

SWJ-BAN017

WonderSwan™

マジック  
マジック

ロマンティスト  
DJバトル



Handwritten signature or name in white ink.

© BANDAI 1999 MADE IN JAPAN

BAN  
DAI



## ちゅう 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。

### と あつか し ょう ご ちゅう い 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)バンダイのワンドアスワン専用カートリッジ「ターンテーブルリスト」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利用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

## Table of Contents

Story	4
Turntablists	5
Operation Buttons	8
DJ Battle	10
基本編	10
実践編	12
テクニック編	14
Ready?	16
HOW TO	17
BATTLE	18
MAKING	25
COMBO LIST	27
QUICK MANUAL	30

## Story

スクラッチやトラックプレイなど、COOLな技をパフォーマンスし、そのテクニックを競い合う1対1の戦い、それがDJバトル。

数小節のプレイの中に、ありったけのテクニックとパフォーマンスを盛り込んで、DJ魂をぶつけ合う、HOTな戦いだ!

さあ、今年も年に一度の「DJバトル世界大会」が目前に迫ってきた。世界各国から集まったDJたちで繰り上げられる、白熱の一週間だ。

フレーズのチェックはいいか? マットの滑りはどうだ? カートリッジは大丈夫か?

さあ、それじゃあ、そろそろ始めるぜ! 司会進行は、Mr.ジャッジマンこと、オレ・SPICEがぶちかますぜ!

**Are you ready?**

スバイス  
**SPICE**



# Turntablists

はじめに、  
栄誉ある出場者の紹介だ！



**弁慶**

Age◎16  
From◎Kyoto

打倒「MUDA#211」  
を目指し日夜スキル  
を磨く、学生服が努  
力の証しだ！



**菜っちゃん**

Age◎21  
From◎Atami  
Shizuoka

常にカンペキを目指  
す超きれい好き。化粧  
もいいが、テクニク  
のノリはOKか？

ハイハイ  
**HiHi**

Age◎30

From◎Philippine

Hotなプレイに似合わずさびしが  
り屋とか。熱帯の血を唸らせろ！



トラックター  
**TRACKTER**

Age◎25

From◎Hachioji Tokyo

大好きなパチンコで腕を  
磨く二児の父親。弾ける  
ビートを期待してるぜ！



**ごり夫**

Age◎19

From◎New Jersey USA

ShyなくせてHARDCORE、  
その上カッとしやすい性格、  
おいおい、ぶつけるのはノ  
リだけにしてくれ！



カ  
イ  
ザ  
ー  
**CAIZER**

Age◎Spaceyear 844

From◎ ?

[DJ界のヒットマン]と皆が恐れる最強のDJ、向かうところ敵なしだ!

## ピカリ

Age◎17

From◎Yokohama

独特のお色気で男を魅了し、敵をノックアウト。今日は何人の男が、えじきになるか?



ム  
ー  
ダ  
**MUDA#211**

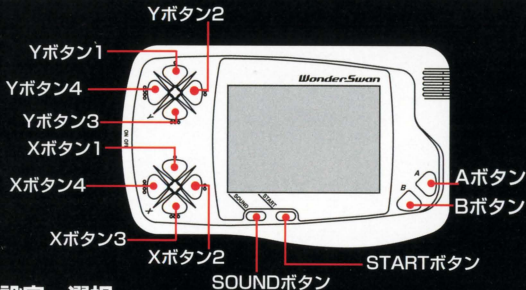
Age◎Spaceyear 1193

From◎Space Colosseum

[賞金稼ぎ][バトル荒らし]と呼ばれる超攻撃的な性格。こいつを倒せるのは誰だ?



