



# 機動戦士ガンダム

## Vol.3 -A BAOA QU-

Operation  
Manual

取扱説明書



ワンダーゲート対応





## 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カラー専用カートリッジ「機動戦士ガンダムVol.3.-A BAOA QU-」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、正しい使用方法でご愛用ください。なお、「取扱説明書」は大切に保管してください。

# INDEX

—もくじ—

## CATEGORY I

- 1.PROLOGUE.....P4  
-あらすじ-
- 2.GAME SYSTEM.....P5  
-ゲームの流れ-

## CATEGORY II

- 3.OPERATION.....P8  
-基本操作-
- 4.BATTLE SCENE.....P12  
-戦闘画面の説明-

## CATEGORY III

- 5.MAPS.....P20  
-地図-
- 6.PERSONAL DATA.....P22  
-人物紹介-
- 7.MOBILE SUITS& MECHANICS..P26  
-モビルスーツ&メカニック-

- 8.FOR SURVIVE.....P29  
-激戦を生き抜いた歴戦の勇士たちへ-
- 9.TERMS.....P30  
-用語集-
- 10.WONDER GATE.....P32  
-ワンダーゲート-

## PROLOGUE

—あらすじ—

U.C.0079 9月18日。

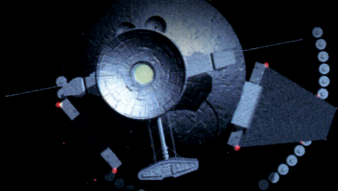
地球連邦軍 最重要機密 -V作戦-。  
その作戦行動の最中、僕たちの故郷は戦場となった。

戦渦の中、軍の機密を無断で使った僕たちは、  
連邦軍からも距離をおかれてしまう。

満足な補給も受けられないまま、生き残るための戦いを強いられ、  
その結果は大きな脅威として敵の目にとまり、  
ジオン軍の精鋭から追われるようになる。

激しさを増していく戦いの最中、そこには出会いと…、  
そして別れがあり…、しかし哀しみに暮れる間も与えられず、  
僕たちは戦って、戦って、そして僕たちは軍人になった。  
抜けられないだけの理由がそれぞれにできてしまったから…。

連邦軍の勝利に向け、僕たちは再び宇宙に戻る。  
ガンダムとともに！





# GAME SYSTEM

—ゲームの流れ—

Vol.3は、原作TV版第31話～最終話(第43話)をなぞり、アドベンチャー・シミュレーション形式に進めていきます。



## ■スタート画面

New Game…第31話から順番に進めていきます。

Load…セーブした状態からゲームを再開します。



## ■Vol.1からの熟練度の引き継ぎ

Vol.1をクリアしているワンドースワン本体で、Vol.3をセットし、New Gameを選択すると自動的に引き継ぎ画面になります。

Vol.1クリア時の熟練度を10分の1だけ、Vol.3へと引き継ぐことができます。



## ■セーブ

Vol.3では各話終了後に、そこまでのゲームデータをセーブすることができます。また戦闘中もレジューム機能によって中断、再開することができます (P13参照)。

\*データは1つしかセーブすることができません。

\*レジュームのデータは一度ゲームを再開すると消えてしまいます。



## ■イベントチェック画面

各シナリオをクリアすると、各ステージのイベントリストを見ることができます。イベントの名称、発見したイベント、まだ発見していないイベントの状態を確認することができます。マップ画面でもスタートボタンを押すことにより表示されます (P8参照)



## ■サブシナリオ

隠しイベントを発見すると、タイトル画面に「Bonus(ボーナス)」メニューが表示され、それを選択すると「Sub Scenario(サブシナリオ)」モードに入ることができます。

### サブシナリオ

「カイの回想」      「ミライの回想」  
 「フラウの回想」      「セイラの回想」

アムロ・レイの視点から、一年戦争を体験する!!  
『機動戦士ガンダムVol.1-SIDE7-』と  
『機動戦士ガンダムVol.2-JABURO-』について

1979年、アニメ史に残る歴史的な作品が誕生しました。

それが『機動戦士ガンダム』です。

先に発売された『機動戦士ガンダムVol.1-SIDE7-』『機動戦士ガンダムVol.2-JABURO-』では、その名作TVシリーズをワンダースワ  
ンに再現しました。SIDE7でのガンダム初戦闘から、大気圏突入、シ  
ャアとガルマの追撃、ランバ・ラルや黒い三連星との戦い、マチルダ  
の死、ジャブローでの激戦まで、数々の名シーン、名セリフを、アム  
ロ・レイの視点からゲーム化しました。

誰もが知っている、あの一年戦争をプレイヤーがアムロとなり体験  
することができるのです。さらには特殊武器が手に入るイベントなど  
も用意されていました。

さあ、あなたは、一年戦争をくぐり抜け、すべてのイベントを体験す  
ることができるのか?

