本書は、旧製品の取扱説明書を電子化したものです。
一部見えにくい箇所がございます。

記載されている内容はすべて販売当時のものです。
仕様や価格などは、その後予告なしに変更されることがあります。
あらかじめご了承ください。

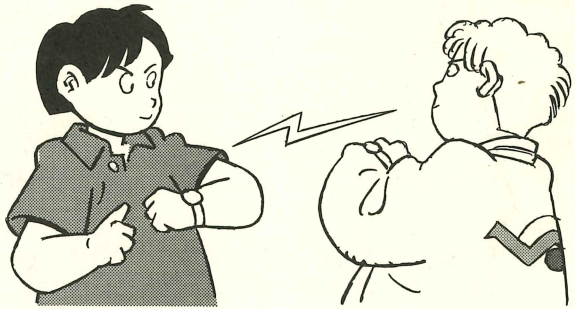
CASIO

MA10857401A

1248

スーパー光通信ウオッチ
サイバークロス

取扱説明書



CASIO

はじめに

このたびはスーパー光通信ウオッチ　サイバークロス〈JG-100〉をお買いあげいただきまして、まことにありがとうございます。

この取扱説明書は、〈JG-100〉を使うための操作方法を説明しております。１人ではむずかしい操作は、お家の人にこの説明書を読んでもらってください。

なお、この説明書は読み終わったあとも大切に保管してください。

お家のかたへ

電池交換をするときは、「電池交換のしかた」（127ページ参照）をお読みになり、お家のかたが行なってください。

ご注意とお願い

★大切な内容は「ノート」などに必ず控えてください。

友達帳や合言葉、メッセージ、リモコンの設定などは電池によって保持されています。

しかし、電池がなくなるとすべての内容は消えてしまいます。また、あやまった使いかたなどにより、内容が変化したり消えたりすることがあります。

大切なデータは必ず「ノート」またはこの説明書の142ページにある「友達帳控え」などに控えておいてください。

ＪＧ-１００でこんなことができます

電話帳が作れます（友達帳）

お友達の「名前」「電話番号」「誕生日」「メモ（住所など）」が記憶できます。



友達と通信することができます（光通信）

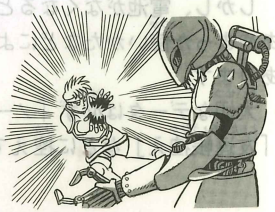
JG-100どうしで、赤外線を使って通信することができます。また。光通信ができるカシオの電子手帳や似顔絵シールワープロとも通信することができます。

※光通信は、野外など明るい場所や窓ぎわでは使えないことがあります。



〈タワーマスター〉ゲームができます

コンピューター対戦、光通信を使った友達光対戦のゲームが楽しめます。



テレビ、ビデオのリモートコントロールができます

テレビ・ビデオの電源ON/OFF、チャンネル切り替え、テレビの音量調整、ビデオのスタート／ストップ／早送り／巻戻しなどができます。



時刻や日付がわかります

普段は時計として使えます。

アラームをセットできます

時刻アラームや時報がセットできます。

ストップウオッチが使えます

１秒単位で２３時間５９分５９秒（２４時間計）まではかれます。

目次

第1章　お使いになる前に　7

各部の名前……8
モードの切り替え……9
文字の入力のしかた……12

第2章　友達帳を作ってみよう　17

友達帳の入力のしかた……18
記憶した友達帳のさがしかた……25
記憶した友達帳のなおしかた……28
記憶した友達帳の消しかた……31

第3章　友達と通信しよう　35

友達と会話する……36
通信がうまくできないときは……43
合言葉を合わせる……45
マークを登録する……48
メッセージを登録する……51
友達帳の内容を通信する……55

第4章　リモコンの使いかた　63

ボタンのはたらき……64
メーカー別コード番号表……65

メーカー別コード番号のセット……66
メーカー番号がないときは……70
リモコンを使うには……73
故障とお思いになる前に……75

第5章　ゲームの遊びかた　77

ゲームの説明……78
タワーマスターストーリー……80
タワーの見取り図……81
操作方法について……82
主なキャラクター……84
武器とアイテム……85
戦闘画面の見方……87
戦闘システム……88
トリックゲート……93
ボスとの対戦……95
修行……99
友達対戦のやりかた……101
主人公のシール印刷……107
友達光対戦バトルゲームのやりかた……108

第6章　時計機能の使いかた　113

ストップウオッチの使いかた……114

時刻アラーム・時報の使いかた ……116
時刻・カレンダーの合わせかた ……121

第7章 電池交換のしかた 127
電池交換をはじめる前に ……129
裏ブタをはずす ……130
電池を交換する ……131
裏ブタをとじる ……134
電池交換時のご注意 ……135

第8章 ご参考およびご注意 137
入力文字一覧表 ……138
友達帳データ並び順表 ……140
友達帳控え ……142
メッセージ一覧表 ……146
メーカー別コード番号表 ……147
メーカーメモ ……148
製品仕様 ……149
ご使用上の注意 ……151

第1章
お使いになる前に

友達帳やゲームをはじめる前に、各部の名前や基本的な使いかたについておぼえてください。

各部の名前……8
モードの切り替え……9
文字の入力のしかた ……12

1 各部の名前



表示部

普段は時刻や日付・曜日を表示します。

※時刻表示のときは、アイテムマークが１秒ごとに点灯します。

入力した名前や電話番号、メッセージなども表示します。

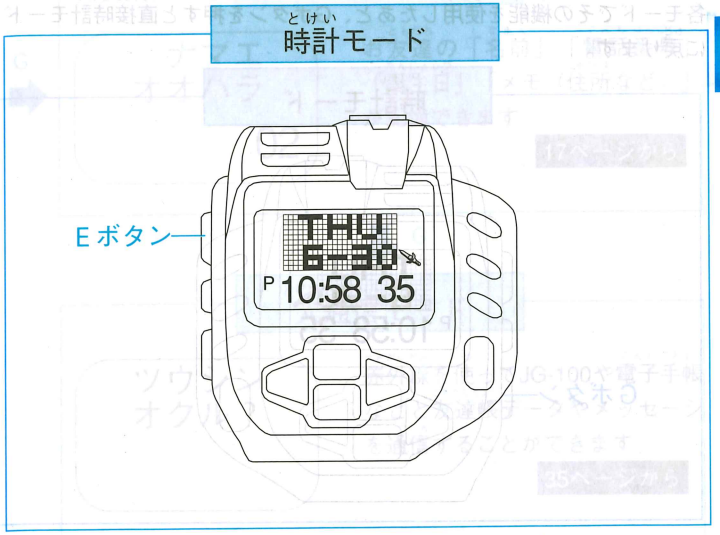
各ボタン

モードの切り替えや文字の入力、ゲーム対戦などができます。

ボタンは各機能により使いかたが一部異なりますので、詳しくは、各機能の説明をご覧ください。

2 モードの切り替え

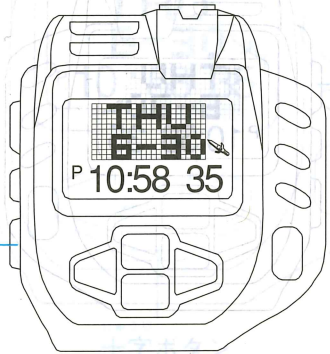
◆ゲームモード切り替え



◆その他のモード切り替え

各モードでその機能を使用したあと、Gボタンを押すと直接時計モードに戻ります。

時計モード



G

アラームモード

ALM
12:00

116ページから

G

ストップウオッチモード

ST
12:00

114ページから

友達帳モード

G

ナマエ
オオハラ
02

お友達の「名前」「電話番号」「誕生日」「メモ（住所など）」が記憶できます。

17ページから

G

光通信モード

ツウシン
オクル？

赤外線を使ってJG-100や電子手帳などと友達帳データやメッセージを通信することができます。

35ページから

G

リモコンモード

TV
P 10:58 35

G

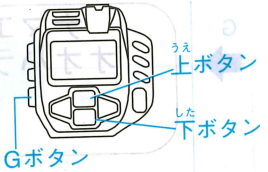
テレビやビデオのリモートコントロールができます。

63ページから

3 文字の入力のしかた

文字を表示させる

友達帳や光通信のメッセージを入力するには、Gボタンで文字グループを選び、十字ボタンで送ります。



Gボタン：グループジャンプ
上ボタン：文字や記号の順送り
下ボタン：文字や記号の逆戻し

スペース → スペース

カタカナ → ア⇄イ⇄ウ⇄…⇄ヨ

数字 → 0⇄1⇄2⇄…⇄】

アルファベット → A⇄B⇄C⇄…⇄Z

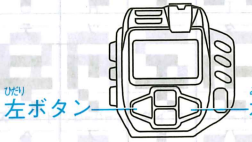
記号 → スペード⇄クローバー1⇄…⇄魚座

※入力できる文字については14〜15ページをご覧ください。

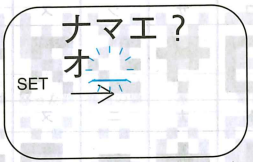
●文字を続けて送りたいときは
上ボタンと下ボタンを押し続けると、連続して文字を送ったり、戻したりすることができます。

入力ケ所を送る

入力したい文字を表示させたあとに次の文字を入力したいときは、十字ボタンの右ボタンを押します。押すごとに1文字分ずつ入力ケ所が動きます。
戻すときは左ボタンを押します。



右ボタンを押すと



例）友達帳の名前入力

●入力ケ所を続けて送りたいときは
右ボタンと左ボタンを押し続けると、連続して入力ケ所を送ったり、戻したりすることができます。

◆文字・記号の表示順

上ボタンまたは下ボタンを押すごとに下の順に表示されます。

上ボタン→

スペース	ア	イ	ウ	エ	オ	カ	キ	ク	ケ
コ	サ	シ	ス	セ	ソ	タ	チ	ツ	テ
ト	ナ	ニ	ヌ	ネ	ノ	ハ	ヒ	フ	ヘ
ホ	マ	ミ	ム	メ	モ	ヤ	ユ	ヨ	ラ
リ	ル	レ	ロ	ワ	ヲ	ン	濁点	半濁点	ァ
ィ	ゥ	ェ	ォ	ッ	ャ	ュ	ョ	0	1
2	3	4	5	6	7	8	9	ピリオド	スラッシュ

←下ボタン

上ボタン→

ハイフン	ｸｴｽﾁｮﾝﾏｰｸ	左カッコ	右カッコ	A	B	C	D	E	F
G	H	I	J	K	L	M	N	O	P
Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
スペード	クローバー1	ダイヤ	ハート	笑顔	泣いた顔	怒った顔	普通の顔	家	電話
バッグ	鍵	時計	鉛筆	くじら	犬1	犬2	とんぼ	かに	かたつむり
リンゴ	サクランボ	ブドウ	クローバー2	花	キャンディー	電車	ヨット	ボール	Tシャツ
グラス	音符	牡羊座	牡牛座	双子座	蟹座	獅子座	乙女座	天秤座	蠍座
射手座	山羊座	水瓶座	魚座						

←下ボタン

第2章
友達帳を作ってみよう

友達帳には、友達の「名前」「電話番号」「誕生日」「メモ（住所など）」を最大20本まで記憶させることができます。
また、光通信を使うと、記憶した友達帳の内容を、友達に通信することができます。

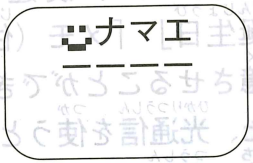
友達帳の入力のしかた …… 18
記憶した友達帳のさがしかた … 25
記憶した友達帳のなおしかた … 28
記憶した友達帳の消しかた …… 31

1 友達帳の入力のしかた

例）名前　　：サトウ　ヒロシ
電話番号：０１２３－４５６７
誕生日　：Ｓ５８／１２／５（昭和５８年１２月５日）
メモ　　：トウキョウト　コマエシ　ノガワ　１－２－３
と入力してみましょう。

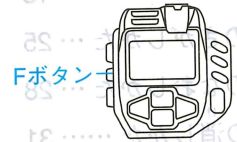
1.友達帳モードに切り替える

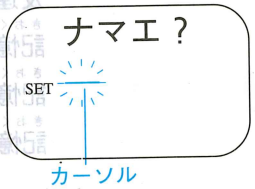




時計モードのときにGボタンを１回押します。
※もし、すでに記憶してある名前が表示されたときは、上ボタンまたは下ボタンを押して「ーーーー」を表示させます。

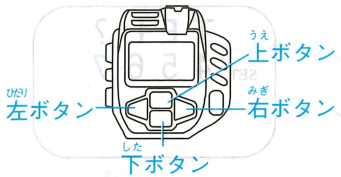
2.セット状態にする





Fボタンを約２秒間押し続けます。
表示☞名前の１桁目にカーソルが点滅します。

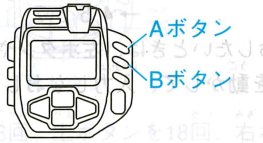
3.名前を入力する

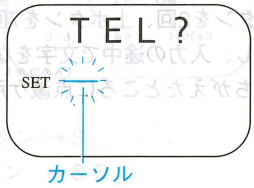




上ボタンを11回、右ボタン →サ＿
上ボタンを20回、右ボタン →サト＿
上ボタンを3回　　→サトウ
※もし、入力の途中で文字をなおしたいときは、左ボタンや右ボタンでまちがえたところに点滅ケ所を動かして、入力しなおします。

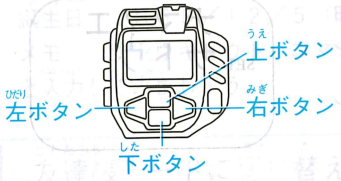
4.電話番号のセット状態にする

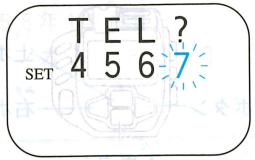




Aボタンを1回押します。
表示☞電話番号の１桁目にカーソルが点滅します。
※もし、名前のまちがいに気がついて、名前に戻したいときは、Bボタンを押します。

5.電話番号を入力する



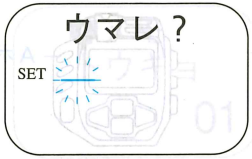


Gボタンを2回、右ボタン　→0＿
Gボタンを2回、上ボタンを1回、右ボタン　→01＿
Gボタンを2回、上ボタンを2回、右ボタン　→012＿
Gボタンを2回、上ボタンを3回、右ボタン　→123＿
Gボタンを2回、上ボタンを12回、右ボタン　→23－＿
Gボタンを2回、上ボタンを4回、右ボタン　→3－4＿
Gボタンを2回、上ボタンを5回、右ボタン　→－45＿
Gボタンを2回、上ボタンを6回、右ボタン　→456＿
Gボタンを2回、上ボタンを7回　→4567

※もし、入力の途中で文字をなおしたいときは、左ボタンや右ボタンでまちがえたところに点滅ケ所を動かして、入力しなおします。

6.誕生日のセット状態にする

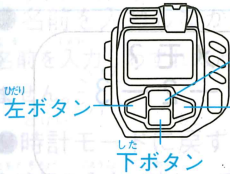




Aボタンを1回押します。
表示☞誕生日の1桁目にカーソルが点滅します。

※もし、電話番号のまちがいに気がついて、電話番号に戻したいときは、Bボタンを押します。

7.誕生日を入力する

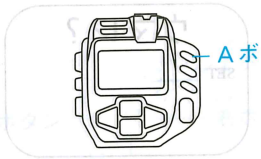


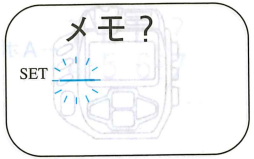


Gボタンを3回、上ボタンを18回、右ボタン　→S＿
Gボタンを2回、上ボタンを5回、右ボタン　→S5＿
Gボタンを2回、上ボタンを8回、右ボタン　→S58＿
Gボタンを2回、上ボタンを11回、右ボタン　→S58／
〳〵（あとは同じように入力していきます）

