NUS-P-NPWP-NEU4

MODE D'EMPLOI
LIBRETTO DI ISTRUZIONI
MANUAL DE INSTRUCCIONES
HANDLEIDING



PILOTWINGS 64™*

NINTENDO 64

ATTENTION : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRÉCAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE CE JEU AVANT D'UTILISER LA CONSOLE NINTENDO OU LES CARTOUCHES.



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.

Nous vous remercions d'avoir acheté la cartouche de jeu PILOTWINGS 64™* pour votre Nintendo® 64 System.

Veuillez lire attentivement le mode d'emploi avant de commencer à jouer afin de profiter pleinement de votre nouveau jeu ! Gardez ensuite le manuel pour vous y référer plus tard.

⚠ ATTENTION!

LA N® 64 PERMET DE VOIR DES IMAGES ET DES SIMULATIONS 3D D'UN REALISME SAISISSANT. CERTAINES PERSONNES PEUVENT ETRE AFFECTEES DE VERTIGES, NAUSEES OU AUTRES MALAISES DU MEME TYPE. SI VOTRE ENFANT PRESENTE CES SYMPTOMES, DEMANDEZ-LUI D'ARRETER DE JOUER PENDANT QUELQUES INSTANTS ET DE REPRENDRE LA PARTIE PLUS TARD.

, ™ and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
© 1996 Nintendo Co., Ltd.
***©1996 NINTENDO/PARADIGM SIMULATION, INC.**

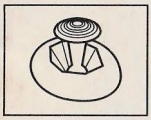
LA MANETTE DE JEU NINTENDO 64

La manette multidirectionnelle de la manette N64 est doté d'un système unique de capteurs analogiques qui répondent à vos commandes instantanément et avec précision, principalement lors de brusques changements de direction. Un contrôle aussi précis est impossible avec une manette conventionnelle.



Lorsque vous allumez la console (interrupteur sur ON), laissez la manette multidirectionnelle en position verticale.

Si le stick est incliné (comme dans la figure ci-contre) au moment où vous allumez la console, c'est cette position qui sera retenue comme position de référence. Les jeux utilisant la manette multi-directionnelle ne pourront donc pas fonctionner correctement.



Pour redéfinir la position de référence du stick multidirectionnel une fois la partie commencée, faites-le remonter jusqu'à sa position centrale (comme dans la figure ci-contre), puis appuyez sur START tout en maintenant enfoncés les boutons L et R.

La manette multidirectionnelle est un instrument de précision. Assurez-vous de ne le mettre en contact avec aucun liquide ou corps étranger.

En cas de problème, contactez le service clientèle de Nintendo au 08-36-68-77-55 ou votre réparateur Nintendo agréé le plus proche.

Pour jouer à *Pilotwings 64*, nous vous recommandons de positionner vos mains comme sur la figure ci-dessous.



En tenant ainsi votre manette, vous déplacez le stick multidirectionnel avec le pouce gauche et, avec le pouce droit, vous activez les boutons A, B, C.

Recherchez la position idéale pour votre index gauche, en évitant toutefois de le placer à l'endroit où vous pourriez accidentellement appuyer sur le bouton Z, situé au dos de la manette.

Pour jouer à *Pilotwings 64*, connectez la manette dans la prise n°1, située à l'avant de la console.

Si vous changez la connexion pendant une partie, vous devrez appuyer sur RESET ou éteindre la console (interrupteur sur OFF) pour rendre effective la nouvelle connexion.



Ce jeu est conçu pour un joueur, une seule manette est donc nécessaire.

TABLE DES MATIERES

Introduction 4

Fonctions de la manette 5

Pour jouer... 6

Fonctionnement de chaque appareil

- Hang glider (Deltaplane) 8
- Rocket belt (Ceinture-fusée) 10
- Gyrocopter (Gyrocoptère) 11

Jeux supplémentaires

- Cannonball (Homme-canon) 12
- Sky diving (Le grand saut) 13
- Jumble hopper (Le sauteur) 15

Instruments de contrôle... 16

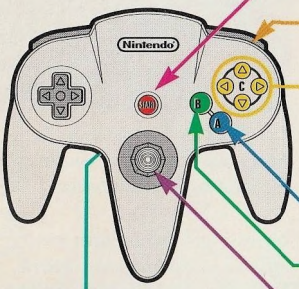
Les îles 17

BIENVENUE DANS L'UNIVERS DE PILOTWINGS 64 !



Avec Pilotwings 64, nombreux sont les jeunes pilotes qui parcourent l'immensité du ciel en rêvant d'obtenir leurs brevets et leurs badges de pilotes. Pour réaliser votre rêve, vous devrez non seulement piloter trois appareils (un Deltaplane, une ceinture-fusée et un gyrocoptère), mais surtout réussir les épreuves de vol qui vous attendent à chaque niveau... L'expérience de six pilotes vous aidera à maîtriser les différents appareils pour finalement devenir... un as du pilotage! Pour pimenter davantage vos exploits, d'autres appareils vous attendent pour relever le défi...

Fonctions de la manette



START: valide un choix.

Bouton R: change le point de vue pendant une partie.

Boutons C: sélectionnent le lieu de l'épreuve de vol.

La manette multidirectionnelle et le bouton L ne sont pas utilisés.

Bouton A: valide un choix.

Bouton B: annule.

Bouton Z

Stick multidirectionnel: pour déplacer le curseur.

Insérez correctement la cartouche Pilotwings 64 dans votre console Nintendo[64] et mettez l'interrupteur sur «ON». Lorsque l'écran titre apparaît, appuyez sur START. Sélectionnez «Commencer» à l'aide du stick multidirectionnel et appuyez sur le bouton A. L'écran de sélection de fichiers apparaît.



Vérifiez que la manette est bien connectée à la prise n°1 (sinon, vous ne pourrez pas jouer).

Ecran de sélection de fichiers

Vous pouvez sauvegarder vos parties dans l'un des deux fichiers. Sélectionnez le fichier souhaité à l'aide du stick multidirectionnel et appuyez sur le bouton A. S'il s'agit d'une nouvelle partie, le message «Nouveau» s'affiche. S'il s'agit d'une partie déjà sauvegardée, le message «Continue» ainsi que les informations relatives à cette partie apparaissent en bas de l'écran. Les zones ombrées indiquent les niveaux qui n'ont pas encore été atteints.



Ces fichiers enregistrent la progression des trois bolides et les jeux supplémentaires.

Soyez vigilant: lorsque vous effacez un fichier sauvegardé, ses données sont définitivement perdues.

Types d'appareils/niveau

Après avoir sélectionné un fichier, le tableau ci-contre apparaît. Choisissez l'appareil et le niveau souhaités, puis appuyez sur le bouton A. Vous ne pouvez pas accéder aux niveaux marqués d'une croix. Ils ne seront accessibles que lorsque vous aurez obtenu le nombre de points requis. La croix se transformera alors en «Go!», vous n'aurez plus qu'à sélectionner ce niveau et à appuyer sur le Bouton A.

Une fois réussies les épreuves du niveau Débutant d'un appareil, vous pouvez soit tenter les épreuves de vol de tous les niveaux relatifs à cet appareil, soit vous attaquer au niveau Débutant des autres appareils.



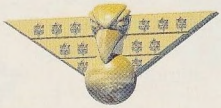
Pour accéder au niveau A (Class A), vous devez avoir passé avec succès les trois épreuves du niveau débutant.

BADGES

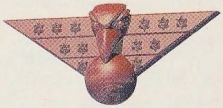
Lorsque vous réussissez une épreuve de vol, vous recevez un badge en or, en argent ou en bronze, en fonction de votre score. (Il est toujours possible de retenter votre chance dans une zone de vol et d'améliorer ainsi votre score.)



ARGENT



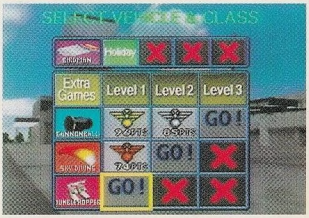
OR



BRONZE

JEUX SUPPLEMENTAIRES

Si vous obtenez au moins un badge en argent pour chaque niveau (excepté le niveau débutant), vous pouvez tenter votre chance aux jeux supplémentaires: Homme-Canon, Grand Saut et Sauteur.



HOMME-OISEAU



Si vous obtenez au moins un badge en argent pour chacune des trois épreuves du niveau Débutant, vous pouvez sélectionner l'homme-oiseau et vous envoler vers l'Ile Holiday.

Pour trois niveaux (A, B et Pilote), si vous obtenez au moins des badges en argent avec les trois appareils dans les trois niveaux de jeux supplémentaires, vous avez alors la possibilité de vous envoler avec l'homme-oiseau pour la destination de votre choix.

DELTAPLANE

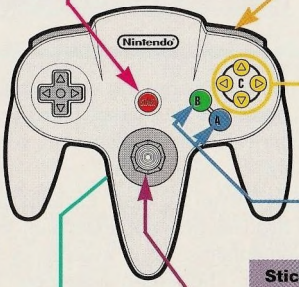
Ne générant pas d'énergie, le Deltaplane ne peut s'élever de lui-même dans les airs. Lorsque vous levez l'avant, le Deltaplane monte quelques instants, mais sa vitesse diminue. Si votre altitude est trop basse, dirigez-vous vers un courant d'air (chaud). Vous reprendrez ainsi de l'altitude.

Lors de l'atterrissage, maintenez votre vitesse à 50 km/h maximum et n'oubliez pas d'appuyer sur le bouton A pour étendre vos jambes.



START: pour sélectionner le menu de vol en actionnant le stick multi-directionnel vers le haut et le bas.

Bouton R: pour changer de point de vue (en se plaçant derrière le Deltaplane ou derrière le pilote).



Boutons C:

- Maintenir enfoncé pour regarder en bas.
- Maintenir enfoncé pour regarder à gauche ou à droite.
- Maintenir enfoncé pour regarder en haut.

Bouton A, B: parachute
(à utiliser comme frein ou pour atterrir).

Stick multidirectionnel

- Pique vers le bas (pour descendre/accélérer).
- Permet de tourner à gauche ou à droite.
- Lève l'avant (pour monter temporairement/ ralentir).

Bouton Z:
prendre une photo.

Fonctions «photos»

Maintenez le bouton Z enfoncé pour faire apparaître l'axe de visée de l'appareil photo. Relâchez ce bouton pour prendre une photo. Vous pouvez prendre six photos au maximum par vol.



Par exemple, dans l'épreuve de la Catégorie A, le but est de prendre une photo de la flamme qui sort de la cheminée de la raffinerie de pétrole. Validez son emplacement sur la carte, puis dirigez-vous vers la raffinerie.



Vous apercevez la cheminée, mais pas la flamme. Rapprochez-vous. Dès que vous voyez la flamme, appuyez sur le bouton Z. Si le message «OK» apparaît à l'écran, félicitations: vous avez réussi!



Une fois l'épreuve de vol passée avec succès, sélectionnez «Exemple Photo» et appuyez sur le bouton A. Les photos que vous avez prises s'affichent.



Sélectionnez une photo avec le stick multidirectionnel et appuyez sur le bouton A. Un message apparaît dans l'angle supérieur gauche de la photo agrandie. Une prise réussie porte la mention «OK». La mention «NG» s'inscrit sur les photos ratées.

Si plusieurs photos sont «OK», la mention «Meilleure Photo» est attribuée à celle totalisant le plus de points. Ce score s'ajoute au nombre de points nécessaires pour réussir.

Les photos sont évaluées en fonction du cadrage et de la taille du sujet (si vous vous approchez trop près ou s'il sort du cadre, vous obtiendrez moins de points).
Si vous souhaitez conserver une photo, sélectionnez «Oui»: elle sera alors sauvegardée dans un album. Vous pouvez sauvegarder jusqu'à six photos par album (lorsque l'album est plein, il est impossible d'y ajouter de nouvelles photos).
Parfois, oubliez le but à atteindre et amusez-vous à prendre des photos au hasard... Vous serez surpris du résultat!

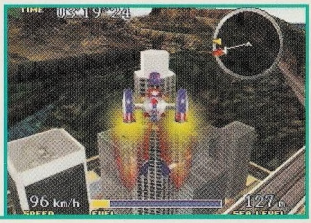
FONCTIONNEMENT DE CHAQUE APPAREIL

CEINTURE-FUSÉE

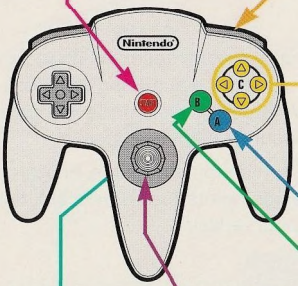


La ceinture-fusée est facilement affectée par l'inertie ou le vent. Vous aurez peut-être des problèmes au départ, car vous ne pouvez pas bouger comme vous le voulez. Au démarrage, n'inclinez pas trop votre angle, et n'utilisez vos propulseurs que de temps en temps. Si vous heurtez un objet et perdez le contrôle, ne paniquez pas; utilisez vos freins pour retrouver l'équilibre.

