



PlayStation

PAL

DINO CRISIS™



CAPCOM

PlayStation®

Précautions

- Ce disque contient un logiciel destiné à la console PlayStation®. Ne l'utilisez jamais sur une autre machine car vous pourriez l'endommager.
- Ce disque est conforme aux spécifications de la PlayStation® commercialisée en Europe. Il ne peut pas être utilisé sur des versions étrangères de la PlayStation®.
- Lisez soigneusement le manuel de la PlayStation® pour savoir comment l'utiliser.
- Lorsque vous insérez ce disque dans la PlayStation®, placez toujours la face portant les inscriptions vers le haut.
- Lorsque vous manipulez le disque, évitez de toucher sa surface. Tenez-le par les bords.
- Ne salissez pas le disque et ne le rayez pas. Si la surface du disque se salit, essuyez-la avec un chiffon doux.
- Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou près d'une source d'humidité.
- N'essayez jamais d'utiliser un disque fléchi, tordu ou scotché, car ceci pourrait entraîner des erreurs de fonctionnement.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes; succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises 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, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement 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, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

LE PIRATAGE INFORMATIQUE

Toute reproduction non autorisée, totale ou partielle, de ce produit ou de marques déposées, constitue un délit. Le PIRATAGE nuit aux consommateurs, aux développeurs, aux éditeurs et aux distributeurs légitimes de ce produit. Si vous pensez que ce produit est une copie illicite ou si vous possédez des informations sur des produits piratés, veuillez contacter votre service consommateur national dont le numéro figure au verso de ce manuel.

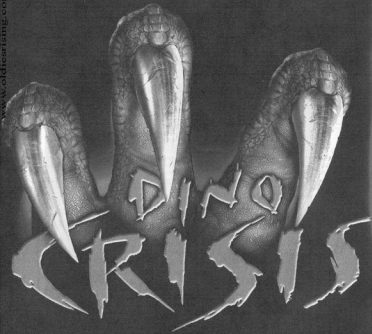
Le numéro du Service Clientèle (Customer Service No.) se trouve au dos de ce manuel

© CAPCOM CO., LTD. 1999. Tous droits réservés. Usage privé uniquement. Il est interdit de copier, adapter, louer, prêter, revendre, utiliser dans une salle de jeux, charger, publier, transmettre par câble, utiliser en public, distribuer ou extraire ce produit, toute marque ou tout copyright en faisant partie. Publié par Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Développé par CAPCOM CO., LTD.



COPIER

C'EST TUEUR



CAPCOM

Message spécial de CAPCOM
ENTERTAINMENT

Merci d'avoir choisi DINO CRISIS pour
votre console de jeu PlayStation®.
CAPCOM ENTERTAINMENT est fier
d'ajouter ce jeu sensationnel à votre
bibliothèque de jeux.

© CAPCOM CO., LTD. 1999. TOUS
DROITS RESERVES.

CAPCOM et CAPCOM LOGO sont des
marques de CAPCOM CO., LTD.
DINO CRISIS est une marque de
CAPCOM CO., LTD. Tous droits réservés.
www.capcom.com

Virgin Interactive Entertainment (Europe)
Limited.

74a Charlotte Street, London W1P 1LR
Virgin est une marque déposée de Virgin
Enterprises Ltd.
Tous droits réservés.

www.vie.co.uk

TABLE DES MATIÈRES

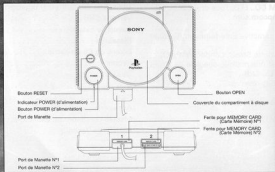
Installation	2
Commandes	3
Commencer à jouer	4
Options de configuration.....	4
Sauvegarde et chargement des parties	5
Une mystérieuse catastrophe.....	6
Mouvements spéciaux	7
Utilisation de l'inventaire	8
Utilisation de l'arsenal.....	10
Utilisation de la pharmacie	11
Utilisation de la carte	12
Utilisation des coffrets d'urgence ...	13
Verrous CND	14
Savoir se battre.....	15
Blessures	16
Ecrans de fin de partie	17
Régina	18
Dr Kirk	18
Gail	19
Rick	19
Armurerie	20
Manuel du champ de bataille.....	21
Assistance Technique	23

INSTALLATION

Installez votre console de jeu PlayStation® en suivant les instructions du mode d'emploi. Assurez-vous qu'elle est éteinte avant d'insérer ou ôter un CD. Insérez le disque de DINO CRISIS et fermez le couvercle. Connectez les mannettes de jeu et allumez la console PlayStation. Suivez les instructions qui s'affichent à l'écran.

