



SAMURAI MECH II
サムライ・メックⅡ・天

冒険の手引き



HULINKS

はじめに

「サムライメックII・天」は、違法コピー防止のためのプロテクトをしていないソフトです。

私たちは、Macintoshユーザーのモラルを信頼する立場から、ご購入いただいたユーザーが、より快適にプレイできるようにと考え、コピープロテクトを廃止しました。

言うまでもなく違法コピーは犯罪であり、同時に、優れたコンピュータソフトが生まれ、流通してゆく文化的土壌を、根本から突き崩す行為です。違法コピーを行う人がいればいるほど、ソフトの作り手はより複雑なプロテクトで対抗する他なく、この悪循環が続いていけば、ユーザーはますます無意味な苦痛を強いられることになるでしょう。

Macintoshのユーザーは、こういったばかげたイタチごっこを止め、健全なコンピュータ文化を築いていける人々だ、と、私たちは信じています。

違法コピーは、やめましょう。

「サムライメックII・天」をプレイするために

下記のような環境が必要です。

●対象マシン

PLUS以降の全機種。

(できればカラー対応の機種でのプレイをお薦めします。)

●対応システム

漢字TALK7.1以上

(漢字TALK6.0.7では、メッセージの一部が読みとれなくなります。)

●必要メモリ

最低でも、4Mバイト以上が必要です。

●ハードディスクの空き容量が、20MB以上必要です。

40MB以上の空き容量があれば、より快適なプレイができます。

●インストール時に、CD-ROMドライブが必要です。

ハードディスクの空き容量が、40MB以上の方は、プレイ時にはCD-ROMは必要ありません。

◇マニュアルに記載されていない最新バージョンの情報は、

「最初にお読みください」というファイル中に記載されています。

必ず、併せてお読みください。

SAMURAMECH II・天

「サムライメックII・天」は、Macintoshの中の架空の世界で冒険の旅をする、ロールプレイングゲームです。

舞台となるのは、地球からはるかに離れた宇宙の辺境にある、「江戸群島」と呼ばれる群島型のコロニー。ゲームは、不思議な文明を持つこの忘れられた土地に、ひとりのみすばらしいサムライ……つまり、あなたが、到着するところから始まります。

あなたの職業は、賞金稼ぎ。指名手配されている悪人を退治する仕事です。ですが賞金首はみな、正体も、居場所も知れない者ばかり。「手間仕事」と呼ばれる人助けのアルバイトをしながら、少しずつ情報を集めていかなくてはなりません。さまざまな人々と関わりを持ち、すっかり町になじんだころには、あなたの追う賞金首の行方も、しだいに明らかになってくるでしょう。

こうしてあなたは、賞金首を追って、個性豊かな島々を旅してゆくことになります。

はたして、旅の終点に待っているのは、どんな結末でしょうか。それは、あなた自身が確かめて下さい。

Contents

1. インストール	4	17. ステータスの異常	41
2. ゲームスタート	5	18. 口入れ屋と手間仕事	42
3. 基本操作	6	19. サムライメックの秘訣	43
4. セーブ/ロード/終了	8	◇ 付録	
5. メニュー	9	メック/メックパーツ組み合わせ表	47
6. ステータス画面	11	用語索引	47
7. 天智電腦盤	14	キーボードショートカット一覧	48
8. メックとメックパーツ	15		
9. メックの組み立て	16		
10. メックの種類	18		
11. メックパーツの種類	26		
12. メックの装備	33		
13. 戦闘の基本	34		
14. 戦闘の手順	35		
15. 戦闘コマンド	36		
16. 昇段	40		

1. インストール

◇ハードディスクの空き容量が40MB以上ある方は

- CD-ROM「SamuraiMech II」をマウントし、CD-ROM内の「SamuraiMech II -天-」フォルダをハードディスクにドラッグコピーすれば、インストール終了です。

◇ハードディスクの空き容量が20MB以上40MB未満の方は

- CD-ROM「SamuraiMech II」をマウントし、CD-ROM内の「SamuraiMech II -天- (Small HD)」フォルダをハードディスクにドラッグコピーすれば、インストール終了です。
- 「SamuraiMech II -天- (Small HD)」フォルダを使用するのプレイでは、ゲーム中にCD-ROMからデータを読み込むため、あまり快適なプレイはお約束できません。ご了承ください。

注意！

「SamuraiMech II」フォルダの中にあるフォルダ/ファイルは、絶対に触らず、そのままにしておいてください。名前を変えたり、場所を移したりすると、トラブルの原因になります。また、こうして起きたトラブルに関しては、弊社は一切責任を持ちかねます。

2. ゲームスタート

- ゲームを起動するには、あなたのハードディスク上の、「サムライメックII」フォルダの中の、「SamuraiMech II」アプリケーションをダブルクリックします。
まず、ゲームをカラー、モノクロのどちらでプレイするか聞いてきます。それに答えると、右図のタイトル画面になります。
タイトル画面には、2つのボタンがあります。

NEW GAME ボタン

このボタンをクリックすると、ゲームを最初から始めることができます。
その際、以前にプレイしていたときのデータは、消えてしまいます。（ただし、以前のデータをバックアップとして保存する方法があります。セーブ/ロードの項を参照してください。）

あなたが以前にもこのゲームをプレイしていたなら、「ニューゲーム」ボタンをクリックしたときに、「以前のデータを消して、新しくゲームを始めますが、いいですか」というダイアログが現れます。データを消したくない場合、「いいえ」をクリックしてください。ニューゲームの開始はキャンセルされます。

ニューゲームでゲームを始めると、まず、プレイヤーキャラクタ（主人公）の名前を決めるためのボックスが現れます。自由に名前をつけてください。漢字、かな、英字、記号など、ほとんどの文字が使えます。名前は、6文字以内です。

CONTINUE ボタン

以前にやっていたゲームの続きをしたいときは、このボタンをクリックします。



3. 基本操作

◇マップ構成

●外宇宙地図

「江戸群島」全体を表現したマップです。一度でも行ったことのある島には、このマップを使って一瞬で移動することが出来ます。

移動を行うときは、島の名前をクリックしてください。その島の島マップが表示されます。

●島地図

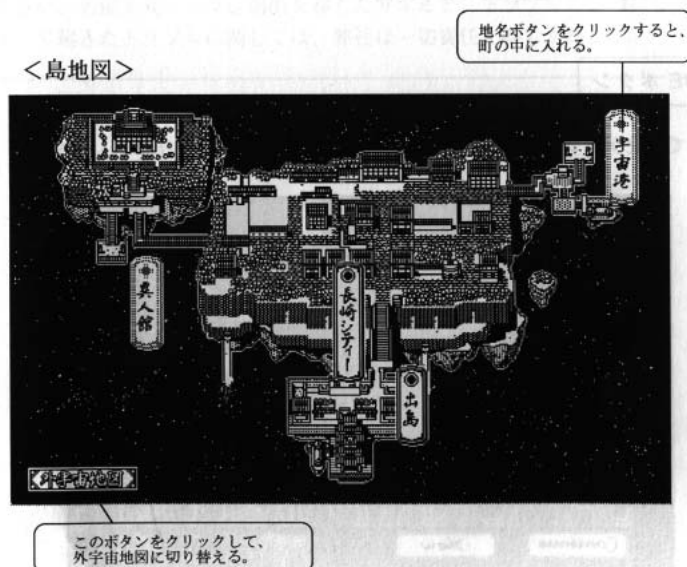
各島のマップです。ここに書かれている地名をクリックすると、その地点にすぐに移動することが出来ます。

ただし、一定の時期が来るまで、クリックできない場所もあります。

左下の「外宇宙地図へ」というボタンをクリックすると、外宇宙地図が表示されます。

●町/ダンジョン

島地図から、町やダンジョンに入ります。ここで人々の話を聞き、戦闘を行い、ゲームを進めていきます。



◇町/ダンジョンでの基本操作

●移動

行きたい方向にマウスポインタを持っていき、マウスボタンを押すと、その地点に向かって移動します。マウスポインタの形が、その地点でボタンを押したときの移動方向を示します。キーボードを使って移動することもできます。（巻末参照）

画面の端に来ると、その先にさらに道がある場合は、自動的にスクロールして画面が切り替わります。

階段やワープ装置を見つけたら、その上に立ち、自分をクリックしてください。次の画面に移動します。

クリックのかわりに、returnまたはenterキーを押しても同じです。

●話を聞く

人物のそばに行き、向き合うと、その人物が四角く点滅します。そうになったら、その人物をクリックしてください。

クリックのかわりに、returnまたはenterキーを押しても同じです。

●触る・調べる・取る

話を聞くのと、同じ要領です。

4.セーブ/ロード/終了

◇セーブ



セーブは、「記録の台」という場所で行います。

「記録の台」の左側の台に上り、正面をクリックすると、セーブすることができます。

セーブできるデータは、ひとつだけです。つまり、いったんセーブすると、その前にセーブしていたデータは、更新されてしまいます。

「記録の台」では、セーブする前に、次の昇段までに必要な経験点を教えてくれます。

◇ロード

「記録の台」の右側の台に上り、正面をクリックすると、セーブしておいたデータを、ロードすることができます。

ロードを行うと、現在のプレイヤーの状態は、消えてしまいます。

◇終了

このゲームでは、プレイヤーは、いつでもゲームを終了することができます。終了する前に、セーブを行う必要はありません。

再度「SamuraiMechII」を起動し、Continueを選ぶと、終了した地点からゲームを再開することができます。

取り扱い注意！ バックアップについて

プレイヤーのセーブデータは、「SamuraiMechII」フォルダの中の、「CurrentData」と「SavedUser」という、2つのフォルダに記録されています。

