

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

Nintendo®

Wii®

MARIO SPORTS MIX™

マリオスポーツミックス



nintendo
Wi-Fi
connection

とりあつかいせつめいしょ
取扱説明書

MAA-RVL-RMKJ-JPN

ごあいさつ

このたびはWii専用ソフト『マリオスポーツミックス』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、連續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（またはWiiリモコンプラス）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Wiiリモコン専用ストラップを手首に通して、ストッパーを調整してください。ロックレバー付きのストッパーの場合は、ロックレバーで固定してください。また、ゲーム中にWiiリモコン専用ストラップの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、ストッパーを再度調整してください。
- 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、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-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。
- 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。
- お子様が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。
- 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してください。

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しないでください。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。

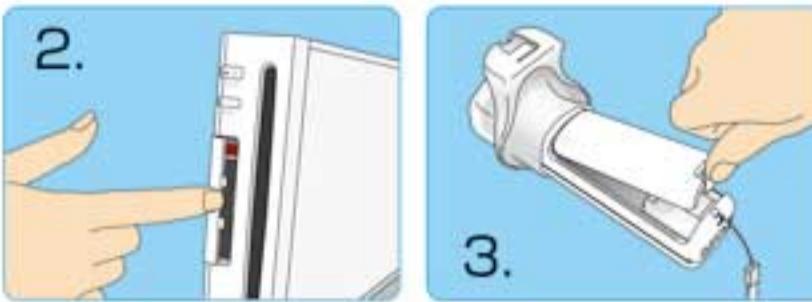
使用上のおねがい

- 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拭いてください。
- ディスクを研磨しないでください。また、ベンジンやレコードクリーナー、静電気防止剤などは、使用しないでください。ディスクを傷めることができます。
- 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。

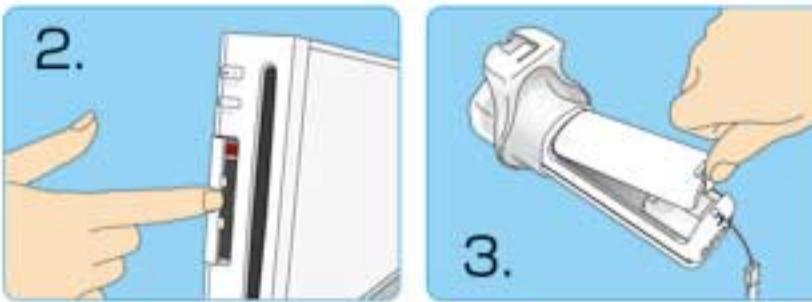
Wiiリモコンの登録方法について

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.) 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。

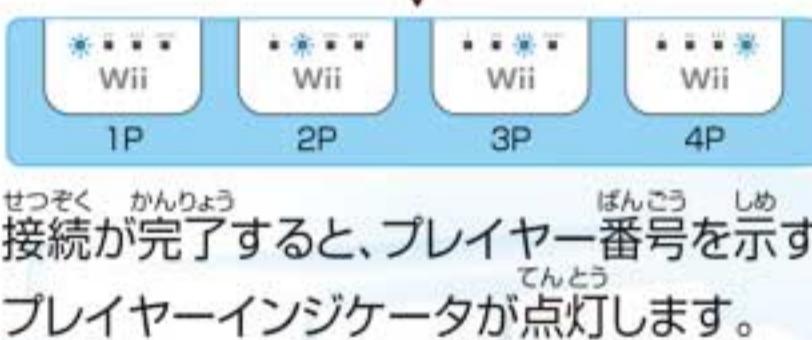
※プレイヤーインジケータの点滅は、電池の残量によって異なります。

5. プレイヤーインジケータが点滅中に、Wii本体の ● (SYNC.) 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。

※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。



ニュートラルポジションと再設定機能

Nun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。

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Ⓐ・Ⓑ・+・-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】

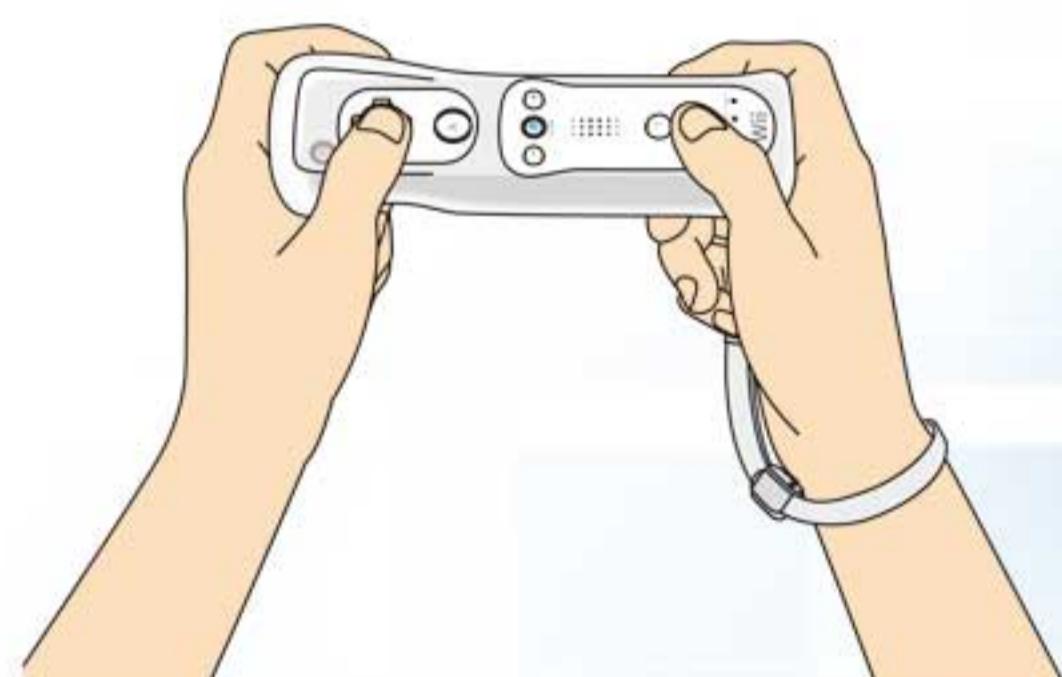
コントローラの持ちかた

持ちかたは、WiiリモコンやWiiリモコンと組み合わせて使用する周辺機器によって異なります。
※WiiリモコンとWiiリモコンジャケット、ストラップの装着方法については、Wii本体取扱説明書、
またはWiiリモコンジャケット取扱説明書をご覧ください。



ヌンチャクを使用する場合

※必ずWii本体取扱説明書、またはヌンチャク
取扱説明書も併せてご覧ください。



Wiiリモコンを使用する場合

Wii本体の機能更新について

このディスクには、本ゲームソフトをプレイするためのデータのほかに、Wii本体に新しいチャンネルを追加したり、機能を更新したり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」と表示されたりする場合は、Wii本体を更新する必要があります。(更新には数分かかることがあります。)

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」をご確認のうえ、「OK」を選んでください。Wiiメニューにゲームタイトルが表示されたら、更新は完了です。

- 更新してもゲームタイトルが表示されない場合は、再度更新が必要です。同じ手順を繰り返し、もう一度更新を行ってください。
- 更新中は次のことをしないでください。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】

機能更新により追加される機能やWii本体のバージョンについては、下記をご覧ください。

パソコンの場合:任天堂ホームページ(<http://www.nintendo.co.jp/wii/support/>)
携帯電話の場合:任天堂モバイル(<http://nintendo.jp/>)

