

NES-U5-FRA

HOW TO PLAY

# ROLLERGAMES



 **KONAMI**

T



This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System.™

This game is licensed by Nintendo® for play on the

**Nintendo** ENTERTAINMENT SYSTEM™

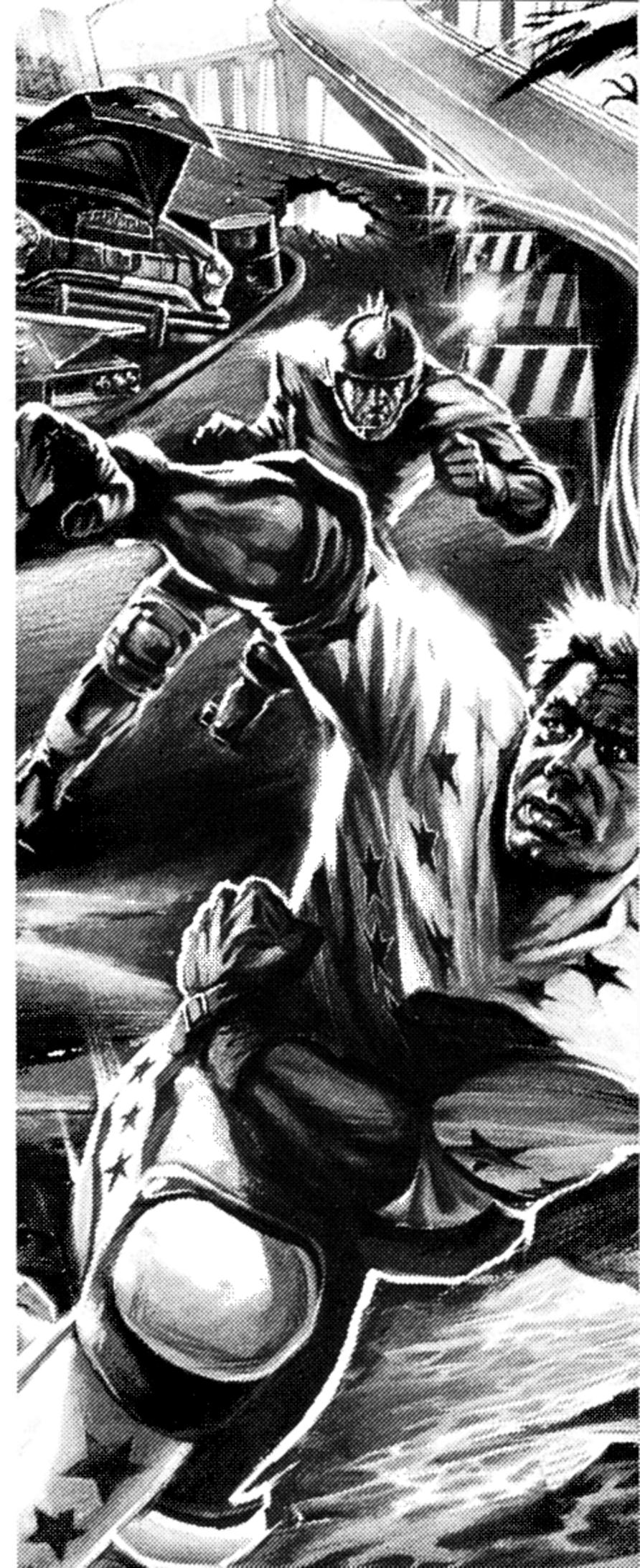
Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

# **BIENVENUE DANS LE MONDE DE KONAMI !**

Nous vous remercions d'avoir acheté la véritable version de RollerGames™ par KONAMI pour le Nintendo Entertainment System. Nous vous conseillons de lire attentivement les instructions suivantes avant de vous embarquer dans votre mission de sauvetage.

## **TABLE DES MATIERES**

**INTRODUCTION/COMMENT JOUER  
POUR COMMENCER  
VOTRE EQUIPE DE CASSE-COU SUR  
PATINS A ROULETTES  
UTILISATION DE VOTRE MANETTE  
LE TOUR DE VOTRE DOMAINE  
ETAPES OBLIGATOIRES  
EMBUCHES PENDANT LE PARCOURS  
CEUX (ET CELLES) QUI  
CHERCHENT A VOUS FAIRE CHUTER  
CONSEILS D'ENTRETIEN**



## **SOYEZ PRET A VOUS FAIRE BOUSCULER, DEMOLIR, PASSER DESSUS!**

A cours de ressources en vue de mener des actions de terreur à l'échelle mondiale, VIPER (Vice International pour Punks et Eternels Renégats) a infiltré RollerGames — le sport le plus populaire du XXI<sup>e</sup> siècle. Les enjeux fabuleux de Rollergames ont éveillé leur avidité ; ils ont corrompu trois équipes de patineurs et kidnappé Emerson "Skeeter" Bankhead, le délégué bien-aimé à ces jeux. A l'heure qu'il est, quelque part sous la ville, il est détenu baillonné et ligoté, à la merci de ces lâches minables.

La CIA et le FBI ne disposent pas de la vitesse, de la ruse, ni de la force brute à l'état pur pour ce type d'opération. Alors c'est à vous et à vos trois équipes de casse-cou sur patins à roulettes qu'il incombe de secourir le délégué et d'empêcher VIPER d'empoisonner la cité tout entière. Ce combat ne peut pas être conduit à la régulière. Il vous faudra en découdre dans les rues, les égouts, les dépôts de ferraille — en fait, dans presque tous les endroits où vos huit roulettes peuvent vous conduire (et même dans quelques uns qui leur sont inaccessibles).

Pourtant vos réflexes félins ne peuvent pas vous garantir le succès quand vous choisissez et dirigez vos équipes à travers six niveaux éreintants, tous truffés de diaboliques pièges mortels. Des trous grands ouverts, des flaques d'huile glissantes, des hélicoptères de combat et des dogues assoiffés de sang ne sont qu'un aperçu des dangers qui vous guettent.

Bien sûr, vous devrez vous tailler une route à coups de poing et de coude parmi des judokas fanatiques de la manchette, des durs sur planches à roulettes, des motocyclistes fous et bien d'autres encore.

Compte tenu de votre espoir de survie, c'est peut-être le moment de raccrocher vos patins et de faire gentiment vos adieux. Mais n'oubliez pas que la vie de milliers de personnes est en jeu. Et si vous choisissez de prendre cette mission avec le risque de vous faire aplatir en cours de route, vous pouvez être sûr que les gens de VIPER ne feront qu'une bouchée de vous.

