

この説明書は発売当時の内容をそのまま掲載しています。

そのため、現在は使用できない機能や、サービスを
終了しているもの等がありますので、あらかじめご了承ください。

また、お使いの本体の電子説明書もあわせてご覧ください。

各ソフトに関するお問い合わせにつきましては、ソフトメーカーにご連絡ください。

お問い合わせ先一覧は、任天堂公式ホームページでご確認いただけます。

http://www.nintendo.co.jp/support/contact/software_publishers.html

Wii®

宇^そ
宙^ら
の
後^{こう}
継^{けい}
者^{しゃ}

罪と罰

SIN AND PUNISHMENT
TM



とりあつかいせつめいしょ
取扱説明書
RVL-R2VJ-JPN

Nintendo®

ごあいさつ

このたびはWii専用ソフト『罪と罰 宇宙の後継者』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。

なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

安全に使用していただくために…

健康上のご注意（必ずお読みください）



- 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、使用前に医師に相談してください。

- Wiiリモコンやゲームキューブコントローラ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、身体各部にWiiリモコンやゲームキューブコントローラ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。

- ・ Wiiリモコンの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。

- ・ ゲームキューブコントローラの振動設定に関しては、本取扱説明書（P.30）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。

使用上のご注意（必ずお読みください）

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Wiiリモコン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Wiiリモコン専用ストラップの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なことを確認し、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。

- 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。

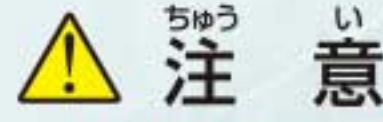
- ストラップだけを握ってWiiリモコンを振り回すことは絶対にしないでください。また、ヌンチャクを振り回したり、首にかけたりしないでください。

- 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

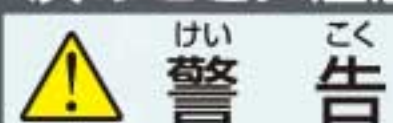
- Wiiリモコンをより安全に使用していただくため、Wiiリモコンジャケットを装着して使用されることをおすすめします。

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)を使用する場合は、次のことに注意してください。



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

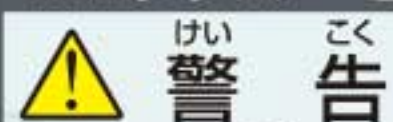
- LスティックやRスティックを操作する場合、手のひらなどの皮膚の弱い部分で力を入れて操作しないでください。皮膚を痛めることがあります。
- LスティックやRスティックを乱暴に操作すると故障の原因になるばかりでなく、まれにゲームの進行に支障をきたす恐れがありますのでご注意ください。

ゲームキューブコントローラを使用する場合は、次のことに注意してください。

使用上のおねがい

- ゲーム中はゲームキューブコントローラを引っ張らないでください。ディスクに傷がつく原因となります。
- ゲームキューブコントローラを抜き差しする前に、Wii本体からディスクを取り出してください。
- 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。

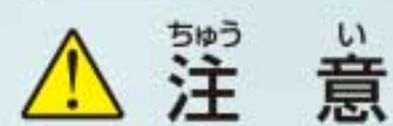
Wiiザッパーを使用する場合は、次のことに注意してください。



警告

- ゲーム中はWiiザッパーをしっかりと握り、手から離さないでください。
- ゲームを始める前に周りには何も無いことを確認し、Wiiザッパーを振ったときでも、Wiiザッパー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。
- ストラップだけを握ってWiiザッパーを振り回すことは絶対にしないでください。

ディスクの取扱いについて



注意

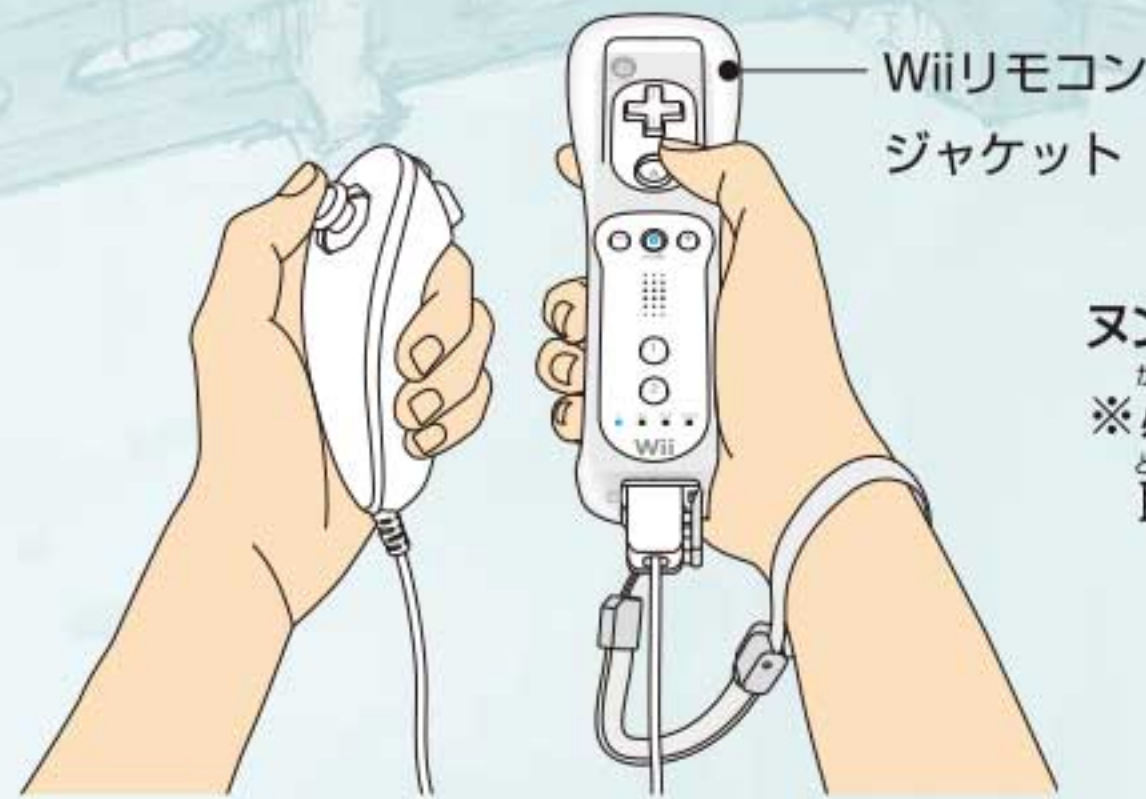
- このディスクはWii専用のディスクです。それ以外の機器では使用しないでください。機器の故障の原因や、耳などの身体に悪い影響を与える場合があります。
- ひび割れや変形、修復したディスクは使用しないでください。Wii本体内部でディスクが破損し、けがや故障の原因となります。
- ディスクを曲げたり無理な力を加えないでください。ディスクが破損し、けがの原因となります。
- ディスクやケースの上に重いものを置いたり落としたりしないでください。ディスクやケースが破損し、けがの原因となります。
- ディスクの中心孔に、指など身体の一部を故意に挿入しないでください。抜けなくなったり、身体を傷つけることがあります。
- ディスクは絶対に投げないでください。けがや故障の原因となります。
- ディスクを廃棄する場合は、各自治体の指示に従ってください。

