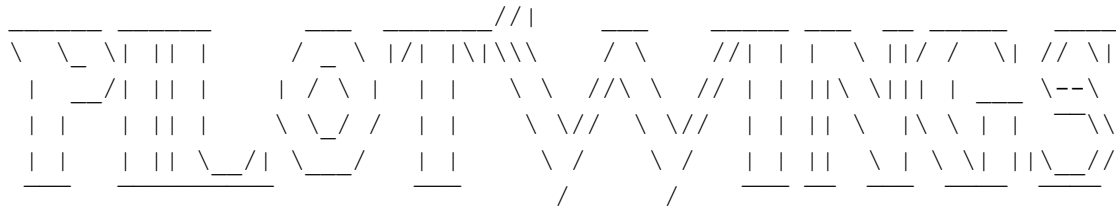


Pilotwings 64 FAQ (Swedish)

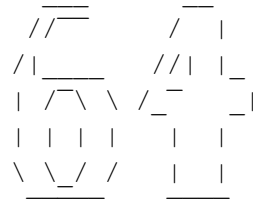
by Peter Henriksson

Updated to v1.0 on Aug 19, 2001



The Swedish FAQ for the Nintendo 64 Classic!

Version - 1.0
Author - Peter Henriksson
E-mail - peter.henriksson@spray.se
ICQ - #125246448



Oboy oboy! Jag är här igen med en ny FAQ för ett av Nintendo 64s allra första spel, Pilotwings 64! Det är utvecklat av Paradigm Simulations och är en sorts flygsimulator i konstiga flygsporter. Men det är mycket underhållande på sina ställen, och också svårt på sina ställen, tur att jag var här då, med en FAQ som hjälper dig lite. Okei okei, vi börjar väl med de olika versionerna av guide och en liten genomgång av vad FAQn innehåller som jag brukar...

Pilotwings 64 FAQ © Peter Henriksson 2001

<<<----- V e r s i o n e r ----->>>

- Version 1.0, 19 Augusti 2001
Blev färdig med sektionerna. Första versionen färdig att publiceras.
- Version 0.4, 16 Augusti 2001
Påbörjade FAQn.

<<<----- I n n e h å l l e t ----->>>

1. Frågor & Svar (FAQ)
2. Karaktärer
3. Poängkrav
4. Walkthrough
5. Birdman stjärnor
6. Cannonball inställningar
7. Tips & Tricks
8. Fusk-koder
9. Copyright
10. Slut

<<<----- 1. Frågor & Svar (FAQ) ----->>>

Mejla in dina frågor om spelet till peter.henriksson@spray.se, så ska jag försöka svara på dem.

F: Prickarna som utmärker objekt på radarn är ibland gula och ibland gröna, och ibland byter de till och med färg. Vad betyder de olika färgerna?

S: Är en prick gul betyder det att objektet är ovanför dig, och är det grönt betyder det att det är under dig.

F: På vissa ställen på Gyrocopter-nivåerna sitter ibland bollar i luften, som inte går att rubba, vad är dem till för?

S: Det är oaktiverade ringar. Du måste ha missat en ring tidigare på vägen, så snart du åkt igenom den, aktiveras ringen och du kan flyga igenom den.

F: Varför är vissa prickarna som utmärker objekten på radarn, ibland triangelformade medan de andra är kvadrater?

S: När ett objekt är mer än 600 meter ifrån dig syns den på radarn som en triangel, när du kommer närmre den blir den en kvadrat.

F: När jag spelar Hang Glider utmärker Radarn att jag befinner mig i en luftström, men jag ser ingen där jag är. Vad beror det på?

S: Varmkluftsvinden är antingen ovanför dig eller också under dig. Du kan inte se vilken höjd på radarn en luftström ligger på, du får kolla på kartan för att se det.

F: Jag har hittat stjärnan på en ö och blivit Birdman, men efteråt kan jag inte välja Birdman under Extra Games Menu. Vad ska jag göra för att spela Birdman direkt från menyn?

S: Du måste klara alla tre grenars uppdrag på varje ö och hitta Birdman stjärnan på ön innan du kan spela Birdman på ön från menyn.

<<<----- 2. Karaktärer ----->>>

De 6 olika karaktärerna man kan använda i spelet har olika förmågor av smidighet och styrka. Detta är en lista jag framställt av egen erfarenhet av vad varje karaktär är bäst och sämst på.

