

Wii®

Wii  
Official  
Game



Beijing 2008™



任天堂公式ガイドブック

マリオ & ソニック

AT

北京オリンピック



OFFICIAL  
VIDEO GAME

Licensed by

Guide published by

Nintendo®

小学館

Wii®

Wii  
Official Game™



Beijing 2008™



任天堂公式ガイドブック

マリオ&ソニック

AT

北京オリンピック



OFFICIAL VIDEO GAME™

Licensed by

Nintendo®

Guide published by

小学館



Beijing 2008



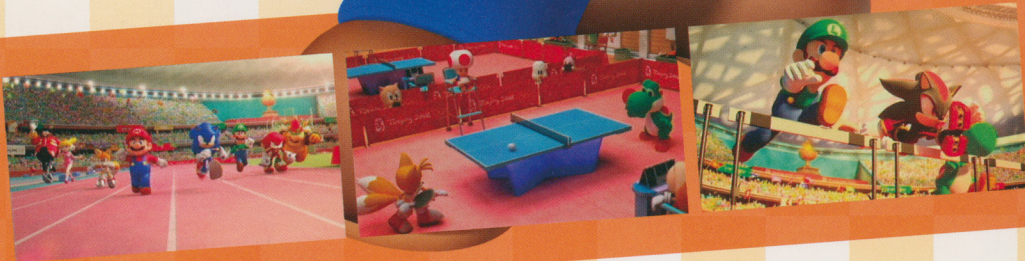
# マリオ & ソニック AT 北京オリンピック

TM

任天堂公式ガイドブック



マリオとソニックの  
仲間たちがオリンピックの  
競技で大活躍!!





# CONTENTS

## システム解説

ゲームを始める	6
競技中の基本操作	7
ゲームの流れ	8
モード解説	10

## キャラクター紹介

マリオ	14
ソニック	15
ルイージ	16
テイルス	17
ピーチ	18
ナックルズ	19
デージー	20
エミー	21
ヨッシー	22
シャドウ	23
ワルイージ	24
ブレイズ	25
ワリオ	26
ベクター	27
クッパ	28
エッグマン	29
コラム「能力ランキング」	30

## 競技解説

競技とサーキット	32
陸上(トラック) 100m	34
陸上(トラック) 400m	36
陸上(トラック) 4×100mリレー	38
陸上(トラック) 110mハードル	40
陸上(トラック) 400mハードル	42
陸上(フィールド) 走幅跳	44
陸上(フィールド) 三段跳	46
陸上(フィールド) 走高跳	48
陸上(フィールド) 棒高跳	50
陸上(フィールド) ハンマー投	52
陸上(フィールド) やり投	54
水泳 100m自由形	56
水泳 4×100mリレー	58
体操 トランポリン	60
体操 跳馬	62
クレー射撃 スキート	64
アーチェリー アーチェリー	66
フェンシング エペ	68
ボート シングルスカル	70
卓球 シングルス	72
ドリーム競技 ドリームレース	74
ドリーム競技 ドリーム高飛込み	76
ドリーム競技 ドリームフェンシング	78
ドリーム競技 ドリーム卓球	80
コラム「プレイヤー以外のキャラクター」	82

## その他のモード

ミッション	84
全ミッション攻略法	86
コレクション一覧	94
ギャラリー攻略	97
ギャラリー豆知識一覧	102

# SYSTEM



## システム解説

この章ではゲームの基本的な操作や流れ、各種モードについて説明している。どれもゲームの基本となる内容なので、ここで確認しておこう。



# ゲームを始める

ゲームを始めるときに必要となる、このゲームの基本的な要素を解説しよう。  
簡単に覚えられることばかりなので、ここでしっかり確認しておいてほしい。

## 最初にデータを作成する

ゲームを始めたら、最初にデータの作成を行う。データは、自分の競技記録や入手したメダルなどが残される、プロフィールのようなものだ。以下の手順で進めよう。なお、データにはゲームの進行度合も保存される。



左に示したタイトル画面でAボタンとBボタンを同時に押すと、データの作成に移る。

### ●データ作成の流れ

#### 1. 使用データを選択する

データは、1台のWiiにつき4つまで作成できる。最初に、どのデータを使用するかを選択する。



#### 2. データ名をつける

次に、データに名前をつける。自分の記録ということが、すぐわかるような名前しておくことよ。

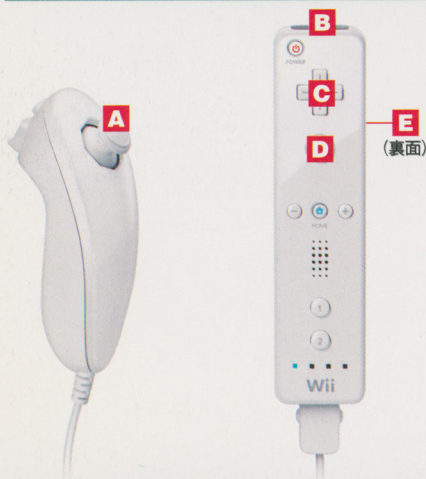


#### 3. 国旗を決める

最後に国旗を選択する。さまざまな国旗が用意されているので、好きなものを選択しよう。



## メニュー画面での操作は Wii リモコンが便利



メニュー画面の操作方法は下記のとおり。項目の選択はコントロールスティック、ポインター、十字ボタンのどれでもできるが、決定・キャンセルはWiiリモコンでないと行えない。

#### ●メニュー画面での操作一覧

- |   |             |          |
|---|-------------|----------|
| A | コントロールスティック | 項目の選択    |
| B | ポインター       | 項目の選択    |
| C | 十字ボタン       | 項目の選択    |
| D | Aボタン        | 決定       |
| E | Bボタン        | キャンセル/戻る |



# 競技中の基本操作

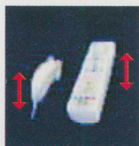
このゲームにおけるオリンピック競技では、いくつかの決まった操作方法が存在する。ここに紹介している基本操作を覚え、さまざまな競技に挑戦してみよう。

## 多くの競技で共通となるアクションとその操作

競技の基本となるのが、「走る」「跳ぶ」「泳ぐ」の3つのアクション。多くの競技は、これらのアクションの組み合わせで操作を行うことになる。3つのアクションの操作方法について解説するので、確実に理解しておこう。

### ■走る

走るときは、Wiiliモコンとヌンチヤクを交互に縦に振ればよい。なお、速度が最大になると、キャラクターが青いオーラに包まれる。



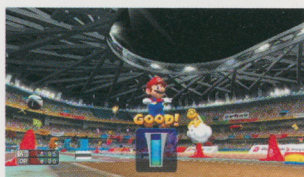
走るときは画面左上にゲージが表示される。ゲージがいっぱいになると最高速だ。

### ■泳ぐ

泳ぎ方はキャラクターによって異なり、その操作方法もそれぞれ異なっている。キャラクターとその泳ぎ方、および操作方法を下の表にまとめたので参照しよう。

#### ●泳ぎの操作一覧

泳ぎ方	その泳ぎ方をするキャラクター	操作方法	
クロール	マリオ、ルイーダ、ピーチ、デジ、シャドウ	交互に前に出すように振る。	
ひらおよぎ	ワリオ、クッパ、エミー、エッグマン	左右に広げるように振る。	
バタフライ	ワルイーダ、ナックルズ、プレイズ	縦にそろえて振る。	
走りおよぎ	ソニック	縦に交互に振る。	
犬かき	テイルス、ヨッシ	縦に交互に振る。	
ワニおよぎ	ベクター	左右をそろえるようにして横に振る。	



### ■跳ぶ

ジャンプを行うときは、Wiiliモコンを上へ振り上げる。この操作のタイミングを問われる競技もあるので、操作できるようにしておこう。

とくに「走る」と「跳ぶ」の使用頻度が高い。うまくこなして好記録を狙いたい。



大きく振り上げすぎるとジャンプできない。あまり力みすぎないようにしよう。

# ゲームの流れ

このゲームがどのような流れで進むのかを、順を追って解説しておこう。  
なお、おおまかなゲームの流れは、どのモードでもあまり変わらない。

## ゲームの基本的な流れを把握しよう

ワンマッチモードを例に、ゲームの流れを解説しよう。まずは参加する種目の選択、次に参加するプレイヤー数を決定し、最後に、それぞれのプレイヤーが使用するキャラクターを選択する。そのあとで競技開始となる。



←キャラクター選択以外の項目では、すべて1Pが選択して進めたい。

### 1. 競技と種目の選択

初めに、参加したい種目を選択する。種目の選択は最初に陸上、水泳、クレー射撃などの9つの項目からなる競技を選択し、そのあと選択した競技に含まれる種



←陸上競技では、競技の選択のあとで、トラック競技がフィールド競技を選択する。



種目選択画面では、その種目における自身の記録がマイレコードとして表示される。

### 2. プレイ人数の決定

種目を決定したら、次はその種目に参加するプレイヤーの人数を決定する。参加可能な人数は種目を問わず、1人～4人の間で選ぶことができる。同時に複数のプレイヤーが操作する競技では複数のWiリモコンが必要となるが、その場合は、画面右側の「つか」でWiリモコンを追加することができる。



←やり投のようにひとりずつ競技を行う種目であれば、Wiリモコンは1つでかまわない。

### リレー競技でのみ行うリレー設定

陸上競技の4×100mリレーと水泳競技の4×100mリレーを2人以上の人数でプレイする場合は、プレイ人数の決定後にリレータイプの設定を行う。リレータイプには、プレイヤーがそれぞれ1つずつのチームを操作して対戦する対戦設定と、COMチームを相手に1つのチームを複数のプレイヤーで操作する協力設定の2種類がある。

#### ●対戦設定

プレイヤー同士の腕を競いたい場合は、対戦設定を選ぶとよい。

#### ●協力設定

プレイヤー同士が協力してCOMと戦いたい場合は、協力設定を選ぶとよい。



## 3. キャラクターの選択

次に、キャラクターを選択する。能力の異なるさまざまなキャラクターが存在し、16人の中から自由に選ぶことができる。ただし、複数のプレイヤーで遊ぶ場合は、異なるプレイヤーが同じキャラクターを選択することはできない。なお、「おまかせ」を選ぶと、キャラクターがランダムに決定される。



画面下部の「Miiverse」アイコンを選択すると登録した「Miiverse」に参加できる。ゲスト用のMiiverseも用意されている。

## 4. 競技の開始

キャラクターを決定したら競技の準備に移る。最初に競技開始前の画面に進み、その種目の基本的な情報を確認できる。見方は下記のとおり。なお、画面下部の「どうせつめい」ではその競技の詳細な操作法の解説を見られるので、初めて挑戦する種目では目を通しておくとうい。 「競技に進む」を選ぶと競技が始まる。

### ●競技開始前の画面の見方



操作説明では、Aボタンや十字ボタンの右を押すと次のページに移ることができる。

### 1 競技名と競技会場

### 2 操作に必要なコントローラ

その種目を操作するにあたって必要なコントローラを、アイコンで表示している。アイコンが2つ表示されているときは、どちらか好きな操作方法を選ぶ。

### 3 世界記録とオリンピック記録

その種目に世界記録(WR)やオリンピック記録(OR)がある場合は、ここに表示される。なお、プレイヤーによって記録が更新された場合は、このデータも更新される。

## セット数や競技時間の変更

卓球競技のシングルスやフェンシング競技のエペといった種目では、画面右上に、勝利に必要なセット数や時間などのルール設定が表示される。これらを選択するルール設定を変更することができ、自分の好みに合わせたルールでプレイすることも可能だ。

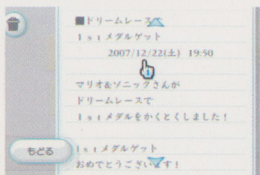


ポイント数を極端に減らせば、緊張感のある戦いを楽しむことができる。

## 5. 競技結果の発表

競技が終わるとその結果とリプレイが再生され、順位も発表される。このとき、3位以内にランクインしていれば表彰台に上ることができ、順位に応じたメダル

をもらえる。なお、このときに記録を保存する手順をふまなくても、自動的に記録が保存されるようになっている。



メダルを手に入れたら、Wii 伝言板にメダル獲得のメッセージが届く。



試技を複数行う種目では、試技を終えるごとに結果と順位が表示される。

# モード解説

『Mario & Sonic AT 北京オリンピック』には、6種類のゲームモードが収録されている。ここでは、それぞれのモードの内容をまとめて紹介しておこう。

## 選べるのは6つのモード

1つの種目に挑戦するワンマッチ、およびいくつかの種目に続けて挑戦するサーキットの2つが、メインとなるモードだ。ミッションではより手ごたえのあるプレイができ、ギャラリーではミニゲームを楽しめる。



←ワンマッチやサーキットで残した記録はデータに保存され、あとからでも確認可能だ。

### ワンマッチ

1つの競技を選んで挑戦し、1位をめざすモード。短い時間で楽しめるのが特徴で、特定の競技の記録を極めたいときや、友人と気軽にプレイしたいときなどに便利。なお、ワンマッチモードにおけるライバルたちの強さは一定で、サーキットモードのピキナークラスと同程度の实力を持っている。



←表彰台に上るとメダルを入手することができるのも、ワンマッチモードの特徴。

### サーキット

複数の競技がセットになったサーキットに挑む。各競技の終了時に順位に応じたポイントが得られ、それらの総合ポイントで最終的な順位が決められる。なお、

#### 1 クラスの選択

クラスとは難易度を示すもの。3種類存在し、ピキナー、アドバンス、マスターの順にライバルが強くなる。最初は、ピキナークラスしか選択できない。

#### フリーサーキットについて

競技を組み合わせて遊べるフリーサーキットには、参加人数に合わせてフリー4サーキットとフリー8サーキットが存在する。おまかせフリーサーキットでは、自動的に競技が決められる。

#### 3 ハンディキャップの決定

複数のプレイヤーが参加してプレイする場合は、ハンディキャップの設定を行える。ハンデの内容は、それぞれのプレイヤーの初期ポイントを、0～10の間に自由に変更できるというものだ。

3位以内に入ると2倍のポイントを得られるというサーキットチャンスを、一度だけ使用することができる。ただし、4位以下の場合ポイントはゼロになる。

#### 2 サーキットの選択

サーキットに含まれる競技はそれぞれ異なり、サーキットによってプレイ感覚も異なる。同じクラスであれば、サーキット間でのライバルの強さに差はない。



←サーキットで総合1位に輝くと、そのサーキットのトロフィーを入手することが可能。



←ハンディキャップの設定は、プレイヤー間のスキルに差がある場合に言うとうい。

## ミッション

キャラクターごとに設定されたさまざまなミッションに挑戦する、1人プレイ専用のモード。キャラクターごとにミッションが6つずつ設定され、競技数が増えると

挑戦できるミッションも増えていく。ただし、各キャラクターの最後のミッションは、それ以外の5ミッションをすべてクリアしないと挑戦できない。



←キャラクター選択画面では、全6ミッション中いくつかクリアしたかが金色の☆で表示される。



←ミッションの選択画面では、ミッションのおおまかな内容が画面下部に表示される。

## ギャラリー

ミニゲームをクリアすることで、オリンピックに関する豆知識を得られるモード。以下に示した5種類のミニゲームが存在し、それぞれが5つの段階に分かれて

いる。最初はいちばん低い段階のものしか選べないが、クリアすることで、そのミニゲームの1段階上のものを選択できるようになる。

### おぼえてボイス



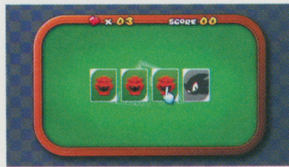
↑キャラクターがしゃべる順番と、その内容を覚えてクリアしていくゲーム。記憶力がものをいう。

### カウントマスター



↑画面に表示されるキャラクターのうち、特定のキャラクターが何体登場しているかを数えるゲーム。

### カードゲーム



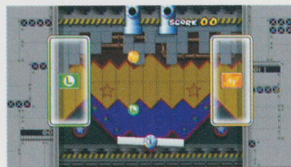
↑シャッフルされたカードの場所を当てたり、神経衰弱をしたり……。カードを使ったゲームを楽しめる。

### モグラたたき



↑土管などから出現するキャラクターを、モグラ叩きの要領でハンマーで叩くゲーム。正確な操作が求められる。

### パウンドボール



↑画面上部から降ってくるボールを、画面下部のボードを使って所定の場所へ打ち返すゲーム。

## ミュージックプレイヤー

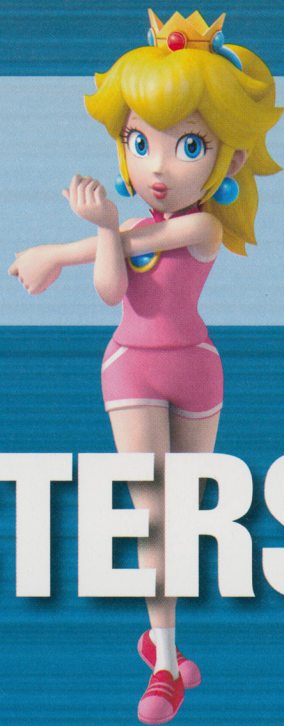
ギャラリーの画面の下部に表示されるミュージックプレイヤーを選ぶと、ギャラリー内のBGMを自由に変更することができる。なお、各ミニゲームの5段階目をクリアすることにより、『マリオ』や『ソニック』シリーズのゲームミュージックが、それぞれ1曲ずつ順に追加される。



←ゲームミュージックは全10曲が収録されている。シリーズのファンには懐かしい曲もある。

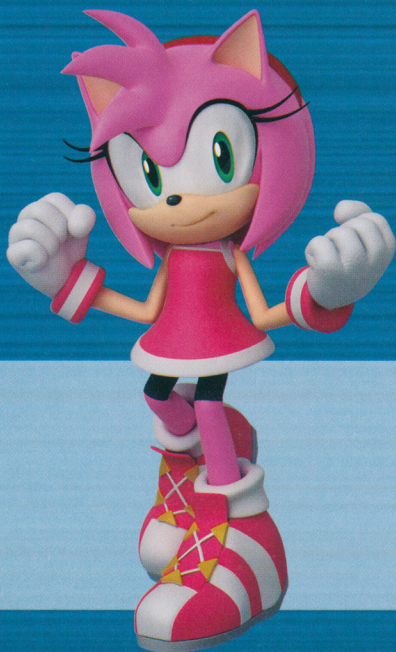


# CHARACTERS



## キャラクター紹介

この章では全16キャラクターの能力値と特殊アクションについて紹介している。各キャラクターの特徴を把握し、競技の攻略に役立てよう。



# マリオ

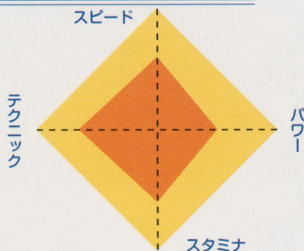
クッパとの戦いだけでなく、ゴルフやテニス、サッカーなどさまざまなスポーツに挑んできたマリオが、今度はオリンピック競技に挑戦。得意のダッシュとジャンプ力で1位を狙う。



←赤い帽子がトレードマークのマリオ。軽快なアクションで数々の競技に挑む。

## 基本能力と特徴

バランスタイプ



突出した能力はないかわりに、どの能力も標準を上回る。そのため、競技を選ばずに活躍できる。とくに総合的な能力が必要となるサーキットモードでは、安定した結果を残しやすい。

得意な種目  苦手な種目

陸上 100m	陸上 400m	陸上 4×100mリレー	陸上 110mハードル	陸上 400mハードル	陸上 走幅跳	陸上 三段跳	陸上 ハンマー投
陸上 やり投	陸上 走高跳	陸上 棒高跳	体操 トランポリン	体操 跳馬	クレール射撃 スケート	水泳 100m自由形	水泳 4×100mリレー
アーチェリー アーチェリー	ボート シングルスカル	フェンシング エペ	卓球 シングルス	ドリーム ドリームレース	ドリーム ドリーム高飛込み	ドリーム ドリーム卓球	ドリーム ドリームフェンシング

## 特殊アクション

### ●ファイアスマッシュ



(ドリーム卓球)

←炎をまとった打球を放つ。打球は高い位置から落下してくるので、打ち返しにくい。

### ●ファイアファント



(ドリームフェンシング)

←マリオ自身が炎をまといながら、大きく前進しつつファントを繰り返し出して攻撃する。

何でもこなす  
オールラウンダー



# ソニック

超音速の青いハリネズミ。おなじみのソニックもオリンピックに挑戦。他のキャラクターをしのぐ圧倒的なスピードで、表彰台を争う。両手を広げて走る独特のフォームにも注目。

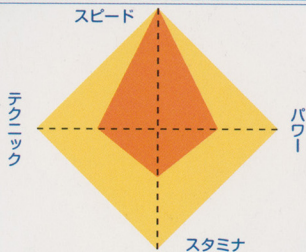


←ソニックは泳がないので、水泳競技では、唯一救命胴衣をつけての参戦となる。



## 基本能力と特徴

スピードタイプ



超音速の名に恥じない抜群のスピードを持つスプリンター。パワーやテクニックを重視する競技は苦手だが、「陸上100m」のようなスピード勝負ならかなり有利に戦うことができる。

### 得意な種目 苦手な種目

陸上100m	陸上400m	陸上4×100mリレー	陸上110mハードル	陸上400mハードル	陸上走幅跳	陸上三段跳	陸上ハンマー投
陸上やり投	陸上走高跳	陸上棒高跳	体操トランポリン	体操跳馬	クレール射撃スキート	水泳100m自由形	水泳4×100mリレー
アーチェリー アーチェリー	ボート シングルスカル	フェンシング エペ	卓球 シングルス	ドリーム ドリームレース	ドリーム ドリーム高飛込み	ドリーム ドリーム卓球	ドリーム ドリームフェンシング

## 特殊アクション

### ●スピンスマッシュ



(ドリーム卓球)

←体を回転させた勢いを利用し、ボールを打ち返す。球速はかなりのもので返球は困難。

### ●スピんファント

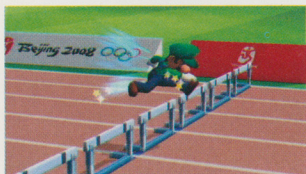


(ドリームフェンシング)

←青い旋風をまとった突きで攻撃。リーチは長くはないので相手に接近してから使う。

# ルイージ

マリオの弟のルイージも、マリオと一緒にオリンピック競技にチャレンジ。兄と同様、豊富なスポーツ経験を活かし、自慢のダッシュとジャンプ力を駆使して表彰台の頂点をめざす。



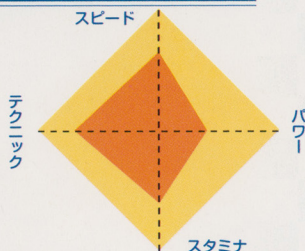
←マリオより細身の体と緑の帽子は今回も健在。兄にも負けない活躍を狙っている。



兄に負けない  
バランスサー!