この2つのフォルダをコピーし、保存しておくことで、プレイヤーデータをいくつもバックアップしておくことができます。

このコピーデータを、「SamuraiMechII」フォルダの中の同データと入れ替えると、バックアップをした地点からゲームを再開することができます。

ただし、フォルダの名前を変えたり、「SamuraiMechII」フォルダの中に、余計なデータを残したままにしたりすると、トラブルが起きることがあります。

また、この作業は、必ずゲームを終了してから行ってください。

このバックアップの結果起きたトラブルについては、弊社としては責任を負いかねます。

ユーザーの自己責任において、作業を行ってください。

5. メニュー

◇「ゲーム」メニュー

●状態を確認 (⌘ - S)

ステータス画面 (後述) を呼び出します。

●天智電腦盤 (⌘ - T)

天智電腦盤 (後述) を呼び出します。

●所有メックパーツ一覧 (⌘ - P)

プレイヤーが持っているメックパーツを一覧できます。

●歩行速度 通常/高速

歩く速さを変えられます。快適な速度に設定して下さい。

●グラフィック速度 通常/高速

アニメーションの速さを変えられます。快適な速度に設定して下さい。

●サウンド (⌘ - M)

音楽・効果音をオン/オフします。チェックマークがついている時が、オンです。

●屏風を立てる

画面の外をクリックしても、ファインダや他のアプリケーションに切り替わらなくなります。

●終了 (⌘ - Q)

ゲームを終了します。戦闘中をのぞいて、いつでも終了することができます。

◇「地図」メニュー

町の地理を表した地図を見るコマンドです。

地図は、各地で売っているものを購入することで、見られるようになります。

◇「メックいじり」メニュー

●新規組立て（⌘ - N）

メックを、新たに組み立てるためのコマンドです。

●現所有メック一覧

「新規組立て」の下に、現在所有しているメックの一覧が表示されます。そのうち、装備しているものには、左に「◆」マークがついています。

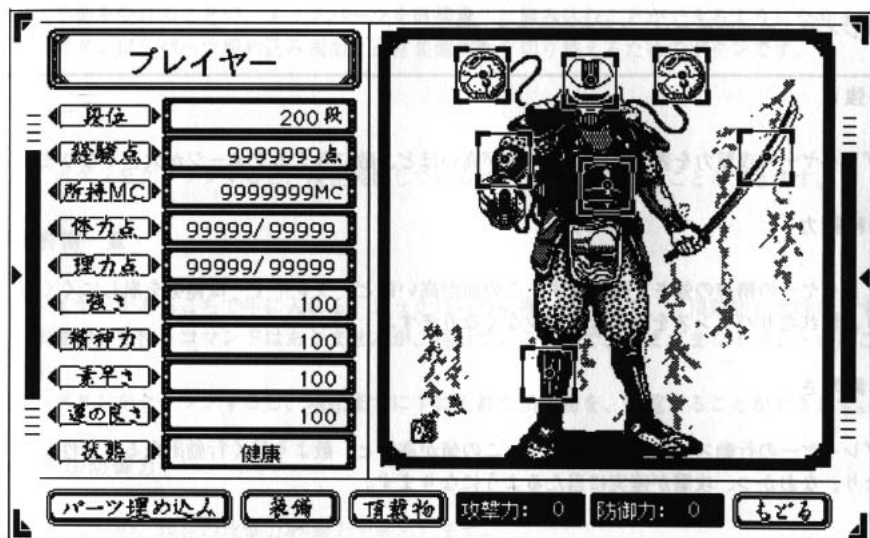
この、現所有メックのうちひとつを選ぶと、そのメックの「組み替え画面」が表示され、部品（メックパーツ）を組み替えてメックをバージョンアップすることができます。

◇「メック使用」メニュー

ここには、通常移動時に使うことの出来るメックの一覧が表示されます。そのうちひとつを選ぶと、そのメックを使ったことになります。

6. ステータス画面

プレイヤーのステータスが一覧できるほか、メックの装備もここで行います。ゲームメニューの「状態を確認」(⌘-S)で呼び出すことができます。また、戦闘中も、「状態を確認」コマンドで、いつでも呼び出せます。



- 名前
プレイヤーの名前が表示されています。この名前の上をクリックすると、名前をいつでも変更することが出来ます。
- 段位
プレイヤーの段位を示します。段位が上がるほど、プレイヤーは強くなります。
- 経験点
プレイヤーが戦闘によって得た、いままでの経験点の総計です。一定の値になると、次の段に昇段することができます。
- 所持MC
プレイヤーが持っているメガチップ（お金）です。
- 体力点（HP）
プレイヤーの生命力を示す値です。これがゼロになると、プレイヤーは倒れてしまいます。

●理力点 (FP)

プレイヤーの精神的なスタミナを表す値です。高度なメックを使う際に消費します。これがゼロになると、妖術機械、助人玉といった高度なメックが使えなくなります。

◇プレイヤーの能力値

プレイヤーの戦闘能力は、4つの値で表されます。

●強さ

プレイヤーの攻撃力を表します。この値が高いほど、敵に与えるダメージが大きくなります。

●精神力

プレイヤーの精神の強さを表します。この値が高いほど、プレイヤーは体勢を崩しにくくなり、倒れたりバランスを崩すことが少なくなります。

●素早さ

プレイヤーの行動スピードを表します。この値が高いと、敵より早く行動出来る可能性が高くなり、なおかつ、攻撃が確実に当たるようになります。

●運の良さ

プレイヤーの運の良さを表します。戦闘中のさまざまな場面で影響をおよぼす値です。

●状態

プレイヤーの健康状態を表します。

プレイヤーは、戦闘中やメックパーツ取得時などに、細菌に感染したり、盲目にされたりすることがあります。こういった状態では、HPが減ってゆくなどのさまざまなデメリットがあり早めに丸薬を使って治療する必要があります。

●メック装備画面

ステータス画面の右側は、メックを装備するための画面です。
詳しくは、メックの項（33ページ）で解説しています。

●パーツ埋め込みへ/通常装備へ

改造手術を受けることで、メックパーツを直接身体に組み込むことができますようになります。
このボタンは、パーツ埋め込み画面と通常装備画面を切り替えるためのボタンです。

●装備一覧

このボタンをクリックすると、現在装備しているメックの一覧を見ることができます。

●頂戴物一覧

プレイヤーがあちこちで手に入れる、メック以外の品物を総称して、「頂戴物」と呼びます。
「頂戴物」を使うコマンドはありませんが、持っていることで、さまざまなイベントが起こります。
このボタンをクリックすると、現在までに手に入れた頂戴物を、一覧することができます。

●攻撃力/防御力

プレイヤーの、現在の攻撃力/防御力を表示します。

●OK

このボタンをクリックすると、ステータス画面が閉じます。

7. 天智電腦盤

天智電腦盤は、プレイヤーが賞金首を探し、イベントを進めてゆく上で、大きな助けになる、小型の携帯電腦です。

戦闘中以外なら、いつでも呼び出して見ることができます。

●賞金首

賞金のかかった敵のリストを見ることができます。

各島の口入れ屋という場所にある掲示板を見ることで、その島にいる賞金首の顔写真と、賞金額が表示されるようになります。

●電子郵便

さまざまな人から送られてくる、電子メールを見ることができます。

電子郵便が入ったときは、音とともに天智電腦盤が自動的に開き、入ったばかりのメッセージを表示してくれます。

●仕事控え

天智電腦盤は、重要な情報を、自動的にメモして保存しておいてくれます。メモは、いつでも読むことができます。とくに、メックに関する情報は、欠かさず読みましょう。

●手間仕事

プレイヤーが引き受けることの出来る仕事の一覧が表示されます。プレイヤーがどの仕事を完了していて、どの仕事をまだ受けていないのかが、すぐにわかります。

各島の口入れ屋という場所にある掲示板を見ることで、その島で起きている仕事の詳しい情報が、電腦盤に入力されます。



8. メックとメックパーツ

◇メックとは

人類が誕生し、宇宙に進出するはるか前、宇宙には、独自の超高度な文明を持つ先住民族がいました。現在、人類によって、「古代人」と呼ばれる生物です。

古代人は、宇宙のあちこちにコロニーを建設して暮らしていました。そういったコロニーの地下には、古代人の作った機械類が、膨大な数の残骸となって眠っています。

人類は、この残骸から部品を抜き出し、組み合わせることで、強力なパワーを持つ道具が作れることを発見しました。その性能は、人類が自力で作る道具など、束になっても追いつけないほど優秀なものでした。