Bien qu'il soit recommandé de garder le point de vue à l'arrière du pilote, il est judicieux d'en changer lorsque vous descendez. Votre descente s'effectuera ainsi de façon plus régulière.



START: pour sélectionner le menu de vol en actionnant le stick multidirectionnel vers le haut et le bas.



Bouton R: pour changer de point de vue (en se plaçant derrière ou au-dessus du pilote).

Boutons C:

Maintenir enfoncé pour regarder en bas.

Maintenir enfoncé pour regarder à gauche ou à droite.

Maintenir enfoncé pour regarder en haut.

(Chaque fois que vous appuyez sur les boutons C, votre angle de vision change de 22,5 degrés. Votre champ visuel maximum est de 90 degrés dans toutes les directions).

Bouton A: forte propulsion.

Bouton B: faible propulsion.

Stick multidirectionnel

Oriente les propulseurs vers l'avant.

Permet de tourner à gauche ou à droite.

Oriente les propulseurs vers l'arrière.

Bouton Z: Frein à air comprimé Vol stationnaire

GYROCOPTÈRE

Bien que le gyrocoptère ressemble à un hélicoptère, il se pilote comme un petit avion. Son hélice supérieure sert d'aile, tandis que son hélice postérieure le fait avancer. Le gyrocoptère ne peut pas planer.





START: pour sélectionner le menu de vol en actionnant le stick multidirectionnel vers le haut et le bas.

Bouton R: pour changer de point de vue (en se plaçant derrière le gyrocoptère ou en adoptant la perspective de la première personne).



Boutons C:

- Maintenir enfoncé pour regarder en bas.
- Maintenir enfoncé pour regarder à gauche ou à droite.
- Maintenir enfoncé pour regarder en haut.

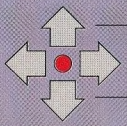
Bouton A: augmente la pression des gaz.

Bouton B: diminue la pression des gaz.

Bouton Z: envoie des missiles. Maintenez le bouton Z enfoncé pour afficher la mire. Relâchez le bouton Z pour envoyer un missile.



Stick multidirectionnel



- Pique vers le bas (pour descendre).
- Permet de tourner à gauche ou à droite.
- Lève l'avant (pour monter).

HOMME-CANON

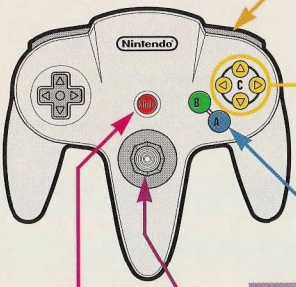
Placez un pilote dans le canon, visez la cible et... tirez!

Il existe quatre cibles différentes pour chaque niveau (trois niveaux en tout). Vous avez droit à trois essais par cible. Le meilleur score lors de ces trois tentatives constitue votre score pour la cible utilisée (mais seulement si vous atteignez cette dernière). Vous pouvez obtenir un maximum de 25 points par cible.



Pour passer au niveau suivant, vous devez obtenir le score requis.





Bouton R: pour changer de point de vue (en se mettant derrière le pilote ou à la place d'une tierce personne).

Boutons C:

Maintenir enfoncé pour regarder en bas.

Maintenir enfoncé pour regarder à gauche ou à droite.

Maintenir enfoncé pour regarder en haut.

Bouton A: tire.

Stick multidirectionnel

Ajuste l'angle de tir.

Déplace le canon vers la gauche/vers la droite.

Ajuste l'angle de tir.

START: pour sélectionner le menu de vol en actionnant le stick multidirectionnel vers le haut et le bas.



LE GRAND SAUT

Sautez en chute libre et créez une formation avec trois autres pilotes! Trois pilotes sont déjà en formation et vous attendent. Rapprochez-vous du groupe et adoptez l'altitude, la position et l'orientation des pilotes. Votre score sera basé sur le nombre de formations complètes que vous aurez pu effectuer avant d'atteindre la couche nuageuse. Lorsque vous avez traversé la couche nuageuse, appuyez sur le bouton B pour ouvrir votre parachute. Lorsqu'il est ouvert, dirigez-vous à l'aide du stick multi-directionnel, puis appuyez sur le bouton A pour atterrir au point indiqué. Il y a trois niveaux; pour passer au niveau supérieur, vous devez obtenir le score requis.







START: pour sélectionner le menu de vol en actionnant le stick multidirectionnel vers le haut et le bas.

Bouton R: pour changer de point de vue (après ouverture du parachute).

Boutons C (après ouverture du parachute):

- Maintenir enfoncé pour regarder en bas.
- Maintenir enfoncé pour regarder à gauche ou à droite.
- Maintenir enfoncé pour regarder en haut.



Bouton A: permet de faire un arrondi (frein à air).

Utilisez l'arrondi avec précaution pour éviter un atterrissage catastrophique.

Bouton B: ouvre le parachute (une fois la couche nuageuse passée).

Stick multidirectionnel

AVANT OUVERTURE DU PARACHUTE	APRES OUVERTURE DU PARACHUTE
Inclinaison vers l'avant.	Non utilisé.
Tourner à gauche ou à droite.	Tourner à gauche ou à droite.
Inclinaison vers l'arrière.	Non utilisé.

Les formations

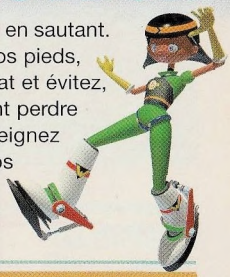
Pour vous mettre en formation, commencez par repérer la silhouette jaune qui clignote; puis alignez votre pilote avec cette dernière. Lorsque vous êtes aligné, vous devez vous maintenir en formation pendant trois unités de temps. Lorsque la formation a été réussie et enregistrée, les pilotes se mettent en place pour la formation suivante; le processus est identique. N'oubliez pas: le temps est un facteur important. Essayez de réaliser un maximum de formations avant d'atteindre la couche nuageuse.



LE SAUTEUR

Le but du jeu est d'atteindre l'objectif fixé le plus vite possible en sautant. Lorsque vous sautez, faites attention de bien retomber sur vos pieds, sinon vous perdrez du temps. Essayez de rester en terrain plat et évitez, si possible, les montagnes et les vallées (elles aussi vous font perdre du temps...). Si vous atteignez le but avant la fin du temps imparti, vous passez au niveau suivant (il y a trois niveaux en tout).







Bouton R: pour changer de point de vue (en se mettant derrière le pilote ou en adoptant la perspective de la première personne).

Boutons C:

- Maintenir enfoncé pour regarder en bas.
- Maintenir enfoncé pour regarder à gauche ou à droite.
- Maintenir enfoncé pour regarder en haut.

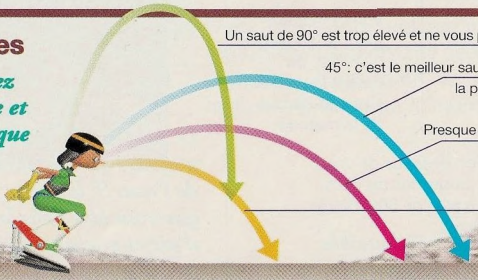
Bouton A: modifie la hauteur du saut.

Stick multidirectionnel

- Ajuste les angles.
- Ajuste vers la gauche ou la droite.
- Ajuste les angles.

Les angles

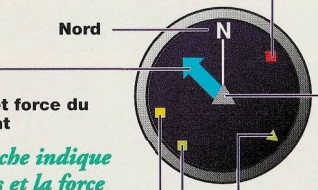
Vous ne pouvez ajuster l'angle et l'orientation que lorsque vous vous trouvez au sol.



INSTRUMENTS DE CONTROLE...



Radar



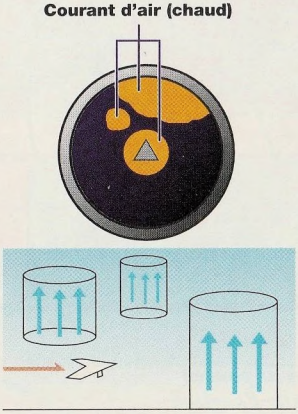
La flèche indique le sens et la force du vent. Ce schéma montre que le vent souffle vers le nord-ouest.

Votre emplacement (triangle gris au milieu du radar): l'avant est situé au-dessus de la marque.

Anneau ou cible

- L'anneau/la cible est en dessous de vous.
- L'anneau/la cible est au-dessus de vous.
- ▼ L'anneau/la cible est à plus de 600 mètres.

L'icone représentant l'anneau/cible passe de ▼ à ■ au fur et à mesure que vous vous approchez.



Le courant d'air ne se situe pas toujours au niveau du sol ou de l'eau. Si le radar indique que vous êtes dans le courant d'air et que vous ne montez pas, il se peut que vous vous trouviez en fait sous le courant.

Ile Holiday

C'est une île pleine de divertissements, avec des hôtels, des parcs d'attractions et des terrains de golf. Les épreuves du niveau débutant ont lieu ici.





Ile Givrée

Ce paradis de glace et de neige est situé près du cercle Arctique. Vous y trouverez une raffinerie de pétrole.

Ile du Croissant

Cette île en forme de croissant se trouve dans les mers du Sud. Elle dispose d'un complexe hôtelier près de la plage et des villes sont situées en bordure de mer.





Mini Etats-Unis

Cette île est une réplique miniature des Etats-Unis. Elle vous permet de découvrir ainsi certaines régions... Cependant, la meilleure attraction reste Mario Rock sur le mont Rushmore.

AVERTISSEMENT

Ce jeu NINTENDO ne doit pas être utilisé conjointement avec d'autres appareils tels qu'adaptateurs, copieurs ou autres matériels modificateurs du jeu.
La garantie du produit NINTENDO ne s'appliquera pas en cas de perte ou dommage résultant de l'utilisation de tels appareils.
NINTENDO (et/ou tout distributeur ou licencié NINTENDO) ne peut être tenu pour responsable des dommages ou pertes dus à l'utilisation de ces appareils. Si l'utilisation d'un tel appareil entraîne l'arrêt de votre jeu, déconnectez délicatement l'appareil afin d'éviter tout dommage aux connecteurs, et recommencez à jouer normalement.
Si votre jeu ne fonctionne pas alors qu'aucun appareil n'est connecté, contactez votre distributeur NINTENDO ou appelez NINTENDO aux numéros suivants :
POUR LA FRANCE, appelez le S.O.S. NINTENDO au 08.36.68.77.55 (2,23 FTTC par minute) ou, si vous avez un Minitel, composez le 3615 NINTENDO (2,23 FTTC par minute) .
POUR LA BELGIQUE, appelez le CLUB NINTENDO au 02/478.92.08.

ATTENTION

POUR LA FRANCE SEULEMENT

Par application des règles légales et réglementaires françaises et communautaires, il est strictement interdit de faire des copies des jeux NINTENDO à des fins autres que l'établissement d'une copie de sauvegarde ou d'un usage strictement privé du copiste (Code de la Propriété Intellectuelle et Directive n° 91/250 du Conseil des Communautés Européennes du 24 mai 1991). Toute infraction sera poursuivie.

POUR LA BELGIQUE SEULEMENT

Par application des règles légales et réglementaires communautaires, il est strictement interdit de faire des copies des jeux NINTENDO à des fins autres que l'établissement d'une copie de sauvegarde ou d'un usage strictement privé du copiste (Directive n° 91/250 du Conseil des Communautés Européennes du 24 mai 1991). Toute infraction sera poursuivie.

MEMO

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 :

S.A.V. NINTENDO FRANCE
Route du Môle 2/3
92635 GENNEVILLIERS CEDEX

3. N'oubliez pas de mentionner clairement vos nom, adresse et téléphone ainsi qu'une brève description des défauts constatés.
   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
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
par téléphone au 08 36 68 77 55*
ou par Minitel au 3615 NINTENDO*
Ou écrivez à Nintendo France
Service Consommateurs - BP 14
95311 CERGY PONTOISE CEDEX

*2,23 F TTC par minute.

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 180 JOURS

Nintendo 64 GAME PAKS

NINTENDO REPAIR SERVICE ("NINTENDO") garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO 64 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, NINTENDO soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche. Pour faire jouer cette garantie, retournez votre cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

NINTENDO REPAIR SERVICE
Trade Mart, B.P. 271
1020 Bruxelles
Belgique
Tél. 02.478.90.48.

