

40 Winks (Non Officiel)

<http://www.emulation64.fr>

INSTRUCTION MANUAL

40 WINKS



Manuel créé par BFrancois

GT
GT Interactive
Software



Emulation64.fr

NINTENDO 64

TABLE DES MATIERES

L'HISTOIRE	3
AVANT DE JOUER	4
LE MENU PRINCIPAL	5
LES COMMANDES	7
COMMENCER A JOUER	10
LES INFORMATIONS AFFICHEES A L'ECRAN	12
LES OBJETS A COLLECTIONNER	13
DANS LE MONDE DES REVES	15
SAUVEGARDER / CHARGER UNE PARTIE	17



L'HISTOIRE

Vous êtes-vous déjà demandé pourquoi vous rêviez ?

Peu de gens le savent, mais quand nous nous couchons, quelqu'un prend soin de nous.

Mais qui est-ce ?

Personne ne le sait, car il faudrait être éveillé pour le savoir.

Laissez-moi vous dire un secret : il y a des créatures qui existent dans ce seul but.

Ce sont les Winks et leur travail consiste à s'assurer que nos rêves ne sont que de beaux rêves.

C'est vrai, je le jure !

Vous êtes-vous déjà demandé pourquoi vous faisiez des cauchemars ?

Et bien la raison est assez simple : Il y a un gars nommé Nitekap qui semble ne jamais être content.

En fait, il est de très mauvaise humeur...

Pour être honnête, il est tellement fatigué qu'il n'arrive pas à dormir.

Et plus il se fatigue, plus il s'énerve.

Il n'arrive jamais à faire de beaux rêves et ne supporte pas que d'autres puissent le faire.

Donc, comme c'est un gars stressé et espiègle, il kidnappe les Winks et les transforme en Hood-Winks.

Les Hood-Winks sont de petites créatures espiègles qui, une fois entrées dans un rêve, se donnent beaucoup de mal pour le transformer en cauchemar.

Ils aiment faire peur aux gens et on les entend souvent rire sous le lit (vous avez la chance de vous réveiller d'un mauvais rêve ?).

Maintenant, la situation est devenue grave car il ne reste plus que 40 Winks en vie.

Essayez de les sauver, sinon personne ne pourra plus faire de beaux rêves.

Pourrez-vous mettre fin aux plans diaboliques de Nitekap une fois pour toutes ?

Il existe une solution : vous devez entrer dans vos rêves et sauver tous les Winks avant que Nitekap ne mette la main dessus.

Vous ne me croyez pas ?

Et bien dormez profondément et priez pour que les Hood-Winks ne vous mordent pas !

AVANT DE JOUER**Le Stick Analogique**

La manette Nintendo 64 a un stick qui utilise un système analogique qui lit les angles et la direction de ses mouvements.

Cela permet un contrôle plus précis qui n'est pas possible avec la croix directionnelle.

Lorsque vous allumez la console, ne touchez pas au stick analogique et laissez-le dans sa position neutre.



Si vous orientez le stick analogique vers une direction lorsque vous allumez la console, cette position sera considérée comme neutre. Cela causera des problèmes de direction dans le jeu.



Pour réinitialiser la position neutre du stick analogique une fois le jeu lancé, appuyez sur le bouton Start tout en maintenant les boutons L et R enfoncés.

Le stick analogique est un instrument de précision, faites en sorte de ne pas y renverser de liquide ou d'y placer des objets étrangers.

Démarrer le Jeu

Insérez tout d'abord le jeu 40 Winks dans votre console Nintendo 64. Allumez ensuite votre console et c'est parti !

Le jeu est compatible avec le Controller Pak et le Rumble Pak.

Avant de les utiliser, merci de lire les manuels d'utilisation de ces deux accessoires.

Il faudra suivre les indications affichées à l'écran qui préciseront à quel moment il faudra insérer ou retirer le Controller Pak et le Rumble Pak.

LE MENU PRINCIPAL

A l'écran titre, appuyez sur le Bouton A ou sur le Bouton Start pour accéder au Menu Principal.

Pendant la séquence de démonstration, appuyez sur n'importe quel bouton pour revenir à l'écran titre.



Le Menu Principal vous propose 3 choix :

Nouvelle Partie (New Game)

Permet de démarrer une nouvelle partie en solo ou en coopération.

Vous devez choisir entre Ruff et Tumble, et le jeu commence.

Si vous voulez jouer en mode coopération, le Joueur 2 doit appuyer sur le Bouton Start à l'écran de sélection du personnage.

