

SEGA

MEGA-CD

WOLFCHILD

INSTRUCTION MANUAL

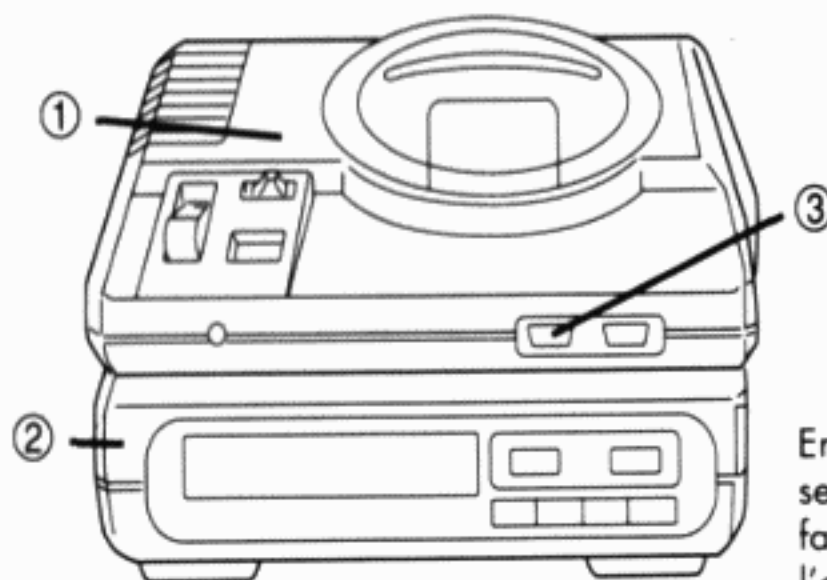
Démarrage: Comment utiliser votre Mega-CD

1. Installez votre système Mega-CD en suivant les instructions décrites dans le mode d'emploi de votre système Mega-CD. Branchez le Control Pad 1.
2. Allumez le système. L'affichage animé du Mega-CD apparaît. Si rien n'apparaît à l'écran, éteignez le système et assurez-vous qu'il est correctement installé.
3. Appuyez sur le bouton C du Control Pad de la Mega Drive, et le panneau de commande (Control Panel) sur écran apparaît. Utilisez la touche-D pour sélectionner EJECT (éjection) et appuyez sur le bouton C pour ouvrir le tiroir CD.
4. Placez le disque dans le compartiment du tiroir CD et appuyez sur le bouton C. Le tiroir CD se ferme, et les mots CD-ROM apparaissent sur le panneau de commande (Control Panel).
5. Utilisez la touche-D pour déplacer le curseur sur CD-ROM et appuyez sur le bouton C. Les écrans d'ouverture du jeu apparaissent.
6. Si vous désirez arrêter un jeu en cours, ou si le jeu se termine, appuyez sur la touche Reset (réinitialisation) de la console Mega Drive pour afficher le panneau de commande (Control Panel) sur écran.

① Système Mega-Drive

② Système Mega-CD

③ Control Pad 1



Soldats du futur

Le scientifique Dr. Kal Morrow qui a obtenu le prix Nobel travaillait sur des recherches génétiques dangereuses et précieuses. Ses efforts pour altérer la forme humaine — en la combinant avec diverses physiologies animales et en améliorant les potentialités psychiques — ont été jusqu'ici une totale réussite. Il en a résulté une nouvelle race d'espèce vivante; combinant l'intelligence humaine et l'instinct animal dans un corps puissant complètement insensible à la douleur. Capable de s'adapter à n'importe quel environnement, et capable de faire des prouesses d'une force et d'une puissance psychique incroyables, cette nouvelle mutation serait invincible — l'ultime machine de combat.