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de NINTENDO, 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:

02.478.90.48. extension 62.

Un chèque ou un mandat pour le montant correspondant, libellé à l'ordre de NINTENDO REPAIR SERVICE, devra être joint à votre envol.
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 7 jours sur 7 et 24 h. sur 24 h. le 0900-00 900

(Fb 6,05 / 20 sec.)

Nintendo®

EXPERT



0900-00 900

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.

ATTENZIONE: PRIMA DI ACCINGERVI ALL'USO DEL SISTEMA HARDWARE NINTENDO®, DEL GAME PAK O DI UN ACCESSORIO, VI PREGHIAMO DI LEGGERE MOLTO ATTENTAMENTE L'OPUSCOLO DI AVVERTENZE E INFORMAZIONI PER L'UTENTE UNITO A QUESTO PRODOTTO.



Questo sigillo vi assicura che Nintendo ha ricontrollato questo prodotto e che esso incontra i nostri standards di manifattura ottima, affidabilita' e qualita' del divertimento. All' atto dell' acquisto di games e prodotti accessori vogliate accertarvi sempre della presenza di questo sigillo per essere certi della sua completa compatibilita' con il prodotto Nintendo che gia' possedete.

Grazie per aver scelto PILOTWINGS 64™* Game Pak for the Nintendo® 64 System.

Per poterti assicurare una corretta utilizzazione del tuo nuovo videogioco, leggi attentamente questo manualetto di istruzioni, che poi conserverai per eventuali consultazioni future.

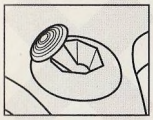
⚠ ATTENZIONE

IL NINTENDO® 64 PRODUCE IMMAGINI REALISTICHE E TRIDIMENSIONALI. DURANTE IL GIOCO O GUARDANDO CERTE IMMAGINI ALCUNE PERSONE POSSONO AVERE MAL DI TESTA, UNO STATO GENERALE DI MALESSERE O NAUSEA. SE UNO DI QUESTI SINTOMI DOVESSE PRESENTARSI, INTERROMPERE IMMEDIATAMENTE IL GIOCO E FARE UNA PAUSA PER RICOMINCIARE A GIOCARE PIU' TARDI, QUANDO QUESTI SINTOMI SONO SCOMPARSI.

N, ™ and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
© 1996 Nintendo Co., Ltd.
***©1996 NINTENDO/PARADIGM SIMULATION, INC.**

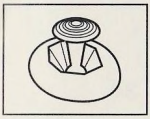
IL CONTROLLER DEL NINTENDO64

Il Control Stick del Nintendo64 utilizza un sistema analogico per leggere angoli e direzioni del suo movimento. Questo permette un controllo molto preciso, impossibile con il normale Pannello di controllo.



Quando accendi l'unità, non spostare il Control Stick dalla posizione neutrale sul controller.

Se il Control Stick è tenuto in una posizione angolata (come mostrato nella figura a destra) quando viene accesa l'unità, questa posizione verrà considerata quella neutrale. Questo farà sì che quei giochi che utilizzano il Control Stick operino in modo non corretto.



Per ripristinare la posizione neutrale una volta iniziata una partita, lascia andare il Control Stick in modo che possa tornare nella posizione centrale (come mostrato nella figura a sinistra), e premi Start tenendo premuti i pulsanti L e R.

Il Control Stick è uno strumento di precisione; assicurati di non bagnarlo e di non introdurre oggetti estranei all'interno.

Mentre giochi *Pilotwings 64*, ti raccomandiamo di tenere la posizione mostrata sotto.



Tenendo il controller in questo modo, puoi operare liberamente con il Control Stick con il pollice sinistro. Utilizzando il pollice destro, avrai facile accesso ai pulsanti A, B o C.

Sistema il tuo indice sinistro dove meglio credi, ma non in una posizione nella quale potresti premere accidentalmente il pulsante Z sul retro del controller.

Per giocare *Pilotwings 64*, collega il controller alla presa uno sul pannello frontale del Pannello di controllo.

Se cambi i collegamenti durante il gioco, dovrai o premere Reset o spegnere l'unità per rendere attivi i nuovi collegamenti.



Questo gioco è progettato per un giocatore, quindi è necessario un solo controller.

INDICE

Introduzione 26

Per utilizzare il Controller 27

Iniziare la partita 28

Per operare con ogni veicolo

- Deltaplano 30
- Cintura a Razzo 32
- Girocottero 33

Giochi Extra

- Palla di Cannone 34
- Tuffo dal Cielo 35
- Scarpe da Salto 37

Segnali ecc. 38

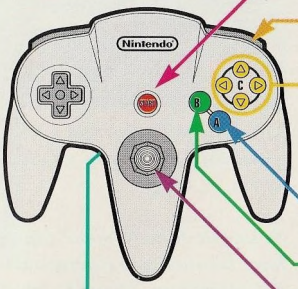
Le Isole 39

BENVENUTO NEL MONDO DI PILOTWINGS 64!

Nel Mondo di Pilotwings i giovani piloti possono volare nel meraviglioso mondo dei sogni e ricevere la patente di pilota ed il brevetto di aviatore. Per realizzare i tuoi sogni, devi azionare i 3 veicoli, (Un Deltaplano, Una Cintura a Razzo, ed un Girocottero) con successo per completare i test di volo per ogni corso. Usa le abilità del 6 Pilota, per controllare i diversi veicoli e diventare un asso pilota! Ricorda questo è soltanto l'inizio, infatti per rendere sempre più emozionante il tuo gioco dovrai affrontare molti altri veicoli che aspettano per mettere alla prova le tue capacità.



Utilizzare il controller



START: conferma.

PULSANTE R: cambia vista durante il gioco.

PULSANTE C: sceglie le zone dei test di volo.

Il Pannello di controllo e il pulsante L non vengono utilizzati.

PULSANTE A: conferma.

PULSANTE B: cancella.

PULSANTE Z:

CONTROL STICK: sposta il cursore.

Inserisci correttamente la cartuccia di Pilotwing 64 nel sistema Nintendo64 e accendi l'unità. Quando sarà comparso lo schermo dei titoli, premi Start. Seleziona "Game Start" con il Control Stick e premi il pulsante A. Comparirà lo schermo di Scelta del File.



Assicurati che il controller sia collegato alla presa uno (altrimenti non potrai giocare).

Schermo di Scelta del File

I progressi nel gioco possono essere salvati in uno o due file. Scegli quello desiderato con il Control Stick e conferma premendo il pulsante A. Un nuovo file mostrerà il messaggio "New". Un file già salvato mostrerà il messaggio "Continue". In fondo allo schermo compariranno le condizioni della partita sul file selezionato. Le zone scure non sono state terminate.



I file salvati registrano i progressi per i tre veicoli e i giochi extra.

Se un file salvato viene cancellato, il contenuto è perduto. Fai attenzione quando cancelli le informazioni.

Tipi di veicoli/Classi

Dopo aver scelto il file desiderato, comparirà la tabella qui a destra. Scegli il veicolo e la classe desiderata e premi il pulsante A. Non puoi selezionare una classe segnalata con una "x". Se hai i punti necessari per la classe prescelta, potrai passare a quella successiva. Il segno "x" verrà rimpiazzato da "Go!". Scegli la classe successiva e premi il pulsante A.

Una volta finito con la Classe Principianti, potrai sia terminare una classe per volta che rimanere su un veicolo e completare tutti itest per quel veicolo.



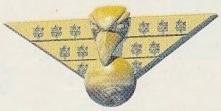
Per passare alla Classe A, dovrai terminare tutti e tre i test della Classe Principiante.

MOSTRINE

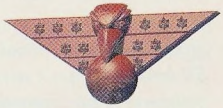
Quando hai terminato un test di volo, riceverai una di tre mostrine: Oro, Argento o Bronzo. La mostrina che riceverai dipenderà dal punteggio (potrai sempre riprovare una zona e aumentarlo).



ARGENTO



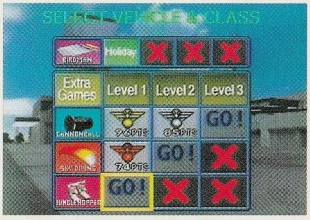
ORO



BRONZO

GIOCHI EXTRA

Se ottieni una mostrina d'Argento o meglio in una classe (a parte quella Principianti), potrai giocare i giochi extra: Palla di cannone, Tuffo dal cielo e Scarpe da salto.



UOMO UCCELLO



Se ottieni una mostrina d'Argento o meglio in tutti e tre i test della Classe Principianti, potrai selezionare l'Uomo uccello e volare all'Isola delle Vacanze.

Per tre Classi (A, B e Pilota), se ottieni mostrine d'Argento o meglio per i tre veicoli principali e tre livelli nei giochi extra, sarai in grado di volare in altre zone.

DELTAPLANO

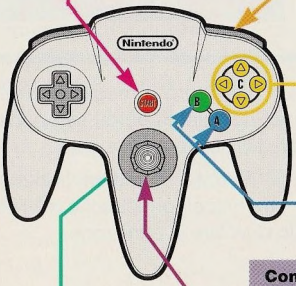
Dal momento che non genera energia, il deltaplano non può salire da solo, quindi plana. Se sollevi il muso, salirà temporaneamente, ma la velocità diminuirà. Quando l'altitudine è troppo bassa, vola verso le correnti d'aria calda. In questo modo recupererai un po' d'altitudine.

Quando atterri, tieni la tua velocità a 50 kmh o meno, e assicurati di premere il pulsante A per estendere le gambe.



START: sceglie il menu di volo premendo su e giù sul Control Stick.

Pulsnate R: cambia vista (da dietro il deltaplano o da dietro il pilota).

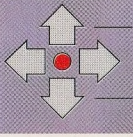


Pulsanti C:

- Tienilo premuto per guardare giù.
- Tienilo premuto per guardare a destra o a sinistra.
- Tienilo premuto per guardare su.

Pulsanti A e B: alettone (per frenare e per atterrare).

Control Stick:



- Punta il muso a terra (discesa/aumento della velocità).
- Volta a destra o a sinistra.
- Alza il muso (sale temporaneamente/diminuisce la velocità).

Pulsante Z: foto.

Funzioni foto

Premi e tieni premuto il pulsante Z e sullo schermo comparirà il mirino della macchina fotografica. Per fare una foto rilascia il pulsante Z. Puoi prendere fino a sei foto per volo.



Per esempio, nel test di volo della classe A, l'obiettivo è prendere una foto delle fiamme sulla ciminiera della raffineria. Conferma la locazione della raffineria sulla mappa e vola laggiù.



Vedrai la ciminiera, ma le fiamme non saranno ancora visibili. Avvicinati. Non appena vedrai le fiamme, premi il pulsante Z e fai presto! Se sullo schermo compare il messaggio "OK", hai avuto successo.



Una volta completato il test di volo, scegli "Check Photo" e premi il pulsante A. Comparirà la foto che avrai scattato.



Scegli la foto desiderata con il Control Stick e conferma con il pulsante A. Nell'angolo in alto a sinistra della foto ingrandita comparirà un messaggio. Una foto soddisfacente avrà un messaggio "OK" o "Best Shot". Una pessima avrà "NG".

Quando avrai diverse foto "OK", il "Best Shot" verrà dato alla foto con il maggior punteggio totale, e questo verrà aggiunto ai punti. Le foto verranno valutate dalla centratura e dalle dimensioni del soggetto (se sarai troppo vicino, e se il soggetto è fuori dalla foto, avrai un punteggio basso).

Se vuoi tenere la foto, scegli "Yes" e quella foto verrà salvata in un album. Puoi salvare fino a sei foto per album (quando l'album sarà pieno, non potrai salvare più foto).
A volte è divertente dimenticare l'obiettivo e scattare altre foto. Guarda che tipo di album puoi ottenere!

CINTURA A RAZZO



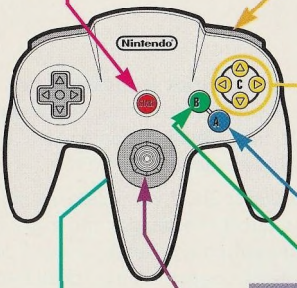
La Cintura a razzo tende ad essere facilmente influenzata dall'inerzia e dal vento. All'inizio potrai avere dei problemi perché non potrai muoverti con la facilità che desidereresti. Quando inizi, non angolare troppo, e usa i razzi solo a intermittenza. Se colpisci qualcosa e perdi il controllo, non avere paura. Utilizza i freni per recuperare l'equilibrio.

Sebbene sia raccomandato di tenere la vista dietro il pilota, è una buona idea cambiarla nelle discese. In questo modo potrai scendere più equilibrato.



