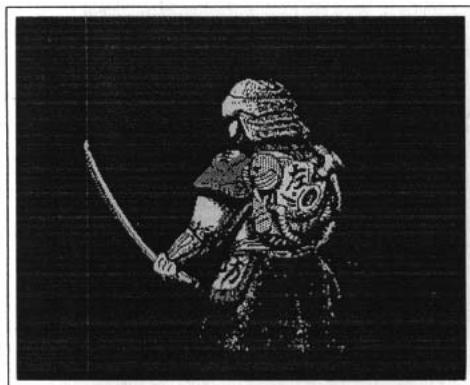


Role Playing Game for Your Macintosh

# SamuraiMech

冒険の手引き



Copyright 1992 HULINKS INC.

## はじめに――

「SamuraiMech」は、Macintosh上で未来の江戸世界を冒険するロールプレイングゲームです。

時は26世紀。ゲームの舞台となるのは、地球の衛星軌道上に浮かぶ不思議な都市、<大江戸>。

あなたは、大江戸のはずれに住むひとりの若者として登場し、知らず知らずのうちに、危険な冒険にまきこまれ、広大な大江戸を旅することになります。

はじめて訪れる町を歩き、人々と話をかわし、地下洞窟や古代の建造物を探索し、襲いくる忍者や怪物たちと戦い、<メックバーツ>と呼ばれる機械を集め、それを組み立てて武器や防具を作り、……さまざまな試練を乗り越えながら、あなたは成長してゆくことでしょう。

そうして、しだいに、大江戸に隠された重大な謎が、あなたの前に姿を現してくるはずです。

どうか、楽しんでください！

## サムライメックをプレイするために――

以下の条件が必要となります。

### ●対象マシン

MacPlus以上のMacintosh全機種で動作します。

### ●システム

漢字Talk6.0.7以降が必要です。

### ●メモリ容量

メインメモリは最低2MB必要です。

また、アプリケーションプログラム用として、最低、900KBのメモリを確保して下さい。それ以下になると、動作は保証できません。

### ●ハードディスク

ハードディスク、またはその他の大容量ディスクが必要です。  
フロッピーディスクのみではプレイできません。

### ●ディスク容量

最低12MB必要です。インストール前に、12MB以上の空きを用意してください。

---

## INDEX

---

SamuraiMechをプレイするために――	3
<b>第1章 SamuraiMechのインストール</b>	6
1. インストールの前に――	7
2. インストールの方法	8
3. SamuraiMechのファイル構成	10
<b>第2章 SamuraiMechの基本操作</b>	11
1. ゲームスタート	12
2. 画面の種類	14
3. マップ画面の基本操作	16
4. セーブ/ロード	20
5. ゲームの終了	22
<b>第3章 SamuraiMechの基礎知識</b>	23
1. 大江戸とは？	24
2. おもな登場人物	27
3. 大江戸の町々	29
4. 店と道場	34
5. 仕掛け破り「虎の巻」	38
<b>第4章 メニューとステータス画面</b>	41
1. SamuraiMechのメニュー	42
2. ステータス画面	45

<b>第5章 戦闘の手引き</b>	53
1. SamuraiMechの戦闘とは	54
2. 戦闘画面の見かた	55
3. 戦闘のしかた	57
4. 戦闘コマンド	59
5. 戦闘の流れ	64
6. 体勢のすべて	67
7. 戦闘「虎の巻」	79
8. 必殺剣	81
9. 昇段	83
<b>第6章 メックの手引き</b>	85
1. メックの基本	86
2. メックの組み立て	88
3. 解体と組み替え	91
4. メックの種類	92
5. メックパーツの種類	98
6. メック「虎の巻」	103
7. メックの装備	106
8. メック・メックパーツ組み合わせ表	108
<b>キーボードショートカット一覧</b>	109

## 第1章

### SamuraiMechのインストール

ゲームをはじめる前に、どうしてもしなくてはならないこと。それは、このゲームを、あなたのMacintoshにインストールすることです。ここでは、その方法を説明しています。  
必ず、最初に読んでください。



## 1. インストールの前に――

SamuraiMechの箱の中には、以下の物が入っています。

- 「SamuraiMechディスク」 × 7枚

それぞれのディスクには、#1～#7と番号が入っています。  
全ての番号が揃っていることを確認してください。

- SamuraiMech 冒険の手引き（本書） × 1

- SamuraiMechクイックリファレンスシート × 1

- SamuraiMechマニュアルプロテクトカード × 1

- ユーザー登録カード × 1

以上の物が揃っていることを確認してください。

万一、入っていないものがある場合は、お取り替えいたしますので、ご購入頂いた販売店まで、ご連絡くださるようお願ひいたします。

## 2. インストールの方法

SamuraiMechは、ポピュラーなシェアウエアであるCompact Proにより、自己解凍モード圧縮された形で、ディスクに収められています。

プレイを始めるためには、これを解凍して、お手持ちのハードディスク上にコピーする必要があります。

その方法は、次の通りです。

### 1 <重要！>

まず、お手持ちのハードディスク上に、最低12MBの空き容量があることを確認してください。空き容量が足りない場合は、必ずインストールの前に、空き容量を確保してください。

容量が足りないと、解凍されたSamuraiMechファイルは、お手持ちのハードディスクに收まりきれなくなってしまいます。

### 2 お手持ちのハードディスク上に、新規フォルダを作成してください。

このフォルダに、解凍したSamuraiMechファイルを収めることになります。

名前は、お好きなようにつけてください。

### 3 「SamuraiMechディスク#1」を、あなたのMacintoshに差し込み、ディスクの中を開きます。

「SamuraiMech.sea#1」というファイルが入っているはずです。これをダブルクリックし、起動します。

起動すると、「Please Load FINAL Segment of the Achieve (分割されたファイルのうち、最後のファイルをロードしなさい)」というメッセージのついた、ダイアログボックスが現われます。

〔4〕ダイアログボックスの右上にある、Ejectボタンをクリックしてください。

「SamuraiMechディスク#1」がイジェクトされます。

代わりに、「SamuraiMechディスク#7」を差し込み、ダイアログボックスで、このディスクに入っている「SamuraiMech.sea#7」というファイルを選択し、右下のLoadボタンを押します。

〔5〕今度は、「Select Destination Folder（解凍したファイルを収めるフォルダを選んでください）」というメッセージのついたダイアログボックスが現われます。

ここで、先ほど作っておいた新しいフォルダを選び、Selectボタンを押します。

〔6〕しばらくすると、またダイアログボックスが出て、今度は「Please Load Second Segment of the Achieve（2番目のファイルをロードしてください）」というメッセージが書かれています。

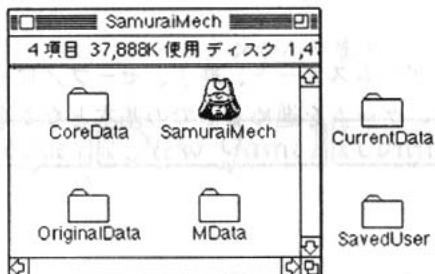
先ほどと同じ要領でディスクをイジェクトし、「SamuraiMechディスク#2」を差し込み、この中に入っている「SamuraiMech.sea#2」を選んでください。

〔7〕この後、#3～#7までのロードを求めるダイアログボックスが順番に出ますが、要領は同じです。ディスクを差し替え、そのディスクの中に入っているファイルを選んでボタンを押してください。ファイルとディスクの番号は一致していますから、要求されたセグメントファイルの番号と、同じ番号のディスクを差し込めばO.Kです。

### 3. *SamuraiMech*のファイル構成

上記の解凍・コピー作業が終わると、あなたのハードディスクの、先ほど新しく作ったフォルダの中に、左下の図のように、1つのアプリケーションと、3つのフォルダが現われます。

この4つに加え、ゲームをスタートしたあと、右下の2つのフォルダが新たに作成されます。



#### <重要！>

この、計6つのファイル／フォルダが、同一フォルダ内に存在することで、SamuraiMechは、はじめて正常に動作します。

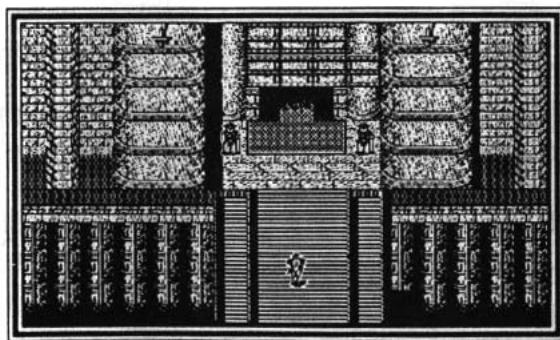
必ず、同一のフォルダ内に置いておいてください。

また、これらのアプリケーション／フォルダに、なんらかの変更を加えた場合、正常な動作は保証できなくなります。

ご注意ください。

## 第2章 *SamuraiMech* の基本操作

この章では、ゲームスタート、終了、セーブ／ロード、マップ画面での操作など、ゲームを進める上での基本となる事柄について説明しています。



## 1. ゲームスタート

◇ゲームをスタートしてみましょう

兜のアイコンのSamuraiMechアプリケーションを、ダブルクリックして起動してください。

音楽と共に、タイトル画面が現われます。

タイトル画面には、3つのボタンがあります。

【Prologue】 【New Game】 【Continue】

### ●Prologue

SamuraiMechのバックストーリーが、ここで語られています。  
ゲームを始める前にクリックして、眺めてみてください。

このプロローグを見なくとも、プレイに支障はありませんが、  
見ておくことで、プレイする楽しみがさらに増えるでしょう。

### ●New Game

SamuraiMechを最初からプレイする時、このボタンを押します。

### ●Continue

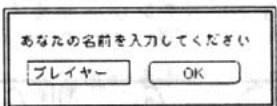
前にプレイした続きから始めたい時、このボタンを押します。  
最初に起動したときには、選べないようになっています。

◇NewGameを選ぶと

最初に出てくるのは、ゲームの中のあなたの名前を決めるダイアログボックスです。お好きな名前を入力してください。

名前は最長6文字。漢字、かな、カタカナ、アルファベット、各種記号が使えます。

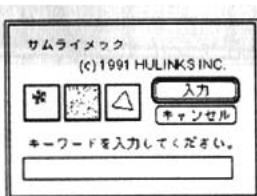
なお、この名前は、プレイ中自由に変更できます。（ステータス画面の章を参照。）



◇起動時に出てくるボックスは？

SamuraiMechを起動すると、ときどき、下図のようなボックスが出てくる時があります。

そのときは、パッケージに同封された「マニュアルプロテクトシート」を見ながら、該当する答えを入力してください。正解であれば、そのままゲームが始められます。



## 2. 画面の種類

SamuraiMechには、大きく分けて、5種類の画面が用意されています。

### ◇概観マップ画面

マップ画面には、2種類あります。大きなスケールで町全体を表現する、概観マップ画面と、建物の内部やダンジョン内を表現する、ダンジョンマップ画面です。

概観マップ画面は、町の中で、建物から建物へ移動するためのマップです。このマップ内では戦闘は起こらず、人々との会話やイベントも発生しません。

### ◇ダンジョンマップ画面

概観マップから、建物や洞窟の中に入ると、ダンジョンマップ画面に切り替わります。このマップ画面内で、住民たちと会話を交わし、イベントをクリアしてゆくことになります。

もちろん、戦闘も発生します。

### ◇戦闘画面

敵と遭遇すると、戦闘画面に切り替わります。

くわしくは、第4章「戦闘の手引き」で説明しています。

### ◇ メック作成画面

<メックパーツ>という部品を組み合わせて、<メック>と呼ばれる武器や防具を造るための画面です。

戦闘中をのぞき、いつでも呼び出すことができます。

くわしくは、第5章「メックの手引き」で説明しています。

### ◇ ステータス画面

プレイヤーの能力や状態を見るための画面です。

いつでも見ることができます。

くわしくは、第2章「メニューとステータス画面」で説明しています。

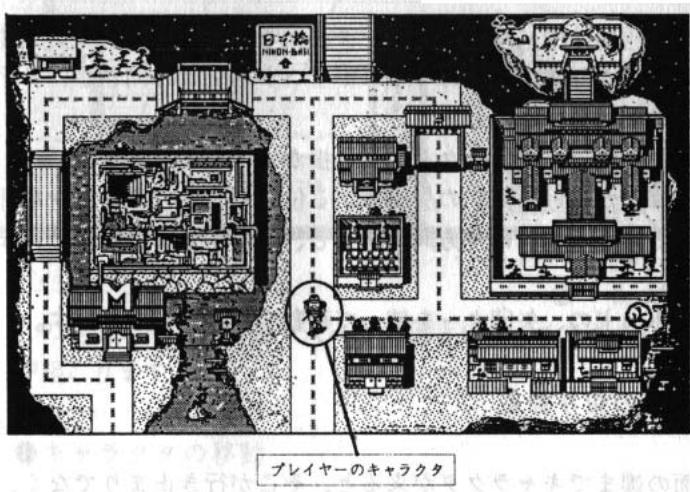
### 3. マップ画面の基本操作

SamuraiMechの操作は、シンプルなものです。単純なマウス操作とメニューの選択のみで、ゲームを進めてゆきます。

また、ほとんどのマウス操作とメニュー選択に、キーボードショートカットが用意されています。

巻末の一覧表をごらんください。

#### ◇概観マップ画面の操作



概観マップ画面では、プレイヤーのキャラクタの移動と、建物のなかに入るための操作のみを行ないます。

その他の、戦闘などのイベントはいっさい起こりません。

### ●キャラクタの移動

主人公（あなた）のキャラクタを、行きたい場所へ移動させる方法は、次の通りです。

画面の中の、目的地の上で、マウスのボタンを押し続けてください。いまキャラクタがいる場所と、マウスボタンを押している場所のあいだに、まっすぐな道が通っていて、障害となる物がなければ、キャラクタはそこまで歩いてきてくれます。

ボタンをはなすと、そこで止ります。

ゲーム画面の中にマウスポインタが入ると、マウスポインタは矢印の形になります。このマウスポインタの矢印の向きが、キャラクタの移動方向を表します。

障害物があってキャラクタが引っ掛かってしまったときには、キャラクタが歩ける方向の矢印が出る位置で、マウスボタンを押します。キャラクタは左方向に移動し、障害物をよけたことになります。

