

1 安全に使用するために

## はじめに

2 ゲーム紹介

3 操作方法

4 ゲームの始めかた

5 ゲームの終わりかた

6 VCで使える機能

## ゲームの遊びかた

7 画面の見かた

8 試合のルール

9 試合に勝つためのヒント

10 試合終了


## その他

11 テニス用語

## ごあいさつ

このたびはニンテンドー3DS専用ソフト『テニス』をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用になる前に、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。

 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。ここには、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、ニンテンドー3DS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(通信機能を除く)をニンテンドー3DS上で再現したものであり、動作・表現等に原作とは若干の違いがあります。あらかじめご了承ください。

『テニス』  
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いません。

警 告

任天堂のゲームやソフトの複製は違法であり、国内および外国の著作権法によって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、私的使用を目的とする著作権法上の権利を妨げるものではありません。また、この取扱説明書も国内および外国の著作権法で保護されています。

WARNING

Copying of any Nintendo software or manual is illegal and is strictly prohibited by copyright laws of Japan and any other countries as well as international laws. Please note that violators will be prosecuted. This warning does not interfere with your rights for personal use under copyright laws.

FOR SALE IN JAPAN ONLY.  
COMMERCIAL USE,  
UNAUTHORIZED COPY AND  
RENTAL PROHIBITED.

本品は日本国内だけの販売とし、また商業目的の使用や無断複製および賃貸は禁止されています。

©1989-2011 Nintendo

GAME BOY・ゲームボーイは任天堂の登録商標です。

Trademarks registered in Japan.

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。

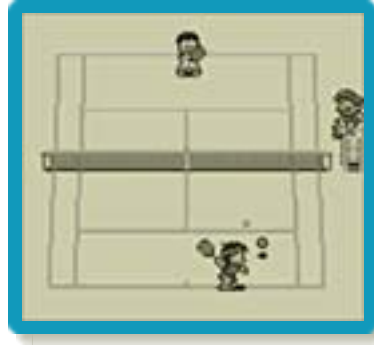
禁無断転載

CTR-RADJ-JPN

## 2 ゲーム紹介

『テニス』は、サーブ、ボレー、ロブ、スマッシュなどの動作が実戦と同じようにできるテニスゲームです。

コンピュータ（対戦相手）の強さは4段階あり、自分の腕に合った相手と試合が行えます。



### 3 操作方法

#### 試合時の操作方法

#### サーブの操作方法

サーブ位置の変更	+
トス	Ⓐ/Ⓑ ※サーブ前は何度でも可能
速いサーブ	Ⓐ(トス後)
遅いサーブ	Ⓑ(トス後)

#### サーブ後の操作方法

プレイヤーの移動	+
ストローク	Ⓐ
ロブ	Ⓑ
強いボレー	Ⓐ
弱いボレー	Ⓑ
強いスマッシュ	Ⓐ

## 弱いスマッシュ

②

- ※プレイヤーがサービスライン（→7）よりもネット側（前方）にいるときは、自動的にボレーになります。
- ※頭より高い位置でボールを打つと、自動的にスマッシュになります。

### ボールを打つときの✚操作

サーブを打ったり、ボールを打ち返すときは、✚を同時に押して、ボールの飛距離や進む方向を変更します。

飛距離を長くする	✚
飛距離を短くする	✚
相手コートの左側を狙う	✚
相手コートの右側を狙う	✚

※サーブの場合は、相手コートのサービスエリア（→7）の奥（✚）、手前（✚）、左側（✚）、右側（✚）に打ち分けることができます。

## その他の操作方法

項目の選択	+ / SELECT
決定	START
PAUSE (一時中断)	START
試合情報の表示	SELECT (PAUSE中)

