



- i. Introduction et Historique de la Mise-à-Jour
- I. Histoire
- II. Personnages
- III. Survol du Jeu
- IV. Démarche
- V. Armes
- VI. Articles
- VII. Localisations de l'Argent
- VIII. Localisations des Queues
- IX. Multi-Joueurs
- X. Foire aux Questions
- XI. Secrets/Codes
- XII. Information

AVERTISSEMENT: Les révélations débutent dans la version IV.

=====  
i. Introduction et Historique de la Mise-à-Jour  
=====

Introduction  
-----

Conker's Bad Fur Day est un autre jeu de plate-forme signé Rareware. Le jeu met en vedette un petit écureuil mignon qui a consommé trop d'alcool et qui en subit les conséquences le jour suivant. Le jeu est coté M (Mature : 17 ans et plus) à cause de son langage fort, de ses insinuations sexuelles et de la violence animée. En d'autres mots, ce sont les choses dont vous parlez tous les jours converties en un jeu vidéo.

Historique de la Mise-à-Jour  
-----

v0.1 - 03/10/2001 - Sortie initiale. Chapitre 1 complet, Chapitre 2 et 3 incomplets dans la démarche. Les sections Histoire, Personnages et une partie du Survol du Jeu sont complets. Plus à venir avec la prochaine mise à jour.

v0.2 - 03/11/2001 - Les Chapitres 2 et 3 de la démarche sont complets, et une catégorie supplémentaire est disponible dans la partie "Survol du Jeu" en plus des noms des tableaux dans la démarche. Plus à venir.

v0.3 - 03/11/2001 - Débuté le premier volet du Chapitre 4 ainsi que les sections suivantes : Articles, Armes, Localisations de l'Argent et Foire aux Questions. Ajouté une autre catégorie dans le volet "Survol du Jeu".

v0.35 - 03/11/2001 - Terminé le Chapitre 4 dans la démarche et ajouté quelques catégories dans le volet "Survol du Jeu". Ajouté des données dans les articles et les localisations d'argent. Le Chapitre 5 viendra avec la prochaine mise-à-jour.

v0.38 - 03/11/2001 - Commencé la démarche du Chapitre 5 et ajouté une nouvelle question à la Foire aux Questions. Une nouvelle partie de la démarche plus tard dans la journée.

v0.4 - 03/12/2001 - Ajouté une autre partie de la démarche du Chapitre 5 ainsi que de l'art ASCII, gracieuseté de AstroBlue!

v0.43 - 03/12/2001 - Le Chapitre 5 est presque terminé. Ajouté une nouvelle localisation d'argent et une description d'arme.

v0.48 - 03/12/2001 - Terminé la démarche du Chapitre 5 et presque toute la démarche du Chapitre 6. Ajouté aussi un nouvel article et une nouvelle question dans les volets respectifs.

v0.52 - 03/13/2001 - Démarche du Chapitre 5 complète ainsi que celle du Chapitre 6. La première section du Chapitre 7 est aussi complète. Ajouté deux armes dans la partie "Armes", et c'est pas mal tout pour cette mise-à-jour. Le reste de la démarche du Chapitre 7 sera complet plus tard aujourd'hui.

v0.6 - 03/13/2001 - Une section de plus et la démarche du Chapitre 7 sera terminée. Ajouté une nouvelle description d'arme ainsi qu'une nouvelle catégorie dans le volet "Survol du Jeu".

v0.64 - 03/13/2001 - Réparé une partie du chiffrement. J'avais accidentellement inclus Windy (Partie 3) comme étant du Chapitre 7 alors qu'il s'agit d'un volet du Chapitre 2. C'est maintenant réparé. Chapitre 7 (Spooky) est désormais complet et les deux premières parties plus une moitié de la démarche du Chapitre 8 sont complets.

v0.67 - 03/14/2001 - Le Chapitre 8 (It's War) est presque complet. Plus que trois sections puis un autre Chapitre avant la finalisation de la démarche. Cette mise-à-jour comprend aussi quelques descriptions d'armes. Plus à venir.

v0.69 - 03/14/2001 - J'avais accidentellement oublié de schématiser le Chapitre 6 dans le Survol du Jeu dans la mise-à-jour d'hier, alors je l'ai ajouté avec celui du Chapitre 8. La démarche du Chapitre 8 est plus étoffée maintenant. Une demi-section et elle sera complète, puis je débiterai le Chapitre 9.

v0.7 - 03/15/2001 - J'étais occupé sur mon propre site, alors il n'y a pas grand-chose de neuf. J'ai ajouté quelques données supplémentaires à la section "Le Décompte", qui sera bientôt complète.

v0.8 - 03/16/2001 - La démarche est désormais complète. Les Chapitres 8 et 9 sont terminés. J'ai corrigé une erreur dans les Localisations d'Argent et ajouté un nouvelle article et quelques questions supplémentaires.

v0.9 - 03/16/2001 - Ajouté un volet "Codes/Secrets" avec toutes les astuces connues à ce jour. Merci à XAnimal, Couch Chimpanzee et les usagers des forums de discussion de RareNet.

v0.91 - 03/17/2001 - Débuté le volet "Multi-Joueurs" et ajouté une Localisation d'Argent oubliée.

v0.92 - 03/18/2001 - Du nouveau dans la section "Secrets/Codes" avec des explications du fonctionnement d'une astuce.

v0.93 - 03/21/2001 - Commencé les stratégies pour le mode WAR et ajouté plusieurs descriptions d'armes. De nouvelle descriptions de codes ainsi que le début de la section "Localisation des Queues".

v0.94 - 03/22/2001 - Scindé la section armes en deux sections, ordonné les armes en ordre alphabétique et ajouté les descriptions manquantes. Quelques stratégies multi-joueurs sont complètes.

v1.00 - 03/27/2001 - Ce guide est désormais complet! Les Localisations des Queues sont terminées, ainsi que les Localisations de l'Argent, sans oublier les stratégies du mode multi-joueurs. N'oubliez pas, si vous trouvez une erreur ou quelque chose de manquant, faites-le moi savoir. Profitez bien du guide 100% complet!

=====  
I. Histoire (provenant du livret d'instructions)  
=====

Conker avait quitté mentalement la conversation. Ses pensées déambulaient à propos de sa petite amie Berri et pourquoi elle avait tant de problèmes à le laisser s'amuser seul. Tandis qu'il songeait à lui donner un coup de fil, il se trémoussait d'inconfort dans sa chaise. Son mal de tête avait maintenant atteint un point où il était impossible de l'ignorer.

«Conker!» s'exclamèrent les gens assis autour de la table, faisant sursauter Conker. «C'est ton tour.»

«D'accord, d'accord. Mais je dois d'abord appeler Berri pour lui faire savoir que je serai en retard.» Instable, il se leva, et décida que la salle de bain était une destination plus pressante.

La soirée continua, et la bière coulait à flots. Une tournée après l'autre, puis encore une autre, jusqu'à ce que Conker arrive à l'horrible instant de constatation :

«Les gars, je crois que j'ai trop bu.» Il s'arrêta un instant, puis conclut : «Je dois partir».

À l'autre table étaient assis quelques rongeurs qui observèrent Conker avec amusement et se chuchotèrent quelques réflexions, tandis que Conker oscillait de part et d'autre, perdant presque son équilibre.

«Je ne crois pas qu'il peut tolérer la boisson», dit une dame à proximité.

«Non, en effet», lui répliqua son amie.

Conker considéra quelques instants la possibilité de vomir sur les deux clientes, puis se ravisa car leurs compagnons étaient assis en face. Pour une quelconque raison, ils étaient habillés en tenue de combat et engagés dans un débat animé.

«La guerre! Les vilains Teddy Bears ont envahi le territoire des écureuils gris! Nous nous sommes engagés ce matin, et vous devriez faire de même, Mr. l'écureuil rouge». À ce point, plusieurs écureuils gris jetèrent un coup d'oeil accusateur à Conker. «Si tu as moindrement de décence et un sens de l'honneur.»

«Je crois que tu viens d'atteindre le clou sur la tête», répliqua Conker alors qu'il luttait désespérément pour demeurer debout. «Je dois vraiment y aller. Aurevoir!»

Sur le chemin de la sortie, deux vieux amis le saisirent par la main, criant, «Un de plus pour la route, Conker?» Et avant qu'il ne puisse réagir...

"Ah non, pas des slammers!" Huit consommations alignées devant lui. Demain serait une autre journée...

=====  
II. Personnages (provenant aussi du livret)  
=====

Conker

-----

Lorsqu'il était jeune, les parents de Conker lui disaient toujours : "Si tu veux réussir dans la vie, ne touche pas à l'alcool, ne sois pas matérialiste et n'urine jamais, mais jamais dans un endroit public." Les parents de Conker sont pour le moins un peu déçus.

Berri

-----

La première que Conker a présenté Berri à ses amis du bar, tout le monde trouva qu'ils formaient un drôle de couple. Alors que Conker est petit, impatient et mignon, Berri est grande, impatiente et mignonne. Tous en sont venus à la conclusion que "Ça se terminerait en déchirures!".

Birdy

-----

Il est généralement saoul, mais il s'agit tout de même d'un puits de connaissances que vous consulterez souvent. Si vous voyez un épouvantail qui se tient croche sur son poteau, c'est sans doute Birdy!

Le Fabuleux Roi Panthère

-----

On dit qu'il y a 300 ans, la Grande Guerre du Lait opposa le roi Belette à la plus vieille race d'écureuils, les Kulas de Conk. Le roi Panthère fit un coup d'état qui le mit au pouvoir lorsqu'il trahit le Kula -- en les exilant dans la Place Sombre -- et il coupa les jambes du roi Belette. La véracité de ce récit est inconnue, mais il est utile pour donner une bonne frousse aux petits écureuils qui ne sont pas sages.

La Bête de la Montagne de Crotte

-----

Cette histoire d'horreur locale a débuté plusieurs années auparavant lorsqu'une coquerelle nommée Tezza a disparu mystérieusement durant la pause du thé. Selon le récit, il était en train de siroter joyeusement sa boisson, et à peine quelques instants plus tard, quelques ondulations sur la surface des égoûts prouvaient qu'il avait bien été là.

Les Vilains Tediz

-----

Le premier usage d'ours en peluche en tant qu'arme de guerre remonte aux premières années de la Grande Guerre du Lait. Ils furent plutôt inefficaces, à cause de leur rembourrage inflammable et leurs yeux en boutons de chemise qui tombaient continuellement. Mais maintenant les Tediz sont de retour, et cette fois ils ont plus forts et en plus grand nombre!

Gregg la Grande Faucheuse (alais la Mort)

-----

Vous rencontrerez Gregg lorsque vous mourrez la première fois. Ce sera à cet instant qu'il vous expliquera le fonctionnement des Queues (vies) et le reste. La prochaine fois que vous le rencontrerez sera dans le Chapitre 8, alors qu'il vous donnera un pistolet et ouvrira la porte menant au Manoir. Il est plutôt court et déteste les chats, mais déteste encore plus les morts-vivants. [ne provient pas du livret.]

=====

## Contrôles

-----

- Bouton L - Passer les séquences narratives.
- Start - Interrompre la partie; amène le menu de pause.
- Control Stick - Déplacer Conker.
- C-Gauche - Tourner la caméra.
- C-Droite - Tourner la caméra.
- C-Haut - Utiliser l'agrandissement de la caméra.
- C-Bas - Placer la caméra derrière le personnage.
- Bouton B - Attaque de base.
- Bouton A - Saut. Maintenez Z et appuyez sur A pour bondir plus haut.
- Bouton Z - Se pencher. Z + Control Stick permet de ramper.
- Bouton R - Vue subjective.

## Sauvegarde/Chargement

-----

Le jeu comprend trois fichiers de sauvegarde; chacun étant représenté par une sortie de la taverne. Votre partie est enregistrée sur la cartouche et non la carte de mémoire. Lorsque vous débutez une partie, choisissez un fichier vide et votre jeu y sera enregistré tandis que vous jouez, vous permettant de charger votre progrès lors de votre prochaine partie.

## Zones Contextuelles

-----

Selon les occasions, ce sont des disques avec la lettre «B» placés à des endroits stratégiques un peu partout dans le jeu ou des endroits aléatoires où une ampoule lumineuse apparaît. Lorsque vous vous tenez sur ces endroits, une ampoule lumineuse apparaîtra au-dessus de la tête de Conker, suivie d'un effet sonore «ting!». Dans ce cas, appuyez sur B pour réaliser l'action déclenchée par la Zone Contextuelle.

## Habiletés

-----

Comme dans n'importe quel jeu, le personnage principal possède des habiletés complémentaires à l'interaction de base. Pour permettre à Conker de grimper sur des cordes ou des échelles, sautez sur celles-ci, puis appuyez vers le haut ou le bas selon la direction que vous désirez prendre. Si vous désirez lâcher l'échelle ou la corde, appuyez sur A et vous retomberez sur le sol. Pour tirer sur des interrupteurs, sautez sur ceux-ci et dirigez le Control Stick vers le bas pour les tirer. Conker est aussi capable de négager. Au début, vous ne pourrez que nager à la surface de l'eau, mais éventuellement vous pourrez plonger en appuyant sur B.

Lorsque vous êtes sous l'eau, tenez le bouton B appuyé pour propulser Conker dans l'eau et utilisez le Control Stick pour le guider dans la bonne direction. Vous devriez toujours observer attentivement la jauge de respiration de Conker (une représentation de son visage dans un coin de l'écran) pour constater le moment où il manque d'air. Lorsque ses yeux commencent à prendre du volume, il est temps de remonter à la surface pour prendre une bonne respiration. La dernière habileté principale est sa rotation de queue. Sautez dans les airs en appuyant sur A, puis appuyez de nouveau sur A pour faire tourner la queue de Conker, lui permettant ainsi de survoler des précipices.

## Faire le Plein d'Énergie

-----  
Suite au premier Chapitre du jeu, vous découvrirez les morceaux de chocolat. Chaque fois que vous en apercevez un, engloutissez-le pour reprendre un peu d'énergie. Votre jauge d'énergie correspond à 6 morceaux de chocolat, et vous en perdez un chaque fois que vous encaissez un coup. Les morceaux de chocolat réapparaissent une fois que vous les avez mangés, alors ne vous inquiétez pas de manquer de vivres.

#### Les Queues

-----

Lorsque vous mourez la première fois, vous serez amené à Gregg, la Faucheuse de la Mort. Il vous expliquera comment les Queues fonctionnent. Les Queues sont simplement une autre appellation pour les vies. Plus vous en avez, et moins vous avez de chance de perdre votre partie. Il est bien de posséder quelques Queues en réserve pour ne pas avoir à recommencer quelque chose parce que vous êtes mort.

#### Franky la Fourche

-----

Vous rencontrerez plusieurs personnages durant l'aventure, et certains seront d'abord des ennemis pour décider ensuite de vous aider. Le premier rencontré est Franky la Fourche. Après l'avoir sauvé de son embarras, il se liera d'amitié à vous et vous offrira de le chevaucher. Lorsque vous êtes en contrôle de Franky, appuyez sur A pour sauter et B pour piquer quelque chose.

#### Tomber

-----

Comme dans n'importe quel jeu, lorsque vous tombez d'un point élevé, vous subirez des dommages. Normalement, si la chute n'est pas trop abrupte, vous ne perdrez qu'un morceau de chocolat. Toutefois, si vous tombez de très haut, vous perdrez instantanément une vie. Essayez d'utiliser la rotation de queue avant de toucher au sol pour éviter de vous faire mal.

#### Le Menu Principal

-----

Lorsque vous débutez votre partie, vous serez amené au menu principal. À partir de là, vous pouvez choisir votre fichier de sauvegarde, configurer vos options ou voir les Chapitres qui sont déjà complets. Pour voir le Menu Complet, appuyez sur B pour désélectionner un fichier de sauvegarde et utilisez le Control Stick pour vous déplacer. À partir du menu des Chapitres, vous pouvez voir tous les Chapitres et Quêtes que vous avez complété jusqu'à maintenant dans le jeu, ainsi que réviser les séquences de narration. Le menu des options permet de changer l'audio ou insérer des codes, tandis que le dernier menu vous permet d'accéder au mode multi-joueurs.

#### Prix en Argent

-----

Habituellement, lorsque vous complétez une Quête, vous recevrez un certain montant d'argent. Toutefois, certaines quêtes ne vous donnent pas un rond. La plupart du temps, vous recevrez les billets en paquets de \$100, mais ces montants peuvent osciller. Vous pouvez faire votre comptabilité en appuyant sur Start.

#### Transporter des Articles

-----  
Lorsque vous transportez quelque chose dans vos mains, qu'il s'agisse d'une arme, d'une clef ou de tout autre article, il vous est impossible de sauter. N'oubliez pas ce détail, ou vous demeurerez coincé dans une situation qui requiert de sauter et vous en serez incapable. Votre vitesse de marche est ralentie lorsque vous transportez quelque chose.

Chapitres/Shémas\*

-----  
\* Note : Étant donné qu'il n'y a pas de traduction officielle des termes des niveaux, j'ai plutôt opté de les conserver sous leur forme originale avec des traductions non officielles dans la démarche.