## 基本能力と特徴

バランスタイプ



全体的にバランスのとれた能力を持っているのが特徴。若干パワーに不安があるものの、テクニックやスピードに優れるので、100mなどの陸上競技、跳馬などの体操競技向き。

得意な種目  苦手な種目

陸上 100m	陸上 400m	陸上 4×100mリレー	陸上 110mハードル	陸上 400mハードル	陸上 走幅跳	陸上 三段跳	陸上 ハンマー投
陸上 やり投	陸上 走高跳	陸上 棒高跳	体操 トランポリン	体操 跳馬	クレール射撃 スケート	水泳 100m自由形	水泳 4×100mリレー
アーチェリー アーチェリー	ボート シングルスカル	フェンシング エペ	卓球 シングルス	ドリーム ドリームレース	ドリーム ドリーム高飛込み	ドリーム ドリーム卓球	ドリーム ドリームフェンシング

## 特殊アクション

### ●グリーンファイアスマッシュ



(ドリーム卓球)

←緑の旋風を起こしてボールを打ち返す。ボールが高く打ち上げられ、返球が難しい。

### ●グリーンファイアファント



(ドリームフェンシング)

←右手を突き出しながら前方に大きく進みつつファントで攻撃。リーチが長いのが特徴。

# テイルス

2本のシッポを生やした小ギツネのテイルスも、オリンピック競技に参加。機械いじりで身につけた手先の器用さを武器に、小さい体ながらも果敢にメダルを狙う。

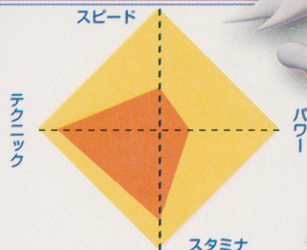


←走るスピードが上がってくると、ソニックと同様に両手を広げて走り出すのが特徴。

テクニカルな  
競技向きの  
軽さが自慢

## 基本能力と特徴

テクニックタイプ



テクニックとスタミナの能力に優れた珍しいキャラクター。テクニックの高さは跳馬のような体操競技に、スタミナの高さは400mや400mハードルのような中距離走に最適だ。

得意な種目

苦手な種目

陸上 100m	陸上 400m	陸上 4×100mリレー	陸上 110mハードル	陸上 400mハードル	陸上 走幅跳	陸上 三段跳	陸上 ハンマー投
陸上 やり投	陸上 走高跳	陸上 棒高跳	体操 トランポリン	体操 跳馬	クレー射撃 スキート	水泳 100m自由形	水泳 4×100mリレー
アーチェリー アーチェリー	ボート シングルスカル	フェンシング エペ	卓球 シングルス	ドリーム ドリームレース	ドリーム ドリーム高飛込み	ドリーム ドリーム卓球	ドリーム ドリームフェンシング

## 特殊アクション

### ●スカイショット



(ドリーム卓球)

←宙返りをしつつボールが消えるスマッシュを放つ。ボールが見えないので返球は困難。

### ●スカイウェーブファント



(ドリームフェンシング)

←シッポを回して力をためた後、衝撃波を放って攻撃する。衝撃波は画面の端まで届く。

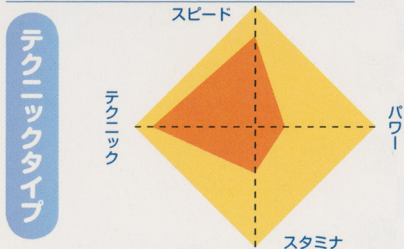
# ピーチ

キノコ王国のお姫様のピーチは、ふだん着ているドレスを競技用ユニフォームに着がえてオリンピック競技に参加。ピーチ姫らしい、正確で華やかな演技で会場をわかせます。



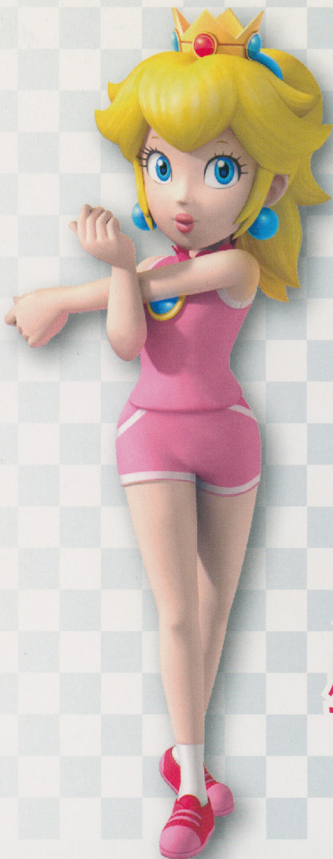
◀ユニフォームはいつものドレスとほぼ同じピンク。誰よりも運動向きの格好をしている。

## 基本能力と特徴



テクニクに秀でたキャラクターで、トランポリンや跳馬など、正確な技を必要とする競技に向いている。パワーは全キャラクター中最下位。パワー重視の競技には向いていない。

華麗な技で観客を魅了



## 得意な種目 苦手な種目

陸上 100m	陸上 400m	陸上 4×100mリレー	陸上 110mハードル	陸上 400mハードル	陸上 走幅跳	陸上 三段跳	陸上 ハンマー投
陸上 やり投	陸上 走高跳	陸上 棒高跳	体操 トランポリン	体操 跳馬	クレール射撃 スケート	水泳 100m自由形	水泳 4×100mリレー
アーチェリー アーチェリー	ボート シングルスカル	フェンシング エペ	卓球 シングルス	ドリーム ドリームレース	ドリーム ドリーム高飛込み	ドリーム ドリーム卓球	ドリーム ドリームフェンシング

## 特殊アクション

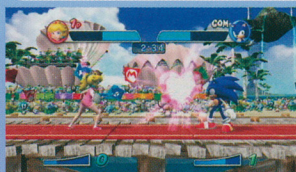
### ●ハートスマッシュ



(ドリーム卓球)

◀ハートのついたスピッシュットを打つ。バウンド時にボールが消えるのが特徴だ。

### ●ハートショット



(ドリームフェンシング)

◀ハート型の衝撃波を放つ。ハートは画面端まで進むので、バラード以外では回避不可。

# ナックルズ

## パワー重視の 豪快ハリモグラ

まじめで熱血漢のハリモグラ、ナックルズも表彰台をめざしてオリンピック競技に参加。マールシャルアーツで鍛えたパワーと豊富なスタミナを駆使して、好記録を狙っている。

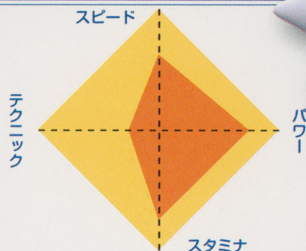


← 全身をおおう赤い毛皮と、パワーの高さを示すようなどんがったグローブが特徴。



### 基本能力と特徴

パワータイプ



典型的なパワータイプで、スタミナにも優れている。また、パワータイプの中でもっともスピードに優れるので、スタミナとスピードの両方を必要とする陸上競技400mを得意とする。

得意な種目

苦手な種目

陸上 100m	陸上 400m	陸上 4×100mリレー	陸上 110mハードル	陸上 400mハードル	陸上 走幅跳	陸上 三段跳	陸上 ハンマー投
陸上 やり投	陸上 走高跳	陸上 棒高跳	体操 トランポリン	体操 跳馬	クレール射撃 スキート	水泳 100m自由形	水泳 4×100mリレー
アーチェリー アーチェリー	ボート シングルスカル	フェンシング エペ	卓球 シングルス	ドリーム ドリームレース	ドリーム ドリーム高飛び	ドリーム ドリーム卓球	ドリーム ドリームフェンシング

### 特殊アクション

#### ●パワフルスマッシュ



(ドリーム卓球)

← 打ち上げるようなモーションでスマッシュを打つ。バウンド時にボールが停止する。

#### ●パワフルファント



(ドリームフェンシング)

← 力まかせの突撃が特徴。相手が大きく後退するので、リングアウトを狙いやすい。

# デイジー

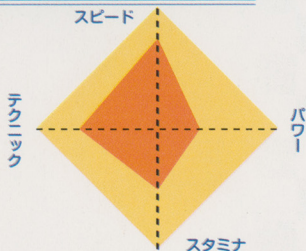
元気で活発なお姫様のデイジーは、ピーチと同様に、ドレスからユニフォームに着がえてオリンピック競技に挑戦。優れた瞬発力を活かして、ライバルたちと渡り合っていく。



◀ユニフォームはイメージカラーのオレンジで統一。胸もとの花のオブジェが特徴。

## 基本能力と特徴

スピードタイプ



パワーは低めなもののスピードに優れているので、トラック競技に向いている。スタミナもある程度はあり、100mのような短距離走だけでなく、400mなどの中距離もこなせる。

瞬発力で勝負を決める



### 得意な種目

### 苦手な種目

陸上 100m	陸上 400m	陸上 4×100mリレー	陸上 110m ハードル	陸上 400m ハードル	陸上 走幅跳	陸上 三段跳	陸上 ハンマー投
陸上 やり投	陸上 走高跳	陸上 棒高跳	体操 トランポリン	体操 鞍馬	クレー射撃 スキー	水泳 100m 自由形	水泳 4×100mリレー
アーチェリー アーチェリー	ボート シングルスカル	フェンシング エペ	卓球 シングルス	ドリーム ドリームレース	ドリーム ドリーム高飛込み	ドリーム ドリーム卓球	ドリーム ドリームフェンシング

## 特殊アクション

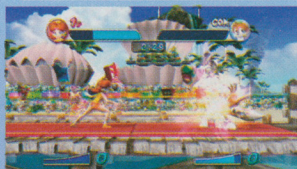
### ●フラワースマッシュ



(ドリーム卓球)

◀スピリンしながら強力なスマッシュを打つ。ボールが速く、打ち返すのは難しい。

### ●フラワーファント



(ドリームフェンシング)

◀すばやい連続の突きで攻撃する。連続攻撃ではあるが、当たるのは1回だけだ。

# エミー

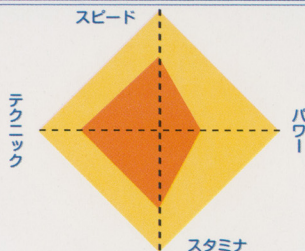
自称ソニックのガールフレンドのエミーも、ソニックを追いかけて(?)オリンピック競技に参戦。パワーはあまりないものの、ほとんどの競技で安定した記録を残すことができる。



←活発な女の子といった印象のエミー。ふるまいの明るさが会場に活気を与える。

## 基本能力と特徴

バランスタイプ



バランスのよい能力を持つキャラクターで、さまざまな競技をそつなくこなす。さまざまな競技を1人でこなさなければならないサーキットモードで、その真価を発揮する。



バランスのよい能力で安定感を発揮

得意な種目  苦手な種目

陸上 100m	陸上 400m	陸上 4×100mリレー	陸上 110mハードル	陸上 400mハードル	陸上 走幅跳	陸上 三段跳	陸上 ハンマー投
陸上 やり投	陸上 走高跳	陸上 棒高跳	体操 トランポリン	体操 跳馬	クレー射撃 スケート	水泳 100m自由形	水泳 4×100mリレー
アーチェリー アーチェリー	ボート シングルスカル	フェンシング エペ	卓球 シングルス	ドリーム ドリームレース	ドリーム ドリーム高飛込み	ドリーム ドリーム卓球	ドリーム ドリームフェンシング

## 特殊アクション

### ●ローズスマッシュ



(ドリーム卓球)

←回転を加えたジャンプをしながらスマッシュを放つ。球速が速く返球するのはまず無理。

### ●ストレートファント



(ドリームフェンシング)

←全身に多数のハートをまといながら、大きく前方に踏みこんでの突きを繰り返す。

# ヨッシー

のんびり屋のヨッシーも、オリンピック競技に挑戦。明るいキャラクターで会場を盛り上げつつ、人なみはずれた瞬発力とジャンプ力を活かし、積極的にメダルを狙う。

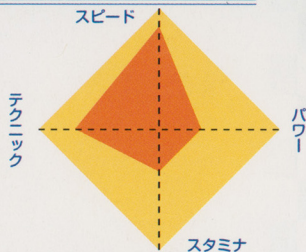


◀優れた瞬発力が自慢のキャラクター。スピード競技では、他の選手を圧倒している。



## 基本能力と特徴

スピードタイプ



スピードに優れ、陸上競技の100mや110mハードルなどの短距離走を得意としている。その分スタミナやパワーは低めで、中距離走やハンマー投などでは力を発揮しづらい。

すばやい動きと正確な演技がウリ

得意な種目

苦手な種目

陸上 100m	陸上 400m	陸上 4×100mリレー	陸上 110mハードル	陸上 400mハードル	陸上 走幅跳	陸上 三段跳	陸上 ハンマー投
陸上 やり投	陸上 走高跳	陸上 標高跳	体操 トランポリン	体操 跳馬	クレー射撃 スキート	水泳 100m自由形	水泳 4×100mリレー
アーチェリー アーチェリー	ボート シングルスカル	フェンシング エペ	卓球 シングルス	ドリーム ドリームレース	ドリーム ドリーム高飛び込み	ドリーム ドリーム卓球	ドリーム ドリームフェンシング

## 特殊アクション

### ●レインボースマッシュ



(ドリーム卓球)

◀ラケットでなく、舌で返球するという変わった技。球速が速く打ち返すのは難しい。

### ●レインボーファント



(ドリームフェンシング)

◀舌を連続して出して攻撃。前進しながら攻撃するので、多少距離が開いていてもOK。



# シャドウ

ソニックにそっくりの姿をした黒いハリネズミ。足の速さではソニックにもひけをとらず、スピード勝負の競技なら、ソニックと十分に渡り合うことができる。



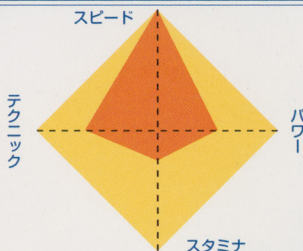
←純粋な性格ゆえか集中力は抜群。姿だけでなく、アクションもソニックに似ている。



優れたスピードで勝負を制する

## 基本能力と特徴

スピードタイプ



ソニックと同様、スピードの能力は全キャラクター中でも屈指のもの。短距離走を得意とする点もソニックと同じだが、スタミナを必要とする競技が苦手な点もソニックと変わらない。

得意な種目

苦手な種目

陸上 100m	陸上 400m	陸上 4×100mリレー	陸上 110mハードル	陸上 400mハードル	陸上 走幅跳	陸上 三段跳	陸上 ハンマー投
陸上 やり投	陸上 走高跳	陸上 棒高跳	体操 トランポリン	体操 跳馬	クレール射撃 スキート	水泳 100m自由形	水泳 4×100mリレー
アーチェリー アーチェリー	ボート シングルスカル	フェンシング エペ	卓球 シングルス	ドリーム ドリームレース	ドリーム ドリーム高飛び	ドリーム ドリーム卓球	ドリーム ドリームフェンシング

## 特殊アクション

### ●カオスマッシュ



(ドリーム卓球)

←バックハンドでスマッシュを放つ。当たったキャラクターが転倒するほどの威力がある。

### ●カオスファント



(ドリームフェンシング)

←かなりの距離を前進しながら突きを出す。2キャラクター程度の間合いなら十分届く。

# ワルイージ

ルイージに似たいたでたちのワルイージも、オリンピック競技に参加。長い手足を駆使して会場内を暴れ回る。とくに、テクニカルな競技で繰り出す華麗な演技は見もの。

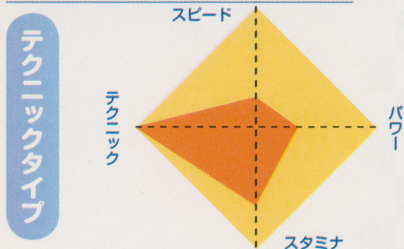


←がに股で走る姿が特徴のワルイージ。なんと、陸上競技の100mでもこの格好で走る。



なが  
て  
あし  
長い手足で  
あいて  
相手を翻弄

## 基本能力と特徴



テクニックの高さを活かせるトランポリンや跳馬では、高得点を望める。独特の走り方のためスピードには不安があり、短距離走では思うような結果を残せないかもしれない。

### 得意な種目 苦手な種目

陸上 100m	陸上 400m	陸上 4×100mリレー	陸上 110mハードル	陸上 400mハードル	陸上 走幅跳	陸上 三段跳	陸上 ハンマー投
陸上 やり投	陸上 走高跳	陸上 棒高跳	体操 トランポリン	体操 跳馬	クレー射撃 スキート	水泳 100m自由形	水泳 4×100mリレー
アーチェリー アーチェリー	ボート シングルスカル	フェンシング エペ	卓球 シングルス	ドリーム ドリームレース	ドリーム ドリーム高飛込み	ドリーム ドリーム卓球	ドリーム ドリームフェンシング

## 特殊アクション

### ●バックトリック



(ドリーム卓球)

←打ち返したボールが消える強力な技。ボールを視認できないので、非常に効果的だ。

### ●トリッキーショット



(ドリームフェンシング)

←逆L字型の衝撃波で攻撃する。衝撃波のスピードは遅いが、画面の端まで届く。

# ブレイズ

異世界の皇女ブレイズも、オリンピック競技に参加する。おちついた雰囲気からは想像もつかないほどの闘志を胸に秘め、高い瞬発力と集中力をもって各競技に挑む。



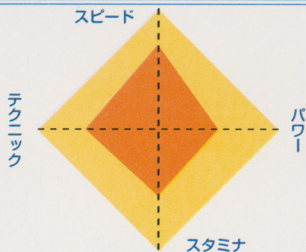
◀競技の際にもじゃまにならないような、スポーティーなコスチュームが似合っている。

万能選手目  
苦手な種目のない



## 基本能力と特徴

バランスタイプ



バランスのよさが魅力のキャラクター。そのため、ものすごく苦手という競技は存在せず、どの種目においても安定した結果を残すことができる。初心者でも扱いやすいのが特徴。

得意な種目 ◻ 苦手な種目 ◻

陸上 100m	陸上 400m	陸上 4×100mリレー	陸上 110mハードル	陸上 400mハードル	陸上 走幅跳	陸上 三段跳	陸上 ハンマー投
陸上 やり投	陸上 走高跳	陸上 標高跳	体操 トランポリン	体操 跳馬	クレー射撃 スキー	水泳 100m自由形	水泳 4×100mリレー
アーチェリー アーチェリー	ボート シングルスカル	フェンシング エペ	卓球 シングルス	ドリーム ドリームレース	ドリーム ドリーム高飛込み	ドリーム ドリーム卓球	ドリーム ドリームフェンシング

## 特殊アクション

### ●バーニングショット



(ドリーム卓球)

◀高い弾道でボールを打ち返す。ボールが画面外から落ちてくるので、返球しにくい。

### ●バーニングファント



(ドリームフェンシング)

◀片手を突き出しながら前方へと突進する。前進距離が長く結果としてリーチも長い。

# ワリオ

マリオの最大のライバルを自称するワリオは、今回もやはりマリオに負けじとオリンピック競技に参戦。大柄な体に秘めたパワーと圧倒的なスタミナを武器に、表彰台を狙う。



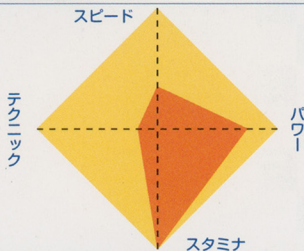
↑ドリーム卓球では、巨体を活かしたヒップドロップによるバワフルなショットを見ることができる。

脅威のスタミナで  
持久戦もバツチリ



## 基本能力と特徴

パワータイプ



ぜんキャラクター中最高のスタミナを誇るので、陸上競技の400mや400mハードルといったスタミナが重視される競技向き。パワーもあるので、ハンマー投げややり投げも得意としている。

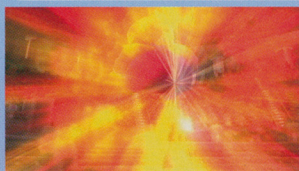
得意な種目

苦手な種目

陸上 100m	陸上 400m	陸上 4×100mリレー	陸上 110m ハードル	陸上 400m ハードル	陸上 走幅跳	陸上 三段跳	陸上 ハンマー投げ
陸上 やり投げ	陸上 走高跳	陸上 棒高跳	体操 トランポリン	体操 跳馬	クレール射撃 スキート	水泳 100m 自由形	水泳 4×100mリレー
アーチェリー アーチェリー	ボート シングルスカル	フェンシング エペ	卓球 シングルス	ドリーム ドリームレース	ドリーム ドリーム高飛び	ドリーム ドリーム卓球	ドリーム ドリームフェンシング

## 特殊アクション

### ●ダーティードロップ



(ドリーム卓球)

←ヒップドロップで返球する打球はバウンド時に一瞬と止まり、相手を惑わす。

### ●ダーティファント



(ドリームフェンシング)

←大きく踏みこんでの攻撃。当たった相手は、後ろに大きくはね飛ばされてしまう。

# ベクター

腕つぶしの強さが自慢のキャラクター。けんかっぱやいのと口の悪さが玉にキズだが、自慢のパワーとスタミナで、マリオやソニックたちをもるともせず表彰台を狙う。

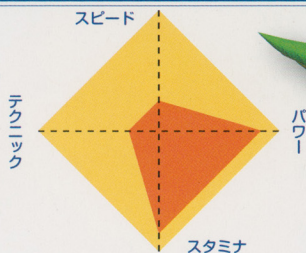


←100m自由形などの水泳競技には、ベクター限定の泳ぎ方であるワニ泳ぎで挑戦する。



## 基本能力と特徴

パワータイプ



スピードとテクニックを犠牲にして、パワーとスタミナに特化したようなキャラクターだ。そのため、競技の向き・不向きは激しいが、やり投げや400mハードルにはめっぽう強い。

腕つぶしの強さは折り紙つき

得意な種目 苦手な種目

陸上 100m	陸上 400m	陸上 4×100mリレー	陸上 110mハードル	陸上 400mハードル	陸上 走幅跳	陸上 三段跳	陸上 ハンマー投
陸上 やり投	陸上 走高跳	陸上 棒高跳	体操 トランポリン	体操 跳馬	クレール射撃 スケート	水泳 100m自由形	水泳 4×100mリレー
アーチェリー アーチェリー	ボート シングルスカル	フェンシング エペ	卓球 シングルス	ドリーム ドリームレース	ドリーム ドリーム高飛込み	ドリーム ドリーム卓球	ドリーム ドリームフェンシング

## 特殊アクション

### ●ハンマーショット



(ドリーム卓球)

←叩きつけるようにしてスマッシュを打つ。バウンド時にボールの動きが一瞬止まる。

### ●グローヴファント



(ドリームフェンシング)

←力いっぱい胸をもとを突く技。破壊力は抜群で、当たった相手は大きく後退させられる。

# クッパ

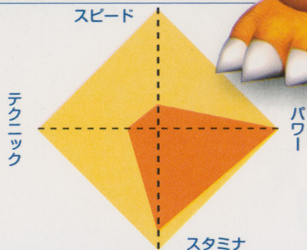
マリオの最大のライバルであるクッパも、オリンピック競技に挑戦。巨体が生み出す驚異的なパワーで迫力のパフォーマンスを見せ、他のどのキャラクターをも圧倒している。



↑トラックからあふれんばかりの巨体を揺らして走る姿や、パワフルなパフォーマンスがとても印象的だ。

## 基本能力と特徴

パワータイプ



## 怪力自慢の パワーファイター

見た目のとおりパワーに優れたキャラクター。ハンマー投げややり投げはお手のもので、世界記録も十分に狙える。スピードは他のキャラクターに大きく劣り、短距離走は苦手としている。

### 得意な種目 苦手な種目

陸上 100m	陸上 400m	陸上 4×100mリレー	陸上 110mハードル	陸上 400mハードル	陸上 走幅跳	陸上 三段跳	陸上 ハンマー投げ
陸上 やり投げ	陸上 走高跳	陸上 棒高跳	体操 トランポリン	体操 路馬	クレイ射撃 スキート	水泳 100m自由形	水泳 4×100mリレー
アーチェリー アーチェリー	ボート シングルスカル	フェンシング エペ	卓球 シングルス	ドリーム ドリームレース	ドリーム ドリーム高飛込み	ドリーム ドリーム卓球	ドリーム ドリームフェンシング

## 特殊アクション

### ●メガフレ임スマッシュ



(ドリーム卓球)

◀炎を吐いてボールを打ち返す。バウンド時にボールの動きが止まるので返球は難しい。

### ●メガフレ임ファント



(ドリームフェンシング)

◀力強い突きを出す。当たった相手は大きく後退するのでリングアウトを狙いやすい。

# エッグマン

自称悪の天才科学者のエッグマンも、体を張ってオリンピック競技に挑戦。明晰な頭脳を持っているだけに、おもにテクニカルな競技を得意としている。

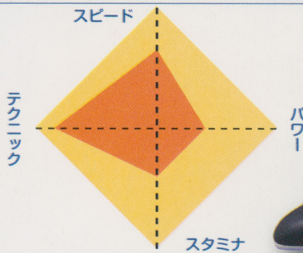


◀メカを使うイメージのあるエッグマンだが、今回は自らの体で競技に挑んでいく。



## 基本能力と特徴

テクニクタイプ



テクニクに優れるキャラクターで、トランポリンや跳馬といった種目が得意。体格からは想像できないが意外にスピードもあるので、陸上競技の100mなどでも活躍を期待できる。

てさき  
手先の器用さで  
しょうぶ  
勝負に挑む

### 得意な種目 苦手な種目

陸上 100m	陸上 400m	陸上 4×100mリレー	陸上 110mハードル	陸上 400mハードル	陸上 走幅跳	陸上 三段跳	陸上 ハンマー投
陸上 やり投	陸上 走高跳	陸上 棒高跳	体操 トランポリン	体操 跳馬	クレー射撃 スキート	水泳 100m自由形	水泳 4×100mリレー
アーチェリー アーチェリー	ボート シングルスカル	フェンシング エペ	卓球 シングルス	ドリーム ドリームレース	ドリーム ドリーム高飛込み	ドリーム ドリーム卓球	ドリーム ドリームフェンシング

## 特殊アクション

### ●エレクトリックドライブ



(ドリーム卓球)

◀投球のようなアクションでボールを打つ。途中でボールが消えるので、返球は困難。

### ●ボムアタック



(ドリームフェンシング)

