

●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

●ゲームの遊びかた

8 ゲームの進めかた

9 ラインの操作

10 campaign

11 freewayの目的1  
ハイスコアをめざす

12 freewayの目的2  
新しいエリアをめざす

13 その他のモード

14 ゲームを終える

## 1 健康上のご注意


### ごあいさつ

このたびはWii専用ソフト『Lightstream（ライトストリーム）』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。

### 3 コントローラの準備

#### コントローラの持ちかた

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。



※必ず、使用するコントローラの取扱説明書もあわせてご覧ください。

## 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.

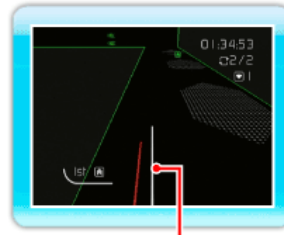
禁無断転載

RVL-WALJ-JPN

## 5 はじめに

### ● 『Lightstream (ライトストリーム)』とは

光のラインを操作するレースゲームです。プレイヤーは、レーンに沿って自動で進んでいく1つのラインを操作します。



プレイヤーのライン(白)

### ● 2つの遊びかた

このゲームには、大きく分けて2つの遊びかたがあります。そのうちの1つ「campaign (キャンペーン)」では、3つのコースで構成される「GP (グランプリ)」でレースをして、優勝をめざします。もう1つの「freeway (フリーウェイ)」では、制限時間内にできるだけ長距離を走行して、ハイスコアをめざします。これら2つのモードを交互にプレイしてゲームを進めていくと、新しいモードをプレイできるようになります。



campaign

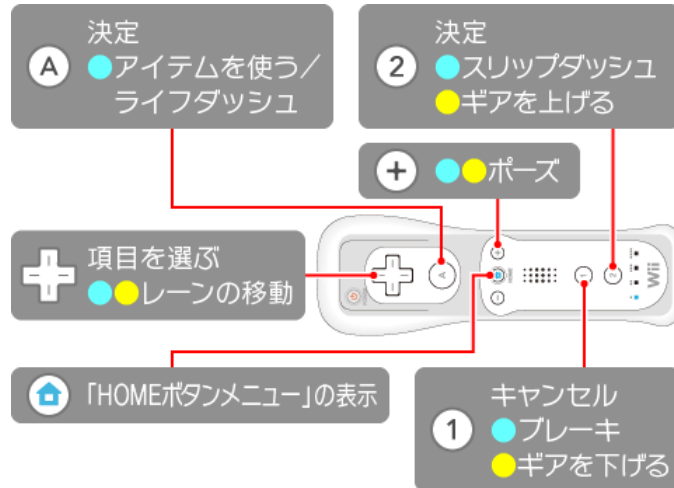


freeway



## 6 コントローラの使いかた

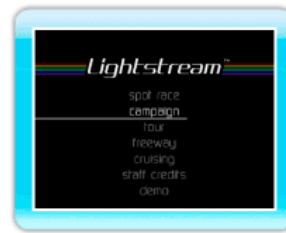
このゲームは、Wiiリモコンを横に持って遊びます。  
※**●**はcampaignでの、**●**はfreewayでの操作です。  
ゲームが進行するとプレイできるモードでは、いずれかの操作方法を使用します。



## 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。表示されたなかから項目を選んでください。操作を行わずにしばらく待つと、操作方法を説明する映像が流れます。



メインメニュー画面

※一部の項目は、ゲームを進めると選べるようになります。

※新しく選べるようになったGPやエリアがあるメニューには、「new」と表示されます。

※1位になったことがあるコースやGP、またはクリアしたエリアには、が表示されます。

#### 最初から選べる項目

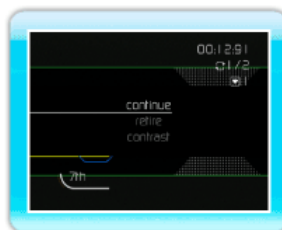
campaign (→P.10 : campaign)	3つのコースで構成されるGPに出場し、優勝をめざすモードです。
freeway (→P.11 : freewayの目的1 ～P.12 : freewayの目的2)	2つの目的があるモードです。目的の1つは、長距離を走行することによって、ハイスコアをめざすことです。もう1つは、GPで新たに開放されたエリアへ移動することです。
demo	操作方法を説明する映像を見ることができます。

