

SWJ-BAN032



WonderSwan

02

ZERO TWO

ダッグテイマーズ

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**

		
ステレオ対応	通信対応	ワンダースワン対応



注意

かならよ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「デジモンアドベンチャー02タッグ
ティマーズ」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、
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
ボタン操作について	6
フィールド上の画面について	7
ゲームのキーポイントについて	8
shop(ショップ)について	10
フィールド上でのコマンドについて	12
バトルについて	16
デジモンの集め方について	21
デジメンタルアーマーについて	24
ジョグレスについて	25
通信について	28
ピッコロモンのアドバイス	36

ストーリー

すべての始まりは、1999年、大晦日のことだった。パソコンの前に突如現れたアグモンと共に、ミレニアモンによってとらわれの身になった太一達を助けるため、デジタルワールドへ向かったリョウ達は、数々の試練を乗り越え、ついにミレニアモンを倒し、デジタルワールドに平和をもたらした。それから数ヶ月後、2000年の夏、リョウとケンの二人は、インターネット上でウォーグレイモン達とディアボロモンの戦いに偶然遭遇してしまった。激しい戦いの末、ディアボロモンを倒すことができたのだが…



その数日後、またパソコンの画面が激しくひかりだし、二人の前に見たこともないデジモン、バイモンが現れた。どうやら、倒したはずのディアボロモンが復活しているらしいのだ！悪い予感がするリョウとケンだったが、バイモンと共にデジタルワールドに向かうことになった。

二人の力を合わせ、デジタルワールドに本当の平和を取り戻すのだ！！
(デジモンアドベンチャー02 タッグテイマーズは、リョウとケンを交互に操作しながら冒険していくストーリーとなっています。)



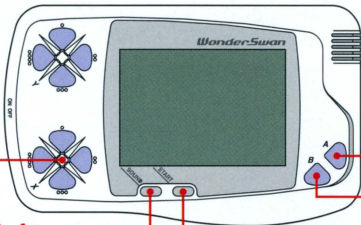
ボタン操作について

このゲームはワンダースワンを横に持ってプレイするゲームです。

※ Yボタンは使用しません。

電源の切り方

メニューから「セーブ」を選択して、ゲームをやめる場合は、「NO」を選択してから電源をOFFにしてください。



Xボタン1、2、3、4:

項目の選択・カーソルの移動・
キャラクターの移動

X1:上 X2:右 X3:下 X4:左

Aボタン: 決定

Bボタン:
キャンセル

STARTボタン: ゲーム開始、バトル中の
アニメーションのON/OFF

SOUNDボタン: 音量の調節

フィールド上の画面について

ここでは、通常(フィールド上)の画面の説明をします。フィールド上には、さまざまな建物、ショップ、ダンジョンがあったり、デジモン達が歩いています。主人公はXボタン1~4で動かして冒険をすすめてください。



歩いているデジモン

●デジモンと話してみよう！

主人公を話したいデジモンの隣まで動かし、Aボタンを押すと話が聞けます。ときには、役に立つ情報もあるので、どんどん話してみよう。

主人公(リョウもしくはケン)

●コマンドを開いてみよう！

何も触れていない状態で、Aボタンを押してください。そうすると、「じょうほう」、「じんけい」、「アイテム」、「セーブ」、「アーマー」、「やめる」の6つの項目が現れ、選択することができます。
※各項目の詳細は「フィールド上でのコマンド」P12~15を参照してください。

建物、ショップなど

●建物、ダンジョン、ゲートに入るには
主人公を入りたい建物の入口まで動かすと、自動的に建物の中に入ることができます。

ダンジョン、ゲートについても同じです。

ゲームのキーポイントについて

ここでは、ゲームを進めていく上で、ポイントとなる部分について説明します。



●はじまりのまちで冒険の準備をしよう！

町にいるデジモン達に話しかけ、情報を集めたり、ショップでアイテムを買えます。

デジモンがもらえる「サーバルーム」やデジメンタルを作ってくれる「デジメンタルルーム」などいろいろなショップがあります。



●準備が整ったら大陸へワープだ！

ゲートに入ると各大陸にワープすることができます。

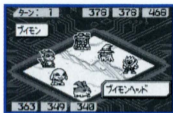
ゲームが進むにつれて、ゲートが増えてきます。



●大陸についたら、ダンジョンを探そう！

ここがダンジョンの入口です。(○) ダンジョンには、敵のデジモン達が待ち構えています。ダンジョンは、階層(フロア)構造になっていて、ゲームが進むにつれて複雑になってきます。