## **COMMENT JOUER**

Votre objectif est, pour commencer, de battre les trois équipes corrompues de RollerGames, puis de délivrer le délégué aux courses des griffes de VIPER.

RollerGames comprend six niveaux, et présente deux types de déroulement (Scrolling). Le déroulement normal, utilisé dans les niveaux un, trois, cinq et six, vous permet de vous déplacer dans huit directions différentes.

Le déroulement automatique (Auto-scrolling) pour aller vers la droite a lieu aux niveaux deux et quatre. Les niveaux deux et quatre disposent chacun d'une zone. Les niveaux un, trois et cinq comportent chacun deux zones, et le niveau six comporte quatre zones séparées.

Chaque niveau fourmille d'adversaires et de pièges. Les niveaux de déroulement normal se composent de plusieurs scènes différentes où vous devrez vous débarrasser des ennemis que vous rencontrerez à l'aide de vos seules aptitudes physiques et de votre force à l'état brut. Vous ne pourrez passer au niveau suivant qu'après avoir vaincu l'individu présent dans la dernière scène de combat de chaque niveau.

**REMARQUE :** Dans les niveaux à déroulement automatique, vous devrez franchir victorieusement de nombreuses ruines et survivre à de multiples attaques avant de passer au niveau suivant.

Au début de chaque niveau, vous pourrez choisir l'une des trois bonnes équipes. Il existe une équipe parfaitement adaptée à chaque niveau. Quelle que soit l'équipe choisie, vous jouerez le rôle du joueur vedette. Chaque joueur vedette a des caractéristiques qui lui sont uniques et possède une Technique Brevetée de Punition à utiliser dans les scènes de combat. Il existe, néanmoins, une limite quant au nombre de fois où vous pouvez utiliser ces techniques. Aussi, servez-vous-en avec prudence! Et souvenez-vous que vos poings sont vos seules armes dans les niveaux à déroulement normal, aussi n'arrêtez pas d'esquiver les coups dans toute la mesure du possible! (Si vous êtes décidé à sauver Skeeter, bien sûr.)

Vous disposez de trois vies en début de partie. Quand vos points marqués franchissent la barre des 20.000, 50.000 et 80.000 points, vous gagnez une vie supplémentaire. Votre score ainsi que le nombre de vies dont vous disposez seront affichés à la fin de chaque zone, à la fin de chaque niveau, et quand vous perdez malencontreusement la vie à la suite d'une épreuve.

Votre compteur de vies diminue chaque fois que vous êtes touché par une attaque ennemie ou que vous tombez dans un piège. Vous êtes mis hors de combat et vous perdez un joueur quand votre compteur de vies arrive au niveau zéro, quand le temps imparti est écoulé (uniquement dans les zones à déroulement normal), ou quand vous tombez dans une crevasse, un trou ou dans l'eau.

Le jeu est terminé quand votre dernier joueur est mis hors de combat. Cependant si vous voulez continuer à jouer, vous pouvez décider de le faire à partir du début de la zone où le jeu s'est achevé pour la dernière fois. (Voir page 6 pour des explications supplémentaires.)

## POUR COMMENCER

Appuyez sur le bouton START pendant l'écran Titre afin de faire apparaître la séquence d'ouverture. Quand l'écran TEAM SELECT (Sélection d'Equipe) est affiché, utilisez la manette multidirectionnelle pour choisir votre équipe de course. Une fois celle-ci choisie, appuyez sur le bouton START afin de commencer votre mission de sauvetage.

## CONTINUATION DU JEU

Vous pouvez choisir de continuer à jouer même après avoir perdu tous vos joueurs. Quand apparaît l'écran GAME OVER (Jeu Terminé), servez-vous de la manette multidirectionnelle pour choisir le mode CONTINUE (Continuer). Appuyez ensuite sur le bouton START pour entrer votre sélection. L'écran de Sélection d'Equipe vient ensuite s'afficher. Quand vous aurez choisi votre équipe, le jeu reprendra à partir du début de la zone où le jeu précédent s'était achevé. Si vous ne souhaitez pas continuer à jouer, choisissez END (Fin), et l'écran Titre apparaîtra à nouveau.



## **VOTRE EQUIPE DE PATINEURS**

**Thunderbirds**  
(Les Oiseaux du Tonnerre)

**Hot Flash (M'as-tu vu)**

**Rockers**  
(les Rockers)



**Ice Box (la Glacière)**

Sa Technique Brevetée de Punition est une attaque au corps qui rompt les os de l'adversaire.



**Rolling Thunder**  
(Tonnerre roulant)

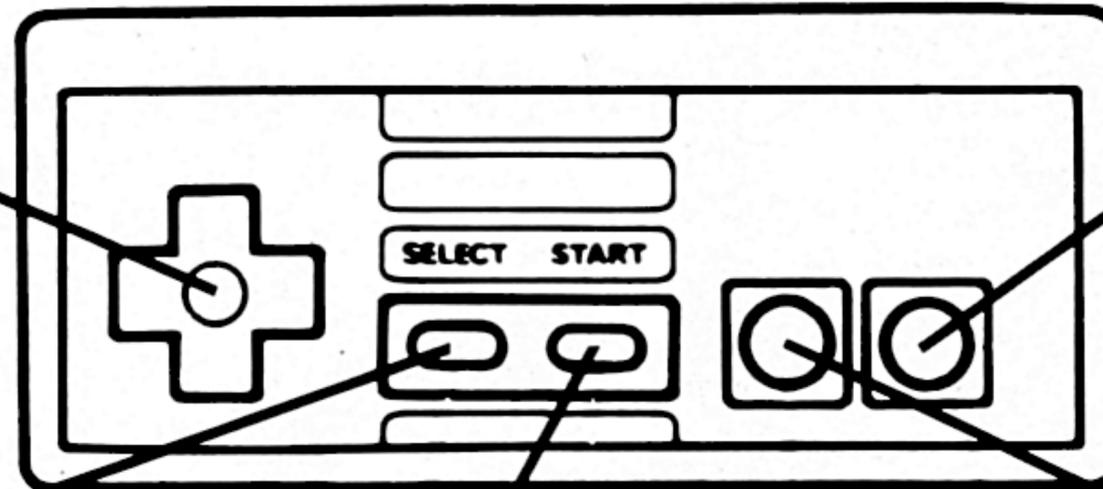
Son "châtiment" est un coup de pied en l'air qui fait tourner la tête comme une toupie.

**California Kid**

Le Kid applique la loi au moyen d'un coup de pied en deux temps.

