

NUS-NBFP-EUR

FBI CREAKS

INSTRUCTION
BOOKLET

Scanné par JP88
<http://www.emulation64.fr>

 Gamer
Interactive
Software Corp.

 MIDWAY™

NINTENDO⁶⁴



Emulation64.fr

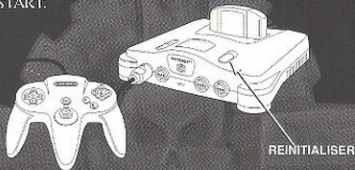
TABLE DES MATIÈRES

Démarrage	33
Fonction du levier de contrôle	34
Manette	35
Commandes par défaut	36
Menu principal	37
Menu entraînement	38 - 39
Options	40
Options audio	41
Configuration de la manette	41
Meilleurs scores	41
Controller Pak	42
Sélection du personnage	43
Sélection de l'arène	43
Dans l'arène	44
Options de pause	44
Bio Freaks : l'histoire	45 - 48
Carte	49 - 50
Les BIO F.R.E.A.K.S	51 - 60
Assistance Technique	61

DEMARRAGE

ATTENTION : N'ESSAYEZ JAMAIS D'INSERER OU DE RETIRER UNE CARTOUCHE LORSQUE LA CONSOLE EST ALLUMEE (ON) A MOINS QU'UN MESSAGE A L'ECRAN NE VOUS Y INVITE !

- ⊗ Eteignez votre N64™ (OFF).
- ⊗ Insérez la cartouche de jeu dans la fente de la N64™. Appuyez fermement pour que la cartouche soit bien en place.
- ⊗ Allumez la console (ON). Après l'apparition des écrans titre et légaux, vous pourrez sauter la démo à tout moment en appuyant sur START.



ACCESSOIRES COMPATIBLES AVEC LA CONSOLE NINTENDO 64

Ce jeu est compatible avec les accessoires Controller Pak et Rumble Pak. Veuillez lire attentivement les livrets d'instructions fournis avec les accessoires Rumble Pak et Controller Pak. Conformez-vous aux instructions à l'écran pour déterminer quand vous devez insérer ou retirer les accessoires Rumble Pak et Controller Pak.

UTILISATION DU RUMBLE PAK

A chaque fois que vous commencerez une partie, un message à l'écran vous demandera d'insérer un Rumble Pak. Si vous n'utilisez pas de Rumble Pak, sélectionnez "Do Not Use Pak" (ne pas utiliser de Rumble Pak) et votre partie commencera sans Rumble Pak.

⊗ Ne pas oublier ⊗

Il est important de n'échanger votre Rumble Pak et votre Controller Pak que lorsqu'un message à l'écran vous y invite.

MENU CONTROLLER PAK

Appuyez sur le bouton START et gardez le bouton enfoncé lors du démarrage de la console ou lors d'une réinitialisation pour accéder au menu Controller Pak. Ceci vous permettra de voir les informations sauvegardées sur un Controller Pak N64 et de les supprimer.

FONCTION DU LEVIER DE CONTRÔLE

Le levier de contrôle de la Nintendo 64 utilise un système analogique pour la lecture des angles et de la direction de ses mouvements. On obtient ainsi un contrôle dont la précision dépasse de loin celle d'une manette conventionnelle.

Quand vous mettez la console en marche (ON), prenez soin de laisser le levier de contrôle à sa position neutre sur la manette.



Si le levier de contrôle est tenu à un certain angle (comme sur l'illustration de gauche) lors de la mise en marche, cette position deviendra la position neutre et les jeux utilisant le levier de contrôle ne fonctionneront pas correctement.

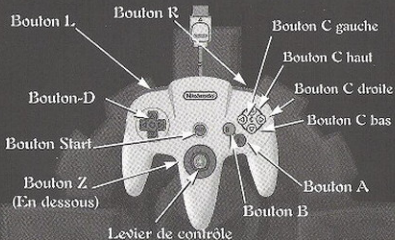


Pour régler la position neutre une fois que le jeu a commencé, lâchez le levier de contrôle pour lui permettre de revenir à sa position centrale (comme sur l'illustration de gauche) et appuyez sur START tout en maintenant les boutons L et R enfoncés.

Le levier de contrôle est un instrument de précision. Veillez à ne pas renverser de liquides dessus et à ne pas y insérer d'objets étrangers.

MANETTE

Avant de commencer votre partie, familiarisez-vous avec les commandes.



SÉLECTIONS DES MENUS

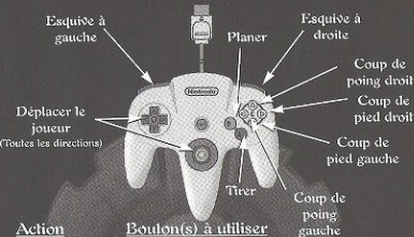
- **Bouton-D Haut, Bas, Gauche ou Droite** pour mettre les options en surbrillance
- Appuyez sur le **bouton A** pour sélectionner les options
- Appuyez sur le **bouton B** pour retourner au menu précédent

Appuyez sur le bouton **START** pour mettre le jeu en pause et ouvrir l'écran Pause Options (Options de Pause) (reportez-vous à la section **Options de pause**). Pour quitter une partie en cours, appuyez sur **START**. Sur l'écran Pause Options, sélectionnez **Exit to Main Menu** (quitter vers menu principal).

