

●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

●ゲームの始めかたと終わりかた

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 データの保存と消去

●ゲームの遊びかた

9 ラインについて

10 ラインの操作

11 ラインの操作
(協力プレイの場合)

12 ナカマとアクセサリ

●シナリオモード

13 シナリオモードの
始めかた

14 シナリオモードの画面

15 シナリオモードのルール

●タイセンモード

16 タイセンモードの
始めかた

17 タイセンモードの画面

18 タイセンモードのルール

1 健康上のご注意


ごあいさつ

このたびはWii専用ソフト『ラインアタックヒーローズ』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リモコンやヌンチャクをしっかり握り、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。
- **ヌンチャクを使用する場合、必ずコネクタフックにストラップのひもを通してください。**
- 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。また、ヌンチャクを振り回したり、首にかけたりしないでください。
- 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。**

使用上のおねがい

- コントロール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。
- コントロール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。

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。

ゲームキューブコントローラをお使いになる場合のご注意

使用上のおねがい

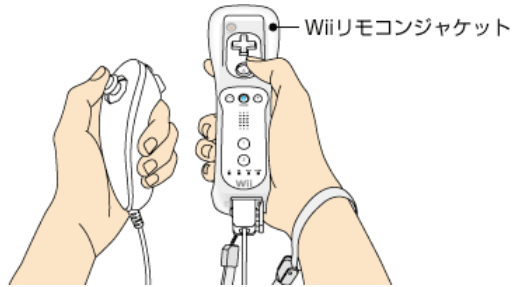
- コントロールスティックを操作する場合、手のひらなどの皮膚の弱い部分で力を入れて操作しないでください。皮膚を痛めることがあります。
- コントロールスティックを乱暴に操作すると故障の原因になるばかりでなく、まれにゲームの進行に支障をきたす恐れがありますのでご注意ください。

3 コントローラの準備

コントローラの持ち方

持ち方は、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



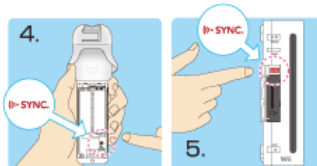
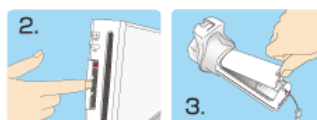
ゲームキューブコントローラを
使用する場合

※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。

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) 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。



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。

5. プレイヤーインジケータが点滅中に、Wii本体の (SYNC) 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) 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。

ニュートラルポジションと再設定機能

ヌンチャク、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）、ゲームキューブコントローラ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。

- ヌンチャクの場合
コントロールスティックから指を離し、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。
- 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。
- ゲームキューブコントローラの場合
コントロールスティック、Cスティック、Lトリガーボタン、Rトリガーボタンから指を離し、XボタンとYボタンを押しながら、START/PAUSEボタンを約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。



ヌンチャクのニュートラルポジション



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



ゲームキューブコントローラのニュートラルポジション
※イラストはコントロールスティック

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 / GREZZO

Wiiは任天堂の登録商標です。

Trademarks registered in Japan.

ヌンチャク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。

禁無断転載

RVL-WC8J-JPN



5 はじめに

- 『ラインアタックヒーローズ』とは
「プレイヤー」を操作し、「ライン」をつなげて戦うアクションゲームです。



・ラインとは

プレイヤーが倒した敵は、一部の敵を除き、列となって後ろにつながります。この列全体を「ライン」と呼びます。多くの敵を倒してラインが長くなるほど、プレイヤーは倒されにくくなったり、敵に攻撃を当てやすくなったりします。

