

SWJ-BANC26



WonderSwan®



風雲絵巻  
ふうん  
うん  
えまき

犬夜叉  
いぬ  
や  
しや



© 高橋留美子 / 小学館・読売テレビ・サンライズ 2000

© BANDAI 2002 MADE IN JAPAN





## 注意

### 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。

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



### ご注意

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「犬夜叉風雲絵巻」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。

## 目次

ストーリー	四	セーブ(記録)	十七
基本操作	六	対戦	十八
ゲームスタート	八	通信の仕方	一八
ゲームの流れ	九	対戦の準備	一九
アドベンチャーパート	十	対戦	一九
マップ画面	十	百人抜き	二十
アクションパート	十二	百人抜きの準備	二十
戦闘画面	十二	百人抜き	二一
戦闘方法	十三	疾風の修行場	二二
戦闘終了	十六	キャラクター紹介	二三
戦闘結果/能力振り分け	十七	ワンポイントアドバイス	二八

# ストーリー

現代で暮らす少女・日暮かごめは、ある日突然戦国時代にタイムスリップ。巫女・桔梗に封印された半妖の少年・犬夜叉と出会う。かごめは自分の体の中から出てきた「四魂の玉」を悪しき者たちが狙っていることを知る。

妖怪の力を強める働きがあるとされている四魂の玉。しかし、四魂の玉は妖怪との戦いで砕け散り、四魂の玉のかけらをめぐる大冒険が始まった！ 子ギツネ妖怪・七宝、不良法師・弥勒、妖怪退治屋・珊瑚といった仲間達との出会い。そして、犬夜叉の鉄碎牙を狙う兄・殺生丸や因縁の敵・奈落との激闘。

舞台は戦国。それぞれの想いを胸に、彼らの旅は果てしない広がりをもって続く…。



そもそものはじまりは  
四魂の玉にあった・・・

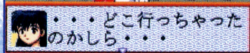
# ストーリー



このゲームは、犬夜叉たちの  
旅<sup>たび</sup>をアクションとストーリー  
の両方<sup>りょうほう</sup>から再現<sup>さいげん</sup>した活劇アド  
ベンチャー<sup>してんへんこう</sup>です。

アドベンチャーパートは視点変更システムにより、  
いろいろなキャラクターの活躍<sup>かつやく</sup>を見ることができ、アクションパートでは妖怪たちとの迫力の戦い<sup>たたか</sup>を体験することができます。

あなたも犬夜叉と共<sup>とも</sup>に戦国<sup>せんごく</sup>の世<sup>よ</sup>に旅<sup>たび</sup>  
立ちましょ！



# 基本操作

きほんそうさ



※ワンドースワンカラーでの操作も同様です。

# 基本操作

	マップ画面 がめん	戦闘画面 せんとう がめん
Xボタン	<ul style="list-style-type: none"> <li>項目を選ぶ こうもく えらぶ</li> <li>行き先を選ぶ いきさき えらぶ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>移動する いどう</li> </ul>
Yボタン	_____	<ul style="list-style-type: none"> <li>援護ウィンドウを開く えんご ウィンドウ ひらく</li> </ul>
Aボタン	<ul style="list-style-type: none"> <li>決定する けつてい</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>攻撃する こうげき</li> <li>援護の発動 えんご はつどう</li> <li>(援護を呼んだ後) (えんご よ あと)</li> </ul>
Bボタン	_____	<ul style="list-style-type: none"> <li>ジャンプ</li> </ul>
STARTボタン	<ul style="list-style-type: none"> <li>セーブ画面への切り換え がめん へ の きりかえ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ポーズ</li> </ul>



# ゲームスタート

スワンクリスタル本体に「犬夜叉 風雲絵巻」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。



**物語**……………物語にそってゲームを進めます。

**対戦**……………通信機能を使い、「物語」で育て

た自分のキャラクターと相手のキャラクターで対戦をおこないます。(P18参照)

**百人抜き**……………何匹の妖怪を倒せるかを競います。(P20参照)


※セーブデータがない場合、「百人抜き」は表示されません。

「**物語**」を選ぶと「**始めから**」「**続きから**」が表示されます。初めて遊ぶ場合は「**始めから**」を選んでください。冥加が今までのあらすじを解説した後、本編が始まります。

