

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 | 試合の始めかた

5 | 画面の見かた

6 | ルール

VC（バーチャルコンソール）で使える機能

7 | VC中断セーブ

8 | VCメニュー

9 | まるごとバックアップ機能

10 | コントローラー設定

この製品について

11 | 権利表記など


困ったときは

12 | お問い合わせ先

1 ご使用になる前に

このたびは「バレーボール」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。ここでは、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。



※「2PLAYER MEN」または「2PLAYER WOMEN」を選んで、2人プレイを行う場合は、コントローラーが2つ必要です。

※ 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

チームの選択／移動	+
サブ／レシーブ／トス	(A)
ブロック／アタック	(B)
スタート／ポーズ	(+)
モードの選択	(-)
HOMEボタンメニュー	(🏠)

● 選手の操作

基本的に、ボールがアタックラインより前にある場合は前衛が、アタックラインより後ろにある場合は後衛が動きます。また、右コートから攻める場合は、⊕の操作が左右逆になります。

※ インプレイ中はポーズできません。

選手の移動

移動	⊕
前衛をネットぎわに集合	Ⓐ

サーブ・レシーブ・トス

サーブ	Ⓐでボールを上げ、もう一度Ⓐ
レシーブ・トス	Ⓐ
クイック用レシーブ・トス	Ⓑ

※ ⊕でボールを飛ばす方向や距離を指定できます。

アタック

アタック	Ⓑを押し続ける
強いアタック	⊕右を押しながら、Ⓑを押し続ける
クロスアタック	⊕上または下を押しながら、Ⓑを押し続ける
2アタック・ダイレクトアタック	⊕右を押しながら、Ⓑを押し続ける
フェイント	⊕左を押しながら、Ⓑを押し続ける
クロスフェイント	⊕左上または左下を押しながら、Ⓑを押し続ける

ブロック

ブロック	Ⓑを押し続ける
2枚ブロック	⊕右を押しながら、Ⓑを押し続ける

3 | ゲームの始めかた

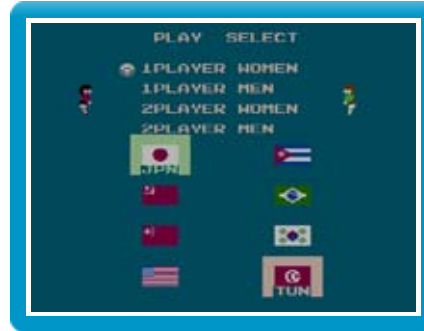
タイトル画面が表示されたら⊖で以下のモードを選び、⊕で決定してください。



GAME	コンピュータやほかのプレイヤーと対戦します。
TRAINING	ボールのスピードが遅く、1人で練習するためのモードです。動かせる選手は赤色で表示されます。

4 試合の始めかた

タイトル画面で「GAME」を選んだら、⊖でモードを、⊕で国を選んでください。男子リーグは、女子リーグよりボールのスピードが速くなります。設定が終わったら、⊕を押すとゲーム開始です。

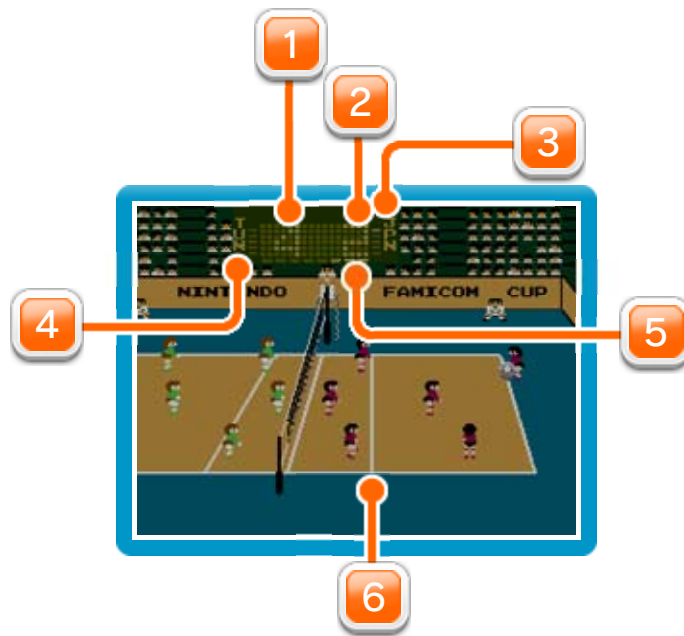


モード

1 PLAYER WOMEN	女子リーグでコンピュータと対戦します。
1 PLAYER MEN	男子リーグでコンピュータと対戦します。
2 PLAYER WOMEN	女子リーグで2人で対戦します。
2 PLAYER MEN	男子リーグで2人で対戦します。

