

大乱闘スマッシュブラザーズ for Wii U

1 しょう まえ
ご使用になる前に

準備する

2 しょう
使用できるコントローラー

3 アミibo
amiiboとは

4 インターネットのできること

5 ほごしゃ かた
保護者の方へ

はじめに

6 どんなゲーム？

7 はじめかた

8 データのセーブ (ほそん 保存) と消去 (しょうきょ)

アクション (Wii U GamePad ゲームパッド)

9 いどう
移動

10 こうげき
攻撃

11 シールド

アクション（たその他のコントローラー）

12 いどう
移動

13 こうげき
攻撃／シールド

あそ 遊びかた

14 キャラクターとステージをえら選ぶ

15 きほん
基本のルール

16 アイテム

モードしょうかい 紹介

17 だいらんとう
大乱闘

18 インターネット たいせん
(対戦)

19 インターネット かんせん きょうゆう
(観戦／共有／イベント)

20 ワールドスマッシュ

21 いろいろなあそび (ひとりで／みんなで)

22 いろいろなあそび (キャラづく作り／ステージづく作り)

23 いろいろなあそび (コレクション／オプション)

その他^た

24 ニンテンドー3DSシリーズ^{ほんたい}本体とつなぐ

25 ^{アミibo} amiibo^{あそ}で遊ぶ

26 ^{ミiverse} Miiverse^{とうこう}に投稿する

27 ^{ついか}追加コンテンツ^{こうにゅう}を購入する

キャラクター^{しょうかい}紹介

28 マリオ/ドンキーコング/リンク/サムス

29 ヨッシー/カービィ/フォックス

30 ピカチュウ/ルイーダ/キャプテン・ファルコン

31 ネス/プリン/ピーチ

32 クッパ/ゼルダ/シーク

33 マルス/ガノンドロフ/メタナイト

34 ピット/ゼロスーツサムス/アイク

35 リザードン/ディディーコング/デデデ

36 ピクミン&オリマー/ルカリオ/トゥーンリンク

37 むらびと/Wii Fit トレーナー/ロゼッタ&チコ

38 リトル・マック／ゲッコウガ／パルテナ

39 ルフレ／シュルク／クッパJr.

40 ソニック／ロックマン／パックマン

41 Mii かくとう格闘タイプ／けんじゆつ剣術タイプ／しゃげき射撃タイプ

せいひん この製品について


42 けんりひょうき
権利表記など

こま 困ったときは

43 とあさき
お問い合わせ先



この電子説明書をよくお読みいただき、正しくお使いください。

安全に使用するために

Wii Uメニューの  (安全に使用するために) は、ご使用になる前に必ずお読みください。ここでは、お客様の健康と安全のための大切な内容が書かれています。ご使用になる方が小さなお子様の場合は、保護者の方がよく読んでご説明ください。

ほんたい とうろく つぎ しょう
本体に登録した、次のいずれかのコントローラーを使用
します。



- ※ さいだい にん どうじ たいせん ふくすうにん あそ ばあい
最大で8人まで同時に対戦できます。複数人で遊ぶ場合は、
にんすうぶん ひつよう
人数分のコントローラーが必要です。
- ※ WiiリモコンとWii U PROコントローラーはあわせて7個ま
で登録できます。
- ※ ゲームキューブ コントローラを使用するには、Wii U用ゲー
ムキューブコントローラ接続タップが必要です。1個の接続
タップにはゲームキューブ コントローラを4個まで接続でき
ます。接続タップをWii U本体に2個接続すると、最大8個の
ゲームキューブ コントローラを同時に使用できます。接続
タップにゲームキューブ コントローラを接続し、(A)を押し
た順に1P→2P→3P...と振り分けられます。
- ※ ニンテンドー3DSシリーズ本体をコントローラーとして使用
するには、ニンテンドー3DSソフト『大乱闘スマッシュブラ
ザーズ for Nintendo 3DS』または『スマブラコントローラ
ー』が3DSシリーズ本体に入っている必要があります。最大
8台まで接続することができます  24 。
- ※ コントローラーの電池残量にはお気を付けください。インタ
ーネット対戦中に、電池切れなどで無操作状態が続いた
場合、無操作状態が続くことによってペナルティをうけてし
まう可能性があります。
- ※ Wii U GamePadは、1台しか登録できません。
- ※ Wiiリモコンの代わりに、Wiiリモコンプラスも使用できます。
- ※ クラシックコントローラPROの代わりに、クラシックコント
ローラも使用できます。

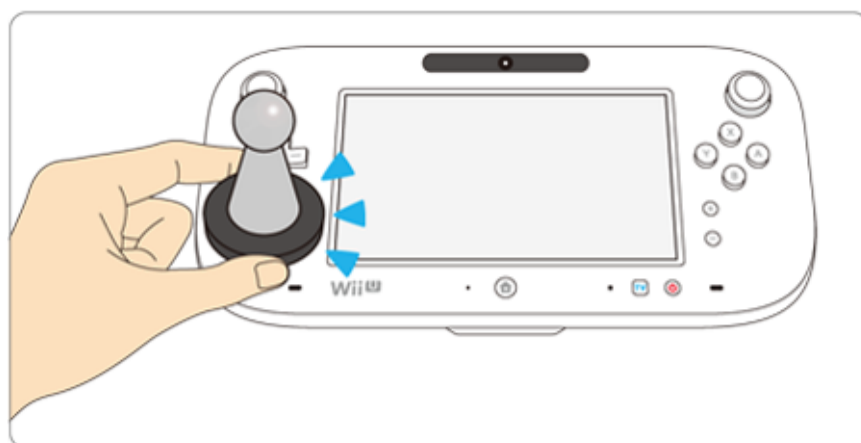
コントローラーの登録方法^{とうろくほうほう}

HOMEボタンメニューで「コントローラーの設定」を選^{えら}ぶと、右の画面が表示されます。「登録」を選^{えら}んだあと、画面の案内に従って操作してください。



※ ゲームキューブ コントローラや3DSシリーズ^{ほんたい}本体をコントローラーとして使用する^{しよう}場合も含めて、全てのコントローラーの設定をゲーム中^{ちゆう}で行うことができます。大乱闘の「ボタン設定」または、オプションの「設定」で各コントローラーの操作方法や振動設定のON/OFFを設定^{せってい}できます。



※ 「コントローラーの設定」では、WiiリモコンやWii U PRO^こコントローラーを4個まで接続^{せつぞく}できます。5個以上登録^{いじょうとうろく}する場合は、大乱闘の「8人乱闘」でWii U本体のシンクロボタン^{ほんたい}を1回押したあと、コントローラーのシンクロボタン^おを押すと登録^{とうろく}できます。





このソフトは **amiibo** アミibo たいおう に対応しています。amiibo™ アミibo は、Wii U GamePadのNFCエリアマーク  にタッチし しょう て使用します。

amiiboは、さわってながめて楽しめるだけでなく、NFC きんきより むせんつうしん (近距離無線通信) を利用し、amiibo対応ソフトと連動し あそ て遊べる商品です。

くわしくは、任天堂ホームページ(<http://www.nintendo.co.jp/amiibo/>) らん をご覧ください。

※ amiiboにゲームデータを書き込めるソフトは1つです。すでにほかのソフトのゲームデータが入っているamiiboに、ゲームデータを書き込みたい場合は、Wii Uメニューの  (本体設定) の「amiibo設定」でゲームデータを消去してください。「amiibo設定」が表示されていない場合は、 (本体設定) で「本体の更新」を選んでください。


※ amiiboは複数の対応ソフトで読み込めます。

※ amiiboのデータが壊れていて復旧できない場合は、Wii Uメニューの  (本体設定) の「amiibo設定」で初期化してください。「amiibo設定」が表示されていない場合は、 (本体設定) で「本体の更新」を選んでください。

インターネットに接続すると、次のことがお楽しみいただけます。

- ・インターネット対戦 → 18
 - ・フレンドとのボイスチャット → 18
 - ・リプレイの投稿や観戦 → 19
 - ・写真やMiiファイター、作ったステージの投稿 → 19
 - ・バーチャルコンソールの購入 → 23
 - ・Miiverseの使用 → 26
 - ・追加コンテンツの購入 → 27
- ※ 世界中のプレイヤーに自分のプロフィールが公開される可能性があります。
- ※ リプレイの映像は、YouTube にアップロードすることで、世界中の人々に見られる可能性があります。
- ※ インターネット接続については、Wii U取扱説明書（冊子）の「インターネット設定」の項目をご覧ください。

ここはおとなのひとに みてもらってください

お子様の使用を制限したい場合は、Wii Uメニューの  (保護者による使用制限) で、制限したい項目を選んでください。このソフトでは、以下の内容を制限できます。

項目名	制限内容
ゲームソフト の通信機能	世界中のプレイヤーと対戦したり、フレンドとのボイスチャットを制限できます  18。また、写真やリプレイ、Miiファイターのデータなどを送受信したりすることを制限できます  19。
ニンテンドーe ショップ等での 商品やサービスの購入	バーチャルコンソール  23 や追加のファイターなど  27 の購入を制限します。
Miiverseの 使用	「投稿のみ制限する」で写真やテキスト、手書きの投稿を制限でき、「投稿・閲覧を制限する」で写真やテキスト、手書きの投稿・閲覧を制限できます  26。
フレンドの登録	フレンドの登録を制限することができます。



マリオやリンク、カービィといったさまざまなキャラクターたちが、ゲームのワクをこえて大乱闘！相手を攻撃してふっとばし、ステージから落とことそう。
通信を使えば、世界中のプレイヤーと対戦することもできます。

あいて 相手をふっとばす

1. 1. ダメージを与える

攻撃を当てて、相手の蓄積ダメージを増やします。蓄積ダメージが多いほど、遠くにふっとばせます。



2. スマッシュ攻撃を当てる

強力なスマッシュ攻撃を当てて、ステージの外へふっとばしましょう。





もど ステージに戻る

ステージの外にふっとばされても、空中ジャンプや必殺ワザでステージに戻ることができれば、続けて戦えます。





はじめて遊ぶときは、いつの間に通信の設定を行います。

トップメニュー

プレイするモードや項目を選びます。



大乱闘

キャラクターやステージを選び、対戦します。最大8人で対戦できる「8人乱闘」や、特殊なルールで遊ぶ「スペシャル乱闘」などもあります

→ 17

インターネット

インターネット通信を使って、対戦したり → 18 試合を観戦したりできます → 19

ワールドスマッシュ

ルーレットを回してボードマップを進みます。バトルやイベントでファイターを奪い合い、最終戦にのぞみます → 20

いろいろなあそび

コンピュータープレイヤーと
戦^{たたか}って進^{すす}んでいく「シンプル」
や、「組み手^{くみて}」などが行^{おこな}える
「競技場^{きょうぎじょう}」のほか、キャラクタ
ーのカスタマイズやステージ
の作成^{さくせい}などが行^{おこな}えます ▶ 21
～ ▶ 23。amiibo^{アミイボ}の強化^{きょうか}など
も行^{おこな}えます ▶ 25。

クリアゲッター

プレイ中^{ちゆう}に特定^{とくてい}の条件^{じょうけん}を達成^{たっせい}
すると、ごほうび（フィギュ
アやカスタマイズパーツなど）
をもらうことができます。

3DS

ニンテンドー3DSソフト
『大乱闘スマッシュブラザーズ
for Nintendo 3DS』で接続^{せつぞく}
すると、ニンテンドー3DSシリ
ーズ^{ほんたい}本体をコントローラーとし
て使^{つか}ったり、3DSシリーズ
本体^{ほんたい}との間^{あいだ}でカスタマイズキャ
ラをやりとりしたりできます
▶ 24。

説明書

この電子説明書^{でんしせつめいしょ}を見^みることがで
きます。

「お知らせ&ショップ」について

「お知らせ&ショップ」を選^{えら}ぶとお知らせ^しの内容^{ないよう}を
確認^{かくにん}できます。お知らせ画面^しで「ショップ^{がめん}に行く^い」
を選^{えら}ぶと、ニンテンドーeショップ^{ついか}で追加^{ついか}コンテン
ツ^{こうにゅう}を購入^こ入^うできます ▶ 27。

メニューの操作方法

Wii U GamePadで操作するときは、**+**/**Ⓛ**で項目を選び、**Ⓐ**で決定します。**Ⓑ**を押すと、キャンセルできます。

※ Wii U PROコントローラー、Wiiリモコン+クラシックコントローラPROでも同じ操作ができます。

その他のコントローラーでの操作方法



項目の選択		

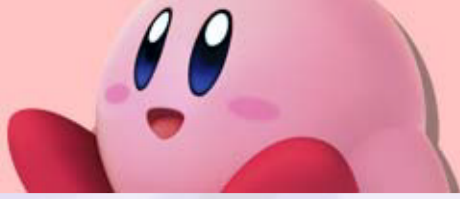
決定		

キャンセル		

3DSシリーズ本体での操作方法

トップメニューで「3DS」を選ぶと、「大乱闘」で3DSシリーズ本体をコントローラーにして操作できます。操作方法は『大乱闘スマッシュブラザーズ for Nintendo 3DS』の電子説明書をご覧ください。