INDEX DE COMMANDES DE MOUVEMENT

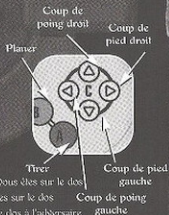
Bouton-D	=	Haut, Bas, Arrière ou Avant	
Cpg G	=	Coup de poing gauche	= LP (Left Punch)
Cpd G	=	Coup de pied gauche	= LK (Left Kick)
TR	=	Tirer	= FR (Fire)
Cpg D	=	Coup de poing droit	= RP (Right Punch)
Cpd D	=	Coup de pied droit	= RK (Right Kick)

COMMANDES PAR DEFAUT



Action Bouton(s) à utiliser

- Sauter Haut
- S'accroupir Bas
- Bloquer, bouclier automatique Arrière
- Marcher en avant Avant
- Coup de poing en sautant Haut + Cpg G ou Cpg D
- Coup de pied en sautant Haut + Cpd G ou Cpd D
- Tirer en sautant Haut + TR
- Coup de poing en planant Planer + Cpg G ou Cpg D
- Coup de pied en planant Planer + Cpd G ou Cpd D
- Tirer en planant Planer + TR
- Charger en planant Avant, Avant
- Élever dans l'arène Avant + Cpg G & Cpd G
- Coup de poing accroupi Bas + Cpg G ou Cpg D
- Coup de pied accroupi Bas + Cpd G ou Cpd D
- Attaquer en se redressant Cpg G uniquement lorsque vous êtes sur le dos
- Tirer en se redressant TR uniquement lorsque vous êtes sur le dos
- Coup de poing arrière Cpg G ou Cpg D en tournant le dos à l'adversaire
- Coup de pied arrière Cpd G ou Cpd D en tournant le dos à l'adversaire
- Tirer vers le haut Cdg G + TR
- Tirer vers la gauche Esquive gauche + TR
- Tirer vers la droite Esquive droite + TR
- Esquive à gauche Bouton-D Bas, Haut ou Gauche
- Esquive à droite Bouton-D Bas, Haut ou Droite
- Reculer rapidement Arrière, Arrière



MENU PRINCIPAL



Bio Freaks propose plusieurs options difficiles qui vous permettront de sauter dans l'arène et d'affronter un ami, l'ordinateur ou encore un adversaire que vous pourrez modifier afin qu'il réagisse comme vous le voulez. Reportez-vous aux sections ci-dessous pour découvrir les options disponibles.

ARCADE

Affrontez l'ordinateur dans un combat à un contre un. Vous choisirez votre personnage et vous battrez contre des personnages désignés par l'ordinateur. Le second joueur peut appuyer sur le **Bouton Start** à tout moment pour se froter à vous. Cela mettra fin à la partie en cours et vous accèderez à l'écran Character Selection (sélection du personnage) (reportez-vous à la section **Sélection du personnage**).

VS MODE (MODE DUEL)

C'est le mode 2 joueurs du jeu. Vous, ainsi qu'un ami, choisirez un personnage, puis une Battle Pit (arène) (reportez-vous à la section **Sélection de l'arène**).

SURVIVAL (SURVIE)

Vous avez intérêt à être bon si vous choisissez ce mode de jeu. Vous affrontez l'ordinateur seul dans un combat à mort. Remportez autant de victoires que possible parce que vous combattrez tous les joueurs l'un après l'autre jusqu'à ce que vous perdiez. Attention, les dégâts que vous subirez ne se régénéreront pas pendant le round. Vous devrez vous débarrasser de vos adversaires en un éclair si vous voulez avoir quelques chances dans ce combat marathon dont la seule issue semble être la mort.

PRACTICE MODE (MODE ENTRAÎNEMENT)

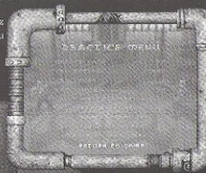
Entraînez-vous à exécuter des mouvements et des combinaisons, puis préparez-vous à vous battre dans ce mode d'entraînement complet. Vous choisissez votre personnage puis une arène. Lorsque l'entraînement démagre, appuyez sur le **Bouton Start** pour avoir accès au menu Practice (entraînement) et régler votre session d'entraînement comme vous le désirez (reportez-vous à la page suivante).

MENU ENTRAÎNEMENT

Mettez une option en surbrillance puis appuyez sur le **Bouton A** pour faire défiler les options ou les sélectionner.

ATTACK DATA (DONNÉES D'ATTAQUE)

Si cette option est activée (ON), la Barre de santé fonctionnera comme une Barre de force. Elle diminuera lorsque vous infligerez des dégâts puis se régénèrera. Utilisez cette caractéristique pour voir l'importance des dégâts provoqués par un mouvement sur lequel vous vous êtes entraîné. Si vous ne voulez pas voir cette information, désactivez cette option (OFF).



CPU ACTIONS (ACTIONS DU CPU)

Vous pouvez choisir la façon dont votre adversaire d'entraînement réagira à vos coups. Sélectionnez **Stand** (rester debout) pour qu'il reste debout sans défense et encaisse les coups, **Arcade** pour qu'il riposte, **Jump** (sauter) pour que vous puissiez vous entraîner à frapper une cible en plein saut ou **Guard** (garde) pour qu'il bloque un grand nombre de vos attaques.

CPU LEVEL (NIVEAU DU CPU)

Choisissez le niveau de difficulté de votre adversaire informatique de **I** (facile) à **Clonus** (le plus difficile).