START: sceglie il menu di volo premendo su e giù sul Control Stick.

Pulsante R: cambia vista (da dietro o davantani al pilota).



Pulsanti C:

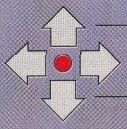
- Tienilo premuto per guardare giù.
- Tienilo premuto per guardare a destra o a sinistra.
- Tienilo premuto per guardare su.

Ogni volta che premi il pulsante C, la vista cambia di 22,5 gradi. Puoi guardare in alto a 90 gradi in ogni direzione.

Pulsante A: razzo forte.

Pulsante B: razzo debole.

Control Stick:



Punta i razzi avanti.

Volta a destra o a sinistra.

Punta i razzi indietro.

Pulsante Z: freni/volteggiare.

GIROCOTTERO

Sebbene il Girocottero sembri un elicottero, vola come un piccolo aereo. Il propulsore in alto funziona da ala, mentre quello posteriore lo fa andare avanti. A differenza di un elicottero, il Girocottero non può volteggiare.





START: sceglie il menu di volo premendo su e giù sul Control Stick.

Pulsante R: cambia vista (da dietro il Girocottero o in prima persona).



Pulsanti C:

- Tienilo premuto per guardare giù.
- Tienilo premuto per guardare a destra o a sinistra.
- Tienilo premuto per guardare su.

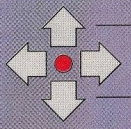
Pulsanti A: Aumenta la spinta

Pulsanti B: Diminuisce la spinta

Pulsante Z: spara i missili. Premi e tieni premuto il pulsante Z per vedere il mirino. Lascialo andare per sparare il missile.



Control Stick:



- Punta il muso a terra (discesa).
- Volta a destra o a sinistra.
- Alza il muso (ascesa).

PALLA DI CANNONE

Metti un pilota in un cannone, mira e fai fuoco!

Ci sono quattro bersagli diversi per ciascun livello (tre livelli totali). Avrai tre tentativi per bersaglio. Il miglior punteggio dei tre tentativi sarà il punteggio per quel bersaglio (ma solo se lo colpisci). Potrai ottenere fino a 25 punti per bersaglio. Per passare al livello successivo, dovrai ottenere il punteggio necessario.







Pulsante R: cambia vista (da dietro il pilota o in prima persona).

Pulsanti C:

- Tienilo premuto per guardare giù.
- Tienilo premuto per guardare a destra o a sinistra.
- Tienilo premuto per guardare su.

Pulsanti A: fuoco.

Control Stick:

- Aggiusta l'angolo di fuoco.
- Sposta il cannone a destra o a sinistra.
- Aggiusta l'angolo di fuoco.

START: sceglie il menu di volo premendo su e giù sul Control Stick.



TUFFO DAL CIELO

Tuffati in cielo e crea delle formazioni con altri tre piloti! I tre piloti saranno già in formazione e ti aspetteranno in basso. Sposta il tuo pilota vicino a loro e raggiungili. Il tuo punteggio si basa sul numero di formazioni complete ottenuto prima di raggiungere le nubi. Una volta attraversate, premi il pulsante B per aprire il paracadute. Quando è aperto, ruota con il Control Stick, premi il pulsante A per planare e atterrare nel luogo designato. Per passare al livello successivo, dovrai ottenere il punteggio necessario. Ci sono tre livelli.





START: sceglie il menu di volo premendo su e giù sul Control Stick.

Pulsante R: cambia vista (dopo l'apertura del paracadute).

Pulsanti C:

Tienilo premuto per guardare giù.

Tienilo premuto per guardare a destra o a sinistra.

Tienilo premuto per guardare su.



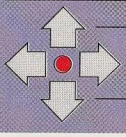
Pulsante A: alettoni (freno).

Se freni troppo quando il paracadute è aperto, la velocità di discesa aumenta.

Pulsante B: apre il paracadute (una volta superate le nubi).

Control Stick

PRIMA DELL'APERTURA DEL PARACADUTE

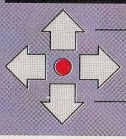


Avanti.

Destra/Sinistra.

Indietro.

DOPO L'APERTURA DEL PARACADUTE



Non utilizzato.

Destra/Sinistra.

Non utilizzato.

Sulle formazioni

Per creare una formazione trova prima la silhouette gialla lampeggiante. Poi allinea ad essa il tuo pilota. Una volta fatto questo, dovrai tenere la tua formazione fino a tre. Quando la formazione è completa, i piloti si riuniscono per quella seguente e così via. Ricorda, il tempo è importante. Cerca di completare quante più formazioni possibili prima di raggiungere le nubi.



SCARPE DA SALTO

Nelle Scarpe da salto, l'obiettivo è saltare verso il bersaglio il più velocemente possibile. Quando salti, assicurati di atterrare in piedi: se non lo farai, perderai tempo. Cerca di stare su terreno pianeggiante, ed evita montagne e valli se possibile: ti fanno perdere tempo. Se raggiungi l'obiettivo entro il tempo richiesto, avrai accesso al livello successivo (tre livelli in totale).







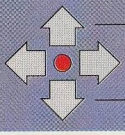
Pulsante R: cambia vista (da dietro il pilota o in prima persona).

Pulsanti C:

- Tienilo premuto per guardare giù.
- Tienilo premuto per guardare a destra o a sinistra.
- Tienilo premuto per guardare su.

Pulsanti A: cambia l'altezza del salto.

Control Stick:



- Aggiusta l'angolo.
- Sposta a destra o a sinistra.
- Aggiusta l'angolo.

Sugli angoli

Quando sei sul terreno puoi aggiustare solo angoli e direzione.



Un salto a 90 gradi è troppo alto e non ti porterà lontano.

Il miglior salto. 45 gradi ti faranno raggiungere la distanza maggiore.

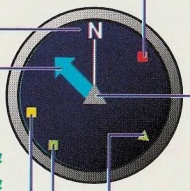
Quasi buono quanto quello a 45 gradi.

Questo angolo è troppo basso.

SEGNALI ECC.



Radar



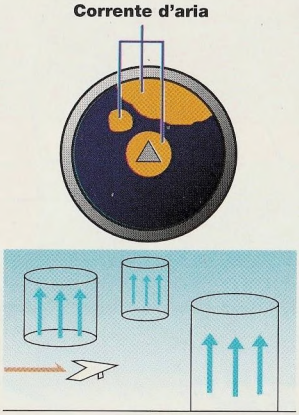
La freccia indica la direzione e la forza del vento. Questa figura indica che il vento sta soffiando verso nordovest.

La tua posizione (triangolo grigio nel mezzo del radar).

Anello o bersaglio

- ■ L'anello/bersaglio è dietro di te.
- ■ L'anello/bersaglio è sopra di te.
- ▼ La distanza dell'anello/bersaglio è superiore a 600 metri.

Il segnale cambierà da ▼ a ■ avvicinandosi.



La corrente d'aria non sempre è al suolo o sopra l'acqua. Se il radar mostra che sei nella corrente, ma non sali, potresti esserci sotto.

Isola delle Vacanze

E' un'isola dei divertimenti con alberghi, parchi di divertimenti e percorsi di golf. La Classe Principianti si svolge qui.





Isola del Gelo Eterno

Questa meraviglia invernale del ghiaccio e della neve si trova vicino al Circolo Polare Artico. Qui troverai la raffineria.

Isola Mezzaluna

Questa isola a forma di C si trova nei mari del sud. C'è un albergo vicino alla spiaggia ed alcuni paesi vicino al mare aperto.





Piccoli Stati Uniti

Questa isola è una versione in miniatura degli Stati Uniti. Alcune zone potresti averle già viste, ma la miglior attrazione è la Roccia di Mario sul monte Rushmore.

AVVERTENZA

Questo articolo Nintendo non è previsto per essere copiato o utilizzato con alcun strumento e accessorio che ne alteri il funzionamento. L'uso di tali strumenti e/o accessori rende nulla la garanzia sul vostro prodotto Nintendo. Nintendo (e tutti i suoi licenziatari e distributori) non si ritiene responsabile per danni causati al prodotto dall'uso di tali strumenti ed accessori.
Se, a causa di essi, il vostro gioco smette di funzionare, togliete l'accessorio, facendo molta attenzione a non piegare, danneggiare o rompere i connettori. Se invece non avete usato nessun strumento od accessorio ed il vostro gioco smette di funzionare, rivolgetevi al centro di assistenza autorizzato. Il contenuto di questa avvertenza non interferisce con i vostri diritti di garanzia sul prodotto se usato in modo conforme.

ATTENZIONE

Copiare i giochi Nintendo è illegale ed è severamente proibito dalle leggi nazionali ed internazionali sul Copyright (incluse le sezioni su Copyright, Design and Patent Act 1988 e la Direttiva della Comunità Europea sulla Protezione Legale dei Programmi di Computer).
Nessuna copia di software è autorizzata e non è necessaria per proteggere il vostro software. Coloro che violano le normative vigenti saranno perseguiti a termine di legge.

NOTIZIE

ADVERTENCIA: POR FAVOR, LEE CUIDADOSAMENTE EL SUPLEMENTO DE INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL MANUAL DE PRECAUCIONES ADJUNTOS, ANTES DE USAR TU EQUIPO NINTENDO® SYSTEM O CARTUCHO DE JUEGO.



Este sello garantiza que Nintendo ha comprobado el producto y que cumple nuestros exigentes requisitos de fabricación, fiabilidad y potencial de entretenimiento. Busca siempre este sello cuando compres juegos y accesorios para asegurar una total compatibilidad con tu producto Nintendo.

Gracias por adquirir el cartucho PILOTWINGS 64™* para tu Nintendo® 64 System.

Para disfrutar al máximo, lee el manual de instrucciones cuidadosamente antes de empezar a jugar. Después guárdalo para futuras consultas.

⚠ AVISO

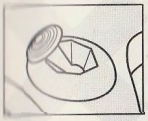
LOS JUEGOS DE NINTENDO® 64 PRODUCEN IMÁGENES EN 3-D MUY REALISTAS. EN MUY RARAS OCASIONES, PUEDE PRODUCIRSE EN ALGUNAS PERSONAS UNA PEQUEÑA SENSACIÓN DE MAREO O MALESTAR EN EL ESTÓMAGO. SI ESTO LLEGASE A OCURRIR, AUN SIENDO IMPROBABLE, SERÍA ACONSEJABLE DEJAR DE JUGAR DURANTE UN CORTO PERIODO DE TIEMPO, Y CONTINUAR MÁS TARDE.

, ™ and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
© 1996 Nintendo Co., Ltd.
***©1996 NINTENDO/PARADIGM SIMULATION, INC.**

EL MANDO DE CONTROL DE NINTENDO64

La Palanca de Control Nintendo64 utiliza un sistema analógico para leer los ángulos y direcciones de sus movimientos. Esto ofrece una precisión de control imposible de conseguir con el + Panel de control.

Cuando ENCIENDAS (ON) la consola, deja la Palanca de control en su posición neutral.



Si la Palanca de control es mantenida en diagonal (tal y como aparece en el dibujo de la izquierda) cuando se ENCIENDE (ON) el dispositivo, esta posición será ajustada como neutral. Esto hará que los juegos que utilicen la Palanca de control no funcionen correctamente.



Para reajustar la posición neutral una vez iniciado el juego, suelta la Palanca de control para que pueda volver a su posición central (tal y como aparece en el dibujo de la izquierda), y pulsa START mientras mantienes pulsados los botones L y R.

La Palanca de Control es un instrumento de precisión. No derrames líquidos o coloques otros objetos sobre él. Si necesitas ayuda, contacta con el Servicio de Atención al Cliente del Club Nintendo en el número (91) 319 22 44.

Te recomendamos que para jugar *Pilotwings 64* sostengas el mando de control tal y como aparece en el dibujo.



Sujetando así el mando de control, podrás manejar libremente la Palanca de control con tu pulgar izquierdo. Y usar el pulgar derecho para acceder rápidamente a los botones A, B o C.

Coloca el dedo índice izquierdo donde te resulte más cómodo, pero no en una posición donde pudieras pulsar accidentalmente el Botón Z de la parte trasera del mando de control.

Para jugar *Pilotwings 64* conecta un mando de control al conector 1 situado en el panel delantero de la consola.

Si cambias la conexión durante el juego, deberás pulsar RESET o APAGAR (OFF) la alimentación para que se active la nueva conexión.



Este juego ha sido diseñado para un solo jugador, así que sólo se necesita un mando de control.

