

この説明書は発売当時の内容をそのまま掲載しています。
そのため、現在は使用できない機能や、サービスを
終了しているもの等がありますので、あらかじめご了承ください。
また、お使いの本体の電子説明書もあわせてご覧ください。

各ソフトに関するお問い合わせにつきましては、ソフトメーカーにご連絡ください。
お問い合わせ先一覧は、任天堂公式ホームページでご確認いただけます。
http://www.nintendo.co.jp/support/contact/software_publishers.html

Wii®



ごあいさつ

このたびはWii専用ソフト『マリオ ストライカーズ チャージド』をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。
ご使用前に、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。

安全に使用していただくために…

警 告

- 健康のため、ゲームなどをお楽しみになるときは、部屋を明るくしテレビ画面からできるだけ離れて使用してください。特に小さなお子様が遊ばれるときは、保護者の方の目の届くところで遊ばせるようにしてください。
- 疲れた状態での使用、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。また、身体が平常の使用の場合でも、適度に休憩をとってください。めやすとして1時間ごとに10~15分の小休止をおすすめします。特に、高齢の方や、運動習慣のない方、心臓病・高血圧症などの循環器に既往症のある方は、十分休憩をとってください。もし、めまいや吐き気など、身体に異常を感じた場合には、直ちに使用を中止し、医師の診察を受けてください。また、お子様が使用される場合は、保護者の方が十分に注意を払ってください。
- ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビの画面などを見たりしているときに、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などを経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、使用する前に必ず医師と相談してください。また、使用中にこのような症状が起きた場合には、直ちに使用を中止し、医師の診察を受けてください。
- 使用中にめまい・吐き気・疲労感・乗物酔いに似た症状などを感じたり、目や手・腕に疲労、不快や痛みを感じたときは、直ちに使用を中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- 他の要因により、手や腕など身体の一部に障害が認められたり、疲れている場合は、ゲームなどの操作をすることによって、症状が悪化する可能性があります。そのような場合は、使用する前に医師に相談してください。
- 使用中に、手や腕など、身体に疲れを感じたら必ず休憩をとってください。もし、身体に痛みや不快感が続くようであれば、直ちに使用を中止し、医師の診察を受けてください。
- Wiiリモコンによる操作は激しい動きを必要とするものではありませんが、ゲームプレイに興じると、からだの激しい動きを伴う場合があります。心臓病・糖尿病・高血圧症・呼吸器疾患などにより、医師から運動を制限されている方、妊娠している、もしくは妊娠の可能性がある方は、プレイする前に必ず医師と相談してください。
- Wiiリモコンの振動機能について、次のことに注意してください。
 - ・ 頭部、ひじ、ひざなどの骨部や顔および腹部など、身体の各部にWiiリモコンを当てて使用しないでください。皮膚などを痛める可能性があります。
 - ・ 指、手、腕などにけがや疾患があり、治療を受けている方は、絶対に使用をしないでください。症状を悪化させる恐れがあります。
 - ・ 長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので、めやすとして30分ごとに5分以上の休憩をとってください。
 - ・ 振動を感じたときは、HOMEボタンメニューのWiiリモコン設定画面で振動をOFFにしてください。振動設定のON/OFFに関しては、Wii本体取扱説明書（機能編 P.9）をご覧ください。

警 告

- 病院、医療機関などでは、無線通信が制限されている場合があります。そのような場所では、絶対に使用しないでください。
- 心臓ペースメーカーを装着されている方が使用される場合は、Wiiリモコンは心臓ペースメーカーの装着部位から22cm以上離してください。

Wiiリモコン・ヌンチャクの取扱いについて

警 告

- 事故やけが、家財の破損、故障の原因となりますので、以下の点に注意してください。
 - ゲーム中はWiiリモコンやヌンチャクをしっかりと握り、手を離さないでください。また、絶対に投げたり、必要以上に振り回したりしないでください。
 - Wiiリモコンを投げたり、必要以上に振り回して手から離れた場合、過度の力がストラップにかかりストラップが切れる恐れがあるため、必ず専用ストラップを手首に通して、ストッパーで固定してください。また、ゲーム中にストッパーが緩んだときは、ゲームを中断して、ストッパーを再度固定してください。
 - ゲーム中に、手や腕を振ったり、動き回る可能性があるので、ゲームを始める前に周りには何もないことを確認し、テレビから少なくとも1m以上離れてください。また、複数のプレイヤーが同時に遊ぶときは、ぶつかったりしないように、十分なスペースを確保してください。
 - ヌンチャクを使用する場合、必ずプラグのコネクタにストラップのひもを通してください。
 - 専用ストラップ [RVL-018] や任天堂のライセンス許諾を受けているストラップ以外は使用しないでください。
 - 濡れた手や汗ばんだ手で、Wiiリモコンやヌンチャクを使用しないでください。また、Wiiリモコンが汗などで濡れた場合は、タオルなどで拭き取るなどして、乾かしてください。
 - ストラップだけを握ってWiiリモコンを振り回すことは絶対にしないでください。また、ヌンチャクを振り回したり、首にかけたりしないでください。
 - Wiiリモコンを使用する前に、ストラップが傷んでいないか点検してください。もし、ストラップが傷んでいる場合は、Wiiリモコンの使用を中止し、必ずストラップを交換してください。
 - お子様がゲームをする場合は、保護者の方が遊び方の注意をお子様によく理解させて、目の届くところで遊ばせてください。特に小さなお子様の場合は、保護者の方が手助けをして一緒に遊んでください。
- 使用上のおねがい
- コントロールスティックを操作する場合、手のひらなどの皮膚の弱い部分で力を入れて操作することは避けてください。皮膚を痛めることができます。
- コントロールスティックを乱暴に操作すると故障の原因になるばかりでなく、まれにゲームの進行に支障をきたすことがありますのでご注意ください。

ディスクの取扱いについて

! 注意

- このディスクはWii専用のディスクです。それ以外の機器では使用しないでください。機器の故障の原因や、耳などの身体に悪い影響を与える場合があります。
- ひび割れや変形、修復したディスクは使用しないでください。Wii本体内部でディスクが破損し、けがや故障の原因となります。
- ディスクを曲げたり無理な力を加えないでください。ディスクが破損し、けがの原因となります。
- ディスクやケースの上に重いものを置いたり落としたりしないでください。ディスクやケースが破損し、けがの原因となります。
- ディスクの中心孔に、指など身体の一部を故意に挿入しないでください。抜けなくなったり、身体を傷つけることがあります。
- ディスクは絶対に投げないでください。けがや故障の原因となります。
- ディスクを廃棄する場合は、各自治体の指示に従ってください。

使用上のおねがい

- 直射日光の当たる場所やストーブやヒーターなどの熱源のそば、湿気の多い場所やホコリの多い場所での使用や保管はしないでください。
- 密閉された自動車の中（特に夏期）などに長時間放置しないでください。
- Wii本体から取り出したディスクは、必ずケースに入れて保管してください。ケースに入れずには重ねたり、斜めに立てかけたりすると、傷やそりの原因となります。
- ディスクは、両面とも指紋、汚れ、傷などをつけないように取扱ってください。また、シールなどを貼り付けたり、鉛筆、ペンなどで文字や絵を書かないでください。
- ディスクが指紋やホコリによって汚れている場合、正常にデータを読み込むことができない可能性があります。もし、ディスクが汚ってしまったときは、柔らかい布でディスクの中心から外の方向へ軽くふいてください。
- ベンジンやレコードクリーナー、静電気防止剤などはディスクを傷めることができますので、使用しないでください。
- お客様の誤ったお取扱いによりディスクに生じた傷、破損などに関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。
- このディスクは、日本国内専用の表記のある日本国内仕様のWiiに対応しています。海外仕様のWiiでは使用できません。