◀前方に向かって爆弾を投げつける技。当たった相手をひるませることができる。

# 能力ランキング

キャラクターたちの能力を比較し、能力ごとに上位のものを紹介してみよう。  
世界記録に挑戦する場合や、記録更新をめざすときの参考にしてほしい。

## 各能力が優れているのはこのキャラクター

キャラクターの能力には、スピード、パワー、テクニック、スタミナの4種類がある。競技結果は能力の影響を大きく受けるが、種目によ

て影響する能力は異なる。能力ごとに上位のキャラクターをピックアップし、その能力が大きく影響する種目もあわせて紹介する。

### スピード

100mや110mハードルで力を発揮するスピード部門は、ソニックがやはり1位。また、ソニックとそっくりの姿をしたシャドウも1位となる。



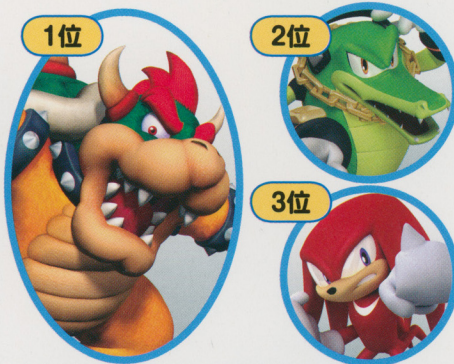
### テクニック

体操競技の演技に大きく影響を与えるテクニック部門では、長い手足のワリオが1位。続く2位には、ピーチ、テイルス、エッグマンの3人が入る。



### パワー

ハンマー投げややり投げといった投擲を主とする種目に大きく影響するパワー部門では、クッパが1位。巨体が繰り出す爆発的なパワーは、他を寄せつけない。



### スタミナ

400mや400mハードルといった中距離走で重要となるスタミナ部門では、ワリオが1位。2位以下には、クッパやベクターといった力自慢が続いている。







# RULES & TECHNICS

## 競技解説

この章では、全24種目の内容と操作法を解説。  
記録を伸ばすための攻略法も解説しているの  
で、参考にして世界記録に挑戦してみよう。



# 競技とサーキット

このゲームでプレイできる競技の種類、およびサーキットモードにおける競技の出現に関する情報を紹介する。「記事の見方」とあわせて参照してほしい。

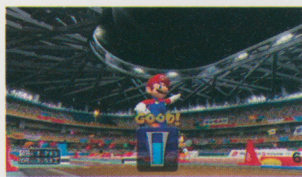
## 競技は大きく分けて4種類

さまざまな競技をプレイヤーに求められるテクニック別に見ると、操作の速さ、タイミング、エイミング、対戦時のかけひきの4つに大別することができる。



←操作の速さは、陸上100mや、演技でポイントを競うトランポリン、跳馬で重要。

必要となるテクニックは1種目について1つとは限らず、複数が必要とするものも多い。ただし、4つのうちのいずれかのテクニックが大きな比重を占める場合が多い。



←ジャンプを主とする走幅跳や三段跳などでは、ジャンプの正確さが重要となる。



←スキートやアーチェリーでは、対象を正確に捕捉するテクニックが重要となる。



←エベやドリーム競技のような対戦形式の種目では、ライバルとのかけひきが大切。

## サーキットモードを進めて種目を増やそう

ゲーム開始時は、プレイできる種目が限られている。サーキットモードで、クラスごとに順に出現するサーキットに挑戦しよう。そこに新たな種目があれば、以降は、他のモードでもその種目を自由にプレイすることができる。



←クラスの最終サーキットをクリアすると、1つ上のクラスと最初のサーキットが出現。

### ビギナークラス

#### ●マーキュリーサーキット

陸上(トラック) 100m  
陸上(フィールド) 走幅跳  
陸上(フィールド) ハンマー投

#### ●ビーナスサーキット

陸上(トラック) 110mハードル  
クレー射撃 スキート  
陸上(フィールド) やり投

#### ●ジュピターサーキット

水泳 100m自由形  
陸上(フィールド) 三段跳  
体操 トランポリン

#### ●サターンサーキット

卓球 シングルス  
水泳 4×100mリレー  
フェンシング エペ

#### ●ムーンライトサーキット

陸上(トラック) 4×100mリレー  
ボート シングルスカル  
ドリーム競技 ドリームレース

## アドバンスクラス

### ●スターダストサーキット

陸上(トラック) 100m  
陸上(フィールド) 走幅跳  
陸上(フィールド) ハンマー投  
アーチェリー アーチェリー

### ●サテライトサーキット

卓球 シングルス  
水泳 4×100mリレー  
ドリーム競技 ドリームレース  
ドリーム競技 ドリームフェンシング

### ●プラネットサーキット

陸上(トラック) 110mハードル  
クレー射撃 スキート  
陸上(フィールド) やり投  
陸上(フィールド) 走高跳

### ●サンライトサーキット

陸上(トラック) 4×100mリレー  
ボート シングルスカル  
フェンシング エペ  
ドリーム競技 ドリーム卓球

### ●コメットサーキット

水泳 100m自由形  
陸上(フィールド) 三段跳  
体操 トランポリン  
陸上(トラック) 400m

## マスタークラス

### ●メテオライトサーキット

陸上(トラック) 100m  
陸上(フィールド) 走幅跳  
陸上(フィールド) ハンマー投  
アーチェリー アーチェリー  
陸上(トラック) 400mハードル

### ●スーパノヴァサーキット

陸上(トラック) 110mハードル  
クレー射撃 スキート  
陸上(フィールド) やり投  
陸上(フィールド) 走高跳  
陸上(フィールド) 棒高跳

### ●コスモサーキット

水泳 100m自由形  
陸上(フィールド) 三段跳  
体操 トランポリン  
陸上(トラック) 400m  
体操 跳馬

### ●ギャラクシーサーキット

卓球 シングルス  
水泳 4×100mリレー  
フェンシング エペ  
ドリーム競技 ドリームレース  
ドリーム競技 ドリーム高飛び

### ●ユニバーサルサーキット

陸上(トラック) 4×100mリレー  
ボート シングルスカル  
ドリーム競技 ドリーム卓球  
ドリーム競技 ドリームフェンシング  
ドリーム競技 ドリームレース

### ●ビッグバンサーキット

ドリーム競技 ドリームレース  
ドリーム競技 ドリームフェンシング  
ドリーム競技 ドリーム高飛び  
卓球 シングルス  
陸上(トラック) 4×100mリレー

## 競技解説(P.34～81)：記事の見方



### 1 基本情報

参加可能なプレイヤー数や操作に必要なコントローラ、出現条件などを記載。また、その種目が得意なキャラクターと苦手なキャラクターも記載した。なお、種目の並び順はメニュー画面の表示に基づいている。

### 2 ルールと概要

おおまかなルールを解説し、その種目をプレイする際に重要となるいくつかのポイントを紹介している。実際にプレイする前にあらかじめこゝに目を通し、その種目の概要をつかんでおいてほしい。

### 3 操作方法

競技中の操作について、写真とともに順を追って解説。操作を示す図もあわせて掲載している。なお、操作方法の図で色が塗られている部分は押すボタンを示し、矢印はコントローラ自体の動かし方を示している。

### 4 攻略ポイント

その種目の攻略ポイントについて解説している。後に掲載したもののほど、難しいテクニックが求められる。なお、世界記録が存在する種目に関しては、その記録をめざす際のポイントについても解説を加えている。

# 陸上 (トラック)

参加可能人数 **最大4人**

操作に必要な  
コントローラ



# 100m

**出現条件** 最初から出現している。

世界記録(WR)

9.77

オリンピック記録(OR)

9.84

得意

ソニック  
デイジー  
ヨッシー  
シャドウ

苦手

ワルイージ  
ワリオ  
ベクター  
クッパ

## スピードを極めよう!

100mをどれだけ速く走ることが  
できるかを競う競技。スタート  
ダッシュのタイミングと走るス  
ピードが、すべてを左右する。ひ  
たすら速さを追い求めよう。

### 競技のポイント

- タイミングよくスタートすると加速。
- ファウルを2回繰り返すとスタート時に失速。



## 操作解説

### 1. スタート準備



「READY」の合図で、Bボタンを押し  
てパワーをためよう。パワーゲージは  
画面左上に表示される。



### 2. スタートダッシュ



「GO!」の合図が出たら、Wiiリモコン  
をタイミングよく振り下ろしてスター  
トする。



### 3. 加速



Wiiリモコンとヌンチャクを、縦に交  
互に振ると加速していく。振らないと  
徐々に減速してしまう。



## POINT 1 最高スピードを維持すること

陸上100mでは、走る速度がもちろん重要となる。スタートでまわりのキャラクターより出遅れたとしても、加速操作を続けていれば、ビギナークラスでは、他のキャラクターを追い

ぬいて上位を狙うのも容易だ。画面左上のゲージはキャラクターの走る速度を示しているのので、このゲージが常にいっぱいの状態になるように、操作を続けることがポイントとなる。



←スピードが落ちないように、最後までWiリモコンとヌンチャクを振り続けよう。



←キャラクターが青いオーラに包まれた状態が最高スピード。この状態を保ってほしい。

## POINT 2 ジャストスタートを狙ってみよう

走る速度に次いで重要なのがスタートダッシュ。「GO!」と同時にパワーをいっぱいためた状態になれば大きく加速できるので「READY」の少しあとからパワーをため始めよう。



↑1回だけならフライングによるペナルティは何もない。「GO!」と同時にスタートする、ジャストスタートを積極的に狙ってみよう。



←「READY」表示の約3秒後にWiリモコンを振り下ろすと、スタートを切りやすい。

## 世界記録をめざそう

### Wii リモコンとヌンチャクをむだなく振る方法

陸上100mを極めるには最高スピードの維持が不可欠なので、Wiリモコンとヌンチャクを継続的にすばやく振る必要がある。そのためには、スタート

前からひしを体にびったりつけ、Wiリモコンとヌンチャクを体の前にそろえた状態で、小さなモーションで振り続ける方法がおすすめだ。



↑ゴール前でBボタンを押すと胸出しゴールで加速可能。



↑スピードに優れるソニックとシャドウが有利。

## 陸上 (トラック)

参加可能人数 **最大4人**

操作に必要な  
コントローラ



# 400m

**出現条件** フラネットサーキットで3位以内に入る。

世界記録(WR)

43.18

オリンピック記録(OR)

43.49

得意

ナックルズ  
フリオ  
ベクター  
クッパ

苦手

ピーチ  
ヨッシー  
シャドウ  
エッグマン

## 400 m を走りぬけよう!

400mをどれだけ速く走ることができるかを競う競技。走る速さを調節することでスタミナを保ち、ラストスパートでライバルたちに差をつけよう。

### 競技のポイント

- スタミナが切れると大きく失速。
- ラストスパートはスタミナ消費を減らしつつ加速可能。



## 操作解説

### 1. スタート準備



「READY」の合図で、Bボタンを押してパワーをためる。パワーは、画面上に表示される。



### 2. スタートダッシュ



「GO!」の合図が出たら、Wiiリモコンをタイミングよく振り下ろしてスタートする。



### 3. 加速



Wiiリモコンとナンチャクを交互に振って加速。振るのをやめるとスタミナが回復する。



### 4. ラストスパート



残り100mを切ると、Aボタンを押しながらWiiリモコンとナンチャクを振ってラストスパートをかけられる。



## POINT 1 スタミナを切らさない操作法

速く走るほどスタミナの消費量が大きくなるので、Wiiリモコンとヌンチャクをひたすら速く振り続けると、すぐにスタミナが底をついて大幅に失速することになる。Wiiリモコンとヌ

ンチャクを振る回数を減らして一定の速度を保ち、スタミナが少なくなったらすぐにWiiリモコンとヌンチャクを動かすのをやめ、スタミナがある程度回復するまで待つようにしよう。



←キャラクターの近くのハートマークが空にならないように、走る速さを調節しよう。



←キャラクターの足下が赤く光る速度で走ると、スタミナをほとんど減らさずにすむ。

## POINT 2 ラストパートを上手に決める

残り100mで使用可能となるラストパートには、大幅なスピードアップの効果があって大逆転を狙える。ただし、ラストパート時スタミナは減るので、スタミナ切れで失速しな

いように、ラストパート用のスタミナを残しておくことよ。スタミナを使いきると、大幅な失速をともなうふらふら状態となり、逆転することはまず不可能になってしまふ。



←普通に走っても前を行く走者に追いつけない場合、ラストパートを積極的に使う。



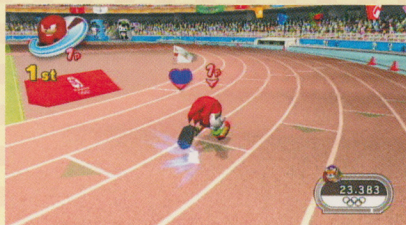
←残り100mでラストパートを続けるには、スタミナが半分以上残っている必要がある。

## 世界記録をめざそう

## スタミナ消費を抑えつつスピードを保つには……

残り100mをラストパートで走りぬぐスタミナを十分に残しつつ、400mを通してスピードを維持することがカギ。最高スピードで走っているとスタ

ミナをどんどん消費するので、最高スピードに達しないギリギリの速度で走ろう。ゴール前でBボタンを押すと出せる胸出しゴールも有効。



↑画面左上のメーターが振りきれない速度を保とう。



↑ワリオやベクターはスタミナが減りにくく有利。

# 陸上 (トラック)

参加可能人数 **最大4人**

操作に必要な  
コントローラ



# 4 × 100m リレー

得意

ソニック  
デジ  
ヨッシー  
シャドウ

苦手

ワルイージ  
ワリオ  
ベクター  
クッパ

**出現条件** サターンサーキットで3位以内に入る。

世界記録(WR)

0:37.4

オリンピック記録(OR)

0:37.4

## バトンタッチを成功させよう!

4人のチームで1人100mずつ走り、順位を競う競技。それぞれの走者の走るスピードはもちろんだが、バトンタッチのタイミングも重要となってくる。

### 競技のポイント

- バトンをタイミングよく渡すと加速。
- バトンを渡す前に次の走者に接触すると失速。



## 操作解説

### 1. スタート準備



「READY」の合図でBボタンを押してパワーをためる。パワーは画面左上に表示される。



### 2. スタートダッシュ



「GO」の合図が出たら、Wiiリモコンをタイミングよく振り下ろしてスタートする。



### 3. 加速



Wiiリモコンとヌンチャクを縦に交互に振ると加速する。振らないと減速する。



### 4. 次の走者のスタート



次の走者に近づいたら、Bボタンを押して次の走者を走らせ、バトンを渡す準備を。



### 5. バトンタッチ



次の走者に近づいたら、Wiiリモコンを振って次の走者にバトンタッチをする。





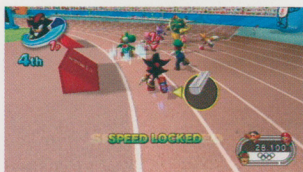
## POINT 1 まずは各走者のスピードが大切

ビギナークラスの4×100mリレーなら、バトンタッチがあまりうまくいかなくとも、Wiiリモコンとヌンチャクを速く振り、それぞれの走者を速く走らせれば容易に上位を狙うこ



←スピードタイプのキャラクターを使って最高スピードで走れば、簡単に上位を狙える。

とができる。とはいえ、バトンタッチの際にはキャラクター同士がぶつかる失速するので、早めの操作を心がけ、バトンの受け渡しによるキャラクターの接触を極力避けるようにしましょう。



←慣れないうちは、接触を避けるためにこのくらいの距離からバトンタッチしよう。

## POINT 2 バトンタッチのタイミングをつかもう

キャラクター同士が近い状態でバトンタッチができれば、次の走者が大きく加速できる。アドバンスクラス以上では正確なバトンタッチが求められるので、徐々に距離を縮めていこう。



←次の走者のスピードが低い場合、早めにBボタンを押してスタートさせておこう。



↑バトンタッチを完璧なタイミングで行うと「GREAT!」と表示され、バトンダッシュに成功する。次の走者が、目に見えて大きく加速する。

## 世界記録をめざそう

## スピードのあるキャラクターだけでチームを編成

ワンマッチモードでは、自由にキャラクターを選んで自分のチームを作ることができるので、スピードの速いキャラクターだけを集めたチーム編成にす



↑スピードタイプの4人で世界記録を狙おう。

れば、他のキャラクターでチームを編成するよりも世界記録に大きく近づくことが可能。なお、「SPEED LOCKED」が出た後は、走るスピードは変わらない。



↑スタートから常に最高スピードを保とう。

## 陸上 (トラック)

参加可能人数 **最大4人**

操作に必要な  
コントローラ



# 110m ハードル

出現条件 **最初から出現している。**

世界記録(WR)

12.88

オリンピック記録(OR)

12.91

得意

ソニック  
テジター  
ヨッシー  
シャドウ

苦手

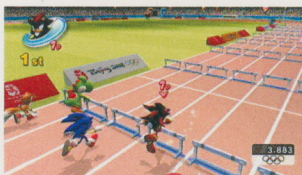
ワルイージ  
フリオ  
ベクター  
クッパ

## 10のハードルを跳び越えて進め!

110mの間にセットされた10  
台のハードルを跳び越え、ゴール  
までのタイムを競う競技。スター  
トダッシュと、ハードルを越える  
タイミングをうまくつかもう。

### 競技のポイント

- ハードルをタイミングよく跳び越えると加速。
- ハードルに接触すると失速。



## 操作解説

### 1. スタート準備



「READY」の合図でBボタンを押して  
パワーをためる。パワーは画面左上に  
表示される。



### 2. スタートダッシュ



「GO!」の合図が出たら、Wiiリモコン  
をタイミングよく振り下ろしてスター  
トする。



### 3. 加速



Wiiリモコンとナンチャクを、縦に交  
互に振ると加速する。振らないと減速  
する。



### 4. ハードルを跳び越える



キャラクターがハードルに近づいたら、  
Bボタンを押してハードルを跳び  
越える。



## POINT 1 ハードルを越えるタイミングを覚えよう

ハードルを倒すと、大幅に失速してしまう。ビギナークラスで挑戦する場合は、スタートのタイミングや走る速度が遅くてもかまわないので、ハードルを1つずつ越えるタイミングを覚え

るとよい。ハードルの1歩手前で跳べばうまく越えられるので、使用キャラクターのハードル間の歩数を覚えておくと、タイミングをより計りやすくなる。



←ハードルに接触する寸前で跳び越えられれば、キャラクターは大きく加速する。



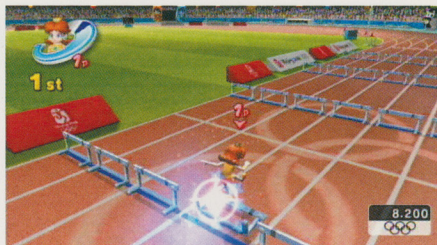
←足の長いキャラクターはハードル間の歩数が少ないので、少し早めにBボタンを押す。

## POINT 2 テンポよくスピードも上げよう

ハードルを越えるタイミングを覚えたら、次はスピードに意識を向けよう。ハードルを跳び越えたらすぐさま加速の操作に切りかえ、テンポよくハードルクリアと加速を行うとよい。



←スタートから最初のハードルまでのダッシュはとくに重要。全速力で駆けぬけよう。



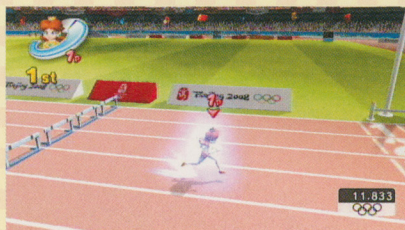
↑跳ばずにハードルに接触するより、跳んでいる最中にハードルに接触する場合のほうが、失速の度合いは少なくてすむので、慣れないうちはハードルを引きつけすぎないように。

## 世界記録をめざそう

## 最高スピードですべてのハードルを越える

世界記録を狙うためには、最高スピードを保ちながらすべてのハードルを越える必要がある。まずはスタートダッシュを成功させることで、タイムを縮

めていこう。最後のハードルを跳び越えたあとのダッシュも、タイムを縮めやすい要素だ。なお、ハードルに接触したら、世界記録を更新することはほぼ不可能。



↑最後のハードルを越えても、そのまま操作は続行。



↑スピードの値の高いキャラクターが有利となる。

# 陸上 (トラック)

参加可能人数 **最大 4人**

操作に必要な  
コントローラ



# 400m ハードル

得意

ナックルズ  
ワリオ  
ベクター  
クッパ

苦手

ソニック  
ピーチ  
ヨッシー  
シャドウ

**出現条件** サンライトサーキットで3位以内に入る。

世界記録(WR)

46.78

オリンピック記録(OR)

46.78

## ハードルを越えて 400m を走りぬけよう!

400mの間にセットされた10台のハードルを跳び越え、ゴールまでのタイムを競う競技。スタミナを保ちながら、ハードルを跳び越えてラストスパートする。

### 競技のポイント

- ハードルをタイミングよく跳び越えると加速。
- ハードルに接触したり、スタミナがなくなると失速。



## 操作解説

### 1. スタート準備



「READY」の合図でBボタンを押してパワーをためる。パワーは画面左上に表示される。



### 2. スタートダッシュ



「GO!」の合図が出たら、Wiリモコンをタイミングよく振り下ろして、スタートする。



### 3. 加速



Wiリモコンとヌンチャクを縦に交互に振って加速。振るのをやめるとスタミナが回復。



### 4. ハードルを跳び越える



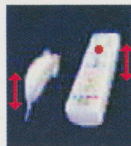
キャラクターがハードルに近づいたら、Bボタンを押してハードルを跳び越える。



### 5. ラストスパート



残り100mでAボタンを押しながらWiリモコンとヌンチャクを振ると、大きく加速。



## POINT 1 スタミナ切れとハードルへの接触に注意

まずは、失速しないで走り続けることが重要となる。Wiiリモコンとヌンチャクを振る速度を抑えれば、スタミナが切れたりハードルに正面からぶつかったりする危険性が低くなる。



◀キャラクターの足下が赤く光る速度でスタミナを保ちつつ、ハードルを確実に越える。



↑スピードタイプのキャラクターは加速に優れるので有利だが、スタミナの減りが激しいので、こまめに操作を中断してスタミナを回復させよう。

## POINT 2 ラストスパートでは若干タイミングを早める

400mの場合と同様、残り100m以降で使用する可能なラストスパートの場合は、遅れを取り戻しやすい。ただし、加速した分だけ、ハードルを越えるタイミングも早くなる。ハードルに

接触してしまえば、ラストスパートの意味がなくなる。ハードルを越える際は、ラストスパートでない場合よりも早めの操作を意識し、ハードルへの接触を避けて進むこと。



◀ラストスパートは、最高スピードで走るよりスタミナ消費は少ない。積極的に使おう。



◀スタミナ切れでぬかれないよう、ラストスパートを解除することもときには必要だ。

## 世界記録をめざそう

## スタミナを重視してキャラクターを選択する

400mハードルで世界記録を出すには、スピードよりスタミナを重視したキャラクターの選択を行うとよい。パワータイプのキャラクターはスタミナの

値が高いので、最高スピードを出したり長い距離をラストスパートで走ったりしても、スタミナが切れるまでの時間が長いので有利だ。



↑ナックルズは、スタミナとスピードの値が高く有利。



↑スタミナに余裕があるなら、最高スピードを出そう。

# 陸上 (フィールド)

参加可能人数 **最大 4人**

操作に必要な  
コントローラ



## 走幅跳

得意

なし

出現条件 **最初から出現している。**

苦手

なし

世界記録(WR)

8.95m

オリンピック記録(OR)

8.90m

### より遠くへジャンプしよう!

助走をしてスピードをつけ、踏み切り板からジャンプして跳んだ距離を競う競技。踏み切るタイミングのよし悪しで、ジャンプできる距離が大きく異なってくる。

#### 競技のポイント

- ジャンプのタイミングで飛距離が変わる。飛距離は、BAD、GOOD!、GREAT!の順で伸びる。

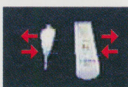


### 操作解説

#### 1. 拍手



Wiリモコンとヌンチャクを左右に広げようとして振って拍手をする。拍手をすると飛距離が伸びる。



#### 2. 助走



Wiリモコンとヌンチャクを縦に交互に振って助走しながら、スピードを上げていく。



#### 3. ジャンプ



踏み切り板の先端部を通るタイミングで、Wiリモコンを振り上げてジャンプする。

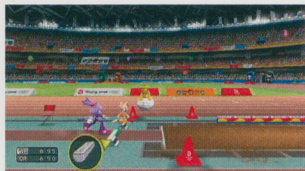


## POINT 1 踏み切り板を越えたら即ファウル

ジャンプするのが遅れてキャラクターが踏み切り板を越えると、どんなに遠くへ跳んだとしてもファウルとなって記録が残らない。まずは踏み切り板を越えないことを重視し、余裕を持

ったジャンプを心がけよう。

ジャンプのタイミングがわかってきたら、徐々にジャンプのタイミングを遅らせていき、よりよい記録を狙っていきとよい。



←最初のうちはゆっくり助走し、ジャンプを確実に成功させるタイミングをつかみたい。



←踏み切り板の緑色部分にキャラクターの足がかかると、ファウルとなって記録は無効。

## POINT 2 最高速度の助走をつけよう

最高スピードの助走からジャンプすると、飛び距離が大きく伸びる。ジャンプのタイミングをつかめたら、最高速度での助走をするように心がけよう。ただし、速く走った分だけ、踏み切

りのタイミングは難しくなる。あまり踏み切り板から離れた位置からジャンプしても、好記録は望めない。キャラクターの足下をよく見ながら、Wiiリモコンを振り上げよう。



←画面に「SPEED LOCKED」の表示が現れるまでに最高スピードの状態にしよう。



←キャラクターが足を踏みこんだ瞬間を狙ってジャンプをし、GOODやGREATを出そう。

## 世界記録をめざそう

### 隠しアクションの空中バタつきを利用する

助走スピードを上げてジャンプのコツをつかんでも、世界記録にはなかなか届かない。ゲーム中では説明されない、空中バタつきというアクションを

利用しよう。ジャンプ中にWiiリモコンとヌンチャクを交互に縦に振ることで、ジャンプの距離を伸ばすことができる。試してみよう。



↑キャラクターが光ったらアクション成功の証。



↑目に見えて記録が伸びるので、使ってみよう。

# 陸上 (フィールド)

参加可能人数 **最大4人**

操作に必要な  
コントローラ



## 三段跳

エッグマン

得意

苦手

なし

出現条件 最初から出現している。

世界記録(WR)

18.29m

オリンピック記録(OR)