CONTENIDO

Introducción 44

Uso del mando de control 45

Inicio del juego 46

Funcionamiento de cada uno de los vehículos

- Ala Delta (Hang Glider) 48
- Cinturón Cohete (Rocket Belt) 50
- Autogiro (Gyrocopter) 51

Juegos extra

- Bala de cañón (Cannonball) 52
- Caída Libre (Sky Diving) 53
- El Saltador (Jumble Hopper) 55

Indicadores, etc. 56

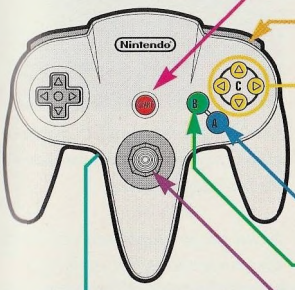
Las isla 57

¡BIENVENIDO AL MUNDO DE PILOTWINGS 64!



En el mundo de Pilotwings 64, muchos jóvenes pilotos vuelan por los lejanos y azules cielos con el sueño de recibir sus licencias de piloto y medallas de aviación. Para cumplir tus sueños, deberás pilotar correctamente tres vehículos (un Ala Delta, un Rocket Belt y un Autogiro) y completar con éxito las pruebas de vuelo de cada clase. Utiliza las habilidades de seis pilotos diferentes, ¡controla perfectamente los diferentes vehículos! ¡y conviértete en un as! Para hacerlo más interesante, otros vehículos estarán esperando tu desafío.

Uso del mando de control



INICIO: Confirmar.

Botón R: Cambiar puntos de vista durante el juego.

Botones C: Seleccionar zona de la prueba de vuelo.

El + Panel de control y el Botón L no son utilizados.

Botón A: Confirmar.

Botón B: Cancelar.

Botón Z:

Palanca de control: Mover cursor.

Inserta correctamente el cartucho de juego de Pilotwings 64 en tu Sistema Nintendo64 y lleva el interruptor de alimentación a la posición de ENCENDIDO (ON). Cuando aparezca la pantalla de título, pulsa START. Selecciona "Iniciar Juego" con la Palanca de control y pulsa el Botón A. Aparecerá entonces la pantalla de Seleccionar Archivo.



Comprueba que el mando de control está enchufado al conector uno (en caso contrario no podrás jugar el juego).

Pantalla de Seleccionar Archivo

El avance del juego puede ser guardado en uno de los dos archivos. Selecciona el archivo deseado con la Palanca de control y confirma pulsando el Botón A. Un nuevo archivo mostrará el mensaje "Nuevo". Un archivo guardado mostrará el mensaje "Continuar". En la parte inferior de la pantalla verás el estado de juego actual del archivo seleccionado. Las áreas de color oscuro aún no han sido superadas.



Los archivos-guardar graban el avance de los tres vehículos y de los juegos extra.

Si un juego guardado es borrado, los contenidos del archivo se perderán. Cuidado cuando borres datos guardados.

Tipos de vehículos/Clase

Una vez seleccionado un archivo, aparecerá el plano de la derecha. Selecciona el vehículo deseado, la clase, y pulsa el Botón A. No puedes seleccionar clases marcadas con una "x". Si tienes los puntos requeridos para la clase seleccionada, podrás avanzar a la clase siguiente. La señal "x" será reemplazada por "¡Adelante! (Go!)". Selecciona la clase siguiente y pulsa el Botón A.

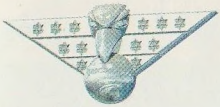
Cuando hayas completado la Clase de Principiantes, puedes intentar superar cada clase una a una, o puedes quedarte con un vehículo y completar todas las pruebas de vuelo de ese vehículo.



Para avanzar a la Clase A deberás completar las tres pruebas de la Clase Principiantes.

LAS MEDALLAS

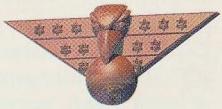
Tras superar una prueba de vuelo, recibirás una de las tres medallas: Oro, Plata o Bronce. El tipo de medalla dependerá de tu puntuación (siempre puedes recuperar una zona de vuelo y mejorar tu puntuación).



PLATA



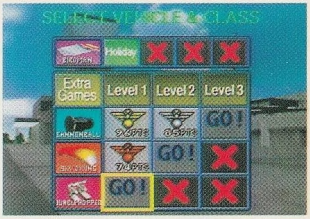
ORO



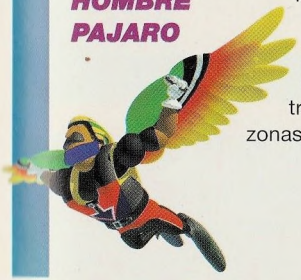
BRONZE

JUEGOS EXTRA

Si ganas una medalla de plata o mejor por cada clase (excepto Principiantes), podrás participar en los juegos extra: Bala de Cañón (Cannonball), Descenso Estelar (Sky Diving) y El Saltador (Jumble Hopper).



EL HOMBRE PAJARO



Si ganas una medalla de plata o mejor en las tres pruebas de la Clase Principiante, podrás seleccionar al Hombre Pájaro y volar a la Isla de las Vacaciones.

Para las tres clases (A, B y Piloto), si ganas medallas de plata o mejor para los tres vehículos principales, y tres niveles en los juegos extra, podrás volar a otras zonas con el Hombre Pájaro.

FUNCIONAMIENTO DE CADA UNO DE LOS VEHÍCULOS

ALA DELTA

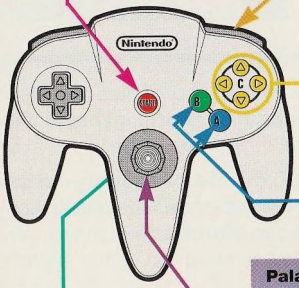
Como no genera potencia, el ala delta no puede ascender por sí sola y por eso planea. Si elevas el morro, ascenderá temporalmente, pero tu velocidad bajará. Cuando estés a baja altitud, vuela hacia la corriente de aire caliente (térmica). De esta forma recuperarás algo de altura.

Cuando aterrices, mantén tu velocidad a 50 Km/h o menos, y asegúrate de pulsar el botón A para extender tus piernas.



INICIO: Selecciona el menú de vuelo pulsando arriba y abajo en la Palanca de control.

Botón R: Cambiar el punto de vista (detrás del ala delta o detrás del piloto).



Botones C:

Mantener para mirar hacia abajo.

Mantener para mirar a izquierda o derecha.

Mantener para mirar arriba.

Botón A, B: Frenar (utilizalo para el freno aerodinámico o para aterrizar).

Palanca de control

Apuntar morro abajo (descender/acelerar).

Virar a izquierda/derecha.

Elevar morro (ascender temporalmente/desacelerar).

Botón Z: Instantánea.

Funciones de la fotografía instantánea

Pulsa y mantén pulsado el botón Z y aparecerán las miras de la cámara sobre la pantalla. Suelta el botón Z para tomar una fotografía. Puedes tomar un máximo de seis fotografías por vuelo.



Por ejemplo, en la prueba de vuelo de Clase A, el objetivo es tomar una instantánea de las llamas que salen por la chimenea de la refinería de petróleo. ¡Confirma la posición de la refinería de petróleo sobre el mapa y vuela hasta allí!



Deberías ver la chimenea, pero la llama aún no es visible. Acércate un poco más. Tan pronto como veas la llama, pulsa el botón Z y ¡presto! Si aparece sobre la pantalla el mensaje "OK", habrás tenido éxito.



Una vez completada la prueba de vuelo, selecciona "Chequear Foto" y pulsa el botón A. Aparecerán las fotos que has tomado.



Selecciona la fotografía deseada con la Palanca de control y confirma pulsando el botón A. Aparecerá un mensaje en la esquina superior izquierda de la fotografía ampliada. Una buena fotografía mostrará el mensaje "OK" o "Mejor Foto" (Best Photo). Una mala fotografía mostrará el mensaje "NG".

Cuando tengas varias buenas fotografías, la "Mejor fotografía" será la fotografía con el máximo de puntos, y su puntuación será añadida a los puntos requeridos para pasar.

Las fotografías serán evaluadas por cómo de centrado y cómo de grande aparece el tema a ser fotografiado (si te acercas demasiado al tema, y si el tema no está bien encuadrado en la fotografía, recibirás una puntuación menor).

Si quieres guardar la foto, selecciona "Sí" (Yes) y esa fotografía será guardada en un álbum de fotos. Puedes guardar hasta seis fotos por álbum (cuando el álbum esté lleno, no podrás guardar más fotografías). A veces es divertido olvidar el objetivo y tomar fotografías. ¡A ver que tipo de álbum de fotos sale!

FUNCIONAMIENTO DE CADA UNO DE LOS VEHICULOS

CINTURON COHETE



Al Cinturón Cohete (Rocket Belt) suele influirle la inercia y el viento. Quizá tengas problemas al principio porque no te puedes mover tan fácilmente como tú quieres. Cuando empieces, no te inclines demasiado, y utiliza tu potencia intermitentemente. Si golpeas algo y pierdes el control, no temas. Utiliza los frenos para recuperar el equilibrio.

Aunque se recomienda mantener el punto de vista por detrás del piloto, es una buena idea cambiar de punto de vista cuando desciendes. De esta forma podrás bajar más equilibradamente.



INICIO: Selecciona el menú de vuelo pulsando ▲ y ▼ en la Palanca de control.

Botón R: Cambiar el punto de vista (por detrás o por encima del piloto)

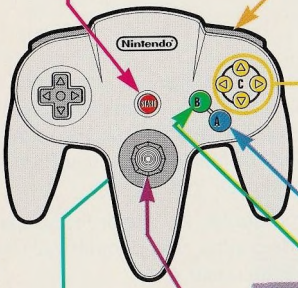
Botones C:

Mantener para mirar abajo.

Mantener para mirar a izquierda/derecha.

Mantener para mirar hacia arriba.

Cada vez que pulses los botones C, tu vista cambiará 22,5 grados. Puedes mirar hasta 90 grados en cada dirección.



Botón A: Reactor fuerte.

Botón B: Reactor débil.

Palanca de control.

Apuntar reactores hacia delante.

Virar a izquierda/derecha.

Apuntar reactores hacia atrás.

Botón Z: Freno aerodinámico, Vuelo estacionario.

AUTOGIRO

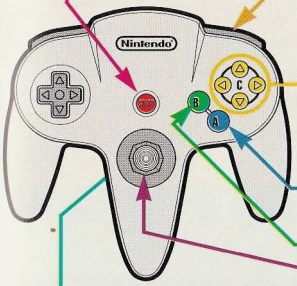
Aunque el Autogiro (Gyrocopter) se parece a un helicóptero, vuela como un avioncito. El propulsor superior actúa como un ala, que el propulsor posterior le lleva hacia delante. Sin embargo, a diferencia de un helicóptero, el Autogiro no puede flotar en el aire.





INICIO: Selecciona el menú de vuelo pulsando ▲ y ▼ en la Palanca de control.

Botón R: Cambiar el punto de vista (detrás del Autogiro o en perspectiva de primera persona).



Botones C:

Mantener para mirar hacia abajo.

Mantener para mirar a izquierda/derecha.

Mantener para mirar hacia arriba.

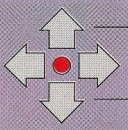
Botón A: Aumentar ajuste de potencia.

Botón B: Reducir ajuste de potencia.

Botón Z: Disparar misiles. Pulsa y mantén el botón Z para ver el alcance. Suelta el botón Z para disparar un misil.



Palanca de control.



Apuntar morro abajo.

Virar a izquierda/derecha.

Apuntar morro arriba (ascender).

BALA DE CAÑÓN

¡Mete a un piloto dentro del cañón, apunta al blanco y dispara!

Hay cuatro objetivos diferentes en cada nivel (tres niveles en total). Tienes tres intentos por objetivo. La mejor puntuación de los tres intentos será tu puntuación para ese blanco (sólo si lo alcanzas). Puedes recibir un máximo de 25 puntos por blanco. Para pasar al nivel siguiente, deberás conseguir la puntuación requerida.





Botón R: Cambiar el punto de vista (detrás del piloto o en perspectiva de tercera persona).



Botones C:

- Mantener para mirar hacia abajo.
- Mantener para mirar a izquierda/derecha.
- Mantener para mirar arriba.

Botón A: Disparar.

Palanca de control.

- Ajustar ángulo de disparo.
- Mover cañón a izquierda/derecha.
- Ajustar ángulo de disparo.

START: Selecciona el menú de vuelo pulsando ▲ y ▼ en la Palanca de control.



