

namco®

SNSP-WG-FAH

# BLAZING SKIES™



MODE D'EMPLOI  
HANDLEIDING



**SUPER NINTENDO™**  
ENTERTAINMENT SYSTEM™

Distributed by BANDAI  
Distribué par BANDAI

PRINTED IN JAPAN  
IMPRIME AU JAPON

ATTENTION: VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO®, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

WAARSCHUWING: LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO®-SYSTEEM, DE SPELCASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

# BLAZING SKIES™



©1992 NAMCO HOMETEK, INC.

LICENSED BY



NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHER CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT 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 SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.



## TABLE DES MATIERES

Là-haut, dans le ciel .....	4
Un appel aux armes .....	4
Bienvenue dans l'Armée de l'air .....	5
Le Décollage .....	9
Permission de détente .....	11
La Victoire .....	12
L'Aérodrome .....	13
Les Missions .....	14
Suggestions .....	15
Notes .....	16



## LA-HAUT, DANS LE CIEL



La brume au sol s'est évaporée au soleil, révélant l'incroyable chaos. Une terre déchirée par les explosions et lacérée d'horribles tranchées. Il ne reste ni arbres, ni plantes. Un terrain vague insensé. Et là-haut, dans le vent pur et froid, vous menez votre propre guerre.

Vos yeux parcourent constamment le ciel, à la recherche d'un mouvement quelconque... Vous venez de percevoir un éclair gris. C'est un Albatross isolé volant vers l'Est. Ramenez le manche vers vous et donnez un coup de palonnier pour partir, à toute puissance, dans un piqué sur l'aile. Le vrombissement familier du moteur vous réconforte. Vous gagnez du terrain, 100 mètres, 50 mètres, vous y êtes. Deux rafales de votre mitrailleuse Lewis envoient au sol l'Albatross en flammes. Continuez votre patrouille. Elle n'est pas près d'être terminée.



## UN APPEL AUX ARMES



Au début de ce siècle, l'Europe était un camp retranché. Chargés des richesses de la révolution industrielle et du colonialisme, les pays eurent les moyens de rassembler d'immenses armées équipées d'armes capables de destruction massive. La lutte pour l'acquisition de territoires combinée aux rivalités traditionnelles développa les tensions. Les pays signèrent des traités de sécurité, espérant qu'en associant leur puissance ils se mettraient à l'abri des invasions.

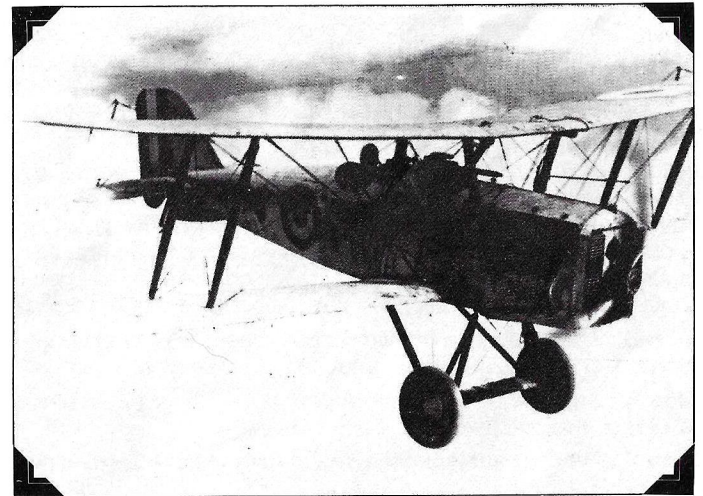
Le 28 Juin 1914, l'Archiduc Ferdinand d'Autriche fut assassiné à Sarajevo. A la suite de cet événement, l'Autriche-Hongrie déclara la guerre à la Serbie. Liées par des traités, la Grande-Bretagne, la France et la Russie formèrent la Triple Entente, et s'unirent contre la Triple Alliance de l'Allemagne, de l'Italie et de l'Autriche-Hongrie. La guerre fit rage pendant quatre années de violences. Bien loin de ce chaos, volant sur des ailes fragiles, se trouvaient les nouveaux héros du ciel... les as.



## BIENVENUE DANS L'ARMÉE DE L'AIR



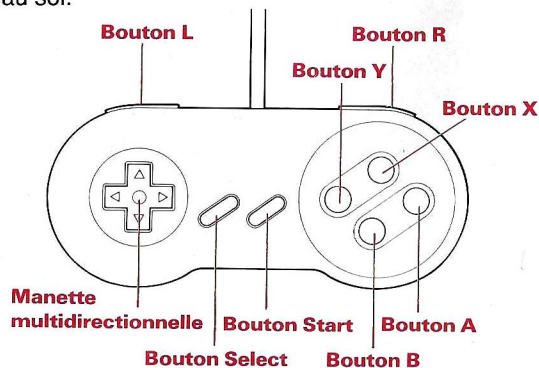
Garde à vous ! Le Bleu, vous venez d'être admis dans le monde de Blazing Skies. On a dit du combat aérien que c'était des heures d'ennui et trente secondes de terreur. Nous avons supprimé tout ce qui faisait l'ennui. Vous allez participer aux points forts de la vie d'une escadrille. Ma tâche consiste à vous entraîner à survivre. Si vous en avez l'étoffe, vous serez envoyé en première ligne pour voler en escadrille. Vous y resterez jusqu'à la fin de la guerre... ou de l'escadrille. Vous aurez ainsi l'honneur de faire voler l'un de vos cinq pilotes. Souvenez-vous que lorsqu'un pilote est abattu, il est perdu. C'est donc votre intérêt de faire voler les cinq pilotes. Faites en sorte que tous vos hommes acquièrent de l'expérience. Il y aura assez de combats pour tous. Vous serez envoyé sur trois types de missions et vous les maîtriserez toutes. Nous sommes durs, mais justes. Si vos états de service sont satisfaisants, vous serez récompensé. C'est en héros que nous vous renverrons chez vous.