BUTTON DISPLAY (AFFICHAGE DES BOUTONS)

Lorsque cette option est activée (ON), les boutons sur lesquels vous appuyez pour exécuter un mouvement apparaîtront à l'écran pendant votre entraînement. C'est une méthode efficace pour voir si vous maîtrisez bien la technique. Désactivez cette option (OFF) si vous ne voulez pas de cet affichage.

LIMB LOSS OPTIONS (OPTION AMPUTATION)

Ceci peut sembler un peu morbide mais vous pouvez décider si votre adversaire perdra ses bras lors du combat ou non. Voici les deux réglages :

Limb Loss Mode (mode amputation)

Regenerate (régénération) - les membres de votre adversaire repousseront après un court moment.

Stay Off (amputation définitive) - une fois coupés, les membres ne repousseront pas.

Off (désactivé) - votre adversaire ne perdra pas de membre.

State of Player (état du joueur)

Vous pouvez également décider si votre personnage aura des bras lors de la session d'entraînement ou non. Ainsi, vous pouvez travailler vos techniques de combat avec un ou deux bras amputés. Sélectionnez **Normal**, **No Left Arm** (pas de bras gauche), **No Right Arm** (pas de bras droit) ou **No Arms** (pas de bras).

MENU ENTRAÎNEMENT

FEATURE DISABLES (DÉSACTIVATION DE CARACTÉRISTIQUES)

Activez ou désactivez les capacités **Flight** (vol), **Fire** (tir) ou **Shield** (bouclier) pour les deux joueurs.



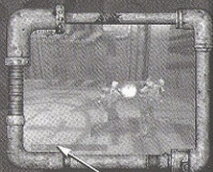
MOUVEMENTS DU PERSONNAGE

Vous pouvez voir tous les mouvements disponibles de votre personnage. Mettez un mouvement en surbrillance puis sélectionnez-le.

Remarque : cette option n'est disponible qu'en mode entraînement.

Si les options **Attack Data** (données d'attaque) et **Button Display** (affichage des boutons) sont activées (ON), le mouvement apparaîtra en bas de l'écran pour que vous puissiez le voir et vous entraîner à le faire. Essayez d'exécuter le mouvement jusqu'à ce que vous le maîtrisiez bien. Répétez ce processus pour tous les mouvements sur lesquels vous pensez devoir travailler.

Même si les mouvements sont affichés comme si vous étiez orienté vers la droite, le mouvement sera transposé et affiché correctement lorsque vous serez orienté vers la gauche.



Mouvement
affiché

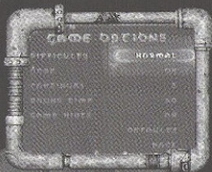
CHANGE PLAYERS (CHANGER DE JOUEUR)

Sélectionnez cette option pour quitter le menu entraînement et revenir à l'écran **Character Select** (sélection du personnage) pour choisir de nouveaux personnages. Vous pouvez ensuite reprendre votre entraînement.

EXIT TO MAIN MENU (QUITTER VERS MENU PRINCIPAL)

Ça dit bien ce que ça veut dire... cette option vous permet de quitter l'entraînement et de revenir au menu principal.

Options



OPTIONS DE JEU

Ajustez les diverses options de jeu à l'aide de cette option. Mettez une option en surbrillance puis appuyez sur le **Bouton A** pour faire défiler les réglages. Voici les options :

Difficulty (difficulté)

Choisissez un niveau de difficulté parmi : **Novice** (le plus facile), **Normal**, **Expert** ou **Freak** (kamikaze ; le plus dur).

Gore

Vous pouvez laisser cette option activée (**ON**) pour voir tous les effets sanglants et gores inclus dans *Bio Frenzy* ou vous pouvez la désactiver (**OFF**). À vous de choisir. Si vous désactivez l'option Gore, il n'y aura ni sang ni amputation.

Continues (vies)

Accordez-vous 3, 4 ou 5 vies dans la partie ou jouez jusqu'à ce que vos cheveux virent au gris en utilisant le réglage **Infinite** (infini).

Round Time (temps par round)

Réglez le temps par round à 30, 60 ou 90 secondes. Sélectionnez le réglage **Infinite** (infini) pour jouer jusqu'à ce qu'un joueur soit déclaré vainqueur.

Game Hints (astuces de jeu)

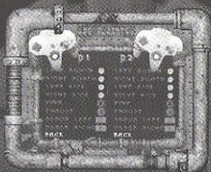
Si cette option est activée (**ON**), l'ordinateur déterminera si vous avez besoin d'un peu d'aide au niveau de vos qualités de combattant. La partie s'arrêtera quelques instants et vous donnera un conseil sur les techniques de combat de base et vous indiquera ce que votre prochain mouvement devrait être. Désactivez (**OFF**) cette option pour apprendre cela par vous-même.

Sélectionnez **Defaults** (défauts) pour réinitialiser les options du jeu et les ramener aux réglages par défaut.

OPTIONS AUDIO

Ajustez les réglages audio par défaut. Mettez en surbrillance l'option **SFX** (effets sonores), **Music** (musique) ou **Speaker** (enceinte) puis appuyez sur le **Bouton-D Droite** ou **Gauche** pour modifier le niveau du volume ou faire défiler les réglages. Sélectionnez l'option **Default** (défaut) pour revenir au réglage par défaut.