この発見以来、人類の文明は、古代人の残した機械に大きく依存するようになってゆきました。人類は、宇宙に散らばる古代人コロニー跡を見つけては、その上に移住するようになっていったのです。ゲームの舞台となる「江戸群島」も、そういったコロニーのひとつです。

現在、古代人の機械の残骸から取り出される部品を、「メックパーツ」、それを組み合わせて作るさまざまな道具類を、「メック」と呼んでいます。

◇メック組立てに必要なもの

●設計図

設計図とは、メック組立てを自動化するための電腦基板のことです。メックの組立て行程は、あまりに複雑なため、この設計図なしでは行えません。

●メックパーツ

必要なメックパーツが、全部揃って、はじめてメックを組み立てることができます。

●メガチップ

パーツとパーツを接合するために、メガチップという特殊な流体金属が必要です。高度なメックほど、大量のメガチップを必要とします。

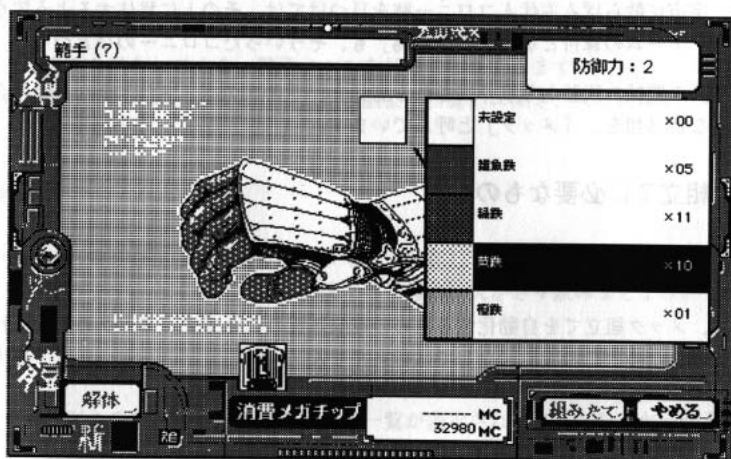
メガチップは、現在、鑄造され、貨幣としても使われています。

9. メックの組立て

◇新規組立て

メックを新しく組み立てるためには、次のような手順を踏みます。

1. 「メックいじり」メニューから、「新規組立て」(☞-N)を選びます。
現在所有している設計図の、一覧が表示されます。
2. 作りたいメックの設計図を選び、クリックします。
下図のような、メック組立て画面が表示されます。
パーツが足りず、組立てが出来ないメックの設計図は、選べなくなっています。



3. 「なし」となっているボックスの上をクリックします。そこに入れることのできるパーツがポップアップして表示されますので、マウスボタンを押したままパーツを選び、ボタンを放します。
こうして、メックにパーツを組み込んでゆきます。
4. 「組み立て」ボタンを押すと、メックが自動的に組み立てられます。
その前に、画面下の、所持メガチップと必要メガチップをよく見比べてください。メガチップが足りないと、メックは組み立てられません。
組み立てられるメックの性能は、画面右上に表示されます。

◇組み替えと解体

現在所有しているメックを、パーツに戻したり、パーツを入れ替えたりすることができます。

「メックいじり」メニューには、現在所有しているメックの一覧が表示されます。そこから、組み替え/解体を行いたいメックを選んでください。

組み替え/解体画面が表示されます。

ここで、解体したい場合は、左下の「解体ボタン」をクリックしてください。

組み替えたい場合は、パーツを交換したあと、「組み立て」ボタンをクリックしてください。

「組み替え」は、新たにメックを作るよりも、ずっと費用が少なくて済みます。

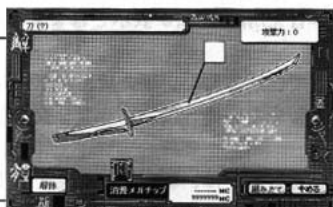
10. メックの種類

◇基本装備メック… 基本的な武器と防具。サムライの必需品。

【刀】

サムライの魂とも言える武器。
良い金属を使うほど、攻撃力の高いものになる。

必要パーツ: 超金属



【鎧】

敵の攻撃から身を守る防具。
良い金属を使うほど、防御力が高まる。

必要パーツ: 超金属×3



【兜】

頭に装着する防具。
良い金属を使うほど、防御力が高まる。

必要パーツ: 超金属×2



【籠手】

両腕に装備する防具。
良い金属を使うほど、防御力が高まる。

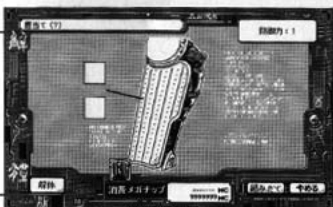
必要パーツ: 超金属×2



【脛当て】

両足に装備する防具。
良い金属を使うほど、防御力が高まる。

必要パーツ: 超金属×2



◇強化装備メック

前ページの「基本装備メック」を、特殊なパーツによって強化した武器と防具。

特殊技術を持つ科学者などが、プレイヤーの持つ設計図を加工して、強化してあげることができます。こうした設計図のレベルアップによって、「強化装備メック」を組み立てることができるようになります。

設計図が強化されるたび、設計図一覧に表示されるそれぞれの設計図の下に、マークが表示されます。

これらのメックは、機刀以外は、装備中理力点をこくわずに消費し、理力点ゼロになるとその性能は発揮されなくなってしまいます。

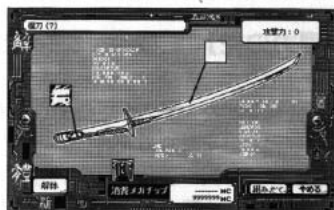
【機刀(きとう)】

「刀」の設計図を強化した後、作ることができる。

「剣術弾」と呼ばれるエネルギー弾を装填することによって、「必殺剣」を繰り出すことができる。

「剣術弾」は、メック組立て画面で組み込むことはできない。

戦闘中、使用する直前に装填する必要がある。



必要パーツ: 超金属

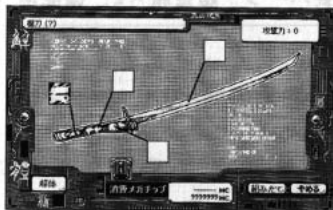
【妖機刀(ようきとう)】 (装備すると、戦闘中、微量の理力点を消費する)

「機刀」の設計図を強化した後、作ることができる。

妖術素パーツ「分子振動波発生機関」を動力素パーツによって駆動し、刃全体から振動波を放出する。

そのため通常の刀より、はるかに高い攻撃力を持つ。金属の強化、動力素の強化の両方によって攻撃力を高めることができる。

「剣術弾」による「必殺剣」攻撃も可能。



必要パーツ: 超金属、妖術素 (分子振動波発生機関)、動力素

【妖鎧（ようがい）】（装備すると、戦闘中、微量の理力点を消費する）

通常の鎧より遥かに高い防御力を誇る鎧。

「鎧」の設計図の強化が必要。

妖術素パーツ「力場発生機関」を、動力素パーツによって起動することで、敵の刃による衝撃を激減させることができる。

金属の強化、動力素の強化の両方によって防御力を高めることができる。



必要パーツ: 超金属×3、妖術素 (力場発生機関)、動力素

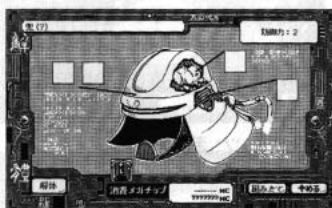
【理力の兜】（装備すると、戦闘中、微量の理力点を消費する）

妖術機械などのメックを駆動するエネルギー、理力を脳髓から取り出すための兜。

「兜」の設計図の強化が必要。

機能素パーツ「理力変換機能」を動力素によって駆動することで、理力エネルギーをメック駆動エネルギー流体に変換する。

高い能力の動力素パーツを使うことにより、エネルギー変換時のロスを減らし、妖術機械などの消費理力点を節約することができる。



必要パーツ: 超金属×2、機能素 (理力変換機能)、動力素

【反重力の籠手】（装備すると、戦闘中、微量の理力点を消費する）

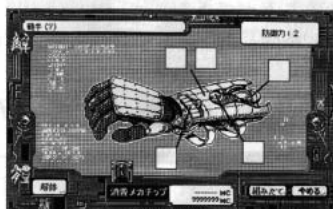
たとえ使用者が倒れていても、自動的に敵の刃を受け止めてくれる籠手。

「籠手」の設計図の強化が必要。

組み込まれた機能素パーツ「反重力機能」を動力素によって駆動する。駆動タイミングを判定するために探知素パーツが使用されている。

高い能力の探知素パーツを使うことにより、より適確に敵の刃を受けとめることができる。

動力素パーツの善し悪しは、効果にそれほど影響しない。



必要パーツ: 超金属×2、機能素 (反重力機能)、動力素、探知素

◇□から体内に取り入れるメック

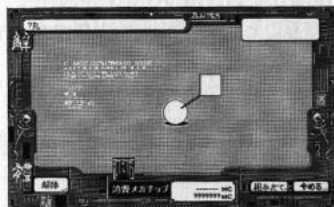
身体を特殊な状態にしたり、元に戻したりするメック。

【丸薬】

食べることによって、身体の状態を変化させることのできる薬。

混ぜこまれた生化学パーツによって、さまざまな効果を現す。

必要パーツ：生化学



以下は代表的な丸薬。

- | | |
|----------------|---------------------------|
| α 抗体丸： | 体内の α 細菌を一瞬のうちに死滅させる。 |
| 体力回復丸： | 体力点を約50回復させる。 |
| 体力大回復丸： | 体力点を約100回復させる。 |
| 視神経回復丸： | 戦闘中、一時的に目が見えなくなった状態を元に戻す。 |
| 強さ上昇丸： | 戦闘中、「強さ」を一時的に1アップさせる。 |