データのセーブ

ゲームの進行状況や設定は、対戦を終了してメニューに戻るときや、設定を変更したときなどに自動的に保存されます。

※ セーブデータは、全てのユーザーで共通に保存されます。通信関連などで一部、ユーザーごとに個別に保存されるものもあります。Wii Uの電源をONにするときに、ユーザーのMiiを正しく選択しているかをご確認ください。



データの消去



Wii Uメニューの  (本体設定) にある「データ管理」を選んで消去します。

※ データを消去するときは、内容を十分にご確認ください。消去したデータは元に戻せません。





ゲームパッド そうさほうほう
Wii U GamePadでの操作方法です。

※ Wii U PROコントローラーとWiiリモコン+クラシックコントローラーPROは、GamePadと同じ方法で操作できます。その他のコントローラーの操作方法は  と  をご覧ください。

ある 歩く

Ⓕ (左右) で歩きます。傾ける量によってスピードが変わります。

ダッシュ

Ⓕを左右にはじくとダッシュし、入力している間はダッシュし続けます。

しゃがむ

Ⓕ (下) でしゃがみ、相手の攻撃でふっとばされないようにふんばります。

あしば お 足場から下りる

Ⓕを下にはじくと、足場から下ります。

※ すりぬけができる床でのみ、下りることができます。

ジャンプ/空中ジャンプ

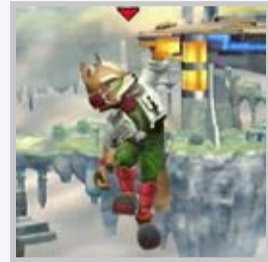
Ⓕを上にはじくか、⒫/Ⓖでジャンプします。空中で再度入力すると、もう一度ジャンプできます。

踏み台ジャンプ

相手の上で \odot を上にはじくか、 \otimes / \odot を押すと、相手を踏み台にしてジャンプします。

ガケつかまり

空中でガケに近づくと、つかまります。ジャンプや \odot （左右）などではい上がると、ステージに戻れます。



※一部のキャラクターは、ワイヤーを伸ばしてガケにつかまることができます。

アピール

\oplus を押すと、押した方向によってさまざまなアピールができます。



※アピール中は身動きが取れなくなるので注意が必要です。





じゃくこうげき 弱攻撃

①を押すと弱攻撃ができ、①を連打すると連続攻撃ができます。①を押し続けると弱攻撃を連発し、相手に当たると自動的に連続攻撃が発動します。

きょうこうげき 強攻撃

Ⓕを入力しながら①を押すと、入力した方向に応じた強攻撃ができます。

こうげき スマッシュ攻撃

Ⓕを入力するか、Ⓕをはじきながら①で、相手をふっとばすスマッシュ攻撃ができます。Ⓕ/Ⓕを入力した方向に応じて、攻撃が変化します。

スマッシュホールド

Ⓕを入力し続けるか、Ⓕをはじきながら①を押し続けると、パワーをためます。パワーをためてⒻ/①を離すと、強力なスマッシュ攻撃ができます。

こうげき ダッシュ攻撃

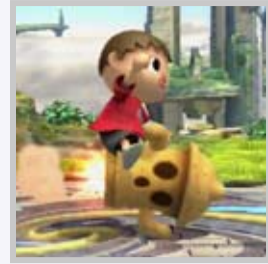
ダッシュ中に①を押します。

くうちゅうこうげき 空中攻撃

ジャンプ中に①を押します。Ⓕを入力しながら①で、入力した方向に攻撃ができます。

ひっさつ
必殺ワザ

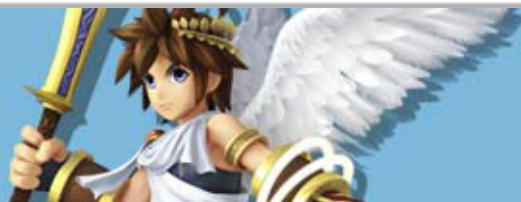
③を押します。④を入力しながら③で、
入力した方向に応じた必殺ワザを出しま
す。



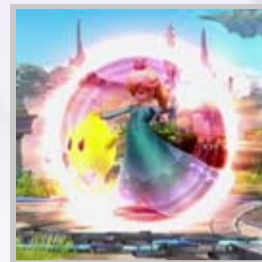
さいご き
最後の切りふだ

スマッシュボール → 16 を
壊して③を押すと、キャラ
クター特有の切りふだが
発動します。





④/⑤を押している間、シールドを張って
相手の攻撃を防御できます。



※ シールドは張り続けたり攻撃を受けたりすると小さくなります。なくなるとふらふらになり、一定時間身動きが取れなくなります。

緊急回避

シールド中に⑥をはじくと、入力
した方向に緊急回避します。攻撃
をよけたり、後ろに回り込んで
反撃するときには有効です。



※ 空中で緊急回避をするときは、④/⑤を押します。

つかみ

⑦/⑧またはシールド中に⑨で、
相手をつかみます。つかんだあと
は⑥を入力して投げたり、⑨でつ
かみ攻撃をしたりできます。





ゲームキューブコントローラ、Wiiリモコンよこも（横持ち）、
Wiiリモコン+ヌンチャクそうさほうほうの操作方法です。

※  は、すばやくはじくことあらわを表します。



ある
歩く



ダッシュ



 (かい お2回押す)



しゃがむ



あしば お
足場から下りる



 (みじか お短く押す)



ジャンプ/くうちゅう空中ジャンプ/ふ だい踏み台ジャンプ



ガケつかまり

くうちゅう空中でガケに向
かって



くうちゅう空中でガケに向
かって



くうちゅう空中でガケに向
かって



アピール



 /  + 

① / ② / ① + ②



じゃくこうげき
弱攻撃

A

②

A

きょうこうげき
強攻撃



+ + ②



こうげき
スマッシュ攻撃

① + ② / + + ②
どうじお
(同時押し)

こうげき
ダッシュ攻撃

ちゅう
ダッシュ中に A

ちゅう
ダッシュ中に ②

ちゅう
ダッシュ中に A

くうちゅうこうげき
空中攻撃



くうちゅう
空中で



ひっさつ
必殺ワザ



① / + + ①



さいごき
最後の切りふだ

B

①

B

シールド



B



きんきゅう かいひ
緊急回避

シールド中に


シールド中に+

シールド中に


つかみ

Z

○/○+○

○/○+○





キャラクターを選ぶ

キャラクターセレクト画面が表示されたら、コントローラーのボタンを押して参加し、チップ (1P) をキャラクターの上に置きます。

※ 参加した順に1P→2P→3P……と振り分けられます。

キャラクターセレクト画面

1～6の項目を選択すると、設定を行えます。準備ができたら⊕で次の画面へ進みます。

※ ⊕を押し続けて⤴のゲージがいっぱいになると、前の画面に戻ります。⤴を選んでⒶを押し続けても戻れます。

※ 表示される項目は、モードによって異なります。



1 対戦形式

全員が対戦相手になる「大乱闘」と、最大3つのチーム（「8人乱闘」の場合は最大4つのチーム）に分かれる「チーム戦」のどちらかを選べます。

※ チーム戦の場合は、キャラクターの左上に表示される旗を選ぶと、所属するチームを変更できます。

2 ルール変更

対戦のルールや制限時間、アイテムの出現設定などを変更
できます。

※ ◀/▶ を選ぶと、タイム制やコイン制のときは制限時間を、ストック制のときはストック数（キャラクターの残り数）を変更できます。

3 カスタマイズ

ONにすると、「キャラ作り」でカスタマイズした
キャラクターを選べるようになります。

4 キャラクター

カーソルを合わせて(A)を押すと、キャラクターの色を変更
できます。

※ L/R もしくは X/Y でも変更できます。

5 プレイヤー/コンピュータープレイヤー

プレイヤーと、コンピュータープレイヤーを切り替えます。
コンピュータープレイヤーの場合は、レベルを変更することも
できます。

6 「おなまえ」の入力や選択

「おなまえ」（プレイヤーの名前）を入力したり、入力した
名前を選んだりできます。「おなまえ」には、その名前
で戦ったときの戦績や操作設定が保存されます。

ステージを選ぶ

ステージを選ぶと、対戦がは
じまります。



※ ステージセレクト画面が表示されないモードもあります。

※ L/R で「通常」と「作った」を切り替えられます。

「作った」を選ぶと、作ったオリジナルステージを選べます。

しゅうてん か きょく 終点化とオレ曲セレクトについて

①を押してからステージを選ぶと、ステージが終点化されます。地形が平らになり、すべての仕掛けが取り払われた状態で戦えます。②を押してからステージを選ぶと、ステージに設定されている曲のかかりやすさを変更できます。





相手をふっとばし、ステージから落っこつのが目的です。攻撃を当てて蓄積ダメージを増やし、スマッシュ攻撃でふっとばしましょう。



対戦画面の見かた



1 のこ じかん
残り時間

2 おなまえ
おなまえ

3 ちくせき
蓄積ダメージ

世界戦闘力について

「シンプル」や「競技場」で表示される数値です。世界中のプレイヤーと比べたとき、どれだけの人数を上回っているかを表します。



※たとえば、数値が「147200」だった場合、147199人より自分が上位であることを表します。

※インターネット通信を行って、世界ランキングの情報を取得すると表示されるようになります。購入してから一度も世界ランキングの情報を取得していない場合は表示されないなので、ご注意ください。

ポーズ
PAUSE

④を押すと、ゲームを一時中断します。写真を撮影したり、対戦を終了したりできます。



※ 撮影した写真は、SDカードに保存されます。

けっかはっぴょう
結果発表

対戦が終わるとリザルト（結果）が表示されます。モードによっては、ゴールドが手に入ることもあります。

ゴールドについて

ゴールドを集めると、フィギュアを買うことができます。ほかにもさまざまな使用方法があります。





近くで①を押すと拾います。使うときはさらに①を、捨てるときはZL/ZRを押します。L+ZL/L+ZRで投げることもできます。

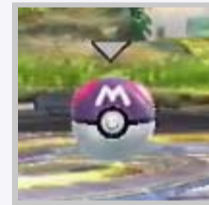


しょうかい アイテム紹介

触れたり拾ったりするだけで効果が現れるもののほかにも、時間の経過や攻撃を当てたりすることで効果が現れるものなど、アイテムによって使いかたはさまざまです。

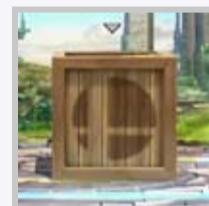
マスターボール【ヘルパー】

投げると伝説のポケモンなど、めずらしいポケモンが現れて援護してくれます。

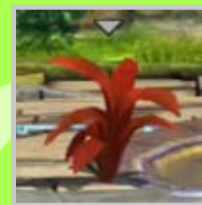


キャリアー【いれもの】

攻撃したり投げたりして壊すと、中からアイテムが出てきます。



草は引っこ抜くことで、アイテムを入手できます。



ようせい

妖精のビン【かいふく】

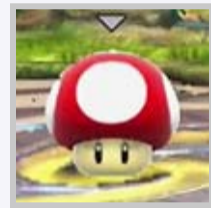
蓄積ダメージが100以上のときに持つと、蓄積ダメージを100回復してくれます。蓄積ダメージが100未満のときは、相手に投げつけることができます。



※蓄積ダメージが100以上の相手に当てると、相手を回復させます。

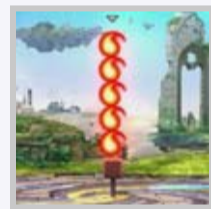
スーパーキノコ【へんか】

触れると、キャラクターが大きくなってパワーアップします。



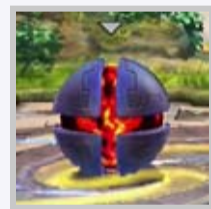
ファイアバー【だけき】

攻撃した相手を燃やして、ダメージを与えます。攻撃を当てると、少しずつ短くなっていきます。



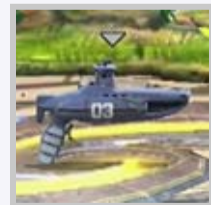
十文字爆弾【とうてき】

爆発すると、地形を貫通する長い十字の爆炎を放ちます。



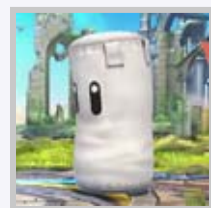
スティールダイバー【しゃげき】

小さな魚雷弾を発射します。



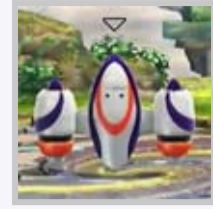
サンドバグくん【なぐられ】

攻撃すると、さまざまなアイテムを出してくれます。



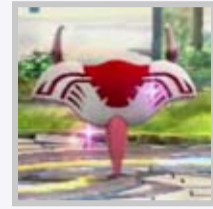
ロケットベルト【そらび】

空中で^{くうちゅう} (L) (上) / (X) / (Y) を押し続けると、
一定時間^{いっていじかん}ジェット噴射^{ふんしゃ}で上昇^{じょうしょう}できるようになります。