CONFIGURATION DE LA MANETTE



Vous pouvez apporter des modifications à la configuration par défaut de la manette en appuyant sur le **Bouton-D Haut** ou **Bas** pour mettre en surbrillance la fonction et le bouton que vous voulez changer, puis en appuyant sur le bouton par lequel vous voulez remplacer le bouton actuel.

Si vous changez un bouton, l'ordinateur change automatiquement d'autres boutons pour éviter qu'il y ait conflit entre diverses commandes.

Les joueurs 1 et 2 peuvent l'un et l'autre effectuer des changements en même temps. Appuyez sur le **Bouton Start** pour revenir à la configuration par défaut. Sélectionnez **Back** (retour) pour revenir au menu d'options.

MEILLEURS SCORES

Vous retrouverez vos meilleurs scores sauvegardés. Appuyez sur le **Bouton A** pour faire défiler les différents tableaux de scores. Lorsque vous devez insérer vos initiales pour entrer un score, appuyez sur le **Bouton-D Haut** ou **Bas** pour faire défiler les lettres puis appuyez sur le **Bouton A** pour sélectionner une lettre. Appuyez sur le **Bouton B** pour revenir en arrière et corriger une erreur.

CONTROLLER PAK



Utilisez votre Controller Pak pour sauvegarder la configuration des options et de la manette, les meilleurs scores et votre partie en cours. Bio F'reaks utilise 3 pages d'espace sur le Controller Pak. Suivez les instructions ci-dessous pour sauvegarder des données.

Save Options (sauvegarder les options)

Après avoir réglé les options de jeu comme vous le voulez, vous pouvez sélectionner celle option pour les sauvegarder manuellement sur votre Controller Pak.

Auto Save Options On/Off (sauvegarde automatique des options activée/désactivée)

Optez pour la sauvegarde automatique des données par l'ordinateur. Le réglage par défaut est **OFF** (désactivé). Réglez cette option sur **ON** (activé) pour que vos options et la configuration de vos boutons soient sauvegardées automatiquement. Les parties en cours peuvent être sauvegardées manuellement à tout moment dans les modes de jeu **Arcade**, **Team Battle** (bataille en équipe) et **Survival** (survie). Lorsque vous chargez une partie sauvegardée, vous commencez au début de la partie que vous avez sauvegardée (reportez-vous à la section **Options de pause**).

Restore Options (charger les options)

Sélectionnez cette option pour charger les options que vous avez sauvegardées sur le Controller Pak.

Restore Game (charger une partie)

Sélectionnez cette option pour charger une partie sauvegardée sur votre Controller Pak. Vous pouvez sauvegarder vos parties à partir de l'écran Pause Options (options de pause).

REMARQUE IMPORTANTE

Ne retirez pas le Controller Pak ou le Rumble Pak de la manette à moins qu'un message à l'écran ne vous le demande. Dans le cas contraire, le jeu risque de ne pas fonctionner correctement et/ou le Pak peut être en

SÉLECTION DU PERSONNAGE


Vous êtes prêt à réduire votre adversaire en pièces, mais vous devrez d'abord choisir votre personnage. Sur l'écran Character Select (sélection du personnage), appuyez sur le **Bouton-D Gauche** ou **Droite** pour faire défiler les 8 personnages disponibles. Appuyez ensuite sur le **Bouton A** pour en sélectionner un.

Lorsque vous sélectionnez votre personnage, l'option Game Hints (astuces de jeu) apparaîtra. Utilisez le **Bouton-D Gauche** ou **Droite** pour l'activer (**ON**) ou la désactiver (**OFF**) (reportez-vous à la section Game Hints (astuces de jeu) pour plus de détails).

En mode Duel (**VS Mode**) vous pouvez ajouter un peu de vie (**Life**) à votre personnage après avoir activé ou désactivé les astuces de jeu. Appuyez sur le **Bouton-D Gauche** ou **Droite** pour ajuster le niveau de vie (**Life**) dont chaque joueur disposera. Vous pouvez utiliser cette option comme handicap pour un joueur expérimenté afin que le combat soit plus compétitif.

Si vous effectuez une partie à un joueur, vous accéderez directement à l'arène de bataille pour commencer le combat. Si vous effectuez une partie à deux joueurs ou que vous êtes en mode **Practice** (entraînement), vous accéderez à l'écran Battle Pit Selection (sélection de l'arène) pour choisir l'arène dans laquelle vous voulez combattre.

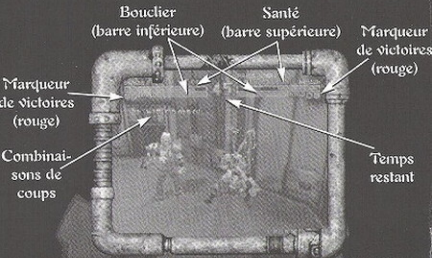
SÉLECTION DE L'ARÈNE



Appuyez sur le **Bouton D Haut, Bas, Gauche** ou **Droite** pour mettre en surbrillance l'arène de votre choix puis appuyez sur le **Bouton A** pour la sélectionner. Un niveau de difficulté est indiqué pour chaque arène : **Easy** (facile), **Medium** (moyen) ou **Hard** (difficile).

Les arènes faciles (**Easy**) ont des obstacles moins dangereux qui peuvent rendre une victoire plus difficile à obtenir. Dans les arènes difficiles (**Hard**), des obstacles dangereux sont dispersés. Vous devez non seulement vous battre contre votre adversaire mais aussi contre votre environnement. Lorsque vous aurez sélectionné votre arène, le combat commencera.

