

# ポケットモンスター ムーン

1 ご使用になる前に

## 準備する

2 ユーザーコンテンツについて

3 インターネットのできること

4 保護者の方へ

## 冒険の世界へ

5 操作方法

6 ゲームの記録と消去

## 通信について

7 クイック通信

8 フェスサークル

9 ゲームシンク

10 ふしぎなおくりもの

## Q&A

11 Q&A

困ったときは

12 お問い合わせ先

ご使用になる前に、この電子説明書をよくお読みいただき、正しくお使いください。

### ⚠ 安全に使用するために

本ソフトをご使用になる前に、HOMEメニューのを選び、「安全に使用するために」の内容をご確認ください。ここでは、あなたの健康と安全のための大切な内容が書かれています。

また、本体の取扱説明書もあわせてお読みください。

## ゲームカードに関するご注意

ゲームカードをご利用の場合、以下の点に注意してください。

### ⚠ 警告

- ゲームカードを小さいお子様の手の届く場所に置かないでください。誤って飲み込む可能性があります。

### 使用上のおねがい

- 直射日光の当たる場所、高温になる場所、湿気やホコリ、油煙の多い場所での使用、保管はしないでください。
- プレイ中にゲームカードを抜き差ししないでください。
- ひねったり、叩きつけるなど乱暴な取扱いをしないでください。
- 衣類などと一緒に誤って洗濯をしたり、液体をこぼしたり、水没させたり、濡れた手や汗ばんだ手で触ったりしないでください。
- 端子部に指や金属で触ったり、息を吹きかけたり、異物を入れたりしないでください。

- 分解や改造をしないでください。
- シンナーやベンジンなどの揮発油、アルコールなどではふかないでください。清掃は乾いた布で軽くふいてください。
- ゲームカード、カードケースにはプラスチック、金属部品が含まれています。廃棄する場合は各自治体の指示に従ってください。

## 重要

本品は著作権により保護されています。ソフトウェアや説明書の無断複製や無断配布は法律で厳重に禁じられています。違反は罰せられますのでご注意ください。なお、この警告は著作権法上認められている私的使用を目的とする行為を制限するものではありません。

本品は日本仕様の本体でのみ使用可能です。法律で認められている場合を除き、商業的使用は禁止されています。

© 2016 Pokémon.

© 1995-2016 Nintendo / Creatures Inc. / GAME FREAK inc.

ニンテンドー3DSのロゴ・ニンテンドー3DSは任天堂の商標です。

ポケットモンスター・ポケモン・

Pokémonは任天堂・クリーチャーズ・ゲームフリークの商標です。

 本製品の一部にシャープ株式会社のLCフォントを使用しております。LCFONT、エルシーフォント及びLCロゴマークはシャープ株式会社の商標です。

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

「QRコードリーダー」は株式会社アイエスピーと株式会社高度圧縮技術研究所のソフトウェアを利用しています。

QRコードは株式会社デンソーウェブの登録商標です。

■SIMD oriented Fast Mersenne Twister(SFMT)  
Copyright © 2006,2007 Mutsuo Saito,  
Makoto Matsumoto and Hiroshima University.  
All rights reserved.

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

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

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

- \* Neither the names of Hiroshima University, The University of Tokyo nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR

PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

■ Tiny Mersenne Twister (TinyMT)

Copyright © 2011, 2013 Mutsuo Saito, Makoto Matsumoto, Hiroshima University and The University of Tokyo.

All rights reserved.

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

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

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

- \* Neither the name of the Hiroshima University nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

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

LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

CTR-P-BNEA-00

ユーザーが作成する、テキストやメッセージ、Mii、画像、写真、動画、音声を「ユーザーコンテンツ」といいます。

### ユーザーコンテンツに関するご注意

ほかのユーザーとユーザーコンテンツ（以下、コンテンツ）をやりとりするソフト全般のご注意です。扱うコンテンツは、ソフトによって異なります。

- 送信したコンテンツは、多くの人目に触れる可能性があります。また、送信先にてコピー・改変・再送信などをされる可能性があります。一度他人の手に渡ったものは、送信した人であっても削除したり、利用を制限したりすることはできませんので、ご注意ください。
- インターネット上のサーバーなどに送信したコンテンツは、諸般の事情により予告なく削除される場合があります。また、当社で不適切と判断したコンテンツは削除や非公開にすることがあります。あらかじめご了承ください。
- 以下に該当する行為、または該当するおそれがある行為をしないでください。
  - 自分または他人の名前や住所などの個人情報を送信する行為。
  - 他人の名誉や信用を毀損したり、他人を侮辱したり、または他人に不快感を与える行為。
  - 他人の著作物を権利者に無断で利用するなど、他人の著作物などの知的財産権およびその他の一切の権利を侵害する行為。
  - 犯罪行為またはこれを助長する行為。
  - 公序良俗に反する行為。