・2つのモード

このゲームには、「シナリオモード」と「タイセンモード」の2つのモードがあります。

「シナリオモード」は、物語にそってプレイするモードです。「タイセンモード」は、ほかのプレイヤーと対戦するモードです。

シナリオモード



プレイ人数：1～2人

タイセンモード



プレイ人数：1～4人

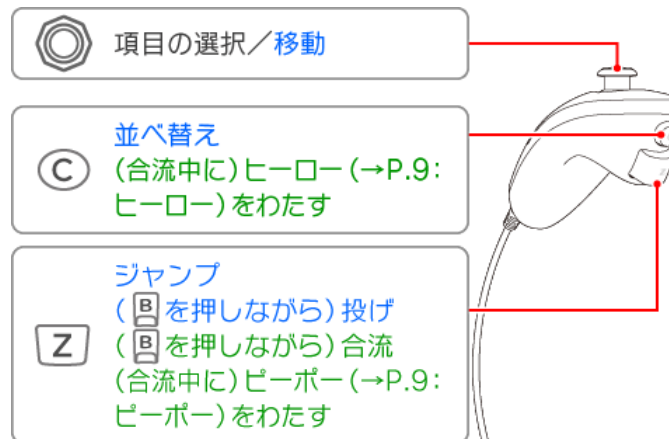
6 コントローラの使いかた

このゲームは、「Wiiリモコン+ヌンチャク」、「Wiiリモコン（横持ち）」、「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」、「ゲームキューブコントローラ」のいずれかでプレイします。
※この取扱説明書では、「Wiiリモコン+ヌンチャク」の操作で説明します。

※青字は戦闘時の操作、緑字は協力プレイで可能な戦闘時の操作、黒字はその他の場面での操作です。
戦闘時の詳しい操作方法は、P.10：ラインの操作やP.11：ラインの操作（協力プレイの場合）をご覧ください。

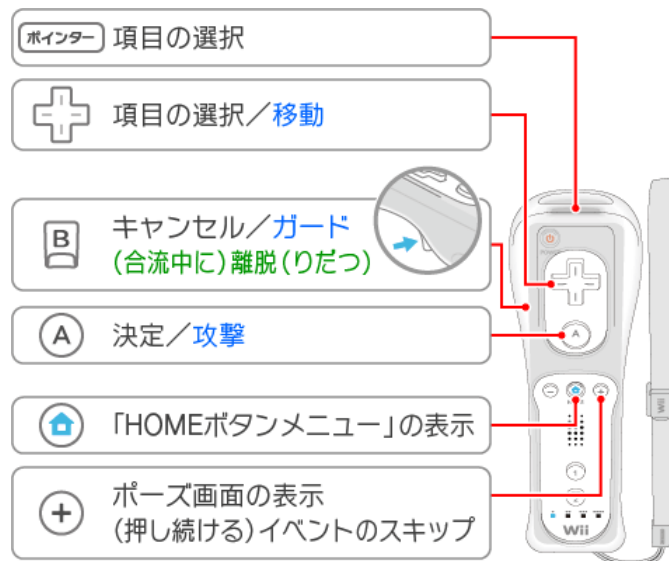
● Wiiリモコン+ヌンチャクの操作

・ヌンチャク










・Wiiリモコン

Wiiリモコンを振ると、「ラインアタック」を行います。また、AとBを押しながらWiiリモコンを振ると、「ためラインアタック」を行います。



● その他のコントローラの操作

Wiiリモコン横持ちの操作

	項目の選択／移動
	並べ替え／（合流中に）ヒーローをわたす
	ジャンプ／（①を押しながら）投げ／ （①を押しながら）合流／ （合流中に）ピーポーをわたす
	キャンセル／ガード／（合流中に）離脱
	決定／攻撃
	ポーズ画面の表示／ （押し続ける）イベントのスキップ
	「HOMEボタンメニュー」の表示
振る	ラインアタック／ （①と②を押しながら）ためラインアタック

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の操作

 または 	項目の選択／移動
	決定／投げ／合流／ （合流中に）ピーポーをわたす
	キャンセル／ジャンプ／ （合流中に）離脱
	並べ替え／ （合流中に）ヒーローをわたす
	攻撃／（  を押しながら）ため ラインアタック
	ガード
	ポーズ画面の表示／ （押し続ける）イベントのスキップ
	「HOMEボタンメニュー」の表示
	ラインアタック／（  を押しな がら）ためラインアタック

ゲームキューブコントローラの操作

 または 	項目の選択／移動
	決定／攻撃／（  を押しなが ら）ためラインアタック
	キャンセル／ジャンプ／ （合流中に）離脱
	投げ／合流／ （合流中に）ピーパーをわたす
	並べ替え／ （合流中に）ヒーローをわたす
	ガード
START/PAUSE ボタン	ポーズ画面の表示／（押し続け る）イベントのスキップ
	ラインアタック／（  を押し ながら）ためラインアタック

7 ゲームの始めかた

● 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。



・シナリオモード

(→P.13 : シナリオモードの始めかた)

