

1 安全に使用するために

## はじめに

2 ゲーム紹介

3 操作方法

4 ゲームの始めかた

5 ゲームの終わりかた

6 データのセーブ（保存）

7 VCで使える機能

## ゲームの遊びかた

8 ゲームの進めかた

9 コマンド

10 ステータス

11 戦闘

12 仲魔合体

## その他

13 施設

14 アイテム

15 武器／防具

16 攻撃／補助魔法

17 回復／その他の魔法

## 困ったときは

18 お問い合わせ先

## ごあいさつ

このたびは『女神転生外伝ラストバイブルII』をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用になる前に、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しくお使いください。

 安全に使用するために

本ソフトをご使用になる前に、HOMEメニューの  を選び、「安全に使用するために」の内容をご確認ください。ここには、あなたの健康と安全のための大切な内容が書かれています。

また、本体の取扱説明書もあわせてお読みください。

本ソフトは、原作のゲーム内容をニンテンドー3DS上で再現したものであり、動作・表現などに原作とは若干の違いがあります。あらかじめご了承ください。

## 警 告

任天堂のゲームやソフトの複製は違法であり、国内および外国の著作権法によって厳重に禁じられています。違反は罰せられますのでご注意ください。なお、この警告は、私的使用を目的とする著作権法上の権利を妨げるものではありません。また、この取扱説明書も国内および外国の著作権法で保護されています。

## WARNING

Copying of any Nintendo software or manual is illegal and is strictly prohibited by copyright laws of Japan and any other countries as well as international laws. Please note that violators will be prosecuted. This warning does not interfere with your rights for personal use under copyright laws.

FOR SALE IN JAPAN ONLY.  
COMMERCIAL USE,  
UNAUTHORIZED COPY AND  
RENTAL PROHIBITED.

本品は日本国内だけの販売とし、また商業目的の使用や無断複製および賃貸は禁止されています。

©Index Corporation. 1993,2012

Produced by ATLUS

GAME BOY・ゲームボーイ・ニンテンドー3DSのロゴ・ニンテンドー3DSは任天堂の商標です。

CTR-N-QAUJ-JPN-1

## 2 ゲーム紹介

『女神転生外伝ラストバイブルII』は、主人公が仲間にした魔獣「仲魔」とともに冒険するロールプレイングゲームです。



### ストーリー

太陽系第五惑星の崩壊から二千年後、崩壊寸前に惑星から脱出した人々の子孫は第三惑星—テラーで魔獣達と共存しながら暮らしていた。

ある日、マゴクの王宮へ現れたブルトン島の魔術師メドクが王の耳元でささやいた「魔獣の王—グライアスーが今夜この町で復活する！」と.....

その夜、王の命令によって生まれたばかりの赤ん坊が皆殺しにされるという事件が起こった。

.....それから15年後.....

### 3 操作方法

#### 移動中の操作方法

移動	+
コマンドの表示	Ⓑ / <span>SELECT</span>
話す	Ⓐ
調べる	Ⓐ

#### その他の操作方法

項目の選択	+
決定	Ⓐ
キャンセル	Ⓑ
メッセージ送り	Ⓐ
「オート」を中止する	Ⓑ長押し（戦闘画面のとき）

※ Ⓐ + Ⓑ + START + SELECT を同時に押すと、ゲームをリセットしてタイトル画面に戻ります。

⊕とⒶ、SELECTとⓎは同じ操作ができます。

## メインメニュー

タイトル画面で④を押すと、メインメニューが表示されます。



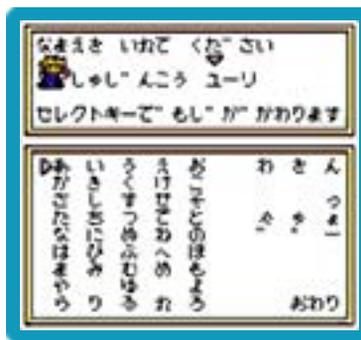
※「たいせんモード」は遊べません。

## ストーリーモード

「はじめから」を選ぶと、名前入力画面に移ります。「つづき」を選ぶと、セーブデータをロードしてゲームを再開できます。

### 名前入力画面

主人公たち人間キャラクターの名前を入力します（最大6文字）。名前を入力した後に「おわり」を選ぶと、あらすじなどの後、フィールド画面（→8）に移ります。



文字の選択	+
文字の入力	④
文字の切り替え	SELECT
1文字戻る	③

## 5 ゲームの終わりかた

プレイ中に  を押すと、ゲームが中断され、下画面にHOMEメニューが表示されます。「おわる」をタッチすると、ゲームの進行状況をセーブ（保存）して終了します。これをVC中断機能といいます。詳しくは、「VCで使える機能」のページをご覧ください。