18.09m

### 軽快にホップ、ステップ、ジャンプを決めろ!

助走をしてホップ、ステップ、ジャンプと3回跳び、跳んだ距離を競う競技。ホップ、ステップ、ジャンプの、それぞれを行うタイミングがもっとも重要となる。

#### 競技のポイント

- タイミングよくホップ、ステップ、ジャンプすると遠くへ跳べる。

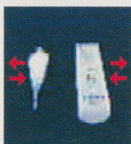


### 操作解説

#### 1. 拍手



Wiiリモコンとヌンチャクを左右に振って拍手をする。拍手をすると飛距離が伸びる。



#### 2. 助走



Wiiリモコンとヌンチャクを縦に交互に振って助走し、ジャンプに備える。



#### 3. ホップ



踏み切り板を通るタイミングでWiiリモコンを振り上げ、最初の跳躍「ホップ」をする。



#### 4. ステップ



ホップの着地のタイミングでヌンチャクを振り上げて、2番目の跳躍「ステップ」をする。



#### 5. ジャンプ



ステップの着地に合わせてWiiリモコンを振り上げ、最後の跳躍である「ジャンプ」をする。





## POINT 1 まずは最初の跳躍を成功させる

まずは、踏み切り板の手前でホップする。次に、ステップとジャンプの動きに合わせ、ヌンチャクとWiiリモコンを交互に振り上げる動作に慣れよう。着地する瞬間に次の跳躍の操作を



←跳んだときに、画面下の青いゲージがたまる。ゲージが高くなるほど速くへ跳べる。

すれば、GOODやGREATが出て遠くまで跳ぶことができる。ただし、跳ぶタイミングが遅いとファウルとなるので、最初のうちは早めにジャンプするようにしよう。



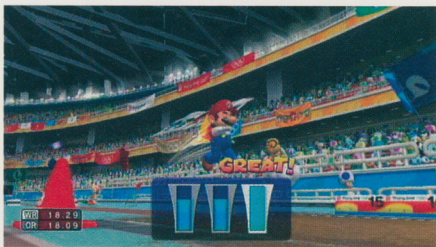
←ゲージが赤いのは操作が早すぎる証拠。振りが強すぎてはいけない。

## POINT 2 助走の速度を上げてより遠くへ跳ぼう

Wiiリモコンとヌンチャクを速く振って助走の速度を上げれば、より遠くへ跳ぶことができる。ホップのタイミングは難しくなるので、やや早い操作を意識して行おう。



←速い助走では踏み切り板の少し手前でホップしてファウルを避け、GOODを狙おう。



↑アドバンスクラスで上位を狙うには、ホップ、ステップ、ジャンプのタイミングのうちでGREATを1つ以上出したい。利き腕の逆の手に持つコントローラは強めに振るとよい。

## 世界記録をめざそう

### すべての跳躍で GREAT を出す

三段跳で世界記録を更新するためには、助走で最高スピードに達したうえで、できるだけ踏み切り板近くでホップを開始して距離を稼ぎ、さらにステ

ップ、ジャンプのすべてのタイミングでGREATを出すことが必要だ。Wiiリモコンとヌンチャクを大きく振りすぎないようにするとよい。



↑1つでもGOOD以下が出ると、世界記録は厳しい。



↑ゲージをすべて満タンにすれば、世界記録は近い。

# 陸上 (フィールド)

参加可能人数 **最大 4 人**

操作に必要な  
コントローラ



## 走高跳

**出現条件** スターダストサーキットで3位以内に入る。

世界記録(WR)

2.45m

オリンピック記録(OR)

2.39m

得意

マリオ  
ソニック  
テイルス  
ワリオ

苦手

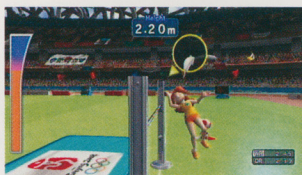
デジュー  
ワルイージ  
クッパ

### より高く跳んでバーを越えよう!

助走スピードをつけてジャンプし、2m以上の高さにあるバーを跳び越える競技。速い助走からタイミングよくジャンプをし、高いバーを次々と越えていこう。

#### 競技のポイント

- バーの高さは自分で決定。
- バーを跳び越える成功回数を重ねると、バーに接触してもバーが落ちにくくなる。



### 操作解説

#### 1. バーの高さの設定



Wiリモコンの十字ボタンを操作して、チャレンジするバーの高さを設定する。決定はAボタン。



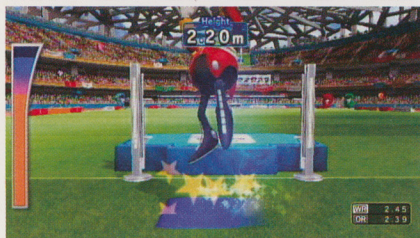
#### 2. 助走



スタートしたらWiリモコンとナンチャクを縦に交互に振って助走し、ジャンプに備える。



#### 3. ジャンプ



踏み切りエリアにキャラクターがいる間に、Wiリモコンを振り上げるとジャンプする。



#### 4. バーを跳び越える



バーを越える際にナンチャクを振り上げると、さらにキャラクターが体を上げるのでバーを越えやすくなる。



## POINT 1 速い助走から青いゾーンでジャンプ

速く助走すれば踏み切りのための青いゾーンが広がるので、ジャンプしやすくなる。「SPEED LOCKED」が表示されるまで、Wiiリモコンとヌンチャクをできるかぎり速く振っておこう。



←青いゾーンの奥のほうでジャンプすれば、バーを跳び越えやすい。



↑赤いゾーンでジャンプしてしまった場合は、バーに触れる危険性が高い。体を上げる操作をし、バーとの接触を少しでも避けるように心がけよう。

## POINT 2 ウォームアップ効果を利用しよう

ジャンプの成功回数を重ねると、ウォームアップの効果が発生して青いゾーンが広くなり、バーにかすってもバーを落としくなる。したがって、最初にできるだけ低いバーを設定し



←ジャンプに成功するとキャラクターの頭上の♪の数が増え、ウォームアップ効果が高まる。

て成功回数を稼げば、あとで高いバーを跳び越えやすくなるので、バーの高さは少しずつ上げていくとよい。ジャンプに失敗しても、ウォームアップの効果が変わることはない。



←ウォームアップを何度も重ねれば、かすってもほとんどバーを落とさなくなる。

## 世界記録をめざそう

## 青いゾーンのいちばん奥まで踏みこんで跳ぶ

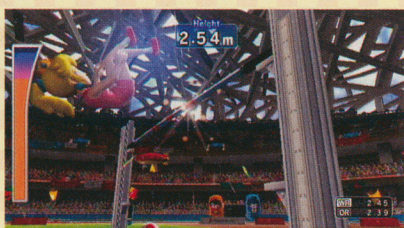
ウォームアップを重ねて青いゾーンが長くなったら、いちばん奥まで踏みこんだ瞬間を狙ってジャンプしよう。踏み切りに成功すればGOODが出るの



↑写真の位置でジャンプすればGOODを出せる。

で、世界記録を越えやすくなる。

ジャンプする際は、必ずヌンチャクを振り上げて高さを稼いでおくことを忘れないようにしよう。



↑世界記録を越えるためにはウォームアップが必須。

# 陸上 (フィールド)

参加可能人数 **最大 4 人**

操作に必要な  
コントローラ



## 棒高跳

得意

なし

出現条件 メテオライトサーキットで3位以内に入る。

苦手

なし

世界記録(WR)

6.14m

オリンピック記録(OR)

5.95m

### ポールを使ってバーを跳び越えよう!

助走で勢いをつけ、ポールをつき立てて5m以上の高さにあるバーを跳び越える競技。ポールをつき立てるタイミングと、跳ぶ際のためのパワーの量が重要。

#### 競技のポイント

- バーを跳び越える成功回数を重ねると、バーに接触してもバーが落ちにくくなる。

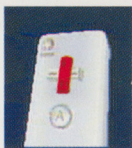


### 操作解説

#### 1. バーの高さの設定



Wiリモコンの十字ボタンを操作して、チャレンジするバーの高さを設定する。



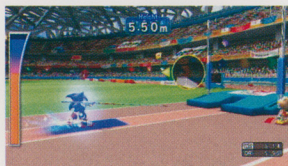
#### 2. 助走



Wiリモコンとヌンチャクを縦に交互に振って助走し、スピードをつける。



#### 3. ポールをつき立てる



赤いゾーンが青いゾーンにキャラクターがいる間に、Wiリモコンを振り下ろす。



#### 4. パワーをためる



ポールを立てたら、Wiリモコンとヌンチャクを縦に交互に振ってパワーを高く保つ。



#### 5. バーを跳び越える



バーを跳び越える瞬間に、ヌンチャクを振り上げると跳び上がる高さが増す。



## POINT 1 パワーをためて高く跳ぼう！

Wiiリモコンを振り下ろしてポールを立てると、ジャンプするためのパワーを示す画面左のゲージがどんどん減っていく。Wiiリモコンとヌンチャクを交互にすばやく振り、パワーの減

少を防ごう。ジャンプするときの、ヌンチャクを振り上げるタイミングがつかめない場合は、パワーをためたあとWiiリモコンとヌンチャクを振り続けるとよい。



←バーの高さが低い場合でも、ゲージの青い部分がなくなるないようにしよう。



←ヌンチャクを振り上げるとキャラクターが光り、さらに高くジャンプできる。

## POINT 2 ウォームアップ効果を利用しよう

ジャンプの成功を重ねるにつれ、ウォームアップの効果でポールを立てる青いゾーンが長くなり、バーにかすったときにバーが落ちにくくなる。走高跳の場合と同様、ジャンプの成功回

数が増えるほどウォームアップの効果が高くなるので、6m以上の好記録を狙う場合は、いきなり高いバーから挑戦するより、まずは低いバーから挑戦を始めるとよいだろう。



←ウォームアップすれば、パワーが減っていてもバーを越えられる可能性が高くなる。



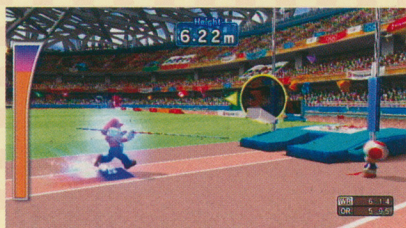
←バーに強くぶつかった場合、ウォームアップの効果も発揮されないことを覚えよう。

## 世界記録をめざそう

## 最高のタイミングでポールを立てよう

青いゾーンのいちばん奥でポールを立てると GREAT となり、パワーをためる際にゲージがあまり減少しなくなる。また、ジャンプを7回以上成功

させると、ウォームアップ効果が最大となり、かすったバーもほとんど落ちなくなる。必ずウォームアップするようにしよう。



↑青いゾーンの端を踏む瞬間に、ポールを立てよう。



↑ウォームアップを示すのは、この画面で確認可能。

陸上 (フィールド)

参加可能人数 **最大4人**

操作に必要な  
コントローラ



# ハンマー投

**出現条件** 最初から出現している。

世界記録 (WR)

86.74m

オリンピック記録 (OR)

84.80m

得意

ナックルズ  
ワリオ  
ベクター  
クッパ

苦手

テイルス  
ピーチ  
ワルイージ  
エッグマン

## ハンマーを振り回して遠くへ投げよう!

サークル内からハンマーを振り回して投げた距離を競う競技。振り回すスピードと真正面へ飛ばすタイミングを計り、ハンマーをより遠くまで飛ばそう。

### 競技のポイント

- 投げたハンマーがフェンスに当たったり、フィールド上の白線から左右にはみ出したりするとファウル。



## 操作解説

### 1. ハンマーを持つ



Aボタンを押すと、キャラクターがハンマーを手に持ってハンマーを振り回し始める。



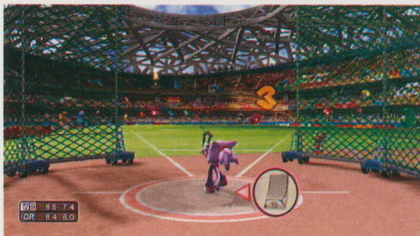
### 2. ハンマーを振り回す



縦に持ったWiiリモコンの先端が円を描くように振り回し、ハンマーの勢いをつける。

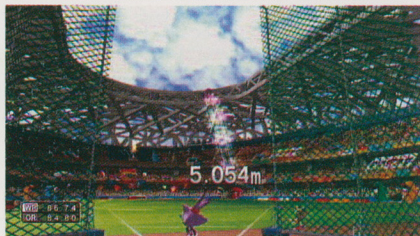


### 3. カウントダウン



ハンマーを回している間はカウントダウンがなされる。カウントダウンが終了するとファウルとなる。

### 4. ハンマーを投げる

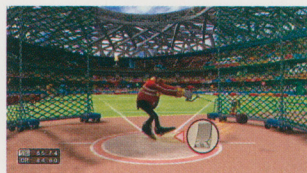


ハンマーがキャラクターの正面に来るタイミングを狙い、Bボタンを押してハンマーを投げる。

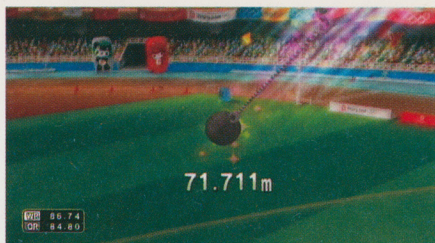


## POINT 1 ハンマーがど真ん中に来たら投げよう

慣れないうちは、ハンマーを投げるタイミングをつかみにくい。カウントダウンの数字が表示されるタイミングで投げると、真ん中に飛ぶので覚えておこう。



◀パワーをためなければハンマーはゆっくり回るので、ど真ん中で投げやすくなる。



↑ハンマーを投げるタイミングがずれると横にそれて好記録は出にくい。位置がど真ん中に近ければ近いほど飛距離は大きく伸びる。

## POINT 2 上手にパワーをためよう

ハンマーを遠くへ投げるには、Wiiリモコンを速く回してパワーを十分にためる必要がある。パワーがたまるとハンマーを振り回す速度も上がり、さらにカウントダウンのスピードも



◀ハンマーが速く回り、振り回すときの軌道が青くなっていればパワーは十分。

上がるので、投げるまでの時間が短くなってタイミングをとりにくくなる。投げるのが早すぎたり遅すぎたりしてファウルにならないように、ハンマーがど真ん中に来た瞬間を狙おう。



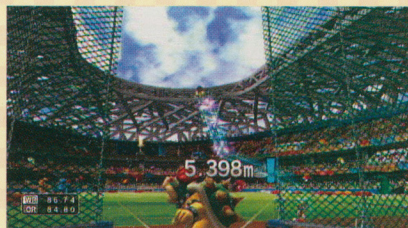
◀カウントダウンで「！」が出た瞬間に投げられれば、ベストだ。

## 世界記録をめざそう

## 隠しアクションのおたけびで記録を伸ばす

ハンマーを投げたあとにタイミングよくAボタンを押すと、キャラクターが叫びをあげる隠しアクションを出すことができ、これでハンマーの飛距離を

伸ばすことが可能だ。ハンマーを投げたあとにAボタンを連打すると必ずおたけびを出せるので、タイミングがつかめない場合は試してみよう。



↑投げ終わった直後にAボタンを押そう。



↑おたけびに成功すると、こんな画面になる。

# 陸上 (フィールド)

参加可能人数 **最大4人**

操作に必要な  
コントローラ



## やり投

**出現条件** 最初から出現している。

世界記録(WR)

98.48m

オリンピック記録(OR)

90.17m

得意

ナックルス  
フリオ  
ベクター  
クッパ

苦手

テイルス  
ピーチ  
ワルイージ  
エッグマン

### やりをより遠くへ投げろ!

助走でスピードをつけ、最終ラインを越えないようにやりを投げて飛距離を競う競技。助走の速度、やりを投げる強さとタイミングをつかみ、より遠くへと投げよう。

#### 競技のポイント

- キャラクターが最終ラインを越えるとファウル。



### 操作解説

#### 1. 助走



スタートしたらWiリモコンとUNCHYAKUを縦に交互に振って助走し、投擲に備える。



#### 2. やりを投げる



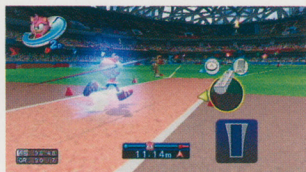
AボタンとBボタンを押し、そのままの状態ですべてのボタンを押し下ろしてやりを投げる。





## POINT 1 最初はとにかくラインを越えないように

やりを投げたあと、キャラクターは助走による勢いで前へ進む。最終ラインギリギリのところでやりを投げた場合は、そのまま最終ラインを踏み越えてファウルとなってしまう。



←画面中央下に表示されるキャラクターの位置を確認し、真ん中より手前で投げよう。

最初のうちは、あまり助走のスピードをつけず、最終ラインより手前の位置でやりを投げる操作を行うほうがよいだろう。飛距離を伸ばすのは、それからでもよい。



←AボタンとBボタンを放すと、投げることはできない。決して指を放さないように。

## POINT 2 速い助走で投げてギリギリで止まる

助走が速ければやりを遠くへ投げられるが、キャラクターが最終ラインを越える危険性も高くなる。トラックの横の赤いコーンや、画面中央下部の表示を利用してタイミングを計ろう。



←画面左上のゲージを減らさないようにし、最高スピードの助走に持ちこもう。



↑画面中央下の表示がこの状態のときに投げれば、最終ラインをギリギリ越えないで止まることができる。

## 世界記録をめざそう

## パワーのあるキャラクターでタイミングよく

世界記録を出すには、最終ラインギリギリでやりを投げる必要がある。最高スピードで走る場合、画面上に表示されるWiリモコンが3回目に振り下



↑タイミングがよければ100m以上も狙える。

るされるのと、同じタイミングでWiリモコンを振り下ろせばよい。また、Wiリモコンを強く振りすぎるとBADになってしまう。



↑パワーの値がもっとも高いウッパが、とくに有利。



# 100m 自由形

得意

なし

苦手

なし

出現条件 最初から出現している。

世界記録(WR)

47.84

オリンピック記録(OR)

47.84

## 100m をすばやく泳ぎきれ!

100mをどれだけ速く泳ぐことができるかを競う競技。各キャラクターに設定された泳ぎ方(→P.7)を駆使し、息継ぎをしながらゴールをめざそう。

### 競技のポイント

- タイミングよくスタートすると加速。
- タイミングよく息継ぎすると加速。



## 操作解説

### 1. スタート準備



「READY」の合図でBボタンを押してパワーをためる。パワーは画面左上に表示される。



### 2. 飛び込み



「GO!」の合図が出たら、Wiiリモコンをタイミングよく振り下ろしてスタートする。



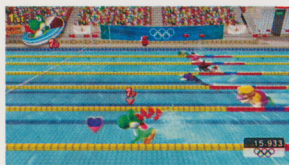
### 3. 泳ぐ



Wiiリモコンとヌンチャクを振り、各キャラクターに設定された泳ぎ方で泳ぐ。

その操作方法はP.7を参照。

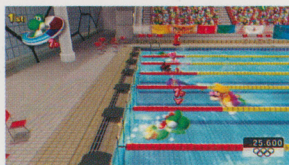
### 4. 息継ぎ



泳ぐとスタミナが減るので、Bボタンを押して息継ぎをし、スタミナを回復する。



### 5. ターン



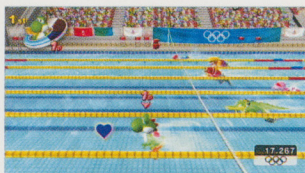
折り返し地点の壁に近づいたら、Wiiリモコンを振り下ろしてターンする。



## POINT 1 上手に息継ぎを行おう

キャラクターの近くに表示されるハートマークはスタミナを示し、これが空になると失速する。息継ぎをするとスタミナが回復するので、スタミナの残量が半分を切ったくらいのタイミ

ングで息継ぎを行おう。なお、スタミナ切れの直前に息継ぎをするとスタミナの回復が早くなるので、徐々にギリギリのタイミングで操作できるようにしていこう。



←スタミナの残りを示すハートマークが空にならないように、常に気を配ろう。



←泳ぐスピードが上がるほどスタミナの消費も激しくなるので、こまめに回復しよう。

## POINT 2 息継ぎの際に加速できるタイミングを覚えよう

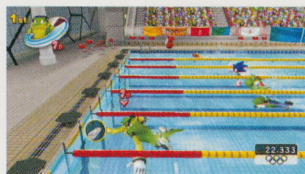
まず、「READY」が出てから約4秒後にWiiリモコンを振り下ろし、スタートダッシュを成功させよう。泳いでいる間には、スタミナのなくなる瞬間にBボタンを押すと赤い♪が現れ、加

速することができる。

折り返し地点でキャラクターが壁にぶつかる直前に、Wiiリモコンを振り下ろしてターンすれば、さらにタイムを縮めることもできる。



←この状態のときにBボタンを押せば、スタミナが早く回復するうえに加速することもできる。



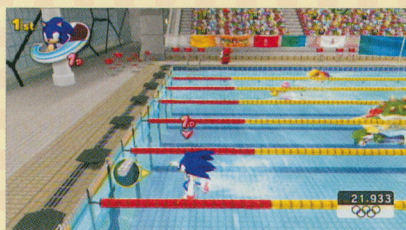
←この位置にいるときにWiiリモコンを振り下ろせば、早くターンすることができ。

## 世界記録をめざそう

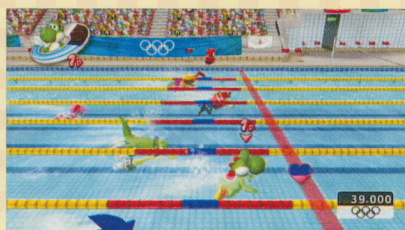
## 操作しやすいキャラクターの泳ぎ方をマスターする

キャラクターごとに設定された泳ぎ方をすべて試し、上手に操作できる泳ぎ方を見つけよう。その泳ぎ方を繰り返し練習すれば、効率のよいWiiリモコン

とモンチャクの動きかし方が身につく、タイムを縮められるだろう。また、スタミナを回復するすべてのタイミングで赤い♪を出せば、世界記録に一気に近づく。



↑走りおよぎなら、ターン時に操作を変えずにすむ。



↑世界記録は赤いラインで表示される。

# 水泳

参加可能人数 **最大4人**

操作に必要な  
コントローラ



# 4 × 100m リレー

得意

なし

出現条件 最初から出現している。

苦手

なし

世界記録(WR)

3:12.46

オリンピック記録(OR)

3:13.17

## 4人で400mを泳ぎきれ!

4人のチームで1人100mずつ泳いでその速さを競う競技。4人それぞれの泳ぎ方を理解し、手際よくタッチして他のチームより先にゴールしよう。

### 競技のポイント

- タイミングよくタッチすると加速。



## 操作解説

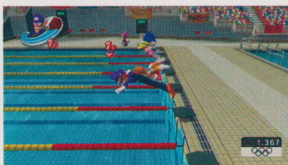
### 1. スタート準備



「READY」の合図でBボタンを押してパワーをためる。パワーは画面左上に表示される。



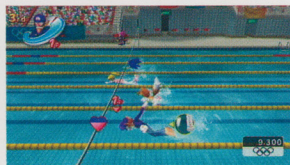
### 2. 飛び込み



「GO!」の合図が出たら、Wiiリモコンをタイミングよく振り下ろして、スタートする。



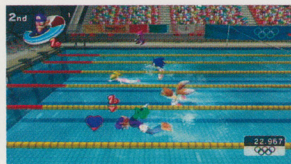
### 3. 泳ぐ



Wiiリモコンとヌンチャクを振り、キャラクターごとに設定された泳ぎ方で泳ぐ。

その詳しい操作方法はP.7を参照。

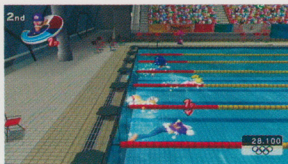
### 4. 息継ぎ



泳ぐとスタミナが減るので、Bボタンを押して息継ぎをしてスタミナを回復する。



### 5. ターン



折り返し地点の壁に近づいたら、Wiiリモコンを振り下ろしてターンする。



### 6. タッチ

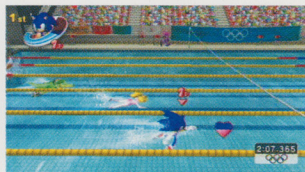


次のキャラクターがスタートする直前に、Wiiリモコンを振り下ろしてタッチ。



## POINT 1 ギリギリで息継ぎをして加速しよう

速く泳ぎつつも、スタミナが底をついて失速しないよう、こまめに息継ぎをしてスタミナを回復する必要がある。ただし、スタミナが少ない状態で息継ぎをするとかなり加速できるの



←スタミナを回復しても力が出ずに加速しない場合、泳いでスピードを取り戻そう。

で、息継ぎのタイミングがつかめたら、スタミナのなくなる直前を狙って息継ぎをするとよい。息継ぎの失敗は失速につながるの、徐々にステップアップしていこう。



←スタミナが残り少ない状態でタッチしても、次のキャラクターには影響しない。

## POINT 2 タイミングよくタッチしよう

Wiiリモコンをタイミングよく振り下ろしてタッチできれば、次のキャラクターが加速してスタートできる。なお、2番手以降のキャラクターの操作方は、タッチして泳ぎ始めてから



