

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](http://www.nintendo.co.jp/support/contact/software_publishers.html)

Nintendo

Wii®

Wiiであそぶ



NIKIMIN

RVL-R92J-JPN

とりあつかいせつめいしょ  
取扱説明書

## ごあいさつ

このたびはWii専用ソフト『Wiiであそぶ ピクミン2』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…

### 健康上のご注意（必ずお読みください）

#### 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。
- 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。
  - ・ 振動を不快に感じたときは、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。
- 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。

### 使用上のご注意（必ずお読みください）

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。

#### 警告

- ゲーム中はWiiリモコンやヌンチャクをしっかりと握り、手から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ります。
- 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り外れたりしたときは、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りますので、ゲームを始める前に周りには何もないことを確認し、Wiiリモコンを振っても、Wiiリモコンとテレビとの距離が1m以上になるように、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。
- 専用ストラップ[RVL-O18]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。
- ゲーム中、手が汗ばんできた場合は、ゲームを中断して、乾いたタオルなどで拭き取ってから再開してください。
- ヌンチャクを使用する場合、必ずコネクタフックにストラップのひもを通してください。
- 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。
- 病院、医療機関など、無線通信が制限されている場所では、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リモコンを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。
- お子様ゲームをされる場合は、保護者の方が注意事項をよく読んでご説明いただき、目の届く所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。

#### 注意

- Wiiリモコンをより安全に使用していただくため、Wiiリモコンジャケットを装着して使用されることをおすすめします。

### 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しないでください。皮膚を痛めることがあります。
- 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恐れ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。

### 使用上のお願い

- 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。ケースに入れずに重ねたり、斜めに立てかけたりすると、傷やその原因となります。
- 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。
- ディスクを研磨しないでください。
- 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、ディスクが汚れてしまったときは、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ありますので、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。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を更新するデータや本ゲームソフトをプレイするためのデータが含まれています。このディスクをWii本体に挿入しても、Wiiメニューにゲームタイトルが表示されなかったり、「Wii本体の更新」と表示されている場合は、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」をお読みいただき、「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。

- 更新する必要がない場合、本体更新画面は表示されません。
- 更新中に次のことはしないでください。本体の故障や、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ディスク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。



【Wiiメニュー】

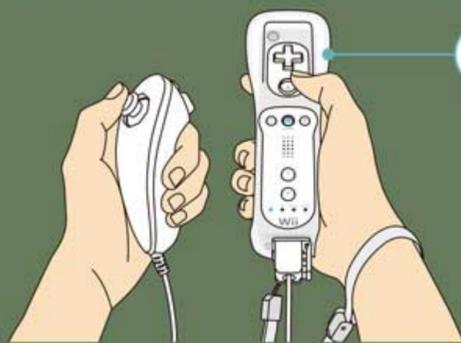


【本体更新画面】

### 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す。
- 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、更新が完了すると自動的に再起動します。なお、更新には数分かかることがあります。
- 再起動後、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。また、更新により、Wii本体のシステム機能や、Wiiチャンネル、Wiiメニューのデザイン、仕様などに追加や変更が生じる場合があります。ご了承ください。なお、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Wii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本体に、通常の使用以外で作成されたデータ、または任天堂がサポートしていないデータが保存されていると、Wii本体の故障の原因となる恐れがあります。安心してご使用いただくため、Wii本体の機能更新時に、このようなデータを自動的に除去する場合があります。

## Wiiリモコンとヌンチャクの持ち方



Wiiリモコンジャケット

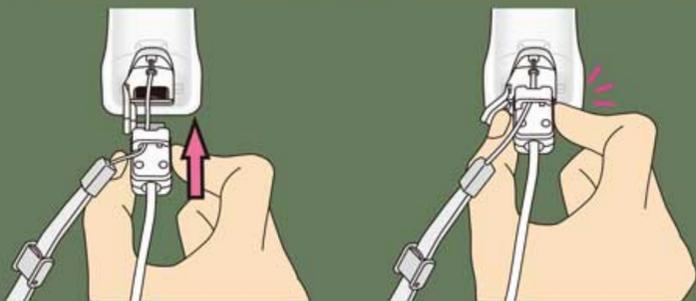
## Wiiリモコンとヌンチャクの準備

※WiiリモコンにWiiリモコンジャケットを取り付ける方法については、Wiiリモコンジャケットの取扱説明書をご覧ください。

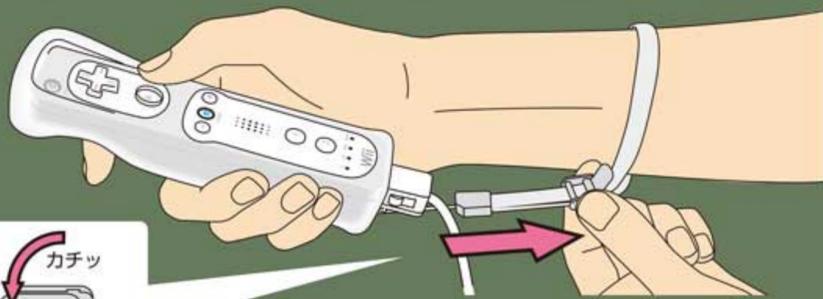
1. ヌンチャクのコネクタフックにストラップのひもを図のように通してください。



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握り、ストッパーで調整してください。



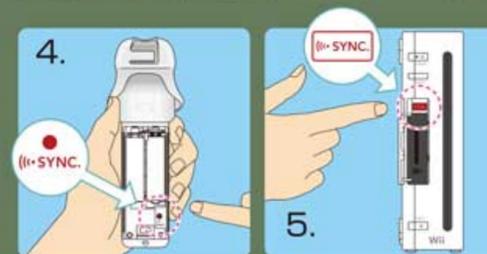
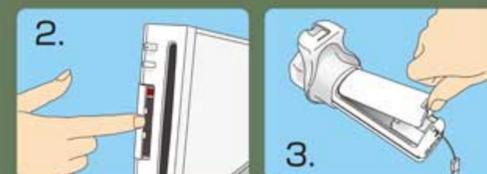
※ ロックレバー付きのストッパーの場合は、ストッパーが緩まないように、ロックレバーがカチッと音がするまで押し込んでください。

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 **SYNC** ボタンを押してください。Wiiリモコンのプレイヤーインジケータが点滅します。  
※プレイヤーインジケータの点滅は、電池の残量によって異なります。
5. プレイヤーインジケータが点滅中に、Wii本体の **SYNC** ボタンを押してください。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。
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。



接続が完了すると、プレイヤー番号を示すプレイヤーインジケータが点灯します。

※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

ヌンチャクのコントロールスティックのニュートラルポジション※の位置がずれ、正常に操作できなくなった場合は、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から指を離し、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。