DANS L'ARÈNE



Alors que vous vous battez dans les arènes, des informations s'affichent à l'écran pour que vous ne perdiez pas de vue la santé de votre personnage (**Health**), la puissance de son bouclier (**Shield**), le nombre de ses victoires (**Wins**) et le temps restant (**Time**) dans la confrontation. Si vous touchez votre adversaire avec une combinaison sympa, la combinaison de coups (**Hit Combo**) sera affichée. Lorsque vous serez en l'air, un compteur de vol apparaîtra dans le coin inférieur pour que vous sachiez combien de temps vous pouvez y rester. Si les astuces de jeu (**Game Hints**) sont activées (**ON**) (reportez-vous à la section **Options**), des astuces indiquant comment améliorer vos capacités de combat arrêteront momentanément l'action et apparaîtront à l'écran. En mode Duel (**VS Mode**), le compteur de victoires (**Wins**) de chaque joueur apparaîtra au bas de l'écran pour que vous puissiez voir qui gagne.

OPTIONS DE PAUSE

En cours de partie, appuyez sur le **Bouton Start** pour accéder au menu **Pause Options** (options de pause). Ce menu donne accès aux options suivantes :

Character Moves (mouvements des personnages)

Montre tous les mouvements d'un ou des deux personnages dans l'arène.

Feature Disables (désactivation de caractéristiques)

Active ou désactive les capacités de **Flight** (vol), **Fire** (tir) ou de **Shield** (bouclier) pour votre personnage.

Save Game (sauvegarder la partie)

Sauvegarde une partie en cours. Vous pouvez ensuite la charger plus tard (reportez-vous à la section **Controller Pak**).

BIO F.R.E.A.K.S. : L'HISTOIRE

LE MONDE DE LA NÉO-AMÉRIKE

Projetons-nous dans un avenir relativement proche : le puissant pays connu sous le nom d'Amérique s'est effondré, comme tous les grands empires de l'histoire avant lui. Ses cinquante états se sont séparés en autant de territoires privés après ce que l'on a appelé...

Les Guerres Civiles Techno-Industrielles. L'informatique, la bio-ingénierie, la cybernétique et la mécanique se sont développées à une vitesse telle que la concurrence a généré un espionnage industriel aussi impitoyable qu'incontrôlable.

Pendant que le gouvernement essayait désespérément de garder le contrôle du pays, les conséquences des guerres des sociétés géantes de cols-blancs entraînèrent l'économie dans une chute vertigineuse. Wall Street était plongé dans la confusion et la pagaille, le gouvernement était en faillite et les sociétés

technologiques géantes se préoccupaient peu des lois. C'est ainsi que la Néo-Amérique vit le jour. Tout commença avec Micro-Gene, une entreprise de micro-puces et de bio-ingénierie de Dallas, puis le Nouveau Mexique fut facilement annexé par la construction d'usines de traitement de micro-puces et de laboratoires technologiques de clonage supplémentaires. La cible suivante de l'entreprise fut l'Arizona, mais c'est quand

Micro-Gene s'implanta au Nevada que tout se gâta. Micro-Gene avait utilisé les services d'agents spécialisés dans l'espionnage, le sabotage et la collecte d'informations sur les entreprises concurrentes, mais

d'autres concurrents contre-attaquèrent avec leurs propres espions et agents transformés génétiquement.

BIO F.R.E.A.K.S. : L'HISTOIRE

Ces guerres entre sociétés géantes également appelées " GI-Corps ", ouvrirent la voie à des méthodes plus complexes, plus sophistiquées et immorales. L'enlèvement de cadres des sociétés et leur remplacement par des clones chargés de télécharger les secrets de l'entreprise étaient devenus monnaie courante. Meurtres et terrorisme devinrent bientôt les tactiques les plus utilisées au cours des batailles que se livraient les GI-Corps.

Ces batailles entre les GI-Corps obligèrent tous les états à prendre des mesures désespérées pour se protéger d'éventuelles prises de pouvoir hostiles. Chaque déclaration d'indépendance fédérale vis-à-vis des Etats-Unis était accompagnée de la mise en place de lois draconiennes et de frontières entre les états. La violence ne tarda pas à se déchaîner et les Guerres Crâles Techno-Industrielles éclatèrent.

Il fallait absolument faire quelque chose avant que ce puissant pays n'implose ou ne devienne la cible d'invasions extérieures. Il fallait qu'un accord soit signé entre le gouvernement et les GI-Corps avant que l'Amérique ne s'autodétruisse. C'est ainsi qu'un concept radical fut développé afin d'éviter la perte de millions de vies que les guerres de plus en plus féroces entre les états contrôlés par les GI-Corps ne manqueraient pas d'entraîner. D'où la création de la...

COMMISSION SECRÈTE DES JEUX (CSJ)

Sous l'impulsion de forces inconnues (peut-être étrangères), on vit la création d'une commission agissant en coalition avec ce qui restait du gouvernement américain afin de réglementer la piraterie qui déchirait les Etats-Unis et de réunifier ce pays autrefois si fier. La Commission Secrète des Jeux et le gouvernement américain firent une proposition aux GI-Corps : le règlement des conflits territoriaux ou commerciaux dans une arène. Les états seraient représentés par un champion (plutôt qu'une armée) qui devrait combattre les champions des états concurrents. Le Champion victorieux prendrait le contrôle de l'autre état belligérant et de ceux que ce dernier avait remportés lors de combats précédents.