## 6 データのセーブ（保存）

### データのセーブについて

コマンド画面（→8）で「システム」→「セーブ」の順に選びます。続いて3つのファイルの中から1つ選ぶと、そのファイルにゲームの進行状況がセーブされます。

※すでにデータがセーブされたファイルを選ぶと、データが上書きされます。データを上書きするときは、データの内容を十分にご確認ください。上書きされたデータは元に戻せません。

## 7 VCで使える機能

VC（バーチャルコンソール）のソフトでのみ、使える機能があります。

### VC中断機能

HOME でゲームを中断し、ゲームの状況を保存する機能です。

ゲーム中に HOME を押すと、下画面にHOMEメニューが表示されます。その際、ゲームは中断され、そのときのゲームの状況が自動的に保存されます。

この機能を使うと、ゲームの途中で他のソフトを立ち上げたり、本体の電源をOFFにしても、次回ゲームを起動すると、中断されたところから再開できます。

**※再開すると、保存されていたゲームの状況は消えます。**

## VCメニュー

ゲーム中に下画面をタッチ(もしくはⓧ長押し)すると表示されるメニューです。VCメニューが表示されている間は、ゲームが一時中断されます。

「まるごとバックアップ機能」を有効にするか無効にするかでメニュー内容が変わります。



※「まるごとバックアップ機能」について詳しくは以下をご覧ください。

## まるごとバックアップ機能

ゲームの内容を、好きなタイミングでバックアップ（コピーして保存しておくこと）できる機能です。

まるごとバックアップ機能は、コピーする際のゲーム状況とゲーム内のすべてのセーブデータを同時にバックアップします。バックアップしたデータは上書きされるまで消えることはありません。

バックアップしたデータをよみこむと、何度でも同じところからゲームを再開することができます。



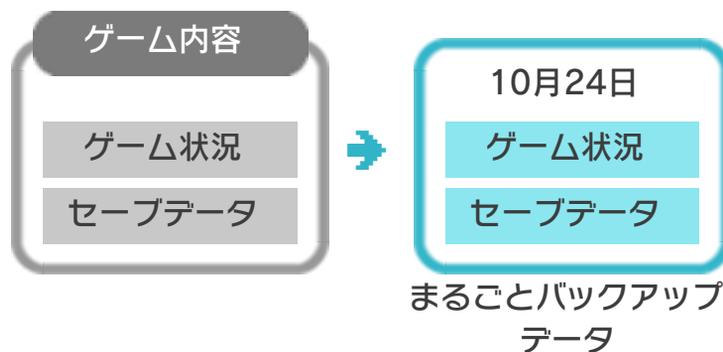
## まるごとバックアップ機能を使用 する場合のご注意

バックアップしたデータをよみこむと、**ゲーム内でセーブデータを作成していた場合、そのセーブデータが上書きされる場合があります。**

(例)

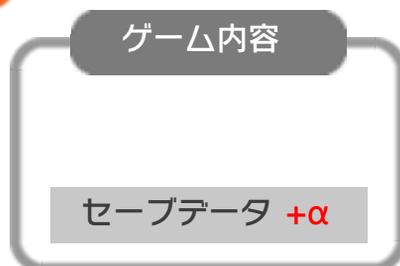
- ① 10月24日に、まるごとバックアップ機能を使って、ゲーム状況とゲーム内のセーブデータを**バックアップ** (➡) します。

