

サクラ大戦公式ガイド

戦闘篇



アドベンチャー攻略とキャラ設定を完全網羅!!
サクラ対戦公式ガイド・恋愛篇 ～帝国歌劇団花組日記～
12月上旬発売予定 予価1200円

アспект既刊案内

◆ファミ通編集部責任編集のゲーム攻略本

真・女神転生デビルサマナー公式ガイドブック・ベーシック……………1,100円
真・女神転生デビルサマナー公式ガイドブック・ファイナル……………980円
真・女神転生デビルサマナーのすべて……………1,280円
ファイアーエムブレム 聖戦の系譜 聖なる書……………1,500円
ファイアーエムブレム 聖戦の系譜 ファンSpecial……………1,200円
ポポロクロイス物語 公式ガイドブック……………980円
Jリーグプロサッカークラブをつくろう!完全ガイド……………1,100円
ポケットモンスター図鑑……………980円
ファイティングバイパーズセガサターンマニュアル
BITING THE VIPERS/1……………1,300円
ファイティングバイパーズセガサターンマニュアル
BITING THE VIPERS/2……………1,100円
「ラストブロンクス/東京番外地」公式ガイドブック……………1,980円
ノエル コンプリート プレイヤーズバイブル……………1,200円
女神異聞録ベルソナのすべて……………1,100円
ウィザードリィ・外伝IV 胎魔の鼓動 公式ガイドブック……………980円
THE VERY BEST OF VAMPIRE……………1,300円
スターグラディエイターパーフェクトガイドブック 大宇宙格闘指南書……………1,280円
バーチャファイターキッズ ファンブック……………1,200円
バーチャファイターキッズ セガサターン ファイティングマニュアル……………1,200円
バンツァードラグーンツヴァイ公式ガイドブック……………980円
時空探偵DD～幻のローレライ～公式ガイドブック……………880円
ナイツ・ナイス・ナイト・ツアーズ……………980円

◆ファミ通 編集部責任編集のゲームコマンドブック

「ラストブロンクス/東京番外地」公式コマンドブック……………580円
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 公式コマンドブック……………580円
プレイステーション・サターン対応 ストリートファイター-ZERO2コマンドブック……………580円
バーチャファイター3 コマンドブック……………580円

◆月刊ファミ通プロス攻略本シリーズ

ファイアーエムブレム聖戦の系譜データブック LOVE&WAR……………680円
大貝獣物語II 旅の手引き書 シェルドラドの思い出……………680円
ストリートファイター-ZERO2 コンプリートガイドブック……………680円
女神異聞録ベルソナ 手とり足とり公式ガイド……………680円
バーチャコップ2 対テロリスト鎮圧マニュアル……………680円

◆ファミ通ゲーム文庫シリーズ

真・女神転生デビルサマナー外伝 鎮魂の哀歌 涼風 涼 著……………540円
ファイティングバイパーズ 若きバイパーの誕生 沖持 冬 著……………520円
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96～Rumbling on the City～
嬉野 秋彦 著……………540円
NOeL～カノジョの交換日記～ 是方那 穂子 著……………580円

◆ダービースタリオン96ゲーム攻略本

ダービースタリオン96ビギナーズガイド……………580円
ダービースタリオン96公式パーフェクトガイド……………1,300円
ダービースタリオン96全書……………1,400円
ダービースタリオン96繁殖牝馬カタログ……………1,100円
ダービースタリオン96種牡馬カタログ……………1,500円

※価格はすべて税込みです。



9784893666062



1910076012007

ISBN4-89366-606-1

C0076 P1200E

アспект

定価1,200円(本体1,165円)



サクラ大戦公式ガイド

戦闘篇

カバーキャラクターデザイン / 松原秀典

カバーCGデザイン / 永田 太



目次

サクラ大戦公式ガイド

戦闘篇

帝國陸軍軍団戦史

EGT

ファミ通
編集部責任編集

- 壹. 特殊部隊"帝国華撃団"兵装解説
貳. 黒之巢会オヨビ降魔ノ極秘調査報告
参. 帝都ニ於ケル市街戦戦術攻略
四. 製作者・花組隊員特別対談



……等々、シミュレーション攻略とメカ設定を完全網羅！

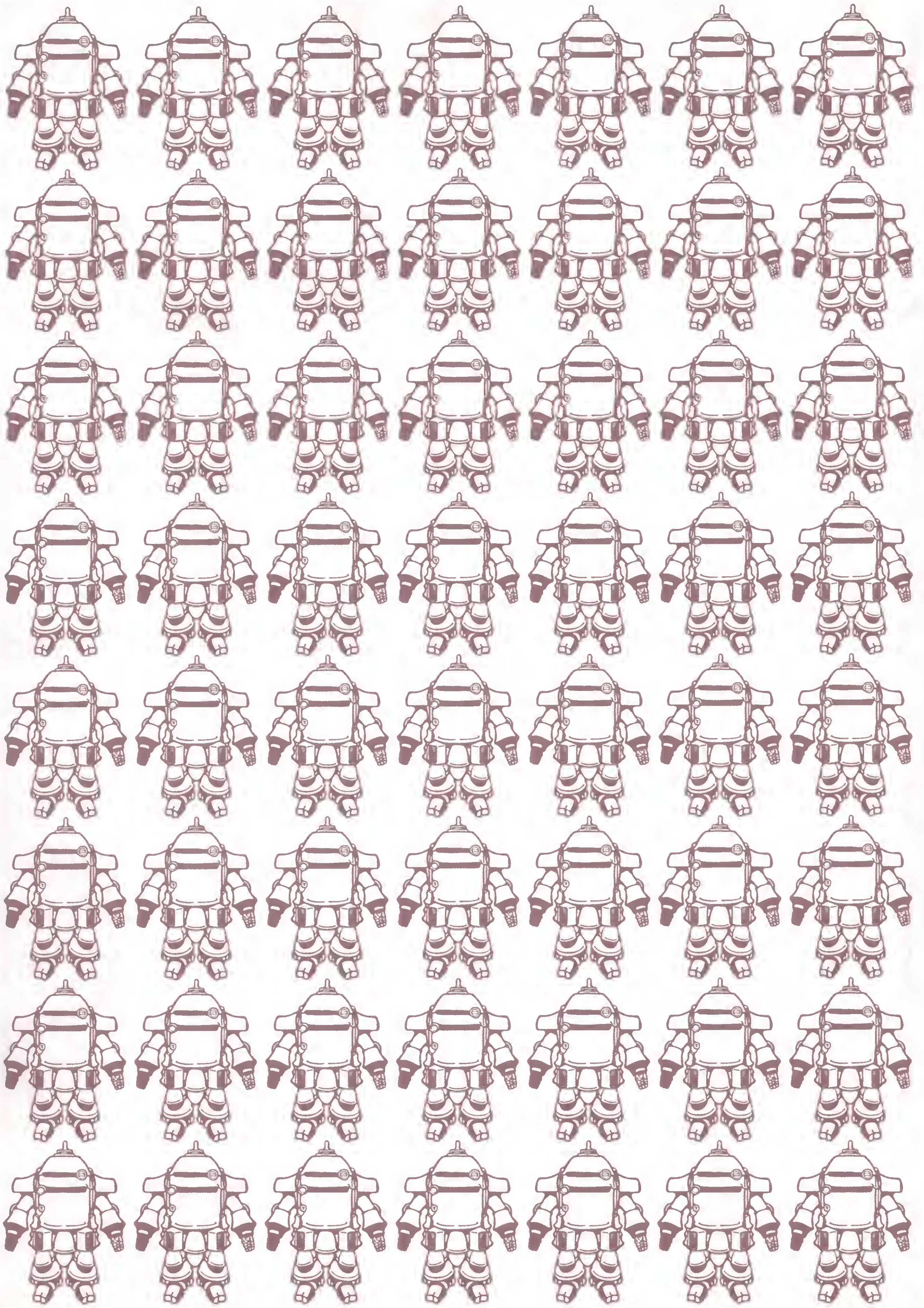
～ 帝国華撃団戦史～

鋼鉄にその身を包む乙女たち
その強さの秘密を完全解説！

大丈夫。

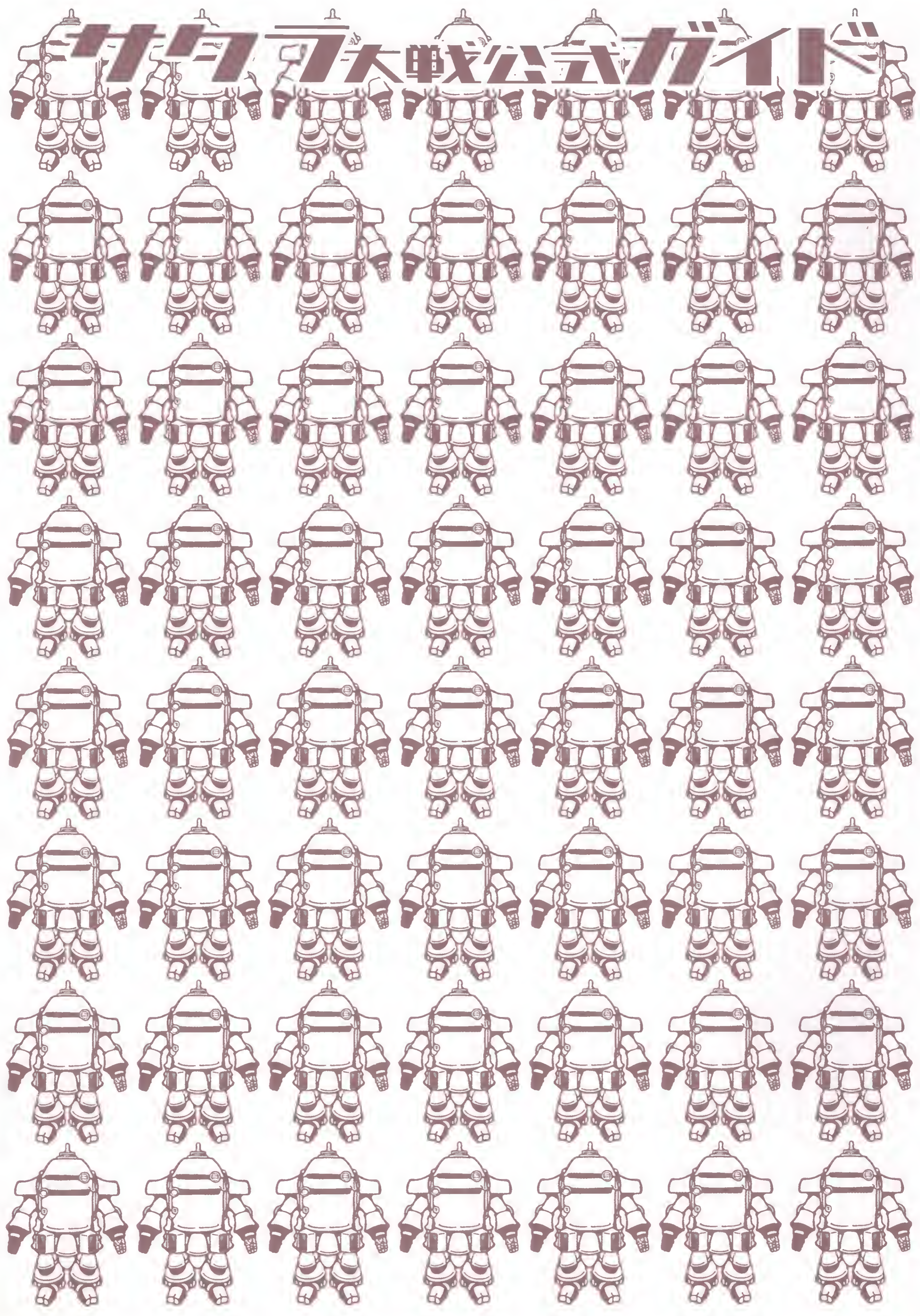


ファミ通の攻略本だよ。



華園人
ASPI

大戦公式ガイド





サクラ大戦公式ガイド

戦闘篇

帝国華撃団戦史

目次

■司令官訓辞	3
■帝国華撃団・花組概要	
帝国華撃団・組織構成	6
帝劇銀座本部	8
花組・隊員構成	10
大神一郎	11
真宮寺さくら	12
神崎すみれ	13
マリア・タチバナ	14
アイリス	15
李紅蘭	16
桐島カンナ	17
米田一基、藤枝あやめ	18
藤井かすみ、榊原由里、高村椿	19
帝国華撃団・兵装解説	20
虎型靈子甲冑 光武	22
卯型靈子甲冑 神武	26
弾丸列車 轟雷号	30
武装飛行船 翔鯨丸	34
超弩級空中戦艦 ミカサ	38
■黒之集会和降魔の全貌	
黒之集會組織概要	44
天海	45
葵叉丹	46
細川ミロク	47
刹那	48
羅刹	49
黒之集會の魔操機兵	50
追記：降魔関連極秘資料	52
聖魔城・魔神器	53
上級降魔	54
降魔関連用語解説	57
■靈子甲冑戦術概要	
基本戦術編・壱	60
基本戦術編・弐	61
基本戦術編・参	78
実践戦術編	84
上野公園	86
芝公園	88
築地・其ノ壱	90
築地・其ノ弐	92
築地・其ノ参	94
浅草雷門	96
深川	98
帝劇地下	100
黒之集會本拠地	102
天海の間	104
明治神宮	106
銀座	108
帝劇前	110
銀座（深夜）	112
聖魔城入口	114
聖魔城回廊～対殺女戦	116
終末の間	118
実践戦術補足：アドベンチャーシーンとの関連	120
■幕間：「サクラ大戦」スタッフ極秘対談	
広井王子&マリア・タチバナ	124
藤島康介&真宮寺さくら	128
あかほりさとる&神崎すみれ	132
田中公平&桐島カンナ	136
紅蘭とアイリスの開発スタッフ大解剖	140





