



株式会社トミー

トミーでは、「子供たちに安全で楽しいおもちゃと夢を」を第一に考えております。そのため、常に製品に対し研究、改良を行っており、お買い上げ時期によって同一の製品の中にも多少異なるものや、パッケージの写真やイラストなどと異なる場合がございますがご了承下さい。製品につきましては、万全の注意をはらって製造に当たっておりますが、万一お気づきの点がございましたら下記までご連絡ください。

TOMY®



Me-lishde2

マウス&タイピングノート ミリシュでちゅー

とあつがせつめいしよ
取り扱い説明書

対象年齢6才以上



この度は、TOMY「マウス&タイピングノート ミリシュでちゅー」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。ご使用前に、この取り扱い説明書をよくお読みください。また、読み終わった後は必ず保管しておいてください。

ソフト内容は、マウス&タイピングノート「ミリシュ」と同じです。ご了承ください。

TOMY®

もくじ



みずにあらさない



まきつけない

⚠ 注意(ちゅうい)

保護者の方へ 必ずお読みください。

- AC電源の誤使用は、火災や感電など重大な事故の原因となります。下記に注意してください。
- 感電注意。濡れた手でAC電源を触らないでください。
- 使用後は必ずAC電源をコンセントから抜いてください。
- AC電源を抜くときは、電源コードを引っ張らないで必ずAC電源を持って抜いてください。
- タコ足配線は絶対にしないでください。
- 電源コードを無理に曲げたり、ねじったり、強く引っ張ったり、加工したりしないでください。
- 電源コードの上に家具・電化製品・置物など重いものを絶対にのせないでください。
- 電源コードが傷んだら(接触不良や断線など)すぐに使用を中止し、新しいAC電源に交換してください。
- 家庭用電源100Vに接続してください。
- マウスやACアダプターのコードを首に掛けてふざけたり、乱暴に遊ばないでください。窒息などの危険があります。
- コードによる事故の危険がありますので、3才未満のお子様には絶対に与えないでください。
- プレイの際は、部屋を明るくし、画面に近づきすぎない様にしてご覧ください。長時間続けるの鑑賞を避け、適度に休憩を取ってください。体調の悪い方や小さいお子様の場合はより注意が必要です。
- 電池を誤使用すると発熱・破裂・液漏れの恐れがあります。下記に注意してください
- 充電式(ニカドなど)電池は、絶対に使用しないでください。
- 古い電池と新しい電池、いろいろな種類の電池を混ぜて使わないでください。
- +-(プラスマイナス)を正しくセットしてください。
- 遊んだ後は必ずスイッチを切り電池をはずしてください。
- ショートさせたり充電、分解、加熱、火のなかに入れたりしないでください。
- 万一、電池からもれた液が目に入ったときはすぐに大量の水で洗い、医師に相談してください。ひふや服に着いた時は水で洗ってください。
- 画面にガラスを使用しております。乱暴な扱いはしないでください。
- 製品の入っている袋を頭から被ったり、顔を覆ったりしないでください。窒息する恐れがあります。

【使用上のお願ひ】

- ご使用の前に、取扱説明書をよくお読みください。また、読み終わった後は必ず保管しておいてください。
- ぶつかけたり、おとしたりしないでください。
- 直射日光の当たる所、暖房器具の近くなど温度の高すぎる所、低すぎる所には置かないでください。
- 本機は非防水のため、絶対にぬらさないでください。万一水などでぬれた場合は、吸湿性のよい布で水分を取り除いてください。

● 本体と付属品について

- セット内容 4 ページ
- 各部の名前 4 ページ
- キーボード&マウスの機能 5 ページ
- 電池のセット 5 ページ

● 基本操作について

- 起動 6 ページ
- モードの選択 6 ページ
- 各モードでの操作方法 6 ページ
- スコア 7 ページ
- タイピングキーの使い方 7 ページ

● カテゴリー①：キーボードタイピング

- モード 1 えいごキーをおぼえよう 8 ページ
- モード 2 えいごタイピングテスト 8 ページ
- モード 3 えいたんごマスター 8 ページ
- モード 4 ローマ字キーをおぼえよう 8 ページ
- モード 5 ローマ字タイピングテスト 9 ページ
- モード 6 ローマ字たんごマスター 9 ページ
- モード 7 カナキーをおぼえよう 9 ページ
- モード 8 カナタイピングテスト 9 ページ
- モード 9 カナたんごマスター 9 ページ

● カテゴリー②：えいご・こくご

- モード 10 えいご あなろめ 10 ページ
- モード 11 えいご まちがいさがし 10 ページ
- モード 12 えいご ならひかえ 10 ページ
- モード 13 えいご いらないもじ 10 ページ
- モード 14 えいご アナグラム 11 ページ
- モード 15 えいご きおくテスト 11 ページ
- モード 16 こくご あなろめ 11 ページ
- モード 17 こくご まちがいさがし 11 ページ
- モード 18 こくご ならひかえ 11 ページ
- モード 19 こくご いらないもじ 12 ページ
- モード 20 こくご きおくテスト 12 ページ

● カテゴリー③：さんまう

- モード 21 やさしいだしざん 12 ページ
- モード 22 かんぼろだしざん 12 ページ
- モード 23 チャレンジだしざん 13 ページ
- モード 24 やさしいひきざん 13 ページ
- モード 25 かんぼろひきざん 13 ページ
- モード 26 チャレンジひきざん 13 ページ
- モード 27 やさしいかけざん 13 ページ
- モード 28 かんぼろかけざん 13 ページ
- モード 29 チャレンジかけざん 14 ページ
- モード 30 やさしいわりざん 14 ページ
- モード 31 かんぼろわりざん 14 ページ
- モード 32 チャレンジわりざん 14 ページ
- モード 33 あなろめけいさんしき 14 ページ
- モード 34 まうじの大き 14 ページ
- モード 35 つぎにくるまうじは? 14 ページ
- モード 36 ぶんまう 15 ページ
- モード 37 パーセント(%) 15 ページ
- モード 38 ほろていしき 15 ページ
- モード 39 けいさんしき 15 ページ

