

MODE D'EMPLOI
LIBRETTO DI ISTRUZIONI
MANUAL DE INSTRUCCIONES
HANDLEIDING



PILOTWINGSTM 64

Scanné par JP88

<http://www.emulation64.fr>

NINTENDO⁶⁴



Emulation64.fr

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...



POUR JOUER...

Fonctions de la manette



Insérez correctement la cartouche Pilotwings 64 dans votre console Nintendo⁶⁴ 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).

POUR 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.



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

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.

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'île 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.

FONCTIONNEMENT DE CHAQUE APPAREIL

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 multidirectionnel vers le haut et le bas.

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




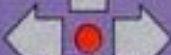

Boutons C:

-  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).

Bouton Z: prendre une photo.

Stick multidirectionnel

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

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:


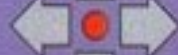

-  Maintenir enfoncé pour regarder en bas.
-  Maintenir enfoncé pour regarder à gauche ou à droite.
-  Maintenir enfoncé pour regarder en haut. (Chaque fois que vous appuyez sur les boutons C, votre angle de vision change de 22,5 degrés. Votre champ visuel maximum est de 90 degrés dans toutes les directions).

Bouton A: forte propulsion.

Bouton B: faible propulsion.

Bouton Z: Frein à air comprimé
Vol stationnaire

Stick multidirectionnel

-  Oriente les propulseurs vers l'avant.
-  Permet de tourner à gauche ou à droite.
-  Oriente les propulseurs vers l'arrière.

Emulation64.fr

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).

JEUX SUPPLEMENTAIRES

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.

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

Stick multidirectionnel

-  Ajuste l'angle de tir.
-  Déplace le canon vers la gauche/vers la droite.
-  Ajuste l'angle de tir.

Nombre d'essais restants



Niveau de puissance



Radar



Angle du canon



Direction du canon

Cible



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.






JEUX SUPPLEMENTAIRES

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).

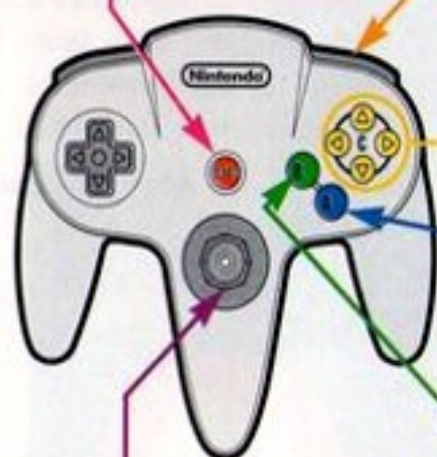
Boutons C (après ouverture du parachute):

-  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).

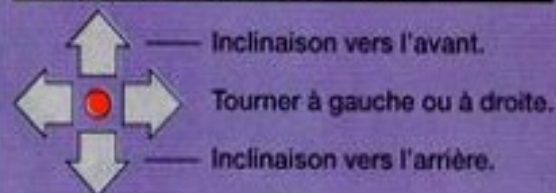
Utilisez l'arrondi avec précaution pour éviter un atterrissage catastrophique.

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

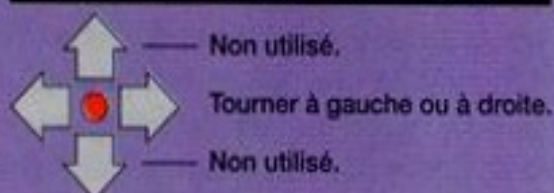


Stick multidirectionnel

AVANT OUVERTURE DU PARACHUTE



APRES OUVERTURE DU PARACHUTE



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).




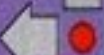

Bouton R: pour changer de point de vue (en se mettant derrière le pilote ou en adoptant la perspective de la première personne).

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.

Un saut de 90° est trop élevé et ne vous permettra pas d'aller très loin.

45°: c'est le meilleur saut. Il vous permet de parcourir la plus grande distance possible.

Presque aussi bien qu'un angle à 45°.

Cet angle est trop étroit.



INSTRUMENTS DE CONTROLE...



Radar



- 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.

Courant d'air (chaud)



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 (Emulation64.fr)

LES ILES

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.