※もし、入力の途中で文字をなおしたいときは、左ボタンや右ボタンでまちがえたところに点滅ケ所を動かして、入力しなおします。

8.メモのセット状態にする





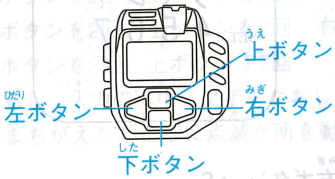
Aボタンを1回押します。

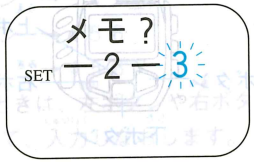
表示☞メモの１桁目にカーソルが点滅します。

※もし、誕生日のまちがいに気がついて、誕生日に戻したいときは、Bボタンを押します。

また、もう一度Aボタンを押すと、名前の入力に戻ります。

9.メモ（住所）を入力する





Gボタンを1回、上ボタンを19回、右ボタン →ト＿

Gボタンを1回、上ボタンを2回、右ボタン →トウ＿

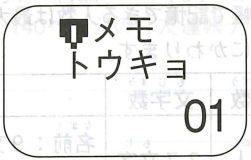
Gボタンを1回、上ボタンを6回、右ボタン →トウキ＿

〳〵（あとは同じように入力していきます）

※もし、入力の途中で文字をなおしたいときは、左ボタンや右ボタンでまちがえたところに点滅ケ所を動かして、入力しなおします。

10.入力を終わらせる





Fボタンを1回押します。

表示☞メモの最初から4文字分を表示します。

●入力を続けるときは

上ボタンまたは下ボタンを押して「ーーーー」を表示させ、２からの手順を繰り返します。

●名前を入力しなかったときは

名前を入力しわすれたときは、次の項目へは進めませんし、記憶もされません。

●時計モードに戻すには

友達帳の入力が終わって時計モードに戻すには、Gボタンを１回押します。

●自動復帰

セット状態のときに、何もボタンを押さないで、２～３分たつと自動的に点滅が止まります。

また、友達帳モードのままで何もボタンを押さないと、２～３分後自動的に時計モードに戻ります。

友達帳で入力できる人数は

友達帳で記憶できる人数は最大20人ですが、１人分の文字数により次のようにかわります。

人数	文字数	例
２０人	２７文字	名前：９文字、電話番号：９文字、誕生日：９文字
１５人	３８文字	名前：１０文字、電話番号：９文字、誕生日：９文字、メモ：１０文字
１０人	６０文字	名前：１２文字、電話番号：１２文字、誕生日：９文字、メモ：２７

なお、電子手帳から通信で送られてきたデータに、似顔絵が入ってるときは、この文字数よりも少なくなります。
※通信のしかたについては35ページをご覧ください。

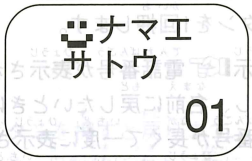
もし、入力していて、中身がいっぱいのときは、「データFULL」と表示されます。このときは、31ページの「記憶した友達帳の消しかた」をご覧になり、いらないものを消してから記憶させてください。

2 記憶した友達帳のさがしかた

記憶させた友達帳は、名前の文字順に並びかえられて記憶されていますので順に送って、さがすことができます。
※記憶させた友達帳の並ぶ順については、140ページの「友達帳データ並び順表」をご覧ください。

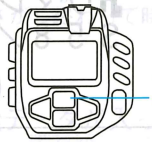
1.友達帳モードに切り替える





時計モードのときにGボタンを１回押します。
※すでに記憶してある名前で、前に見た名前が表示されます。

2.友達の名前をさがす





上ボタンを押すごとに、並びかえられた順に名前が表示されます。
※逆からさがすときは、下ボタンを押した方が便利です。
名前が長くて一度に表示されないときは、右ボタン押すと続きを表示し、左ボタンを押すと戻ります。（さがしたあとは、自動的に右から左に１回分流れて表示します）

3.電話番号を見る





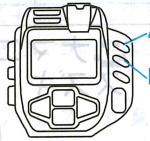
Aボタンを1回押します。

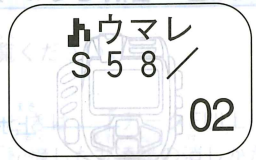
表示 電話番号が表示されます。

※もし、名前に戻したいときは、Bボタンを押すと戻ります。

電話番号が長くて一度に表示されないときは、自動的に右から左に1回分流れて表示します。もう一度見たいときは右ボタン押すと続きを表示し、左ボタンを押すと戻ります。

4.誕生日を見る





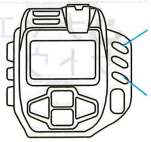
Aボタンを1回押します。

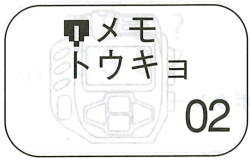
表示 誕生日が表示されます。

※もし、電話番号に戻したいときは、Bボタンを押すと戻ります。

誕生日が長くて一度に表示されないときは、自動的に右から左に1回分流れて表示します。もう一度見たいときは右ボタン押すと続きを表示し、左ボタンを押すと戻ります。

5.メモを見る





Aボタンを1回押します。

表示 メモが表示されます。

※もし、誕生日に戻したいときは、Bボタンを押すと戻ります。

誕生日が長くて一度に表示されないときは、自動的に右から左に1回分流れて表示します。もう一度見たいときは右ボタン押すと続きを表示し、左ボタンを押すと戻ります。

●時計モードに戻すには

友達帳をさがし終わって時計モードに戻すには、Gボタンを1回押します。

●似顔絵データが入っているときは

電子手帳から光通信により友達帳を受信したときに、似顔絵データがついてきた場合は、メモのあとに「カオ」と表示されます。

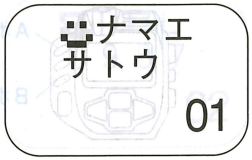
似顔絵データは表示やなおしはできませんが、消すことはできます。

※消すときは、33ページの「似顔絵だけを消すときは」を見てください。

2 記憶した友達帳のなおしかた

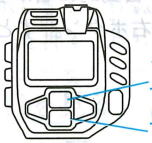
1.友達帳モードに切り替える

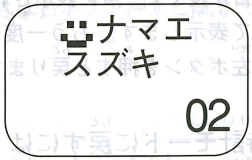




時計モードのときにGボタンを１回押します。
※すでに記憶してある名前で、前に見た名前が表示されます。

2.なおしたい友達の名前をさがす





上ボタンまたは下ボタンを押してなおしたい名前を表示させます。

3.なおしたい項目をさがす





Aボタン（またはBボタン）を押して「ＴＥＬ」「ウマレ」「メモ」のいずれかを表示させます。

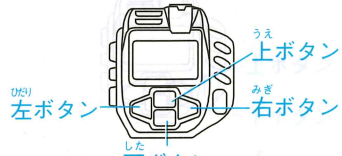
4.セット状態にする

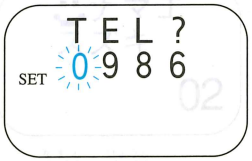




Fボタンを約２秒間押し続けます。
表示☞電話番号の１桁目が点滅します。

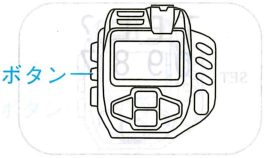
5.内容をなおす





右ボタンまたは左ボタンを押して、なおしたいところを点滅させ、上ボタンまたは下ボタンでなおしたい文字を表示させます。

6.なおしを終わらせる



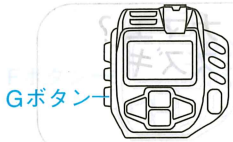


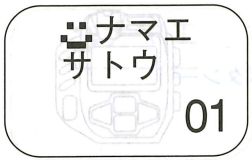
Fボタンを1回押します。

●時計モードに戻すには

友達帳をなおし終わって時計モードに戻すには、Gボタンを1回押します。

1.友達帳モードに切り替える

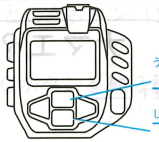




時計モードのときにGボタンを1回押します。

※すでに記憶してある名前で、前に見た名前が表示されます。

2.消したい友達の名前をさがす





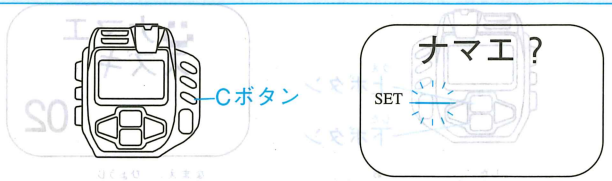
上ボタンまたは下ボタンを押してなおしたい名前を表示させます。

3.セット状態にする



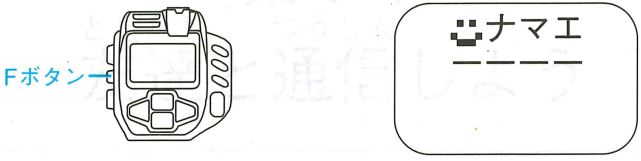
Fボタンを約2秒間押し続けます。
表示☞名前の1桁目が点滅します。

4.消す



Cボタンを約2秒間押します。
ピッと鳴って、名前が消えます。
※名前を消すと、その人のデータがすべて友達帳から消えます。

5.終わらせる



Fボタンを1回押します。
表示☞「ーーーー」となります。

●「電話番号」「誕生日」「メモ」だけを消すには
手順3のあとにAボタン（またはBボタン）を押して、消したい項目を表示させます。
そのあと、Cボタンを約2秒間押します。ピッと鳴って、その項目だけ消えます。

●「似顔絵」だけを消すには
似顔絵データが入っているときは、手順3のあとにAボタン（またはBボタン）を押すと「カオケシマス」と表示されます。
そのあと、Cボタンを約2秒間押します。ピッと鳴って、似顔絵だけ消えます。

●時計モードに戻すには
友達帳を消し終わって時計モードに戻すには、Gボタンを1回押します。

第3章
友達と通信しよう

JG-100どうしやカシオスーパー電子手帳Jr.などと、赤外線を使った会話や記憶した友達帳の内容を、友達に通信することができます。
なお、ヒミツの通信をするときは合言葉を合わせるとほかの人にナイショで会話ができます。

友達と会話をする …… 36
通信がうまくできないときは … 43
合言葉を合わせる …… 45
マークを登録する …… 48
メッセージを登録する …… 51
友達帳の内容を通信する …… 55

1 友達と会話をする

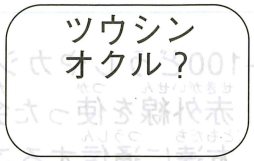
光通信で会話するときは順番にしますので、送るときは「送る人の操作」を、受けるときは「受ける人の操作」を見てください。



2人ともする操作

1.通信モードに切り替える





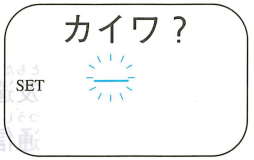
時計モードのときにGボタンを2回押します。



2人ともする操作

2.会話モードに切り替える





Eボタンを1回押します。

表示☞ マークが登録してあるときはマークが表示され、メッセージの1桁目が点滅します。

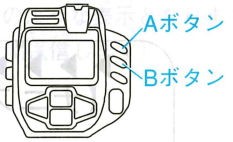
※マークは「マークを登録する」で作成したマークです。登録していないときは、スペースになります。



送る人の操作

3.送るメッセージを表示させる

●登録してあるメッセージを送る場合





Aボタンを押すごとに順にメッセージが表示されます。

※Bボタンを押すと逆に戻ります。

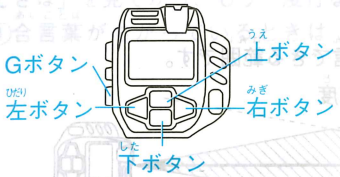
メッセージはあらかじめ20個が用意されています。

メッセージの01から10までは作成されている番号のみ表示します。

※自分でメッセージを作るときは、51ページを見てください。

●メッセージを入力して送る場合

例）イクヨ





Gボタン、上ボタンまたは下ボタン、右ボタンまたは左ボタンを押して、メッセージを11文字まで入力できます。

※メッセージはカタカナ、数字、アルファベット、記号が使えます。

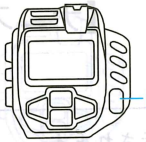
※文字の入力のしかたについては、12ページをご覧ください。

※入力したメッセージを消すには、Fボタンを押します。

送る人の操作

4.通信する

JG-100の上の部分を相手のJG-100または電子手帳の上の部分に向けて、Dボタンを押します。

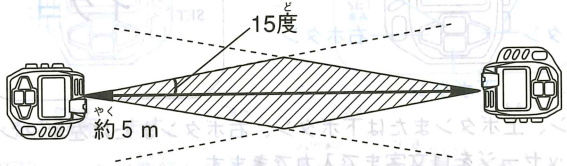


▶▶▶▶
【ナニス
13

通信できる範囲について

通信できる距離：最大約５ｍ
通信できる角度：最大約30度
※室内照度、蛍光灯下500ルクスのとき

斜線の部分が通信できる範囲です。



通信がうまくできないときは、43ページの「通信がうまくできないときは」を見てから、もう一度行なってください。

送る人の操作

5.通信中

●通信中は
通信中は右のような表示となります。
（最長10秒間送信します）

▶▶▶▶
【ナニス
13

●通信がうまくいったときは
「ツウシンOK！」と表示され、送る前の表示に戻ります。

ツウシン
ＯＫ！

●通信がうまくいかなかったときは
通信がうまくいかなかったときは、43ページの「通信がうまくできないときは」を見てから、もう一度行なってください。

①合言葉がちがっているときは

コトバ
ＮＧ
13

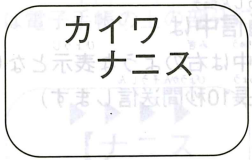
②そのほかの原因で通信に失敗したときは

ツウシン
ＮＧ……
13

受ける人の操作

6.受信したら

通信がうまくいったら、送られてきたメッセージを表示します。
メッセージが長いときは、右から左に送られて表示します。止めるときはCボタンを押します。

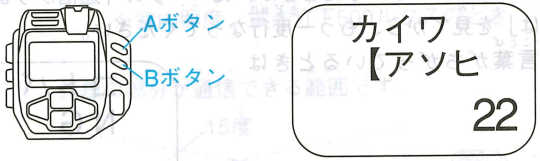


メッセージ表示後、返事の文字入力となりますが、もう一度メッセージを表示したいときは、Cボタンを押します。

受ける人の操作

7.返事のメッセージを決める

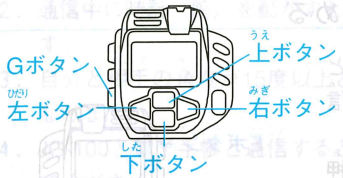
●登録してあるメッセージを送る場合

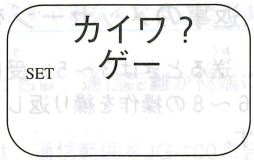


Aボタンを押すごとに順にメッセージが表示されます。
※Bボタンを押すと逆に戻ります。
メッセージはあらかじめ20個が用意されています。
メッセージの01から10までは作成されている番号のみ表示します。

次ページに続く

●メッセージを入力して送る場合





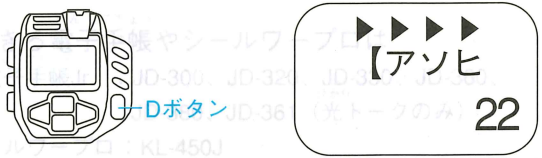
例）ゲームシヨウ

Gボタン、上ボタンまたは下ボタン、右ボタンまたは左ボタンを押して、メッセージを11文字まで入力することもできます。
※メッセージはカタカナ、数字、アルファベット、記号が使えます。
※文字の入力のしかたについては、12ページをご覧ください。
※入力したメッセージを消すには、Fボタンを押します。