● カテゴリー④：絵・ゲーム・ミュージック

- モード 40 おえかき 15 ページ
- モード 41 えをうごかせう 16 ページ
- モード 42 じゃんけんゲーム 16 ページ
- モード 43 タワーゲーム 16 ページ
- モード 44 えあわせゲーム 17 ページ
- モード 45 しんげいずいじやく 17 ページ
- モード 46 ○×ゲーム 17 ページ
- モード 47 レースゲーム 17 ページ
- モード 48 ビンポンゲーム 17 ページ
- モード 49 くしいしほろゲーム 18 ページ
- モード 50 タンズミュージック 18 ページ
- モード 51 メロディプレイヤー 18 ページ
- モード 52 さつきよくにチャレンジ 18 ページ
- モード 53 メロディゲーム 18 ページ
- モード 54 テモプレイ 19 ページ
- モード 55 サウンドのON・OFF 19 ページ





「マウス&タイピングノート ミリシュでちゅ〜」は、キーボードのタイピング、英語や国語、算数、音楽、おえかきなどを、お子様の大好きなゲーム感覚で楽しく学べる、入門用パソコンです。キーボードタイピングでは、英語入力・ローマ字入力・カナ入力の3種類を、楽しくプレイしながら覚えることができます。



セット内容

- ミリシュでちゅ〜本体（マウス付）
- ACアダプター
- 取り扱い説明書

各部の名前



※バッテリーは、環境に合わせて使い分けましょう。
屋内ではACアダプター、持ち運んで使う場合には乾電池の使用をおすすめします。

- AC電源の誤使用は、火災や感電など重大な事故の原因となります。下記に注意してください。
- ・感電注意。濡れた手でAC電源を触らないでください。・使用後は必ずAC電源をコンセントから抜いてください。
- ・AC電源を抜くときは、電源コードを引っ張らないで必ずAC電源を持って抜いてください。・タコ足配線は絶対にしないでください。
- ・電源コードを無理に曲げたり、ねじったり、強く引っ張ったり、加工したりしないでください。
- ・電源コードの上に家具・電化製品・置物など重いものを絶対にのせないでください。
- ・電源コードが傷んだら（接触不良や断線など）すぐに使用を中止し、新しいAC電源に交換してください。
- ・家庭用電源100Vに接続してください。

キーボード&マウスの機能

OFFキー 電源を切ります。

デジフォトキー 絵を挿入します。

ON(モード)キー 電源を入れます。モード選択画面を表示します。

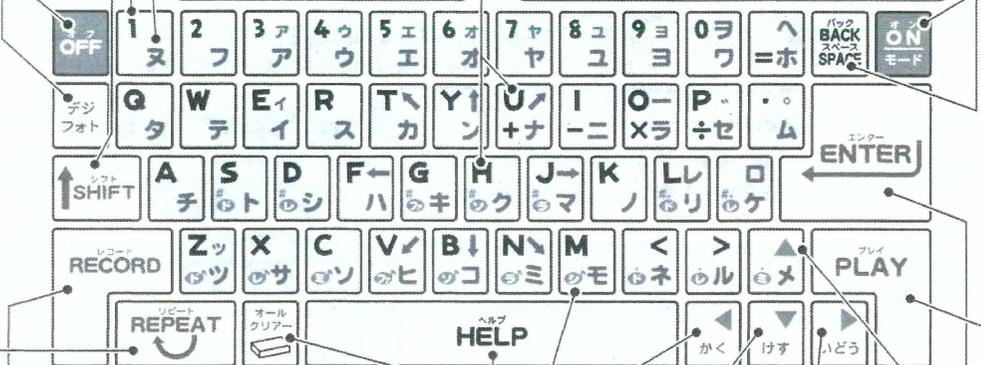
シフトキー 大文字・小文字を切り替えます。

バックスペースキー カーソルを1つもどし、入力し直すことができます。

数字キー 数字を入力します。

カナキー カタカナを入力します。

アルファベットキー アルファベットを入力します。



レコードキー 音符キーの音を録音します。

リピートキー 絵を再表示します。

オールクリアキー 入力したものを全て取り消します。

かく(←)キー けす(▽)キー

音符キー 音を入力します。

ヘルプキー 答えを教えてください。

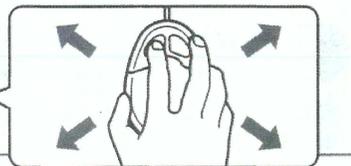
マウス

マウスボタン エンターキーの動きをします。
(左右のキーは同じ機能です。)

マウス マウスパッドなどの平らなところでマウスを滑らせると、画面上のカーソルを動かすことができます。

エンターキー 選んだものを決定します。

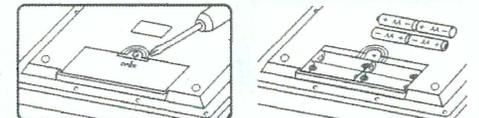
プレイキー 音や絵を再生します。



電池のセット

- 1 本体裏側の電池ボックスカバーをドライバーなどで開けます。
- 2 単三電池4本(別売り)を図のように入れてください。
- 3 電池ボックスカバーを取り付け、ドライバーなどでネジをしっかり固定してください。

