

Nintendo

VIRTUAL BOY™

MARIO™

TENNIS

VUE-VMTJ-JPN

バーチャルボーイ™
専用カートリッジ



マリオステニス 対応ゲームソフト

ごあいさつ

このたびは任天堂バーチャルボーイ専用カートリッジ「マリオテニス」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございました。まずはじめに別冊の「注意書」をお読みいただき、次にこの「取扱説明書」の指示に従い、各調整をおこなったうえ、正しい使用方法でご愛用ください。なお、「注意書」およびこの「取扱説明書」は大切に保管してください。

もくじ

- | | |
|------------------------|----|
| ●はじめに | 1 |
| ●バーチャルボーイの調整 | 2 |
| ●コントローラの名称と操作方法 | 6 |
| ●ゲームの遊び方 | 11 |
| ●出場プレイヤー紹介 | 17 |
| ●MARIO'S TENNIS SCHOOL | 21 |

はじめに

「こんなテニスゲームは初めてだ!!」

テニスコートを縦横無尽に走り回るマリオやヨッシー。

頭の上を飛び交うボール。マリオズテニスは、

これまでのテニスゲームの常套を越えた、

臨場感あふれるテニスゲームです。

バーチャルボーイならではの完全立体をフルに活用し、

ボールの動きやキャラクターの動きを

完璧な3次元空間に表現しています。

ボールが頭上を越えた時など思わず振り向きたくなる、

そんなバーチャル感覚を存分にご体験ください。

● バーチャルボーイの調整



ゲームをスタートする前に必ずこれらの調整をおこなってください。

バーチャルボーイ本体にカートリッジを正しくセットしてください。カートリッジをセット後、コントローラの前面にある電源スイッチをONにすると、しばらくして右の画面が現れます。



STARTボタンを押すと「目の幅調整画面」に切り替わります。各調整はこの画面を見ながらおこないます。



目の幅調整

プレイヤーの左目と右目の幅にバーチャルボーイ内部の表示装置を合わせる調整です。

調整画面を見ながら、本体上部にある「目の幅調整ダイヤル」をまわし、画面の4すみにあるマークが見える状態にあわせてください。

このように4すみのマークが見えるように調整してください。

※4つのマーク全てが見えない場合もありますが、3つ見えていればゲームに支障はありません。



その他の調整については、バーチャルボーイ本体取扱説明書をお読みください。

オートマティックポーズ機能について

バーチャルボーイ専用カートリッジには、プレイヤーの目の健康を守るため、適度な時間でゲームを自動的に休止する「オートマティックポーズ機能」があります。

- 「目の幅調整画面」で調整を終えた後、STARTボタンを押すと右の画面に切り替わります。L○ボタンの左右で、「オートマティックポーズ機能」のON/OFFが選べます。この画面で再びSTARTボタンを押すとデモが始まり、さらに押すとタイトル画面が現れます。



●「マリオズテニス」は約10分後にオートマテックポーズ機能が働き、ポーズ(一時中断)状態となります。適度な休憩をとり、目や体を休めてください。スタートボタンを押すと、ゲームを再開できます。



※ボールを打っている途中にいきなりオートマテックポーズが働くことはありません。

● コントローラの名称と操作方法

Lトリガーボタン(背面)

L○ボタン

- プレイヤーの移動
- ボールを打つ時の方向
- 項目の選択

セレクトボタン

- ポーズ状態で押すと画面両端へ

スタートボタン

- ゲーム中に押すとポーズ
- 画面を送る

Rトリガーボタン(背面)

R○ボタン

Aボタン

- ボールを打つ(主にストローク)
- トスを上げる
- 項目の決定
- 進行の早送り

Bボタン

- ボールを打つ(主にロブ)
- トスを上げる



※ゲーム中はR○ボタン、L・Rトリガーボタンは使用しません。

■ゲーム中の操作

●プレイヤーの移動

Lボタンでプレイヤーは前後左右に移動します。

●サーブの打ち方

- ① プレイヤーを左右に移動させます。
- ② AボタンかBボタンを押してトスを上げます。
- ③ タイミングよくAボタンかBボタンを押すとサーブが打てます。
(Aボタンは速いサーブ、Bボタンは遅いサーブが打てます。)