司令官訓辞

帝都防衛の任務のために集いし若人たちよ、帝国華撃団へようこそ！ 私が総司令長官の米田一基中将である！！

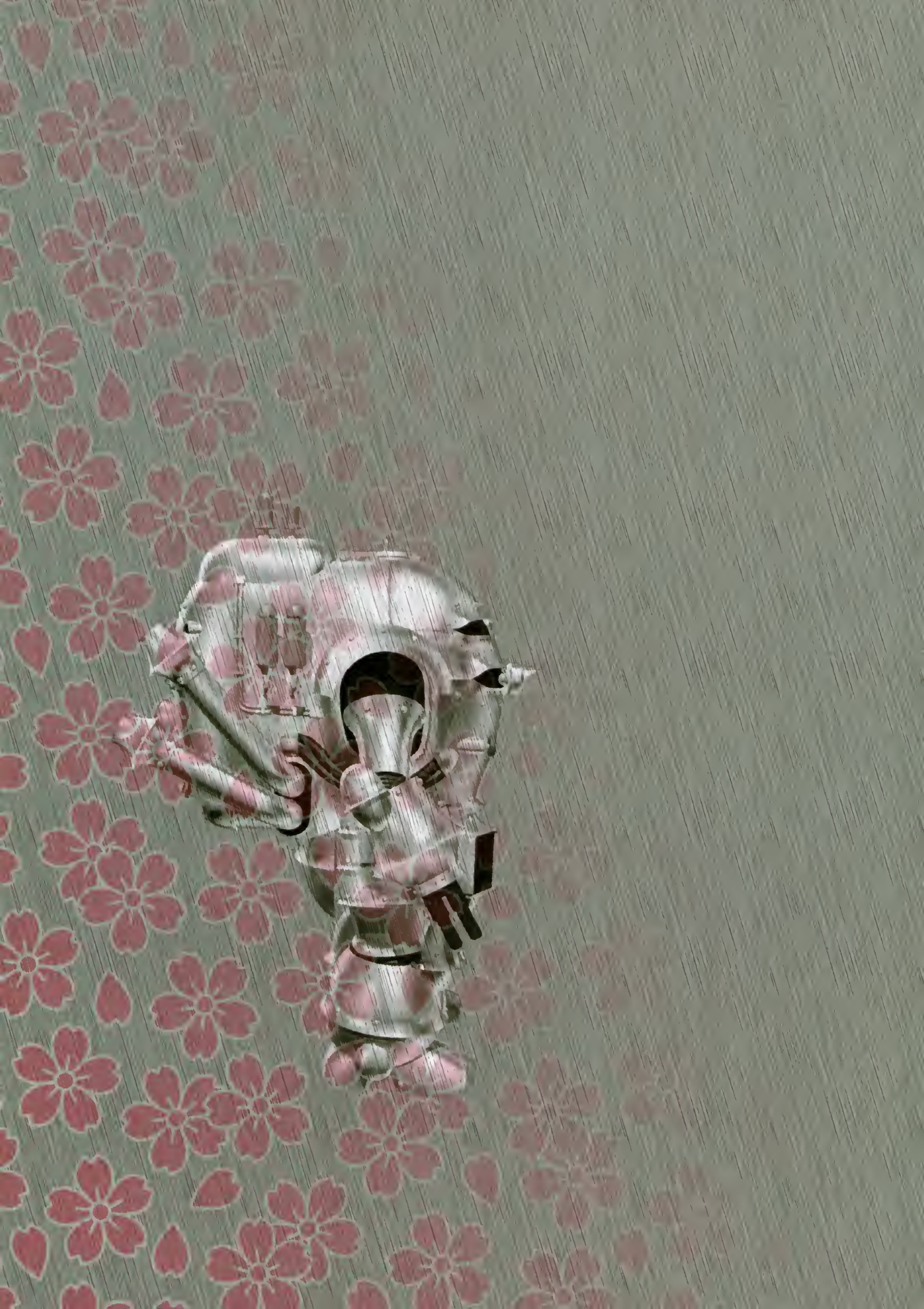
かつて私は、この帝都の守りの要は靈的防衛にあるとの信念の元、私が信頼するに足る帝国陸軍内のごく少数の同輩らとともに、来たるべき魔の襲来に備えた組織作りに腐心していた。そして、実際に政府や軍部の協力を仰ぎ靈的帝都防衛を可能にする組織の原型が結成されたのは、今から10年以上も昔の1912年、太正元年のこと。だが、我々の前に待ち受けていたものは、一介の軍人としても、ひとりの人間としても、背負うには重すぎるほどの艱難辛苦であった……。

だが、その苦難の道乗り越えた今！ 私は諸君たちに自信と誇りをもって、"帝国華撃団・花組"の戦いの歴史を、帝都を守るために命をかけた少女たちの素顔を紹介することができる。太正12年～13年（1923～1924）にかけて起こった、黒之巢会と降魔による一連の帝都防衛戦＝通称『サクラ大戦』のすべての真実はここにある。その意味を理解し、貴官も帝都を守る戦いにその身を投じてほしい。

それでは、帝国華撃団・花組出動！

悪を蹴散らして正義を示せ！！

帝国華撃団総司令長官 米田一基中将





発足以降、数々の輝かしい戦歴を残した帝国華撃団・花組。当資料は、太正12年度の帝都事変、通称『サクラ大戦』における花組の活動のすべてを記したものである。当時としては誠に希有な例とも言える、若い女性を中心とした秘密部隊が帝都に果たした役割とは何だったのか。組織構成、関連施設概要、隊員身上書、兵装解説等々……、さまざまな角度から花組の真の姿に迫ってみたい。

帝国華撃団・花組概要

極秘：閲覧ニ当タッテハ陸軍担当官ノ立合キヲ求メル事

帝国華撃団組織概要



◆太正8年秋着工、太正12年春完成の大帝国劇場。だがその実態は、秘密部隊・帝国華撃団の司令本部なのである。

帝国華撃団とは霊力による帝都防衛を任務とし、帝国陸軍にも海軍にも所属しない秘密部隊である。この帝国華撃団は大きく分けると5つの部隊からなり、それぞれが軍隊とは別種の職業に身をやつし、影から帝都の平和を守っているのだ（各部隊の詳細は右ページ参照）。

さて、帝国華撃団の前身は1912年に結成された帝国陸軍対降魔部隊（下段参照）である。剣と呪法による帝都防衛を唱え、米田一基と真宮寺一馬により創設されたこの組織は、1918年の降魔戦争を機に解散した。だが、その理念はそのまま受け継がれ、帝国華撃団の発足を促すこととなる。

ただ、理念を同じくするとは言え、対降魔部隊と帝国華撃団には決定的な違いがある。それは、対降魔部隊の主戦力が剣と呪法であったのに対し、

国華撃団では“霊子甲冑”という文明の利器が採用されていることだ。この霊子甲冑とは、端的に言うと人間の霊力を引き出し増幅する人型蒸気のこと。ところが、男性と霊子甲冑との相性ははなはだ思わしくなく、必然的に帝国華撃団の隊員は女性を中心として構成されることとなってしまった。

霊力という目に見えない力を元に戦うだけでも、軍の上層部の覚えはめでたくなかったというのに、さらに民権運動盛んな帝都とはいえ女性が主力となる部隊など、当時の軍部には認めようもなかったのであろう。そういう事情があり、帝国華撃団はその発足を危ぶまれていたが、貴族院議員の花小路頼恒伯爵の口利きにより事なきを得、さらに神崎財閥の総帥、神崎忠義のバックアップの元、ついに1922年、本格的な活動を開始したのである。

■帝国陸軍対降魔部隊について



◆日本橋に現われた大型降魔と戦う対降魔部隊の面々。剣と呪法を武器とする特殊部隊である。



◆帝国華撃団銀座本部に保管される“百鬼妖怪襲来之圖”は、降魔に関する貴重な資料である。

帝国陸軍対降魔部隊とは、1912年、将来の魔物による脅威を予見した、米田一基、真宮寺一馬によって結成された帝都の霊的防御を目的とする組織である。だが、1915～1918年の降魔戦争が、彼らの最初で最後の戦いとなる。このときの隊員構成は、1913年入隊の山崎真之介、1914年入隊の藤枝あやめを含む4名。普通の軍隊ではまったく歯が立たない1匹の魔物（降魔）に対し、彼ら対降魔部隊は見事に使命を果たした。真宮寺の呪法の力で魔物は封印されたのである。

ところが、その代償として3ヵ月後に真宮寺は死去。そして山崎真之介が謎の失踪を遂げるにいたり、対降魔部隊は解散となった。このとき、山崎が失踪したのは魔に魅入られたためだという無責任な噂も流れたが、詳細は今もって不明である。

帝国華撃団組織図

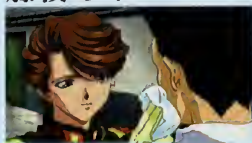
帝国華撃団総司令長官

米田一基



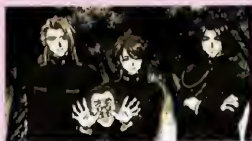
帝国華撃団副司令

藤枝あやめ



帝国陸軍

対降魔部隊 (帝国華撃団の前身)



帝国華撃団の総司令長官は米田一基陸軍中尉。そして、副司令は藤枝あやめ陸軍中尉である。階級に"陸軍"の文字はあるが、これは陸海軍に所属していない帝国華撃団内部において、便宜上使用されている階級に過ぎない。そのため、階級にともなう権限なども実際の陸海軍とは異なり、ときには海軍の帝国元帥すら上回るほどの強権を発動することさえ可能なのだ。

さて、秘密部隊の特殊性のもうひとつの例として、指揮下にある各部隊の名前がある。花組、月組といったロマンあふれる名前は、表の顔である少女歌劇団から来ているもの。まさに戦場に咲く一輪の花を思わせる風情である。

銀座本部(大帝国劇場)

対降魔迎撃部隊 花組

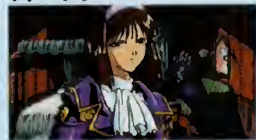
隊長・大神一郎



マリア・タチバナ



神崎すみれ



李紅蘭



1922年結成。その任務は降魔関連事件の予防、捜査、撲滅である。1923年次より、男性隊長1名と女性隊員6名という組み合わせが、正式な花組の部隊構成となった。主要兵装は霊子甲冑。