## Entraînement au sol

Terminez cet entraînement avec succès et vous êtes en route pour gagner vos Ailes. Prenez le temps d'étudier à fond les commandes. Une erreur dans les cieux au-dessus de la France vous enverra en chute libre au sol.



**Manette multidirectionnelle :** Appuyez sur Gauche et sur Droite de la manette multidirectionnelle pour incliner votre avion d'un côté et de l'autre. Appuyez sur Haut et sur Bas pour incliner le nez de votre appareil vers le bas et vers le haut.

**Boutons L et R :** Ces boutons remplissent le rôle de gouvernail de direction. Tout en vous inclinant, appuyez sur les boutons L/R pour augmenter votre vitesse de virage. Le virage le plus efficace est approximativement à 70 degrés. Pendant les missions de bombardement, une pression sur le bouton L libère les bombes de l'aile gauche, une pression sur le bouton R libère les bombes de l'aile droite.

**Bouton B :** Appuyez sur le bouton B pour couper les gaz et ralentir votre avion.

**Bouton A :** Appuyez sur le bouton A pour ouvrir les gaz et augmenter la vitesse de votre avion.

**Bouton Y :** Appuyez sur le bouton Y pour faire feu avec vos mitrailleuses.

**Bouton X :** N'est pas opérationnel.

**Bouton Start :** Appuyez sur le bouton Start pour observer une pause.

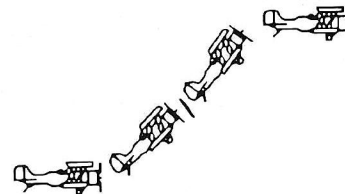


## Ecole de pilotage

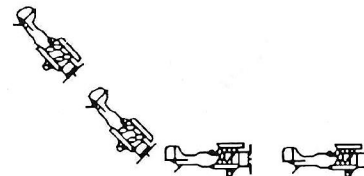
Réussissez cette formation et vous avez gagné vos Ailes, ainsi qu'une place sur le prochain moyen de transport en première ligne.

## Manœuvres élémentaires

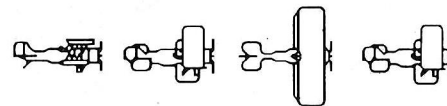
**Monter :** Appuyez sur Bas de la manette multidirectionnelle pour diriger le nez de votre avion vers le haut. Veillez bien à ce que la commande des gaz soit ouverte. Votre avion prendra de l'altitude.



**Piquer :** Appuyez sur Haut de la manette multidirectionnelle pour diriger le nez de votre avion vers le bas. Votre avion commencera à perdre de l'altitude.



**Virer :** Appuyez sur Gauche ou sur Droite de la manette multidirectionnelle pour incliner votre appareil à gauche ou à droite. Votre avion commencera à virer.

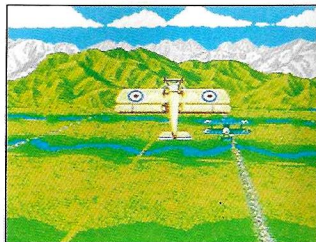




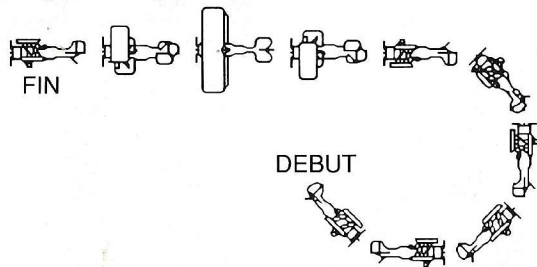
**Vol sur le dos :** Voler sur le dos fait perdre de la portance à vos ailes. Vous perdrez rapidement de l'altitude en utilisant cette technique.

## Manœuvres complexes

Retournement en S : Ne tentez cette manœuvre que lorsque votre avion vole à plein régime. Veillez à disposer de beaucoup d'altitude. Donnez des gaz en appuyant sur le bouton **A**. Appuyez sur Haut de la manette multidirectionnelle pour mettre votre avion en piqué. Quand le moteur hurle, appuyez sur Bas pour commencer à monter. Continuez de monter jusqu'à ce que votre avion se trouve sur le dos. Inclinez-le pour le faire sortir de cette position. Strictement pour joueurs expérimentés.



Vol sur le dos



## Virage à forte inclinaison :

Basculiez votre avion à quatre-vingt-dix degrés. Appuyez sur Bas de la manette multidirectionnelle. Cette technique de virage est la meilleure, mais elle provoque une perte d'altitude de votre appareil.

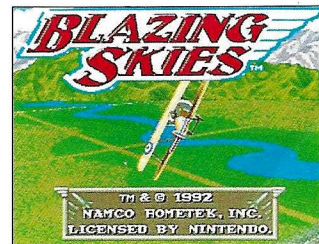


Virage à forte inclinaison



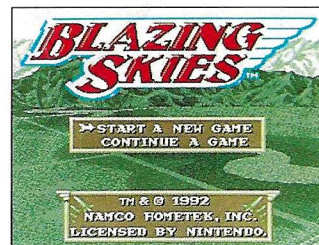
Après avoir terminé l'école de pilotage, vous vous retrouvez sur un aérodrome boueux quelque part en France, impatient de goûter au combat. Suivez les procédures de préparation de vol ci-dessous pour vous lancer dans la lutte.

