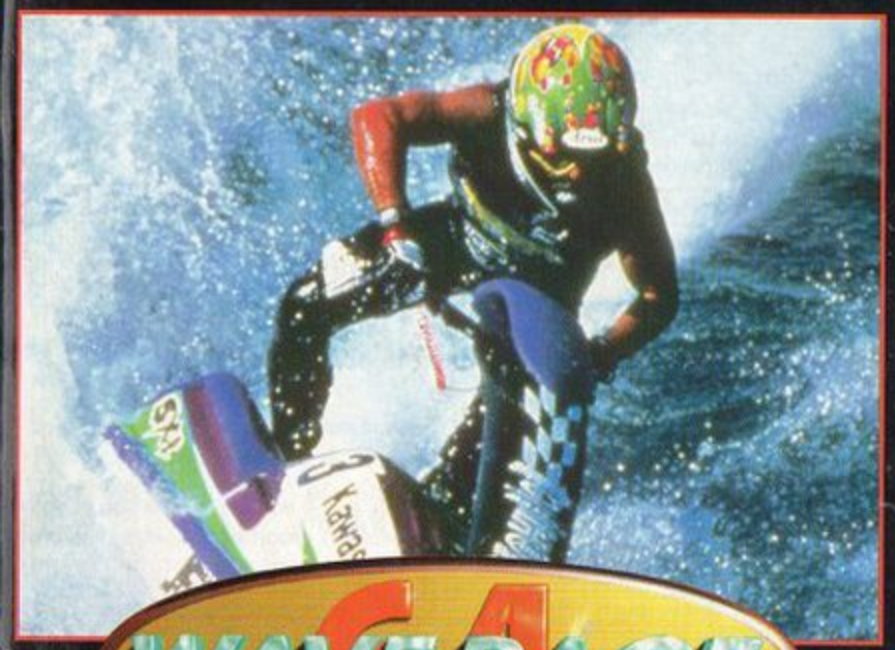
NUS-P-NWBP-NEU4

MODE D'EMPLOI
LIBRETTO DI ISTRUZIONI
MANUAL DE INSTRUCCIONES
HANDLEIDING



WAVE RACE 64™

Scanné par Mumu88
http://www.emulation64.fr

NINTENDO 64

Emulation64.fr

SOMMAIRE

Avant de commencer 5

Jet Ski 6

Manette de jeu 7

Championnat 8

Contre la montre 10

Mode acrobaties 11

Manœuvres acrobatiques 12

Mode à 2 joueurs 14

Options 14

Cartouche de sauvegarde 15

Emulation64.fr

AVANT DE COMMENCER

Insérez correctement la cartouche de jeu dans la Nintendo 64 et mettez l'interrupteur sur la position ON. Assurez-vous de ne pas toucher le Stick multidirectionnel au même moment. Lorsque la démonstration apparaît, appuyez sur START pour afficher l'écran titre. Appuyez sur START à nouveau pour afficher le menu principal.

• Sélection de la langue

Sélectionnez une langue et appuyez sur START pour commencer à jouer!

• MENU PRINCIPAL

Championnat:
A bord de votre Jet Ski vous affronterez l'ordinateur sur une multitude de circuits différents.

Contre la montre:
Dans ce mode de jeu vous tenterez seul de battre les records.

Mode acrobaties:
Le but est de gagner le plus grand nombre de points en un tour. Comme dans le mode Contre la montre, vous serez seul sur le parcours.

Mode à 2 joueurs:
L'écran est divisé en deux et vous affronterez le deuxième joueur en tête à tête.

Options:
Vous pouvez changer votre configuration et consulter les différents records de chaque mode de jeu.

• SÉLECTION DU JET SKI

A l'écran de sélection du Jet Ski, le joueur peut choisir son engin parmi quatre Jet Skis en fonction de ses préférences ou de sa technique de jeu. Appuyez vers la gauche ou vers la droite sur le Stick multidirectionnel pour choisir et sur le bouton A pour confirmer.

Emulation64.fr

JET SKI

Chaque pilote possède ses propres caractéristiques. Pour de plus amples informations, voir les tableaux suivants.

Ryota Hayami
Conduite ★★★
Accélération ★★★
Adhérence ★★★★
Stabilité ★★★
Vitesse maximale ★★★★
Niveau: *Débutants ~ Confirmés*

Ayumi Stewart
Conduite ★★★★
Accélération ★★★★★
Adhérence ★★★
Stabilité ★★
Vitesse maximale ★★
Niveau: *Débutants*

Miles Jeter
Conduite ★★★★★
Accélération ★★★
Adhérence ★
Stabilité ★★★
Vitesse maximale ★★★
Niveau: *Intermédiaire ~ Confirmés*

Dave Mariner
Conduite ★
Accélération ★★
Adhérence ★★
Stabilité ★★★★
Vitesse maximale ★★★★★
Niveau: *Confirmés*

• CARACTÉRISTIQUES DES JET SKIS

NORMAL

Les caractéristiques de votre engin sont au niveau standard.