真宮寺さくら



アイリス



桐島カンナ



隠密行動部隊 月組

偵察、情報収集、敵地への潜入のほか、帝撃施設の管理、整備、清掃が主な任務。その全貌は謎に包まれている。

帝劇三人娘

藤井かすみ



榊原由里



高村椿



浅草花やしき支部

輸送空挺部隊 風組

主な任務は他部隊の輸送、補給、後方支援、降下・潜水の援護、戦場での事後処理など。花やしき以外にも拠点があるらしい。また、帝劇三人娘が所属してるとのウワサあり。

その他

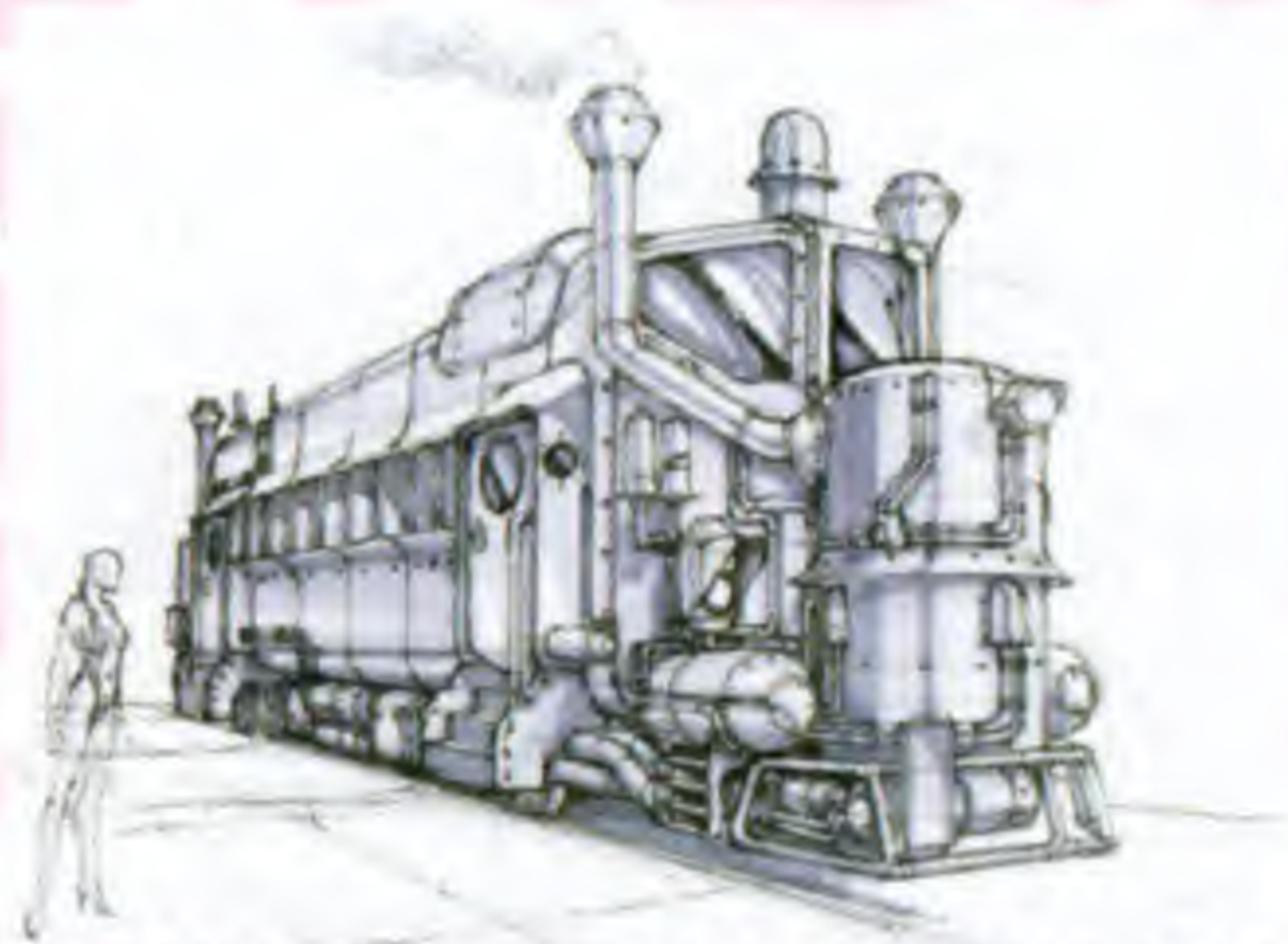
霊能部隊 夢組

霊能力者を中心とした部隊で、霊視による戦況分析、予知・過去視による戦術サポートが任務。また、副業としてお祓いやお清め、お守りの発行なども行っているらしい。

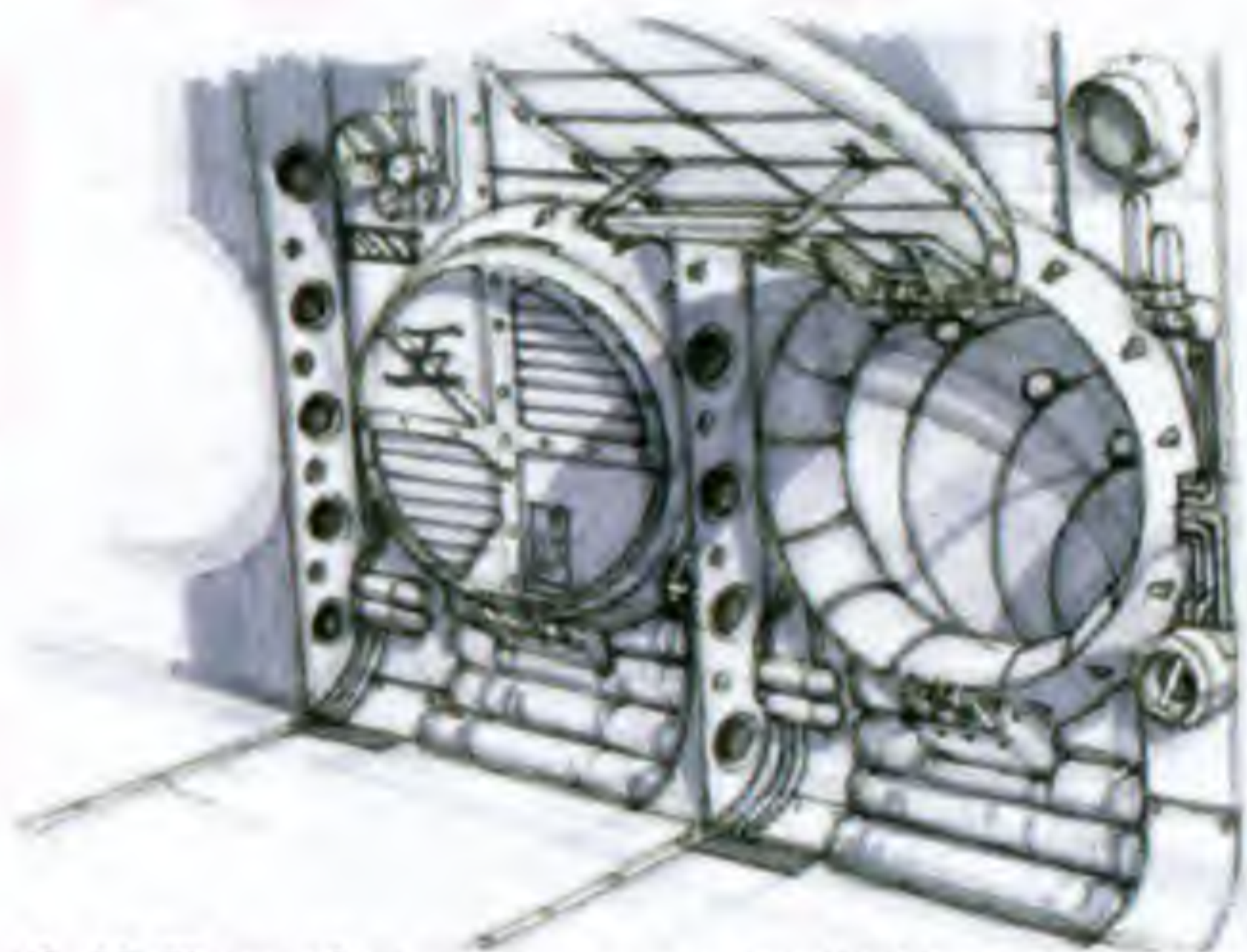
局地戦闘部隊 雪組

豪雨、強風、積雪時など、通常の部隊が行動不能となる局面の作戦遂行を目的とした特殊部隊。結成は花組より新しく、現在のところ災害時の救助がおもな任務のようだ。

帝劇銀座本部



◆帝劇前を走る帝都交通の蒸気鉄道。緊急時に軍用車両として徴発されることもある。



◆普段はダストシュートに擬装されている緊急用シューター。帝劇地上部分から一気に地下司令室へと降りることができる。

前述したように、帝国華撃団の司令本部である大帝国劇場は、京橋区銀座という一等地に置かれている。明治以降、西洋建築のモデル地区として再開発され、その頃から軍属の秘密部隊の拠点として基礎は造られていたとも言われる。帝国華撃団が対降魔戦闘を主要任務とした結果、女性中心に構成された組織になったことは、軍部にとって計算外のことだったのだろう。結果的に軍部から切り離された組織であるはずの帝国華撃団が、陸軍省や海軍省と立地条件的にきわめて近い位置にあるのはその名残である。

さて、この銀座本部であるが、普段は劇場として一般客に公開されているということもあり、さまざまな擬装工作が施されている。まず、帝劇内で働く裏方、事務員、はては清掃係まで、これすべて帝国華撃団所属の隊員である。これにより、秘密部隊としての姿はより完璧に隠蔽されることになる。かつて一度だけ劇場内の食堂で臨時雇

いを入れたことがあるが、その女性が誤って（というより至極当然のこととして）緊急出動用のシューターにゴミを捨ててしまい花組隊員がゴミまみれになるというトラブルがあり、それ以降、一般人の採用には神経質になったという話もあるようだ。

また、ヴィクトリア調の建物自体が大がかりな擬装であることも忘れてはならない。まず、一見しただけでは大理石にしか思えない壁は、妖力を遮断すると言われるシルスウス鋼の表面を加工した素材である。また、地下部分には司令室や蒸気演算機、そして霊子甲冑などの兵器格納庫があり、帝都の治安を守るため常時臨戦体制で臨んでいるのだ。さらに、有事の際には劇場内部が変形。空中戦艦ミカサ（P38参照）の艦橋へと姿を変える。

以上が秘密部隊の司令本部としての大帝国劇場の概要である。地下施設についても右ページで解説しているので、ぜひご一読をお願いしたい。

■大帝国劇場の所在地は？



●太正12年頃の銀座近辺地図

劇中では「銀座の真ん中」としか語られない大帝国劇場=帝劇だが、具体的な所在地はどこだったのであろうか？

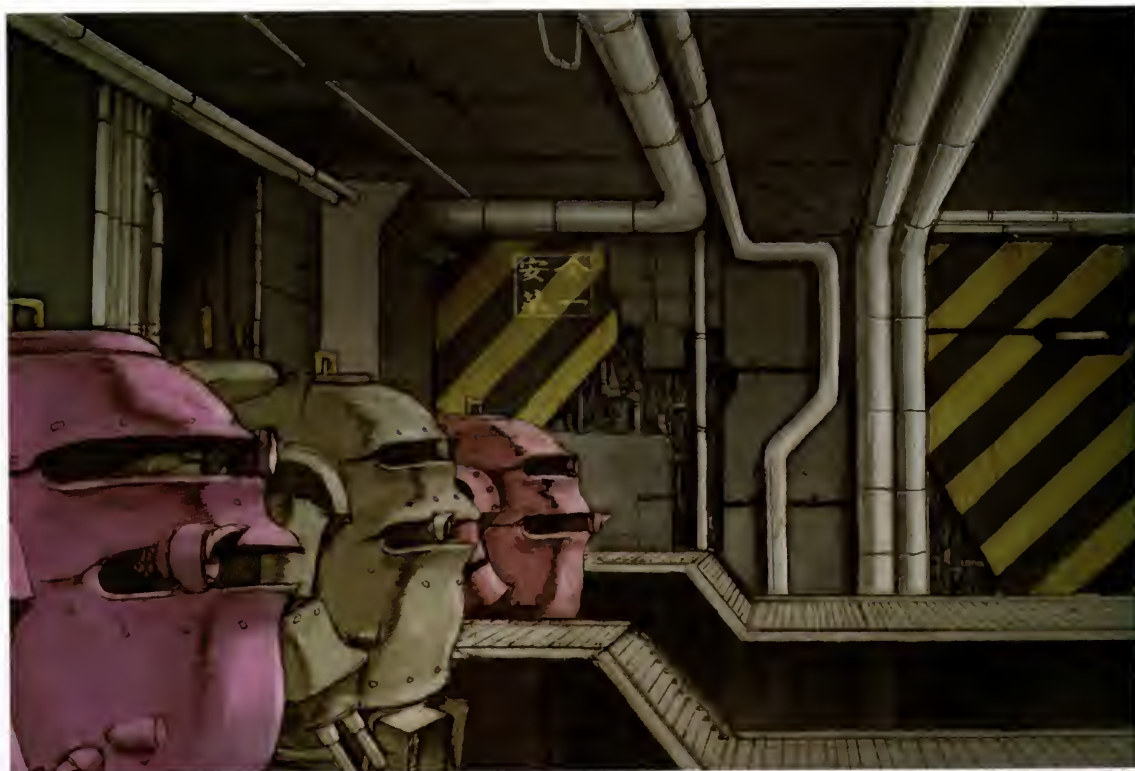
そのヒントのひとつは、9話での降魔・鹿との戦闘マップに隠されている。マップを見ると、帝劇が面した交差点を蒸気鉄道が走っているのがわかるだろう。じつは、太正12年当時の地図によれば、このように線路が直交する交差点は、銀座においてはただ1カ所しかない。中央通りと晴海通りが交わる、銀座4丁目の交差点がそれである。

