

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

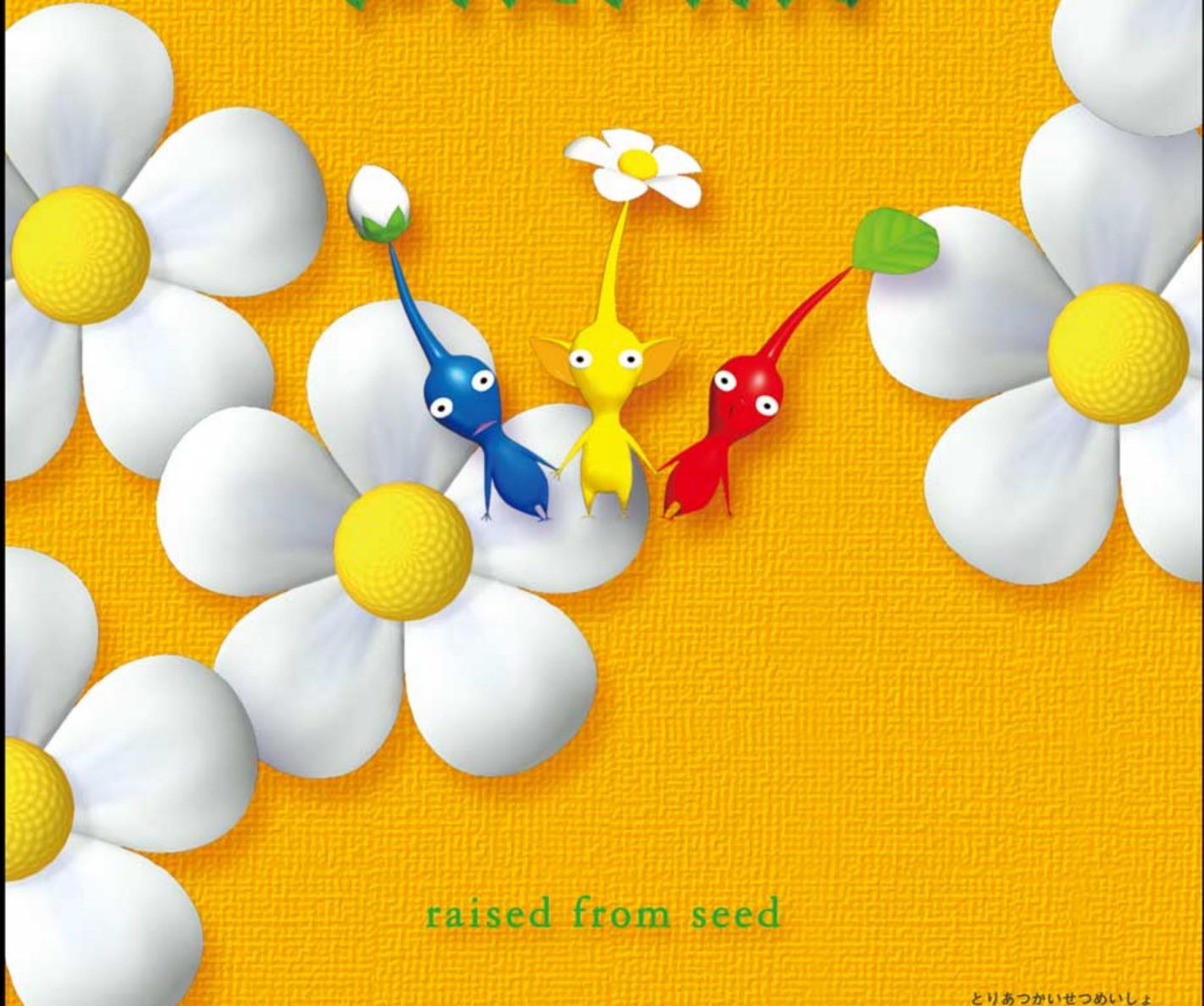
Nintendo®

Wii®

Wiiであそぶ

PIKMIN®

PIKMIN



raised from seed

RVL-R9IJ-JPN

とりあつかいせつめいしょ
取扱説明書

ごあいさつ

このたびはWii専用ソフト『Wiiであそぶ ピクミン』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）

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、身体の一部に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、絶対に使用をしないでください。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。

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。
- 必ず専用ストラップを手首に通して、ストッパ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、ストッパーを再度固定してください。
- 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いことを確認し、Wiiリモコンを振ったときでも、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使用してください。
- 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、医療機関などでは、無線通信が制限されている場合があります。そのような場所では、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リモコンは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することは避けてください。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おそれがありますのでご注意ください。

