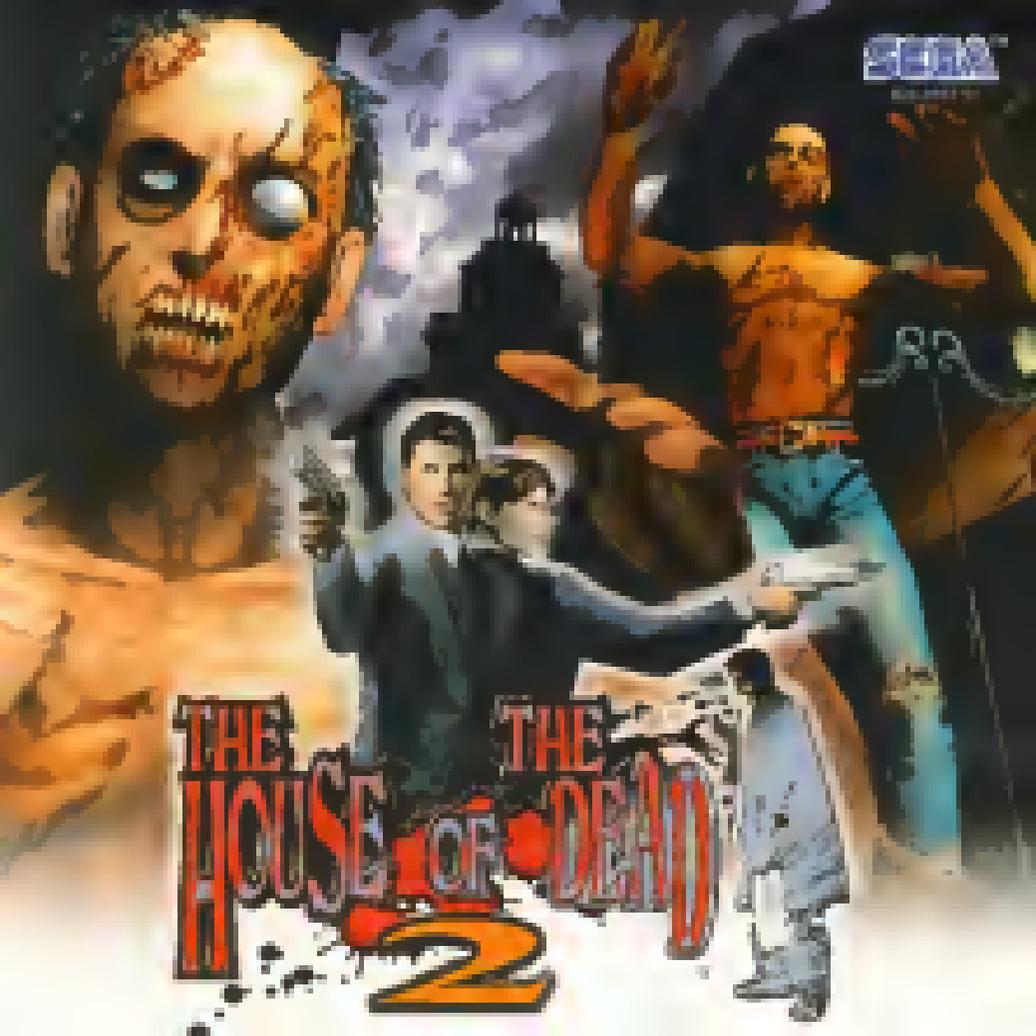


SEGA  
REPUBLIC

# THE HOUSE OF DEAD 2





# L'HISTOIRE

Le 18 décembre 1998

↳ L'Incident du missile Cruise -

Il n'y avait rien à faire pour empêcher ce terrible désastre...