Wiiリモコンの登録方法について

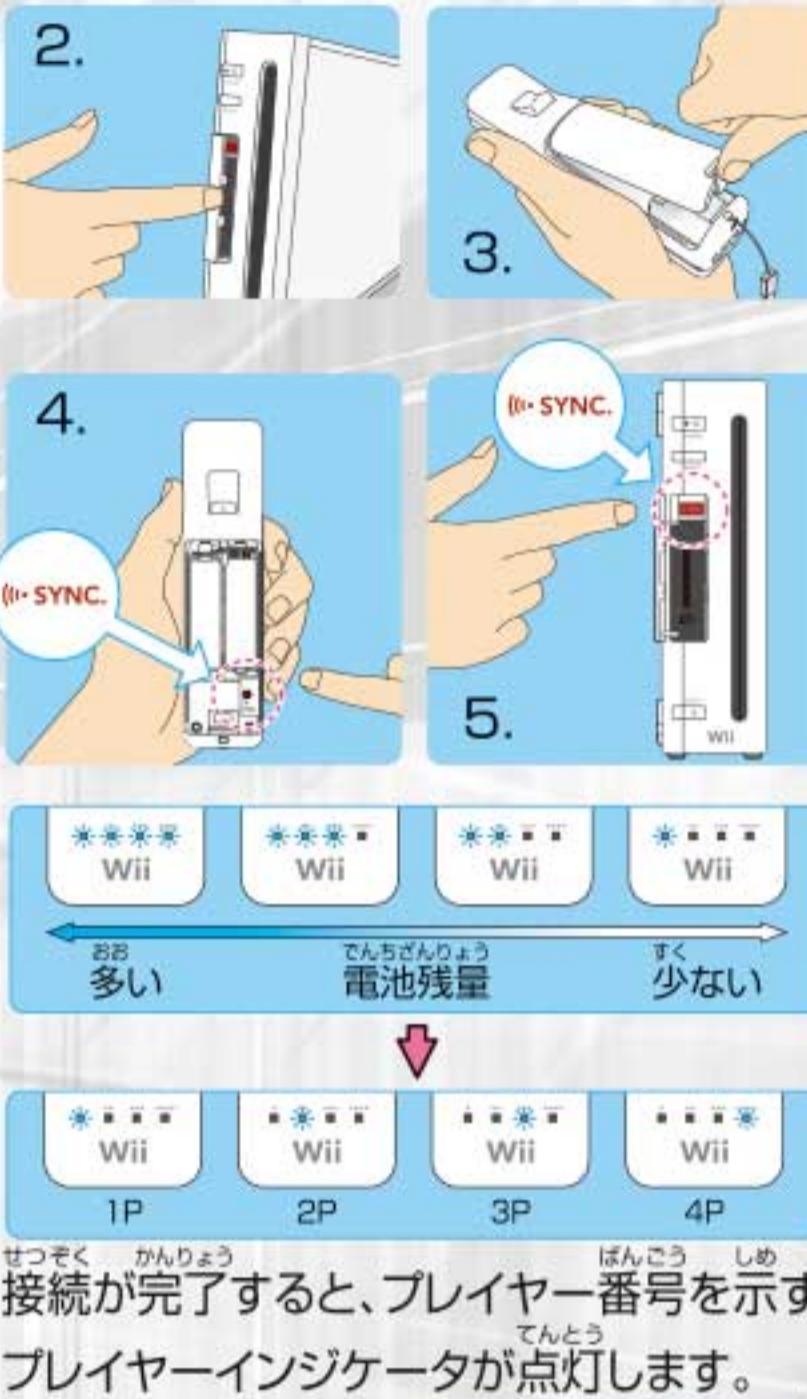
別売のWiiリモコンなど、新たなWiiリモコンをWii本体に登録することを「ホーム登録」といいます。ホーム登録されたWiiリモコンは、使用する本体の電源をOFFにしても、設定が消えないため、再登録する必要はありません。次の手順に従って、ご使用になるWiiリモコンを本体に登録してください。

1. Wii本体の電源をONにしてください。
2. Wii本体のSDカードスロットカバーを開けてください。
3. Wiiリモコンの電池カバーを取り外してください。
4. Wiiリモコンの **(II) SYNC.** を押してください。Wiiリモコンのプレイヤーインジケータが点滅します。
5. プレイヤーインジケータが点滅中に、Wii本体の **(II) SYNC.** を押してください。プレイヤーインジケータが点滅し、登録が完了すると、プレイヤーインジケータが点灯します。

※インジケータの点滅は、電池の残量によって異なります。

6. Wii本体のSDカードスロットカバーとWiiリモコンの電池カバーを元のようにセットしてください。

※一時的に他の本体でWiiリモコンを使用したい場合は「ゲスト登録」をおすすめします。詳しくは、Wii本体取扱説明書 機能編（HOMEボタンメニューの項目）をご覧ください。



ヌンチャクのニュートラルポジションと再設定機能

次の操作を行うとき、コントロールスティックに触らないでください。コントロールスティックを傾けたまま操作を行うと、ニュートラルポジション※の位置がずれ、コントロールスティックが正常に操作できなくなります。

- ・本体の電源をONにするとき。
- ・Wiiリモコンに接続するとき。
- ・Wiiメニューからゲームや各チャンネルを起動するとき。
- ・ゲームや各チャンネルからWiiメニューに戻るとき。

正しいニュートラルポジションの位置に再設定する場合は、次の操作を行ってください。

- ヌンチャクのコントロールスティックを指から離し、接続したWiiリモコンの **A**・**B**・**+(+)**・**-(+)** を同時に約3秒間押し続けてください。



【ニュートラルポジション】

※ニュートラルポジションとは…

コントロールスティックが傾いていない状態の位置を「ニュートラルポジション」と呼びます。本体の電源をONにするときやWiiリモコンに接続するときなどにコントロールスティックが傾いていると、その状態が「ニュートラルポジション」に設定され、コントロールスティックが正常に操作できなくなります。

Wii 本体の機能更新について

このディスクには、Wii 本体に内蔵されているチャンネルなどに機能を追加、または更新するデータが含まれています。Wii メニューにゲームタイトルが表示されない場合は、本体を更新する必要があります。

■機能更新の手順

「ディスクドライブチャンネル」を選んでください。本体更新画面が表示されます。「機能更新に関するご注意」をお読み頂き、「OK」を選んで更新してください。更新後、ゲームタイトルが表示され、ゲームを始めることができます。

- Wii 本体のバージョンが 2.2J または 2.0J の場合、あるいは追加機能がない場合、本体更新画面は表示されません。
- Wii 本体のバージョンは Wii 本体設定画面で確認することができます。次の手順に従って、操作してください。

1. Wii メニューの Wii オプションを選んでください。Wii 本体設定選択画面が表示されます。

2. Wii 本体設定を選んでください。Wii 本体設定画面右上にバージョン情報が表示されていないWii 本体は更新対象です。

更新中に次のことはしないでください。本体の故障の原因や、本体に保存されているデータが壊れる原因となります。

- ・本体の電源を OFF にしたり、AC アダプタをコンセントから抜く。
- ・本体のリセットボタンやイジェクトボタンを押す。
- ・本体を叩いたり、動かしたりする行為。



■機能更新に関するご注意

更新データは、Wii 本体のシステムやチャンネル機能を更新するもので、本ゲームソフトをプレイするために更新が必要な場合、自動的に更新用のプログラムが開始されます。更新には数分かかることがあります。更新が完了すると、自動的に再起動します。また、再起動後に追加された機能のための設定が必要になることがあります。更新により、

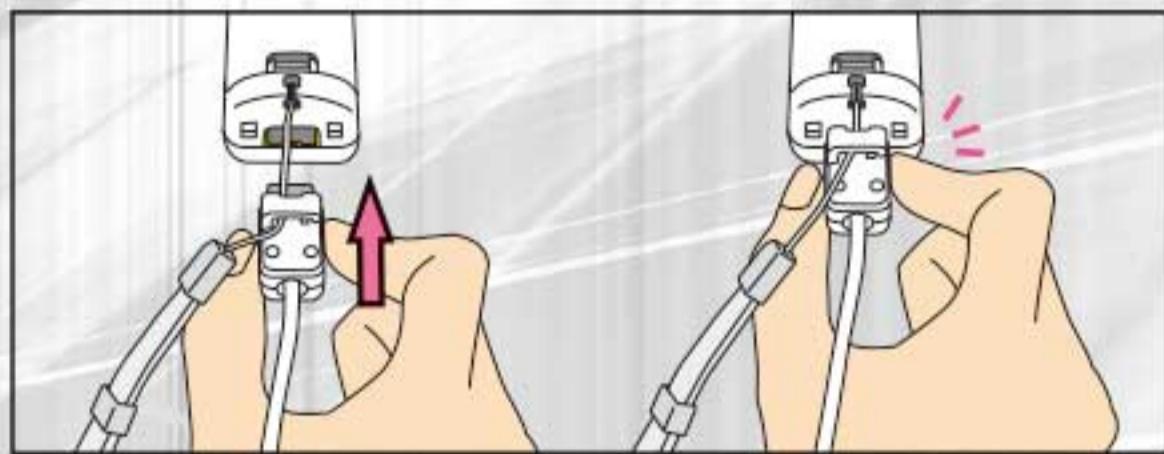
- ・ Wii システムの機能
 - ・ Wii チャンネルや Wii メニューのデザイン、仕様などの追加や変更が生じる場合がありますので、ご了承ください。なお、通常 Wii 本体の各種設定内容や本体に保存されているデータはそのまま引き継がれます。
- ※改造したり、任天堂が推奨しない周辺機器やソフトウェアを使用した本体で機能更新をした場合、設定内容が初期化されたり、正常に更新されない可能性があります。

