

1 | ご使用になる前に

遊びかた

2 | 操作方法

3 | ゲームの始めかた

4 | ゲームの進めかた

5 | 画面の見かた

6 | 種目紹介①

7 | 種目紹介②

VC（バーチャルコンソール）で使える機能

8 | VC中断セーブ

9 | VCメニュー

10 | まるごとバックアップ機能

11 | コントローラー設定

12 | Wiiリモコンを使用する

この製品について

13 | 権利表記など

14 お問い合わせ先

1 ご使用になる前に

このたびは「パイロットウイングス」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。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

Wii Uメニューの  (安全に使用するために) は、ご使用になる前に必ずお読みください。ここには、お客様の健康と安全のための大切な内容が書かれています。

ご使用になる方が小さなお子様の場合は、保護者の方がよく読んでご説明ください。

使用できるコントローラー

次のいずれかのコントローラーを、本体に登録して使用します。



※ WiiリモコンまたはWiiリモコンプラスで遊ぶ場合は、「Wiiリモコンを使用する」のページをご覧ください。

※ Wii U GamePadは、1台しか接続できません。

※ Wiiリモコンの代わりに、Wiiリモコンプラスも使用できます。

※ クラシックコントローラーPROの代わりに、クラシックコントローラーも使用できます。

コントローラーの登録方法

HOMEボタンメニューで「コントローラーの設定」を選べると、右の画面が表示されます。「登録」を選んだあと、画面の案内に従って操作してください。



基本の操作

項目の選択／ライセンスNo.入力	+
操作説明表示	(A)
得点説明表示	(B)
項目の決定／ポーズ	(+)
HOMEボタンメニュー	(🏠)

※ 操作はカリキュラム画面で(A)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



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 | ゲームの始めかた

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



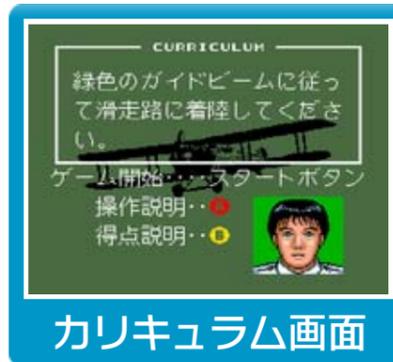
最初から	ゲームを最初から始めます。
続きから	ライセンスNo.(パスワード)を入力して、続きからゲームを再開します。

● 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。 \oplus でNo.を選び、 \oplus で決定してください。

4 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。



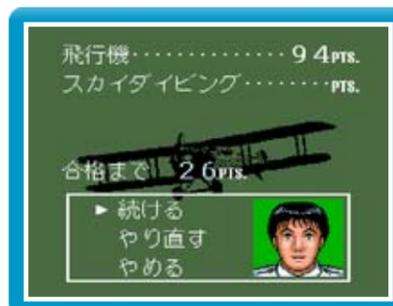
各種目の得点の合計が合格点以上になるとエリアクリアとなり、次のフライトエリアに挑戦できます。

● 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

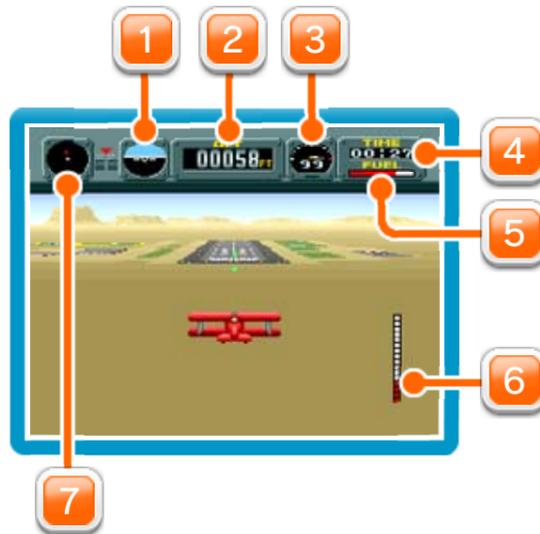
種目が終わると、「獲得した得点」と「エリアクリアまでに必要な残りの得点」が表示されます。確認したら、3つのメニューのなかからいずれかを選び、⊕で決定してください。



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。

5 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。

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。

● LIGHT PLANE

(フライトエリア1)

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⑧で減速してください。



● 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、⑨を押してセールオープンしてください。



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、ⒶやⒷ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

※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。

● 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。Ⓐ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Ⓐ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。



