

マリオテニス64™

FOR ALL PLAYERS HOPING TO TOUCH THE TRUE ENTERTAINMENT

操作一覧表

詳しい操作やゲームの内容については、取扱説明書をお読みください。また、この操作一覧表はカセットと共に大切に保管してください。

Lトリガーボタン

レフティーに変更（プレイヤーセレクト時）

3Dスティック

- プレイヤーキャラの移動
- サーブ・ショットの方向



- カーソルの移動（メニュー画面）

ショットボタン
AまたはB
先押して



※チャージショットについては、取扱説明書のP13もご覧ください。



Zトリガーボタン

- チャージ（ため）ショットの構えをキャンセル

STARTボタン

画面をポーズ（一時中断）

Rトリガーボタン

アイテムを使う（クッパステージのみ）

Bボタン

- Bでトスを上げて→Bでスライスピンサーブ（サーブ時）

- スライスピン系のショットを打つ



- 項目のキャンセル（メニュー画面）

A B 同時押しで

強力なスマッシュ!!

サーブなら

コート上なら

フラットサーブ スマッシュ

Aボタン

- Aでトスを上げて→Aでトップスピンサーブ（サーブ時）

- トップスピン系のショットを打つ

- 項目の決定（メニュー画面）

A を1回押す

A → A (2回押す)

弱いトップスピン

強いトップスピン



いろんなショットを使ってみよう!

ロブも、ボレーも、スマッシュも、覚えててしまえばか~んたん!!
これでキミも名テニスプレイヤーになれるかも!?

その1 AとBだけで打てるんだよ!

どんなショットを打つのも、使うボタンはAとBだけ! それぞれのボタンを押す回数や、ボタンを押す順番によって、打てるショットの種類が変わるんだ。いろいろと試してみてね!

トスとサーブもAかB!
AかBでトスして、AかBでサーブすればいいんだ。



ボールが自分の近くに来たら、AかBを押せばショット!
ボールが来たらAかB!

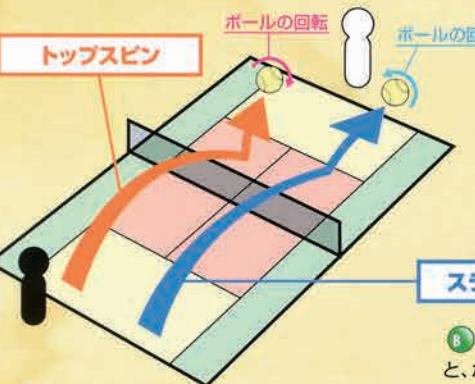
その2 トップスピンとスライス спинの違いは?

A トップスピン

相手コートに向かって山なりに飛んでいき、相手コートで高くバウンドする性質があるんだ。



A → Aで強力なトップスピンショットを打つと、ボールの弾道がオレンジ色になるよ!



B スライススピントップスピン

相手コートに向かって低い弾道で飛んでいき、相手コートであまりバウンドしないショットだよ。

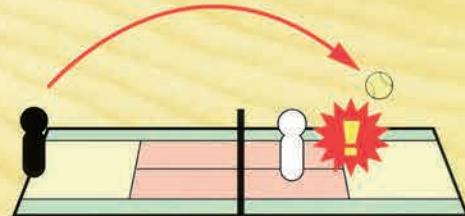


B → Bで強力なスライススピントップスピンショットを打つと、ボールの弾道が青色になるんだ!

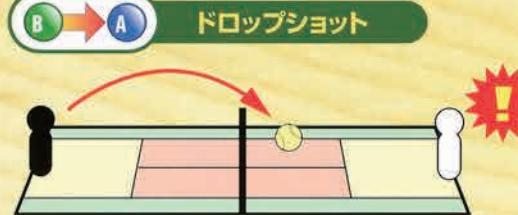
その3 ロブとドロップショットはいつ使う?

A → B ロブ

山なりに飛んでいく高いショットだから、ネットの近くにいる相手の頭上を越えるように打ってみよう!



B → A ドロップショット

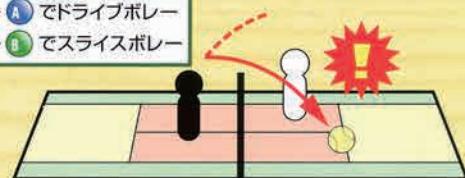


ネットのそばギリギリに落ちるショットなので、相手がなかなか前に出てこないときに使ってみよう!

その4 ボレーのやりかたは?

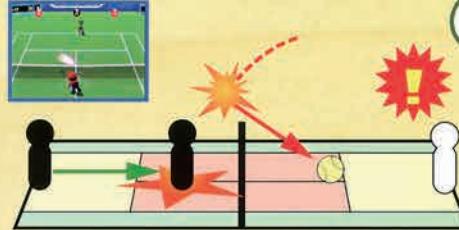
A または B ボレー

A → Aでドライブボレー
B → Bでスライスボレー
ネットのそばでボールを打ち返すので、相手と反対の方向に打てば、相手はすぐには反応できないはず!



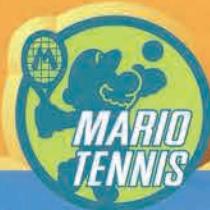
その5 スマッシュの注意点は?

A B 同時押し スマッシュ



一番強力なショットだけど、ボールを打ちやすい位置に立たないと、スマッシュにならないぞ! コートにスマッシュポイント(☆マーク)が現れたらチャンス! スマッシュポイントに近づいて、すぐにチャージ(ため)開始だ!

Nintendo®



マリオテニス™⁶⁴

FOR ALL PLAYERS HUNGRY TO TOUCH THE TRUE ENTERTAINMENT

3	Mario Luigi	1 / 15
	Mario Luigi	0 0



取扱説明書

NUS-NM8J-JPN-1

ごあいさつ

このたびは任天堂“NINTENDO 64”専用ソフト「マリオテニス64」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。ご使用前に取り扱い方・使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。

なお、この「取扱説明書」はカセットと共に大切に保管してください。

健康上のご注意

- 疲れた状態や、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。
- ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面などを見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。
- ゲーム中にめまい・吐き気・疲労感・乗物酔いに似た症状などを感じた場合は、直ちに使用を中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。
- ゲームをしていて、手や腕に疲労、不快や痛みを感じた時は、ゲームを中止してください。その後も痛みや不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- 自の疲労や乾燥、異常に気づいた場合、一旦使用を中止し5分から10分の休憩をしてください。
- 他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れている場合は、ゲームをすることによって、悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。
- コントローラの3Dスティックを操作する場合、手のひらなどの皮膚の弱い部分で力を入れて操作することは避けてください。皮膚を傷めることがあります。
- 健康のため、ゲームをお楽しみになる時は、部屋を明るくしてテレビ画面からできるだけ離れてご使用ください。
- 長時間ゲームをする時は、適度に休憩をしてください。めやすとして1時間ごとに10~15分の小休止をおすすめします。



振動パックを使用される場合

- 頭部・ひじ・ひざなどの骨部や顔および腹部など、身体の各部に振動パックやコントローラを当てて使用しないでください。また骨粗鬆症と診断された方、骨や関節に疾患があり治療を受けている方は振動パックを絶対に使用しないでください。
- 指・手・手首・腕に骨折、脱臼、肉離れ、捻挫、などのけがをしているときは、振動パックを絶対に使用しないでください。振動パックの振動により、症状が悪化する可能性があります。
- 振動パックを利用して、連続して長時間遊ばないでください。めやすとして30分ごとに5分以上の休憩をしてください。