◇特殊武器メック

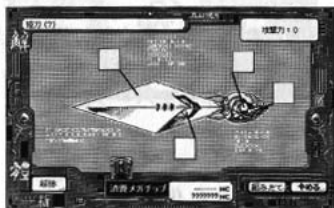
刀に代わる補助的な攻撃手段として使われるメック。

【短刀】

投げることによって、さまざまな形で敵にダメージを与えることができる武器。

短刀が敵に与えることの出来るダメージには、3種類ある。

全ての能力を1つの短刀に持たせることもできる。



殺傷能力 鋭い刃で敵にダメージを与えることができる。強力な超金属パーツの短刀ほど殺傷能力が高い。

爆発能力 機能素パーツ「爆発機能」と、それを駆動するための動力素パーツを仕込むことで、「爆裂短刀」と呼ばれる、命中した後爆発する短刀を作ることができる。強力な動力素を使うほど、爆発力が高い。

生化学能力 主に丸薬などに使われる生化学パーツを仕込むことで、命中した敵を α 菌に侵したり、毒撃の効果を与える短刀を作ることができる。

最低限必要なパーツ：超金属

爆発機能のために必要な追加パーツ：機能素（爆発機能）、動力素

生化学機能のために必要な追加パーツ：生化学

【妖術機械】

（使うたびに、理力点を消費）

様々な強力な機能を持つことのできる、飛び道具的な武器。

妖術素パーツを動力素パーツで駆動し、方向素パーツで指定された方向に、機能素パーツ「射出機能」によって発射する。

高価な宝珠パーツを組み込む必要があるが、それがどのような役割を持っているのかは未だ解明されていない。

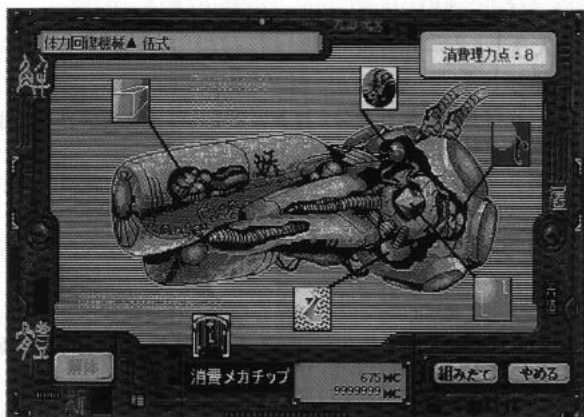
妖術素によって、その効果は全く異なるものになる。

高性能な妖術機械ほど、大量の理力点を消費する。

必要パーツ：妖術素、動力素、機能素（射出機能）、方向素、宝珠

＜妖術機械＞

代表的な妖術機械の例。



電光手裏剣機械

電光手裏剣を敵めがけて発射し、ダメージを与える。動力素パーツが強力になると、一度に発射する電光手裏剣の数が増える。「よける」によって命中数を減らすことができる。

拡散振動波機械

強力な分子振動波を比較的広範囲に向けて射出する。ターゲットが「助人王」を装備していた場合、それらにも同時にダメージを与えることができる。動力素パーツが強力になるほど、与えるダメージが大きくなる。

体力回復機械

傷や疲労を治療することのできる「癒合波」を射出する。動力素パーツが強力になるほど、回復する体力点が大きくなる。

理力封印機械

理力エネルギーからメック駆動エネルギー流体への変換を疎外する微粒子を射出する。成功すれば、ターゲットは理力を要する全ての行動が取れなくなる。動力素パーツが強力になるほど、射出する疎外微粒子の量が大きくなり、成功率が高まる。

防御力場機械

一瞬だが、強力な防御力場を発生させ、刃などが近付くのを防ぐ。「よける」と同種の効果があるが、はるかに強力。優秀な動力素パーツを組み込むほど、効力は大きくなる。

【助人玉】

自発的に攻撃や防御を行ってくれる、空中に浮かんだ球形の自動機械。

妖術機械の発展形とも言える。

妖術機械と同じく、組み込まれた妖術素パーツを動力素パーツで駆動し、方向素パーツで指定された方向に発射する。

動力素パーツが強力なほど、妖術による効果の度合いが大きくなる。

浮遊移動するために、機能素「反重力機能」パーツを使用する。

妖術機械とは異なり、妖術を射出する働きをも機能素「反重力機能」パーツが担うため、機能素「射出機能」は必要ない。

意志素パーツによる行動論理に従って行動し、その行動論理に適合しているかどうかを探知素パーツによって判断する。

探知素パーツの優秀さによって、行動判断を正しく検出できるかどうか決定される。

妖術機械と同様に高価な宝珠パーツを組み込む必要があるが、それがどのような役割を持っているのかは未だ説明されていない。

助人玉はその性質上、敵から攻撃を受けることも多々ある。攻撃を受ける度に、助人玉自体の体力点が減少してゆき、0になると破壊されてしまうが、運が良ければ残骸の中から幾つかのパーツを回収することができる。