前回セーブした所から始める場合は「**続きから**」を選んでください。

※セーブデータがない場合、「**続きから**」は表示されません。



 そもそものはじまりは四魂の玉にあった・・・



## ゲームの流れ

### アドベンチャーパート

まずマップ画面を移動します。

移動が終わると会話画面となります。会話を進めながら事件の手がかりを集めます。手がかりが集まればマップが切り替わり、新しい場所へ行けるようになります。(P10参照)

### アクションパート

移動した場所で、妖怪と遭遇することがあります。遭遇すると戦闘画面に切り替わり、アクションパートが始まります。会話中に戦闘になることもあります。(P12参照)

各章のメインストーリーをクリアすると、次の章に進みます。



マップを移動しながら妖怪の手がかりを集めます。特定の場所で視点変更がおり、他のキャラクターの視点に切り換えることができます。(P11参照)

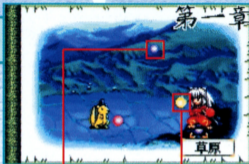


## マップ画面 がめん

画面上の点が移動できる場所です。Xボタンで移動したい場所を選び、Aボタンで決定します。移動すると会話が始まり、新しい手がかりによって、移動できる場所が新たに追加されることがあります。移動した先で、妖怪に遭遇するとアクションパートが始まります。(P12参照)  
基本的に一度行った場所は青色に変わります。

## 会話画面 がめん

仲間との会話でその場所の情報等が判ります。各場所には多くの情報があり、そのキャラクターでは判らない情報も、視点変更をおこなって他のキャラクターを操作することで判ることもあります。会話はAボタンまたはBボタンで送ります。



移動後

移動前



・・・どこ行っちゃったのかしら・・・

## 視点変更

特定の場所での会話が終わると、動かせるキャラクターを変更できる場合があります。この場合、他のキャラクターの視点から物語を見ることができます。マップ画面に変更できるキャラクターが表示されます。Xボタンで変更するキャラクターを選んでAボタンで決定します。あるキャラクターには明かされなかった事実や、別行動を取っていたキャラクターに何があったのかを知ることができます。



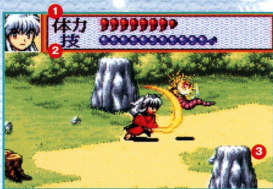
## 戦闘準備

妖怪に遭遇した場合、アクションパートに入りますが、戦闘に入る前に援護してもらうキャラクターを決めることができます（P16参照）。画面右側に援護に設定できるキャラクターが表示されます。Xボタンでキャラクターを選びAボタンで決定、画面左側のマスにはめ込みます。マスはYボタンの位置に対応しており、戦闘中に対応したボタンを押すことでそのキャラクターに援護に入ってもらえます。



プレイヤーがキャラクターを動かして妖怪と戦います。

## せんとうがめん 戦闘画面



- ① **体力**：キャラクターの体力です。攻撃を受けると減り、0になると敗北となります。戦闘開始時に最大まで回復します。
- ② **技**：キャラクターの技力です。特殊攻撃・援護攻撃を使うたびに消費します。使用する技によって、消費する量が変わります。戦闘開始時に最大まで回復し、戦闘中は敵や障害物に攻撃をヒットさせることで回復します。この場合、最大値に関係なくMAXまでたまります。
- ③ **障害物**：上に乗ってジャンプをしたり、攻撃で破壊したりすることができます。

## せんとうほうほう 戦闘方法

### 移動

Xボタンで移動します。

### ジャンプ

Bボタンでジャンプすることがで

きます。XボタンとBボタンを同時に押すことで、押したXボタンの方向にジャンプをします。ジャンプした先に障害物があった場合、障害物の上に乗ることもできます。また、乗ることができる障害物の近くに行くと障害物が点滅します。その状態でBボタンを押すと、障害物の上に乗ることができます。

### 八艘跳び

障害物の上に乗っている時、他の障害物の方向にジャンプをすると、通常より大きなジャンプで他の障害物に飛び移ることができます。これが「八艘跳び」です。障害物に飛び乗った瞬間にXボタンを押すと同様に八艘跳びができます。タイミングが合えば連続でおこなうこともできます。



▲障害物に飛び乗った瞬間に…



▲障害物の方向のXボタンを押すと



▲大ジャンプの八艘跳び!