BIO F.R.E.A.K.S. : L'HISTOIRE

L'ARRIVÉE DES BIO F.R.E.A.K.S.

Ce fut la première loi à être acceptée par tous depuis des décennies et le concept ne tarda pas à devenir réalité. La prochaine (et inévitable) étape des Guerres Civiles du monde industriel de la Néo-Amérique était logiquement la création de la machine de combat suprême. Chacune des sociétés sauta sur l'occasion et créa des combattants équipés des technologies dont elle avait fait sa spécialité. Le clonage n'avait plus de mystère pour les divisions scientifiques des différents états. Les technologies de manipulation génétique et transformations cybernétiques étaient également disponibles. C'est de ces secrets scientifiques que naquirent les :

BIO F.R.E.A.K.S.

Les Bio Freaks (Biological Flying Robotic Enhanced Armored Killing Synthoids), ou synthoïdes tueurs blindés volants robotisés et biologiques, sont des humains améliorés qui furent créés spécifiquement pour combattre. Élevés en laboratoires pour devenir des machines à tuer, les Freaks furent dotés par manipulations génétiques d'une force et d'une agilité maximum, d'une récupération physique rapide, de lissus corporels régénérateurs et d'armes intégrées. Ils appartiennent aux GI-Corps et sont contrôlés grâce à un bio-lecteur qui permet également de télécharger des techniques et stratégies de combat. Un tatouage de circuits complexe donne accès aux bio-lecteurs, qui sont situés dans la boîte crânienne de chaque Freak. On distingue trois âges dans la vie d'un Freak :

Synthoids (synthoïdes) : clones manipulés génétiquement possédant des capacités de régénération de lissus.

Retros (modifié) : un des défauts du processus de création du Freak est que ses capacités de régénération de lissus disparaissent au bout d'un moment. Si une partie du corps est détruite et le processus de régénération interrompu, des éléments cybernétiques seront fixés sur le Freak.

BIO F.R.E.A.K.S. : L'HISTOIRE

Dozers (bulldozer) : il s'agit des Freaks qui n'ont pas seulement perdu quasiment tous leurs tissus humains mais aussi la capacité de se régénérer. Leur corps est complètement mécanique, à l'exception de leur cerveau.

Tout se passe dans les arènes de combat en circuit fermé. La populace savourez les affrontements avec une ferveur hystérique rappelant plus le temps des gladiateurs romains que celui des matchs de football. Le monde entier observe les combats avec frénésie et impatience... seuls quelques-uns n'apprécient pas ces combats aussi fréquents que féroces : les Bio Freaks eux-mêmes.

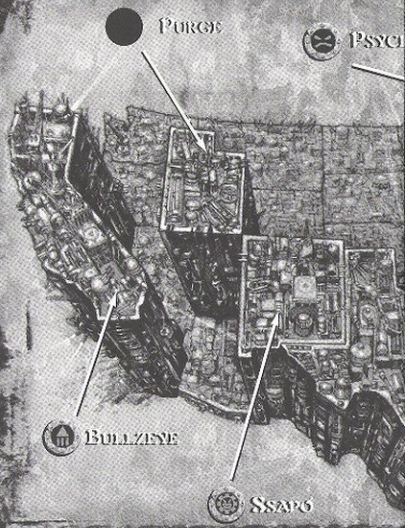
LE RÉSEAU SECRET DES FREAKS OU RÉSISTANCE GI-CORP

Privés de tout droit, sous contrôle constant d'une GI-Corp, voués à un destin de violence et à la perte complète et inexorable de leur humanité, quelques Freaks sont sortis du rang et ont formé un réseau secret de résistance. Leurs objectifs : échapper au contrôle de leur « propriétaire » et obtenir les mêmes droits que le reste de la population.

L'objectif final de la Commission secrète des Jeux étant de réunifier l'Amérique, la présence d'une résistance GI-Corp représente une menace pour ses principaux progrès. Si un mouvement secret venait à avoir quelques succès et que tous les Freaks se rebellaient, la Néo-Amérique risquerait de se retrouver rapidement en situation de guerre civile et les espoirs de paix seraient réduits à néant.



LE MONDE DE LA NÉO-AMÉR



ZIPPERHEAD - PAS D'ÉTAT / MER

Emulation64.fr

KE

OWN



DELTA

SABOTAGE



MUTILATOR



CLONUS

CENAIRE

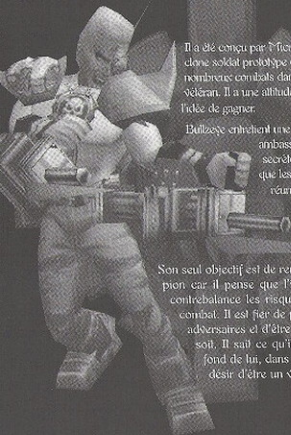
Emulation64.fr

LES BIO F.R.E.A.K.S.

BULLZEYE

Classement Freak : synthoïde

Bullzeye est en activité depuis des années mais a tellement bien été élevé qu'il n'a toujours pas subi de greffe cybernétique.



Il a été conçu par Micro-Gene pour devenir un clone soldat prototype et compte à son actif de nombreux combats dans les arènes. Bullzeye est un vétéran. Il a une attitude très militaire et se réjouit à l'idée de gagner.