Lark

Bästa gren: Sky Divning, Birdman

Sämsta gren: Hang Glider

Kiwi

Bästa gren: Jumble Hopper

Sämsta gren: Cannonball, Gyrocopter

Goose

Bästa gren: Gyrocopter, Hang Glider, Birdman

Sämsta gren: Rocket Belt

Ibis

Bästa gren: Hang Glider, Rocket Belt

Sämsta gren: Jumble Hopper

Hawk

Bästa gren: Ingenting faktiskt

Sämsta gren: Hang Glider, Jumble Hopper, Sky Divning

Robin

Bästa gren: Cannonball

Sämsta gren: Rocket Belt, Gyrocopter

<<<----- 3. Poängkrav ----->>>

Denna tabell visar hur många poäng du ska för uppfylla varje medalj respektive klass på varje sport. Här för de tre standardgrenarna:

Hang Glider	Rocket Belt	Gyrocopter
Beginner Class	Beginner Class	Beginner Class
Bronze - 70 poäng	Bronze - 70 poäng	Bronze - 70 poäng
Silver - 80 poäng	Silver - 80 poäng	Silver - 80 poäng
Gold - 90 poäng	Gold - 90 poäng	Gold - 90 poäng
Perfect- 100 poäng	Perfect- 100 poäng	Perfect- 100 poäng
Class A	Class A	Class A
Bronze - 140 poäng	Bronze - 140 poäng	Bronze - 140 poäng
Silver - 160 poäng	Silver - 160 poäng	Silver - 160 poäng
Gold - 180 poäng	Gold - 180 poäng	Gold - 180 poäng
Perfect- 200 poäng	Perfect- 200 poäng	Perfect- 200 poäng
Class B	Class B	Class B
Bronze - 210 poäng	Bronze - 210 poäng	Bronze - 210 poäng
Silver - 240 poäng	Silver - 240 poäng	Silver - 240 poäng
Gold - 270 poäng	Gold - 270 poäng	Gold - 270 poäng
Perfect- 300 poäng	Perfect- 300 poäng	Perfect- 300 poäng
Pilot Class	Pilot Class	Pilot Class
Bronze - 210 poäng	Bronze - 210 poäng	Bronze - 210 poäng
Silver - 240 poäng	Silver - 240 poäng	Silver - 240 poäng
Gold - 270 poäng	Gold - 270 poäng	Gold - 270 poäng
Perfect- 300 poäng	Perfect- 300 poäng	Perfect- 300 poäng

Här är för de tre bonusspelen:

Cannonball	Sky Divning	Jumble Hopper
Alla Nivåer	Alla Nivåer	Alla Nivåer
Bronze - 70 poäng	Bronze - 70 poäng	Bronze - 70 poäng
Silver - 80 poäng	Silver - 80 poäng	Silver - 80 poäng
Gold - 90 poäng	Gold - 90 poäng	Gold - 90 poäng
Perfect- 100 poäng	Perfect- 100 poäng	Perfect- 100 poäng

-----|-----|-----|
För Birdman finns inga poängtabeller, eftersom man bara flyger fritt :)

<<<----- 4. Walkthrough ----->>>

Den här walkthroughen berättar hur och vilken taktik du ska använda för att lyckas i de olika uppdragen.

/----- Beginner -----\
\----- Class -----/

Den första klassen, nybörjarklassen har de enklaste uppdragen, därför beskriver jag i dessa uppdrag hur man lyckas få en bra landning, detta gör jag dock inte i de andra klasserna, så läs detta om du är dålig på att landa.

=====
== Hang Gilder ==
=====

Ö: Holiday Island

Test 1 - Albatross Nest

Poängberäkning:

- Rings	40 poäng
- Landningsprecision	40 poäng
- Landningstötning	20 poäng

- Totalt	100 poäng

Börja med att svänga lite åt höger så du har luftströmmen framför dig. Flyg bara framåt så kommer du in i varmluftströmmen som höjer dig lite. Fortsätt simplet genom de tre ringarna efteråt utan att röra styrspaken särskilt mycket. Så snart du passerat dem så sjunk sakta ner mot marken där landningspunkten ligger. Går det för fort så tryck lite på A eller B för att sänka farten. När du befinner dig ovanför den vita ringen av målet, håll ner A och landa försiktigt i mitten av landningspunkten så får du säkerligen bra poäng.