#### ゲームを進めると選べる項目

spot race (→P.13 : spot race)	これまでにプレイしたGPに含まれるコースを、1つだけ選んでプレイするモードです。コースごとにレコードタイムが表示されます。
tour (→P.13 : tour)	campaignのGPとfreewayのエリア間の移動を連続でプレイするモードです。
cruising (→P.13 : cruising)	freewayで走行するコースを、30分間プレイするモードです。
staff credits (→P.13 : staff credits)	スタッフクレジットを見ることができます。

## ポーズ

ゲームのプレイ中に⊕を押すと、ゲームを一時停止（ポーズ）し、以下のメニューを選ぶことができます。再開する場合は、「continue」を選ぶか、ふたたび⊕を押してください。

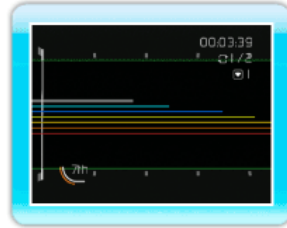


continue	ゲームを再開します。
retire	レースをリタイアすることができます。なお、リタイアしたレースでは、順位が最下位になります。
main menu	メインメニューに戻ります。
contrast	画面に表示される線や文字の明暗の対比を⊕左右で変えて、見やすさを調節できます。

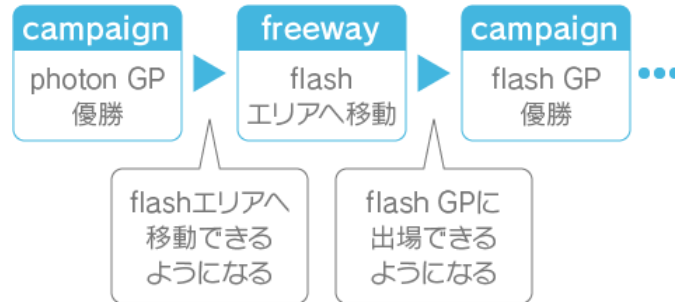
※モードによって選べる項目が異なります。

## 8 ゲームの進めかた



「campaign」のGPで優勝すると、「freeway」で新しい「エリア」へと向かう道が開放されます。freewayでその道を通り、新しいエリアに到達すると、新しいGPに挑戦できるようになります。

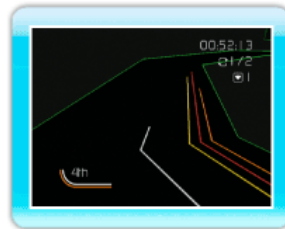


### ゲームを進める手順



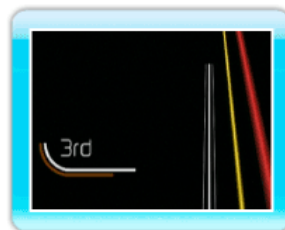
## 9 ラインの操作

コースでは、あらかじめラインが走行する幅（これをレーンと呼びます）が決められています。ラインはレーンに沿って、自動で走行します。レーンの変更は、で行ってください。2つのラインが1つのレーンで重なることはできません。なお、「campaign」（→P.10：campaign）では、でブレーキをかけることができます。



### ● スリップ状態

スリップ状態とは、スピードを上げるためのエネルギーが増加している状態のことをいいます。このとき、プレイヤーのラインの左右に白いエネルギーが表示され、スリップメーター（→P.10：画面の見かた、P.11：画面の見かた）がたまっていきます。スリップ状態になるには、前を走行するNPCライン（コンピュータが操作するライン）の隣のレーンに入ります。スリップ状態は、NPCラインを追い越すまで続きます。



※プレイヤーのラインの両隣にNPCラインがいて、その両方に対してスリップ状態になると、スリップメーターが早くたまります。  
※たまったエネルギーの使いかた（スピードの上げかた）は、モードによって異なります。

## 10 campaign

3つのコースで構成される「GP」に出場します。GPを選んだあと「new」を選ぶと、そのGPを最初からプレイできます。途中までプレイしたデータを選ぶと、その続きから再開できます。