機能更新に関するご注意

- 更新後、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。
- 更新により追加されるWiiチャンネルは、Wii本体保存メモリに保存されます。(空き容量が足りない場合は追加されません。)
- 更新により追加されたWiiチャンネルは、Wiiオプションのデータ管理画面から消去することができます。(消去しても、Wiiショッピングチャンネルから無料で再受信できます。)
- ※ Wii本体を改造したり、任天堂がサポートしていない周辺機器やソフトウェアを使用している場合、本体の機能更新により、変換箇所が検出・削除され、Wii本体やソフトが動作しなくなる恐れがあります。更新に同意されない場合、本ゲームを起動することはできません。更新に同意されない場合は、Wii本体の電源ボタンを4秒以上押し続けることで、更新を中断できます。
- ※ Wii本体に、通常の使用方法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。

画面サイズの変更

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。

- Wiiメニューの「Wiiオプション」を選んでください。Wiiオプションメインメニュー画面が表示されます。



【Wiiメニュー】

- 「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オプションメインメニュー画面】

- 「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

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)をご使用いただくと、あざやかでくっきりした画像でプレイすることができます。

- Wiiメニューの「Wiiオプション」を選んでください。Wiiオプションメインメニュー画面が表示されます。



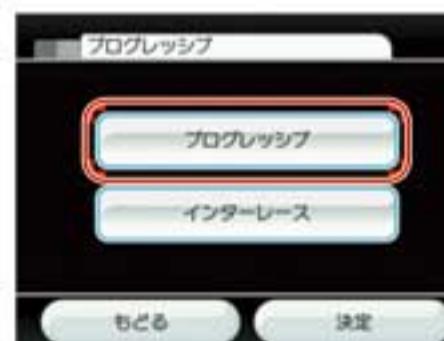
【Wiiメニュー】

- 「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。



【Wiiオプションメインメニュー画面】

- 「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】

※D1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。

ペアレンタルコントロールの設定

ペアレンタルコントロールとは、未成年の方が使用される場合、その保護者が対象となるコンテンツの使用を制限するための機能です。保護者の方がWi-Fi対戦を制限したい場合は、次の手順に従って設定を変更してください。

- Wiiメニューの「Wiiオプション」を選んでください。Wiiオプションメインメニュー画面が表示されます。



【Wiiメニュー】

- 「Wii本体設定」→「ペアレンタルコントロール」→「その他の制限」の順に選んでください。ペアレンタルコントロールの設定画面が表示されます。



【Wiiオプションメインメニュー画面】

- 「Wiiフレンド同士のメッセージ送受信と一部のソフトのネットワーク機能」(※)で「制限する」に設定してください。



【ペアレンタルコントロールの設定画面】

- 「Wiiフレンド同士のメッセージ送受信と一部のソフトのネットワーク機能」(※)で「制限する」に設定してください。

※お使いのWii本体のバージョンによっては、表示される項目名が異なる場合があります。
※ペアレンタルコントロールで制限した項目は、他のソフトでも同様に制限されます。



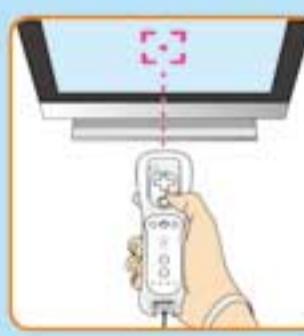
操作方法

Wiiリモコンとヌンチャク(ヌンチャク・スタイル)、またはWiiリモコン横持ちで操作します。この取扱説明書では、基本的にヌンチャク・スタイルで説明します。

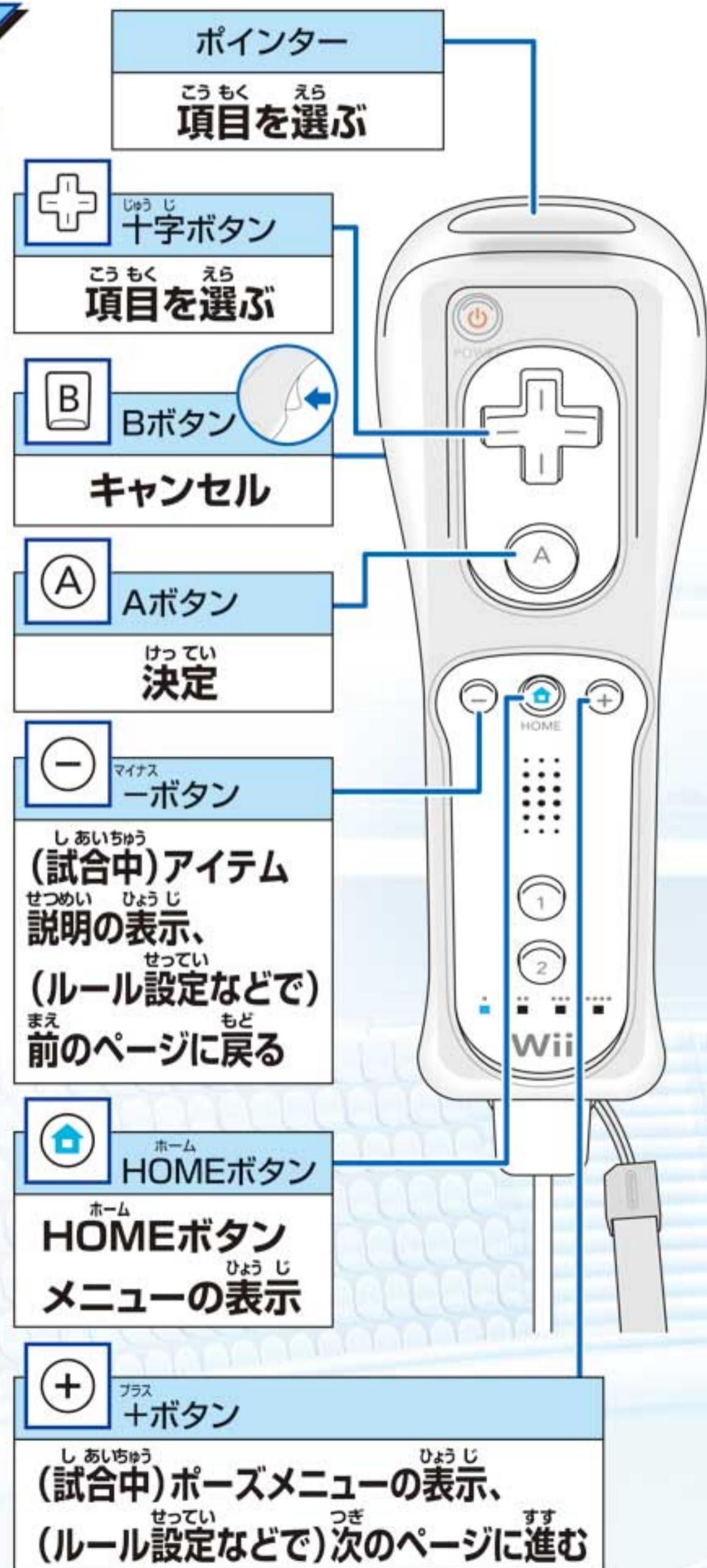
各競技中の操作は▶P.16~23をご覧ください。メインメニュー内各競技の「あそびかた」
▶P.12やポーズメニュー▶P.14でも確認できます。

ヌンチャク・スタイル

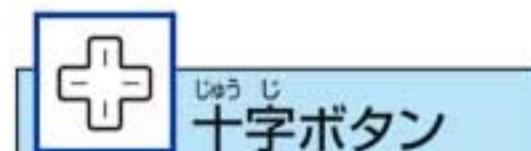
ポイントする



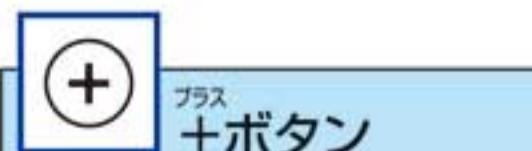
ポインターを画面に向け、メニューなどを指すことを「ポイントする」と言います。



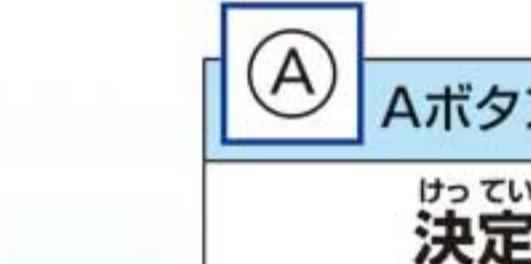
Wiiリモコン横持ち



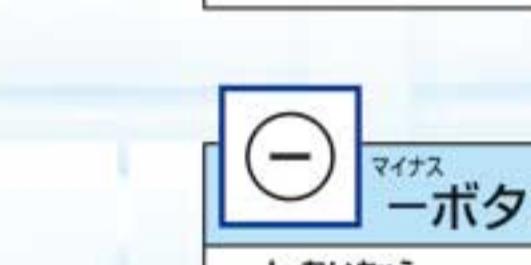
項目を選ぶ
(試合中) ポーズメニューの表示、
(ルール設定などで) 次のページに進む



