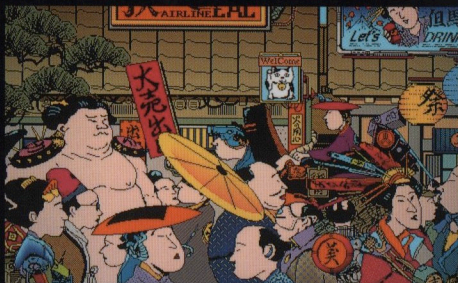


ゲームコンパニオンシリーズ



# SAMURAI MECH

ゲームコンパニオンシリーズ

## サムライ・メック

オフィス・ティーツ／編著

勁文社

ゲームコンパニオン  
シリーズ

# SAMURAI MECH

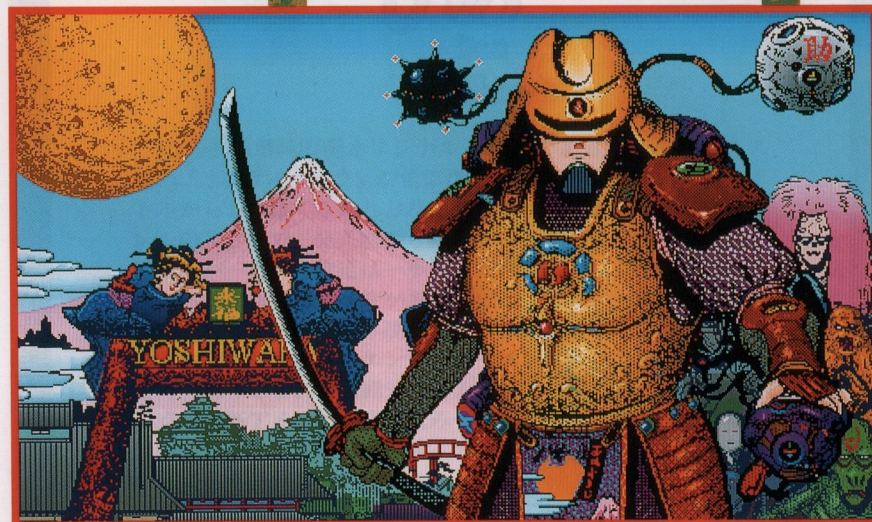
＊  
オフィス・ティーツ／編著



ISBN4-7669-1829-0 C0076 P1800E

定価1800円(本体1748円)

ゲームコンパニオン  
シリーズ



# SAMURAI MECH

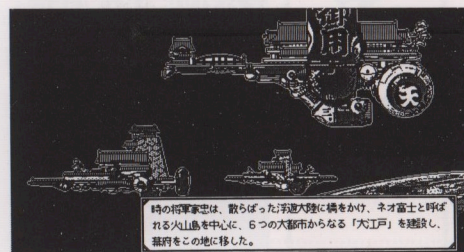


# はじめに

Macintosh用純国産オリジナルRPGであるヒューリンクス社の『サムライメック』が世に出たのは'92年の末だった。タイトルからも想像できるとおり、和風サイバーという珍しいジャンルのRPGで、発売前から期待度の高かった作品である。和風サイバーという設定は一步間違えれば、巷によくあるB級映画レベルに留まる危険性がある。だが、このゲームに関しては洗練されたセンスと世界観にマッチした森川幸人氏のグラフィックが、レベルの高いエンターテインメントに仕立て上げている。また、練りこまれた戦闘システム、プラモデル感覚が魅力のメック等、新アイデアを盛りこみつつも非常に丁寧な造りになっている。この本を通して『サムライメック』の世界をより深く知ってもらえれば幸いである。

最後に、本書執筆にあたって多大なご協力をしていただいたマップ作成の南雲氏、イラストレーターの成田氏、担当編集の池山氏、その他の皆さんにこの場を借りて深く感謝する。

オフィス・ティーツー／廣木 克哉



# 目

# 次

## 第一部 侍の心構え ..... 5

大江戸の歴史.....	6
能力値.....	7
戦闘時の特殊状態.....	8
メックの基本.....	9
メックの作り方.....	10
メックの使い方.....	11
剣術指南.....	12
迷宮探索のテクニック.....	18
セーブファイルのコピー.....	19
大江戸重要人物.....	20

## 第二部 メックと頂戴物 ..... 21

メックパーツ性能一覧表.....	22
完成メック効用と扱いの手引き.....	25
頂戴物 入手方法・効用一覧.....	31

## 第三部 大江戸地図詳細 ..... 39

大江戸騒動記.....	40
マップ.....	52
攻略フローチャート.....	99

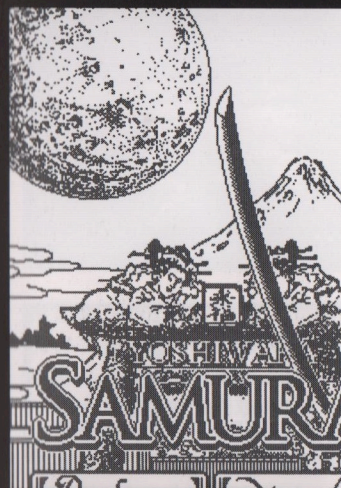
## 第四部 曲者総覧百拾四 ..... 103

敵の力量を見極めるべし.....	104
敵データ.....	105

## コラム ここ読んで候 ..... 38

### 第1部

## 侍の心構え



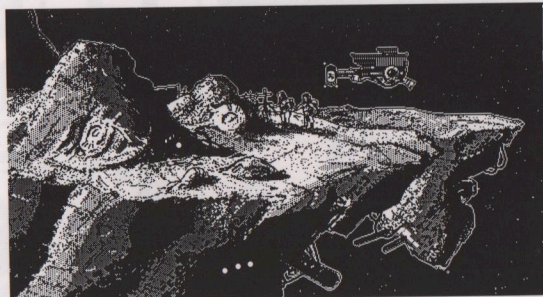
武士道が生き残る『サムライメック』の世界を冒険するにあたっての常識や、戦闘に関する必要な知識を伝授する。これを読まねば一人前のサムライになる日は遠のいていくぞ！

## 大江戸の歴史

## その一

今からはるか昔。人類が宇宙に進出して間もない頃、日本人宇宙飛行士が地球の衛星軌道上を回る巨大な浮遊大陸を発見した。時の将軍、家忠はこの浮遊大陸に移住しコロニーを建設した。これが大江戸の始まりである。家忠は幕府もこの浮遊大陸に移し、地球と完全に独立し鎖国を完成させた。

この鎖国が行えたのは、浮遊大陸の地下に眠る古代人の文明の残骸、通称『メック』のおかげである。鎖国は数百年続き、地球とはまったく違う文明が発展した。

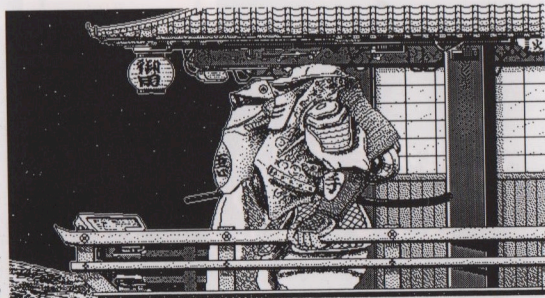


▶大江戸となる浮遊大陸に初めて足を踏み入れた人類。新たな歴史の始まり

## 大江戸の歴史

## その二

大江戸が独立してからの200年間は新宿一江戸間の内乱が絶えなかった。このおろを受けて、四谷の町は壊滅してしまった。が、メック加工技術が進歩したおかげで文化・経済が急成長したため、内乱は途絶えずに200年が過ぎ、人々は平和を謳歌していた。が、大江戸歴435年の今、再び何者かが暗躍を始め、大江戸全体に暗い影を落としはじめている……。

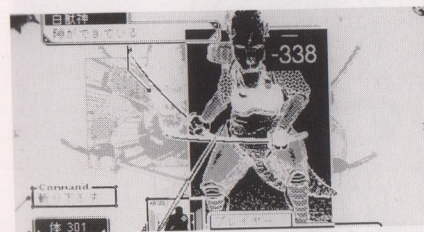


▶大江戸に再び戦乱を起こそうとしている不審な人物。胸に悪と書いてある

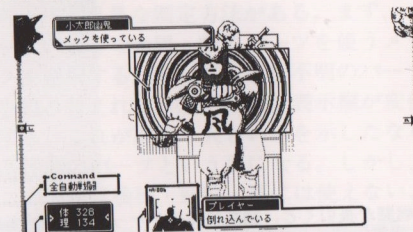
## 己の力を知るべし

## 能力値の意味

サムライとしての素質は強さ・精神力・素早さ・運の良さの4つの能力で大体判断できる。それぞれどんな意味を持つかわかり把握しよう。強さ：攻撃が当たった時に相手に与えるダメージに関係する。当然、大きい値ほど与えるダメージは大きい。精神力：戦闘態勢の維持や細菌状態からの自然回復力に関係する。素早さ：剣攻撃の命中判定に関係する。値が大きいと、命中確率が高いだけでなく、相手の先手を取る事もできる。運の良さ：敵のメック攻撃に対する強さに関係する。値が大きいほどメック攻撃を避けやすくなる。



▲強さを強化すれば敵を一刀両断にもできる



▲ゲーム後半になると敵も頻繁に使ってくる

## 力か？ 技か？

## 能力値の振り分け

戦闘を繰り返し、経験値が一定量貯まると段位が上がる。段位が上がると、HP・FPがランダムで上昇し、能力値に振り分けられるボーナスポイントを3～5点もらえる。このポイントは上記4つの能力値に自由に振り分けられるが、ここで振り分け方を間違えるとゲームの難易度が大きく変わってくる。基本的な意見としては、剣戦闘を有利にするため、強さ：素早さ：精神力：運の良さを4：4：2：1の割合で振り分けるのが理想型である。



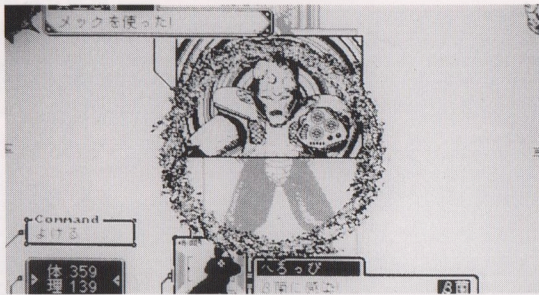
▶バランス型にするか一点集中型にするか。自分の好みで成長できる

## 戦闘中の特殊状態

## その一

戦闘中、主にメック攻撃による結果としてさまざまな影響を受ける。その特殊状態の効果と対応策を知らないと、戦いは非常に不利な展開になるだろう。

$\alpha(\beta)$ 菌状態：細菌攻撃が命中するとこの状態になる。 $\alpha$ より $\beta$ の方が威力はある。戦闘中にはまったく影響ないが、戦闘終了後、このままで移動を続けるとダメージを受ける。大体5キャラ分ぐらい歩く度に $\alpha$ なら5、 $\beta$ なら10ダメージを受ける。対応策は戦闘終了後に菌殺傷丸を使えば良い。



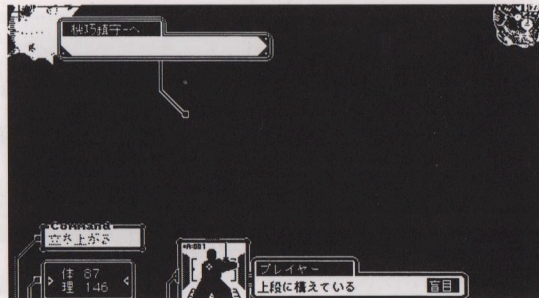
▶戦闘が長引くと、細菌状態にかかっている事を忘れてしまうので注意

## 戦闘中の特殊状態

## その二

盲目状態：戦闘中の画面が真っ暗になり、敵の動きが見えなくなる。また、素早さの能力値が半分に扱われるので、命中率が激減する。HPに余裕があるなら、すぐさま目明き丸を使うべきだ。無理をすると格下の相手にも負けてしまう。もし、戦闘に勝ち残れば盲目状態は自動的に回復する。

昏睡状態：1～6ターンの間、何の行動もできない最悪の状態。能動的な対応策はない。が、助っ人玉・攻撃玉・賢人の籠手・身代わりの像は自動的に作動する。

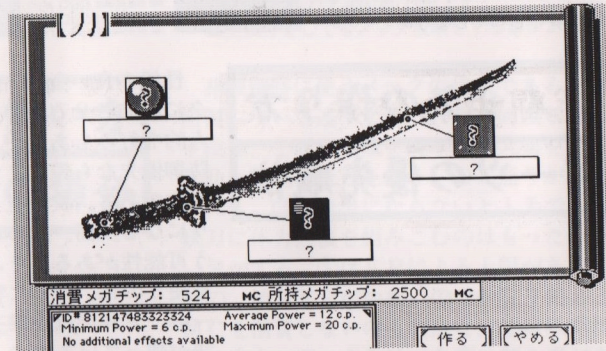


▶自動戦闘にして気を抜いていると、あっさり殺られちゃう

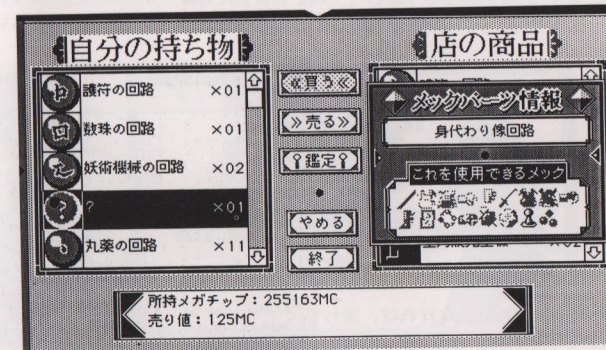
## メックの基本

## メックの見分け方

この世界で装備する武器・防具にはすべて、2～6種のメックパーツとそれをつなぎ合わせるメガチップ(MC)が必要である。また、材料が揃っていても設計図がなければにも作る事はできない。メックパーツにどんなものがあるかは、第2部で詳しく解説してあるのでそちらを参照してほしい。さて、冒険中にはさまざまな手段でいくつものメックパーツを入手する事ができるが、主人公であるあなたは、今まで見た事のないメックパーツの性能・名称を判別する事ができない。本来ならば、メック屋に鑑定してもらおうのだが、金属や動力パーツなら、ちょっと乱暴な鑑定方法がある。まず、メックいじりで金属・動力パーツを使うメックを選択する。そして、名称不明のパーツを組み替えれば、左下の性能表示欄が変化する。これが前より大きい値を示したなら高性能のパーツという事になる。しかし、この方法は機械・頭脳・薬には使えない。



▶性能は上昇しているが、名前に?マークがあるのはちょっとかっこ悪い

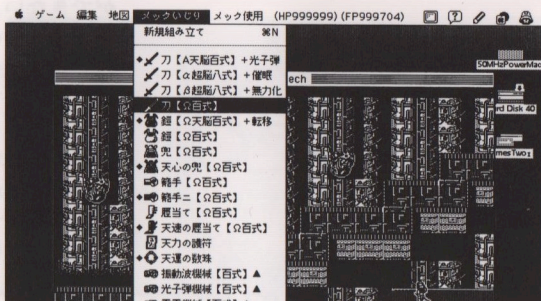


▶メック屋で鑑定してもらった時は、コマンド+Aを使えば一発でOK

## メックの作り方

## 基礎編

ゲーム中、一度に持てるメックの数は装備も含め最大32個までである。刀・鎧などがフル装備状態だと、それだけで8個分のスペースを取る。さらに身代わりの像や妖術機械を含めると半分近くは埋まってしまう。各種丸薬をキープしておけるのは、半分の16個以下と思っていた方がよい。このスペースを無駄にしないためには、装備品は常に1種類1個と決めておくこと。予備と称していくつも用意するのは、逆に丸薬の持ち数を減らすことになる。

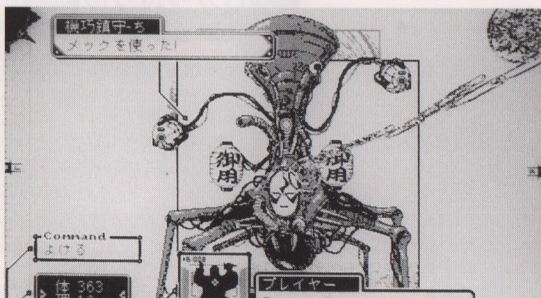


▶このように1本しか使わない刀を何本も作ると、丸薬の数が減ってしまう

## メックの作り方

## パーツの優先順位

性能の良い金属・動力パーツをどのメックに優先させるのが効率的か？ これは個人的な好みもあるが、攻撃力優先ならば刀、防御優先なら鎧はまちがいない。問題はその後である。攻撃玉・助っ人玉はとても頼りになる反面、敵の攻撃により壊れてしまう可能性がある。そこに性能の良いパーツを使うのは、非常に判断に苦しむところだ。一応、P38には攻撃玉・助っ人玉の修理方法が載っているので、それを参照にした上で各自判断してほしい。

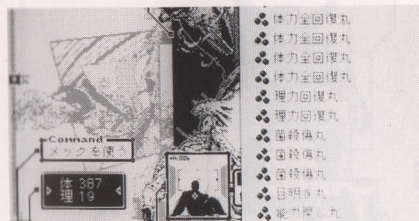


▶壊される危険性さえなければ、迷わず最高のパーツを使う事ができる

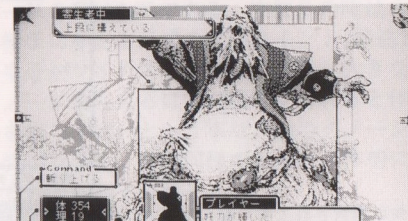
## メックの使い方

## 戦闘時の場合

戦闘中にメック攻撃をするのは非常にタイミングが難しい。というのも剣対メックでは、剣の方が与えるダメージの大きさで優っているからだ。使うタイミングとして理想的なのは、相手が倒れこんでいて剣攻撃ができない状態にあり確実にダメージを与えたい時である。それ以外の場合はメック攻撃に固執する必要はない。だが、妖刀を入手したとなると話は別である。妖刀は、剣攻撃とメック攻撃を同時にできるすぐれものである。が、組みこむ機械は何でも良いというわけではない。筆者の経験上、光子小球・封印は○、超放電は×である。



▲倒れた体勢からでも攻撃できるのは利点



▲空振りをしてもメック攻撃をする事がある

## メックの使い方

## 非戦闘時の場合

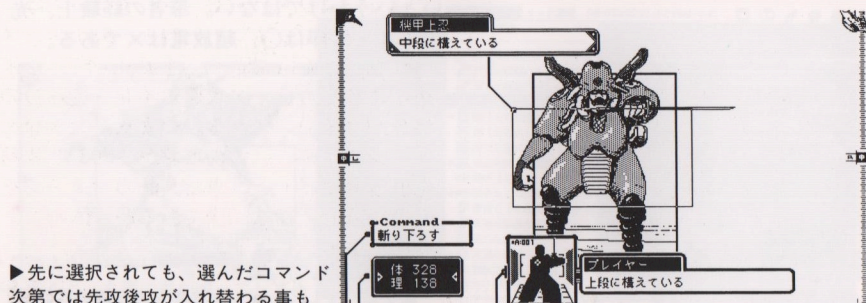
非戦闘時に使うメックの代表であるHP回復について述べよう。HPを回復させる手段は、①妖術機械を使う、②丸薬を使う、③助っ人玉・妖刀を使う、の3通りが考えられる。③は後半にならないと入手できず、妖刀に体力回復を組みこむのはもったいない気がする。①はFPによる上限があるものの、消費FPが少ないのでかなり使える。MCを消費しないのも利点だ。②は妖術機械の出力が弱い場合は、丸薬に頼る事が多いはず。ただし、MCを意外と消費する。



▶戦闘後に落とすアイテムとしても、丸薬関係の確率は高い方だ

## 剣術指南その一 戦いの流れ

大江戸では武士道が根強く浸透しているため、どんなに卑怯な敵でも複数対1人の戦いはしてこない。そのため、戦闘の行方は個人の剣技に集約される。基本的な流れは①先行側コマンド決定、②後攻側コマンド決定、③先行側命中・ダメージ判定、④ダメージ後の体勢変化判定、⑤後攻側命中・ダメージ判定、⑥ダメージ後の体勢変化判定、となっている。命中判定で空振りした際にも体勢変化判定を行う。また、体勢が変化すると、攻撃不能になる事もある。

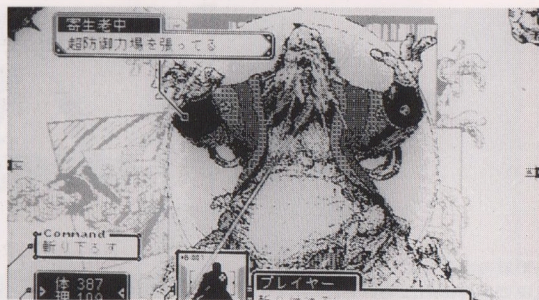


▶先に選択されても、選んだコマンド次第では先攻後攻が入れ替わる事も

## 剣術指南その二 構えと命中率

どんなに強力な一撃でも、相手に当たらなければ何の意味もない。剣攻撃の命中率は、自分と敵双方の素早さと構えが関係してくる。基本的に、素早さが高ければ先手を取れ、命中率も高くなる。

構えに関しては、全部で12パターン用意されているが、絶対に攻撃が命中するという構えが「メック攻撃をしている」、「むりやり切りつける」の2つ。逆に絶対に命中しない構えは「超防御力場」だけである。また、「避け」と「受け」では「受け」の方が当たらない。



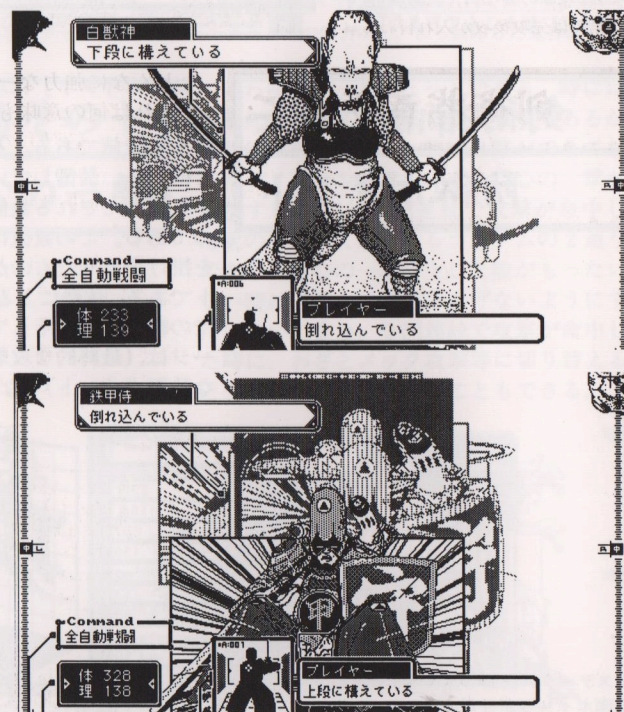
▶超防御力場を張っている相手には、絶対に攻撃は命中しない

## 剣術指南その三 バランス耐久力

「バランス耐久力」とは、戦闘中にどれだけ攻撃体勢を保っていられるかを表すものである。戦闘の開始時に(精神力×8)点分のバランス耐久力が設定される。そして、敵からの攻撃を受けたり、自分の攻撃を空振りする度にマイナスされ、ゼロになると「バランスを崩している」状態になり、マイナス(精神力×2)点になると「倒れこんでいる」状態になる。各ターンの始めにバランス耐久力は(精神力)点分だけ回復し、点数に応じて体勢が変化する。

バランス耐久力が減られるケースは、自分の攻撃を空振りした時と、敵からダメージを受けた時である。空振りの時は本来、相手に与えるはずの攻撃ポイント(後述)の半分がマイナスされる。つまり、大きなダメージを与えるはずの攻撃が外れると体勢を崩しやすいという事だ。敵のダメージを受けた時も、ほぼ同様であるが、体勢による修正が加えられる。

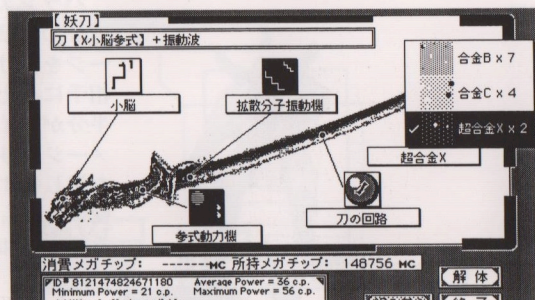
▶あまり攻撃力を重視しすぎると、こういう事は頻繁に起きる



▶相手を倒れこませれば、後の展開が楽になる。ただし、防御機械には注意

## 剣術指南その四 攻撃ポイント

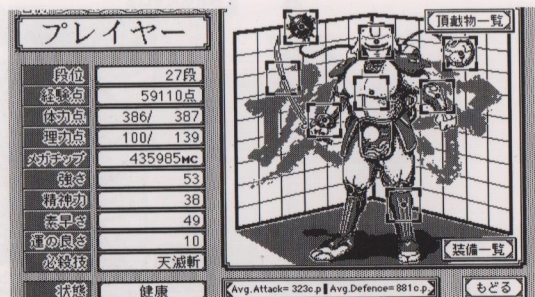
「攻撃ポイント」とは、相手に与えるダメージを算出する元となる数値である。この数値は、使っている刀の性能と、自分の力の強さによって算出される。刀の性能は設計図でパーツを選ぶ際、左下隅に最小・最大・平均の数値が表示されるので参考になる。当然、この数値の大きい方が、より多くのダメージを与えるわけだが、同じ刀でも攻撃の方法(斬り降ろし・突き等)によって攻撃ポイントの求め方は変わる。やはり、能力値を上げた方が確実性は高くなる。



▶刀は攻撃の要なので、最高のパーツを優先的に組みこんでおきたい

## 剣術指南その五 防御ポイント

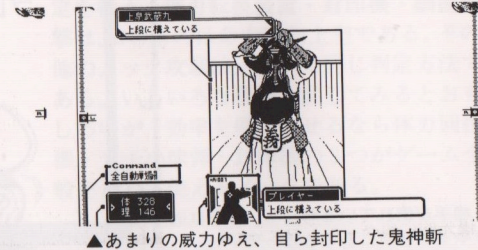
「防御ポイント」は攻撃ポイント同様に、敵のダメージをどれだけ軽減できるかの元になる数値である。基本値は攻撃ポイントと同じく、装備している防具の金属と動力から導きだされる数値を、すべて足したものである。この数値に、体勢による修正値を掛け合わせたものが最終的な防御ポイントである。体勢による修正値は、0.8~4までの幅をとる。そして、実際に受けるダメージは、(最終的な攻撃ポイント)÷(最終的な防御ポイント)となる。



▶ステータス画面を見れば、総合的防御ポイントが一目でわかる

## 剣術指南その六 必殺剣

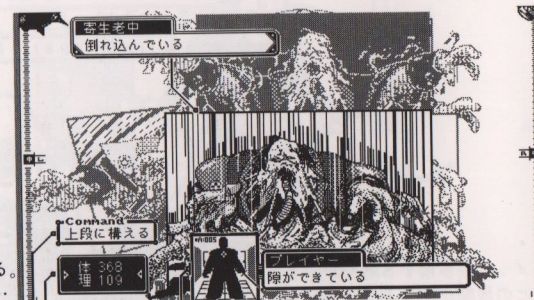
剣技を極める事によって、通常では出せないような破壊力を秘める技が「必殺剣」である。大江戸に知られている限り、9種類の必殺剣があるが、まだ幻の技もあるかもしれないという。この技は、真剣勝負の中でのみ伝授・会得が可能である。必殺剣が命中した場合、一撃で勝負が決まるだろう。が、実戦において必殺剣を出すには、必ず「構え」をとらなければならない。もし、必殺剣に相手が耐えた場合、自分には隙ができてしまう。その強力な破壊力は魅力的だが、むやみに乱用すると、隙をつかれ、必殺剣本来の力を発揮する事はできないだろう。



## 剣術指南その七 会心の一撃

いわゆるラッキーヒットである。時には必殺剣並みのダメージを与える事もあるが、必殺剣同様、会心の一撃後は隙ができてしまうデメリットがある。この会心の一撃が発生する条件は「3回連続で攻撃が命中した次の攻撃」と、運によるランダムで2通りである。会心の一撃で生じた隙がもつたない時は、運の能力値を上げないようにすれば良い。また、3回連続で攻撃が命中した時に、わざとメック攻撃等に切り替えると会心の一撃を出さないこともできる。

▶会心の一撃の後は必ず隙が生じる。これさえなければ文句はないのだが...



## 剣術指南その八

### 逃げ出す

武士道からいって、敵に背を向けるのは屈辱的な事である。が、大江戸全体の事を考えれば、命を長らえるため逃げ出すのも必要な手段である。敵から逃げ出す時に関係する能力は、精神力と段位(レベル)である。この2つがほぼ同じ数値ならば、戦闘から脱出する確率は高くなる。

脱出の際の注意点は、逃げ出す前に敵の攻撃を受け体勢を崩した時は、そのターンは脱出できなくなること。また、脱出に失敗した時は「倒れこんだ」状態になることだ。

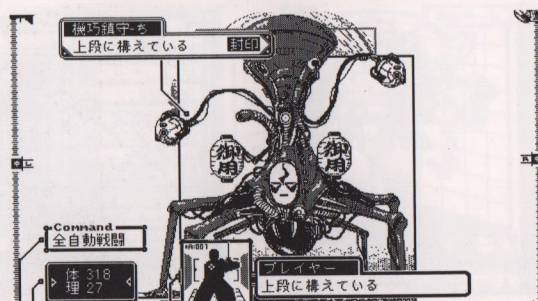


▶ 相手が倒れている時なら、自分は逃げやすい状況にあると思ってい

## 剣術指南その九

### メック攻撃①

今までの指南の中で「メック攻撃は剣攻撃に劣る」と指摘していたが、補助攻撃となると軽視するわけにはいかない。後半になるとHPの多い敵が出現してくるが、補助攻撃をうまく使えば、戦いが楽に、また有利になる。メックを使った特殊攻撃の命中判定は目標の運によって決まる。また、メックの命中基準も3種類用意されている。当然、性能の良いメックほど命中率は高くなるが、事前に敵の運の良さを調べておけば、より効果を発揮するだろう。



▶ メックを多用する敵を封印すれば、あとの展開がグッと楽になる

## 剣術指南その十

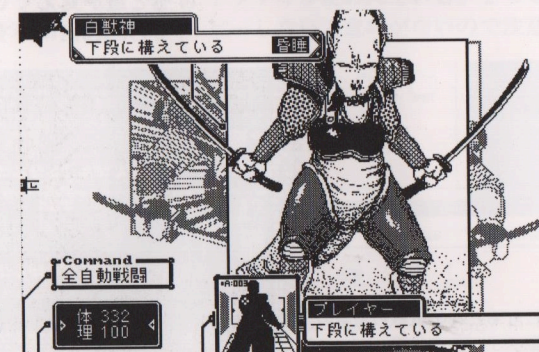
### メック攻撃②

ゲーム中に登場するメックの特殊攻撃は、全部で13+3種類ある。+3は敵のみが使ってくるメック攻撃である。メック攻撃は組みこんだ動力パーツの性能によって、同じものでも威力・命中率が変わってくる。P29に表が載っているので参考にしてほしい。見分け方として、メック作成の際、消費するFPが大きくなれば能力がアップした事になる(例外:理力転換装置)。各メック攻撃の命中判定だが、拡散分子振動波・超放電発生機は絶対命中となっている。ただし、超放電はランダムで自分に当たる事もある。光子小球弾は剣戦闘と同じ命中判定を行う。理力転換装置・封印機・細菌攻撃は、βのものは命中率向上型である。その他のメック攻撃は、すべて同じ判定方法である。いろいろな機械を試してみるとおもしろいが、効率を優先させるなら体力回復機・光子小球弾・封印機の3つがゲーム全般を通して使えるメックである。

▶ 敵は自分のメックが封印された事に気づかないので攻撃チャンスが増える



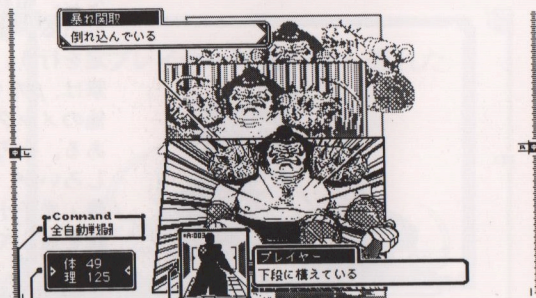
▶ 相手が寝てくれば、こちらは一方的に攻撃できる理想的状態



## 剣術指南その十一

## 自動戦闘

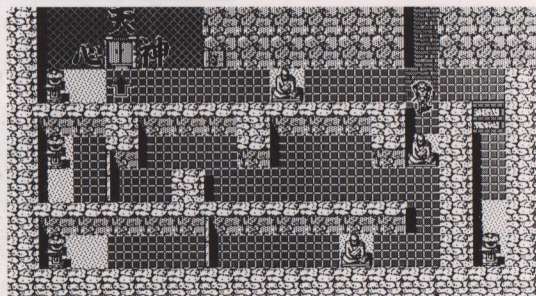
戦闘画面中にコマンド+マウスクリック、もしくはリターンで全自動戦闘モードになる。格下の相手や攻撃パターンを研究する時には充分頼りになる。選択するコマンドも、攻撃と受けを器用に使い分けるので、一度は見ておくと勉強になる。が、体力の回復や、敵の特殊攻撃からの回復という行動はしないので、ちょっとよそ見をすると殺されてしまう事も多々ある。もし、危険な状態になったら、すぐさま自動戦闘を解除して、回復手段をとる事だ。



▶こんな状態になるまで放っておかない事。丸薬が間に合えば助かるが...

迷宮探索の  
テクニック①

このゲームのダンジョンには、実にさまざまな仕掛けが登場する。一番オーソドックスなのは、スイッチを押す事で、扉なり、隠し通路が出現するパターンである。このスイッチとなるものはマニュアルにイラストがあるので参照にすること。また、一画面内に複数のスイッチが存在し、それぞれが連動しているケースもある。そういう時は、とりあえず押せるものをすべて押せば、自然と道が見えてくるようになっている。「その画面内に必ず解決法がある」が原則。

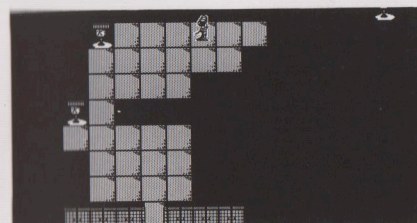


▶サムライになるための試練の洞窟のラストが連動スイッチの代表

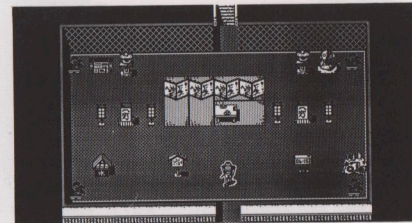
迷宮探索の  
テクニック②

ダンジョンで注意したい仕掛けは、他に见えないスイッチがある。これはその場所まで来なければ反応しないセンサーのようなものである。暗闇の通路や、変化する地形などの仕掛けによく使われている。こうなると時間はかかるが、ダンジョンをすべて歩き回ったほうが無難である。運が良ければ思わぬ拾いものをするかもしれない。

もう一つ、忘れてならない仕掛けは無限ループである。正しいルートを進まないと、永遠にそこをさまよう事になる恐ろしい仕掛けだ。無限ループの前には必ずヒントが得られるはずなので、確実に聞いておこう。



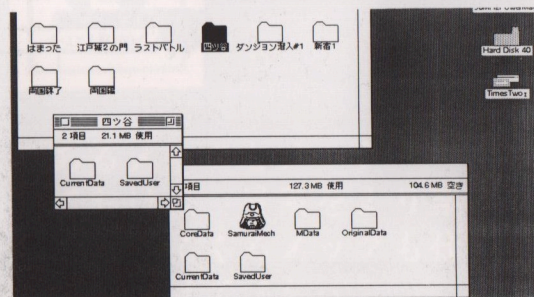
▲暗闇を進む度に道が照らし出されていく



▲正しいルートは、ダミーのルートと微妙に違う

セーブファイルの  
コピー法

このゲームはHD上で動くにも関わらず、セーブは1カ所しかできない。ゲーム内にちゃんとセーブポイントは用意されているが、そこに行くまでが面倒だったり、数カ所にセーブデータを持ちたい時などには不便である。そんな時は、プレイデータがセーブされるファイルをコピーして保存すれば、何カ所でもセーブができる。セーブには、カレントデータとセーブドユーザーの2ファイル使われている。2つセットでコピーしないと意味がないので注意。



▶この2つのファイルをコピーする。これでいざという時でも安心だね

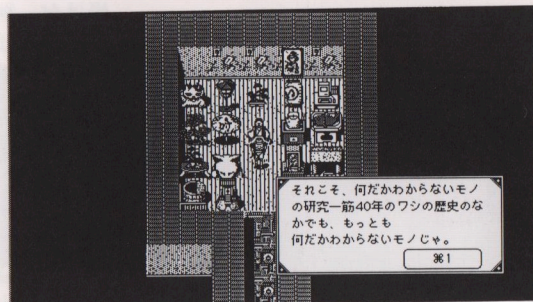
第2部

大江戸重要人物

番外編 その一

大江戸の冒険で出会う重要人物はマニュアルに載っているだけではない。ここではマニュアルに載っていない人物を紹介する。

- 奇之国屋主人…日本橋主として代々続いてきた大富豪。初代奇之国屋が造ったという地下迷宮が日本橋のどこかにある。
- 漆川狂斎…浅草にいる変人科学者。何だかわからないものを研究し続けている。
- 雪舟北鷹…浅草で売れっ子の絵師。が、まだ隠された秘密があるらしいぞ。
- 高尾大夫…吉原で人気No.1の花魁。



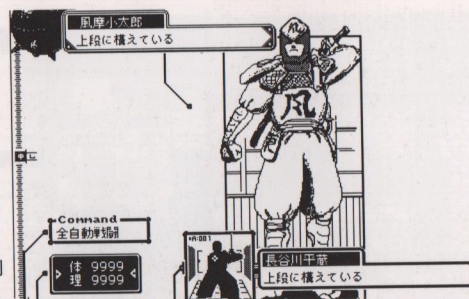
▶大江戸中でもっともインパクトのある人物と思われる漆川狂斎の部屋

大江戸重要人物

番外編 その二

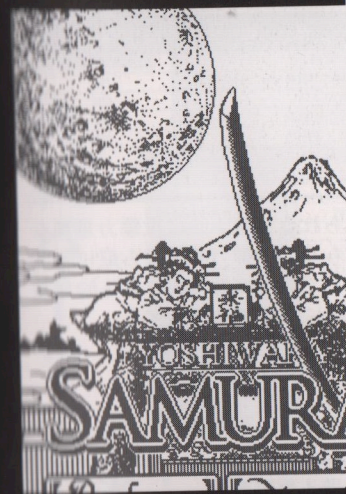
- 水田神丸…大江戸最高といわれる占い師。その神通力は本物。
- 杉浦妖軒…一夜にして吉原を造り上げたという謎の人物。
- 風摩小太郎…新宿主・水戸暗夜斎に仕える風摩忍軍の首領。修羅剣の使い手。
- 一郎太兄弟…新宿で主人公を助けてくれる。一郎太から八郎太までの8人兄弟。

いずれも魅力的な人物が揃っている。また、大江戸の町に住む、普通の人々にも魅力的な人物は数多くいる。



▶精悍なスタイルの風摩小太郎。敵側の人物だが見せ場の多い人物である

メックと頂戴物



大江戸最大の特徴であるメックとメックパーツ。これらの性能を把握しておけば、冒険をより楽に進めることができる。敵が使ってくるメックも仕組みは同じなので、敵データと併せて読むべし。

# メックパーツ性能一覧表

ここでは、メックの材料となるメックパーツについて解説する。基本MC(MC=メガチップ)はメック屋での売買時、パーツの組み替え時に関係する。



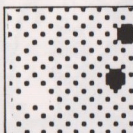
## 回路

どんなメックを造るかを決定するパーツ。全部で12種類存在する。回路は特殊なメックパーツを人間の手によりさらに加工

されたものなので、基本的にメック屋以外では入手できないが、戦闘で倒した敵の残骸から入手することもたまにある。

名 前	基本MC
刀の回路	200
鎧の回路	300
兜の回路	160
龍手の回路	120
スネ当ての回路	100
護符の回路	50

名 前	基本MC
数珠の回路	400
妖術機械の回路	200
攻撃玉の回路	800
助っ人玉の回路	800
身代わり像回路	250
丸薬の回路	20



## 金属

造るメック全体の強度を決定するパーツ。全部で8種類存在する。当然、強度の高い金属を使えば高い攻撃力・防御力を得

られる。基本的に攻撃力重視なら刀、防御力重視なら鎧に優先して使えば効果的。具体的な数値に関しては後述する。

名 前	基本MC
合金A	50
合金B	100
合金C	200
超合金X	400
超合金Z	800
究極合金α	1600
究極合金β	3200
超次元合金Ω	6400



