

# マリオテニス ウルトラスマッシュ

1 しょう まえ  
ご使用になる前に

## 準備する

2 しょう  
使用できるコントローラーとサウンド

3 アミibo  
amiiboとは

4  
インターネットでできること

5 ほごしゃ かた  
保護者の方へ

## はじめに

6  
どんなゲーム?

7  
メインメニュー

8 しあい はじ  
試合の始めかた

9  
データのセーブ (保存) と消去 ほそん しょうきょ

## 遊びかた

10 そうさほうほう  
操作方法

11  
サーブの打ちかた う

12  
ショットの種類と打ちかた しゅるい う

13 きょだい  
巨大キノコ

こうざ  
テニス講座

14 おぼ  
覚えておきたいルール

せいひん  
この製品について

15 けんりひょうき  
権利表記など

こま  
困ったときは

16 とあさき  
お問い合わせ先

1

## 1 しよう まえでご使用になる前に

この<sup>でんし</sup>電子<sup>せつめい</sup>説明書をよくお<sup>よ</sup>読みいただき、<sup>ただ</sup>正しくお<sup>つか</sup>使いください。

### あんぜん しよう 安全に使用するために

Wii Uメニューの  (あんぜん しよう  
安全に使用するために)は、ご  
しよう まえ かなら よ  
使用になる前に必ずお読みください。ここでは、お<sup>きゃくさま</sup>客様の  
けんこう あんぜん たいせつ ないよう か  
健康と安全のための大切な内容が書かれています。  
しよう かた ちい こ さま ばあい ほ ご しゃ かた  
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 せつめい  
よく読んでご説明ください。

しょう  
使用できるコントローラー

ほんたい しょう  
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。



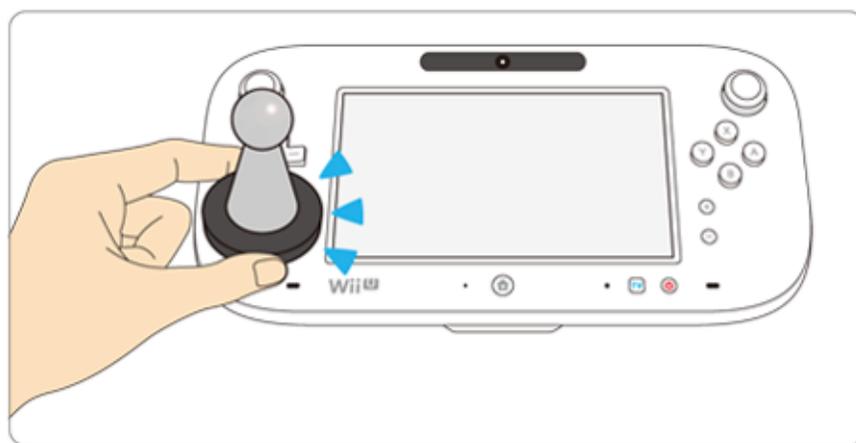
- ※ ふたりにいじょう あそ ばあい  
2人以上で遊ぶ場合は、コントローラーが人数分必要です。
- ※ ゲームパッド だい しょう  
Wii U GamePadは、1台しか登録できません。
- ※ Wiiリモコンの代わりに、Wiiリモコンプラスも使用できます。
- ※ クラシックコントローラPROの代わりに、クラシックコント  
ローラも使用できます。

しょう  
コントローラーの登録方法

ホーム  
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。

さいせいほうしき  
サウンドの再生方式について

このソフトは、サラウンド（リニアPCM）に対応してい  
ます。サラウンドを楽しむ場合は、Wii Uメニューの   
（本体設定）で「テレビ」を選び、サウンドの再生方式を  
「サラウンド」にしてください。



このソフトは **amiibo** アミibo たいおう に対応しています。amiibo™ アミibo  
ゲームパッド は、Wii U GamePadのNFCエリアマーク  にタッチし  
しょう て使用します。

