
SWJ-KBS002
Wonder Swan
妖符魔界
KAPPA GAMES

⚠ 注　意

必ずお読みください

●取扱説明書を必ずお読みください。

●強い光の刺激などにより、一時的な筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を起こした場合やゲーム中にめまい・吐き気・疲労感などを感じた場合は、ゲームをすぐに中止し、医師の診断を受けてください。

●思わぬ事故の原因となりますので、運転中、歩行時などの使用および航空機の中など、使用が禁止および制限されている場所では使用しないでください。

●思わぬ事故の原因となりますので、疲れた状態(手や腕の疲労、目の乾燥など)や長時間連続の使用はしないでください。ゲームをするときは、1時間ごとに10~15分程度、休憩していただくようお願いいたします。

取り扱い上のご注意

●端子部に手で触れたり、水にぬらしたりして、汚さないようにしてください。故障の原因になります。

●精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックをさけてください。また、絶対に分解しないでください。

ごあいさつ

このたびは妖符魔界をお買い上げいただき誠にありがとうございます。
ご使用の前に本説明書をお読みいただき、正しくご遊戯ください。



目次

ストーリー…… 2
ゲーム目的…… 3
操作方法…… 4
タイトル画面…… 5
各モード説明…… 6
シナリオモード説明… 8
バトルモード説明…… 10
CPU対戦 …… 20
通信対戦…… 21
デッキ構成…… 22
カード種類…… 23
データの初期化…… 23

