

●安全に使用していただくために…

1 健康上のご注意

2 使用上のご注意

3 コントローラの準備

4 お問い合わせ先など

●ゲームの始めかた

5 はじめに

6 コントローラの使いかた

7 メインメニュー

●ゲームのプレイ方法

8 画面の見かた

9 ゲームの進めかた

10 各モードのプレイ方法

11 結果画面


1 健康上のご注意

ごあいさつ

このたびはWii専用ソフト『PENTA TENTACLES（ペンタテナタクルス）』をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。
ご使用前に、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。

警告

- 健康のため、ゲームなどをお楽しみになるときは、部屋を明るくしテレビ画面からできるだけ離れて使用してください。特に小さなお子様が遊ばれるときは、保護者の方の目の届くところで遊ばせるようにしてください。
- 疲れた状態での使用、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。また、身体が平常の使用の場合でも、適度に休憩をとってください。めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。特に、高齢の方や、運動習慣のない方、心臓病・高血圧症などの循環器に既往症のある方は、十分休憩をとってください。もし、めまいや吐き気など、身体に異常を感じた場合には、直ちに使用を中止し、医師の診察を受けてください。また、お子様が使用される場合は、保護者の方が十分に注意を払ってください。
- ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビの画面などを見たりしているときに、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などを経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、使用する前に必ず医師と相談してください。また、使用中にこのような症状が起きた場合には、直ちに使用を中止し、医師の診察を受けてください。
- 使用中にめまい・吐き気・疲労感・乗物酔いに似た症状などを感じたり、目や手・腕に疲労、不快や痛みを感じたときは、直ちに使用を中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- 他の要因により、手や腕など身体の一部に障害が認められたり、疲れている場合は、ゲームなどの操作をすることによって、症状が悪化する可能性があります。そのような場合は、使用する前に医師に相談してください。

- Wiiリモコンの振動機能について、次のことに注意してください。
 - ・ 頭部、ひじ、ひざなどの骨部や顔および腹部など、身体の各部にWiiリモコンを当てて使用しないでください。皮膚などを痛める可能性があります。
 - ・ 指、手、腕などにけがや疾患があり、治療を受けている方は、絶対に使用しないでください。症状を悪化させる恐れがあります。
 - ・ 長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので、めやすとして30分ごとに5分以上の休憩をとってください。
 - ・ 振動を不快に感じたときは、HOMEボタンメニューのWiiリモコン設定画面で振動をOFFにしてください。振動設定のON/OFFに関しては、Wii本体取扱説明書（機能編 P.9）をご覧ください。
 - 使用中に、手や腕など、身体に疲れを感じたら必ず休憩をとってください。もし、身体に痛みや不快感が続くようであれば、直ちに使用を中止し、医師の診察を受けてください。
- 

2 使用上のご注意

事故やけが、家財の破損、故障の原因となりますので、以下の点に注意してください。

警告

- ゲーム中はWiiリモコンをしっかりと握り、手から離さないでください。また、絶対に投げたり、必要以上に振り回したりしないでください。Wiiリモコンを投げたり、必要以上に振り回して手から離れた場合、過度の力がストラップにかかりストラップが切れる恐れがあります。
- 必ず専用ストラップを手首に通して、ストッパーを調整してください。ロックレバー付きのストッパーの場合は、ロックレバーで固定してください。また、ゲーム中にストッパーが緩んだり外れたりしたときは、ゲームを中断して、ストッパーを再度調整してください。
- ゲーム中に、手や腕を振ったり、動き回る可能性がありますので、ゲームを始める前に周りには何も無いことを確認し、Wiiリモコンを振っても、Wiiリモコンとテレビとの距離が1m以上になるように、離れてください。また、複数のプレイヤーが同時に遊ぶときは、ぶつかったりしないように、十分なスペースを確保してください。
- 専用ストラップ [RVL-018] や任天堂のライセンス許諾を受けているストラップ以外は使用しないでください。
- ゲーム中、手が汗ばんできた場合は、ゲームを中断して、乾いたタオルなどで拭き取ってから再開してください。
- ストラップだけを握ってWiiリモコンを振り回すことは絶対にしないでください。
- Wiiリモコンを使用する前に、ストラップが傷んでいないか点検してください。もし、ストラップが傷んでいる場合は、Wiiリモコンの使用を中止し、必ずストラップを交換してください。
- 病院、医療機関など、無線通信が制限されている場所では、絶対に使用しないでください。
- 心臓ペースメーカーを装着されている方が使用される場合は、Wiiリモコンを心臓ペースメーカーの装着部位から22cm以上離してください。
- お様がゲームをされる場合は、保護者の方が注意事項をよく読んでご説明いただき、目の届く所で遊ばせてください。特に小さなお子様の場合は、保護者の方が手助けをして一緒に遊んでください。

