

マリオカート8

1 しょう まえ
ご使用になる前に

準備する

2 しゅうへん き き
コントローラーと周辺機器

3
インターネットでできること

4 ほ ごしゃ かた
保護者の方へ

ゲームの始めかた

5 がめん
メニュー画面

6
データのセーブについて

操作方法

7 きほん そうさ
基本操作

8
ドライビングテクニック

アイテム

9 つか
アイテムの使いかた

10
アイテムリスト

ひとりで／みんなで

11 グランプリ

12 タイムアタック／VSレース

13 ふうせんバトル

インターネットで

14 インターネットつうしんたいせん通信対戦はじの始めかた

15 たいかい大会の遊びあそかた

こうりゅう 交流する

16 マリオカートTV

ついか 追加コンテンツについて

17 ついか追加コンテンツをこうにゅう購入するゆうりょう（有料）

アミーボ amiiboについて

18 アミーボamiiboをしょう使用する

せいひん この製品について

19 けんりひょうき権利表記など

こま
困ったときは


20 | と あ さき
お問い合わせ先

1

1 ^{しよ}う ^{まえ}でご使用になる前に

このたびは『マリオカート8』をお買^かい^あげいただきまして、誠^{まこと}にありがとうございます。この電^{でん}子^し説^{せつ}明^{めい}書^{しよ}をよくお読^よみ^{ただ}い^{つか}だき、正^{ただ}しくお使^{つか}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
使^{しよ}用^{まえ}になる^{かなら}前に^よ必ずお読^よみ^{くだ}さい。ここには、お客^{きゃく}様^{さま}
の健^{けん}康^{こう}と安^{あん}全^{ぜん}のため^{たい}の切^{たい}切^{せつ}な内^{ない}容^{よう}が書^かかれて^います。
ご使^{しよ}用^{かた}になる^{ちい}方^こが小^こさなお子^{さま}様^{ばあ}の場合^いは、保^ほ護^ご者^{しゃ}の方^{かた}が
よ^よく読^よんで^{せつ}めい^{めい}ご説^{せつ}明^{めい}く^{くだ}さい。

しゅう
使用できるコントローラー

ほんたい とよろく つぎ しゅう
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。



- ※ 4人で遊ぶ場合は、コントローラーが4つ必要です。
- ※ Wii U GamePadは、1台しか登録できません。
- ※ Wiiリモコンの代わりに、Wiiリモコンプラスも使用できます。
- ※ クラシックコントローラーPROの代わりに、クラシックコントローラーも使用できます。

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
「コントローラーの設定」を
選ぶと、右の画面が表示され
ます。「登録」を選んだあ
と、画面の案内に従って操作してください。

しゅう 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 しゅう 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。





さいせいほうしき サウンドの再生方式について

このゲームは、サラウンド (リニアPCM 5.1ch) ^{たいあう}に対応しています。サラウンド ^{たの}を楽しむ場合は、Wii Uメニュー ^{ばあい}の  (本体設定) ^{ほんたいせってい}で「テレビ」 ^{えら}を選び、サウンド ^{さいせい}の再生方式 ^{ほうしき}を「サラウンド」にしてください。

※このソフトをサラウンド ^{たの}で楽しむためには、HDMI®端子 ^{たんし}を搭載 ^{とうさい}したAVサラウンドアンプとWii U本体 ^{ほんたい}をHDMIケーブルで接続 ^{せつそく}してください。アンプ側 ^{がわ}の設定 ^{せってい}や接続方法 ^{せつそくほうほう}についてはアンプ ^{とりあつかいせつめいしょ}の取扱説明書 ^{らん}をご覧ください。



3 インターネットのできること

インターネットに接続すると、次のことがお楽しみいただけます。

- ・通信対戦
- ・フレンドとのボイスチャット
- ・マリオカートTV 
- ・タイムアタックのゴースト交換
- ・Miiverseの使用
- ・追加コンテンツの購入 

※ インターネット接続については、Wii U取扱説明書（冊子）の「インターネット設定」の項目をご覧ください。


※ インターネットに接続して、あらかじめMiiverseの設定を行う必要があります。




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

※ 使用するMii、使用するキャラクター、使用するマシン、選んだコース、タイムアタックのゴースト、大会の名前と説明文、お住まいの国と地域（都道府県）、対戦成績、ハイライトは、任天堂のサーバーに送られます。これらのデータは、世界中の人々に見られる可能性があります。