# アクションパート

## 攻撃

Aボタンで攻撃します。

攻撃が当たると敵妖怪のダメージが表示され、一瞬動きが止まります。その間に連続して攻撃することもできます。また、障害物は攻撃で壊すことができます。



## 散魂鉄爪

連続して攻撃していると、4回目の攻撃は爪による「散魂鉄爪」になります。また、ジャンプ中にAボタンを押すと「散魂鉄爪」になります。



▲連続攻撃



▲散魂鉄爪



▲ジャンプでも散魂鉄爪！

## 風の傷

「X2ボタン→X2ボタン→AボタンBボタン同時押し」を順番に押すと必殺技「風の傷」を繰り出すことができます。強力な攻撃ですが、使用後は技力が60（玉6個）も減ってしまうので使う時には注意しましょう。



▲X2ボタン2回押し！



▲最後にAボタンBボタン同時押しで発動！



◀敵を一網打尽！

※キャラクターが左向きの際は、「X4ボタン→X4ボタン→AボタンBボタン同時押し」となります。

# アクションパート

## 援護攻撃

Yボタンで仲間を呼びます。

戦闘中、他のキャラクターに援護をしてもらうことができます。戦闘前にあらかじめ援護に入るキャラクターを決めておきます。戦闘画面でYボタンを押すと、援護ウィンドウが表示されます。援護してもらうキャラクターをYボタンで選び、Aボタンを押すとキャラクターがあらわれ、攻撃や様々な援護をしてくれます。



## 主要キャラクターの援護能力

キャラクターに援護を受けると技力を消費します。アドベンチャーパートでそのキャラクターとの親密度を上げると、消費する技力の量が減ります。また、技力が足りなかったり、攻撃を受けている間は援護が呼べない場合があります。



## 戦闘終了

敵を倒すと「勝利」、キャラクターの体力が0になると「敗北」となり、戦闘が終了します。自動的に戦闘結果画面に移ります。キャラクターは戦闘の結果により、経験値を得ます。一定の経験値がたまると格が上がり、能力値が増えます。







## せんとうけつ か のうりょく ふ わ 戦闘結果 / 能力振り分け

格が1つ上がる毎に能力を1ポイント自由に増やせます。増やしたい能力値をXボタンで選び、Aボタンで増やします。画面右下の振り分けポイント分まで、能力を増やすことができます。



振り分け  
ポイント

**格**：キャラクターの強さを総合的に表します。大きいほど強いこととなります。

**攻撃力**：この値が大きいほど相手へのダメージが大きくなります。

**守備力**：この値が大きいほど相手からのダメージが小さくなります。

**体力**：どれだけのダメージに耐えられるかを表します。

**技**：技を表します。技を何回使えるかに関係します。

**振り分けポイント**：格上げ時に増やせる能力値の数です。



## セーブ(記録)

マップ画面でSTARTボタンを押すとセーブ画面があらわれます。セーブをする場合は「決定」を選んでセーブを実行します。



なんじや  
話のこしをおりおって

**注意！**すでにセーブデータがある場合は上書きでセーブをします。その際、以前のデータは消えてしまいます。注意しましょう。

# 対戦

別売りの通信ケーブルで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、対戦する  
ことができます。



## 通信の仕方

- 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、「犬夜叉 風雲絵巻」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「対戦」を選びます。



### 通信を行う際の注意点

- ・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でください。
- ・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なおしてください。



## 対戦の準備

■**キャラクター選択**：「人選」を選んでAボタンを押すと、使用するキャラクターを選ぶことができます。使用するキャラクターの顔をXボタンで選び、Aボタンで決定です。

■**格の決定**：自分の育てたキャラクターで戦うか、「格一」の初期状態で戦うかを切り換えます。全てを選んだら「決定」に合わせてAボタンを押してください。

■**援護設定**：決定すると援護設定画面になるので、援護に入るキャラクターを右から選んでください。(P16参照)

選び終わったらSTARTボタンを押してください。

お互い「決定」を選ぶと対戦に進みます。「やめる」を選ぶと援護を決めなおすことができます。



## 対戦

操作方法はアクションパートと同じです。

相手の体力を先に0にした方が勝ちとなります。

※対戦中はポーズ機能は使えません。



# 百人抜き

ひやくにんぬめ

セーブデータを作成すると、スタートメニューに「百人抜き」が追加されます。次々に出てくる敵を倒し、経験値を得ることができます。



## 百人抜きの準備

■**キャラクター選択**：「人選」を選んでAボタンを押すと、使用するキャラクターを選ぶことができます。使用するキャラクターの顔をXボタンで選び、Aボタンで決定です。



