



Bio Challenge

Test de la version : Amiga
Autres supports : Atari ST
Développeur : Delphine Software
Année : 1989
Langue : Anglais
Genre : Arcade / Action
Similaire à : -
Classification Personnelle : Tous Publics
Réalisation du test : 20 Janvier 2006

Avant Propos

Des années avant Another World et Flashback, Delphine s'est taillé une réputation dans le domaine de l'animation et des programmeurs de talents avec Bio Challenge, un jeu d'une difficulté très élevée, mais également, techniquement bluffant. Au fil des années, il a été plus ou moins oublié et comme je ne l'avais, jusqu'à présent, jamais fini, c'était le moment où jamais.

Résumé



A travers les siècles, le corps humain est devenu de plus en plus faible, de génération en génération, jusqu'au point de devenir un handicap pour la survie même de l'espèce humaine. Un beau jour, des scientifiques trouvèrent le moyen de préserver notre race en transplantant le cerveau dans le corps d'une machine. Afin de savoir si l'expérience sera concluante, une épreuve, le Bio Challenge, est mise en place pour tester tout le potentiel d'un cobaye, vous !

Test

Premier jeu de Delphine trois mois avant **Castle Warrior**, Bio Challenge est radicalement différent. On peut dire qu'il s'agit d'un jeu d'arcade avec néanmoins de l'action, des plates-formes mais également de la réflexion, bref, c'est un All in Wonder. Après une intro en Anglais et deux morphs absolument incroyables pour l'année (89), on est de suite mis dans le bain à côté d'une sphère et rapidement, si on ne touche à rien, un message "Hurry Up" intervient nous encourageant à commencer la partie car le temps est limité.

Le jeu est divisé en six niveaux où l'on devra récupérer des munitions pour le boss ainsi que les quatre fragments d'une amulette nécessaire pour passer au niveau suivant. Pour ce faire, et c'est là l'originalité du programme, on ne peut "shooter" les ennemis, il faut soit leur faire tomber des plates-formes sur la tête, tout en sachant qu'ils sont en permanence en mouvement donc, trouver le bon timing où ils passent sous la plate-forme, soit sillonner le niveau à la recherche d'une armure rouge qui, une fois vêtue, permettra de faire des ricochets avec les carrés volants pour s'en servir de projectiles contre les ennemis. Cette seconde méthode nécessite d'avoir déjà éliminé quelques ennemis cependant.



Pas le temps d'admirer le coucher de soleil



Des serpentins de forme géométrique sillonnent donc les environs, il ne faut pas se faire toucher de peur de voir son niveau d'essence baissé, la solution consiste à faire la toupie en tournant sur soi-même à leur passage pour ainsi les neutraliser et donc, les transformer soit en projectiles soit en points bonus si on n'a pas l'armure rouge. Pour faire tomber une plate-forme sur un ennemi maintenant, au moment où il se trouve dessous, un peu avant même, il faut faire un saut sur vous-même car les plates-formes ont des sortes de marques qui vont de trois à un, indiquant leur résistance. Une plate-forme avec trois marques tombera une fois que vous aurez sauté dessus trois fois par exemple. Mais ces mêmes plates-formes ont un double emploi puisque, si vous sautez en l'air en faisant la toupie, juste à côté d'elles, vous pouvez les envoyer s'écraser latéralement, une option très rapidement nécessaire car les plates-formes sont rarement juste au-dessus des ennemis, ce serait trop simple.

A la fin de chaque niveau, vous retournez près de la sphère pour être transporté au boss où vous vous changerez en vaisseau et devrez lui shooter la tête, le même point faible pour chaque boss mais l'on doit sauter et calculer sa vitesse en retombant pour réussir à le passer, une étape finalement assez facile par rapport aux niveaux. Dernier point, les téléporteurs. Chaque niveau est divisé en plusieurs sous-niveaux, des sortes de planètes de couleurs différentes. Trois pour le premier niveau par exemple, il est nécessaire de visiter chaque planète pour rassembler l'amulette. Pour y accéder, on trouve des sprites carrés unicolores qui tournent sur



Avec votre armure verte, vous pouvez combattre au corps à corps

eux-mêmes dans le ciel, un saut permet de les toucher et de se voir transporté. Mais attention car au fur et à mesure de votre progression, ils deviendront multicolores, ainsi, un sprite rouge, vert et jaune par exemple, pivote sur lui-même. En fonction de la couleur du sprite à l'instant où vous le toucherez, vous serez transporté sur la planète correspondante. Si seule la planète jaune vous intéresse et que le sprite dispose de quatre couleurs, vous aurez donc une chance sur quatre d'arriver à l'endroit souhaité à chaque fois que vous vous transporterez et devrez refaire l'opération plusieurs fois.

