

スーパーファミコン®

取扱説明書

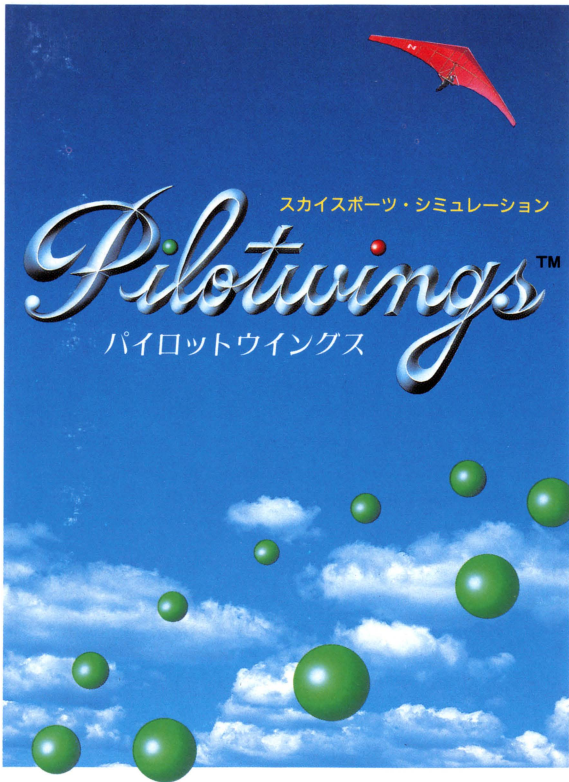
SHVC-PW



スカイスポーツ・シミュレーション

Pilotwings™

パイロットウイングス



ごあいさつ

このたびは、任天堂スーパーファミコン専用ソフト「パイロットウイングス」をお買いあげいただき、誠にありがとうございました。ご使用前に取り扱い方、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

使用上の注意

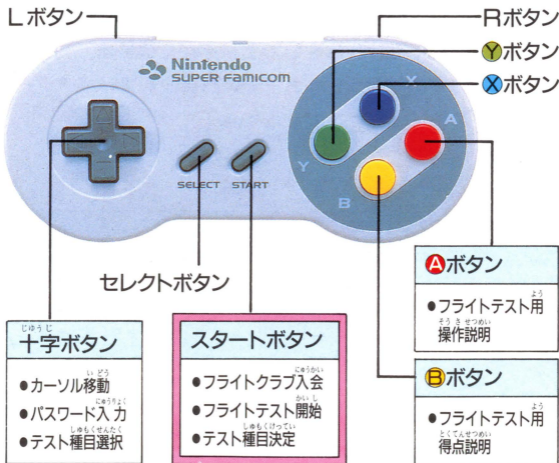
- 1) ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
- 2) テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
- 3) 長時間ゲームをするときは、健康のため約2時間ごとに10分から15分の小休止をしてください。
- 4) 精密機械ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックを避けてください。また絶対に分解したりしないでください。
- 5) 端子部に手を触れたり、水にぬらさないようにしてください。故障の原因となります。
- 6) シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。
- 7) カセットの脱着時には必ずスーパーファミコン本体の電源スイッチをお切りください。
- 8) このカセットはスーパーファミコン専用です。ファミリーコンピュータでは使用できません。
- 9) スーパーファミコンにプロジェクションテレビ*を接続すると残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないでください。
(*スクリーン投影方式のテレビ)

★ コントローラ・各部の名称と基本操作 ★

「パイロットウイングス」では、実際のゲームが始まるまでの進行を主に**スタートボタン**を使って行ない、その後**各種目ごとに違ったボタン操作**で、ゲーム（フライトテスト）に挑戦していただきます。

詳しくはこの後、順を追って説明いたします。

■フライト開始までのボタン使用例



- 種目ごとのボタン操作については8ページ以降を御覧ください。
- 専用コントローラは2個とも同じものです。スーパーファミコン本体のコントローラコネクタ1に挿してお使いください。

ようこそ「フライトクラブ」へ

かず 数あるスカイスポーツスクールの中から、当「フライトクラブ」をお選びいただきありがとうございます。ありがとうございました。

「フライトクラブ」ではフライトテストを受ける過程において、各種スカイスポーツが体験・修得でき、テストに合格されますとレベルに応じたライセンス技能を証明いたします。受講生の皆様に、自由で優雅な鳥の気分を少しでも味わっていただければ幸いです。それでは早速、実技の講習へと参りましょう。なお、この取扱説明書は当スクール専用テキストとなっております。