# Operation Buttons



## ◎設定・選択

**Xボタン** / 項目の選択

**STARTボタン** / ゲームスタート、デモのスキップ

**Aボタン** / 決定、メッセージ送り

**Bボタン** / キャンセル

※本体の操作については、ワンダースワン本体の「取扱説明書」をご覧ください。



## ◎DJプレイ：各ボタンに割り振られた音が鳴ります。

**Yボタン**=スクラッチトラック/声や楽器音とそれらDJのテクニックである様々なスクラッチパターンが4種登録されたトラックです。

Yボタン1	記号C	スクラッチ1
Yボタン2	記号D	スクラッチ2
Yボタン3	記号E	スクラッチ3
Yボタン4	記号F	スクラッチ4

**Xボタン**=フレーズトラック/曲の一部・フレーズが登録されたトラックです。

Xボタン1	記号G	フレーズ1/基本フレーズをもとにしたフレーズの一部です。
Xボタン2	記号H	基本フレーズ/1小節続く基本となる曲の一部です。
Xボタン3	記号I	フレーズ2/基本フレーズをもとにしたフレーズの一部です。
Xボタン4	記号J	フレーズ3/基本フレーズをもとにしたフレーズの一部です。

**Aボタン**=トラックの交換/スクラッチトラックとフレーズトラックを別のセットに交換します。

**Bボタン**=ミュート/演奏中の音を消します。

# DJ Battle

まず初めに、DJ界の長老・Mr.MASUDOにDJバトルの基本を解説してもらおう。そんじゃ、頼むぜ、Mr.MASUDO!

## 基本編

### 音の鳴らし方

基本的に、XボタンとYボタンを押して音を鳴らすんじゃ。Yボタンにはスクラッチや掛け声が、Xボタンには曲のフレーズが入っておる。詳しくはP9参考じゃ。

### リズムが命

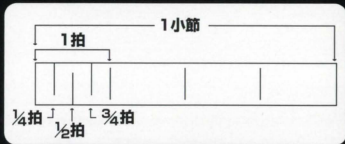
ただ鳴らしゃいいってもんじゃない。曲の基本は、なんといっても「リズム」じゃ。どのタイミングでボタンを押すか、このDJバトルでは重要なんじゃ。

### 1小節4拍

基本的に1小節は4拍で構成されている。この拍の部分で音を鳴らし、リズムをつくるんじゃ。1拍はさらに1/4拍、1/2拍で分かれており、このタイミングで音を鳴らしてもリズムはキープされるんじゃぞ。

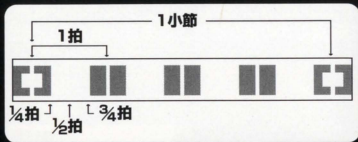


マ ス ド  
MASUDO



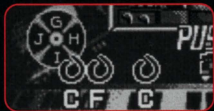
## プレイ画面

それじゃ、実際の画面で音を出してみようかの。バトル画面はターンテーブルを真横から見た形になっておる、みたまんまじゃな。プレイ中はターンテーブルが回り、カートリッジの針の部分で音が出るようになっており、ターンテーブル横の白黒が1小節と1拍をあらわしている。



## ボタン入力のタイミング

プレイ中はPUSH表示と針が点滅し、押すタイミングを教えてくれる。1拍ごとにPUSHと針が光るんじゃ。このタイミングでボタンを押せばボタン入力成功、リズムをキープした適切な位置でボタンが押せたということじゃ。画面上には○のマークと入力したボタンの記号が表示される。入力を失敗すると×が表示されるぞ。



入力成功



入力失敗

## ボタン入力の注意

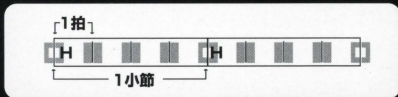
ひとつのボタンを押した後、次のボタンを押すと、ひとつ目の音に続きがあっても、その時点で次の音が鳴り、前の音は消えてしまう。注意が必要じゃ。

★このボタンの特性を逆手にとって、Xボタン2で出る基本フレーズを何拍分か鳴らすのもテクニックのひとつじゃ。

## 実践編

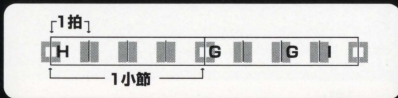
基本編は理解できたかのう？それでは、実践編じゃ。まずは、リズムをキープして、基本的なラインを2小節分演奏してみようかのう。使うのはフレーズトラックだけじゃ。