Wii リモコンとヌンチャクの準備

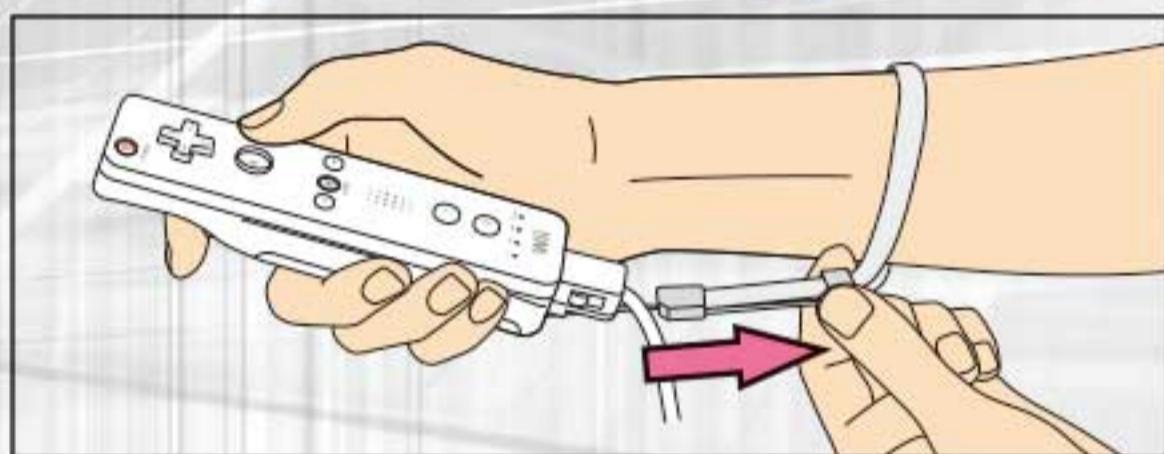
1. ヌンチャクのプラグのコネクタフックにストラップのひもを図のように通してください。



2. ひもを通した状態で、Wii リモコンの外部拡張コネクタにヌンチャクのプラグを接続してください。

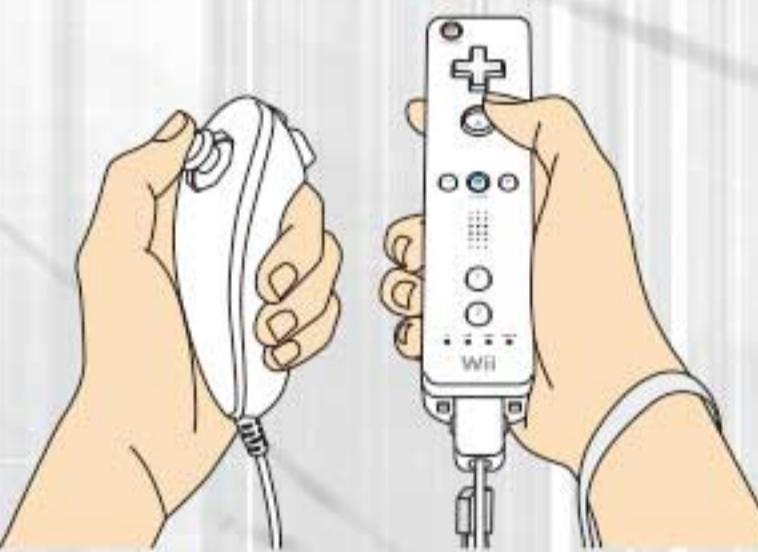


3. ストラップに手を通し、Wii リモコンをしっかりと握り、ストッパーで調整してください。



4. もう一方の手でヌンチャクを持ってください。

Wii リモコンとヌンチャクの持ち方



もくじ

ゲームの始めかた	06
操作方法	08
アクション	10
画面の見かた	14
フリー闘	15
ニンテンドーWi-Fiコネクション	17
カップ闘	20
その他のモード	22
キャラクター紹介	23



ゲームの始めかた

- 1 Wii本体のディスクスロットに、「マリオ ストライカーズ チャージ」のWiiディスクを正しく挿入してください。Wii本体の電源がONになります。右の画面が表示されるので、内容を理解されたら、Ⓐを押してください。

※Wii本体の電源をONにして、ディスクを挿入しても、上の画面が表示されます。

△警告 - 健康と安全のために
ご使用の前に取扱説明書の「安全に使用していただるために…」をお読みください。
ここには、あなたの健康と安全のために大切な内容が書かれています。

この内容はホームページでも見ることができます。
www.nintendo.co.jp/anzen/

続けるにはⒶボタンを押してください。

- 2 Wiiメニューから「ディスクドライブチャンネル」をポイントして、Ⓐを押してください。



- 3 チャンネル画面が表示されるので、「はじめる」をポイントして、Ⓐを押してください。



- 4 ストラップ着用画面が表示されるので、準備ができたらⒶを押してください。オープニングムービーが流れます。



モード選択

オープニングムービーが流れたあとで、タイトル画面が表示されます。

Ⓐを押してモード選択画面に進みましょう。7つのモードが表示されるので、モードをポイントして、Ⓐで決定してください。

なお、「もどる」をポイントしてⒶを押すと、前の画面に戻ります。



もどる

フリークバトル ▶P15

キャラクターやスタジアムなどを自由に選んで試合を行います。

ニンテンドーWi-Fiコネクション ▶P17

遠くの友だちや日本中のライバルと試合をすることができます。

カップバトル ▶P20

カップ戦に参加して優勝をめざします。

ストライカーズチャレンジ ▶P22

キャラクターごとに用意されたミッションに挑戦し、クリアをめざします。

ストライカーズトレーニング ▶P22

実際に操作しながら基本操作を学びます。

コレクションルーム ▶P22

獲得したトロフィーやカードを鑑賞します。

オプション ▶P22

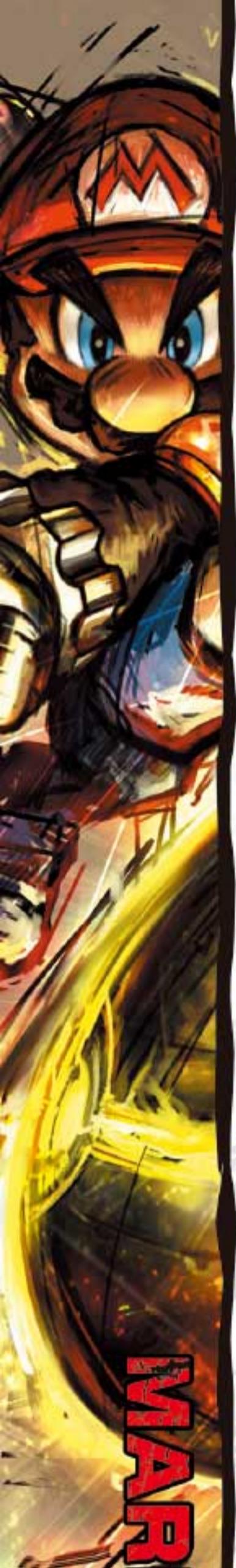
ゲーム環境の設定を行います。

セーブ(データの保存)について

ゲームを始めたときにセーブデータがない場合、モード選択画面になる前にデータを作るか聞かれるので、本体にデータを作つてゲームを始めてください。ゲームの記録は、試合が終わったあとや設定を変えたあとなどに、自動で本体にセーブ(保存)されます。なお、セーブにはWii本体の保存メモリに1ブロック、「ニンテンドーWi-Fiコネクション」を遊ぶ場合はさらに1ブロックの空き容量が必要になります。