【ニュートラルポジション】



# オリマーの新たな災難

## ホコタテ星への生還

まったくさんざんな休暇旅行だった。まさか愛機の宇宙船ドルフィン号が隕石に衝突し、未知の惑星に不時着するとは……。

私の名前はキャプテン・オリマー。どんなトラブルにも冷静に立ち向かうことができる、ベテラン宇宙飛行士だ。不時着したのは初めての経験だったが、その星で出会った不思議な生物ピクミンの助けを借りて、私は無事に故郷のホコタテ星へ戻ってくる事ができたのだ。

愛する家族に早く会いたかった。子どもたちにはおみやげもある。ピクミンの住む星から持ち帰った、キラキラ光る円盤だ。何に使うものなのかわからないが、珍しいものが好きな我が子はきっと喜ぶだろう。子どもたちの笑顔と妻の作るオニヨンスープは、もう私の目の前にせまっていた。

しかし、思わぬ長期休暇となってしまったことを、まずは会社へ報告せねばならない。私は勤め先のホコタテ運送へドルフィン号を着陸させた。

そこで私を待っていたのは、さらに残酷な運命だった……。



## ホコタテ運送の大ピンチ

長年会社を経営しておるが、これほどの大ピンチは初めてのことじゃ。ベテラン社員のオリマーくんが休暇をとっている間、新入社員のルーイくんの仕事に任せられたわしのミスなのか……。

ルーイくんから積み荷のゴールデンピクピクエンジンを宇宙ウサギに食い荒らされてしまったと報告を受けたとき、わしの目の前は真っ暗になった。

荷主に弁償するために、我がホコタテ運送はバクダイな借金を背負ってしまったのじゃ。オリマーくんにはナイショで、彼のドルフィン号も借金のカタに売り払ったが、とても足りん。

何の解決策も思い浮かばないうちに、オリマーくんが休暇から戻ってきてしまった。しょうがない。彼には辛い話じゃが、伝えるとしよう。カクカクシカジカ……。手にしたおみやげが落ちたよ、オリマーくん……。

そんなにショックを受けるなんて……。

おおっ!? 我が社創設時に活躍したオンボロ宇宙船、ドルフィン初号機の鑑定センサーが激しく反応しておる。オリマーくんの持ち帰った不思議な物体には、なんと100ポコもの価値があるという!

しかもオリマーくんが不時着した星には、まだまだあ  
るだって? ゆ……行  
くのだ、ルーイくん。  
会社の借金を返すた  
めに、お宝を持ち帰ってこ  
い。オリマーくんと共に!



# 基本的な操作方法

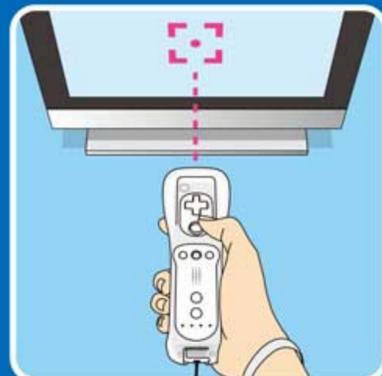
## ニンチャク

- コントロールスティック**
  - 項目の選択
  - オリマーやルーイの移動
- Cボタン**
  - 解散
- Zボタン**
  - 視点を背面に回す
- Bボタン**
  - キャンセル
  - 集合
- ボタン**
  - リーダーの切り替え
- HOMEボタン**
  - HOMEボタンメニューの表示

## ポイントする

Wiiリモコンのポインターを画面に向け、特定の場所をさすことをポイントすると言います。ポイントしている場所には $\odot$ が表示され、**A**でピクミンを投げ、**+下**でピクミンの隊列を移動させます。

また、フリーピクミン(→P.32)をポイントして**B**を押すと、集合させることができます。



このゲームはニンテンドー ゲームキューブ コントローラで操作することはできません。

## Wiiリモコン

### ポインター

- 十字ボタン**
  - 項目の選択
  - (下)ピクミンの隊列を移動させる
  - (上)視点の高さ変更
  - (左右)カメラの拡大/縮小
- Aボタン**
  - 項目の決定
  - パンチ(ピクミンを連れていないとき)
  - ピクミンを引き抜く
  - 押すとピクミンをつかみ、放すと投げる
- A+B**
  - 色別にピクミンを持ち替え
- A+十字下**
  - 種類別にピクミンを持ち替え
- +ボタン**
  - レーダー画面  $\odot$  P27
  - メニュー画面  $\odot$  P28
  - アイテム画面  $\odot$  P28
- 1ボタン**
  - ゲキニガスプレーを使う  $\odot$  P33
- 2ボタン**
  - ゲキカラスプレーを使う  $\odot$  P33



このゲームでは、Wiiリモコンのスピーカーから一部の音が出ることがあります。Wiiリモコンのスピーカーの音量をOFFにすると、テレビのスピーカーからすべての音が出るようになります。

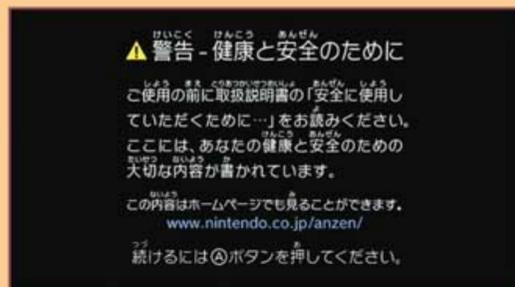
詳しくはWii本体付属の「取扱説明書 機能編」をご覧ください。

# はじめ ゲームを始めよう

Wii本体のディスクスロットに『Wiiであそぶ ピクミン2』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。

1 右の画面が表示されたら、内容をよく読んで、**(A)**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右の画面が表示されます。



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、**(A)**を押してください。



Wiiメニュー

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、**(A)**を押してください。



チャンネル画面

4 ストラップ着用画面が表示されるので、準備ができたなら**(A)**を押してください。タイトル画面が表示されます。



ストラップ着用画面

## タイトルメニュー

タイトル画面で**(A)**を押すと、以下のタイトルメニューが表示されます。いずれかを選んでください。

ゲームをはじめる	データセレクトに進み、ゲームを始めます。
2Pバトル (→P.38)	1Pが赤組、2Pが青組となって戦うモードです。
チャレンジモード (→P.40)	特定のお宝を手に入れると表示されるモードです。決められた数のピクミンを使い、制限時間内に獲物やお宝を集め、得点を競います。
オプション (→P.42)	ゲームの音量などの設定ができます。
ハイスコア (→P.42)	ゲームクリア時のさまざまな記録を確認できます。
おまけ (→P.42)	これまでに見たムービーを閲覧できます。

