

namcot®



SUPER FAMICOM  
LICENSED BY NINTENDO

ゆう ゆう はく しょ  
**幽★遊★白書**

とく べつ へん  
**特別篇**

とり あつかい せつ めい しょ  
**取扱説明書**



ゆうゆうはくしょ

**幽★遊★白書**

**特別篇**

スーパーファミコン®

SHVC-AYYJ-JPN

## 健康上の安全に関するご注意

疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、健康上好ましくありませんので避けて下さい。また、ごく稀に、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、テレビゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、テレビゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

## 使用上のご注意

- ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いて下さい。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをして下さい。
- 長時間ゲームをするときは、健康のため、1時間ないしは2時間ごとに10～15分の小休止をして下さい。
- 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避けて下さい。また絶対に分解しないで下さい。
- 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにして下さい。故障の原因となります。
- シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないで下さい。
- スーパーファミコンをプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）に接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないで下さい。

見てねえぜ！

だてにあの世は

ゆうゆうはくしょ

# 虫遊白書

## 特別篇

- 1 いま、新たなる闘いが始まる！……2P
- 2 コントローラーの使い方……4P
- 3 ゲームの始め方……6P
- 4 タイマン勝負……8P
- 5 チーム戦……9P
- 6 トーナメント戦……10P
- 7 総当たり戦……11P
- 8 基本画面とゲームの流れ……12P
- 9 戦闘システム……14P
- 10 用語の説明……24P
- 11 キャラクターの紹介……30P



★「**幽☆遊☆**  
**白書**」の大き  
な特徴が、ビ

## いま、新たなる

ジュアルバトル・システムと呼ばれる**戦闘方法**。  
簡単なボタンの組み合わせでいろいろな技を繰り  
出せ、それが**迫力**ある画面で再現されます。

★しかもただ**攻撃**すればよいというものではありません。

技の**駆け引き**や**コマンド**の組み合わせなど、さまざま  
な**戦略**を使わないと**勝ち目**はありません。シミュ  
レーションの**要素**も含んだ**知的バトル**なのです。

### 開発者からのメッセージ

第1作「**幽☆遊☆白書**・ビジュアルバトル篇」  
をプレイしてくれたみなさんから、たくさんのお使  
りが寄せられました。「玉の**割り振り**が**おもしろい**」、  
「**妖狐**を出して」、「**幻海**は**若返らない**」、「**新しいキ**  
**ャラクター**をもっと出して」などなど……。

それから毎日、机の上に山のように積まれた**アン**  
**ケート**が**ガキ**を**読破**して**ゆく**日々が始まり、日に日  
に**開発者**としての**プロ意識**が**熱く燃え**上がって**ゆく**

## 闘いが始まる!

★「**特別篇**」  
ではそんな魅  
力をさらにパ

ワーアップ! **メーター**類の一部**変更**や**戦闘バ**  
**リエーション**の追加で、**遊びやすさ**、**戦略性**を上げ  
ることができました。また、**人気キャラクター**や  
**対戦モード**を増やし、より**バラエティー**に富んだ  
**プレイ**が**楽しめます**。

★さあ、みなさんも**人気キャラクター**たちになり  
きって、**ライバル**たちと**熱い火花**を**散ら**してくだ  
さい!

のを感じました。そう、まるで**熱い闘志**を**燃やす**か  
のように……。

そして、**開発意欲メーター**が**最大限**に達したとき、  
みなさんの**熱い声**に**応え**ようではないか!と、いう  
ことで、今回の「**特別篇**」を**制作**することになった  
のです。みなさんの「**愛**」の**力**で生まれた「**特別篇**」  
で、「**幽☆遊☆白書**」の**魅力**を**心ゆく**まで**堪能**してく  
ださい!

# コントローラーの

## 2 使い方

●コントローラーは次のように使って操作してください。



※戦闘コマンドは、闘気をためながら(＋ボタンを押しながら)、A/B/X/Yボタンのいずれかを押すと入力できます。戦闘中の操作については、14～23ページで説明してありますので、詳しくはそちらを読んでください。

※ボタン操作は「設定」メニューを使って自分の好みのものを選ぶことができます。変更の仕方は7ページを読んでください。

### 戦闘時の操作

- ＋ボタン** 闘気をためるときに使用。
- Aボタン** アイテムの使用。  
闘気をためているときは戦闘コマンドの入力。
- Bボタン** 闘気をためているときは戦闘コマンドの入力。
- Yボタン** アイテムの使用。  
闘気をためているときは戦闘コマンドの入力。
- Xボタン** 闘気をためているときは戦闘コマンドの入力。

### 戦闘時以外の操作

- ＋ボタン** モード等の選択。
- Aボタン** モード選択等の決定。
- Bボタン** モード選択等のキャンセル。
- スタートボタン** ゲームのスタート。コンピュータ同士の戦闘のスキップ。



# 3 ゲームの はじめ方

- タイトル画面のときスタートボタンを押すと、メニューが表示されます。十字ボタンで選び、Aボタンで決定してください。



## フリー対戦



ゲームを遊ぶときはこちらを選びます。十字ボタンで選び、Aボタンで決定してください。

### タイマン勝負

キャラクターを選び、1対1で対戦するモード。1人用の対コンピュータ戦、2人用の対プレイヤー戦の2つがあります。

### チーム戦

3人のキャラクターでチームを作り、勝ち抜き戦を行います。1人用と2人用で楽しめます。

### トーナメント戦

トーナメント大会の形式で試合を進め、優勝をめざすモードです。1人用と2人用で楽しめます。

### 総当たり戦

自分の選んだキャラクターで、他の全キャラクターを勝ち抜いていく1人用モードです。

## 設定



設定メニューは十字ボタンで選び、Aボタンで決定してください。設定が終わったらBボタンでメニュー画面に戻ります。

### 難易度

S級(難しい)・A級(普通)・B級(簡単)の3つがあります。

### サウンド

十字ボタンの上下で切り替え、左右で選びます。BGMとボイスはAボタンを押すと聴くことができ、Bボタンで中止します。

#### モード

「ステレオ」か「モノラル」を選びます。

#### BGM

ゲーム中の音楽を聴くことができます。

#### ボイス

ゲーム中のセリフを聴くことができます。

### コンフィグ

2P側のボタン操作を設定します。

#### タイプ1

十字ボタンの左右、防衛コマンドのAボタンとBボタンが、1P側と逆になります。電源を入れたときはこちらに設定されています。

#### タイプ2

すべての操作が1P側と同じです。

# 4 タイマン 勝負

●タイマン勝負は自由にキャラクターを選んで対戦するモードです。1人でコンピュータを相手にしてもよいし、プレイヤーが2人で対戦することもできます。

## 1 メニューを選ぶ

1人で遊ぶときは「1P v.s. COM」、2人で対戦するときは「1P v.s. 2P」を選びます。選たくは**+**ボタン、決定は**A**ボタン、キャンセルは**B**ボタンです。



