

www.oldiesrising.com Nintendo

DMG-WA-NFAH

GAME BOY™

WAVE RACE™

**MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING**

www.oldiesrising.com

Art. 49102 (07.98)

Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez une console de jeu, des cartouches ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.



TM & ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.
© 1992 NINTENDO CO., LTD.

SOMMAIRE

WAVE RACE	4
MANIPULATIONS	5
LES «NATIONALES SERIES»	7
COMMENT JOUER	9
LES PARCOURS	14
MODE À PLUSIEURS JOUEURS	21
TECHNIQUES DES CHAMPIONS	26

Merci d'avoir choisi le jeu Wave Race™ pour votre Game Boy™ de Nintendo®.

Nous vous conseillons de lire entièrement ce manuel d'instruction afin de profiter au maximum de votre nouveau jeu, puis de le ranger soigneusement pour vous y reporter par la suite.



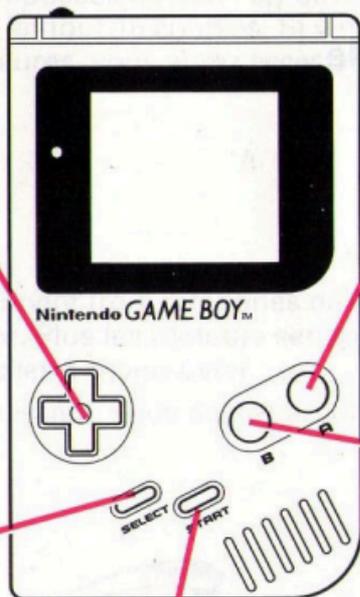
Salut à tous! Moi c'est Slick Wilson et nous sommes tous ici aux Bahamas pour assister au Championnat du monde en «National Series» de Turbo skis. Les pilotes venus des quatre coins des USA sont prêts à partir... Serez-vous capable de les mener à la victoire? Si vous remportez les «National Series» vous pourrez vous mesurer aux meilleurs pilotes... Alors faites chauffer votre moteur!



MANIPULATIONS

+ Manette multidirectionnelle

- ▲ Mettre le poids du corps en avant (lors d'un saut)
- ◀▶ Bouger l'engin à gauche ou à droite
- ▼ Mettre le poids du corps en arrière (lors d'un saut)



SELECT

Sélection des parcours

START

Pause

Bouton A – Turbo Jet (accélération turbo)

La jauge de turbo augmentera si vous ne l'utilisez pas. Votre engin s'arrêtera si vous utilisez une jauge de turbo vide. Pour repartir, utiliser l'accélérateur normal.

Bouton B – Accélérateur

Maintenez ce bouton pour accélérer. En relâchant ce bouton, votre engin s'arrêtera.

AUTRES FONCTIONS DE LA MANETTE A L'ECRAN:

+ Manette multidirectionnelle

Déplacer le curseur

Bouton A:

Choisir un objet

Bouton B:

Annuler une sélection

START:

Valider le jeu

SELECT:

Non utilisé

Si vous appuyez en même temps sur **A, B, START** et **SELECT**,
vous retournerez à l'écran de présentation.



NATIONAL SERIES

Les «National Series» sont composées de deux épreuves principales et de trois catégories. Il existe 8 parcours comprenant en tout 16 courses. Si vous récupérez assez de points pour accéder aux catégories supérieures, vous aurez accès aux épreuves des «World Series».

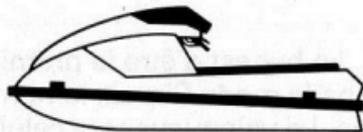
Catégories

Les «National Series» comprennent trois catégories de Turbo skis suivant la puissance des moteurs: 550cc, 650cc, et 800cc. Plus les moteurs seront puissants, plus les engins seront rapides, et plus ils seront difficiles à manœuvrer.

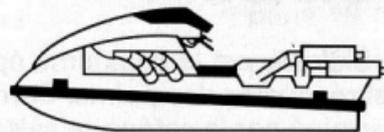
En sélectionnant un moteur puissant, vous devrez accomplir plus de tours durant la course.



550 cc



650 cc



800 cc

Circuit

Le «Circuit» est la première épreuve dans laquelle vous devrez affronter trois autres concurrents sur quatre, six ou huit courses (selon la catégorie sélectionnée.) Dans chaque course, la première position rapporte 5 points, la deuxième 3 points, la troisième 2 points, et la quatrième 1 point. Celui qui aura accumulé le plus de points une fois le circuit terminé sera désigné champion!

Vous ne gagnerez aucun point si vous ne terminez pas une course avant la fin du temps réglementaire.