ストーリー

魔震

かつては治安と平和に守られていたこの都市は
ある日の“魔震”によって、脆くも崩れ去ってしまう…
街は異様な妖気と怪物に溢れ、この区域は魔界となった。



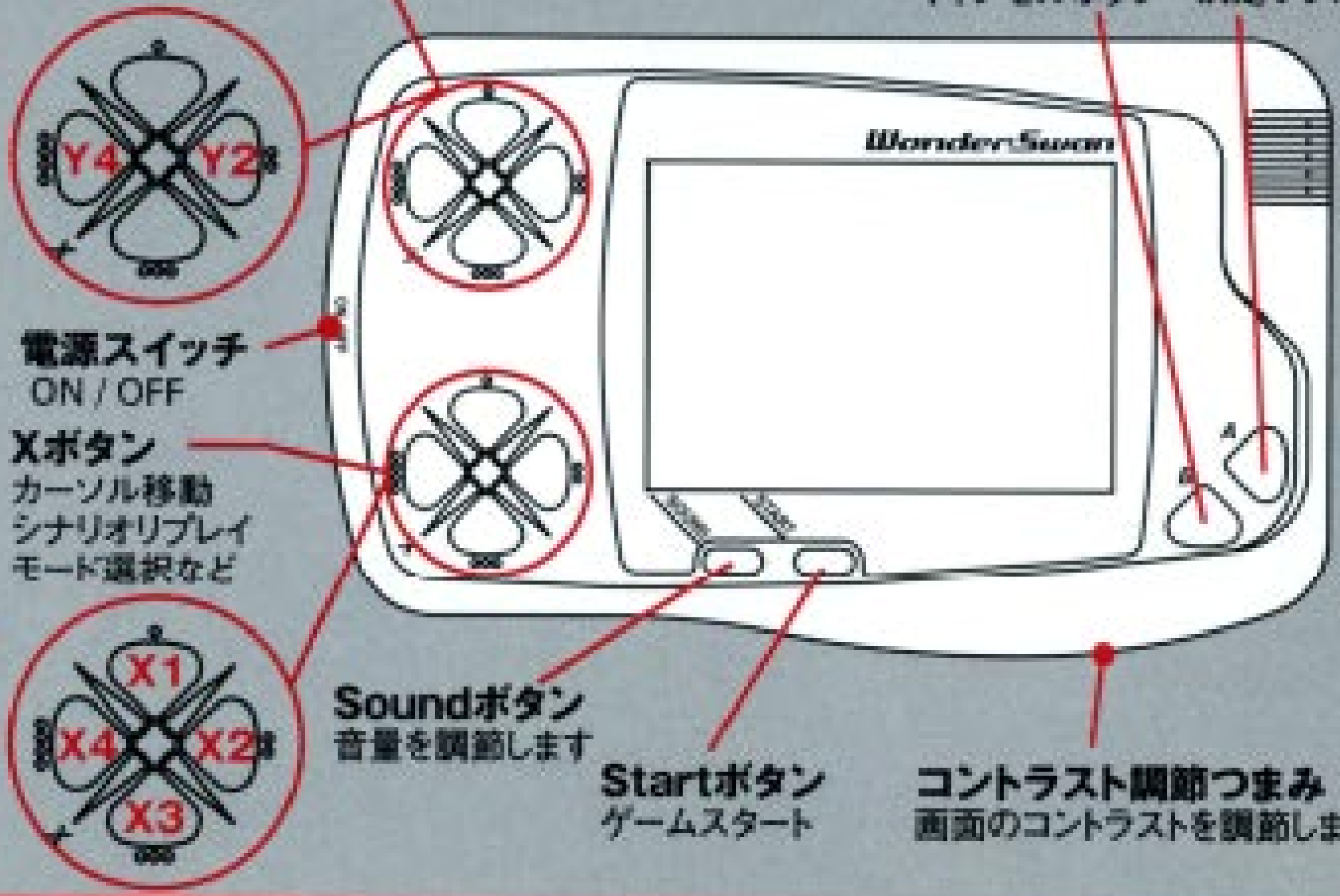
ゲーム目的

妖符魔界はノベルゲームとカードゲームを融合させたゲームです。ストーリーで物語を楽しみ、緊迫した戦闘をカードゲームで再現します。あなたは〈妖符〉を手にした主人公〈用心棒〉です。誤って魔の巣窟へ入ってしまった少年「雅巳」を救い出してください。





操作方法


Yボタン
デッキ構成画面で、
カードの説明を見
ることができます
Y4
Y2
Bボタン
キャンセルボタン
Aボタン
決定ボタン
WonderSwan
電源スイッチ
ON / OFF
Xボタン
カーソル移動
シナリオリプレイ
モード選択など
X1
X4
X2
X3
Soundボタン
音量を調節します
Startボタン
ゲームスタート
コントラスト調節つまみ
画面のコントラストを調節します

タイトル画面

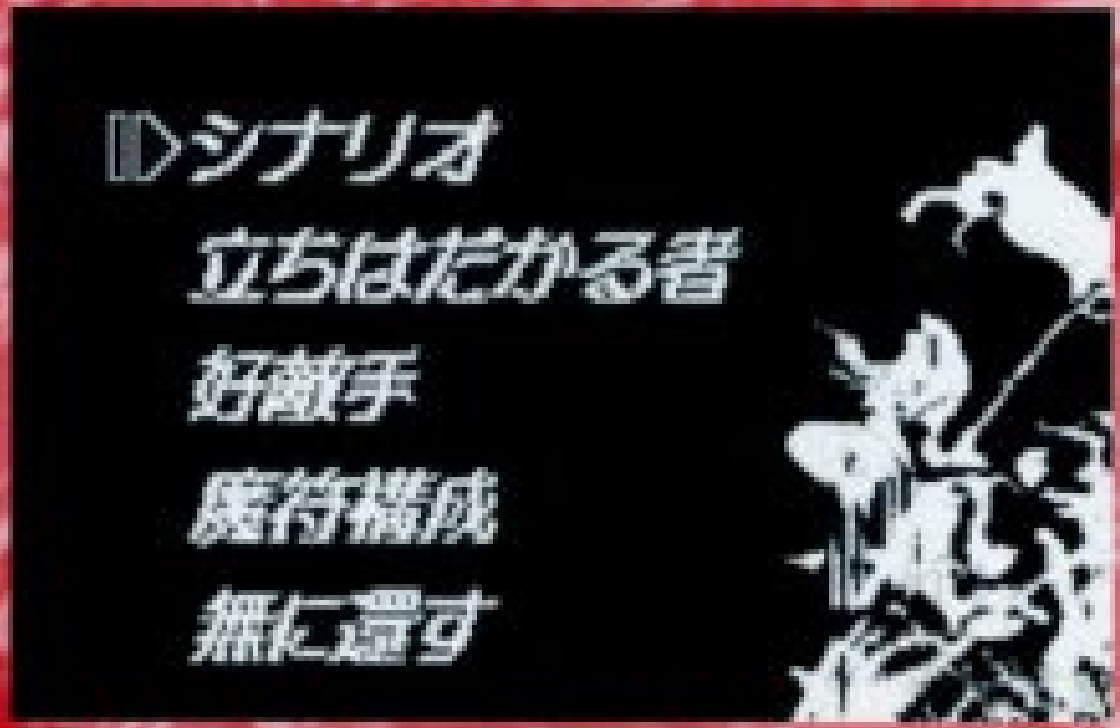
ゲームを正しくセットし、電源をONにしますと、ロゴの後にタイトル画面が現われます。

