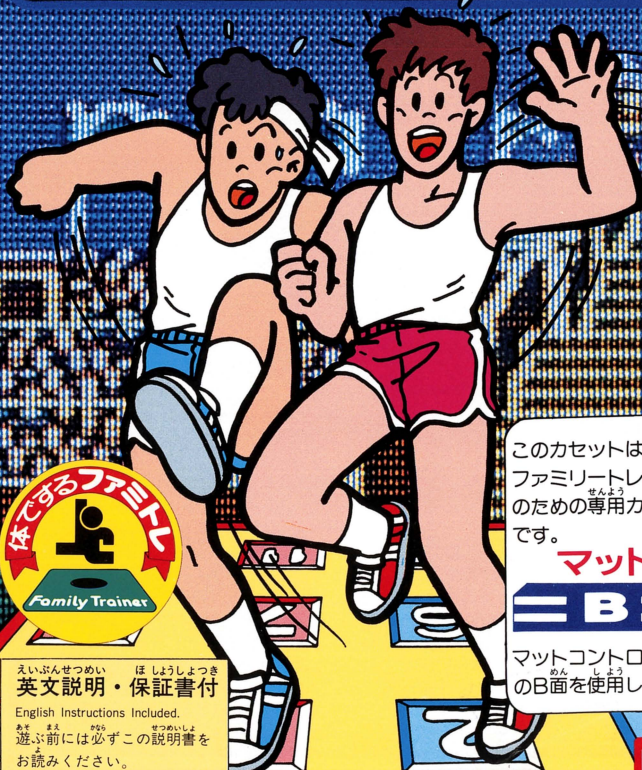


ファミリートレーナーシリーズ②

# ダンニングスタジアム

とりあつか せつめいしよ  
取扱い説明書



このカセットは、別売<sup>べつうり</sup>ファミリートレーナー<sup>せんよう</sup>のための専用カセットです。

**マット**



マットコントローラー<sup>めん</sup>のB面<sup>しょう</sup>を使用します。

えいぶんせつめい ほししょうつき  
英文説明・保証書付

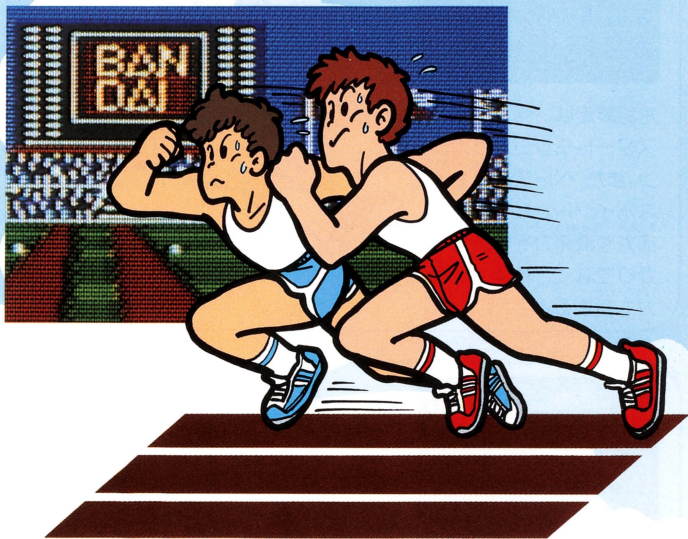
English Instructions Included.  
遊ぶ<sup>あそぶ</sup>前<sup>まえ</sup>には必ず<sup>かなら</sup>この説明書<sup>せつめいしよ</sup>をお読み<sup>よ</sup>ください。



# テニングスタジアム もくじ

1. 競技の内容 <sup>きょうぎ ないよう</sup> .....	3
2. マットコントローラーの接続と操作 <sup>せつぞく そうさ</sup> .....	5
3. コントローラーの操作 <sup>そうさ</sup> .....	7
4. 競技セレクト・名前の登録 <sup>きょうぎ なまえ どうろく</sup> .....	8
5. 遊び方 1) 画面データの見方 <sup>あそびかた がめん データ みかた</sup> .....	9
2) トーナメント.....	10
3) 100m走 <sup>メートルそう</sup> .....	13
4) 走り幅跳び <sup>はし はば と</sup> .....	15
5) 110mハードル <sup>メートル</sup> .....	17
6) 3段跳び <sup>だんと</sup> .....	19
7) オリンピック.....	21
6. ファミトレ実践講座 <sup>じっせんこうさ</sup> .....	23
7. 記録表 <sup>きろくひょう</sup> .....	24
8. HOW TO PLAY.....	25
9. ご注意 <sup>ちゅうい</sup> .....	27
10. 保証書 <sup>ほしょうしょ</sup> .....	28
11. 保証規定 <sup>ほしょうきてい</sup> .....	29
12. 保証・サービス <sup>ほしょう</sup> .....	30

このたびは、バンダイのファミリーコンピュータ用ファミリートレーナーシリーズ“ランニングスタジアム”をお買い上げいただきまして、まことにありがとうございます。より楽しく遊んでいただくために、ぜひ、この取扱い説明書をお読みください。



## ●はじめに●

ファミリートレーナーシリーズは、全身を使ってマットコントローラーを操作する、スポーツ感覚いっぱいのトレーニングシリーズです。この「ランニングスタジアム」では、マットコントローラーのB面を使って楽しみながらトレーニングしてください。

※遊ぶ前には準備運動をしましょう。

※遊ぶときは、他の人の迷惑にならないように注意しましょう。

※疲れすぎないように、1日1時間程度にしましょう。



# 1. 競技の内容



たんきよりそう なん  
短距離走は、何といても  
スタートダッシュがカンジ  
ン。また、ペース配分も大切  
なポイント。  
きんりよく しゅんぱつりよく  
筋力や瞬発力をきたえるば  
かりでなく、せいしんしよく しゅうちゅう  
かりでなく、精神力や集中  
りよく たか  
力も高まるよ!