※「マウス&タイピングノート ミリシュでちゅ〜」が正常に作動しない場合は、乾電池を取り出して、もう1度セットしてください。



起動

ONキーを押すと電源が入り、オープニングデモが流れ、タイトル画面があらわれます。その後、メニュー選択に変わります。



モードの選択

メニュー選択画面でモードを選ぶには、次の2つの方法があります。

いずれかの方法で選んでください。 ※デモプレイ中は◀▶キーを押しても反応しません。
オン(モード)キーを押して、メニュー選択画面に戻してください。

1 メニュー選択後、モードを選択する

1. メニューの選択

メニュー選択画面で◀▶キーかマウスで好きなメニューを選び、ENTERキーを押すと、モード選択画面になります。



2. モードの選択

◀▶▲▼キーかマウスでカーソルを好きなモードに合わせてENTERキーを押すと、そのモードが表示され、自動的にはじまります。



2 モードの番号を直接入力する

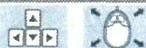
好きなモードの番号を入力し、ENTERキーを押すと、そのモードが表示され、自動的にはじまります。



各モードでの操作方法

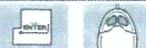
カーソルを移動する

◀▶▲▼キーを押します。またはマウスを動かします。



入力したものを決定する

ENTERキーを押します。またはマウスボタンを押します。



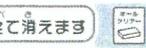
もう1度絵を見る

REPEATキーを押すと、もう1度絵があらわれます。



入力をまちがえた時

BACK SPACEキーを押すと、1文字戻ってやり直せます。オールクリアキーを押すと、最初からやり直せます。文字が1文字消えます。文字が全て消えます。



モードを変える

ON(モード)キーを押すと、モード選択画面になります。

モード選択画面になります



※約5分間いずれのキーも押さなかった場合は、オートパワーオフ機能が働いて、「またね」とともに自動的に電源が切れます。



スコア

それぞれのモードでは、質問に対し正解の場合は、「正解」のアニメーションが流れます。間違えてしまった場合は、「もう一度」の音声が流れ、同じ問題に再チャレンジすることができます。2度目も間違えてしまった場合は、正解を教えてください。規定の問題数を解くと、正解数によって3種類の評価が表示されます。

正解数によって3種類の評価が表示されます



英語・国語、算数はそれぞれ各モード5問ずつ出題されます。正解ごとに画面上部のアイコンが点灯します。



タイピングキーの使い方

英語入力(英語モードで使用)

- アルファベットキーを使用します。
- SHIFTキーで大文字・小文字の切りかえができます。

入力例

T ↑SHIFT → T カ

※SHIFTキーを押すと、画面の右上にSHIFTマークが表示されます。……………

※モード3・10・11・15では、SHIFTキーを押さずに大文字が入力できます。

ローマ字入力(ローマ字モードで使用)

- アルファベットキーを使用します。アルファベットキーで日本語を打ちこみます。
- ローマ字での入力は、下記のローマ字入力表を参考にしてください。

ローマ字入力表

あ	い	う	え	お	が	ぎ	く	げ	ご
A	I	U	E	O	GA	GI	GU	GE	GO
か	き	く	け	こ	ざ	じ	ず	ぜ	ぞ
KA	KI	KU	KE	KO	ZA	ZI/JI	ZU	ZE	ZO
さ	し	す	せ	そ	だ	ぢ	づ	ど	
SA	SI	SU	SE	SO	DA	DI	DU	DE	DO
た	ち	つ	て	と	ば	び	ぶ	べ	ぼ
TA	TI	TU	TE	TO	BA	BI	BU	BE	BO
な	に	ぬ	ね	の	ぱ	ぴ	ぷ	ぺ	ぽ
NA	NI	NU	NE	NO	PA	PI	PU	PE	PO
は	ひ	ふ	へ	ほ	あ	い	う	え	お
HA	HI	HU/FU	HE	HO	XA/LA	XI/LI	XU/LU	XE/LE	XO/LO
ま	み	む	め	も	や	ゆ	よ		
MA	MI	MU	ME	MO	XYA/LYA	XYU/LYU	XYO/LYO		
や	ゆ	よ			っ				
YA	YU	YO			XTU/LTU				
ら	り	る	れ	ろ					
RA	RI	RU	RE	RO					
わ	を	ん							
WA	WO	NN							

入力できない方法

ぎゃ	きゅ	きょ	ぎゃ	ぎゅ	ぎょ
KYA	KYU	KYO	GYA	GYU	GYO
しゃ	じゅ	じょ	じゃ	じゅ	じょ
SYA	SYU	SYO	ZYA/JYA	ZYU/JYU	ZYO/JYO
ちゃ	ちゅ	ちょ	ぢゃ	ぢゅ	ぢょ
TYA	TYU	TYO	DYA	DYU	DYO
にゃ	にゅ	にょ	びゃ	びゅ	びょ
NYA	NYU	NYO	BYA	BYU	BYO
ひゃ	ひゅ	ひょ	ぴゃ	ぴゅ	ぴょ
HYA	HYU	HYO	PYA	PYU	PYO
みゃ	みゅ	みょ			
MYA	MYU	MYO			
りゃ	りゅ	りょ			
RYA	RYU	RYO			

入力例

ロケット ○RO-KE-TXU-TO
○RO-KE-TTO

シヨバル ○SI-XYO-BE-RU
×SYO-BE-RU

※実際のパソコン等の入力方法とは多少異なります。

カナ入力(カナモードで使用)