1つのダンジョンをクリアすると、次のダンジョンに進めるようになります。(→)



●いよいよ、バトルに突入だ！

ダンジョンに入ると、すぐにバトル画面に切り替わります。デジモンやワザの特長を考えてバトルを効率よく進めましょう。すべての階層の敵を全滅させると、そのダンジョンは壊滅（クリア）となります。

※バトルの詳細は、「バトルについて」P16を参照してください。



●サーバールームでデジモンをもらおう！

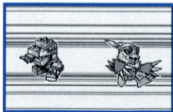
ダンジョンを壊滅（クリア）すると、「サーバールーム」に新たなデジモンが増え、もらえることがあります。どんどん仲間を増やし進化させて、より強い味方を作りましょう。

●これからが本当の冒険だ！

ゲームに慣れてきたら、デジメンタルのかけらを探し、アーマーを作ったり、ジョグレスで、さらなる強いデジモンを合成したりと、デジモン達をさらにパワーアップさせてあげましょう。

※デジメンタルの詳細は、「デジメンタルアーマーについて」P24を参照してください。

※ジョグレスの詳細は、「ジョグレスについて」P25を参照してください。



shop(ショップ)について

ここでは、「はじまりのまち」の中にある代表的なショップの説明をします。



ナニモンshop

バトルなどに必要なアイテムを買ったり、売ったりできます。ダンジョンに出発する前には、とてもお世話になることでしょう。



サーバーーム(P21参照)

ここでは、ダンジョンを壊滅(クリア)すると、新しいデジモン達が増えることがあります。新しくメンバーに加えるなら「デジモンをもらおう」を選択し、欲しいデジモンを選んでください。

メンバーからはずしたいデジモンがいたら「デジモンをかえす」を選択してください。「デジモンをかえす」で選んだデジモンは、メンバー、サーバーームからもいなくなります。ご注意ください。D-3でゲットしたデジモンもここに入ります。(P22参照)



ペンモントレーディングハウス

ここでは、通信ケーブルを使って、友達とデジモンを交換したり、レンタルすることができます。

※トレーディングの詳細は、「トレーディングについて」P30を参照してください。



デジモンクロック

ここでは、育てたデジモンを預けたり、引き出ししたりすることができます。はじめは、3体まで預けられますが、「投資」すると、より多くのデジモンを預けることができるようになります。



デジメンタルルーム (P24参照)

ここでは、「デジメンタルのカケラ」を使って「アーマー」を作ることができます。アーマーを作るには同じ種類のカケラが3つ必要になります。



ジョグレスルーム (P25参照)

ここでは、2体のデジモンをジョグレス(合体)させ、新しいデジタマを作ってくれます。はじめのうちは、店は開いていません。



ビルドshop

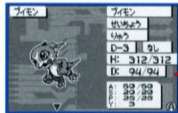
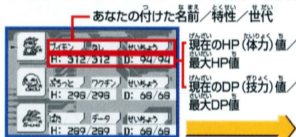
ここでは、あなたの投資で、「ナニモンshop」、「ジョグレスルーム」、「デジモンクロック」を増築することができます。例えば、ナニモンshopに投資すると、今まで売っていなかった物が店に並ぶようになります。



フィールド^{じょう}上でのコマンドについて

パラメータ画面^{めん}について

ここでは、コマンドの「じょうたい」を選択したときに見ることができる、パラメータ画面の説明をします。



まず、「じょうたい」を選択すると、自分と一緒にいるデジモンの一覧が表示されます。それぞれ、自分が付けた名前、属性などの簡単な情報がわかります。その次に、もっと状態を詳しく知りたいデジモンを選んで、Aボタンで決定します。