「フライトクラブ」ライセンス順位

フライトエリア	ごうかく 合格	じゅ 授 よ 与
1	→	きゅう A級ライセンス
2	→	きゅう B級ライセンス
3	→	シルバーライセンス
4	→	ゴールドライセンス

ゴールド以上のライセンスも用意しておりますが、到達された方がほとんどいらっしゃらないので省略させていただきます。

にゅうかいほうほう
入会方法
(ゲームの始め方)

カセットをスーパーファミコン本体に挿し、電源スイッチ
ON。タイトル画面のとき、カーソルを「最初から」に合
せスタートボタンを押すと「フライトクラブ入会案内」が
出ます。そこでもう一度スタートボタンを押すと入会完
了、「フライトエリア1」の講習が始まります。

「フライトエリア2」以降で受講(ゲーム)を中止して再度
挑戦するときには、十字ボタンかセレクトボタンで「続き
から」を選び、前のエリアでもらったライセンスナンバー
(パスワード)を十字ボタンを使って入力した後、スター
トボタンを押してください。また、「2」以降で「やり直す」
を選ぶとそこまでの希望エリアからやり直せます。苦手種
目クリアのためにも、復習は欠かせません!



※タイトル画面の状態にし
ておくと、「フライトクラ
ブ」スタッフによるデモフ
ライトが始まります。ボタ
ン操作の参考としても、ぜ
ひ御見学ください。

★「フライトクラブ」受講システムについて★

とう「フライトクラブ」では皆様の入会が決まりしだい、すぐに講習を開始いたします。

まず教官のあいさつがあり、その後スタートボタンを押すとテストに関する説明画面が現れます。目標の位置や合格点等、御確認ください。

次はスタートボタンで種目選択画面が出ます。テストを受ける種目の順序を、十字ボタンで選択していただきますが、この画面に無い種目との変更はできません。最初に受ける種目を決め、スタートボタンを押すと教官によるカリキュラム説明が始まり、続いてA・Bボタンで操作説明・得点説明があります（スタートボタンで元の画面に）。



カリキュラム画面でスタートボタンを押すと、緊張の一瞬！
 いよいよフライトテストの開始です。
 失敗を恐れず、鳥になったつもりで大空の「空気」を満喫
 してください。なお、テストの最中スタートボタンを押す
 とテストが中断し (PAUSE)、上空から見た現在位置を知
 らせてくれます。その他、操作方法についてテキストで確
 認したり、ちょっと休憩？ したいときなどに利用するとよ
 いでしょう (もう一度スタートボタンで解除)。



※ フライトテストでは、いろいろなミスが減点の対象とな
 ります。点数のつけ方はエリアや種目によって違います
 ので気をつけてください。コースアウト等、大きなミス
 には特に注意が必要です。

テスト終了後は、点数発表と教官からの寸評を聞いてスタートボタン。自分の得点をよく考えた上で、もう一度スタートボタンを押すと、次の種目に進むかどうか決められますから、十字ボタンで選択し、スタートボタンを押してください。見事クリアして合格のときには、ライセンスナンバーが授与されますのでそれを控え、スタートボタンで次のエリアへと進級してください。

着陸精度……30/50PTS.
 滞空時間……18/20PTS.
 進入角度……17/20PTS.
 ビーム……2/10PTS.
 トータル……67PTS.

まあまあの
センスです。



飛行機……67PTS.
 スカイダイビング……PTS.

合格まで 53PTS.