- カナキーを使用します。
- 小文字・濁点・半濁点・ヲ・へ・ー・ロ・レは、一度SHIFTキーを押して、切りかえて入力します。濁点・半濁点は1文字分になります。

入力例

ガ Tカ → ↑SHIFT → P+せ

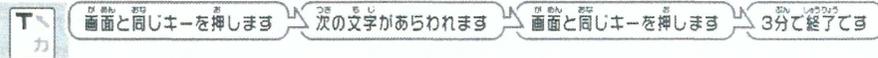
ヨ ↑SHIFT → Oヨ



① キーボードタイピング

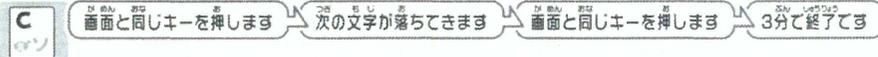
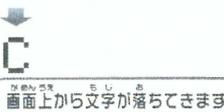
●モード 1 ● … えいごキーをおぼえよう

キーボードから画面の文字を探して入力するモードです。画面に「a」～「z」のいずれかの1文字があらわれますので、キーボード上の同じ文字を押してください。正解の場合は、その文字が画面から消えて次の文字があらわれます。多くの文字を消すほどスコアがアップします。スコアがアップすると大文字も出題されますので、一度SHIFTキーを押して切りかえてから入れます。(7ページをご覧ください) 経過時間は、画面上部のアイコンの数で表示されます(制限時間3分間)。



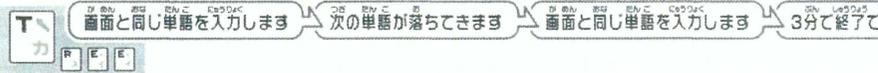
●モード 2 ● … えいごタイピングテスト

キーボードから画面の文字をすばやく探して入力するモードです。画面の上から「a」～「z」のいずれかの1文字が落ちてくるので、画面下に落ちる前にキーボード上の同じ文字を押してください。正解の場合はその文字をはね上げ、次の文字が落ちてきます。(大文字の入力方法は、7ページをご覧ください) 経過時間は、画面上部のアイコンの数で表示されます(制限時間3分間)。



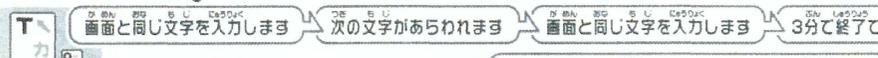
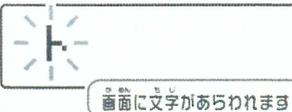
●モード 3 ● … えいたんごマスター

キーボードから画面と同じ単語をすばやく入力するモードです。画面の上から下に英単語が落ちてくるので、画面の下に落ちる前にキーボード上の同じ文字を押してください。正解の場合は、その文字が消えていき、すべて消すと次の単語が落ちてきます。多くの単語を消すほどスコアがアップします。経過時間は、画面上部のアイコンの数で表示されます(制限時間3分間)。



●モード 4 ● … ローマ字キーをおぼえよう

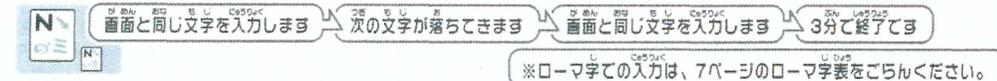
画面と同じ文字を、ローマ字で入力するモードです。画面に「A」～「N」のいずれかの1文字があらわれますのでキーボードから、ローマ字で同じ文字を入力してください。正解の場合は、その文字が画面から消え、次の文字があらわれます。多くの文字を消すほどスコアがアップします。経過時間は、画面上部のアイコンの数で表示されます(制限時間3分間)。



※ローマ字での入力は、7ページのローマ字表をご覧ください。

●モード 5 ● … ローマ字タイピングテスト

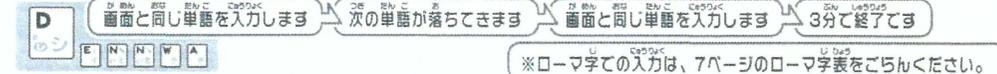
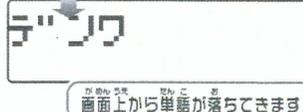
画面と同じ文字を、ローマ字ですばやく入力するモードです。画面の上から「A」～「N」のいずれかの1文字が落ちてくるので、画面下に落ちる前にローマ字で同じ文字を入力してください。正解の場合はその文字をはね上げ、次の文字が落ちてきます。経過時間は、画面上部のアイコンの数で表示されます(制限時間3分間)。



※ローマ字での入力は、7ページのローマ字表をご覧ください。

●モード 6 ● … ローマ字たんごマスター

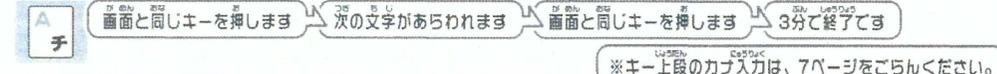
画面と同じ単語を、ローマ字ですばやく入力するモードです。画面の上から下に単語が落ちてくるので、画面の下に落ちる前に、ローマ字で同じ単語を入力してください。正解の場合は、その文字が消えていき、すべて消すと次の単語が落ちてきます。多くの単語を消すほどスコアがアップします。経過時間は、画面上部のアイコンの数で表示されます(制限時間3分間)。



※ローマ字での入力は、7ページのローマ字表をご覧ください。

●モード 7 ● … カナキーをおぼえよう

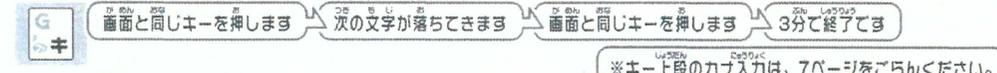
画面と同じ文字を、カナキーで入力するモードです。画面に「ア」～「ン」のいずれかの1文字があらわれますので、キーボード上の同じ文字を押してください。正解の場合は、その文字が画面から消え、次の文字があらわれます。多くの文字を消すほどスコアがアップします。経過時間は、画面上部のアイコンの数で表示されます(制限時間3分間)。