CARTE MÉMOIRE

Si vous souhaitez sauvegarder la configuration et les résultats du jeu, et pouvoir continuer ultérieurement des parties commencées, insérez une carte mémoire dans la fente pour Carte Mémoire N° 1 ou N° 2 de la console de jeu PlayStation. Assurez-vous d'avoir suffisamment de blocs mémoire disponibles sur votre Carte Mémoire avant de commencer à jouer.



COMMANDES

MENUS

Touche Start (Mise en marche) – Début du jeu / Eviter cinéma / Pause ou reprise du jeu

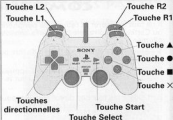
Touche Select (Sélection) – Retourner à l'écran d'Options en cours de jeu

Touches directionnelles – Sélectionner options

Touche X – Confirmer choix / Avancer

Touche Δ – Annuler sélection / Fermer menu

Touche ■ – Se déplacer dans la boîte de dialogue



Note: Compatible only in Digital and Analog mode.

INVENTAIRE

Touche ● – Ouvrir ou fermer inventaire

Touche Δ – Annuler sous-menu

Touche X – Ouvrir sous-menu / Faire sélection ou prendre décision

Touches directionnelles

↑ Changer de sous-menu / Sélectionner réserves

↓ Sélectionner réserves, objet ou équipement

Remarque : les touches citées ci-dessus sont les commandes par défaut. Pour les modifier, utilisez l'option Configuration des touches décrite page 4. Si vous disposez d'une manette analogique (DUAL SHOCK™), le mode Configuration des touches vous permet également d'activer la fonction de vibration. Pour quitter la partie et revenir à l'écran Titres, appuyez sur la touche SELECT (Sélection) et sélectionnez l'option Reinitialisation.

COMMANDES DES PERSONNAGES :

Touches directionnelles

↑ Avancer / Pousser objets

↓ Reculer

→ Tourner à droite

← Tourner à gauche

Touche X – Actions (Ouvrir portes, Tenir objets, Faire feu en maintenant la touche R1 enfoncée)

Touche ■ – Courir

Touche R1 (Enfoncée) – Dégainer arme

Touche L1 – Changer de cible

Touche R2 – Demi-tour rapide à 180°

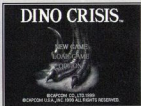
Remarque : il se peut que votre manette ressemble à ceci. Si c'est le cas, suivez les instructions de cette page.



COMMENCER À JOUER

Il ne faut ni insérer ni retirer des périphériques ou Cartes Mémoire une fois que la console est allumée.

1. Appuyez sur Start dans l'écran de titre pour afficher le Menu (Mode jeu).
2. Sélectionnez Nouvelle partie et appuyez sur START (Mise en marche) ou sur la touche X.
3. Utilisez les touches directionnelles pour sélectionner un niveau de difficulté : FACILE ou NORMAL.
4. Appuyez sur START (Mise en marche) ou sur la touche X pour commencer l'aventure.



OPTIONS DE CONFIGURATION

Sélectionnez OPTION dans le Menu et appuyez sur START ou sur la touche X.

- Déplacez les touches directionnelles vers le haut ou vers le bas pour sélectionner une option et vers la gauche ou la droite pour régler ou modifier un paramètre.
- Appuyez sur la touche X pour ouvrir un sous-menu d'options, puis sur la touche ▲ pour annuler un menu ou un sous-menu.

OPTIONS

Configuration des touches :

choisissez l'une des trois configurations de touches proposées et activez ou désactivez la fonction de vibrations (Seulement si vous disposez d'une manette analogique (Dual Shock™)).

Son :

réglez le volume du jeu sur STEREO ou MONO, puis réglez le volume de la musique de fond (Volume musique) et des effets sonores (Volume Effets).

Réglage du moniteur :

réglez la luminosité de votre moniteur (Si votre écran dispose de cette fonction).

Reinitialisation :

retourne à l'écran Titres.

Quitter :

retourne au Menu.

SAUVEGARDE ET CHARGEMENT DES PARTIES

La sauvegarde des données de jeu implique l'utilisation d'une Carte Mémoire. Pour pouvoir charger des parties, vous devez déjà en avoir sauvegardé sur votre Carte Mémoire.

SAUVEGARDE DES DONNÉES DE JEU

Vous pouvez sauvegarder les données du jeu lorsque vous sortez de certaines pièces. Au moment où vous ouvrez la porte, on vous demandera si vous souhaitez enregistrer les données de la partie.