## **POUR COMMANDER VOS MOUVEMENTS**

**Manette Multidirectionnelle**  
Appuyez pour déplacer les joueurs.



**Bouton A**  
Appuyez pour sauter.

**Bouton SELECT**  
Ce bouton est hors service pendant la durée de votre mission.

**Bouton START**  
Appuyez pour débiter le jeu et faire une pause en cours de partie.

**Bouton B**  
Appuyez pour donner un coup de poing.

## **SCENES DE COMBAT**

Appuyez sur le Bouton B pour lancer une attaque. Le type d'attaque dépend du joueur vedette que vous dirigez. Appuyez simultanément sur les Boutons A et B pour plonger votre adversaire dans l'inconscience totale avec une Technique Brevetée de Punition. Utilisez ce mouvement de façon judicieuse, car vous ne pouvez l'exécuter que trois fois par zone. (Voir page 7 pour la Technique Brevetée de Punition de chaque joueur.)

## **ZONES A DEROULEMENT AUTOMATIQUE**

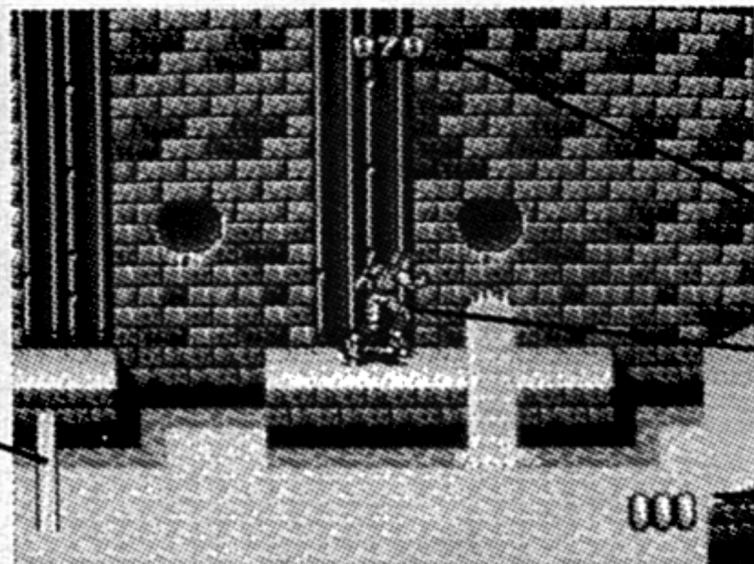
Appuyez simultanément sur la Gauche de la manette multidirectionnelle et sur le Bouton B pour donner un coup de coude à quelqu'un.

**REMARQUE:** Votre compteur de vies et le nombre de Techniques Brevetées de Punition sont rétablis à leur valeur initiale à la fin de chaque zone et niveau.

