



Wonder-Swan



SWJ-BAN02C
SWJ-BAN02F



デジタルパートナー DIGITAL PARTNER



ディスプレイ対応



通信対応



ワンダーケーブル

DIGIMON LINK SYSTEM

© 本郷あきよし・東映アニメーション
© BANDAI 2000 MADE IN JAPAN

BAN
DAI



注

意

必ずお読みください

- 取扱説明書を必ずお読みください。
- 強い光の刺激などにより、一時的な筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を起こした場合やゲーム中にめまい・吐き気・疲労感などを感じた場合は、ゲームをすぐに中止し、医師の診断を受けてください。
- 思わぬ事故の原因となりますので、運転中、歩行時などの使用および航空機の中など、使用が禁止および制限されている場所では使用しないでください。
- 思わぬ事故の原因となりますので、疲れた状態(手や腕の疲労、目の乾燥など)や長時間連続の使用はしないでください。ゲームをするときは、1時間ごとに10～15分程度、休憩していただくようお願いいたします。

取り扱い上のご注意

- 端子部に手で触れたり、水にぬらしたりして、汚さないようにしてください。故障の原因になります。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックをさけてください。また、絶対に分解しないでください。

ごあいさつ

このたびは(株)バンダイのワンダースワン専用カートリッジ「デジタルパートナー」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用前に取り扱い方、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用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。

CONTENTS

ストーリー	4	バトル	16
ボタン操作について	5	バトルの流れ	17
基本的な遊び方	6	攻撃時のコンボ	20
ファイル島マップ	9	進化	21
パートナーデジモンの紹介	10	アイテム	23
マップ移動	11	ワンダースワン同士の通信	24
会話の仕方	12	ディーワングランプリモード	26
プレイヤーの部屋	13	デジモンヒントQ&A	30
言葉の教え方	14		

ストーリー

ほ〜う おぬしが えらばれし こどもか……

よくきたな わしの なは「ゲンナイ」じゃ

おぬしのやくめをおしえよう

「にっしょく」がおわるまでに この「ファイルとう」にいる
パートナーデジモンたちに ことばを おしえてやってほしいのじゃ!

このせかいでは デジモンたちにことばを おしえると
そのデジモンは つよくなり しんかできるようになるのじゃ!

さいしょにもいったが おぬしがこの「ファイルとう」に
いられるのは 「にっしょく」がおわるまでの あいだじゃ!

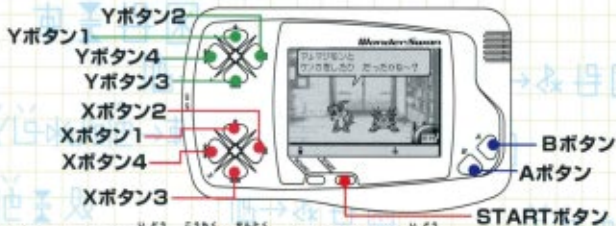
「にっしょく」がおわると もとのせかいへもどるための
「ゲート」がとじてしまうのじゃ……!

それまでに、デジモンたちとコミュニケーションをしっかりとるんじゃぞ!
では「にっしょく」がおわるときに またあおう!



ボタン操作について

このゲームはワンドースワンを横に持ってプレイするゲームです。



Xボタン：カーソルの移動、項目の選択、キャラクターの移動

STARTボタン：ゲームモードの決定

Aボタン：決定、メッセージの送り、話しかける（デジモンに向かって）

Bボタン：キャンセル

Yボタン：使用しません

※本体の操作については、ワンドースワン本体の「取扱説明書」をご覧ください。

基本的な遊び方

ゲームの目的

パートナーデジモンをプレイヤーの部屋へ連れ帰り、言葉を教えて育成します。制限時間までに、なるべく多くの言葉をパートナーデジモンに教え、愛情を深めてください。

ゲーム選択

ワンダースワン本体に「デジタルパートナー」のカートリッジを正しくセットし、電源をONにすると、タイトル画面があらわれます。Xボタンでゲームを選び、Aボタンで決定します。