10/24



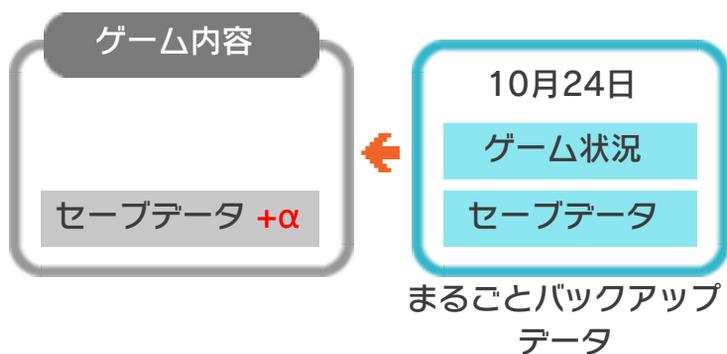
- ② 10月28日に、ゲームを進めた内容 (+α) をゲーム内のセーブデータに保存します。

10/28



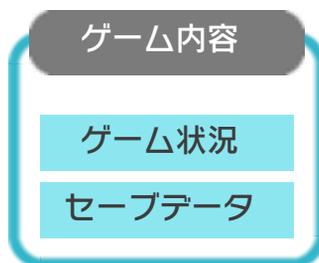
- ③ この状態で、10月24日にバックアップしたデータを よみこむ (←)

10/28



- ④ バックアップしたデータがゲーム内のセーブデータを上書きして、ゲームを進めた内容 (+α) が失われ、10月24日のゲームの内容に戻ります。

10/28



## まるごとバックアップ機能の有効無効を切り替える

本ソフトを初めて起動し、下画面をタッチすると、まるごとバックアップ機能を有効にするか聞かれます。「はい」を選ぶと有効時のVCメニューが表示され、「いいえ」を選ぶと無効時のVCメニューが表示されます。次回起動時からは、初回に選んだVCメニューが表示されます。

VCメニュー表示中に $\text{R}$  +  $\text{START}$  +  $\text{X}$ を同時に押すと、機能の有効、無効を切り替えることができます。

## まるごとバックアップ機能が有効の時



ゲームを再開	ゲームを再開します。
まるごと保存	ゲーム状況とゲーム内のセーブデータをバックアップします。
リセット	タイトル画面に戻ります。
まるごと復元	まるごと保存でバックアップしたデータをよみこみます。 ※データがある場合のみ表示されます。

- ゲームの内容をバックアップする  
バックアップしたいところで下画面をタッチし、「まるごと保存」をタッチします。コピーする際のゲーム状況が上画面に表示されていますので、バックアップする場合は「はい」を選んでください。
- バックアップしたデータをよみこむ  
バックアップした状況からゲームを再開する場合は、「まるごと復元」をタッチします。