メートルそう  
● 100m走



はばと じょそう  
幅跳びは助走のスピードと、  
ふみきり の タイミングとの、  
たいせつ きょうぎ  
バランスが大切な競技だ。  
また、ふみきりせんを越えて  
しまうとファールになる。  
ひごころ ちようやくりよく  
日頃から跳躍力をきたえる  
のがポイントだ。

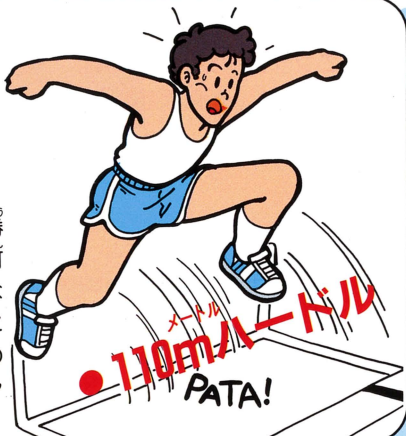


はしり  
● 走り幅跳び





ハードルはタイミングが勝負のカギだ。ハードルを何台倒しても失格にはならないけれど、タイムはロスになってしまう。ハードルの手前でタイミングよくジャンプしよう！



3段階びは、ホップ・ステップ・ジャンプの合計が記録となる。助走はなるべくスピードをあげよう。ホップ・ステップは、スピードを失わないようにして、一気にジャンプだ。



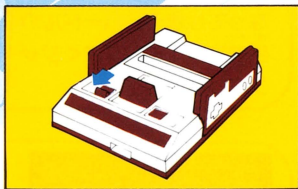
## 2. マットコントローラーの接続と操作

“ランニングスタジアム”では、マットコントローラーのB面<sup>めん</sup>を使用<sup>しよう</sup>します。A面はこのカセットでは使用<sup>しよう</sup>しません。

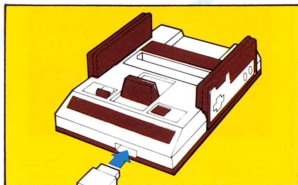
### ● 接続方法<sup>せつぞくほうほう</sup>

※ ファミリーコンピュータ本体<sup>ほんたい</sup>と、テレビとの接続方法<sup>せつぞくほうほう</sup>・画面調整<sup>がめんちようせい</sup>は、ファミリーコンピュータおよびテレビの取扱<sup>とりあつか</sup>い説明書<sup>せつめいしょ</sup>をご覧ください。

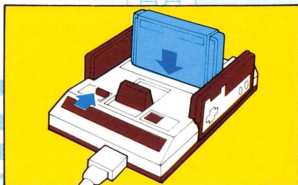
1. ファミコン本体<sup>ほんたい</sup>の電源<sup>でんげん</sup>をOFFにしてください。



2. マットコントローラーのプラグを、ファミコン本体前部<sup>ほんたいぜんぶ</sup>のエキスパンドコネクターにしっかり差し込みます。



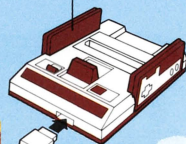
3. カセットを差し込み、マットをきちんと広げてから、ファミコン本体<sup>ほんたい</sup>の電源<sup>でんげん</sup>を入れてください。



かくぶ めいしよう  
●各部の名称

マットコントローラー

ファミコン本体 ほんたい



プラグ

ハイパー  
ポジション

ターボ  
ポジション

ノーマル  
ポジション



ひだりあし  
左足



みぎあし  
右足



ひだりあし  
左足



みぎあし  
右足

ひだり  
左コントロールエリア

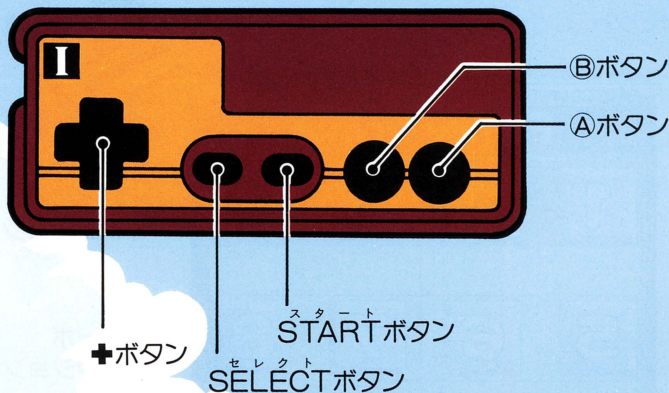
みぎ  
右コントロールエリア

- 100m走、110mハードル競技では、2人で並んで競走できます。
- キーの上で足踏みするとランナーが走り、跳びあがるとランナーがジャンプします。

※100m走 競技では、ランナーはジャンプしません。



# 3. コントローラーの操作



- **SELECTボタン**..... 競技種目を選びます。登録画面では、選んだ文字をセットします。競技終了後に押すと、表彰画面になります。もう一度押すと、次の競技画面になります。
- **STARTボタン**..... 競技スタートのとき押します。
- **+ボタン**..... 登録画面で文字を選ぶときに使います。
- **Aボタン**..... 点滅カーソルを、画面右に進ませます。
- **Bボタン**..... 点滅カーソルを、画面左にもどします。
- **PAUSE**..... 100m走、走り幅跳び、110mハードル、3段跳びの各モードの表彰画面とオリンピックモードの個人記録画面、表彰画面のときに START ボタンを押すと画面がストップします。