A partir de l'écran Titre, appuyez sur n'importe quel bouton pour passer à l'écran Menu.



Ecran Titre

Appuyez sur **Haut** ou **Bas** de la manette multidirectionnelle pour sélectionner Début d'un nouveau Jeu (Start a New Game).



Ecran Menu

Appuyez sur le bouton **Start** pour passer à l'écran Caserne.



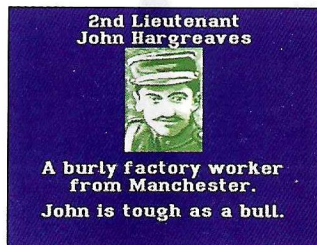
Ecran Caserne





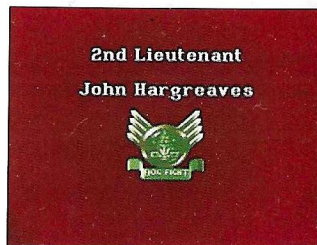
Appuyez sur **Haut** ou **Bas** de la manette multidirectionnelle pour sélectionner un pilote.

Appuyez sur le bouton **Start** pour passer à l'écran Présentation des Pilotes (Pilot Introduction Screen).



Ecran Présentation des Pilotes

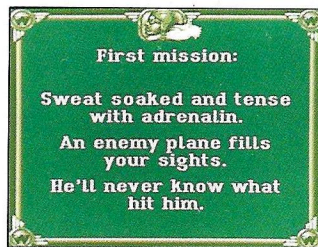
Appuyez sur n'importe quel bouton pour passer à l'écran Mission.



Ecran Mission

Appuyez sur n'importe quel bouton pour passer à l'écran Briefing.

Appuyez sur n'importe quel bouton pour commencer la mission.



Ecran Briefing

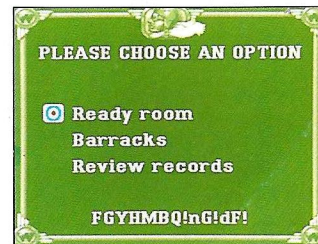


Pour retourner au combat après avoir pris une permission, vous devez utiliser votre mot de passe afin de retrouver vos lignes. Les mots de passe sont donnés à la fin de chaque mission après votre debriefing. Notez-les.

Il faut toujours noter les mots de passe.

A partir de l'écran Titre, appuyez sur n'importe quel bouton pour passer à l'écran Menu.

Appuyez sur **Haut** ou **Bas** de la manette multidirectionnelle pour sélectionner la poursuite d'un jeu (Continue a game).



Le Mot de Passe :  
Notez-le

Appuyez sur n'importe quel bouton pour passer à l'écran Mot de Passe (Password).



Ecran Mot de Passe

Utilisez la manette multidirectionnelle pour sélectionner les caractères de votre mot de passe.

Appuyez sur n'importe quel bouton pour entrer les caractères choisis. Après avoir entré votre mot de passe, utilisez la manette multidirectionnelle pour sélectionner FIN ("END").

Appuyez sur n'importe quel bouton pour entrer le Mot de Passe.

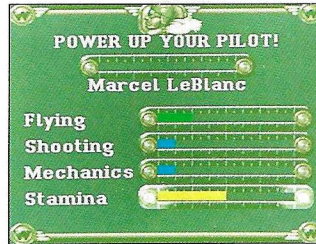




Au terme de chaque mission vous revenez à votre terrain pour un examen de fin de mission (debriefing) conduit par votre commandant. C'est à ce moment-là que votre mission est classée comme un succès ou un échec et que vos résultats sont pointés. Une mission achevée avec succès donnera de nouveaux talents à votre pilote, ainsi qu'une occasion de promotion. Blazing Skies ne traite que de missions spectaculaires, et non de patrouilles courantes. Les promotions sont toutes acquises en fonction de la durée et des performances.



Examen de fin de mission



Renforcez votre pilote !

**"Shooting" (Tir)** — indique la distance à laquelle vous pouvez tirer et votre aptitude à atteindre des endroits vitaux.

**"Flying" (Piloteage)** — indique votre habileté à manœuvrer votre appareil. Augmente la vitesse et le couple de virage.

**"Mechanical" (Mécanique)** — fait état de votre habileté à contrôler votre moteur et votre mitrailleuse de façon à en tirer les meilleurs résultats. Augmente votre vitesse maximale ainsi que le débit de vos mitrailleuses.

**"Stamina" (Endurance)** — donne le nombre de coups que vous pouvez encaisser avant d'être descendu.

Appuyez sur le bouton **Start** pour passer à l'écran Renforcez votre pilote (l'écran Power Up).

Appuyez sur **Haut** ou **Bas** de la manette multidirectionnelle pour faire varier vos talents.

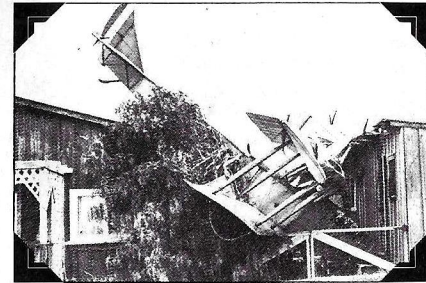
Appuyez sur le bouton **R** (Droit) pour augmenter un score.

Appuyez sur le bouton **L** (Gauche) pour diminuer un score.

Appuyez sur le bouton **Start** pour passer à l'écran Caserne.



Si vous échouez dans l'accomplissement d'une mission, cela vaut une réprimande de la part de votre commandant. Un deuxième échec vous fait passer à un grade inférieur ou peut même occasionner un renvoi infâmant.