CAÍDA LIBRE

¡Desciende desde el cielo y entra en formación con otros tres pilotos! Los otros tres pilotos ya estarán esperándote en formación por debajo. Lleva a tu piloto cerca de ellos y alcanza su altitud, posición y dirección. Tu puntuación se basa en el número de formaciones completadas antes de llegar a la capa de nubes. Cuando pases la capa de nubes, pulsa en cualquier momento el botón B para abrir tu paracaídas. Una vez abierto, gira con la Palanca de control, y pulsa el botón A para aterrizar en el punto de aterrizaje designado. Para avanzar al nivel siguiente deberás conseguir la puntuación requerida. Hay tres niveles.





START: Selecciona el menú de vuelo pulsando ▲ y ▼ en la Palanca de control.

Botón R: Cambiar punto de vista (una vez abierto el paracaídas).

Botones C (una vez abierto el paracaídas):

- Mantener para mirar abajo.
- Mantener para mirar a izquierda/derecha.
- Mantener para mirar arriba.



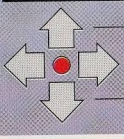
Botón A: Freno aerodinámico.

Si frenas demasiado cuando tu paracaídas está abierto, tu velocidad de descenso aumentará.

Botón B: Abrir paracaídas (cuando hayas pasado la capa de nubes).

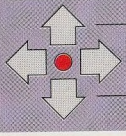
Palanca de Control

ANTES DE QUE SE ABRA EL PARACAIDAS



- Mover hacia delante.
- Virar a izquierda/derecha.
- Mover hacia atrás.

UNA VEZ ABIERTO EL PARACAIDAS



- No usado.
- Virar a izquierda/derecha.
- No usado.

Sobre la Formación

Para unirte a una formación, localiza primero la silueta amarilla parpadeante. Después, alinea a tu piloto con la silueta parpadeante. Una vez alineado con la silueta, deberás mantener tu formación durante una cuenta de tres. Si consigues la formación, los pilotos se reunirán en la siguiente formación y volverá a empezar el proceso. Recuerda que el tiempo es importante. Prueba tantas formaciones como puedas antes de llegar a la capa de nubes.



EL SALTADOR

En El Saltador (Jumble Hopper) el objetivo es saltar hasta la meta lo más rápidamente posible. Cuando saltes, comprueba que caes sobre tus pies. Si no, perderás tiempo. Intenta mantenerte en terreno llano y evita las montañas y valles, si es posible; pueden hacerte perder tiempo. Si llegas a la meta en el tiempo requerido, podrás acceder al nivel siguiente (tres niveles en total).







Botón R: Cambiar punto de vista
(detrás del piloto o en perspectiva de primera persona).

Botones C:

Mantener para mirar abajo.

Mantener para mirar a izquierda/derecha.

Mantener para mirar arriba.

Botón A: Cambiar la altitud del salto.

Palanca de control.

Ajustar ángulos.

Ajustar izquierda/derecha.

Ajustar ángulos.

Sobre los ángulos

Sólo puedes ajustar el ángulo y la dirección mientras estás en el suelo.



Un salto de 90 grados es demasiado alto y no te llevará muy lejos.

El mejor salto, 45 grados te dará el máximo de distancia.

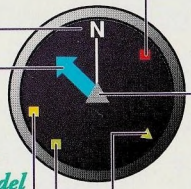
Casi tan bueno como un ángulo de 45 grados.

Este ángulo es demasiado bajo.

INDICADORES, ETC.



Radar



La flecha indica la fuerza y dirección del viento. Este dibujo muestra que el viento está soplando hacia el noroeste.

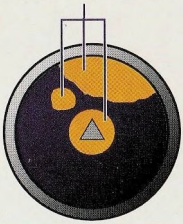
Tu posición (triángulo gris en medio del radar): el frente está situado por encima de la señal.

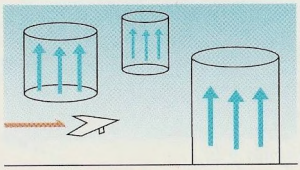
Anillo o blanco

- Anillo/blanco está por debajo de ti
- Anillo/blanco está por encima de ti
- La distancia del anillo/blanco es mayor que 600 metros.

El indicador cambiará de ▼ a ■ a medida que te acercas.

Corriente de aire (térmica)





La corriente de aire no está siempre sobre el suelo o sobre el agua. Si el radar muestra que estás en la corriente de aire, pero no asciendes, podrías estar por debajo de la corriente.

Holiday Island

Es una isla de diversión con hoteles, parques de atracciones y campos de golf. La Clase Principiante transcurre aquí.



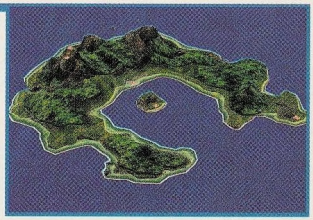


Ever-Frost Island

Este país de las maravillas invernal de hielo y nieve se encuentra situado cerca del Círculo Artico. Aquí encontrarás una refinería de petróleo.

Crescent Island

Esta isla con forma de C está en los mares del sur. Hay un complejo hotelero cerca de la playa y varias ciudades cerca del mar abierto.





Little States

Esta isla es una versión en miniatura de los Estados Unidos. Ya has visto algunas zonas antes, pero la mejor atracción es la Roca de Mario en Mt. Rushmore

PRECAUCION

Este cartucho Nintendo no ha sido diseñado para utilizar con ningún accesorio que altere el juego. El uso de este tipo de accesorios anulará cualquier garantía de Nintendo. Nintendo (y/o cualquier licenciatario o distribuidor) no se responsabilizará de ninguna avería producida por la utilización de este tipo de artículos. Si el uso de estos accesorios produjera la interrupción del juego, desconéctalo cuidadosamente para evitar doblar, romper o dañar los contactos.

AVISO

La copia o duplicación de cualquier cartucho de Nintendo es ilegal y está prohibida por leyes locales, nacionales e internacionales sobre los Derechos de la Propiedad Intelectual (Incluyendo la Ley de 1988 sobre Derechos de Autor, Diseños y Patentes, y la Orden de la Comunidàd Europea de 1991 sobre la Protección Legal de programas informáticos). Las copias de seguridad no están autorizadas y no son necesarias para proteger tu software. La infracción de estas normas está perseguida por la Ley.

GARANTÍA

ESTE PRODUCTO GOZA DE UN PERIODO DE GARANTÍA DE 180 DÍAS (6 MESES). PARA QUE DICHA GARANTÍA SEA VÁLIDA, CONSERVA EL COMPROBANTE DE COMPRA (FACTURA O NOTA DE LA TIENDA) Y ENVÍANOS ESTA TARJETA CON EL SELLO DE LA TIENDA, EN EL CASO QUE TU PRODUCTO SE HAYA ESTROPEADO.

CONDICIONES DE LA GARANTÍA

1. La garantía cubre todos los gastos de piezas, mano de obra y transporte desde el servicio técnico de NINTENDO ESPAÑA al usuario exclusivamente. El envío del producto a nuestro servicio técnico deberá correr por cuenta del usuario. NINTENDO ESPAÑA, S.A. no se hace responsable del material enviado hasta que se recepcione en sus instalaciones.

2. Una vez recibido el producto estropeado en nuestro servicio técnico, se procederá al envío al usuario de otro reparado, en el plazo de 72 horas (3 días) desde la fecha de recepción. Sobre este producto se aplicará una nueva garantía de 180 días (6 meses).

3. No se considerarán con derecho a reparación en garantía los productos que hayan resultado dañados por negligencia, golpes, uso indebido o averías producidas por utilización de productos no licenciados por NINTENDO. La garantía quedará anulada si el producto ha sido abierto sin autorización de NINTENDO ESPAÑA, S.A. o manipulado por técnicos ajenos a nuestro Servicio Técnico.

4. También quedarán excluidos de la garantía aquellos aparatos destinados a fines distintos del uso privado.

QUE HACER EN CASO DE AVERÍA:

1. Si tu producto Nintendo deja de funcionar, o lo hace de forma defectuosa llama al CLUB NINTENDO al teléfono : (91) 319 22 44.

2. Al enviarnos tu producto Nintendo, no olvides adjuntarnos esta garantía sellada con todos tus datos, si han transcurrido menos de 180 días (6 meses) desde su fecha de compra. Acuérdate siempre de indicar claramente cuáles son los síntomas que has observado.

SI TU PRODUCTO NINTENDO NO ESTA EN GARANTÍA

Si tu producto Nintendo no está en garantía, debes seguir el mismo procedimiento, aunque lógicamente tendrás que abonar contra reembolso los gastos de reparación. Si deseas recibir un presupuesto de reparación, deberás indicarlo al enviar el producto. No te olvides de indicarnos tu dirección y número de teléfono.

ESTA GARANTÍA SÓLO ES VÁLIDA DENTRO DEL TERRITORIO NACIONAL.

NOMBRE

DIRECCIÓN

POBLACIÓN

PROVINCIA

C.P. **TELF.**

SÍNTOMAS OBSERVADOS

NOMBRE Y DIRECCIÓN DEL ESTABLECIMIENTO CON EL SELLO DE CAUCHO Y FECHA DE COMPRA

NÚMERO DE SERIE (Sólo en las consolas) (SERIAL NUMBER)

CLUB NINTENDO

¿Estás desesperado?
¿Te has quedado atascado?
¿Los enemigos te hacen la vida imposible?
¿Necesitas algún truco infalible?...
Cuando la duda te ronde... ya sabes,
el CLUB NINTENDO responde.

El **Club Nintendo** es un servicio único,
gratuito y exclusivo creado para los usuarios de los
productos Nintendo, diseñado para solucionar cualquier problema
y facilitar todo tipo de información a nuestros socios.

¿Aún no eres socio? ¿Por qué no telefoneas ahora?
Estaremos encantados de responder a tu llamada
y te informaremos de como puedes formar parte de nuestro Club.

NUESTRO NUMERO DE TELÉFONO ES (91) 319 22 44

NOTAS

WAARSCHUWING : LEES ALSTUBLIEFT EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR, DIE BIJ DIT PRODUCT IS MEEVERPAKT, VOORDAT HET NINTENDO-SYSTEEM OF DE SPELCASSETTE GEBRUIKT WORDT.



Dit zegel waarborgt u, dat dit product door Nintendo is gecontroleerd en dat het qua constructie, betrouwbaarheid en entertainmentwaarde volledig aan onze hoge kwaliteitseisen voldoet. Let bij het kopen van spellen en accessoires altijd op dit zegel, zodat u verzekerd bent van een goed werkend Nintendo-systeem.

Hartelijk dank voor het kopen van deze casette met PILOTWINGS 64™* voor het Nintendo® 64 System.

Lees deze handleiding eerst goed door om dit spel grondig te leren kennen en bewaar hem ook om er later iets in te kunnen opzoeken.

⚠ LET OP

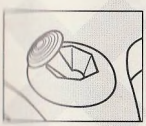
DE NINTENDO® 64 IS IN STAAT ZEER REALISTISCHE AFBEELDINGEN EN 3D SIMULATIES TE CREËREN. SOMMIGE MENSEN KUNNEN TIJDENS HET SPELEN OF BIJ HET ZIEN HIERVAN LAST KRIJGEN VAN DUIZELIGHEID, BEWEGINGSZIEKTE OF MISSELIJKHEID. ALS U OF UW KIND DERGELIJKE VERSCHIJNSELEN VERTOONT, STOP DAN ONMIDDELLIJK EN SPEEL PAS LATER VERDER.

, ™ and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
© 1996 Nintendo Co., Ltd.
***©1996 NINTENDO/PARADIGM SIMULATION, INC.**

DE NINTENDO 64 CONTROLLER

De Analoge Stick van de Nintendo64 gebruikt een analoog besturingssysteem. Hierdoor is een precisie-besturing mogelijk die met een vierpuntsdruktoets niet bereikt wordt.

Raak de Analoge Stick, bij het aanzetten van het Control Deck, niet aan.



Als de Analoge Stick (zoals links afgebeeld) tijdens het aanzetten van het Control Deck niet in de standaard positie staat, wordt deze positie door de hardware als nieuwe standaardpositie gezien. Hierdoor worden de stuurfuncties verkeerd ingesteld, wat het spelen onmogelijk maakt.



Om een verkeerde standaardinstelling weer ongedaan te maken, moet de Analoge Stick (zoals links afgebeeld) in zijn standaardpositie staan en moet met ingedrukte L en R knoppen op de Start knop worden gedrukt.

De Nintendo64 Controller is een precisie-instrument. Zorg er daarom voor dat er geen vloeistoffen in de behuizing van de Controller kunnen terechtkomen. Bel in geval van problemen de Nintendo Technische Dienst onder het nummer: 030-6097166.

Bij *Pilotwings 64* is het aan te raden om de Controller vast te houden als afgebeeld.



Deze grippositie maakt het mogelijk de Analoge Stick met de linker duim, en de A, B en C knoppen met de rechter duim te bedienen.

