

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.

Xenoblade

ゼノブレイド

とりあつかいせつめいしょ
取扱説明書
RVL-SX4J-JPN

Nintendo

ごあいさつ

このたびはWii専用ソフト「Xenoblade」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。

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ラップの場合は、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無いことを確認し、Wiiリモコンを握っても、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PRO(クラシックコントローラを含む)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PRO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。

ディスクの取り扱いについて

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向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り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。



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PROまたはクラシックコントローラを使用する場合

※必ずクラシックコントローラPROまたはクラシックコントローラ取扱説明書も併せてご覧ください。

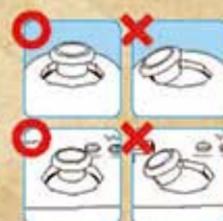
ニュートラルポジションと再設定機能

ヌンチャク、クラシックコントローラPRO(クラシックコントローラを含む)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PRO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。

※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PROのニュートラルポジション
※イラストはL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】



【本体更新画面】

- 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。

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、通常の使用方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。



Contents コンテンツ

プロローグ Prologue	P.06	バトル Battle: バトルの基本	P.22
キャラクター Characters	P.08	仲間との連携	P.26
操作方法	P.10	モナドの力	P.28
始めかた	P.12	効果一覧	P.30
ザ・ワールド・オブ・ゼノブレイド The World of Xenoblade	P.14	メニュー Menu: メニュー	P.32
フィールド Field: フィールドの歩きかた	P.16	アドバイス Advices	P.42
広がる世界へ	P.18		
モンスターと遭遇したら	P.20		

プロローグ
Prologue

これは、異なる次元、異なる時間、異なる一つの宇宙の物語——
静謐な果てない海と、どこまでも尽きない空だけの世界が在った。
ある時、世界に大きな変化が生まれた。

巨神と機神——

泡が弾けるかのごとく、突如として世界に出現した二柱の神は、
己が存在のすべてを賭けて戦った。

二つの神が打ち鳴らす大剣の響きは、海原を揺らし、大気を震わせた。

両者は残された力を大剣の一閃に託し、相打ち合い——
やがて骸となった。

それから幾万の昼と夜を経た現在。

巨神界に暮らす人族——ホムスたちは存亡の危機に立たされていた。

機神界からの突如の侵攻。

鋼鉄の装甲を身に纏った戦闘機械——機神兵たちは、
ホムスたちをまるで喰らうかのごとく、問答無用の殺戮を繰り広げた。

だがホムスたちも、黙って喰われるだけの存在では終わらなかった。

かつて機神を討ち果たしたとされる伝説の光剣「モノド」が
彼らの手にあったのだ。

モノドを携えるホムス軍の英雄ダンバンが戦場を駆け、
数多の機神兵たちを両断していった。

だがダンバンも無事では済まなかった。

モノドのあり余る力は、彼の肉体を蝕んでいたのだ。

軋む肉体に鞭を打ち、ダンバンが放った最後の一撃は光の奔流を生み、
飲み込まれた機神兵たちは消え去っていった。

ホムスの存亡を賭けた激戦から一年余——

ここに新たな創世神話が紐解かれる。



Shulk



シュルク

端正な顔立ちで一見すると学者肌風の少年。ラインとともに故郷を襲撃した機神兵を倒す旅に出る。18歳。

Rein



ライン

コロニー9防衛隊の隊員で、シュルクの幼なじみ。楽観的な反面、情感溢れる熱血漢で努力家型。18歳。

Fiorung



フィオルン

面倒見が良く活動的な少女。シュルクとは幼なじみで、淡い好意を抱いている。ダンバンとは実の兄妹。18歳。

Dunban



ダンバン

モナドを振るい数多の機神兵を倒してきたホムスの英雄。一年前の決戦で負傷し、療養中。30歳。

Carna



カルナ

コロニー6防衛隊の隊員で衛生兵。芯が強く常に気丈に振る舞う女性。射撃を得意とする。21歳。

Melia



メリア

巨神界頭部に一大文明を築くハイエンター族の少女。エーテルによる攻撃を得意とする。??歳。

Riki



リキ

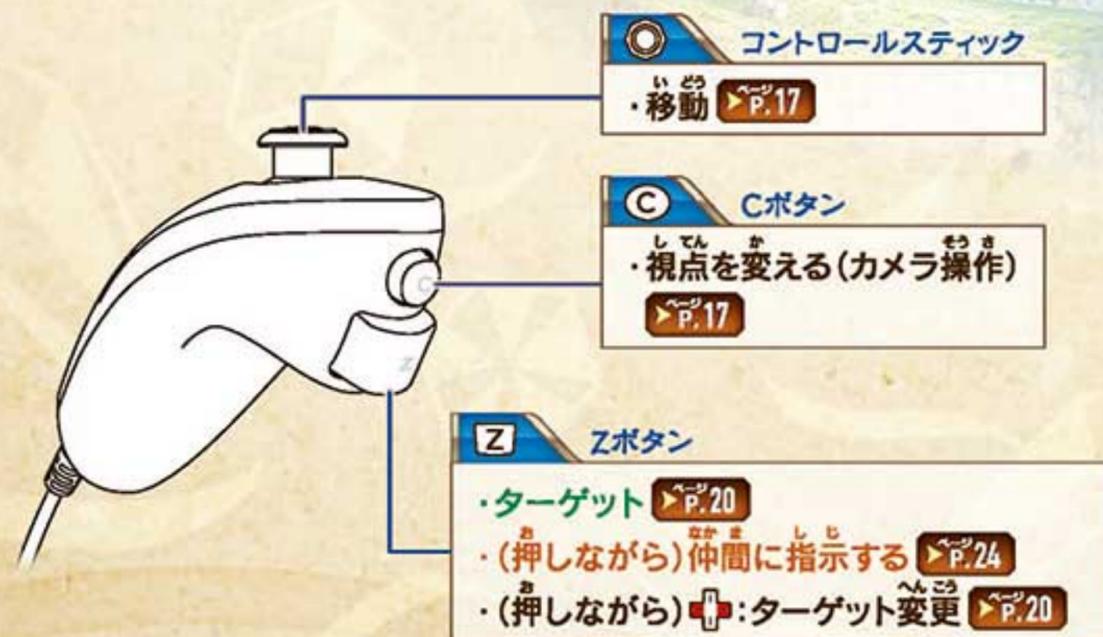
巨神界背部の原生林に暮らすノボンの勇者?言動も行動も非常に子供っぽいが実は…。??歳。