Position	1 ^{er}	2 ^{ème}	3 ^{ème}	4 ^{ème}
Points	5	3	2	1

Slalom

Le «Slalom» est la deuxième épreuve. Le but est d'être le premier à passer tous les pylônes et ainsi récupérer des points. Comme dans le mode Circuit, le nombre de courses sera déterminé par la catégorie sélectionnée. Le vainqueur sera celui qui aura gagné le plus de points à la fin de l'épreuve.



COMMENT JOUER

Insérez correctement la cartouche de jeu dans votre console et mettez l'interrupteur sur ON. «Nintendo» apparaîtra, puis l'écran titre sera affiché à l'écran.



Pour savoir jouer, voir:

1P	page 10
Entraînement	page 18
Multi	page 19
Records	page 20

1P

Défiiez vos adversaires et récupérez le plus de points possibles pour avoir accès à de nouvelles catégories.

RIDER ENTRY

1 - YOU	- UME
2 - GOM	- EEM
3 - GOM	- EEM
4 - GOM	- EEM

INPUT YOUR NAME

ABCDEFGHIJKLMNO
PQRSTUVWXYZ? -
0123456789

- PUSH START -

Entrez votre nom, (jusqu'à quatre lettres), puis appuyez sur START pour commencer.

GAME SELECT NATIONAL - SERIES

	550 cc 550 cc 880 cc
	550 cc 550 cc 880 cc

CIRCUIT

SLALOM

Choisissez soit l'épreuve du Circuit ou celle du Slalom. Si vous avez déjà accès à d'autres catégories, vous pouvez sélectionner votre moteur préféré.

550 cc NATIONAL - SERIES

RACE 01

BAHAMAS /2LAPS

00PTS/15PTS



COURSE RECORD
00:14:52 UME5

TOTAL TIME
00:31:17 UME5

550 cc STARTING GRID

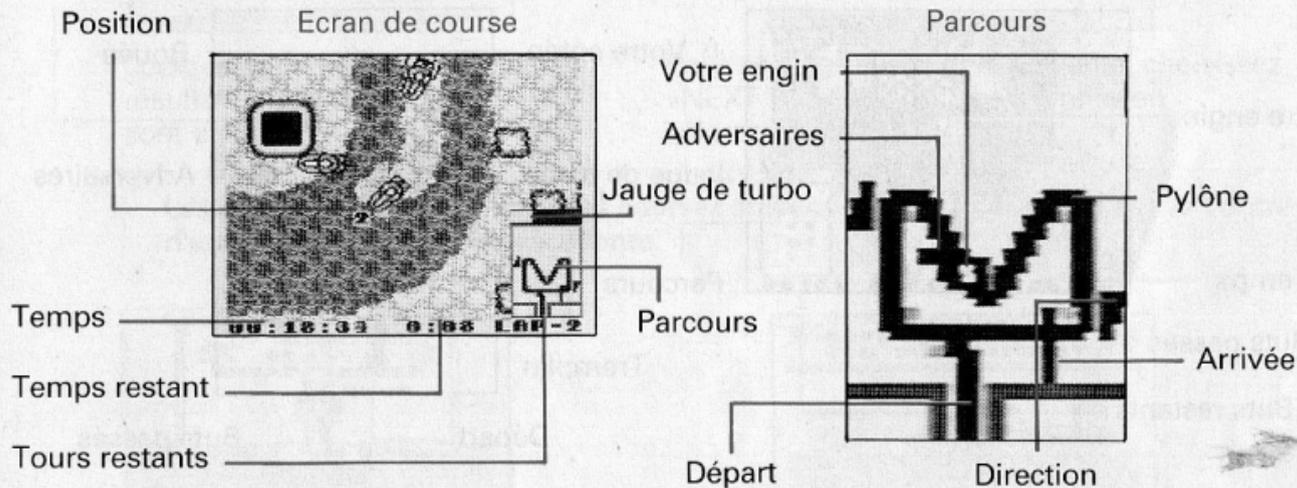
1 - EEM4
2 - UME5
3 - EEM6
4 - EEM5

- PUSH START -

Une fois la course présentée, votre position lors du départ sera tirée au sort.

Ecran de jeu et épreuves

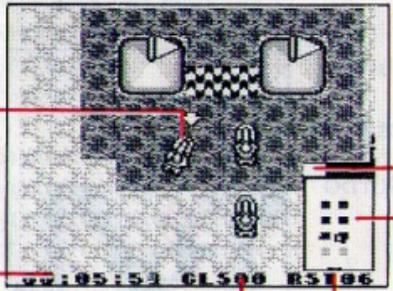
Circuit



En mode Circuit, si vous ne complétez pas un tour avant la fin du tour réglementaire, «TIME OVER» apparaîtra.