※ ハイライト映像は、YouTube にアップロードすることで、世界中の人々に見られる可能性があります。

ここは おとなのひとに みてもらってください

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

こうもくめい 項目名	せいげんないよう 制限内容
ニンテンドーe ショップ等での 商品やサービスの購入	追加コンテンツの購入を制限することができます。 
ゲームソフト の通信機能	通信機能（通信対戦やフレンドとのボイスチャット、レースのハイライト  やゴーストのアップロード  、マリオカートTVなど）を制限することができます。
Miiverseの 使用	コメントを投稿・閲覧できる機能を制限します。「投稿のみ制限する」でコメントの投稿を制限します。「投稿・閲覧を制限する」でコメントの投稿、ほかの人のコメントの閲覧を制限します。

ひとりで	ひとりよう 1人用のモードです。4種類のゲーム <small>えら</small> を選べます。
みんなで	にん たいせん 2~4人で対戦します。
インターネット ひとりで/ふたりで	インターネット通信 <small>つうしん</small> を使って、遠く離れた場所 <small>とあ はな</small> にいるプレイヤー <small>ばしよ</small> と対戦 <small>たいせん</small> します → 14。
マリオカートTV	自分のハイライト映像 <small>じぶん えいそう</small> をアップロードしたり、友達や大会のハイライト映像 <small>ともだち たいかい えいそう</small> をダウンロードできます → 16。
カタログ	追加コンテンツ <small>ついか こうにゆう</small> を購入できます → 17。
 (コメント)	タッチすると、Miiverse <small>ミーバース</small> にコメント <small>とうこう</small> を投稿できます。
 (レコード)	⊖を押すと、自分のレース成績 <small>じぶん せいせき</small> を見られます。
 アミーボ (amiibo™)	⊕を押すと、amiibo <small>アミーボ</small> を使用 <small>しよう</small> することができます → 18。

Miiのデータについて

ゲームを進めると、Miiをドライバーとして選べるようになります。

メニューの操作 そうさ




- ※ Wii U GamePadで遊ぶときは、タッチスクリーンに表示されているボタンをタッチすることでも操作できます。
- ※ Wii U PROコントローラーは、GamePadと同じボタンで操作できます。

データのセーブ

このゲームはオートセーブです。レース終了後などのさまざまなタイミングで、これまでの成績などが自動的にセーブされます。

※セーブデータはユーザーごとに個別に保存されます。Wii Uの電源をONにする時に、ユーザーのMiiを正しく選択しているか、ご確認ください。

セーブデータの消去

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

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



アクセル

Y/A

②

A

ブレーキ/バック

B

①

B

ハンドル操作そうさ

L/+↔

Wiiリモコンを
さゆう
左右にかたむけ
る

C↔

ミニジャンプ

ZR/R

① (②押しなが
ら)B (A押しなが
ら)後ろを見るうし みX押し続けるお つづA押し続けるお つづC押し続けるお つづクラクション (アイテムを持っていないとき)も

ZL/L

+

Z

アイテムを使うつか

ZL/L

+

Z

アイテムを前に投げるまえ な

L/+↑+ZL/L

+↑

C↑+Z

アイテムを後ろに投げる

④/⊕↓+Ⓩ/④

⊕↓

Ⓩ↓+Ⓩ

アイテムを装備する

Ⓩ/④押し続ける

⊕押し続ける

Ⓩ押し続ける

グライダーで飛ぶ高さを調整する

④/⊕↑↓

Wiiリモコンを
ぜんご
前後にかたむけ
る

Ⓩ↑↓

ポーズメニューの表示

⊕

⊕

⊕

マップ表示のON/OFF

⊖

- ※ Wii U GamePadは「スティックそうさ」を選んだときの、Wiiリモコンは「ハンドルそうさ」を選んだときの操作です。
- ※ 各コントローラーの操作方法は、ポーズメニューの表示中に切り替えられます。
- ※ Wii U PROコントローラーは、GamePadと同じボタンで操作できます。
- ※ マップ表示のON/OFFは、GamePadでのみ操作できます。