Chapitre 1: Hungover

- Scaredy Birdy
- Pan Handled
- Gargoyle

Chapitre 3: Barn Boys

- Marvin
- Mad Pitchfork
- Sunny Days
- Barry + Co
- Buff You
- Haybot Wars
- Frying Tonight
- Slam Dunk

Chapitre 5: Soprano

- Corn off the Cob
- Sweet Melody
- U-Bend Blues
- The Bluff

Chapitre 7: Spooky

- Mr. Death
- Count Batula
- Zombies
- Mr. Barrel

Chapitre 9: Heist

- The Windmill's Dead
- Enter the Vortex
- The Vault
- End Cutscene

Chapitre 2: Windy

- Mrs. Bee
- Poo Cabin
- Pruned!
- Yee Haa!
- Sewage Sucks
- Great Balls of Poo
- Wasps' Revenge
- Mr. Barrel

Chapitre 4: Bats Tower

- Mrs. Catfish
- Barry's Mate
- Cogs' Revenge
- The Combination
- Blast Doors
- Clang's Lair
- Pisstastic
- Brass Monkeys
- Bullfish's Revenge

Chapitre 6: Uga Buga

- Drunken Gits
- Sacrifice
- Phlegm
- Worship
- Rock Solid
- Bomb Run
- Mugged
- Raptor Food
- Buga the Knut

Chapitre 8: It's War

- It's War
- Power's Off
- TNT
- The Assault
- Sole Survivor
- Casualty Dept.
- Saving Private Rodent
- Chemical Warfare
- The Tower
- Little Girl
- Countdown
- Peace at Last!



=====  
IV. Démarche  
=====

La démarche suivante est désormais complète! Toutefois, elle contient plusieurs révélations, la lecture est à vos risques. Si vous avez des questions à propos du jeu, n'hésitez pas à poser des questions, puisque la démarche est complète. Vous dénicher une erreur? Désirez soumettre une astuce? Besoin d'élaboration à propos d'un aspect? Consultez la section "Information" pour les coordonnées de contact.

=====  
Le début  
=====

Vous débuterez en regardant la séquence animée d'introduction, qui explique l'histoire enrobant le jeu pour vous (si celle du livret d'instructions ne semblait pas logique.) Conker est assis sur son trône tandis que la caméra s'éloigne, puis les portes ferment et l'histoire débute. Vous êtes dans la maison de Berri, alors que Conker appelle pour laisser un message l'avertissant de son retard. Elle ne l'entend pas à cause de la musique, mais le répondeur conserve le message.

Par la suite, la scène se transporte dans un bar, où Conker prend trop de consommations. Il quitte la taverne, vomit sur une créature près de l'entrée, s'excuse et se dirige chez lui.

=====  
Chapitre 1: Hungover (Gueule de Bois)  
=====

Scaredy Birdy  
-----

Contournez la clôture jusqu'à ce que trouviez une ouverture; franchissez-la. Vous trouverez Birdy à votre gauche. Après lui avoir parlé, appuyez sur le Bouton B lorsque vous êtes sur le disque - ce qui n'a aucun effet pour l'instant. Lorsque la conversation est terminée, allez là où la clôture vient de s'ouvrir et appuyez sur le disque suivant; appuyez sur B. Vous serez guéri du mal de tête, vous permettant de vous déplacer normalement de nouveau. Traversez la petite rivière et tenez-vous sur le bord de la chute, où vous apprendrez de nouvelles habiletés.

Pan Handled  
-----

Lorsque vous connaissez les mouvements de base, flottez jusqu'à la bûche à votre gauche en utilisant votre habileté de rotation de queue. Continuez à monter en haut, au-delà de la porte, jusqu'à ce que vous atteignez le sommet où se trouve une grande gargouille. Après une conversation pas très amicale, vous reprenez le contrôle de l'écureuil. Faites un léger retour en arrière et sautez sur l'interrupteur à droite, puis ramenez le Control Stick vers le bas pour le tirer.

La porte plus bas sera désormais ouverte, alors redescendez à la porte que vous avez ignoré plus tôt. Entrez et approchez-vous de la clef. Conker se rappellera comment utiliser sa poêle à frire (bouton B), alors pourchassez la clef, frappez-la et ramassez-la. Amenez-la à la porte pour la déverrouiller,

puis continuez au sommet où se trouve la gargouille.

Gargoyle

-----  
Marchez vers la gargouille et frappez-la avec votre poêle pour la réveiller, et elle sera si amusée par votre méthode d'attaque qu'elle tombera accidentellement du pont et dans l'eau, causant la chute d'un large rocher qui bloque votre progression. Faites un saut en hauteur (Z + A) pour atterrir sur le sommet du rocher puis utilisez votre mouvement de rotation de la queue pour atteindre le sommet.

À partir de là, regardez à droite pour trouver un rebord; utilisez la rotation de queue et tenez-vous sur la Zone Contextuelle, appuyez sur B et Conker sortira un détonateur de TNT, qui fera exploser le rocher. Retournez là où se trouvait le rocher et franchissez l'ouverture pour compléter le premier Chapitre.

=====  
Chapitre 2: Windy (Venteux) (Partie 1)  
=====

Mrs. Bee

-----  
Lorsque vous entrez dans cet endroit, une séquence de narration débutera. Observez-la, puis vous prendrez contrôle du personnage. Suivez le chemin, et tournez à droite rendu au signe «Naughty/Nice» (Vilain/Gentil). Vous verrez une abeille inconsolable qui s'est fait voler sa ruche par des guêpes. Conker décide de la trouver, et vous reprenez contrôle sur le personnage. Retournez à l'intersection et prenez plutôt le chemin «Naughty». Suivez-le au-delà du baberlé et là où se trouve la ruche.

Lorsque vous ramassez la ruche, les guêpes qui l'ont volée tenteront de vous pourchasser. Descendez la côte avec la ruche et là où se trouvait l'abeille. Une fois la ruche ramenée à son endroit original, l'abeille apparaîtra et éliminera les guêpes. En récompense, vous recevrez de l'argent. Continuez et vous rencontrerez de nouveau Birdy.

Cette fois, il vous demandera \$10 si vous désirez obtenir le livret d'instructions. Lorsque vous l'avez payé, il quittera l'endroit, mais les \$10 tombent de sa poche pour retourner dans les vôtres. Vous pourrez maintenant lire le livret, qui vous enseigne la manipulation de la catapulte. Visez les coquerelles et c'est fey à volonté. Atteignez chaque insecte deux fois de suite pour les éliminer. Faites de même pour chaque coquerelle pour ouvrir la porte droit devant. Suivez le chemin et gravissez la montagne et vous atteindrez une intersection; bifurquez à droite et visualisez la séquence de narration.

=====  
Chapitre 3: Barn Boys (Les Gars de l'Étable)  
=====

Marvin

-----  
Dirigez-vous tout droit et traversez le cours d'eau particulier pour atteindre l'endroit suivant. Tournez à droite à l'intersection et suivez le chemin jusqu'à un groupe de blocs métalliques empilés. Le nom de celui du dessous est Jack et il désire se débarrasser de la souris qui ne cesse de lui roter au

visage. Retournez sur vos pas et prenez l'autre chemin pour trouver deux autres blocs sauteurs. Courez en-dessous de ces blocs tandis qu'ils sautent pour éviter de vous faire aplatir, puis continuez aux plates-formes de fromage.

Suivez le chemin pour descendre dans le trou où vous trouverez plusieurs petits morceaux de fromage. À côté de ces objets se trouvent une grille avec Burt, le bloc métallique, qui se trouve derrière. Sautez par-dessus la grille et parlez à Burt, qui ouvrira le chemin. Retournez dans le trou, frappez un morceau de fromage et amenez-le jusqu'à la souris. Évitez de vous faire écraser par les blocs et lorsque vous vous rendez à la souris, celle-ci gèlera le fromage et en réclamera de nouveau.

Retournez dans le trou à fromage, frappez un autre morceau et ramenez-le à la souris, qui l'engloutira volontier dans son gosier et qui demandera un dernier morceau. Répétez le procédé et la souris sera remplie de gaz, ce qui la fera exploser. Le bloc au-dessus de Jack s'enlèvera. Utilisez-les pour atteindre le sommet du toit, où vous trouverez de l'argent et un interrupteur. Appuyez sur l'interrupteur et ramassez le magot, puis dirigez-vous vers la porte qui vient de s'ouvrir.

#### Mad Pitchfork

-----

Dans l'étable se trouvent plusieurs balles de foin, une fourche vilaine, un pot de peinture et un pinceau. Ceux-ci argumentent à savoir qui éliminera Conker, et finalement la fourche se charge de la besogne. Approchez-vous et elle commencera à vous attaquer après une conversation. Le but ici est de se cacher derrière les balles de foin et d'attendre que la fourche les pique. Lorsque toutes les balles de foin sont disparues, le pot et le pinceau se moqueront de la fourche et lui suggéreront de se suicider en se pendant du toit de l'étable.

Désappointée, la fourche décide de se pendre mais constate qu'elle n'a pas de cou. Pendant ce temps, le pot et le pinceau se tordent de rire. Dirigez-vous vers l'interrupteur sur le mur et tirez-le pour libérer l'abeille assise à côté de l'ouverture.

#### Sunny Days

-----

Sortez de l'étable, regardez la séquence de narration avec la gigantesque balle de foin et allez à la rencontre du roi abeille, qui vous parlera de son épouse grassouillette et de l'adorable tournesol qu'il désire polliniser. Allez au-delà de la caisse suspecte et vers la fleur. Parlez-lui et retournez où se trouvait le roi abeille pour trouver des abeilles chatouilleuses. Amenez ces abeilles à la fleur et laissez-les chatouiller en continuant votre recherche. Vous devrez trouver quatre groupes supplémentaires d'abeilles, alors retournez là où se trouvait la montagne de fromage.

Au sommet se trouvera le deuxième groupe; ramenez-les au tournesol, puis sautez par-dessus la clôture où se trouve la caisse de bois sautillantes et utilisez les deux blocs métalliques pour atteindre le toit de l'étable où vous trouverez le troisième groupe. Retournez au tournesol puis à l'entrée du niveau et faites un saut en hauteur pour atteindre le quatrième groupe. Amenez-les au tournesol et retournez à la caisse de bois.

Sautez par-dessus la clôture, utilisez les deux blocs métalliques pour atteindre le toit de l'étable, puis faites un saut en hauteur pour atteindre le sommet, où vous trouverez une tour d'eau. Sur le mur de cette tour se trouve le dernier groupe d'abeilles. Ramenez-les au tournesol, et celle-ci dévoilera ses organes de reproduction, permettant au roi abeille de la polliniser. Par la

suite, la fleur demandera à Conker s'il désire rebondir. Faites un saut en hauteur sur la fleur puis appuyez sur A alors qu'elle vous fait rebondir, puis voler jusqu'à l'alcôve pour trouver de l'argent.

#### Barry + Co

-----

Retournez là où se trouve la caisse de bois sautillante et utilisez-la pour atteindre l'entrée supérieure de l'étable. Lorsque vous entrez, des chauve-souris vous attaqueront, alors soyez prudents. Marchez prudemment le long des planches et appuyez sur B lorsqu'une ampoule lumineuse apparaît pour vous débarrasser des chauve-souris. Allez vous placer sur le Bouton Contextuel et Conker sortira des couteaux. visez le nez de la fourche et lancez vos projectiles. Une séquence de narration sera déclenchée après quelques lancers, montrant la corde coupée et la fourche qui retombe dans l'étable. Descendez et parlez à la fourche.

#### Buff You

-----

Après un peu plus d'argumentation avec le pot et le pinceau, la fourche décide de vous donner un coup de main pour vaincre la balle de foin géante. Sautez sur le dos de la fourche et pourchassez la balle de foin. Pour sauter, appuyez sur A, et pour piquer appuyez sur B. La seule manière de piquer la balle de foin est de l'atteindre sur les côtés ou le derrière. Lorsque vous êtes face à face, celle-ci vous écartera. Après deux coups, la balle de foin révélera son véritable visage : un robot similaire au Terminator. Piquez-le une fois de plus et vous vous retrouverez dans le sous-sol de l'étable pour continuer le combat, qui devient plus difficile.

#### Haybot Wars

-----

Tournez dans la pièce alors que le robot lance des missiles, et sautez lorsqu'ils sont à proximité pour ne pas perdre pied. Si vous êtes frappé ou écrasé par le robot, vous allez perdre deux morceaux de chocolat, et un morceau si un missile vous atteint. Cachez-vous derrière l'un des trois tuyaux de la pièce pour trouver des morceaux de chocolats et pour faire exploser l'un des conduits au contact d'un missile, faisant jaillir de l'eau. Cachez-vous derrière la chute pour attirer le robot, et il s'électrocutera et sera projeté au centre de la pièce.

Allez jusqu'à lui et sautez lorsque le bouton rouge de son dos est à proximité, puis appuyez sur B lorsque l'ampoule lumineuse apparaît pour appuyer dessus. Vous causerez des dommages au robot. Répétez le procédé deux fois pour le vaincre, puis une séquence de narration entre Franky la fourche et Conker aura lieu. Le tuyau se casse et commence à inonder la pièce, et la fourche décide de fuir, laissant Conker seul avec ses problèmes.

#### Frying Tonight

-----

Nagez vers le signe de sortie le plus rapproché et sortez de l'eau via une échelle. Tenez-vous sur le Bouton Contextuel et appuyez sur B pour sortir de nouveau vos couteaux. La partie suivante est légèrement difficile. Le but est de couper toutes les cordes électriques oscillant des tuyaux dans la pièce. Commencez par les trois cordes qui sont les plus près de vous. L'une est derrière vous, à côté d'une autre presque submergée et à droite se trouve la troisième, presque au-dessus de votre tête. Lancez vos couteaux aux extrémités pour les casser.

Lorsque ces trois flèches ont été coupées, plongez dans l'eau et nagez à l'échelle suivante, qui devrait être accessible. Faites un saut en hauteur au Bouton Contextuel et appuyez de nouveau sur B. Occupez-vous du tuyau de gauche en premier car c'est le plus dangereux, suivi de celui au centre, et finalement celui de l'autre côté de la pièce. Prenez l'eau qui monte jusqu'au sommet du sous-sol, où vous pouvez sortir via la sortie et dans une nouvelle pièce avec le personnage sur lequel vous avez vomi dans l'introduction.

Slam Dunk

-----  
Sautez sur sa pierre et préparez-vous à être propulsé vers une plate-forme avec des morceaux de chocolat et de l'argent. Entrez dans l'ouverture illuminée, puis grimpez l'échelle à droite, évitez la guêpe en continuant alors qu'elle passe l'échelle, et atteignez le sommet. Grimpez l'échelle suivante, en répétant les mêmes gestes, jusqu'à ce que vous atteignez le sommet. À partir de là, sautez vers le morceaux de chocolat et appuyez immédiatement sur B lorsque l'ampoule lumineuse apparaît.

Conker se changera en enclume, ce qui le fera tomber dans la tour d'eau où se trouve l'interrupteur de la porte; celle-ci s'ouvrira. Descendez, allez à la porte qui vient de s'ouvrir, et prenez l'argent ainsi qu'une queue à la sortie. Retournez à la sortie de cet endroit et allez dans Windy.

=====  
Chapitre 2: Windy (Venteux) (Partie 2)  
=====

Poo Cabin

-----  
Maintenant que vous avez exploré la partie de droite, il est temps d'aller vers la gauche, dans la partie «merdique». Franchissez la porte de la petite maison droit devant. Vous verrez une séquence narrative qui démontre les serviteurs du fabuleux Roi Panthère qui cherchent une solution à la patte branlante de la table de sa majesté : un écureuil est nécessaire, et Conker ferait l'affaire. L'animation terminée, parlez à la coquerelle, qui a des déclarations à faire à propos de crottes.

Tenez-vous sur la trappe et appuyez sur B pour faire le truc de l'enclume. Marchez dans le corridor et sautez sur la corde devant vous. Grimpez la corde et volez de plate-forme en corde jusqu'au sommet de la pièce. Franchissez la chute de merde et l'entrée et vous ferez la rencontre d'un taureau qui déteste le rouge.

Pruned

-----  
Avant de tenter quoi que ce soit, vous devez d'abord faire couler du jus de pruneaux dans l'auge. Grimpez sur la plate-forme à gauche et évitez les balles de crotte qui roulent en sautant par-dessus. Lorsque vous atteignez le sommet de la valve de jus de pruneaux, courez en cercles pour l'activer, faisant couler le jus et apparaître une cible.

Yee Haa!

-----  
Redescendez et placez-vous devant la cible afin que le taureau charge et la frappe. Une vache sera libérée et une nouvelle cible fera son apparition.

Tenez-vous sur le sommet de cette cible pour faire charger de nouveau le taureau, et ses cornes resteront coincées. Lorsque cela arrive, appuyez sur B pour sauter sur son dos et foncez sur la vache tandis qu'elle mange. La vache ira boire du jus de pruneaux et aura un cas pressant de va-vite. De retour au taureau, faites-le charger sur la vache pour la décapiter en petits morceaux. Lorsque la monture vous fait tomber de son dos, dirigez-vous vers la cible près du signe de jus de pruneaux pour faire sortir une autre vache.