基本フレーズ／基本フレーズ（記号H）だけを使うパターン。



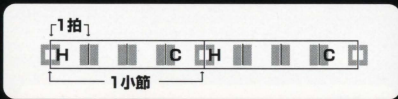
★これが一番基本となる曲。この基本フレーズ（記号H）に、その他のフレーズをプラスして、いかに広がりのある曲に仕立てていけるかが、DJの腕の見せ所だ！

**基本フレーズ&フレーズ**／基本フレーズ（記号H）とフレーズ1（記号G）、フレーズ2（記号I）を使うパターン。



先へ進むぞ。リズムは大事だが、そればかりに気を取られていると単調な曲にしかならない。これをいかに、カッコ良く仕上げるかというと…、そう、オカズになる音を入れていくんじゃ。これに有効なのがレコードをこするスクラッチじゃ。

**スクラッチ**／基本フレーズ（記号H）にスクラッチ（記号C）を盛り込んだパターン。



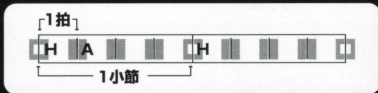
**★スクラッチは4拍目に入れると、バッチリ決まるぞ！**

## テクニック編

### トラックの交換

2つのトラックを使い、それを切り替えながら曲をつくるテクニック。トラックの切り替えはAボタンでおこなうんじゃ。

トラックの交換／2つのトラックを使って曲をつくるパターン。

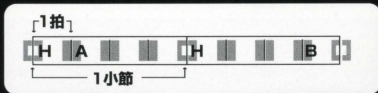


★フレーズとフレーズを切り替える「カットイン」で拍をキチンと合わせること。これが重要じゃ！

### ミュート

演奏中の音を消すテクニック。Bボタンでおこなえる。曲にアクセントをつけることができる。

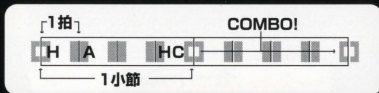
ミュート／ミュート使って曲にアクセントをつけるパターン。




## コンボ→コンボリストはP27～P29を参照

最後に、このゲームだけのスペシャルテクニック「コンボ」を教えるぞ。1小節内で、ある決められたボタンをタイミング良く押すことで、トラックに登録されていない特別なフレーズを流すテクニックじゃ。決まれば高得点間違いなしのスペシャルテクじゃ。

**コンボ** / XボタンとYボタンを使ってコンボを発生させるパターン。



★演奏されるコンボはそれぞれ長さが異なる。コンボ中に別のボタンを押すと、コンボは終了してしまう。コンボ終了地点に出る「」を見のがすな。

以上でわしの講議は終わり。もちろんここに示したのはほんの一例じゃ、新しい発想でいろいろな技を試して、スキルアップをはかってくれ。

言い忘れたが、ゲーム中の「HOW TO」でもわしが講議をおこなっている。そっちも見逃さずにな。



## Ready?

さあ、良い子のみんな、準備はいいか？そろそろ始めるぜ！  
ワンダースワン本体に「ターンテーブルリスト」のカートリッジを正しくセットして、電源をONにするとオープニングデモ、続いてタイトル画面があらわれる。ここでSTARTボタンを押してみな、モードが選べるぜ！