受ける人の操作

8.返事のメッセージを送る

JG-100の上の部分を相手のJG-100または電子手帳の上の部分に向けて、Dボタンを押します。





2人ともする操作

9.返事のメッセージを決める

以後、送るときは3～5、受けるときは6～8の操作を繰り返して通信します。
通信をやめるときは、Eボタンを押して通信モードの最初の表示に戻してから、Gボタンを押します。時計モードに戻ります。



●送信を途中でやめるときは

通信中の表示で、Fボタンを1～2秒間押します。

●自動復帰

通信モードのままで何もボタンを押さないと、1～2分後自動的に時計モードに戻ります。

2 通信がうまくできないときは

1. 自分と相手の間に障害物があると、通信できないことがあります。
2. 通信中に時計（腕）を動かすと、通信ができなくなることがあります。
3. 自分と相手の角度が15度以上あるときは、通信距離が極端に短くなります。
4. JG-100と電子手帳と通信するときは、通信範囲をJG-100に合わせてください。
5. 自分と相手の距離が近すぎると、ごくまれに通信できないことがあります。
6. 屋外などの明るい場所や窓ぎわでは、通信できなかったり、通信できる距離が短くなることがあります。
7. 室内の蛍光灯や白熱灯などの近くや窓ぎわでは、通信できる距離が短くなることがあります。
8. 通信する2人の近くで、ほかの人がJG-100や電子手帳で通信中のときは、通信できないことがあります。
9. 相手が受信したメッセージが右から左に送られているときは、送信できません。
10. 2人が同時に送信を行なったときは、通信できません。
11. 電池が消耗してくると、通信できる距離が短くなります。

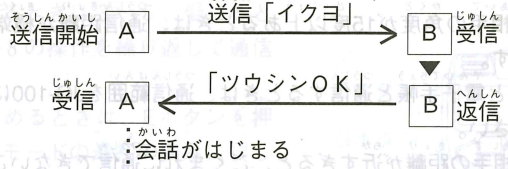
●通信できる電子手帳やシールワープロは

スーパー電子手帳Jr. ：JD-300、JD-320、JD-330、JD-360、JD-380、JD-361（光トークのみ）
似顔絵シールワープロ：KL-450J

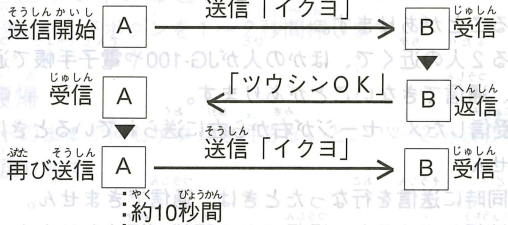
平成6年11月現在

◆通信のしくみ

光通信はおたがいの送信と返信ができて、会話やゲームができます。



もし、送る人の送信が成功しても、受けた人の返信が届かないときは、送信側は送り続けて「ツウシンNG」となってしまいます。

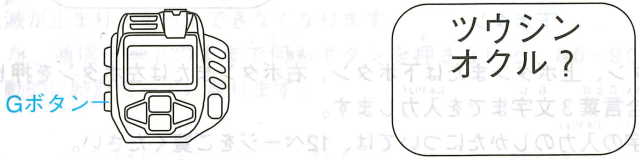


受信側が受信できても返信が届かないときは、会話やゲームが進みませんので、43ページの注意事項をよくお読みになり、正しく通信ができるまで繰り返してください。

3 合言葉を登録する

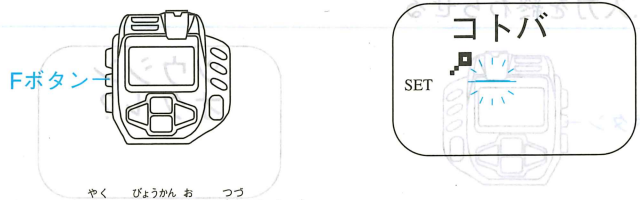
特定の友達とヒミツの会話するときは、おたがいに同じ合言葉を登録します。合言葉を登録すると、同じ合言葉の人とだけ通信できます。
合言葉は３文字までで、１つだけ登録できます。

1 .通信モードに切り替える



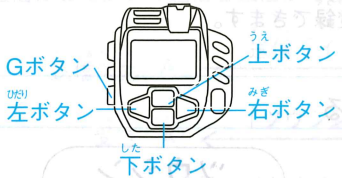
時計モードのときにGボタンを２回押します。

2 .合言葉セット状態にする



Fボタンを約２秒間押し続けます。
表示 合言葉の１桁目が点滅します。
※合言葉がすでにセットされているときは、その合言葉が表示されます。

3.合言葉を入力する

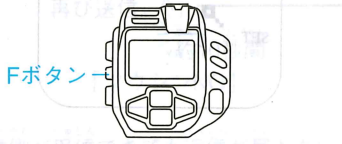


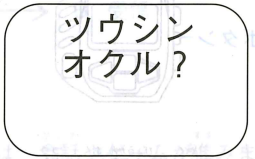


Gボタン、上ボタンまたは下ボタン、右ボタンまたは左ボタンを押して、合言葉3文字までを入力します。
※文字の入力のしかたについては、12ページをご覧ください。

入力した合言葉を消すときは、Cボタンを約2秒間押し続けます。

4.入力を終わらせる





Fボタンを1回押します。
表示 → 通信モードの表示に戻ります。

●時計モードに戻すには

合言葉の登録が終わって時計モードに戻すには、Gボタンを1回押します。

●自動復帰

セット状態のときに、何もボタンを押さないと、2～3分後自動的に点滅が止まり、セットできなくなります。
また、通信モードのままで何もボタンを押さないと、80～90秒後自動的に時計モードに戻ります。

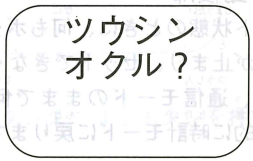
ご注意 電子手帳とヒミツの会話をするときは、合言葉をカタカナにしてください。同じ言葉でも電子手帳がひらがなですと、「コトバNG」となり通信できません。

4 マークを登録する

自分用のマークを登録しておくと、会話のときにだれのメッセージかひとめでわかります。

1.通信モードに切り替える





時計モードのときにGボタンを2回押します。

2.合言葉セット状態にする

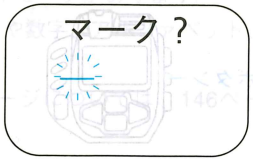




Fボタンを約2秒間押し続けます。
表示☞合言葉の1桁目が点滅します。

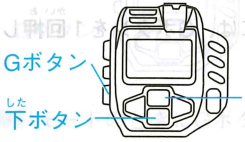
3.マークの入力に切り替える

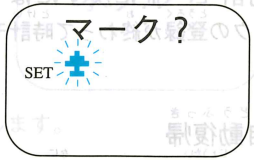




Eボタンを2回押します。

4.マークを入力する





Gボタン、上ボタンまたは下ボタンを押して、マーク1文字を入力します。
※マークはカタカナ、数字、アルファベット、記号が使えます。
※文字の入力のしかたについては、12ページをご覧ください。

入力したマークを消すときは、Cボタンを約2秒間押し続けます。

5.入力を終わらせる





Fボタンを1回押します。
表示☞通信モードの表示に戻ります。

●時計モードに戻すには
マークの登録が終わって時計モードに戻すには、Gボタンを１回押します。

●自動復帰
セット状態のときに、何もボタンを押さないと、２～３分後自動的に点滅が止まり、セットできなくなります。
また、通信モードのままで何もボタンを押さないと、80～90秒後自動的に時計モードに戻ります。

5 メッセージを登録する

光通信に使うメッセージには、あらかじめセットされている20本のメッセージと、自分で登録できる10本のメッセージがあります。
メッセージは１本に９文字までカタカナや数字、アルファベット、記号を登録できます。
※あらかじめセットされているメッセージについては、146ページの「メッセージ一覧表」をご覧ください。

1.通信モードに切り替える

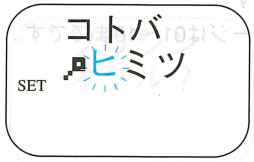




時計モードのときにGボタンを２回押します。

2.合言葉セット状態にする

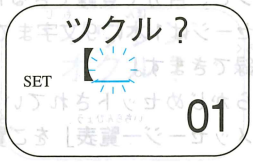




Fボタンを約２秒間押し続けます。
表示☞合言葉の１桁目が点滅します。

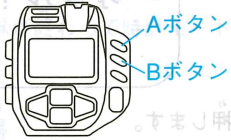
3.メッセージの入力に切り替える





Eボタンを１回押します。

4.入力ページを選ぶ

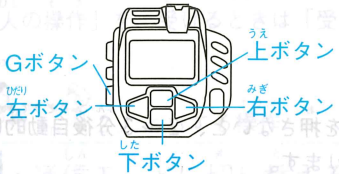


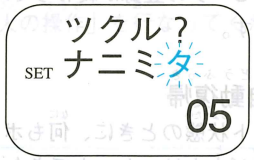


AボタンまたはBボタンを押して、メッセージを入力したいページを選びます。

※ページは01～10までです。

5.メッセージを入力する





例）テレビナニミタ

Gボタン、上ボタンまたは下ボタン、右ボタンまたは左ボタンを押して、メッセージを９文字まで入力します。

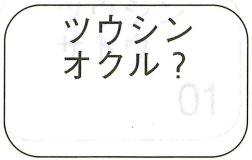
※メッセージはカタカナ、数字、アルファベット、記号が使えます。

※文字の入力のしかたについては、12ページをご覧ください。

入力したメッセージを消すときは、Cボタンを約２秒間押し続けます。

6.入力を終わらせる





Fボタンを1回押します。

表示☞通信モードの表示に戻ります。

●時計モードに戻すには

メッセージの登録が終わって時計モードに戻すには、Gボタンを１回押します。

●自動復帰

セット状態のときに、何もボタンを押さないと、２～３分後自動的に点滅が止まり、セットできなくなります。
また、通信モードのままで何もボタンを押さないと、80～90秒後自動的に時計モードに戻ります。

6 友達帳の内容を通信する

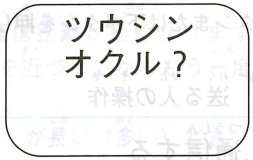
友達帳に記憶してあるデータを相手に通信で送るには、送る操作と受ける操作をする必要があります。自分がどちらかにより、送るときは「送る人の操作」を、受けるときは「受ける人の操作」を行なってください。



２人ともする操作

1.通信モードに切り替える



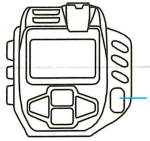


時計モードのときにGボタンを２回押します。



送る人の操作

2.友達帳送信モードに切り替える

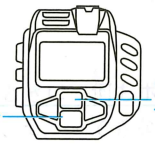


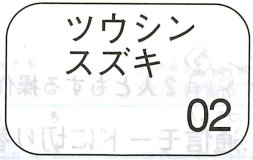


Dボタンを１回押します。
表示 前回見た友達帳の名前が表示されます。

送る人の操作

3.送りたい人の名前を表示させる



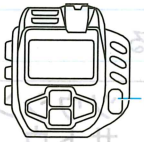


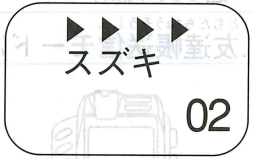
上ボタンまたは下ボタンを押して、送りたい人の名前を表示させます。

送る人の操作

4.通信する

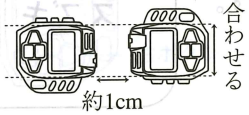
JG-100の上の部分を相手のJG-100または電子手帳の上の部分に向けて、Dボタンを押します。





通信できる範囲について

時計の幅を合わせ、近づけてください。
※室内照度、蛍光灯下500ルクスのとき



友達帳の通信では、次の場合に通信距離が短くなります。万一、通信できないときは、距離を近づけてからもう一度行なってください。

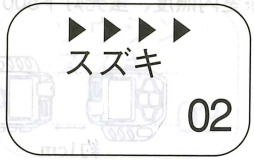
- 通信する友達のデータ（文字数）が長い（多い）とき
- 時計本体の温度が高いとき

また、通信がうまくできないときは、43ページの「通信がうまくできないときは」を見てから、もう一度行なってください。

送る人の操作

5.通信中

●通信中は
通信中は右のような表示となります。
※最長10秒間送信します。

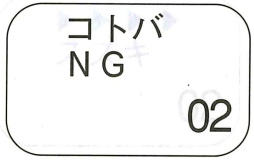


●通信がうまくいったときは
「ツウシンOK！」と表示され、送る前の表示に戻ります。



●通信がうまくいかなかったときは
通信がうまくいかなかったときは、通信モードの最初の表示に戻りますので、43ページのご注意を見てから、もう一度行なってください。

①合言葉がちがっているときは

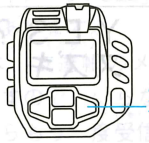


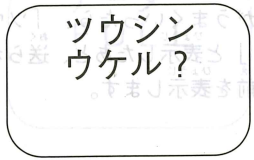
②そのほかの原因で通信に失敗したときは



受ける人の操作

6.受信に切り替える



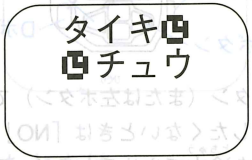


右ボタン（または左ボタン）を１回押します。

受ける人の操作

7.受ける準備をする





Dボタンを１回押します。受信待ちとなります。
※受信待ちは10秒間で、それ以上たつと「ツウシンNG」と表示されます。もう一度受信待ちにするときは、Dボタンを押します。

受ける人の操作

8.受信したら

通信がうまくいったら、「ツウシンOK！」と表示したあと、送られてきた名前を表示します。



受ける人の操作

9.記憶を選ぶ





右ボタン（または左ボタン）で、友達帳に記憶するときは「YES」を、記憶したくないときは「NO」を表示させ、Dボタンを押します。
通信を途中でやめるときは、Gボタンを押します。時計モードに戻ります。

●自動復帰

通信モードのままで何もボタンを押さないと、80～90秒後自動的に時計モードに戻ります。

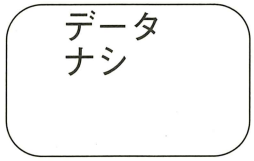
◆データFULLと表示されるときは

友達帳データを受信して、記憶させたときに、「データFULL」と表示されることがあります。
このときは、友達帳のメモリーがいっぱいですので、いらないデータを消してからもう一度受信してください。
※友達帳の消しかたは、31ページを見てください。



◆データナシと表示されたときは

友達帳データの送信で、「データナシ」と表示されたときは、送る人の友達帳にデータが入っていないからです。



◆似顔絵つきのデータを受信したときは

電子手帳から似顔絵つきのデータを受信したときは、似顔絵データもいっしょに記憶しますが、表示したりなおしたりすることはできません。
※似顔絵データの消しかたは、33ページを見てください。

◆JG-100にない文字を受信したときは

電子手帳から受信したデータに、JG-100にはないひらがなや漢字、記号があったときは自動的に変換します。

- ●ひらがな→カタカナ
- ●誕生日

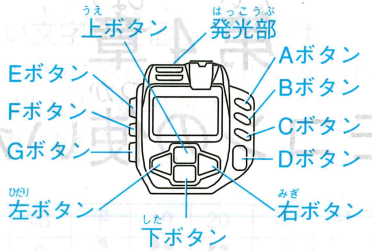
明	大	昭	平	19	20	年	月	日	生
M	T	S	H	■	■	／	／	■	■