※途中までプレイしたデータがある状態で「new」を選んだ場合、保存されていたデータ(→P.14:データの保存(セーブ)については削除されます。

※GPのデータは、レース開始前やレース後に自動で保存されます。



保存されているデータ

途中までプレイしたデータの情報です。再開時に走行するコース、現在の総合順位が表示されます。

### ● 画面の見かた

プレイヤーのライン(白)

現在の順位

現在のタイム

ラップ数

現在の周回数/スタートからゴールまでの周回数を表示します。

ライフの数

ラインの耐久度を表示します。壁などにぶつくと1つ減り、0のときにぶつくとリタイアします。

所持アイテム

スピードメーター(白)

スピードの速さを表します。スピードが速くなるほど長くなります。

スリップメーター(オレンジ)

スリップダッシュをするためのエネルギー量を表示します。

01:48.90

02/2

### ● ルール

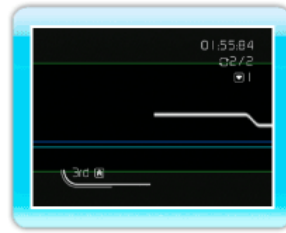
7つのラインでレースを行います。各コースのレースを終えると、順位に応じてそれぞれのラインがポイントを獲得します。3つのコースを走り終えて、獲得したポイントが一番高いラインが優勝です。

## ● テクニック

GPでラインを速く走行させるためのテクニックを紹介します。

### ・スリップダッシュ

スリップ状態でためたエネルギーを使って、一定時間ラインのスピードを上げることが「スリップダッシュ」といいます。スリップダッシュをする



ときは、スリップメーターがあるときに②を押してください。スリップメーターがたまっているほどスリップダッシュ時のスピードが上がり、その時間も長くなります。なお、スリップダッシュ中はエネルギーをためることはできません。

### ・ライフダッシュ

ライフを1つ消費して、一定時間ラインのスピードを上げることが「ライフダッシュ」といいます。ライフダッシュをするときは、アイテムを持っていない状態で①を押してください。ライフの数が0の場合、ライフダッシュはできません。

※「ダッシュアイテム」や「スターアイテム」を持っているときは、①を押すとこれらのアイテムを使います。

● コース上にあるもの

コース上には、特殊な効果が発生するゾーンやパネルがあったり、アイテムが置かれたりしています。ラインの先端が上に乗ることで、ゾーンやパネルは効果を発揮し、アイテムは手に入れることができます。

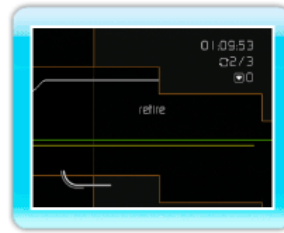
 減速ゾーン	ラインの先端が乗っている間はスピードが半分になります。
 ダッシュパネル	ラインの先端が乗ると、一定時間スピードが上がります。
 スローパネル	ラインの先端が乗ると、一定時間スピードが半分になります。
 横移動パネル	ラインの先端が乗ると、パネルに表示してある矢印の方向のレーンに移動します。
 ダッシュアイテム	持っているときに(A)で使うと、一定時間スピードが上がります。
 スターアイテム	持っているときに(A)で使うと、一定時間「減速ゾーン」「スローパネル」「横移動パネル」が無効になって、壁などにぶつかってもライフが減りません。
 ライフアイテム	手に入れると、ライフの数が1つ増えます。
 障害ブロック	ラインの先端が衝突するとライフの数が1つ減ります。動いているものもあります。

※「ダッシュアイテム」または「スターアイテム」は、どちらか1つだけ持つことができます。いずれかのアイテムを持っている状態でほかのアイテムを入手すると、所持アイテムが新しいものに入れ替わります。



### ● リタイアについて

ライフの数が0の状態では障害ブロックや壁などにぶつかったり、ポーズメニューの「retire」を選ぶと、現在のコースをリタイアします。リタイアすると、そのコースの順位が最下位になります。



### ● レース終了

レースが終わるかリタイアすると、結果画面になります。順位に応じたポイントを獲得し、現在の総合順位などを確認できます。次のレースに進む場合は「continue」を、メインメニューに戻る場合は「main menu」を選んでください。

総合順位と総合ポイント

今回のコース

レースの結果

今回のタイム

レコードタイム

A screenshot of the race results screen for 'photon GP'. It shows a table of results with columns for rank, position, and points. Below the table, it shows the current time (02:03:36) and a new record time (02:03:36). Callout boxes point to specific elements: '今回のコース' points to the course name 'photon GP'; 'レースの結果' points to the table of results; '今回のタイム' points to the 'time' field; and 'レコードタイム' points to the 'new record' field.

