

Vigilante 8 - 2nd Offence

Scanné par Magnio

<http://www.emulation64.fr>

NUS-NVGP-FRA

MODE D'EMPLOI

VIGILANTE 8 ^{2ND} OFFENSE



ACTIVISION

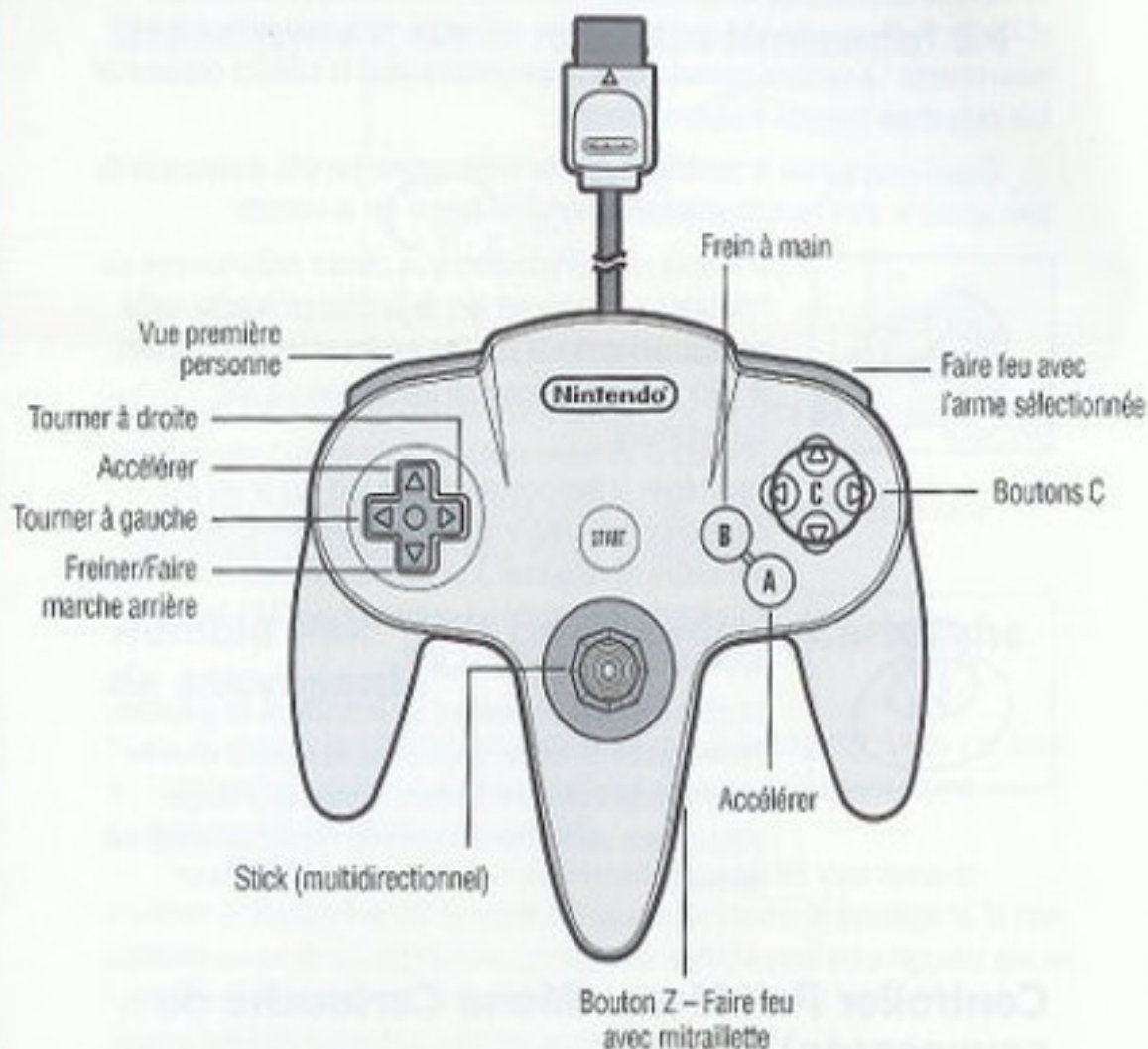
NINTENDO⁶⁴



Emulation64.fr

NINTENDO⁶⁴

Commandes de jeu



Stick multidirectionnel droit	Tourner à droit
Stick multidirectionnel gauche	Tourner à gauche
Stick multidirectionnel Gauche/Droit + Frein à main	Virage serré
Stick multidirectionnel + Frein à main	Reculer
Bouton C haut ▲	Vue rétro
Bouton C bas ▼	Sélectionner la cible
Bouton C gauche ▲	Alternar arme gauche
Bouton C droit ▲	Alternar arme droite

Main menu (Menu principal)

One Player (Un joueur)

L'option Un joueur vous permet de choisir entre les modes Quête, Arcade et Survie.