Slalom

Ecran de course



Votre engin

Temps

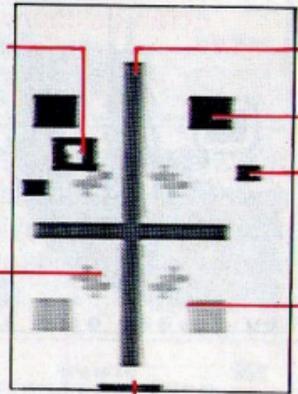
Buts passés

Buts restants

Jauge de turbo

Parcours

Parcours



Votre engin

Tremplin

Départ

Bouée

Adversaires

Buts passés

Buts

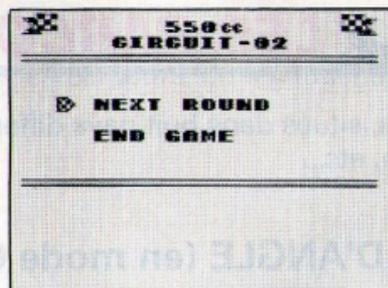
550cc
NATIONAL-SERIES

POINT RANKING

RRRR
1234
IIII

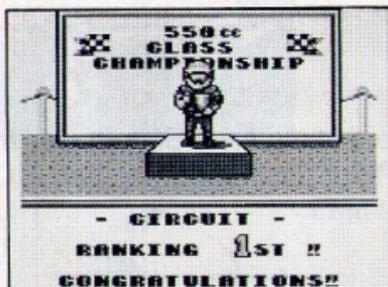
1. UME5-5	05
2. EUM5-3	03
3. EUM4-2	02
4. EUM6-1	01

Lorsque la course est finie, les résultats et les classements sont affichés.

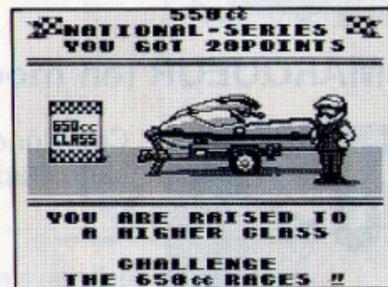


Pour accéder à la course suivante, choisissez «NEXT ROUND», ou abandonnez en sélectionnant «END GAME».

Les positions de départ dans les courses suivantes seront déterminées par l'ordre d'arrivée dans la course précédente.



La remise des trophées débute lorsque toutes les courses sont terminées.

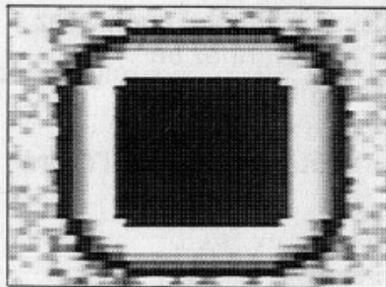


Si vous avez gagné suffisamment de points, vous accédez à la catégorie supérieure.

LES PARCOURS

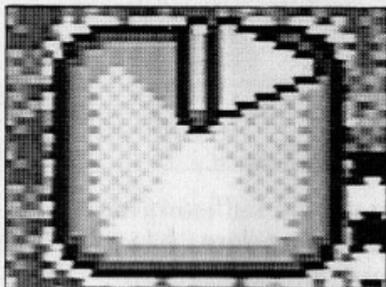
Les parcours, situés dans huit pays différents, comprennent tous des bouées, des pylônes, des tremplin, etc...

PYLÔNE D'ANGLE (en mode CIRCUIT)



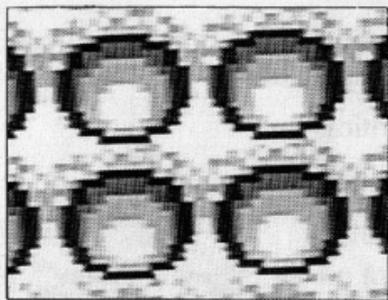
Ce pylône délimite le chemin que vous devez suivre. Si vous empruntez les bons chemins, un petit ☺ apparaîtra à l'écran. Dans le cas contraire une flèche apparaîtra, vous indiquant la position du pylône qu'il vous faudra passer.

PYLÔNE MARQUEUR (en mode SLALOM)



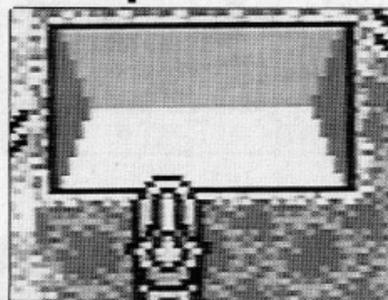
Ce pylône indique une étape de la course. Si le joueur franchit cette étape en étant en première position, il gagnera un point.

Bouée



Les bouées font partie des parcours. En les touchant, votre engin rebondira.