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。ケースに入れずに重ねたり、斜めに立てかけたりすると、傷やその原因となります。
- 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。
- ディスクを研磨しないでください。
- 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向へ軽くふいてください。
- ベンジンやレコードクリーナー、静電気防止剤などはディスクを傷めることがありますので、使用しないでください。
- 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ので、あらかじめご了承ください。
- 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。

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。

- 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。本体の故障の原因や、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、動かしたりする行為。



【Wiiメニュー】



【本体更新画面】

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。
 - 更新には数分かかることがあり、再起動後に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。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ので、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。
- ※改造したり、任天堂が推奨しない周辺機器やソフトウェアを使用した本体で機能更新をした場合、設定内容が初期化されたり、正常に更新されない可能性があります。

Wiiリモコンとヌンチャクの持ち方



Wiiリモコンとヌンチャクの準備

※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 ヌンチャクのプラグのコンネクタフックにストラップのひもを図のように通してください。



- 2 ひもを通した状態で、Wiiリモコンの外部拡張コネクタにヌンチャクのプラグを接続してください。



- 3 ストラップに手を通し、Wiiリモコンをしっかり握り、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するまで押し込んでください。

- 4 もう一方の手でヌンチャクを持ってください。

ヌンチャクのニュートラルポジションと再設定機能

ヌンチャクのコントロール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。

ヌンチャクのコントロールスティックを指から離し、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…

コントロールスティックが傾い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にするときなどにコントロールスティックが傾いていると、その状態が「ニュートラルポジション」に設定され、コントロールスティックが正常に操作できなくなります。



【ニュートラルポジション】

contents

● もくじ ●		オリマーの 災難 6		ピクミンの 大きさ 8
	基本的な 操作方法 10		ゲームを 始めよう 12	
ピクミンに ついて 14		宇宙船の パーツを探そう 20		
	画面の 見かた 22	ピクミンと 探索しよう 24		
オリマーの アクション 26			ピクミン Q&A 29	

オリマーの災難

私の名前はキャプテン・オリマー。

故郷のホコタテ星では、結構名前の知られたベテラン宇宙航海士だ。

あるときは小型貨物を、またあるときは宇宙資源を、愛機の宇宙船ドルフィン号で星から星へ運ぶ商売をしている。

ここしばらくの間、ずっと休みなく働いていた私は、自分へのごほうびとして気ままな1人旅を計画した。出発の前夜、愛する妻が私の好物のスープを作ってくれた。ホコタテ星の特産である、オニヨントマネギと、赤青黄のカラフルなピクピクニンジンがたっぷり入った、とてもおいしいスープだ。満腹になった私は、暖かいベッドにもぐりこみ、明朝からの楽しい1人旅のことを考えた。やがて私は、幸せな深い眠りへと落ちていった……。

旅は順調だった。行き先は決めていなかったが、ドルフィン号は宇宙という大海原を軽快に突き進んでいた。短い休暇が、素晴らしいものになる予感を覚えた。私はドルフィン号を自動操縦に切り替え、熱いマッシュルームティーを飲もうと操縦席を立った。その時!

とてつもない衝撃がドルフィン号の機体をつらぬいた。とっさのことに何が起こったのか理解できなかった。機器類に体を打ちつけられた私は、気を失ってしまった……。

ドルフィン号は遭難し、場所も名前もわからない星にたどり着いた。

ともかく、私は無事だった。だが、宇宙船の壊れかたはすさまじく、パーツがこの星のあちこちに散らばってしまった。おまけにこの星の大気には猛毒の「酸素」が含まれているようだ。幸い背中中の生命維持装置は無傷だったが、装置を動かすバッテリーの寿命は30日しかない。エンジンさえ見つければ、大気圏内の移動が可能になり、ほかのパーツを探しに行くことができるのだが……。残された時間内に散らばった宇宙船のパーツを回収し、私は無事に故郷へ還ることができるのだろうか?