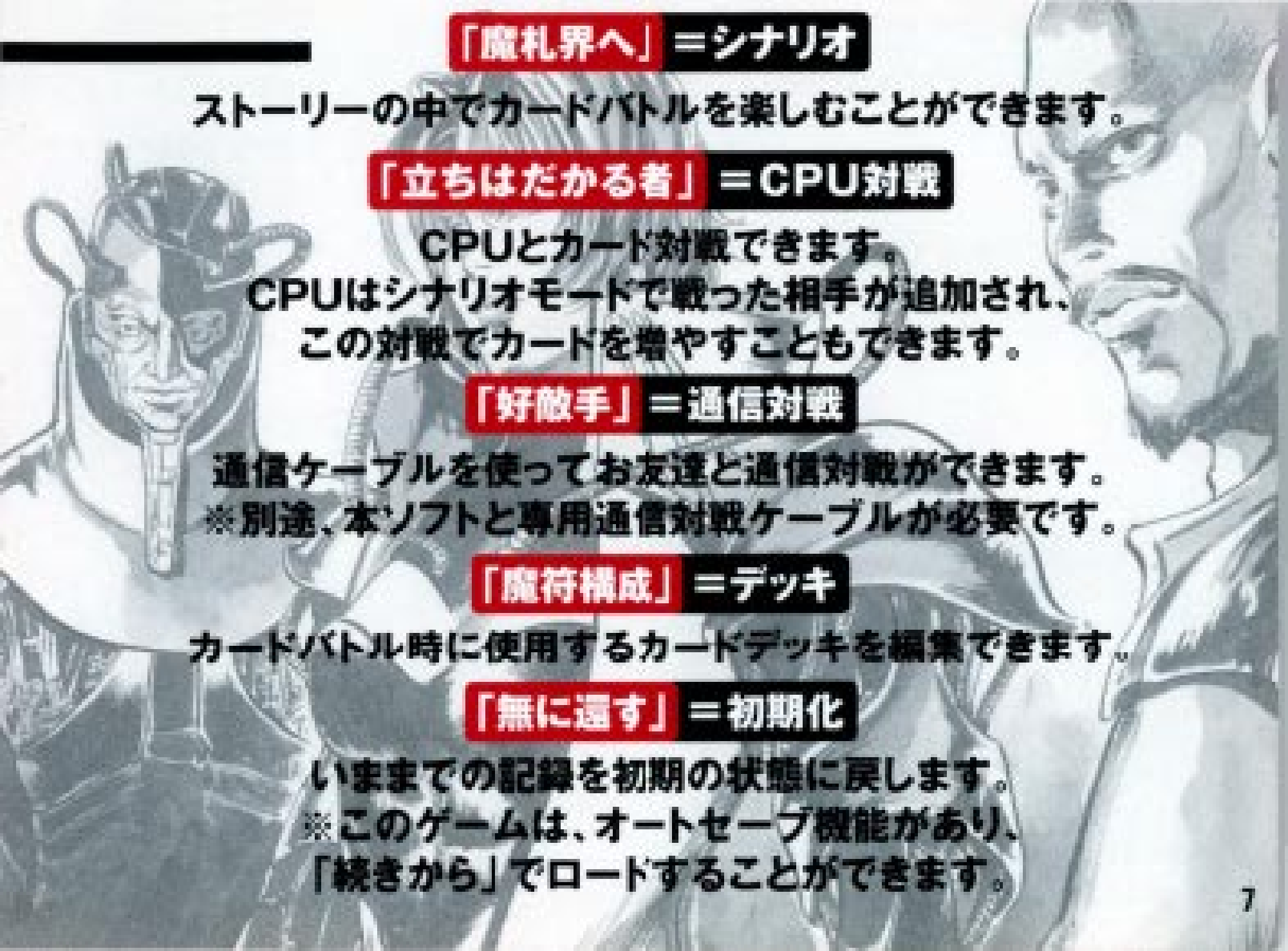


妖符魔界は、オートセーブ機能を搭載しており、
タイトル画面でスタートボタンを押すことによって自動的にデータを読み込みます。
セーブデータを削除したい場合は23ページの「データの初期化」をご覧ください。

各モード説明

この画面では、各モードを選択します。カーソルをX1・X3ボタンで移動させ、Aボタンで各モードを選択してください。カーソルを合わせると項目が変化し、モードがわかりやすく表示されます。