Le Prix de l'Échec



Après votre mission, prenez le temps de récupérer et de réfléchir à votre prochaine action. Faites un choix parmi les trois options ci-après :

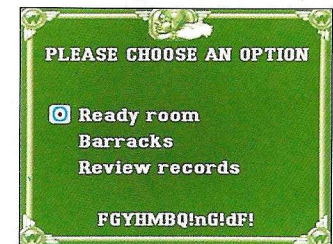
**Salle de Briefing** — vous conduit à votre mission suivante.

**Caserne** — vous conduit à la caserne pour sélectionner un autre pilote.

**Analyse des Données Individuelles** — vous permet de vérifier le statut de votre pilote.

Appuyez sur **Haut** ou **Bas** de la manette multidirectionnelle pour choisir une option.

Appuyez sur le bouton **Start** pour entrer votre choix.





Il est de votre devoir d'accomplir trois types différents de missions : **Duel aérien**, **Mitrailage en rase-mottes** et **Bombardement**.

Les missions de **Duel aérien** vous font lutter avec l'adversaire pour la maîtrise de l'espace aérien.

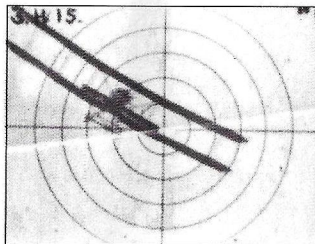
- Rapprochez-vous de l'ennemi avant de lui tirer dessus.
- Ne le laissez jamais passer derrière vous.
- Si l'ennemi est derrière vous, ralentissez et montez. Avec de la chance, il vous dépassera. Alors remettez la gomme et faites feu pour lui retourner le compliment.

Les missions de **Mitrailage en rase-mottes** vous demandent de voler au ras du sol et de mitrailler les cibles terrestres ennemies. Il vous faudra une poigne de fer et des nerfs d'acier pour éviter la D.C.A (tirs anti-aériens) et continuer de voler vers l'objectif.

- Attention à votre altitude ! Estimez-la en fonction de l'ombre sous votre avion.
- Le tir en provenance du sol est violent au cours de missions de ce type. Toute déviation de votre ligne de vol provoquera des tirs anti-aériens monstrueux. Restez donc en position centrale.
- Ouvrez le feu de vos mitrailleuses au moyen du bouton Y.

Les missions de **Bombardement** vous font pénétrer profondément en territoire ennemi pour interrompre des activités vitales telles que l'industrie, le transport et les communications. Etudiez des photos de reconnaissance de ponts stratégiques et d'usines de munitions pour vérifier que vous avez identifié les bonnes cibles. Attention à la D.C.A.

- Mémorisez votre objectif d'après la photo de reconnaissance.
- Quand vous êtes près de l'objectif, piquez droit dessus.
- Lâchez les bombes avec les boutons Gauche/Droite.



Caméra de tir utilisée à l'entraînement



Cette position britannique est un exemple des nombreux dangers qu'encourt un pilote en mission de mitrailage en rase-mottes.



**Mission n° 1 :** Volez en ligne droite. Augmentez votre vitesse en maintenant le bouton **A**. Ouvrez le tir de votre mitrailleuse avec le bouton **Y**.

**Mission n°2 :** Volez en ligne droite. Quand vous apercevez votre objectif, appuyez sur Haut de la manette multidirectionnelle pour piquer. Appuyez sur les boutons **L** ou **R** pour libérer vos bombes.

**Mission n° 3 :** Volez en ligne droite. Tapez sur Bas de la manette multidirectionnelle afin de pousser le nez de votre avion vers le haut. Quand le camion apparaît, appuyez sur Haut de la manette multidirectionnelle pour commencer un piqué. Appuyez sur le bouton **Y** pour faire feu avec votre mitrailleuse. Une fois l'objectif détruit, appuyez sur Bas de la manette multidirectionnelle pour redresser votre appareil.

Renforcez plusieurs pilotes. La perte de votre seul pilote qualifié en plein milieu de la partie serait désastreuse pour votre escadrille. Utilisez les trois premières missions pour donner de l'expérience à plusieurs pilotes.

Servez-vous de vos yeux. Vous ne pouvez pas attaquer un adversaire que vous ne voyez pas. Gardez les yeux ouverts et un doigt sur la gâchette.

Dans les premiers jours de l'aviation, il n'y avait ni radar, ni collimateur de pilotage, ni missile. Les pilotes de cette époque comptaient sur leurs sens. Vos instruments les plus importants sont dans votre tête. Apprenez à vous servir de votre avion. Les pilotes expérimentés écoutent le bruit du moteur pour estimer leur vitesse. Si le bruit de ce dernier est suffisamment bas pour provoquer une perte de vitesse, augmentez les gaz et baissez un peu le nez de votre appareil afin d'accroître votre vitesse.

Bien que les avions de cette époque ne disposaient pas de radar, ce n'est pas votre cas. A l'écran Titre, appuyez simultanément sur les boutons **L** ou **R** et sur Haut de la manette multidirectionnelle.

# NOTES



0292

FRANCE SEULEMENT

## GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS  
(Cartouches)

BANDAI S.A. ("BANDAI") garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, BANDAI réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat.

Les cartouches retournées sans facture ou après l'expiration de la durée de la garantie seront au choix de BANDAI, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Pour toute information sur cette cartouche ou sur les jeux NINTENDO, appelez le : 16 (1) 34.48.98.18.

