



ウェーブレース WAVERACE 64 操作一覧表

詳しい操作やゲームの内容については取扱説明書をお読みください。
また、この「操作一覧表」はカセットと共に大切に保管してください。

Lトリガーボタン

タイムアタックでゴースト
表示をON/OFFできます。

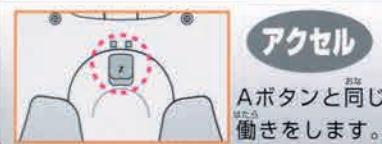
十字キー

メニューの選択時に
3Dスティックと同じ
働きをします。

スタートボタン

ポーズ (一時中断)
リタイアやりトライ
するときに使います。

Zトリガーボタン



アクセル

Aボタンと同じ
働きをします。

3Dスティック

ハンドリング

ターンするとき、アクセルは
放さずに、押していたほうが
よく曲がれます。



Rトリガーボタン

お
押している間、水面を滑り
やすくなります。

Cボタンユニット

カメラ切り替え



ゲーム画面を撮影している
カメラの位置を変更します。



ズームイン・ズームアウトを順番に行います。



ターンするときにカメラを
左右に傾けます。もう一度
押すと元に戻ります。



Bボタン

波を押さえる

波を乗り越えるときに押し
て、マシンが跳ね上がって
しまうのを防ぎます。

Aボタン

アクセル

スタート時のシグナルが緑に
変わった瞬間に押すと、エンジ
ンパワーがレベルアップして
ロケットスタートができます。

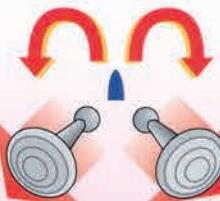
重心移動

マシンを前後に傾けて
バランスを取ります。



クイックターン

スティックを手前に倒して
重心移動しながらターンす
ると、素早く小回りします。
重要なテクニックです。



アクロバット操作方法

白文字のアクロバットはスコアアタックでポイントがもらえます(3Dスティックは素早く動かしてください)。

ループ

(空中縦回転)



着水体制になつたら
スティックを戻します。

ツイスト

(空中横回転)

ライト



着水体制になつたら
スティックを戻します。

ツイスト

(空中横回転)

レフト



着水体制になつたら
スティックを戻します。

ハンドスタンド

(逆立ち乗り)



そのままキープしていればコントロール
可能です。再びアクセルを押してください。

バックワード

(後ろ乗り)



そのままキープしていればコントロール
可能です。再びアクセルを押してください。

スタンディング

(立ち乗り)

サマーソルト

(トンボ返り)



(コントロール可能)

ひとりしゃしんの状態から、そのまま素早く下に倒すと…



サブマリン (潜水)

ジャンプするときに素早く「後→前」に
重心移動すると、水中に潜れます。



サブマリンを使うと、タイムアタックでコースをショートカット
したり、スコアアタックで水中のリングをくぐったりできます。

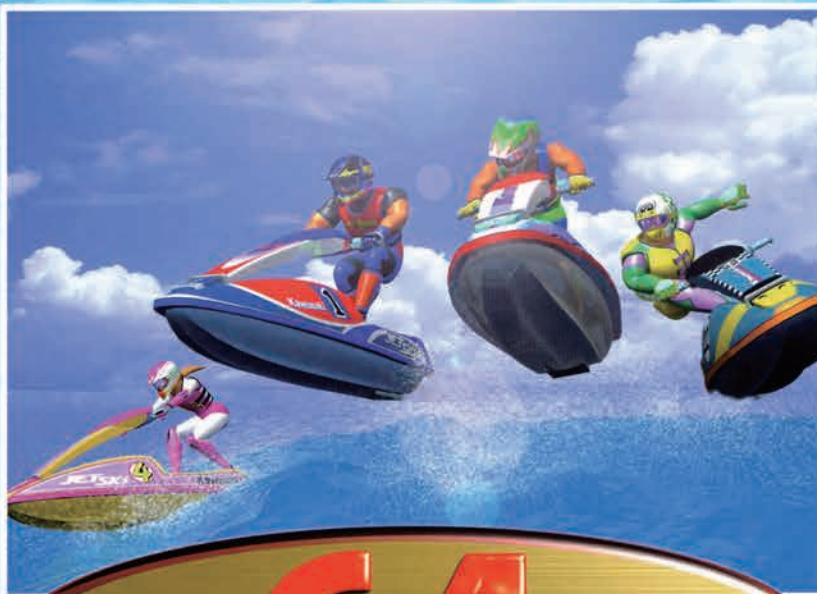
ハイジャンプ



ローハイジャンプ



Nintendo®



WAVE RACE 64

TM

ウェーブレース 64

Kawasaki JET SKI

《振動パック》
《対応バージョン》

取扱説明書

NUS-NWRJ-JPN-1

ごあいさつ

このたびは任天堂“NINTENDO 64”専用ソフト「WAVEPACE 64 振動パック対応バージョン」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。
ご使用前に取り扱い方、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。
なお、この「取扱説明書」はカセットと共に大切に保管してください。

健康上のご注意



警告

- 疲れた状態や、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。
- ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面などを見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。
- ゲーム中にめまい・吐き気・疲労感・乗物酔いに似た症状などを感じた場合は、直ちに使用を中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。
- ゲームをしていて、手や腕に疲労感や痛みを感じた時は、ゲームを中止してください。その後も痛みや不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- 目の疲労や乾燥、異常に気づいた場合、一旦使用を中止し5分から10分の休憩をしてください。
- 他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れている場合は、ゲームをするごとにによって、悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。