※ファイル島紹介のオープニングデモはSTARTボタンでスキップすることができます。

はじめから：新しくゲームを始めます。「ゲンナイ」があらわれ、名前入力や性別選択の設定をおこないます。

つづきから：前回プレイしたゲームのセーブデータがある場合、その続きをプレイすることができます。セーブデータは一つだけです。

ディーワン：ワンダースワンに接続したワンダーウェーブから、「ポケットステーション」を通じ「プレイステーション」ソフト「ポケットデジモンワールド」へ、登録されたデジモンデータを送り、そのデータでポリゴンバトル「ディーワングランプリ」を楽しむことができます。詳しくはP26～29をご覧ください。

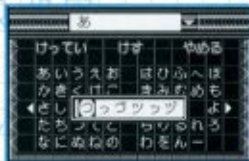


※前回プレイしたセーブデータがある場合に、「はじめから」でゲームをスタートすると、前回セーブしたデータに上書きしてセーブします。「ディーワングランプリ」に一度登録されたデジモンデータは消えません。

はじめから

はじめにプレイヤーの名前を入力します。Xボタンで文字を選び、Aボタンで決定します。ひらがなを選ぶと、ひらがな・カタカナと、それぞれの促音・拗音・濁音・半濁音が候補ウィンドウに表示されます。Xボタンで文字を選び、Aボタンで決定します。Bボタンまたは「けす」で文字を削除することができます。入力は7文字までです。文字入力終了したら、「けってい」で終了します。

次に、プレイヤーの性別を設定します。
最後に、ゲンナイが、ファイル島の説明をしてくれます。



制限時間

画面右下に「につきょく」が終わるまでの残り時間が表示されます。この時間が0:00になったらゲーム終了です。バトル中は時間は進みません。



セーブ

セーブは、プレイヤーが部屋に戻った時、デジモンとの会話を終えマップに戻った時、バトルが終了した時、オートでおこなわれます。セーブは、今までに教えた言葉やデジモンの状態を保存します。「つづきから」で始めると、プレイヤーの部屋からゲームスタートとなります。



セーブを安全におこなうために、以下の方法でゲームを終了してください。

マップ上 / STARTボタンを押し、「しゅうりょう」でタイトル画面へ戻ってから電源を切る。

プレイヤーの部屋 / メニューの「しゅうりょう」でタイトル画面へ戻ってから電源を切る。

ファイル島マップ

ミスティツリース
「テイルモン」がいる。

ギアサバンナ
「トコモン」がいる。

ミハラシやまのふもと
「ビョコモン」の村だ。

ビートランド
関西弁をしゃべるデジモン
がいたらしい。

りゅうのめのみずうみ
パートナーデジモンは
見あたらないが…

おもちゃのまち
データコピー施設がある。

フリーズランド
「ブカモン」がいたらしい。

グレートキャニオン
「アルマジモン」がいる。

ムゲンマウンテンの
さんちょう
「ホークモン」がいる。

トロピカジャングル
「ノイモン」がいる。

プレイヤーの部屋

まよわずのもり
「コロモン」がいたらしい。

しょうかい パートナーデジモンの紹介



テイルモン / 成熟期
(ミスティツリース)
好奇心旺盛で、イタズラ好きな神聖系デジモン。



トコモン / 幼年期
(ギアサバンナ)
小型デジモンには珍しい、手足の生えたデジモン。



アルマジモン / 成長期
(グレートキャニオン)
大食漢でなんでも食べる力持ち。



バイモン / 成長期 (トロピカジャングル)
生意気で、跳ねっ返りだが、根は優しくて義理堅い。

ホークモン / 成長期
(ムゲンマウンテンのさんちよう)
礼儀正しくおしゃれで上品、少々キザなところがある。



マップ移動

マップで各ポイントに移動すると、小マップに切り替わります。小マップではデジモンたちに直接話しかけることができます。デジモンに近づき、Aボタンを押して話しかけるとメニューがあらわれます。