助人玉の体力点は、外殻を担う超金属パーツによって決定される。



必要パーツ

超金属×2、妖術素、動力素、機能素(反重力機能)、方向素、探知素、意志素、宝珠

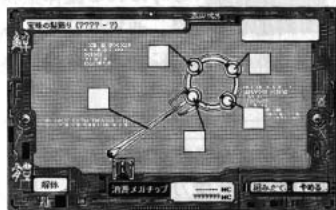
◇特殊工芸メック

メックパーツは見た目にも美しく、神秘的な輝きを持つものが多い。そのため、最高に贅沢な装飾品としても、人々に貴ばれている。どれも、装備はできない。

【宝珠の髪飾り】

高価な宝珠を4つも組み込んだ髪飾り。
使用された宝珠の組み合わせによって、取り引きされる
値段が異なるらしい。

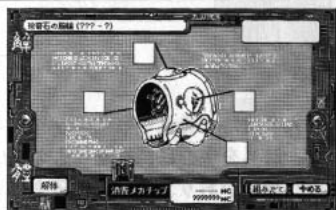
必要パーツ：宝珠×4、超金属



【珍奇石の腕輪】

宝珠と並んで珍重される珍奇石パーツを組み合わせた
腕輪。珍奇石の組み合わせによって、取り引きされる
値段が異なるらしい。

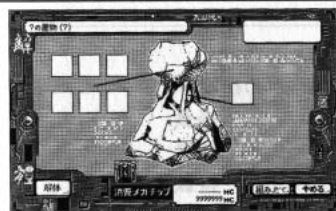
必要パーツ：珍奇石×3、超金属



【超金属の置物】

美しい超金属をふんだんに使った置物。
てっぺんにあてがわれる宝珠の種類によっても、取り
引きされる値段が変わるらしい。

必要パーツ：超金属×6、宝珠



◇メックとしての人体

体内にメックパーツを埋めこむことにより、生体機能を増強させる。

【人体】

あたかも1つのメックであるかのように、人間を「パーツを埋め込み可能」にする生体改造技術が、密かに研究されているらしい。

生化学パーツを組み込むことによって、丸薬を飲んだときの効力の一部を持続させることができるらしいが、詳しいことはよくわかっていない。

埋め込み可能パーツ：生化学パーツの一部と思われる。

11. メックパーツの種類

【メガチップ】

「メガ流動金」と呼ばれる流体金属を冷却して固め、一定の重さに切り分けて鑄造した貨幣。通貨単位は「mc」。

貨幣であると同時に、メックの組み立て・組み替えに欠かせない、柔軟な銅材でもある。



メガチップを必要とするメック

刀、機刀、妖機刀、鎧、妖鎧、兜、理力の兜、籠手、反重力の籠手、脛当て、短刀、妖術機械、助人玉、丸薬、髪飾り、腕輪、置物

【超金属パーツ】

古代人の遺跡で発見されたメックからしか得ることのできない金属。

武器、防具を中心に、様々なものに応用されている。

様々な種類があり、それぞれ硬度が異なる。

蛍光鉄、瑠璃銅、白亜銀、ウグイス金は純度によって等級が分けられており、純度が高いものほど硬度も高い。



<超金属の種類>

緑鉄

黄鉄

橙鉄

赤鉄

蛍光鉄

瑠璃銅

白亜銀

ウグイス金

超金属を必要とするメック

刀、機刀、妖機刀、鎧、妖鎧、兜、理力の兜、籠手、反重力の籠手、脛当て、短刀、助人玉、髪飾り、腕輪、置物

【動力素パーツ】

いわゆる「エンジン」の役割を担うメックパーツ。

零式から一式、貳式と等級分けされており、数字の大きい物ほど出力が大きい。



（動力素を必要とするメック）

妖機刀、妖鎧、理力の兜、反重力の籠手、短刀（爆発機能を持たせる場合のみ）、妖術機械、助人玉

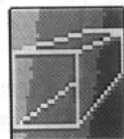
【方向素パーツ】

メックの行動対象を指定するために使用されるパーツ。

方向素の種類

あっち

こっち



（方向素を必要とするメック） 妖術機械、助人玉

【機能素パーツ】

メックの働きの中核を担う、極めて高度な働きをするパーツ。

機能素の種類

理力変換機能

反重力機能

射出機能

爆発機能



（理力変換機能を必要とするメック）

理力の兜

（反重力機能を必要とするメック）

反重力の籠手、助人玉

（射出機能を必要とするメック）

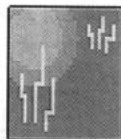
妖術機械

（爆発機能を必要とするメック）

短刀（爆発機能を持たせる場合のみ）

【妖術素パーツ】

一般に「妖術」と呼ばれる様々な効果の元となるパーツ。
主に妖術機械、助人玉に組み込まれて、それらの働きを決定する。



<妖術機械の種類>

電光小球発生機関

光子を凝縮させた光の弾を作り出す。
「電光手裏剣機械」を作るために使用される。

分子振動波発生機関

分子運動を著しく活発化させる波を作り出す。
「拡散振動波機械」を作るために使用される。

雷電発生機関

激しい雷を作り出す。
「雷電殺撃機械」を作るために使用される。

癒合波発生機関

傷や疲労を治療することのできる「癒合波」を発生させる。
「体力回復機械」を作るために使用される。

物質転送機関

物体を粒子に変換する。「脱出用転送機械」を作るために使用される。

催眠脳波発生機関

脳を睡眠状態程度にまで陥れる特殊脳波を作り出す。
「催眠脳波機械」を作るために使用される。

封印場発生機関

理力エネルギーからメック駆動エネルギー流体への変換を疎外する微粒子を作り出す。「理力封印機械」を作るために使用される。

防御力場発生機関

一瞬だが、強力な防御力場を発生させる。
「防御力場機械」を作るために使用される。

理力採集機関

メック駆動エネルギー流体を気化させ、取り込むことのできる気体を作り出す。
「理力採集機械」を作るために使用される。

放射線発生機関

放射線を発生させ、それによる情報を分析する。

「放射線式解体機械」を作るために使用される。

次元開放機関

「暗黒封鎖」と呼ばれる次元封鎖を解除する。

「次元開放機械」を作るために使用される。

立体映像機関

特定の場所に残るエネルギーフィールド(いわば場所に蓄えられた記憶)を読みとり、三次元ホログラムとして映像化する。

「立体映像再生機械」を作るために使用される。

幻影場発生機関

五感全てに作用する強力な「幻影場」を作り出す。

「幻影場発生機械」を作るために使用される。

記号体系解読機関

あらゆる記号体系のメタ構造を分析する。

「万能翻訳機械」を作るために使用される。

運動分子停止機関

分子振動波発生機関の逆の効力を持つ。

「神式冷却機械」を作るために使用される。

妖術素を必要とするメック

妖術刀(分子振動波発生機関が必要)、妖鎧(防御力場発生機関が必要)、妖術機械、助人王

【探知素パーツ】

戦闘での敵味方の状況を判断する働きを担うパーツ。

助人王、反重力の籠手といった、自動的に動作するメックに必要となる。

性能の悪い探知素は、正確な状況判断に失敗する可能性が高い。



探知素の種類

下級探知素

中級探知素

上級探知素

特級探知素

探知素を必要とするメック

反重力の籠手、助人王

【意志素パーツ】

助人玉の働くタイミングを指定するために使用されるパーツ。

助人玉に組み込まれた探知素パーツの性能が悪いと、意志素で指定したタイミングであっても、助人玉が動作しない場合がある。



意志素の種類

参回おきに作動

式回おきに作動

体力75%以下で作動

体力50%以下で作動

体力25%以下で作動

死亡直前に作動

(この意志素パーツを組み込んだ助人玉は、一度作動した後、自爆してしまう。)

直立時に作動

転倒時に作動

敵直立時に作動

敵転倒時に作動

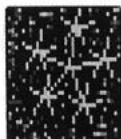
(意志素を必要とするメック) 助人玉

【生化学パーツ】

生物の体内に溶け込むことで、生体機能に様々な影響を与えるパーツ。

丸薬として飲み込んだり、短刀の刃に薄く伸ばして傷口から敵体内に侵入させたりするために使用する。

噂では、生化学パーツを体内に埋め込むことができるようにする人体改造技術が、密かに研究されているらしい。



<生化学パーツの種類>

α 細菌: 生体を α 細菌に冒す。

β 細菌: 生体を β 細菌に冒す。

γ 細菌: 生体を γ 細菌に冒す。

α 細菌抗体: 生体内の α 細菌を死滅させる。

β 細菌抗体: 生体内の β 細菌を死滅させる。

γ 細菌抗体: 生体内の γ 細菌を死滅させる。

毒撃: 生体の体力点を瞬時に半減させる。

超毒撃: 生体の体力点のほとんどを瞬時に奪う。

毒撃抗体:	体内に組み込まれ、「毒撃」「超毒撃」への抗体を作り出す。
体力回復:	生体の治癒能力を促進し、体力点を回復させる。
体力大回復:	生体の治癒能力を促進し、体力点を大きく回復させる。
体力超回復:	生体の治癒能力を促進し、体力点を非常に大きく回復させる。
体力全回復:	生体の治癒能力を促進し、体力点を完全に回復させる。
視神経遮断:	眼球からの情報の脳への伝達を一時的に疎外する。
視神経回復:	遮断された視神経を健康な状態に戻す。
強さ強化:	強さをわずかに上昇させる。
精神力強化:	精神力をわずかに上昇させる。
素早さ強化:	素早さをわずかに上昇させる。
運の良さ強化:	運の良さをわずかに上昇させる。
自然治癒:	体内に組み込まれ、生体の自然治癒能力を増大させる。
天然理力回収:	体内に組み込まれると、外界に飛散する理力を回収できる。

(生化学を必要とするメック) 短刀(生化学機能を持たせる場合のみ)、丸薬

【宝珠パーツ】

怪しい輝きを放つ、球形のメックパーツ。

メックに組み込まれ、重要な働きを担うことは確かだが、どのような働きかは、未だ解明されていない。

最高級の装飾品としても貴ばれている。



宝珠パーツの種類

蒼龍(そうりゅう)

朱雀(すざく)

白虎(びゃっこ)

玄武(げんぶ)

(宝珠を必要とするメック) 妖術機械、助人玉、髪飾り、置物

【珍奇石パーツ】

宝珠と並んで珍重される、複雑な文様を持つメックパーツ。
どのような働きを持っているのか、全く解明されていない。
最高級の装飾品として貴ばれている。



珍奇石パーツの種類

子、丑、寅、卯、辰、巳、午、未、申、酉、戌、亥

珍奇石を必要とするメック 腕輪

【剣術弾パーツ】

いわゆる「必殺剣」を使うために必要な弾丸のようなメックパーツ。
使用するためには、「機刀」または「妖機刀」が必要。
他のメックパーツとは異なり、使用する直前に機刀内部に装填する必要がある。
一回の必殺剣を繰り出すたびに、一発の剣術弾が消費される。
攻撃力の異なる幾つかの等級に分類される。



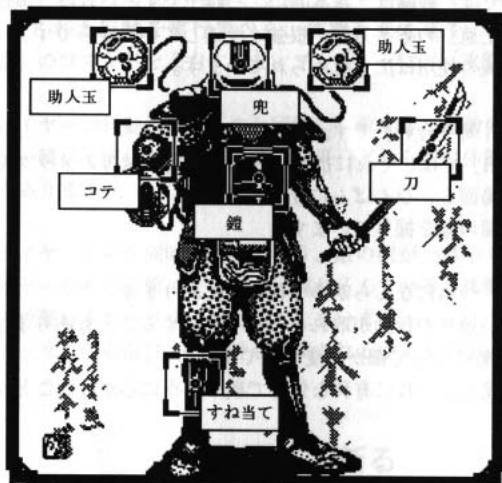
<剣術弾パーツの種類>

- 剣術弾1.4: 通常の1.4倍の力で攻撃できる。
- 剣術弾1.6: 通常の1.6倍の力で攻撃できる。
- 剣術弾1.8: 通常の1.8倍の力で攻撃できる。
- 剣術弾2.0: 通常の2倍の力で攻撃できる。

