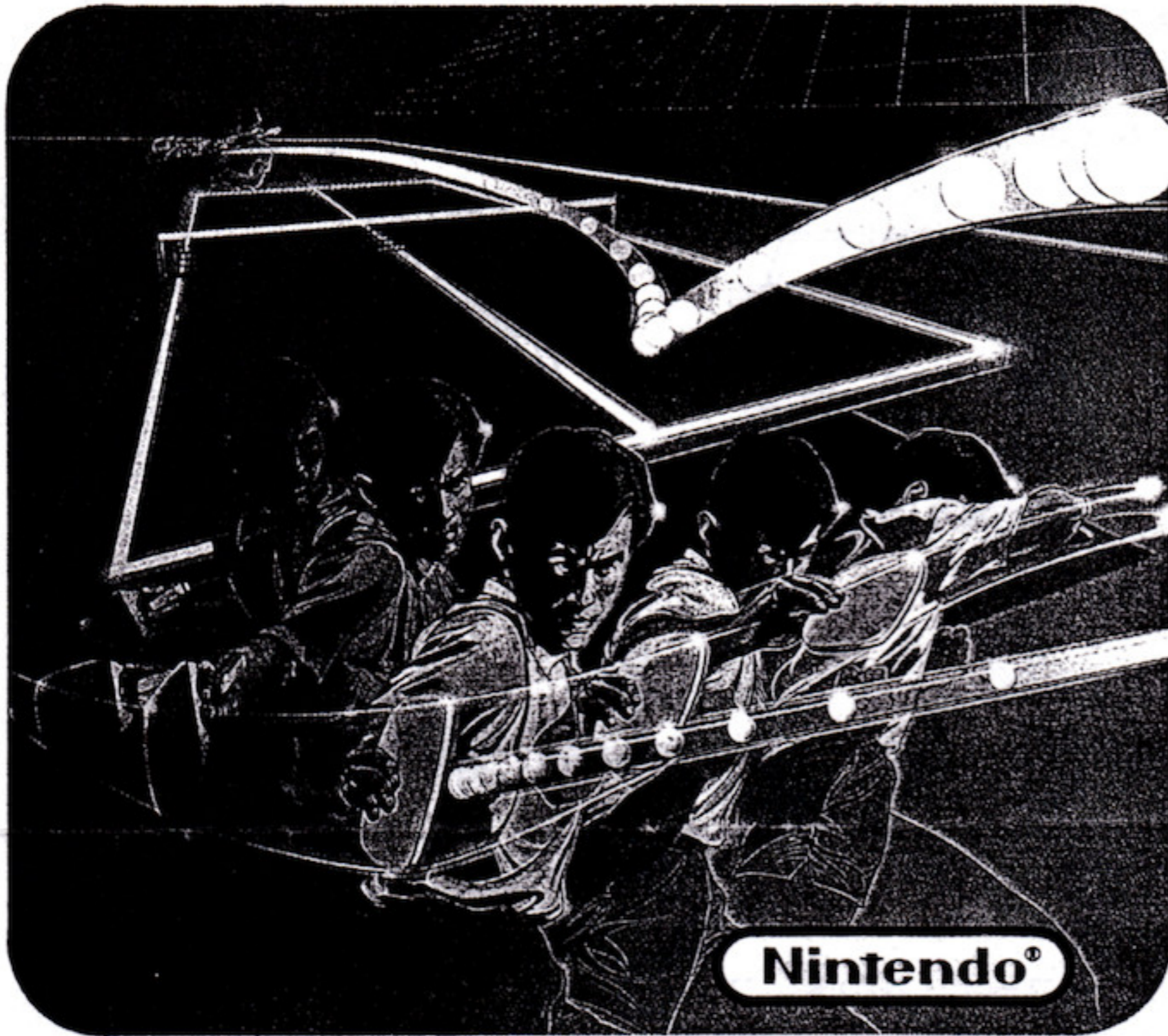


スマッシュピンポン™



1 ディスクカードのセット

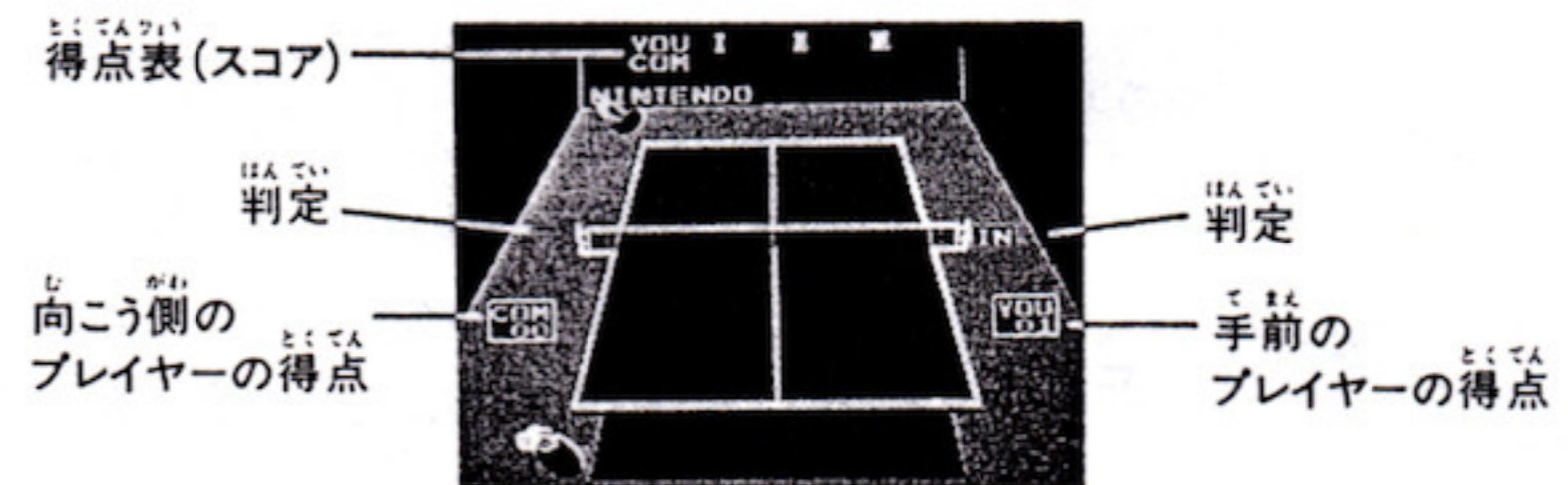
- ファミリーコンピュータ本体とRAMアダプタ、ディスクドライブを正しく接続し、本体のパワーをONするとマリオとルイージが追いかっこをする画面が出ます。出ない場合は、もう一度接続を確認してください。
- ディスクカードの「スマッシュピンポン」のラベル面を上にして、ディスクドライブにセットし、「NOW LOADING...」という画面が出た後しばらくすると、下のような画面が出ます。