Retournez à la cible murale pour remonter sur le dos du taureau et viser la vache. Répétez le même procédé, puis dirigez-vous vers l'autre cible pour faire sortir la dernière vache. Foncez sur la vache trois fois pour la forcer à boire le liquide, et une fois de plus pour la détruire. Le poids du taureau fera casser le grillage, ce qui le fera tomber dans le gâchis créé par toutes les vaches.

#### Sewage Sucks

-----

Franchissez de nouveau la porte par laquelle vous êtes entré et vous remarquerez que la pièce est remplie des restes des vaches. Jetez-vous dans les matières fécales. Nagez vers la gauche pour trouver un Bouton Contextuel et appuyez sur B pour ingurgiter une pilule de courage. Vous apprendrez ainsi à nager sous l'eau, et vous abandonnerez les flotteurs. Retournez dans la merde et traversez la pièce avec des cordes. Vous verrez un rayon avec une queue à son extrémité; ramassez-la puis plongez dans le trou à l'entrée de la maison. De là, franchissez la porte, remontez à la surface au sommet et vous trouverez de l'argent dans une alcôve - vous devriez avoir 600\$ en votre possession.

#### Great Balls of Poo

-----

Retournez dans la pièce avec des cordes, nagez au-delà du taureau mort et dans le trou au fond pour retourner à l'entrée de la maison de crotte. Sortez par la porte pour revenir sur la terre (merdique) ferme. La coquerelle vous dirigera maintenant vers votre récompense : une balle de merde tout fraîche. Poussez-la à gauche de la maison, en gravissant la montagne de merde. Faites attention aux coquerelles qui sortent périodiquement de leur alcôves et continuez à pousser la balle jusqu'au sommet. Rendu à la fin, Conker plantera un bâton de dynamite dans la boule de crotte et la poussera vers la coquerelle géante, qui explosera.

Redescendez de la montagne de crotte et prenez en contrôle la balle de merde suivante. Franchissez la rivière fécale, roulez la balle au-delà de la petite échelle et faites-la tomber du rebord et sur le garde juste en dessous. Descendez et sautez sur l'interrupteur en forme de champignon. Appuyez sur B pour vous changer en enclume et atteindre l'interrupteur, drainant ainsi le lac et éliminant les deux gardes. L'entrée au Chapitre 4 est désormais disponible. Passez l'eau et retournez chercher la prochaine balle de merde.

Poussez-la de l'autre côté de la montagne, à droite de l'échelle en avant. Au sommet, poussez-la dans le trou, où elle tombera et ouvrira l'accès au Chapitre 5. Faites un saut en hauteur pour atteindre le sommet et obtenir de l'argent. Retournez au pied de la montagne, mais arrêtez en chemin et observez la montagne. À l'intérieur d'un orifice en forme d'alvéole se trouve un autre paquet d'argent que vous pouvez atteindre avec le mouvement de rotation de queue.

Vous aurez peut-être besoin de quelques essais, mais l'argent est nécessaire. Une fois rendu au pied, franchissez de nouveau la rivière fécale et retournez là où vous avez drainé l'eau. Nagez à droite du tourbillon et dans l'entrée

pour découvrir le chapitre suivant du jeu.

=====  
Chapitre 4: Bats Tower (La Tour des Chauve-Souris)  
=====

Mrs. Catfish  
-----

Lorsque vous entrez dans cet endroit, une séquence narrative démontrera des poissons-chat de sang bleu qui vous demande de vous occuper du poisson-chien plus bas. La séquence narrative terminée, plongez dans l'eau et suivez le courant jusqu'à ce que vous atteignez le poisson-chien. Évitez-le pour l'instant et nagez à travers l'ouverture dans le plancher du courant, puis faites surface lorsque vous atteignez l'autre côté. Dans cette pièce, vous ferez la rencontre d'un engrenage à double personnalité - un côté gentil, un côté vilain. Les deux vous disent la même chose : vous devez trouver les engrenages manquants.

Barry's Mate  
-----

Si vous continuez à vous tenir devant l'engrenage après la séquence narrative, il vous abreuvera d'insultes, alors prenez plutôt l'ascenseur au niveau supérieur, où vous verrez une séquence narrative avec deux chauve-souris rouges. Commencez à grimper la tour, et enflammez les chauve-souris lorsqu'elles s'approchent en appuyant sur B. Traversez le premier passage étroit, rendez-vous à la corde et grimpez au niveau supérieur. Passez le deuxième passage étroit, puis sautez à la corde suivante le long du mur de la tour.

Continuez cela jusqu'à ce que vous atteignez la corde du sommet, puis marchez le long du chemin assez étroit pour trouver un interrupteur; tirez-le. Vous tomberez dans une toile d'araignée. Remontez au sommet et marchez le long des sommets du mur de la tour, en volant au-dessus des ennemis en armure, jusqu'à ce que vous atteignez un paquet de billets sur le dernier sommet. Retournez au pied de la tour et plongez dans l'eau, à travers la grille que vous venez tout juste d'ouvrir.

Cogs' Revenge  
-----

Évitez les ennemis et pourchassez les trois engrenages dans la pièce circulaire. Lorsqu'ils sont pris au piège dans un coin, frappez-en un avec votre poêle à frire et ramenez-le, à travers l'eau, puis placez-le dans son endroit. Retournez et répétez le procédé pour les deux autres engrenages puis courez le long de la roue au centre de la pièce pour activer les engrenages. Après une courte animation où l'engrenage féminin place l'engrenage pervers sur le plus gros engrenage, le bon côté de sa personnalité vous dira que le poisson-chien à l'extérieur n'est plus une menace.

The Combination  
-----

Retournez là où se trouvait le poisson-chien puis de nouveau vers les poissons-chat. Ils insistent pour ouvrir le coffre-fort eux-même, alors vous n'avez qu'à mener la voie. Nagez à contre-courant là où se trouve le poisson-chien, mais évitez les gardes, étant donné qu'ils viendront de dessous et vous propulseront dans les airs si vous ne sautez pas lorsqu'ils s'approchent. Lorsque vous êtes rendu au coffre-fort, les poissons-chat vont taquiner le poisson-chien, puis l'un d'eux va insérer la combinaison correcte

du coffre-fort, ouvrant la porte. Entrez à l'intérieur.

#### Blast Doors

-----  
Lorsque vous entrez, l'argent se réveillera et dira que vous n'êtes pas son patron, puis elle sautera dans l'eau et prendra la poudre d'escampette, verrouillant la porte par la même occasion. Tenez-vous sur le Bouton Contextuel et appuyez sur B pour sortir votre fronde et visez la roue rotative au fond de la pièce. Vous devez épeler le mot «OPEN» en tirant sur les lettres dans le bon ordre. Si vous tirez sur la mauvaise lettre, un des gardes se réveillera et vous attaquera, alors faites attention. Le mot épelé, la porte s'ouvrira, révélant un autre Bouton Contextuel. Tenez-vous dessus et appuyez sur B pour mettre un casque de mineur avec une torche éclairante.

#### Clang's Lair

-----  
Cet endroit submergé peut rendre confus et être frustrant. Vous remarquerez plusieurs globes oculaires métalliques géants (les «Clangs») qui vous ataqent lorsque vous vous approchez. Utilisez votre torche éclairante pour les aveugler, vous permettant de passer sans être frappé. Lorsque vous entrez, descendez le corridor, en faisant des escales dans les poches d'air pour reprendre votre souffle. Lorsque vous atteignez le fond, suivez le Clang dans le corridor avec des lumières brillantes et remontez pour reprendre votre souffle et insérer une nouvelle pile dans la fusée éclairante.

Plongez de nouveau et nagez dans le corridor bleu cette fois, en faisant attention aux Clang, et remontez à la surface pour reprendre de l'air. Dans cette pièce se trouve un grand interrupteur - sautez sur celui-ci et tirez-le. Replongez et trouvez le tuyau avec les lumières jaunes; traversez le corridor et remontez à partir de là. Vous remarquerez un grand trou dans le sol : allez-y.

#### Pisstastic

-----  
Marchez tout droit et vous apercevrez deux personnages enflammés qui semblent être en train de fumer. Par la suite, vous devrez les vaincre de manière assez imaginative. Tenez-vous sous le baril et appuyez sur B pour ingurgiter un peu d'alcool. Courez près du kit de premiers soins et appuyez sur B pour débiter. Appuyez sur Z pour agrandir la portée de votre jet, et visez les ennemis enflammés.

Assurez-vous que l'un d'eux ne puisse se placer en dessous de vous, ou vous perdrez un morceau de chocolat. Si vous manquez de liquide, utilisez le kit de premiers soins pour reprendre votre consistance normale, puis retournez boire un petit coup et continuez votre attaque. Après avoir éteint environ huit ennemis, les personnages enflammés sauteront dans une gigantesque chaudière et ils l'allumeront, révélant ses boules en laiton.

#### Brass Monkeys

-----  
Ce combat n'est pas trop difficile. En fait, il est plutôt facile. Courez vers un des coins de la pièce et attendez que la chaudière marche au-dessus du drain sur le sol. Lorsqu'il se tient sur le drain, faites attention lorsqu'il crache du feu puis faites un saut en hauteur pour tirer un interrupteur qui fera tomber de la merde sur la chaudière. Il trébuchera vers le centre de la pièce. C'est votre occasion de l'attaquer; courez vers lui et appuyez sur B



lorsque l'ampoule lumineuse apparaît pour lui faire du dommage. Répétez le procédé trois fois jusqu'à ce qu'ils tombent, et les personnages enflammés à l'intérieur vont inintentionnellement détruire la chaudière.

Maintenant, pour terminer cete quête, poussez une des boules sur une petite ondulation du sol qui est en fait un interrupteur. La porte sera ouverte. Roulez l'autre boule à travers la porte, en bas de la rampe, renversant le garde armuré en chemin ainsi que le mur derrière. Franchissez le trou qui est créé pour amasser l'argent puis quittez le coffre-fort.

#### Bullfish's Revenge

-----  
Lorsque vous quittez le coffre-fort, les poissons-chat vous demanderont l'argent. Étant plutôt avare, Conker décide de faire un autre marché : il garde l'argent. Maintenant que vous avez l'argent, il est temps de fuir. Sautez dans l'eau et commencez à nager dans le sens du courant. Alors que vous quittez, la chaîne du poisson-chien se brisera et il commencera à vous poursuivre. Nagez près des poisson-chat afin que le poisson-chien les dévore tandis que vous fuyez. Continuez jusqu'au port, dans lequel le poisson-chien foncera et demeurera coincé. Faites un saut en hauteur sur son dos puis dans l'alcôve pour trouver de l'argent, puis retournez dans l'ouverture et dans la partie en merde pour commencer le prochain Chapitre.

=====  
Chapitre 5: Sloprano (Crotténor)  
=====

#### Corn off the Cob

-----  
Près du pied de la montagne de merde se trouve l'entrée au Chapitre 5; entrez et vous ferez la rencontre d'une coquerelle qui vous expliquera ce qui se passe. Vous trouverez devant vous du maïs sucré, que la main en merde désire. Frappez le maïs avec votre poêle à frire et évitez de vous faire écraser par la main, puis amenez le maïs au rebord et vous le lancerez automatiquement dans le liquide fécal, où la main le consommera. Retournez à gauche de la main et sautez avec tournoiement de queue dans l'endroit suivant.

Frappez les deux grains de maïs et échappez-les du rebord aussi, tout en évitant les gouttes de merde qui tombent du sol ainsi que la main. Progressez jusqu'au dernier endroit, où vous trouverez trois grains de maïs supplémentaires. Répétez le procédé et lancez-les dans la merde et la Terrible Grande Crotte émergera avec une jolie chanson, juste pour vous.

#### Sweet Melody

-----  
La Terrible Grande Crotte n'est pas très amicale, et sa santé dentaire est plutôt mauvaise. Sa seule attaque est de lancer des morceaux d'elle-même, qui semblent toujours tomber au bon endroit. Utilisez le seul Bouton Contextuel disponible pour sortir un rouleau de papier hygiénique et le lancer dans sa bouche tandis qu'il commence à chanter. Si vous atteignez votre cible, il chantera un autre verset de sa chanson puis vous reprendrez le contrôle sur Conker. Le Bouton Contextuel disparaîtra pour laisser la place à un autre, situé de l'autre côté de la pièce.

Dirigez-vous vers le second Bouton Contextuel et lancez deux rouleaux de papier hygiénique dans sa bouche pour activer une autre séquence narrative dans laquelle le ténor vous déclare qu'il vous enfoncera dans son derrière lorsque

vous serez vaincu. Courez vers le dernier Bouton Contextuel et lancez trois rouleaux dans sa bouche tout en évitant les projectiles merdiques. Cette partie sera plus ardue, car il se déplace plus rapidement. Cette besogne terminée, il fera éclater la vitre dans le fond de la pièce.

Dirigez-vous au nouvel endroit accessible, ramassez l'argent puis tirez la chasse d'eau pour faire disparaître la Terrible Grande Crotte. Une ouverture sera créée au fond de la toilette, ouverture que vous devez franchir. Retournez en faisant attention de ne pas tomber dans le trou.

#### U-Bend Blues

-----  
Lorsque vous franchissez l'ouverture, vous verrez une séquence narrative dans laquelle quelqu'un cogne à la porte de Berri - un rocher géant. Après lui avoir dit de s'en aller, Berri se retrouve avec un poing dans le visage, puis elle se fait enlever par le rocher. Maintenant que vous avez de nouveau le contrôle de Conker, mangez un peu de chocolat et prenez la queue du mur puis plongez dans l'eau où vous trouverez trois hélices rotatives.

Tout d'abord, reprenez votre souffle dans la poche d'air, puis approchez-vous de la première hélice rotative. La méthode la plus facile pour franchir ces hélices est de vous approcher le plus près possible (sans pour autant vous faire trancher en deux) et lorsqu'une hélice passe, tenter votre chance sans reculer. Répétez le procédé avec l'hélice suivante, mais ce sera plus difficile étant donné qu'elle tourne plus rapidement. La dernière hélice est difficile, mais utilisez la même tactique et vous pourrez passer. Ne vous inquiétez pas pour ce qui est de mourir, car la queue sur le mur réapparaît à chaque fois que vous recommencez.

Lorsque vous avez franchi les hélices, reprenez votre souffle dans la poche d'air puis remontez à la surface. Nagez dans le tuyau étroit de cette pièce puis entrez dans le suivant, où vous trouverez d'autres hélices rotatives. Faites un saut avec rotation de queue jusqu'à la corde et grimpez au sommet. Laissez-vous tomber lorsque le chemin est disponible et continuez votre chemin en sautant lorsque les petites hélices viennent vers vous. Grimpez l'échelle.

#### The Bluff

-----  
Faites un saut en hauteur à droite et marchez le long du chemin étroit. Vous découvrirez un petit pont bloqué par les deux serviteurs du Roi Panthère. Vous devez avoir au moins \$1 000 pour passer, alors consultez les Localisations d'Argent si vous manquez d'argent. Après avoir payé le droit de passage, le garde vous accusera d'être un écureuil, mais Conker niera. Le garde vous laissera passer, convaincu que vous êtes un éléphant. Conker sifflera et l'argent reviendra dans ses poches.

Dans l'endroit suivant, vous trouverez une structure droit devant avec des petits dinosaures qui courent autour. Si vous vous approchez trop, vous serez mordu, alors sautez lorsque vous les voyez venir. Dirigez-vous vers l'arrière de la structure et dans l'ouverture, qui vous amène et second étage. Continuez jusqu'à l'arrière de cette structure et franchissez l'ouverture dans l'arrière pour atteindre le sommet où vous trouverez de l'argent et une statue. Faites un saut en hauteur pour atteindre le sommet de la statue, puis appuyez sur B dans la Zone Contextuelle pour vous transformer en enclume et fracasser la statue trois fois pour vous écraser sur un garde du Chapitre suivant.

=====

=====  
Drunken Gits  
-----

Utilisez votre saut en hauteur pour atteindre le sommet de la statue et fracassez-la de nouveau pour créer un tunnel menant du monde des rochers au monde des cavernes. Dans le monde des pierres, évitez les menaces autour de vous et poussez le personnage rocheux dans le tunnel et vers le bas de la rampe pour voir une séquence d'animation. L'homme-rocher vous débarrassera des deux hommes des cavernes et fracassera de l'autre côté pour tomber sur un autre homme des cavernes, puis se cassera en morceaux.

Continuez vers la pièce suivante pour voir une séquence d'animation où Conker ordonne au Maestro de changer la musique. Utilisez le saut-hélicoptère vers la corde et sautez sur la plate-forme dessous. Derrière celle-ci et sur le sol se trouve un Bouton Contextuel qui vous permet de déployer votre fronde, où vous pouvez tirer sur des interrupteurs de chaque côté du mur pour élever/descendre la plate-forme. Allez du côté droit de la statue de dinosare pour trouver une porte et franchissez-la.