注意

- 健康のため、ゲームをお楽しみになる時は、部屋を明るくしテレビ画面からできるだけ離れてご使用ください。
- 長時間ゲームをする時は、適度に休憩をしてください。めやすとして1時間ごとに10~15分の小休止をおすすめします。

振動パックを使用される場合



警告

- 頭部・ひじ・ひざなどの骨部や顔および腹部など、身体の各部に振動パックやコントローラを当てて使用しないでください。また骨粗鬆症と診断された方、骨や関節に疾患があり治療を受けている方には振動パックを絶対に使用しないでください。
- 指・手・手首・腕に骨折、脱臼、肉離れ、捻挫、などのけがをしているときは、振動パックを絶対に使用しないでください。振動パックの振動により、症状が悪化する可能性があります。
- 振動パックを利用して、連続して長時間遊ばないでください。めやすとして30分ごとに5分以上の休憩をしてください。

使用上のご注意



- 使用しない時は、安全のためACアダプタのプラグをコンセントから必ず抜いてください。接続したままにしておくと、火災や故障の原因となることがあります。
- カセットの分解や改造は絶対にしないでください。故障や火災、感電の原因となります。
- 雷がなりはじめたら、安全のためカセットや本体、ACアダプタに触らないでください。落雷によっては火災や感電の原因となります。



- NINTENDO 64をプロジェクトジョンテレビ(スクリーン投影式のテレビ)に接続すると、残像現象(画面焼け)が生ずるため、接続しないでください。
- カセットはプラスチックや金属部品でできています。燃えると危険ですので捨てる場合は十分注意してください。

使用上のおねがい

- カセットを差し込む時は、カセットや本体に無理な力が加わらないように十分注意して、最後までしっかりと差し込んでください。無理な力で差し込むと、故障の原因となります。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下でのご使用や保管および強いショックを避けてください。
- 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。
- シンナー・ベンジン・アルコールなどの揮発油では絶対ふかないでください。材質が変質して傷めることができますので注意してください。
- カセットを抜き差しする時は、必ずNINTENDO 64本体の電源スイッチを切ってください。電源スイッチを入れたままで抜き差しした場合、本体やカセットが故障することがあります。
- 3Dスティックを無謀に操作すると故障の原因になるばかりでなく、まれにゲームの進行に支障をきたすことがありますのでご注意ください。

NINTENDO 64 コントローラについて

NINTENDO 64 コントローラを使用する上で、次のことに注意してください。

サンディ 3Dスティックの機能

この3Dスティックは、スティックの傾斜角度と方向を読み取ることにより、微妙な操作ができるアナログ方式のスティックです。そのため、従来の十字キーでは表現しにくかったキャラクターなどの微妙な動きも可能になります。

*NINTENDO 64本体の電源スイッチを入れる時に、コントローラの3Dスティックの部分に触らないでください。

*本体の電源スイッチが入った時の、3Dスティックの位置を「ニュートラルポジション」と呼びます。



この時に、3Dスティックが傾いている場合(左上の図)、傾いた状態が「ニュートラルポジション」と設定されます。このようにニュートラルポジションの位置がズレた状態では、3Dスティックが正常に操作できなくなります。



正しいニュートラルポジションの位置(左下の図)に修正する場合、次の操作をしてください。

3Dスティックから指を離し、LトリガーボタンとRトリガーボタンを押しながらスタートボタンを押してください。(再設定機能)

*3Dスティック内部に液体や異物を入れないでください。故障の原因となります。もし誤って入った場合は、最寄りの任天堂「お客様ご相談窓口」またはお買い上げ店にご相談ください。

*3Dスティックの使用方法については、付属の操作一覧表をご覧ください。

コントローラの握り方

「WAVERACE 64」では右の図のようなコントローラの握り方(ライトポジション)をお薦めします。この握り方なら、左手親指で3Dスティックを自由に操作することができ、右手親指でA/BボタンおよびCボタンユニットを使い分けることが可能です。また、このゲームではコントローラ裏側のZトリガーボタンがAボタンと同じ働きをしますので、このボタンを左手の人差し指で押すことで、ほとんどの操作が左手だけで行えます。



コントローラコネクタへの接続

このゲームでは、1人用のゲームモードの場合、コントローラは本体前面のコントローラコネクタ1～4のうち、どの位置に接続しても操作することができます。2人用のゲームモードの場合も同様ですが、このときはコネクタ1に近いほうから順に1P用コントローラ、2P用コントローラと設定されます。ただしゲーム中に接続を変更した場合はリセット、もしくは電源をOFFにしないかぎり操作できませんのでご注意ください。



*2人用のゲームモードで遊ぶ場合、もう1つコントローラを用意してください。

もくじ

| | |
|----------------------|----------|
| 1. ゲームを始める前に・ | 4 |
| 2. マシンの性能・ | 5 |
| 3. 4つのゲームモード・ | 8 |
| ・チャンピオンシップ | ・タイムアタック |
| ・スコアアタック | ・2Pバトル |
| 4. オプションの設定・ | 17 |
| 5. コントローラバックを使用する場合・ | 18 |
| ・カセットデータのコピー | |
| ・ゴーストのセーブ | |
| 6. 振動バックを使用する場合・ | 23 |