操作方法

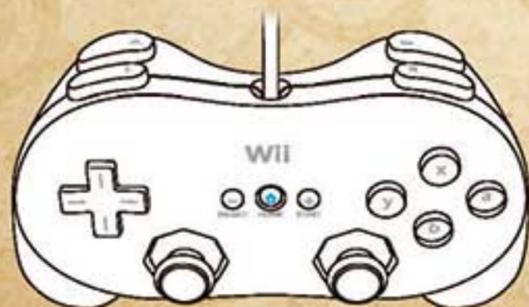
『Xenoblade』は、Wiiリモコン + ヌンチャク、クラシックコントローラPRO (クラシックコントローラを含む)のどちらでも遊ぶことができます。本書では、Wiiリモコン + ヌンチャクを使った操作で説明を行います。

緑色の文字はフィールド ▶P.16~21 のみの操作、
オレンジ色の文字はバトル ▶P.22~31 のみの操作を表します。
※メニューの操作については、P.32~41をご覧ください。

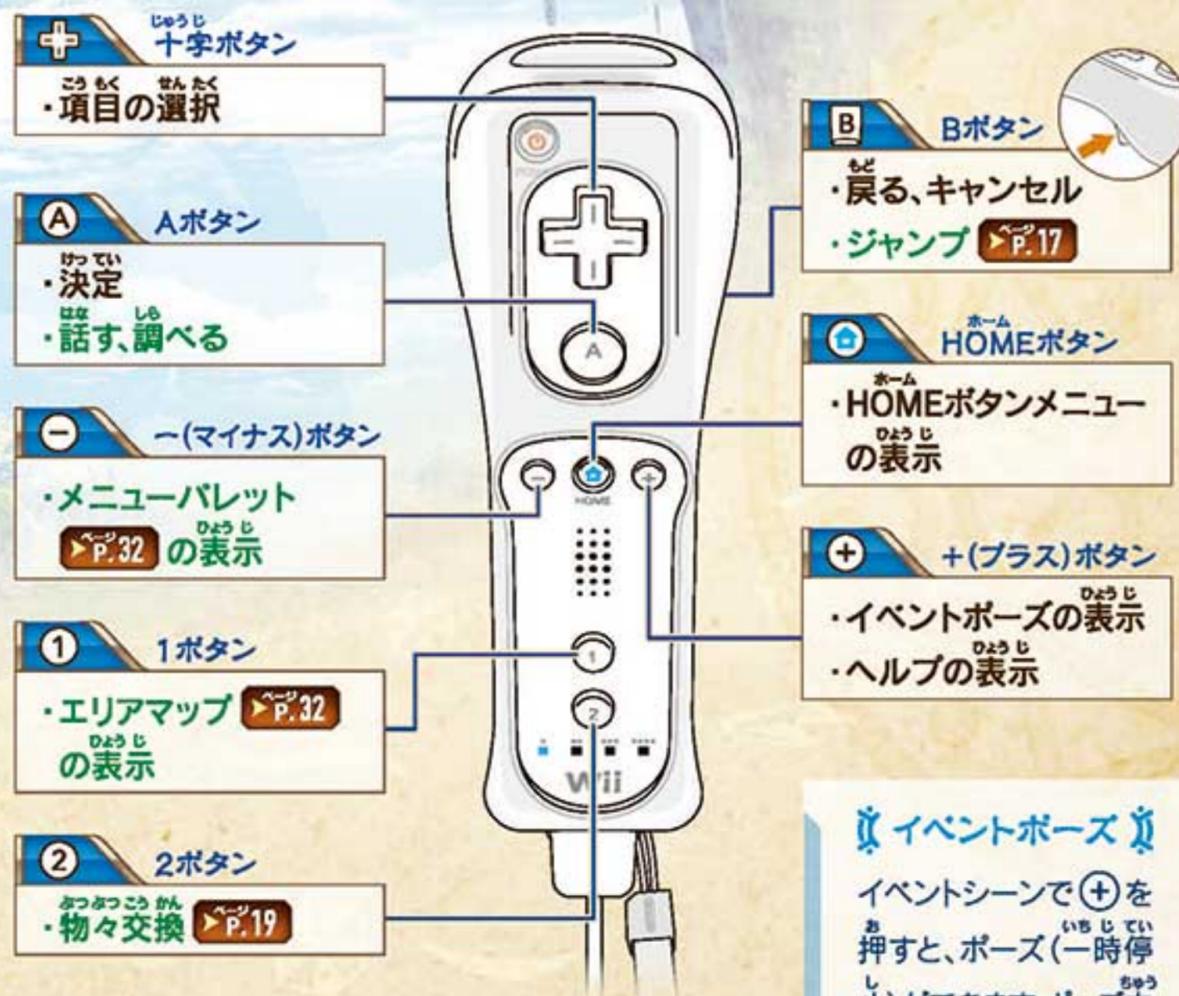
ヌンチャク



クラシックコントローラPRO(クラシックコントローラを含む)



Wiiリモコン



⌘ イベントポーズ ⌘
イベントシーンで**+**を押すと、ポーズ(一時停止)ができます。ポーズ中に**A**を押すと、イベントをスキップできます。

※この他にも、画面ごとにさまざまな操作が行えます。詳しくは、ゲーム中に表示されるボタンアイコンをご覧ください。



はじめかた

Wii本体のディスクスロットに「Xenoblade」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。

※Wiiメニューにゲームタイトルが表示されない場合は、P.04をご覧ください。



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、いずれかのボタンを押すと、タイトル画面が表示されます。



