

NUS-NBHP-FRA

LA DIVERSTÉ DU BODY MARTIAL ARTS



MODE D'EMPLOI



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



NINTENDO⁶⁴



Emulation64.fr

Briefing de mission. 4 novembre 2016.
TOP SECRET. Autorisation : Héros/Maj12.

Analyse de données 1910-2016. Gouvernement Planétaire Unifié. Nomenclature départementale: 12, 177, 2569. Informations classées. Drake, A. Capitaine 1476743; Hernandez, D. Commandant de vol 6294323.

Depuis un siècle, notre planète est régulièrement attaquée par une race d'insectes géants venue d'une autre planète. Ces prédateurs insectoïdes ont progressivement éliminé les milliards d'individus qui peuplaient la Terre. Notre civilisation est aujourd'hui à l'agonie.

Cette race d'aliens nomades se déplace à bord d'une gigantesque comète artificielle (classification terrienne: C/1889 M9 'Shesha'). Tous les 25 ans, l'orbite de l'astéroïde extraterrestre est assez proche de notre planète pour que les insectes envahissent la Terre.

La première description d'une invasion insectoïde remonte à 1916. C'est en Grèce que l'on a pu constater la présence d'un énorme piège, utilisé par ces monstres pour capturer et dévorer les humains. Il s'agit d'une barrière énergétique, érigée autour d'une vaste zone. Ce mur indestructible (à l'époque) empêchait les victimes de s'échapper, et rendait impossible toute intervention de l'extérieur. Au cœur du bouclier d'énergie, un champ magnétique absorbait graduellement les humains pour les transformer en nourriture.

La situation s'est aggravée lors des deux attaques suivantes, puisqu'en 1941, c'est la totalité de Java qui a été détruite. Et en 1966 - comme chacun sait - pas moins de 98% du continent américain a été rayé de la carte. Au total, c'est en milliards de personnes que l'on compte les victimes des envahisseurs.

La fréquence des attaques est constante. Tous les 25 ans, les insectoïdes lancent un assaut massif qui ne dure jamais moins de quatre jours. Le premier jour, il s'agit d'une simple attaque concentrée sur une zone précise. Ensuite, les invasions se multiplient de façon exponentielle, au fur et à mesure que la récolte génétique s'intensifie et que le nombre d'aliens augmente.

La bataille finale a eu lieu en 1991, en Sibérie. Les derniers commandos humains n'ont eu aucune chance face aux millions de créatures extraterrestres.

Si vous lisez aujourd'hui ces lignes, c'est que vous faites partie des rares élus en route pour la station Omega. Il s'agit d'une base secrète, placée en orbite géostationnaire avec la Terre. Vous êtes l'un des derniers survivants. Désormais, il ne reste plus qu'une équipe de scientifiques et une poignée de soldats.

De récents progrès technologiques laissent toutefois entrevoir une solution à ce sinistre conflit. De nouveaux types d'armes ont été mis au point. Mais l'invention la plus révolutionnaire concerne un téléporteur spatio-temporel. Autrement dit, une "machine à remonter le temps". Nous pensons que la clef de la réussite repose sur une intervention en début d'attaque insectoïde. Si l'on parvient à empêcher les aliens de collecter assez de nourriture humaine pour se multiplier, il devrait être possible de renforcer nos chances de les vaincre. Notre objectif est simple: changer le passé pour assurer notre futur.

Pour mettre en place cette audacieuse contre-attaque, nous avons besoin d'un volontaire qui interviendra au centre de la zone de combat. Ce soldat pourra ainsi mettre un terme à la moisson génétique des aliens, la terrible Body Harvest. Êtes-vous l'homme qu'il nous faut?

BIENVENUE DANS BODY HARVEST

- Servez-vous du Stick ou de la manette multidirectionnelle pour naviguer dans les menus.
- Utilisez le Bouton A pour sélectionner et confirmer vos choix.
- Utilisez le Bouton B pour revenir d'un cran en arrière.
- Appuyez sur Start ou sur le Bouton A pour faire une partie.



CHOISIR UN ESPACE DE SAUVEGARDE

Vous avez le choix entre 3 espaces différents. Sélectionnez un espace avec le Stick, ou la manette multidirectionnelle et le bouton A.

SUPPRIMER UNE PARTIE SAUVEGARDEE

Choisissez l'option EFFACER. Indiquez quelle sauvegarde vous souhaitez supprimer. Le programme vous demandera de confirmer votre choix.



COPIER UNE SAUVEGARDE

Sélectionnez l'option COPIER, puis indiquez quelle sauvegarde vous souhaitez copier dans l'espace de votre choix.