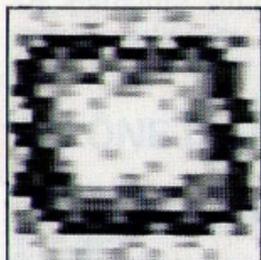
Tremplin



Votre Turbo ski peut sauter par-dessus des obstacles et par-dessus vos adversaires, mais il ne peut passer au-dessus des bouées et des pylônes.

	Pendant un saut	Atterrissage
	 Petit saut	 Ralentit mais ne glisse pas.
	 Grand saut	 Ne ralentit pas mais glisse.

Obstacles



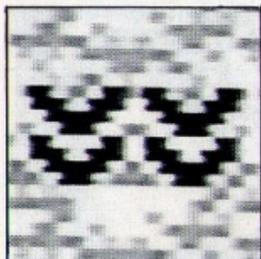
Vide:

Lorsque votre engin passe sur un vide, il ralentira.



Tourbillon:

Lorsque votre engin passe sur un tourbillon, il tourne et change de direction.

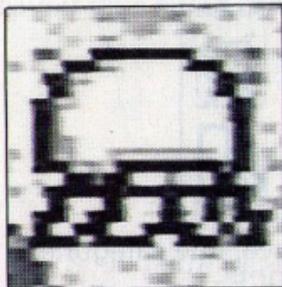


Courant:

En passant sur un des nombreux courants apparaissant sur les parcours, votre engin sera poussé dans le sens du courant.

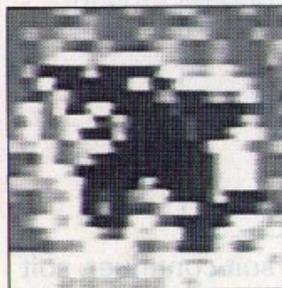
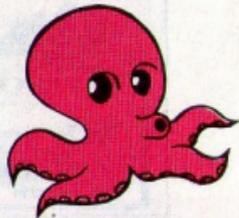
Bonus

En mode circuit, il existe deux types de bonus. Ramassez-les pour rendre votre course plus facile. Lorsque ces objets seront récupérés, ils réapparaîtront quelque part sur le parcours.



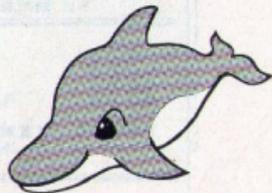
Pieuvre:

En attrapant une pieuvre, votre engin clignotera pendant quelques secondes et vous pourrez en touchant vos concurrents voler leur jauge de turbo.



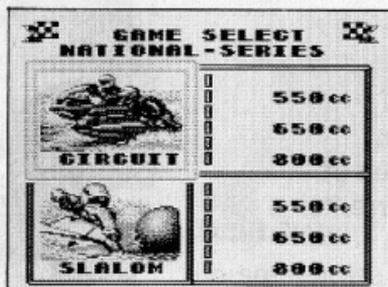
Dauphin:

En attrapant un dauphin, votre engin clignotera et vous ne serez plus affecté par les obstacles du parcours.

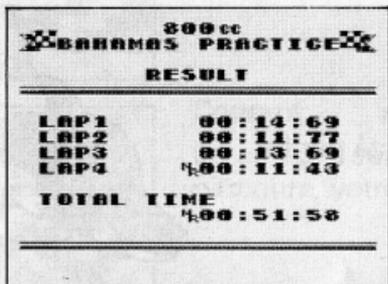


Entraînement

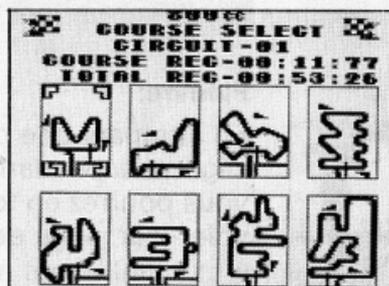
Dans ce mode vous pouvez courir seul sur n'importe quel parcours. En connaissant par cœur chaque course, vous aurez toutes vos chances de terminer premier dans les «National Series».



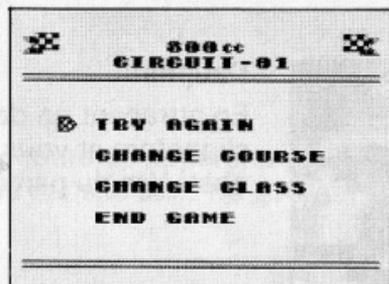
Lancez l'épreuve comme en mode 1P.



Les résultats sont affichés une fois la course terminée.



Choisissez une épreuve, une catégorie, puis l'option «PRACTICE».



Vous pouvez ensuite soit continuer, soit quitter.

Multi 1

Participez aux «National Series» à 2, à 3, ou même à 4 joueurs en même temps!