※まるごとバックアップ機能でコピーできるデータは1つです。すでにデータがある場合は、上書きされますのでご注意ください。

※ゲーム内のセーブデータを複数人で使用している場合は、バックアップデータで他の人のセーブデータを上書きしないか、ご注意ください。

### まるごとバックアップ機能が無効の時



ゲームを再開したいときは「ゲームを再開」をタッチ、タイトル画面に戻りたいときは「リセット」をタッチしてください。

※まるごとバックアップ機能で、すでにバックアップしたデータは、無効にしても保存されています。

## おまけ

ソフトが発売された当時のゲームボーイの雰囲気で遊ぶことができます。

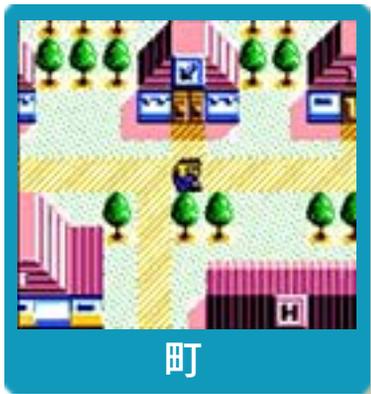
### ゲームボーイの画素数にする

HOMEメニューで本ソフトのアイコンをタッチするとき、**START** または **SELECT** を押しながらゲームを起動します。

元の画素数に戻す場合は、何も押さない状態でゲームを起動してください。

## 8 ゲームの進めかた

主人公を操作して、フィールド上にある町やダンジョンなど、様々な場所を探索します。フィールドやダンジョンで戦闘になったら、パーティーメンバーとともに敵と戦います。



## コマンド画面

移動中はコマンド画面を表示してパーティーメンバーへ指示が出せます。



### ① コマンド (→9)

アイテムや魔法を使ったり、仲魔を呼び出したりできます。

### ② 月齢

フィールドを歩くと変化します。月齢によって、敵と会話(→11)できるかどうか決まります。

### ③ パーティーメンバー

戦闘に参加する主人公たち人間キャラクターや仲魔の名前、HP、MPが表示されます。

### ④ おかね (マツカ)

## まほう

魔法を使います。パーティーメンバーのいずれかを選んだ後、魔法を選ぶと使うことができます。

※魔法を覚えていないパーティーメンバーは、使うことができません。

## アイテム

持っているアイテムを使用したり、渡したり、捨てることができます。武器や防具の装備もできます。

つかう	アイテムを使います。
そうび	武器や防具をパーティーメンバーに装備させます。 ※武器や防具が装備できない仲魔もいます。
わたす	ほかのパーティーメンバーにアイテムを渡します。
すてる	アイテムを捨てます。

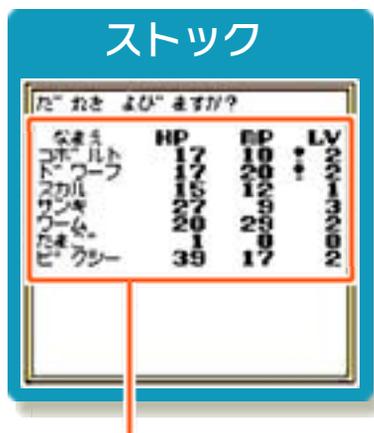
## たいれつ

仲魔をパーティーメンバーに参加させたり、管理したりできます。

## よぶ

「たいれつ」→「よぶ」の順に選ぶとストック(→11)に移り、ストックの中の仲魔が表示されます。仲魔を選ぶと、パーティーメンバーとして参加させることができます。

※パーティーメンバーが最大人数のときは呼ぶことができません。



## 仲魔

参加している仲魔には「！」が表示されます。

## もどす

パーティーメンバーとして参加している仲魔をストックに戻します。

## いれかえ

ストックの仲魔とパーティーメンバー内の仲魔を入れ替えます。

## はずす

ストック内の仲魔を逃がします。装備品やアイテムを持たせたままはずすと、一緒になくなってしまう。

※パーティーメンバーとして参加している仲魔はずせません。

## いちがえ

パーティーメンバーの並び順を変更します。

## ステータス (→10)

パーティーメンバーとストック内の仲魔の能力などを確認できます。

## システム

セーブやメッセージの表示速度を設定できます。

## 10 ステータス

コマンド「ステータス」でパーティーメンバーやストック内の仲魔を選ぶと、それぞれの名前やレベル、能力値などを確認できます。さらに、**A**を押すたびに、「つよさ」→「そうび」→「アイテム」→「まほう」の順に画面が切り替わります。

 マツカ	おかねです。戦闘に勝つなどすると増えます。
HP/MHP	生命力の現在値/最大値です。現在値が0になると気絶します。
MP/MMP	魔法力の現在値/最大値です。魔法を使うたびに減っていきます。
けいけんち	これまでに獲得した経験値です。戦闘に勝つと増えていきます。
つぎ	次のレベルになるために必要な経験値です。

※仲魔のステータスには、「けいけんち」と「つぎ」は表示されません。

## つよさ

主人公たち人間キャラクターや仲魔の能力値が表示されます。

たいりよく	MHPの上昇率や防御力に影響します。
ちりよく	MMPの上昇率や魔法の効果に影響します。
ちから	こうげき（戦闘コマンド）に影響します。
すばやさ	攻撃の命中率などに影響します。
うん	逃げるときの成功率などに影響します。

