

SWJ-BANC2D


WonderSwan



あまのりし
未来への意志

SHAMAN KING



© 武井宏之 / 集英社・テレビ東京・XEBEC・NAS・Mankin.Project.

© BANDAI 2002 MADE IN JAPAN





ちゅう
注 意

かなら
よ
必ずお読みください

- 強い光の刺激などにより、一時的な筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を起こした場合やゲーム中にめまい・吐き気・疲労感などを感じた場合は、ゲームをすぐに中止し、医師の診断を受けてください。
- 思わぬ事故の原因となりますので、運転中、歩行時などの使用および航空機の中など、使用が禁止および制限されている場所では使用しないでください。
- 思わぬ事故の原因となりますので、疲れた状態(手や腕の疲労、目の乾燥など)や長時間連続の使用はしないでください。ゲームをするときは、1時間ごとに10～15分程度、休憩していただくようお願いいたします。

ほんびん じるし
本品は○印のついている機器で使用できます。

スワンクリスタル ○

ワンダースワンカラー ○

ワンダースワン ×

ちゅうい
ご注意

ほんびん しょう きき びょうじ がめん いろ じゃっかん ちが で ばあい
本品を使用する機器によって、表示される画面の色に若干の違いが出ますが、故障ではありません。

ごあいさつ

このたびは株式会社バンダイの、スワンクリスタル・ワンダースワンカラー
用カートリッジ「シャーマンキング 未来への意志」をお買いあげいただき誠
にありがとうございました。ご使用前に取り扱い方、使用上の注意等、この
「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。な
お、この「取扱説明書」は大切に保管してください。



ストーリー	4
キャラクター紹介	6
基本操作	8
ゲームスタート	10
ゲームの流れ	11
マップ	12
メニュー	13
スピリチュアルパート	17
バトル	21
通信共闘	28
必殺技紹介	31
アイテム紹介	33

ストーリー ~STORY~

しまよえる死者の魂
し しゃ たましい

大地の森に息づく精霊
だい ち もり いき せいれい

そして神仏——
しんぶつ

これらと自由に交流し
じ ゆう こうりゆう

人間ではなしえぬ力をこの世に行使する者達がいる
にんげん ちから よ こうし ものたち

かれ 彼らは **シャーマン** と呼ばれた
かれ

よる はかば おやまた た であ しょうねん あさくらよう
夜の墓場で「小山田まん太」が出会った少年、「麻倉葉」。

しんら がくえん てんこうせい き かれ
森羅学園に転校生としてやって来た彼は
「あの世とこの世を結ぶ者」すなわち「シャーマン」だった。

ねんまえ れい あみだまる うんめいてき であ とお よう
600年前のサムライの霊「阿弥陀丸」との運命的な出会いを通して「葉」は
「シャーマンの王=シャーマンキング」になるための資質を開花させていく。

しゅくめい タオレン
そして宿命のライバル「道蓮」をはじめ、
「大いなる破壊を大いなる再生に変えるシャーマンの王」を
目指す様々なライバルたちの登場。

きよだい すいせい よぞら か せ かいじゅう たち
巨大な2つの彗星が夜空を駆け、世界中のシャーマン達に
シャーマンキングの座を巡る闘いの始まりを告げる。

いま うんめい はぐるま まわ
そして今、運命の歯車が回りはじめる。



キャラクター紹介

麻倉葉

あさくら しょう

なんとかなる!!

のんびり気持ちよく暮らすために、シャーマンキングを目指す13歳の少年。自他共に認めるユルい性格で、そのたたずまいは、まるで吹き抜ける風。最強の戦国武士“阿弥陀丸”を持霊として使うシャーマン。

中国の歴史の闇で古来より暗躍してきた一族・道家の長男。持霊は中国の武将・馬孫。破壊することしか知らなかったが、葉との戦いをきっかけに、憎しみのない世界をつくるべく、シャーマンキングを目指すようになる。