- 利用規約やガイドラインなどで禁止されている行為。
- その他、当社が不適切と判断する行為。
- 他人の権利を侵害するコンテンツ、自分や他人のプライベートな情報や他人に不快な思いをさせるようなコンテンツなどを、QRコード化してほかの人にあげたり、公開したりしないでください。ほかの人に読み取られる場合があります。
- コンテンツのインターネット上への送信や、他人とのコンテンツの送受信など、インターネットの利用によって生じた損害などについては、当社は一切責任を負いかねます。

このソフトでは、インターネットに接続して次のことができます。

- フェスサークル (→8)
- ゲームシンク (→9)
- ふしぎなおくりもの (→10)
- インターネット大会 (→11)

※インターネットの接続には、本体のインターネット設定が必要です。インターネット設定については、本体の取扱説明書をご覧ください。

本ソフトは、ニンテンドーネットワークに対応しています。



NINTENDO  
NETWORK

ニンテンドーネットワークは、インターネットを通じてさまざまな遊びやコンテンツなどが楽しめる、任天堂のネットワークサービスの総称です。

### インターネットに関するご注意

- フレンドコードは、お互いによく知っている人同士で安心して遊べるようにするための仕組みです。インターネットの掲示板などで、知らない人とフレンドコードを交換すると、改造データを受け取ってしまったり、不快な気持ちになるような言葉を使用されたりする危険があります。知らない人には自分のフレンドコードを教えないようにしてください。
- ゲームデータの改ざんなどにより、他のユーザーに迷惑をかけるような不正行為は絶対に行わないでください。そのよう

な行為が確認された場合、当サービスへの接続停止などの対処を行う場合があります。

- ゲームサーバーは、障害の発生によるメンテナンスなどによって、予告なく一時停止することがあります。また、将来的に各対応ソフトのサービスを終了することがあります。
- インターネットに接続すること、または接続できないことによって生じたいかなる損害についても、当社は一切の責任を負いません。あらかじめご了承ください。
- バトルビデオはインターネット上にアップロードできます。アップロードされたバトルビデオは世界中のプレイヤーに公開されます。

お子様の使用を制限したい場合は、「保護者による使用制限」で項目を選んでください。このソフトでは、以下の内容を制限できます。

※「保護者による使用制限」の設定方法は、本体の取扱説明書をお読みください。

●3D映像の表示

制限すると、ポケファインダー起動中（→5）の3D映像はすべて2D表示になります。

●他のユーザーとのインターネット通信

フェスサークル（→8）での対戦や交換、交流などを制限できます。

おもにボタンで操作します。メニューやタウンマップなどは、下画面をタッチして操作できます。



## 説明ボタン

**i** をタッチすると、各項目の説明を見ることができます。



## 主人公の操作

歩く

○

走る

○ + B

話す／調べる

A

メニューを開く

X

## 冒険を進めるとできること

ライドポケモンに乗る／降りる

Y

ライドポケモンの能力を使う

B / B + ○

ポケファインダーの起動

R

## ポケファイnderとは？

ポケモンの写真を撮ることができる機能です。ロトム図鑑が反応する場所でのみ起動でき、この間は3D映像でゲームを楽しめます。

### ● 撮るときのご注意

このソフトでは、本体を動かして遊びます。遊ぶ前に、まわりに十分なスペースがあることを確認し、本体を両手でしっかり持って遊んでください。

けがや故障、周囲のものの破損の原因となりますので、はげしい動きや操作を行わないようにしてください。



## レポートを書く

ⓧでメニューを開いて「レポート」を選ぶと、それまでの冒険を記録できます。

※ レポート（セーブデータ）の数は1つです。



## SDカードに記録されるデータ

- ポケファインダーで撮った写真
- バトルビデオ
- バトルスポットでダウンロードしたレギュレーションデータ

※ バトルビデオ、レギュレーションデータはSDカードに「追加データ」として記録されます。『ポケットモンスター サン・ムーン』で共通のデータです。



## レポートを消去する

ゲームを最初からはじめるには、レポートを消去する必要があります。消去するときはソフトを起動後、ニンテンドー3DSのロゴの表示が消えてから、タイトル画面が表示されるまでの間に $\oplus + \text{B} + \text{X}$ を同時に押し続けて画面の案内にしたがってください。