CUSTOM

Customisez vous-même votre Jet Ski!

Légère: Tournez facilement en inclinant légèrement le Stick multidirectionnel.

Conduite: Elle déterminera la manière dont votre Jet ski tournera et sa réaction selon l'angle donné au Stick multidirectionnel de la manette.

Lourde: Vous devrez presser à fond le Stick multidirectionnel pour pouvoir tourner.

Sprint: Accélération rapide – favorise les départs rapides.

Moteur: Il détermine le temps que met votre engin pour atteindre sa vitesse maximale.

Pointe: Accélération lente – favorise une vitesse de pointe élevée.

Large: Votre vitesse générale augmentera mais vous glisserez plus facilement lors des virages.

Adhérence: Résistance aux courants.

Serrée: Votre vitesse générale diminuera mais vous glisserez moins.

Emulation64.fr

MANETTE DE JEU

BOUTON R:
- Glisser sur la surface de l'eau.

START:
- Pause

BOUTON L:
- Non utilisée

BOUTONS C:
- Changer l'angle de vue de la caméra.

BOUTON A:
- Accélérer

MANETTE DIRECTIONNELLE:
- Non utilisée

BOUTON B:
- Amortir les chocs

BOUTON Z:
Accélérer

STICK MULTIDIRECTIONNEL:
- Manœuvrer
- Altérer l'inclinaison
- Virage rapide

Emulation64.fr

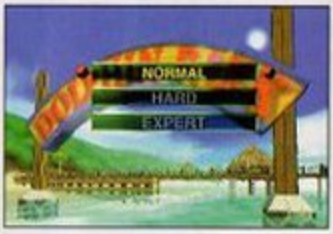
CHAMPIONNAT

Championnat

Le mode championnat met à disposition un circuit de plusieurs courses où s'affrontent quatre concurrents expérimentés, chacun essayant de gagner le plus de points possibles. Après la fin d'un circuit, le total de tous les points déterminera le vainqueur. Si vous inscrivez un nouveau record, il sera sauvegardé dans votre cartouche de sauvegarde.

• Niveau de difficulté

Il existe trois niveaux de difficulté. Au début, vous ne pouvez sélectionner que le niveau NORMAL. Si vous terminez la course finale, vous pourrez sélectionner un nouveau niveau de difficulté. Plus vous choisirez un niveau de difficulté élevé, plus vos adversaires seront rapides et plus il y aura d'obstacles sur les parcours.



• Entraînement

Lorsque vous sélectionnez le niveau NORMAL, vous pouvez vous échauffer sur le Dolphin Park, juste avant de commencer le circuit. Après vous être suffisamment échauffé, appuyez sur START pour mettre le jeu en pause et choisissez l'option Commencer Course pour accéder au premier parcours.

• Ecran de présentation de la course

La position minimum à laquelle vous devez terminer la course est affichée à l'écran. Si vous avez obtenu suffisamment de points pour accéder à la course suivante, et si vous êtes disqualifié (0 points), l'affichage sera vierge.

• Règles

Position de départ

La position de départ changera en fonction de l'ordre d'arrivée de la course précédente. Le joueur qui a terminé premier à une course commencera la suivante en pole position. Dans la première course le joueur commencera toujours la course en dernière position.

Nombre de tours

Chaque course comprend trois tours. Vous pouvez modifier le nombre de tours en utilisant le mode option.

Bouée de parcours

Les bouées rouges et jaunes délimitent le parcours de la course. Assurez-vous de bien passer à droite des bouées rouges et à gauche des bouées jaunes.

Emulation64.fr

Puissance du moteur

Si vous passez correctement une bouée, la puissance de votre moteur montera d'un niveau, et la vitesse de votre Jet Ski augmentera. Votre moteur ne peut avoir que 5 niveaux de puissance.

Bouée manquée

Si vous ne passez pas une bouée correctement, une erreur sera comptée et votre moteur perdra toute sa puissance. Si jamais vous manquez cinq bouées pendant une course, vous serez disqualifié.

Sortie de parcours

Si vous allez au-delà des bouées roses qui entourent le parcours, un compte à rebours débutera. Si vous ne revenez pas dans la course avant la fin du compte à rebours, vous serez disqualifié.