状態の見たいデジモンを選ぶと、細かいパラメータを表示する画面に切り替わります。

ここで、その他の情報を知りたいときは、もう一度Aボタンを押します。

- ・デジモンの名前
- ・デジモンの世代
- ・デジモンの属性
- ・登場している携帯機^{とうじよう}／デジモンの特性
- ・HP (体力) の現在値^{げんざい}／MAX値 (最大値)
- ・DP (技力) の現在値^{げんざい}／MAX値
- ・AP (攻撃力) の現在値^{げんざい}／MAX値
- ・SP (回避力) の現在値^{げんざい}／MAX値
- ・PP (防衛力) の現在値^{げんざい}／MAX値
- ・YP (寿命) の現在値

装着しているアーマーの種類

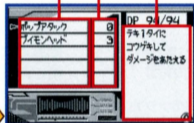
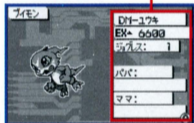
- ・EXP (経験値)
- ・ジョグレス値
- ・ジョグレス前のデジモン1のあなたが付けた名前
- ・ジョグレス前のデジモン1の名前
- ・ジョグレス前のデジモン2のあなたが付けた名前
- ・ジョグレス前のデジモン2の名前

覚えているワザの一覧

消費するDP (技力) 値

選んでいるワザの効用

ワザの効用と
変化するパラメーター値

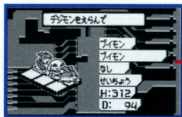


ここでは、そのデジモンの装着しているデジメンタルやEXP (経験値) などが表示される画面に切り替わります。ワザに関するパラメータ画面を見たいときは、もう1度Aボタンを押します。

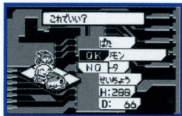
次に、状態を見ているデジモンが覚えているワザの一覧を表示します。カーソルで選択すると、それぞれの効用が見ることができます。ワザを選んだ状態でAボタンを押すと、実際の数値を表示します。

「じんけい」について

陣形とは、バトル時の味方の位置を決め、バトルを有利に行うために、各デジモン達に最適な陣形(フォーメーション)を組み合わせることで、いつでも陣形を変えることができます。



- ・あなたのつけた名前
- ・デジモンの名前
- ・特性
- ・世代
- ・HP (体力)
- ・DP (技力)



すべてのデジモンの配置が済んだら、Bボタン(キャンセル)を押してください。すると、OK(これでいい場合)かNO(もう一度変える場合)か聞いてきますので、どちらかを選択して終了してください。陣形は、前列は狙われやすく、後列は狙われにくくなっています。また、右から攻撃されるワザには、右側にいるデジモンにダメージが大きく、左側にいるデジモンにはダメージが小さいなど、ワザによってダメージが変わってきます。

「じんけい」の画面になったら、まず移動させたいデジモンを選びます。選んだデジモンが点滅したら好きな場所に配置してみてください。配置できる場所は全部で6つあります。ただし、デジモンを前後に重ねて配置することはできません。

デジメンタルのお告げ

デジモンには、得意な位置があり、そこではより強力な力を発揮するとされているぞ！(ファイモンは前列、ワームモンは後列だ！)

「アイテム」について

アイテム名	数量	BIT
D-3	478	2420
ディーターミナル	5	
フロンピー	5	
プラズミン	5	
リカバFD	3	
ボイズチェンブ	1	
ユワキのワケラ	4	

コマンドの「アイテム」を選択すると、持っているアイテムを使用することができます。

アイテム表示画面で使いたいアイテムを選んで、決定してください。アイテムは最大32個まで持つことができます。また、同じアイテムは99個までストックできます。バトル中しか使えないものがあるので注意してください。

「アーマー」について

※デジメンタルの詳細は、「デジメンタルアーマーについて」P24を参照してください。

アーマー名	数量	BIT
DM-ユフジョフ	1	7617
DM-キセキ	1	
DM-アイジョフ	1	
DM-ジュンタン	1	
DM-ヤサシク	1	

コマンドの「アーマー」を選択すると、持っているデジメンタルをデジモンに装着したりはすしたりできます。

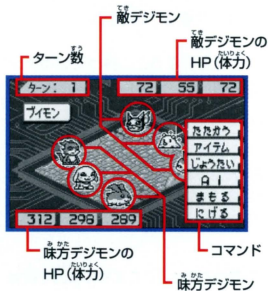
アーマー表示画面で、アーマーを装着させたいときは「わたし」を選択し、装着させたいアーマーを選んであと、デジモンを選んでください。アーマーをはすしたいときには「あずかる」を選択し、装着しているアーマーをはすしたいデジモンを選んでください。