Let er bij het vasthouden van de controller op dat je niet per ongeluk de Z knop, die zich aan de onderzijde van de Controller bevindt, indrukt.

Aansluiten van de Nintendo64 Controller:

Om *Pilotwings 64* te spelen, moet je ervoor zorgen dat de Controller is aangesloten op ingang één.



Als de Controller tijdens het spel wordt omgewisseld, moet je Reset of de Start knop indrukken om de Controller te activeren.

Dit spel is ontwikkeld voor één speler. Je hebt voor dit spel dus maar één Controller nodig.

INHOUD

De Nintendo64 Controller 63

Inleiding 64

Het Spel Beginnen 65

De Besturing

- Hang Glider 68
- Rocket Belt 70
- Gyrocopter 71

De Bonusspellen

- Cannonball 72
- Sky Diving 73
- Jumble Hopper 75

Meters, Etc. 76

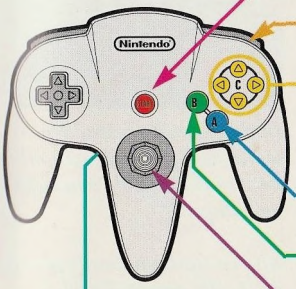
De Eilanden 77

WELKOM IN DE WERELD VAN PILOTWINGS 64

Het grote vliegavontuur kan beginnen. Zes jonge, enthousiaste piloten dromen ervan hun vliegbrevetten te halen. Om die droom uit te laten komen moeten zij drie toestellen (een hangglider, een rocketbelt en een gyrocopter) leren besturen en slagen voor de vliegexamens in iedere klasse. Gebruik de vaardigheden van de verschillende piloten, leer de toestellen te besturen en word een eerste klas piloot! Tijdens het spel zul je nog verschillende andere toestellen tegenkomen.



Het gebruik van de Controller



Start: Bevestig keuze

R knop: Verander het camerapunt tijdens het spel

C knoppen: Selecteer gebied

De Vierpuntsdruktoets en de L knop worden niet gebruikt

A knop: Bevestig keuze

B knop: Annuleer keuze

Z knop

Analoge Stick: Beweeg cursor

Steek de Pilotwings 64 cassette op de juiste manier in de Nintendo64 en zet deze aan. Druk, als het titelscherm verschijnt, op Start. Selecteer "Start Game" met de analoge Stick en druk op A. Het "Select File"-scherm komt tevoorschijn.



Zorg dat de Controller is aangesloten op ingang één (anders kun je het spel niet spelen).

HET SPEL BEGINNEN

"Select File"-scherm (keuzescherm gesaved bestand)

Je vorderingen worden bewaard in twee verschillende bestanden. Selecteer het gewenste bestand met de Analoge Stick en druk op de A knop. Een leeg bestand herken je aan het woord "New". Een opgeslagen bestand toont het woord "Continue". Onder in het scherm zie je de gegevens van het geselecteerde bestand. Donkere vlakken zijn nog niet gehaald.



In de gesavede bestanden worden de gegevens van alle drie de toestellen en de bonusspellen opgeslagen.

Als een bestand wordt gewist, gaan alle gegevens verloren. Pas dus op bij het wissen van bestanden.

Soorten toestellen en niveaus

Na het kiezen van het gewenste bestand, verschijnt het rechts getoonde scherm. Kies toestel en niveau, en druk op A. Een niveau met de aanduiding "X" kun je niet selecteren. Na het behalen van de vereiste punten in een geselecteerd niveau, kun je verder naar het volgende. De "X" wordt vervangen door het woord "Go!". Selecteer het volgende niveau en druk op de A knop.

Na het doorlopen van het beginners-niveau (Beginner Class), kun je een volgend toestel leren besturen of kun je een volgend niveau met hetzelfde toestel proberen te halen.



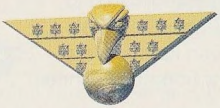
Om verder te gaan naar Class A, moet je slagen voor de drie tests van het beginners-niveau.

ONDERSCHEIDINGEN

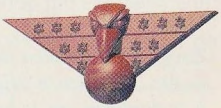
Nadat je voor een vliegtest bent geslaagd ontvang je één van de drie onderscheidingen: goud, zilver of brons. Welke onderscheiding je krijgt, hangt af van het behaalde aantal punten (je kunt een level altijd opnieuw spelen en proberen een hogere score te halen).



ZILVER



GOUD



BRONS

BONUSSPELLEN

Na het behalen van een zilveren of gouden onderscheiding in ieder niveau (behalve Beginner), kun je de bonusspellen spelen: Cannonball, Sky Diving en Jumble Hopper.



BIRDMAN



Na het behalen van een zilveren of gouden onderscheiding in het beginners-niveau, kun je Birdman selecteren voor een pleziervlucht naar Holiday Island.

Na het behalen van de zilveren of gouden onderscheiding in de niveaus A, B en Pilot, voor alle toestellen en na het spelen van de drie bonusspellen, kun je met Birdman naar andere gebieden vliegen.

HANG GLIDER

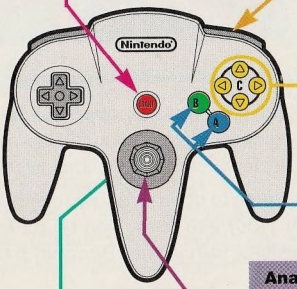
Omdat de hangglider geen aandrijving heeft, kan hij niet op eigen kracht opstijgen. Hij is afhankelijk van de lucht waarop hij zweeft. Als je de neus omhoog stuurt, zal hij tijdelijk stijgen maar tegelijkertijd snelheid verliezen. Stuur, als je te dicht bij de grond komt, naar een luchtstroom (thermiek) toe om opnieuw hoogte te winnen.



Zorg bij het landen dat je snelheid onder de 50 km/u blijft en vergeet niet op A te drukken om je benen te strekken.

Start: Selecteer vliegmenu door met de Analoge Stick naar ▲ en ▼ te bewegen.

R knop: Wissel van camerapunt (achter de glider of achter de piloot)

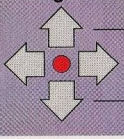


C knoppen:

- Kijk naar beneden
- Kijk naar links of rechts
- Kijk omhoog

A en B knop: Afremmen (in de lucht of tijdens landing)

Analoge Stick:



- Trek neus naar beneden (dalen/snelheid maken)
- Draai naar links of rechts
- Duw neus naar boven (stijg tijdelijk/minder vaart)

Z knop:
Foto nemen.

Bediening camera

Houd de Z knop ingedrukt om de camera-cursor in beeld te laten verschijnen. Laat de Z knop los om een foto te nemen. Je kunt maximaal zes foto's per vlucht maken.



Bijvoorbeeld: In een vliegtest van niveau A moet je een foto maken van een vlam die uit de schoorsteen van een olieraffinaderij komt. Zoek de positie van de raffinaderij op de kaart op en vlieg er naartoe.



Je zult de schoorsteen zien nog voor je de vlam ziet. Vlieg er dichter naartoe en druk op de Z knop om een foto te maken. Als de melding "OK" in beeld verschijnt is je missie geslaagd.



Kies, na het volbrengen van je missie, voor "Check Photo" en druk op A. De foto's die je hebt geschoten verschijnen in beeld.



Selecteer de gewenste foto met de Analoge Stick en druk op A om je keuze te bevestigen. In de linker bovenhoek van de uitvergrote foto verschijnt een waardering. Bij een goede foto zie je "OK" of "Best Shot". Bij een mislukte foto zie je de melding "NG".

Als je meer dan één "OK"-foto hebt, krijgt de foto met de hoogste puntenscore de waardering "Best Shot". Deze score wordt bij het puntentotaal dat je nodig hebt om te slagen geteld.

Bij het bepalen van de score wordt gekeken of het onderwerp in het midden van het beeld staat en naar de grootte van het onderwerp (als je te dichtbij komt en het onderwerp buiten de randen van de foto valt, krijg je een lagere waardering).

Kies, als je de foto wilt bewaren voor "Yes" en hij zal bewaard worden in het fotoalbum. Je kunt maximaal zes foto's per album bewaren. Als het album vol is kun je geen nieuwe foto's meer bewaren.

Ook is het leuk om de missie te laten voor wat het is en gewoon interessante foto's te maken. Kijk maar wat voor mooi fotoalbum je kunt samenstellen.

ROCKET BELT



De Rocket Belt is behoorlijk traag en gevoelig voor wind. Je kunt het er in het begin behoorlijk moeilijk mee hebben omdat hij niet zo snel reageert als je zou willen. Beweeg, als je van start gaat, niet te ver naar voren of achteren en gebruik de stuwraketten met korte stoten. Raak niet in paniek als je iets raakt. Gebruik de remmen om je balans terug te vinden.

Hoewel je het makkelijkst speelt met het camerapunt achter de piloot, is het bij het dalen een goed idee om van camerapunt te wisselen. Zo kun je op een gelijkmatige manier dalen.



Start: Selecteer vliegmenu door met de Analoge Stick naar ▲ en ▼ te bewegen

R knop: Wissel van camerapunt (achter of boven de piloot)

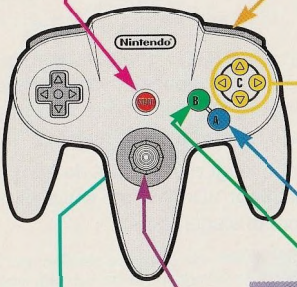
C knoppen:

Kijk naar beneden

Kijk naar links of rechts

Kijk omhoog

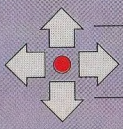
(Elke keer dat je de C knoppen indrukt, draait de camera 22,5 graden. Je kunt tot 90 graden omhoog kijken in elke richting).



A knop: Krachtige raket

B knop: Zwakke raket

Analoge Stick



Richt raketten naar voren

Draai naar links of rechts

Richt raketten naar achteren

Z knop: Rem Stilhangen in de lucht

GYROCOPTER

Hoewel de Gyrocopter er uitziet als een helikopter, vliegt hij als een klein vliegtuig. De boven-propeller werkt als een vleugel terwijl de achter-propeller zorgt voor de voorwaartse beweging. In tegenstelling tot een helikopter, kan de Gyrocopter niet stilhangen in de lucht.





Start: Selecteer vliegmenu door met de Analoge Stick naar ▲ en ▼ te bewegen

R knop: Wissel van camerapunt (achter de Gyro-copter of in eerste-persoons-perspectief)



C knoppen:

- Kijk naar beneden
- Kijk naar links of rechts
- Kijk omhoog

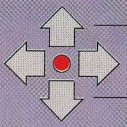
A knop: Geef gas

B knop: Neem gas terug

Z knop:
Schiet raketten. Houd de Z knop ingedrukt om het vizier in beeld te krijgen. Laat de Z knop los om een raket af te vuren.



Analoge Stick:



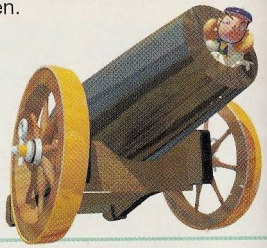
- Richt neus naar beneden (daal)
- Draai naar links of rechts
- Richt neus naar boven (stijg)

CANNONBALL

Plaats de piloot in het kanon, richt op het doel en vuur!

Ieder level kent vier verschillende doelen (drie levels totaal). Je krijgt drie pogingen per doel. Van die drie pogingen wordt de beste score gebruikt (maar alleen als je hem raakt). Je kunt maximaal 25 punten voor elk doel verdienen. Om door te gaan naar het volgende level moet je de vereiste score halen.







