

●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 ゲームの始めかた

8 OPTIONS

●ゲームの遊びかた

9 SOLO

10 VS

11 ENDLESS

12 SPRINT

●データの保存方法

13 セーブについて

1 健康上のご注意

ごあいさつ

このたびはWii専用ソフト『DIALHEX』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。
- 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

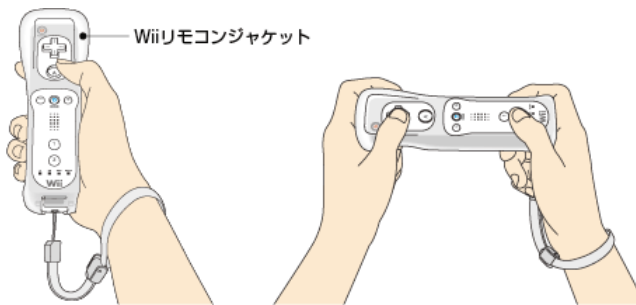
- ゲーム中はWiiリモコンをしっかりと握り、手から離さないでください。また、絶対に投げたり、必要以上に振り回したりしないでください。Wiiリモコンを投げたり、必要以上に振り回して手から離れた場合、過度の力がストラップにかかりストラップが切れる恐れがあります。
- 必ず専用ストラップを手首に通して、ストッパーを調整してください。ロックレバー付きのストッパーの場合は、ロックレバーで固定してください。また、ゲーム中にストッパーが緩んだり外れたりしたときは、ゲームを中断して、ストッパーを再度調整してください。
- ゲーム中に、手や腕を振ったり、動き回る可能性がありますので、ゲームを始める前に周りには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。
- お子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

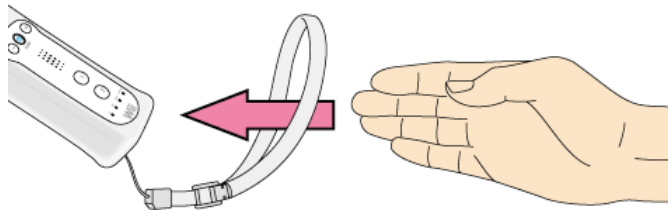
Wiiリモコンの持ち方



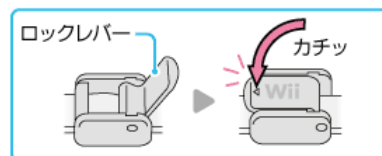
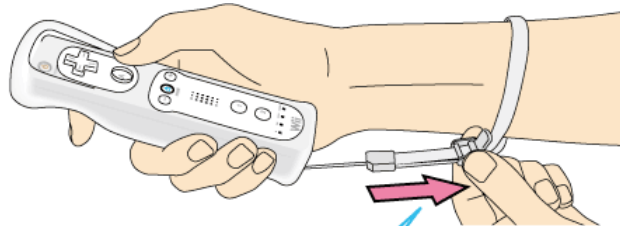
Wiiリモコンの準備

※WiiリモコンにWiiリモコンジャケットを取り付ける方法については、Wiiリモコンジャケットの取扱説明書をご覧ください。

1. ストラップに手を通し、Wiiリモコンをしっかり握ってください。



2. ストラップが手から抜けないように、ストッパーで調整してください。



※ロックレバー付きのストッパーの場合は、ストッパーが緩まないように、ロックレバーがカチッと音がるまで押し込んでください。

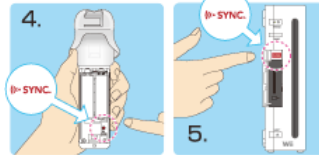
Wiiリモコンの登録方法

別売のWiiリモコンなど、新たなWiiリモコンをWii本体に登録することを「ホーム登録」といいます。ホーム登録されたWiiリモコンは、使用するWii本体の電源をOFFにしても設定が消えないため、再登録する必要はありません。次の手順に従って、ご使用になるWiiリモコンをWii本体に登録してください。