Consultez la section "Avant de Jouer" si c'est la première fois que vous jouez.

Ensuite, la partie commence et vous verrez la séquence d'introduction.

Vous pouvez la passer à tout moment en appuyant sur le Bouton Start.

Charger une Partie (Load Game)

Permet de charger une partie précédemment sauvegardée à partir d'un Controller Pak.

Consultez la section "Sauvegarder / charger une Partie" de ce manuel pour plus d'informations.

LE MENU PRINCIPAL

Options

Permet de personnaliser les fonctionnalités suivantes du jeu :

- **Difficulté (Difficulty) :**

Permet de modifier le niveau de difficulté du jeu.

Choisissez entre Facile (Easy), Moyen (Medium) et Difficile (Hard).

- **Volume des Effets Sonores (SFX Volume) :**

Permet de modifier le volume des effets sonores dans le jeu.

- **Volume de la Musique (Music Volume) :**

Permet de modifier le volume de la musique dans le jeu.

- **Audio (Sound) :**

Permet de choisir entre un son stéréo ou un son mono.

- **Rumble Pak :**

Permet de modifier l'intensité des vibrations lorsque vous jouez avec un Rumble Pak.

- **Affichage (Graphics) :**

Permet de modifier la qualité d'affichage du jeu.

Vous avez le choix entre Normal, Moyen et Haute.

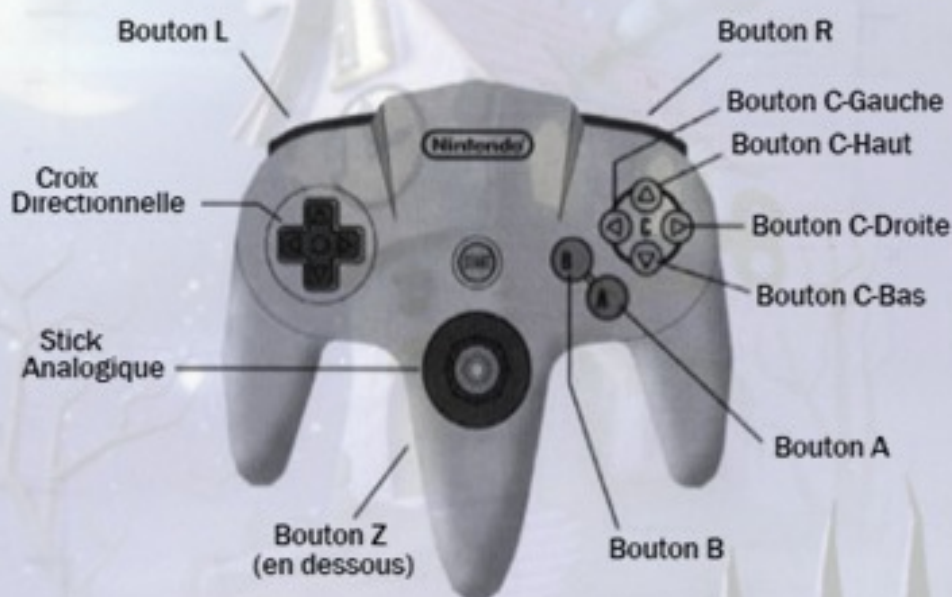
- **Configurer les Manettes (Controller Setup) :**

Permet de modifier les commandes du jeu pour les 2 joueurs.

- **Retour (Exit) :**

Permet de revenir au Menu Principal.

LES COMMANDES



Les commandes ci-dessous sont les commandes par défaut du jeu. Si vous souhaitez utiliser des commandes différentes, il faudra les modifier dans le Menu Options.

Lorsque votre Personnage Marche

- **Stick Analogique :**
Diriger le personnage.
- **Bouton A :**
Sauter.
- **Bouton Z :**
Attaque Longue portée.
- **Bouton Z en courant :**
Attaque en mouvement / Glissade.
- **Bouton Z après un saut :**
Ecraser.
- **Bouton B :**
Coup de poing.
- **Bouton B (3 fois de suite) :**
Combo triple attaque.

LES COMMANDES

Lorsque votre Personnage Nage

- **Stick Analogique :**
Diriger le personnage / Tourner dans l'eau.
- **Bouton Z :**
Plonger sous l'eau.
- **Bouton A :**
Nager.
- **Bouton B :**
Coup de poing.
- **Bouton A :**
Sauter au dessus de l'eau.

Autres Commandes

- **Bouton Start :**
Mettre le jeu en Pause.
- **Bouton C-Gauche :**
Diriger la caméra vers la gauche.
- **Bouton C-Droite :**
Diriger la caméra vers la droite.
- **Bouton R (maintenir) :**
Regarder.
Vous pouvez regarder autour de vous en utilisant le Stick Analogique.