タオレン
道蓮

この世界は汚れている……
そうは思わないか？



あさくら ぼん
 麻倉葉の許嫁よ
 あたしはイタコのアンナ



きょうやま
恐山アンナ

よ う れいこん げん
 葉のいいなずけにして、あの世の靈魂を現
 せ せ よ よ おそれざん
 世へ呼び寄せることのできる恐山のイタ
 コ。誰も逆らうことができないきつつい性
 かく よう しり し
 格で、葉を尻に敷いているようだが……。
 よう しん たいせつ おも きも ひといちばい
 葉を信じ、大切に思う気持ちは人一倍。

おやまだ
小山田まん太



だからぼくも
 助けなきや
 友達だもんね!

とうきょう よう はじ ともだち れい み
 東京にやってきた葉の初めての友達。霊を見るこ
 とができる。葉と出会い、霊とシャーマンの世界
 に深くかわり、かずかずの危険な目にあうが、葉との
 友情は消えることはない。ユルい葉に
 突っ込むのが生きがい?



スワンクリスタル

Y4ボタン

Y2ボタン

Bボタン

Aボタン



Xボタン

STARTボタン

基本操作
きほんそうさ

い どう かい わ
移動&会話パート

Xボタン:キャラクターの移動・項目の選択

Aボタン:決定・メッセージ送り

STARTボタン:メニュー表示・ゲームスタート

※「記録」の「ロード/セーブ」時、STARTボタンはキャンセルボタンとなります。

せいちょう
スピリチュアルパート (成長パート)

Xボタン:キャラクターの移動・項目の選択

Aボタン:決定・メッセージ送り・ステータス画面表示

Bボタン:キャンセル・マップ閲覧表示

STARTボタン:終了メニュー表示

バトルパート

Xボタン:コマンドの選択・目標の選択

Aボタン:決定・メッセージ送り

Bボタン:キャンセル

STARTボタン:顔↔属性表の切り換え



基本操作



スワンクリスタル本体に「シャーマンキング 未来への意志」のカートリッジを正しくセットして、電源を入れるとタイトル画面が表示されます。AボタンまたはSTARTボタンを押すと、スタートメニューが表示されます。Xボタンでメニューを選び、Aボタンで決定します。

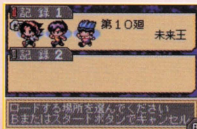
はじめから：ゲームを最初から始めます。

つづきから：前回セーブした記録をロードし、その続きをプレイすることができます。(P13参照)

つうしん：ワンダースワンの通信機能を使い、2人のプレイヤーが育てたキャラクターでパーティーを組み、シャーマンファイトを戦います。シナリオをクリアするとアイテムやスピリチュアルピースが手に入ります。(P28参照)

つづきから…「つづきから」を選べるとロード画面が表示されます。Xボタンでロードする記録を選びAボタンで決定、さらに「ロードしますか?」で「はい」を選んで決定します。

※BボタンまたはSTARTボタンで、スタートメニューに戻ります。



ゲームの流れ

移動・会話パート→P12

マップを移動します。移動した場所によって、会話やイベントが発生します。



バトルパート→P21

会話やイベントによってはバトルが発生します。バトルに勝つとスピリチュアルピース等が手に入ります。



スピリチュアルパート→P17

手に入れたスピリチュアルピースを使い、キャラクターをパワーアップさせます。

※移動パートから実行が可能です。



新たな展開→移動・会話パートへ

ゲームの流れ

マップ画面で移動をおこない、ストーリーを進めていきます。Xボタンでキャラクターを動かし、建物などへ移動、画面にその場所の文字が表示されたらAボタンでその場所に入ります。

①使用キャラクター

③SMP

②葉のスピリチュアルピースの数

④現在地



ターゲットマーカー

マップ上で目標となる場所です。この場所へ入ると会話イベントやバトルが発生し、ストーリーが進みます。



ヘルプマーカー

バトルや成長方法の説明、成長の手助けに関するイベントが発生します。マップやシナリオによってイベントの発生回数異なります。

ヘルプマーカーを使い過ぎると、そのシナリオのイベントクリア時に獲得できるスピリチュアルピース数、SP(巫力の玉)や属性ボーナスの獲得数等が減ってしまうんだ! 使い過ぎに注意しよう。