Pour sauvegarder :

1. Sélectionnez Oui lorsqu'on vous le demande et appuyez sur la touche X.

2. Sélectionnez la Carte Mémoire sur laquelle vous souhaitez effectuer la sauvegarde et appuyez sur la touche X.

Si vous avez déjà sauvegardé plusieurs parties, utilisez les touches directionnelles haut et bas pour sélectionner celle que vous souhaitez remplacer

3. Appuyez sur X pour enregistrer.

Pendant le remplacement des données de jeu, sélectionnez Oui lorsqu'on vous le demande et appuyez sur la touche X.

Sélectionnez Quitter et appuyez sur la touche X pour continuer la partie.



CHARGEMENT DES DONNÉES DE JEU

Lorsque vous avez enregistré une ou plusieurs parties, vous pouvez les reprendre là où vous les aviez laissées grâce au Menu.

Pour charger une partie sauvegardée

1. Sur l'écran Menu, sélectionnez Charger partie et appuyez sur la touche X. La liste des parties enregistrées s'affiche.
2. Sélectionnez la Carte Mémoire depuis laquelle vous souhaitez charger des parties sauvegardées puis appuyez sur la touche X.

A MYSTERIOUS CATASTROPHE

Il y a trois ans, un grand scientifique se consacrant à la recherche, le Dr Edward Kirk, périt accidentellement au cours de l'une de ses expériences, portant sur le développement d'une technique d'énergie pure surnommée « la Tri-Energie ». L'explosion accidentelle se produisit peu après que le gouvernement ait cessé de financer le projet, finalement jugé non productif. Pour la grande majorité de l'humanité, cela ne fut qu'une nouvelle insignifiante parmi tant d'autres.

Mais au début de l'année, un agent militaire envoyé sur l'île d'Ibis en mission spéciale rapporta de surprenantes informations : le Dr Kirk serait bien vivant et continuerait ses recherches dans un centre militaire de la République de Borginie.

Voici donc l'agent spécial Régina en route pour l'île isolée. Elle est accompagnée de son équipe d'élite, spécialement entraînée pour les opérations militaires confidentielles. Chaque membre de cette équipe est spécialisé dans un domaine particulier.

Leur objectif : infiltrer l'île d'Ibis, trouver le Dr Kirk et le ramener sain et sauf vers son pays d'origine. Bref, simple mission de routine...



Page 1 of 1
Home
Contact

MOUVEMENTS SPÉCIAUX

DÉGAINER VOTRE ARME

- Pour dégainer votre arme, appuyez sur la touche R1 et maintenez-la enfoncée.
- Pour marcher et vous retourner en dégainant, appuyez sur les touches directionnelles tout en maintenant la touche R1 enfoncée.



DEMI-TOUR RAPIDE À 180°

- Pour vous retourner rapidement, appuyez sur la touche R2.
- Les demi-tours rapides sont très utiles pour échapper à vos ennemis.
- Il est impossible de faire un demi-tour pendant que vous vous déplacez ou pendant que votre arme est dégainée.

POUSSER DES OBJETS

- Positionnez le personnage en face de l'objet que vous voulez déplacer et maintenez les touches directionnelles vers le haut.
- Si l'objet peut être bougé, le personnage le pousse.

ENTRER PAR LES PORTES ET MONTER/ESCALADER

- Appuyez sur la touche Action (Touche X par défaut) pour ouvrir les portes, monter ou descendre les escaliers, les échelles, les bouches d'aération et tout autre élément propre à l'escalade.



UTILISATION DE L'INVENTAIRE

Si elle n'avait pas son inventaire, Régina n'aurait aucune chance d'accomplir sa mission : elle aurait déjà bien du mal à rester vivante !

Appuyez sur la touche Inventaire (Touche ● par défaut) pour ouvrir ce dernier. Pour gérer votre inventaire, utilisez les quatre boutons principaux : Objet, EQUIP (Equiper), Carte et MIX (Mélanger).

- Utilisez les touches directionnelles pour sélectionner un objet ou une action et appuyez sur la touche Action (Touche X par défaut).
- Sélectionnez une action et appuyez sur la touche Action.
- Pour retourner à votre mission, appuyez sur la touche Inventaire, ou sélectionnez Quitter et appuyez sur la touche X.



OBJET

Utilisez ou passez en revue les objets que vous portez.

Réserves

Munitions et trousse de secours. La quantité que vous pouvez porter est limitée.

Objets

Clés et éléments de résolution des énigmes. La quantité que vous pouvez porter est illimitée.

