

Conkers

BAD FUR DAY.

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



INSTRUCTION BOOKLET

NINTENDO⁶⁴





Sommaire



AU SUJET DE LA MANETTE (DE JEU)	62
UNE BONNE SOIRÉE AMÈNE UNE MAUVAISE JOURNÉE	64
PERSONNAGES ET LÉGENDES	67
THE COCK AND PLUCKER (LE PUB)	69
LES COMMANDES DE CONKER	70
SITUATIONS DE JEU ET MOUVEMENTS SPÉCIAUX	72
MODES DE JEU	77
PARTIES MULTIJOUEURS	79
PARTIES EN SOLO	81
LES ARMES EN MODE MULTIJOUEUR	84
GARANTIE LIMITÉE À 90 JOURS	89

**Une bonne
soirée
amène une
mauvaise
journée**



AU MILIEU DE LA CONVERSATION, CONKER SE MONTRAIT QUELQUE PEU ABSENT. IL PENSAIT À SA COPINE BERRI, SE DEMANDANT POURQUOI IL LUI FALLAIT TOUJOURS FAIRE UNE HISTOIRE QUAND IL S'AMUSAIT SANS ELLE. TOUT EN SE DEMANDANT S'IL DOIT L'APPELER, IL GIGOTE SUR SA CHAISE, MAL À L'AISE. EN FAIT, IL LUI DEVIENT IMPOSSIBLE D'IGNORER LES SIGNAUX DOULOUREUX QUE LUI ENVOIE SA VESSIE.

"CONKER !" LE CRI LANCÉ PAR SES AMIS ASSEMBLÉS AUTOUR DE LA TABLE LE FAIT SURSAUTER. "C'EST TA TOURNÉE".

"D'ACCORD, D'ACCORD. MAIS D'ABORD, IL FAUT QUE J'APPELLE BERRI POUR LA PRÉVENIR QUE JE VAIS ÊTRE EN RETARD". IL SE LÈVE DE FAÇON MAL ASSURÉE, PUIS DÉCIDE QU'APRÈS TOUT IL EST PEUT-ÊTRE PLUS URGENT D'ALLER AUX TOILETTES.

LA SOIRÉE CONTINUE ET LA BIÈRE COULE À FLOTS. LES TOURNÉES SE SUCCÈDENT JUSQU'À CE QUE CONKER PASSE PAR CET HORRIBLE MOMENT DE LUCIDITÉ :

"LES GARS, LES GARS, JE CROIS QUE J'AI TROP BU". APRÈS UNE COURTE PAUSE DURANT LAQUELLE IL MANQUE DE VOMIR SUR LA TABLE, CONKER AJOUTE : "IL FAUT QUE J'Y AILLE...".

A LA TABLE D'À CÔTÉ, DEUX MIGNONNES PETITES TAMIAS POUFFENT ET SE PARLENT À L'OREILLE EN VOYANT CONKER TITUBER, PUIS RETROUVRER SON ÉQUILIBRE AU DERNIER MOMENT.

NOTRE HÉROS ENTEND ALORS CELLE QUI SE TROUVE LE PLUS PROCHE DE LUI DIRE : "J'EN CONNAIS UN QUI S'EST UN PEU TROP LÂCHÉ...".

"EFFECTIVEMENT", LUI RÉPOND SON AMIE À L'AIR RUSÉ.

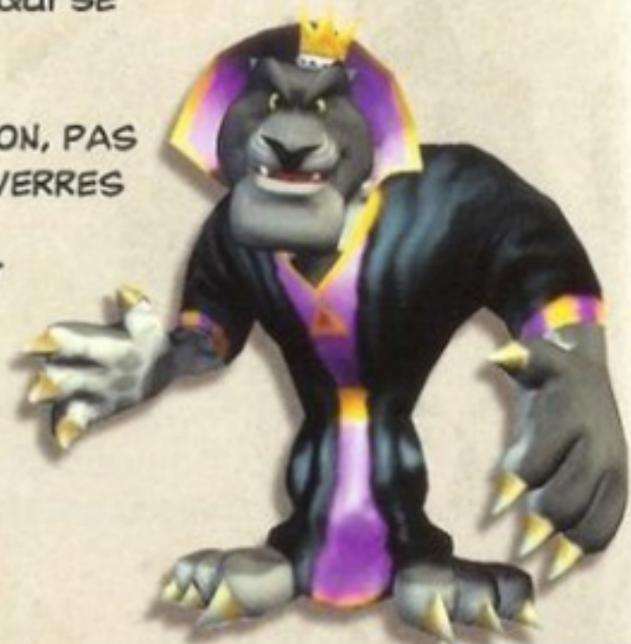
CONKER JOUE ALORS QUELQUES INSTANTS AVEC L'IDÉE DE LEUR VOMIR DESSUS, AVANT DE DÉCIDER FINALEMENT QUE PEUT-ÊTRE CE N'EST PAS UNE TRÈS BONNE IDÉE, COMPTE TENU DU FAIT QUE LEURS COPAINS SONT ASSIS JUSTE EN FACE D'ELLES. D'AILLEURS, TOUS DEUX SONT HABILLÉS EN TREILLIS POUR UNE RAISON QUELCONQUE ET SEMBLENT ENGAGÉS DANS UN DÉBAT PASSIONNÉ...