# きょうぎ なまえ とうろく 4. 競技セレクト・名前の登録

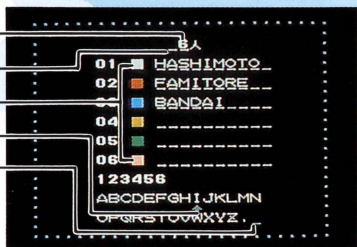


きょうぎ がめん  
〈競技セレクト画面〉

がめん ひょうじ きょうぎしゅもく  
画面に表示されている競技種目か  
ら、SELECT ボタンでひとつを  
えら スタート ボタンをお  
選び、START ボタンを押します。

とうろく がめん  
〈登録画面〉

にんすうとうろくらん  
人数登録欄  
てんめつ  
点滅カーソル  
なまえとうろくらん  
名前登録欄  
やじし  
矢印カーソル  
くうはく  
空白マーク



※トーナメントモードでは、  
この画面は出ません。

✦ ボタンで必要な数字・文字の位置に矢印カーソルを合わせ、SELECT ボタンを押してセットします。

● まず、競技人数を登録します。

● 人数をセットし、START ボタンを押すと、人数分の名前登録欄が表示されます。(最高6人まで登録できます。)

● 人数を入力せずにSTART ボタンを押してスタートさせた場合は、1人プレイになります。

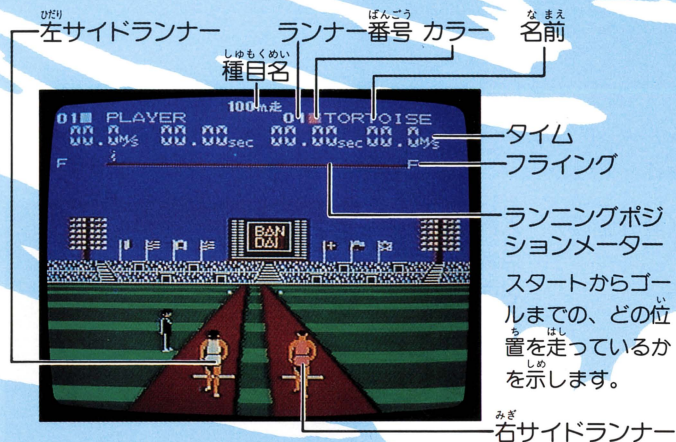
● 記入位置(点滅カーソル)は、(A)ボタン・(B)ボタンで左右に移動します。

● 誤ってセットした文字を修正するときは、誤った文字の位置に点滅カーソルを、(A)・(B)ボタンで移動し、修正したい文字をそのままセットしてください。

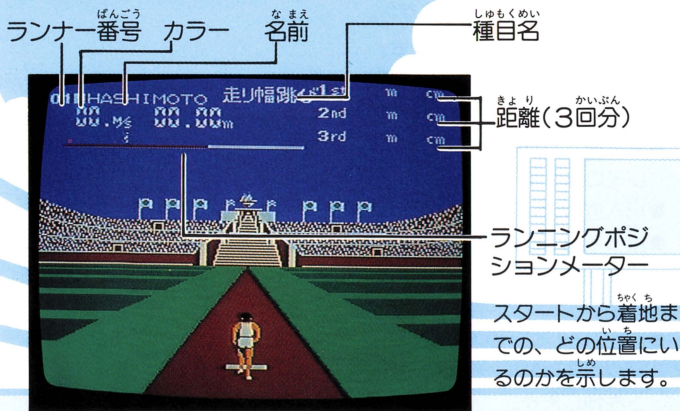
● 空白マークは unnecessary 文字を消すときに、消したい文字の位置に点滅カーソルを移動し、矢印カーソルを空白マークに合わせて、SELECT ボタンを押します。

# あそ かつ がめん みかた 5. 遊び方 1)画面データの見方

## メートルそう メートル <100m走・110mハードル>



## はし はばと さんだんと <走り幅跳び・3段跳び>





## 2) トーナメント

スタートするときのポジションによって、ランナーの最高スピードが違います。きみはどのポジションでチャンピオンに勝てる!?

### ●ハイパーポジション

世界チャンピオンぶっちぎり!!

### ●ターボポジション

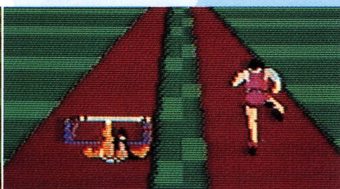
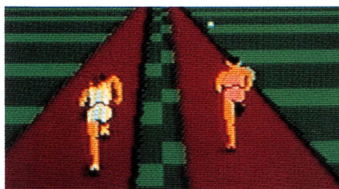
ソウルオリンピック出場も夢じゃない!