「魔札界へ」＝シナリオ

ストーリーの中でカードバトルを楽しむことができます。

「立ちはだかる者」＝CPU対戦

CPUとカード対戦できます。
CPUはシナリオモードで戦った相手が追加され、
この対戦でカードを増やすこともできます。

「好敵手」＝通信対戦

通信ケーブルを使ってお友達と通信対戦ができます。
※別途、本ソフトと専用通信対戦ケーブルが必要です。

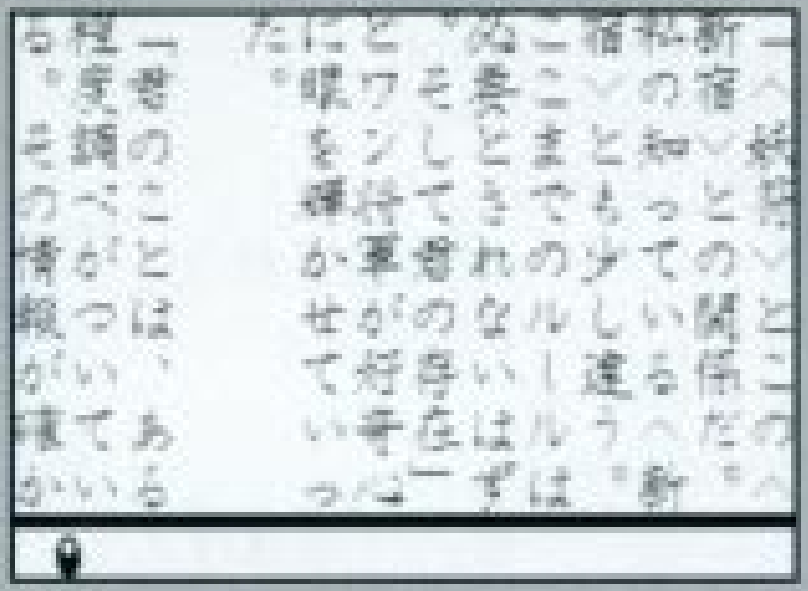
「魔符構成」＝デッキ

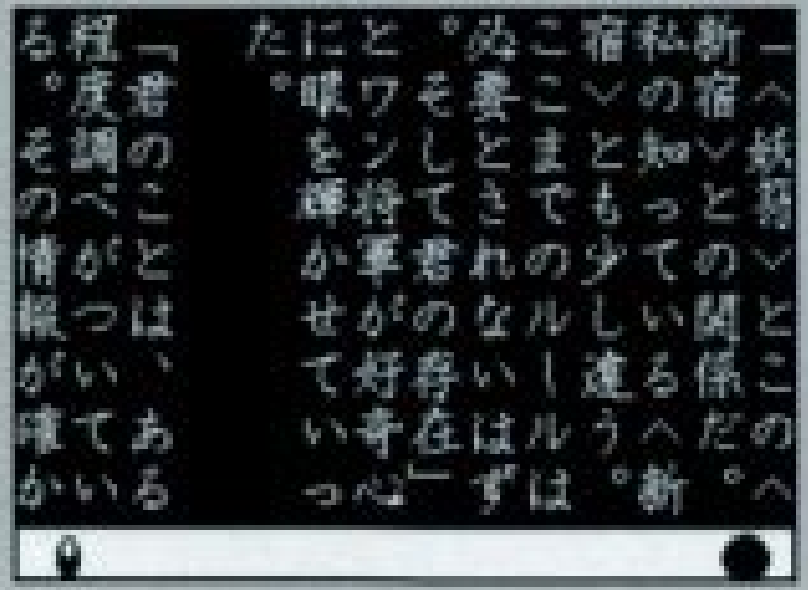
カードバトル時に使用するカードデッキを編集できます。

「無に還す」＝初期化

いままでの記録を初期の状態に戻します。
※このゲームは、オートセーブ機能があり、
「続きから」でロードすることができます。

シナリオモード説明





シナリオでは、魔界都市で繰り広げられる様々なストーリーを楽しむことができます。文字は自動的に流れていき、流れ終わると次のページへと進めます。次のページに進むにはAボタンを押してください。また、文字が流れている時にBボタンを押すと、瞬時に文章が表示されます。

さらに、このゲームではページ送りの機能も備えており読み飛ばした文章や、もう一度読みたい文章を振り返って読むことができます。X2ボタンで文章を巻き戻し、X4ボタンで文章を早送りします。また、ページ送り中にBボタンを押すと、元の文章へ戻ります。