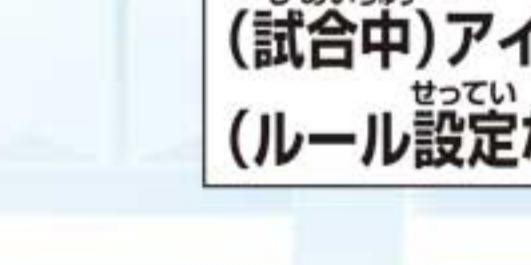
+ボタン
(試合中) ポーズメニューの表示、
(ルール設定などで) 次のページに進む



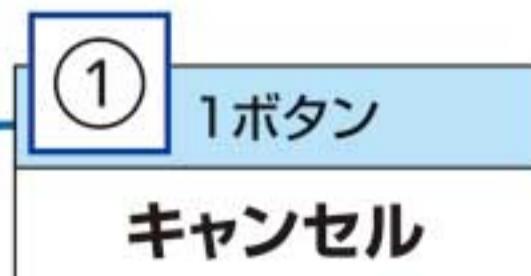
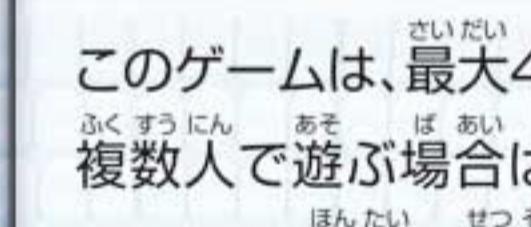
決定



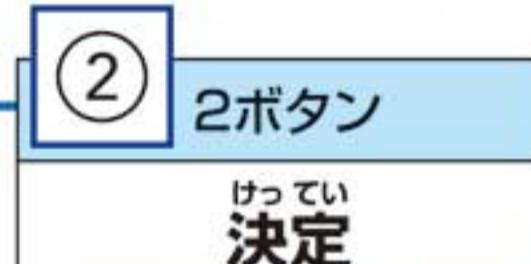
マイナスボタン
(試合中) アイテム説明の表示、
(ルール設定などで) 前のページに戻る



HOMEボタン
メニューの表示



キャンセル



決定

このゲームは、最大4人で遊べます。
複数人で遊ぶ場合は、あらかじめ人数分のWiiリモコンをWii本体に接続してください。プレイする人数の設定は、試合前の設定▶P.13で行います。



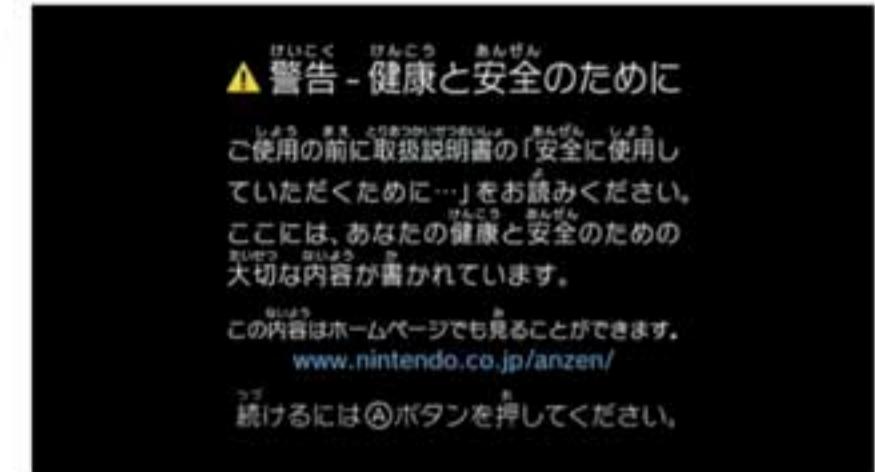
*Wiiリモコンの設定や接続については、Wii本体取扱説明書の機能編「Wiiリモコンの設定画面」をご覧ください。

*複数人で遊ぶ場合は、1Pがメニューなどを選んでください。
(キャラクターセレクトなど一部の画面を除く)

ゲームの始めかた

Wii本体のディスクスロットに、『マリオスポーツミックス』のWiiディスクを正しく入れてください。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、内容を確認してⒶ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。
※Wiiメニューにゲームが表示されない場合は、P.05をご覧ください。



- 3 チャンネル画面が表示されたら「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。タイトル画面が表示され、Ⓐを押すとプレイヤーセレクトに進みます。



プレイヤーセレクト

ゲームを始めるプレイヤーデータを選びます。初めて遊ぶ場合は「NEW」を、継続から遊ぶ場合は再開するプレイヤーデータを選んで、メインメニューP.12に進んでください。

プレイヤーデータのMiiを変更する場合は、+を押します。また、-を押すとプレイヤーデータを消去することができます。

※セーブするには、Wii本体保存メモリに3ブロックの空き容量が必要です。

※プレイヤーデータは4つまで作成できます。

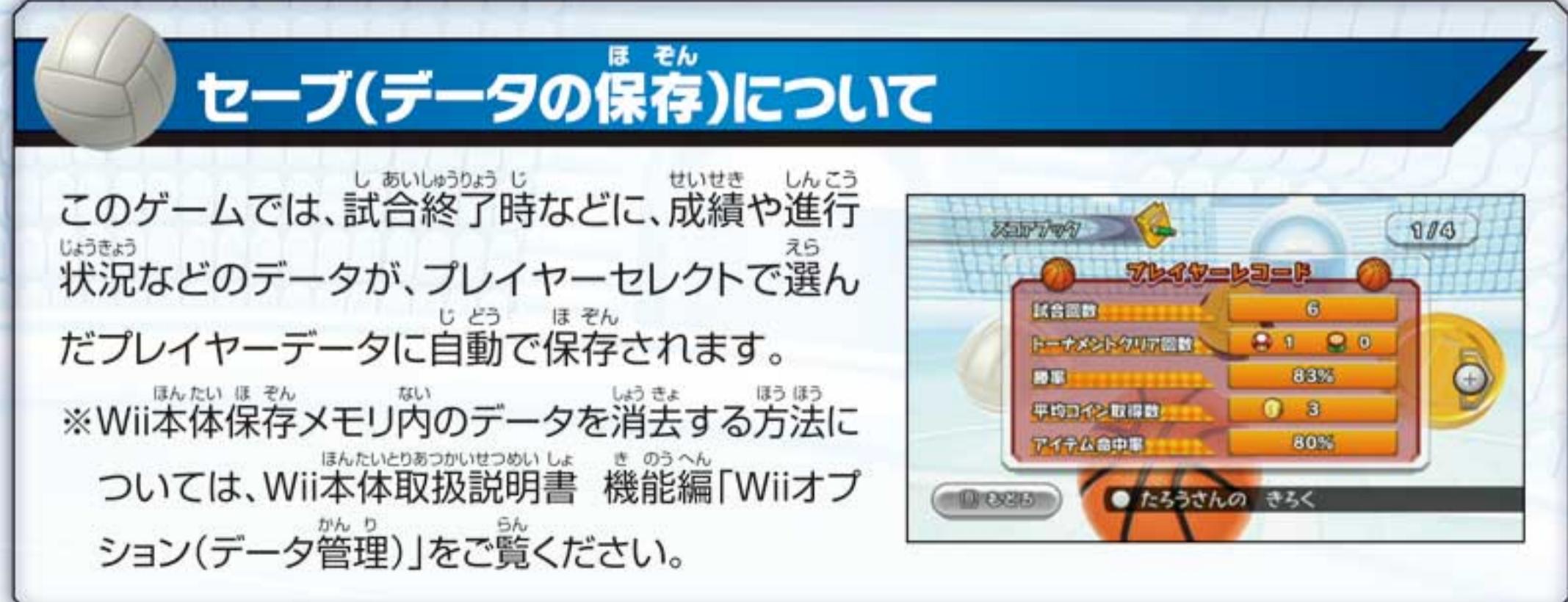
※一度消去したプレイヤーデータを元に戻すことはできませんので、ご注意ください。

はじめから遊ぶ場合

「NEW」を選ぶと、プレイヤーデータを作り最初からゲームを始めます。Miiセレクト画面に進んでMiiを選ぶと、プレイヤーデータが作成されメインメニューに進みます。