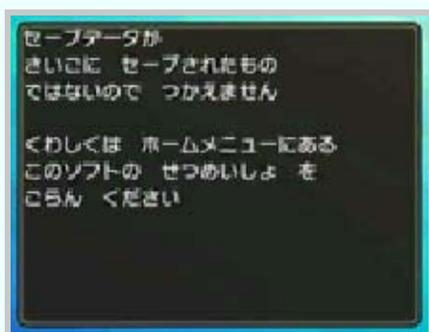
※ 消去する前に、内容を十分にご確認ください。一度消去するとポケモンやどうぐも消えてしまい、元にもどすことはできません。

## ダウンロード版でのご注意

ゲームを進めてセーブしたSDカードに、以前パソコンなどに保存しておいたソフトを上書きしても、そのセーブデータは読み込むことができません。セーブデータのバックアップ用途としては使用できませんのでご注意ください。

### ●レポートが使えなくなったら

タイトル画面に進むことができなくなります。下の画面で $\oplus + \textcircled{B} + \textcircled{X}$ を同時に押し、画面の案内にしたがって進めてください。



- むやみに電源をON/OFFする、データのセーブ中にゲームカードやSDカードを抜き差しする、操作の誤り、端子部の汚れなどの原因によってデータが消えてしまった場合、復元はできません。ご了承ください。
- セーブデータを改造する装置の使用は、ゲームを正常に進められなくなったり、セーブデータが壊れたり消えたりする原因となりますので、絶対におやめください。万一このような装置を使用してセーブデータを改造された場合には、改造する前の状態に復元することはできませんので、十分にご注意ください。



## クイック通信（ローカルプレイ）

近くにいる友達とかんたんに2人での対戦や交換を行うことができます。

※ 4人での対戦やインターネット通信は、フェスサークル（→8）から行えます。

### 用意するもの

本体...2台

『ポケットモンスター サン』

『ポケットモンスター ムーン』...2本

### 操作手順

⊗でメニューを開き、「クイック通信」を選びます。あとは画面の案内にしたがって進めてください。



フェスサークル (インターネット通信)  / (ローカルプレイ) 

フェスサークルではインターネット通信で遠くの人と、ローカルプレイで近くの友達と交流できます。

### フェスサークルでできること

対戦や交換のほか、次のことができます。

- GTS
- ミラクル交換
- バトルスポット
- アトラクション
- バトルロイヤル
- ゲームシンク

※ フェスサークルを終了するときは、を押すかをタッチします。



フェスサークルに参加する  
(インターネット通信)  /  
(ローカルプレイ) 

### 用意するもの

本体...最大4台

『ポケットモンスター サン』

『ポケットモンスター ムーン』 ...最大4本

## 操作手順

⊗でメニューを開き、「フェスサークル」を選びます。フェスサークル中は、ローカルプレイが常時行われている状態となります。

## 通信方法の切り替え

下画面の📶から、インターネット通信に接続したり切断したりできます。切断すると、ローカルプレイを行います。



## ゲームシンク（インターネット通信）

フェスサークルの中央にあるお城でパソコンを調べると、ゲームシンクができます。発行されたゲームシンクIDコードをポケモングローバルリンク（PGL）に登録すると、PGLと連動させるための設定が行えます。

### ▶ PGLとは？

『ポケットモンスター サン・ムーン』に連動した、パソコンやスマートデバイスでご利用いただけるウェブサイトです。ゲームシンクで本ソフトと連動させることで、インターネット大会（→11）へのエントリーや対戦のりれきの確認などができます。くわしくは、次のウェブサイトをご覧ください。



### ポケモングローバルリンク

<http://www.pokemon-gl.com/>

- ※ PGLは、本ソフトをより楽しんでいただくための追加要素です。PGLを利用しなくても、このゲームは最後までお楽しみいただけます。
- ※ ゲームシンク時、本ソフトのプレイヤーデータをPGLのサーバーにアップしますのでご了承ください。



ふしぎなおくりもの（インターネット通信） / （ローカルプレイ）

特別なポケモンやどうぐがもらえるキャンペーンやイベントを行っていることがあります。それらをゲーム内で受け取ることができます。

### 用意するもの

本体...1台

『ポケットモンスター サン』

『ポケットモンスター ムーン』...1本

### 受け取りかた

次の操作を行います。

- ① タイトル画面のあとのメニューで「ふしぎなおくりもの」を選びます。
- ② おくりものを受け取ったあと、ゲーム内のポケモンセンターにいる配達員に話しかけます。