1. ゲームを始める前に



※ゲーム中には各種選択画面が表示されますが、決定後にキャンセルしたい場合はBボタンを押すと、一つ前の画面に戻ることができます。

カセットをNINTENDO 64本体に正しくセットし、電源スイッチをONにしてください(このとき、3Dスティックには触らないでください)。デモプレイが表示され、スタートボタン(もしくはAボタン、またはEトリガーボタン)を押せばタイトルが表示されます。さらにスタートボタンを押すと、各ゲームモードのメニューが表示されます。

チャンピオンシップ

自分のマシンと、コンピュータの操作する3台のマシン、計4台でレースをします。

タイムアタック

自分のマシン1台でコースを走り、ベストタイムを出すことに専念するタイムトライアルモードです。

スコアアタック

コースを1周する間にできるだけたくさんの得点を稼ぐのが目的です。自分のマシン1台で走ります。

2Pバトル

画面を上下2分割し、2人のプレイヤーで対戦します。

オプション

各ゲームモードでの、いろいろな設定をしたり、記録を見たりできます。

2. マシンの性能



●マシンセレクト

プレイヤーはマシンセレクト画面で、4種類のマシンの中から自分のテクニックや好みに合ったものを選ぶことができます。スティックの左右で選択し、Aボタンで決定します。

●マシンセッティング

次にマシンの性能を設定します。各マシンにはあらかじめノーマル(標準)のセッティングがあり、そのまま良い場合は「ノーマル」の文字が点滅している状態でAボタンを押します。微調整をしたい場合はスティックを右に倒し、「カスタム」の文字を点滅させてAボタンを押します。「ハンドリング」「エンジン」「グリップ」の3つの要素について順番に決定していきます。スティックを使ってゲージを左右に動かし、Aボタンで決定です。



●カスタムセッティングの内容

ライト

少し倒しただけで良く曲がります。

ハンドリング

スティックを倒した量に対するマシンの曲がり具合です。

ヘビー

大きく倒さないと曲がりません。

ダッシュ

すばやく加速します(スタート重視)。

エンジン

マシンが最高速に達するまでの時間に関係します。

トップスピード

ゆっくり加速します(最高速重視)。

スリップ

速度は上がりますが、ターンするときに滑りやすくなります。

グリップ

水の抵抗の受けやすさです。

グリップ

速度は落ちますが、滑りにくくなります。

※各マシンは基本性能がそれぞれ異なりますので、カスタムセッティングの値が同一でも、操作性が全く一緒になるわけではありません。

※カスタムで設定したデータはカセットにセーブされます。

●4種類のジェットスキー

| | |
|----------|---------------------|
| ライダー名／ | Ryota Hayami (速水涼太) |
| 国籍／ | 日本 |
| 年齢／ | 18歳 |
| 性別／ | 男性 |
| ハンドルの切れ／ | ★★★ |
| 滑りやすさ／ | ★★★★★ |
| 衝突時の安定性／ | ★★★ |
| 最高速／ | ★★★★★ |
| 加速／ | ★★★ |
| タイブ／ | 初～上級者用(オールマイティ) |



ライダー名／ Miles Jeter

国籍／ カナダ

年齢／ 24歳

性別／ 男性

ハンドルの切れ／ ★★★★★★

滑りやすさ／ ★

衝突時の安定性／ ★★★★

最高速／ ★★★★

加速／ ★★★★

タイブ／ 中～上級者用



ライダー名／ Ayumi Stewart

国籍／ アメリカ

年齢／ 21歳

性別／ 女性

ハンドルの切れ／ ★★★★★★

滑りやすさ／ ★★★★

衝突時の安定性／ ★★

最高速／ ★★

加速／ ★★★★★★

タイブ／ 初級者用



ライダー名／ David Mariner (通称 デーブ)

国籍／ アメリカ

年齢／ 32歳

性別／ 男性

ハンドルの切れ／ ★

滑りやすさ／ ★★

衝突時の安定性／ ★★★★

最高速／ ★★★★★★

加速／ ★★

タイブ／ 上級者用



3. 4つのゲームモード

◆チャンピオンシップ

4台のマシンで順位を競い、ポイントを稼ぎます。全ラウンドを走り終えた時点の総合ポイントで優勝者を決定します。ベストタイムが出ればカセットに自動的にセーブされます。

●難易度

3段階の難易度がありますが、最初は「ノーマル」しか選べません。選んだ難易度で最終ラウンドをクリアすると、次の難易度も選べるようになります。難易度が上がるとライバルマシンのスピードがアップし、コース上に障害物が増えたりします。

- ・ノーマル………6ラウンド制
- ・ハード………7ラウンド制
- ・エキスパート…8ラウンド制



●ウォーミングアップ

「ノーマル」の難易度を選んだ場合のみ、レースを始める前に、練習コースの「ドルフィンパーク」でウォーミングアップを行うこともできます。イルカを追いかけながら、操作のフィーリングをつかんでください。スタートボタンを押してポーズをかけると、「レースを始める」のメニューが表示されるので、これを選んで第1ラウンドへ進みます。



●コース紹介画面

コースレイアウト



次のラウンドに進むために必要な入賞順位です。
リタイア(ロボイント)でも次に進めるだけのポイントを獲得している場合は表示されません。

※Rトリガーボタンを押すと、すぐにレースが始まられます。

●ルール

スタート位置

前のラウンドの順位に応じて変わります。1位だったキャラクターがポールポジションからのスタートとなります。第1ラウンドに限り、プレイヤーは最後尾からのスタートとなります。