加えて、6話で打ち上げの準備途中に書庫に行くと、大神の「窓から八重洲日本橋方面が見える」というセリフを聞くことができる。これにより書庫の窓が

北向きである、つまり帝劇は交差点の南東の角に位置していた、という事実が判明する。以上の観点から、現在サッポロ銀座ビルと銀座コアが建つ区画こそが、帝劇の所在地であったということが結論づけられるのだ。

ちなみに、この区画は銀座の南端にあり「銀座の真ん中」と呼ぶには多少無理があるかもしれない。だが、この交差点には銀座の顔とも言える三越と和光も面しており、人の出入りの中心と称するのには充分ふさわしい場所なのではないだろうか。

なお、帝劇の南に隣接する区画に、現在「さくら銀行」がある事実が確認されている。偶然と片づけるには、あまりに不思議な符号の一致ではなかろうか。



◆帝劇地下2階に位置する霊子甲冑格納庫。この区画に隣接して、霊子甲冑整備用ハンガー、轟雷号駐機プラットフォームがある。

■帝劇地下の施設

地下倉庫（金庫室）・地下1階

一見、何の変哲もない倉庫だが、帝劇内部でもっとも重要な部屋。擬装された金庫内には、究極の祭器"魔神器"が納められている。

鍛練室・地下1階

いわゆるトレーニングルーム。銀輪鍛練器、胸筋鍛練器、走行鍛練器などが設置されている。カンナやすみれがよく利用しているようだ。

更衣室・地下1階

鍛練服、または水着に着替えるための部屋。簡単に言うとロッカールームである。男女の区別がないため、トラブルの元になることもある。

シャワールーム・地下1階

基本的に、帝劇内での入浴はこのシャワールームで簡単にすませている。米田司令長官が、ヒノキ風呂の設置を申請してるとか、いないとか。

水泳場・地下1階

50メートルクラスの大きいプールがある。水泳によるトレーニングのほか、ミニ機雷を使用した本格的な水上戦訓練が行なわれることもある。

医療室・地下1階

高密度酸素や細胞賦活剤を含む電解質で満たされた、最新の医療ポッドが設置されている。極端な外傷以外の、ほとんどの治療に対応可能。

司令室・地下1階

蒸気演算計算機と直結した巨大なモニターがあり、実戦での戦略、戦術の分析・検討や、出撃後の花組隊員との通信はここで行なわれる。

作戦室・地下1階

花組隊員全員が着席可能な、作戦図モニターつきテーブルがある。作戦会議が行なわれるほか、決定した作戦命令の伝達を受けることもある。

蒸気演算機室・地下1階

蒸気動力で稼働する、日本では3基しか存在しない大型のコンピューター。高速の演算機能を用い作戦立案や情報分析などに使用されている。

格納庫・地下2階

光武、神武など霊子甲冑の格納庫。李紅蘭がひんぱんに立ち寄っているとか。規模は花やしき支部ほどではないようだが轟雷号用の設備もある。

地下整備工場・地下2階

霊子甲冑が中破もしくは大破した場合、この整備工場で修理を行なう。霊子甲冑の予備の部品や装甲、また機体のフレームなどが置いてある。

花組・隊員構成



■花組隊長の大神一郎は、平時には大帝国劇場のモギリ係を勤めている。

帝国華撃団花組は、前述したとおり霊子甲冑による都市防衛、および対降魔戦闘を前提に組織された。当然、霊子甲冑小隊が花組の核となったが、ここで霊子甲冑の心臓とも言える霊子反応基板（本書20ページ参照）への相性の問題が生じてきた。じつは、霊子反応基板を起動させるだけの霊力レベルを持つ者は、圧倒的に女性が多かったのだ。そのため、花組は女性を中心とした構成となるに至る。女性隊員6

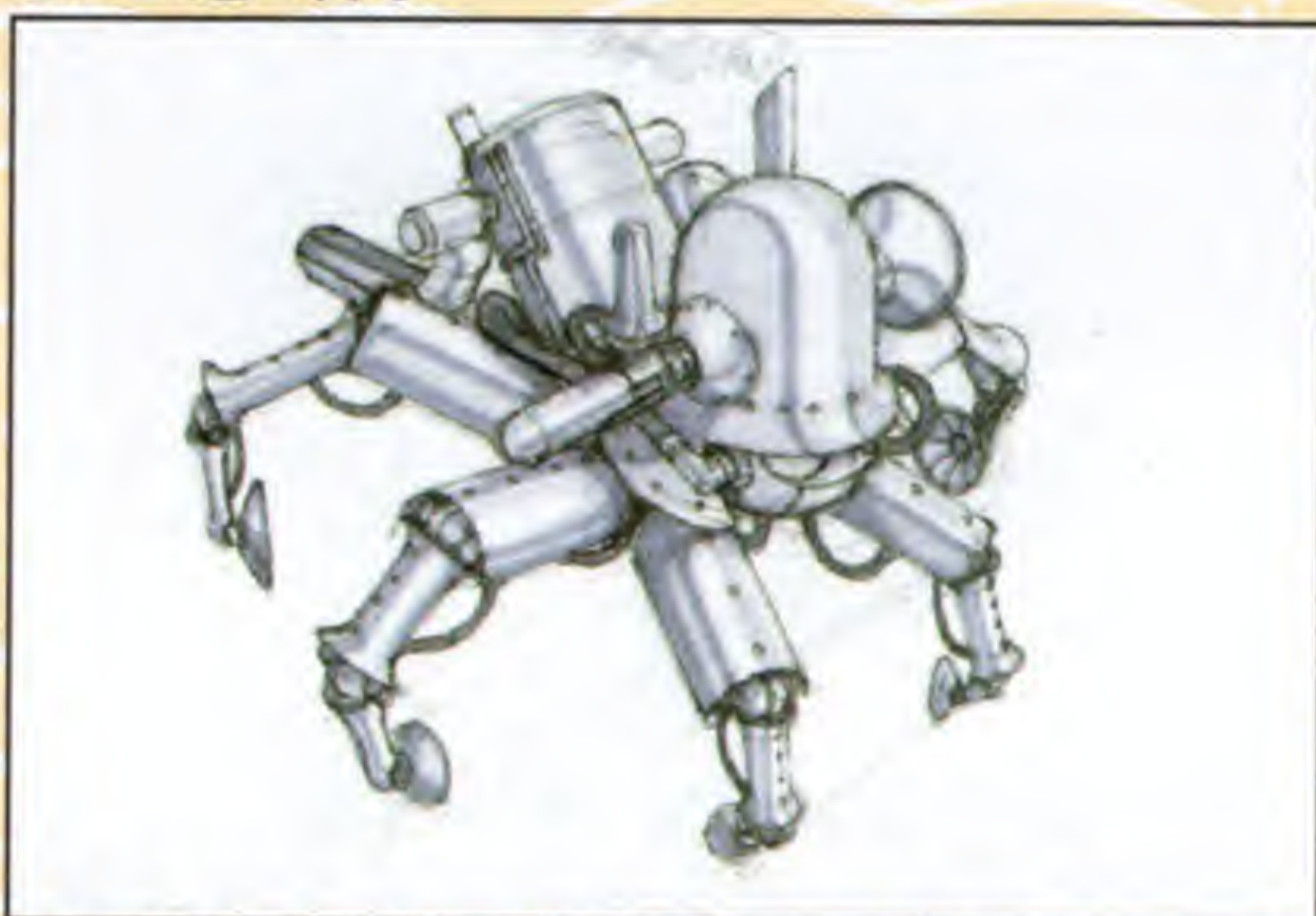
名に加え、衝突しがちな彼女らの霊力をまとめる男性の小隊長。これが、花組の正式な人員構成なのだ。

ちなみに、平時の彼女たちは大帝国劇場で少女歌劇団として舞台に立っているのだが、これも魔の波動を押さえる神楽(かぐら)の役割を果たしている。さらに毎月の千秋楽(つねに満月の日)には、宮城(皇居)内でも盛大な雅楽の演奏が行われ、彼女らの祈りをサポートしているのである。

■花組隊員の個人装備について

花組隊員には基本兵装として、ひとりに1機ずつの霊子甲冑光武が割り当てられ、その隊員専用の調整が施されている。だが、それ以外の個人装備に関しては、各々の責任の範疇で自由なものが認められているのだ。ここでは、それら個人装備のいくつかを紹介してみよう。

まことくん



◆個人装備というには語弊がある、李紅蘭製作の嘘発見機"まことくん"。これを装着した被験者が嘘をつくとき爆発を起こす。何と超小型の霊子感知器が搭載されているのだ。

エンフィールド改



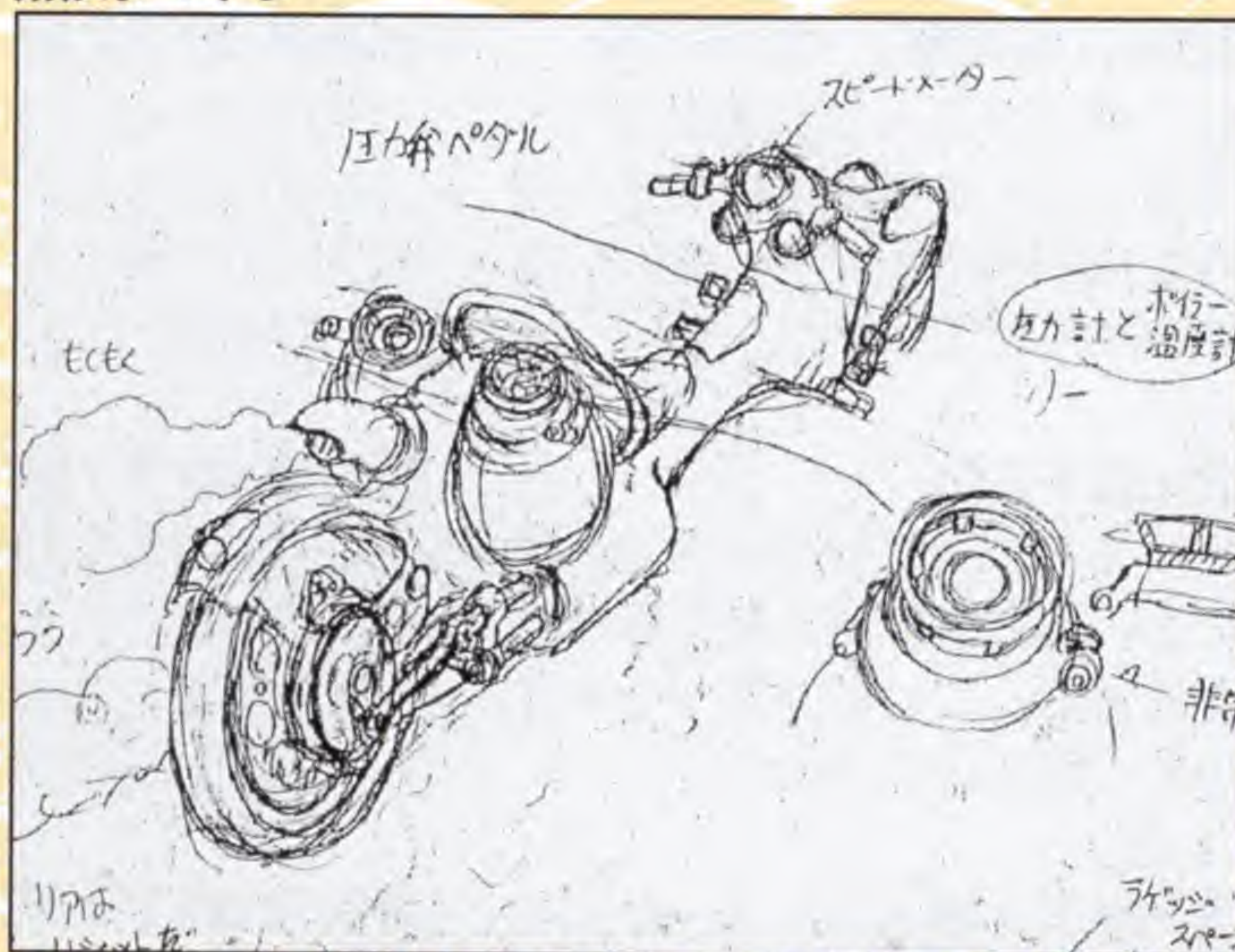
◆米製のエンフィールドをベースに改良を重ねたマリアの愛銃。フレームとシリンダーを改造し、大口徑弾丸用の仕様にしてある。