Rank	Position	Points
1st	10	18 pts
2nd	8	8 pts
3rd	6	6 pts
4th	4	4 pts
5th	3	3 pts
6th	2	2 pts
7th	0	0 pts

今回のレースの順位と獲得したポイントを表します。各順位の色はラインの色と対応しています。

今回のコースのレコードタイムを表します。新たにレコードタイムを出した場合は、「new record」と表示されます。

### ・優勝すると……

各GPで初めて優勝したときは、「freeway」(→P.11: freewayの目的1~P.12: freewayの目的2)で新しいエリアに行けるようになります。



## 11 freewayの目的1 ハイスコアをめざす

freewayの2つの目的のうち、「ハイスコアをめざす」遊びかたを説明します。

### ● freewayの目的1：ハイスコアをめざす

制限時間内に、できるだけ長い距離を走行し、ハイスコアをめざします。なお、以下の条件を満たすと、スコアや残り時間が加算されます。

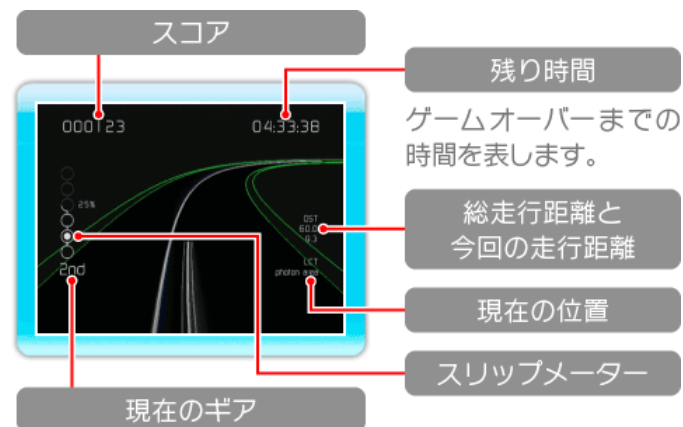
#### スコアが加算される条件

- ・ 走行距離が増える
- ・ NPCラインを隣のレーンで追い越す
- ・ 目的地ボーナス（→P.12：目的地ボーナス）を獲得する

#### 残り時間が加算される条件

- ・ 点減するNPCラインを隣のレーンで追い越す
- ・ 目的地ボーナスを獲得する

### ● 画面の見かた



## ● テクニック

freewayで速く走行したり、高いスコアを得るためのテクニックは、次のとおりです。

### ・スピードを上げる

freewayで速く走行するには、「ギア」を上げます。ギアを上げるときは、スリップ状態でエネルギーをため、スリップメーターが100%になったら②を押してください。



ギアには6段階があり、1段階ずつ上げることができます。

スピードを落とす場合は、①を押してギアを下げてください。

### NPCラインとの接触に注意

NPCラインに自分のラインの先端が接触すると、ギアが下がったり、スリップメーターが減ったりします。ギアの下がりかたやメーターの減りかたは、ラインを横切った場合とラインの後ろから衝突した場合で異なります。

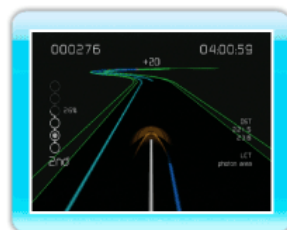


横切った場合	スリップメーターが50%分減ります。
後ろから衝突した場合	ギアは「LO」まで下がり、スリップメーターは100%分減ります。

ギアが「LO」のときに接触した場合は、何も影響を受けません。

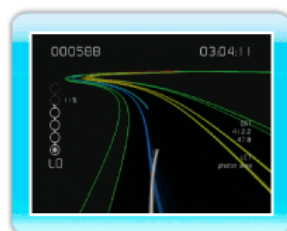
### ・NPCラインを追い越す

NPCラインを隣のレーンから追い越すと、スコアを加算することができます。加算されるスコアはギアが高い方が多くなります。また、点減しているNPCラインを隣のレーンから追い越すと、残り時間が10秒増えます。