ドラグーンパーツ【がったい】

3つ集めると、伝説^{でんせつ}のドラグーンが完成^{かんせい}して
なにかが起こります。



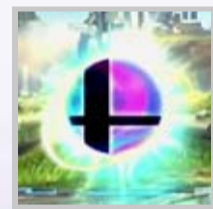
爆薬箱【ばくはつ】

火^ひをつけたり、強い攻撃^{こうげき}を当てたりすると、
大爆発^{だいはつ}を起こします。



スマッシュボール【きりふだ】

攻撃^{こうげき}して壊^{こわ}すと、Bで「最後の切りふだ」が
使えます。



※ このほかにも、たくさんのアイテムが登場^{とうじょう}します。





好きなステージやルールを選び、友だちやコンピュータープレイヤーと対戦します。

だいらんとう 大乱闘

1～4人で対戦できます。

にんらんとう 8人乱闘

最大で8人まで同時に対戦できます。

らんとう スペシャル乱闘

特殊なルールを設定して対戦します。



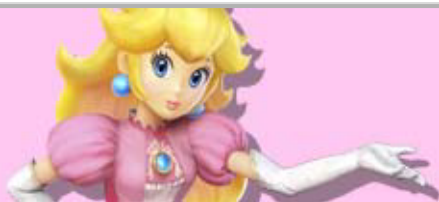
ルール

対戦方式やアイテムの出現率などを変更できます。

ボタン設定

「おなまえ」ごとに、各コントローラーの操作方法や振動のON/OFFを設定できます。





はじめて「インターネット」を選んだときは、「大観戦」^{だいかんせん}にリプレイを投稿するかを設定します。^{えら}^{とうこう}^{せってい}

※ 設定は「インターネットオプション」で変更できます。^{せってい}^{へんこう}

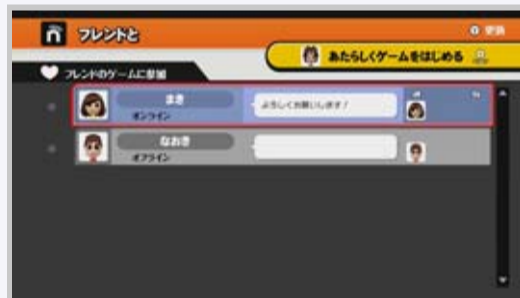
対戦する^{たいせん}

インターネットに接続して、遠く離れたプレイヤーと最大4人で対戦できます。メニュー画面で、対戦する相手を「フレンドと」か「だれかと」から選びます。^{せつぞく}^{とお}^{はな}^{さいだい}^{にん}^{たいせん}^{がめん}^{たいせん}^{あいて}^{えら}

※「フレンドと」で対戦するには、お互いにフレンド登録をしている必要があります。^{たいせん}^{たが}^{とうろく}^{ひつよう}

フレンドと

フレンドと対戦します。「あたらしくゲームをはじめる」で参加者を募集するか、対戦相手を募集しているフレンドの部屋を選んで参加します。^{たいせん}^{あたらしくゲームをはじめる}^{さんかしゃ}^{ぼしゅう}^{たいせん}^{あいて}^{ぼしゅう}^{へや}^{えら}^{さんか}



参加者を募集する^{さんかしゃ}^{ぼしゅう}

1. 「あたらしくゲームをはじめる」を選びます。^{えら}
2. ルールを設定し、使用するキャラクターを選んで⊕をお押しします。^{せってい}^{しょう}^{えら}
3. ステージを選びます。^{えら}
4. 参加者がそろうまで、トレーニングをして待ちます。ほかの本体からの参加者が1人以上いて、準備が完了しているときにⓁ+Ⓡを押すと、対戦がはじまります。^{さんかしゃ}^ま^{ほんたい}^{さんかしゃ}^{ひとりいじょう}^{じゅんび}^{かんりょう}^お^{たいせん}

1. 参加者を募集しているプレイヤーを選びます。
2. 使用するキャラクターを選んで、⊕を押します。
3. ステージを選びます。
4. 対戦が始まるまでトレーニングをして待ちます。

ボイスチャットとショートメッセージ

フレンドとの対戦前と対戦後に、同じ部屋のフレンドとボイスチャットを行えます。また、対戦中はアピールをしてショートメッセージを送れます。

※ ショートメッセージは「インターネットオプション」
→ 19 で編集できます。

※ ボイスチャットやショートメッセージを使うときは、人が不快な気持ちになるような使いかたはしないでください。

だれかと

以下の手順で世界中のプレイヤーと対戦します。

1. 気軽に遊べる「エンジョイ部屋」と、本気で対戦する「ガチ部屋」のどちらかを選びます。

エンジョイ部屋

「終点」以外の中からランダムに選ばれたステージで戦います。勝った回数のみが記録されます。勝った回数は「コレクション」→「戦いの記録」→「カウント集」で確認できます。

ガチ部屋

終点化されたステージの中から、ランダムに選ばれたステージで戦います。戦績は、負けた回数も含めてすべて記録されます。

2. エンジョイ部屋では、「大乱闘」か「チーム乱闘」、ガチ部屋では「大乱闘」か「チーム乱闘」か「1on1」のどれかを選んで、対戦形式を決めます。

※「チーム乱闘」を選んだあとに「ひとりで参加」を選ぶと、世界中のプレイヤーとチームを組んで戦います。「ふたりで参加」を選ぶと、1つの本体に2人で参加して、チームを組んで戦います。

3. プレイヤーが集まると対戦がはじまります。

プロフィール

対戦後のリザルトでⓧを押すと、対戦したプレイヤーのプロフィールを見ることができます。

※ 自分のプロフィールはインターネットオプションで設定できます。

ブロックや通報について

プロフィールでは、今後出会いたくないプレイヤーをブロックしたり、悪質なプレイヤーを通報することもできます。

※ むやみに通報を行うとインターネット対戦を制限される場合がありますのでご注意ください。

※ ブロックしたプレイヤーの情報は、Wii Uメニューの「フレンドリスト」の「設定」→「ブロックリストを見る」で削除できます。

ペナルティについて

「対戦を途中でやめる」「自滅を繰り返す」「操作せずに放置する」「極端に1人を攻撃する」などの行為を行うと、ペナルティとしてしばらくインターネットで対戦できなくなります。





かんせん
観戦する

メニュー画面で「大観戦」を選ぶと、ほかのプレイヤーが投稿したリプレイなどを見ることができます。

だいかんせん
大観戦

リプレイを見たり、勝敗を予想してゴールドを賭けたりできます。

せかい じょうきょう
世界の状況

インターネットで対戦しているプレイヤーがどれくらいいるのかを表示します。

リプレイチャンネル

キャラクターごとにリプレイを再生できます。



きょうゆう
共有する

メニュー画面で「共有」を選ぶと、保存した写真やリプレイ、Miiファイター、作ったステージなどを世界中のプレイヤーと共有したり、フレンドに送信したりできます。

みる

ほかのプレイヤーが投稿した写真やリプレイ、Miiファイター、作ったステージをダウンロードします。ダウンロードした写真やMiiファイターなどは、コレクションで鑑賞したり対戦で使用したりできます。

※ 写真のデータをダウンロードするには、SDカードが必要です。ダウンロードした写真のデータは、SDカードに保存されます。

※ ほかのユーザーがダウンロードしたデータや、ほかのユーザーがニンテンドー3DSソフト『大乱闘スマッシュブラザーズ for Nintendo 3DS』と通信して受け取ったデータは表示されません。

おく

写真やリプレイ、Miiファイター、作ったステージをデータサーバーに投稿できます。写真やステージは同時にMiiverseにも投稿されます。

※ フレンドに送る場合は、受信側が「いろいろなあそび」→「オプション」→「インターネットオプション」で「フレンドのデータ」の設定を「受け取る」にしておく必要があります。

※ 投稿したデータは30日後にデータサーバーから削除されます。

※ 不適切なデータと判断された場合は、30日を待たずにデータサーバーから削除されます。

※ 「共有」でダウンロードしたステージの写真やリプレイは投稿できません。

※ ほかのユーザーが作成したデータを「共有」で投稿したり、フレンドに送ったりすることはできません。

「YouTube」にリプレイをアップロードする

インターネット動画サービスの「YouTube」にも、リプレイをアップロードできます。

※ Google アカウントが必要です。

イベント

たいかい
大会やコンクエストに参加することができます。

たいかい 大会

さんか たいかい けんさく たいかい さくせい さんか
参加したい大会を検索したり、大会を作成して参加
することができます。

さがす

たいかい にゅうりょく こま せってい
大会コードを入力したり、細かいルールなどを設定して、
たいかい けんさく
大会を検索することができます。

また、フレンドリストからフレンドの参加状況を確認し
たり、フレンドが参加している大会に参加することもで
きます。

どうじ たいかい さんか かのう
※同時に4つの大会に参加可能です。

かいさいちゅう たいかい きけん ばあい おな たいかい さいど さんか
※開催中の大会を棄権した場合、同じ大会に再度参加すること
ができなくなります。

さくせい 作成する

たいかいめい きかん ていいん き たいかい さくせい
大会名、期間、定員などルールを決めて大会を作成する
ことができます。大会の作成後は設定を変更することが
できません。削除することは可能です。

どうじ たいかい さくせい
※同時に2つの大会が作成できます。

たいかい さくせい ミーパース しょきせってい おこな
※大会を作成するには、あらかじめMiiverseの初期設定を行っ
ておく必要があります。

トーナメント

か め せん さんか
勝ち抜き戦のトーナメントに参加することができます。

※トーナメント開始前は参加を取りやめることもできます。た
だし、開始1分前からは棄権扱いとなり、インターネット
たいせん りょう いちじてき せいげん
対戦の利用が一時的に制限されます。

コンクエスト

さいだい 最大3つに分かれた勢力せいりょくに加勢かせいして、ポイントきそを競うイベントです。メニュー画面で「コンクエスト」を選えらぶと、勢力せいりょくの状況じょうきょうなどを見ることが出来ます。

※ コンクエストはイベント開催期間中かいさい きかん ちゅうのみ遊あそべます。

コンクエストの遊あそびかた

「だれかと」でコンクエスト対象たいしょうのキャラクターそうさを操作すると、キャラクターの所属しよぞく勢力せいりょくにポイントかさんが加算されます。イベント期間内きかん ないに一番多いちばんくポイントあを手てに入いれた勢力せいりょくが勝利しょうりです。勝利しょうりした勢力せいりょくに、より多あく加勢かせいしていると賞品しょうひんがもらえます。

※ポイント対象たいしょうとなる対戦たいせんは一度いちど発生はっせいすると、一定時間いっていじかんが経過けいかするまで発生はっせいしません。

インターネットオプション

いつの間まに通信つうしんの設定せっていや、大観戦だいかんせんにリプレイとうこうを投稿とうこうするかなどを設定せってい出来ます。「プロフィール」へんこうを変更へんこうすることも出来ます。





ルーレットを回してボードマップを進みます。バトルをしたり能力をパワーアップさせながらファイターを奪い合い、集めたファイターを使って最終戦にのぞみます。

じゅんび

対戦するボードを選んだり、ターン数などを設定します。



ボードマップ



1 手持ちのファイター

2 パワーアップした能力

3 アイテムフィギュア

バトル

ほかのMiiとぶつかるか、バトルマスに止まるとバトルになります。ボードマップで集めたファイターを使って、対戦します。

※ バトルマスは、「おおきい」マップにのみ存在します。

イベント

マップ上^{じょう}に出現^{しゅつげん}するキャラクター^おに応じて、イベントが^{はっせい}発生^{はっせい}します。



中間リザルト

設定^{せってい}したターン数^{すう}をプレイすると中間リザルト^{ちゅうかん}が発表^{はっぴょう}され、手持ち^{ても}のファイターがどれだけ強^{つよ}くなったか表示^{ひょうじ}されます。中間リザルト^{ちゅうかん}が終わると、最終戦^{さいしゅうせん}の大乱闘^{だいらんとう}が行^{おこな}われます。





ひとりで

ひとりで「シンプル」や「オールスター」などで遊びます。

シンプル

待ち受けるコンピュータープレイヤーと戦います。トーナメントを勝ち抜き、トップをめざしましょう。

戦士の天秤

はじめにゴールドを賭けて、ホンキ度（難易度）を変更できます。ホンキ度が高いほど、ごほうびがよいものになりますが、



対戦相手も強くなります。

オーダー

対戦相手やごほうびが記されたお題を選び、戦うモードです。2つのモードがあります。

マスターサイド

ゴールドを支払ってお題に
挑戦します。クリアするとご
ほうびがもらえます。

クレイジーサイド

ほかのモードで手に入る「クレ
イジーサイド入場チケット」
を使ったり、ゴールドを支払っ
たりして挑戦します。お題をク
リアするたびにごほうびがたま
り、ボスのクレイジーハンドに
勝利するとすべてのごほうび
がもらえます。途中でゲーム
オーバーになると、ごほうび
の一部が没収されます。