※キー上段のカナ入力は、7ページをご覧ください。

●モード 8 ● … カナタイピングテスト

画面と同じ文字を、カナキーですばやく入力するモードです。画面の上から「ア」～「ン」のいずれかの1文字が落ちてくるので、画面下に落ちる前にキーボード上の同じ文字を押してください。正解の場合は、その文字をはね上げ、次の文字が落ちてきます。経過時間は、画面上部のアイコンの数で表示されます(制限時間3分間)。



※キー上段のカナ入力は、7ページをご覧ください。

●モード 9 ● … カナたんごマスター

画面と同じ単語を、カナキーですばやく入力するモードです。画面の上から下に単語が落ちてくるので、画面の下に落ちる前にキーボード上の同じ文字を押してください。正解の場合はその文字が消えていき、すべて消すと次の単語が落ちてきます。多くの単語を消すほどスコアがアップします。経過時間は、画面上部のアイコンの数で表示されます(制限時間3分間)。



ソフト

画面上から単語が落ちてきます

※キー上段のカナ入力は、7ページをごらんください。

画面と同じ単語を入力します
次の単語が落ちてきます
画面と同じ単語を入力します
3分て終了です

② えいご・こくご

●モード10 ● … えいご あなうめ

抜けている1文字を入力して、単語を完成させるモードです。はじめに絵があらわれます。次に1文字抜けた単語があらわれますので、絵と合うように、抜けている文字を入力してください。REPEATキーを押すと、もう1度絵があらわれます。

絵が表示されてから、文字の抜けた単語があらわれます

GAT_ 例: GATE(門)

E 抜けている文字を入力して、単語を完成させます

REPEAT もう1度絵を見たい時は、REPEATキーを押します

●モード11 ● … えいご まちがいさし

間違っている文字を直して、正しい単語を完成させるモードです。

絵が表示されてから、1文字間違った単語があらわれます

はじめに絵があらわれます。次に1文字間違っている単語があらわれますので、絵と合うように◀▶キーがマウスで間違っている文字にカーソルを合わせ、正しい文字を入力してください。REPEATキーを押すと、もう1度絵があらわれます。

TPEE 例: TREE(木)

R 間違っている文字にカーソルを合わせて、正しい文字を入力して、単語を完成させます

REPEAT もう1度絵を見たい時は、REPEATキーを押します

●モード12 ● … えいご ならびかえ

ばらばらになった文字を並びかえて、絵に合う単語を完成させる

絵が表示されてから、文字がばらばらの単語があらわれます

モードです。はじめに絵があらわれます。次に文字がばらばらの単語があらわれますので、絵と合うように並びかえます。◀▶キーがマウスで1番目の文字にカーソルを合わせてENTERキーを押します。(選んだ文字は消えます)

KEYN MO 例: MONKEY(サル)

次に、2番目の文字にカーソルを合わせてENTERキーを押します。(選んだ文字は消えます)

この操作をくりかえして、全ての文字を正しく並びかえてください。REPEATキーを押すと、もう1度絵があらわれます。

選びたい文字にカーソルを合わせます

もう1度絵を見たい時は、REPEATキーを押します

ENTERキーを押して決定します

●モード13 ● … えいご いらないもじ

いらない1文字をはすして、単語を完成させるモードです。

はじめに絵があらわれます。次にいらない1文字を含んだ単語があらわれますので、◀▶キーがマウスでいらない文字にカーソルを合わせて、ENTERキーを押します。

REPEATキーを押すと、もう1度絵があらわれます。

絵が表示されてから、いらない文字の入った単語があらわれます

SWIWM 例: SWIM(泳く)

選びたい文字にカーソルを合わせます

ENTERキーを押して決定します

もう1度絵を見たい時は、REPEATキーを押します

●モード14 ● … えいご アナグラム

文字を並びかえて、別の単語を完成させるモードです。

意味を持った単語があらわれますので、文字を並びかえて別の単語を作ります。

◀▶キーがマウスで1番目の文字にカーソルを合わせてENTERキーを押します。

(選んだ文字は消えます)次に、2番目の文字にカーソルを合わせてENTERキーを押します。(選んだ文字は消えます)

この操作をくりかえして、文字を並びかえてください。オールクリアキーを押すと、やり直しができます。

単語があらわれます

SHRUB

例: SHRUB(灌木) ▶ BRUSH(ブラシ)

選びたい文字にカーソルを合わせます

ENTERキーを押して決定します

最初から並び直したい時は、オールクリアキーを押します

●モード15 ● … えいご きおくテスト

英単語を記憶して、入力するモードです。単語が2回フラッシュします。

単語が2回フラッシュして、入力モードになります

記憶したアルファベットを順番に入力して、ENTERキーを押します。

F アルファベットを順番に入力します

ENTERキーを押して決定します

F_

●モード16 ● … こくご あなうめ

抜けている1文字を入力(カナ入力)して、単語を完成させるモード

絵が表示されてから、文字の抜けた単語があらわれます

です。はじめに絵があらわれます。次に1文字抜けた単語があらわれますので、絵と合うように、抜けている文字を入力してください。

REPEATキーを押すと、もう1度絵があらわれます。

_イダ'ン 例: 階段

R 抜けている文字を入力して、単語を完成させます

REPEAT もう1度絵を見たい時は、REPEATキーを押します

※キー上段のカナ入力は、7ページをごらんください。

●モード17 ● … こくご まちがいさし

間違っている文字を直して(カナ入力)、正しい単語を完成させる

絵が表示されてから、1文字間違った単語があらわれます

モードです。はじめに絵があらわれます。次に1文字間違っている単語があらわれますので、絵と合うように◀▶キーがマウスで間違っている文字のところにカーソルを合わせ、正しい文字を入力してください。REPEATキーを押すと、もう1度絵があらわれます。

