

Bio CHALLENGE



BIO CHALLENGE

1. L'HISTOIRE

Nous sommes au crépuscule de l'humanité, dans un monde où l'homme commence peu à peu à disparaître. Après plusieurs siècles de régression, le patrimoine génétique humain s'est peu à peu modifié donnant naissance à une nouvelle race trop faible et incapable de se perpétuer.

La seule chance de survie de l'humanité réside dans la récente découverte d'une nouvelle technique de greffe génétique qui permettra de retrouver la formule du patrimoine originel.

L'homme a donc créé BIO CHALLENGE, l'ultime épreuve qui permettra de tester et de sélectionner la combinaison génétique la plus appropriée à la survie de l'espèce.

Vous êtes un KLIPT, un combattant du BIO CHALLENGE, doté d'un code génétique nouveau et équipé d'une armure de métal.

Votre seule mission, survivre... pour que l'homme vive.

2. COMMENT COMMENCER

Version ATARI ST

Éteignez l'ordinateur.

Branchez votre Joystick préféré.

Puis mettez la disquette "BIO CHALLENGE 1" dans le lecteur de disquette et allumez l'ordinateur. Au bout de quelques instants le message suivant apparaît : "INSERT BIO CHALLENGE DISK 2".

Insérez alors la disquette "BIO CHALLENGE 2" dans le lecteur et appuyez sur une touche quelconque.

L'écran de présentation apparaît après quelques secondes.

Version AMIGA

Éteignez l'ordinateur.

Branchez votre Joystick préféré.

Puis mettez la disquette "BIO CHALLENGE" dans le lecteur de disquettes et allumez l'ordinateur. L'écran de présentation apparaît.

JOUER SEUL OU A DEUX

Pendant l'écran de présentation, appuyez sur :

'1' pour jouer seul (c'est le mode par défaut)

'2' pour jouer à deux. Dans ce mode, chacun des joueurs joue l'un après l'autre.