Quest Mode (Mode Quête) – Le mode Quête consiste en une série de 8 niveaux pour chaque personnage. Pour remporter un niveau, vous devez remplir les objectifs de la mission et détruire tous les véhicules ennemis. Les véhicules ennemis sont choisis automatiquement et leur nombre et adresse augmentent avec chaque nouveau niveau.

Avant de détruire tous vos ennemis vous devez remplir les objectifs primaires et secondaires. Vous pouvez revoir vos objectifs à tout moment en cours de partie en appuyant sur le bouton **START**. Cela aura pour effet de mettre le jeu en pause. Il vous suffira alors de choisir l'option "Objectives"(Objectifs).

Si vous venez à bout de tous vos objectifs, vous "activez" de nouveaux personnages, véhicules et lieux de combat ! Si vous ne parvenez pas à remplir tous les objectifs de votre mission dans le mode Quête, vous pouvez rejouer à ce niveau.

Généralement les objectifs primaires consistent à rechercher et ramasser des objets, tels que des porte-documents ou des bidons d'essence. Mais on peut vous demander de porter ces objets à des endroits spécifiques. Les objets ramassés sont placés dans votre cache à armes. Ils peuvent être sélectionnés à l'aide des boutons **Alternar Armes** puis déposés en appuyant sur les boutons **Faire feu avec arme sélectionnée**. Vous ne pouvez déposer un objet qu'à l'endroit requis.



Arcade Mode (Mode Arcade) – Dans le mode Arcade, vous devez sélectionner une arène, un véhicule et des adversaires. (Vous pouvez sélectionner jusqu'à 12 véhicules ennemis par arène.) Servez-vous de la manette multidirectionnelle pour sélectionner les véhicules adverses et le nombre de fois qu'ils peuvent se recomposer.

Survival Mode (Mode Survie)– Dans le mode Survie, vous devez sélectionner une arène, un véhicule ainsi que vos futurs adversaires. Le but du mode de survie est de voir combien d'ennemis vous pouvez détruire avant d'être éliminé(e). Vous affronterez un flot incessant d'ennemis avec un maximum de six ennemis vous faisant face simultanément. Le joueur peut obtenir un bonus supplémentaire de réparation en réduisant une voiture ennemie à l'état d'épave.

Two Player (Deux joueurs)

L'option Deux joueurs vous permet de choisir entre les modes Duel, Coopération et Quête.

Versus Mode (Mode Duel) - Dans les matchs Duel opposant 2 joueurs, vous affrontez un adversaire. La confrontation se termine lorsque l'un des joueurs vient à bout de l'autre. Pour commencer un nouveau combat, appuyez sur Rejouer.

Coopération (Mode Coopération) Le mode Coopération 2 joueurs permet à deux joueurs de s'associer face à un groupe d'ennemis. Les véhicules ennemis s'attaquent aux deux joueurs. La partie se termine lorsque l'un des deux joueurs meurt, ou lorsque vous avez détruit tous vos ennemis alors ne laissez pas tomber votre copain !

Quest Mode (Mode Quête)- En mode Quête, 2 joueurs peuvent participer à la quête d'un personnage. Le joueur 1 joue le rôle du personnage principal et le joueur 2 celui de son coéquipier dans la même équipe. Les 2 joueurs doivent demeurer en vie s'ils veulent accomplir leur quête. Le reste des caractéristiques de ce mode est similaire au mode Quête Un joueur.