※登録したMiiを似顔絵チャンネルで消去すると、このゲームで使用中のMiiも消えてしまうのでご注意ください。



試合前の設定



メインメニュー

4つのスポーツとNintendo Wi-Fiコネクション
を使った対戦、パーティーゲームなどで遊べます。
以下のメニューから選んでください。



バスケットボール／バレーボール／ドッジボール／ホッケー

「エキシビション」で好きなステージを選んで遊んだり、「トーナメント」に参加して優勝をめざします。また、「あそびかた」を選ぶと、各競技の操作方法やルールを確認できます。



参加できる人数について

「エキシビション」では、2対2や3対1など最大4人で遊ぶことができます。
「トーナメント」の場合は、最大3人で協力プレイが行えます。

Wi-Fi ページ P.24

Nintendo Wi-Fiコネクションを使って、全国のプレイヤーと試合をします。

パーティ ページ P.26

4つのパーティーゲームで遊びます。最大4人で遊べます。

スコアブック

競技ごとに、これまでの試合回数やトーナメントクリア回数などの記録を確認できます。



メインメニューでバスケットボールなどの競技を選び、「エキシビション」か「トーナメント」を選んだら、以下の手順で設定を行ってください。

1 人数と対戦形式を選ぶ

プレイする人数を選んでください。複数人で遊ぶ場合は、人数分のWiiリモコンを接続してください。人数を選んだら、対戦形式(2on2や3on3など)を選んでください。

2 キャラクターと難易度を選ぶ

プレイヤーごとにキャラクターを選択します。COM(コンピュータ)が参加する場合は、COMのキャラクターも選んでください。続いて難易度を選択します。難易度によって、ボールやパックの速度、キャラクターの移動速度、COMの強さなどが変わります。
※-を押すと、ランダムにキャラクターを選べます。

3 コートやカップを選ぶ

「エキシビション」ではコートを、「トーナメント」ではカップ(大会)を選んでください。
試合が始まります。なお、+を押すと、以下のルール設定を変更できます。
※「エキシビション」や「トーナメント」、競技、難易度によって変更できる設定が異なります。

ピリオド数／セット数	ピリオド数やセット数を設定します。
タイム／セットポイント数	試合時間やセットポイント数を設定します。
ショットクロック ページ P.14	ショットクロック(持ち時間)を設定します。
ハテナパネル ページ P.15	ハテナパネルの出現頻度を設定します。
オートジャンプ	バレーボールで「する」にすると、スパイクが打てるときに自動でジャンプします。
着弾マーカー	バレーボールでのボールの落下位置を示すマーカーの表示を設定します。
ライフ ページ P.20	ドッジボールでのライフ数を設定します。
外野のふっかつ	ドッジボールでの外野の復活のあり／なしを設定します。
キャラクターチェンジ	「オート」にすると、操作するキャラクターがボールを持ったキャラクターに自動で切り替わります。
カメラタイプ	ホッケーで設定でき、「キャラクター」にするとキャラクター中心のカメラに、「パック」にするとパック中心のカメラになります。
そうさガイド	試合中に表示される操作ガイドをみる／みないに設定できます。

試合を行う

試合画面の見かたや基本ルールです。試合中は、ハテナパネルからアイテムを手に入れたり、コインを集めたりすると、試合を有利に進められます。

試合画面の見かた

試合時間や得点など、さまざまな情報が表示されます。ここでは、バスケットボールの試合画面を例に説明します。競技によって表示位置や表示されるものが異なるので、

▶P.16~23と合わせてご覧ください。



ショットを放つまでにボールをキー
プできる時間です。0になると相手
ボールになります。

※バレーボールの場合は、試合時間ではなく、どちらかのチームが15点取ると次のセットになります。

ポーズメニューについて

試合中に + を押すと、ポーズメニューが表示されれます。ポーズメニューでは、操作方法や得点状況を確認したり、カメラの切り替え(「相手ゴールやコートが奥」または「相手ゴールやコートが手前」に変更する)ができます。また、試合をやめることもできます。



共通ルール

各競技のルールについては、▶P.16~23をご覧ください。
ピリオド終了時やセット終了時は、インターバルとなり中間結果が表示されます。

ハテナパネルについて

試合中は、ハテナパネルが出現することがあります。ハテナパネルの上に乗るとコインを手に入れたり、ランダムでアイテムが手に入ったりします。
アイテムはチームで1つのみ持つことができます。



コインを集めると

ハテナパネルの上に乗ったり、落ちているコインに触ると、コインを手に入れることができます。
コインを持っていると以下の効果があります。

得点を取ったり、ドッジボールでボールを相手に当てるなど、集めたコインは0になります。



バスケットボール、 バレーボール、ホッケー	得点を取ると、コインの枚数分の得点が追加されます。
ドッジボール	コインをたくさん取るほど、ボールを当てたときに与えるダメージが増えます。

スペシャルゲージとスペシャルショット

ショットやレシーブ、アタックを放つなどすると、スペシャルゲージがたまります。スペシャルゲージが満タンになると、Ⓐ+Ⓑ(Wiiリモコン横持ちの場合は①+②)でキャラクター固有の「スペシャルショット」を放てます。スペシャルゲージはチーム全員で共有され、チームの選手がスペシャルショットを撃つと、ゲージは空の状態に戻ります。



バスケットボール

バスやドリブルでボールを運び、シュートを決めていきましょう。ダンクやトリックムーブ、スペシャルショットを使えば、迫力あるプレイが楽しめます。

バスケットボールの基本ルール

- 2ポイントエリアからゴールを決めると、2点+持っているコインの枚数分の得点を獲得
- 3ポイントエリアからゴールを決めると、3点+持っているコインの枚数分の得点を獲得
- 2ピリオドを行い、試合終了時までに獲得した得点(スコア)が多いチームの勝ち
- シュートするまでにチームでボールをキープできる持ち時間が決まっており、ショットクロック(持ち時間)が0になると相手ボールになる

※「エキシビション」の場合、ピリオド数や各ピリオドの試合時間を変更できます。



操作方法

攻撃時や守備時の操作と、どちらでもできる共通操作です。

共通操作

攻撃時と守備時のどちらでもできる操作です。

	NunChuk・スタイル	Wiiリモコン横持ち
走る	◎	+
ジャンプ	Wiiリモコンを振る	(2)
キャラクターチェンジ	©	B

※キャラクターチェンジは、自分のチームにCOMが参加している場合にのみできます。
〔1P&2P&COM〕の3人チームの場合を除く)

攻撃時の操作

トリックムーブ

「トリックムーブ」を使えば、相手のディフェンスをかわしやすくなります。スペシャルゲージが満タンなら「スペシャルショット」を、アイテム [P.28](#) を持つていれば「アイテムシュート」を放てます。