イベント戦

さまざまなミッションに挑戦します。クリアすると、
挑戦できるミッションが増えていきます。

オールスター

次々と現れるコンピュータープレイヤーと戦います。プ
レイヤーのダメージは対戦が終わっても蓄積されていき
ます。休憩所に用意されている回復アイテムをうまく
使って勝ち抜きましょう。

競技場

「スマッシュボンバー」や「組み手」、「ホームランコン
テスト」で遊びます。

トレーニング

アクションの練習ができます。



「シンプル」や「イベント戦^{せん}」、「オールスター^{さいだい}」を最大
ふたり^{ふたり}で、「競技場^{きょうぎじょう}」を最大4人^{さいだい にん あそ}で遊べます。





キャラ作り

Miiファイターを作ったり、キャラクターのワザや性能を自分好みにカスタマイズできます。

Miiファイターを作る

『Miiスタジオ』にいるMiiを、Miiファイターとして登録できます。タイプを選んだりカスタマイズパーツをつけることで、オリジナルのMiiファイターを作れます。

※『Miiスタジオ』でMiiファイターの元になったMiiを削除しても、Miiファイターは削除されません。

ステージ作り

好きな地形や仕掛けを設置して、オリジナルステージを作ることができます。作ったステージは対戦に使用できます。

※「ステージ作り」は Wii U GamePad で操作します。ほかのコントローラーは使用できませんのでご注意ください。

作りかた

GamePad で線を描いて足場を作ります。ツールをタッチすると、仕掛けを設置したり描いた足場を消したりできるようになります。

画面の見かた



1 ツール

2 おもさ

ちけい か し か お へ せ っ ち
地形を描いたり仕掛けを置くと減り、なくなると設置でき
なくなります。





コレクション

あつ 集めたフィギュアやリプレイなどを見ることができます。

フィギュア

あつ 集めたフィギュアを見たり、「フィギュアラッシュ」に
ちょうせん 挑戦してフィギュアを手に入れたりできます。

リプレイ

ほそん 保存したリプレイを見ることができます。

アルバム

ほそん 保存した写真を見ることができます。

※ 撮影した写真はSDカードに保存されます。SDカードのデータ
をPCなどで編集した場合は、コレクション画面で⊕を押
しながら「アルバム」を選ぶと、アルバム管理情報を更新で
きます。保存している写真の枚数が多いと、更新に時間か
かりますので、ご注意ください。

ムービー

『大乱闘スマッシュブラザーズ for Wii U』に関するムー
ビーを見ることができます。

サウンドテスト

BGMやボイスを聴けます。

戦いの記録

たっせい 達成した記録などを確認できます。

スマちしき

ヒントや豆知識まめ ちしき みを見ることができます。

めいさく 名作トライアル

登場とうじょうキャラクターに関する過去作品かん か こ さくひんを、少しだけ遊あそべます。遊あそびたいゲームを選び、えら「ゲームを購こうにゆう入する」を選えらぶと、ニンテンドーeショップに接せつぞく続し、バーチャルコンソールゆうりょう（有料）のオリジナルソフトこうにゆうを購えら入することもできます。

※ Wiiリモコン+ヌンチャク/ゲームキューブ コントローラは使用しようできません。また、Wiiリモコンはスーパーファミコンのソフトでは使用しようできませんので、ご注意ちゆういください。

オプション

操作そうさ ほうほう方法やコントローラの振動しんどうのON/OFF、サウンドの音量おんりょう、メニューやステージ曲きょくのかかりやすさせっていの設定などを行おこないます。「インターネットオプション」でショートメッセージやプロフィールへんしゅうを編集することもできます。





ニンテンドー3DSシリーズ^{ほんたい}本体と通信^{つうしん}する

3DSシリーズ^{ほんたい}本体とニンテンドー3DSソフト『大乱闘スマッシュブラザーズ for Nintendo 3DS』^{だいらんとう}があると、3DSシリーズ^{ほんたい}本体をコントローラーにして操作^{そうさ}したり、カスタマイズキャラをコピーして送^{おく}ったり受け取^うったりできます。スマブラコントローラーを使うと『大乱闘スマッシュブラザーズ for Nintendo 3DS』^{だいらんとう}がなくても3DSシリーズ^{ほんたい}本体をWii Uのコントローラーとして接続^{せつそく}することができます。

※スマブラコントローラーでは、カスタマイズキャラのコピーはできません。

※スマブラコントローラーの接続^{せつそく}方法^{ほうほう}についてはスマブラコントローラー^{でんし}の電子説明書^{せつめいしょ}を^{らん}ご覧ください。

ようい 用意するもの

- Wii U^{ほんたい}本体^{だい}：1台
- Wii Uソフト『大乱闘スマッシュブラザーズ for Wii U』^{だいらんとう}：1本
- 3DSシリーズ^{ほんたい}本体^{さいだい}：最大^{だい}8台
- 3DSソフト『大乱闘スマッシュブラザーズ for Nintendo 3DS』^{だいらんとう}：最大^{さいだい}8本^{ほん}
- 3DSソフト『スマブラコントローラー』^{さいだい}：最大^{ほん}8本



そうさ ほうほう 操作方法

Wii Uの操作方法

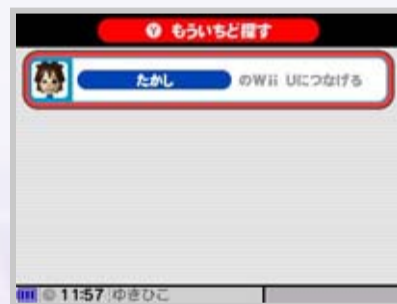
1. トップメニュー画面で「3DS」を選びます。
2. 3DSシリーズ本体が接続されるのを待ちます。
3. 接続した3DSシリーズ本体をコントローラーにして遊ぶときは「大乱闘」を、キャラクターを送ったり受け取ったりするときは接続された3DSを選びます。



接続された3DS

3DSシリーズ本体の操作方法

1. 3DSシリーズ本体のHOMEメニューで『大乱闘スマッシュブラザーズ for Nintendo 3DS』を選びます。
2. トップメニュー画面で「Wii U」を選び、(A)を押します。
3. (A)を押してWii Uを探し、接続するWii Uを選びます。





amiiboを使うと、amiiboに書き込まれたデータをFP
(フィギュアプレイヤー)として大乱闘に登場させること
ができます。FPは、ライバルとして対戦相手にしたり、
パートナーとしていっしょに戦うことができます。

※ FPを操作することはできません。

『大乱闘スマッシュブラザーズ for Nintendo 3DS』との連動について

amiiboのデータは、ニンテンドー3DSソフト
『大乱闘スマッシュブラザーズ for Nintendo 3DS』
と共有できます。Wii U版で育てているamiiboをそ
のまま3DS版で使用したり、3DS版で育てた
amiiboをWii U版で使用したりできます。

amiiboについて

amiiboは戦うことでレベルが上がり、少しずつ強くなっ
ていきます。相手との戦いの中で戦法を覚えたり、装備
アイテムをたべさせて能力を伸ばすことで、自分だけの
amiiboを育てることができます。

はじめにしておくこと

「いろいろなあそび」の「amiibo」でamiiboをタッチして、
オーナーのMiiやamiiboのニックネーム、キャラクター
のカラーを設定します。

※ ニンテンドー3DSソフト『大乱闘スマッシュブラザーズ for
Nintendo 3DS』で設定しているamiiboは、そのままの
設定で使用できます。



amiiboを使ってできること

FPとして大乱闘に参加させる

「大乱闘」のキャラクターセレクト画面でamiiboをタッチすると、対戦相手やパートナーとして登場させることができます。

※ 複数のamiiboをタッチすると、amiibo同士を戦わせることもできます。

amiiboをカスタマイズする

「いろいろなあそび」の「amiibo」でamiiboをタッチすると、カスタマイズを行えます。装備アイテムをたべさせて攻撃／防御／速度の強さの方向性を変えたり、必殺ワザを付け替えたりできます。

※ 装備アイテムをたべさせたときの能力のアップダウンの値は、装備アイテムの値をもとに計算されます。



amiiboにデータを書き込む／amiiboの育てなおし

データを書き込む

キャラクターセレクト画面や「amiibo」のメニューから戻るときに、amiiboにデータを書き込む画面が表示されます。amiiboをタッチすると、以下のデータを書き込みます。

キャラクターセレクト画面から戻るとき

- ・レベルアップで強くなった能力
- ・覚えた戦法
- ・獲得したおみやげ



「amiibo」のメニューから戻るとき

- ・^{へんか}変化^{のうりよく}させた能力
- ・^つ付け^か替^{ひっさつ}えた必殺ワザ
- ・^{へんこう}変更したオーナーのMiiやニックネーム

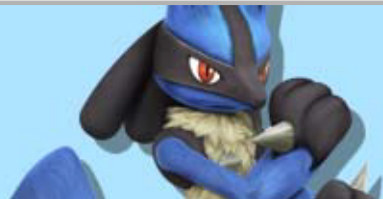
^{そだ}育てなおし

^{アミイボ} amiibo^{そだ}を育てる^{まえ}前の^{じょうたい}状態^{もど}に戻します。「いろいろなあそび」の「amiibo」で^{アミイボ} $\square + \square + \otimes$ を押すと、^{アミイボ} amiiboのレベルと^{きおく}記憶^{がめん}をリセットする画面^{ひょうじ}が表示されます。レベルと^{きおく}記憶^{アミイボ}をリセットするamiiboをタッチすると、リセットできます。

※ ^{アミイボ} amiiboのニックネームや、オーナーのMii、キャラクターの色などはリセットされません。

※ リセットするときは、^{ないよう}内容を^{じゅうぶん}十分^{かくにん}にご確認^かください。リセットした^{ないよう}内容は^{もと}元^{もど}に戻せません。

DK



ミiverseに、プレイ中に感じた気持ちや写真を投稿して世界中のプレイヤーと共有することができます。

※ Miiverseについては、Wii U電子説明書の「Miiverse」の項目をご覧ください。Wii U電子説明書は、Wii Uメニューで \odot を押し、HOMEボタンメニューで $?$ (説明書)を選ぶと表示されます。

投稿方法

写真やステージを投稿

「インターネット」の「共有」、「コレクション」の「アルバム」からコメントをつけて投稿できます。ステージは「いろいろなあそび」の「ステージ作り」からも投稿できます。

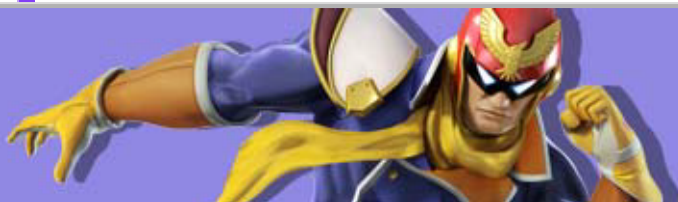
ペイントする

Wii U GamePadを使うと、写真にペイントして送ることもできます。

Miiverseステージへの投稿について

インターネットオプション \leftarrow 19 で応援メッセージ投稿を「する」に設定すると、Miiverseステージを遊んだ後、勝利したキャラクターのコミュニティに応援メッセージを投稿することができます。応援メッセージ投稿を「する」に設定していなくても、直接Miiverseから各キャラクターのコミュニティにアクセスし、応援メッセージを投稿することもできます。





つか こうにゆう
追加コンテンツを購入する

インターネットに接続し、新しいファイターなどを有料
で購入できます。

よう よう
「Wii U用」と「3DS & Wii U用」について

追加コンテンツには、Wii Uのみで使える「Wii U
用」と、3DSソフト『大乱闘スマッシュブラザーズ
for Nintendo 3DS』でも使えるダウンロード番号
がセットになった「3DS & Wii U用」があります。

※ Wii Uのニンテンドーeショップで「3DS & Wii U用」
を購入された場合は、3DS版のショップメニュー画面
の「ダウンロード番号の入力」でダウンロード番号を
入力し、追加コンテンツの引換を行ってください。ダ
ウンロード番号は、Wii Uのニンテンドーeショップ
の「ご利用記録」から確認できます。

※ 3DS版で「3DS & Wii U用」を購入された場合は、
Wii Uのニンテンドーeショップでダウンロード番号を
入力し、追加コンテンツの引換を行ってください。ダ
ウンロード番号は、3DSのニンテンドーeショップの
「ご利用記録」から確認できます。