Utiliser

Utiliser un objet.

Examiner

Examiner un objet ou une arme.

Trier

Combinaison des objets similaires (Seulement pour les réserves).



EQUIP (EQUIPEMENT)

Equipez ou passez en revue les armes que vous avez acquises. Après avoir sélectionné une arme, attribuez-lui un rôle :

Equip (Equiperment) Rendre une arme ou des munitions prêtes à l'emploi.

Voir (Examiner) Examiner une arme ou des munitions.

MIX

Créer un nouvel objet ou en améliorer un en combinant deux éléments de la réserve. Après avoir sélectionné un objet, attribuez-lui un rôle :

Mix Combiner deux objets.

Voir Examiner un objet.

Trier Combiner les objets similaires (Réserves seulement).



COMBINAISON D'OBJETS

Utilisez l'option MIX (Mélanger) pour combiner certains objets afin d'en créer de nouveaux. Par exemple, si vous mélangez un clamp avec de la proliférine, vous doublez le nombre de clamps en votre possession.

UTILISATION DE L'ARSENAL

Lorsque Régina ramasse une nouvelle arme, celle-ci n'est pas « prête à l'emploi ». Elle est simplement ajoutée à son inventaire. Pour l'utiliser, vous devez préparer l'arme et ses munitions.

Pour ramasser une arme ou des munitions, marchez vers elles et appuyez sur la touche Action (Touche X par défaut). L'objet est alors ajouté à votre inventaire. Régina commence sa mission avec une ou plusieurs armes, en fonction du niveau de difficulté choisi. **Vous devez préparer d'autres armes avec leurs munitions avant de pouvoir les utiliser.**



Pour préparer une arme :

1. Sélectionnez Inventaire (Touche ● par défaut) pour ouvrir ce dernier.
2. Sélectionnez EQUIP (Equipment) et appuyez sur la touche Action.
3. Pour choisir une nouvelle arme, sélectionnez EQUIP et appuyez sur la touche directionnelle droite afin d'afficher LA LISTE ARMES (Liste de l'armurerie). Appuyez sur les touches directionnelles haut et bas pour sélectionner une arme puis appuyez sur Action. Appuyez une nouvelle fois sur cette touche pour rendre cette arme utilisable.
4. Sélectionnez ensuite Préparer munitions pour charger des munitions différentes ensuite, appuyez sur la touche directionnelle droite pour afficher la liste Munitions correspondant à l'arme sélectionnée. Choisissez un type de munition et appuyez à nouveau sur Action. Appuyez encore une fois sur cette touche pour charger les munitions dans l'arme.
5. Sélectionnez-Inventaire pour fermer ce dernier et reprendre la mission avec votre nouvelle arme chargée.

UTILISATION DE LA PHARMACIE

Lorsque Régina est blessée, elle se met à tenir son bras ou elle marche avec difficulté. Elle a besoin de soins médicaux et le plus tôt sera le mieux...

Vous pouvez rassembler deux types de pharmacie :

Trousse de secours : guérit certaines blessures.

Clamp : stoppe la perte de sang.

Pour utiliser la pharmacie de votre choix :

1. Ouvrez l'inventaire.
2. Appuyez sur la touche Action pour ouvrir le sous-menu Objet.
3. Sélectionnez Trousse de secours ou Clamp dans la liste et appuyez sur Action.
4. Sélectionnez Utiliser et appuyez de nouveau sur Action pour administrer les soins au blessé.

Remarque : pour plus de détails sur la façon de guérir les blessures des personnages, reportez-vous à la section « Accidents » de la page 18.



UTILISATION DE LA CARTE

La carte vous aide à suivre un itinéraire. Utilisez-la pour situer votre position au sein d'un niveau donné et voir les territoires qu'il vous reste à explorer. La carte indique aussi où se situent les portes fermées à clé. Lorsque des Danger Events (Événements dangereux, page 15) se produisent, la carte affiche leur position. Soyez vifs et allez explorer ces endroits en priorité.

Pour utiliser la carte :

1. Appuyez sur la touche Inventaire (Touche ● par défaut) pour ouvrir ce dernier.
2. Sélectionnez CARTE et appuyez sur la touche Action pour l'afficher à l'écran.
3. Appuyez sur les touches directionnelles haut et bas pour voir les différents étages du complexe.