※Ⓐ+Ⓑ+ START + SELECT を同時に押すと、ゲームをリセットしてタイトル画面に戻ります。

## スリープモード


バッテリーの消費を抑えてゲームを一時中断できます。ゲーム中に3DS本体を閉じるとスリープモードになり、開くと続きから再開します。



## 4 ゲームの始めかた

ゲームを起動するとタイトル画面が表示されます。

**START** を押すと、ゲームレベル選択画面に進みます。

「MUSIC」では、で試合中の音楽のあり（YES）／なし（NO）を設定します。

※「2 PLAYER」では遊べません。



### ゲームレベル選択画面


ゲームレベルを「LEVEL 1～4」から選び、**START** で決定します。スコア画面（→7）が表示された後に試合が始まります。



#### ゲームレベル

数字が増すごとにコンピュータが強くなります。プレイヤーの移動速度やボールのスピードも上がります。


## 5 ゲームの終わりかた


プレイ中に  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して終了します。これをVC中断機能といいます。詳しくは、(→6) をご覧ください。

## 6 VCで使える機能

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。

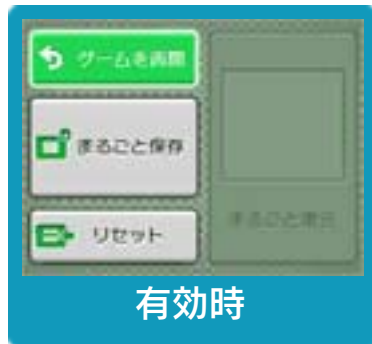
この機能を使うと、ゲームの途中で他のソフトを立ち上げたり、本体の電源をOFFにしても、次回ゲームを起動すると、中断されたところから再開できます。

**※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(もしくはⓧ長押し)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。



有効時



無効時

※「まるごとバックアップ機能」について詳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。

- 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



ゲームを再開したいときは「ゲームを再開」をタッチ、タイトル画面に戻りたいときは「リセット」をタッチしてください。  
※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。

## おまけ

ソフトが発売された当時のゲームボーイの雰囲気遊ぶことができます。

### ゲームボーイの画素数にする

HOMEメニューで本ソフトのアイコンをタッチするとき、**START** または **SELECT** を押しながらゲームを起動します。  
元の画素数に戻す場合は、何も押さない状態でゲームを起動してください。

### ゲームボーイ風の画面色にする

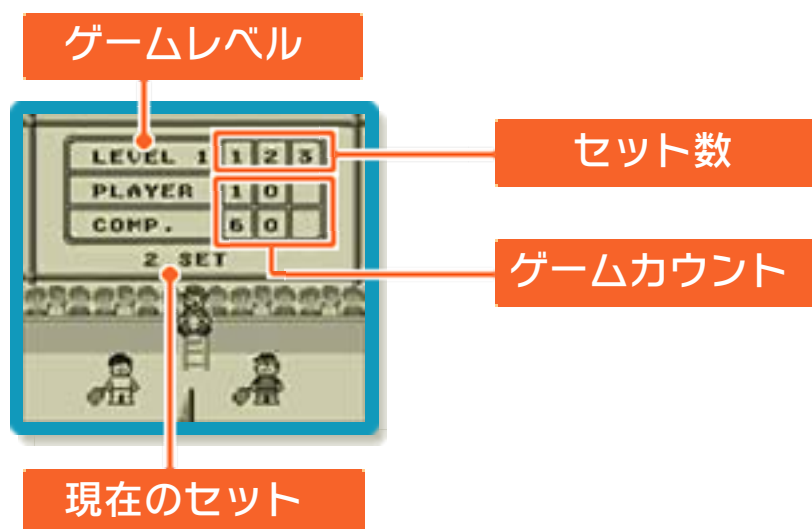
ゲームを遊んでいるときに**L**+**R**を同時に押しながら**Y**で切り替えます。