## 動力

完成したメックの潜在能力を引き出すパーツ。全部で10種類存在し、数字が大きくなるごとに出力が増す。普通は最高の材

質を使っているメックに組みこみ最大の能力を引き出すのだが、材質で劣っている分の性能を動力で補うという方法もある。

名 前	基本MC
零式動力機	12
壹式動力機	24
貳式動力機	36
参式動力機	48
四式動力機	60
五式動力機	72
六式動力機	84
七式動力機	96
八式動力機	108
百式動力機	120

## メックと頂戴物



## 矢印

完成したメックの効力の方向を決定するパーツ。あっち(敵)とこっち(自分)の2種類がある。助っ人玉・攻撃玉・妖術機械の3つに使用する。この矢印を間

違ったまま、メックを使用すると戦闘時にひどい目にあう。特に攻撃玉・助っ人玉は自動的に作動するので、その戦闘中はひどい目にあうだろう。

名 前	基本MC
あっち	33
こっち	33

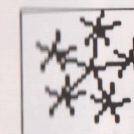


## 機械パーツ

特殊攻撃をするためのパーツ。全部で13種類あるが、敵側のみが使用してくる機械がさらに3種類ある。この3種類についてはP28で解説している。組みこめるメックは妖術機械と妖刀の

2つ。また、重力波発生機を使ってメックを宙に浮かす(攻撃玉・助っ人玉)こともできる。完成したメックは動力の性能によって効果が変わってくる。

名 前	基本MC	使用時の名前
拡散分子振動機	320	振動波
光子小球発生機	460	光子弾
超放電発生機	720	雷電
力場発生機	600	防御
催眠脳波発生機	210	催眠
重力波発生機	840	重力波
封印機	1250	封印
体力回復機	390	回復
理力転換装置	770	強奪
強さ低下装置	1550	弱体化
精神力低下装置	1550	肺抜け
素早さ低下装置	1550	遅延
全能力低下装置	2890	無力化



## 薬

丸薬回路と組み合わせて使用するパーツ。全部で12種類ある。妖術機械は封印されることがあるので、最終的に頼りになるのは所持している丸薬ということになる。薬の種類によって使用

できる状況が異なるので下の表で確認しておこう。また、プレイヤーが一度に所持できる完成メックの上限が32個までなので、調子によって作りすぎないように。回復・目明きは特に必携。

名 前	基本MC	戦闘時使用	通常時使用
体力回復	50	○	○
体力大回復	100	○	○
体力大々回復	200	○	○
体力全回復	400	○	○
理力回復	2000	○	○
菌殺傷	70	○	○
目明き	250	○	×
能力戻し	600	○	×
天狗	220	○	×
大天狗	660	○	×
暴れ天狗	1980	○	×
強運	25	○	×

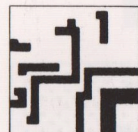


# 才能

メックに組みこむことにより、メック使用者の基本能力を増幅してくれるパーツ。力・速さ・心・運の4系統で、それぞれ5段階ずつ、合計20種類存在する。使用できるメックは、護符・数珠・意思の兜・隼のスネ当ての

4つに組みこめる。メック屋で売ってはいいるが、護符回路は貴重品であり、数珠は1つしか装備できないので数多く購入する必要はない。自分の能力の欠点を補わせるか、長所を伸ばすかはプレイヤーの好み次第。

名 前	基本MC	名 前	基本MC
力	160	心	160
剛力	240	剛心	240
超力	360	超心	360
神力	540	神心	540
天力	810	天心	810
速さ	160	運	160
剛速	240	強運	240
超速	360	超運	360
神速	540	神運	540
天速	810	天運	810



# 頭脳

自動的に作動するメックに必要なパーツ。全部で5種類ある。自動作動するメックとは、妖刀・助っ人玉・攻撃玉・身代わりの像の4種類である。これらに性能の良い頭脳を組みこめば、効力を発揮する。具体的な数字

は後述の完成メックの解説にある。かなり貴重なパーツだが、妖刀以外のメックは壊れる可能性があり、壊れると回収不能なので高性能のパーツを組みこむのは考えものだ。とりあえず妖刀に優先するのがセオリー。

名 前	基本MC
小脳	100
中脳	200
大脳	300
超脳	400
天脳	500



# 受け

賢人の籠手のみに使われる特殊なパーツ。「イロハ」順に、イ〜ニまで全部で4種類ある。このパーツがあるおかげで、自動的に敵の攻撃を受けてくれることがある。おそらく頭脳パーツに似た種類のものであろう。メ

ック屋で購入することもできるが、基本的にイベントで高性能のものを入手することになる。受けの確率は完成メックの頁で解説しているので参考にしてほしい。ゲーム後半で重宝するメックである。

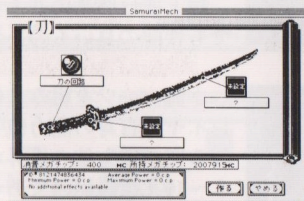
名 前	基本MC
イ型受け	250
ロ型受け	350
ハ型受け	450
ニ型受け	550

## 完成メック効用と扱い方の手引き

ここでは、完成したメックの特徴と有効的な使い方を解説する。攻撃力と防御力のどちらを重視するか、ポリシーを持って作っていこう。

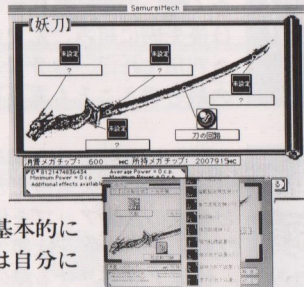
### 刀

基本にして重要な武器である。攻撃方法は、斬り降ろす・斬り上げる・突く・強引に斬るの4種類がある。「構え」という概念があるので、斬り上げと斬り降ろしの組み合わせ、もしくは突きのみという攻撃になる。突きは攻撃力の幅が大きいので安定したダメージは与えないが、防御力の強い敵には有効だ。



### 妖刀

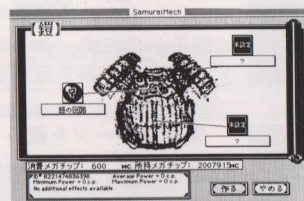
妖刀は、通常の刀に機械パーツを組みこみ特殊能力をつけた強力な武器である。刀・妖刀ともに戦闘によって壊れる事はないので、安心して貴重で高性能なパーツを組みこめる。組みこんだ機械パーツは、一緒に組みこまれた頭脳パーツの性能によって作動率が決まる。作動の確率は4〜20%の幅である。また、動力によって組みこんだ機械の威力が変わる。基本的に敵方向に向けて作動するが、体力回復機だけは自分に作用するので安心して使える。



### 鎧

4種類ある防具の中で、もっとも防御する範囲が大きく、性能の良いのが鎧である。同じパーツを組みこんだ時、鎧と兜では最大時には約1.8倍、その他の防具とでは約3倍強の性能差が出る。

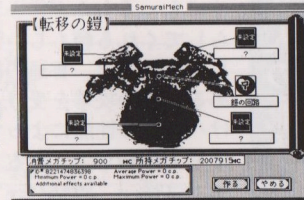
防御力重視でゲームを進める時は、鎧に高性能のパーツを組みこんでいこう。



### 転移の鎧

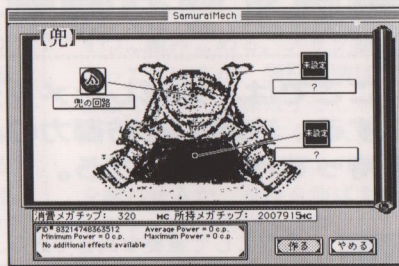


最後にセーブした場所へ一瞬にして移動することができる鎧。防御力に関しては、普通の鎧とそんなに変わりはない。作る際には、機械パーツと頭脳パーツが必要になるが、機械パーツは拡散分子振動機に限定される。頭脳パーツに関しては、何を使っても性能は変わらない。戦闘中には転移する事はできないので、セーブのタイミングを間違えると悲劇になる。



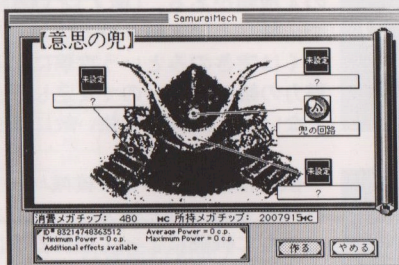
兜

防具の中では、鎧に次いで効率の良い装備。設計図とステータス画面の形状が異なるが、これは着用者のサイズによって変化したのではないと思われる。敵の着用している兜もさまざまな形状があり、鬼面忍者のように顔面全体を覆うものもある。鎧と兜は防具の基本なので、少しでも性能の良いものを装備したい。



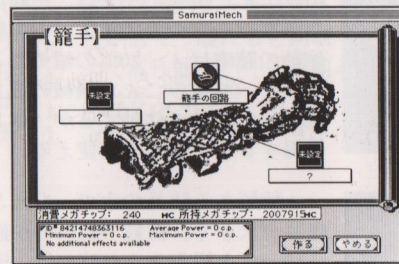
意思の兜

才能パーツを組みこむことで、プレイヤー自身の能力値を増幅してくれる兜。能力値の上昇ポイントは、2~10までの範囲である。護符と違い貴重な才能パーツを使い捨てにしたくないので、高性能の才能パーツは優先的に組みこんでいこう。これを利用すれば、自分より上位レベルの敵と戦うことも充分可能である。



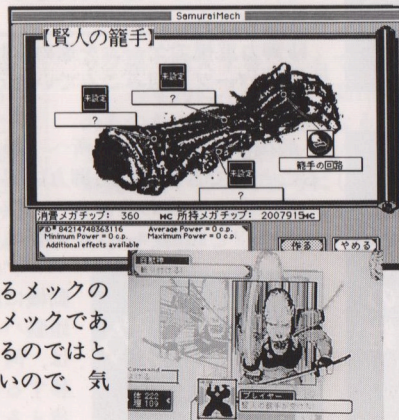
籠手

指先から肘までを守るための防具。実は性能的にスネ当てと同じなので、どちらの性能アップを優先するかはプレイヤーの好み次第である。性能アップさせる際の注意点として、動力と金属はセットと考えた方がいいだろう。性能の平均化を狙って籠手がZ二式、スネ当てがB五式というのは、かえって効率が悪い。



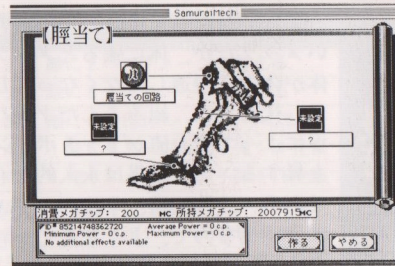
賢人の籠手

受け型パーツを組みこんだ籠手。戦闘中に賢人の籠手が作動すれば、自分がどんな体勢にあらうとも敵の剣攻撃を受けてくれる。受けきれなくても、くらうダメージをかなり減らしてくれる頼もしい装備。防具としての性能は、普通の籠手と同じである。敵の攻撃を受ける確率は、受けパーツの性能によって10~25%の確率で作動してくれる。自動作動するメックの中では唯一、頭脳パーツのいらないメックである。敵の攻撃を直接受けるため壊れるのではと心配してしまうが、そういう事はないので、気にせず思いきり戦ってほしい。



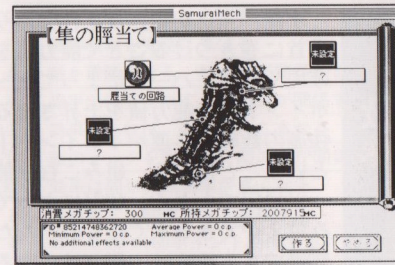
スネ当て

足首から膝下までを守る防具。本来は、相手の武器が長刀の時や馬上にいる際に、下からの攻撃を防ぐためのものである。通常の防具の中では最後に設計図を入手する。防具の性能としては籠手と同じである。防具の中では結構地味な存在だが、スネ当てにも注意を払っておかないと、敵に足元をすくわれかねない。



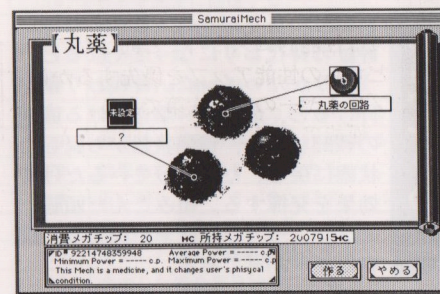
隼のスネ当て

本来は、名前に「隼」とあるように、速さ系の才能パーツを組みこむのだが、実際はどの才能パーツにも応用が効くようだ。意思の兜同様に、装備すると能力値を2~10ポイント上昇させる。防具としての性能は普通のスネ当てと同じである。自分の弱点を補うか、長所を伸ばすかはプレイヤーの好みによる。



丸薬

丸薬回路とさまざまな薬パーツを組み合わせてはじめて使用可能なメックになる。即効性があるので、いざという時にはたいへん便利である。天狗丸系・強運丸には累計効果はない。後に使ったものの効果のみ有効である。基本的に体力回復系・目明き・能力戻しの3種は、常に2個以上持っていたい。

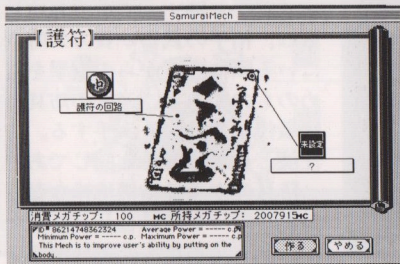


丸薬効果表

名前	効用
体力回復丸	HPを5~80ポイント回復してくれる
体力大回復丸	HPを10~160ポイント回復してくれる
体力大々回復丸	HPを15~300ポイント回復してくれる
体力全回復丸	HPを最大点にまで回復してくれる
理力回復丸	FPを4~32ポイント回復してくれる
菌殺傷丸	α菌状態・β菌状態から通常に戻す
目明き丸	戦闘中の盲目状態を通常に戻す
能力戻し丸	強さ・精神力・全能力低下状態から通常に戻す
天狗丸	現在の段位・4つの能力値が+4される。3~9ターン持続
大天狗丸	現在の段位・4つの能力値が+8される。持続時間同じ
暴れ天狗丸	現在の段位・4つの能力値が+16される。持続時間同じ
強運丸	運の能力値が2倍される。4~14ターン持続する

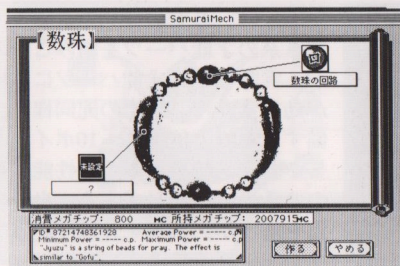
護符

才能パーツを組みこんだ紙状の薄  
いメックだが、体に張るとメック自  
体が体内に浸透してなくなってしまう。  
代わりに、組みこんだ才能パ  
ーツによって能力値が1～5ポイント  
上昇する。この効果は永久的なもので  
ある。護符回路、才能パーツとも  
に貴重品なので、よく考えてから使  
おう。



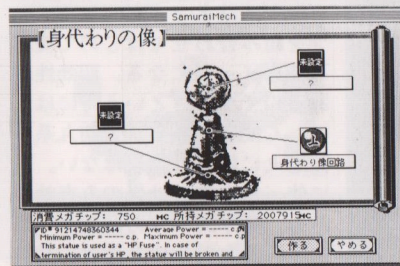
数珠

才能パーツが組みこまれており、  
手首に巻きつけることで能力値を上  
げてくれる。パーツによって2～10  
ポイント分、能力値を上昇させる。  
強運の数珠なら運が4ポイント上昇  
ということになる。組みこむ才能パ  
ーツは何でもよく、状況によって組  
み替えができるすぐれもの。ただし、  
装備できる数珠は1個だけである。



身代わりの像

自分のHPが0以下になった時、  
砕けて身代わりになってくれるとい  
うありがたいメック。身代わり像が  
砕けると、最後のひと撃を受ける直前  
の戦闘状態か、戦闘状態から脱した  
状態に戻る。ただ持っているだけで  
効果を発揮する。組みこんだ頭脳パ  
ーツによって作動確率が決まる。確  
率は4～20%である。



妖術機械

戦闘の際、組みこんだ機械や動力  
によってさまざまな効果を発揮する。  
使用する度にFP(理力)を消費して  
いく。消費するFPは機械の種類に  
よって異なる。戦闘中に妖術機械を  
使用するのは1コマンドに数えられる  
ので、相手が反撃できない体勢の  
時に使うと安全だ。自分が必殺剣の  
構えをしている時以外はいつでも使  
える。右頁にはゲームに登場する妖術機械の性  
能を表にしてある。超放電機械は1/8の確率で自  
分に命中するので要注意。下3つの妖術機械は  
敵のみが使ってくるメックである。どんな効果  
があるかしっかりと頭に叩きこんでおくように。



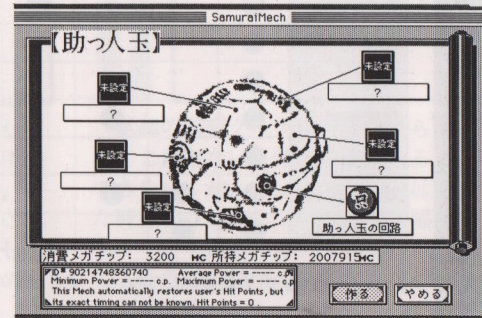
妖術機械

使用パーツ	ランク	消費FP	効果
拡散分子振動機	α	3	敵に2～16ダメージを与える
	β	5	敵に3～48ダメージを与える
	γ	8	敵に6～120ダメージを与える
光子小球発生機	α	4	1発6ダメージの光子弾を8発撃つ
	β	7	1発6ダメージの光子弾を16発撃つ
	γ	10	1発6ダメージの光子弾を24発撃つ
超放電発生機	α	6	1本3d20ダメージの稲妻を1回
	β	10	1本3d20ダメージの稲妻を2回
	γ	16	1本3d20ダメージの稲妻を4回
力場発生機	α	2	敵の攻撃をかなりの確率で防ぐ
	β	5	敵の攻撃を完全に受ける
催眠脳波発生機	α	4	敵を昏睡させる。敵の運が関係する
重力波発生機	α	9	相手の体勢を崩す。敵の運が関係する
	β	13	効果があれば、敵を倒れこませる
封印機	α	20	敵のメックを封じる。敵の運が関係する
	β	30	効果は同じ。成功率が高くなる
体力回復機	α	2	HPを5～80ポイント回復する
	β	4	HPを10～160ポイント回復する
	γ	7	HPを15～300ポイント回復する
	δ	14	HPを完全に回復する
理力転換装置	α	1	成功すれば敵のFPを1～8P奪う
	β	1	成功率上昇。FPを3～24P奪う
強さ低下装置	α	48	効果あれば敵の強さを1/4にする
精神力低下装置	α	37	効果あれば敵の精神力を1/4にする
素早さ低下装置	α	29	効果あれば敵の素早さを1/4にする
全能力低下装置	α	123	効果あれば上記3つの能力を1/4にする
玉への攻撃装置	α	10	玉に対し、3・6・9・12ダメージ
	β	10	命中した場合β細菌状態にする
細菌装置	α	5	命中した場合α細菌状態にする
目潰し装置	α	10	命中した場合盲目状態にする

※特殊状態や命中判定については第1部を参考。

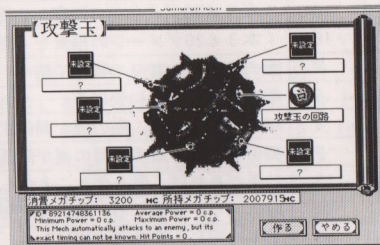
助っ人玉

戦闘中に自動でHPを回  
復してくれる超便利なメッ  
ク。全メック中最多の6パ  
ーツを使用する。頭脳パ  
ーツによって作動確率が決ま  
る。確率は4～20%である。  
動力によって回復量が変わ  
るが、妖術機械と同じ法則  
で作動するようになっている。  
玉の耐久度は1～40で  
ある。

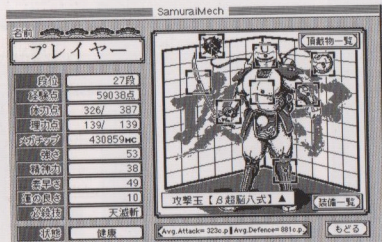


助っ人玉と同じく宙に漂いながら戦闘を補助してくれる便利なメック。作動の確率・玉の耐久度は助っ人玉と同じなので省略する。動力で玉の攻撃力が決まる。最大の百式動力機を組みこんだ際は、最高で200以上ものダメージを与える事もある。

助っ人玉・攻撃玉の両方にいえる



事だが、矢印パーツを間違えて組みこむと敵のHPを回復し、自分を攻撃するという状態になるので、くれぐれも間違えないように。ゲーム後半になると玉を狙い撃ちしてくる敵もいる。壊れるとすべてのパーツが回収不能になるので、HPには注意しよう。P38のコラムを参照の事。



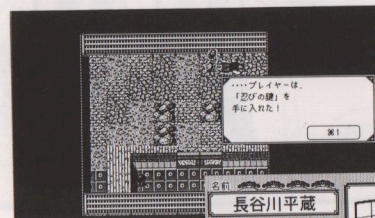
パーツ メック	回路	金属	動力	薬	機械	頭脳	才能	矢印	受け
刀	●	●	●						
鎧		●	●						
兜		●	●						
籠手	●	●	●						
スネ当て	●	●	●						
妖刀	●	●	●		●	●			
意思の兜	●	●	●				●		
賢人の籠手	●	●	●						●
隼のスネ当て	●	●	●				●		
転移の鎧	●	●	●		○#1				
丸薬	●			●					
護符	●						●		
数珠	●						●		
妖術機械	●		●		●				●
攻撃玉	●	●	●		○#2	●			●
助っ人玉	●	●	●		○#2	●			●
身代わりの像	●	●				●			

#1……拡散分子振動機のみ #2……重力波発生機のみ

## 頂戴物、入手方法・効用一覧

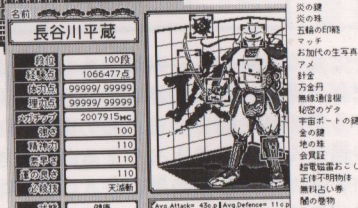
ここでは物語の進行上、絶対に必要な頂戴物(アイテム)を入手順に紹介している。もしプレイが進まないようであれば、この頁と照らし合わせるといいだろう。

ゲームに登場する頂戴物は全部で27ある。ここでは新宿で必要な「陰の鍵」と「陽の鍵」をまとめて紹介しているので26項目になっている。基本的に頂戴物はイベントの中でももらえるようになっているが、条件がある程度揃わないと入手できないのでできるだけ解説してある。また、その頂戴物の効力についても解説してあるので読んでほしい。



◀会話の中で入手するパターンが多い

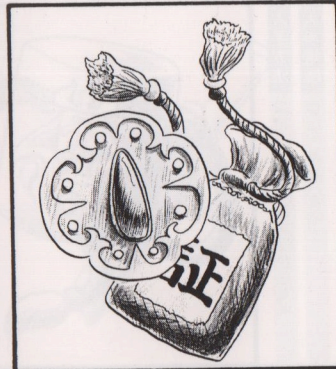
▶今まで入手した頂戴物がズラッと並ぶ



## サムライのあかし

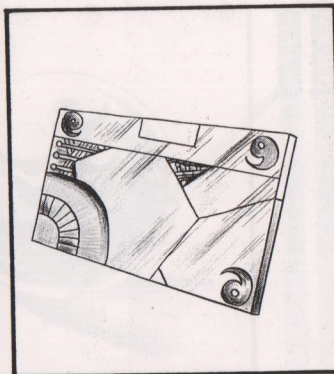
## IDカード

入手方法  
深川 試練の洞窟



これがないと一人前のサムライとして周囲の者から認めてもらえない。深川塾の卒業試験ともいえる「試練の洞窟」をクリアすると試験官からもらえる。これを入手してから再び深川の住人に話しかけると反応が変わってくる。特に塾の南の老人とメック屋は要チェック。

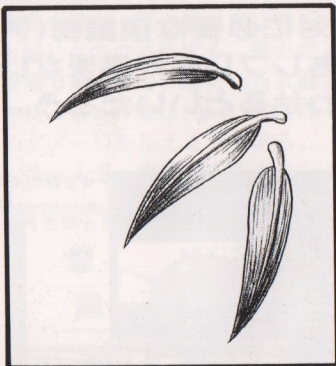
入手方法  
深川塾 塾長室



試練の洞窟クリア後、塾長からもらえる。これがないと深川稲荷に入ることができない。が、実はこのカードはもらった時点では故障しているの、稲荷の第2ゲートを通ることができない。修理ができるのは但馬屋の主人だけだが、いつも泥酔状態である……。

## 酔いざまし草

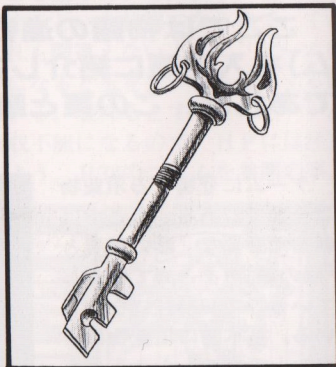
入手方法  
塾の南の家の奥さんから入手



どんな酔いでも一瞬でさましてしまう便利な薬草。深川の酒場のカウンターにいる男の話を聞いた後、塾の南にある家の奥さんを訪ねるともらえる。これをいつも酔っている但馬屋の主人に使えば酔いがさめ、IDカードを修理してくれるようになる。

## 炎の鍵

入手方法  
裏山の隠し部屋を探す



物語の核心である「五連の珠」のうちの1つ、「炎の珠」の隠し場所を開く鍵。深川主でもある塾長が隠し続けていた。深川に一軒だけある空き家で使うと、「炎の珠」の隠し場所である廃墟へと進むことができる。ゲームはここからが本番と思ってい。

## 炎の珠

入手方法  
深川 廃墟で発見する



「五連の珠」のうちの1つである。入手した時点ではどんな効力があるか不明だが、この珠をめぐる大江戸に不穏な空気が漂い始めているのは確か。珠は5つ揃わないと力を発揮しない。本来はその土地の主が保管するのだが、深川主が死亡したためプレイヤーが所有権を得た。

## 不動の印籠

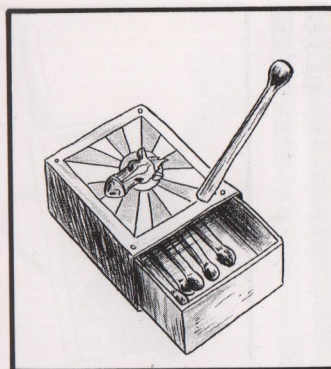
入手方法  
深川 長屋の祖父母から入手



プレイヤーの父が持っていたという印籠。邪悪な精神攻撃から身を守ってくれるという魔除けのような力が備わっている。また、この印籠を見ただけでその身分がわかる人物もいるらしい。これを入手した時点で深川の関所を抜け、日本橋に行けるようになる。

## マッチ

入手方法  
マッチ売りのお姉さんから購入



はつきりって普通のマッチである。これを日本橋の秘密の酒場で人に貸すと無料でHP・FPを回復してくれる。何度でも回復してくれるので、宿代の節約になる。何かとお金のかかる日本橋では非常にありがたい頂戴物といえる。もちろん回復後はセーブを忘れずに。

## お加代の生写真

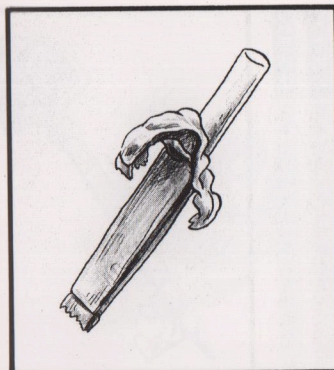
入手方法  
お加代本人から入手



大江戸に名を轟かせた老学者、武田紫電斎の孫娘で、日本橋小町と評判のお加代の生写真である。観音様の前で忍者に襲われているところを助けた後、紫電斎の家を訪ねると入手できる。写真を寺小屋ビルの門番に渡すと通過を許してくれるようになる。

## アメ

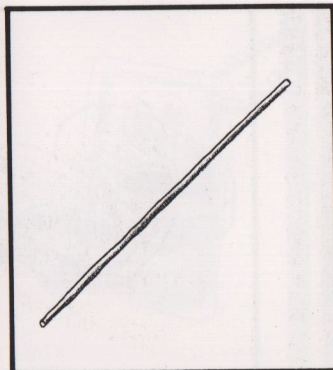
入手方法  
売り子から個人的に購入する



寺小屋ビルに通う子供達に評判のいいアメ。売っているのは福六デパート支店だけだが、人気商品のため売り切れになっている。が、売り子のお姉さんはまだ隠し持っている様子。このアメを寺小屋ビル2階の子供に渡すと「針金」がもらえる。

## 針金

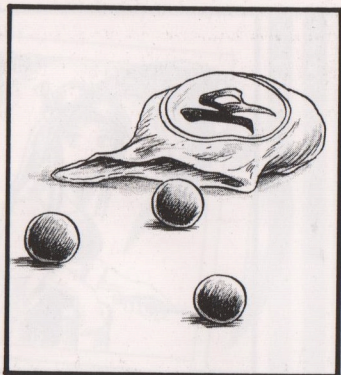
入手方法  
子供からアメと交換に入手



何の変哲もない10cmくらいの針金。が、これを使えば丸金ビルの裏にあるお堂の鍵を開けることができ、地下貯水池に進むことができる。子供達にしてみれば探検ごっこに絶好の場所なのだろう。ここにくるまでいろいろと寄り道ができるが、目的を忘れないように。

## 万金丹

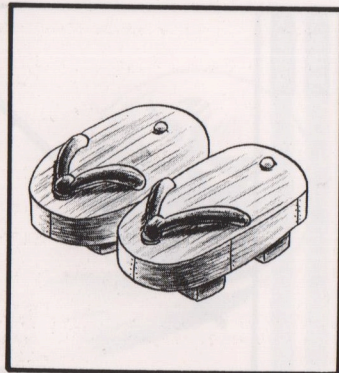
入手方法  
七時十一時屋から購入  
入手場所  
日本橋 七時十一時屋



熱病にたいして絶大な効果を発揮する貴重な丸薬。地下貯水池で怪物に行く手を阻まれ、出られなくなった七時十一時屋の主人を救出すれば、無事売ってもらえることができる。これをお加代の待つ紫電斎の家に持ち帰れば、鈴姫の病気が治り話することができるようになる。

## 秘密のゲタ

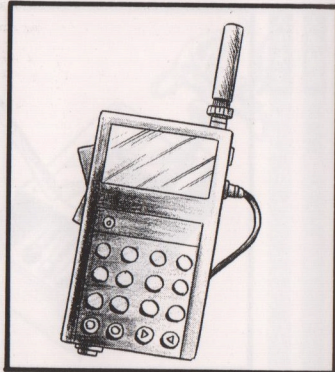
入手方法  
福六デパートの履き物屋で購入  
入手場所  
福六デパート内の履き物屋



これを履くだけで、何と誰にも知られず身長がアップするという魅力的(?)なゲタ。お金の力が絶大な日本橋で、ワイロになびかない日本大橋の門番にプレゼントすると喜んで門を開けてくれ、以後何度でも行き来ができるようになる。ちなみにお値段は300MC。

## 通信機

入手方法  
お加代から入手  
入手場所  
日本橋 紫電斎宅



携帯用のトランシーバーである。お加代が自分で製作したという。さすが紫電斎の孫娘である。先の長い冒険を進めていく途中、時々お加代から通信が入る。こちらから通信することはできず受信だけのようだ。行動を共にするわけではないが、頼もしい味方ができた。

## 宇宙ポートの鍵

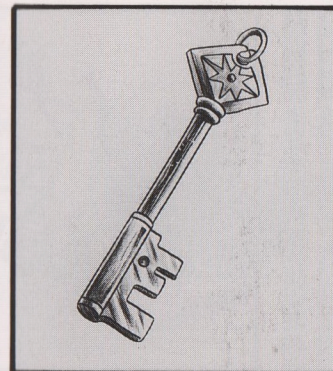
入手方法  
日本大橋の逆立ち歩き像を探す  
入手場所  
日本大橋 逆立ち歩き像



イタチ小僧が潜んでいる福六デパート本店に侵入する唯一の道が、宇宙ポートを経由したルートである。イタチ小僧の子分から「鍵を落とした」という情報を聞いた後、「逆立ち歩き大会優勝者」の像の周囲を探せば発見できる。他の銅像も調べると大江戸の変った一面が窺える。

## 金の鍵

入手方法  
イタチ小僧を倒せば入手  
入手場所  
福六デパート本店



日本橋主の奇之国屋敷に通じる道を開く鍵。また、日本橋のいたるところに作られた近道や宝物庫も開くこともできる便利な鍵。目印は「金」と書かれたブロックである。あせる必要はないので、日本橋をクリアした後もじっくり探してみるといいかもしれない。

## 地の珠

入手方法  
日本橋地下迷宮で発見  
入手場所  
日本橋 地下迷宮



「炎の珠」と同じく、「五連の珠」の1つである。日本橋主である奇之国屋が代々守り続けてきたが、近年になってその存在すら忘れられつつあった。ここにきて風摩忍軍の妨害が激しくなってきたが、物語はまだ前半である。これを入手した時点で浅草への関所が通れる。

## 蛇の眼

入手方法  
盗賊相手の店から購入  
入手場所  
福六デパート支店2階裏



日本橋に巣くっている盗賊たちの身分証明代わりになっている。緑色をした小さな宝石のようである。これは盗賊たちのアジトである灯台への道を開く鍵にもなっている。日本大橋の下をくぐったところにある滝つぼ付近の像にはめると、灯台への隠し通路が見つかる。

## 会員証

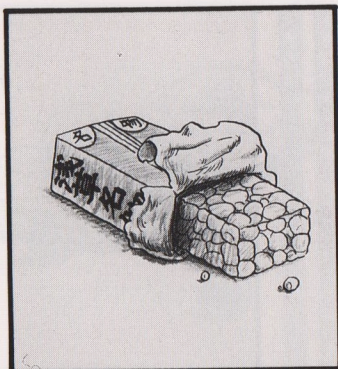
入手方法  
待ち合わせしている男から入手  
入手場所  
浅草 雷門裏



浅草のどこかにあるという賭博場の会員証。吾妻町で何かなくしものをした男がいる。おそらく彼のものだろうが、しばらく拝借しておこう。雷門裏で待ち合わせしているカップルは、両方の話を聞いてから男の方に話しかけると、いそいそ彼女に会いに行く。

## 超電磁雷おこし

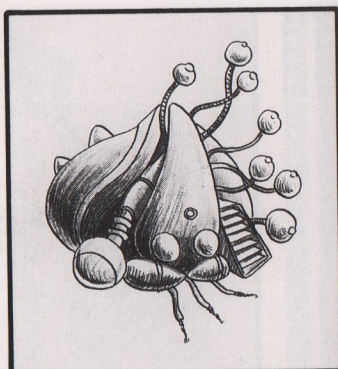
入手方法  
浅草 吾妻町



浅草名物のお菓子。あまりの甘さに食べた者の髪が逆立つところからこの名がついたという。主人不在の間は商売してくれないので、賭博場にいるという主人を探す必要がある。主人を見つけ話かければ素直に店に戻るが、奥さんからはしっかりお仕置きをされた様子だ。

## 正体不明物体

入手方法  
浅草 漆川狂斎の家



何だかわからないものを研究し続けている変人科学者・漆川狂斎が自信を持って薦める何だかわからないもの。これがないと雷門の中に入ることができない。何でも知っているという雷門の鬼でさえ、何だかわからないというものを研究している狂斎は、まさに紙一重の人物である。

## 無料占い券

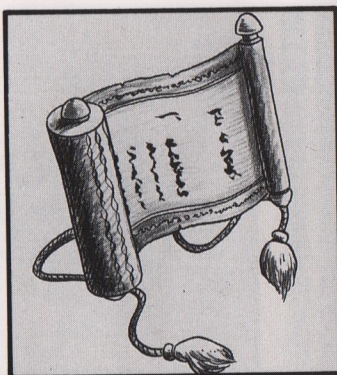
入手方法  
浅草 最終試験後、試験官から入手



高名な占い師・水田神丸に無料で占ってもらえるチケット。無料というからには反対に有料で占ってもらおうこともできると思うのだが、どうやら莫大な額になるので無理なようだ。肝心の水田神丸の実力だが、これは本物なので、いうことは素直に信じて間違いない。

## 闇の巻物

入手方法  
浅草 神谷町



観音像前に作られた「闇の門」に入るための合言葉が書かれた巻物。「闇の門」を作った仕掛け師の家に、代々伝えられてきたもので門外不出の品である。当然、隠されているので家捜ししなければならない。「闇の門」を抜ければ、浅草主がいるという観音像の内部に入れる。

## 風の珠

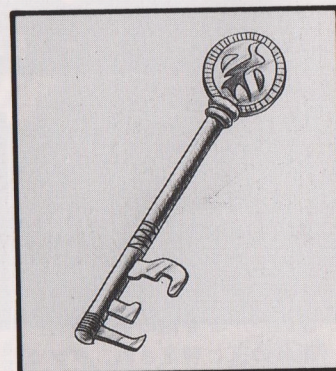
入手方法  
浅草 主から入手



「五連の珠」の1つ。これで「炎」、「地」と合わせて3つ集まったことになる。また、浅草主から今回の事件の大まかな真相と「五連の珠」の効力を教えてもらえる。が、風摩小太郎の手によってすべての珠が奪われることになってしまう。物語はいよいよ折り返し地点に到達である。

## 忍びの鍵

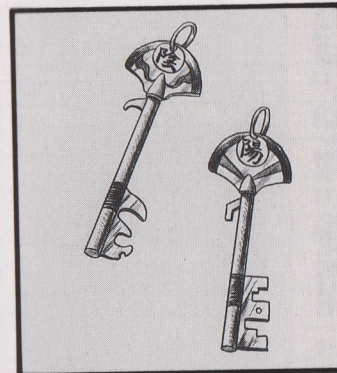
入手方法  
新宿 5階の風摩屋敷内



新宿主である水戸暗夜斎の側近だけが持てる鍵。要塞都市新宿の上層部に行くことができる。また、新宿の4階から8階までを行き来する「天の昇降装置」を動かすこともできる。狂気の野望に燃える水戸暗夜斎の家老の中で、ただ1人まともだった大久保彦六に感謝である。

## 陰の鍵・陽の鍵

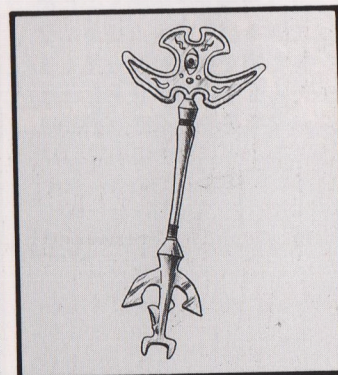
入手方法  
新宿 風摩一撃斎・風摩鉄壁斎を倒す



新宿最上階にある主塔に入るために必要な鍵。陰と陽、両方の鍵がないと絶対に入れない。陰の鍵は風摩鉄壁斎、陽の鍵は風摩一撃斎が守護している。どちらを先にしてもよいが、個人的には一撃斎の方が倒しやすいと思われるので、陽の塔を先に攻略するといいたいだろう。

## 賢者の鍵

入手方法  
新宿 右のお堂内の観音像

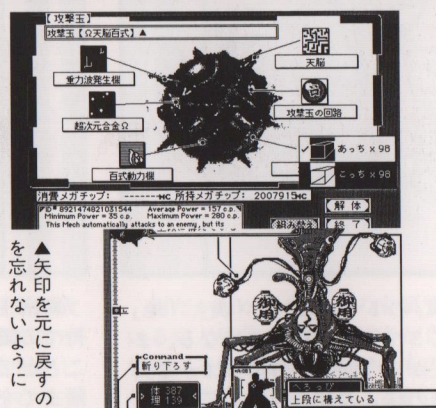


全滅したはずの四谷の町に入るための鍵。鈴姫をさらった水戸暗夜斎を倒した後で、古代人からのメッセージを聞き、新宿のお堂に脱出できる。これが最後の頂戴物だが、物語はクライマックスに向けてさらに盛り上がりを見せる。真の敵の姿をようやく見ることができる。

# 読めばきっと得するコラムページ ここ読んで候

## 助っ人玉・攻撃玉 の得な修理方法

戦闘時に頼りになる助っ人玉と攻撃玉。戦闘中にダメージを受けたら修理をしよう。メックいじりで、任意のパーツを組み替えると新品の玉と判定され、ダメージがリセットされる。この時、矢印パーツを2度組み替えるのが一番安上がりだ。ただし、戦闘中に壊れたらあきらめよう。



▼戦闘中に壊れたらあきらめるしかない

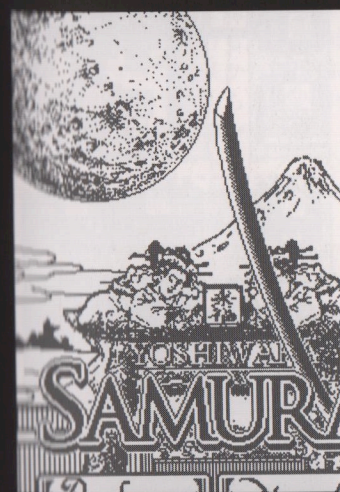
## 一目でわかる経験値と段位の関係

昇段に必要な経験値はセーブポイントで聞くことができるが、ゲーム後半になると聞く機会が減ってくる。そんな時に右の表を見れば一発で昇段に必要な経験値がわかる。表中の経験値は累計で表示してある。ステータス画面を開けば、今まで得た経験値が表示されているので見比べると良い。一応、段位は50段まで上がるようだが、筆者がプレイしたところではクリアの目安は、大体26~28段と思う。昇段の際にHP・FP共に多少回復するので、もう少し頑張るか、改めて出なおすか、経験値と相談して判断してほしい。