第4章
リモコンの使いかた

リモコンはテレビのチャンネル切り替えやボリューム調整、ビデオのスタート／ストップなどのリモートコントローラーとして使えます。

ボタンのはたらき …… 64
メーカー別コード番号表 …… 65
メーカー別コード番号のセット …… 66
メーカー番号がないときは …… 70
リモコンを使うには …… 73
故障とお思いになる前に …… 75

1 ボタンのはたらき



ボタン	テレビ		ビデオ	
Aボタン	チャンネル送り	＋	チャンネル送り	＋
Bボタン	チャンネル戻し	－	チャンネル戻し	－
Cボタン	テレビ／ビデオ入力切替え	V	テレビ／ビデオ入力切替え	T
Dボタン	電源オン／オフ	□	電源オン／オフ	□
Eボタン	ビデオモードに切替え		テレビモードに切替え	
Fボタン	コード番号のセット		コード番号のセット	
Gボタン	ストップウオッチモードへ		ストップウオッチモードへ	
上ボタン	チャンネル送り	＋	再生	▶
下ボタン	チャンネル戻し	－	停止	■
右ボタン	音量（大）	▲	早送り	▶▶
左ボタン	音量（小）	▼	巻き戻し	◀◀

※テレビまたはビデオを使うときは、テレビまたはビデオを選んでから操作してください。
※一部のテレビでは、テレビ／ビデオ切り替えがはたらかない場合があります。
※機能説明の右にあるマークは送信マークです。
★テレビ／ビデオ本体に対応する機能がない場合は、操作できません。

2 メーカー別コード番号表

下記に記載のないメーカーであっても使える場合があります。

メーカー名	テレビ		ビデオ	
	年式	番号	年式	番号
FUNAI（フナイ）	1990年～	7,8	1987年～	10
HITACHI（日立）	1985年～	10	1986年～	12,22
JVC（ビクター）	1979年～	3,4,11	1986年～	3,4,5
MITSUBISHI（三菱）	1987年～	9	1988年～	11
NEC（日本電気）	1987年～	12	1987年～	13
PANASONIC（松下）	1986年～	2,6	1986年～	2,9
PIONEER（パイオニア）	1990年～	13	1990年～	14
SANYO（サンヨー）	1991年～	14	1989年～	15,16,17,18,20
SHARP（シャープ）	1987年～	1	1987年～	1
SONY（ソニー）	Rマーク付	5	Rマーク付	6,7,8
TOSHIBA（東芝）	1984年～	15	1986年～	19,21

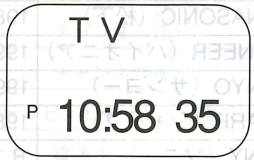
※メーカー名はアルファベット順です。
※同じメーカーでも番号が複数あるものは、番号をかえて動くかためしてください。
※記載されているメーカーであっても、年式などにより使えない場合があります。
※メーカー名の記載がない番号は、使えません。
※テレビ／ビデオ一体型、パソコン対応型など、多機能型では使えないものもあります。
※テレビ／ビデオの機種によっては、受信感度によりリモコン到達距離が短くなる場合があります。

3 メーカー別コード番号のセット

リモコン操作を行なう前に、使うテレビまたはビデオに合わせて、メーカー別コード番号をセットしてください。
★メーカー別コード番号のセットはテレビとビデオの両方を別々にセットしてください。
※電池交換後は番号のセットが［０１］に戻りますので、再セットを行なってください。

1.リモコンモードに切り替える





時計モードのときにGボタンを３回押します。
表示☞「ＴＶ」と表示されます。

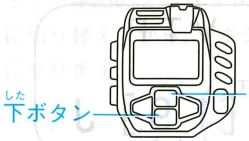
2.コード番号セット状態にする

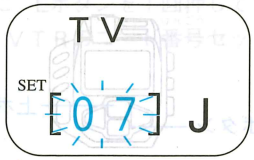




Fボタンを約２秒間押し続けます。
表示☞テレビのコード番号が点滅します。

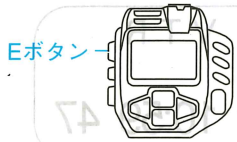
3.コード番号を表示させる

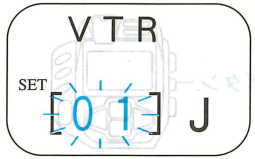




上ボタンを押すごとにコード番号が１つずつ進み、下ボタンを押すごとに１つずつ戻ります。
※押し続けると連続して送り、戻しができます。

4.ビデオのコード番号セット状態に切り替える

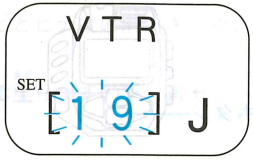




Eボタンを１回押します。
表示☞ビデオのコード番号が点滅します。

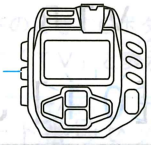
5.コード番号を表示させる

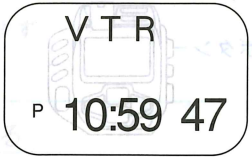




上ボタンを押すごとにコード番号が１つずつ進み、下ボタンを押すごとに１つずつ戻ります。
※押し続けると連続して送り、戻しができます。

6.セットを終わらせる





Fボタンを1回押します。
表示☞リモコンモードの表示に戻ります。

●時計モードに戻すには

コード番号のセットが終わって時計モードに戻すには、Gボタンを１回押します。

●ＶＴＲのコード番号だけかえるときは

セット手順の２でセット状態にする前に、Eボタンを１回押してＶＴＲに切り替えてから、Fボタンを押すと、ＶＴＲのコード番号セット状態になります。

●自動復帰

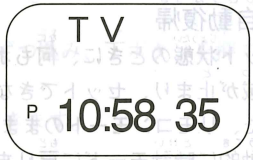
セット状態のときに、何もボタンを押さないと、２～３分後自動的に点滅が止まり、セットできなくなります。
また、リモコンモードのままで何もボタンを押さないと、２～３時間後自動的に時計モードに戻ります。

4 メーカー番号がないときは

使いたいテレビまたはビデオのメーカー番号が「メーカー別コード番号表」にないときや、メーカー番号をセットしても動かないときは、次の方法で動く番号をさがすことができます。

1.リモコンモードに切り替える

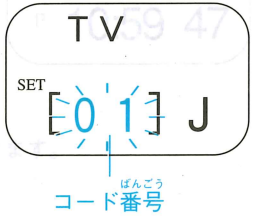




時計モードのときにGボタンを3回押します。
表示☞「TV」と表示されます。

2.コード番号セット状態にする

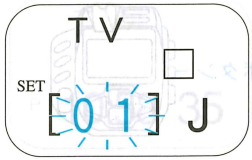




Fボタンを約2秒間押し続けます。
表示☞テレビのコード番号が点滅します。

3.電源オン／オフテストをする

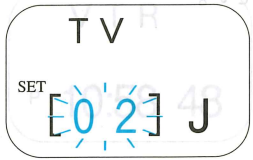




Dボタンを押すと電源オン／オフ信号がでますので、電源が入るかのテストを行ないます。

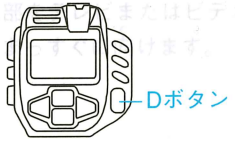
4.コード番号を1つ進める

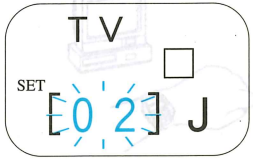




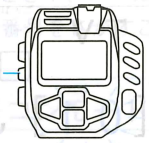
Dボタン（または上ボタン）を1回押します。
表示☞コード番号が1つ進みます。

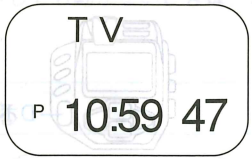
5.電源オン／オフテストを繰り返す





6.セットを終わらせる





電源が入るまで3～4の操作を繰り返し行ない、動くことが確認できたらそのままの表示でFボタンを1回押します。

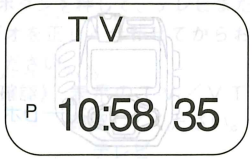
表示☞リモコンモードの表示に戻ります。

※メーカー番号は148ページの「メーカーメモ」などに控えておいてください。

5 リモコンを使うには

1.リモコンモードに切り替える





時計モードのときにGボタンを3回押します。

表示☞「TV」と表示されます。

2.テレビかビデオを選ぶ



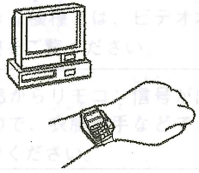


ビデオに切り替えたいときはEボタンを押します。

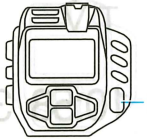
表示☞「VTR」と表示されます。

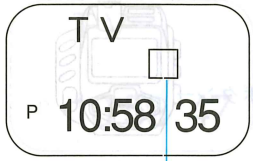
3.テレビまたはビデオに向ける

本機の発光部をテレビまたはビデオの受光部にまっすぐに向けます。



4.操作したいボタンを押す





例）電源をオンにしたいとき

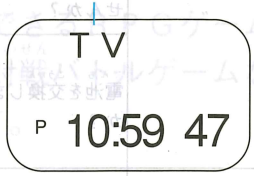
Dボタンを押します。

表示☞送信マークが押したときだけ表示されます。

※送信マークの種類については64ページを見てください。

●自動復帰

リモコンモードのままで何もボタンを押さないと、2～3時間後自動的に時計モードに戻ります。

症状	原因	処置
リモコンの機能がまったくはたらかない	テレビモード、ビデオモードの切り替えがまちがっていませんか？	Eボタンを押して、テレビまたはビデオを正しく合わせてからお使いください。 《確認》表示のＴＶ／ＶＴＲを確認してください。  ＴＶ……テレビモード ＶＴＲ…ビデオモード
	メーカー別コード番号がまちがっていませんか？	メーカー別コード番号は、テレビ・ビデオそれぞれについて正しくセットします。 ※一部メーカー別コード番号表と異なるメーカー番号で動く場合があります。
	ビデオ本体の切り替えスイッチが切り替わっていませんか？	機種により受信信号を切り替えることができるビデオがあります。このような機種では、ビデオ本体の説明書をご覧ください。
	発光部をふさいでいませんか？	本機上部からリモコン信号が出ていますので、衣服や手などでふさがないでください。

症状	原因	処置
リモコンの機能がまったくはたらかない	赤外線リモコン式でないテレビ／ビデオではありませんか？	買ったときにリモコンがついていないテレビ／ビデオ、赤外線式でないテレビ／ビデオは使えません。
	主電源がオフになっていませんか？	主電源をオンにしてください。
	電池を交換しませんでしたか？	電池交換をしたあとは、メーカー別のコード番号のセットが初期値に戻りますので、もう一度セットしなおしてください。
リモコンの機能がはたらかないことがある	テレビ／ビデオからの距離が遠かったり、向きがちがっていませんか？	本機の発光部をテレビ／ビデオに正しく向けます。 ※距離は5mまでです。
	テレビ／ビデオの受光部に直射日光が当たっていませんか？	テレビ／ビデオの受光部に直射日光が当たらないようにしてください。
	機能のないボタンを押していませんか？	メーカーによっては、本機のボタンに対応する機能がないので、使えません。

第5章
ゲームの遊びかた

コンピューターや友達と対戦できるＲＰＧゲーム〈タワーマスター〉や友達光対戦バトルゲームなど、いつでも遊べるゲームです。

ゲームの説明……78
タワーマスターストーリー……80
タワーの見取り図…81
操作方法について…82
主なキャラクター…84
武器とアイテム……85
戦闘画面の見方……87
戦闘システム……88
トリックゲート……93
ボスとの対戦……95
修行……99
友達対戦のやりかた …… 101
主人公のシール印刷 …… 107
友達光対戦バトルゲームのやりかた… 108

◆ゲームの種類

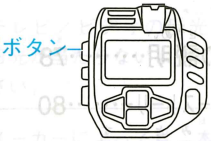
ゲームは２つあります。

1.〈タワーマスター〉ゲーム
様々な敵とのバトルや難関を乗りこえ、真の勇者のみに与えられるといわれる「タワーマスターオーブ」を魔神ゼクスから奪い取るまでのロールプレイングゲームです。コンピューター対戦（１人用）と光通信を使った友達対戦（２人用）があります。

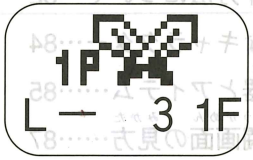
2.友達光対戦バトルゲーム
友達と光通信を使って、勝敗のみを決める基本バトルゲームです。友達と勝ち負け数を争います。

◆ゲームをはじめるには

時計モードのときにEボタンを押すとゲームモードに切り替わります。最初は〈タワーマスター〉ゲームのコンピューター対戦のタイトル画面になります。

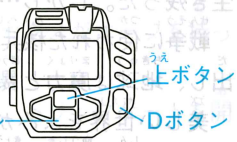


コンピューター対戦（１人用）

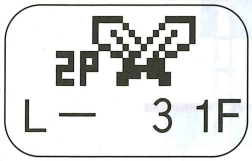


◆ゲームを選ぶ

〈タワーマスター〉ゲームの１人用や２人用、友達光対戦バトルゲームを選ぶときはタイトル画面のときに、十字ボタンの上ボタンまたは下ボタンで選びます。
自分のやりたいゲームのタイトル画面になったら、Dボタンでゲームがはじまります。



友達対戦

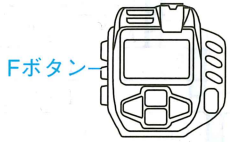


友達光対戦バトルゲーム



◆ボタン操作音、ゲーム音のオン／オフ

ゲームのタイトル画面のときにFボタンを押すごとに、ゲームモードなどに切り替えるときの音や、ゲーム中の効果音を鳴らしたり、鳴らなくしたりすることができます。
※ゲーム音を鳴らなくしても、ゲームモード・通信モード以外はアラームや時報の音は鳴ります。



2 タワーマスターストーリー

かつて魔の７日間と呼ばれた最終戦争があった。人類はわずかに生き残った。しかし…

戦争に使われた核兵器は様々な超能力を持つミュータントを生み出し、地球は魔力と暴力が支配する暗黒の星と化した。

美しい世界をよみがえらせるために残された方法はただ１つ。オーブと真の勇者の共鳴により生まれる強力なパワーだけが悪の力を抑さえ込み、地球をもとの姿に戻すことができるのだ。