霊剣・荒鷹



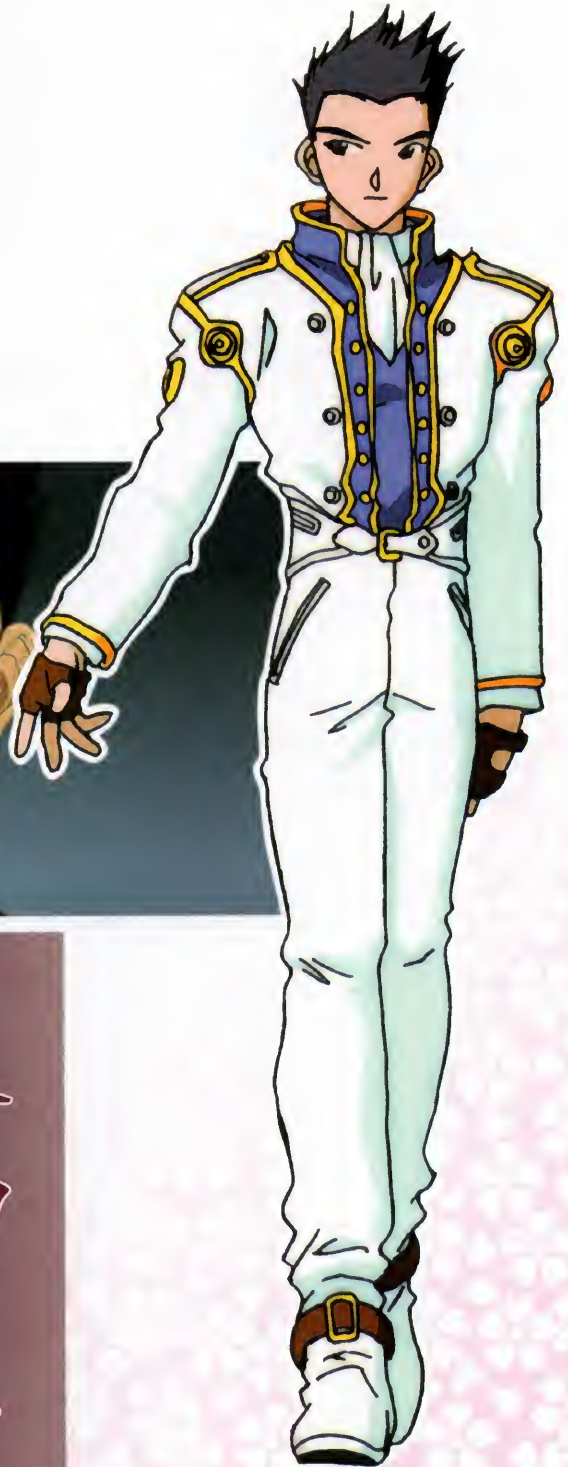
◆魔を退ける力があるとされ、真宮寺家に伝えられた家宝の太刀。真宮寺さくらの佩剣(はいけん=つねに身につけている剣)であり、父、真宮寺一馬の形見でもある。

蒸気バイク



◆李紅蘭が設計した蒸気動力の自動二輪。最初に完成したモデルは残念ながらすでに爆発してしまっただが、後に2号モデルをめぐずに製作。そちらは緊急時の花組隊員の足として、大いに役立っているようだ。ちなみに、初号機のスペックデータ(紅蘭自己申告)は、「4気筒16バルブ、100馬力、時速200キロ」というものだそうだ。

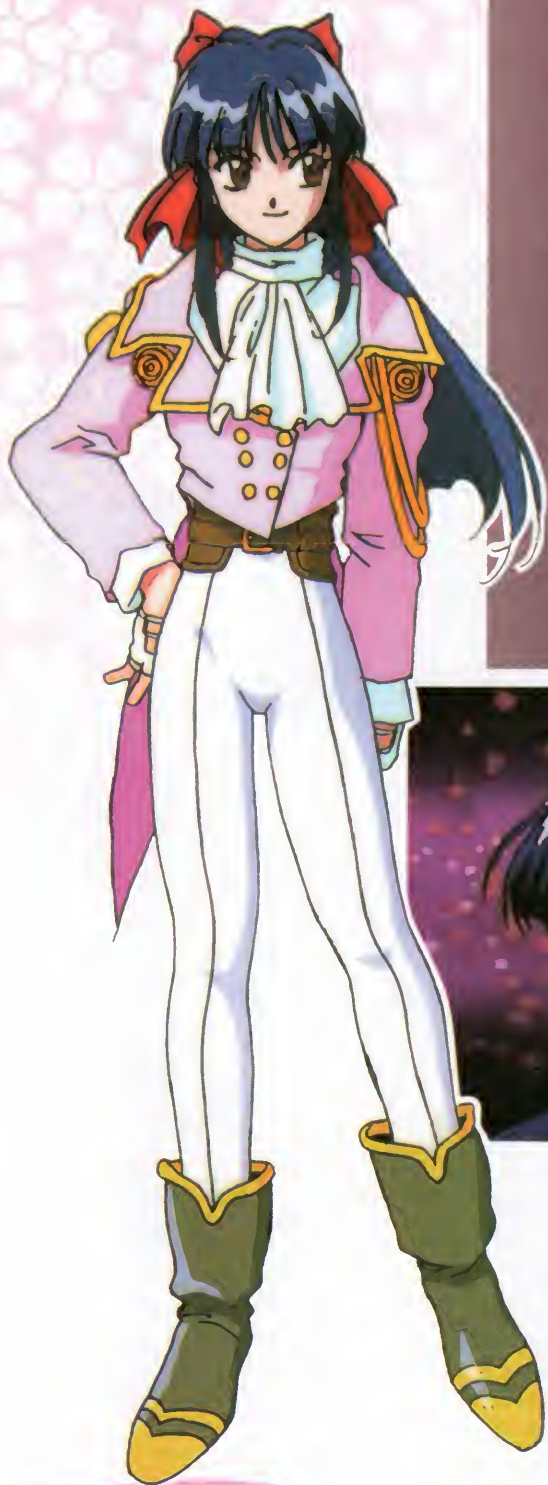
氏名：大神一郎(CV:陶山章夫)
年齢：20歳
生年月日：1903年（明治36年）1月3日
出身：栃木県
血液型：A型
特技：剣術、射撃
備考：海軍士官校卒業後、大帝国海軍少尉となるが、その後帝国華撃団花組へ転属となる。



1923年4月4日付けで帝国華撃団・銀座本部に、対降魔部隊"花組"の隊長として配属された若き青年士官。海軍士官学校出身とはいえ異例のスピード出世であるが、これは、政財界にも顔がきく花小路頼恒伯爵の強い推薦があったためである。もっとも、士官学校での成績は確かに優秀で、とくに剣術と射撃の成績はつねにトップクラスであったという。また、霊子甲冑の動力源とも言える霊子力機関（P20参照）にも高い反応値を示し、光武パイロットとしても優秀な成績を残している。

彼の花組配属直前までの階級は海軍少尉。通常であれば、秘密部隊である花組に赴任した時点で階級も変化するはずだが、もともと花組には実質的な階級というもの存在しない。そのため、花組の隊員たちからも「大神小尉」「小尉さん」、「大神さん」、「大神はん」、「隊長」「お兄ちゃん」とさまざまに呼ばれているようだ。

大神一郎



真宮寺さくら

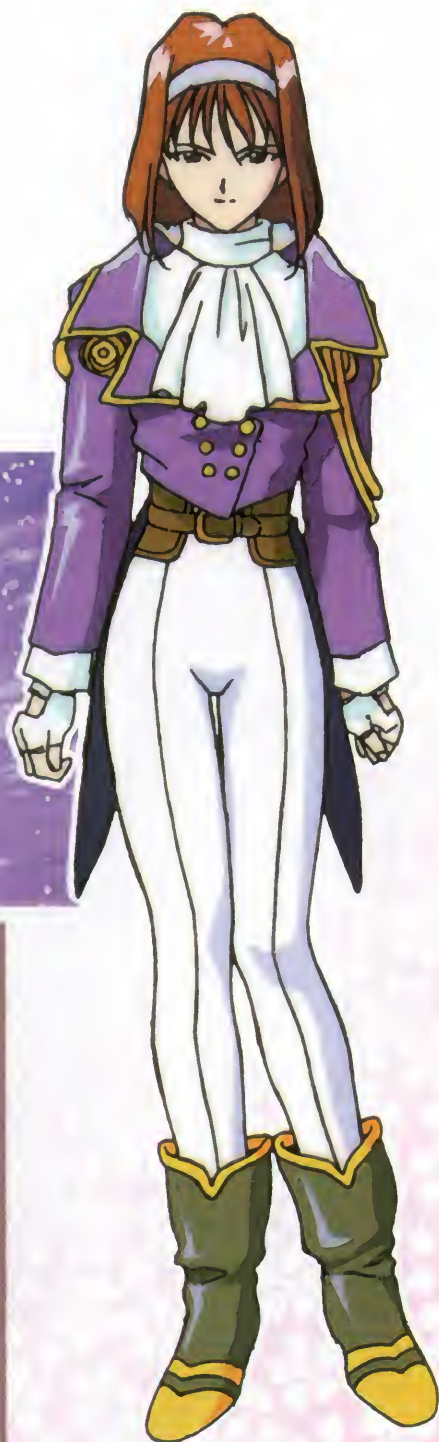
大神一郎少尉と時を同じくして帝撃に配属された新人隊員。北辰一刀流の免許皆伝で、配属初日に、上野公園に出現した小型偵察用脇侍を、一刀のもとに切り捨てるという快挙を成し遂げた。仙台道場での修行時代は、とくに試合に出ることもなかった（と言うより女性が参加できる試合が存在しなかった。）ため実力を知られることはなかった。だが、「その気になれば京橋、神田の皆伝にすら引けは取らない」との仙台道場師範代の証言もある。北辰一刀流の京橋、神田道場といえば、江戸時代より続く本家中の本家。その免許皆伝に引けを取らない実力となると、これはもうかなりの才能と言ってよいであろう。

ただし、私生活での彼女はごく普通の少女であり、多感で繊細な乙女である。ときには優しい言葉をかけ、殺伐とした戦闘の苦勞をねぎらってやることも必要かもしれない。



氏名：真宮寺さくら(CV:横山智佐)
年齢：17歳
生年月日：1905年(明治38年)7月28日
出身：宮城県
身長：155cm
体重：44kg
3サイズ：82/56/81
血液型：A型
特技：居合抜き(北辰一刀流)
備考：かつて帝国陸軍対降魔部隊に所属していた真宮寺一馬大佐の娘。帝国華撃団へは本人の志願入隊である。

氏名：神崎すみれ(CV:富沢美智恵)
年齢：16歳
生年月日：1907年(明治40年)1月8日
出身：神奈川県
身長：161cm
体重：50kg
3サイズ：83/57/84
血液型：B型
特技：薙刀術(神崎風塵流免許皆伝)
備考：神崎重工の代表取締役社長、神崎重樹氏のひとり娘。将来、神崎財閥の総帥となるべく帝王学をも学んでいる。



日本有数の大企業、「神崎財閥」の将来の後継者。神崎財閥系列の神崎重工で開発された試作霊子甲冑「桜武(おうぶ)」のテストパイロットとなったのが、帝国華撃団入隊のきっかけらしい。

育った環境のためか、性格的にはかなり独善的な面も見受けられ、花組内でも桐島カンナや真宮寺さくらと衝突することがしばしばあるようだ。

ただ、彼女をよく知る人物の中には、違った評価を下す者も多い。例えば、神崎家で長年執事を勤める宮田恭青氏によると、「小さい頃のお嬢様は優しく寂しがりやな方で、それは今も変わってはおりません」ということである。繊細な内面を「キツイ態度」で隠した彼女に対しては、表面だけの優しさは通用しないだろう。