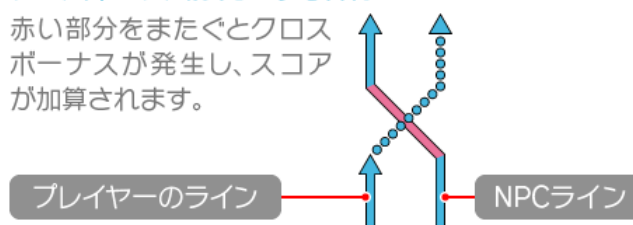
### ・クロスボーナスを得る

前にいるNPCラインがレーンを変えている場所を、プレイヤーのラインがまたぐようにレーンを変えると、スコアが加算されます。このスコアを「クロスボーナス」といいます。



#### クロスボーナスが発生する部分

赤い部分をまたぐとクロスボーナスが発生し、スコアが加算されます。



### ● ゲームオーバーについて

残り時間がなくなるとゲームオーバーとなり、結果画面に移ります。結果画面では、獲得したスコアやレコードスコア、走行距離を確認することができます。「try again」を選ぶと同じ設定でふたたびプレイすることができ、「main menu」を選ぶとメインメニューに戻ります。

**結果画面**

スタート時のエリア

獲得したスコア

レコードスコア

走行距離

これまでのレコードスコアです。新たにレコードスコアを出した場合は、「new record」と表示されます。

freewayの2つの目的のうち、「新しいエリアをめざす」遊びかたを説明します。

● freewayの目的2：新しいエリアをめざす

各GPで初めて優勝すると、freewayで新しいエリアが開放されます。この新しいエリアには、freewayで走行して行くことができます。新しいエリアに到達すると、新たなGPに挑戦できるようになります。

● エリア間の移動

エリア間を移動するときは、「ルート」を通ります。まず、エリアから「接続路」を通ってルートに入ってください。ルートを走行して、目的地のエリアへ続く接続路に入ると、そのエリアに到達します。