Le meneur du jeu s'assure que tout le monde est connecté au jeu en regardant le nombre de joueurs connectés, puis il appuie sur START. Chaque joueur peut entrer son nom. Le meneur de jeu choisit l'épreuve et la catégorie, puis le jeu se déroule comme en mode 1P. Pour en savoir plus sur la connection: «Mode à plusieurs joueurs» page 21.

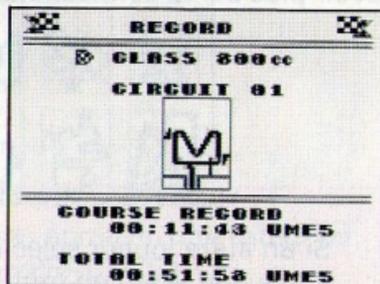
Si un autre joueur sélectionne «MULTI 1» après que le jeu en multi-joueur a commencé, l'écran ci-contre apparaîtra, et le joueur ne pourra pas jouer.

**OTHER PLAYERS ARE
PLAYING THE GAME
NOW PLEASE WAIT FOR
THE NEXT EVENT**

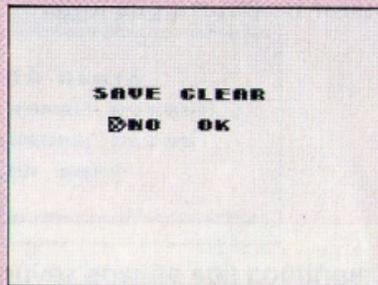
Records

Vous pouvez consulter les meilleurs temps et le meilleur tour pour chaque course. Si de nouveaux records sont imprimés, ils seront automatiquement sauvegardés.

Déplacez le curseur en appuyant vers le haut ou vers le bas sur la manette multidirectionnelle, puis choisissez le parcours et la catégorie en appuyant à gauche ou à droite. Appuyez sur B pour revenir à l'écran titre.



Pour effacer vos sauvegardes, maintenez la flèche vers le haut sur votre manette multidirectionnelle et appuyez sur START et SELECT. Utilisez ensuite la manette multidirectionnelle pour choisir entre NO ou OK, puis appuyez sur A.





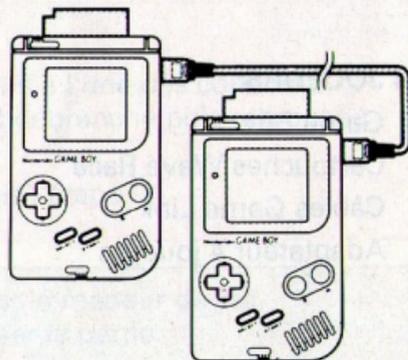
MODE A PLUSIEURS JOUEURS

En connectant plusieurs Game Boy à un Adaptateur 4 joueurs, et ceci grâce aux câbles Game Link, vous pourrez jouer jusqu'à 4 joueurs en même temps. Si vous êtes moins de 4 joueurs à jouer en même temps, les engins restants seront contrôlés par l'ordinateur.

Suivant le nombre de joueurs, préparez:

2 JOUEURS:

Game Boy	2
Cartouches Wave Race	2
Câble Game Link	1



Connectez 2 Game Boy grâce au câble Game Link, comme indiqué ci-dessus, insérez les deux cartouches de jeu correctement puis mettez les consoles sous tension.

Vérifiez le bon fonctionnement des consoles, puis choisissez «MULTI» sur chaque jeu.

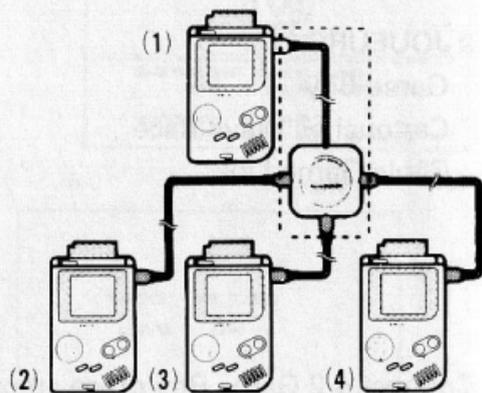
PRÉCAUTIONS D'EMPLOI:

Si la Game Boy (1) n'est pas branchée correctement, ou si le câble est débranché puis rebranché pendant la partie, le jeu ne fonctionnera pas normalement. Si cela se produit, éteignez puis rallumez les deux consoles en commençant par la Game Boy (1).

Le joueur ayant sélectionné «MULTI» devient le meneur de jeu qui mettra en route le jeu, pourra actionner la pause et ré-initialiser la partie.

