ダウンロード用 THE PRINCE OF TENNIS II

手塚国光ルート

（使い方）
 SQ.6月号付録「裏極路苦の王子様」で、手塚国光をプレイヤーにして遊ぶためのルートだ。スタートからゴールまで、この手塚ルート版でプレイしよう。他の選手のプレイヤーと遊ぶ際は、他の選手のプレイヤーは付録版で、手塚のプレイヤーはこの手塚ルート版を使用しよう。ただし、医務室ゾーンは付録版のものを使用してくれ。遊び方やルールについて詳しくは、SQ.2020年6月号p70をチェック!!

START!!

U-17W杯日本代表候補合宿へ招待され、コーチの意向により同士打ちをさせられる。

手塚の能力 他プレイヤーの能力が発動したときのみ使用可能。
 「手塚ゾーン」が「手塚ファントム」どちらの能力を使用するか選択、宣言してから、特定の相手にサイコロを振らせる。

「手塚ゾーン」→相手の出目が奇数が偶数かを予想。当てることが出来た場合、相手の能力を無効化する。★-1

「手塚ファントム」→相手の出目を1つ予想する。当てることが出来た場合、相手の能力を無効化し、体力を0にして、ルートからアウトさせる。★-2

※手塚は、日本代表たちと大きく道を違えているため、「不三の能力「道標の先へ」を手塚に対して発動する場合、手塚がコルマスにいる場合のみ使用可能とする。能力発動成功時、不三は、付録版「裏極路苦の王子様」の「コルマス」に進められる（コルマスのイベントは実行しなれない）。※START時、プレイヤーは体力5、★0の状態。

ユルゲン・バリーサヴィチ・ボルクと走り込み。

今月の目標を他プレイヤーに宣言した後、スクワットを10秒間行う。

5回以上… 体力+2
 5回未満… 体力-2

ユルゲン・バリーサヴィチ・ボルクのヒッティングパートナー選考会へ参加。

奇数…ボルクと対面。
 体力+4 2マス進む
 偶数…ジークムント・プープケに落選させられる。
 2回休み 後 2マス進む

U-17W杯今年度大会開催地・オーストラリアへ。

★+1

トレーニング中、ドイツ代表サポーターのジークムント・プープケに注目される。

腹筋を10秒間行う。

5回以上… 体力+2
 5回未満… 体力-2

リョーマに遭遇。

★+1

U-17W杯抽選会で大石と再会。

★+1

試合前、E・ジークフリートに顔を掴まれる。

奇数…「デュークホームラン」がジークフリートにあたる。
 ★+1
 偶数…何事もなく観戦。
 体力+2

U-17W杯日本戦第2試合

VS 入江奏多&跡部景吾
 奇数…勝利 体力+3 偶数…敗戦 体力-2

U-17W杯日本戦第1試合

VS デューク渡邊&不二周助を観戦。
 不二が打った「白龍」の球をキャッチ。不二の決意を受け取る。
 奇数…成功 体力+2
 偶数…受け取りそこなう。
 体力-3

U-17W杯日本戦第3試合

VS 徳川カズヤ&幸村精市を観戦。
 ★+1

U-17W杯予選リーグAブロック1回戦トルコ戦

VS トルコ選手
 奇数…勝利 体力+2 偶数…敗戦 体力-2

U-17W杯予選リーグAブロック2回戦ツベ共和国戦

VS ツベ共和国選手
 奇数…勝利 体力+2 偶数…敗戦 体力-2

U-17W杯予選リーグAブロック3回戦南アフリカ戦

VS シャボンガ・ンゴエベ
 奇数…勝利 体力+2 偶数…敗戦 体力-2

跡部と自主トレ。

ラケットを持っている想定で素振りを行う。他プレイヤー1人以上にフォームの美しさを認めてもらえた… 体力+3
 誰にも認めてもらえない… 体力-5

不二に借りたCDを跡部を通じて返却。

奇数…切原に目撃され、スパイ行為と勘違いされる。体力-3 1マス進む
 偶数…無事跡部に返してもらおう。体力+2 1マス進む

トレーニングマシンでトレーニング。

腕立て伏せを10秒間行う。

5回以上… 体力+2
 5回未満… 体力-2

U-17W杯決勝トーナメント南アフリカ戦

VS 南アフリカ選手
 奇数…勝利 体力+2 偶数…敗戦 体力-2

U-17W杯決勝トーナメント準々決勝カナダ戦

VS カナダ選手
 奇数…勝利 体力+2 偶数…敗戦 体力-2

GOAL!!

U-17W杯決勝トーナメント準決勝日本戦S2

VS 幸村精市
 「屋気楼の鏡」により、「手塚ゾーン」を封じられるが、「至高のゾーン」で対抗。出目の合計が12以上、「至高のゾーン」発動成功。
 12未満… 体力-5
 その場にとどまり、以降のターンで再挑戦。

手塚の闘いはまだまだ続くぞ…!!

非公式戦

これ以上打ち合うつもりは無い。
 VS 不二周助 決着前に試合を放棄。
 ★+1

日本代表候補から離脱。

その場にいる自分を含めたプレイヤー全員にサイコロを振ってもらう。
 自分を含めたプレイヤーの半数以上が出目が奇数… 体力+1 ★+1
 奇数が半数未満…以降のターンで再挑戦。
 奇数が半数以上になるまで進めない。

STOP! 3番コートVS5番コート 総入れ替え戦

VS 大和祐大
 天衣無縫の極みを発現。
 奇数…勝利 体力+2
 偶数…敗戦 体力-1

最新設備の施設でトレーニング。

体力-1

手塚ルート中、ターン毎に移動後 体力-1