Mouvements Spéciaux

Les personnages ont différents mouvements spéciaux.
Certains en ont moins, d'autres en ont plus.
Il faudra un peu d'entraînement pour pouvoir trouver de nouveaux mouvements.

LES COMMANDES

Objets

Certains objets peuvent être ramassés lorsque vous marchez dessus et sont automatiquement utilisés tout au long du jeu. il n'est donc pas nécessaire d'avoir un inventaire.

Le Mode Pause

Vous pouvez utiliser cette option si vous avez besoin de vous reposer. L'option "Quitter le niveau" (Quit Level) vous permet de quitter le niveau actuel et de retourner dans le monde des rêves. L'option "Quitter le jeu" (Quit Game) vous ramène au Menu Principal, et vous quittez donc le jeu en cours.



COMMENCER A JOUER

Au début du jeu vous êtes au lit, dans votre chambre.

Jetez un coup d'œil dans la pièce, puis sortez par la porte, tournez à gauche : vous vous retrouvez dans la salle de jeux.

Ici, votre ami Tic Tac vous attend et vous apprend quelques mouvements et vous explique comment vous déplacer dans les mondes des rêves.



Vous pouvez accéder aux mondes depuis différentes pièces de la maison. Après avoir rencontré Tic Tac, vous pouvez explorer la maison, mais le seul monde de rêve auquel vous pouvez accéder à ce stade du jeu est celui de "Haunted Hi-Jinks".

Pour y accéder, montez au grenier et entrez dans le placard.

Une fois à l'intérieur du monde, vous verrez le cadran vide d'une horloge avec une plate-forme devant.

Pour compléter ce monde et passer au suivant, vous devrez remplir ce quadrant avec 12 clés de rêve.



COMMENCER A JOUER

Sortez de l'enclos, tournez à gauche et continuez à marcher, vous verrez une petite maison.

Approchez-vous de la maison et Tic Tac vous expliquera où vous vous trouvez.

Si vous regardez attentivement, vous verrez 2 Winks transparents devant le téléporteur.

Tout au long du jeu, le nombre de Winks situés à l'entrée de chaque aventure indiquera le nombre de Winks à sauver.

Lorsque Tic Tac vous aura donné ces informations, entrez dans le téléporteur pour être automatiquement envoyé dans votre première aventure.



Les Winks sauvés retournent dans le monde des rêves par téléportation. Pour insérer les clés des rêves dans le cadran de l'horloge, montez sur la plate-forme en face de celle-ci.

Une fois que vous avez récupéré les douze clés de rêve, vous pouvez défier Thread-Bear.

Si vous parvenez à le vaincre, vous pouvez rentrer chez vous et passer au prochain monde.

De temps en temps, au milieu du monde, vous trouverez le champion de course de NiteKap.

Si vous l'attrapez, il vous défiera dans une course à pied.

Celui qui gagne remporte les objets collectés pendant la course.

Vous pouvez recommencer autant de fois que vous le souhaitez, mais gardez à l'esprit que cela ne deviendra pas plus facile.

En résumé, tout ce que vous avez à faire est de sauver les Winks, de vaincre Thread-Bear et Nitekap et de mettre fin à leurs plans diaboliques.

LES INFORMATIONS AFFICHEES A L'ECRAN



LES OBJETS A COLLECTIONNER

Les ZZZ



Ils indiquent à quelle profondeur vous dormez. Si votre ZZZ tombe à zéro, NiteKap vous aura battu et vous vous réveillerez. si vous avez la chance d'avoir encore des vies disponibles, vous pourrez retourner à votre dernier point de sauvegarde et continuer votre aventure.

Les Lunes



Chaque fois que vous utilisez l'attaque longue portée, vous consommez 1 lune. Collectez-en autant que vous le pouvez pour vous assurer de toujours sortir des ennuis.

Les Engrenages



La plupart des portes des mondes sont verrouillées. Pour les ouvrir, vous allez devoir récupérer des engrenages.

Les Clés des Rêves



Lorsque vous entrez pour la première fois dans un monde, vous trouverez un cadran d'horloge Vide.

Vous devez collecter toutes les clés éparpillées dans les niveaux et les remettre sur le cadran de l'horloge pour accéder à un nouveau monde.