※「campaign」でエリアを開放していくことによって、ルートで走行することができる範囲が広がっていきます。

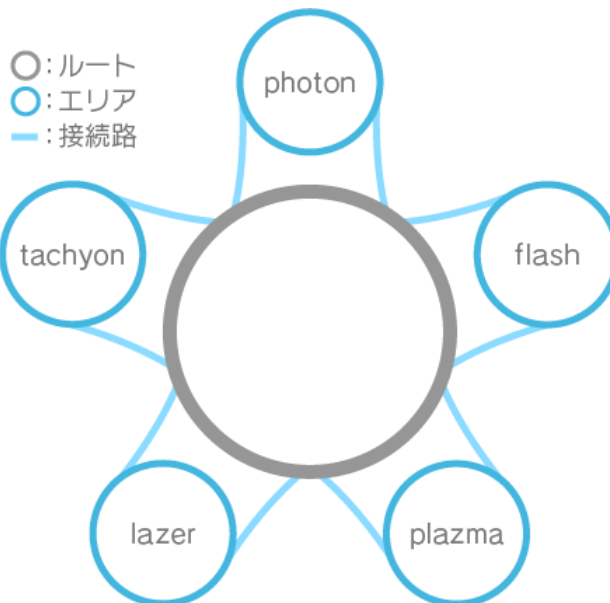
※開放されていないエリアには、行くことはできません。

エリア間の移動手順



・ エリアとルートの位置関係

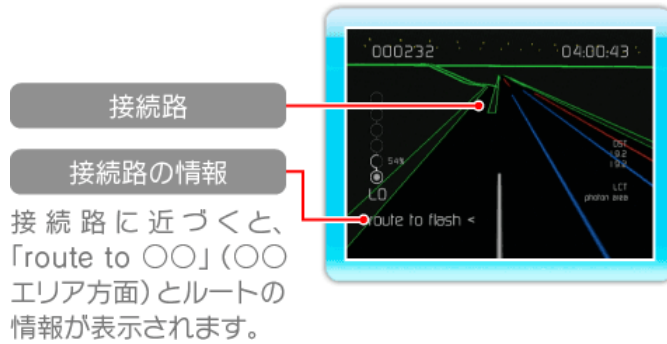
エリアは全部で5つあり、各エリアとルートの位置関係は以下のようになっています。



・ルートへの接続路

エリアとルートをつなぐ道を「接続路」といいます。エリアからルートへの接続路に入ると、ルートに行くことができます。ルートへの接続路は右側と左側にあり、どちらの道からルートに入るかによって、ルートの進行方向が決まります。

※ルートへの接続路は、「GP」で優勝して新しいエリアが開放されると、入ることができるようになります。



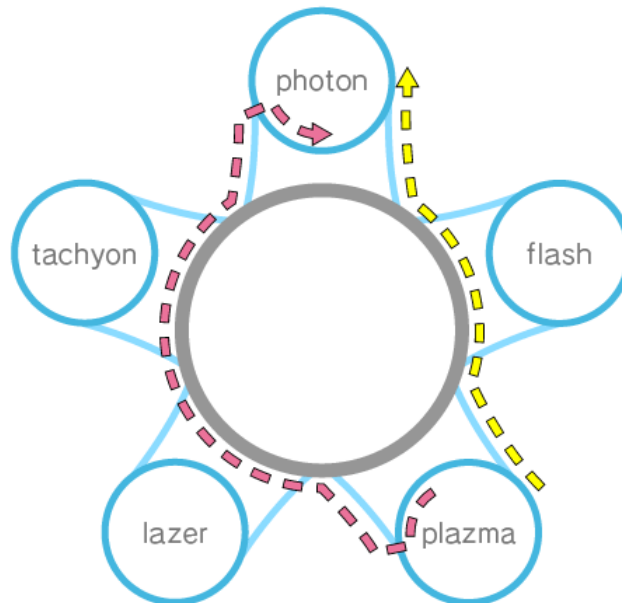
接続路に近づくと、「route to ○○」(○○エリア方面)とルートの情報が表示されます。

ルートの進行方向

右側の接続路に入った場合	ルートの進行方向は、そのエリアから右方面になります。
左側の接続路に入った場合	ルートの進行方向は、そのエリアから左方面になります。

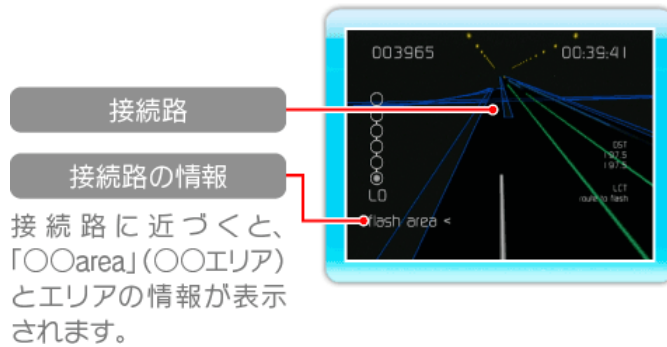
例: 「plazma」から「photon」に行く場合

- : 右側の接続路を使った場合
- - -: 左側の接続路を使った場合



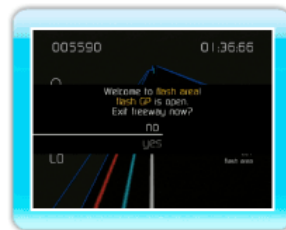
### ・ エリアへの接続路

ルートには、各エリアへの接続路があります。ここに入ると、そのエリアへ行くことができます。



### ● 新しいエリアへの到達

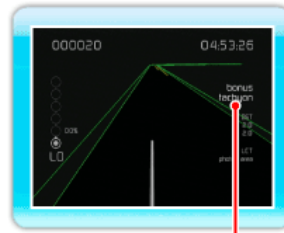
新しいエリアに初めて到達すると、到達画面が表示され、「campaign」でそのエリアのGPに挑戦することができるようになります。到達画面では、「yes」を選ぶとメインメニューへ戻り、「no」を選ぶと走行を続けることができます。