## データセレクト

最初から始めるときは「NEW」と表示

されたデータを選んでください。

続きからプレイするときは、日付が表示されたデータを選びましょう。



※ ① で選択中のデータをコピーできます。コピー先のデータを選んでください。

※ ② で選択中のデータを削除できます。

一度消したデータは元に戻らないので注意してください。

## データの保存(セーブ)について

日没(→P.15)後や地下洞窟(→P.36)を脱出したあとに「セーブする」を選ぶと、進行状況をセーブできます。また、地下洞窟に入ったときや下の階層に降りたときは、自動的にセーブされます。途中でセーブを行う場合は、メニュー(→P.28)から「一日をおえる」を選んでください。セーブにはWii本体保存メモリに2ブロック以上の空き容量が必要です。なお、上書きしたデータは元の状態に戻せないで注意してください。

※Wii本体保存メモリ内のファイルを削除する方法については、Wii本体付属の「取扱説明書 機能編」をご覧ください。

# お宝を集めて借金返済

**ゲームの目的**  
 会社が借金を抱えて倒産の危機!



ピクミンの星でお宝を見つけよう。  
 会社の借金を返すために、オリマーは後輩のルーイと、ピクミンの星でお宝集めをすることになります。



日数の制限はなし!じっくりお宝を探そう!



どんどんお宝を集めて  
 めざせ10000ポコ!

見つけたお宝を宇宙船へ運ぶと、すぐにその価値が判明します。たくさん見つけて、借金を返済!



ピクミンの習性をよく理解して、協力してもらおう!

\* お宝は惑星のさまざまな場所に眠っています。地下洞窟 (→P.36) には多くのお宝があるようです。

## 1日の進めかた

### 探検の始まり (ねむりの谷)

あるお宝を見つけて宇宙船へ運ぶと、翌日以降は別のエリアに進めます。

### 探検エリアが広がってから

#### 1 エリアセレクト

まずは今日探索するエリアを選んでください。P16



#### 2 お宝探し

ピクミンと協力しながらエリアを探索し、お宝を探しましょう。P34



#### 3 日没

夜になると惑星の原生生物たちが凶暴になるので、宇宙船で空へ逃げます。このとき、ピクミンもオニヨンや宇宙船に乗り込んでついてきます。



\* 日没時に惑星に残されたピクミンは、原生生物に食べられてしまいます。P34



うんそうしゃちょう  
 ホコタテ運送社長

# エリアを選ぼう



惑星はいくつかのエリアに分かれており、1日に1つのエリアを探索できます。特定のお宝を手に入れたら、新しいエリアに行けるようになります。

## エリアセレクト画面

まずは探索するエリアを○で選び、Aで決定してください。新しい生物やお宝を見つけると、「生物図鑑」や「お宝図鑑」に「NEW」と表示されます。なお、+でタイトル画面に戻ることができます。



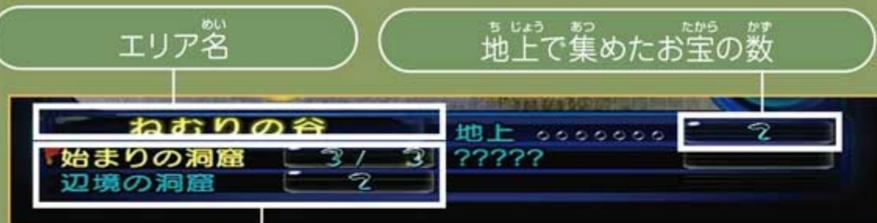
これまでに集めたお宝の金額

経過した日数

エリア情報

## エリア情報の見かた

地上にあるお宝を全部集めたり、地下洞窟のお宝を全部集めると、が表示されます。



エリアにある地下洞窟 (→P.36)

地下洞窟への入口を見つけると表示されるようになります。数字は「地下洞窟で集めたお宝の数 / 地下洞窟にあるお宝の総数」です。

## 生物図鑑

エリアセレクト画面で+左を押すと、これまでに会った原生生物を確認できる「生物図鑑」が表示されます。○で確認したい原生生物を選んでください。+左右で「お宝一覧」に切り替えることができ、Bでエリアセレクト画面に戻ります。



原生生物一覧

原生生物の姿

原生生物情報

新しく発見した原生生物には「NEW」と表示されます。

## 生物図鑑の特殊操作

- 原生生物を拡大しているときは画面をスクロールし、「オリマーメモ」の表示中は説明をスクロールします。
- + 上で原生生物にカメラを近づけ、下で遠ざけます。
- A 原生生物を拡大表示します。拡大中は「ピクピクニンジン」を投げ、原生生物の反応を確認することができます。
- 1 「ゲキニガスプレー (→P.33)」を吹きかけ、原生生物を石にします。
- + 「オリマーメモ」で原生生物の通称や和名、特徴などを確認します。

## お宝一覧

エリアセレクト画面で+右を押すと、これまでに手に入れたお宝を確認できる「お宝一覧」が表示されます。○で確認したいお宝を選んでください。+左右で「生物図鑑」に切り替えることができ、Bでエリアセレクト画面に戻ります。



お宝一覧

お宝の姿

お宝情報

新しく発見したお宝には「NEW」と表示されます。

※「生物図鑑」と同じく、特殊な操作ができます。なお、「ゲキニガスプレー」を吹きかけることと、「ピクピクニンジン」を投げることはできません。また、同じ種類のお宝をすべて集めると、-でお宝を売ること想定したセリフ「セールストーク」を読めます。



## フシギナセイブツ ピクミン

ピクミンとは、オリマーがかつて遭難した星で出会った不思議な生命体です。ピクミンは、どういうわけかオリマーたちに協力的なようです。また、ピクミンたちは、とても賢い生物です。簡単な命令を与えてやれば、この星の害敵と戦ったり、ものを運んだり、自ら判断してさまざまな行動を起こします。

## 100ピキ ツレテアルケル

ピクミンたちはリーダー(→P.35)の後ろをついて歩きます。最大100匹まで連れて歩けますが、地面に埋まっているもの、作業中のもの、フリーのもの(→P.32)がいると、その分だけ一緒に歩けるピクミンの最大数が減ります。みんなを集合させて数が合わなければ、どこかにまだ会っていないピクミンがいるのかも……。



## ピクミンにできること

いろいろな目標物をポイントして(A)を押すと、オリマーとルーイはピクミンを投げます(→P.31)。投げられたピクミンは、目標物に応じてさまざまな行動をしてくれます。ピクミンと協力してエリアを進んでください。