段位	経験値	段位	経験値	段位	経験値
1	0	18	11753	35	162439
2	4	19	14354	36	183730
3	18	20	17378	37	207398
4	52	21	20875	38	233680
5	118	22	24900	39	262836
6	229	23	29513	40	295151
7	399	24	34780	41	330937
8	643	25	40773	42	370536
9	978	26	47571	43	414323
10	1422	27	55261	44	462709
11	1995	28	63938	45	516144
12	2719	29	73706	46	575121
13	3618	30	84679	47	640181
14	4718	31	96982	48	711916
15	6048	32	110752	49	790975
16	7640	33	126139	50	878069
17	9529	34	143308		

## 第3部

# 大江戸地図詳細

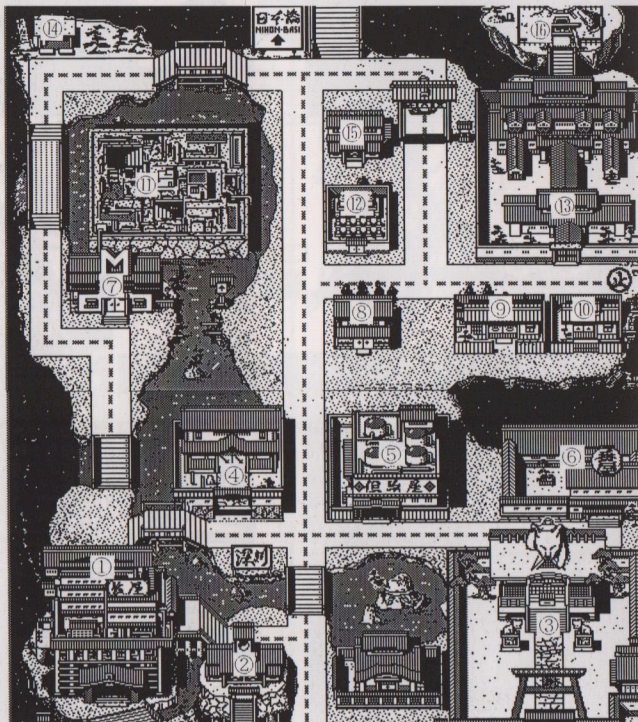


深川から始まってネオ富士にまで至る長い冒険に欠かせない、ストーリーとマップを解説。マップには、入手可能なメックやランダムに出現するワンダリングモンスター(WM)の情報まで掲載！

# 大江戸騒動記

## 深川編

### 深川 地図



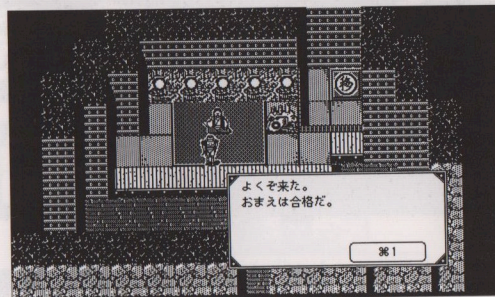
### 深川重要ポイント紹介

- ①長屋…主人公の実家がある。
- ②酒場…女房には内緒の客もいる。
- ③深川稲荷…MAP-3 参照。
- ④道場…ごろつきに奪われている。
- ⑤但馬屋…深川一の修理屋。
- ⑥番屋…最近、占い師に転職した。
- ⑦メック屋…品揃えが変わる。
- ⑧空き家…秘密がありそう。
- ⑨民家…重要アイテムがもらえる。
- ⑩じいさんの家…MAP-2 参照。
- ⑪廃墟…MAP-6 参照。
- ⑫墓場…廃墟への入口がある。
- ⑬深川塾…MAP-4 参照。
- ⑭茶屋…MAP-1 参照。
- ⑮墓守の家…重要な情報源。
- ⑯裏山…MAP-5 参照。

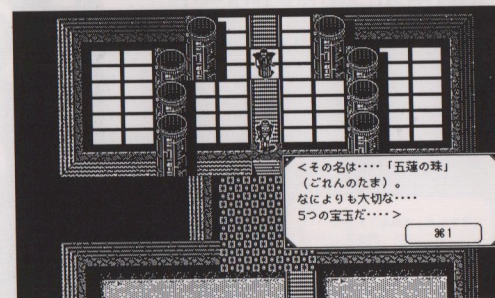
### 冒険の始まり 若きサムライの誕生

物語は主人公の悪夢から始まる。面影も定かでない父が炎に焼かれ死んでしまう。そんな悪夢だった。が、目を覚ますとそこは通い馴れた深川塾の教室だった。先生に起こされた後、父の親友であり、深川の主でもある塾長から、一人前のサムライになるための試験を受ける許可が出される。試験に合格すれば、サムライと認められ、父の詳しい話が聞ける。試験の洞窟をクリアし、塾長から深川稲荷へのIDカードをもらえば、自分の父の正体を知る事ができる。

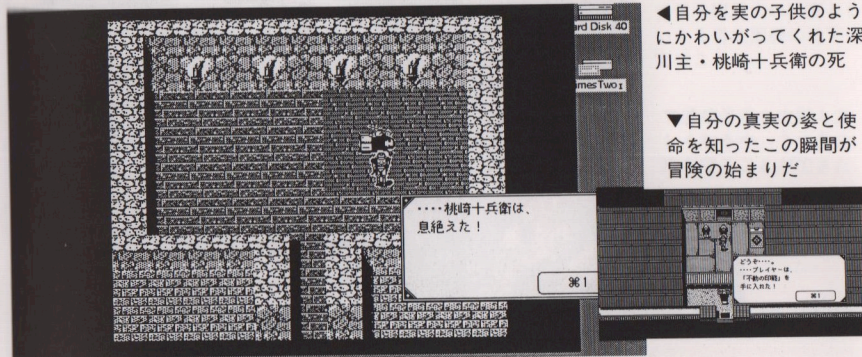
稲荷の電腦ネットワークで父の立場を知った時に、何者かによってネットワークが破壊される。そして、稲荷から出たところで級友の小吉から塾が襲撃された事を聞く。



▲試験の洞窟を見事に突破！ 若きサムライの誕生だ



▲自分の父の正体を知り驚きも覚めぬ状態に異変が起きる



◀自分を実の子供のようにかわいがってくれた深川主・桃崎十兵衛の死

▼自分の真実の姿と使命を知ったこの瞬間が冒険の始まりだ

### 大江戸に迫る危機 「五連の珠」の謎とは？

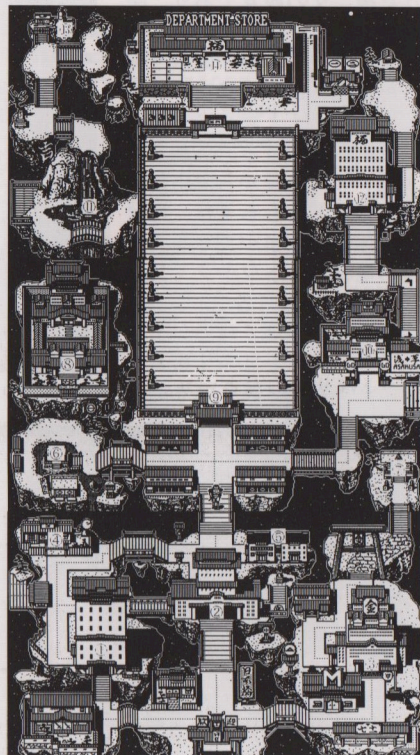
知らせを聞き急いで塾に戻ると、黒い影の軍団に不意をつかれ、地下牢に閉じこめられてしまう。が、小吉が手助けをしてくれ脱出に成功する。塾長の身が不安なので塾長室に入ると、すでに塾長の姿はなく、忍者たちに荒らされていた。

裏山に通じる道を発見し、そこで塾長を発見するが「炎の珠」の存在と「炎の鍵」を与え、息を引きとってしまう。「炎の鍵」に関する情報を集め、廃墟へと足を踏み入れるが、そこにも忍者たちの襲撃があった。狙いは「五連の珠」の1つ、「炎の珠」らしい。珠を入手し地上に出ると、小吉の誘いで長屋に戻る。そして、祖父母から自分の正体と使命を明かされる。

# 大江戸騒動記

## 日本橋編

### 日本橋地図

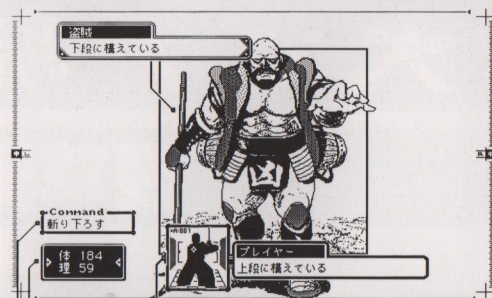


### 日本橋重要ポイント紹介

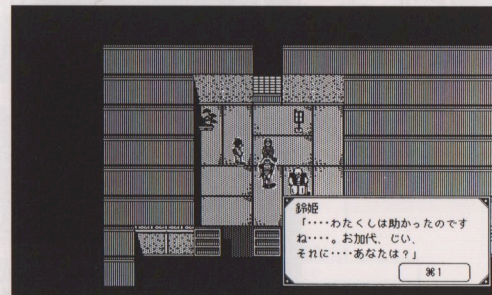
- ①大猫飯店…MAP-8参照。
- ②中央ビル…MAP-9参照。
- ③丸金ビル…MAP-7参照。
- ④武田紫電斎宅…お加代もココ。
- ⑤老兄弟宅…観音様の裏手にある。
- ⑥お堂…奇之国屋屋敷の入口。
- ⑦北のお堂…MAP-11参照。
- ⑧奇之国屋…MAP-16、17参照。
- ⑨日本大橋…MAP-14参照。
- ⑩寺小屋ビル…MAP-13参照。
- ⑪滝つぼ…MAP-18参照。
- ⑫福六デパート支店…MAP-12参照。
- ⑬灯台…MAP-19参照。
- ⑭福六デパート本店…MAP-15参照。

### 盗賊はびこる 商人の町—日本橋

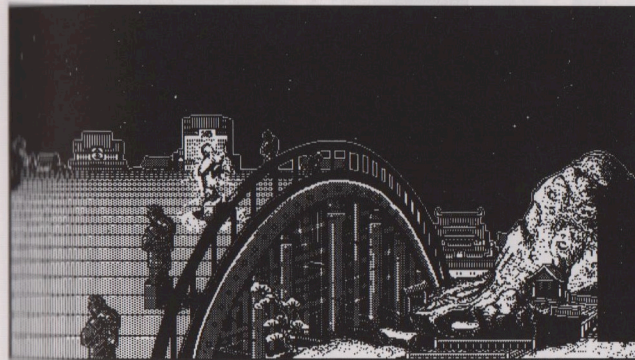
大江戸の商業の中心地である日本橋。初めて体験する、この町の人々のがめつさに戸惑いながらも何とか情報を集め続けた。そんな時、観音像の前で忍者に襲われそうになっている娘を助ける事になる。彼女はお加代といい、江戸城から抜け出した鈴姫をかくまっていた。その鈴姫は高熱にうなされ意識がはっきりしない状態だった。彼女を治すには「万金丹」という貴重な薬が必要らしい。お加代の助けもあって万金丹を入手し、鈴姫と話ができるようになった。タイミング良く、お加代の祖父である武田紫電斎とも会う事ができた。話によると、日本橋主の奇之国屋がおかしくなってから、町全体に盗賊がのさばり始めたという。



▲お加代が風摩忍軍に襲われそうになっている。急がねば



▲万金丹のおかげで病から治った鈴姫。重要な鍵を握る



▼風摩忍者の攻撃も激しくなる中、2つ目の珠を守ることができた

### 奇之国屋の地下迷宮に 眠る「地の珠」を守れ！

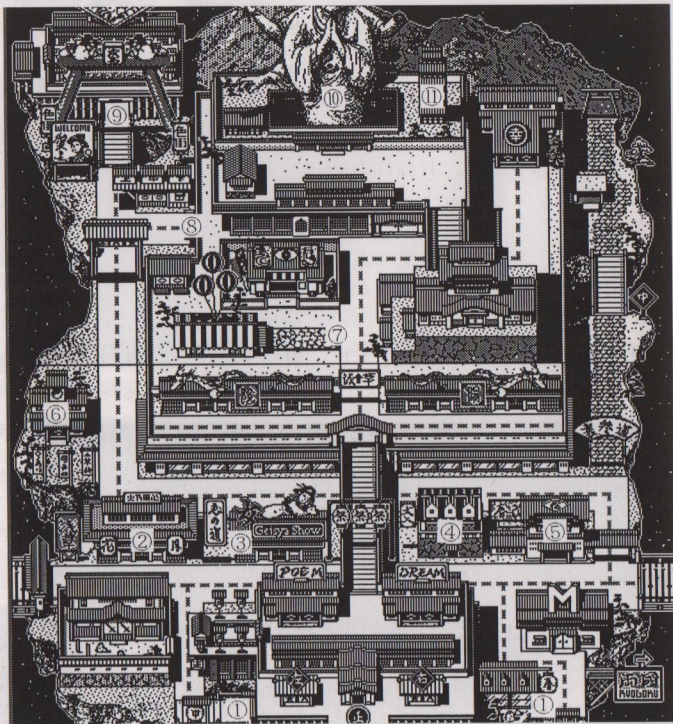
奇之国屋屋敷に入るためのコネを求めて、福六デパートの店長に相談すると、イタチ小僧という盗賊が、奇之国屋屋敷にも入れる「金の鍵」を持っているという。イタチ小僧を倒し、本店を取り戻してくれば、その鍵をもらう事ができる。奇

之国屋屋敷は主人の様子がおかしくなってから、黒い影が何人も出入りしているらしい。奇之国屋の主人と会い、事情を聞くと、忍者たちは日本橋のどこかに隠されている「地の珠」を探している事がわかる。奇之国屋主人は、初代奇之国屋が造ったという「秘密の迷宮」の場所を教えてくれるが、そこに行くには盗賊のアジトとなっている灯台に行かねばならない。

# 大江戸騒動記

## 浅草編

### 浅草地図



### 浅草重要ポイント紹介

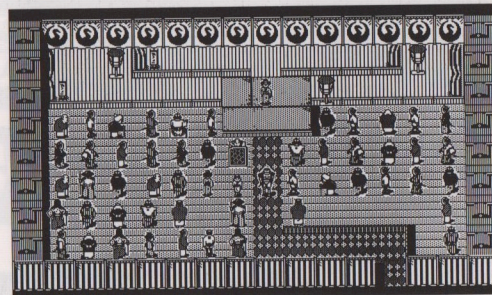
- ① 吾妻町入口…中には雪舟北麿の家や紫電斎の借家などもある。MAP-22~24参照。
- ② 奇術屋…MAP-21参照。
- ③ 歌舞伎小屋…MAP-21参照。
- ④ 酒場…MAP-21参照。
- ⑤ 高級料亭…MAP-21参照。
- ⑥ 漆川狂斎宅…何だかわからないもの

のを研究している。

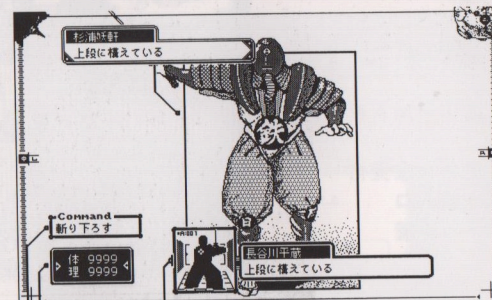
- ⑦ 試験場…吾妻町の2Fである。MAP-25参照。
- ⑧ 神谷町入口…MAP-29参照。
- ⑨ 吉原…MAP-27、28参照。
- ⑩ 浅草大観音像…浅草のシンボルである。MAP-30参照。
- ⑪ 水田神丸の塔…MAP-26参照。

### 失踪したお蝶と 行方不明の高尾大夫

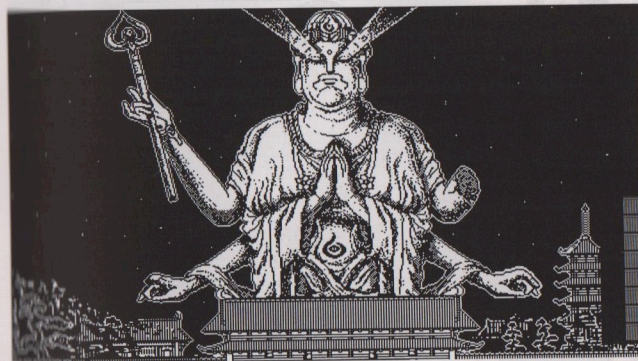
江戸の娯楽部門を受け持っているのが浅草の町である。日本橋から浅草に向かう途中、お加代から無線通信が入り、最初に酒場にいる可能性大の紫電斎を捜すようにいわれる。お加代のいうとおり紫電斎は酒場でへべれけになっているのだが、自力で吾妻町の借家まで帰る。そして、紫電斎から浅草主に会うためのステップとして、「雷門の鬼」に会わなければならない。「雷門の鬼」に会う条件を満たすため、浅草の町を駆けずり廻る事になるが、無事に会えれば浅草主に会うための方法を教えてもらえる。その頃、町では女歌舞伎のアイドル、お蝶が行方不明になり大騒ぎになっていた。時同じくして、吉原の門が開かれていた。



▲浅草のアイドルである女歌舞伎、お蝶のステージ



▲吉原の支配者である杉浦妖軒。幻を見せる幻術が得意



◀夜の闇にそびえる大観音像。目から放たれた光が怪しげである

▼風摩忍軍の首領、風摩小太郎が直々に襲撃してくる！



### 浅草大観音で明かされる 浅草主の真の姿

吉原に入ると、人気No.1の高尾大夫の花魁道中が行われている最中。が、そこへ乱入する一人の老婆がいた。その老婆の正体は、行方不明中のアイドルお蝶の変装である。お蝶は吾妻町に棲む、雪舟北麿の家に隠れている。訪ねて話を聞く

と、お蝶と高尾大夫が姉妹である事、吉原は杉浦妖軒という人物が支配しているという情報が得られる。そして、お蝶から姉の高尾大夫を救出するよう頼まれる。吉原の秘密を暴くには、高名な占い師水田神丸の助言を聞かないと無理である。何とか吉原の秘密を暴けば、神谷町に隠された「闇の巻物」を入手できる。そして、浅草大観音像へ……。

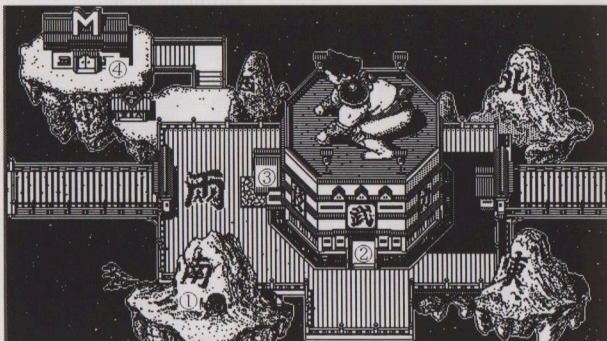
# 大江戸騒動記

## 両国・新宿編

### 両国地図

#### ポイント

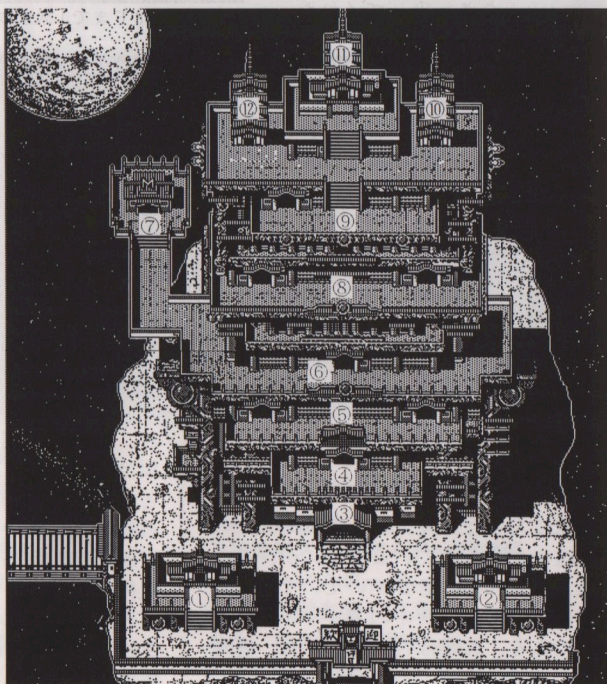
- ①南山…MAP-31参照。
- ②剣術大会受付
- ③一般入口
- ④メック屋



### 新宿地図

#### ポイント

- ①左のお堂…メック屋。
- ②右のお堂。
- ③1F…MAP-32参照。
- ④2F…MAP-33参照。
- ⑤3F…MAP-34参照。
- ⑥4F…MAP-35参照。
- ⑦4Fのメック屋。
- ⑧6F…MAP-38参照。
- ⑨8F…MAP-40参照。
- ⑩陽の塔…MAP-41参照。
- ⑪主の塔…MAP-43、44参照。
- ⑫陰の塔…MAP-42参照。



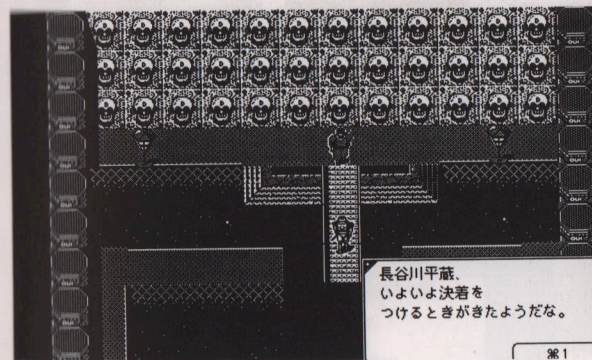
### 潜入！ 要塞都市新宿

將軍家と長きにわたり対立を続けてきた新宿。今までの冒険の結果、新宿主と対立関係になった主人公の名はブラックリストのトップに書かれているので、普通の方法では新宿への関所を通る事ができない。だが、タイミング良く、新宿主主催の剣術大会が両国で開かれる事になった。この大会で優勝すれば、新宿に招待されるのだ。偽名を使って大会に出場し、4人の相手を打ち破れば優勝である。優勝すれば、新宿への関所も通してもらえ、潜入する事ができる。万事順調と見えるが、実は新宿主・水戸暗夜斎にはすべてがお見通しであった。罠にはまった主人公だが、そこへ一郎太と名乗る男が救いの手をさし出してくれた。

▲守ってくれるはずの不動の印籠が、正体をばらす結果に



▲1Fから8Fまで1人ずついる一郎太兄弟が勢揃い



◀ついに小太郎との対決の時。必殺の「修羅剣」の威力はすさまじい

▼鈴姫を連れ去る暗夜斎を追って、ネオ富士にある魔神像へ！



### 風摩小太郎との対決 そして、魔神像へ……

一郎太は、浅草であった雪舟北麿とともに大江戸を救おうとしている味方である。新宿の各階には、一郎太の兄弟が潜んでいて主人公を助けてくれる。頼もしい味方を得たが、すべての階にトラップが張り巡らされ困難な道になっている。

特に5Fは風摩忍軍の本拠地となっていて、より厳しい状況にある。

新宿のすべてのフロアを突破すると、そこには風摩三兄弟が待ちかまえる塔がある。首領・風摩小太郎と新宿主・水戸暗夜斎、そして今回の事件の黒幕、天一坊が姿を見せる。さらわれた鈴姫の秘密も暴かれ、事態が深刻化する中、風摩小太郎が行く手を遮る！

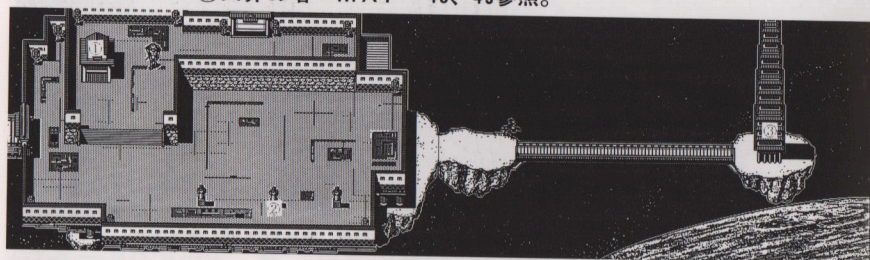
# 大江戸騒動記

## 四谷・江戸城編

### 四谷 地図

### 四谷重要ポイント紹介

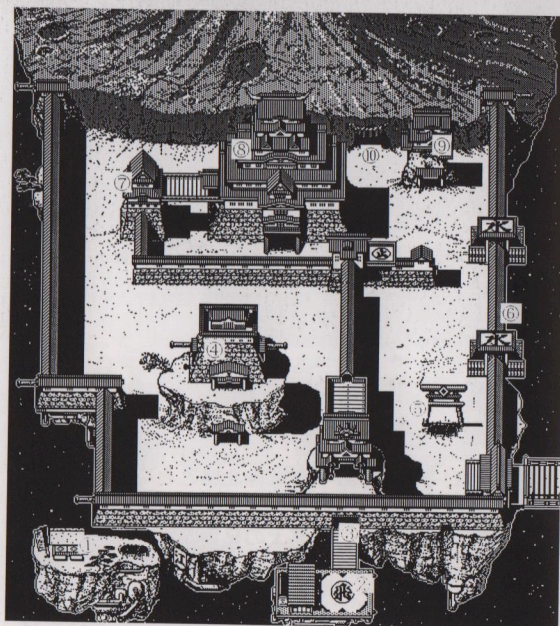
- ①鍵の部屋…MAP-46参照。
- ②三賢者の像
- ③天界の塔…MAP-48、49参照。



### 江戸城地図

### ポイント

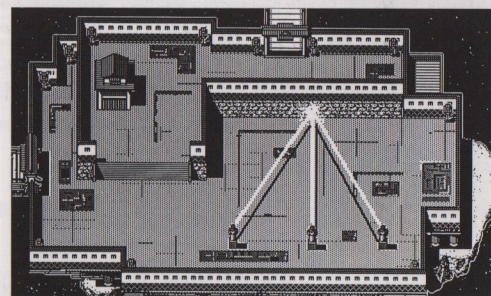
- ①離れ小屋…湯水後に関係。
- ②飛行場…MAP-51参照。
- ③第二の門…MAP-51参照。
- ④宝物庫…MAP-62参照。
- ⑤鳥居…MAP-63参照。
- ⑥水門…MAP-60参照。
- ⑦二ノ丸…MAP-52参照。
- ⑧本丸…MAP-53～59参照。
- ⑨別院…MAP-61参照。
- ⑩地獄の門…MAP-64参照。



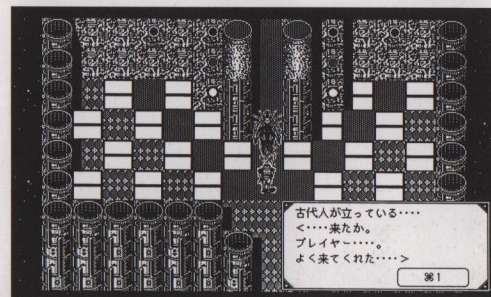
### 生きていた四谷の町 古代人との遭遇！

魔神像内で水戸暗夜斎を倒し、鈴姫を無事助けることができた。すると、封印を守っていた古代人からメッセージが届く。最悪の事態は避けられたかに見えたが、暗夜斎の執念により封印は解かれてしまう。そして、天一坊が現れ魔神像の地下に眠るマグナメックと合体しようと地下深く逃げてしまう。鈴姫は操られたとはいえ、自分で封印を解いてしまった責任を感じ、単身江戸城へと向かう。

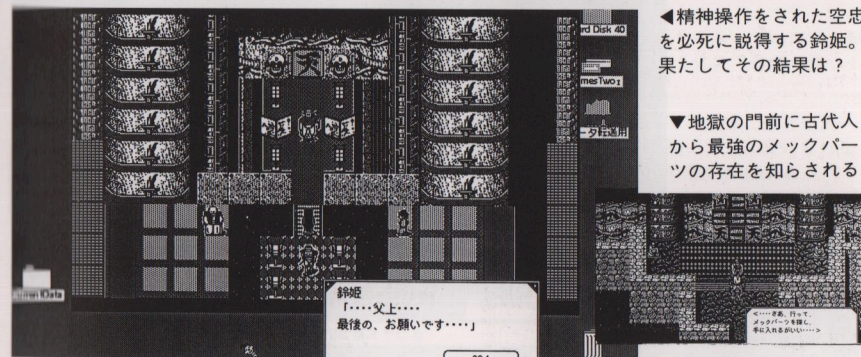
魔神像から脱出した先は新宿であった。新宿から江戸城に向かうには四谷を経由しなければならない。はるか昔に江戸と新宿の抗争に巻きこまれ滅んだ町だが、わずかながら地下に生き残っている人からさまざまな知識が得られる。



▲三賢者の像から放たれた光が四谷への入口を射す



▲古代人の末裔が、貴重な情報を次々と語ってくれる



### 悲劇の將軍、空忠 江戸城天守閣での戦い

天界の塔で古代人の情報により、天一坊とマグナメックの正体を知り、いよいよ江戸城へと進む。巨大な江戸城は、將軍・空忠が天一坊によって精神を操作されたため、怪物の巣窟となっている。

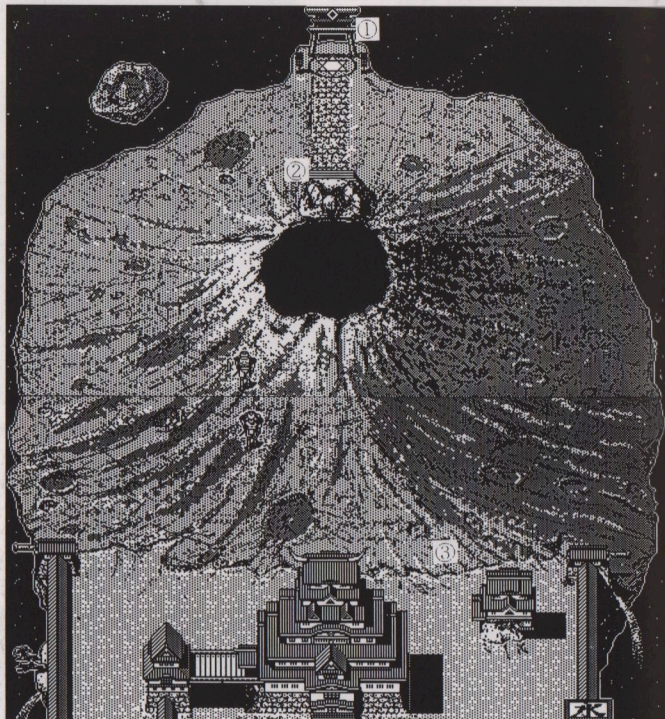
単身乗りこんだ鈴姫は、天守閣に向か

う途中で捕らえられ、大奥の牢屋にいる。紫電斎とお加代の協力を得て、何とか救出に成功するが、鈴姫は説得のため、なおも天守閣へと向かう。そして、空忠と会う事ができるが、結果は悲劇に終わる。天守閣から脱出した後、江戸城の堀の水が抜け、「地獄の門」が姿を現す。いよいよ最終決戦に向け、江戸城に隠された「最強のメックパーツ」を探す事になる。

# 大江戸騒動記

## ネオ富士編

### ネオ富士 地図



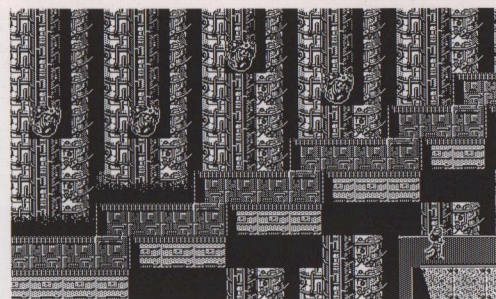
### ネオ富士重要ポイント紹介

- ①新宿からのワープ先
- ②魔神像…MAP-45参照。
- ③地獄の門…MAP-64参照。

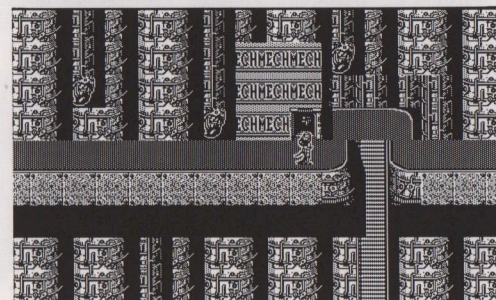
### 最長のダンジョン！ その先待つものは

江戸城滅水後、姿を現した「地獄の門」。「最強のメックパーツ」を装備し準備を整えたら、最後の敵、天一坊の野望を阻止するため前進あるのみ！ ここから先は自分以外の助けは借りられない。が、先には数多くの強力なメックが眠っているの、それを発見しながら戦力アップをする事もできる。

ネオ富士全体に広がるダンジョンで一番の大敵は「広さ」そのものである。何のトラップもなく、道順もシンプルだが、広すぎるため、体力や消耗品が足りるかが心配になる。さいわい、セーブポイントや回復所・電腦メック屋もあるの、で利用しよう。今となつては大江戸や、宇宙全体の危機を救えるのは自分しかないのだ！



▲マップを見ればわかるがとにかく広いの一言に尽きる

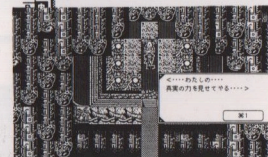


▲電腦によるメック屋もある。地獄に仏のような存在だ



◀今まで1人で天一坊に立ち向かってきた父。が、ここにきて悲劇が待つ！

▼不気味に微笑む天一坊。絶対に負けられない戦いが始まる



### 大江戸の運命を決める 最後の決戦！

いったいどれほど地下まできたか、わからなくなりつつある頃、ついにマグナメックへの入口を発見した。「天一坊の企みを一刻も早く阻止しなければ」と気ははやる。しばらく進むと、1人の男が行く手に立ちはだかっている。その人物は

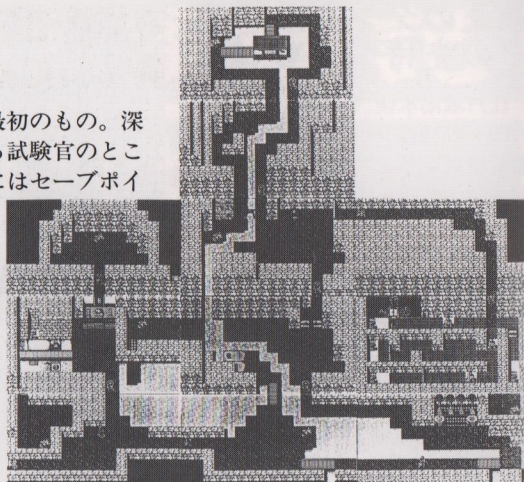
自分の父、柳生宗遠だった。サムライマスターである父は、最後の最後まで天一坊の妖術に抵抗したが、息子の目の前で力尽き、親子同士で戦う事になる。断腸の思いで父を倒すと同時に、天一坊に対する怒りが一気に爆発した。ついにマグナメックの前まで追いつめ対峙する2人。敵の力は想像を絶するが、負けるわけにはいかない。今、最後の戦いが始まる…。

## MAP-1 試練の洞くつ

本格的なダンジョンとしては最初のもの。深川塾を卒業するためには奥にいる試験官のところまで行かねばならない。途中にはセーブポイント(以後、SPとする)や回復所・不思議な泉も用意されている。入手できるメックは合金A×2、体力回復薬×2、零式動力機×2、320MC、970MC。

### マップデータ

WM：ごろつき、仮面忍者、はぐれ侍、小鬼、土蜘蛛忍者。  
重要アイテム：サムライのあかし。

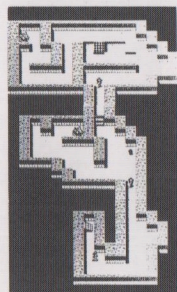


## MAP-2 じいさんの洞くつ

塾の南にあるじいさんの隠し洞窟。サムライのあかしを入手すれば入れるようになる。

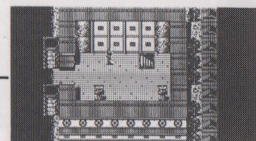
### マップデータ

WM：小鬼、機巧鎮守-い、長腕男。  
入手可能メック：45MC、70MC。



## MAP-3 深川稲荷

自分の父の情報が得られる重要なダンジョン。IDカードによる人物照合にパスしないと入れない。一本道なので迷うことはないだろう。



稲荷入口へ

稲荷B1

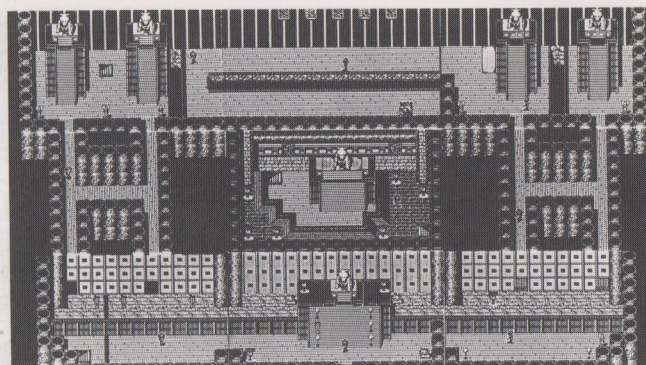


### マップデータ

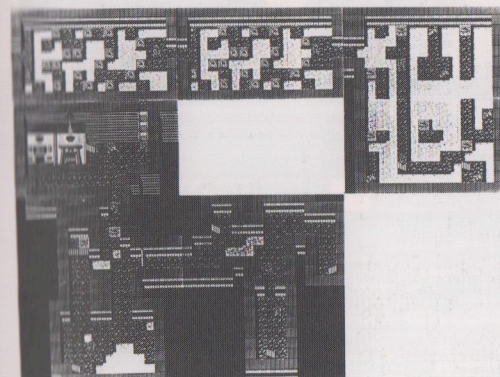
WM：仮面忍者、小鬼、土蜘蛛忍者、武士、機巧鎮守-い。  
入手可能メック：体力回復薬×2、合金A×1、70MC、90MC。

このダンジョンで一番辛いのは、B1のワープゾーンである。ワープ装置は基本的に2つで1組になっているので、対応するワープ装置同士をチェックすれば大丈夫。B2には電腦がある。

稲荷1F



入口



稲荷B1

稲荷B2

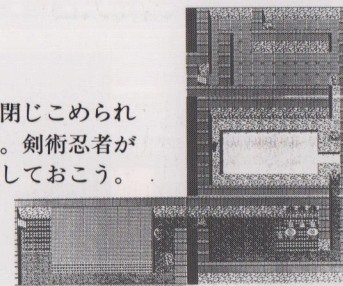


## MAP-4 深川塾

忍者に襲撃され、地下牢に閉じこめられたところと、塾長室のマップ。剣術忍者が待ち伏せしているのでセーブしておこう。

### マップデータ

WM：仮面忍者、土蜘蛛忍者、鬼面忍者、小鬼、武士、機巧鎮守-い。  
入手可能メック：体力回復薬×1、120MC。



地下牢



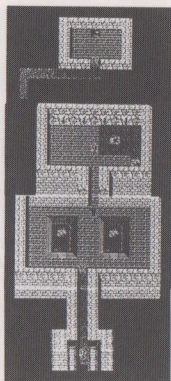
1F

## MAP-5 裏山

深川主である桃崎十兵衛が重要なものを隠している山。マップ自体は単純なので問題なし。WMはMAP-4と同じ。

### マップデータ

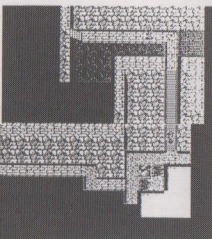
重要アイテム：炎の鍵。



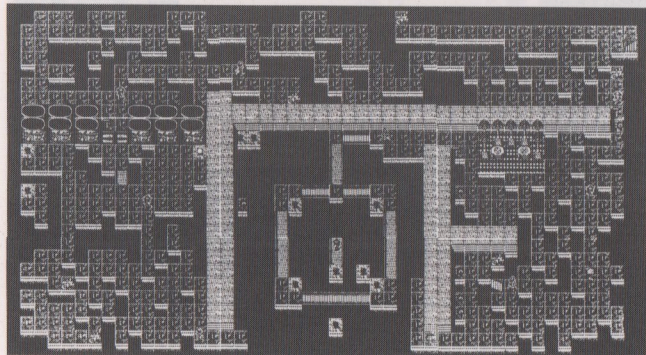
## MAP-6 廃墟

深川最大にして最後のダンジョン。地下6層になっているが、フロア単位でのつながりになっているので構造的には単純なものである。SPはB2に1つあるだけだが、地下に入るほどフロアが狭くなるので強行軍も可能。