キーボードの、矢印キーを使って移動することもできます。

### ●画面の切り替え

画面の端までキャラクタが来ると、そこが行き止まりでなく、道が続いている場合、次の画面に切り替わります。

### ●建物に入る

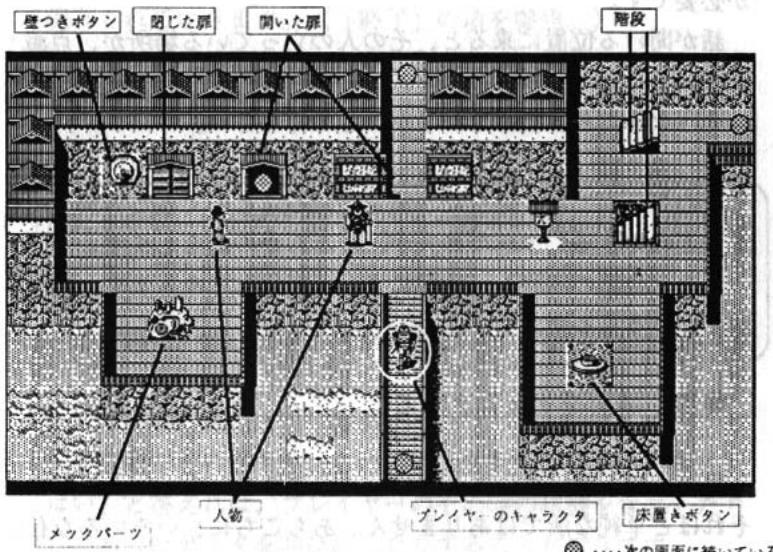
建物の前に立つと、立っている場所が点滅します。

これは、その建物の中に入ることができる、ということを表しています。

点滅している場所をクリックすると、中に入れます。

## ◇ダンジョンマップ画面の操作

ダンジョンマップ画面は、ゲームの中心となる画面です。



この画面の中で、戦闘や人々との会話など、さまざまなイベントが起こります。

### ●キャラクタの移動

基本的な操作は、概観マップと同じです。マウスポインタの矢印の向きを参考にしながら、マウスボタンを押して移動します。

画面の端や、開いた扉などに立つと、次の画面がスクロールして現われます。その際、立っている場所が一瞬点滅します。

ただし、階段では、上に立っただけでは切り替わりません。  
階段の上に立つと、点滅しますから、そこに立っている自分自身を1回クリックしてください。

### ●人と会話する

人から話を聞くには、まず、その人のそばまで歩いて行くことが必要です。

話が聞ける位置に来ると、その人の立っている場所が、点滅します。

そうなったら、相手をクリックしてください。

このゲームでは、あなたが話しかけることのできる（隣まで行くことのできる）すべての人が、なんらかの話をします。

また、会話の内容も、状況によって変化してゆきます。何度も話しかけることが大切です。

### ●物や場所をチェックする

扉はいつも開いている、道はいつも通じている……大江戸は、それほど単純な所ではありません。あちこちに、いろいろな仕掛けがされています。

なにげなく置かれている街灯や柱に、重要な意味があるのかもしれません。

それを調べる方法は、人と会話するのと全く同じです。

まず近づいてください。その場所が点滅を始めたなら、そこには何かがあり、あなたはそれを発見したのです。

クリックしてみてください。なにかが起きるはずです。

基本操作は、これだけです。これらの操作だけで、町を歩き回り、人々と話を交わし、複雑な仕掛けを見破って進んでゆくことになります。

#### 4. セーブ／ロード

このゲームでは、プレイヤーの行動の全てが、即座にデータとして保存されてゆきます。（「終了」の項を参照。）

ですから、ゲームを中断したいときなどに、いちいちセーブを行なう必要はありません。

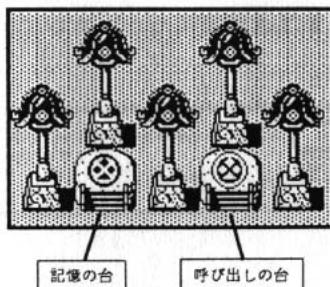
しかし、例えば、自分のキャラクタが戦闘に敗れて、死んでしまったときなど、自分の行動を、もう一度やり直したいと思うことがあるはずです。

そんなときのために、プレイヤーの状態を、バックアップデータとして記録し、呼び出すことができるようになっています。

大江戸のあちこちには、「記録の台」、「呼び出しの台」、という不思議なものがあり、この台の上に立ち、天からの声に、

「はい」と答えれば、プレイヤーのその時の状態を保存したり保存してあったデータを呼び出したりすることができます。

操作としては、やはり、会話をするのと同じ要領です。



保存できるバックアップデータは、ひとつだけです。

ですから、セーブを行なうと、以前にセーブしてあったバックアップデータは書き換えられ、消えます。

また、セーブしておいたバックアップデータのロードを行なうと、現在の自分の状態は、まったく消えてしまいます。

注意してください。

「記録の台」「呼び出しの台」は、セーブ／ロード以外にも役に立ちます。

この台に話しかけると、次の段に昇段するために、あと何点の経験点が必要か、教えてくれるのです。活用しましょう。

セーブ／ロードが不要なときは、問い合わせに「いいえ」と答えれば、セーブ／ロードは行ないません。

## 5. ゲームの終了

ゲームを終了するには、ゲームメニューの中から「終了」を選びます。もちろん、おなじみの<コマンド-Q>のキーショートカットでもけっこうです。

戦闘を行なっている時以外は、いつでもゲームを終了することができます。

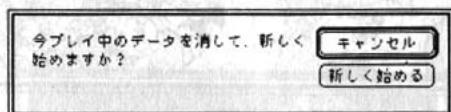
このゲームでは、あなたが行なった行動の結果は、その場で、自動的に保存されます。

ですから、ゲームをやめたいときには、セーブする必要なしに一つでも、終了コマンドでアプリケーションを終了することができます。（注：戦闘中をのぞく。）

再度アプリケーションを起動し、「Continue」を選ぶと、この前にゲームを終了した地点から、ゲームを再開できるわけです。

このデータは、「New game」をクリックし、新しくゲームを始めるこことによって、消えます。

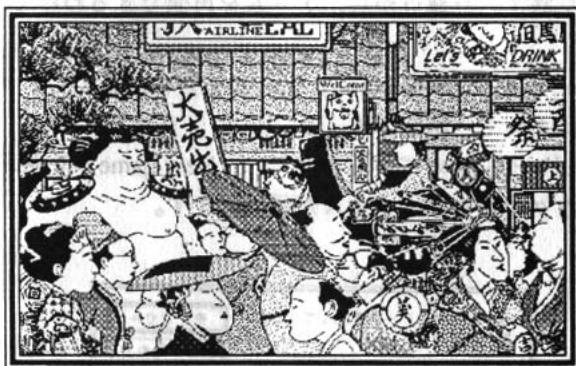
すでにプレイを始めている状況で、「New game」を選ぶと、下図のようなダイアログボックスが現われます。



ここで、「新しく始める」を選ぶと、最初からゲームが始まります。そのさい、今までのプレイヤーのデータは、消えてしまいます。どうか注意してください。

## 第3章 *SamuraiMech*の基礎知識

この章では、おもな登場人物や、ゲームの舞台となる大江戸の概要、大江戸にあるさまざまな施設や、仕掛けの見分け方など、*SamuraiMech*で遊ぶ前に、知っておいたほうがいいことを、まとめて紹介します。



## 1. 大江戸とは？

大江戸。地球の衛星軌道上に浮かぶ、巨大な都市の名前です。

……21世紀の中頃、ひとりの日本人宇宙探検家が偶然に、宇宙に漂う、とてもなく大きな群島を発見しました。

これが、大江戸の土台となった＜浮遊大陸＞です。

この浮遊大陸の上には、人間をはるかに凌駕する知能の持ち主によって創られた、高度な文明の残骸が残されていました。

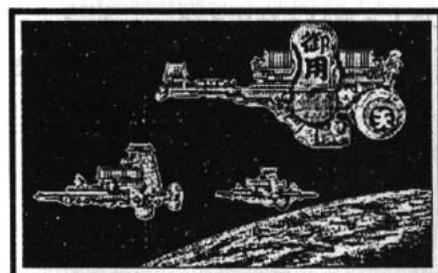
現在＜古代人＞と呼ばれてい る、謎の先住者たちです。



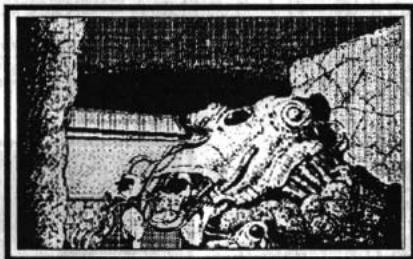
当時、地球では、21世紀まで安定した体制を築いてきた江戸幕府が、難題に苦しんでいました。急増する人口の問題でした。

地球江戸幕府は、この問題の解決策として、宇宙にコロニーを建設することを計画し、新たに発見された浮遊大陸が、コロニー建設の地として選ばされました。

30年の月日をかけてコロニーは建設され、数百万の人たちが移住を開始し、現在の大江戸の原形が造られていったのです。



……やがて、コロニーの地下から、古代人たちの残した奇妙な機械の破片が多数発掘されるようになり、古代人たちの文明について熱心な研究が行なわれるようになりました。



当初、わかったことはあまりにわずかでした。古代人は、数百万年前にここに住み、あるとき突然自らの築いたものを捨ててこの浮遊大陸を去っていったこと。その技術レベルは、現在の人間たちのそれを、いまなお、はるかに超えるものであること。

学者たちの誰一人、残された機械の破片の構造を、理解することはできなかったのです。

しかし、大江戸暦120年ごろ、武田星雲斎という学者が現われ、古代人の機械の破片を、ある法則にしたがって組み合わせると、不思議なパワーが発生することを発見しました。

以来、このパワーを活用して、有用な道具を造る技術が急速に発展しました。

星雲斎は、古代人の機械の破片を「メックパート」、パートを組み合わせて造った道具を、「メック」と命名しました。

この呼び名は、現在もそのまま使われています。

……移住が完了して50年ほどたつと、コロニーには、地球と違った独自の文明が発達しはじめました。

それとともに、コロニーの独立と鎖国を唱える声も強まり、ついに大江戸暦62年、大江戸の長、徳川浮家は地球江戸幕府に独立を宣言、コロニーの名前を〈大江戸〉と改め、自ら初代将軍を名乗るとともに、地球との交易を禁止しました。

以来、大江戸は地球といっさい関わりを絶ち、まったく自分たちだけの暮らしをつづけてきました。巷では、地球の人類は滅亡したという噂もありますが、鎖国以来400年あまりを経たいま、彼らには、宇宙船も通信装置もなく、それを確かめる手段は、何ひとつ残されていなかったのです。

大江戸暦200年ごろまで、大江戸には内乱が絶えず、世相は騒然としていましたが、その後200年間、世は何事もなく平穏無事に過ぎていきました。大江戸市民の誰ひとり、思いもかけぬ危機が大江戸に迫っているなどと、考える者はいませんでした。

……大江戸暦435年。大江戸のはずれにある深川という田舎町で立派なサムライになるべく学校に通うひとりの若者……つまりあなたも、まだ、自分を待っている大きな運命については、何も知らないままだったのです。

## 2. おもな登場人物

大江戸を旅するうちに、あなたが出会うことになる、数えきれないほどの人々のうち、数人だけを紹介することにしましょう。

### あなた

深川の、長屋と呼ばれる集合住宅で、祖父母と暮らす若者。

父親はサムライらしいのだが、あなたが小さいころ、旅に出たきり行方がわからない。

その父親の親友であったという、深川主・桃崎十兵衛のもとで立派なサムライになるべく勉強している。

### 桃崎十兵衛（ももざき じゅうべえ）

深川の指導者、「深川主」として、住民たちの尊敬を一身に集めるサムライ。大江戸唯一のサムライ養成学校、「深川塾」の塾長も兼ねている。

あなたの恩師であり、あなたの父親の親友でもある。

### 武田紫電斎（たけだ しでんさい）

メックの研究では大江戸で並ぶものがないといわれる、高名な老学者。かつて大江戸城で、将軍の娘、鈴姫の教育係をつとめたこともある。桃崎十兵衛やあなたの父親とも親交があるらしい。欠点は無類の酒好きであること。

### お加代（おかよ）

紫電斎の孫娘。日本橋で評判のかわいい娘だが、気が強いことでも有名。大江戸城で生まれ育ち、鈴姫とは幼なじみである。

### 鈴姫（すずひめ）

現將軍、徳川空忠のひとり娘。絶世の美女といわれている。

水戸暗夜斎（みと あんやさい）

新宿の指導者、「新宿主」。野心家として知られる。

徳川空忠（とくがわ そらただ）

現将軍。ここ数年、大江戸市民の前に現われたことはない。

柳生宗遠（やぎゅう むねとお）

＜サムライ・マスター＞という称号を持つ偉いサムライ。

将軍の側近。

小吉（こきち）

深川塾に通う、サムライ志望の若者のひとり。あなたの友達。

好奇心旺盛で、神出鬼没。言いかえると、落ち着きがない。

お蝶（おちょう）

浅草の劇場に出演している女歌舞伎のスター。

大江戸のアイドル。

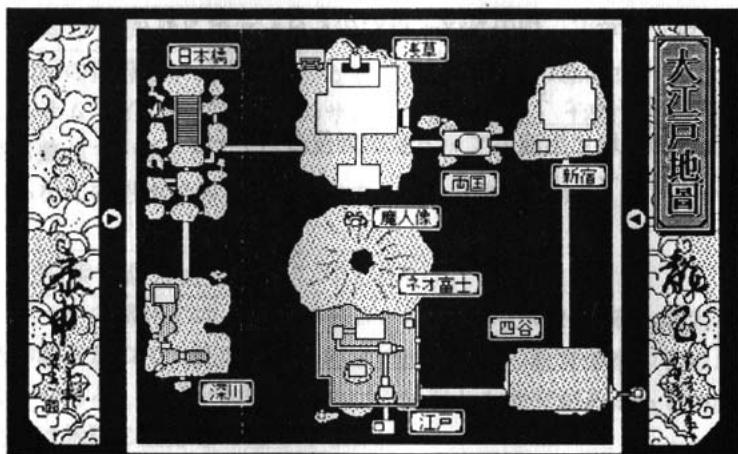
### 3. 大江戸の町々

大江戸の中心には、ネオ富士と呼ばれる、大きな山がそびえ、そのまわりを、6つの町とひとつの城が取り囲んでいます。

この町ひとつひとつが、ほとんど、独立した都市と言っていいほどのスケールを持ち、「主（ぬし）」と呼ばれる指導者のもと自治体制を築いています。

町によって、地形も、雰囲気も、住民の気質も、まったく違います。

簡単に、各町の様子を紹介することにしましょう。



地図的「かきよ」

下宿のことは、お風呂「かきよ」といふ。寝てゐるところを、

お風呂「かきよ」といふ。寝てゐるところを、

お風呂「かきよ」といふ。

お風呂「かきよ」といふ。寝てゐるところを、

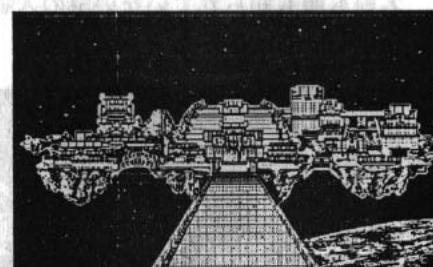
深川



大江戸の南西の端にあり、大江戸のなかでも、のんびりした田舎として知られる町。

しかし、人格者として有名な深川主、桃崎十兵衛の力で、治安は抜群にいい。教育にも力を入れており、深川からは、有名なサムライが多く輩出している。

日本橋



深川の北に位置する商業の町。町の中央には、大江戸一の巨大な橋、日本大橋が架かっている。

この町の住人はみなガメツく、金（メガチップ）を払うことなしに何かをしてもらうことは、まず無理といっていい。

日本橋の主は、奇之国屋（きのくにや）という大富豪である。

## 浅草

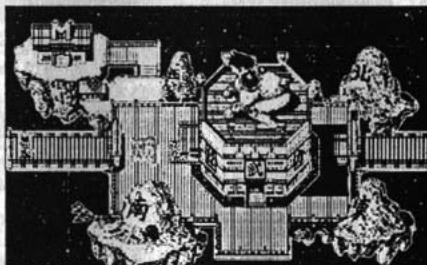


日本橋の東にある、大江戸一の観楽街。劇場、料亭、遊戯場などが立ち並ぶ、にぎやかな町である。吉原（よしわら）と呼ばれる色街もあり、ここで身を持ち崩す男も多いという。