「セーブ」について

コマンドの「セーブ」を選択すると、ここまでの状況を記録（セーブ）することができます。セーブのあとゲームをやめる場合は、「NO」を選択すると電源が切れるようになります。

バトルについて

バトル画面について



各大陸のダンジョンに入ると、バトル画面に切り替わります。

バトルに突入するとコマンドが表示されます。バトルは、コマンドバトル形式になっていて、「じょうたい」画面の上から順に命令を決定していきます。各項目について説明します。

「たたかう」⇒たたかうを選択するとワザ一覧画面に切り替わり、ワザを使って攻撃したり仲間をアシストしたりできます。

「アイテム」⇒アイテムを使用します。

「じょうたい」⇒味方のデジモン達の状態(パラメータ)を見ることができます。

「A I」⇒人工知能を使って、自動的に下記の戦略(コマンド)に従った戦い方をしてくれます。Bボタンを押すことで、オートバトルを解除することができます。

- コマンド：通常コマンド表示に戻ります。
- パワーアタック：敵全体にガンガン攻撃します。
- ポイントアタック：弱い敵から集中攻撃をしかけます。
- ディフェンシング：味方のHPに注意して戦います。

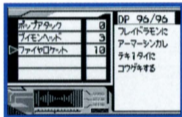
「まもる」⇒守りを固めます。

「にげる」⇒その場から逃げ出します。ただし、ダンジョンからも出てしまいます。

※スタートボタンを押すと、バトルアニメーションのON/OFFを選択できます。

ワザについて

ここでは、バトルで特に重要となる「ワザ」について説明します。ワザとは、どんなデジモンでも1つは持っている必殺技のことで、敵を攻撃するものや仲間の体力を回復するものなど、いろいろな効用を持ったものがあります。1体のデジモンで最大5つまで持つことができます。



バトル中、コマンドの「たたかう」を選択すると、そのデジモンが持っているワザを使って攻撃したり、回復させたりしなければなりません。

また、デジモンが進化しても、以前のワザは継承され引き続き使用することができます。ジョグレスをしても、以前のデジモン達を持っていたワザを、後で閃くことができます。つまり、どのワザをどのデジモンに残しておくかが、バトルを有利にするカギになります。

デジメンタルのおまげ

特殊なデジモンが、あるデジメンタル(アーマー)を装着したときのみ使える特別なワザが存在するらしい…
(ブイモンは「ユウキのデジメンタル」で、フレイドラモンにアーマー進化するぞ!)

デジモンの進化について

ここでは、デジモンの進化について説明します。

デジモンは、敵を倒してもらえるEXP(経験値)がアップすると進化することができます。



進化することで、全体的にパラメーター値がアップします。はじめは、成長期まで進化できますが、それ以上進化させたい時はジョグレス値が必要になります。

※ジョグレス値の詳細は、「ジョグレスについて」P25を参照してください。



また、デジモンが進化をしなくても、あなたの戦い方で少しずつ強くなります。

- ・打撃攻撃のワザを使えば、AP(攻撃力)がアップ。
 - ・打撃攻撃のワザを受けると、PP(防御力)がアップ。
 - ・バトルに勝利すると、HP(体力)がアップ。
 - ・DP(技力)を消費するワザを使うと、DPがアップ。
- このようにパラメータがアップします。

ロフトについて



ロフトとは、敵の待ちうけている階層（フロア）から次の階層に行くまでの中間にあるものです。中間階層ともいいます。

ここでは、フィールド上で行うことのできるコマンドが使用できるので、（例えば、「セーブ」など）次のバトルの準備をしておくといでしょう。また、ロフトでは、さまざまなイベントが起きたりします。

■他のロフト



●分岐ロフト

このロフトでは、次の階層に進める階段が分岐しています。どちらか、行きたい方を選んで進んでください。



●デジモンがいるロフト

このロフトには、会話できるデジモンが立っています。重要なヒントを教えてくれるかもしれないので、話しかけてみましょう。



●アイテムロフト







アイテムが置いてあるロフトもあります。貴重なアイテムかもしれないので、忘れずに拾いましょう。

ほかに、いろいろなイベントが起きるロフトが存在しているので探してみましょう。中には、イヤ～なロフトもあるらしいですよ。

デジモンの耐性について

ここでは、各デジモンが持っている耐性について説明します。

耐性とは、ある種類の攻撃に対しては強いが、弱いところもあるというデジモンの特長をあらわすものです。デジモン達は全部で、21種類の属性に区別でき、すべて、属性から耐性が決まっています。下の表を参考にしてみてください。