周回数

3周(オプション設定で4周以上に変更することもできます)。

ルートブイ

コース上には赤と黄色のブイが浮いています。赤のブイは右側を、黄色のブイは左側を通過しなければなりません。



エンジンパワー

ルートブイを正しく通過すると、エンジンパワーが1段階アップ(最高でレベル5)し、マシンのスピードが上がります。

ミス

ルートブイを正しく通過できなかった場合はミスとしてカウントされます。ミスをすると、エンジンパワーがレベル0に戻ってしまいます。さらにミスの回数が5回になると、そのラウンドは強制的にリタイアさせられてしまいます。



コースアウト

コースの外周を囲んでいるピンクのブイよりも外側に出ると、コースアウトのカウントが開始されます。5カウント以内にコースに戻らないと、やはり強制リタイアとなります。



●画面の表示

トータルタイム

ラップタイム

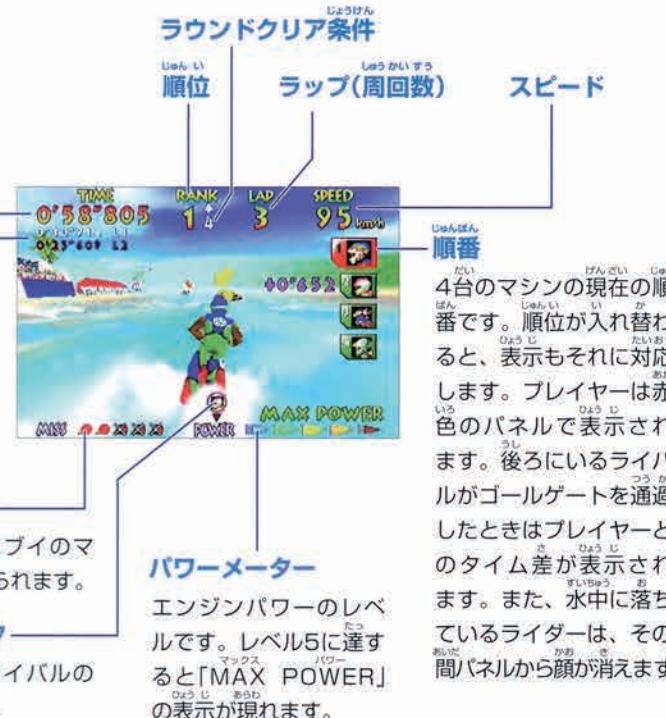
ベストラップが
出た場合は赤色
で表示されます。

ミスの回数
ミスをするたびにブイのマークに×印がつけられます。

ライバルチェック
後ろに接近するライバルの位置を知らせます。



マシンがコースのルートから外れ
そうになったときには赤い矢印が
表示されます。



ゲートを通過した際、前にいるライバルとのタイム差が表示されます(1位で通過したときは表示されません)。

●ポイントとラウンドクリア

各ラウンドの順位によって与えられるライダーズポイントは以下の通りです。

| | |
|------|-------|
| 1位 | 7ポイント |
| 2位 | 4ポイント |
| 3位 | 2ポイント |
| 4位 | 1ポイント |
| リタイア | 0ポイント |

※全ラウンドを終了して、ライダーズポイントの合計が同点になった場合、最終ラウンドで先にゴールした方が上位となります。

| ランク | ライダー | ポイント |
|-----|------------|------|
| 1 | D. MARINER | 20 |
| 2 | M. JETER | 15 |
| 3 | A. STEWART | 13 |
| 4 | R. HAYAMI | 7 |

クリアに必要なポイント 10

各ラウンド終了時のライダーズポイントの合計が一定のポイントに満たない場合は、次のラウンドに進めずにゲームオーバーとなってしまいます。クリア条件のポイントは選択した難易度によって異なります。

ラウンドクリアの条件

| | ノーマル | ハード | エキスパート |
|--------|------|-----|--------|
| 第1ラウンド | 1 | 2 | 2 |
| 第2ラウンド | 2 | 4 | 4 |
| 第3ラウンド | 4 | 6 | 8 |
| 第4ラウンド | 8 | 10 | 12 |
| 第5ラウンド | 12 | 14 | 16 |
| 第6ラウンド | 16 | 21 | 23 |
| 第7ラウンド | | 28 | 30 |
| 第8ラウンド | | | 37 |

例:

ノーマルの難易度を選んだ場合、第4ラウンドへ進むためには、第3ラウンド終了時点で合計4ポイントが必要。

●ポーズ画面

「チャンピオンシップ」のレース中にスタートボタンを押してポーズをかけると、4種類のメニューが表示されます。

- ・コンティニュー…ポーズを解除してレースを続けます。
- ・リタイア………そのラウンドの完走をあきらめます。ポイントはもらえなくなります。
- ・最初からやり直す…同じ難易度、同じマシンで第1ラウンドからやり直します。
- ・ゲームをやめる…チャンピオンシップ自体を終了し、オープニング画面に戻ります。

◆タイムアタック

「チャンピオンシップ」と同じコースを自分のマシン1台のみで走り、最速タイムと最速ラップの更新を目指します。いろいろとマシンのセッティングを試みて、1/1000秒でも速い自己ベストを狙ってみましょう。