スナ' 例: スズ

R 間違っている文字にカーソルを合わせて、正しい文字を入力して、単語を完成させます

REPEAT もう1度絵を見たい時は、REPEATキーを押します

※キー上段のカナ入力は、7ページをごらんください。

●モード18 ● … こくご ならびかえ

ばらばらになった文字を並びかえて(カナ入力)、絵に合う単語を完成させるモードです。

はじめに絵があらわれます。次に文字がばらばらの単語があらわれますので、絵と合うように並びかえます。

◀▶キーがマウスで1番目の文字にカーソルを合わせてENTERキーを押します。(選んだ文字は消えます)



●モード29●… チャレンジかけざん

2ケタ×2ケタまでの掛け算を解くモードです。画面に掛け算の問題があらわれます。数字キーで答えを入力して、ENTERキーを押します。

掛け算の問題があらわれます

81 × 98 =

数字キーで答えを入力します ENTERキーを押して決定します

●モード30●… やさしいわりざん

2ケタ÷1ケタまでの割り算を解くモードです。画面に割り算の問題があらわれます。数字キーで答えを入力して、ENTERキーを押します。

割り算の問題があらわれます

21 ÷ 3 =

数字キーで答えを入力します ENTERキーを押して決定します

●モード31●… がんばるわりざん

3ケタ÷1ケタまでの割り算を解くモードです。画面に割り算の問題があらわれます。数字キーで答えを入力して、ENTERキーを押します。

割り算の問題があらわれます

120 ÷ 6 =

数字キーで答えを入力します ENTERキーを押して決定します

●モード32●… チャレンジわりざん

3ケタ÷2ケタまでの割り算を解くモードです。画面に割り算の問題があらわれます。数字キーで答えを入力して、ENTERキーを押します。

割り算の問題があらわれます

372 ÷ 62 =

数字キーで答えを入力します ENTERキーを押して決定します

●モード33●… あなうめげいさんしき

+-×÷が抜けている計算式を完成させるモードです。+-×÷が抜けている計算式があらわれます。+-×÷のいずれかを入力してください。

+-×÷が抜けた計算式があらわれます

81?9 =9

+-×÷のキーを入力します

●モード34●… ぶうじの大小

2つの計算式の答えを比べるモードです。画面の上下に2つの計算式があらわれます。上の式と下の式の答えを比べてみて、<>どちらかを入力してください。

2つの計算式があらわれます

86 + 1
?3 × 2

上の式の答えが大きい<小さいか、<>を入力します

●モード35●… つぎにくるぶうじは?

それぞれの数字の間にある法則を導きだすモードです。画面に3つの数字があらわれます。3つの数字の間にある法則を考え、あいている場所に数字を入力して、ENTERキーを押します。

3つの数字があらわれます

216 36
1296

法則を考えて、導きだした答えを入力します

ENTERキーを押して決定します

例: 1296÷6=216 → 216÷6=36 → 36÷6=6

●モード36●… ぶんぶう

分数の数式を完成させるモードです。画面に2つの分数があらわれます。左右の分数が等しくなるように、?の位置に数字を入力してください。

$\frac{??}{5} = 9\frac{3}{5}$

2つの分数があらわれます

4 8
う ヨ

数字キーで答えを入力します

●モード37●… パーセント(%)

%であらわした数式を完成させるモードです。左右の数字が等しくなるように、?の位置に数字を入力してください。小数点の入力は、.キーを使用します。

59% = ????

%の数式があらわれます

0 . 5 9
ワ ム エ ヨ

数字キーで答えを入力します

●モード38●… ほうていしき

方程式の答えを解くモードです。画面に方程式があらわれます。Xにあてはまる数字を入力してください。

10 + X = 15
X = ?

方程式があらわれます

5
エ

数字キーで答えを入力します ENTERキーを押して決定します

●モード39●… けいさんき

数字と計算記号(+・×÷)を合わせて、10ケタまでの計算ができるモードです。数字→+-×÷のいずれか→数字の順に入力して、=を入力すると、答えが表示されます。続けて別の計算がしたいときは、ENTERキーを押します。

123 + 45 = 168

数字を入力します

+-×÷を入力します

数字を入力します

=を入力して答えを出します

④ 絵・ゲーム・ミュージック

●モード40●… おえかき

画面上で自由におえかきを楽しめるモードです。かくキー・けすキー・いどうキーと、矢印キー(T・Y・U・F・J・V・B・Nキー)を使って、自由に絵をかくことができます。

- かくキー + 矢印キー… 矢印キーの方向に、1ドット 線を表示します。
- けすキー + 矢印キー… 矢印キーの方向に、1ドット 線を消去します。
- いどうキー + 矢印キー… 矢印キーの方向に、カーソルを移動します。
- オールクリアキー… かいいた絵をすべて消します。
- デジフォトキー… 押すたびに色々な見本の絵が表示できます。見本の絵に付けたおえかきもできます。

※おえかきの途中でデジフォトキーを押すと、途中までかいいた絵が消去されてしまいます。



かく けす いどう オールクリア デジフォト



矢印キーと他のキーの組みあわせて、自由に絵がかけます

●モード41●…えをうごかせろ

おえかきの手順をプログラムして、自動的におえかきするモードです。

●はじめにスタート画面が表示されますので、次のいずれかの操作をおこないます。

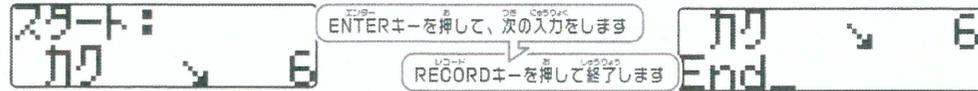
- 線をかき場合：かきキーを押してから矢印キーを押して、希望の線の長さに対応した数字キーを押します。(例：6ドット分なら「6」のキー)
- 線をけす場合：けすキーを押してから矢印キーを押して、希望の線の長さに対応した数字キーを押します。
- 移動するだけの場合：いどうキーを押して、希望の線の長さに対応した数字キーを押します。