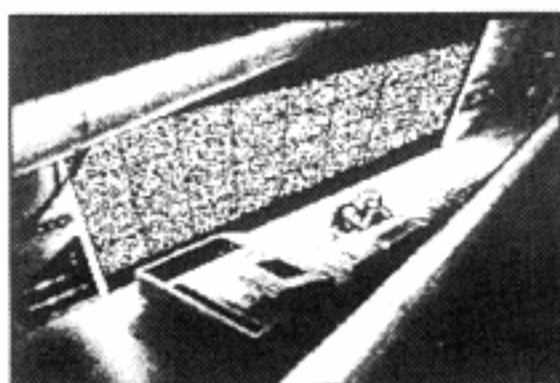
En raison de la nature sensible de ses travaux, Dr. Morrow et sa famille avaient déménagé dans l'observatoire Keppler, une installation secrète et hautement surveillée située sur une île éloignée du Pacifique Sud. Les défenses de l'observatoire étaient les meilleures disponibles, mais il s'est révélé qu'elles n'étaient pas suffisantes...

Un peu plus tard, le plus jeune fils de Morrow, Saul, revint à la maison après une expédition de recherche océanographique pour trouver l'observatoire en ruine. Il rechercha frénétiquement sa famille, mais tout ce qu'il trouva fut le corps de sa mère étendu dans un couloir ensanglanté. En étreignant son corps dans ses bras, il se jura de se venger sur quiconque avait commis cet acte horrible.



Assis dans le laboratoire principal de son père, Saul visionna les bandes de surveillance de l'attaque. Les soldats étaient entrés rapidement, abattant toute personne sur leur chemin. Dr. Morrow avait été capturé, et sa femme et son fils aîné massacrés sous ses yeux avant qu'il soit assommé et enlevé.

Saul identifia immédiatement les agresseurs comme les membres de CHIMERA, une organisation internationale connue pour ses nombreuses actions terroristes d'ampleur mondiale. Son chef, Karl Draxx, était connu pour ses capacités psychiques naturelles et son désir largement médiatisé de domination mondiale. Avec les mutations du Dr. Morrow sous le commandement de Draxx, ces plans pourraient se réaliser. Les armées du monde entier n'auraient aucune chance.



Alors que Saul cherchait dans les dossiers de son père, il s'aperçut que CHIMERA avait pris les enregistrements et l'équipement de toutes les expériences génétiques sauf un: le PROJET WOLFCHILD, un programme conçu pour créer un puissant homme-loup avec les potentialités psychiques les plus grandes jamais enregistrées.

Saul savait que lui seul pouvait combattre CHIMERA et retrouver son père. Mais bien que Saul fût athlétique et un combattant plus que capable, il savait qu'il n'était pas de taille contre les défenses de CHIMERA. Pas tout seul.

Son cœur palpitant, Saul pénétra dans la chambre de transmutation...



Prenez les commandes!

① Touche directionnelle (touche-D)

- ← Déplace Saul vers la gauche.
- Déplace Saul vers la droite.
- ↓ Fait baisser Saul.

② Touche Start

- Commence la partie.
- Met le jeu en pause/reprend la partie.

③ Bouton A

- Fait lancer des grenades (Smart Bombs) à Saul.

④ Bouton B

- Donne des coups de poing ou des attaques psychiques.

⑤ Bouton C

- Fait sauter Saul.



Remarque: Les fonctions des boutons A, B et C peuvent être changées à l'écran d'Options (voyez à la page 18).

Démarrage

Après les logos JVC et Core Design, vous voyez le titre *Wolfchild* suivi d'une brève histoire d'introduction et du menu principal (Main Menu). Une courte démonstration du jeu suit après quelques secondes. Entre l'histoire et la démonstration, appuyez sur la touche Start pour passer au menu principal (Main Menu).

Appuyez sur la touche Start pour commencer la partie, ou utilisez la touche-D pour sélectionner les Options, et appuyez sur la touche Start.

Options

Le menu d'options (Options Menu) vous permet de régler certaines conditions de la partie.