## 7 画面の見かた

試合はゲーム画面で行います。試合開始時やゲームを取ったときなどに、スコア画面が表示されます。

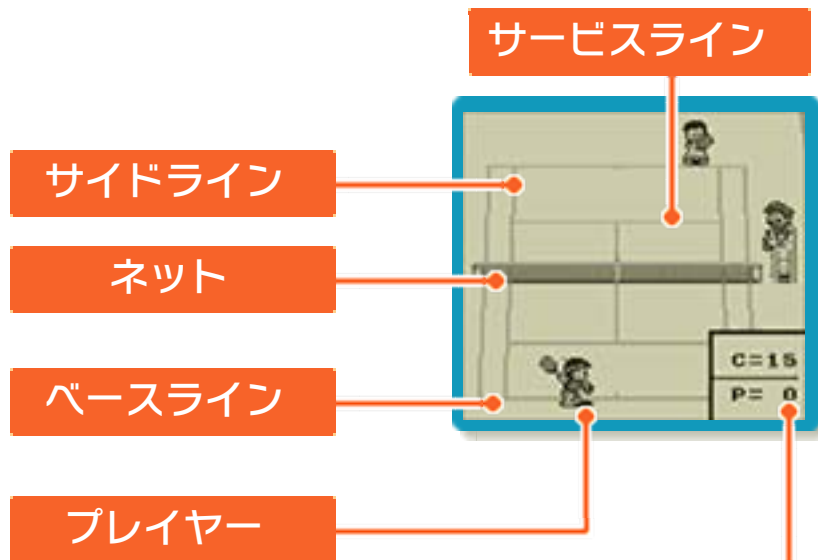
### スコア画面

プレイ中のゲームレベルや、各セット内でプレイヤーとコンピュータが取ったゲーム数が表示されます。



## ゲーム画面

画面の手前にプレイヤーが表示されます。  
打ったボールがノーバウンドでベースラインやサイドラインを越えた場合はアウト(→11)になります。



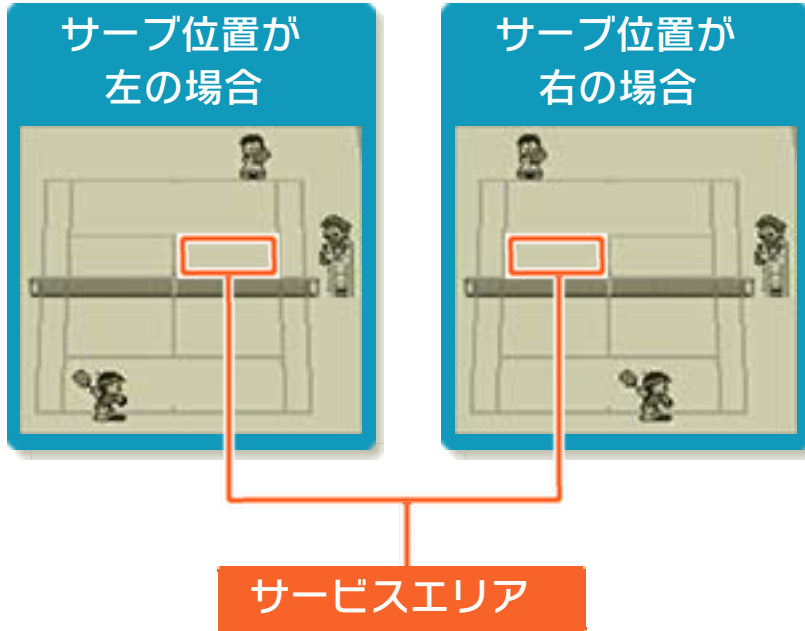
### 現在のポイント

ポイントが入ったときなどに表示されます。「C」がコンピュータ、「P」がプレイヤーを表します。



## サービスエリア

サーブは、サービスエリアに入れる必要があります。サービスエリアはサーブ位置によって異なります。



## PAUSEについて

試合画面で **START** を押すと、試合を一時中断します (PAUSE)。もう一度 **START** を押すと、試合を再開します。

PAUSE中に **SELECT** を押すと、試合情報が表示されます。**SELECT** を押すたびに「ポイント表示」→「セット／ゲーム表示」→「カウント表示」→「マッチ／ゲームレベル表示」の順に切り替わります。

### ポイント表示



### セット／ゲーム表示



### マッチ／ゲームレベル表示



### カウント表示



## サーブ権について

試合の最初にサーブする権利（サーブ権）はプレイヤーにあります。

## 得点（ポイント）の入りかた

試合中のプレーに応じてプレイヤーがコンピュータに得点（ポイント）が入ります。先に4ポイントを取った方が1ゲームを取ります。3ポイントずつ（40対40）の同点になった状態のことをデュース（D U C E）と呼びます。ここから1ポイントを取ると、アドバンテージとなり、続けてもう1ポイントを取るとゲームを取ります。