メニュー

- はなす** / デジモンと話をすることができます。
- たたかう** / パートナーデジモンを連れている場合、バトルをしかけることができます。
- おでかけ** / パートナーデジモンに話しかけると、「たたかう」のかわりに「おでかけ」コマンドがあらわれます。このコマンドを使えば、パートナーデジモンをプレイヤーの部屋に連れて帰ることができます。

※「おでかけ」コマンドを使っても、パートナーデジモンがついてこないことがあります。機嫌が悪い時、パートナーデジモンを連れている時、プレイヤーの部屋にすでに2体いる時などです。



会話の仕方

デジモンとは、マップ上で会話することができます。話したいデジモンに向かってAボタンを押しメニューウインドウを表示させ、「はなす」コマンドで、会話することができます。

デジモンたちには『ごきげん』があるんだ〜！



パートナーデジモン

パートナーデジモンとは、プレイヤーの部屋でも会話することができます。会話すればするほど愛情が深まっていきます。

きつといっぱい ガシャポンをもってるのよね〜！



プレイヤーの部屋

ステータスを確認したり、連れてきたパートナーデジモンに言葉を教えることなどできます。プレイヤーの部屋にはパートナーデジモンを2体まで連れてくることができます。

はなす／パートナーデジモンとはなしをすることができます。

おでかけ／部屋を出て、お出かけします。パートナーデジモンを1体つれて出かけることもできます。

ことば／ことばを教えたり、憶えさせたことばを忘れさせることができます。詳しくはP14~15をご覧ください。

バイバイ／パートナーデジモンをもといた場所に帰します。

ステータス／パートナーデジモンのステータスを確認することができます。

Xボタン2、4でページをめくることができます。愛情の「♥」が7個になると、ゲーム終了時グッドエンディングが迎えられます。

アイテム／所持しているアイテムとその効果を確認することができます。

オプション／メッセージ速度、タイマー表示のON/OFF設定変更がおこなえます。

とじる／メニューウィンドウを閉じます。

しゅうりょう／ゲームをセーブして終了し、タイトル画面に戻ります。



言葉の教え方

プレイヤーの部屋で教えることができます。「ことば」コマンドでAボタンを押し、「おしえる」を選びます。

「おしえる」を選ぶと、ソフトキーボードがあらわれます。文字を選ぶと、ひらがなカタカナとそれぞれの促音・拗音・濁音・半濁音が候補ウィンドウにあらわれます。入力できる言葉は7文字までです。

「わすれさせる」を選べば、教えた言葉を入力して忘れさせることもできます。

次に、パートナーデジモンがその言葉の意味をきいてきます。同様に、文字を入力し、その意味を教えてあげましょう。むずかしい意味を教えると、もう一度きかれることがあります。

「ログ」は、過去に教えた「意味」を一覧で表示する便利な機能です（最高10まで）。Xボタン1、3で言葉を選び決定すると、その文字を入力することができます。



言葉の意味は、その言葉のジャンルを教えてあげることです。

「バナナ」という言葉を教えた場合、いろいろな意味を教えることができます。「おいしいもの」、「たべもの」、「くだもの」など、なるべくわかりやすい言葉で教えてあげましょう。



ここが
POINT
ポイント!