剣術弾を使用できるメック 機刀、妖機刀

12. メックの装備

◇通常メックの装備



ゲームメニューの、状態を確認（⌘-S）コマンドで、ステータス画面を呼び出します。
戦闘中でも、呼び出すことができます。

上図の、メック装備画面で、メックを装備します。

四角く囲まれた枠の中にカーソルを移動すると、その部位に現在装備しているメックが表示されます。そのままマウスボタンをクリックすると、装備できるメック一覧が表示されますから装備したいメックを選び、ボタンを放してください。

画面下の攻撃力/防御力の数値をチェックして、最適なメックを装備しましょう。

◇パーツ埋め込み

ステータス画面の左下の「パーツ埋め込み」ボタンをクリックすると、パーツ埋め込み画面に切り替わります。

メック装備と同じ要領で、パーツを埋め込みます。

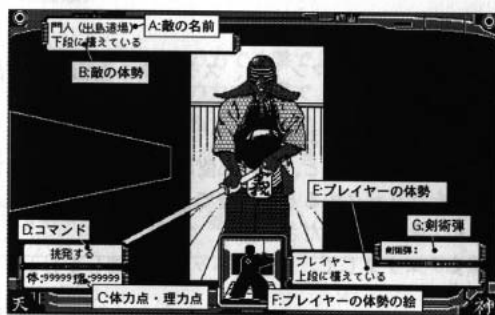
パーツは、どの部位に埋め込んでも同じ働きをします。

13. 戦闘の基本

◇戦いの基本

- 「サムライメック」の世界では、戦闘は、基本的に、一対一です。これは、地球の江戸時代から連綿と受け継がれた「武士道」の考え方が、根強く浸透しているからです。
ただし、戦闘を補助する機械の使用は広く認められています。
- 戦闘の基本は、刀を使った「斬り合い」です。
しかし、「サムライメック II」では、それに加え、短刀、妖術機械等のメックをいかに使うかが、戦闘の行方を左右する場面も、ひんばんに登場します。
メックの使いこなしが、戦闘の鍵を握っています。
- プレイヤーと敵は、戦闘中、つねになんらかの「体勢」にあります。
この「体勢」によって、思い通りの行動が取れなくなったりすることもあります。
また、攻撃力/防御力も、体勢によって細かく変化してゆきます。
有利な体勢、不利な体勢を覚え、つねに有利な体勢で戦うように心がけることが、勝利の秘訣であるといえるでしょう。

◇戦闘画面



- A. 敵の名前が表示されます。
- B. 敵の体勢が表示されます。
- C. プレイヤーのHP/FPが表示されます。
- D. その時カーソルがあるエリアの
コマンド名を表示します。
- E. プレイヤーの体勢を表示します。
- F. プレイヤーの体勢を、絵で表示します。
- G. 剣術弾が、装填されているかどうか
表示されます。

14. 戦闘の手順

戦闘画面は、12のエリアに分割されています。

このエリアひとつが、それぞれひとつのコマンドに対応しています。

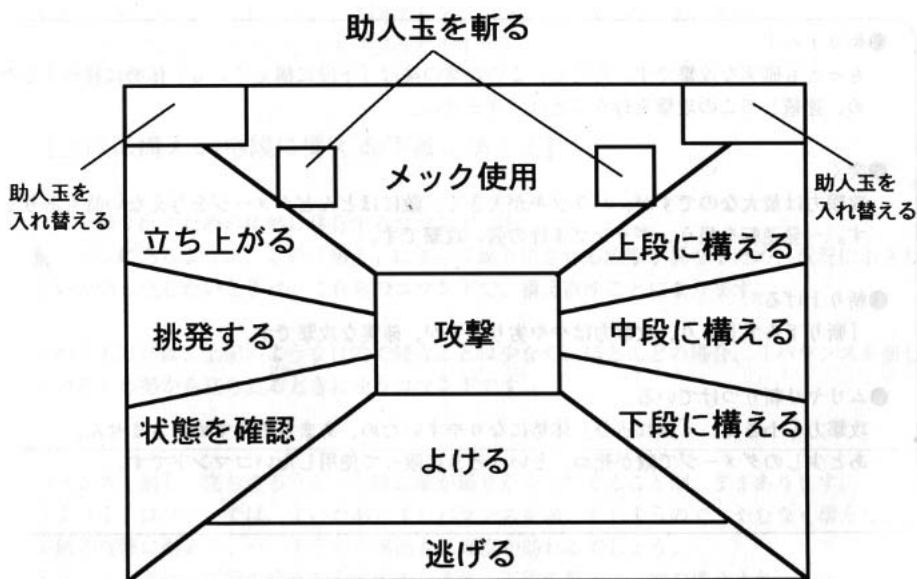
入力したいコマンドのエリア内を、クリックすることで、コマンドが入力され、プレイヤーは入力された行動を実行すべく、体勢を変えます。

例えば「攻撃」のコマンドを入力すると、プレイヤーは、「攻撃している」体勢に移ります。

ただし、プレイヤーが行動しているのと同時に、敵もまた行動をしており、両者のうち、どちらかの行動が一瞬早く実行されます。その結果、どちらかの体勢が変化し、行動が完了せずに終わることもあります。

例えば、プレイヤーと敵が同時に攻撃に移り、敵の剣が一瞬早くダメージを与えた場合。もし、プレイヤーがその攻撃によって、「倒れ込んでいる」体勢になってしまったとすると、プレイヤーの攻撃は実行されずに終わってしまいます。

「サムライメック」の戦闘に、戦略性が要求されるゆえんです。



15. 戦闘コマンド

【攻撃】

敵に刀でダメージを与えるためのコマンドです。

攻撃を行う前の体勢によって、攻撃の方法は違います。

「上段に構えている」	→	「斬り下ろす」
「中段に構えている」	→	「突く」
「下段に構えている」	→	「斬り上げる」
「バランスを崩している」	→	「ムリヤリ斬りつけている」

なお、「倒れている」体勢からは、攻撃はできません。

4種類の攻撃の特徴は、それぞれ以下の通りです。

●斬り下ろす

もっとも確実な攻撃です。ただし、この攻撃の後は「下段に構えている」体勢に移行するため、連続してこの攻撃を行うことはできません。

●突く

攻撃力は最大なのですが、バラツキが大きく、敵にほとんどダメージを与えない時もあります。一発逆転を狙う、ギャンブル性の強い攻撃です。

●斬り上げる

「斬り下ろす」より、攻撃力はやや劣りますが、確実な攻撃です。

●ムリヤリ斬りつけている

攻撃力も小さく、「倒れ込む」体勢になりやすいため、あまりおすすめできません。あと少しのダメージで敵が死ぬ、というときに限って使用したいコマンドです。

【よける】

敵の攻撃を防御するコマンドです。

状況にもよりますが、ダメージをかなり減らしてくれるうえ、体勢を崩す確率もかなり低くなります。

また、よけていると、敵が空振りしやすくなります。

ただし、ほとんどのメック攻撃に対しては、体勢を崩す確率が減るだけで、ダメージの軽減はまったくありません。（電光手裏剣だけは、よけることができます。）

このコマンドは、バランスを崩した体勢や、倒れている体勢からでも実行できます。

が、よけた後は、またもとの体勢に戻ってしまいます。

【逃げる】

戦闘から脱出するコマンドです。

かなりの確率で逃げられますが、失敗すると、バランスを崩してしまいます。

このコマンドは、倒れているときは実行できません。

【上段に構える/中段に構える/下段に構える】

攻撃を繰り出すための体勢に移行するコマンドです。

前ページにあるように、この「構え」によって繰り出される攻撃が異なるため、状況にふさわしい攻撃を出したいときは、これらのコマンドで、構え直すことになります。

しかし実際には、上記のような目的で使うことは少なく、ほとんどの場合、「バランスを崩している」体勢から立ち直るときに使うコマンドです。

バランスを崩し、立ち直ろうとした時に敵が斬りかかってくることが、ままあります。

「よける」コマンドでは、よけたあとまたバランスを崩してしまうので、やむなく構えなおして敵の攻撃に耐える。……そういう場面も、幾度か訪れるでしょう。

そういうときは、下段の構えをおすすめします。下段の構えは、他の構えより、若干ですが防御力が高いのです。

【立ち上がる】

「倒れ込んでいる」体勢の時にのみ、実行するコマンドです。このコマンドを実行しないと、プレイヤーは「倒れ込んでいる」体勢から抜け出すことができません。コマンドを実行すると、プレイヤーは上段の構えに移行します。

【挑発する】

敵を挑発します。挑発している間は、スキだけです。
その他には、意味がありません。よほど余裕があるときだけ、遊びで使ってください。
敵が挑発してきたときは、チャンスですから思いきりダメージを与えてやりましょう。