セーブデータを消すときは、Wii本体保存メモリ内のファイルを削除してください。なお、一度消したデータを元に戻すことはできません。

※Wii本体保存メモリ内のファイルを削除したり、SDメモリーカードにコピーする方法は、Wii本体取扱説明書 機能編(Wiiオプション)をご覧ください。※「ニンテンドーWi-Fiコネクション」のセーブデータは、SDメモリーカードにコピーすることはできません。



操作方法

このゲームは、Wiiリモコンの外部拡張コネクタに Nun-Chuck を接続する「Nun-Chuck・スタイル」でプレイします。詳しい操作について
は、「アクション」▶P10 をご覧ください。

赤文字はメニュー画面、黒文字は試合中の操作です。

Wiiリモコン

ポインター

- (画面に向けて) カーソルの移動

Aボタン

- 項目の決定

- パス

- (Z)を押しながら 山なりのパス

- (B)を押しながら シートを打つように見せてパス

- (キーパーがボールを持っているとき) パス

- (相手のメガストライクが発動したら、ボールをポイントして) メガストライクを止める

HOMEボタン

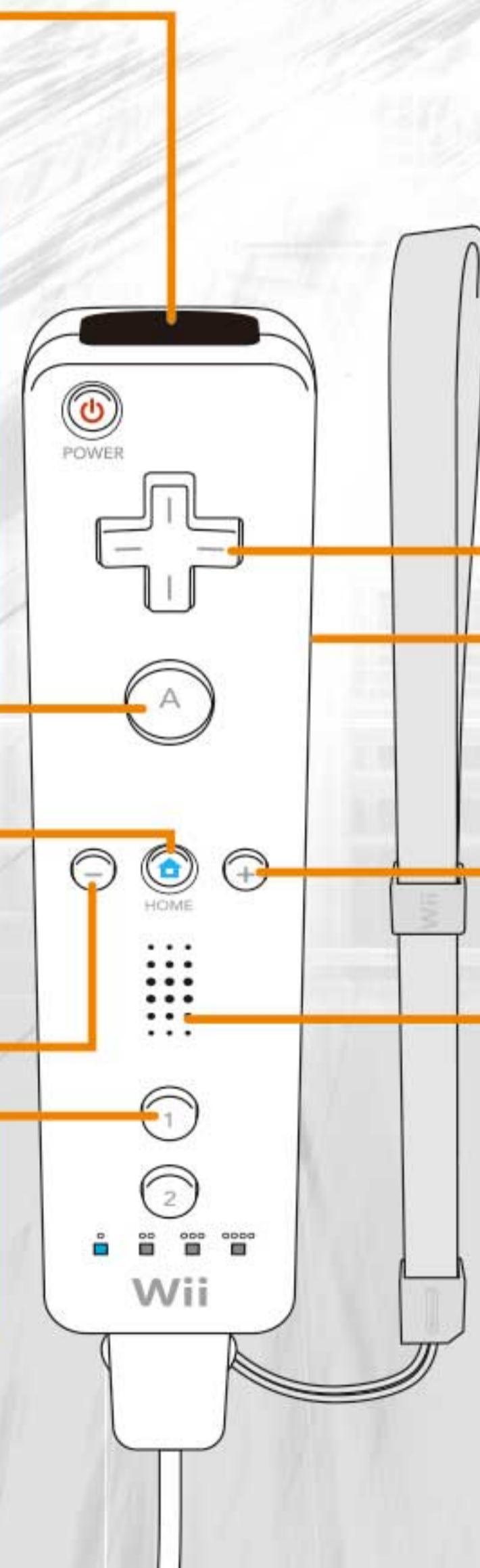
- HOMEボタンメニューの表示

マイナス(-)ボタン

- (1)が表示されているとき) 画面を左に切り替える

1ボタン

- (試合中) ポーズメニュー▶P14を開く



ヌンチャク



コントロールスティック

- 移動

- ドリブル

Cボタン

- アイテム(スーパーアビリティ)を使う

Zボタン

- キャラクターが向いている方向にボールを蹴り、少しダッシュする

十字ボタン

- (↑↓)が表示されているとき) 画面を上下にスクロール

- (ドリブル中) 進行方向にフェイント

- (ボールを持って止まっているとき) 押した方向にフェイント

- (ボールを持っていないとき) スライディング

Bボタン

- (自陣で) クリア

- (敵陣で) シュート

- (敵陣で押し続ける) チャージシュート

- (キャプテンが敵陣で長く押し続ける) メガストライク

- (サイドキッカーが敵陣で長く押し続ける) スーパーシュート

- (Z)を押しながら ロブシュート

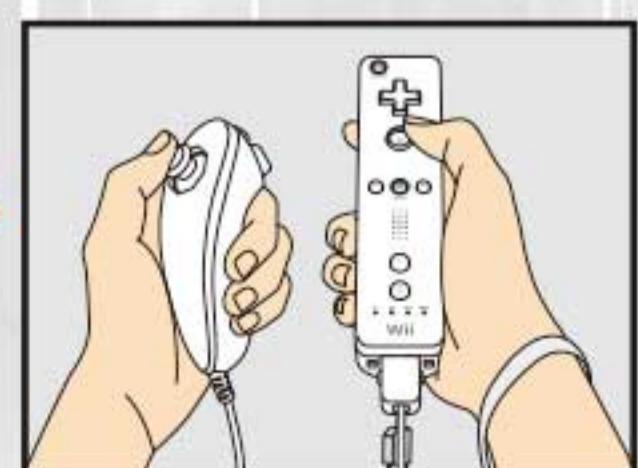
- (キーパーがボールを持っているとき) クリア

プラス(+)ボタン

- (1)が表示されているとき) 画面を右に切り替える

スピーカー

- ゲーム中の効果音が流れる



アクション

試合中に行なうことができるアクションです。すべてのアクションを覚えて、状況によってうまく使い分けられるようにしましょう。

操作一覧

■ 移動時の操作

移動、ドリブル	
進行方向にフェイント	ドリブル中に

■ 攻撃時の操作

パス	
山なりのパス(ロブパス)	+
シュート	
ロブシュート	+
ダイレクトシュート	パスを受け取る前に
チャージシュート	シュート時に を押し続ける
メガストライク(キャプテンのみ)	シュート時に を長く押し続ける
スーパーシュート(サイドキッカーのみ)	シュート時に を長く押し続ける

■ 守備時の操作

操作キャラクターの切り替え	
スライディング	
タックル	Wiiリモコンを振る
クリア	自陣でボールを持っているときや、自陣で誰もさわっていないボールをさわる前に
メーターを揺らす	相手のメガストライク中、メーターが表示されているときに NunChuk を振る

■ キーパーの操作

パス	
クリア	
メガストライクを止める	飛んでくるボールにポインターを合わせて

※キーパーは基本的に自動で動きます。

※キーパーがボールを持っているとき、ボタンを押さずに一定時間たつと自動的にパスを出します。

アイテムに関する操作

アイテム(スーパー・アビリティ)を使う

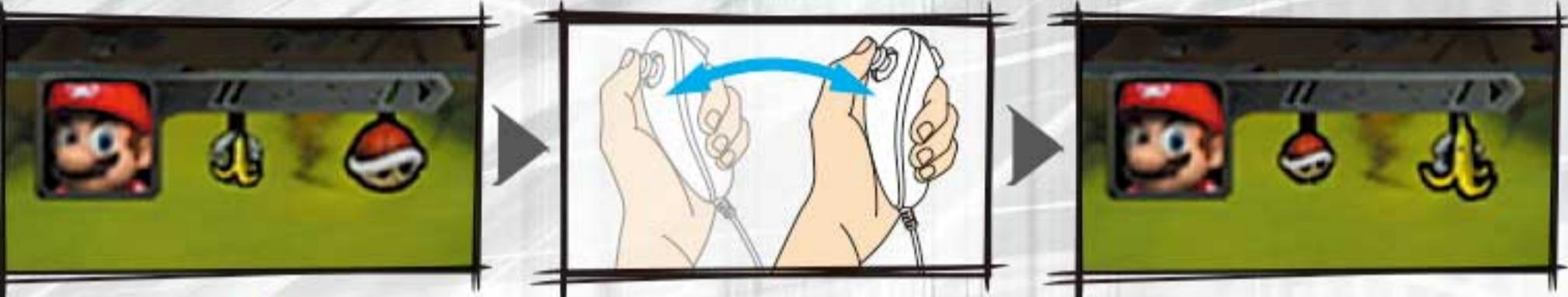


アイテムを切り替える

ヌンチャクを振る

アイテムの使用

試合中は、さまざまなアイテムが登場します。チャージシュートを打ったときやボールを持っていないときに攻撃されると手に入り、2つまでストックできます。アイテムを選ぶときはヌンチャクを振って切り替え、使うときは を押してください。