### ●ノーマルポジション

実際のランニングスピードに近く、コンピュータのランナーと同じ条件。

●STARTキーを押し、マットコントローラーの左コントロールエリアのキーに乗ると「ヨーイ」の合図が入ります。

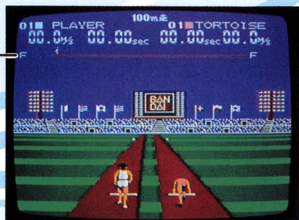
※ハイパー・ターボ・ノーマルの各ポジションは、他の競技では左右、両エリアで使うことができます。



コンピュータに登録された6人のチャンピオンとの、100m走と110m/ハードル競技の勝ち抜き戦です。

### フライングマーク

●「ドン!」のスタート合図の前に足をキーから離してしまうとフライングとみなされますので注意してください。(フライングは3回で失格)



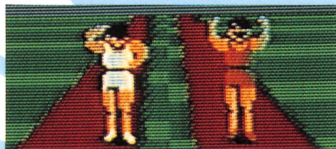
- スタート合図とともに、できるだけ速く足ぶみをすると、ランナーは徐々に加速します。
- 100m走で勝つと、同じ相手との110mハードル競争にすすみます。
- 110mハードル競争に勝つと、1人勝ち抜きとして、画面に賞品が1個表示されます。



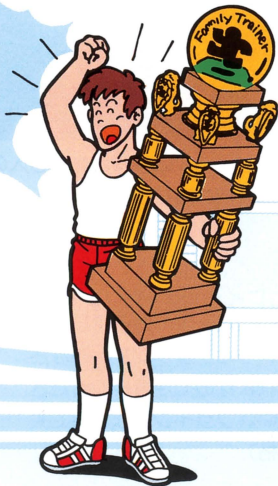
※3人勝ち抜きまではメダル、4人からはカップが出ます。

- 対戦相手は全部で6人、1人勝ち抜くごとに賞品が増えていきます。

ま  
負けてしまったら……



- 負けた時はそこで競技終了。もう一度遊ぶ時はSTARTボタンをおせば、最初の相手から対戦できます。



ちようせん  
**チャンピオンに挑戦!!**  
 たいせん  
**対戦キャラクターエントリーファイル**

	<p>■ No.1 <b>TORTOISE</b>(トータス)                  Let's run with me!                  いっしょに走ろう!</p>
	<p>■ No.2. <b>BEAR</b>(ベア)                  It's my turn.                  つぎはオレの番だ</p>
	<p>■ No.3. <b>HORSE</b>(ホース)                  I am so fast.                  オレは速いぜ</p>
	<p>■ No.4. <b>RABBIT</b>(ラビット)                  Can you defect me?                  オレに勝てるかな?</p>
	<p>■ No.5. <b>SELOW</b>(セロウ)                  Do you come with me?                  オレについてこれるかい?</p>
	<p>■ No.6. <b>CHEETAH</b>(チーター)                  If you get a victory. I admire you.                  オレに勝てたら、ほめてやるぜ</p>

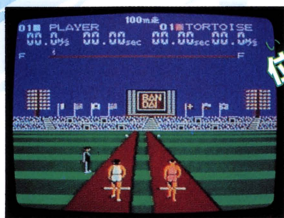
あいて まど しょうり ひけつ  
 相手のペースに惑わされないのが勝利の秘訣!



# 3) 100m走

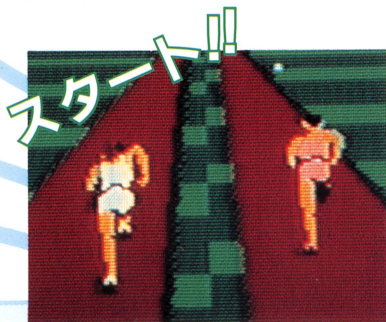
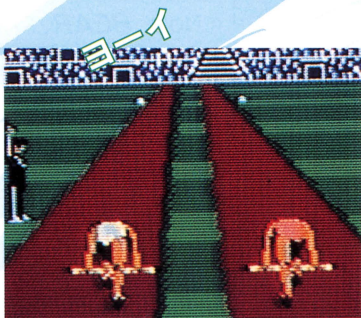
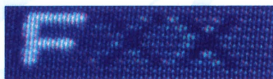
1人で遊ぶときはコンピュータに登録されたランナーと、2人以上で遊ぶときは順番に2人ずつ競走できます。

3人以上の人数登録をしたときには、表彰画面も出ます。



ち  
位置に  
ついて...

フライングは  
かい  
2回まで

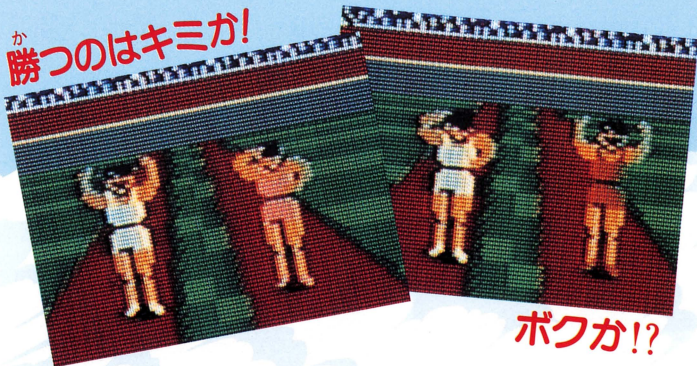


ハイパースピードは、

むてき  
無敵!