# OPERATION

基本操作



STARTボタン…ゲームのスタート・会話のスキップ

SOUNDボタン…音量の調整

## ■マップシーンの操作

Aボタン…プレイするマップの決定

Bボタン…使用しません。

STARTボタン…各話のイベントチェック画面の呼び出し

X1 X3  
X2 X4 — マップカーソルの移動に使用



※ Yボタンは使用しません。

## ■ストーリーシーンの操作

Aボタン……選択コマンドの決定・会話の送り

Bボタン……使用しません。

X1  
X3  
— 選択カーソルの移動に使用

※ X2、X4ボタンは使用しません

※ Yボタンは使用しません。



## ■戦闘コマンド画面の操作 (P14参照)

Aボタン……選択コマンドの決定

Bボタン……使用しません。

X1 X3  
X2 X4  
— コマンド選択

※ Yボタンは使用しません。



## ■レーダー画面の操作 (P12参照)

Aボタン…戦闘コマンド画面への切り替え

Bボタン…射界内のターゲットの変更

STARTボタン…レジューム機能の呼び出し(P13参照)

X1……ガンダムの前進

Y1……仲間との通信

X2……右旋回

Y2……仲間との通信

X3……後退

Y3……ステージ目的の表示

X4……左旋回

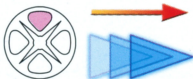
Y4……仲間との通信

ガンダムは前進、後退と左右旋回によって移動します。

【例】ガンダムを右方向に旋回する場合



① X2で右に旋回して、



② X1で前進

## 戦闘コマンド画面への切り替えについて

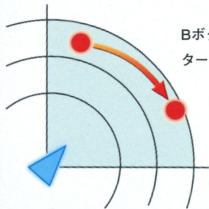
扇形の射界内に敵の光点をとらえAボタンを押すことで、攻撃を選択する「戦闘コマンド画面」へ移行します。

### 敵の光点について

- ・白色：こちらに気づいていない敵
- ・赤色：自機等に気づいている敵

赤く点滅している敵を放っておくと、先に攻撃を受けることがあります。

射界の外にいる敵から攻撃を受けた場合は、行動を選択することができません。画面内の敵を常に射界に入れるようにプレイしましょう。



Bボタンで射界内の  
ターゲット変更

Aボタンで戦闘コマンド画面へ  
(P14参照)

\*この扇形の部分を  
射界といいます。



## ■レーダー画面表示



### 1.メインカメラの射界

この範囲内に敵をとらえ選択し攻撃します。レーダーは近い方より、近、中、長距離となり、相手との間合いが分かります。

### 2.自機（ガンダムなど）

矢印の方向に向き、Xボタンで操作します（P10参照）。

### 3.敵MS・MA（モビルスーツ・モビルアーマー）等

赤い光点のときは、プレイヤーに攻撃をしかけてきます。

### 4.信頼度

現在のプレイヤーの信頼度が表示されます。援護の成功率に影響します（P16参照）。

### 5.味方パイロット・ウィンドウ

### 6.パイロットの精神状態

命中率、回避率、ブルズアイ時のカーソルのスピードに影響を与えています。

- ・ CONDITION (赤) …… 精神が高まり、最高の力量を発揮できる状態
- ・ CONDITION (緑) …… 通常時の状態
- ・ CONDITION (青) …… 焦りがでており、力量を出し切れていない状態

## 7. 自機の装甲値

敵からのダメージを減少させるための値です。装甲値が少なくなると大きくダメージを受けます。

## 8. 自機のHP

0になるとゲームオーバーです。戦闘中は回復しません。

## 9. 自機の武器エネルギーゲージ

武器を使用したり、攻撃を受けたりすると減少します。レッドゾーンに入るとヒートし行動不能になります。時間が経つと自然回復します。

## 10. 情報ウィンドウ

通常レーダー、コマンド選択時、ダメージ結果表示、ヒート時、戦闘コマンド画面での(P14参照) 攻撃の成功、失敗、サドンセレクト選択時などさまざまな情報が表示されます。