※ ダウンロード番号の有効期限は購入から90日です。
有効期限内に引換を行ってください。

トップメニューで、「お知らせ&ショップ」→「ショップに行く」を選び、ニンテンドーeショップを起動します。ニンテンドーeショップ電子説明書の「追加コンテンツや利用券を購入する」の項目をご覧ください。画面の案内に従って操作してください。追加コンテンツ購入後、ダウンロードが完了したら、本ソフトを再起動してください。

※ 電子説明書は、ニンテンドーeショップの「マイメニュー」を選び、「ヘルプ」から「説明書」を選ぶと、ご覧いただけます。





マリオ

ファイアボール

B

て ひ たま はな ひ たま じめん
 手のひらから火の玉を放つ。火の玉は地面
 と
 をはずみながら飛ぶ。



スーパーマント

←L→+B

ふ と どうぐ はんしゃ
 マントをひらりと振って飛び道具を反射。
 あいて あ む か
 相手に当てるとくるりと向きを変えられる。



スーパージャンプパンチ

↑L+ B

いきお ふ っ
 勢いよく踏みきってすばやくジャンプ。突
 だ こぶし ふ あいて れんぞく
 き出した拳は触れた相手に連続ヒット。



ポンプ

L ↓ + B

ほうすい あいて お だ
 ポンプから放水して相手を押し出す。ため
 いきお みず ふんしゃ
 るほど勢いよく水を噴射できる。



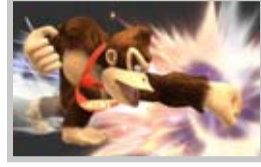


ドンキーコング

ジャイアントパンチ



ちから きょうれつ はな
力をためて強烈なパンチを放つ。ためはシ
ールドなどで中断しても保てる。



ドンキーヘッドバット



じぶん ぜんぽう すつ こうげき ちじょう あ
自分の前方に頭突きで攻撃する。地上で当
てると相手を地面に埋める。



スピニングコング



りょうで ふ まわ れんぞくこうげき ちじょう
両腕を振り回して連続攻撃する。地上でも
空中でも横方向に動ける。



ハンドスラップ



じめん ちじょう あいて う あ
地面をゆらして地上の相手を打ち上げる。
はんい ひろ くうちゅう あいて あ
範囲は広いが空中の相手には当たらない。





リンク

ゆうしゃ ゆみ 勇者の弓

(B)

ゆみや だ あいて いぬ
弓矢をとり出して相手を射抜く。ボタンの
ながお ひ きょうりよく
長押しで引きしぼるほど強力になる。



しっぷう 疾風のブーメラン

←(L)→+(B)

ほうこう な わ
ナナメ方向に投げ分けられるブーメラン。
とき たつまき あいて ひ
もどる時には竜巻で相手を引きよせる。



かいてんぎ 回転斬り

↑(L)+(B)

かいてん いきお けん たた き ちじょう
回転の勢いを剣にのせて叩き斬る。地上で
はためられる。くうちゅう と あ
空中では飛び上がる。



ばくだん 爆弾

↓(L)+(B)

せなか ばくだん だ な なに
背中から爆弾をとり出す。投げて何かにぶ
じかんけいか ばくはつ
つかるか時間経過で爆発。





サムス

チャージショット

(B)

エネルギーをためて弾を^{たま}発射^{はっしゃ}。ためはシー
ルドで^{ちゅうだん}中断しても^{たも}保てる。



ミサイル

←(L)→+(B)

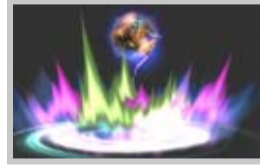
相手を^{あいて}追尾^{ついび}するミサイルを^う撃つ。はじき
入力^{にゅうりよく}で直進^{ちよくしん}するスーパーミサイルに。



スクリューアタック

↑(L)+(B)

カラダを^{まる}丸めて^{かいてん}回転しながらジャンプ。
回転^{かいてん}に巻きこまれた^ま相手は^{あいて}上へ^{うえ}ふっとぶ。



ボム

↓(L)+(B)

一定時間^{いっていじかん}で爆発^{ばくはつ}するボムを^{とうか}投下^{じぶん}。自分が
爆風^{ばくふう}に^あ当たると^{すこ}少し^う浮き^あ上がる。





ヨッシー

たまご産み

Ⓑ

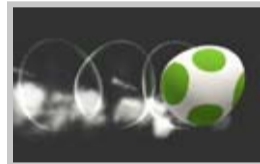
舌をのばして相手を飲みこみ、たまごにする。蓄積ダメージが高いとたまごがわれにくい。



ころころたまご

←Ⓕ→+Ⓑ

たまごになってローリングアタック。ころがる方向を変えたりジャンプもできる。



たまご投げ

↑Ⓕ+Ⓑ

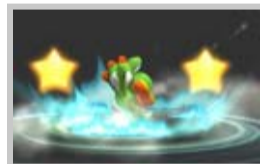
振りかぶってたまごを投げつけ、爆発させる。方向入力とボタンを押す長さで飛び方が変化。



ヒップドロップ

↓Ⓕ+Ⓑ

ジャンプ宙返りからのみごとな急降下攻撃。着地と同時に地面から星が飛び出る。





カービィ

すいこみ

(B)

おお くち あいて の
大きな口で相手をすいこむ。飲みこめば
ひっさつ は だ こうげき
必殺ワザのコピー。吐き出して攻撃もできる。



ハンマー

←(L)→+(B)

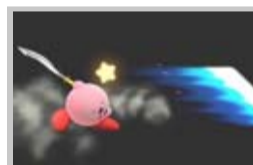
いりよく たか あいて
威力が高いハンマーで相手をふっとばす。
ためると燃えて強くなるが、自分もダメージ。



ファイナルカッター

↑(L)+(B)

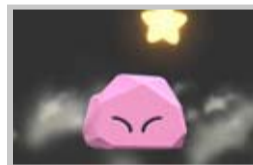
うご あいて うえ した き
すばやい動きで相手を上に下にと斬りつけ
る。着地と同時に衝撃波を放つ。



ストーン

↓(L)+(B)

おも へんしん お あいて
重いモノに変身して押しつぶした相手を
ふっとばす。変身中はダメージを受けない。





フォックス

ブラスター

(B)

ブラスターをすばやく抜いて撃つ。高速
連射できるけれど相手はのけぞらない。



フォックスイリュージョン

←(L)→+(B)

残像が見えるほどの高速突進。相手をすり
抜けつつ攻撃を加える。



ファイアフォックス

↑(L)+(B)

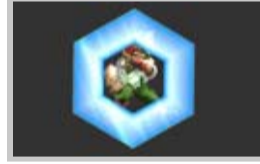
炎をまとい、気合いをこめて突撃する。好
きな方向に飛んでいくことができる。



リフレクター

↓(L)+(B)

飛び道具を反射するリフレクターを展開。
飛び道具はスピードと威力を増してはね返
る。





ピカチュウ

でんげき

Ⓑ

でんき たま した と たま ちけい
電気の弾をナナメ下へ飛ばす。弾は地形に
そって進んでいく。



ロケットずつき

←Ⓑ→+Ⓑ

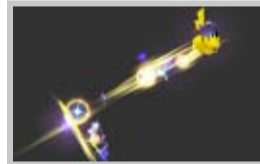
ぜんほう とっしん こうげきりょく
前方にむかって突進する。ためると攻撃力
と飛距離が上がる。



でんこうせつか

↑Ⓑ+Ⓑ

す ほうこう こうそく いどう いちど
好きな方向へ高速で移動する。一度だけ
移動方向を変えられる。



かみなり

↓Ⓑ+Ⓑ

まうえ お じぶん あ
真上からかみなりを落とす。自分に当てる
とまわりに放電して攻撃する。





ルイージ

ファイアボール



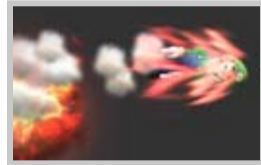
よこにまっすぐと飛ぶファイアボール。カベや地面に当たるとはね返る。



ルイージロケット



ボタンを押し続けると突進の攻撃力が上がる。まれに暴発を起こす。



スーパージャンプパンチ



渾身の力をこめた拳を突き上げてジャンプ。ワザの出だしがクリーンヒットすると超強力。



ルイージサイクロン



高速スピンして相手を巻きこむ。横に動けて、ボタン連打で浮き上がる。



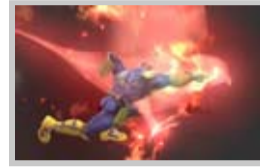


キャプテン・ファルコン

ファルコンパンチ

(B)

おお ちから はな ごうかい ふ
大きく力をためて放つ豪快なパンチ。振り
かえ だ きょうりょく いちげき
返ってくり出せばより強力な一撃となる。



ファルコンナックル

←(L)→+(B)

あいて はな
相手のふところへもぐりこみアッパーを放
ちじょう だ う あ くうちゅう こうか
つ。地上では打ち上げ、空中はメテオ効果
はっせい
が発生。



ファルコンダイブ

↑(L)+(B)

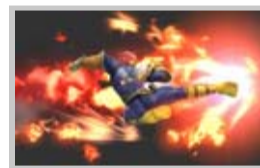
あいて
ジャンプして相手をガッシリとキャッチ。
あいて ばくはつ
つかんだ相手を爆発でふっとばす。



ファルコンキック

↓(L)+(B)

あし さき ほのお やど おお け すす くうちゅう
足先に炎を宿して大きく蹴り進む。空中で
きゅうこうか はな
は急降下しながらキックを放つ。





ネス

PKフラッシュ

Ⓑ

操作できる弾はため続けると、攻撃力が高
まり強烈な一撃になる。



PKファイアー

←Ⓑ→+Ⓑ

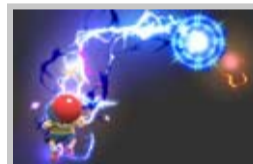
ナナメ下に光の弾を発射。相手に当たると
火柱となって連続ヒットする。



PKサンダー

↑Ⓑ+Ⓑ

電気の弾を自分に当てて、その衝撃で体当
たり。弾は自在に操れるので、弾自体でも
攻撃できる。



サイマグネット

↓Ⓑ+Ⓑ

エネルギー系の飛び道具を吸収して、蓄積
ダメージを回復できる。



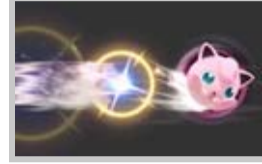


プリン

ころがる

(B)

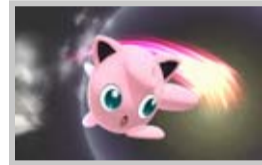
ためるほど威力が上がるころがり突進。
途中でターンすることもできる。



はたく

←(L)→+(B)

一歩踏みこんで力いっぱい相手をひっぱたく。
当たった相手は上にふっとばされる。



うたう

↑(L)+(B)

こちよい歌でまわりの相手をねむらせる。
蓄積ダメージが多いほどぐっすりねむる。



ねむる

↓(L)+(B)

ふかいねむりにつき無防備になる瞬間に、
自らの中心に爆発的なふっとばし力を生む。



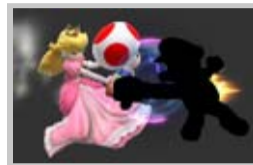


ピーチ

キノピオガード



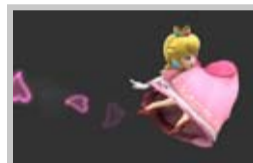
「キノピオ」を盾がわりにかかげて、攻撃を受けると孢子で反撃する。



ピーチボンバー



ハートあふれるヒップアタックで突っこむ。はずすと着地時に大きなスキができる。



ピーチパラソル



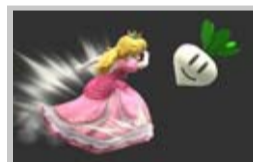
ジャンプ後にパラソルを開いてゆっくり落下。パラソルは上下方向の入力で開閉できる。



野菜ひっこ抜き



地面から野菜やアイテムをひっこ抜く。野菜は表情によって威力が変わる。





クッパ

クッパプレス

Ⓑ

ボタンを押しているあいだ、炎を吐き続ける。上下に動かせるがだんだん勢いが弱くなる。



ダイビングプレス

←Ⓑ→+Ⓑ

つかんだ相手もろともジャンプし叩きつける。飛び上がっているあいだは左右に動ける。



スピニングシェル

↑Ⓑ+Ⓑ

甲羅に閉じこもって高速スピン。空中では浮き上がるけれど上昇力は低め。



クッパドロップ

↓Ⓑ+Ⓑ

巨体からくり出す強烈なヒップドロップ。地上では最初にツノで相手を打ち上げる。





ゼルダ

ネールの愛

(B)

すいしょう ひょうめん かがみ と どうぐ はんしゃ
水晶の表面で鏡のように飛び道具を反射。
すいしょう あいて き さ
水晶のかけらは相手を切り裂いてふっとばす。



ディンの炎

←(L)→+(B)

