

INSTRUCTION BOOKLET
SPIELANLEITUNG
MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING
MANUAL DE INSTRUCCIONES
MANUALE DI ISTRUZIONI



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

PUBLISHED BY



NINTENDO⁶⁴



Emulation64.fr

TABLE DES MATIERES

L'HISTOIRE	50
LES PERSONNAGES	51
EN AVANT	52
MANIPULATION	54
OPTIONS MULTI-JOUEUR	57
SAUVEGARDER VOTRE PARTIE	59
CONCEPT DU JEU	59
LES TRUCS QUI FONT MAL	62
LES MECHANTS	64
LES MONDES	64



COINCES DANS LA BASTON

"Ben v'là aut'chose," râla Juno alors qu'un autre des signaux sur la carte galactique se mit à clignoter et vira au rouge.

Les deux jumeaux ne comptaient même plus le nombre de rapports urgents qu'ils avaient envoyés à l'Union depuis que cette sale affaire avait commencé. Mais l'Union refusait toujours d'intervenir.

"Encore un petit tyran d'astéroïde!"; disaient-ils. "Laissons-lui quelques petites étoiles de rien du tout et son ambition minable sera satisfaite ...".

Mais les choses se passaient tout autrement. De violentes attaques répétées sur les vaisseaux de patrouille de la JET FORCE GEMINI avaient sérieusement endommagé l'escadron ne laissant qu'un seul appareil valide, celui de Juno, Vela et Lupus. Leur système de translation hyperspatial détruit pendant les combats, ils étaient bloqués en pleine zone de conflit.

Comme si cela ne suffisait pas, le vilain Mizar venait d'envahir la planète Goldwood, berceau de la gentille civilisation des Nounouss maintenant réduits à l'état d'esclaves. Les Nounouss étaient des alliés importants, la Jet Force était honteuse de ne pas être intervenue pour défendre ce peuple pacifique et amical.

Vela s'arracha à son fauteuil et s'écria: "Nous n'avons plus le choix, Juno! Il est temps d'y aller!"

"Je sais," soupira Juno, alors qu'il hochait la tête lentement.

"On fait une belle cible immobile ... On ne tiendra jamais un jour de plus à ce rythme si nous ne ...".

Sa phrase fut coupée en plein milieu alors qu'un choc violent ébranla le vaisseau de fond en comble. Des bruits d'explosion commencèrent à retentir et les alarmes d'intégrité de la coque se mirent à hurler.

"Qu'est-ce que c'est?" s'écria Vela alors qu'elle observait l'écran de surveillance. Elle y voyait une horde de drones affreux sortant d'un vaisseau camouflé qui s'était amarré à la porte de chargement pulvérisée.

"Vous deux, décampez! Je vous rejoindrai sur la planète Goldwood une fois que j'aurais sécurisé le vaisseau!"

"Tu vas te faire réduire en bouillie!" cria Vela. "Et si jamais ils ...".

Mais Juno était déjà en train de la pousser dans la coursive.

"Vela, nous n'avons plus le temps! Si Mizar s'empare du vaisseau nous serons prisonniers et les Nounouss ne pourront plus être sauvés!

Prends Lupus avec toi et dégagez d'ici avant qu'il ne soit trop tard!"

Vela pris une longue respiration avant de se ruer vers les plots de téléportation, acceptant avec courage le destin risqué de la croisade qui l'attendait.

LES PERSONNAGES



JUNO

Il est l'un des meilleurs éléments de la Jet Force. Depuis le jour où lui et sa soeur Vela ont perdu leurs parents dans une sauvage attaque de pirates, Juno est devenu un membre respecté de l'escadron Gemini. Réfléchi et décidé, son idéal est de préserver la paix dans son secteur de la galaxie.

VELA

Vela, la soeur jumelle de Juno, est une recrue de choix pour la Jet Force. Elle est animée d'un grand courage et d'une grande détermination. Toujours de bonne humeur, elle est entrée dans la Jet Force pour défendre la paix et la justice au sein de l'univers. Elle est l'exemple de l'égalité des sexes dans ce monde militaire et complexe.

LUPUS

Chaque escadron de la Jet Force est équipé d'une mascotte cybernétiquement améliorée pour garantir une meilleure puissance de feu. Imperturbable et totalement loyal, Lupus le super-clébard accompagne depuis toujours Juno et Vela dans leurs missions dangereuses.