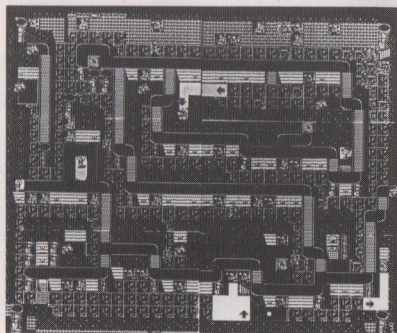
B1



B2



B3



### マップデータ

WM：小鬼、土蜘蛛忍者、機巧鎮守ーい、長腕男、武士、あばれ者。

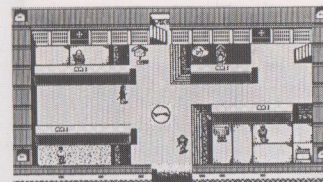
入手可能メック：零式動力機×1、壱式動力機×1、体力回復薬×3、体力大回復薬×1、合金B×1、180MC、200MC、95MC、30MC、70MC、150MC、IMC、105MC。

重要アイテム：炎の珠

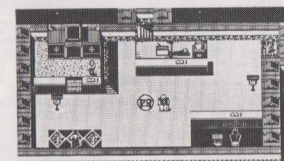
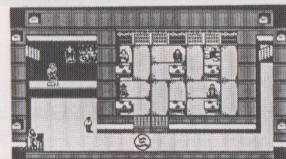
## MAP-7 丸金ビル

日本橋で最初に入るべきビル。ダンジョンではないが敵キャラが出現するので注意しよう。2Fにある有料通路は何度もお金を取られるが、メックが隠されていて結果的には得するはず。

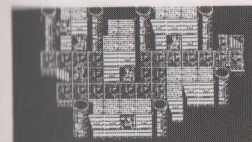
1F



3F

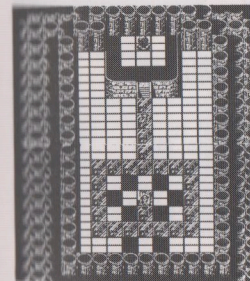


4F



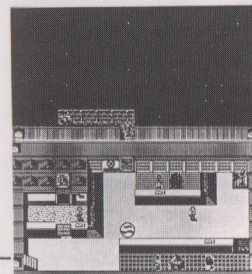
B5

B4



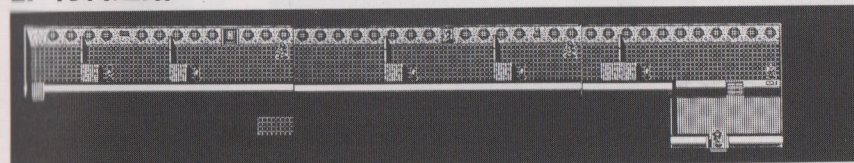
B6

A

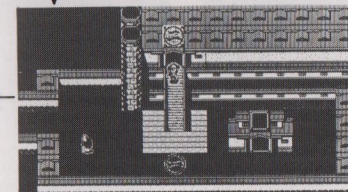


2F

2F有料道路



出口



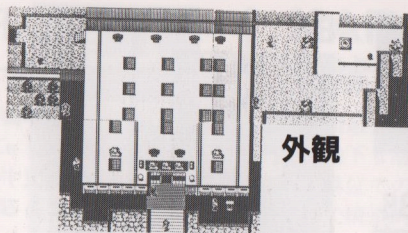
### マップデータ

WM：鬼面忍者、装甲忍兵、剣術忍者。

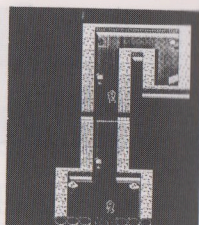
入手可能メック：合金B×1、壱式動力機×1、体力大回復薬×1、480MC、金マークに1050MC。

## MAP-8 大猫飯店

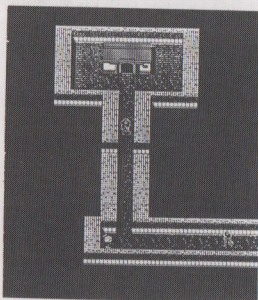
日本大橋に行くために一度は通過しなければならないビル。店内に入ると「注文の多い料理店」よろしく、いろいろ注文をつけてくるが無視してかまわない。2Fの店内は無限ループになっているが、部屋の右上隅に注目すれば謎は解ける。



外観

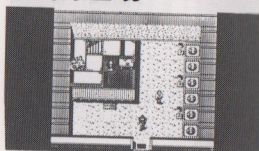


1F



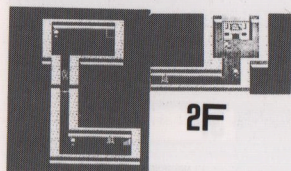
2F調理場まで

2F調理場

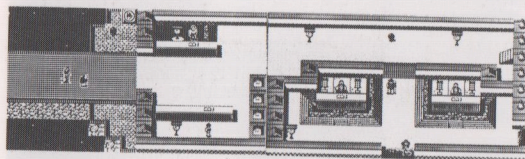


### マップデータ

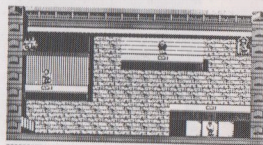
WM：MAP-7と同じ。  
入手可能メック：壱式動力機×1、合金B×1、こっち×1、80MC、200MC。



2F



1F



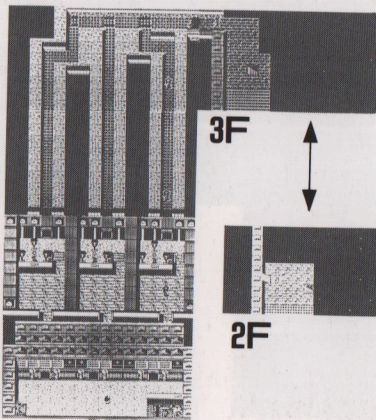
2F

## MAP-9 中央ビル

3Fの観音様参拝口は、一番右から入るのが楽な方法。観音様前でお加代に会うことができる。

### マップデータ

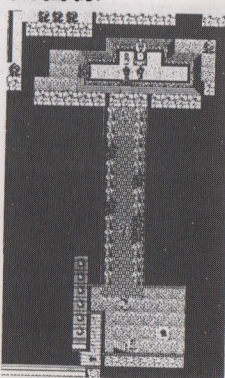
WM：MAP-7と同じ。入手可能メック：丸薬回路×1、体力大回復薬×1。



3F

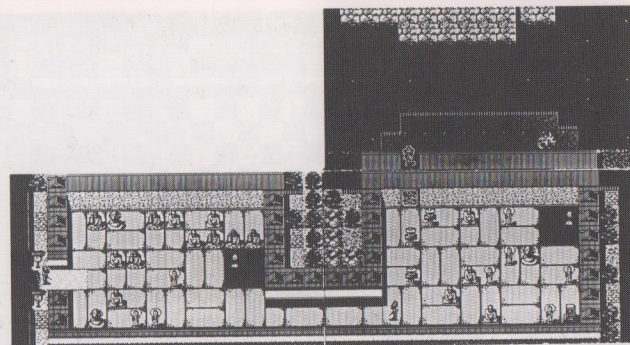
2F

### 観音様



## MAP-10 老兄弟宅

観音像を作った老兄弟。昔は名匠といわれたが、今はもの忘れがひどくなっている。部屋のどこかに観音像への近道がある。これを使わないとお加代は助けられない。



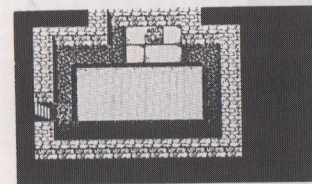
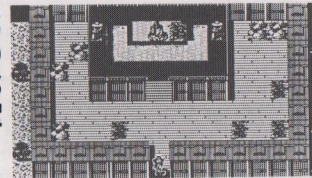
## MAP-11 貯水池

日本橋の貯水池。珍品が数多く眠っている。危険を侵して探しにくる人物もいる。貯水池中央の仕掛けはむやみにいじくらず、1本の通路を探索しつくしてからにしよう。

### マップデータ

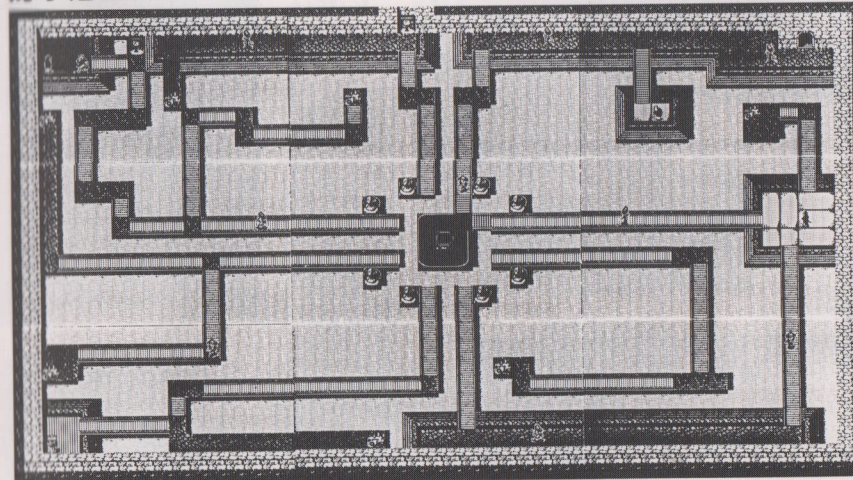
WM：長腕男、死神忍者、地虫忍者、機巧鎮守ーろ、用心棒。メック：壱式動力機、合金B、あっち、こっち、拡散分子振動機、体力回復機×各1。

北のお堂



貯水池B2

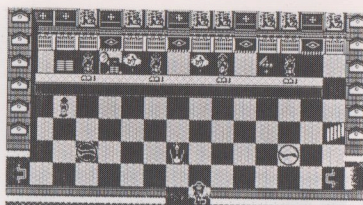
### 貯水池B1



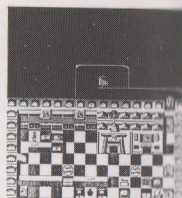
## MAP-12

### 福六デパート支店

日本橋で最大のデパート。支店ですらこの広さを誇る大手である。重要アイテム：1Fでアメ、3Fで秘密のゲタ。

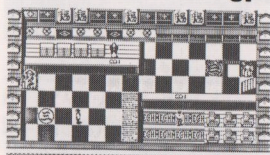


1F

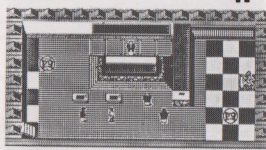


2F

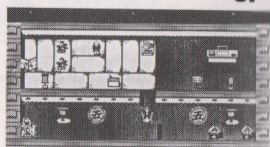
3F



4F



5F

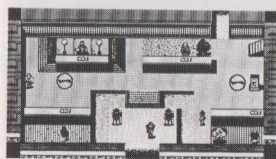


## MAP-13 寺小屋ビル

日本橋での塾。福六デパート支店に行くための道。2Fは勉強室、3Fは道場になっている。重要アイテム：針金。

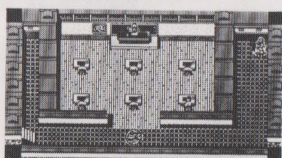
### マップデータ

WM：化け猫怪人、死神忍者。

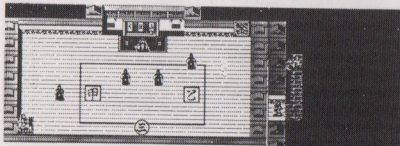


1F

2F



3F

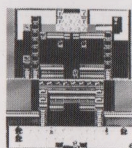
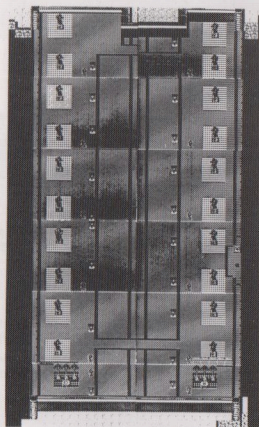


## MAP-14 日本大橋

日本橋の名所となっている場所。日本大橋の真正面には福六デパート本店が構えている。大橋の左右には大江戸の歴史に名を残す人物の銅像が立ち並んでいる。画面下にSPがあるが、セーブとロードが別なので不便。

### マップデータ

WM：化け猫怪人、用心棒。ただし、要求する200MCを断った時のみ戦闘にならない。重要アイテム：宇宙ボートの鍵。



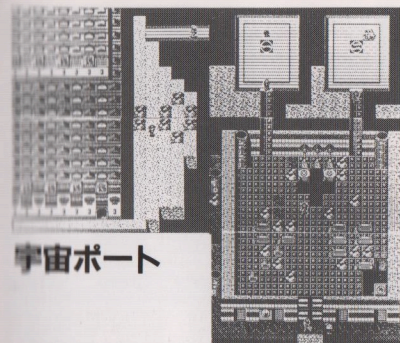
## MAP-15

### 福六デパート本店

入手できるメックは体力回復薬×1、体力大回復×2、合金C×1、あっち×1、120MC。重要アイテム：金の鍵。

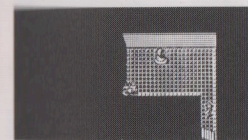
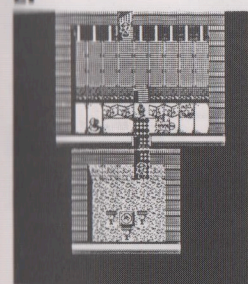
### マップデータ

WM：装甲忍兵、あばれ者、死神忍者、地虫忍者、用心棒、機巧鎮守ー。



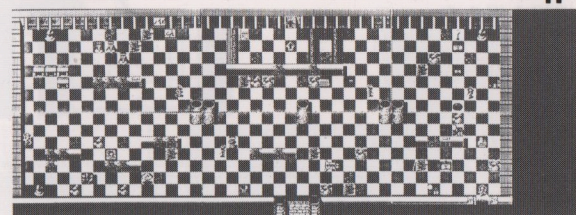
宇宙ボート

2F



B1

1F

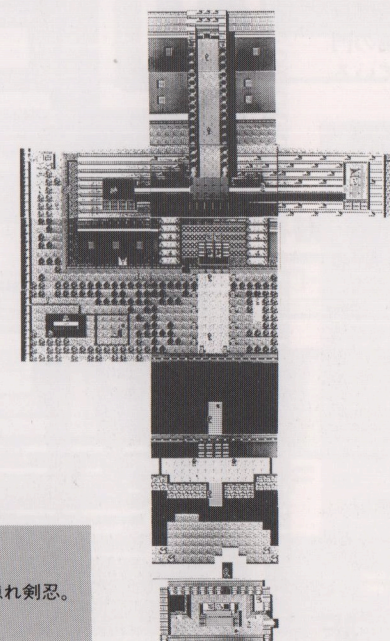


## MAP-16 奇之国屋外観

代々、日本橋の主として栄えている奇之国屋。正門は2人の門番によって、堅くガードされている。建物の左側に隠し入口がある。また、ゴミ捨て場には150MCがある。

### マップデータ

WM：見張り機械、山伏忍者、地虫忍者、隠れ剣忍。入手可能メック：150MC。

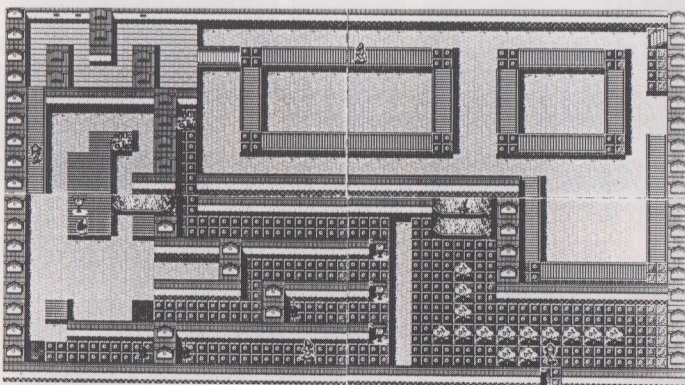
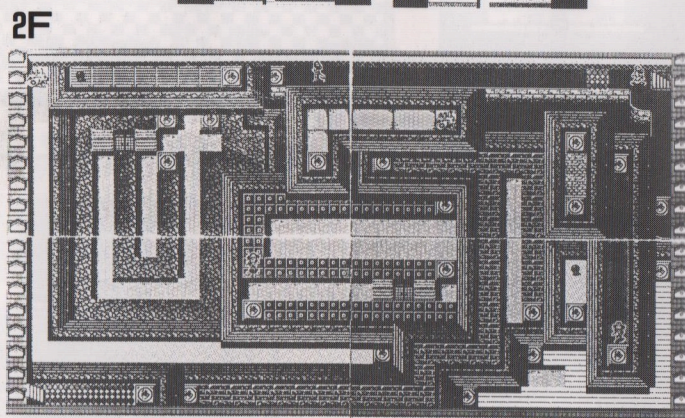
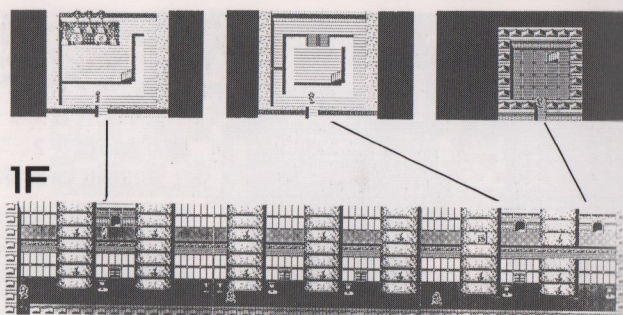


# MAP-17 奇之国屋 内部

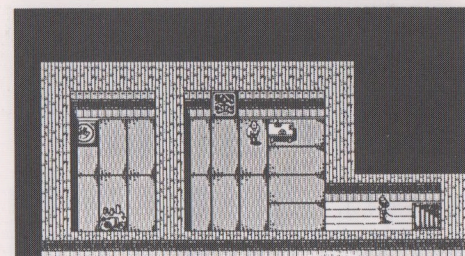
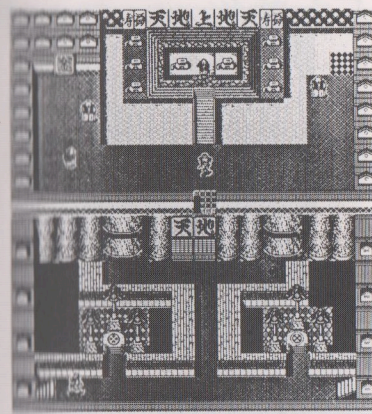
財産家の屋敷らしく、盗賊よけの仕掛けが何種類もされている。4Fに奇之国屋の主人がいる。2Fに進むためには、1Fにいる人物から情報を得る事。2Fはスイッチによる地形変化が多いので、落ちついて移動しよう。3Fは、2つあるスイッチを両方とも触らないと先には進めない。5Fのワープは日本大橋の門に通じている。

## マップデータ

WM：見張り機械、山伏忍者、地虫忍者、隠れ剣忍、機動忍者。  
入手可能メック：体力大回復薬×2、壱式動力機×1、合金B×1、体力回復薬×1、480MC、800MC。



3F

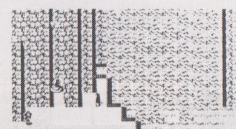


4F

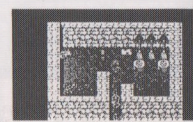
5F

# MAP-18 滝つぼ

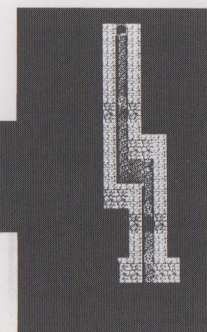
盗賊・石川五郎助のいる灯台に通じる道。途中に隠しSPがあるので利用するといだろう。



入口



内部



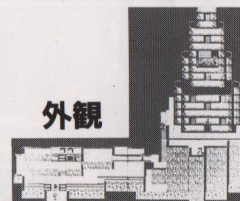
# MAP-19 灯台

8階建ての大灯台。各フロアは1画面サイズなので、ずんずんと上って行けばいい。が、盗賊達の待ち伏せやトラップもあるので注意。合計2,200MCが入手可能。

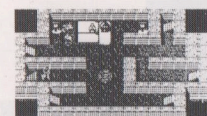
## マップデータ

WM：隠れ剣忍、用心棒、機動忍者、見張り機械、化け猫怪人。  
メック：体力大回復薬×1、大々回復薬×2。

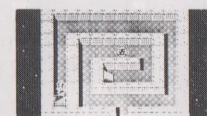
外観



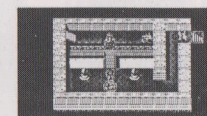
1F



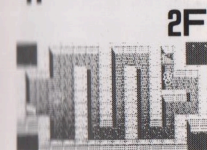
3F



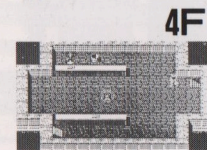
5F



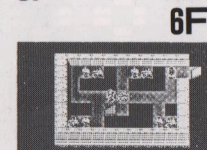
7F



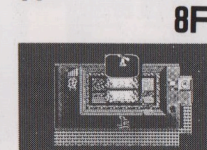
2F



4F



6F

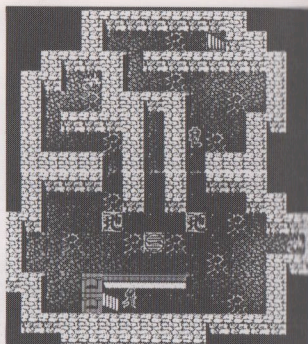


8F

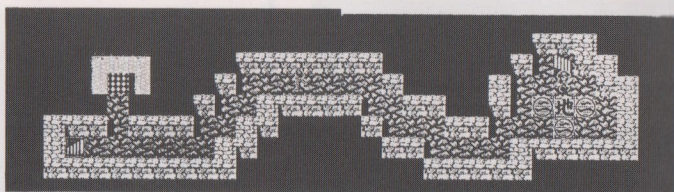
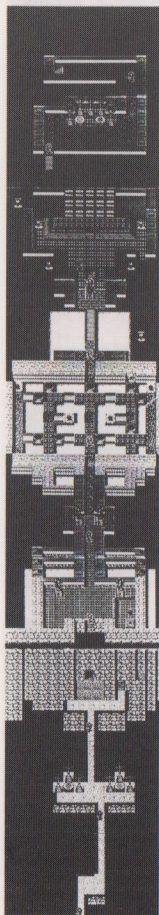
## MAP-20 地下迷宮

初代奇之国屋が、日本大橋の地下に造り上げた秘密の迷宮。この奥には日本橋主が代々守り続けてきた「地の珠」がある。SPが全部で3カ所もあるので、慎重に進むことができる。洞窟前の金マークはワープ装置になっていて、日本大橋右側にある銅像の横に出られる。B4に通じる階段の前には、日本橋最強の金剛忍者が待ち伏せをしている。

B1



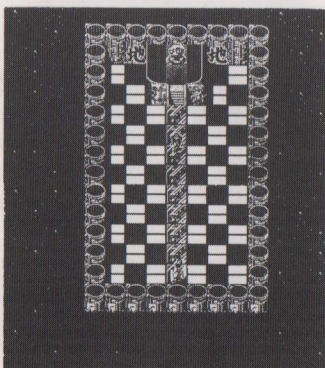
1F



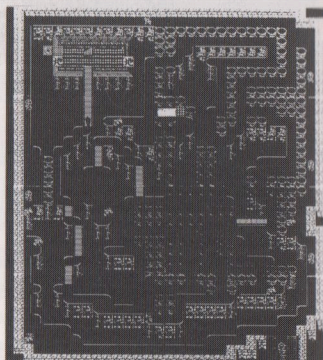
B2

### マップデータ

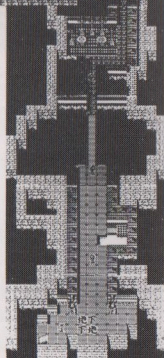
WM：機動忍者、見張り機械、鬼面上忍、機甲忍者、足切り、銀獣神、盗賊。  
入手可能メック：体力大回復薬×3、体力大々回復×1、式式動力機×1、合金C×1、780MC、480MC、780MC。  
重要アイテム：地の珠。



B4



B3

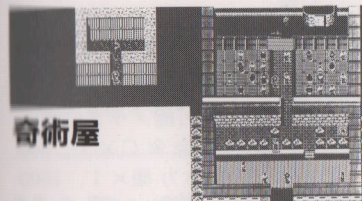


## MAP-21 浅草店内

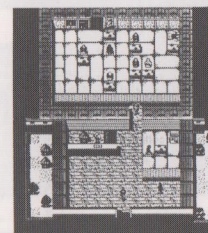
大江戸最大の歓楽街、町人文化が咲き乱れる浅草の各店内のマップ。ここに紹介した店は奇術屋以外、必ず1回はイベントに関わってくるので顔を出しておこう。店内にWMは出現しない。

### マップデータ

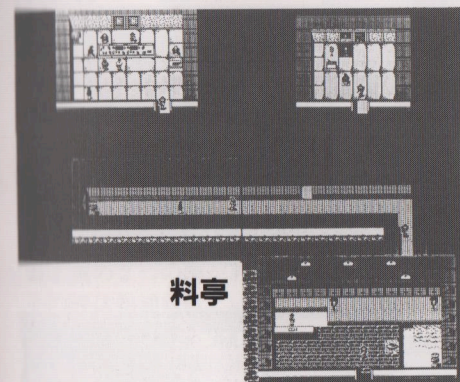
入手可能メック：宝さがし屋では、あっち、こっち、体力大回復薬、剛力×各1、1500MC。奇術屋には、体力回復機×1。



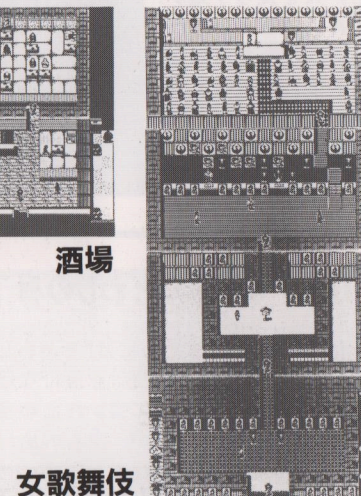
奇術屋



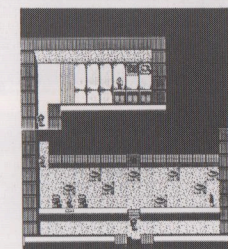
酒場



料亭



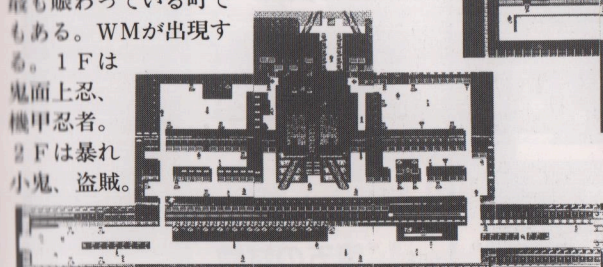
女歌舞伎



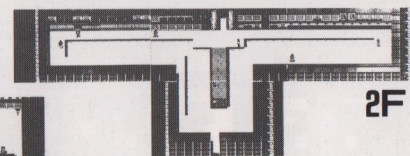
宝さがし屋

## MAP-22 吾妻町

浅草南に広がる町。最も賑わっている町でもある。WMが出現する。1Fは鬼面上忍、機甲忍者。2Fは暴れ小鬼、盗賊。



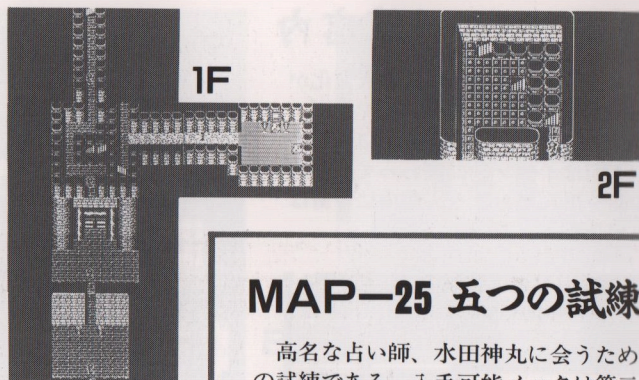
1F



2F

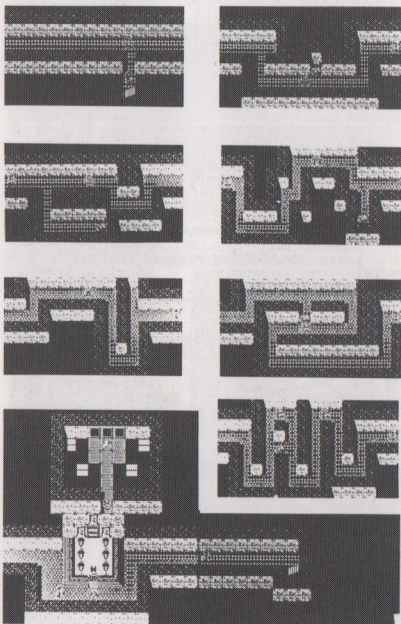
## MAP-23 雷門

浅草主との交信ができる場所に通じる道。人を食らう鬼が棲んでいるといわれているが、ただの噂である。WMは鬼面上忍、機甲忍者、足切り、銀獣神の4種が出現する。



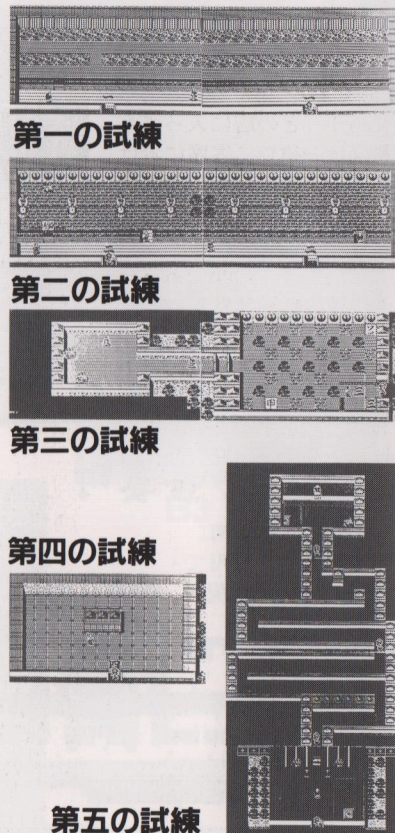
## MAP-24 まどわしの廊下

「雷門の鬼」に会うためには「まどわしの廊下」と呼ばれる仕掛けを抜かなければならない。フロアに書かれた順番通りに進めば良いのだが、左右の出口を間違えると元に戻されてしまう。



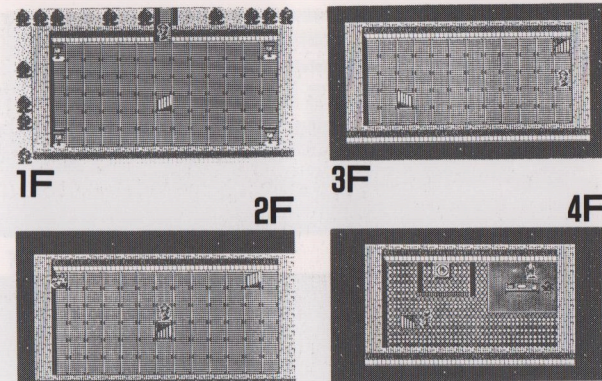
## MAP-25 五つの試練

高名な占い師、水田神丸に会うための試練である。入手可能メックは第二で1200MC。第三で合金C×1、500MC。第四で式式動力機×1、1500MC。第五で小脳×1である。



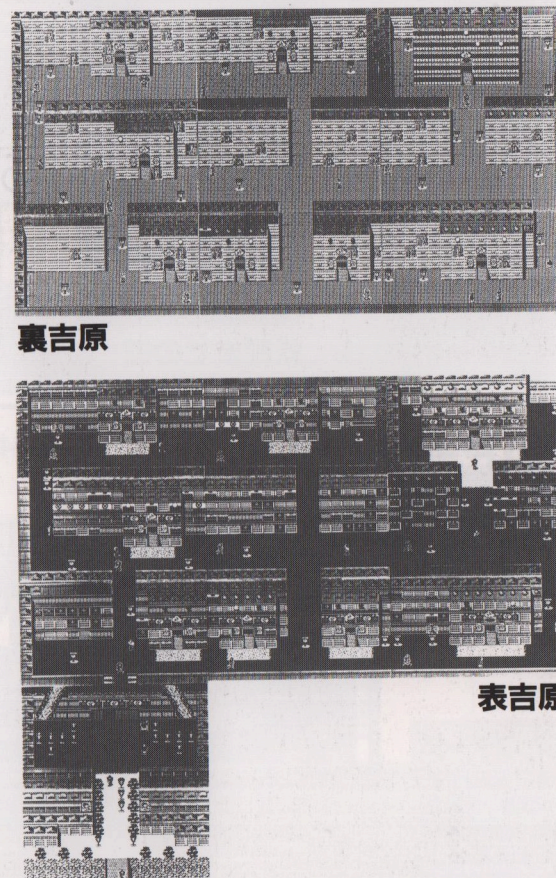
## MAP-26 水田神丸の塔

浅草大観音像の右手にあるのが、水田神丸の塔である。ここに来るまでは一本道なので省略してある。鬼面上忍、機甲忍者、盗賊の3種のWMが出現する。メックは重力発生機、式式動力機×各1。



## MAP-27 吉原

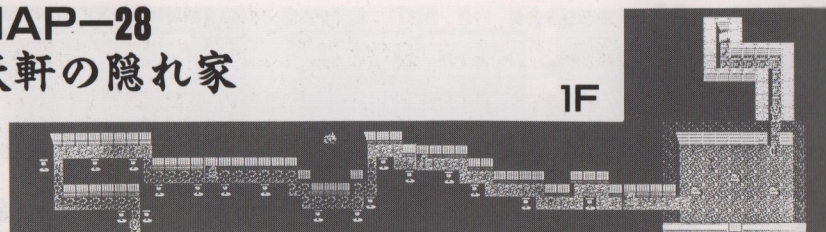
夜の町、浅草名物の吉原である。どの店に入っても料金は一律で、客席に着けば浮き世を忘れて体力を回復する事ができる。マップにもあるように、吉原には表と裏の2つの顔があるが、その謎は杉浦妖軒という人物が握っている。店の外にはWMが出現する。表には鬼面上忍、機甲忍者、山伏忍者、武芸者の4種。裏にはメック女郎、足切り、銀獣神、金剛忍者、長腕怪人の5種がいる。



### マップデータ

入手可能メック：表・裏合わせて、合金C×3、式式動力機×3、参式動力機×1、体力大回復薬×3、体力大々回復薬×1、こっち×1、菌殺傷×1、目明き×1、5MC、18MC、300MC、150MC、100MC、780MC。

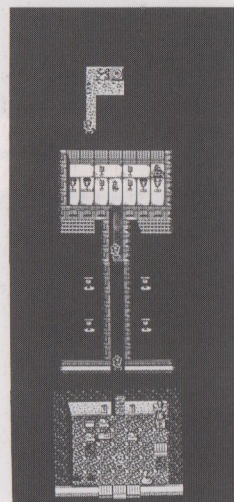
## MAP-28 妖軒の隠れ家



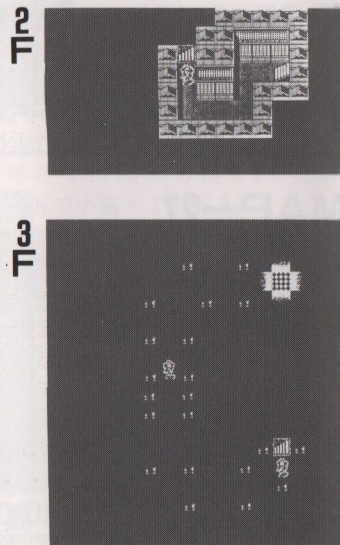
裏吉原のどこかにある妖軒の銅像から通じる道。杉浦妖軒は人にまぼろしを見せる術が得意で、プレイヤーも一度は引っかかってしまうだろうが、不自然な場所をさぐれば術を破れるはず。

### マップデータ

WM：暴れ小鬼、浪人、機動忍者。



妖軒までの道

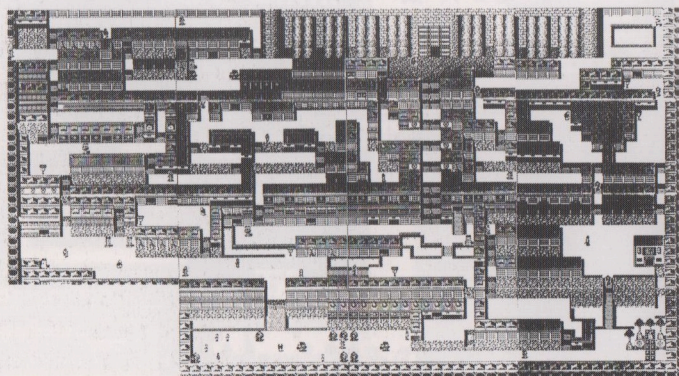


## MAP-29 神谷町

妖軒によって眠らされていた町。ここには重要アイテムの「闇の巻物」の他、メックが多数ある。

### マップデータ

WM：銀獣神、金剛忍者、長腕怪人、土蜘蛛上忍、土蜘蛛上忍。  
入手可能メック：14個存在。

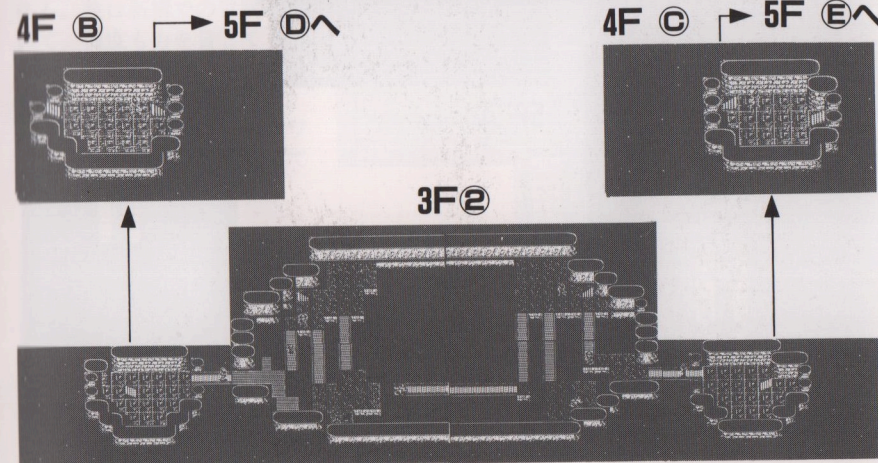
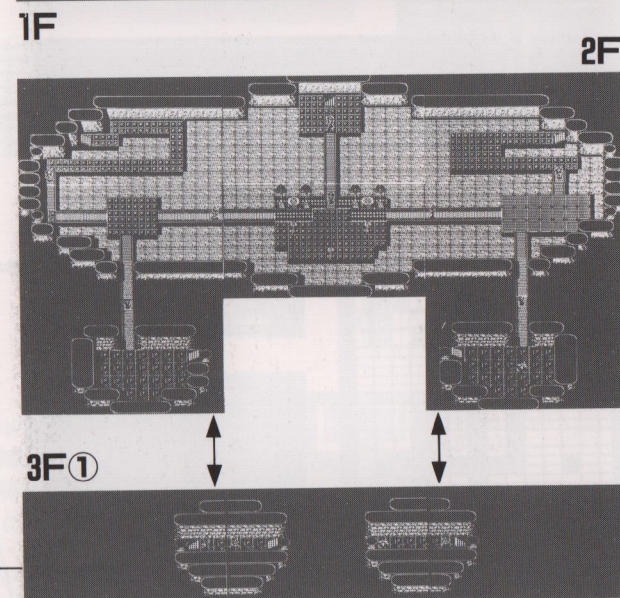
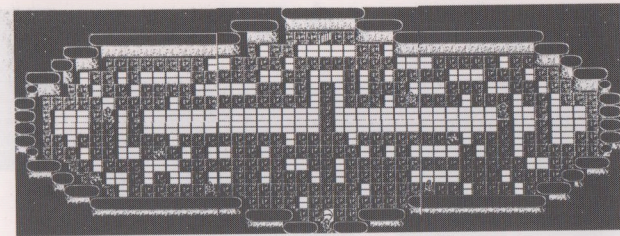


## MAP-30 観音像

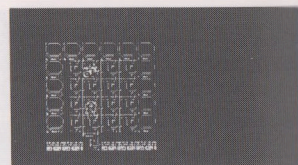
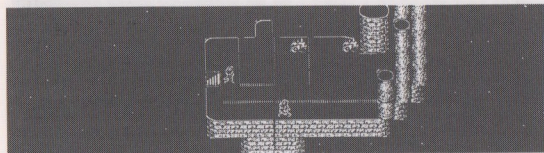
浅草最後のダンジョン。次の頁にもマップがつながる、6層構造の大きさである。SPは5Fに1カ所だけある。6Fの浅草主に会えば、重要アイテム「風の珠」や貴重な情報が聞ける。WMは機巧鎮守一は、剣術上忍、土蜘蛛上忍、乱れ用心棒、機甲侍、長腕怪人。

### マップデータ

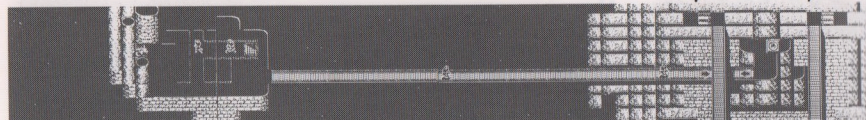
入手可能メック：体力大回復×7、体力大々回復×3、参式動力機、闇殺傷、目明き×各2、超合金X、剛心、剛速、強運×各1、1280MC、4500MC。