Sélectionnez la catégorie en appuyant sur la touche-D vers le haut ou vers le bas, et faites vos choix dans chaque catégorie en appuyant sur la touche-D vers la gauche ou vers la droite. Lorsque vous avez terminé avec le menu d'options (Options Menu), sélectionnez EXIT (sortie) et appuyez sur la touche Start.

Niveau de Jeu: Sélectionnez une partie facile (Easy), moyenne (Medium) ou difficile (Hard). Plus le niveau de difficulté est élevé, plus les ennemis sont difficiles à vaincre.

Vies: Commencez la partie avec 3 à 6 vies.

Test sonore: Ecoutez un des effets sonores et musiques de fond utilisés dans le jeu. Appuyez sur la touche-D vers la gauche ou vers la droite pour sélectionner le numéro du son que vous voulez entendre, et appuyez sur le Bouton A, B, C ou sur la touche Start pour entendre le son.

Commandes: Utilisez cette option pour régler les fonctions des boutons A, B et C. Appuyez sur la touche-D vers la gauche ou vers la droite jusqu'à ce que la configuration que vous désirez apparaisse, puis appuyez sur la touche-D vers le bas pour régler les commandes.

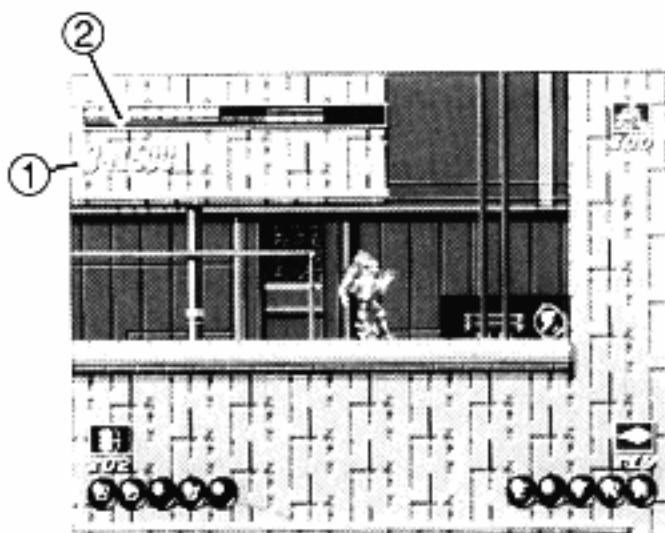
Rapide: Lorsque cette option est activée, Saul peut continuer à tirer ou à frapper tant que la touche de tir est maintenu enfoncée.

Signaux d'écran

- ① **Score:** Indique votre score actuel.
 - ② **Barre de vitalité:** Cette barre diminue chaque fois que Saul est touché. Si la barre est vide, Saul perd une vie. La barre de vitalité peut aussi augmenter en ramassant certains objets.
- Saul commence la partie dans sa forme humaine avec sa barre de vitalité au maximum. S'il ramasse assez d'objets de vitalité pour dépasser son



maximum, Saul se transforme dans sa forme d'homme-loup. S'il encaisse suffisamment de coups pour que la barre de vitalité tombe sous le maximum humain, Saul retrouve sa forme humaine jusqu'à ce qu'il ramasse assez de vitalité pour reprendre sa forme d'homme-loup.