1. Wii本体の電源をONにしてください。
2. Wii本体のSDカードスロットカバーを開けてください。
3. Wiiリモコンの電池カバーを取り外してください。



4. Wiiリモコンの **SYNC** ボタンを押してください。Wiiリモコンのプレイヤーインジケータが点滅します。
※ プレイヤーインジケータの点滅は、電池の残量によって異なります。



5. プレイヤーインジケータが点滅中に、Wii本体の **SYNC** ボタンを押してください。プレイヤーインジケータが点滅し、登録が完了すると、プレイヤーインジケータが点灯します。

※ **SYNC** ボタンを10秒以上押さないでください。ホーム登録されているすべてのWiiリモコンの登録が消去されます。

6. Wii本体のSDカードスロットカバーとWiiリモコンの電池カバーを元のようにセットしてください。
※ 一時的に他のWii本体でWiiリモコンを使用したい場合は「ゲスト登録」をおすすめします。詳しくは、Wii本体取扱説明書 機能編「HOMEボタンメニュー」をご覧ください。

接続が完了すると、プレイヤー番号を示すプレイヤーインジケータが点灯します。

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.

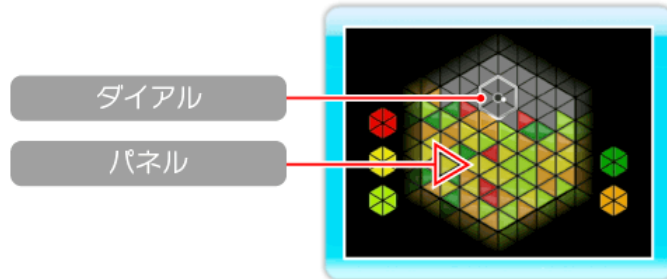
本品は日本国内だけの使用とし、また商業目的の使用や無断複製および賃貸は禁止されています。

© 2006-2009 Nintendo
Wiiは任天堂の登録商標です。
Trademarks registered in Japan.
禁無断転載
RVL-WDHJ-JPN

5 はじめに

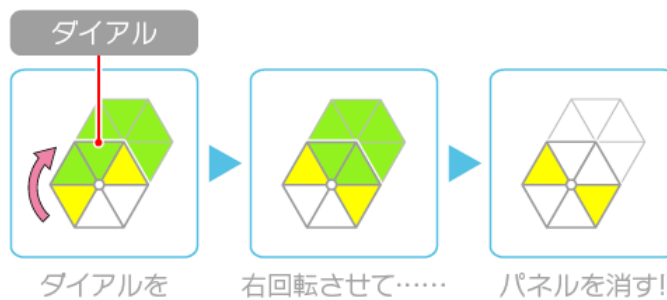
● 『DIALHEX (ダイアルヘックス)』とは？

同じ色のパネルを組み合わせる「HEX (六角形)」を作り、パネルを消していくゲームです。



● パネルの消しかた

三角形のパネルを6枚組み合わせ、同じ色でHEX (六角形) を作るとパネルが消えます。ダイアルを左右に回転させてパネルの位置を動かし、HEXを作ってください。



● 2人で協力・対戦プレイができる

このゲームでは、全モードで2人プレイが可能です。「SOLO」や「ENDLESS」「SPRINT」では協力しながらパネルを消していきましょう。

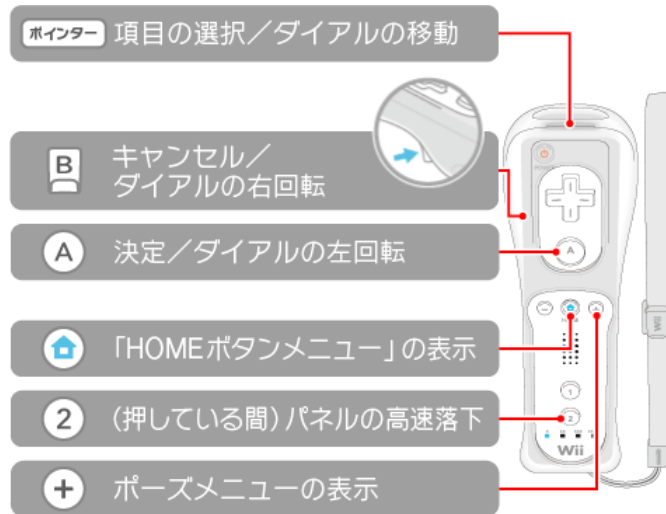
「VS」では、どちらが先に相手のステージをパネルで埋めることができるか、対戦できます。

