

1 ご使用になる前に

遊びかた

2 操作方法

3 1Pと2Pの切り替え

4 ゲームの始めかた

5 ゲームの進めかた

6 画面の見かた

7 種目紹介①

8 種目紹介②

9 ゲームの終わりかた

10 VCで使える機能

11 セーブに関するご注意

困ったときは


12 お問い合わせ先

1

ご使用になる前に

ご使用になる前に、この電子説明書をよくお読みいただき、正しくお使いください。

安全に使用するために

本ソフトをご使用になる前に、HOMEメニューのを選び、「安全に使用するために」の内容をご確認ください。ここでは、あなたの健康と安全のための大切な内容が書かれています。

また、本体の取扱説明書もあわせてお読みください。

本ソフトは、原作のゲーム内容をニンテンドー3DSシリーズ本体上で再現したものであり、動作・表現などに原作とは若干の違いがありえます。あらかじめご了承ください。

重要

本品は著作権により保護されています。ソフトウェアや説明書の無断複製や無断配布は法律で厳重に禁じられています。違反は罰せられますのでご注意ください。なお、この警告は著作権法上認められている私的使用を目的とする行為を制限するものではありません。

本品は日本仕様の本体でのみ使用可能です。法律で認められている場合を除き、商業的使用は禁止されています。


©1990 Nintendo

スーパーファミコン・ニンテンドー3DSのロゴ・ニンテンドー3DSは任天堂の商標です。




KTR-N-UAKJ-00

基本の操作


項目の選択／ライセンスNo.入力	
操作説明表示	
得点説明表示	
項目の決定／ポーズ	
HOMEメニュー	

※ 操作はカリキュラム画面で①を押すと確認できます。確認したあとは  を押してください。

LIGHT PLANE(小型航空機)の操作

	[上]機首を下げる(主に降下)／ [下]機首を上げる(主に上昇)／[左右]それぞれの向きに旋回
	出力アップ(最大99)
	出力ダウン／(着地後は)ブレーキ

SKYDIVING(スカイダイビング)の操作

	[上]前傾になる(前進)／[下]後傾になる(後進)、(セールオープン後は)エアブレーキ／[左右]それぞれの向きに旋回
---	--

Ⓐ (高度1000FT以下で)セールオープン

ROCKETBELT(ロケットベルト)の操作

⊕ [上下]ロケットの角度変更/[左右]それぞれの向きに旋回

Ⓐ ロケットの強力噴射

Ⓑ ロケットの弱力噴射

L/R 視点切り替え

※ ⊕を放すとロケットの角度は下向きに戻ります。

HANGGLIDER(ハンググライダー)の操作

⊕ [上]機首を下げる(主に降下)/[下]機首を上げる(主に上昇)/[左右]それぞれの向きに旋回

Ⓐ エアブレーキ/着地体勢をとる/(旋回中に)急旋回

HELICOPTER(ヘリコプター)の操作

⊕ [上]機首を下げる(前進)/[下]機首を上げる(後進)/[左右]それぞれの向きに旋回

Ⓐ 出力アップ

Ⓑ 出力ダウン



ミサイル発射

3

1Pと2Pの切り替え

ZL+**ZR**を同時に押しながら**Y**を押すと、1台の本体で1Pと2Pを切り替えることができます。2Pに切り替えると操作ができない場合は、1Pに切り替えてください。

4

ゲームの始めかた

タイトル画面で **START** を押すと2つのメニューが表示されます。⊕で項目を選び、**START** で決定してください。



最初から	ゲームを最初から始めます。
続きから	ライセンスNo.(パスワード)を入力して、続きからゲームを再開します。

ライセンスNo.について

エリアをクリアすると、ライセンスNo.が表示されます。「続きから」を選んでライセンスNo.を入力すると、続きのエリアから再開できます。⊕でNo.を選び、**START** で決定してください。

5 ゲームの進めかた

エリアごとに決められた種目に挑戦し、エリアクリアをめざします。種目数とエリアクリアに必要な合格点を確認したら、挑戦する種目を選んで合格をめざしてください。

各種目の得点の合計が合格点以上になるとエリアクリアとなり、次のフライトエリアに挑戦できます。



カリキュラム画面

カリキュラムについて

エリアや種目によって、達成条件や得点条件は異なります。カリキュラム画面で確認してから、各種目に挑戦してください。

種目終了

種目が終わると、「獲得した得点」と「エリアクリアまでに必要な残りの得点」が表示されます。確認したら、3つのメニューのなかからいずれかを選び、

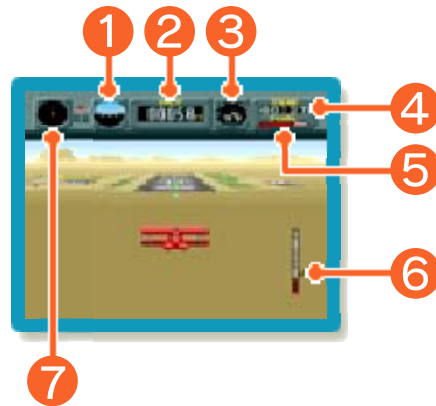


START で決定してください。

続ける	まだ挑戦していないほかの種目に挑戦します。
やり直す	これまでにプレイしたエリアのなかから挑戦するエリアを選び、そのエリアの最初の種目から挑戦し直します。
やめる	挑戦をやめてタイトル画面に戻ります。

