

# JUST DANCE® Wii U

1 しょう まえ  
ご使用になる前に

## 準備する

2 しょう  
使用できるコントローラー

## はじめに

3  
どんなゲーム？

4  
メインメニュー

5  
データのセーブほそん（保存）と消去しょうきよ

## 遊びかた

6 はじ  
ダンスを始める

7 きほん  
ダンスの基本

8 がめん み  
画面の見かた

9 ひょうか がめん  
評価画面

10 ゲームパッド つか あそ  
Wii U GamePadを使って遊ぶ

11  
エクササイズ

12  
プレイヤーカード

## この製品について<sup>せいひん</sup>

13 <sup>がっきょく</sup>  
楽曲について

14 <sup>けんりひょうき</sup>  
権利表記など

## 困ったときは<sup>こま</sup>


15 <sup>とあさき</sup>  
お問い合わせ先

1

## 1 しよう まえ ご使用になる前に

この<sup>でんし</sup>電子説明書<sup>せつめいしょ</sup>をよくお読みいただき、<sup>ただ</sup>正しく<sup>つか</sup>お使いください。

### あんぜん しよう 安全に使用するために

Wii Uメニューの  (あんぜん しよう 安全に使用するために)は、ご<sup>しよう</sup>使用になる前に必ずお読みください。ここでは、お客様<sup>きゃくさま</sup>の健康<sup>けんこう</sup>と安全<sup>あんぜん</sup>のための大切な内容<sup>たいせつ</sup>が書かれています。

ご使用になる方が小さなお子様<sup>こさま</sup>の場合は、保護者<sup>ほごしゃ</sup>の方がよく読んでご説明<sup>せつめい</sup>ください。

しょう  
使用できるコントローラー

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



※ ダンスを遊ぶには、プレイ人数分のWiiリモコン（最大4個）  
が必要  
ひつよう  
です。

※ Wii U GamePadは、1台しか登録  
だいい とうろく  
できません。

※ Wiiリモコンの代わりに、Wiiリモコンプラスも使用  
か しょう  
できます。

※ WiiリモコンまたはWiiリモコンプラスを使用する場合は、セ  
しょう ばあい  
ンサーバーが必要  
ひつよう  
です。くわしくはWii U取扱説明書（冊子）  
とりあつかいせつめいしょ さっし  
の「センサーバーの設置」の項目  
せっち こうもく らん  
をご覧ください。

とうろくほうほう  
コントローラーの登録方法

ホーム  
HOMEボタンメニューで  
「コントローラーの  
せってい  
設定」を  
えら みぎ がめん ひょうじ  
選ぶと、右の画面が表  
えら とうろく えら  
示されます。「登録」  
を  
と、画面の案内に従って操作  
がめん あんない したが そうさ  
してください。

しょう しゅうへんきき  
使用できる周辺機器

つぎ しゅうへんきき しょう たの  
次の周辺機器を使用すると、よりお楽しみいただけます。





『<sup>ジャスト</sup> <sup>ダンス</sup> DANCE® Wii U』は、<sup>てほん</sup> <sup>み</sup>お手本ダンサーを見ながら  
<sup>きよく</sup> <sup>あ</sup> <sup>おど</sup>曲に合わせて踊るダンスゲームです。<sup>さいだい</sup> <sup>にん</sup> <sup>どうじ</sup>最大4人同時にダン  
<sup>たの</sup> <sup>ゲーム</sup> <sup>パッド</sup>スを楽しむことができ、Wii U GamePadをマイクとして  
<sup>つか</sup> <sup>うた</sup> <sup>つか</sup> <sup>どう</sup> <sup>が</sup> <sup>さつえい</sup> <sup>さん</sup> <sup>か</sup>使って歌ったり、カメラとして使って動画撮影で参加す  
ることもできます。

## 操作方法

### Wiiリモコン (Wii U GamePad)

せんたく 選択	+
けってい 決定	(A)
もど 戻る	(B) (B)
がめん きか 画面の切り替え	+ (L/R)