6 コントローラの使いかた

このゲームは、Wiiリモコンを縦と横のどちらの向きで持っても操作することができます。この取扱説明書では縦持ちの操作を基本として説明します。縦持ちと横持ちは「OPTIONS」の「STYLE」（→P.8：OPTIONS）で切り替えられます。

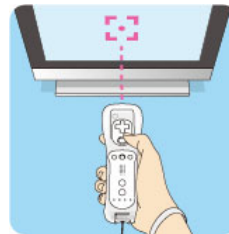
● 縦持ち

ⒶやⒷでのダイアルの回転方向は、「OPTIONS」の「ROTATE」（→P.8：OPTIONS）で変更できます。



ポイントする

Wiiリモコンのポインターを画面に向けて、ダイアルで特定の場所を指す操作を「ポイントする」といいます。この操作で項目を選んだり、ダイアルを動かします。



※1Pと2Pでは、ポイントした部分およびダイアルの色が異なります。

| | |
|----|----------------------|
| 1P | ポイントした部分：白 ダイアル：白 |
| 2P | ポイントした部分：緑 ダイアル：黄 |

● 横持ち

| | |
|-------------|------------------|
| + | 項目の選択／ダイアルの移動 |
| ① | キャンセル／ダイアルの左回転 |
| ② | 項目の決定／ダイアルの右回転 |
| HOME | 「HOMEボタンメニュー」の表示 |
| + | ポーズメニューの表示 |
| Ⓑ | （押している間）パネルの高速落下 |

7 ゲームの始めかた

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。項目をポイントして選び、**A**で決定してください。



| | | |
|---------|-------------------|---|
| SOLO | (→P.9 : SOLO) | 同じ色のパネルでHEXを作っていくゲームです。全8色のHEXをそれぞれ6つつつ作るとクリアになります。 |
| ENDLESS | (→P.11 : ENDLESS) | ゲームオーバーになるまでに作ったHEXの数を競うモードです。 |
| OPTIONS | (→P.8 : OPTIONS) | ゲームの操作環境を設定することができます。 |
| STAFF | | スタッフクレジットを見ることができます。 |
| VS | (→P.10 : VS) | 対戦モードです。先に相手をゲームオーバーにすると勝利となります。 |
| SPRINT | (→P.12 : SPRINT) | 特定の色のHEXをどれだけ早く作ることができるか、タイムアタックに挑戦するモードです。 |

※「ENDLESS」は「SOLO」で5色目が出現すると選べるようになります。

※「STAFF」と「SPRINT」は「SOLO」をクリアすると選べるようになります。

● 初めて遊ぶときは（Wiiリモコンの持ちかた選択）

タイトル画面に進む前に
Wiiリモコンの持ちかたを
選ぶ画面が表示されま
す。Wiiリモコンを縦と横
のどちらの向きで持つか
を選んでください。

Wiiリモコンの持ちかたは
「OPTIONS」の
「STYLE」（→P.8：OPTIONS）で変更すること
ができます。



ポーズメニュー

各モードのプレイ中に⊕
を押すとポーズメニュー
が表示されます。



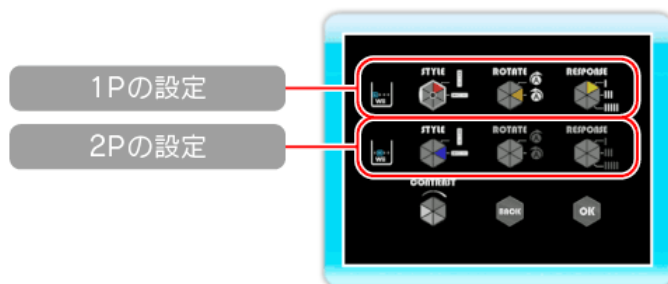
| | |
|---------------------------|-----------------------|
| MAIN MENU | ゲームを終了してメインメニューに戻ります。 |
| CONTINUE | ゲームに戻ります。 |
| OPTIONS (→P.8：OPTIONS) | ゲームの操作環境を設定します。 |