アミibo amiiboは、さわってながめて楽しめるだけでなく、NFC  
きんきよりむせんつうしん (近距離無線通信) りよう を利用し、amiibo対応ソフトと連動し  
あそ て遊べる商品です。

くわしくは、任天堂ホームページ(<http://www.nintendo.co.jp/amiibo/>) らん をご覧ください。

※ アミibo amiiboにゲームデータを書き込めるソフトは1つです。すで  
 にほかのソフトのゲームデータが入っているamiiboに、ゲー  
 ムデータを書き込みたい場合は、Wii Uメニューの   
ほんたいせってい (本体設定) アミiboせってい の「amiibo設定」でゲームデータを消去してく  
 ださい。

※ アミibo amiiboは複数の対応ソフトで読み込めます。

※ アミibo amiiboのデータが壊れていて復旧できない場合は、Wii Uメ  
 ニューの  ほんたいせってい (本体設定) アミiboせってい の「amiibo設定」で初期化して  
 ください。

インターネットに接続すると、次のことがお楽しみいただけます。

・インターネット対戦 

※ インターネット接続については、Wii U取扱説明書（冊子）の「インターネット設定」の項目をご覧ください。

ここはおとなのひとに みてもらってください

こさま しようせい ばあい  
 お子様の使用を制限したい場合は、Wii Uメニューの 
  
 ほごしゃ しようせい せいげん こうもく えら  
 (保護者による使用制限) で、制限したい項目を選んでく  
 ださい。このソフトでは、いかないようせいげん  
 以下の内容を制限できます。

<small>こうもくめい</small> 項目名	<small>せいげんないよう</small> 制限内容
ゲームソフト <small>つうしんきのう</small> の通信機能	<small>つうしんきのう</small> <small>たいせん</small> <small>せいげん</small> 通信機能 (インターネット対戦) を制限 することができます。 



『マリオテニス ウルトラスマッシュ』は、簡単な操作でキャラクターを動かしながら、テニスで対決するゲームです。巨大キノコで巨大化したり、様々な特徴のあるコート面で試合をするなど、一味違ったテニスゲームを楽しめます。また、インターネットに接続して全世界のプレイヤーと対戦もできます。

タイトル画面で<sup>がめん</sup>①を押すと、メインメニューが<sup>ひょうじ</sup>表示され、以下のモード<sup>えら</sup>を選ぶことができます。



## 遊ぶモード

### メガバトル

巨大キノコ<sup>きょだい</sup> → 13<sup>とうじょう</sup>が登場するテニス<sup>あそ</sup>を遊ぶことができます。

### メガボールラリー

大きなボール<sup>おお</sup>を打ち返して遊ぶ<sup>う かえ あそ</sup>モードです。ラリーが<sup>つづ</sup>続くとボールがだんだん<sup>ちい</sup>小さくなります。遊ぶと成績<sup>あそ せいせき</sup>に応じたコイン<sup>おう</sup>をもらえます。

## か アミibo 勝ちぬきチャレンジ × amiibo

つぎつぎ とうじょう しあい か すず  
次々に登場するキャラクターとの試合を勝ち進んでいく  
モードです。

このモードでは、かぬ たびに ちゅうだん  
勝ち抜くたびに中断データがセーブさ  
れ、ゲームを再開したときにつづきからあそべます。ちゅうだん  
中断デ  
ータはキャラクターごとにセーブされます。

ま ばあい しはら さいせん  
負けてしまった場合は、コインを支払うと再戦できま  
すが、しはら ばあい れんしょうすう もど さいしょ  
支払わなかった場合は、連勝数は0に戻り、最初から  
やり直しになります。

アミibo

### amiiboについて

か アミibo  
「勝ちぬきチャレンジ × amiibo」では、キャラクタ  
ーセレクトでアミiboをタッチすると、サポーターと  
してたすけてくれます。また、しあいご アミibo ふたたび  
試合後にamiiboを再び  
タッチすると、テニスのけいけんをつんでせいちょう  
成長していきま  
す。

アミibo  
※amiiboをタッチするとそのキャラクターがエントリーさ  
れますが、そのさい、プレイヤーが同じキャラクターを選  
ぶことはできなくなります。