アドバンテージの状態に相手に1ポイントを取られた場合は、再びデュースとなります。

0ポイント	0（ラブ）
1ポイント	15（フィフティーン）
2ポイント	30（サーティ）
3ポイント	40（フォーティ）

## 勝敗の決まりかた (ゲームとセット)

6ゲーム先取した方が1セットを取ります。このゲームは3セットマッチですので、2セットを先取した方が勝ちとなります。「5ゲーム対5ゲーム」の場合は、7ゲーム先取となり、お互い6ゲームになった場合はタイブレークとなります。

※タイトル画面で(A)+ **START** を同時に押すと、1セット先取の試合になります。

### タイブレーク

「6ゲーム対6ゲーム」の場合に適用される特殊ルールです。タイブレークのときは、7ポイント先取した方が勝ちとなります。ポイントが6ポイントずつ(6対6)になったら、デュースの場合と同じように、同点の状態から2ポイントを連取した方がゲームを取ります。

## サーブのコツ

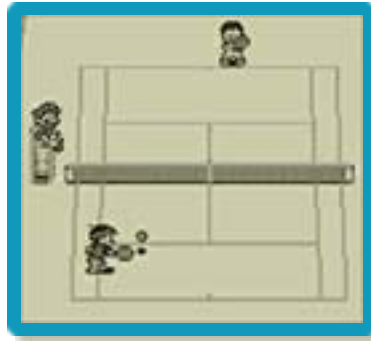
相手のポジションをよく見て、サーブのコースや距離、強さを決めます。

1本目のサーブがフォルト（FAULT）のときは、2本目に遅いサーブを打つと、方向や距離をコントロールしやすくなります。

## 相手のサーブを打ち返すときは

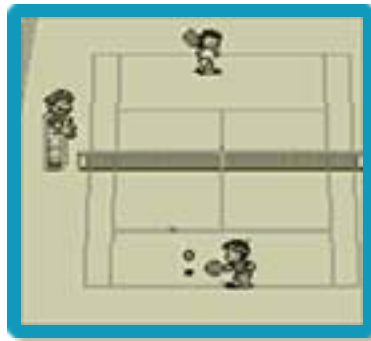
相手のサーブを打ち返すときは、自分のコートにワンバウンドしてから打ち返します。

ボールを真正面から打とうとすると、プレイヤーの体に当たってしまうことがあります。ボールを打つときは、プレイヤーの位置をボールから少しずらした状態で行います。



## 空振りに注意

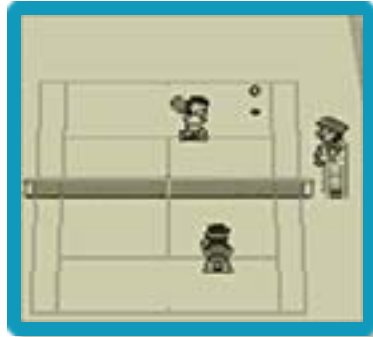
ストロークやボレーでコースを狙うときは、**Ⓐ**+**⊕**を同時に押すようにします。先に**⊕**を押すと移動操作になるため、空振りしやすくなります。



## 相手の位置に合わせて打ち分ける

ストロークやボレーの方向は、左右の打ち分けだけでなく、ボールを打つタイミングによっても変化します。このタイミングをつかめば、コースを鋭く突くストロークなどが打てるため、強力な武器となります。