この星から脱出するまでの間、私は見たものや経験したことをすべて日誌に記しておこうと考えた。そのきっかけを私に与えたのは、2つの不思議な出会いだった。1つは3本の脚で立つ、故郷のタマネギに似た大きな物体。そしてもう1つは、カラフルなピクピクニンジンに似た小さな生命体だ。

私はその小さな生命体を、『ピクミン』と呼ぶことにした……。

ピクミンのおお の大きさ

あなたの指よりも小さなオリマー。

それよりもっと小さなピクミン。

身の回りのものと、

大きさを比べてみましょう。

オリマー
約4センチ

ピクミン
約3センチ

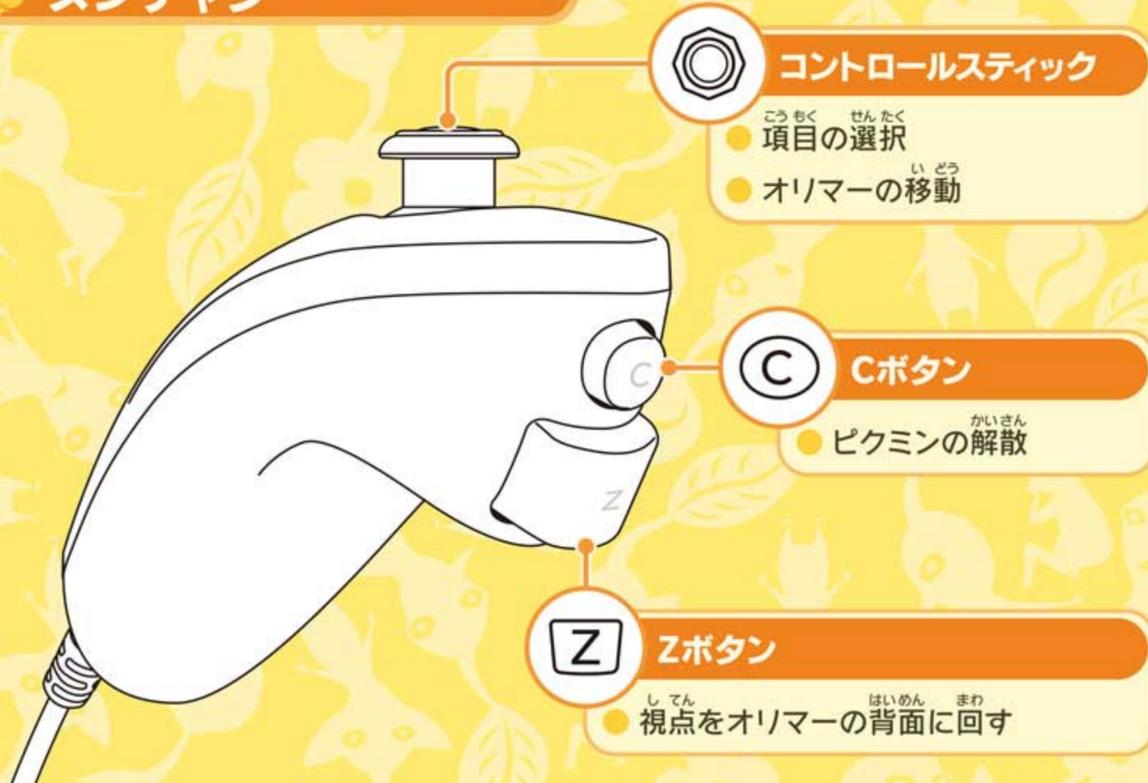


Electric Battery

基本的な操作方法

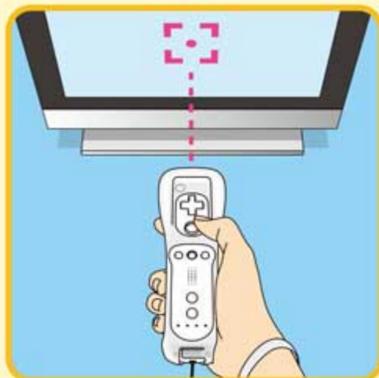
『Wiiであそぶ ピクミン』はWiiリモコンとヌンチャクを組み合わせ、
操作します。詳しい操作については、P26~P28をご覧ください。

ヌンチャク



！ポイントする

Wiiリモコンのポインターを画面に向け、特定の場所をさすことをポイントと言います。ポイントしている場所にはが表示され、そこにAでピクミンを投げ、でピクミンの隊列を移動させます。また、フリーピクミン P28 をポイントしてBを押すと、集合させることができます。



このゲームはニンテンドー ゲームキューブ コントローラで操作することはできません。

Wiiリモコン



このソフトでは、Wiiリモコンのスピーカーから一部の音が出ることがあります。Wiiリモコンのスピーカーの音量をOFFにすると、テレビのスピーカーからすべての音が出ようになります。詳しくはWii本体付属の「取扱説明書 機能編」をご覧ください。

はじめ ゲームを始めよう



Wii本体のディスクスロットに『Wiiであそぶ ピクミン』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、内容をよく読んで、Aを押してください。