教えた言葉をデジモンが理解しない場合は、以下の14ジャンルから選んで入力しましょう。

代表的なジャンル

たべもの	あいさつ	のりもの	いきもの
ひと	ばしょ	どうぐ	しこと
すること	みるもの	きくもの	のみもの
からだのいちぶ	コレクション		

教えた言葉は14ジャンルのどれかに属します。デジモンが意味を理解できなかった言葉は「そのた」に属ようになります。言葉の意味を教えるときの参考にしましょう。



バトル

パートナーデジモンを連れていけば、バトルをおこなうことができます。デジモンに話しかけ、メニューから「たたかう」を選んでバトルをおこないます。デジモンは、憶えた言葉を使ってバトルをおこないます。バトルワード（画面に表示されている言葉）は幼年期は4つ、完全体は8つと進化の形態によって変化します。



※マップ移動中に、バトルを挑まれることがあります。その際、「にげる」で回避することもできます。

バトルの基本ルール

バトルはターン制でおこなわれます。お互いが交代で攻撃をおこない、相手のDPを0にした側の勝ちとなります。



バトルの流れ

バトルワードの交換

持っているバトルワードを別の言葉に入れ替えることができます。入れ替える言葉をXボタンで選びAボタンで決定、「こうかん」で交換をおこないます。交換したくない時は「こうかんしない」を選びます。



コマンドの選択

●こうげき

Xボタンで言葉を選びAボタンで攻撃をおこないます。コンボ攻撃などを使えば、相手に大きなダメージを与えられます。反撃されることもあります。詳しくはP20をご覧ください。



●しんか

一定の条件を満たすと、デジモンを進化させることができます。アイテムを使用する進化もあります。詳しくはP21をご覧ください。

●**パス**
何もせずに、ターンを終了します。

●**アイテム**
持っているアイテムを使います。詳しくはP23をご覧ください。

●**ヘルプ**
攻撃のルールや技の説明を見ることができます。

はんげき

相手の攻撃に対し、反撃できる場合、メニューが表示されます。反撃する場合は、「はんげき」を選び、Xボタンで言葉を選びAボタンで反撃をおこないます。反撃しない場合は、「はんげきしない」を選びます。



●特殊効果

選んだ言葉によって反撃の種類が変わります。



カウンター／相手の言葉の「しりとり」や「あたまとり」になることばを選ぶことで、相手の攻撃を返し、相手に大ダメージを与えます。

ガード／相手の攻撃の言葉と「同じ文字数」を選ぶことで、ダメージを半減します。さらに、「同じジャンル」だと、ダメージは0になります。

※「しりとり」「あたまとり」についてはP20をご覧ください。

攻撃時のコンボ

攻撃時に、「しりとり」や「あたまとり」になる言葉をふたつ以上続けて選ぶことで、相手に大ダメージを与える攻撃です。

あたまとりコンボ／頭の文字が同じ言葉を選べば、あたまとりコンボが発生します。

しりとりコンボ／最後の文字と、頭の文字が同じ言葉を選べば、しりとりコンボが発生します。順番を間違えると、しりとりコンボは発生しません。

※「十」と「ぎ」など、カタカナや、それぞれの促音・撥音・濁音・半濁音もおなじ文字と考えます。

※「ー」や「★」などの音引きや記号が入る場合は、その直前・直後の文字で「しりとり」「あたまとり」をおこないます。

※あたまとりコンボの場合、最初の文字が記号同士だとコンボは発生しません。



進化

進化したデジモンは攻撃力や防御力がアップするほか、画面に表示されるバトルワードの数も増えます。「通常進化」とアイテムを使う「アーマー進化」、2種類の進化があります。

通常進化

バトル時にダメージを受けると、VPがたまります。一定の条件を満たしたデジモンはVPを使うことで「しんか」コマンドが選べます。

■通常進化形態 ※バトル終了後、成熟期は成長期、完全体は幼年期に戻ります。



完全体から幼年期に戻ると、10分間は成長期になれません。

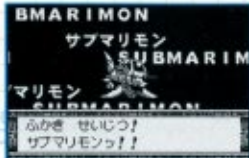


アイテム進化

ブイモン、ホークモン、アルマジモン、バタモン、テイルモンはデジメンタルを使って進化させることができます。デジメンタルはメニューの「アイテム」でバトル中に使うことができます。