• Ecran de jeu

Emulation64.fr

CONTRE LA MONTRE

Contre la montre

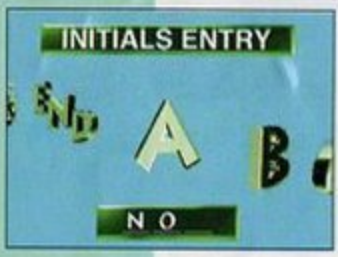
Mesurez-vous aux temps et points records inscrits par vos adversaires. Vous courrez sur les même courses qu'en mode Championnat. Customisez votre engin afin d'améliorer vos records, même s'il ne s'agit que d'une demi-seconde!

Sélection du parcours et du niveau de difficulté

Vous pouvez choisir un parcours sur lequel vous avez déjà concouru en mode Championnat. (Dolphin Park n'est pas disponible sur ce mode.) Il existe trois niveaux de difficulté différents. A moins que vous n'accédiez aux niveaux Difficile et Expert en mode Championnat, vous ne serez pas en mesure de sélectionner d'autres niveaux de difficulté.

Règles

Les règles de base sont les mêmes qu'en mode Championnat. Lorsque vous passez la ligne de départ / arrivée, la différence de temps entre le tour actuel et votre meilleur temps sera affichée.



Initiales

A chaque fois que vous inscrirez un nouveau record, vous pourrez entrer vos initiales. Sélectionnez les lettres en utilisant le Stick multidirectionnel, validez une lettre avec le bouton A et effacez une lettre avec le bouton B.

Résultats

Après avoir franchi la ligne d'arrivée, les trois meilleurs temps ainsi que le meilleur tour seront affichés. Les meilleurs temps en mode Championnat sont également inclus sur cet écran.

Emulation64.fr

Mode acrobaties

Dans ce mode, vous devrez gagner le plus de points possibles en sachant maîtriser parfaitement le Stick multidirectionnel de la manette. Il vous faudra également trouver une chorégraphie dans vos acrobaties pour récupérer plus de points.

Sélection du parcours

Vous pouvez sélectionner neuf parcours, le Dolphin Park inclus. Comme en mode Contre la montre, vous ne pouvez choisir un parcours que vous n'avez terminé en mode Championnat.

Etape

Les étapes divisent les parcours en quatre parties. Vous devrez passer toutes les étapes avant la fin du temps réglementaire, tout en gagnant le plus de points possibles. De plus, en passant la porte d'une étape vous gagnerez des secondes supplémentaires. Si vous dépassez le temps réglementaire, vous serez disqualifié.

Les points

Les points de temps

Les secondes restantes à votre compteur lorsque vous passez la porte d'une étape seront changées en points. Chaque dixième de seconde équivaut à 5 points.

Temps restant = 6.5 secondes
65 x 5 = 325 points

Anneaux

En traversant un anneau sur le parcours vous recevrez 50 points. Vous gagnerez ensuite 50 points supplémentaires par anneau que vous traverserez consécutivement. Si jamais vous ratez un anneau, le prochain ne vous rapportera que 50 points.

Points d'acrobaties

Si vous effectuez une manipulation avec le Stick multidirectionnel pendant votre course, le pilote effectuera une acrobatie. Les points remportés varieront en fonction de l'acrobatie et de la précision de vos mouvements.

Emulation64.fr

LES ACROBATIES

Looping

En l'air, appuyez vers le haut sur le Stick multidirectionnel.

Sur le tremplin, appuyez vers le bas sur le Stick multidirectionnel.

Vrille
(sens des aiguilles d'une montre)

Sur le tremplin, appuyez vers la gauche sur le Stick multidirectionnel.

En l'air, appuyez vers la droite sur le Stick multidirectionnel.

Vrille
(sens inverse des aiguilles d'une montre)

En l'air, appuyez vers la gauche sur le Stick multiditrectionnel.

Sur le tremplin, appuyez vers la droite sur le Stick multidirectionnel.

Poirier

Relâchez l'accélérateur.

Appuyez vers le bas sur le Stick multidirectionnel.

Puis appuyez vers le haut sur le Stick multidirectionnel.

Retourné

Relâchez l'accélérateur.

Tournez le Stick multidirectionnel dans le sens des aiguilles d'une montre.

Maintenez le Stick multidirectionnel vers le bas.

Conduite debout

Relâchez l'accélérateur.

Tournez le Stick dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

Maintenez le Stick multidirectionnel vers le haut.

Emulation64.fr

Plongeon

Lorsque vous sautez, inclinez-vous vers l'avant puis maintenez pour plonger sous l'eau.