### 原生生物と戦う



原生生物を攻撃して倒すことができます。

### ゲートを壊す



ゲートをたたいて、壊すことができます。

### ものを運ぶ



倒した原生生物やペレット(→P.21)をオニオンへ運んでいきます。また、お宝は、宇宙船へ運んでいきます。

### 埋まっているものを探し出す



白ピクミンは地面に埋まっているものを探し出せます。お宝センサー(→P.26)を参考に探してみましょう。

### 紙袋をつぶす



通行の邪魔になっている紙袋は、その上にピクミンを乗せるとつぶせます。

### 橋をかける



川などに橋をかけ、オリマーやルーイ、ピクミンの行動範囲を広げることができます。

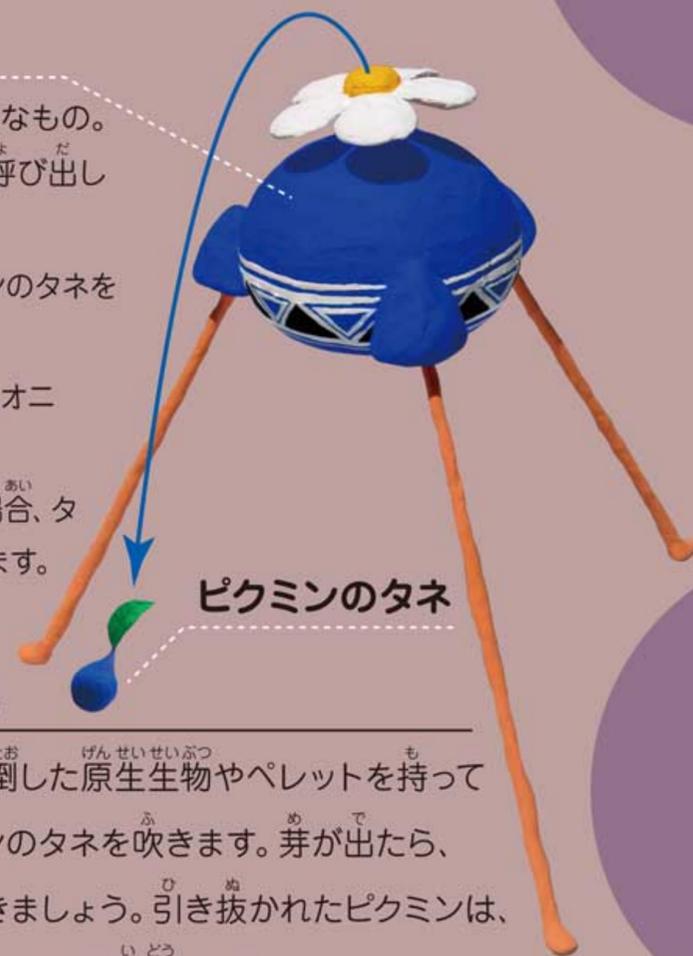
# ピクミンを生み出すオニオン

ピクミンはタネの状態じょうたいでオニオンから生み出され、地面うだに埋まります。しばらくすると頭あたまの先にある芽さきが伸びるので、**A**で引き抜きます。

## オニオン

オニオンはピクミンを生み出す母体ぼたいのようなもの。引き抜いたピクミンをこの中に帰したり、呼び出したりできます。

- ＊赤色あかいろ／青色あおいろ／黄色きいろの3色があり、ピクミンのタネを吹いて同じ色のピクミンを生み出します。
- ＊日没にちぼつ（→P.34）時、連れてくるピクミンはオニオンの中に戻っていきます。
- ＊フィールド上に100匹のピクミンがいる場合、タネは外に出ず、オニオンの中に蓄えられます。



ピクミンのタネ

## ピクミンを引き抜く

ピクミンがオニオンの下に倒した原生生物せいせいぶつやペレットを持っていくと、オニオンがピクミンのタネを吹きます。芽が出たら、近くで**A**を押して引き抜きましょう。引き抜かれたピクミンは、リーダーリーダー（→P.35）の後ろについて移動します。

## ピクミンを呼び出す（帰す）

オニオンの下で**A**を押すと、オニオンと同じ色のピクミンを呼び出したり帰したりできます。上下でピクミンを呼び出す（帰す）数を設定し、**A**で決定しましょう。



オニオンの中のピクミン

呼び出す（帰す）数

ピクミンの数

「連れ歩いているピクミンのなかで、オニオンと同じ色のものの数」／「地上にいるピクミンの総数」を表します。

＊オニオンの中に成長したピクミンがいる場合、花→つぼみ→葉の順に呼び出します。

＊「紫ピクミン」「白ピクミン」は宇宙船の前で**A**を押すと呼び出す（帰す）ことができます。

# ピクミンの増やし方

ピクミンを増やすには、オニオンに新たなピクミンのタネを生み出させる必要があります。ピクミンのタネは、オニオンにペレットや倒した原生生物せいせいぶつを運ぶと生み出されます。

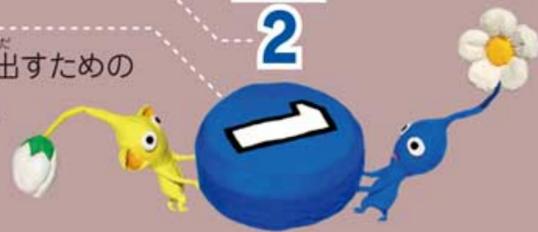


ペレット草

たたいて花を落とすと、ペレットになります。

ペレット

オニオンがピクミンを生み出すための栄養源えいようげん。数字は、ペレットを運ぶのに必要なピクミンの数を表します。



1  
2

運ぶのに必要なピクミンの数

数字と同じ色のオニオンに運びます。

# ピクミンの成長

地面に埋まったピクミンを引き抜かずしばらく放っておくと、ピクミンは大地のエキスちのえきを吸い取り、葉→つぼみ→花の順に成長します。成長するにつれ、ピクミンは速く移動できるようになります。



引き抜くと

引き抜くと

引き抜くと

葉ピクミン

つぼみピクミン

花ピクミン

地面に埋まった花ピクミンは、放っておくと葉ピクミンに戻ります。

## ポンガシグサについて

地下洞窟ちかどうくつ（→P.36）で見かける右のような花は「ポンガシグサ」と呼ばれています。ピクミンを放り込めば、花と同じ色のピクミンを生み出します。紫ピクミンや白ピクミンは、紫色むらさきいろや白色しろいろのポンガシグサにピクミンを投げ込んで生み出しましょう。