## そうび

主人公たち人間キャラクターや仲魔が装備している武器、防具の名前とその能力値が表示されます。

こうげきりよく	装備している武器などの能力値です。
ぼうぎよりよく	装備している防具などの能力値の合計です。

## アイテム

主人公たち人間キャラクターや仲魔が持っているアイテムを確認できます。装備しているアイテムには、「！」が表示されます。

## まほう

主人公たち人間キャラクターがこれまでに覚えた魔法、仲魔が持っている魔法が表示されます。

## 11 戦闘

フィールドやダンジョンで敵と遭遇すると、戦闘になります。戦って敵を倒したり、会話をして仲魔にしたりすることができます。

### 戦闘画面の見かた



#### ① 月齢

月齢によって、敵味方ともに相手に与えるダメージ量が変わります。

#### ② 敵の情報

敵の名前と数が表示されます。

#### ③ 戦闘用コマンド

## 戦闘の進めかた

戦闘が始まったら、まず戦闘用コマンドのいずれかを選びます。

たたかう	敵と戦います。
はなす	敵と会話します。会話が成功すると、仲魔になったり、戦闘を回避したり、アイテムなどをもらうことができます。
にげる	戦闘を回避します。ただし、失敗した場合は敵の攻撃を受けます。
オート	どちらかが全滅するまで、自動で戦闘が進みます。Ⓑを長押しすると、中止できます。
みかた	パーティーメンバーやストック内の仲魔のステータスを確認できます。
たいれつ	ストックから仲魔を呼び出したり、交代したり、パーティーメンバーの並び順を変えることができます。

## 戦う場合

「たたかう」を選ぶと、以下のコマンドが表示されます。パーティーメンバー全員のコマンドを選び終わると、行動が始まります。全員の行動が終わると、再び戦闘用コマンドが表示されます。

こうげき	武器や素手で攻撃します。
まほう	魔法を使って敵を攻撃したり、パーティーメンバーを回復したりします。
アイテム	持っているアイテムや特殊効果がある武器、防具を使います。
まもる	自分やパーティーメンバーを守って、受けるダメージを減らします。パーティーメンバーを守った場合、代わりにダメージを受けることとなります。

### 状態異常について

敵の特殊攻撃などを受けると、「毒」や「麻痺」[まひ]などの状態異常になることがあります。状態異常はアイテム（→14）や回復魔法（→17）、治療屋（→13）で回復できます。

## 敵を仲魔にする場合

「はなす」を選ぶと、敵と話すときの態度や返答を選びながら会話をします。表示された選択肢を選び、会話がうまくいくと仲魔にすることができます。ただし、月齢が満月のときは会話できません。

※選択肢を選ぶまでの時間によって、会話の内容や結果が変化します。

※主人公以外のパーティーメンバーが「はなす」を選んだ場合は、会話が自動的に進み、失敗か成功かが表示されます。

### ストックを確認する

戦闘後、仲魔にした敵はストックに送られます。ストックでは、仲魔の名前やHP、MP、レベルを確認できます。コマンド「たいれつ」を選んだ後、「よぶ」「はずす」「いれかえ」のいずれかを選ぶと表示されます。

## 戦闘の終了

敵をすべて倒したり、仲魔にしたり、戦闘を回避すると戦闘が終了します。敵を倒した場合は、経験値やおかねが手に入ります。パーティーメンバーのうち、主人公たち人間キャラクターは経験値が一定量たまるとレベルが上がり、「たいりよく」「ちりよく」「ちから」「すばやさ」「うん」のいずれかの能力値を1上げることができます。

※HPが0になると気絶し、気絶したパーティーメンバーは次の戦闘に参加することができなくなります。アイテム「ルーン」(→14)を使うか、回復魔法、治療屋で治療すると回復できます。

### 全滅について

パーティーメンバーのうち、主人公たち人間キャラクター全員が気絶すると、全滅（ゲームオーバー）となり、最後に泊まった宿屋から再開します。  
※全滅すると、おかねが半分になります。

## 12 仲魔合体

2体以上の仲魔がいる場合、仲魔を合体させて新しい仲魔を作ることができます。

### 仲魔を合体させる

どこかの町にいる、仲魔を合体できる人物に依頼するか、魔法「コンバック」（→17）を使うと、仲魔を合体させることができます。合体表から仲魔を2体選ぶと、合体後に現れる仲魔とそのステータスを確認できます。合体させるかどうか聞かれたら、「はい」を選んで合体させます。

