

SWJ-BANC11

とりあつかいぜつ めいしよ

取扱説明書



ウルトラマン

光の国の使者



ステレオ対応



通信対応

©1966 円谷プロ

©BANDAI 2001 MADE IN JAPAN



日本音楽著作権協会 (ビデオ) 第010393号





ちゅう
注

い
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 じょう 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)バンダイのワンダースワンカラー専用カートリッジ「ウルトラマン 光の国の使者」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

操作方法	04
ゲームを始める前に	06
ストーリーモード	08
ファイト!	09
対戦モード	14
育成モード	16
ウルトラマン	21
怪獣図鑑	22
Q&A	26

ULTRAMAN from M78 GAME MANUAL

操作方法



選択・設定時 / せんたく・せっていじ

Xボタン: カーソルの移動・項目の選択

Aボタン: 決定

Bボタン: キャンセル

STARTボタン: ゲームスタート(タイトル画面時)



戦闘時

※操作キャラクターが右向きみぎむきの時とき

●移動いどう

X1ボタン: ジャンプ

X2ボタン: 前進 (2回連続押し→ダッシュ・前転)
ぜんしん かいれんぞく お

X3ボタン: しゃがむ ※しゃがみ中ちゆうは移動いどうできません。

X4ボタン: 後退 (2回連続押し→飛び退き)
こうたい かいれんぞく お

●攻撃

Aボタン: パンチ・チョップ (X2ボタンを押しながらで→強パンチ・チョップ)
お

Bボタン: キック (X2ボタンを押しながらで→強キック)
お

Yボタン: 必殺技→各ボタン・キャラクターごとに異なります。詳しくはP21～25参照。
ひっさつわざ かく

●ガード ※相手あいてが攻撃中こうげきちゆうの時、相手と逆方向ぎやくかうかうのXボタン。
あいて こうげきちゆう とき あいて ぎやくかうかう

X4ボタン: 上段ガード
じやうだん

X3・4ボタン同時押し: 下段ガード
どうじ お

●その他

STARTボタン: ポーズ/戦闘再開
せんとうさいかい

※キャラクターによっては使用できない動作もあります。

※キャラクターが左向きひだりむきの時、X2ボタンはX4ボタンに、X4ボタンはX2ボタンになります。

※これらは初期設定です。「オプション」の「ボタン設定」で操作ボタンを変更へんこうすることができます。

※Aボタン・Bボタン・STARTボタンを同時に押すと、ソフトリセットをすることができます。



ゲームを始める前に

ワンダースワンカラー本体に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。ここでSTARTボタンを押すとメインメニューがあらわれます。X1、3ボタンでモードを選びAボタンで決定します。



★ストーリーモード→P8

ストーリーに沿ってあらわれる怪獣たちと対戦し、全13ステージを攻略していく1人プレイモードです。

★対戦モード→P14

コンピュータとの対戦プレイや、2台のワンダースワンカラー本体と専用通信ケーブルを使った通信対戦が楽しめます。

★育成モード→P16

ウルトラマンや怪獣たちを育成・強化するモードです。育成したキャラクターでのデータ対戦や通信対戦・交換もおこなえます。

★オプション→P7

プレイレベルの設定と操作ボタンの変更がおこなえます。

オプション

X1、3ボタンで変更したいメニューを選び、Aボタンで決定します。「もどる」またはBボタンでメインメニューに戻ります。

●プレイレベル

ストーリーモードと対戦モードのコンピュータの強さを変更することができます。キッズが一番弱く、ハードが一番強くなります。

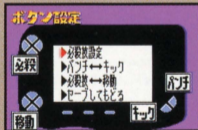
※「つづきから」で始めた場合は、そのゲームを中断した時のレベルとなり、レベルは変更されません。

●ボタン設定

「必殺技の切り替え」「パンチ↔キックの入れ替え」「必殺技↔移動の入れ替え」がおこなえます。

X1、3ボタンで設定を選び、入れ替えはAボタンでおこないます。切り替えは、X1、3ボタンで変更ボタンを選択後Aボタンを押し、X2、4ボタンで変更、更にAボタンで決定します。変更し終わったら「セーブしてもどる」を選び、Aボタンでオプション画面に戻ります。

※Bボタンを押すと設定を変更せずにオプション画面に戻ります。



ストーリーモード

X1、3ボタンでモードを選びAボタンで決定します。「もどる」またはBボタンでメインメニューに戻ります。

はじめから / 初めからプレイする場合に選べます。

つづきから / セーブデータがある場合、その続きからプレイすることができます。

データ消去 / セーブデータやクリアデータをすべて消去します。

「する」を選びAボタンを押し、さらに確認画面で「YES」を選んでデータを消去します。

※ストーリーモード(プレイレベル・ノーマル以上)をクリアすると、好きなストーリーを任意に選んでプレイできるストーリーセレクトメニューが表示されるようになります。



プロローグ

はじめにストーリータイトル、続いてプロローグが始まります。▽が表示されたら、A・B・X・Yボタンのいずれかを押してストーリーを進めます。

※そのストーリーを一度プレイしたことがあれば、STARTボタンでプロローグをスキップすることができます。



ファイト!