■**援護設定**：キャラクターを決めたら、「決定」を選んでAボタンを押してください。援護設定画面になるので、援護に入るキャラクターを右から選んでください。(P16参照) 選び終わったらSTARTボタンを押してください。「決定」を選ぶと百人抜きに進みます。「やめる」を選ぶと援護を決めなおすことができます。



**注意!** 「百人抜き」ではある条件を満たすまでは犬夜叉しか使えません。その場合「援護設定」から始まります。

# 百人抜き

ひやくにんぬめ



## ひやくにんぬめ 百人抜き

操作方法はアクションパートと同じです。  
百人抜きでは現れる敵を倒し、一定の数の敵を倒すとステージクリアとなります。

ステージの間に冥加が出てきて、続けるかどうか聞いてきます。  
「決定」を選ぶと次のステージに進みます。  
「やめる」を選ぶと今までの経験値が入り、データがセーブされてから終了します。

ゲーム中、体力が0になってしまったらゲームオーバーです。この場合、経験値は入りません。

ここでの経験値は「物語」「対戦」にも反映されます。物語で進めなくなったらここで犬夜叉を育てましょう！



注意！データのセーブ中は絶対に電源を切らないでください。  
データが破損するおそれがあります。

# 疾風の修行場

時々MAP上にあられるイタチ。このイタチのいる赤い丸に入ると、前作でも活躍した「妖イタチの疾風」が待つ「修行場」に行くことができます。

## 疾風の修行場

疾風は変化能力で、前の章までで会った事のある敵キャラクターに変化して、修行の相手をしてくれます。変化した姿といっても能力は本物と同じ、もちろん倒すことで経験値も手に入り、犬夜叉を育てることができます。「物語」が途中で進めなくなったらこの「修行場」で犬夜叉を育てるのも手です。

X2・4ボタンで戦いたい姿を選んで、Aボタンで決定すると始まります。操作はアクションパートと同じです。



## ひぐらし 日暮かごめ



ゆいしよ ひぐらしじんじや じすめ ちゅうがく ねんせい ひとつぜん  
由緒ある日暮神社の娘で中学3年生。ある日突然、  
けいたい いと せんごくしだいに  
境内の井戸から戦国時代にタイムスリップしてしまい、  
ごしんぼく ふういん いぬ やしや と であう みこ 桔梗  
御神木に封印されていた犬夜叉と出会う。巫女・桔梗  
の生まれ変わり。



ようかい にんげん あいだ う ほんよう  
妖怪と人間の間に生まれた半妖の  
しょうねん みこ 桔梗よって ふういん され  
少年。巫女・桔梗によって封印され  
ていたが、かごめのちからで50年の眠り  
から目覚めた。仲間たちとともに、  
しこん たまのかげらを 探す たびをして  
四魂の玉のかげらを探す旅をして  
いる。

いぬ やしや  
犬夜叉

## キャラクター紹介

しょうかい

# キャラクター紹介

## みろく 弥勒

強力な法力を持つ、女好きの法師。あらゆるものを吸い込む右手の風穴は、最後は自分さえも飲み込んでしまうという。祖父の代から続くその呪いを解くために、奈落を倒さなければならない。



## さんご 珊珞

子ギツネ妖怪。妖怪に殺された父親の敵を討つために四魂の玉を狙っていたが、いつの間にもや犬夜叉たちと行動を共にするようになった。変化や狐火、分身などの狐妖術を使う。

## しっぽう 七宝

妖怪退治屋の生き残りの娘。奈落の謀略によって一族を殺された上、弟の琥珀までもが奈落の手の内に落ちてしまう。巨大ブーメラン・飛来骨の使い手。





狼の妖怪。妖狼族を率いる若頭で、両足に四魂のかけらを埋め込んでいる。かごめに惚れていて、犬夜叉とは出会うたびにケンカになる。素速い動きと独特の野生の勘を持つ。

こうが  
鋼牙



ならく  
奈落

野盗・鬼蜘蛛の魂と複数の妖怪が一体化して生まれた悪しき半妖。邪念の塊となっていた鬼蜘蛛の魂が色濃く残っており、因縁深い桔梗や犬夜叉に様々な仇をなす存在。

# キヤラクター紹介

しょうかい

# キヤラクター紹介

しょうかい

二六

しごん たま まも みて みる えん たが  
四魂の玉を護っていた巫女。50年前、互い  
においあ 合っていた犬夜叉との仲を奈落の謀  
りょく 略によって引き裂かれた。犬夜叉を封印し  
いのち お 落とすが妖怪によって蘇り、死  
ひと たましい い  
人の魂で生きる。