Précisez votre nom à l'aide du Stick multidirectionnel et du bouton A.



CHOIX DE LA DIFFICULTE

Sélectionnez HEROS pour sauver le monde
Choisissez ZERO pour faire une partie moins difficile

Remarque: L'option ZERO peut générer une instabilité temporelle. L'opération Commande Alpha n'est pas garantie après 1988.

Lorsque vous avez terminé un niveau, vous pouvez y revenir quand vous le souhaitez.

REJOUER

Refaire un niveau que vous avez terminé.

TOP SCORES

Voir les meilleures performances.

EFFETS SONORES

Maxi, Moyen, Mini ou Off

MUSIQUE

Maxi, Moyenne, Mini ou Off

TIR

Normal ou Inversé

SANG

Normal, uniquement pour les aliens ou Off

Choix disponibles:

JOUER pour faire une partie.

DEMO pour voir la démo tournante.

OPTIONS pour modifier les paramètres du jeu.



BIO-ARMURE: TUTORIAL EN-LIGNE



Bienvenue dans le tutorial on-line de la bio-armure JR-S Mark XIII. Vous allez vous aider d'une reproduction holographique des principaux composants de cet accessoire de protection.



CASQUE

Composé de molécules C90, ce casque est équipé d'une technique de reconnaissance visuelle, qui permet de cibler l'ennemi plus facilement. Le mécanisme respiratoire fonctionne en auto-recyclage, et le système de communication s'effectue à base d'hologrammes.

PISTOLET

Ce 12mm semi-automatique est intégré à la bio-armure. Les munitions sont placées dans le sac à dos, elles alimentent directement l'arme.



SAC-A-DOS

Sa double structure tridimensionnelle offre - en théorie - une capacité de stockage illimitée. Les composants Nanotech assurent également une utilisation immédiate de tous les éléments placés dans cet inventaire virtuel.



KIT MEDICAL

Ce mécanisme surveille et améliore l'état de santé du combattant. En cas de fatigue ou de blessure, le kit de sécurité rétablit les forces du soldat à un niveau acceptable.



BOTTES

Fabriquées en Carbone renforcé et en métal trempé, ces bottes assurent une traction et une stabilité à toute épreuve.

ARMURE

Comme le casque, l'armure est composée de molécules C90 ultra-performantes. Cette protection résiste à toutes sortes d'explosions, ainsi qu'aux projectiles, aux lasers, aux armes énergétiques et à tous les agents chimiques ou nerveux.



SYSTEME DE VISIONNAGE AUTO - ASSISTE HUD

VAGUE D'ASSAUT

Précise l'emplacement
d'une moisson énergétique
extraterrestre.



E-MAIL

Courrier en
attente.



ÉTAT DE LA CIBLE

Une fois l'ennemi ciblé,
vous pouvez voir son état
de santé.



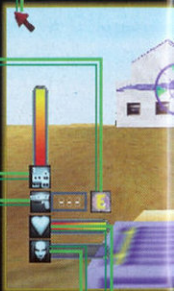
ARME SÉLECTIONNÉE

L'arme utilisée s'affiche en
même temps que
la quantité de
munitions disponibles.



PERTES

Indique le nombre d'humains
éliminés.





TRACEUR

Précise la position d'Adam sur la carte.



BOUSSE

Indique la direction du soldat. Les véhicules sont représentés par des triangles verts. Les forces ennemies sont des triangles rouges.

CARBURANT



Signale la quantité de nitro-carburant disponible dans le véhicule utilisé.



BLINDAGE VÉHICULE

Désigne le niveau de protection offert par le véhicule.



SANTÉ

Barre d'état du joueur.

CONTROLE - Mouvement/Caméras

COURIR & MARCHER



Utilisez le Stick pour diriger le personnage.

CAMERA ZOOM IN/OUT.

Zoom IN



Zoom OUT

Le bouton C supérieur permet de faire un zoom avant ou arrière.

PIVOTER LA CAMERA A DROITE & A GAUCHE

Tourner la
caméra à
Gauche



Tourner la
caméra à
Droite

Servez-vous des boutons C Gauche et Droit pour faire pivoter la caméra, vers la gauche ou vers la droite.

Remarque: Le bouton de direction C sert également à changer l'orientation du personnage.



NAGER

Le combattant se met à nager automatiquement lorsqu'il entre dans l'eau.

Attention! La blo-armure n'est pas compatible avec une immersion prolongée. N'essayez pas de nager longtemps si vous êtes équipé de cette unité de protection.

CONTRÔLE - Armes & Combats



La bio-armure est équipée en série d'un pistolet automatique 12mm.