ディスクドライブ作動中画面 タイトル画面(セレクト画面) デモ画面

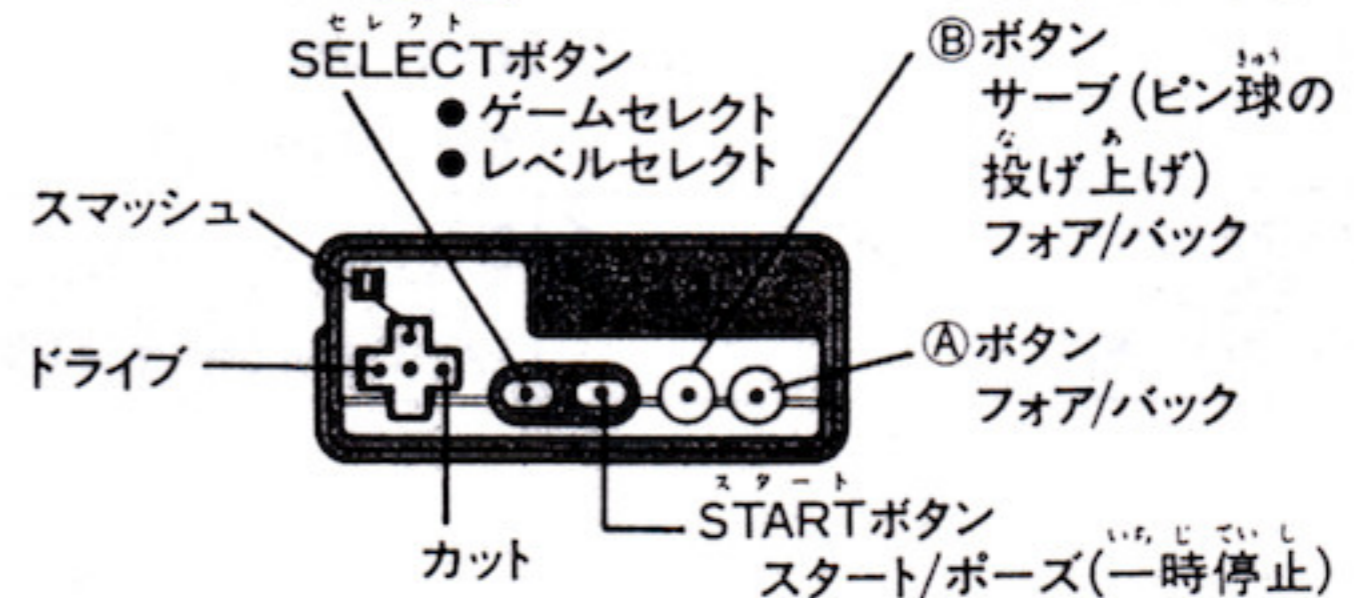
タイトル画面またはデモ画面が出れば、ディスクカードのセットは完了です。出ない場合はもう一度セットしなおしてください。

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。)

4 ゲームの選択

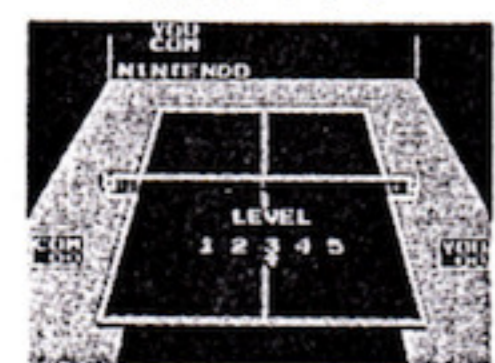
- ゲームセレクト: ゲームの選択はタイトル画面(セレクト画面)で行います。デモ画面が出ている場合は、SELECTボタンを押してタイトル画面を出してください。SELECTボタンにより指マークを移動させ、決定すればSTARTボタンを押してください。



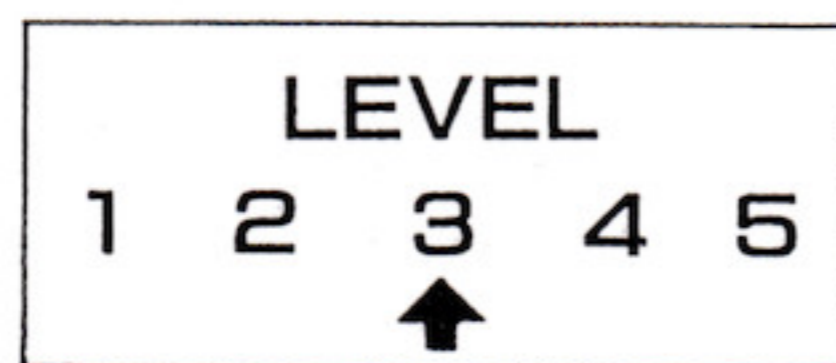
タイトル画面(セレクト画面)

↑	1 PLAYER A	コンピュータ対戦	11点制
	1 PLAYER B	コンピュータ対戦	21点制
	2 PLAYER A	2人用対戦	11点制
	2 PLAYER B	2人用対戦	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