物語にそって、ゲームをプレイするモードです。
1～2人でプレイできます。

・タイセンモード

(→P.16 : タイセンモードの始めかた)

ほかのプレイヤーと対戦するモードです。
1～4人でプレイできます。

8 データの保存と消去

● データの保存について


「シナリオモード」では、ゲームの進行状況が自動的に保存されます。ストーリーの区切りとなるステージをクリアすると、「クリアしたステージ」の記録が保存され、途中のステージから何度でも始めることができます（→P.13：「旅立ち！」を選ぶ）。

※「タイセンモード」のデータは保存されません。

・ 中断する

ゲームの途中でプレイ中のステージを中断し、記録を保存することができます。この記録でゲームを再開すると、前回プレイを中断したステージから一度だけ再開できます（→P.13：「旅の再開！」を選ぶ）。

中断するには、次の2つの方法があります。

- ・ ポーズ画面（→P.14：ポーズ画面）で「タイトル画面にもどる」を選ぶ
- ・  を選ぶ

● データの消去について

保存された内容によって、データを消去する方法が異なります。

※一度消去したデータは、元に戻すことはできませんのでご注意ください。

・ 自動的に保存されたデータを消去する

Wii本体保存メモリ内のファイルを消去すると、自動的に保存されたデータを消去することができます。詳しくは、Wii本体取扱説明書機能編「Wiiオプション（データ管理）」をご覧ください。


・ 中断したデータを消去する

タイトル画面で、「旅の再開！」からゲームを再開するか、「旅立ち！」を選ぶと、中断したデータが消去されます。

9 ラインについて

ラインとは、プレイヤーにつながるキャラクターの列全体のことです。ラインを振り回したり、前方に突進させたりすることで、敵を攻撃できます。また、ラインがあるときは、プレイヤーはダメージを受けません。



※ラインがなくなったプレイヤーは、頭上に  が表示されます。

● ラインの作りかた

ラインを作るには、敵を攻撃して倒す必要があります。攻撃を受けて体力がなくなった敵は、「降参」となり、プレイヤーのラインに加わります。ラインに加えたい敵を攻撃してください。

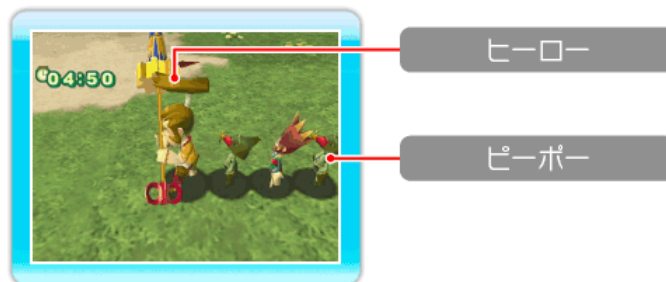


降参したキャラクター

 が表示されます。

● 2種類のキャラクター

ラインに加わるキャラクターには、「ヒーロー」と「ピーポー」の2種類があります。



・ヒーロー




ヒーローとは、武器を持ったキャラクターのことです。プレイヤーは、すぐ後ろにいるヒーローと同じ武器を使います。○を押すと、ラインにいるヒーローを並べ替えて、プレイヤーの武器を変えることができます。

・ヒーロー

ヒーローとは、武器を持たないキャラクターのことです。ヒーローは、並べ替えることができません。

武器の特性

ヒーローが持つ武器は、特性によって3種類に分けられます。それぞれ、攻撃方法が異なります。

 剣	左右に振って攻撃する武器です。
 槍	突いて攻撃する武器です。
 ハンマー	振り下ろして攻撃する武器です。

10 ラインの操作

ステージ内で戦うときの操作は次のとおりです。
※味方のプレイヤーと協力してプレイする場合は、
操作方法が一部異なります。詳しくは、P.11：ラ
インの操作（協カプレイの場合）をご覧ください。