LÉGENDE DE LA CARTE :

Salle bleue	= situation actuelle de Régina
Salle rouge	= destination
Flèche de la boussole	= direction à suivre
Espaces rouges	= portes verrouillées
"S"	= point de sauvegarde

UTILISATION DES COFFRETS D'URGENCE

Les coffrets d'urgences sont répartis sur les murs du complexe. Ils répondent à divers usages :

- Ils contiennent la pharmacie à laquelle vous pouvez accéder rapidement en cas d'urgence.
- Vous pouvez y ranger des objets afin que Régina n'en ait pas trop à porter.
- Une fois que vous avez ouvert un coffret d'urgence, vous pourrez y retourner par la suite pour récupérer ou déposer des objets.
- En utilisant l'option ACCESS des coffrets d'urgence, vous pouvez utiliser des coffrets que vous avez déverrouillés auparavant, dans la mesure où ils sont de la même couleur que celui que vous venez d'ouvrir.
- L'option TRIER vous permet de trier les objets contenus dans un coffret d'urgence ou dans l'inventaire pharmaceutique.

Les coffrets d'urgence sont rouges, verts ou jaunes. L'ouverture de chaque couleur de coffret requiert un certain nombre de chevilles, qui vous sera précisé à chaque fois que vous tenterez d'en ouvrir un.

Pour utiliser un coffret d'urgence :

1. Dirigez-vous vers le coffret et appuyez sur la touche Action (Touche X par défaut) pour l'ouvrir. En haut, vous voyez s'afficher une liste du contenu du coffret d'urgence, et en bas une liste de ce que possède Régina.
2. Appuyez sur les touches directionnelles haut et bas pour vous déplacer dans la liste, et sur les touches directionnelles gauche et droite pour tourner les pages.



Pour déplacer les objets :

1. Sélectionnez l'objet que vous souhaitez déplacer et appuyez sur la touche Action (Touche X par défaut). Un espace sera automatiquement mis en surbrillance dans l'autre liste (Celle du coffret ou celle de Régina).
2. Déplacez cet espace en surbrillance à l'aide des touches directionnelles haut et bas.
3. Appuyez sur la touche Action pour effectuer le déplacement.
 - Si l'espace en surbrillance contenait un objet, celui-ci est remplacé par l'objet que vous avez choisi dans l'autre liste.
 - Si cet espace ne contenait AUCUN OBJET, l'objet choisi y est simplement transféré.

VERROUS CND

Certaines des portes du complexe sont fermées à l'aide de dispositifs CND (Clés Numériques Disques). Pour ouvrir ces portes :

1. Trouvez un Disque Code CND et un Disque d'Input CND. Utilisez-les sur le dispositif placé près de la porte.
2. Déchiffrez le code et donnez la réponse.
 - Utilisez les touches directionnelles pour sélectionner des lettres et des chiffres.
 - Appuyez sur la touche Action pour saisir le caractère sélectionné. Pour effacer un caractère, mettez Supprimer en surbrillance et appuyez sur la touche Action.
 - Une fois que vous avez terminé d'entrer le code, sélectionnez Entrée. Si la réponse est bonne, la porte s'ouvre.



SAVOIR SE BATTRE

PERTE D'ARMES

Il se peut qu'au cours d'une attaque, Régina perde son arme. Lorsque cela se produit, une flèche bleue est pointée en direction de l'arme. Approchez Régina de cette dernière et récupérez l'arme.

CHAMPS DE FORCE

Les champs de force répartis à travers le complexe peuvent être activés pour bloquer l'accès aux intrus. Lorsqu'un champ de force est activé, un faisceau rouge bloque le passage. Les interrupteurs verts allumés sont généralement des champs de force éteints.

POUR ACTIVER/DÉSACTIVER UN CHAMP DE FORCE :

1. Approchez Régina de l'interrupteur et appuyez sur la touche Action. Un message vous demande si vous souhaitez activer ou pas le champ de force.
2. Sélectionnez OUI et appuyez sur la touche Action pour changer l'état du champ de force.

EVÉNEMENTS DANGEREUX

Lorsque le mot "DANGER" clignote sur l'écran, un événement dangereux est en train de se produire. Frappez immédiatement d'un coup sec toutes les touches / et toutes les touches de la manette (sauf START et SELECT). Plus vous agissez vite et plus vous appuyez vivement sur toutes les touches et / tous les boutons à la fois, plus vos chances de survie sont élevées.



BLESSURES

Régina reçoit des blessures lorsqu'elle est attaquée par des ennemis. Sa condition physique se détériore en fonction de la gravité de la blessure.

CONDITION PHYSIQUE

Regardez les mouvements de Régina pour évaluer la gravité de ses blessures. Plus elle paraît faible, plus son état est grave. Utilisez une trousse de secours (Voir page 11) pour la guérir.