4 JOUEURS:

Game Boy	4
Cartouches Wave Race	4
Câbles Game Link	3
Adaptateur 4 joueurs	1



* Utiliser les câbles Game Link pour les consoles (2), (3), et (4).

www.oldiesrising.com

Branchez l'Adaptateur 4 joueurs (prise grise) à la console (1) (voir page 21.)
Branchez les Game Boy (2), (3) et (4) sur l'Adaptateur 4 joueurs grâce aux câbles Game Link.

Après avoir branché les cartouches correctement, mettez les consoles sous tension.

Vérifiez que toutes les consoles fonctionnent, puis branchez les consoles en mode «MULTI».

PRÉCAUTIONS D'EMPLOI:

Assurez-vous de bien brancher le câble de l'adaptateur 4 joueurs à l'une des consoles.
Si les étapes (1) et (2) ne sont pas respectées, ou si le câble est débranché puis rebranché pendant la partie, le jeu ne fonctionnera pas normalement.

Si cela se produit, éteignez les consoles et recommencez depuis l'étape (1).

Le joueur connecté à la prise grise de l'Adaptateur 4 joueurs est le meneur de jeu.
Il pourra mettre en route le jeu, actionner la pause et ré-initialiser la partie.

3 joueurs peuvent aussi jouer ensemble.