## 2 キャラクターを選ぶ

17人のキャラクターの中から、自分の使うキャラクターを選んでください。?マークを選んだときは、コンピュータがランダムで決めてくれます。

選択は**+**ボタン、決定は**A**ボタン、キャンセルは**B**ボタンです。



## 3 闘技場を選ぶ

**+**ボタンで闘技場を選び、**A**ボタンで決定します。キャンセルは**B**ボタンです。決定すると試合開始です。



# 5 チーム戦

●3人で1チームを作り、勝ち抜き形式で対戦を行うモードです。対コンピュータ戦とプレイヤー同士の対戦の両方で遊べます。

## 1 メニューを選ぶ

1人で遊ぶときは「1P v.s. COM」、2人で対戦するときは「1P v.s. 2P」を選びます。選択は**+**ボタン、決定は**A**ボタン、キャンセルは**B**ボタンです。

## 2 キャラクターを選ぶ

**+**ボタンで選び、**A**ボタンで決定します。まず自分のチームの3名、次に相手チームの3名を選んでください。

## 3 出場する順番を決める

キャラクターは、コントローラーのボタンの位置に対応して表示されます。出場する順番(先鋒・中堅・大将)に**A**/**V**/**X**ボタンを押して決めてください。キャンセルしたときは**B**ボタンです。



▲チームのバランスを考えて対戦順を決めるのが勝利のポイントだ。

※勝負は勝ち抜き戦で、勝った選手が相手チームの次の選手と続けて闘います。試合に勝っても体力は完全には回復しないので、次の選手のために少しでも相手の体力を減らすようがんばりましょう。

# せん トーナメント戦

●トーナメント形式の大会で試合を進め、優勝をめざすモードです。自分のキャラクター以外の選手や、組み合わせはランダムで選ばれます。

## 1 メニューを選ぶ

1人で遊ぶときは「1P v.s. COM」、2人で対戦するときは「1P v.s. 2P」を選びます。選択は**+**ボタン、決定は**A**ボタン、キャンセルは**B**ボタンです。

## 2 キャラクターを選ぶ

17人の中から、自分のキャラクターを**+**ボタンで選び、**A**ボタンで決定します。キャンセルは**B**ボタンです。

## 3 組み合わせの発表

トーナメント表が表示されます。左端が1Pのキャラクター、2Pも参加しているときは右端のキャラクターです。**A**ボタンで試合が始まり、1試合ごとにトーナメント表に戻ります。

コンピュータ同士の試合を観戦したくないときは、スタートボタンを押してください。トーナメント表のときでも試合中でもOKです。

※体力は試合ごとに完全に回復するわけではありません。次の試合のことも考えて、できるだけ体力を温存するようにしましょう。

# そう あ せん 総当たり戦

●1人のキャラクターを選んで、ほかの全員を勝ち抜いていくモードです。

## 1 キャラクターを選ぶ

17人のキャラクターの中から、自分の使うキャラクターを選んでください。**+**ボタンで選び、**A**ボタンで決定します。キャンセルは**B**ボタンです。

## 2 対戦表の発表

対戦相手が表示されます。最初は次の対戦相手しかわからないようになっていて、勝ち抜くたびに1人ずつ明らかになっていきます。試合を始めるときは**A**ボタンを押してください。

なお、キャラクターの体力は試合ごとに回復しますが、回復する度合いは難易度の設定によって違います。S級とA級は少しだけ回復し、

B級は完全に回復します。



●戦闘はボタン操作によるコマンド入力で行い、リアルタイムで進められます。コマンドにはさまざまな種類があり、また、そのときの状況によって同じコマンドでも威力や成功率などが違ってきます。

したがって相手に勝つためには、むやみにコマンドを入力するのではなく、状況に応じたコマンドの組み立てや駆け引きが必要になるのです。戦略的に闘えるよう、戦闘システムを理解してください。

ゲームの流れ

①コマンド入力

- ◎すべてリアルタイムで進行
- ◎+ボタンとA/B/C/Yボタンの組み合わせで決定

②アニメーションで戦闘シーンの展開

- ◎戦闘の結果はいろいろな要素で決定される

③コマンドが成功

- ◎霊気やアイテムを獲得
- ◎攻撃のコマンドが成功すると相手の体力やバランスを奪う

④戦略

- ◎状況をすばやく判断して再びコマンドを入力
- ◎以下①～④の繰り返しで戦闘を続行

⑤勝利

- ◎相手の体力をすべてなくすと勝ち！



体力メーター

メーターが全部なくなると負けです。

闘気メーター

✦ボタンを押すとメーターが上がり、闘気がたまります。闘気をためたままA/B/C/Yボタンを押すと、戦闘コマンドが入力できます。

バランスメーター

メーターが少ないほど攻撃をよけにくくなり、全部なくなると倒れます。

アイテムストック

手に入れたアイテムを表示。●カ●ボタンで使えます。

霊気ゲージ

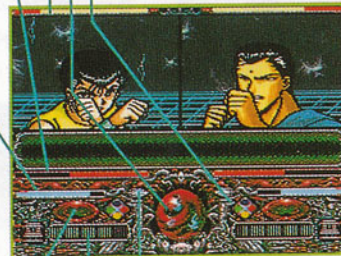
霊気を手に入れるとゲージにたまります。技や霊撃を使うために必要で、ゲージに霊気が足りないとき技や霊撃が使えなくなります。なお、パンチや防衛はゲージに関係なく使えます。

霊界水轟玉

霊気やアイテムが表示され、コマンドが成功すると手に入ります。

入力可能ランプ

闘気をためているとき、使える技や霊撃を教えてください。表示は●A/B/C/Yボタンに対応しています。



入力受付ランプ

戦闘コマンドやアイテムが使えない状態かどうかを表示します。青○入力できる/黄○入力済み/赤○入力できない。



## ■コマンドの入力 まずは基本から

コマンドは**+**ボタンを押しながら、**A**/**B**/**X**/**Y**ボタンのいずれかを押しして入力します。



①コマンドは**+**ボタンを押した方向によって、パンチ・防御・技・霊撃の4つに大きく分かります。また、**A**/**B**/**X**/**Y**ボタンにより、さらに細かく4つに分かれ、計16種類のコマンドを使うことができます。