=====
== Rocket Belt ==
=====

Ö: Holiday Island

Test 1 - Balloon Crash

Poängberäkning:

- Ballong	30 poäng
- Tidspoäng	20 poäng
- Landningsprecision	30 poäng
- Landningstötning	20 poäng

- Totalt	100 poäng

* Landa inom 45 sekunder efter att du smällt ballongen för att få full tidspoäng.

Ett mycket enkel uppdrag. Så snart du börjar ser du stor ballong sväva ovanför slottet uppe på kullen. Åk dit och på ballongen för att få smälla den. Vänd om och åk mot landningspunkten. När du befinner dig ovanför den, tryck på R för att se målet uppifrån så du kan placera dig exakt i mitten av målet. När du sjunker under 10 meters höjd så tryck på Z för att sväva en ögonblick. Sjunk sedan lite till, och sväva igen. Fortsätt så för att landa så försiktigt som möjligt, vilket ger mer poäng.

```
=====
== Gyrocopter ==
=====
```

Ö: Holiday Island

Test 1 - Novice Rings

Poängberäkning:

- Ringar	20 poäng
- Tidspoäng	30 poäng
- Landningsprecision	30 poäng
- Landningstötning	20 poäng

- Totalt 100 poäng

Starta gyrocopter och lyft från marken. Flyg rakt fram och igenom de tre ringarna. Vänd om gyrocoptern och flyg samma väg som du kom, och börja bromsa in med B för att sedan landa i mitten av landningsbanan. Enkelt va!

```
/----- Class -----\  
\----- A -----/
```

```
=====
== Hang Gilder ==
=====
```

Ö: Ever-Frost Island

Test 1 - Shutter Bug

Poängberäkning:

- Foto poäng	60 poäng
- Landningsprecision	20 poäng
- Landningstötning	20 poäng

- Totalt 100 poäng

Ganska enkelt uppdrag, så snart kan hantera kameran ordentlig. Du ska ta en så perfekt bild av skorstensflamman från oljeverket som möjligt och sedan försöka landa i mitten av landningspunkten.

Test 2 - Chicken Dive

Poängberäkning:

- Ringar 50 poäng
- Landningsprecision 30 poäng
- Landningstötning 20 poäng

- Totalt 100 poäng

Ett lite svårare uppdrag, men full poäng kan fixas med lite träning. Dyk hårt nerför vattenfallet igenom så många ringar som möjligt, men se till så att du håller dig stadigt, för så snart du åkt igenom den sista, gör en kraftig sväng åt vänster så borde du sväva upp över berget mot landningspunkten för att landa.

=====
== Rocket Belt ==
=====

Ö: Little States

Test 1 - Metropolis Dance

Poängberäkning:

- Ringar 40 poäng
- Tidspoäng 30 poäng
- Landningsprecision 20 poäng
- Landningstötning 10 poäng

- Totalt 100 poäng

* Landa inom 1 minut och 30 sekunder efter att du flygit igenom ringarna för att få full tidspoäng.

Ännu ett ganska enkelt uppdrag. Använd radarn för att så fort som möjligt hitta de 9 ringarna i staden. Du får dock se till så du inte stöter på några väggar. Landa exakt i mitten av målet inom 1:30 så får du säkerligen perfect score.

Test 2 - Touch & Go

Poängberäkning:

- Flytande plattformar 30 poäng
- Tidspoäng 20 poäng
- Landningsprecision 30 poäng
- Landningstötning 20 poäng

- Totalt 100 poäng

* Landa inom 2 minuter efter att du rört vid alla plattformarna för att få full tidspoäng.

Mycket enkelt uppdrag. Bara flyg till den lilla runda plattformen och stanna ett ögonblick på den. Fortsätt sedan till nästa framför dig och stanna, fortsätt så tills du kommer till landningspunkten. Landa i mitten och ungefär 100 poäng är dina.

=====
== Gyrocopter ==

=====

Ö: Crescent Island

Test 1 - Sky Maneuvers

Poängberäkning:

- Ringar	60 poäng
- Tidspoäng	10 poäng
- Landningsprecision	20 poäng
- Landningstötning	10 poäng

- Totalt	100 poäng
----------	-----------

* Landa inom 2 minuter och 45 sekunder för att få full tidspoäng.

Så snart du är uppe i luften så sikta in dig på ringarna. Följ sedan det långa spåret av ringar över ön. Om du har svårt för att hänga med i spåret borde du sänka farten lite grann. När ringarna tagit slut har du landningsbanan framför dig så sänk farten och försök landa i mitten.