 注 意

- Wiiリモコンをより安全に使用していただくため、Wiiリモコンジャケットを装着して使用されることをおすすめします。

クラシックコントローラ（クラシックコントローラ PROを含む）をお使いになる場合のご注意

 警 告

- クラシックコントローラを振り回したり、首にかけたりしないでください。

使用上のおねがい

- LスティックやRスティックを操作する場合、手のひらなどの皮膚の弱い部分で力を入れて操作しないでください。皮膚を痛めることがあります。
- LスティックやRスティックを乱暴に操作すると故障の原因になるばかりでなく、まれにゲームの進行に支障をきたす恐れがありますのでご注意ください。

3 コントローラの準備

コントローラの持ちかた

持ちかたは、使用するコントローラによって異なります。次のように持って、操作してください。

※WiiリモコンとWiiリモコンジャケット、ストラップの装着方法については、Wii本体取扱説明書、またはWiiリモコンジャケット取扱説明書をご覧ください。



Wiiリモコンを横持ちで
使用する場合



クラシックコントローラまたは
クラシックコントローラPROを
使用する場合

※必ず、使用する各コントローラの取扱説明書もあわせてご覧ください。

ニュートラルポジションと再設定機能

クラシックコントローラ（クラシックコントローラPROを含む）の各ボタンや各スティックのニュートラルポジション※の位置がずれ、正常に操作できなくなった場合は、次の操作を行ってください。

- クラシックコントローラの場合
Lスティック、Rスティック、Lボタン、Rボタンから指を離し、接続したWiiリモコンの(A)・(B)・(+)・(-)を同時に約3秒間押し続けてください。

※ニュートラルポジションとは…

各スティックが傾いていない状態、各ボタンが押されていない状態の位置を「ニュートラルポジション」と呼びます。Wii本体の電源をONにするときなどに各スティックが傾いていたり、各ボタンが押されていたりすると、その状態が「ニュートラルポジション」に設定され、各スティックや各ボタンが正常に操作できなくなります。



クラシックコントローラの
ニュートラルポジション
※イラストはLスティック



4 お問い合わせ先など

任天堂テクニカルサポートセンター
Wiiウェアのゲームとサービス全般に
関するお問い合わせ

0570-020-210 (ナビダイヤル)

PHS、IP電話からのご利用は…

03-4330-7570

- ◆ 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。
- ◆ ゲームの攻略情報についてはお答えしておりません。
- ◆ 電話受付時間：午前9時～午後5時（祝日、会社特休日を除く）

警告

任天堂のゲームやソフトの複製は違法であり、国内及び外国の著作権法によって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、私的使用を目的とする著作権法上の権利を妨げるものではありません。また、この取扱説明書も国内及び外国の著作権法で保護されています。

WARNING

Copying of any Nintendo software or manual is illegal and is strictly prohibited by copyright laws of Japan and any other countries as well as international laws. Please note that violators will be prosecuted. This warning does not interfere with your rights for personal use under copyright laws.

本品は日本国内専用です。外国ではテレビの構造、放送方式などが異なりますので、使用できません。

FOR USE IN JAPAN ONLY. COMMERCIAL USE, UNAUTHORIZED COPY AND RENTAL PROHIBITED.

本品は日本国内だけの使用とし、また商業目的の使用や無断複製および賃貸は禁止されています。

© 2010 Nintendo

Wiiは任天堂の登録商標です。

Trademarks registered in Japan.

