOUEUR** et **QUITTER**.

Lorsque le Challenge est terminé, vous pouvez consulter une liste de statistiques correspondant à votre prestation. Une étoile correspondant à chaque catégorie sera décernée à tout joueur ayant participé. En cas de succès, vous aurez accès à un Challenge supplémentaire. De même, en finissant les Challenges, des options supplémentaires s'ajouteront au Simulateur de Combat.

 Requis pour 3-4 joueurs

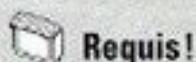


Charger jeu prédéfini



Le jeu prédéfini vous permet de plonger directement dans plusieurs jeux multijoueur. Au fur et à mesure que vous progresserez en mode un joueur ou complétez les Challenges multijoueur, d'autres options vous seront accessibles. Vous pouvez sélectionner une partie déjà sauvée dans votre cartouche de jeu ou dans votre Controller Pak. Une fois votre choix fait, vous accéderez au **menu de lancement** décrit précédemment dans le chapitre "Challenges".

Démarrage Rapide



Cette fonction vous permet de configurer le type de jeu parmi cinq options.

- **JOUEURS SEULEMENT:** tous les joueurs humains disponibles combattent en mode chacun pour soi.
- **JOUEURS ET SIMULANTS:** les joueurs humains et les simulants s'affrontent en mode chacun pour soi.
- **EQUIPES DE JOUEURS:** tous les joueurs humains sont répartis par équipe.
- **JOUEURS CONTRE SIMULANTS:** l'équipe de joueurs humains est opposée à celle des simulants.
- **EQUIPES JOUEURS-SIMULANTS:** un ou plusieurs simulants sont répartis dans chaque équipe d'humains.

Après avoir choisi votre type de jeu, l'**écran de paramètres de jeu** apparaît, permettant de régler les derniers paramètres. Référez-vous au chapitre «Réglages avancés» pour savoir comment changer les paramètres de jeu. Une fois votre choix fait, sélectionnez **RÉGLAGES TERMINÉS** pour accéder au **menu de lancement** du jeu.

Réglages avancés

 Optionnel pour 1-2 joueurs

Cette option vous donne accès aux paramètres de jeu tels que les scénarios, les arènes et d'autres encore.

Le **menu d'armes** vous permet de choisir votre type d'armes de prédilection ou de laisser faire le hasard. Vous pouvez aussi composer votre propre arsenal en choisissant l'option Custom.

Le **menu des limites** configure les critères tels que le temps, les scores individuels ou par équipe.

L'**écran des simulants** possède de quatre à huit emplacements disponibles. Les explications de chaque simulant sont affichées à l'écran.

Déplacez votre stick analogique vers la droite pour avoir accès aux écrans ci-dessous:

Vous pouvez sauvegarder les paramètres choisis soit dans votre cartouche de jeu soit dans votre Controller Pak après avoir nommé le fichier. Vous pourrez charger ces données dans le **menu Charger** joueur.

Le **menu Paramètres joueur** permet de régler votre personnage suivant plusieurs critères tels que le NOM, le CHOIX DU PERSONNAGE (TÊTE et CORPS), les MANIPULATIONS, les OPTIONS JOUEUR et les STATISTIQUES. Si vous sauvegardez un personnage créé, votre cartouche gardera en mémoire ses statistiques et sa combinaison tête/corps. Ses statistiques progresseront au fur et à mesure de votre progression dans le jeu allant du niveau 21 (Débutant) au niveau 1 (Perfect).

Le menu Trucs comporte plusieurs extras tels que les MUSIQUES DU JEU, le NOM DES ÉQUIPES, le VERROU (AUCUN, DERNIER VAINQUEUR, DERNIER PERDANT, HASARD ou JOUEUR). Le verrou permet au seul joueur sélectionné de paramétrer la partie suivante.

Le **menu Challenges combat** est composé de plusieurs challenges multijoueur qui, une fois complétés, donneront accès à de nombreuses options multijoueurs.