Sacrifice  
-----

Marchez le long du chemin circulaire de gauche, sautant au-dessus des hommes des cavernes lorsque ceux-ci approchent. Prenez un virage vers la droite pour trouver une autre créature avec une tablette de pierre - sautez sur celle-ci et il vous lancera sur l'oeuf, où une ampoule lumineuse apparaîtra au-dessus de votre tête. Appuyez sur B et Conker fera éclater l'oeuf, révélant un grand bébé dinosaure, qui écrase la créature avec une tablette alors qu'il sort de son oeuf. Continuez à suivre le chemin circulaire et laissant le bébé dinosaure vous suivre. Il s'occupera des hommes des cavernes pour vous.

Lorsque vous atteignez la porte à la fin, vous reviendrez à la pièce avec la statue géante de dinosaure (vous venez de la prote à gauche de la statue, celle qui était verrouillée). Menez le dinosaure vers le Bouton Contextuel et appuyez sur B pour sortir votre fronde. Tirez sur l'interrupteur à gauche (lorsque vous faites face à la statue) pour élever l'écraseur au-dessus de la plate-forme de sacrifice, puis menez le dinosaure sur la plate-forme et retournez au Bouton Contextuel à toute vitesse afin que celui-ci n'ait pas le temps de vous suivre. Tirez sur l'interrupteur de droite et voyez la petite créature être sacrifiée à la statue. La créature avec la tablette de pierre sortira de la bouche de la statue.

Phlegm  
-----

Sautez sur la tablette de pierre et laissez la créature vous faire rebondir sur la tête de la statue. Marchez le long de la tête et de son dos pour trouver de l'argent ainsi qu'une queue. Lorsque vous avez acquis ces articles, retournez à l'avant de la tête et cherchez de chaque côté pour trouver ses narines. Lorsque la fumée sera dissipée, sautez à l'intérieur et appuyez sur B dans la Zone Contextuelle pour saupoudrer du poivre dans son nez. Faites de même pour l'autre côté et regardez-le tandis qu'il expulse tout le mucus!

Grimpez sur sa langue désormais propre et à l'arrière de sa gorge. Attention à sa luette qui se balance devant vous. Tournez à droite et sautez par-dessus les deux orifices. Si vous tombez, faites un saut en hauteur pour ressortir. Franchissez la seconde luette et l'ouverture de l'endroit suivant, où vous verrez Conker chipant quelques pièces vestimentaires d'un homme de caverne qui

roupille. Quittez la gorge et retournez à l'endroit où vous avez perpétré le sacrifice.

#### Worship

-----

Alors que vous quittez la bouche de la statue, les hommes des cavernes s'approcheront et commenceront à vous vénérer plutôt que la statue. Conker les convaincra de se débarrasser des hommes de pierre de l'autre côté du niveau, puis il leur dira de le suivre. Menez-les en haut de la rampe qui mène à la sortie de cet endroit, en marchant le long du mur jusqu'au sommet pour vous assurer qu'aucun d'entre eux ne tombe. Menez-les dans le tunnel et vers les hommes de pierre, où vous verrez une séquence d'animation montrant un homme de pierre qui fume.

Allez d'homme de pierre à homme de pierre et frappez chacun avec votre poêle à frire pour que vos sbires les détruisent avec leurs bâtons. Lorsque les hommes de pierre sont disparus, confrontez le bouncer du club et vous verrez une autre séquence d'animation où Conker confond le mot de passe pour autre chose. Éventuellement, il vous laissera entrer de peur d'être assassiné.

#### Rock Solid

-----

Entrez dans le club, et appuyez sur l'interrupteur tandis que vous entrez. Vous remarquerez que Berri a été kidnappée afin de venir danseuse dans le club, tandis qu'elle se trémoussera dans une cage au-dessus de la pièce. Allez au niveau inférieur et trouvez la roche derrière le bar et faites-la rouler jusqu'à l'interrupteur afin que celui-ci soit maintenu. Dirigez-vous vers le baril et prenez une bonne rasade de bière. Dirigez-vous tout droit (au meilleur des capacités de l'écureuil saoul) vers l'homme de pierre qui danse près de la porte que vous venez d'ouvrir et appuyez sur B.

Appuyez sur Z pour agrandir le jet et poussez le personnage à travers l'ouverture et il tombera sur le balcon. Videz la vessie, utilisez le kit de premiers soins, puis dirigez-vous au balcon et poussez la roche jusqu'à la fin en évitant les danseuses pour activer le deuxième interrupteur. Les portes latérales s'ouvriront et la porte centrale se fermera.

Retournez au niveau inférieur et faites le plein de bière, Cette fois, placez-vous à côté du premier homme de pierre que vous verrez et poussez-le avec votre jet jusqu'à la porte. Faites de même pour le deuxième et la cage dans laquelle se trouve Berri se cassera. Celle-ci prendra la poudre d'escampette sans vous reconnaître. Faites un saut en hauteur vers la cage pour ramasser l'argent puis essayez de quitter le club.

#### Bomb Run

-----

Alors que vous tentez de quitter, le bouncer vous amènera à son patron, qui rappelle un chef de mafia. Après une courte séance de discipline donnée par un de ses sbires, le chef vous donnera un travail. Vous devez prendre la bombe qu'il vous remet et vous débarrasser des hommes des cavernes. La limite de temps complique les choses. Évitez les hommes de pierre (s'ils vous frappent, la bombe vous explosera dans les mains), franchissez le tunnel, passez les hommes des cavernes et retournez dans la pièce avec la statue.

Descendez la rampe à gauche, puis à droite lorsque vous passez les hommes des cavernes. Prenez le chemin de gauche cette fois (vous ne pouvez sauter par-dessus les orifices en transportant un objet) et évitez les luettes. Quittez à

la fin, franchissez le primitif qui dort et vous laisserez automatiquement tomber la tombe du côté de la falaise. Un flot massif de lave sera déclenché. Utilisez les pierres pour franchir la lave et sortir via l'ouverture de l'autre côté.

#### Mugged

-----

Lorsque vous sortez, vous serez assomé par un primitif et votre argent vous sera ravi. La seule manière de le reprendre est de courser avec les hommes des cavernes et gagner. Montez la rampe et franchissez l'ouverture, puis laissez vous tomber du rebord pour tomber sur le véhicule de Simon (celui qui est tombé dans la lave tandis qu'il vous montrait son derrière). Il n'y a pas d'objectif précis pour cette course, vous n'avez qu'à rattraper les malotrus et les assomer pour reprendre votre argent.

Si vous foncez dans un mur ou un pilier, vous perdrez un morceau de votre barre de chocolat. Si vous vous écrasez dans un mur ou une patte de dinosaure, la partie est terminée. Si vous ne sautez pas au-dessus de la chute de lave, vous vous écraserez. Lorsque vous rattrapez un homme des cavernes, appuyez sur B pour le frapper. Appuyez sur A pour sauter, et utilisez le Control Stick pour manier votre véhicule. Lorsque vous vous serez occupé des deux premiers, la barrière se fermera à la croisée des chemins, vous forçant à tourner à droite. N'oubliez pas ce détail ou vous vous écraserez.

Lorsque le dernier homme des cavernes est assommé, la grille changera de nouveau de position, vous donnant accès à la rampe de lancement. Vous pourrez sauter dans la caverne en saisissant au passage de l'argent et vous vous écraserez dans une arène, où vous verrez un grassouillet primitif et son adorable groupie à ses côtés.

#### Raptor Food

-----

Lorsque vous êtes de nouveau en contrôle du personnage, dirigez-vous près du pont-levis, où vous causerez avec un primitif juste avant l'entrée d'un tyranosaure, qui gèrera un homme des cavernes à proximité. Courez à toute vitesse jusqu'au Bouton Contextuel et appuyez sur B pour sortir une montre et hypnotiser le dinosaure. Vous pourrez grimper sur son dos et faire une petite promenade. Appuyez sur A pour sauter, B pour mordre/avaler, Z pour mordre, et B pour donner un coup de tête lorsque vous courez. Débarrassez l'arène de tous les primitifs et Buga (le grassouillet avec la dame) fera sortir l'infanterie.

La première vague est facile à éliminer. Courez vers eux et prenez-en un (et faites peur aux autres) puis courez devant eux et avalez-les avant que les autres ne vous frappent avec leurs gourdins. Si vous vous faites frapper, vous devrez hypnotiser le t-rex de nouveau, alors faites attention. Lorsqu'ils auront tous disparu, une deuxième vague prendra la relève, mais ceux-ci possèdent des lances. Si vous vous faites atteindre, vous tomberez de votre monture. Répétez la tactique pour cette vague ainsi que la dernière, et Buga sautera de son throne pour vous combattre de ses propres mains.

#### Buga the Knut

-----

Buga n'est pas si difficile, mais il pourrait tout de même être problématique. Il possède deux attaques principales : sauter et frapper avec son arme. Lorsqu'il saute, il envoie une onde de chocs que vous devez éviter en sautant si vous ne désirez pas perdre pied. Vous n'aurez pas à hypnotiser le t-rex si vous tombez, car vous êtes maintenant des amis. Évitez d'être frappé par son

os, parce qu'il cause beaucoup de dommages. Lorsqu'il élève son os, il est temps de mordre dans ses «parties intimes». Par la suite, son derrière sera à découvert, ce qui vous donne l'opportunité de le mordre.

Le dinosaure enlèvera ainsi un bon morceau de chair du derrière. Répétez le procédé deux autres fois et le secret de Buga sera révélé! La séquence d'animation terminée, dirigez-vous vers la planche d'où sortait l'infanterie. Après une courte séquence d'animation en compagnie de Jugga, vous devrez chasser l'argent qui prend la poudre d'escampette. Franchissez l'ouverture, suivez le chemin et attrapez l'argent à l'extérieur de la dernière ouverture.

Si vous sautez sur la plate-forme et élevée puis faites un saut en hauteur pour atteindre le rebord, vous trouverez cinq queues. Retournez au chemin principal et suivez-le jusqu'à sa fin. Laissez-vous tomber dans l'eau avec les hélices rotatives que vous avez franchies plus tôt. Sortez de l'eau, prenez les queues et retournez dans la pièce où vous avez combattu la Terrible Grande Crotte. Laissez-vous tomber dans l'abysse pour retourner à la maison de merde, terminant le chapitre.

=====  
Chapitre 2: Windy (Venteux) (Partie 3)  
=====

Wasps' Revenge  
-----

En sortant de la maison, vous verrez une séquence d'animation démontrant les guêpes qui reprennent la ruche. Retournez voir l'abeille, qui vous demandera de nouveau de reprendre sa ruche. Conker quadruple la mise avant d'accepter la mission, qui sera plus difficile cette fois. Suivez le chemin et montez la côte jusqu'à ce que vous atteignez la ruche des guêpes, et entrez.

Suivez le chemin principal jusqu'à la ruche de l'abeille et sautez à l'intérieur pour prendre contrôle de la mitrailleuse. Appuyez sur Z pour tirer, utilisez le Control Stick pour viser, B pour recharger et A pour sortir de la ruche. Au sommet de l'écran se trouve un radar qui montre les localisations des guêpes et le danger qu'elles représentent. Si le point est bleu, cela représente une guêpe qui n'est pas encore dangereuse... pour l'instant. Les points rouges sont des guêpes à proximité et qui vous piqueront si vous ne les éliminez pas immédiatement. Vous aurez trois vagues avec trois guêpes chacune, puis elles sortiront de tous les endroits à la fois.

Tirez-les tous, en rechargeant lorsque nécessaire et l'abeille viendra dans la ruche et vous dira de tenter de ramener la ruche. Sortez, ramassez la ruche et les trois guêpes de l'autre fois apparaîtront et vous pourchasseront. Courez sans arrêter, ou vous vous ferez piquer. Quittez la ruche et continuez à courir jusqu'à l'abeille, qui les éliminera et vous donnera une récompense de 400\$.

Mr. Barrel  
-----

À partir de la ruche, traversez le pont et tournez à gauche pour trouver une montagne, commencez à la gravir et vous ferez face à un vilain vers qui veut vous gober. Sautez par-dessus et continuez votre escalade. Si vous allez trop vite, vous serez victime d'une embuscade d'un ver de terre et perdrez de l'énergie. Sautez par-dessus chaque ver jusqu'à ce que vous atteignez le sommet, où vous rencontrerez Mr. Baril. Il vous demande de lui montrer votre argent (si vous manquez d'argent, consultez la section correspondante) si vous désirez faire un tour.

Descendez la côte, en utilisant le Control Stick pour diriger votre descente. Ne vous occupez pas des vers, car vous pouvez simplement les écraser sans prendre de dommages. Au pied de la montagne, vous verrez une séquence d'animation où le baril s'écrasera dans l'entrée aquatique qui était placardée près de la ruche, et vous vous réveillerez durant la nuit. Sautez par-dessus la ruche et entrez dans l'ouverture. Des roches tomberont, vous gardant prisonnier.

=====  
Chapitre 7: Spooky (Effrayant)  
=====

Mr. Death  
-----

Suivez le courant principal dans les mines jusqu'à l'extérieur. N'essayez pas de vous aventurer à gauche, de toute manière le courant vous empêche de progresser. Vous retrouverez Gregg la Grande Faucheuse, qui essaie de décapiter (sans succès) les poissons-chat. Tournez à droite et dans l'ouverture à la fin du cours d'eau, et sautez pour atteindre l'interrupteur avant de tomber de la chute d'eau. Les portes s'ouvriront, vous permettant d'accéder au reste du niveau. Laissez-vous tomber et retournez voir Gregg, qui vous fera cadeau d'une carabine.

Appuyez sur Z pour tirer (tenez le bouton appuyé pour un viseur laser), R pour viser, et B pour ranger l'arme. Franchissez les portes et plusieurs morts-vivants émergeront. Lorsqu'ils apparaissent, courez jusqu'à la pierre tombale la plus proche et faites un saut en hauteur pour atterrir sur celle-ci. De là, vous pouvez éliminer les zombies sans vous faire sucer le cerveau. Vous devez absolument atteindre leur tête. Lorsque la première vague a disparu, continuez à suivre le chemin et tuez chaque apparition successive.

Lorsque vous aurez éliminé douze zombies, Gregg apparaîtra devant la grille droit devant. Approchez-vous et il l'ouvrira pour vous, vous permettant de passer. Suivez le chemin, lentement, pour éviter les vers squelettiques qui surgissent çà et là. Continuez jusqu'au sommet et entrez dans le manoir.

Count Batula  
-----

Le niveau commencera avec une séquence d'animation assez longue en compagnie du Comte Batula, qui prévoyait initialement de tuer Conker pour boire son sang, quand les villageois firent interruption et qu'il opta plutôt de quémander son aide. Après une courte démonstration de ses installations telles le «broyeur», vous remarquerez que le protagoniste a été changé en chauve-souris. Votre objectif est d'errer de pièce en pièce, en échappant votre guano sur les villageois pour les faire tomber et les ramasser pour les ramener au broyeur afin de nourrir le Comte.

Il y a quelques villageois dans la bibliothèque, quelques-uns dans la pièce principale et d'autres dans le jardin. Évitez les pieux qu'ils lancent si vous ne voulez pas perdre d'énergie. Pour laisser tomber du guano, appuyez sur Z. Lorsque vous vous approchez d'un villageois, votre radar le captera et le personnage deviendra rouge lorsque vous vous en approcherez. Lorsque vous avez atteint votre cible, descendez et ramassez-le puis ramenez-le dans le broyeur, où vous le laisserez automatiquement tomber.

À chaque chute de deux villageois, le Comte prendra une généreuse dose d'hémoglobine. Après le dernier duo, le Comte deviendra trop gros et la corde qui lui permet de demeurer suspendu cèdera, le faisant tomber dans le broyeur

et causant un dégât de grandes proportions. Vous reprendrez votre apparence normale, coincé dans le manoir avec un groupe de zombies pour vous tenir compagnie.

## Zombies

-----

Cette partie sera un peu difficile. Vous devez vous promener dans le manoir et retrouver trois clés qui ouvriront la porte centrale. Toutefois, vous devrez traiter avec des chauve-souris, des zombies et des hauteurs. Commencez dans la pièce principale (dos à la porte centrale) et éliminez le mort-vivant à gauche. Ensuite, continuez à gauche, dans le couloir, en éliminant tous les zombies rencontrés en chemin - vous serez maintenant dans la bibliothèque. Tuez les trois zombies qui errent dans cet endroit, puis montez les escaliers, puis lorsque vous êtes au milieu vers le sommet, sautez par-dessus la bibliothèque au centre de la pièce.

Appuyez sur B sur le Bouton Contextuel pour sortir votre arbalète, puis visez la chauve-souris qui fonce vers vous. Tenez le bouton Z appuyé pour un viseur laser (comme avec la carabine) et relâchez le bouton pour tirer sur la chauve-souris. Répétez le procédé pour les trois autres chauve-souris dans la pièce, puis utilisez la manoeuvre hélicoptère pour retourner au chemin principal et continuez jusqu'au broyeur. Tournez à gauche et suivez le chemin fissuré pour atteindre la salle à dîner. Sortez votre carabine car un zombie vous attend droit devant et un autre surgira à gauche. Tuez les deux assaillants et marchez le long des planches devant vous.