「1PLAYER」の場合、操作する国はJPNで固定です。コンピュータが操作する国は、URS（強）→CHN→USA→CUB→BRA→KOR→TUN（弱）の順に強さが変わります。

※ 登場するチーム（国旗）はオリジナル発売当時のものです。



1 現在の得点

2 現在の得点

3 これまでのセットの成績

4 国名

5 サーブ権

6 アタックライン

※ 現在のセットの成績は点減しています。

6 ルール

- 15点1セットで、先に3セット取ると勝ちです。
- サーブ権のある状態でポイントを取ると、得点が増えます。
- 14対14になるとデュースになり、以降は先に2点差をつけた方が勝ちです。
- 1セットごとにコートを変えます。5セット目は、どちらかが8点取った時点でコートを変えます。
- サーブがネットに触れた場合、サーブ権は相手チームに移ります。
- サーブはブロックできません。

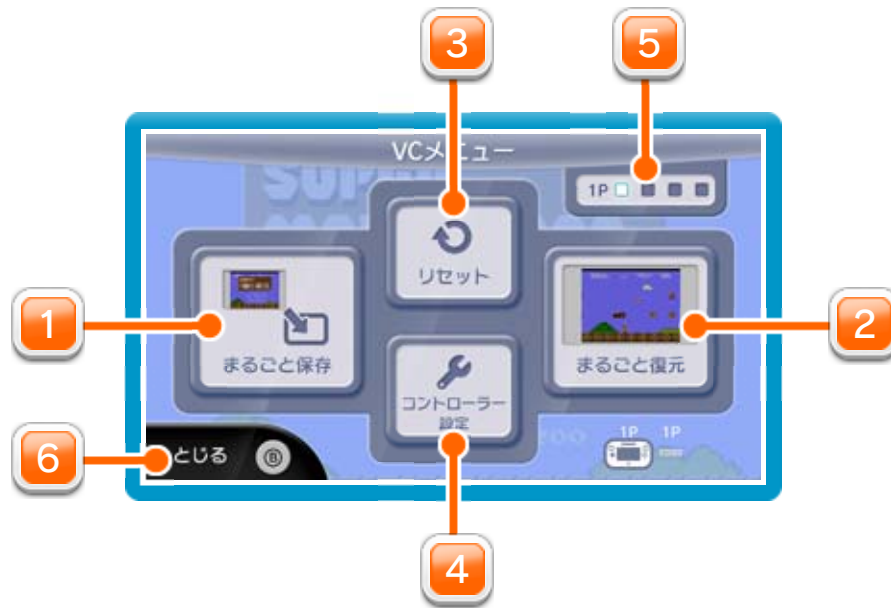
※ オリジナル発売当時のルールに準じていますが、実際のルールとは異なる場合があります。