# いろいろなピクミン



## あかピクミン

火に強く攻撃力バツグン。



## きピクミン

高く投げられる。  
電気もへっちゃら。



## あおピクミン

水の中でもおぼれない。



## むらさきピクミン

力持ち。  
重くて足が遅い。  
投げるとトスン。



## しろピクミン

小さくて足が速い。  
毒もへっちゃら。  
隠されたものを探し出せる。  
体に毒を持つ。



## むらさき&しろメモ

\* 珍しい紫ピクミンと白ピクミンは地下洞窟(→P.36)で発見できるようです。

\* 日没時、紫ピクミンと白ピクミンは、オニオンではなく宇宙船にもぐり込みます。1日の初めに呼び出すときは、宇宙船の前に立って(A)を押します。

\* ペレットや倒した原生生物をどのオニオンに運ぶかは気まぐれです。





# がめん 画面の見かた



オリマーとルーイがエリアを探索するための「メイン画面」と、ピクミンやアイテムの情報をみる「ポーズ画面」を活用し、エリアの探索を進めてください。

## がめん メイン画面

**太陽メーター**  
現在の時間を表し、が右まで進むと、1日が終了します。

**経過した日数**  
**運ばれているもの**  
上の数字は運ぶのに必要なピクミンの数、下の数字は運んでいるピクミンの数です。

**原生生物の体力**

**スプレーの所持数**  
上がゲキニガスプレー、下がゲキカラスプレーの数です。(→P.33)

**オリマーとルーイの体力**  
下のキャラクターが、現在のリーダー(→P.35)です。

**ピクミン情報**  
**お宝センサー**  
あるお宝を手に入れると表示され、近くにお宝があるほど針が右に振れます。

## じょうほう み ピクミン情報の見かた

**そばにいるピクミン**  
リーダーのもっともそばにいるピクミンで、ここに表示されたピクミンを投げます。(→P.31)

**エリアにいるピクミンの数**  
最大100匹までエリアに出せます。

**連れてくるピクミンの数**  
**ピクミンの総数**  
エリアに出ているピクミンと、オニオンや宇宙船の中にあるピクミンの合計数です。

## がめん ポーズ画面

メイン画面でを押すとポーズ画面が表示され、左右で「レーダー」「メニュー」「アイテム」に切り替えることができます。

### レーダー

ピクミンの数やエリアの地図を確認できます。

**オニオン内のピクミンの数**  
上から「赤ピクミン」「黄ピクミン」「青ピクミン」です。

**ロケット(宇宙船)内のピクミンの数**  
上から「白ピクミン」「紫ピクミン」です。

**隊列にいるピクミンの数**

**フリーピクミン(→P.32)の数**

### エリアマップ

でスクロール、上下で拡大/縮小できます。地下洞窟(→P.36)では、現在の階層で歩いた場所のみ表示されます。

### エリアマップに表示されるアイコンの見かた

	オリマーの現在地と向き
	ルーイの現在地と向き
	宇宙船の位置
	地下洞窟への入口(お宝をすべて集めると旗が立ちます)
	各色のオニオンの位置
	各色のピクミンの位置
	埋まっているピクミン/作業中のピクミン/フリーピクミンの位置
	探査ポッドの位置(地下洞窟でのみ表示)
	下の階層へ進む穴の位置(地下洞窟でのみ表示)
	地上に戻る間欠泉の位置(地下洞窟でのみ表示)

## メニュー

これまでに集めたお金を確認したり、以下のメニューを選択できます。



つづける	ゲームを再開します。
1日をおえる	1日を終えて、1日の成果画面に移ります。

## 地下洞窟 (→P.36) 内のメニュー

つづける	ゲームを再開します。
地上にもどる	その場から地上に戻ることができます。ただし、地下洞窟内で集めたお宝を持ち帰ることはできません。

## アイテム

持っているアイテムを確認できます。

ゲキニガスプレー (→P.33) を集めた数  
下の数字は材料となる紫色の「ツクサの実」の所持数です。

ゲキカラスプレー (→P.33) を集めた数  
下の数字は材料となる赤色の「ツクサの実」の所持数です。



## 探検キットとは?

宇宙船の倉庫には、壊れた古いガラク  
タが眠っています。  
回収したお宝のなかには、修理  
に利用できるものがあり、  
研究熱心な宇宙船が役立つ  
探検キットに修理してくれます。



それらを装備することで仕事はかどつ  
たり、探索がスムーズになります。  
探検キットをどんどんそろえれ  
ば、借金返済への道のりは  
ぐんと短くなるでしょう。

## 1日の成果画面

日没になって探索を終えると、1日に稼いだお金が表示されます。Aを押して、次の画面に進んでください。



## ピクミンの数

ピクミンの数の推移が表示されます。

確認を終えたらAを押して、メール画面に進んでください。

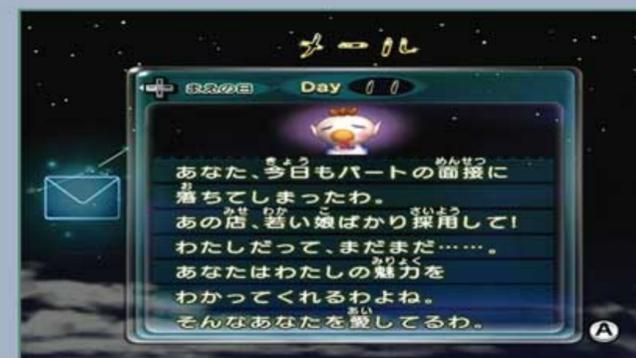


Zで画面を切り替えることができます。



## メール画面

1日の終わりには社長や家族からメールが届き、+左右でこれまでに受け取ったメールを見ることができます。確認を終えたらAを押して、進行状況をセーブするかどうかを選んでください。



# オリマーとルーイのアクション

オリマーとルーイを操作し、ピクミンを使ってゲームを進めてください。  
操作できるのはリーダー(→P.35)となっているキャラクターのみです。

## 移動



スティックを倒した方向に移動します。

## パンチ



投げられるピクミンがないときにAを押すと、パンチで攻撃します。



## 視点の変更



↑で視点の高さの変更、左右で拡大/縮小ができます。また、Zを押すと、視点をオリマーやルーイの背面に回すことができます。

※ ↑ または 左右 を押し続けている間は視点が水平になり、オリマーやルーイと同じ目の高さでプレイすることができます。



## ピクミンを使う

引き連れているピクミンには、さまざまな使いかたがあります。

### 引き抜く



地面に埋まっているピクミンの近くでAを押すと、ピクミンを引き抜きます。Aを連続打すると、連続で引き抜くことができます。また、オリマーとルーイが一緒に行動しているときは、協力して引き抜くことができます。

### 投げる



ピクミンを連れていっているときにAを押すと近くにいるピクミンをつかみ、放すとカーソルの場所に投げます。投げられたピクミンは、状況に応じてさまざまなことを行います。



ポイントしてカーソルを動かし……



Aでピクミンを投げる!