Le 28 février 2000

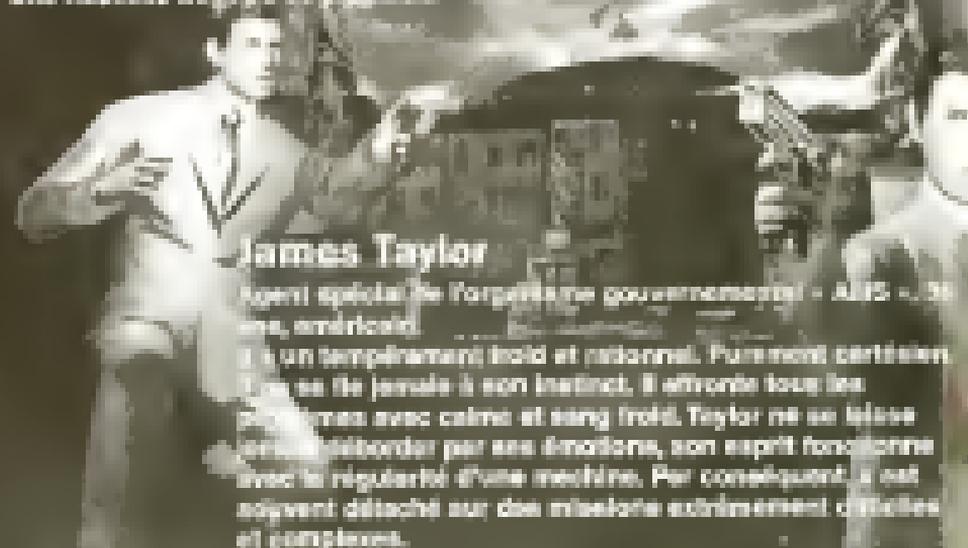
Le monde est en plein chaos.

Le prétexte...

Une nouvelle intrigue voit la jour dans une ville où subsistent

les derniers vestiges du Moyen Âge.

Une nouvelle trépidante se présente.



## James Taylor

Agent spécial de l'Organisation gouvernementale - AIGS - 36 ans, américain.

Il a un tempérament froid et rationnel. Parment certésien. On ne le jamais à son instinct. Il affronte tous les problèmes avec calme et sang froid. Taylor ne se laisse jamais éblouir par ses émotions, son esprit fonctionne avec la régularité d'une machine. Par conséquent, il est souvent détaché sur des missions extrêmement difficiles et complexes.

# PRÉSENTATION DES PERSONNAGES

## Gary Stewart

Agent spécial de l'organe  
gouvernemental « AMS », 24 ans,  
américain. Un jeune homme  
curieux qui a beaucoup à découvrir  
sur les idées de la vie. Il aborde les  
affaires avec passion et émotion. Il fut  
recruté au sein de l'« AMS » il y a un  
an. Malgré son manque d'expérience,  
Gary met beaucoup de bonne volonté  
dans son travail. Mais il commet  
parfois des imprudences qui  
inquiètent James.

Les agents spéciaux de l'« AMS » James et Gary sont  
partis pour l'action.  
Mais qu'est-ce qu'ils attendent...?  
Et qui cherche exactement le mystérieux Goldman...?

À l'incident du musée Curien a duré trois jours, du 16 au 20  
décembre 1966. C'était un complot orchestré par le Docteur  
Curien dans le but de détruire l'humanité. Les agents spéciaux  
de l'« AMS » Rogan et G. ont réussi à maîtriser la situation,  
mais compte tenu de l'implication du gouvernement dans  
cette affaire, les faits n'ont pas encore été rendus publics.

## PRESENTATION DES PERSONNAGES

### Amy Crystal

Agente spéciale de l'Agence gouvernementale « AMG », 29 ans, expérimentée. Dotée d'une personnalité froide, Amy a eu une formation militaire et policière, qui a entraîné le développement de plusieurs réflexes et qui n'échappent pas au préjugé. Elle agit comme une grande dame victorienne de l'époque et ne se voit pas encore comme un professionnel tout à fait accompli.

### Harry Harris

Agente spéciale de l'Agence gouvernementale « AMG », marié, possède une petite quantité de cheveux. Personne ne connaît sa personnalité. Il ne paraît jamais de son plaisir. Il ne bougeait l'air comme, parle aux hommes noirs et ne montre jamais ses sentiments.

### Goldman

Quatrième officier de la quarantaine et dirige un groupe. Spécialiste occasionnellement militaire. Utilisant son propre langage secret, il est extrêmement impétueux dans la conversation. En tant que personne humaine, il est d'accord sur le point de vue sur un rapport concernant les services secrets de ses recherches, mais aucun de ses projets n'a reçu l'approbation officielle. Il a l'air incroyablement dévoué et intelligent, mais incroyablement, il est extrêmement capable à propos de l'inventaire de l'équipement et de la sûreté du genre humain.