#### 遺伝情報

武器や防具を装備させた状態で合体を行うと、通常とは異なるステータスの仲魔が出現します。

### 合体表

仲魔を合体させる際に表示されます。表の上の数字は、仲魔の番号に対応しています。合体可能な組み合わせには「○」が、合体不可能な組み合わせには「-」が表示されます。

が、つたいさせる なかまをくわいで くたせ	
07-シーズ	0123
1-クルク	○-○
2-ナーカ	○-○
3-クン	○-○

仲魔の番号

## ミューテーション

合体の結果、ごくまれに通常の合体では作れない仲魔が現れることがあります（ミューテーション）。ミューテーションで現れた仲魔は、同じくミューテーションで現れた仲魔とのみ合体できます。

町では様々な施設を利用できます。

## 宿屋



おかねを払ってパーティーメンバーやストック内の仲魔のHPとMPを回復できます。宿屋の店主に話しかけると名前が一覧で表示され、ストック内の仲魔は、**A**で「？」を消すと泊めることができます。

## 治療屋

宿屋内にあり、おかねを払って毒や気絶状態になったパーティーメンバーやストック内の仲魔を治療できます。治療屋の店主に話しかけると状態異常のキャラクターの名前が一覧で表示され、**A**で「？」を消すと治療できます。気絶を治療した場合のみ、HPとMPも回復します。

## 武器屋／防具屋



主人公たち人間キャラクターや仲魔が装備する武器や防具を売り買いできます。

## 道具屋



様々なアイテムを売り買いすることができます。

## 預かり所

道具屋内にあり、持っているアイテムやおかねを預けることができます。預けたアイテムやおかねは、各地の預かり所で引き取ることができます。預けておいたおかねは、ゲームオーバーになっても減りません。

## 14 アイテム

アイテムは1度使うとなくなります。  
「－」は、道具屋で買えないアイテムです。  
ここで紹介する以外にも、様々なアイテム  
が登場します。

名前	効果	買値
マナのたね	HP約50回復	15
マナ	HP約500回復	300
パナ	MP約30回復	150
パナケア	MP約80回復	450
モナのえだ	麻痺回復	150
どくけしそう	毒回復	100
ルーン	気絶回復	750
シルフのはね	瞬間移動	75
カルトのマスク	魔封じ	－
マギのふえ	混乱させる	－
レテのしずく	麻痺させる	－
まじゅうのち	戦闘回避	－
ルナーニュー	新月にする	－
ルナーフル	満月にする	－

つちのまもり	たいりよくアップ	—
みずのまもり	ちりよくアップ	—
ひかりのまもり	ちからアップ	—
かぜのまもり	すばやさアップ	—
かみのまもり	「うん」以外の能力アップ	—
ミュートのたね	特定の場所で使うと、ミュートーションを起こす	—

※「魔封じ」は、敵が魔法を使えないようにします。

※「瞬間移動」は、ダンジョンから脱出したり、行ったことがある町へ移動したりできます。

## 15 武器／防具

多くは町で買うことができますが、ダンジョン内で拾うことなどもあります。  
ここで紹介する以外にも、様々なものがあります。

### 武器

#### 斧

名前	攻撃力	命中率 (%)	買値
ハンマー	15	60	300
メイス	22	60	450
トマホーク	32	60	600
スラブハンマ	37	60	900

#### 爪

名前	攻撃力	命中率 (%)	買値
ナックル	8	100	150
アイアンクロー	15	100	300
ダイヤのつめ	39	80	1500
くまごろし	35	100	900

## 剣

名前	攻撃力	命中率 (%)	買値
サーベル	9	70	—
タイトソード	18	70	390
ヒートソード	30	70	600
ダマスカス	35	90	—

## 槍

名前	攻撃力	命中率 (%)	買値
どうのやり	12	80	240
てつのやり	18	80	390
ダイアのやり	48	80	1800

## 防具

### アーマ

名前	防御力	買値
スリムアーマ	9	150
カパーアーマ	15	300
アイアンアーマ	22	600
スカイアーマ	29	1200

※スカイアーマを戦闘で使うと、補助魔法「ビタルジャ」（→16）が発動します。

### メール

名前	防御力	買値
リングメール	10	240
スケールメール	14	375
ダイアメール	27	1050
ブフメール	34	1950

※ブフメールを戦闘で使うと、冷気系の特殊攻撃「ブフプレス」が発動します。

### 服

名前	防御力	買値
かわのふく	8	75
ローブ	14	210
チャームのふく	36	2100

## 盾

名前	防御力	買値
どうのたて	5	105
てつのたて	9	240
ベトンのたて	14	450
ダイヤのたて	16	900

## 16 攻撃／補助魔法

敵を攻撃したり、パーティーメンバーを強化したりします。戦闘中のみ使えます。

### 攻撃魔法

#### 炎系攻撃

名前	効果	消費MP
アギ	ダメージ約20	2
アギラ	ダメージ約40	5
アギラオン	ダメージ約80	14
アギラマ	ダメージ約 150	17
アギダイン	ダメージ約 200	25