タイトル画面

3つの項目が選択できます。項目を(+)で選んで、(A)を押してください。



New Game

ゲームを最初から始めます。

Continue

セーブした続きからゲームを始めます。ロードするデータを選んでください。(2)を押すと、データの削除ができます。

※削除したデータは元に戻せませんので、ご注意ください。



Game Setting

ゲーム中のさまざまな設定をP.41を変更できます。

※タイトル画面の「Game Setting」で変更した設定は、「New Game」にのみ反映されます。作成済みのデータで設定を変更する場合は、メニューのシステムP.41で設定を変更してください。

セーブ(データの保存)について

ゲームの進行状況は、最大で3つまでセーブできます。セーブは、メニューのシステムP.41で行うことができます。

※セーブするには、Wii本体保存メモリに5ブロックの空きが必要です。

※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。

※Wii本体保存メモリ内のファイルを削除したり、SDメモリーカードにコピーしたり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。

ザワールドオブゼノブレイド The world of Xenoblade

さまざまなモンスターと戦いながら、物語を進めます。ともに戦う仲間と協力したり、街の人たちと交流を深めたりしながら、次なる目的地をめざしてください。

フィールドの移動

Field

広大なフィールドを自由自在に移動します。フィールドには人々が暮らす街、モンスターが出現する草原や洞窟などのさまざまな場所があります ▶P.16~21。



キズナを深める

会話や依頼(クエスト)を通して、仲間や街の人たちとキズナ(心のつながり)を深めると、新しいエピソードが発生したり、バトルを有利に進めたりできます。



モンスターとのバトル

Battle

モンスターに攻撃をしかけると、バトルが始まります。さまざまなアーツ(技)を使って、モンスターを攻撃しましょう。物語を進めると、仲間と連携して戦えるようになります

▶P.22~31。



旅の助けは、いつもそばに

メニューでは、装備変更やジェムクラフト、アーツのレベルアップなどで仲間を強くすることができます。各地のランドマークに移動したり、さまざまな記録を確認したりすることもできます ▶P.32~41。



フィールド

Field:フィールドの歩きかた

キャラクターを操作して、目的地をめざします。フィールドはいくつものエリアに分かれていて、物語を進めると移動できるエリアが増えていきます。

フィールド画面

矢印

現在いるエリアに目的地がある場合、目的地の方向と距離が表示されます。

※状況に応じて、以下のアイコンに変わります。

Story Memo : 目的地が他のエリアにあります。ストーリーメモを確認してみましょう。

Quest : ストーリークエスト中です **P.18**。

ミニマップ

モンスター

操作キャラクター

ストーリーメモ

⊖を押してから[Z]を押すとストーリーメモが表示され、前後のあらすじや目的地への行きかたなどを確認できます。

ミニマップ

周辺のマップです。現在の位置などの情報を確認できます。

マップアイコン

- ▲ : 現在の位置と向き
- : カメラの向き
- : モンスター
- ▶ : 目的地

昼/夜

一定時間が経つと、昼と夜が移りかわります **P.40**。

時計

※この他のアイコンについては、P.18~19もご覧ください。

移動/ジャンプ

○を倒すと、倒した方向に移動します。Bを押すと、ジャンプします。



移動



ジャンプ

視点を変える(カメラ操作)

○を押しながら以下の操作を行うと、カメラを動かして視点を変えることができます。

- + : カメラ移動
- B : ひく
- A : よる
- Z : リセット



光を見つけたら

フィールド上にある青色の光に触れると、さまざまなコレクションアイテムを入手できます。エリアごとに入手できるアイテムが異なるので、見つけたら拾っておきましょう。



落下すると

崖などの高いところから落ちると、高さに応じてHP(体力) **P.22** が減ります。海や湖などへは、ダメージを受けずに飛び降りることができます。

フィールド：広がる世界へ

フィールドを移動していると、さまざまな出会いや発見があります。人に話しかけたり、何かを調べたりしたいときは(A)を押してください。

ランドマーク

フィールド上の要所を表します。新しいランドマークを発見するとエリアマップに記録され、スキップラベル▶P.32ができるようになります。

※ランドマークを発見すると、EXP(経験値)・AP(アーツポイント)・SP(スキルポイント)▶P.25がもらえます。



ロケーション

ランドマーク以外にも、フィールドにはロケーション(各所)があります。ロケーションを発見するとEXPなどがもらえますが、スキップラベルはできません。

クエスト

が表示されている人に話しかけると、クエスト(依頼)を受注できます。クエストを達成すると、G(お金)・EXP・アイテムなどがもらえます。また、街の人とのキズナ▶P.38もアップします。

※受注時や達成時に、仲間とのキズナが変化することもあります。

※クエストの目的に関する場所は、ミニマップ上で表示されます。



ストーリークエスト

物語の途中、「ストーリークエスト」が発生することがあります。ストーリークエストは物語を進める上で、達成が必須となるクエストです。

キズナトーク

が表示されている場所を調べると、キズナトーク(仲間とのエピソード)が発生します。(A)で会話を進めましょう。選んだ選択肢によって、仲間とのキズナが大きく変化します。

※キズナトークは、特定の条件▶P.39を満たしているときのみ発生します。



ショップ

が表示されている人に話しかけると、さまざまなアイテムを売り買いすることができます。



結晶採取

が表示されている場所を調べると、エーテル結晶を採取できます。エーテル結晶からは、エーテルジェム▶P.34を作ることができます。

※エーテル結晶を採取し終えた場所は、一定時間が経つと、再びエーテル結晶を採取できるようになります。



物々交換

名前が表示されている人の前で(2)を押すと、物々交換を持ちかけることができます。相手のアイテム→自分のアイテムの順に選んでください。



フィールド: モンスターと遭遇したら

フィールドのモンスターに攻撃をしかけると、バトルになります。中には、自ら攻撃をしかけてくる「感知タイプ」のモンスターもいます。

ターゲット

[Z]を押すと一番近くにいるモンスターが自動的にターゲットされ、さまざまな情報が表示されます。ターゲットしたモンスターを変更するときは、[Z]を押しながら[+]で選んでください。
 ※ターゲットしている状態で[Z]を短く押すと、最寄りのモンスターにターゲットを変更できます。
 ※[B]を押すと、ターゲットを解除できます。