●ストローク、ロブ、ボレー、スマッシュの打ち方

Aボタンでストローク(普通の球)が打て、頭より高い球がきた時は自動的にスマッシュになります。また、ネット付近では自動的にボレーになります。Bボタンでロブ(高く打ち上げる球)が打てます。

●Lボタン[△]の応用

サーブやストロークなどを打つ時にLボタンを同時に押すことで、いろいろな球を打ち分けられます。

- ・Lボタンの上で長い球、下で短い球が打てます。
- ・Lボタンの左右でそれぞれの方向に球が打てます。

その他の操作方法

●早送り

ゲーム中に進行を早くしたい場合は、Aボタンを押してください。プレイヤーが走って移動したり、表示が早送りされたりします。

●ポーズ

ゲーム中にスタートボタンを押すと、ポーズ(一時中断)になります。再調整をしたい場合は、ポーズの状態^{状態}でセレクトボタンを押すと調整画面に切り替わります。調整後スタートボタンでぬけられます。

※再調整の場合は、オートマチックボースのON/OFFの切り替えはできません。

●リセット

ゲーム中にSTART・SELECT・A・B・Lトリガー・Rトリガーボタンを全部同時に押すと、ゲームがリセットされます。

電池マークの表示

電池が少なくなると、画面の隅に右のマークが表示され点滅します。早めに電池の交換をしてください。



■操作方法早見表

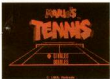
下の表はゲーム中に使用するボタンの操作方法です。

	サーブの時	プレイ中
Aボタン	<ul style="list-style-type: none">●トスを上げる●速いサーブを打つ	<ul style="list-style-type: none">●ストロークを打つ●ネット近くでボレー●高いボールをスマッシュ
Bボタン	<ul style="list-style-type: none">●トスを上げる●遅いサーブを打つ	<ul style="list-style-type: none">●ロブを打つ●高いボールをスマッシュ
L/Rボタン	<ul style="list-style-type: none">●サーブを打つ時の方向を決める	<ul style="list-style-type: none">●ボールを打つ時の方向を決める

● ゲームの遊び方

■ タイトル画面

タイトル画面が表示されたら、シングルス、ダブルスを選択し、Aボタンで決定します。



シングルス

ダブルス



■シングルの設定画面

右の画面が表示されたら最初に、1P対COMか、トーナメントを選びます。次にレベル、セットマッチの項目で難易度、セット数をそれぞれ選び、最後にプレイヤー選択で自分のプレイヤー、対戦相手のプレイヤーの順に選び、Aボタンを押して決定してください。



■ダブルスの設定画面

右の画面が表示されたらシングルの場合と同様に選択し、最後にプレイヤー選択で自分のプレイヤー、パートナー、対戦相手の後衛、前衛の順に選び、Aボタンを押して決定してください。



■ トーナメント画面

設定画面でトーナメントを選ぶと右の画面が表示されます。対戦相手はランダムに決まり、自分のプレイヤー(ダブルスの場合は自分のチーム)以外の試合はコンピュータが自動的に勝敗を決めます。Aボタンを押すとゲーム画面になります。

- ① 難易度、セット数の選択は必ずプレイヤー選択の前に行ってください。
- ② プレイヤーの選択をせずにスタートボタンを押した場合、シングルの時はマリオ対ドンキーコングJr.、ダブルスの時はマリオ・ヨッシー対ドンキーコングJr.・キノピオ対ゲームが始まります。



シングルス



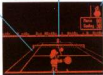
ダブルス

■ゲーム画面

コート

ハートのネットのついたオシャレなコートです。シングルスとダブルスでは構様が違います。

敵プレイヤー



ジュゲム

ゲームの主審、観審、スコア表示などオールマイティーにこなし、どんなプレイヤーも判定に逆らう事はできません。

自分のプレイヤー

つねに、自分のプレイヤーは前衛のコートでプレイします。プレイヤーの表情に注目しましょう。

■リザルト画面

1試合が終わることに下の画面が表示され、その試合のいろいろなデータが表示されます。Aボタンを押すとタイトル画面に戻ります。



TOTAL PTS.