	NunChuk・スタイル	Wiiリモコン横持ち
トリックムーブ(相手をかわす)	◎ 回転、または [Z]	Wiiリモコンを振る
バス／バスの要求	(A)	(1)
ジャンプシュート	Wiiリモコンを振ってジャンプし、ジャンプ中にもう一度Wiiリモコンを振る	(2)でジャンプし、ジャンプ中にもう一度(2)
ダンク(ボールを直接ゴールに入れる)	2ポイントエリアで、走りながらWiiリモコンを振る	2ポイントエリアで、走りながら(2)
レイアップシュート(ダンクブロックを回避する)	ダンク中に(A)	ダンク中に(1)
スペシャルショット	(A)+[B]	(1)+(2)
アイテムシュート	[B]を押しながらWiiリモコンを振る	(A)
コンビネーション	(A)を押している間、味方がゴールに走り込んでジャンプし、(A)を離すとパスをして味方がダンクする	(1)を押している間、味方がゴールに走り込んでジャンプし、(1)を離すとパスをして味方がダンクする

守備時の操作

ボールを持っている選手に近づくと自動でブロックします。

	NunChuk・スタイル	Wiiリモコン横持ち
カット(ボールをはたく)	(A)	(1)
チャージカット(強力なカット)	あいて しばらく相手をブロックする	あいて しばらく相手をブロックする
シュートブロック	Wiiリモコンを振る	(2)
ジャンプカット(レイアップをブロックする)	ショットブロック中に(A)	ショットブロック中に(1)
ダンクブロック(ダンクをブロックする)	ショットブロック中にWiiリモコンを振る	ショットブロック中に(2)
アイテムを使う	[B]	(A)

バレーボール

ボールをつないで、スパイクを相手コートに打ち込んでください。ステージによつては、ネットやコートに仕掛けが施されている場合があります。

バレーボールの基本ルール

- サーブ権は1Pのチームから始まり、その後は得点を取ったチームがサーブを行う
 - スパイクなどを決めると、1点+持っているコインの枚数分の得点を獲得
 - 自分のコートにボールを落としたり、3回以内の打数で返球できなかつたり、相手コートへ打ったボールがコート外に落ちた場合は、相手チームに1点が入る
 - 先に15点取ったチームが1セット獲得、先に2セット先取したチームが勝ち
 - 14-14になると「デュース」となり、先に2点差をつけたチームがセットを獲得
- ※「エキシビション」の場合、セット数や各セットの試合時間を変更できます。

操作方法

サーブ権がある場合は、サーブを行います。

その後はコートに入り、試合を進めてください。

サーブの操作

◎または \oplus で移動し、トスを上げてショットを打ちます。トス中に◎または \oplus でねらいを調整することができます。

※Wi-Fi対戦中はサーブに制限時間(15秒)があります。制限時間が過ぎると、自動でサーブを打ちます。



	ヌンチャク・スタイル	Wiiリモコン横持ち
移動	◎	\oplus
トス	アンダートス: Wiiリモコンを振り下ろす オーバートス: Wiiリモコンを振り上げる ジャンプトス: (A)を押しながら、Wiiリモコンを振る	アンダートス: \oplus 下を押しながら② オーバートス: ② ジャンプトス: \oplus 上を押しながら②
ショット	トス中にWiiリモコンを振る	トス中に②

その他の操作

レシーブやトスの弾道は、ボールの威力や味方の位置に合わせて変化します。タイミングを合わせて返球し、得点をねらってください。

スペシャルゲージが満タンなら「スペシャルショット」を、アイテム **P.28** を持っている場合は「アイテムスパイク」を放てます。



ボールの落下位置

	ヌンチャク・スタイル	Wiiリモコン横持ち
移動	◎	\oplus
キャラクターチェンジ	◎	B
レシーブ・トス	Wiiリモコンを振る	②
スパイクジャンプ	A、または2タッチ終了後にWiiリモコンを振る	①、または2タッチ終了後に②
	※ルール設定で「オートジャンプ」を「する」に設定した場合、トスされたボールがキャラクターに近づくと自動でジャンプします。	※ルール設定で「オートジャンプ」を「する」に設定した場合、トスされたボールがキャラクターに近づくと自動でジャンプします。
スパイク	スパイクジャンプ中にWiiリモコンを振る	スパイクジャンプ中に②
スーパースパイク	一定時間待ちかまえてレシーブしたボールを、スパイクする。	一定時間待ちかまえてレシーブしたボールを、スパイクする。
スパイクでねらう位置を動かす	スパイクジャンプ中に◎	スパイクジャンプ中に \oplus
フェイント	ジャンプ中にA	ジャンプ中に①
	※相手のブロックをかわして、ボールを打ちます。	※相手のブロックをかわして、ボールを打ちます。
ブロック	ネット前でWiiリモコンを振る	ネット前で②
アイテムを使う	B	A
アイテムスパイク	Bを押しながらWiiリモコンを振る	スパイクジャンプ中にA
スペシャルショット	A + B	① + ②
コンビネーション	Aを押したままレシーブすると、味方COMがジャンプして、ツーアタックをする	①を押したままレシーブすると、味方COMがジャンプして、ツーアタックをする

※キャラクターチェンジは、自分のチームにCOMが参加している場合にのみできます。
(「1P&2P&COM」の3人チームの場合を除く)

ドッジボール

ボールを相手にぶつけてライフを減らし、アウトにすることをねらいます。外野の選手とパスを回して、相手の体勢を崩すと、アタックを決めやすくなります。



ドッジボールの基本ルール

- 相手のアタックに当たり、ボールを落とすとライフが減る
- ライフが残っている限り内野にいることができるが、ライフがなくなるとアウトになる。アウトになった選手は外野へ行く
- 相手選手を全員アウトにするか、制限時間終了時に内野に残っている選手が多いチームが1セット獲得し、先に2セット先取したチームが勝ち
- 制限時間終了時に内野に残っている選手が同数の場合、延長戦になる。延長戦では、先に相手にボールを当てたチームがセットを獲得
- ボールに当たって外野に出た選手が、相手選手にボールを当てると、コート内に復活できる
- コインをたくさん取るほど、アタックの威力が上がる
- アタックするまでにチームでボールをキープできる持ち時間が決まっており、持ち時間が0になると相手ボールになる

※「エキシビション」の場合、セット数や各セットの試合時間を変更できます。

ライフ



センターライン

操作方法

攻撃時や守備時の操作と、どちらでもできる共通操作です。

共通操作

攻撃時と守備時のどちらでもできる操作です。

	NunChuk・スタイル	Wiiリモコン横持ち
走る	◎	+
キャラクターチェンジ	○	□

※キャラクターチェンジは、自分のチームにCOMが参加している場合にのみできます。
（「1P&2P&COM」の3人チームの場合を除く）

攻撃時の操作

スペシャルゲージが満タンなら「スペシャルショット」を、アイテム **P.28** を持っている場合は「アイテムアタック」を放てます。

	NunChuk・スタイル	Wiiリモコン横持ち
アタック	Wiiリモコンを振る	②
スーパー攻撃	相手陣地へ向かって走り、キャラクターが光ったらWiiリモコンを振る	相手陣地へ向かって走り、キャラクターが光ったら②
ジャンプアタック	センター線まで走ると自動でジャンプするので、ジャンプ中にWiiリモコンを振る	センター線まで走ると自動でジャンプするので、ジャンプ中に②
パス／パスの要求	(A) (複数の味方がいる場合は、◎) を入力した方向にパスを出す	① (複数の味方がいる場合は、+ を入力した方向にパスを出す)
フェイント	+ +Wiiリモコンを振る、またはNunchukを振る	Wiiリモコンを振る
スペシャルショット	(A) + (B)	① + ②
アイテムアタック	□ を押しながらWiiリモコンを振る	Ⓐ
コンビネーション	(A) を押している間、味方COMがセンター線に走り込んでジャンプし、(A) を離すとパスを出して味方がジャンプアタックする	① を押している間、味方COMがセンター線に走り込んでジャンプし、① を離すとパスを出して味方がジャンプアタックする