使用上のおねがい

- 直射日光の当たる場所やストーブやヒーターなどの熱源のそば、湿気の多い場所やホコリの多い場所での使用や保管はしないでください。
- 密閉された自動車の中(特に夏期)などに長時間放置しないでください。
- Wii本体から取り出したディスクは、必ずケースに入れて保管してください。ケースに入れないで重ねたり、斜めに立てかけたりすると、傷やそりの原因となります。
- ディスクは、両面とも指紋、汚れ、傷などをつけないように取扱ってください。また、シールなどを貼り付けたり、鉛筆、ペンなどで文字や絵を書かないでください。
- ディスクが指紋やホコリによって汚れている場合、正常にデータを読み込むことができない可能性があります。もし、ディスクが汚れてしまったときは、柔らかい布でディスクの中心から外の方へ軽く拭いてください。
- ディスクを研磨しないでください。また、ベンジンやレコードクリーナー、静電気防止剤などは、使用しないでください。ディスクを傷めることがあります。
- お客様の誤ったお取扱いによりディスクに生じた傷、破損などに関しては補償いたしかねます。ご了承ください。
- このディスクは、日本国内専用の表記のある日本国内仕様のWiiに対応しています。海外仕様のWiiでは使用できません。

コントローラの持ちかた

持ちかたは、WiiリモコンやWiiリモコンと組み合わせて使用する周辺機器によって異なります。
 ※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
ジャケット

ヌンチャクを使用する場合

※必ずWii本体取扱説明書、またはヌンチャク取扱説明書も併せてご覧ください。



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取扱説明書も併せてご覧ください。



ゲームキューブコントローラを使用する場合

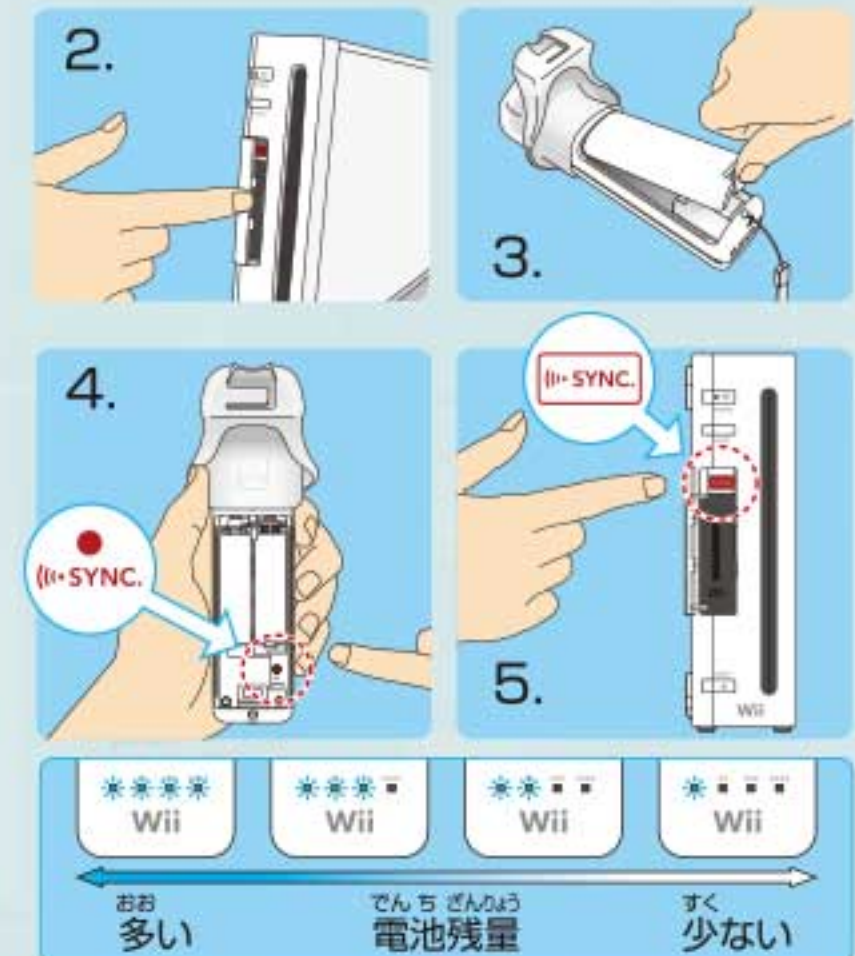
※必ずWii本体取扱説明書、またはゲームキューブコントローラ取扱説明書も併せてご覧ください。