*photographs courtesy of the  
San Diego Aerospace Museum*



**GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS**

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS  
(Cartouches)

BANDAI B.V. («BANDAI») garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM GAME PAK («Cartouche») ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, BANDAI soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

BANDAI B.V.  
Attention : Nintendo S.A.V.  
Trade Mart, B.P. 271  
1020 Bruxelles  
Belgique

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de BANDAI ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez nos services au no. 02-478.90.48, ext. 60/61 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

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 DES ASTUCES TOP  
NIVEAU  
CONTACTEZ NOTRE HOTLINE**

Les robots-mutants entravent votre progression ?  
Votre cartouche de jeu vous pose des problèmes ?

Vous êtes bloqué dans un niveau ?

Vous êtes perdu dans un labyrinthe ?

N'hésitez pas et appelez un de nos conseillers en  
jeux ! Pour vous, il fera l'impossible !

Ce sont des méga-pros et ils vous sortiront des  
difficultés les plus incroyables.

**POUR NOUS CONTACTER :**

**EN FRANCE**  
**(16 1) 34 64 77 55**  
**DU LUNDI AU SAMEDI, DE 9H à 19H**  
**(18H LES VENDREDI ET SAMEDI)**  
ou 24H sur 24,  
**3615 NINTENDO**

**EN BELGIQUE**

**02/478.92.08**

**DU LUNDI AU VENDREDI, DE 10H A 13H ET DE 14H A 18H**





Kies het luchtruim .....	21
Oproep voor dienst .....	21
Welkom bij de luchtmacht.....	22
Opstijgen .....	26
Uitrusten en ontspannen .....	28
Overwinning .....	29
Vliegveld .....	30
Missies .....	31
Tips.....	32
Aantekeningen .....	33



De zon heeft de grondmist opgelost, waardoor de chaos daar beneden zichtbaar wordt. De aarde is opengereten door explosies en doorsneden met stinkende loopgraven. Er zijn geen bomen en planten meer over. Een woestijn der dwaasheid. Daarboven, in de schone koude wind, voert de speler een eigen oorlog.



Ogen zoeken voortdurend de hemel af, op zoek naar iets bewegends. Vanuit een ooghoek wordt iets grijs zichtbaar. Een eenzame Albatros die naar het oosten vliegt. Trek de stuurknuppel naar achteren en trap op het roerpedaal om het vliegtuig op zijn vleugels te zetten en zo een krachtige duikvlucht in te zetten. Het bekende geluid van de motor geeft zelfvertrouwen. De tegenstander wordt steeds verder ingehaald... 100 meter, 50 meter... en alsmat dichterbij. Na twee vuurstoten uit het Lewis-geweer stort de Albatros brandend ter aarde. Maar de patrouille wordt voortgezet. Die is nog lang niet voorbij.



Aan het begin van deze eeuw was Europa een zwaar bewapend kamp. De landen die door de industriële revolutie en het kolonialisme grote rijkdommen hadden verworven, konden enorme legers opbouwen en die van massavernietigings-wapens voorzien. Door de zucht naar meer land en de vele oude veten liepen de spanningen alsmat op. Naties sloten veiligheidsverdragen in de hoop dat zij niet zouden worden veroverd als zij hun krachten zouden bundelen.

Op 26 juni 1914 werd aartshertog Ferdinand van Oostenrijk-Hongarije in Sarajevo vermoord. Deze gebeurtenis leidde tot een oorlogsverklaring aan Servië door Oostenrijk-Hongarije. Groot-Brittannië, Frankrijk en Rusland, die door verdragen met elkaar waren verbonden, vormden de zogenaamde Triple Alliantie, welke tegenover de Triple Entente tussen Duitsland, Italië en Oostenrijk-Hongarije kwam te staan. Deze oorlog woedde vier zinloze jaren vol verwoesting en geweld voort. Letterlijk boven deze chaos vlogen de zogenaamde "aces", de nieuwe helden van de hemel, op uiterst breekbare vleugels rond.

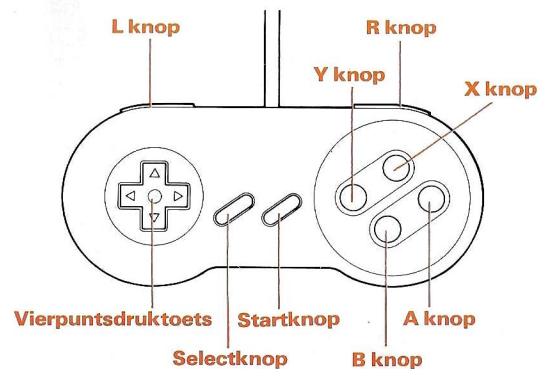


Opgelet! Zojuist is de speler als rekrut de wereld van Blazing Skies binnengegaan. De strijd in de lucht wordt beschreven als uren vol verveling en 30 seconden van doodsangst. In dit spel zijn alle vervelende elementen weggelaten. De speler maakt hierin kennis met de hoogtepunten van de dienst bij een squadron. Ik moet aankomende piloten leren te overleven. Wie deze opleiding voltooit, wordt naar het front gestuurd om bij een squadron te vliegen. De speler blijft bij dat squadron tot de oorlog over is of tot er niets meer van het squadron over is. Wie bij dit squadron komt, heeft de eer uit vijf piloten te mogen kiezen. Denk eraan, dat een piloot die wordt neergeschoten verloren is. Het is daarom het beste elk van de vijf piloten uit te proberen. Laat iedereen maar ervaring opdoen. Er moeten genoeg luchtgevechten worden gevoerd. Er moeten drie soorten missies worden gevlogen en die moeten allemaal worden geleerd. Wij zijn hard, maar eerlijk. Wie goede prestaties levert, wordt beloond en wordt door ons als held naar huis gestuurd.