なお、彼女は江戸期に創設された神崎風塵流薙刀術の免許皆伝であり、普段も懐に折り畳み式の薙刀を所持しているとの噂である。

神崎すみれ



マリア・タチバナ

帝政ロシア、ウクライナ地方の町キエフ出身。当時、外交官として赴任していた日本人の父と現地ロシア人の母とのあいだに生まれたハーフである。両親のどちらに影響を受けたかは不明だが、1917年のロシア革命に革命軍として参加。優れた射撃の腕と神出鬼没の行動力から、「クワッサリー（火喰い鳥）」のコードネームで呼ばれるようになる。

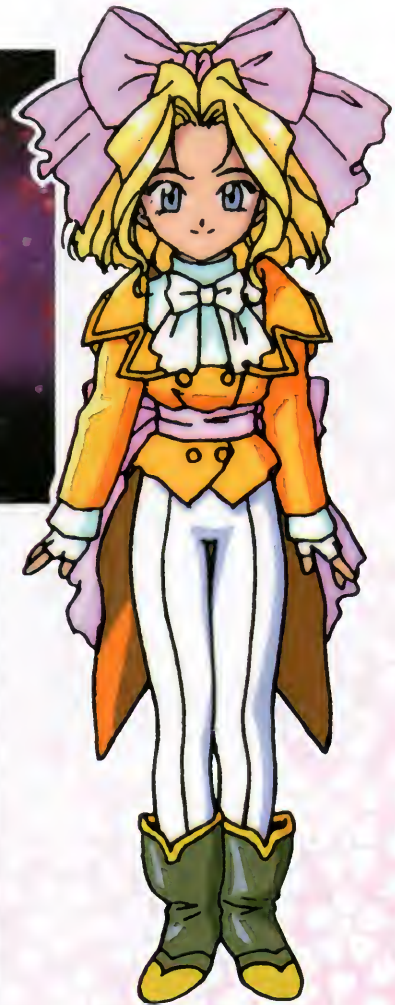
だが当時の革命軍の隊長が戦死した事件を契機として、単身アメリカのマンハッタンに渡り、ギャングが経営する「スピークイージー（もぐり酒場）」の用心棒となる。その後、光武パイロットの適性者を探す藤枝あやめと出会い、1922年に帝国華撃団花組に初代隊長として参加することになった。

重い過去を持つ彼女と打ち解けるには、生半可な同情や優しさは禁物である。たとえ時間がかかろうとも、自分自身の行動で信頼を勝ち得るしか方法はないだろう。



氏名：マリア・タチバナ(CV:高乃麗)
年齢：19歳
生年月日：1903年(明治36年)6月19日
出身：露国(ウクライナ)
身長：186cm
体重：65kg
3サイズ：88/60/90
血液型：O型
特技：射撃術(短銃、長銃を問わず)
備考：日系ロシア人のハーフ(父親が日本人外交官)。帝国華撃団に入隊したのは1922年。

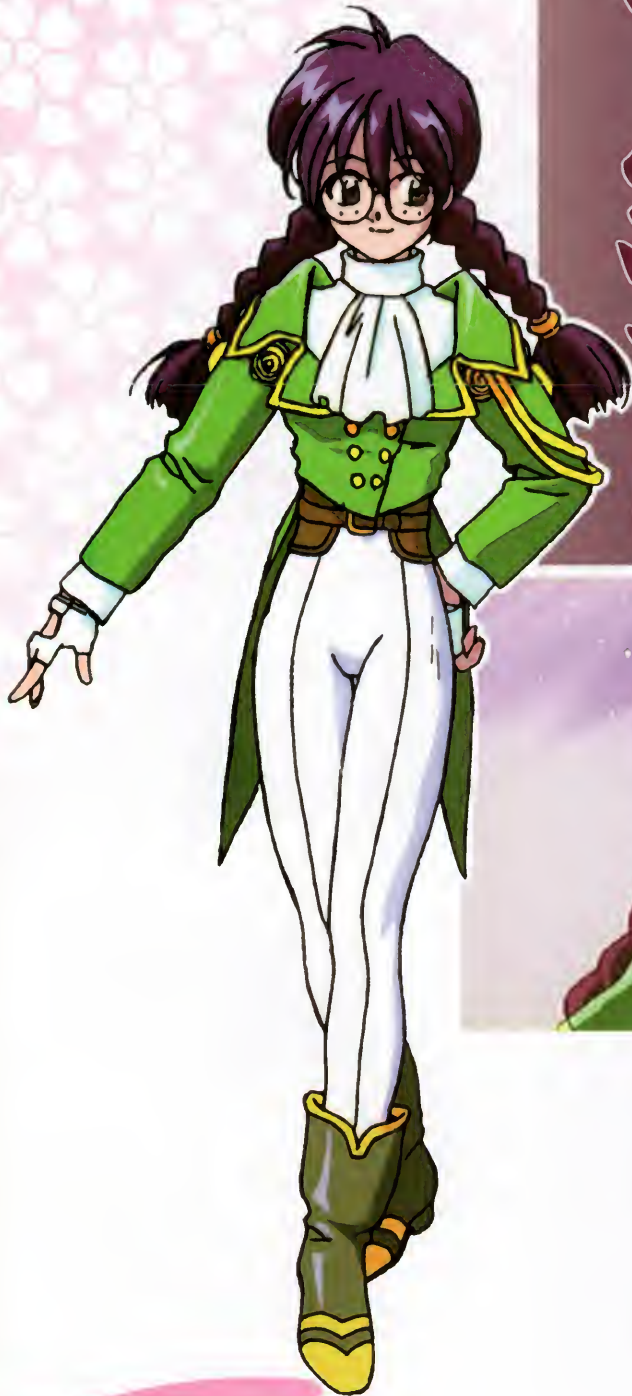
氏 名：アイリス(CV:西原久美子)
年 齢：9歳
生年月日：1913年(太正2年)7月5日
出 身：仏国(シャンパーニュ)
身 長：106cm
体 重：18kg
3サイズ：?/?/?
血 液 型：AB型
特 技：念力(読心、念動、瞬間移動など)
備 考：本名はイリス・シャトーブリアン。仏国の大富豪シャトーブリアン伯爵の娘である。



帝国華撃団花組の最年少メンバーだが、テレパシーやテレキネシスを使ったりと、霊力の素養は花組でもピカールの超能力少女。そのパワーは光武を丸ごとテレポートさせるほどの強さだが、残念なことに肝心の制御能力が今ひとつ不安定で、場合によっては暴走の危険性すらある。帝国華撃団に入隊したのも、異常な"力"を持って余したアイリスと彼女の両親を藤枝あやめが説得したのがきっかけらしい。現在のところ、霊子甲冑を操り帝都を守るという目的のおかげで、ごく自然に自分の能力を受け入れ、比較的安定した力を出せるようになってきたようだ。

とはいえ、ひとり親元を離れて暮らすというのは、この年頃の少女にはつらいのだろうか。いつもクマのヌイグルミの"ジャンポール"を離さないという、実際の年齢よりも幼い一面も持っている。周囲が大人ばかりのせいか多少耳年増なところもある、見ていて飽きないチャーミングな女の子だ。

アイリス



李紅蘭

中国北京の貿易商の娘として生まれた生粋の北京っ娘。日本語は堪能だが、父親の仕事について来日した場所が関西ばかりだったようで、少々あやしげな関西弁になっている。変わっているのは言葉使いだけではない。小さい頃から「ハツメイ」なるものが好きで、機械いじりに奇妙な才能を見せ、あれこれ便利な品を作ったり爆発したりしていたようだ。

そう「バクハツ」。これこそが李紅蘭を理解する上での重要なキーワードと言える。彼女の発明品には「蒸気バイク」、「まことくん」、「えんかいくん」などがあるが、そのすべてが最終的には爆発している。彼女自身も「発明はバクハツや!」と語っているが、これはもはや人災と言っても過言ではない。

とはいえ、光武の開発に彼女が果たした役割もまた大きく、光武パイロットとしての優秀さも、芝公園での戦いで証明されている。性格的にもわりと周囲に気を配るタイプであるようだ。



氏名：李紅蘭(CV: 瀧崎ゆり子)
年齢：17歳
生年月日：1906年(明治39年)3月3日
出身：中華民国(北京)
身長：156cm
体重：42kg
3サイズ：78/55/81
血液型：B型
特技：機械工作
備考：機械整備に特異な才能を示し、1921年に技術者として帝国華撃団花やしき支部へ配属。

氏名：桐島カンナ(CV:田中真弓)
年齢：19歳
生年月日：1903年(明治36年)9月7日
出身：沖縄県
身長：197cm
体重：78kg
3サイズ：93/70/98
血液型：B型
特技：琉球空手(桐島流第二十八代継承者)
備考：1922年帝国華撃団入隊。マリア・タバナと同じ花組初期メンバー。一級航海士免許所持。



琉球空手桐島流第二十八代継承者という肩書きを持つカンナには、質実剛健、天下無敵といった形容がよく似合う。また、一級航海士免許という特殊技能も持っており、ただの力自慢とは一線を画している。豪快かつ頼りになる性格は、花組ではマリアと同期の古株であることもあいまって、彼女を帝撃の父親(!?)的存在にしているようだ。

とはいえ彼女は決して女性であることを忘れ去ったわけではない。厳しい空手の修行で培われた根性と優しさは、男性的と言うよりむしろ"肝っ玉母さん"の臭いがする。実際、公演の際に迷子になった子供たちの世話をしあげたり、夜中に大神のために夜食を作ってくれたり、充分すぎるほど女らしい一面を持っているのだ。

ちなみにカンナが作った夜食とは、黒豚とニガウリをトウガラシと黒コショウで炒めたもの。沖縄料理のゴーヤチャンプルー(豚肉とニガウリと卵の炒めもの)のアレンジらしく、大神によると「意外とウマイ」そうである。

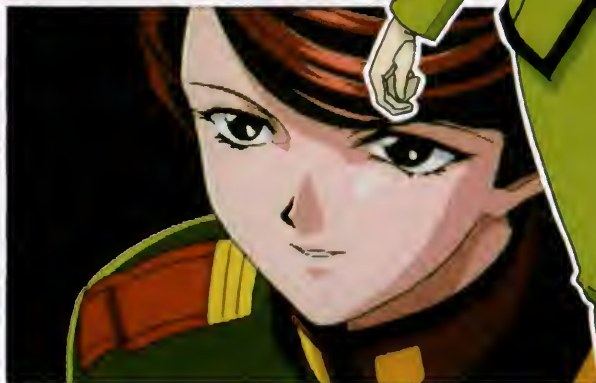
桐島カンナ

氏名：藤枝あやめ (CV:折笠愛)
 年齢：23歳
 生年月日：1899年(明治32年)7月31日
 出身：東京都
 身長：163cm
 体重：46kg
 3サイズ：84/58/83
 血液型：AB型
 特技：射撃、合気道、日本舞踊、語学など
 備考：対降魔部隊に参加後、帝国華撃団副司令兼花やしき支部長となる。

帝国華撃団の副司令と花やしき支部長を兼任する美しき大和撫子。仕事内容は、米田司令官の補佐、帝撃各組の現場指揮、政府や軍部への根回し、轟雷号と翔鯨丸の指揮・操縦と、八面六臂の活躍である。隊員からの人望も厚く、本気で結婚を申し込む男性隊員もいるらしい。



藤枝あやめ



米田一基

かつては数々の武勲を打ち立てた、帝国陸軍きっての戦略家。普段は飲んだくれの劇場支配人を装っているが、有事の際には別人のように鋭い表情を見せる。また、鋭いのは頭脳だけではなく、若いころは剣術師団"抜刀隊"の所属で、剣の腕前はかなりのものであるらしい。

氏名：米田一基 (CV:池田勝)
 年齢：62歳
 生年月日：1861年4月1日
 出身：東京都
 身長：162cm
 体重：55kg
 血液型：O型
 特技：抜刀術
 備考：帝国華撃団総司令官(階級は中将)。日露戦争、日清戦争にも参加。





氏名：藤井かすみ(CV:岡村明美)
 年齢：22歳
 生年月日：1900年4月14日
 出身：茨城県
 身長：165cm
 体重：51kg
 3サイズ：85/60/86
 血液型：A型

藤井かすみ

超弩級戦艦ミカサの機関管制担当官で、実質上ミカサのパイロットである。帝撃の中では年長のせいか聞き上手で、花組隊員との関係も良好。平時は大帝国劇場の事務室に受付嬢として勤めている。意外にもすみれと仲がいいらしい。