## 11. 敵ENEMY

敵の総数を表示します。

## 12. 敵MS・MAパイロットウィンドウ

## 13. 敵MS・MAエネルギーゲージ

敵に攻撃を与えたり、敵が武器を使用したりすると減少します。レッドゾーンに入ると行動不能になります。

## 14. 敵MS・MAの装甲値

自機が攻撃を与えると、減少します。装甲値が少ないほど大きくダメージを与えられます。

## 15. 敵のHP

0になると撃墜したことになります。

## ■ レジューム機能

戦闘中はレーダー画面でスタートボタンを押すとセーブが可能です(P6参照)。

\* タイトル画面でコンティニューを選択するとゲームが再開します。

# CATEGORY II

## せんとう がめん ■ 戦闘コマンド画面



### 1. 新ACTゲージ (アクションゲージ)

自機は左から、敵軍は右から中央に向かってカーソルが移動します。新ACTゲージでは選択した武器、敵との距離によりACTゲージの長さが変化します。またカーソルの速度は、「コンディション」と「選択した武器」、「チャージシステム」(P15 参照) によって変化します。

カーソルが中央に達したとき、相手のカーソルにどれだけ差をつけたかによって攻撃力が異なります。

### 2. コマンドパネル

自機の武器をコマンドパネルの中から選択することができます。

### 3. 味方・敵の総数

レーダー内にいる味方(敵)の数を表示します。

#### 4. 武器情報ウィンドウ

武器の名称…攻撃する(される)武器の名称です。

SPEED(A~E)…攻撃をしかけるスピードです。距離によって変わります。

POWER…値が大きいほど与える(受ける)ダメージが大きくなります。

A\_ARM…大きいほど装甲へ与える(受ける)ダメージが大きくなります。

C\_HIT…大きいほどクリティカルヒットがでやすくなります。

### ■チャージシステム

カーソル進行速度を加速するシステムです。カーソルが動き始めてからどちらかが終点に着くまでにAボタンを押すと使用できます。

「チャージシステム」を使用すれば、武器エネルギーの残りをを使ってACTゲージを瞬間的に加速させ、攻撃力を上げることが可能。戦いの状況を冷静に見極め、効果的に使用しよう!!



## ■仲間からの援護



### 1.信頼度

プレイヤーの信頼度です。ストーリーシーンでの選択肢の選び方や戦闘の状況により仲間からの「信頼度」は変わります。また、信頼度は援護を受けるたびに減ります。攻撃方法によって減り方は異なります。

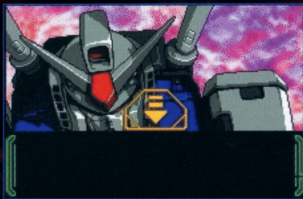
### 2.消費援護ポイント

援護を頼むと消費する援護ポイントです。

レーダー内に味方のMSやWB(ホワイトベース)がいるとき、通信ボタン(Yボタン)で援護を頼むことができます。その後、攻撃方法を選択します。援護を受けるたびに援護残り数が減っていきます。また信頼度が低いと断られる場合があります。

仲間機も敵との戦闘でダメージを受けていきます。耐久値が低くなっていくと、そのユニットの通信ボタンの色が変わっていきます。耐久値が0になると仲間機は撤退します。WBの耐久値が0になるとゲームオーバーです。

## ■サドンセレクト



サドンセレクトはあらゆる<sup>とき</sup>時に発生するミニゲームです。  
画面に現れる矢印マークに従い、タイミング良く<sup>よ</sup>3回ボタンを押します。  
※サドンセレクトはストーリーシーンでも発生します。

サドンセレクト用のグラフィックに切り替わり、矢印がでた瞬間に、  
すばやくボタンを押します。

## ■ブルズアイ



ターゲットカーソル

HIT RATE…命中率

ターゲットカーソルの中心に近いほど命中率は高くなります。

TIME LIMIT…制限時間

ブルズアイは精密な射撃を要求される場面や通常バトルシーンでの遠距離射撃攻撃時にランダムで発生するミニゲームです。ターゲットカーソル（照準）が、敵に合った瞬間にタイミング良くAボタンを押します。

## ■錨迫り合い

錨迫り合いは、近距離でお互いにほぼ同時にサーベルを使用した時に発生することがあります。Aボタンを連打して相手を打ち負かすとクリティカルダメージを与えることができます。