マップ上でSTARTボタンを押すとメニュー画面が表示されます。Xボタンで項目を選びAボタンで決定します。

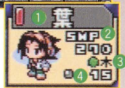
①パーティーマーカー／バトルに参加するキャラにつきます。葉を含む最大3人で構成されます。

②SMP／シャーマンパワー。高い程攻撃力が強くなります。

③基本属性／バトル開始時の属性をあらわします。(P23参照)

④スピリチュアルピース／数の分だけスピリチュアルパートのマップを歩くことができます。

⑤マテリアル／特定のマスでマテリアル5個を消費して属性のレベルアップがおこなえます。

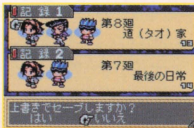


記録

Xボタンで記録する場所を選びAボタンで決定します。

2箇所に記録することができます。記録後「終了」を

選ぶとゲームを終了し、「続ける」を選ぶとゲームを続行します。



セーブデータ

がある場所を

選ぶと、上書き

注意!

でセーブをするわよ。上

が書きでセーブをすると、

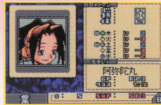
前のデータは消えるか

ら注意しなさい。



のうりょく 能力

かく のうりょく み
各キャラクターの能力を見ることができます。Xボ
タンでキャラクターを選びAボタンで決定します。



このころ わざ からだ かんけい すうち たか ちゅう
心・技・体: バトルに関係するステータスです。数値の高さがバトル中のダ
メージや、タイムカーソルの移動速度に影響を及ぼします。

- 心** …高い程攻撃力(放出系)防御力が強く、攻撃もかわしやすくなります。
- 技** …高い程攻撃がヒットしやすく、ダメージも低くなります。また、クリティカルヒットが出やすくなります。
- 体** …高い程バトル時のタイムカーソルのスピードが早くなります。

ぞくせい かくぞくせい かいしじ きほんぞくせい かく こ
属性: 各属性のレベルです。バトル開始時の基本属性は各キャラクター固
定となります。1以上の属性はバトル時「ゾクセイ」で属性を変更さ
せることができます。属性には「相生」「相刻」という関係が存在し、
バトルの際重要となります。(P23参照)

れいりょく もちれい れいりょく さんしょう たいきゅうち
GP(霊力): 持霊の霊力をあらわします。オーバースoul(P26参照)の耐久値です。

はちい さいこう いちい はじ もちれい
クラス: 「八位」(最高は「一位」)から始まる持霊のレベルです。
位の数=バトル時のSP(巫力の玉)の数をあらわします。

※X2、4ボタンで「能力」「装備」「必殺」の、Y2、4ボタンでキャラクターの切り換え
がおこなえます。

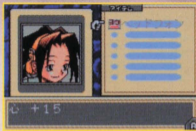
せいちょう

成長

スピリチュアルパートに入ります(P17参照)。仲間もここで成長させます。

装備

スピリチュアルパートで獲得したアイテムを装備します。装備させたいキャラクター、装備させたいアイテムをXボタンで選び(画面下に選択中アイテムの効果が表示されます)Aボタンで決定します。装備させられるのは各自ひとつずつです。外す際は、再度Aボタンを押します。Bボタンで終了します。



必殺

各キャラクターの必殺技を見ることができます。見たいキャラクター、見たい必殺技をXボタンで選ぶと、画面下に技の情報「使用コマンド/系統/消費GP・SP(巫力の玉)/技の効果」が表示されます。Bボタンで終了します。



※X2、4ボタンで「能力」「装備」「必殺」の、Y2、4ボタンでキャラクターの切り換えがおこなえます。

へんせい 編成

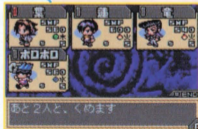
仲間がいる場合、パーティーを編成することができます。パーティーメーカーのON/OFFで、戦闘に参加するキャラクターを最大3人まで編成してパーティーを組むことができます。