【状態を確認する】

戦闘中、ステータス画面を呼び出します。ここで、装備を変えることができます。

このコマンドは、実行にターンを消費しません。

助人玉については、このコマンドを使わなくても、装備が変更できます。
戦闘画面の左右の上隅、自分の助人玉が浮いているあたりをクリックすると、助人玉を装備したり、外したり、入れ替えたりすることができます。

【助人玉を斬る】

敵の助人玉を狙って、斬りつけるコマンドです。
助人玉は、しばしば、敵そのものよりも厄介な存在です。早めに壊しておくと、多くの場合、ぐっと有利になるでしょう。

【メックを使う】

戦闘中、メックを使うためのコマンドです。

丸薬、短刀、妖術機械など、戦闘中に使うメックは多岐にわたり、特に丸薬などは、どうしても使わなくてはならないケースが多いでしょう。

しかしメックを使っている間、プレイヤーは、敵の攻撃には非常に弱い状態になっています。メックは、追い込まれる前に使うのがセオリーと言えるでしょう。

<短刀を使う>

爆発、毒撃、細菌などの特殊機能を持った短刀は、絶大な威力を発揮します。

それだけに、機能素パーツは、入手できる量がかぎられている貴重品です。

特殊短刀は、無駄使いせず、ここぞという時まで温存しておきましょう。

<妖術機械を使う>

敵の中には、刀ではほとんどダメージを与えられない者もいます。

そういった敵に有効なのが、妖術機械です。

FPの残量と相談しながら、積極的に使ってみましょう。

【必殺剣】（特殊コマンド）

必殺剣を出せるのは、以下のような条件を満たしたときです。

- A. 「機刀」の設計図を持っている。
- B. 剣術弾パーツを持っている。

このとき、「メック使用」コマンドで剣術弾を装填すると、画面右下の剣術弾ウインドウに、「装填中」という表示が出ます。

この装填には、ターンを消費しません。

この状態で攻撃を行うと、必殺剣が繰り出されます。

剣術弾は、必殺剣が敵に当たるまでは刀に装填されています。

「剣術弾1.8」とある場合、この剣術弾を使って出した必殺剣は、通常攻撃の1.8倍の威力を持っています。

【（刀を）押す/引く】（特殊コマンド）

戦闘中、プレイヤーの刀と、敵の刀がぶつかり合うことがあります。

いきなりどちらかの刀が飛ばされることもあります。たいがいのはつば競り合いになります。こういう状況では、プレイヤーは、刀を押すか、引くか、ふたつのうちどちらかを選択しなくてはなりません。

通常は「攻撃」のコマンドエリアである画面中央をクリックすると、刀を「押す」ことができます。

両者のうちどちらかが刀を押すと、力比べになり、どちらかが刀をはじき飛ばされたり、バランスを崩されたりします。

この力比べは、「強さ」が高いほうが有利です。「強さ」に自信のあるプレイヤーは、強気で押してみましょう。

力に自信がない場合は、通常「よける」のコマンドエリアである画面下部をクリックすると、刀を「引く」ことができます。敵の体勢を崩すことはできませんが、運がよければ、つば競り合いを無難に終わらせることができます。

【刀を拾う】（特殊コマンド）

刀を弾き飛ばされた時のみ登場するコマンド。通常は「よける」になっているエリアです。刀が無い状態では、刀を拾うことと、メックを使うことしかできません。

落とした刀は、戦闘が終わった時点で手元に戻ってきますから、あと少しで敵が死ぬというときには、刀を拾うよりも、メック攻撃でとどめを刺した方がいいこともあります。

16. 昇段

経験点が一定の値に達すると、プレイヤーは次の段に昇段します。

昇段する時には、3～5点の能力点が与えられます。

与えられた能力点を、強さ、精神力、素早さ、運、の4つの値に振り分け、プレイヤーの能力を向上させてゆきます。

なるべく片寄らず、4つの値を平均して上げてゆくとよいでしょう。

17. ステータスの異常

プレイヤーは、戦闘中や残骸取得時に、細菌に感染したり、目が見えなくなったりといった異常な状態に陥ることがあります。

ステータス異常が起きたときは、戦闘中には、プレイヤーの体勢ウインドウの右側に状態が表示されます。通常時には、ステータス画面の「健康状態」の欄で確認することができます。

● α （アルファ）細菌/ β （ベータ）細菌/ γ （ガンマ）細菌

戦闘中は、ターンごとに、体力点が減ってゆきます。

通常時には、何歩か歩くたびに、体力点が減ってゆきます。

α 菌 $\rightarrow\beta$ 菌 $\rightarrow\gamma$ 菌と、細菌は強力になり、多くの体力点が奪われるようになります。

ただし、複数の細菌に同時に冒されることはありません。

対策 ……対応する細菌抗体を組み込んだ丸薬を使用すると、治癒します。
自然に治ることもあります。

●盲目状態

敵がまったく見えなうえ、素早く行動できなくなります。

戦闘が終われば、治癒します。

対策 ……視神経回復を組み込んだ丸薬を使用すると、治癒します。

●昏睡状態

プレイヤーは眠ってしまい、まったく行動できなくなります。

ただし、助人玉は、影響を受けません。戦闘が終われば、治癒します。

対策 ……自然に治癒するのを、待つしかありません。

●封印状態

理力点を使うメックが、全て使えなくなります。妖術機械はもちろん、助人玉は動かなくなり、妖機刀は機刀に、妖鎧や理力の兜や反重力の籠手は、ただの防具になってしまいます。

対策 ……自然に治癒するのを、待つしかありません。

18. 口入れ屋と手間仕事

◇口入れ屋の機能

プレイヤーの行動の拠点となる場所、それが「口入れ屋」です。
口入れ屋には、大きく分けて、ふたつの機能があります。

●賞金首に関する機能

賞金首の情報が集まっています。

特に、主人と賞金首担当の番頭の話は、必ず聞きましょう。

また、賞金首を倒したときの支払いも、口入れ屋で行います。

●手間仕事に関する機能

人々のトラブルを解決するアルバイト「手間仕事」を紹介しています。

手間仕事の料金の支払いも、ここで行っています。

◇手間仕事の手順

1. 口入れ屋にある「掲示板」を見る。

「掲示板」を見ると、プレイヤーの天智電腦盤がその店に登録され、手間仕事が受けられるようになる。

そのとき、賞金首の情報や、手間仕事の内容も、電腦盤にインプットされる。

2. カウンターで、興味のある手間仕事の話聞き、引き受ける。

一度受けた手間仕事は、キャンセルできない。

また、一度に複数の仕事を受けることはできない。

3. 依頼主に会い、話を聞き、依頼された仕事を果たす。

4. 仕事が終わったら、ふたたび依頼主に会い、依頼が完了したことを確認する。

5. 口入れ屋に戻り、料金を受け取る。

19. サムライメックの秘訣

◇物語を進めるために

●口入れ屋に行こう！

物語を進めるうえで、もっとも重要な場所が、「口入れ屋」です。

口入れ屋では、「手間仕事」と呼ばれるアルバイトを紹介してくれます。この手間仕事をクリアしてゆくことが、町の人々と関係を深め、情報を集める上で、とても重要です。

また、口入れ屋の主人や番頭は、たいてい、賞金首に関するたいせつな情報を握っています。町についたら、早いうちに、口入れ屋に顔を出しましょう。

●人の話は、何度も聞こう！

人々の話は、時期によって変わることもあります。一度聞いたら安心、ということはありません。何度も話を聞きましょう。

各島には、プレイヤーの前に何度も姿を見せ、重要な役割を果たすキーパーソンが、必ず数人います。そういう人たちの話は、特に念入りに聞きましょう。

●情報には、金を惜しむな！

情報屋や占い師の言うことは、たいてい、とても重要なことです。こういった人たちの話を、早い時期に聞いておくと、攻略はとても楽になります。

少々料金が高く感じられても、情報はなるべく聞いておきましょう。

●メックを持ってなければ、進めない場所もある！

物語の上では、何カ所か、特定のメック（妖術機械）を組立てないと、進めない場所があります。必要だと言われたメックパーツは、大事に持っていましょう。

●急がば回れ！じっくり町を歩いてみよう！

やらなくてもいいけれど、やっておくと得をする出来事が、あちこちに用意されています。あまり急いで先に進むのも、考えものです。ゆっくり町を歩いてみれば、きっといいことがあられるでしょう。

◇メック売買の心得

●生化学パーツは、買いだめせよ！

一つのダンジョンをクリアするまでに、体力回復の丸薬は、とにかくたくさん必要です。また、ダンジョンの奥深くで、細菌を持った敵や、目つぶしを使う敵に、いきなりぶつかることもよくあります。

生化学パーツは、値段の安いパーツです。買えるときには、不必要だと思っても、買えるだけ買っておきましょう。

●一文無しになるまで、買い物をするな！

メックパーツは、メックに組まなければ使えません。ですが、メックを組み立てるには、必ずメガチップが必要なのです。その分を計算しておかないと、パーツは買ったけど使えないという事態になります。

