

Scanné par BFrancois

<http://www.emulation64.fr>

BUCK BUMBLE



instruction

Emulation64.fr



FRANÇAIS

Emulation64.fr

LA MANETTE DE JEU NINTENDO 64

Description du Stick Multidirectionnel

Le stick multidirectionnel de la Nintendo 64 utilise un système analogique pour interpréter les angles et directions de mouvement. Ceci permet un contrôle très précis jusqu'alors inimaginable avec la manette multidirectionnelle classique.

Au moment où vous allumez la console, laissez le stick multidirectionnel en position verticale.



Si, au moment où vous allumez la console, le stick est incliné (comme dans la figure ci-contre), c'est cette position qui sera retenue comme position de référence. Les jeux utilisant le stick multidirectionnel ne pourront donc pas fonctionner correctement.




Pour redéfinir la position de référence du stick multidirectionnel une fois la partie commencée, faites-le revenir à sa position centrale (voir ci-contre), puis appuyez sur START tout en maintenant enfoncés les boutons L et R.

Le stick multidirectionnel est un instrument de haute précision ; veillez à ne pas renverser de liquides ni à insérer d'objets à l'intérieur de celui-ci.



SOMMAIRE

- 18 L'histoire
 - 19 Commencer une partie
 - 19 Menu principal
 - 20 Ecran du jeu
 - 21 Contrôles
 - 21 Ecran Pause
 - 21 Rumble Pak
 - 22 Dossier confidentiel
 - 22 La horde
 - 24 Crédits
- 

L'HISTOIRE

L'Invasion

Nous sommes en 2010, les choses semblent tout à fait normales sur notre bonne vieille planète Terre, et pourtant... Un événement peu ordinaire vient de se produire dans le royaume des insectes : un rejet chimique toxique a affecté les insectes vivant autour d'une usine chimique désaffectée. Maintenant, le désastre commence à prendre toute son ampleur...

Les insectes contaminés ont dangereusement évolué... Victimes de mutations génétiques, ils se sont transformés en agresseurs mortels aux tendances destructrices. Pour s'emparer du pouvoir, ils ont créé une panoplie d'armes offensives ainsi qu'une forteresse défensive.

Les humains ignorent encore l'existence de cette nouvelle race "d'insectoïdes" mutants et les dangers qu'elle peut engendrer. En revanche, certaines communautés d'insectes subissent déjà leur terrible courroux et risquent d'être anéanties par cette race mutante terrifiante et violente, connue sous le nom de Horde maléfique.



Guidée par une source d'intelligence encore inconnue, la Horde a déjà commencé à mobiliser ses troupes et à s'emparer de champs entiers avec une précision militaire. Leur but : s'emparer des champs et des villes après en avoir chassé tous les autres insectes et détruit au passage leur environnement naturel.

Le projet BUCK

Des millions d'insectes innocents sont massacrés sous les pas des armées de la Horde et remplacés par des insectes mutants sans que les humains s'en aperçoivent. Les survivants ont fui loin de ce carnage, mais même leurs meilleurs moyens de défense se révèlent inefficaces face aux assauts. En proie à la panique, les insectes commencent à élaborer de nouvelles stratégies pour sauver leur carapace. Mais ils réalisent maintenant qu'un seul de leurs plans a de réelles chances de fonctionner, même si les probabilités sont faibles : le projet BUCK.

Le Projet BUCK est un projet militaire top secret, mis au point par l'un des meilleurs cerveaux du monde des insectes. Il consiste à améliorer génétiquement l'une des plus valeureuses abeilles et de lui fournir le meilleur équipement militaire, dont une partie lui sera directement implanté sur le corps. Doté de cette nouvelle puissance, ce cyborg aura la force d'éliminer des millions d'insectoïdes mutants.





Un vétéran de premier ordre s'est porté volontaire pour ce job. Son nom : Buck Bumble. C'est maintenant sur ses épaules que pèse la lourde responsabilité de protéger la race des insectes !

"Avec l'aide des milices locales, nous espérons que l'unité BUCK réussira à reconquérir les terres perdues et à nettoyer les champs de cette abominable racaille de la Horde !! Nous voulons récupérer tout ce qui nous a été dérobé".

Commandant B. Bubbins, 8^{ème} Régiment d'Infanterie - Conférence de presse du 4 septembre 2010.

COMMENCER UNE PARTIE

Insérez la cartouche dans votre console Nintendo 64 et faites glisser l'interrupteur sur la position **ON**. Faites en sorte que le stick multidirectionnel soit bien en position de repos à ce moment-là.



MENU PRINCIPAL

Actionnez le stick multidirectionnel vers le haut et vers le bas pour activer les options à l'écran, et sélectionnez l'option choisie en appuyant sur le bouton **A**.