## DEMARRER LE JEU

### LE VIBRATION PACK

Assurez-vous que le Vibration Pack est bien inséré (comme indiqué) dans le port d'extension C de la manette. Le Vibration Pack ne peut pas être inséré dans le port d'extension L, il pourrait tomber durant le jeu, causant certains dysfonctionnements.

Insérez le Vibration Pack dans le port d'extension du Pistolet Dreamcast. Une fois que le Vibration Pack est inséré, vous ne pouvez pas utiliser le câble mini-câble. Vous apprendrez ci-dessous comment sauvegarder le jeu à l'aide du Pistolet Dreamcast.

- ▲ Pour plus d'informations, veuillez consulter le manuel d'utilisation du Pistolet Dreamcast.



### COMMENT SAUVEGARDER EN UTILISANT LE VIBRATION PACK AVEC LE PISTOLET DREAMCAST

Insérez une carte mémoire dans la manette Dreamcast et connectez-la à l'un des ports de commande.

- ▲ Bien que vous puissiez jouer en utilisant uniquement le Pistolet Dreamcast et le Vibration Pack, vous ne pouvez pas effectuer de sauvegarde.

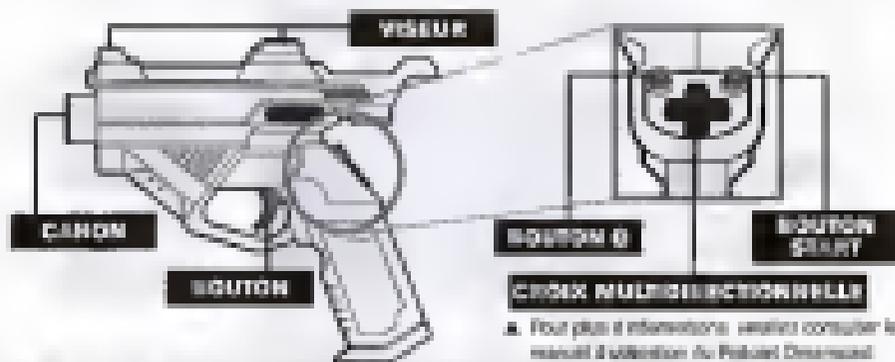




# LES COMMANDES

## LE PISTOLET DREAMCAST

Avant d'utiliser le Pistolet Dreamcast, allez dans **OPTION** et calibrez le Pistolet Dreamcast.



▲ Pour plus d'informations, veuillez consulter le manuel d'utilisation du Pistolet Dreamcast.

ECRAN MENU / OPTIONS		PENDANT LE JEU
ENTER	APPUYER SUR BOUTON	TIENIR (TIENIR HORS ECRAN - RECHARGER)
MENU	CROIX MULTIDIRECTIONNELLE	NA
SELECT	BOUTON START	START/PAUSE
CANCEL	BOUTON B	ROCKERS/LEGS/HAUTE

- ▲ En utilisant le Pistolet Dreamcast, toutes les fonctions du bouton **B** de la manette Dreamcast sont également réalisables par le diffuseur du Pistolet.
- ▲ Pour revenir à l'écran des options pendant et maintenu simultanément, le bouton **B** le diffuseur et le bouton Start.

# LE PISTOLET DREAMCAST

Lorsque vous utilisez le Pistolet Dreamcast pour la première fois, allez dans **Calibrage Pistolet Dreamcast** dans **OPTION** (voir page 10) pour régler le tir. Si vous tentez le jeu sans avoir calibré, vous pourriez rencontrer des problèmes de fonctionnement.

## CALIBRAGE DU PISTOLET DREAMCAST

**ETAPPE 1**

Diffuseur - Calibrage Pistolet Dreamcast - dans le menu **OPTION** et appuyez sur le bouton **Définir/Start** afin de faire afficher le menu **Calibrage du Pistolet Dreamcast**. Une cible s'affichera en haut à gauche de l'écran. **Viser le tir.**

**ETAPPE 2**

Écoutez, une cible apparaît en bas à droite de l'écran. **Viser le tir.**

**ETAPPE 3**

Et enfin, une cible apparaît au centre de l'écran. **Viser le tir de la même façon et tirez.**

**ETAPPE 4**

Écran de Confirmation du Calibrage se présente à l'écran. Appuyez sur le bouton **B** pour reconstruire le calibrage et sur le bouton Start pour quitter et revenir au menu **OPTION**.