※Wii本体の電源をONにして、ディスクを挿入しても右の画面が表示されます。



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、Aを押してください。



【Wiiメニュー】

3 チャンネル画面が表示されるので「はじめる」をポイントして、Aを押してください。



【チャンネル画面】

4 ストラップ着用画面が表示されるので、準備ができたならAを押してください。タイトル画面が表示されます。



【ストラップ着用画面】

タイトルメニュー

タイトル画面でAを押すと、タイトルメニューが表示されます。「ゲームをはじめよう」を選び、データセレクトに進んでください。なお、「オプション」を選ぶと、以下の設定ができます。

サウンド……BGMや効果音(SE)の音量を設定できます。

メッセージ……ゲーム中のメッセージを、大人用にするか子ども用にするかを選びます。

ハイスコア……ゲームをクリアしたときの上位の記録を確認できます。

※ゲームをある程度進めると、タイトルメニューに「チャレンジモード」が追加されます。チャレンジモードは、ピクミンの数を1日でどれだけ増やせるかを競うモードです。

データセレクト

最初から始めるときは「NEW」と表示されたデータを選んでください。続きからプレイするときには、日付が表示されたデータを選びましょう。

※①で選択中のデータをコピーできます。コピー先のデータを選んでください。

※②で選択中のデータを削除できます。

再開する日付を選ぶ

⊖と⊕で、再開する日付を選べます。ただし、セーブした最後の日付より前に戻ってプレイしたデータをセーブすると、前のデータは上書きされるのでご注意ください。

データの保存(セーブ)について

進行状況は日没P21後に「セーブする」を選ぶと保存できます。セーブにはWii本体保存メモリに31ブロック以上の空き容量が必要です。なお、削除や上書きしたデータを元の状態に戻すことはできないので注意しましょう。

※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本体付属の「取扱説明書 機能編」をご覧ください。

ピクミンについて

オリマーが惑星で出会った3色のピクミン。ピクミンの特徴、色による違いなどを理解することが、惑星脱出のための第一歩です。

ピクミンって何モノ？

ピクミンとは、オリマーが遭難した星で出会う不思議な生命体です。ピクミンたちは、どういふワケかオリマーに協力的なようです。また、ピクミンはとても賢い生物です。投げたり、**P27**、隊列を移動させる**P28**ことで、ものを運んだり、敵と戦うなど、自分で判断してさまざまな行動を起こすことができます。



100匹まで地上に出せる

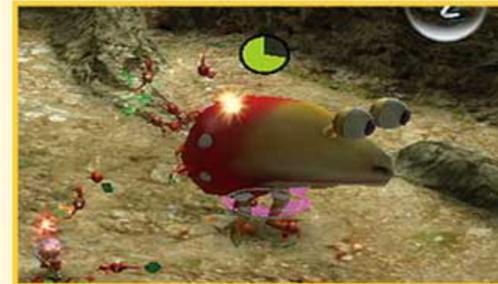
ピクミンはオリマーの後ろをついて歩き、最高100匹まで地上に出せます。なお、地面に埋まっているもの、作業中のもの、フリーのもの**P28**も100匹に含まれます。



ピクミンにできること

ピクミンを投げたり、隊列を移動させると、状況に応じてピクミンはいろいろなことをしてくれます。多くのピクミンに同じ行動をさせると、強力な力を発揮します。

原生生物と戦う



原生生物を攻撃して倒すことができます。

ゲートを壊す



ゲートをたたいて、壊すことができます。

ものを運ぶ



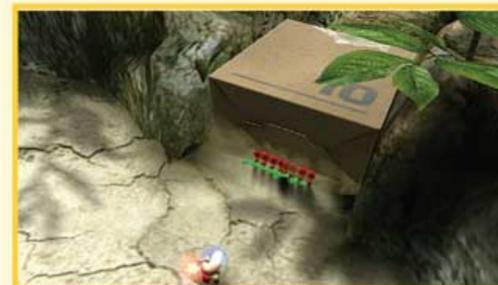
落ちているペレット**P17**や倒した原生生物をオニオンへ運びます。宇宙船のパーツは、宇宙船へ運びます。

バクダン岩を使う



バクダン岩**P16**を拾った黄ピクミンは、原生生物やゲートなどにバクダン岩を仕掛けて、大きなダメージを与えられます。

障害物をどかす



道をふさいでいる障害物をどかし、通ることができるようになります。

橋をかける



川などに橋をかけ、オリマーとピクミンの行動範囲を広げることができます。

3種類のピクミン

ピクミンは3色に分かれ、同じ色のオニオンから生まれます。
色によって特徴が変わるので、効果的な使いかたを考えることが大切です。



あかピクミン

熱に強く
攻撃力バツグン。



あおピクミン

水が大好きで、水中でも
自由に行動できる。

きピクミン

バクダン岩を取り扱う
ことができる。



黄ピクミンは
高く投げることが
できます。



取扱注意!