■ アイテム紹介

	緑こうら	当たると、キャラクターを転ばせます。
	赤こうら	投げるとキャラクターを追いかけていき、転ばせます。
	青こうら	当たると、キャラクターを凍らせます。
	トゲゾーこうら	当たると、キャラクターを転ばせます(壊れにくく、壁に当たると何回もはね返ります)。
	バナナの皮	フィールドに置いて、キャラクターを転ばせます。
	ボムへい	投げると爆発し、キャラクターをふっとばすことができます。
	ワンワン	敵に襲いかかって行動不能にしますが、味方も巻き込まれます。
	キノコ	いつていじかんいどうそくどあ一定時間、移動速度が上がります。
	スター	いつついじかんむてきじょうたい一定時間無敵状態になって、触れたキャラクターを気絶させることができます。

※同じアイテムを複数持っている場合は、 を押すと一度にすべて使います。

スーパーアビリティ

チャージシュートを打ったり、ボールを持っていないときに攻撃されると、キャプテンだけが使用できる「スーパーアビリティ」が手に入ることがあります。キャプテンのスーパーアビリティは○を押すと発動し、キャラクターによってさまざまな効果があります。



スーパーアビリティを使用!



スーパーアビリティを手に入ったら、○を押して使ってください。アイテムを選ぶときは、 Nunチャクを振って切り替えましょう。

マリオのスーパーアビリティ「スーパーマリオ」が発動しました。一時的に巨大化し、体当たりするだけで相手を行動不能にできます。

パワーチャージ

パスをつなげていくと、パスが成功するたびにボールをつつんでいるエネルギーの色が、紫→赤→オレンジ→黄→白に変化していきます。白に近づくほど威力が上がり、ゴールしやすくなります。



パーフェクトシュート

相手ゴールの近くでパワーチャージされたパスをダイレクトでシュートすると、威力の高いパーフェクトシュートになります。

メガストライク

相手陣地でキャプテンだけが使えるシュートです。ボールが分裂してゴールに向かい、入ったボールの数だけ得点になります。ただし、スキが大きく相手のタックルなどを受けやすいので、周りに相手キャラクターがないときに使いましょう。



オレンジ色に近いほど、ボールの個数アップ!



オレンジ色に近いほど、ボールの速さアップ!



メガストライク発動!

メーターを揺らす

相手のメガストライクによってメーターが表示された場合、自分のヌンチャクを振って相手のメーターを揺らして邪魔ができます。

メガストライクを止める

相手がメガストライクを打ってきたら、キーパーを操作してゴールを守りましょう。手のアイコンが表示されるので、ボールをポイントしてⒶを押してください(一定時間たつと自動で始まります)。手のアイコンを飛んでくるボールに合わせてⒶでメガストライクを止めましょう。



画面の見かた

試合中の画面の見かたやポーズメニューの説明です。なお、キャラクターの頭上に表示されるプレイヤー番号は、Wiiリモコンのプレイヤーインジケータ(1P~4P)に対応しています。

試合画面



ポーズメニュー

試合中に①を押すとポーズメニューが表示され、試合状況の確認や、設定の変更などができます。項目を選び、Ⓐで決定しましょう。

バトルにもどる	試合を再開します。
チームセレクト	試合に参加する各プレイヤーがどちらのチームを操作するか選ぶことができます。
サウンドオプション	ゲーム中に流れる「BGMボリューム」「エフェクトボリューム」「ボイスボリューム」の音量をそれぞれ調節できます。 △○□□をポイントしてⒶで調節してください。
カメラオプション	カメラの動きを「オートズーム」と「ズームなし」から選べます。また、「カメラのうごき」は5段階で調整できます。
スコアブック	ゴール数やシュート数など、試合の状況を確認できます。
そうさせつめい	操作方法を確認できます。
やめる	試合を中止します。なお、「カップバトル」▶P20を遊んでいるときは、負けになります。

フリーバトル

試合のルールや参加人数を自由に決めて遊ぶことができ、対戦プレイや協力プレイなども楽しめます。キャプテンやサイドキッカー、スタジアムを自由に選んでから、試合を始めてください。

試合設定

試合の条件を設定します。設定したい項目をポイントしてⒶで変更してください。また、ⒷをポイントしてからⒶを押すと各種オプションの設定ができます。バトルルールを変更して、いつもと違った試合を楽しみましょう。すべての設定が終わったら、「OK」をポイントしてⒶで設定を完了してください。
※各種オプションの項目は、ゲームを進めると増えていきます。



CPUレベル

コンピュータのレベルです。数字が大きいほど強くなります。

バトル数

バトル数の変更ができます。

バトルタイプ

勝利条件の変更ができます。「ゴール」は設定した得点(ゴール数)を先に取った方が勝ちで、「タイム」は設定した時間が終わったときに多く得点していた方が勝ちになります。

キャラクター選択

チームのキャラクターを選びます。初めに画面上部のワクをポイントしてⒶを押し、キャプテンを選びます。HOMEとAWAYそれぞれのキャプテンを選んだら、「OK」をポイントしてⒶで決定してください。次にサイドキッカーを選びます。変更したいサイドキッカーをポイントしてⒶを押してから、使いたいサイドキッカーを選んでください。「OK」をポイントしてⒶを押すと設定が完了し、操作チーム選択画面▶P16になります。



※キャプテンやサイドキッカーについては▶P23~26をご覧ください。

操作チーム選択

どちらのチームを操作するか選びます。Wiiリモコンのアイコンを、操作したいチームのワクに入れて(A)で決定してください。
複数の人数で遊ぶ場合は、同じチームにアイコンを置くと協力プレイに、違うチームに置くと対戦プレイになります。

Wiiリモコンのアイコン

ワク



スタジアム選択

①をポイントして(A)でプレイするスタジアムを選び、「スタート」をポイントして(A)を押すと試合が始まります。スタジアムごとに、ボールが転がりにくかったり走りづらいなど、さまざまな特徴があります。▶P26

試合終了

スコアブックを確認できます。②をポイントして(A)ですべての結果を確認したら、「OK」をポイントして(A)を押し、プレイ選択画面に進んでください。



プレイ選択画面

試合が終わったら、次のプレイ(行動)を選択します。「おなじルールでまたプレイする」「キャプテンセレクトにもどる」「モードせんたくにもどる」の3つのなかから選び、(A)で決定してください。



ニンテンドーWi-Fi コネクション

Wi-Fi ファイ

Wi-Fi

Wi-Fi コネクション

このモードは「ニンテンドー Wi-Fi コネクション」を利用して遠く離れた友だちや日本中のライバルと、試合を楽しむことができます。

「ニンテンドー Wi-Fi コネクション」を楽しむには、次の機器や環境が必要です。

■必要なもの

- Wii 本体 ----- 1台
- Wii リモコン・ヌンチャク ----- プレイする人数分の個数(最大各2個)
- Wii 専用ソフト「マリオ ストライカーズ チャージド」ディスク ----- 1枚
- インターネット接続環境

<無線 LAN でインターネット接続をする場合>

- ・ 市販のアクセスポイントまたはニンテンドー Wi-Fi USB コネクタ(NTR-010)
- ・ ADSL、光ファイバー、ケーブルテレビなどによるブロードバンド・インターネット環境

<有線 LAN でインターネット接続をする場合>

- ・ Wii 専用 LAN アダプタ(RVL-015)、LAN ケーブル
- ・ ブロードバンドルーター、光ファイバー、ケーブルテレビなどによるインターネット環境

※接続方法について、詳しくは Wii 本体取扱説明書 機能編 (Wii オプション) をご覧ください。

※ニンテンドー Wi-Fi コネクションに対応した機器についての詳細は、任天堂ホームページをご覧ください。

■Wi-Fi 設定について

インターネットに接続するには、あらかじめ「ニンテンドー Wi-Fi コネクション」に接続するための設定を行う必要があります。Wii メニューで「Wi-Fi せってい」を選んで、設定してください。

※設定方法について、詳しくは Wii 本体取扱説明書 機能編 (Wii オプション) をご覧ください。

■接続できないときは

ニンテンドー Wi-Fi コネクションに接続できないと「エラーコード」と「エラーメッセージ」が表示されます。Wii 本体取扱説明書 機能編の「故障かな?と思ったら」をご覧ください。

ニンテンドー Wi-Fi コネクションとは?