SAIGNEMENT

Une trace de sang apparaît parfois, indiquant que votre personnage saigne. Si le saignement ne s'arrête pas, Régina perd peu à peu ses forces. Pour arrêter le saignement, utilisez un clamp (Voir page 11).



ECRANS DE FIN DE PARTIE

PARTIE TERMINÉE

Lorsque Régina n'a plus aucune force, elle meurt. La partie est terminée, mais si l'option « Continuer » est disponible, l'écran Continuer s'affiche.

ECRAN CONTINUER

Sélectionnez CONTINUE pour reprendre la partie dans la salle où Régina est morte. Le nombre de reprises possibles est limité à 5.

QUITTER

Sélectionnez Quitter pour quitter la partie pour de bon et retourner à l'écran de titre. S'il ne vous reste aucune option « Continuer », vous n'avez pas le choix...



REGINA

Membre d'élite d'un corps expéditionnaire spécial, Régina est une spécialiste des armes, qu'elle manie avec excellence. Son passe-temps favori est d'apporter des modifications aux armes.

Régina est agile et excelle dans les actions furtives. Elle analyse toutes les situations et prend les décisions qu'elle juge les plus adéquates.



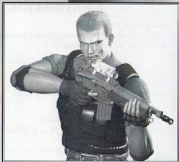
DR. KIRK

Le Dr Kirk est un chercheur censé être décédé dans une explosion de laboratoire trois ans auparavant. Malgré son jeune âge, le Dr Kirk est une autorité dans le domaine de la recherche énergétique. Au moment de l'explosion, il réalisait des expériences sur la toute dernière énergie propre, connue sous le nom de « Tri-Energie ». Ce génie égocentrique est totalement absorbé par ses recherches et ne s'intéresse guère aux applications que pourrait en faire l'humanité. Egoïste, très nerveux, incapable de distinguer le vrai du faux, il est prêt à tout pour pouvoir mener ses travaux à terme.



GAIL

Gail est un vétéran expérimenté qui accompagne Régina dans cette mission. Son impressionnante réputation est fondée sur un jugement glacial et une volonté de fer. Pour lui, une mission est semblable à une partie d'échecs et tout ce qu'elle comporte, y compris les membres de l'équipe, est susceptible d'être manipulé à souhait.



RICK

Rick est doté de nombreuses connaissances, notamment en informatique et en médecine. Il manipule également avec expertise les véhicules et les équipements lourds. Il est profondément humain et fait toujours passer les membres de son équipe avant le reste. D'ailleurs, la compassion dont il fait preuve aussi bien à l'égard de ses amis que de ses ennemis peut parfois constituer un obstacle pour l'issue des missions qui lui sont confiées.



ARMURERIE

ARME DE POING

Le Glock 34 nécessite des munitions Parabelum 9mm et est fabriqué par la Glock Company.



ARME DE POING MODIFIÉE

Le Glock 35 est une version spéciale du Glock 34. Il nécessite des munitions Parabelum 9mm et 40S&W.

MUNITIONS PARABELUM 9MM

Balles standard pour le Glock 34 et le Glock 35.



MUNITIONS 40S&W

Nécessaires au Glock 35, ces munitions sont plus puissantes que les Parabelum 9mm.

FUSIL (MODÈLE PA3)

Fusil à pompe fabriqué par la L. Franchi Company.



FLÈCHE ANESTHÉSIQUE

Utilisées par les PA3 et les SPAS12, elles paralysent provisoirement les dinosaures.



MANUEL DU CHAMP DE BATAILLE

CARACTÉRISTIQUES DES ARMES

Chaque arme peut être améliorée à l'aide de différents types de munitions.

Armes de poing : les dégâts qu'elles provoquent sont relativement faibles mais elles sont faciles à manipuler.

Fusils : les dégâts provoqués sont extrêmes mais la détente (recul) est très puissante.

COMBAT

- Chaque arme est dotée d'une fonction de visée automatique.
- Lorsque vous vous déplacez l'arme au poing, vous pouvez réagir plus vite.
- Les attaques ennemies peuvent faire tomber l'arme de Régina. Ramassez-la aussi rapidement que possible.

FUITE

- Effectuez des demi-tours à 180° pour échapper au plus vite aux monstres agressifs.
- Vous pouvez parfois utiliser des objets pour bloquer vos ennemis.
- Faites attention ! Certains dinosaures savent ouvrir les portes...

ENIGMES

- Certains objets (étagères, coffres, etc.) peuvent être déplacés en les poussant. Cela peut vous faire trouver des objets utiles.