タッチスクリーンをタッチする

GamePadのタッチスクリーンをタッチすると、いくつかの操作ができます。



1 全員の順位と持っているアイテム

2 クラクション

タッチするとクラクションを鳴らします。

3 プレイ画面

タッチするとGamePadのタッチスクリーンにゲーム画面を表示できます。


4 マップ画面

タッチすると拡大・縮小ができます。

5 操作の切り替え

タッチするとGamePadの操作方法を「スティックそうさ」と「ハンドルそうさ」で切り替えます。

『マリオカート8』をより楽しむためのテクニックです。

※ 操作はWii U GamePadで遊ぶときのものです  7。

ロケットスタート

スタート時のカウントダウン中に、あるタイミングから(A)を押し続けると、すばやくスタートできます。



ドリフト

(A)を押したまま(ZR)を押し、同時に(L)を曲がりたい方向に倒すと、速度を落とさずに急なコーナーを曲がれます。



ミニターボ

ドリフトを続けると、青色の火花が出ます。このときに(ZR)を離すと、短時間ダッシュでできます。



スーパーミニターボ

しばらくの間ドリフトを続けると、青色の火花に続いてオレンジ色の火花が出ます。このときに(ZR)を離すと、ミニターボよりも長めにダッシュでできます。



ジャンプアクション

ジャンプ台でタイミングよく
ZRを押すと、空中でジャン
プアクションを行います。
ジャンプアクションに成功す
ると、着地時に短時間ダッ
シュできます。



スピンスターボ

反重力エリアでライバルとぶ
つかると、お互いに反発し、
少しだけダッシュします。



スピターン

停止した状態で、AとBを押
しながらCを左か右に倒す
と、その場で方向を変えられ
ます。



Uターン

ドリフトをしているとき、ZR
を押したまま、Aボタンを離
すと、Uターンができます。



※「ふうせんバトル」でのみ使用できます。

にゅうしゅ
アイテムの入手のしかた

レース中に、コース上にあるアイテムボックスを通過すると、アイテムを入手できます。



すでにアイテムを持っている場合は、アイテムボックスを通過してもアイテムを入手できません。


りょう
アイテムの利用のしかたそうび
アイテムを装備する

アイテムには装備できるものがあります。アイテムを装備すると、アカこうらなどが当たるのを防げます → 10。

なわ
アイテムを投げ分ける

一部のアイテムは、前後のどちらかに投げられます ← 7。

アイテムにはさまざまな効果があります。

※ 操作はWii U GamePadで遊ぶときのものです 。

※ ★は[ZL]を押し続けている間、装備できるアイテムです。

バナナ★



踏んだカートを中心に回転させます。

トリプルバナナ



3本のバナナがカートの周囲を回ります。[ZL]を押すたびに1本ずつコースに置きます。

ミドリこうら★



まっすぐ進んで、当たったカートを転倒させます。

アカこうら★



前方のカートを追いかけて、当たったカートを転倒させます。

トリプルミドリこうら／トリプルアカこうら



3つのこうらが、カートの周囲を回ります。[ZL]を押すたびに、こうらを1つずつ投げます。



トゲゾーこうら



先頭の車を追いかけて、当たった車を転倒させます。先頭の車に追いつくまで、ほかの車に当たっても進み続けます。

ボムへい★



車に当たるか、一定時間後に爆発します。爆風に触れた車は、転倒またはスピンします。

ダッシュキノコ



車がダッシュします。

トリプルダッシュキノコ



3つのダッシュキノコが、車の周囲を回ります。ZLを押すたびに、ダッシュキノコを1つずつ使います。

パワフルダッシュキノコ



一定時間、ZLを押すたびにダッシュキノコを使えます。

キラー



一定時間キラーに変身し、高速で自動的に進みます。ぶつかった車を転倒させます。

ゲッソー



じぶん じょうい
自分より上位にいるカートにスミをはいて、
いってい じかん しかい わる
一定時間視界を悪くします。

サンダー



かみなり お しょうめつ
ライバルたちに雷を落とし、アイテムを消滅さ
こ いってい じかん ちい
せます。その後、一定時間ライバルたちは小
おそ
さくなり、スピードが遅くなります。