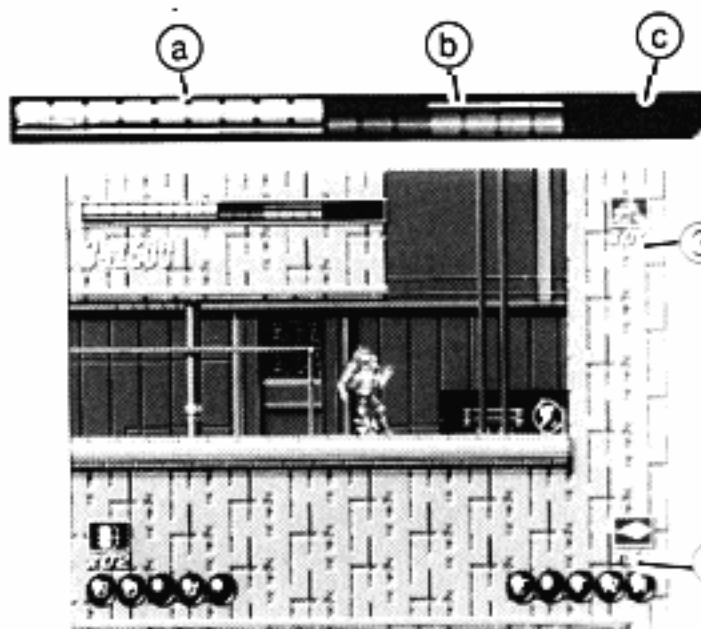


- ① **Vitalité restante**
- ② **Vitalité disponible**
- ③ **Vitalité potentielle (à remplir en ramassant des objets EXTEND (extension))**

La longueur de la barre de vitalité peut être étendue en ramassant les objets EXTEND (extension) pendant la partie.

- ④ **Vies restantes:** Indique combien de vies il reste à Saul dans la partie.
- ⑤ **Indicateur d'arme:** Indique l'arme que l'homme-loup utilise actuellement, ainsi que le

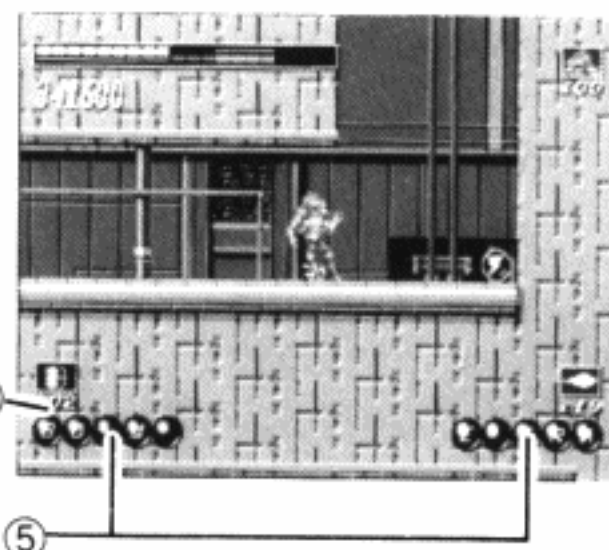
nombre de tirs restants. Lorsque Saul est sous forme humaine (et désarmé), cet icône indique un poing et l'indicateur de tirs est vide.



- ⑥ **Lettres de bonus et d'extra:** Indiquent quels objets de bonus (indiqués par des lettres) vous avez ramassés.
- ⑦ **Grenades (Smart Bombs):** Indique le nombre de grenades que Saul transporte. Vous pouvez ramasser d'autres grenades pendant la partie.

Objets

Les objets se trouvent pendant la partie, soit dans la plaine, dissimulés dans divers types de conteneur, soit cachés dans des passages secrets ou des cachettes. Ramassez un objet en le touchant.



Pendant les combats

Sous sa forme humaine, Saul ne dispose que de ses poings nus pour combattre (indiqués par un poing sur l'indicateur d'arme). L'homme-loup, par contre, a plusieurs armes psychiques à sa disposition.

En homme-loup, Saul possède un stock illimité de tirs de base. Chaque fois qu'il ramasse un objet de combat, il améliore sa puissance psychique suffisamment pour tirer un nombre limité de coups avec une des armes spéciales suivantes:

- ① **Tir Double:** Fournit un tir double rapide de puissance conventionnelle.
- ② **Tir en Arc:** Tire un tir simple en arc vers le bas. Idéal pour toucher les ennemis situés plus bas devant vous.



①



②



⑤



⑧



③ **Flamme:** Une arme puissante qui envoie des tirs multiples sur les ennemis et traverse la plupart des obstacles. Seule la plus robuste des barrières arrêtera cette arme.