か  
勝つのはキミが!



ボクか!?

スタートするときのポジションによって、ランナーのスピードが<sup>ちが</sup>違います。  
2人で別々のポジションからスタートすればハンディ戦も楽しめます。  
マットに<sup>の</sup>乗ってスタート<sup>じゆん</sup>準備! 2人が乗った時点で「ヨーイ」の<sup>あい</sup>合図がはいります。

「ドン!」の<sup>あい</sup>スタート合図とともに走り<sup>はし</sup>はじめてください。



- 競技終了後は自動的に表彰画面になります。
- 表彰画面はSTARTボタンを押すとポーズ<sup>ポーズ</sup>機能がはたります。

- マットコントローラーのキーに乗って、「ヨーイ」の<sup>あい</sup>合図の後、「ドン!」の<sup>あい</sup>スタート合図の前に足をキーから離してしまうとフライングとなります。フライング<sup>かい</sup>3回、または約60秒以内でゴールできない場合は失格となります。

## はし はば と 4)走り幅跳び

1人3回跳び、いちばん長く跳んだ時の距離を、その人の記録として競います。



ホイッスルで  
スタート

ハイパージャンプは、  
ふ き しようぶ  
踏み切りが勝負!!

スピードのでるポジションでは、  
きよりで出るが、ふ き しのタイ  
ミングが難しい。自分に合っ  
たポジションをえらぼう。

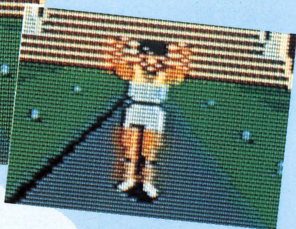
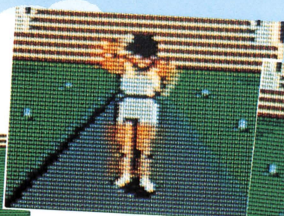


と跳んだ!!

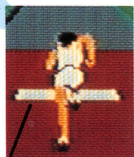




ちやくち  
**着地!!**



- 数人で競争する時は、順番に1人1回ずつ跳び、3回くりかえします。
- マットのキーに乗り、ホイッスルの合図でスタートしてください。  
(ピストルの音は入りません。)



てまえ  
ふみきりラインの手前で、  
タイミングよく  
ジャンプする。

ふみきりライン

ジャンプ!



ちやくち  
着地!!

- 踏み切りラインをオーバーするとファールとなり、記録にはなりません。  
ファール3回で失格となります。



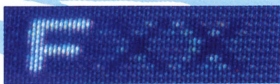
- 競技終了後は自動的に表彰画面になります。
- 表彰画面はSTARTボタンを押すとPAUSE機能がはたらきます。

メートル

## 5) 110mハードル

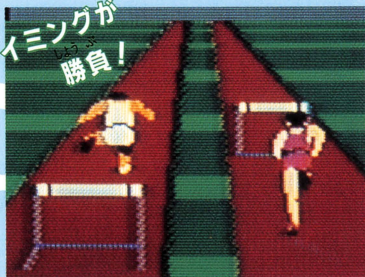
1人で遊ぶときはコンピュータに登録されたランナーと、2人以上で遊ぶときは順番に2人ずつ競走できます。

3人以上の人数登録をしたときには、表彰画面も出ます。



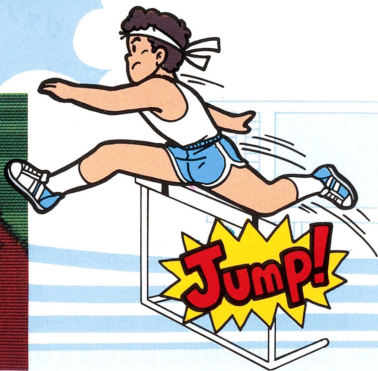
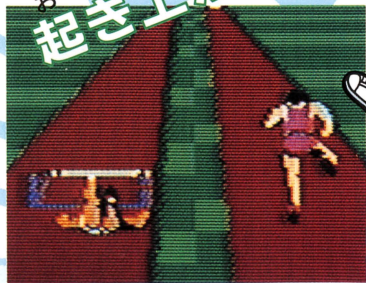
フライングは2回まで

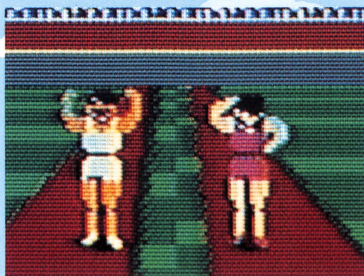
タイミングが勝負!



きみ  
君は!  
ハイパースピード  
ポジションで  
ちようせん  
挑戦するか!?

お  
あ  
起き上がれ!





てまえ  
ハードルの手前で  
タイミングよく  
ジャンプ!