試合終了時の総合ポイント

BASELINE PTS.

ストロークで取ったポイント

NET PTS.

ネットプレイで取ったポイント

ERRORS

ミスした回数

SERVICE ACE

サービスエースを取った回数

1ST SERVE%

1STサーブの成功した確率

DOUBLE FAULT

ダブルフォルトの回数

■レベルについて

各レベルでは、全てのプレイヤーについて以下の表のような設定になっています。

	EASY	NORMAL	HARD
ボールスピード	遅い	遅い	速い
ミートエリア (ラケットに当たる範囲)	広い	広い	標準
敵の強さ	弱い	強い	強い
ボールが体に…	かukれない	かukれない	かukれる
プレイヤーの移動速度	遅い	遅い	速い

※ ボールはプレイヤーの体には当たりません。

出場プレイヤー紹介



マリオ・MARIO

最も標準的な選手で、足の速さ力とも安定し、ミートエリアも標準。
 対戦時の攻撃はストローク中心で状況に応じて前に出てくるタイプ。



ルイージ・LUIGI

マリオに近い選手だが、マリオより足が速い。
 対戦時の攻撃はマリオと同じタイプ。



ピーチ姫・PRINCESS PEACH

足は遅いが、ミートエリアが広い。対戦時の攻撃はほとんど前に出てこないストロークプレイヤータイプ。



ヨッシー・YOSHI

全選手の中で一番足が速い。但し、ミートエリアは狭い。対戦時の攻撃は、レシーブ後にすぐ前にでてくる。ネットプレイヤータイプ。



キノピオ・TOAD

足は速いがミートエリアは狭い。力も弱い
がジャンピンググレシーブをすることができる。
対戦時の攻撃はヨッシーと同じタイプ。



ノコノコ・KOOPA

足は速いがミートエリアは広い。力も弱
いがジャンピンググレシーブをすることができる。
対戦時の攻撃はビーチと同じタイプ。



ドンキーコングJr.・DONKEY KONG Jr.

全選手の中で一番足が速い。ミートエリアも狭い。ただし、全選手の中で一番力がある。対戦時の攻撃はビーチと同じタイプ。

- ※キノビオとノコノコは、ゲーム中ではTOAD、KOOPAと表示されます。
- ※ミートエリアはレベルをハードにした場合のみ変わります。
- ※足が速いと速く移動できます。力が強いと速い球を打てます。ミートエリアが広いとボールに近すぎたり、離れすぎたりしていてもある程度打ち返せます。

MARIO'S TENNIS SCHOOL

ゲーム上達への実戦テクニック

●サーブ

サーブを打つ時は、相手の位置をよく見てサーブのコース、長さを決めましょう。Lボタンを操作せずにBボタンを使用するとサーブが入りやすくなります。

●レシーブ(サーブスリターン)

相手の位置によく注意して確実に打ち返しましょう。特に相手が前に出てきた時などは、力いっぱい返さずにロブを有効に使いましょう。

●ストローク、ボレー、スマッシュ

Lボタンを押すタイミングに注意してください。Aボタン(Bボタン)よりも先にLボタンを押すと、プレイヤーが移動して、空振りします。

MARIO'S TENNIS SCHOOL

また、打ち返すボールの方向をLボタンだけでなく、打つタイミングでもかえる事ができます。例えば、Lボタンを左にいれ早めのタイミングで打てば、鋭く左へボールが飛びます。このタイミングをつかめば、プレイはいっきに上達するでしょう。

●ダブルスでのポジション

ダブルスでは、味方のプレイヤーと自分のポジションが重ならないようにすると、恩の合ったプレイが出来ます。

ルール

●ポイント

ポイントはテニスの一歩基本となる単位です。0(ラブ)から始まり1ポイント取ると15(フィフティーン)となり、あとは1ポイントごとに30(サーティ)、40(フォーティ)と得点を重ね、先に4ポイントを取った