※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。



## モード選択

Xボタンで遊ぶモードを選んで、Aボタンで決定だ。

### BATTLE

「DJバトル世界大会」に出場し、優勝を目指すモードだ。勝てば、敵のフレーズやスクラッチを手に入れることができるぞ！

### MAKING

自由に曲を演奏できるモード、バトル中に獲得したフレーズを使ったり、演奏した曲を録音して聴くこともできるぜ！

### HOW TO

Mr.MASUDOがDJプレイの解説をしてくれるぞ。一度見ておいて損はないモードだ。はじめてプレイする時は是非トライしてみようぜ！



「早く始めよう」って。まあ、慌てるなよ！初めてプレイするなら、こいつからだ。

## HOW TO

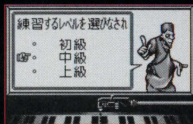
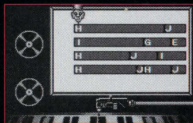
このモードは「初級」「中級」「上級」の3つに分かれている。いきなり「上級」も選べるが、初めは「初級」からいこうぜ。そんじゃいくぜ！

初めはリズムのお勉強だ。画面の指示に従ってタイミング良くボタンを押してくれ。

次は曲づくりのお勉強だ、同じく画面の指示に従ってボタンを押してくれ。

上手くいったか？上手くいったら、次は「中級」だ！何、NG？めげずにAボタンで再挑戦しようぜ。

※バトル中のHOW TOは、直接「初級」から始まります。



# BATTLE

それじゃあ始めようぜ！初めてプレイすると、オープニングデモが流れるぞ。  
STARTボタンでスキップも可だ。

## バトルの前に

### データロード

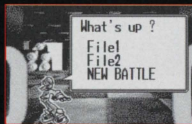
はじめにデータの確認をするぜ。前に勝ち進んだセーブデータがある場合は、その続きをプレイすることもできる。続きをプレイするなら「File1」か「File2」だ、もちろん「NEW BATTLE」も選べるぞ。

### プレイヤーセレクト

「NEW BATTLE」を選ぶと、プレイヤーセレクト画面があらわれる。使うプレイヤーを選ぼうぜ。って言っても、初めて遊ぶ時は「弁慶」か「菜っちゃん」しか選べない。どっちか選んでAボタンでGO！プレイヤーのプロフィールが表示されるぞ。

※「File1」「File2」を選ぶと、プレイヤーセレクト画面はあらわれ  
ません。前回プレイしたプレイヤーでプレイを再開します。

※一度BATTLEモードをクリアすると、次回から全てのプレイヤーを選べるようになります。



## BATTLE or HOW TO

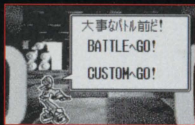
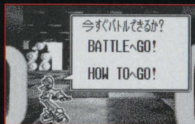
操作方法は理解しているか？完璧なら「BATTLEへGO!」、HOW TOを確認するなら「HOW TOへGO!」を選ぼうぜ。恥ずかしがるこたあねえ、大事なことだ。「HOW TOへGO!」を選ぶとHOW TOモードへ、詳しくはP17だ!

## BATTLE or CUSTOM

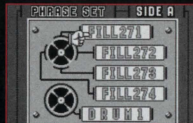
DJたるものネタのチェックは万全だろうな!万全なら「BATTLEへGO!」、再度チェックしておくなら「CUSTOMへGO!」を選ぼう、フレーズトラックやスクラッチトラックのセッティングができるぞ。

## CUSTOM

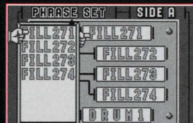
プレイ中、フレーズトラックとスクラッチトラックのセットを最大4つまで使うことができる。Xボタン上下でトラックセットを選び、左右ボタンでON/OFFの設定ができるぞ。右のように設定した場合、Aボタンを押す度に「SIDE A」→「SIDE C」→「SIDE D」→「SIDE A」の順で切り替わるぞ。



次にフレーズのセッティングだ。セッティングしたいトラックにカーソルを合わせAボタンを押すと、フレーズセット画面が、あらわれる。ここで各ボタンにフレーズを振り分けることができるぞ。