Lorsque que le Pistolet Dreamcast est connecté aux ports A et B de la manette, il faudra d'abord calibrer le 1P. De même, le calibrage du 2P se fera en suivant les étapes 1-4 décrites ci-dessus.

- ▲ Essayez de tirer sur l'écran en ligne droite et non en diagonale.
- ▲ Ne calibrez pas le Pistolet Dreamcast avec la visière mais plutôt avec le canon.
- ▲ Lors du calibrage, le Pistolet est très près de l'écran, le calibrage à une trop grande distance pourrait causer des dysfonctionnements. Une fois le calibrage terminé, les paramètres seront automatiquement sauvegardés.

## PARTIES ANNEXES

Ce jeu ne ressemble pas à la plupart des jeux de son genre parce que le chemin que prend votre personnage dépend de vos actions dans les « Sous-Parties ». Vous pouvez jouer encore et encore et découvrir à chaque fois de nouvelles routes.

Par exemple :



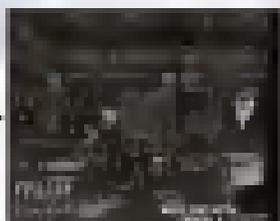
Les monstres attaquent un civil !



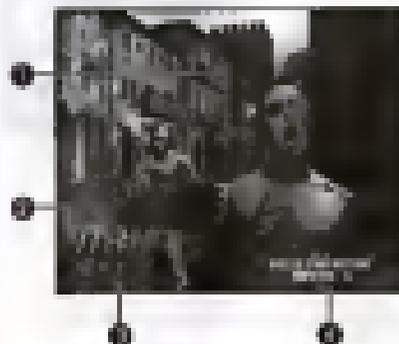
Sous-partie réussie !



Sous-partie échouée !



## INTERFACE DU JEU



### 1 LE VISEUR

Pour régler le viseur, utilisez la manette ou le stick analogique.

### 2 BILLES RESTANTES

Le nombre de billes restant dans votre pistolet. Rechargez avant de pointer vos billes.

### 3 POINTS DE VIE

Les points de vie diminuent lorsque vous êtes frappé, manqué, évité ou ignoré, ou bien si vous êtes soudainement sur le sol.

### 4 CREDITS

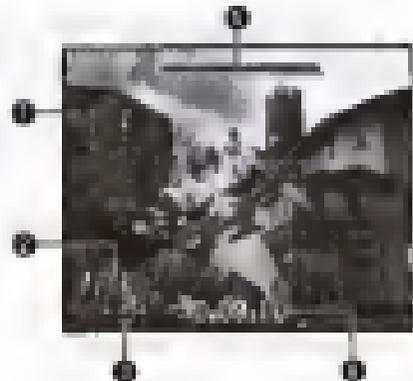
Il s'agit du nombre restant de « Continuer » dans le jeu. S'il n'y en a plus, la partie est terminée !

### 5 BARRE DE VIE DU BOSS

Cette barre descend lorsqu'on réussit à frapper les Boss. Vous êtes débarrassé de lui, dès que la barre arrive à zéro.

### 6 LE TEMPS

Le temps est affiché dans le MODE BOSS (Voir P.62). Il indique le temps que vous avez resté à affronter le Boss.



## LANÇER LA PARTIE

Lorsque l'écran des Options apparaît, appuyez sur Start afin de voir s'afficher le menu principal. Utilisez **▲**/**▼** pour sélectionner un mode et appuyez sur le bouton **○** (le bouton Start) pour entrer. Pour ajouter un joueur, il faut appuyer sur Start sur une autre manette (jusqu'à deux) au jeu.



### MODE ARCADE (voir page 54)

Le version Arcade a été spécialement reportée sur Dreamcast.