本来この町は、浅草寺という寺の境内で行なわれていた市から発展した町である。現在でも、そのころの名残りとして、町のいちばん奥に、巨大な観音像が立っている。

浅草の主は、名前も顔も知られていない謎の人物である。

## 両国



両国は、実質的には町と呼ぶほどの場所ではない。ただ、地形上、他の町から独立しているために、町として扱われている。

ここには、建物はひとつしかない。両国国技館である。かつては相撲のメッカであったが、いまでは、大江戸でいちばん大規模な剣術試合が行なわれる場所として知られている。

現在この剣術試合は、新宿主によって主催されている。

新宿

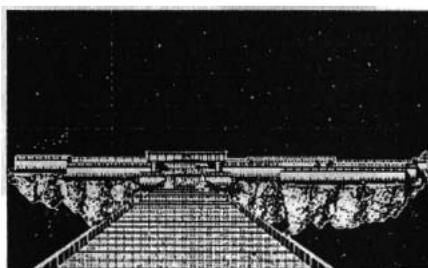


新宿は、他の町とはまったく異なる構造をしている。ここには古代人の残した巨大なビルディングがあり、住民たちはその中に住んでいる。

300年ほど前、第2代新宿主が、将軍と対立して内乱を起こして以来、新宿と大江戸城の間は冷戦状態にある。

現新宿主である水戸暗夜斎も、ひそかに将軍の地位を狙っているという噂である。

四谷



かつては、大江戸の学問の中心地として、学者たちが集まる町であった。だが300年前、新宿主の反乱に巻き込まれ、完全に破壊されてしまった。

いま、ここには、のっぺらぼうの土地があるばかりである。

## 大江戸城



将軍と、その側近のサムライたちがいる巨大な城。湖の中に建つ、難攻不落の名城である。各町の主たちの力は大きいが、将軍は、かれらを超える隠然たる権力を持っている。それは、将軍家だけに伝わる、ある秘密のせいだと言われているが……。

## ネオ富士



大江戸の中心にそびえる険しく美しい山。靈峰として、大江戸市民から愛されている。だが、その山麓には、誰が建てたのか、異様な姿の魔神の像がある。近づく者は必ず死ぬと言われており、そのせいで、ネオ富士に登ろうとする者は誰もいない。

## 4. 店と道場

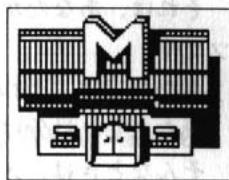
大江戸のあちこちには、あなたの冒険の助けになってくれる施設があります。ぜひ、最大限活用してください。

### ◇ メック屋

「M」の看板が目印のメック屋。各町に、必ず一軒はあります。

その他にも、看板を出していない店が、大江戸のあちこちにあるはずです。

メック屋では、以下の3つのことできます。



#### ● メックパーツを買う

メック屋には、メックパーツが豊富に売られています。

特に重要なのは、「回路」と呼ばれるメックパーツが売られていることです。

「回路」は、メックを組み立てるために絶対に必要なパーツですが、洞窟の中ではほとんど拾うことができません。

新しい町に行ったなら、必ずメック屋に行ってみてください。今まで入手できなかった「回路」が手に入るかもしれません。

#### ● メックパーツを売る

入手したメックパーツの中には、自分には、もう不要なものもあるかもしれません。

そういうパーツは、メック屋に売り払いましょう。

ただし、買ってくれるのは、パーツの形でだけです。

組み上がったメックは買ってくれません。

### ● メックパーツを鑑定する

メック屋のもうひとつの重要な役割が、メックの鑑定です。あなたが洞窟などで入手するメックパーツのなかに、「?」とだけ表示されるパーツがまじっていることがあるでしょう。

それは、あなたがこれまで見たことのない、新しい種類のパーツです。

あなたには、それが何か見分けることができないのです。

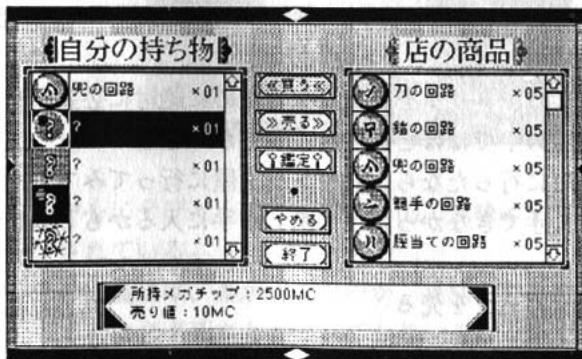
(ただし、見分けられなくても、使うことはできます。)

そんなときは、メック屋を頼りにしてください。さすがは専門家、たちどころに右のような図が表示され、そのパーツの名前と性能を教えてくれます。

鑑定は、無料です。



### メック屋のウインドウ



操作は、Macintoshのユーティリティ、「Font/DA Mover」と全く同じです。商品か持ち物の中から、対象となるメックパーツを選択して、売るか、買うか、鑑定かを選びます。

なお、コマンド-Aで、自分の持ち物の全部を、いっぺんに選択することができます。

### ◆宿屋

料金を払えば、体力点と理力点を最大まで回復してくれます。  
料金は、宿屋によって違います。

### ◆不思議な泉

洞窟の中で水が溜まっている場所を見つけたら、まわりを調べてみてください。もしかしたらそれは、特殊な力を持つ泉かもしれません。

この泉は、古代人の使用していた特殊な水が流れ出して溜まつたもので、飲んでみると、不思議なことに体力と理力を最大まで回復してくれます。もちろん、無料です。

### ◆記録所

前章「4. セーブ／ロード」で紹介した、「記録の台」と「呼び出しの台」がある場所です。

「M」の看板のある建物には、必ず、この記録所と、宿屋、メック屋の3つが揃っています。

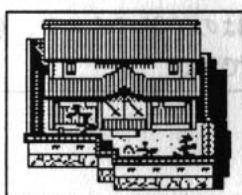
記録所は、その他にも大江戸の至る所にあります。

こまめなセーブを心掛けるようにするとよいでしょう。

### ◆道場

戦闘の練習をするための施設です。

道場では、負けても死にません。命の心配をする必要なく、戦闘の訓練をしたり、新しいメックを試したりできます。また、道場の奥にいる道場主を倒すと、高価なメックパーツが入手できます。



## ◆情報屋

大江戸には、金を貰って情報提供するのを商売にしている人たちがいます。

かれらのくれる情報は、どれも貴重なものです。金を惜しまず必ず聞いておくようにしましょう。

## ◆占い師

大江戸では、占いがさかんです。あちこちで、占い師が店を出しています。

かれらの占いや予言は、聞いたときには、何のことだか分からぬものばかりです。ですが、覚えておけば、そのうち、必ず役に立ちます。

◆前にも述べましたが、このゲームでは、プレイヤーが話しかけることのできる人（そばまで近づくことができる人）は、必ず何か話をします。店にいる人も、例外ではありません。

普通、取引をする場合には、カウンター越しに話しかけることになります。

ですが、カウンターの向こうに回って、直接話しかけることができます。

そのときは、必ず直接話を聞いてみてください。専門家ならではのアドバイスや、意外な重要情報が聞けたりすることも多いのです。

## 5. 仕掛け破り「虎の巻」

大江戸は、意外性の都市だ、と言っていいでしょう。

にぎやかで平穏な町に見えても、町のいたるところに罠や、仕掛けがあり、敵は意外なところに待ち受けています。

油断は禁物です。思いもよらぬところで困難に陥ることも、一度や二度ではないでしょう。この都市では、どこにいようと、つねに危険と隣りあわせです。

しかし、どんな危険も、必ず乗り越えることができます。

ただし、そのためには、仕掛けられた罠を見破り、正しい道を見つけなくてはなりません。

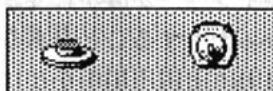
ここでは、仕掛けをクリアし、冒険をスムーズに進めるための心得を、いくつか紹介します。

### 卷の一：怪しいものは必ず調べろ！

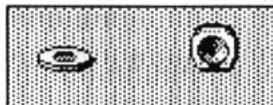
あたりにあるものを、こまめに調べること。これが、基本中の基本です。

なかでも、次のようなランプやボタンは、必ず何かの働きをしています。見つけたら、必ずそばに行き、調べてみるようにしましょう。

ボタン（押す前）

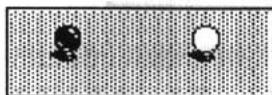


ボタン（押した後）



ランプ（押す前）

ランプ（押した後）



また、燈籠や、いろいろな像にも、ボタンが隠されたり、メッセージが彫られていたりすることがあります。

燈籠



銅像



## 巻の二：歩けるところは全部歩け！

ボタンやランプなど、はっきりわかる形で、仕掛けがされていない場合もあります。

地中に、隠しボタンやセンサーが置かれており、そこを通ると扉が開いたり、橋が架かつたりすることもあるのです。

とくに、床の模様がまわりと違う場所などは、要注意です。

困ったときは、歩けるところをくまなく歩いてみましょう。

そうして、なにかが動く気配がしたら、その動きをよく見て、仕掛けを見破るのです。

卷の三：解決法は、その画面内にあり！

開くはずの扉が、なぜか開かない。向こう岸に渡れるはずなのに、橋はどこにもかかっていない……。

そんなことが起きる原因は、ふたつあります。

先に進むために必要なアイテムを持っていなかったり、誰かの許可が必要なのにもらっていないかったり……。イベントをクリアしていないために、先に進めない場合。

しかし、そうでないのに、にっちもさっちも行かなくなったら……それは、仕掛けをクリアしていないのです。

画面のなかを、もう一度、よく見渡してください。必ず、その画面のどこかに、まだ押していないボタンや、まだ通っていない道があるはずです。正解は、必ずその画面内に隠されています。

卷の四：瞬間移動装置にはどんどん乗れ！

大江戸のあちこちに、古代人が残していく不思議な文字板があります。その上に乗ると、別の場所へ一瞬にしてワープすることができます。



ただし、自由に移動先を選ぶことはできません。行き先は、あらかじめ決まっています。

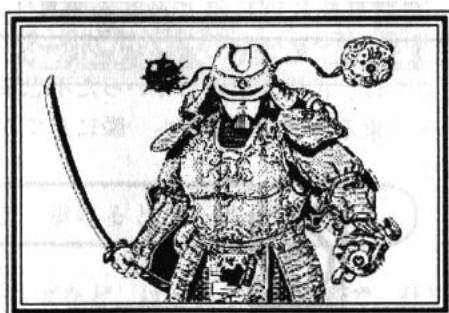
瞬間移動装置は、原則として双方向です。

別の場所へ移動しても、特殊なケースをのぞき、すぐにその場に帰ってくることができます。

安心して、どんどん利用しましょう。

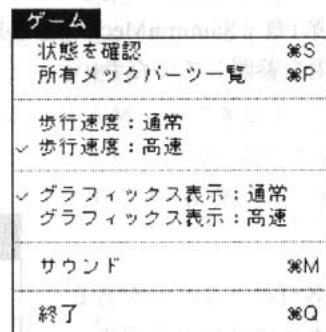
## 第4章 メニューと ステータス画面

ここでは、SamuraiMechのメニューの内容と、プレイヤーの能力や装備を确认するためのステータス画面について、一通り说明します。



## 1. *SamuraiMech* のメニュー

### ◇ゲームメニュー



#### ●状態を確認

プレイヤーステータス画面を呼び出します。ステータス画面について、この後で詳しく述べています。

#### ●所有メックパート一覧

プレイヤーが持っている「メックパート」というアイテムを一覧するためのコマンドです。

#### ●歩行速度 : 通常

#### ●歩行速度 : 高速

キャラクタが歩く速度を調節するコマンドです。

#### ●グラフィック表示 : 通常

#### ●グラフィック表示 : 高速

アニメーションの表示速度を調節するコマンドです。

「高速」を選ぶと、アニメーションの速度が早くなります。

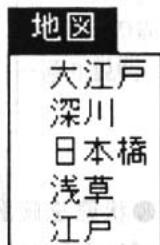
### ●サウンド

サウンドイフェクトをオン／オフします。左にチェックマークがついているときには、オンになります。

### ●終了

ゲームを終了します。第1章「SamuraiMechの基本操作」の中の「5. ゲームの終了」の項を参照してください。

## ◇地図メニュー



大江戸全体の様子や、各町のどこに何があるか、を記した地図を見るためのメニューです。

地図は全部で5枚あり、ゲーム開始時は、このメニューを見ても5つともグレーの文字で表示されています。これは、地図を1枚も持っていないことを示しています。そう、地図は、自分の力で入手しなくてはならないのです。

