

# BODY HARVEST

NUS-NBHP-FRA



MODE D'EMPLOI

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



NINTENDO<sup>64</sup>



Emulation64.fr

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

Analyse de données 1910-2018. Gouvernement Planétaire Unifié. Nomenclature départementale: 12, 177, 2509. 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. Etes-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.



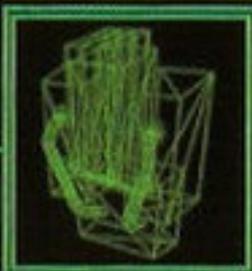


## CASQUE

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 Nanotechs 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.

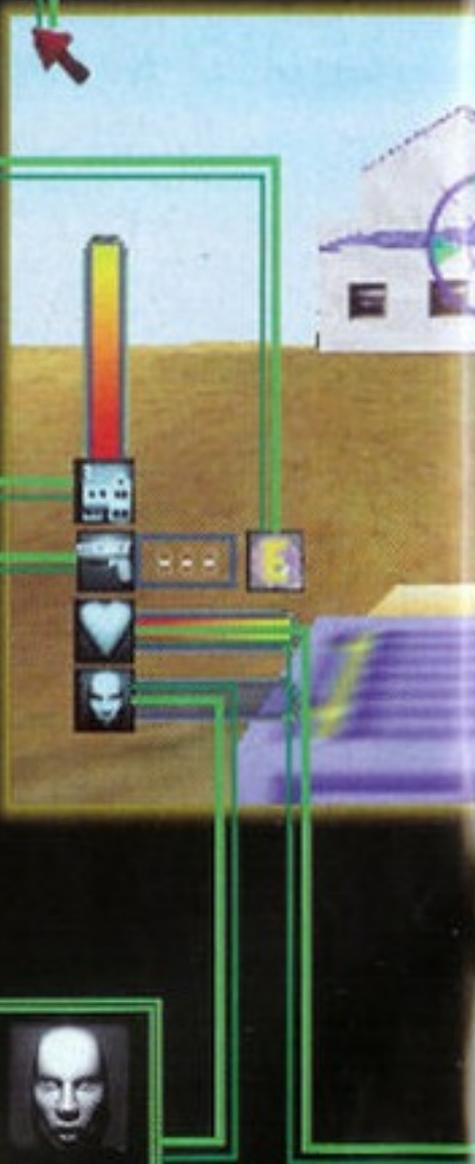
### ARME SÉLECTIONNÉE

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.

**BOUSSOLE**  
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 VEHICULE**  
Désigne le niveau de protection offert par le véhicule.

**SANTE**  
Barre d'état du joueur.

## CONTROLE - Mouvement/Caméras

### COURIR & MARCHER



MARCHER



COURIR

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 bio-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