任天堂がご提案する、インターネットを介して世界中のひと達と「カシナントン」「あんしん」「無料」でゲームを楽しんでいただける世界初のシステムです。ご家庭の無線または有線の LAN 環境で、手軽に世界中のユーザーと対戦したり、協力して冒険に出たり、交流を深めたりすることができます。

このモードを始める前に

対戦で使用する「Mii」を選び、「Nintendo Wi-Fiコネクション」画面に移ってください。

※このモードではWii本体に登録されているMiiが必要になるので、あらかじめ「似顔絵チャンネル」で作っておきましょう。

※Miiを消すと、そのMiiでの戦績や登録したフレンドリストのデータが消えるので注意してください。

※「Nintendo Wi-Fiコネクション」に接続すると、Miiの似顔絵とニックネームが多く人の目に触れる可能性があります。ニックネームには個人を特定できるような重要な情報やほかの人が不快な気持ちになるような言葉は使用しないでください。

アイコン

Wi-Fiに接続したことがあるMiiに表示されます。



Nintendo Wi-Fiコネクション画面

「フレンドバトル」(フレンド同士の対戦)、「ランキングバトル」(日本中のライバルとの対戦)、「フレンドリスト」(フレンドの一覧表と新規登録／削除)、「ランキング」(ランキング閲覧)から選んでください。

シーズン終了までの期間

ランキングバトルのシーズンが終了するまでの期間を表しています。シーズンは7日ごとにリセットされます。

今日のベストストライカー

今日もっとも得点(ポイント)を獲得しているプレイヤーです。

フレンドバトル

フレンド登録を行った友だちと遊べます。試合条件の設定▶P15をしたら、「フレンドにバトルを申し込む」を選んで友だちを招待してください。友だちが応じたら「対戦する」を選び、使用するキャラクターを決定して試合を始めましょう。なお、結果はランキングに反映されません。

通信状態

相手との通信状態が表示され、★が多い(最大4つ)ほど、通信状態がよいことを表しています。★が少ないと遊びにくい場合があります。

友だちの状態

友だちを招待するときは、画面中の右の情報を参考してください。

せつぞくしていません

Wi-Fiに接続していません。

バトル中

Wi-Fi対戦中です。

バトルの相手ぼしゅう中

Wi-Fi接続中で対戦していません。

友だちから招待を受ける

友だちから招待を受けると、以下のメニューが表示されます。

ひとりでバトル

1人で招待を受けます。

ふたりでバトル

2Pといっしょに招待を受けます。招待した側も2人の場合、2対2か1対3で対戦できます。

ことわる

招待を断ります。

ルールをみる

試合条件を確認します。

ランキングバトル

ランダムに選ばれた相手と対戦し、先に2試合先取すると勝ちです。試合のたびに成績に応じてポイントが入るので、シーズン(7日間)中にポイントランキング上位をめざしましょう。対戦の前に、「ひとりでバトル」(1対1)か「ふたりでバトル」(2対2)を選び、通信状態を確認してください。お互いが「対戦する」を選んでキャラクターを決定すると、試合が始まります。なお、試合条件の変更はできません。

※試合の途中で自分から切断すると、ペナルティによりポイントが減点されてしまいます。

フレンドリスト

自分のフレンドコードと友だちのフレンドコードを教え合って交換し、お互いに登録します。フレンド登録をしたいときは、友だちのフレンドコードを入力してください。削除したいときは、フレンドを選んでからⒶを押し、表示された選択肢から「はい」を選ぶと、フレンドリストから削除できます。

※フレンドコードとは、初めてNintendo Wi-Fiコネクションに接続したとき自動的に決まる12ケタの番号です。なお、Wii番号とは異なります。



自分のフレンドコード

ランキング

「ランキングバトル」の試合結果をもとにしたランキングを確認します。友だち同じ士のランキング、シーズン(7日間)、今日のランキング(1日間)などがあります。

カップバトル

1つのチームでストライカーカップをめざすモードです。それぞれのカップで好成績を修めると、次のカップに進めます。なお、複数の人数で遊ぶ場合は、協力プレイのみできます。

ルール

試合を繰り返し、勝ち点数を競います。試合に勝利すると3ポイント獲得でき、時間内に負けるとポイントを獲得できません。しかし、ゴールデンゴール(延長戦)に入ってから負けた場合は、1ポイント獲得できます。リーグバトル(リーグ戦)で特定の順位以内に入ると決勝トーナメントに進むので、優勝をめざしましょう。優勝すると、次のカップ戦に進めます。

キャラクター選択

キャプテンとサイドキッカーを選びます。使いたいキャラクターをポイントしてⒶで決定してください。レベル選択画面に移ります。

レベル選択

相手のレベルを「ノーマル」と「スーパーハード」から選ぶことができます。項目をポイントし、Ⓐで決定してください。



カップインフォメーション

「スケジュール」では対戦表を、「ランキング」では順位表や総得点・総失点ランキングを、「ルールを見る」ではルールを確認できます。試合を行いたいときは「バトルへすすむ」を選んでください。

カップインフォメーション
ファイアカップ
カップチャンピオンズ・カップバトル

トータルレコード



NEXT:
リーグバトル ランクドロー

スケジュール ランキング

モード バトルへすすむ ルールを見る

勝敗表の見かた

W	勝ち数	GF	ゴール数
L	負け数	GA	失点数
GG	ゴールデンゴールでの負け数	PT	勝ち点数

プレイヤー人数選択

Wiiリモコンのアイコンを移動し、Ⓐで置いてください。「スタート」を選ぶと試合が始まります(協力プレイの場合もアイコンを移動し、Ⓐで置いてください)。

試合終了

試合結果の確認ができます。「OK」を選んで「カップインフォメーション」に戻ってください。カップによって決められた試合数が終わるまで、試合を繰り返します。

カップ終了

リーグバトルですべての試合が終わると、総合成績が表示されます。特定の順位以内に入ると、トーナメント戦に進むことができ、優勝すると次のカップに進めます。



その他モード

「ストライカーズチャレンジ」でさまざまなミッションに挑戦したり、
「ストライカーズトレーニング」で操作の練習をしてみましょう。

ストライカーズチャレンジ

キャラクターごとに用意されたミッションに挑戦します。クリアするとキャプテンカードが手に入り、バトルルール▶P15で選べるオプションが増えます。挑戦したいミッションをポイントし、Ⓐで決定してください。

ストライカーズトレーニング

操作方法の確認や練習ができます。練習したい項目をポイントしてⒶで決定してください。スーパー・アビリティ▶P12やメガストライク▶P13などの操作を、実際に動かして練習しましょう。

コレクションルーム

「カップバトル」▶P20で手に入れたトロフィーや、「ストライカーズチャレンジ」で手に入れたキャプテンカードを見るることができます。見たいものをポイントしてⒶで決定してください。



オプション

各種設定を変更することができます。設定したい項目をポイントしてⒶで決定し、設定の変更を行ってください。

カメラオプション	試合中のカメラの設定を変更できます。▶P14
サウンドオプション	音楽や効果音の設定を変更できます。▶P14
スタッフロール	スタッフクレジットを見ることができます。

キャラクター紹介

キャプテン

チームのキャプテンになるキャラクターで、メガストライクやスーパー・アビリティが使えます。このほかにも、キャプテンになるキャラクターが用意されています。
※名前の前の数字は背番号です。