戦闘画面 / せんとうがめん



※Y4ボタンは初期設定です。「オプション」の「ボタン設定」で操作ボタンを変更することができます。

1 体力ゲージ

ダメージを受けると黄色ゲージが減少、なくなると負けとなります。

2 エネルギーゲージ

必殺技を使うのに必要なエネルギーです。必殺技を使うと減少しますが、時間が経つと自然に増え、また、敵に攻撃がヒットした場合も増えます。Y4ボタン[※]で使える必殺技は、ゲージが緑の時にしか使えません。

3 カラータイマー

残り1分を切ると青から赤の点滅に変化します。

4 タイマー

残り時間です。0:00になると負けとなります。

ルール

ウルトラマンは地球上では3分間しか活動できないため、この時間内に敵を倒さなくてはなりません。

勝ち → 時間内に敵の体力を0にする。

負け → ウルトラマンの体力が0になった場合、時間内(3:00以内)に敵を倒せなかった場合。

引き分け → 両者の体力が同時に0になった場合。ただし、ストーリーモードではウルトラマンの負けとなります。



特殊操作 / とくしゅそうさ

ボタンを同時に押すことで特殊な攻撃や動作をおこなうことができます。

ジャンプ中にAまたはBボタン : 飛び込み攻撃

X3ボタンを押しながらAまたはBボタン : しゃがみ攻撃

X2ボタンを押しながらAボタン : 強パンチ・チョップ

X2ボタンを押しながらBボタン : 強キック

※キャラクターが左向きの時、X2ボタンはX4ボタンに、X4ボタンはX2ボタンになります。

●追い打ち

相手がふっ飛んで倒れている状態の時に、その上から攻撃をすることができます。X3ボタンを押しながらAまたはBボタンで攻撃します。

●組み合い→投げ ※操作キャラクターが右向きの時

相手に近づき、X2ボタンを押しながらA、Bボタン同時押しで組み合いとなります。この時、X4ボタンを押しながらAまたはBボタンを押すと相手を持ち上げて投げるすることができます。ただし、タイミングが悪いと相手に投げ返されることもあります。

※キャラクターが左向きの時、X2ボタンはX4ボタンに、X4ボタンはX2ボタンになります。

●気絶

短い時間内に攻撃を受けすぎると気絶状態となり、ボタン操作が効かず無防備な状態となります。時間が経つと回復しますが、A・B・X・Yボタン、いずれかの連打で早く回復できます。



●科学特捜隊の援護攻撃

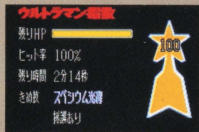
ゲーム中、ある条件を満たすと科学特捜隊による援護攻撃イベントが発生し、敵怪獣に攻撃をしてくれます。▽が表示されたら、A・B・X・Yボタンのいずれかを押してイベントを進めます。終了後、戦闘が再開します。

※ストーリーモードでしか発生しません。



●ウルトラマン指数 / ウルトラマンしずう

戦闘に勝つと、その内容がポイントで評価されます。残りHP、ヒット率、残り時間、きめ技、発生したイベントなどからウルトラマン指数が計算され、流星マークに総合ポイント(100ポイント満点)が表示されます。



★ウルトラマン指数はステージの被害を最小限に抑え、いかにウルトラマンらしく戦えたかが判断される指数です。例えば、発電所などの建物を破壊してしまうと、総合ポイントが大きく下がってしまいます。

コンティニュー&セーブ

戦闘が終了すると、コンティニュー／セーブ画面があらわれます(勝った場合はウルトラマン指数表示後にあらわれます)。X1、3ボタンで項目を選び、X2、4ボタンで「する／しない」を選びます。

▶*コンティニュー

する しない

セーブ

する しない

●コンティニュー

「する」 → 勝った場合は次のステージに進み、負けた場合はもう一度そのステージをやり直します。

「しない」 → メインメニューに戻ります。

●セーブ

「する」 → ストーリーモード・メインメニューの「つづきから」を選んだ際、勝ったステージの次のステージからゲームを始めることができます。負けた場合は負けたステージからとなります。