スタート画面で、かき・けす・いどうキー→矢印キー→数字キーの手順でプログラムします

ENTERキーを押して決めます

●ENTERキーを押すと、入力したものが画面上部にスクロールして、次の入力待機状態になります。

以上の操作をくり返して、全ての入力が終わったらRECORDキーを押して「END」を表示させます。



ENTERキーを押して、次の入力をします

RECORDキーを押して終了します

●PLAYキーを押すと、入力したおえかきを再生します。

●REPEATキーを押すと、最初の入力画面に戻ります。

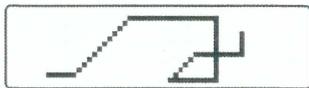
REPEATキーを押して入力画面に戻ると、データの追加・修正ができます。

ENTERキーで画面をスクロールさせて、修正する場合はBACK SPACEキーを押して入力し直します。追加する場合は、ENTERキーを押して、最後に入力したところまでスクロールさせて、入力してください。

REPEATキーを押すと、入力画面に戻ります

例) 下の手順通りにプログラムしてみましょう! どんなおえかきができるかな?

- | | | | | | | | |
|-------|--------|---|---------|-------|----------|---|---------|
| かきキー | J(←)キー | 4 | ENTERキー | いどうキー | B(↓)キー | 6 | ENTERキー |
| かきキー | B(↓)キー | 4 | ENTERキー | かきキー | J(←)キー | 3 | ENTERキー |
| かきキー | F(→)キー | 4 | ENTERキー | かきキー | RECORDキー | | PLAYキー |
| かきキー | Y(↑)キー | 4 | ENTERキー | | | | |
| いどうキー | F(→)キー | 2 | ENTERキー | | | | |
| かきキー | F(→)キー | 4 | ENTERキー | | | | |
| かきキー | B(↓)キー | 4 | ENTERキー | | | | |
| かきキー | J(←)キー | 4 | ENTERキー | | | | |
| かきキー | Y(↑)キー | 4 | ENTERキー | | | | |



●モード42●…じゃんけんゲーム

コンピューターとじゃんけんに対決するモードです。

画面の左側がプレイヤー、右側が相手(コンピューター)となります。

1、2、3の合図で、好きなキーを押してください。

キーを押さないと、自動的に負けになります。

1+グー 2+チョキ 3+パーのいずれかのキーを押します

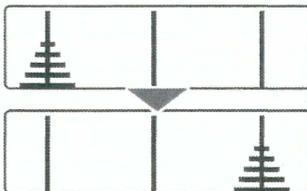


●モード43●…タワーゲーム

すべてのバーを一番左のボールから一番右のボールへ移動させるゲームモードです。

はじめに1(やさしい)~5(むずかしい)までのゲームレベルを選びます。

好きな数字を入力してください。点滅しているバーは、ENTERキーを押すと動かせるようになります。◀▶キーまたはマウスで、好きなボールに移動させて、ENTERキーを押してください。短いバーの上に長いバーを重ねておくことはできません。バーを移動させた回数が少ないほど、クリアしたときの評価が良くなります。



●モード44●…えあわせゲーム

ばらばらになった4枚の絵を、もとの絵に組み合わせるゲームモードです。

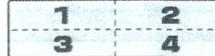
4つの場所の番号が表示された後、1枚の絵が表示されます。

次にその絵が4つのピースに分割され、バラバラに表示されます。

もとの絵になるように、左上のピースから順に、あてはまる場所の数字を入力してください。

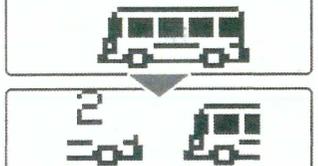
REPEATキーを押すと、はじめの絵をもう1度見ることができます。

2回間違えると、次の問題へ進みます。全5問で正解数はアイコンが表示されます。



※分割された画面は、図のように番号に対応しています。

番号が表示された後、絵があらわれま



絵がバラバラになるので、順番に番号を入力します

例: 2+1+4+3

●モード45●…しんげいずいじゃく

裏返しになったカードの中から、同じ文字の組みあわせを作っていくゲームモードです。

10組のカードが裏向きに表示されます。◀▶▲▼キーがマウスで好きなカードを1枚選び、ENTERキーを押します。

同じように◀▶▲▼キーが、マウスで好きなカードをもう1枚選び、ENTERキーを押します。2枚とも同じ文字なら、そのカードは消え、違う文字なら、カードは再び裏返しになります。