Bien, venons-en à l'aspect technique maintenant (ouf !). Le jeu fit sensation quand il sortit, d'abord sur Atari ST, tant les talents de programmation de l'équipe de ce nouvel éditeur

étaient flagrants. On a donc pour nous accueillir deux morphs nous présentant notre personnage, un humain transformé en cyborg. Par la suite, dès la prise en main du cyborg, c'est encore la surprise puisque elle est immédiate, y compris les mouvements un peu particulier (à part le saut). Son animation est excellente sauf peut-être sa démarche mais c'est plus une question de goût je pense. Même avec un écran blindé de bestioles, ennemis roulants, serpentins, aucune saccade n'est à déplorer, le moteur est impeccable. Enfin, grâce à une astuce, le jeu affiche 55 couleurs au lieu des 32 par défaut grâce à l'utilisation d'un parallaxe. La bande son est soignée et l'on retrouve le thème d'ouverture de la version ST... à la fin, donc uniquement pour les gamers.^^

Si vous avez eu le courage de tout lire jusqu'ici, vous avez dû comprendre une chose, le jeu est dur, et encore je pèse mes mots. Je n'ai jamais fini challenge aussi élevé, qui plus est en abusant des sauvegardes, temps non limité et essence infinie, ça ne tue pas les ennemis tout seul ! La barre a été mise tellement haute que les personnes ayant vu la sympathique image de fin doivent se compter sur les doigts des deux mains à mon avis. L'aspect technique a été une petite révolution, d'accord, mais ça ne pallie pas un jeu avec une difficulté de malade faisant passer **R-Type** pour une promenade de santé. Le dernier niveau étant assez cauchemardesque avec des ennemis qui apparaissent aléatoirement mais le plus drôle est qu'après avoir réuni les bouts d'amulette, on s'attend à ZE BOSS façon **Strider**. Ben nan, tout faux, pas de boss au dernier niveau, ils nous saoulent avec leur boss au point faible unique pendant cinq niveaux et finalement, une fois qu'on a de la pratique, ils oublient le dernier, frustrant.



Allez, repasse !

Sur Atari le générique de fin est donc celui d'ouverture et il n'y a pas de musique durant les niveaux. Le jeu affiche 40 couleurs (au lieu des 16 par défaut) et l'animation est remarquable, pas un seul ralentissement, à tel point que j'oserais même dire que Bio Challenge fait partie des jeux qui exploitent le mieux les capacités du ST.

Conclusion



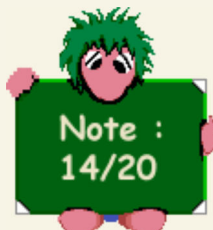
Le premier boss, le plus beau finalement

Quelques mois avant la consécration avec "**Les Voyageurs du Temps**", Delphine Software nous a livré un jeu techniquement parfait, révolutionnaire, mais d'une difficulté vraiment trop élevée. Le plus dur étant de comprendre toutes les possibilités, mais avec ce test, je pense avoir bien listé les différentes options. Dès lors, le jeu s'enchaîne sans trop de soucis du moment qu'on reste précis et qu'on joue avec une version trainer. Delphine a prouvé qu'ils maîtrisaient nos micros haut la main et qu'ils étaient capables d'entrer dans la légende mais ce premier titre souffre d'erreurs de débutants. Hormis donc sa difficulté, son aspect technique saura trouver son public et pour peu qu'un gros challenge ne vous fasse pas peur, Bio Challenge sera une expérience unique, à essayer absolument.

Blood

- 🔧 Un paralaxe et une palette de couleurs très riche
- 🔧 L'animation parfaite
- 🔧 Le concept est intéressant

- 🧪 Une difficulté de malade
- 🧪 Les sphères multicolores
- 🧪 Le temps limité



📄 Téléchargement



Mot de Passe : www.aitpast.com

Version Amiga : [ADF + Trainer](#)

Comme je ne suis pas chien, vous trouverez [ici](#) le mp3 du générique de fin sur Amiga.

📄 Avis de Recherche

Je recherche la notice.

[Alone in the Past ?](#) Copyright 2002 Blood, Largo et Ranx. Tous droits réservés, reproduction totale ou partielle interdite sans autorisation. Les jeux cités sont copyright de leurs propriétaires.