

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 基本ルール

5 画面の見かた

6 1PLAY GAME

7 2PLAY GAME

8 ボールの打ちかた

9 スピンの種類

10 能力の紹介

11 ホールの仕掛け

12 セーブについて

## VC（バーチャルコンソール）で使える機能

13 VC中断セーブ

14 VCメニュー

15 まるごとバックアップ機能

16 コントローラー設定

17 Wiiリモコンを使用する

## この製品について

18 権利表記など

## 困ったときは

19 お問い合わせ先

## 1 ご使用になる前に

このたびは「カービィポウル」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。

※「2PLAY GAME」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

項目の選択／ガイドラインの移動	+
項目の決定／ショットを打つ／がんばれ	A
キャンセル／スピンパネルを開く／能力の使用	B
画面のスクロール	Y
ガイドラインの移動（45度単位）	L/R

ポーズメニューの表示	+
スコア表示	-
HOMEボタンメニュー	🏠

### 3 | ゲームの始めかた

タイトル画面で⊕を押すとメインメニューが表示されます。⊕上下で選び、⊕で決定してください。



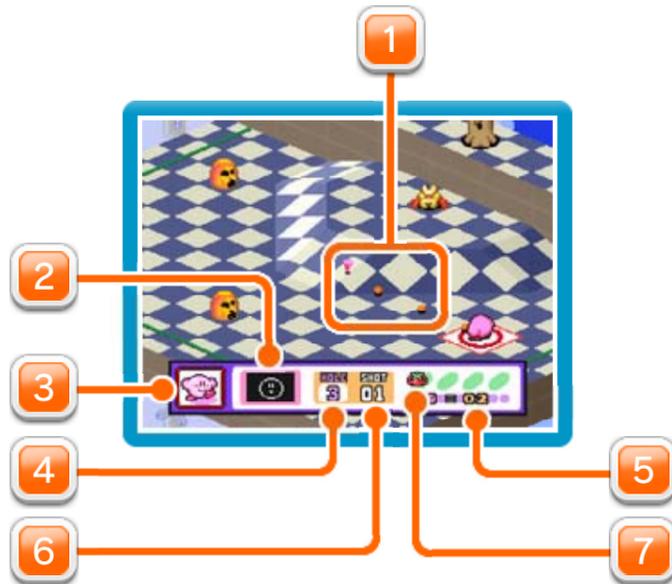
#### ● 名前登録の操作

Ⓐを押しながら⊕で名前を書きます。□やⒺでスタンプリを選ぶこともできます。終わったら「OK」を選んでⒶで登録しましょう。

1PLAY GAME	64ホールを順にプレイする1人用のモードです。 初めてプレイするときは「NEW MEMBER」で名前を登録しましょう。
2PLAY GAME	1打ずつ交互に打ちながら獲得した星の数を競う2人用のモードです。
DEMO PLAY	ゲームプレイに必要なテクニックを見ることができます。

- ボール（カービィ）を打って敵にぶつけ、星に変えてください。最後に残った敵がカップになり、ボールを入れるとホールクリアです。カップインまでにショットした回数がスコアになります。
- ショットを打つごとにバイタリティが1つ減ります。また、星に変えることができない敵やダメージゾーンに当たった場合も1つ減ります。バイタリティが0になったり、ホールから落ちるとストックが1つ減り、ストック0の状態ではバイタリティを全部使いきるとゲームオーバーです。  
「CONTINUE(コースセレクト画面に戻る)」か、「GAME END(タイトル画面に戻る)」を選んでください。
- バイタリティは敵を星に変えたり、カップインすると1つ増えます。ストックはホールインワン（1打でホールクリア）すると1つ増えます。