# LE TOUR DE VOTRE DOMAINE

## DEROULEMENT NORMAL

Compteur de Vies du Joueur



Temps

Joueur

Nombre de Coups punitifs restants

## SCENE DE COMBAT

Temps

Joueur

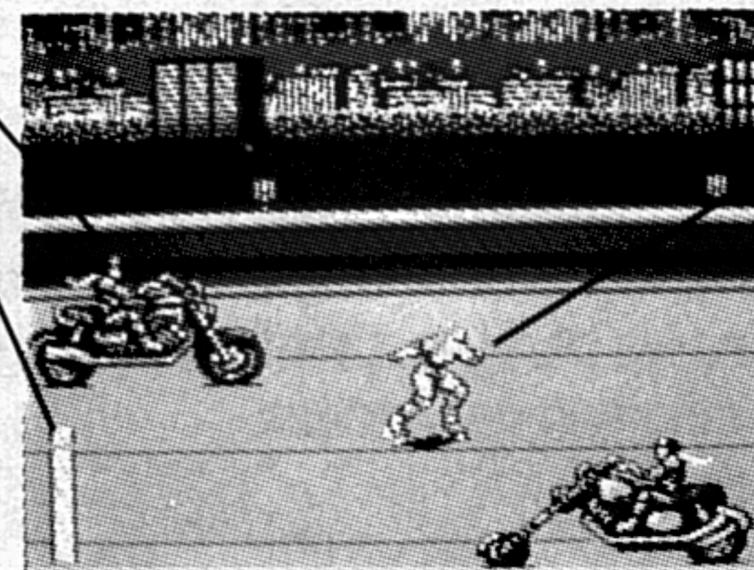


Ennemi

## DEROULEMENT AUTOMATIQUE

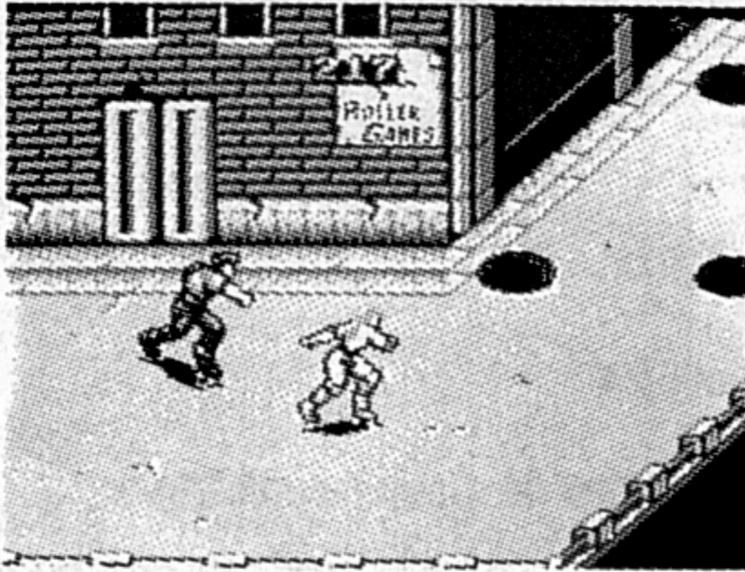
Ennemi

Compteur de Vies du Joueur



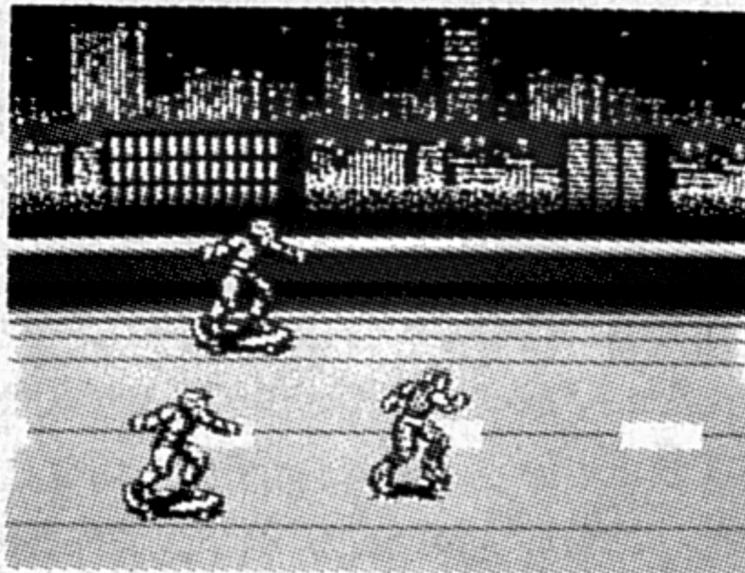
Joueur

# ETAPES OBLIGATOIRES



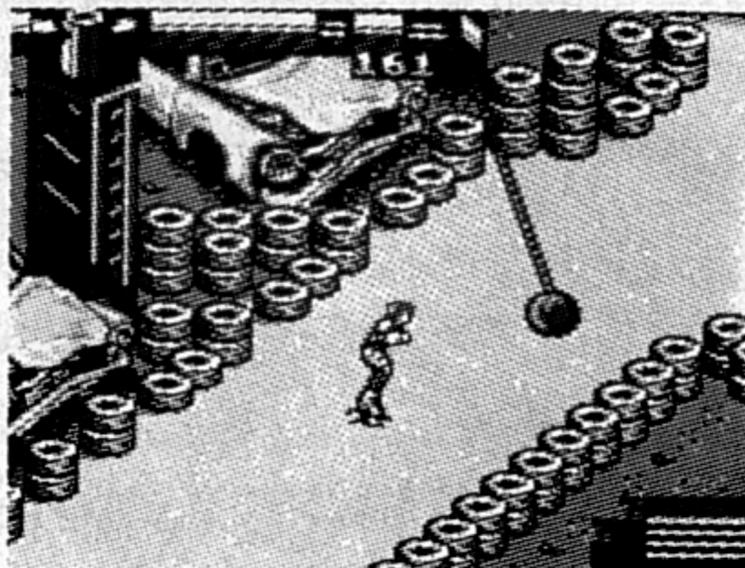
## EN VILLE

Dans ce quartier, vos principaux adversaires sont les membres de l'équipe Mauvaise Conduite. Ce niveau est un niveau de déroulement normal et il comprend deux zones.



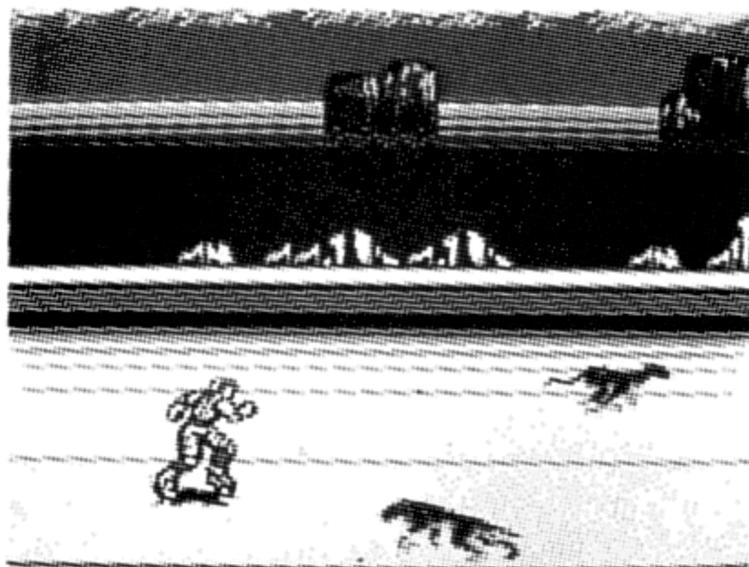
## AUTOROUTE DE NUIT

C'est un niveau à déroulement automatique.



## USINE DE MONTAGE D'AUTOMOBILES

Soyez sur vos gardes, des membres du gang des Maniaques sont dans les parages. Ce niveau est un niveau de déroulement normal et il comprend deux zones.



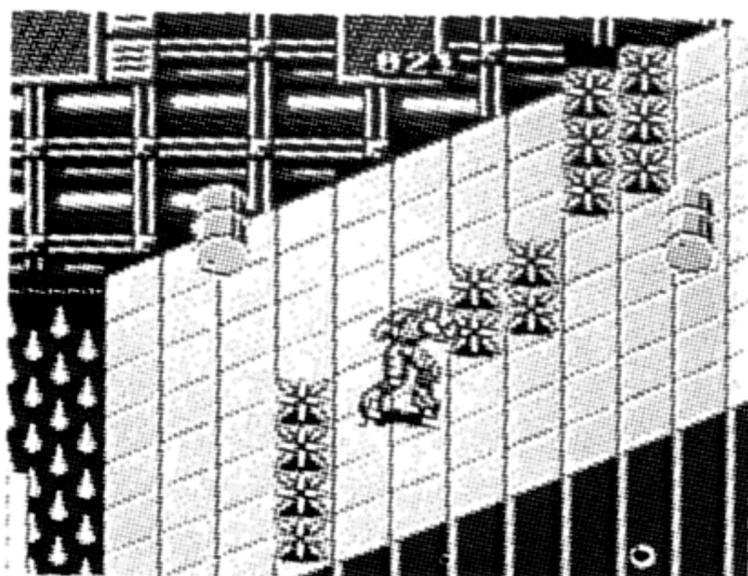
### **AUTOROUTE REGIONALE**

C'est encore un niveau à déroulement automatique.



### **LA RIVIERE DE LA JUNGLE**

C'est le terrain de chasse des vermines impitoyables de la bande des Violents. Ce niveau est un niveau de déroulement normal et il comprend deux zones.