▶ 続ける
やり直す
やめる



●テストの途中で「合格は無理！」と言われてしまった方へ……

各エリア、ライトプレーンのテスト以外にはボーナス面が用意されています。運とテクニックで100点以上取れるチャンス、鳥人間の意地にかけても挑戦すべし！

きょうかん しょうかい
 ★ 教官とフライトエリアの紹介 ★

たなかふみや
 田中文也
 (28才)

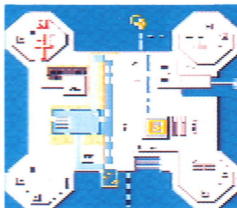
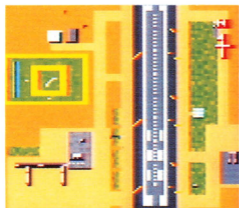


しらいらん
 白石 蘭
 (24才)

インディ
 スコット
 (?才)



くろだとうべい
 黒田藤兵衛
 (49才)



いじょう かいじょう
 以上の4つのエリアが、フライトテスト会場となります。

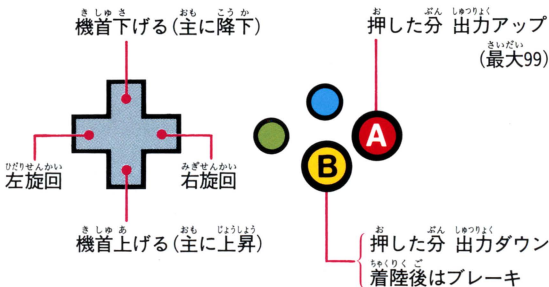
だい しょう 第1章 ライトプレーン こがたこうくうき LIGHTPLANE(小型航空機)

いっばん そうじゅうりょう い か たんぱつ き い
一般に総重量5700kg以下の単発機をライトプレーンと言
います。きょうぎ とうしつは おうべい ちゅうしん にん き にほん
競技としては欧米を中心に人気があり、日本でも
こんご おお きたい
今後大いに期待されているスカイスポーツです。

「フライトクラブ」ではふくよう き ばいプレーン つか つね
「フライトクラブ」では複葉機(BIPLANE)を使い、常に
せいかく ちやくりく きほんてき ぎじゆつ こうしゅう すす
正確な着陸をするための基本的な技術から講習を進めて
いきます。

コントロール操作説明

ぜんしゆもく が めんじょう せつめい
(全種目とも、画面上での説明もあります。)



かくけい きるい みかた ごさんしやう
※各計器類の見方については26ページを御参照ください。

フライトエリア 1 を例とした操作説明

1. テストは、高度300 FT・出力51の状態を開始されます。機体は水平、特に風もありません。正面の滑走路からこちらに伸びている緑色の帯が、ガイドビームです。



2. まずはガイドビームに向かって飛行してください。機首の上げ下げが必要となりますね。はじめのうち、出力は高めでも大丈夫でしょう。コツは機体を左右に振らないことです。



3. 緑の球にぶつかって行くつもりで進んでください。
 高度200FT以下になると右下に現れる「高度スケール」は、50FT以下で拡大表示に変わります。ビームの先の滑走路にも注意が必要です。



4. とにかくガイドビームの角度と、指示をしっかりと守って、着陸は慎重に行うこと。うまく接地したら、すかさずブレーキングして機体を止めましょう。中央の白線上にまっすぐ止まればベストです。

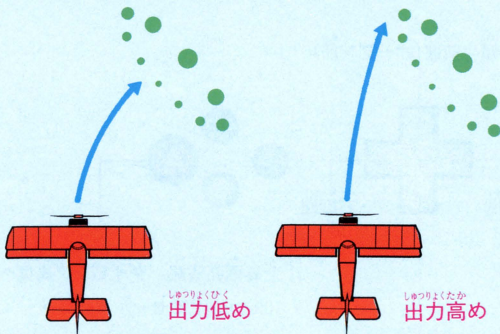
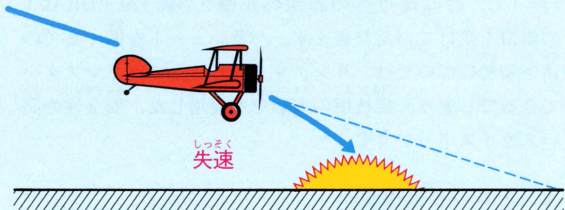


アドバイス
ADVICE

「フライトクラブ」では、特にライトプレーンの講習には力を入れていますので、各エリア必修となっております。基本をしっかりと学びましょう。(田中)