Jeu Solo : Buck est en première ligne, dans le feu de l'action, jusqu'à l'anéantissement de la Horde.

Jeu Multijoueurs : vous pouvez sélectionner cette option si une autre manette de jeu N64 est branchée sur la prise de connexion n°2 de la console. Vous pouvez alors vous mesurer à un autre joueur, dans un combat à armes égales.



Charger Jeu : vous pouvez sélectionner cette option si une cartouche de sauvegarde N64 contenant des sauvegardes de Buck Bumble est insérée dans votre manette de jeu N64.

Entraînement : sélectionnez cette option pour effectuer un cyborg-entraînement standard.



Options : sélectionnez ce menu pour accéder aux options qui vous permettront de personnaliser les paramètres du jeu.

- **Meilleurs Scores** : Vous pouvez visualiser ici les meilleurs scores du jeu en cours.

- **Langues** : L'anglais est la langue par défaut, mais vous pouvez en choisir une autre en déplaçant le stick multidirectionnel vers le haut et vers le bas.

- **Options Audio** : Vous pouvez changer le volume des effets sonores et de la musique du jeu. Servez-vous du stick multidirectionnel vers le haut et vers le bas pour choisir les effets sonores ou la musique, et vers la droite et la gauche pour augmenter ou réduire le volume.

- **Options de Contrôle** : Vous pouvez choisir de faire apparaître ou non la ligne de mire. Vous pouvez également inverser les commandes d'orientation de Buck.



ECRAN DU JEU

Score : indique le total des points que vous avez déjà obtenus. Au bout de 10.000 points, vous gagnez une vie supplémentaire.

Energie : cette barre vous montre l'état de santé de Buck. Faites-y très attention si vous ne voulez pas rester hors course !

Vies : indique le nombre de vies qu'il vous reste.

Radar : il vous permet de localiser la présence d'ennemis aux alentours. Ce radar très sophistiqué fonctionne par balayage et par cercles de proximité. Plus le cercle est rouge et plus l'ennemi détecté est proche de vous.

Arme sélectionnée : vous rappelle l'arme en cours d'utilisation. Le chiffre au-dessus indique la quantité de munitions disponible pour cette arme. Le laser greffé à l'avant-bras de Buck est alimenté par le battement de ses ailes, il a donc un stock de munitions illimité.

Bonus de temps : finis la mission le plus vite possible pour gagner quelques points supplémentaires !



CONTROLES

- START** Appuyez sur le bouton **START** pour commencer ou pour interrompre momentanément une partie.
- Stick Multidirectionnel** Il vous permet de diriger Buck dans les airs ou sur le sol.
Sur le sol : Vers l'avant : pour faire avancer Buck.
Vers l'arrière : pour faire reculer Buck.
Vers les côtés : pour faire tourner Buck.
- Bouton A** Appuyez sur **A** pour décoller, en maintenant le stick directionnel vers l'arrière pour prendre de la hauteur. Une fois dans les airs, maintenez le bouton **A** enfoncé pour accélérer.
- Bouton B** Appuyez sur **B** pour faire freiner Buck. Si vous maintenez le bouton **B** enfoncé, Buck restera en vol stationnaire. Cela peut s'avérer très utile !
- Bouton Z** Appuyez sur ce bouton pour tirer.
- Boutons C**
- ▲ Changement de vue
 - ◀ ▼ Sélection de l'arme qu'on veut utiliser.
 - ▶ Looping
 - ▶▶ Demi-tour

ECRAN PAUSE

Vous pouvez interrompre momentanément le jeu en appuyant sur le bouton **START**.

Cela vous donnera également accès aux options du menu pause :

Continuer : Continuer à jouer.

Objectif : Résumé de l'objectif de la mission en cours.

Options Audio : Réglages du volume de la musique et des effets sonores.

Contrôles : Personnalisation des contrôles de Buck.

Recommencer Mission : Pour arrêter le jeu en cours et recommencer la mission depuis le début.

Quitter : Pour stopper la mission en cours et revenir à l'écran principal.

RUMBLE PAK

Buck Bumble est compatible avec le Rumble Pak. Le Rumble Pak s'active quand Buck heurte un obstacle ou est atteint par une arme ennemie. Certaines armes de Buck sont si puissantes que le Rumble Pak en tremble !

Pour interchanger la cartouche de sauvegarde N64 et le Rumble Pak, suivez bien les instructions à l'écran. Si vous changez de périphérique sans suivre les instructions, vous risquez de créer des dysfonctionnements dans le jeu ou de perdre des sauvegardes.

DOSSIER CONFIDENTIEL

BUCK

Buck Bumble est un des meilleurs pilotes abeille qui s'est porté volontaire pour le projet de la dernière chance afin de combattre la Horde.