## クラシックテニス

キャラクターやコート、ルールなどを選んで試合をします。「スタンダード」ではジャンプショットとチャンスショットを使うことができ、「シンプル」はそれらを使わずに遊べます。

## インターネット

インターネット通信を使って、全世界のプレイヤーと対戦できます。

## ごほうび

条件を満たすと使えるようになるごほうびの一覧を確認できます。ゲームで手に入れたコインでも交換できます。

## 電子説明書

この電子説明書が開きます。

## 試合の始めかた

メインメニューで各モードを選ぶと、試合形式、キャラクター、カメラモードなどの項目を設定して、試合を始めます。



※モードによって設定可能な項目は異なります。

## 試合形式について

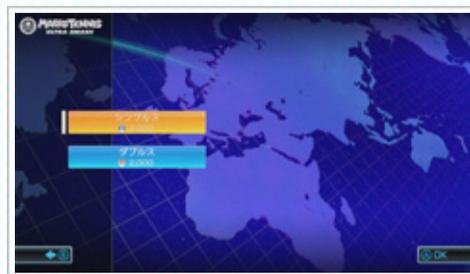
試合形式には、1対1で戦うシングルスと2対2のペアで戦うダブルスがあります。ダブルスで同じチームになって戦いたい場合は、キャラクターやコートを設定した後、表示される「くみあわせ」を変更してください。

## かんたんスタート

キャラクターやコートを選ぶ画面で「かんたんスタート」を選ぶと、自動的に未確定のキャラクターやルールを設定して試合を始めることができます。

# インターネット対戦の始めかた

試合形式を選び、対戦したいモードやカメラモードなどを決めると、対戦相手を探します。相手が見つかったら、「はい」を選んで対戦を開始します。



※ダブルスは同じ本体で2人のプレイヤーが参加します。成長したamiiboと一緒にペアでプレイすることもできます。

## スタイルについて

「バラエティ」では、すべてのコートの中からランダムで選ばれます。スターキャラが使えませんが、ピンチな時に能力がアップするハンデがあります。また、レーティングも記録されないため、実力差を気にせずプレイできます。

「ガチ」では、競技向けのハードコート、クレイコート、グラスコートから選ばれます。スターキャラを使うことができ、能力アップのハンデがないため実力勝負を楽しむことができます。ガチではレーティングが記録されません。

## レーティングについて

プレイヤーの強さを表す数値で、2000ポイントから始まります。対戦でポイントを取ると上がり、取られると下がります。

※試合中に通信が切れた時は、それまでのポイントでレーティングが記録されます。

## ブロックリスト

めいわくこうい う ばあい たいせんきよひ たいせんあいて  
迷惑行為を受けた場合、「対戦拒否」から対戦相手を  
ブロックリストに登録することで、以降はなるべく  
たいせんあいて えら  
対戦相手として選ばれないようにすることができます。  
す。

ほんたい さいだい にん とうろく にん こ  
※本体で最大100人まで登録できます。100人を超えると、  
はじめに登録したユーザーから順にブロックリストから  
さくじょ  
削除されます。

かいじょほうほう くわ でんしせつめいしょ  
※解除方法など、詳しくはWii U電子説明書の「フレンドリ  
こうもく らん  
スト」項目をご覧ください。

## データのセーブ (保存)

このゲームでは、試合終了後などのさまざまなタイミングで、成績などがオートセーブされます。

※セーブデータは、ユーザーごとに保存されます。

## データの消去

Wii Uメニューの  (本体設定) にある、「データ管理」を選んで消去します。

※消したデータは元に戻せませんので、十分にご注意ください。

この電子説明書ではWii U GamePadの操作を中心に説明します。

※Wii U PROコントローラー、クラシックコントローラーPROでの操作は、GamePadの項目をご覧ください。

## 基本操作

### GamePadの操作

項目の選択	Ⓛ / ⊕
決定	Ⓐ
キャンセル	Ⓑ

### Wiiリモコン（横持ち）の操作

項目の選択	⊕
決定	②
キャンセル	①

## 試合中の操作

### GamePadの操作

移動	Ⓛ / ⊕
ショットを打つ	Ⓐ / Ⓑ / × / ʸ / ʀ
左右に打ちわける	Ⓛ左右 / ⊕左右（ショット時）
チャージキャンセル	Ⓛ（チャージ中）
ポーズメニュー	⊕（サーブ前）