● 移動 **○** または **+**

プレイヤーは**○**を倒した方向や、**+**を押した方
向に移動します。

● 攻撃 **A**

Aを押すと、プレイヤー
が持っている武器で攻撃
します。**A**を連続で押す
と、連続攻撃します。
※連続攻撃の回数は、武
器により異なります。



● ガード **B**

Bを押し続けている間、
プレイヤーとラインにい
るキャラクターがガード
します。ガード中は、ダ
メージを受けません。



● ジャンプ **Z**

Zを押すとジャンプしま
す。ジャンプ中に攻撃す
ることもできます。



● 投げ **B** を押しながら **Z**

敵に近づいて**B**を押しな
がら**Z**を押すと、敵を投
げます。投げは、ガード
中の敵にも有効です。



● 並べ替え **C**

Cを押すと、ラインにいるヒーローを並べ替えます。ヒーローを並べ替えることで、プレイヤーの武器が変わります。



ヒーローの並び順と武器

プレイヤーの後ろに並ぶヒーローの順番が、武器で表示されます。**C**を押すと、2番目に並んでいるヒーローがプレイヤーの後ろに移動し、プレイヤーの武器を変えることができます。

剣: 、槍: 、ハンマー: 

● ラインアタック **Wiiリモコンを振る**

Wiiリモコンを振ると、ラインを使って攻撃します。攻撃の方法と操作は、プレイヤーの武器の特性によって変わります。

・ スピンライン (剣) **Wiiリモコンを横に振る**

ラインを振り回して攻撃します。



・ ラッシュライン (槍) **Wiiリモコンを縦に振る**

1つの方向に、ラインを突進させて攻撃します。



・ プレスライン (ハンマー) **Wiiリモコンを縦に振る**

振り上げたラインを、振り下ろして攻撃します。



● ためラインアタック

A と **B** を押しながらWiiリモコンを振る

A と **B** を押しながらWiiリモコンを振ると、ラインを使って強力な攻撃ができます。**A** と **B** を押し続けている時間が長いほど、より強力になります。

・ためスピン（剣）

ラインにいるキャラクターたちがバラバラになり、広範囲を回転しながら攻撃します。



・ためラッシュ（槍）

ラインにいるキャラクターたちが、全員で1つの方向に突進して、直線的に攻撃します。



・ためプレス（ハンマー）

ラインにいるキャラクターたちが、全員で前方にジャンプし、そのあと急降下して攻撃します。地上の敵を踏みつけるだけでなく、空中の敵にぶつかって攻撃することもできます。

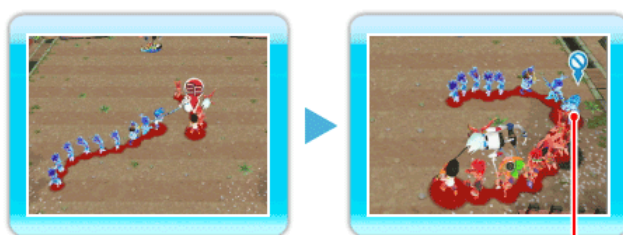


11 ラインの操作 (協力プレイの場合)

味方のプレイヤーと協力して2人でプレイすることを、「協力プレイ」といいます。「シナリオモード」を2人でプレイする場合や、「タイセンモード」で「タッグマッチ」を行う場合に、協力プレイができます。協力プレイでは、2人のプレイヤーのラインを合わせて敵を攻撃したり、味方同士でヒーローを入れ替えたりすることができます。