デジメンタル

- ゆうきのデジメンタル.....ブイモンがフレイドラモンにアーマー進化
- ゆうじょうのデジメンタル.....ブイモンがライドラモンにアーマー進化
- あいじょうのデジメンタル.....ホークモンがホルスモンにアーマー進化
- じゅんしんのデジメンタル.....ホークモンがシュリモンにアーマー進化
- ちしきのデジメンタル.....アルマジモンがディグモンにアーマー進化
- せいじつのデジメンタル.....アルマジモンがサブマリモンにアーマー進化
- きぼうのデジメンタル.....バタモンがベガスモンにアーマー進化
- ひかりのデジメンタル.....テイルモンがネフェルティモンにアーマー進化



アイテム

バトル時には、攻撃のかわりに、アイテムを使うことができます。

主なアイテムとその効果

フロッピー／DPを回復します。

びっくりキノコ／VPを増やします。

リカバリーワード／バトルワードが最大まで回復します。

アイテムは、バトルで相手に勝つと手に入れることができます。相手によってアイテムが変化します。



ワンダースワン^{どうし}同士の通信^{つうしん}

ワンダースワン専用通信ケーブル(別売り)を使用し、相手のデジモンデータをコピーすることができます。コピーしたデジモンはカートリッジに保存させいつでもワードバトルをすることができます。また、ワンダースワン専用機器「ワンダーウェーブ」(別売り)を使用し、同様にデジモンデータのコピーがおこなえます。

ワンダースワン専用通信ケーブル



ワンダーウェーブ



※ワンダーウェーブ付属の「デジタルパートナー」をお買い上げいただいたお客さまは、お手持ちのワンダーウェーブをお使いください。

お互いのワンドースワン本体の外部拡張コネクタにワンドースワン専用通信ケーブル(ワンドースワン専用機器「ワンドーウェブ」(別売り))を接続し、お互いが、パートナーデジモンを連れ、「おもちゃのまち」のコピー施設に入ります。

メニューから両者が「つうしん」を選び両者がAボタンを押すと、通信が始まり、成功するとコピーデジモンが画面上にあらわれます。

メニューから「たたかう」を選べば、コピーデジモンとのワードバトルが始まります。コピーデジモンは、デジモンコピー施設にデータとして残ります。新たに通信コピーする場合、データは上書きされます。

コピー施設を訪れば、いつでもコピーデジモンとワードバトルがおこなえます。コピーデジモンと戦うと、新しい言葉をおぼえることもあります。

※正しく接続されていない場合、通信エラーがおきたり、データが破損したりする恐れがありますので、ご注意ください。

※ワンドーウェブでの通信も同様です。詳しくは、ワンドーウェブ本体の取扱説明書をご覧ください。



★ディーワングランプリモード★

携帯デジタルモンスターから登録したデジモンデータやゲーム中に登録されたデジモンデータを、ワンダーウェブ（別売り）と“ポケットステーション”を使い、“プレイステーション”ソフト「ポケットデジモンワールド」に送信し、3Dポリゴンバトル「ディーワングランプリ」で遊ぶことができます。

※ワンダーウェブ付属の「デジタルパートナー」をお買い上げいただいたお客さまは、お手持ちのワンダーウェブをお使いください。

デジモンの登録

ワンダースワンからの登録

会話やバトルをしたパートナーデジモンは自動的に登録されます。P27のリストにないデジモンは登録されません。またヌメモン、バケモン、ナニモンは初めから登録されています。

携帯デジタルモンスターからの登録

携帯デジタルモンスター専用通信アダプター（別売り）を使用し、携帯デジタルモンスターのデジモンデータをワンダースワンへ送信します。データはカートリッジに保存され、「ディーワングランプリ」用のデジモンデータとして使うことができます。「デジタルモンスター ver.1・2・3・4・5」「デジモンペンデュラム 1・2・3・4・5」「デジヴァイス 1・2」との接続が可能です。