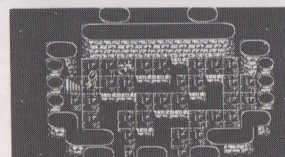
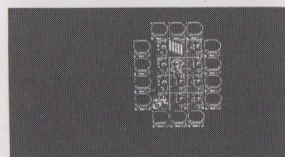
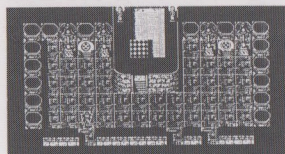
5F⑤



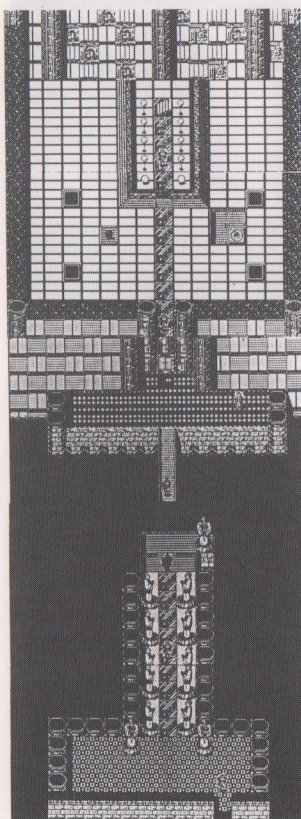
5F⑥へ



5F⑦

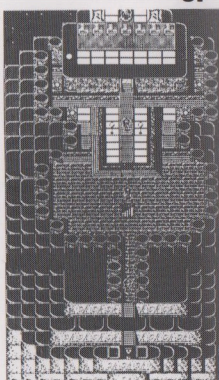


5F⑩



5F⑪

6F

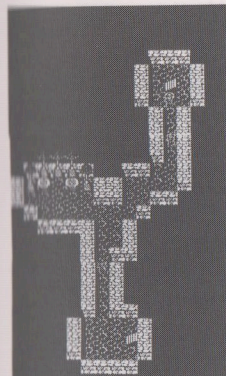


## MAP-31 両国・南山

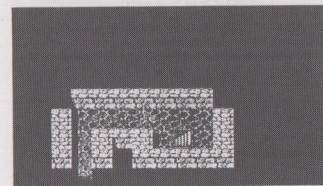
剣術大会が開かれている武道の聖地。入手可能メック：参式動力機、超合金X、封印機×各1。

### マップデータ

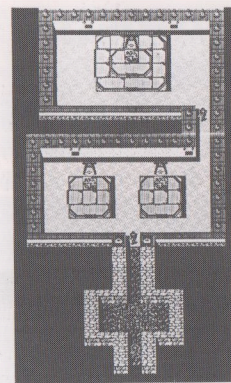
WM：長腕怪人、機巧鎮守ーは、機甲侍、暴れ関取、土蜘蛛上忍。



南山の通路B1



1F



南山

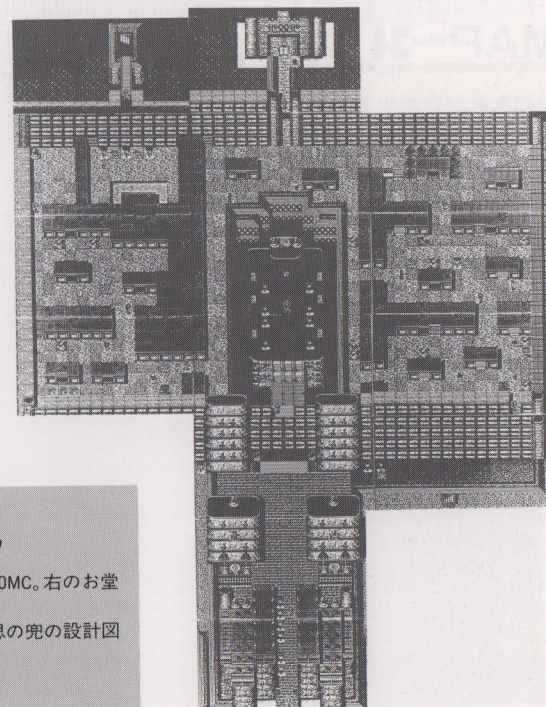
## MAP-32 新宿 1F

大江戸創設以来、將軍家と対立し続けていた要塞都市。両国での剣術大会で優勝したおかげで都市に入ることができたが、それは新宿主・水戸暗夜斎のワナである。が、一郎太と名乗る青年が助けてくれる。彼は新宿での冒険において、何度も力を貸してくれる頼もしい仲間だ。

新宿の左右にあるお堂は、左がメック屋とSP、右がワープポイント(出口)になっている。

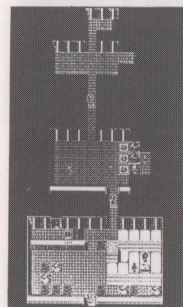
### マップデータ

WM：なし。入手可能メック：1700MC。右のお堂に超合金X×1。  
重要アイテム：雪舟北麿から意思の兜の設計図を入手。



## MAP-33 新宿 2F

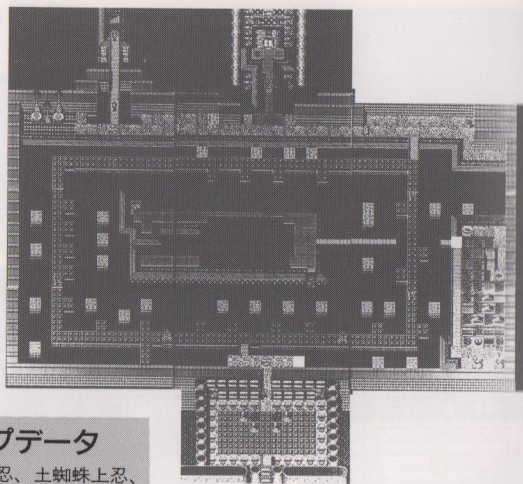
1Fで見つけた隠し階段から侵入する。上の階に行くには「燈籠が4つ見える場所」のみ。1カ所、隠し燈籠があるのでそれを見つける事。



酒場

### マップデータ

WM：剣術上忍、土蜘蛛上忍、寄生忍者、木枯らし剣忍、地虫上忍。  
入手可能メック：参式動力機×1。

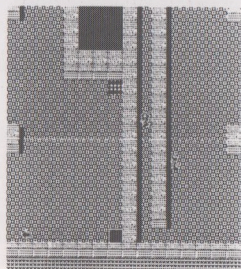


## MAP-34 新宿 3F

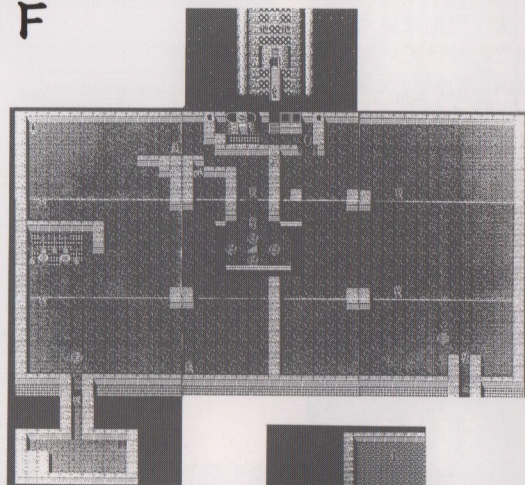
別次元が存在するフロア。ヒントは画面の隅に注目すれば得られるはず。4Fへの階段前には妖術忍者がいる。

### マップデータ

WM：寄生忍者、木枯らし剣忍、地虫上忍、機甲侍。  
入手可能メック：体力全回復×1。



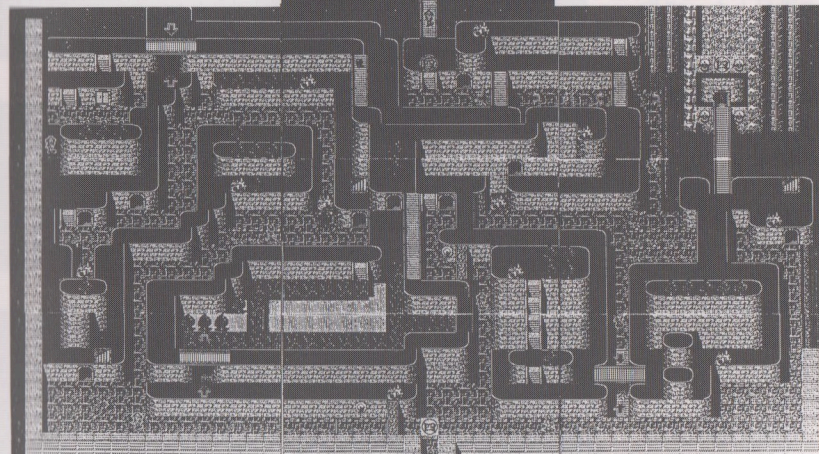
3F別次元②



3F別次元①

## MAP-35 新宿4F

新宿折り返し地点。入手可能メックは全部で10個+9100MC。外にメック屋がある。



### マップデータ

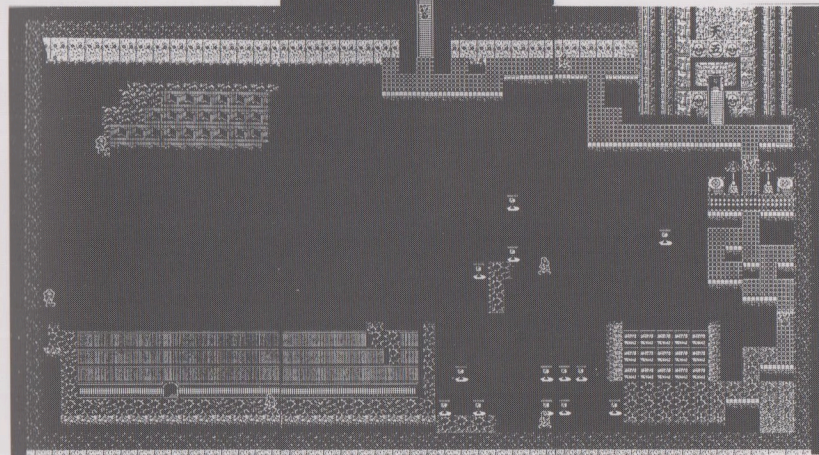
WM：機巧鎮守ーに、暴れ関取、木枯らし剣忍。  
アイテム：賢人の小手設計図。

## MAP-36 新宿5F

風摩屋敷と天の昇降機がある。敵の攻撃が激化するのでセーブを忘れずに。

### マップデータ

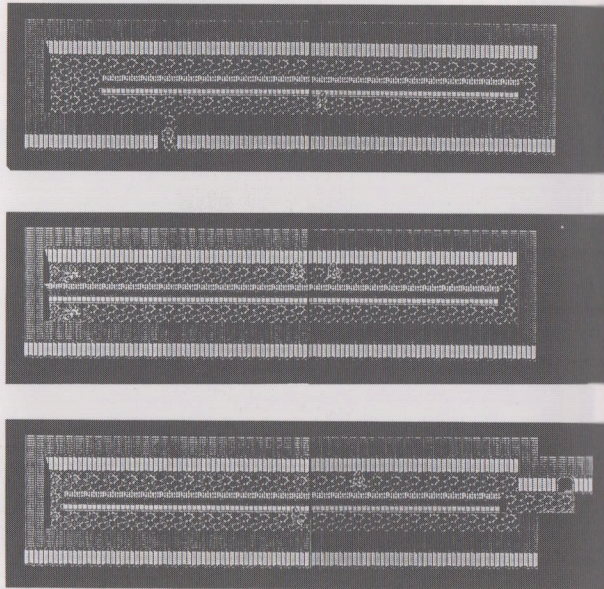
WM：機甲忍者、金剛忍者、剣術上忍、土蜘蛛上忍、山伏剣忍、P72に続く。



# MAP-37 新宿5F 風摩屋敷

新宿主・水戸暗夜  
斎の手足となって働  
く風摩忍軍の総本山。  
入口の「まどわしの  
回廊」は、浅草にあ  
ったものと同じ仕掛  
けになっている。た  
だし、フロアで見分  
ける事ではできない  
ので、難易度は高くな  
っている。中に入  
ると、今までないほど  
多種の敵が出現する。  
敵の本拠地なので当  
然といえる。さらわ  
れた鈴姫を発見する  
が、首領・風摩小太  
郎に邪魔をされる。

## まどわしの回廊

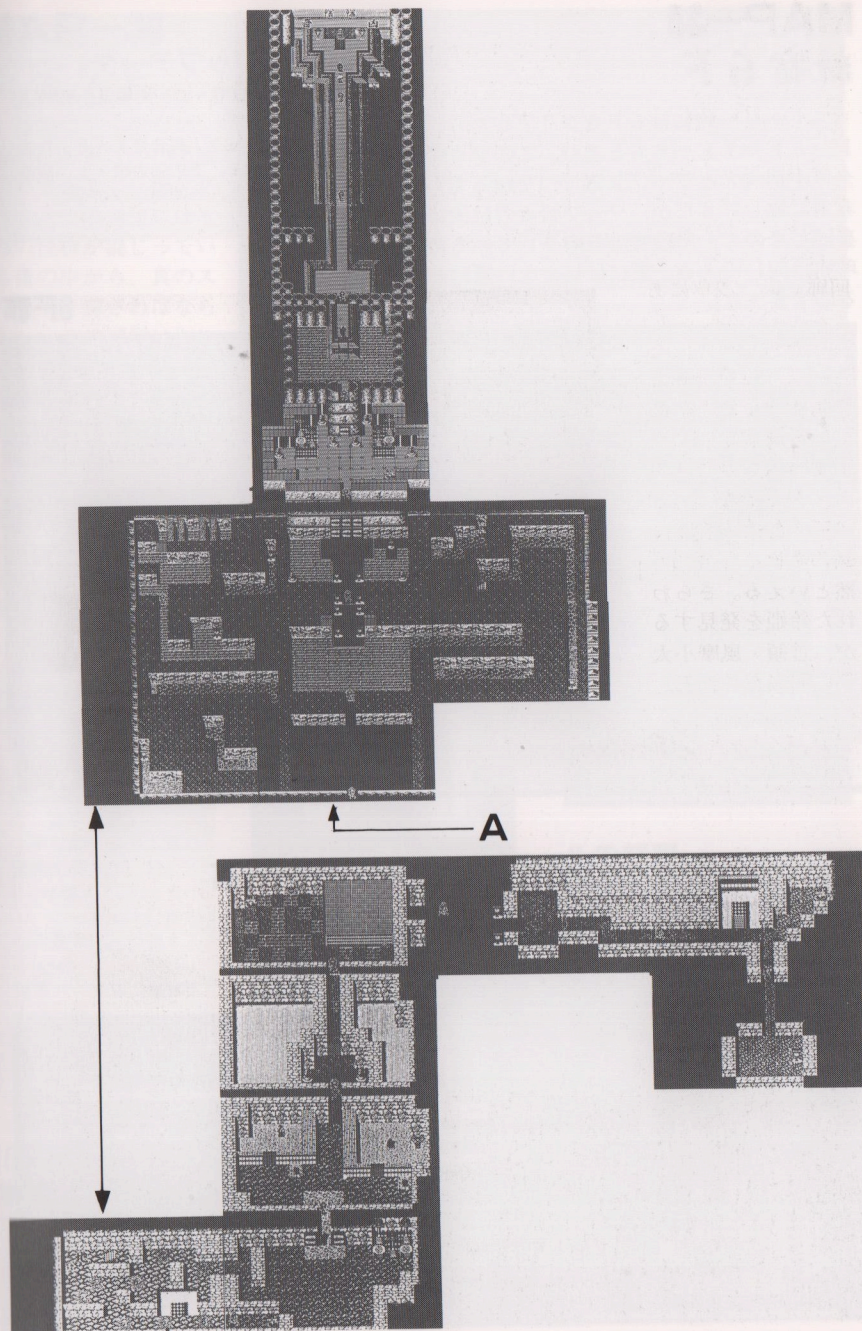
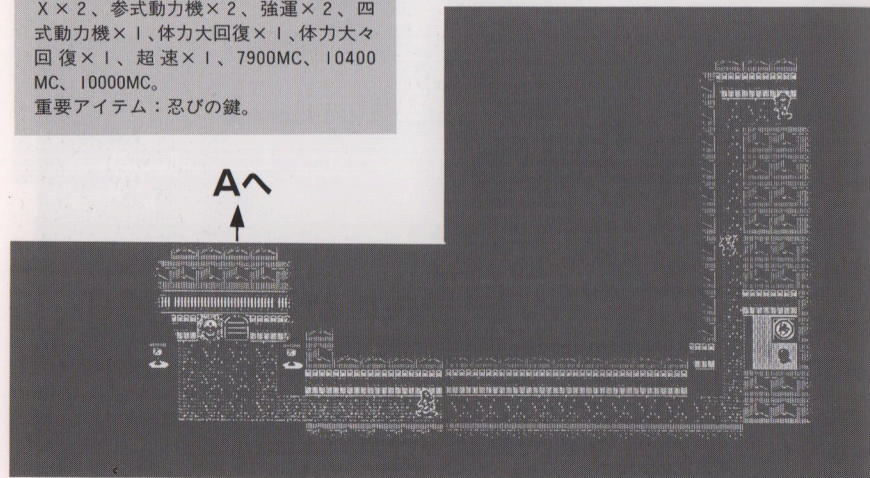


## マップデータ

WM：P71に加え、寄生忍者、木枯らし剣  
忍、地虫上忍。

入手可能メック：大天狗×2、超合金  
X×2、参式動力機×2、強運×2、四  
式動力機×1、体力大回復×1、体力大々  
回復×1、超速×1、7900MC、10400  
MC、10000MC。

重要アイテム：忍びの鍵。



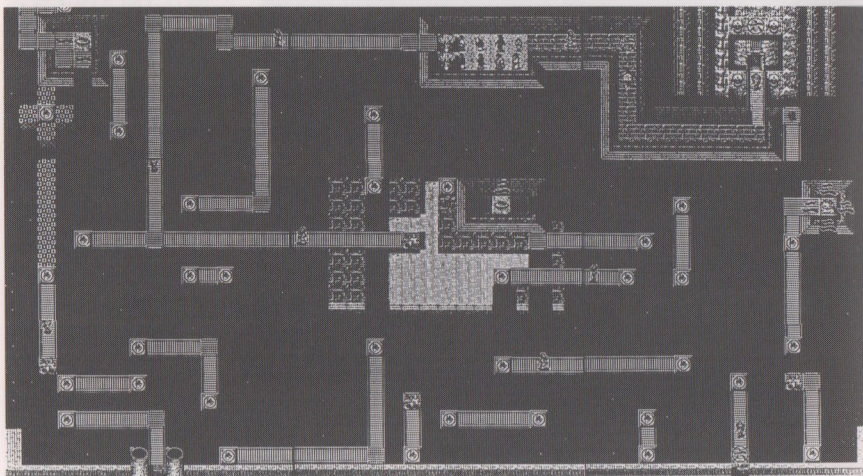
## MAP-38 新宿 6 F

ストーリー的には5 Fをクリアしたら、8 F→6 F→7 F→8 Fと進む。このフロアは全体が別次元とワープ装置でつながっている。非常に難しそうだが、ワープ装置の位置は表裏同じなので、階段で上り降りしているのと理屈は同じである。裏には見えない通路があるので要注意。

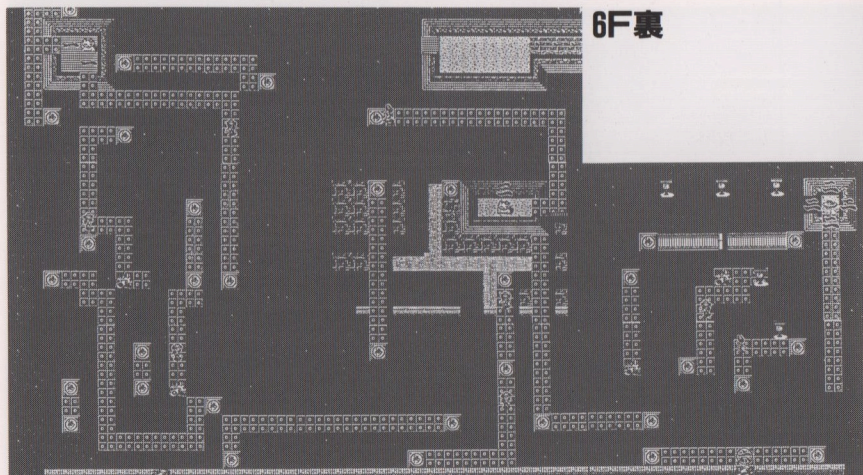
### マップデータ

WM：機巧鎮守-に、大猫又、死神上忍、装甲上忍。  
入手可能メック：超合金X×2、体力大々回復×2、参式動力機×1、強さ低下装置×1、2500MC、3620MC。

### 6F表



### 6F裏

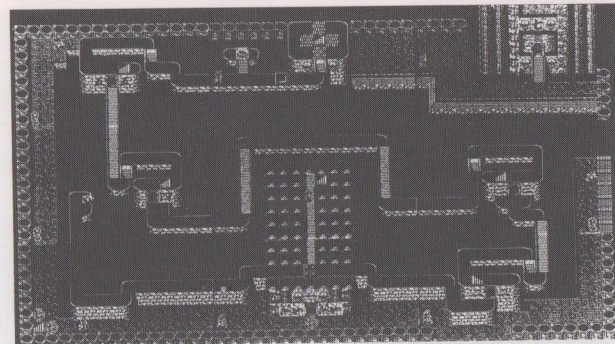


## MAP-39 新宿 7 F

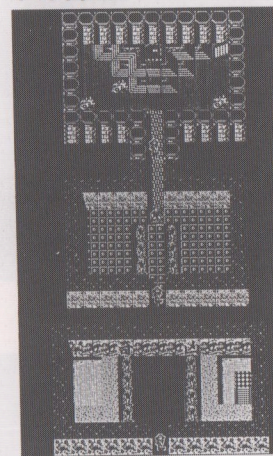
通路は一本道だが、途中にある5つの部屋にさまざまな仕掛けがある。1の部屋には本物の怪物が混じっている像の中から、真のスイッチを探さねばならない。2の部屋は別れ道の途中に、ワープ装置が隠されている。これを踏まずに進む事。3の部屋も同様の仕掛け。4の部屋は正しい部屋の出口から出る事。パターンは4つ出現する。5の部屋は6 Fと似た仕掛けである。

### マップデータ

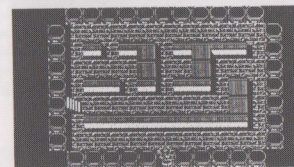
WM：大猫又、死神上忍、装甲上忍。  
入手可能メック：重力波発生機×1、超心×1、超運×1、あっち×1、こっち×1、体力全回復×1、中脳×1、8000MC。  
重要アイテム：攻撃玉の設計図。



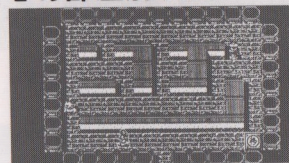
### 1の部屋



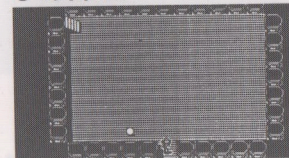
### 2の部屋



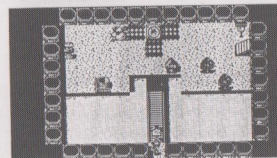
### 2の部屋別次元



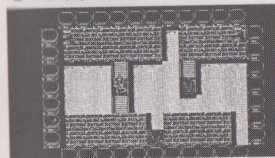
### 3の部屋



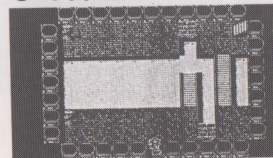
### 4の部屋



### 5の部屋別次元



### 5の部屋

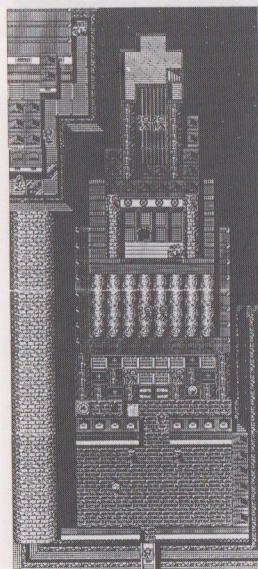
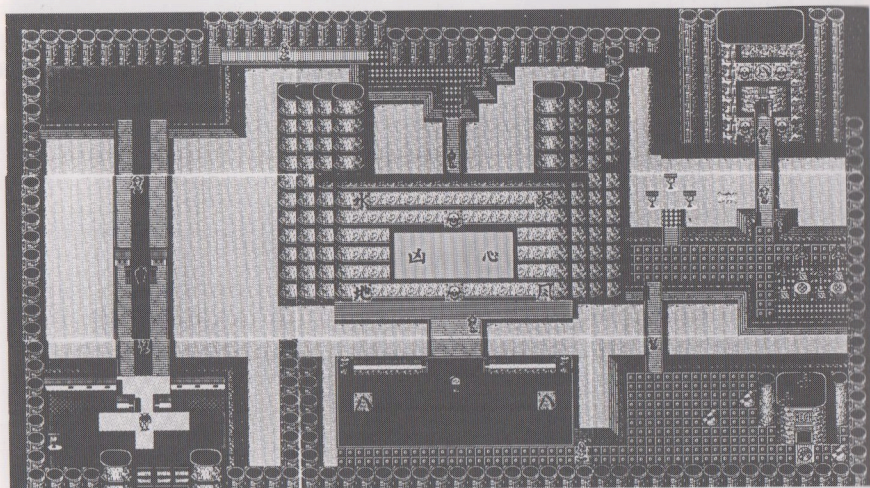


## MAP-40 新宿 8F

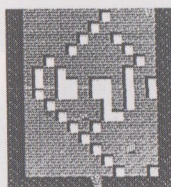
新宿の最上階である。マップを見ればわかるとおり、非常に単純な造りになっている。5Fまでをクリアした時点と、7Fまでをクリアした時点でWMが変わってくる。

### マップデータ

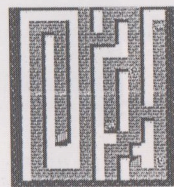
WM：5Fまでクリアした時点、機巧鎮守ーに、寄生忍者、木枯らし忍者。7Fまでクリアした時点、機巧鎮守ーに、はぐれ横綱、武装盗賊、鎧虫。入手可能メック：あっち×1。



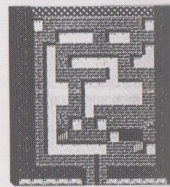
外観



1F



2F



3F

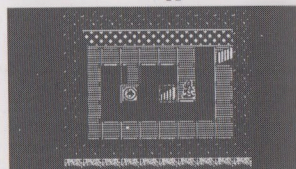
4F

## MAP-41 陽の塔

要塞都市新宿最上階の上にそびえる三塔の左側。フロア自体に仕掛けは何もない。WMは鎧虫、甲殻侍、金獣神、武装盗賊、妖術上忍が出現。重要アイテム「陽の鍵」がある。

### マップデータ

メック：体力大々回復、大天狗、強運、超合金Z、四式×各1。



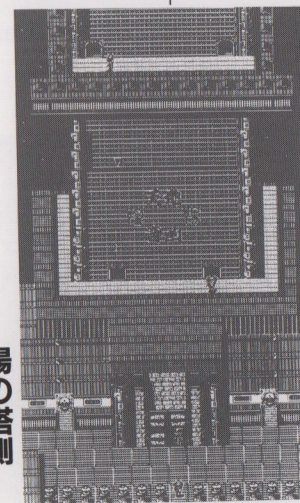
## MAP-43 主の塔

風摩忍軍の首領・風摩小太郎が待ち受ける主の塔。このマップは外観だけだが、内部と行き来をするので参考にしてほしい。主の塔に入るためには、「陰の鍵」「陽の鍵」の2つが揃わないとダメ。

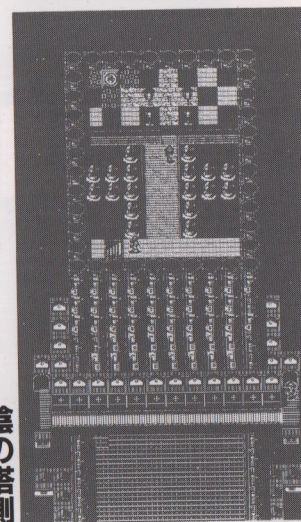
### マップデータ

WM：鎧虫、甲殻侍、金獣神、武装盗賊、妖術上忍、機甲旗本。入手可能メック：暴れ天狗×1。

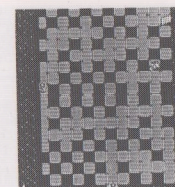
陽の塔側



陰の塔側



A



1F



2F



3F

4F

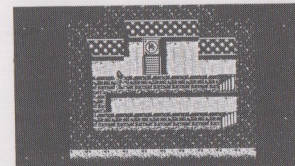
## MAP-42 陰の塔

陽の塔と対をなす塔。WMは陽の塔と同じである。この塔も仕掛けの類は一切なく、頂上にいる風摩鉄壁斎との対決が目的。重要アイテム「陰の鍵」を入手。

外観

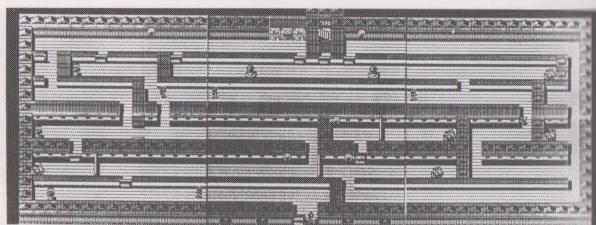
### マップデータ

メック：体力大々回復×2、究極金属α、小脳×各1、2800 MC。



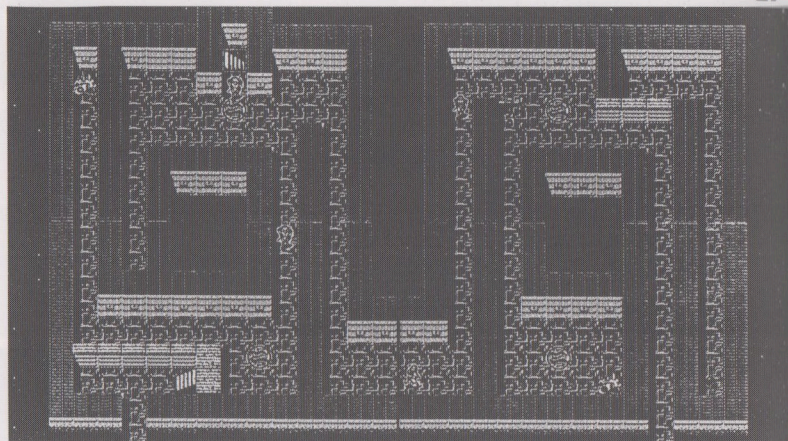
# MAP-44 主の塔内部

さすがに主の塔になると、簡単には登らせてはくれない。1Fはさまざまなスイッチが連動するので、落ちついて操作しよう。3Fは逃げるほこらを追いかければいいのだが、最後は落ちついて。

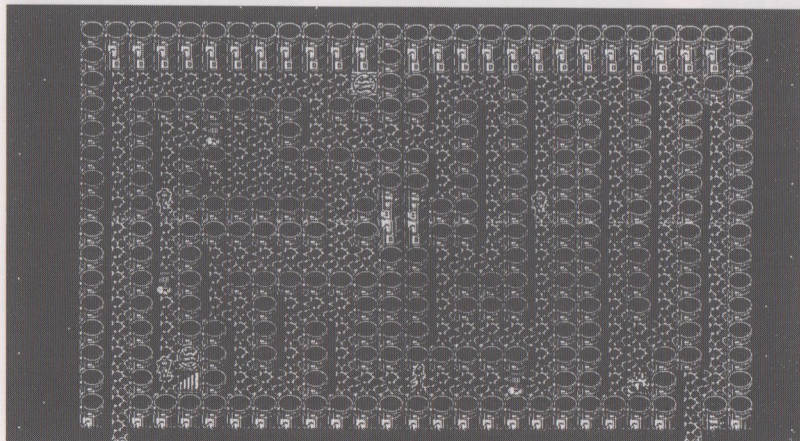


1F

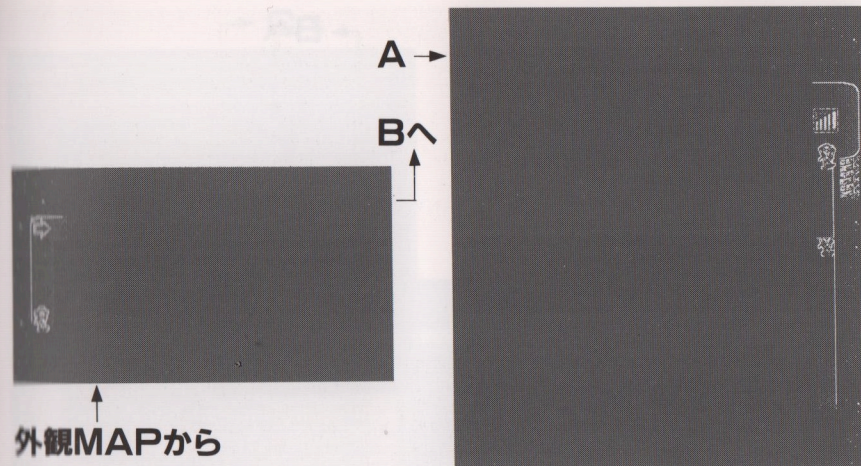
2F



3F



→ A  
^



外観MAPから

外観MAPへ

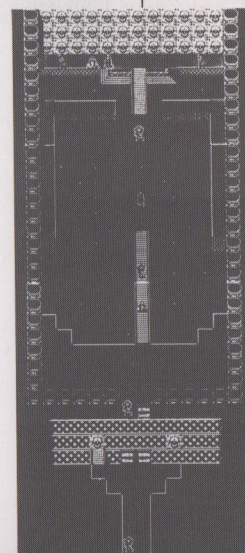
## マップデータ

WM：鎧虫、甲殻侍、金獣神、武装盗賊、妖術上忍、機甲旗本。

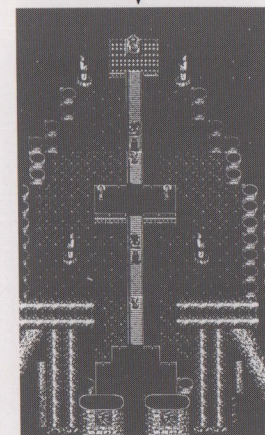
入手可能メック：体力全回復×2、体力大々回復×2、超合金Z×2、四式動力機×1、超運×1、超力×1、重力波発生機×1、理力回復×1、7000MC、2000MC。

※風摩小太郎から「修羅剣」を会得。

主の塔頂上へ



主の塔頂上から



MAP魔神像へ

B →

# MAP-45

## 魔神像

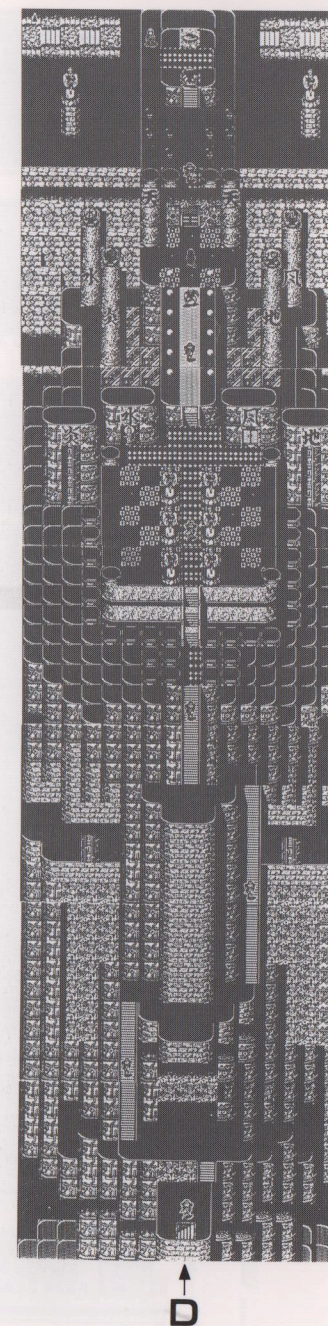
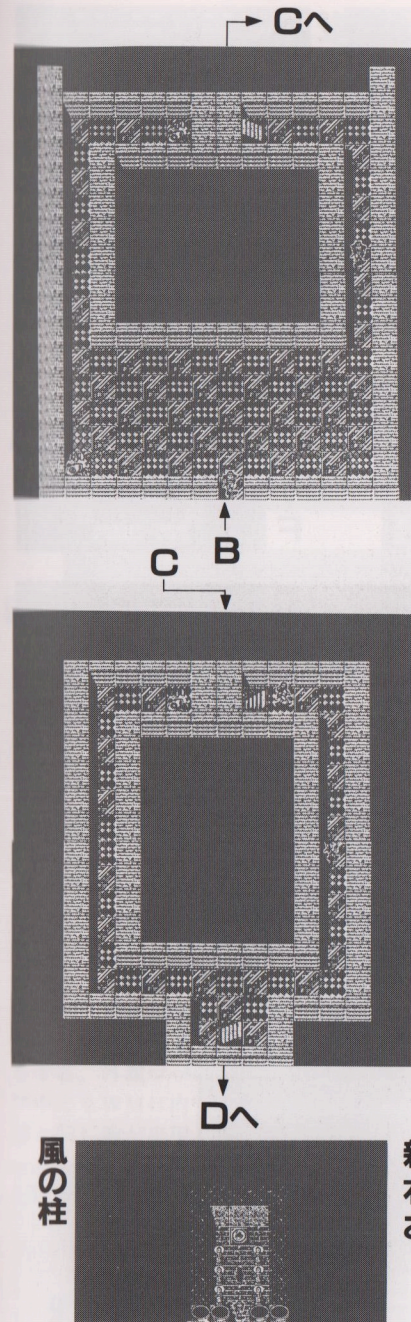
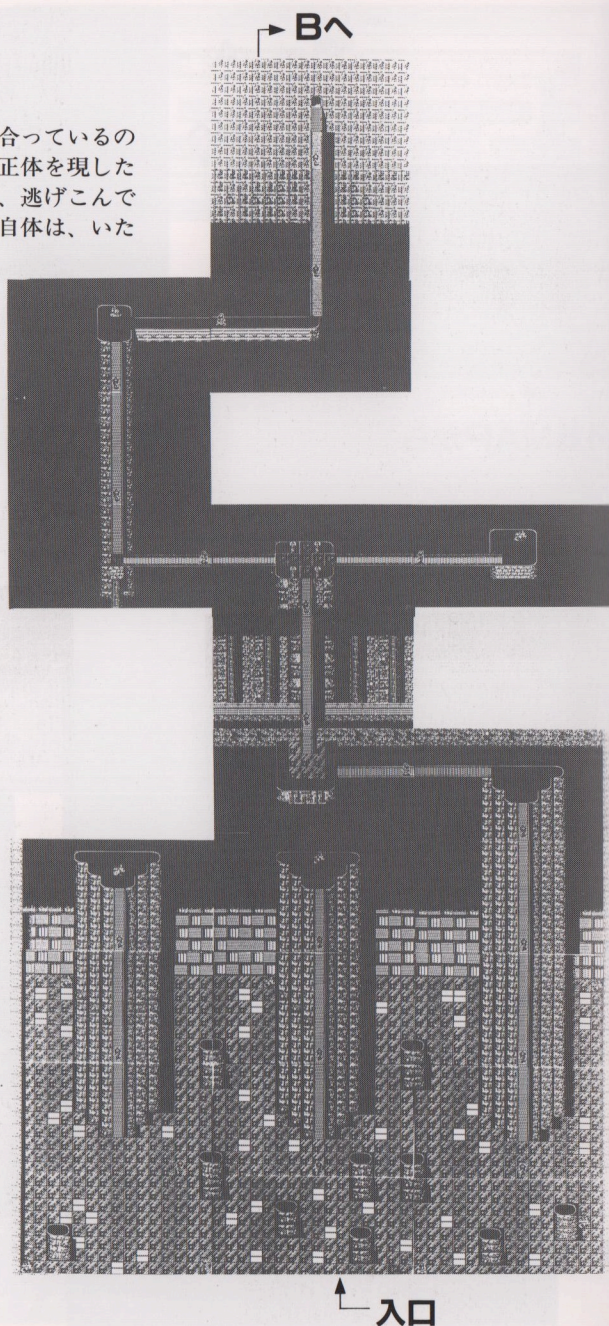
浅草の大観音像と向き合っているのが、この魔神像である。正体を現した水戸暗夜斎が鈴姫をつれ、逃げこんで行く。ダンジョンの構造自体は、いたってシンプルなものだが、広さがかなりある。メックを全部回収しようとすると、WMとの戦闘が何回も起きるので無傷ではすまないだろう。ダンジョン内にはSP、回復場所がないので長期戦は心理的にも辛くなる。ここで始めて、物語の真の敵の姿を見る事ができる。

### マップデータ

WM：金獣神、鎧虫、機巧鎮守一ほ。

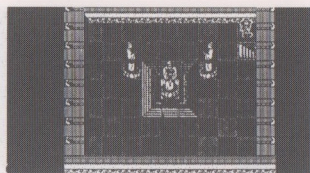
入手可能メック：体力大々回復×2、超合金Z×3、四式動力機×3、重力波発生機×1、体力全回復×2、大脳×1、暴れ天狗×1、五式動力機×1、2500MC、5000MC、4000MC。