とはいっても、心配することはありません、ゲームを進めてゆけば、すんなりもらえるでしょう。

地図を入手すると、その地図名が、地図メニューに黒い文字で表示されるようになります。選ぶと、地図が現われます。マウスをクリックすると、消えます。

地図は、戦闘中以外は、いつでも見ることができます。

### ◇ メックいじりメニュー

「メック」と呼ばれる機械の組み立てを行なうメニューです。

新しく組み立てるための「新規組み立て」というコマンドの他、すでに組み立てたメックを一覧することができます。

その中のひとつを選択すると、そのメックの解体や部品の組み替えができます。

左にマークがついているのは、現在装備しているメックです。

このメニューに関する詳しい解説は、第6章でまとめて述べることにします。

メックいじり  
新規組み立て 36N

- 刀【A零式】
- 錐【A零式】
- 兜【A零式】
- 体力回復丸
- 体力回復丸
- 体力大回復丸
- 菌殺傷丸
- 目明き丸

### ◇ メック使用メニュー

「メックいじり」メニューで組み立てたメックを、通常時（戦闘時以外）に使うためのメニューです。使用できるメックが、ここに全て表示されます。

メック使用  
体力回復丸  
体力回復丸  
体力大回復丸  
菌殺傷丸

### ◇ HP/FP

(HP46) (FP3)  
体力点: 46/46  
理力点: 3/3

プレイヤーの現在のHPと、FPを表示します。

現在の値／最大値という表示になっています。

HP —— 体力点

これがゼロになると死亡します。

FP —— 理力点

「妖術機械」という特殊なメックを使う際消費します。

これがゼロになると「妖術機械」が使えなくなります。

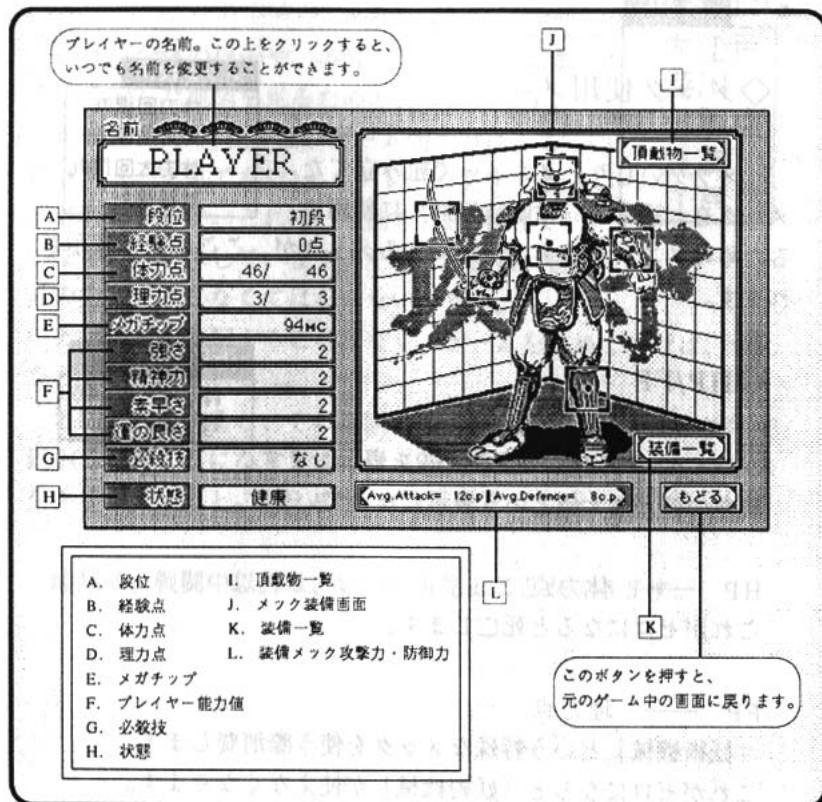
## 2. ステータス画面

ゲームメニューから、「状態を確認」を選ぶと、下図のような画面が現われます。

これが「プレイヤーステータス画面」です。

プレイヤーステータス画面には、現在のプレイヤーに関する情報が全て表示されますから、自分が今どんな状態であるか、一目で確認できます。

また、メックの装備も、この画面で行ないます。



## ◆ステータスを見る

### A. 段位

プレイヤーのレベルを表します。

戦闘に勝って得た経験点が、一定の値になると、プレイヤーは昇段（レベルアップ）し、段位が上がります。

段位が上がるのに伴って、何点かボーナスポイントが与えられ強さ、精神力、素早さ、運の良さの4つの能力値にそのポイントを振り分けて、能力を向上させることができます。

詳しくは、第5章「戦闘の手引き」の中の、「9. 昇段」の項を参照してください。

### B. 経験点

敵と戦闘をし、勝つと、経験点がもらえます。前述のように、経験点が一定の値に達すると、プレイヤーは昇段します。

### C. 体力点 (HP)

プレイヤーの体力を表す値です。これがゼロになると、死んでしまいます。

敵の攻撃を受けると減り、宿屋に泊まったり、丸薬を使用することによって回復できます。

また、プレイヤーが昇段する際にも、多少回復します。

D. 理力点 (FP)

プレイヤーの精神的なパワーを表す値です。

大江戸のどこかに、「妖術機械」と呼ばれる特殊なメックがあります。

戦闘中に使用すると、メックと使い手の精神を共振させることで、敵や自分にさまざまな効果を及ぼすメック、それが「妖術機械」です。

理力点は、「妖術機械」を使用するさいに消費され、これがゼロになると、「妖術機械」を使うことができなくなります。

宿屋に泊まるか、特殊な丸薬を使用することで回復します。

プレイヤーが昇段する際にも、多少回復します。

また、洞窟のなかでは、まれに、古代人が利用していた不思議な泉が見つかることもあります。

この泉の水を飲むと、プレイヤーの体力・理力が回復すると言われています。

E. メガチップ (MC)

プレイヤーの持っているメガチップを表示します。

メガチップとは、大江戸で使われている貨幣の名前です。単位は「mc」です。



メガチップの原材料は、古代人が大江戸に残していくある種の金属です。この金属のうち、武器・防具の素材として利用できるような特性を持たないものを、貨幣として使っているのです。

広い意味で、メックパーツの一種ということになります。

メガチップには、貨幣としての他に、もうひとつの用途があります。

メックパーツを組み立ててメックを作る際、このメガチップを溶かして、接合材として利用します。溶けたメガチップは、パーツとパーツの間に入り込み、パーツから出る特殊な電流を、別のパーツに伝える役目をします。われわれの世界で言うところの、「ハンダ」にやや近いと思ってください。

高度なメックほど、大量のメガチップを必要とします。

メガチップを手に入れる方法は、3つあります。

- 敵を倒し、敵の持っていたメガチップを奪い取る。
- 洞窟のなかに眠るメガチップを発見する。
- メックパーツをメック屋に売る。

この3通りの方法です。

メガチップは、あなたが冒険をする上で、なにかと必要になる重要なものです。

宿屋に泊まったり、メックパーツを買ったり、メックを組み立てたりするとき以外にも、情報屋に情報を聞かせてもらうとき、門番に門を開けてもらうとき、道場で修業するとき、など、メガチップを要求される場面は多いのです。

## F. プレイヤーの能力値

プレイヤーの戦闘能力は、強さ、精神力、素早さ、運の良さ、の4つの値で表されています。

## 強さ

プレイヤーの攻撃力を表す値です。攻撃したとき、敵に与えるダメージに関係します。この値が大きいほど、一撃で与えられるダメージが大きくなります。

## 精神力

プレイヤーの気迫、根性を表す値です。戦闘時の体勢に、大きな影響を与えます。

この値が大きいと、攻撃を受けたり、攻撃に失敗したりしたとき、バランスを崩さず、踏みとどまって体勢を立て直す確率が大きくなります。

## 素早さ

プレイヤーが動くスピードを表す値です。

この値が敵より大きいと、戦闘時、敵より早く攻撃することができます。

また、敵の攻撃をよける確率にも影響します。

## 運の良さ

プレイヤーの幸運度を表す値です。

この値が大きいと、敵からメック攻撃を仕掛けられたとき、回避する確率が増えます。

また、「会心の一撃」が出やすくなります。

G. 必殺剣

現在プレイヤーが使うことができる「必殺剣」が、ここに表示されます。

通常の攻撃よりも大きなダメージを与えることができる、いわば「奥の手」。それが「必殺剣」です。

「必殺剣」を修得する方法はただひとつ。その「必殺剣」を使う敵を倒すことです。

倒した敵の「必殺剣」が、自分の現在の「必殺剣」より高度なものであった場合、自分の「必殺剣」は、敵の必殺剣までグレードアップします。

大江戸には、10種類におよぶ「必殺剣」が存在するといわれています。

H. 状態

プレイヤーが正常な状態であるかどうかが表示されます。  
敵の中には、体力を奪う「細菌」を使って攻撃してくるイヤな奴もいます。

「細菌」に感染すると、戦闘が終わったあとも、一歩歩くたびに体力点が減り、いずれは死亡してしまいます。

(歩いているうち、自然治癒することもあります。)  
この「状態」の欄に、「細菌」と表示されているようなら、すぐに、丸薬を使って健康を取り戻してください。

## I. 頂戴物（ちょうだいもの）一覧

ゲームを進めてゆくなかで、プレイヤーは、メックパーツ以外にも、さまざまなアイテムを手に入れます。

そういう、メックパーツ以外のアイテムは、すべて「頂戴物」という名前で呼ばれます。

この「頂戴物一覧」ボタンをクリックすると、今までに手に入れた「頂戴物」が、ポップアップ表示されます。

SamuraiMechには、「頂戴物」を使用するための特別なコマンドはありません。ですが、「頂戴物」ひとつひとつが、ゲームのなかで大事な役目をします。

その「頂戴物」を持っていることで、人の会話の内容が変わったり、今まで通れなかった場所が通れるようになったりするのです。

## J. メック装備画面

ステータス画面の右側は、メックを装備するための画面になっています。

プレイヤーの姿の上に、四角い枠がいくつも描かれています。

この上に、マウスを移動してみてください。

例えば、プレイヤーが右手に持っている刀の絵の上の枠に、マウスを移動させると、プレイヤーが現在装備している刀が、足元に表示されます。なにも装備していない場合は、「未装備」と表示されます。

今度は、刀のうえでマウスボタンを押してみましょう。現在、プレイヤーが持っている、刀として装備できる全てのメックが、ポップアップで表示されます。その中からひとつを選ぶと、そのメックが装備されたことになります。

この「メックの装備」については、第6章「メックの手引き」でもう一度くわしく説明します。(106ページ)

K. 装備一覧

画面右下の、「装備一覧」ボタンを押すと、現在装備しているメックがポップアップで表示されます。

L. 装備メックの攻撃／防御力一覧

現在装備しているメックの持つ能力が、ここに表示されます。左側が「Average Attack」、つまり平均攻撃力、右が「Average Defence」、つまり平均防御力です。

注意して頂きたいのは、この数値は、あくまでも装備しているメックの能力を表すものである、ということです。前述の、強さ、素早さなどのプレイヤー能力値は、この数値にはいっさい反映されません。

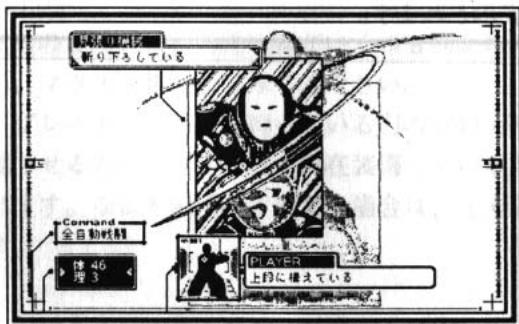
ですから、何もメックを装備しない状態では、攻撃力も防御力もゼロと表示されます。

## 第5章 戦闘の手引き

あなたは、大江戸のはずれにある田舎町、「深川」に住む若者としてゲームに登場し、やがて、巨大な陰謀に巻き込まれてゆきます。そして、さまざまな種類の敵が、あなたをつけ狙い、進路を妨害しようと襲いかかってきます。

あなたは次々に現われる敵と戦い、勝ちつづけて、自分の力で道を開き進んでゆかなくてはならないのです。

この章では、戦闘のノウハウについて説明し、冒険の手助けをしたいと思います。



## 1. *SamuraiMech*の戦闘とは

◆地球の江戸文化の影響を色濃く残す大江戸では、集団で1人に襲いかかることは、極刑に値する卑怯なことだとする考えが、根強く浸透しています。

あなたの敵となる忍者や盗賊たちでさえ、この倫理に背くことはできません。

また、大江戸の地下に徘徊する怪物たちも、集団で行動する習性を持ちません。

したがって、*SamuraiMech*では、戦いは、すべて1対1の決闘の形をとります。

◆戦闘の基本となるのは、刀を使った「斬り合い」です。

あなたと敵は正面から向かい合い、お互いの刀をかわしながら相手に斬りつけ、ダメージを与えてゆきます。

◆このとき、重要なのが、「体勢」です。攻撃に失敗したときや、相手の攻撃をまともに受けてしまったときなどに、身体のバランスを崩してよろめいたり、地面に倒れこんでしまうことがあるのです。そういうときには、攻撃するうえで非常に不利になるばかりでなく、敵の攻撃をかわすことも難しくなります。

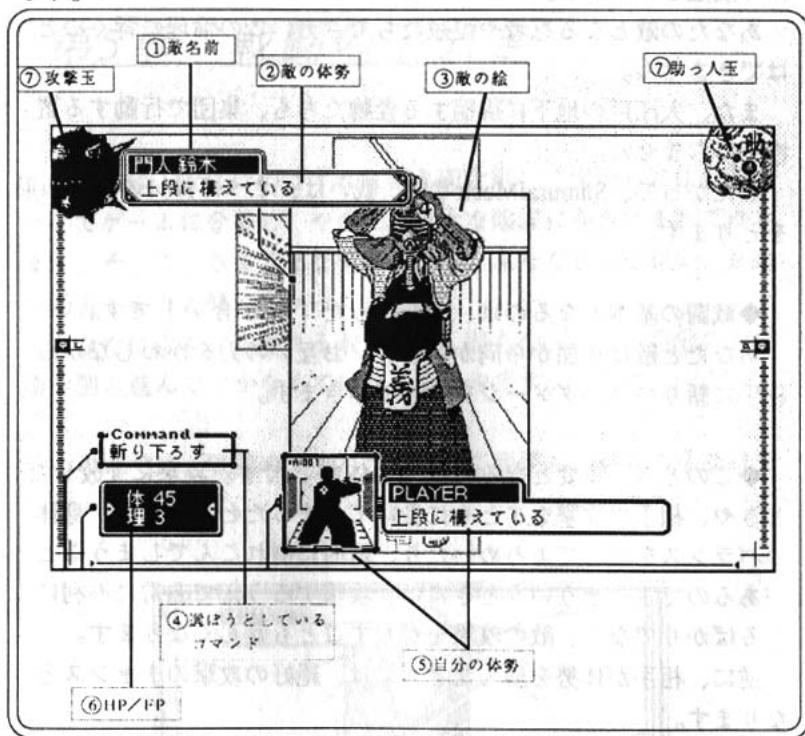
逆に、相手が体勢を崩したときには、絶好の攻撃のチャンスとなります。

自分は体勢を崩さず、いかに相手の体勢を崩すか。これが、勝利するために重要な要素です。

◆*SamuraiMech*の戦闘には、この「斬り合い」に加え、メックを使った攻撃や防御の要素が入ってきます。その種類はさまざま使い方によっては戦闘を大きく左右します。これについては、第5章「メックの手引き」で詳しく説明しています。

## 2. 戦闘画面の見かた

敵と遭遇し、戦闘に入ると、下図の画面に切り替わります。  
この画面の中で、コマンドを決定し、戦闘を行なうことになります。



### ① 敵名前

戦闘の相手となる敵の名前がここに表示されます。

### ② 敵の体勢

現在、敵のとっている体勢が、ここに表示されます。

## 第5章 戦闘の手引き

### ③ 敵の絵

敵のグラフィックです。このグラフィックは、Gの体勢にあわせて、刻々変化してゆきます。

### ④ 選ぼうとしているコマンド

次の項で述べてありますが、この画面全体が、戦闘時のあなたの行動を選ぶために使われます。

画面は10のコマンドエリアに分かれており、コマンドの選択はそのうち1箇所をクリックすることで行なうのです。

この欄には、現在カーソルのある位置でクリックしたときに、選ばれることになるコマンドが表示されます。例えば、ここに「攻撃」と表示されているときに、カーソルを動かさずそのままクリックすると、攻撃してくれるわけです。

### ⑤ 自分の体勢

現在の自分の体勢を、絵と文字で表示します。

### ⑥ HP／FP

現在の自分の体力点、理力点を表示します。

### ⑦ 攻撃玉／助っ人玉

ゲームの後半になると、攻撃玉と助っ人玉というメックを組み立てができるようになります。自動的に攻撃／体力回復を行なってくれる、強力な支援ユニットです。

これらを装備すると、このグラフィックが表示されます。

### 3. 戦闘のしかた

SamuraiMechの戦闘は、コマンド選択により行なわれます。

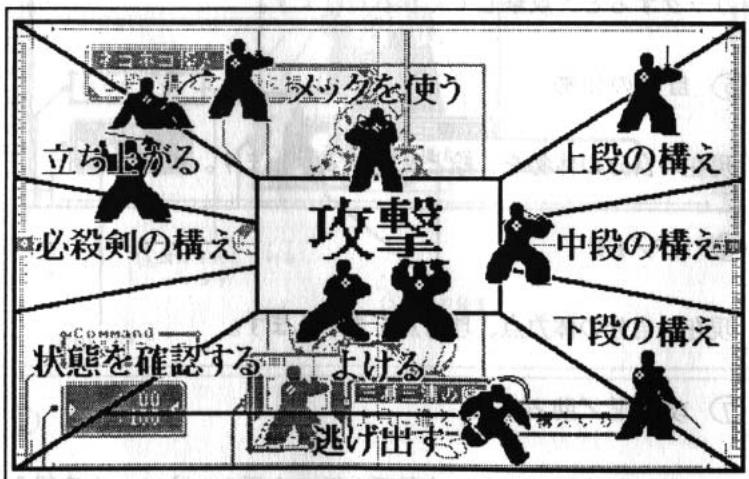
攻撃、防御など10種類の行動の中から、ひとつを選び、実行することで、戦いを進めてゆきます。