### MODE BOSS (voir page 55)

Il s'agit d'un mode contre-le-monde dans lequel vous pouvez affronter tous les Boss du jeu. A quelle vitesse pouvez-vous éliminer ces méchants ?

### MODE D'ORIGINE (voir page 55)

C'est le mode d'origine sur Dreamcast au quel pouvez obtenir les objets que vous auriez obtenus.

### CLASSIFICATIONS (voir page 59)

Dans cette option, vous pouvez voir la classification des 10 meilleurs joueurs de chaque mode.

### MODE ENTRAÎNEMENT

(voir page 54)

C'est un mode qui vous permet de vous entraîner aux techniques basiques de jeu.

### OPTIONS (voir page 56)

Dans les options, vous pouvez régler les différents paramètres du jeu, tels que le Calage du Piston, Dreamcast, les configurations du la manette et les sons.

## MODE ARCADE

La version Arcade a été spécialement reportée sur Dreamcast.

### COMMENCER LE JEU

Sélectionnez ARCADE MODE depuis le menu principal et appuyez sur les boutons **○** (Start). Le jeu débute après la séquence d'ouverture.

### CONTINUER/GAME OVER

Une fois que votre personnage éprouve sa dernière vie, l'écran « Continuer » se l'affiche. Appuyez sur le bouton Start avec que le compteur d'attribution sera pour continuer.

### L'ECRAN DE PARCOURS



Lorsque le jeu se termine, votre parcours durant la partie est affiché sur l'écran de Parcours.

### NOMS

Chacun des noms ne s'affiche que si vous terminez tous les chapitres en étant classé dans le top 10 des joueurs. Sélectionnez trois lettres avant que le compteur n'intègre Zero. Utilisez le signe **▲** pour revenir à la lettre précédente. Votre nom sera enregistré une fois que vous aurez appuyé sur « END » (FIN).

### ECRAN DES SCORES, DE FIN DE CHAPITRE



ECRAN DES SCORES

Lorsque vous avez fini un chapitre, l'écran des scores s'affiche et vous permet de vérifier les informations suivantes. De plus, si vous finissez tous les chapitres, vous serez jugé sur l'ensemble de votre performance.

**SAUVETAGE** : le nombre de personnes que vous avez sauvées.

**SCORE** : votre nombre de points à ce moment-là.

**PRECISION** : votre niveau de précision (en pourcentage).



ECRAN DE FIN DE CHAPITRE

## MODE D'ORIGINE

Il s'agit du mode d'origine de Dominion dans lequel vous pouvez utiliser tous les objets obtenus.

### MENU DE SÉLECTION DES OBJETS (1P)

Sélectionnez les objets qui sont exposés autour. Vous pouvez prendre jusqu'à deux objets. Sélectionnez des objets depuis le coffre en utilisant **▲**/**▼**. Appuyez ensuite sur le bouton **○**. Les objets sont émis séparément dans le fenêtre « Prendre ».



Une fois que deux objets se trouvent dans le fenêtre « Prendre », le curseur indique « FIN ». Pour changer d'objet, utilisez **▲**/**▼** pour le sélectionner, puis appuyez sur le bouton **○**. L'objet est émis séparément au coffre. Lorsque vous avez fini, sélectionnez « FIN » et appuyez sur le bouton Start.



### MENU DE SÉLECTION DES OBJETS (2P)

Lorsqu'il y a deux joueurs, chacun à la fois à un seul objet. Sélectionnez les objets du coffre avec **▲**/**▼**, puis appuyez sur le bouton **○**.



Une fois que deux objets sont dans le fenêtre « Prendre », le curseur indique « FIN ». Pour changer un objet, utilisez **▲**/**▼** pour le sélectionner, puis appuyez sur le bouton **○**. L'objet est retourné au coffre. Lorsque vous avez fini de sélectionner « FIN » et appuyez sur le bouton Start. Le fenêtre du joueur qui a terminé s'écrit. La partie commence lorsque les deux joueurs ont terminé.



## COMBINAISON D'OBJETS

Il y a théoriquement 88 combinaisons d'objets possibles. Il y a aussi des objets qui ne peuvent pas être combinés, (dans ce cas, « Vous ne pouvez pas faire cette combinaison » se affichent). Vous pouvez donc faire autant de combinaisons que vous désirez.