特性

※ 着陸に際し、出力を落とし過ぎると反応が遅れる感じとなり、機体を水平にしても失速状態となります。

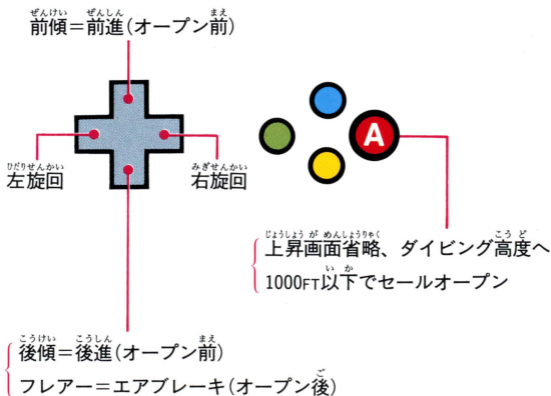


※ スピード（出力）の違いによって、同じ角度の曲がり方でも、速ければ速いほど反応が遅く感じます。また、出力が高いほど上昇しやすく、低いほど降下しやすくなります。

だい しょう スカイダイビング 第2章 SKYDIVING

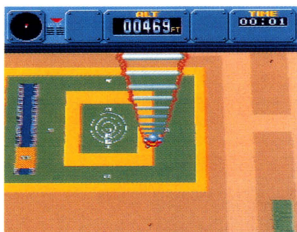
ヘリコプターで高度3800FTまで上昇、そこからパラシュート降下し、目標地点への着地の正確さを競うACCURACYの講習を受けていただきます。パラシュートを開くまでの落下姿勢については、リングをくぐることによりマスターできるでしょう。競技用の方形傘を使用した、安全性の高いスカイスポーツです。

コントローラ操作説明



フライトエリア 1 を例とした操作説明

1. ヘリコプターにより空へ昇って行くのが、受講生のあなたです。足元のターゲットの位置や得点を、よく見ておいてください。せっかちな方はAボタンで一気にダイビング高度へ！



2. 高度3800FTでダイビング開始。落下を始めて少しすると球で作られたリングが見えてきますね。まず、これをくぐってみましょう。コツをつかむまでは大きく動かない方がいいですよ。



3. リングは3個あります。くぐり方の感じがわかると、落下姿勢にも余裕が出ますね。1000FT以下でいよいよセールオープンです。その前にターゲットの位置を再確認してください。



4. 左右旋回とフレアをうまく使ってターゲットをとらえてください。着地の際に行き過ぎを心配し、フレアをあまり強くきかせると落下速度が速くなるので要注意。高得点の欲しい人はイチかバチか、ムーブターゲット（動く標的）を狙ってみてはいかが？

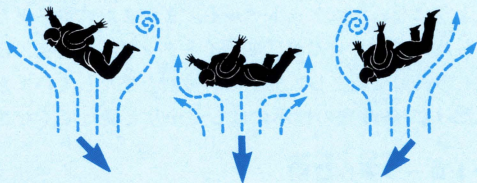


アドバイス
ADVICE

リングをくぐる技術は、今後すべての種目において要求される上、エリアが進むにつれ難しくなっていきます。失敗は成功の元、くぐれなくてもリングの位置や大きさ等、しっかり頭に入れてください。(田中)

とく せい 特 性

※ダイブ中、バランスの変化により空気の流れを変えると、進行方向が変わります。



※セールオープン後、フレアー（エアブレーキ）の使い方。

○通常



→ はや
速い

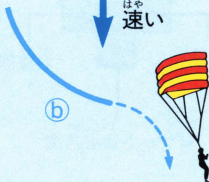
↓ おそ
遅い

○フレアー



→ おそ
遅い

↓ はや
速い



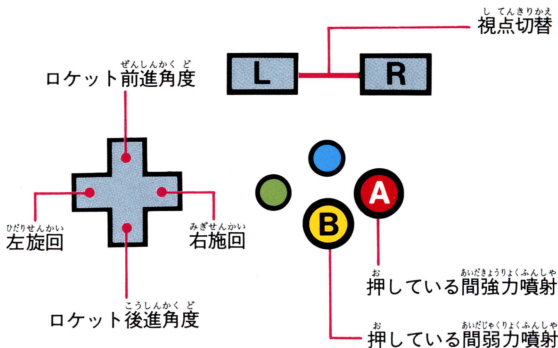
※滑空スピードが出ているときのフレアーは、少し浮き上がってから降下します(a)。滑空スピードが出ていないときにフレアーをかけ過ぎると、落下スピードの加速が強くなります(b)。