使用上のご注意

- 使用しない時は、安全のためACアダプタのプラグをコンセントから必ず抜いてください。接続したままにしておくと、火災や故障の原因となることがあります。

- カセットの分解や改造は絶対にしないでください。火災や感電、故障の原因となります。

- 雷がなりはじめたら、安全のためカセットや本体、ACアダプタに触らないでください。落雷によっては火災や感電の原因となります。

- NINTENDO 64をプロジェクションテレビ(スクリーン投影式のテレビ)に接続すると、残像現象(画面焼け)が生ずるため、接続しないでください。

- カセットはプラスチックや金属部品でできています。燃えると危険ですので捨てる場合は十分注意してください。

- カセットを差し込む時は、カセットや本体に無理な力が加わらないよう十分注意して、最後までしっかりと差し込んでください。無理な力で差し込むと、故障の原因となります。

- 精密機器ですので、極端な温度条件下でのご使用や保管および強いショックを避けしてください。

- 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。

- シンナー・ベンジン・アルコールなどの揮発油では絶対ふかないでください。材質が変質して傷めることができますので注意してください。

- カセットを抜き差しする時は、必ずNINTENDO 64本体の電源スイッチを切ってください。電源スイッチを入れたまま抜き差しした場合、本体やカセットが故障することがあります。

- 3Dスティックを無誤に操作すると故障の原因になるばかりでなく、まれにゲームの進行に支障をきたすことがありますのでご注意ください。

使用上のおねがい



使用上のご注意

メモリー拡張パックをお持ちの場合

このゲームはメモリー拡張パックを使用しませんが、メモリー拡張パックを本体に接続したままでも遊べますので、ターミネータパックに戻す必要はありません。メモリー拡張パックをむやみに抜き差しすると、故障の原因となります。

NINTENDO 64 コントローラについて

NINTENDO 64 コントローラを使用する上で、次のことに注意してください。

3Dスティックの機能

この3Dスティックは、スティックの傾斜角度と方向を読み取ることにより、微妙な操作ができるアナログ方式のスティックです。そのため、従来の十字キーでは表現しにくかったキャラクターなどの微妙な動きも可能になります。

※NINTENDO 64本体の電源スイッチを入れる時に、コントローラの3Dスティックの部分に触らないでください。

※本体の電源スイッチが入った時の、3Dスティックの位置を「ニュートラルポジション」と呼びます。



この時に、3Dスティックが傾いている場合(左上の図)、傾いた状態が「ニュートラルポジション」と設定されます。このようにニュートラルポジションの位置がズレた状態では、3Dスティックが正常に操作できなくなります。

正しいニュートラルポジションの位置(左下の図)に修正する場合、次の操作をしてください。

3Dスティックから指を放し、LトリガーボタンとRトリガー

ボタンを押しながらスタートボタンを押してください。(再設

定機能)

※3Dスティック内部に液体や異物を入れないでください。故障の原因となります。もし誤って入った場合は、最寄りの任天堂「お客様ご相談窓口」、またはお買い上げ店にご相談ください。

※3Dスティックの使用方法については、操作説明のページおよび付属の操作一覧表をご覧ください。

コントローラコネクタへの接続

このゲームは、1人から4人までプレイできます。1人用のゲームモードの場合、コントローラは本体前面のコントローラコネクタ1に接続してください。また、2人以上で遊ぶ場合は、コネクタ2~4に人数分のコントローラを接続してください。そのときコネクタ1~4は、それぞれ1P、2P、3P、4Pを操作することができます。なお、接続の変更は、NINTENDO 64本体の電源を切った状態で行ってください。



コントローラの握りかた

このゲームでは、右の図のようなコントローラの握りかた(ライトポジション)をおおすすめします。この握りかたならば、左手親指で3Dスティックを自由に操作することができます。また、左手差し指でコントローラ裏側のZトリガーボタンを、右手親指でAボタンとBボタンを使い分けることができます。



もくじ

CONTENTS

こんなことができる!	4	その他のメインメニュー	30
コントローラの使いかた	5	[つづき]	30
(メニュー画面時)		[スペシャルゲーム]	31
ゲームの始めかた!	6	[オプション]	31
まずはボールを打ってみよう!	8	みんなテニスが大好き!	32
プレイモード紹介	15	(登場キャラクター紹介)	
[エキシビション]	15	マリオテニス64・テニスミニ講座	33
[トーナメント]	19	ゲームとスコアについて	14
[リングショット]	21		
[カップステージ]	26		
[バッケンチャレンジ]	29		



マリオテニス64™

FOR ALL PLAYERS DROPPING TO TOUCH THE TRUE ENTERTAINMENT

こんなことができる!

手軽に!
気軽に!
本格的な
テニスプレイが
楽しめる

ひとりでも
友だちとでも
遊べる
いろんな
プレイモード

[エキシビション]

〈シングルス〉も〈ダブルス〉も!
テニスに慣れるならコレ!



P15



リングを通して
フラッグをゲット!

[リングショット]



アイテムが使える
テニスバトルだ!

[クッパステージ]



パックンフラワーの放つ
多彩なボールをリターン!

[パックンチャレンジ]

コントローラの使いかた

メニュー画面での基本的な操作方法です

Lトリガーボタン

レフティー(左利き)に変更
(プレイヤーセレクト時)

3Dスティック

メニュー項目やキャラクター
を選択

Zトリガーボタン

レフティー(左利き)に変更
(プレイヤーセレクト時)

Bボタン

- 項目のキャンセル
- 前の画面に戻る

Aボタン

項目の決定

*テニスプレイ中の操作については、付属の操作一覧表をご覧ください。



NINTENDO 64
振動パック

振動パックで、テニスの興奮を 指先から体感しよう!

このゲームは、別売の「振動パック」に対応しています。振動パックをコントローラにセットすれば、ラケットでボールを打ったときにコントローラが振動し、よりリアルな感覚でプレイできます。

メーカー希望小売価格 1,400円(税別) NUS-013

振動パックを使用される場合は、以下の点にご注意ください。

- ご使用の前には、必ず振動パックの取扱説明書をよくお読みください。
- 振動パックの抜き差しは、NINTENDO 64本体の電源が切れているとき、もしくは画面に抜き差しを指示する表示が出たときのみ行ってください。
- 乾電池の取り扱いにご注意ください。



ゲームの始めかた!

プレイモードを選ぶまでの流れを説明します。

さいしょに 何人でプレイする?

カセットをNINTENDO 64本体に正しくセットし、電源スイッチをONにします(このとき3Dスティックには触れないでください)。オープニング画面表示中にAボタンを押すとタイトル画面に、さらにBボタンを押すとメインメニュー画面になります。メインメニュー画面でプレイしたい人数を選択すると、プレイヤーセレクト画面になります。



つぎに どのプレイヤーキャラにする?

プレイヤーセレクト画面で、自分がプレイしたいプレイヤーキャラを選択します。最初から選べるプレイヤーキャラが14人いて、いろいろなタイプの能力を持っています。3Dスティックで好きなプレイヤーキャラを選び、Aボタンで決定します。ただし、同じプレイヤーキャラを複数の人が選ぶことはできません。プレイヤーキャラを選び終えると、プレイモード画面になります。



現在選ばれている
プレイヤーキャラ
(2P/2C)※

現在選ばれている
プレイヤーキャラ
(1P)

■トリガーボタン、または■トリガーボタンを押しながらAボタンを押すと、
そのプレイヤーキャラはレフティー(左利き)になります(通常は右利きです)。

※〈ダブルス〉の場合は、ペアの組みかたによって2P~4Pの位置が
変わります。



それから どのプレイモードにする?

プレイモード画面で、プレイしたいモードを選びます。3Dスティックでプレイモードを選び、Aボタンで決定します。プレイする人数によって、選べるモードが変わるので注意してください(下をご覧ください)。プレイモードを選んだら、各プレイモードでのプレイの設定画面に進みます(各プレイモードでの設定については、P15~29のプレイモード紹介をご覧ください)。



▶〈よにん〉を選んだ場合の画面です。



各プレイモードをプレイできる人数は?