④ **Tête Chercheuse:** Poursuit un ennemi jusqu'à l'avoir détruit, ou s'auto-détruit contre un mur. Si un ennemi rencontre sa trajectoire avant que le Homer l'atteigne, le Homer se dirige vers l'ennemi le plus proche.

⑤ **Boule de Plasma:** Zigzague lentement sur l'écran jusqu'à ce qu'il soit arrêté par un ennemi ou un obstacle. La boule de plasma est difficile à diriger, mais provoque quatre fois plus de dégâts qu'une arme conventionnelle.

⑥ **Tir Triple:** Tire trois coups simultanément, et est idéal pour une large couverture au sol.

⑦ **Boomerang:** Tournoie autour de Saul, en causant deux fois les dégâts d'une arme conventionnelle lorsqu'il touche un ennemi.

⑧ **Grenades:** Saul peut les utiliser soit sous forme d'homme-loup soit sous forme humaine. Une grenade (Smart Bomb), lorsqu'elle envoyée en bas sur une surface dure et qu'elle se brise, provoque une explosion équivalente à dix coups d'une arme conventionnelle. La plupart du temps, une grenade (Smart Bombe) brûle tous les ennemis à l'écran.

Remarque: Les grenades (Smart Bombs) n'explosent pas si elles ne sont pas brisées, assurez-vous donc que Saul a une surface dure sous ses pieds avant d'en envoyer une.

⑨ **Bouclier:** Rend Saul invulnérable pendant une petite période.

Bonus de points

Des bonus de points supplémentaires se trouvent dans des sphères métalliques. Plus la sphère est grande, plus le bonus est élevé.

Les **sphères de chrome** donnent des bonus de 100, 200, 400 et 1 000 points.

Les **sphères d'or** donnent des points de 2 000 et 4 000 points.

③



④



⑥



⑦



⑨



Lettres de **BONUS** et **d'EXTRA**

Chaque fois que vous ramassez une sphère contenant une lettre, elle apparaît dans les indicateurs de **BONUS** et **d'EXTRA** en bas de l'écran. Collecter assez de lettres pour compléter le mot **BONUS** vous rapporte 20 000 points. Compléter **EXTRA** vous rapporte une vie supplémentaire.



Vitalité

① **Points de vitalité:** Collecter ces points restaure 1 ou 2 points de la barre de vitalité de Saul.

② **Remplissage (Replenish):** Remplit la barre de vitalité de Saul au maximum. Si Saul est sous forme humaine, il se transforme en homme-loup.



②



③ **Extension (Extend):** Etend la longueur potentielle de la barre de vitalité de Saul d'un point. Cependant, aucun point de vitalité n'est restauré.

④ **Marqueur de redémarrage:** Permet à Saul de revenir à la position du marqueur pendant la partie lorsqu'il perd une vie. Si Saul n'a ramassé aucun marqueur pendant le cours de la partie, il revient au début du niveau dès qu'il perd une vie.

③



④

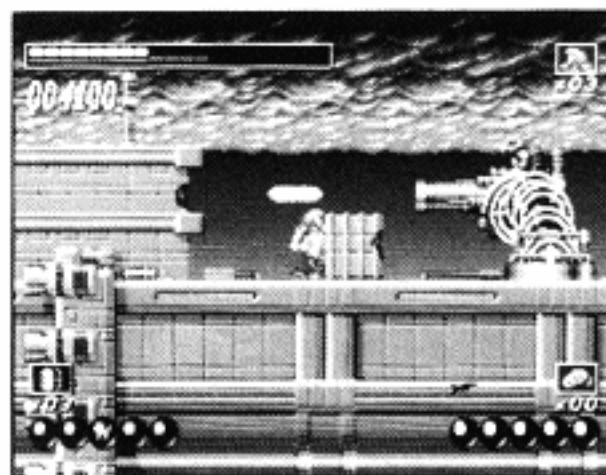


Cri de vengeance!