FLOYD

La brutalité sans limites du terrible Mizar provoque des doutes et des craintes au sein de l'armée de Drones. Les IA de l'escadron d'élite des Robots volants commencent à douter du bien-fondé des motivations de Mizar et certains se sont même révoltés. C'est le cas de Floyd, qui a payé de son intégrité physique le prix de sa trahison.

LE ROI JEFF

Chef de la tribu de Nounouss, il a été investi à la naissance de mystérieux pouvoirs comme le sont tous ceux de sa lignée. Malheureusement ses capacités ne sont pas suffisantes pour tenir tête aux innombrables Drones de l'armée de Mizar...

MIZAR

Les tyrans sont monnaie courante dans ce coin de la galaxie, ils se succèdent les uns après les autres alors que la Jet Force les élimine généralement facilement. C'est là le rôle qui leur incombe, mais cette fois-ci, Mizar ne semble pas être comme les autres. Ses pouvoirs semblent plus grands et son ambition sans limites. On ne sait pas d'où il vient ni ce qu'il veut exactement, mais il a déjà fait beaucoup de ravages.



EN AVANT



MODE AVENTURE

Si vous choisissez "JOUER" dans le menu principal, six emplacements de sauvegarde apparaîtront. Choisissez un emplacement vierge pour commencer une nouvelle partie. Entrez un nom en choisissant les lettres avec la manette et en validant votre choix avec le Bouton A. Une fois que vous avez fini, sélectionnez "END" pour commencer votre nouvelle aventure et visualiser la séquence d'introduction du jeu. Une fois la séquence terminée vous arriverez sur l'écran de sélection de personnage. Au début seulement Juno pourra être sélectionné. Vela et Lupus ne seront disponibles que si vous les libérez au cours de votre aventure.

Si vous choisissez un emplacement de sauvegarde qui est déjà utilisé vous pourrez effectuer les opérations suivantes: reprendre votre partie où vous l'avez laissée, copier le contenu d'une sauvegarde vers un autre emplacement ou juste effacer la sauvegarde.

JEU MULTI-JOUEUR

La première chose à choisir dans le MODE MULTI-joueur est votre personnage. Vous pourrez choisir entre Juno, Vela, Lupus ou d'autres personnages si vous avez débloqué des bonus secrets pendant votre aventure. Une fois que tous les joueurs ont fait leur choix, appuyez sur START pour afficher le menu des options du MODE MULTI-JOUEUR. (Voir paragraphe correspondant pour plus de détails).

MODE COOPERATION

Cette option permet à deux joueurs de se battre simultanément contre les vilains drones de Mizar. Vous ne pourrez activer cette option que si vous avez libéré Floyd dans le mode aventure. Pendant une partie à 1 joueur, appuyez sur le Bouton START de la deuxième manette pour que le deuxième joueur puisse contrôler la visée de Floyd, ou sélectionnez l'option jeu en coopération dans le menu de sélection des fichiers de sauvegarde. Le joueur 1 contrôlera normalement son personnage et le joueur 2 pourra contrôler la visée de Floyd.

OPTIONS

Pour toutes les options, appuyez sur A pour régler l'option choisie et sur B pour revenir en arrière.

PARAMETRES SON

Choisissez entre Mono, Stéréo, Surround et Casque.

VOLUMES EFFETS ET MUSIQUE

Réglez le volume sonore des effets et de la musique.

ECRAN LARGE

Activez ou désactivez le mode d'affichage Ecran Large. Utilisez les Boutons C+ et C- pour modifier la taille de l'écran.

MODE DE CONTROLE

Choisissez le mode de manipulation entre NORMAL et AVANCÉ.

SPLIT 2 JOUEURS

Choisissez une séparation d'écran horizontal ou vertical pour le mode 2 joueurs.

CODES

Cette option vous permettra de valider les codes secrets que vous avez trouvés pendant l'aventure.

QUITTER

Pour quitter le menu des options et revenir au menu principal.



Dolby and the double-D symbol
are trademarks
of Dolby Laboratories.

Ce jeu a été programmé en Dolby Surround*. Si votre téléviseur ou votre installation sonore est équipé d'un décodeur Dolby Surround, et si vous possédez des enceintes gauches, centrales, droites et arrières connectées, vous pourrez profiter des avantages d'un environnement sonore total.