←戻ってきたキャラクターが壁に触れる瞬間を狙い、Wiiリモコンを振り下ろそう。

わずかな時間しか画面には表示されないの、見落とす危険がある。チームのメンバーの泳ぎの操作方をあらかじめ確認しておき、タッチ後すぐに操作に移れるようにしよう。

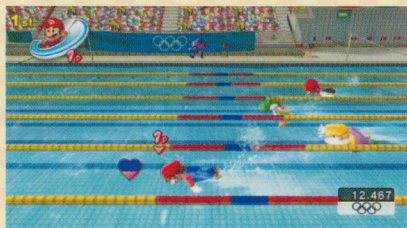


←タッチに成功すれば、スムーズに次のキャラクターがスタートできて加速もできる。

## 世界記録をめざそう

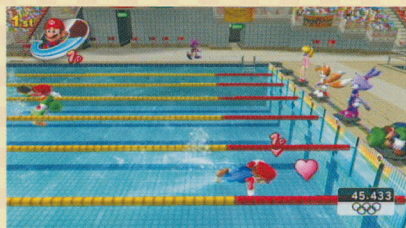
### 同じ泳ぎ方のキャラクターでチームを編成

ワンマッチでは、自由にキャラクターを選択してチームを作ることができる。これを利用し、プレイヤーの得意な操作方法で泳ぐキャラクターが続く



↑腕が疲れないようにコンパクトに操作しよう。

ように並べれば、タッチ後も操作方法を変える必要がないので、時間を短縮しやすい。クローラーとひらおよぎなら全員同じ泳ぎ方のチームも可能だ。



↑同じ操作を繰り返せば安定した速さを保てる。

# 体操

参加可能人数 **最大4人**

操作に必要な  
コントローラ



# トランポリン

出現条件 **最初から出現している。**

世界記録(WR)

オリンピック記録(OR)

得意

テイルス  
ピーチ  
ワルイージ  
エッグマン

苦手

ナックルズ  
ワリオ  
ベクター  
クッパ

## 高く跳び上がって技を決めよう!

できるだけ高く跳び上がり、空中で演技をしてその演技のすばらしさを点数にして競う。Wiiリモコンを正確に操作して演技を成功させ、高得点を狙おう。

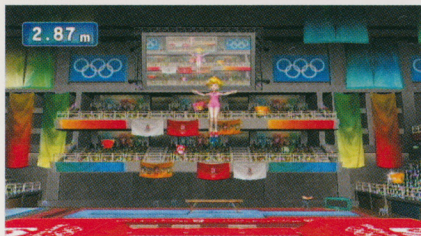
### 競技のポイント

- 演技のときに表示されるボタンやWiiリモコンの操作を成功させると高得点。



## 操作解説

### 1. ジャンプ



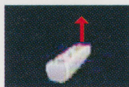
競技が始まったらWiiリモコンを上に向けて振り上げ、演技に向けてジャンプを開始する。



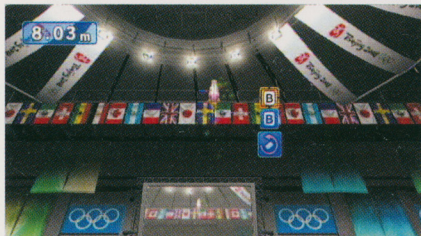
### 2. 演技の準備



着地直前になったら、Wiiリモコンを振り上げて再度ジャンプ。ジャンプの高さが7mに届くまで繰り返す。



### 3. 演技

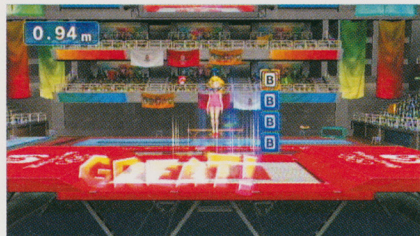


**A** Aボタンを押す

**B** Wiiリモコンをひねる。

**B** Bボタンを押す。

### 4. 次の演技の準備



演技のあと、着地直前にWiiリモコンを振り上げると、高くジャンプして次の演技に臨む。



## POINT 1 操作回数の少ない演技は確実に

7mに届くまでジャンプを繰り返したら、操作の数が少ない演技を確実に成功させよう。最初のうちは、着地するまでに、上から4つ分くらいまでの操作ができるようになればよい。



←見難しそうな Wiiリモコンをひねる操作は、Wiiリモコンを横に傾けるとよい。



↑Aボタン・Bボタンの操作を確実にこなせるようになることが先決。入力ミスすると、一瞬だけ操作を受けつけなくなるので的確に入力すること。

## POINT 2 より高くジャンプして高得点の演技を狙おう

演技して着地する直前にWiiリモコンを振り上げ、さらに高くジャンプしよう。演技を成功させるごとに操作する数が増えて難易度は増すが、成功させればさらに高得点を得られる。



←高く跳び上がった分だけ操作する時間が増える。必ず演技のあとはジャンプしよう。



↑演技の途中で着地すると、難易度が上がりやすく高得点を狙いにくい。ジャンプの上昇中からすばやく操作し、着地に余裕を持たせよう。

### 満点をめざそう

## 「Wiiリモコンをひねる」操作のコツ

10点満点を狙うには、高くジャンプしてすべての演技を成功させる必要がある。Wiiリモコンを小刻みに振りながら操作すると「Wiiリモコンをひね

る」操作をすばやくできるので覚えておこう。なお、テクニクタイプのキャラクターを使うと演技に必要な操作の数が減るため、ぐっと楽になる。



↑パワータイプの最初の演技は、5回操作を行う。



↑テクニクタイプの最初の演技は、操作回数が3。

# 体操

参加可能人数 **最大4人**

操作に必要な  
コントローラ



# 跳馬

得意

なし

苦手

なし

出現条件 スーパーノヴァサーキットで3位以内に入る。

世界記録(WR)

—

オリンピック記録(OR)

—

## たくさんの技を出して着地を決めろ!

助走から踏み切ってジャンプし、着地までの演技のすばらしさを点数にして競う。高いジャンプとタイミングのよい演技、安定した着地で高得点を狙おう。

### 競技のポイント

- タイミングよく演技をする  
と高得点。
- 着地時に倒れてしまうと減点となる。



## 操作解説

### 1. 助走



Wiiリモコンとヌンチャクを縦に交互に振って助走し、スピードをつける。



### 2. ジャンプ



キャラクターが踏み切り板に乗ったときにWiiリモコンを振り上げるとジャンプ。



### 3. 演技



#### ● 演技の操作一覧

屈伸回転	Wiiリモコンを振る。
伸身回転	ヌンチャクを振る。
伸身1回ひねり	Wiiリモコンとヌンチャクを同時に振る。

### 4. バランスをとる



着地直前まで演技した場合は、Wiiリモコンとヌンチャクを交互に振ってバランスをとる。



### 5. アピール



着地が決まったらAボタンを押して観客にアピールをし、演技を終了する。





## POINT 1 コントローラで技を出すタイミングをつかむ

ジャンプして演技に入り、画面上に「！」が出現したら技を出す。最初は、Wiiリモコンかヌンチャクのどちらかを振ってみて、技を出すタイミングをつかむとよい。



◀最初のうちは3つの技を出せるようになる。1つずつゆっくり振って練習しよう。



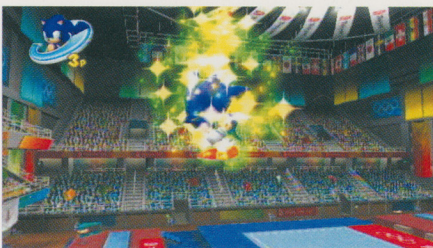
↑Wiiリモコンとヌンチャクを速く振り続けると多く技を出すことになるので、タイミングがずれても高得点が得られる。最初は、これで点数を稼ぐとよい。

## POINT 2 伸身1回ひねりで高得点を狙う

速い助走から踏み切り板を踏む瞬間にジャンプすれば、滞空時間が長くなって技を出す機会が増える。また、伸身1回ひねりをだすと高得点をえられるので、多用していこう。



◀この位置で踏み切って跳べば、GREATが出て高くジャンプすることができる。



↑キャラクターの近くに「！」が出現した直後に技を出せば、キャラクターが光って高得点をえられる。1回でも多くの技を出すように心がけよう。

## 満点をめざそう

## Wiiリモコンとヌンチャクを両方振ろう！

着地直前に出現するもの以外のすべての「！」に対し、出現直後にWiiリモコンとヌンチャクを両方振って伸身1回ひねりをだせば、キャラクターを包む



↑最大で6つの「！」が表示される。

エフェクトがどんどん派手になり、10点満点をとれる可能性が大きくなる。なお、演技後のアピールは必ず行い、少しでも点数を稼ぐようにしよう。



↑アピールしないと、点数が0.4減点される。

# クレー射撃

参加可能人数 **最大4人**

操作に必要な  
コントローラ

1

# スキー

得意

なし

出現条件 **最初から出現している。**

苦手

なし

世界記録(WR)

—

オリンピック記録(OR)

—

## より多くのクレーを狙い撃て!

場所を移動しながら放たれるクレーを銃で撃ち、当たった数を競う。Wiiリモコンを正確に動かして、画面の端から出現するクレーをタイミングよく狙い撃とう。

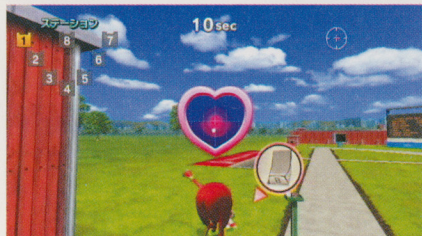
### 競技のポイント

- 銃弾の数は決まっている。
- クレーは左右方向から飛んでくる。



## 操作解説

### 1. 射撃準備



動く点がハートの真ん中に来たときにBボタンを押す。中央に近いほど照準が大きくなる。



### 2. クレーの射出位置表示



クレーの飛んでくる方向が画面上に矢印で表示されるので、狙いをつける準備を行う。

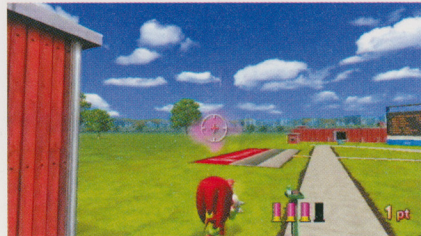
### 3. 照準を合わせる



Wiiリモコンでポイントし、次々と飛んでくるクレーにすばやく照準を合わせる。



### 4. 射撃



狙いをつけたら、クレーと照準が重なる瞬間を狙ってBボタンを押し、射撃してクレーを撃ち落とす。



## POINT 1 照準カーソルを大きくしよう

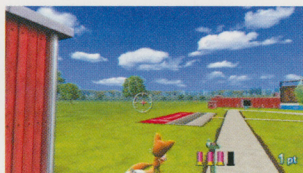
射撃の前に画面中央に出現するハートマークの上を白い点が通過するので、白い点が真ん中の赤いゾーンに来たときを狙ってBボタンを押そう。真ん中で止められれば、クレーを狙うた



◀この位置に白い点が来たらBボタンを押す。中心の真っ赤な範囲で止めること。

めの照準カーソルが大きくなるので、クレーに弾を当てやすくなる。

最初のうちはクレーを追うのが難しい。照準カーソルの近くを飛ぶクレーだけを狙おう。



◀大きい照準カーソルでクレーを狙う。最初は1セットにつき1つ以上撃つのが目標。

## POINT 2 真ん中でクレーを狙い撃とう

画面の真ん中に照準カーソルを合わせておき、飛んでくるクレーを1つずつ狙いながらWiiリモコンをポイントして撃とう。2つのクレーが連続して飛んできた場合、それぞれのク



◀Wiiリモコンを持つ手をもう一方の手で支えようと、照準カーソルが安定する。

レーが離れているなら、無理に両方を狙おうとせず、確実に撃てるほうに狙いを絞るとよい。

半分以上のクレーを撃ち落とせば、アドバンスクラスの上位を狙うことができる。

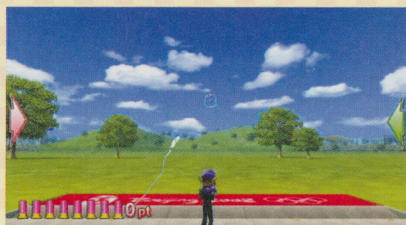


◀弾の数は限られているので、1つのクレーを狙って何発も撃つことは避けたい。

## 満点をめざそう

## 複数飛んでくるクレーの飛び始めを狙おう

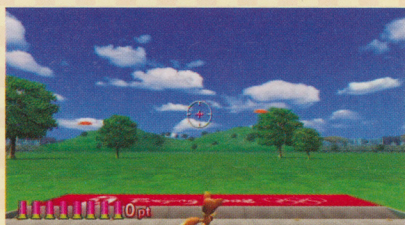
クレーが飛んでくる位置とタイミングがわかれば、その飛び始めを狙うことができる。画面の端に矢印が出現した直後に、同じ場所からクレーが



↑矢印はすぐに消える。見逃さないようにしたい。

飛んでくるので必ず確認しよう。

最終セットでは、左右からクレーが次々に飛んでくる。矢印を確認し、中央部で狙い撃とう。



↑中心部で狙えば、照準をあまり動かさなくてよい。

# アーチェリー

参加可能人数 **最大4人**

操作に必要な  
コントローラ



# アーチェリー

**出現条件** ムーンライトサーキットで3位以内に入る。

世界記録(WR)

オリンピック記録(OR)

得意

テイルス  
ピーチ  
ワルイージ

苦手

ナックルズ  
ワリオ  
ベクター  
クッパ

## 正確に的を射めけ!

矢の的を狙い撃って得点を競う。風で飛ぶ方向が変わることに注意しつつ、Wiiリモコンとヌンチャクを正確に操作し、的の中心を射ぬいて高得点を狙おう。

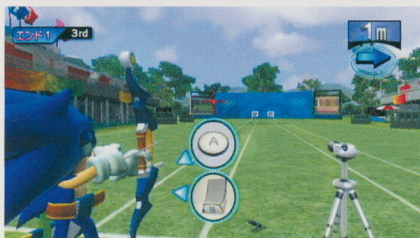
### 競技のポイント

- 的の中心部は高得点。
- ヌンチャクカーソルとリモコンカーソルが離れていると、矢がうまく飛ばない。



## 操作解説

### 1. 弓を引く



Wiiリモコンを画面に向け、AボタンとBボタンを押しながらWiiリモコンを手前に引く。



### 2. 狙いをつける 1



Wiiリモコンで画面をポイントし、リモコンカーソルを動かして的に狙いをつける。



### 3. 狙いをつける 2



ヌンチャクを傾けてヌンチャクカーソルを動かし、リモコンカーソルに重ね合わせる。



### 4. 矢を放つ



2つのカーソルを重ねて狙いが定まったら、AボタンとBボタンを放して矢を放つ。



## POINT 1 2つのカーソルをぴったり合わせよう

ヌンチャクカーソルを完全に停止させるのは困難なので、ヌンチャクを上下左右に傾けながら、位置を微調整して的の中心に合わせよう。ヌンチャクカーソルの位置を合わせることで



←ヌンチャクカーソルとリモコンカーソルの十字が重なってれば、矢はまっすぐ飛ぶ。

きたら、リモコンカーソルを重ね合わせる。矢を放つときは、AボタンとBボタンを放す際にリモコンカーソルがぶれないように、Wiiリモコンを体に密着させて固定しよう。



←矢を放つまでの制限時間は30秒。慣れないうちは制限時間をすべて使ってもOK。

## POINT 2 風向きを考慮して方向を調整する

風が吹いた状態では矢が風向きの方にずれて飛ぶので、的の中心を基準に、画面上に表示された矢印とは逆の方向へ、リモコンカーソルとヌンチャクカーソルをずらすとよい。



←風速が1mならほとんど矢はずれない。的の中心近くにカーソルを合わせよう。



↑矢印が上を向いているときは、風の影響で放った場所より上の方向に矢が飛ぶので、カーソルを若干下のほうにずらすと狙おう。

## 満点をめざそう

## 強風でも的の中心を射めくテクニック

風速の強いときでも安定して的の中心に当てるためには、風速に応じて、カーソルをうまくずらす必要がある。たとえば、風速2mまでは的の中心付近



↑風速9mでは、カーソルを大きく中心からずらす。

近の黄色いライン、3mから4mは赤いラインというようにずらす。ただし、ずらす距離はキャラクターによって異なることを覚えておこう。



↑点数が同じ場合は、短時間で放つほど高評価。

# フェンシング

参加可能人数 **最大4人**

操作に必要な  
コントローラ



# エペ

出現条件 **最初から出現している。**

世界記録(WR) —

オリンピック記録(OR) —

得意

テイルス  
ピーチ  
ワルイージ  
エッグマン

苦手

ナックルズ  
ワリオ  
ベクター  
クッパ

## 相手とのかけひきを制しろ！

相手をファント(攻撃)してポイントを獲得し、勝利をめざす。相手の動きを予測してタイミングよく技を出し、隙をどんどんついで攻めよう。

### 競技のポイント

- 15ポイント先取したほうが勝利。
- パレードでファントを防御すると相手に隙が生まれる。



## 操作解説

### 1. 移動



コントロールスティックで移動。同じ方向に2回すばやく押しすとステップ移動できる。



### 2. ファント



Wiiリモコンを前に突き出すとファントを出して攻撃。当たるとポイントとなる。



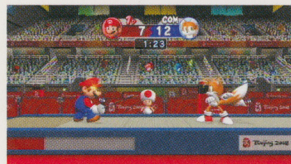
### 3. パレード



Aボタンを押しつつWiiリモコンを振ると、パレードで攻撃を防いで相手に隙を作る。



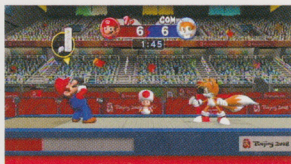
### 4. フェイント



Bボタンを押すと、ファントのふりをして相手のパレードを誘い隙を作ることが可能。



### 5. 硬直状態から立ち直る

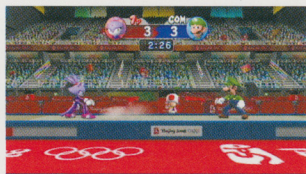


ファントが防がれたら、Wiiリモコンとマシチャクを交互に振って硬直から立ち直る。



## POINT 1 相手にすばやく接近してファントする

ファントを当てるには、ステップ移動を自在に使えるようにし、相手との距離をうまくコントロールできるようにする必要がある。コントロールスティックか十字ボタンを進行方向に2回動かし、相手にすばやく接近しよう。



←相手がステップ移動して近づいてきたら、こちらもステップ移動で後ろに下がる。

最初のうちは、相手のファントをパレードで防ぐのは難しい。相手が近づいてきたら、いったん距離をとってファントを回避し、相手の戻り際を狙って前進してファントを繰り出そう。距離を開きたいときもステップが有効だ。



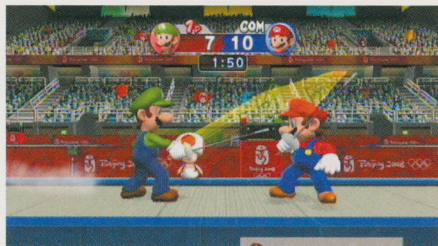
←端に追いつめられると動きにくいので、こまめに前進して動けるスペースを作ろう。

## POINT 2 相手のパレードの隙をつこう

パレードのあとには隙が生じるので、相手がパレードをしている間に近づいて待機し、パレードが終わったときにファントを繰り出せば、さらにポイントしやすくなる。



←防御されて動けなくなったら、Wiiリモコンとヌンチャクを速く振って回復しよう。



↑パレードの黄色い効果が消える瞬間にファントを出せばよい。相手の反撃を受ける前に後ろに下がっておくこと。ステップを効果的に使おう。

## POINT 3 相手のパレードを剣で止めてからファントする

相手のファントがプレイヤーの体に当たらない程度の距離をとり、相手がファントしてきた瞬間にパレードを出して剣同士を当てると、安全に相手の動きを止めることができる。

すかさずステップ移動で前進し、ファントを



←この距離を保った状態で相手がファントしてくるのを待ち、パレードを出そう。

決めよう。その後すぐにパレードを繰り出せば、相手が反撃してきた場合に、さらにそれを防御して動けなくさせることができる。これらの方法を繰り返せば、相手に1ポイントも与えずに勝利できる可能性も高くなる。



←エッグマンはリーチが長く、相手から離れた位置でファントを当てられるので有利。

## ボート

参加可能人数 **最大4人**

操作に必要な  
コントローラ



# シングルスカル

得意

なし

苦手

なし

出現条件 サターンサーキットで3位以内に入る。

世界記録(WR)

6:35.40

オリンピック記録(OR)

—

## タイミングよくボートをこいで進め!

ボートをこぎ、どれだけ速くゴールまで進めるかを競う。表示されたボタンを正確に押してボートをタイミングよくこぐことが、早くゴールするための近道だ。

### 競技のポイント

- 表示されるボタンを押して、すぐにボートをこぐと加速。
- 表示されるボタンを間違えて押すと失速。



## 操作解説

### 1. ボートをこぐ準備



#### ●表示されるボタンの組み合わせ※

- Zボタン+Aボタン
- Aボタン+Bボタン
- Zボタン+Bボタン

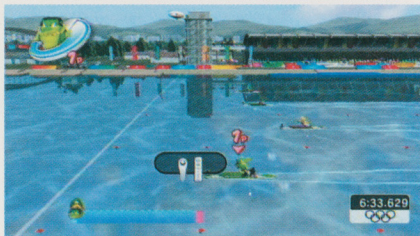
### 2. ボートをこぐ



ボタン入力の成否にかかわらず、Wiiliモコンとヌンチャクを後ろに引いてボートをこぐ。



### 3. ラストスパート



競技の終盤は、Wiiliモコンとヌンチャクを繰り返し後ろに引いてボートをスピードアップさせる。



※この組み合わせはWiiliモコンとヌンチャクで操作した場合で、Wiiliモコンのみで操作する場合は、Aボタン、Bボタン、Aボタン+Bボタンの3つの組み合わせで操作を行う。



## POINT 1 慣れるまでは確実なボタン操作を優先する

ボタン操作を誤ると失速してしまう。最初は画面にボタンが表示されてから操作するまでに時間を要してもよいので、確実にボタンを押ししてからボートをこぐようにしよう。



←最初はゆっくりと操作し、ボートをこいだときに緑のノを出せるようになればよい。



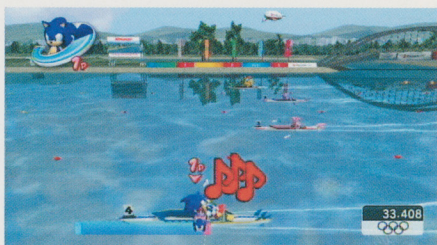
↑ボートをこぐときに押すボタンの組み合わせは、前ページに掲載した3パターンのみ。3つのボタンに指を当て、いつでも押せるようにしよう。

## POINT 2 ボタンの組み合わせを予測してすばやい操作を

ボタンが表示されてからすぐに操作すれば、加速することができる。次に出るボタンの組み合わせを予測してすばやくボタンを押し、すかさずWiiリモコンとヌンチャクを引こう。



←レース序盤は同じ組み合わせのボタン操作が連続しがちだ。目安は10回程度。



↑操作のタイミングが早ければ赤いノが出現して加速することができ、画面左上のゲージをためられる。また、緑のノは操作が遅い証拠なので、早めの操作を心がけよう。

## 世界記録をめざそう

## ラストパートで上手に加速しよう！

世界記録を出すには、ボートをこぐ多くの機会に赤いノを出すことが必要で、反射神経が重要となる。しかし、ボタンを押す必要のないラストパート

の間は、Wiiリモコンとヌンチャクをすばやく押し続け続けるだけで、赤いノを何回も出すことができ、誰でも記録を伸ばすことが可能だ。



↑この写真の位置から、ラストパートが始まる。



↑Wiiリモコンとヌンチャクを小刻みに引いて加速。

# 卓球

参加可能人数 **最大4人**

操作に必要な  
コントローラ

## シングルス

出現条件 **最初から出現している。**

世界記録(WR)

— **オリンピック記録(OR)** —

得意

なし

苦手

なし

### 相手のボールを打ち返せ!

ボールを打ち合い、相手が打ち返せないとポイントが入る。サーブから始まるラリーを、スマッシュやカットなどの技を織りまぜながら制していこう。

#### 競技のポイント

- サーブは2本で交代する。
- タイミングよく打つと速いサーブを出せる。
- 11ポイント先取で勝利。



### 操作解説

#### 1. トスを上げる



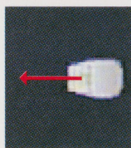
自分からサーブを打つ際は、Wiiリモコンを振り上げてトスをする。



#### 2. サーブを打つ



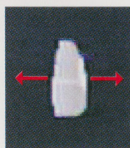
トスしたボールが顔の高さに来たときに、Wiiリモコンを横に振ってサーブを打つ。



#### 3. ボールを打ち返す



Wiiリモコンを横に振って打ち返す。振るタイミングによって方向を調整できる。



#### 4. カット



Aボタンを押しながらWiiリモコンを振るか、縦に振るとカットボールになる。



#### 5. スマッシュ



Bボタンを押しながらWiiリモコンを振ると、スマッシュでボールを打ち返す。



## POINT 1 相手のボールをひたすら返そう

最初は、ボールを確実に返すことに専念しよう。Wiiリモコンを前方に向けて体の中心で構え、ボールがキャラクターの右側に来たら右から左へ、左側に来たら左から右へと振る。

ビギナークラスでは、タイミングのとおり方の

難しいスマッシュを使わずとも勝てるので、ラリーを続けて相手のミスを待つとよい。サーブのときは、トスしたボールがキャラクターの顔の高さに来る瞬間を狙ってWiiリモコンを振ると、失敗を少なくすることができる。