 Requis pour 3-4 joueurs



Le menu de sélection des simulants de combat

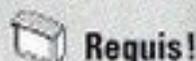
Vous avez accès à ce menu via le **Menu Rapide** lorsque vous êtes en mode équipes joueurs-simulants (un ou plusieurs simulants à vos côtés). Les fonctions disponibles pour votre simulant sont :

- **NORMAL:** l'ordinateur contrôle le simulant normalement.
- **MAINTENIR:** le simulant reste à l'endroit défini par le joueur et attaque tous les ennemis entrant sur son territoire.
- **DÉFEND:** le simulant reste à un endroit mais chassera tous les ennemis de passage.
- **PROTÈGE:** le simulant reste près de vous et attaque tous les ennemis proches.
- **SUIVRE:** le simulant vous suit mais attaque tous les joueurs qui vous agressent.
- **ATTAQUE:** le simulant concentre ses attaques sur un ennemi spécifique.



Des commandes supplémentaires propres à différents scénarios peuvent être découvertes. Les simulants d'un niveau supérieur sont plus intelligents et répondent à vos ordres plus efficacement.

Le jeu en mode Coopératif



Sélectionner le mode coopératif à partir du **Menu Perfect**. Ce mode permet de jouer avec un partenaire. Vous accéderez au niveau de la même façon que le mode Missions Solo, mais avec un écran de paramètres supplémentaires. En complétant un niveau en mode Coopératif, vous déverrouillez le niveau suivant du mode Coopératif et du mode Contre-Opération. Après avoir choisi le niveau de difficulté, l'écran des **Options Coopératif** apparaît. Vous avez la possibilité d'activer ou non le radar, de blesser ou non votre partenaire lorsque vous tirez et de faire équipe avec un joueur ou un simulant. Une fois ces paramètres réglés, vous avez accès au **briefing de la mission**.

NOTE SUR LA MANIPULATION:

Si deux joueurs veulent utiliser chacun deux manettes, le joueur 1 doit se brancher sur les prises manette 1 et 3 et le joueur 2 sur les prises manette 2 et 4.

Le jeu en mode *Contre-Opération*



Le mode de jeu *Contre-Opération* permet à un joueur, Joanna, d'affronter un deuxième joueur dans les missions solo. Le but du jeu étant pour le deuxième joueur d'empêcher Joanna de remplir ses objectifs. Chaque personnage ennemi a une espérance de vie assez faible, une arme et une pilule suicide. Lorsqu'un personnage ennemi est tué, un autre apparaît près de Joanna et la chasse se poursuit. Si le joueur ennemi est pris au piège ou trop loin de Joanna, il peut utiliser la pilule suicide pour se téléporter dans un autre corps ennemi. Le joueur incarnant Joanna remporte la partie s'il parvient à remplir ses objectifs, le joueur incarnant l'ennemi gagne le match s'il empêche l'Agent Dark de mener de bien sa mission.

Seuls les niveaux déverrouillés en mode Missions solo ou Coopératif sont jouables en **mode Contre-Opération**. Lorsque *Contre-Opération* est sélectionné, les niveaux disponibles s'affichent à l'écran. Une fois le niveau et la difficulté paramétrés, vous avez accès à l'écran d'Options *Contre-Opération*. Vous pouvez activer ou non le radar (visualiser votre adversaire sur la carte) et choisir quel joueur sera le Contre-Agent.

En sélectionnant CONTINUER, vous accéderez au **briefing de la mission** comme en mode Missions Solo. Appuyez sur ACCEPTER pour débiter la partie ou REFUSER pour retourner à l'écran de choix des niveaux.

ARMES DE BASE

NOTE: toutes les armes que Joanna peut ramasser et transporter disposent d'un mode secondaire propre à chaque arme, souvent utile et parfois vital pour accomplir vos missions. Le mode tir primaire est activé par défaut.

Institut Carrington

FALCON 2

Pistolet automatique, chargeur 8 balles.

Mode secondaire: coup de crosse pour assommer les ennemis.

Précis et fiable, c'est l'arme de base des agents de l'Institut. La visée laser accroît sa précision.

LAPTOP GUN

Arme camouflée, chargeur 50 balles.

Mode secondaire: déploiement en sentinelle.

Un PC portable qui peut se transformer en mitraillette. Il peut être utilisé comme PC mais un contrôle minutieux révélera la supercherie. C'est une excellente arme pour les agents en mission secrète. Cadence de tir moyenne: 1000 cpm.

AR34

Fusil d'assaut, chargeur 30 balles.