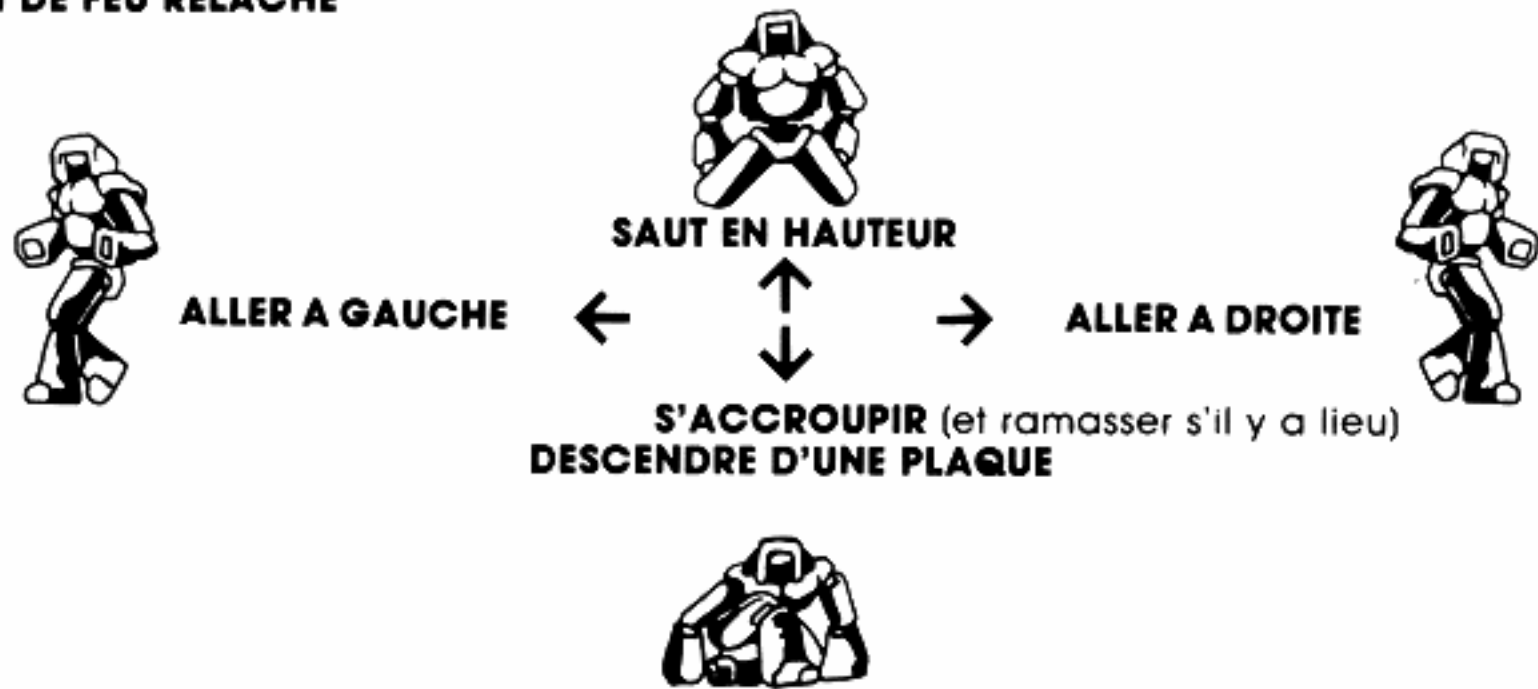
POUR COMMENCER UNE PARTIE

Appuyez sur le bouton de Feu de la manette de jeu.

3. LES COMMANDES DU HÉROS

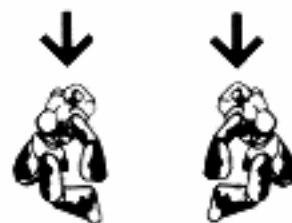
Tous les mouvements de votre personnage se commandent à l'aide de la manette de jeu.