	〈ひとり〉	〈ふたり〉	〈さんごん〉	〈よにん〉
【エキシビション】	○	○	○	○
【トーナメント】	○	×	×	×
【リングショット】	○	○	○	○
【クッパステージ】	○	○	○	○
【バッケンチャレンジ】	○	×	×	×

○
▽
プレイできる
プレイできない

各プレイモードの特徴を覚えよう!

それぞれのプレイモードでは、プレイする人数や、
〈シングルス〉・〈ダブルス〉の違いなどによって、
あらかじめ設定しておく内容が増えたり、プレイ
のルールが異なったりします。
各プレイモードを遊ぶ前に、この取扱説明書をよく読んで、
各プレイモードでできること
を覚えておきましょう。





まずはボールを打ってみよう！

ボールのいろいろな打ちかたの基本を説明します。

ショットは簡単 A と B だけ！

テニスでボールを打つことを**ショット**と呼びます。『マリオテニス64』では、ショットするに使用するのは**A**ボタンと**B**ボタンだけです。2つのボタンを組み合わせることで、多彩なショットを打つことができます。

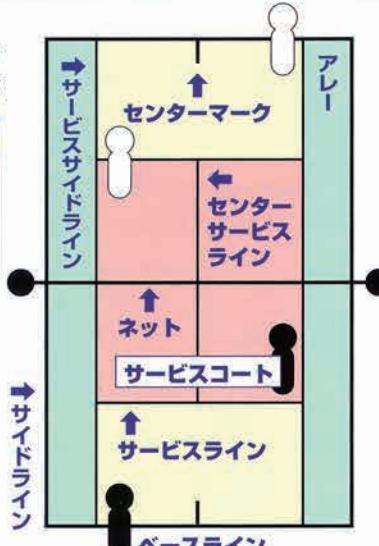


▲ボールが来たら、ボールを打てる場所まで移動します。

▲条件がそろえば、ショットを打つことができます。

テニスコートってどうなってるの？

テニスコートは、右の図のようになっています。ネットをはさんで、コートの両側にいるプレイヤーが、お互いにボールを打ち合ってポイントを競います。



プレイ中の画面の見かた

プレイは自分のサーブから始まります。コートチェンジすると、相手と自分のプレイヤーキャラのいる場所が変わります。

ポイント表示

その時点で、それぞれのプレイヤーが獲得しているポイントが表示されます。

サービスエース表示/ダブルフォルト表示(そのときのみ表示)



サービスエース(P18)やダブルフォルト(P18)をすると、ここにその回数が表示されます。



ボールの打ちかたを覚えよう！

ステップ1 ボールをトスしてサーブしてみよう！



▲ボタン、または**B**ボタンを押すと、**サーバー**(サーブするプレイヤーキャラ)がボールを上に軽く投げます(トス)。そのボールが頭上に上がっている間に、もう一度**A**ボタンか**B**ボタンを押すと、サーバーがラケットでボールを打ってサーブします。サーブが相手コートの正しい位置に入れれば、サーブ成功となってゲームが始まります。

A または **B** でトス！



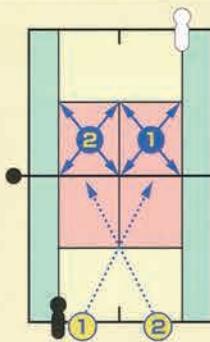
A または **B** でサーブ！



次ページに続きます

▲**A**ボタン、または**B**ボタンでボールをトスします。

▲もう一度**A**ボタン、または**B**ボタンを押すとサーブします。



ステップ1 ボールをトスしてサーブしてみよう！のつづき！

どこにサーブすればいいの？

サーブは、相手コートの対角方向にあるサービスコート内に入れなければなりません。たとえば、①（または②）の位置から打ったサーブは、①（または②）に入れなければなりません。その範囲にサーブが入らなかったり、サーブがネットを越えなかつたりすると、**フォルト**（サーブの失敗）になります。フォルトが2回続くと**ダブルフォルト**となり、相手のポイントになってしまいます。

サーブがうまくいったら…！

サーブするときに、トスしたボールが、最も高く上がったところで打つことができると、画面に「NICE！」と表示され、サーブのスピードが少し速くなります。



ステップ2 サーブはワンバウンドしてから打ち返そう！

次に、相手のサーブを受けるときのことについて説明します。レシーバー（サーブを受ける側のプレイヤー）は、相手のサーブが自分のコートのサービスコートでワンバウンドしてから打ち返します。ワンバウンドする前に打つと反則となり、それを注意する画面が表示された後、相手のポイントになります。



ダメ！

ワンバウンドしてから



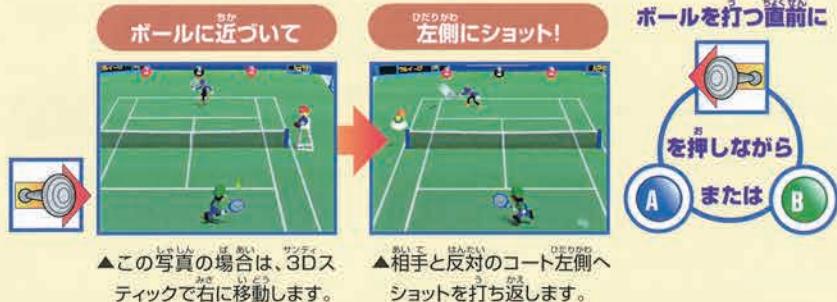
相手のサーブが自分のサービスコートでワンバウンドしてから打ちます。



ワンバウンドする前に打つと左のような画面が表示されます。

ステップ3 ボールはしっかり打ち返そう！

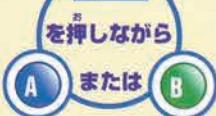
相手側からボールが来たら、3Dスティックで、そのボールを打ちやすい位置にプレイヤーキャラを移動させます。ボールの近くまで行ったら、**A**ボタン、または**B**ボタンを押して、相手コートにボールを打ち返しましょう。そのとき、3Dスティックでショットする方向を調整できます。



ボールに近づいて

ひとりかわ 左側にショット！

ボールを打つ直前に



▲この写真的場合は、3Dスティックで右に移動します。

▲相手と対戦のコート左側へショットを打ち返します。

ショットの強さはボールの高さや打ちかたで変わる！



ドンキーコングはこのくらいの高さで打つ



前に進みながらボールを打つ



ボールを打つとき、ボールの高さがちょうどいい場合は強いショットが打てますが、ボールが低すぎたりすると、弱いショットになってしまいます。強いショットが打てるボールの高さは、プレイヤーキャラによって少しあ違います。それぞれのプレイヤーキャラで、実際にショットを打って確かめてみましょう。また、後にさがりながら打ったショットは弱くなり、前に進みながら打ったショットは強くなることも覚えておいてください。

強いショットが打ちやすい！

ステップ4 いろいろなショットをためしてみよう!

◆ Aボタン・Bボタンを使い分けよう!

Aボタン・Bボタンの使いかた(押す回数や順番)によって、いろいろな種類のショットを打つことができます。同じボタンを押しても、自分がコートのどの位置にいるか、また、ボールがどのくらいの高さにあるかによって、ショットの種類が変わります(操作一覧表もご覧ください)。

- Aボタン:トップスピン系のショット
- Bボタン:スライススピン系のショット
- Aボタン→Bボタン:ロブ
- Bボタン→Aボタン:ドロップショット
- Aボタン+Bボタン:
スマッシュ・フラットショット

2回押すと強くなる!

Aボタン、またはBボタンでのショットは、それぞれボタンを2回連続で押すと、1回だけ押したときよりも強力なショットを打つことができます。

Aを2回押すと



▲高めの弾道で飛び、相手コートでよく弾む、強いトップスピンショットを打つことができます。

Bを2回押すと



▲低めの弾道で飛び、相手コートで弾みににくい、強いスライスピンショットを打つことができます。

A+Bで



▲最も強力なショット、スマッシュやフラットショットを打つことができます。



ショットの弾道の色は?