じょうげ あやつ ひ たま はな ばくはつ
上下に操れる火の玉を放ち、爆発させる。
ながお と つづ ばくはつ いりよく ま
ボタン長押しで飛び続け、爆発の威力も増す。



フロルの風

↑(L)+(B)

かぜ
風にとけこみ、好きな方向へワープする。
き とき あらわ とき あいて
消える時と現れる時に相手をふっとばす。



ファントムアタック

↓(L)+(B)

しょうかん とつげき まりよく
ファントムを召喚して突撃させる。魔力の
ぐあい こうげきほうほう へんか
ため具合で攻撃方法が変化する。





シーク

しこみばり 仕込針

(B)

しこみばり
仕込んだ針をすばやく投げつける。ためる
ほど多くの針を続けざまに放つ。



さくれつがん 炸裂丸

←(L)→+(B)

みこがたばくだんほうなばくはつ
見えにくい小型の爆弾を放り投げる。爆発
の直前に相手を引きよせて巻きこむ。



ふしん 浮身

↑(L)+(B)

ばくはつ
爆発とともに身を隠し離れた位置に現れる、
しんしゅつきぼつすほうこういどう
神出鬼没なワザ。好きな方向に移動できる。



ちょうぎょ 跳魚

↓(L)+(B)

ちゅうがえたいじゅうの
宙返りからの体重を乗せたカカト落とし。
はんどうと
反動で跳びのき、ボタンを押すと再度蹴る。





マルス

シールドブレイカー

Ⓑ

ボタンを押し続けると攻撃力が上がる突き。
シールドをけずる能力が高い。



マーベラスコンビネーション

←Ⓛ→+Ⓑ

タイミングよくボタンを押すと4連撃になる。上下の入力でそれぞれの攻撃が変化。



ドルフィンスラッシュ

↑Ⓛ+Ⓑ

剣を斬り上げながら上昇する。攻撃力はワザの出だしが高い。



カウンター

Ⓛ+Ⓑ

その場で剣をかまえるカウンターワザ。
攻撃を受けると斬り払いで反撃する。





ガノンドロフ

まじんけん 魔人拳



あんこく ちから しゅうちゅう はな きょうれつ けんげき
暗黒の力を集中させて放つ強烈な拳撃。
あいて こうげき こういん だ
相手の攻撃にもものけぞらず強引にくり出す。



えんごくあく 炎獄握



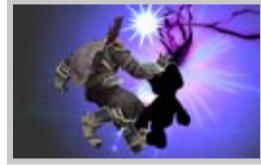
あんこく ほのお やど こぶし あいて
暗黒の炎を宿した拳でつかみかかり、相手
いきお じめん たた
を勢いよく地面に叩きつける。



らいじんしょう 雷神掌



じょうくう あいて
ジャンプして上空の相手をつかむワザ。
あいて きょうれつ でんげき
相手に強烈な電撃をあびせてふっとばす。



れっききやく 烈鬼脚



あいて たお すず きょうれつ くうちゅう
相手をなぎ倒して進む強烈なキック。空中
すど きゅうこうか け
では鋭く急降下して蹴りつける。





メタナイト

マッハトルネイド



こうそくかいてん たつまき お あいて ま
 高速回転で竜巻を起こし、相手を巻きこむ。
 さゆう いどう れんだ かいてんすう
 左右移動ができ、ボタン連打で回転数ア
 プ。



ドリルラッシュ



きりもみしながら突っこんでいく。突進の
 む じゆう かくど か とっしん
 向きを自由な角度に変えられる。



シャトルループ



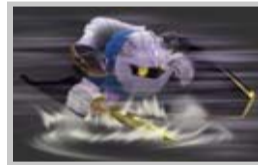
じょうしょう き あ ちゅうがえ
 上昇しつつ斬り上げ、宙返りしてさらに
 こうげき おお りよく じょうくう あいて
 攻撃。大きなふっとばし力で上空の相手は
 イチコロ。



ディメンジョンマント



すがた かく す ほうこう
 マントで姿を隠して好きな方向へテレポー
 しゅつげん じ お ざんげき
 ト。出現時にボタンを押していると斬撃を
 はな
 放つ。





ピット

しんきゅう
 パルテナの神弓

Ⓑ

軌道を変えられる光の矢を射る。弓を引き
 しぼっている時は真上も狙える。


ごうわん
 豪腕ダッシュアップー

神器をかまえて、ひるまずに突進。ふとこ
 ろにもぐりこんだらアップーを放つ。


ひしょう きせき
 飛翔の奇跡

背中^{せなか}の羽根^{はね}がきらめいて大きく飛び上がる。
 上方向^{うえほうこう}に好きな角度^{かくど}で飛んでいける。


えいせい
 衛星ガーディアンズ

前後^{ぜんご}に盾^{たて}を出して相手の攻撃^{こうげき}を防ぎ、飛び
 道具^{どうぐ}を反射^{はんしゃ}。上下^{じょうげ}からの攻撃^{こうげき}には無力^{むりょく}。





ゼロスーツサムス

パラライザー

(B)

銃で相手をマヒさせる弾を撃つ。チャージするほど射程や威力がアップ。



プラズマウィップ

←(L)→+(B)

銃に内蔵されたムチを出して振り抜く。ガケに向ければムチをのばしてつかまれる。



ブーストキック

↑(L)+(B)

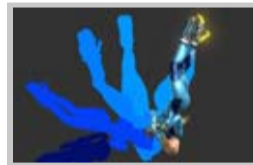
ブーツからジェットを噴射して高く飛ぶ。連続ヒットするキックから回し蹴りでトドメ。



フリップジャンプ

↓(L)+(B)

宙返りして踏みつけた相手を地面に埋める。宙返り中にボタンを押すと強力な蹴りを放つ。



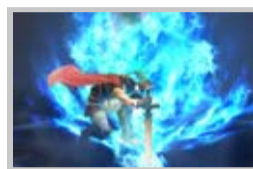


アイク

ふんか 噴火

(B)

けん つ た ほのお ふんしゅつ げんかい
剣を突き立てて炎を噴出させる。限界まで
ためるとカラダに負担がかかる。



いあぎ 居合い斬り

←(L)→+(B)

まあい あいて き
すばやく間合いをつめて相手を斬りつける。
ためれば離れた相手にも一瞬で迫れる。



てんくう 天空

↑(L)+(B)

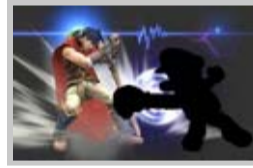
な けん じょうくう いちちよくせん らっか
投げた剣を上空でつかんで一直線に落下。
おちながらの斬撃で相手を上へふっとばす。



カウンター

↓(L)+(B)

ちゅう こうげき う けん はんげき あいて
かまえ中に攻撃を受けると剣で反撃。相手
の攻撃が強いほど反撃の威力も上がる。





リザードン

かえんほうしゃ

Ⓑ

ボタンを押しているあいだ、炎を吐き続ける。首は上下に動かせるが、だんだん勢いが低下。



フレアドライブ

←Ⓑ→+Ⓑ

絶大な力を誇る突進で相手を爆発に巻きこむ。そのかわりに自らも蓄積ダメージを受ける。



そらをとぶ

↑Ⓑ+Ⓑ

カラダを回転させて上空にジャンプ。相手を巻きこんで連続ヒットする。



いわくだき

Ⓑ+Ⓑ

岩を砕く強烈な頭突きで攻撃。飛び散る石つぶてにも攻撃力がある。



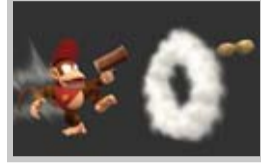


ディディーコング

ピーナッツ・ポップガン



ためると威力が増すピーナッツを発射。ためすぎると暴発してまわりにダメージ。



モンキーフリップ



跳びかかって相手をつかみ連続攻撃。ジャンプ中にボタンを押すと蹴りつける。



バレルジェット



背中ジェットで飛びながら体当たり。長くためるほど飛距離がのびる。



バナナのかわ



バナナのかわをポイツと後ろに放り投げて、踏んづけた相手をころばせる。かわは拾える。





デデデ

すいこみ



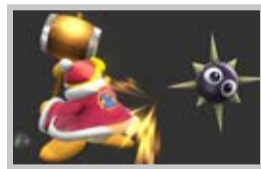
あいて ほしがた たま は だ
 相手をすいこんで星型の弾にして吐き出す。
 くち い いどう
 口に入れたまま移動することもできる。



ゴルドー^な投げ



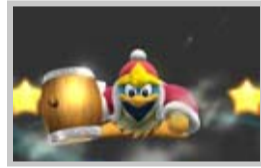
トゲだらけのゴルドーをハンマーで打ち出
 す。当たれば強力だが相手の攻撃で打ち返
 される。



スーパーデデデジャンプ



くうちゅう たいじゅう の さくれつ
 空中から体重を乗せたボディプレスが炸裂。
 うえほうこう にゅうりょく ちゅうだん
 上方向に入力するとプレスを中断する。



ジェットハンマー



ジェット^{ちから}の力をためられるハンマー^ひを振る
 う。ためすぎるとその圧力^{あつりょく}で蓄積^{ちくせき}ダメージ
 が増加^{ぞうか}。





ピクミン&オリマー

ピクミンひっこ抜き

Ⓑ

地面からピクミンをひっこ抜く。赤→黄→
青→白→紫の順番で出現。



ピクミン投げ

←Ⓑ→+Ⓑ

正面にピクミンを投げる。くっついたピク
ミンは相手を攻撃する。



羽ピクミン

↑Ⓑ+Ⓑ

羽ピクミンに引っぱってもらい空を舞う。
つれているピクミンが多いと高く飛べない。



ピクミン整列

Ⓑ+Ⓑ

離れたピクミンをホイッスルで呼びもどす。
ピクミンの並び順を変えることもできる。





ルカリオ

はどうだん

(B)

はどう ちから しゅうちゅう たま う だ
波導の力を集中させ弾にして撃ち出す。
はどう たか きょうりよく
波導の高まりとためによってさらに強力に。



はっけい

←(L)→+(B)

じぶん ぜんぽう どう はな みっちやく だ
自分の前方に波導を放つ。密着して出せば
つかみ攻撃になる。



しんそく

↑(L)+(B)

す ほうこう とっしん こうげき とっしん
好きな方向へすばやく突進して攻撃。突進
ちゅう しんこうほうこう か
中に進行方向を変えられる。



かげぶんしん

↓(L)+(B)

かまえているあいだに攻撃を受けると、姿
いっしゅん け はんげき
を一瞬消してからの反撃でふっとばす。



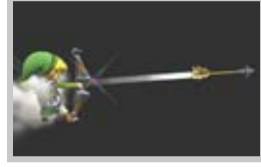


トゥーンリンク

ゆうしゃ ゆみ 勇者の弓



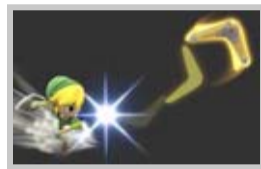
リンクに比べてスピードの遅い矢を射る。
引きしぼるほど射程や威力が高まる。



ブーメラン



ナナメ方向に投げ分けられるブーメラン。
もどってくる時にも相手にヒットする。



かいてんぎ 回転斬り



大回転で連続ヒット。空中では飛び上がり、
地上では力をためることでパワーアップ。



バクダン



背中から爆弾を取り出す。投げて何かにぶ
つかるか時間経過で爆発。





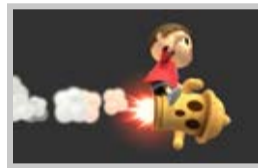
むらびと

しまう / とり出す (B)

アイテムや飛び道具を1つだけしまう。もう一度ボタンを押せばとり出して使える。

ハニワくんロケット ←(L)→+(B)

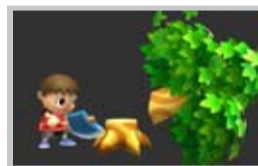
ハニワくんを呼び出して一直線に発射。長押しで乗っかると威力が大きクアップ。

バルーントリップ ↑(L)+(B)

風船をつけて飛び、ボタンを押すと上昇する。相手に攻撃されると風船はわれてしまう。

タネ植え / 水やり / 伐採 (L)↓+(B)

タネをまき、水をあげて、木を成長させる。木が育つとオノで攻撃や木の伐採ができる。





Wii Fit トレーナー

たいようれいはい 太陽礼拝

(B)

ちから たま はな ちゅう お だ
力をためて弾を放つ。ため中は押し出し
こうか さいだい はな ちくせき
効果。最大ためて放つと蓄積ダメージを
かいふく
回復できる。



ヘディング

←(L)→+(B)

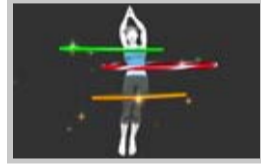
ボールをトスして頂点でヘディング。ボタ
ンを押せばすぐにヘディングを出せる。



ねんしょう 燃焼フープダンス

↑(L)+(B)