Multiplayer (Multijoueur)

L'option Multijoueur vous permet de choisir entre les modes Rixe, Equipe et Seul contre tous

Brawl (3-4 Players) (Mode Rixe (3 - 4 joueurs)) - Dans le mode Rixe multijoueur, vous pouvez affronter jusqu'à trois autres adversaires humains. Le match se termine lorsqu'un joueur vient à bout de tous les autres. Vous pouvez rejouer la même partie en appuyant sur le bouton B. Il n'y a pas de véhicules ennemis dans le mode Rixe.

Une fois l'arène sélectionnée, tous les joueurs peuvent choisir un véhicule. Utilisez le stick multidirectionnel ou la manette multidirectionnelle pour sélectionner un véhicule, puis appuyez sur le bouton A pour confirmer votre choix. Pour que le match commence, il faut que tous les joueurs sélectionnent un véhicule.

Team (3-4 Players) (Mode Equipe (3 - 4 joueurs)) - Dans le mode Equipe multijoueur, vous pouvez affronter deux autres adversaires humains, avec votre coéquipier. Le match se termine lorsqu'une équipe vient à bout de l'autre. Vous pouvez rejouer la même partie en appuyant sur le bouton B. Il n'y a pas de véhicules ennemis dans le mode Equipe.

Dans le mode Equipe, n'importe quel joueur peut choisir l'arène. Une fois l'arène sélectionnée, tous les joueurs doivent choisir un véhicule. Utilisez le stick multidirectionnel pour sélectionner un véhicule, puis appuyez sur le bouton A pour confirmer votre choix. Les joueurs 1 et 2 constituent l'équipe 1 et les joueurs 3 et 4, l'équipe 2. Votre coéquipier est représenté par le point gris sur le radar.

Smear - Dans le mode Seul contre tous multijoueur, le joueur 1 affronte trois adversaires humains. Le match se termine lorsque l'équipe vient à bout du joueur 1 ou

inversement. Vous pouvez rejouer la même partie en appuyant sur le bouton B. Il n'y a pas de véhicules ennemis dans le mode Seul contre tous.

Une fois l'arène sélectionnée, tous les joueurs peuvent choisir un véhicule. Utilisez le stick multidirectionnel pour sélectionner un véhicule, puis appuyez sur le bouton A pour confirmer votre choix. Vos coéquipiers sont représentés par les points gris sur le radar.

Options Screen (Ecran d'options)

Game Status (Statut de la partie) - Indique le statut de tous les personnages et arènes déverrouillées/disponibles pour tous les joueurs 1 et 2. Pour lire la biographie des personnages, sélectionnez un personnage et appuyez sur A.

Carte mémoire - Permet au joueur de charger, sauvegarder et effacer des parties. Toute amélioration de véhicules acquis pendant une partie est sauvegardée dès que la partie est sauvegardée.

REMARQUE: La cartouche de sauvegarde 1 ne sauve que les données de jeu du joueur 1, la cartouche de sauvegarde 2 celles des données de jeu du joueur 2, la cartouche de sauvegarde 3 celles des données de jeu du joueur 3, et la cartouche de sauvegarde 4 celles des données de jeu du joueur 4. Ceci permet aux joueurs d'utiliser leurs véhicules personnalisés dans des modes dans les modes 2 joueurs et multijoueur, peu important le fait que les véhicules soient sur la même CARTOUCHE DE SAUVEGARDE.

Difficulty (Difficulté) - Cette section permet aux joueurs de modifier le niveau de difficulté ainsi que le niveau de dégâts infligés à une arme. Commencez par sélectionner la difficulté à modifier (87 facile, 89 moyen, 92 difficile)

Vous pouvez également régler le niveau de dégâts infligés par une arme pour chaque joueur, ce qui permet de modifier la quantité de dommages qu'un objet ou un véhicule peut supporter avant d'être détruit. En choisissant peu de dommages, les batailles seront plus longues et vice et versa. Sélectionnez un joueur auquel vont s'appliquer les réglages puis choisissez un niveau de dégâts.

(1 - peu de dégâts, 2 - dommage moyen, 3 - beaucoup de dégâts).

Chaque joueur peut choisir des paramètres de difficulté et de dommages différents par conséquent un handicap peut être appliqué à chaque joueur. En mode 2 joueurs coopération, les ennemis utilisent les mêmes paramètres de difficulté et de dommages que le joueur 1.