BOUTON DE FEU RELÂCHÉ

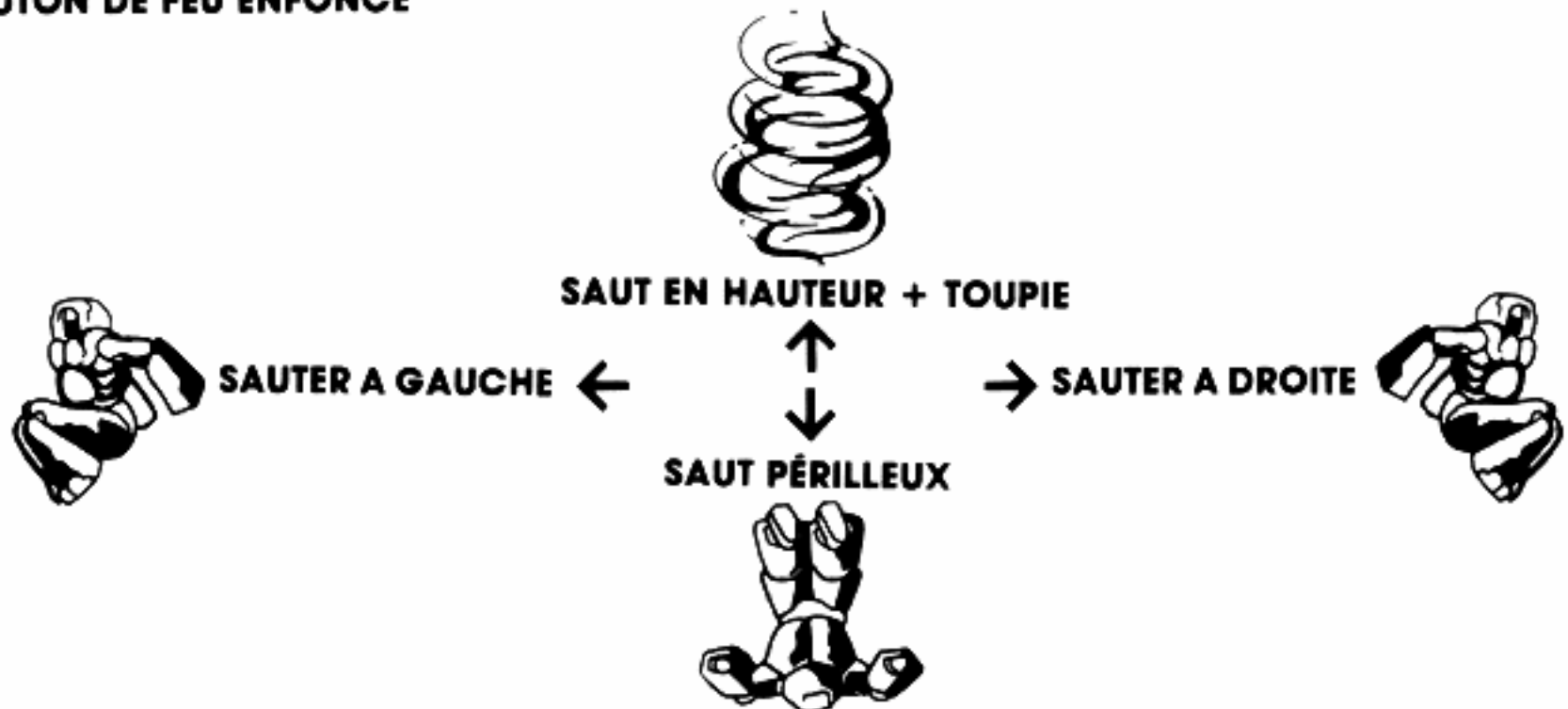


Note . lorsque le joueur s'accroupit devant une carcasse de monstre ou devant un morceau d'amulette, il ramasse automatiquement cette carcasse ou ce morceau d'amulette

Note si le joueur pousse la manette vers le haut et ensuite pousse la manette d'un petit coup rapide vers la droite ou vers la gauche : le robot effectue un saut dit de translation vers la droite ou vers la gauche. Ces sauts sont représentés dans les dessins ci dessous



BOUTON DE FEU ENFONCÉ



BOUTON DE FEU RELÂCHÉ

Si le joueur garde la manette en position centrale, le robot est fixe et regarde le joueur.



BOUTON DE FEU ENFONCÉ

Si le joueur reste en position centrale et appuie sur le bouton, alors le robot effectue une toupie.



DOSAGE DES SAUTS

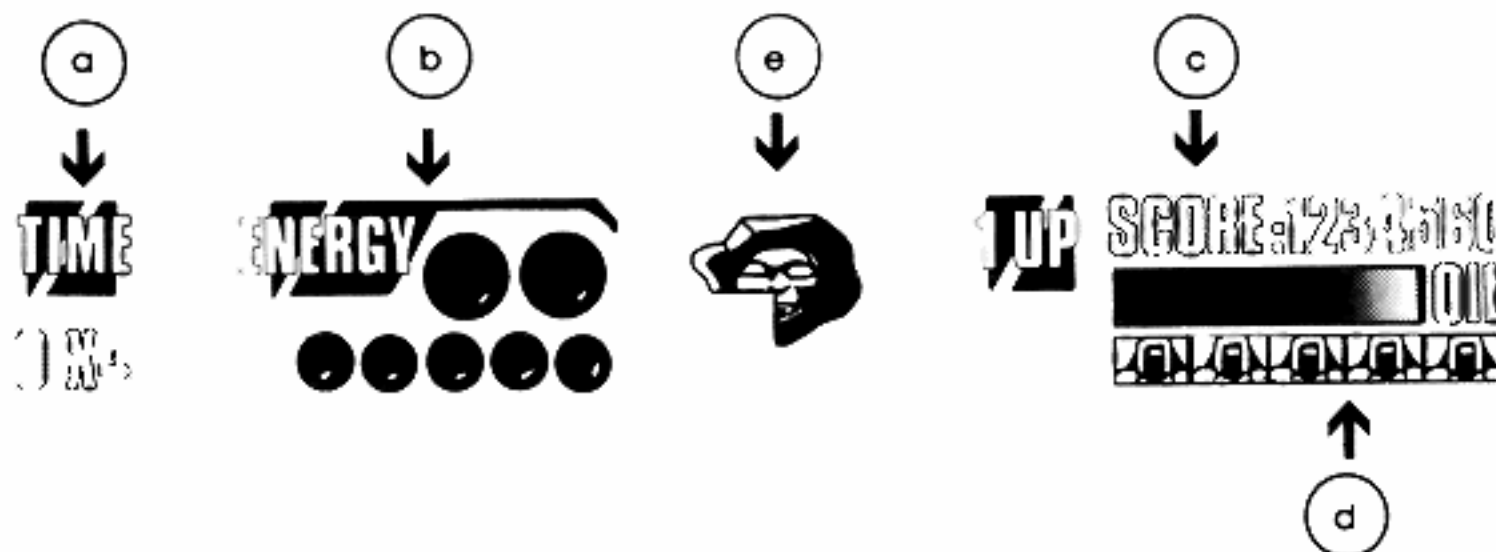
Plus vous maintenez la manette vers le haut longtemps, plus vous sautez haut.
Plus vous maintenez la manette à droite ou à gauche, bouton de feu appuyé, plus vous sautez loin en longueur.