*Trademark of Dolby Laboratories

MANIPULATION

MOUVEMENTS DE BASE

MANETTE +

Chaque direction de la manette + permet d'activer instantanément une arme préalablement sélectionnée dans le MENU PAUSE.

START

Activer le MENU PAUSE.

BOUTON Z

Pour ouvrir le feu!

STICK ANALOGIQUE

Marcher ou courir (en fonction de la force de la pression exercée sur la manette).

MODE DE CIBLAGE

La manipulation du personnage change légèrement quand le Bouton R est maintenu enfoncé et que le MODE CIBLAGE est activé. Vous pourrez déplacer votre personnage avec les Boutons C et continuer à viser précisément avec le Stick Analogique. Pour revenir à un mode de déplacement normal, relâchez le Bouton R.

BOUTON B

Faire défiler vers l'arrière la liste des armes.
Revenir en arrière dans les options sélectionnées et les textes.

BOUTON R

Recentrer l'angle de la caméra derrière votre personnage et maintenir pour activer le MODE CIBLAGE.

BOUTONS C

- C♦/♦: Déplacements latéraux.
- C♦: Sauter. Appuyer brièvement pour un petit saut, longtemps pour un grand saut.
- C♦: S'accroupir. Vous pouvez tirer ou ramper. Appuyez sur C♦ pour vous mettre debout.

BOUTON A

Faire défiler la sélection d'armes. Bouton d'action dans certaines situations (parler aux alliés, ouvrir des coffres, activer des interrupteurs). Valider une option dans les menus.

KIT VIBRATION NINTENDO®64

Le jeu est compatible avec le Kit Vibration Nintendo⁶⁴. Lisez attentivement le manuel d'utilisation du Kit Vibration Nintendo⁶⁴ avant de le connecter. Vérifiez que votre console n'est pas branchée avant de connecter votre Kit Vibration Nintendo⁶⁴.

MOUVEMENTS SPECIAUX

DEPLACEMENT LATERAL

Appuyez sur les Boutons C+ / C- pour déplacer votre personnage sur la droite ou la gauche. Cela pourra vous servir pour éviter le feu ennemi ou vous décaler latéralement.

ESCALADER

Juno et Vela peuvent s'agripper aux rebords. Quand ils se suspendent, poussez la manette dans la direction de l'objet pour grimper dessus et l'inverse pour lâcher prise et vous laisser tomber. Vous pouvez aussi utiliser les boutons "saut" et "s'accroupir" pour escalader ou lâcher prise.

NAGER

Tous les membres de la Jet Force sont entraînés pour survivre en milieu hostile, mais Vela spécialement est très douée pour la natation. Elle est le seul membre de l'équipe qui peut accéder à des entrées sous-marines secrètes au fond de l'eau.

VOLER

C'est un mouvement qui n'est accessible qu'à Lupus tant que Juno et Vela n'ont pas leurs super-armures polyvalentes de combat. Appuyez sur le Bouton A pour sauter et appuyez de nouveau pour activer les Turbo-Bottes de Lupus pendant qu'il est en l'air. Lupus peut ainsi planer sur une courte distance ce qui lui permet d'atteindre des endroits inaccessibles à certains de ses compagnons.

S'ACCROUPIR ET RAMPER

Appuyez sur le Bouton C+ pour que votre personnage s'accroupisse. Vous pouvez tirer quand vous êtes accroupi ou ramper à l'aide du Stick Analogique. Appuyez sur C- pour vous mettre debout.

ROULER

Appuyez sur les Boutons C+ ou C- pour rouler sur la gauche ou la droite à partir de la position accroupie.

OPTIONS MULTI-JOUEURS



Plusieurs modes de jeu multi-joueurs vous seront accessibles dans JET FORCE GEMINI. Chacun possède son propre nombre d'options. Utilisez le Stick Analogique pour sélectionner les options comme dans les autres menus. Appuyez sur A pour valider une sélection et sur B pour revenir en arrière. Sélectionnez l'icône en haut à gauche pour changer le type de JEU EN MULTI-JOUEURS. Des icônes d'options correspondant au type de jeu que vous avez sélectionné apparaîtront dans des cases. (Les icônes représentant une croix ne sont pas accessibles dans le mode sélectionné.) Une fois vos réglages terminés sélectionnez l'icône START pour commencer à jouer.

MODE TUE FORREST, TUE !