シナリオゲームの流れ



シナリオを進めるとイベントとしてバトルが発生し、カードバトルへとゲームは流れていきます。

オートセーブ機能について
ストーリーモードでもオートセーブ機能が働き、戦闘終了後と戦闘前に記録されます。



どんな相手と戦うかを見ることができます。バトルモードについては、次の「バトル説明」をご覧ください。

バトルモード説明

シナリオモードのバトルシーンやCPU対戦、通信対戦などを選択するとカードバトルが始まります。

バトルの流れ

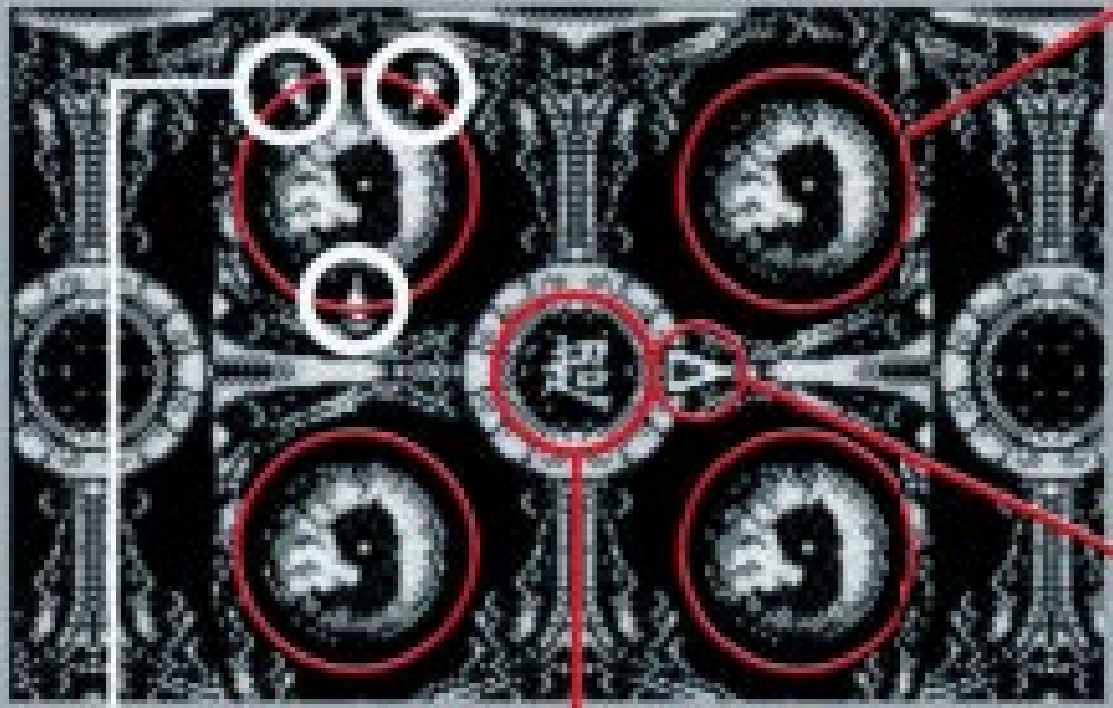
1. フィールド画面の表示
2. 使用カード選択
3. カードをフィールドに配置
4. バトル

※バトルの前にはデッキ構成画面が表示され、デッキを組むことができます（P22参照）。

このような流れを、プレイヤー（1P）、対戦相手（CPU）と交互に繰り返してバトルは進み、4つのフィールドすべてに自分のカードを配置できれば勝利となります。

1. フィールド画面の表示

「フィールド画面の説明」



「爪」

「フィールド属性」

ここの属性と**同じ属性**の**キャラクターカード**は攻撃でき、**同じ属性**の**スペシャルカード**はフィールドに効力を発揮することができます（P13参照）。

「フィールド画面の選択」

4つのフィールドに自分のカードを配置すれば勝ちとなる「陣地取り」に近いルールです。"爪"のある位置が、現在選択されているフィールドで、**X2・4ボタン**で"爪"を移動できます。

「効果発動針」

常に回転しており、回転方向に効力を発揮します。**キャラクターカード**は**針の回転方向**に攻撃を仕掛けます。また、**スペシャルカード**でこの針を逆回転させることもできます。

2.使用カード選択

手札の選び方

X2・X4ボタンでカードを選び、Aボタンでカードを選択します。また、**Bボタン**では選択したカードを**裏返す**ことができます。弱いカードでも裏返すと強い場合がありますので、必ず裏も確認してください。

ネームプレート
選択しているカードの名前

ステータスウインドウ
カードの属性や種類が表示されます

選択したカード
選択されたカードが上にきます



カード効果の説明
キャラクターカードでは**CP**、スペシャルカードでは**効果**が表示されます。

カード属性
カードの属性を表わします。

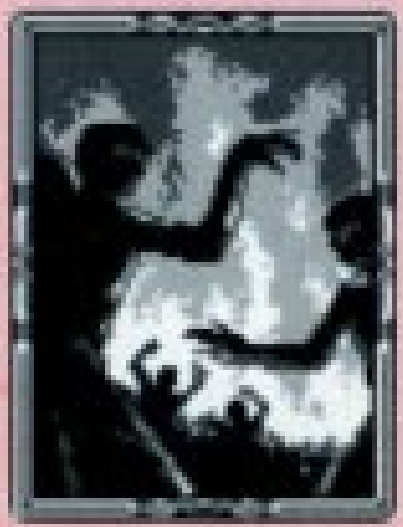
カードの種類と特性

「キャラクターカード」



フィールドに置くことができるカードです。空いているフィールドにはどこにでも配置できますが、フィールドにすでに配置された自分のカードの上にも置くことができます。***[フィールド属性と同じ属性]***の場合でなければ**"攻撃"**できません。

「スペシャルカード」



フィールドが空いていなくても使うことができるカードです。***[フィールド属性と同じ属性]***の場合のみ、フィールドに様々な**"効果"**を与えることができます（※使用後すぐに消滅するので、フィールドに置くことはできません）。