R knop: Wissel van camerapunt
(achter de piloot of in eerste-persoons-perspectief)

C knoppen:

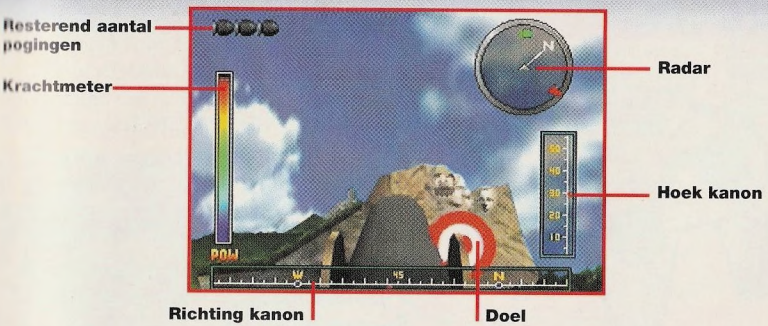
- Kijk naar beneden
- Kijk naar links of rechts
- Kijk omhoog

A knop: Vuur

Analoge Stick

- Stel vuur-hoek in
- Beweeg kanon naar links of rechts
- Stel vuur-hoek in

Start: Selecteer vlieg-menu door met de Analoge Stick naar ▲ en ▼ te bewegen



SKY DIVING

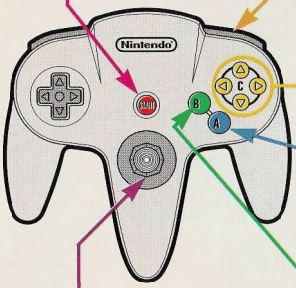
Duikel door de lucht en maak formaties met drie andere parachutisten! De drie parachutespringers onder je zijn al in positie en wachten tot je je bij hen voegt. Beweeg naar ze toe en zorg dat je parachutespringer op dezelfde hoogte, positie en in dezelfde richting komt te hangen. De score hangt af van het aantal succesvolle formaties dat je weet te maken voordat je het wolkendek bereikt. Druk, als je eenmaal door het wolkendek heen bent, op de B knop om de parachute te openen. Roteer de Analoge Stick, als de parachute eenmaal open is, en druk op A om de voorwaartse vaart te minderen en op het landingspunt terecht te komen. Om door te gaan naar het volgende level moet je de vereiste score zien te halen. Er zijn drie levels.





Start: Selecteer vliegmenu door met de Analoge Stick naar ▲ en ▼ te bewegen

R knop: Wissel van camerapunt (nadat de parachute is geopend)



C knoppen:

Kijk naar beneden

Kijk naar links of rechts

Kijk omhoog

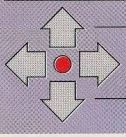
A knop: Minder voorwaartse vaart

Als je te vaak op de A knop drukt terwijl je parachute open is, verhoogt de snelheid waarmee je valt.

B knop: Open parachute (na het passeren van het wolkendek)

Analoge Stick:

VOOR DE PARACHUTE OPENT

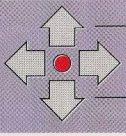


Kantel naar voren

Draai links/rechts

Kantel naar achteren

NADAT DE PARACHUTE OPENT



Wordt niet gebruikt

Draai links/rechts

Wordt niet gebruikt

Over Formaties

Zoek, om een formatie te maken, eerst het knipperende gele silhouet. Breng je parachutespringer naar het silhouet toe en houd de formatie drie seconden vast. Zodra dit is gebeurd bewegen de andere parachutespringers naar een volgende formatie en begint alles van voren af aan. Onthoud, de tijd is belangrijk. Probeer zoveel mogelijk formaties te maken voordat je het wolkendek bereikt.



JUMBLE HOPPER

In Jumble Hopper is het de bedoeling zo snel mogelijk naar het eindpunt te stuiteren. Zorg er wel voor dat je bij het stuiteren op je voeten landt. Lukt dat niet, dan verlies je tijd. Probeer op de vlakke stukken te landen en vermijd als het even kan de bergen en valleien. Ze kunnen je de nodige tijd kosten. Haal je het eindpunt binnen de gegeven tijd, dan kun je door naar het volgende level (drie levels totaal).







R knop: Wissel van camerapunt
(achter de piloot of in eerste-persoons-perspectief)

C knoppen:

Kijk naar beneden
Kijk naar links of rechts
Kijk omhoog

A knop: Verander de hoogte van je sprong

Analoge Stick

Stel hoek bij
Stuur naar links/rechts
Stel hoek bij

Over hoeken

Je kunt de hoek en richting alleen instellen als je met beide voeten op de grond staat.



Een sprong van 90 graden is te hoog en brengt je niet ver.

De beste sprong. Met een sprong van 45 graden spring je het verst.

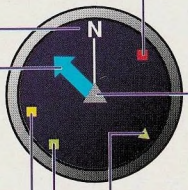
Bijna net zo goed als 45 graden.

Deze hoek is te flauw.

METERS, ETC.



Radar



De pijl geeft de richting en kracht van de wind aan. In dit voorbeeld komt de wind uit het noord-westen.

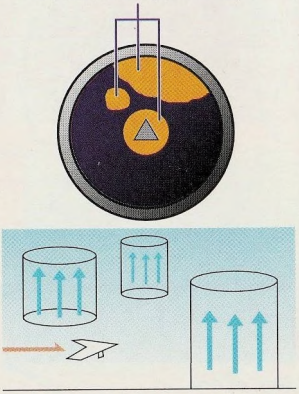
Jouw locatie (grijs driehoekje in het midden van de radar): Vliegrichting is naar boven.

Ring of doel

- Ring of doel is onder je.
- Ring of doel is boven je.
- ▼ Afstand naar ring of doel is meer dan 600 meter.

Het gemarkeerde punt verandert van ▼ naar ■ als je dichterbij komt.

Luchtstroom (thermiek)



De luchtstroom bevindt zich niet altijd direct boven land of water. Als de radar aangeeft dat je je in een luchtstroom bevindt en je stijgt niet, kan het zijn dat je onder de lucht-stroom vliegt.

Holiday Island

Dit is een toeristisch eiland met hotels, pretparken en golfbanen. Het beginnersniveau speelt zich hier af.





Ever-Frost Island

Dit betoverende winterlandschap met ijs en sneeuw bevindt zich dicht bij de poolcirkel. Hier vind je een olieraffinaderij.

Crescent Island

Dit C-vormige eiland is een klein tropisch paradijs. Vlakbij het strand vind je een hotel en aan zee nog enkele pittoreske stadjes.





Little States

Dit is een miniatuur-versie van de Verenigde Staten. Sommige gebieden zullen je bekend voorkomen maar de beste attractie is toch wel Mario Rock op Mt. Rushmore.

OPGELET

Dit Nintendo-spel is niet ontworpen voor gebruik in combinatie met hulpstukken, "back-up"-apparatuur of hulpmiddelen waarmee het verloop van het spel kan worden beïnvloed, van welke aard dan ook. Door het gebruik van dergelijke apparatuur vervalt de Nintendo productgarantie. Nintendo (en/of de Nintendo-licentiehouders of -distributeurs) kunnen niet verantwoordelijk of aansprakelijk worden gesteld voor schade of verliezen als gevolg van het gebruik van dergelijke apparatuur. Als het spel door het gebruik van dit soort apparatuur niet meer werkt, verwijder het betreffende apparaat of hulpstuk dan heel voorzichtig, teneinde te voorkomen dat de aansluitcontacten verbuigen, breken of beschadigd raken en speel daarna verder. Als het spel plotseling niet meer werkt hoewel het niet op dergelijke apparatuur is aangesloten, neem dan contact op met de Nintendo Technische Dienst in Nederland - op werkdagen tussen 8.30 en 17.00 uur - onder nr. 030-6097166, of in België - op werkdagen tussen 9.00 en 17.30 uur - onder nr. 02-4789048. De inhoud van deze waarschuwing doet niets af aan de rechten van de koper.

WAARSCHUWING

Het geheel of gedeeltelijk vermenigvuldigen, kopiëren of openbaar maken van Nintendo-spellen, in enige vorm of op enige wijze is ten strengste verboden, op grond van de Nederlandse auteurswet en internationale auteursrechtelijke verdragen en richtlijnen (waaronder de EG richtlijn van 14 mei 1991 betreffende de rechtsbescherming van computer-programma's). Het maken van back-ups van deze Nintendo-spellen is evenmin toegestaan en ook niet noodzakelijk voor het gebruik of de bescherming van deze spellen.

MEMO

180 DAGEN GARANTIE

Nintendo 64

SPELCASSETTES

Nintendo Netherlands B.V. ("Nintendo") garandeert aan de eerste consument-koper/gebruiker dat deze Nintendo 64 spelcassette ("cassette") gedurende 180 dagen na aankoop geen materiaal – of constructiefouten zal vertonen. Als er toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 180 dagen garantie, zal Nintendo de cassette kosteloos repareren of vervangen, zulks te harer keuze.

Bel in geval van storing eerst de Technische Dienst van Nintendo (telefoon-nummer hieronder). Als de monteur de klacht niet per telefoon kan oplossen, zal hij u adviseren de cassette aan uw dealer te retourneren, dan wel deze, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs op te sturen naar:

Nintendo Netherlands B.V.
T.a.v. Technische Dienst
Postbus 564
3430 AN Nieuwegein
NEDERLAND
Tel. 030-6097166

Cassettes die zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 180-dagen-termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden – en zulks naar keuze van Nintendo – tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u van tevoren over de kosten met de Technische Dienst van Nintendo – tussen 8.30 en 17.00 uur – onder nummer 030-6097166.

Als na inspectie door de Technische Dienst blijkt, dat de cassette niet kan worden gerepareerd, zal deze naar u worden teruggezonden.

Deze garantie geldt niet als de cassette beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of als er veranderingen aan de cassette zijn aangebracht na de aanschaf.

Spelvragen? Bel de Nintendo Spellijn!

In Nederland kan dat van maandag t/m vrijdag tussen 11.00 en 19.00 uur en op zaterdag tussen 11.00 en 18.00 uur.
Telefoonnummer: 0909-0490444 (1 gpm).
Verder krijg je hier 24 uur per dag de laatste informatie over de nieuwste producten van Nintendo, hoor je de beste Tips & Tricks en kun je meedoen aan Nintendo Contests.

VRAGEN OVER NINTENDO VIDEOGAMES?

BEL DE NINTENDO SPELLIJN!

Hoe leuk videogames ook zijn, als het niet lukt om verder te komen is de lol er snel af. Gelukkig hoeft dat nooit lang te duren. Bel gewoon de Nintendo Spellijn!

In Nederland:
0909-0490444 (1 gpm)

De Nintendo speladviseurs zijn bereikbaar van maandag t/m vrijdag tussen 11.00 en 19.00 uur en op zaterdag van 11.00 tot 18.00 uur.

Ook kun je hier dag en nacht terecht voor informatie over de nieuwste producten, de laatste Tips & Tricks en je kennis beproeven in één van de Nintendo Contests!

Vragen stel je aan de specialisten van Nintendo!

De speladviseurs kunnen je alles over een videogame vertellen.

180 DAGEN GARANTIE

Nintendo 64 SPELCASSETTES

Nintendo Belgium B.V.B.A. ("Nintendo") garandeert aan de eerste consument-koper/gebruiker dat deze Nintendo64 spelcassette ("cassette") gedurende 180 dagen na aankoop geen materiaal- of constructiefouten zal vertonen. Als er toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 180 dagen garantie, zal Nintendo de cassette kosteloos repareren of vervangen, zulks te harer keuze.

Bel in geval van storing eerst de Technische Dienst van Nintendo (telefoonnummer hieronder). Als de monteur de klacht niet per telefoon kan oplossen, zal hij u adviseren de cassette aan uw dealer te retourneren, dan wel deze, voldoende gefrankeerd, en met volledig aankoopbewijs op te sturen naar :

Nintendo Belgium B.V.B.A.
T.a.v. Nintendo Repair Service
Trade Mart, Postbus 271
1020 Brussel
BELGIË
Tel. 02.478.90.48.

Cassettes die zonder geldig aankoopbewijs of na verstrijken van de 180-dagen-termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - en zulks naar keuze van Nintendo - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u van tevoren over de kosten met de Nintendo Repair Service in België - tussen 9.00 en 17.30 uur - onder nummer 02.478.90.48.

Als na inspectie door de Technische Dienst blijkt, dat de cassette niet kan worden gerepareerd, zal deze naar u worden teruggezonden. Deze garantie geldt niet als de cassette beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of als er veranderingen aan de cassette zijn aangebracht na de aanschaf.



Heeft u spelvragen?
Bel de Nintendo Spellijn!
7 dagen op 7
24 uur op 24
op 0900.00.900.
(Fb 6,05 / 20 sec.)

Nintendo®

EXPERT



0900-00 900

Als je er niet wijs uit geraakt bel je gewoon Nintendo Expert World.
Onze speladviseurs helpen je al je problemen te overwinnen.

Wil je op de hoogte blijven van de laatste nieuwigheden?

Wil je aan onze wedstrijden deelnemen?

Wil je gebruik maken van onze Voice Mail?

Vorm dan enkel en alleen dit nummer: 0900-00 900*

en

Nintendo Expert World

het brein van Nintendo in België, geeft razendsnel alle antwoorden.

* 6,05 FB / 20 sec.



NINTENDO ESPAÑA, S.A.
P° de la Castellana, 39, 28046 MADRID

Prodotto da Nintendo. Made in Japan
Importato da Linea GIG S.p.A.
Via Volturno, 3/12-50019 Osmannoro,
Sesto F. no. (Firenze)-Italy

DISTRIBUTED BY NINTENDO
DISTRIBUE PAR NINTENDO

PRINTED IN GERMANY