オーブはこの世のはて、幻魔の塔にある。

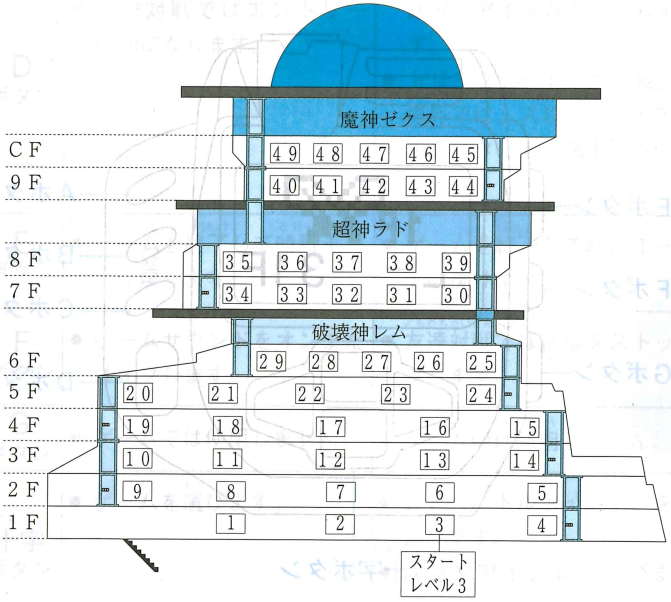
君はこの塔に行き、強敵を倒し、オーブを手に入れるのだ。

3 タワーの見取り図

１０階からなるタワーは中層部、高層部に分かれている。中層部は破壊神レム、高層部は超神ラドが守っている。

そして、最上階にはタワーを支配する魔神ゼクスがオーブを持っている。

各階にいる数々の敵を倒してレベルを上げ、トリックゲートを開けると上の階にワープできる。



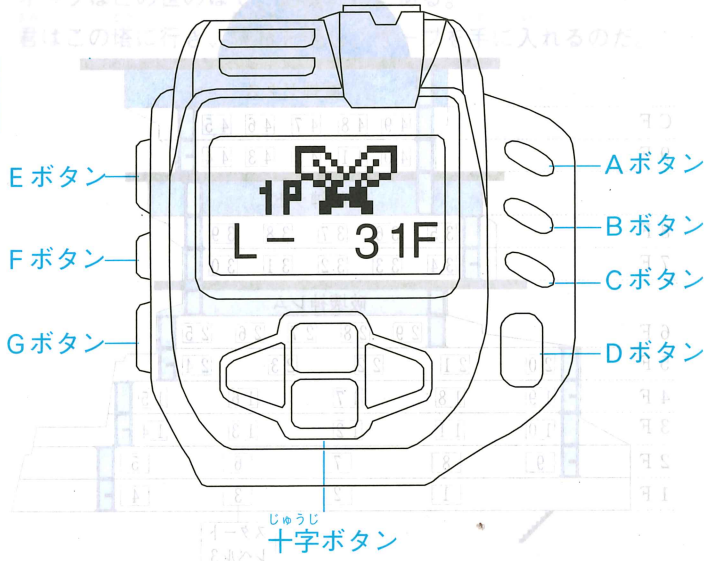
4 操作方法について

ここではコントロールボタンの使い方について説明します。

ゲームスタートから戦闘、トリックゲート、修行などこれらのボタンを使ってゲームをすすめていきます。

ただし、画面によっては同じボタンでも機能が少し変わりますので注意しましょう。

くわしくは、88ページからの「戦闘システム」で画面別に説明しています。



	タイトル画面では	ゲーム中では
Aボタン	● ゲームでは使用しません。	●ゲームでは使用しません。
Bボタン	● ゲームでは使用しません。	● ゲームでは使用しません。
Cボタン	● ゲームでは使用しません。	● ゲームでは使用しません。
Dボタン	● ゲームがスタートします。 ● 友達対戦ではエントリー画面になります。	● ＢＰ（バトルポイント）や武器、アイテムを決定します。 ● トリックゲートやボス戦、修行では、スロットダイアルをスタート／ストップします。
Eボタン	● ゲームを終了して時計モードに戻ります。	● ゲームを終了して時計モードに戻ります。
Fボタン	● ゲームサウンドをオンまたはオフします。	● 友達対戦では送信をストップします。
Gボタン	● ゲームでは使用しません。	● ゲーム中は使用しません。
十字ボタン	● ゲームを選びます。	● ＢＰ（バトルポイント）を選びます。 ● 武器やアイテムを選びます。

5 主なキャラクター

主人公

タワーマスターオーブを目指す勇敢な少年。
最初はレベル３からスタート。



魔神ゼクス



タワーマスターを支配する謎の最終ボス。
すごい魔力で圧倒する。



超神ラド



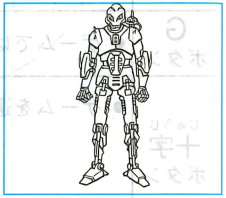
タワー高層部を守るバイオソルジャー。
すごいパワーでねじ伏せる。



破壊神レム



タワー中層部を守る進化型アンドロイド。
すごいスピードでおそいかかる。

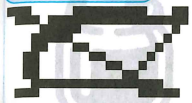


6 武器とアイテム

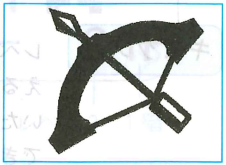
◆武器について

戦闘では３つの武器の中から１つを選んで戦います。武器はそれぞれに特長があります。

ボウ



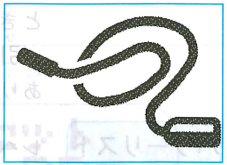
軽くて使いやすい弓矢です。
ビュートより強いが、ソードには弱い。



ビュート



先にとげのついた長いムチです。
ソードより強いが、ボウには弱い。



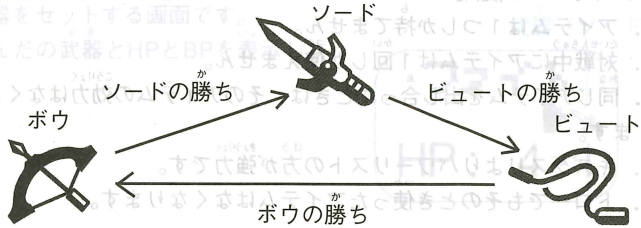
ソード



大きく切れ味の鋭い剣です。
ボウより強いが、ビュートには弱い。



●武器の勝ち負け



◆アイテムについて

あるレベルに達するとアイテムが使えるようになります。
※ただし、コンピューター対戦のときは使えません。

キズグスリ

レベル30～39のときに使えるようになります。傷ついた体を瞬時に治すことができるので、戦闘に負けたときのダメージをドロー（引き分け）にする効果があります。



パワーリスト

レベル40～49のときに使えるようになります。瞬間的に攻撃力を高めることができるので、ドローをヒット（勝ち）にする効果があります。



●アイテムの使用について

1．アイテムは１つしか持てません。
2．対戦中にアイテムは１回しか使えません。
3．同じアイテムを出し合ったときは、そのアイテムの効力はなくなります。
4．キズグスリよりパワーリストの方が強力です。
5．ドローでもそのとき使ったアイテムはなくなります。

7 戦闘画面の見方

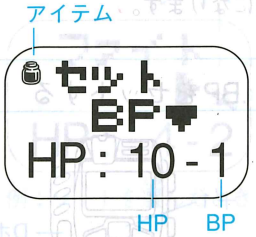
タイトル画面

ゲームをはじめる前の画面です。
ゲームモードのほか現在のレベルと何階にいるかを表示します。



BP（バトルポイント）セット画面

BP（バトルポイント）をセットする画面です。
現在のHP（ヒットポイント）とBPを表示します。
また、アイテムが使えるときは、この画面で表示しますので、アイテムを選びます。

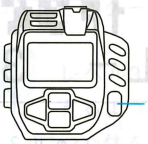


武器セット（ファイト）画面

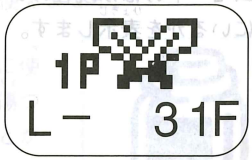
武器をセットする画面です。
選んだ武器とHPとBPを表示します。



1.コンピューター対戦をはじめる

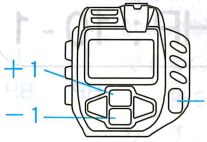


タイトル画面



タイトル画面のときにDボタンを押すとゲームがスタートし、BPセット画面になります。

2.BPをセットする





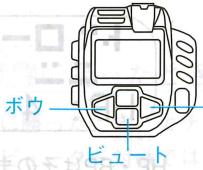
HP以内で1～9のあいだでセットできます。

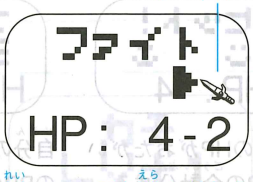
3.BP決定





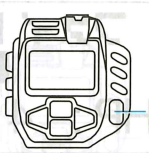
4.武器を選ぶ



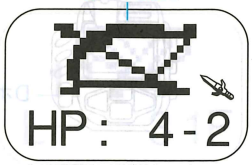


例：ソードを選んだとき

5.勝負



敵の武器

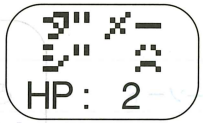


勝ったとき



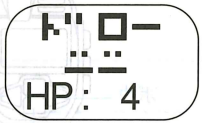
相手のHPがおたがいのBPの合計分減る

負けたとき



自分のHPがおたがいのBPの合計分減る

引き分けたとき



HP・BPはそのままでもう一度武器を選ぶ

6.戦闘の勝敗

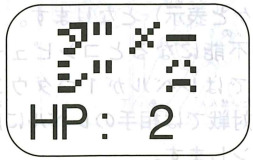
戦闘の結果、どちらかのHPが0になるまで、手順2の「BPを選ぶ」に戻り、戦闘は続きます。
相手に勝てばレベルが上がり、負ければレベルがさがります。
戦闘が終わるとレベルが自動的にセーブされます。



HP（ヒットポイント）について

戦闘中、勝負に勝つと相手のHP（ヒットポイント）が自分と相手のBP（バトルポイント）の合計分減り、負けると自分のHPがBPの合計分減ります。
HPが0になると戦闘不能になりますので、相手のHPと自分のHPを考えながらBPを決めてください。

例）負けたとき



自分のBP(1)＋相手のBP(1)＝2だけ減った

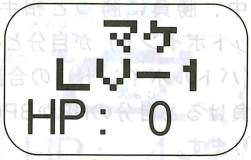
戦闘に勝ったとき

戦闘に勝ったとき（カチと表示）はコンピューター対戦ではレベルが1つアップし、友達対戦では相手のレベルに応じてアップします。
※色々なレベルの相手と対戦してためしてみてください。
レベルアップ後は、タイトル画面に戻りますが、トリックゲートやボス戦は続けて出現します。



戦闘不能

HPが０になると「戦闘不能」状態（マケと表示）となります。
戦闘不能になるとコンピューター対戦ではレベルが１つダウンし、友達対戦では相手のレベルに応じてダウンします。
※自分よりレベルの低い相手に負けると大きくダウンします。
レベルダウン後は、タイトル画面に戻りますが、もし、レベルが１よりダウンしたときは、厳しい修行が待ち受けています。



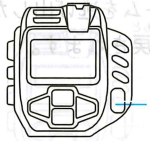
9 トリックゲート



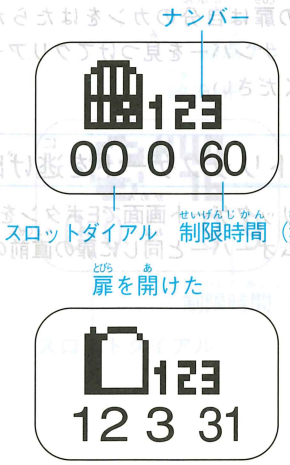
各階と各階のあいだにはコンピューター制御の扉があります。
トリックゲートの開けかたは、扉に書かれている３桁のナンバーに合わせて、回転するスロットダイアルを止め、制限時間内にダイアルを一致させれば、扉が開き上の階へワープできます。

ダイアルの合わせかた

トリックゲートは、３桁のナンバーに合わせて、回転するスロットダイアルを左から順に止めます。
もし、１桁でもまちがえたらDボタンを押して、最初からやりなおしです。



うまくトリックゲートを開ければ、ワープして、次のレベルに挑戦です。



タイムオーバー

制限時間内にトリックゲートを開けられないときは、タイムオーバーとなり上の階へはいけず、扉の直前のレベルに戻されます。



見えない（？）ナンバー

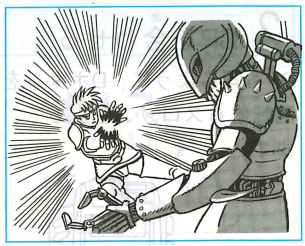
トリックゲートの中には、ナンバーの一部が見えない（？）ものがあります。この扉は自分のカンをはたらかして、ナンバーを見つけてクリアーしてください。



トリックゲートを逃げ出したときは

トリックゲート画面でEボタンを押してゲームを逃げ出したときは、タイムオーバーと同じに扉の直前のレベルに戻されます。

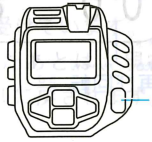
10 ボスとの対戦



レベルを上げていくと、タワーを守る破壊神レム、超神ラド、そして魔神ゼクスとの対戦が待ち受けています。
ボス戦は、回転するスロットで弱点ナンバーとBPを合わせて攻撃し、制限時間内にボスのHPを０にすればクリアーです。

1.弱点ナンバーを合わせる

ボスが出現したら、表示している２桁の弱点ナンバーに合わせて、回転するスロットダイアルを左から順に止めます。
弱点ナンバーが合うまでは、攻撃はできません。



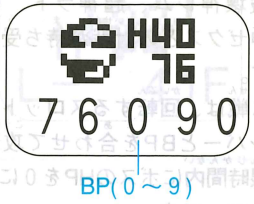
Dボタンを押すとスロットがスタート／ストップします。
まちがえたときはもう一度Dボタンを押して最初からやりなおします。



2.BPを合わせる

BPも同じように、Dボタンを押して回転するスロットを止めて、合わせます。





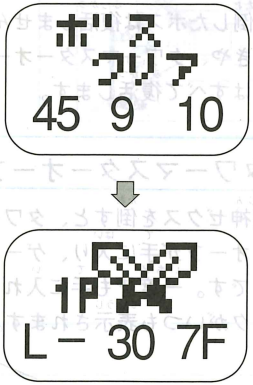
3.ヒット

弱点ナンバーとBPを合わせ終わると、攻撃が開始されます。
攻撃後は、次の攻撃に移ります。



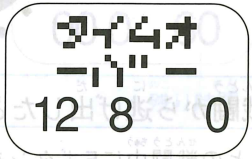
ボスを倒したときは

みごとボスを倒したときは、上の階にワープします。



タイムオーバー

制限時間内にボスを倒せないときは、タイムオーバーとなり、厳しい修行が待ち受けています。
修行を終えたあとは、現在の階の最初のレベルに戻されます。



弱点ナンバー

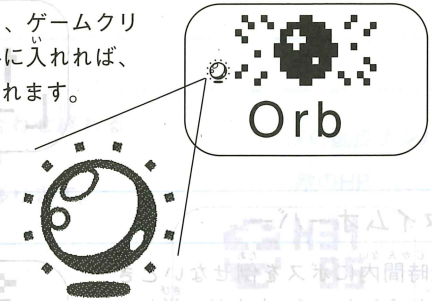
ボスに攻撃を与えると、ボスは弱点ナンバーをかえてきます。弱点ナンバーに注意して戦ってください。

ボスの復活

一度倒したボスは復活しませんが、レベルが１以下になって修行に入ったときや、タワーマスターオーブを手に入れたときには、今まで倒したボスはすべて復活します。

タワーマスターオーブ

魔神ゼクスを倒すと、タワーマスターオーブが手に入り、ゲームクリアーです。一度でも手に入れれば、マークがいつも表示されます。

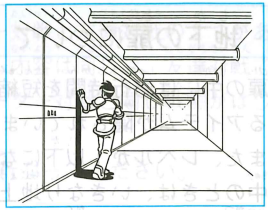


戦闘から逃げ出したときは

ボスとの戦闘中にEボタンを押して、戦闘から逃げ出すと、タイムオーバーと同じ修行が待っています。
修行を終えたあとは、現在の階の最初のレベルに戻されます。



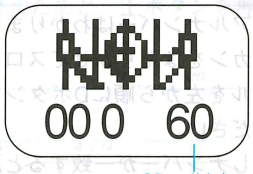
11 修行



対戦結果によりレベルが１以下になったとき、またはボスとの戦闘に負けたときは、厳しい修行となります。
修行は地下の迷路に落とされ、地上に昇ってくるまで対戦、つまりゲームができなくなります。
ただし、迷路の中には地上へ早く戻ることができるアイテムが隠されている扉があります。

修行になると

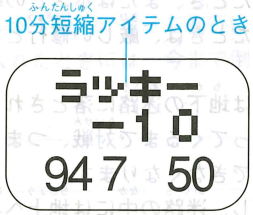
修行中は約60分間対戦ゲームができなくなります。
ゲームモードに切り替えても、修行の残り時間が残っているときは修行中です。