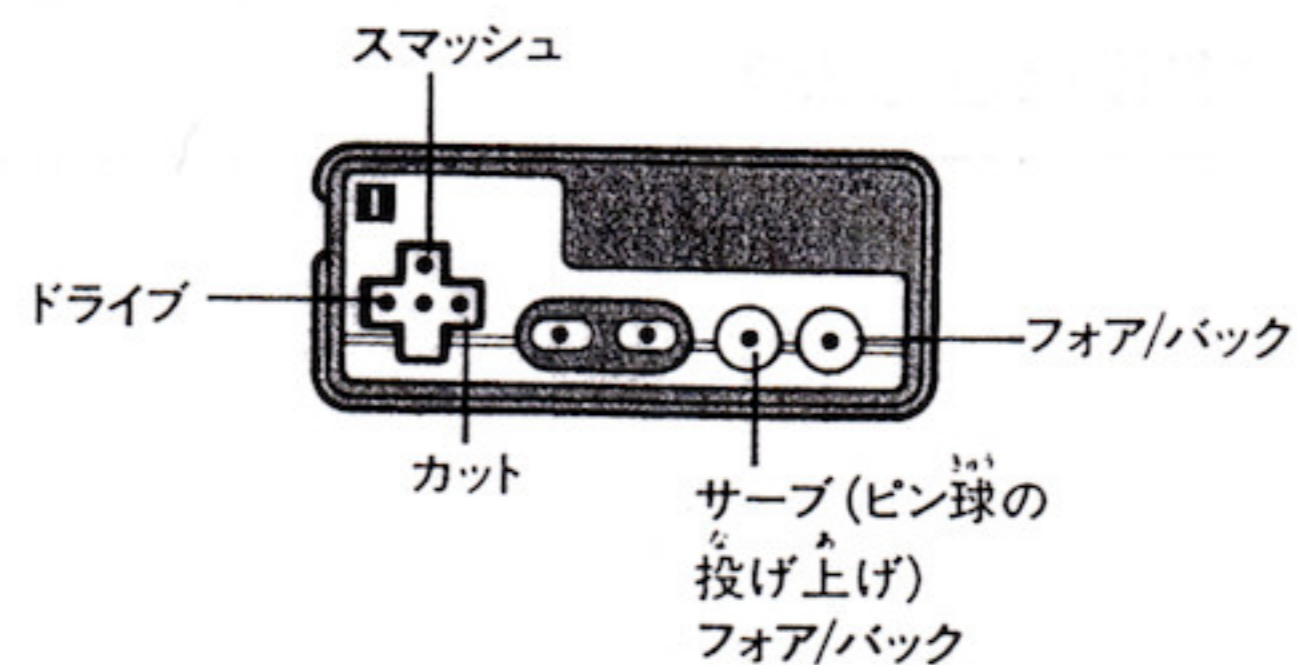


弱い ← → 強い

5 ゲームの遊び方

■サーブ

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、A 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。