- Les fichiers et objets peuvent vous donner des indices importants.
- Examinez soigneusement tout ce que vous rencontrez.

MÉLANGES

Fabriquez des flèches anesthésiques et des trousse de secours en combinant des objets.

Pour de meilleurs résultats, combinez des objets appartenant à la même catégorie. Certaines combinaisons permettent d'augmenter le nombre d'objets.

Essayez différentes combinaisons pour voir ce que vous pouvez créer !

Essayez les mélanges suivants :

- Longues flèches anesthésiques : un tir suffit à paralyser les dinosaures et leur effet dure plus longtemps.
- Flèches anesthésiques moyennes : un tir suffit à paralyser les dinosaures.
- Petites flèches anesthésiques : plusieurs tirs sont nécessaires pour paralyser les dinosaures.
Remarque : certains ennemis ne sont pas sensibles aux flèches anesthésiques...
- Grande trousse de secours : guérit complètement votre personnage et stoppe le saignement.
- Trousse de secours moyenne : guérit complètement votre personnage.
- Petite trousse de secours : guérit partiellement votre personnage.
- Clamp : stoppe le saignement du personnage.



V.I TOUJOURS A VOTRE DISPOSITION

**Un problème technique,
besoin d'un coup de main ?
Tout savoir sur V.I...**

Par téléphone
du lundi au samedi
de 8h à 22h
au **0 803 09 41 64**
(1,09 F TTC/minute)

**Quoi de plus énervant que
de rester bloqué sans savoir
comment s'en sortir !**

24h/24 V.I vous donne les bonnes
réponses. Sur notre hint line, vous
trouverez les solutions et astuces pour
finir vos jeux et aussi des infos produits,
des jeux concours, etc.

Tél. : 08 36 68 94 95 (2,23 F TTC/minute)



**Vous ne trouvez pas un passage,
quelque chose vous échappe ?**

Sur le **3615 Virgin Games**
(2,23F TTC/minute), vous pourrez
poser toutes vos questions. Une
réponses personnalisée vous sera
renvoyée, que demander de plus !
Encore plus de solutions, de trucs,
d'astuces, d'infos produits, de jeux
concours...

Sur le WEB « on line »

Vous pouvez accéder à toutes
les infos et actualités V.I

www.virgininteractive.fr

**Vous n'avez pas encore trouvé votre
bonheur, des questions restent
encore sans réponse...**

Alors écrivez-nous à l'adresse suivante :
Virgin Interactive
BP 319 000 - 13793 Aix-en-Provence CEDEX,
ou contactez-nous par fax au :

04 42 16 52 13

CLAUDE DE LIMITATION DE GARANTIE

Virgin Interactive garantit que, dans la mesure où le produit est normalement utilisé, il fonctionnera substantiellement en conformité avec sa documentation associée pendant une durée de quatre vingt dix jours à compter de son acquisition. En conséquence, le produit qui se révélerait non conforme dans son support et/ou son contenu devra être restitué avant l'expiration du délai de garantie à Virgin Interactive à vos frais accompagnés de la preuve d'achat et de la présente garantie à l'adresse suivante :

VIRGIN INTERACTIVE/ NOC
BP 319 000
13853 Aix en Provence cedex 3

Virgin Interactive s'engage alors à vous faire parvenir votre exemplaire ou un nouvel exemplaire conforme à sa documentation associée, étant précisé que Virgin Interactive est seule habilitée pour intervenir sur le logiciel.

A défaut de pouvoir faire parvenir votre exemplaire ou un nouvel exemplaire conforme, Virgin Interactive vous remboursera le prix payé pour l'acquisition du produit.

L'exemplaire conforme ou le remboursement du prix du produit vous sera renvoyé à l'adresse que vous aurez indiquée dans votre courrier.

Dans le cas où un logiciel qui aurait été retourné à Virgin Interactive se révélerait substantiellement conforme à sa documentation, Virgin Interactive se réserve le droit de vous facturer, tous les frais liés à l'envoi et à l'examen du logiciel.

CLAUDE D'EXCLUSION DE GARANTIE

A l'exception de la garantie limitée susvisée, Virgin Interactive n'accorde aucune autre garantie expresse ou implicite relative au produit. Virgin Interactive ne garantit notamment pas l'adéquation du produit à un objectif particulier autre que ludique, ni que le logiciel qui est contenu est sans bogue ou qu'il fonctionnera de manière ininterrompue, ni qu'il ne subira pas d'usure normale.