Test 2 - Bull's Eye

Poängberäkning:

- Måltavlor	30 poäng
- Tidspoäng	30 poäng
- Landningsprecision	30 poäng
- Landningstötning	10 poäng

- Totalt	100 poäng
----------	-----------

* Landa inom 2 minuter och 30 sekunder efter att du förstört alla måltavlor för att få full tidspoäng.

Det är bara att förstöra de tre måltavlorna utplacerade på ön med ett par välriktade missiler, och därefter landa på landningsbanan. Du har gott om tid och det är ingen vind. Simpelt och enkelt.

```
/----- Class -----\  
\----- B -----/
```

=====

== Hang Gilder ==

=====

Ö: Crescent Island

Test 1 - Velocity Square

Poängberäkning:

- Tidspoäng	40 poäng
- Landningsprecision	40 poäng
- Landningstötning	20 poäng

- Totalt	100 poäng
----------	-----------

Det här kan verka ganska svårt i första taget, men efter lite träning

klaras man det nog. Använd de olika luftströmmarna för att ta dig upp på 400 meters höjd. Kan vara lite knepigt men så snart du lyckats ska du landa på landningspunkten ganska högt upp på berget.

Test 2 - Shutter Bug 2

Poängberäkning:

- Foto poäng	60 poäng
- Landningsprecision	20 poäng
- Landningstötning	20 poäng

- Totalt	100 poäng

Det här är rätt knepigt. Dyk ner mot vattnet åt vänster för att finna valen, ser du den inte så kolla på radarn, och ta ett kort på den, nära men så att du får med hela valen på kortet. Flyg till den närmaste luftströmmen ovanför vattnet och ta dig bort till hotellet. Precis innan du landar tar du ett kort på fontänen utanför hotellet. Landa strax därefter i mitten av målet.

Test 3 - Seagull Wing

Poängberäkning:

- Tidspoäng	70 poäng
- Landningsprecision	20 poäng
- Landningstötning	10 poäng

- Totalt	100 poäng

* Tidspoängen beror på hur nära 3 minuter du är när du landat.

Detta uppdrag är nog inte så svårt, däremot långtråkigt. Du måste landa på landningspunkten så nära tre minuter som möjligt, och eftersom det inte tar så lång tid att ta sig dit kommer du att behöva cirkulera runt där tills du ser att tiden börjar närma sig 3 minuter. Försök landa så bra som möjligt även om du känner tidspress. Du borde åtminstone få guld.

=====
== Rocket Belt ==
=====

Ö: Ever-Frost Island

Test 1 - Balloon Bonanza

Poängberäkning:

- Ballonger	30 poäng
- Tidspoäng	40 poäng
- Landningsprecision	20 poäng
- Landningstötning	10 poäng

- Totalt	100 poäng

* Landa inom 2 minuter och 30 sekunder efter att du smällt alla ballonger för att få full tidspoäng.

Ett mycket enkelt uppdrag. Åk mot den blå ballongen du ser när du börjar och åk på den för att den ska smällas och fyra orange ballonger kommer fram. Dessa ska du också åka på för att de ska smällas. Åk till nästa blå ballong borta vid oljeverket. Smäll den och smäll de orange ballongerna. Landa sedan i mitten av landningspunkten som ligger där i närheten.

Test 2 - More Rings

Poängberäkning:

- Ringar	60 poäng
- Landningsprecision	20 poäng
- Landningstötning	20 poäng

- Totalt	100 poäng

Detta uppdrag kan behöva lite träning, men hyggligt nog finns inga tidspoäng vilket gör att du inte behöver stressa. Här ska du åka igenom en hel del ringar, men du måste hålla en viss ordning. För vissa gula ringar, när du åkt igenom de blir en annan gul ring en röd bonusring under några sekunder. Dessa ska du fort åka igenom innan de blir gula igen, för att få bonuspoäng. Om du lyckas få fram alla bonusringar och åka igenom de får du säkerligen max poäng om du bara landar precis i mitten av landningspunkten på berget också.

Test 3 - Iron Head

Poängberäkning:

- Tidspoäng	100 poäng

- Totalt	100 poäng

Detta är ett väldigt enkelt uppdrag. Inom tidsgränsen 1:30 ska du bara putta den stora bollen in i det blågröna målområdet för att få perfect score. Det är bara att åka på den för att den ska åka iväg.