"C'EST LA GUERRE ! LES MÉCHANTS OURS EN PELUCHES ONT ENVAHI LA PATRIE DES ÉCUREUILS GRIS ! NOUS NOUS SOMMES ENGAGÉS CE MATIN ET VOUS DEVRIEZ EN FAIRE DE MÊME, M. L'ÉCUREUIL ROUGE." LE REGARD ACCUSATEUR DE TOUS LES ÉCUREUILS GRIS PRÉSENTS DANS LE PUB SE FIXE ALORS SUR CONKER. "S'IL VOUS RESTE UN TANT SOIT PEU DE SENS DE L'HONNEUR BIEN SÛR...".

"JE CROIS QUE VOUS AVEZ MIS LE DOIGT SUR LE PROBLÈME, JUSTEMENT", RÉPOND CONKER EN ESSAYANT DE SE LEVER UNE FOIS DE PLUS. "EN TOUT CAS, CETTE FOIS, JE M'EN VAIS. AU REVOIR !"

MAIS ALORS QU'IL SE DIRIGE VERS LA SORTIE, DEUX DE SES VIEUX COPAINS D'ÉCOLE L'ATTRAPENT PAR LE BRAS EN HURLANT : "UNE PETITE DERNIÈRE POUR LA ROUTE, CONKER !". ET AVANT QU'IL AIT LE TEMPS DE RÉALISER CE QUI SE PASSE...

"CUL SEC ? OH NON, PAS CUL SEC !". LES VERRES SONT ALIGNÉS DEVANT LUI, HUIT AU TOTAL. BON, APRÈS TOUT, DEMAIN EST UN AUTRE JOUR...



Personnages et légendes



CONKER

"Si tu veux réussir dans la vie, ne touche pas à l'alcool, ne sois pas matérialiste et surtout, n'urine jamais dans un endroit public", voilà ce que disaient toujours les parents de Conker à leur fils. Le moins qu'on puisse dire, c'est qu'ils ont été quelque peu déçus !



BERRI

La première fois que Conker a présenté Berri à ses potes au bar, tous ont pensé qu'ils n'étaient pas très bien assortis. Conker est petit, nerveux et mignon, tandis que Berri est grande, nerveuse et mignonne. Tout le monde était donc d'accord pour dire que "ça finira par des larmes !".



BIRDY

En général, Birdy est saoul, pourtant ce personnage à la réputation douteuse est une vraie mine de renseignements. Si jamais tu vois un épouvantail qui semble tituber quelque peu, c'est probablement Birdy...



THE FABLED PANTHER KING (LE LÉGENDAIRE ROI PANTHÈRE)

On raconte qu'il y a plus de trois cents ans de cela, les Milk Wars (les Guerres du Lait) ont éclaté entre le Weasel King (Roi Fouine) et la plus vieille race d'écureuils, les Kulas de Conk. Le Roi Panthère a pris le pouvoir en trahissant les Kulas : il les a bannis dans The Dark Place (l'Endroit Sombre) et a coupé les jambes du Roi Fouine. Personne ne sait s'il y a une once de vérité dans tout cela, en tout cas c'est une histoire bien pratique pour effrayer les jeunes écureuils turbulents.



THE BEAST OF POO MOUNTAIN (LA BÊTE DE LA MONTAGNE DE CACA)

Cette histoire d'horreur locale s'est répandue voilà quelques années lorsqu'un bousier du nom de Tezza a mystérieusement disparu à l'heure du thé. On raconte qu'il buvait tranquillement sa tasse et l'instant d'après, il ne restait de lui que quelques clapotis à la surface des eaux d'égout.