En outre, la garantie de 90 jours susvisée ne s'applique pas s'il s'avère que le progiciel n'a pas été normalement utilisé (mauvaise utilisation, utilisation négligente ou excessive, utilisation sur des matériels non adaptés, fonctionnant de manière déficiente).

CLAUDE D'EXCLUSION DE RESPONSABILITE

Virgin Interactive ne saurait en aucun cas être tenue pour responsable de tout préjudice indirect lié à une utilisation du produit dans les conditions non conformes (mauvaise utilisation, utilisation négligente ou excessive, utilisation sur des matériels non adaptés, fonctionnant de manière déficiente) quant bien même Virgin Interactive auraient été avertie de l'éventualité des préjudices.

CLAUDE DE LIMITATION DE RESPONSABILITE

En tout état de cause, la responsabilité de Virgin Interactive en cas de dommages pour quelque cause que ce soit est expressément limitée au montant du prix d'acquisition du produit.

Les dispositions susvisées relatives à la garantie et à la responsabilité ne préjudicient pas aux droits qui pourraient être accordés à un acquéreur consommateur en vertu de dispositions législatives ou règlement impératives.

Le droit applicable est celui du droit français.

Customer Service Numbers

Games Hotlines

- **Australia** _____ 1300 365 911 _____
Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.
- **Österreich** _____ 0450 199 000 500* _____
*Ein Anruf unter dieser Nummer kostet in der Zeit von 8-18 Uhr des 8. - - /Min, außerhalb dieser Zeit des 6. - - /Min.)
Bei allen Fragen rund um die PlayStation kontaktieren Sie bitte den Kundenservice.
- **Belgique/België/Belgien** _____ 011 280 996 _____
Veuillez appeler notre service clientèle à ces numéros seulement pour une assistance technique concernant la PlayStation.
- **Danmark** _____ 33 26 68 20 _____
Åben Man-Tors 16.00-19.00
Du bedes ringe til dette kundeservicenummer for support til din PlayStation.
- **Suomi** _____ 0600 411911 _____
4,70 minuuttia + pvm alkuun ark 17-21
Soita näihin asiakaspalvelunumeroihin vain PlayStation-laitteistotukea varten
- **France** _____ 01 40 88 04 88 _____
Veuillez appeler notre service clientèle à ces numéros seulement pour une assistance technique concernant la PlayStation.
- **Deutschland** _____ 01805 / 766 977 _____
Bei allen Fragen rund um die PlayStation kontaktieren Sie bitte den Kundenservice.
- **Greece** _____ (00 301) 6777701 _____
Παρακαλούμε να καλέσετε αυτά τα Τηλέφωνα Εξυπηρέτησης Παικτών μόνο για τεχνική υποστήριξη για την κονσόλα PlayStation
- **Ireland** _____ (01) 4054022 _____
Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.
- **Italia** _____ 167 520 523 _____
Chiamare i numeri dell'assistenza clienti solo per problemi tecnici riguardanti l'hardware della PlayStation.
- **Nederland** _____ 0495 544 562 _____
Wij verzoeken u deze klantenservicenummers alleen te bellen indien u advies wilt vragen over PlayStation apparatuur.
- **New Zealand** _____ (09) 415 2446 _____
Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.
- **Norge** _____ 2336 6600 _____
- **Portugal** _____ (01) 318 7450 _____
Por favor, contacte os seguintes números do nosso Serviço de Atendimento ao Cliente se tiver alguma dúvida ou problema com qualquer produto de hardware PlayStation
- **España** _____ 902 102 102 _____
Por favor, llama a los siguientes números de nuestro Servicio de Atención al Cliente si tienes problemas con cualquier producto de hardware relacionado con la PlayStation.
- **Sverige** _____ 587 610 00 _____
Vänligen ring följande kundtjänstnummer enbart om problem uppstår på PlayStations programvara.
- **Schweiz/Suisse** _____ 0900 55 20 55 _____ Ein Anruf kostet Fr. 1. -/min.
Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der Hotline die Eltern oder Erziehungsberechtigten um Erlaubnis fragen
- **UK** _____ 0990 99 88 77 _____
Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support

DINO CRISIS

Virgin Interactive Entertainment (Europe) Limited
Web: www.vie.co.uk

© CAPCOM CO., LTD. 1999 ALL RIGHTS RESERVED.
CAPCOM and the CAPCOM LOGO are trademarks of CAPCOM CO., LTD.
DINO CRISIS is a trademark of CAPCOM CO., LTD. All rights reserved.
Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. All rights reserved.

SLES-02296



and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

SCPSA700511