MARIO'S TENNIS SCHOOL

方が1ゲームをとります。しかし、40対40(フォーティオール)になるとDeuce(ジュース)になります。ジュースの時は先に2ポイント連続した方が1ゲームをとります。

●ゲーム

1ゲームは4ポイントで、これを6ゲーム先取した方が1セットをとります。5ゲーム対5ゲーム以降の時は、7ゲーム先取です。ただし、6ゲーム対6ゲームになった場合は、タイブレイクという特別なゲームを行います。



MARIO'S TENNIS SCHOOL

●タイブレイク

ゲームカウントが6ゲーム対6ゲームとなった場合13ゲーム目にタイブレイクルールが採用されます。タイブレイクは、7ポイント先取した方が勝ちとなります。なお、タイブレイク中にポイントが6ポイント対6ポイントとなった場合は、その後2ポイント連取したプレイヤーが勝者となります。

●セット

正式な試合では、男子女子等の区別、大会等により3セットマッチか5セットマッチで行われます。このゲームでは、試合時間短縮のため5セットマッチはなく、1セットマッチ及び3セットマッチで遊ぶことができます。3セットマッチでは2セットを先取した方が勝者となります。

MARIO'S TENNIS SCHOOL

ゲーム中に出てくるテニス用語

●アウト

打ったボールがコートの外に出ること。ゲームではOUTの表示がでます。

●ネット

打ったボールがネットに引っかかり自分のコート側に落ちること。ゲームではNETの表示がでます。



MARIO'S TENNIS SCHOOL

●フォールト

サーブを失敗すること。2回続けて失敗するとダブルフォルトとなり相手に1ポイント与えることとなります。ゲームではそれぞれFAULT、DOUBLE FAULTの表示がでます。なお、サーブはコート前半分のサービスエリアに打ち込まなければいけません。

●レット

サーブがネットに当たってサービスエリアに入ると、レットとなり、サーブを打ち直します。このゲームではLETの表示がでます。なお、ネットに当たってサービスエリアの外に出た場合は、フォールトとなります。

MARIO'S TENNIS SCHOOL

●サーブ

コート外のサービスポジションに立ったサーバーが、頭上に上げたトスボールを打って相手コートへのサービスエリアに入れること。サーブされたボールは必ず1バウンドしてから打ち返します。サーバーとレシーバーは1ゲームごとに交替します。

●ストローク

ワンバウンドしたボールを相手側のコートに打ち返すことです。

●スマッシュ

頭より上にあるボールを強く打ち下ろす、破壊力の強い決定打です。



MARIO'S TENNIS SCHOOL

●ボレー

ネットのそばで、相手が打ってきたボールをノーバウンドで打ち返すことです。

●ロブ

コート前方に出てきた相手の頭上を超える山なりのボールを打つことです。



ルールやテニス用語はしっかりと覚えておこう。
きっとゲームの中で役にたつぞ！
さあ、今日から君もテニスプレイヤーだ！！

スコア表

MARIO'S TENNIS

	I	II	III

MARIO'S TENNIS

	I	II	III

MARIO'S TENNIS

	I	II	III

MARIO'S TENNIS

	I	II	III

コピーして使うと便利だよ!

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY AND COMMERCIAL RENTAL PROHIBITED.
本誌は日本国内だけの販売および使用とし、また商業目的の賃貸は禁止されています。

お客様ご相談窓口

任天堂株式会社

本社 〒605 京都市東山区福福上高松町60番地 TEL.(075)541-6113

制作・販売部 〒101 東京都千代田区神田須田町1丁目22番地 TEL.(03)3254-1647

大阪支店 〒531 大阪市北区本庄東1丁目13番9号 TEL.(06)376-5870

名古屋営業所 〒461 名古屋市西区橋下2丁目18番3号 TEL.(052)571-2508

岡山営業所 〒700 岡山市幸富町4丁目4番11号 TEL.(086)252-2038

札幌営業所 〒060 札幌市中央区北9条西18丁目2番地 TEL.(011)612-6830