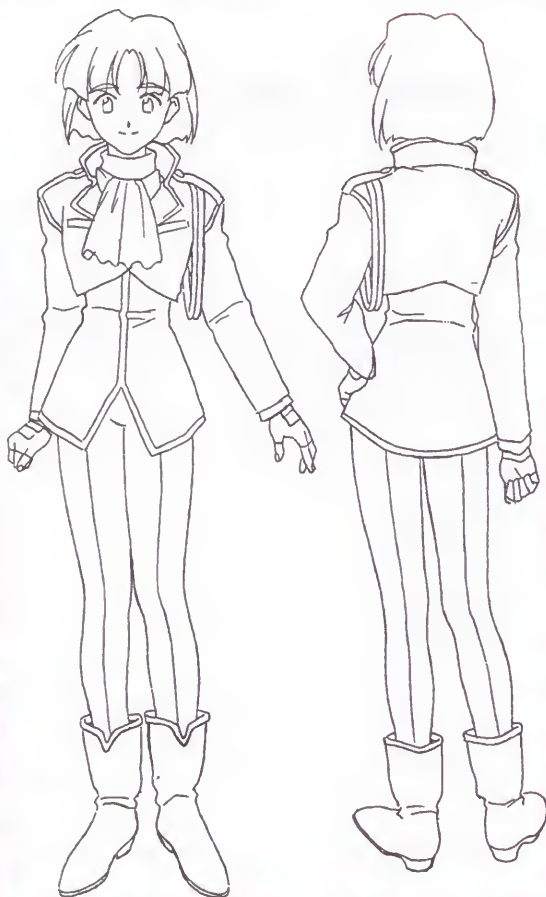
■ 空中戦艦ミカサの乗務員服



氏名：榊原由里(CV:増田ゆき)
 年齢：20歳
 生年月日：1902年7月20日
 出身：静岡県
 身長：157cm
 体重：47kg
 3サイズ：84/57/83
 血液型：O型

榊原由里

ふだんは帝劇の受付嬢。だが、有事の際にはミカサの航法担当官となる。ウワサ話が好きで情報収集能力は極めて高い。その半面、お喋りが高じて情報漏洩の一手手前まで行ったこともあるらしい。李紅蘭と同期で仲がよいせいか、機械関係にも強いとか。



氏名：高村椿(CV:氷上恭子)
 年齢：15歳
 生年月日：1907年12月25日
 出身：東京都
 身長：150cm
 体重：42kg
 3サイズ：77/54/80
 血液型：B型

高村椿

若干15歳にして戦艦ミカサの火器管制官を務める。浅草生まれのチャキチャキの下町っ娘で、普段は大帝国劇場の売店で売り子をやっている。誰とでも仲よくなれるという特技を持ち、帝劇内ではとくに MARIA、さくら、カンナと親しいようだ。

帝国華撃団・兵装



◆帝撃鎮座本部での兵装関係の整備は、ほとんどすべてを李紅蘭が行っている。

帝国華撃団において使用されている兵器の建造は、そのほとんどが民間企業の神崎重工に一任されている。独占的色合いが強く感じられるが、神崎重工は国産靈子甲冑第一号機の開発元である上、神崎重工会長の神崎忠義氏が米田総司令長官と同じ靈都防衛論者であったため、図らずもこの現状となったものであるようだ。

さて、この帝国華撃団の主要兵装である光武だが、そこに至るまでには数々の試作機が存在した。まず最初の雛型となったのは、1868年に神崎重工が米国モトローラ社より輸入した人型蒸気“スタア”である。動力は蒸気機関のみだが、人型兵器としての設計

思想はのちの靈子甲冑と変わらぬ完成されたものだった。これを元に、神崎重工はつぎつぎと人型蒸気の開発を続けていった。1873年に動力車牽引型人型蒸気“富士”が、1883年には軍用に設計された“天神”がそれぞれ完成（ただし実用化には至らず）。そして、その後ようやく、蒸気併用靈子機関を搭載した日本初の国産靈子甲冑“桜武”（おうぶ）が完成した。桜武の初号機は試験運転中の事故で大破したが、その試験結果の優秀さは、帝都防衛の主力兵器として選ばれるには充分だったようだ。かくて、大正12年の一連の事件では、神崎重工製の兵器群が重大な鍵を握るに至ったのである。

■兵装関係用語解説

■靈子力学理論（りょうしりきがくりろん）

人の内に宿る精神的な力を、物質エネルギーに変換するという理論で、1919年前後に確立された。“精神力”という不安定なものを媒体とするため、その効力は使用者（起動者）本人の精神状況と精神許容量に大きく左右される。また実用的な兵器、車輛などへの応用も理論確立当時は見送られたが、後にこの理論を応用した兵器全般は靈子兵器と呼ばれるようになった。

■靈力（れいりょく）

いわゆる“精神力”の力。一般の人間も大なり小なり持っている靈的なエネルギー。靈という字はつくが幽的とは別物。その力はさまざまに具象化するが、花組隊員のアイリスが使う超能力のような形が、非常にわかりやすい例と言える。ただ、通常はあのようにはっきりと靈力が発現することは、たいへんまれなことである。

■靈子エンジン（りょうしりょくえんじん）

精神エネルギーたる人間の靈力を、物質的なエネルギー（靈子力）へと変換する機関。靈子力学理論の完成と、ほぼ同時に考案された動力機関ではあるが、その不安定さのために実用化はかなり後のこととなる。

■靈子水晶（りょうしすいしゅう）

靈子エンジンを個人の靈力のみで動かすには、かなりの潜在能力を要求される。よって人の靈力を靈子力に変換し、増幅する何かが必要となる。それが“靈子水晶”である。人工的に製造することも可能だが、天然の靈子水晶のほうが効果は高い。なお“魔神器”（P53参照）の珠は純度99.999%の

天然靈子水晶である。

またこの靈子水晶自体、靈力を持つ者にとって盾にも剣にもなる。たとえば帝国華撃団夢組は、靈的な攻撃から身を守るために靈子水晶パネルを使用し、また花組では拳銃や靈子甲冑の機銃の弾として靈子水晶弾頭が使用されている。

■靈子反応基盤（りょうしはんのうきばん）

または靈力反応基盤とも言う。靈子エンジンを起動させるためには必要不可欠の基盤である。この基盤と前述の靈子水晶をシステムに含めることで、不安定だった靈力を実用可能レベルにまで安定させることができるようになったのだ。ただし、操縦者との靈的相性が悪いと、（操縦者の靈力の大小にかかわらず）まったく反応を示さないこともある。帝撃花組の李紅蘭によると「女のほうが相性がええ」らしく、先ごろ行われた花組の新規採用試験でも、男性の志願者からの合格者は、ほとんどいなかったということである。

■靈子力機関（りょうしりょくきかん）

狭義には靈子エンジンのことを指す。広義には人間の靈力+靈子水晶+靈子反応基盤+靈子力エンジンという“靈子力循環システム”のすべてを指す。出力の大きさと比較して、安定して制御することが難しいという欠点を持つ。

■人型蒸気（ひとがたじょうき）

蒸気機関のみの力で起動する、人のフォルムをした巨大な鋼鉄の動甲冑。蒸気機関の仕様上、制御はしやすいが多少力不足の感が否めない。そのため、安定性は低いが

出力が大きい靈子力機関との併用が、かなり早くから構想されていたという。

■蒸気併用靈子機関

（じょうきへいりょうしきかん）

靈子力学の発達に伴い開発された、従来の蒸気機関を副機関においた靈子機関。靈子機関の出力の高さと、蒸気機関の制御のしやすさを兼ね備えている。

■靈子核理論（りょうしかくりろん）

1521年の降魔実験（57ページ参照）で初めて歴史上に現象として姿を現わした、靈子学の究極理論。だが、理論が確立されたのは1920年代後半である。靈子力学が個人で完結する精神エネルギー変換理論だとすると、靈子核理論は一定範囲内の精神エネルギーを強制的に採取し、エネルギーへと変換するための理論と言える。エネルギー採取の対象は人、動物、ある種の植物にまで及び、採取対象に与える影響は軽度でも疲労、目眩、重度になると昏倒、精神障害、生命活動の停止にまで至る。

この、靈子核理論を応用した兵器を靈子核兵器と呼び、大正12年の事件で確認された靈子砲がこれにあたる。また、空中戦艦ミカサの主機関6基も靈子核機関である。

■シルスウス鋼（しるすうすこう）

鉄と鉛を一定の比率で混合した金属。“妖力”（靈力）を遮る働きがある。ただ非常に重いため、国産の靈子甲冑では重層構造や空隙（くうかん）構造にして軽量化・硬質化を図っている。なお、熱に対しても強いことから、浅草・雷門は火災防止のためこの金属で再建された。

帝国華撃団各種兵装指揮・管理系統図

超弩級空中船艦ミカサ

所 属：帝国華撃団総司令官直屬
 管理責任：米田一基中将
 用 途：第一級極秘
 配 置：特級極秘



総司令官

米田一基
 兵器統括管理責任者

副司令官

藤枝あやめ
 輸送車輛並びに輸送機管理責任者

花組隊長

大神一郎
 靈子甲冑並びに輕車輛管理責任者

武装飛行船翔鯨丸

所 属：帝国華撃団・風組
 管理責任：藤枝あやめ中尉
 用 途：靈子甲冑輸送、支援
 配 置：花やしき支部

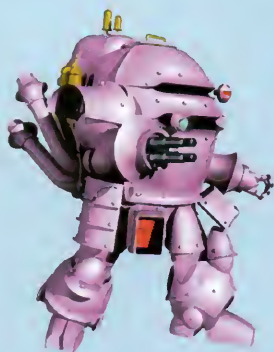


弾丸列車轟雷号

所 属：帝国華撃団・風組
 管理責任：藤枝あやめ中尉
 用 途：靈子甲冑・兵站輸送
 配 置：銀座本部



虎型靈子甲冑光武



所 属：帝国華撃団・花組
 管理責任：大神一郎少尉
 整備責任：李紅蘭
 用 途：帝都治安維持・対魔物戦闘
 配 置：銀座本部

卯型靈子甲冑神武



所 属：帝国華撃団・花組
 管理責任：大神一郎少尉
 整備責任：李紅蘭
 用 途：対降魔戦闘
 配 置：銀座本部

◆各靈子甲冑の固有兵装

原則として、靈子甲冑とは固定武装を持たない短期合戦型迎撃兵器のことを指して言う。それは、帝国華撃団花組の光武および神武についても例外ではない。ここで、花組に配備されている、7機の靈子甲冑それぞれの固有兵装の一覧を紹介しておく。

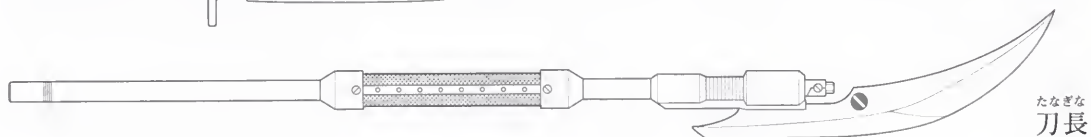
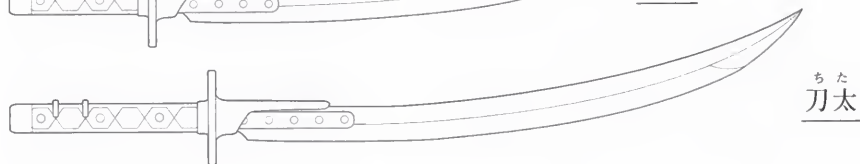
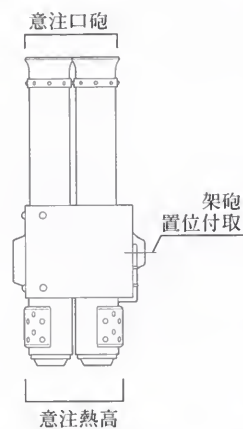
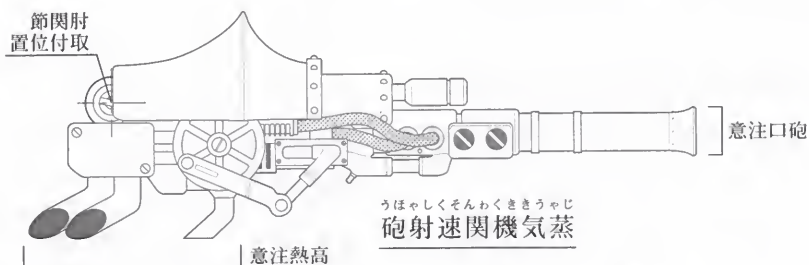
～固有装備一覧～(四番機は欠番)