## せんとうけっかほうこくがめん ■ 戦闘結果報告画面

しょうりじょうけん み  
勝利条件を満たすとステータス  
ジククリアです。

せんとうけっか ほうこく  
戦闘結果の報告されます。

### しゃげきじゅくれんど 射撃熟練度

たか たか しゃげき めいちゅうりつ あ  
高ければ高いほど、射撃の命中率が上がります。

### かくとうじゅくれんど 格闘熟練度

たか たか かくとうけい めいちゅうりつ あ  
高ければ高いほど、格闘系の命中率が上がります。

### はんのうそくどじゅくれんど 反応速度熟練度

たか たか かいひりつ あ  
高ければ高いほどに、回避率も上がります。

かくじゅくれんど あた う らいけい  
※各熟練度は、与えた(受けた)ダメージの累計がもとになっています。  
また、イベント体験数は、イベントチェック画面 (P6参照) で確認できます。

ガンダムは、戦えば戦うほどに強くなります。どうしても敵に勝てないときは、前のステージを再度プレイして、熟練度を上げてからのぞき臨みましょう。

きんべん  
SIDE6近辺マップ



- |                         |                               |
|-------------------------|-------------------------------|
| だい わ<br>第31話「ザンジバル、追撃！」 | ついきき<br>だい わ<br>第33話「コンスコン強襲」 |
| だい わ<br>第32話「強行突破作戦」    | だい わ<br>第34話「宿命の出会い」          |

きんべん  
ソロモン・テキサスコロニー近辺マップ



- |                          |                              |
|--------------------------|------------------------------|
| だい わ<br>第35話「ソロモン攻略戦」    | だい わ<br>第38話「再会、シャアとセイラ」     |
| だい わ<br>第36話「恐怖機動ビッグ・ザム」 | だい わ<br>第39話「ニュータイプ、シャリア・ブル」 |
| だい わ<br>第37話「テキサスの攻防」    | だい わ<br>第40話「エルメスのララァ」       |

ア・バオア・クー<sup>きんぺん</sup>近辺マップ



第41話「<sup>ひか</sup>光る宇宙<sup>うちゅう</sup>」

第42話「<sup>うちゅうようさい</sup>宇宙要塞ア・バオア・クー」

第43話「<sup>だっしゅつ</sup>脱出」

# PERSONAL DATA

じんぶつしょうかい  
—人物紹介—



アムロ・レイ

ちきゅうれんぱうぐん  
地球連邦軍 RX-78-2ガンダムのパイロット。度重なる戦闘をくぐり抜け、一人前の戦士として成長した。ジオン軍のニュータイプ、ララァ・スンとの出会いが、彼を真のニュータイプへの覚醒へと導く。



セイラ・マス

ちきゅうれんぱうぐん  
地球連邦軍 Gファイターのパイロット。本名はアルテイシア・ソム・ダイクン。ジオン公国の創立者ジオン・ズム・ダイクンの娘で、シャア・アズナブルとは兄妹。



ブライト・ノア

ちきゅうれんぱうぐん  
地球連邦軍 ホワイトベースの艦長。元々は士官候補生であり階級は少尉であったが、のちにジャブローで昇進。正式にWBの艦長となる。激戦をくぐり抜け大きく成長した。



ミライ・ヤシマ

ちきゅうれんぽうぐん  
地球連邦軍 ホホワイトベースの  
ぞうだしゅ  
操舵手。SIDE6で元婚約者カム  
らん・ブルームと再会する。



スレッガー・ロウ

ちきゅうれんぽうぐん  
地球連邦軍 Gファイターのパイ  
ロット。リュウ・ホセイの  
ほじゅうよういん  
補充要員としてジャブロー出  
こうすんぜん  
航寸前にWBに配属。



カムラン・ブルーム

けんさつかん しよくむ  
SIDE6の検察官。職務には忠実  
な男。ミライとは親同士が決めた  
もとごんやくしゅ  
元婚約者。ジオンの地球侵攻の際  
にはなればなれになってしまった。



テム・レイ

もとちきゅうれんぽうぐんぎじゅつしかん  
元地球連邦軍技術仕官。ガンダ  
ムの開発責任者でありアムロ・レ  
イの父。SIDE7のジオンの攻撃  
により、宇宙空間に投げ出され行  
方不明となっている。