名前の左側のパーティーメーカーが赤くなっているのが編成中のキャラクター。黒くなっているのが編成可能キャラクターです。Xボタンでキャラクターを選び、Aボタンで編成のON/OFFをおこないます。すでに3人編成している場合は、外すキャラクターの編成をOFFにしてからおこないます。

※薬を外してパーティーを編成することはできません。

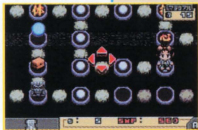
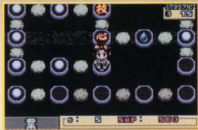


イベント等で仲間が増えたら、編成でパーティーを編成しよう。増えた仲間は、編成で登録しないとバトルには参加しないぞ。仲間が増えたら、まず編成。これを忘れずにね！



メニュー画面から「成長」を選び、決定するとスピリチュアルパートに入ります。成長させたい仲間を選び、イベント等で手に入れたスピリチュアルピースの数の分だけマップを歩いて、様々な要素をアップさせることができます。スピリチュアルパートは仲間キャラクター全員で同じマップを使うため、前に誰かが歩いたマスは空の状態になってしまいます。マップを初期状態に戻す方法は、P20を参照ください。

※一度誰かが歩いたマスは、スピリチュアルピースを消費せずに歩くことができます。




スピリチュアルパートは、一度歩いちゃうと、やり直しがきかないんだ。まずは、どこに何が
あるかマップで確認しよう。Bボタンを押すと、
方向カーソルがあらわれるでしょ？ Xボタン
でカーソルを動かしてマップを隅から隅まで
確認しよう。AボタンかBボタンで終了だよ。

「って、おいおい、いきなり歩き出すなよ！」



SMPアップ

マップの「」の上を歩くと、SMPがアップします。



ステータスアップ

マップの「心」「技」「体」の上を歩くと、それぞれのステータスがアップします。



属性アップ

マップの「木」「火」「土」「金」「水」のマスの上に乗ると、マテリアルと引き換えに属性レベルを上げるかどうかの選択肢が出ます。マテリアル5個と引き換えに、その属性レベルが1アップします。





マテリアル

このマスの上を歩くと、マテリアルが手に入ります。



アイテム

このマスにたどりつくと、アイテムが手に入ります。



ふういんとびら 封印(扉)

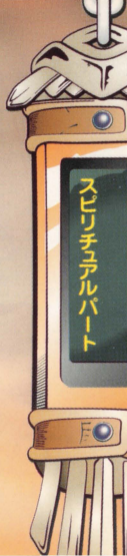
マップ上には、封印(扉)があります。封印(扉)は、イベントをクリアすることで解放され、通ることができるようになります。

解放される封印(扉)はクリアしたイベントによって異なります。



キャラクター

スピリチュアルパートに入った場合、キャラクターがマスにいる場合があります。出現ポイントは、シナリオの進行具合によって変わります。このマスの上を歩き、話し掛けると、自動的に会話が始まり、シナリオに変化が起きる場合があります。



ふっかつ マップの復活



“スピリチュアルパートに来たのに、葉が
ある
歩きまわっちゃって…何もねえ。これじゃ、全
ぜんせいちょう
然成長できねえぜ…!”



シャーマンファイトの勝利には、仲間のバランスよい
パワーアップが必要となります。しかし、スピリチュアルパートは仲間キャラクター全員で同じマップを使う
ため、前に誰かが歩いたマスは空の状態になって
しまいます。マップを初期状態に戻す方法は、下記
を参照ください。

“スピリチュアルパートは、すべてのキャラクターが同じマ
ップで成長するんだ。そういう時は、マップを復活させよ
う。マップの五行の力「木」「火」「土」「金」「水」5つのマ
スすべてを解放すると、マップが元に戻るよ。”