1 マリオ

メガストライク

メガファイア

スーパー・アビリティ

スーパー・マリオ

平均以上の体力、スピード、パワー
を持つバランスタイプ。



2 ルイージ

メガストライク

グリーンタイフーン

スーパー・アビリティ

スーパールイージ

オールラウンドな能力でチームを
引っ張るバランスタイプ。

8 ヨッシー

メガストライク
ハイバーブレス

あんていの かんあたの こうしゆすぐの じまんちからつかあいてこうげき
チームに安定感を与える、攻守に優れたバランスタイプ。



9 デイジー

メガストライク
クリスタルスマッシュ
スーパー・アビリティ
ロックフラワー

スピーディで積極的な守備が
持ち味のディフェンスタイル。



10 ピーチ

メガストライク
プリンセスキス
スーパー・アビリティ
フォトストップ

うご せいかく
すばやい動きと正確なパスで
試合を作るテクニカルタイプ。



ロワルイージ

メガストライク
パープルスパイク
スーパー・アビリティ
パープルフェンス

うご せいかく
動きがすばやく、強烈なタック
ルを使えるディフェンスタイル。



10 ワリオ

メガストライク
バルーンバースト
スーパー・アビリティ
ポイズンクラウド

ゴールを決めたりアシストする
のが得意なオフェンスタイル。



66 クッパ

メガストライク
ヒートキャノン
スーパー・アビリティ
ファイアストーム

は かいりょく
破壊力バツグンのシュートとタックルが持ち味のパワータイプ。

55 ドンキーコング

メガストライク
サンダーブラスト
スーパー・アビリティ
サンダーバースト

じまんちからつかあいてこうげき
自慢の力を使って相手を攻撃することが得意なパワータイプ。

55 ドンキーコング

メガストライク
サンダーブラスト
スーパー・アビリティ
サンダーバースト

動きがすばやく、強烈なタック
ルを使えるディフェンスタイル。



サイドキッカー

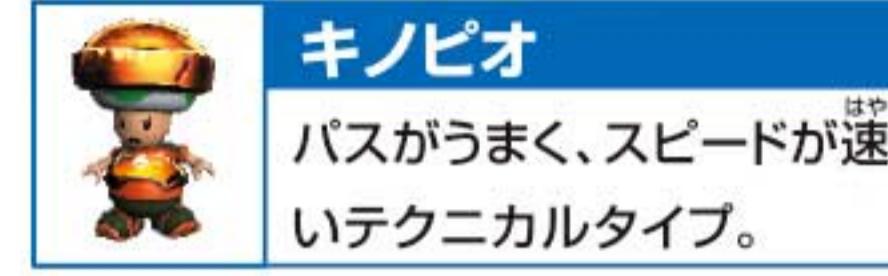
いがい
キャプテン以外のチームメイトです。



ノコノコ
オールラウンドな能力を持つバランスタイプ。



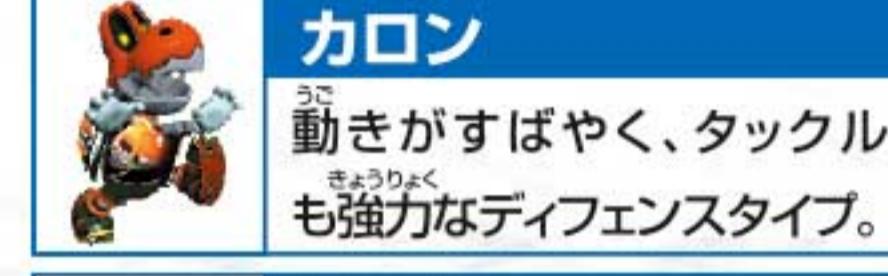
キャサリン
トップクラスの強烈なタックルが自慢のパワータイプ。



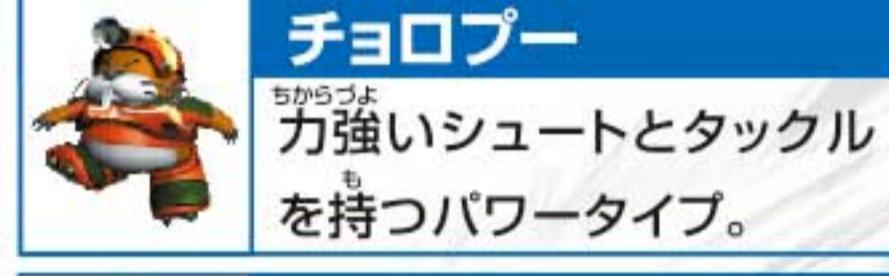
キノピオ
パスがうまく、スピードが速いテクニカルタイプ。



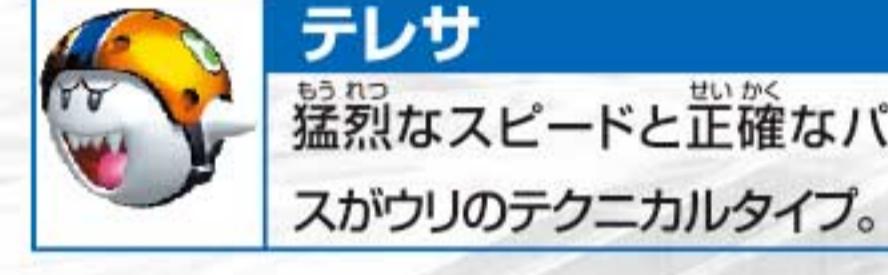
ハンマーブロス
ハイレベルなパスとシュートが特徴のオフェンスタイプ。



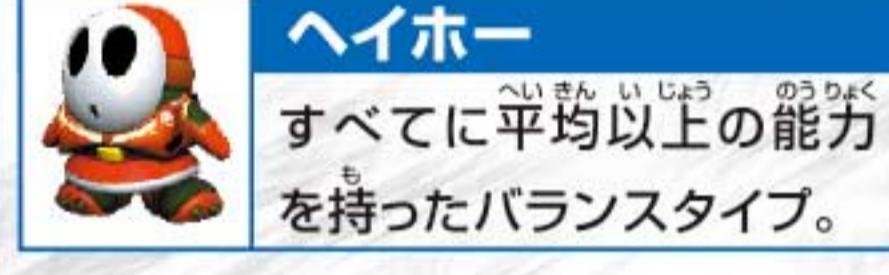
カロン
動きがすばやく、タックルも強力なディフェンスタイプ。



チョロピー
力強いシュートとタックルを持つパワータイプ。



テレサ
猛烈なスピードと正確なパスがウリのテクニカルタイプ。



ハイホー
すべてに平均以上の能力を持ったバランスタイプ。

スタジアム紹介



バイスアリーナ

むすう しゅうよう きよだい
無数のファンを収容できる巨大スタジアムです。特別な仕掛けがなく、安心して試合を行えます。



ハリケーンアイランド

きょうふう ふあ
強風が吹き荒れるスタジアムです。フェンスがないので、キャラクターが落ちてしまうこともあります。



サンドピラミッド

さばく つく むじん
砂漠に作られた無人のスタジアムです。フィールドの場所によって、動けるスピードが変わります。

スタッフクレジット

NEXT LEVEL GAMES STAFF CREDITS

Programming

Mike Cline
Mike Vlad Cora
Ryan Dyck
Andrew Grieve
Keith Hentschel
Bryce Holliday
Tim Jennison
Jonathan Kift
Kris Lang
Ivan Sergeyenko
Gary Shaw
Tedd Streibel
Hewan Woolley
Jason Wylie
Jack Yee

Sound Design

Simon Delaat
Scott McFadyen

Music Composition

Mike Peacock
Darren Radtke
Chad York

Additional Music

Scott McFadyen
Davor Vulama

Front End Design and Art

Neil Singh

Character Modeling

Scott Lube Lubker
Darcy Patko
Jonathan Yao

Environment Art

Adam Munton
Anthony Leonati
Kate Liu

Animation and Special Effects

Rob Willock
Animation

Reece Mills
Aric Norine
Cai Wen
Marie Wyatt

Concept Art

David Chambers
Nigel Quarless

Game Design

Matt McTavish
QA Team Lead

QA

Chris Cleroux
Eric C. Chan
Rafael DeLeon Erana

Technical Art Lead

Bjorn Nash
Jamie Ip
Matt Smits

Game Director

Jeremy Kersey
Mike Inglehart

Technical Director

David Catlin

Art Director

Kalvin Lyle

Audio Director

Chad York

Producers

Justin Dowdeswell
Ken Yeeloy

★Additional Work

Jon Adkins
Robert Baxter
Duane Bieber
Steven Brekelmans
Barret Chapman
Harlan Galer
Brandon Gill
Tony Iammarino
Aazim Khan
Dennis Pena
Jim Randall
Marcus Wild