#### ◇コマンド選択のしかた

戦闘画面全体が、コマンド選択のために使われます。

画面は、図のように、10のエリアに分かれています。このエリアひとつが、それぞれ、ひとつのコマンドに対応しています。

10のエリアのうちひとつを選び、その中でマウスをクリックすることで、コマンドを選択することができるのです。



## 第5章 戦闘の手引き

例えば、刀を使った「攻撃」をしたいとき。

1. まず、カーソルを画面の中央あたりに移動します。図のように「攻撃」のコマンドエリアは、画面の真ん中にあります。
2. カーソルが「攻撃」のエリアに入ると、そのエリアの枠線が点滅します。  
そして、画面左下の「選ぼうとしているコマンド」の欄に、「攻撃」と表示されます。
3. このような状態になったら、カーソルを動かさずクリックしてください。

以後、勝負がつくまで、この操作を繰り返します。

### ◇オートバトル

このように、戦闘に必要な操作はシンプルですが、それでも面倒だという方のために、オートバトル機能を用意してあります。

戦闘に入ったら、キーボードのコマンドキーを押しながら、マウスをクリックしてください。マウスクリックのかわりに、リターンキーを押しても同じです。

これで、戦闘終了まで、自動的に戦ってくれます。マニュアルの操作に戻りたいときは、再度マウスを画面内でクリック、またはリターンキーを押してください。

オートバトルは、刀を使った戦闘に限っては、それなりに理にかなった戦い方をしてくれます。が、メックによる特殊攻撃などは、全く行ないません。

オートバトルを過信せず、強敵や重要な敵には、マニュアル操作で立ち向かった方がよいでしょう。

#### 4. 戦闘コマンド

それでは、10のコマンドを、一つづつ説明してゆきましょう。

ただし、注意していただきたいことがあります。

それは、この10のコマンドが、必ずしも全部、つねに選べるわけではない、ということです。

後に述べる「体勢」によって、選べないコマンドが出てくる場合があるのです。

あるコマンドを選べないときには、そのコマンドエリアにカーソルが入ると、そのエリア全体がグレーに点滅します。

それとともに、「選ぼうとするコマンド」の欄に表示される文字が読めなくなり、そのコマンドを選べないことを示します。

##### 攻撃

刀で敵に斬りつけるとき、選ぶコマンド。もちろん、戦闘の基本となります。

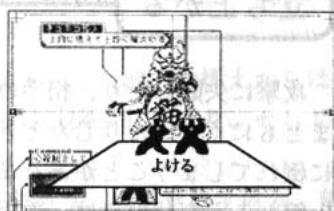
行なう攻撃は、「切り下げる」「突く」「切り上げる」「ムリヤリ切りつける」「必殺剣を繰り出す」の5種類。

後に出てくる「構え」によって、どれを行なうか決まります。



### よける

敵の攻撃を防御するとき、選ぶコマンドです。これを選ぶと、敵にダメージを与えることは出来ませんが、敵からのダメージを減らしたいときにはまったくダメージを受けなくすることが出来ます。



SamuraiMechの戦闘では、この「よける」コマンドは、たいへん重要です。

なぜなら、このコマンドを使って、敵の攻撃を完全に回避することに成功すると、勢いあつた敵が、体勢を崩してしまうことがあるからです。体勢を崩した敵は、攻撃、防御とも、非常に弱体化します。そこをすかさず攻撃すれば、反撃にあうことなく大ダメージを与えられるでしょう。

「よける」は、SamuraiMechの戦闘の鍵を握るコマンドだ、と言っても過言ではありません。

### 逃げ出す

この敵にはかなわないとと思ったらさっさと逃げ出すのも、必要な戦術のひとつです。ただし、100%逃げられるわけではありません。失敗することもあります。



逃げ出すことに失敗すると、地面に倒れ込んでしまい、敵の攻撃を一方的に受けることになります。

HPが少ない状態だと、そのまま負けてしまうこともあります。

このコマンドを選ぶなら、一度ぐらい失敗してもいいという状態のときがいいでしょう。

**立ち上がる**

攻撃に失敗したり、相手の攻撃をまともにくらったりしたとき、地面に倒れてしまうことがあります。

倒れこんだ状態では、攻撃はいつさい出来ません。そのうえ、相手の攻撃を受けとめることもたいへん難しくなります。

そういうときには、この「立ち上がる」コマンドで、一刻も早く体勢を整える必要があります。



このコマンドを使って成功した場合、中段の構えをしている体勢に移行します。

しかし、失敗することもあり、そのときは、立ち上がっても、バランスを崩した体勢になってしまいます。

**上段に構える****中段に構える****下段に構える**

刀を構え直すためのコマンドです。



この3つのコマンドは、おもに、ふたつの目的で使用します。

**① バランスを崩した体勢、隙が出来た体勢から立ち直るため**

このふたつの体勢では、攻撃能力・防御能力がかなり低下してしまいます。そんなとき、この3つのコマンドで、体勢を立て直すことになります。

② より有利な構えに変更するため

構えによって、攻撃は変わってきます。「上段」の構えからは「切り下ろし」となり、「中段」からは「突き」となり、そして「下段」からは、「切り上げ」となります。

この3つの攻撃には、それぞれ特徴があり、体勢を崩す確率、敵に与えるダメージなどに、少しづつ違いがあるのです。

また、構えている時点で敵の攻撃を受けたときも、防御力などで、違いがあります。（詳しくは、この後の「体勢」の項を参照してください）

自分の有利な構えに構え直したいとき、この3つのコマンドを使います。

必殺剣の構え

必殺剣は、敵に、通常より大きなダメージを与える攻撃手段です。

このコマンドを選ぶと、必殺剣を出すための構えを取ります。そして構えた後「攻撃」を選ぶと、必殺剣を繰り出すことができます。



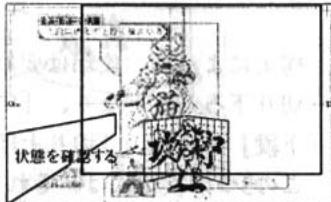
ただし、必殺剣は、準備するのに時間がかかり、このコマンドを選んだ後は、隙だらけになってしまうことが多いのです。下手をすると、その間に攻撃を受けてしまい、倒れ込んでしまうこともあります。そうなると、必殺剣は不発に終わってしまいます。

また、必殺剣の構えをしているときは、「攻撃」以外のコマンドは使えなくなります。メックを使うことも、逃げ出すこともできないのです。

使いどころを、よく考える必要があるコマンドです。

### 状態を確認

このコマンドを選ぶと、ステータス画面を呼び出すことができます。そこで、メックを装備しなおすこともできます。



10のコマンドの中でも、この「状態を確認」だけは、行動に時間を消費しません。ステータス画面から戦闘画面に復帰したあと、あらためてコマンドを選ぶことができます。

### メックを使う

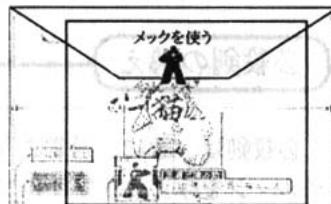
持っているメックを使うコマンドです。

ここをクリックすると、現在あなたが持っているメックが、ポップアップメニューで表示されます。

その中から使いたいものを選択し、使います。

このコマンドは、体力回復をはじめ、いろいろな目的で、ひんぱんに選ぶことになるでしょう。

ただし、メックを使っている間は、やはり無防備になってしまいます。

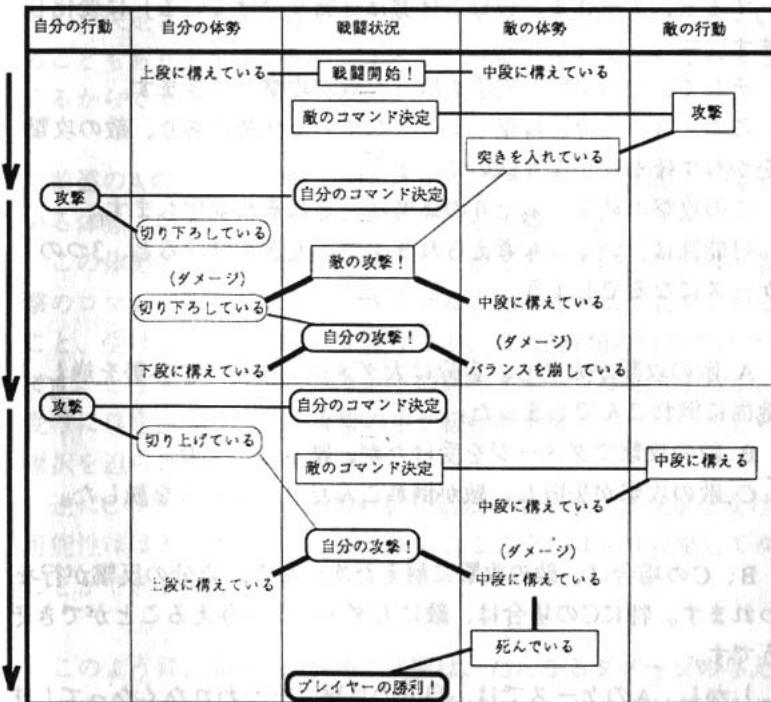


これら10のコマンドを使いわけ、勝利を目指しましょう。

## 5. 戦闘の流れ

戦闘中、自分と敵の体勢は、絶え間なく変化しています。刀を構えていたり、相手の攻撃を防御していたり、バランスを崩していたり、倒れ込んでいたり、あるいは、次の攻撃の準備をしていましたり……。自分の行動、相手の行動、両方に影響を受けながら、体勢は変わってゆきます。

下のチャートは、戦闘の流れを表したひとつの例です。



戦闘開始後、どちらかが先に行動することになります。

どちらが先手を取るのか、それは、ふたりの素早さの値や、そのときの体勢など、さまざまな要素をもとに決まります。

ここでは、敵がすばやく、先に攻撃しようとしてきたとしましょう。

この場合、敵が攻撃しようとしている時点で、自分の次の行動を指示するコマンドを選ぶことになります。選択したコマンドによって、体勢が変化し、その体勢で、敵の攻撃を受けることになります。

例えば、自分も攻撃を選択したとします。

すると、すぐさま、自分の体勢は「斬りつけている」に変化します。

そして、次の瞬間、先手を取った敵が攻撃してきます。

このとき、自分は攻撃しようとしている体勢にあり、敵の攻撃をかわす確率はかなり低いでしょう。

この攻撃の結果、ふたりの体勢は、それぞれ変化します。

可能性は、いくつも考えられますが、大きく分けると、3つのケースになるでしょう。

A. 敵の攻撃が成功し、自分は大ダメージを受けて体勢を崩し、地面に倒れこんでしまった。

B. 敵の攻撃でダメージを受けたが、踏みこたえた。

C. 敵の攻撃が失敗し、敵が倒れこんだりバランスを崩した。

B、Cの場合は、敵の攻撃に耐えた次の瞬間、自分の反撃が行なわれます。特にCの場合は、敵に大ダメージを与えることができそうです。

しかし、Aのケースでは、自分の反撃は行なわれなくなってしまいます。コマンドで選択した体勢（この場合は、「切りつけている」）が変わってしまい、攻撃できない体勢になってしまっているからです。

## 第5章 戦闘の手引き

このように、選択した行動が、必ずしも実現されるとは限らないのです。刻々変わってゆく体勢によっては、出来なくなってしまうことがあります。

自分の反撃の結果も、これと同様、さまざまな可能性を持っています。敵はダメージを受けて地面にへたばるかもしれませんし、逆に、攻撃に失敗して、自分が倒れるかもしれません。

さて、自分の反撃（出来ない場合もある）が終わった時点で、ふたりは選択した行動を終えました。ふたりはまた、行動を選択することになります。このとき、どちらが先手を取るかが、あらためて決定されます。結果は、前のコマンド入力時と変わっていることもあります。体勢によって、行動できる速さも変わってくるからです。

前述のAのケースでは、コマンド入力の時点で、敵は刀を構えている体勢、自分は地面に倒れこんでいる体勢です。

この体勢では、敵は攻撃をすることができますが、自分は、攻撃のコマンドを選ぶことができません。出来るのは、立ち上がるのこと、受けること、メックを使うこと、この3種類の行動だけなのです。とりあえず立ち上がり、その間のダメージは覚悟するか、受けに専念して、相手の攻撃の手が緩むのを待つか……、苦しい選択を迫られることになります。

逆にCのケースでは、敵の行動に制限が生じます。反撃を受ける可能性はほとんどないでしょうから、ここぞとばかり攻撃してゆくことができるでしょう。

このように、SamuraiMechの戦闘は、たんなるダメージの与え合いでではありません。どちらが先手を取るのか、次に敵は何をしてくるのか、その行動によって、自分の体勢はどうなるのか……といった、読みと駆け引きが重要になってくるのです。

## 6. 体勢のすべて

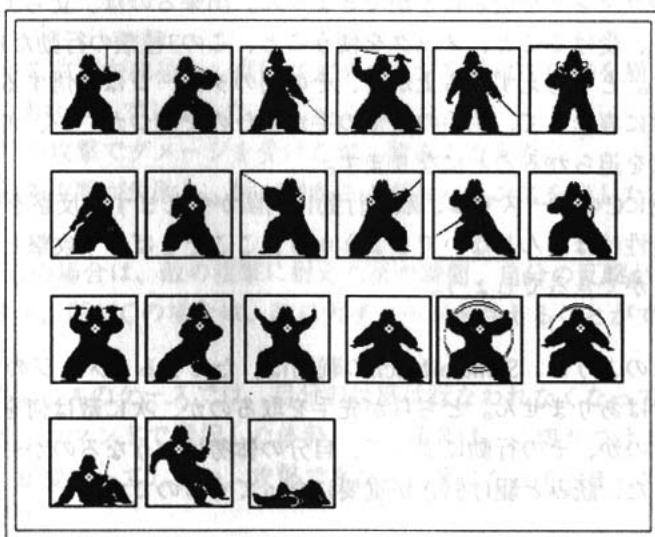
これまで何度も出てきた、「体勢」という言葉について、あらためて定義しましょう。

あなたのキャラクタが、いま、何をしているのか、を表すのが「体勢」です。あなたのキャラクタは、戦闘中、つねに何らかの「体勢」にあります。

コマンドを選ぶということは、あなたのキャラクタに、こういう体勢を取りなさい、と指示することなのです。

要するに、SamuraiMechの戦闘とは、10のコマンドを使って、自分の体勢を思うように動かすことに尽きるのです。そのためにはそれぞれの体勢の持つ特徴を、つかんでいる必要があります。