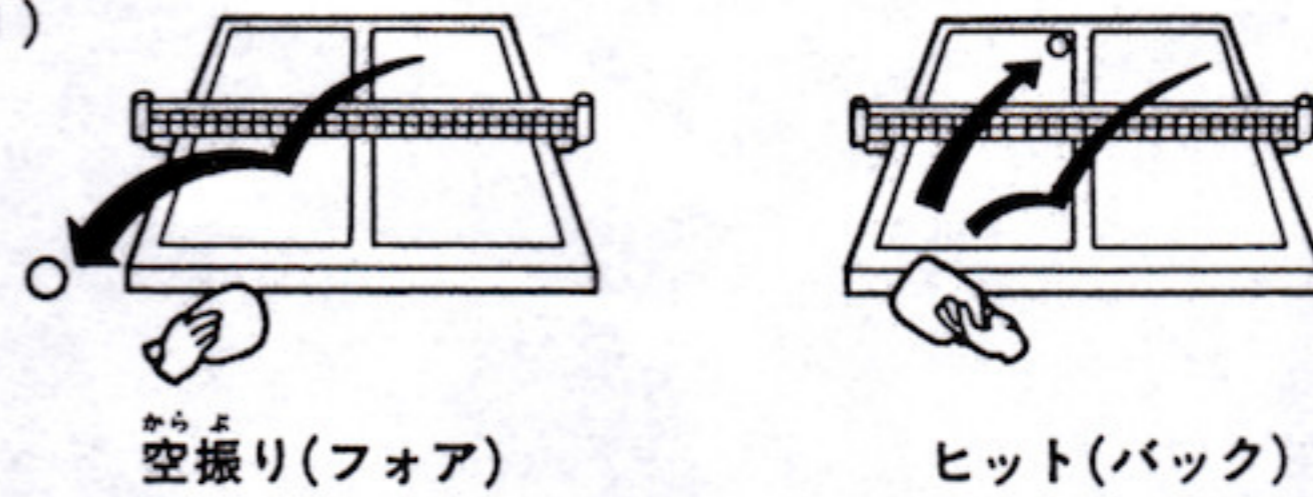


■ ルール

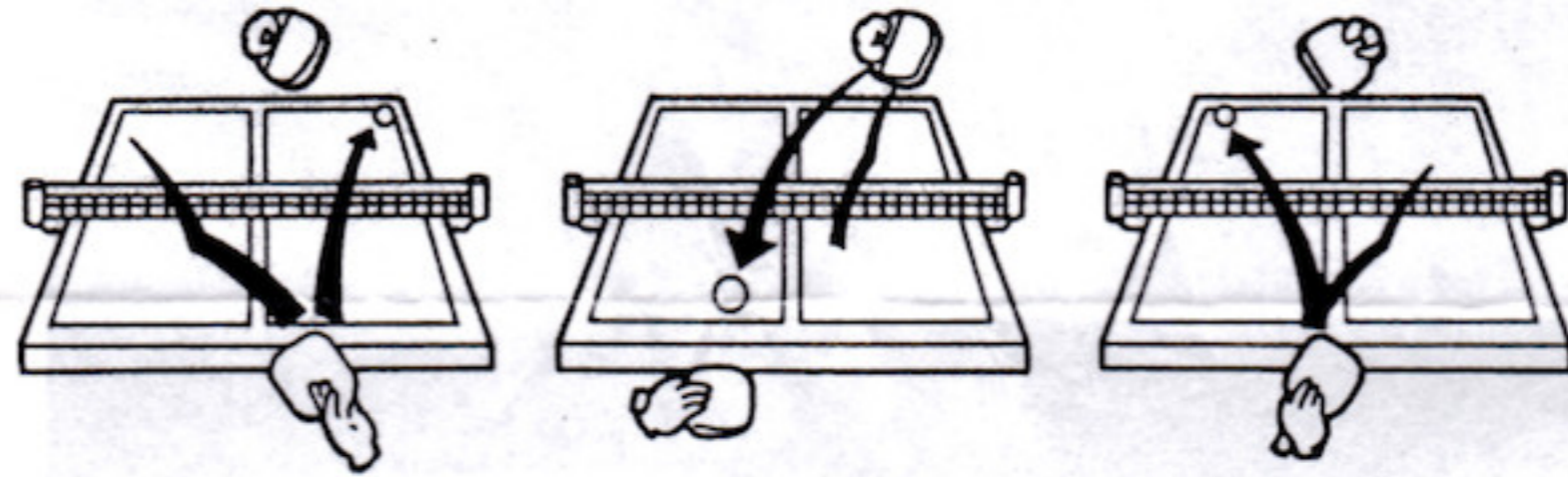
- 1試合3ゲームを行い、2ゲーム先取した方が勝ちです。
 - 1ゲームは21点（または11点）を先取した方が勝ちです。
 - 両者の得点が20対20（または10対10）になると、ジュースで、それ以降は連続2点先取した方が勝ちとなります。
注) 98対98になった場合のみ、先に99点になった方が勝ちです。
 - サービスの交替（チェンジ・サービス）
 - 両者の得点の合計が5点になった時、それ以降5点を加えるたびに交替します。
 - ジュースとなった場合は1点ごとに交替します。
 - コートの変替（ゲーム・チェンジ・エンド）
 - コートの変替は1ゲームごとに行います。
 - 3ゲームめでは、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、コートの変替はありません。

- 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)



(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

	球のスピード	球の回転	使 用 方
スマッシュ	高速	前方向	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ーンという音とともに高くとんで来ます。)
ドライブ	速い	前方向	バウンドしてから球が伸びるので攻撃に有効です。
カット	遅い	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			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。

■ 用語

- 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。

ご使用前に取扱い方、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。
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。

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