## Theorie-opleiding

Wie deze cursus met succes weet af te sluiten, neemt daarbij de eerste stap naar zijn of haar wings. Neem rustig de tijd om zorgvuldig de bedieningsknoppen te bestuderen. Want wie één vergissing in de hemel boven Frankrijk maakt, stort ter aarde.



**Vierpuntsdruktoets:** Gebruik de linker- of rechterkant van de vierpuntsdruktoets om het vliegtuig die kanten op te laten rollen. Met de boven- of onderkant gaat de neus naar beneden of naar boven.

**L en R knop:** Deze knoppen vormen het roer. Druk in een bocht op de L of de R knop om de draaisnelheid te vergroten. Vermoedelijk is 70° de meest efficiënte stand van het vliegtuig in een bocht. Als tijdens bombardementsvluchten op de L knop wordt gedrukt, worden de bommen aan de linkervleugel losgelaten; wordt dan op de R knop gedrukt, dan worden de bommen aan de rechtervleugel losgelaten.

**B knop:** Druk op de B knop om gas terug te nemen en het vliegtuig langzamer te laten gaan.

**A knop:** Druk op de A knop om gas te geven en het vliegtuig sneller te laten gaan.

**Y knop:** Druk op de Y knop om de machinegeweren af te vuren.

**X knop:** Geen functie.

**Startknop:** Druk op de startknop om tijdens het spel te pauzeren.

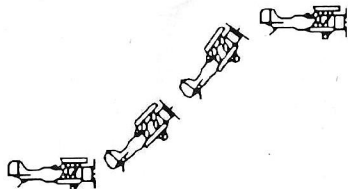


## Vlietschool

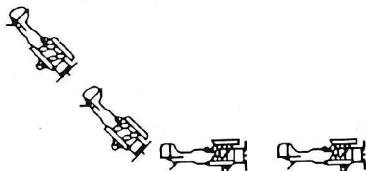
Wie deze cursus haalt verdient zijn of haar wings en een plaats in het volgende transportmiddel naar het front.

### Basismanoeuvres

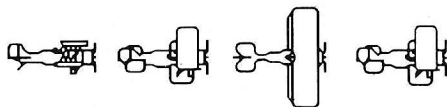
**Klimmen:** Druk op de onderkant van de vierpuntsdruktoets om de neus van het vliegtuig omhoog te sturen. Vergeet niet daarbij zoveel mogelijk gas te geven. Het vliegtuig gaat dan klimmen.



**Duiken:** Druk op de bovenkant van de vierpuntsdruktoets om de neus van het vliegtuig naar beneden te sturen. Het toestel verliest dan hoogte.



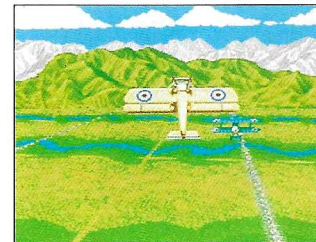
**Draai:** Druk op de linker- of rechterkant van de vierpuntsdruktoets om het vliegtuig naar links of rechts te laten rollen. Het toestel begint dan rond z'n as te draaien.



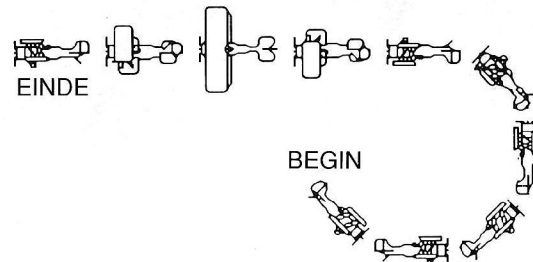
**Op de kop vliegen:** Als het vliegtuig op z'n kop vliegt, verliezen de vleugels hun stijvermogen. Daardoor verliest het toestel snel hoogte.

### Manoeuvres voor gevorderden

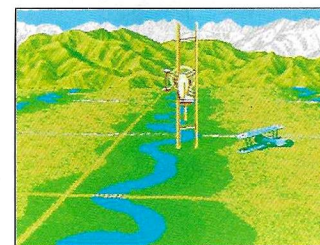
**Split S:** Probeer deze manoeuvre alleen als het vliegtuig voldoende vermogen heeft. Zorg er ook voor dat het hoog genoeg is. Open het gaspedaal door op de **A** knop te drukken. Druk op de bovenkant van de vierpuntsdruktoets om het vliegtuig in een duik te drukken. Als de motor gaat gillen, druk dan op de onderkant van de vierpuntsdruktoets om het toestel weer in een klim te brengen. Blijf doorklimmen tot het vliegtuig op z'n kop vliegt. Rol daarna totdat het weer recht vliegt. Alleen voor veteranen.



Op de kop vliegen



**Scherpe bocht:** Laat het vliegtuig 90° opzij rollen. Druk op de onderkant van de vierpuntsdruktoets. Dit is de beste wijze om een bocht te nemen, maar het vliegtuig verliest er wel snel hoogte door.



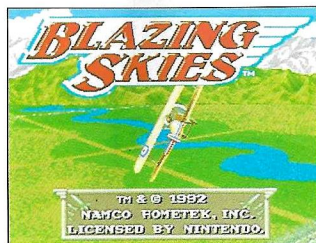
Scherpe bocht





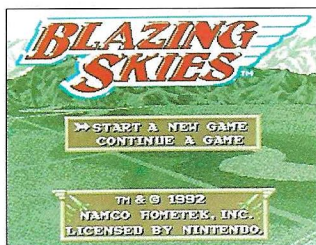
Nadat de vliegopleiding is afgesloten, bevindt de speler zich op een modderig vliegveld in Frankrijk. Met spanning kijkt hij/zij uit naar een eerste kennismaking met de strijd. Volg de procedures die aan de vlucht vooraf gaan voordat aan gevechten wordt deelgenomen.