ここでは、すべての「体勢」を、構え、攻撃動作、メック使用動作、防御動作の4種類に分けて、紹介してゆきたいと思います。



## ◇構え

なんらかの動作に移るための土台となる体勢です。

この「構え」が悪いと、コマンド選択に大きな制限を受けることがあります。

敵が攻撃を仕掛けてきたときや、自分から攻撃を仕掛けたいときには、この「構え」の体勢から、なんらかの動作に移行してゆきます。

しかし、例えば、自分が先手を取って攻撃した後などには、この「構え」の体勢で相手の反撃を受けることになります。ですから、それぞれの構えの、バランスや防御力の違いを知っておくことも重要です。

「構え」は、全部で7種類あります。

上段に構えている



### 条件

- A. 戦闘開始直後は、この構えをしている。
- B. 「上段に構える」コマンドで。
- C. 下段の構えから「切り上げ」を行なった後、また、倒れた状態から立ち上がった後も、この構えになる。

### 選択可能コマンド

「上段に構える」以外の全てのコマンド。

「攻撃」を選ぶと、「切り下ろし」を行ない、その後は「下段に構えている」に移行する。

つまり、「切り下ろし」を連続して行なうことはできない。

### 特徴

上、中、下の3つの構えの中では、攻撃を受けたときもっともバランスを崩しにくい。

中段に構えている



条件

A. 「中段に構える」コマンドで。

選択可能コマンド

「中段に構える」以外の全てのコマンド。

「攻撃」を選ぶと、「突き」を行なう。そのあとは、中段の構えに戻る。

特徴

上、中、下の3つの構えのなかでは、もっとも素早く動くことができる体勢。また、攻撃したあと同じ体勢に戻るので、この構えから、連続して「突き」を行なうことが出来る。

下段に構えている



条件

A. 「下段に構える」コマンドで。

B. 上段の構えから、「切り下ろし」を行なった後、この構えになる。

選択可能コマンド

「下段に構える」以外の全てのコマンド。「攻撃」を選ぶと、「切り上げ」を行ない、その後、「上段に構えている」に移行。

特徴

上、中、下の3つの構えのなかでは、この下段がもっとも防御力が高い。

必殺剣の構えをしている

条件

「必殺剣の構え」コマンドで。



選択できるコマンド

「攻撃」のみ。必殺剣が出る。

特徴

この構えのときの素早さ、防御力などは、使う必殺剣によって違う。

一般的に、必殺剣が強力になるほど、素早く出せるようになる。そのかわり、構えの時の防御力は低くなる。

隙が出来ている



条件

A. 「会心の一撃」や「必殺剣」が出た後は、必ずこの体勢になる。

B. メックによる特殊攻撃を行なった後、この体勢に移行する。

選択できるコマンド

「上段に構えている」「中段に構えている」「下段に構えている」

特徴

防御力が低く、危険な体勢である。攻撃はできないので、上中下のいずれかの構えに移行するしかない。

倒れ込んでいる



条件

A. 敵の攻撃により、大きくバランスを失ったとき。

B. 自分の攻撃が空振りしたときなどに、最悪の場合、この体勢になる。

選択可能コマンド

「立ち上がる」「よける」「メックを使う」。

「立ち上がる」の後は、「中段の構え」か「バランスを崩している」に移行する。

特徴

最悪の体勢である。素早さ、防御力はゼロに等しくなり、攻撃はいっさい出来ない。この体勢になってしまったら、とにかくよけるか、立ち上ることがだけを考えるしかない。

しかも、「立ち上がる」コマンドを使っても、すぐにバランスを取り戻せる保証はない。（ただし、プレイヤーの精神力が上がると、確率はアップする。）

バランスを崩している



条件

A.敵の攻撃により、バランスを失ったとき。

B.自分の攻撃が空振りしたとき。などに、しばしばこの体勢になる。

選択可能コマンド

「必殺剣の構え」以外の全て。

攻撃は、「ムリヤリ切りつけている」になる。

「よける」「攻撃」「逃げる」の3つのコマンドを選ぶと、動作の後で、「倒れ込んでいる」に移行してしまうことがある。そうでない場合は、「バランスを崩している」に戻る。

特徴

「倒れ込んでいる」ほどではないが、それでも避けたい体勢である。素早さ、防御力ともにかなり低下している。

いちおう必殺剣以外のコマンドは全て選択可能だが、下手に動くとすぐ「倒れ込んでいる」に移行してしまう。攻撃するにしても、まともなダメージは期待できない。

上中下いずれかの構えに移行して、反撃のチャンスを待つほうがいいだろう。

## ◇攻撃動作

攻撃を仕掛ける瞬間、この「攻撃動作」の体勢になります。

攻撃動作は6種類ありますが、中心となるのは、切り下ろし、突き、切り上げの3つの通常攻撃でしょう。

この3つの攻撃の特徴を掴むことが大切です。たとえば、確実にダメージを与えるなら「切り下げる」、一撃に賭けるなら「突き」、と、その状況にふさわしい攻撃ができれば、戦いはぐっと有利になるでしょう。

全般に、攻撃動作に入っているときは、防御力がかなり低下しています。この体勢で敵に攻撃されると、かなりのダメージを覚悟しなくてはなりません。攻撃を仕掛けるタイミングは、よく考へる必要があるのです。

**切り下ろしている**

**条件**

「上段に構えている」から「攻撃」を選択。

**動作終了後の基本体勢**

「下段に構えている」

**特徴**

突き、切り上げにくらべ、ダメージにはらつきが少なく、もっと確実にダメージを与えることができる。

また、これで先制攻撃を行なう場合、相手の反撃を、防御力の比較的高い下段の構えで受けることができる。



突きを入れている

条件

「中段に構えている」から「攻撃」を選択。



動作終了後の基本体勢

「中段に構えている」

特徴

敵に与えるダメージに極端なばらつきがあり、安定性には欠け  
るが、時として、すばらしい威力を發揮する。守りの固い敵を攻  
めあぐねているときなどに使ってみるとよいだろう。

切り上げている

条件

「下段に構えている」から「攻撃」を選択。



動作終了後の基本体勢

「上段に構えている」

特徴

この体勢には、バランスを崩しやすい欠点がある。この体勢で  
敵に攻撃された場合、反撃できる確率は低い。

全般的に攻撃力も低めである。

必殺剣を繰り出している



条件

「必殺剣の構えをしている」から  
「攻撃」を選択。

動作終了後の基本体勢

「中段に構えている」。

特徴

敵に大ダメージを与える。

ムリヤリ切りつけている



条件

「バランスを崩している」から  
「攻撃」を選択。

動作終了後の基本体勢

「バランスを崩している」。場合によっては、「倒れ込んでいる」。

特徴

素早さ、防御力ともに低く、攻撃力もない。しかも、動作後に倒れ込んでしまう確率が高い。よほど理由がないかぎり、この攻撃は避けたほうがいいだろう。

## ◆ メック使用動作

戦闘中メックを使うとき、この体勢になります。

この体勢は、かなり危険な体勢であることを覚えておいてください。

メックでの攻撃をしている



### 条件

「メックを使用」コマンドで、攻撃用メックを選択。

### 動作終了後の基本体勢

「隙ができる」といいます。

### 特徴

「妖術機械」という種類のメックを使って、敵にダメージを与えるとき、この体勢になる。「妖術機械」は、使用者の精神に大きな負担をかけるため、使っている最中はかなり無防備になり、また、使用後も隙ができる。

しかし、メック攻撃には、そういったデメリットを補って余りある威力があることも確かである。

メックを使っている



丸薬など、攻撃用以外のメックを使ったときこの体勢になる。防御力などの特徴は、「メックでの攻撃をしている」と全く同じである。

やはり、動作終了後は「隙が出来ている」になるため、タイミングを間違えると、丸薬で回復した体力を、すぐに攻撃されて失うことになりかねない。メックの使用には、万全の注意が必要である。

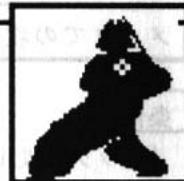
## ◆ 防御動作

相手の攻撃を防御しようとするとき、この「防御動作」の体勢になります。

**よけている**

**条件**

「よける」を行なったとき。



**動作終了後の基本体勢**

**動作の前の体勢**

**特徴**

「よける」コマンドを選ぶと、ランダムに、この「よけている」か「受けている」のどちらかになる。「よけている」体勢では、受けるダメージがふだんより軽減され、バランスを崩す確率も低くなる。

**受けている**

**条件**

「よける」を行なったとき。



**動作終了後の基本体勢**

**動作の前の体勢**

**特徴**

敵の刃をはねかえす。成功すると、全くダメージを受けない。しかし失敗すると、そのままダメージを受けてしまう。

防御力場を張っている



条件

妖防機械というメックを使用する。

動作終了後の基本体勢

動作前の体勢

特徴

防御力場を張っている間は、防御力がぐんとアップする。

「よけている」の上位バージョンと考えていい。

また、妖防機械をグレードアップさせると、「超防御力場」を張ることができる。こちらは、「受けている」の上位バージョンであり、ほぼ完全に敵の攻撃を無効化できる。

## 7. 戦闘「虎の巻」

ここでは、戦闘をスムーズに進めるための秘訣を、いくつか紹介しましょう。

### 卷の一： 防御を忘れるな！

機械的に、画面の真ん中（攻撃コマンド）をクリックしつづけるだけでは、とても勝ちつづけることはできません。防御を活用することこそ、勝利への近道です。

素早くてつねに先手を取ってくる敵に、やみくもに反撃しても反撃が始まる前にバランスを崩されて、一方的に負けてしまうことになります。必殺剣をまともに食らえば、一撃で勝負がついてしまうこともあるのです。

防御が成功すれば、敵は勝手にバランスを崩してくれます。

反撃は、それからでも遅くありません。

### 卷の二： 敵のパターンを読め！

SamuraiMechに登場してくる敵は、それぞれ独自の攻撃パターンと特性を持っています。

はじめての敵に出会ったら、敵の行動を注意深く見るようにしましょう。

例えば、何回か攻撃した後、必ず構えを直すクセを持つ敵があります。そのクセを見抜いてしまえば、その間に、こちらも必殺剣を準備したり、体力を回復したりと、いろいろなことができるのです。

また、中段からの突きに弱い敵や、メッカ攻撃には無力な敵など、敵には、それぞれ弱点があります。弱点を見抜くことも、勝利への近道と言えるでしょう。

巻の三：ヤバイ攻撃は下段で受けろ！

隙が出来ている体勢や、バランスを崩している体勢から立ち直った瞬間、敵の攻撃が来た！防御しているヒマもない……。こうなったら、まず、無傷ですむ望みはありません。

しかし、ダメージを最小限で抑えることはできます。構えを選ぶとき、敵の攻撃が来そうなら、下段の構えを選びましょう。

下段の構えは、攻撃力がないかわりに、防御力が高いのです。

巻の四：必殺剣は先読みして使え！

必殺剣は強力なぶん、リスクも大きい攻撃手段です。いったん構えに入ったら中止できず、構えているときは無防備、しかも、動作後は隙が出来てしまいます。

必殺剣を使うときは、決まる確率の高いタイミングを選びましょう。例えば、相手が倒れ込んだとき、構えに入れば、ちょうど立ち上がったときに攻撃できる、というように……。

逆もまたしかり。相手が必殺剣の構えに入ったときは、攻撃のチャンスでもありますが、下手な動きをすると、無防備の状態で食らうことになります。攻撃がいつ来るか、よく考えて行動しましょう。

巻の五：オートバトルから学べ！

「オートバトル」の項で述べたように、大事な場面でオートバトルモードに頼ることは、大変危険です。

しかし、ゲームを始めたばかりの方には、コンピュータの戦い方は、かなり参考になるでしょう。

幸い、道場での戦闘は、負けても死ぬことはありません。門人相手に、オートバトルを試してみてはいかがでしょうか。

## 8. 必殺剣

プレイヤーは、ゲーム開始時には、必殺剣を使えません。必殺剣は、自分の力で身に付けなくてはならないのです。その方法は、ひとつだけ。必殺剣を使う敵を倒すことです。倒した敵の使っていた必殺剣が、現在自分の使っている必殺剣よりハイレベルのものだった場合、自分の必殺剣は、倒した敵のレベルまでグレードアップすることになります。

現在、必殺剣には、9のレベルがあると言われています。そのなかでも2つの系統があり、「\*\*剣」と呼ばれる必殺剣は、構えたときのバランスに優れ、「\*\*斬」と呼ばれる、より高度な必殺剣は、電光のような素早さを特徴としています。

### 必殺剣一覧

#### レベル1. 斬岩剣

文字どおり岩を碎く力を発揮する技。通常攻撃の約2倍のダメージを与える。

#### レベル2. 風車剣

剣を風車のように回転させる技。

#### レベル3. 破弾剣

特殊な動作を加えながら切ることで、相手に散弾を撃ちこんだようなダメージを与える。

#### レベル4. 昇龍剣

相手の股下から頭上まで、一直線に切り上げる技。

## 第5章 戦闘の手引き

### レベル5. 飛燕斬

地球のいにしえの剣豪の技「燕返し」の発展したもの。目にもとまらぬ素早い剣さばきを特徴とする。

### レベル6. 幻身剣

すばやい身のこなしで相手を幻惑し、剣が振り下ろされたのに気づかせないまま相手を切り捨てる技。

### レベル7. 冥王斬

このレベルから上の必殺剣については、すでに伝説の域にありくわしいことは何一つわかっていない。この技は、剣に使用者の「気」を乗り移らせることで、相手の全身をグズグズに破壊してしまう技だと言われている。

### レベル8. 修羅剣

闇に生きる忍者たちに、一子相伝で伝承されているという幻の技。見たものは必ず死ぬといわれ、正体を知るものはいない。

### レベル9. 鬼神斬

古今無双の剣豪、上泉武蔵丸（かみいづみ・むさしまる）が編み出したといわれる、究極の必殺剣。武蔵丸はそのあまりの威力に自ら畏怖をおぼえ、隠遁してしまったという。

この他にも、さらに強力な必殺剣が存在するかもしれません。

## 9. 昇段

戦闘に勝つと、敵の強さに見合った経験点がもらえます。

経験点が一定の値に達すると、「昇段」することができます。  
「昇段」すると、戦闘終了後、下図のような画面が現われます。



「昇段」にともなって、体力点／理力点が多少回復すると共に、ボーナス点がもらえます（3～5点）。

ボーナス点を、プレイヤーの4つの能力に振り分けて、能力値をアップさせることができます。

上の図の、それぞれの能力を表す文字の上をクリックすると、その能力値がひとつづつ上がってゆきます。

どの能力値に何点を振り分けるか、それは、あなたの判断に任せています。

ゲーム序盤では、どうしても、「強さ」と「素早さ」に多く能力値を振り分けがちです。

戦闘にどう影響するのかわかりにくい「精神力」と「運の良さ」は、ついつい軽視しがちになります。

しかし、このふたつの能力は、「強さ」や「素早さ」に劣らず大切なものです。

## 第5章 戦闘の手引き

「精神力」は、これまでに詳しく説明してきた「体勢」に、もっとも大きな影響を与えます。精神力が高いと、バランスを崩しにくくなるだけでなく、バランスを取り戻すことも容易になります。