スーパースター



いってい じかん むてき はや
一定時間カートが無敵になり、スピードも速く
てんとう
なります。ぶつかったカートを転倒させます。

ファイアフラワー



いってい じかん お な
一定時間、**ZL**を押すたびにファイアボールを投
あ
げます。ファイアボールに当たったカートはス
ピンします。

ブーメランフラワー



さいだい かい な
最大で3回、ブーメランを投げられます。ブー
あ
メランに当たったカートはスピンします。

パクションフラワー



いってい じかん まえ
一定時間カートの前にパクションフラワーがつ
いっしょ そうこう なに
き、一緒に走行します。パクションフラワーが何
いきお すこ
かにかみつくと、その勢いで、カートも少しだ
けダッシュします。

スーパークラクション



周囲しゅういのカートやアイテムを、大音量だいはんりょうで吹き飛ばふとします。

ミラクル8エイト



8つのアイテムがカートしゅういの周囲まわを回ります。[ZL]
を押すと、カートおの前まえにあるアイテムから使つかいます。

コイン



使つかうとコイン → 11 が2枚まい増えます。

8つのカップがあり、それぞれ4つのコースがあります。
 各コースでレースを行い、総合順位を競います。

画面の見かた



1 現在持っているアイテム

2 現在の周回数 / 規定周回数

3 現在持っているコインの枚数

4 現在の順位

Wii U GamePadの \ominus を押すと、マップ表示をONに
 できます。もう一度 \ominus を押すとOFFになります。
 ※グランプリ以外のゲームでもマップ表示をON/OFF
 することができます。

コインについて

コース上のコインを入手すると、カートのス
 ピードが速くなります。コインは最大10
 枚まで入手できます。転倒やスピンをする
 と、コインを落とします。



はんじゅうりよく

反重力エリアについて

コースによっては「反重力プレート」があり、その先の反重力エリアを走れます。反重力エリアでは天井や壁にはりついて走ることができ、ライバルなどに当たると、スピントーボができます。



はんじゅうりよく

反重力プレート

けっかがめん

結果画面

レースが終了すると、順位に応じてポイントがもらえます。4レースで入手したポイントの合計で、総合順位が決まります。総合順位が3位までに入ると、トロフィーをもらえます。同時に、ドライビングテクニックがランクで評価されます。最高評価は「★★★」です。

タイムアタック

えら 選んだコースを1台で走り、
さいそく 最速レコードをめざします。
セーブされたゴーストの走り
を見たり、いっしょに走るこ
とができます。



ゴースト

※「ひとりで」を選んでいるときのみ遊べます。

ゴーストのセーブ

これまでの最速レコードでゴールすると、その走りがゴ
ーストとして自動的にセーブされます。

ゴーストのアップロード

ゴーストをインターネットにアップロードできます。
インターネットにアップロードされたゴーストは、
せかいじゅう 世界中のプレイヤーと共有します 。

みんなのゴースト

フレンドや世界中のプレイヤーのゴーストを、インター
ネットからダウンロードできます。ダウンロードできる
ゴーストは、ぜん あ 全コース合わせて16体まで、1コースにつ
き4体までです。

VSLレース

コースやレースの回数などを自由に設定して走ります。

13 ふうせんバトル

アイテムを使ってライバルと風船を割り合うゲームです。
制限時間内に「割った風船の数」と「自分に残った風船
の数」の合計で、順位が決まります。



1

「割った風船の数」と「自分に残った風船の数」
の合計

2

残り時間


インターネットに接続して、遠く離れた場所にいるプレイヤーと通信で対戦します。

対戦相手を選ぶ

対戦したい相手を選びます。

せかいのだれとでも	世界中のプレイヤーと対戦します。
こくないのだれかと	国内のプレイヤーと対戦します。
フレンドやライバルと	フレンド登録したプレイヤーや、一度対戦したプレイヤーと対戦します。
大会で	大会に参加します  15  。