		打撃攻撃	アワ攻撃	炎攻撃	水攻撃	電撃攻撃	爆弾攻撃	精神攻撃	神聖攻撃	魔性攻撃	光線攻撃	ガス攻撃	ウンチ攻撃	音波攻撃
バイモン	 竜	—	—	—	—	—	×	—	—	—	○	○	○	—
ワームモン	 昆虫	—	—	—	×	—	—	—	—	×	—	○	—	—
ホークモン	 鳥	—	—	—	—	—	—	—	—	×	×	—	—	○
アルマジモン	 動物	—	—	—	—	○	—	—	—	×	—	×	—	—
テイルモン	 神聖	—	—	—	—	—	—	—	○	○	—	—	×	—
バタモン	 神聖	—	—	—	—	—	—	—	○	○	—	—	×	—

そのワザに対して

○=超得意!(ダメージ半減) ○=得意(少しダメージを受ける) —=普通(通常ダメージ) ×=苦手!(大ダメージを受ける)

あつ かに デジモンの集め方について

デジモンを集めることは、このゲームを攻略する上で重要であり、楽しみの一つでもあります。

サーバールーム



●サーバールームでデジモンをもらおう！

ダンジョンをひとつクリアすることにより、もらえる新しいデジモンが増えることがあります。

「サーバールーム」で、もらったり返したりすることができます。

ジョグレスルーム



●ジョグレスで新しいデジモンを見つけよう！

新しくデジモンをもらって進化させても、あるところで進化できなくなったり、なかなか出てこないデジモンなどがあることに気づくと思います。より強いデジモンを求めると同時に新しいデジモンを発見するには、ジョグレスが必要になってきます。

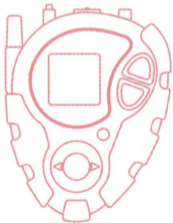
※ジョグレスの詳細は、「ジョグレスについて」P25を参照してください。

D-3について

ここでは、アイテムのD-3(ディースリー)について説明します。



D-3は、敵を倒すたびに聖なる力をためることができます。ある程度たまったときに敵デジモンに向けてその力を解放すると、悪しき力が浄化され、あなたの味方にさせることができます。デジモンを手に入れると、D-3値(聖なる力)は0に戻ります。味方になったデジモンは、サーバールームにいるのでチェックしてみてください。

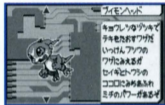
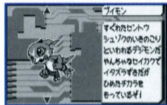


デジメンタルのお告げ

強力なデジモンほど手に入れる時にポイントがかかることを頭に入れておこう！
失敗してもポイントは減らないからどんどん試してみよう！
(幼年期20 成長期40
成熟期80 完全体120
がポイントの目安だぞ！)

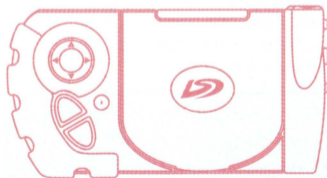
ディーターミナルについて

ここでは、アイテムのディーターミナルについて説明します。



ディーターミナルとは、出会ったデジモンのデータを解析してくれる図鑑です。仲間になったデジモンについては、さらに詳しいデータをみることができます。すべてのデジモンを解析して、デジモン図鑑を完成させよう！

また、インストーラーを使うと1度クリアしたダンジョンの階層構造を見ることができます。

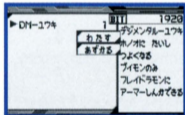
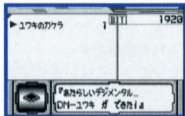


デジメンタルのお告げ

ダンジョンには、隠しフロアが存在するらしい…

そこには、高価なアイテムが落ちていたり強力なデジモンがいるという噂だ！（「インストーラー01」を使うと、ファイル島のダンジョンの隠しフロアが出現するぞ！）

デジメンタルアーマーについて



まず、アーマーを作るには、ダンジョンで「デジメンタルのカケラ」を探しましょう。カケラは、同じ種類の物を3つ集めると「デジメンタルルーム」でアーマーを作ってくれます。