ショットを打ったときに、その弾道に色がついて表示されることがあります。これは、ショットの種類を表しています。オレンジがトップスピン系、青がスライススピン系、ピンクがスマッシュです。

※各ショットについては、付属の操作一覧表もご覧ください。

◆チャージショットを覚えよう!

ボールが来るより少し早めのタイミングで Aボタンや Bボタンを押します。すると、プレイヤーキャラがショットを打つため始めます(プレイヤーキャラの周囲に電気のような効果が見られます)。この状態で、ボールが来たときにショットを打つ条件がそろっていれば、より強力で、コースの打ちわけがしやすいチャージショットを打てます。ただし、チャージショットで力をため始めるとき、プレイヤーキャラはあまり移動できません。移動したいときは、Zトリガーボタンで力をためる動作をキャンセルしてください。

キャンセルは Z

力をためている間はあまり移動できません。Zトリガーボタンでチャージショットをキャンセルすれば移動できます。

力をためて……!



チャージショット!!



◆ボレーやスマッシュで華麗にネットプレイ!

ネットの近くから相手にボールを打ち返すと、相手に対してとても速いショットを打てるのです。チャンスが来たら、ネットにすばやく寄って、ボレーを狙いましょう。また、コート上に「☆」マーク(スマッシュポイント)が現れたらスマッシュのチャンスです。すばやくそのマークに近寄って、すぐに Aボタン+Bボタンを押して力をため始ます。ボールが来たとき、ボールを打ちやすい位置にいれば、スマッシュを打つことができます。

ネットの近くで AまたはBでボレー



▲ネットの近くから、相手コートにボレーを返します。

スマッシュポイントへ 近寄って A+B



スマッシュポイントが出たら、すばやく近寄っていこう。

スマッシュ成功!



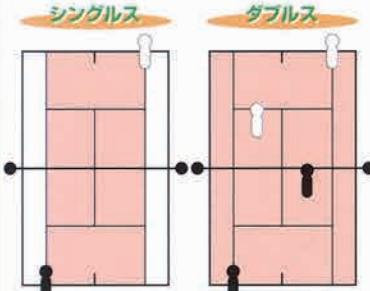
▲ボールを打ちやすい位置にいれば、スマッシュを打つことができます。

マリオテニス64 ~テニス・ミニ講座~

ゲームとスコアについて

▶対戦方法◀

テニスの対戦方法には、**〈シングルス〉**(SINGLES:2人のプレイヤーが1対1で戦う)と、**〈ダブルス〉**(DOUBLES:4人のプレイヤーが2対2に分かれ、それぞれチームを組んで戦う)の2種類があります。〈シングルス〉と〈ダブルス〉では、コートの使用範囲が変わります。下の図で、色がついている部分が、ショットが決まるときのポイントになる範囲です。〈ダブルス〉のほうは、コートを広く使います。



▶ゲームとセット◀

テニスのスコアには、**ポイント(POINT)**・**ゲーム(GAME)**・**セット(SET)**と呼ばれるものがあります。まず、4ポイントを取ると1ゲームを獲得できます。そして、6ゲーム(『マリオテニス64』では、2ゲームの設定もあります)を獲得すると、1セットを取ったことになります。

1セットマッチなら、その時点でセットを取ったプレイヤーの勝ちです。ただし、2ゲーム1セット方式の場合、1ゲーム対1ゲームになら、2ゲーム差をつける(3ゲーム対1ゲームなど)か、2ゲーム対2ゲームからタイブレーク方式で勝たないと、1セットを取ることができません。

3セットマッチなら2セットを、**5セットマッチ**なら3セットを先に取ったプレイヤーの勝ちです。

▶ゲームポイント◀

ポイントの呼びかたは以下の通りです。

ポイントのない状態=ロ(ラブ)

1ポイント目=15(ファイフティーン)

2ポイント目=30(サーティ)

3ポイント目=40(フォーティ)

4ポイント目を取ると、取ったプレイヤーのゲームとなります。

▶デュースとアドバンテージ◀

例えば、マリオとルイージがお互いに3ポイントずつ取った場合(つまり40対40です)、その状態を**デュース(DEUCE)**といいます。ここでマリオがポイントを取ると、マリオの**アドバンテージ(ADVANTAGE)**ゲーム画面では「Adv.」と表示されます。マリオが続けてもう1ポイント取れれば、マリオのゲームとなります。ルイージがポイントを取ると、再びデュースとなります。つまり、デュースになつたら、2ポイントを連取しなければゲームの獲得になりません。

▶タイブレーク◀

例えば、2ゲーム1セットマッチで、マリオとルイージがお互いに2ゲームずつ取った場合、この状態を**タイブレーク(TIE BREAK)**と呼びます。タイブレークになつたら、7ポイントを先取した方のプレイヤーが、タイブレーク、そしてセットの勝者となります。ただし、お互いのスコアが6ポイントずつ(6対6)になってしまつたら、先ほどのデュースの場合と同じように、同点の状態から2ポイントを連取しなければなりません。

プレイモード紹介

各プレイモードの内容について説明します。



【エキシビション】

E X H I B I T I O N

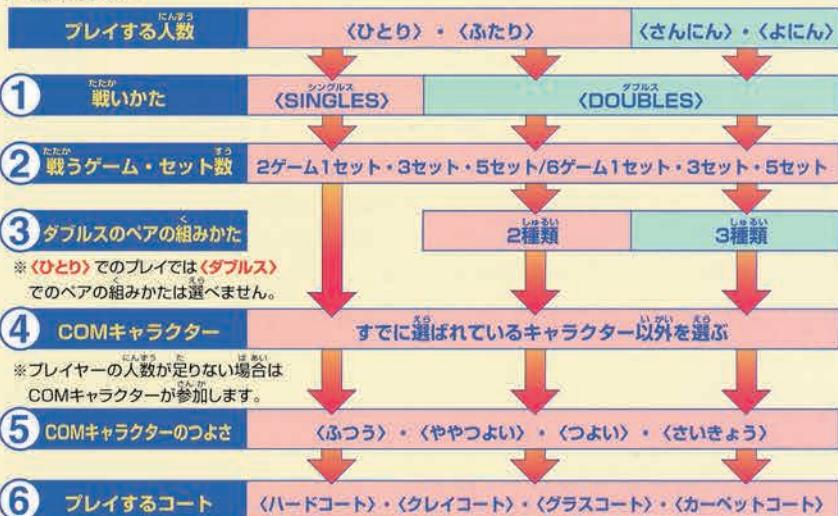
プレイ可能な人数
ひとり～よにん



テニスの実戦に好きなだけチャレンジできる、試合形式のモードです。このゲームの基本的な操作方法などを練習することができます。最初は14人のプレイヤーキャラから選ぶことができるので、それぞれのプレイヤーキャラの特徴や能力の違いを実感して、自分に合ったプレイヤーキャラをさがすこともできるでしょう。

【エキシビション】を始める前にできること

【エキシビション】では、**〈シングルス〉戦(1人対1人で戦う)**・**〈ダブルス〉戦(2人ずつペアを組んで戦う)**での戦いかたが選べます。プレイする人数によって、選べる戦いかたなどが変わってきます。ここで、その違いについて紹介します。①～⑥については、P16をご覧ください。



下で紹介している順に、プレイの設定を決めていきます。3Dスティックで項目を選び、Aボタンで決定します。Bボタンを押すと、項目をキャンセルし、ひとつ前の画面にもどることができます。

① 戦いかたを選ぼう

〈シングルス〉か、〈ダブルス〉かを選びます。プレイする人数を〈さんにん〉、または〈よにん〉にした場合は、〈シングルス〉を選ぶことはできません。



② 戦うセット数を選ぼう

戦うゲーム数とセット数の組み合わせを選びます（ゲームとセットについては、P14をご覧ください）。セットを獲得するまでに必要なゲーム数が2ゲーム、6ゲームの2種類あり、それぞれ1・3・5セットが選べます。