★Next Level Games CEO

Douglas Trongard

Studio General Manager

Edoardo De Martin

Marketing Director

Grace Kim

Office Manager

Laura Winfield

HR Manager

Melodie Li

IT

Trevor Clark

Receptionist

Megumi Asakawa

NINTENDO STAFF CREDITS

Executive Producer

Satoru Iwata

Producer

Kensuke Tanabe

Supervisor

Shigeru Miyamoto

Coordination

Akiya Sakamoto

Yuji Ichijo

Toshihiko Okamoto

In-Game Graphic Supervisors

Kanae Kobata

Tsuyoshi Watanabe

Illustration

Masanori Sato

Ryuusuke Yoshida

Shigehisa Nakae

Illustration Supervisor

Yusuke Nakano

Voice

Takashi Nagasako
Katsumi Suzuki

Intromovie Supervisor

Takumi Kawagoe

Technical Support

Hironobu Kakui

Shingo Okamoto

UI Supervisors

Tokihiko Toyoda

Takahiro Hamaguchi

Tomoko Ichikawa

Artwork

Aki Sakurai

Takashi Hosoi

Yasuo Inoue

Nintendo Wi-Fi Connection

Technical Support

Akira Kinashi

Norihiro Ito

Debug Support

Masataka Takemoto

Special Thanks

Koji Kondo

Akito Nakatsuka

Super Mario Club

PolyAssets United Inc.

NINTENDO OF AMERICA STAFF CREDITS

Supervisor

Brett Gow

Bilingual Product Specialist

Chiko Bird

Voice

Charles Martinet

Sam Kelly

Scott Burns

Deanna Mustard

Caety Sagoian

★Nintendo Testing Teams

★NOA Product Testing Dept.

Director, Product Testing

Shuji Hashimoto

Product Testing Sr. Manager

Robert Crombie

Product Testing Manager

Kyle Hudson

Product Testing Supervisors

Eric M. Bush

Sean Egan

Project Coordinator

Arnold A. Myers II

Product Testing

Jim Holdeman

Kathy Huguenard

Erik Johnson

Special Thanks

Mike Fukuda

Tom Prata

Jeff Miller

画面サイズの変更について

16:9の画面サイズで遊ぶ場合は、次の手順で設定を変更してください。

- 1 Wiiメニューで左下の「Wiiオプション」を選んでください。Wii本体設定選択画面が表示されます。



【Wiiメニュー】

- 2 画面を確認しながら、「Wii本体設定」→「画面」→「ワイド設定」の順に選んでください。ワイド設定画面が表示されます。



【Wii本体設定選択画面】

- 3 「16:9」を選んでください。



【ワイド設定画面】

※16:9に設定した場合、テレビ側の画面サイズの設定を「フル」に設定してください。

プログレッシブ対応テレビをお使いの方へ

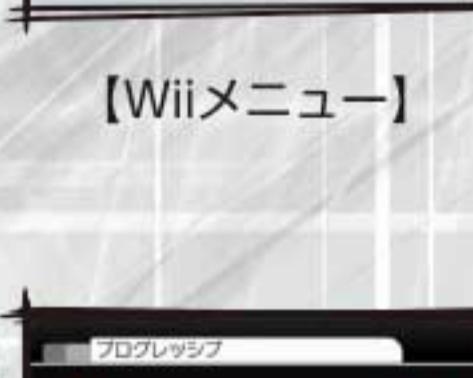
プログレッシブ対応テレビと別売のWii専用コンポーネントAVケーブル(RVL-011)、またはWii専用D端子AVケーブル(RVL-012)を使用されている場合、「チラつき」の少ないきれいな画像でプレイすることができます。

- 1 Wiiメニューで左下の「Wiiオプション」を選んでください。Wii本体設定選択画面が表示されます。



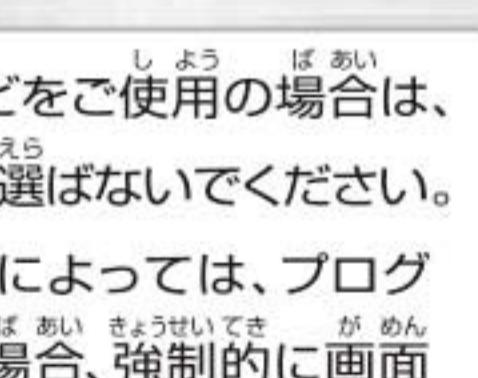
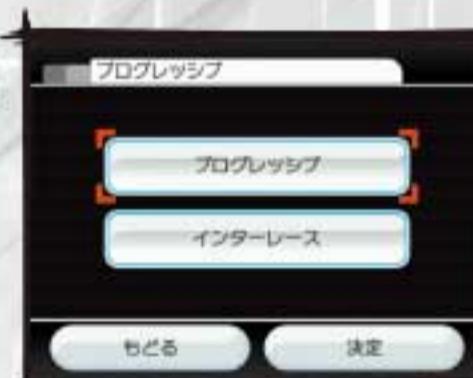
【Wii本体設定選択画面】

- 2 画面を確認しながら、「Wii本体設定」→「画面」→「プログレッシブ」の順に選んでください。プログレッシブ設定画面が表示されます。



【プログレッシブ設定画面】

- 3 「プログレッシブ」を選んでください。



【プログレッシブ設定画面】

※D端子付きのテレビをご使用の場合は、プログレッシブ設定を選ばないでください。
※ご使用になるテレビによっては、プログレッシブに設定した場合、強制的に画面の縦横比が変更されることがあります。

任天堂のゲームの複製は違法であり、国内及び外国の著作権法によって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下さい。なお、この警告は、私的使用を目的とする著作権法上の権利を妨げるものではありません。また、この取扱説明書も国内及び外国の著作権法で保護されています。

WARNING

Copying of any Nintendo game or manual is illegal and is strictly prohibited by copyright laws of Japan and any other countries as well as international laws. Please note that violators will be prosecuted. This warning does not interfere with your rights for personal use under copyright laws.

本品は日本国内専用です。外国ではテレビの構造、放送方式などが異なりますので、使用できません。

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY. COMMERCIAL USE, UNAUTHORIZED COPY AND RENTAL PROHIBITED.
本品は日本国内だけの販売および使用とし、また商業目的の使用や無断複製および賃貸は禁止されています。



任天堂株式会社

© 2007 Nintendo

Wii は任天堂の登録商標です。日本商標登録 第4992560号

ニンテンドーWi-Fiコネクション・Nintendo Wi-Fi Connectionは任天堂の商標です。

Open Dynamics Engine
Copyright (c) 2001-2004, Russell L. Smith.
All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

Neither the names of ODE's copyright owner nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

DOLBY Dolby、ドルビー、Pro Logic及びダブルD記号はドルビーラボラトリーズの商標です。
PRO LOGIC II ドルビーラボラトリーズからの実施権に基づき製造されています。

このゲームは「ドルビープロロジックII」に対応しています。ゲーム機本体の音声出力からドルビープロロジックIIx、ドルビープロロジックII、またはドルビープロロジックデコーダ内蔵AVアンプに接続し、AVアンプのいずれかの機能をオンにした上で、ゲーム機本体のサウンド設定画面で「サラウンド」を設定するか、ゲームのサウンド設定画面で「ドルビープロロジック」を選択するとサラウンド音響でゲームをお楽しみいただけます。

本ソフトウェアでは、株式会社フォントワークスジャパンのフォントをもとに、ソフトウェアデザインに合わせたフォントを作成、使用しています。フォントワークスジャパンの社名、フォントワークス、Fontworks、フォントの名称は、株式会社フォントワークスジャパンの商標または登録商標です。

落丁・乱丁はお取り替え致します。



禁無断転載