フレンドとのボイスチャット

フレンドと対戦する前に入室するロビーでは、を押すとボイスチャット機能を使用できます。

※ ボイスチャット機能を使用するには、Wii U GamePadが必要です。ボイスチャットを行うと、通信相手の音声 GamePadのスピーカーから再生されます。

※ ボイスチャット機能を使用すると、会話の内容が通信相手の周囲に聞こえる可能性があります。個人情報やほかの人を不快にさせるような発言はしないでください。

インターネット上で開催されているさまざまな大会に
参加して、ほかのプレイヤーと対戦できます。大会は
自分で開くこともできます。

たいかい
大会をひらく

あそ
遊びかたやルールを決めて、
たいかい ひら
大会を開きます。

ばんごう
番号でさがす

おし
教えてもらった「大会番号」
にゅうりょく さんか
を入力して参加します。

この
たいかい
好みの大会をさがす

してい
指定したルールに合う大会
さんか
に参加します。

かいさいちゅう たいかい
開催中の大会をさがす

かいさいちゅう たいかい さんか
開催中の大会に参加します。

たいかい さんか
大会に参加する

たいかい さんか
大会に参加しているプレイヤーと対戦します。大会の
かいさい きかんない さんか ぜんいん
開催期間内は、参加プレイヤー全員のポイントがアップ
ロードされて、ランキングが作られます。大会が開催さ
れていないときは、れんしゅうじあい
練習試合となり、ランキングは作ら
れません。

たいかい ひら
大会を開く

たいかい
大会のルールや開催する日時などを決められます。開い
たいかい ばんごう
た大会の番号をほかのプレイヤーに知らせて、「番号で
にゅうりょく
さがす」で入力してもらおうと、いっしょにたいせん
対戦できます。

※ ひら たいかい せってい たいかい さくせいしゃ へんごう
開いた大会の設定は、大会の作成者のみ変更できます。

※ たいかい ひら
大会は4つまで開けます。

マリオカートTV

自分やフレンドのハイライト映像をみたり、ハイライト映像のアップロードやダウンロードをすることができます。



新着

新着のハイライト（12件）が自動的にセーブされ、古いものから順番に消えていきます。新着のハイライトは、Wii U本体の他のユーザーと共有します。

メモリアル

★0/6 が表示されている時に⊕ボタンを押すと、メモリアルにセーブすることができます。メモリアルはユーザーごとに6件までセーブできます。⊖ボタンを押すと、メモリアルから削除されます。

『YouTube』にハイライトをアップロードする

インターネット動画サービスの『YouTube』にも、ハイライト映像をアップロードできます。

※ Google アカウントが必要です。

インターネットを利用して、追加コンテンツを購入することができます。配信内容と時期については任天堂ホームページをご確認ください。

購入方法

ゲーム内から

メニュー画面 ← 5 で「カタログ」を選び、画面の案内にしたがって操作してください。購入後、ダウンロードが完了したら追加コンテンツがすぐ遊べます。


ニンテンドーeショップから

HOMEボタンメニューなどで🛍️を選び、ニンテンドーeショップを起動します。ニンテンドーeショップ電子説明書の「追加コンテンツや利用券を購入する」の項目をご覧ください。画面の案内にしたがって操作してください。追加コンテンツの購入が完了して、ダウンロードし終わると「マリオカート8」を再起動します。

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

このソフトは **amiibo** に対応しています。メニュー画面 **5** で「amiibo」を選び、画面の案内にしたがって操作してください。

アミibo しょうほうほう amiiboの使用方法

amiiboは、Wii U GamePadのNFCエリアマーク  にタッチして使用します。



amiiboは、さわってながめて楽しめるだけでなく、NFC (近距離無線通信) を利用し、amiibo対応ソフトと連動して遊べる商品です。

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

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

© 2014 Nintendo

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、フォントワークス株式会社のフォントまたは同社のフォントを改変したフォントを使用しています。

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

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

Autodesk®
GAMEWARE 

This software product includes Autodesk® Beast™ software, © 2012 Autodesk, Inc. All rights

reserved.

Autodesk and Beast are registered trademarks or trademarks of Autodesk, Inc., and/or its subsidiaries and/or affiliates in the USA and/or other countries.

■Android related

© 2005-2011 The Android Open Source Project

Licensed under the Apache License, Version 2.0 (the "License"); you may not use this file except in compliance with the License. You may obtain a copy of the License at

<http://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>

Unless required by applicable law or agreed to in writing, software distributed under the License is distributed on an "AS IS" BASIS, WITHOUT WARRANTIES OR CONDITIONS OF ANY KIND, either express or implied. See the License for the specific language governing permissions and limitations under the License.

© 1998-2009 PacketVideo

Licensed under the Apache License, Version 2.0 (the "License"); you may not use this file except in compliance with the License. You may obtain a copy of the License at

<http://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>

Unless required by applicable law or agreed to in writing, software distributed under the License is distributed on an "AS IS" BASIS, WITHOUT WARRANTIES OR CONDITIONS OF ANY KIND, either express or implied. See the License for the specific language governing permissions and limitations under the License.