※Wiiリモコンはポイントすると選べます。GamePadはタッチすることで選んだり決定したりできます。

## 画面の見かた

ダンスする曲を選んだり、エクササイズやマイビデオなどのメニューを選んだりできます。



### 1 エクササイズ

複数の曲を連続で踊り、消費したカロリーを知ることができます。 → 11

### 2 マイビデオ


ダンス中にGamePadで撮影した動画を見られます。

→ 10 不要なデータは、動画を選んで「削除」を選ぶと削除できます。

### 3 プレイヤーカード

プレイヤーカードの作成や選択ができます。 → 12

4 <sup>いま</sup>今のオススメ曲 <sup>きょく</sup>

ランダムで選ばれた、いまオススメの曲です。プレイすると、JDメダル  を多く獲得できます。

5 お知らせ

ゲームに関するさまざまな情報が表示されます。

ハイスコアの確認とオプション設定

⊖を押すと上位5位までのハイスコアを確認できます。

⊕を押すとオプションが表示され、各種表示の設定を変更できます。歌詞や振付ガイドの表示のON/OFFや、「ヘルプ」でダンス開始前に表示される遊びかたのヒントのON/OFFを設定できます。

## データのセーブ


ゲームの進行状況しんこうじょうきょうは、プレイヤーカードごとにセーブされます。各種設定かくしゅせっていの変更後へんこうごやダンス終了後しゅうりょうごなどに、メインメニューへ戻る際もどさいに自動でセーブされます。

## データの消去しょうきょ

### プレイヤーカードごとに消すけ

メインメニューでプレイヤーカードを選び、データを消すプレイヤーカード→「削除さくじょ」の順じゆんに選びます。

### すべてのデータを消すけ

Wii Uメニューの （本体設定ほんたいせってい）内の「データ管理かんり」で行えます。詳しくは画面の案内がめんあんないにしたがってください。



メインメニューで、曲→お手本ダンサーの順に選びます。

曲を選ぶ

メインメニューで画面を切り替えて曲を選べます。



1 ★の数

この曲で踊って獲得した★の数（最大5つ）です。2000点ごとに★を1つ獲得します。

2 難易度

イージー（かんたん）、ノーマル（普通）、ハード（難しい）があります。

3 アーティストと曲のタイトル

4 NEW

プレイしたことのない曲です。

5 JDボーナス

通常よりJDメダル → 9 を多く獲得できる曲です。JDボーナスの曲はランダムで決まります。

6 ハイスコア

この曲のハイスコアと、ハイスコアを出したプレイヤー名が表示されます。

てほん えら さんかとうろく にん  
お手本ダンサーを選ぶ／参加登録（1～4人）

きょく えら てほん えら きょく  
曲を選んだあと、お手本ダンサーを選びます。曲によっ  
とうじょう てほん かず こと きょく  
て登場するお手本ダンサーの数は異なりますが、どの曲  
も1～4人<sup>にん あそ</sup>で遊べます。参加プレイヤーの登録が完了した  
ら、画面右下を選んでダンスを始めます。



8 さんか 参加プレイヤー

しかく ひょうじ いち ああ  
四角いランプの表示位置はWiiリモコンの青いランプ（プ  
れいあーばんごう）と対応します。上下でプレイヤーカード  
を、左右でマイアイコンを変更できます。

9 てほん お手本ダンサー

10 かいし ダンスを開始します。

Wiiリモコンの<sup>も</sup>持ちかた

ストラップを<sup>てくび</sup>手首に通し、<sup>とあ</sup>右手で<sup>みぎて</sup>持ちます。

①の<sup>ちか</sup>近くに<sup>おやゆび</sup>親指が、②の<sup>ちか</sup>近くに<sup>ひと</sup>人差し指がくるように<sup>にぎ</sup>握ります。

※Wiiリモコンを<sup>ただ</sup>正しく<sup>も</sup>持たないと<sup>せいかく</sup>正確な<sup>はんてい</sup>判定ができないので、<sup>ちゅうい</sup>ご注意ください。

ダンスの<sup>しかた</sup>しかた

画面には<sup>てほん</sup>お手本ダンサーがいます。<sup>かがみ</sup>鏡に映った<sup>うつ</sup>自分の<sup>じぶん</sup>ように<sup>み</sup>見て、<sup>うご</sup>動きを<sup>おど</sup>まねして踊ります。