②**+**ボタンを押し続けると、闘気メーターがたまります。闘気メーターがたまるほどコマンドは強力になり、威力や成功率、回避率などが上がります。



③コマンドの入力が相手より遅いと、成功率などは下がります。闘気はできるだけためる方が理想的ですが、場合によってはスピードを優先することもあります。

④状況によってコマンドが入力できないときもあります。入力受付ランプでチェックしましょう。



⑤「技」と「霊撃」は、一定量の闘気がないと使えません。これは入力可能ランプでチェックできます。



## ■戦闘の結果 (1) 攻撃が成功したときは？

コマンド入力の結果、攻撃が成功すると相手にダメージを与え、体力やバランスを減らすことができます。



- ①体力メーターが減っていき、メーターがすべてなくなると負けになります。
- ②バランスは相手からの攻撃のよけやすさに影響し、勝負のカギをにぎります。詳しくは16ページを読んでください。

## ■戦闘の結果 (2) コマンドが成功したときは？

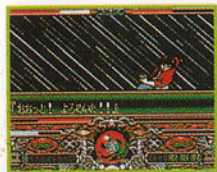
戦闘結果に応じて、霊界水晶玉に表示されている霊気やアイテムがもらえます（攻撃に限らず、どのコマンドでもOKです）。霊気は技や霊撃を使うときに必要なので、常に気を配るようにしましょう。

### ■ルール——勝敗の判定は体力で

相手の攻撃を受けると体力メーターが減っていきます。初めは黄色いメーターで、これがなくなると赤に変わり、赤いメーターがすべてなくなると戦闘不能になり、負けてしまいます。



■ バランス 攻撃のかわしやすさに影響するぞ



回避率に大きく影響してくるのがバランスで、バランスメーターで表されます。バランスがくずれると（つまりメーターが減ると）、だんだん相手の攻撃をよけにくくなります。メーターが完全になくなるとキャラクターは倒れ、コマンドがまったく使えなくなるので、たえず注意しておくことが必要です。

◆ バランスの回復

バランスは相手の攻撃を受けると減っていきます。

回復させる方法は3つあります。まず「防御」のコマンドのひとつ「受ける」を成功させること。次がアイテム。

また、幽助の「闘志」のように、「技」の中にもバランスを回復してくれるものがあります。

◆ 倒れたときの回復

一定時間がたてば起き上がりますが、A/B/X/Yボタンを連打すると、早く立ち上がることができます。



■ 成功率と回避率

バランス以外にも、攻撃が成功するかどうかを大きく左右するものがあります。それが各攻撃に設定されている成功率と回避率です。

基本的には、自分の攻撃が成功するかどうかは、自分の成功率と相手の回避率を比べて結果が出るわけです（もちろんバランスも関係します）。



● 攻撃には成功率など、4つのデータが設定されています。31~49ページ「キャラクターの紹介」では各キャラクターの全攻撃について、データを載せてありますので、ぜひ参考にしてください。

- **成功率** 自分の攻撃のあたりやすさ
- **回避率** 相手の攻撃の避けやすさ
- **威力** 相手の体力に与えるダメージの強さ
- **バランス値** 相手のバランスを減らす強さ

せんりやく だい ぼ あいて うば  
■戦略の第1歩 相手のバランスを奪え!

まえ  
前のページで回避率について説明しましたが、ここで大切なのが回避率と威力の関係です。簡単にいうと、威力はあるが回避率が低い大技と、威力は弱い回避率が高い小技を、うまく使いわけようということです。

①例えば戦闘が始まったばかりでは、互いにバランスも十分です。大技を使ってもかわされやすく、また、逆に相手の攻撃はかわしにくくなってしまいます。

②そこでまずは安全に小技を使っていきましょう。与えるダメージは小さいものの、相手の攻撃をかわしながら、確実にバランスを奪ってゆくのです。



③そして相手が体勢をくずしたところで、すかさず大技を繰り出し、体力を大きく奪っていくわけです。

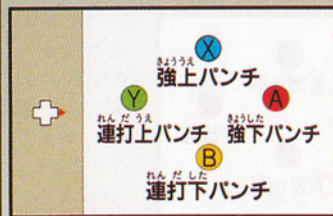
▲例えば幽助なら、霊光弾で相手のバランスを奪い、霊丸でダメージを与える、というパターンが効果的だ。

●このテクニックは戦略の基本となるものです。どんな強力な攻撃も命中しなければ意味はないので、まずこの闘い方をいろいろと試し、ゲームに慣れてください。

せんとう  
戦闘コマンド

パンチ

基本的なパンチによる攻撃で、+ボタンの右を押しながら、A/B/X/Yボタンのいずれかを押し入れます。効果と狙う場所によって、次の4種類があります。



※2P側は初期設定では+になるになっています。

●強下パンチ……首から下を狙う強いパンチ。連打下パンチに比べ命中しにくいのですが、威力は大きくなります。

●連打下パンチ……首から下を狙う弱いパンチの連打。威力は弱いがわりに、すばやくしかけることができ、バランスを多く奪えます。

●強上パンチ……顔を狙う強いパンチ。強下パンチ同様、命中しにくいのですが、威力は大きくなります。

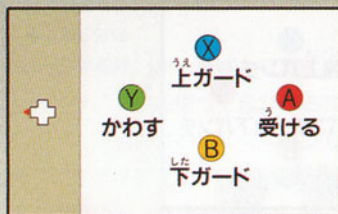
●連打上パンチ……顔を狙う弱いパンチの連打。連打下パンチ同様すばやく繰り出せ、バランスを多く奪えます。

●ときには「気合の入ったパンチ」が出ることもあります。成功率、相手からの攻撃のよけやすさ、威力などが、普通のパンチに比べて数段アップします。

戦闘コマンド

ぼう 防御ぎよ

てき こうげき み まら つか びり  
敵の攻撃から身を守るときに使い、+ボタンの左  
をおを押しながら、A/B/X/Yボタンのいずれかを  
おを押して入力します。次の4種類があります。



※2P側は初期設定では+に  
なっており、  
Aボタンが「かわす」、  
Yボタンが「受ける」  
になります。

**受ける**……すべての攻撃を受け止めます。ダメージは受  
けませんが、闘気をためているほどダメージを  
やわらげることができます。また、体勢を立て  
直す効果もあり、バランスを回復します。  
なお、闘気は1個しかもらえません。

**上ガード**……パンチの「上パンチ」と霊撃の「接触」(26ペ  
ージ参照)をかわすのに有効です。

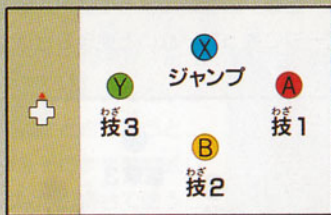
**下ガード**……パンチの「下パンチ」と霊撃の「接触」をかわ  
すのに有効です。