フラフープを回しながら浮き上がる運動。
ボタン連打で激しく回すと高く飛べる。



ふくしきこきゅう 腹式呼吸

↓(L)+(B)

えん かさ とき お ふくしきこきゅう
円が重なる時にボタンを押すと腹式呼吸
せいこう りよく あ ちくせき
成功。ふっとばし力が上がり、蓄積ダメー
ジも回復。





ロゼッタ&チコ

チコシュート

(B)

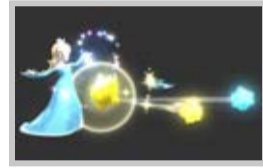
ためるほどチコを遠くまで飛ばす。離れたチコも操作に応じてワザをくり出す。



スターピース

←(L)→+(B)

チコが正面に星くずをばらまく。ロゼッタと離れていても飛ばせる。



ギャラクシージャンプ

↑(L)+(B)

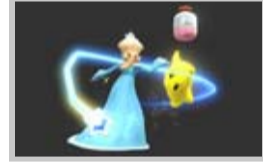
天高く飛んでエレガントに宙返りする。飛ばす方向はある程度変えられる。



アイテムキャプチャー

↓(L)+(B)

アイテムや飛び道具を引きよせる。引き寄せたものは相手に当たる。





リトル・マック

きあ
気合いストレート

(B)

ためるほど強くなる猛烈なダッシュパンチ。
ゲージ満タンでK.O.アッパーカットに。



ジョルトブロー

←(L)→+(B)

足元への攻撃をかわしつつ飛びこんでパンチ。飛んでる途中でボタンを押すと早めに攻撃。



ライジングアッパーカット

↑(L)+(B)

拳を突き上げて、らせんを描きながら飛ぶ。ジャンプの頂点でパンチを放ってふっとばす。



スリッピングカウンター

↓(L)+(B)

かまえて相手の攻撃を待ち、くらったと見せかけてアッパーで反撃する。





ゲッコウガ

みずしゅりけん

(B)

みず つく しゅりけん こうそく な
水で作った手裏剣を高速で投げる。ためると大きくなり、最大ためで連続ヒット。



かげうち

←(L)→+(B)

あしもと だ かげ ばしょ しゅんかん いどう
足元から出した影の場所に瞬間移動して
こうげき かげ ながお む ほう
攻撃。影はボタン長押しで向いている方へ進む。



ハイドロポンプ

↑(L)+(B)

みず いきお りよう す ほうこう と
水の勢いを利用して好きな方向へ飛ぶ。
いちど いどう む か
一度だけ移動する向きを変えられる。



みがわり

↓(L)+(B)

み こうげき う のこ
身がまえて攻撃を受け、みがわりを残して
き す ほうこう しゅつげん はんげき
消えたあとに好きな方向から出現して反撃。





パルテナ

オート照準

(B)

ぜんぼう あいて じどう しょうじゆん あ ねら
前方の相手に自動で照準を合わせる。狙っ
あいて む つえ しゃげき れんしゃ
た相手に向けて、杖から射撃を3連射。



反射盤

←(L)→+(B)

と どうぐ はんしゃ つく だ
飛び道具を反射するふしぎなカベを作り出
ぜんしん あいて お だ
す。カベは前進し、相手を押し出すことも
できる。



テレポート

↑(L)+(B)

ば す ほうこう いどう
その場から好きな方向へワープする。移動
ちゆう こうげき むてき
中は攻撃できないが無敵になる。



カウンター

↓(L)+(B)

たて
盾をかまえて相手の攻撃を待ち受ける。盾
こうげき う はんげき てん
で攻撃を受けたあと、反撃に転じる。



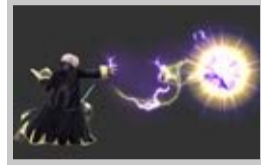


ルフレ

サンダー

Ⓑ

まどうしょ ちから つか かみなりまほう えいしょう
 魔道書の力を使って雷魔法を詠唱する。た
 めるほどにこうい まほう へんか
 めるほどに高位の魔法へと変化する。



ギガファイアー

←Ⓑ→+Ⓑ

ほのおまほう えいしょう ひ たま う だ ちゃくだん
 炎魔法を詠唱し、火の玉を撃ち出す。着弾
 するとひばしら や つ
 すると火柱で焼き尽くしてふっとばす。



エルウインド

↑Ⓑ+Ⓑ

かぜまほう えいしょう はんどろ りょう
 風魔法を詠唱し、反動を利用してジャンプ。
 あしもと はっせい かぜ やいば かいこうげき
 足元に発生させる風の刃で2回攻撃。



リザリア

Ⓑ+Ⓑ

やみ ちから あいて せいめいりょく うば
 闇の力で相手をとらえ、生命力を奪いとる。
 うば せいめいりょく ちくせき かいふく
 奪った生命力で蓄積ダメージを回復できる。





シュルク

モナドアーツ

(B)

こうげきりょく とくてい のりょく とっか
攻撃力やスピードなど特定の能力に特化する。ボタンを押して選択、長押しか連打で解除。



バックスラッシュ

←(L)→+(B)

ぜんりょく き あいて
ジャンプして全力で斬りかかる。相手の
せなか き だい
背中から斬りつけると大ダメージ。



エアスラッシュ

↑(L)+(B)

あいて き あ
ジャンプしながら相手を斬り上げる。さらにボタンを押すと空中で斬り払う。



ビジョン

↓(L)+(B)

みらい み あいて こうげき よそく
未来を見て相手の攻撃を予測しカウンター。
うけつけ じかん つか みじか
受付時間は使うほどに短くなる。



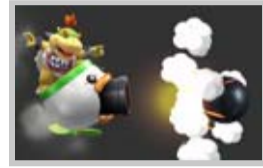


クッパJr.

クラウンキャノン

(B)

クッパクラウンの口から鉄球を発射。ため
るほど高速で撃ち出して威力が上がる。



カートダッシュ

←(L)→+(B)

クッパクラウンをカートに変形させて爆走。
向きを変えると鋭いスピントーンが決まる。



自爆ジャンプ

↑(L)+(B)

クッパクラウンから上空へ緊急脱出。無人
のクラウンは爆発でまわりを巻きこむ。



メカクッパ

↓(L)+(B)

火薬をこめたメカクッパを発進させる。
相手に当たるか時間経過で爆発する。





ソニック

ホーミングアタック

Ⓑ

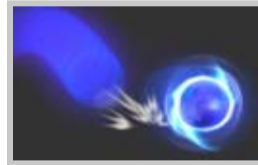
しばらく空中にとどまったあと、もっとも
近い相手に突進する。



スピンドッシュ

←Ⓑ→+Ⓑ

回転しながら勢いをつけて突進。ためも
可能で、突進中でもジャンプできる。



スプリングジャンプ

↑Ⓑ+Ⓑ

スプリングを使うジャンプで攻撃力はない。
地上で使うと相手も利用できる。



スピンチャージ

↓Ⓑ+Ⓑ

前方に突進する。ボタン連打でためると
攻撃力が高まる。





ロックマン

メタルブレード



かいてん やいば な ぶ き
回転する刃を投げるメタルマンの武器。8
ほうこう な あ あいて かんつう
方向に投げられ、当たった相手を貫通する。



クラッシュボム



ばくだん すいへい と ぶ き
爆弾を水平に飛ばすクラッシュマンの武器。
ちけい あいて じかん ばくはつ
地形や相手にはりつき時間をおいて爆発す
る。



ラッシュコイル



あいぼう よ だ せなか
たよれる相棒、ラッシュを呼び出す。背中
のコイルで大ジャンプ。



リーフシールド



まい は みずか まも ぶ
4枚の葉っぱで自らを守るウッドマンの武
き お は と こうげき
器。ボタンを押すと葉っぱを飛ばして攻撃
する。



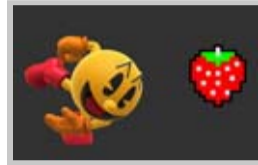


パックマン

フルーツターゲット

(B)

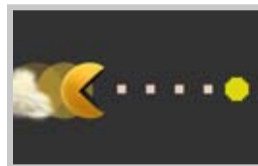
いろんなフルーツやベルなどを^な投^なげる。投^なげたターゲットによって^{うご}動きがちがう。



パワーエサ

←(L)→+(B)

パワーエサを出して^だ移動^{いどう}したい方向を決め^{ほうこう}る。パワーエサを^た食^{とっしん}べると^か突進^{とっしん}に変わる。



パックンジャンプ

↑(L)+(B)

トランポリンで^と飛^とびはねながら^{こうげき}攻^{こうげき}撃^{こうげき}する。トランポリンは^の乗^のるたびに^と飛^とぶ^{たか}高^{たか}さがアッ^{たか}プ。



しょうかせん 消火栓

(L)+(B)
↓

しょうかせん^{しょうかせん}消^{しょうかせん}火^{しょうかせん}栓^{しょうかせん}をおき、^{うえ}上^{さゆう}と^{みず}左^{みず}右^おから^だの水^{みず}で^お押^おし^だ出^だす。しょうかせん^{しょうかせん}消^{しょうかせん}火^{しょうかせん}栓^{しょうかせん}を^あふ^あつ^あと^あば^あし^あて^あて^ある^あこ^あと^あも^あで^あきる。





かくとう
Mii 格闘タイプ

てつきゅう な
鉄球投げ

(B)

ずっしりと重い鉄球を山なりに投げ飛ばす。
あまり飛ばせないが、その威力は文句なし。



しゅんぱつひやくれつ
瞬発百裂キック

←(L)→+(B)

高速で相手のふところにもぐりこみ、連続
キックとアッパーを叩きこむ。



てんち
天地キック

↑(L)+(B)

相手を蹴り上げながらジャンプして、カカ
ト落として地面に叩きつける。



う
くい打ちヘッドバット

(L)↓+(B)

全身をしならせて飛び、頭から急降下攻撃。
地上では地面に埋め、空中ではメテオ効果。





けんじゅつ Mii 剣術タイプ

トルネードショット

(B)

けん ぶ つく だ たつまき こうげき
剣を振って作り出した竜巻で攻撃する。
たつまき あいて お だ すこ よわ
竜巻は相手を押し出すが少しずつ弱まる。



へんそく きゅうしゅうぎ 変則急襲斬り

←(L)→+(B)

と あいて き
カラダをまるめて飛びこみ相手を斬りつけ
ひきより いらよく たか
る。ためると飛距離がのびて威力も高くなる。



したづ ロケット下突き

↑(L)+(B)

あいて き あ ぜんたいじゅう
相手を斬り上げながらジャンプし、全体重
けん の きゅうこうかこうげき
を剣に乗せた急降下攻撃でふっとばす。



カウンター

(L)+(B)
↓

けん とき こうげき う はんげき
剣をかまえている時に攻撃を受けると反撃。
あいて こうげき つよ はんげき つよ
相手の攻撃が強いほど、反撃も強くなる。





しゃげき Mii 射撃タイプ

ガンナーチャージ

(B)

エネルギーをためると強力になる弾を放つ。
ため中にシールドなどでため状態を保てる。



フレイムピラー

←(L)→+(B)

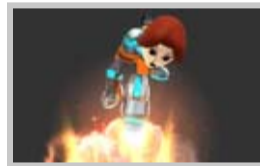
地面に向けてナナメに火炎弾を撃つ。着弾
すると火柱が上がり、相手をふっとばす。



ボトムシュート

↑(L)+(B)

下に向けて弾を撃ち、反動で飛び上がる。
弾を当てればふっとばせるが、射程は短め。



リフレクター

↓(L)+(B)

飛び道具を反射するバリアを広げる。反射
した飛び道具の威力などを強化する。



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。

© 2014 Nintendo

Original Game: © Nintendo / HAL Laboratory, Inc.

Characters: © Nintendo / HAL Laboratory, Inc. / Pokémon. / Creatures Inc. / GAME FREAK inc. / SHIGESATO ITOI / APE inc. / INTELLIGENT SYSTEMS / SEGA / CAPCOM CO., LTD. / BANDAI NAMCO Games Inc. / MONOLITHSOFT

Wii Uのロゴ・Wii Uは任天堂の商標です。



Havok software is © Copyright 1999-2012 Havok.com, Inc. (or its Licensors). All Rights Reserved.



本製品は、PUX株式会社のソフトウェアコーデックMediaArtist®を使用しています。MediaArtist及びMediaArtistロゴはパナソニック株式会社の登録商標です。

This software is based in part on the work of the Independent JPEG Group.

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。

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。

Earth image courtesy of NASA.



V-1404738



本製品は Wii U動画共有三ドルウェア を使用しています。

■sbc

This software includes open source software distributed under the terms of the GNU Lesser General Public license 2.1 ("LGPL") and modified version of those (collectively "the OSS"). In compliance with the LGPL, the source code of the OSS is made available via Nintendo official website.