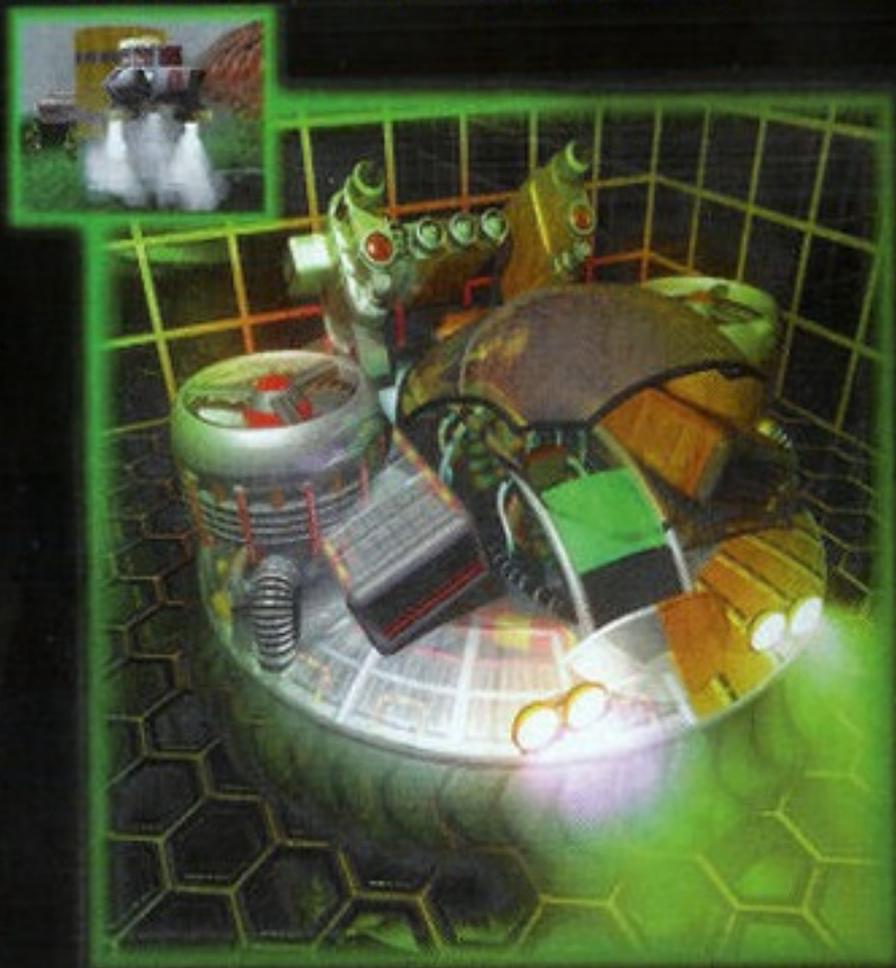
*Double canons  
120mm*



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 - MARCHE 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 - MARCHE 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.



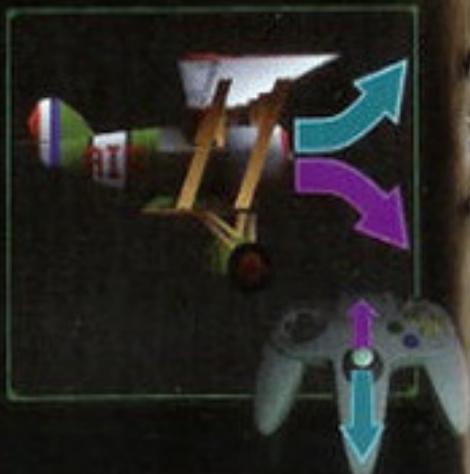
### VOLER

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

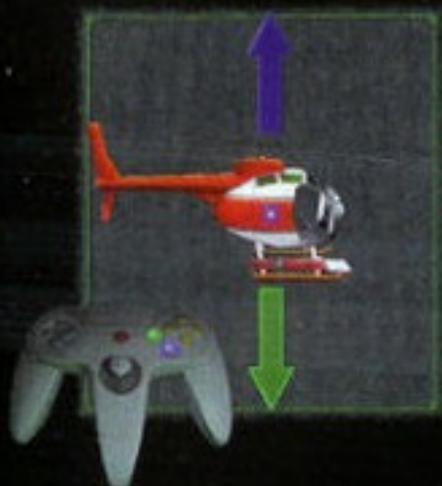
### ATTERRIER / PLONGER

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 / ATTEIRIR

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

NOVIM      Grèce      0  
Tués: 54      Durée: 00:00:11



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.

## COMMUNICATIONS

## 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.



FORM Grèce 15000  
Tues. 4% Durée: 00:01:10

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



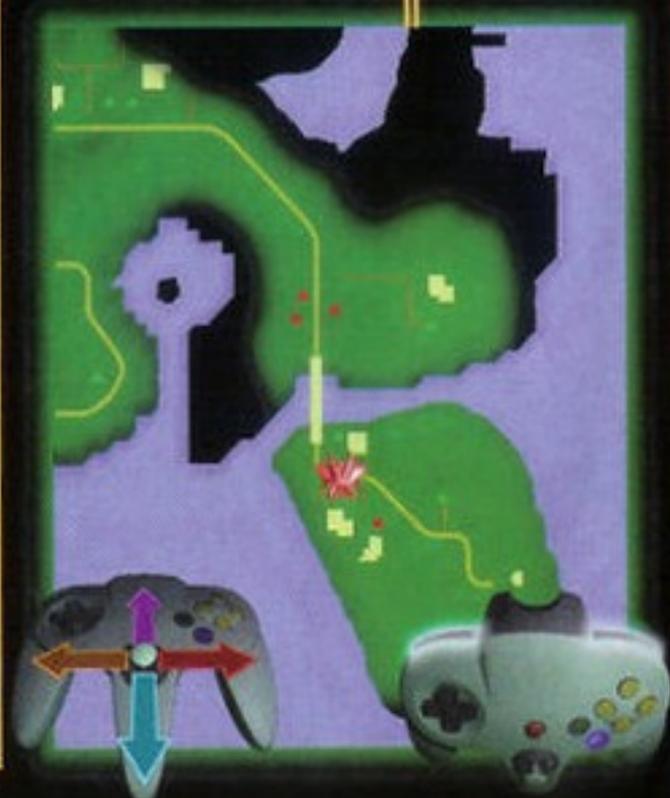
**Stick multidirectionnel**  
Se déplacer sur la carte