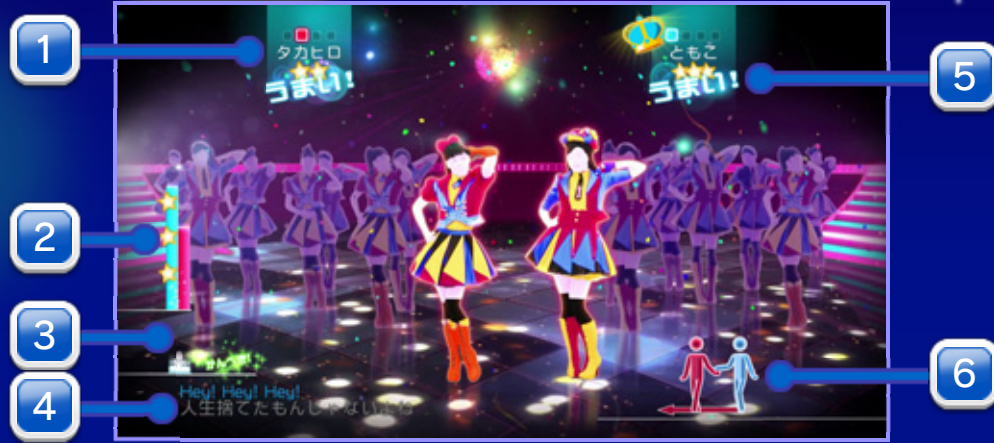
<sup>ふくすう</sup>複数のお手本ダンサーが<sup>てほん</sup>いる場合は、<sup>ばんあい</sup>参加登録時に<sup>えら</sup>自分が選んだダンサーの<sup>うご</sup>動きをまねします。

なお、画面右下の<sup>振りつけ</sup>振付ガイドでは、<sup>つぎ</sup>次の<sup>うご</sup>動きを<sup>し</sup>知ることができます。特に<sup>とく</sup>金色に<sup>きんいろ</sup>光るガイドは「<sup>ひか</sup>決めポーズ」で、<sup>き</sup>うまくまねできると<sup>こうとくてん</sup>高得点になります。



振りつけ  
振付ガイド

曲を聴きながらお手本ダンサーに合わせて踊ります。



### 1 参加プレイヤー

獲得したスコアの量に応じて★が表示されます。スコアがトップのプレイヤーには王冠がつきます。ⒶまたはⓂを押すと、押した方向によってマイアイコンのキャラクターで遊ぶことができます。

### 2 スコアゲージ

ダンスの評価に応じて獲得します。獲得するほどスコアゲージが増え、2000点ごとに★を1つ獲得します。

### 3 音声入力

Wii U GamePadのマイクに向かって歌うと、その音声に反応し、ボリュームに応じて表示されます。歌詞に合わせて歌うと「オッケー！」などの評価が表示され、スコアが加算されます。

### 4 歌詞

### 5 ダンスの評価

ダンスは3段階で評価され、「オッケー！」<「うまい！」<「かんぺき！」の順に評価が高くなります。

### 6 振付ガイド

次の振付を確認できます。

## エクササイズモード時



### 7 消費カロリー

運動量をもとに表示されます。プログラム終了まで累計で表示されます。

### 8 プレイヤーの運動量

ゲージは動きの大きさを表します。

### 9 経過時間

プログラムを始めてから経過した時間です。

## ポーズメニュー

⊕を押すとゲームを一時停止してポーズメニューを表示し、ダンスを中止したり曲の最初からやり直したりできます。

ダンスが終わると評価が表示されます。スコアがもっとも高かったプレイヤーには、王冠が表示されます。



### 1 ひょうか 評価

獲得したスコアと★の数、ダンスのスタイルが表示されます。エクササイズモードでは、スコアの他に消費カロリーやプレイ時間なども表示されます。

### 2 獲得したJDメダルの数

### 3 歌ったボーナス

シングモード → 10 で歌って参加するとメダルが獲得できます。

### 4 獲得した★の数

## JDメダルとは

曲を最後までプレイすると獲得でき、「JDボーナス」のときにプレイするとた



くさん獲得できます。獲得したJDメダルは、新しいマイアイコンと交換することができます。

ゲームパッド つか いがい あそ さんか  
GamePadを使うと、ダンス以外の遊びかたで参加できま  
す。ダンス中 ちゅう ゲームパッド そうさ  
にGamePadを操作すると、2つのメニュー  
ひょうじ  
が表示されます。タッチして選んでください。