Bullzeye entretient une relation particulière avec un ambassadeur de la Commission secrète des Jeux et est convaincu que les jeux sont la seule chance de réunification de la Néo-Amérique.

Son seul objectif est de remplir sa fonction de champion car il pense que l'importance de sa mission contrebalance les risques que représente chaque combat. Il est fier de pouvoir dominer ses adversaires et d'être le meilleur combattant qui soit. Il sait ce qu'il est mais il cache tout au fond de lui, dans un recoin de son esprit, le désir d'être un véritable humain.

LES BIO F.R.E.A.K.S.

ZIPPERHEAD

Classement Freak : modifié

ZipperHead était un champion synthoïde dont la carrière prit un tournant radical après un combat contre Bullzeqe au cours duquel il perdit les deux mains et avant-bras. Il acquit alors le statut de Modifié, ses tissus étant remplacés par des armes cybernétiques.

Sachant que l'étape suivante dans l'évolution d'un Freak était de devenir peu à peu un bulldozer, ZipperHead a juré de se venger de Bullzeqe et du système qui l'a créé. Il a arraché le bio-lecteur de son crâne, se libérant de l'influence et du contrôle de la GI-Corp qui le possédait pour rejoindre ensuite la résistance.


ZipperHead est un soldat conçu par un des plus puissants concurrents de Micro-Gene, appelé DNA Advancement Laboratories. Leurs premiers modèles prototypes connurent des complications de bio-lecteurs, un défaut d'un de ces lecteurs permettant parfois la liberté de pensée.

C'est cette imperfection qui fut accusée d'être responsable des actions rebelles de ZipperHead, mais les laboratoires de recherche de DNA Advancement Laboratories ont énormément amélioré leurs lecteurs depuis les extravagances très discutées de ZipperHead.

LES BIO F.R.E.A.K.S.

SABOTAGE

Classement Freak : inconnu



Sabotage, mercenaire et chasseuse de primes, elle est actuellement employée par le Responsable de la Commission des Jeux, une des formes publiques de la Commission secrète des Jeux. Elle est depuis quelques temps à la recherche de ZipperHead et d'autres rebelles connus.

Elle est tenace, brutale, agile et concentrée sur ses cibles. Sabotage a, entre autres, servi pendant deux ans dans les Forces de Police du Conglomérat des états Nevada-Californie où elle fut l'objet d'améliorations génétiques afin de travailler dans le Département des Crimes Violents.

Son contrat achevé, elle fut employée en tant qu'agent indépendant pour capturer les True-Breeds (Vraies-Espèces, qui luttaiient illégalement contre les Freaks) et les Freaks rebelles. Ce que Sabotage et les joueurs ne savent pas, c'est qu'elle est en réalité un prototype de synthoïde extrêmement sophistiqué construit par DNA Advancement Laboratories. D'une certaine manière, elle est parente avec son plus féroce ennemi : ZipperHead.

LES BIO F.R.E.A.K.S.

PSYCLOWN

Classement Freak : synthoïde

Psychlow'n lutte exclusivement pour l'état de l'Illinois. Il a été créé par un laboratoire de clonage de petite taille mais en plein développement appelé Duplications Unlimited, une filiale de la plus puissante GI-Corp de l'état : Chicago TechNetics.

La programmation du bio-lecteur de Psychlow'n maintient volontairement sa production d'adrénaline régulière et régénératrice. Ses sens sont si développés que, couplés avec les montées d'adrénaline, il est toujours sur le point de succomber à la folie.

Que Psychlow'n soit un clone n'est un secret pour personne, mais une rumeur circulant dans les cercles de la résistance prétend qu'il n'est pas le clone de n'importe qui : il serait en effet le clone direct du fils décédé du PDG de Duplications Unltd.

Alors que la folie s'emparait peu à peu de son esprit, Psychlow'n garda suffisamment de contrôle pour se donner un dernier objectif : punir l'homme directement responsable de sa création et de la création de tous les clones de Duplications Unltd., à savoir son fondateur et PDG.

LES BIO F.R.E.A.K.S.

MINATEK

Classement Freak : bulldozer

Le Freak appelé Minatek est l'un des premiers Synthoïdes conçus par Micro-Gene pour les arènes. Il l'a autrefois aidé à gagner les états du Kentucky et de l'Illinois. Au fur et à mesure des combats, ses qualités régénératrices se sont désintégrées et on lui a greffé des armes cybernétiques. Il est l'un des plus vieux champions et, juste avant de passer au statut de Bulldozer, fut acheté par le Missouri où Anhiser Robotics Co lui fit subir de nouvelles modifications.

Rendu quasiment invincible par son extraordinaire blindage et ses puissantes armes, mais fragilisé par les procédures traumatisantes qu'on lui a fait endurer, Minatek désire secrètement rejoindre le réseau secret. Il est l'image vivante de ce qui arrivera aux Freaks s'ils continuent à participer aux Jeux et est devenu un symbole pour certains d'entre eux.

Minatek a été plusieurs fois réprimandé après que des scanners de son bio-lecteur aient révélé qu'il pensait à entrer dans la rébellion. Anhiser Robotics Co. travaille actuellement sur un bio-lecteur interdisant tout libre arbitre, mais ils se sont fait couper l'herbe sous le pied par la société Micro-Gene et les prouesses technologiques qu'elle a effectuées sur Sabotage.