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。

禁無断転載

RVL-WA8J-JPN

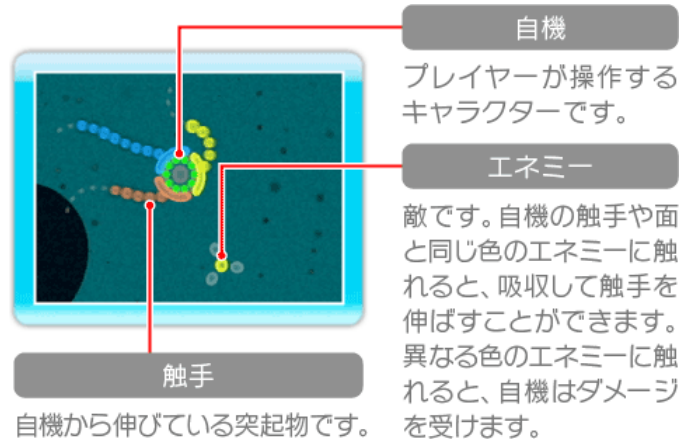


5 はじめに

● 『PENTA TENTACLES (ペンタテンタクルス)』

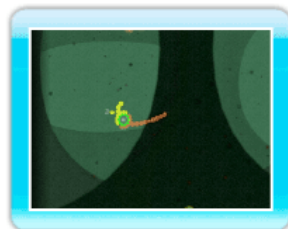
とは

触手を持つ自機を操作し、敵である「エネミー」を吸収して、触手を伸ばしていくゲームです。



・ プレイできる3つのモード

このゲームでは、以下の3つのモードをプレイすることができます。



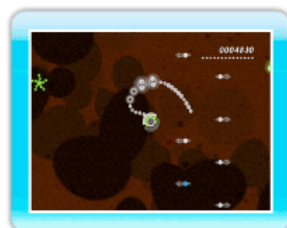
STAGE (ステージ)

ステージごとに決められた長さまで、触手を伸ばすモードです。



ENDLESS (エンドレス)

2本以上の触手を伸ばし続けて、ハイスコアをめざすモードです。



SNAKE (スネーク)

1本の触手を伸ばし続けて、ハイスコアをめざすモードです。

データの自動保存（オートセーブ）について

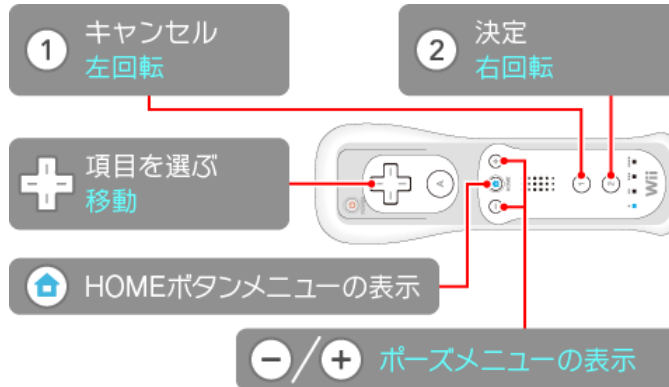
ゲームの進行状況は、ステージ終了後などに、自動的にセーブされます。セーブ中は画面に「NOW SAVING...」と表示されます。データを確実にセーブするため、セーブ中はWii本体の電源を切ったり、リセットをしたりしないでください。

6 コントローラの使いかた

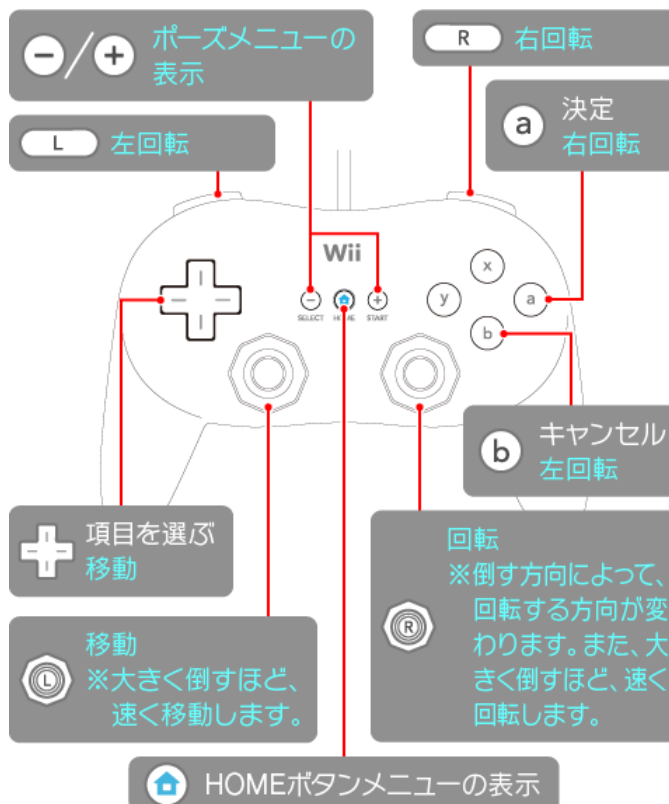
このゲームは、Wiiリモコン（横持ち）か、クラシックコントローラまたはクラシックコントローラPROでプレイできます。

