



## 任天堂株式会社

- 本 社/605 京都市東山区福稲上高松町60番地  
TEL (075)541-6113代
- 東 京 支 店/101 東京都千代田区神田須田町1丁目22  
TEL (03) 254-1781代
- 大 阪 支 店/542 大阪市南区長堀橋筋1丁目32  
TEL (06) 245-4155代
- 名古屋営業所/451 名古屋市西区幅下2丁目18番9号  
TEL (052)571-2506代
- 札幌営業所/060 札幌市中央区北九条西18丁目2番地  
TEL (011)621-0513代
- 岡山営業所/700 岡山市奉還町4丁目4番11号  
TEL (0862)52-1821代

© 1987 Nintendo / KONAMI

ファミリーコンピュータ™ディスクシステム

# スマッシュピポッ

FMC-PPN



このたびは任天堂<sup>にんてんどう</sup>「ファミリーコンピュータ<sup>TM</sup>ディスクシステム・スマッシュピンポン(FMC-PPN)」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。

ご使用の前に取扱い方、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法で愛用ください。  
 なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。わからないこと等が起こった時、きっとお役に立ちます。

## ディスクシステムが正常に作動しなくなった時には…

ディスクシステムが正常に作動しなくなった時には、テレビ画面に異常を知らせるエラーメッセージが表示されます。  
 下の表を参考にして原因を調べてください。

エラーメッセージ	内容と対処方法
DISK SET エラー ERR.01	ディスクカードが正しくセットされていません。
BATTERY エラー ERR.02	ディスクドライブの電圧が規定値以下です。乾電池を新しいものに交換してください。
エラー ERR.03	ディスクカードのツメが折れています。他のカードを使うか、ツメの所にテープを貼ってください。
エラー ERR.04	違ったメーカーのディスクカードがセットされています。
エラー ERR.05	違ったゲーム名のディスクカードがセットされています。
エラー ERR.06	違ったバージョンのディスクカードがセットされています。
エービーサイド A B SIDE エラー ERR.07	指定と違う面がセットされています。
エラー ERR.08	違った順番のディスクカードがセットされています。
エラー ERR.20～40	ファミコン本体・ディスクシステム・カードを買ったお店か、任天堂へ相談してください。

## 4 ゲームの選択 せんたく

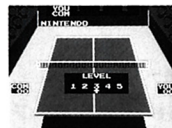
- **ゲームセレクト**：ゲームの選択はタイトル画面（セレクト画面）で行います。デモ画面が出ている場合は、SELECTボタンを押してタイトル画面を出してください。SELECTボタンにより指マークを移動させ、決定すればSTARTボタンを押してください。



タイトル画面  
(セレクト画面)

↑	プレーヤー 1 PLAYER A	コンピュータ対戦	11点制
	プレーヤー 1 PLAYER B	コンピュータ対戦	21点制
↓	プレーヤー 2 PLAYER A	ふたり用対戦	11点制
	プレーヤー 2 PLAYER B	ふたり用対戦	21点制

- **レベルセレクト**：SELECTボタンにより↑マークを移動させ、決定すればSTARTボタンを押してください。さあゲームの開始です。



レベルセレクト画面



## 用語 ようご

- **IN**：正しいサービス、返球がされた時。(正式にはSAFE)
- **OUT**：正しいサービス、返球がされなかった時。
- **NET**：サービス、返球がネットにかかりアウトとなった時。
- **LET**：ノーカウントのこと。
- **DEUCE**：20対20(または10対10)の時、それ以降同点となった時。
- **LOVE ALL**：「試合開始」のこと。
- **CHANGE COURT**：プレイするサイドを代わること。(正式にはGAME CHANGE END)
- **GAME SET**：「試合終了」のこと。

## ■ルール

1. 1試合3ゲームを行い、2ゲーム先取した方が勝ちです。
2. 1ゲームは21点（または11点）を先取した方が勝ちです。
3. 両者の得点が20対20（または10対10）になると、ジュース

で、それ以降は連続2点先取した方が勝ちとなります。

注) 98対98になった場合のみ、先に99点になった方が勝ちです。

### 4. サービスの交替（チェンジ・サービス）

- 両者の得点の合計が5点になった時、それ以降5点を加えるたびに交替します。
- ジュースとなった場合は1点ごとに交替します。

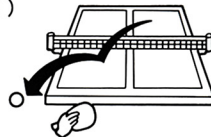
### 5. コートの交替（ゲーム・チェンジ・エンド）

- コートの交替は1ゲームごとに行います。
- 3ゲームめでは、どちらかが10点（または5点）を先取した時点で行います。

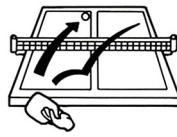
注) コンピュータとの対戦を選択した時は、コートの交替はありません。

- ラケットを振るタイミングで打球の方向が決まります。
- フォアハンドとバックハンドの切りかえをすばやく行えば逆サイドに来た球を楽に返すことができ（図1）、また相手を左右にゆさぶることもできます。（図2）