③ 〈ダブルス〉でのペアの組みかたを選ぼう

〈ダブルス〉でのペアの組みかた（COMBINATION=コンビネーション）を選びます。〈ひとり〉で〈ダブルス〉をプレイする場合には、自分の仲間となるプレイヤーキャラ・対戦する相手となるペアともCOMキャラクターになるので、この画面は表示されません。



④ ⑤ COMキャラクターとその強さを選ぼう

この画面で、COMが操作するキャラクターを選びます。〈ふたり〉で〈シングルス〉をプレイする場合、そして〈よにん〉でプレイする場合には、この画面は表示されません。また、この画面でCOMキャラクターの強さも設定することができます。3Dスティックの左右で4段階の強さの中からひとつを選び、Aボタンで決定してください。



⑥ プレイするコートを選ぼう

最後に、4種類のテニスコートの中からプレイに使用したいコートを選択します。コートを選んだら、[エキシビション]の試合開始です。

「P」は、人間が操作するキャラクターを表します。

現在選ばれているペアの組みかたです。

「C」は、COMが操作するキャラクターを表します。

現在選ばれているコートの特徴です。

現在選ばれているコートです。

現在選ばれているコートについての説明です。

どんなコートがあるの？

選べるコートは次の4種類です。それぞれ、コートにポールが落ちたときにボールがすべるスピード（たまし）と、ボールの弾みかた（バウンド）に違いがあります。



※この4種類以外にもかくされたコートがあります。

[エキシビション] のポーズ画面でできること

ポーズ画面では、現在の対戦データと一緒に、このようなメニューが表示されます。

ただし、これらのメニューのうち、〈カメラきりかえ〉（P18）は、〈ひとり〉でプレイしている場合か、〈ふたり〉で〈ダブルス〉のペアを組んでいるときに表示されます。

対戦中のキャラクターと、それがその時点ですで獲得しているセット数・ゲーム数・ポイントを表示します。



ルール
プレイ中のモードのルールについての説明が見られます。



そうさのしかた
コントローラの各ボタンの操作の説明画面が見られます。



ポーズ中にできる各種のメニューです。

ページ P18に続きます

カメラきりかえ

プレイ中のカメラ視点を、**〈ノーマル〉**(通常の視点)／**〈フロントアップ〉**(操作しているプレイヤーカー常に手前側に表示される)／**〈ダイナミック〉**(迫力のある視点)のどれかに切り替えられます。ただし、このメニューは**〈ひとり〉**でプレイしている場合、または**〈ふたり〉**で**〈ダブルス〉**のペアを組んでいる場合にしか表示されません。

ノーマル
カメラきりかえを何も変更しない場合に表示される、通常の画面です。

フロントアップ
自分のプレイヤーキャラを常に前に表示させたい場合に便利です。

ダイナミック
プレイ中の視点が、コートに対してより近づき、迫力ある画面になります。

セーブ

プレイ中のデータを3つのファイルにセーブできます。画面下の〈ゲームをおわる〉を選ぶと、[エキシビション]でのプレイを終了してメインメニュー画面にもどります。

※セーブについては、P30もご覧ください。

◀3Dスティックでセーブしたいファイルを選び、Aボタンでセーブします。

試合後には？

下の画面が表示され、SETS(獲得セット数)・サービスエース・リターンエース・スマッシュエース・ダブルフォルトのそれぞれの合計数が確認できます。〈もういちど〉を選択すると、同じ組み合わせで対戦をやり直します。〈メニューにもどる〉を選択すると、メインメニュー画面にもどります。

試合結果画面

サービスエース=サーブを相手が打ち返せず、そのままポイントになること。
リターンエース=相手のサーブを打ち返し(リターン)、それを相手が打てずにそのままポイントになること。
スマッシュエース=スマッシュでポイントを獲得すること。

※サービスエース・リターンエース・スマッシュエースは、相手がボールに触れることもできずにポイントを取ることが条件です。
ダブルフォルト=サーブを続けて2度失敗し、それによって相手にポイントを与えてしまうこと。

【トーナメント】

TOURNAMENT

かのう にんチラ
プレイ可能な人数
ひとり

[エキシビション]と同じく、実戦同様のテニスが楽しめるモードです。最大の特徴は、戦いがトーナメント形式になっていることです。それぞれのキャラクターで3つのトーナメント大会を勝ち抜いて、**〈スターカップ〉**で見事優勝を飾ると、何かいいことが……!?

TOURNAMENT
トーナメント構成図

どんな大会があるの？

はじめに**〈キノコカップ〉**に参加します。そこで優勝すると、次の**〈フラワーカップ〉**に進みます。大会が進むごとに、対戦相手は強くなっています。

キノコカップ **フラワーカップ** **スターカップ**

トーナメントを始める前にできること

[トーナメント]では、[エキシビション]のような細かな設定をする必要はありません。プレイする人数を**〈ひとり〉**に設定しておくだけです。[トーナメント]には、**〈シングルス〉**でも**〈ダブルス〉**でも参戦できます。ただし、**〈ダブルス〉**で参戦する場合、パートナーとなるキャラクターはコンピュータが操作し、選んでいるプレイヤーキャラに応じて自動的に決まります。

プレイする人数	〈ひとり〉	
たたか 戦いかた	〈SINGLES〉	〈DOUBLES〉
ダブルスのパートナーとなるCOMキャラクター一覧		
1P パートナー (COM)	1P パートナー (COM)	
マリオ ルイージ	ワリオ ワルイージ	
ルイージ テイジー	ワルイージ バタバタ	
ピーチ マリオ	テイジー キャサリン	
ベビマリオ ドンキーコング	キノビオ ピーチ	
ヨッシー ベビマリオ	キノビオ ヨッシー	
ドンキーコング キッパ	キャサリン テレサ	
バタバタ クッパ	テレサ ワリオ	



[トーナメント]の特徴

[トーナメント]は2ゲーム1セット方式で戦います。決勝戦だけは2ゲーム3セット方式になります。また、試合後に表示されるトーナメント表の画面では、他のキャラクター同士の対戦を、**A**ボタンを押して進めてください。



[トーナメント]のポーズ画面でできること

ポーズ画面では、[エキシビション]と同じように現在の対戦データを確認できます。また、下のようなメニューが表示されます。

現在参戦しているトーナメントの名前です。



ルール

そさのしかた

カメラきりかえ

セーブ

ポーズ中にできる各種のメニューです。

<トーナメントひょう>・<やりなおす>以外のメニューの内容は[エキシビション]と同じです(P17~18)。



試合後には?

[エキシビション]と同じく、試合後には試合結果の画面が表示されます。また、その後に表示されるトーナメント表画面では、その時点での結果をセーブしておくこともできます。[トーナメント]で優勝すると、その結果が自動的にセーブされます。以後、優勝したプレイヤーキャラであらためて[トーナメント]をプレイするときには、優勝した[トーナメント]とその次の[トーナメント]から参加したい[トーナメント]を選べるようになります。



[リングショット]