※青文字は各モードをプレイするときの操作です。
※この取扱説明書では、Wiiリモコンでプレイするときの操作で説明します。

● Wiiリモコン



● クラシックコントローラまたはクラシックコントローラPRO



※この取扱説明書では、クラシックコントローラPROの図を使用しています。

7 メインメニュー

● メインメニュー画面

タイトル画面でいずれかのボタンを押すと、メインメニューが表示されます。プレイするモードを選んでください。

※選べるモードやステージは、ゲームを進めると増えていきます。新しく選べるようになったものには**!**が表示されます。



・ STAGE

ステージごとに決められた長さまで触手を伸ばすモードです。(→P.10 : STAGE)

⊕左右で触手の本数を、上下でステージを選び、②を押すとステージ開始です。



・ ENDLESS

2本以上の触手を伸ばし続けて、ハイスコアをめざすモードです。自機の触手の本数を選ぶと、ゲームが始まります。

・ SNAKE

1本の触手を伸ばし続けて、ハイスコアをめざすモードです。②を押すと、ゲームが始まります。※ゲームを進めると、SKIN (ステージの背景) を選べるようになります。

- ・ **TUTORIAL**

「STAGE」「ENDLESS」「SNAKE」のプレイ方法を確認できます。

- ・ **OPTION**

画面の明るさを変更できます。⊕左を押すと暗く、右を押すと明るくなります。



8 画面の見かた

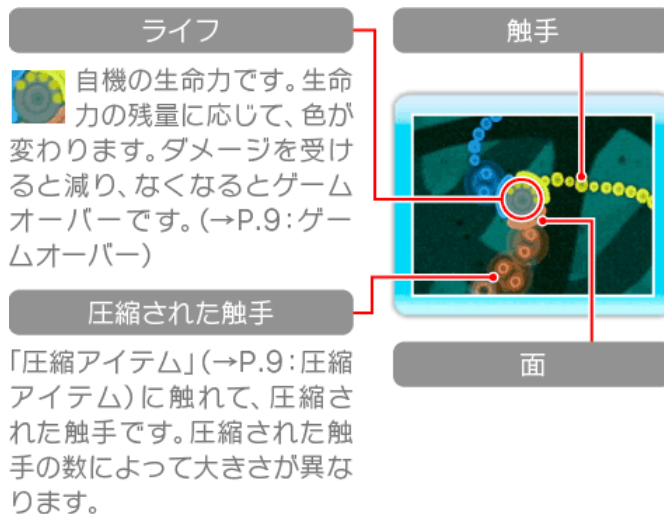
プレイ中の画面には、以下の情報が表示されます。



自機が吸収できる敵です。さまざまな色のものが登場します。

● 自機の見かた

自機は、「面」「触手」「ライフ」という3つの部分で構成されています。



ポーズメニュー

プレイ中に⊕か⊖を押すと、ゲームが一時停止して、以下のポーズメニューが表示されます。

「CONTINUE」を選ぶか、⊕⊖①のいずれかを押すと、ゲームが再開します。

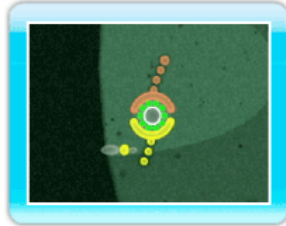
CONTINUE	ゲームが再開します。
RETRY	現在のモードやステージを最初からやり直します。
EXIT	メインメニューにもどります。

