

このゲームはヌンチャクを使います。忘れずに接続しましょう。  
操作説明は初っ端のチュートリアルである程度教えてもらえます。

#### ▶ ユニットの移動

Bでユニットアイコンを表示、A + Bでアイコンを掴み、移動させたい場所にセット。  
壁や通れない場所などはある程度避けてくれます（魔法で出した壁は避けてくれないので注意）  
また、キャスター以外のユニット（ガーディアンや仲間モンスターなど）は敵と遭遇すると優先して交戦に入ります（モンスターによっては移動を優先します）  
+ ボタンでキャスターの周りにユニットを集結させます（遠方にあるユニットも引き寄せてしまうことに留意）

#### ▶ 行動の指定

敵ユニットのアイコンに味方ユニットのアイコンを近づけると剣のアイコンが出ます。  
それを味方ユニットにセットすると、セットされた味方ユニットはその敵ユニットに対して攻撃を仕掛けます。  
スイッチなどの仕掛けには足マークがあり、浮遊系以外のモンスターをセットすればそれらを作動させることができます。  
砦や岩など、壊せる障害物には攻撃と同じ要領で破壊指示を出せます。

#### ▶ ルーンを描く、魔法を発動させる

ヌンチャクを上げ、魔方陣を開き、Aボタンを押しながらルーンを描き、ヌンチャクを振り下ろして発動です。  
ヌンチャクの上下操作のほか、Zボタンに変更することが出来ます。  
ルーンを描き切る前にヌンチャクを降ろすと、ルーンの描写を中断できます。  
ルーンを描き終わったあと、方向指定をしている最中に - ボタンを押すと魔法を中断できます。

以上が基本的な操作方法です。  
以下はストーリーを進めていく上で覚えていく応用的な操作です。

#### ▶ ルーンの重ね描き（ダブルルーン詠唱）

ストーリーを進めていくと、ダブルルーンを習得できます。  
ひとつルーンを描いたあと、もう一度その上にルーンを重ねることでダブルルーンが発動できます（ダブルルーンが発動にはマナゲートがひとつ必要です）

#### ▶ ルーンの操作（追加操作）

ルーンによっては、発動した後に追加で操作を行うことにより、方向を変えたり威力を変えたりすることができます。  
ルーンによって違いはありますが、捻って向きを変えるものと、突いて威力・範囲を高めるものが主な行動になります。

#### ▶ ルーンのクリティカル

ルーンをより正確な形で描くと、描かれたルーンが光りクリティカル判定になります。  
例えば風のルーンであれば、より真円に近い形で描くとクリティカルになりやすいです。描く範囲（大きさ）は特に関係ないようなので、淵に沿って描くと良いでしょう。  
魔法レベルが上がると、マナスキルが追加されます。マナスキルを発動するには、このクリティカルが必要になります（必要ないもの（常時発動）もあります）

#### ▶ ルーンを溜める

特に変わった操作ではありませんが、覚えておくと良いと思われる操作です。

風のルーンを描き、範囲を指定する段階になったら、ある程度敵をひきつけてから発動します。

風のルーンは至近距離で当てると多段ヒット判定が出やすくなり、ダメージ比率が高まるので敵を倒しやすくなります。

ダブルルーンの吹き荒れる土砂なども同様です。

#### ▶ 壁に乗る

自分の足元に立ち塞がる壁（堅牢な壁）のルーンを発動させると、ときどきその上に乗ることがあります。

また、目の前に壁がある状態で押し潰す岩石を発動すると、その壁の上から転がり始めます。

同様に、岩が転がってくるトラップの前に壁を設置すると、それを乗り越えて転がってくるがあります。