RING SHOT

プレイ可能な人数

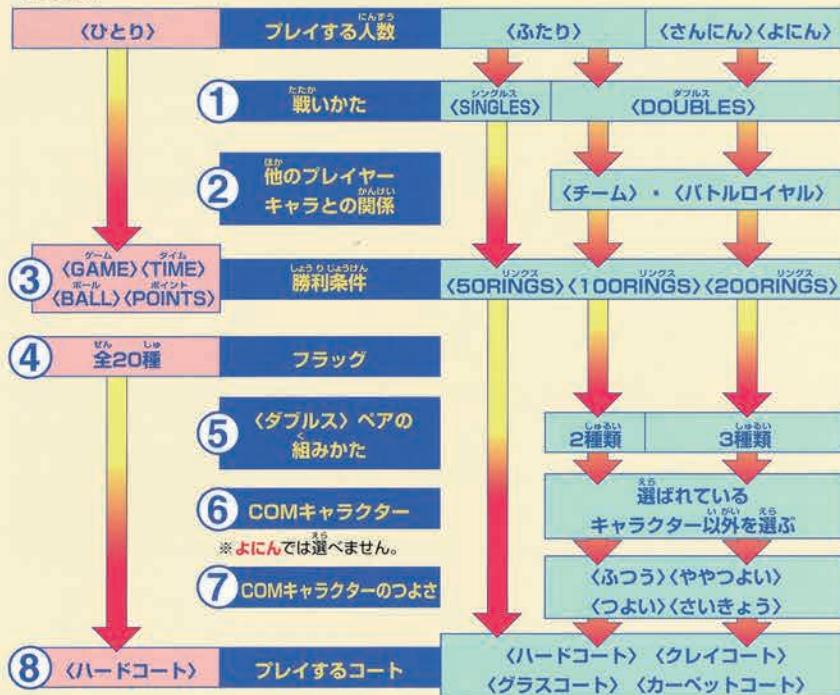
ひとり～よにん

相手とテニスで対戦しながら、コート上に出現するリングにボールを通してリングポイントを獲得していくモードです。リングにボールを通したり、そのボールでポイントしたりしないと、リングポイントを獲得したことになりません。〈シングルス〉・〈ダブルス〉両方での対戦が可能です。



[リングショット]を始める前にできること

[リングショット]では、〈ひとり〉でのプレイと〈ふたり〉以上でのプレイでは、勝利条件の項目が変わります。また、〈ふたり〉以上でのプレイのほうが、実際に[リングショット]を始めるまでの手続きが多くなっています。①～⑧についての説明は、P22～23もご覧ください。



① 戦いかたを選ぼう

〈シングルス〉戦で戦うか、〈ダブルス〉戦で戦うかを選びます。プレイする人数を〈ひとり〉にした場合、〈ダブルス〉は選べません。また、プレイする人数を〈さんにん〉、〈よにん〉にした場合は、〈シングルス〉を選ぶことはできません。

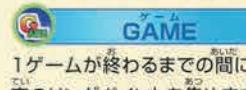
② 仲間? それともライバル?

〈ふたり〉～〈よにん〉で〈ダブルス〉でプレイする場合、ペアで協力してリングポイントを集めめる〈チーム〉か、各プレイヤーキャラごとに、それぞれがリングポイントを集める〈バトルロイヤル〉かを選びます。

③ 勝利条件はいろいろ!

〈ひとり〉でプレイする場合

〈ひとり〉でプレイする場合、勝利条件、というより、【リングショット】をプレイするまでのメニューを4種類から選ぶことになります。その条件とは以下の通りです。



1ゲームが終わるまでの間に、一定のリングポイントを集めます。



規定時間内に、一定のリングポイントを集めます。



相手とラリー(ボールを打ち合うこと)を続け、その間に一定のリングポイントを集めます。



規定時間内に、相手と試合しながら、大きさの変わるリングにボールを通し、一定のリングポイントを集めます。リングの大きさは5段階あり、小さなリングほど、ボールを通したときに高いリングポイントがもらえます。



※〈BALL〉・〈TIME〉・
〈POINTS〉では、
相手のCOMキャラ
クターが通したり
ングもポイントとし
て数えられます。

〈ふたり〉～〈よにん〉でプレイする場合

試合形式で戦い、一定のリングポイントを集めれば勝ちとなります。勝利条件となるリングポイントの設定は、50個・100個・200個の3種類です。〈チーム〉・〈バトルロイヤル〉とも、試合でポイントを獲得したプレイヤーがリングポイントを獲得します。チームでプレイした場合は、2人のリングポイントの合計が勝利条件の数に達すれば、その〈チーム〉の勝ちです。〈バトルロイヤル〉の場合は、いずれかのプレイヤーが獲得したリングポイントが、勝利条件の数に達したところで、そのプレイヤーの勝ちとなります。



④ フラッグを集めることが目的

〈ひとり〉でプレイする場合は、左ページの③で説明したいずれかのメニューを選び、その中でフラッグを選びます。フラッグは、メニューごとの「課題」です。始めは左はしのフラッグしか選べません。そのフラッグの条件をクリアすると、フラッグがシルエット表示でなくなり、次のフラッグを選べるようになります。ただし、選べるようになるのは、そのフラッグを実際にクリアしたプレイヤーキャラだけです。

⑤ 〈ダブルス〉のペアの組みかたを決めよう

⑥ ⑦ COMキャラクターとその強さを選ぼう

⑧ プレイするコートを選ぼう



以上、⑤～⑧の進めかたは【エキシビション】と同じです。コートを選び終わったら、【リングショット】が始まります。

【リングショット】の画面の見かた

【リングショット】は、設定によってプレイ中の画面が少しずつ違います。それらの画面の見かたを紹介していきます。

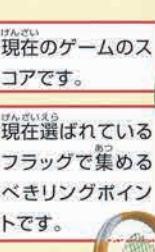
現在までに獲得したリングポイントです。



現在のゲームのスコアです。

現在選ばれているフラッグで集めるべきリングポイントです。

現在プレイ中のボールで獲得しているリングポイントです。ポイントを取ったプレイヤーが獲得します。



P24に続きます



【リングショット】をプレイ中の画面の見かた ～つづき！



のこ
じかん
現
在選
ばれ
てい
るフラ
ッグで集
め
るべきリ
ング
ポイ
ントです。



のこ
じかん
現
在選
ばれ
てい
るフラ
ッグで集
め
るべきリ
ング
ポイ
ントです。



のこ
じかん
現
在選
ばれ
てい
るフラ
ッグで集
め
るべきリ
ング
ポイ
ントです。



のこ
じかん
現
在選
ばれ
てい
るフラ
ッグで集
め
るべきリ
ング
ポイ
ントです。

現在
プレ
中
のボ
ール
でた
まっ
てい
るリ
ング
ポイ
ントです。

現在
まで
に1P
が得
けた
リ
ング
ポイ
ントです。



現
在選
ばれ
てい
るフラ
ッグで集
め
るべきリ
ング
ポイ
ントです。



現
在選
ばれ
てい
るフラ
ッグで集
め
るべきリ
ング
ポイ
ントです。

現
在
プレ
中
のボ
ール
でた
まっ
てい
るリ
ング
ポイ
ントです。



【リングショット】の特徴

テニスのプレイ自体は、【エキシビション】や【トーナメント】と同じです。ただし、条件を満たした(リングを決まった数だけ集めた)時点で、試合が自動的に終了します。



【リングショット】のポーズ画面でできること

【リングショット】はいろいろな遊びかたができますので、ポーズ画面の種類も豊富です。それぞれのポーズ画面では、その時点での得点経過などが確認できます。また、ポーズ画面では以下のメニューが現れます。

やりなおす

プレイ中のリングショットを最初からやりなおせます。

フラッグせんたく

【ひとり】でプレイしている場合に表示されます。フラッグの選択画面にもどれます。

メニューにもどる

メインメニュー画面にもどります。



ゲームをおわる

【ふたり】～【よにん】でプレイしている場合に表示されます。プレイ中のリングショットをやめて、メインメニュー画面にもどります。

ルール

【ルール】・【そうさのしかた】のメニューの内容は【エキシビション】などと同じです(P17)。

そうさのしかた

試合後には？

【ふたり】～【よにん】でプレイしている場合は、試合終了後に試合結果の画面が表示され、【もういちど】と【メニューもどる】を選べることができます。【ひとり】でプレイしている場合、試合に負けてしまうと、【やりなおす】・【フラッグせんたく】・【メニューにもどる】、の3つが画面に表示されます。