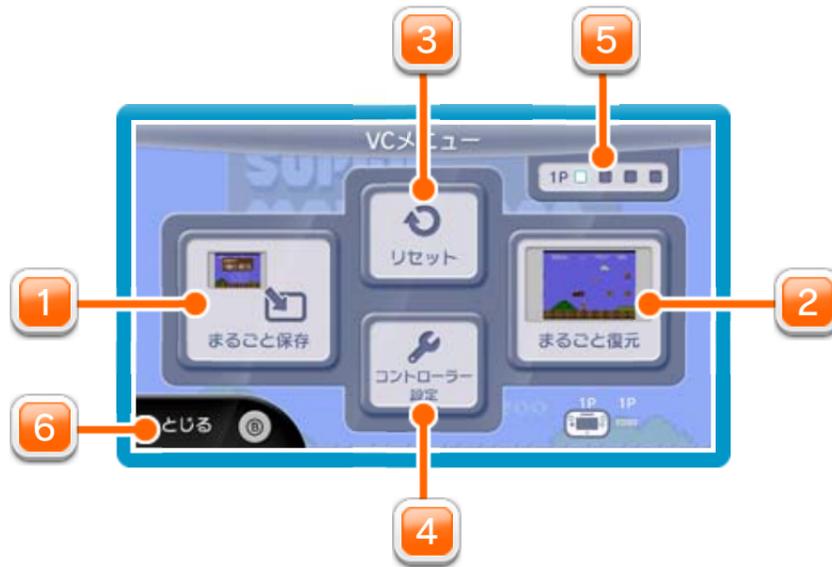
照準

プレイ中にⓈを押すと、HOMEボタンメニューが表示されます。その際、ゲームは中断され、ゲームの進行状況が自動的に保存されます。

本体の電源をOFFにしたり、他のソフトを起動しても、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進行状況は消えます。

プレイ中にWii U GamePadの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。



1 まるごと保存

ゲームの進行状況をバックアップ（コピーして保存しておくこと）します。

2 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。

3 リセット

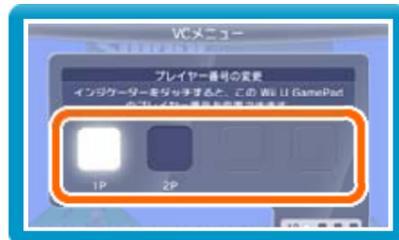
タイトル画面に戻ります。

4 コントローラー設定

コントローラーの設定やボタンの割り当ての確認、変更などができます。詳しくは「コントローラー設定」のページをご覧ください。

5 プレイヤー番号

Wii U GamePadのプレイヤー番号の変更ができます。設定したいプレイヤー番号のインジケータを選びます。



※ プレイヤー番号の変更はWii U GamePadだけの機能です。

6 とじる

VCメニューを閉じます。

Wii U GamePadの画面表示を消すには

Ⓞを押しながらVCメニューを閉じると、ゲームをプレイしながら、Wii U GamePadの画面表示を消すことができます。再度、表示したい場合は、Wii U GamePadの画面をタッチしてください。

10 まるごとバックアップ機能

プレイ中に、バックアップしたいところでVCメニューを開き、「まるごと保存」を選びます。バックアップしたデータを「まるごと復元」でよみこむと、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は、コピーする際のゲームの進行状況とゲーム内のすべてのセーブデータを同時にバックアップします。バックアップしたデータは上書きされるまで消えません。