LES BIO F.R.E.A.K.S.

SSAPO

Classement Freak : mutant modifié

Ssapo est le fruit d'un essai secret effectué par une faction renégate du Nouveau Mexique qui tentait de créer un champion qui les libérerait de l'annexion du Texas.

Les procédures de clonage devaient générer le champion le plus acharné de tous les temps, une créature dotée des avantages suivants : dents aiguisées comme des lames de rasoir, force incroyable, mains capables de briser un crâne comme une noix et vitesse extraordinaire.

Le monstre fut encore modifié à l'aide d'armes cybernétiques. Quand ils eurent fini leurs travaux, les scientifiques lui trouvèrent une ressemblance avec un crapaud, sans doute à cause de ses traits difformes et de la couleur verte de sa peau : c'est pourquoi ils le baptisèrent Ssapo, "crapaud" en espagnol.

Bien que l'intellect de Ssapo ne soit pas extrêmement élevé, le bio-lecteur qui se trouve dans son cerveau est tout ce dont il a besoin pour se battre car les mouvements et les techniques y sont téléchargés, encore une prouesse réalisée par le petit groupe de scientifiques rebelles.

Ssapo fut admis à participer aux Jeux et le Nouveau Mexique gagna son indépendance vis-à-vis du Conglomérat du Texas contrôlé par Micro-Gené.

LES BIO F.R.E.A.K.S.

PURGE

Classement Freak : modifié

Purge, champion des jeux, fut conçu par NewCell Incorporated en collaboration avec leur division PyroTechnique. Les bio-lecteurs de NewCell sont ceux qui présentent les meilleurs résultats de toutes les GI-Corps jusqu'à maintenant.

Dès le début, Purge a été différent des autres synthoïdes. Ses greffes cybernétiques furent fixées juste après sa "naissance". Purge représente l'Utah, un état qui fut rapidement récupéré par une filiale rebelle de Micro-Gène : NewCell.

Ceci entraîna une incroyable rivalité entre le Texas et l'Utah. Micro-Gène a lutté pour se réapproprier les droits de propriété de Purge, ce dernier ayant été créé à l'aide d'informations volées par NewCell avant sa séparation et l'achat de l'Utah, mais le Responsable de la Commission secrète des Jeux ne les lui a pas reconnus.

Purge est l'un des plus terribles Freaks à cause de sa grande intelligence et de son impressionnante loyauté envers les Jeux. Il a été programmé pour ne pas connaître la peur et son côté kamikaze a joué en défaveur de nombre de ses ennemis.

LES BIO F.R.E.A.K.S.

DELTA

Classement Freak : synthoïde

Delta est une championne qui se bat pour le compte des états de l'Indiana et du Michigan. Elle a été créée par la General Genetics Gi-Corp de Detroit. Sa spécialité est la vitesse : elle est classée parmi les Freaks les plus rapides sur le circuit des jeux.

Delta est jeune et plutôt idéaliste pour une Freak contrôlée par bio-lecteur ; la rumeur dit même qu'elle a des amis dans la Résistance. Elle est constamment sous surveillance, à cause de ces soupçons, mais reste une joueuse de valeur pour l'état du Conglomérat.

Elle a déjà combattu Minatek et a perdu un bras. Mais, au lieu d'opter pour la greffe cybernétique d'une arme sophistiquée, elle a choisi une prothèse pour conserver la forme naturelle de son corps. Le nombre de récompenses qu'elle reçoit est à la mesure de ses victoires : élevé.

LES BIO F.R.E.A.K.S.

CLONUS

Classement Freak : inconnu



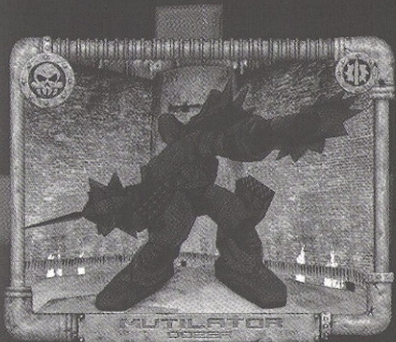
Clonus fut créé par la plus grande des GI-Corp du continent nord-américain : Edisson Extractions. Clonus est l'unique création du père fondateur et responsable scientifique d'Edisson Extractions : le professeur Raymond Deux.

Jusqu'à aujourd'hui, le professeur est le seul à connaître les secrets auxquels Clonus doit ses compétences. Cette entité peut adopter la forme physique et les talents de n'importe quel adversaire. Celui-ci se retrouve devant son sosie exact et finit par succomber aux incroyables capacités de Clonus, qui ne se réduisent pas à ce pouvoir de duplication.

Les Bio F.R.E.A.K.S.

MUTILATOR

Classement Freak : bulldozer



Cette Freak a joué dans les arènes suffisamment longtemps pour devenir la combattante la plus équipée de tous. Véritable force de guerre, Mutilator est extrêmement destructrice. Elle compte entre autres armes : un canon (greffé sur sa poitrine), des lance-missiles et un boulet de démolition. L'ensemble est affreux à regarder mais efficace...

Mutilator a été élevée spécifiquement pour servir de cobaye dans le domaine de la cybernétique et quasiment tout son corps organique a été remplacé par des machines, seul son cerveau est resté "intact". Ce qui reste de son esprit est contrôlé de près par un petit groupe de scientifiques et de hauts responsables de Micro-Gene.