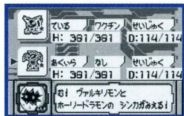
アーマーができれば、デジモンに装着してみてください。そうすると、そのデジモンの耐性に変化が現れます。例えば、ユウキのデジメンタルをつけたデジモンは、炎に対する耐性がアップして敵の炎系攻撃が強くなります。また、デジモンの進化に変化が出ます。進化の過程（どんなデジモンに進化していくか）に分歧がありそうなときには、アーマーを着ていない場合と着ている場合の2つの方法を試してみてください。

デジメンタルのおまげ

噂では、なかなか集めることができないレアなカケラが存在するらしい…

ジョグレスについて

ジョグレスとは、「ジョグレスルーム」で行うことのできる合体融合のことで、2体のデジモンから1体の幼年期デジモンが生まれ、より強力なデジモンを仲間にすることができます。



ジョグレスする2体のデジモンの組み合わせで、生まれるデジモンが変化します。

また、ジョグレスするデジモンは、お互い限界まで進化させた状態でないと、より強いデジモンを生むことができません。パラメータ画面で、限界まで進化させたデジモンの横には☆マークが出現します。



デジモンは進化する過程(どんなデジモンに進化していくか)や進化に必要なEXP(経験値)、ジョグレス値などがあります。ジョグレス値とは、ジョグレスする前の2体のデジモンが持っていた「ジョグレス値の足し算」で決まります。(P26~27を参照)

実際のジョグレスの例

Ⓔ:EXP(経験値) Ⓕ:ジョグレス値

ここでは、ホークモンとテイルモンのジョグレスの実例を見ながら説明します。



ジョグレスをすると、幼年期プルルモンになってしまいますが、進化の限界が圧倒的に違います。

EXP(経験値)、ジョグレス値の両方が満たされなければ進化できません。

強力な進化形態を持つためには、正しいジョグレスをしなければなりません。この場合、「アクィラモン」と「テイルモン」の組み合わせのみ正しいジョグレスとなります。

ここで、進化の分岐があります。成熟期に進化する時に、アーマーを着ていると「アクィラモン」、着ていないと「テイルモン」に進化します。

ジョグレスの組み合わせ例

ここでは、ジョグレスの組み合わせの例を紹介します。



ティラノモン

+



ユキダルモン

=



ニョキモン

→



マッシュモン

→



ガーベモン



モジャモン

+



フレアリザモン

=



チョロモン

→



エレキモン

→



マメモン



アンドロモン

+



デスメラモン

=



バブモン

→



ゴツモン

→



デジタマモン



プロッサモン

+



デラモン

=



モクモン

→



バクモン

→



ピッコロモン

デジメンタルのお告げ

なかなか見つかることのできないレアなデジモンが存在するらしい…
いろいろな組み合わせでジョグレスしてみよう！

つう しん 通信について

このタッグテイマーズでは、6種類の通信を使っ
た遊び方が楽しめます。

① ワンダースワン^{どうし}同士



VS=コロシアムでは、ワンダースワン
同士の通信によるバトルが楽しめます。



ワンダースワン^{どうし}同士の通信
には、通信^{つうしん}を行う際にお互
いの外部拡張コネクタにワ
ンダースワン専用通信ケー
ブル(別売り)を接続しま
す。正しく接続されていな
い場合、通信エラーやデー
タが破損する恐れがありま
すので、ご注意ください。

ゴールドメモリーについて

ここでは、ゴールドメモリーについて説明します。



このデジタルワールドには、「ゴールドメモリー」と呼ばれる非常に貴
重なアイテムが存在します。

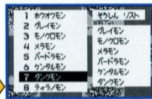
通常のゲーム中では、入手できませんが、ワンダースワン^{どうし}同士の対戦の
結果で、もらえることがあります。このゴールドメモリーでしかアイテ
ムを買うことのできないshopが、どこかに存在します。そこでは、普
通のナニモンshopで売っていない非常にレアなアイテムがあります。