- 障害物などのそばにバクダン岩を持った黄ピクミンを投げると、バクダン岩を仕掛けて戻ってきます。
- 仕掛けたバクダン岩のそばにいと危険です。



ピクミンの増やしかた

ピクミンを増やすには、オニオンに新たなピクミンのタネを生み出させる必要があります。タネは、オニオンにペレットや倒した原生生物を運ぶと生み出されます。



ペレット草

たたいて花を落とすと、
ペレットになります。

ペレット

オニオンがピクミンを生み出す
ための栄養源。
数字は、ペレットを運ぶのに
必要なピクミンの数を表します。



ピクミンにペレットや倒した原生生物を運ばせると、自分と同じ色のオニオンに持ち帰ります。2色または3色のピクミンが同じものを運んでいる場合は、運んでいるピクミンのなかで一番多い色と同じ色のオニオンに運んでいきます。

ピクミンの成長

地面に埋まったピクミンを引き抜かずに放っておくと、ピクミンは大地のエキスを吸い取り、葉→つぼみ→花の順に成長します。成長するにつれてピクミンは速く移動できるようになり、成長したピクミンが多いほどペレットや獲物を速く運べます。





あなたの指よりも小さなオリマー。

それよりもっと小さなピクミン。

う ちゅう せん さが 宇宙船のパーツを探そう

ある惑星に遭難したオリマーは、故郷へ帰るために宇宙船のパーツを探さずことになりま。ピクミンと協力し、パーツを探しましょう。

き ほん 基本ルール

惑星はいくつかのエリアに分かれており、オリマーは1日に1つのエリアを探索できます。時間は自動的に進み、日没になるとその日の探索は終了です。一定数のパーツを手に入ると、宇宙船の能力が回復して新たなエリアに行けるようになります。