ゲームパッド さんか  
※GamePadで参加するときは、ダンスに参加しないでく  
ださい。

## うた さんか シングモード（歌って参加する）

うた さんか ゲームパッド む うた  
歌って参加できます。GamePadのマイクに向かって歌っ  
てください。うた にんしき  
歌が認識されるとスコアが加算されます。かさん

※Wii Uマイク/ワイヤレスマイクで歌って参加できます。

※時間帯を考慮し、周囲の迷惑にならないようにご配慮  
じかんたい こうりょ しゅうい めいわく はいりょ  
ください。

## さつえい ビデオモード（みんなを撮影する）

ゲームパッド つか どうが  
GamePadのカメラを使って動画  
びょうかん さつえい  
を30秒間撮影できます。ダンス  
しているプレイヤーにカメラを向  
む  
けて撮影します。ダンス終了後、



さつえい しゅうりょうご  
評価画面のあとに動画を確認する画面が表示されます。  
びょうか がめん どうが かくにん がめん ひょうじ  
動画は加工を付けて保存することもできます。動画は7つ  
どうが かこう つ ほそん どうが  
まで保存でき、メインメニューの「マイビデオ」で、い  
つでも見られます。み

ダンス中に画面に消費カロリーが  
表示されます。時間単位やフリー  
プログラムなど4つのプログラム  
から選んでダンスします。



曲の組み合わせ（プレイリスト）は自動で決まりますが、  
「オートセレクト」で自動で選び直したり、1曲ずつ選ん  
だりできます。



「プレイヤーカード」を作成、  
選択できます。プレイヤーカード  
は8人分まで作成でき、選んでダ  
ンスすることで、★の平均獲得数



やスタイル（プレイヤーの踊りかたの特徴）、エクササイズモードをプレイして消費したカロリー、お気に入り（よくプレイする曲）などの情報が記録されます。

プレイヤーカードに使用するマイアイコンにはたくさんの種類がありますが、最初は特定のものしか選べません。JDメダルを集めて交換すると、新たなマイアイコンを手に入れることができます。

Follow Me : E-Girls

エイベックス・エンタテインメント株式会社  
株式会社テレビ朝日ミュージック

恋するフォーチュンクッキー : AKB48

キングレコード株式会社  
株式会社 AKS

フライングゲット : AKB48

キングレコード株式会社  
株式会社 AKS

I Wish For You : EXILE

エイベックス・エンタテインメント株式会社  
株式会社 日音

キスだって左利き : SKE48

エイベックス・エンタテインメント株式会社  
株式会社 AKS

賛成カワイイ! : SKE48

エイベックス・エンタテインメント株式会社  
株式会社 AKS

エレクトリックボーイ : KARA

ユニバーサル ミュージック合同会社  
ユニバーサル・ミュージック・パブリッシング合同会社/  
株式会社ソニー・ミュージックパブリッシング

つけまつける : きゃりーぱみゅぱみゅ

株式会社 ワーナーミュージック・ジャパン

にんじゃりばんばん : きゃりーぱみゅぱみゅ

株式会社 ワーナーミュージック・ジャパン

Danceでバコーン! : C-ute

株式会社アップフロントワークス  
株式会社アップフロント音楽出版

Dance My Generation : ゴールデンボンバー

株式会社 ユークリッド・ミュージックパブリッシング

女々しくて：ゴールデンボンバー

有限会社 ユークリッド・エージェンシー

EZ DO DANCE：TRF

エイベックス・エンタテインメント株式会社

エイベックス・ミュージック・パブリッシング株式会社

学園天国：Dream5

エイベックス・エンタテインメント株式会社

株式会社 日音

アセロラ体操のうた：ハンバートハンバート

株式会社 愛印

FANTASTIC BABY (Japanese ver.)：BIGBANG

エイベックス・エンタテインメント株式会社

日本テレビ音楽株式会社/

EMI音楽出版 株式会社

LOVEマシーン：モーニング娘。

株式会社アップフロントワークス

株式会社アップフロント音楽出版

行くぜっ！怪盗少女：ももいろクローバーZ

ユニバーサル ミュージック合同会社

株式会社 日音

みてみて☆こっちっち：ももいろクローバーZ

キングレコード株式会社

株式会社 テレビ東京ミュージック

Tell Your World：livetune feat. 初音ミク

株式会社トイズファクトリー

株式会社イクシーミュージック

**重要**

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

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

© 2014 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Just Dance ®, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and /or other countries.