=====
== Gyrocopter ==
=====

Ö: Little States

Test 1 - River Run

Poängberäkning:

- Ringar	60 poäng
- Tidspoäng	10 poäng
- Landningsprecision	20 poäng
- Landningstötning	10 poäng

- Totalt	100 poäng

* Landa inom 2 minuter och 30 sekunder efter att ha åkt igenom alla ringar för att få full tidspoäng.

Simpelt, och inte särskilt svårt. Följ och åk igenom alla ringarna som leder floden bort. När ringarna tagit slut landar du så mycket i mitten

som möjligt av landningsbanan.

Test 2 - Metal Horizon

Poängberäkning:

- Måltavlor	30 poäng
- Tidspoäng	30 poäng
- Landningsprecision	20 poäng
- Landningstötning	20 poäng

- Totalt	100 poäng
----------	-----------

* Landa inom 3 minuter och 15 sekunder efter att ha förstört alla måltavlor.

Detta kan vara lite knepigt, eftersom detta uppdrag utspelar sig på natten bland bergsklyftor, men du har en ganska lång tidsgräns däremot. Du ska skjuta de tio blåvita måltavlorna utspridda i området och landa på landningsbanan i den närliggande staden.

Test 3 - Hawk Attack

Poängberäkning:

- Förstörd robot	30 poäng
- Tidspoäng	30 poäng
- Landningsprecision	20 poäng
- Landningstötning	20 poäng

- Totalt	100 poäng
----------	-----------

* Landa inom 2 minuter och 30 sekunder efter att ha förstört Meca Hawk.

Det här uppdraget är riktigt roligt! Också lite svårt för den ovane. Den stora stenroboten Meca Hawk anfaller de öppna slätterna och du ska bomba honom med fem missiler för att få tyst på honom. Men det kan vara att träffa honom eftersom han rör dig hela tiden. Om du missar flera gånger kommer du kanske inte att hinna landa för att få all tidspoäng. Nåväl, så snart han är nerskjuten ska du landa på samma landningsbana som du startade på.

```
/----- Pilot -----\  
\----- Class -----/
```

```
=====  
== Hang Gilder ==  
=====
```

Ö: Little States

Test 1 - Thermal Flyer

Poängberäkning:

- Höjdpoäng	70 poäng
- Landningsprecision	20 poäng
- Landningstötning	10 poäng

- Totalt	100 poäng
----------	-----------

* Du måste nå 700 meters höjd för att få full höjdpoäng.

Detta uppdrag är ungefär som Velocity Square i Class B. Du ska försöka ta dig upp på så hög höjd som möjligt, men hjälp av alla luftströmmarna i det stora området, och du har 4 minuter på dig innan luftströmmarna försvinner. Det är svårt att komma upp i 700 meter, men över 600 meter borde du säkert klara. När luftströmmarna försvinner ska du cirkulerar runt till du kommer ner till en så låg höjd att du kan landa i mitten av landningspunkten.

Test 2 - Rising Creek

Poängberäkning:

- Ringar	40 poäng
- Tidspoäng	30 poäng
- Landningsprecision	20 poäng
- Landningstötning	10 poäng

- Totalt	100 poäng
----------	-----------

* Landa inom 4 minuter och 30 sekunder efter att ha åkt igenom alla ringar för att få full tidspoäng.

Ett svårt uppdrag, lite jobbigt ibland. Du ska i området med floden och bergsklyftor flyga igenom 8 av de 15 ringarna. Du har visserligen lång tid på dig, men det kan vara stressigt i alla fall. Vissa ringar är svåra att ta sig till och du måste använda luftströmmar mycket. Försök få en bra landning så kan du nog räkna med guld.

Test 3 - Shutter Bug 3

Poängberäkning:

- Fotopoäng	60 poäng
- Landningsprecision	20 poäng
- Landningstötning	20 poäng

- Totalt	100 poäng
----------	-----------

Det sista fotouppdraget är förstås det svåraste. Du ska fotografera tre olika saker, så bra som möjligt. Det första är vattenmonster Ness som finns i floden inte långt från där du börja, sedan färjan där floden rinner ut i havet, och till sist rymdraketen i hörnet av ön. Väldigt svårt att få en bra bild på den eftersom den startar och flyger upp i rymden när du närmar dig. Det är visserligen ingen tidsgräns på uppdraget med är ändå svårt. Målet är inte långt från rymdraketen. Lyckas du få en bra landning så kan du lyckas med guld om du fick hyfsade foton.