## OBTENIR DES OBJETS

Les objets sont cachés dans différents endroits tels que des bureaux et les bidons d'eau. Vous devez vous faire ouvrir les objets contenus. Récupérez ces objets en cliquant dessus, ils seront rangés dans votre coffre.



- ▲ Une explication sur les objets page 58
- ▲ Dans une partie à deux joueurs, les objets de la partie précédente ne sont plus disponibles lorsque le joueur s'écrit de perdre appuyé sur le bouton Start
- ▲ Si en exemple vous commencez une partie à deux joueurs, vous conservez vos objets
- ▲ Si un deuxième joueur rejoint la partie à un autre moment que lors de la sélection d'objets dans le menu, il n'en a aucun

## CAUTION

Lorsque vous prenez un objet, il disparaît du coffre et vous ne pouvez l'utiliser qu'une seule fois. Réinitialisez donc avant d'en choisir un.

# MODE ENTRAÎNEMENT

Utilisez ce mode pour améliorer votre niveau.

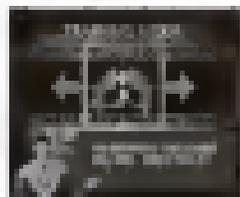
## L'ECRAN DE SÉLECTION DE L'ENTRAÎNEMENT

Choisissez une séquence d'entraînement en utilisant **◀▶**. Lisez ou écoutez votre personnage lire les notes à l'écran. Pour choisir une session d'entraînement avec plusieurs étoiles, utilisez **⬇️⬆️** pour sélectionner chaque étoile. Appuyez sur le bouton **START** afin de commencer l'entraînement.

La première fois que vous jouez en MODE ENTRAÎNEMENT, vous ne pouvez sélectionner que « Entraînement 1 ».

## TERMINER UNE SÉSSION D'ENTRAÎNEMENT CONTINUER

Le mot « Revenir » s'affiche si vous réussissez une session en mode entraînement. Appuyez sur les boutons **START** pour revenir au menu de sélection de l'entraînement. Si vous échouez, l'écran revient sur le menu Continuer. Utilisez **◀▶** afin de faire une sélection à partir du menu Continuer.



**ENCORE** Essayer encore

**QUITTER** Retour au menu de sélection d'entraînement

## AUGMENTER LES SÉSSIONS D'ENTRAÎNEMENT

Une fois que vous avez terminé votre session d'entraînement, vous pouvez passer à la session suivante.

## AUGMENTER LE NOMBRE D'ÉTOILES

Si vous terminez une session d'entraînement ou une partie avec un Boss, une note apparaît à gauche de la fenêtre d'information de la session d'entraînement. Chaque nouvelle étoile représente un niveau de difficulté plus important. Sélectionnez la session possédant le plus d'étoiles. Si vous finissez la nouvelle session, vous gagnerez une nouvelle étoile.



# MODE BOSS

C'est un mode contre-léviathan où vous pouvez affronter les Boss de tous les chapitres. À quelle vitesse pouvez-vous éliminer ces méchants ?

## MENU DE SÉLECTION DES CHAPITRES

Sélectionnez un Boss en utilisant **◀▶**. Si le Boss possède plusieurs étoiles, utilisez **⬇️⬆️** afin d'en sélectionner une. Page 1 y a d'étoiles, plus le Boss est difficile à vaincre. Appuyez sur les boutons **START** afin de commencer une partie contre un Boss.

JAGUANT

BOSS DU CHAPITRE 1

POUCE

BOSS DU CHAPITRE 4

HIBOUCHANT

BOSS DU CHAPITRE 2

SEAGUION

BOSS DU CHAPITRE 3

BOU

BOSS DU CHAPITRE 5

▲ Cliquez sur les Boss. Ils apparaissent avec votre héros. Ils meurent quand vous prenez du mal au mode ARCADE ou D'ORIGINE.

▲ Pour une explication sur les étoiles, voir page 14.

## GAME OVER

La partie est terminée lorsque votre personnage épuise ses vies. Vous ne pouvez pas continuer.