**かわす**……霊撃の「飛び」と「伸び」(ともに26ページ参  
照)「衝撃波」(27ページ)をかわすのに有効  
です。ただしバランスを少しずします。また、それ以外の攻撃に対してはかかって不利  
になります。

戦闘コマンド

わざ 技ぎ

じぶんの のうりょく たか せんとう ゆうり  
自分の能力を高めたり、戦闘を有利にはこぶコマ  
ンドで、「ジャンプ」もこれに含まれます。+ボタ  
ンの上を押しながら、A/B/X/Yボタンのいづ  
れかを押して入力します。



**技1~3**……キャラクターによっていろいろな種類があり、  
その効果や霊気の消費量もさまざまなの  
があります。詳しくは各キャラクターの紹介に  
ある技と霊撃の表を参考にしてください。

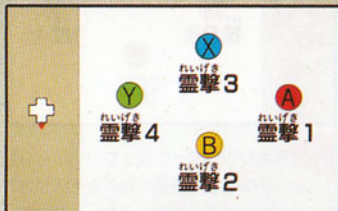
**ジャンプ**……空中へジャンプします。闘気メーターをため  
た量が多いほど、空中にいる時間は長くなり、  
その間は地上の相手からのパンチ、「霊撃」  
の「接触」と「地上」攻撃は当たりません。  
また、空中で静止しているときにパンチや「接  
触」をしかけると、より威力を大きくできま  
す。

戦闘コマンド

霊撃げき

霊気による攻撃が「霊撃」です。+ボタンの下を押しながら、A/B/X/Yボタンのいずれかを押して入力します。

「技」と同様「霊撃」を使うと霊気を消費します。消費量は「霊撃」の種類によって違い、必要な分量が霊気ゲージに残っていないと使うことはできません。

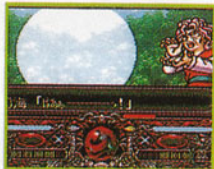


霊撃1~4……キャラクターによっていろいろな種類があり、その効果や霊気の消費量もさまざまなものがあります。詳しくは各キャラクターの紹介にある技と霊撃の表を参考にしてください。

●霊撃にはときどき「クリーンヒット」が出ることであり、成功率、相手からの攻撃のよけやすさ、威力などが、普通の霊撃に比べて数段アップします。

衝撃波

気や光などを放つことにより、相手のバランスをくずすことができます。直接ダメージは与えませんが、大技を命中しやすくするためのつなぎとして効果的です。



かえ返し

相手が「飛び(霊)」を出したときに使うと、相手の攻撃をそのままはね返します。それ以外の場合を使うと「接触」「飛び(霊)」「衝撃波」などになりますが、威力はかなり落ちるので使うタイミングが肝心です。



そうさい相殺

相手の「飛び」攻撃を打ち消す効果がありますが、相手の「飛び」が強いと効かないこともあります。また、それ以外のときに使うと「衝撃波」となります。

ちじょう地上

地面を利用して攻撃で、相手の技を封じたり、バランスをくずしたりするタイプが中心です。ジャンプすると必ずかわすことができます。



◆「効果」に使われている用語◆

技や霊撃の種類が同じでも、その効果はさまざまです。

これもしっかり覚えておきましょう。

- 【**体力**】体力メーターで示されます。「体力回復」はすぐに効果があり、「じわじわ〜」などの場合は、ゆっくり効果が現れます。
- 【**威力**】パンチや霊撃を使ったとき、相手に与えるダメージの大きさを表します。
- 【**防御力**】相手のパンチや霊撃から受けるダメージに耐える力です。
- 【**ジャンプ力**】ジャンプの滞空時間の長さです。
- 【**バランス**】バランスメーターで表されるキャラクターの体勢です。
- 【**成功率**】戦闘コマンドが成功する確率です。
- 【**回避率**】相手の攻撃をよける確率です。
- 【**霊撃力**】霊撃の威力と成功率を両方合わせたものを表しています。
- 【**パンチ力**】パンチの威力と成功率を両方合わせたものを表しています。
- 【**闘気スピード**】闘気メーターのたまるスピードです。
- 【**ダメージ**】攻撃が決まったとき、相手の体力を減らします。
- 【**封じ**】技や霊撃を封じて使えないようにします。

- 【**防御**】相手の霊撃(接触/飛び/伸び)を防ぐもので、成功すればダメージは受けません。

◆画面の変化に注目!!

霊撃や技の効果が持続していると、画面の色が変わることがあります。これを知っておけば、むだなコマンドを使う必要もないし、戦闘の駆け引きにも役立てることができるでしょう。

●有利なとき 主にキャラクターの体の色が変化します。



▲キャラクターの体が赤色にパンチ力がアップ



▲キャラクターの体が黄色に霊撃力がアップ



▲闘気メーターが水色に闘気スピードがアップ

●不利なとき

主に画面の背景の色が変化します。



▲画面の背景が暗い黄色に霊撃の威力がダウン



▲画面の背景が緑色から青色に点滅の技を封じられて



▲画面の背景が緑色から黄色に点滅に霊撃を封じられている



▲闘気メーターが紫色に闘気スピードがダウン

# キャラクターの

## 紹介

●ここからは登場するキャラクター別に、簡単なプロフィールおよび技と靈撃の表を紹介してあります。表の見方は次のとおりです。

操作	技/靈撃の名称	靈氣消費量						
操作	種類	効果						
影	闘志	2	即効	パンチ力アップ+ バランス値回復	C	C	-	-
+	靈力	2	即効	靈撃力アップ+ クリーンヒット率アップ	D	D	-	-
+	ジャンプ	3	ジャンプ		B	B	-	-
+	「だてに あの世は…」	3	即効	闘気スピードアップ	C	C	-	-
+	靈光弾	6	接触	ダメージ	A	B	B	A
+	靈拳	4	接触	ダメージ	B	B	C	B
+	靈丸	8	飛び(靈)	ダメージ	S	C	A	A
+	ショットガン	5	飛び(靈)	ダメージ	A	B	C	C
+	靈光弾	6	接触	ダメージ	A	B	B	A
+	靈拳	4	接触	ダメージ	A	B	C	B
+	靈丸	8	飛び(靈)	ダメージ	S	C	S	A
+	ショットガン	5	飛び(靈)	ダメージ	A	B	B	B

### 種類

使い方や効力などに依り分けてあります。より戦略的に闘うために、24〜27ページの説明でしっかり理解しておきましょう。

### 効力データ

効果の内容です。ここで使われる用語の意味については、28〜29ページを参考にしてください。

その技・靈撃がもっている成功率/回避率/威力/奪バランス値を、S/A/B/C/Dの5段階で表したものです。Sが最も効果が高く、以下A→B→C→Dの順となります。なお、このデータは基本設定であり、実際の戦闘ではいろいろな条件によって効力も変わります。