セッティングできるのはフレーズトラックのセットと、4つのスクラッチボタンだ。変更したいボタンをXボタンで選び、Aボタンを押すとフレーズリストがあらわれる。



Xボタンで振り分けるフレーズを選びAボタンで決定、Yボタンで振り分けたフレーズを確認することができる。確認したい項目を選び、それぞれYボタンで確認してくれ。

- ※フレーズトラックはプレイ中はXボタンで操作します。
- ※同じフレーズを複数のボタンにセットすることもできます。

## ゲームスタート

待たせたな！さあ、バトルスタートだ！

### バトルの基本ルール

バトルは3ラウンドでおこなわれる。プレイは敵プレイヤーの先攻、プレイヤーの後攻で交互におこなわれ、1ラウンド終了すると得点が表示、得点の高い方がそのラウンドを得る。2ラウンド先攻で勝ちだ。

### プレイ画面

#### ラウンド毎得点

**トラックボタン**  
押したボタンの部分に手形アイコンと記号が表示されます。

**トラックサイド**  
現在選択中のトラックセットです。



**プレイパフォーマンス**  
ボタン操作に合わせてアクションします。

**PUSHマーク&針**  
適正タイミングで光ります。

**ターンテーブル**  
入力したボタンとその○×が表示されます。

ラウンドが終了すると得点が表示されるぞ。注目だ！

どちらかが2ラウンド先取するとバトル終了、対戦終了時にリザルト画面が表示される。



## リザルト画面

**RHYTHM**：リズムの得点です。○の数と×で計算されます。

**SCRATCH**：スクラッチを使うと加算される得点です。

**COMBO**：コンボを発生させると加算される得点です。

**PERFORMANCE**：適切な場所でその音が使われたかどうかによって変わる得点です。





## GET!

敵に勝つと、新しいトラックやフレーズを獲得することができる。DJバトルはこのトラックやフレーズをいかに多く持っているかがカギとなる、ガンガン勝ち抜いてGetしようぜ!



★BATTLEモードを一度クリアしただけでは、全てのトラックやフレーズは揃わない。2度3度と勝ち抜いて全てのトラックとフレーズを集めよう。すべて獲得すると、「Congratulations」画面が出るぞ!

## セーブ

次にセーブ画面があらわれる。データをセーブする時は「File1にSAVEする」か「File2にSAVEする」を選べ、セーブしないで次のラウンドに進む場合は「SAVEしないで続ける」だ。「File1にSAVEする」か「File2にSAVEする」を選んだ時は注意してくれ、すでにセーブデータがある場合、セーブを実行するとそのデータは消えてしまうぞ。



次の対戦へ進む前に「BATTLEorCUSTOM」の画面が表示される。詳しくはP19だ。

## コンティニュー

負けちゃったって？でも安心しな、オレが特別にチャンスをやるぜ！「コンティニュー」だ、再挑戦したいならSTARTボタン、ひとまず退散って時はそのまま10秒待ってくれ。気を落とさずに、何度も挑戦だ。



## 優勝

7人の敵全てに勝てば「DJバトル世界大会」優勝だ！エンディングデモが流れるぜ！

でもこれで安心してちゃ、真のターンテーブルリストとはいえない！前のページでも言ったように、2回3回と連覇してこそ真のターンテーブルリストだ、完全制覇を目指して再度挑戦だ！2回目からは全てのプレイヤーが使えるぞ。Let's BATTLE！



# MAKING

自由に曲を演奏できるモードだ。演奏した曲を録音して聴くこともできるぜ！

モード選択画面で「MAKING」を選びAボタンを押して始めよう。初めはプレイヤー選択だ。BATTLEモードを一度クリアしていれば全てのプレイヤーを選べる。クリアしていない場合は「弁慶」か「菜っちゃん」だけだ。



MAKINGではこんなことができるんだ！スタートする前に、何をするか選ぼうぜ！

## FREE PLAY

何小節でも自由にプレイが楽しめるから、バトルに向けての練習や自己のスキルアップにはもってこいだ。始める前に、フレーズのチェックができる（詳しくはP19参照）。STARTボタンで終了だ。



