

Nintendo

VIRTUAL BOY™

# MARIO'S TENNIS™

VUE-VMTJ-JPN  
バーチャルボーイ™  
専用カートリッジ



マリオズテニス取扱説明書

## 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「マリオズテニス」  
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
- コントローラめいしよの名称なづかと操作方法 \_\_\_\_\_ 6
- ゲームの遊び方 \_\_\_\_\_ 11
- 出場プレイヤーしゅつじやう紹介 \_\_\_\_\_ 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識を越えた、

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

## 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ポ  
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、バーチャルポ  
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 $\oplus$ 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。



# コントローラめいしよの名称せうと操作方法さほう ほう

Lトリガーボタンはいめん(背面)

Rトリガーボタンはいめん(背面)

L十字ボタン

R十字ボタン

- プレイヤーの移動いどう
- ボールを打つ時の方向ほうこう
- 項目の選択せんたく

Aボタン

- ボールを打つうち  
(主にストローク)
- トスを上げるあがる
- 項目の決定けつぎ
- 進行の早送りはやおくり

セレクトボタン

- ボーズ状態じょうたいで押すおす  
と調整画面ていせい かいめんへ

Bボタン

スタートボタン

- ゲーム中ちゆうに押すとボーズおす
- 画面がめんを送るおく

- ボールを打つうち(主にロブ)
- トスを上げるあがる

※ゲーム中ちゆうはR十字ボタン、L・Rトリガーボタンは使用しよしません。





## ■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<sup>+</sup>ボタンの応用

サーブやストロークなどを打つ時にL<sup>+</sup>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<sup>+</sup>ボタンの上で長い球、下で短い球が打てます。
- ・L<sup>+</sup>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(ポーズ)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、オートマチックポーズの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減します。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"> <li>● トスを上げる</li> <li>● 速いサーブを打つ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● ストロークを打つ</li> <li>● ネット近くでポレー</li> <li>● 高いボールをスマッシュ</li> </ul>
Bボタン	<ul style="list-style-type: none"> <li>● トスを上げる</li> <li>● 遅いサーブを打つ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● ロブを打つ</li> <li>● 高いボールをスマッシュ</li> </ul>
L+ボタン	<ul style="list-style-type: none"> <li>● サーブを打つ時の方向を決める</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● ボールを打つ時の方向を決める</li> </ul>

# ● 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。

※ 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。

※ 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・ヨッシー組対ドンキーコングJr.・キノピオ組でゲームが始まります。



シングルス



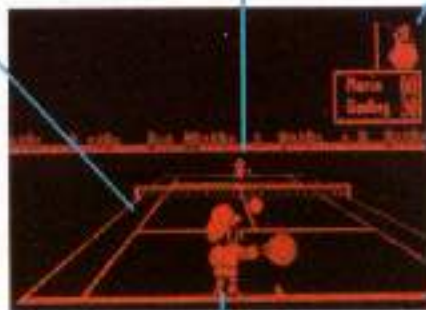
ダブルス

## ■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。シングルとダブルスでは横幅が違います。

### 敵プレイヤー



### ジュゲム

ゲームの主番、線番、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面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試合が終わるご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。

The screenshot shows a tennis match result screen. At the top, it says 'RESULT' and 'DRT'. Below that, 'DRIID' is shown with a score of 6, and 'DRETY' with a score of 3. On the left, there's a 'WIN' indicator with a player's icon. On the right, there's a 'LOST' indicator with another player's icon. The main area contains a table of statistics:

STAT	PTS	PTS
TOTAL	6	3
BASELINE		
NET		
SERVICE		
1ST SERVE %		
DOUBLE FAULT		

- 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** ダブルフォールの回数

## ■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 (ラケットに当たる面)	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。



しゅつじょう  
出場プレイヤー紹介  
しょうかい



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。



## ビーチ姫・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。



## キノビオ・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・KOOOPA

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遅い。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。

- ※キノピオとノコノコは、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、息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番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ポイント連取した方が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ールトとなり相手に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、頭上に上げたトスを打って相手コートに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越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！！

# SCORE

## スコアー表 ひょう

### 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.  
本品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

東京サービスセンター 〒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)376-5970

名古屋営業所 〒461 名古屋市西区輻下2丁目18番9号 TEL.(052)571-2506

岡山営業所 〒700 岡山市幸進町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)612-6930

VIRTUAL BOY、バーチャルボーイ、は任天堂の商標です。

禁無断転載 ©1995 Nintendo