守備時の操作

ボールが当たる瞬間にタイミングよくキャッチを行うと、ボールを取ることができます。キャッチに失敗してボールをはじいたときは、ダイビングキャッチをねらってください。また、Wiiリモコンを振るか①を押すと、ドッジロールしてアタックを回避できます。

※相手との距離が離れている場合、相手のアタックしたボールに正面から当たると自動でキャッチします。

	NunChuk・スタイル	Wiiリモコン横持ち
ドッジロール(ボールをよける)	Wiiリモコンを振る	①
キャッチ	(A) + (B)	②
ダイビングキャッチ	Wiiリモコンを振る	ボールをはじいたあと①
パスカット	(A)	Wiiリモコンを振る
アイテムを使う	□	Ⓐ

ホッケー



パックを運び、相手ゴールにシュートを決めることをめざします。ゴールキーパーのスキについて、シュートを打ち込んでください。

ホッケーの基本ルール

- ・シュートを決めると、1点+持っているコインの枚数分の得点を獲得
 - ・2ピリオドが終わると試合終了。試合終了時までに獲得した得点が多いチームの勝ち
 - ・各チームのゴールキーパーは、COMが操作する(一部の操作が可能)
- ※「エキシビション」の場合、ピリオド数や各ピリオドの試合時間などを変更できます。

操作方法

攻撃時や守備時の操作と、どちらでもできる共通操作です。

共通操作

試合開始時はフェイスオフが行われ、タイミングよく操作するとパックを奪えます。

	ヌンチャク・スタイル	Wiiリモコン横持ち
フェイスオフ(ゲーム開始)	Wiiリモコンを振る	Wiiリモコンを振る
スケート	◎	+
ブレーキ&ターン	進行方向と逆方向に◎	進行方向と逆方向に+
ファイティング	Wiiリモコンを振る	Wiiリモコンを振る
キャラクターチェンジ	○	□

※キャラクターチェンジは、自分のチームにCOMが参加している場合にのみできます。
(「1P&2P&COM」の3人チームの場合を除く)

攻撃時の操作

□または②を押している間チャージができ、チャージが完了すると強力なシュート(スーパーシュート)を打てます。スペシャルゲージが満タンならキャラクター固有の「スペシャルショット」を、アイテム▶P.28がある場合は「アイテムシュート」を放てます。



	ヌンチャク・スタイル	Wiiリモコン横持ち
シュート	Wiiリモコンを振ると、◎入力方向にシュートを放つ	②で+入力方向にシュートを放つ
シュートをねらう	□を押しながら◎左右	②を押しながら+左右
チャージ	□を押し続ける。チャージが完了すると、選手が点灯する	②を押し続ける。チャージが完了すると、選手が点灯する
スーパーシュート	チャージ完了後にWiiリモコンを振る	チャージ完了後に②を離す
フェイントシュート	□を押しながらⒶ	②を押しながらWiiリモコンを振る
※シュートをねらった方向の逆サイドに向かって、軽くシュートを打ちます。		
バス／バスの要求	Ⓐ	①
スペシャルショット	Ⓐ + Ⓣ	① + ②
アイテムシュート	Ⓑ を押しながらWiiリモコンを振る	Ⓐ
コンビネーション	Ⓐ を押している間、味方COMがゴールに走り込んでシュートの構えをとり、Ⓐを離すとバスを出し、味方がスーパーシュートする	① を押している間、味方COMがゴールに走り込んでシュートの構えをとり、①を離すとバスを出し、味方がスーパーシュートする

守備時の操作

タックルは3回まで連続でしかけることができます。相手のバスやシュートをカットする場合は、パックのそばでスティールをねらってください。相手選手がシュート中の場合は、キーパーのキャッチ(キーパーの飛び出し)を行うことができます。

	ヌンチャク・スタイル	Wiiリモコン横持ち
タックル	Wiiリモコンを振る	②
※連続でタックルすると、3回目に強力なタックルができます。		
スティール	Wiiリモコンを振る	②
アイテムを使う	Ⓑ	Ⓐ
キーパーのキャッチ	相手がシュート中に□	相手がシュート中に②

ニンテンドーWi-Fiコネクションを使って、全国のプレイヤーと対戦できます。
友だちと協力して対戦を楽しむこともできます。



ニンテンドーWi-Fiコネクションについて

このゲームは、インターネット(ニンテンドーWi-Fiコネクション)に接続して、無料で対戦を楽しむことができます。

※ インターネットの接続に必要な機器や設定方法について、詳しくはWii本体取扱説明書「Wii機能編」Wiiオプション(本体設定)をご覧ください。

※ インターネットに接続できない場合、「エラーコード」と「エラーメッセージ」が表示されます。詳しくは、Wii本体取扱説明書「故障かな?と思ったら」をご覧ください。

■ニンテンドーWi-Fiコネクションのご利用に関するご注意

- Wii本体のペアレンタルコントロールの設定で「Wiiフレンド同士のメッセージ送受信と一部のソフトのネットワーク機能」を「制限する」に設定すると、このゲームではWi-Fi対戦ができなくなります。詳しくは、「ペアレンタルコントロールの設定」(P.7)をご覧ください。
- インターネットに接続すると、あなたの入力した情報(Miiとニックネーム)が多くの人の目に触れる可能性があります。個人を特定できるような重要な情報や他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。
- フレンドコードは、お互いによく知っている人同士で安心して遊べるようにするための仕組みです。インターネットの掲示板などで、知らない人とフレンドコードを交換すると、改造データを受け取つてしまったり、不快な気持ちになるような言葉を使用されたりする危険があります。知らない人には自分のフレンドコードを教えないようにしてください。
- ゲームデータの改ざんなどにより、他のユーザーに迷惑をかけるような不正行為は絶対に行わないでください。そのような行為が確認された場合、当サービスへの接続停止などの対処を行うことがあります。
- ニンテンドーWi-Fiコネクションのゲームサーバーは、障害の発生によるメンテナンスなどによって、予告なく一時停止することがあります。また、将来的に各対応ソフトのサービスを終了することがあります。詳しくは、任天堂ホームページをご覧ください。
- インターネットに接続すること、または接続できることによって生じたいかなる損害についても、当社は一切の責任を負いません。ご了承ください。

ニンテンドーWi-Fiコネクションとは?



任天堂が提案する、インターネットを通じて世界中のひとたちと「カンタン」「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。ご家庭のブロードバンド・インターネット環境で、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。

「Wi-Fiモードの始めかた

参加する人数(最大2人)を選び、以下のいずれかのメニューを選んでください。

だれかと対戦	ランダムで対戦相手を探します。プレイする競技→コートの順に選び、対戦相手が見つかると試合を始めます。 ※対戦相手が異なるコートを選んでいる場合は、どちらかが自動で選ばれます。 ※対戦相手が決ると、その対戦相手との通信状況を示す「せつぞくスピード」が表示されます。☆が多いほど接続状況がよいことを示します。
フレンドと対戦	フレンドリストに登録された友だちと対戦します。対戦相手を選んだら、対戦を申し込んだプレイヤーは、プレイする競技→コートの順に選んでください。続いて、申し込まれたプレイヤーがキャラクターとコートを選ぶと、試合が始まります。 ※対戦相手が異なるコートを選んだ場合は、どちらかがランダムで選ばれます。 ※このメニューでは、フレンドリストの友だちを削除することもできます。
フレンドとうろく	フレンドリストに友だちを登録します。相手のフレンドコードを入力してください。
プレイヤーじょうほう	自分のフレンドコードやWi-Fi対戦の成績を確認できます。
他の人のMii設定	「だれかと対戦」で対戦相手のMiiをそのまま表示するか、ゲストのMiiで表示するかを設定できます。