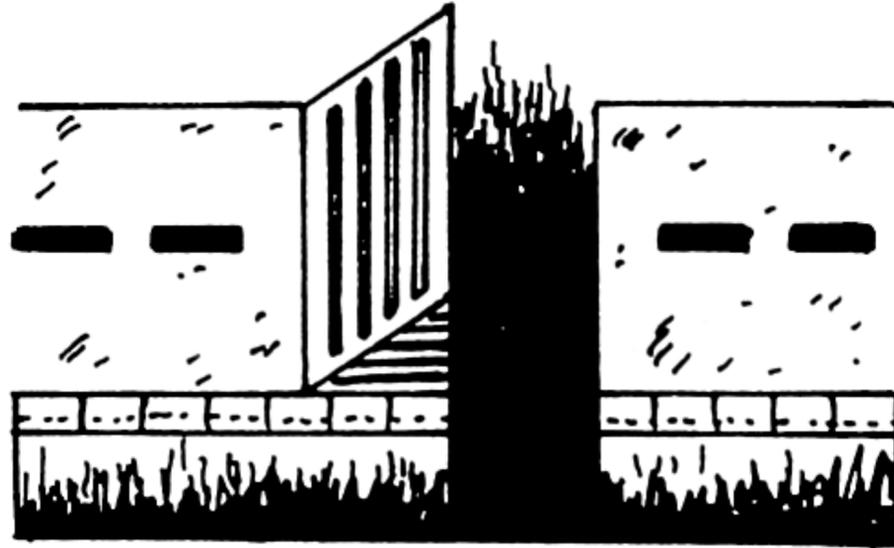


### **LE REPAIRE DE VIPER**

Ce niveau est un niveau de déroulement normal et il comprend quatre zones.

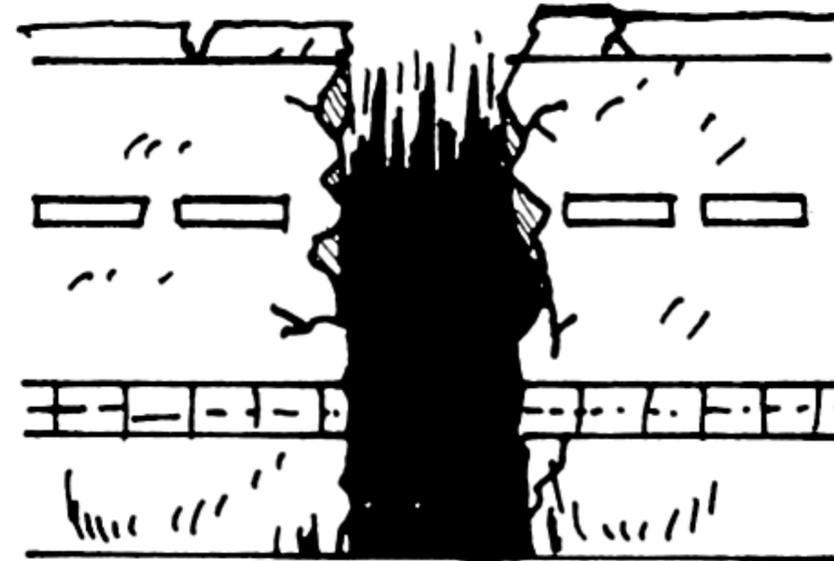
# **EMBUCHES PENDANT LE PARCOURS**

## **...UN GUIDE DES CATASTROPHES NATURELLES (ET SURNATURELLES)**



### **Jump Platform (Tremplin)**

Une parfaite synchronisation est indispensable sur le Tremplin. Appuyez avec précaution sur le Bouton A pour augmenter la portée de votre bond. Si vous tombez dans la crevasse placée derrière le tremplin, vous perdrez un joueur.



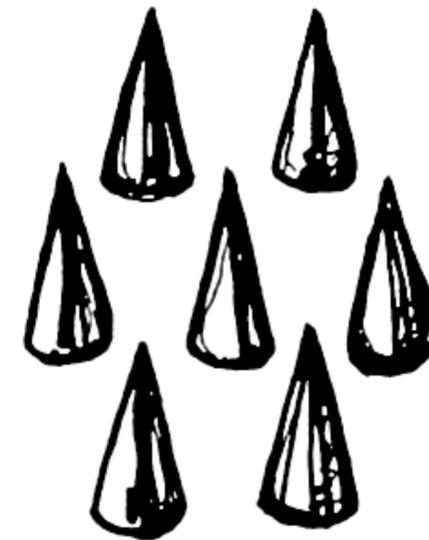
### **Crack Pots (Crevasses)**

Si vous vous aventurez trop près d'une de ces crevasses, vous pouvez dire au revoir à un joueur.



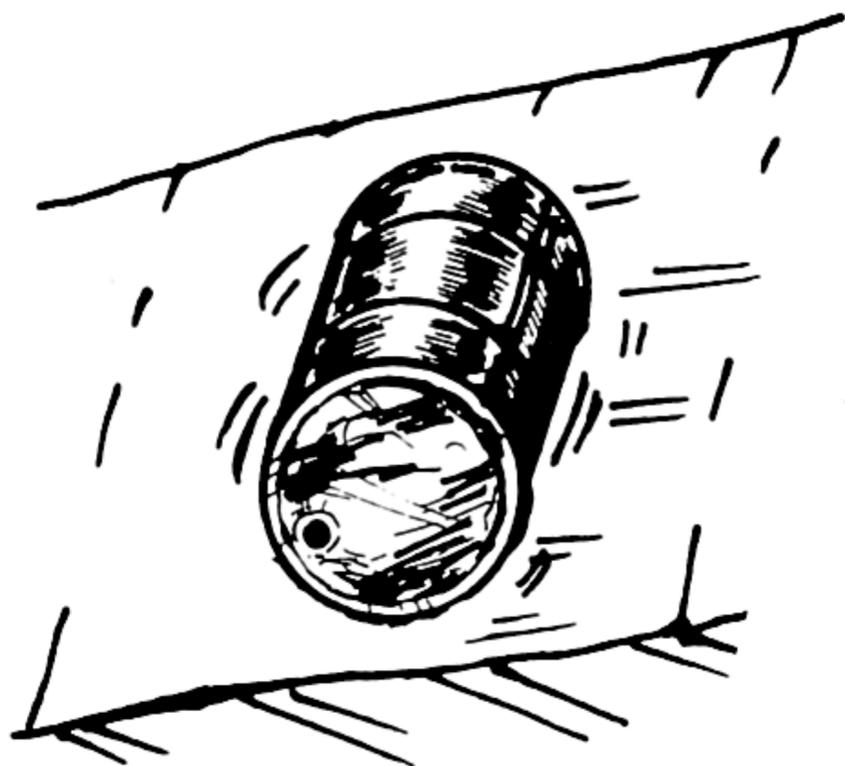
### **Slicky Slide (Glissade funeste)**

Patinez un peu trop près d'un de ces pièges, et la terre s'effondrera sous vos patins.