### Wiiリモコン（横持ち）の操作

移動	⊕
ショットを打つ	① / ② / Ⓐ
左右に打ちわける	⊕左右（ショット時）
チャージキャンセル	Ⓑ（チャージ中）
ポーズメニュー	⊕（サーブ前）

## サーブする

1.  $\odot$ 左右 /  $\oplus$ 左右で移動して、サーブする場所を決めます。

2.  $\odot$  /  $\ominus$  /  $\odot$ を押すとトスします。



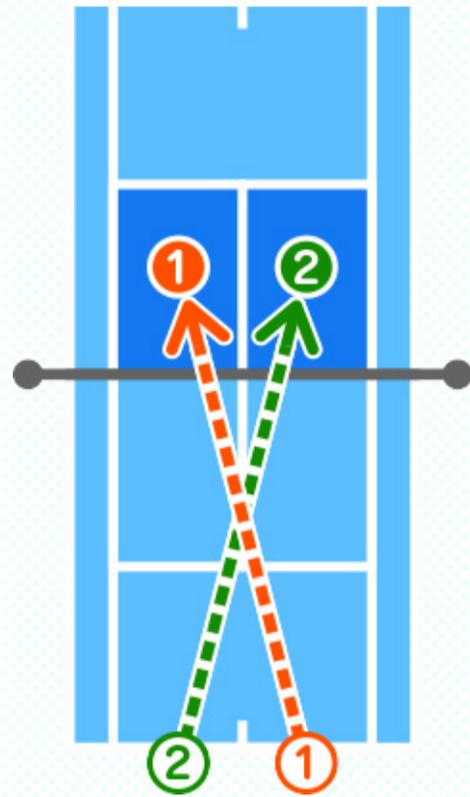
3. トスした後、 $\odot$  /  $\ominus$  /  $\odot$ を押すと、それぞれのショット  
  でサーブができます。

※  $\otimes$ で行えるかんたんショットの場合、一度押すだけでサーブができます。

※ ボールが最も高く上がったときにラケットが当たるようにボタンを押すと、速いサーブ (NICE) になります。

## サーブを入れる場所

サーブは、対角方向にある相手のサービスコート（■の部分）に向かって打ちます。①の場所にいるときは、①をねらいます。



## フォルトとレット

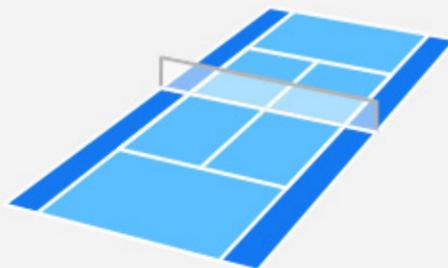
ボールがサービスコートに入らなかったときは、フォルト（失敗）になります。続けて失敗すると、ダブルフォルトになり、相手にポイントが入ります。なお、ネットに当たって相手のサービスコートに入ったときは、レット（やり直し）になります。

## サーブの打ち返しかた

サーブが来たら、自分のコートでワンバウンドさせたあとに打ち返します。その前に打ち返すと反則となり、相手にポイントが入ります。

## アウトとコートの使用エリアについて

打ち返したボールがコートの外でバウンドするとアウトになり、相手のポイントとなります。また、シングルスとダ



ブルスでは、コートの使用エリアが異なります。■の部分は、ダブルスでのみ使用し、シングルスの場合には、アウトになります。

通常つうじょうのショットトップスピン (A)

順回じゅんかいてん転をかけた高たかい弾道だんどうのショットです。バウンドが高たかく、スピードは速はやめです。弾道は赤色あかいろです。

スライス (B)