本体の故障やディスクの傷つきを防止するため、次のことを注意してください。
 ・プレイ中にゲームキューブコントローラを引っ張らないでください。
 ・ゲームキューブコントローラを抜き差しする場合は、抜き差しする前に本体からディスクを取り出してください。

Wiiリモコンの登録方法について

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 ●(II)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。
5. プレイヤーインジケータが点滅中に、Wii本体の ●(II)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。
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ボタンメニューの項目)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。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

Wii本体の機能更新について

このディスクには、Wii本体に内蔵されているチャンネルを更新するデータや本ゲームソフトをプレイするためのデータが含まれています。このディスクをWii本体に挿入しても、Wiiメニューにゲームタイトルが表示されなかったり、「Wii本体の更新」と表示されている場合は、本体を更新する必要があります。

機能更新の手順

「ディスクドライブチャンネル」を選んでください。本体更新画面が表示されます。「機能更新に関するご注意」をお読みいただき、「OK」を選んで更新してください。更新後、ゲームタイトルが表示され、ゲームを始めることができます。



【Wiiメニュー】

- 更新する必要がない場合、本体更新画面は表示されません。
- 更新中に次のことはしないでください。本体の故障や、本体に保存されているデータが壊れる原因となります。
 - ・ 本体の電源をOFFにしたり、ACアダプタをコンセントから抜く。
 - ・ 本体のリセットボタンやディスクイジェクトボタンを押す。
 - ・ 本体を叩いたり、動かしたりする。



【本体更新画面】

Wii本体を更新することにより追加される機能およびWii本体のバージョンの確認方法は、任天堂ホームページ(<http://www.nintendo.co.jp/wii/support/>)、または任天堂モバイル(<http://nintendo.jp/>)でご確認ください。

機能更新に関するご注意

- 更新データは、Wii本体のシステムやチャンネル機能を更新するものです。
- 本ゲームソフトをプレイするために更新が必要な場合、自動的に更新用のプログラムが開始され、更新が完了すると自動的に再起動します。なお、更新には数分かかることがあります。
- 再起動後、追加された機能のための設定が必要になることがあります。また、更新により、Wii本体のシステム機能や、Wiiチャンネル、Wiiメニューのデザイン、仕様などに追加や変更が生じる場合があります。ご了承ください。なお、Wii本体の各種設定内容や本体に保存されているデータはそのまま引き継がれます。
- ※ Wii本体を改造したり、任天堂がサポートしていない周辺機器やソフトウェアを使用している場合、本体の機能更新により、改変箇所が検出・削除され、Wii本体やソフトが動作しなくなる恐れがあります。更新に同意されない場合、本ゲームを起動することはできません。更新に同意されない場合は、Wii本体の電源ボタンを4秒以上押し続けることで、更新を中断できます。
- ※ Wii本体に、通常の使用法以外で作成されたデータ、または任天堂がサポートしていないデータが保存されていると、Wii本体の故障の原因となる恐れがあります。安心してご使用いただくため、Wii本体の機能更新時に、このようなデータを自動的に除去する場合があります。

宇宙の
後継者

罪と罰

SIN AND PUNISHMENT

CONTENTS

08 STORY

GAME CONTROLS

12 操作方法

GETTING STARTED

16 ゲームの始めかた

STAGES & ACTIONS

20 ステージ

23 アクション

RANKING & OPTIONS

28 RANKING

30 OPTIONS

ストーリー
STORY

この宇宙は、宇宙の「内」と「外」に大別されており、
両者は互いの遭遇より連綿とする敵対関係にあった。
「内宇宙」は、「ヒト」という好戦的下等生命体を「外宇宙」の
侵略行為に抗う手駒とするために、いくつかの地球を作り、
そこで「ヒト」を育成し、防衛最前線としていた。

「内宇宙」の目下の悩みは、
「ヒト」が情緒不安定であるがために、
ごく稀にはあるが、「外宇宙」との戦い
ではなく、友好の道を模索しようとし始める
個体が出現することであった。
そんな状況に陥るたびに、
その地球で1から「ヒト」を
養殖しなおさなくてはならないというのは、
防衛上重大な好機を相手に与える
ことになりかねない。

ISA

イサ・ジョ

「外宇宙」の血の力を受け継ぐ少
年。「内宇宙」に所属しながらも、
「外宇宙」との融和を模索している。



KACHI

カチ

一切の記憶を持たない、侵略
尖兵の少女。初めて見た「ヒト」
であるイサに興味を持っている。

そんな「内宇宙」の危惧どおり、
あるとき「ヒト」不在の第4垂地球に、
「外宇宙」の侵略尖兵が降り立った。
尖兵は、その星の生命体である
「ヒト」の少女への擬態をすでに完了していた。
しかし、「彼女」は「内宇宙」への侵攻の過程でその記憶を失ってしまっていた。
彼女の記憶には、「ヒト調査の任務」が、「ヒトへの興味」へと形を変えて残っているのみであった。
彼女は、無人となった地球で一人、あてもなく「ヒト」の痕跡を探し始める。