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

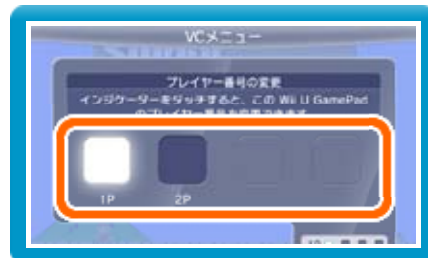
タイトル画面に戻ります。

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。

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。



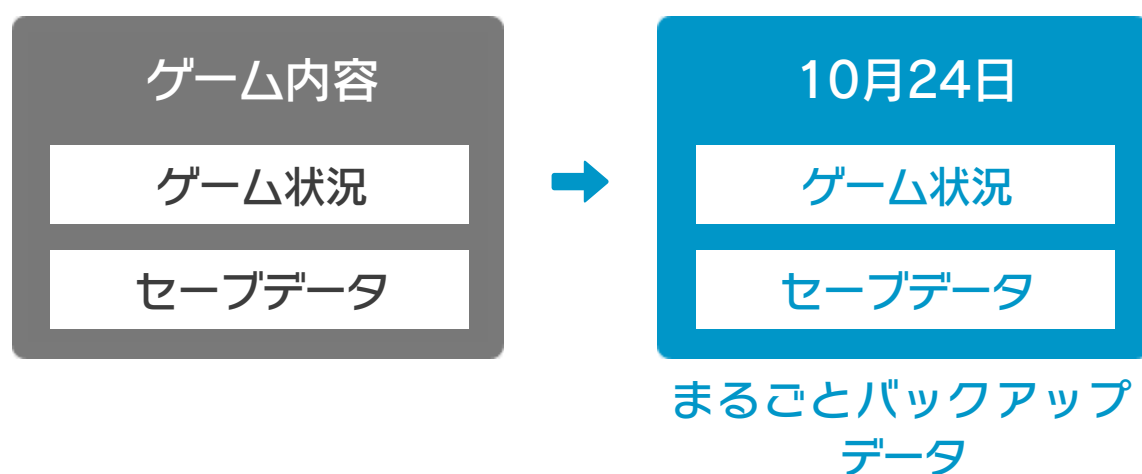
ゲーム内でセーブデータが作成できる場合の ご注意

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)

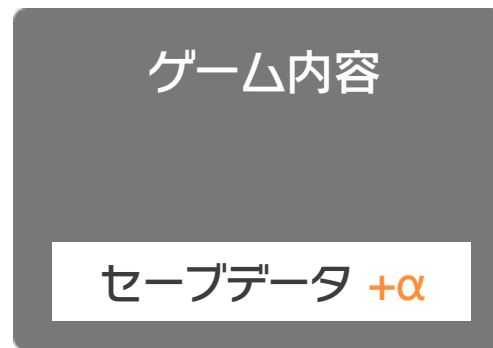
- 10月24日に、まるごとバックアップ機能を使って、ゲーム状況とゲーム内のセーブデータをバックアップ(→) します。

10/24



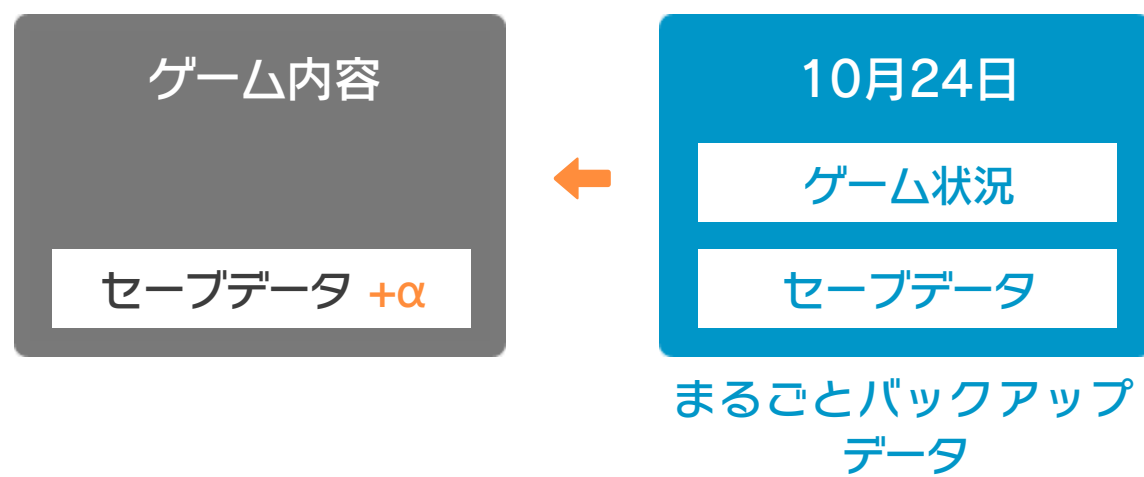
- ② 10月28日に、ゲームを進めた内容 (+α) をゲーム内のセーブデータに保存します。

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。

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。

©1986 Nintendo

ファミコン・ファミリーコンピュータ・Wii Uのロゴ・Wii Uは任天堂の商標です。

『バレーボール』
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「メニュー」から「設定・その他」を
選び、「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。