Les Bulles d'Air



Votre réserve d'air est limitée lorsque vous nagez sous l'eau. Si vous voyez des bulles qui remontent vers la surface, nagez jusqu'à elles pour respirer un peu d'air. Manquer d'air est une erreur fatale lorsque vous êtes sous l'eau.

LES OBJETS A COLLECTIONNER**Les Costumes**

Dans vos rêves, vous pouvez vous transformer en différents personnages. Trouvez une boîte surprise, ouvrez le couvercle et sautez dedans pour prendre l'apparence d'un autre personnage. Le symbole sur le côté de la boîte vous donnera une idée du type de personnage en lequel vous allez vous transformer.

Les points de Sauvegarde

Marchez directement vers les ballons rouges que vous voyez dans les rêves pour établir un point de sauvegarde.

Si vous perdez tous vos ZZZ et que vous vous réveillez en sursaut, vous vous rendormirez à nouveau et reviendrez à ce point pour continuer à jouer.

Les Winks

Marchez directement vers un Wink pour le libérer et le téléporter automatiquement au centre du monde des rêves.

DANS LE MONDE DES REVES

Les Téléporteurs

Dirigez-vous vers un téléporteur pour être transporté dans une autre zone du monde ou pour rentrer chez vous.

Les téléporteurs bleus vous emmènent dans une nouvelle zone tandis que les dorés vous permettent d'explorer à nouveau la zone dans laquelle vous vous trouvez.

Les téléporteurs blancs vous ramènent au centre du monde des rêves après avoir sauvé tous les Winks.

Les Portes

Certaines portes s'ouvrent automatiquement lorsque vous marchez vers elles, d'autres sont verrouillées.

Pour les ouvrir, il faut parfois vaincre des ennemis proches.

Dans d'autres cas, il faudra collecter un certain nombre d'engrenages.

D'autres portes s'ouvrent en appuyant sur un bouton situé à l'extérieur.

Les Boutons

Dans le jeu, il y a de nombreux boutons à trouver

Pour les activer, vous devrez les écraser en sautant dessus.

Cependant, les boutons marqués d'un symbole spécial ne peuvent être activés que s'ils sont touchés en portant le costume correspondant au symbole.



DANS LE MONDE DES REVES

Les Ascenseurs

Ils s'activent tous automatiquement.
Marchez ou sautez dans l'ascenseur puis sortez dès que vous arrivez à destination.

Les Leviers

Ils servent à beaucoup de choses différentes.
Certains peuvent être utilisés pour activer ou désactiver des éléments du jeu, d'autres peuvent être utilisés en combinaison avec d'autres interrupteurs pour résoudre des énigmes.
Ils s'activent d'un simple coup, mais attention, ils se désactiveront si vous êtes trop lent.

Il existe d'autres zones du jeu avec lesquelles vous pouvez interagir, qui vous mènent à des pièces secrètes et même à des zones où vous pouvez trouver des Hood-Winks.
Faites attention aux objets égarés et essayez de leur sauter dessus ou de les fracasser...



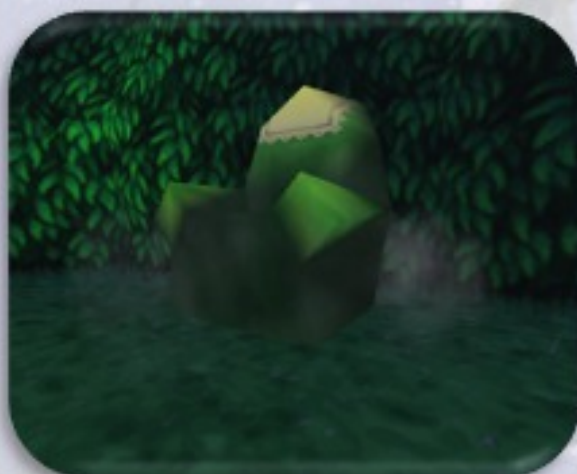
SAUVEGARDER / CHARGER UNE PARTIE

Sauvegarder une Partie

Pour sauvegarder votre partie, vous devez d'abord trouver le fauteuil situé près de l'Horloge dans chaque monde.

Dès que vous vous asseyez, vous aurez la possibilité de sauvegarder votre partie.

Vous devez obligatoirement insérer un Controller Pak dans votre Manette N64 pour pouvoir sauvegarder votre partie.



Charger une Partie

Au Menu Principal, choisissez l'option "Load Game" (Charger une Partie) après avoir inséré un Controller Pak dans votre Manette N64.

Appuyez sur la Croix Directionnelle ou sur le Stick Analogique pour choisir la partie à charger, puis appuyez sur le Bouton A pour valider et reprendre votre partie.