C'est le mode habituel de combat pour 2 à 4 joueurs. Dans ce mode les icônes d'options vous permettront de changer le type de match, le niveau, le type d'armement, le type de radar et les limitations de temps et de points. Dans un JEU AU TEMPS LIMITÉ, le nombre de points définira le vainqueur. Dans le MODE BOUCHERIE le vainqueur sera défini par le nombre de victimes. Dans le MODE SURVIE le dernier debout sera le vainqueur.

MODE ENTRAINEMENT AU TIR

Les options vous permettront de changer le niveau, les limites de munitions et le type de manipulation. La caméra commence un parcours dans un niveau et les joueurs contrôlent chacun une cible. Le but est de descendre un maximum de Drones avec un minimum de tir tout en évitant de tuer des Nounouss. Le vainqueur est celui qui a obtenu le plus de points.

MODE COURSE

Pour obtenir ce mode il faudra que vous ayez gagné la course dans le MODE AVENTURE 1 joueur. Les options qui vous seront proposées vous permettront de choisir la piste, le type de jeu (temps limité ou nombre de tours) et le nombre de bonus accessibles pendant la course. Vous pourrez aussi choisir l'emplacement de l'angle de vue : derrière le véhicule ou en vue interne. La direction du véhicule se contrôle grâce au Stick Analogique, l'accélération avec le Bouton A, le freinage avec le Bouton B et l'utilisation de bonus avec le Bouton Z.

OPTIONS DU MENU PAUSE

PERSONNAGES

Vous permet de changer de personnage pendant la partie. Vous rejoindrez le personnage où vous l'avez laissé. Pour sélectionner un personnage il faudra que vous l'ayez trouvé dans le jeu.

OPTIONS

Affichera le MENU DES OPTIONS accessibles dans le Menu Principal. Pour plus de renseignements référez-vous au chapitre EN AVANT.

VIE

Affichera les points de vie du personnage que vous avez sélectionné. Ramassez des Capacités Gemini pour augmenter votre capacité maximum de points de vie.

ARMEMENT

Affiche et décrit les armes en possession du personnage que vous avez sélectionné. Appuyez sur une direction de la Manette + quand vous voyez une arme pour l'assigner à cette direction. Pendant le jeu si vous appuyez de nouveau sur cette direction de la Manette + l'arme sera automatiquement activée. Les Boutons A et B servent aussi à faire défiler les armes pendant le jeu.

CARTE

Affiche les zones de la carte de la galaxie que vous avez déjà explorées. Pour revenir sur une des planètes ou sur un vaisseau affichés utilisez le Stick Analogique pour le sélectionner et appuyez sur le Bouton A.

INVENTAIRE

Affiche l'équipement de votre personnage. Vous pourrez voir les clés, les objets spéciaux, les jetons, etc. en votre possession.

NOUNOUSS

Affiche le nombre de Nounouss sauvés, capturés ou tués, lieu par lieu, dans les niveaux que vous avez explorés. Tant que vous n'avez pas sauvé tous les Nounouss il faudra revenir dans chacun de ces endroits.

SPECIAL

C'est la dernière option du Menu Pause. Elle contient les détails des missions spéciales que vous devez réaliser dans le jeu. Cette option n'apparaît que tard dans l'aventure.

SAUVEGARDER VOTRE PARTIE



Vous pourrez sauvegarder votre partie dans le MENU PAUSE. Appuyez sur le Bouton Z pour enregistrer votre progression dans l'aventure. Quand vous voulez quitter le jeu n'oubliez pas de sauvegarder votre partie. Faites attention de ne pas couper votre console pendant l'opération de sauvegarde, vous risquez de perdre les données de votre fichier de sauvegarde.

CONCEPT DU JEU



STRUCTURES ET PROGRESSION

Au début de l'aventure vous ne pourrez jouer qu'avec Juno. Après un certain nombre de niveaux qui vous aideront à vous familiariser avec la manipulation du jeu, vous pourrez libérer Vela et Lupus. Alors vous aurez le choix de continuer l'aventure avec Juno ou de commencer celle de Vela ou celle de Lupus. Vous pouvez changer de personnage dans le Menu Pause quand vous le désirez.

Les trois personnages ont des aventures différentes, mais elles aboutissent toutes les trois dans le Palais de Mizar où ils se retrouveront. Vous pouvez jouer les aventures entièrement les unes après les autres ou passer de l'une à l'autre comme vous le désirez, c'est à vous d'organiser votre partie selon vos désirs.