② ワンダーウェーブを使った通信について

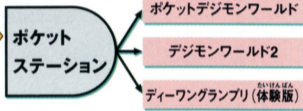
ゲーム中に手に入れたデジモンは、ワンダースワン専用機器「ワンダーウェーブ」(別売り)と「ポケットステーション」を使うことによって、ワンダーウェーブ対応の「プレイステーション」用ソフトで遊ぶことができます。(対応ソフトについては、下の図を参照してください。)



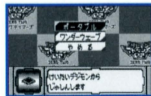
タイトル画面で「ワンダーウェーブ」を選択します。



あなたの持っている好きなデジモンを最大6体まで選んで、データを送信することができます。



携帯機からの登録について



携帯デジタルモンスター専用アダプター(別売り)を使用して、携帯機の特定のデジモンデータをワンダースワンへ時的に登録することができます。

- ①タイトル画面で「ワンダーウェーブ」を選択したあとに、「ポータブル」を選択します。
- ②携帯機側は、アダプターに接続して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リストに表示されます。

※登録できるデジモンについては、ワンダーウェーブ対応の「プレイステーション」用ソフトの取扱説明書をご覧ください。また、携帯機との接続については、P31を参照してください。

③ トレーディングについて

「つうしん」

● トレード

まず、どちらかが「トレード」を選択し、もう一人は接続が行われるのを待ちます。コマンドが実行されると、トレードするデジモンを選ぶ画面に変わります。そこで、お互いにトレードしたいデジモンを選ぶと自動的にトレードを行います。

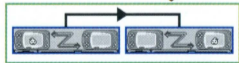
● かす

まず、貸す側（アップロード）は、コマンドを実行して相手に貸すデジモンを選んでください。借りる側は、コマンドを選ぶ画面でデジモンが送られてくるのを待ってください。コマンドが実行されると、借りる側のほうにデジモンが出現します。借りたデジモンは、200歩移動するといなくなります。ただし、2体以上はレンタルできません。

「かえす」

一時的に借りたデジモンを相手に返却したい時に使用します。「かえす」を選択し、返したいデジモンを選んでください。

ペンモントレーディングハウスで行える通信について説明します。



⑤ D-3との通信について

ここでは、ワンダースワンと携帯機D-3(別売り)との通信を使った遊び方について説明します。D-3コロシウムで3種類の遊び方ができます。

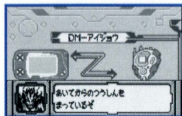


●バトル(対戦)

D-3のデジモンと通信バトルができます。「バトル」を選択して、バトルするデジモンを選んでください。

●ジョグレス

D-3のデジモンとジョグレスすることができます。「ジョグレス」を選択して、D-3とジョグレスできる特定のデジモンを選んでください。



●アーマートレード

D-3のデジメンタルアーマーとトレードすることができます。「アーマートレード」を選択して、トレードしたいアーマーを選んでください。

D-3との接続



ワンダースワン^{びいたい き}と携帯機
D-3 (別売り)の通信^{つうしん}には、
ワンダースワン^{せんよう つうしん}専用通信ケ
ーブル (別売り)を使用し
ます。ワンダースワン^{がわ}側は
通信^{つうしん}を行うための外部拡張^{がいぶ かくちやう}
コネクタにケーブルを接続
します。D-3^{がわ}側も同様に、
外部拡張^{がいぶ かくちやう}コネクタにケーブ
ルを接続します。正しく接
続^{せつぞく}されていない場合、通信^{つうしん}
エラーやデータが破損^はする
恐れがありますので、ご注
意^{ちゅうい}ください。

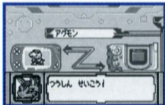
⑥ ディーターミナルとの通信について

ここでは、ワンドースワンとディーターミナル(別売り)との通信を使った遊び方について説明します。ディーターミナル=コロシウムで3種類の遊び方ができます。



●バトル(対戦)

ディーターミナルのデジモンと通信バトルをすることができます。「バトル」を選択して、戦うデジモンを選んでください。



●デジモンの交換(トレード)