また、慣れてきたら相手の動きを見て逆を突くパッシングショットなども効果的です。



## 相手がコートの手前や奥にいるときは

相手がネットやベースライン付近にいるときは逆の場所を狙うと、相手がボールに追いつきにくくなります。

### ベースライン付近にいる場合



ネットすれすれを狙って⊕+ⓐを同時に押す。

### ネット付近にいる場合



ベースライン付近を狙って⊕+ⓐを同時に押す。

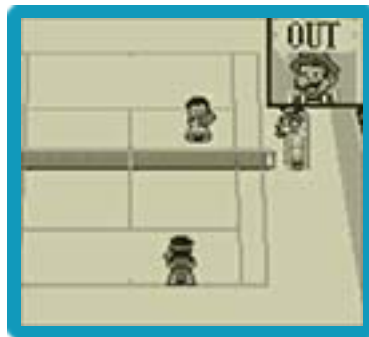
## 10 試合終了

試合が終了すると、結果画面が表示されます。 を押すと、ゲームレベル選択画面に戻ります。



## アウト (OUT)

打ったボールがコート  
の外に出ることです。  
このとき、相手に1ポ  
イント入ります。



## チェンジサイド

コートでのプレイヤー  
とコンピュータの位置  
を入れ替えること  
です。奇数番目のゲーム  
が終わるたびに行われ  
ます。



※タイブレークのときは、どちらかが4ポ  
イント先取したときも行います。

## サービス

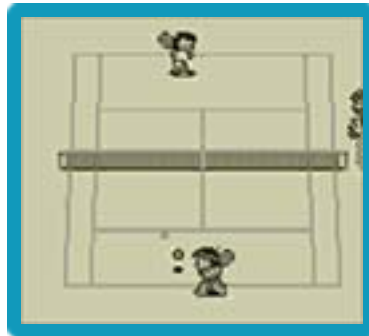
サーブを相手コートのサービスエリア内  
に入れることです。サーブは1ゲームごと  
にプレイヤーとコンピュータが交代して  
行います。

※サーブはボールがワンバウンドするまで  
打ち返すことができません。



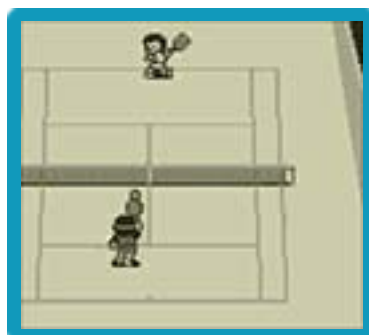
## ストローク

ワンバウンドしたボールを打つことです。プレイヤーから見て右側のボールはフォアハンドで、左側のボールはバックハンドで打ちます。



## スマッシュ

高く上がったボールをノーバウンドで強く打つ、破壊力の強い決定打です。



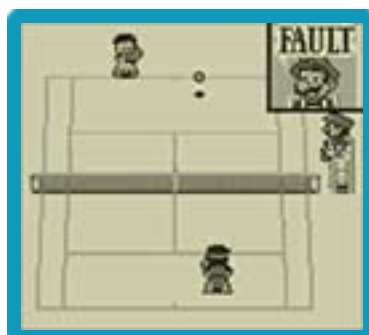
## トス

サーブを行うときに、ボールを頭上に投げる動作のことです。



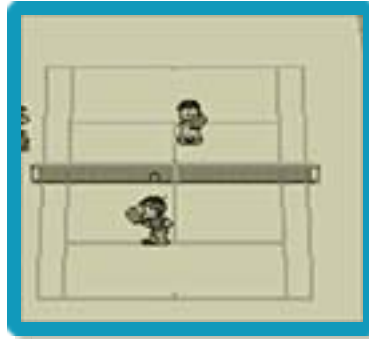
## フォルト (FAULT)

サーブに失敗することです。2回続けてフォルトになると、相手に1ポイント入ります (ダブルフォルト)。



## ボレー

ノーバウンドのボールを打ち返すことです。ストロークと同じく、フォアハンドかバックハンドで打ちます。



## リターンアンドボレー

相手のサービスが弱いときなどに、ボールを打ち返した後そのまま前進して、相手から打ち返されたボールをボレーする戦法です。

## レット (LET)

サーブがネットに当たった後に、サービスエリア内に入ることです。この場合は、フォルトになりません。



※ネットに当たってサービスエリアの外に出た場合はフォルトになります。

## ロブ

ボールを高く打ち上げる打法です。