シナリオによってはバトルが始まることがあります。バトルは4つのコマンドを使って戦います。

- 1 相手の属性・タイムカーソル・名前
- 2 タイムゲージ (味方のタイムカーソルは青、敵のタイムカーソルは赤で表示されます)
- 3 自分のタイムカーソル・属性・GP・SP (巫力の玉)
- 4 コマンド



しょうはい 勝敗

自分のSP(巫力の玉)がすべて破壊され、尽きると負け。それより早く相手の巫力をすべて破壊すれば勝ち。



バトル

バトルの流れ

1. コマンド選択

「コウゲキ」「ゾクセイ」「レイジュツ」「ソウル」の4つから使用するコマンドと、その内容を選択します。この時、タイムカーソルがセットされる位置も表示されるので、チェックしておきましょう。

2. 攻撃相手選択

攻撃する相手を選びます。

3. タイムカーソル移動

タイムカーソルが移動しはじめ、Go!に到達すると、コマンドが実行されます。コマンド実行後、次のコマンドを選びます。



コウゲキ

あいて ひとりえら ちょくせつこうげき
相手を1人選び、直接攻撃をおこないます。



ゾクセイ

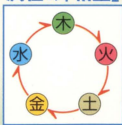
ぞくせい へんこう いじょう ぞくせい
属性を変更します。ステータス1以上の属性
へんか ぞくせい
に変化することができます。属性はそれぞれ
そうしょう そうこく かんけい むす かん
「相生」「相刻」関係で結ばれており、この関
けい ゆうり ふり
係でバトルが有利にも不利にもなります。



パッチの教え!

ぞくせい そうしょう そうこく かんけい
属性の「相生」「相刻」関係はSTARTボタンで
かくにん
確認することができます。

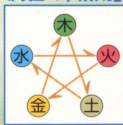
属性の「相生」



ほうこう ぞくせい こうげき
→方向の属性に攻撃して
あた
もダメージは与えられません
が、クリティカルヒットが
はっせい
発生すると、相手のオーバーン
あいて
ウルを一撃で破壊します。

こうげき ぼうご
攻撃や防御のダメージ
がアップダウンします。
ぞくせい
図内の→は、「有利」
ゆうり
不利」の関係をあらわ
かんけい
します。

属性の「相刻」



シルバのゾクセイ指南!

例えば「金」属性キャラと対戦した場合、属性を変化させて戦おう!



「ゾクセイ」で「土」属性に変化し、クリティカルヒットで一発逆転を狙う。
「ゾクセイ」で「火」属性に変化し、バトルを有利に進める。

パッチの教え!

【属性の特殊効果について】

属性にはそれぞれ特殊な効果がついています。

- 木 (もく)** …バトル中の「コウゲキ」選択時、GPが回復。
- 火 (か)** …バトル中「体」ステータスがアップ。
- 土 (ど)** …バトル中の「レイジュツ」使用時、消費GP数値が減少。
- 金 (こん)** …バトル中、打撃系の技の威力がアップ。
- 水 (すい)** …バトル中、放出系の技の威力がアップ。

★各レベルに応じて、効果の大きさは増加します。

レイジュツ

GPを消費してくり出す集団攻撃や必殺の攻撃、補助などの技です。技の横に消費GPと“打”“放”マークが表示されます。“打”は「打撃系攻撃」をあらわし、“放”は「放出系攻撃」をあらわします。



★「放出系攻撃」は、「SMP」パラメータだけでなく「心」パラメータが高い程攻撃力が上昇します。



コマンドを選んだ時にGPが足りても、コマンドが実行される前にダメージを受けちゃって、いざコマンド実行って時にGPが足りなくならないように注意しよう! 「ソウル」の「チャージ」でGPを増やしたり、相手のタイムカースルの位置やスピードをチェックするのも忘れられないようにね。



バトル

ソウル

SP (巫力の玉)を消費してくり出す特殊な技です。技の横に消費SP (巫力の玉)が表示されます。



うわの オーバーソウルの上乗せ=チャージ

ソウルの中には、オーバーソウルの上乗せがおこなえる「チャージ」という技があります。SP (巫力の玉)の数分(+1=玉1個分、+2=玉2個分)だけ、オーバーソウルを上乗せすることができます。オーバーソウルが大きくなり、攻撃力が増します。また、消費GPが多すぎて発動できなかった必殺技の発動も可能になります。