シャア・アズナブル

ジオン公国軍大佐。「赤い彗星」の異名を持つ天才的パイロット。その正体はジオン・ズム・ダイクンの息子キャスバル・レム・ダイクン。セイラ・マスとは兄妹。



ララァ・スン

ジオン公国軍少尉。ニュータイプ専用試作型MA「エルメス」のパイロット。シャアにその才覚を見出され、ニュータイプ研究組織フラナガン機関に預けられていた。



ギレン・ザビ

ジオン公国軍最高指揮官。ジオン公国の公王デギン・ザビの長男。有能人種のみが生き残るべきだという説を唱える独裁者。





キシリア・ザビ

ジオン公国軍少将。公王デギンの長女。地球からの資源調達、地上制圧のための突撃機動軍の総括をしている。



ドズル・ザビ

ジオン公国軍中将。公王デギンの二男。宇宙攻撃軍司令官。妻ゼナとの間に娘ミネバがいる。



マ・クベ

ジオン公国軍大佐。キシリア配下でジオン軍突撃機動軍。骨董品収集が趣味で自慢の壺を所有している。



シャリア・ブル

ジオン公国軍大尉。木星からの船団指揮官。潜在的なニュータイプを評価され、ギレンからキシリアの元に送りこまれた。



# MOBILESUITS & MECHANICS

—モビルスーツ&メカニック—



## 地球連邦軍

EARTH FEDERATION SPACE FORCE

### ガンダム

RX-78-2

地球連邦軍 ちきゅうれんぽうぐん 汎用試作型MS はんようしさくがた

アムロ・レイ あむろれい 搭乗 とうじょう

### ガンキャノン

RX-77-2

地球連邦軍 ちきゅうれんぽうぐん 中距離支援型モビルスーツ ちゅうきょりしえんがた

カイ・シデン かいしでん 搭乗 とうじょう

### Gファイター

地球連邦軍 ちきゅうれんぽうぐん ガンダム支援用重 しえんようじゅう

戦闘機 せんとうき

セイラ・マス、スレッガー・ロウ せいらます、すれっがーろう 搭乗 とうじょう



## ジム

RGM-79

ちきゅうれんぱうぐん ほんようりょうさんぐた  
地球連邦軍 汎用量産型MS



# ジオン公国軍

## THE PRINCIPALITY OF ZEON



## ゲルググ

YMS-14(MS-14S)

とうりょうせんこうせいさんぐた  
シャア・アズナブル搭乗(先行生産型)

MS-14A

こうこくぐん ほんようりょうさんぐた  
ジオン公国軍 汎用量産型MS



## リックドム

MS-09R

こうこくぐん うちゅうせんよう  
ジオン公国軍 宇宙戦用MS。

# CATEGORY III



## ギャン

YMS-15

ジオン公国軍 こうこくぐん 汎用試作型MS はんようしきくがた  
マ・クベ搭乗 とうじょう



## ジオング

MAN-02

ジオン公国軍 こうこくぐん ニュータイプ専用試作型MS せんようしきく シャア・アズナブル搭乗 とうじょう



## ビグロ

MA-05

ジオン公国軍 こうこくぐん 宇宙戦用量産型MA うちゅうせんようしきくがた  
トクワン搭乗 とうじょう



## ザクレロ

MA-04X

ジオン公国軍 こうこくぐん 宇宙戦用試作型MA うちゅうせんようしきくがた  
デミトリー搭乗 とうじょう



## ブラウ・ブロ

MAN-03

ジオン公国軍 こうこくぐん ニュータイプ専用試作型MA せんようしきくがた

シャリア・ブル とうじょう 搭乗



## ビグ・ザム

MA-08

ジオン公国軍 こうこくぐん 対艦/対要塞戦用試作型MA たいかんたいようさいせんようしきくがた

ドブル・ザヒ とうじょう 搭乗



## エルメス

MAN-08

ジオン公国軍 こうこくぐん ニュータイプ専用試作型 せんようしきくがた

MA ララァ・スン とうじょう 搭乗

## FOR SURVIVE

げきせん い ゆ れきせん ふうし  
 一激戦を生き抜いた歴戦の勇士たちへー

てき せき む  
**敵に背を向けるな！**

メインカメラの射界外から攻撃を受けると防御も反撃も不可能になる。

移動中も敵を射界から逃すな！

きょうてき そうこう  
**強敵は、まず装甲をはがせ！**

戦艦や強力なMS・MAが相手でも装甲をはがしてしまうことで、大きなダメージを与えられる。まずは格闘系の攻撃で装甲をはがせ！

ま あ き  
**間合いに気をつけろ！**

レーダーに付いている線は飾りではない。敵との距離を測るために使うのだ。攻撃開始スピードは距離と武器の関係により変化するはずだ。状況に合わせて武器を選択しよう。

き ゆ  
**チャージシステムで切り抜ける！**

敵に先手をとられ、不利な状況でもチャージシステムを使えば逆転することも可能だ！残りの武器エネルギーに注意して有効に使い！

じっせんけいけん きみ つよ  
**実戦経験が君を強くする！**

どうしても勝てない敵が出現することもあるだろう。そのような場合は、一度クリアしたステージに戻り何度も戦ってみよう。戦闘経験を積み重ねれば積むほど熟練度が上がり君を強くするのだ！