（図1）

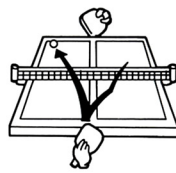
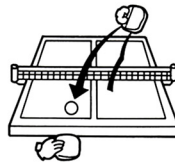
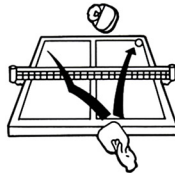


空振り（フォア）



ヒット（バック）

（図2）







バックでコーナーをつき、フォアに切りかえて…すかさず逆サイドをつく！

## ■テクニック

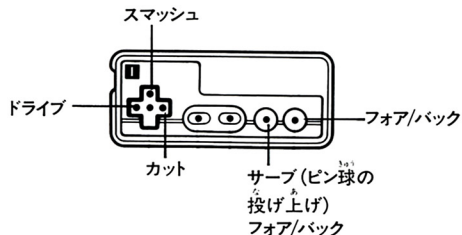
	たま 球のスピード	たま かいてん 球の回転	つか 使 い 方 かた
スマッシュ	こうそく 高速	まえほうこう 前方向	あいて 相手からチャンスボールが返って来 た時、タイミングよく打って下さい。(チ ャンスボールはヒュ〜ンという音とと もに高くとんで来ます。)
ドライブ	はや 速い	まえほうこう 前方向	バウンドしてから球が伸びるので攻 げき ゆうこう 撃に有効です。
カット	おそ 遅い	うしろほうこう 後方向	スピードが遅いので相手のタイミングを狂 わせることができます。また、相手の返球 が拾いやすい打法です。
フォアハンド または バックハンド			あいて へか 相手に逆サイドをつかれた時に、また相手 を左右にゆさぶる時に使うと効果的です。

## 5 ゲームの遊び方

### ■サービス

1.  でラケットを左右に移動させ、サーブする位置を決めてください。
2.  ボタンでピン球を上へ投げます。
3. タイミングをはかり  によりドライブまたはカットで打ちます。
4. バックでサーブする場合は、 ボタンを押し続けてください。

注) 対戦相手がサーブする場合、自分のラケットは自動的に移動し、位置が変わります。



## 6 ディスクカード取扱注意事項

注意事項を守って、ディスクカードを大切に使うして下さい。

- ディスクカードの磁気フィルム部分に、指で直接触れたり、汚したり、また傷をつけたりは絶対にしないでください。



- シールをディスクカードに貼る場合は、指定位置へ、正しく貼ってください。(誤まった位置へ貼ったり、重ね貼りをすると故障の原因となります。)



- 直射日光の当る所や、熱器具の側、湿気の多い所には置かないでください。

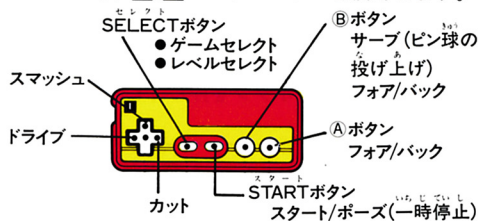


## 2 ゲーム画面の見方



## 3 コントローラー各部の名称と働き

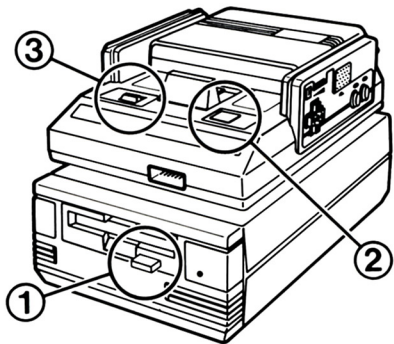
- 1人ゲームの時、I コントローラーを使用します。
- 2人ゲームの時、I、II コントローラーを使用します。



- + ボタン: サーブの時のラケットの左右移動。(レシーブの時には自動的に移動します。)

ディスクドライブの作動中ランプが点灯している  
 ときには、下記のことは絶対にしないでください。

- ① イジェクトボタンを押さないでください。
- ② ファミリーコンピュータ本体のRESETボタンを押さないでください。
- ③ ファミリーコンピュータ本体の電源スイッチを切らないでください。



# スマッシュピンポン取扱説明書

とりあつかいせつめいしょ

## 目次

ページ

①	ディスクカードのセット	4
②	ゲーム画面の見方	5
③	コントローラー各部の 名称と働き	5
④	ゲームの選択	6
⑤	ゲームの遊び方	7
⑥	ディスクカード取扱い注意事項	12