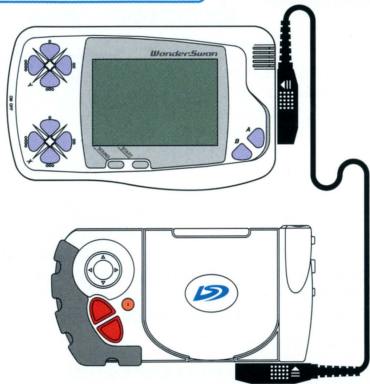
ディーターミナルのデジモンをトレードすることができます。「デジモントレード」を選択して、トレードするデジモンを選んでください。ディーターミナルから交換されたデジモンは、200歩移動するといなくなります。



●デジメンタルアーマーの交換

ディーターミナルにあるデジメンタルアーマーと交換することができます。「アーマートレード」を選択して、トレードしたいデジメンタルを選んでください。また、一方的にデジメンタルをあげたり、もらうこともできます。

せつぞく
ディーターミナルとの接続



ワンダースワンとディーターミナル(別売り)の通信には、ワンダースワン専用通信ケーブル(別売り)を使用します。ワンダースワン側は通信を行うための外部拡張コネクタにケーブルを接続します。ディーターミナル側も同様に、外部拡張コネクタにケーブルを接続します。正しく接続されていない場合、通信エラーやデータが破損する恐れがありますので、ご注意ください。

ピッコロモンのアドバイス

君の疑問に
ピッコロモンが
答えてくれるぞ!



① デジメンタルのカケラが集まらない! どうすればいいの?

A デジメンタルのカケラは、ダンジョンのロフトにおちているアイテムボックスでしか手に入れることができないッピ。デジメンタルを集めるコツは、ダンジョンの途中でカケラを見つけたら、どこのダンジョンか覚えておくッピ! つまり、そこではデジメンタルのカケラが出現するってことなんだッピ。3つ集まるまで、何度も行ってみるッピよ!



② 「リロード」の意味がよく分からない。助けて!!

A 「リロード」はケンとリョウを切りかえることなんだッピ。好きなときにできるわけではなくて、リョウがケンが大陸をクリアしたときにできるものなんだッピ。「リロード」に関係するコマンドの説明をしておくッピね。

「リロード」: プレイする主人公が変わるッピ! (例えばケン→リョウ)

「あずける」: デジモンやアイテムを別の世界でも使えるようにリロードボックスに入れておくことができるッピよ! 最大アイテム3つ、デジモン3体まで入れることができるんだッピ。(ブイモン、ワームモンは入れられません。)

「ひきだす」: リロードボックスに入れておいたデジモンやアイテムを引き出して使えるようになるッピ!



③ ジョグレスが難しいよお～。デジモンの組み合わせ教えて!

A 特別にジョグレスルームが開店した時にできやすいジョグレスのおすすめを教えるッピね。これだけで成熟期まで進化できるようになるッピ!



パタモン

成長期以上のデジモン

ポヨモン

進化
させると…

エンジェモン



アルマジモン

成長期以上のデジモン

ツブモン

進化
させると…

アンキロモン



エンジェモン

アンキロモン

ツブモン

進化
させると…

シャッコウモン

ホーリーエンジェモン



ここまで、
進化させるには
ジョグレス値が
12必要だッピ!

●部品販売

「ワンダースワンデジモンアドベンチャー」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おきないように、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〉

〒277-0863 柏市豊四季241-22
(株)バンダイお客様相談センター
通信販売部 0471-46-0371

商品名	
ワンダースワン デジモンアドベンチャー	
部品名	価格
専用通信アダプター	1,000円(税抜き)



カードダス デジモンアドベンチャー02 パート2

©本郷あきよし・東映アニメーション

～奇跡の輝き！黄金のデジメンタル編～



裏がえしてめくると...

裏面をめくると
もう一つの
プリズム面が!!

両面プリズムカード登場!!

全44種

4枚1セット

各100円 (税込)

うちプリズムカード6種

両面プリズムカード2種

2000年8月上旬発売予定

全国の屋敷店・百貨店・玩具店などに設置のカードダス自販機でお買い求めください。

※実際の商品とは多少異なります。

カードダスはバンダイの登録商標です。

<http://www.bandai.co.jp/carddas/>



※写真のカードダス自販機のディスプレイは仮のものですよ。

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。

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／月げつ～金曜日きんようび(祝日しゅくじつを除く)10時じ～16時じ]にお問い合わせとあひせください。

- 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てください。
- 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したら、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。

WonderWave、**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。