一方、「外宇宙」の侵略を感知した「内宇宙」は、
対抗手段として、特殊訓練を施した訓練生、イサ・ジョを地球へと送り込んだ。
しかし、このイサの派遣を巡っては、反対意見も噴出した。
というのも、イサの両親は「外宇宙」の血に侵蝕され、
半分「ヒト」ではなくなっていたからである。

「内宇宙」は、両親から受け継いだイサの“ヒト”を超越した力を警戒すると同時に、期待も寄せていた。
しかし当のイサは、母の言いつけを守り、“ヒト”であろうとすることに固執するあまり、
決してその力を行使しようとはせず、それが「内宇宙」の苛立ちを加速させてもいた。

そんなイサと、少女に擬態した尖兵は、荒廃した第4亜地球で遂に出会う。
尖兵の、“ヒト”に対する洞察と興味を垣間見るにつれ、イサは、この尖兵の中にこそ
“ヒト”らしさがあるのではないかと共感を覚え、確認のために行動を共にする。

イサの反逆とも取れるこの行為に業を煮やした「内宇宙」は、
第5亜地球から過去に訓練を施した最も戦闘力の高い“ヒト”、「G5」を召集。
イサの抹殺も視野に入れた尖兵殲滅作戦を指示する。

G5は、「内宇宙」での“ヒト”の権利の向上と引き換えにこれを快諾。
地球へと向かった—

“ヒト”に興味を持つ、ヒトではないもの
“ヒト”でありたいと願う、ヒトであるか不確かなもの
“ヒト”を越えたいと望む、ヒト
本当に“ヒト”らしいのは果たして—

CHENG LONG LEE
ツェンロン・リー

DECO GEKISHO
デコ・ゲキショウ

ARIANA SHAMI
アリアナ・シャミ

RITTER
リッター

HIBARU YAJU
ヒバル・ヤジュー

G5 (Group of Five Countries)
地球施政連合機構

GAME CONTROLS

操作方法



操作方法

『罪と罰 宇宙の後継者』は、Wiiリモコン+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、Wiiザッパーのいずれでも操作できます。本書では、Wiiリモコン+ヌンチャクを使った操作で説明を行います。

Wiiリモコン+ヌンチャク

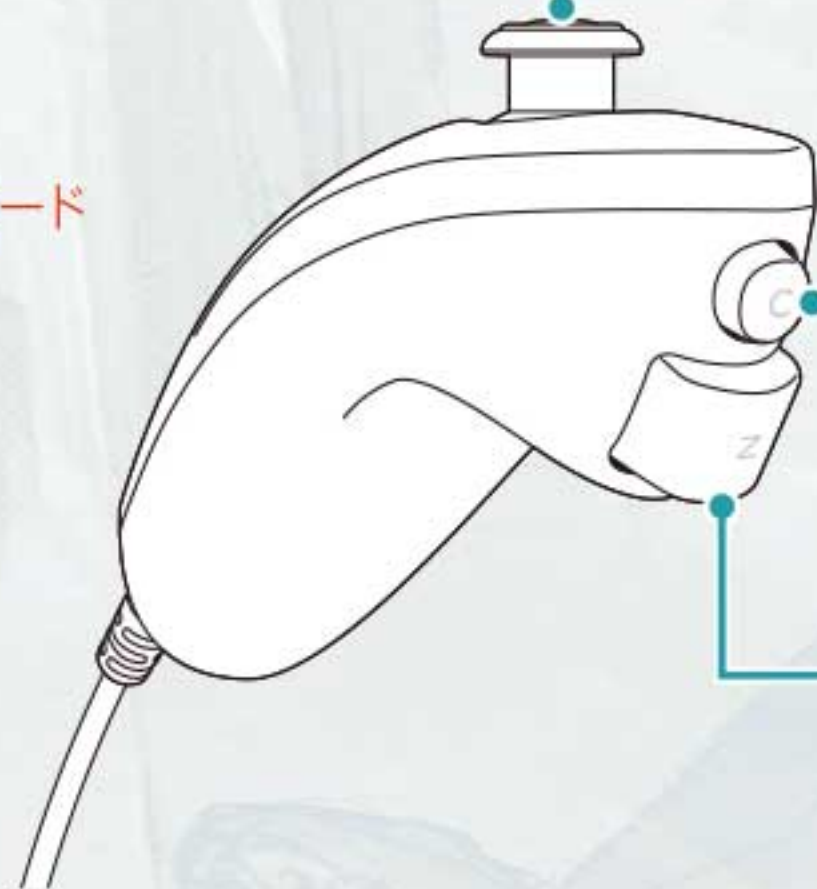
黒字はメニューなどの操作、赤字はアクション時の操作です。

S はボタンを短く押す操作、**L** は押し続ける操作を表します。

※各アクションの詳しい操作方法については、**△P 23~26** をご覧ください。

コントロールスティック

- 項目の選択
- 移動
- (↑に倒す)ホバーモード



Cボタン

- ジャンプ
- 決定

Zボタン

- ダッシュ

ポインター

- 項目の選択
- 照準の移動

十字ボタン

- 項目の選択

HOMEボタン

- HOMEボタンメニューの表示

+ (プラス)ボタン

- デモのスキップ
- PAUSE MENU **△P 21** の表示

Bボタン

- キャンセル
- **S** ソード
- **L** ショット

Aボタン

- 決定
- **S** ロックオン
- **L** (押し続けて放す) チャージショット

※各アクションの操作方法は、「OPTIONS」**△P 30** の「CONTROLLER SETTING」で変更できます。

2人協力プレイ

このゲームは、コントローラが2人分あると2人で遊べます。2Pは銃の照準が表示され、「照準の移動」「ショット」のみ行えます。**B** でショットを撃って、1Pを援護しましょう。