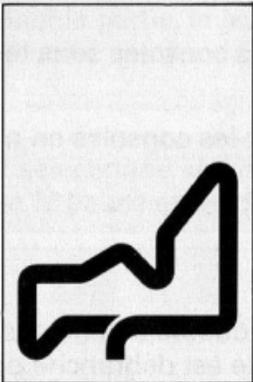
Parcours

Circuit

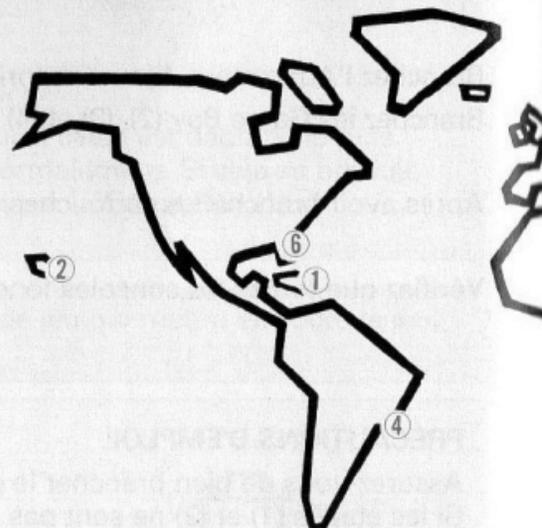
① BAHAMAS



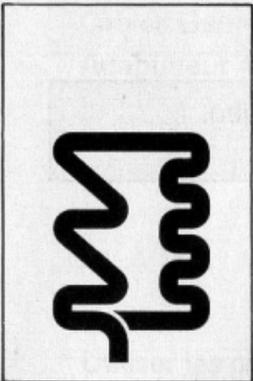
② HAWAII



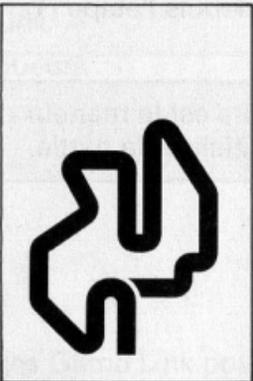
③ CORSICA



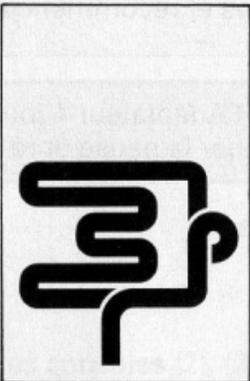
④ RIO



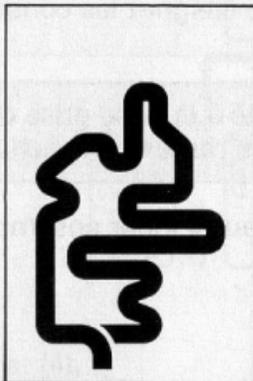
⑤ SYDNEY



⑥ MIAMI



⑦ FIJI



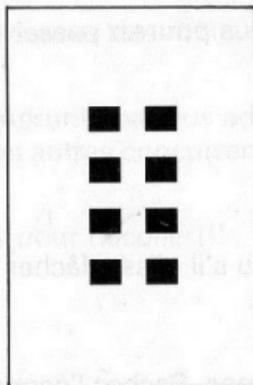
⑧ BALI



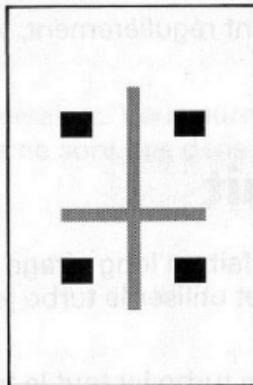
Slalom



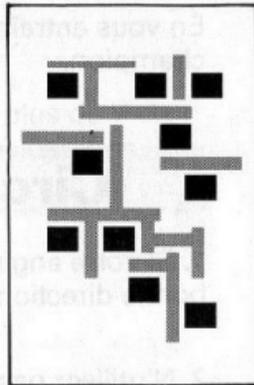
① BAHAMAS



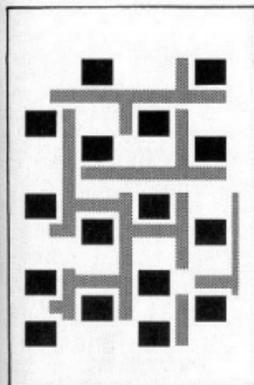
② HAWAII



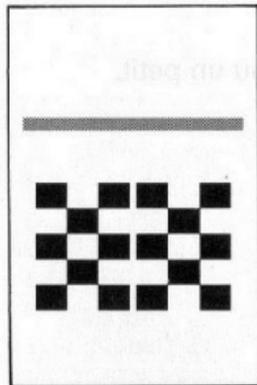
③ CORSICA



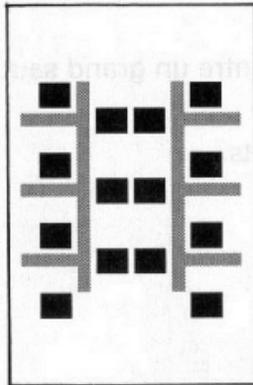
④ RIO



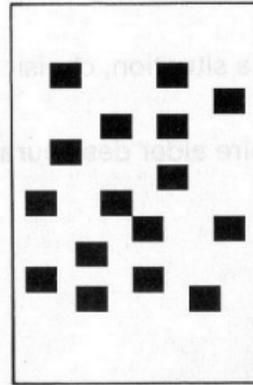
⑤ SYDNEY



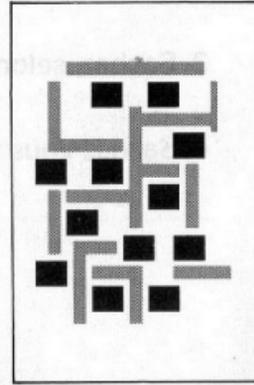
⑥ MIAMI



⑦ FIJI



⑧ BALI





TECHNIQUES DES CHAMPIONS

En vous entraînant régulièrement, vous pourrez passer du stade de simple pilote à celui de champion.

Circuit

1. Si votre engin fait un long virage ou s'il glisse, lâcher l'accélérateur, diriger vous dans la bonne direction et utiliser le turbo jet.
2. N'utilisez pas le turbo jet tout le temps. Sachez l'économiser pour ne vous en servir que dans les lignes droites.
3. Sachez, selon la situation, choisir entre un grand saut ou un petit.
4. Sachez vous faire aider des courants.

Slalom

1. Utilisez les tremplin pour sauter par-dessus des murs.
2. Ne suivez pas toujours le chemin emprunté par vos adversaires. Vous aurez plus de chances de récupérer des pylônes si les autres concurrents ne sont pas dans les parages.
3. Utilisez votre turbo sur les tremplins pour décoller!!!

FRANCE SEULEMENT GARANTIE LIMITEE A SIX MOIS

Nintendo France garantit pendant une période de six mois à compter de la date d'achat tout logiciel, console ou accessoire Nintendo distribué par Nintendo France (ci-après "le produit").

1. Tout produit qui présenterait un défaut d'origine sera, au choix de Nintendo France, soit réparé gratuitement, soit remplacé, et retourné en port payé, à condition que le produit soit renvoyé à Nintendo France au plus tard six mois après la date d'achat.
Au cas où vous ne souhaiteriez pas que le produit défectueux soit remplacé, vous devez le préciser expressément et par écrit lors du retour de ce produit à Nintendo France, auquel cas ce produit sera réparé si cela est possible. Sinon, il sera remplacé dans les conditions prévues à la présente garantie.
2. Pour tout problème rencontré, adressez votre produit en recommandé et en port payé accompagné d'un double de votre facture d'achat, ou du bon de garantie dûment rempli à :

STOCK EXPRESS
S.A.V. NINTENDO FRANCE
18 Bd Arago
Zl de Villemilan
91320 WISSOUS

Tel: 08 36 68 77 55 (2,23 FTTC par minute)