## PLAYBACK

過去にRECORDINGしたデータがあれば、それを選んで聴くことができる。「FileA」「FileB」どちらか選んで聴いてくれ。



## RECORDING

これからプレイする16小節の部分を録音し、再生することができる。RECORDINGが終了すると、Fileセーブ画面があらわれる。Fileを選んでセーブを実行。選んだFileにすでにRECORDINGデータがある場合、セーブを実行するとそのデータは消えてしまうから注意してくれ。ここでもフレーズのチェックができるんだ。(詳しくはP19参照)



約40秒間録音することができますが、必要以上にボタン連打をしますと、ファイルが正しく再生されない場合があります。ご注意ください。

## CUSTOM

フレーズトラックやスクラッチトラックのセッティングができる。くわしくはP19を見てくれ。



# COMBO LIST

※鳴る音に関係無く、入力したボタンの記号によってコンボは発生します。表示はボタン記号でおこないます。詳しくはP9またはP30を参照ください。

**基本コンボ** / 「弁慶」「菜っちゃん」「HiHi」「ごり夫」「TRACKER」「ピカリ」の6人に共通のコンボです。

拍	1	2	3	4
コンボ1	H			G C
	H			H C
	H			I C
	H			J C
コンボ2	H			C G
	H			C H
	H			C I
コンボ3	H			C J
	H			C D
	H			C E
コンボ4	H			F C
	H			C D
	H			C E
コンボ5	H			C F
	H		H	G C
	H		H	H C
	H		H	I C
			H	J C

## 専用コンボ

各プレイヤー特有のコンボです。

### ■弁慶

拍	1	2	3	4
コンボ1	H	I	J	G
コンボ2	H	I	I	I
コンボ3	H	H	J	G

### ■菜っちゃん

拍	1	2	3	4
コンボ1	H		J	J G
コンボ2	G	G	G	
コンボ3	H	I		J

### ■HiHi

拍	1	2	3	4
コンボ1	H	J H	J	
コンボ2	J		I	J
コンボ3	H	G	I	

### ■ごり夫

拍	1	2	3	4
コンボ1	H	I G	H	J H
コンボ2	G	I	G	
コンボ3	H	J G	I	

## ■TRACKTER

拍	1	2	3	4
コンボ1			J	G
コンボ2		J	H	G
コンボ3	H	J	H	

## ■ピカリ

拍	1	2	3	4
コンボ1				
コンボ2	H	J	J	
コンボ3				

## ■MUDA#211

拍	1	2	3	4
コンボ1	H	G	J	G     G
コンボ2	H       G		J	G
コンボ3	H	J     G	G	
コンボ4	H	H		
コンボ5			G	

## ■CAIZER

拍	1	2	3	4
コンボ1			G	J
コンボ2	H			H     G
コンボ3	H	J	G	
コンボ4		H		J     J
コンボ5				G



# QUICK MANUAL

## Yボタン

### スクラッチトラック

**C** Yボタン1  
スクラッチ1

**F** Yボタン2  
スクラッチ2

**E** Yボタン3  
スクラッチ3

**D** Yボタン4  
スクラッチ4

## Xボタン

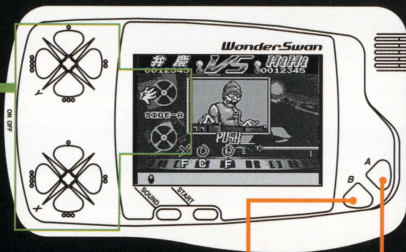
### フレーズトラック

**G** Xボタン1  
フレーズ1

**H** Xボタン2  
基本フレーズ

**J** Xボタン4  
フレーズ3

**I** Xボタン3  
フレーズ2



## Bボタン

ミュート

演奏中の音を消します。

## Aボタン

トラックの交換  
フレーズトラックとスクラッチトラックを  
別のセットに交換します。

## 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ごしつもんは、**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のぞく)]10時じ～16時じにお問とい合あわせください。

- 電話番号はよく確かめて、お間違まちが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さけください。
- 東京23区以外の方は、市外局番(03)をお忘わす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、お間違まちが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。

“” 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。

### 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ございます。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。