※脱出後、重要アイテム「賢者の鍵」、「身代わりの像の設計図」を入手。

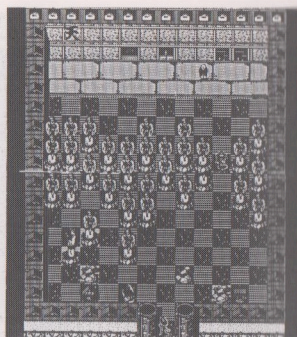


## MAP-46 四谷

数百年前は学問の町として栄えた四谷。滅んだかに見えた四谷だが、町の地下にはわずかながら賢者たちが棲んでいた。古代人から受け取った「賢者の鍵」を使えば地下の町に入る事ができる。ここにはWMは出現しないので、ゆっくりと探索・準備をする事ができる。



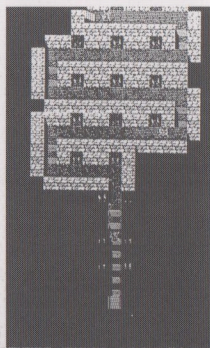
鍵の部屋B 1



鍵の部屋1F

### マップデータ

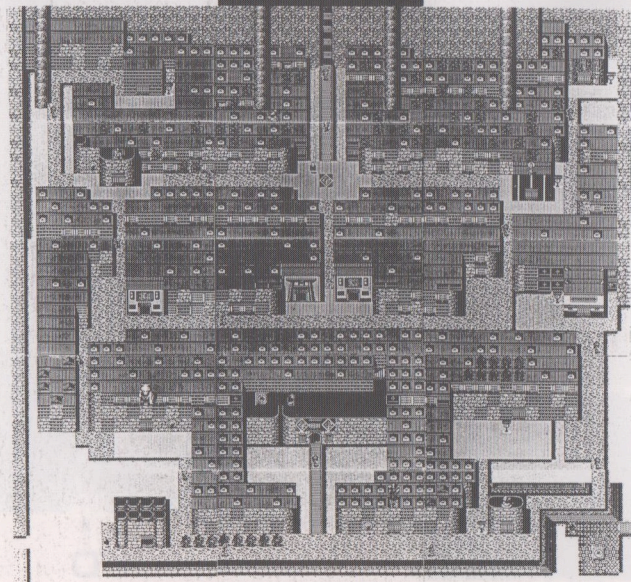
WM：なし。  
入手可能メック：体力全回復×1。  
※上泉武蔵丸との真剣勝負に勝てば、「鬼神斬」を会得し、身代わりの像回路×1を入手。



四谷1F



四谷B 1



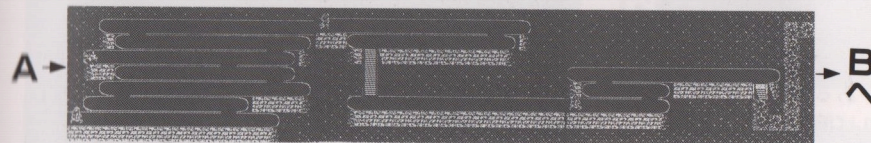
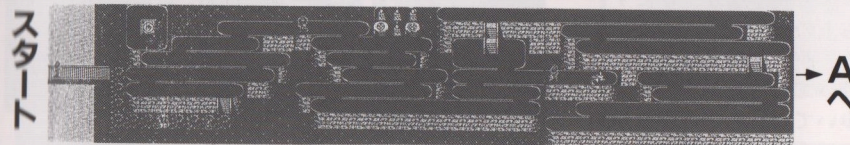
四谷B 2

## MAP-47 蛇の道

古代人が待つ天界の塔に通じる長い通路。名前のとおり道がくねくねと蛇行しているので、実際に動く距離は画面数よりも長くなっている。WMも強敵が揃っている。

### マップデータ

WM：小太郎幽鬼、黄泉の使者、機巧鎮守へ。  
入手可能メック：五式動力機×1、超合金Z×1、体力全回復×1。

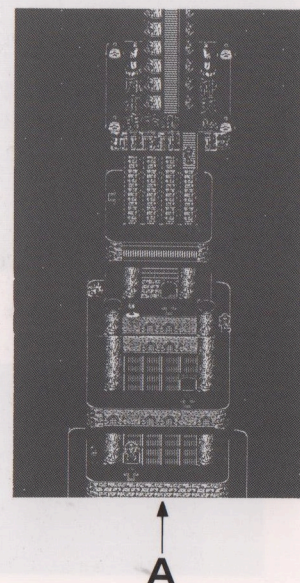
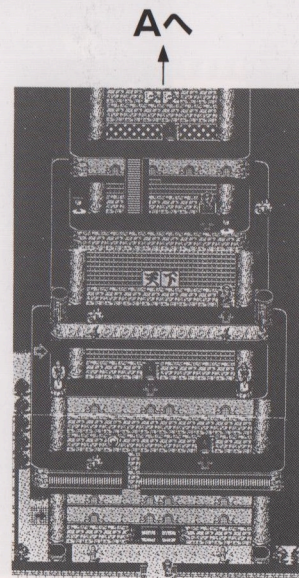


## MAP-48 天界の塔 外観

古代人の末裔が待つ、大江戸でもっとも高い10階建ての塔。次頁の内部マップと行き来をする。外観マップ中にもWMは内部と同じ敵が出現。

### マップデータ

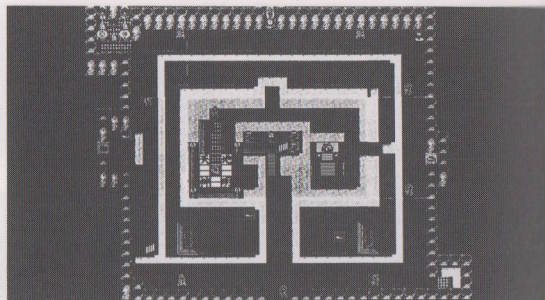
メック：五式動力機×2、四式動力機、理力回復、超合金Z×各1。



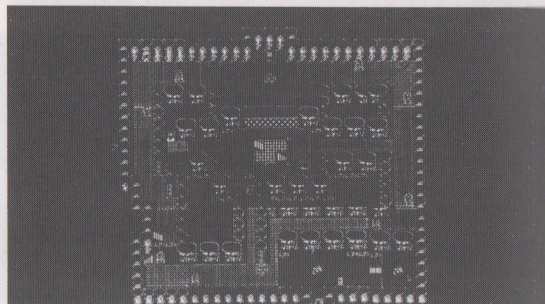
## MAP-49 天界の塔内部

全10階建てのダンジョンだが、5Fから先はフロアも狭くなり、ひたすら上の階へ進むだけである。が、一度、最上階に着いてから再び1Fまで歩いて戻らねばならないので手間はかかる。SPは1Fにある。長丁場なのでセーブは忘れずに。1、2、3Fには仕掛けがあるが、今までに比べれば簡単なものである。最上階に古代人の末裔が待っている。MAP-50にたどり着いてからだが、そこで真の敵の正体や魔神像の正体を教えてもらえる。

1F



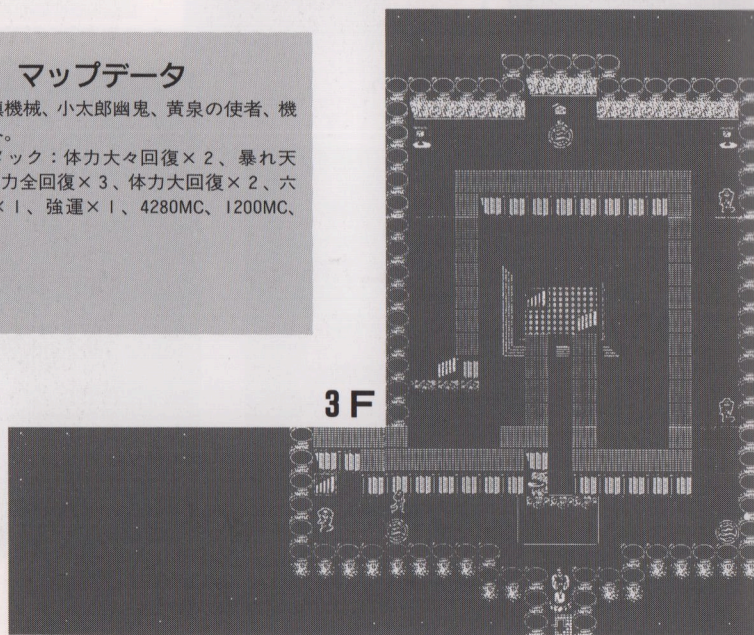
2F



### マップデータ

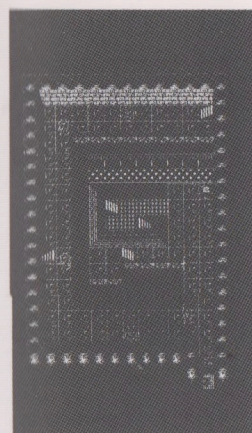
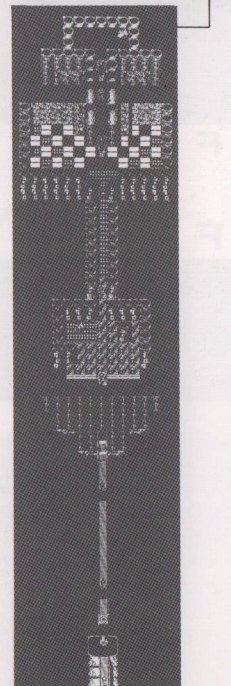
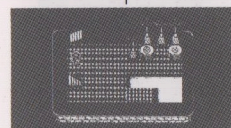
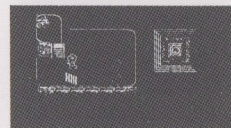
WM：守鎮機械、小太郎幽鬼、黄泉の使者、機巧鎮守へ。  
入手可能メック：体力大々回復×2、暴れ天狗×3、体力全回復×3、体力大回復×2、六式動力機×1、強運×1、4280MC、1200MC、120MC。

3F

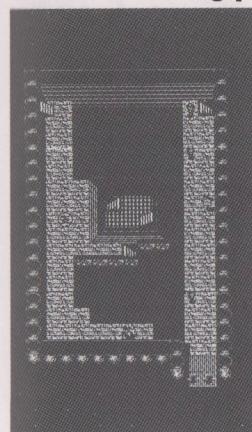


### マップデータ

WM：機巧鎮守へ、守鎮機械、黄泉の使者、小太郎幽鬼。  
入手可能メック：理力転換機×1、ロ型受け×1、全能力低下装置×1。  
重要アイテム：「転移の鏡の設計図」。

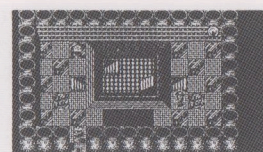
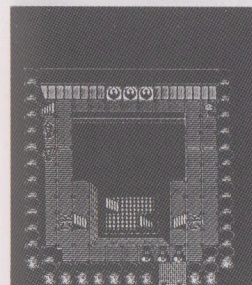


4F

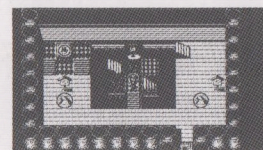


5F

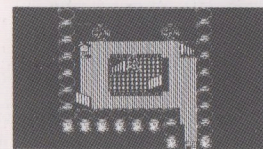
6F



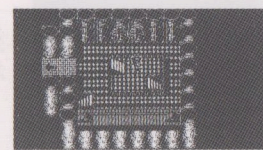
7F



8F



9F



10F

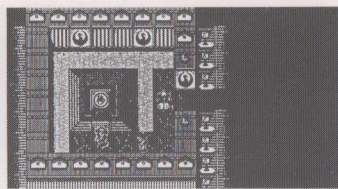
## MAP-50 江戸城への道

天界の塔を一度出てから、別ルートで1Fに降り、ワープ装置で移動してくる場所。実際に古代人と会えるのもここである。古代人との話がすめば、江戸城に進む事となる。途中に回復所とSPがあるので、準備を整えておこう。

# MAP-51

## 飛行場・第二の門

天界の塔からワープしてきた先は、かつての飛行場跡である。ここから第二の門を通して將軍空忠のいる天守閣まで行かねばならない。マップに書いてある「溺水後～」は話を進めていけばわかるので、今は無視して良い。



飛行場

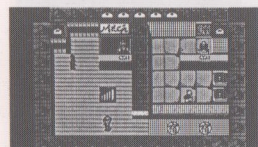
→ 第二の門へ



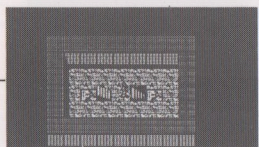
第二の門

溺水後Bへ

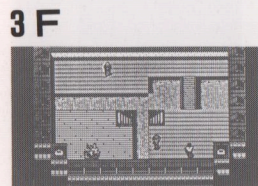
→ 溺水後Aへ



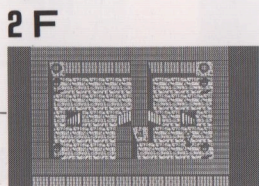
3F



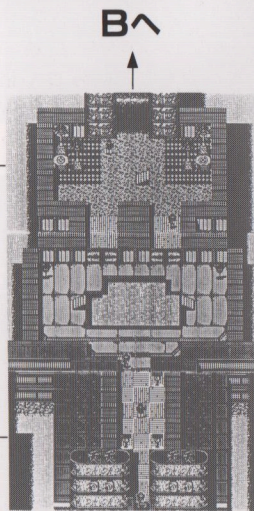
2F



3F



2F



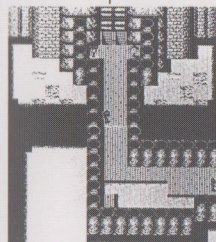
Bへ

A

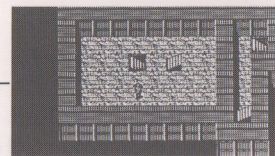
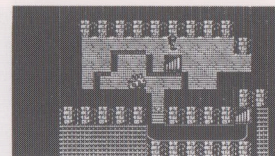
### マップデータ

WM：鉄甲侍、闇旗本、長腕魔人、守鎮機械、機甲旗本、機甲上忍。  
入手可能メック：七式動力機×1、体力全回復×2。

二ノ丸へ



二ノ丸への通路



# MAP-52

## 二ノ丸

本丸につながる建物。1、2Fまでは城内らしく整然としているが、3Fから仕掛けが登場する。といっても単純なスイッチなので、ここまで来られた者なら何もないのと同じである。本丸からが本番だ。

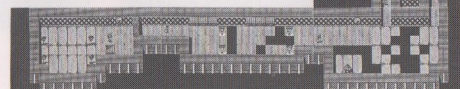
### マップデータ

WM：鉄甲侍、闇旗本、長腕魔人、守鎮機械、機甲旗本、機甲上忍。  
メック：究極金属α×1。

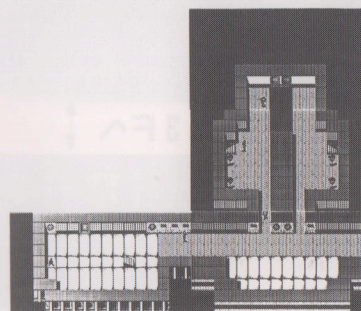


二ノ丸1F

二ノ丸3F



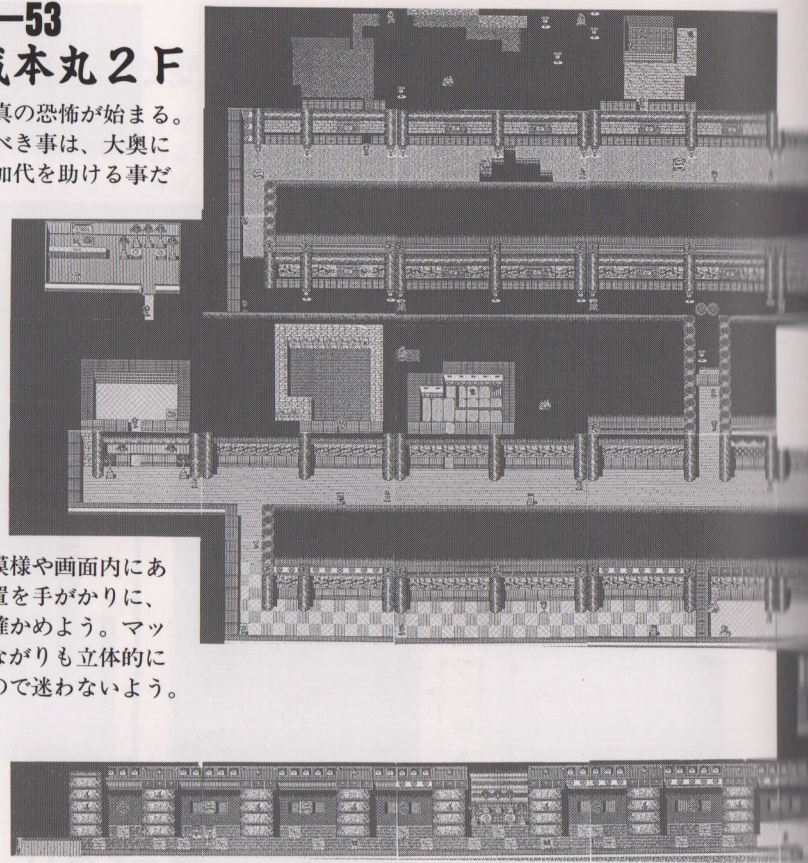
二ノ丸2F



本丸へ

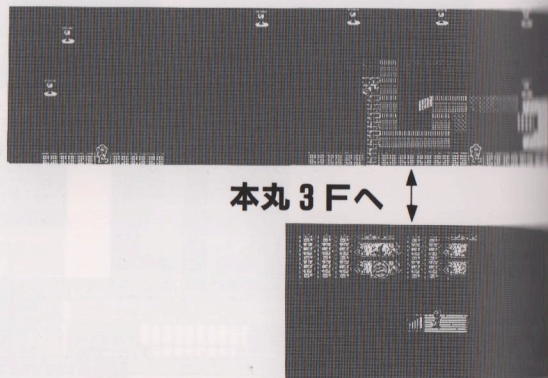
# MAP-53 江戸城本丸2F

江戸城の真の恐怖が始まる。  
ここでやるべき事は、大奥に  
潜入したお加代を助ける事だ  
が、大奥の  
入口には見  
張り番がい  
て絶対に通  
してくれな  
い。そこで、  
江戸城に詳  
しい、1F  
にいる老人  
を先に捜す。  
2Fは造り  
が似ている  
ので、床の模様や画面内にあ  
る飾りの位置を手がかりに、  
現在位置を確かめよう。マッ  
プ同士のつながりも立体的に  
なってきたので迷わないよう。

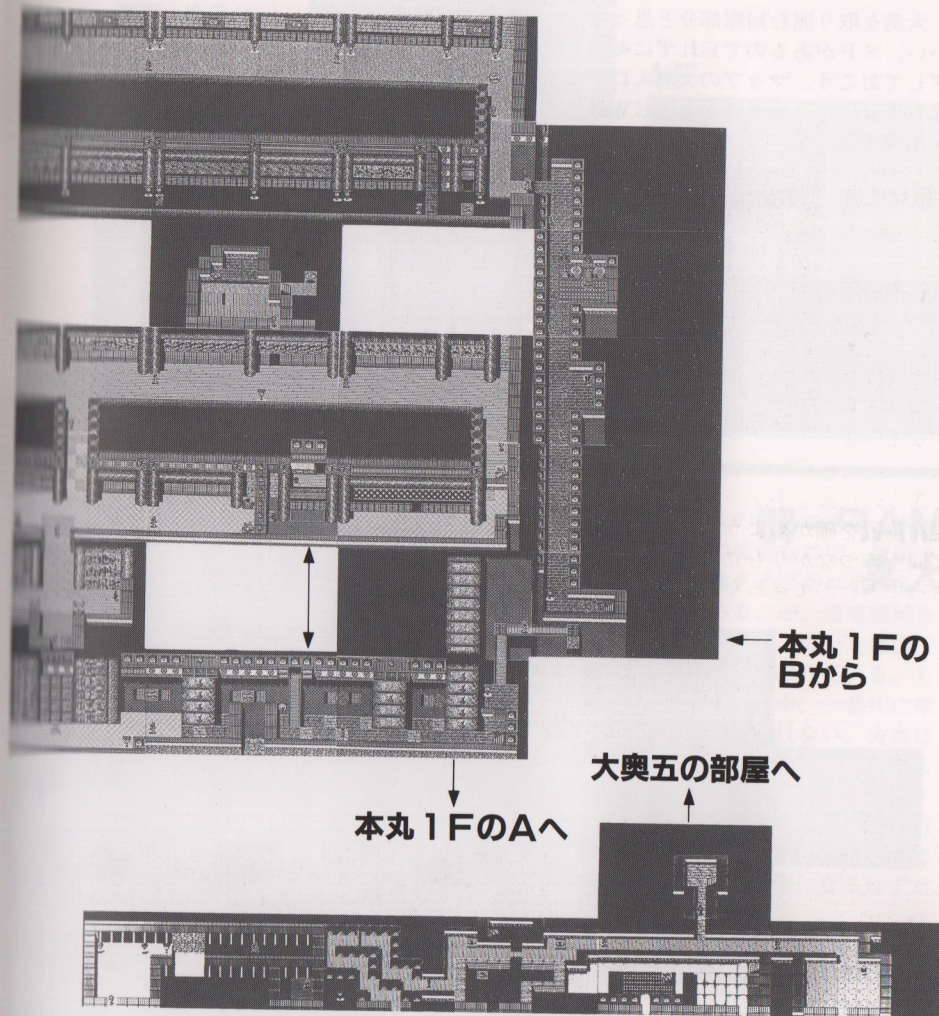


## マップデータ

WM：鉄甲侍、金剛上忍、地虫王、  
長腕魔人、機巧鎮守ーと、闇旗本。  
入手可能メック：理力回復×1、七  
式動力機×1、全能力低下装置×1、  
究極金属α×6、体力全回復×3、  
菌殺傷×3、目明き×3、能力戻し  
×3、六式動力機×2、10000MC。



本丸3Fへ



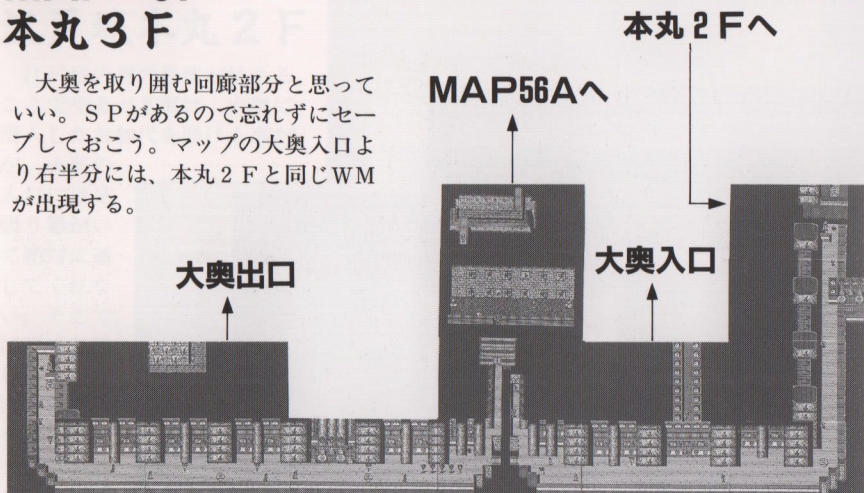
← 本丸1Fの  
Bから

本丸1FのAへ

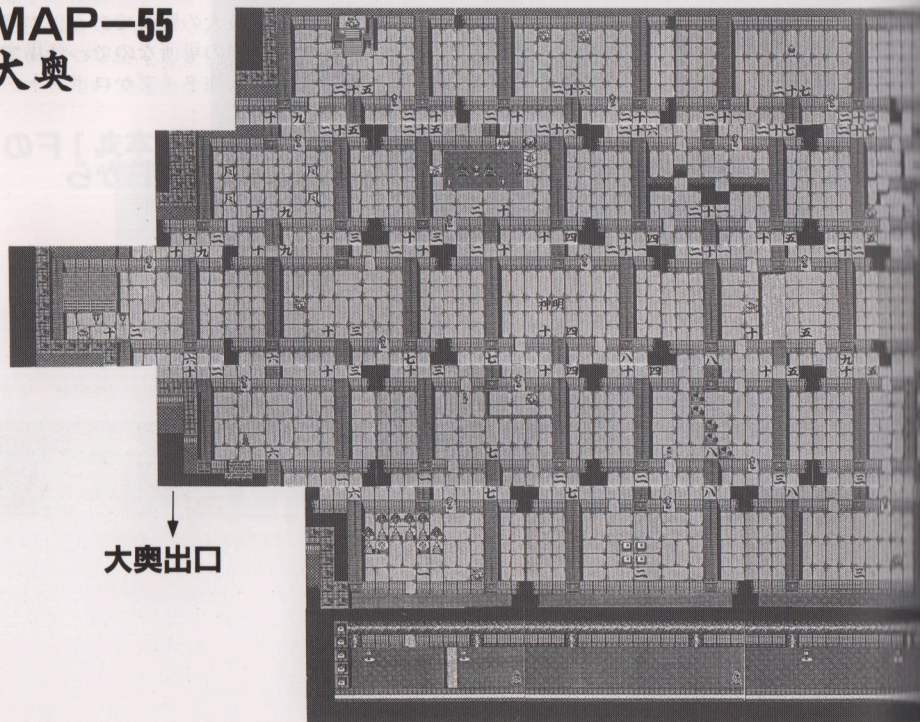
大奥五の部屋へ

# MAP-54 本丸 3 F

大奥を取り囲む回廊部分と  
いい。SPがあるので忘れずにセー  
ブしておこう。マップの大奥入口より  
右半分には、本丸 2 Fと同じWM  
が出現する。

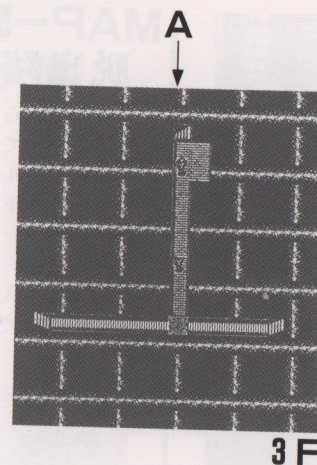


# MAP-55 大奥

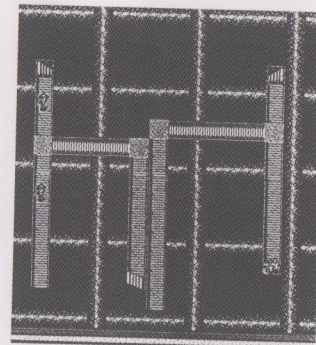


# MAP-56 天守閣への道

将軍・空忠が  
いる天守閣に通じる  
道。巨大な梁が見  
えるところから、  
有事の際の抜け道  
ではないかと思え  
るルートだ。この  
途中にも、本丸 2  
Fと同じWMが  
出現するので気を  
抜かないように。ま  
た、七式動力機×  
1と究極金属β×  
1を入手できる。



4 F



江戸城最大の難所である。本  
当は男子禁制の場所なので、登場  
するWMは女性タイプかロボットタ  
イプだけである。が、雷電機械を  
使う敵が多いので、戦いを無傷で  
すます事は難しくなっている。も  
しかしたらゲーム中、一番死亡率  
の高い場所かもしれない。大奥は  
全部で29の部屋で仕切られている。  
中には回復場所や、さすらいのメ  
ック屋、回復ばあさんなど、味方  
も少数ではあるががいる。彼らを有  
効に使えば攻略は楽になるはずだ。

## マップデータ

WM：メック大夫、機巧鎮守と、雷神。  
入手可能メック：究極金属β×3、七式  
動力機×2、神心×1、神運×1、理力  
回復×1、神速×1、神力×1、超脳  
×1、体力大々回復×3、菌殺傷×3、目  
明き×3、強運薬×2、能力戻し×3、  
暴れ天狗×1、10000MC。  
※ぬば玉の局を倒せば、ハ型受け×1を  
入手。

## MAP-57

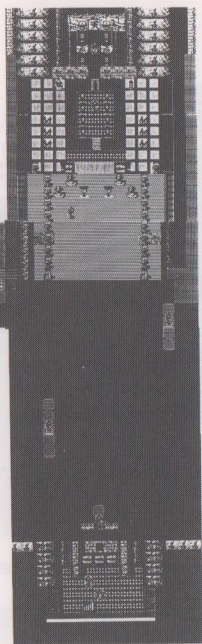
### 天守閣

将軍・空忠のいる天守閣。江戸城の頂点である。鈴姫が必死の説

得をするが、運命は過酷な道を歩み続ける。戦闘後、江戸城溺水。

#### マップデータ

WM：なし。  
入手可能メック：なし。  
※空忠を倒した後、究極金属β×1、八式動力機×1を入手。



## MAP-58

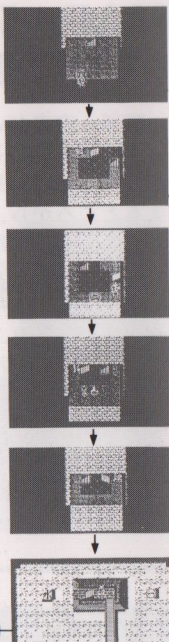
### 脱出路

天守閣から本丸1Fまで通じる最短ルート。一番下の画面のメックは、MAP-53の段階で入手する事ができる。

#### マップデータ

WM：なし。  
メック：体力全回復×3、理力回復×1、28800MC。

本丸1Fへ



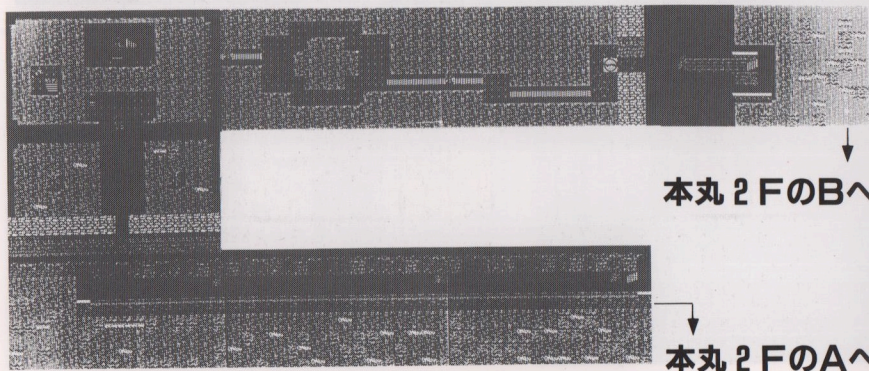
## MAP-59

### 本丸1F

大奥への道を探す途中で、一度ここに立ち寄っているはず。マップは溺水前のものだが、マップ左上とMAP-58とはつながっている。溺水後は移動範囲が広がる。

#### マップデータ

WM：鉄甲侍、金剛上忍、地虫王、長腕魔人、機巧鎮守一と、闇旗本。  
入手可能メック：究極金属α×1、理力転換機×1、八式動力機×1。

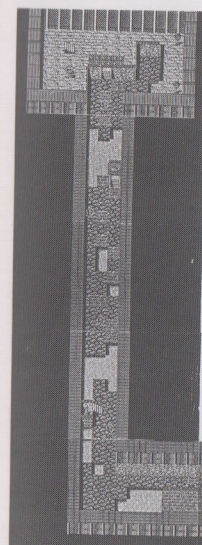


本丸2FのBへ

本丸2FのAへ

## MAP-60

### 江戸城溺水後



#### マップデータ

WM：MAP-51と同じ。  
メック：身代わりの像回路×1、護符の回路×1、10MC、500000MC。

MAP

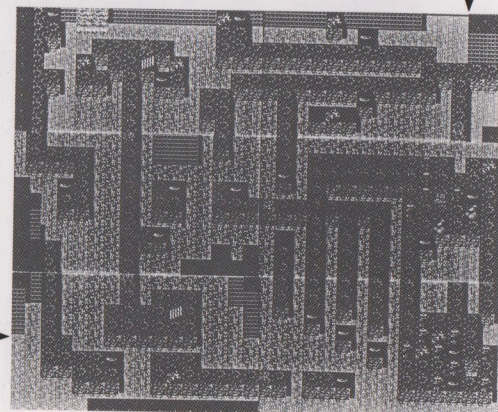
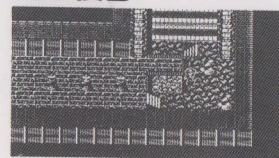
MAP

水門

溺水後A

お堀の水がすべてなくなり、新たに行ける場所には大量のメックが眠っている。入手可能メックは助っ人玉回路、攻撃玉回路、妖術機械回路、あっち、こっち、大脳、体力全回復、菌殺傷、暴れ天狗×各10、マップデータに続く。

#### 溺水後B



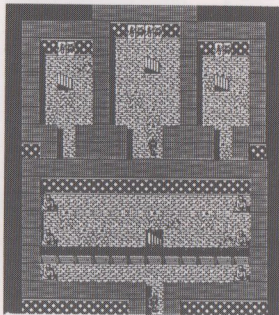
## MAP-61 別院

水が引いた事で姿を現した「地獄の門」。が、そこへ行く前に、古代人から「最強のメックパーツ」を探すようにいわれる。本丸右側の建物。

### マップデータ

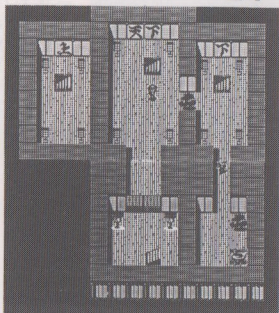
WM：鉄甲侍、金剛上忍、地虫王、長腕魔人、機巧鎮守ーと、閻旗本。  
入手可能メック：百式動力機×1。

1F

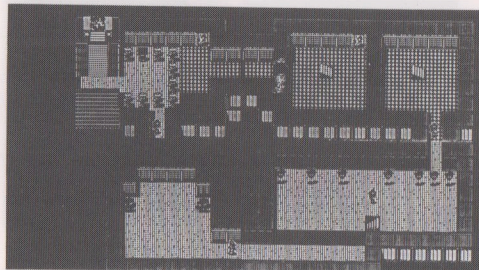


B1

2F



3F



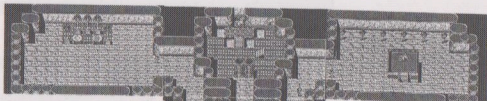
## MAP-62 宝物庫

本丸の南にある建物。宝物庫というわりには中はスカスカしている。ダンジョンの仕掛けも単純なものばかり。経験値かせぎの感覚で探索できる。

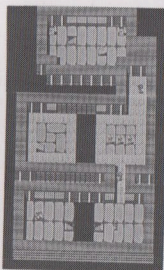
### マップデータ

WM：別院と同じ。  
入手可能メック：八式動力機×1、超脳×1、超次元合金Ω×1。

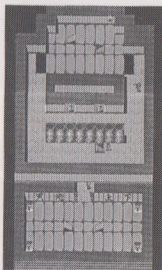
1F



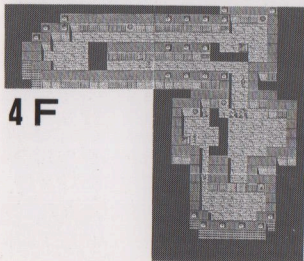
2F



3F



4F

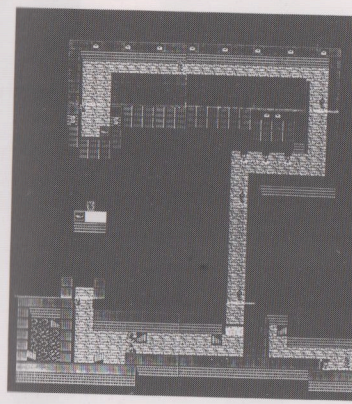


## MAP-63 鳥居

水門右にある鳥居の下にある大きな穴が入口。最強のメックパーツ探しはどこから始めてもかまわない。

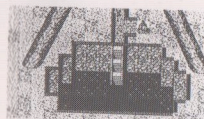
### マップデータ

WM：別院と同じ。  
入手可能メック：体力全回復、八式動力機、天脳×各1、50000MC。

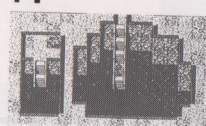


B1

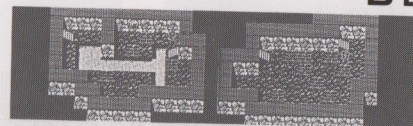
入口



1F



B2

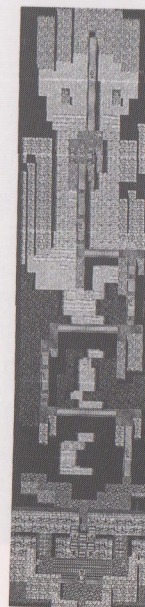


## MAP-64 地獄の門

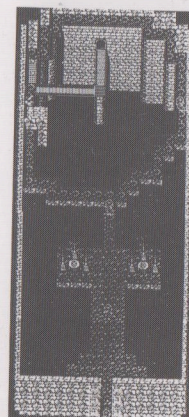
最終、最大、最強のダンジョンがこの「地獄の門」である。ネオ富士の地下に眠る究極兵器マグナメックをめぐる、ラストバトルが始まる。SPは4カ所、回復場所とメック屋も1カ所ずつ存在する。

### マップデータ

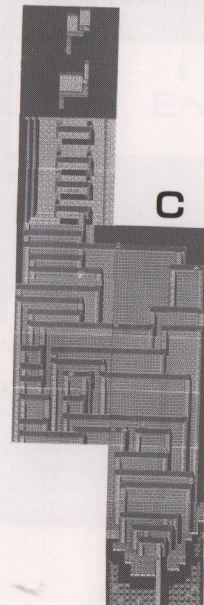
WM：光神、閻將軍、寄生老中、地獄鎧虫、蛇腰元、機巧鎮守ーち。  
メック：体力全回復×2、理力回復、天脳×各1、八式動力、合金β×各3。



A



B

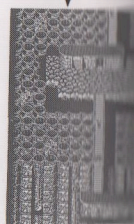


C

# マップデータ

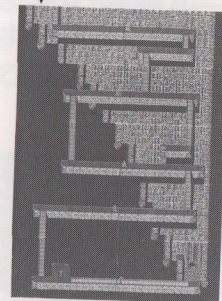
WM：光神、闇將軍、寄生老中、地獄鎧虫、蛇腰元、機巧鎮守ーち。  
 入手可能メック：体力全回復×15、理力回復×2、天力×1、天心×1、百式動力機×1、天脳×2、天速×1、天運×1、二型受け×1。  
 ※柳生宗遠に勝てば「天滅斬」を会得。