9 ゲームの進めかた

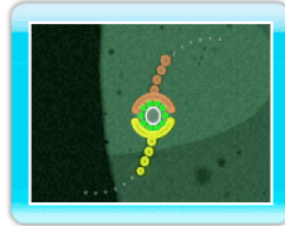
自機は \oplus で移動、①で左回転、②で右回転します。

● 触手を伸ばす

触手や面が、それらと同じ色のエネミーに触れると、自機がエネミーを吸収して触手が伸び、スコアを獲得します。これを繰り返して、触手を伸ばしていきます。エネミーと色が合うように、自機を回転させるのがコツです。



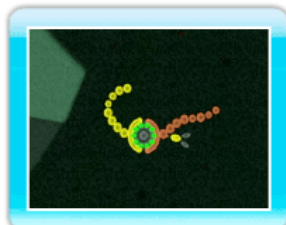
触手や面が、それらと同じ色のエネミーに触れると……



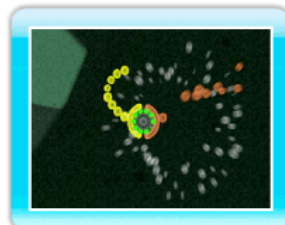
エネミーを吸収して、触手を1個分伸ばすことができます。

● ダメージ

異なる色の触手や面でエネミーに触れると、自機はダメージを受けます。ダメージを受けるとライフが1つ減り、触れたところから触手がちぎれます。



触手や面が、それらと異なる色のエネミーに触れると……



ライフが1つ減り、触れたところから触手がちぎれます。

※触手の、圧縮された部分がダメージを受けた場合は、圧縮が解除されて、元の長さにもどります（触手はちぎれません）。

● ゲームオーバー

ライフがすべてなくなるとゲームオーバーとなり、以下のメニューが表示されます。

MENU	メインメニューにもどります。
RETRY	現在のモードやステージを最初からやり直します。

● アイテムを手に入れる

ゲーム中には3種類のアイテムが出現し、触れると手に入れることができます。

・ハートアイテム

ライフが1つ回復します。



・サイクロンアイテム

エネルギーボール■が自機の周囲を回転し始め、サイクロンが1回使えるようになります。



・圧縮アイテム

(「ENDLESS」と「SNAKE」でのみ出現)

アイテムに触れた触手が、圧縮されて短くなります。圧縮アイテムは3種類あり、それぞれ触手が5個分、10個分、20個分圧縮されます。



5個分



10個分



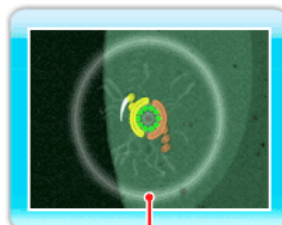
20個分

サイクロン

「サイクロン」とは、ぶつかったエネミーをすべて吸収することができる状態のことです。

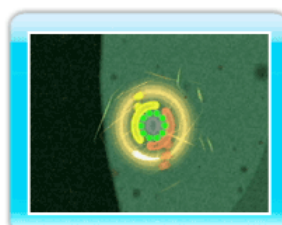
「サイクロンアイテム」を手に入れたら、以下の手順でサイクロンを発動できます。

- ①または②を押し続けて回転し続けると、「サイクロンエネルギー」が自機の周りに集まります。
※ダメージを受けると、サイクロンエネルギーはなくなります。もう一度①または②を押し続けて回転し続けると、ふたたびサイクロンエネルギーを集めることができます。

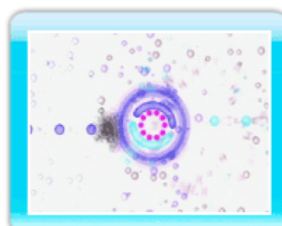


サイクロンエネルギー

- サイクロンエネルギーが自機にもっとも近づいた状態で、押し続けたボタンを離すと、サイクロンが発動します。



- サイクロンの発動中は、ぶつかったエネミーをすべて吸収できます。一定時間が過ぎるとサイクロンが終了し、吸収したエネミーに応じて触手が伸びます。

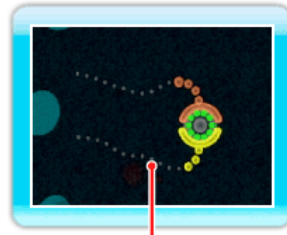


10 各モードのプレイ方法

● STAGE

「STAGE」の目的は、自機が持つ触手をステージごとに決められた長さまで伸ばして、ステージをクリアすることです。すべての触手が目標の長さに達するとステージクリアです。目標の長さに達した触手はそれ以上伸びなくなり、また、色が異なるエネミーに触れてもちぎれなくなります（ライフは減ります）。