© 2007-2009 The Khronos Group Inc.

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

SGI FREE SOFTWARE LICENSE B (Version 2.0, Sept. 18, 2008)

© [dates of first publication] Silicon Graphics, Inc. All Rights

Reserved.

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice including the dates of first publication and either this permission notice or a reference to <http://oss.sgi.com/projects/FreeB/> shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL SILICON GRAPHICS, INC. BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

Except as contained in this notice, the name of Silicon Graphics, Inc. shall not be used in advertising or otherwise to promote the sale, use or other dealings in this Software without prior written authorization from Silicon Graphics, Inc.

本製品は Wii U動画共有三ドルウェア を使用しています。

■sbc

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

© 2010 Keith Mok <ek9852@gmail.com>

© 2008-2010 Nokia Corporation

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

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

© 2005-2006 Brad Midgley bmidgley@xmission.com

GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2.1, February 1999

© 1991, 1999 Free Software Foundation, Inc.
51 Franklin St, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA
Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies
of this license document, but changing it is not allowed.

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

Preamble

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

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

When we speak of free software, we are referring to freedom
of use, not price. Our General Public Licenses are designed
to make sure that you have the freedom to distribute copies
of free software (and charge for this service if you wish); that
you receive source code or can get it if you want it; that you
can change the software and use pieces of it in new free
programs; and that you are informed that you can do these
things.

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

For example, if you distribute copies of the library, whether
gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights
that we gave you. You must make sure that they, too, receive
or can get the source code. If you link other code with the
library, you must provide complete object files to the

recipients, so that they can relink them with the library after making changes to the library and recompiling it. And you must show them these terms so they know their rights.

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

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

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

Most GNU software, including some libraries, is covered by the ordinary GNU General Public License. This license, the GNU Lesser General Public License, applies to certain designated libraries, and is quite different from the ordinary General Public License. We use this license for certain libraries in order to permit linking those libraries into non-free programs.

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

We call this license the "Lesser" General Public License because it does Less to protect the user's freedom than the ordinary General Public License. It also provides other free software developers Less of an advantage over competing non-free programs. These disadvantages are the reason we

use the ordinary General Public License for many libraries. However, the Lesser license provides advantages in certain special circumstances.

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

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

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

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

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

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

A "library" means a collection of software functions and/or

data prepared so as to be conveniently linked with application programs (which use some of those functions and data) to form executables.

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

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

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

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

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

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

these conditions:

- a) The modified work must itself be a software library.
- b) You must cause the files modified to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.
- c) You must cause the whole of the work to be licensed at no charge to all third parties under the terms of this License.
- d) If a facility in the modified Library refers to a function or a table of data to be supplied by an application program that uses the facility, other than as an argument passed when the facility is invoked, then you must make a good faith effort to ensure that, in the event an application does not supply such function or table, the facility still operates, and performs whatever part of its purpose remains meaningful.

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

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

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

In addition, mere aggregation of another work not based on the Library with the Library (or with a work based on the

Library) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

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

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

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

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

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

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

However, linking a "work that uses the Library" with the Library creates an executable that is a derivative of the

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

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

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

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

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

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

a) Accompany the work with the complete corresponding machine-readable source code for the Library including whatever changes were used in the work (which must be

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

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

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

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

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

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

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

an executable that you distribute.

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

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

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

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

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

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

for enforcing compliance by third parties with this License.

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

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

It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

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

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

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

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

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

NO WARRANTY

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

16. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE LIBRARY AS PERMITTED ABOVE,

BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE LIBRARY (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE LIBRARY TO OPERATE WITH ANY OTHER SOFTWARE), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

END OF TERMS AND CONDITIONS

How to Apply These Terms to Your New Libraries

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

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

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

© <year> <name of author>

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

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

You should have received a copy of the GNU Lesser General Public License along with this library; if not, write to the Free

Software Foundation, Inc., 51 Franklin St, Fifth Floor, Boston,
MA 02110-1301 USA

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

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

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

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

That's all there is to it!

商品・販売・取り扱いに関する お問い合わせ

お客様ご相談窓口



0570-011-120

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