#### 冷氣系攻撃

名前	効果	消費MP
ブフ	ダメージ約20	2
ブフラ	ダメージ約40	5
ブフラオン	ダメージ約80	14
ブフラマ	ダメージ約 150	17
ブフダイン	ダメージ約 200	25

## 雷系攻撃

名前	効果	消費MP
ジオ	ダメージ約20	2
ジオラ	ダメージ約40	5
ジオラオン	ダメージ約80	14
ジオラマ	ダメージ約 150	17
ジオダイン	ダメージ約 200	25

## 真空系攻撃

名前	効果	消費MP
ザン	ダメージ約20	2
ザンマ	ダメージ約40	5
ザンマオン	ダメージ約80	14
ザンラマ	ダメージ約 150	17
ザンダイン	ダメージ約 200	25

## 詠唱

名前	効果	消費MP
ランカ	ダメージ約 250	1
ランカム	ダメージ約 450	2
ランカイン	ダメージ約 1000	3
フォース	ダメージ約 600	10

※「詠唱」は2人で協力して使ったり、1人で1回の戦闘中に何度か使わないと発動しません。

## 特殊攻撃

名前	効果	消費MP
ムーンライト	???	10

## 精神攻撃

名前	効果	消費MP
マカジャマ	魔封じ (グループ)	5
マカジャミル	魔封じ (全体)	11
プリンパ	混乱させる (グループ)	5
プリンフル	混乱させる (全体)	14
ドルミン	眠りにつかせる (グループ)	4
ドルミナル	眠りにつかせる (全体)	8
パララ	麻痺させる (グループ)	5
パララル	麻痺させる (全体)	10
ビルラ	毒に冒す (グループ)	9
ムド	気絶させる (単体)	12
ムドオン	気絶させる (グループ)	18

## 補助魔法

### 防御補助

名前	効果	消費MP
ビタルジャ	たいりよく2倍	4
イントジャ	ちりよく2倍	4
ストラジャ	ちから2倍	4
テクスジャ	すばやさ2倍	4
マカランダ	MP奪取	0

### 攻撃補助

名前	効果	消費MP
ビタルダ	たいりよく1/2倍	4
ストラダ	ちから1/2倍	4
テクスダ	すばやさ1/2倍	4

## 17 回復／その他の魔法

HPや状態異常を回復したり、仲魔を合体させたりします。フィールドやダンジョン、町でも使えます。

### 回復魔法

#### 単体回復

名前	効果	消費MP
ティ	HP約40回復	4
ティアマ	HP約250回復	12
ティアマハン	HP約900回復	25

#### 全体回復

名前	効果	消費MP
メティ	HP約30回復	10
メティアマ	HP約190回復	28
メティアハン	HP約400回復	50

## 状態回復

名前	効果	消費MP
パララディ	麻痺回復	7
ポイスディ	毒回復	5
リカーム	気絶確率回復	20
サマリカーム	気絶回復	30
パトリカーム	気絶完全回復	30

※「リカーム」は、低確率で気絶を回復します。「サマリカーム」は、HPが1の状態から必ず回復します。「パトリカーム」は、必ず気絶を回復し、HPとMPを完全に回復できます。

## その他の魔法

### 合体

名前	効果	消費MP
コンバック	合体	5

### 移動

名前	効果	消費MP
トランパ	瞬間移動	5

『女神転生外伝ラストバイブルII』  
に関するお問い合わせ先

株式会社インテックス

.....

ニンテンドー3DSのサービス全般、および各ソフトに関するお問い合わせ先につきましては、ニンテンドーeショップの「設定・その他」の「お問い合わせについて」をご覧ください。

※ゲームの攻略情報についてはお答えしていません。