

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 | 試合のルール

5 | 画面の見かた

6 | 試合の遊びかた

7 | テクニック

8 | 用語集

## VC（バーチャルコンソール）で使える機能

9 | VC中断セーブ

10 | VCメニュー

11 | まるごとバックアップ機能

12 | コントローラー設定

## 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

本体に登録した、次のいずれかのコントローラーを使用します。



※「2 PLAYER」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台しか登録できません。

※ 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」を選ぶと、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

サーブ位置の変更／球を打つ	+
バックハンド	(A)
球を投げ上げる（サーブ）／バックハンド	(B)
項目の決定／ポーズ	(+)
項目の選択	(-)
HOMEボタンメニュー	(Home)

## 球の打ち分け

⊕上	スマッシュ
⊕左	ドライブ
⊕右	カット

※ そのまま打つとフォアハンド、ⒶまたはⒷを押しながら打つとバックハンドになります。

### 3 | ゲームの始めかた

⊖でプレイ人数とモードを選び、⊕を押してください。

「A」は11点制、「B」は21点制の試合を行います。続いてレベル

(LEVEL)を選び、⊕で決定すると試合開始です。なお、レベルには1～5があり、数が多いほど球の動きが速くなります。



試合は3ゲーム制で行い、2ゲーム先取したプレイヤーの勝ちです。相手が球を打ち返せなかったり、相手の打ち返した球がOUTやNETになると1点獲得します。1ゲームは11点（21点）を先取したプレイヤーが勝ちとなります。

#### ● DEUCE

得点が10対10（20対20）になるとDEUCEとなり、それ以降連続で2点先取したプレイヤーの勝ちとなります。なお、98対98の場合は、先に99点になったプレイヤーの勝ちです。

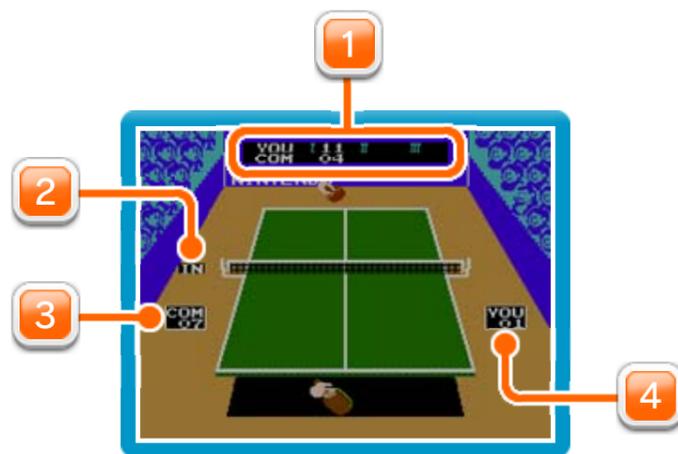
#### ● サービスの交替

両者の得点の合計が5点加算されるたびに、サーブ権が移ります。なお、DEUCEのときは1点ごとに移ります。

#### ● コートの交替

コートは1ゲームごとに交替し、3ゲーム目では、どちらかが5点（10点）を先取したときに交替します。なお、1人プレイ時は交替しません。

## 5 画面の見かた



1 得点表

2 判定

3 COM/2Pの得点

4 1Pの得点

試合はサービスで始まります。

### ● サービス

⊕左右で位置を決め、Ⓑで球を投げ上げましょう。⊕左または右をタイミングよく押して、球を相手コートの中に打ち込んでください。Ⓐを押したまま操作すると、バックハンドでサーブできます。



### ● 相手の球を打ち返す

相手の球を打ち返すとき、自分のラケットは自動的に移動します。状況に応じて、3種



類の球種をフォアハンドとバックハンドで打ち分けましょう。打ち返すタイミングの早さや向き、テクニック（スマッシュ/ドライブ/カット）によって、球の方向や速さを変えられます。

	球の スピード	球の 回転	使いかた
スマッシュ	高速	前方向	相手からチャンスボールが返ってきたときにタイミングよく打ちましょう。 ※ チャンスボールは、ヒュ〜ンという音とともに高く飛んできます。
ドライブ	速い	前方向	バウンドしてから球が伸びるので、攻撃に有効です。
カット	遅い	後方向	スピードが遅く、相手のタイミングを狂わせます。また、相手の球を返しやすい打ちかたです。
フォアハンド／バックハンド	—	—	逆サイドに打ち込まれたときや、相手を左右にゆさぶるときに使うと効果的です。

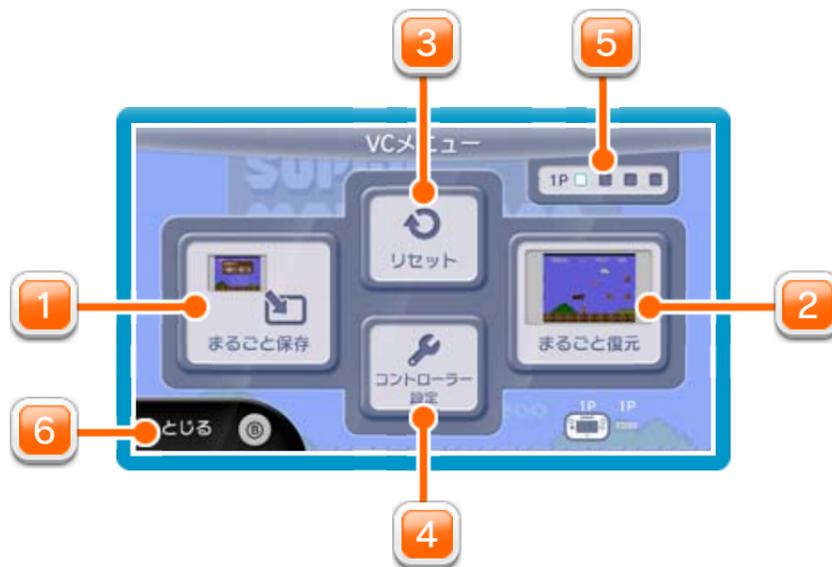
IN	サービスや返球が相手のコートに入ったとき。 ※ 正式にはSAFEと言います。
OUT	サービスや返球が相手のコートに入らなかったとき。
NET	サービスや返球がネットにかかって相手のコートに入らなかったとき。
LET	得点にならないラリーのこと。ノーカウント。
DEUCE	10対10（20対20）のときと、それ以降同点となったとき。
LOVE ALL	試合開始のこと。
CHANGE COURT	プレイするコートを交替すること。 ※ 正式にはGAME CHANGE ENDと言います。
GAME SET	試合終了のこと。