Entraînez-vous car il faudra être précis !

Le saut périlleux et la toupie sont deux techniques que vous devrez apprendre à maîtriser parfaitement car ils sont à la base de la technique d'attaque des Klipts (voir 5°).

4. LE PANNEAU DE CONTRÔLE

Pendant le jeu, il sera important pour vous de surveiller attentivement les indicateurs suivant :



a INDICATEUR DE TEMPS

Chaque parcours doit être effectué dans un temps limite. L'indicateur de temps (1) exprime en minutes le temps qu'il vous reste. Lorsque ce temps descend au-dessous d'une minute, vous êtes prévenu par le message "TIME LOW" qui viendra s'incruster par dessus l'écran de jeu. Si le temps arrive à ZÉRO, vous perdez une vie

NIVEAU	Temps imparti
1	5 minutes
2	4 minutes
3	4 minutes
4	4 minutes
5	4 minutes
6	4 minutes

b ÉNERGIE

Le réservoir d'énergie comptabilise le nombre de carcasses que vous aurez récoltées tout au long d'un tableau.

Ce nombre s'exprime sous forme de petites et de grosses boules, chaque grosse boule valant 5 petites boules.

Le réservoir se remplira uniquement si vous ramenez les carcasses ramassées vers la sphère qui se trouve au tout début de chacun des niveaux.

c INDICATEUR D'HUILE

L'huile est l'aliment préféré des Klipts. Chaque Kript possède deux réservoirs : un réservoir principal dans lequel il puise à chaque fois qu'il effectue un mouvement, et une réserve secondaire (plus vaste) dans laquelle peuvent être stockées des unités d'huile supplémentaires (24 au maximum).

Quand le niveau d'huile du réservoir principal arrive à zéro, il est re-rempli en utilisant une unité du réservoir secondaire.

Le réservoir principal est représenté par une barre de couleur verte.
Le réservoir secondaire est représenté par une barre grise.

Vous perdez de l'huile si :

- vous effectuez un mouvement
- vous êtes touché par un ennemi
- vous êtes touché par les projectiles du gardien final.

Lorsque le Kript se trouve à cours d'huile, il perd une vie. Surveillez donc attentivement ces indicateurs et remplissez votre réservoir à chaque fois que cela sera possible en récupérant les tonneaux d'huile que vous trouverez sur votre passage.

d INDICATEURS DE VIE

Vous possédez 4 vies au début de chaque nouvelle partie.

Vous perdez une vie quand :

- le temps limite est dépassé
- le réservoir d'huile est vide
- vous tombez dans une crevasse.



AMULETTE

Pour passer au tableau suivant, il vous faut récupérer au long du jeu 4 fragments d'amulette. Ces fragments s'affichent en haut de l'écran au fur et à mesure que vous les récoltez.

5. DÉROULEMENT DU JEU

Il y a un total de 6 tableaux à passer avant d'arriver à la fin du jeu.

Chaque tableau est lui-même composé de plusieurs mondes parallèles dans lesquels vous pouvez vous rendre en empruntant des téléporteurs disposés çà et là.

Voici les numéros des tableaux et le nombre de mondes qui les composent :

TABLEAU	NOMBRE DE MONDES
1	3
2	4
3	6
4	5
5	6
6	1

La plupart de ces mondes sont peuplés de créatures dangereuses qu'il vous faut affronter et vaincre afin de reconstituer les 4 morceaux d'amulette qui vous ouvriront la porte du niveau suivant.

Une fois tués, vos ennemis laissent derrière eux soit une carcasse métallique, soit un morceau d'amulette. Ramassez le plus de carcasses possible, car elles vous serviront à éliminer le gardien qui se trouve à la fin de chaque niveau. Attention, vous ne pourrez transporter plus de quatre carcasses à la fois. Il faudra donc revenir périodiquement à la sphère qui se trouve au début du 1^{er} monde afin de vous décharger de votre fardeau.