LES EVIL TEDIZ (LES MÉCHANTS OURS EN PELUCHE)

On estime que la première utilisation des ours en peluche en tant qu'arme de guerre remonte aux premières années de la Guerre du Lait. Ils se révélèrent peu efficaces, car leur rembourrage était inflammable et leurs yeux-boutons tombaient sans cesse. Seulement aujourd'hui, les ours en peluche sont de retour et ils semblent bien plus forts et plus nombreux que par le passé.



The Cock and Plucker (le Pub)

Bien insérer la cartouche de jeu dans la console Nintendo® 64, puis mettre celle-ci sous tension (interrupteur sur ON). Ton aventure commence lorsque Conker rentre dans le pub de son quartier...

LOGEMENTS DE PARTIES SAUVEGARDEES

Chacune des trois sorties du Pub représente un logement de partie sauvegardée. Il te suffit d'en sélectionner un et de passer par cette porte pour commencer à jouer. Ta partie sera automatiquement sauvegardée dans ce logement au fur et à mesure de ta progression.



OPTIONS

Tu peux également modifier certaines options de jeu dans le Pub.

Son

Sélectionne Mono (symbolisé par une seule enceinte), Stéréo (deux enceintes) ou Dolby Surround Sound (cinq enceintes).



Codes cheat

Entre un code, puis attends de voir s'il est accepté par le sympathique Fire Imp (Lutin de feu) local. Il n'a pas l'habitude de mâcher ses mots et se vexe facilement, alors attention à ton vocabulaire !

Rejouer

Rejoue dans tes niveaux préférés. Tu dois avoir fini un niveau et l'avoir sauvegardé dans l'un des logements du Pub avant de pouvoir y accéder ici. Lorsque c'est fait, le fait de rejouer n'affectera pas ta partie sauvegardée.

Les commandes de Conker

BOUTON L

Permet de sauter une scène cinématique. Cette fonction ne peut être utilisée que lorsque la scène a déjà été visionnée une fois.



START

Permet d'accéder au menu de pause.

STICK MULTID.

Permet de faire courir et marcher Conker, rapidement ou sur la pointe des pieds, suivant la pression appliquée.

BOUTON Z

Permet de faire se baisser Conker. Maintiens le bouton Z enfoncé et utilise le stick multidirectionnel pour faire ramper Conker.

BOUTONS C

- ◀ et ▶ - Permet de faire tourner la caméra.
- ⬇ - Permet de modifier le zoom de la caméra. Appuie plusieurs fois sur le bouton C ⬇ pour accéder aux différents niveaux de zoom.
- ⬇ - Permet de placer la caméra dans l'alignement de la tête de Conker. Maintiens le bouton C ⬇ enfoncé en actionnant le stick multid. pour conserver la caméra dans cette position pendant que Conker bouge.



BOUTON B

Actionne l'attaque de base de Conker. En général, il s'agit d'un coup de poêle à frire, mais cela peut changer suivant la situation de jeu. Ce bouton permet aussi d'activer les Context Zones (Zones de contexte), voir page 72.

BOUTON A

Permet de faire sauter Conker. Pour qu'il saute plus haut, utilise le bouton Z pour faire se baisser Conker, puis actionne le bouton A.

Situations de jeu et mouvements spéciaux



ZONES DE CONTEXTE (ALIAS LES PLATES-FORMES POUR BOUTON B)

Lorsque Conker marche sur une plate-forme frappée d'un grand B, une ampoule électrique apparaît au-dessus de sa tête et un "ting" sonore se fait entendre. Cela signifie que Conker se trouve sur une Zone de contexte, il te suffit alors d'appuyer sur le bouton B. Ce qui se passera ensuite dépend de la situation à ce moment particulier du jeu. Mais sois attentif, car l'ampoule peut apparaître à n'importe quel moment, pas seulement lorsque Conker se trouve sur une plate-forme pour bouton B.

GRIMPER

Pour faire grimper Conker à une corde ou une échelle, il te suffit de le faire sauter vers celle-ci, puis d'actionner le stick multidirectionnel pour le faire monter ou descendre. Tu peux appuyer à tout moment sur le bouton A pour qu'il lâche l'échelle ou la corde et qu'il saute.

NAGER

Quand Conker pénètre dans un plan d'eau suffisamment profond, tu peux le faire nager en surface en actionnant simplement le stick multidirectionnel. Lorsque tu as ramassé la Confidence Pill (Pilule de confiance), tu peux appuyer sur le bouton B pour faire plonger Conker. Si tu maintiens le bouton B enfoncé, il utilisera ses pieds pour nager à une vitesse régulière. Utilise le stick multidirectionnel pour le diriger.