## ● 1PLAY GAME



1 ガイドライン

2 プレイヤーサイン

3 現在の能力

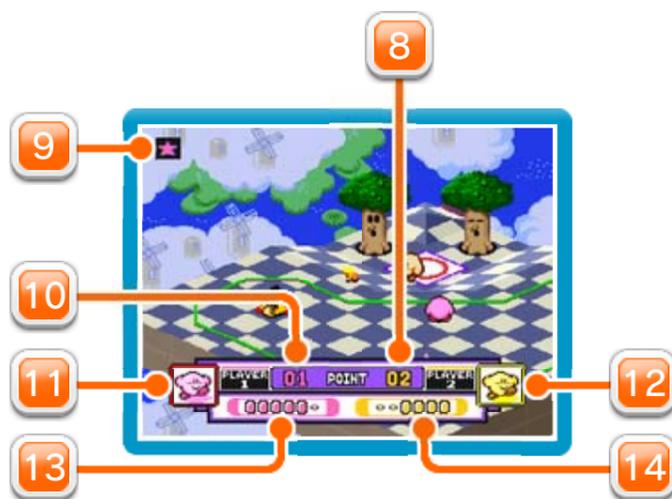
4 ホールナンバー

5 ストック

6 スコア

7 バイタリティゲージ

## ● 2PLAY GAME



8 2Pのスコア

9 そのホールで獲得した星

10 1Pのスコア

11 1Pの能力

12 2Pの能力

13 1Pのバイタリティゲージ

14 2Pのバイタリティゲージ

8つのコースを順にクリアします。1コースは8つのホールがあり、すべてクリアすると次のコースへ進みます。8コースをクリアするとデデデ大王との対決になります。

※ ストックが0か1の状態でもコースクリアすると、次のコースではストックが2の状態からプレイできます。また、3以上の場合は持ち越します。

### ● ポーズメニュー

ゲーム中に⊕を押すと表示されます。

やっぱり つづける	ゲームを再開します。
コースセレクトにもどる	コースセレクト画面に戻ります。
タイトルにもどる	タイトル画面に戻ります。

まず最初に先攻・後攻を決めます。回転するダイスを④で止めてください。数字が大きいほうが先攻になります。



### ●ハンディキャップの設定

設定が終わったら「EXIT」を選び、④を押してゲームを始めてください。

SHOT POWER	ショットの強さを変え、飛距離に差をつけます。左から「パワー100%」、「パワー90%」、「パワー80%」です。
GUIDE LENGTH	ガイドラインを何バウンド目まで表示するか設定できます。左から「3バウンド」、「2バウンド」、「1バウンド」です。
MARKER SPEED	トップ、バックスピンを決めるマーカーのスピードを決めます。左から「ふつう」「ややはやい」「はやい」です。

1打ずつ交互に打ち、獲得した星の数を競います。敵を星に変えていき、どちらかがカップインすると次のホールに進みます。全8ホールで獲得した星の合計が多い方が勝ちです。

※どちらかがカップインした時点で、それぞれがそのホールで獲得していた星が得点となります。

### ●2PLAY GAMEのルール

- ・相手の星にぶつくと自分の星にできる
- ・相手にぶつくと能力を交換できる  
(相手がニードルやストーンの使用時、自分が能力使用中は交換できない)
- ・相手にぶつかれるとバイタリティが1つ減る

- ・ ホールから落ちるとバイタリティが2つ減る
- ・ バイタリティが0になると1回休みとなり、次の番はバイタリティ4の状態から始まる
- ・ カップインするとバイタリティが2つ増える

## ● ポーズメニュー

やっぱり つづける	ゲームを再開します。
ギブアップする	ギブアップし、負けを認めます。
タイトルに もどる	タイトル画面に戻ります。

### ① ホールの確認

Ⓨを押したままⓂで画面を移動し、ホールの地形や敵の位置を確認します。



### ② ガイドライン設定

Ⓜでガイドラインを動かして狙いを定めます。Ⓜ上下でゴロとフライの変更を、Ⓜ左右で方向を移動し、Ⓐで決定してください。ⓁまたはⓇを押すと、45度単位でガイドラインを移動できます。また、Ⓑを押すとスピンパネルが表示され、スピンを加えた場合の球筋を確認できます。