Appuyez de nouveau sur B sur le Bouton Contextuel pour sortir votre arbalète et tuer les trois chauve-souris de l'autre côté de la pièce. Continuez à marcher sur les planches jusqu'à la plate-forme avec une clef. Ramassez-la, puis faites le chemin en sens inverse en marchant sur les planches, le mur fissuré, puis descendant les escaliers de la bibliothèque, le couloir et finalement la pièce principale (attention au zombie de gauche, il est de retour) où vous placerez la clef.

Éliminez tout zombie restant dans la pièce principale, puis empruntez le couloir à droite, mais faites attention aux zombies. Il y en a environ cinq dans le couloir que vous devez éliminer avant d'atteindre la salle à dîner. Dans cette pièce, rangez votre carabine et courez/sautez sur la table et éliminez tous les morts-vivants dans la pièce. Lorsqu'ils sont disparus, redescendez et allez dans l'autre ouverture pour aller au jardin. Franchissez le pont minuscule qui fut élevé lorsque vous avez inséré la première clef et éliminez tous les zombies rencontrés dans le jardin.

Dirigez-vous dans la partie principale et sautez sur la haie. Éliminez le zombie devant la clef ainsi que celui à gauche, puis contournez la haie en tuant tous les morts-vivants autour de la haie. Descendez, ramassez la clef et amenez-la dans la pièce principale pour la palcer dans la porte, élevant une échelle qui vous permettra d'atteindre la dernière clef. Montez les escaliers et tournez à droite. Franchissez cette porte, qui mène à la pièce avec le broyeur.

Tournez à droite, volez jusqu'à la plate-forme avec l'échelle et grimpez. Utilisez la manoeuvre hélicoptère pour progresser et sautez sur l'interrupteur, qui révélera deux portes dissimulées. Retournez dans la pièce principale, où d'autres zombies vous attendent. Allez à droite de l'escalier principal pour découvrir la porte secrète et entrez. Marchez le long de la rampe et saisissez la dernière clef. Ramenez-la à la porte centrale pour l'ouvrir. Avant de quitter, retournez vers Mr. Baril et sautez dessus pour une promenade.



Dirigez-le à l'extérieur du manoir et dirigez-le prudemment le long du chemin tordu, en écrasant les vers squelettiques en chemin. Roulez dans le cimetière puis sur le lac - faites saucette. Dirigez le baril à contre-courant jusqu'à la sortie, où il se cassera. Passez dans l'ouverture au sommet du lac et prenez l'argent de l'autre côté.

=====  
Chapitre 8: It's War (C'est la Guerre)  
=====

It's War  
-----

Observez l'animation de propagande, puis sautez par-dessus la gargouille et remontez et sautez de plate-forme en plate-forme pour retourner à Windy. Prenez le chemin de gauche (Naughty) et sautez par-dessus la clôture barbelée lorsque vous y arrivez. Franchissez les portes ouvertes et marchez droit devant pour voir un avion s'écraser. Par la suite, le général fera son apparition. La première chose que vous devez faire est rétablir l'électricité.

Power's Off  
-----

Dirigez-vous du côté gauche de l'endroit, au-delà des caisses sautillantes, et sautez dans l'eau, où vous trouverez une anguille électrique. Nagez aussi vite que vous pouvez dans les demi-cerclcs reliés à la source électrique principale en laissant l'anguille vous suivre. Lorsque les trois demi-cercles seront activés, l'anguille mourra et l'électricité sera rétablie. Sortez et montez la rampe à droite pour trouver une salle de bain.

TNT  
---

Appuyez sur B pour cogner à la porte, et une créature étrange avec un baril de TNT sortira. Après lui avoir parlé, descendez la rampe et poussez le bloc de métal devant le bas de la rampe, puis retournez vers la créature et poussez-la jusqu'en bas des marches. Le bloc l'empêchera de tomber dans l'eau, alors poussez-le à droite, où se trouvent les mines. Vous devrez le diriger prudemment si vous désirez vous rendre en un seul morceau jusqu'au bout. L'ordre est comme suit : extérieur, extérieur, intérieur, intérieur, extérieur, intérieur, extérieur, intérieur. (L'intérieur étant près du mur, l'extérieur étant près du rebord et de l'eau). À la fin du chemin, le personnage décidera de s'asseoir.

Faites marche arrière en évitant les mines et dirigez-vous sur la plate-forme centrale avec un Bouton Contextuel. Appuyez sur B pour sortir votre fronde et tirez sur le porteur de TNT pour faire exploser une partie de l'avion. Remontez la rampe et cognez à la porte de nouveau pour faire sortir un autre personnage. Cette fois, tournez à gauche, et vous devrez éviter des caisses sautillantes et des blocs métalliques qui tombent. Attendez qu'une caisse se retourne, puis suivez-la jusqu'à la fin. De cette manière, vous ne serez pas atteint. Lorsque le bloc de métal monte dans les airs, faites un sprint pour passer dessous. Répétez le procédé jusqu'à la fin du chemin.

Retournez à la plate-forme centrale, sortez votre fronde et tirez pour faire exploser l'autre partie de l'avion. Retournez au bas de la rampe et descendez les escaliers pour retrouver le général. Il vous assomera et vous emmènera sur un bateau avec d'autres soldats.

## The Assault

-----

Après la parodie de «Il faut sauver le soldat Ryan», vous reprendrez le contrôle du protagoniste. Vous serez sur une plage tandis que les vilains Tediz tentent de vous éliminer à partir de leur point élevé. Courez jusqu'à la première barrière métallique et cachez-vous avec les autres soldats jusqu'à ce que l'offensive cesse temporairement. Courez de barrière en barrière jusqu'à la fin. Si vous vous perdez, vous n'avez qu'à regarder où se dirigent les autres soldats. À la dernière barrière, vous remarquerez un endroit avec des morceaux de chocolat, alors faites un sprint jusqu'à cet endroit.

## Sole Survivor

-----

Regardez la séquence d'animation avec le soldat, qui se fait tuer quelques secondes plus tard. Appuyez sur B dans la Zone Contextuelle pour sortir un cigare et deux fusils. Appuyez sur Z pour tirer, A pour recharger, R pour viser et B pour ranger votre arme. Ramassez les morceaux de chocolat, puis tirez sur le cadenas devant la porte et entrez. La prochaine partie du jeu est plutôt difficile, car vous devez franchir la structure en tuant tous les Tediz que vous trouverez. Regardez la séquence d'animation, puis vous recommencerez à jouer.

Dans la première pièce, marchez droit devant pour faire sortir les Tediz. Vous devez leur tirer dans la tête pour les tuer, alors commencez par tirer sur celui au sommet de la boîte. Un sera au centre et deux autres de chaque côté. Tuez-les tous puis rampez (Z + Control Stick, armes rangées) sous les lasers qui mènent dans le corridor. Dans ce corridor, des Tediz sont dissimulés derrière presque toutes les boîtes, alors restez sur vos gardes. Marchez sous les points élevés des deux premiers lasers auxquels vous arrivez, tuez les Tediz et tournez à droite et vous verrez d'autres lasers.

Gardez vos pistolets et approchez-vous des lasers pour faire jaillir un Tediz de la boîte à votre droite. Occupez-vous de lui, rangez vos armes et sautez en utilisant la manoeuvre hélicoptère. Lorsque vous êtes en parallèle avec l'ouverture des lasers, allez-y. Vous serez victime d'une embuscade de la part de 3-4 Tediz lorsque vous tomberez de l'autre côté, alors soyez prêt. Allez au-delà du tuyau et deux autres Tediz tomberont de la bouche de ventilation au plafond. Tuez-les et continuez à marcher dans les hauts points des lasers droit devant. Lorsque vous commencez à passer, un Tediz surgira de la boîte à droite. Tuez-le et il sera suivi de deux autres peluches sortant d'une bouche de ventilation.

Suivez le chemin à gauche et préparez-vous à tuer deux autres Tediz dans la ventilation droit devant. Lorsqu'ils sont disparus, tuez celui qui se cache derrière la boîte à votre gauche et raflez le chocolat. Prenez l'ascenseur et plusieurs mines vous poursuivront, mais la porte se refermera sur leurs nez. Lorsque vous ressortez, rangez vos armes et sautez par dessus les deux lasers pour gober du chocolat. Tuez le Tediz qui sort de la bouche de ventilation ainsi que les deux à l'avant. Tournez à droite et faites attention au personnage muni d'un lance-flammes; passez lorsqu'il arrête.

Tandis que vous passez, deux autres Tediz apparaîtront, un sur le sommet de la boîte à gauche, l'autre devant vous à droite - débarrassez-vous d'eux et tournez à gauche. Tandis que vous tournez, vous ferez face à 5 Tediz environ, alors faites un carnage puis continuez. Un autre surgira de la ventilation devant les lasers, alors tuez-le avant de continuer. Marchez prudemment à travers les lasers puis tuez le Tediz qui sort de la bouche de ventilation et les deux autres derrière la boîte.

Tournez à gauche au baril de feu et attendez que le lance-flammes cesse. Sautez par-dessus les trois lasers puis passez les deux lance-flammes. Sortez vos pistolets, tournez à droite et faites éclater les 5 Tediz qui viennent vers vous ainsi que les deux dans la ventilation juste devant. Lorsque vous atteignez le dernier groupe de lasers, sautez par-dessus le premier, marchez pour éviter le second.

Casualty Dept.

-----  
Alors que vous entrez dans la pièce suivante, vous verrez une séquence d'animation mettant en vedette deux Docteurs Tediz, qui vous remarquent et «retournent dans leur personnage». Demeurez où vous êtes et tuez les Tediz tandis qu'ils approchent, tout en faisant attention à leurs attaques. Lorsque la vague de Tediz cesse, vous savez que votre besogne est terminée. Marchez jusqu'au fond de la pièce et tournez à droite pour découvrir un soldat attaché dans une chaise électrique. Il vous demande de l'aider et vous devez maintenant tirer un interrupteur. Peu importe celui que vous choisissiez, le soldat se fera frire. Tirez l'autre pour ouvrir les portes doubles et continuer.

Vous ferez face à un autre Tediz, mais il vous tirera dessus avec sa gigantesque mitrailleuse. Cachez-vous derrière les boîtes à droite et attendez qu'il doive recharger. Lorsqu'il recharge son arme, sortez de votre cachette et dirigez-vous vers les boîtes à gauche puis le dernier groupe de boîtes à droite. Lorsqu'il arrête de recharger, courez et sautez sur la plate-forme sur laquelle il se trouve. Cela vous assurera d'éviter d'être atteint pour l'instant. Regardez aux alentours et vous trouverez une corde avec un tuyau à côté. Tandis qu'il recharge, courez et cachez-vous derrière le tuyau, puis grimpez la corde à toute vitesse et sautez sur les boîtes au sommet.

Courez jusqu'à la fin tandis qu'il recharge, appuyez sur B sur le Bouton Contextuel pour sortir votre Bazooka. Visez-le et tirez-lui dessus pour le détruire. Descendez et embarquez sur le siège de sa mitrailleuse et vous serez attaqué par d'autres Tediz. Tournez à droite pour voir surgir plusieurs ennemis. Par la suite, tournez à gauche pour éliminer les autres Tediz. Par la suite, deux vagues de quatre ennemis surgiront de chaque côté et finalement les portes s'ouvriront. Débarquez de la mitrailleuse et entrez puis descendez la rampe à droite.

Saving Private Rodent

-----  
Vous verrez une séquence d'animation dans laquelle des Tediz essaient sans succès d'exécuter un soldat, puis vous aurez l'occasion de les éliminer. Assurez-vous de les tuer avant qu'ils ne puissent répliquer. Allez à la rencontre de la victime, que Conker semble connaître comme étant "Rodent". Après une courte conversation, vous continuerez à jouer. Marchez le long du chemin et des bombardiers apparaîtront. Vous devez marcher lentement dans cet endroit et demeurer proche de Rodent en tout temps. Lorsqu'une mine surgit du sol, cachez-vous derrière lui pour éviter de vous faire exploser une mine dans la tronche. À la fin de l'endroit, il vous demandera de déverrouiller la porte.

Contournez le port et faites un saut hélicoptère jusqu'au pneumatique avec un Bouton Contextuel. Appuyez sur B pour sortir votre bazooka et visez les quatre lumières qui entourent la porte verrouillée. Ne vous occupez pas des tirs et concentrez-vous sur les cibles. Si vous mourrez après avoir débloqué l'ouverture, vous n'aurez point à répéter l'exploit.

Chemical Warfare

-----  
Tandis que vous entrez, vous apercevrez un tank Class-22. Après que Rodent soit entré, faites un saut en hauteur et entrez. Utilisez le Control Stick pour vous déplacer, R pour viser, Z pour tirer, A pour sortir, et C-Haut/C-Bas pour agrandir votre viseur. Descendez la petite côte et tirez un trou dans la porte de l'autre côté de la pièce. Sortez du tank et entrez dans l'ouverture que vous venez de créer. Laissez vous tomber du rebord et courez dans le corridor jusqu'à l'acide. Sautez par-dessus, puis retournez de l'autre côté pour attirer la mine dans l'acide et la faire exploser. Faites de même pour les deux autres, mais soyez prudent car la dernière est très rapide.

Continuez jusqu'à la pièce suivante et sautez pour tirer l'interrupteur. La pièce se remplira d'acide et vous devez fuir avant de mourir. Vous ne pourrez voir devant vous car la caméra se concentre sur vos arrières afin que vous connaissiez la proximité de l'acide. Sautez par-dessus les précipices et faites un saut en hauteur à la porte de sortie.

#### The Tower

-----  
Retournez dans le tank et franchissez la barrière qui vient de s'ouvrir. Lorsque vous atteignez le pont, sortez et assurez-vous que les tours ne vous aperçoivent pas ou vous vous ferez tuer assez rapidement. Contournez le pont et appuyez sur B dans la Zone Contextuelle puis retournez dans le tank et faites le passer. Suivez le chemin en écrasant les Tediz jusqu'à ce que vous atteignez le second pont. Surveillez la tour et lorsqu'elle est hors de portée, sortez du tank et descendez le pont-levis.

Faites la même chose au dernier pont et écrasez les trois Tediz qui lancent des grenades. Maintenant que vous avez descendu tous les ponts, promenez-vous dans l'endroit et tirez sur les quatre supports jaunes et noirs qui tiennent la tour en place afin que celle-ci s'écroule. Retournez à la fin de l'endroit et marchez le long de la planche puis dans le trou menant à l'endroit suivant.

#### Little Girl

-----  
Lorsque vous atterrissez, allez droit devant et dans la plate-forme centrale où vous rencontrerez une petite fille qui connaît les missiles comme le fond de sa poche. Allez à droite et tenez-vous sur le Bouton Contextuel. Appuyez sur B pour sortir un bazooka et visez le sous-marin dans l'eau. Si celui-ci tire un missile, détruisez-le avant qu'il ne vous atteigne. Lorsque le premier sous-marin sera détruit, un autre apparaîtra puis un troisième. Détruisez les deux et dirigez-vous vers le Bouton Contextuel suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Ici, faites la même chose, mais maintenant vous devrez détruire cinq sous-marin plutôt que trois. Lorsque ceux-ci ont disparu, dirigez-vous vers la dernière plate-forme et sortez votre bazooka. Huit sous-marins vous attendent. Votre besogne terminée, retournez voir la petite fille.

#### The Experiment

-----  
Rodent fera apparition dans le tank et avertira Conker de s'éloigner de la fille, et le dispositif sur lequel elle se tient s'ouvrira en révélant une expérimentation Tediz gigantesque! En premier lieu, fuyez vers le tank tandis que le monstre vous pourchasse et entrez dans le véhicule. Cachez-vous dans un des petits tunnels avec un morceau de chocolat et positionnez votre canon vers le vilain (vous pouvez voir à travers le mur) tout en gardant le véhicule

fixe. L'expérimentation sortira deux «mini-guns» et commencera à tirer.

Lorsqu'il arrête pour recharger, sortez de votre cachette et tirez un missile (vous n'avez pas le temps de viser) et celui-ci devrait atteindre une des mitrailleuses, le détruisant. Sortez et visez rapidement la petite fille qui sert de marionnette pour la détacher. Le reste de l'expérimentation commencera à la chercher, laissant son dos à découvert. Tirez-lui dans le dos et retournez dans votre barricade tandis que la deuxième arme fait son apparition - des Lasers Magneto!

Contrairement aux mitrailleuses, les lasers n'ont pas besoin de rechargement, alors vous devrez l'amener à viser d'un côté de tunnel pour sortir rapidement de l'autre et lui tirer dessus pour faire tomber une arme. Faites de même pour l'autre et répétez votre tactique précédente (tirer la marionnette puis le dos) et retournez dans votre barricade pour voir apparaître la dernière arme - des missiles! Ceux-ci ne seront pas très difficiles à éviter, mais ils pourraient vous mélanger au début. Observez un lance-missiles et comptez le nombre de missiles qui sortent.

Lorsque les quatre projectiles sont lancés, sortez et tirez (sans prendre le temps de viser) sur le lance-missiles pour le détruire. répétez pour détruire l'autre côté, puis visez la marionnette et finalement le dos pour le détruire. La marionnette enverra deux mines pour faire exploser votre tank, tuant Rodent mais vous laissant indemne.