※ Aを押し続けるとピクミンが色別に整列し、その状態でBを押すと色別に、+下を押すと成長別に投げるピクミンを選べます。ピクミンを投げるときは、Aを放してください。Aを連続打すると選択中のピクミンと同じものを連続で投げるすることができます。

### 解散させる



Cを押すと、ピクミンが色別に分かれて解散し、フリーピクミン(→P.32)になります。また、オリマーとルーイが別行動できるようになります。



## しゅうごう 集合させる

B

フリーピクミンにカーソルを合わせて B を押すと、フリーピクミンがリーダーの元に集合し、リーダーについてくるようになります。また、オリマーとルーイが別行動している場合、相手を集合させることで、一緒に行動できるようになります。



※フリーピクミンに直接接触しても、集合させることができます。

## たいれつ い どう 隊列を移動させる

+ 下

+ 下を押すと、連れているピクミン全員がカーソルの方向に移動します。移動した先にお宝などがあると、ピクミンたちは状況に応じて行動します。



ピクミンたちをまとめて行動させる!

## フリーピクミンについて

オリマーやルーイから離れ過ぎたピクミンや、解散したピクミンは「フリーピクミン」になります。フリーピクミンはその場に留まり、オリマーやルーイについてきません。

フリーピクミンと一緒に行動させるときは、ポイントして B を押すか、直接接触して集合させてください。

※オニヨンのそばにいないフリーピクミンは日没後、原生生物に食べられてしまいます。

※フリーピクミンは頭の葉やつぼみ、花が明るく光ります。



## ゲキニガスプレーを使う

1

ゲキニガスプレーを使うと、しばらくの間、原生生物を石にして、行動を封じることが出来ます。石にしたい原生生物をポイントして、1 を押してください。

※石になった原生生物は、倒すと消滅して、ピクミンを成長させる大地のエキスを落とします。



強敵を石にして撃破!

## ゲキカラスプレーを使う

2

ゲキカラスプレーを使うと、リーダーの周りにはいるピクミンたちがしばらくの間興奮状態になり、攻撃力や移動スピードが上がります。



興奮状態のピクミンは、頭の葉やつぼみ、花が激しく光ります。

## スプレーの作りかた

この星には、ピキノツユクサという植物が生息しています。この実をピクミンに宇宙船へ運ばせることで、特殊なスプレーを精製できます。「ゲキニガスプレー」は紫色の実を10個、「ゲキカラスプレー」は赤色の実を10個集めると、スプレーが1瓶作られます。

ツユクサの実

ピキノツユクサ



# たん さく ピクミンと探索しよう

エリアに到着したら、ピクミンを引き連れていろいろな場所に行ってみましょう。  
ピクミンを使うと、状況に応じてピクミンはさまざまな行動をとります。

## 1 エリアでできること

オリマーとルーイは、ピクミンを使って右のようなことができます。

ペレットや獲物を集めてピクミンを増やす

落ちているお宝を回収する

カベを壊したり橋をかけたりして、行動範囲を広げる

スプレーの原料となる実を集める (→P.33)

地下洞窟の入口を見つけて入る (→P.36)

## 2 お宝を探す

お宝はエリアのさまざまな場所に落ちています。お宝の近くに行くほどお宝センサー (→P.26) の針が右へ行くので、参考にしながら探索してください。

## 3 日没前にピクミンを集合させる

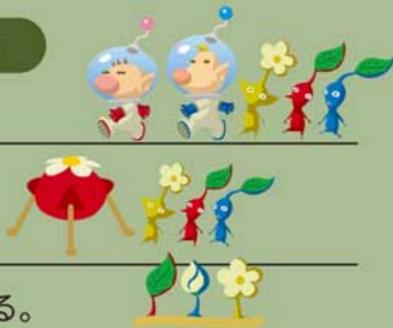
日没前に離れているピクミンを集合させます。

### 助かるピクミン

隊列にいる。

オニヨンのそばにいる。

地面に埋まっている。



### 死ぬピクミン

左の3つ以外すべて。  
夜の間に原生生物に食べられてしまいます。

## 体力とダメージ

オリマーとルーイは原生生物の攻撃を受けるとダメージを受け、体力が減ります。

体力が0になると、強制的に宇宙船に戻され、探索に出られなくなります。

2人とも体力が0になると、1日の探索が終了となるので注意してください。

※体力は地下洞窟から地上に戻った時 (→P.36) と、翌朝に回復します。

## リーダーを切り替える

オリマーとルーイはどちらかがリーダーとなり、リーダーのキャラクターのみ操作できます。リーダーを切り替えるときは **○** を押してください。 **C** で解散する (→P.31) と、2人は離れた場所で別々に行動できるようになり、時間を有効に使えます。

### たとえば…

**○** で **ひきぬ** を引き抜く。  
**○** で **めいれい** に命令する。



オリマーはルーイやピクミンと行動しています。

1 **C** で解散する。



このときオリマーは1人で動ける状態です。

2 **○** で切り替える。



ルーイでピクミンを集合させ、別の場所に向かいます。

3 **○** で切り替えながら別行動をする。



ルーイが別の場所でピクミンに命令したら、オリマーに切り替えてピクミンを引き抜きます。



オリマーとルーイがそれぞれピクミンを連れて、別行動することも可能です。

※2人が一緒に行動している場合、リーダーではないキャラクターは自動的についてきます。

※離れているキャラクターは、集合させる (→P.32) と一緒に行動できるようになります。

# 地下洞窟の探検

## 地下洞窟探検の流れ

### 地上

- 1 地下洞窟への入口を見つけます。岩などで閉ざされている場合は、ピクミンたちに壊させてください。
- 2 入口の前でAを押すと、下の画面が表示されます。「この穴に入る」を選んで地下洞窟へ入ってください。



\* 1つのエリアに複数の地下洞窟があります。



### 地下

- 3 地下は迷路のような複数の階層に分かれています。地下ではおもに以下のような行動ができます。

- お宝を見つけて探査ポッドへ運ぶ
- 害敵を倒して探査ポッドへ運ぶ
- カベを壊すなどして行動範囲を広げる
- 穴を見つけて下の階層へ進む(自動的にセーブされます)



探査ポッド

宇宙船から分離して、オリマーやルーイ、ピクミンたちと一緒に地下洞窟へ入ります。ピクミンは探査ポッドにお宝や獲物を運びます。なお、運んだ獲物はお金になるため、地下では基本的にピクミンを増やせません。