だい しょう 第3章

ロケットベルト ROCKETBELT

1984年のロサンゼルス・オリンピック以来、日本でも知られるようになったロケットベルト。まだまだスポーツとしては普及していませんが「フライトクラブ」は現在、日本で唯一の講習機関として先駆者的役割を果たしています。それだけに、各教官の指示にはしっかりと従ってください。

コントローラ操作説明



※ロケット角度は十字ボタンをはなすと下向きに戻ります。

フライトエリア2を例とした操作説明

1. スタート位置は動いています。まずはロケット噴射、正面のリングをくぐってみましょう。この種目は慣性の影響を受けやすく、無駄のない動きが要求されます。くぐったリングは赤に変わります。



2. ロケットは前・後進角度で噴射しても常に上昇を伴います。高度の取り方には特に注意が必要で、もしも高く上がり過ぎてしまったら、素早く視点を切り替えるなどしてコースアウトを防がなくてはなりません。



3. 浮いている球に近づくとリングになります。残りのリングも急いで見つけましょう。リングを正面にとらえても、まっすぐ進むのが難しいのは慣性の作用です。リングに近づくまでの動きも、よく把握してください。



4. リングを3個くぐり終わったらターゲットへ。的確な視点切り替と噴射力の調整で、慌てずに着地を試みてください。ゆっくり着地することは意外と難しい上、軽く足が着く程度では着地と見なされないので冷静に。自信があればムーブターゲットへ！



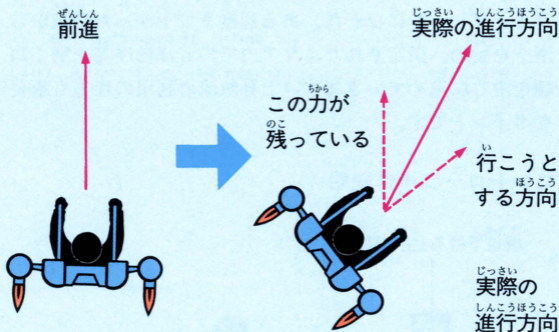
アドバイス
ADVICE

リングのくぐりやすい高さをキープして、高度の上がり過ぎ、下がり過ぎに注意しましょう。燃料切れにも気をつけて/(白石)

とく せい 特 性

※慣性の影響を大きく受けてしまいます。

●前進から右へ行こうとする場合



●前進からの急上昇

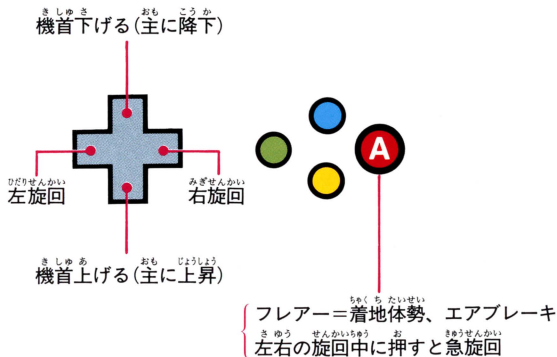


※あまり慎重になり過ぎるとそれだけ時間がかかります。
燃料節約のためにも、弱力噴射をうまく使いましょう。

だい しょう 第4章 ハングライダー HANGGLIDER

みな もう お 馴染み ですね。海に面し、斜面の多い日本には相性のよいスカイスポーツと言えるでしょう。ここではライトプレーンにひかれ、ある程度まで上がった時点から滑空を始め、指定されたエリア内での着陸精度等を磨く訓練を中心に進めていきます。上昇気流の利用の仕方も重要なポイントです。

コントローラ操作説明



フライトエリア3を例とした操作説明

1. 高度300FT以上でスタートです。まずは正面をらせん状に昇る白い上昇気流をめざしてください。上昇気流の「柱」を突っ切るように進み、うまく気流に乗ると、音と高度計の数値で知らせてくれます。



2. 上昇気流に乗れば、自然に高度は上がります。うまくバランスをとり500FTまで到達したなら、あとは着地だけ。500FTにとどかなかったときには、再度上昇気流に向かいましょう。



3. 降下の際には、とにかくターゲットの位置を見失わないことです。急旋回したいときは、先に通常の旋回体勢にはいつてから、急旋回を試みてください。落下速度にも注意を払うように。