●コースセレクトと難易度

チャンピオンシップで到達したことのある範囲内で、好きなコースを選べます（「ドルフィンパーク」は選べません）。難易度は3段階ありますが、チャンピオンシップでクリアしていない難易度は選べません。



●ルールと画面表示

ルールは基本的にチャンピオンシップと同じです。ゴールゲート通過時には、ベストタイムを出したときのラップとの差が表示されます。



タイムアタック中にポーズをかけると、5種類のメニューが表示されます。「コンティニュー」と「ゲームをやめる」についてはチャンピオンシップと同じです。

- ・リスタート………スタートからやり直します。
- ・マシンセレクト…自分のマシンの選択／設定からやり直します。
- ・コースセレクト…コースを変更します。

●ネームエントリー

記録を更新したときには、ネームエントリーができます。3Dスティックで文字を選び、Aボタンで決定（Bボタンでキャンセル）して3文字入力してください。

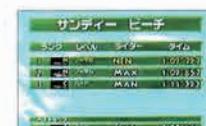


●結果画面

ゴールインすると、そのコースの最速タイム上位3つと、ベストラップが表示されます（チャンピオンシップで出たタイムも含まれています）。このタイムとラップがカセットにセーブされます。

*ノーマルセッティングのマシンで出した記録には「N」、カスタムの場合は「C」の文字が、左端のマシンの絵の横に付けられます。

続けて挑戦する場合は、その後のメニューで「リトライ」を選びます。このとき、条件が満たされていれば、「ゴースト」が表示されます。詳しくはP20をお読みください。



◆スコアアタック

スピードよりも、堅実な走行テクニックとアクロバット操作が要求される、得点数を競うゲームモードです。「どのポイントで、どのアクロバットを使うか？」プレイヤーの構成能力が問われます。各コースのベストスコア上位3つがセーブされます。

●コースセレクト

「ドルフィンパーク」を含む、全9コースの中から選ぶことができますが、タイムアタック同様、チャンピオンシップで到達していないコースは選べません。また、フィールドそのものはチャンピオンシップと同じですが、障害物の種類や位置は異なります。

●ルール

チェックポイントと制限時間

コースは4つのブロックに分かれており、それぞれにチェックポイントがあります。各ブロックごとに設定された制限時間内にチェックポイントを通過し、コースを1周したときの得点を競います。チェックポイントはアーチをくぐないと通過したと認められず、制限時間が更新されないので注意してください。制限時間内に通過できなかった場合はタイムアップ（失格）となります。



得点計算

「タイムスコア」

チェックポイントを通過したときに余ったタイムが、得点として計算されます。

0.1秒につき5ポイントです。

この場合、6.5秒残っているので、
 $5 \times 65 = 325$ ポイント獲得。



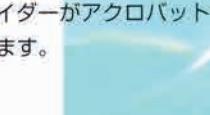
「リングスコア」

コース上のリングをくぐると50ポイント与えられます。連続してくぐると、リング1つについての得点が50ポイントずつアップしていきます。くぐれなかった場合は得点は元に戻ります。



「アクションスコア」

走行中にコマンド（3Dスティックの特殊な操作）を入力すると、ライダーがアクロバットをします。その種類の多さ、演技の正確さによって得点が与えられます。



●アクロバットの種類

(付属の「WAVERACE 64 操作一覧表」と合わせてご覧ください。)

ループ

ジャンプ台を使って、空中で素早く縦方向に一回転します。回転中の滞空時間が得点として計算されます。着水に成功すると100%、定か外れる程度のミスなら50%の得点が与えられます。



ツイスト

空中でゆっくりと横方向に一回転します。ループよりも滞空時間は長くなりますが、その分ジャンプの高さが必要です。



ハンドスタンド

マシンの上で逆立ちをします。そのまま、ある程度ハンドルを切ることも可能です。演技時間の長さに応じて得点が少しアップします(以下同様)。



バックワード

体を180度回転させて、後ろ向きでマシンに乗りります。



スタンディング

体をひねりながらジャンプして、マシンの前部で立ち乗りります。



サマーソルト

スタンディングの状態から、トンボ返りをして正面直に戻ります。スタンディングの得点に加算されるボーナスポイントです。



●ハイスコアへのアドバイス

- ・リングは必ず全て通過するよう心掛けましょう。ひとつでも通過ミスするとスコアに大きく影響します。
- ・「ハンドスタンド」「バックワード」「スタンディング」は、ひとつのブロック内で同じ演技を再度行っても、2回目以降はほとんどポイントがもらえません。できるだけ演技の重複は避けて、バリエーションに富んだ構成を心掛けましょう。

- ・確実にジャンプ系のアクロバットを決めるために、ジャンプ台の手前では充分に加速しておきましょう。

◆2Pバトル

コントローラを2つ使い、プレイヤー2人でマッチレースをします。コースの選択や基本ルールはタイムアタックと同じです。

●マシンセレクト

それぞれが好きなマシンを選ぶことができます。その際、1P側がオリジナルカラー、2P側がバトル用カラーのキャラクターになりますが、3Dスティックを上に倒すと、カラーパターンを変更することができます(同じマシンを選んだ場合は変更できません)。