● 合流 **B** を押しながら **Z**

味方のラインの近くで **B** を押しながら **Z** を押しと、自分のプレイヤーとラインが、味方のラインに加わります。



合流した(ラインに加わった)プレイヤー

1Pが合流した場合は上に **B** が、2Pが合流した場合は **B** が表示されます。

● 合流したプレイヤーの操作

味方のラインに合流したプレイヤーが、合流中にできる操作は以下の4つです。移動やジャンプ、ラインアタックなどはできません。

・ 攻撃 **A**

A を押しと、その場で攻撃します。

・ ヒーローをわたす **C**

自分のラインにいるヒーローを1人、味方のラインにわたします。

・ ピーポーをわたす **Z**

自分のラインにいるピーポーを1人、味方のラインにわたします。

・ 離脱(りだつ) **B**

味方のラインからはずれます。

● 合流されたプレイヤーの操作

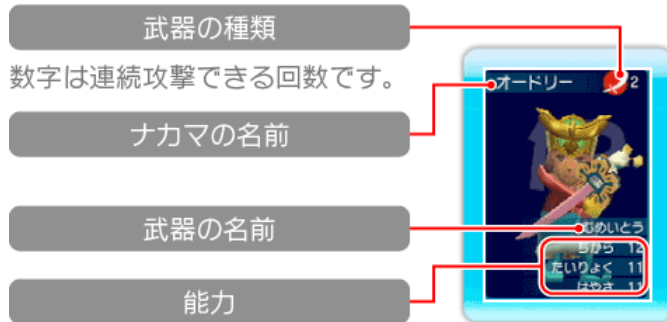
合流されたプレイヤーは、合流中も1人でプレイするときと同様に操作できます。

12 ナカマとアクセサリ

ステージで戦闘を始める前には、ラインに加える「ナカマ」と、プレイヤーが装備する「アクセサリ」を選びます。選んだナカマとアクセサリにより、プレイヤーの能力が決まります。

● ナカマ

ナカマとは、戦闘に連れていくことのできるヒーローのことです。選んだナカマは、戦闘開始時にプレイヤーのすぐ後ろにいます。



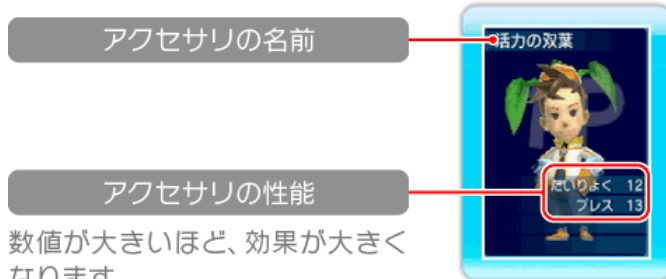
ちから	敵を攻撃したときに与えるダメージの大きさに影響します。
たいりよく	敵に攻撃されたときの降参（→P.15：プレイヤーの降参）のしにくさに影響します。
はやさ	移動するスピードに影響します。

・ ナカマの加入と入れ替え

戦闘が終わると、新しいナカマが加わることがあります。ナカマは最大20人まで加えられます。満員のときに新しいナカマを加える場合は、入れ替えるナカマを1人選びます。

● アクセサリ

アクセサリは、プレイヤーの能力やラインアタックを強化する装備です。



数値が大きいほど、効果が大きくなります。

ちから	敵を攻撃したときに与えるダメージの大きさに影響します。
たいりよく	敵に攻撃されたときの降参のしにくさに影響します。
はやさ	移動するスピードに影響します。
スピン	スピンラインを使ったときに回転するスピードや、敵に与えるダメージの大きさに影響します。
ラッシュ	ラッシュラインを使ったときのカーブの度合いや、敵に与えるダメージの大きさに影響します。
プレス	プレスラインを使うときの照準の移動速度や、敵に与えるダメージの大きさに影響します。
ためスピン	ためスピンを使ったときに広がる範囲や、敵に与えるダメージの大きさに影響します。
ためラッシュ	ためラッシュを使ったときの突進スピードや距離、敵に与えるダメージの大きさに影響します。
ためプレス	ためプレスを使ったときの高さや距離、敵に与えるダメージの大きさに影響します。

・アクセサリの獲得と入れ替え

戦闘が終わると、新しいアクセサリを獲得できることがあります。獲得したアクセサリと同じ種類のアクセサリをすでに持っていた場合、古いものと新しいものを入れ替えることができます。同じ種類のアクセサリでも性能が異なるので、性能を参考にして入れ替えるかどうかを決めます。

13 シナリオモードの始めかた

「シナリオモード」は、物語にそってプレイするモードです。1～2人まで参加できます。

メインメニューで「シナリオモード」を選ぶと、「シナリオモード」を始めることができます。

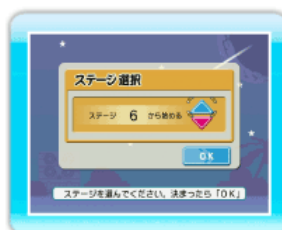
● シナリオモードを始める

「シナリオモード」は、以下のいずれかの方法でプレイすることができます。

「旅立ち！」を選ぶ

最初からプレイする場合は、「旅立ち！」を選び、ステージ1から始めます。

ステージをクリアしたことのある場合は、「旅立ち！」を選ぶと、ステージを選んで始めることができます。選べるステージは、ストーリーの区切りとなるステージをクリアすると増えていきます。