※2Pのみ、Wiiリモコン(単品)だけでも操作できます。

※2Pのキャラクターは表示されません。

ポイントする

Wiiリモコンのポインターを画面に向け、特定の場所を指すことを「ポイントする」といいます。この操作で項目を選んだり、照準を動かしたりできます。



操作一覧

以下のコントローラは、基本的な操作方法のみ紹介しています。各コントローラを使用する場合は、あらかじめ「OPTIONS」⇒P 30 で設定を行ってください。

クラシック コントローラ (PRO)



	移動・ホバーモード 照準の移動	R	S ソード L ショット
	照準の移動	ZR	S ロックオン L チャージショット
L	ジャンプ	+	ポーズメニュー PAUSE MENUの表示
ZL	ダッシュ		

※ + ・ 項目の選択、a ・ 決定、b ・ キャンセル

ゲームキューブ コントローラ



	移動・ホバーモード (↑に倒す) S ジャンプ 照準の移動	L	ダッシュ
	照準の移動	R	S (軽く押す) ソード L (軽く押す) ショット (R を押し込む) L チャージショット
Z	ロックオン		
START/PAUSE	ポーズ PAUSE MENUの表示		

※ + ・ 項目の選択、A ・ 決定、B ・ キャンセル

Wiiザッパー



ポインター	照準の移動 照準の移動	C	S ロックオン L チャージショット 決定
	移動・ホバーモード (↑に倒す) S ジャンプ 照準の移動	B	S ソード L ショット キャンセル
Z	ダッシュ	+	ポーズメニュー PAUSE MENUの表示

※ + ・ 項目の選択、A ・ 決定

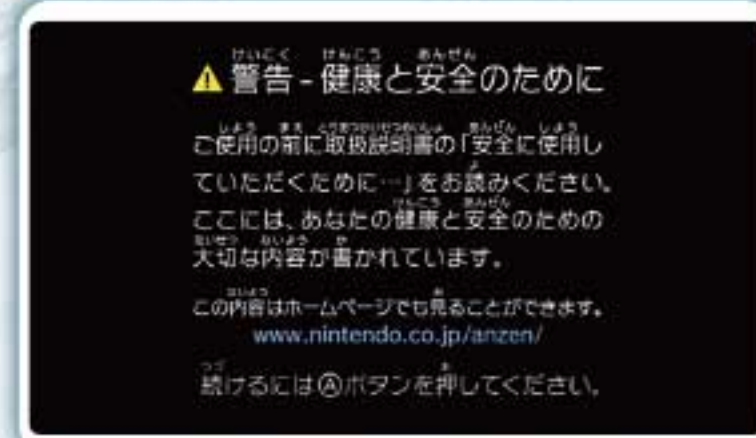
※コントローラの接続方法については、Wii本体と各コントローラの取扱説明書をご覧ください。

※2Pがゲームキューブコントローラを使用する場合は、ゲームキューブコントローラポート2に接続する必要があります。

ゲームの始めかた

Wii本体のディスクスロットに『罪と罰 宇宙の後継者』のWiiディスクを正しく挿入してください。Wii本体の電源がONになります。

1 右の画面が表示されたら、内容を確認して、(A)を押してください。



2 Wiiメニューから「ディスクドライブチャンネル」をポイントして、(A)を押してください。チャンネル画面が表示されます。



3 「はじめる」をポイントして、(A)を押してください。ストラップ着用画面が表示されます。



4 ストラップの準備ができたなら、(A)を押してください。続いて、Wiiザッパーの持ちかたに関する注意画面が表示されるので、(A)を押してください。タイトル画面が表示されます。



5 (A)を押してください。「SELECT PLAY FILE」に進みます。



SELECT PLAY FILE

プレイするファイルを選択します。初めてプレイするときは、「FILE NEW」をポイントして(A)を押してください。データがセーブされているファイルを選べば、「SELECT MENU」に進みます。



NOT SAVE データをセーブせずに遊ぶことができます。

TRASH BOX 選択したファイルのデータを削除できます。

※一度削除したデータは元に戻せませんので、ご注意ください。

FILE NEW

名前を入力して、新しくデータを作成します。文字をポイントして(A)を押すと、1文字ずつ入力されます。入力を終えたら、「OK!」を選んでください。※入力した名前は、「RANKING」で使われます。



セーブ(データの保存)について

このゲームは基本的にオートセーブです。ステージの進行状況はチェックポイント(P21)を通過したときに、スコアなどの記録はステージクリアやゲームオーバー(P22)の後に自動でセーブされます。「OPTIONS」(P30)の設定は、変更後にセーブされます。

※「OPTIONS」の「SAVE」で設定を行うと、手動セーブに切り替えることができます。

※セーブするにはWii本体保存メモリに、1ブロック以上の空き容量が必要です。

※セーブ中にWii本体の電源を切ったり、リセットボタンを押したりしないでください。

※セーブデータをSDメモリーカードにセーブすることはできません。

※Wii本体保存メモリ内のファイルを削除する方法については、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。

STAGES & ACTIONS

ステージ & アクション

SELECT MENU

4つの項目が選択できます。「1P START」または「2P START」を選ぶと、「SELECT GAME」に進みます。

BACK
前の画面に戻ります。



1P START	1人用のモードです。敵を倒しながら、ステージを進んでいきます。
2P START	2人用のモードです。2Pも攻撃に参加して、一緒に遊べます。 ※キャラクターを操作できるのは1Pのみです。2Pは「照準の移動」「ショット」のみ行えます。
OPTIONS	操作方法やセーブなどの設定ができます △P30 。
RANKING	自分のスコアやWi-Fiランキングを閲覧できます △P28 。