ちょうしの調子に乗って「チャージ」ばかりしていると、「相生」属性のクリティカルヒットでオーバーソウルしたSP (巫力の玉)を一気に失う可能性があるわ。どんなにGPが残っていても「相生」する属性だと、一撃で破壊されてしまうことがあるから、相手の属性も要チェックよ。

チームバトル

ものがたり すす へんせい
物語が進むと、編成したチームでバトルになる
ことがあります。チームバトルでは、葉以外の
キャラクターもプレイヤーが操作します。
バトルの流れは基本的には同じです。タイムカ
ーソルがGo! に到達したキャラクターからコ
マンドが実行されます。味方チームのキャラクターのコマンドが実行され
たら、次のコマンドを選びます。



しょうはい 勝敗

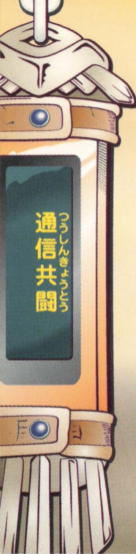
じぶんたち ふりよく たま は
自分達のSP(巫力の玉)がすべて破
壊され、尽きると負け。それより早く相
手のSP(巫力の玉)をすべて破壊すれ
ば勝ち。



チームバトルはチームワークが
重要なんだ。「味方のステータスを
アップさせたり」「味方に有利に
なるように、敵の属性を強引に
変えたり」「味方のGPを回復させたり」
チームワークで勝ち抜こう!



バトル



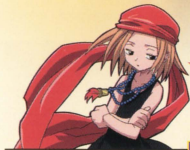
通信共闘

べつりょうの通信ケーブルで2台のスワンクリスタルまたはワンダースワンカラーをつなぎ、お互いが育てたキャラクターでチームを組んで、バトルをすることができます。

通信の準備

- 1 スワンクリスタル、もしくはワンダースワンカラーを2台と、『シャーマンキング 未来への意志』のソフトを2つ、ワンダースワン専用通信ケーブルを用意します。
- 2 ゲーム機本体の外部接続拡張コネクタに通信ケーブルをつなぎます。
- 3 ソフトとケーブルが正しく接続されているか確認し、それぞれの電源をONにします。
- 4 スタートメニューの「つうしん」を選びます。
※先に「つうしん」に入った側が親機となります。





通信共闘を始める前にひとこと言っておくわ。通信共闘は、ゲームで育てたキャラクターを使うから、セーブデータがないとプレイできないわ。えっ、セーブデータがない？……出直してらっしゃい。

通信共闘の準備

1 通信終了後、使うセーブデータを選びます。




2 続けてパーティーメンバーから使うキャラクターを選び決定すると、再度通信がスタートします。



3 通信終了後パーティーメンバーが発表され、親機側のプレイヤーがステージを選べば、通信共闘スタートです。

さあ、通信共闘のスタート！
レディ〜ファイツ！

- 
- ・画面に「通信待機中」と出ている時に電源を切ったりしないようにね！
 - ・通信中にエラーが起こった場合、電源を切って最初からやり直すのよ。



つうしんきょうとう 通信共闘スタート

バトルの^{なが}流れはチームバトルと^{きほんてき}基本的には^{おな}同じです。自分のキャラクターのタイムカーソルがGo!に到達したら、コマンドを選びます。

しょうはい 勝敗

チーム全員のSP(巫力の玉)がすべて破壊され、尽きると負け。それより早く相手チームのキャラクターのSP(巫力の玉)をすべて破壊すれば勝ちとなります。バトルに負けた場合は、「もういちど対戦する?」が表示されます。「はい」を選べば、再度挑戦することができます。