CIBLAGE AUTOMATIQUE

Le système pour viser automatiquement se fixe de lui-même sur la cible en face de vous. L'objectif reste à portée de tir tant qu'Adam ne se déplace pas à gauche ou à droite de l'ennemi.



TIRER

Utilisez le bouton Z pour tirer.

CIBLAGE MANUEL

Maintenez enfoncé le bouton R pour activer le système de visée manuelle. Le Stick sert à préciser les mouvements.



ESQUIVE

Lorsque vous ciblez ou tirez sur l'ennemi, il est possible d'effectuer une roulade, sur la droite ou la gauche, en utilisant les boutons C de droite ou de gauche.



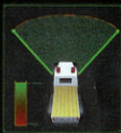


CHOIX D'UNE ARME

Pour sélectionner une arme disponible, appuyez sur les flèches Haut et Bas de la manette multidirectionnelle.

VEHICULES

Vous pouvez tirer avec la bio-armure lorsque vous êtes dans un véhicule. Les deux modes pour cibler l'ennemi (mode automatique ou manuel) sont toujours disponibles. Mais attention, certains véhicules limitent les angles de tir.



VEHICULES MILITAIRES

La plupart des véhicules de l'armée sont équipés d'armes puissantes et autonomes. Utilisez le système de ciblage de la bio-armure pour tirer avec ces armes externes.

*Mitrailleuse 24mm double,
équipée d'auto-refroidisseurs et
d'une ceinture d'alimentation.*



**TRANSPORTEUR BLINDÉ
PERSONNEL APC**

*Double canons
120mm*



PANZERKAMPFWAGEN

CONTRÔLE - Véhicules

MODULE DE COMMANDE ALPHA



TANK ALPHA

Le tank Alpha est un véhicule d'assaut tout terrain. Il est équipé de nombreuses armes très performantes; notamment d'un mitrailleur, d'un lance-grenades, de missiles laser, d'un Résonator et de bombes à plasma. Le système de restructuration peut être activé par le pilote du tank, ou à distance (via télécommande) en cas d'urgence.



ENTRER ET SORTIR D'UN VEHICULE

Pour pénétrer dans un véhicule, appuyez sur le Bouton C inférieur, lorsque vous vous approchez de l'appareil.

Pour quitter un véhicule, appuyez de nouveau sur le Bouton C Bas. Maintenez le Stick vers la droite ou la gauche, pour indiquer de quel côté vous souhaitez sortir du véhicule.

CONDUIRE - MARCHÉ AVANT

Pour faire avancer un véhicule, appuyez sur le Bouton A. Freinez à l'aide du Bouton B. Servez-vous du Stick pour orienter l'appareil.

Appuyez en même temps sur les Boutons A et B pour utiliser le frein à main.



CONDUIRE - MARCHÉ ARRIERE

Attendez que le véhicule soit à l'arrêt, appuyez ensuite sur le Bouton B pour enclencher la marche arrière. Le bouton A sert alors de frein. Utilisez le Stick pour indiquer la direction à prendre.

CONTRÔLE - Avions

S'ENVOLER / MONTER

Le moteur des avions se met en route dès que vous pénétrez dans le cockpit. Appuyez sur le Bouton A pour accélérer. Tirez le Stick vers vous (en arrière) pour vous envoler et prendre de l'altitude.



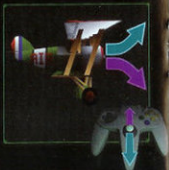
VOLER

En vol, servez-vous du Bouton A pour accélérer. Effectuez des loopings, à droite ou à gauche, à l'aide du Stick multidirectionnel.

ATTERRIER / PLONGER

Poussez le Stick vers l'AVANT pour abaisser le nez de l'avion.

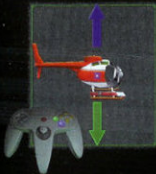
Attention: Pour atterrir, l'avion doit s'approcher du sol en maintenant l'avant de l'appareil en position relevée!



CONTRÔLE - Hélicoptères

DECOLLER / ATERRIR

Le moteur de l'hélico s'allume dès que vous pénétrez dans le cockpit de l'appareil. Servez-vous du Bouton A pour décoller et prendre de l'altitude. Utilisez le Bouton B pour descendre et atterrir.



VOLER

Utilisez le Stick multidirectionnel pour manoeuvrer l'hélicoptère.



FAIRE LE PLEIN



Si vous avez récupéré du nitro-carburant, il est possible de faire le plein de n'importe quel véhicule. Pour remplir un réservoir, accédez au Menu, puis choisissez l'icône Carburant lorsque vous êtes à l'intérieur d'un appareil.