Mode secondaire: zoom permanent

Le fusil d'assaut de base de l'Institut Carrington. Une portée élevée et un chargeur de grande capacité font de cette arme un excellent choix. Sa conception reflète la préférence de l'Institut pour la flexibilité plutôt que pour la puissance brute. Cadence de tir moyenne: 750 cpm.

CI 2010.

Fusil sniper, chargeur 8 balles.

Mode secondaire: tir accroupi

Un fusil de précision à la fiabilité légendaire, muni d'un puissant zoom qui surclasse complètement les autres armes de même catégorie. Cette arme sert plutôt d'arme de soutien et de couverture.

dataDyne Corporation**DY357**

Pistolet Magnum, chargeur 6 balles.

Mode secondaire: coup de crosse pour assommer les ennemis.

Le dataDyne DY357 est la plus puissante des armes de poing. Ses balles possèdent un excellent facteur de pénétration et repoussent la cible par la puissance de leur impact. Des modèles customisés sont fabriqués pour des clients importants. On raconte que Trent Easton, le directeur de la NSA, en possède un plaqué or.

CMP 150

Pistolet mitrailleur, chargeur 32 balles.

Mode secondaire: balles auto-guidées avec verrouillage de cible.

Un classique de la dataDyne très répandu. Cette arme automatique tire des rafales de calibre 32 et possède une capacité spéciale: verrouiller une cible. Elle fait du profane un tireur d'élite. Cadence de tir moyenne: 900 cpm.

DRAGON ET SUPERDRAGON

Fusil d'assaut, chargeur 30 balles/lance grenades, 6 coups.

Mode secondaire (Dragon): mine de proximité.

Mode secondaire (Superdragon): lance-grenades.

Un fusil d'assaut standard avec un côté vicieux: lorsque le mode secondaire est activé, il devient une mine de proximité ressemblant à un fusil. Cadence de tir moyenne: 700 cpm. Le Superdragon, variante du fusil d'assaut Dragon, possède plutôt qu'un explosif de proximité, un mini lance-grenades. Une excellente arme.

DEVASTATOR K12.

Lance-grenades, 8 coups.

Mode secondaire: grenades adhésives.

Un lance-grenades de longue portée fabriqué par la dataDyne. Le mode secondaire entoure les grenades d'un champ magnétique. Une fois projetée, la grenade se fixe sur un mur ou un plafond. Après quelques secondes, elle se détache et tombe au sol pour exploser.

INFOS SUR LES PERSONNAGES

Institut Carrington



JOANNA DARK: HUMAIN (FEMELLE)

Age: 23 ans 2 mois.

Statut entraînement: Complet

Note entraînement: A++

Statut actuel: Assignée

Profil: bien entraînée mais sans expérience. Formidables réactions. A l'aise avec un bon nombre d'armes. Adaptation remarquable. Meilleur score à l'entraînement. A l'origine d'un nouveau système de notation. Etant la représentation de l'agent idéal de l'Institut Carrington, on lui donna le surnom de Perfect Dark.



JONATHAN: HUMAIN (MÂLE)

Age: 28 ans 5 mois.

Statut entraînement: Complet

Note entraînement: A+

Statut actuel: Infiltré

Profil: notre agent infiltré à la plus grande expérience. Très habile avec son arme de choix (Magnum). Plus qualifié pour des missions d'infiltration plutôt que pour le combat ouvert. Avant Joanna Dark, il détenait le meilleur score d'entraînement.

**DANIEL CARRINGTON : HUMAIN (MÂLE)**

Age: 62 ans 8 mois

Statut entraînement: Non disp.

Note entraînement: Non disp.

Statut actuel: Non disp.

Profil: patriarche scientifique/entrepreneur de génie, fondateur de l'Institut Carrington. Il planifie toutes les missions conduites par ses agents et dirige les opérations depuis son bureau par lien direct. Il a d'étranges goûts vestimentaires.

dataDyne Corporation**CASSANDRA DE VRIES: HUMAIN (FEMELLE)**

Age: 39 ans ? mois

Notes de l'analyste: directrice de la dataDyne Corp. Avide de pouvoir. Déteste recevoir des ordres et perdre l'initiative. Est prête à des actes cruels pour éliminer toute concurrence. Haine conséquente envers Daniel Carrington.