- 4 間欠泉を見つけて地上へ戻ります。

セーブできます



間欠泉

### 地上

- 5 地上に戻ると自動的に宇宙船の前に移動し、地下で発掘したお宝が回収されます。

\* 地下洞窟では時間が経過しません。地上に戻ったときには、時間はまったく進んでいません。



\* 地下で入手したお宝や獲物は、間欠泉で脱出しないと回収したことになりません。

地下洞窟には、お宝がいっぱい。  
地下洞窟には、害敵もいっぱい。  
地下洞窟では、時間が流れない。



# 2Pバトル

1P (オリマー) が赤組、2P (ルーイ) が青組に分かれてバトルを行う対戦モードです。ビー玉を集めて、勝利をめざしましょう。

## 2Pバトルのルール

画面上が1P、画面下が2Pとなります。通常のモードと同じようにピクミンを使い、「相手のビー玉」を自分のオニヨンに持ち帰ると勝ちです。「黄色のビー玉」を先に4つ持ち帰っても勝ちになります。



チェリー

黄色のビー玉

一緒にいるピクミンの数 / ピクミンの総数

持ち帰った黄色のビー玉

相手のビー玉

相手の組の色で表示されます。

ルーレット

## その他のルール

- \* 相手のピクミンに倒された自分のピクミンは、自分のオニヨンに戻されます。
- \* そのほかの害敵に食べられたピクミンは復活しません。
- \* プレイヤーの体力が0になったり、ピクミンが全滅すると負けです。
- \* 「チェリー」をオニヨンに運ぶと、ルーレットが表示されます。ルーレットは自動的に停止し、さまざまな効果を得ることができます。得た効果は **+** で使います。
- \* ルーレットの効果は、最大4つまでストックできます。

## 設定画面

タイトルメニューで「2Pバトル」を選ぶと以下の画面が表示されます。○で対戦の舞台となるコースを選び、+でハンデ（対戦開始時のピクミンの数）を設定してください。1Pが **A** を押すと対戦開始です。



## ルール確認画面

設定画面で1Pが **Z** を押すと、2Pバトルのルールやルーレットの効果を確認することができます。



## 対戦開始

対戦が始まったら、勝利をめざして戦ってください。勝敗が決まって対戦が終わると、設定画面に戻ります。  
※ **+** で対戦をやめて設定画面に戻ることができます。



# チャレンジモード

通常のゲームであるお宝を手に入れると、プレイできるようになるモードです。決められた数のピクミンで害敵を倒し、お宝を集め、得点を競います。

## チャレンジモードのルール

チャレンジモードが始まったら、エリアのどこかにある「カギ」を探しましょう。カギを探索ポッドに運ぶと、下の階層に進む穴が現れます。最下層で間欠泉から脱出するとクリアです。クリア時の「かせいだお金」「失ったピクミンの数」「残り時間」などによって得点が算出され、ハイスコアが上位3つまで記録されます。



## ゲームオーバー条件

- \* 残り時間がなくなる
- \* ピクミンが全滅する
- \* オリマーまたはルイーの体力が0になる

## 1Pチャレンジと2Pチャレンジ

チャレンジモードは1人でプレイする「1Pチャレンジ」と、2人で協力してプレイする「2Pチャレンジ」があります。「2Pチャレンジ」では、1Pがオリマー、2Pがルイーを操作してプレイします。なお、「2Pチャレンジ」では、リーダーは変更できません。

※「1Pチャレンジ」と「2Pチャレンジ」のハイスコアは別々に記録されます。

## コースセレクト画面

タイトルメニューで「チャレンジモード」を選ぶと以下の画面が表示されます。プレイするコースを選んだら、「1Pチャレンジ」か「2Pチャレンジ」を選んでください。選べるコースは、各コースをクリアすると増えていきます。



## ルール確認画面

コースセレクト画面で1Pが[Z]を押すと、チャレンジモードのルールを確認することができます。



## 結果画面

コースをクリアすると結果が表示され、得点が算出されます。そのあと、「セーブする」か「セーブしない」を選ぶと、コースセレクト画面に戻ります。※チャレンジモードのプレイ中は、[+]でコースセレクト画面に戻れます。



# その他のモード

タイトルメニューで「オプション」「ハイスコア」「おまけ」を選ぶと、ゲームの各種設定を行ったり、これまでの成績やムービーなどを確認できます。

## オプション

以下の設定を $\oplus$ または $\odot$ 上下で選び、左右で設定してください。設定が終わったら「設定を保存」を選び、 $\text{A}$ を押しましょう。

セリフのふりがな	ゲーム中のメッセージにふりがなをつけるかどうかを設定します。
BGMボリューム	音楽の音量を設定します。
SEボリューム	効果音の音量を設定します。
デフリッカー	画面表示のギザギザを処理するデフリッカー機能の「ON」「OFF」を切り替えます。「ON」にするとなめらかに、「OFF」にするとくっきりとゲーム画面が表示されます。 ※画面表示を「プログレッシブ」にしている場合、効果はありません。詳しくはWii本体付属の「取扱説明書 機能編」をご覧ください。

## ハイスコア

ゲームクリアまでに費やした日数など、さまざまな記録を確認できます。見たい内容を $\oplus$ または $\odot$ 上下で選んでください。  
※記録はゲームをクリアすると表示されるようになり、3つのセーブデータから測定されます。

## おまけ

これまでに見たことがあるムービーを閲覧できます。  
※ゲームを進めると見ることができるムービーが増えていきます。  
※一番下のムービーは、「チャレンジモード」のコースアイコンをすべて赤い花にすると閲覧できます。

# ピクミン Q&A

- Q** 害敵が強くて倒せません。
- A** 体の大きな害敵を倒すには、より多くのピクミンが必要です。小さなピクミンでも数が集まると、巨大な害敵を倒すことができるのです。効果的な倒しかたがある害敵もいるので、背後からピクミンを投げつけたり、特定の色のピクミンで戦うなど、作戦を立てるようにしましょう。
- Q** 特定の色のピクミンを増やしたい。
- A** ピクミンはペレットや倒した害敵を、自分と同じ色のオニオンに運ぶ習性があります。この習性を利用しましょう。  
※ペレットを同じ色のオニオンへ運ぶと、より多くのピクミンを生み出すことができます。



いったん $\text{C}$ で色別に解散して $\text{B}$ で好きな色のピクミンを集合させ、 $\text{A}$ や $\oplus$ 下で命令する。

- Q** 洞窟の入口にたくさんのピクミンを連れていきたい。
- A** 洞窟までの道のりで邪魔をしている害敵は、先に倒しておきましょう。ピクミンは害敵や苦手なものを避けるため、段差のある場所などにピクミンを投げておき、別のルートを通って合流するのも1つの方法です。地下洞窟には、洞窟の特徴に応じてバランスを考え、ピクミンを連れていくようにしましょう。
- Q** 1日に多くのことができません。
- A** ピクミンをバラバラに行動させることで、時間を有効に利用できます。また、オリマーとルーイを別々に行動させることで、さらに効率がよくなります。たとえば、20匹が道をふさぐゲートを壊している間、残りの20匹がペレットや獲物を運び、さらにほかの20匹で害敵と戦いにいくなど、2人で協力して同時にさまざまな指示を出すことができます。