Countdown

-----

Après un petit discours à Rodent, un mécanisme d'auto-destruction sera déclenché par la marionnette, vous laissant 4 minutes et 30 secondes. Sautez dans le trou pour retourner dans les corridors souterrains (là où se trouvent les lasers) et approchez-vous du premier groupe. Faites un saut hélicoptère par dessus les deux premiers et un saut normal au-dessus du dernier. Rampez sous le prochain groupe et vous atteindrez les lasers verticaux. Trouvez une ouverture et faites un saut hélicoptère à travers. Tournez au coin, franchissez les tuyaux et sautez dans la boîte pour passer entre les lasers du prochain groupe.

Sautez et faites une manoeuvre hélicoptère durant quelques secondes et franchissant la grande ouverture carrée dans les lasers. Rangez vos pistolets (B) et tirez sur les deux Tediz que vous apercevez droit devant. Sautez sur la première boîte et rampez sous les lasers puis laissez-vous tomber à la fin. Ressortez vos armes et tournez le coin pour trouver un autre Tediz - tuez-le et continuez. Vous verrez un groupe de lasers qui semble impénétrable. Marchez le long du mur de gauche et sautez, puis faites une manoeuvre hélicoptère au-dessus des deux premiers puis marchez sous le troisième. Continuez et rampez sous le dernier groupe puis approchez-vous de la sortie.

N'allez pas trop loin, car deux lasers bleuâtres apparaîtront devant la sortie et vous tueront si vous les touchez. Retournez-vous plutôt, sautez sur la boîte à proximité et sortez votre bazooka. Tournoyez et tuez chaque Tediz que vous voyez. Lorsque le dernier sera tué, il tombera sur les lasers devant la sortie, les faisant disparaître. Entrez dans la sortie pour retourner à la plage et vous devrez éviter les chutes de balles venant des vigiles ainsi que les Tediz qui patrouillent.

Ne vous inquiétez pas des vigiles, le problème principal sont les Tediz, qui possèdent une précision de tir incroyable. Marchez par-dessus la première barrière, sortez votre bazooka et tirez sur le Tediz plus bas. Lorsqu'il a disparu, suivez ce chemin, mais arrêtez près de la fin et ressortez votre

bazooka et regardez à droite pour discerner un Tediz dissimulé dans une petite alcôve - tuez-le. Si vous prenez un peu de temps pour l'éliminer, le prochain Tediz à gauche sera déjà mort des tirs des vigiles, alors ignorez-le et tournez à gauche à la prochaine barrière.

Derrière celle-ci se trouve le quatrième Tediz; tuez-le, puis regardez à gauche pour trouver le cinquième - détruisez-le et continuez. Vous trouverez trois Tediz supplémentaires devant, alors vous pouvez les tuer ou simplement faire un sprint jusqu'à la sortie du niveau en évitant leurs tirs. Peu importe votre décision, vous n'avez plus qu'à sortir du niveau.

Peace at Last!

-----

Vous sauterez dans le derrière de l'embarcation et verrez une séquence animée du sergent qui vous parle des généraux, et Rodent, qui n'est pas mort et qui est propulsé hors du bâtiment. Il n'y a rien à faire dans cette section, si ce n'est d'observer l'animation et de sortir de l'endroit pour retourner à Windy pour découvrir le dernier chapitre du jeu.

=====

## Chapitre 9: Heist (Cambriolage)

=====

The Windmill's Dead

-----

De retour dans Windy, passez par-dessus le barbelé et retournez là où se trouvait la ruche. Vous remarquerez que le moulin est maintenant une pile de décombres enflammés. Grimpez la petite montagne jusqu'au sommet. Entrez et descendez la rampe, puis allez de l'autre côté pour vous retrouver devant la Feral Reserve Bank. Vous rencontrerez le mafieux du Chapitre 6, qui est sans travail à cause de ce que vous avez fait aux hommes des cavernes.

Il demande à vous et Berri de voler la banque afin qu'il puisse se refaire des fonds, mais Conker n'accepte que s'il enfile un costume aussi cool que celui de sa compagne. Lorsque vous recommencez à jouer, franchissez la porte rotative, sortez votre popcorn et regardez l'animation.

Enter the Vertex

-----

Lorsque la parodie de la Matrice est terminée, courez et cachez-vous derrière le pillier de gauche. Lorsque les tirs sont interrompus et qu'ils hurlent le mot «Regroup», appuyez sur B pour faire une pirouette, sautant vers l'autre pilier au ralenti (encore de la Matrice). Utilisez le Control Stick pour viser et Z pour tirer. Lorsque les deux gardes ont été éliminés, un deuxième groupe fera son apparition. Tuez-les et Berri sautera par-dessus les lasers pour les désactiver.

Cachez-vous derrière le pillier suivant et faites la même chose. Toutefois, vous aurez à affronter un trio de gardes. Lorsque les deux vagues sont tuées, vous verrez encore une parodie de la Matrice puis recommencerez à jouer. Cachez-vous derrière les piliers de nouveau et occupez-vous des deux vagues pour atteindre la dernière barrière. Ici, vous aurez droit à un quatuor de gardes, alors faites attention car ils peuvent détruire des morceaux du pillier derrière lequel vous vous dissimulez. Lorsqu'ils sont tous disparus, prenez l'ascenseur pour atteindre le coffre-fort.

## The Vault

-----

Tandis que vous entrez dans la pièce, vous apercevrez une vingtaine de lasers qui bloquent la voie, mais Berri les désactivera et ouvrira la porte du coffre-fort en même temps. Entrez dans le couloir et vous trouverez plusieurs billets qui sautillent. Attrapez trois d'entre eux puis vous verrez une séquence d'animation que je ne décrirai pas. Pour résumer : il y aura deux décès et un extra-terrestre nommé Heinrich apparaîtra, désirant simplement vous déchirer en morceaux.

Faites un sprint vers l'interrupteur et activez-le pour ouvrir le sas, qui enverra les deux cadavres dans l'espace. Courez jusqu'au costume et enfilez-le. Le professeur sera aussi aspiré dans l'espace. Heinrich peut vous mordre ou vous attaquer avec sa queue. Évitez ces deux attaques en sautant (A) et lorsque l'occasion se présente, courez vers lui et frappez-le en appuyant sur B.

Continuez à le frapper jusqu'à ce qu'il tombe, puis saisissez le sommet de sa queue (pas la fin) pour le ramasser. Ça vous rappelle quelque chose? Eh oui, c'est la même chose que Bowser dans Super Mario 64! Seulement, c'est beaucoup plus facile. Tournez le Control Stick pour le faire tourner et lorsqu'il ne se retient plus au sol avec ses griffes, appuyez sur B pour le lancer lorsque vous faites face au sas pour le lancer. Toutefois, il se retiendra et reviendra vous attaquer. Le deuxième coup est plus difficile, car il commence à éviter vos coups.

Lorsque vous avez une bonne opportunité, ruez-le de coups et lancez-le dans le sas une fois de plus, mais il tiendra bon. La dernière tentative sera très difficile. Il évite presque tous les coups et attaque plus rapidement. Voici une astuce : lorsqu'il essaie de vous mordre, penchez-vous (Z) et il vous manquera et sera étourdi quelques instants. C'est le temps de l'attaquer. Faites-le tourner et lancez-le une dernière fois.

## End Cutscene

-----

Vous êtes probablement furieux contre moi maintenant que j'ai gâché presque toutes les surprises. Alors, pour vous récompenser de votre tolérance, je ne vous raconterai pas la conclusion! Oui, vous pouvez la regarder vous-même et apprécier la fin de ce jeu merveilleux. Félicitations!

=====

## V. Armes

=====

Il y a deux catégories d'armes dans ce jeu : pour un joueur, et dans le mode multi-joueurs. Certaines armes apparaissent dans les deux catégories, dans ce cas ils sont indexés dans la partie multi-joueurs. Toutes les armes sont en liste alphabétique.

-----

## Mode Solitaire

=====

## Arbalète

-----

Placez-vous sur un Bouton Contextuel pour sortir cette arme. Elle est utilisée de la même manière qu'un fusil, mais vous ne pouvez l'utiliser que sur le Bouton Contextuel. Tenez Z appuyé pour le laser de ciblage et relâchez-le pour

tirer une flèche sur votre cible. Appuyez sur B pour ranger l'arme, et utilisez le Control Stick pour viser.

B - Sortir ou ranger l'arbalète

Z - Tirer sur une cible

#### Enclume

-----

Très similaire au lance-flammes dans son fonctionnement. Il n'y a aucun Bouton Contextuel pour l'utiliser, mais plutôt une Zone Contextuelle aléatoire. Lorsque vous voyez apparaître une ampoule lumineuse, appuyez sur B et si Conker se transforme en enclume, vous savez qu'il est temps de l'utiliser. Essayez de viser juste lorsque vous vous transformez en enclume, parce que la plupart du temps vous devez atteindre un interrupteur, un rocher ou autre chose.

B - Se changer en enclume et fracasser.

#### Fronde

-----

Après avoir acheté le livret d'instructions de Birdy pour \$10 (à vrai dire, c'est gratuit puisque l'argent retourne dans vos poches), vous apprendrez comment vous servir de la fronde. Lorsque vous êtes dans une Zone Contextuelle de Fronde, appuyez sur B pour sortir votre arme. Utilisez le Control Stick pour viser et sur Z pour tirer vos munitions. Il n'y a aucune limite donnée de munitions, alors ne vous inquiétez pas de manquer de projectiles.

B - Sortir ou ranger la fronde

Z - Tirer sur la cible

#### Fusil

-----

Gregg la Grande Faucheuse vous donnera ceci dans le Chapitre 8 - utilisez-le pour tuer les zombies. Appuyez sur B pour la sortir/la ranger, R pour viser, et tenez Z pour amener un laser de ciblage. Relâchez le bouton Z pour tirer. Pour tuer les zombies, vous ne pouvez les tirer que dans la tête; nulle part ailleurs. Il n'y a pas de limite donnée de munitions, et vous rechargez rapidement votre arme après chaque coup, alors ne vous inquiétez pas de manquer de munitions.

B - Sortir ou ranger le fusil

R - Mode ciblage

Z - Tirer sur la cible

#### Papier hygiénique

-----

Vous avez bien lu. Du papier hygiénique! Dans le Chapitre 5, vous affronterez une Terrible Grande Crotte dont le seul point faible est le papier hygiénique. Utilisez le Control Stick pour viser le rouleau et appuyez sur Z pour le lancer. Vous ne l'utiliserez qu'à une seule occasion, c'est-à-dire contre la Terrible Grande Crotte dans le Chapitre 5.

B - Sortir ou ranger le papier hygiénique

Z - Lancer le rouleau

#### Poêle à frire



-----  
L'arme principale de Conker (celle utilisée hors des Zones Contextuelles) est une poêle à frire. Elle ne fait pas beaucoup de dommages aux ennemis, et vous ne l'utiliserez pas très souvent dans votre aventure, mais elle sera nécessaire à quelques occasions. Lorsque vous débutez le jeu, vous n'avez pas accès à la poêle. Vous devez accomplir la deuxième quête du Chapitre 1 avant que Conker ne se souvienne qu'il l'a en sa possession. Appuyez sur B pour l'utiliser lorsque vous n'êtes pas dans une Zone Contextuelle.

B - Balancer la poêle vers un ennemi

=====

### Armes Multi-Joueurs

=====

#### Bâton de base-ball

-----

vous l'utiliserez principalement dans le volet multi-joueurs «Heist». Appuyez sur B pour le sortir ou le ranger et sur Z pour le balancer. Il n'y a rien de complexe de lié à cette arme, et de plus vous pouvez sauter et vous déplacer normalement lorsque vous l'avez entre les mains, ce qui vous permet de vaincre vos adversaires en conservant le rythme habituel.

B - Sortir ou ranger le bâton

Z - Frapper avec le bâton

#### Bombes/Grenades

-----

Les explosifs se trouvent toujours dans des caisses flottantes et vous pouvez les transporter en plus de votre arme principale. Pour utiliser une bombe ou une grenade, appuyez sur C-Bas (ou C-Haut) pour le sortir, et tenez le bouton appuyé pour les lancer plus loin. Plus vous tenez le bouton, plus loin l'explosif se rendra. Naturellement, lorsque l'explosif atteint sa cible, il fait des dommages. Assurez-vous de le lancer assez loin pour ne pas être dans le rayon de l'explosion.

C-Haut - Lancer explosif (tenir appuyé pour lancer plus loin)

C-Bas - Lancer explosif (tenir appuyé pour lancer plus loin)

#### Bazooka

-----

Vous utiliserez d'abord le Bazooka dans le Chapitre 8. Utilisez le Control Stick pour viser votre cible, puis appuyez sur Z pour tirer un projectile. Lors de la première utilisation, visez les Tediz utilisant la mitrailleuse avant qu'il ne vous tartine de balles.

B - Sortir ou ranger le bazooka

R - Mode ciblage

Z - Tirer

#### Couteaux

-----

Vous n'avez pas à apprendre leur utilisation, mais vous ne pourrez les utiliser tant que vous n'avez pas atteint le Chapitre 2 du jeu. Vous les utiliserez d'abord pour sortir Franky la fourche de sa situation embarrassante. Tenez-vous sur un Bouton Contextuel de Couteau et appuyez sur B

pour les sortir. Visez comme si vous aviez la fronde, et appuyez sur Z pour les lancer. Encore une fois, il n'y a pas de limite de munitions, alors ne vous inquiétez pas à savoir si vous manquerez de projectiles.

- B - Sortir ou ranger les couteaux
- R - Mode ciblage
- Z - Lancer un couteau

#### Fusil de ciblage

-----

Vous utiliserez cette arme souvent dans les parties multi-joueurs, et le nom est assez description. D'un point élevé (comme le sommet d'une tour), appuyez sur B pour sortir cette arme. Utilisez R pour viser (amène le curseur), tenez Z appuyé pour le ciblage laser, et relâchez le bouton Z pour tirer. Ce fusil se recharge automatiquement après chaque tir.

- B - Sortir ou ranger le fusil
- R - Mode ciblage
- Z - Tenir appuyé pour ciblage laser, relâcher pour tirer

#### Katana

-----

Cette arme, similaire à une épée, est exclusive au mode multi-joueurs. Tout comme dans le cas du bâton de baseball, vous pouvez sauter et vous déplacer normalement lorsque cet article est entre vos mains et il cause des dommages considérables (décapitation avec un seul coup). Appuyez sur Z pour trancher et B pour le sortir ou le ranger.

- B - Sortir ou ranger le katana
- Z - Trancher un ennemi

#### Lance-flammes

-----

Il n'y a pas vraiment de Bouton Contextuel pour le lance-flammes, mais vous devez vous trouver dans une Zone Contextuelle pour l'utiliser. Lorsque vous voyez une ampoule lumineuse apparaître au-dessus de votre tête, et lorsque le lance-flammes apparaît, vous savez qu'il est temps de l'utiliser. Il n'y a rien d'autre à savoir à propos du lance-flammes puisque son fonctionnement est automatique dès que vous appuyez sur B dans la Zone Contextuelle.

- B - Sortir ou ranger le lance-flammes
- Z - Brûler les ennemis

#### Magnum (alias Canon Manuel)

-----

Ce puissant pistolet est plutôt lent pour chaque décharge, mais le résultat final (si la cible est atteinte) en vaut la peine. Un tir vers votre ennemi de ce joujou et ils auront disparu. Votre marche est très lente et il y a un délai entre chaque tir, alors n'utilisez cette arme que si votre adversaire n'est assez loin. Utilisez R pour viser, Z pour tirer, A pour recharger et B pour le sortir ou le ranger.

- A - Recharger
- B - Sortir ou ranger le magnum
- R - Mode ciblage
- Z - Tenir appuyé pour ciblage laser, relâcher pour tirer

## Mitrailleuse

-----

Dans le Chapitre 8, vous utiliserez ces deux armes pour tuer les Tediz. Utilisez R pour viser, Z pour tirer, A pour recharger et B pour les mettre de côté. Visez la tête des Tediz pour les tuer. Vous ne pouvez sauter en possession de ces armes et vous vous déplacez plus lentement.

- A - Recharger
- B - Sortir ou ranger les mitrailleuses
- R - Mode ciblage
- Z - Tirer

## Mitrailleuse stationnaire

-----

Dans le Chapitre 7, vous aurez l'occasion d'utiliser la mitrailleuse stationnaire sur le sommet de la ruche de Madame Abeille. Utilisez le Control Stick pour viser, Z pour tirer, B pour recharger et A vous permet de quitter la ruche. Vous pouvez aussi utiliser le radar au sommet de l'écran pour voir ce que vous tirez, alors ne le perdez pas de vue. Plus tard dans le jeu vous aurez l'occasion de l'utiliser dans les chaises.