【うらめしゆうすけ】

市立血屋敷中学の2年生。

## 浦飯幽助

交通事故から子供を助けるために命を落としたが、靈界探偵として働くことを条件に生き返った。もともと筋金入りの不良なので、ケンカにはめっぽう強く、靈丸を武器に闘う。



操作	名称	靈氣消費量	種類	効果	成功率	回避率	威力	奪バランス値
技	闘志	2	即効	パンチ力アップ+ バランス値回復	C	C	-	-
+	靈力	2	即効	靈撃力アップ+ クリーンヒット率アップ	D	D	-	-
+	ジャンプ	3	ジャンプ		B	B	-	-
+	「だてに あの世は…」	3	即効	闘気スピードアップ	C	C	-	-
+	靈光弾	6	接触	ダメージ	A	B	B	A
+	靈拳	4	接触	ダメージ	B	B	C	B
+	靈丸	8	飛び(靈)	ダメージ	S	C	A	A
+	ショットガン	5	飛び(靈)	ダメージ	A	B	C	C
+	靈光弾	6	接触	ダメージ	A	B	B	A
+	靈拳	4	接触	ダメージ	A	B	C	B
+	靈丸	8	飛び(靈)	ダメージ	S	C	S	A
+	ショットガン	5	飛び(靈)	ダメージ	A	B	B	B



【くわばらかずま】

## 桑原和真

幽助の永遠のライ

バル。顔に以合わす強い  
霊感の持ち主で、体の  
がんじょうさにもな  
かなか定評がある。得  
意の霊剣もますますパワーアップし、次元や空間すら切  
り裂くことができるようになった。

【ひえい】

## 飛影

“邪眼”と呼ばれるの  
力を持つ盗賊で、かつては5  
才にしてA級妖怪にまで上り  
詰めた天才。邪眼を移植した  
ときに激減した妖力も、今で  
は以前を越えるまでになって  
いる。特技はすばやい動きと  
邪王炎殺黒龍波。



操作	名称	種類	効果	成功率	回避率	威力	属性
技	A 闘志	即効	パンチ力アップ+ バランス値回復	C	C	-	-
	B 霊力	即効	霊撃力アップ+ クリーンヒット率アップ	D	D	-	-
	C ジャンプ	ジャンプ	—————	B	B	-	-
	D 「オレはしぶてえぜ!」	即効	体力回復	D	D	-	-
	E 首位打者剣	返し/接触	ダメージ	A	B	C	B
霊撃	B 霊剣	接触	ダメージ	B	B	C	B
	C 剣よとべ!	飛び(霊)	ダメージ	S	C	A	C
	D 剣よのびろ!	伸び	ダメージ	A	B	C	B
	E 首位打者剣	返し/接触	ダメージ	A	B	B	A
	F 二刀流	接触	ダメージ	A	B	C	B
霊撃アップ時	C 剣よとべ!	飛び(霊)	ダメージ	S	C	A	B
	D 剣よまがれ!	伸び	ダメージ	A	B	B	B

操作	名称	種類	効果	成功率	回避率	威力	属性
技	A 闘志	即効	パンチ力アップ+ バランス値回復	C	C	-	-
	B 邪眼	即効	霊撃力アップ+ クリーンヒット率アップ	D	D	-	-
	C ジャンプ	ジャンプ	—————	A	A	-	-
	D 「残像だ!」	キャンセル	キャンセル/回避率アップ	C	C	-	-
	E 邪王炎殺剣	接触	ダメージ	A	B	B	B
霊撃	B 妖剣	接触	ダメージ	B	B	C	C
	C 邪王炎殺黒龍波	飛び(霊)	ダメージ	S	C	S	A
	D 邪王炎殺煉獄焦	接触	ダメージ	A	B	C	C
	E 邪王炎殺剣	接触	ダメージ	A	B	B	B
	F 16回斬り	接触	ダメージ	A	B	C	B
霊撃アップ時	C 邪王炎殺黒龍波	飛び(霊)	ダメージ	S	C	S	S
	D 邪王炎殺煉獄焦	接触	ダメージ	A	B	B	A





【くらま】

## 蔵馬

もとは古代の宝物を専門に盗みをはたらいていた妖狐。人間と化したことにより、一時は能力も衰えていたが、いまや自由自在に変身できるまでに復活した。魔界植物を召還し、自在に操って闘う。



【ようこ】

## 妖狐

蔵馬の真の姿が、この妖狐だ。妖狐は人間の姿をしているときに比べてケタ違いにアップしており、はるかに強力な魔界植物を召還できる。気を物質化してつくった白魔装束をまわって闘う。



操作	名称	威力	種類	効果	成功率	回避率	威力	バランス
技	闘志	2	即効	パンチ力アップ+ バランス値回復	C	C	—	—
	「綺麗な……」	2	即効	霊撃力アップ→ 2度重ねると妖狐に変身	C	C	—	—
	ジャンプ	3	ジャンプ	—————	B	B	—	—
	夢幻花の 花粉	3	即効	相手のパンチと 霊撃の成功率ダウン	C	C	—	—
魔法	薔薇棘鞭	7	伸び	ダメージ	A	B	C	B
	食妖食物	4	伸び	ダメージ	B	B	C	B
	風華円舞陣	8	飛び(物)	ダメージ	A	B	B	B
	シマネキ草の種	5	飛び(物)	相手の体力じわじわ減少	B	B	D	D
魔法 アンソング	薔薇棘鞭	7	伸び	ダメージ	A	B	C	B
	食妖植物	4	伸び	ダメージ	B	B	C	B
	風華円舞陣	8	飛び(物)	ダメージ	S	B	B	B
	魔界のオジギソ	5	伸び	ダメージ	B	B	D	C

操作	名称	威力	種類	効果	成功率	回避率	威力	バランス
技	闘志	2	即効	パンチ力アップ+ バランス値回復	C	C	—	—
	「おまえは… 殺すぞ」	2	即効	霊撃力アップ+ クリーンヒット率アップ	C	C	—	—
	ジャンプ	3	ジャンプ	—————	B	B	—	—
	薬妖草の花粉	6	即効	体力回復	C	C	—	—
魔法	樹霊妖斬剣	7	接触	ダメージ	A	B	B	A
	樹妖棘斬撃	4	地上	ダメージ+バランス崩し	A	B	C	A
	浮葉科の魔界植物	8	飛び(物)	ダメージ	S	B	S	B
	魔界のオジギソ	5	伸び	ダメージ	B	B	B	B
魔法 アンソング	樹霊妖斬剣	7	接触	ダメージ	S	B	B	A
	樹妖棘斬撃	4	地上	ダメージ+バランス崩し	A	B	B	A
	浮葉科の魔界植物	8	飛び(物)	ダメージ	S	B	S	B
	魔界のオジギソ	5	伸び	ダメージ	A	B	B	A