ステータスウィンドウ ▶ P.22

ターゲットウィンドウ

戦う/おびきよせ

[+]でアイコンが切り替わります。
 ※バトル中は「退却」「チェーンアタック」が選択できます。
 ▶ P.27

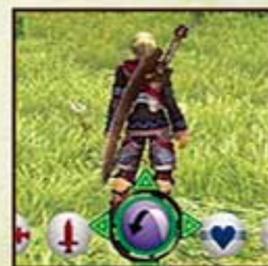
戦う

[X]を選んで[A]を押すと、ターゲットしたモンスターに攻撃をしかけることができます。



おびきよせ

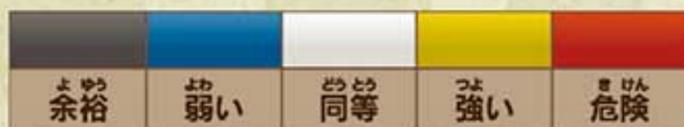
[Y]を選んで[A]を押すと、遠隔攻撃を行ってモンスターを誘い出すことができます。
 ※物語を進めると、選べるようになります。



ターゲットウィンドウ

モンスターのレベルや感知タイプの種類を確認できます。ウィンドウの色は、モンスターの危険度を表します。

モンスターの危険度



感知タイプの種類

👁️	視覚感知型	視界に入ると反応する。
👂	聴覚感知型	近くで足音がすると反応する。
⚡	エーテル感知型	近くでエーテル系のアーツを使うと反応する。
👥	グループ型	群れの仲間が戦っていると、加勢してくる。
...	同族意識型	近くで同族が戦っていると、加勢してくる。

※強さが「余裕」の場合、ユニークモンスター以外の感知タイプは攻撃してきません。

「退却」について

バトル中に[ESC] (退却) を選ぶと、攻撃をやめてモンスターから逃げるができます。モンスターと一定以上の距離をとると、警告が消えて退却が完了します。



警告

モンスターから狙われているときや、バトル中に表示されます。

Battle: バトルの基本

キャラクターを操作して、モンスターと戦います。キャラクターは一定時間ごとにオートアタック(自動での攻撃)を行います。アーツ(技)を使うとより効果的な戦いができます。なお、仲間は各自の判断で行動します。

バトル画面



ステータスウインドウ

ステータスウインドウ

キャラクターのさまざまな情報を確認できます。



- 1 現在のHP/最大のHP
- 2 キャラクターのテンション [P.24](#)
- 3 キャラクターレベル
- 4 SPバー
満タンになると、スキル [P.36](#) を習得できます。
- 5 EXPバー
満タンになると、レベルが上がります。
- 6 現在現れているバフ・デバフ効果 [P.30~31](#)

パーティーゲージ

※物語を進めると、表示されます [P.24](#)。

HPゲージ

キャラクターのHPがなくなると、戦闘不能 [P.25](#) になります。

バトルパレット

アーツを使う

バトルパレットから使用するアーツを で選んで、 を押してください。アーツには特効 [P.42](#) が現れる攻撃や回復など、さまざまな種類があります。

※回復系のアーツを使うときは、回復させるキャラクターを で選んでください。

タレントアーツ



アーツ

モンスターが攻撃範囲外にいるときは がつき、使用できません。

リキャストについて

アーツを使用すると、リキャスト(アーツが使用可能になるまでの待機状態)に入り、一定時間そのアーツを使用できなくなります。リキャストが完了すると、再びアーツを使用できるようになります。

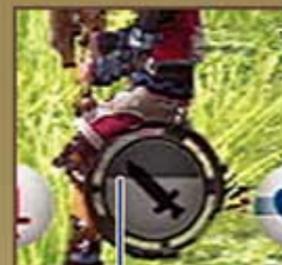
※リキャストタイム(リキャストが完了するまでの時間)は、アーツによって異なります。



タレントアーツ

タレントアーツは、各キャラクター専用の技です。オートアタックをヒットさせるとタレントゲージがたまり、ゲージがMAXになると使用できるようになります。

※タレントゲージをためる方法が異なるキャラクターもいます。キャラクターごとの方法については、チュートリアル [P.40](#) で確認できます。



タレントゲージ

テンション

キャラクターごとの「バトルに対する意気込み」を表します。超低い→低い→普通→高い→超高いの5段階あります。テンションが高いとクリティカルヒットが出やすくなり、テンションが低いと攻撃をミスしやすくなります。



パーティーゲージ

仲間全体の「士気」を表します。パーティーゲージは、「突発キズナ」▶P.26を成功させる」「アーツの特効」▶P.42を発生させる」「クリティカルヒットを出す」ことで増えます。1メモリたまると、仲間の復活▶P.26と「未来を教える」▶P.29の2つができるようになります。3メモリたまると、チェーンアタック▶P.27ができます。

※戦っていない間、パーティーゲージは少しずつ減ります。



仲間に指示する

バトル中、仲間にさまざまな指示を出すことができます。

集中攻撃だ! Z + A	ターゲットしたモンスターを全員で攻撃します。
各自に任せる! Z + B	状況に合わせて、仲間がさまざまな行動をとります。
みんな集まれ! Z + +	仲間を自分のもとに呼び寄せます。 ※「集中攻撃だ!」「各自に任せる!」を選ぶと、攻撃を開始します。

ヘイトリング

モンスターから狙われているキャラクターには、ヘイトリングがつきます。ダメージを与えたり、狙われているキャラクターを回復したりするとヘイト(モンスターからの憎しみ)が増え、ヘイトリングがつきやすくなります。