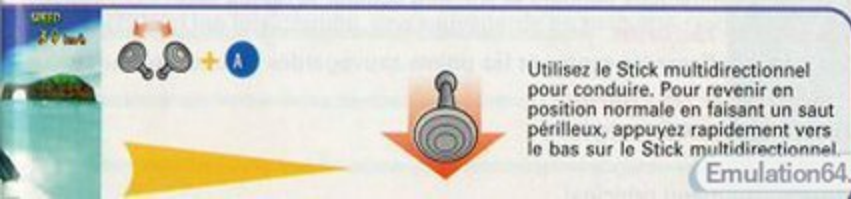
Utilisez la technique du Plongeon pour prendre des raccourcis ou pour traverser des anneaux sous-marins en mode Acrobaties.

Saut en longueur

Maintenez le Stick multidirectionnel vers le haut tout en conduisant et appuyez sur A pour accélérer.

Petit saut

Maintenez le Stick multidirectionnel vers le bas tout en conduisant et appuyez sur A pour accélérer.



Utilisez le Stick multidirectionnel pour conduire. Pour revenir en position normale en faisant un saut périlleux, appuyez rapidement vers le bas sur le Stick multidirectionnel.

Emulation64.fr

Mode à 2 joueurs

En utilisant deux manettes, deux joueurs peuvent faire la course. Les règles et la sélection du parcours sont les mêmes qu'en mode Contre la montre.

• Choix des Jet Skis

Chaque joueur peut choisir son Jet Ski préféré. Appuyez vers le haut sur le Stick multidirectionnel pour choisir une couleur différente.

• Handicap

Après avoir sélectionné un parcours, vous pouvez choisir d'actionner le mode handicap. En mode handicap, la vitesse du Jet Ski de queue augmentera.

• Règle

L'écran du haut est pour le premier joueur, celui du bas pour le deuxième joueur.

Options

Changer de nom

Vous pouvez changer le nom d'un pilote. Tout comme les Jet Skis customisé, les nouveaux noms seront automatiquement sauvegardés.

Voir les records

Vous pouvez consulter les meilleurs temps et points sur chaque course. Vous pouvez alterner entre les temps et les points grâce au Stick.

Vagues

Pour chaque niveau de difficulté (à l'exception du mode Acrobaties), vous pouvez altérer certains critères. Cependant, si vous changer la hauteur des vagues, vos temps ne seront pas classés.

Son

Vous pouvez choisir entre Stéréo, Mono ou Casque. Il est aussi possible d'annuler les musiques pendant le jeu, et d'écouter la bande son.

Effacer les records

Vous pouvez effacer les scores et les points sauvegardés de chaque course.

Sauvegarder et charger

Voir Cartouche de Sauvegarde.

Retour

Retourner au menu principal.

Emulation64.fr

CARTOUCHE DE SAUVEGARDE

En utilisant une cartouche de sauvegarde (vendue séparément), vous pouvez copier vos sauvegardes imprimées dans la cartouche de jeu et les emmener avec vous.

En copiant une donnée dans votre cartouche de sauvegarde, vous pouvez comparer vos temps et scores, et créer un classement unifiant les records de la cartouche de jeu et ceux de la cartouche de sauvegarde. Si vous chargez une donnée figurant dans votre cartouche de sauvegarde sur la cartouche de jeu d'un ami, vous serez en mesure de rivaliser sur vos records respectifs.

Grâce à la cartouche de sauvegarde, vous pourrez également jouer chez un ami en utilisant votre propre Jet Ski customisé. N.B.: Les données concernant les courses en mode Championnat ne peuvent être transférées sur la cartouche de sauvegarde.

COMMENT UTILISER LA CARTOUCHE DE SAUVEGARDE

Ne pas insérer ni ôter une cartouche de sauvegarde si la console est sous tension.

Insérez correctement la cartouche de sauvegarde dans la manette du premier joueur, puis sélectionnez Sauvegarder & Charger sur l'écran des options.

Copier une donnée – Sélectionnez **COPIER**, puis appuyez vers la gauche ou vers la droite sur le Stick multidirectionnel pour indiquer la direction dans laquelle vous désirez transférer une information. Appuyez ensuite sur A pour valider.

EFFACER UNE DONNÉE

Tous les fichiers figurant dans la cartouche de jeu Wave Race 64 ou dans la cartouche de sauvegarde peuvent être effacés. Sélectionnez Effacer, puis indiquez avec la flèche la sauvegarde que vous désirez détruire.

ATTENTION: Une fois détruite, une sauvegarde ne peut être restituée.

Emulation64.fr