スタートするときのポジションによって、ランナーのスピードが違います。2人で別々のポジションからスタートすればハンディ戦も楽しめます。マットに乗ってスタート準備！2人が乗った時点で「ヨーイ」の合図がはいります。

「ドン！」のスタート合図とともに走りをはじめてください。

●110mハードルでは、ハードルの手前でタイミングよくジャンプすることによって、ハードルを跳びこしてください。

●競技終了後は自動的に表彰画面になります。

●表彰画面はスタートボタンを押すとPAUSE機能がはたらきます。



●マットコントローラーのキーに乗って、「ヨーイ」の合図の後、「ドン！」のスタート合図の前に足をキーから離してしまうとフライングとなります。フライング3回、または約60秒以内でゴールできない場合は失格となります。

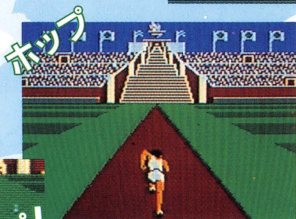


# だんと 6) 3段跳び

だんと じよそう かいれんぞく ごうけい きろく きようぎ  
3段跳びは、助走のあとの3回連続ジャンプの合計が記録になる競技です。  
ふみきり と ジャンプのタイミングにちゆうい レッヅ  
踏み切りとジャンプのタイミングに注意して、Let'sチャレンジ!!



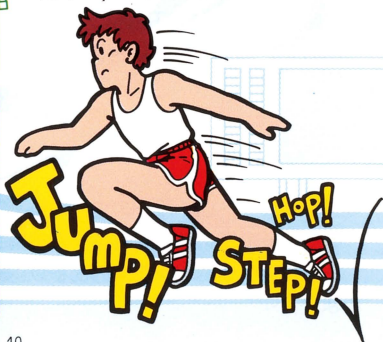
かい  
ファールは3回で  
しつかく  
失格!

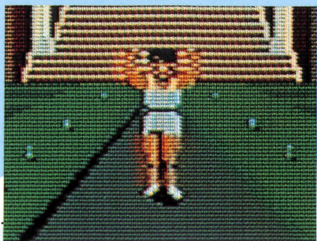


タイミングを  
あわせて...



スピードのでるポジションでは、  
きよりで出るが、ふみきりのタイ  
ミングが難かしい。自分に合っ  
たポジションを選ぼう。





- マットのキーに<sup>の</sup>乗り、ホイッスルの<sup>あい</sup>合図でスタートしてください。  
(ピストルの音は入りません。)
- 数人で競争する時は、<sup>おと</sup>順番に1人1<sup>り</sup>回ずつ<sup>と</sup>跳び、3回くりかえします。

### ● 跳び方の<sup>と</sup>コツ<sup>かた</sup>



ふ<sup>ふ</sup>踏み切り<sup>き</sup>ライン



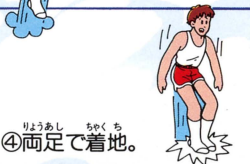
① 踏み切りラインの手前で、<sup>ふ</sup>タイミングを<sup>き</sup>合わせてホップ!



② 踏み切りでジャンプした方の足を<sup>ふ</sup>着いて、<sup>ほ</sup>ステップ!



③ もう片方の足を<sup>かたほう</sup>着いて、<sup>あし</sup>ジャンプ!



④ 両足で<sup>りょうあし</sup>着地。<sup>ちやくち</sup>

- 踏み切りラインをオーバーすると<sup>ふ</sup>ファールとなり、記録にはなりません。ファール3回で<sup>き</sup>失格!

- 競技終了後は自動的に表彰画面になります。

- 表彰画面はSTARTボタンを押すとPAUSE機能がはたります。

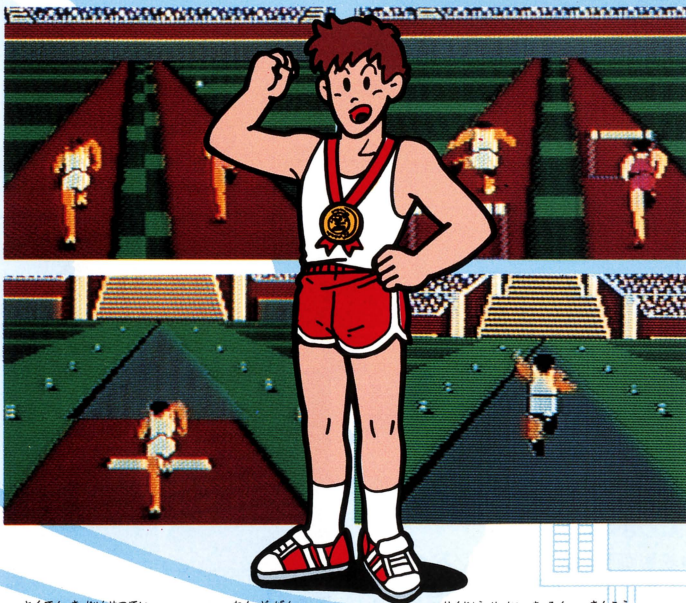


※ ファミリートレーナーの3段跳びは、<sup>だんと</sup>小さな<sup>ちい</sup>お子様にも<sup>こ</sup>楽しんで<sup>たの</sup>いただくために、足の運びが実際の3段跳び競技と異なっても、(両足ジャンプなど)ファールにはなりません。

## 7) オリンピック

みんなたのでワイワイそうごうきょうぎ楽しめる総合競技。  
スタジアムきろくの記録をぬりかえろ!!