せんりひん 戦利品

シナリオをクリアすると、スピリチュアルピースやゲーム内には出現しないレアなアイテムが手に入ります。





コマンド	技名(わざめい)	系統(けいとう)	消費(しょうひ)	対象(たいしょう)
レイジュツ	真空仏陀新り (しんくうぶつだごり)	打撃(だげき)	240GP	敵単体(てきたんたい)
レイジュツ	阿弥陀丸の盾 (あみだまるのたて)	打撃(だげき)	80GP	敵単体(てきたんたい)
★攻撃までの一定時間、ダメージを半減				
レイジュツ	如来(にょらい)	補助(ほじょ)	220GP	自分(じぶん)
★心技体のステータスが+20				
レイジュツ	後光刃(ごこうじん)	放出(はしゅつ)	560GP	敵単体(てきたんたい)

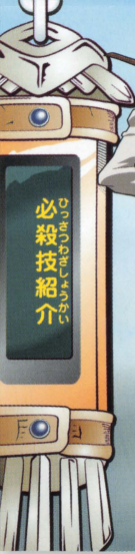
麻倉 葉 (あさくら よう)

コマンド	技名(わざめい)	系統(けいとう)	消費(しょうひ)	対象(たいしょう)
レイジュツ	中華斬舞(ちゅうかざんまい)	打撃(だげき)	320GP	敵全体(てきぜんたい)
レイジュツ	爆進(ばくしん)	特殊(とくしゆ)	180GP	敵単体(てきたんたい)
★相手のタイムカーソルを吹き飛ばす				
レイジュツ	黒桃(くくとう)	補助(ほじょ)	220GP	自分(じぶん)
★心技体のステータスが+20				
レイジュツ	刀幻境(とうげんきょう)	打撃(だげき)	800GP	敵全体(てきぜんたい)

道蓮 (たおレン)



必殺技紹介
ひっきつわざししょうかい



必殺技紹介



コマンド	技名(わざめい)	系統(けいとう)	消費(しょうひ)	対象(たいしょう)
レイジュツ	ヌキウチ	打撃(だげき)	240GP	敵単体(てきたんたい)
★確実にヒット				
レイジュツ	激励(げきれい)	補助(ほじょ)	160GP	味方単体(みかたんたい)
★心技体のステータスが+10				
レイジュツ	ビッグ親指(びっくおやゆび)	補助(ほじょ)	160GP	敵単体(てきたんたい)
★相手の「ソクセイ」コマンドを一定時間封じる				
レイジュツ	地獄竜紅蜥蜴(じごくりゅうべにとかげ)	放出(ほうしゅつ)	560GP	敵全体(てきぜんたい)

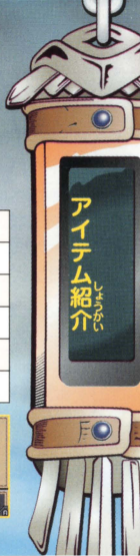
木刀の竜 (ほくとうのりゅう)

コマンド	技名(わざめい)	系統(けいとう)	消費(しょうひ)	対象(たいしょう)
レイジュツ	かかブリウエンベ	放出(ほうしゅつ)	240GP	敵全体(てきぜんたい)
レイジュツ	モンソクルツベ	特殊(とくしゅ)	240GP	敵単体(てきたんたい)
★敵の全ステータスを-10				
レイジュツ	ネイケフィキロ	放出(ほうしゅつ)	480GP	敵単体(てきたんたい)
★クリティカルヒット高確率				
レイジュツ	ニボポパンチ	特殊(とくしゅ)	400GP	敵単体(てきたんたい)
★一撃を与えるまでタイムカーソルを止める				



ホロホロ

アイテムはスピリチュアルパートのアイテムマスで獲得することができます。アイテムの前には封印(扉)があり、イベントをクリアすることで封印(扉)が解かれ、アイテムマスへ移動できるようになります。



名前

効果

ヘッドフォン	心ステータスをアップ
ふんばり浴衣	技ステータスをアップ
便所サンダル	体ステータスをアップ
しきみにんぎょう式神人形	木属性レベルをアップ
オロチの神木	火属性レベルをアップ
だいちおくり物の大地の贈り物	土属性レベルをアップ
しきんせき試金石	金属性レベルをアップ
イクパスイ	水属性レベルをアップ