「しない」 → セーブをしません。

対戦モード

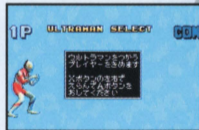
X1、3ボタンでモードを選びAボタンで決定します。

- COM対戦 / 好きなキャラクター・好きなステージを選んでコンピュータと対戦するモードです。
- 2P対戦 / 2台のワンドースワンカラー本体それぞれに「ウルトラマン 光の国の使者」のカセットを差し込み、専用通信ケーブルで接続しておこないます。



ウルトラマンセレクト

ここでは、ウルトラマンを使用する側のプレイヤーを選びます。X2、4ボタンで「1P/COM(2P)」を選び、Aボタンで決定します。続けて対戦をおこなった場合、前回の戦いで1P側だったプレイヤーは今度は2P側に、2P側のプレイヤーは1P側に、操作フィールドが交互に入れ替わります。



キャラクターセレクト

ウルトラマンと戦うキャラクターを選びます。Xボタンでキャラクターを選びAボタンで決定します。ウルトラマンを選ぶこともできます。

※ストーリーモードでクリアしたキャラクターの中から選ぶことができます。

※バルタン星人は二代目バルタン星人のステージをクリアしないと選べません。



ハンディキャップ&ステージセレクト

●ハンディキャップ

X2、4ボタンで設定を変更します。光の玉が多い側の攻撃力が上昇します。

●ステージセレクト

X1、3ボタンで怪獣名を選びます。その怪獣のストーリーモードでの背景となります。

※「DEFAULT」を選ぶと対戦する怪獣のステージに自動で設定されます。

設定を終了すると対戦が始まります。ルールはストーリーモードと同じです。詳しくはP10を参照ください。対戦終了後ウルトラマンセレクト画面に戻ります。



育成モード

X1、3ボタンでモードを選びAボタンで決定します。

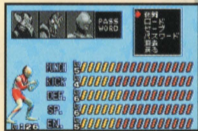
- **キャラクター育成** / コンピュータとの対戦を繰り返し、経験値を増やしてキャラクターを育成します。
- **2P対戦** / 育成したキャラクターで通信対戦します。
- **データ対戦** / 育成したキャラクターのデータを使用し、コンピュータと対戦します。
- **データ交換** / 育成したキャラクターのデータを通信交換します。



育成管理画面

育成モードはこの画面を中心に進みます。

- **戦闘** / 戦闘を開始します。
- **ロード** / キャラクターデータを読み出します。
- **セーブ** / キャラクターデータをセーブします。
- **パスワード** / キャラクターデータをパスワード化したり、パスワードでキャラクターを読み出します。
- **消去** / キャラクターデータを削除します。



●パラメータ

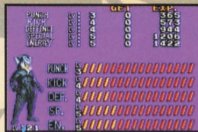
PUNCH / パンチ系攻撃力。パンチ・チョップ攻撃で上昇します。

KICK / キック系攻撃力。キック攻撃で上昇します。

DEF. / 耐攻撃力。攻撃を受けたり、ガードをおこなうと上昇します。

SP. / 必殺技攻撃力。投げ技が成功したり、必殺技を使うと上昇します。

EN. / エネルギー回復力。エネルギーを使うと上昇します。



パラメータレベルの合計数

★注意! パラメータレベルの合計が50になった時点で育成完了となります。育成を完了したキャラクターには「END」マークがつきます。

●パスワード

キャラクターデータをパスワード化したり、パスワードでキャラクターを呼び出します。

発行 / 育成キャラクターのパスワードを表示します。

入力 / パスワードを入力してキャラクターを呼び出します。「キャラクター育成」、「2P対戦」で使うことができます。データは育成管理画面の「PASSWORD」に表示されます。



★注意! パスワードで呼び出したデータは、そのままでは保存されません。保存する場合は「セーブ」を選択してください。

パスワード

ぼしどば どをべば づちわて らしどべ

※このパスワードは実際にゲーム中で使
用できます。試しに入力してみましょう。

キャラクター育成 / キャラクターいっせい

X1、3ボタンでモードを選びAボタンで決定します。「もどる」またはBボタンでメインメニューに戻ります。

はじめから / 新しいデータを作成してプレイする場合に選びます。

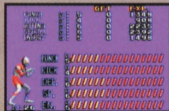
つづきから / 育成キャラクターデータがある場合、育成管理画面(P16参照)でそのデータをロードして続きをプレイします。

