

1 ご使用になる前に

## 遊びかた

2 操作方法

3 1Pと2Pの切り替え

4 ゲームの始めかた

5 基本ルール

6 画面の見かた

7 1PLAY GAME

8 2PLAY GAME

9 ボールの打ちかた

10 スピンの種類

11 能力の紹介

12 ホールの仕掛け

13 セーブについて

14 ゲームの終わりかた

15 VCで使える機能

16 セーブに関するご注意

困ったときは


17 お問い合わせ先

## 1

## ご使用になる前に

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**

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。ここでは、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、本体の取扱説明書もあわせてお読みください。

本ソフトは、原作のゲーム内容をニンテンドー3DSシリーズ本体上で再現したものであり、動作・表現などに原作とは若干の違いがありえます。あらかじめご了承ください。

**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。


©1994 HAL Laboratory, Inc. /  
Nintendo

スーパーファミコン・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。

KTR-N-UAWJ-00

## 2 操作方法

### 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	
キャンセル／スピンパネルを開く／能力の使用	
画面のスクロール	
ガイドラインの移動 (45度単位)	
ポーズメニューの表示	
スコア表示	
HOMEメニュー	

□ZL+□ZRを同時に押しながら○Yを押すと、1台の本体で1Pと2Pを切り替えることができます。

「2PLAY GAME」では、キャラクターが交代するたびに1Pと2Pの切り替えを行ってください。

※1Pと2Pを同時に操作することはできません。

※「1PLAY GAME」では、2Pに切り替えると操作ができません。1Pに切り替えてください。

## 4

## ゲームの始めかた

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



## 名前登録の操作

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

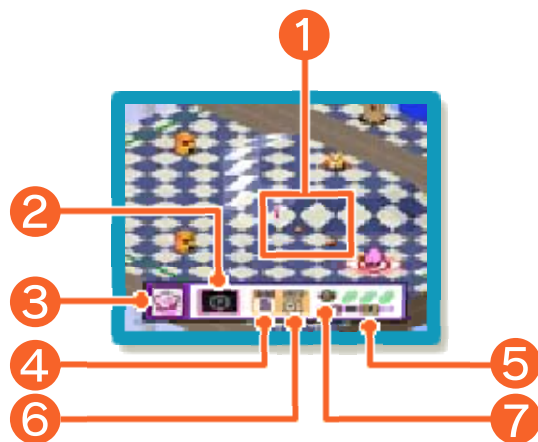
1PLAY GAME	64ホールを順にプレイする1人用のモードです。 初めてプレイするときは「NEW MEMBER」で名前を登録しましょう。
2PLAY GAME	1打ずつ交互に打ちながら獲得した星の数を競う2人用のモードです。
DEMO PLAY	ゲームプレイに必要なテクニックを見ることができます。

- 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ヨットした回数がスコアになります。
- シヨ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。



## 6 画面の見かた

### 1PLAY GAME



① ガイドライン

② プレイヤーサイン

③ 現在の能力

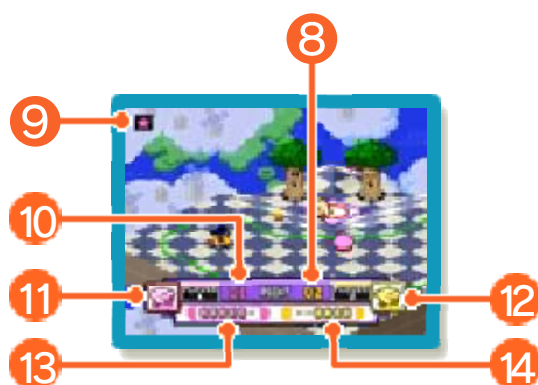
④ ホールナンバー

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 **START** 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、  
 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spinを決めるマーカ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

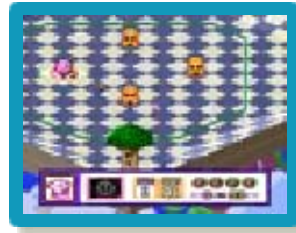
- ・ 相手の星にぶつかると自分の星にできる
- ・ 相手にぶつかると能力を交換できる  
(相手がニードルやストーンの使用時、自分が能力使用中は交換できない)
- ・ 相手にぶつかけられるとバイタリティが1つ減る
- ・ ホールから落ちるとバイタリティが2つ減る
- ・ バイタリティが0になると1回休みとなり、次の番はバイタリティ4の状態から始まる
- ・ カップインするとバイタリティが2つ増える

## 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ルの位置を  
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⑥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。

## 10 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  
マーカーを移動させてく  
ださい。

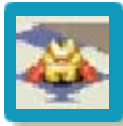


バーが真ん中から左に行  
くほど強い左スピンを、右に行くほど強い  
右スピンを加えることができます。マーカ  
ーは真ん中よりも上に行くほど強いトップ  
スピンを、下に行くほど強いバックスピ  
ンを加えることができます。

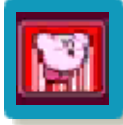


## 11 能力の紹介

### ハイジャンプ



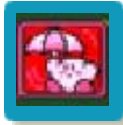
スターマンを星にすると手に入る能力で、より高く飛び上がることができます。



### 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。



## 12 ホールの仕掛け

### 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。

## 13 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で⊕上下を押して「ERASE」を選び、Ⓐを押します。次に消したい名前を⊕上下で選んでⒶを押します。「YES」か「NO」を選ぶ画面が表示されるので、⊕左右で「YES」を選び、Ⓐ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。

## 14 ゲームの終わりかた

プレイ中に  HOME 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（保存）して終了します。これをVC中断機能といいます。くわしくは、「VCで使える機能」のページをご覧ください。