SELECT GAME

3つの項目が選択できます。項目を選んだ後、ゲームが始まります。

CONTINUE	前回の続きから、ゲームを再開します。
NEW GAME	以下の順で設定を行い、最初からゲームを始めます。 DIFFICULTY ゲームの難易度を選択します。 PLAYER プレイヤー（操作するキャラクター）を選択します。 ※イサとカチは、照準タイプ △P24 やチャージショット △P25~26 の性能が異なります。
SELECT STAGE	プレイしたステージの中から、好きなステージを選んで遊ぶことができます。ステージクリアで終了となり、途中経過はセーブされません。 ※ベストスコアを更新すると、スコアのみセーブされます。

ステージ

ステージには、さまざまな敵や障害物が待ち構えています。プレイヤーのイサまたはカチを操作して攻撃したり、敵の攻撃をかわしたりしながら進みましょう。

ステージ画面の見かた



PLAYER'S LIFE

プレイヤーのライフ(体力)を表します。受けたダメージに応じて減り、0になるとゲームオーバー(△P22)です。

SCORE

これまでに獲得したスコア(得点)です。敵や障害物にダメージを与えると増えます。

MULTIPLIER

獲得スコアの倍率です。敵や障害物を撃破すると上がり、ダメージを受けると下がります。

★Hit(s)

敵や障害物を撃破した数です。

アイテム

敵を倒すと、さまざまなアイテムが出現することがあります。

ライフキット



ライフを一定量回復できます。色によって、回復量は異なります。

コイン



コインの色に応じて、得点がもらえます。
※敵をカウンターアタック(△P25)で倒すと、必ずコインが出現します。

勲章



特定の条件を満たすことで出現します。ステージクリア時に、ボーナス得点がもらえます。

チェックポイント

ステージには、何か所かチェックポイントがあります。チェックポイントを通過すると自動でセーブされ、その場所から再開できるようになります。

※「SAVE」(△P30)の「自動セーブ設定」で「しない」を選択しているときは、セーブされません。その場合は、手動でセーブを行ってください。

コマンダー

ステージには、コマンダーと呼ばれるボスが登場します。コマンダーを倒すと、残り時間に応じてボーナス得点がもらえます。ステージの最後に現れるコマンダーを倒すと、ステージクリアです。

COMMANDER'S LIFE

コマンダーのライフを表します。

TIME

残り時間を表します。0になると、MULTIPLIERが下がっていきます。



PAUSE MENU

(+)を押すとゲームを一時中断して、PAUSE MENUが表示されます。

OPTIONS

操作方法やセーブなどの設定ができます(△P30)。

SAVE & EXIT

通過したチェックポイントをセーブして、ゲームを終了します。再開するときは、最後に通過したチェックポイントから始まります。

※スコアはセーブされませんので、ご注意ください。

※「SELECT STAGE」(△P18)では、表示されません。

EXIT

ゲームを終了して、「SELECT MENU」に戻ります。

アクション

イサとカチのアクションを紹介します。どちらのプレイヤーも、基本的な操作方法は同じです。

ステージクリア

ステージをクリアすると「STAGE RESULT」が表示され、戦績に応じたボーナス得点がもらえます。



移動

◎を左に倒すと左に、右に倒すと右に移動します。

ジャンプ

◎を押すと、ジャンプします。



ゲームオーバー

ゲームオーバーになると、コンティニューするか選択することができます。「YES」を選ぶと、最後に通過したチェックポイントからゲームを再開します。「NO」を選ぶと、今回のスコアの一覧が表示されます。



ダッシュ

⌒を押すと、ダッシュします。
◎を倒しながら⌒を押すと、◎を倒した方向にダッシュします。ダッシュ中は無敵状態になり、ダメージを受けません。



ホバーモード

◎を上倒すと、空中を移動できるホバーモードに移行します。ホバーモード時は、◎を倒した方向へ自由に移動できます。



スコアのアップロード

ステージをクリアしたとき、またはゲームオーバーになったときにベストスコアを更新していると、ニンテンドーWi-Fiコネクションに接続して、「RANKING」△P28にスコアをアップロードできます。スコアは、「BEST Record」△P28で後からアップロードすることもできます。

照準の移動

Wiiリモコンでポイントすると、ポイントした場所に銃の照準が移動します。

照準



ショット

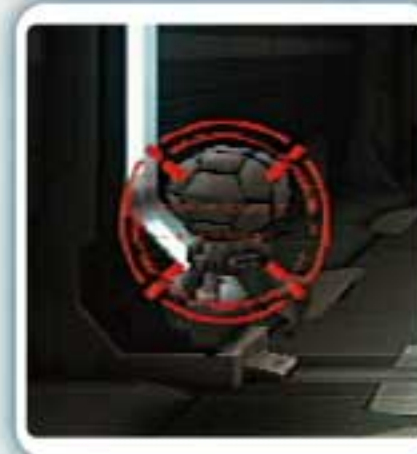
[B]を押しながら、照準に向かってショットを撃ちます。



ロックオン

敵に照準を合わせた状態で [A] を短く押すと、敵をロックオンします。もう一度 [A] を押すと、ロックオンが解除されます。

※ロックオンしている間、ショットの威力は下がります。



照準タイプの違いについて

イサとカチは、照準のタイプが異なります。イサの場合は、ロックオンするときはすべて手動で行います。カチの場合はショットを撃っている間、照準付近の敵を自動でロックオンします。自動ロックオンは、ショットを撃つのをやめるか、敵を倒すと解除されます。