※ 「yes」を選ぶと、スコアは保存されません。

## 目的地ボーナス

すべてのエリアを開放したあとにfreewayをプレイすると、スタート時にボーナスエリアを指定されます。ボーナスエリアに到達すると、目的地ボーナスを得ることができ、スコアと残り時間が加算されます。



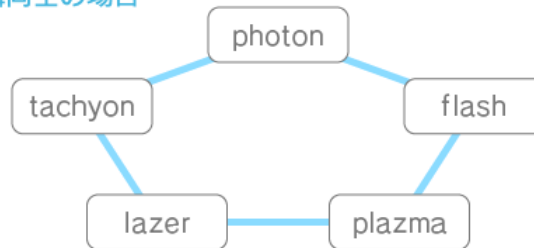
指定された  
ボーナスエリア

### ・ボーナスの量について

ボーナスエリア到達時に増えるスコアや残り時間の量は、ボーナスエリアを指定されたときにいるエリアとボーナスエリアの位置関係によって異なります。互いのエリアが隣同士の場合はスコアと残り時間が少し加算され、隣の隣の場合（距離が長い場合）は、多く加算されます。また、ボーナスエリアに到達したときの残り時間に応じて、スコアが加算されます。

### エリアの位置関係

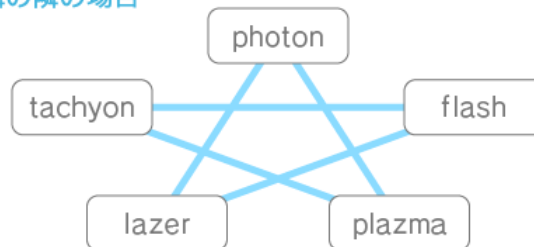
#### 隣同士の場合



直線につながっている2つのエリアは、隣同士の関係になります。

例：photonとtachyon、photonとflash

#### 隣の隣の場合



直線につながっている2つのエリアは、隣の隣の関係になります。

例：photonとlazer、photonとplazma



## 13 その他のモード

ここで紹介するモードは、ゲームを進めるとプレイできるようになります。

### ● spot race

「campaign」でプレイしたGPに含まれるコースのなかから1つを選んでプレイします。各コースごとに、タイムを記録することができます。

「campaign」をプレイすると、選ぶことができるようになります。

### ● tour


「campaign」のGPと「freeway」のエリア間の移動を連続してプレイします。「tachyon GP」で優勝すると、選ぶことができるようになります。

#### tourの進みかた





● **cruising**

「freeway」で走行するコースを、最長30分自由にプレイできます。

「spot race」のすべてのコースに  が表示されると、選ぶことができるようになります。



・ **switch**について

cruisingでは、ポーズメニューで「switch」を選ぶことができます。switchでは、画面の表示設定や、プレイヤーのラインについての設定などを変更することができます。以下の項目を  上下で選び、 左右で変更してください。

console	「on」にすると、ギア、残り時間、走行距離、現在位置を表示します。
mode	プレイヤーのラインの設定を変更することができます。 no damage …NPCラインに接触してもスリップメーターやギアが下がらない。また、すべてのギアを自由に切り替えることができる。 no npc ……NPCラインがいなくなる。また、すべてのギアを自由に切り替えることができる。 normal ……ギアやスリップメーターを、freewayと同じルールで使ってプレイする。 energy full ……スリップメーターが最大になる。また、NPCラインと接触してもスリップメーターが自動的に増える。
bgm	ゲーム中に流れる音楽を選択することができます。
se	「off」にすると、ゲーム中の効果音がなくなります。

● **staff credits**

スタッフクレジット（このゲームの開発スタッフの一覧）が表示されます。「tour」で優勝すると、選ぶことができるようになります。

## 14 ゲームを終える


### ● データの保存（セーブ）について

ゲームの進行状況は、GPのスタート前やレースの終了後などに自動で保存されます。セーブ中は画面に「SAVING」と表示されます。セーブが確実に



行われるために、「SAVING」の表示中は、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。

### ● ゲームを終了する

ゲームを終了する場合は、を押してHOMEボタンメニューを表示し、「Wiiメニューへ」を選んでください。