【クッパステージ】

KOOPA STAGE

がのう にんぞう
プレイ可能な人数

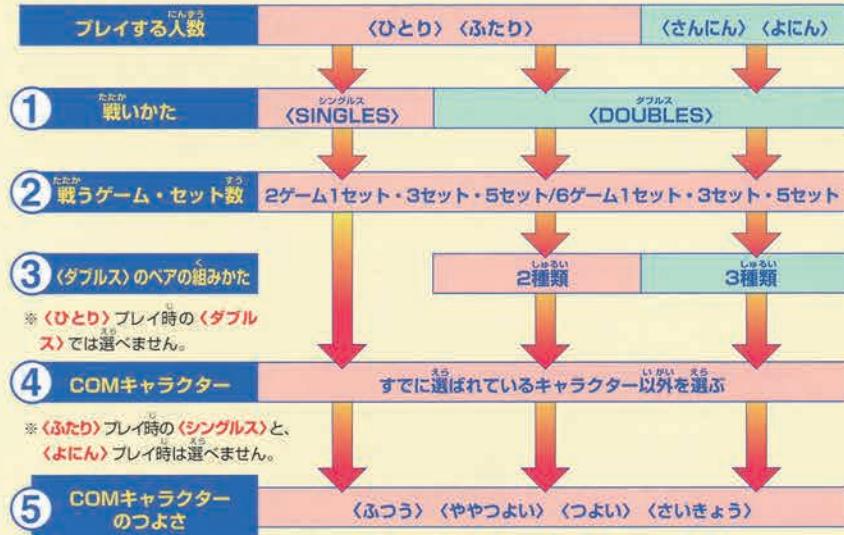
ひとり～よにん

グラグラと揺れる不安定な状態のコートを舞台にした、少し変わったテニスを楽しめるモードです。また、マリオシリーズでおなじみの、6種類のアイテムを使うことができます。



【クッパステージ】を始める前にできること

【クッパステージ】を始める前にできることは、ほとんど【エキシビション】と同じです。コートの種類は、専用のコートがひとつ用意されます。



① 戦いかたを選ぼう

【シングルス】で戦うか、【ダブルス】で戦うかを選びます。プレイする人数を【さんにん】、【よにん】にした場合は、【ダブルス】のみプレイすることができます。



② 戦うセット数を選ぼう

戦うゲーム数とセット数を選びます。プレイ人数に関わらず、必ず設定することになる項目です。セットを獲得するまでに必要なゲーム数が2ゲーム、6ゲームの2種類あり、それぞれ1・3・5セットが選べます。



③ <ダブルス>でのペアの組みかたを選ぼう

<ダブルス>でのペアの組みかたを選びます。<ひとり>で<ダブルス>をプレイする場合には、この画面は表示されません。

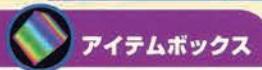


④ ⑤ COMキャラクターとその強さを選ぼう

COMが操作するキャラクター、そしてそのキャラクターの強さを選びます。<ふたり>で<シングルス>をプレイする場合、そして<よにん>でプレイする場合には、この画面は表示されません。



R でアイテムを使ってみよう！



【クッパステージ】で使えるアイテムはこの6種類です。アイテムは、コートにある薄い虹色のアイテムボックスにボールを当てるもらえます。もらったアイテムは、Rトリガーボタンで使うことができます。アイテムウインドウ(P28)が表示されている(すでにアイテムを持っている)間は、新しいアイテムはもらえません。



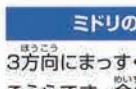
アカのこうら

相手を追いかけていくこうらです。命中すると、一時的に相手の動きを止めます。



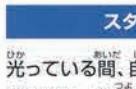
キノコ

少しの間、自分の移動速度が速くなります。



ミドリのこうら

3方向にまっすぐ飛んでいくこうらです。命中すると、一時的に相手の動きを止めます。



スター

光っている間、自分のショットのパワーが強くなります。



バナナ

プレイ中の相手コート内に落として足をすべらせます。



サンダー

一時的に自分以外の能力を下げて、弱くしてしまいます。



【カップステージ】の画面の見かた

【カップステージ】での画面の見かたを紹介します。

COMプレイヤー（または2P）のアイテムウインドウです。



1Pのアイテムウインドウです。

現在のポイントです。上が1P、下がCOMプレイヤー（または2P）です。

対戦相手のアイテムウインドウです。



相手のペアのアイテムウインドウです。

現在のポイントです。上が1P、左側のチーム、下が相手チームです。

1Pのペアのアイテムウインドウです。

1Pのアイテムウインドウです。



【カップステージ】のポーズ画面でできること

ポーズ画面では、右のようなメニューが表示されます。〈カメラきりかえ〉は、〈ひとり〉で〈シングルス〉をプレイしている場合、〈ふたり〉で〈ダブルス〉のペアを組んでいる場合に表示されます。

- ルール
- そうさのしかた
- カメラきりかえ
- セーブ

どのメニューでできることも、これまでと同じ内容です。



試合後には？

試合終了後には、右のような試合結果の画面が表示されます。ここでも〈もういちど〉と〈メニューにもどる〉を選ぶことができます。



【パックンチャレンジ】

PAKKUN CHALLENGE

プレイ可能な人数

ひとり

パックンフラワーから放たれるボール50球を、相手コートに向かって打ち返すモードです。相手コートにはプレイヤーキャラの打ち返したボールを、さらにこちらにボレーしてくるキャラクターがあります。打ち返したボールが、相手にボレーされたり、相手コートに入らなければ、ボールポイントになりません。相手のキャラ

クターにボレーされないように、うまく狙って打ちましょう。



ボールポイントの表示です。下がパックンフラワーが放ったボールの数、上がうまくリターンできたショット数です。

【パックンチャレンジ】を始める前にできること

〈ひとり〉専用のモードです。プレイ人数を〈ひとり〉にして【パックンチャレンジ】を選んだら、後はプレイするコートを選びだけです。

プレイする人数

〈ひとり〉

プレイするコート

〈ハードコート〉 〈クレイコート〉 〈グラスコート〉 〈カーベットコート〉

【パックンチャレンジ】のポーズ画面でできること

それまでに相手コートから飛んできたボールの数と、獲得したボールポイントの数が表示されます。また、右のようなメニューも表示されます。

メニューにもどる
メインメニュー画面にもどることができます。

- やりなおす
- ルール
- そうさのしかた



チャレンジ後には？

【パックンチャレンジ】が終わると、右のようにチャレンジの結果が、数字とボールの数で表示されます。また、画面下の〈やりなおす〉を選ぶと、もう一度チャレンジを始められます。





た その他のメインメニュー

た その他のメインメニューについて説明します。

【つづき】

【つづき】を選ぶと、セーブしてあったゲームを再開できます。3つ並んだセーブファイルのうち、再開したいファイルを3Dスティックで選んで A ボタンで決定してください。

現在選ばれているセーブファイルで使用中だったプレイヤーキャラです。



現在選ばれているセーブファイルです。

セーブされているファイルのプレイモードの内容です。

現在選ばれているセーブファイルで対戦中だった相手キャラクターです。

データをセーブできるのはこのモード！

プレイデータをセーブできるモード

【エキシビション】・【トーナメント】・【クッパステージ】

* 【リングショット】と【バッケンチャレンジ】ではプレイデータをセーブできません。

セーブのしかたと注意点

①ボタンでポーズ画面を表示させて、その中の「セーブ」を使ってセーブしてください。セーブしたい場所にカーソルを合わせて ①ボタンを押します。すでにセーブされているファイルにセーブすると、それまでセーブされていたセーブファイルが消えてしまいますので注意してください。セーブ終了後、ポーズ画面に戻るまで、電源スイッチやリセットボタンに触らないでください。セーブされた内容が消える原因となります。また、セーブされる内容にポイントは含まれません。1ゲームを取って15-0の状態でセーブしても、そのファイルでプレイを再開すると1ゲームを取って0-0の状態で再開されます。同じように、そのゲームで獲得したサービスエース・リターンエース・スマッシュエース・ダブルフォルトの数もセーブされません。