Remarque: Les véhicules protègent Adam des agressions extérieures. Les tirs ennemis peuvent endommager l'appareil, mais pas son occupant.

L'ordinateur dans le centre de commande Alpha est capable de créer une faille spatio-temporelle. Cette option peut être utilisée pour placer tous les véhicules dans leur position d'origine.

CONTROLES - A l'intérieur des bâtiments

ENTRER / SORTIR D'UN BATIMENT

Bouton A pour ouvrir une porte.



DEPLACEMENTS

Utilisez le Stick pour vous déplacer dans une habitation.

Les Boutons C Droit et Gauche permettent de faire un pas de côté.



CONVERSATION

Pour parler à un individu, appuyez sur le Bouton A.



CHERCHER / LUMIERES

Le Bouton A sert à chercher, utiliser ou activer des lumières.



ATTENTION!

VOUS NE POUVEZ PAS VOUS SERVIR DE VOS ARMES A L'INTERIEUR D'UN BATIMENT

MENU DE LA BIO-ARMURE

JOUER
Reprendre la partie.

QUITTER
Quitter le jeu.



INVENTAIRE
Voir les éléments
que vous possédez.

AFFICHAGE CARTE
Pour consulter la
carte.

INVENTAIRE

Nom du joueur

Score du joueur

Nom du niveau en cours

nom: Grèce 0

Tués: 24 Durée: 00:01:11

Armes



Inventaire



Quitter

Nombre d'humains
tués par les aliens

Temps passé à
faire une partie

L'option Inventaire permet de vérifier les armes sélectionnées et de consulter les objets que vous transportez dans votre sac à dos.

Utilisez le Stick pour vous déplacer dans l'Inventaire. Servez-vous du Bouton A pour prendre un objet ou revenir en arrière.

Choisissez Quitter pour revenir à la partie.

EQUIPEMENT AUXILIAIRE



CARBURANT

Vous trouverez du nitro-carburant dans la plupart des bâtiments.



SANTE

Des points de santé sont disponibles dans les habitations, ou lorsque vous avez détruit des extraterrestres.



RELIQUE ALIEN

Les informations sur l'invasion de 1918 sont très limitées. Toutefois, certains écrits grecques parlent d'une relique insectoïde. Cet artefact aurait été trouvé par une des victimes peu avant sa mort. Malheureusement, on n'en sait guère plus...



MUNITIONS

Quel que soit le type d'arme que vous utilisez, des munitions vous attendent dans la plupart des habitations.



ARMES

Vous trouverez des armes supplémentaires dans certaines constructions.



CRISTAUX D'ARMEMENT

Une seule de ces pierres de combat a été découverte. Personne ne connaît vraiment le rôle de ce cristal, mais on imagine qu'il s'agit d'une arme, puisque les seuls objets insectoïdes récupérés par les humains ont toujours été des équipements de combat.

MESSAGERIE ELECTRONIQUE

Les messages qui ne sont pas urgents sont disponibles sur le canal de communication normal. Appuyez sur le Bouton L pour lire ou relire un communiqué.



HOSTILE ACTION RAPID MESSAGING MESSAGE D'ATTAQUE

Les messages d'alerte activent les fonctions de secours de votre bio-armure. Le kit de santé injecte automatiquement un sérum (à effet temporaire) dans le système sanguin d'Adam. Ce liquide a pour objectif de démultiplier les réactions nerveuses de votre personnage. Par exemple, la lecture d'un message d'alerte s'effectue en



quelques milli-secondes. Lorsque l'attaque est terminée, le kit de santé libère une molécule dans votre organisme, afin de rétablir le fonctionnement normal de vos terminaisons nerveuses.

BALISE DE SITUATION

Il s'agit d'une unité de stockage (seconde génération) d'images bio-holographiques. Lorsque cet appareil entre en contact avec la peau d'Adam, la balise se connecte à l'unité centrale de la bio-armure et enregistre automatiquement la situation physique et mental du combattant.

La balise de situation n'est disponible que lorsque tous les envahisseurs ont été éliminés. Autrement dit, une fois que le processeur alien a été détruit.



UTILISER LA BALISE



Appuyez sur le Bouton A pour initialiser la balise.

TELEPORTATION

La balise de situation peut servir à se téléporter vers le centre de commande Alpha, ou vers les autres balises actives du niveau. Pour cela, accédez au menu de la balise et choisissez l'option Téléporter, afin de rejoindre une autre balise ou le centre Alpha.

Servez-vous du terminal placé dans le centre de commande Alpha pour vous téléporter vers n'importe quelle balise active du niveau.