●ハンディキャップ設定

コースを選んだ後に、難易度とハンディキャップのオン／オフを設定できます。ハンディをオンにすると、後ろにいるマシンのスピードが少しだけ速くなるように調整されます。

●ルール

画面の上半分が1P側、下半分が2P側のものです。



プレイヤーのどちらかがゴールインするか、リタイアすると1勝負終了です。リタイアはポーズ画面で選択します。



結果画面でお互いの勝敗数を知ることができます。

4.オプションの設定

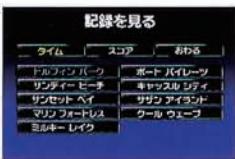
●名前を変える

ライダーの名前を変更できます。変更した名前はマシンのセッティング同様、セーブされます。



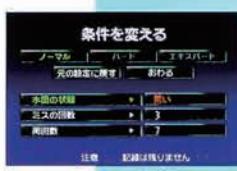
●記録を見る

各コースのタイムランキングとスコアランキングを見るることができます。ランキング表示画面では、スティックの左右でタイムとスコアの切り替え、上下でコースの切り替えができます。



●条件を変える

「スコアアタック」以外のゲームモードのいろんな条件を、難易度ごとに変更できます。ただし「水面の状態」をオリジナル以外に変更した場合、タイムはランキングされません。また、難易度はチャンピオンシップでクリアしていないと選べません。



※水面の状態の「オリジナル」は初期設定の波、「ランダム」はプレイするたびに荒さが変化する波を意味します。
また「静か」にしても、大波が全く起きなくなってしまうわけではありません。

●サウンド

「ステレオ」「モノラル」「ヘッドホン」の切り替え、ゲーム中のBGMのオン／オフ設定、およびBGMの試聴ができます。「ステレオ」を選ぶ場合は、本体からの音声出力が左右両方ともテレビに入力されていることを確認してください。

※「ヘッドホン」=ヘッドホンを使うときにこのモードにすると、より自然にサウンドを聞くことができます。

●コースの記録を消す

カセットにセーブされている特定のコースのタイム、またはスコアを削除します。

●セーブとロード

カセットとコントローラパックとのデータのやりとりや、全ての記録の消去をします。詳しくは次のページをお読みください。



NINTENDO⁶⁴
コントローラパック

このゲームでは別売の「コントローラパック」を使用することによって、カセットデータ(カセットにセーブされているタイム・スコアや、マシンのセッティング等のデータ)をコピーして持ち運ぶことができたり、タイムアタックモードの「ゴースト」データをセーブすることができます。

メーカー希望小売価格 1,000円 (税別) NUS-004

●コントローラパックの使い方

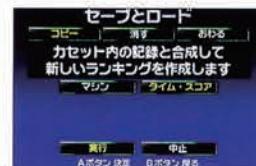
- ご使用の前に、必ずコントローラパックの取扱説明書をよくお読みください。
- このゲームではコントローラパックを、コントローラ1(1Pプレイヤーが使用するコントローラ)にセットして使用します。
- コントローラパックの抜き差しは、本体の電源が切れているとき、もしくは画面に抜き差しを指示する表示が出たときにのみ行ってください。
- このゲームではコントローラパックにセーブするデータの内容により、それぞれ別のゲームノートをパック内に作成します。それぞれのノートに必要なページ数については以下の各項目をお読みください。

その1 カセットデータをコントローラパックにコピーする。

ゲームノート名：「WAVERACE64」
必要ページ数：2ページ

メリット

カセットのデータを複製して保存できるので、誤ってカセットの記録を消してしまっても、コピーしたときのデータをコントローラパックからロード(読み直し)することができます。



コントローラパックに保存したデータを再びカセットにコピーする際、タイムやスコアの比較を行い、コントローラパックとカセットの両方の記録を統一した新しいランキングを作ることができます。他人のカセットに、自分のデータをコピーしたコントローラパックをロードされれば、簡単にタイムやスコアの優劣が競えます(相手のカセットデータは上書きされる可能性がありますので注意してください)。

マシンのカスタムセッティングしたデータを手軽に持ち運べるので、例えば友達の家で遊びときに、使い慣れたセッティングすぐにプレイすることができます。

- * ゲーム中に新規されたデータは常にカセットにセーブされます。コントローラパックにカセットと同じデータを保存しておきたい場合は、ゲーム終了時にパックへのコピーを忘れずに行ってください。
- * カセットにセーブされるデータをほとんどそのままコピーするだけですので、コントローラパックがなくても通常にゲームをする分には問題ありません。なお、パックには「チャンピオンシップ」の難易度をクリアしたデータはセーブされません。

データのコピー

- ①コントローラパックがセットされていることを確認したうえで、オプション設定の「セーブとロード」を選択します。



- ②画面左上の「コピー」の文字が点滅しているのを確認してからAボタンを押します。



- ③スティックを左右に倒し、データを移行させたい方向に画面上の矢印を点滅させます。
「カセットからパックへコピー」するならば右向き、「パックからカセットへロード」するならば左向きです。



- ④次に「マシンのセッティングデータ」と「タイム・スコア」のどちらをコピー(ロード)するのかを決めます。マシンを選んだ場合は、さらにどのマシンのデータをコピー(ロード)するのかを選びます(マシンデータをパックからロードする場合は、2Pバトルで「1P側」「2P側」のどちらに反映させるのかも選んでください)。