- ① ワンダースワン本体の外部拡張コネクタに携帯デジタルモンスター専用通信アダプター（別売り）のワンダースワン側端子を接続し、携帯デジタルモンスターのコネクタには携帯機側端子を、ラベルが上になるように正しく接続します。
- ② ワンダースワン側は、タイトル画面から「ディーワン」を選び、表示されたメニューから「けいたいデジモンからじゅしん」を選びます。
- ③ 携帯デジタルモンスター側は、対戦アイコンを選び、デジモンが対戦可能な状態になると送信が始まります。成功すると受信したデジモンの名前が表示されデータがリストに追加されます。

※ ワンダースワン同士を接続したり、接続する方向を間違えたり、しないように注意してください。

下記の72体を登録することができます。

ハカブテリモン/アグモン/アトラカブテリモン/アンドロモン/ヴァンデモン/エアドラモン/エアロフイドラモン/エテモン/エレキモン/エンジェモン/オーガモン/オタマモン/ガードロモン/カブテリモン/ガブモン/ガルダモン/ガルルモン/ギロモン/クネモン/グレイモン/クワガーモン/ゲコモモン/ケンタルモン/コカトリモン/ゴツモン/シードラモン/シーラモン/シェルモン/スカモン/スカルグレイモン/ズドモン/タンクモン/ティラノモン/デジタマモン/デビモン/テントモン/トリアグモン/ドリモゲモン/ナニモン/ヌメモン/バードラモン/バケモン/バタモン/バルモン/ピッコロモン/ピヨモン/フイドラモン/ベータモン/ベジーモン/ベタモン/ホウオウモン/ホエーモン
完全体/ホエーモン成熟期/ホーリーエンジェモン/マメモン/ムゲンドラモン/メガシードラモン/メガドラモン/メタルエテモン/メタルマメモン/メラモン/モジャモン/モノクロモン/もんざえモン/ユキダルモン/ユニモン/リリモン/レオモン/レッドベジーモン/ワーガルルモン/フルモンザエモン/メタルグレイモン

●ワンダースワンと“プレイステーション”との通信

ワンダースワン専用機器「ワンダーウェーブ」(別売り)を使用し、“ポケットステーション”を通してデータを“プレイステーション”に送信、“プレイステーション”ソフト「ポケットデジモンワールド」(または、「ディーワングランプリ 体験版」)でポリゴンバトル「ディーワングランプリ」を遊ぶことができます。

※ “ポケットステーション”にはデジモンデータ保管されません。ただ経由するだけです。



“プレイステーション”側

メモリーカード差し込み1に“ポケットステーション”を差し込み、“プレイステーション”ソフト「ポケットデジモンワールド」(または、「ディーワングランプリ 体験版」)を起動します。「ディーワングランプリ」モードから、「デジモンのダウンロード」を選んで待機します。

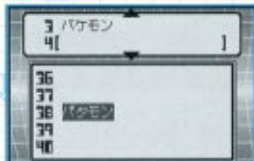
※画面は「ディーワングランプリ 体験版」のものです。

※ワンダーウェーブ通信プログラムを“ポケットステーション”にダウンロードする必要があります。プログラムにはメモリーを15ブロック使います。15ブロックの空きがあれば、自動的にダウンロードが始まります。



ワンダースワン側

外部拡張コネクタにワンダースワン専用機器「ワンダーウェーブ」(別売り)を接続します。次に、タイトル画面から「ディーワン」を選び、表示されたメニューから「そうしん」を選びます。送信したいデジモンをXボタンで選び、Aボタンで選択、さらにAボタンを押して候補ウィンドウに表示させます。最高6体まで選ぶことができます。STARTボタンで送信を開始します。



送信が成功すると、「プレイステーション」ソフト「ポケットデジモンワールド」(または、「ディーワングランプリ体験版」)側のリストに送信したデジモンのデータが表示されます。