### **Venomous Needle Points (Têtes d'aiguilles empoisonnées)**

Un autre joueur mordra la poussière si vous passez par inadvertance sur l'un de ces obstacles.



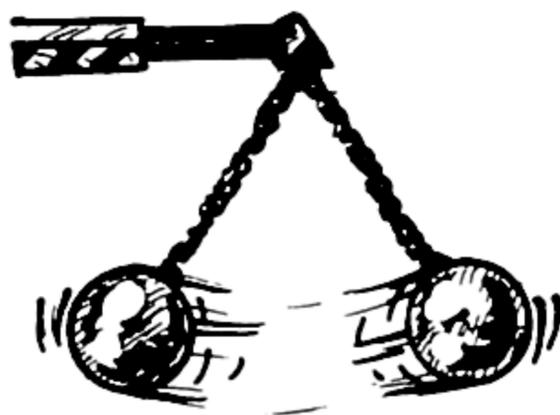
**The Can-Can (Bidon-roule)**

C'est l'assurance d'avoir les os brisés pour celui qui est touché par un bidon.



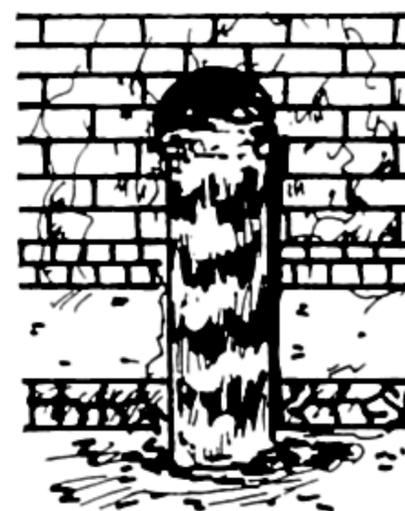
**Valdez Jr. (Le petit Valdez)**

Ce danger glissant s'écoule de bidons renversés sur les bords des routes. Vous allez tomber de tout votre long si vous ne vous en écarterez pas.



**Icky Bop Crane (La Masse en Mouvement Perpétuel)**

C'est une masse qui bouge sans arrêt comme un pendule, n'attendant que l'occasion de vous faire tomber au sol.



**Radon Sludge Juice (Jus porte-poisie)**

Ce suintement nauséabond s'écoule de certains tuyaux pendant une durée de temps prédéterminée. A éviter à tout prix... Si vous en êtes capable!



### **Drop Zone (Zone de largage)**

Si vous ne traversez pas cette plate-forme avec prudence, elle s'écroulera sous vos pieds. Si tel est le cas, vous pouvez dire adieu à un autre de vos joueurs.



### **Log Jams (Bouchons de Bûches)**

Les bûches roulent alternativement vers l'avant et vers l'arrière sur le sol. Rencontrez l'un de ces obstacles et vous pouvez dire "bye-bye" à votre patineur.



### **Bum Rap Scallions (Tapeculs)**

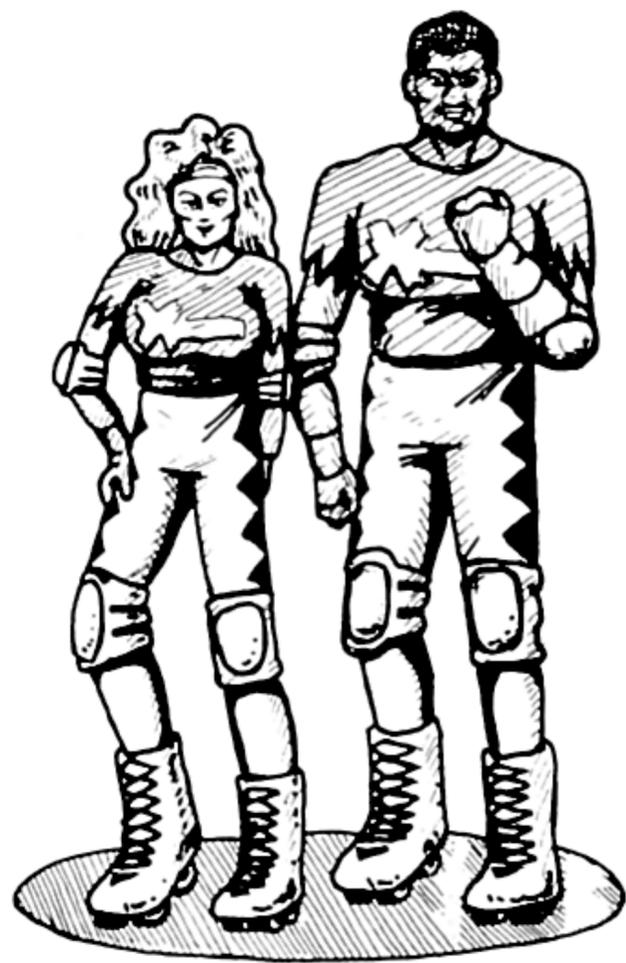
Heurtez l'un de ces obstacles, et vous pouvez dire adieu au monde.



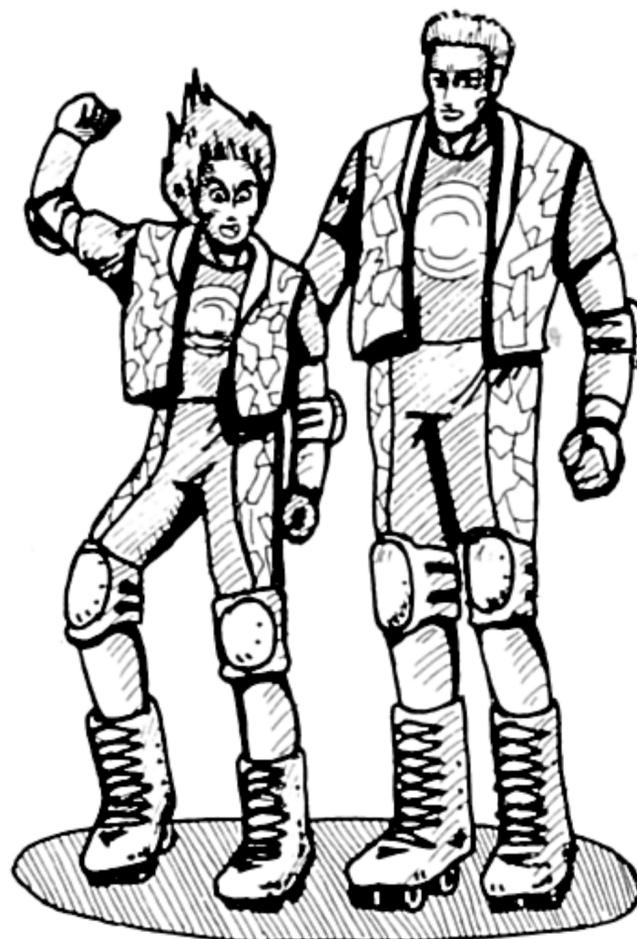
### **Fire Islands (Iles de Feu)**

Des flammes s'échappent de certains endroits pour une durée de temps indéterminée. Et nous savons ce qui arrive quand on joue avec le feu.