C



D^

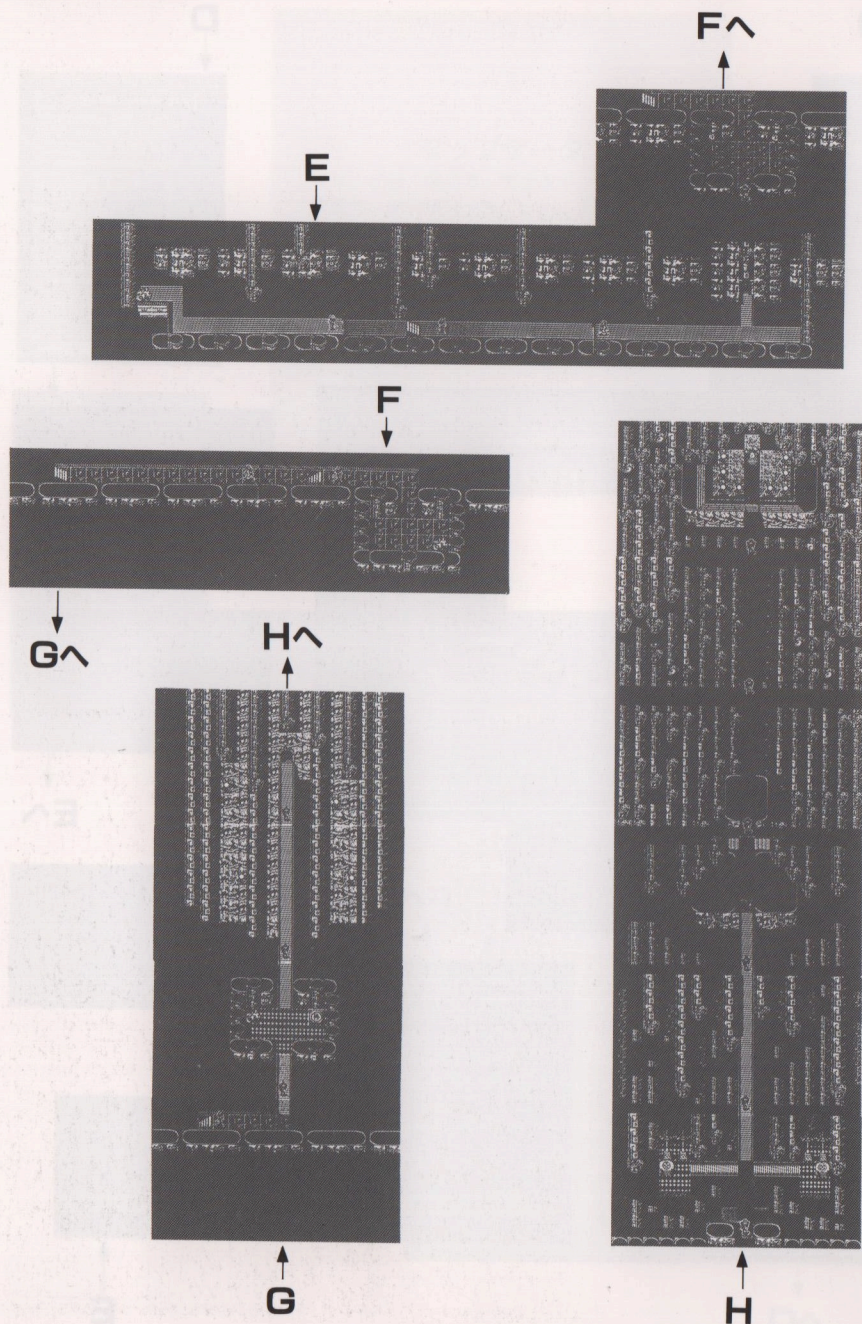
D



E^

F^

E



# 深川から 地獄の門まで 攻略フローチャート

スタートからエンディングまでの最短ルートを紹介。次の目的や、入手すべきアイテムが一目でわかるので参考にしてほしい。

深川塾 5 F ~ 1 F で基礎知識を学ぶ。

↓  
塾長より「試練の洞窟」へ行くよういわれる。

↓  
長屋の長老から、道場のごろつき退治を頼まれる。

↓  
町道場を助ける。

↓  
試練の洞窟に行く。

↓  
塾に戻り、塾長に報告する。

↓  
塾長から深川稲荷へ行くよういわれる。

↓  
IDカードの修理を但馬屋に頼む。

↓  
深川稲荷の電腦から、父のメッセージを聞く。

↓  
深川稲荷を出て、小吉から塾襲撃を聞く。

↓  
塾の地下牢に捕らえられるので脱出する。

↓  
裏山で塾長を発見。「炎の珠」の情報を残し死ぬ。

↓  
長屋の長老、祖父、墓守の順に情報を聞く。

↓  
廃墟を探索し、「炎の珠」を入手する。

↓  
長屋に戻り、祖父母から自分の正体を知らされる。

↓  
深川編終了。日本橋へ向かう。

↓  
丸金ビルで情報収集をする。

↓  
大猫飯店に入り、主人を倒す。

「サムライのあかし」

「IDカード」

「酔いさまし草」

「炎の鍵」

「炎の珠」

「不動の印籠」

重  
要  
ア  
イ  
テ  
ム

中央ビルの観音像前でお加代を発見する。

↓  
老兄弟宅から回りこんで、お加代を助ける。

↓  
お加代の家へ行き、「万金丹」探しを頼まれる。

↓  
福六デパート支店1Fで「アメ」を買う。

↓  
寺小屋ビル2Fの子供と「アメ」と「針金」を交換。

↓  
北のお堂から地下貯水池に入る。

↓  
地下貯水池で七時十一時屋の主人を助ける。

↓  
七時十一時屋で「万金丹」を買う。

↓  
お加代の家(紫電斎宅)に戻り、鈴姫に薬を与える。

↓  
福六デパート支店の主人から盗賊退治を頼まれる。

↓  
福六デパート支店3Fで「秘密のゲタ」購入。

↓  
日本大橋の門番に「秘密のゲタ」を渡す。

↓  
福六デパート本店左の小屋の盗賊の話聞く。

↓  
「逆立ち男」の像の前で「宇宙ボートの鍵」を拾う。

↓  
宇宙ボートから福六デパート本店に侵入。

↓  
本店2Fにいるイタチ小僧を倒す。

↓  
福六デパートの主人に報告する。

↓  
奇之国屋屋敷に潜入し、奇之国屋主人を助ける。

↓  
奇之国屋主人から灯台の盗賊退治を頼まれる。

↓  
デパート支店の裏にある店で「蛇の目」を購入。

↓  
滝山の像に「蛇の目」をはめ、灯台への道を開く。

「お加代の生写真」

「アメ」

「針金」

「万金丹」

「無線通信機」

「秘密のゲタ」

「宇宙ボートの鍵」

「金の鍵」

「蛇の目」

重

要

ア

イ

テ

ム

灯台で石川五郎助を倒す。

↓  
灯台の光が地下迷宮の入口を指し示す。

↓  
地下迷宮を探索し「地の珠」を入手する。

↓  
日本橋編終了。浅草へ向かう。

↓  
酒場で紫電斎を見つける。

↓  
吾妻町の紫電斎の借家で話を聞く。

↓  
雷門裏の恋人達から「会員証」をもらう。

↓  
高級料亭の賭博場で、吾妻屋の主人を見つける。

↓  
吾妻屋で「超電磁雷おこし」を購入する。

↓  
漆川狂斎から「雷おこし」と「正体不明物体」を交換。

↓  
雷門に入り、情報を入手する。

↓  
お蝶が失踪。宝さがし屋の五郎吉の話聞く。

↓  
吉原道中見学中、お蝶を発見する。

↓  
雪舟北麿宅で、お蝶と北麿の話聞く。

↓  
占い師の水田神丸に会うため、五つの試練を受ける。

↓  
水田神丸の占いを聞き、吉原に行く。

↓  
吉原の幻術を破り、さらわれた高尾大夫を助ける。

↓  
吉原の主、杉浦妖軒を倒し、神谷町の魔力を解く。

↓  
神谷町の隠し部屋で「闇の巻物」を入手。

↓  
大観音像を探索し「風の珠」を入手。

↓  
日本橋に一度戻る。風摩小太郎が鈴姫を誘拐。

「地の珠」

「会員証」

「超電磁雷おこし」

「正体不明物体」

「無料占い券」

「闇の巻物」

「風の珠」

重

要

ア

イ

テ

ム

新宿侵入のため、両国の剣術大会に出場。

↓  
新宿1Fで罠にはまるが一郎太に助けられる。

↓  
新宿5Fにいる元家老から「忍びの鍵」入手。

↓  
一度8Fに行き、5F→6F→7F→8Fと攻略。

↓  
新宿最上階の陽の塔・陰の塔を攻略。

↓  
主の塔最上階で風摩小太郎と対決。

↓  
水戸暗夜斎を追って、魔神像へ行く。

↓  
暗夜斎を倒すが、大魔神像の封印が解かれる。

↓  
脱出後、古代人のメッセージにより四谷へ向かう。

↓  
天界の塔で古代人から事件の真相を聞く。

↓  
江戸城に侵入。

↓  
1Fの守衛を捜し、大奥への入口を開けてもらう。

↓  
大奥でお加代・鈴姫を救出。

↓  
天守閣で將軍と対決。水門が開き「地獄の門」出現。

↓  
「最強のメックパーツ」を探す。

↓  
「地獄の門」で父・柳生宗遠と対決。

↓  
最後の敵、天一坊と対決。

「忍びの鍵」

「陰の鍵」・「陽の鍵」

「賢者の鍵」

重要アイテム

第4部

曲者総覧百拾四

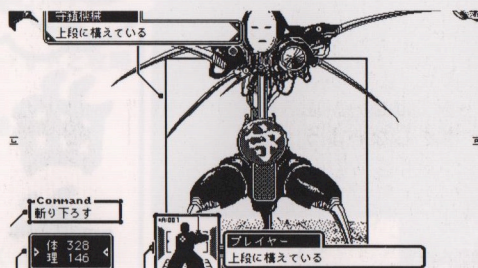


大江戸の闇に徘徊する曲者のデータを一気に紹介。敵キャラはレベル順に並び、装備やHP、能力値など微に入り細をうがっている。自分のレベルと照らしあわせれば危険な戦いは事前に避けられるぞ。

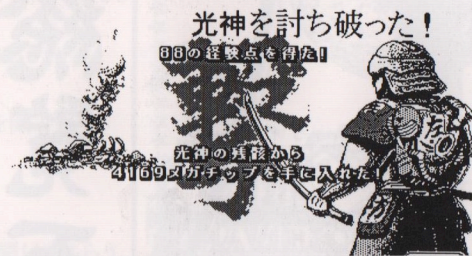
# 敵の力量を見極めるべし!!

サムライメックに登場する敵は全部で114種類もいる。グラフィックが同じ敵キャラもいるが、能力は全然別物になっているので注意して戦いを挑もう。また、まったく同じ敵でもイベントに関係してくる固定の敵はパラメータが異なり、大抵、強化されているので注意してほしい。誌面の都合上、固定の敵キャラまで紹介できなかったことをお詫びする。

データの見方は次の通り。A：その敵キャラの特徴などを記載。B：敵キャラが装備しているメックの性能。C：敵キャラの名前。D：グラフィック。E：敵の体力点。F：力の能力値。G：素早さの能力値。H：敵の理力点。I：精神力の能力値。J：運の能力値。K：敵の段位(レベル)。L：敵を倒した時の経験値。M：敵を倒した時のMC。N：ランダムで落とすアイテム。O：使用してくるメック。



▲グラフィックのセンスは秀逸の出来



▲敵を知り己を知れば百戦危うからずというが...

## 表の見方

侍になりそこねた塾生。深川塾の中にも落ちこぼれがいるというわけだ。こちらの装備さえしっかりしていれば、負ける相手ではない。悪さをしないように懲らしめたいやろう。

装 備	
刀	A 無
鎧	A 零式
兜	A B
籠	なし
ス	なし

## はぐれ侍



E	F	G
H	I	J

K
EXP
L
M
N
アイテム
特殊技能
なし
O

侍になりそこねた塾生。深川塾の中にも落ちこぼれがいるというわけだ。こちらの装備さえしっかりしていれば、負ける相手ではない。悪さをしないように懲らしめたいやろう。

装 備	
刀	A 無
鎧	A 零式
兜	A 零式
籠	なし
ス	なし

入門したての門人。深川塾で未来の侍になるため修行を積み始めたばかりだ。ゲーム中、最弱の敵なので安心して戦える。とりあえず数回戦って、二段に昇段しておくといいたいだろう。

装 備	
刀	A 無
鎧	A 零式
兜	A 零式
籠	なし
ス	なし

## はぐれ侍



HP	20	力	1	速	2
FP	0	精	2	運	2

LV	1
EXP	2
MC	45~55
アイテム	なし
特殊技能	なし

## 門人 一段



HP	14	力	1	速	2
FP	0	精	1	運	2

LV	1
EXP	1
MC	1~3
アイテム	なし
特殊技能	なし

# ごろつき

いわゆるチンピラの類。基本的に自分より弱そうな相手にしか喧嘩はしかけてこない。はぐれ侍より強いはずだが、もらえる経験値は大差なく、メガチップは逆に少ないという損な相手。



LV

2

EXP

3

MC

25~35

アイテム

なし

特殊技能

なし

HP

26

力

4

速

2

FP

0

精

2

運

3

装 備

刀 A零式

鎧 A零式

兜 A零式

籠 A零式

ス なし

# 仮面忍者

風摩忍軍の中で、もっとも下級の忍者。不気味な笑みをたたえる仮面をつけている。装備を見ればわかるように、この面には防御効果はなく、純粋に素顔を隠すための道具である。



LV

2

EXP

4

MC

16~24

アイテム

なし

特殊技能

なし

HP

18

力

2

速

3

FP

0

精

2

運

3

装 備

刀 A零式

鎧 A零式

兜 なし

籠 A零式

ス A零式

# 門人 二段

深川塾の道場で稽古に励んでいる門人。門人一段に比べると装備・能力・HPとすべての面で格差があるが、一度バランスを崩してしまえば、一気にたたみかけることができる相手。



LV

2

EXP

1

MC

4~6

アイテム

なし

特殊技能

なし

HP

26

力

4

速

2

FP

0

精

2

運

3

装 備

刀 A零式

鎧 A零式

兜 A零式

籠 A零式

ス なし

# 小鬼

大江戸の地下に元から生息していた怪物。両手の先が鋭い鎌のようになっていて、基本的な刀と同じくらいの威力がある。序盤の敵にしてはけっこうな金持ちなのでカモにしよう。



LV

3

EXP

8

MC

55~65

アイテム

回復

特殊技能

なし

HP

25

力

4

速

4

FP

10

精

4

運

3

装 備

刀 A壱式

鎧 A零式

兜 A零式

籠 A零式

ス なし

## 土蜘蛛忍者

左手に装備した巨大な鎌爪が特徴。この鎌爪は威嚇用で、戦闘の時には普通に刀を使ってくる。グラフィックではわからないが、ひと通りの装備をしているので防御力は高い敵だ。



LV

3

EXP

5

MC

37~43

アイテム

丸薬

特殊技能

なし

装 備

刀	A零式
鎧	A零式
兜	A零式
籠	A零式
ス	A零式

HP

23

力

4

速

5

FP

0

精

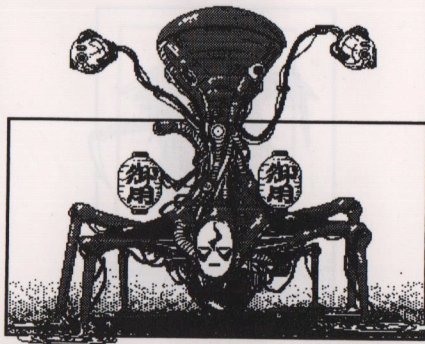
3

運

3

## 機巧鎮守一い

古代人が使っていたと思われるロボット。今では制御ができず、ただの戦闘ロボットと化している。振動波機械を内蔵しているので、長期戦になると大きなダメージを受けてしまう。



LV

4

EXP

9

MC

40~60

アイテム

丸薬

特殊技能

振動波機械(零式)

装 備

刀	A無
鎧	A零式
兜	A零式
籠	なし
ス	なし

HP

80

力

5

速

5

FP

20

精

2

運

5

## 鬼面忍者

仮面忍者よりは1ランク上の忍者。バランスのとれた能力を持つが、さすがに忍者らしく素早さが他より抜きん出ている。刀がA壺式なので、序盤の敵としては高い攻撃力の持ち主。



LV

4

EXP

8

MC

45~55

アイテム

なし

特殊技能

なし

装 備

刀	A壺式
鎧	A零式
兜	A零式
籠	A零式
ス	A零式

HP

29

力

4

速

6

FP

0

精

4

運

4

## 師範代 四段

深川塾道場の師範代。同レベルの人間の敵では最高のHPである。が、プレイヤーが同レベルになれば、そんなに恐い相手ではない。先手を取って相手を倒した状態で攻めれば大丈夫。



LV

4

EXP

2

MC

8~12

アイテム

なし

特殊技能

なし

装 備

刀	A零式
鎧	A零式
兜	A零式
籠	A零式
ス	なし

HP

48

力

5

速

5

FP

0

精

4

運

5

# 武士



実力はあるのだが、精神修養が足りず待にはなれなかった者。固定の敵として何回か登場するが、能力値は変わらず、もらえる経験値・メガチップは多いので、いいカモになるだろう。

装 備	
刀	A零式
鎧	A零式
兜	A零式
籠	A零式
ス	なし

HP	力	速
42	5	5
FP	精	運
0	4	5

LV
4
EXP
10
MC
40~50
アイテム
なし

特殊技能
なし

# 剣術忍者



忍術よりも剣術に秀でた忍者。精神力が上がっているの、なかなかバランスを崩さない。装備もすべて強化されているが、特に刀がA参式なので思わぬ大打撃を受けることがある。

装 備	
刀	A参式
鎧	B壱式
兜	B零式
籠	B零式
ス	B零式

HP	力	速
48	5	6
FP	精	運
0	7	5

LV
5
EXP
12
MC
95~205
アイテム
なし

特殊技能
なし

# 長腕男



異常に細く長い腕と、骸骨のような頭部が印象的な敵。おそらく大江戸に元からいる怪物であろう。体内に機械を内蔵し、筒のような細い腕の先から攻撃をしてくる。目潰しには要注意。

装 備	
刀	B零式
鎧	A零式
兜	A零式
籠	A零式
ス	A零式

HP	力	速
41	4	8
FP	精	運
80	5	3

LV
5
EXP
15
MC
65~75
アイテム
回復、大回復

特殊技能
目潰し機械 (零式) 振動波機械 (零式)

# 道場主 五段



深川塾道場の主。実力は確かで、最低でも試練の洞窟をクリアした後でなければ勝つことはできないだろう。勝つことができれば卒業祝いとして合金B×1をもらえる。

装 備	
刀	B零式
鎧	A零式
兜	A壱式
籠	A零式
ス	A零式

HP	力	速
38	5	7
FP	精	運
0	5	5

LV
5
EXP
10
MC
270~330
アイテム
合金B

特殊技能
なし

日本橋の町道場にいる門人。深川塾の道場主と同レベルだが、HPが倍以上もある。防御力は格段に低いので、油断さえしなければ充分勝てるはずの相手である。ただし、攻撃力は高い。

## 門人 五段



LV  
5

EXP  
10

MC  
130~170

アイテム  
なし

特殊技能

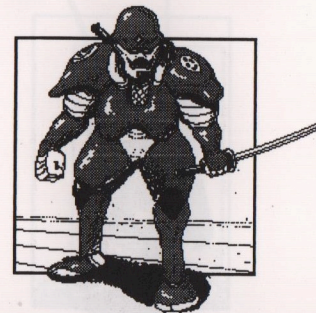
なし

装 備	
刀	B零式
鎧	なし
兜	なし
籠	B参式
ス	A零式

HP	力	速
97	6	5
FP	精	運
0	5	4

全身を堅い鎧でガードした忍者。見た目と違って動きはかなり速い。HPは低いが、防御力が高いので長期戦になる。しかも、突きを多用するので大ダメージを受ける危険性がある。

## 装甲忍兵



LV  
6

EXP  
15

MC  
32~48

アイテム  
なし

特殊技能

なし

装 備	
刀	B壱式
鎧	B参式
兜	B参式
籠	B参式
ス	B参式

HP	力	速
28	6	7
FP	精	運
0	6	6

日本橋の町道場の門人。実力はあるのだが、装備がお粗末なので実力を発揮できない。なぜか籠手とスネ当てしか装備していない。かなりまぬけな格好だが、道場の経営が苦しい証拠？

## 門人 六段



LV  
6

EXP  
10

MC  
165~235

アイテム  
なし

特殊技能

なし

装 備	
刀	B弐式
鎧	なし
兜	なし
籠	A零式
ス	A零式

HP	力	速
149	6	6
FP	精	運
0	8	5

日本橋の町で町人に悪さばかりしている連中。実力はバランス良くまとまっているが、装備がすべて1ランク下の者ばかりなので、力を出し切れずに倒されてしまう。やはり貧乏だからか。

## あばれ者



LV  
6

EXP  
14

MC  
55~65

アイテム  
なし

特殊技能

なし

装 備	
刀	A弐式
鎧	A零式
兜	A零式
籠	A零式
ス	なし

HP	力	速
81	7	7
FP	精	運
0	6	7

黒いマントに骸骨の面という名前通りの不気味なスタイル。能力・装備ともにそこそこののだが、光子弾と回復の妖術機械を使い分けるので、意外と手こずる相手かもしれない。

## 死神忍者



LV

7

EXP

16

MC

64~96

アイテム

なし

特殊技能

光子弾機械（零式）  
回復機械（参式）

装 備

刀	A参式
鎧	B壱式
兜	B零式
籠	B零式
ス	B零式

HP

62

力

7

速

7

FP

20

精

7

運

7

土蜘蛛忍者より上のクラスの忍者。鍵爪はなくなっているが、かなり素早いので先手を取られることもありえる。幸い、防御力・HPが低いので、ペースをつかめば一気に倒せる相手。

## 地虫忍者



LV

7

EXP

16

MC

90~110

アイテム

丸薬

特殊技能

なし

装 備

刀	B式式
鎧	A式式
兜	A壱式
籠	A壱式
ス	A壱式

HP

46

力

8

速

9

FP

0

精

7

運

7

忍者姿ではなく、変装して一般市民に紛れている忍者。剣術を得意とし、高い精神力を活かして確実に反撃をしてくるタイプ。性能の良い刀を装備しているので、一撃のダメージが大。

## 隠れ剣忍



LV

8

EXP

18

MC

48~72

アイテム

回復

特殊技能

なし

装 備

刀	C壱式
鎧	C参式
兜	B式式
籠	B壱式
ス	B壱式

HP

72

力

7

速

8

FP

0

精

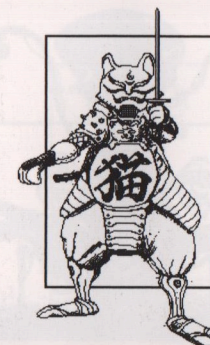
11

運

7

多くの敵の中でもっとも意表をつくのが、この化け猫怪人である。この姿がかぶりものなのか生身なのか、今のところ不明。短い指の手で器用に刀を扱うところを見ると生身なのかも……。

## 化け猫怪人



LV

8

EXP

15

MC

178~222

アイテム

なし

特殊技能

なし

装 備

刀	A参式
鎧	B零式
兜	B零式
籠	B零式
ス	B零式

HP

88

力

9

速

8

FP

0

精

7

運

8

日本橋にある怪しげな「大猫飯店」の主人。化け猫怪人と装備は変わらないが、能力値・HPはアップしている。固定の敵なのでもらえる経験値やメガチップは多い。さらに壱式動力機も入手。

## 化け猫主人



LV

8

EXP

96

MC

220~280

アイテム

壱式動力機

特殊技能

なし

HP

158

力

9

速

9

FP

0

精

8

運

9

装 備

刀 A 参式

鎧 B 零式

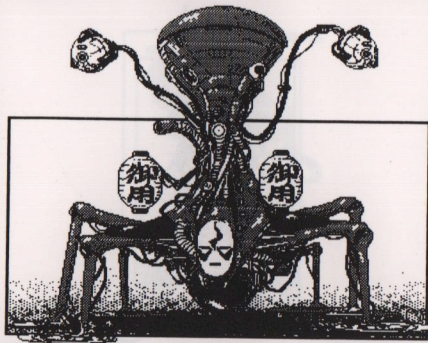
兜 B 零式

籠 B 零式

ス B 零式

機巧鎮守は、いろは順に能力が上がりてくる。い型との違いは基本能力値が向上し、防御力が格段に向上していること。また、振動波から光子弾に装備が変わっている。HPはそのまま。

## 機巧鎮守一ろ



LV

8

EXP

23

MC

355~445

アイテム

回復

特殊技能

光子弾機械（零式）

HP

80

力

9

速

9

FP

50

精

4

運

9

装 備

刀 A 零式

鎧 C 式式

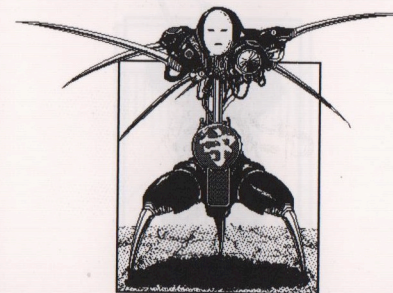
兜 C 参式

籠 C 参式

ス C 参式

機巧鎮守とは別タイプのロボット。その名のとおり、要所の見張り用に開発されたもの。鋭い刃がむき出しになっているので、相手に恐怖感を与える。動きも素早いので強敵である。

## 見張り機械



LV

8

EXP

25

MC

225~275

アイテム

丸薬

特殊技能

なし

HP

72

力

8

速

10

FP

10

精

9

運

9

装 備

刀 B 式式

鎧 C 四式

兜 C 四式

籠 C 参式

ス C 参式

## 用心棒



剣の腕前を売りものにして雇われている侍。この場合、誰に雇われたかははっきりしないが、風摩忍者軍団とは別の者に雇われたと思われる。能力値はまあまあだが、装備で劣っている。

LV

8

EXP

20

MC

135~165

アイテム

回復

特殊技能

なし

HP

102

力

8

速

9

FP

0

精

9

運

9

装 備

刀 B 参式

鎧 C 式式

兜 B 零式

籠 B 零式

ス B 零式

## 機動忍者

仮面忍者より1ランク上の忍者。死神忍者と同じく光子弾と回復機械を持っている。さらに装備しているものはすべてC式で優れている。だが、HPが少ないという大きな弱点がある。



装 備	
刀	C 壱式
鎧	C 貳式
兜	C 貳式
籠	C 貳式
ス	C 壱式

HP	力	速
58	9	9
FP	精	運
20	9	9

LV  
9EXP  
22MC  
78~112アイテム  
なし

## 特殊技能

光子弾機械（零式）  
回復機械（参式）

## 山伏忍者

山伏の格好をした忍者。手にしているのは棍だが威力は刀並みにある。強力なC参式の鎧を装備しており、倒しづらいわりに、もらえるメガチップが少ない。手間だけかかる敵である。



装 備	
刀	C 壱式
鎧	C 参式
兜	C 貳式
籠	C 貳式
ス	C 貳式

HP	力	速
100	8	10
FP	精	運
0	9	10

LV  
9EXP  
24MC  
55~85アイテム  
回復

## 特殊技能

なし

## 師範代 九段

日本橋の町道場の師範代。門人達と違い、能力・装備ともに整っている。門人2人を楽に倒したからといって、調子にのると痛い目にあうということだ。真剣勝負なので慎重にいこう。



装 備	
刀	C 壱式
鎧	C 参式
兜	C 参式
籠	C 貳式
ス	C 貳式

HP	力	速
99	8	10
FP	精	運
0	10	6

LV  
9EXP  
25MC  
250~350アイテム  
なし

## 特殊技能

なし

## 武芸者

編み笠を深くかぶって素顔を見せない。剣一本で渡り歩いている実力者である。能力・装備がバランス良くまとまっているが、なんといってもHPが非常に高い。隙を見せないよう注意。



装 備	
刀	C 壱式
鎧	C 壱式
兜	C 壱式
籠	C 壱式
ス	C 壱式

HP	力	速
173	8	10
FP	精	運
0	11	11

LV  
9EXP  
27MC  
210~230アイテム  
なし

## 特殊技能

なし

## 門人 九段

日本橋の寺小屋ビル内の道場生。装備が一段劣るので、見張り機械や山伏忍者と渡り合える実力なら十分に勝てる相手。寺小屋ビル道場内は峰打ちなので、もらえるメガチップは少ない。

LV  
9EXP  
18MC  
20~40アイテム  
なし

特殊技能

なし

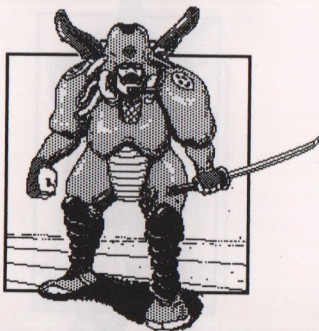
HP	力	速
84	8	10
FP	精	運
0	9	10

装 備

刀	B 参式
鎧	C 参式
兜	B 式式
籠	B 式式
ス	B 式式

## 機甲忍者

装甲忍兵の上位クラス。能力はバランス良く、強力な防具で少ないHPをカバーしている。回復機械を持っているので長期戦になる恐れがある。また、精神力が高いので体勢を崩しにくい。

LV  
10EXP  
28MC  
80~100アイテム  
大回復

特殊技能

回復機械 (零式)

HP	力	速
48	10	10
FP	精	運
10	13	10

装 備

刀	B 式式
鎧	X 四式
兜	X 四式
籠	X 参式
ス	X 参式

## 鬼面上忍

最初に登場する上忍クラス。今までの下忍クラスと同じ姿をしているが、その実力は段違いである。HPが少ないため倒しやすい相手だが、動きが速いので一太刀は受けてしまうかも。

LV  
10EXP  
26MC  
40~100アイテム  
なし

特殊技能

なし

HP	力	速
59	10	12
FP	精	運
0	10	10

装 備

刀	C 式式
鎧	C 式式
兜	C 式式
籠	C 式式
ス	C 式式

## 門人 十段

寺小屋ビル道場にいる門人。同じ道場にいる門人九段に比べ防御力とHPが少し強化されているが、連続で挑戦しても勝てるはず。もし勝てないと思ったら、無駄な抵抗やめて再挑戦。

LV  
10EXP  
33MC  
40~60アイテム  
なし

特殊技能

なし

HP	力	速
116	9	10
FP	精	運
0	13	9

装 備

刀	C 式式
鎧	C 参式
兜	C 壱式
籠	C 壱式
ス	C 壱式

日本橋の福六デパート本店を根城にしている盗賊団の首領。正統な剣術で勝負してくるが、必殺剣の一つ「風車剣」を会得しているので無理や油断は禁物。逆に風車剣直後の隙を狙え。

## イタチ小僧



装 備	
刀	B 弐式
鎧	C 弐式
兜	C 弐式
籠	C 弐式
ス	C 弐式

HP	力	速
128	12	12
FP	精	運
0	13	12

LV
11
EXP
108
MC
610~690
アイテム
なし

特殊技能
なし

大江戸に生息していた怪物の一種。異常にでかい顔と二刀流が特徴。二刀流でも攻撃は1回だ。HPが高いので、5、6回攻撃しないと倒せないが、倒したときのメガチップはかなり多い。

## 銀獣神



装 備	
刀	C 弐式
鎧	C 参式
兜	C 弐式
籠	C 弐式
ス	C 弐式

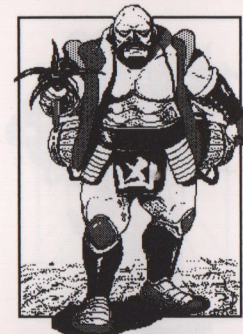
HP	力	速
286	11	12
FP	精	運
0	11	11

LV
11
EXP
35
MC
375~465
アイテム
大回復

特殊技能
なし

日本橋の灯台をアジトにしている盗賊の首領。グラフィックは露出度が高いが、しっかりC参式の防具で身を固めている。能力的に銀獣神と大差ないので、あまり恐れることのない敵。

## 石川五郎助



装 備	
刀	C 参式
鎧	C 参式
兜	C 参式
籠	C 参式
ス	C 参式

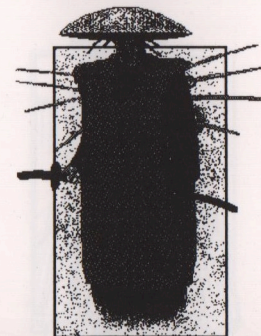
HP	力	速
318	10	10
FP	精	運
0	13	8

LV
11
EXP
130
MC
850~950
アイテム
天狗

特殊技能
なし

ぼーっとした影のような敵。刀で斬ることはできるが、怪物なのか忍者なのか不明の存在。避けや受けがうまく、こちらの攻撃を受け続け、バランスが崩れたところを攻撃する戦法が得意。

## 足切り



装 備	
刀	C 弐式
鎧	C 四式
兜	C 四式
籠	C 参式
ス	C 参式

HP	力	速
119	10	12
FP	精	運
0	12	8

LV
11
EXP
34
MC
225~275
アイテム
なし

特殊技能
なし

日本橋を荒らし回っている盗賊の一味。能力とHPは石川五郎助と同じだが、持っている武器は1ランク上なので、当たった時のダメージが恐い。HPのわりにもらえる経験値が少ない。

## 盗賊



装 備	
刀	C四式
鎧	C参式
兜	C参式
籠	C参式
ス	C参式

HP	力	速
318	10	10
FP	精	運
0	13	8

LV
11
EXP
30
MC
315~385
アイテム
丸薬

特殊技能
なし

日本橋の町道場の主。金を賭けての勝負を実践しているだけあって実力は確か。だが、負けてしまうと道場の名前に傷がつくのを恐れ、しっかりと袖の下を渡すしたたか者でもある。

## 道場主十一段



装 備	
刀	C式
鎧	C参式
兜	C壹式
籠	C壹式
ス	C壹式

HP	力	速
128	10	11
FP	精	運
0	14	10

LV
11
EXP
40
MC
570~630
アイテム
大々回復

特殊技能
なし

## 門人 十一段

浅草の町道場の門徒。能力・装備ともに寺小屋ビル道場主と同じ。こちらの方がわずかにHPが少ないので、当然、勝てるはずの相手である。門徒のレベルもかなり上がってきている。



装 備	
刀	C式
鎧	C参式
兜	C壹式
籠	C壹式
ス	C壹式

HP	力	速
122	10	11
FP	精	運
0	14	10

LV
11
EXP
35
MC
170~190
アイテム
なし

特殊技能
なし

女性ゆえ不足している力をさまざまなメックでカバーしている。とはいうものの、能力のバランスは良く、機甲忍者より強力な防具を装備している。突きが主体の攻撃はかなり恐い。

## メック女郎



装 備	
刀	C参式
鎧	X五式
兜	X五式
籠	X五式
ス	X五式

HP	力	速
88	12	12
FP	精	運
60	12	12

LV
12
EXP
42
MC
362~438
アイテム
丸薬

特殊技能
細菌機械 (零式) 雷電機械 (零式) 回復機械 (零式)

## 金剛忍者

黒光りした鎧と左右に長く突き出た角が強烈なインパクトを与える。が、実力は見かけ倒しで、防御力は高いがHPと攻撃力に問題がある。構えを頻繁に直す癖があるので攻撃しやすい。



装 備	
刀	B 零式
鎧	C 四式
兜	C 式式
籠	C 式式
ス	C 式式

HP	力	速
70	12	12
FP	精	運
40	15	12

LV
12
EXP
35
MC
82~138
アイテム
丸薬

特殊技能
振動波機械（参式） 回復機械（零式）

## 師範代十二段

浅草の町道場にいる師範代。あい変わらず、基本にそった堅実な攻めをしてくるが、HPがけっこうあるので思わぬ苦戦をするかも。先手を取られるようなら、素早さを強化しよう。



装 備	
刀	C 式式
鎧	C 壱式
兜	C 壱式
籠	C 壱式
ス	C 壱式

HP	力	速
229	13	13
FP	精	運
0	13	13

LV
12
EXP
30
MC
50~70
アイテム
なし

特殊技能
なし

## 長腕怪人

長腕系の強化タイプ。特徴として、素早い動きと効果的な機械の使い方が挙げられる。細菌機械は命中率高いので、戦闘後の丸薬を忘れないように。目潰しをやられたらすぐに治そう。



装 備	
刀	B 参式
鎧	C 参式
兜	C 参式
籠	C 参式
ス	C 参式

HP	力	速
111	11	15
FP	精	運
100	12	10

LV
12
EXP
40
MC
300~460
アイテム
大回復、菌殺傷

特殊技能
目潰し機械（零式） 振動波機械（参式） 細菌機械（参式）

## 浪人

どこにも仕官することができなかった侍。だが実力は充分備わっているので、油断してはいけない。精神力と運が高いので、剣術同士での戦いになれば粘り強さを見せることもある。



装 備	
刀	C 式式
鎧	C 式式
兜	C 式式
籠	C 式式
ス	C 式式

HP	力	速
193	11	13
FP	精	運
0	14	14

LV
12
EXP
33
MC
170~190
アイテム
なし

特殊技能
なし

## 剣術上忍

剣術忍者の上忍クラス。装備している刀はC四式とすぐれものなので、できれば避けや受けでかわしたい。防具も高性能のもので固めている。また必殺剣の一つ「昇龍剣」を会得している。



装 備	
刀	C四式
鎧	X四式
兜	X四式
籠	X四式
ス	X参式

HP	力	速
210	13	14
FP	精	運
0	15	13

LV

13

EXP

40

MC

150~230

アイテム

なし

特殊技能

なし

## 山伏剣忍

山伏忍者の上忍クラス。このクラスになると全員が妖刀を装備している。組みこまれている頭脳が超脳なので稼働率が高いが、相手に攻撃をさせなければ驚異の妖刀も効果なし。



装 備	
刀	C超脳参式+振
鎧	C参式
兜	C参式
籠	C参式
ス	C参式

HP	力	速
356	14	14
FP	精	運
0	14	14

LV

13

EXP

42

MC

136~156

アイテム

なし

特殊技能

なし

## 土蜘蛛上忍

土蜘蛛忍者の上忍クラス。身軽さが特徴なので、ごてごてとした装備をしていない。HPもそのせいか低めだが、固定で登場する者は通常の5倍以上のHPがあるので、長い戦いになる。



装 備	
刀	C壱式
鎧	C壱式
兜	C壱式
籠	C壱式
ス	C壱式

HP	力	速
123	14	15
FP	精	運
0	13	13

LV

13

EXP

38

MC

90~150

アイテム

なし

特殊技能

なし

## 道場主十三段

寺小屋ビル道場の主。足切りに勝てるようなら、余裕で倒すことができる。道場主に勝てば、体力回復機の機械パーツがもらえる。精神力が高いので簡単には隙ができないのが特徴。



装 備	
刀	C弐式
鎧	C弐式
兜	C弐式
籠	C弐式
ス	C弐式

HP	力	速
205	12	14
FP	精	運
0	15	15

LV

13

EXP

38

MC

90~110

アイテム

体力回復機

特殊技能

なし

# 暴れ小鬼

小鬼に姿は似ているが、凶暴性が格段に強くなった種族。両手の鎌の鋭さはさらに増し、X参式と同じ威力がある。同レベルの敵では最高の攻撃力を誇る。最初の素早い一撃が問題だ。



装 備	
刀	X参式
鎧	C弐式
兜	C弐式
籠	C弐式
ス	C弐式

HP	力	速
205	13	16
FP	精	運
0	13	13

LV
13
EXP
26
MC
970~990
アイテム
大回復

特殊技能
なし

# 師範代十四段

浅草の町道場の師範代。能力はきれいにまとまっているが、装備が劣っているので比較的楽に倒せるはず。ちなみに浅草の先には道場がないので、最高レベルの道場ということになる。



装 備	
刀	C弐式
鎧	C壱式
兜	C壱式
籠	C壱式
ス	C壱式

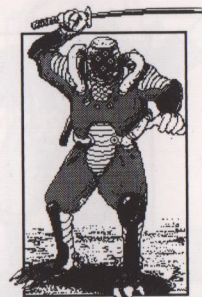
HP	力	速
278	16	16
FP	精	運
0	16	16

LV
14
EXP
42
MC
215~285
アイテム
なし

特殊技能
なし

# 地虫上忍

地虫忍者の上位クラス。このレベルにきてHPが二桁というのは、カモ以外の何者でもない。ただし、装備している防具は強力なものが揃っているの、倒すのにかかる時間は他と同じ。



装 備	
刀	C四式
鎧	Z参式
兜	X参式
籠	X参式
ス	X参式

HP	力	速
92	15	16
FP	精	運
0	14	14

LV
14
EXP
42
MC
130~150
アイテム
なし

特殊技能
なし

# 暗黒武芸者

武芸の暗黒面に身を投じてしまった武芸者。だが、そのおかげで地虫忍者よりも強力な能力を得ることができた。防具もスネ当て以外はZ製のもので固めているので、手強い相手である。



装 備	
刀	C参式
鎧	Z四式
兜	Z四式
籠	Z四式
ス	X四式

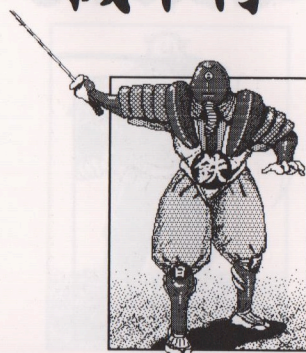
HP	力	速
887	14	15
FP	精	運
0	16	16

LV
15
EXP
44
MC
110~130
アイテム
なし

特殊技能
なし

# 機甲侍

頭部と肩までが一体になったような鎧をまとった侍。実力もかなりのもので、特に運がずば抜けている。そのため、こちらのメックによる補助攻撃(封印など)は効かないと思っている。



LV

15

EXP

51

MC

315~385

アイテム

丸薬

特殊技能

封印機械 (参式)  
回復機械 (参式)

装 備

刀	C 参式
鎧	X 参式
兜	C 参式
籠	C 参式
ス	C 参式

HP

404

力

18

速

19

FP

60

精

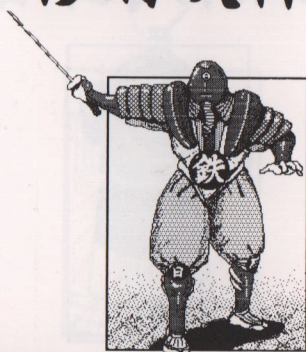
17

運

26

# 杉浦妖軒

幻術を操り人を惑わす能力の持ち主。しかも吉原や神谷町などを見てもわかるように、集団を惑わす術が得意である。一人の剣士としても、機甲侍と同レベルの実力を持っている。



LV

15

EXP

312

MC

2390~2410

アイテム

参式動力機

特殊技能

封印機械 (参式)  
回復機械 (参式)

装 備

刀	C 参式
鎧	X 参式
兜	C 参式
籠	C 参式
ス	C 参式

HP

492

力

17

速

19

FP

60

精

17

運

26

# 妖術忍者

名前には妖術とあるが、実際には妖術らしき攻撃は一切してこない。おそらく「現在修行中」といったところだろう。HPが少なく攻撃力も低いので、比較的安心して戦える相手である。



LV

15

EXP

48

MC

160~180

アイテム

なし

特殊技能

なし

装 備

刀	C 五式
鎧	Z 四式
兜	Z 四式
籠	Z 四式
ス	X 四式

HP

321

力

13

速

15

FP

0

精

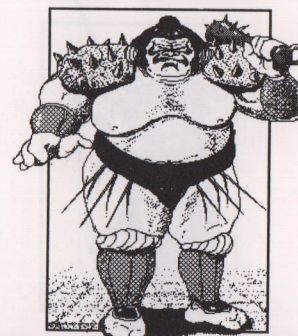
16

運

16

# 遠州灘

両国の剣術大会に出場している力士。その怪力ゆえ、素手の一撃でも常人を殺すことができる。さすがにスピードが泣きどころになっているが、HPが飛び抜けているので長期戦は必至。