Lorsque Conker nage sous l'eau, garde un œil sur l'image de son visage qui apparaît dans un coin de l'écran. Quand ses yeux semblent prêts à lui sortir de la tête, il est temps de remonter à la surface pour le faire respirer..

FAIRE L'HÉLICOPTÈRE AVEC SA QUEUE

Lorsqu'il saute, Conker peut faire tourner sa grosse queue pleine de poils pour ralentir sa chute. Fais-le sauter à l'aide du bouton A, puis appuie à nouveau sur ce bouton en le maintenant enfoncé. Tu peux diriger Conker pendant sa chute à l'aide du stick multidirectionnel. Les filles adorent cette manœuvre, malheureusement une queue d'écureuil a ses limites. Conker ne peut faire ce mouvement que pendant un temps déterminé, alors méfie-toi des grandes falaises.

LES FOURCHES SAUTILLANTES

Franky the pitchfork (Franky la Fourche) fait le gros du boulot, mais Conker est chargé de le guider tout en s'accrochant désespérément à lui.



- Stick multid.*: permet de faire bouger Franky dans n'importe quelle direction.
Bouton A: oblige Franky à sauter.
Bouton B: actionne l'attaque à deux dents de Franky.

JET BOARD

Une fois que tu es monté sur le Jet board, à toi d'y rester. Tu devras éviter des piliers, des crevasses, ainsi que les jambes des brontosaures qui passent par-là.



- Stick multid. ← et →*: permet de diriger le Jet board.
Stick multid. ↑: actionne la postcombustion du Jet-board et donne plus de vitesse à Conker.
Stick multid. ↓: à fond sur les freins !
Bouton A: permet de faire taper du pied Conker sur l'arrière du Jet board, ce qui fait sauter ce dernier.
Bouton B: appuie sur ce bouton et Conker donnera un bon coup de sa fidèle poêle à frire.

RAPTOR RIDING (RODÉO RAPTOR)

Une fois que Conker est bien installé sur sa selle, ces commandes devraient vous permettre de vous faire obéir de Fangy the raptor (Fangy le raptor).



- Stick multid.:* faire marcher ou attaquer Fangy.
Bouton A: faire sauter Fangy (des sauts un peu mous d'ailleurs).
Bouton B: ordonne à Fangy de mordre avec férocité, s'il est au repos. S'il charge, il finira son attaque par un coup de tête dévastateur. Si un Uga se trouve dans sa gueule, appuie sur le bouton B et Fangy avalera le petit Néanderthal.
Bouton Z: permet de faire donner un coup de tête à Fangy sans charger d'abord.

LE CANON DE TOURELLE

Prends ça, empoiré ! Que pourrait-on dire d'autre ?



- Stick multid. ← et → :* modifier l'axe de visée.
Bouton A: entrer dans la tourelle ou en sortir.
Bouton B: recharger l'arme manuellement.
Boutons C ☺ et ☹ : faire un zoom avant ou arrière lorsque Conker se trouve dans la tourelle. .
Bouton Z: tirer.



LE FUSIL DE CHASSE

Les zombies sont des vrais chieurs et cette arme a fait ses preuves à plusieurs reprises comme unique moyen de s'en débarrasser.



- Bouton B:* prendre le fusil en main ou le reposer.
Boutons C ☺ et ☹:* mitrailler (lorsque Conker a le fusil en main).
Boutons C ☺ et ☹:* faire avancer ou reculer Conker.
Bouton R: se mettre en Mode de visée.
Bouton Z: appuyer une fois pour tirer une grande rafale. Lorsque Conker est en Mode de visée, maintiens le bouton Z enfoncé pour obtenir la visée laser, puis relâche le bouton pour tirer.

* Tous les mouvements des boutons C peuvent être combinés avec les mouvements normaux du stick multidirectionnel.

BATULA LA CHAUVÉ-SOURIS

Une fois transformé en chauve-souris, il est un peu difficile à Conker de digérer son cher chocolat, cependant il s'agit là d'un problème facile à... éliminer.



- Stick multid. ← et →:* faire virer la chauve-souris sur la gauche ou la droite lorsqu'elle est en vol et la faire ramper lorsqu'elle est au sol.
Stick multid. ↑: faire plonger la chauve-souris en vol, ce qui lui permet d'accélérer.
Stick multid. ↓: permet de faire gagner de la hauteur à la chauve-souris, mais en perdant de la vitesse.
Bouton A: faire battre des ailes la chauve-souris de façon à ce qu'elle recule. Permet également de la faire décoller lorsqu'elle est au sol.
Bouton B: faire battre des ailes la chauve-souris de façon à ce qu'elle avance. Permet également de la faire décoller lorsqu'elle est au sol.
Bouton Z: permet de lâcher le guano à grande vitesse, mais avec peu de précision.