※ ガイドラインの先に「OB」と表示されている場合は、そのまま打つとホールから落ちることを表します。

### ③ スピンを決定する

Ⓜ左右でスピンを決めⒶを押してください。フライを打つ場合はマーカーの位置を調節して前後回転のスピンを設定できます。

### ④ ショットパワーの決定

パワーメーターが1往復する間にⒶを押してください。パワーメーターが多いほど強いショットになります。

※ フル（メーターがピンク）の状態でショットするとガイドラインどおりになります。

### ⑤ がんばれボタン

ショットを打ったあと、ボールが動いているときにⒶを押すと通常よりもボールが弾むようになり、距離も少しだけ伸ばせます。

### ⑥ 能力を使う

能力を持っているときは、ボールが動いている間にⒷで使うことができます。能力は能力を持つ敵を星に変えると手に入ります。

※ ボールが水中にあると、能力を使えません。

※ 能力を持った状態でホールから落ちたり、バイタリティがなくなると能力を失います。

※ コースをクリアすると、次のコースは能力がない状態で始まります。

## 9 スピンの種類

スピンを加えるときはスピン決定時に $\oplus$ でバーやマーカを移動させてください。

バーが真ん中から左に行くほど強い

左スピンを、右に行くほど強い右スピンを加えることができます。マーカは真ん中よりも上に行くほど強いトップスピンを、下に行くほど強いバックスピンを加えることができます。