残り時間（分）

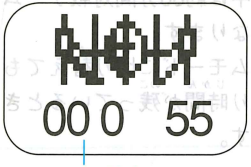
地下の扉について

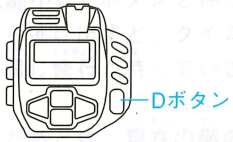
扉の中には修行時間を短縮してくれるアイテムが隠されています。
また、レベルが１以下になって修行中のときは、いきなり地上に戻れる復活のアイテムも隠されている場合もあります。
※修行時間の短縮時間や復活するレベルは色々ありますので、さがしてください。



地下の扉の開けかた

ダイアルナンバーはわかりませんので、カンをはたらかせてスロットダイアルを左から順にDボタンで止めてください。
かくしナンバーが一致すると扉が開き、アイテムが出てきます。

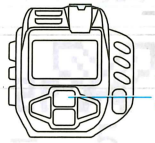


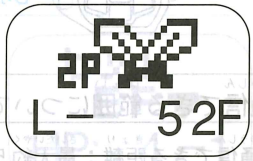


12 友達対戦のやりかた

〈タワーマスター〉ゲームはコンピューター対戦と友達対戦の２つがあります。２つとも対戦のしかたなどのゲーム内容は同じで、友達対戦では通信エントリーをしたあとに、コンピューター対戦と同じ戦闘がはじまります。
通信エントリーは友達と２人で同じ操作を行なってください。

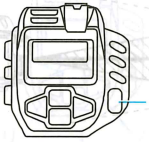
1 .友達対戦に切り替える





時計表示からゲームモードに切り替えたあと、上ボタンを押して友達対戦を選びます。

2 .エントリー開始

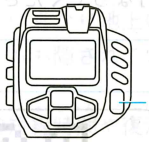


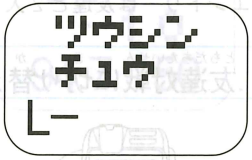


Dボタンを押してエントリーを開始します。

3 エントリー送信

JG-100の上の部分を相手のJG-100の上の部分に向けて、Dボタンを押します。

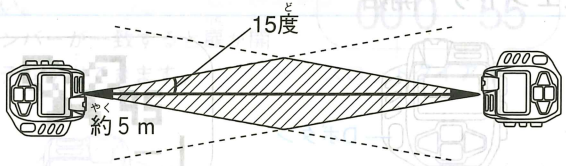




通信できる範囲について

通信できる距離：最大約５ｍ
通信できる角度：最大約30度
※室内照度、蛍光灯下500ルクスのとき

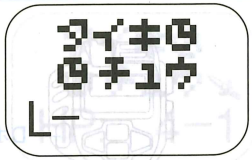
斜線の部分が通信できる範囲です。



通信がうまくできないときは、43ページの「通信がうまくできないときは」を見てから、もう一度行なってください。

4 .エントリー受け付け中

※あとからエントリー送信をしたときは、この画面はでません。



5 .エントリー完了

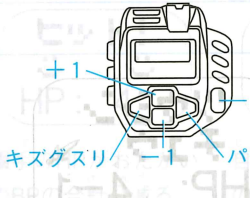


相手のレベルが表示される



ゲーム開始画面

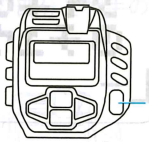
6 .BP、アイテムをセットする





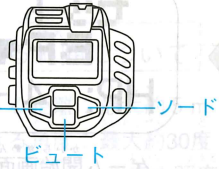
HP以内で１～９のあいだでセットできます。
アイテムが表示されているときは、左ボタンと右ボタンで選びます。

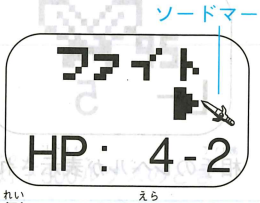
7.BP決定





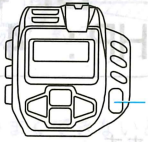
8.武器を選ぶ

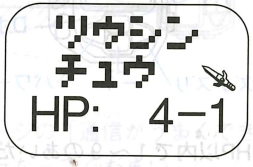




例：ソードを選んだとき

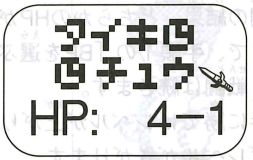
9.送信開始





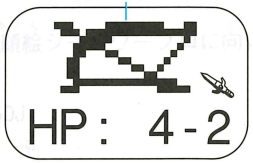
10.受信待機

※あとからエントリー送信をしたときは、この画面はでません。



11.勝負

おたがいの通信が成功すると勝負表示になります。

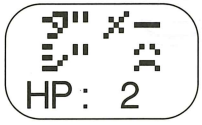


勝ったとき



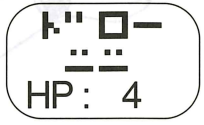
相手のHPがおたがいのBPの合計分減る

負けたとき



自分のHPがおたがいのBPの合計分減る

引き分けたとき



HP・BPはそのままでもう一度武器を選ぶ

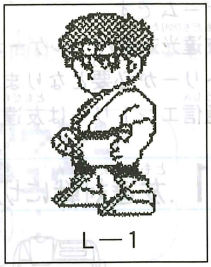
12.戦闘の勝敗

戦闘の結果、どちらかのHPが0になるまで、手順1の「BPを選ぶ」に戻り、戦闘は続きます。
相手に勝てばレベルが上がり、負ければレベルがさがります。
戦闘が終わるとレベルが自動的にセーブされます。



13 主人公のシール印刷

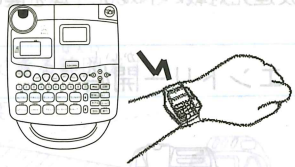
〈タワーマスター〉ゲームの主人公の印刷ができます。
印刷はカシオ似顔絵シールワープロ（KL-450J）を使い、光通信でデータを送って印刷します。
印刷内容は、主人公のイラストと現在のレベルとが印刷され、レベルによって装備が5種類に変化します。


L—1

◆データの送りかた

101ページの「友達対戦のやりかた」で、似顔絵シールワープロに向けて手順1・2・3の操作を行ないます。

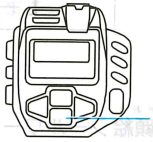
KL-450J



14 友達光対戦バトルゲームのやりかた

友達光対戦バトルゲームは友達と光通信を使って勝ち負けの数を争うゲームです。
友達光対戦バトルゲームも、戦闘をはじめる前に友達どうしの通信エントリーが必要となります。
通信エントリーは友達と２人で同じ操作を行なってください。

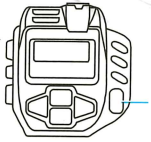
1.友達対戦に切り替える

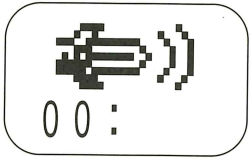




時計表示からゲームモードに切り替えたあと、下ボタンを押して友達光対戦バトルゲームを選びます。

2.エントリー開始

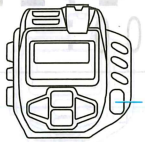


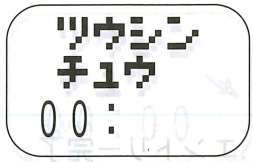


Dボタンを押してエントリーを開始します。

3.エントリー送信

JG-100の上の部分を相手のJG-100の上の部分に向けて、Dボタンを押します。

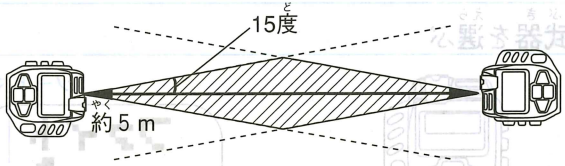




通信できる範囲について

通信できる距離：最大約５ｍ
通信できる角度：最大約30度
※室内照度、蛍光灯下500ルクスのとき

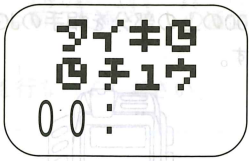
斜線の部分が通信できる範囲です。



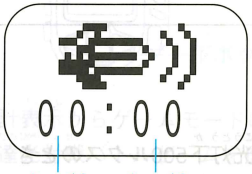
通信がうまくできないときは、43ページの「通信がうまくできないときは」を見てから、もう一度行なってください。

4.エントリー受け付け中

※あとからエントリー送信したときは、この画面はでません。



5.エントリー完了

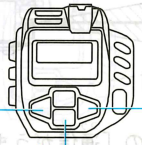


勝ち数　負け数



ゲーム開始画面

6.武器を選ぶ

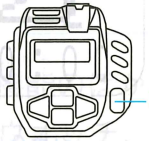


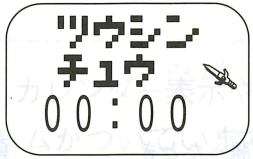


例：ソードを選んだとき

7.送信開始

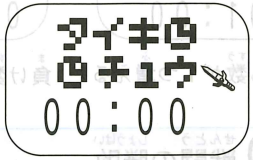
JG-100の上の部分を相手のJG-100の上の部分に向けて、Dボタンを押します。





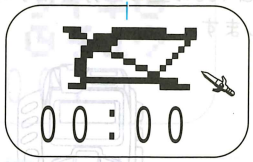
8.受信待機

※あとからエントリー送信したときは、この画面はでません。



9.勝負

おたがいの通信が成功すると勝負表示になります。

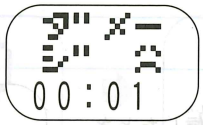


勝ったとき



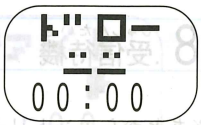
勝ち数が1つ増える

負けたとき



負け数が1つ増える

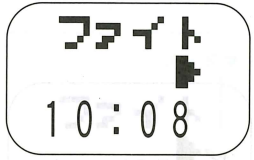
引き分けたとき



かわらない

10.戦闘の勝敗

戦闘の結果、勝ち負けの数が表示されます。続けて勝負をするときは、、手順6から繰り返します。



例）10勝8敗

第6章
時計機能の使いかた

色々な機能のほかに、時刻・カレンダー表示や、ストップウオッチ、時刻アラームがついています。

ストップウオッチの使いかた… 114
時刻アラーム・時報の使いかた … 116
時刻・カレンダーの合わせかた … 121

1 ストップウオッチの使いかた

ストップウオッチを使うには、モードの切り替えにしたがって、時計モードのときにGボタンを4回押して、ストップウオッチモードにします。

ストップウオッチは1秒単位で、23時間59分59秒（24時間計）まで計測でき、以後自動的に“0”に戻って計測を続けます。





◆計測のしかた

Eボタンを押すごとに計測がスタート／ストップします。

また、計測中にFボタンを押すと、表示は止まりますが、内部では計測を続けるスプリットタイムの計測となります。





●通常の計測

E（スタート） ⟹ E（ストップ） ⟹ F（リセット）

※積算計測…ロスタイムのある場合は、ストップ後リセットせずに再スタート（Eボタンを押す）すれば表示タイムに引き続き計測をはじめます。

●スプリットタイム（途中経過時間）の計測

E（スタート） ⟹ F（スプリット計測） ⟹ F（スプリット解除） ⟹ E（ストップ） ⟹ F（リセット）

●1着・2着同時計測

E（スタート） ⟹ F（1着がゴール（1着タイム表示）） ⟹ E（2着がゴール） ⟹ F（2着タイム表示） ⟹ F（リセット）

●時計モードに戻すには

ストップウオッチモードから時計モードに戻すには、Gボタンを1回押します。

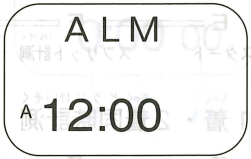
2 時刻アラーム・時報の使いかた

時刻アラームは、分単位でセットでき、セットした時刻になると20秒間の電子ブザーで知らせてくれます。
また、毎正時（00分のとき）を“ピッピッ”と電子ブザーで知らせる時報もセットすることができます。

◆時刻アラームのセットのしかた

1.アラームモードに切り替える





時計モードのときにGボタンを5回押します。

2.セット状態にする

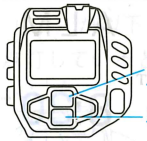


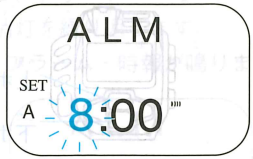


Fボタンを約2秒間押し続けます。

表示☞ セット時刻の“時”が点滅し、アラームマークが点灯します。

3.時を合わせる



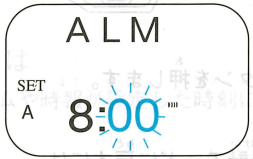


上ボタンを押すごとに1つずつ進み、下ボタンを押すごとに1つずつ戻ります。
※それぞれ押し続けると連続して送ることができます。

- “時”のセットのときは午前（A）／午後（P）にご注意ください。
- 時計モードの時刻を24時間制表示にしているときは、アラームの時刻のセットも自動的に24時間制表示となります。
  ※24時間制表示については125ページを見てください。

4.分のセットに切り替える



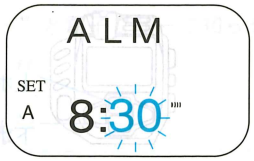


右ボタンまたは左ボタンを押します。
※もう一度右ボタンまたは左ボタンを押すと、時のセットに戻ります。

表示☞ セット時刻の“分”が点滅します。

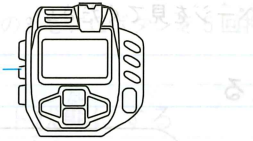
5.分を合わせる





上ボタンを押すごとに1つずつ進み、下ボタンを押すごとに1つずつ戻ります。
※それぞれ押し続けると連続して送ることができます。

6.セットを終わらせる





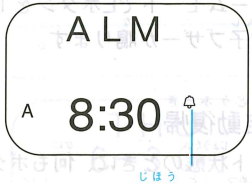
Fボタンを押します。

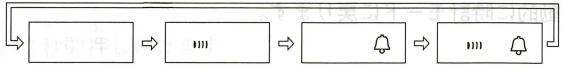
●時計モードに戻すには
時刻アラームのセットが終わって時計モードに戻すには、Gボタンを1回押します。

◆アラーム・時報を鳴らすには

アラームモードでEボタンを押すごとに、アラームマーク（ ）、時報マーク（ ）が以下の順で点灯・消灯を繰り返します。
各マークが点灯しているときがオンで、アラーム・時報が鳴ります。