ALLIES

Pendant leurs aventures, les héros de la JET FORCE GEMINI rencontreront des personnages alliés ou neutres qui pourront les aider. Si vous ne leur tirez pas dessus ils vous aideront certainement ! Dans les premiers niveaux sur Goldwood, Magnus vous parlera souvent pour vous renseigner sur ce que vous rencontrerez. Ecoutez bien ses conseils, car les autres personnages que vous rencontrerez durant votre aventure vous proposeront des marchés plutôt que de l'aide.

OBJETS ET BONUS



UNITES GEMINI

Ces cristaux vous permettent de réparer votre armure et récupérer des points de vie. Des gemmes de différentes couleurs vous redonnent plus ou moins de points de vie.



CAPACITE GEMINI

Plus vous en attrapez plus votre total de points de vie augmente.



CAISSES DE MUNITIONS

Elles contiennent des munitions pour un certain type d'arme. Les caisses qui contiennent des munitions pour des armes que vous ne possédez pas apparaîtront en transparence.



CAISSES CHARGEUR +

Ces bonus augmentent la capacité maximum de munitions d'une arme. Plus vos armes peuvent emmagasiner de munitions, plus vous pourrez tirer longtemps sans avoir à chercher des munitions.



CLES

Certaines portent seront fermées et verrouillées. Pour les ouvrir il vous faudra les clés de la couleur qui leur correspond. Vous trouverez ces clés sur votre chemin, ou certains personnages vous en donneront. Certaines clés ne peuvent être trouvées que par certains membres de l'équipe de la Jet Force.



JETONS MIZAR

C'est la monnaie utilisée par les troupes de Mizar. Ils vous serviront pour acheter des munitions ou des points de vie dans certains endroits.

BOUCLIERS INVULNERABILITE

Dans certaines zones très bien défendues vous trouverez des boucliers énergétiques qui vous rendront invulnérable pendant un bref instant. Ramassez-les et détruisez rapidement tout sur votre chemin.

AUTRES OBJETS

Pendant votre aventure vous trouverez certainement des objets uniques qui vous serviront dans des situations très précises. Vous pouvez voir ces objets dans le Menu Inventaire du MENU PAUSE. Leur utilisation se fera automatiquement quand cela sera nécessaire.

DESCRIPTION GENERALE

PORTES

Tout au long de votre aventure vous trouverez des portes. Certaines donneront accès à la suite de votre aventure, d'autres vous mèneront dans des endroits secrets. Il existe plusieurs types de portes : les portes de force-vie s'ouvrant quand tous les drones de Mizar dans ce niveau ont été détruits, les portes de couleurs qui ne peuvent s'ouvrir qu'avec la clé de la couleur qui leur correspond, les portes cible qui ne s'ouvrent qu'avec une certaine puissance de feu et les portes Floyd qui ne s'ouvrent que si vous êtes accompagné de Floyd.

LES MARQUEURS DE REGION

Chaque niveau du jeu est divisé en régions. Dans chaque région il y a un certain nombre de Nounouss à délivrer. A chaque fois que vous quitterez une région, celle-ci sera remise à zéro (incluant le nombre de Nounouss qu'il vous reste à sauver) quand vous la quittez. Les marqueurs vous aideront à savoir si vous quittez une région ou si vous entrez dans une nouvelle région. Les marqueurs qui émettent une lumière verte signalent l'entrée dans une nouvelle région, les rouges signalent la fin d'une région. Les deux apparaissent si vous quittez une région pour rentrer directement dans une autre.

PISTE D'ATTERRISSAGE

Vous commencerez votre expédition sur chaque planète sur la piste d'atterrissage. Une autre piste d'atterrissage se trouvera à la fin de cette planète avec un vaisseau de la Jet Force qui vous y attendra. Si vous entrez dans ce vaisseau vous quitterez la planète pour accéder à la suite de votre aventure. Certaines pistes d'atterrissage cachées vous mèneront à des planètes et à des niveaux bonus secrets.

CONSOLES

Il y en a très peu réparties sur le territoire de Mizar. Elles servent aux troupes de Mizar. Pour les utiliser placez-vous devant et activez-les. Un Robot de service apparaîtra pour recharger vos munitions et vos points de vie en échange de Jetons Mizar.