また、町を歩いていても、あちこちで、金を要求される場面に出づかれます。そういう場面で一文無しだと、遠回りを強いられることになりがちです。

買い物は、ほどほどに。いつも、所持金には余裕があるように心がけましょう。

●メックに組んで売れば、大儲けも！

メックの中には、ある条件が揃えば、とても高く売れるものがあります。

同種類の珍奇石だけで作った腕輪などは、その代表的な例です。パーツをばらばらに売るよりずっと得するケースが、他にもありますよ。

●金属パーツは、揃えなければ意味がない！

武器・防具の性能を決定する、金属パーツ。このパーツのレベルアップが、そのままプレイヤーの強さに直結します。

しかし、2つ以上の金属パーツを使うメックの場合、ひとつでも粗悪なパーツが混じっていると、残りの金属がどんなに優秀でも、粗悪なパーツの性能になってしまうのです。

そのあたりをよく考えて、無駄な買い物をしないようにしましょう。

◇戦闘の心得

●「よける」コマンドを上手に使え！

「よける」コマンドには、いくつもの利点があります。

まず、敵の斬撃で受けるダメージが、確実に減り、バランスを崩す確率も減る。さらに、運が良ければ、敵が攻撃に失敗してくれる。

なによりも、このゲームでは、敵がどれほどの能力を持ち、どんな攻撃パターンを持っているのか、それを知ることが、もっとも重要になります。「よける」コマンドは、それを比較的安に探ることができるコマンドなのです。

もちろん、「よける」コマンドだけでは、永久に戦闘に勝つことはできませんが、上手に敵を防御することを知らないプレイヤーは、戦闘に勝ちつづけることはできないでしょう。

●敵の弱点を見抜いて、多彩な攻撃を仕掛ける！

弱点のない敵はいません。どんなに守りが固く見える敵でも、必ず、弱みを持っています。

とくに、刀の攻撃が通用しない敵に試してほしいのが、爆発機能や毒を使った短刀攻撃、そして、妖術機械の攻撃です。

●特殊短刀は、ここ一番の切り札！

爆発や毒を持つ短刀は、装甲の固い敵にも、大きなダメージを与えることの多い攻撃です。

ですが、短刀での攻撃には、もうひとつ、大きな利点があります。それは、あらゆる攻撃の中で、短刀攻撃だけが、攻撃を開始した瞬間にダメージを与える、ということです。

たとえ、敵が先に斬りかかってきている局面でも、短刀を投げれば、必ず自分の短刀の方が先に当たるのです。これは、はかりしれない利点です。

大物賞金首との戦闘の前には、強力な短刀を用意しておく、と切り札として使えます。

それだけに、貴重な爆発機能素や強力細菌は、ムダ使いをせず、大事にしたいものです。

●攻撃用妖術機械の特徴を知れ！

攻撃用の妖術機械は、電光手裏剣、拡散振動波、雷電殺撃の3種類。それぞれ特徴があります。

電光手裏剣は、もっとも確実にダメージを与えます。いい動力素を使えば、与えるダメージも、どんどん大きくなってゆきます。

拡散振動波は、前半はいいものの、後半になると、与えるダメージとしては物足りなくなってくるかもしれません。ですが、ひとつ大きな利点があります。敵本体と、助人玉の両方に、同時にダメージを与えられるのです。集団攻撃用の妖術機械、それが拡散振動波です。

雷電殺撃機械は、与えるダメージが大きく、終盤の主力になる妖術機械。ただし、コントロールはできないため、敵と助人玉のどちらに当たるかはその時しだい。

これらの妖術機械は、いずれも有効に使えば絶大な威力を発揮します。特徴をつかんで、うまく使い分けてください。

●ターンを消費しない3つの行動！

戦闘中、ターンを消費せずにできることが3つあります。

1. 「状態を確認」で、装備を変更する。
2. 画面左右の上隅をクリックして、助人玉を入れ替える。
3. 「メック使用」から、剣術弾を装填する。

つまり、これらの行動をしている間は、敵は動かないのです。

ノーリスクでできる3つの行動。これを有効に使わない手はありません。

●助人玉は壊されるもの、まずいと思ったらすぐ引っ込めろ！

助人玉には体力点があり、ゼロになると壊れます。プレイヤーにとっては大損害です。

さいわい上記のように、リスクなしで、助人玉を装備からはずすことができます。

助人玉が危なくなったら、即座に引っ込めましょう。

●埋め込みパーツは、こまめに入れ替えろ！

終盤、強力な細菌を持つ敵に、いきなり出会ったら？まず、ステータス画面を呼び出して、細菌抗体を体に埋め込んでから戦闘する。これだけで、ぐっと楽になります。

素早い敵なら、こちらも素早さ強化を埋め込んで……などなど。

装備変更がノーリスクである利点を、最大に生かしましょう。

●番外編 限られた金属パーツをどう使う？

いい金属は貴重品。なんとか有効に使いたいものです。

もっとも効率のいいのは、刀。一個の金属で、性能がハネ上がります。

そして、鎧。3つの金属が必要ですが、防具の中でも、防御力を左右するカナメです。

次は、兜がいいでしょう。かなり効率のいい性能アップが望めます。

もちろん、これはあくまで一般的なセオリーです。

いちばんいい金属を、短刀に入れて一発に賭けるのもよし、助人玉に入れて大活躍を期待する
もよし。自分だけのセオリーを追求してみてください。

◇付録1. メック/メックパーツ組み合わせ表

	mc	超金属	動力素	方向素	機能素	妖術素	探知素	意志素	生化学	宝珠	珍奇石
刀	●	●									
機刀	●	●									
妖機刀	●	●	●			●分子振動					
鋸	●	●●●									
妖鋸	●	●●●	●			●防御力場					
兜	●	●●									
理力の兜	●	●●	●		●理力変換						
腕手	●	●●									
反重力の腕手	●	●●	●		●反重力		●				
脛当て	●	●●									
短刀	●	●	(●)		(●爆発)				(●)		
妖術機械	●		●	●	●射出	●				●	
助人玉	●	●●	●	●	●反重力	●	●	●		●	
丸薬	●								●		
髪飾り	●	●								●×4	
腕輪	●	●									●●●
置物	●	●×6								●	

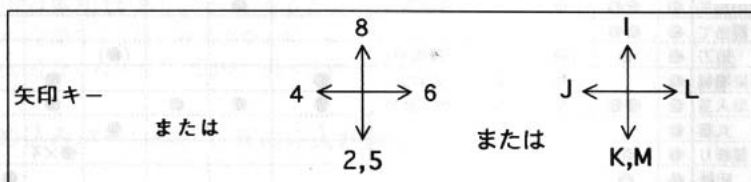
◇付録2. 用語索引

α (あるふあ) 細菌 ……41	設計図 ……16	メック ……15, 16, 44, 47
インストール ……4	戦闘 ……34, 45	メックの種類 ……18
解体 ……17	操作 ……6	メックの装備 ……33
γ (がんま) 細菌 ……41	装備 ……33	メックパーツ ……15, 47
基本操作 ……6	データのバックアップ ……8	メックパーツの種類 ……18
口入れ屋 ……42, 43	手間仕事 ……42, 43	メニュー ……9
組み替え ……17	天智電腦盤 ……14	盲目状態 ……41
ゲームスタート ……5	能力値 ……12	ロード ……8
昏睡状態 ……41	パーツ ……15, 47	
終了 ……8	パーツの種類 ……18	
賞金首 ……42, 43	バックアップ ……8	
昇段 ……40	封印状態 ……41	
ステータスの異常 ……41	β (べーた) 細菌 ……41	
ステータス画面 ……11	メガチップ ……15	
セーブ ……8		

◇付録3. キーボードショートカット一覧

状態を確認	⌘ - S	サウンド	⌘ - M
天智電腦盤	⌘ - T	終了	⌘ - Q
所有メックパーツ一覧	⌘ - P	メック新規組み立て	⌘ - N

●キャラクタの移動



話を聞く、調べる、階段昇降、
メッセージを進める
その他、OKボタンを押す

return または enterキー

戦闘時 コマンドエリアを移動
戦闘時 オートバトル開始

移動と同じ
⌘ - クリックまたは
- return, enterキー

戦闘時 オートバトル中止

画面内をクリック

買い物時

売る/買う
複数の品物を選択

品物をダブルクリック
シフトキー + クリック

STAFF

ディレクション&グラフィック

森川 幸人 (ULTRA)

プログラム

松原 卓二

システムデザイン

三浦 明彦

シナリオ&マップ作成

野間口 修二

サウンド

山口 優

シナリオ補助&バランス調整

坂本 和也 (ULTRA)

伊東 みか (ULTRA)

藤野 ゆみ (ULTRA)

グラフィック補助

天川 ひとみ

宮本 茂則 (ULTRA)

制作協力

大澤 竜二

川村 和弘

林 大紋

二木 志乃

新谷 純

プロデュース

田崎 百合絵

制作・販売

株式会社 ヒューリンクス