モンスターのいる方向



モンスターを倒すと

モンスターを倒すと、EXP・AP・SPがもらえます。出現した宝箱を調べると、アイテムを入手できます。

※警告▶P.21が出ているときは、宝箱がロックされます。



EXP

レベルアップに必要な経験値です。
※レベルアップすると、キズナコイン▶P.36がもらえます。また、新たなアーツを習得できる場合もあります。

AP

アーツのレベルアップ▶P.36に必要なポイントです。

SP

スキル▶P.36の習得に必要なポイントです。

戦闘不能になった場合

「パーティーゲージが1メモリ未満のときに操作キャラクターが戦闘不能になる」または「仲間全員が戦闘不能になる」とバトル終了になり、最後に通ったランドマークに戻ります。パーティーゲージが1メモリ以上あるときは、仲間が復活させてくれます。

※バトル以外で戦闘不能になった場合(高いところから落下したとき)は、復活せずにランドマークへ戻ります。

回復について

バトルが終了すると、HPは少しずつ回復します。また、戦闘不能からも復活します。

Battle: 仲間との連携

物語を進めると、仲間と連携して戦えるようになります。お互いのテンションを上げたり、チェーンアタックを行ったりできます。

キズナコミュ

バトル中、特定の状態に陥った仲間を助けることができます。仲間のそばに駆け寄り、**[B]**を押してください。



はげます	テンションが低い仲間を励まします。
助ける	転倒・気絶・スリープ・パニック [P.31] に陥った仲間を助けます。
復活させる	戦闘不能になった仲間を復活させます。 ※1回につき、パーティーゲージを1メモリ消費します。

キズナアクション

バトルが始まる時やバトル中に発生します。赤いサークルが水色の部分に重なったときにタイミングよく**[B]**を押してください。



抜刀キズナ	[X] (戦う) で攻撃をしかけたときに発生します。成功すると、仲間全員のテンションがアップします。
突発キズナ	仲間がクリティカルヒットを出したり、攻撃をミスしたときなどに突発的に発生します。成功すると、対象者(クリティカルヒットやミスを出したキャラクター)のテンションがアップします。 ※このとき、パーティーゲージも増えます。

チェーンアタック

モンスターの攻撃をストップし、仲間全員が連続してアーツを使用します。アーツの選択は、パーティー **[P.37]** の編成順に行います。

※チェーンアタックは、パーティーゲージを3メモリ消費します。
※タレントアーツは、タレントゲージがたまっていた場合のみ使用できます。



1 チェーンアタックが可能になると、仲間同士が青い線で結ばれます。バトルバレットで **[CHAIN]** (チェーンアタック) を選んでください。



テンションが高いと、ダメージがさらにアップ!

2 1人目から順に、使用するアーツを選びます。仲間と同じ色のアーツを選ぶと「CHAIN」が繋がりと、与えるダメージや回復量がアップします。

※アーツの色は、効果によって異なります。タレントアーツのみ、すべてのアーツとCHAINが繋がります。

※チェーンアタックでモンスターを倒すと、パーティーゲージが増えます。

チェーンリンク

チェーンアタックを行った後、チェーンリンクが発動することがあります。タイミングよく**[B]**を押すと、1巡目で使用していないアーツを使うことができます。

※チェーンリンクは、仲間とのキズナが高いほど発動しやすくなります。

連携で発生えるキズナ

突発キズナを成功させたり、キズナコミュやチェーンアタックを行ったりすると、仲間とのキズナやテンションがアップします。

バトル Battle: モナドの力

物語を進めると、「モナド」が使えるようになります。モナドにはさまざまな力が宿っていて、新たな戦いかたが可能になります。

機神兵との戦い

機神兵は特殊な装甲を備えていて、通常の武器は弾かれてしまいます。機神兵には、モナドの力で対抗しましょう。

※機神兵を転倒させると、通常の武器でも攻撃が通じます **P.42**。



1 「エンチャント」は、モナドの力を仲間に分け与えるアーツです。(モナド発動) → 機 の順に選んでください。



2 エンチャントを発動させると、仲間の攻撃も機神兵に通じるようになります。効果は、一定時間のみの有効です。

未来視

モナドを使っていると、少し先の未来が見える「未来視」が起こることがあります。未来でモンスターが発動するアーツや、受けるダメージなどを知ることができます。



未来視タグ

未来視HPバー

未来で受けるダメージ量が赤色で表示されます。

未来視タグ

未来の状況を表すタグです。未来視タグは、以下の方法で破壊できます。



1 行動主	アーツを発動するモンスター → 行動主のHPを0にする。
2 行動	モンスターが発動するアーツの名前 → 行動主がアーツを発動できない状態にする。Ex. 気絶 P.31 など。
3 対象	攻撃を受けるキャラクター → 行動主のヘイトを稼ぎ、対象から注目を逃らす。
4 状態	攻撃を受けた場合のダメージ 攻撃によって戦闘不能になる場合は、テバフ効果 P.31 が現れる場合はそれぞれのアイコンが表示されます。 → 対象の防御力をアップ P.30 させて、耐性を高めるなど。
5 時間	未来が訪れるまでの時間 → 行動主のキャストタイムを止める。Ex. 転倒 P.31 など。

未来を教える

未来が現実になる前に仲間のそばに駆け寄ると、キズナコミュ「未来を教える」が発生します。仲間がどのアーツを使用するか、すべてのアーツから選択できます。
※「未来を教える」は、パーティーゲージを1メモリ消費します。

未来視ブレイク

未来視タグを破壊して未来を変えることを「未来視ブレイク」と呼びます。未来視ブレイクを起こすと、仲間のテンションがアップします。



未来視行動阻止

「行動主」のタグを破壊すると、すべてのタグが破壊される「未来視行動阻止」が起こります。未来視行動阻止を起こすと、仲間全員のテンションが「超高い」になります。

Battle: 効果一覧

仲間のアーツやモンスターの攻撃によって、ステータス **P.37** にさまざまな効果が現れることがあります。一定時間が経つかバトルが終了すると、効果はなくなります。