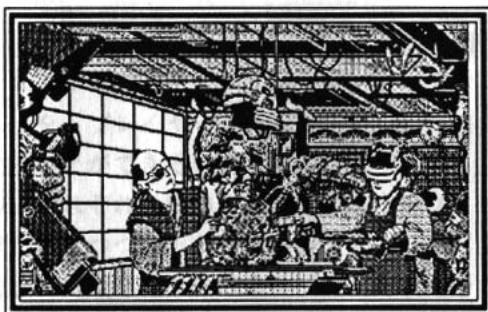
また、「運の良さ」は、会心の一撃の出やすさに大きく影響するだけでなく、敵のメック攻撃の回避率を左右します。後半になると、高度なメック攻撃を仕掛けてくる敵がたくさん現われるようになります。そんなとき、この「運の良さ」の値が低いと、苦しい戦いを強いられることになるでしょう。

昇段のポイントは、焦らず、4つの能力値を片寄らないように上げてゆくことです。

## 第6章 メックの手引き

「SamuraiMech」では、武器や防具、戦闘に役立つアイテムの類は、全て、自分で造ります。「メックパーツ」と呼ばれる部品を組み立て、「メック」という完成品にすることで、はじめて、実際に使うことができるようになります。

この章では、メックの組み立て方や種類について紹介します。



## 1. メックの基本

まず、メックの組み立てに必要な、3つのものを挙げてみましょう。

### ●必要なメックパーツ全部

メックの種類により、必要なメックパーツは決まっています。そのうちどれ1つが欠けていても、メックを組み立てることはできません。

メックパーツを入手する方法は、2通りです。メック屋で買うか、洞窟などさまざまな場所で見つけるか、です。

店で買うことのできるメックパーツは、限られています。しかし、逆に、メック屋で買わないかぎり、入手することのできないパーツもあるのです。「回路」と呼ばれるパーツです。

大江戸の地下では、現在も、メックパーツが大量に発掘されつづけており、また、発掘されたパーツは、大江戸市民の暮らしのあらゆる分野に使われています。

学者の中には、大江戸そのものが、巨大なメックなのではないかと考える者すらいます。

じっさい、洞窟や、敵のアジト、それに町の中でも、下図のような奇妙な形をした物体を、たびたび見つけることでしょう。

これが、メックパーツです。見つけたら、近づいて、自分の物にしましょう。



●設計図

設計図とは、ある種類のメックの組み立て技法がインプットされた、マイクロコンピュータのようなものです。外見はただの巻物ですが、中身は、メック組み立て作業を半自動化してくれる、インテリジェントなものです。

メックの組み立て作業は手作業で行なうにはあまりに複雑なため、この設計図なしでは組み立てることができません。

ひとつの設計図には、1種類のメックの組み立て方しかインプットされていません。5種類のメックを作るためには、5種類の設計図を持っている必要があります。

設計図は、一般にたいへん貴重なものと考えられています。もちろん、店で買うことはできません。設計図を手にいれるには、所有者から貰い受けるか、どこかに秘蔵されているものを自分の力で探し出すしかないのです。

現在、17種類の設計図の存在が知られています。

●メガチップ

メックパーツを接合する、ハンダにあたる役割をつとめるのがメガチップです。これをつなぎ目に流し込むことで、はじめてメックは動作します。

メガチップは、大江戸に唯一流通する貨幣でもあります。

高度なメックほど、より多くのメガチップを必要とします。

メガチップについては、第4章48ページを参照してください。

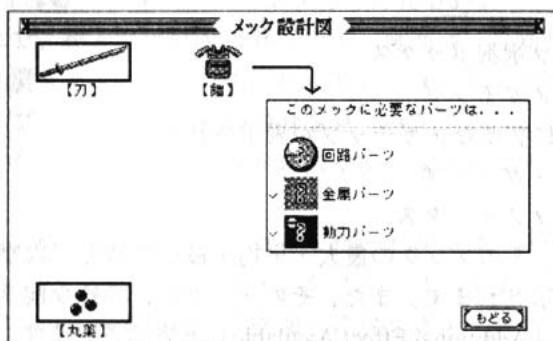
メックパーツ。設計図。メガチップ。この3つのものが揃っていて、はじめてメックを組み立てることができるのです。

## 2. メックの組み立て

では、実際の組み立て画面を見ながら、メックを組み立ててみましょう。

- 1 メックを組み立てるには、「メックいじり」メニューを使います。ここから、「新規組み立て」を選んでみましょう。  
下のような画面になります。

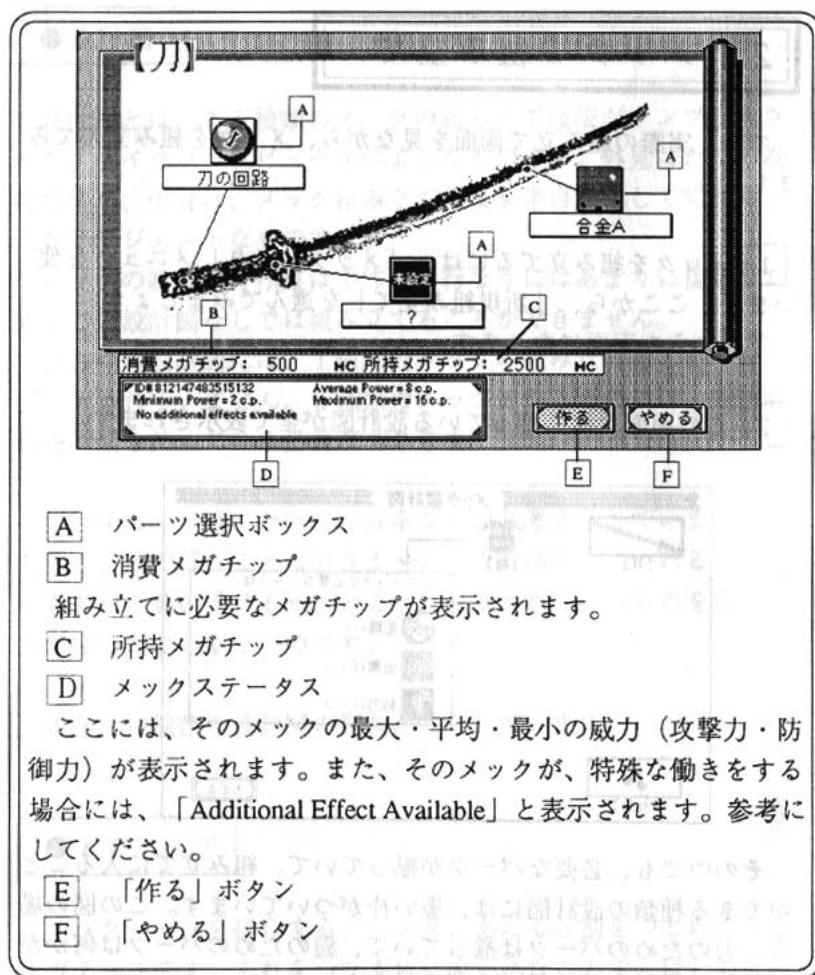
- 2 この画面には、持っている設計図が全て表示されます。



その中でも、必要なパーツが揃っていて、組み立てに入ることができる種類の設計図には、黒い枠がついています。この図の場合、刀のためのパーツは揃っていて、鎧のためのパーツは何かが足りないことがわかります。

鎧の絵の上をクリックしてみましょう。鎧を組み立てるために必要なパーツが、表示されます。チェックマークがついていないのが、足りないパーツです。

- 3 ここで、黒い枠があるメックの設計図をクリックします。  
そのメックの組み立て画面（次ページ）が現われます。



**A** パーツ選択ボックス

**B** 消費メガチップ

組み立てに必要なメガチップが表示されます。

**C** 所持メガチップ

**D** メックステータス

ここには、そのメックの最大・平均・最小の威力（攻撃力・防御力）が表示されます。また、そのメックが、特殊な働きをする場合には、「Additional Effect Available」と表示されます。参考にしてください。

**E** 「作る」ボタン

**F** 「やめる」ボタン

**4** 組み立て画面を開いた段階では、「作る」ボタンは、グレーになっていて、クリックできないはずです。

まず、「未設定」となっているパーツ選択ボックスの上で、マウスボタンを押してください。使用可能な全てのパーツが、ポップアップメニューで現われます。

その中からひとつを選び、ボタンを放してください。

## 第6章 メックの手引き

5 上記の要領で、「未設定」となっている全てのパーツ選択ボックスに、パーツを入れてゆきます。

この作業が終わったら、「作る」ボタンがクリックできるようになっているはずです。

まだ「作る」ボタンがグレーのままだ、という場合、メガチップが足りないのです。「消費メガチップ」と「所持メガチップ」の欄を見比べてみてください。

「消費メガチップ」の数字以上のメガチップを持っていないと、そのメックを作ることはできません。

6 「作る」ボタンをクリックしてください。

これで、組み立て作業は終了です。画面は、「新規組み立て画面」に戻ります。マップ画面に戻り、「メックいじりメニュー」のポップアップメニューの中身を見てみましょう。いま組み立てたメックが、メニューのなかに入っているはずです。

もし、組み立てをキャンセルしたいときには、「作る」ボタンのかわりに、「やめる」ボタンをクリックします。メックを組み立てずに、「新規組み立て画面」に戻ります。

### 3. 解体と組み替え

一度作ったメックを解体してパーツの形に戻したり、あるパーツだけを入れ替えて、新しいメックに組み替えたりすることができます。

解体はタダでできますが、組み替え作業は、メガチップを消費します。

**[1]** 「メックいじりメニュー」の、ポップアップメニューの中を見てみましょう。

「新規組み立て」の下には、現在自分が持っているメックが、全て表示されています。この中から、一つを選んで、マウスボタンを放します。

**[2]** すると、「組み替え・解体画面」が現われます。新規組み替え画面とよく似ていますが、「作る」ボタンのかわりに、「組み替え」と「解体」というボタンがついています。

**[3]** 解体を行なうには、「解体」ボタンを押してください。メックはパーツの形に分解されます。

**[4]** 組み替えを行なうには、パーツ選択ボックスの上でマウスボタンを押し、現在のものとは違うパーツを選んでください。すると、グレーだった「組み替え」ボタンが、クリックできるようになります。（まだグレーのままだという場合は、メガチップが足りないので。消費メガチップの欄を見てみて下さい。）

「組み替え」ボタンを押して、組み替えは完了です。

## 4. メックの種類

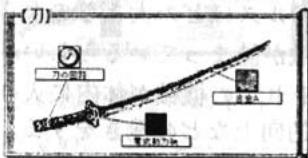
### ◇ 基本武器・防具

#### ■ 刀

基本となる武器。この刀の性能によって、攻撃力は大きく左右される。

必要パーツ

回路、金属、動力

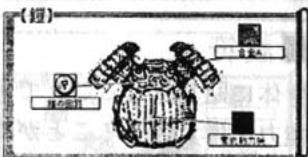


#### ■ 鎧

身体を守る基本となる防具。

必要パーツ

回路、金属、動力



#### ■ 兜

頭を守る防具。

必要パーツ

回路、金属、動力

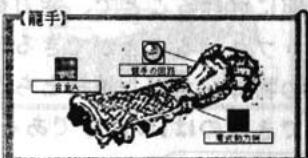


#### ■ 箇手

腕を守る防具。

必要パーツ

回路、金属、動力

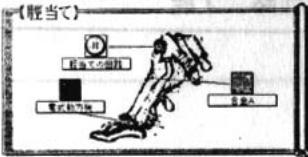


#### ■ 脛当て

脚を守る防具。

必要パーツ

回路、金属、動力



## ◇薬・能力向上

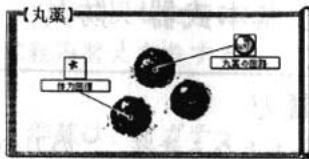
## ■丸薬

まるで丸薬のような形をしているためこう呼ばれているが、中にはウイルスほどの大きさのからくり機械が詰まっているらしい。

それらの機械が体内に入り、体力回復、病気の治癒、能力の一時的向上などの働きをする。

## (必要パーツ)

回路、薬

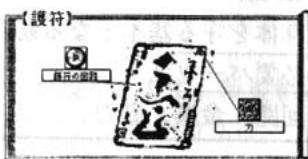


## ■護符

身体に貼り付けることで、その者の能力を増大させることができる、金箔のようなお札。何枚でも貼り付けることができる。

## (必要パーツ)

回路、才能

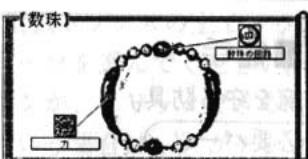


## ■数珠

腕に付けることで、能力を格段にアップさせることができる、輪っか状の物体。ただし護符とちがい、装着できるのは1つだけである。

## (必要パーツ)

回路、才能



## ◇特殊機能つき武器防具

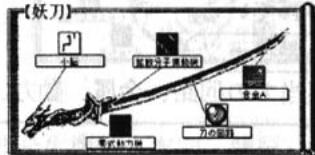
### ■ 妖刀

妖術機械の力をも併せ持つ、特  
殊な刀。妖術機械と違い、使うの  
に理力を消費することではなく、通  
常の刀同様に使うことができる。

ただし、プラスアルファの力は、気まぐれに発揮されるらしく、  
使用者がコントロールすることはできない。

#### 必要パーツ

刀の回路、金属、動力、機械、頭脳

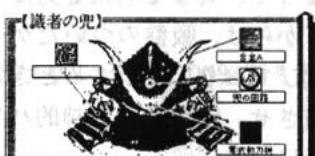


### ■ 意思の兜

これをかぶると、精神力がアップ  
する、といわれる兜。

#### 必要パーツ

兜の回路、金属、動力、才能  
(心のみ)



### ■ 賢人の籠手

「知恵を持つ籠手」といわれる  
伝説の防具。

たとえ使用者が倒れている状況  
でも、自動的に腕を動かし、敵の  
刃を受けてくれるらしい。ただ  
し、妖刀同様、つねにその働きを発揮するわけではない。

#### 必要パーツ

籠手の回路、金属、動力、受け

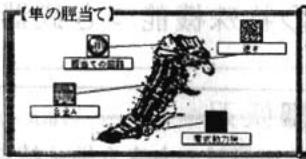


### ■ 隼の脛当て

これを装着したものは、戦いにおいて、隼のように素早く動ける、といわれている。

#### 必要パーツ

脛当ての回路、金属、動力、才能（速のみ）



### ◇ 支援ユニット

### ■ 妖術機械

戦いにおいて、さまざまな能力を発揮する、不思議な筒。使うパートによって、異なる効果を発揮する。

筒からは、吸盤のついたケーブルが伸びており、使用するときには、その吸盤を使用者の後頭部に吸着させ、使用者の精神的パワー（理力）を、動力源として送ることになる。

このように、使うたびに理力を消費するため、強力な妖術機械は、使いこなすのによほど修練が必要であるとされている。

#### 必要パーツ

回路、機械、方向、動力

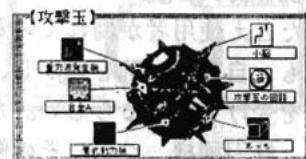


### ■ 攻撃玉

使用者のそばにふわふわと浮かび戦いになると、自らの意志で攻撃を加えるという、世にも珍しい玉。

#### 必要パーツ

回路、金属、動力、機械（重力波発生機）、方向、頭脳



### ■助っ人玉

攻撃玉と同じく使用者のそばに浮かび、戦いになると使用者の体力を回復してくれる、これまた世にも珍しい玉。



#### 必要パーツ

回路、金属、動力、機械（重力波発生機）、方向、頭脳

### ■身代わりの像

所持者の生命が危険になったとき、身代わりとなって碎け散ってくれるという、ありがたい像。



将軍家にのみ設計図が代々伝えられているという、伝説のメック。

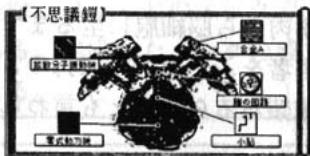
装備する必要はなく持っているだけでよいが、100%働くわけではない。

#### 必要パーツ

回路、金属、頭脳

### ■転移の鎧

使用者の身体を分子レベルにまで分解し、全く別の場所で再生させる力を持つ鎧。どこかにあるらしいとの噂は絶えないが、その設計図を見たという者はかつてない、幻のメックである。