LES MITRAILLEUSES

La vie d'un seul écureuil est-elle suffisamment précieuse pour que Conker risque sa peau ?



- Bouton A:* recharger manuellement les mitrailloses. Les mitrailloses peuvent également se recharger automatiquement, mais cela arrive souvent au mauvais moment.
- Bouton B:* dégainer les mitrailloses ou rengainer.
- Boutons C* (◀) et (▶):* permet de faire mitrailler Conker lorsqu'il a les mitrailloses en main.
- Boutons C* (↶) et (↷):* faire avancer ou reculer Conker.
- Bouton R:* passer en Aiming Mode (Mode de visée).
- Bouton Z:* maintiens le bouton Z enfoncé pour faire tirer Conker de façon continue.

* Tous les mouvements des boutons C peuvent être combinés avec les mouvements normaux du stick multidirectionnel.

LE TANK

Un véhicule formidable, parfois le seul moyen assez puissant pour que Conker traverse les défenses ennemies en un seul morceau.



- Analog-Stick (←) et (→):* faire tourner le tank vers la gauche ou la droite.
- Analog-Stick (↑) et (↓):* faire avancer ou reculer le tank.
- Bouton A:* faire sortir Conker du tank..
- Boutons C (◀) et (▶):* faire tourner la tourelle vers la gauche ou la droite.
- Boutons C (↶) et (↷):* faire un zoom avant ou arrière en Aiming Mode (Mode de visée).
- Bouton R:* passer en Mode de visée.
- Bouton Z:* tirer un obus.

Modes de jeu

CHOISIS TON POISON

Pour jouer à plusieurs, passe par la porte située derrière le barman dans le Cock and Plucker (le Pub). Tu y trouveras sept tonneaux de vin, chacun portant le nom d'un jeu différent. Il est possible de former des équipes pour jouer à Beach (la Plage), Raptor ou War (la Guerre). Cependant, si tu choisis de jouer à Heist (le Hold-up), Tank, Race (la Course) ou Death Match (le Combat à mort), ce sera en solo.



CONFIGURATION

Tu peux modifier un certain nombre d'options pour chaque jeu. Appuie sur ← et → avec le stick multidirectionnel pour sélectionner une option, puis sur ↑ et ↓ avec le stick multidirectionnel pour sélectionner une option, puis sur

- AI (Intelligence Artificielle) :** définit le niveau d'intelligence des joueurs robots comme Inbred (Débile), Crap (Con), Normal, Bastard (Salaud) ou Einstein.
- Radar :** active ou désactive le radar.
- Stopwatch (Chronomètre) :** permet de fixer une limite de temps. Le réglage par défaut est Unlimited (Sans limite) si tu détermine un nombre de vies donné.
- Lives (Vies) :** détermine le nombre de vies. Le réglage par défaut est Infinite (Infini) si tu détermine une limite de temps.
- Score :** permet de fixer une condition de nombre de points pour la victoire.
- Money Bag (Sac d'argent) :** la victoire est déterminée en fonction du nombre de sacs d'argent ramassés. Cette option ne s'applique qu'au mode de jeu Hold-up.
- Kills (Morts) :** permet de déterminer une condition de victoire en fonction du nombre d'ennemis tués. Cette option ne s'applique qu'au mode de jeu Combat à mort.
- Laps (Tours) :** permet de déterminer une condition de victoire en fonction du nombre de tours. Cette option ne s'applique qu'au mode de jeu Course.
- Turret (Tourelle) :** permet à un membre de ton équipe de commander la tourelle. Cette option ne s'applique qu'au mode de jeu Tank.

SÉLECTION DES JOUEURS

Une fois que tu as décidé du jeu, il te reste à voir quels joueurs vont participer. En mode multijoueur, le maximum est de quatre, il faut donc connecter une manette (de jeu) pour chaque joueur humain. Les joueurs 2,3 et 4 doivent appuyer sur START pour participer. Lorsque tous les joueurs sont prêts, le joueur 1 doit appuyer sur le bouton A ou sur START.

Dans l'écran suivant, appuie sur **←** et **→** avec le stick multidirectionnel pour choisir une équipe ou un personnage, en fonction du jeu sélectionné. Appuie sur **←** et **→** pour ajouter des joueurs robots (représentés par des pions pourpres) ou pour les enlever. Si une balance apparaît en bas de l'écran, appuie sur les boutons C  et  pour équilibrer les deux équipes.