※1日に複数のエリアを探索することはできません。

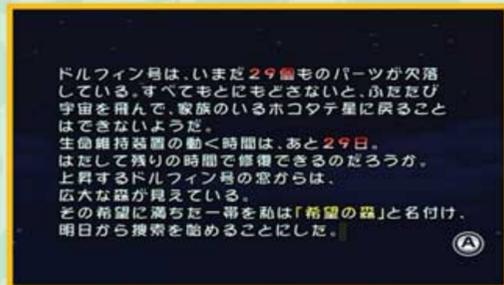
30個の宇宙船パーツを探そう

宇宙船から失われたパーツは30個。そのすべてを見つけ出さないと、故郷のホコタテ星へ帰れません。さまざまなエリアを探索し、パーツを見つけていきましょう。



せい げん じ かん 制限時間は30日

オリマーの生命維持装置は30日しかもちません。30日以内にパーツをすべて見つけられない場合はゲームオーバーです。



1日の進めかた

エリアを選んで探索を始めましょう。日没になると探索終了です。

エリアセレクト

まずは探索するエリアを選びましょう。⊖でタイトル画面に戻ることができます。



せん たくちゅう 選択中のエリアにあるパーツ

☆はすでに手に入れたパーツ、★はまだ手に入れていないパーツの数です。

オニオン P25 内のピクミンの数

左から「赤ピクミン」「黄ピクミン」「青ピクミン」の数です。

あつ 集めたパーツの数

オリマー日誌

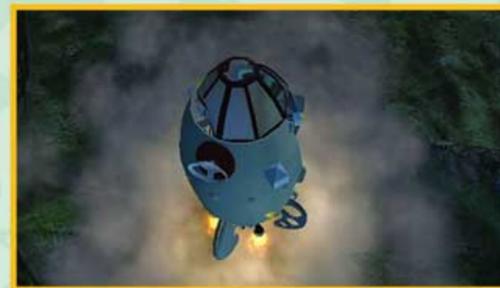
⊕で前の日没時に書かれたオリマー日誌を確認できます。

探索する

ピクミンと協力しながらエリアを探索し、宇宙船のパーツを探しましょう。P24

日没

夜の間は惑星の生物たちが凶暴になるので、宇宙船で空へ逃げます。ピクミンもオニオンに乗り込んでついてきますが、オニオンに乗り込むピクミンは以下のものだけです。



- オリマーと行動しているピクミン
- オニオンや宇宙船のそばにいたフリーピクミン P28

※地面に埋まっているピクミンは、そのエリアに残ります。

※作業中のピクミン、戦闘中のピクミン、オリマーから離れているフリーピクミンはオニオンに乗り込むことができず、夜の間には原生生物たちに食べられてしまいます。

画面の見かた

エリアを探索するための「メイン画面」と、ピクミンやパーツの情報をみる「情報画面」を活用し、エリアの探索を進めていきましょう。

メイン画面

太陽メーター

現在の時間を表し、が右まで進むと、1日が終了します。

原生動物の体力



オリマーの体力

ピクミン情報

今日の目付

運ばれているもの

上の数字は運ぶのに必要なピクミンの数、下の数字は運んでいるピクミンの数です。

ピクミン情報の見かた

連れてくるピクミンの数

ピクミンの総数



そばにいるピクミン

エリアにいるピクミンの数

オリマーのもっともそばにいるピクミンで、ここに表示されたピクミンを投げます 。最大100匹までエリアに出せます。

情報画面

を押すと情報画面が表示され、現在のピクミンの状態などを確認できます。

連れてくるピクミンの数

上から「赤ピクミン」「黄ピクミン」「青ピクミン」です。

オニヨンの中にいるピクミンの数

フリーピクミン の数

宇宙船パーツの数

エリア名



エリアマップ

特定の宇宙船パーツを手に入れると表示されるようになります。でスクロール、で拡大/縮小できます。

エリアマップに表示されるアイコンの見かた

- ... オリマーの現在地と向き
- ... 宇宙船の位置
- ... 宇宙船パーツがある位置
- ... 各色のオニヨンの位置
- ... 各色のピクミンの位置
- ... 埋まっているピクミン/作業中のピクミン/フリーピクミンの位置

操作確認画面

情報画面で を押すと、このゲームの操作方法を確認できます。



たん さく ピクミンと探索しよう



あたら っ 新しいエリアに着いたら、ピクミンを連れていろいろな場所に行きましょう。
つか じょうきょう おう ピクミンを使うと、状況に応じてピクミンはさまざまな行動をとります。

たん さく エリアの探索

エリアに降り立ったら、まずは埋まっているピクミンを引き抜いたり、オニオンからピクミンを呼び出しましょう。ピクミンを呼び出し終わったら、パーツ探しに出発です。見つけたパーツは、ピクミンを使って宇宙船まで運ばせましょう。

ポーズメニュー

⊖を押すとゲームがポーズ(一時停止)し、以下のメニューが表示されます。
ゲームを再開するときはⒷまたは⊖を押すか、「つづける」を選んでください。

つづける…………… ゲームを再開します。

1日をおえる…………… 宇宙船に乗り込み、1日を終わります。

過去セーブにもどる… データセレクトに戻ります。

！オリマーの体力とダメージ

オリマーは原生生物の攻撃を受けるとダメージを受け、体力が減ります。体力が0になると、オリマーは強制的に宇宙船に戻され、1日が終了します。このとき、エリアに出ていたピクミンのほとんどが、原生生物に食べられるので注意しましょう。

※オリマーの体力が0になると、オニオンや宇宙船のそばにいたピクミンはオニオンに乗り込んで脱出し、地面に埋まっていたピクミンはそのまま残ります。

※体力は宇宙船の前でⒶを押すか、翌日になると回復します。

オニオンについて

オニオンはピクミンを生み出す母体のようなものです。
あかいろ あおいろ きいろ しょく 赤色/青色/黄色の3色があり、ピクミンのタネを吹いて
おな いろ 同じ色のピクミンを生み出します。地面から引き抜いたピ
クミンは日没時にオニオンに帰り、翌日以降は
オニオンから呼び出せます。なお、一度見つけたオニオンは、以後宇宙船についてきます。



ピクミンのタネ

ピクミンを引き抜く……………

ピクミンがペレットや倒した原生生物をオニオンに運ぶと、オニオンがピクミンのタネを吹きます。しばらくすると芽が出るので、近くでⒶを押して引き抜きましょう。
引き抜かれた直後のピクミンは、オリマーの後ろについて移動します。



※すでにエリアに100匹のピクミンが出ている場合、タネはオニオンの中に蓄えられます。

ピクミンを呼び出す(帰す)……………

オニオンの下でⒶを押すと、オニオンと同じ色のピクミンを呼び出したり、ピクミンをオニオンに帰すことができます。以下の画面が表示されたら、⊙や⊕の上下でピクミンを呼び出す(帰す)数を設定し、Ⓐで決定してください。