せっしょうまる  
殺生丸

ききょう  
桔梗



いぬやしち 異母兄で完全な妖怪。冷酷  
むじょう 無情な性格、圧倒的な強さで犬夜叉  
をたびたび襲う。癒しの剣・天生牙  
と破壊の剣・閻鬼神を持つ。

## うづき 卯月



ある目的の為に「四魂のかけら」を求めて山を降りた妖怪。見た目は穏やかな物腰の青年で、「桃」「木霊」の二人を連れて旅をしている。



桃の霊木に宿る精。その桃の実を食べると寿命が十年延びるとされており、人間が桃の実を求めて霊峰に足を踏み入れたことで、力を失いかけている。

とうかせい  
桃華精

# キヤラクター紹介

しゅうかい



えん ご こうげき かつよう  
**援護攻撃を活用！**

敵に囲まれてしまうと、犬夜叉といえども思うようには戦えない。そこで活躍するのが援護攻撃だ。特に弥勒の「風穴」はたいていの敵をまとめて吸い込んでしまうので、とても強力だ！仲間達と一緒にピンチを切り抜けよう！



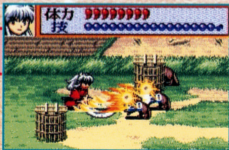
てき きょり じゅうよう  
**敵との距離も重要！**

思うように敵との距離を取れないときは「八艘跳び」を使おう。「百人抜き」のように次々と敵が出てくる場合には、自分の戦いやすい場所に移動する事も大切になるぞ。



かぜ きず いちもう だじん  
**風の傷で一網打尽！**

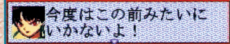
犬夜叉の強力な必殺技「風の傷」。この技は非常に広い範囲に攻撃が出来るので、複数の敵を巻き込んで一網打尽にしてしまおう！





## かく ようそ してん ぶ 隠し要素1: 視点が増える!

なんと、ある条件を満たすと選択できる視点が増える! あんなキャラやこんなキャラの視点でもプレイできるぞ! 物語の中で不思議に思っていた謎が解けるかも!?



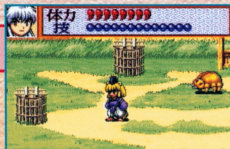
## かく ようそ つか ぶ 隠し要素2: 使えるキャラが増える!

同様にある条件を満たすと「対戦」でしか使えなかった桔梗・殺生丸・鋼牙・奈落が「百人抜き」でも使えるように! もちろん育てれば「物語」「対戦」でも使用可能だ! お気に入りキャラを思う存分使いこなそう!



## かく ようそ はやて とうじょう 隠し要素3: 「疾風」登場!

前作「かごめの戦国日記」で遊んだデータが本体に残っていると、なんと「疾風」が犬夜叉の援護キャラとして登場!! さあ、その実力は…?





PlayStation



戦国お伽草子、始まる

“プレイステーション”用ソフト

# 犬夜叉

好評発売中  
戦国お伽草子RPG

標準価格：¥5,800 (税抜)

©高橋留美子/小学館・発売テレビ・サンライズ 2000 © BANDAI 2001 ●価格はメーカー希望小売価格です。

“PS”および“PlayStation”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

“WonderSwan”、“ワンダースワン”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。



WonderSwan



おまえー  
しるし取らねえぞ



“かごめ”になって  
“犬夜叉”と  
コミュニケーション

# 犬夜叉

かごめの戦国日記

好評発売中  
ふれあいアドベンチャー

標準価格：¥4,500 (税抜)

ワンダースワンカラー・  
スワンクリスタル対応

詳しくは 03-3847-5090

[受付時間/月～金曜日(祝日を除く)10時～16時]

バンダイゲームステーションまでお問い合わせください。



## 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)10時じ～16時じ]にお問い合わせとあしてください。

- 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げください。
- 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。