**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 inexploree



Bâtiments



Routes

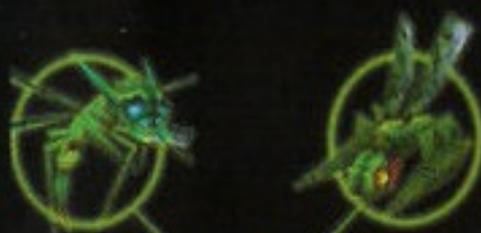
## BATAILLONS EXTRA-TERRESTRES



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

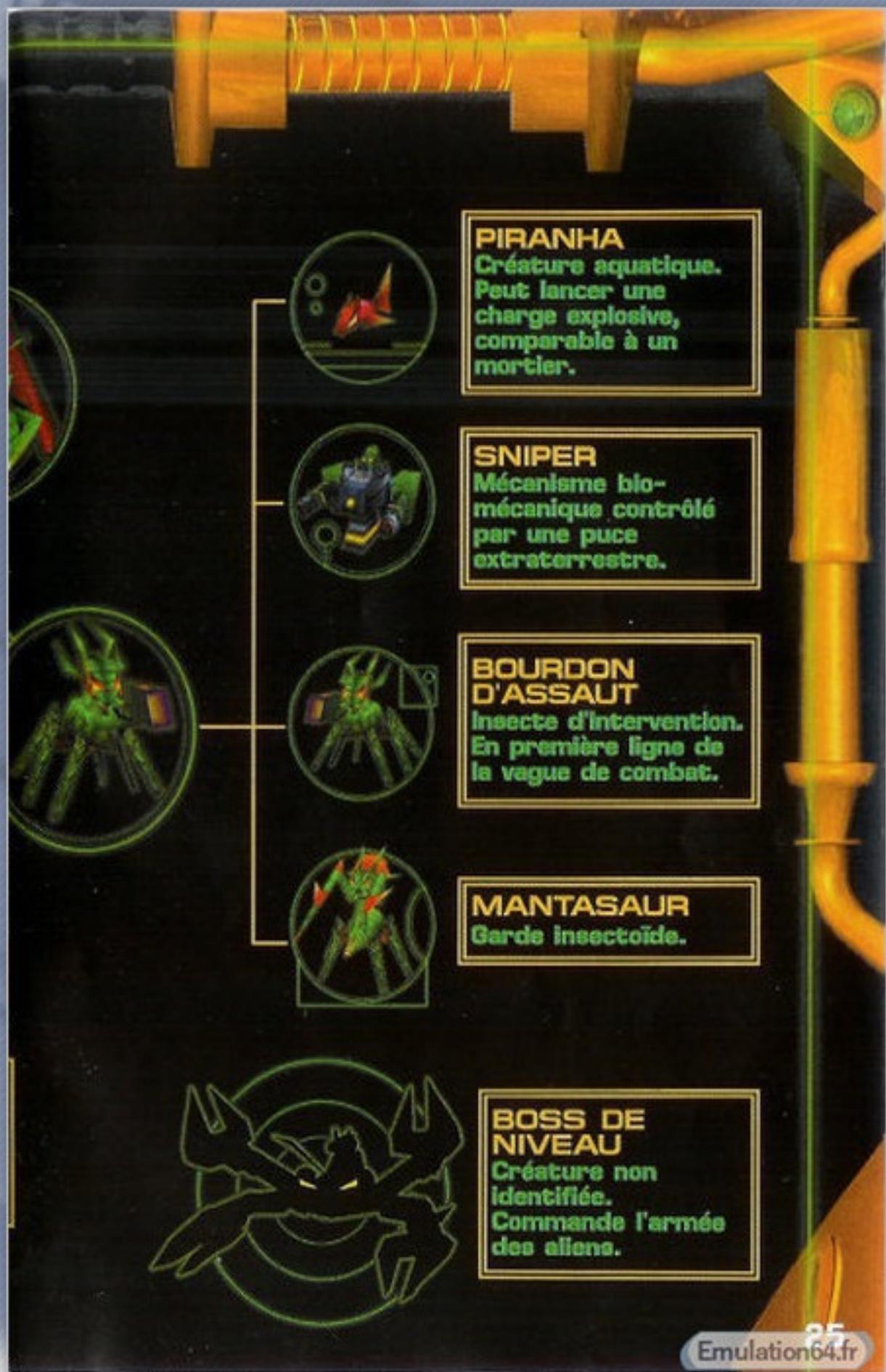
### PROCESSEUR ALIEN

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.

**MANTASOUR**  
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.

**ECLAIREUR**

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

**GOLIATH**

Détruit les bâtiments pour en faire sortir les humains.

**BOURDON**

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

**La 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.