LV

16

EXP

168

MC

2810~2890

アイテム

なし

特殊技能

なし

装 備

刀	C 参式
鎧	X 五式
兜	X 五式
籠	X 五式
ス	X 五式

HP

728

力

18

速

11

FP

0

精

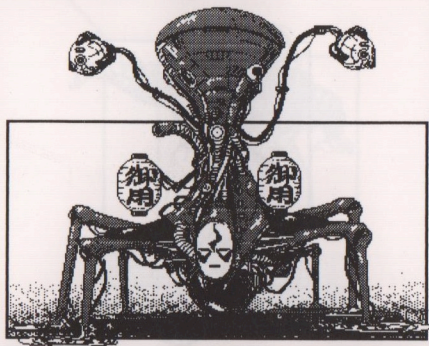
16

運

15

下から3番目のは型。先のタイプに比べるとHP・能力が倍以上に向上している。が、精神力が低い＝バランスが悪いという欠点は依然、改善されていない。バランスを奪えば楽勝。

## 機巧鎮守一は



装 備	
刀	C参式
鎧	X四式
兜	X四式
籠	C参式
ス	C参式

HP	力	速
178	18	18
FP	精	運
100	12	18

LV

16

EXP

51

MC

695~905

アイテム

なし

特殊技能

光子弾機械 (参式)  
目潰し機械 (零式)

死神忍者の上位クラス。剣術もかなりの実力だが、光子弾・回復・封印の3つの機械を使ってくる。特に回復機械の性能はかなり優れているので、速攻で倒すか逆に封印してしまおう。

## 死神上忍



装 備	
刀	X参式
鎧	Z四式
兜	X四式
籠	X四式
ス	X四式

HP	力	速
189	13	15
FP	精	運
60	13	25

LV

16

EXP

45

MC

155~205

アイテム

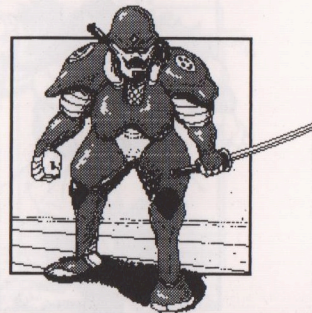
なし

特殊技能

光子弾機械 (参式)  
回復機械 (参式)  
封印機械 (零式)

装甲忍兵の上位クラス。ここに至ってもHP二桁は立派といえる。が、防具の方は究極合金α製なのでそうとう堅いはず。また強装甲に加え、素早い動きができるのでやっかいな敵だ。

## 装甲上忍



装 備	
刀	X四式
鎧	α六式
兜	α六式
籠	α六式
ス	α六式

HP	力	速
82	18	20
FP	精	運
0	16	16

LV

16

EXP

50

MC

250~270

アイテム

なし

特殊技能

なし

浅草の町道場の主。町道場の中では最高の達人ということになる。彼を倒すと、卒業の証として超合金Xをもらえる。目立った弱点がないので、避けと攻撃をうまく使い分けよう。

## 道場主十六段



装 備	
刀	X四式
鎧	X参式
兜	X参式
籠	X参式
ス	X参式

HP	力	速
286	17	18
FP	精	運
0	19	18

LV

16

EXP

60

MC

320~480

アイテム

超合金X

特殊技能

なし

両国付近から出没する敵。力士型の敵は、自分の力を過信しているため、武器にはあまり気を配らないようだ。動きが鈍いので先手は取れるが、精神力があるので安定感抜群。

## 暴れ関取



LV  
16

EXP  
72

MC  
910~930

アイテム  
大々回復

特殊技能

なし

HP	力	速
391	19	12
FP	精	運
0	18	16

装 備
刀 C 式式
鎧 X 五式
兜 X 五式
籠 X 五式
ス X 五式

用心棒仲間の中でもアウトローになった者。能力値・HPは確かなのだが、仕事にあふれているためか装備がお粗末すぎる。この装備の悪さを考慮すれば、実質HPは半分と思ってい。

## 乱れ用心棒



LV  
16

EXP  
40

MC  
224~296

アイテム  
大回復

特殊技能

なし

HP	力	速
237	18	18
FP	精	運
0	18	18

装 備
刀 C 参式
鎧 C 式式
兜 C 式式
籠 C 式式
ス C 式式

## 黒崎甚助



LV  
17

EXP  
224

MC  
1700~1820

アイテム  
なし

特殊技能

なし

HP	力	速
502	17	19
FP	精	運
0	20	20

装 備
刀 X 五式
鎧 Z 四式
兜 Z 四式
籠 Z 四式
ス X 四式

両国の剣術大会の決勝戦の相手。大会の今までの相手と比べて能力的には大差ないが、装備の面で一步抜きんでいる。異様なまでの殺気を放っているが、その正体は新宿で明らかになる。

## 斉藤弥五郎



LV  
17

EXP  
234

MC  
770~790

アイテム  
なし

特殊技能

なし

HP	力	速
486	18	20
FP	精	運
0	17	16

装 備
刀 C 参式
鎧 X 五式
兜 X 五式
籠 X 五式
ス X 五式

両国の剣術大会、準決勝の相手。大会の相手の中ではもっとも素早く、その利点を活かした必殺剣「飛燕斬」を使ってくる。精神力も高いので、簡単には体勢を崩すことはないだろう。

# 豊内左門

剣術大会の最初の相手。能力値・HPが高いかなりの実力者。加えて、振動波を組みこんだ妖刀を使いこなす。だが、防具が今までの敵に比べ格下なので、普通に戦えば勝ち目はある。



装 備	
刀	C 超脳参式+振
鎧	C 参式
兜	C 参式
籠	C 参式
ス	C 参式

HP	力	速
473	19	19
FP	精	運
0	19	19

LV
17
EXP
125
MC
1230~1330
アイテム
なし

特殊技能
なし

# 寄生忍者

小柄な忍者で、細菌・目潰し・回復の3つの機械を使ってくる。気をつけたいのは目潰し攻撃で、丸薬を持っていないと防戦一方になる。ブラインド状態での攻撃は命中率が激減するので注意。



装 備	
刀	X 四式
鎧	α 五式
兜	Z 五式
籠	Z 五式
ス	Z 五式

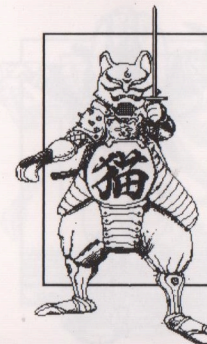
HP	力	速
148	19	17
FP	精	運
80	20	16

LV
18
EXP
52
MC
210~230
アイテム
なし

特殊技能
回復機械 (参式) 細菌機械 (参式) 目潰し機械 (参式)

# 大猫又

化け猫怪人の強化タイプ。すべての能力が平均以上にまとまっているので、正攻法で攻めるのが一番。HPもザコキャラのわりに多い。倒した時の収入が多いのでかわいい奴に見える。



装 備	
刀	X 参式
鎧	Z 四式
兜	Z 四式
籠	Z 四式
ス	Z 四式

HP	力	速
342	20	19
FP	精	運
0	18	19

LV
18
EXP
42
MC
610~630
アイテム
なし

特殊技能
なし

# 木枯し剣忍

このレベルでは珍しい金属C製の刀を装備している。防具はかなりいいものが揃っているので、防御力優先型になっている。防御力の優れた敵には、大ダメージが狙える突き攻撃が有効。



装 備	
刀	C 四式
鎧	α 五式
兜	Z 五式
籠	Z 五式
ス	Z 五式

HP	力	速
128	18	22
FP	精	運
0	20	16

LV
18
EXP
44
MC
75~145
アイテム
なし

特殊技能
なし

# 妖術上忍

妖術忍者の上忍クラス。ここになって妖術を使いだしてくる。光子弾・重力波・強奪の3つを使いこなす。特に重力波を使われると自分の体勢が崩れるので、かなり長い戦いになるはず。



LV

18

EXP

51

MC

215~265

アイテム

なし

特殊技能

光子弾機械(四式)  
重力波機械(四式)  
強奪機械(四式)

LV

19

EXP

78

MC

970~1070

アイテム

丸薬

特殊技能

なし

装 備

刀	X四式
鎧	Z五式
兜	Z五式
籠	Z五式
ス	Z五式

# はぐれ横綱

かつては両国で行われていた大相撲が、なくなったため職にあふれた力士。今までの力士タイプの敵は動きが鈍かったが、横綱ともなるとその欠点は解消されている。侮ってはいけない。



HP

424

力

24

速

19

FP

0

精

22

運

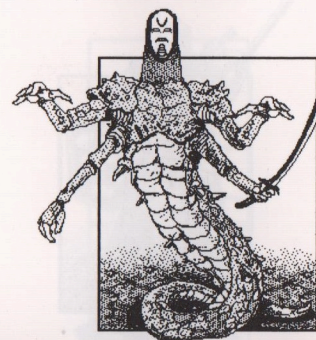
21

装 備

刀	X四式
鎧	Z五式
兜	X参式
籠	X参式
ス	X参式

# 鎧虫

大江戸に生息する奇怪な生物。かなり高い知能があり、発達した前足で刀を扱う事ができる。自分の体自体が鎧のように堅く、金属に換算すると下のデータのようなになる。動きも速い強敵だ。



LV

19

EXP

38

MC

860~1340

アイテム

小脳

特殊技能

なし

装 備

刀	X参式
鎧	α五式
兜	Z四式
籠	Z四式
ス	Z四式

HP

351

力

19

速

20

FP

0

精

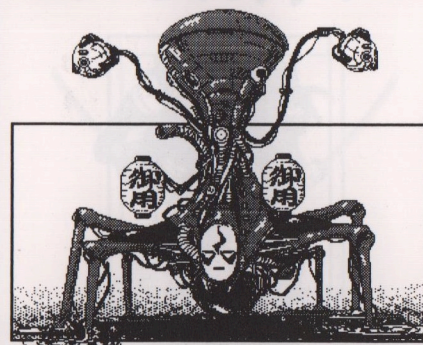
19

運

19

# 機巧鎮守一に

下から4番目のタイプの。ここまでランクが上がると目立った欠点はなくなる。光子弾と目潰しの2つを装備。いずれも効果的な武器なので、メック攻撃はさせないように先手を打とう。



LV

19

EXP

58

MC

110~130

アイテム

なし

特殊技能

光子弾機械(参式)  
目潰し機械(零式)

装 備

刀	C参式
鎧	Z四式
兜	X四式
籠	X四式
ス	X四式

HP

278

力

21

速

22

FP

100

精

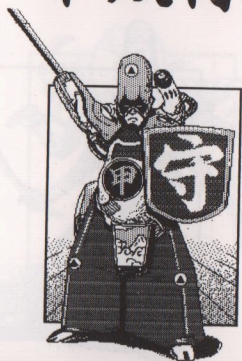
17

運

20

特殊なメックで装備した侍。重装備のせいか素早さが劣っている。が、鎧虫よりも強固な鎧で欠点をカバーしている。また、運がいいので対メック攻撃には抵抗力がある。注意しよう。

## 甲殻侍



LV

19

EXP

52

MC

630~650

アイテム

なし

特殊技能

腕抜け機械(零式)  
回復機械(参式)

装 備

刀	X四式
鎧	α五式
兜	Z四式
籠	Z五式
ス	Z五式

HP  
275

力  
19

速  
16

FP  
60

精  
21

運  
26

特に武装らしいものはなく、力でゴリ押ししてくるタイプ。はぐれ横綱と同じくらいのHPを持ち、鎧虫と同じ防御力を持っているので、ザコキャラとしてはかなりの強敵になるだろう。

## 武装盗賊



LV

19

EXP

50

MC

490~590

アイテム

なし

特殊技能

なし

装 備

刀	X四式
鎧	Z四式
兜	Z四式
籠	Z四式
ス	Z四式

HP  
407

力  
20

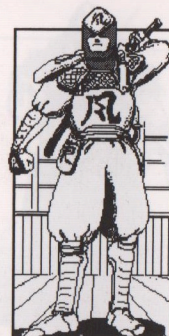
速  
19

FP  
0

精  
19

運  
18

## 風摩小太郎



風摩忍軍の頭領。力はさほどではないが、素早さと精神力で群を抜いている。防御力も高いのでバランスを崩すことはほとんどない。必殺剣の一つ「修羅剣」の威力は直撃すれば即死もの。

LV

20

EXP

598

MC

590~610

アイテム

理力回復

特殊技能

回復機械(参式)  
防御機械(零式)

装 備

刀	Z五式
鎧	α七式
兜	α七式
籠	α七式
ス	α七式

HP  
478

力  
23

速  
28

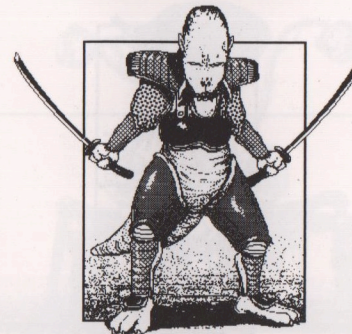
FP  
200

精  
30

運  
40

大江戸に生息する怪物。銀獣神と同じく二刀流を使ってくる。能力値を見ると運が少ないので、メックを使った攻撃が有効である。序盤で弱体化や腕抜けが決まれば、戦闘がグッと楽になる。

## 金獣神



LV

20

EXP

48

MC

738~822

アイテム

大々回復

特殊技能

なし

装 備

刀	X四式
鎧	Z四式
兜	Z四式
籠	Z四式
ス	Z四式

HP  
382

力  
21

速  
20

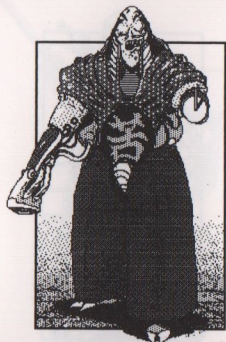
FP  
0

精  
23

運  
12

# 水戸暗夜斎

新宿を統治する「新宿主」。大江戸を支配しようと企み、風摩忍軍を操る。直接ダメージを与えるメックはないが、頻繁に防御機械を使うため、こちらの体勢が崩れやすいので要注意。



LV  
20

EXP  
870

MC  
1800~2200

アイテム  
五式動力機

特殊技能

目潰し機械(参式)  
回復機械(参式)  
防御機械(零式)

HP	力	速
889	21	28
FP	精	運
60	29	26

装 備
刀 C四式
鎧 α六式
兜 α六式
籠 α六式
ス α六式

# 小太郎幽鬼

実体が倒された後も幽鬼となって何度も襲ってくる小太郎。風摩忍法の一つか、それとも何か別の力によるものか定かではない。HPは約半分になったが、その強さはさらに強化している。



LV  
21

EXP  
48

MC  
620~720

アイテム  
丸薬

特殊技能

回復機械(参式)  
防御機械(零式)

HP	力	速
278	25	28
FP	精	運
200	31	41

装 備
刀 Z四式
鎧 α七式
兜 α七式
籠 α七式
ス α七式

# 寄生上忍

寄生忍者の上忍クラス。驚異的なスピードで攻撃してくる。使用するメックは右下欄のとおりだが、毒性が強化された細菌機械は戦闘後に効果があるので、忘れずに殺菌傷を使おう。



LV  
21

EXP  
52

MC  
670~690

アイテム  
なし

特殊技能

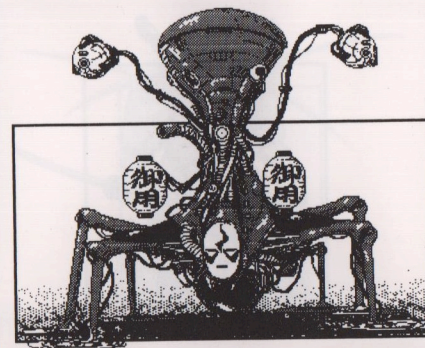
回復機械(五式)  
細菌機械(百式)  
目潰し機械(四式)

HP	力	速
208	28	35
FP	精	運
100	32	24

装 備
刀 Z四式
鎧 α七式
兜 α七式
籠 α六式
ス α六式

# 機巧鎮守一ほ

すでにおなじみの敵。全8タイプ中4番目の性能である。に型での欠点だった安定性を向上させ、素早さもアップした。ちなみに、このほ型以降、倒した時の収入が大きなものになる。



LV  
21

EXP  
64

MC  
740~1200

アイテム  
大々回復

特殊技能

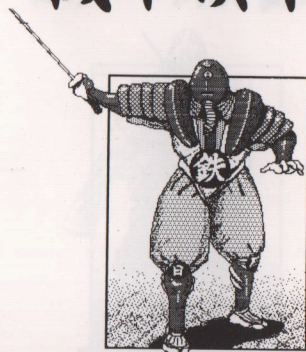
光子弾機械(参式)  
目潰し機械(零式)

HP	力	速
383	25	27
FP	精	運
100	22	22

装 備
刀 Z四式
鎧 Z六式
兜 Z四式
籠 Z四式
ス Z四式

## 機甲旗本

機甲侍の上位クラス。旗本というだけあって、將軍の周囲を守っている実力のある者が集まっている。装備・能力値ともに充実している。封印機械を使うのでHP回復の丸薬を用意しよう。



装 備	
刀	Z四式
鎧	α六式
兜	α六式
籠	α六式
ス	α六式

HP	力	速
275	27	30
FP	精	運
60	27	28

LV

21

EXP

61

MC

535~625

アイテム

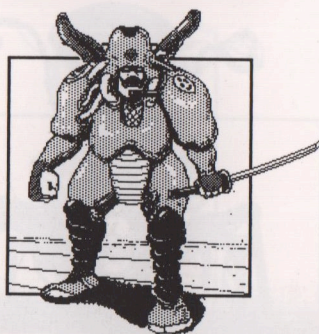
なし

特殊技能

封印機械(参式)  
回復機械(参式)

## 機甲上忍

機甲忍者の上忍クラス。装備がすべてα製メックで統一された。唯一の泣きどころだったHPもレベル相応にある。回復機械の性能もいいので、かなりの強敵。2種類の雷電機械を装備。



装 備	
刀	α五式
鎧	α七式
兜	α七式
籠	α七式
ス	α七式

HP	力	速
250	28	36
FP	精	運
100	28	18

LV

21

EXP

50

MC

380~580

アイテム

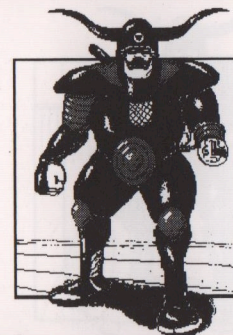
なし

特殊技能

雷電機械(貳式)  
雷電機械(四式)  
回復機械(五式)

## 金剛上忍

金剛忍者の上忍クラス。装備を見ると機甲上忍といい勝負だが、組みこんでいる動力が弱めになっている。また、精神力も低めなので、体勢を崩せば一方的に攻めることもできる。



装 備	
刀	α四式
鎧	β五式
兜	β四式
籠	β四式
ス	β四式

HP	力	速
276	26	35
FP	精	運
100	23	21

LV

21

EXP

61

MC

870~970

アイテム

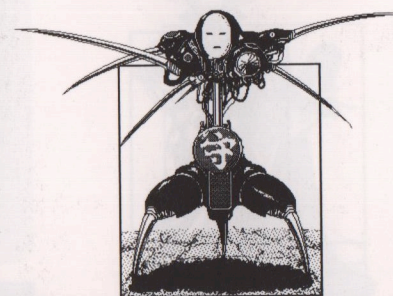
なし

特殊技能

振動波機械(百式)  
回復機械(参式)

## 守鎮機械

見張り機械と同型のロボット。機巧鎮守ーほと比べると、耐久力では劣るが安定性はあるので、攻撃能力は上である。無傷で倒すのは難しいが、倒した時の収入は桁違いに多いので頑張ろう。



装 備	
刀	α五式
鎧	α七式
兜	α六式
籠	α六式
ス	α六式

HP	力	速
176	24	26
FP	精	運
10	33	19

LV

21

EXP

62

MC

1750~2350

アイテム

大々回復

特殊技能

なし

# 上泉武蔵丸

四谷の町に隠棲している剣豪。現在知られている必殺剣の中で最強といわれている「鬼神斬」の発案者にして使い手。「鬼神斬」をプレイヤーに伝授すべく、真剣勝負を挑んでくる。



LV

21

EXP

60

MC

290~310

アイテム

身代わり像

特殊技能

なし

装 備

刀	X 参式
鎧	β六式
兜	β六式
籠	β六式
ス	β六式

HP

551

力

24

速

26

FP

0

精

25

運

34

# 風摩一撃斎

風摩忍軍の双壁といわれる忍者。その名のとおり攻撃に関しては自信を持っている。が、防御に関してはレベル的に弱めになっている。新宿の最上階にある陽の塔で待ち受けている。



LV

21

EXP

186

MC

475~525

アイテム

究極合金α

特殊技能

なし

装 備

刀	α四式
鎧	Z 四式
兜	Z 四式
籠	Z 五式
ス	Z 五式

HP

298

力

26

速

25

FP

0

精

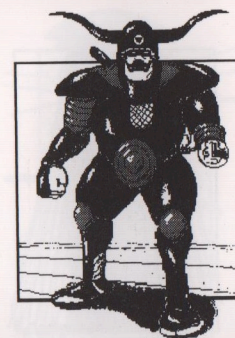
23

運

21

# 風摩鉄壁斎

一撃斎とともに風摩忍軍の双壁といわれる忍者の1人。機甲上忍並みの防御力を誇る。また、攻撃面では必殺剣の「狼牙斬」を会得している。実質、風摩忍軍のNo.2である。陰の塔で待つ。



LV

21

EXP

248

MC

477~523

アイテム

五式動力機

特殊技能

雷電機械(零式)  
雷電機械(参式)  
回復機械(参式)

装 備

刀	X 四式
鎧	α七式
兜	α七式
籠	α七式
ス	α六式

HP

326

力

24

速

26

FP

100

精

28

運

18

# ぬば玉の局

江戸城3Fに広がる大奥の長。大奥に入りこんだ男達を食い殺してしまう鬼女である。防御力が高いので長期戦は必至。強力な雷電機械を多用してくるので、受けるダメージは大きい。



LV

22

EXP

1980

MC

3300~4000

アイテム

ハ型受け

特殊技能

細菌機械(百式)  
雷電機械(百式)  
目潰し機械(零式)  
回復機械(参式)

装 備

刀	Z 四式
鎧	β七式
兜	β六式
籠	β六式
ス	β六式

HP

496

力

26

速

26

FP

150

精

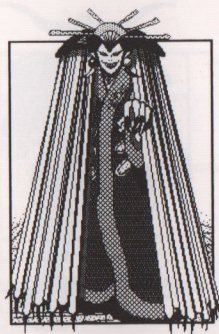
26

運

26

# メック大夫

大奥に棲んでいる鬼女。動きにくそうな着物だが、登場する敵の中ではトップクラスの素早さである。まず先手は取られるだろう。催眠機械で眠らせた後、長い爪で突いてくるのが得意。



LV

22

EXP

71

MC

1250~1750

アイテム

なし

特殊技能

細菌機械(貳式)  
雷電機械(四式)  
催眠機械(参式)  
回復機械(四式)

装 備

刀	Z四式
鎧	α五式
兜	α五式
籠	α五式
ス	α五式

HP

281

力

26

速

38

FP

60

精

34

運

36

# 闇旗本

トータルバランスに優れた敵。防御機械を有効に使ってくるので体勢作りで苦しめられるだろう。攻撃のチャンスは、必殺剣の構えを取った時と目潰し攻撃が失敗した時ぐらいしかない。



LV

22

EXP

60

MC

780~980

アイテム

なし

特殊技能

目潰し機械(四式)  
回復機械(四式)  
防御機械(零式)

装 備

刀	α五式
鎧	α六式
兜	α六式
籠	α六式
ス	α六式

HP

589

力

30

速

35

FP

60

精

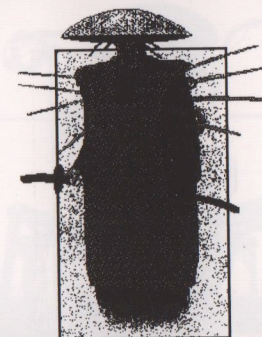
29

運

26

# 黄泉の使者

蛇の道で登場する不気味な敵。能力的にはたいした敵ではないのだが、陽炎のような避けと重力波機械を組みこんだ妖刀がかなりのくせ者。メックを使った攻撃を組み合わせる攻めよう。



LV

22

EXP

58

MC

270~330

アイテム

攻撃玉

特殊技能

なし

装 備

刀	Z天脳五式+重
鎧	α六式
兜	α六式
籠	α六式
ス	α六式

HP

342

力

23

速

25

FP

0

精

26

運

15

# 山伏上忍

山伏忍者の上忍クラス。メック攻撃をしてこないで剣術で勝敗が決まる。戦いの傾向として、必殺剣に頼るところが大きいので、落ちついて戦えば反撃の隙はいくらでも見つかる。



LV

22

EXP

58

MC

234~286

アイテム

丸薬

特殊技能

なし

装 備

刀	α五式
鎧	β七式
兜	β七式
籠	α六式
ス	α六式

HP

276

力

31

速

36

FP

0

精

32

運

29

# 地虫王

地虫忍者系の最高クラス。山伏上忍と同じく、後半の敵には珍しい剣術勝負の敵。が、防御力が低いので、あまりダメージを受けずに戦うことができる。このレベルでは最弱の敵。



LV

22

EXP

58

MC

310~330

アイテム

理力回復

特殊技能

なし

装 備

刀	α七式
鎧	Z六式
兜	Z六式
籠	Z六式
ス	Z六式

HP

354

力

28

速

30

FP

0

精

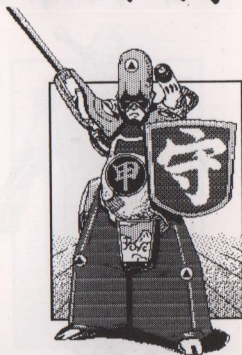
28

運

26

# 鉄甲侍

甲殻侍の上位クラス。甲殻侍の欠点であった素早さが改良されている。弱体化機械を使ってくるので、能力戻し丸がない時は、逃げるしか手段はない。精神力が弱いので倒しやすい。



LV

22

EXP

66

MC

360~460

アイテム

なし

特殊技能

弱体化機械(四式)  
回復機械(四式)

装 備

刀	Z六式
鎧	β六式
兜	α七式
籠	α七式
ス	α七式

HP

248

力

30

速

37

FP

60

精

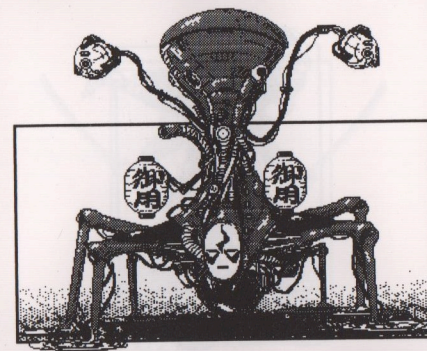
22

運

27

# 機巧鎮守一へ

ほ型をベースに材質を強化したタイプ。若干の性能アップはしたが大差ない。HPもそのままである。ただし、防御力と内蔵メックが強化されている。倒した後の収入が大きいのがうれしい。



LV

23

EXP

64

MC

1820~2420

アイテム

丸薬

特殊技能

光子弾機械(四式)  
目潰し機械(参式)

装 備

刀	Z五式
鎧	β六式
兜	α六式
籠	α六式
ス	α六式

HP

383

力

27

速

27

FP

100

精

23

運

25

# 長腕魔人

長腕系の最高クラス。素早さはメック大夫と同じくトップクラス。さらに、メック攻撃が強力になっている。助っ人玉や攻撃玉を狙い打ちする玉攻撃ができる。運がいいので封印は無理。



LV

23

EXP

45

MC

680~1280

アイテム

助っ人玉、攻撃玉

特殊技能

目潰し機械(百式)  
振動波機械(五式)  
玉攻機械(参式)

装 備

刀	α六式
鎧	α七式
兜	α七式
籠	α七式
ス	α七式

HP

455

力

28

速

38

FP

100

精

29

運

44

妖術忍者の最高クラス。これ以降の敵は精神力が三桁になるので体勢を崩すことが珍しくなる。光子弾・玉攻撃・強奪の3つのメックを使う。やはり玉攻撃が気になるところだ。

## 妖術道人



LV

23

EXP

32

MC

550~650

アイテム

丸薬、妖術機械

特殊技能

光子弾機械(参式)  
玉攻機械(参式)  
強奪機械(百式)

装 備

刀	α八式
鎧	Ω百式
兜	Ω百式
籠	Ω百式
ス	Ω百式

HP

634

力

26

速

33

FP

160

精

123

運

23

終盤の敵にしては直接攻撃力が弱い。が、最大の攻撃である百式動力から繰り出される雷電攻撃は、1回の攻撃で4本の雷電が襲ってくるので、100ダメージくらいは簡単に奪われる。

## 蛇女



LV

24

EXP

81

MC

2740~3260

アイテム

理力回復

特殊技能

細菌機械(百式)  
雷電機械(百式)  
目潰し機械(零式)  
回復機械(参式)

装 備

刀	C参式
鎧	Ω八式
兜	Ω六式
籠	Ω六式
ス	Ω六式

HP

996

力

24

速

24

FP

150

精

124

運

24

銀・金とランクアップして、最高ランクの白獣神。装備している防具は最高級のものだが、攻撃力が低いので自動戦闘でも勝てるはず。ザコキャラの中では地獄虫と並んでお金持ち。

## 白獣神



LV

24

EXP

72

MC

6200~6800

アイテム

身代わり像

特殊技能

なし

装 備

刀	β八式
鎧	Ω百式
兜	Ω百式
籠	Ω百式
ス	Ω百式

HP

952

力

26

速

35

FP

0

精

129

運

19

寄生忍者の最高クラス。忍者としては最高レベルの敵であるが、HPの少なさに限界が感じられる。それでも目潰し・細菌・雷電と、いやらしいメック攻撃をしてくるので侮れない。

## 冥土忍者



LV

24

EXP

32

MC

520~1040

アイテム

助っ人玉

特殊技能

雷電機械(参式)  
細菌機械(百式)  
目潰し機械(参式)

装 備

刀	β八式
鎧	Ω百式
兜	Ω百式
籠	Ω百式
ス	Ω百式

HP

616

力

30

速

36

FP

200

精

128

運

25

名前のとおり、最強の雷電攻撃をしてくる敵。8割がた雷電攻撃をしてくるので、ノーダメージで戦うのは不可能。体力回復のタイミングを間違えたら即、死につながる。やっかいな敵だ。

## 雷神



LV

24

EXP

75

MC

900~1100

アイテム

丸薬、全回復

特殊技能

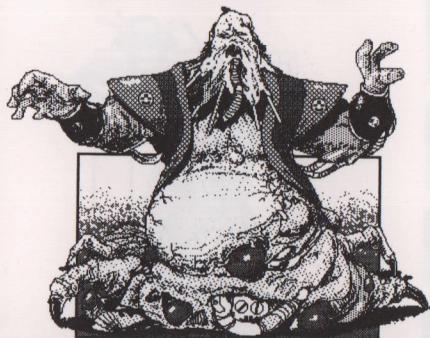
雷電機械(百式)

装 備	
刀	α参式
鎧	Ω七式
兜	Ω七式
籠	Ω七式
ス	Ω七式

HP	力	速
989	30	28
FP	精	運
72	129	23

下半身がどろどろ崩れている。きっと這うように移動するのだろう。最高の防御機械を持っているので、メック攻撃も跳ね返す超防御力場を張れる。また、振動波を出せる妖刀を装備。

## 寄生大名



LV

25

EXP

77

MC

2340~2360

アイテム

なし

特殊技能

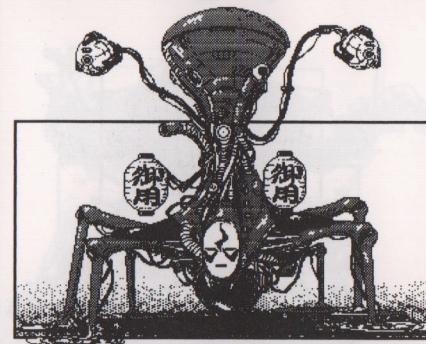
封印機械(百式)  
催眠機械(百式)  
防御機械(百式)

装 備	
刀	β超脳七式+振
鎧	Ω八式
兜	Ω七式
籠	Ω七式
ス	Ω七式

HP	力	速
1457	25	26
FP	精	運
120	130	32

上位から2番目の高性能タイプ。能力値・HPはさほどアップしていないが、玉攻撃機械を内蔵しているの、体勢を崩していても、貴重な助っ人玉や攻撃玉を攻撃される恐れがある。

## 機巧鎮守一と



LV

25

EXP

68

MC

3550~3570

アイテム

助っ人玉、攻撃玉

特殊技能

光子弾機械(参式)  
玉攻機械(参式)

装 備	
刀	α四式
鎧	β七式
兜	β六式
籠	β六式
ス	β六式

HP	力	速
400	29	29
FP	精	運
100	25	25

蛇女と同じく雷電攻撃が主力の敵。力の能力値は最高クラスだが、持っている刀がX参式と弱いものなので恐れる事はない。運が低いので封印機械で雷電を抑さえることも充分できる。

## 蛇腰元



LV

25

EXP

88

MC

2300~2900

アイテム

丸薬

特殊技能

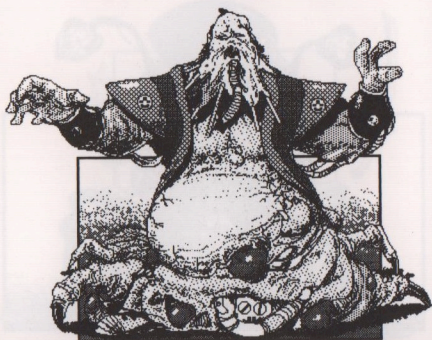
雷電機械(百式)  
目潰し機械(零式)  
回復機械(参式)

装 備	
刀	X参式
鎧	Ω百式
兜	Ω百式
籠	Ω百式
ス	Ω百式

HP	力	速
1396	35	25
FP	精	運
180	125	25

大江戸の現將軍。天一坊によって精神を支配され、姿も怪物化してしまった。精神力が最高に近いので、体勢が崩れることはまずない。無力化機械を持っているので能力戻し丸を用意。

## 徳川空忠



LV

25

EXP

2560

MC

4550~4750

アイテム

八式、合金β

特殊技能

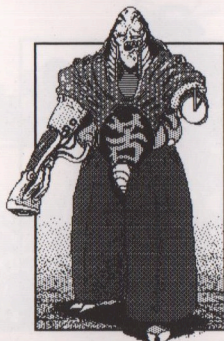
無力化機械(七式)  
雷電機械(百式)  
催眠機械(百式)  
回復機械(七式)  
防御機械(百式)

装 備

刀	α超脳八式+振
鎧	Ω百式
兜	Ω百式
籠	Ω百式
ス	Ω百式

HP  
2000力  
35速  
37FP  
120精  
241運  
40

## 闇將軍



將軍の影武者として用意された者達。すでに体をメックに支配されつつあるので異様な姿をしている。運が低い方なので、ダメージ系の妖刀を使えば、かなり効果があるはずだ。

装 備

刀	β七式
鎧	Ω百式
兜	Ω百式
籠	Ω百式
ス	Ω百式

HP  
1302力  
33速  
36FP  
60精  
135運  
28

LV

26

EXP

75

MC

3250~3950

アイテム

攻撃玉

特殊技能

目潰し機械(参式)  
回復機械(参式)  
防御機械(零式)

## 光神



LV

26

EXP

88

MC

4000~4400

アイテム

理力回復

特殊技能

目潰し機械(百式)  
雷電機械(百式)

雷神と同じく光を操るロボット。最高の雷電機械と目潰し機械を持っているので、ペースにのまれると大ダメージを受ける。ストレートな攻撃が多いので、ひたすら斬りつければ倒せる。

装 備

刀	β七式
鎧	Ω百式
兜	Ω百式
籠	Ω百式
ス	Ω百式

HP  
1510力  
30速  
31FP  
60精  
132運  
28

## 寄生老中



「寄生」と名についているが細菌攻撃はしてこない。代わりに弱体化機械を使ってくるので、与えるダメージが極端に減ったら丸薬を使おう。精神力が低めなので体勢を崩すことも可能。

装 備

刀	α大脳八式+振
鎧	Ω百式
兜	Ω百式
籠	Ω百式
ス	Ω百式

HP  
1500力  
31速  
35FP  
60精  
100運  
39

LV

27

EXP

81

MC

2550~3050

アイテム

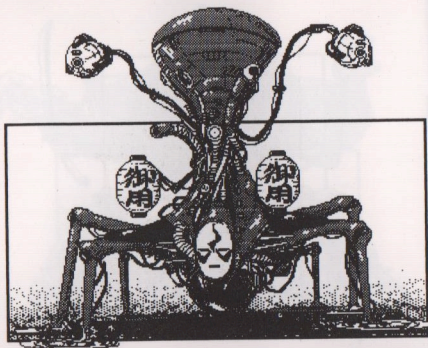
丸薬、助っ人王

特殊技能

弱体化機械(百式)  
回復機械(参式)  
玉攻機械(零式)  
防御機械(百式)

# 機巧鎮守一ち

機巧鎮守の最高機種。最大の弱点だった安定性(精神力)が完全に克服されている。さらに最強の玉攻撃機械を内蔵しているので、運が悪いと1戦闘中に両方の玉が破壊されることもある。



LV

27

EXP

79

MC

5650~6250

アイテム

助っ人玉、攻撃玉

特殊技能

光子弾機械(百式)  
玉攻撃機械(百式)

HP

1540

力

31

速

31

FP

100

精

127

運

27

装 備

刀 α七式

鎧 Ω八式

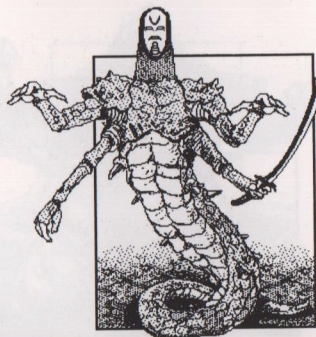
兜 Ω八式

籠 Ω百式

ス Ω百式

# 地獄鎧虫

大江戸に生息する怪物では最強。剣による攻撃以外ではできないが、強力な殻とザコキャラ最高のHPを持っているので長い戦いになる。何も考えなくいい、楽な戦いではあるが……。



LV

27

EXP

83

MC

6450~7150

アイテム

丸薬、全回復

特殊技能

なし

HP

1803

力

27

速

28

FP

0

精

127

運

27

装 備

刀 α六式

鎧 Ω百式

兜 Ω百式

籠 Ω百式

ス Ω百式

# 柳生宗達

主人公の父親にして、大江戸最強の剣豪。今回の事件に、いち早く気づいていた人物だったが、天一坊の魔力によって身も心も化け物にされてしまう。最強の必殺剣「天滅斬」の使い手。



LV

32

EXP

4860

MC

5990~6010

アイテム

八式、合金Ω

特殊技能

雷電機械(百式)  
回復機械(七式)  
玉攻撃機械(百式)  
催眠機械(百式)  
防衛機械(零式)

HP

4000

力

36

速

50

FP

260

精

237

運

59

装 備

刀 α八式

鎧 Ω百式

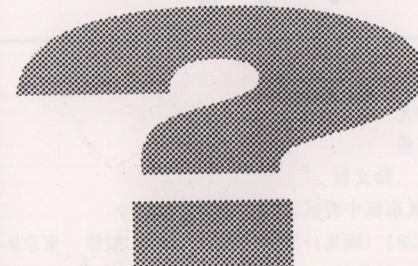
兜 Ω百式

籠 Ω百式

ス Ω百式

# 天一坊

大江戸を巻きこんだ今回の事件の首謀者。不気味な子供の姿をしているが、これが真実の姿でないことは確か。真の姿を見た者はまだいない。どれほどの力を秘めているかも謎である。



LV

?

EXP

?

MC

?

アイテム

?

特殊技能

?

HP

?

力

?

速

?

FP

?

精

?

運

?

装 備

刀 ?

鎧 ?

兜 ?

籠 ?

ス ?

構成・文／廣木克哉（オフィス・ティーツー）

カバー・本文デザイン／小山力也

アイテムイラスト／成田保宏

マップ協力／南雲和晴（ハイパーソニック）、岡田浩司

編集／有限会社オフィス・ティーツー

©1992 HULINKS

Macintoshは、アップルコンピュータの登録商標です。

この本に掲載された文章、写真、イラスト等についての責任はすべて小社にあります。

## サムライメック制作スタッフ

ディレクター&グラフィック……森川幸人（ULTRA）

バトルデザイン&メックデザイン……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）

制作・販売……(株)ヒューリンクス

## ゲームコンパニオンシリーズ

# サムライ・メック

編 著 オフィス・ティーツー

発 行 人 加納 将光

編 集 人 酒井 征勇

発 行 所 株式会社 勁文社

〒164 東京都中野区本町3丁目32番15号

☎3372-3281（編集）・3372-3291（営業）振替 東京9-13311番

写植・版下 株式会社 三共社

印 刷 所 大日本印刷株式会社

製 本 所 明興製本工業株式会社

落丁、乱丁本は当社にておとりかえいたします。

発行日・定価は、カバーに表示してあります。

著者と了解のうえ検印を廃します。

©1993 Keibunsha Printed In Japan

ISBN4-7669-1829-0 C0076