PLOTS MULTI-UTILITAIRES

Vous trouverez dans certains endroits des plots multi-utilitaires qui vous permettront d'effectuer des actions spéciales. Les plots Jet-Pack vous permettront de recharger en Fuel vos réacteurs de sauts, les plots de vision dans les ténèbres activeront les lunettes infrarouge, les plots Floyd activeront une mission bonus

pour Floyd et les plots de transformation permettront à vos personnages de se transformer en Nounouss ou en Drones pour accéder à des endroits spéciaux.



TOTEMS

Vous trouverez ces totems dans les recoins les plus secrets de chaque niveau. Ils sont les récompenses ultimes pour les joueurs qui auront exploré les moindres recoins du jeu. Touchez le totem pour l'activer et pour débloquer un bonus spécial dans le MODE MULTI-JOUEUR. Ce bonus peut être un personnage secret ou un nouveau niveau.



NOUNOUSS

Un de vos objectifs sera de libérer tous les Nounouss capturés par le très méchant Mizar. Pour terminer le jeu il faudra que vous libériez toutes ces petites boules de poils. Quand vous libérez un Nounouss ou que vous le tuez (par mégarde bien sûr), une barre d'état apparaîtra indiquant le nombre de Nounouss captifs restant dans cette région, ceux que vous avez libérés et ceux qui sont morts. (Les Drones ne font généralement pas attention quand ils vous tirent dessus, il y a de fortes chances pour qu'ils blessent un Nounouss d'une balle perdue ! Alors dépêchez-vous de les libérer !) Cependant, quelques

zones ne seront pas accessibles à certains personnages, ce qui vous empêchera de libérer tous les Nounouss. Essayez de revenir plus tard dans l'aventure avec un autre personnage.

LES TRUCS QUI FONT MAL

LISTE DES ARMES



FLINGUE DE LA JET FORCE

Le flingue de base de la Jet Force. Un six-coups à tir rapide avant chaque recharge. Sa capacité initiale est de 100 tirs, avec une réserve de boulettes en cas de chargeur vide.



SULFATEUSE

Faible au coup par coup mais... une bonne dose de pruneaux dans l'buffet d'un ennemi et soudain la sulfateuse devient une machine à tuer. De loin ça craint mais de près, miam!



GICLEUSE PLASMA

La gicleuse à plasma est un savoureux mélange entre puissance et impact. L'utilisateur doit bien prévoir son coup avant de charger sa bécane.



LANCE-FOUINEUSES

Les fouineuses sont à la fois méga balèzes et tétra précises. Déplacer la vue vers une cible en mode manuel permet de cibler et... L'ennemi mangera sa baffe.



LANCE-CROQUETTES

Si vot'truc c'est de casser du méchant comme un barbare psychotique, le lance-croquettes est fait pour vous. Les trois croquettes feront de jolis trous dans tout c'qui bouge. A table!



FUSIL D'LACHE

Le fusil d'lâche: une arme pour le pétochard qui sommeille en vous. Fournit avec un zoom, il saura faire mouche et punir à distance. Seul défaut: sa cadence de tir.



FER A DESSOUDER

Charge en bombonnes de gaz naturel, le fer à dessouder est un lance-flammes portatif très efficace en combat rapproché. Faites feu et criez fort: brûle, démon! Brûle!



DECALKEUSE

Affublée du doux nom de décalkeuse, cette grosse mémère est une arme expérimentale, lâchant une bonne vieille dose de jus et réduisant les pas-beaux en purée de cafard.



ŒUF SURPRISE

Les oeufs surprise sont de puissantes grenades alliant puissance à une trajectoire unique. L'arme rêvée pour une embuscade. Attention à ne pas laisser vos ennemis se débiter...



ETOILE A JA-NIN

Pour être un vrai ninja comme à la télé, rien de tel que la bonne vieille étoile à ja-nin. Dotée en plus d'une détection thermique, cette arme cassera du monstre avec classe.



TELECO-MINES

Une fois lancée, la téléco-mine se déclenche à distance en appuyant une seconde fois sur le bouton Z. Placez, attendez, appuyez et... Hop! Vive la purée!



REVEIL BOUM-BOUM

Alors on appuie sur le bouton Z, on lance son joli réveil boum-boum, et on regarde l'ennemi clamser. Maintenir le bouton Z règle le temps de la détonation.