※オニオンの中に成長したピクミンがいる場合、花→つぼみ→葉の順に呼び出します。



呼び出す(帰す)数

オニオンの中の
ピクミンの数

一緒にいる
ピクミンの数

オリマーのアクション

オリマーを操作し、ピクミンを使ってゲームを進めましょう。

ピクミンは1体ずつ投げたり、隊列を移動させて使うことができます。

移動

オリマーは○を倒した方向に移動します。

A パンチ

投げられるピクミンがないときにAを押すと、オリマーがパンチで攻撃します。



視点の変更

↑で視点の高さの変更、↑or↑で拡大/縮小ができます。

また、Zを押すと、視点をオリマーの背面に回すことができます。



ピクミンを使う

オリマーが引き連れているピクミンには、さまざまな使いかたがあります。

A 引き抜く

地面に埋まっているピクミンの近くでAを押すと、ピクミンを引き抜きます。

Aを連打すると、連続で引き抜くことができます。

A 投げる

ピクミンを連れているときにAを押すと近くにいるピクミンをつかみ、放すとカーソルの場所に投げます。投げられたピクミンは、状況に応じて自動的に行動します。



ポイントしてカーソルを動かし……



Aでピクミンを投げる!

※ Aを押し続けるとピクミンが色別に整列し、その状態でBを押すと色別に、+を押すと成長別に投げるピクミンを選べます。選択中のピクミンを投げるときは、Aを放してください。Aを連打すると選択中のピクミンと同じものを連続で投げるすることができます。

C 解散させる

Cを押すと、オリマーについてきているピクミンが、色別に分かれて解散します。

解散したピクミンはフリーピクミン P28 になります。



B 集合させる

フリーピクミンにカーソルを合わせてBを押すと、フリーピクミンがオリマーの元に集合します。集合したピクミンは、オリマーについてくるようになります。



※オリマーがフリーピクミンに直接触れても、集合させることができます。

+ 隊列を移動させる

+を押すと画面をポイントしたカーソルの方向に、連れているピクミン全員を移動させることができます。隊列をまとめて動かすと、まとめて行動させることもできます。



ピクミンたちをまとめて行動させる!

! フリーピクミンについて

オリマーから離れ過ぎたピクミンや、解散したピクミンは「フリーピクミン」になります。フリーピクミンはその場に留まり、オリマーについてきません。

フリーピクミンを一緒に行動させるときは、ポイントしてBを押すか、直接触れて集合させてください。



ピクミン Q&A

Q なぜかピクミンが遠回りしてオニオンまで戻ってきますが……?

A ピクミンは持ち上げたものをできるだけ早くオニオンに運ぼうとしますが、オニオンへの近道が障害物などでふさがれていると、別の道を通ったり、その場で足踏みをしてしまいます。道を開いてあげましょう。



岩の壁は、黄ピクミンの力を借りて、バクダン岩で壊しましょう。

Q 原生生物が強くて倒せません。

A 体の大きな原生生物を倒すには、多くのピクミンが必要です。小さなピクミンでも数が集まると、巨大な原生生物を倒すことができます。効果的な倒しかたがある原生生物もいるので、背後からピクミンを投げる、特定の色のピクミンで戦うなど、作戦を立ててみましょう。



たたか 戦いのテクニック



原生生物の足下を攻撃すると、動きをにぶくすることができます。原生生物を足止めしながら、別の方向からピクミンを投げつけるのも作戦の1つです。

また、頼りになる赤ピクミンだけで戦うと、多くのダメージを与えることができます。

Q 特定の色のピクミンを増やしたいのですが？

A ピクミンはペレットや倒した原生生物を、自分と同じ色のオニオンに運ぶ習性があります。この習性を利用しましょう。



※黄ピクミンを増やしたい場合、ペレットや原生生物を黄ピクミンに運ばせればよいのです。

Q ピクミンがペレットや倒した原生生物の横を通っても、運びません。

A 十字で隊列を移動させましょう。十字には、単に隊列の方向を調整するだけでなく、連れてきているピクミン全体に行動を起こさせる役割もあります。十字でピクミンをペレットや原生生物の方向に移動させると、ピクミンはそれを運ぼうとします。



Q 1日に多くのことができません。

A ピクミンをバラバラに行動させることで、時間を有効に使うことができます。たとえば、20匹が道をふさぐゲートを壊している間、残りの20匹がペレットや獲物を運び、さらにほかの20匹で原生生物と戦いに行くなど、同時にさまざまな指示を出すことができます。日没が近づくころには、離れた場所で作業をしているピクミンやフリーピクミンを集合させるようにしましょう。