6 画面の見かた

プレイする種目によっては、表示される項目が一部異なります。



① 自機の傾き度合い

② 現在の高度

③ 現在の出力

④ 経過時間

⑤ 残りの燃料

⑥ 高度スケール

200FT以下になると表示されます。

⑦ レーダー

中央の点が自機です。

レーダーの見かた



目的地がレーダー外にある場合、その方向が赤く点滅します。



目的地がレーダー内にある場合、赤い点で表示されます。



風があるときは、吹いている方向が表示されます。

LIGHT PLANE (フライトエリア1)

挑戦するフライトエリアによって、クリア条件などは異なります。

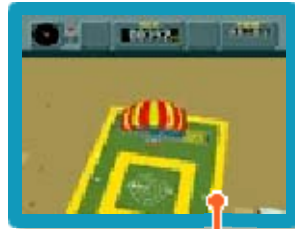
自機を操作して滑走路への上手な着地をめざします。ガイドビームに接触するように操縦すると、滑走路まで迷わずに飛行できます。終了時には得点になります。滑走路に接地したら③で減速してください。



ガイドビーム

SKYDIVING (フライトエリア1)

上空高くから落下を始めるので、⊕で落下姿勢や位置を調整しながらターゲットへの着地をめざします。高度が1000FT以下になったら、④を押してセールオープンしてください。



ターゲット

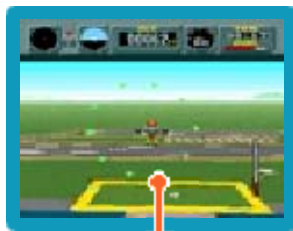
落下速度がゆっくりになるので、⊕左右で方向を調整したり、⊕下のエアブレーキで高度を下げたりして着地してください。

※ 着地した地点の数字が得点になります。ムーブターゲット(動く標的)は高得点を狙えます。

ROCKETBELT (フライトエリア2)

ステージ中にある3つのリングをすべてくぐりながら着地をめざします。⊕左右で進む方向を、上下でロケットの角度を調整したら、④や⑤でロケットを噴射して移動してください。浮いている緑の球に近づくとリングになります。

※リングをすべてくぐらないうちに着地すると、減点になります。

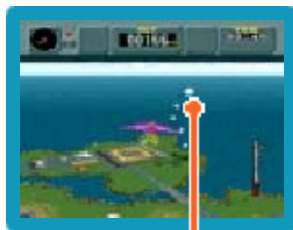


リング

HANGGLIDER (フライトエリア3)

高度300FTくらいから始まるので、上昇気流にのって高度500FT以上まで上がってから着地してください。④を押すと、エアブレーキをかけてスピードを落とすことができます。

スピードが一定以下のときに④を押すと着地体勢をとります。




上昇気流

HELICOPTER

出現する敵に照準を合わせて□やⓇのミサイルで攻撃しながら、特定の地点への着地をめざします。敵の攻撃に当たるとゲームオーバーになります。



照準

プレイ中に  HOME を押すと、ゲームが中断され、下画面にHOMEメニューが表示されます。「おわる」をタッチすると、ゲームの進行状況をセーブ（保存）して終了します。これをVC中断機能といいます。くわしくは、「VCで使える機能」のページをご覧ください。

VC（バーチャルコンソール）のソフトでのみ、使える機能があります。

VC中断機能

HOME でゲームを中断し、ゲームの状況を保存する機能です。

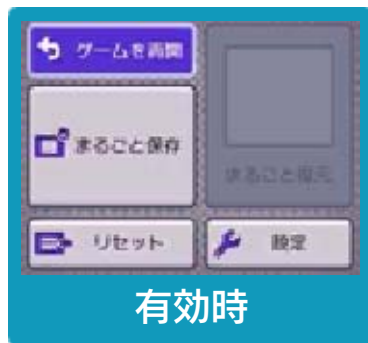
ゲーム中に **HOME** を押すと、下画面にHOMEメニューが表示されます。その際、ゲームは中断され、そのときのゲームの状況が自動的に保存されます。