#### 必要パーツ

鎧の回路、金属、動力、機械（拡散分子振動機）、方向

## ◇丸薬のいろいろ

### ■体力回復丸

体力を回復してくれる。数種類あるらしい。

### ■理力回復丸

理力を回復してくれる丸薬。大変に珍しく貴重なものであると言われている。

### ■菌殺傷丸

細菌に侵された身体を清めて、健康してくれる丸薬。

### ■目明き丸

盲目の状態を治す丸薬。

### ■能力戻し

何らかの作用で、一時的に下がっている能力を、元の状態に戻す丸薬。

### ■天狗丸

筋肉から脳細胞に至るまで、身体のあらゆる部分を活性化させ使用者を、一時的に天狗のような強さにするという貴重な丸薬。数種類あるらしいとも言われている。

### ■幸運丸

脳細胞に働きかけ、使用者の判断力を高める丸薬。

結果として、いわゆる「運の良い」状態が続く。しかし、効果は一時的なものである。

## 5. メックパートの種類

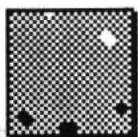
### ■回路パート



メックを組み立てるさいの核となり、そのメックの種類を決定するパート。どんなメックを作るときにも、必ず、そのメックに応じた回路パートが必要となる。刀を作るときには「刀の回路」が、鎧を作るには「鎧の回路」が必要となる。

回路パートは、特殊なメックパートを人間の手により加工したものであり、メック屋以外では入手することができない。

### ■金属



メックの材質を決定するパート。丸薬、妖術機械などを除いた、ほとんどのメックで使用されている。完成したメックの威力や耐久力に、大きく影響する。

### ■動力

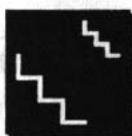


メックの動力源として働くパート。これも、丸薬など数種類を除くほとんどのメックで、不可欠のパートである。完成したメックの威力に非常な影響を与える。

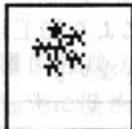
### ■矢印



完成したメックの効力が、敵と使用者のどちらに向かうかを決定する、特殊なパート。「あっち」と「こっち」の2種類がある。攻撃玉、助っ人玉、妖術機械の3種類のメックで使われる。

**■機械パート**

主に妖術機械に使われる、特殊攻撃を生み出すためのパート。十数種類あり、それぞれ全く異なる働きをする。また、メックを宙に浮かせるために「重力波発生機」が使われたり、といった、攻撃以外の用途に使用されるケースもある。

**■薬パート**

丸薬のメックに使用され、効力を決定する。「回復」「殺菌」などさまざまな種類がある。

**■才能パート**

おもに、護符や数珠などに組み込まれる、能力向上の力を持ったパート。「力」「速さ」「心」「運」の4つの系統があり、系統の中でも、効果の違うパートがいくつあるらしい。

**■頭脳パート**

自動的に働く高度なメックに組み込まれて、その賢さを決定するパート。  
たいへん貴重なパートである。

**■受けパート**

きわめて特殊なパート。賢人の籠手のみに使用され、特殊受けの成功率を決定する。

## ◇妖術機械のいろいろ

組み込む「機械パーツ」によって、妖術機械は、じつにさまざまな効果を生みだします。ここでは、すべての妖術機械についてその働きを解説してあります。

カッコ内は、組み込む機械パーツの名前です。

### ■妖振ユニット（拡散分子振動機）

分子の活動を活発化させる光線を放つ。対象は分子振動のため急激に熱を持ち、ダメージを受ける。よけたりダメージを減らしたりすることは不可能。いっしょに組み込んだ動力機が強力であるほど、ダメージは大きくなる。

### ■妖球ユニット（光子小球発生機）

光子エネルギーを球状にして放出する。よけることはできるが一度に発射される数が多く、全てよけることは不可能にちかい。命中した数によってダメージは異なる。動力機の性能が良いと、一度に放出される球の数が増える。

### ■妖電ユニット（超放電発生機）

あたりに急激に静電気を発生させ、強力な電撃を生みだす。かなり甚大な被害をもたらすが、落雷地点を定めることは難しく、4分の1の確率で、使用者を直撃すると言われている。それでも使われるのは、その強力さゆえである。

動力機が強力になると、一度に落ちる電撃の数が増える。

### ■妖防ユニット（力場発生機）

使用者の前に防御力場を発生させ、敵の刃の動きを鈍らせる。強力だが、刀以外の攻撃には無力。

強力な動力を組み込めば、超防御力場といわれる、敵の刃を跳ね返すほどの強力な力場を発生させることができる。

■ 妖眠ユニット（催眠脳波発生機）

脳に直接作用する強力な精神波を発生させる。対象を、何の前触れもなく昏睡状態に陥れることができる、おそるべき機械。

■ 妖波ユニット（重力波発生機）

人工的な重力場を発生させ、敵にぶつける。目標はあらぬ方向に急激に引っ張られ、バランスを失ってしまう。強力な動力機により、さらなる力を発揮するらしい。

■ 封印ユニット（封印機）

その動作原理はいまだに解明されていないが、とにかく、この機械が効果を発揮すると、目標の近くにある全てのメックは、一切の活動を停止する。ただし刀や鎧のように、それ自体が機械として活動していないものには影響しない。動力機の強力化により成功率を高めることができる。

■ 回復ユニット（体力回復機）

磁気エネルギーを身体のツボに照射することで、使用者の体力を回復させる。動力機が強力であるほど、多くの体力回復がのぞめる。

■ 強奪ユニット（理力転換装置）

目標の近くにあるあらゆる生命体から、理力を吸収して使用者のものとする。失敗する可能性もあるが、動力機の強力化により成功率を高めることができる。

■ 強低ユニット（強さ低下装置）

目標となった者の筋力を奪い、力を極めて減少させる。もちろん失敗の可能性もある。

## 第6章 メックの手引き

### ■早低ユニット（素早さ低下装置）

目標となった者の神経に働き、素早く動くことを不可能にしてしまう。これも失敗する可能性がある。

### ■精低ユニット（精神力低下装置）

目標となった者の精神力に作用し、精神を弱体化させる。やはり失敗の可能性がある。

### ■全低ユニット（全能力低下装置）

目標となった者のあらゆる能力を低下させる。目標は赤子同然になり、満足な戦いなどとてもできなくなるだろう。失敗の可能性がある。

## 6. メック「虎の巻」

メックの道は、厳しく、奥深いものです。これまで解説してきたのは、ほんのさわりに過ぎません。

ここでは、メックを効率よく組み立て、正しく使うためのヒントを紹介しましょう。

**卷の一： まず、メック屋に立ち寄れ！**

これが、基本中の基本です。

前述のように、「回路パーツ」は、メック屋でしか入手することができません。そうして、回路がなければ、どんなに、いい金属や動力を持っていようと、メックの形にすることはできないのです。

そのほか、メック屋では、メックに関するさまざまなお話を聞くこともできます。

**卷の二： 丸薬の回路は買いだめせよ！**

前項のつづきです。あらゆるメックの中で、もっともたくさん組み立て、使うことになるのは、丸薬のメックです。しかし、丸薬の回路も、メック屋以外では手に入りません。回路なしでは、いくら薬パーツがあっても丸薬は組み立てられません。逆に、パーツが揃っていれば、どこででも組み立てられるのです。

洞窟の中で、丸薬がなくて途方にくれるのは、悲惨すぎます。丸薬の回路は、買えるときに、できるだけたくさん買っておきましょう。

卷の三：組み替えで節約せよ！

もし、メガチップが余ってしまって困る、というのなら、何本も刀を作つてみるのもよいでしょう。しかし、なかなかそんなことはならないはずです。

なるべく、1本の刀を、組み替えながらグレードアップさせていった方がよいでしょう。新しく作るより、パーツを入れ替えるだけのほうが、ずっと安上がりであることが多いのです。

卷の四：アイコンで見分けて使え！

見たことのないパーツを入手すると、メック屋で鑑定してもらうまで、そのパーツ名は「？」のままです。

しかし、パーツの種類によって、アイコンは共通した形をしています。ですから、アイコンを見れば、それがどの種類のパーツかは察しがつくことでしょう。

洞窟の中で初めてのパーツを拾つたら、鑑定してもらうまで使わないのも、ひとつのやり方ですが、少々もったいなくありませんか？初めてのパーツは、だいたいにおいて強力なパーツです。とりあえず組み込んでみて、あとで鑑定してもらうのも手です。

卷の五：妖術機械はいろいろ試せ！

動力機が弱い最初のうちは、有効に使える妖術機械は限られています。ですが、最初は、なんだこれは、と思った妖術機械も、強力な動力機といっしょに働けば、驚くべき効力を持つことが多いのです。

ゲーム後半は、一筋縄ではゆかない敵が続出します。後半にさしかかったら、使えない、と決めつけずに、強い動力機を組み込んで、いろいろな妖術機械を使ってみてください。きっと、有効な戦い方が見つかるはずです。

巻の六 : 玉のHPに注意せよ !

攻撃玉と助っ人玉は、敵の攻撃で壊されることがあります。壊されてしまうと、強力な支援ユニットを失うだけでなく、玉に使用したメックパーツも、永久に失われてしまうのです。これは手痛い損害ですね。

壊されないようにする方法は、ただひとつです。玉の持っているヒットポイントを上げてやることです。良質の金属を組み込むほど、玉は丈夫になり、壊されにくくなるのです。

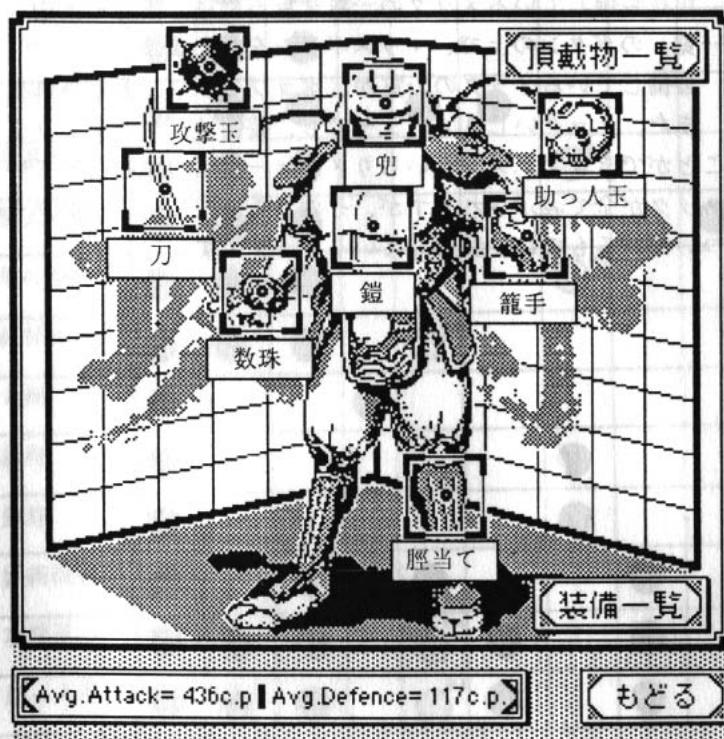
攻撃玉、助っ人玉のヒットポイントは、組み立て画面の左下の情報ウインドウに表示されています。組み立てるとき、この数字をチェックし、自分の玉が何ポイントのHPを持っているのか、知っておくようにしましょう。

## 7. メックの装備

刀、防具、攻撃玉、助っ人玉、数珠などは、組み立てただけでは何の意味も持ちません。装備する必要があります。

装備を行なうには、まず、ゲームメニューの「状態を確認」を選んで、ステータス画面を呼び出します。第4章「メニューとステータス画面」を参照してください。

ステータス画面の右半分が、装備のための画面です。



それぞれの装着部位は、上図のようになっています。

装着部位を表す四角い枠の上にカーソルが来ると、現在装備しているメックと、その部位に装備できるメックがポップアップで出てきます。その中からひとつを選ぶと、そのメックが装備されます。

それとともに、装備画面の下にある、メックの平均攻撃力／防御力の数値が変化します。この数値を参考にしながら、一番いいメックを装備してください。

現在装備しているメックの一覧を見るには、画面右下の「装備一覧」のボタンの上で、マウスボタンを押します。

装備しているメックの一覧が、ポップアップで表示されます。

また、メックいじりメニューでも、装備メックをチェックすることができます。メックいじりメニューには、現在持っているメックが全て表示されますが、そのうち、左にチェックマークがついているものは、装備しているメックです。

## 8. メック／メックパート組み合わせ表

メック	パート	回路	金属	動力	薬	機械	頭脳	才能	矢印	受け
刀		●	●	●						
鎧		●	●	●						
兜		●	●	●						
籠手		●	●	●						
脛当て		●	●	●						
妖刀		●	●	●		●	●			
意思の兜		●	●	●				※1		
賢人の籠手		●	●	●						●
隼の脛当て		●	●	●				※2		
転移の鎧		●	●	●		※3				
丸薬		●			●					
護符		●						●		
数珠		●						●		
妖術機械		●		●		●			●	
攻撃玉		●	●	●		※4	●		●	
助っ人玉		●	●	●		※4	●		●	
身代りの像		●	●				●			

※1……「心」系のみ      ※2……「速」系のみ      ※3……「拡散分子振動機」のみ

※4……「重力波発生機」のみ

## キーボードショートカット一覧

状態を確認（ステータス画面呼び出し）

コマンドキー+ S

所有メックパート一覧

コマンドキー+ P

サウンドON/OFF

コマンドキー+ M

ゲームの終了

コマンドキー+ Q

メック新規組み立て

コマンドキー+ N

キャラクタの移動

矢印キーまたはテンキー

話しかける

リターンまたはエンターキー

調べる

リターンまたはエンターキー

戦闘コマンドエリア選択

矢印キーまたはテンキー

戦闘コマンド決定

リターンまたはエンターキー

オートバトル開始

コマンドキー+リターンまたはエンターキー

## STAFF

ディレクション+グラフィック

森川 幸人 (ULTRA)

ハ'トルテ' サ'イン+メイクテ' サ'イン

三浦 明彦

プログラム+サウンド

松原 卓二

シナリオ+ダンジョン作成

野間口 修二

音楽

向谷 実 (カシオペア)

ゲームバランス調整・シナリオ補助

伊藤 みか, 藤野 ゆみ, 坂本 和也

プロデュース

田崎 百合絵 (HULINKS)

製作・販売

(株) ヒューリンクス

その他、多くの方々の御協力をいただいて、

このゲームは完成しました。

みなさん、ありがとうございました！