- ⑤最後に画面左下の「実行」の文字が点滅している状態でAボタンを押して決定します。

データの消去

同じくオプション設定の「セーブとロード」の画面で、カセットまたはコントローラパックにセーブされているデータを消すことができます。カセットの場合は全ての情報が消去され、初めてプレイすると同じ状態になります。コントローラパックの場合は「WAVERACE64」というゲームノートそのものが消されます。

画面上部中央の「消す」を選び、矢印でどちらのデータを消去するのかを選んでください。コントローラパックの場合は、さらに「記録」を選びます。



その2 タイムアタックモードの
「ゴースト」データをセーブする

ゲームノート名：「WAVERACE64.G」
必要ページ数：121ページ

「ゴースト」とは…？

ゴーストはプレイヤー自身がタイムアタック中に記録した「そのコースでの最高のプレイ」です。くり返しリトライをする中で、最も速い一回のタイムが出たときのプレイデータが一時的に記憶され、以後のリトライにおいて、そのデータ通りにイルカがキャラクターといっしょに泳ぎます。このイルカに競り勝つように心掛けてプレイすれば、必然的にタイムが縮まるわけです。

ゴーストデータは、別のゴーストを作ったり、本体の電源を切ったりすると消えてしまいますが、コントローラーパックを使えば、2コース分のゴーストデータをセーブしておくことができます。

※完走していない場合はゴーストとして記憶されません。

※ゴールするのに2分以上かかった場合はゴーストとして記憶されません。

※ゴーストが表示されるのはタイムアタックモードのみです。



ゴースト

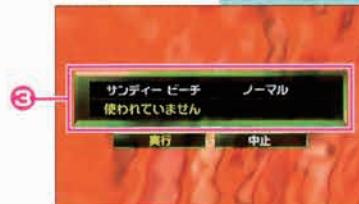
ゴースト表示のON/OFF

タイムアタック中に画面に表示されるゴースト(イルカ)は、レトリガーボタンを押すことによって見えなくすることができます。再び表示させたいときはもう一度ボタンを押してください。



ゴーストデータのセーブ

- 好きなコース、好きな難易度でタイムアタックをプレイし、セーブしたいゴーストデータを作成します。
- ゴール後の結果画面に続くメニュー画面で「ゴーストをセーブ」を選んでください。
- 2つあるセーブファイルのうち、どちらにセーブするのか決めます。
- 「セーブ中です」の表示が消えれば、コントローラーパックへのセーブ完了です。



※同じ条件(コースが同じで難易度も同じ)のゴーストデータを2つセーブすることはできません。

※すでに同じ条件のゴーストデータがセーブされている場合、そのデータよりもタイムの遅い

ゴーストをセーブすることはできません。セーブできるのはタイムを更新しただけです。

※セーブファイルを2つとも使用しているとき、新たに別の条件のゴーストをセーブする場合は、どちらかのファイルに上書きして前のデータを消すことになります。

※データのセーブ中に電源のOFFやリセット、コントローラーパックの抜き差しを行うと、正しくセーブされない可能性があります。

ゴーストデータのロード

ゴーストがセーブされたパックをセットした状態で、そのゴーストと同じ条件でタイムアタックをすると、ゴーストが自動的に表示されます(リトライ中に記録を更新すると、表示されるゴーストも更新されますが、「ゴーストをセーブ」を選ばないとセーブされません)。コースセレクト画面の表示で「パック内のゴースト」「未セーブのゴースト」を確認できます。

ゴーストデータの消去

- コントローラーパックをセットした状態で、オプション設定の「セーブとロード」を選びます。
- 画面上部中央の「消す」を選び、その下に表示される矢印を右向きの状態で点滅させます。
- 「ゴースト」を選びます。
- セーブされているゴーストのコースおよび難易度が表示されますので、消したい方のデータを選んでください。「すべてのゴーストデータ」を選べば、2つのデータを同時に消去できます。
- 最後に「実行」を選んで決定します。

※すべてのゴーストを消してもデータが空になるだけで、「WAVERACE64.G」という121ページ分のゲームノートはそのまま残ります。ゲームノートを消去したい場合は、コントローラーパックメニュー画面で作業します。詳しくは次のページをお読みください。



③

④

●コントローラパックメニュー画面

コントローラパックにセーブされているゲームノートの種類と、そのページ数はコントローラパックメニュー画面で見ることができます。コントローラパックをセットした状態で、スタートボタンを押しながら電源を入れるか、もしくはリセットし、右の写真のような画面を表示させてください。新たにゲームノートを作成する場合、そのノートのセーブに必要なページ数が残っているかどうかを確認し、もし残りページ数が不足しているならば、別のコントローラパックを用意するか、いらないゲームノートを消去し、必要なページ数を確保してください。



●セーブとロード時のメッセージ

なんらかの問題があり、コピーやセーブ、消去などがうまく行えなかった場合には、メッセージが表示されます。以下はそれぞれのメッセージについての対処法です。

「コントローラパックの空き容量がたりません」

「パックの容量がたりません ゴーストをセーブするためには121ページ必要です」

「ノートが作れません」

コントローラパックメニュー画面で他のゲームノートを削除し、必要なページ数を確保するか、空きのある別のコントローラパックをセットしてください。

「コントローラ1にパックをセットしてください」

「ゴーストデータを使用する場合はコントローラパックを差し込んでください」

コントローラパックがセットされていませんので、コントローラ1に接続してください。ただしタイムアタックでゴーストデータを使用しないのならば、そのまま操作を進めても問題ありません。