逆回ぎゃくかいてん転をかけた低ひくい弾道だんどうのショットです。バウンドが低ひくく、スピードは遅おそめです。弾道は青色あおいろです。

フラット (Y)

回かいてん転をかけない一いち番速ばんはやいショットです。弾道は紫だんどう むらさきいろ色です。

## ジャンプショット

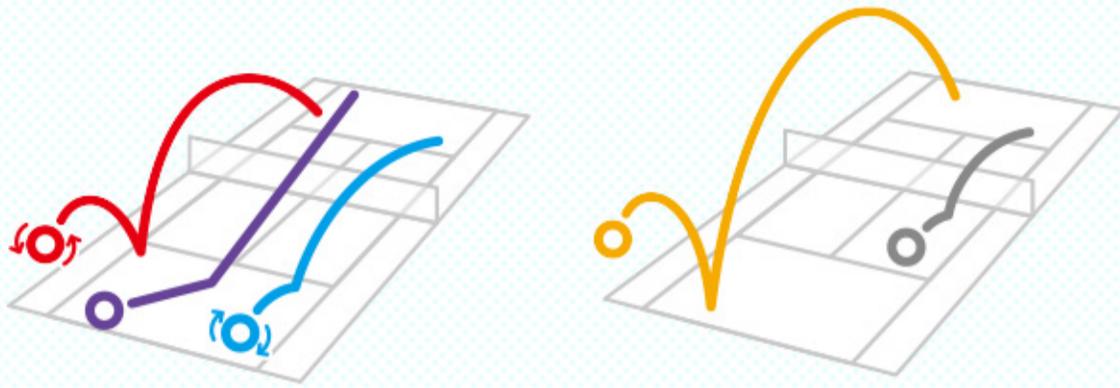
トップスピン、スライス、フラットはボタれんぞくンを連続かいで2回お押すと、ジャンプしてボールを打ちます。高たかい位置いちから打ち下おろしたボールは、通常つうじょうのショットよりもよく跳はねます。

ロブ (A)→(B)

コートおくの奥をねらう、とて高たかい弾道だんどうのショットです。弾道は黄だんどう きいろ色です。

## ドロップショット (B)→(A)

コートの手前をねらう、あまりはずまないショットです。  
弾道は白色です。



## テクニック

### チャージ

ボールが来る少し前にボタンを押して構えるとキャラクターが力を溜めます。チャージ中は移動が遅くなりますが、溜める時間に応じて、より強くコートすみをねらうショットを打てます。  
※□を押すとチャージをキャンセルできます。



### とびつき (R)

やや遠い場所にあるボールは、(R)を押すと飛びついて打ち返すことができます。また、ボールが遠すぎてきれいに打ち返すことができなかった場合も、とびつきで返すことがあります。  
※とびつきで返すボールは必ず相手のチャンスになります。

## チャンスショット

試合中、コート上に色のついたチャンスエリアが現れることがあります。その場所に行き、同じ色をした弾道のショットを打つ



と、以下の効果がついたチャンスショットが打てます。

赤：トップスピン (A)	吹き飛ばし効果
青：スライス (B)	強カーブ効果
紫：フラット (Y)	高速スマッシュ効果
黄：ロブ (A→B)	高弾道ロブ効果
白：ドロップ (B→A)	はねないドロップ効果

## ウルTRASマッシュ

とびつきで返されたときなど、ボールが高くゆるく上がったときは、大きく光るチャンスエリアが現れることがあります。このときに、(Y)→(Y)を押すと、より強力な「ウルTRASマッシュ」を打てます。



## かんたんショット (X)

適切なショットを自動で選んで打ちます。チャンスエリアで打つと、必ずチャンスショットになりますが、通常のチャンスショットより威力が弱まります。

※Wiiリモコンでかんたんショットは使用できません。

つか  
使いかた

「メガバトル」では、コート<sup>わき</sup>の脇からキノピオが巨大キノコ<sup>きょだい</sup>を投げ<sup>な</sup>入れてきます。コート<sup>ない</sup>内で巨大キノコ<sup>きょだい</sup>に触れると、キャラクターが一定時間<sup>いってい じかん</sup>巨大化<sup>きょだい か</sup>します。