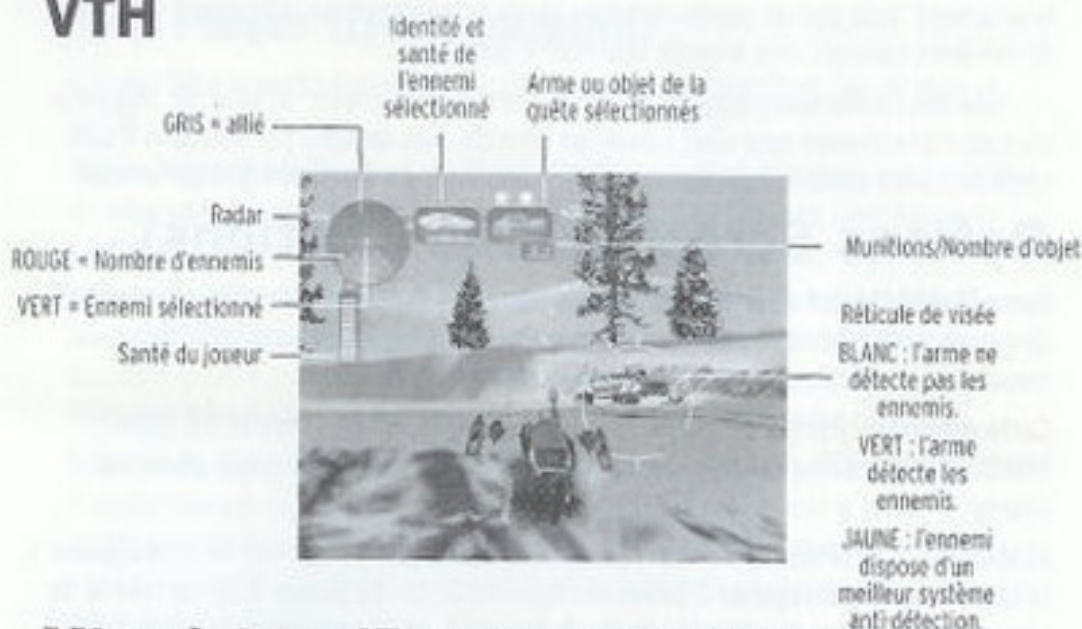
Manettes de jeu - Permet au joueur de configurer les manettes. Commencez par sélectionner une manette à régler puis utilisez le stick multidirectionnel pour ajuster les paramètres.

Audio - Permet au joueur d'ajuster les paramètres de la musique et du disque.

Backstory (L'histoire) - pour voir l'histoire de *Vigilante 8: 2nd Offense*.

Credits (Crédits) - Si vous souhaitez connaître les créateurs fous de ce jeu.

VTH



Mise à jour/Personnalisation du véhicule

Mise à jour de votre véhicule

Chaque véhicule possède des valeurs prédéfinies en matière d'accélération, de vitesse maximale, de bouclier et de système anti-détection qui apparaissent dans l'écran "Player Select" (Sélection de joueur). Vous pouvez toutefois améliorer votre véhicule et ses paramètres par défaut. Chaque fois que vous détruisez un ennemi, un bonus "sauvage points" (points dernière chance) apparaît sur la carte. Chaque bonus de ce type vaut de 2 à 10 points dernière chance, selon le niveau de difficulté/dégâts choisi et améliore les caractéristiques de chaque véhicule. Par exemple, si vous ramassez 10 "accélération sauvage points" (accélération de la dernière chance), la puissance d'accélération de votre véhicule augmente. Si vous obtenez 50 points de chaque type, votre véhicule est amélioré et de nouvelles pièces sont fixées sur le châssis. Vous pouvez ainsi obtenir des pneus plus larges, des becquets arrière ou des antennes.

Si vous obtenez 100 points dans chaque catégorie, vous recevez un nouveau châssis.



Accélération
(Accélération)



Speed
(Vitesse)



Armour
(Bouclier)



Target Avoidance
(Système anti-détection)

Choix de la couleur du véhicule

Le joueur peut également choisir la couleur de son véhicule en appuyant sur le bouton C depuis le "Select Player Screen" (écran Sélection joueur). Utilisez la manette multidirectionnelle pour modifier la couleur et la saturation de la voiture.