En tant que Saul, vous vous retrouverez dans cinq environnements, contenant un ou deux niveaux chacun, dans votre recherche de la base principale de CHIMERA et serez confronté à Karl Draxx dans le combat final! Chaque niveau commence par un écran d'introduction. Appuyez sur le touche Start pour commencer à jouer.

① Piraterie Aérienne

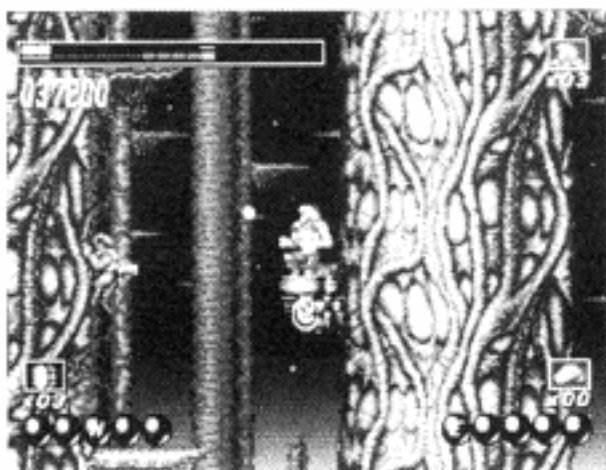
Sous la pleine lune du **niveau 1 (Stage 1)**, vous serez téléporté à bord du Wolfship, un des croiseurs de combat de CHIMERA qui rentre à sa base. Immédiatement, les canons du vaisseau s'entraînent sur vous. Des oiseaux-mutants blindés tombent du ciel pour vous détruire, et leur chef cherche à vous jeter par dessus bord.



② La Jungle

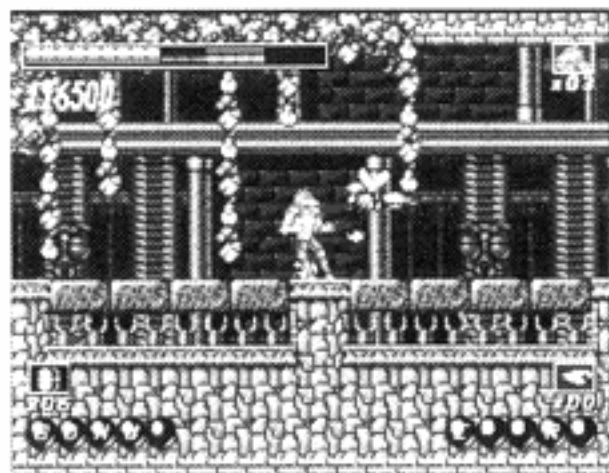
Sautez du vaisseau en feu dans la jungle impénétrable du **niveau 2 (Stage 2)**, où vous affronterez les forces extérieures de CHIMERA. Sautez de branche en branche, en utilisant les branches cassées comme couverture pour attaquer les soldats en armure, les lézards-mutants et les plantes hostiles. Ouvrez des gousses de graines pour récupérer les objets et les bonus. A la frontière de la jungle extérieure du **niveau 3 (Stage 3)**, vos nouveaux instincts de

loup vous préviennent que quelqu'un vous pourchasse. Quelque chose qui peut se fondre dans son environnement...