※「STAGE」にはスコアはありません。



目標となる長さ

ステージをクリアするために必要な触手の長さが、白い点線で表示されます。

● ENDLESS

「ENDLESS」の目的は、2本以上の触手を伸ばしてハイスコアをめざすことです。

触手が長くなるほど、エネミーを吸収したときに獲得できるスコアが増えます。

※「STAGE」でゲームを進めると、触手の数が多い自機でプレイできるようになります。

・ WAVEとWAVEメーター

「WAVE」とは、エネミーが押し寄せてくることを意味します。

「WAVEメーター」は、次のWAVEに進むために吸収する必要があるエネミーの数を表します。

エネミーを1体吸収すると、WAVEメーターの白い点が1つ消えます。白い点がすべて消えると、次のWAVEに進みます。



WAVEメーター

・スコアについて

スコアはエネミーを吸収したときに、触手の長さの分だけ獲得できます。また、一定時間内にダメージを受けずに連続でエネミーを吸収すると、「コンボ」が発生します。


コンボが発生していると、獲得できるスコアが2～5倍になります。たとえば、下の画面の場合は、6（触手の長さ）×3（コンボによる倍率）で18のスコアを獲得します。

現在のコンボ

連続で吸収した回数によって、表示が変わります。各コンボの倍率は以下のとおりです。

GREAT!	……………	2倍
EXCELLENT!	……………	3倍
MARVELOUS!	……………	4倍
UNBELIEVABLE!	……………	5倍

触手の長さ



スコアに加えられる倍率

● SNAKE

「SNAKE」の目的は、1本の触手を伸ばしてハイスコアをめざすことです。

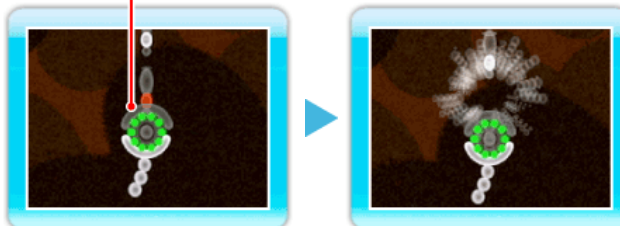
プレイ方法は「ENDLESS」と同じです。

※「ENDLESS」をプレイして、一度でもその結果画面を見ると、プレイできるようになります。

・半透明の面

「SNAKE」では、半透明の面に触れたエネミーを消滅させることができます（このとき自機のライフは減りません）。なお、半透明の面からは、触手が伸びません。

半透明の面



11 結果画面

ゲームが終了すると、結果画面が表示されます。
結果画面は、モードによって異なります。

● 「STAGE」の結果画面

「STAGE」の結果画面は、「ステージをクリアしたとき」と「ゲームオーバーになったとき」に表示されます。

・ステージをクリアしたとき

触手を決められた長さまで伸ばすとステージクリアとなります。以下の結果が表示され、3つのメニューを選ぶことができます。



ステージをプレイして達成した項目が表示されます。以下の3種類があります。

NO DAMAGED	ダメージを受けずにクリアしたことを表します。
NO CYCLONE	サイクロンを使わずにクリアしたことを表します。
ALL COMPLETED	「NO DAMAGED」と「NO CYCLONE」を同時に達成したことを表します。

メニュー

MENU	メインメニューにもどります。
RETRY	現在のステージを最初からやり直します。
NEXT	次のステージに進みます。

・ゲームオーバーになったとき

「MENU」と「RETRY」を選ぶことができます。

● 「ENDLESS」「SNAKE」の結果画面

ゲームオーバーになると、結果が表示されます。
メインメニューにもどるときは「MENU」を、最初からやり直すときは「RETRY」を選びます。



結果

以下の3項目が表示されます。

SCORE	今回のスコアです。
HIGH SCORE	これまでのプレイで、もっとも高いスコアです。
MAX LENGTH	今回のプレイで、触手をもっとも伸びたときの長さです。これまでのすべてのプレイの最長記録を更新したときは、数字が赤くなります。