「WAVERACE64のゲームノートが見つかりません」

間違って別のコントローラパックをセットしているか、あるいはコントローラパック側にカセットデータがコピーされていない状態です。正しいパックをセットし直すか、一度カセットからパックにデータをコピーして「WAVERACE64」のゲームノートを作成してください。

「コピーできませんでした」

「消去できませんでした」

「パックのデータを読み込めませんでした」

もう一度、各機器が正しく接続されているかどうかを確認したうえで、作業をやり直してください。それでもこれらのメッセージが表示される場合は、カセットもしくはコントローラパックにセーブされたデータが壊れている可能性があります。頻繁にこの表示が出る場合は、お手数ですが最寄りの任天堂株式会社「お客様ご相談窓口」までご連絡ください。

6.振動パックを使用する場合



このゲームは別売の「振動パック」に対応しています。

振動パックをコントローラにセットすれば、ゲーム中にマシンが波を乗り越えたり、障害物にぶつかるなどして衝撃を受けるとコントローラが振動し、実際にジェットスキーに乗っているような感覚でプレイすることができます。

NINTENDO 64 振動パック

メーカー希望小売価格 1,400円(税別) NUS-013

※振動パックは2Pバトルにも対応しています。両方のコントローラに振動パックをセットすれば、それぞれのプレイヤーが振動を体感することができます。

振動パックを使用される場合は、以下の点にご注意ください。

- ご使用の前には、必ず振動パックの取扱説明書をよくお読みください。
- 振動パックの抜き差しは、本体の電源が切れているとき、もしくは画面に抜き差しを指示する表示が出たときにのみ行ってください。コントローラパックと合わせて使用する場合は特に注意してください。
- 乾電池の取り扱いにご注意ください。



| | | |
|--------------|-----------|-------------------|
| エグゼクティブ | プロデューサー | 山内 薄 |
| | プロデューサー | 富本 茂 |
| | ディレクター | 江口 勝也 |
| メイン | プログラマー | 高橋 神也 |
| | プログラマー | 太田 敬三 |
| デモ | シーケンス | 遠藤 高志 |
| | ディレクター | 兼重 力 |
| | プログラマー | 外池 弘生 |
| CGデザイナー | | 高野 充浩 |
| | | 山田 洋一 |
| | | 河越 巧 |
| | | 辻村 大介 |
| | | 中村 元 |
| | | 渡辺 剛 |
| | | 木村 浩之 |
| | | 臼井 健太 |
| | | 菅野 克彦 |
| サウンド | コンポーザー | 戸高 一生 |
| | サウンドエフェクト | 清水 英明 |
| | サンプリング | 山崎 清美 |
| | ボイス | John Hulaton |
| テクニカル | サポート | 吉本 裕仁 |
| プログレス | マネージメント | 澤野 貴夫 |
| C G イラストレーター | | 福井 公芳 |
| パッケージ | デザイナー | 加藤 圭三 |
| マニュアル | エディター | 山口 亘 |
| スペシャル | サンクス | 中野 祐輔 |
| | | 酒井 康裕 |
| | | 西川 佳孝 |
| | | 山田 裕之 |
| | | 秋濃 美奈 |
| | | 山内 克仁 |
| | | 加納 誠 |
| | | スーパー マリオ クラブ スタッフ |
| | | 任天堂(株) デバッグ スタッフ |
| | | 川崎重工業株式会社 |

本公司は川崎重工業(株)の協力を得ています。

- ・実物のジェットスキーはゲーム中のジェットスキーとは性能が異なります。
- ・実物のジェットスキーを使用される場合はルール、マナーを守り、安全に充分気をつけてお楽しみください。

警告:

ビデオゲームのコピーは法律で禁じられています。

任天堂のゲーム・ソフトは著作権によって全世界で保護されています。もしコピー品を入手されたならば、すべて廃棄処分してください。違反者は罰せられますので、ご注意ください。
ご不明な点は取扱説明書に記載されている任天堂「お客様ご相談窓口」までご連絡ください。

WARNING :

It is a serious crime to copy video games according to Copyright Law. Nintendo games are strictly protected by copyright rights worldwide. Please destroy any illegal copies that may come into your possession. Violators will be prosecuted.

If you have any question, please contact Nintendo Co., Ltd. (address and telephone number are as being appeared in the user's instruction manual).

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY AND COMMERCIAL RENTAL PROHIBITED.

ほんびん に ほんこくない はんぱい し よう しょうとうもくとき やんたい さんじ
本品は日本国内だけの販売および使用とし、また商業目的の賃貸は禁止されています。

ほんせいひん に ほんこくないせんよう がいごく こうぞう ほうそうほうしき こと
本製品は日本国内専用です。外国ではテレビの構造、放送方式などが異なりますのでご使用できません。

このカセット内部には、ゲームの成績や途中経過をセーブ(記録)しておくバックアップ機能がついています。

むやみに電源スイッチのON/OFF、及び画面切り替わり時のリセットをしたり、本体の電源を入れたままでカセットの抜き差しをすると、蓄積されていた内容が消えてしまうことがありますのでご注意ください。



この64(ロクヨン)マークは、
任天堂および任天堂よりライセンス
許諾を受けているNINTENDO 64
関連製品に表示されています。



任天堂株式会社

N64とNINTENDO 64および振動パックは任天堂の商標です。
ウェーブレースは任天堂の登録商標です。
©1996,1997 Nintendo

G988546