この機能を使うと、ゲームの途中でほかのソフトを立ち上げたり、本体の電源をOFFにしても、次回ゲームを起動すると、中断されたところから再開できます。

※再開すると、保存されていたゲームの状況は消えます。

VCメニュー

ゲーム中に下画面をタッチすると表示されるメニューです。VCメニューが表示されている間は、ゲームが一時中断されます。「まるごとバックアップ機能」を有効にするか無効にするかでメニュー内容が変わります。



※「まるごとバックアップ機能」についてくわしくは以下をご覧ください。

まるごとバックアップ機能

ゲームの内容を、好きなタイミングでバックアップ（コピーして保存しておくこと）できる機能です。

バックアップしたデータは上書きされるまで消えることはありません。

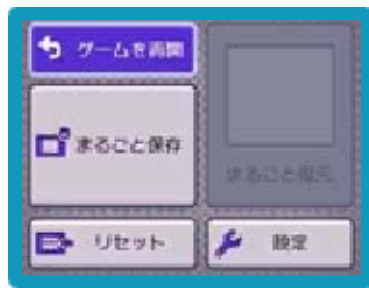
バックアップしたデータをよみこむと、何度でも同じところからゲームを再開することができます。

まるごとバックアップ機能の有効無効を切り替える

初回起動時は有効になっています。

VCメニュー表示中に[R] + [START] + [X]を同時に押すと、機能の有効、無効を切り替えることができます。

まるごとバックアップ機能が有効の時



ゲームを再開	ゲームを再開します。
まるごと保存	ゲーム状況をバックアップします。
リセット	タイトル画面に戻ります。
まるごと復元	まるごと保存でバックアップしたデータをよみこみます。 ※データがある場合のみ表示されます。

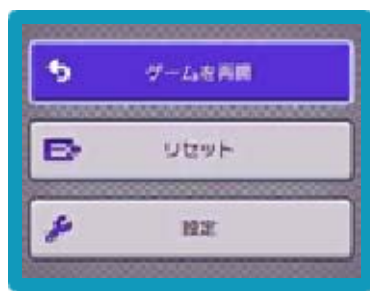
設定

「ドットバイドットモード」や「プレイ内容の送信」の変更ができます。

- ゲームの内容をバックアップする
バックアップしたいところで下画面をタッチし、「まるごと保存」をタッチします。コピーする際のゲーム状況が上画面に表示されていますので、バックアップする場合は「はい」を選んでください。
- バックアップしたデータをよみこむ
バックアップした状況からゲームを再開する場合は、「まるごと復元」をタッチします。

※まるごとバックアップ機能でコピーできるデータは1つです。すでにデータがある場合は、上書きされますのでご注意ください。

まるごとバックアップ機能が無効の時



ゲームを再開	ゲームを再開します。
リセット	タイトル画面に戻ります。
設定	「ドットバイドットモード」や「プレイ内容の送信」の変更ができます。

※まるごとバックアップ機能で、すでにバックアップしたデータは、無効にしても

保存されています。

ドットバイドットモード

スーパーファミコンの画素数で表示するモードです。当時とは画面比率が異なりますが、くつきりとした画面で遊ぶことができます。

「設定」で「ドットバイドットモード」を押すと、ON、OFFを切り替えることができます。

プレイ内容の送信 (いつの間にも通信)

ゲームを遊んでいないときでも、スリープモードにしておくことでインターネットに接続できる無線LANアクセスポイントを自動的に探して通信します。自分のプレイ内容を任天堂に送る「プレイ内容の送信」が利用できます。

※ いただいたプレイ内容は、サービスの利便性向上、製品開発の参考、キャンペーンの実施などに活用させていただきます。

プレイ内容の送信を利用する

はじめて遊ぶときに、質問に答えて設定します。

「設定」で「プレイ内容の送信」を押すと、ON、OFFを切り替えることができます。

11 セーブに関するご注意

- むやみに電源をON/OFFする、データのセーブ中にゲームカードやSDカードを抜き差しする、操作の誤り、端子部の汚れなどの原因によってデータが消えてしまった場合、復元はできません。ご了承ください。
- セーブデータを改造する装置の使用は、ゲームを正常に進められなくなったり、セーブデータが壊れたり消えたりする原因となりますので、絶対におやめください。万一このような装置を使用してセーブデータを改造された場合には、改造する前の状態に復元することはできませんので、十分にご注意ください。

12 お問い合わせ先

本ソフトに関するお問い合わせ先

任天堂株式会社

.....
ニンテンドー3DSのサービス全般、および各ソフトに関するお問い合わせ先につきましては、ニンテンドーeショップの「設定・その他」の「お問い合わせについて」をご覧ください。

※ゲームの攻略情報についてはお答えしておりません。