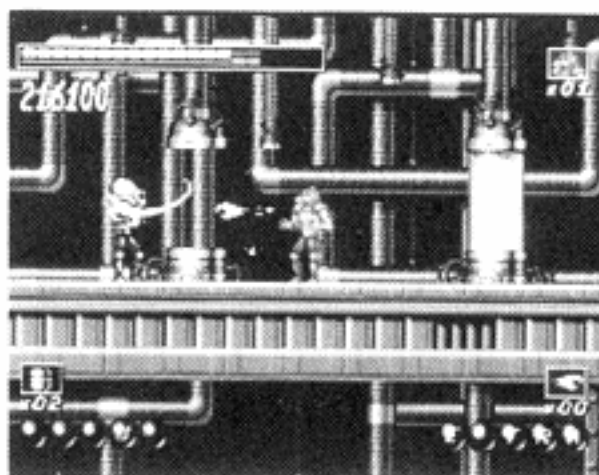
③ Priez pour Votre vie

A la frontière de la jungle se trouve l'ancien temple du **niveau 4 (Stage 4)**. Ce temple peut avoir été construit pour accueillir d'anciens dieux, mais maintenant il grouille d'énormes scarabées et de guêpes cracheuses de feu, et il est rempli de pièges mortels. Le pire vous attend dans le sanctuaire intérieur du **niveau 5 (Stage 5)**, où de nouvelles et dangereuses mutations vous ont désigné comme leur prochain sacrifice!



④ Quartier Général de CHIMERA

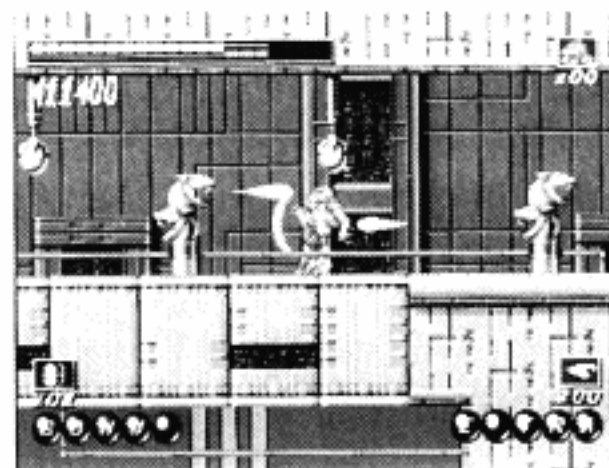
Sous le temple se trouve l'entrée de la base de CHIMERA. Un monte-charge vous emmène au **niveau 6 (Stage 6)**, où vous serez en équilibre sur des passages étroits et des portiques et où vous utiliserez vos pouvoirs psychiques contre des légions de mutants à la gâchette facile armés de bazookas laser. Dans les laboratoires biogénétiques du **niveau 7 (Stage 7)**, vous tomberez face à face avec la dernière et la plus "lourdement armée" des nouvelles expériences de CHIMERA.



⑤ Draxx's Lair

Les forces de sécurité les plus puissantes de CHIMERA vous attendent dans le centre intérieur du **niveau 8 (stage 8)**. Des pièges mortels tentent de vous écraser, de vous découper ou de vous pulvériser par le feu. Des soldats assoiffés de sang attendent en embuscade. Si vous parvenez à passer, votre chasse est presque terminée! Au **niveau 9 (stage 9)** vous

verrez un visage amical... dans une cage. Parviendrez-vous à vaincre Karl Draxx, à sauver votre père et à venger votre famille?



Fin du jeu/continuer

Lorsque Saul perd toutes ses vies, l'écran Game Over (fin du jeu) apparaît, suivi d'un compte à rebours. Appuyez sur la touche Start avant que le compte à rebours n'atteigne zéro pour continuer la partie au début du niveau où vous avez quitté. Vous avez deux chances de continuer une partie.

Conseils utiles

- La forme d'homme-loup de Saul est beaucoup plus lourde que sa forme humaine. Utilisez ce poids supplémentaire pour casser les conteneurs et les blocs ou les pièces de bâtiment qui ont l'air fragile pour obtenir des points de bonus supplémentaires.



SEGA MEGA-CD

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244;
Canada No. 1,183,276; Hong Kong No. 88-4302; Singapore No.
88-155; Japan No. 82-205605 (Pending)

© 1993 CORE DESIGN LIMITED

© 1993 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.

© 1993 SEGA ENTERPRISES, LTD. Made in Japan

672-1178-50