【スペシャルゲーム】

イベント用の特別なモードです。※「リングトーナメント」は、通常使用しません。

ショートゲーム

5ポイント先取マッチの特別ルールでプレイできます。

タイブレークゲーム

7ポイント先取マッチのタイブレークゲームです。

リングトーナメント

イベント開催時に公開するパスワードを入力します。

デモプレイ

コンピュータ同士のフレイを観戦できます。



【オプション】

プレイの成績を確認したり、ゲームプレイの環境を変更したりできるメニューです。

ステータス

ひとりでプレイした【エキシビション】【トーナメント】【リングショット】の成績が確認できます。

エキシビション

タテ並びのキャラクターがヨコ並びのキャラクターと戦ったときの成績です。「☆」「○」「△」は、それぞれヨコ並びのキャラクターの強さが「さいきょう」「つよい」「ややつよい」「ふつう」のとくに勝ったことを表します。

トーナメント

「シングルス」「ダブルス」別に、各プレイヤーキャラが獲得したトロフィーが確認できます。

リングショット

ひとりでプレイするときの4種類のメニュー別に、各キャラクターごとの成績が確認できます。



バックアップ

「ぜんぶけす」を選ぶと、セーブされているすべてのデータを消去します。消去したデータは二度と復元できませんので注意してください。

ミュージック

プレイ中の音楽(BGM)のオン/オフの設定ができます。

サウンド

音声のステレオ/モノラルの切り替えができます。ステレオにする場合には、NINTENDO 64本体からの音声出力が左右両方ともテレビに入力されていることを確認してください。



みんなテニスが大好き!

最後に、テニスが大好きな仲間たちを紹介します。

タイプ

オールラウンド



どんなプレイも
ソツなくこなせます。

ルイージ

頭の上を越えそうな高いボールも、背の高さを使ってカバーします。



マリオ

少しくらい左右にボールを振られても
平気なくらい、足にも自信があります。

タイプ

スピード

遠くのボールでもすばやく追いつきます。

ヨッシー

足の速さだけではなく、
正確なショットの腕前
も自慢です。



キャサリン

すばやい動きで、巧みな
ショットを右に左に打ち返
します。

タイプ

テクニック

正確なショットで勝負します。



デイジー

ショットのコントロールミスの少ないプレイヤーです。

ピーチ

ライン際にきわどいショットを打てるコントロールの持ち主です。



キノピオ

動きもすばやく、ボールに反応しやすいプレイヤーです。



ワルイージ

長い手足を生かして、どんなボールも打ち返してしまいます。

タイプ タイプ **パワー**

ショットの威力がバツグンです。

ドンキーコング

あふれるパワーで、高いボールも平気で力強く打ち返します。

クッパ

迫力満点のサーブで力いっぱい攻めてきます。

ワリオ

ベースラインから打ち出すストロークプレイは迫力があります。

タイプ トリッキー

空中を軽やかに飛び回ります。

パタパタ

いろんなボールにすばやく反応して、狙った場所にショットを打ちます。

テレサ

スピンショットやボレーで、ボールを自由自在に操ります。

タイプ ???

このキャラクターたちも仲間にになりますが、その条件とは…?

ドンキーコングJr.

ハイホー

STAFF CREDIT

●ゲームデザイン メイン

高橋 宏之／高橋 秀五

●ディレクター

小寺 春樹

●サウンドディレクター

宇野 正明

●オープニング ディレクター

田口泰宏／藤本 敦史

●アシスタントディレクター

杉本 純輔／高松 透

●ゲームデザイン スタッフ

杉本 純輔／進藤 歩
清水 秀二／酒匂 健太郎

●プログラム メイン

小寺 春樹／高松 透

●サポートプログラム

P.E.Jareth Hein

●サウンドサポート

清水 紀男／島田 薫

●オリジナルキャラクター

宮本 茂／清武 博二
山内 真／青木 文秀

●3Dキャラクターグラフィック

青木 文秀／落合 浩一
橋本 昌之／中嶋 広人
木村 茂樹／田中 利明

●CGデザイン サポート

山口 亘／大塙 実知代

●マニュアルエディター

萩野 竜二／川野 成央

●パブリックリレーション

手嶋 敦史

萩島 光明／春花 亜少子

●コーディネーター

宇野 正明
伊豆野 敏晴／俵 正樹

●スペシャルサンクス

スーパーマリオクラブ スタッフ
William Trinen
岡田 淳志

●プロデューサー

波多野 信治
高橋 宏之／高橋 秀五

●エグゼクティブプロデューサー

山内 鴻

Created By
CAMELOT Co., Ltd.
NINTENDO Co., Ltd.

任天堂公式ガイドブック

マリオテニス 64™

FUN ALL PLAYERS DARING TO TOUCH THE TIME ENTERTAINMENT

テニスは「アタマ」も使う
スポーツだ!!

- 球種を自在に操るポイント紹介
- プレイヤーの特徴を詳しく分析
- 対戦で負けない必勝法伝授
- その他情報満載

負けられない
“勝負”には、
この一冊が役に立つ！

●発行／小学館



ビデオゲームのコピーは法律で禁じられています。

任天堂のゲーム・ソフトは著作権によって全世界で保護されています。

もしコピー品を入手されたならば、すべて廃棄処分してください。違反者は罰せられますので、ご注意ください。

ご不明な点は取扱説明書に記載されている任天堂「お客様ご相談窓口」までご連絡ください。

WARNING

It is a serious crime to copy video games according to
Copyright Law. Nintendo games are strictly protected by
copyright rights worldwide.

Please destroy any illegal copies that may come into your possession.
Violators will be prosecuted.

If you have any question, please contact Nintendo Co., Ltd. (address and
telephone number are as being appeared in the user's instruction manual).

本製品は日本国内専用です。外国ではテレビの構造、放送方式など異なりますのでご使用できません。



FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY. COMMERCIAL USE,
UNAUTHORIZED COPY, RENTAL IS PROHIBITED. SELLING
SECONDHAND IS NOT ALLOWED.

ほんびん に ほんごくない はんぱい し よう しょうじょうもくくてき
本品は日本国内だけの販売および使用とし、商業目的の
し よう む だんみくせい ちんたい きんし とう
使用や無断複製および賃貸は禁止されています。また当
じや ほんびん ちゅうこ はんぱい いっさいきょ か
社は、本品の中古販売を一切許可しておりません。

バックアップ機能に関するご注意

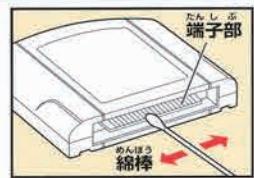
●このカセットには、ゲームの成績や途中経過をセーブ(記録)しておくバックアップ機能がついています。●品質には万全を期しておりますが、一方、当社の製造上の原因による不良があった場合は、新品とお取替え致します。それ以外の責はご容赦ください。●むやみに電源スイッチをOFFする、電源スイッチをONにしたままカセットを抜き差しする、操作の誤り、端子部の汚れ、電池切れ、電池交換などの原因によってデータが消えてしまった場合、復元はできません。ご了承ください。

カセット端子(コネクタ)部のクリーニング方法

端子部をクリーニングする場合は、綿棒や市販のNINTENDO 64用クリーニングキットを使用して、クリーニングをしてください。

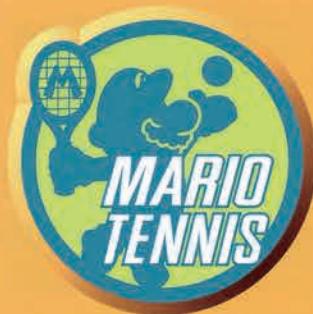
※端子部に無理な力を加えないでください。

※シンナー・ベンジンなどの揮発油、アルコールは使用しないでください。





この64(ロクヨン)マークは、
任天堂および任天堂よりライセンス
許諾を受けているNINTENDO 64
関連製品に表示されています。



任天堂株式会社

N64とNINTENDO⁶⁴および振動パックは任天堂の商標です。

©2000 Nintendo / CAMELOT All rights reserved.