STAFF CREDITS

**Wii VERSION
STAFF CREDITS**

EXECUTIVE PRODUCER
Satoru Iwata

SUPERVISORS
Shigeru Miyamoto
Takashi Tezuka

PRODUCER
Hiroyuki Kimura

DIRECTOR
Shigefumi Hino

MAIN PROGRAMMING
Yuji Kando

PROGRAMMING
Yosuke Oshino
Ken Watanabe
Naoki Masuda

SOUND PROGRAMMING
Yoji Inagaki
Takahiro Watanabe

MUSIC
Hajime Wakai

DESIGN
Masanao Arimoto

DEMO DESIGN
Takumi Kawagoe
Motoaki Fukuda

PROGRESS MANAGEMENT
Keizo Kato

TECHNICAL SUPPORT
Hironobu Kakui
Shingo Okamoto

DEBUG
Super Mario Club

ART WORK
Daiki Nishioka
Yuka Kotaki
Harumi Mochizuki

SPECIAL THANKS
Atsushi Miyagi
Daisuke Nobori

**ORIGINAL VERSION
STAFF CREDITS**

EXECUTIVE PRODUCER
Hiroshi Yamauchi

PRODUCER
Shigeru Miyamoto

DIRECTORS
Shigefumi Hino
Masamichi Abe

MAIN SYSTEM PROGRAMMING
Colin Reed

GAME SYSTEM PROGRAMMING
Yuji Kando

GAME PROGRAMMING
Yoshikazu Yamashita
Tetsuya Nakata
Katsuhito Nishimura
Yuzuru Ogawa
Yutaka Hiramuki

TOTAL DESIGN MANAGER
Hiroaki Takenaka

CHARACTER DESIGN
Junji Morii
Daisuke Kageyama
Satomi Maekawa
Kenta Motokura

MAP DESIGN
Makoto Miyanaga
Hiromasa Shikata
Taeko Sugawara
Kazumi Yamaguchi
Hidekazu Ota

UFO DESIGN
Hiroyasu Kuwabara

DEMO DESIGN
Naoki Mori
Shunsuke Makita

DEMO SUPPORT
Takumi Kawagoe
Kei Miyamoto

SCREEN DESIGN
Tokihiko Toyoda

EFFECT DESIGN

Keijiro Inoue
Daiji Imai
Haruyasu Ito
Tomoaki Kuroume

SOUND EFFECT PROGRAMMING

Hideaki Shimizu

MUSIC

Hajime Wakai

SCRIPT

Motoi Okamoto

PROGRESS MANAGEMENT

Takashi Tezuka
Keizo Kato
Minoru Narita

TECHNICAL SUPPORT

Hironobu Kakui
Yoshito Yasuda
Shingo Okamoto

TOOL SUPPORT

Yoshinori Tanimoto
Yasuki Tawarashi
Toshikazu Kiuchi
Yusuke Kurahashi
Masato Kimura
Hirohito Yoshimoto
Toshihiro Kawabata
Tatsuro Ohta
Hiroyuki Koono
Yasuhiro Kawaguchi
Yusuke Akifusa

DEBUG SUPPORT

Yoichi Yamada
Kenshiro Ueda
Shigeyuki Asuke

ART WORK

Wataru Yamaguchi
Yusuke Nakano
Yoshitomo Kitamura
Keisuke Kadota
Hisayo Nakase
Yasuhiro Sakai

SPECIAL THANKS

Ren Uehara
Hajime Takahashi
Eiichi Shirakawa
Kensuke Tanabe
Kiyoshi Mizuki
Kazuyuki Koizumi
Super Mario Club

画面サイズの変更について

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メニューで左下の「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 画面を確認しながら、「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。



【ワイド設定画面】

※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。

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メニューで左下の「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。



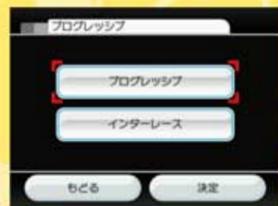
【Wiiメニュー】

2 画面を確認しながら、「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貸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。

Wiiであそぶ

PIKMIN
PIKMIN



このゲームはニンテンドーゲームキューブ用ソフト「ピクミン」をベースにWii用にアレンジしたものです。

任天堂株式会社

© 2001-2008 Nintendo

Wii は任天堂の登録商標です。ピクミンは登録商標です。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。

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。



禁無断転載