=====
== Rocket Belt ==
=====

Ö: Crescent Island

Test 1 - Dark Cavern

Poängberäkning:

- Tidspoäng 100 poäng

- Totalt 100 poäng

* Passera målringen inom 2 minuter efter att du åkt igenom grottan för att få full tidspoäng.

Det svåraste Rocket Belt-uppdraget, men inte alls särskilt svårt när du kan det. Du ska åka igenom den mörka grottan inom 2 minuter för att få full poäng. Du kommer antagligen inte att lyckas under 2 minuter första gången, men när du åkt igenom den ett par gånger vet du var du ska ta vägen så du kan klara det och passera målringen som väntar på andra sidan när du kommer ut. Se till så du inte stöter emot med någon väg, för då blir det avdrag i totalpoängen.

Test 2 - Diamond Head

Poängberäkning:

- Tidspoäng 100 poäng

- Totalt 100 poäng

* Passera målringen inom 2 minuter efter att du åkt igenom grottan för att få full tidspoäng.

Det här går ut på samma sak som uppdraget Diamond Head i Class B. Men nu är den stora bollen tyngre, det är lite längre väg till målområdet, och det är kraftigare vind. Men du fixar det nog, så svårt är det inte.

Test 3 - Touch & Go 2

Poängberäkning:

- Flytande plattformar 30 poäng

- Tidspoäng 30 poäng

- Landningsprecision 20 poäng

- Landningstötning 20 poäng

- Totalt 100 poäng

* Landa inom 2 minuter efter att du rört vid alla plattformarna för att få full tidspoäng.

Precis som första Touch & Go i Class A. Flyg från plattform till plattform, tills du kommer upp på berget där du ska landa i mitten av målet. Om du har svårt för att hitta plattformarna så kolla på radarn. Du kan säkert lyckas under två minuter.

=====
== Gyrocopter ==
=====

Ö: Ever-Frost Island

Test 1 - Ice Hornet

Poängberäkning:

- Ringar 40 poäng
- Tidspoäng 30 poäng
- Landningsprecision 20 poäng
- Landningstötning 10 poäng

 - Totalt 100 poäng

* Landa inom 2 minuter och 30 sekunder för att få full tidspoäng.

Det svåraste Gyrocopter-uppdraget. Flyg igenom så många ringar du kan, väldigt svårt att lyckas att passera alla, men försök så många som möjligt. Set till så din landning blir bra så kanske du får guld, men det är svårt, det är det.

Test 2 - Balloon Rush

Poängberäkning:

- Ballonger 20 poäng
- Tidspoäng 40 poäng
- Landningsprecision 30 poäng
- Landningstötning 20 poäng

 - Totalt 100 poäng

* Landa inom 2 minuter och 30 sekunder efter att ha förstört 20 ballonger.

Detta uppdrag är enkelt och roligt. Du ska flyga till området med en massa blåvita ballonger och skjuta ner 20 stycken med missiler. Landa sen på landningsbanan bakom berget där brevid. Det enda som kan vara svårt är att klarar tidsgränsen, det är ju en del du har att skjuta.

Test 3 - Meca Hawk Again

Poängberäkning:

- Förstörd robot 30 poäng
- Tidspoäng 20 poäng
- Landningsprecision 30 poäng
- Landningstötning 20 poäng

 - Totalt 100 poäng

* Landa inom 3 minuter och 30 sekunder efter att ha förstört Meca Hawk.

Du ska bomba roboten Meca Hawk igen, och den här gången är han i vattnet. Han går fortfarande av för fem missiler, men du kan inte träffa honom när han simmar vilket gör det lite svårt. Du har visserligen en ganska lång tidsgräns. Landa sedan snyggt så kanske du kammar hem guld.

<<<----- 5. Birdman stjärnorna ----->>>

För att du ska kunna spela som Birdman, måste du hitta den hemliga stjärnan på en av öarna. Dessa hittar du enklast med Rocket Belt. Här finner du dem på varje ö:

Holiday Island: Det finns en sorts valvbåge som går ut vid stranden.
Där i hittar du den.

Little States: I staden som skall efterlikna New York (den med firhets-
gudinnan) finns den i gräsområdet (Central Park?) i
mitten av staden.

Ever-forst Island: Den finns väl dold inne i en isgrottan. Flyg till
området med en del vattenfall. Högt upp där ett av
vattenfallen rinner ut finns isgrottan du kan flyga
in i. Följ vattnet bort och nerför hålet för att där
finna stjärnan.