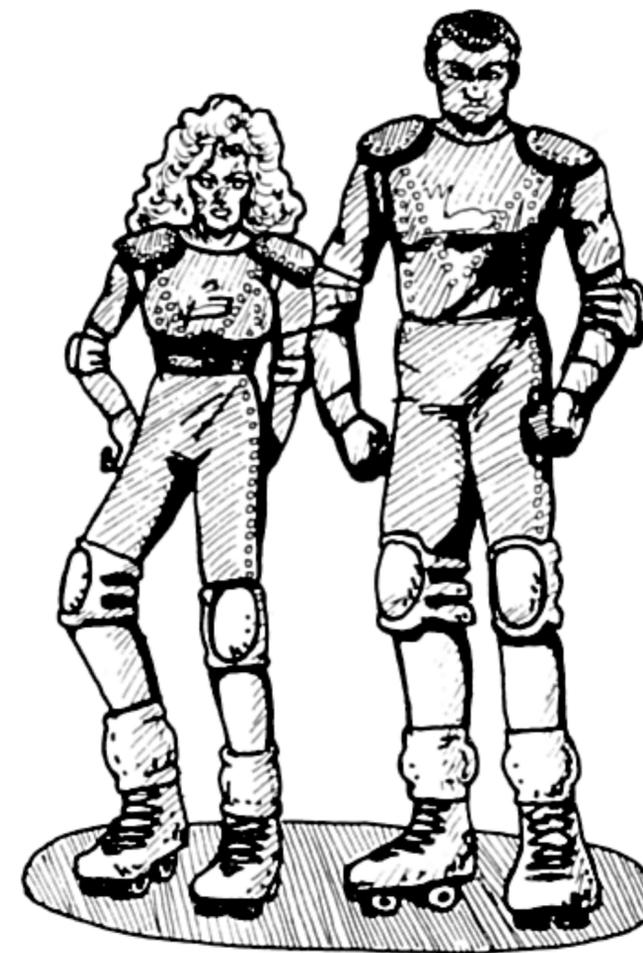
# **CEUX (ET CELLES) QUI CHERCHENT A VOUS FAIRE CHUTER**



**BAD ATTITUDE**  
(MAUVAISE CONDUITE)  
**CHEFS D'EQUIPE**



**MANIACS**  
(LES MANIAQUES)



**VIOLATORS**  
(LES VIOLENTS)



**LUCY FERBALL**



**GURU DREW**  
(LE GOUROU FOU)



**SKULL SCRAPER**  
(BRISEUR DE CRANES)

# LES MEMBRES DE VIPER



**CAPTAIN  
MEAT HOOK**  
(CAPITAINE  
CROCHET)



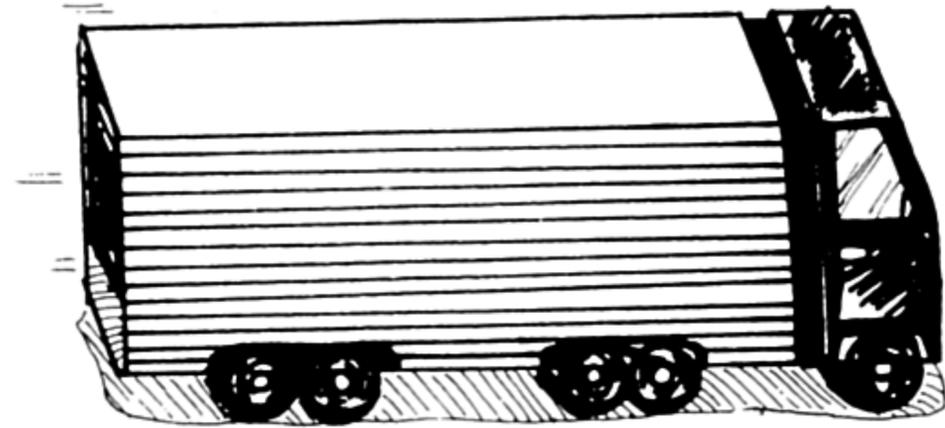
**FISH FACE**  
(POISSON NOIR)



**COMBAT COPTER**  
(HELICOPTERE DE COMBAT)



**MOON DOGGIE**  
(DOGUE LUNATIQUE)



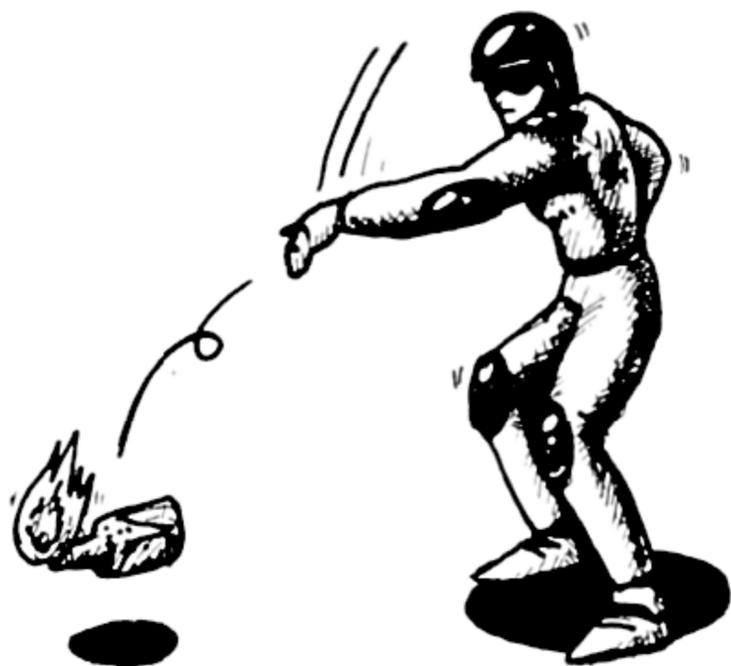
**MUCK TRUCK**  
(CAMION "NETTOYEUR")