# staff list

## Wii VERSION STAFF CREDITS

- \*SUPERVISORS**  
Shigeru Miyamoto  
Takashi Tezuka
- \*PRODUCER**  
Hiroyuki Kimura
- \*DIRECTOR**  
Shigefumi Hino
- \*MAIN PROGRAMMING**  
Yuji Kando
- \*PROGRAMMING**  
Yosuke Oshino  
Ken Watanabe  
Naoki Masuda
- \*SOUND PROGRAMMING**  
Takahiro Watanabe
- \*MUSIC**  
Hajime Wakai
- \*DESIGN**  
Masanao Arimoto  
Michiho Hayashi
- \*DEMO DESIGN**  
Takumi Kawagoe  
Motoaki Fukuda
- \*PROGRESS MANAGEMENT**  
Keizo Kato
- \*TECHNICAL SUPPORT**  
Hironobu Kakui  
Shingo Okamoto
- \*DEBUG**  
Super Mario Club
- \*ART WORK**  
Daiki Nishioka  
Yuka Kotaki  
Harumi Mochizuki
- \*CLAY ILLUSTRATION**  
Wataru Yamaguchi
- \*SPECIAL THANKS**  
Atsushi Miyagi  
Daisuke Nobori  
Shunsuke Makita
- \*EXECUTIVE PRODUCER**  
Satoru Iwata

## ORIGINAL VERSION STAFF CREDITS

- \*PRODUCERS**  
Shigeru Miyamoto  
Takashi Tezuka
- \*DIRECTORS**  
Shigefumi Hino  
Masamichi Abe
- \*MAIN SYSTEM PROGRAMMING**  
Yoshikazu Yamashita
- \*PIKMIN & GAME SYSTEM PROGRAMMING**  
Yuji Kando

- \*CREATURE & LEVEL PROGRAMMING**  
Katsuhito Nishimura
- \*CREATURE PROGRAMMING**  
Naoya Morimura
- \*SCREEN PROGRAMMING**  
Yuzuru Ogawa  
Hiroyuki Koono
- \*EFFECTS & TITLE PROGRAMMING**  
Yasushi Ebisawa
- \*LEVEL DESIGN**  
Yutaka Hiramuki  
Taku Matoba  
Minoru Narita
- \*SOUND DIRECTOR**  
Kazumi Totaka
- \*MUSIC**  
Hajime Wakai
- \*SOUND PROGRAMMING**  
Mitsuhiro Hikino
- \*SOUND EFFECTS PROGRAMMING**  
Takahiro Watanabe
- \*SCRIPT**  
Motoi Okamoto
- \*PIKLOPEDIA SCRIPT**  
Kazumi Yamaguchi
- \*TOTAL DESIGN MANAGER**  
Hiroaki Takenaka
- \*MAP DESIGN**  
Makoto Miyanaga  
Atsushi Miyagi  
Shinko Takeshita  
Shinichi Ikematsu  
Eiji Mukao
- \*CREATURE DESIGN**  
Hiroshi Matsunaga  
Michiho Hayashi  
Kenta Motokura  
Daisuke Kageyama  
Yoshiyuki Oyama  
Kenji Shinmoto
- \*OBJECT DESIGN**  
Taeko Sugawara
- \*TREASURE DESIGN**  
Hidekazu Ohta
- \*SCREEN DESIGN**  
Tokihiko Toyoda
- \*EFFECTS DESIGN**  
Keijiro Inoue
- \*TITLE & WORLD MAP DESIGN**  
Koji Kitagawa
- \*DEMO DESIGN**  
Takumi Kawagoe  
Naoki Mori  
Satomi Asakawa  
Daisuke Nobori  
Hiroyasu Kuwabara  
Shunsuke Makita

- \*SCREEN DESIGN SUPPORT**  
Mizue Soda  
Hiroko Tsuji  
Yasutomo Nishibe
- \*MODEL & MOTION SUPPORT**  
Takeshi Yamaguchi  
Chikako Nishizaki  
Takahiro Nishigaki  
Atsumi Yoshimura
- \*CARD e+**  
Creatures Inc.
- \*PROGRESS MANAGEMENT**  
Keizo Kato
- \*TECHNICAL SUPPORT**  
Hironobu Kakui  
Shingo Okamoto
- \*TOOL DESIGN & PROGRAMMING**  
Tool Support team
- \*DEBUG SUPPORT**  
Kenta Sato
- \*DEBUG**  
Super Mario Club
- \*BRAND COORDINATION**  
Tatsuya Tokunaga  
Yukiko Furuta  
Yuko Kuwahara
- \*SPECIAL THANKS**  
オハヨー乳業(株)  
梶原乳業(株)  
あわじ島農業協同組合  
九州乳業(株)  
(株)共進舎牧農園  
協同乳業(株)  
(株)クリモト  
小岩井乳業(株)  
砂谷(株)  
四国乳業(株)  
大山乳業農業協同組合  
チチヤス(株)  
日本酪農協同(株)  
蒜山酪農農業協同組合  
井村屋製菓(株)  
岩手缶詰(株)  
(株)極洋  
マルハニチログループ  
(株)明治屋  
松下電池工業(株)  
Dr. Pepper/Seven Up, Inc.  
Sara Lee Household & Body Care  
(順不同)
- \*ARTWORK**  
CLAY ILLUSTRATION  
Wataru Yamaguchi
- PACKAGE & MANUAL**  
Hisayo Nakase
- \*EXECUTIVE PRODUCER**  
Satoru Iwata

## 警告

任天堂のゲームやソフト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ください。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 software 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。

あなたのWii本体に許諾されていない技術的改造が施されている場合、このゲームはプレイできない可能性があります。お心当たりのある方は、あなたのWii本体を本来の正常な状態に戻してください。

Wiiであそぶ

# ピクミン2

PIKMIN



このゲームはニンテンドーゲームキューブ用ソフト「ピクミン2」をベースにWii用にアレンジしたものです。

## 任天堂株式会社

© 2004-2009 Nintendo

Wiiは任天堂の登録商標です。ピクミンは登録商標です。Trademarks registered in Japan. マンチャクは任天堂の商標です。

本ソフトウェアでは、DynaFontを使用しています。DynaFontは、DynaComware Taiwan Inc.の登録商標です。

本ソフトウェアでは、フォントワークス株式会社のフォントを使用しています。フォントワークスの社名、フォントワークス、Fontworks、フォントの名称は、フォントワークス株式会社の商標または登録商標です。



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。  
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。

落丁・乱丁はお取り替え致します。



\* R V L R 9 2 J 0 0 \*

禁無断転載