Crecent Island: På en ociviliserad kust av ön finns en liten grotta där
du hittar stjärnan.

<<<----- 6. Cannonball inställningar ----->>>

Med dessa inställningar på Cannonball får du Bull's Eye eller nästan
det. De är hämtade från IGN64 - www.ign64.com

```
|-----|
|                Cannonball Level 1                |
|-----|
| Cannon 1                Cannon 2                |
| Vertical: 1-2 deg.      Vertical: 12 deg.         |
| Horizontal: W 50 deg. N  Horizontal: S 70 deg. W  |
| Power: Full            Power: Full                |
|-----|
| Cannon 3                Cannon 4                |
| Vertical: 18 deg.       Vertical: 4 deg.           |
| Horizontal: W 30 deg. N  Horizontal: S 87 deg. W  |
| Power: Full            Power: Full                |
|-----|
```

```
|-----|
|                Cannonball Level 2                |
|-----|
| Cannon 1                Cannon 2                |
| Vertical: 10 deg.       Vertical: 5 deg.           |
| Horizontal: S 65 deg. W  Horizontal: S 12 deg. W  |
| Power: Full            Power: 1/2 (lite mindre)   |
|-----|
| Cannon 3                Cannon 4                |
| Vertical: 29 deg.       Vertical: 18 deg.           |
| Horizontal: W 28 deg. N  Horizontal: E 49 deg. S  |
| Power: Full            Power: 3/4                 |
|-----|
```

```
|-----|
|                Cannonball Level 3                |
|-----|
| Cannon 1                Cannon 2                |
| Vertical: 13 deg.       Vertical: 7 deg.           |
| Horizontal: E 23 deg. S  Horizontal: S 85 deg. W  |
| Power: Full            Power: 1/4                 |
|-----|
| Cannon 3                Cannon 4                |
```

Vertical: 52 deg.	Vertical: 45 deg.	
Horizontal: S 41 deg. W	Horizontal: E 54 deg. S	
Power: Full	Power: Full (lite mindre)	

<<<----- 7. Tips & Tricks ----->>>

Skicka in dina meningslösa och meningsfulla hemligheter du vet om spelet till min mailadress - peter.henriksson@spray.se.

=====
== Mario blir Wario ==
=====

När du spelar ett Gyrocopter-uppdrag på Little States kan du flyga till Mount Rushmore för att finna Marios ansikte. Skjut några missiler på Mario så dyker Warios ansikte upp. Detta fungerar också på första Cannonball-nivån.

=====
== Fyll på bränsle ==
=====

På Little States finns en bensinmack i närheten av Florida. Stanna under taket av macken med Rocket Belt eller Gyrocopter, så fylls ditt bränsle på till max.

=====
== Dag blir natt ==
=====

På Holiday Island finns en flod som leder ut från en tunnel i närheten av slottet. Åk in i tunneln som Birdman eller Rocket Belt. När du kommer ut igen har det blivit natt.

=====
== Warp i New York ==
=====

I New York finns en hög byggnad med en liten öppen dörr på nedersta våningen. Åker du in där och ut genom andra dörren, befinner du dig i san Fransisco. För att komma tillbaka åker du simplet igenom byggnaden igen.

=====
== Olika slutsekvenser ==
=====

Det finns tre olika slutsekvenser i Pilotwings 64 beroende på hur många och vilka uppdrag du slutfört. När du sett slutsekvensen kan den ses igen under Option-menyn som "Congratulations!".

Morgon - Klara samtliga standarduppdrag.

Eftermiddag - Få guldmedalj på alla standarduppdrag plus bonusnivåer.

Natt - Få Perfect Score på alla standarduppdrag plus bonusnivåer.

Dessa är fusk-koder som du matar in med hjälp av GameShark respektive Action Replay koder. Gameshark koderna är för den amerikanska versionen medan Action Replay är för den europeiska.

/----- GameShark -----\
\
-----/

Koder för den nordamerikanska versionen av Pilotwings 64.