### ハイジャンプ

スターマンを星にすると手に入る能力で、より高く飛び上がることができます。



### パラソル

能力使用中に $\oplus$ を押すと、落下する位置を調整できます。また、ボールの勢いを弱め、ブレーキの役割もします。ワドルドゥを星にすると手に入ります。





### ダッシュパネル

矢印の方向へボールが急加速します。パネルに乗っている時間によって加速力が異なり、パネルに当たる角度によって方向が変わります。



### ターンテーブル

スイッチを押すと回り出し、ボールを転がします。



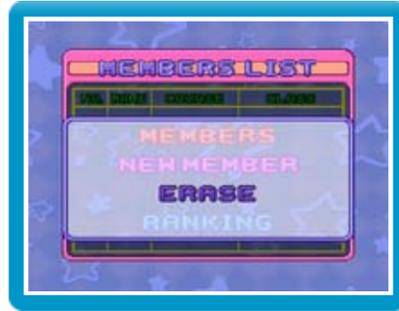
### 芝

矢印の方向に曲がります。

## 12 | セーブについて

このゲームではメンバーを登録したり、コースをクリアしたときなどに自動でデータが保存されます。

データを消すときはメンバー選択画面



面で $\updownarrow$ 上下を押して「ERASE」を選び、 $\odot$ を押します。

次に消したい名前を $\updownarrow$ 上下で選んで $\odot$ を押します。

「YES」か「NO」を選ぶ画面が表示されるので、 $\leftarrow$ 左右

で「YES」を選び、 $\odot$ を押してください。

なお、一度消したデータはもとに戻らないので注意しましょう。

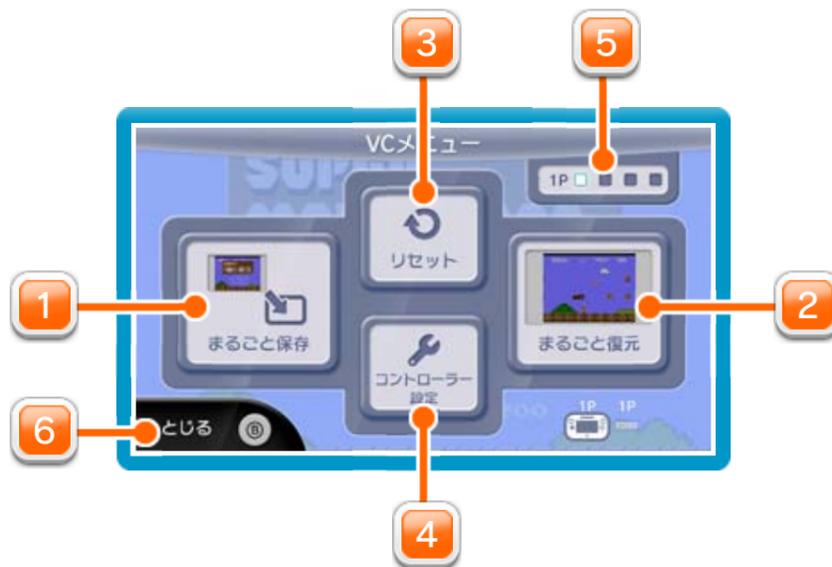
## 13 VC中断セーブ

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

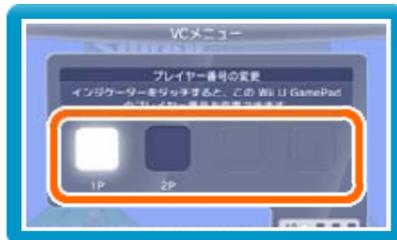
タイトル画面に戻ります。

### 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。

## 15 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。



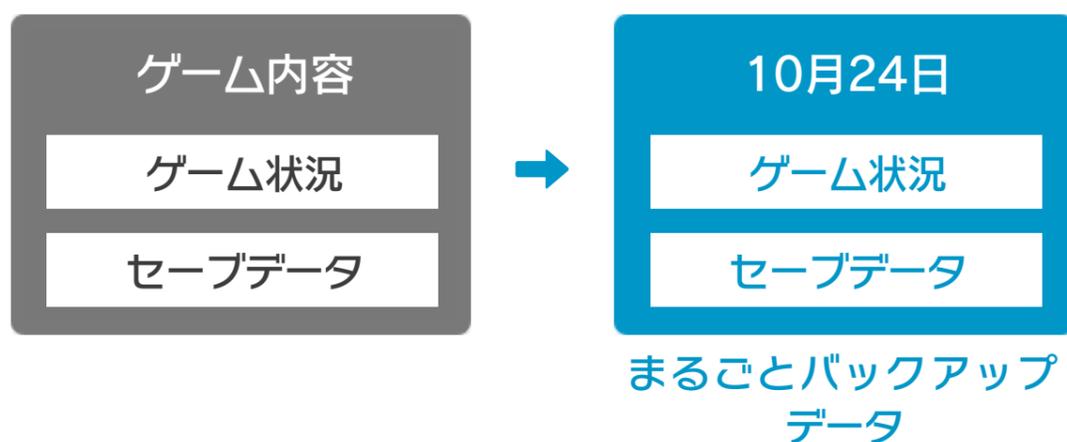
### ゲーム内でセーブデータが作成できる場合の ご注意

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



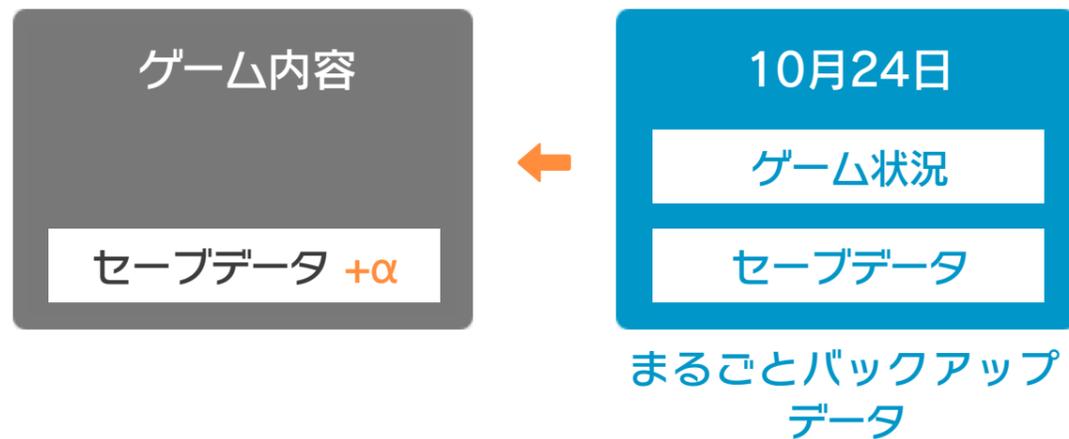
- ② 10月28日に、ゲームを進めた内容 (+α) をゲーム内のセーブデータに保存します。

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。

## 17 | 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。

© 1994 HAL Laboratory, Inc. / 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。

『カービィポウル』  
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「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。