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

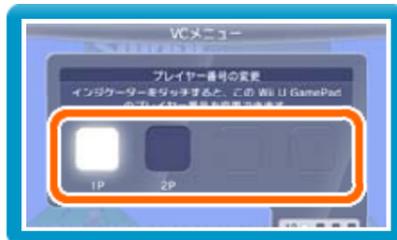
タイトル画面に戻ります。

### 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。

## 11 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。



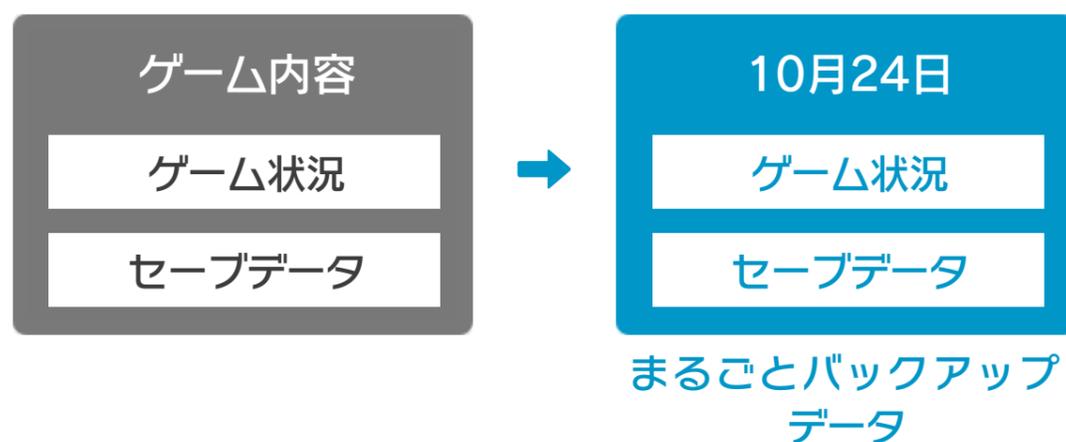
### ゲーム内でセーブデータが作成できる場合の ご注意

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)

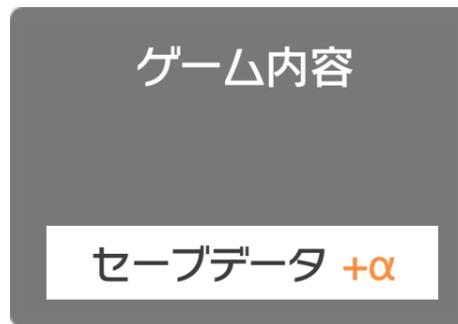
- 10月24日に、まるごとバックアップ機能を使って、ゲーム状況とゲーム内のセーブデータをバックアップ(→)します。

10/24



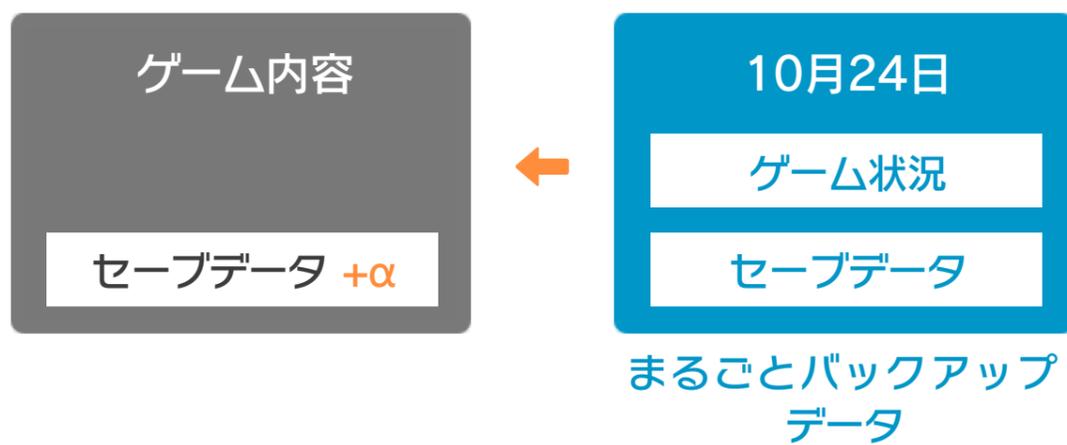
- ② 10月28日に、ゲームを進めた内容 (+α) をゲーム内のセーブデータに保存します。

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、「割り当ての変更」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、原作のゲーム内容を通信機能・拡張機能を除いてWii U上で再現したものです。原作とは、動作や表現等が異なる場合があります。

©1987 Nintendo ©Konami Digital Entertainment

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。

### 本ソフト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「マイメニュー」で「ヘルプ」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。