「はじめから」を選ぶと、キャラクター選択画面があらわれます。X2、4ボタンでキャラクターを選びAボタンで戦闘が始まります。

※育成キャラクターは全6キャラクター、ストーリーモードのクリア状況で選べるキャラクターが変化します。「?」のキャラクターは選べません。

※育成モードで使用できる怪獣が対戦相手としてランダムに登場します。

戦闘が終わると結果画面があらわれ、対戦の内容に応じて各パラメータのレベルがアップしていきます。



2P対戦 / 2Pたいせん

「対戦モード」の「2P対戦」同様、2台のワンドースワンカラー本体と専用通信ケーブルを使い通信対戦することができます。お互いが、育成管理画面で操作するキャラクターデータを「ロード」し、「戦闘」で対戦がスタートします。先に「戦闘」を決定した側が1P側のキャラクターを操作します。対戦終了後続けて「2P対戦」をおこなうと、1P側だったプレイヤーは今度は2P側に、2P側のプレイヤーは1P側に、操作フィールドが交互に入れ替わります。

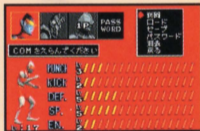
※対戦結果は育成状況には反映されません。



データ対戦 / データたいせん

育成したキャラクターデータを使用し、コンピュータと対戦します。育成管理画面で「戦闘」を決定し、対戦させるキャラクターデータを順番に選んで対戦します。初めに操作する1P側のキャラクターを、次に、対戦するCOM側のキャラクターを選んで決定します。対戦確認画面でAボタンを押すと、対戦がスタートします。

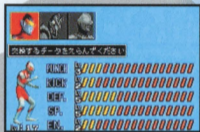
※対戦結果は育成状況には反映されません。



データ交換 / データこうかん

2台のワンダースワンカラー本体と専用通信ケーブルを使い、育成したキャラクターのデータを通信交換することができます。育成管理画面で交換するキャラクターデータを選び、Aボタンを押すと通信が始まります。通信に成功すると、相手のキャラクターデータがセーブされます。

※送信したキャラクターデータは残りません。注意してください。



ウルトラマン

●ウルトラマンは地球上では3分間
しか活動できません。

ウルトラマン

必殺技

Y1：八つ裂き光輪

Y2：スラッシュ光線

Y3：ウルトラバリアー

Y4：スペシウム光線

????

必殺技

Y1：????*

Y2：????

Y3：????

Y4：????

★入力特殊です。ジャンプ中にY1
ボタンで発動します。ジャンプ中
のみ使うことができます。

※表示のボタン操作は初期設定の基本操作です。「オプション」の「ボタン設定」で操作ボタンを変更することができます。

※Y4ボタンは大必殺技で、Y1からY3ボタンの通常必殺技より、エネルギーを多く消費します。

怪獣 かいじゅうずかん 図鑑



宇宙忍者 うちゅうにんしゃ **バルタン星人** せいしん

ひっさつわざ
必殺技

とうけつこうせん
Y1：凍結光線

ぶんしん
Y2：分身 ※A・B・X2・X4ボタンで出現場所を任意に変更できます。

ほうしんのこう
Y3：スペルゲン反射光

じゅうりょくこうだん
Y4：重力光弾



宇宙怪獣 うちゅうかいじゅう **ベムラー**

ひっさつわざ
必殺技

はかいこうせん
Y3：破壊光線




透明怪獣 とうめいかいじゅう **ネロンガ**

ひっさつわざ
必殺技


Y3：サンダー

とうめいか
Y4：透明化




じりよくかいじょう
磁力怪獣 **アントラー**

ひっさつわざ
必殺技 Y3: 虹色光線
にじいろこうせん



かいじょう
ウラン怪獣 **ガボラ**

ひっさつわざ
必殺技 Y3: ウラン光線
こうせん



かいじょう
どくろ怪獣 **レッドキング**

ひっさつわざ
必殺技 Y3: 岩蹴り
いわげ
Y4: 岩投げ
いわな

ひょうじ
※表示のボタン操作は初期設定の基本操作です。「オプション」の「ボタン設定」で操作ボタンを変更することができます。
そうさ しよきせつてい きほんそうさ
せつてい そうさ

※Y4ボタンは大必殺技で、Y1からY3ボタンの通常必殺技より、エネルギーを多く消費します。
だいひっさつわざ つうじょうひっさつわざ おお しようひ



ニセウルトラマン

(凶悪宇宙人 ザラブ星人)

必殺技 Y3: スラッシュ光線
Y4: スペシウム光線




棲星怪獣 ジャミラ

必殺技 Y2: 火炎放射(水平)
Y3: 火炎放射(斜め下)