BOUILLA-BOMBE

Amis de la purée, la bouilla-bombe est faite pour vous. La détonation initiale libère trois bombinettes pour un plus grand rayon d'action. Les pas-beaux vont prendre cher. Oui madame!



TORCHES

Les torches ne font mal à personne mais peuvent servir à éclairer les endroits sombres. Appuyez sur Z pour en allumer une et appuyez à nouveau pour la lancer.

BOUFFE A POISSON

Ben... C'est d'la bouffe à poisson. Et... Ca nourrit du poisson. C'est tout! Une autre question?

LES MECHANTS



LES DRONES

La chair à canon des armées de Mizar qui compose le gros de ses troupes. Il en existe de différentes sortes. Les deux formes les plus communes sont les Drones soldats qui occupent et patrouillent le territoire de Mizar et les Drones Snipers qui se camouflent dans des endroits stratégiques. Vous trouverez aussi des Drones Ninja Psychotiques, des Scarabées armés de doubles canons, des Drones boucliers, des Drones zombies des marais, des centurions lourdement armés... On ne sait jamais quelles infections Mizar a pu cacher sur son territoire.

LES ROBOTS VOLANTS

Comme les Drones il en existe de plusieurs sortes. Certains apparaissent en essaim pour former un mur mortel devant vous, alors que d'autres patrouillent dans les niveaux, tirant sur tout intrus. Leur principal avantage est leur grand nombre, alors évitez de les attaquer de face...

BOSS

Sans vouloir vous révéler un grand secret du jeu, sachez que Mizar ne se repose pas seulement sur ses Drones pour protéger son territoire. Quelques uns de ses meilleurs lieutenants sont affectés à la protection des endroits sensibles. Méfiez-vous de ces terribles monstres, car ils sont très puissants et risquent de vous causer de graves problèmes.

LES MONDES



GOLDWOOD

Une planète forêt où vivait paisiblement la majorité du peuple des Nounouss. Malheureusement Goldwood fut la première cible de l'invasion de Mizar, elle est maintenant dévastée et n'est que l'image décharnée de cet ancien paradis paisible.

SS ANUBIS

C'est un immense vaisseau cargo abandonné qui faisait parti de la gigantesque Armada de Mizar. Il a été retiré de la flotte au premier signe de fatigue et d'usure, comme tout ce qui est sous les ordres de Mizar. De l'équipement et des Nounouss s'y trouvent encore, mais ils sont sous bonne garde de Drones.

TAWFRET

Autrefois une belle planète de champs ensoleillés, Tawfret et ses colonies éparses de Nounouss doivent faire face à un très grave danger. Tout ce qui repose au creux de la funeste poigne de Mizar voit ses jours comptés...

CROISEUR DE COMBAT SEKHMET

En partie responsable du succès de l'assaut sur Goldwood, le Sekhmet forme le fer de lance de la flotte galactique de Mizar. On raconte que l'ombre qu'il projette sur les planètes qu'il attaque apporte désolation et destruction.

BASE MILITAIRE D'ICHOR

C'est la base militaire de Mizar. Elle fut construite par les Drônes de Mizar et accueille maintenant la majeure partie de l'armée insectoïde dans ses nombreuses casernes. Son périmètre de défense est extrêmement bien protégé.

LE VAISSEAU MERE

Ce mystérieux vaisseau sans nom serait peut-être le générateur de la formidable armée de Drônes de Mizar. Si cette hypothèse se révèle vraie, et que Mizar puisse créer une infinité de Drônes, la menace qu'il représente serait plus importante que prévue.

RITH ESSA

C'est une planète faite de falaises et de précipices, aussi bien connue pour ses paysages étonnants que pour ses riches mines de cristaux. Elle est maintenant sous le joug de Mizar qui en tire une grande puissance matérielle et économique pour entretenir son armée.

ESCHEBONE

Cette étrange planète faite de volcans et peuplée de formes de vie bizarres, est très inhospitalière si bien que Mizar ne s'y intéresse pas beaucoup. Les anciens racontent sur cette étrange planète des histoires inquiétantes.

PALAIS DE MIZAR

Le saint des saints de Mizar et aussi le point de rendez-vous que Juno, Vela et Lupus se sont donné. C'est ici que se déroulera la confrontation finale entre le tyran de l'univers et nos trois héros. Qui sait ce qui se passera ensuite...