「旅の再開！」を選ぶ

中断データがある場合は、「旅の再開！」を選ぶと、中断したステージからプレイできます。

※「旅の再開！」からゲームを再開するか、中断データのある状態で「旅立ち！」からゲームを始めると、中断データは消去されます。一度消去された中断データは、元に戻すことができないので注意してください。

● 設定を決める

以下の順番で設定を決めると、戦闘開始です。

1. プレイヤーを選ぶ

はじめに、「プレイヤー」として、操作するキャラクターを選びます。2人でプレイする場合は、Wii本体に接続されているほかのコントローラのいずれかのボタンを押します。共通の設定やポーズメニューの表示は、ここで「1P」となったコントローラで行います。

※「旅立ち!」を選んだ場合、キャラクター選択後に、クリアしたステージに応じて、プレイを始めるステージを選びます。

※「旅の再開!」を選んだ場合、1Pは前回選んだプレイヤーを引き続き使用します。



2. ナカマを選ぶ

各プレイヤーは、ナカマを1人ずつ選びます。

※2人でプレイする場合は、同じナカマは選べません。



3. アクセサリを選ぶ

各プレイヤーは、装備するアクセサリを1つずつ選びます。



4. 行き先を選ぶ

ステージには、複数の行き先があります。行き先によって、勝利条件（→P.15：勝利条件と敗北条件）が異なります。

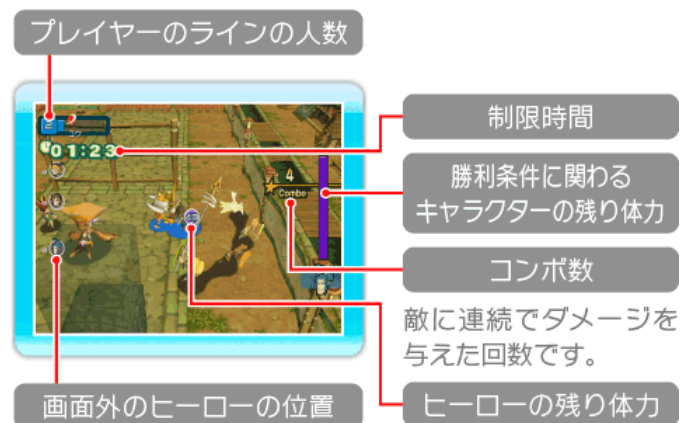
※行き先が1つしかないステージもあります。



14 シナリオモードの画面

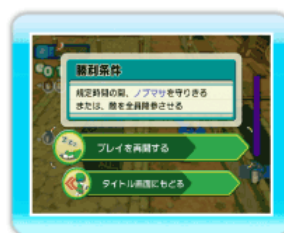
「シナリオモード」の、戦闘中の画面の見かたは次のとおりです。

● 画面の見かた



ポーズ画面

戦闘中に \oplus を押すとゲームが一時停止し、勝利条件と以下のメニューが表示されます。

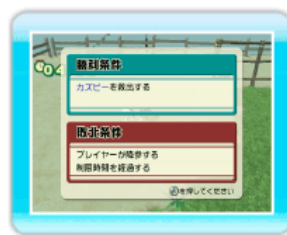


プレイを再開する	ゲームを再開します。
タイトル画面にもどる	プレイしているステージの記録を保存して、タイトル画面に戻ります。

15 シナリオモードのルール

● 勝利条件と敗北条件

戦闘のはじめには勝利条件と敗北条件が表示されます。勝利条件を満たすと、次のステージに進むことができます。敗北条件を満たすとゲームオーバーです。



「野獣退治」の勝利条件

「野獣退治」の勝利条件は、動物を追い払うことです。動物はほかのキャラクターとは異なり、体力がなくなってもラインに加わらずに消えます。すべての動物が消えると、勝利となります。

● 戦闘を終了する

勝利条件か敗北条件を満たすと、戦闘終了です。

・勝利した場合

勝利すると、一緒に戦ったナカマの能力が上がります。また、アクセサリを獲得したり、新しいナカマが増えたりすることがあります。アクセサリやナカマの確認が終わると、次のステージのナカマを選ぶ画面に進みます。