【げんかい】

# 幻海

人間界でも5本の指に入る霊能力者で、霊波動の超一流の使い手。幽助の師匠でもあり、霊光波動拳の奥義を伝授した。その名は魔界でも広く知れ渡っており、戸愚呂(弟)とは浅からぬ因縁が……。



【りんく】

# 鈴駒

暗黒武術会に

エントリーした“六遊怪”チームの“六遊怪”チームの特攻隊長。陽気な性格で、闘いを心から楽しむタイプだ。妖気をこめたヨーヨーを自在に操り、防御や攻撃に利用して闘う。



操作	名称	種類	効果	成功率	回避率	威力	属性値
技	闘志	即効	パンチカアップ+ バランス値回復	C	C	—	—
	霊力	即効	若幻油に変身	D	D	—	—
	ジャンプ	ジャンプ	—	B	B	—	—
+	「氣にいら ないね…」	即効	闘気スピードアップ	C	C	—	—
	霊光弾	接触	ダメージ	A	B	B	A
	霊光鏡反衝	返し/衝撃波	ダメージ/バランス崩し	B	B	—	B
+	霊丸	飛び(霊)	ダメージ	S	C	A	A
	光浄裁	即効	相手の闘気スピードダウン	B	B	—	D
	-	霊光弾	接触	ダメージ	A	B	B
霊光鏡反衝		返し/衝撃波	ダメージ/バランス崩し	B	B	—	B
霊丸		飛び(霊)	ダメージ	S	B	S	A
-	光浄裁	即効	相手の闘気スピードダウン	A	B	—	C

操作	名称	種類	効果	成功率	回避率	威力	属性値
技	闘志	即効	パンチカアップ+ バランス値回復	C	C	—	—
	妖気	即効	霊撃カアップ+ クリーンヒット率アップ	C	C	—	—
	ジャンプ	ジャンプ	—	B	B	—	—
+	「オイラの ウゴキが…」	キャンセル	キャンセル/回避率アップ	C	C	—	—
	魔妖妖	飛び(物)	ダメージ	A	B	C	B
	犬の散歩	地上	投封じ	B	B	D	B
+	大車輪	飛び(物)	ダメージ	A	C	B	B
	盾妖妖	ガード	相手の攻撃を防御	B	B	—	—
	-	双妖妖	飛び(物)	ダメージ	A	B	B
犬の散歩		地上	投封じ	A	B	D	B
大車輪		飛び(物)	ダメージ	S	B	A	A
-	盾妖妖	返し/ ガード	ダメージ/ 相手の攻撃を防御	B	B	—	—



【とうや】

凍  
矢

暗黒武術会にエントリーした“魔性使い”チームのメンバー。実は魔界の忍び“修羅”の1人で、裏の世界から表の世界へと飛び出す機会を狙っていた。呪氷系の妖術を操る者の中でも、トップクラスの力を持つ。



【じん】

陣

凍矢と同じく“修羅”の一員。風を思いのままに操って闘う。風に乗って繰り出す空中からの攻撃は、特に超一級品である。ひょうひょうとした性格もまさに風のごとし、不思議な魅力の持ち主だ。



操作	名称	種類	効果	成功率	回避率	威力	属性
技	呪氷凍結陣	フィールド	自分体力じわじわ回復＋ 相手体力じわじわ減少	C	C	S	—
	「あつくなるな…」	即効	霊撃力アップ＋ クリーンヒット率アップ	C	C	—	—
	ジャンプ	ジャンプ	—	B	B	—	—
	呪氷凍身	即効	防御力アップ	C	C	—	—
魔法	呪氷剣	接触	ダメージ	B	B	C	B
	呪氷走妖波	地上	技封じ	B	B	D	C
	魔笛箏弾射	飛び(霊)	ダメージ	A	C	A	A
	呪氷光晶壁	相殺/雷撃	相手の飛び攻撃消去/ バランス崩し	B	B	—	B
魔法アップ時	呪氷剣	接触	ダメージ	A	B	B	B
	呪氷走妖波	地上	技封じ	A	B	D	B
	魔笛箏弾射	飛び(霊)	ダメージ	S	C	S	A
	呪氷光晶壁	返し/雷撃	ダメージ/バランス崩し	B	B	—	A

操作	名称	種類	効果	成功率	回避率	威力	属性
技	「おらあ ワクワク…」	即効	パンチ力アップ＋ バランス値回復	C	C	—	—
	妖気	即効	霊撃力アップ＋ クリーンヒット率アップ	C	C	—	—
	ジャンプ	ジャンプ	—	S	S	—	—
	風の衣	即効	ジャンプ力アップ	C	C	—	—
魔法	修羅旋風拳	接触	ダメージ	B	B	C	B
	爆風障壁	ガード	相手の攻撃を防御	B	B	—	—
	修羅烈風斬	飛び(物)	ダメージ	A	C	A	B
	修羅突風撃	伸び	ダメージ	B	B	C	B
	双旋風拳	接触	ダメージ	A	B	B	A
	爆風障壁	返し/ ガード	ダメージ/ 相手の攻撃を防御	A	B	—	—
魔法アップ時	修羅烈風斬	飛び(物)	ダメージ	B	C	A	B
	修羅突風撃	伸び	ダメージ	A	B	B	B



[しわかまる]

暗黒武術会では“裏御”

## 死々若丸

チームの一員として出場した。かぎりなく正義を憎み、こよなく暴力を愛する。性格はいたって凶悪だが、闘う姿は美しく、まるで華麗な舞いと見間違ふほどである。



[からす]

暗黒武術会に“戸愚呂”

## 鴉

チームの一員として出場。火薬を支配する支配者級の妖怪だ。イメージを物質化し、爆弾を作りだして闘うが、マスクを外して火気物質を体内に集めると、さらに妖力をアップすることができる。