4. ターゲットへは適度にフレアーをきかせながら、慎重に向かえば大丈夫。右下に出る高度スケールをよく見て着地体勢にはいりましょう。落下速度の速すぎる着地はとても危険です。



アドバイス
ADVICE

上昇気流ニウマクノツテクダサイ。目標高度ニ達スルマデ、アキラメズニチャレンジスルコトデス。グッドラック/(スコット)

特 性

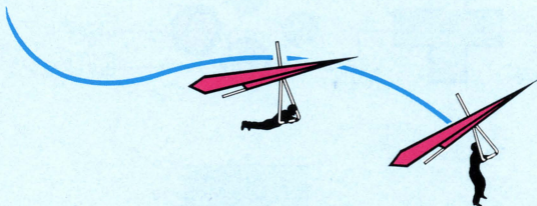
※^{ちやくち じ}着地時にはフレアーをかけ、^{ちやくち たいせい}着地体勢をとります。



●フレアーをかけると少し^{すこ}浮き^う上がって^あから^{げんそく}減速します。



※フレアーをかけたり^{もと}戻したり、タイミングをはかりましよう。

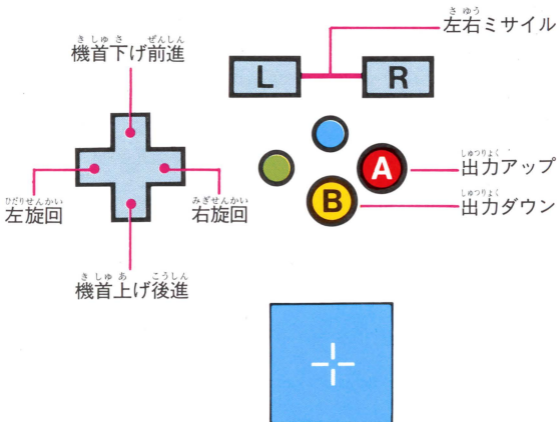


※^{あんてい}安定した^{ちやくち}着地に^{じしん}自信が出たら、^{かいじょう}海上ターゲットも^{ねら}狙ってみましよう。

だい しょう 第5章 HELICOPTER

そら 空のスペシャリストとなるためには、いろいろ知識ちしきが必要ひつようです。ヘリコプターの操作方法そうさほうほうにも触れておきましょう。ただし、現在げんざいのところ「フライトクラブ」では講習用こうしゅうようのヘリコプターを所有しよゆうしていませんので、某ルートより手てに入れたないしよ（内緒ないしよですけど）攻撃型こうげきがたヘリコプターを例れいにとり、説明せつめいいたします。

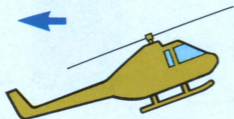
コントローラ操作説明



※ 戦闘時には、前方に“ミサイル用照準”が現われます。

とく せい
特 性

こうしん
後進



ホバリング
くうちゅう せいし じょうたい
(空中での静止状態)



ぜんしん
前進



さいだいぜんしん
最大前進



※ ローター(回転翼)の傾きで、進行方向が変わります。



アドバイス
ADVICE

死ぬなよ!(黒田)

かくけい きるい みかた
各計器類の見方

● レーダー

レーダー^{がい}外のこの方向^{ほうこう}範囲^{はんい}に
目的^{もくてき}地^ちがあると^{ひか}光る

目的^{もくてき}地^ちはレーダー^{ない}内に
入ると^{てん}点^{ひょうじ}で表示^{ひょうじ}される

自分の^{じぶん}位置^{いち}



● レーダー^{ない}内の風力^{ふうりょく}表示^{ひょうじ}

風^{かぜ}のある^{とき}時^{とき}、その^{ほうこう}方向^{ほうこう}を
吹^{ふき}ながし^{てき}的に^{ひょうげん}表現^{ひょうげん}



きた ^{かぜ} 北^{きた}の風



なんせい ^{かぜ} 南西^{なんせい}の風

● 出力^{しゅつりょく}計^{けい}

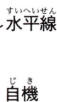
0 ~ 99 まで^{ひょうじ}表示^{ひょうじ}



● 傾斜^{けいしゃ}計^{けい}



すいへい^{じょうたい} 水平^{すいへい}状態^{じょうたい}



きしゆ^さ 機首^{きしゆ}下^さげる



みぎ^{せんかい} 右旋回^{みぎせんかい}



きしゆ^あ ^{ひだりせんかい} 機首^{きしゆ}上^あげ左旋回^{ひだりせんかい}

● 時計^{とけい} (TIME)