※デバフ効果は、回復系アーツなどで消すこともできます。

バフ(支援)効果

筋力アップ	筋力が上昇する。
物理バリア	受ける物理ダメージを一定割合軽減する。
エーテル力アップ	エーテル力が上昇する。
エーテルバリア	受けるエーテルダメージを一定割合軽減する。
素早さアップ	素早さが上昇する。
時間ヒール	時間とともにHPが回復する。
ダメージヒール	ダメージを受けると、HPが回復する。
ダメージ無効	ダメージを一定量受けなくなる。
デバフ無効	デバフ効果を一切受けつけなくなる。
物理アーツ強化	物理系アーツのダメージが増加する。
攻撃反射	タレントアーツ以外の攻撃を反射する。
オーラ	さまざまなバフ効果のあるオーラをまとう。
シールド	モンスターのタレントアーツを防ぐ。 ※モンスターのアーツが、シールドのアーツレベル以下の場合のみ。
エンチャント	機神兵への攻撃が弾かれなくなり、追加ダメージを与える。
アーマー	物理耐性とエーテル耐性が上昇し、受けるダメージを一定割合軽減する。
スピード	回避率が大幅に上昇する。
ヘイスト	オートアタックの間隔が短くなる。

デバフ(異常)効果

崩し	転倒効果のあるアーツを受けると、転倒してしまう。
転倒	回避率が0になり、クリティカル時のダメージが増加する。気絶効果のあるアーツを受けると、気絶してしまう。
気絶	クリティカル時のダメージが増加し、覚醒・オーラが解除される。モンスターが気絶している間は、攻撃してもヘイトが増えなくなる。
スリープ	オートアタックおよびアーツの発動ができなくなり、受けたダメージは必ずクリティカルとなる。
パニック	バトルを放棄して、逃げ惑うようになる。
出血	時間とともにダメージを受ける。
毒	時間とともにダメージを受ける。
炎熱	時間とともにダメージを受ける。
冷気	時間とともにダメージを受ける。
スロウ	オートアタックの間隔・移動速度が遅くなる。
パラライズ	一定確率でオートアタックが発生しなくなる。また、ダブルアタックとカウンターもできなくなる。
バインド	移動ができなくなる(攻撃範囲内のモンスターへは攻撃可能)。
ロックオン	ロックオンの対象以外にターゲットを変更できなくなる。
最大HPダウン	HPの最大量が減少する。
筋力ダウン	筋力が低下する。
物理耐性減	受ける物理ダメージが増加する。
エーテル力ダウン	エーテル力が低下する。
エーテル耐性減	受けるエーテルダメージが増加する。
素早さダウン	素早さが低下する。
貫通	物理防御・エーテル防御が無効化される。
アーツ封印	タレントアーツ以外のアーツが使用できなくなる。
オーラ封印	オーラ系の効果が発揮できなくなる。

※崩し・転倒・気絶については、P.42もご覧ください。

メニュー

Menu: メニュー

メニューでは、フィールド移動の際に役立つ情報を確認したり、バトルのさまざまな設定を行ったりできます。物語を進めると、選べる項目が増えていきます。

※メニューでは、**+**のほかに**○**でも項目を選択できます。

メニューパレット

フィールドで**○**を押すと、メニューパレットが表示されます。項目を**+**で選んで、**A**を押してください。



メニューパレット

エリアマップ

マップの確認やスキップトラベル(ランドマークへの移動)ができます。

エリア一覧

今までに訪れたエリアの一覧が表示されます。移動するエリアを選べると、エリアマップに進みます。



エリアマップ

エリアの詳細な地図が表示されます。表示するフロア(階層)を切り替えるときは、**Z**を押しながら**+**を押してください。**○**を選べると、その場所に移動できます。



アイテム

持っているアイテムを確認したり、エーテル結晶からエーテルジェムを作成したりできます。

アイテムボックス

アイテムの詳細が表示されます。表示するアイテムを切り替えるときは「種類タブ」を選んでください。**C**を押すと、アイテムの並び順を変更できます。アイテムを選んで**A**を押すと、アイテムを捨てたり使ったりできます。



種類タブ

アイテム

装備品のステータス

- E**:キャラクターが装備中のアイテム
- S**:エーテルジェムをはめこむスロットがあるアイテム
- U**:固定のエーテルジェムがはまっているユニークアイテム

プレゼント

コレクションアイテム **📦** を選べると、仲間にプレゼントすることができます。プレゼントしたアイテムによって、相手とのキズナが変化します。

装備品のステータス

装備種別	防具の種類です。軽装備・中装備・重装備の3種類あります。
攻撃力	物理的な攻撃力を表します。
物理防御	物理系の攻撃に対する耐性を表します。
エーテル防御	エーテル系の攻撃に対する耐性を表します。
クリティカル率	クリティカルヒットが出る確率です。
ガード率	モンスターの攻撃をガードする確率です。
重量	装備品の重さです。素早さ P.37 に影響します。

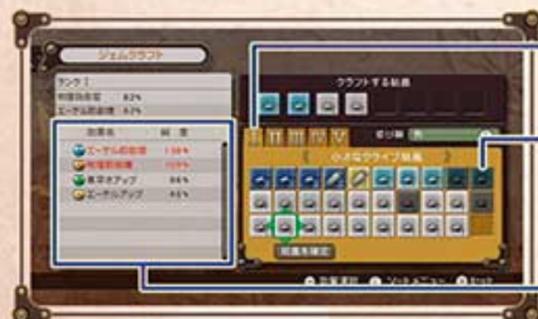
3 ジェムクラフト

仲間と協力して、エーテル結晶が持つ効果を合成します。合成すると「エーテルジェム」と呼ばれる宝石が完成し、装備品にはめこめるようになります **P.37**。

※物語を進めてからコロニー9にいるジェム館に話しかけると、ジェムクラフトが行えます。

1 エーテル結晶の選択

合成するエーテル結晶やシリンダーを選びます。エーテル結晶は2~8個まで、またはいずれかの効果の純度が100%を超えるまで選択できます。「結晶を確定」を選ぶと、仲間の選択に進みます。



ランクタブ

エーテル結晶

色は、エーテル結晶の属性を表します。

効果と純度の合計

選択中のエーテル結晶の効果は、赤色で表示されます。

合成のポイント

- エーテル結晶は、同じランクのもののみ合成できます。
- 効果の純度が100%を超えると、エーテルジェムが作成されます。
- ランクと純度が高いほど、強力なエーテルジェムになります。