## LES NOMS

L'écran des noms apparaît lorsque vous avez battu un Boss tout en faisant partie des 10 meilleurs. Sélectionnez trois lettres avant que le compteur n'atteigne zéro. Utilisez le signe **⬆️** pour revenir à la lettre précédente. Votre nom sera enregistré une fois que vous aurez appuyé sur « END » (FIN).



## CLASSIFICATION

Il existe une classification des 10 meilleurs scores pour les modes ARCADE, D'ORIGINE et BOSS. Utilisez **◀▶** pour choisir un mode. Appuyez sur les boutons **START** pour retourner au menu principal.

# OPTIONS

C'est ici que vous pouvez modifier les paramètres du jeu (sauf tels que le Costarage ou Pistolet Dreamcast), et les sons. Utilisez **[←]** pour choisir le paramètre à modifier et **[→]** pour procéder à la modification.



## DIFFICULTÉ

Il existe cinq niveaux de difficulté : Very Easy/Easy/Normal/Hard/Very Hard (respectivement : Très Facile/Facile/Normal/Difficile/Très Difficile).

## LIFE (LES VIES)

Permet de choisir le nombre de vies que vous souhaitez avoir au début du jeu. Ceci est valable uniquement dans les modes ARCADE et BOSS.

## CONTINUE (CONTINUER)

Permet de changer le nombre de crédits dans le mode ARCADE.

## SIGHT GRAPHIC (VISEUR GRAPHIQUE)

Permet de modifier les graphiques du viseur affichés par le manette ou le stick Arcade.

## SOUND TEST SPECIAL EFFECT (TEST D'EFFETS DE SONS SPECIAUX)

Écoutez les effets spéciaux de son en appuyant sur le bouton **[A]**.

## SOUND TEST MUSIC (TEST DE MUSIQUE)

Écoutez la musique de fond (BGM) en appuyant sur le bouton **[B]**.

## CONTROLLER CONFIGURATION (CONFIGURATION DE LA MANETTE)

(Voir page 17)

Permet de modifier les paramètres des boutons.

## DREAMCAST GUN CALIBRATION (CALIBRAGE DU PISTOLET DREAMCAST)

(Voir page 17)

Permet de calibrer le Pistolet Dreamcast.

## VIBRATION

Activer ou désactiver la Vibration Pro.

## SIGHT SPEED (VITESSE DE VISEE)

(Voir introduction)

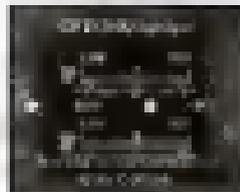
Permet de modifier la vitesse des prédictions du viseur affichés par le manette ou le stick Arcade.

## AUDIO

Pour entendre les sons en Mono ou en Stéréo.

## ECRAN DE VITESSE DU VISEUR

Sélectionnez « Vitesse de Viseur » afin de voir afficher l'écran de vitesse de viseur. Appuyez sur le bouton **[←]** pour déplacer le curseur vers la gauche. La vitesse initiale (starting speed) est indiquée. Ensuite appuyez sur le bouton **[→]** pour déplacer le curseur vers la droite. La vitesse initiale est augmentée. Vous pouvez vérifier la nouvelle vitesse en utilisant le stick analogique, le game multidirectionnelle ou bien le joystick. Lorsque vous avez terminé appuyez sur le bouton **[Start]** pour revenir au menu des OPTIONS.



## L'ECRAN DE CONFIGURATION DE LA MANETTE

Sélectionnez « Configuration de la manette » afin de voir s'afficher l'écran de configuration de la manette. Pour modifier les paramètres des boutons, cliquez sur « EDIT ». Utilisez **[←]** pour choisir le bouton que vous voulez modifier et utilisez **[→]** pour effectuer la modification. Sélectionnez « DEFAULT » pour revenir à la configuration d'origine. Lorsque vous avez terminé, cliquez sur « EXIT » (QUITTER) pour revenir à OPTIONS.



▲ Vous ne pouvez pas modifier les paramètres du Pistolet Dreamcast.