ECRAN DE PAUSE

Appuie sur START à tout moment pour mettre la partie en pause. A partir de cet écran, tu peux choisir les options Quit the game (Quitter la partie), Restart the game with the same options (Recommencer une partie avec les mêmes options) ou Continue the game from where you left off (Reprendre la partie).

Tu peux également accéder aux informations suivantes dans l'Écran de pause :

- Player's ranking (Classement du joueur)
- Player's accuracy (Précision du joueur)
- Number of kills player has achieved (Nombre d'ennemis tués par le joueur)
- Number of headshots player has achieved (Nombre de tirs à la tête réussis par le joueur)
- Number of times player has died (Nombre de fois où le joueur est mort)



Parties multijoueurs

BEACH (LA PLAGE)

Frenchies (les Français)

Si tu es un Frenchy, ton objectif est de réussir à traverser le feu ennemi sur la plage pour rejoindre le camion qui doit t'emmener à Paris. Celui-ci se trouve dans les caves qui sont sous la base des Tedyz (Ours en peluche). Les Power Boost Pills (Pilules de puissance) permettent aux Frenchies, qui sont relativement lents, de bénéficier d'une accélération bien utile. L'unique Dynamite Plunger (Bâton de dynamite) est le seul moyen pour les Frenchies de faire exploser les carcasses des Ours en peluche en mille morceaux.

Evil Tedyz (les Méchants ours en peluches)

En tant qu'Ours en peluche, ton seul but dans la vie est d'empêcher ces frimeurs de Frenchies d'arriver à Paris. Heureusement, tu disposes d'un arsenal impressionnant : le Turret Gun (Canon de tourelle), le Bazooka et le Sniper Rifle (Fusil de sniper), alors que tes ennemis sont de vulgaires écureuils...

RAPTOR

Les Ugas

Les Ugas ont très, très faim (comme d'habitude) et, malheureusement pour Mama Raptor, les œufs sont leur plat favori. Les œufs de dinosaures, pour être plus précis. Aussi primitifs qu'ils soient, les Ugas connaissent tout de même les dangers de la salmonelle, tu devras donc apporter les œufs à la poêle à frire avant de pouvoir t'en bâfrer.

Les Mama Raptor

S'il est vrai que les Ugas aiment les œufs de dinosaure, ce n'est rien en comparaison du goût prononcé de Mama Raptor et sa progéniture pour l'exquise saveur des Ugas. On peut même dire que ces dinosaures sont de vrais gourmets. De plus, notre petite famille n'a pas besoin de ces armes high-tech, gourdins de bois ou lances en os, dont les Ugas sont si fiers. Un bon coup de mâchoires suffit, merci !

WAR (LA GUERRE)

La Guerre totale

Les Écureuils et les Ours en peluche occupent chacun la moitié d'une forteresse et aucune des deux armées n'acceptera de se retirer sans combattre. Cependant, les chercheurs des deux camps ont fait une même découverte : il existe un défaut dans la conception du système d'égouts de la forteresse. Il s'agit d'un conduit qui peut être utilisé pour répandre dans l'air des produits toxiques capables de tuer tous les combattants. Les généraux des écureuils répugnent à utiliser des moyens aussi vils pour vaincre, mais ils savent que les Ours n'hésiteront pas. La seule question d'importance est de savoir qui passera à l'action le premier. Cependant, il ne suffit pas de prendre son propre Chemical Weapon Canister (Bidon de gaz toxique) et de le faire passer dans les égouts ! En effet, tous les bidons ont été dotés d'un système à sûreté intégrée pendant les tests, pour éviter que les soldats se tuent entre eux par accident. Or, le scientifique qui a inventé ce système est mort soudainement avant d'avoir pu le désactiver. Il te faut donc voler un bidon à l'ennemi et là, tu devrais pouvoir tuer quiconque (ami ou ennemi) se trouve face à l'ouverture du bidon sans masque à gaz. Tiens-toi donc prêt à attraper un masque aux endroits où ils sont stockés quand les alarmes d'attaque chimique se déclenchent.



Colors (les Couleurs)

Étant donné que la guerre chimique ne s'est pas révélée être un franc succès, le Haut Commandement des deux camps a conçu une nouvelle stratégie, plus psychologique (et moins contestable sur le plan moral). Ici, l'objectif est de voler le drapeau ennemi (ses "couleurs"), puis de le ramener à sa propre base. Alors, attrape le drapeau, assure-toi que l'on te couvre et cours aussi vite que tu peux. Si tu réussis, le camp ennemi sera totalement démoralisé et bientôt vaincu.