◀この高さでサーブしよう。Bボタンを押しながら振ると速いサーブを打つことが可能。



◀ボールが台を出てキャラクターに近づいたら、Wiiリモコンを振って打とう。

## POINT 2 コースとスピードを上手にコントロール

Wiiリモコンを振るタイミングにより、ボールの飛ぶコースをコントロールできる。これを利用して、相手を左右にゆさぶろう。Wiiリモコンを早めに振れば左側、遅めに振れば右側に打ち返せる。

また、速いスマッシュのあとで遅いカットボールを放つなど、ボールに緩急をつければ、相手のタイミングをずらすこともできる。相手にスマッシュを打たれた場合は、通常より早いタイミングでWiiリモコンを振ろう。



◀左側に来たボールをスマッシュする場合は、ボールが台からはねた瞬間を狙おう。



◀相手が左側に寄っているなら、タイミングを遅らせて相手の打ちにくい右側へ返そう。

## POINT 3 スマッシュの打ち合いを制するには……

スマッシュはスピードが速いのでポイントしやすいが、それをスマッシュで打ち返されると反応するのが難しい。スマッシュのあとは、すぐにWiiリモコンを振れるようにしておこう。

カットを使えば、タイミングが遅れてもスマッシュを返せるので、ピンチのときはカットを使うとよいだろう。もちろん、それに続く相手のスマッシュにも備えておくこと。



◀相手のスマッシュが台ではねた瞬間に操作すれば、タイミングをとりやすい。



◀ボールに反応しにくい、相手の体の近くを狙ってスマッシュを打とう。

# ドリーム競技

参加可能人数 **最大4人**

操作に必要な  
コントローラ



# ドリームレース

**出現条件** サターンサーキットで3位以内に入る。

世界記録(WR)

オリンピック記録(OR)

得意

なし

苦手

なし

## 障害物を抜けて誰よりも先にゴールしろ！

障害物の設置されたコースを4周走り、ゴールに着くまでのスピードを競う。ハードルや砂地などの障害物を越えつつ、アイテムを使って有利な状況に持ちこもう。

### 競技のポイント

- 地面の矢印を踏むと加速。
- 障害物に接触すると失速。
- 砂地に入ると大きく失速。



## 操作解説

### 1. スタート準備



「READY」の合図でBボタンを押してパワーをためる。パワーは画面左上に表示される。



### 2. スタートダッシュ



「GO」の合図が出たら、Wiiリモコンをタイミングよく振り下ろしてスタートする。



### 3. 加速



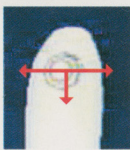
走っている間はWiiリモコンとヌンチャクを縦に交互に振ることで加速できる。



### 4. 移動と減速



コントロールスティックの左右で移動。コントロールスティックを手前に倒すと減速。



### 5. ジャンプ



Bボタンを押すとジャンプでき、ハードルや砂地といった障害を回避することが可能。



### 6. アイテムを使う



アイテムボックスに当たるとアイテムを手ででき、Aボタンを押すことで使用できる。



## POINT 1 アイテムの効果を知っておこう

アイテムボックスに触れるとアイテムを得られる。アイテムを使えば、自分が加速したり、ライバルをじゃましたりできるので、ライバルを追いぬきたい場合には必ず使うとよい。右の表で、それぞれの効果を確認しておこう。



←順位が低いと、カオスエメラルドのようなアイテムが出やすくなり、逆転を狙える。



ハイスピード。5秒間速度アップ。テレサを無効化。



スーパースター。5秒間テレサ以外に無敵になる。



エキスプロージョン。爆弾を設置して相手を妨害する。



テレサ。1位にまとわりついて減速させる。



ミドリこうら。直進する甲羅を放って相手を妨害する。



アカこうら。追尾する甲羅で相手を妨害する。



サンダー。ライバル全員に雷を落として大失速させる。



カオスエメラルド。スーパースターとサンダーの効果。

## POINT 2 失速を招く障害物は確実に避ける

ハードルやエッグポーンへの接触、砂地への進入は失速を招く。左右へ移動したり、ジャンプしたりして回避しよう。ライバルが障害物に近づいたら、アイテムで妨害すると効果的。



←左上のメーターが振りきれたら最も高スピード。加速操作の必要がなくなる。



↑障害物は1周ごとに変わる。進路を妨害してくるエッグポーンはジャンプで跳び越えられないので、スーパースターを使うか左右移動で通りぬけよう。

## POINT 3 アイテムとコース上の矢印で加速しよう

アイテムのハイスピードを使うか、コース上の矢印を踏むと、キャラクターが青く光って加速できる。Wiiリモコンとヌンチャクを振って走るよりはるかにスピードが出るので、失速した場合やライバルを追いぬきたい場合に便利。



←ダッシュ盤の上を通るときにエキスプロージョンを置くと非常に効果的。



←加速している間は、左右移動よりもジャンプのほうが砂地とハードルを回避しやすい。

# ドリーム競技

参加可能人数 **最大4人**

操作に必要な  
コントローラ



# ドリーム高飛び込み

得意

なし

出現条件 **コスモサーキットで3位以内に入る。**

苦手

なし

世界記録(WR)

オリンピック記録(OR)

## 上空から急降下して演技を決めろ!

高度10000mから飛び降り、着水するまでの落下スピードと、落下中の演技によって得られるポイントとを競う。障害物を避け、正確な操作で演技を成功させよう。

### 競技のポイント

- チェックポイントを他のキャラクターより早いタイミングで通過すると高得点。
- 障害物に接触すると失速。



## 操作解説

### 1. 移動



Wiiリモコンを水平にすると加速、立てると失速。マンチャクのコントロールスティックの上下左右で移動する。



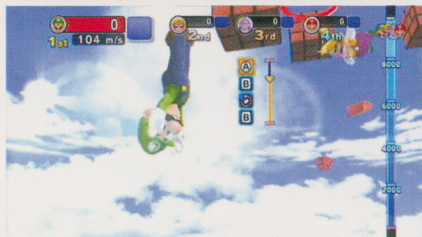
### 2. 演技の準備



リングをくぐると演技の準備に入る。リングの色によって演技の難しさが異なり、赤・緑・黄色の順に難しくなる。



### 3. 演技



- A** Aボタンを押す。
- B** Bボタンを押す。
- Wiiリモコンをひねる。

### 4. アイテムを使う



アイテムボックスに当たるとアイテムを手ででき、Aボタンを押すと使用することができる。



## POINT 1 アイテムを駆使してポイントを稼ぐ

この種目では、チェックポイントのすばやい通過、演技の成功、障害物の回避という、3つの項目の合計ポイントが順位を決定する。右に掲げたアイテムをできるかぎり使い、他のキャラクターよりも優位に立つ。



ダッシュキノコ。5秒間スピードアップする。



エクスプロージョン。爆弾を投げて障害物を壊す。



ガード。5秒間、障害物によるダメージを受けない。



アカこうら。追いつく甲羅で相手を妨害する。



←ガードを使えば、しつこく追ってきて演技をじゃまするアカこうらを防御できる。



←ダッシュキノコで加速すれば、チェックポイントに早く着けるので高得点が得られる。

## POINT 2 難易度の低い演技は確実に成功させる

障害物にぶつくと減点となるので、上下左右に移動して回避するか、ガードやエクスプロージョン、アカこうらで壊そう。落下スピードが速すぎて移動がうまくいかない場合は、

Wiiリモコンを垂直に立てて減速するとよい。演技モードでは、最初のうちは難易度の低い赤いリングをくぐり、操作の数が少ない演技を確実に成功させるようにしよう。



←エクスプロージョンは広範囲のブロックを壊すので、安全に通ることができる。



←リングには移動しているものもある。早めに操作してしっかりくぐるようにしたい。

## POINT 3 高得点のために難易度の高い演技に挑戦！

リングは、赤・緑・黄色の順に演技の操作数が増えて難易度が上がり、成功時の得点が高くなる。黄色のリングは円を描いて移動することがあり、くぐるのは難しいが、演技モードで高得点を稼ぐためには、必ずくぐりたい。

すべての操作をすばやく行えば、高いボーナスポイントが得られる。合計得点が高いキャラクターより低い場合は、他のキャラクターが障害物に近づいたときや、リングをくぐるときに、アカこうらを投げて妨害しよう。



←演技に成功すると加速するので、回避しにくいブロックはアイテムで壊したい。



←コントロールスティックをぐるぐる回すと、演技を中断して甲羅を回避。



# ドリームフェンシング

得意

なし

出現条件 コメットサーキットで3位以内に入る。

苦手

なし

世界記録(WR)

オリンピック記録(OR)

## 必殺ファントで相手のポイントを減らせ!

攻撃して相手のポイントゲージを減らし、0にしたほうが勝利する。エベの技に加え、強力な必殺ファントをうまく使いこなして勝利をめざそう。

### 競技のポイント

- 画面上部に表示される相手のゲージを0にすると勝利。

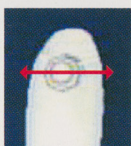


## 操作解説

### 1. 移動



コントロールスティックで移動。同じ方向に2回すばやく押しとステップ移動できる。



### 2. ファント



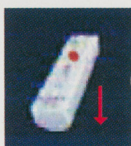
Wiリモコンを前に突き出すとファントを出して攻撃。当たるとポイントになる。



### 3. パラード



Aボタンを押しつつWiリモコンを振ると、パラードで相手の攻撃を防いで隙を作る。



### 4. フェイント



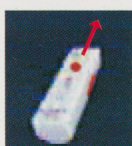
Bボタンを押しとファントのふりをして相手のパラードを誘い、相手の隙を作る。



### 5. 必殺ファント



AボタンとBボタンを押しながらWiリモコンを前に突き出すと必殺ファントで攻撃。



### 6. 硬直状態から立ち直る



ファントが防がれたら、Wiリモコンとヌンチャクを交互に振って硬直から立ち直る。





## POINT 1 相手を端まで追い詰めて必殺ファント

ファントやパレードを決めたり相手に決められたりすると、画面下の必殺ファントゲージがたまり、必殺ファントを使えるようになる。

必殺ファントは、通常のファントより相手のポイントゲージを大きく減らせるうえ、相手を

後ろへ吹き飛ばせる。そのままリングアウトさせられれば、さらに相手のポイントゲージを減らせる。ステップ移動を繰り返して攻めつつ相手を端まで追い詰め、パレードで動きを止め、必殺ファントでしとめるのが理想的だ。



◀キャラクターによって必殺ファントの種類は異なる。飛び道具を使うものもある。



◀AボタンとBボタンを押し続けてパワーをためれば、より速くまで攻撃できる。

## POINT 2 相手の必殺ファントの際をつこう

必殺ファントは攻撃距離が長くて回避しにくい、出す前にパワーをためている間は無防備となる。相手が近くでためを始めたら、ステップ移動で接近してファントを決めよう。



◀相手が遠くにいるが、すぐに必殺ファントを出してきたら、攻撃はあきらめよう。



↑必殺ファントはパレードで防御しよう。また、直接剣を突き出す必殺ファントを防御すれば、ファントを防いだときと同様に相手を動けない状態にすることができる。

## POINT 3 必殺ファントを後半まで温存しよう

互いのポイントゲージが残り少なくなる後半では、相手をリングアウトさせれば勝利に大きく近づける。プレイヤーがリングアウトさせられないように、必殺ファントゲージの数を2以上残し、できるだけ前方に進めながら必殺ファ

ントを連続して出し、一気に勝負を決めよう。

また、ファントを当てたとき以外にも、フェイントをすると必殺ファントゲージが少したまるので、必殺ファントゲージが空になったときなどに多用し、ゲージをためておこう。



◀必殺ファントを妨害されない位置でパワーをため、隙をついて遠距離から攻撃するのもよい。



◀ピンチのときは相手から離れ、フェイントを続けて出し必殺ファントゲージをためるのも有効だ。

# ドリーム競技

参加可能人数 **最大4人**

操作に必要な  
コントローラ

# ドリーム卓球

得意 なし

出現条件 サテライトサーキットで3位以内に入る。

世界記録(WR)

オリンピック記録(OR)

苦手 なし

## 必殺ショットで高得点を奪え!

基本はボールを打ち合う卓球と同じだが、相手が打ち返せなかったときに、続いたラリーの数だけポイントが得られる。打ち返すのが困難な必殺ショットも使える。

### 競技のポイント

- 50ポイントが先取したほうが勝利。
- ポイントはそこまで続いたラリーの数だけ入る。



## 操作解説

### 1. トスを上げる



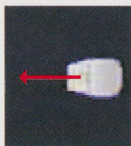
自分からサーブを打つときは、Wiiliモコンを振り上げてトスを上げる。



### 2. サーブを打つ



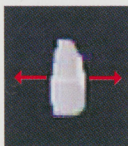
トスしたボールが顔の高さに来たときに、Wiiliモコンを横に振ってサーブを打つ。



### 3. ボールを打ち返す



Wiiliモコンを横に振ってボールを打ち返す。振るタイミングで打つ方向を調整可能。



### 4. カット



Aボタンを押しつつWiiliモコンを振るか、Wiiliモコンを縦に振るとカットになる。



### 5. スマッシュ



Bボタンを押しながらWiiliモコンを振ると、スマッシュでボールを打ち返す。



### 6. 必殺ショットを打つ



画面左下のゲーシングがたまった状態でAボタンとBボタンを押すと、必殺ショットとなる。



## POINT 1 ゲージを満タンにして必殺ショットを放つ

続いたラリーの回数だけ得点が入るので、できるかぎり相手のボールを多く返そう。ラリーが長く続いた後にミスをする、相手に多くの点数を与えるので、タイミングの難しいスマッシュは避けるほうがよい。



←画面下のゲージが満ち、ゲージ横の数字が1以上になれば、必殺ショットを打てる。

打つごとに必殺ショットゲージがたまるので、満タンになったら、相手のボールが台からはねた瞬間を狙って必殺ショットを出そう。必殺ショットは、通常のボールとは飛び方が大きく異なるので、相手はタイミングを合わせにくい。



←長いラリーが続いたときは、最後に必殺ショットを打って多くの得点を稼いでおこう。

## POINT 2 相手の必殺ショットを打ち返そう

相手に必殺ショットを出された場合、普通に打ち返すことは難しいが、必殺ショットゲージがたまっているなら、こちらも必殺ショットを出せば、打ち返して得点できる可能性が高い。



←普通に必殺ショットを打ち返すときは、相手の必殺ショットの飛び方をよく見ること。



↑このタイミングで必殺ショットを出す。台からはねた瞬間に出せば、多少離れた場所のボールも打ち返せるので便利。もちろん、操作が早すぎると打ち返すことはできない。

## POINT 3 長いラリーのあとに必殺ショットで勝利しよう！

お互いの点数が高くなって後半では、長いラリーで得点すれば勝利に大きく近づける。必殺ショットゲージの数ができるだけ多く残った状態を保ち、ラリーを長くつづけて相手が必殺ショットを出すのを待とう。



←必殺ショットゲージは最高の3本まで残しておき、相手の必殺ショットを待つ。

相手が連続して必殺ショットを出したとしても、こちらがすべて必殺ショットで打ち返せば、すでに相手の必殺ショットゲージは空になっているので、長いラリーを制しての勝利の可能性が非常に高くなる。



←長い間ラリーが続いたら、1球で逆転負けすることもありえる。必殺ショットで確実に返球しよう。

# プレイヤー以外のキャラクターたち

操作可能なキャラクターとして登場する16人のキャラクターのほかにも、  
 マリオやソニックの仲間たちは、さまざまな形でゲームに登場している。

## マリオ&ソニックの仲間たちの姿も楽しもう！

審判や測定員に目を向けると、マリオやソニックの仲間たちが登場していることがわかる。また、観客席にも、いろいろなキャラクターの姿を見ることができる。競技に余裕があれば、彼らの姿も楽しんでほしい。



←シングルスカルの会場などにあるビッグは見つけるのが難しい。捜してみるのも楽しい。

ジュゲム/ハイホー



クリーム



ワンワン



エッグポーン



チャーミー/エスピオ



テレサ



マーレ/モンテ



クリボー/キキ



キノピオ



キラ



エッグフラッパー



ノコノコ





# OTHERS



## その他のモード

この章ではミッションやコレクション、ギャラリーなどのモードについて、さまざまな情報を掲載している。ギャラリーの豆知識一覧も掲載した。

# ミッション

ミッションでは、記録をめざすだけでなく、設定された目標をめざしてプレイをすることになる。それぞれのミッションについて解説するので、参考にしてほしい。

## ミッションは1キャラクターにつき6つ

キャラクターごとに6つのミッションが用意され、指定の順位をめざすものやハンデを背負ってプレイするものなど、その内容は多岐に渡っている。P.86～93ではミッションの内容別に解説しているので、プレイの参考にしよう。



各キャラクターの最終ミッションはCOMが手強く、他のものより難しくなっている。

### ●キャラクター別全ミッション一覧

キャラクター名	競技名	ミッション名	ページ
マリオ	走幅跳	最高スピードで走り、BADを出さないジャンプを1回成功させる。	⇒P.88 11
	100m自由形	1位を取る。	⇒P.86 2
	スキート	いちばん小さな照準で1枚以上のクレーを撃ち落とす。	⇒P.90 25
	トランポリン	難しい連続技を5回連続で成功させる。	⇒P.90 22
ルイージ	ドリームフェンシング	最後のポイントを取るときに必殺技を当てて勝つ。	⇒P.93 36
	100m	ソニックより先にゴールする(順位は問わない)。	⇒P.86 1
	三段跳	最高スピードで走り、BADを出さないジャンプを1回成功させる。	⇒P.88 12
	4×100mリレー(水泳)	3分21秒から3分25秒の間にゴールする。	⇒P.86 3
ピーチ	ドリーム高飛込み	ブロックを体当たりで6個壊したうえで、いちばん早く着水する。	⇒P.92 34
	400m	スタミナが切れた状態のフラフラ走りでゴールし、1位を取る。	⇒P.87 6
	ドリーム卓球	ラリーを10回以上繰り返し、一度に10点以上取ったうえで勝つ。	⇒P.93 38
	ドリームフェンシング	フルイージとの勝負に勝つ。	⇒P.86 1
デイジー	4×100mリレー(水泳)	3分21秒から3分29秒の間にゴールする。	⇒P.86 3
	ハンマー投	「おたげび」を3回成功させる。	⇒P.89 17
	シングルスカル	最大加速(ぶつ)で10回こいで1位を取る。	⇒P.91 29
	400m	スタミナが切れた状態のフラフラ走りでゴールし、1位を取る。	⇒P.87 6
ヨッシー	アーチェリー	6ポイントのサークルを2本以内で射ぬく。	⇒P.91 26
	トランポリン	難しい連続技を10回連続して成功させる。	⇒P.90 22
	やり投	最高スピードで走り、エンドラインギリギリのやり投を1回成功させる。	⇒P.89 19
	スキート	高速で飛ぶクレーを1枚以上撃ち落とす。	⇒P.90 24
ワルイージ	400mハードル	ハードルを1つも倒さず、45秒から53秒の間にゴールする。	⇒P.87 9
	跳馬	着地後の「よろけ」からの回復を、2回成功させる(着地までは自動操作)。	⇒P.90 23
	走高跳	体を上げないジャンプだけのクリアを2回決める。	⇒P.88 14
	シングルス	スマッシュを5本決める。	⇒P.91 30
ヨッシー	ハンマー投	最大までパワーをためて「!!」マークと同時に投げる真ん中への投げを1回成功させる。	⇒P.89 18
	走高跳	青いゾーンで飛ぶジャンプを2回成功させ、バーをクリアする。	⇒P.88 13
	エベ	相手の攻撃をパラードで6回払ってから勝つ。	⇒P.91 28
	シングルス	相手のラリーを15回続ける(どちらかがミスをするとう失敗)。	⇒P.92 31
ワルイージ	100m自由形	48秒から50秒の間にゴールする。	⇒P.86 3
	4×100mリレー(陸上)	すべてのバトンをジャストタイミング(GREAT)で渡して1位を取る。	⇒P.87 7
	やり投	3回以内で30mから50mの間にやりを投げこむ。	⇒P.86 4
	棒高跳	青いゾーンでボールをさしてジャンプし、バーを3回クリアする。	⇒P.88 15
ワルイージ	トランポリン	難しい連続技を7回連続で成功させる。	⇒P.90 22
	4×100mリレー(水泳)	3位を取る。	⇒P.86 2
	シングルスカル	ルイージより先にゴールする(順位は問わない)。	⇒P.86 1
	400mハードル	ルイージより後からスタートして先にゴールする(順位は問わない)。	⇒P.86 1

キャラクター名	競技名	ミッション名	ページ
ワリオ	シングルス	相手とのラリーを12回続ける(どちらかがミスをするると失敗)。	⇒P.92 <b>31</b>
	走幅跳	最高スピードで走り、BADを出さないジャンプを2回成功させる。	⇒P.88 <b>11</b>
	ドリーム卓球	マリオとの勝負に勝つ。	⇒P.86 <b>1</b>
	やり投	最高スピードで走り、エンドラインギリギリのやり投を2回成功させる。	⇒P.89 <b>19</b>
	エベ	マリオとの勝負に勝つ。	⇒P.86 <b>1</b>
	110mハードル	すべてのハードルをジャストジャンプでクリアし、1位を取る。	⇒P.87 <b>8</b>
クッパ	棒高跳	ふりあげクリアを2回決める(ポールをさすまでは自動操作)。	⇒P.89 <b>16</b>
	やり投	3回以内で50mから65mの間にやりを投げこむ。	⇒P.86 <b>4</b>
	400mハードル	ハードルを1つも倒さずに、45秒から53秒の間にゴールする。	⇒P.87 <b>9</b>
	ハンマー投	3回以内で50mから55mの間にハンマーを投げこむ。	⇒P.86 <b>4</b>
	シングルス	スマッシュを7本決める。	⇒P.91 <b>30</b>
ソニック	ドリームフェンシング	相手を柵まで追いこんで、必殺技を当て、2回リングアウトさせて勝つ。	⇒P.93 <b>37</b>
	走幅跳	最高スピードで走り、BADを出さないジャンプを2回成功させる。	⇒P.88 <b>11</b>
	走高跳	体を上げないジャンプだけのクリアを1回決める。	⇒P.88 <b>14</b>
	ドリームレース	2位を取る。	⇒P.86 <b>2</b>
	ドリーム高飛込み	秒速170mに到達したうえで、いちばん早く着水する。	⇒P.92 <b>33</b>
	400mハードル	スタミナが切れた状態のフラフラ走りでもゴールし、1位を取る。	⇒P.87 <b>10</b>
テイルス	100m	ゲージ点灯中に走り出すスーパースタートダッシュを決め、1位を取る。	⇒P.86 <b>5</b>
	トランポリン	スタートからの予備ジャンプを連続して成功させ、7mまで跳び上がる。	⇒P.90 <b>21</b>
	走高跳	青いゾーンで飛ぶジャンプを1回成功させ、バーをクリアする。	⇒P.88 <b>13</b>
	ハンマー投	最大までパワーをためて「J」マークと同時に投げる真ん中への投げを3回成功させる。	⇒P.89 <b>18</b>
	三段跳	最高スピードで走り、BADを出さないジャンプを2回成功させる。	⇒P.88 <b>12</b>
ナックルズ	4×100mリレー (陸上)	2位を取る。	⇒P.86 <b>2</b>
	アーチェリー	2ポイントのサークルを1本以内で射ぬく。	⇒P.91 <b>26</b>
	やり投	3回以内で40mから50mの間にやりを投げこむ。	⇒P.86 <b>4</b>
	エベ	相手の攻撃をパラドで5回払ってから勝つ。	⇒P.91 <b>28</b>
	スキート	高速で飛ぶクレーを2枚以上撃ち落とす。	⇒P.90 <b>24</b>
	400m	ベクターより先にゴールする(順位は問わない)。	⇒P.86 <b>1</b>
エミー	シングルス	プレイズとの勝負に勝つ。	⇒P.86 <b>1</b>
	ドリームフェンシング	エッグマンとの勝負に勝つ。	⇒P.86 <b>1</b>
	100m自由形	GO!と同時に飛びこむジャストスタートを決め、1位を取る。	⇒P.89 <b>20</b>
	ドリーム高飛込み	リングを5個通過して演技を成功させたうえで、いちばん早く着水する。	⇒P.92 <b>35</b>
	100m	GO!と同時に走り出すスタートダッシュを決め、1位を取る。	⇒P.86 <b>5</b>
	ドリーム卓球	最後のポイントを取るときに必殺技を決めて勝つ。	⇒P.93 <b>39</b>
シャドウ	エベ	ビーチとの勝負に勝つ。	⇒P.86 <b>1</b>
	110mハードル	すべてのハードルをジャストジャンプでクリアし、1位を取る。	⇒P.87 <b>8</b>
	100m自由形	テイルスより先にゴールする(順位は問わない)。	⇒P.86 <b>1</b>
	ドリームフェンシング	相手を柵まで追いこんで必殺技を当て、1回リングアウトさせて勝つ。	⇒P.93 <b>37</b>
	110mハードル	プレイズより先にゴールする(順位は問わない)。	⇒P.86 <b>1</b>
	シングルスカル	ベクターより先にゴールする(順位は問わない)。	⇒P.86 <b>1</b>
プレイズ	400m	ソニックより先にゴールする(順位は問わない)。	⇒P.86 <b>1</b>
	100m	ソニックより先にゴールする(順位は問わない)。	⇒P.86 <b>1</b>
	4×100mリレー (水泳)	1位を取る。	⇒P.86 <b>2</b>
	三段跳	最高スピードで走り、BADを出さないジャンプを1回成功させる。	⇒P.88 <b>12</b>
	400m	エミーより後からスタートして先にゴールする(順位は問わない)。	⇒P.86 <b>1</b>
	跳馬	着地後のよろけからの回復を2回成功させる(着地までは自動操作)。	⇒P.90 <b>23</b>
ベクター	110mハードル	ビーチより先にゴールする(順位は問わない)。	⇒P.86 <b>1</b>
	ドリームレース	他の選手に接触せずに1位を取る。	⇒P.92 <b>32</b>
	100m自由形	48秒から51秒の間にゴールする。	⇒P.86 <b>3</b>
	シングルスカル	クッパより先にゴールする(順位は問わない)。	⇒P.86 <b>1</b>
	4×100mリレー (水泳)	2位を取る。	⇒P.86 <b>2</b>
	ドリーム卓球	ヨッシーとの勝負に勝つ。	⇒P.86 <b>1</b>
エッグマン	スキート	高速で飛ぶクレーを3枚以上撃ち落とす。	⇒P.90 <b>24</b>
	ドリームレース	2位を取る。	⇒P.86 <b>2</b>
	アーチェリー	9ポイントのサークルを3本以内で射ぬく。	⇒P.91 <b>26</b>
	シングルスカル	2位を取る。	⇒P.86 <b>2</b>
	ハンマー投	3回以内で50mから55mの間にハンマーを投げこむ。	⇒P.86 <b>4</b>
	エベ	相手のパラドを7回以上受けずに勝つ。	⇒P.91 <b>27</b>
スキート	いちばん小さな照準で3枚以上のクレーを撃ち落とす。	⇒P.90 <b>25</b>	
ドリーム卓球	必殺技を使わずに相手に勝つ。	⇒P.93 <b>40</b>	