Druk in het titelscherm op een willekeurige knop om in het menuscherm te komen.



Titelscherm

Druk op de boven- of onderkant van de vierpuntsdruktoets om voor "Start a New Game" (nieuw spel starten) te kiezen.



Menuscherm

Druk op de startknop om door te gaan naar het "Barracks Screen" (kazernescherm).

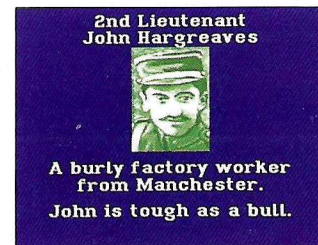


Kazernescherm  
(Barracks Screen)



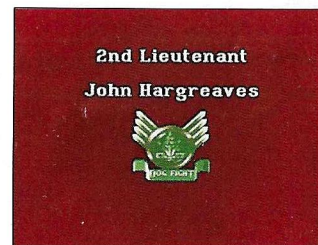
Druk op de **boven- of onderkant** van de vierpuntsdruktoets om een piloot uit te kiezen.

Druk op de **startknop** om door te gaan naar het scherm waarin met de piloten wordt kennisgemaakt.



Scherm waarin met de piloten wordt kennisgemaakt

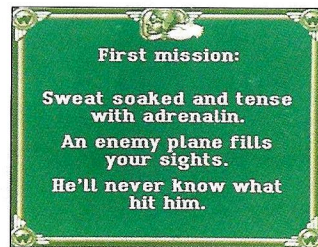
Druk op een willekeurige knop om door te gaan naar het missiescherm.



Missiescherm

Druk op een willekeurige knop om door te gaan naar het missie-briefingscherm.

Druk op een willekeurige knop om met de missie te beginnen.



Missie-briefingscherm

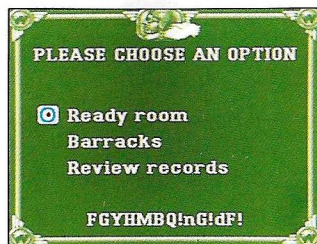


Om na een verlof weer aan de strijd te kunnen deelnemen, moet er een paswoord worden ingevuld teneinde naar het front terug te keren. Paswoorden worden na afloop van elke missie, tijdens het verslag over de missie, verstrekt. Schrijf ze op.

Schrijf paswoorden altijd op.

Druk in het titelscherm op een willekeurige knop om door te gaan naar het menuscherm.

Druk op de **boven- of onderkant** van de vierpuntsdruktoets om voor "Continue a Game" (doorgaan met een spel) te kiezen.



Het paswoord  
Schrijf dat op



Paswoordscherm

Laat met behulp van de vierpuntsdruktoets de letters oplichten.

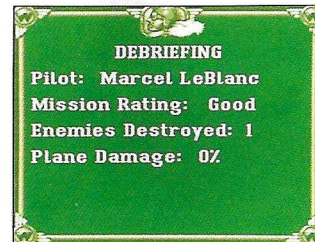
Druk op een willekeurige knop om een gekozen letter in te voeren.

Ga na het invoeren van het paswoord met de vierpuntsdruktoets naar "End".

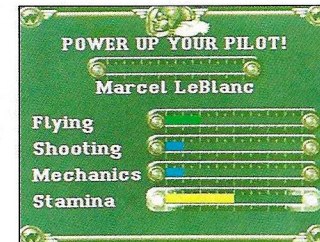
Druk op een willekeurige knop om het paswoord in te voeren.



Na het voltooien van een missie gaat de speler weer terug naar het vliegveld, waar hij/zij wordt gedebriefed door zijn of haar commandant. Dan wordt bepaald, of de missie geslaagd is of mislukt en tevens wordt de score dan opgeteld. Een piloot die een missie met succes afrondt krijgt nieuwe vaardigheden en een kans op promotie. In Blazing Skies komen alleen maar spectaculaire missies voor, geen alledaagse patrouillenvluchten. Promoties worden uitsluitend in de loop van de tijd en op grond van prestaties verleend.



Debriefing



Power-Up

**Shooting (schieten)** — geeft de afstand weer waarover kan worden geschoten en de vaardigheid van de speler in het raken van vitale doelen.

**Flying (vliegen)** — hoe goed de speler met het vliegtuig kan manoeuvreren. Verhoogt zijn of haar draaisnelheid en torsie.

**Mechanical (mechanisch)** — geeft aan hoe goed de speler aan zijn/haar eigen motor en machinegeweer kan sleutelen om die optimaal af te stellen. Verhoogt de topsnelheid van het vliegtuig en de vuurkracht van het machinegeweer.

**Stamina (uithoudingsvermogen)** — hoeveel treffers het vliegtuig van de speler kan incasseren voor het neerstort.

Druk op de **startknop** om door te gaan naar het power-up-scherm.

Druk op de **boven- of onderkant** van de vierpuntsdruktoets om een vaardigheid die moet worden gewijzigd te veranderen.

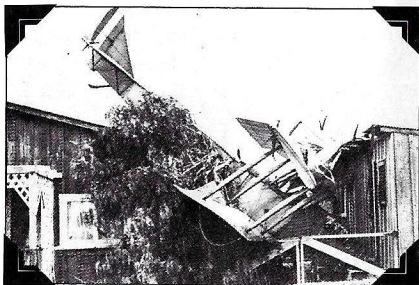
Druk op de **rechterkant** van de vierpuntsdruktoets om een instelling te verhogen.

Druk op de **linkerkant** van de vierpuntsdruktoets om een instelling te verlagen.

Druk op de **startknop** om door te gaan naar het kazernescherm.