8 OPTIONS

1P、2Pそれぞれの操作環境を設定したり、画面の明るさを調節したりできます。

変更したい項目をポイントし、**A**または**B**で設定を変更してください。色のついたパネルが現在の設定状況を示します。「CONTRAST」「BACK」「OK」は**A**で決定してください。

※操作環境の設定を変更しても、「OK」を選ぶまでは反映されません。「OPTIONS」を選んだときに設定されていた操作環境での操作になります。



| | |
|----------|---|
| STYLE | Wiiリモコンを縦と横のどちらの向きで持つかを設定します。 |
| ROTATE | Wiiリモコンを縦に持つときのみ変更できる項目で、 A を押したときにダイヤルが回転する方向を設定します。 A の回転方向を変更すると B の回転方向も自動的に変更されます(B の回転方向は、 A と逆の方向になります)。 |
| RESPONSE | Wiiリモコンを縦に持つときのみ変更できる項目で、ポインターの反応のよさ(感度)を設定します。 ※Wiiオプションで設定する「感度調節」とは異なる、ゲーム内独自の設定です。 |
| CONTRAST | 画面の明るさを調節します。調整画面が表示されたら、 A または B で明るさを調整してください。 |
| BACK | 変更した設定を反映(セーブ)しない状態で1つ前の画面に戻ります。 |
| OK | 変更した設定を反映(セーブ)した状態で1つ前の画面に戻ります。 |

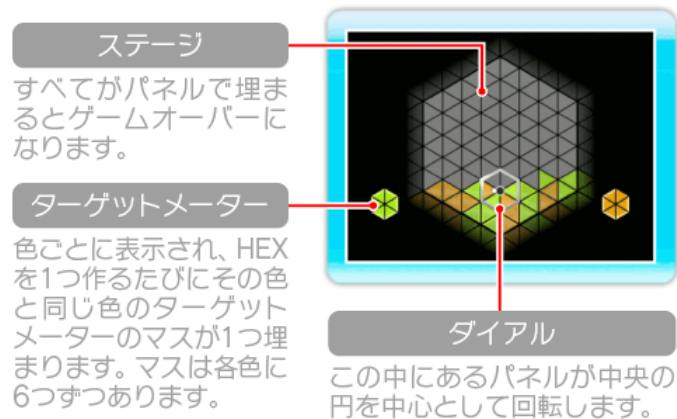
9 SOLO

画面上部から落ちてくるパネルを、同じ色で6枚組み合わせて「HEX（六角形）」を作り、ゲームクリアをめざすモードです。

● 基本ルール

同じ色のパネル6枚でHEXを作ると、そのパネルが消えて同じ色のターゲットメーターの光っている部分が1つ埋まります。全8色のターゲットメーターをすべて埋めるとゲームクリアです。

● 画面の見かた



・ターゲットメーターと色の追加

初めは2色のターゲットメーターのみ表示され、落ちてくる色も2色です。この2色でHEXを作ってターゲットメーターの光っている部分を埋めていってください。2つのターゲットメーターをすべて埋めると新たな色のターゲットメーターが現れ、その色のパネルも落ちてくるようになります。以後新たに出現したターゲットメーター分のHEXを作ると、パネルの色が追加されていきます。



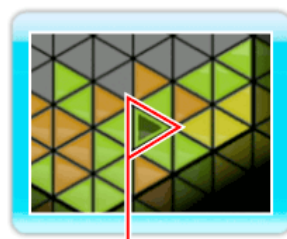
・ゲームオーバー

ステージ全体がパネルで埋まってしまうとゲームオーバーです。ゲームオーバー画面が表示されるので(A)または(B)を押してメインメニューに戻ってください。



● アイテムパネル

パネルのなかには白や黒に点滅するものがあり、これを「アイテムパネル」と呼びます。アイテムパネルは同じ色の通常パネル（画面の例では黄緑の通常パネル）と組み合わせると、特殊な効果を発揮します。アイテムパネルは回転することにより、種類（白と黒）が切り替わります。