- N'oubliez pas de mentionner clairement vos nom, adresse et téléphone ainsi qu'une brève description des défauts constatés.
3. Tout produit retourné sans le double de la facture d'achat ou du bon de garantie correctement rempli, ou dont la garantie est périmée sera aux choix de Nintendo France soit réparé, soit remplacé à la charge du client, suivant le tarif en vigueur. Nintendo France vous fera connaître par devis le coût de l'intervention. Un chèque bancaire, mandat ou CCP pour le montant correspondant au devis, libellé à l'ordre de Nintendo France, devra être joint préalablement à toute réparation ou remplacement.
 4. Cette garantie ne s'appliquera pas si le produit a été détérioré par une cause étrangère, endommagé par négligence, accident, usage abusif, utilisation d'appareils non agréés par Nintendo ou s'il a été modifié après son acquisition.
 5. En tout état de cause, la garantie légale concernant les défauts et vices cachés s'appliquera dans les conditions des Articles 1641 et suivants du Code Civil.
 6. Tout produit remplacé ne donnant pas satisfaction, pourra être retourné à Nintendo France dans le délai de 7 jours suivant sa réception. A défaut de retour dans le délai de 7 jours, le remplacement sera considéré définitivement accepté par le client. Les frais de port retour correspondants sont à la charge de Nintendo France uniquement pour les produits sous garantie.

POUR TOUTE INFORMATION SUR LES JEUX NINTENDO

Appelez 7 jours sur 7 et 24h/24 le S.O.S. NINTENDO

par téléphone au 08.36.68.77.55 (2,23 FTTC par minute)

ou par Minitel au 3615 NINTENDO (2,23 FTTC par minute)

ou écrivez à NINTENDO FRANCE - BP 14 - 95311 CERGY PONTOISE CEDEX

POUR DES ASTUCES TOP NIVEAU CONTACTEZ NOTRE HOTLINE SOS NINTENDO

Vous êtes bloqué dans un niveau ?

Vous êtes perdu dans un labyrinthe ?

Votre cartouche de jeu vous pose des problèmes ?

N'hésitez pas et appelez nos conseillers en jeux ! Pour vous, ils feront l'impossible !

Ce sont des méga-pros et ils vous sortiront des difficultés les plus incroyables.

POUR NOUS CONTACTER :

EN FRANCE

appelez 7 jours sur 7 et 24h/24

S.O.S. NINTENDO

au 08 36 68 77 55*

Ou par Minitel au 3615 NINTENDO*

Ou écrivez à Nintendo France

Service Consommateurs - BP 14

95311 CERGY POINTOISE CEDEX

* 2,23 FTTC par minute

(0597/NBE/DS/FR)

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 180 JOURS

Nintendo Game Boy GAME PAKS (Cartouches)

CONTACT DATA BELGIUM ("NINTENDO") garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que le NINTENDO Game Pak ("CARTOUCHE") ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 180 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît pendant cette période, CONTACT DATA BELGIUM soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse. Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

CONTACT DATA BELGIUM

Coremansstraat 34
2600 Berchem
Belgique
Tel. 03/287.09.11

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de CONTACT DATA BELGIUM, soit réparées soit remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. Pour connaître le montant qui vous sera facturé, vous pouvez consulter nos services au 03/287.09.11. Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif ou si elle a été modifiée après acquisition.



Pour toutes informations appelez
le 0900-00 900
7 jours sur 7 et 24 h. sur 24 h.

(Fb 6,05 / 20 sec.)



En cas de coup dur, branche-toi sur le
Nintendo EXPERT World.

Des conseillers percutants se tiennent à ta disposition
et plus de problèmes.

Tu veux connaître les nouveautés Nintendo?

Tu veux participer à des concours?

Tu veux utiliser les boîtes aux lettres vocales?

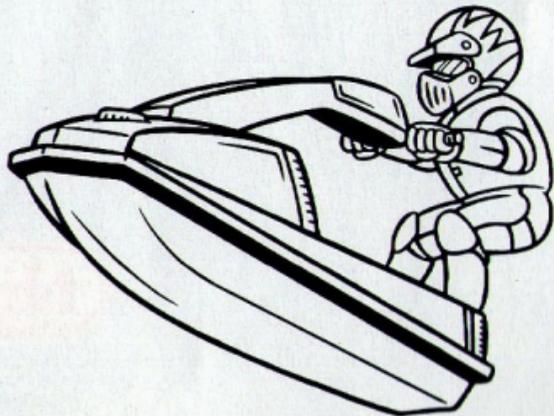
1 seul numéro, compose le 0900-00 900*

et le Nintendo Expert World

le centre nerveux de Nintendo en Belgique
te répondra en moins de temps qu'il ne faut.

* 6,05 FB / 20 sec.

NOTICE/NOTITIE





DISTRIBUTED BY NINTENDO
DISTRIBUE PAR NINTENDO

PRINTED IN GERMANY