操作	名称	種類	効果	成功率	回避率	威力	バランス値
技	● 怨呼障爆壁	フィールド	自分体力じわじわ回復+ 相手体力じわじわ減少	C	C	S	-
	● 「相手にならぬわ!」	即効	霊撃力アップ+ クリーンヒット率アップ	C	C	-	-
	● ジャンプ	ジャンプ	_____	B	B	-	-
	● 魔哭冥獄奏	即効	相手の霊撃力ダウン	C	C	-	-
	● 魔哭鳴斬剣	接触	ダメージ	B	B	C	B
霊撃	● 死出の羽衣	ガード	相手の霊気ゲージ吸収	C	C	-	-
	● 爆吐觸融葬	飛び(霊)	ダメージ	S	C	A	A
	● 爆吐怨縛呪	即効	相手の闘気スピードダウン	B	B	-	-
	● 魔哭鳴斬剣	接触	ダメージ	A	B	C	B
	● 死出の羽衣	ガード	相手の霊気ゲージ吸収	B	B	-	-
霊撃アップ時	● 爆吐觸融葬	飛び(霊)	ダメージ	S	B	S	A
	● 爆吐怨縛呪	即効	相手の闘気スピードダウン	B	B	-	-

操作	名称	種類	効果	成功率	回避率	威力	バランス値
技	● 支配者機雷	即効	技封じ	C	C	-	-
	● 「こおお!」	即効	霊撃力アップ+ クリーンヒット率アップ	C	C	-	-
	● ジャンプ	ジャンプ	_____	B	B	-	-
	● 死の舞い	キャンセル	キャンセル/回避率アップ	C	C	-	-
	● 追跡爆弾	飛び(物)	ダメージ	B	B	C	B
霊撃	● 地下爆弾	地上	ダメージ	A	B	D	B
	● 閃光弾	飛び(物)	ダメージ	S	C	B	B
	● 手榴弾	飛び(物)	相手の飛び攻撃消去/ バランス崩し	B	B	-	C
	● 追跡爆弾	飛び(物)	ダメージ	A	B	C	B
	● 地下爆弾	地上	ダメージ	A	B	D	A
霊撃アップ時	● 閃光弾	飛び(物)	ダメージ	S	C	B	B
	● 手榴弾	飛び(物)	相手の飛び攻撃消去/ バランス崩し	B	B	-	B



【ふい】

“戸愚呂”チームの一員。かつて戸愚呂に破れ、戸愚呂を倒すためにあえて仲間になった過去がある。自分でも止めることができないほどの闘気を、そのまま武装化して闘うことができる。

武威



【とぐる(あに)】

戸愚呂(兄)

姿形はおろか内臓の位置まで自由に変えることができ、自らを武器として闘う能力をもつ。しかも急所にダメージを受けないかぎり、いくらでも蘇生してくる。性格は執念深く、残忍。



操作	名称	種類	効果	成功率	回避率	威力	属性
技	武装オーラ	2 即効	パンチカアップ+ バランス回復	C	C	-	-
	「おまえも…」	2 即効	霊撃力アップ+ クリーンヒット率アップ	C	C	-	-
	ジャンプ	3 ジャンプ	_____	B	B	-	-
	プロテクト 護身オーラ	3 即効	ぼうぎょ力アップ	D	D	-	-
霊撃	魔闘戦斧	4 接触	ダメージ	B	B	C	B
	怒号	5 地上	バランス崩し	B	B	-	A
	魔闘翔斬斧	8 飛び(盤)	ダメージ	S	C	A	C
	魔闘裂閃掌	5 返し/ 飛び(盤)	ダメージ	A	B	D	C
霊撃力アップ時	魔闘戦斧	4 接触	ダメージ	A	B	B	B
	怒号	5 地上	バランス崩し	A	B	-	A
	魔闘翔斬斧	8 飛び(盤)	ダメージ	S	C	A	B
	魔闘裂閃掌	5 返し/ 飛び(盤)	ダメージ	A	B	C	C

操作	名称	種類	効果	成功率	回避率	威力	属性
技	護脛	3 即効	ぼうぎょ力アップ	C	C	-	-
	擬脛	3 キャンセル	キャンセル/回避率アップ	C	C	-	-
	ジャンプ	3 ジャンプ	_____	B	B	-	-
	「何度でも…」	6 即効	体力回復	C	C	-	-
霊撃力アップ時	死神刀	4 接触	ダメージ	A	B	C	A
	地中針	5 地上	技封じ	B	B	D	B
	爆裂針	8 伸び	ダメージ	A	C	A	B
	突進針	6 伸び	ダメージ	B	B	C	B



【とくろ(おとうと)】

## 戸愚呂(弟)

誰よりも強くなることを  
願い、人間から妖怪に転生し  
た。闘気によって体の筋肉を  
自由に変えて闘うことができ  
る。望みは100パーセント以  
上で闘える相手が現れること  
だ。



【とくろ(おとうと) 100%】

## 戸愚呂(弟)

100%

戸愚呂(弟)がそのもて  
る力を最大限に発揮した姿が  
100パーセントだ。自分でも  
抑えられないくらいの闘争本  
能の固まりと化し、鋼鉄のよ  
うな肉体から放たれる気が、  
そのまま武器となる。



操作	名称	種類	効果	成功率	回避率	威力	属性
技	A 闘志	2 即効	パンチ力アップ+ バランス値回復	C	C	-	-
	B 妖気放射	4 即効	相手の闘気スピードダウン	C	C	-	-
	ジャンプ	3 ジャンプ	_____	B	B	-	-
	爆肉鋼体	5 即効	80%→2度重ねると100%	C	C	-	-
雷い撃	A 喝っ!	4 相殺/衝撃波	相手の飛び攻撃消去/ バランス崩し	B	B	-	B
	B 怒号	5 地上	バランス崩し	B	B	-	A
	空拳	7 飛び(物)	ダメージ	S	C	A	B
	指弾	5 飛び(物)	ダメージ	A	B	B	B
雷い撃アップ時	A 喝っ!	4 相殺/衝撃波	相手の飛び攻撃消去/ バランス崩し	B	B	-	B
	B 怒号	5 地上	バランス崩し	B	B	-	S
	空拳	7 飛び(物)	ダメージ	S	B	A	A
	指弾	5 飛び(物)	ダメージ	S	B	B	B

操作	名称	種類	効果	成功率	回避率	威力	属性
技	A 妖気吸収	6 即効	体力回復+ 相手の盛気ゲージ吸収	C	C	-	-
	B 妖気放射	4 即効	相手の闘気スピードダウン	C	C	-	-
	ジャンプ	3 ジャンプ	_____	B	B	-	-
	100%中の100%	5 接触	ダメージ	S	C	A	S
雷い撃	A 喝っ!	5 相殺/衝撃波	相手の飛び攻撃消去/ バランス崩し	B	B	-	A
	B 怒号	6 地上	バランス崩し	A	B	-	S
	空拳	8 飛び(物)	ダメージ	S	C	S	A
	指弾	6 飛び(物)	ダメージ	S	B	A	B