メートル走、走り幅跳び、110m/ハードル、3段跳びの4種目を連続で行い、それぞれの記録を100点満点に換算した合計得点を競います。



- 得点基準設定には1982年度版ギネスブックの陸上世界記録を参考にしてあります。
- それぞれの競技の進行は、3)100m走・4)走り幅跳び・5)110m/ハードル・6)3段跳びのページをお読みください。



- ぜんいん ぜんしゆもく しゆりよう じどうてき こじんべつ きろく  
● 全員が全種目を終了すると、自動的に個人別記録があらわれます。  
そのあとで表彰画面になります。



てんまんてん かんさん とくてん  
100点満点に換算した得点

ごうけいとくてん  
合計得点

## こじん きろく が めん 《個人記録画面》

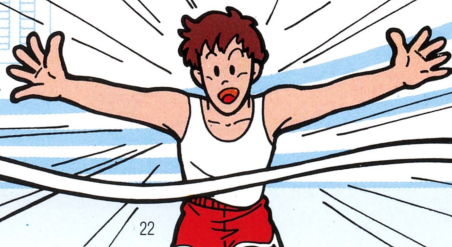
がめん じっさい こと  
※画面は実際のものとは異なります。



## ひょうしょう が めん 《表彰画面》

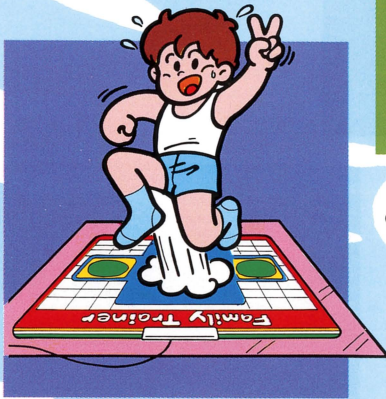


えら き たの あそ  
※ポジション選びは、みんなでルールを決めて楽しく遊ぼう。



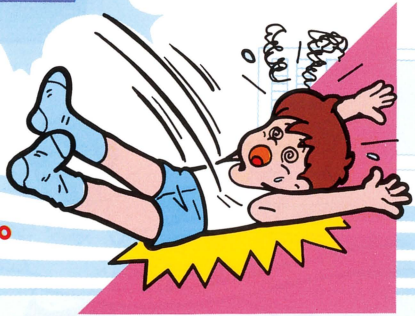
# 6. ファミトレ実践講座

- スタート前まえには足の屈伸あし くっしん、跳躍ちやうやくなど、軽い準備運動かる じゆん びうんどうをしてください。  
急激きゆうげきな運動うんどうは身体からだのために良くありません。



- マットうごが動いて遊びあそにくい時は、市販しはんされているビニールカーペットなど等を下したに敷おといてください。音も静しずかになります。

● **あそ**遊びすぎは **からだに毒!**  
**1日1時間**くらいに **しまし**ょう。



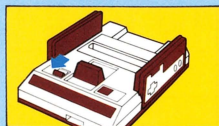
## 7. 記録表

月 日	しゆ 種	もく 目	じこさいこうきろく 自己最高記録	月 日	しゆ 種	もく 目	じこさいこうきろく 自己最高記録

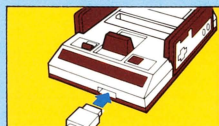


# 8. How to play

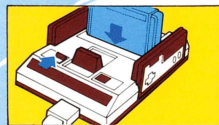
1. Turn the family computer main unit power supply to OFF.



2. Insert the mat controller plug into the EXPAND CONNECTOR on the front section of the family computer.



3. Insert a cassette and turn on the power supply. Use side A of the mat.



4. Choose the desired mode with the SELECT button on the controller, and then press the START button. In the tournament mode, starting is simultaneous with getting on the mat key, but in the other modes the screen asks for input of the number of players and their names.



5. The number of players and their names are input by using the “+” button to move the arrow cursor to the position of the appropriate letters, and then setting them with the SELECT button. The flashing cursor, which indicates the input position, is moved with the A and B buttons. After input is complete, press the START button.
6. Starts when the mat key is mounted.
7. In the broad jump and triple jump, each person is to compete in order, with a total of three tries.
8. Jumping the gun or fouling three times results in disqualification.



● Awards screen

# 9. ご注意

- はきものをぬいでから、マットコントローラーにのってください。
- カセット、マットをセットするときや外すときは必ず電源を切ってください。
- マットコントローラーは、平らなところにおいてください。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下でのご使用や保管、強いショックを避けてください。また、絶対に分解しないでください。
- 端子部に手を触れたり、水にぬらしたりしないようにご注意ください。
- ストーブや机など、ぶつかると危険な物がある所では遊ばないでください。
- マットのコンセントを外すときは、コードを引っばらず、必ずコンセントを持って外してください。
- 汚れたときは、洗剤を含ませた布でふきとってください。シンナー・ベンジン等の揮発油やアルコール類ではふかないでください。
- マットが静電気を帯びた状態でファミコン本体に接続すると、故障の原因になることがあります。接続する前にマットに乗らないでください。
- 人の迷惑にならないように遊びましょう。
- 首にかけたコードをふざけてひっぱったりすることは絶対にやめましょう。

## Attention

- Do not stand on the mat while wearing shoes.
- Always turn off the power supply when setting or removing the cassette or mat.
- As this is a precision device, avoid use or storage under extremes of temperature or humidity, and do not subject it to strong shocks, and do not disassemble it under any circumstances.
- Do not play with the device in puddles, sandboxes, on dirt, or in mud.
- Do not touch the terminals or wet them with water.
- Do not play with this near sources of heat or any other places where something potentially dangerous might get bumped.
- When pulling the plug from the mat, always hold the plug itself, not the cord.
- When cleaning the device, wipe using a soft cloth dampened with water containing a mild detergent. Do not apply thinners, benzene or any other volatile petroleum or alcohol distillates.
- When the mat is charged with static electricity, connecting it to the family computer may result in a breakdown of the computer. Do not stand on the mat before connecting it.
- Please play this game in such a manner as to avoid disturbing other people.
- Under no circumstances pull on the cord attached around the neck.