Une fois que vous aurez réussi à récolter les 4 morceaux d'amulette, revenez vers la sphère. Vous serez alors téléporté dans l'antre du gardien du niveau.

DANS L'ANTRE DU GARDIEN

Les gardiens sont des créatures étranges et dangereuses.

Pour les affronter, il vous faut utiliser une technique particulière. Tout en évitant les projectiles qu'ils vous envoient, effectuez un saut en hauteur. Vous vous transformez alors en "canon-planeur". Dans cet état, il vous est possible de tirer à votre tour sur le gardien alors que vous êtes en train de redescendre lentement vers le sol. Vous pouvez aussi vous déplacer à droite ou à gauche, ou encore accélérer votre chute en maintenant la manette vers le bas.

Une fois à terre, vous reprenez votre forme initiale.

La plupart des gardiens sont vulnérables à la tête. Cherchez leur point faible et tirez dessus. Mais ne gaspillez pas vos munitions. Celles-ci dépendent du nombre de boules contenues dans le réservoir d'ÉNERGIE, chaque petite boule vous permettant de tirer 6 fois.

Vous perdez une vie quand votre réservoir d'huile est vide, ou quand vous n'avez plus de munitions.

Une fois le gardien vaincu, vous pourrez accéder au niveau supérieur.

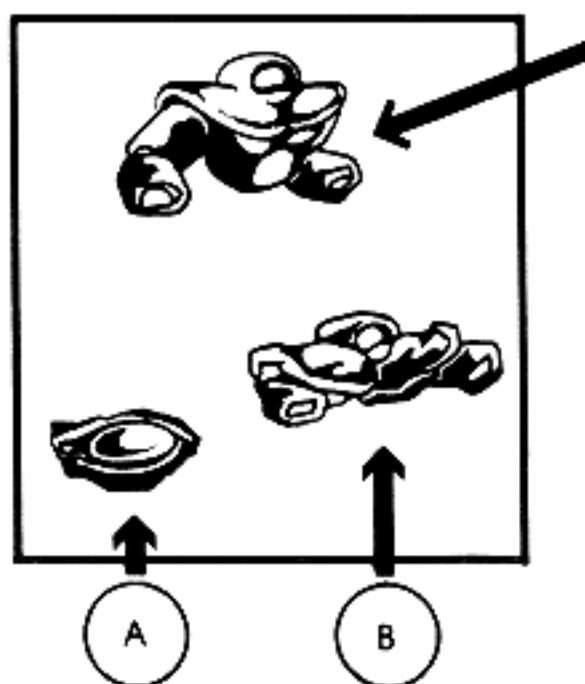
6. VOS ENNEMIS

Voici les principales créatures qui peuplent les mondes du BIO CHALLENGE :

LES CRÉATURES DU GARDIEN

Évitez leur contact car elles sont friandes de l'huile que vous transportez et elles ne manqueront aucune occasion de vous en voler.

Une fois détruites, elles laissent sur le sol soit une carcasse métallique, soit un morceau de la précieuse amulette. Seules quatre d'entre elles possèdent un fragment d'amulette, localisez-les au plus vite...



Voici un exemple de monstre qui veut vous tuer. Vous pouvez le détruire en lui faisant tomber une plaque sur la tête. Pour faire tomber une plaque sur un monstre, on peut :

1 - Sauter en l'air et faire bouger la plaque de côté jusqu'à ce qu'elle tombe. Il faut pour cela effectuer un saut en l'air normal en poussant la manette vers le haut, puis en même temps appuyer sur le bouton de tir. Le robot effectue alors une toupie et toute plaque se trouvant à côté de lui se déplacera alors vers la droite ou vers la gauche.

2 - Effectuer un saut périlleux lorsque le robot est sur la plaque.

Lorsqu'on fait tomber une plaque sur une créature du gardien, celle-ci peut se détruire en laissant soit un morceau d'amulette (dessin A), soit une carcasse (dessin B).

LES PETITES CRÉATURES VOLANTES



Elles voyagent toujours en bande et ne sont pas très dangereuses. Elles ne vous attaqueront pas mais si vous restez sur leur chemin, elles vous percuteront et vous perdrez un peu d'huile. Éliminez-les en faisant une toupie juste avant qu'elles ne vous touchent.

