

遊びかた

1 操作方法

2 ゲームの始めかた

3 基本ルール

4 画面の見かた

5 1PLAY GAME

6 2PLAY GAME

7 ボールの打ちかた

8 スピンの種類

9 能力の紹介

10 ホールの仕掛け

11 セーブについて

この製品について

12 権利表記など

基本の操作

項目の選択／ガイドラインの移動	
項目の決定／ショットを打つ／がんばれ	
キャンセル／スピンパネルを開く／能力の使用	
画面のスクロール	
ガイドラインの移動（45度単位）	
ポーズメニューの表示	
スコア表示	
HOMEボタンメニュー	

タイトル画面で⊕を押すとメインメニューが表示されます。⊕上下で選び、⊕で決定してください。



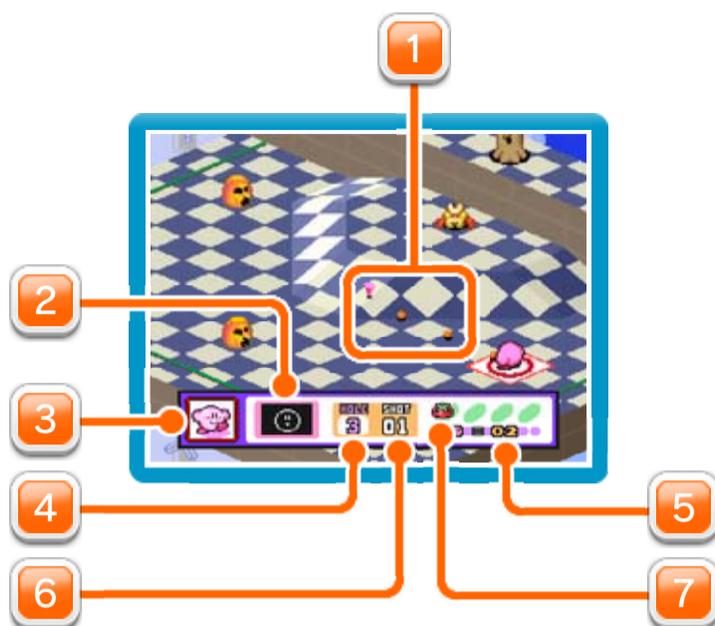
● 名前登録の操作

Ⓐを押しながら⊕で名前を書きます。ⒺやⒻでストップを選ぶこともできます。終わったら「OK」を選んでⒶで登録しましょう。

1PLAY GAME	64ホールを順にプレイする1人用のモードです。 初めてプレイするときは「NEW MEMBER」で名前を登録しましょう。
2PLAY GAME	1打ずつ交互に打ちながら獲得した星の数を競う2人用のモードです。
DEMO PLAY	ゲームプレイに必要なテクニックを見ることができます。

- ボール（カービィ）を打って敵にぶつけ、星に変えてください。最後に残った敵がカップになり、ボールを入れるとホールクリアです。カップインまでにショットした回数がスコアになります。
- ショットを打つごとにバイタリティが1つ減ります。また、星に変えることができない敵やダメージゾーンに当たった場合も1つ減ります。バイタリティが0になったり、ホールから落ちるとストックが1つ減り、ストック0の状態バイタリティを全部使いきるとゲームオーバーです。
「CONTINUE(コースセレクト画面に戻る)」か、「GAME END(タイトル画面に戻る)」を選んでください。
- バイタリティは敵を星に変えたり、カップインすると1つ増えます。ストックはホールインワン（1打でホールクリア）すると1つ増えます。

● 1PLAY GAME



① ガイドライン

② プレイヤーサイン

③ 現在の能力

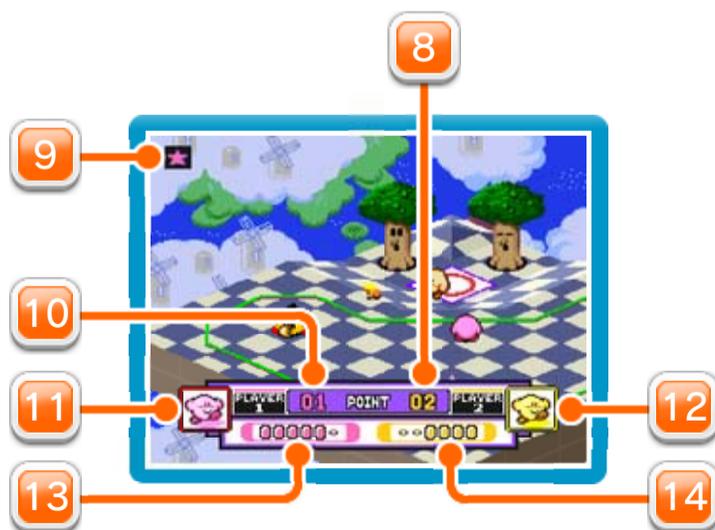
④ ホールナンバー

⑤ ストック

⑥ スコア

⑦ バイタリティゲージ

● 2PLAY GAME



⑧ 2Pのスコア

⑨ そのホールで獲得した星

⑩ 1Pのスコア

11 1Pの能力

12 2Pの能力

13 1Pのバイタリティゲージ

14 2Pのバイタリティゲージ

8つのコースを順にクリアします。1コースは8つのホールがあり、すべてクリアすると次のコースへ進みます。8コースをクリアするとデデデ大王との対決になります。

※ ストックが0か1の状態でコースクリアすると、次のコースではストックが2の状態からプレイできます。また、3以上の場合は持ち越します。

● ポーズメニュー

ゲーム中に⊕を押すと表示されます。

やっぱり つづける	ゲームを再開します。
コースセレクトにもどる	コースセレクト画面に戻ります。
タイトルにもどる	タイトル画面に戻ります。

まず最初に先攻・後攻を決めます。回転するダイスを④で止めてください。数字が大きいほうが先攻になります。



● ハンディキャップの設定

設定が終わったら「EXIT」を選び、⊕を押してゲームを始めてください。

SHOT POWER	ショットの強さを変え、飛距離に差をつけます。左から「パワー100%」、「パワー90%」、「パワー80%」です。
GUIDE LENGTH	ガイドラインを何バウンド目まで表示するか設定できます。左から「3バウンド」、「2バウンド」、「1バウンド」です。
MARKER SPEED	トップ、バックスピンを決めるマーカーのスピードを決めます。左から「ふつう」「ややはやい」「はやい」です。