「Wi-Fiモードの試合

ピリオド数やセット数などの各競技のルール設定は、あらかじめ決められたものになります。試合中にWii本体の電源を切るなどしてWi-Fiコネクションを切断すると、Wi-Fi対戦レベルが下がってしまうので注意してください。試合が終わると、試合終了メニューが表示され、もう一度対戦したり、対戦相手や競技を変えたりできます。
※「Wi-Fi」モードの試合中は、ポーズメニューを表示できません。

※「Wi-Fi」モードでは、インターバルや試合終了メニュー表示時に、一定時間が過ぎると自動で次に進みます。

Wi-Fi対戦レベルについて

「だれかと対戦」の場合、試合終了時にWi-Fi対戦レベルが表示されます。
Wi-Fi対戦レベルが一定まで上がると、勲章が与えられます。

パーティー



最大4人まで参加できる4種類のパーティーゲームで遊ぶことができます。
各ゲームの遊びかたや操作方法は、ポーズメニューで確認することができます。

パーティーゲームを始める

プレイするパーティーゲームを選びます。ゲームを選んだら、遊びかたや操作方法を確認し、準備ができたら「スタート」を選んでください。
参加人数(最大4人)→キャラクター→ステージ(「リズムレシーブ」の場合はステージの音楽)の順に選ぶと、ゲームが始まります。



ハラペコボスパックン

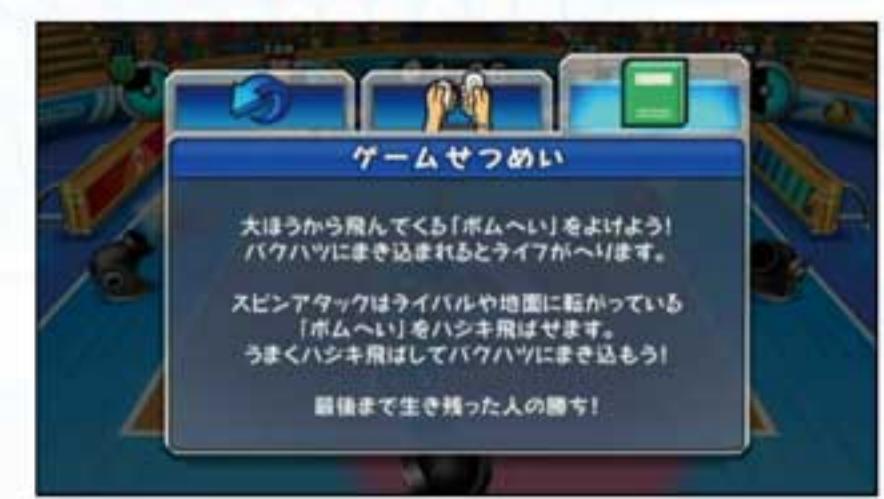
ボスパックンにフルーツを食べさせてください。食べさせるフルーツによって、獲得できる得点が変わります。制限時間終了時に、得点が一番多いプレイヤーが勝ちです。



「パーティー」モードのポーズメニューについて

ゲーム中に \oplus を押すと、ポーズメニューを表示することができます。

ポーズメニューでは、遊びかたや操作方法を確認したり、最初からゲームをやり直したり、メインメニューに戻ったりできます。



リズムレシーブ

自分のプレイヤーカラーと同じ色のボールか、虹色のボールが飛んできたら、うまくレシーブします。みんなで協力して、高得点をめざしてください。

ボールの種類

ボールの種類と、レシーブしたときに獲得できる得点です。



レシーブカウント

全員がこれまでにレシーブした回数の合計です。

コンボ数

レシーブを連続して成功させると表示され、失敗すると0に戻ります。

ハイスコア

これまでに獲得した最高得点です。

得点

現在の得点／クリア目標の得点です。

ドッジ オア ダイ

大砲から飛んでくる「ボムヘイ」を避けます。爆発に巻き込まれるとライフが減り、なくなるとリタイアとなります。制限時間終了時にライフが一番多いプレイヤーの勝ちです。

ライフ

スピナタック

この表示があるときにⒶ(Wiiリモコン横持ち)またはⒷ(Wiiリモコン横持ち)押すと、スピナタックができます。



制限時間

王冠

現在のトップに表示されます。

スマッシュスケート

タックルやスマッシュアタックを当てて、相手をステージから落とします。相手をステージから落とすと得点を獲得でき、制限時間終了時に一番得点が多いプレイヤーが勝ちです。

各プレイヤーの得点

制限時間



王冠

現在のトップに表示されます。

アドバイス

アイテムを利用したり、コンビネーションプレイをねらえば、試合を有利に進める
ことができます。ここでは、プレイに役立つトピックスを紹介します。

アイテムの種類と効果

ハテナパネル **P.15** を踏むと、コインやアイテムを手に入れることができます。



アイテムには以下のものがあり、そのまま使ったり、アイテムシート／アイテムスパイク／アイテムアタックで使ったりすることができます。**P.17, 19, 21, 23**

 ミドリこうら	ぶつかった相手を転ばせます。アイテムシート／アイテムスパイク／アイテムアタックすると、ボール(パック)がスピードアップしてゴールやコートに向かいます。
 アカこうら	相手を追いかけて、ぶつかった相手を転ばせます。アイテムシート／アイテムスパイクすると、ボールが大きくカーブしてゴールやコートに向かいます。また、アイテムアタックすると、ボール(パック)が相手を追いかけます。
 マメキノコ	ぶつかった相手を小さくします。アイテムシート／アイテムスパイク／アイテムアタックすると、ボール(パック)に当たった相手を小さくします。
 バナナ	ぶつかった相手を転ばせます。アイテムシート／アイテムスパイク／アイテムアタックすると、ボール(パック)に当たった相手を転ばせます。
 ボムへい	爆発して、近くにいる相手をふっ飛ばします。アイテムシート／アイテムスパイク／アイテムアタックすると、ボール(パック)が当たった場所が爆発し、巻き込んだ相手をふっ飛ばすことができます。
 スター	しばらくの間無敵になって、移動スピードがアップします。無敵状態のときにシートすると、ボール(パック)が相手のブロックを貫通し、スパイク／アタックすると、当たった相手をふっ飛ばします。

コンビネーションプレイをねらおう

各競技では、Ⓐ(Wiiリモコン横持ちの場合は①)を押している間、味方とのコンビネーションが発動します。味方が自動でジャンプしたり、走り込むので、タイミングよくボタンを離してパスを出してみましょう。友だちと協力プレイをしている場合は、両方のプレイヤーがⒶ(Wiiリモコン横持ちの場合は①)を押すと、コンビネーションができます。



ステージの仕掛けに注意

コートによっては、噴水が飛び出したり、オバケがジャマをしてたりします。いろいろなコートをプレイして、それぞれの特徴を覚えておくと戦いやすくなります。



トーナメントの隠しルート

「トーナメント」のカップ(大会)に優勝すると、隠しキャラクターや隠しステージが手に入ります。また、優勝後のトーナメントに再挑戦し、ある条件を満たすと、隠しルートに進むことができるようになります。



キャラクター紹介

ゲームに登場するキャラクターと能力です。3つのゲージがキャラクターの能力を表し、ゲージが多いほど各能力が高くなります。

プレイスタイル の種類

オールラウンド	パワー、スピード、テクニックのバランスがよいタイプ
パワー	力にものを言わせたプレイ得意とするタイプ
スピード	すばやさを活かしたプレイ得意とするタイプ
テクニック	トリッキーな動きで相手を翻弄するタイプ

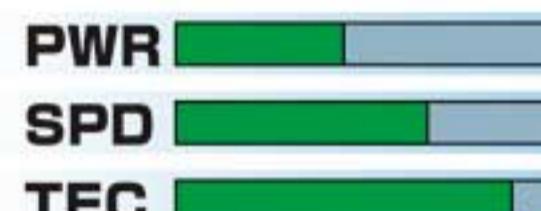
※PWR(パワー)はシートやスパイク、アタックなどの威力に、SPD(スピード)は移動速度に、TEC(テクニック)はターンやブレーキ、トリックムーブなどの技の性能に影響します。