制限時間内に、できるだけたくさんと同じ文字の組みあわせを作ってください。

経過時間は、画面上部のアイコンの数で表示されます(制限時間3分間)。

10枚のカードが裏向きに表示されます



カードの中から同じ2枚の組みあわせを見つけます

●モード46●…○×ゲーム

たて・よこ・ななめのいずれかに、自分のコマを3つ並べるゲームモードです。

はじめにプレイヤーの人数を選びます。1人の場合は1を入力してください。

対戦相手はコンピューターになります。2人の場合は2を入力してください。

友達と対戦できます。

◀▶▲▼キーまたはマウスで自分のコマを動かし、ENTERキーを押すと、その場所に置くことができます。

次に相手のターンになります。同様の方法でコマを置いてください(※対戦相手がコンピューターの場合は、自動的にコマが置かれます)。

以上の操作をくり返して、先に3つを1列に並べた方が勝ちになります。

1人用か2人用を選びます



先に3つを1列に並べた方が勝ちです

●モード47●…レースゲーム

道路から出ないように、車を進めていくゲームモードです。

前方に進んでいく車が、線右にぶつからないように◀▶キーで動かしてください。

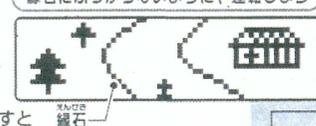
線右に3回ぶつかるとゲームオーバーです。

ゲームオーバーになるか制限時間経過後に、走行距離が表示されます。

▲キーを押すと車のスピードが早くなり、▼キーを押すと遅くなります。

経過時間は、画面上部のアイコンの数で表示されます(制限時間3分間)。

線右にぶつからないように、運転します



●モード48●…ピンポンゲーム

落ちてくるボールを打ち返す、ピンポンゲームのモードです。

画面下部のパドルを◀▶キーで動かして、画面上部から落ちてくるボールをはね返してください。

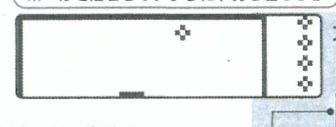
ボールを落としてしまうとミスになり、5回ミスするとゲームオーバーです。

▲キーを押すとボールのスピードが早くなり、▼キーを押すと遅くなります。

経過時間は、画面上部のアイコンの数で表示されます(制限時間3分間)。

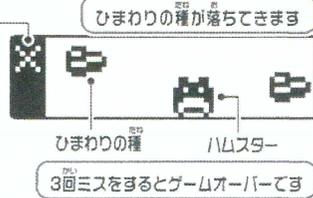
ゲームオーバーになるか制限時間経過後に、打ち返した回数がスコアで表示されます。

ボールを落とさないように、打ち返します



●モード49 ● … くいしんぼうゲーム

落ちてくるひまわりの種を、うまくキャッチするゲームモードです。画面に「スタート!!」が表示された後、画面の上からひまわりの種がいろいろな速さで落ちてきます。◀▶キーでハムスターを移動させてキャッチしてください。速くしてしまうと、画面に×マークが表示され、3回ミスをするとうゲームオーバーです。経過時間は、画面上部のアイコンの数で表示されます(制限時間3分間)。



●モード50 ● … ダンスミュージック

曲にあわせて、画面の人形の手足を動かすモードです。はじめに、「1」から「9」までの好きなキーを押して曲を選びます。対応するキーを押して、人形の手足をリズムカルに動かします。「T」:右手 「U」:左手 「V」:右足 「N」:左足



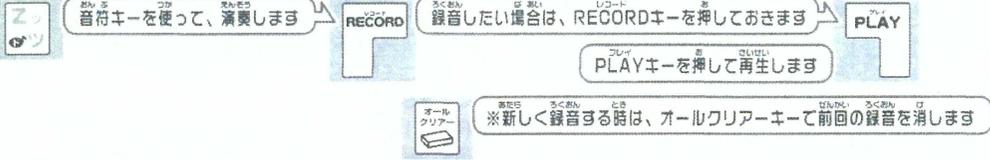
●モード51 ● … メロディプレイヤー

9曲の中から、好きな曲を選んで聴くことができるモードです。「1」から「9」までの好きなキーを押して、聴きたい曲を選んでください。途中で他のキーを押すと、曲を切りかえることができます。



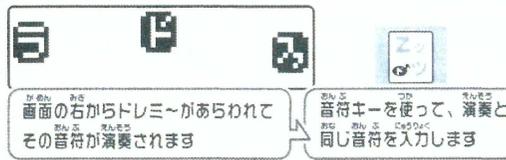
●モード52 ● … さっきょくにチャレンジ

自分でメロディーを作って、録音・再生ができるモードです。音符キーを押して、好きなメロディーを演奏してください。録音する場合は、RECORDキーを押します。録音中は画面右上に「r」が表示されます。録音終了後は、PLAYキーを押してください。録音したメロディーが再生されます。新しく録音する時は、オールクリアキーを押して、すでに録音されているメロディーを消してから、始めてください。
※他のモードで遊んだり、電源を切ってしまうと記録が消えてしまいます。



●モード53 ● … メロディゲーム

流れてくるメロディーを順番に記憶するゲームモードです。画面に「スタート!!」が表示された後、画面の右から音符があらわれてその音符が流れます。スクロール終了後、音符入力画面に切りかわりますので、音符キーで同じ音を順番に入力してください。5問正解、または失敗すると終了です。



●モード54 ● … デモプレイ

コンピューターのデモプレイを見ることができるモードです。デモプレイをやめる時は、ON(モード)キーを押して、メニュー画面に戻ります。



●モード55 ● … サウンドのON/OFF

◀▶キーでプレイ中のサウンドのあり(ON)・なし(OFF)を選ぶことができます。ただし、OFFにしてもモード42・50・51・52・53では音がなります。音量の大小は、パネル右下の音量スイッチで調節してください(3段階)。



TOMY®

きりとり線

保証規定

- 正常なご使用において製造上の不備により故障した場合は、お買い上げの日から6カ月間無料で修理いたします。
- 次のような場合は、保証期間内でも有料となります。
◆保証書の提示がない場合。
◆使用上の誤り、不当な修理や改造による故障及び損傷の場合。
◆お買い上げ後の輸送・移動・落下等による故障及び損傷の場合。
◆火災・地震・水害及びその他の天災・地変等による故障及び損傷の場合。
- 保証書にお買い上げ店名の捺印・お買い上げ年月日の記載がない場合は、保証致しかねます。
- この保証書は、日本国内においてのみ有効です。
This warranty shall be valid only within Japan.
・故障品の修理を円滑且迅速に行う為、修理をご希望のせつは、お買い上げ店へ持参せず本証書と製品を必ず下宛宛へ直接送付してください。

〒124-8511 東京都葛飾区立石7-9-10 株式会社 トミー お客様相談室