Parties en solo

HEIST (LE HOLD-UP)

Sournoises et marginales comme elles sont, les fouines au long museau ont été chargées de braquer la banque de la Réserve Fédérale. Bien que le travail soit censé se faire en équipe, tes soi-disant partenaires veulent tous impressionner le boss, alors surveille tes arrières et ne te fie à personne. Prends le Big Bag of Money (Gros sac d'argent) et ramène tes fesses à ta propre entrée.

L'argent se trouve au centre du labyrinthe de la salle des coffres. Pour le ramasser, il te suffit de courir par-dessus. Si tu ressens le besoin de te débarrasser d'un sac, appuie sur le bouton B. A chaque fois qu'une fouine lâche un sac, celui-ci tentera de revenir au centre en sautillant, donc surveille bien le petit point blanc sur l'écran de ton radar.

TANK

Il s'agit plus ici d'un entraînement organisé par le Haut Commandement des Ecureuils que d'une vraie bataille. Ton objectif est de ramasser les bidons chimiques dans la zone du milieu, puis de revenir à ta base. Si tu réussis, le bidon libérera un gaz toxique et corrosif à l'extérieur. Ce gaz détruira tous les tanks qui ne sont pas abrités dans ta base. Si un ennemi ramasse le bidon, enferme-toi dans ta base jusqu'à ce que l'air soit pur de nouveau.

Hardware Pick-ups (Accessoires à ramasser)

Divers accessoires pour tank sont dispersés dans l'arène. Il te suffit de passer par-dessus pour qu'ils s'installent automatiquement sur ton engin. Tu ne peux utiliser qu'un seul accessoire à la fois.

High-Velocity Gun Barrel (Canon à grande vitesse)

Il s'agit d'une extension du canon de ton tank qui ajoute un surplus de puissance à tes obus. Tu peux ainsi détruire un tank ennemi en un seul coup, quel que soit son blindage. En raison de la vitesse des obus, l'extension ne peut servir que trois fois, donc montre-toi judicieux pour utiliser ces tirs.

Telescopic Sight (Vue télescopique)

Il s'agit d'un viseur qui se monte sur le canon de ton tank et te permet de mieux viser une cible éloignée, mais aussi d'améliorer l'exactitude de tes tirs. Maintiens le bouton R enfoncé pour passer en Mode de visée subjectif, puis zoome vers l'avant ou l'arrière à l'aide des boutons C  et .

Shield (Bouclier)

Cet accessoire installe un système de bouclier autour de ton tank, mais l'effet n'est que temporaire car cette technique n'est pas encore tout à fait au point. Ton tank prend un éclat bleu quand le bouclier est actif et un indicateur rouge t'indique combien de temps il le restera.

Nitro-Booster

Il s'agit d'un système d'accélération rudimentaire, fixé à l'arrière du tank. Appuie sur le bouton A pour le mettre en marche, mais surveille le niveau d'essence, qui est indiqué par une barre rouge. Lorsque le réservoir est vide, le booster se détache automatiquement de ton tank.

Turret Players (Joueurs de tourelle)

Si cette option est sélectionnée dans le Setup Menu (Menu de configuration), la tourelle peut être dirigée par un joueur tandis qu'un autre pilote les mouvements du tank. Au maximum, deux tanks dirigés par des humains peuvent participer dans ce mode, car chaque tank nécessite deux des fenêtres affichées à l'écran (une pour viser et une pour les mouvements normaux).

Le joueur qui dirige la tourelle peut faire des zooms vers l'avant ou l'arrière à l'aide des boutons C  et . Dans ce mode, le joueur qui pilote le tank ne pourra pas utiliser les boutons C  et  pour faire tourner la tourelle.

RACE (LA COURSE)

Yes, gars ! Ici, ton objectif est d'être le premier à passer la ligne d'arrivée, je veux dire. Trop top-mortel !

Appuie sur \leftarrow et \rightarrow avec le stick multidirectionnel pour te diriger, sur \uparrow pour accélérer et sur \downarrow pour ralentir. Appuie sur le bouton A pour faire sauter ton Jet board et sur le bouton B pour tirer sur ton adversaire. Si tu ramasses un pick-up (soit un missile, soit un Nitro-Booster), appuie sur le bouton Z pour l'utiliser.