# OBJETS

Il y a différents objets dans les modes D'ORIGINE et ARCADE. Voici la présentation de quelques uns des objets :



**D'ORIGINE**

**D'ORIGINE**

## PIECE D'OR

Points Bonus



**D'ORIGINE**

**D'ORIGINE**

## PIERRE

Points Bonus



**D'ORIGINE**

**D'ORIGINE**

## GRENUILLE D'OR

Points Bonus

**ARCADE**

**D'ORIGINE**

## TROUSSE DE SECOURS

Une vie supplémentaire



**D'ORIGINE**

## PIECE +2

Deux autres balles sont ajoutées au chargeur



**D'ORIGINE**

## CREDIT +2

Vous obtenez deux crédits de plus



**D'ORIGINE**

## FUSIL

Les balles ont une portée plus large



**D'ORIGINE**

## PUISSANCE AUGMENTEE 1.2

La puissance des balles est augmentée par 1.2

**D'ORIGINE**

## MITHAILLEUSE

Permet de tirer six balles automatiquement, chaque fois que vous appuyez sur le détente



**D'ORIGINE**

## COSTUME D'AMY

Votre personnage devient Amy



### DESCRIPTION DES ICONES

**ARCADE**

Les objets qui peuvent être obtenus en mode ARCADE

**D'ORIGINE**

Les objets qui peuvent être obtenus en mode D'ORIGINE

# LE FICHER DES MONSTRES

## EBITAN

Ebitan est un zombie envolté qui est en décomposition permanente. Par conséquent, sa résistance est moins grande que les autres monstres. Ebitan vit dans l'eau et l'air et s'accroche généralement des fonds obscurs pour attendre sa proie. Sa principale méthode d'attaque consiste à mordre sa proie.



## DAVID

David est un zombie gras envolté. Il s'adapte facilement à toutes sortes d'environnements. Son attaque spéciale se fait avec les dents. Attention à son talon, il est très sensible.



## RAGED

Raged est un zombie momifié qui ride dans les endroits les plus horribles. Il a très faibles stats mais attention à son coup de poing.



## KEN

Ken a été créé sur le modèle de Raged. Il porte un mélange de loi et des gants dotés de redoutables griffes d'acier. Son visage est la partie la plus vulnérable de son corps mais puisqu'il est protégé par un masque, Ken devient difficile à démasquer. Tout comme Raged, Ken est dans les zones sombres. Il attaque avec ses griffes.





## MICKY

Mickey est un petit zombé qui parle un costard. Il attaque avec sa méthode d'attaque consistant à bondir sur ses victimes depuis les toits et autres lieux surélevés. Même si Mickey vous force ses deux cotés en même temps, vous n'aurez pas de rigol. Il possède une maîtrise remarquable de courir à la cime.

## BOB

Même son poids et sa taille imposants, Bob est très agile. Son attaque principale est un coup de pied en hauteur. Il force aussi des terrasses et des toits sur son adversaire.



## RANDY

Randy est un petit zombie maigre. Ne vous laissez pas aveugler par sa petite stature. Randy est un monstre vif et rapide qui peut sauter sur les murs et les plafonds aussi facilement que sur le sol. Randy tombe souvent avec un scolyte. Sa méthode favorite d'attaque est de bondir sur sa victime avec ses griffes.



## MAX

Vous reconnaîtrez Max au premier coup d'œil. C'est lui qui porte deux tronçonneuses à bout de bras. Il est aussi le plus grand de tous les zombés.



## JOHNNY

Johnny est un zombie difficile, qui se précipite sur sa proie tout en cachant son visage effrayante derrière de vieilles lunettes. Quand il ne se précipite pas sur vous, il vous lâche ses lunettes avec une parfaite précision, et ce d'une distance sûre pour lui.

Gardez-les bien !



## GREGORY

Gregory est un fureur qui brandit fièrement son épée géante au moment d'achever ses victimes. Vous trouverez difficile de viser Gregory avec votre pistolet parce qu'il cache son épée aussi habilement pour se défendre que pour nuire.



## PETER

Le pauvre Peter est incapable de vous gêner et il est relativement faible. Pourtant, il est bon

usage de ses sens puisque chaque fois que sa cage thoracique est endommagée, les yeux d'un d'été détachent pour se ramper l'arrière. Peter peut aussi donner de grands coups de poing.



## MURDER

Murder est un zombie serpent qui imite les mouvements des serpents des réserves. Il attaque et se déplace et perd le visage des ses victimes à coups de dents.