毒ガス怪獣 ケムラー

必殺技 Y3: 怪光線
Y4: ガス攻撃




古代怪獣 **ゴモラ**

必殺技 Y2:二段しっぽアタック(上下)
Y3:二段しっぽアタック(下上)
Y4:突進頭突き



悪質宇宙人 **メフィラス星人**

必殺技 Y3:中和光線
Y4:メフィラスビーム



宇宙恐竜 **ゼットン**

必殺技 Y2:赤色光線
Y3:貫通光弾
Y4:円弧光線

※表示のボタン操作は初期設定の基本操作です。「オプション」の「ボタン設定」で操作ボタンを変更することができます。

※Y4ボタンは大必殺技で、Y1からY3ボタンの通常必殺技より、エネルギーを多く消費します。

Q. うまく相手を投げられません。

A. 組み合った後、相手が腰を落とす瞬間が狙い目だ。組み合ったら、X4を押しながらAまたはBボタンを連打すると決まりやすいぞ。

Q. どうしたら強いキャラクターに育てられるの？

A. 最初に選択する際に表示される星の数がそのキャラクターの特性だ。例えばバルタン星人はパンチ力が優れているんだ。育てるキャラクターの長所を伸ばすようにすると強いキャラクターになるぞ。





ストーリーモード

▶はじめから
つづきから
データ消去
ストーリーセレクト
もどる

Q. ストーリーモードで4本足の怪獣に勝てないのですが。

A. 4本足の怪獣は背が低い
ため、攻撃が当たりにくく、
また投げ技もかけられない。しかし、
転ばせた後の追い打ち攻撃に弱い
んだ。強キックをうまく使って、どん
どん転ばせていこう。

Q. ストーリーモードのプレイレ
ベルが変わらないのですが。

A. プレイレベルを変更して
も、「つづきから」を選ぶと
変更前のレベルになるぞ。「はじめ
から」や「ストーリーセレクト」を選ん
でプレイしてみよう。

だい に けい かく しん こう ちゅう
第二計画進行中。

ウルトラの星計画
Ultimate ULTRAMAN Figure



だいいちだん
第一弾

ウルトラの星計画

ウルトラマンティガ (マルチタイプ)

¥12,800 好評発売中

ウルトラマン

©1966 1996円谷プロ

ねん はつ ばい よ てい
2001年発売予定。

※写真の試作品はBタイプですが、実際の商品はCタイプになります。

※価格はメーカー希望小売価格です。なお、この広告の価格には、消費税が含まれておりません。

※写真は実際の商品と一部異なるものもございます。

●全国の有名デパート、玩具店、スーパーでお求めください。

ホームページアドレス <http://www.bandai.co.jp>

株式会社バンダイ
キャラクター玩具事業部

東京都台東区駒形2-5-4 〒111-8081
TEL.03-3847-5111

BAN
DAI

7月下旬全国ロードショー!!

赤井 英和

東海孝之助

川野 太郎
風見 しのぶ

中山 エリカ
高橋 ひとみ

藤村 俊二

渡辺 いっけい

石坂 浩二

優しさがあれば、強くもなれる!



劇場版

ウルティマのファースト

THE FIRST CONTACT

ファーストコンタクト

制作総指揮：円谷一夫 / 脚本：千葉北男 / 特技監督：金川和夫 / 監督：飯島敏徳

制作：円谷プロダクション / プロダクション・パニーニ / パンチビジュアル / TBS / 毎日放送 / 朝日放送 / 小笠原 / ジェイ・アール・エス放送 / 毎日 / 朝日 / 毎日放送 / 毎日

© 2001 円谷プロ / © 2001 朝日放送 / パニーニ / ジェイ・アール・エス / パンチビジュアル

<http://www.shochiku.co.jp/ultramancosmos/>



7/7テレビシリーズスタート!!



"ULTRAMAN" VS "ALIEN BALTAN"

シリアルナンバー入り 特製ジオラマ プレゼント!!

応募要項

本ソフト同梱のアンケートハガキに必要な事項を記入し、50円切手を貼ってご応募ください。応募者の中から抽選で100名様に本ソフトのパッケージイラストをモチーフとした、「シリアルナンバー入り特製ジオラマ」をプレゼントいたします。

（原型試作）



ベース寸法/70×70mm

●**応募期間** 2001年6月21日→7月31日

(当日消印有効)

※当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます。

※写真は実際のもの(実際は着彩済)とは異なります。

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。
- 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)]のぞ10時じ～16時じにお問といあわせください。

- 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。

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すら、相談センターまでご一報ください。