© 2010 Keith Mok <ek9852@gmail.com>

© 2008-2010 Nokia Corporation

© 2004-2010 Marcel Holtmann <marcel@holtmann.org>

© 2004-2005 Henryk Ploetz <henryk@ploetzli.ch>

© 2005-2006 Brad Midgley bmidgley@xmission.com

GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2.1, February 1999

© 1991, 1999 Free Software Foundation, Inc.

51 Franklin St, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA

Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

[This is the first released version of the Lesser GPL. It also counts as the successor of the GNU Library Public License, version 2, hence the version number 2.1.]

Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public Licenses are intended to guarantee your freedom to share and change free software--to make sure the software is free for all its users.

This license, the Lesser General Public License, applies to some specially designated software packages--typically libraries--of the Free Software Foundation and other authors who decide to use it. You can use it too, but we suggest you first think carefully about whether this license or the ordinary General Public License is the better strategy to use in any particular case, based on the explanations below.

When we speak of free software, we are referring to freedom of use, not price. Our General Public Licenses are designed

to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish); that you receive source code or can get it if you want it; that you can change the software and use pieces of it in new free programs; and that you are informed that you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid distributors to deny you these rights or to ask you to surrender these rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the library or if you modify it.

For example, if you distribute copies of the library, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that we gave you. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. If you link other code with the library, you must provide complete object files to the recipients, so that they can relink them with the library after making changes to the library and recompiling it. And you must show them these terms so they know their rights.

We protect your rights with a two-step method: (1) we copyright the library, and (2) we offer you this license, which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the library.

To protect each distributor, we want to make it very clear that there is no warranty for the free library. Also, if the library is modified by someone else and passed on, the recipients should know that what they have is not the original version, so that the original author's reputation will not be affected by problems that might be introduced by others.

Finally, software patents pose a constant threat to the existence of any free program. We wish to make sure that a company cannot effectively restrict the users of a free program by obtaining a restrictive license from a patent holder. Therefore, we insist that any patent license obtained for a version of the library must be consistent with the full freedom of use specified in this license.

Most GNU software, including some libraries, is covered by the ordinary GNU General Public License. This license, the GNU Lesser General Public License, applies to certain

designated libraries, and is quite different from the ordinary General Public License. We use this license for certain libraries in order to permit linking those libraries into non-free programs.

When a program is linked with a library, whether statically or using a shared library, the combination of the two is legally speaking a combined work, a derivative of the original library. The ordinary General Public License therefore permits such linking only if the entire combination fits its criteria of freedom. The Lesser General Public License permits more lax criteria for linking other code with the library.

We call this license the "Lesser" General Public License because it does Less to protect the user's freedom than the ordinary General Public License. It also provides other free software developers Less of an advantage over competing non-free programs. These disadvantages are the reason we use the ordinary General Public License for many libraries. However, the Lesser license provides advantages in certain special circumstances.

For example, on rare occasions, there may be a special need to encourage the widest possible use of a certain library, so that it becomes a de-facto standard. To achieve this, non-free programs must be allowed to use the library. A more frequent case is that a free library does the same job as widely used non-free libraries. In this case, there is little to gain by limiting the free library to free software only, so we use the Lesser General Public License.

In other cases, permission to use a particular library in non-free programs enables a greater number of people to use a large body of free software. For example, permission to use the GNU C Library in non-free programs enables many more people to use the whole GNU operating system, as well as its variant, the GNU/Linux operating system.

Although the Lesser General Public License is Less protective of the users' freedom, it does ensure that the user of a program that is linked with the Library has the freedom and the wherewithal to run that program using a modified version of the Library.

The precise terms and conditions for copying, distribution

and modification follow. Pay close attention to the difference between a "work based on the library" and a "work that uses the library". The former contains code derived from the library, whereas the latter must be combined with the library in order to run.

GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

0. This License Agreement applies to any software library or other program which contains a notice placed by the copyright holder or other authorized party saying it may be distributed under the terms of this Lesser General Public License (also called "this License"). Each licensee is addressed as "you".

A "library" means a collection of software functions and/or data prepared so as to be conveniently linked with application programs (which use some of those functions and data) to form executables.

The "Library", below, refers to any such software library or work which has been distributed under these terms. A "work based on the Library" means either the Library or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Library or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated straightforwardly into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term "modification".)

"Source code" for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For a library, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the library.

Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running a program using the Library is not restricted, and output from such a program is covered only if its contents constitute a work based on the Library (independent of the use of the Library in a tool for writing it). Whether that is true depends on what the Library does and what the

program that uses the Library does.

1. You may copy and distribute verbatim copies of the Library's complete source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and distribute a copy of this License along with the Library.

You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.

2. You may modify your copy or copies of the Library or any portion of it, thus forming a work based on the Library, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:

a) The modified work must itself be a software library.

b) You must cause the files modified to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.

c) You must cause the whole of the work to be licensed at no charge to all third parties under the terms of this License.

d) If a facility in the modified Library refers to a function or a table of data to be supplied by an application program that uses the facility, other than as an argument passed when the facility is invoked, then you must make a good faith effort to ensure that, in the event an application does not supply such function or table, the facility still operates, and performs whatever part of its purpose remains meaningful.

(For example, a function in a library to compute square roots has a purpose that is entirely well-defined independent of the application. Therefore, Subsection 2d requires that any application-supplied function or table used by this function must be optional: if the application does not supply it, the square root function must still compute square roots.)

These requirements apply to the modified work as a whole. If

identifiable sections of that work are not derived from the Library, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Library, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it.

Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Library.

In addition, mere aggregation of another work not based on the Library with the Library (or with a work based on the Library) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

3. You may opt to apply the terms of the ordinary GNU General Public License instead of this License to a given copy of the Library. To do this, you must alter all the notices that refer to this License, so that they refer to the ordinary GNU General Public License, version 2, instead of to this License. (If a newer version than version 2 of the ordinary GNU General Public License has appeared, then you can specify that version instead if you wish.) Do not make any other change in these notices.

Once this change is made in a given copy, it is irreversible for that copy, so the ordinary GNU General Public License applies to all subsequent copies and derivative works made from that copy.

This option is useful when you wish to copy part of the code of the Library into a program that is not a library.

4. You may copy and distribute the Library (or a portion or derivative of it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium

customarily used for software interchange.

If distribution of object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place satisfies the requirement to distribute the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

5. A program that contains no derivative of any portion of the Library, but is designed to work with the Library by being compiled or linked with it, is called a "work that uses the Library". Such a work, in isolation, is not a derivative work of the Library, and therefore falls outside the scope of this License.

However, linking a "work that uses the Library" with the Library creates an executable that is a derivative of the Library (because it contains portions of the Library), rather than a "work that uses the library". The executable is therefore covered by this License. Section 6 states terms for distribution of such executables.

When a "work that uses the Library" uses material from a header file that is part of the Library, the object code for the work may be a derivative work of the Library even though the source code is not. Whether this is true is especially significant if the work can be linked without the Library, or if the work is itself a library. The threshold for this to be true is not precisely defined by law.

If such an object file uses only numerical parameters, data structure layouts and accessors, and small macros and small inline functions (ten lines or less in length), then the use of the object file is unrestricted, regardless of whether it is legally a derivative work. (Executables containing this object code plus portions of the Library will still fall under Section 6.)

Otherwise, if the work is a derivative of the Library, you may distribute the object code for the work under the terms of Section 6. Any executables containing that work also fall under Section 6, whether or not they are linked directly with the Library itself.

6. As an exception to the Sections above, you may also

combine or link a "work that uses the Library" with the Library to produce a work containing portions of the Library, and distribute that work under terms of your choice, provided that the terms permit modification of the work for the customer's own use and reverse engineering for debugging such modifications.

You must give prominent notice with each copy of the work that the Library is used in it and that the Library and its use are covered by this License. You must supply a copy of this License. If the work during execution displays copyright notices, you must include the copyright notice for the Library among them, as well as a reference directing the user to the copy of this License. Also, you must do one of these things:

a) Accompany the work with the complete corresponding machine-readable source code for the Library including whatever changes were used in the work (which must be distributed under Sections 1 and 2 above); and, if the work is an executable linked with the Library, with the complete machine-readable "work that uses the Library", as object code and/or source code, so that the user can modify the Library and then relink to produce a modified executable containing the modified Library. (It is understood that the user who changes the contents of definitions files in the Library will not necessarily be able to recompile the application to use the modified definitions.)

b) Use a suitable shared library mechanism for linking with the Library. A suitable mechanism is one that (1) uses at run time a copy of the library already present on the user's computer system, rather than copying library functions into the executable, and (2) will operate properly with a modified version of the library, if the user installs one, as long as the modified version is interface-compatible with the version that the work was made with.

c) Accompany the work with a written offer, valid for at least three years, to give the same user the materials specified in Subsection 6a, above, for a charge no more than the cost of performing this distribution.

d) If distribution of the work is made by offering access to copy from a designated place, offer equivalent access to copy the above specified materials from the same place.

e) Verify that the user has already received a copy of these materials or that you have already sent this user a copy.

For an executable, the required form of the "work that uses the Library" must include any data and utility programs needed for reproducing the executable from it. However, as a special exception, the materials to be distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

It may happen that this requirement contradicts the license restrictions of other proprietary libraries that do not normally accompany the operating system. Such a contradiction means you cannot use both them and the Library together in an executable that you distribute.

7. You may place library facilities that are a work based on the Library side-by-side in a single library together with other library facilities not covered by this License, and distribute such a combined library, provided that the separate distribution of the work based on the Library and of the other library facilities is otherwise permitted, and provided that you do these two things:

a) Accompany the combined library with a copy of the same work based on the Library, uncombined with any other library facilities. This must be distributed under the terms of the Sections above.

b) Give prominent notice with the combined library of the fact that part of it is a work based on the Library, and explaining where to find the accompanying uncombined form of the same work.

8. You may not copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.

9. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Library or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Library (or any work based on the Library), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Library or works based on it.

10. Each time you redistribute the Library (or any work based on the Library), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute, link with or modify the Library subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties with this License.

11. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Library at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Library by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Library.

If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply, and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance

on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

12. If the distribution and/or use of the Library is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Library under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.

13. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the Lesser General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.

Each version is given a distinguishing version number. If the Library specifies a version number of this License which applies to it and "any later version", you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Library does not specify a license version number, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.

14. If you wish to incorporate parts of the Library into other free programs whose distribution conditions are incompatible with these, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

NO WARRANTY

15. BECAUSE THE LIBRARY IS LICENSED FREE OF

CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE LIBRARY, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE LIBRARY "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE LIBRARY IS WITH YOU. SHOULD THE LIBRARY PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.

16. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE LIBRARY AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE LIBRARY (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE LIBRARY TO OPERATE WITH ANY OTHER SOFTWARE), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

END OF TERMS AND CONDITIONS

How to Apply These Terms to Your New Libraries

If you develop a new library, and you want it to be of the greatest possible use to the public, we recommend making it free software that everyone can redistribute and change. You can do so by permitting redistribution under these terms (or, alternatively, under the terms of the ordinary General Public License).

To apply these terms, attach the following notices to the library. It is safest to attach them to the start of each source file to most effectively convey the exclusion of warranty; and each file should have at least the "copyright" line and a pointer to where the full notice is found.

<one line to give the library's name and a brief idea of what it

does. >

© <year> <name of author>

This library is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU Lesser General Public License as published by the Free Software Foundation; either version 2.1 of the License, or (at your option) any later version.

This library is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU Lesser General Public License for more details.

You should have received a copy of the GNU Lesser General Public License along with this library; if not, write to the Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin St, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA

Also add information on how to contact you by electronic and paper mail.

You should also get your employer (if you work as a programmer) or your school, if any, to sign a "copyright disclaimer" for the library, if necessary. Here is a sample; alter the names:

Yoyodyne, Inc., hereby disclaims all copyright interest in the library `Frob' (a library for tweaking knobs) written by James Random Hacker.

<signature of Ty Coon>, 1 April 1990 Ty Coon, President of Vice

That's all there is to it!

商品・販売・取り扱いに関する お問い合わせ

お客様ご相談窓口



0570-011-120

IP電話からは 075-662-9611 におかけください。

※ 電話番号はよく確かめて、お間違いのないようお願いいたします。

※ 攻略情報についてはお答えをしておりません。

電話受付時間 / 月～金 10:00 ～ 18:00
(土、日、祝日、会社設定休日を除く)

修理に関する お問い合わせ・送り先

任天堂サービスセンター



0570-021-010

IP電話からは 0774-28-3133 におかけください。

※ 電話番号はよく確かめて、お間違いのないようお願いいたします。

電話受付時間 / 10:00 ～ 18:00
(祝日、会社設定休日を除く)

〒611-0042 京都府宇治市小倉町神楽田56番地
任天堂サービスセンター

任天堂株式会社

〒601-8501 京都市南区上鳥羽鉾立町11番地1