※カチの自動ロックオンは、ショットの威力が下がります。

ソード

[B] を短く押すと、近接攻撃用の強力なソード攻撃を行います。続けて押すと、3回まで連続して攻撃できます。威力は上がりますが、その分隙も大きくなります。



カウンターアタック

敵の弾などにソード攻撃を行うと、跳ね返せることがあります。強力な敵弾を跳ね返すと、敵に大きなダメージを与えることができます。

※跳ね返した敵弾は、照準に向かって飛んでいきます。あらかじめ敵をロックオンしておくと、カウンターアタックを命中させやすくなります。



チャージショット

[A] を押し続けると、照準のチャージゲージがたまっていきます。ゲージがたまりきった状態で [A] を放すと、強力なチャージショットを発射します。



チャージゲージ



チャージショットを発射すると

チャージショットは強力な分、連続で発射することができません。発射後に赤色で表示されるリチャージゲージが消えると、再びチャージショットを発射できるようになります。

リチャージゲージ



チャージショットの特性について

イサとカチ、2人のチャージショットは性能が大きく異なります。それぞれの特性を生かして戦いましょう。

イサ

イサのチャージショットは、着弾すると広範囲にわたって爆発します。狙った敵に加えて、周囲の敵にも大きなダメージを与えることができます。



カチ

カチのチャージショットには追尾機能があり、敵をロックオンすることでチャージゲージがたまりません。一度に最大8回までロックオンして、複数の敵を狙ったり、敵一体に攻撃を集中したりできます。



※ゲームを進めて特定の条件を満たすと、イサとカチを切り替えて遊べるようになります。その場合は、
 (○) (Wiiリモコン+ヌンチャク・クラシックコントローラ)、(A) (ゲームキューブコントローラ・Wiiザッパー)
 を押すとプレイヤーを交代できます。

RANKING

ニンテンドーWi-Fiコネクションに接続して、Wi-Fiランキングを閲覧したり、自分のスコアをアップロードしたりできます。

BEST Record

各ステージで獲得したベストスコアを確認できます。スコアをアップロードしたいときは、「Ranking UPLOAD!!」を選んでください。



Ranking UPLOAD!!

アップロードしていないスコアがあると、表示されます。

Wi-Fi

ニンテンドーWi-Fiコネクションに接続して、Wi-Fiランキングのデータを取得できます。難易度・ステージ・プレイヤーを選び、「Ranking GET!!」を選んでください。



RANKING

データを取得すると、全国のユーザーのトップランキング・自分の順位周辺のランキングを閲覧できます。



Wi-Fiに接続するための準備

このゲームは、インターネット(ニンテンドーWi-Fiコネクション)に接続して、無料で全国のユーザーがアップロードしたスコアを閲覧することができます。

※インターネットの接続に必要な機器や設定方法について、詳しくはWii本体取扱説明書 機能編「Wiiオプション(本体設定)」をご覧ください。

※インターネットに接続できない場合、「エラーコード」と「エラーメッセージ」が表示されます。詳しくはWii本体取扱説明書 機能編「故障かな?と思ったら」をご覧ください。

ニンテンドーWi-Fiコネクションのご利用に関するご注意

- インターネットに接続すると、あなたの入力した情報(名前など)が多くの人目に触れる可能性があります。個人を特定できるような重要な情報や他の人が不快な気持ちになるような言葉は使用しないでください。
- ゲームデータの改ざんなどにより、他のユーザーに迷惑をかけるような不正行為は絶対に行わないでください。そのような行為が確認された場合、当サービスへの接続停止などの対応を行うことがあります。
- ニンテンドーWi-Fiコネクションのゲームサーバーは、障害の発生によるメンテナンスなどによって、予告なく一時停止することがあります。また、将来的に各対応ソフトのサービスを終了することがあります。詳しくは、任天堂ホームページをご覧ください。
- インターネットに接続すること、または接続できないことによって生じたいかなる損害についても、当社は一切の責任を負いません。ご了承ください。

ニンテンドーWi-Fiコネクションとは?

任天堂が提案する、インターネットを通じて世界中の人達と「カンタン」「あんしん」「無料」でゲームを楽しんでいただける世界初のシステムです。ご家庭のブロードバンド・インターネット環境で、手軽に世界中のユーザーと対戦したり、協力して冒険に出たり、交流を深めたりすることができます。



オプション OPTIONS

ゲームに関するさまざまな設定を行うことができます。

コントローラ セッティング CONTROLLER SETTING



1P側のコントローラ設定を行うことができます。各アクションの操作方法を変更したり、優先的に認識するコントローラを選択したりできます。

コントローラ セッティング 2P CONTROLLER SETTING



2P側のコントローラ設定を行うことができます。
※2Pの場合、「照準の移動」のみ操作方法を変更できます。

スクリーン SCREEN



ウィンドウの大きさを調節したり、字幕のON/OFFを切り替えたりできます。

サウンド SOUND



BGMやボイス、効果音のボリュームを調節することができます。

セーブ SAVE



セーブに関する設定を行うことができます。

自動セーブ設定

チェックポイント通過時・ステージクリア後・ゲームオーバー後・設定変更後などのタイミングで、自動セーブを行うかどうかを選択します。

手動セーブ

現在の設定とゲームの進行状況をセーブします。
※「自動セーブ設定」で「しない」を選択しているときはセーブされませんので、手動でセーブを行ってください。

Staff Credits

Character Voice

イサ・ジョ／細谷 佳正
カチ／吉田 聖子
ツェンロン・リー／新垣 樽助
リッター／石上 裕一
アリアナ・シャミ／沢海 陽子
ヒバル・ヤジュー／沢城 みゆき
デコ・ゲキショウ／大川 透