※ポリゴンバトル「ディーワングランプリ」の遊び方は「ポケットデジモンワールド」(またはディーワングランプリ体験版)の取扱説明書を、ワンダーウェーブでの通信方法は、ワンダーウェーブ本体の取扱説明書をご覧ください。

※ワンダーウェーブ付属の「デジタルパートナー」をお買い上げいただいたお客さまは、お手持ちのワンダーウェーブをお使いください。

デジモンヒント Q&A



Q. 一体のデジモンは言葉をいくつまで憶えられるの？

A. 170語です。それ以上教えると、以前に教えた言葉を忘れてしまいます。

Q. 一度エンディングを迎えた後、もう一度ゲームをプレイする場合、育てたデジモンは教えた言葉を憶えているのですか？

A. 「はじめから」でなく「つづきから」でゲームを始めれば、デジモンはすべての言葉を憶えています。進化の形態も前回終了した時の状態で始まります。

●**部品販売** 「ワンダースワンデジタルパートナー」の部品をご希望の方は商品名と部品名・数量を記入し、お申し込みの部品の料金と消費税を合わせた金額分の切手を同封のうえ、必ず封書でお申し込みください。なお、お申し込みの際には、未着などが起きないように、住所・保護者名・電話番号を大人の方がご記入くださいますようお願い申し上げます。送料は当社で負担させていただきます。

〈お申し込み先〉

〒227-0863 柏市豊四季241-22
(株)バンダイお客さま相談センター
通信販売部 0471-46-0371

商品名	
ワンダースワン デジタルパートナー	
部品名	価格
専用通信アダプター	1,000円(税抜き)

使用上の注意

- 本製品は、精密な電子部品で構成されています。落としたり、水にぬらしたり、汚したり、分解したりしないでください。また高温・低温になる所（特に夏の車の中など）での使用、保管はさけてください。
- 故障の原因となりますので、カートリッジの端子部には、絶対に触らないでください。
- 電源スイッチをONにしたまま、カートリッジの抜き差しはしないでください。本体およびカートリッジのゲーム内容を破損する恐れがあります。
- カートリッジは、正しくセットしてください。カートリッジをセットするときは、まっすぐ奥まで差し込んでください。

バックアップのご注意

- このカートリッジ内部には、ゲームの成績や途中経過をセーブ（記録）しておくバッテリーバックアップ機能がついています。むやみに電源スイッチをON/OFFしたり、本体の電源を入れたままカートリッジの抜き差しをすると、セーブされていた内容が消えてしまうことがありますので、ご注意ください。

バンダイゲームステーション

このソフトの内容についてのご質問は、**03-3847-5090**
[受付時間/月～金曜日(祝日を除く)10時～16時]にお問い合わせください。

- 電話番号はよく確かめて、お間違えのないようにしてください。
- 受付時間以外の電話はおさげください。
- 東京23区以外の方は、市外局番(03)をお忘れのないようにしてください。

《お買い上げのお客様へ》商品についてお気づきの点がございましたら、お客様相談センターまでお問い合わせください。住所、電話番号、保護者の方とお子様のお名前・お年も必ずお知らせください。

バンダイお客様相談センター

台東区駒形1-4-10 〒111-8081

☎ 03-3847-6666

- 電話受付時間 月～金曜日(祝日を除く)10時～16時
- 電話番号はよく確かめて、お間違えのないようにご注意ください。

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY AND

COMMERCIAL RENTAL PROHIBITED.

本品は日本国内だけの販売および使用とし、
また商業目的の買貨は禁止されています。

おことわり

商品の企画、生産には万全の注意をばらっておりますが、ソフトの内容が非常に複雑なために、プログラム上、予期できない不都合が発見される場合が考えられます。万一、誤動作等を起こすような場合がございます。相談センターまでご一報ください。

 及び **Wonder Swan**、**ワンダースワン** は株式会社バンダイの登録商標です。

Wonder Wave、**ワンダウェイブ** は株式会社バンダイの商標です。

""、"PlayStation" および "PocketStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。