2.使用カード選択

カードの属性

属性は「超」「妖」「念」の3種類あります。それぞれの特性を考えたデッキを組み、戦闘に備えるとよいでしょう(P22参照)。

	超属性	妖属性	念属性	カード種別
カード表記				 味方(黒地)
キャラクターカード一例				 敵(白地)

フィールド属性とカードポイント

フィールドカード

フィールドに置いたカードはフィールドカードと呼びます。このカードの属性によってフィールド属性は変化します。

カードポイント(CP)

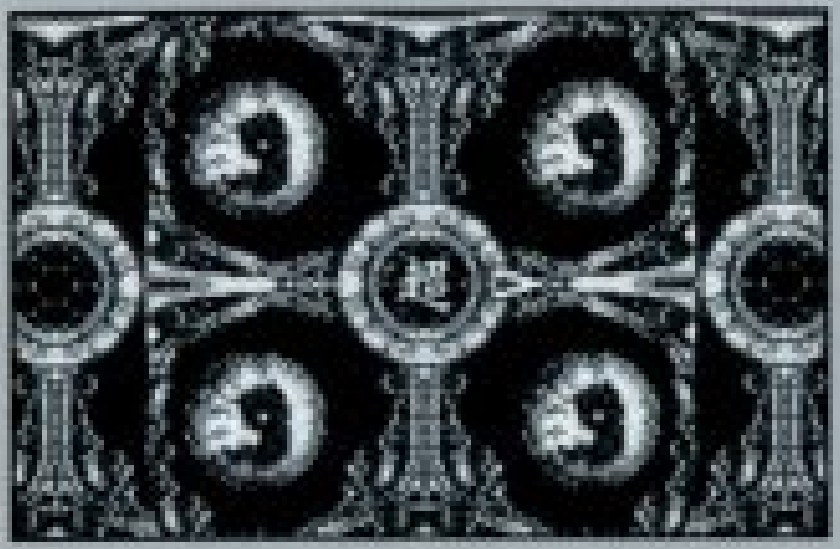
カードにはそれぞれ数値が与えられています。このポイントは、攻撃を仕掛ける時には攻撃力に、攻撃を受ける時には生命力となります。このポイントが"0"になるとフィールドから破棄されます。



フィールド属性の変化

この属性はその時点で出ている**最も多い属性カード**により変化します。この場合「念」が1枚、「超」が2枚出ているので、属性は「超」になります。カードの属性が同数の場合、先にある属性が優先されます。

3.カードをフィールドに配置



キャラクターカードは**空欄か自分のカードの上**にしか置けません。**スペシャルカード**はどこにでも置けますが、置いた時点で効果を発揮し、すぐに消えてしまいます。初めの頃は**キャラクターカード**を主に使用することをお薦めします。

置いたカードによってフィールドは変化します。フィールド属性は、カードに攻撃させる能力を持っており、**[フィールド属性と同じ属性]**のカードならば攻撃することができます。



スペシャルカードの種類



フィールドの変化

キャラクターカードはフィールドを占領しますが、**スペシャルカード**はフィールドの状況を変化させます。効果は大きく分けて2種類あります。

「リバースカード」
このカードはフィールドの攻撃方向（回転矢印）を**逆転**させることができます。フィールドの攻撃は逆になります。

「裏返しカード」
このカードはフィールドに置いてある**カードを裏返す**ことができます。うまく利用すれば、相手の強いカードを裏返して弱くしたり、攻撃を受けて弱った自分のカードを裏返して、強くしたりできます。また、「自分のカードだけ」や「念のカードだけ」など細かい条件で裏返すことができますので、戦略の幅が広がります。

4. バトル

**「フィールド画面、
カード隣接戦闘突入画像」**

このようにフィールドとカードが同じ属性の時には***矢印の回転方向へ攻撃***を開始します。





「戦闘画面」

攻撃を行うと、***カードポイント***分ダメージを与えます。
カードポイントがなくなると、
カードは消滅します。

ここで条件がそろえば、攻撃が開始されます。相手のカードを消滅させ、自分のカードを配置してフィールドを占領してください。

ゲームの勝敗

4つの場所すべてを、自分（1P）のカードで埋めるか、相手（CPU）のカードで埋められた時点でゲーム終了



デッキのカードがすべて無くなると、ゲームは引き分けとなります。※シナリオモードでは負けとなります。

ゲームオーバーについて

シナリオモードで、カードバトルに負けると、基本的にはゲームオーバーとなり、オートセーブの時点からのやり直しとなります（「続きから」を選択）。しかし、バトルに負けてもシナリオが進む場合があります。

※バトルに負けないと、出会うことができないキャラクターがいるかもしれません・・・

CPU対戦

シナリオモードで一度倒した相手はCPU対戦モードでいつでも戦うことができます。また、敵を倒した時に貰えるカードは様々ですので何度も挑戦して、全てのカードを集めてください。