2 仲間の選択

クラフトを行うキャラクターを2人選びます。エーテル結晶を高炉に入れる「シューター」→高炉の炎を調節する「エンジニア」の順に選んでください。



クラフトの回数

クラフトを行う回数の目安です。

エンジニア

シューター

3 クラフト開始

クラフトには3種類あり、どのクラフトが行われるかはキャラクターの能力によって異なります。また、クラフトの回数は2人のキズナ **P.39** によって変化します。



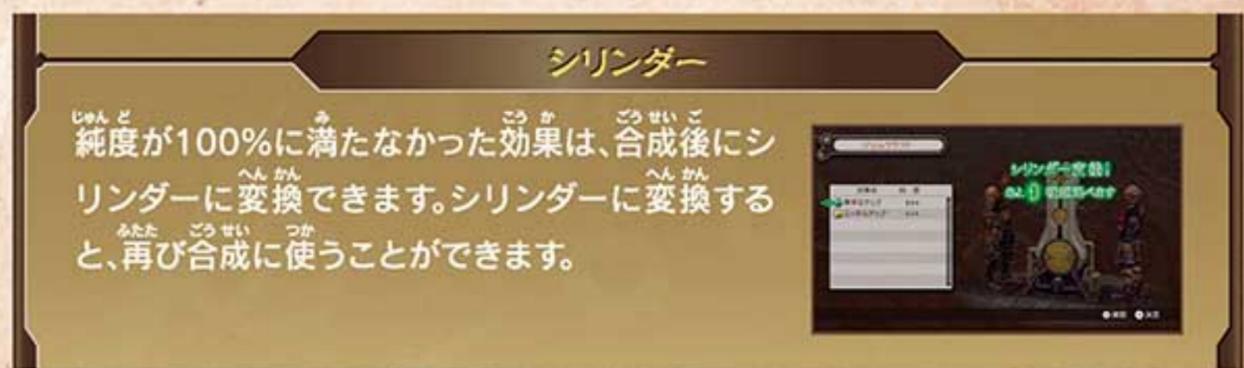
シリンダーゲージ

満タンになると、シリンダーに変換できる数が増えます。

クラフトの種類

強火クラフト	効果の純度が1つだけ3~10%アップします。
弱火クラフト	すべての効果の純度が1~5%アップします。
トロ火クラフト	シリンダーゲージが30~70%アップします。

※クラフトが3~10回連続して発生する「フィーバー」や、クラフトに参加していない仲間が支援してくれる「仲間サポート」などの特殊ボーナスが発生する場合があります。



シリンダー

純度が100%に満たなかった効果は、合成後にシリンダーに変換できます。シリンダーに変換すると、再び合成に使うことができます。

コレペディア

入手したコレクションアイテムを、コレペディア(図鑑)に登録できます。同じ種類のアイテムをすべて登録すると、ごほうびのアイテムがもらえます。



登録スペース

□: アイテムを持っている □: アイテムを持っていない

バトルセッティング

アーツやスキルに関する設定ができます。
※物語を進めると、選べるようになります。

アーツセッティング

アーツの入れ替えや強化ができます。アーツを入れ替えるときは、1つ目を◎で選び、2つ目をⒶで決定してください。アーツを選んでⒶを押すと、APを消費してレベルアップできます。
※Zを押しながらDを押すと、キャラクターの切り替えができます。

アーツ切替
◎を選ぶと、モナドアーツのセッティングができます。

アーツのレベル
レベル5以上にするには、「アーツ書」と呼ばれるアイテムが必要になります。

消費AP

スキルツリー

各キャラクターには数パターンの性格があり、性格ごとに異なるスキル(能力)を習得できます。スキルは「スキルライン」と呼ばれる線で結ばれ、上から順にSPがたまっていきます。①を押すと、スキルリンクに進みます。

※習得したスキルの効果は、選択中の性格にかかわらず発揮されます。

選択中の性格

スキルリンク

キズナコインを使って、仲間が習得したスキルをセットできます。スキルリンクでは同じ形のスキルのみセットでき、セットすると仲間のスキルが発揮されます。

※セットできるスキルの数は、キズナを深めると増えていきます。

※スキルリンクに進むには、物語を一定以上進める必要があります。

パーティー

パーティー(仲間)の編成や装備変更ができます。メンバーを入れ替えるときは、1人目を◎で選び、2人目をⒶで決定してください。キャラクターを選んでⒶを押すと、装備変更に進みます。
※物語の進行によって、メンバーの入れ替えや編成(番号)順の変更ができないことがあります。

バトルメンバー
①のキャラクターを操作します。

その他の情報
◎: プレイタイム
◎: 所持金
Guest: 同行者

控えメンバー

装備変更

全身のさまざまな装備を変更できます。変更する部位を選ぶと、装備品の選択に進みます。

スロット

エーテルジェムをはめこむことができます。スロットの数は、装備品によって異なります。

装備品の選択

ステータスがアップする項目は水色で、ダウンする項目は赤色で表示されます。装備するアイテムを選んでください。

アイテム

E: 装備中のアイテム E: 仲間が装備中のアイテム

※ジェムに表示されるEは、誰も装備していないアイテムにはめこまれていることを表します。

🎵 **キャラクターのステータス** 🎵 ※この他の項目については、P.33をご覧ください。

オートアタックダメージ	オートアタック時の攻撃力を表します。
筋力	オートアタックと物理系アーツの威力に影響します。
エーテル力	エーテル系アーツの威力に影響します。
素早さ	攻撃の命中率や回避率に影響します。

ジャーナル

ゲーム中のさまざまな情報や記録を確認できます。

クエストログ

受注したクエストの一覧が表示されます。クエストを選んで(A)を押すと、依頼内容・目的地・報酬などが表示されます。



クエスト

達成すると、 がつきます。

: 通常クエスト : ストーリークエスト : 期限付きのクエスト

期限について

クエストの中には、達成の期限が決められているものがあります。物語を進めて期限が過ぎると、そのクエストは達成できなくなります。

キズナグラム

街の人たちや仲間とのキズナを確認できます。

キズナグラム: 街

名前がついた街の人と話すと、「キズナグラム: 街」に追加されていきます。①を押すと表示を縮小、②を押すと拡大できます。街の人を選ぶと、プロフィールや人間関係などが表示されます。仲間を選んで(A)を押すと、「キズナグラム: 仲間」に進みます。