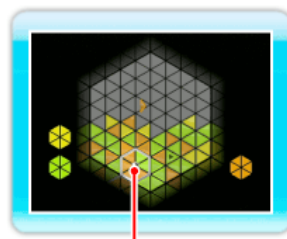
アイテムパネル

| | |
|------|---|
| 白パネル | 白く点滅しているパネルです。このパネルを含む6枚のパネルでHEXを作ると消すと、同じ色の全パネルが白パネルと隣接していたパネル（HEXの外側にあったパネル）の色に変わります。 |
| 黒パネル | 黒く点滅しているパネルです。このパネルを含む6枚のパネルでHEXを作ると消すと、一定時間ステージに穴が開き、そこからステージの外にパネルが落ちていきます。 |

● パネルを消す手順

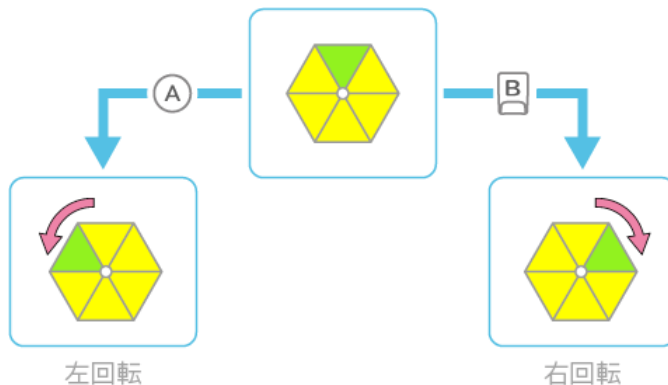
※Aの回転方向＝左回転の場合

1.ダイヤルを動かして、パネルを選びます。

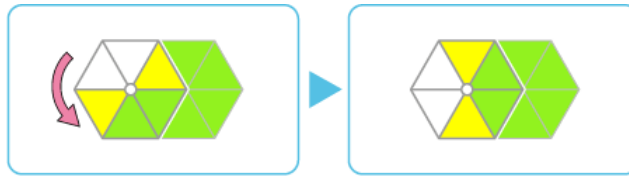


ダイヤル

2. Aを押すとダイヤルと内側にあるパネルが左に回転し、Bを押すと右に回転します。この操作でパネルの並びかたを変えてください。

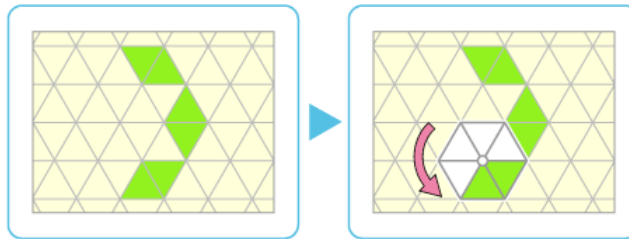


3. パネルを動かして同じ色のパネル6枚でHEXを作るとパネルが消えます。



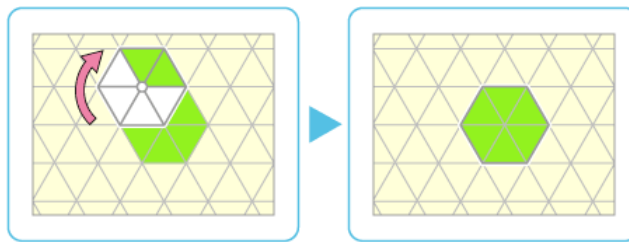
図の位置にダイヤルを合わせて左回転すると……

緑色のHEXが完成し、そのパネルが消える!



上の図の場合

左回転(2回)



右回転(2回)

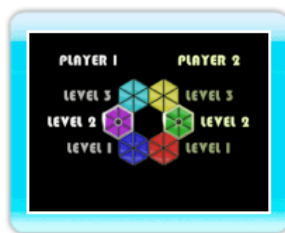
HEX完成!