Samtliga koder kommer från
Game Software Code Creators Clubs websajt - <http://www.cmgsccl.com>

Obegränsat bränsle - Gyrocopter 80362821 0081
Obegränsat bränsle - Rocket Belt 80362841 0081
Tiden alltind 00'00'10 (Alla grenar) 80362750 0001

Ha Perfect Score*:

Hang Glider (Beginner Class) 8036427D 0064
Rocket Belt (Beginner Class) 803642AD 0064
Gyrocopter (Beginner Class) 803642DD 0064
Hang Glider (Class A) 80364911 0064
80364A61 0064
Rocket Belt (Class A) 80364941 0064
80364A91 0064
Gyrocopter (Class A) 80364971 0064
80364AC1 0064
Hang Glider (Class B) 80364FA5 0064
803650F5 0064
80365245 0064
Rocket Belt (Class B) 80364FD5 0064
80365125 0064
80365275 0064
Gyrocopter (Class B) 80365005 0064
80365155 0064
803652A5 0064
Hange Glider (Pilot Class) 80365639 0064
80365789 0064
803658D9 0064
Rocket Belt (Pilot Class) 80365669 0064
803657B9 0064
80365909 0064
Gyrocopter (Pilot Class) 80365699 0064
803657E9 0064
80365939 0064
Cannonball (Level 1) 8036430D 0019
8036445D 0019
803645AD 0019
803646FD 0019
Sky Diving (Level 1) 8036433D 0064
Jumble Hopper (Level 1) 8036436D 0064
Cannonball (Level 2) 803649A1 0019
80364AF1 0019
80364C41 0019
80364D91 0019
Sky Diving (Level 2) 803649D1 0064

Jumble Hopper (Level 2)	80364A01 0064
Cannonball (Level 3)	80365035 0019
	80365185 0019
	803652D5 0019
	80365425 0019
Sky Diving (Level 3)	80365065 0064
Jumble Hopper (Level 3)	80365095 0064

* Med Perfect Score koderna, om du vill spara dem på kassetten, måste du spela nivån, förlora och avsluta efter att ha sett poängen. Och ha inte koden aktiverad när du sparar nivån, avaktivera koden och fortsätt med de andra nivåerna.

/----- Action RePlay -----\
\
-----/

Koder för den europeiska versionen av Pilotwings 64.

Samtliga koder kommer från

Action RePlay Head Quarters websajt - <http://www.aphqnet.com>

Obegränsat bränsle - Rocket Belt	803669A9 0081
Obegränsat bränsle - Gyrocopter	80366989 0081
Obegränsat med foton - Hang Glider	813545EE 0000
Tryck L för fler kanoner (Cannonball Level)	D02CCBC5 0020
	803668BF 0000
Ändra position av kameran på Holiday Island - x-Axis	8012A90D 00xx
Ändra position av kameran på Holiday Island - y-Axis	8012A909 00xx

<<<----- 9. Copyright ----->>>

Jag har Copyright (c) på allt som står inom detta dokument. Detta innebär följande: Du får gärna sprida den privat till vänner och bekanta. Men du får INTE sprida den offentligt, som till exempel försöka sälja eller lägga ut på någon websajt. Om du vill lägga ut den på webben måste du be om tillåtelse av mig. Du får inte stjäla den genom att byta ut mitt namn mot ditt eller någon annans och ta åt dig äran på något sätt. Du får absolut inte försöka sälja den, såvida jag nu inte får något för det. Undantag finns ju alltid, när pengar är inblandade så att säga, men du måste i sådana fall kontakta mig om det. Kort sagt, vill du göra något annat med detta dokument än att läsa det, kontakta mig innan du gör något.

<<<----- 10. Slut ----->>>

Då var det dags för ännu ett slut på min FAQ. Jag hoppas att det kommit till användning på något vis. Pilotwing 64 är ett mycket bra spel, och visst är det svårt på många ställen?

Hur som helst, skicka kommentarer, frågor och annat om spelet till min mejl - peter.henriksson@spray.se
Jag kan också nås på ICQ - #125246448

Detta var min tioende FAQ. Här är mina tidigare:

Broken Sword - The Shadow of the Templars (PC/PSX)

Broken Sword II - The Smoking Mirror (PC/PSX)

The Curse of Monkey Island (PC)

Shadowgate Classic (GBC)

Shadowgate (NES)

Mission: Impossible (N64)

Zelda 64 Heart Piece FAQ (N64)

Zelda 64 Golden Skulltula FAQ (N64)

Alla dessa, plus framtida, når du från den här sidan:

<http://www.gamefaqs.com/features/recognition/5073.html>

Just det ja, tack till GameFAQs <www.gamefaqs.com> för att publicera mina FAQs. Och Nintendo och Paradigm för spelet jag här skrivit om.

Pilotwings 64 FAQ © Peter Henriksson 2001

This document is copyright Peter Henriksson and hosted by VGM with permission.