## 10. 保証書

ファミリートレーナー **ランニングスタジアム** 保証書  
Warranty Card

おところ Address		〒			
おなまえ Name	ふりがな	TEL			
お買い上げ店名・住所 Name & Address of Retailer					
お買い上げ年月日 Date of purchase		Showa	year	month	day
		昭和	年	月	日
修理する部分を記入してください。 Nature of problem					

- この保証書は再発行しませんから、大切に保存してください。
- 買ったお店の印、お買い上げ年月日を確認、「保証規定」をよく読んで大切に保管しておいてください。

**This Warranty card will not be reissued.  
So please do not lose it.**



# 11. 保証規定

- ①保証期間内(お買い上げの日から6ヶ月間)に、正しい使い方でも万一故障したら、無料で修理しますから安心です。
- ②次のような時は、保証期間内でも修理は有料になります。
  - ①まちがった使い方や自分で改造、修理したりしてこわした時。
  - ②買ってから、落としたりして、こわしたり、故障させた時。
  - ③火事、地震、水害、公害、指定外の電源(電圧、周波数)および、その他天災地変で故障したり、こわれた時。
  - ④保証書がない時。保証書に必要事項が記入されていないか、字句を書き変えたりした時。
- ③この保証書は日本国内においてのみ有効です。

## Warranty Regulations

1. Free repair will be provided if the unit malfunctions under conditions of normal use within the guarantee term (six months from date of purchase)
2. Repairs will be charged even within the guarantee term in the following cases:
  - A. Operation failure or damage caused by incorrect usage, or through repairs made by others.
  - B. Operation failure after purchase through accidents caused during transportation, handling or abuse.
  - C. Operation failure or damage caused by fire, earthquakes, flood disasters, pollution, extremely high pressure, or by the usage of the wrong level of power (voltage frequency)
  - D. If the Warranty card is not presented
  - E. If there are any alterations of the written words, or an omission of any necessary points on the Warranty card.
3. This Warranty is valid only in Japan.

# 12. 保証・サービス

## 保証・サービス

- 保証書 内容の確認と保管のお願い。  
販売店の印、保証期間をよくお確かめの上、さらに内容をお読みになって大切に保管してください。
- 修理をご依頼の前に  
説明書の注意事項を点検していただき、なお異常のある場合は、保証書に所定事項をご記入の上、当社お客様相談センターまでお送りください。  
また異常内容はできるだけくわしくお書きください。

## Warranty & Service

- Verification of details of Warranty card, Please verify the existence of the stamp of the retail shop and guarantee term. Carefully read all the details, and take care of the card.
- Before requesting repairs if, after checking the instructions, the game still does not function properly, fill in the Warranty card and send it to the Customer Advisory Center of our company. At that time, please inform us the name of the parent or guardian (not the child), and telephone number, as well as the conditions of operating failure in as much detail as possible.



ぞくぞくとうじょう

# 続々登場!!ファミリートレーナーシリーズ!!

## えいこう 栄光のランナー かしよう (仮称)



アメリカ西海岸を舞台に、最高42.195kmまでのコースを自由に選べるマラソンコース。シャドーボクサーなど、さまざまな妨害をよけながらの皇居一周ジョギングコースと、部屋の中でも青空気分。消費カロリーも表示されて、運動不足一発解消!



## エアロビスタジオ

ファミコンソフト初の本格的音声合成LSI搭載。インストラクターの軽快な声に合わせてダンシングエクササイズ!メロディーに合わせて、キーの上でステップダンスなど、楽しいクラスがいっぱい。エアロビスタジオでさわやかシェイプアップ!

お父さま、お母さま方へ(必ずお読みください)

このたびは、バンダイ製品をお買い上げいただき、まことにありがとうございます。品質管理には万全を期しておりますが、万一お気付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。なお、お問い合わせの際は、住所・氏名(保護者)・電話番号と、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

(東京)東京都台東区蔵前3-1-12 〒111 ☎03-862-0371

(大阪)大阪市東区内久宝寺町4-51 〒540 ☎06-942-0371

(名古屋)名古屋市昭和区御器所3-2-5 〒466 ☎052-872-0371

電話受付時間 月~金曜日(除く祝日) 10~16時

発売元

株式会社バンダイ

玩具部(E/L)

東京都台東区駒形2-5-4 〒111

札幌営業所	札幌市白石区本通20-南1-21	〒003	☎011-863-3391
仙台営業所	仙台市日の出町3-3-7	〒983	☎022-235-9293
東京営業所	東京都台東区駒形1-4-8	〒111	☎03-843-8751
名古屋営業所	名古屋市昭和区御器所3-2-5	〒466	☎052-881-5151
大阪営業所	大阪市東区内久宝寺町4-51	〒540	☎06-942-2591
広島営業所	広島市中区江波本町4-22	〒730	☎082-294-3211
福岡営業所	福岡市東区多の津2-12-1	〒813	☎092-622-5405