アラーム	鳴らない	鳴る	鳴らない	鳴る
時報	鳴らない	鳴らない	鳴る	鳴る

◆通信モード、ゲームモードでは

通信モードやゲームモードでは、アラームや時報が設定した時刻に鳴らなくなりますので、ご注意ください。

●鳴っている電子ブザーを止めるには

鳴っている電子ブザーを止めるには、いずれかのボタンを押します。

●アラーム音の試し聞き（モニターアラーム）

アラームモードでEボタンを1～2秒間押し続けると、押しているあいだ電子ブザーが鳴ります。

●自動復帰

セット状態のときに、何もボタンを押さないで、2～3分たつと自動的に点滅が止まり、セットできなくなります。

また、アラームモードのままで何もボタンを押さないと、2～3分後自動的に時計モードに戻ります。

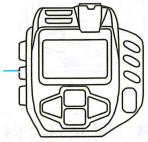
3 時刻・カレンダーの合わせかた

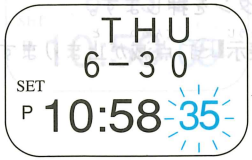
時刻・カレンダー合わせは、時計モードで行ないます。

◆秒の合わせかた（30秒以内の遅れ進みの修正）

月に一度くらいこの「秒合わせ」をしていただくと、時計はいつも正確です。

1.セット状態にする

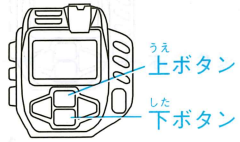


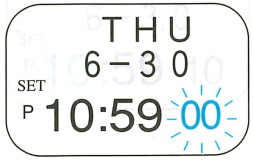


Fボタンを約2秒間押し続けます。

表示☞ “秒”が点滅します。

2.秒を合わせる



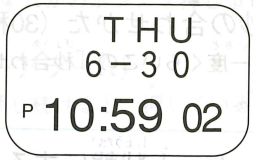


上ボタンまたは下ボタンを押します。

秒が00～29秒のときは切り捨てられ、30～59秒のときは1分繰り上がって00秒からスタートします。

3.秒合わせを終わらせる





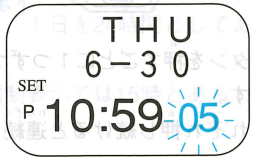
Fボタンを押します。
表示☞点滅が止まります。

◆時刻・カレンダーの合わせかた

電池交換後などで時刻やカレンダーが合っていないときは、次の方法で合わせてください。

1.セット状態にする

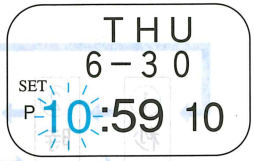




Fボタンを約2秒間押し続けます。
表示☞“秒”が点滅します。

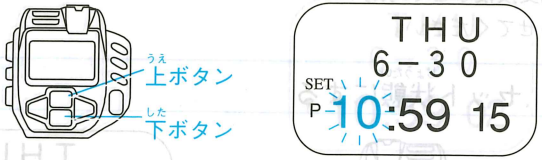
2.時のセットに切り替える





右ボタンを押します。
※左ボタンを押すと、秒のセットに戻ります。
表示☞“時”が点滅します。

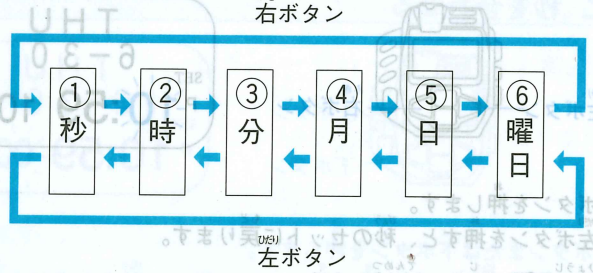
3 時を合わせる



上ボタンを押すごとに１つずつ進み、下ボタンを押すごとに１つずつ戻ります。
※それぞれ押し続けると連続して送ることができます。

右ボタンまたは左ボタンを押すごとにセット ケ所（点滅ケ所）が下図の順で移動しますので、セットしたい所を点滅させ、上ボタンまたは下ボタンで表示させる操作を繰り返します。

- 時のセットのときは午前（A）／午後（P）にご注意ください。



- カレンダーは大の月、小の月を自動判別するオートカレンダーですので、うるう年または電池交換時以外は修正不要です。

◆12時間制／24時間制表示の切り替え

12時間制表示とは、１日を午前と午後に分けて午前はAで、午後はPであらわす表示方法で、24時間制表示とは、１日を24時間としてあらわす表示方法です。

例）12時間制表示の午後３時は、24時間制表示では15時とあらわします。

切り替えは、時刻・カレンダーのセット状態のとき（表示が点滅しているとき）に、Eボタンを押します。押すごとに12時間制表示と24時間制表示が切り替わります。



第7章
電池交換のしかた

電池が消耗してくると、表示がうすくなったり、アラームの音が鳴らなくなったり、光通信ができなくなったりします。
このようなときには早目に電池を交換してください。

電池交換をはじめる前に……129
裏ブタをはずす……130
電池を交換する……131
裏ブタをとじる……134
電池交換時のご注意……135

お願い 電池交換はお家のかたに行なってもらってください。

ご注意 電池が切れたり、電池を交換すると、記憶されている友達帳やゲーム内容、時刻・カレンダー、アラームセット時刻がクリアーされます。電池交換の前に友達帳の内容を、ノートや142ページの「友達帳控え」などに控えておいてください。

お家の方へ 電池交換には注意が必要ですので、必ずお家のかたが行なってください。必要以外の場所にふれますと、故障の原因となりますのでご注意ください。

●電池について

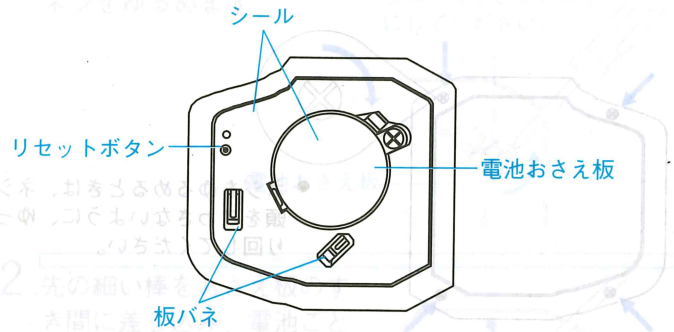
この時計は「ＣＲ-２０３２」と呼ばれる電池を１個使っています。電池は必ず当社指定の電池または同等品をお使いください。指定以外の電池を使用しますと故障の原因となる場合があります。

- 最初の電池は工場出荷時に組み込まれているモニター用電池ですので、所定の電池寿命に満たないうちに切れることがあります。
  ※モニター用電池とは時計の機能や性能をチェックするための電池のことです。

電池は幼児の手の届かないところに保管してください。万一、飲み込んだ場合には、ただちに医師と相談してください。

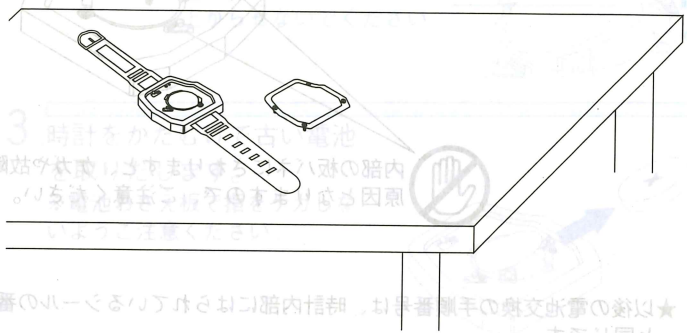
1 電池交換をはじめる前に

◆各部の名前



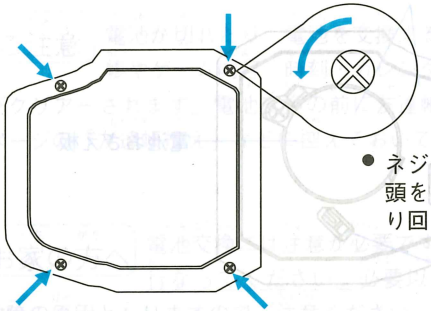
◆電池交換をする場所は

机の上に時計を置いて、電池交換を行なってください。



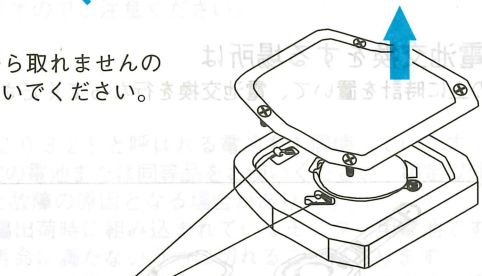
2 裏ブタをはずす

付属の先の細いプラスドライバーで時計の裏にある４本のネジをゆるめて、裏ブタを取りはずします。



● ネジをゆるめるときは、ネジの頭をこわさないように、ゆっくり回してください。

● ネジは裏ブタから取れませんので、引き抜かないでください。



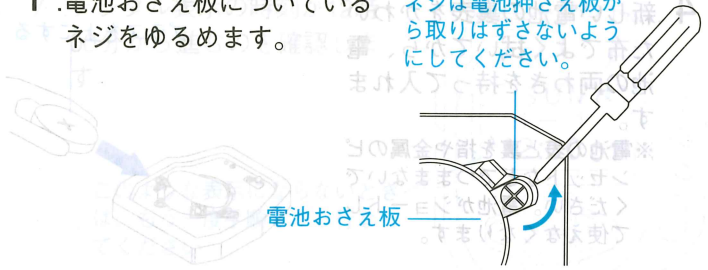
内部の板バネにさわりますと、ケガや故障の原因となりますので、ご注意ください。

★以後の電池交換の手順番号は、時計内部にはられているシールの番号と同じです。

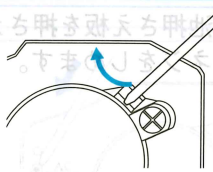
3 電池を交換する

1.電池おさえ板についているネジをゆるめます。

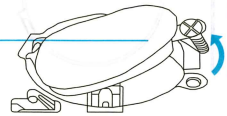
ネジは電池押さえ板から取りはずさないようにしてください。



2.先の細い棒をおさえ板のすき間に差し込み、電池ごと持ち上げます。

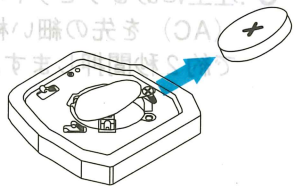


電池押さえ板は無理に起き上がらせないでください。



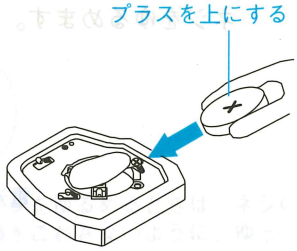
3.時計をかたむけて古い電池を取りだします。

※電池おさえ板で指をケガしないようご注意ください。

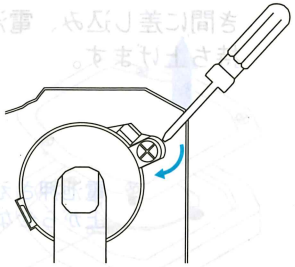


4 .新しい電池の裏表をかわいた布でよく拭いてから、電池の両わきを持って入れます。

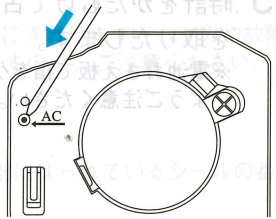
※電池の表と裏を指や金属のピンセットなどでつままないでください。電池がショートして使えなくなります。



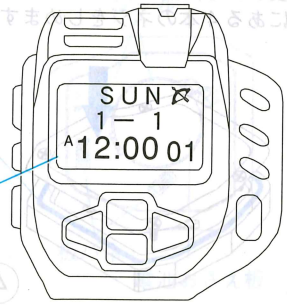
5 .電池押さえ板を押さえながらネジをしめます。



6 .左上にあるリセットボタン（AC）を先の細い棒などで約２秒間押します。

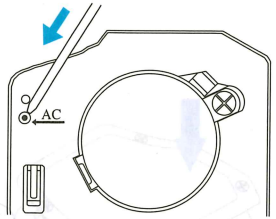


7 .デジタル表示の時刻が12時00分から進むのを確認します。



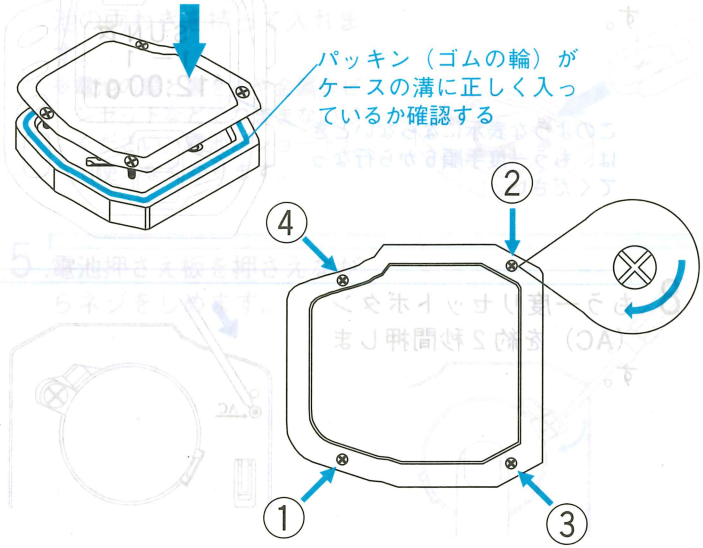
このような表示にならないときは、もう一度手順６から行なってください。

8 .もう一度リセットボタン（AC）を約２秒間押します。



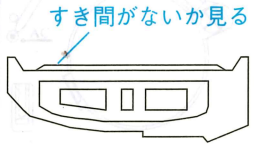
4 裏ブタをとじる

裏ブタを時計の裏に乗せ、付属の先の細いプラスドライバーで時計の裏にある４本のネジをしめます。



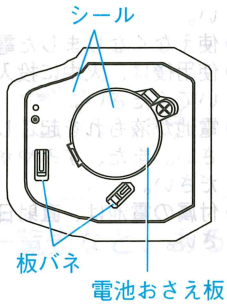
- ネジをしめる順は上記の順で、一度かるくしめてからもう一度同じ順にしめなおしてください。

- ネジをしめたあとに、裏ブタやネジが浮いていないか確認してください。



5 電池交換時のご注意

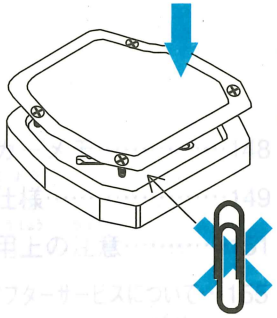
- 電池交換の際は、電池おさえ板や板バネ、裏ブタでケガをしないようにご注意ください。



- 内部の板バネにさわりますと、まがったり、板バネを折ってしまうことがありますので、ご注意ください。
  もし、板バネがまがったり、折れてしまったときは、カシオサービスセンターに修理をご依頼ください。
  ※電池交換による故障・損傷に関しましては、保証期間内でも有料修理となります。

- 時計内部にはってあるシールは絶対にはがさないでください。

- 電池交換以外のケ所は絶対に分解しないでください。故障の原因となります。



- 電池交換の際に、時計内部に水や異物（金属片など）が入らないようにご注意ください。
  特に、裏ブタをとじる際に異物がはさまりますと、防湿性が悪くなったり、故障の原因となります。

- 電池交換がうまくできないときは、カシオサービスセンターにお問い合わせください。

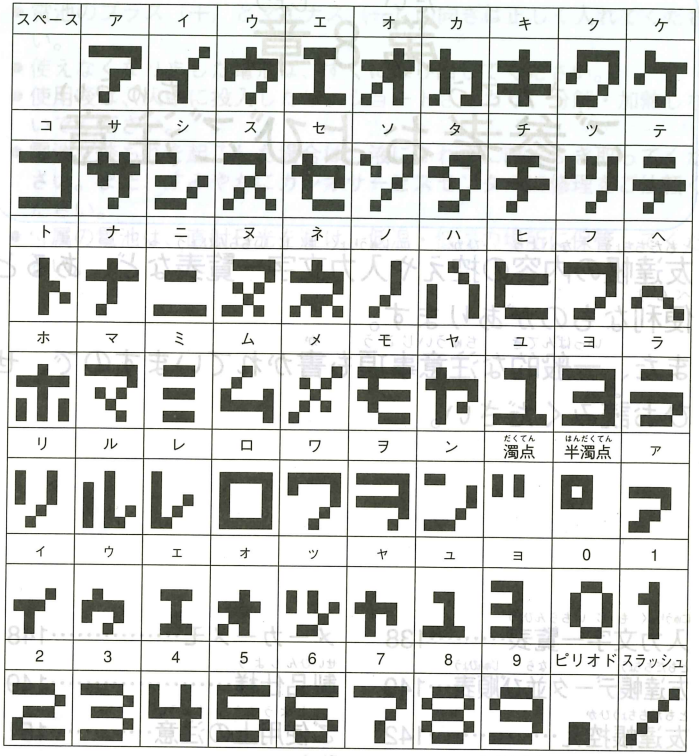
- 電池のプラス（＋）とマイナス（－）の向きは正しく入れてください。
- 使えなくなりました電池は、すぐに取り出してください。
- 使用後は、火中に投入したり、ショートさせたり、分解・加熱しないでください。
- 電池が液もれを起こした場合は、液にふれずに直ぐふき取ってください。また、すみやかにカシオサービスセンターに修理をご依頼ください。
- 付属の電池は、直射日光を避け、低温・低湿の場所に保管してください。