Mécanismes de propulsion

En cours de partie vous pouvez transformer votre véhicule à l'aide de divers mécanismes de propulsion. Chacun modifie de façon différente sa maniabilité, lui permettant de réaliser des manœuvres différentes et d'explorer des zones différentes dans chaque niveau. Les mécanismes de propulsion s'obtiennent en ramassant les bonus appropriés. Une fois que vous ramassez un bonus, le mécanisme demeure fonctionnel jusqu'à un certain niveau de dégâts. Lorsque ce niveau est dépassé ou que vous ramassez un autre bonus, le mécanisme initial redevient actif. Vous pouvez éjecter un mécanisme à tout moment en appuyant simultanément sur L1 et R1. Voici une liste de l'ensemble des mécanismes de propulsion disponibles :



Hoverpods (Aéroglesseurs)

Grâce à l'Aéroglesseur, votre véhicule planera à quelques centimètres au-dessus du sol. Vous pourrez ainsi vous déplacer sur presque n'importe quel type de terrain, aller plus vite et sauter plus loin. Attention toutefois ! L'Aéroglesseur réduit l'adhérence de votre véhicule qui peut en conséquence déraper avec plus de facilité.



Hydrofloaters (Hydroglesseurs)

Les Hydroglesseurs permettent de se déplacer sur l'eau. Le véhicule équipé de ce bonus se transforme en véhicule marin à part entière : les pneus avant deviennent des flotteurs et les pneus arrière des hélices. Il reprend sa forme initiale lorsqu'il revient sur la terre ferme.



Skis N' Treads (Skis)

Ce bonus se révèle essentiel dans les niveaux de neige puisqu'il augmente de façon considérable la force de traction des véhicules qui en sont équipés. Les pneus avant se transforment en skis alors que les pneus arrière deviennent des pneus-neige géants.

Armes standard

MOSQUITO MACHINE GUN (MITRAILLEUSE MOSQUITO)



Elle est populaire aussi bien auprès des Coyotes que des Vigilantes ainsi que des Drifters en raison de son prix intéressant et de ses chargeurs volumineux ! Equipement standard sur toutes les voitures.

INTERCEPTOR MISSILIES (INTERCEPTEUR MISSILES)  Guided Missiles	Séquence de boutons	Coût
	HAUT-HAUT-BAS-TIRER AVEC LA MITRAILLEUSE	2
	HAUT-HAUT-HAUT-TIRER AVEC LA MITRAILLEUSE	2
	HAUT-HAUT-DROITE-TIRER AVEC LA MITRAILLEUSE	2-4
BULL'S EYE ROCKETS (ROQUETTES BULL'S EYE)  Missile non traçant	Séquence de boutons	Coût
	HAUT-BAS-BAS-TIRER AVEC MITRAILLEUSE	2
	HAUT-BAS-HAUT-TIRER AVEC MITRAILLEUSE	2-6
	HAUT-BAS-DROITE-TIRER AVEC MITRAILLEUSE	3
SKY HAMMER MORTAR (MORTIER SKY HAMMER) Mortier auto-guidé expérimental 	Séquence de boutons	Coût
	BAS-BAS-BAS-TIRER AVEC MITRAILLEUSE	2
	BAS-BAS-HAUT-TIRER AVEC MITRAILLEUSE	2-5
	BAS-BAS-DROITE-TIRER AVEC MITRAILLEUSE	2
BRUISER CANNON (CANON D'ASSAUT BRUISER)  Canon à tourelle de détection automatique	Séquence de boutons	Coût
	BAS-HAUT-BAS-TIRER AVEC LA MITRAILLEUSE	2
	BAS-HAUT-HAUT-TIRER AVEC LA MITRAILLEUSE	2-6
	BAS-HAUT-DROITE-TIRER AVEC LA MITRAILLEUSE	2
BRUISER CANNON (CANON D'ASSAUT BRUISER) Canon à tourelle de détection automatique 	Séquence de boutons	Coût
	GAUCHE-DROITE-BAS-TIRER AVEC MITRAILLEUSE	2
	GAUCHE-DROITE-HAUT-TIRER AVEC MITRAILLEUSE	2-6
	GAUCHE-DROITE-DROITE-TIRER AVEC MITRAILLEUSE	2
BRIMSTONE BURNER (BRÔLE SOUFRE)  Lance-flammes	Séquence de boutons	Coût
	DROITE-GAUCHE-HAUT-TIRER AVEC MITRAILLEUSE	10
	DROITE-GAUCHE-BAS-TIRER AVEC MITRAILLEUSE	2-16
	DROITE-GAUCHE-DROITE-MITRAILLEUSE	5