X2・X4ボタンで対戦相手を選びます。
まだ倒していない相手は白いカードで見ることができません。
Aボタンで対戦相手を決定。その後、バトルへと進みます。



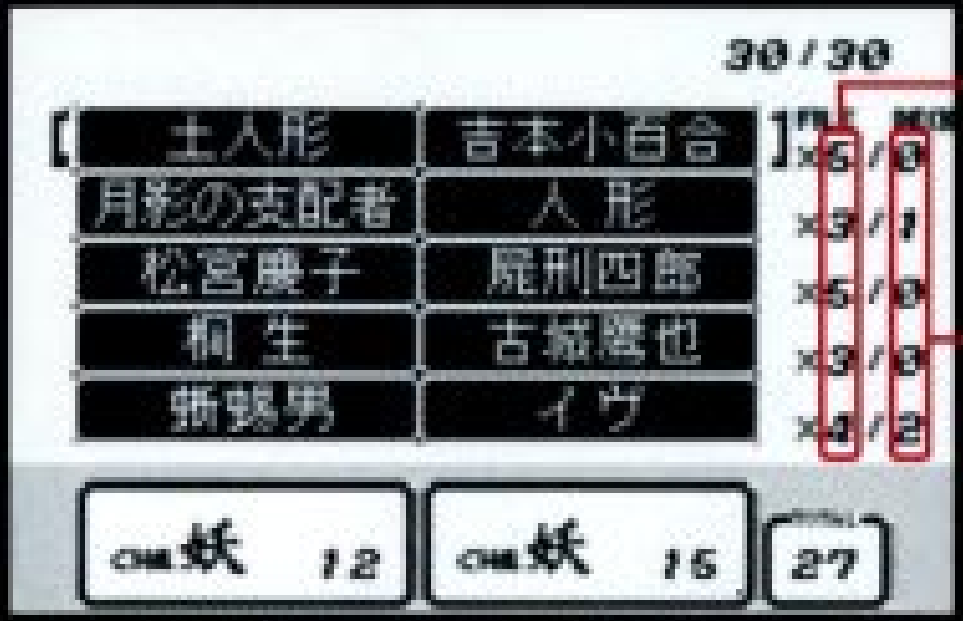
通信対戦

通信対戦を行う場合には、本ソフト2本と専用通信対戦ケーブル（別売）が必要となります。ケーブルで接続後、お互いに通信対戦（好敵手）を選択してください。この時、なるべく同時に選択するようにします。時間がずれて選択すると通信エラーとなり、通信対戦に入れなくなる恐れがあります。また、通信中にケーブルを抜きますと通信エラーとなり、画面が制止してゲームが続行できなくなる場合があります。このときは一度電源を切って、接続し直してください。この対戦では勝者はカードを一枚貰うことができます（敗者がカードを取られることはありません）。



デッキ構成

ここでは、バトルで使用するデッキを構成します。



所有しているカードのそれぞれの数

デッキに組み込んでいるカードのそれぞれの数

X1・3ボタンでカードを選びます。**X2ボタン**でデッキにカードを組み込みます（同じカードは**3**枚までしか組み込めません）。**X4ボタン**でデッキからカードを外します。**Bボタン**でデッキ構成から抜け、メニュー画面へ移動します（デッキが**30**になっていない場合はデッキ画面から抜けられません）。また、この画面では**キャラクターの説明**や、**エピソード**などを見ることができ、菊地秀行の世界観を堪能できます。**X1・3ボタン**でカードを選択、**Y2・4ボタン**でそれぞれのカードの説明をご覧になってください（詳しくは「カード種類」をご覧ください）。