- A - Entrer ou sortir de la mitrailleuse stationnaire
- B - Recharger
- C-Haut - Agrandir/réduire
- C-Bas - Agrandir/réduire
- Z - Tirer sur la cible

## Pistolet «Tommy»

-----

Vous le retrouverez principalement de le scénario multi-joueurs Heist et ce n'est pas le meilleur des pistolets. Son feu est très rapide, mais vous perdez rapidement votre précision si vous tirez trop longtemps. Votre meilleure option est de tirer sur votre ennemi lorsque vous êtes certain de l'avoir en vue plutôt que de tirer un peu partout en espérant l'atteindre.

- B - Sortir ou ranger l'arme
- R - Mode ciblage
- Z - Tirer

## Tank

----

Lorsque vous êtes dans le tank, utilisez le Control Stick pour vous déplacer, R pour viser, C-Haut et C-Bas pour manipuler le zoom, Z pour tirer et A pour sortir de la machine. Vous êtes une cible facile lorsque vous visez, alors assurez-vous de ne pas être dans le champ de vision d'un ennemi avant de viser ou vous serez celui qui se fera atteindre.

- A - Utiliser les accélérateurs nitro si vous en avez
- C-Haut - Agrandir/réduire en mode ciblage
- C-Bas - Agrandir/réduire en mode ciblage
- R - Mode ciblage
- Z - Tirer sur la cible

## Tronçonneuse

-----  
Tout comme la katana et le bâton de baseball, la tronçonneuse vous permet de vous déplacer à votre rythme normal et de sauter. Un seul coup suffit pour trancher votre adversaire. Appuyez sur B pour la sortir ou la ranger et Z pour trancher vos ennemis.

B - Sortir ou ranger la tronçonneuse  
Z - Attaquer

=====  
VI. Articles  
=====

Livret d'instructions  
-----

Lorsque vous rencontrez de nouveau Birdy dans le Chapitre 2, il vous offrira un manuel qui vous enseigne quelques nouveautés durant votre aventure. Toutefois, vous devez payer \$10 pour l'obtenir. Lorsque vous avez vos premiers billets, payez-le et vous constaterez que le livret est en fait gratuit puisque l'argent retourne dans vos poches.

Pilule de courage  
-----

Dans la deuxième partie du Chapitre 2, après avoir vaincu le taureau, vous trouverez un Bouton Contextuel. Tenez-vous sur le bouton et appuyez sur B et Conker sortira ses pilules de courage et en prendra une. Le manuel lui enseignera comment nager et les flotteurs disparaîtront lorsque vous nagez dans l'eau.

Alka-Seltzer  
-----

À quelques occasions, Conker devra prendre de l'Alka-Seltzer pour faire disparaître les effets de sa beuverie. Appuyez sur B dans une Zone Contextuelle et si cette zone contient cette panacée, la gueule de bois de Conker disparaîtra, vous permettant de le contrôler normalement de nouveau.

Bière  
-----

Dès que vous voyez un baril, tenez vous dessous et appuyez sur B pour en boire. Conker deviendra saoul et sa vessie se remplira. Pour retrouver votre sobriété, allez vers le kit de premiers soins à proximité et appuyez sur B pour prendre de l'Alka-Seltzer pour faire disparaître les effets.

Montre hypnotique  
-----

Vous utiliserez cela dans l'arène de Buga pour hypnotiser le t-rex. Tenez-vous sur le Bouton Contextuel et appuyez sur B pour charmer le dinosaure, puis sautez sur son dos pour une promenade. Lorsque vous faites cela pour une deuxième fois, appuyez sur B une fois que la tête du dinosaure tombe - c'est le signe qui prouve le succès de votre hypnose.

Clefs  
-----

Il y a deux catégories de clefs dans ce jeu : les clefs vivantes et inertes.

Les deux débloquent des portes verrouillées. Les clefs vivantes doivent d'abord recevoir un coup de poêle à frire avant de se laisser ramasser. Les clefs inertes sont obtenues en vous approchant. Lorsque la clef est dans vos mains, amenez-la à la porte à laquelle elle est associée pour la débloquent.

#### Combinaison spatiale

-----

Vous utiliserez la combinaison spatiale une fois durant le jeu : lors du combat contre le dernier gardien. Appuyez sur Z pour vous pencher, B pour donner un coup de poing, A pour utiliser vos fusées (sauter) et le Control Stick pour vous déplacer. Se pencher vous permet d'éviter certaines attaques du gros vilain.

=====

### VII. Localisations de l'Argent

=====

#### Chapitre 2 - Windy (Partie 1)

-----

\$100 - Parlez à la reine abeille qui vous apprend que sa ruche a été volée par des guêpes. Prenez le chemin «Vilain» pour trouver une montagne. Montez et prenez la ruche au sommet. Prenez la fuite en évitant les attaques des guêpes et replacez la ruche en place et la reine éliminera vos assaillants à coups de mitrailleuse. Par la suite, elle vous donnera un paquet de billets en récompense.

#### Chapitre 3 - Barn Boys

-----

\$100 - Après avoir nourri Marvin la souris de trois morceaux de fromage provenant du trou à fromage, il explosera et les deux blocs métalliques feront un chemin que vous pouvez gravir pour atteindre le toit de l'étable, où vous trouverez un paquet de billets sautillant près de l'interrupteur.

\$100 - Lorsque vous faites sortir le roi abeille de l'intérieur de l'étable, sortez et parlez-lui, puis allez rencontrer le tournesol. Retrouvez les essaims chatouilleurs près de l'endroit où se tient le roi abeille; le deuxième groupe est dans les montagnes de fromage; le troisième près de l'entrée du niveau; le quatrième est au sommet de la tour d'eau. Utilisez les formes rebondies de la fleur pour rebondir jusqu'à l'alcôve où se tient l'argent.

\$100 - Lorsque vous sortez du sommet du sous-sol après le combat contre Haybot, sortez à travers l'ouverture lumineuse et vous verrez une créature avec une tablette en pierre. Placez-vous sur sa tablette pour vous faire rebondir vers la plate-forme où vous trouverez de l'argent et des morceaux de chocolat.

\$100 - Sortez de l'étable et grimpez l'échelle après avoir obtenu le dernier paquet de billets et montez jusqu'au sommet en évitant les guêpes en chemin. Sautez à partir de la planche et appuyez sur B quand l'ampoule lumineuse apparaît pour vous changer en enclume et activer l'interrupteur plus bas. Ceci ouvrira une barrière dans le cours d'eau. Redescendez et nagez dans la nouvelle ouverture pour trouver l'argent et une queue.

#### Chapitre 2 - Windy (Partie 2)

-----

\$100 - Allez à la maison de merde et jusqu'à l'endroit où se trouve le taureau. Après avoir détruit les trois vaches et tué le taureau, retournez et nagez dans

la merde jusqu'à l'entrée de la pièce submergée et vous trouverez l'argent dans une alcôve au sommet.

\$100 - Gravissez la deuxième montagne de merde à l'extérieur de la maison et faites un saut en hauteur lorsque vous atteignez le sommet (où se trouve le trou dans lequel vous avez poussé la balle de merde) pour trouver un autre paquet de billets.

\$100 - En descendant (ou montant) la montagne de merde, regardez au loin et vous remarquerez une alvéole de miel avec de l'argent à l'intérieur. Retournez dans la partie principale de Windy et allez jusqu'à la ruche des guêpes. Faites un saut en hauteur jusqu'à une des alvéoles, puis sautez en faisant une manoeuvre hélicoptère jusqu'à celle du sommet où vous pourrez obtenir l'argent.

#### Chapitre 4 - Bats Tower

-----  
\$100 - Parlez à l'engrenage puis commencez à gravir la tour. Lorsque vous atteignez le sommet, marchez le long des planches jusqu'à ce que vous atteignez celle avec l'argent et raflez la mise.

\$10 - Après avoir franchi complètement le coffre-fort dans l'endroit avec les poisson-chat, vous trouverez un paquet de billet que vous ramassez. Lorsque vous sortez, vous constaterez que la fortune est 10\$ alors que vous vous attendiez à 100\$ et qu'elle appartient aux poissons, mais Conker décidera de garder l'argent.

\$300 - Lorsque vous avez fini la poursuite du poisson-chien, celui-ci s'écrasera dans un mur. Sautez sur son dos puis dans l'alcôve au-dessus de lui pour saisir trois paquets de 100\$.

#### Chapitre 5 - Sloprano

-----  
\$100 - Après avoir vaincu la Terrible Grande Crotte en lançant du papier hygiénique dans sa bouche, allez à l'endroit où le verre a éclaté et ramassez le paquet d'argent après avoir tiré la chasse d'eau.

\$100 - Franchissez les gardes du Roi Panthère (avec vos 1000 dollars) et dirigez-vous vers la structure. Dirigez-vous de l'autre côté et dans l'ouverture. Répétez le procédé pour atteindre le sommet et l'argent vous attendra de l'autre côté de la statue.

#### Chapitre 6 - Uga Buga

-----  
\$100 - Après avoir ouvert la cage de Berri dans la discothèque Rock Solid, vous pourrez saisir d'autres billets. Faites un saut en hauteur jusqu'à la plate-forme, puis sautez de nouveau pour atteindre la cage et saisir 100\$.

\$100 - Après avoir quitté la discothèque et l'endroit principal, vous vous engagerez dans une course contre trois primitifs sur une sorte d'aéroglysieur. Frappez-les pour reprendre votre argent, puis sautez à partir de la rampe de pierre et dans la caverne où vous saisirez un autre paquet d'argent.

\$100 - Après avoir vaincu Buga, grimpez sur la planche d'où venait l'infanterie et parlez à Jugga. Lorsque la séquence narrative est terminée, chassez l'argent dans la pièce suivante, le long du chemin et de l'autre côté où vous le trouverez.

\$100 - Après avoir sacrifié le bébé dinosaure, la langue de la statue sortira. Utilisez la créature avec la tablette de pierre pour bondir jusqu'à la tête de la statue, puis marchez par-dessus la tête et jusqu'au dos pour trouver un autre paquet d'argent.

#### Chapitre 2 - Windy (Partie 3)

-----

\$400 - Entrez dans la ruche des guêpes puis dans la ruche de la reine abeille pour utiliser la mitrailleuse. Tuez toutes les guêpes qui vous attaquent puis ramenez la ruche jusqu'à sa place d'origine et vous recevrez 400\$ en récompense.

#### Chapitre 7 - Spooky

-----

\$100 - Après avoir franchi le château complet, faites une promenade sur Mr. Baril pour sortir du manoir, descendre le chemin, franchir le cimetière et remonter le lac à contre-courant. Entrez dans l'ouverture et vous trouverez un paquet de billets.

=====

### VIII. Localisations des Queues

=====

#### Chapitre 2 - Windy (Partie 1)

-----

Lorsque vous arrivez à l'intersection des chemins «Gentil/Vilain», vous verrez une queue attachée à l'arrière du poteau. Toutefois, vous ne pouvez ramasser de queues tant que vous n'avez pas rencontré Gregg.

#### Chapitre 3 - Barn Boys

-----

Retournez dans l'endroit où se trouve la montagne de fromage et grimpez au sommet. Lorsque vous voyez l'ampoule lumineuse apparaître au-dessus de la tête, appuyez sur B pour vous changer en enclume et fracasser le rocher, et vous trouverez une queue qui en vaut 10!

Grimpez à partir des blocs métalliques, dirigez-vous à gauche plutôt que sur le toit de l'étable, marchez prudemment sur le rebord et dirigez-vous de l'autre côté et vous trouverez une autre queue.

#### Chapitre 4 - Bats Tower

-----

Regardez dans la rivière avec les poissons-chats et le poisson-chien et vous remarquerez une chute d'eau près du poisson-chien. Derrière celle-ci se trouve une caverne secrète contenant une queue.

#### Chapitre 5 - Sloprano

-----

Après avoir vaincu la Terrible Grande Crotte, allez dans l'ouverture apparue lorsque vous avez fait disparaître le ténor et vous vous trouverez dans de l'eau (l'endroit avec les hélices rotatives). À gauche se trouve une queue accrochée sur un mur.

Après avoir écrasé le bébé dinosaure comme sacrifice, la langue de la statue sortira. Utilisez la créature avec la tablette de pierre pour bondir jusqu'à la tête de la statue. Marchez le long de son dos jusqu'à la fin, où vous attendra une queue.

Après avoir vaincu Buga the Knut, suivez le chemin principal et sortez à l'extérieur et suivez le chemin menant à droite. Faites un saut en hauteur jusqu'à la plate-forme et continuez à gauche pour trouver une queue qui vaut 5 vies.

IX. Multi-Joueurs

Le mode multi-joueurs peut être accédé à partir du menu principal, sous le menu "Multi". Vous pouvez jouer en solitaire ou avec des amis. Voici des stratégies pour chaque scénario multi-joueurs.

Configuration (tiré du manuel)

- AI: Configurez l'intelligence des personnages contrôlés par l'ordinateur à Inbred, Crap, Normal, Bastard ou Einstein.
- Radar: Activez ou désactivez le radar.
- Stopwatch: Décidez d'une limite de temps. Elle sera automatiquement illimitée si vous choisissez le nombre de vies.
- Lives: Déterminez le nombre de vies. Celles-ci seront infinies si vous choisissez une limite de temps.
- Score: Configurez la condition de victoire à un nombre de points.
- Money Bag: Configurez la condition de victoire au nombre de sacs d'argent retrouvés. Accessible dans le scénario Heist seulement.
- Kills: Configurez la condition de victoire au nombre d'adversaires tués. Accessible dans le scénario Death Match seulement.
- Laps: Configurez la condition de victoire au nombre de tours. Disponible dans le scénario Race seulement.
- Turret: Donner le contrôle du canon à un coéquipier. Disponible dans le scénario Tank seulement.

RACE (Course)

La course consiste en deux pistes (A et B) que vous pouvez choisir où vous devez courser contre 2 à 4 adversaires (humains ou ordinateur) sur des véhicules aéroglisseurs dans des décors remplis de magma. Dans le menu de configuration, vous pouvez choisir le nombre de tours de la piste (1 à 20), le



niveau de l'IA (Inbred à Einstein) et le nombre de joueurs. Lorsque vous commencez la course en question, vous choisissez l'apparence de votre avatar ainsi que le nombre de participants (1 à 7) puis la course débutera.

Durant la course, vous remarquerez plusieurs articles qui flottent aux alentours. Il y a deux catégories d'articles dans la course : armes et propulsions. Une arme ressemble à un petit missile lorsqu'elle est employée, ciblant un adversaire et le faisant tomber de sa planche. Les propulsions ressemblent à des roquettes qui, lorsqu'elles sont utilisées, donnent une courte accélération. Il est mieux de les employer dans les endroits ouverts où vous vous écraserez. Si vous êtes près d'un adversaire, appuyez sur B pour le faire tomber de son véhicule.

La différence entre les pistes A et B est que l'une emprunte l'intersection de droite et l'autre celle de gauche. Autrement, les pistes sont identiques et les articles se retrouvent aux mêmes endroits. Le but du jeu est (naturellement) d'arriver en première place. Si vous trouvez le jeu trop facile, essayez de hausser le nombre de tours, ajouter des adversaires ou ajuster le niveau de l'IA.

=====  
WAR (Guerre)  
=====

Total War  
-----

Le but de ce scénario est de tuer le plus d'adversaires que vous pouvez selon les conditions qui ont été fixées. L'équipe avec le plus d'adversaires tués lorsque la limite a été dépassée gagne. En gros, vous êtes dans une grande forteresse, les Tediz d'un côté et les Écureuils de l'autre. Chaque équipe possède sa propre canette chimique, qui peut être utilisée si elle tombe entre les mains de l'ennemi. Ainsi, en plus de pouvoir tuer manuellement vos ennemis lorsqu'ils sont en vue, vous pouvez infiltrer leur côté de la forteresse, voler la canette chimique et la lancer dans la ventilation au centre de la forteresse pour répandre un poison mortel.

Si votre canette se fait voler, demeurez calme à moins que vous ne puissiez tuer celui qui possède la canette avant qu'il n'atteigne la ventilation. Si ce n'est pas le cas, demeurez près des masques à gaz du niveau supérieur de la forteresse pour les utiliser lorsque la canette se brisera. Le port du masque vous sauvera la vie. Si vous trouvez le jeu trop facile, n'hésitez pas à jouer dans les paramètres de configuration.

Colors  
-----

Il y a deux scénarios différents dans la catégorie War : Total War et Colors. La variation «Colors» est beaucoup plus un jeu du type «capturez le drapeau» qu'autre chose. Vous choisissez le clan (Tediz ou Écureuils) et vous allez de votre base à celle de l'ennemi pour capturer leur drapeau et le ramener à votre base tout en évitant les tirs de l'ennemi. Vous devez aussi protéger votre drapeau et vous assurer que votre ennemi ne puisse le saisir. Vous remarquerez de nouvelles armes dans ce volet qui n'étaient pas accessibles dans la partie pour un joueur.

Pour obtenir le drapeau ennemi, sortez de votre base (ramassez une arme avant de quitter, de préférence une qui vous permet de tirer aisément vers les ennemis qui chargent) puis suivez le chemin principal menant à la base ennemie. Si vous tombez sur un adversaire, faites-lui exploser la tronche et continuez

vos chemin. Lorsque vous êtes dans la base ennemie, grimpez au sommet (là où vous trouvez la mitrailleuse) puis prenez le chemin de gauche et entrez dans l'ouverture de droite. Suivez le chemin, ramassez la katana et vous trouverez le drapeau droit devant.