1打ずつ交互に打ち、獲得した星の数を競います。敵を星に変えていき、どちらかがカップインすると次のホールに進みます。全8ホールで獲得した星の合計が多い方が勝ちです。

※ どちらかがカップインした時点で、それぞれがそのホールで獲得していた星が得点となります。

● 2PLAY GAMEのルール

- ・ 相手の星にぶつくと自分の星にできる
- ・ 相手にぶつくと能力を交換できる
(相手がニードルやストーンの使用時、自分が能力使用中は交換できない)
- ・ 相手にぶつかれるとバイタリティが1つ減る

- ・ ホールから落ちるとバイタリティが2つ減る
- ・ バイタリティが0になると1回休みとなり、次の番はバイタリティ4の状態から始まる
- ・ カップインするとバイタリティが2つ増える

● ポーズメニュー

やっぱり つづける	ゲームを再開します。
ギブアップする	ギブアップし、負けを認めます。
タイトルに もどる	タイトル画面に戻ります。

① ホールの確認

④を押したまま⑤で画面を移動し、ホールの地形や敵の位置を確認します。



② ガイドライン設定

⑤でガイドラインを動かして狙いを定めます。⑤上下でゴロとフライの変更を、⑤左右で方向を移動し、④で決定してください。①または②を押すと、45度単位でガイドラインを移動できます。また、③を押すとスピンパネルが表示され、スピンを加えた場合の球筋を確認できます。

※ ガイドラインの先に「OB」と表示されている場合は、そのまま打つとホールから落ちることを表します。

③ スピンを決定する

⑤左右でスピンを決め④を押してください。フライを打つ場合はマーカークの位置を調節して前後回転のスピンを設定できます。

④ ショットパワーの決定

パワーメーターが1往復する間に④を押してください。パワーメーターが多いほど強いショットになります。

※ フル（メーターがピンク）の状態ですショットするとガイドラインどおりになります。

⑤ がんばれボタン

ショットを打ったあと、ボールが動いているときに④を押すと通常よりもボールが弾むようになり、距離も少しだけ伸ばせます。

⑥ 能力を使う

能力を持っているときは、ボールが動いている間に③で使うことができます。能力は能力を持つ敵を星に変えると手に入ります。

※ ボールが水中にあると、能力を使えません。

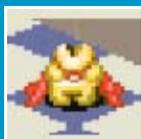
- ※ 能力を持った状態でホールから落ちたり、バイタリティがなくなると能力を失います。
- ※ コースをクリアすると、次のコースは能力がない状態で始まります。

スピンを加えるときはスピン決定時に \oplus でバーやマーカを移動させてください。

バーが真ん中から左に行くほど強い

左スピンを、右に行くほど強い右スピンを加えることができます。マーカは真ん中よりも上に行くほど強いトップスピンを、下に行くほど強いバックスピンを加えることができます。





ハイジャンプ

スターマンを星にすると手に入る能力で、より高く飛び上がることができます。



パラソル

能力使用中に \oplus を押すと、落下する位置を調整できます。また、ボールの勢いを弱め、ブレーキの役割もします。ワドルドゥを星にすると手に入ります。



ダッシュパネル



矢印の方向へボールが急加速します。パネルに乗っている時間によって加速力が異なり、パネルに当たる角度によって方向が変わります。

ターンテーブル



スイッチを押すと回り出し、ボールを転がします。

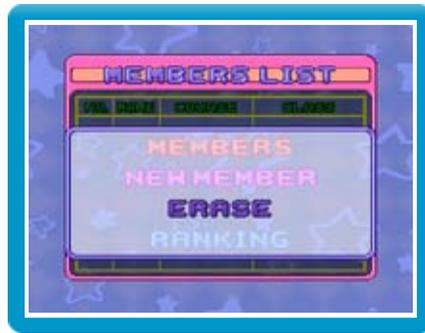
芝



矢印の方向に曲がります。

11 セーブについて

このゲームではメンバーを登録したり、コースをクリアしたときなどに自動でデータが保存されます。



データを消すときはメンバー選択画面で \oplus 上下を押して「ERASE」を選び、 \odot を押します。次に消したい名前を \oplus 上下で選んで \odot を押します。「YES」か「NO」を選ぶ画面が表示されるので、 \oplus 左右で「YES」を選び、 \odot を押してください。

なお、一度消したデータはもとに戻らないので注意しましょう。

重要

本品は著作権により保護されています。ソフトウェアや説明書の無断複製や無断配布は法律で厳重に禁じられています。違反は罰せられますのでご注意ください。なお、この警告は著作権法上認められている私的使用を目的とする行為を制限するものではありません。

本品は日本仕様のWii U本体でのみ使用可能です。法律で認められている場合を除き、商業的使用は禁止されています。

本ソフトは、原作のゲーム内容を通信機能・拡張機能を除いてWii U上で再現したものです。原作とは、動作や表現等が異なる場合があります。

© 1994 HAL Laboratory, Inc. / Nintendo

スーパーファミコン・Wii Uのロゴ・Wii Uは任天堂の商標です。