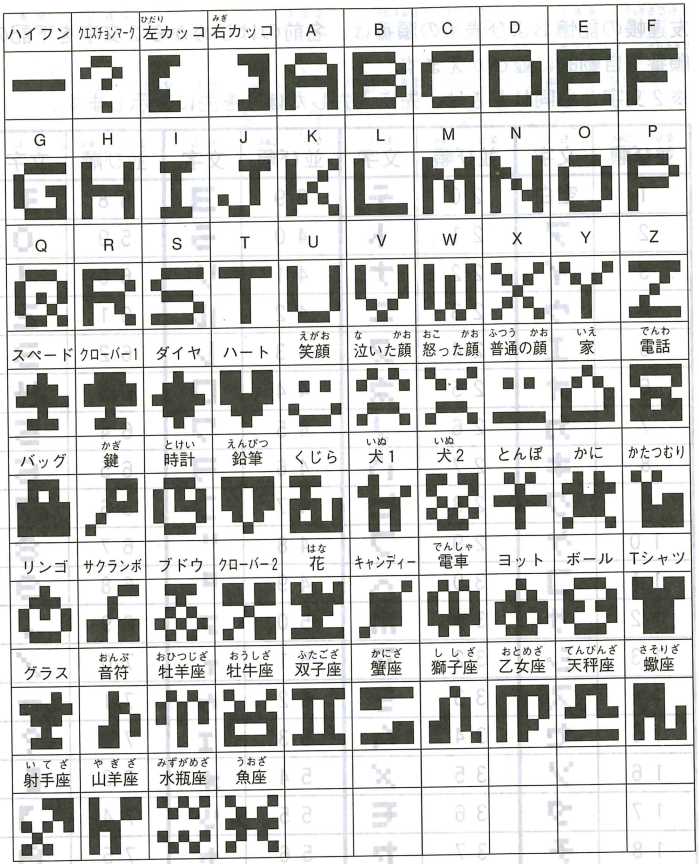
第8章
ご参考およびご注意

友達帳の内容の控えや入力文字一覧表など、あると便利なものがあります。
また、一般的な注意事項も書かれていますので、ぜひお読みください。

入力文字一覧表……138
友達帳データ並び順表…140
友達帳控え……142
メッセージ一覧表……146
メーカー別コード番号表…147
メーカーメモ……148
製品仕様……149
ご使用上の注意……151

1 入力文字一覧表


スペース
ア
イ
ウ
エ
オ
カ
キ
ク
ケ
コ
サ
シ
ス
セ
ソ
タ
チ
ツ
テ
ト
ナ
ニ
ヌ
ネ
ノ
ハ
ヒ
フ
ヘ
ホ
マ
ミ
ム
メ
モ
ヤ
ユ
ヨ
ラ
リ
ル
レ
ロ
ワ
ヲ
ン
濁点
半濁点
ァ
ィ
ゥ
ェ
ォ
ッ
ャ
ュ
ョ
0
1
2
3
4
5
6
7
8
9
ピリオド
スラッシュ


ハイフン
クエスチョンマーク
左カッコ
右カッコ
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J
K
L
M
N
O
P
Q
R
S
T
U
V
W
X
Y
Z
スペード
クローバー1
ダイヤ
ハート
笑顔
泣いた顔
怒った顔
普通の顔
家
電話
バッグ
鍵
時計
鉛筆
くじら
犬1
犬2
とんぼ
かに
かたつむり
リンゴ
サクランボ
ブドウ
クローバー2
花
キャンディー
電車
ヨット
ボール
Tシャツ
グラス
音符
牡羊座
牡牛座
双子座
蟹座
獅子座
乙女座
天秤座
蠍座
射手座
山羊座
水瓶座
魚座

2 友達帳データ並び順表

友達帳の記憶および表示の順番は、名前のはじめから２文字を下記の順番で自動的に並びかえます。
※２文字とも同じときは、先に入力したほうを先に表示します。

並び順	文字	並び順	文字	並び順	文字	並び順	文字
1	空白	20	3	39	M	58	イ
2	．	21	4	40	N	59	ウ
3	／	22	5	41	O	60	ウ
4	ー	23	6	42	P	61	エ
5	ヤ	24	7	43	Q	62	エ
6	ユ	25	8	44	R	63	オ
7	ヨ	26	9	45	S	64	オ
8	ラ	27	A	46	T	65	カ
9	ル	28	B	47	U	66	キ
10	レ	29	C	48	V	67	ク
11	ロ	30	D	49	W	68	ケ
12	ワ	31	E	50	X	69	コ
13	ヲ	32	F	51	Y	70	サ
14	ン	33	G	52	Z	71	シ
15	ヴ	34	H	53	"	72	ス
16	ヵ	35	I	54	¤	73	セ
17	ヶ	36	J	55	ァ	74	ソ
18	1	37	K	56	ア	75	タ
19	2	38	L	57	ィ	76	チ

並び順	文字	並び順	文字	並び順	文字	並び順	文字
77	ツ	99	ユ	121	ﾟ	143	ｽ
78	ツ	100	ヨ	122	ｸ	144	ｾ
79	テ	101	ヨ	123	ｹ		
80	ト	102	ラ	124	ｺ		
81	ナ	103	リ	125	ｻ		
82	ニ	104	ル	126	ｼ		
83	ヌ	105	レ	127	ｷ		
84	ネ	106	ロ	128	ｽ		
85	ノ	107	ワ	129	ｾ		
86	ハ	108	ヲ	130	ｿ		
87	ヒ	109	ン	131	ﾀ		
88	フ	110	ｧ	132	ﾁ		
89	ヘ	111	ｨ	133	ﾂ		
90	ホ	112	ｩ	134	ﾃ		
91	マ	113	ｪ	135	ﾄ		
92	ミ	114	ｫ	136	ﾅ		
93	ム	115	ｬ	137	ﾆ		
94	メ	116	ｭ	138	ﾇ		
95	モ	117	ｮ	139	ﾈ		
96	ヤ	118	ｯ	140	ﾉ		
97	ヤ	119	ｰ	141	ﾊ		
98	ユ	120	ｱ	142	ﾋ		

3 友達帳控え

名前	電話番号	誕生日
メモ		
名前	電話番号	誕生日
メモ		
名前	電話番号	誕生日
メモ		
名前	電話番号	誕生日
メモ		
名前	電話番号	誕生日
メモ		
名前	電話番号	誕生日
メモ		
名前	電話番号	誕生日
メモ		

名前	電話番号	誕生日
メモ		
名前	電話番号	誕生日
メモ		
名前	電話番号	誕生日
メモ		
名前	電話番号	誕生日
メモ		
名前	電話番号	誕生日
メモ		
名前	電話番号	誕生日
メモ		
名前	電話番号	誕生日
メモ		

名前	電話番号	誕生日
メモ		
名前	電話番号	誕生日
メモ		
名前	電話番号	誕生日
メモ		
名前	電話番号	誕生日
メモ		
名前	電話番号	誕生日
メモ		
名前	電話番号	誕生日
メモ		

名前	電話番号	誕生日
メモ		
名前	電話番号	誕生日
メモ		
名前	電話番号	誕生日
メモ		
名前	電話番号	誕生日
メモ		
名前	電話番号	誕生日
メモ		
名前	電話番号	誕生日
メモ		

4 メッセージ一覧表

メッセージの１～１０は自分で作成します。

番号	メッセージ	番号	メッセージ
1		１６	ドコニスル？
2		１７	ダレカサソオウヨ
3		１８	ドウシヨウ？
4		１９	ドウシテ？
5		２０	シュクダイシタ？
6		２１	ナンテンダッタ？
7		２２	アソビニイコウ
8		２３	イッショニイコウ
9		２４	イイヨ
１０		２５	ダメ
１１	キョウヒマ？	２６	ホントウ？
１２	イマ　ナニシテルノ	２７	ウソー？
１３	ナニスル？	２８	デンワヨカケルネ
１４	イツニスル？	２９	マタアトデネ
１５	ナンジニスル？	３０	チョットマッテ

5 メーカー別コード番号表

下記に記載のないメーカーであっても使える場合があります。

メーカー名	テレビ		ビデオ	
	年式	番号	年式	番号
FUNAI（フナイ）	1990年～	7,8	1987年～	10
HITACHI（日立）	1985年～	10	1986年～	12,22
JVC（ビクター）	1979年～	3,4,11	1986年～	3,4,5
MITSUBISHI（三菱）	1987年～	9	1988年～	11
NEC（日本電気）	1987年～	12	1987年～	13
PANASONIC（松下）	1986年～	2,6	1986年～	2,9
PIONEER（パイオニア）	1990年～	13	1990年～	14
SANYO（サンヨー）	1991年～	14	1989年～	15,16,17,18,20
SHARP（シャープ）	1987年～	1	1987年～	1
SONY（ソニー）	Rマーク付	5	Rマーク付	6,7,8
TOSHIBA（東芝）	1984年～	15	1986年～	19,21

※メーカー名はアルファベット順です。
※同じメーカーでも番号が複数あるものは、番号をかえて動くかためしてください。
※記載されているメーカーであっても、年式などにより使えない場合があります。
※メーカー名の記載がない番号は、使えません。
※テレビ／ビデオ一体型、パソコン対応型など、多機能型では使えないものもあります。
※テレビ／ビデオの機種によっては、受信感度によりリモコン到達距離が短くなる場合があります。

6 メーカーメモ

お使いのテレビまたはビデオのコード番号の控えとしてお使いください。

設置場所	テレビ	ビデオ	番号

7 製品仕様

水晶発信周波数：３２,７６８Ｈｚ
常温携帯精度：平均月差±１５秒以内
基本機能：時刻表示＝時・分・秒・午前(A)/午後(P)/24時間制表示
カレンダー表示＝月・日・曜日、オートカレンダー
友達帳機能：記憶件数＝最大２０件
※名前４文字、電話番号８文字、誕生日10文字、メモ５文字の場合
光通信機能：プリセットメッセージおよび入力メッセージ通信、友達帳通信、ゲーム通信
合言葉・マーク設定機能つき
リモコン機能：テレビ＝電源オン／オフ、テレビ／ビデオ切り替え、チャンネル送り／戻し、音量調整
ビデオ＝電源オン／オフ、テレビ／ビデオ切り替え、チャンネル送り／戻し、再生、停止、早送り、巻き戻し
到達距離＝約５ｍ（10℃～40℃のとき）
ゲーム機能：〈タワーマスター〉ゲーム
※コンピュータ対戦、友達対戦
友達光対戦バトルゲーム
ストップウオッチ機能：計測単位＝１秒
計測範囲＝23時間59分59秒（24時間計）
計測機能＝通常計測、積算計測、スプリット計測、１・２着同時計測
アラーム機能：セット単位＝１分　電子ブザー＝20秒間
時報　毎正時に２回電子ブザーで報時

セット機能：時刻・カレンダーセット機能、秒合わせ（±30秒アジャスト）、アラームセット機能
その他：自動復帰機能、モニターアラーム、12/24時間制表示切り替え
主要素子回路：音叉型高性能水晶振動子、ワンチップCMOS-LSI
使用電池：CR-2032
※電池はカシオ製電池またはカシオ指定電池をお使いください。
電池寿命：約15ヵ月

1日あたり電子ブザーを20秒間、リモコンを15秒間行なった場合
ただし、光通信を行なったり、光通信ゲームを行なった場合は電池寿命が短くなります。
例）上記に加え、1日当たり光通信の会話を2分間、光通信ゲームを5分間と、友達帳通信を1週間に1回行なった場合…約6ヵ月

8 ご使用上の注意

防水性
●防汗構造になっていませんので、たくさんの汗をかく場合、もしくは湿気の多い場所（風呂場など）でのご使用や直接水にふれるようなご使用はおやめください。
●定期的な（2～3年を目安に）パッキン交換をおすすめします。

バンド
●バンドは指一本が入る程度の余裕をもたせてご使用ください。
●樹脂バンドも皮バンドと同じに、日々の使用により劣化し、切れたり折れたりする場合があります。バンドにヒビなどの異常がある場合は、必ず新しいバンドと交換してください。そのときは、お買い上げ店またはお近くのカシオサービスセンターにバンド交換をお申し付けください。保証期間内であっても実費にて申し受けます。
●樹脂バンドの表面にシミ状のもようができることがありますが、人体および衣服への影響はありません。また、布などで簡単にふき取ることができます。

温度
●自動車のダッシュボードなどの高温になる所におかないでください。また、寒い所に長くおかないでください。遅れたり、進んだり、止ったりすることがあります。
●＋60℃以上の所に長時間おいておくと液晶パネルに支障をきたすことがありますのでご注意ください。

ショック
●通常の使用状態でのショックや軽い運動(キャッチボール、テニスなど)には十分耐えますが、落としたり、強くぶつけると故障の原因になります。

磁　気　●磁気の影響はありません。

薬品類　●水銀や化学薬品（シンナー、ガソリン、各種溶剤、またはそれらを含んでいるクリーナー、接着剤、塗料、薬剤、化粧品類）が付着すると、ケースやバンドの変色や破損の原因となることがありますのでご注意ください。

保　管　●長期間お使いにならないときは汚れ、汗、水分などをふき取り、高温、多湿の場所を避けて保管してください。

蛍光商品のお取り扱いについて

蛍光色商品のケース／バンドを使用しているものは、次の点にご注意ください。

- 長時間、直射日光に当てますと、色あせする場合があります。
- 長時間、濡れたままにしておくと色が落ちるおそれがありますので、濡れているときはすぐに水分をふきとって、乾かしてください。
- 長時間、ほかの商品と密着させたり、濡れたままほかの商品と一緒にしておくと、ほかの商品に色が移行することがありますので、濡れているときはすぐに水分をふきとり、密着保存を避けてください。
- プリントがしてある場合は、プリント部分を強くこするとほかの部分に色がつくことがあります。

お手入れについて

●お手入れのしかた

- 時計も衣服と同じで、直接身につけるものです。本体ケースやバンドの汚れ、汗・水分などは、吸湿性のよい柔らかい布でふき取り、常に清潔にご使用ください。
- バンドは、時々、部分洗いすることをおすすめします。部分洗いのとき、時計本体に水がかからないようにしてください。故障の原因となります。

●お手入れをおこたると

●「サビ」

- ステンレススチールはサビにくい性質ですが、汚れによりサビが発生します。
  ※汚れにより酸素が断たれると、表面の酸化被膜が維持できなくなり、サビが発生します。
- 表面はきれいでも、すきまについた汚れやサビがしみ出して、衣類の袖を汚すことがあります。

●「劣化」

- 樹脂バンドは汗などの水分で濡れたままにしておいたり、湿気の多い場所に保管すると、劣化が早くなり、切れたり、折れたりすることがあります。

●「かぶれ」

- 皮膚の弱いかたやアレルギー体質のかたは、かぶれたりすることがあります。
- 特に、皮バンドや樹脂バンドをお使いのかたは、こまめにお手入れをするか、金属バンドのご使用をおすすめします。

- 万一、かぶれた場合には、そのバンドの使用を中止し、皮膚科の専門医にご相談ください。

液晶パネルの交換について

液晶パネルは約7年を過ぎますと数字や文字が読みにくくなる場合があります。そのときはお買い上げ店またはカシオサービスセンターに交換をお申しつけください。実費にて申し受けます。

友達帳データ、ゲームデータの保護について

電池切れや電池交換および故障修理の場合は、データ内容はすべて消えてしまいますのでご了承ください。また、故障・修理・電池交換等に起因するデータの消失による損害および逸失利益等につきましては、当社では一切その責任を負えませんので、あらかじめご了承ください。なお、大切なデータはノートなどに控えをとっておいてください。