Outre ces armes standard, vous trouverez sur votre chemin deux types de caisses :







Caisse verte
Contient une
arme spéciale



Caisse marron
Surprise : peut
contenir une arme
spéciale standard ou
une arme spéciale

Bonus

-  **Bouclier (Vert)** : champ de force spécial protégeant le véhicule pendant une période limitée.
-  **Brouillage radar (Jaune)** : perturbe les systèmes de détection du radar ennemi pendant une période limitée.
-  **Doubleur de puissance (Bleu)** : double le facteur de dégâts causés par toutes les armes standard pendant une période limitée.
-  **Réparation partielle** : réparation partielle des dégâts.

MÉTHODES D'ATTAQUE


Armes


- Outre votre mitrailleuse vous pouvez porter jusqu'à 3 armes à la fois. Si vous en ramassez plus, l'arme actuellement sélectionnée sera éliminée, alors réfléchissez bien ! Les armes abandonnées peuvent être reprises. Encore faut-il être assez rapide pour cela.
- Les armes disponibles ont tendance à surchauffer c'est pourquoi leurs vitesses de tir ont été réglées en usine en vue de performances optimales. Si vous tentez de tirer plus vite, une sonnette retentira et l'arme restera bloquée. De même, si vous tirez des rafales trop longues, votre arme finira par se fatiguer. Alors, donnez du temps au temps !

Ciblage



- Votre radar est réglé sur le mode auto-ciblage par défaut ; il essaiera de cibler l'ennemi en face de vous sans tenir compte des distances.
- Vous pouvez changer de cible à tous moments en appuyant sur le bouton **Select Target** (Sélectionner cible) et vous pourrez cibler l'ennemi le plus proche de vous. En appuyant sur le bouton plusieurs fois, vous pouvez circuler autour de vos ennemis. Une fois la cible engagé, l'arme restera bloqué dessus. Lorsqu'une nouvelle arme est sélectionnée ou que l'ennemi sélectionné est détruit, le radar se mettra en mode auto-ciblage.

Personnages, véhicules et armes spéciales

VIGILANTES: Convoy (Verrouillé)		Véhicule	Arme spéciale
	Un soir, alors que Convoy ce routier jeune marié des Vigilantes et sa femme, Houston, se trouvait sur la route, ils aperçurent 3 véhicules inhabituels venant dans leur direction. Avant qu'il ait le temps de réagir, ces véhicules ouvraient le feu..	Livingston Truck (Camion Robinson) RESERVE	Rolling Thunder (tonnerre qui roule) RESERVE

HOUSTON (Verrouillé)		Véhicule	Arme spéciale
	Après s'être libérée de l'emprise de l'appareil de contrôle des esprits de l'AMD, Houston redevient elle-même peu à peu. Elle épouse Convoy, un ex-Vigilante et monte une affaire avec celui-ci. Cependant, son passé obscur continue à la hanter. Elle souffre encore d'amnésie et fait souvent des cauchemars. Elle est convaincue que l'AMD fera son apparition un jour.	Samson Tow Truck (remorqueur Samson) RESERVE	Tow Hook (crochet de remorqueur) RESERVE

JOHN TORQUE		Véhicule	Arme spéciale
	Horrié d'avoir vu disparaître ses amis Convoy et Houston, J.T. a déterré une paire de Mosquitos du jardin de Convoy et s'est mis à la recherche de ses 2 amis...	Thunderbolt (Foudre) 	Wheel O'Fortune (Roue de la fortune) 

SHEILA		Véhicule	Arme spéciale
	La nièce de Convoy s'est vue obligée d'abandonner les études quelques temps pour répondre à l'appel de John Torque. Il semblerait que les Coyotes aient fait leur réapparition, avec à leur tête un nouveau chef mystérieux alors qu'au même moment disparaissaient son oncle et Houston !	Wonderwagon (Super chariot) 	Tantrum Gun (Colt caprice) 

ALL-STAR TRIO		Véhicule	Arme spéciale
	Tomey, Romey et Leilah débutent leur carrière dès l'âge de 14 ans en faisant des tournées. Leurs cascades incroyables captivent des milliers de spectateurs dans le monde entier. En 1977, ils partent vers le Sud ouest à la recherche de leur sœur disparue.	Dakota Stunt Cycle (Cascade du Dakota) 	Soaring Glory (Etoile montante) 

COYOTES: LORD CLYDE (Verrouillé)

2017 : l'ex-Vigilante Slick Clyde devient le leader de l'AMD. Au pied du mur, il se procure une machine à remonter le temps pour retourner à l'époque où l'AMD avait encore une chance de prendre le dessus sur l'Amérique : les années 1970.