【かみやみのる】

# 神谷実

かみやみのる

せんすい かいみょう  
仙水が境界トンネルを開けるために集めたメンバーのうちの1人。能力名は“医師”。肉体の機能を高めることができ、痛みすら感じないで闘うことができる。急で作ったウイルス、メスのように鋭い手刀が武器だ。



【はぎりかなめ】

# 刃霧要

かみやおな せんすい あつ  
神谷と同じく、仙水が集めたメンバーの1人。能力名は“狙撃手”。物質を気でコーティングし、急で発射する能力である。しかも自らの気を敵の肉体にのす死紋十字斑を使うと、さらに命中率を上げることができる。



そうご 操作	めいしやう 名称	種別 種類	こうか 効果	せいこう 成功率	かいはん 回避率	きりか 威力	ばうん バウンス
技 +	A エンドラフィン 脳内快楽物質	3 即効	ぼうごよりは 防御力アップ+ バランス値回復	D	D	—	—
	B トーピング	2 即効	さまざまな効果がある	B	B	—	—
	X ジャンプ	3 ジャンプ	—	A	A	—	—
	Y 奇跡の手	6 即効	たいりょくはやく 体力回復	D	D	—	—
遠距離 撃 +	A 手刀	6 接触	ダメージ	B	B	C	B
	B 指圧	4 接触	ダメージ+バランス崩し	B	B	D	S
	X メス	8 飛び(物)	ダメージ	S	C	B	B
	Y ウィルス	5 飛び(物)	あいて たいりょく 相手の体力じわじわ減少+ 技封じ	B	C	D	D

そうご 操作	めいしやう 名称	種別 種類	こうか 効果	せいこう 成功率	かいはん 回避率	きりか 威力	ばうん バウンス
技 +	A どうし 闘志	2 即効	パンチ力アップ+ バランス値回復	C	C	—	—
	B 霊力	2 即効	れいりきりよ 霊撃力アップ+ クリンヒット率アップ	D	D	—	—
	X ジャンプ	3 ジャンプ	—	B	B	—	—
	Y 死紋十字斑	4 即効	パンチと霊撃の 成功率アップ	C	C	—	—
遠距離 撃 +	A コイン	6 飛び(盤)	ダメージ	B	B	C	B
	B ダイス	4 飛び(盤)	ダメージ	B	B	C	C
	X 岩石	8 飛び(物)	ダメージ	S	B	A	B
	Y ダーツ	5 飛び(盤)	ダメージ	B	B	C	B
遠距離 撃 アップ 時 +	A コイン	6 飛び(盤)	ダメージ	A	B	B	B
	B ダイス	4 飛び(盤)	ダメージ	B	B	C	C
	X 岩石	8 飛び(物)	ダメージ	S	B	S	A
	Y ダーツ	5 飛び(盤)	ダメージ	A	B	B	B



【いっき】

## 樹

つうしょう やみなで いっさ ろうりく  
通称“闇撫”の樹。能力  
いっさ げんとく  
は“門番”。かつて仙水に殺  
されそうになるが、最後にも  
らした言葉が仙水にショック  
を与えてパートナーとなった。  
次元を移動する“影/手”を  
もち、異次元の上等妖怪をし  
もべにできる。



【せんすいしのぶ】

## 仙水忍

もと せいけい たんでい  
元は霊界探偵だったが、  
人間の愚かさや憎しみに  
絶望し、逆に  
人間を滅ぼそうと企んでいる。  
絶大な気の持ち主で、幻海す  
ら持ちえなかった究極の闘気  
“聖光気”を会得した。能力  
名は“暗黒天使”。



操作	名称	種類	効果	成功率	回避率	威力	属性
技	A 裏男よ、まかせた	ガード	相手の霊気ゲージ吸収	C	C	--	--
	B 妖気	即効	霊撃力アップ+ クリーンヒット率アップ	C	C	--	--
	C ジャンプ	ジャンプ	---	S	S	--	--
	D 裏男よ、飲み込め	即効	闘気スピード自分アップ+ 敵ダウン	C	C	--	--
	E 影/手よ、頼むぞ	相殺/衝撃波	相手の飛び攻撃除去/ バランス崩し	B	B	- B	- B
霊撃	B 影/手よ、封じろ	地上	技封じ	B	B	- D	- D
	C ゆけ... 影/手よ	飛び(物)	ダメージ	S	B	B B	B B
	D ゆけ... 影/手たちよ	飛び(物)	ダメージ	B	B	C C	C C
	E 影/手よ、頼むぞ	相殺/衝撃波	相手の飛び攻撃除去/ バランス崩し	B	B	- B	- B
	F 影/手よ、封じろ	地上	霊撃封じ	B	B	- C	- C
霊撃力アップ時	C ゆけ... 影/手よ	飛び(物)	ダメージ	S	B	S A	S A
	D ゆけ... 影/手たちよ	飛び(物)	ダメージ	A	B	A B	A B

操作	名称	種類	効果	成功率	回避率	威力	属性
技	A 闘志	即効	パンチ力アップ+ バランス値回復	C	C	--	--
	B 霊力	即効	霊撃力アップ+ クリーンヒット率アップ	C	C	--	--
	C ジャンプ	ジャンプ	---	B	B	--	--
	D 聖光気	即効	闘気スピードアップ+ ジャンプ力アップ	C	C	--	--
	E 裂破風陣拳	接触	ダメージ	A	B	B A	B A
霊撃	B 裂破黄新脚	接触	ダメージ	B	B	C B	C B
	C 裂破紅球波	飛び(霊)	ダメージ	S	C	A B	A B
	D 気硬銃	飛び(霊)	ダメージ	A	B	C B	C B
	E 裂破風陣拳	接触	ダメージ	S	B	B A	B A
	F 裂破黄新脚	接触	ダメージ	A	B	A B	A B
霊撃力アップ時	C 裂破紫炎弾	飛び(霊)	ダメージ	S	B	S A	S A
	D 気硬銃	飛び(霊)	ダメージ	A	B	B B	B B



スーパーファミコン®は任天堂の商標です。

ゆうゆうはくしよ

# 遊遊白書

特別篇

「遊び」をフレイットする——  
株式会社ナムコ

●ゲーム内容等についてのお問い合わせは、下記まで

(株)ナムコ・ナムコット係

〒146 東京都大田区矢口2-1-21 ☎03(3756)7651

●故障のお問い合わせは、お買い求めのお店、もしくは下記まで

(株)ナムコ・東京サービスセンター

〒222 神奈川県横浜市港北区樽町2-1-60 ☎横浜045(542)8761

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY.  
BUSINESS USE and RENTAL PROHIBITED.  
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

©富樫義博／集英社・フジテレビ・スタジオぴえろ

Produced by NAMCO LTD. ©1994 NAMCO LTD.