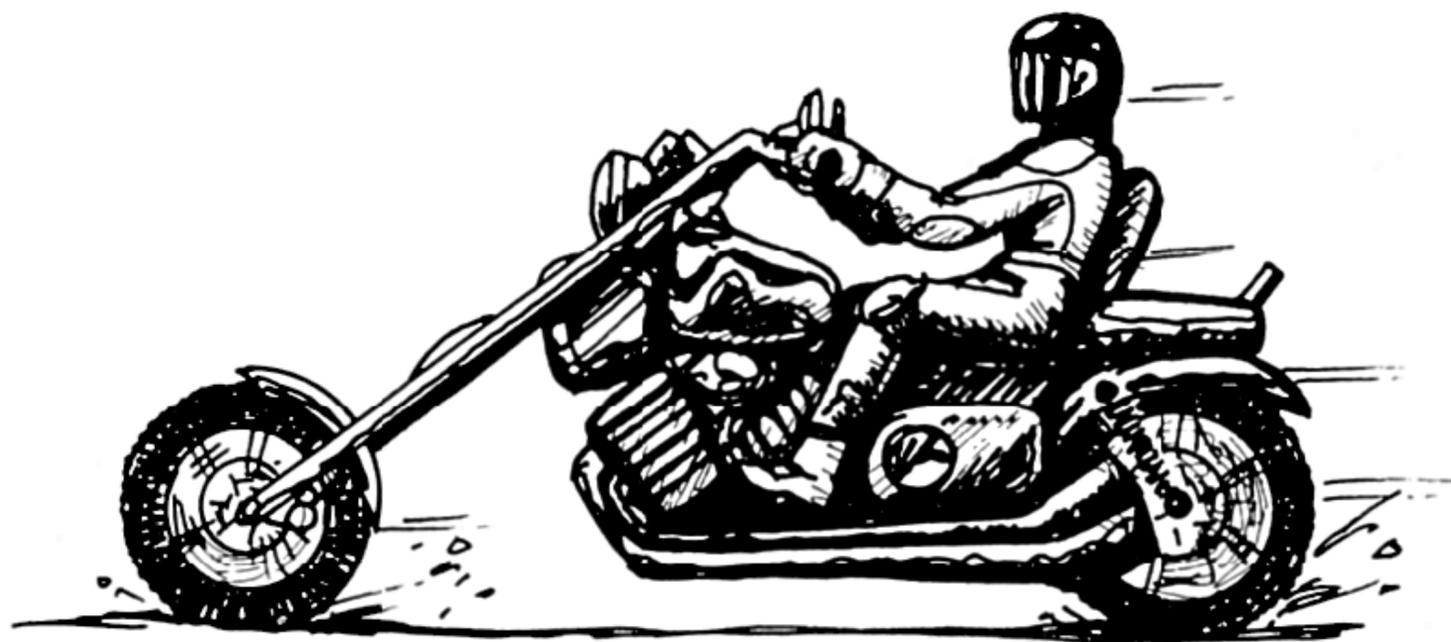
**BIRD OF  
PARASITES**  
(OISEAU CARNIVORE)



**ROLLER PUNK**  
(RINGARD DES RUES)



**BILLY "BOMB" BARDER**  
(BILLY "LE BOMBARDIER")

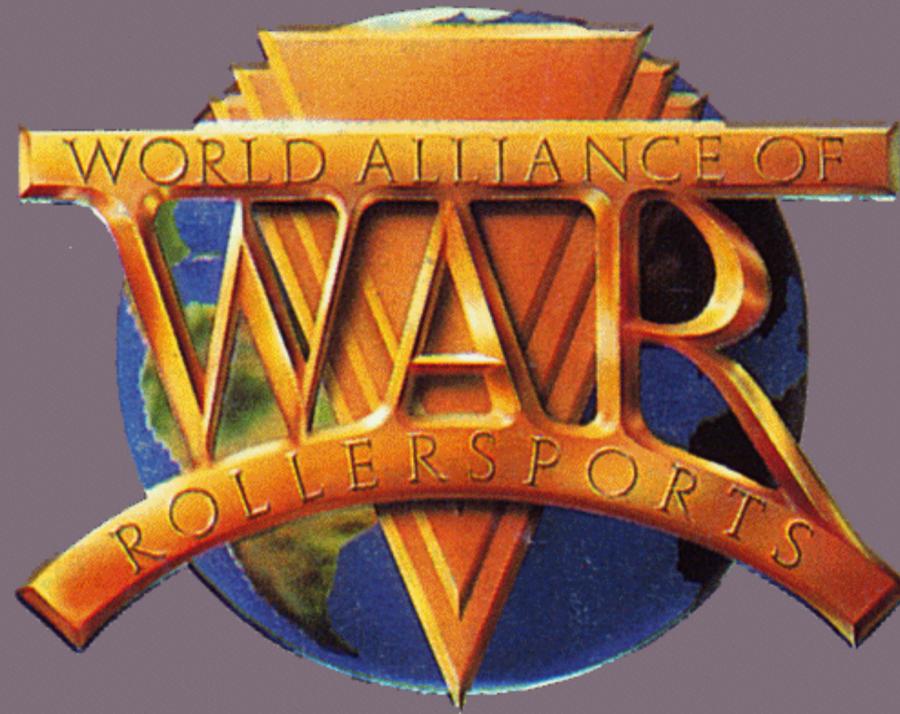


**THE MOTO-CRUSHER**  
(MOTARD ECRASEUR)

## **CONSEILS D'ENTRETIEN**

### ***Prenez soin de votre cassette KONAMI.***

- Cette cassette KONAMI est un jeu de haute précision. Elle ne doit pas être rangée dans des endroits soumis à des températures extrêmes. Évitez de la cogner ou de la laisser tomber. Ne la démontez pas.
- Évitez de toucher aux connecteurs. Ne les exposez pas à l'humidité et ne les salissez pas. Cela pourrait endommager le jeu.
- Assurez-vous que l'appareil est toujours HORS TENSION quand vous insérez ou retirez la cartouche de jeu.



©1990 WORLD ALLIANCE OF ROLLERSPORTS, INC, -SAMS/MILLER PRODUCTIONS-  
MOTOWN PRODUCTIONS.

ROLLERGAMES™ IS A TRADEMARK OF WORLD ALLIANCE OF ROLLERSPORTS.

KONAMI® IS A REGISTERED TRADEMARK OF KONAMI CO., LTD.

NINTENDO AND NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

©1991 KONAMI

ALL RIGHTS RESERVED.

Printed in Japan  
Imprime au Japon