※ 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、上書きされるのでご注意ください。



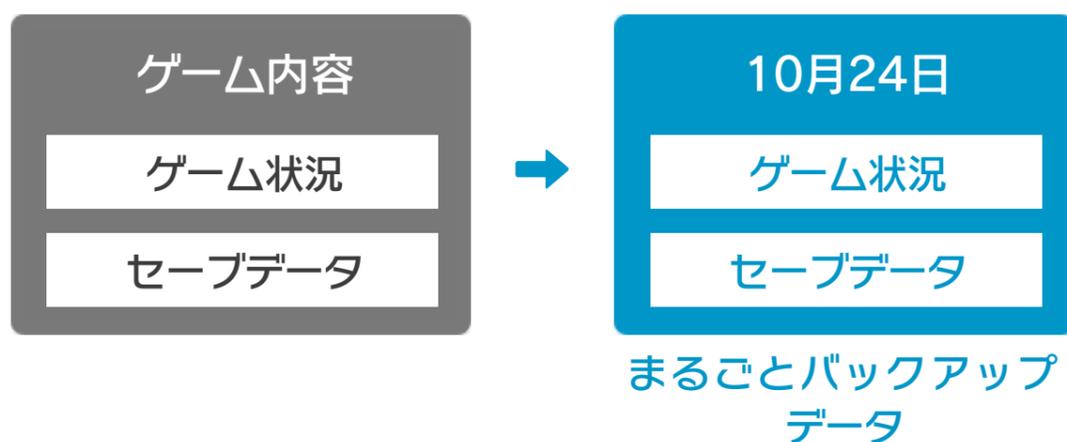
ゲーム内でセーブデータが作成できる場合の ご注意

バックアップしたデータをよみこむと、ゲーム内でセーブデータを作成していた場合、そのセーブデータが上書きされる場合があります。

(例)

- 10月24日に、まるごとバックアップ機能を使って、ゲーム状況とゲーム内のセーブデータをバックアップ(→)します。

10/24



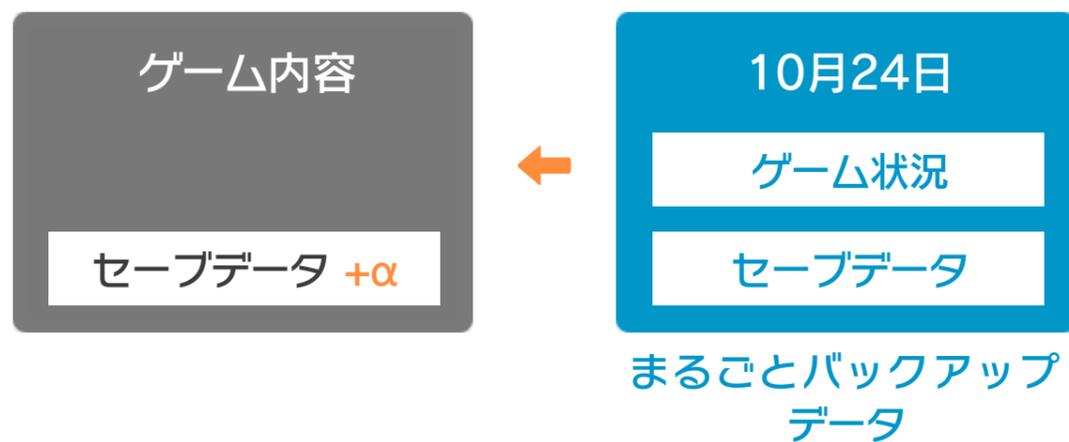
- ② 10月28日に、ゲームを進めた内容 (+α) をゲーム内のセーブデータに保存します。

10/28



- ③ この状態で、10月24日にバックアップしたデータをよみこむ (←)

10/28



- ④ バックアップしたデータがゲーム内のセーブデータを上書きして、ゲームを進めた内容 (+α) が失われ、10月24日のゲームの内容に戻ります。

10/28



コントローラー選択

接続しているコントローラーが表示されます。



ボタンの割り当て

● ボタンの割り当てを確認する

画面の左側に並んでいるボタンを選ぶと、ボタンの割り当てを確認できます。



● ボタンの割り当てを変更する

画面の左側に並んでいるボタンを選び、「変更」を選ぶと、当時のコントローラーのボタンが右側に表示されます。割り当てたいボタンを選んで変更します。「決定」を選ぶと、変更したボタンが保存されます。



※ ボタンの割り当ての設定は、ゲームごとに保存されます。

※ 画面はファミコンソフトの場合です。

12 | Wiiリモコンを使用する

Wiiリモコンの②を押しながらゲームを起動すると、Wiiリモコンでも操作ができるようになります。

- ※ ゲームが起動するまで②を押し続けてください。
- ※ Wiiリモコンを接続しておく必要があります。
- ※ 一部のゲームでは、ボタン数が足りないため、ゲームの進行に影響がでる場合があります。

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Wii U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。

本ソフトは、発売当時の原作のゲーム内容や動作・表現等を忠実に再現しており、原則プログラム、キャラクター、サウンド等の変更は行っておりません。

ただし、Wii U上で再現しているため、映像や音声等のゲームの表現に若干影響する場合があります。あらかじめご了承ください。

© 1990 Nintendo

スーパーファミコン・Wii Uのロゴ・Wii Uは任天堂の商標です。

『パイロットウイングス』
に関するお問い合わせ先

任天堂株式会社

.....
Wii U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。

※ 攻略情報についてはお答えをしておりません。