ADAM Grèce 15000
Tués 4/5 Durée: 09:01:10

Armes



Inventaire

Save

Quitter

Téléporter

SAUVEGARDER

Enregistrer une partie.

QUITTER

Sortir d'un écran sans faire de sauvegarde.

TELEPORTER

Rejoindre le centre Alpha ou la balise active la plus proche.

CARTES



Stick multidirectionnel
Se déplacer sur la carte

Bouton A
Changer les modes Caméra

Bouton L
Voir les paliers du niveau

Bouton R
Activer / désactiver le Traceur

Boutons C Haut & Bas
Zoom avant / zoom arrière de la carte



NOTE:

Le Traceur apparaît toujours au centre de l'écran.



Champ
d'énergie



Bouclier
énergétique



Processeur /
Moissonneur



Traceur



Simple Alien



Joueur



Présence extra-
terrestre / Portail du
champ d'énergie



Véhicule



Zone importante



Secteur
exploré



Cités/villages



Zone inexplorée



Bâtiments



Routes

BATAILLONS EXTRA-TERRESTRES



Le processeur contrôle la moisson humaine et les vagues d'assaut.

PROCESSEUR ALIEN

Il garde le portail du champ d'énergie. Ce monstre engendre les puces et les bombes volantes.



MOISSONNEUR

Contrôle la récolte humaine. Il est capable de reproduire une série d'insectoïdes.



PIRANHA
 Créature aquatique.
 Peut lancer une charge explosive, comparable à un mortier.

SNIPER
 Mécanisme bio-mécanique contrôlé par une puce extraterrestre.

BOURDON D'ASSAUT
 Insecte d'intervention.
 En première ligne de la vague de combat.

MANTASAUR
 Garde insectoïde.



BOSS DE NIVEAU
 Créature non identifiée.
 Commande l'armée des aliens.

BATAILLONS EXTRA-TERRESTRES

MOUCHARD

Repère les habitations et indique leur présence au Moissonneur.

GOLIATH

Détruit les bâtiments pour en faire sortir les humains.

ECLAIREUR

Fonctionne comme les mouchards, mais cette unité est armée d'un canon-laser.

BOURDON

Protège le Moissonneur. Attaque tous les humains et les véhicules.



Le MOISSONNEUR

génère un liquide visqueux de couleur verte, qui retient prisonnier - telle la toile d'une araignée - la victime qui va servir de nutriment aux aliens. Lorsqu'une proie est capturée (à l'extérieur d'un bâtiment), le mucus verdâtre se rétracte pour amener la victime à l'intérieur du Moissonneur. Là, l'humain sera tout simplement dévoré.

Si les prédateurs moissonnent un minimum de 6 humains, ils possèdent assez de

substance génétique pour produire un MUTANT. Personne n'a jamais survécu à une attaque de mutant.

CONSEILS

- Il est préférable de détruire les vagues d'attaques extraterrestres, au fur et à mesure qu'elles apparaissent. Si vous fuyez devant l'ennemi, celui-ci se lancera à vos trousses, et Adam sera submergé par les insectes (surtout dans les derniers niveaux du jeu).
- Pour éliminer les aliens, il est recommandé d'utiliser le tank Alpha et de tourner autour des monstres, à pleine vitesse, tout en tirant sans arrêt (mieux vaut s'entraîner avant!).
- Apprenez à manoeuvrer un véhicule tout en bombardant l'ennemi. En faisant marche arrière, vous pouvez éviter les projectiles aliens. Cette technique est surtout utile pour combattre les Processeurs et les boucliers énergétiques.
- Adam est vulnérable lorsqu'il se déplace à pied. Utilisez les véhicules autant que possible.
- Si Adam doit combattre un alien alors qu'il est à pied, faites-le rouler sur lui-même tout en tirant sur l'ennemi. Vous devez maîtriser cette technique pour survivre dans les derniers niveaux du jeu.
- Si la barre de santé d'Adam est rouge, il est possible d'améliorer son état en le laissant se reposer quelques minutes.
- Les virages avec le frein-à-main sont très pratiques, notamment dans le tank Alpha. Pour tourner rapidement, orientez le véhicule tout en maintenant enfoncés les boutons A et B.
- Maintenez le bouton A enfoncé pour faire tourner Adam tout en tirant sur l'ennemi.
- N'oubliez pas que les balises de sauvegarde permettent de se téléporter vers plusieurs endroits de la carte.
- Suivez les conseils de Daisy. Elle se trompe rarement.
- Fouillez bien tous les bâtiments. Ils réservent parfois d'agréables surprises.