峯 香織
伊丸岡 篤
増田 隆之

Main Program

中川 敦友

Enemy Program

中川 敦友
西村 夏樹
右京 雅生
金原 瞬
高橋 総一郎
壬生 祐樹
松浦 大人

Support Program

石田 和彦
三條 勝博

Art Direction

鈴木 康士

Back Ground Design

足立 敦
越智 光進

Model Design

鈴木 康士
藤田 勇平
足立 敦
北川 直己
荻野 誠
海老原 信顕

Effect Design

荻野 誠
足立 敦
鈴木 康士

Motion Direction

竹花 秀行

Motion Design

竹花 秀行
小松 義弘
大宮 睦夫
手塚 敏
藤田 勇平

Music Composition

半沢 紀雄

Sound Effects

村田 智

「あの頃へ」

Words/Compose

間沢 英二

Arrange

間沢 英二
小関 泰士

Vocal

Ayumi (version a)

「あの頃へ」

Words/Compose

間沢 英二

Arrange

間沢 英二
小関 泰士

Vocal

I'ruToy'ru (version b)

「ハカイ」

Words/Compose/Arrange

間沢 英二

Vocal

ASORA

Artwork

伊藤 孝志
大久保 圭祐

Technical Support

小山 武宏

Debug

渡邊 直樹
芝山 泰範
伊藤 章
武内 歩夢
竹田 裕也
澤田 達朗
浅井 充寿
足立 真吾
平尾 友宏
小山 兼人
山崎 亮太
池田 壮志
日下部 忠
南崎 友宏
林 亮太郎
丹羽 貴士
マリオクラブ株式会社
株式会社デジタルハーツ

Special Thanks

有限会社
リリースユニバーサル
ネットワーク
株式会社ピース
株式会社アティック
有限会社ASORA
株式会社
マウスプロモーション

Director

中川 敦友

Illustration

鈴木 康士

Planning

中川 敦友
鈴木 康士
菅波 秀幸

Supervisors

服部 由里絵
松下 慎吾

Producers

前川 正人
山上 仁志

Executive Producer

岩田 聡

All Rights, including the copyrights of Game, Scenario, Music and Program, reserved by NINTENDO and TREASURE.

画面サイズの変更

16:9の画面サイズで遊ぶ場合は、次の手順で設定を変更してください。

1 Wiiメニューの「Wiiオプション」を選んでください。Wiiオプションメインメニュー画面が表示されます。



【Wiiメニュー】

2 「Wii本体設定」→「画面」→「ワイド設定」の順に選んでください。ワイド設定画面が表示されます。



【Wiiオプションメインメニュー画面】

3 「16:9」を選んでください。
※16:9に設定した場合、テレビ側の画面サイズの設定を「フル」に設定してください。



【ワイド設定画面】

プログレッシブ対応テレビをお使いの方へ

別売のWii専用コンポーネントAVケーブル(RVL-011)、またはWii専用D端子AVケーブル(RVL-012)をご使用いただくと、あざやかでくっきりした画像でプレイすることができます。

1 Wiiメニューの「Wiiオプション」を選んでください。Wiiオプションメインメニュー画面が表示されます。



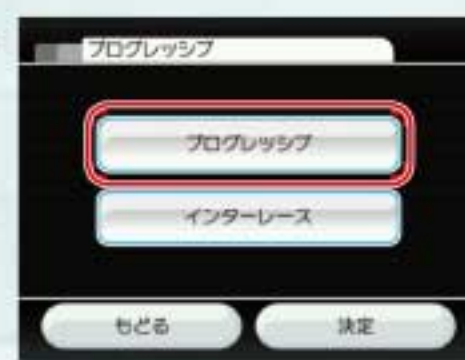
【Wiiメニュー】

2 「Wii本体設定」→「画面」→「プログレッシブ」の順に選んでください。プログレッシブ設定画面が表示されます。



【Wiiオプションメインメニュー画面】

3 「プログレッシブ」を選んでください。



【プログレッシブ設定画面】

※D1端子付きのテレビをご使用の場合は、プログレッシブ設定を選ばないでください。
※ご使用になるテレビによっては、プログレッシブに設定した場合、強制的に画面の縦横比が変更されることがあります。

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 SALE AND USE IN JAPAN ONLY. COMMERCIAL USE, UNAUTHORIZED COPY AND RENTAL PROHIBITED.
本品は日本国内だけの販売および使用とし、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。

あなたのWii本体に許諾されていない技術的改造が施されている場合、このゲームはプレイできない可能性があります。お心当たりのある方は、あなたのWii本体を本来の正常な状態に戻してください。

任天堂株式会社

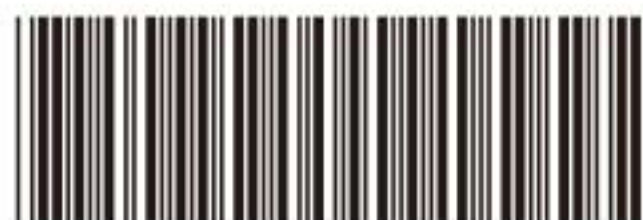
© 2009 Nintendo / TREASURE

Wii は任天堂の登録商標です。Trademarks registered in Japan.

ニンテンドーWi-Fiコネクション・Nintendo Wi-Fi Connection・ヌンチャク・Wiiザッパー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を使用しています。フォントワークスの社名、フォントワークス、Fontworks、フォントの名称は、フォントワークス株式会社の商標または登録商標です。

落丁・乱丁はお取り替え致します。



RVLR2VJ00

TREASURE
VIDEO GAMES

禁無断転載