名前

効果

木の巻	敵全員の木属性レベルをダウン
火の巻	敵全員の火属性レベルをダウン
土の巻	敵全員の土属性レベルをダウン
金の巻	敵全員の金属性レベルをダウン
水の巻	敵全員の水属性レベルをダウン
五芒星	霊クラスをアップ

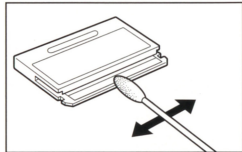


■カートリッジのクリーニング

カートリッジの先端部が汚れていると、正常に動作しなかったり、カートリッジのセーブデータが消えてしまう場合があります。こまめなクリーニングをおすすめします。

綿棒や柔らかい布などでのクリーニング

1. 綿棒や柔らかい布などをカートリッジの端子部にあて、左右に5~10回動かしてクリーニングをしてください。
2. 汚れがひどい場合は、綿棒や柔らかい布などを上下に動かして、クリーニングをしてください。



注意

- カートリッジに綿屑などが付着した場合は必ず取り除いてください。そのままご使用になると故障の原因となります。
- 端子部は無理な力でこすらないでください。故障の原因となります。
- 綿棒や柔らかい布などによるワンドースワンカラー・スワンクリスタル本体カートリッジ差し込み口のクリーニングはしないでください。故障の原因となります。

使用上の注意

- 本製品は、精密な電子部品で構成されています。落としたり、水にぬらしたり、汚したり、分解したりしないでください。また高温・低温になる所（特に夏の車の中など）での使用、保管はさけてください。
- 故障の原因となりますので、カートリッジの端子部には、絶対に触らないでください。
- 電源スイッチをONにしたまま、カートリッジの抜き差しはしないでください。本体およびカートリッジのゲーム内容を破損する恐れがあります。
- カートリッジは、正しくセットしてください。カートリッジをセットするときは、まっすぐ奥まで差し込んでください。

バックアップのご注意

- このカートリッジ内部には、ゲームの成績や途中経過をセーブ（記録）しておくバックアップ機能がついています。むやみに電源スイッチをON/OFFしたり、本体の電源を入れたままでカートリッジの抜き差しをすると、セーブされていた内容が消えてしまうことがありますので、ご注意ください。
- 万が一セーブされた内容が消えてしまった場合、復元することは出来ません。弊社は責任を負いかねますのでご了承ください。

バンダイゲームステーション

このソフトの内容ないようについてのご質問しつもんは、**03-3847-5090**
[受付時間うけつけじかん／月げつ～金曜日きんようび(祝日しゅくじつを除く)のぞ]10時じ～16時じにお問い合わせとあください。

- 電話番号はよく確かめて、お間違えのないようにしてください。
- 受付時間以外の電話はおさください。
- 東京23区以外の方は、市外局番(03)をお忘れのないようにしてください。

《お買い上げのお客様へ》商品についてお気づきの点がございましたら、お客様相談センターまでお問い合わせください。住所、電話番号、保護者の方とお子様のお名前・お年も必ずお知らせください。

バンダイお客様相談センター

台東区駒形2-4-10 〒111-0043

☎ 03-3847-6666

- 電話受付時間 月～金曜日(祝日を除く)10時～16時
- 電話番号はよく確かめて、お間違えのないようにご注意ください。

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY AND
COMMERCIAL RENTAL PROHIBITED.

本品は日本国内だけの販売および使用とし、
また商業目的の賃貸は禁止されています。

おことわり

商品の企画、生産には万全の注意をはらっておりますが、ソフトの内容が非常に複雑なために、プログラム上、予期できない不都合が発見される場合が考えられます。万一、誤動作等を起こすような場合がございますら、相談センターまでご一報ください。

“” 及び WonderSwan は株式会社バンダイの登録商標です。

また、SwanCrystal、スワンクリスタル は同社の商標です。