Wii Uのロゴ・Wii Uは任天堂の商標です。

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

The Independent JPEG Group's JPEG software

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

Libpng

COPYRIGHT NOTICE, DISCLAIMER, and LICENSE:

This code is released under the libpng license.

libpng versions 1.2.6, August 15, 2004, through 1.6.2, April 25, 2013, are Copyright (c) 2004, 2006-2012 Glenn Randers-Pehrson, and are distributed according to the same disclaimer and license as libpng-1.2.5 with the following individual added to the list of Contributing Authors

Cosmin Truta

libpng versions 1.0.7, July 1, 2000, through 1.2.5 - October 3, 2002, are Copyright (c) 2000-2002 Glenn Randers-Pehrson, and are distributed according to the same disclaimer and license as libpng-1.0.6 with the following individuals added to the list of Contributing Authors

Simon-Pierre Cadieux

Eric S. Raymond

Gilles Vollant

There is no warranty against interference with your enjoyment of the library or against infringement. There is no warranty that our efforts or the library will fulfill any of your particular purposes or needs. This library is provided with all faults, and the entire risk of satisfactory quality, performance, accuracy, and effort is with the user.

libpng versions 0.97, January 1998, through 1.0.6, March 20, 2000, are Copyright (c) 1998, 1999 Glenn Randers-Pehrson, and are distributed according to the same disclaimer and license as libpng-0.96, with the following individuals added to the list of Contributing Authors:

Tom Lane  
Glenn Randers-Pehrson  
Willem van Schaik

libpng versions 0.89, June 1996, through 0.96, May 1997, are Copyright (c) 1996, 1997 Andreas Dilger Distributed according to the same disclaimer and license as libpng-0.88, with the following individuals added to the list of Contributing Authors:

John Bowler  
Kevin Bracey  
Sam Bushell  
Magnus Holmgren  
Greg Roelofs  
Tom Tanner

libpng versions 0.5, May 1995, through 0.88, January 1996, are Copyright (c) 1995, 1996 Guy Eric Schalnat, Group 42, Inc.

For the purposes of this copyright and license, "Contributing Authors" is defined as the following set of individuals:

Andreas Dilger  
Dave Martindale  
Guy Eric Schalnat  
Paul Schmidt  
Tim Wegner

The PNG Reference Library is supplied "AS IS". The Contributing Authors and Group 42, Inc. disclaim all warranties, expressed or implied, including, without limitation, the warranties of merchantability and of fitness for any purpose. The Contributing Authors and Group 42, Inc. assume no liability for direct, indirect, incidental, special, exemplary, or consequential damages, which may result from the use of the PNG Reference Library, even if advised of the possibility of such damage.

Permission is hereby granted to use, copy, modify, and distribute this source code, or portions hereof, for any purpose, without fee, subject

to the following restrictions:

1. The origin of this source code must not be misrepresented.
2. Altered versions must be plainly marked as such and must not be misrepresented as being the original source.
3. This Copyright notice may not be removed or altered from any source or altered source distribution.

The Contributing Authors and Group 42, Inc. specifically permit, without fee, and encourage the use of this source code as a component to supporting the PNG file format in commercial products. If you use this source code in a product, acknowledgment is not required but would be appreciated.

Libpng is OSI Certified Open Source Software. OSI Certified Open Source is a certification mark of the Open Source Initiative.

Glenn Randers-Pehrson glennrp at users.sourceforge.net  
April 25, 2013

---

WebM

Copyright (c) 2010, Google Inc. 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 Google 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 HOLDER 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.

## 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

PHS、IP電話からは 075-662-9611 におかけください。

※ 電話番号はよく確かめて、お間違いのないようお願いいたします。

※ 攻略情報についてはお答えをしておりません。

電話受付時間 / 月～金 9:00 ～ 17:00

(土、日、祝日、会社設定休日を除く)

## 修理に関する お問い合わせ・送り先

任天堂サービスセンター



0570-021-010

PHS、IP電話からは 0774-28-3133 におかけください。

※ 電話番号はよく確かめて、お間違いのないようお願いいたします。

電話受付時間 / 月～金 9:00 ～ 21:00

土 9:00 ～ 17:00

(日、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