マリオ オールラウンド



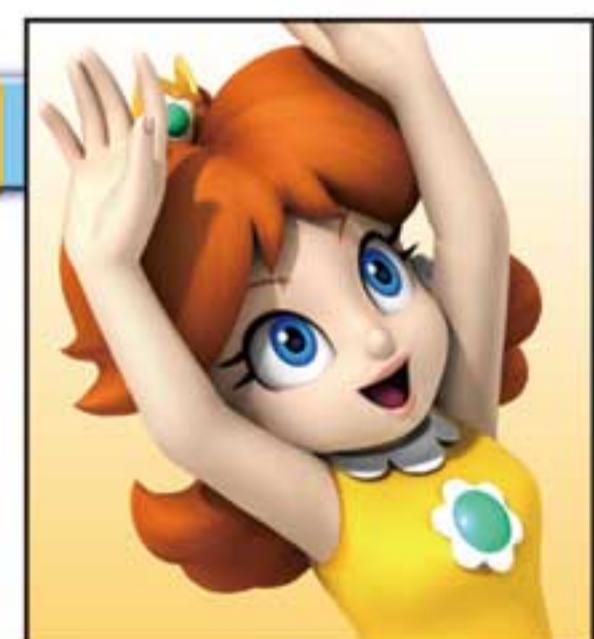
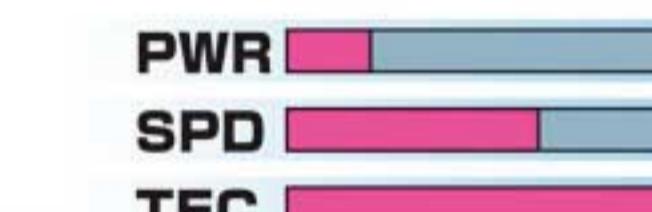
オールラウンド ルイージ



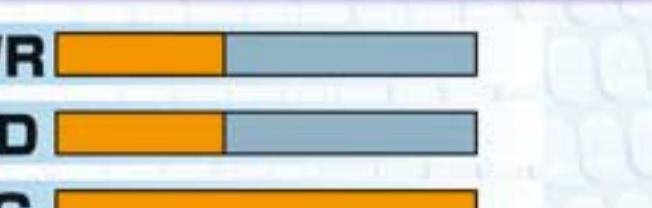
ヨッシー オールラウンド



テクニック ピーチ



テクニック テクニック



スピード キノピオ



クッパ パワー



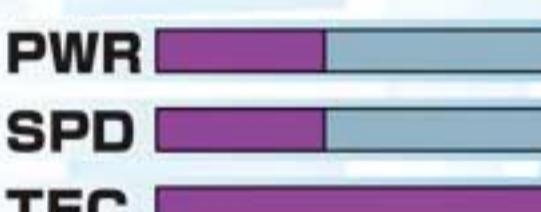
スピード クッパJr.



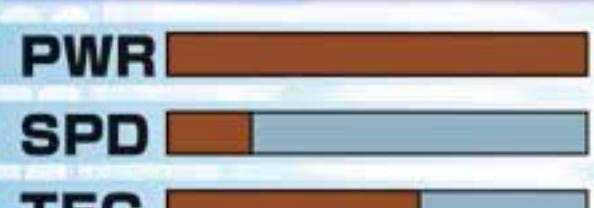
ワリオ パワー



テクニック ワルイージ



ドンキーコング パワー



スピード ダイディーコング



スタッフクレジット

ディレクター	エフェクトデザイン	サウンドプロジェクトアシスタント	北井 優 和田 拓	スペシャルサンクス
東 慎	原田 健司 嘉藤 有希	栄 優子		板鼻 利幸 河津 秋敏 野村 哲也 広浜 佳野 山田 宜史 西村 美江
アートディレクター	2D・UIデザイン	レコーディングセクション	トランペット	イラストレーション
小林 元	浅野 裕治 星川 直子 向井 真紀 山口 京子 星野 美枝子	井川 明彦	中野 祐輔	スーパーバイザー
リードプランニング	トロンボーン	池上 亘	サウンドスーパーバイザー	
原 勇				
プランニング	ボイスセクション	ボイス	近藤 浩治	株式会社ジーン
住田 諭史 鉄田 英克 吉本 よういち 津森 達郎 奥野 義仁 松本 章 福丸 行 廣瀬 純一	有限会社神南スタジオ	Charles Martinet Sam Kelly Deanna Mustard	河上 和弘	河上 和弘
リードプログラミング	小泉 紀介 川口 珠代	戸高 一生 長嶝 高士 鈴木 勝美		
片岡 克倫		Kenny James Caety Sagoian Scott Burns		
サブリードプログラミング	録音スタジオ	Delores Rogers		
	丸山 誠	須崎 早苗 Nate Bihldorff		
プログラミング	声優事務所	金田 朋子 Bianca Allen Greg Irwin		
中島 満 岩崎 広義 増井 良太 臼井 裕彦 藤井 龍夫 辻本 健朗 奈須 純夫 渡邊 猛	青ニプロダクション ハブマーシー	アートワーク		
		Michel See Tan Jee Hean Lim Ying Jie On Jin Wei 鈴木 利幸 塚田 和彦		
リードデザイン	オープニングムービー	スケウェア・エニックス ヴィジュアルワークス		
脇村 雅人	株式会社ポリアセツ・ ユナイテッド・リンク			
ステージデザイン	Tan Jee Hean	デバッグ		
本田 透 湯浅 信 近藤 希予志 杉野 力 藤岡 見幸	Lim Ying Jie	高見 尚樹 石引 壽士		
	On Jin Wei	マリオクラブ株式会社		
キャラクターモデル リードモーションデザイン	鈴木 利幸 塚田 和彦	グラフィックススーパーバイザー		
板井 崇		鍵野 壮太 尾山 礼 渡辺 剛		
モーションデザイン	シンセサイザーオペレーション	イラストレーション		
光武 佑莉 横谷 高志 荻山 かおり 吉村 有子 小泉 貴裕	山崎 良 岩崎 英則	長谷川 直哉 綾部 奈保子		
川成 彰 高橋 和仁 岩野 敬介 朽尾 圭介	リードサウンドデザイン			
	伊勢 誠			
サウンドデザイン	サウンドデザイン			
内村 英樹 神谷 智洋	内村 英樹 神谷 智洋			
サウンドプロジェクトマネージャー	サウンドプロジェクトマネージャー			
濱本 一希	長谷川 直哉 綾部 奈保子			

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.

ほんびん に ほんこくないせんよう がいこく こうぞう ほうそうほうしき こと しょ 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。

ほんびん に ほんこくないせんよう はんぱい しょ しょうぎょうもくてき しょ むだんふくせい ちんたい きんし 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。

ほんたい きょだく ざじゅつけいかいぞう ほどご ばあい かのうせい 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。



任天堂株式会社

©2010 Nintendo ©2010 SQUARE ENIX
FINAL FANTASY characters ©SQUARE ENIX
DRAGON QUEST characters ©ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/SQUARE ENIX

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または同社のフォントを改変したフォントを使用しています。

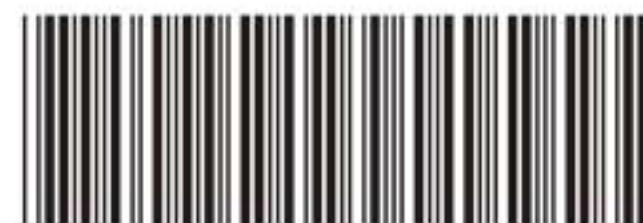
Wiiは任天堂の登録商標です。

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。

ヌンチャクは任天堂の商標です。

Trademarks registered in Japan.

落丁・乱丁はお取り替え致します。



* R V L R M K J 0 0 *

禁無断転載