最新の情報は、次のウェブサイトをご覧ください。



ポケットモンスターオフィシャル  
サイト

<http://www.pokemon.co.jp/>

## ? 言語、主人公の名前、性別はあとから変更できる？

一度選んだ言語、主人公の名前、性別はゲームの途中で変更できません。

## ? ゲーム中の時間は何で決まるの？

時間の流れは、プレイ中の本体の時計と連動しています。『ポケットモンスターサン』は本体の時計と同じですが、『ポケットモンスタームーン』は12時間の時差（例えば本体の時計が朝の7時なら、ゲーム内は夜の7時になります）が発生します。

※ 本体のカレンダーや時計をずらすと、時間に連動した遊びが一時的にできなくなります。

## ? 本体とゲームカードの組み合わせを変えてもいい？

変えることはできますが、次のような影響が出てしまいますのでご注意ください。

※ インターネット大会は、参加したときの本体から変更できません。

- フェスサークルのプレイヤーリストで、「ゲスト」や「VIP」などの情報が変更されます。
- バトルスポットのレーティングバトルの成績がリセットされます。
- 時間に連動した遊びが一時的にできなくなります。

## ? 過去のポケットモンスターシリーズのソフトと通信できる？

過去のソフトと通信して、対戦や交換をすることはできません。

## ? 過去のソフトで育てたポケモンを連れてくることはできる？

ニンテンドー3DSダウンロードソフト『ポケモンバンク』を使うと、連れてくることができます。

- 『ポケモンバンク』とは？  
インターネット上に自分専用のボックスをつくり、ポケモンたちを預けたり引き出したりできるサービス（有料）です。くわしくは、ポケットモンスターオフィシャルサイト（→10）をご覧ください。

## ? インターネット大会って？

世界中のポケモントレーナーと対戦する、公式の大会です。大会へのエントリーはPGLで行えます。くわしくは、ポケモングローバルリンク（→12）をご覧ください。エントリー後は、次の手順で参加できます。

- ① ⊗でメニューを開き、「フェスサークル」を選びます。
  - ② 「対戦」→「バトルスポットへ行く」を選びます。
- ※ インターネット大会に参加するには、ポケモングローバルリンク（PGL）にゲームシンクIDコードを登録する必要があります。

## ? ゲームシークができないときは

状況に応じてエラーコードが表示されます。次のようにご対応ください。

- **エラーコード：**  
**090-0200～090-0213**  
ポケモングローバルリンク（→12）にアクセスして、情報をご確認ください。
- **上記以外のエラーコード**  
画面の内容をご覧ください。

## ? QRコードが読み取れないときは

QRコードは、メニューの「QRスキャン」などで読み取ることができます。次の点に注意すると、QRコードを認識させやすくなります。

- 本体とQRコードの位置を変えて、きれいに見えるように動かします。
- QRコード全体が外側カメラのワクに合うようにします。
- 明るい場所のほうが認識しやすくなります。
- 本体の外側カメラがよごれている場合は、やわらかい布できれいにふきとってください。
- 日光や照明などの光が反射しない角度や場所で映します。反射しているとQRコードが読み取れません。
- 紙に印刷したQRコードは、小さかったり、折れたり曲がったりよごれたりしていると認識できません。大きめに印刷して平らにのばし、よごれなどがながないか見てください。

## 商品・販売・取り扱いに関する お問い合わせ

お客様ご相談窓口



0570-011-120

IP電話からは075-662-9611におかけください。

※電話番号はよく確かめて、お間違いのないように  
お願いいたします。

※攻略情報についてはお答えをしておりません。

電話受付時間 月～金：10:00～18:00

(土、日、祝日、会社設定休日を除く)

## ポケモングローバルリンクに関する お問い合わせ

ポケモングローバルリンクのサイト内の遊び  
方マニュアルやよくある質問をご確認のうえ、  
解決しない場合には、同サイト内のフォーム  
よりお問い合わせください。

ポケモングローバルリンク遊び方マニ  
ュアル・よくある質問

<https://3ds.pokemon-gl.com/support/>



修理に関する  
お問い合わせ・送り先

任天堂サービスセンター



0570-021-010

IP電話からは0774 - 28 - 3133におかけください。

※電話番号はよく確かめて、お間違いのないように  
お願いいたします。

電話受付時間 10:00～18:00  
(祝日、会社設定休日を除く)

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

**任天堂株式会社**

〒601-8501 京都市南区上鳥羽鉾立町11番地1