## 全ミッション一覧

### 1 ライバルに勝て! / ライバルをぬけ

決められたキャラクターよりよい成績を収めるのが条件。もちろん、1位になれば何の問題もない。競技解説ページの解説を参考にして、少しでもよい記録を狙ってみよう。



◀「ライバルをぬけ」では、相手より遅いスタートのハンデ戦となる。対処法は同じだ。

### 2 指定のじゅんいをとれ!

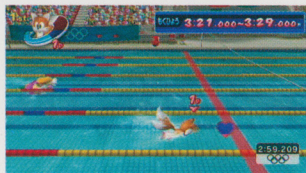
指定される順位には1位～3位があり、競技によって異なっている。まずは1位をめざして競技を進め、ゴール直前まで進めたら、指定の順位になるように調整するのがよいだろう。



◀1位でゴール直前まで来たら操作を中止し、ライバルたちが追いつくの待とう。

### 3 指定タイムをねらえ!

決められたタイムでのゴールをめざすミッション。タイムの設定はあまり厳しくないで、競技中盤までは全力で進め、終盤になったら操作を中断するなどして時間を稼ぐとよい。



◀目標タイムは常に画面に表示される。間違えないようにゴール直前で一度確認しよう。

### 4 指定きよりになげろ!

ビギナークラスで優勝できる実力があれば、指定の距離に到達するのはそれほど難しくない。あとは、少しずつ手かげんして距離を調整し、目標直に近づけていこう。



◀最高のパフォーマンスではクリアは難しい。あえてミスをするくらいでかわない。

### 5 スタートダッシュを決めて勝て!

「READY」の表示前からBボタンを押し、ゲージがいっぱいになったら瞬間をにおいてWiiリモコンを振ろう。トップにならないと失敗になるので、加速の操作もきっちり行うこと。



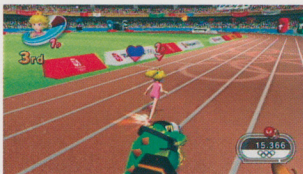
◀この画面になる前からBボタンを押し続けられれば、むだなくパワーのために始められる。



BOOGEY

### 6 フラフラ走りゴールしろ！

スタミナが切れるとなるフラフラ走り状態のまま、1位でのゴールをめざすミッション。スタミナの少ない状態を維持して進め、ゴール直前になったらスタミナを使いきるようにしよう。



←すぐにフラフラ走りに移れるように、あらかじめスタミナを低めに保っておこう。

4x100mリレー(陸)

### 7 パーフェクトリレーで勝て！

バトンタッチの正確性が問われるミッション。次の走者との間が1キャラクター分くらいになったらスタートさせ、なめらかにバトンを渡せるようにするとよい。



←チームの構成はランダム。何度も挑戦しながら、競技に有利なメンバーをそろえよう。

100mハードル

### 8 ジャストジャンプでクリアして勝て！

完璧なタイミングで跳び越えるジャストジャンプを、連続して成功させるミッション。ハードルの上に表示される赤い数字のマークが消えた瞬間にジャンプすると、成功させやすい。



←赤い数字のマークは一定時間表示された後に消えるので、タイミングを合わせやすい。

400mハードル

### 9 ハードルをたおさずにゴールしろ！

ハードルに接触せずに400mを走りぬけるには、余裕を持ったジャンプ操作がもっとも重要となる。ハードルに近づきすぎないように、早めの操作を心がけるとよいだろう。



←指定されたタイムでゴールする必要がある。極力ゴール前で調整するようにしよう。

### 10 フラフラ走りゴールしろ！

フラフラ走りの状態のまま、1位でゴールしなければならない。このミッションに挑戦するソニックは、スタミナが切れやすい。競技の終盤まで上位にいられると、あとが楽になる。



←スタートダッシュに成功すれば、その分競技終盤での時間的余裕が生まれる。

## 全ミッション一覧

### 走幅跳

### 11 ジャンプをせいこうさせろ！

クリア条件は、最高速度とGOOD以上のジャンプという2つ。難しいのはジャンプ操作のほうだ。Wiリモコンをゲージが振りきらない程度の強さで振ればよい。



←踏み切り板とキャラクター間の距離は関係がない。この位置でジャンプできればよい。

### 三段跳

### 12 ジャンプをせいこうさせろ！

BADを出さずに三段跳を行うミッション。1回目の跳躍は、走幅跳の同種のミッションと同じ。踏み切り板からの距離は関係がないので、ある程度距離をおいた位置で操作しよう。



←2段目以降のステップとジャンプで、キャラクターが着地するタイミングで行うとよい。

### 走高跳

### 13 青いゾーンでジャンプをきめろ！

助走スピードが上がるにしがって青いゾーンの幅が広がるので、いかに助走スピードを最高にできるかがカギとなる。助走距離は長くないので、すばやい操作を心がけよう。



←青いゾーンでジャンプすれば難しくなくバーを越えられる。無理に先端を狙わなくてよい。

### 14 ジャンプだけでクリアしろ！

ジャンプ中に体を上げるアクションを禁止されるが、青いゾーンの先端でジャンプすれば、体も上げなくてもバーを越えられる。しっかりと助走をつけ、青いゾーンを広げよう。



←少しでも成功率を高めるために、なるべく青いゾーンの先端を狙ってジャンプしよう。

### 棒高跳

### 15 青いゾーンでジャンプをきめろ！

青いゾーンでポールをさしてジャンプし、クリアをめざすミッション。青いゾーンにポールをさせればクリアは目前なので、助走スピードを最高にしてポールの突きさしを楽にしよう。



←キャラクターは最大までウォームアップしている。助走とポールの突きさしが重要だ。

## 棒高跳

### 16 ふりあげそうさでバーをこえろ!

体を上げるアクションでバーをクリアするミッション。ポールを突き立てたあとの、パワーをためる部分がポイント。画面左のゲージがいっぱいになるように、すばやく操作しよう。

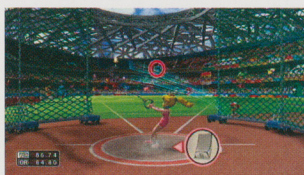


◀この画面では、ひたすらWiリモコンとヌンチャクを交互に縦に振り続けよう。

## ハンマー投

### 17 おたけびをきめろ!

最大までパワーをためた状態でハンマーを投げ、すかさずAボタンを押せば、おたけびを決めることができる。ファウルになると失敗なので、ハンマーが正面に来た瞬間に投げよう。



◀パワーが最大までたまると画面に赤い○が表示される。○を確認してから投げるとうい。

### 18 どまんなかで投げろ!

とくに重要なのがハンマーを投げるタイミング。カウントダウンの数字が見えなくなる瞬間を狙って投げると、成功させやすい。最大までパワーをためることも忘れないように。



◀ハンマーを投げるのはこの瞬間。キャラクターが真正面を向くよりも少し早いタイミングだ。

## やり投

### 19 エンドラインギリギリで投げろ!

エンドラインギリギリでやりを投げるには、レーンの左右にある小さな赤いコーンが目印となる。エンドラインの2個手前にあるコーンの位置で、やりを投げる操作をすればよい。

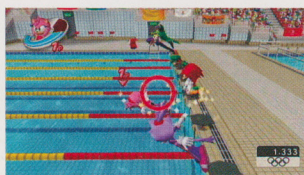


◀投げる操作はこのタイミングで行おう。エンドラインギリギリから投げる事が可能。

## 100m自由形

### 20 ジャストスタートをきめて勝て!

ジャストスタートのポイントはスタートのタイミングのみ。「READY」の表示から約4秒後がスタートのタイミングになるので、「READY」の表示からカウントしてタイミングを計ろう。



◀反射神経に自信があるなら「GO!」の表示を見てから操作してもOK。

## 全ミッション一覧

トランポリン

### 21 7mまでとべ!

スタートから操作をミスすることなく、ジャンプし続けるミッション。キャラクターのジャンプの瞬間に操作したのでは若干遅い。着地の瞬間にWiiリモコンを振り上げよう。



←気持ち早めの操作が成功の秘訣。スタートも含めて6回のジャンプでクリアとなる。

### 22 むずかしいわざをれんぞくできめろ!

Wiiリモコンをひねる操作の場合、Wiiリモコンを振り上げても認識される。Wiiリモコンを振り上げる操作はジャンプと同じなので、操作方法を切りかえて進めるのが有効。



←AボタンとBボタンは他の操作では代用できない。あらかじめワンマッチで練習しておこう。

跳馬

### 23 よろけから立ち直れ!

着地後に起きるよろけは、Wiiリモコンとマンチャクを交互に縦に振ることで回復することができる。タイミングさえ遅れなければ、クリアすることはさほど難しくない。



←演技中から立ち直りの操作を続けられれば、タイミングを計らなくとも楽にクリア可能。

スキート

### 24 高速クレーをうて!

高速で射出されるクレーを1発で撃ち落とすのは困難。狙ったクレーに対しては、複数の射撃を行ってでも確実に撃ち落とすようにしたい。照準は、極力大きいサイズを狙いたい。



←高速のクレーを追うのは困難。クレーの通過位置を予測し、通過の間を狙おう。

### 25 小さなしょうじゅんでうて!

最小の照準でクレー射撃を行うミッション。照準が小さいので、クレーを追いかけると照準がぶれて撃ちそこないやすい。クレーの進む方向に照準を置き、狙い撃ちする方法が有効。



←極端に照準からはずれているクレーは無視。確実に撃ち落とせるものを狙うとよい。

## アーチエリー

### 26 あのサークルをいぬけ!

指定されたポイントを射ぬくミッション。障害となるのは会場の風だが、ミッションをやり直せば風速と風向きを変えられる。風速が弱い状況になるまでやり直し、操作を楽にしよう。



←横方向の風向きであれば、照準を上下方向に調整しなくてもよいのでおすすめです。

## エペ

### 27 パラードされずに勝て!

あえて仕掛けず、動作後の隙などをつくようにすれば、相手のパラードをかなり防ぐことができる。相手の射程外で待ち、ファントの空振りを確認したらすばやく接近して攻撃しよう。



←攻撃せずにパラードを出し続け、積極的に相手の隙を作っていくという戦法もかなり有効。

### 28 パラードをきめて勝て!

パラードを成功させないと、勝利してもミッション失敗となる。まずは、パラードを続けて繰り返して成功させよう。成功回数を満たしたあとは、攻めに転じるとよい。



←COMを画面端に追いつめると、ファントを連続して出しやすい。極力画面端で戦おう。

## シングルスカル

### 29 さいだいかそくでこいで勝て!

競技終盤のボタン入力の不要な場面では、Wiiリモコンとヌンチャクを引く操作を続ければ、計6回も最大加速でこぐことができる。これを知っていれば、クリアはさほど難しくない。



←ボタン入りに自信がないなら、勤に頼んでも最大加速を狙っていくほうがよい。

## シングルス卓球

### 30 スマッシュをきめろ!

相手の空きを作ってスマッシュを打つのももちろん有効だが、常にスマッシュを打っていれば、相手のミスによってポイントとなることもある。スマッシュだけで戦うのもおすすめです。



←早めの操作でないこととスマッシュは打ち返さない。フンテンボ早めの操作を心がけよう。

## 全ミッション一覧

### シングルス 卓球

#### 31 ラリーをつづける!

ラリーを規定回数続けなければならぬミッション。スマッシュやカットを混ぜて緩急をつけると、相手がミスをしてラリーがとぎれやすい。スマッシュやカットは控えめにしよう。



←左右への打ち分けも、相手のミスを誘いやすい。揺さぶりは控えめにしよう。

### ドリームレース

#### 32 他のせんしゅとぶつからずに勝て!

他の選手と接触すると即座に失敗となるミッション。スタートダッシュを成功させ、そのままゴールまで逃げきる作戦が有効だ。ライバルが接近してきた場合は、左右に回避しよう。



←エクスプローションを入手したら、ライバルが近づいたときに使用して接触を防ごう。

#### 33 あのスピードをめざせ!

リングを通過して演技を決めると、落下速度を大幅に上昇させられる。積極的にリングを通過し、演技を成功させよう。また、スピードアップ効果のあるダッシュキノコはすぐに使おう。



←Wiリモコンを垂直に立てると減速してしまう。水平に保って操作しよう。

### ドリーム高飛び

#### 34 ブロックをこわせ!

ブロックを体当たりで壊すのが目的だが、体当たりの際に落下速度が大きくなることになる。一度の体当たりで複数のブロックを壊すようにして、すばやく進もう。



←エクスプローションでブロックを壊してもカウントされない。誤って使わないように。

#### 35 リングをくぐれ!

リングを通過して演技を成功させていくミッション。赤いリングは、1演技あたりの入力数が少なく難易度も低めだ。可能な限り、赤いリングに入るようにするとよい。



←Wiリモコンを垂直に立てると減速するので、リングへと移動しやすくなる。

36 必殺技できめろ！

必殺技で相手を倒すには、画面左下の必殺技用ゲージを温存して戦う必要がある。また、必殺技を当てる際は、距離をとって待ちぶせをし、相手が接近したところで必殺技を出すすとい。



必殺技用ゲージは攻撃を受けると増える。あえて攻撃を受けてゲージを増やしてもよい。

37 リングアウトでふっとばして勝て！

必殺技でリングアウトさせるには、まず相手を柵の付近まで追いこむ必要がある。多少無理をしてもよいので、前方への移動やステップを繰り返し、相手を後退させるようにしよう。



クッパの必殺技は相手を後退させる距離が大きいので、柵まで追いこまなくてもOK。

38 一気に点を取って勝て！

一度に10点以上のポイントを取って勝利をめざすミッション。ラリーが10回以上続いたタイミングで、すかさず必殺技を出してポイントにつながる作戦が有効だ。



一度で10点以上のポイントを取れば、あとは勝利をめざすのみ。全力で戦おう。

39 さいごを必殺技できめろ！

必殺技のポイントで勝利しなければならぬので、必殺技のゲージを温存して戦おう。相手の必殺技ゲージがたまっていない状況を狙い、こちらの必殺技を打ちこむとポイントしやすい。



勝利目前で相手の必殺技ショットを打ってきたら、こちらも必殺技で打ち返すとよい。

40 必殺技を使わずに勝て！

必殺技を使用すると失敗となるので、スマッシュやカットの使いどころが重要。ポイントに結びつきやすいスマッシュを主体にプレイすると、よい結果につながるだろう。



相手の必殺技ショットをカットで返すようにすると、比較的返球しやすい。

# コレクション一覧

すばらしい成績を収めたときなどに獲得できる、コレクションの数々。  
それらの入手方法とコレクションの画像を、すべて公開しよう。

## プレイヤーの努力の証がコレクション

コレクションとは、一定の条件を満たすと入手できるごほうびのようなもの。その種類は多岐にわたるが、ゲーム中では入手法のヒントとなる情報は示されない。ここで、全コレクションの入手方法を写真とともに紹介しよう。



←コレクションを入手すると、入手をたたえるような画面が表示される。

## 全コレクション紹介

### メダル(全6種類)

入手条件：ワンマッチモードで各競技の表彰台に上る。



#### ゴールドメダル

入手条件：

オリンピック競技の種目で第1位



#### シルバーメダル

入手条件：

オリンピック競技の種目で第2位



#### ブロンズメダル

入手条件：

オリンピック競技の種目で第3位



#### 1st メダル

入手条件：

ドリーム競技の種目で第1位



#### 2nd メダル

入手条件：

ドリーム競技の種目で第2位



#### 3rd メダル

入手条件：

ドリーム競技の種目で第3位

### トロフィー (全16種類)

入手条件：サーキットで総合1位を獲得する。



#### マーキュリートロフィー

入手条件：

マーキュリーサーキットで総合1位



#### ピーナストロフィー

入手条件：

ピーナスサーキットで総合1位



#### ジュピータトロフィー

入手条件：

ジュピターサーキットで総合1位



#### サターントロフィー

入手条件：

サターンサーキットで総合1位



#### ムーンライトトロフィー

入手条件：

ムーンライトサーキットで総合1位



#### スターダストトロフィー

入手条件：

スターダストサーキットで総合1位



#### プラネットトロフィー

入手条件：

プラネットサーキットで総合1位



#### コメットトロフィー

入手条件：

コメットサーキットで総合1位



#### サテライトトロフィー

入手条件：

サテライトサーキットで総合1位



#### サンライトトロフィー

入手条件：

サンライトサーキットで総合1位



#### メテオライトトロフィー

入手条件：

メテオライトサーキットで総合1位



#### スーパーノヴァトロフィー

入手条件：

スーパーノヴァサーキットで総合1位



#### コスモトロフィー

入手条件：

コスモサーキットで総合1位



#### ギャラクシートロフィー

入手条件：

ギャラクシーサーキットで総合1位



#### ユニバーサルトロフィー

入手条件：

ユニバーサルサーキットで総合1位



#### ビッグバントロフィー

入手条件：

ビッグバンサーキットで総合1位



## エンブレム(全40種類)

入手条件：ミッションをクリアするか、特定の条件を満たす。

**マリオエンブレム**  
入手条件：  
マリオのミッションをすべてクリア

**ルイーゼンブレム**  
入手条件：  
ルイーゼのミッションをすべてクリア

**ピーチエンブレム**  
入手条件：  
ピーチのミッションをすべてクリア

**デイジーエンブレム**  
入手条件：  
デイジーのミッションをすべてクリア

**ヨッシーエンブレム**  
入手条件：  
ヨッシーのミッションをすべてクリア

**クッパエンブレム**  
入手条件：  
クッパのミッションをすべてクリア

**ワリオエンブレム**  
入手条件：  
ワリオのミッションをすべてクリア

**ワルイーゼンブレム**  
入手条件：  
ワルイーゼのミッションをすべてクリア

**ソニックエンブレム**  
入手条件：  
ソニックのミッションをすべてクリア

**テイルエンブレム**  
入手条件：  
テイルスのミッションをすべてクリア

**エミーエンブレム**  
入手条件：  
エミーのミッションをすべてクリア

**エッグマンエンブレム**  
入手条件：  
エッグマンのミッションをすべてクリア

**ナックルズエンブレム**  
入手条件：  
ナックルズのミッションをすべてクリア

**シャドウエンブレム**  
入手条件：  
シャドウのミッションをすべてクリア

**ベクターエンブレム**  
入手条件：  
ベクターのミッションをすべてクリア

**ブレイズエンブレム**  
入手条件：  
ブレイズのミッションをすべてクリア

**サンクスプレイエンブレム**  
入手条件：  
ゲームの起動回数が50回以上

**フレンドリーエンブレム**  
入手条件：  
2人以上でプレイする

**オリンピックレコードエンブレム**  
入手条件：  
オリンピック記録の更新

**ワールドレコードエンブレム**  
入手条件：  
世界記録の更新

**トラックチャンプエンブレム**  
入手条件：  
陸上(トラック)競技のすべての金メダル獲得

**フィールドチャンプエンブレム**  
入手条件：  
陸上(フィールド)競技のすべての金メダル獲得

**スイミングチャンプエンブレム**  
入手条件：  
水泳競技のすべての金メダル獲得

**ジムナスティックチャンプエンブレム**  
入手条件：  
体操競技のすべての金メダル獲得

**ドリームチャンプエンブレム**  
入手条件：  
ドリーム競技のすべての1stメダル獲得

**ハンターズエンブレム**  
入手条件：  
アーチェリーで120点を達成

**シューティングエンブレム**  
入手条件：  
スキートで40点を達成

**ジャンパーズエンブレム**  
入手条件：  
トランポリンで10点満点獲得

**サマーソルトエンブレム**  
入手条件：  
跳馬で10点満点獲得

**フルプレイエンブレム**  
入手条件：  
全競技をプレイ

**コラボレートエンブレム**  
入手条件：  
全キャラクターでプレイ

**ナイトエンブレム**  
入手条件：  
フェンシング競技のエペで15-0で勝利

**マリオファミリーエンブレム**  
入手条件：  
任天堂キャラクターで全種目金メダル獲得

**ソニックファミリーエンブレム**  
入手条件：  
SEGAキャラクターで全種目金メダル獲得

**フルゲームエンブレム**  
入手条件：  
全種目がオープン

**ギャラリーオーナーエンブレム**  
入手条件：  
ギャラリーで全ミニゲームをクリア

**ネットワークエンブレム**  
入手条件：  
Wi-Fiランキングに記録を更新

**ロケットエンブレム**  
入手条件：  
陸上100mでスタートダッシュの成功

**ペナルティエンブレム**  
入手条件：  
陸上100mでフライングをする

**ピンポンエンブレム**  
入手条件：  
卓球競技のシングルで11-0で勝利



## クラウン(全17種類)

入手条件：キャラクターごとに金メダルを全部集める。

 <p><b>マリオクラウン</b> 入手条件： マリオで全種目の金メダル獲得</p>	 <p><b>ローレルクラウン</b> 入手条件： ルイージで全種目の金メダル獲得</p>	 <p><b>フェザークラウン</b> 入手条件： ピーチで全種目の金メダル獲得</p>	 <p><b>グレースクラウン</b> 入手条件： デイジーで全種目の金メダル獲得</p>
 <p><b>コバルトクラウン</b> 入手条件： ヨッシーで全種目の金メダル獲得</p>	 <p><b>フレムクラウン</b> 入手条件： ワリオで全種目の金メダル獲得</p>	 <p><b>メタリッククラウン</b> 入手条件： ワリオで全種目の金メダル獲得</p>	 <p><b>トリッククラウン</b> 入手条件： ワルイージで全種目の金メダル獲得</p>
 <p><b>ソニッククラウン</b> 入手条件： ソニックで全種目の金メダル獲得</p>	 <p><b>ノーブルクラウン</b> 入手条件： テイルスで全種目の金メダル獲得</p>	 <p><b>エレガントクラウン</b> 入手条件： エミーで全種目の金メダル獲得</p>	 <p><b>ガリスンクラウン</b> 入手条件： エッグマンで全種目の金メダル獲得</p>
 <p><b>アダマンクラウン</b> 入手条件： ナックルスで全種目の金メダル獲得</p>	 <p><b>プラチナクラウン</b> 入手条件： シャドウで全種目の金メダル獲得</p>	 <p><b>プラスクラウン</b> 入手条件： ベクターで全種目の金メダル獲得</p>	
 <p><b>トリトンクラウン</b> 入手条件： ブレイズで全種目の金メダル獲得</p>			
 <p><b>マスタークラウン</b> 入手条件： 全キャラクターで全種目の金メダル獲得</p>			



## 入手が楽なコレクション/入手が困難なコレクション

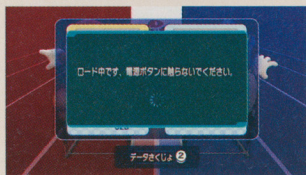
トロフィーやメダルの入手条件はさほど難しくなく、ゲームを進めるうちにやがて手に入れられる。いっぽう、ハンターズエンブレムのようにパーフェクト達成が条件となるものは、1人プレイで挑戦する必要があってルールの変更も不可なので、かなりの熟練を要することになる。