Avec une extension tir (voir 7°), vous pourrez les utiliser comme projectiles contre les créatures du gardien. Lorsqu'elles sont près de vous, faites une toupie qui les éjectera à toute vitesse à la rencontre de vos ennemis.

7. VOS ALLIÉS

LA SPHÈRE

C'est votre alliée. Elle sert comme réservoir de carcasses et vous soulagera de votre charge. Montez sur la petite plaque métallique qui se trouve à sa droite et les carcasses que vous transportez seront entreposées dans la sphère.

Lorsque vous avez réussi à retrouver les quatre morceaux d'amulette, revenez à la sphère, elle vous téléportera directement dans l'ancre du gardien.

LES PLATES-FORMES MÉTALLIQUES (ou plaques)

Elles sont d'une importance capitale car elles constituent votre arme principale contre les créatures du gardien, la technique primaire consistant à leur faire tomber une plaque sur la tête pour les écraser !

Les plates-formes sont maintenues en l'air par des charges anti-gravité. Pour faire tomber une plaque, il vous faudra donc annuler la (les) charge(s) qui la maintient suspendue.

Voici les deux moyens d'annuler UNE charge :

1 - Monter dessus en effectuant un saut en hauteur, puis faire un saut périlleux (voir 3°).

Remarque : lorsqu'une plaque a plus d'une charge, vous pouvez la faire tomber en répétant plusieurs fois le même mouvement ou alors toute combinaison des deux mouvements que nous venons de voir.

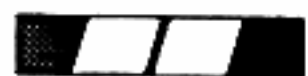
2 - Au sol, se positionner à droite ou à gauche de la plaque. Sauter et faire le mouvement de toupie lorsqu'on arrive à sa hauteur. La plate-forme translate alors vers la gauche ou la droite tout en perdant une charge.

Voilà maintenant les différents types de plaques que vous pourrez être amené à rencontrer :



Plaque à trois charges.

Tombe au bout de trois sauts périlleux OU peut être tradatée deux fois et tombe au bout de la troisième translation.



Plaque à deux charges.

Tombe au bout de deux sauts périlleux OU peut être tradatée une fois et tombe au bout de la deuxième translation.



Plaque à une charge.

Tombe après un saut périlleux ou une translation.



Plaque à charge infinie.

Ne tombe pas, ne peut pas être tradatée.

La principale règle à se rappeler est la suivante :

- Lorsqu'une plaque à trois charges perd une charge, elle se transforme en une plaque à deux charges.
- Lorsqu'une plaque à deux charges perd une charge, elle se transforme en une plaque à une charge.
- Lorsqu'une plaque à une charge perd une charge, ELLE TOMBE !

Apprenez à utiliser judicieusement et de manière extrêmement précise les deux techniques que nous avons vues. Donc, commencez par vous entraîner !!!

IMPORTANT : LES PLATES-FORMES QUI SONT TOMBÉES NE RÉAPPARAISSENT QUE LORSQUE VOUS UTILISEZ UN TÉLÉPORTEUR.

LES VASES

Voici des alliés qui vont vous être extrêmement utiles. Vous les rencontrez au fur et à mesure que vous progressez dans le niveau. Dans un même niveau, ils sont toujours placés aux mêmes endroits. Mémorisez bien leurs positions afin de pouvoir y revenir en cas de besoin !

Attention ! Les vases sont extrêmement craintifs. Ils n'apparaîtront pas si des ennemis se trouvent à l'écran. A vous de les éliminer et d'effacer toute trace de leur passage (ramassez leur carcasse) et alors peut-être les vases daigneront-ils se montrer.

Quand un vase est à l'écran, il est suspendu en l'air au-dessus de vous. Sautez et faites une toupie quand vous arrivez à sa hauteur. En se brisant, il arrivera souvent qu'il laisse échapper un œuf qui tombera au sol. Ramassez-le, il s'agit d'une extension qui va augmenter vos capacités.