テスト開始^{かいし}からの時間^{じかん}をリアルタイム^{ひょうじ}表示^{ひょうじ}

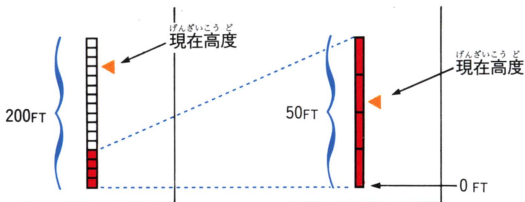
ねんりようけい
●燃料計



ねんび きしゆ ちがう
燃費は機種によりそれぞれ違う

こうどけい
●高度計(ALT)

- 中央パネルに5ケタのデジタル表示。単位 FT (1 FT ≒ 0.3m)
- 200FT以下になると、右下に高度スケール出現
50FT以下でさらに高度スケール表示拡大



さいてん ほそく
■ライトプレーン、採点についての補足

ちやくち せいど
●着地精度

かつそう ろう ちゆうおう ひ はくせん きじゆん はくせんちか せつ
滑走路中央に引かれた白線を基準にして、いかに白線近くに接
ち じ めん つ しゆんかん いち ほんだん ていし きたい かんぜん と
地(地面に着いた瞬間の位置で判断)・停止(機体が完全に止ま
ったときの位置で判断)ができるかどうかチェックします。滑
そうろ から は み 出 し た り、 はくせんじゆう ていし せつち てん は な
走路からはみ出したり、白線上に停止したのに接地点が離れて
いたとき、逆に白線近くに接地したのに停止位置が左右にそれ
てしまったときなど、得点は伸びません。

しんにゆうかくど
●進入角度

ちやくりく さい せつち きたい かつそうろ かくど さいてん
着陸に際し、接地したときの機体と滑走路との角度が採点さ
れ、着地後のバウンドもマイナス対象となります。ガイドビー
ムの角度での着地がベストとと思ってください。

テキスト番外



「フライトクラブ」**秘**うらばなし

● 創設者、本部等、不明の点が多い。陰で「ミステリースクール」と呼ばれることもしばしば。

● 教官について……

田中教官——人あたりの良い性格が初心者にはうってつけ。エリートタイプのお坊ちゃん。

白石教官——気は強いが男性受講者のアイドル的存在。びっくりすると目が点になる？

スコット教官——日本語が達者な謎の外国人。元は空軍のパイロットだったという噂がある。

黒田教官——ハードな講習を支える技術は超一流。一見恐そうだが、彼の涙を見た者もいるらしい。

● きびしい訓練に耐え、ゴールドライセンスを手にした者にはエキスパートコースが用意されているらしいのだが、かなりの難関という以外、詳しい内容はわかっていない。

● ステレオヘッドフォンでサウンドを聴くことにより、臨場感が大幅UP！ スーパーファミコンとテレビの接続にはステレオAVケーブル等の使用をお勧めします。

フライトクラブ会員証



(写真)

ライセンス	ライセンス 取得年月日	ライセンスナンバー (パスワード)
	・ ・	
	・ ・	
	・ ・	
	・ ・	
	・ ・	
	・ ・	
	・ ・	
	・ ・	
	・ ・	
	・ ・	
	・ ・	

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY

本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。



SUPER FAMICOM®

- 本 社 ☎605 京都市東山区福稲上高松町60番地
TEL(075) 541-6113(代)
- 東 京 支 店 ☎101 東京都千代田区神田須田町1丁目22
TEL(03) 254-1781(代)
- 大 阪 支 店 ☎542 大阪市中央区東心斎橋1丁目5番1号
TEL(06) 245-4155(代)
- 名古屋営業所 ☎451 名古屋市西区幅下2丁目18番9号
TEL(052)571-2506(代)
- 岡山営業所 ☎700 岡山市奉還町4丁目4番11号
TEL(0862)52-1821(代)
- 札幌営業所 ☎060 札幌市中央区北9条西18丁目2番地
TEL(011)621-0513(代)

スーパーファミコンは任天堂の商標です。