10 VS

対戦モードです。先に相手をゲームオーバーにすると勝利となります。1Pと2Pがそれぞれのレベルを選び、ゲームを始めてください。

なお、レベルが上がるほどパネルの色数が増え、落下速度が速くなります。



● 基本ルール

HEXの作りかたやゲームオーバー条件などは

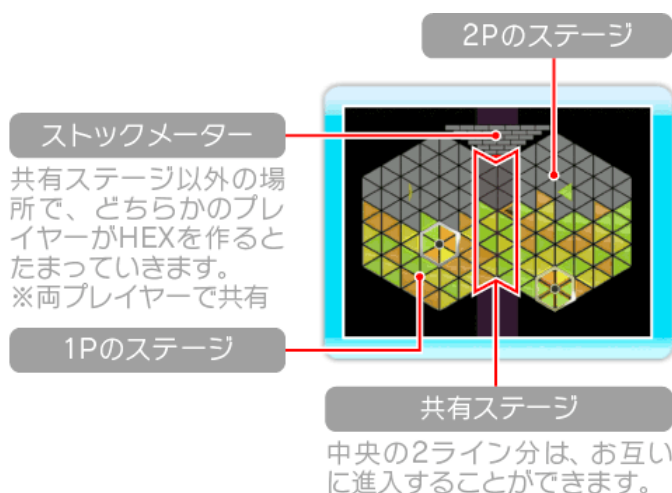
「SOLO」と同じです。自分がゲームオーバーになる前に相手をゲームオーバーにしたプレイヤーが勝ちとなります。

※登場するアイテムパネルは黒パネルのみです。

※ゲームの途中で色数が増えることはありません。

● 画面の見かた

「SOLO」と同じ画面表示についてはP.9：画面の見かたをご覧ください。



● 相手をゲームオーバーにするには……

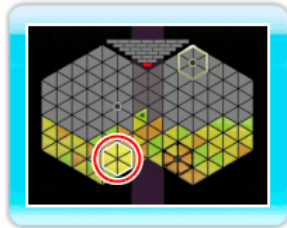
相手をゲームオーバーにするには、次の2つの方法が有効です。

1.相手のステージに

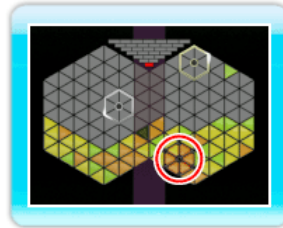
「おじゃまパネル」を発生させる

HEXを作ってパネルを消すと、線対称の位置にある相手のステージのパネルが「予備おじゃまパネル」となります。

続いて予備おじゃまパネルのある位置が入るようにしてHEXを作ると、予備おじゃまパネルが「おじゃまパネル」に変化します。



パネルを組み合わせて
HEXを作り、
パネルを消すと……



線対称の位置にある
相手のパネルが
予備おじゃまパネルに!



予備おじゃまパネルの
線対称の位置で
HEXを作ると……



予備おじゃまパネルが
おじゃまパネルに
変化する!



予備おじゃま
パネル

このパネルは、通常パネルと同様に同じ色のパネルを組み合わせてHEXを作ることによって消すことができます。



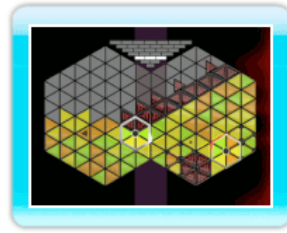
おじゃま
パネル

このパネルを使ってHEXを作っても消すことができません。隣接するパネルでHEXを作ると一緒に消すことができます。

2.相手のステージに

「おじゃまパネル」を降らせる

共有ステージ内でHEXを作ってパネルを消すと、「ストックメーター」にたまっているおじゃまパネルが相手側に落ちます。ほかにも、共有ステージ内でパネルを消すと、自分のステージにあるおじゃまパネルがすべて消えるといった効果があります。