Grâce à son organisme génétiquement modifié, à son équipement dernier cri ainsi qu'à ses implants cybernétiques, il a peut-être une chance...

Équipement

Longueur : 23 mm.

Poids : 6,21 grammes.

Armure : armure à structure active en KV Bleu.

Armement : multifonctionnel.

Vitesse en vol : supérieure à 12 km/h.

Optiques : lunettes avec amplificateur de couleurs BLR dat.tex, et radar de visée BHTT embarqué.

Programmes embarqués

- Implants cybernétiques d'apprentissage rapide : ils permettent à Buck d'apprendre très rapidement à se servir de ses nouveaux systèmes d'armes, et d'élaborer les meilleures tactiques.

- Système de compression ZIP des munitions :

il permet à Buck de transporter davantage de munitions qu'une abeille ordinaire.

- Implants d'armure dans la peau : Buck est ainsi paré contre toute agression ennemie !



LA HORDE

"Buck, notre service de contre-espionnage a compilé les informations recueillies sur la Horde. Bien sûr, ce rapport est TOP SECRET."

Les fourmis

Les fourmis ne sont pas un ennemi dangereux en soi.

Le problème est qu'elles se déplacent toujours en bande, alors il faut y faire très attention.

Les fourmis sont rapides, agiles et savent cracher de l'acide avec une précision étonnante. Donc attention si vous en rencontrez sur votre chemin : ne vous fiez surtout pas à leur petite taille...





Les scarabées

Les scarabées ne sont pas les unités au sol les plus rapides de la Horde, mais leur rapide canon d'acide peut vous plaquer au sol. Comme les fourmis, ils se déplacent en groupe, ce qui les rend encore plus dangereux.



Les transporteurs

Utilisés pour le transport de matériel, ils ne devraient pas vous poser de problèmes. Ils sont lents, ont peu de défenses et ne sont pas très malins, mais faites quand même attention lorsque vous les détruisez, car ils sont remplis d'acide qui, en explosant, peut attaquer votre armure.



Les libellules

Les libellules sont utilisées par la Horde comme engins de reconnaissance. Elles ne sont pas difficiles à détruire. Elles sont lentes et n'ont aucun système de défense, mais elles peuvent transporter une bombe entre leurs pattes pour attaquer des bâtiments au sol.



Les guêpes : unités MK1

Ce sont les unités aériennes standard de la Horde. Elles sont utilisées aussi bien pour défendre des positions que pour attaquer des cibles en vol. Faites très attention à elles ! Lorsqu'elles volent en escadrille, elles sont souvent mortelles. En revanche, elles sont incapables de se poser sur le sol. On pense que la Horde est en train de développer en secret un modèle plus perfectionné...



Les Dragonflys

C'est un peu le grand frère de la libellule. Les Dragonflys sont plus solides et puissamment armés avec un laser à impulsions, alors prenez garde lorsque vous les affronterez.



Les Killapillas

Les Killapillas sont d'excellentes sentinelles vivant dans l'eau. Armés de deux canons à plasma à visée automatique, ils ne sont pas faciles à éviter. Leur plus gros point faible semble être la tête. Mais avec leurs deux canons, il faut faire vite...

ARGONAUT CREDITS

Directeur de la programmation / Concept : Carl Graham

Programmation : Tom Nettleship, Keith Weatherly

Programmation audio : Richard Griffiths

Outils de programmation : Carl Graham, Keith Weatherly

Graphismes : Giles Ford-Crush, Juan Garcia, Adam Hill, Simon Keating,
JP Parmentier, Oliver Shaw, Jason Smith, John Steels

Responsable du design : Simon Keating

Design : Anna Larke, Lynsey Bradshaw

Design du personnage : Adam Hill, Oliver Shaw, John Steels

Musique : Justin Scharvona

Bruitages : Adam Fothergill, Karen Griffin

Voix : M.C. Cisco

QA : Clive Burdon, Omar Mian

Producteur : Nick Clarke

Producteurs exécutifs : Keith Robinson, Jez San

Support technique : Chris Blundell, Jan Van Hanegem, Paul Leask, Shen Osman

Remerciements à : Damian Green, Colin Jackson, Stuart Linsell,
Sam Littlewood, SN Systems

UBI SOFT CREDITS

Third Party Development : Vincent Minoué

Chef de projet : Zigor Hernandezena

Game Designers : Metro, Lionel Rico

Scénariste : Stéphane Beauverger

Design du logo : Christophe Pouchol, Sylvie Doulon

Graphismes 3D : Olivier Conorton

Marketing international : Jennifer Miller, assistée de Virginie Lemoine

Responsable marketing France : Isabelle Nellner

Chef de produit France : Caroline Faucheron, assistée d'Aurélia Lagarde

Packaging : Ubi Pictures

Remerciements à : Olivier Martineau