Als het niet lukt een missie te voltooien, resulteert dat in een reprimande van de commandant. Wie twee keer faalt, wordt gedegradeerd of krijgt misschien zelfs oneervol ontslag.



De prijs voor het falen

## VLIEGVELD



Neem de tijd om van een missie te herstellen en over de volgende stappen na te denken. Kies uit één van de drie mogelijkheden.

**Ready Room (voorbereidingsruimte)** — deze voert naar de volgende missie.

**Barracks (kazerne)** — voert naar de kazerne waar een andere piloot kan worden uitgekozen.

**Review Records (gegevens bekijken)** — maakt het de speler mogelijk de gegevens over de eigen piloot te bekijken.

Druk op de **boven- of onderkant** van de vierpuntsdruktoets om een mogelijkheid uit te kiezen.

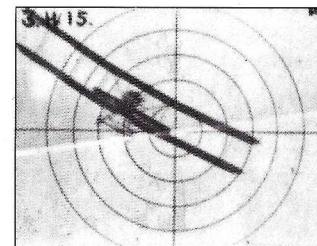
Druk op de **startknop** om die keuze te bevestigen.



Elke speler is verplicht aan drie soorten missies deel te nemen: **luchtgevechten**, **beschietingen** en **bombardementen**.

Tijdens **luchtgevechten** moet de speler de strijd met de vijand aangaan om de beheersing van het luchtruim.

- Nader een vijand dicht genoeg alvorens te schieten.
- Voorkom te allen tijde dat er een van achteren nadert.
- Als een vijand van achteren nadert, neem dan snelheid terug en trek op. Met wat geluk schiet hij dan over het eigen toestel heen. Gebruik vervolgens de gashendels en de machinegeweren om hem een koekje van eigen deeg te geven.



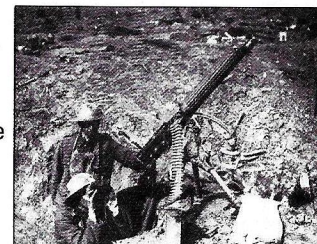
Wapencamera voor trainingsdoeleinden

Tijdens **beschietingen** moet de speler vlak over de grond razen en vijandelijke doelen met zijn/haar machinegeweren bestoken. Het vergt een vaste hand en stalen zenuwen om de luchtafweer te ontwijken. Blijf doorvliegen en blijf op het doel gericht.

- Houd de hoogte goed in de gaten! Bepaal die hoogte aan de hand van de schaduw onder het vliegtuig.
- Tijdens beschietingsmissies krijgt de speler met zwaar grondvuur te maken. Als daarbij te veel opzij wordt uitgeweken, worden er grote hoeveelheden luchtdoel-afweergranaten op hem/haar afgevuurd. Blijf zo laag mogelijk in het midden.
- Vuur met de Y knop machinegeweren af.

Tijdens **bombardementsmissies** komt de speler in vijandelijk gebied om vitale doelen zoals fabrieken, transportmiddelen en communicatiecentra te vernielen. Bestudeer de verkenningfoto's van belangrijke bruggen en munitiefabrieken om er zeker van te zijn dat het juiste doel wordt geraakt. Kijk uit voor luchtafweergeschut.

- Onthoud het doel van de verkenningfoto.
- Zodra de speler dicht bij het doel is, moet hij/zij erop af duiken.
- Laat de bommen vallen met de linker-/rechter-knop.



Deze Britse stelling is een voorbeeld van de vele gevaren die een piloot tijdens een beschietingsmissie moet trotseren.



## 90 DAGEN GARANTIE

### Super Nintendo Entertainment System SPELCASSETTE

BANDAI B.V. («BANDAI») garandeert aan de eerste consument - koper/gebruiker dat deze spelcassette voor het Super Nintendo Entertainment System («cassette») gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal - of constructiefouten zal vertonen.

Als er toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 90-dagen garantie, zal BANDAI de cassette kosteloos repareren of vervangen, zulks te harer keuze. Om van deze service gebruik te kunnen maken, retourneert u de cassette aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs, aan:

BANDAI B.V.  
T.a.v. Nintendo  
Technische Dienst  
Postbus 6123  
4000 HC TIEL  
NEDERLAND  
Tel. 03440-14234

BANDAI B.V.  
T.a.v. Nintendo  
Technische Dienst  
Postbus 271  
1020 Brussel  
BELGIË  
Tel. 02-4789048

Cassettes die zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90-dagen-termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - zulks naar keuze van BANDAI - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u van tevoren over de kosten met de BANDAI/ Nintendo Technische Dienst - tussen 09.00 en 17.00 uur, onder nummer 03440-14234 (Nederland), of 02-4789048 (België).

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.



## VRAGEN OVER NINTENDO — OF GAME BOY — SPELLEN? BEL DE NINTENDO

Hoe leuk videospellen ook zijn, als het niet lukt verder te komen, is de lol er snel af. Maar Nintendo- en Game Boy-bezitters zitten daar gelukkig niet mee! Die bellen gewoon de Nintendo Servicelijn:

<b>In Nederland</b>	<b>03402-5 10 45</b>
<b>In België</b>	<b>02 - 478 92 08</b>

Dat kan in Nederland van maandag t/m vrijdag  
tussen 12.00 en 19.00 uur  
en op zaterdag tussen 9.00 en 16.00 uur.

In België kan dat van maandag t/m vrijdag tussen  
10.00 en 13.00 uur en tussen 14.00 en 18.00 uur.

De speladviseurs van Club Nintendo – de grootste club van de Benelux – weten altijd raad.

Even bellen dus...

en gewoon weer lekker verder spelen!