Laissez-vous tomber d'où vous êtes (ne vous inquiétez pas de vous blesser) et prenez vos jambes à votre coup jusqu'à votre base pour le placer dans son emplacement au centre. Pour le défendre des ennemis, vous pouvez prendre un poste de vigile (mitrailleuse, fusil, bazooka) dans une base (soyez prudent si vous en prenez une dans la base ennemi, car ils pourraient vous attraper et vous tuer) et éliminez tous vos adversaires, qu'ils possèdent votre drapeau ou non. Évidemment, l'équipe avec le plus de drapeaux à la fin de la limite de temps gagne. Essayez de changer le niveau de l'IA pour un défi plus ardu.

=====

HEIST (Cambriolage)

=====

Lorsque vous débutez ce jeu, le concept est que vous et trois autres belettes allez oeuvrer en équipe pour voler la Feral Reserve Bank. Toutefois, les autres belettes veulent en mettre plein la vue à leur patron et feront tout pour obtenir le plus d'argent du coffre-fort, même si cela signifie vous tuer. Naturellement, vous aurez le même comportement envers vos «coéquipiers». Le sac d'argent apparaîtra toujours au centre de la salle du trésor, alors dirigez-vous à cet endroit dès le début. Le sac d'argent est le point blanc sur votre radar (si celui-ci est activité), alors gardez l'oeil ouvert.

Si vous tombez sur un collègue, vous pouvez utiliser votre arme de base (bâton de baseball) ou une autre arme ramassée en chemin. Qu'ils aient le sac d'argent ou non, c'est toujours une bonne idée de les mettre hors circuit avant qu'ils n'aient la chance de saisir l'argent. Lorsque vous avez le sac d'argent, ramenez-le vite à votre coffre-fort tout en évitant les autres belettes. Lorsque l'icône de sac d'argent clignote à l'écran, cela signifie que l'une des belettes l'a en main.

Appuyez sur B pour déposer le sac si nécessaire (par exemple les autres belettes s'acharnent sur vous en vous ne pouvez fuir). Toutefois, si vous échappez le sac d'argent il sautillera vers son point d'origine, alors dépêchez-vous de vous occuper de vos adversaires et reprenez l'argent. Le joueur le plus riche à la fin de la partie gagne.

=====

BEACH (Plage)

=====

Frenchies

-----

Si vous optez de prendre le camp des Frenchies, votre but est d'échapper aux lignes de tir des Tediz jusqu'au camion sous la base Tediz qui vous emmènera à Paris. La façon la plus facile d'accomplir cela est de sauter et de courir le plus vite possible le chemin complet dans la plage. Vous pouvez aussi utiliser les capsules de vitesse parsemées dans l'endroit, qui vous donnent une courte propulsion. Si vous vous sentez chanceux, utilisez les détonateurs TNT pour faire exploser vos ennemis. Si vous sauvez plus de Frenchies que les Tediz peuvent en éliminer, vous serez gagnant. Vous aurez un Frenchie supplémentaire si vous tuez un Tediz.

## Evil Tediz

-----  
Si vous optez de prendre le camp des Tediz, vous n'avez qu'un seul et unique objectif : détruire les Frenchies avant qu'ils ne s'échappent pour Paris. Utilisez la mitrailleuse, la carabine et le bazooka pour éliminer les Frenchies qui s'amènent et assurez-vous de les tuer avant qu'ils ne prennent la fuite ou ne vous fassent exploser. Il est parfois difficile de voir les Frenchies, mais si vous regardez sur le pont, le long du chemin central et sur les côtés, vous allez sans doute les trouver tous.

=====  
RAPTOR  
=====

## Ugas

----  
Les Ugas ont faim et la seule nourriture digne de ce nom sont des oeufs de dinosaure. Vous avez deux objectifs en tant qu'Ugas : survivre et voler des oeufs. Vous pouvez utiliser des couteaux, des bombes, votre os (arme de base) ou une arbalète pour détruire les raptors qui s'approchent mais il s'agit d'une tâche difficile. Non seulement sont-ils rapides, mais ils peuvent tuer d'un seul coup de dents. Pour chaque raptor tué, vous obtenez 1 point; pour chaque oeuf volé/cuit, vous obtenez 3 points.

## Mama Raptors

-----  
Les raptors ont la vie facile, vraiment. Ils peuvent tuer d'un seul coup, peuvent courir aussi vite que les Ugas et ont l'avantage de la grandeur. Vous avez deux objectifs en tant que raptors : protéger les oeufs et nourrir votre bébé. La méthode la plus facile de gagner est de demeurer près du nid et d'attendre que les Ugas approchent, les tuer un par un tandis qu'ils arrivent et les ramener au nid afin de nourrir le petit. Pour chaque Uga tué, vous obtenez un point. Vous obtenez un point supplémentaire pour chaque Uga qui nourrit le bébé dinosaure.

=====  
TANK  
=====

Pour ce scénario, votre but est de détruire tous les tanks ennemis tout en demeurant en vie. Utilisez votre canon pour rechercher et détruire les tanks qui s'approchent et assurez-vous de saisir la canette chimique en premier. Celui qui possède la canette possède le droit de vie ou de mort sur ses adversaires. Si vous possédez la canette, amenez-la à votre base et restez-y pour ne pas être affecté par l'air gazeux qu'elle émet. Tout tank à l'extérieur lorsque la canette ouvre sera détruit.

Pour chaque tank détruit (soit en utilisant la canette ou le canon), vous obtenez 1 point. Si l'ennemi prend possession de la canette, retournez à votre base au plus vite et restez-y tant que la canette n'a pas été utilisée pour demeurer à l'abri. Vous pouvez voir le nombre d'ennemis tués au sommet de l'écran par rapport à ceux de l'ennemi. Autour de l'endroit se trouvent des articles qui améliorent votre machine. Vous pouvez utiliser le bouclier pour réduire les dommages (votre tank devient bleuâtre lorsque le bouclier est activé) mais la protection est de durée limitée.

L'article «boost» vous permet d'ajouter des fusées à l'arrière de votre tank. Appuyez sur A pour les utiliser et regardez la jauge dans le coin supérieur droit de l'écran pour voir la puissance qu'il vous reste. L'article de viseur télescopique vous permet de viser plus aisément avec votre canon. Utilisez les boutons C-Droite et C-Gauche pour agrandir le viseur. Le dernier article est un canon de haute vélocité, qui augmente la portée de vos projectiles.

=====

#### DEATH MATCH

=====

C'est l'option multi-joueurs décorée d'un crâne. Dans ce scénario, c'est chaque créature pour elle-même. Vous avez accès à toutes les armes et cinq niveaux s'offrent à vous (Colors, Total War, Bunker, Temple and The Vault.) Pour ceux qui sont familiers aux modes multi-joueurs de GoldenEye, c'est pratiquement identique au niveau du concept. Tuez n'importe quel personnage que vous apercevez pour augmenter votre pointage. Celui qui tue le plus de personnages gagne.

Vous pouvez voir votre pointage ainsi que votre position (entre parenthèses) au sommet de l'écran. Dans le niveau Bunker, vous avez aussi accès à des dispositifs supplémentaires. Utilisez l'interrupteur de feu pour enflammer chaque côté de l'interrupteur du plafond au plancher, brûlant tout ce qui peut y être. Vous pouvez aussi employer l'interrupteur électrique pour électriser la pièce en dessous et électrocuter toute personne qui s'y trouvent. Ce mode est super pour 4 joueurs, mais aussi plutôt amusant en solo.

=====

#### X. Foire aux Questions

=====

- Q. Je suis coincé et la démarche ne m'aide pas! Que devrais-je faire?
- R. Consultez le volet «Information» pour les coordonnées de contact, et je ferai de mon mieux pour expliquer. Toutefois, je ne répondrai pas aux questions qui ont déjà réponse dans ce guide.
- Q. Où puis-je voir les noms des Chapitres et quêtes complétées?
- R. Dans le menu principal. Utilisez le Control Stick pour vous déplacer et vous tomberez sur la section «Chapitres».
- Q. Pourquoi ne puis-je nager sous l'eau?
- R. Vous devez d'abord prendre des pilules de courage. Vous devrez attendre à la deuxième partie du Chapitre 2.
- Q. Comment puis-je obtenir ce jeu si je n'ai pas 17 ans?
- R. Je ne répondrai pas à la question. Une cote ESRB a été décidée, et si vos parents ne désirent pas que vous puissiez avoir accès à ce jeu, je n'y peux rien.
- Q. Pourquoi est-ce que ce jeu est coté M? Puis-je obtenir une énumération du contenu qui lui a donné une telle évaluation?
- R. Bien sûr. Ce jeu contient des profanités, des insinuations sexuelles, des excréments d'animaux (matières fécales, urine, vomissements) et une quantité excessive de violence.
- Q. Est-ce que le jeu possède un mode multi-joueurs?
- R. Oui, vous pouvez y accéder à partir du menu principal.

- Q. Combien de fichiers de sauvegarde? Puis-je utiliser ma carte mémoire?  
R. Le jeu comprend trois fichiers de sauvegarde dans la cartouche. Vous pouvez utiliser le kit de vibration mais pas la carte mémoire.
- Q. Il y a de l'argent?  
R. Vous trouverez des paquets de billets après la complétion de certaines quêtes ou vous les recevrez en récompense. Chaque paquet vaut un montant différent, mais la plupart viennent en paquet de \$100.
- Q. Il me manque de l'argent, où puis-je le trouver?  
R. Consultez le volet «Localisations de l'Argent». Si l'argent n'est pas encore là, il le sera dans une mise-à-jour ultérieure.
- Q. J'ai trouvé une erreur, que devrais-je faire?  
R. Consultez la section «Information» et contactez-moi.
- Q. Combien coûte le jeu?  
R. 59.99 US\$
- Q. Comment connaître le nom des personnages s'ils ne sont mentionnés?  
R. La plupart des noms apparaissent dans le titre des quêtes ou durant les dialogues. Consultez le menu des Chapitres et vous comprendrez.
- Q. Puis-je obtenir les astuces par courriel?  
R. Non. Consultez le volet «Astuces» du guide. Si vous désirez en soumettre des nouvelles, contactez-moi.
- Q. Pourquoi ne puis-je passer une séquence de narration?  
R. Vous devez l'avoir vue au moins une fois au préalable.
- Q. Je suis mort et le jeu est coincé. À l'aide!  
R. Vous n'êtes pas coincé. Appuyez sur A pour conclure la scène de mort.
- Q. Je tire sur les zombies à plusieurs reprises, mais ils ne meurent pas.  
R. Vous devez les tirer dans la tête pour vous débarrasser des zombies. Vous devez aussi les atteindre à proximité, sinon ça ne fonctionnera pas. Si vous désirez employer la méthode facile, tirez-les dans les jambes pour les ralentir, puis visez la tête. Merci à Evman2005 pour l'astuce!
- Q. Dans le Chapitre 8 alors que je dois détruire les sous-marins, les missiles me frappent continuellement. Que dois-je faire?  
R. Vous pouvez les détruire lorsqu'ils viennent vers vous ou battre retraite, les laisser exploser et attendre l'arrivée d'une autre cargaison et courir lorsque les deux ont tiré pour détruire les sous-marins.
- Q. Je n'ai pas roulé la balle de merde au bon endroit dans le Chapitre 2.  
R. Les balles réapparaissent automatiquement si vous les perdez. Retournez au pied de la montagne de crotte pour en ramasser une autre.
- Q. Comment atteindre le dernier gardien la troisième fois? Il évite mes coups!  
R. Appuyez sur Z pour vous pencher lorsqu'il mord, ce qui l'étourdira. Ensuite, c'est le temps d'utiliser les coups de poing!
- Q. Qu'est-ce qu'une «katana»?  
R. Une sorte d'épée utilisée pour décapiter vos adversaires.
- Q. J'aime ce guide! Où puis-je en trouver d'autres?  
R. <http://nintendo.nouvelempire.net> (français)  
<http://www.gamefaqs.com/features/recognition/3855.html> (anglais)

=====

## XI. Astuces

=====

La plupart de ces codes furent d'abord postés par XAnimal dans les forums de RareNet, alors merci à lui de les avoir partagé avec les internautes. Tous les codes sont insérés dans le sous-menu «Cheats» qui est accessible à partir du menu principal.

### Codes principaux

-----

DRACULASTEABAGS	- Débuter une nouvelle partie avec 50 vies
SPUNKJOCKEY	- Altération des armes en mode multi-joueurs
XFYHIJERPWAL IELWZS	- Mode debug
BOVRILBULLETHOLE	- Presque tout est destructible en multi-joueurs
DUTCHOVENS	- Utiliser la poêle à frire dans la course multi-joueurs
EASY	- Rendre le jeu plus facile
VERYEASY	- Rendre le jeu très facile

### Débloquer des Chapitres

-----

PRINCEALBERT	- Ouvre le Chapitre 3 (Barn Boys)
CLAMPIRATE	- Ouvre le Chapitre 4 (Bats Tower)
ANCHOVYBAY	- Ouvre le Chapitre 5 (Sloprano)
MONKEYSCHIN	- Ouvre le Chapitre 6 (Uga Buga)
SPANIELSEARS	- Ouvre le Chapitre 7 (Spooky)
BEELEBUBSBUM	- Ouvre le Chapitre 8 (It's War)
CHOCOLATESTARFISH	- Ouvre le Chapitre 9 (Vol à Main Armée)
WELDERSBENCH	- Tous les Chapitres et Scènes accessibles

### Débloquer des personnages multi-joueurs

-----

BEEFCURTAINS	- Zombies/villageois accessibles
BILLYMILLROUNDABOUT	- Gregg (Grande Faucheuse) accessible
CHINDITVICTORY	- Serviteur du roi Panthère accessible
EASTEREGGSRUS	- Conker «Neo» accessible
EATBOX	- Primitifs accessibles
RUSTYSHERIFFSBADGE	- Sergent accessible
WELLYTOP	- Conker accessible

### Mode Debug

-----

Tout d'abord, allez au sous-menu «Cheat» et insérez le code pour le mode Debug, puis débutez une nouvelle partie. Alors que la partie débute, soulevez la partie gauche de la cartouche lentement jusqu'à ce qu'un paquet de lignes de code apparaissent. Lorsque cela arrive, repoussez rapidement la cartouche dans la console et appuyez sur A pour voir le menu Debug.

### Passer l'introduction

-----

Pour passer l'apparition des logos, commencez par allumer votre N64, puis appuyez sur Reset lorsque le message «For Mature Audiences Only» apparaît. Lorsque l'introduction débute, appuyez sur Start lorsque Conker coupe le logo «N» en deux.

Jurons

-----

Allez au sous-menu «Cheats» et insérez un juron (n'importe quel mot de quatre lettres qui vous vient à l'esprit) pour entendre les commentaires de la fourmi rousse à propos de votre choix de vocabulaire.

=====  
XII. Information  
=====

Remerciements

-----

Dallas - <http://www.dallastm.cjb.net>

Pour m'avoir donné la permission de traduire ce guide.

Jeff "CJayC" Veasey - <http://www.gamefaqs.com>

Pour héberger la FAQ sur son site.

AstroBlue

Pour avoir créé l'art ASCII au début du guide et m'avoir donné la permission de l'utiliser. Merci!

Evman2005

Correction d'une erreur pour l'obtention de l'argent et une nouvelle méthode pour tuer les zombies.

Danial Engel

Pour le code «EATBOX».

XAnimal & Couch Chimpanzee

Pour la plupart des astuces.

Livret d'instructions de Conker's BFD

Pour l'histoire et les personnages.

Coordonnées

-----

Si vous avez des commentaires, questions, suggestions, plaintes, contributions, félicitations, critiques constructives, ou quoi que ce soit à dire à propos de ce guide, veuillez me contacter à l'aide des moyens suivants, et je répondrai le plus tôt possible. Toute question qui a déjà réponse dans ce guide sera ignorée.

Traducteur

Par courriel: [mathieu@nouvelempire.net](mailto:mathieu@nouvelempire.net)

ICQ: 17290953

Auteur original

Par courriel: [sdallas19@yahoo.com](mailto:sdallas19@yahoo.com)

ICQ: 100893080

Webmestres

-----

Vous désirez héberger ce guide sur votre site? Veuillez me contacter via l'une des méthodes ci-dessus avec l'adresse de votre site, et je vous donnerai les

conditions auxquelles vous devez vous soumettre si vous désirez héberger mes guides. Si vous publiez cela (ou tout autre guide de ma concoction) sans ma permission, votre hébergeur et/ou ISP sera contacté et averti de vos actions illégales.

=====

La dernière version de ce document peut être consultée sur:

GameFAQs - <http://www.gamefaqs.com>

dallasMac - <http://www.dallasmac.com>

Nouvel Empire! - <http://nintendo.nouvelempire.net>

=====

Traduction Copyright 2001 Nouvel Empire!. Tous droits réservés.

Copyright 2001 Dallas Scott. Tous droits réservés.

-EOF-

This document is copyright Dallas and hosted by VGM with permission.