## 15 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。

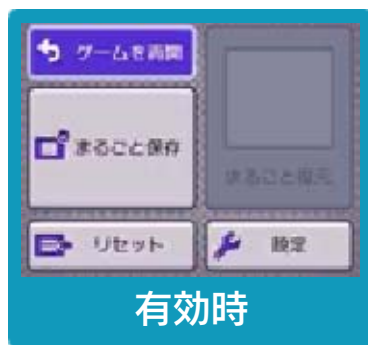
ゲーム中に **HOME** を押すと、下画面にHOMEメニューが表示されます。その際、ゲームは中断され、そのときのゲームの状況が自動的に保存されます。

この機能を使うと、ゲームの途中でほか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。



※「まるごとバックアップ機能」についてくわ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。

まるごとバックアップ機能は、コピーする際のゲーム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。



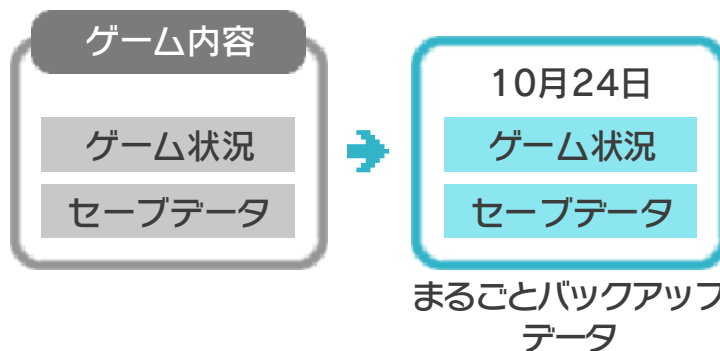
### まるごとバックアップ機能を使用する場合のご注意

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)

- ① 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。

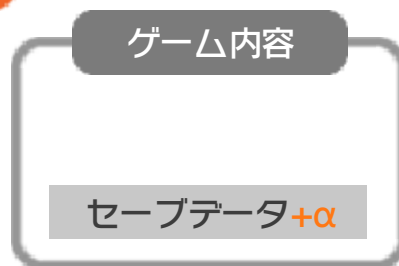
10/24



- 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

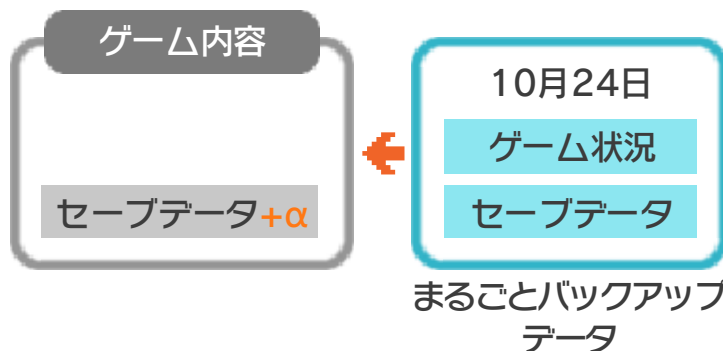
保存します。

10/28



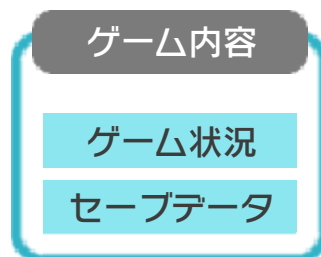
- ③ この状態で、10月24日にバックアップしたデータをよみこむ (←)

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



### まるごとバックアップ機能の有効無効を切り替える

本ソフトを初めて起動し、下画面をタッチすると、まるごとバックアップ機能を有効にするか聞かれます。「はい」を選ぶと有

効時のVCメニューが表示され、「いいえ」を選ぶと無効時のVCメニューが表示されます。次回起動時からは、初回に選んだVCメニューが表示されます。

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	ゲーム状況とゲーム内のセーブデータ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。
設定	「ドットバイドットモード」や「プレイ内容の送信」の変更ができます。

- 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。

※ゲーム内のセーブデータを複数人で使用している場合は、バックアップデータで他の人のセーブデータを上書きしないか、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	ゲームを再開します。
リセット	タイトル画面に戻ります。
設定	「ドットバイドットモード」や「プレイ内容の送信」の変更ができます。

※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。

### ドットバイドットモード

スーパーファミコンの画素数で表示するモ

ードです。当時とは画面比率が異なりますが、くつきりとした画面で遊ぶことができます。

「設定」で「ドットバイドットモード」を押すと、ON、OFFを切り替えることができます。

## プレイ内容の送信 (いつの間にも通信)

ゲームを遊んでいないときでも、スリープモードにしておくことでインターネットに接続できる無線LANアクセスポイントを自動的に探して通信します。自分のプレイ内容を任天堂に送る「プレイ内容の送信」が利用できます。

※ いただいたプレイ内容は、サービスの利便性向上、製品開発の参考、キャンペーンの実施などに活用させていただきます。

## プレイ内容の送信を利用する

はじめて遊ぶときに、質問に答えて設定します。

「設定」で「プレイ内容の送信」を押すと、ON、OFFを切り替えることができます。

## 16 セーブに関するご注意

- むやみに電源をON/OFFする、データのセーブ中にゲームカードやSDカードを抜き差しする、操作の誤り、端子部の汚れなどの原因によってデータが消えてしまった場合、復元はできません。ご了承ください。
- セーブデータを改造する装置の使用は、ゲームを正常に進められなくなったり、セーブデータが壊れたり消えたりする原因となりますので、絶対におやめください。万一このような装置を使用してセーブデータを改造された場合には、改造する前の状態に復元することはできませんので、十分にご注意ください。

## 17 お問い合わせ先

### 本ソフト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おりません。