カード種類

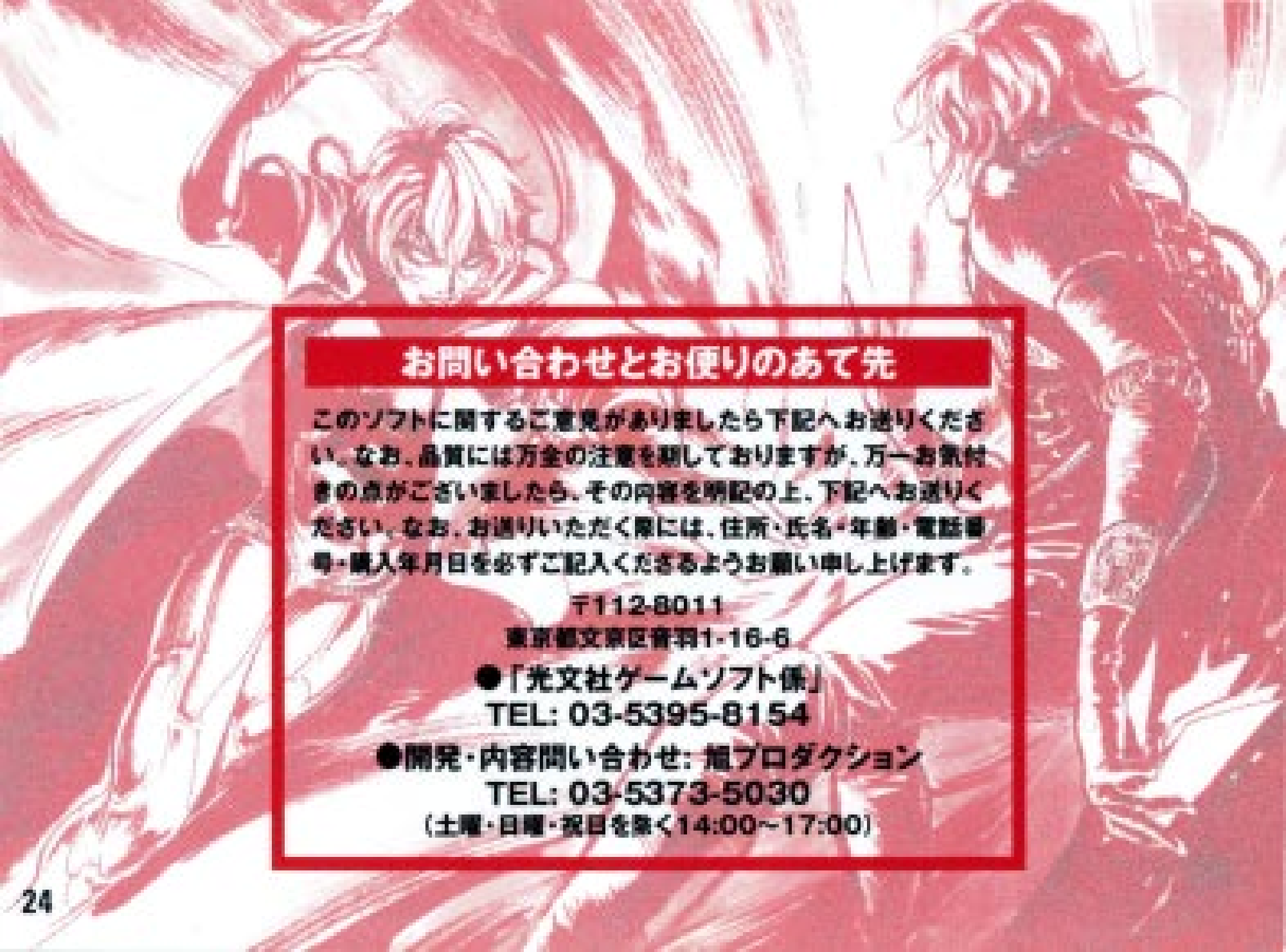
ゲームとは直接関係ありませんが、菊地秀行の世界観を堪能できます。**X1・3ボタン**で見たいカードを選択、**Y2・Y4ボタン**でカードの表・裏の説明を交互に見ることができます。



この画面ではキャラクターの説明や、エピソードなどが表示されます。

データの初期化

各モード選択画面のいちばん下にある「**無に還す**」でYESを選択すると、これまでのデータを消去して最初の状態に戻すことができます。



お問い合わせとお便りのあて先

このソフトに関するご意見がありましたら下記へお送りください。なお、品質には万全の注意を期しておりますが、万一お気付きの点がございましたら、その内容を明記の上、下記へお送りください。なお、お送りいただく際には、住所・氏名・年齢・電話番号・購入年月日を必ずご記入くださるようお願い申し上げます。

〒112-8011
東京都文京区音羽1-16-6
●「光文社ゲームソフト係」
TEL: 03-5395-8154
●開発・内容問い合わせ: 旭プロダクション
TEL: 03-5373-5030
(土曜・日曜・祝日を除く14:00~17:00)

使用上の注意

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

バックアップのご注意

- このカートリッジ内部には、ゲームの成績や途中経過をセーブ（記録）しておくバッテリーバックアップ機能がついています。むやみに電源スイッチをON/OFFしたり、本体の電源を入れたまま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。



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。

"WS" 及び WonderSwan は株式会社バンダイの登録商標です。

MADE IN JAPAN

光文社ホームページ
http://www.kobunsha.com

株式会社 光文社
〒112-8011 東京都文京区音羽1-16-6

©HIDEYUKI KIKUCHI
©ASAHI PRODUCTION
©KOBUNSHA 1999

開発 / 旭プロダクション

〈ゲームを始める前に〉

ご購入後、初めて遊ばれる際には、データの初期化を行う必要があります。P.7に説明しています「**無に還す**」をご参考に、初期化を行ってからゲームをはじめてください。