DEATH MATCH (COMBAT À MORT)

Ainsi que son nom l'indique, ce jeu est un combat à mort où chaque homme, écureuil ou fouine doit défendre sa peau ! Choisis l'une des cinq arènes dans l'écran de menu avant que le jeu commence. Le Bunker est la seule arène spécifique au Death Match, elle comprend donc des aménagements spéciaux :



Fire Trap (Piège de feu)

Marche sur une de ces plateformes pour envoyer un jet de flammes dans le couloir.



Electric Trap (Piège électrique)

Marche sur cette plate-forme pour électrifier entièrement la pièce derrière toi. Fatal !



Urinals (Toilettes)

Quand faut y aller, faut y aller. Selon les règles des bonnes manières, on ne trouve qu'un seul type d'arme ici ! Assez dit.



Les armes en mode multijoueur

Il existe un grand nombre d'armes dans les différents jeux pour plusieurs joueurs. Bien que toutes n'apparaissent pas dans l'ensemble des jeux, elles apparaissent toutes dans le tableau suivant.

	Mitrailleuses Fusil semi-automatique	Bazooka Lance-flammes Mitraillette	Batte en os Tronçonneuse Katana
Bouton A	Recharger manuellement		
Bouton B	Prendre en main/ poser arme	Prendre en main/ poser arme	Prendre en main/ poser arme
C +/+			
C +/-			
Bouton R	Passer en Mode de visée	Passer en Mode de visée	
Bouton Z	Tirer	Tirer	Attaquer l'adversaire
Stick multid. +/-	Déplacer personnage	Déplacer personnage	Déplacer personnage
Stick multid. +/-	Déplacer personnage	Déplacer personnage	Déplacer personnage
Permet de mitrailler	Oui	Oui	

	Fusil de sniper Arbalète en os	Canon de tourelle	Fusil à canon scié
Bouton A		Prendre en main/ poser arme	Recharger manuellement
Bouton B	Prendre en main/ poser arme	Recharger manuellement	Prendre en main/ poser arme
C +/+	Zoom avant/arrière***	Zoom avant/arrière	Zoom avant/arrière***
C +/-			
Bouton R	Passer en Mode de visée		Passer en Mode de visée
Bouton Z	Tirer*	Tirer	Tirer
Stick multid. +/-	Déplacer personnage	Déplacer l'axe de visée	Déplacer personnage
Stick multid. +/-	Déplacer personnage	Déplacer l'axe de visée	Déplacer personnage
Permet de mitrailler	Oui		Oui

* Appuyer une fois sur le bouton Z pour tirer un seul coup. Maintenir le bouton enfoncé pour obtenir la visée laser, puis le relâcher pour tirer.

** Appuyer une fois sur le bouton C  pour faire un lancer court. Maintenir le bouton enfoncé pour prendre en main une bombe allumée, puis le relâcher pour la jeter. Plus longtemps tu maintiens le bouton enfoncé, plus tu jetteras la bombe loin.

*** Disponible uniquement en Mode de visée.

**Bombe à pierre
Grenades à main
Bombes noires**

Lancer un couteau

Tank

Bouton A Bouton B		Prendre en main/ poser arme	Activer Nitro-Booster
C + / +	Jeter une bombe/grenade	Faire un zoom avant/arrière***	Faire un zoom avant/arrière***
C + / + Bouton R Bouton Z		Passer en Mode de visée Lancer un couteau	Faire tourner tourelle Passer en Mode de visée
Stick multid. + / +	Déplacer personnage	Déplacer personnage	Tirer
Stick multid. + / +	Déplacer personnage	Déplacer personnage	Faire tourner le tank
Permet de mitrailler	Oui	Oui	Avancer/reculer

Tourelle du tank

Raptor

Jet Board

Bouton A Bouton B		Sauter	Sauter
C + / +	Zoom avant/arrière	Mordre	Attaquer l'adversaire
C + / + Bouton R Bouton Z		Mordre	Utiliser pick-up en mode multijoueur
Stick multid. + / +	Tirer	Déplacer personnage	Diriger le Jet Board
Stick multid. + / +	Faire tourner la tourelle	Déplacer personnage	Accélérer/ralentir
Permet de mitrailler	Faire tourner la tourelle		

MITRAILLER

Cette fonction permet de faire faire un pas vers la gauche ou la droite à Conker, sans qu'il se tourne réellement dans cette direction. Lorsque tu utilises une arme qui permet de mitrailler, maintiens le bouton R enfoncé pour passer en Mode de visée, puis utilise les boutons C , ,  et  pour faire un pas dans n'importe quelle direction. Il est aussi possible de combiner ces mouvements aux mouvements normaux du stick multidirectionnel.