アクセサリとナカマについて

- ・すでに持っているアクセサリと同じ種類のアクセサリを獲得した場合は、古いものと新しいものを入れ替えることができます。
- ・ナカマは最大20人まで加えられます。満員のときに新しいナカマを加える場合は、入れ替えるナカマを1人選びます。
- ・戦闘が終わってから、ナカマが感想を言うことがあります。感想はナカマの考えかたによって変わります。よい感想の場合は、能力が多く上がります。悪い感想の場合は、ナカマからはずれてしまうことがあります。

・敗北した場合

クリアしたステージ数やプレイ時間、旅の内容に応じて、称号が与えられます。その後、ランキングを確認すると、タイトル画面に戻ります。

プレイヤーの降参

プレイヤーは、ラインがない状態で攻撃を受け続けると、体力がなくなります。体力のない状態になることを「降参」といいます。降参すると、敗北となります。

16 タイセンモードの始めかた

「タイセンモード」は、ほかのプレイヤーと戦うモードです。1～4人まで参加でき、COM（コンピュータ）を参加させることもできます。

メインメニューで  タイセンモード を選ぶと、「タイセンモード」を始めることができます。

● 設定を決める

以下の順番で設定を決めると、戦闘開始です。

1. プレイヤーを選ぶ

はじめに、「プレイヤー」として、操作するキャラクターを選びます。Wii本体に接続されているほかのコントローラのいずれかのボタンを押すと、ボタンを押した順に2P～4Pが参加できます。



似顔絵チャンネルで作ったMiiも選べます。似顔絵チャンネルについては、Wii本体取扱説明書機能編をご覧ください。

2. 対戦の設定を選ぶ

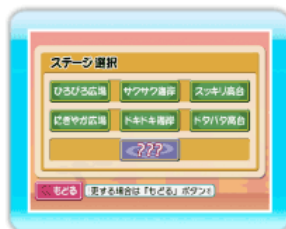
ルール（→P.18：タイセンモードの3つのルール）、制限時間、COMの強さを選んでください。
※COMの強さを「なし」にした場合、COMは参加しません。



※ルールを「タッグマッチ」にした場合は、参加者が「炎チーム」と「氷チーム」に分かれます。

3. ステージを選ぶ

対戦するステージを選びます。「???」を選ぶと、ステージが自動的に決まります。



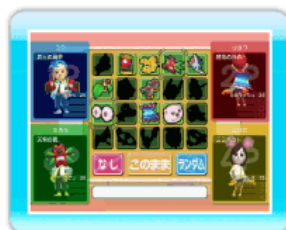
4. ナカマを選ぶ

各プレイヤーは、ナカマを1人ずつ選びます。選べるナカマは、「シナリオモード」と同じです。
※ほかのプレイヤーと同じナカマは、選ぶことができません。



5. アクセサリを選ぶ

各プレイヤーは、装備するアクセサリを1つずつ選びます。選べるアクセサリは、「シナリオモード」と同じです。



17 タイセンモードの画面

「タイセンモード」の、戦闘中の画面の見かたは、「シナリオモード」の画面の見かた（→P.14：シナリオモードの画面）を参考にしてください。
「タイセンモード」のみの表示は、次のとおりです。

● 画面の見かた



各プレイヤーの状態

?ボックス

攻撃すると、特殊な能力を持ったピーポーが出現します。

18 タイセンモードのルール

● タイセンモードの3つのルール

タイセンモードには、3つの遊びかたがあります。それぞれのルールは、次のとおりです。

※勝利条件は、ポーズ画面で確認できます。



・バトルロイヤル

ほかのプレイヤー全員を降参させて、自分のラインに入れると勝ちです。制限時間がなくなった場合は、ラインが一番長いプレイヤーの勝ちです。

・フラッグバトル

フラッグをラインに入れて、得点をかせぎます。フラッグがラインにいる間は、一定の時間ごとに得点を獲得できます。戦闘終了時に得点が一番高いプレイヤーの勝ちです。

・タッグマッチ

2人对2人のチームに分かれて戦います。敵チームのプレイヤーを2人とも自分のチームのラインに入れると勝ちです。制限時間がなくなった場合は、よりラインが長いチームの勝ちです。

● 戦闘を終了する

対戦が終わると結果が表示されます。Aを押すと、以下のメニューが表示されます。



もう一度タイセンする	同じ設定でもう一度戦います。
ステージ選択にもどる	ステージを選ぶ画面に戻ります。
タイセンモードをやめる	対戦を終了してタイトル画面に戻ります。