11 ENDLESS

ゲームオーバーになるまでにいくつのHEXを作れるかに挑戦するモードです。

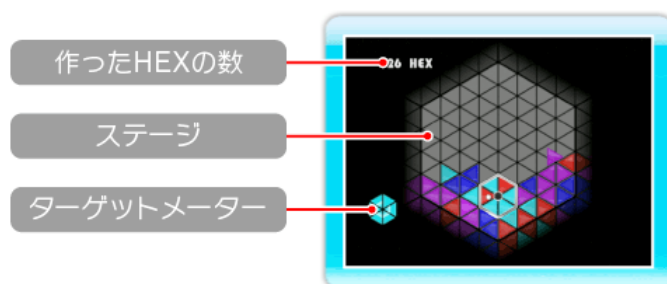
※「SOLO」でパネルの色が5色出現すると遊べるようになります。

● 基本ルール

基本的に「SOLO」と同じですが、ゲームクリアがありません。また、落ちてくるパネルの速度は時間とともに速くなっていきます。

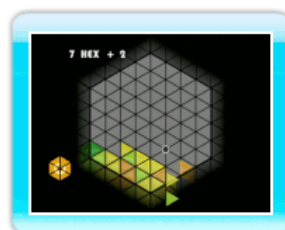
● 画面の見かた

「SOLO」と同じ画面表示についてはP.9：画面の見かたをご覧ください。



・黒パネルを使うと……

黒パネルを使ってパネルを落とすと、色にかかわらず6枚ごとに「作ったHEXの数」が1つ増えていきます。



・ターゲットメーターについて

表示されるターゲットメーターは1つで、その光っている部分を埋めるとステージ上のパネルがすべて新しい色に変わります。また、パネルの落下速度が少し遅くなります。

12 SPRINT

どれだけ早くターゲットメーターの光っている部分を埋めることができるかを競うモードです。挑戦する色数を選んでプレイしてください。

※「SOLO」をクリアすると遊べるようになります。

※最初は3色（3colors）のみですが、クリアするごとに選べる色数が8色（8colors）まで増えます。

※ゲームの途中で色数が増えることはありません。



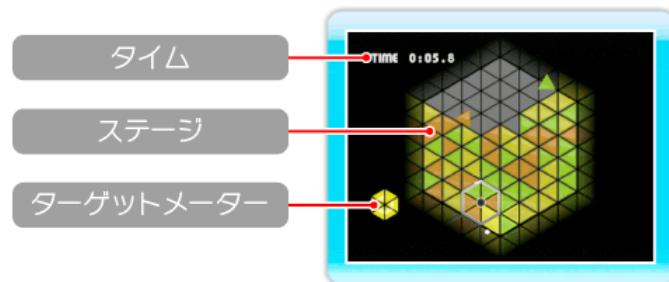
● 基本ルール

ターゲットメーターと同じ色のパネルでHEXを作ってください。ターゲットメーターの光っている部分をすべて埋めるとクリアです。

HEXの作りかたやゲームオーバー条件などは、「SOLO」と同じです。

● 画面の見かた

「SOLO」と同じ画面表示についてはP.9：画面の見かたをご覧ください。



13 セーブについて

このゲームでは、各モードをクリアしたり、新記録を出したときなどにプレイデータが自動的に保存されます。

「ENDLESS」は10位まで、「SPRINT」は3位までのスコアと名前を保存することができます。Wiiリモコン

を縦に持つときは A と B で、横に持つときは①と②で文字を変更し、「OK」を選んで名前を入力してください。スコアは、ゲームオーバー時に表示されるランキング画面で確認できます。また、Wiiメニューでソフトを選んだ際に表示されるチャンネル画面でも、一番最後に更新されたランキングを確認することができます。

なお、「OPTIONS」で「OK」を選んだときも変更した設定が保存されます。

保存されたデータを消すときはWii本体付属の「取扱説明書 機能編」をご覧ください。

※保存されるセーブデータは1つです。



チャンネル画面

ご注意ください

以下のような操作を行うと、プレイ記録（セーブデータ）が保存されなかったり、失われたりすることがあります。それらの記録は復元することができませんので、ご注意ください。

- ・プレイ記録の保存中に、Wii本体、またはWiiリモコンの電源ボタンやリセットボタンを押す。
- ・ゲームのプレイ中に、ACプラグをコンセントから抜く。