きょだい か こうか  
巨大化の効果

巨大化<sup>きょだい か</sup>すると、以下<sup>い か</sup>の効果<sup>こうか</sup>があります。



- ・ショット<sup>いりよく</sup>の威力<sup>あ</sup>が上がり、打ち返<sup>う かえ</sup>すプレイヤー<sup>ぷれいやー</sup>を吹き飛ば<sup>ふ と</sup>すことができます。
- ・打<sup>う</sup>ったボール<sup>おほ</sup>が大きくバウンド<sup>ばうんどう</sup>します。
- ・ラケット<sup>らけっと</sup>が届<sup>とど</sup>く範囲<sup>はんい</sup>が広<sup>ひろ</sup>くなるため、ボール<sup>ぼーる</sup>を拾<sup>ひろ</sup>いやすくなります。

テニスのスコアには、ゲーム、セット、ポイントの3つがあります。

## ゲームとセット

4ポイント入ると1ゲーム、6ゲーム取ると1セット獲得したことになります。「1セットマッチ」なら1セットを取ったプレイヤー、



「3セットマッチ」なら2セット取ったプレイヤーが勝ちです。

※セットを取るには、相手に2ゲーム以上の差をつける必要があります。

※セット数とゲーム数は、試合開始前に設定することができます。



## ポイント

ポイントの呼びかたは、以下の通りです。

0ポイント目：0（ラブ）

1ポイント目：15（フィフティーン）

2ポイント目：30（サーティ）

3ポイント目：40（フォーティ）

## デュースとアドバンテージ

スコアが3ポイントずつ（40-40）で並んだときは、先に（相手に）2ポイント差をつけたプレイヤーがゲームを獲得できます。

スコアが同じ状態をデュース（DEUCE）、1人がポイントを取りリードしている状態をアドバンテージ（Adv.）といいます。

## タイブレーク

取ったゲーム数が同じで決着がつかなかったときは、タイブレーク（TIE BREAK）で勝敗を決めます。

ここで7ポイント先取したプレイヤーが、セットを獲得できます。

※ポイントが6-6で並ぶと、デュースと同じように2ポイント連取する必要があります。

**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。

©2015-2016 Nintendo / CAMELOT

Wii Uのロゴ・Wii Uは任天堂の商標です。

本ソフトウェアでは、フォントワークス株式会社のフォントまたは同社のフォントを改変したフォントを使用しています。

Autodesk®

**GAMEWARE** 

This software product includes Autodesk® Beast™ software, © 2012 Autodesk, Inc. All rights

reserved.

Autodesk and Beast are registered trademarks or trademarks of Autodesk, Inc., and/or its subsidiaries and/or affiliates in the USA and/or other countries.



本製品は、PUX株式会社のソフトウェアコーデック MediaArtist®を使用しています。MediaArtist及び MediaArtistロゴはパナソニック株式会社の登録商標です。

## 商品・販売・取り扱いに関する お問い合わせ

## お客様ご相談窓口



0570-011-120

IP電話からは 075-662-9611 におかけください。

※ 電話番号はよく確かめて、お間違いのないようお願いいたします。

※ 攻略情報についてはお答えをしておりません。

電話受付時間 / 月～金 10:00 ～ 18:00  
(土、日、祝日、会社設定休日を除く)

## 修理に関する お問い合わせ・送り先

## 任天堂サービスセンター



0570-021-010

IP電話からは 0774-28-3133 におかけください。

※ 電話番号はよく確かめて、お間違いのないようお願いいたします。

電話受付時間 / 10:00 ～ 18:00  
(祝日、会社設定休日を除く)

〒611-0042 京都府宇治市小倉町神楽田56番地  
任天堂サービスセンター

## 任天堂株式会社

〒601-8501 京都市南区上鳥羽鉾立町11番地1