C'est beaucoup d'efforts, mais voici la liste des récompenses que vous pouvez en attendre :

- vase JAUNE : Bonus temps. Vous gagnez une minute de temps supplémentaire.
- vase MARRON : Bonus points. Vous gagnez 5 000 points.
- vase BLEU : Ramassez l'œuf, vous gagnez une VIE.
- vase GRIS : Ramassez l'œuf, il étend votre capacité de stockage d'huile à 32 unités.
- vase VERT : Ramassez l'œuf, c'est une arme fantastique ! Faites un saut périlleux quand vous êtes par terre et tous les monstres qui sont à l'écran seront éliminés.
- vase ROUGE : Ramassez l'œuf, c'est une arme de tir. Elle permet, en effectuant une toupie, de vous servir des petites créatures volantes comme de projectiles et de les renvoyer contre vos ennemis.

Il arrive parfois qu'un vase apparaisse à l'écran, puis qu'il disparaisse aussi vite qu'il est venu. Ne vous inquiétez pas, il a du flairer un ennemi. Si c'est le cas, éliminez-le et revenez vers le vase, il réapparaîtra.

Quand un vase est à l'écran, soyez prompt ! Brisez-le avant qu'il ne tombe de lui-même, il serait alors perdu pour vous.



LES TONNEAUX D'HUILE

Vous les trouverez sur votre chemin, posés sur le sol. Il suffit de passer dessus pour remplir votre réservoir. Mais attention, sachez consommer avec modération votre réservoir a une contenance limitée et tout l'excédent d'huile est perdu



LES TÉLÉPORTEURS



Les téléporteurs vous permettront de vous déplacer d'un endroit à un autre ou d'un monde parallèle à un autre, instantanément. Les téléporteurs mènent en général à un endroit précis et toujours au même. Employer les téléporteurs vous permettra de gagner un temps précieux, souvenez-vous bien de leur position.

Les téléporteurs sont placés dans la partie haute de l'écran et vous les reconnaîtrez par leur scintillement incessant. Placez vous en dessous et sautez à leur hauteur pour être téléporté.

La couleur des téléporteurs donne une indication sur leur destination (ex.: le téléporteur marron ramène toujours à la sphère). Mais méfiez-vous, certains téléporteurs changent sans arrêt de couleur.

8. POUR CONNAÎTRE LE SCORE

Le score dépend du nombre d'ennemis que vous aurez vaincus.

Voici le nombre de points que rapporte chaque catégorie d'ennemis :

PETITES CRÉATURES VOLANTES	100
CRÉATURES DU GARDIEN	1 000 (sans extension tir)
	5 000 (avec extension tir)
GARDIEN NIVEAU 1	100 000
GARDIEN NIVEAU 2	200 000
GARDIEN NIVEAU 3	300 000
GARDIEN NIVEAU 4	400 000
GARDIEN NIVEAU 5	500 000

9. QUELQUES CONSEILS DES AUTEURS

Tâchez en premier lieu de repérer les vases et les monstres qui détiennent les amulettes.

Rappelez-vous aussi de la topologie du terrain, la position des téléporteurs et où ils mènent.

Le timing de chaque action est très important. Faire tomber une plaque avec un saut périlleux demande plus de temps que de la faire tomber en la translatant avec une toupie. Anticipez donc en fonction de la trajectoire de votre ennemi et choisissez la solution la plus appropriée.

N'hésitez pas à translater les plaques afin d'obtenir la configuration idéale.

N'oubliez pas qu'une plaque à 2 ou 3 charges peut facilement se transformer en une plaque à 1 ou 2 charges.

S'il ne reste plus de plaques, utilisez un téléporteur. Lorsque vous reviendrez, toutes les plaques seront remises à leur place initiale.

Souvenez-vous des trajectoires des créatures volantes, c'est indispensable afin d'utiliser au mieux l'extension tir.

Il n'est pas toujours nécessaire de tuer tous les monstres mais il vous faudra au moins 4 carcasses pour avoir une chance de vaincre le gardien.

Ne ramassez le dernier fragment d'amulette que si vous jugez avoir assez de munitions (1 carcasse = 6 tirs) pour affronter l'étape suivante car la sphère vous téléporte quand l'amulette est reconstituée.

Économisez l'huile. Inutile donc de reprendre de l'huile quand le réservoir est plein.

N'essayez pas de sauter par dessus les grosses crevasses. Essayez plutôt de les franchir en sautant de plaque en plaque.

ET MAINTENANT, A VOUS DE JOUER...

Jeu conçu par Paul Cuisset et Denis Mercier

Musique : Jean Baudlot

Brulages : Patrick Sigwalt