◀ペナルティエンブレムは、入手条件は簡単だが獲得を忘れてしまいがちだ。



◀エバヤシングルスは、ルール設定で勝利ポイントを減らすとメダルの獲得が容易。



◀サクスプレイエンブレムの起動回数は、データロードをした回数でカウントされる。

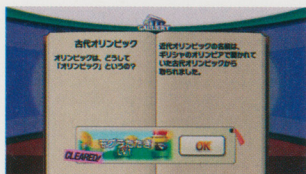
# ギャラリー攻略

ギャラリーで遊べる、ミニゲームの攻略法について解説しよう。  
P.102～103には、ミニゲームのクリアで得られる「報酬」をまとめて掲載している。

## ミニゲームをクリアしてオリンピックの豆知識を知ろう

ギャラリーには5種類のミニゲームが存在する。各ミニゲームは難易度によって5つのレベルに分かれ、低いレベルから順に挑戦することになる。ミニゲームを1つクリアすることで

オリンピックにちなんだ豆知識を得ることができる。なお、ミュージックプレイヤーで選べる曲は、5種類のミニゲームのどれか1種類を終えるごとに1回出現する。



←豆知識は質問の形で表示され、ミニゲームをクリアすると答えがわかるようになる。



←1種類のミニゲームを全レベルクリアすると、ミュージックプレイヤーで選べる曲が2曲増える。

## おぼえてボイス

豆知識の種類：オリンピックトリビア

クリア条件：「FINISH！」のときに5点以上

## キャラクターとボイスを順番に覚える

キャラクターが複数登場し、ランダムな順番で声を出す。キャラクターが一定回数声を出したらプレイヤーの番となり、キャラクターが声を出した順番と発したセリフを、WiiリモコンとAボタン・Bボタンを使って示す。

### おぼえてボイス：攻略ポイント

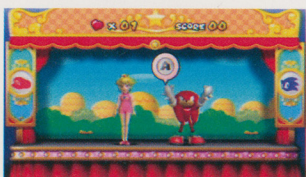
キャラクター名で覚えず、声を出したキャラクターの位置で覚えるようにすると、キャラクターの順番を覚えやすい。

### おぼえてボイスLV1～2

2人のキャラクターがランダムに声を出す。セリフは1種類なので、声を出した順番だけを覚えればよい。LV2では人数が3人になる。

### おぼえてボイスLV3～5

LV3以降はキャラクターの発するセリフが2種類となり、声を出した順番以外に、セリフも覚える必要がある。LVが上がると、キャラクター数が増えていく。



←セリフの指定はAボタンとBボタンで行う。LV1とLV2の場合はAボタンだけでよい。



←セリフは2種類しかないのに、勘で答えても半分の確率で当てることができる。

# カウントマスター

豆知識の種類：近代オリンピック

クリア条件：「FINISH！」のときに5点以上

## キャラクターの数をすばやく数える

画面上に表示される多くのキャラクターの中から、決められたキャラクターが何体登場したかをカウントするゲーム。数える際はカウンターを使用し、Aボタンでカウントアップ、Bボタンでカウントダウンとなる。

### カウントマスター LV1

指定のキャラクターをカウントする。なお、画面に表示されるキャラクターが途中で増減することはないので、時間をめいっぱい使ってもかまわない。



←右半分と左半分など、キャラクターをグループ分けてカウントすると数えやすい。

### カウントマスター LV3

画面全体が闇におおわれ、自動的に動くスポットを頼りにカウントする。スポット内のキャラクターをすばやく数えるるといだろう。



←半身だけ見えたキャラクターはカウントせず、全身が見えたキャラクターだけ数える。

### カウントマスター LV5

LV1～LV4のパターンが複雑して登場する。レベルの低いものを確実に成功させ、少しでもポイントを稼ぐようにしたい。



←LV1～LV4のゲームをあらためてプレイし、苦手なものを克服しておくとうい。



←タイムアップ時にカウンターに表示される数字が、そのプレイヤーの答えとなる。

### カウントマスター LV2

上下または左右に画面を横切るキャラクターをカウントする。一度カウントしそこなうと挽回するのは難しいので、その場合はやり直すのも手だ。



←キャラクターの移動速度は速くないキャラクターが重なる部分を正確に数えよう。

### カウントマスター LV4

基本はLV2と同じだが、雲が視界をさえぎってカウントを妨げられる。雲の比較的少ない場所に目を向け、数えていくようにしよう。



←複数のキャラクターが出現する場合、色を目安にカウントするとミスが減らせる。

## カウントマスター：攻略ポイント

どのレベルにおいても、いかにすばやくカウントするかがもっとも重要となるので、とにかくLV1で早く数える練習をしておこう。



←カウントダウンを使わずカウントアップだけで正確に数えることも重要。

# カードゲーム

豆知識の種類：北京オリンピック

クリア条件：「FINISH！」のときに規定の点数以上

## カードを使った3種のゲームに挑戦

他のミニゲームと異なり、内容がそれぞれ異なる3種類のミニゲームに挑戦する。出現の順番は、シャッフルLV1、しんけいすいじゃくLV1、カードパズル、シャッフルLV2、しんけいすいじゃくLV2となる。

### シャッフルLV1

絵柄の異なるカードが1枚混ざった4枚のカードを裏返しにしてシャッフルし、絵柄違いのカードがどの位置に移動したかを当てるゲーム。



←正解するたびにシャッフルスピードが速くなる。5回当てればクリアとなる。

### カードパズル

画面左側に表示されるお手本と同じように、制限時間内にカードを並びかえるゲーム。並べかえは、隣接するカードを入れかえることで行っていく。



←成功を重ねるとカードの並びが徐々に複雑になる。5回成功でクリアとなる。

### しんけいすいじゃくLV2

15枚のカードで「神経衰弱」を行う。カードをキャラクター名で覚えられない場合は、カードの色で覚えるとよい。なお、1枚だけペアにならないカードが混在している。



←最初にランダムに表面が表示されるので、覚えておくとう利。3セット成功でクリア。



←使用するカードの表面には、マリオやソニックたちを图案化したものが描かれている。

### しんけいすいじゃくLV1

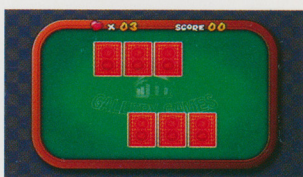
伏せて並べられた8枚のカードを2枚ずつめくり、同じ絵柄のペアを作る「神経衰弱」ゲーム。位置を覚え、同じ場所を何度もめくらないようにしましょう。



←まずは四隅からめぐるなどの工夫をしたい。5セット成功するとクリアとなる。

### シャッフルLV2

難易度の高いシャッフルゲーム。カード数が6枚に増え、上下2列に並べられる。上下にシャッフルされたときのカード位置の見きわめが、とくに重要。



←まずはシャッフルのパターンを覚えてから挑戦するとよい。5回成功でクリアだ。

### カードゲーム：攻略ポイント

「神経衰弱」タイプのゲームは時間の制限がないので、カードの位置をメモしておく、成功率を飛躍的に高めることができる。



←シャッフルでは、カードの位置をポインターで追いかけてと楽。

# モグラたたき

豆知識の種類：古代オリンピック

クリア条件：「FINISH！」のときに規定の点数以上

## 次々と現れる敵をハンマーで倒す

土管から現れたり、画面を横切ったりするキャラクターたちをハンマーで叩き、規定のポイントをめざすゲーム。キャラクターによって、叩いたときに得られる点数や画面に出現する時間などがそれぞれ異なっている。

### モグラたたきLV1

LV1は、叩くと1点になるクリボーだけが出現する。Wiリモコンを振り続けながら左右にハンマーを移動させれば、楽にクリアできる。



◀クリボーは画面に出現する時間も長いので、叩くのは簡単。10点でクリアとなる。



◀ハンマーの移動は十字ボタンで、ハンマーの振り下ろしはWiリモコンを振って行う。

### モグラたたきLV2

クリボーに加え、キキが出現するようになる。キキは画面に出ている時間が短い分、2点獲得することができるので積極的に狙いたい。



◀LV1と同様に振り下ろしの操作を連続する方法が有効。15点でクリアとなる。

### モグラたたきLV3

叩くと-3点となるボムへいが登場する。適当に叩いては点数をほとんど稼げないので、まずはボムへいを叩かないことを念頭にプレイしよう。



◀キラーを叩くと2点。速度が速いので早めに操作しよう。15点でクリアとなる。

### モグラたたきLV4

キキ、ボムへいに加え、3回叩かないとポイントにならないエッグフラッパーが登場。エッグフラッパーは2点なので積極的に狙おう。



◀すばやく振り続けてエッグフラッパーにハンマーを振り下ろそう。20点でクリアとなる。

### モグラたたきLV5

LV4までに出現したすべてのキャラクターが登場する。2点となるキキ、キラー、エッグフラッパーに狙いを定めてプレイしよう。



◀ボムへいを叩くとクリアが困難になる。必ず確認してから叩こう。20点でクリアとなる。

### モグラたたき：攻略ポイント

ボムへいを見分けられるかどうか勝負の分かれ目。キキは出現する時間が短いので、極力エッグフラッパーを狙っていきたい。



◀キラーを正確に叩けるようになれば、点数を稼げやすくなる。

## バウンドボール

豆知識の種類：選手の話

クリア条件：「FINISH！」のときに規定の点数以上

### 落下してくるボールを指定の位置に入れる

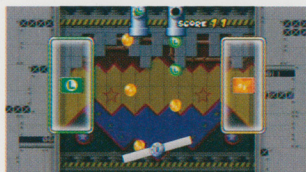
画面下部のバーを操作し、画面上部から落ちてくるボールを、ボールの色と同じ色の部分にはね返すゲーム。操作は十字ボタンが左側になるようにWiリモコンを横に持って行き、Wiリモコンを傾けることでバーを操作できる。



◀バーの角度をこまめに調整し、正しい位置へとボールをはね返していこう。

### バウンドボールLV1

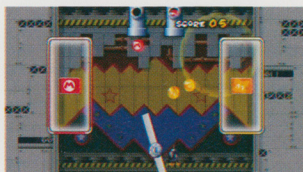
LV1では2色のボールが落下してくるので、左右方向に打ち分けていけばよい。ボールをはね返す角度を覚え、LV2以降の攻略に役立てよう。



◀バーが水平に近くなると、うまくボールをはね返せない。10点でクリア。

### バウンドボールLV2

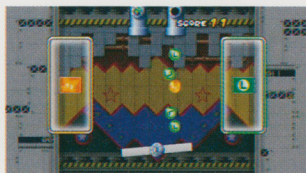
2色のボールに加え、バーが触れると一定時間ボールをはね返せなくなるボムへいが落ちてくる。ボムへいが落ちてきたら、Wiリモコンを垂直に立てよう。



◀Wiリモコンを垂直にする操作は以降でも必要となる。10点でクリア。

### バウンドボールLV3

ボールをはね返す場所が、一定時間で入れかわる。ボールをはね返す場所が点滅すると位置入れかえの合図なので、はね返す方向を逆転させよう。



◀操作が遅れるとたくさんのボールをむだにしまう。10点でクリア。

### バウンドボールLV4

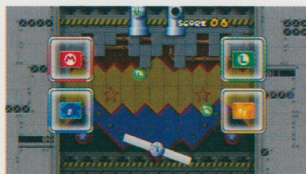
4色のボールが落ちてくるようになり、4方向にはね返さなければならない。左右の打ち分けだけでなく、上下方向の打ち分けにも慣れておこう。



◀バーが垂直に近いほど低く、水平に近いほどボールを高くはね返せる。10点でクリア。

### バウンドボールLV5

4色のボールが落ちてくるうえに、はね返す場所が一定時間で入れかわるようになる。ここまで身につけたテクニックが、すべて必要となる。



◀同じ色のボールが連続して落ちてきたら、他の色のボールは無視しよう。15点でクリア。

### バウンドボール：攻略ポイント

左右の打ち分けをどこまでできるかによって、スコアに差が出る。交互に異なるボールが落ちてきても、打ち返せるようになる。

◀ボムへいを回避するのも必須テクニック。瞬時に操作できるようにしたい。

# ギャラリー豆知識一覧

## オリンピックトリビア

開会式から閉会式までの間、オリンピックの会場にずっと、かざられているものがある!?

オリンピック旗は、開会式の中でかかげられ、オリンピックの間かざられます。閉会式が終わるまで、おろされません。

オリンピックの合言葉は、「より速く、より???、より強く」

「より速く、より高く、より強く」です。もとの言葉はラテン語で、「シティウス、アルティウス、フォルティウス」と言います。

このマークは何?

「オリンピック休戦のシンボルです。オリンピック休戦とは、オリンピックが行われている間、戦争をやめることです。平和のシンボルであるハトの後ろに、伝統的なオリンピックの炎がえがかれています。



高いところでオリンピック!

1968年のメキシコオリンピックは、標高2240mという、とても高い場所で行われました。

オリンピックで、入賞として賞状がもらえるのは何位まで?

上位8位までの選手、または団体が賞状をもらえます。

## 近代オリンピック

近代オリンピック大会では、こんな競技も行われた!

1900年、1904年、1908年、1912年、1920年のオリンピックでは、綱引きが陸上競技の種目として行われていました。

聖火リレーは、どこから来るの?

ギリシャのオリンピアで、大会の始まる数か月前に点火されて、会場まで運ばれてきます。

すべてのオリンピック大会で行われている5つの競

技とは何?

陸上、フェンシング、自転車、水泳、体操です。

ギリシャのアテネで行われた第1回近代オリンピック大会には、いくつかの国が参加したの?

14の国が参加しました。オーストラリア、オーストリア、ブルガリア、チリ、デンマーク、フランス、イギリス、ドイツ、ギリシャ、ハンガリー、イタリア、スイス、スウェーデン、アメリカです。

2004年のアテネオリンピックに参加した、国内オリンピック委員会を合わせた数はいくつ?

201です。今まででいちばん多くの国内オリンピック委員会が参加しました。

## 北京オリンピック

北京オリンピック公式マスコットの1体「ペイペイ」はどんな子で、どんな意味があるの?

ペイペイには、魚と氷がデザインされています。水のスポーツがとくいで、やさしく純粋な女の子です。

北京オリンピック公式マスコットの1体「ジンジン」はどんな子で、どんな意味があるの?

ジンジンは、幸せを運ぶパンダです。頭につけているハスの葉のかざりは、みずみずしい森や、人と自然がながよくつき合っていくことをイメージしています。力の強いスポーツ選手です。

北京オリンピック公式マスコットの1体「ホアンホアン」はどんな子で、どんな意味があるの?

ホアンホアンは火のこどもで、フーワーの中ではお兄さんです。頭の炎は、オリンピックの炎と、スポーツへのあつい気持ちを表しています。すべての球技がとくいです。

北京オリンピック公式マスコットの1体「インイン」はどんな子で、どんな意味があるの?

インインは、中国の広大な風景のシンボル、チベットアンテロープがモチーフになっています。陸上競技がとくいで、機転がきく、すばしっこい少年です。



ミニゲームをクリアすると獲得できる、ギャラリーの豆知識を以下にまとめている。  
ミニゲームがクリアできない場合は、このページでオリンピックの知識を深めよう。

## 北京オリンピック公式マスコットの1体「ニーニー」 はどんな子で、どんな意味があるの？

ニーニーは、ツバメがモチーフになっています。金色のつばさは、はてしない空を表しています。ニーニーが飛んでいくすべてのところに、天のめぐみとして幸運をいっぱいに広げます。体操がとくいな女の子です。

などで勝ちすみます。3. あなたの国の国内オリンピック委員会から、代表選手に選ばれてとうろくされる必要があります。

## 古代オリンピック

### オリンピックは、どうして「オリンピック」というの？

近代オリンピックの名前は、ギリシャのオリンピアで開かれていた古代オリンピックから取られました。

### 古代オリンピックで、競技を見ることができなかった人がいた？

けっこうしている女の人は、競技を見ることができませんでした。

### 古代オリンピックの「ディアウロス」競走ってどんな競技？

競走種目で、およそ400mの距離を走るものでした。紀元前724年の大会から始まりました。

### 古代オリンピックの「ドリコス」競走ってどんな競技？

長距離競走種目で、紀元前720年の大会から始まりました。

### 「ペンタスロン」競技は、古代と近代ではどのように違う？

古代のペンタスロンは、えんぱん投、幅跳、やり投、競走、レスリングの5つの競技からなり立っていました。近代のペンタスロンも5つの競技からなり立っていますが、競技内容は、射撃、水泳、フェンシング、馬術、ランニングとなっています。

## オリンピック選手

### どうすればオリンピック選手になれるの？

オリンピック選手になるには、1. あなたの国の国内競技連盟のメンバーになります。2. 国際競技連盟が定めた成績の条件をみたすか、オリンピック予選

### 1896年にアテネで開かれた第1回オリンピックで、1位の人は金メダルをもらえなかった!?

1位の人は、銀メダル、オリーブのえだ、賞状をもらいました。ちなみに2位は赤銅メダル、月桂樹のえだ、賞状がもらえましたが、3位は何ももらえませんでした。金/銀/銅メダルがもらえるようになったのは、1904年の第3回オリンピックからです。

### いちばん年長のメダリストとして記録されている選手は、何才？

72才です。スウェーデンのオスカー・スワンが、1920年のアントワープ大会の射撃で銀メダルを取ったとき、かれは72才279日でした。

### はだして走って、マラソンゆうしょう!

第17回ローマ大会のマラソンで、エチオピアのアベ・ベキラは、はだして走ってゆうしょうしました。

### 7つも金メダルを取った、すごい水泳選手がいた!

1972年に開かれた第20回ミュンヘン大会で、アメリカの水泳選手、マーク・スピッツは7つの金メダルを取りました。

## ミュージックプレイヤー

- 1回目 スーパーマリオブラザーズ 地上BGM / ソニック・ザ・ヘッジホッグ Green Hill Zone
- 2回目 スーパーマリオブラザーズ 地下BGM / ソニック・ザ・ヘッジホッグ Star Light Zone
- 3回目 スーパーマリオブラザーズ 水中BGM / ソニック・ザ・ヘッジホッグ 2 Special Stage
- 4回目 スーパーマリオブラザーズ 3 BGM / ソニックヒーローズ SONIC HEROES
- 5回目 スーパーマリオワールド 地上BGM / ソニックと秘密のリング LET THE SPEED MEND IT



- 監修  
任天堂株式会社
- 企画・編集  
株式会社エスティフ  
福田純子  
高山邦雄(小学館)
- カバー・本文デザイン  
株式会社エストール
- 協力  
株式会社セガ

TM IOC. Copyright © 2007 International Olympic Committee ("IOC"). All rights reserved. This video game is the property of the IOC and may not be copied, republished, stored in a retrieval system or otherwise reproduced or transmitted, in whole or in part, in any form or by any means whatsoever, without the prior written consent of the IOC.

SUPER MARIO characters © NINTENDO.

SONIC THE HEDGEHOG characters © SEGA.

Licensed by NINTENDO

Wii は任天堂の登録商標です。

2008年2月7日 初版第一刷発行

- 発行人  
黒川和彦
- 印刷所  
大日本印刷株式会社  
Printed in Japan
- 製本所  
株式会社若林製本工場
- 発行所  
〒101-8001 東京都千代田区一ツ橋2-3-1  
電話 編集03-3230-5409  
販売03-5281-3555

### 株式会社小学館

- ゲームの内容に関する電話でのお問い合わせにはお答えできません。

● 造本には十分注意しておりますが、万一、落丁・乱丁などの不良品がありましたら、制作局(☎0120-336-340)あてにお送りください。送料小社負担にてお取り替えいたします(電話受付は土・日・祝日を除く9:30～17:30となります)。

- 図<日本複写権センター委託出版物>

本書の全部または一部を無断で複写(コピー)することは、著作権法上の例外を除いて禁じられています。本書からの複写を希望される場合は、日本複写権センター(☎03-3401-2382)までご連絡ください。

© SHOGAKUKAN 2008  
ISBN978-4-09-106402-8



Beijing 2008



マリオ&ソニック  
AT  
北京オリンピック

任天堂公式ガイドブック

TM IOC. Copyright © 2007 International Olympic Committee ("IOC").  
All rights reserved. This video game is the property of the IOC and may not be copied, republished,  
stored in a retrieval system or otherwise reproduced or transmitted, in whole or in part,  
in any form or by any means whatsoever, without the prior written consent of the IOC.

SUPER MARIO characters © NINTENDO.

SONIC THE HEDGEHOG characters © SEGA.

Guide published by

小学館

Licensed by NINTENDO

Wiiは任天堂の登録商標です。



Beijing 2008



# マリオ&ソニック AT 北京オリンピック

任天堂公式ガイドブック

TM IOC. Copyright © 2007 International Olympic Committee ("IOC").  
All rights reserved. This video game is the property of the IOC and may not be copied, republished,  
stored in a retrieval system or otherwise reproduced or transmitted, in whole or in part,  
in any form or by any means whatsoever, without the prior written consent of the IOC.

SUPER MARIO characters © NINTENDO.  
SONIC THE HEDGEHOG characters © SEGA.

Guide published by

小学館

Licensed by NINTENDO  
Wii は任天堂の登録商標です。

ISBN978-4-09-106402-8

C9476 ¥905E

定価：本体905円＋税

雑誌 69905-02

小学館



9784091064028



1929476009050

小学館の任天堂公式ガイドブック

ニンテンドーDS

マリオパーティDS



人数別の楽しみ方や基本ルール、アイテムやしかけなどの紹介のほか、全ボードマップとミニゲームの攻略法を詳しく解説。人気パーティゲームDS版唯一の攻略本。

A5判 112ページ  
ISBN978-4-09-106397-7

ニンテンドーDS

ポケモン不思議のダンジョン 時の探検隊・闇の探検隊



全ダンジョンのフロア別天気・出現ポケモン・アイテム・わなが一目瞭然。全ポケモンの詳細データと覚えるわざを収録。時&闇両ソフトに、これ1冊で対応する完全攻略本。

A5判 672ページ  
ISBN978-4-09-227114-2

ニンテンドーDS

アルカイック シールドヒート



全31のチャプターを詳細マップつきで解説。職業別育成方法がわかる全ユニットデータ、スキル・アイテム・エネミーなどのリストまで収録した完全攻略版公式本。

A5判 208ページ  
ISBN978-4-09-106393-9

大好評発売中!! 小学館

※店頭品切れの際は本屋さんで注文してお取り寄せください。ご購入のお問い合わせは03-5281-3555(小学館販売)まで。  
※インターネットを通じて書店または宅配便経由でもお買い求めになれます。任天堂公式ガイドブックの内容の一部はインターネットで見ることができます。http://www.21010.net/



Beijing 2008

マリオ&ソニック AT 北京オリンピック

任天堂公式ガイドブック

TM IOC. Copyright © 2007 International Olympic Committee ("IOC"). All rights reserved. This video game is the property of the IOC and may not be copied, republished, stored in a retrieval system or otherwise reproduced or transmitted, in whole or in part, in any form or by any means whatsoever, without the prior written consent of the IOC. SUPER MARIO characters © NINTENDO. SONIC THE HEDGEHOG characters © SEGA.

Guide published by 小学館

Licensed by NINTENDO Wiiは任天堂の登録商標です。

ISBN978-4-09-106402-8

C9476 ¥905E

定価: 本体905円+税

雑誌 69905-02 小学館



Nintendo

任天堂公式ガイドブック

マリオ&ソニック AT 北京オリンピック

Wii

小学館

Wii

小学館の任天堂公式ガイドブック

Wii

スーパーマリオギャラクシー



ギャラクシー&シナリオの出現条件をすべて収録。操作のコツから敵キャラクターの倒し方までを完全サポート。銀河の果てまでお見通しの120+αシナリオ完全攻略本。

A5判 416ページ  
ISBN978-4-09-227115-9

Wii

マリオパーティ8



キャラクター&基本システム、全ボードマップ解説のほか、すべてのミニゲーム攻略法も収録。特製キャラクターシールつき、大人気パーティゲーム唯一の攻略本。

A5判 112ページ  
ISBN978-4-09-106383-0

Wii

マリオストライカーズチャージド



登場全キャラクターとスタジアムの詳細データを掲載。カップバトル&ストライカーズチャレンジ攻略法も収録した、なんでもアリの格闘サッカーゲーム完全攻略本。

A5判 96ページ  
ISBN978-4-09-106390-8

大好評発売中!! 小学館

※店頭品切れの際は本屋さんで注文してお取り寄せください。ご購入のお問い合わせは03-5281-3555(小学館販売)まで。  
※インターネットを通じて書店または宅配便経由でもお買い求めになれます。任天堂公式ガイドブックの内容の一部はインターネットで見ることができます。http://www.21010.net/



Licensed by Nintendo Guide published by 小学館

Wii®



Beijing 2008™  
Olympic rings



Nintendo

任天堂公式ガイドブック

マリオ&ソニック AT 北京オリンピック

Wii版

WE  
小学館



Beijing 2008™  
Olympic rings

# マリオ&ソニック AT 北京オリンピック

任天堂公式ガイドブック

TM IOC. Copyright © 2007 International Olympic Committee ("IOC").  
All rights reserved. This video game is the property of the IOC and may not be copied, republished,  
stored in a retrieval system or otherwise reproduced or transmitted, in whole or in part,  
in any form or by any means whatsoever, without the prior written consent of the IOC.  
SUPER MARIO characters © NINTENDO.  
SONIC THE HEDGEHOG characters © SEGA.

Guide published by

小学館

Licensed by NINTENDO  
Wii は任天堂の登録商標です。



任天堂公式ガイドブック

# マリオ&ソニック AT 北京オリンピック



Licensed by  
Nintendo

Guide published by  
小学館