# TERMS

## 一用語集一

### ■モビルスーツ

ジオン公国独立戦争である「一年戦争」において、戦闘の中核を占めている人型兵器の総称。ミスフスキー粒子によりレーダーが使用不能になるため、接近戦を得意とするMSの戦略的価値があるのだ。機動力と行動力を増すために、強化核融合回路を搭載している。

### ■モビルアーマー

MSよりも、さらに機動戦力強化する為に、あえて人型を廃した兵器。用途に応じて様々な形状をとる。その大半が局地専用であり、汎用性に欠けるといふ欠点も持つ。

### ■サイコミュ

ジオン公国のニュータイプ研究組織フラナガン機関によって開発された脳波伝道システム。ララァ・スン専用MAエルメスに搭載されている「ビット」は、このシステムにより遠隔操作が可能な兵器である。

### ■ソロモン

ジオン公国軍の宇宙要塞。別名コンペイトウ。SIDE1のあった宙域に小惑星を運び込み要塞とした。ドズル・ザビが指揮をとっている。

### ■ソーラ・システム

地球連邦軍が開発した対要塞兵器。20m×10mのミラーを40万枚使用し、太陽光を目標要塞に向けて集光する。集点での温度は4,000度以上になる。



## ■テキサスコロニー

サイド5にあったレジャーと牧畜を目的に建造された開放型のコロニー。  
戦争により、ほぼ放置に近い状態となっている。

## ■ソーラ・レイ・システム

ジオン公国軍の密閉型のコロニー「マハル」を直径4kmの巨大なレーザーとする兵器である。

## ■星一号作戦

地球連邦軍によるジオン公国軍の宇宙要塞ア・バオア・クー侵攻作戦の暗号名。

## ■ア・バオア・クー

ギレン・ザビが指揮するジオン公国軍の宇宙要塞。SIDE3にあるジオン公国本国を守るための最終防衛拠点である。ソロモンと同じく、小惑星帯より運んできた巨大な岩の塊が本体である。

## ■ニュータイプ

スペースコロニー時代において、宇宙環境の中、認識力が拡大された新たな人の種のこと。人類全体の理想の形と言われているが…。



# WONDER GATE

## ワンダーゲート

ゲームを一度クリアするとタイトル画面に「WonderGate」メニューが表示されます。隠しイベントを発見できないときでも、ワンダーゲートを使用することにより、サブシナリオをプレイすることができます。



## ワンダーゲート使用上のご注意

1. ワンダーゲートマニュアルの規約にご同意ください。
2. ワンダーゲート対応サービスのご利用可能期間は、各対応ソフトによって異なります。  
料金およびご利用可能期間は、以下の方法によってご確認いただき、ご利用ください。  
ワンダーゲート専用ホームページ「Through The WonderGate」にてご確認ください。詳しくは別紙「ワンダーゲート対応ソフト使用上の注意」をご覧ください。



illustrated by KEIICHI SATO  
CG Effect · ASAHI PRODUCTION

Kenji

## し ようじょう ちゅうい 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で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。
- 万一セーブされた内容が消えてしまった場合、復元することは出来ません。弊社は責任を負いかねますのでご了承ください。

ワンダースワン®

専用ホームページ

GO!ワンダースワンWeb  
<http://www.swan.channel.or.jp/>

# バンダイゲームステーション

このソフトの内容ないようについてのご質問しつもんは

## 03-3847-5090

【受付時間うけつけじかん／月～金曜日げつ きんようび（祝日しゅくじつを除く）10時～16時】にお問い合わせとあせください。

- 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 2-4-10 〒111-0043

## ☎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 ANDCOMMERCIAL  
RENTAL PROHIBITED.

本品は日本国内だけの販売および使用とし、また商業目的の賃貸は  
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はらっておりますが、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 WonderSwan、ワンダースワンは株式会社バンダイの登録商標です。

“” 及び WonderGateは同社の商標です。