街での評判

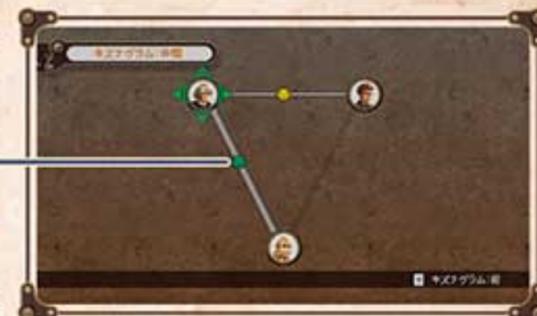
街の人たち全員とのキズナを表します。評判が上がると、 が増えます。

街の人とのキズナ

街の人とのキズナがアップすると、その街での評判が少しずつ上がっていきます。評判が上がると、より重要なクエストが発生したり、物々交換で良いアイテムをもらえたりします。クエストはいくつでも受けられるので、たくさんの人を助けてあげましょう。

キズナグラム: 仲間

仲間同士のキズナの強さが、アイコンで表示されます。を押すと、キズナを確認するキャラクターを変更できます。



キズナの強さ

< < < < の5段階あります。

キズナトークリスト

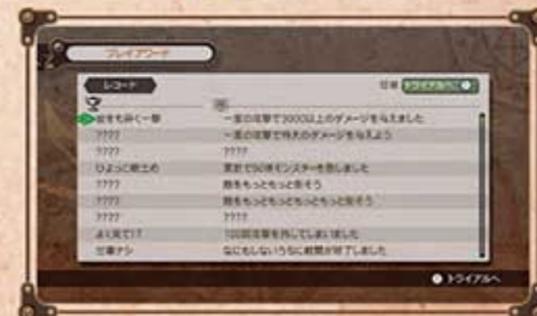
発見したキズナトークの一覧が表示されます。キズナトークが発生する条件(必要な参加者やキズナの強さ)やエリアを確認できます。



プレイアワード

ゲームをどれだけ深く楽しんだかの記録を確認できます。①を押すと、表示するカテゴリーを切り替えることができます。

※「?????」は、それぞれの条件を満たすとオープンします。オープンすると、ごほうびとしてEXPがもらえます。
※「レコード」の記録のみ、ゲームをクリアしても引き継がれます。



オプション

時間の設定やチュートリアルの確認ができます。

時間設定

ゲーム中の時間を変更できます。で時間を
選び、(A)を押してください。



時間の流れについて

夜になると
始めたり、珍しいアイテムが手に入りやすくなったりします。また、街の人は時間帯によって過ごし方が異なります。時間帯の変化にも注目してみましょう。



チュートリアル

ゲームの遊びかたに関する、さまざまな説明や
ヒント(TIPS)を確認できます。

※物語を進めると、項目が追加されていきます。



システム

セーブデータの管理、ゲーム設定の変更ができます。

セーブ

ゲームの進行状況をセーブできます。セーブする
ファイルを選んでください。「はい」を選ぶと、データが上書きセーブされます。

※場所によっては、セーブができないこともあります。



ロード

データを読み込み、セーブした場所から再開できます。

ゲーム設定

さまざまな設定を変更して、自分好みにカスタマイズできます。項目を(A)で決定してから、で
変更してください。(A)を押すと、変更内容が決定
されます。



画面補正	画面の明るさを調整します。
ヘルプ	移動やバトルを行っているときに表示される、説明の有無を設定します。
カメラ	カメラの操作方法や移動速度などを設定します。
ミニマップ	ミニマップの表示、回転の有無を設定します。
メッセージ	ページ送りの操作やトーク中の文字速度を設定します。

Advices

『Xenoblade』をより楽しむためのアドバイスを紹介します。チュートリアルからもさまざまな情報が得られるので、参考にしてみてください。

アーツの特效を発生させよう

アーツには、背面などの特定の位置から攻撃すると、特效(特殊効果)が発生するものがあります。特效が発生すると、威力が上がったりデバフ効果が現れたりします。活用して、バトルを有利に進めましょう。



「崩し」について

「崩し」は「転倒」「気絶」のきっかけとなる特殊な状態変化です。モンスターを転倒させるときは、まず「崩し」効果を持つアーツを使いましょう。



※転倒させると、モンスターを気絶させられるようになります。

ユニークモンスター

通常よりも強い力を誇るモンスターを「ユニークモンスター」と呼びます。ユニークモンスターを倒すと、貴重なアイテムやキズナコインを獲得できます。



未来を阻止しよう

未来視は、未来を教えてくれると同時に「モンスターのアーツによって危機に陥る」ことを表します。未来視ブレイクを起こすと反撃のチャンスが生まれやすくなるので、積極的に狙ってみましょう。

未来視ブレイクを起こす

テンションがアップする

クリティカルヒットがたくさん出る

パーティーゲージがたまる

チェインアタックができる

モンスターにとどめをさすチャンス!



アイテム未来視

モナドが使えるようになると、コレクションアイテムを拾ったり宝箱を開けたりしたときに、「そのアイテムを集めている未来」が見えることがあります。クエストでいつか必要になることを表しているの、大切に持っておきましょう。



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買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。

Xenoblade™

ゼノブレイド

任天堂株式会社

© 2010 Nintendo / MONOLITHSOFT

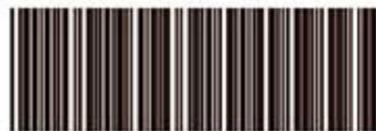
Wiiは任天堂の登録商標です。

Trademarks registered in Japan.

ニンジ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。

落丁・乱丁はお取り替え致します。



RVLSX4J00

禁無断転載