Véhicule

Excelsior Stretch
Limo (Limousine)
RESERVE

Arme spéciale

Chaîne de lumière
RESERVE

OBAKE

Adoptée par l'AMD alors qu'elle n'était qu'un bébé la petite protégée de Lord Clyde a reçu une formation d'agent spécial. Elle a reçu l'ordre de protéger Clyde lors de sa dernière mission.

Véhicule

Tsunami
RESERVE

Arme spéciale

Rift Blade
(Sabre tranchant)
RESERVE

DALLAS 13

2017 : Dallas 13 est le dernier né des modèles de bio-robots issus des laboratoires de cybernétique de l'AMD. Il est créé tout spécialement pour le retour de Lord Clyde dans les années 70.

Véhicule

Palomino XIII

**Arme spéciale**

Mega Collider
(Mégatamponneuse)

**NINA LOCO**

Trafiquante réputée, Nina a réussi à amasser des armes ultra secrètes initialement dérobées aux militaires par les Coyotes. Recherchée par le FBI et la police mexicaine c'est avec joie qu'elle s'est associée à Clyde.

Véhicule

El Guerrero
(Le guerrier)

**Arme spéciale**

Lemming Missile
(Missile lemming)



Vigilante 8 - 2nd Offence

MOLO



Profondément déçu par la défaite des Coyotes, Molo se met à attaquer des stations service et des terrains de caravaning. Après sa capture, il est envoyé à "Juvie", mais Clyde le libère avant qu'il n'atteigne la prison.

Véhicule

Blue Burro Bus
(Bus Blue Burro)



Arme spéciale

Smog Check



CANI SCIOLTI: CHASSEY BLUE (Verrouillé)



Quand Chassey entre au FBI, l'agence lui demande alors d'enquêter sur les activités récentes des Coyotes, sur les disparités intervenues dans l'heure locale et les conditions météo bizarres.

Véhicule

Vertigo (Vertige)
RESERVE

Arme spéciale

Star Power
(Puissance stellaire)
RISERVATO

PADRE DESTINO (Verrouillé)



Ce prêcheur nomade aime à répandre la bonne parole, non pas à travers les Evangiles, mais en évoquant la fin du monde. C'est pourquoi il fait suivre ces sermons d'une bonne dose de destruction.

Véhicule

Goliath Halftrack
(semi Goliath)
RESERVE

Arme spéciale

Hades Gate
(la porte des enfers)
RESERVE

AGENT R. CHASE



2017: l'agent Chase, l'un des meilleurs agents de la CIA a poursuivi l'AMD et son leader mystérieux, Lord Clyde pendant des années. A la suite de la découverte du voyage dans le temps de Clyde, l'agent Chase s'est porté volontaire pour l'arrêter.

Véhicule

Chrono Stinger



Arme spéciale

Hard Time
(Dure vie)



ASTRONAUT BOB O.

Personne n'a jamais entendu parler cet astronaute ou aperçu son visage, constamment dissimulé sous un casque. On ne connaît que son nom : Bob O... Lors des premiers tournois de voiture en 1977, la rover de Bob a souvent été aperçue là où il y a de l'action.

Vehicle

Moon Trekker
(Marche lune)

**Special Weapon**

Collector
(collecteur)

**GARBAGE MAN**

Aperçu pour la première fois en 1976 alors qu'il fouillait des morceaux de déchets, il a été localisé en Floride et dans l'Oregon mais ne semble pas avoir de liens avec une compagnie de ramassage d'ordure officielle. Personne ne sait ce qu'il fait des déchets volés...

Vehicle

Grubb Dual Loader
(Chargeur double crasse)

**Special Weapon**

Compactor
(Compacteur)