- 老番機(マリア・タチバナ機)
 ……右腕に靈子自動銃(弾丸選択式)装着
- 式番機(神崎すみれ機)
 ……シルスウス鋼製長刀装備
- 参番機(真宮寺さくら機)
 ……シルスウス鋼製太刀(刃渡り6尺)装備
- 伍番機(大神一郎機)
 ……シルスウス鋼製小太刀(刃渡り5尺)1対装備
- 六番機(手紅蘭機)
 ……肩部に飛行爆弾発射器装着、小型兵器内蔵
- 七番機(桐島カンナ機)
 ……両手に強化型機械手"碎破"装着
- 八番機(アイリス機)
 ……武装なし、搭乗者の念動にて戦闘を行なう



■上野公園で戦闘中の光武。装甲の造りと装備から、真宮寺さくら隊員の機体であると思われる。光武の背後にあるのは、黒之集会の魔操機兵“脇侍”の残骸である。

光武追加武装一覧



■光武(こうぶ)性能概要

光武とは、太正11年、神崎重工と帝国華撃団工房が共同開発した人型蒸気である。新開発の蒸気併用霊子機関を搭載しているところから、一般には“霊子甲冑”と呼ばれている。装甲に外部からの呪術などを遮断するシルスウス鋼を使用した、世界初の妖術戦専用の兵器だ。このシルスウス鋼は鉄と鉛を一定の比率で混合した金属であり、妖力(霊力)を退ける働きがある。ただ、そのままでは非常に重いので重層構造や空隙(くうかん)構造にして軽量化・硬質化を計っている。

また、光武は固定兵装を持たない短期決戦型の迎撃兵器であり、搭乗者や戦場の状況に応じて兵装を自由に交換することが可能である。そのため、搭乗者の能力を100%引き出せる。

余談ではあるが、神崎重工は神崎すみれの祖父(忠義)を総帥とする日本最大の財閥企業である。代表取締役社長は神崎重樹(すみれの父親)。設立は明治4年3月、当初の従業員数は1024人、現在では2万5632人にも増えている。事業内容は、工業用蒸気機関動力の設計/開発、家庭用蒸気機関動力の設計/開発、車両・船舶・人型蒸気(業務用/軍用)などの設計/開発である。本社は神奈川県横浜市関内にあり、工場は本町、本牧ほか、全12事業所がある。

ちなみに、神崎重工が開発した蒸気併用霊子機関を搭載した霊子甲冑の一号機は光武ではなく“桜武(おうぶ)”である。その試乗を神崎すみれが行ない、結果、機体を大破させたという事件があるそうだが、神崎重工でもこの件は極秘とされ詳細は定かではない。

■神崎重工に保管されていた光武兵装の計画図。兵装には、小太刀、太刀、薙刀などの接近戦用の武器のほか、装着式の蒸気機関速射砲、四連装迫撃砲などの構想があったようだ。速射砲以外の武装は、ほとんど原型のまま実用化されているのがわかるだろう。なお、装着式の重火器類には霊子水晶弾頭が使用されている。



◆光武ごとに武装がすべて変更可能なため、多彩な戦術が可能になる。

虎型霊子甲冑 光武



◆光武搭乗者用制服

■ 霊子甲冑開発の歴史・其の吉

霊子甲冑開発の歴史で忘れてならないのが、1861～65年の間にアメリカ合衆国で行われた南北戦争である。

戦争はその中盤から魔術戦争の様相を帯び、ブードゥー教徒による呪殺部隊を擁した南軍が圧倒的な勝利をおさめていった。ところが「ゲティスバーグの奇跡」と呼ばれる事件が戦局を大きく変えてゆくことになる。この事件そのものはごく単純な話、いつものようにブードゥーのマクンバ(呪殺の時)が過ぎ去った後、累々と転がる死体の中に赤子の泣き声が聞こえてきたというもの。要するに、呪殺が終わった後に生存者がいたのである。この地に赴いた調査団が出した結論は滑稽とも思える推論で、「蒸気トラクターの中にいたから助かった」というものだった。

なぜ蒸気トラクターが敵の妖力を防いだのか…？ その謎は戦争終結間近に解明されることになる。キーワードは鉛であった。ある種のトラクターは粗悪な材料を使ったが故に、鑄造のしやすい鉛を鉄に配合していたのだ。し

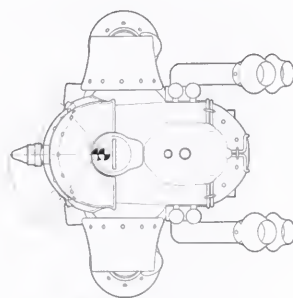
かし、ただ鉛と鉄を配合すればよいというわけではない。性能の悪い高炉のような不安定な環境でまれに起こる金属の結晶化がこの特殊鋼を作るのである。この金属はシルスウス鋼と名付けられた。やがてその全身をシルスウス鋼の装甲で包み、構造をトラクターから進化させた兵器「人型蒸気」は戦局を180度逆転させ、南北戦争は北軍の勝利でその幕を閉じたのであった。

この事件から数年、それまで蒸気機関を主機関としていた人型蒸気の機関を霊子機関に変更する試みが海外では着々と進行していた。ただ、蒸気力のみでのメカニズムは完成の域にはほど遠く、兵器としての実用化には1920年代の霊子力学理論の確立を待たねばならなかった。その後、霊子力機関の発明により、蒸気併用霊子機関という形で、それまでよりはるかに高いエネルギー変換効率を得られることが判明。そしてアメリカで発明された人型蒸気は日本に輸入され、やがて帝撃花やしき工房で世界初の蒸気併用霊子機関式人型蒸気となって完成したのだ。これを日本では霊子甲冑と呼ぶ。

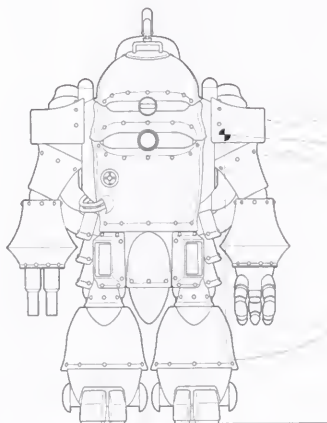


◆銀座本部の地下格納庫から出撃する、戦機的光武。機体色を見ると、手前から順に大神一郎隊長機、真宮寺さくら機、マリア・タチバナ機であることが確認できる。

武光 胄甲子靈式四八



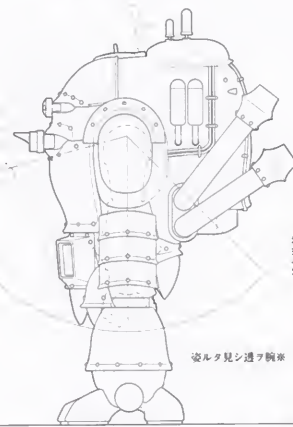
圖姿面上



圖姿面正



圖姿側左



圖姿面左

長年標準
スマイグ7型機

嚴禁出

省軍陸
濟閱檢
1924.4.3

軍部ノ本部會社ノ官制軍陸ハチヤフ第二電報
了案次伍第 日四拾月六年拾正大
若底之達基 長謀課老第部計設機特

■靈子甲胄開發の歴史・其の式

靈子力学理論に基づいて構築されたのが靈子機関であり、広義には人間の靈子力+靈子水晶+靈子反応基盤+靈子力エンジンという靈子力循環システムを指す。とくに、靈子水晶はシルスウス鋼と並び靈子甲胄の設計上欠かせない代物である。

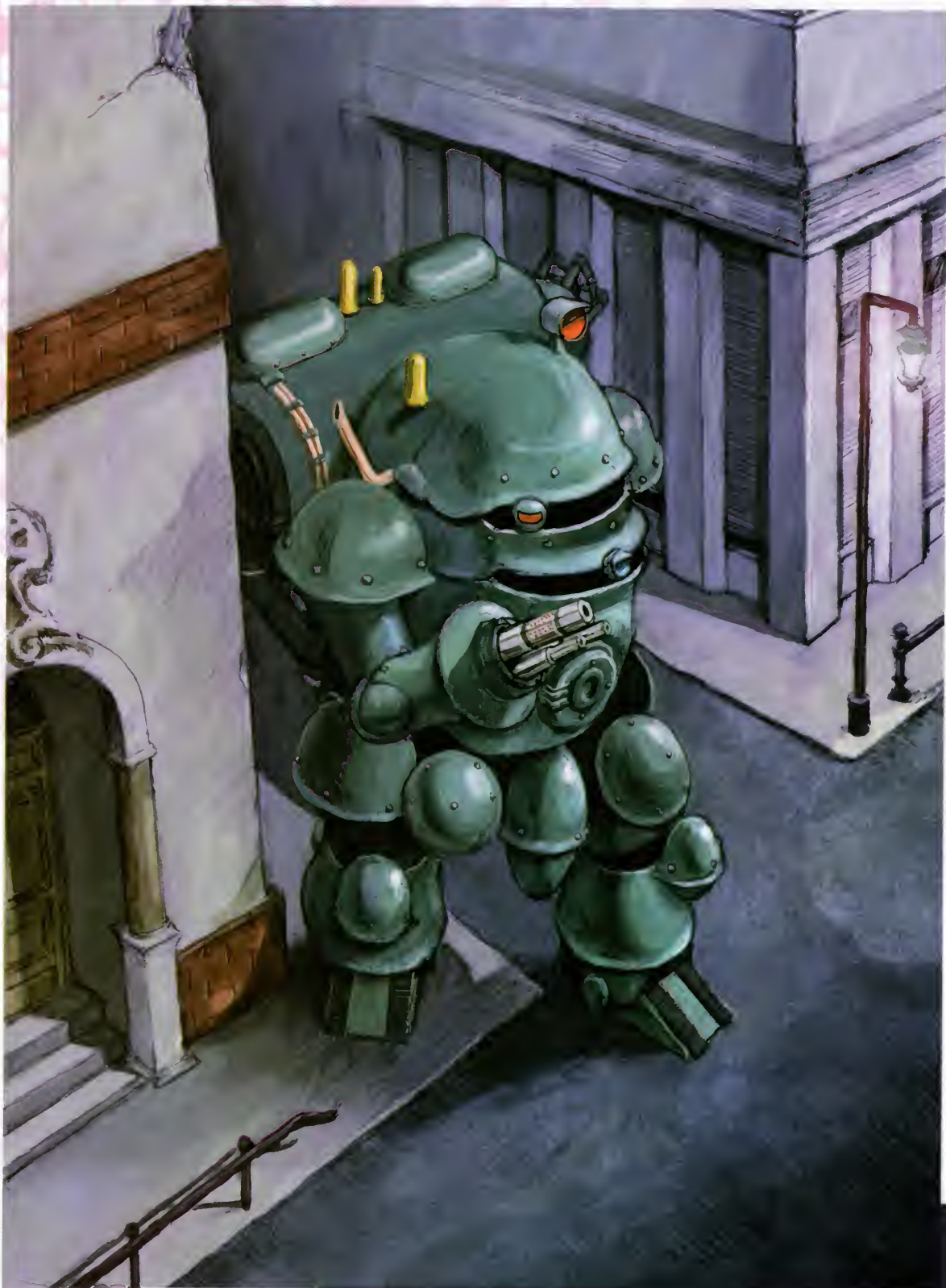
この靈子水晶は人の靈子力を媒介し増幅する役目を果たす。たとえ選びぬかれた花組隊員といえども、靈子力を増幅しないと靈子甲胄を動かすことはままならず、まして意のままに操ることは難しいとされる。



◆光武の背面にある4連排気筒。歩きながら蒸気を吹き出すさまは、たいへん力強い。

◆神崎重工川崎工廠に納められた光武の図面（太正10年製）。これ以降、細かい改良が幾度も行なわれたが、動力系、伝達系の見直し為主であったため、外見的には大きな変化は起きていない。実質的に、この機体が光武の最終形態と言えるだろう。

虎型靈子甲胄 武光



■夜間作戦行動中の神武。機体色と装備から、マリア・タチバナ隊員の機体であることが判明している。場所は恐らく銀座2丁目の南端、松坂屋の真手近くであろう

■神武(じんぶ)概要書

帝国華撃団の第二世代機動兵器。それまで一基であった霊子機関を改良し直結に二基つないだ双発型の霊子機関を搭載している。この構造によって、光武に比べて約8倍の出力となった。また操作系も従来の直接操縦から、間接操縦に切り替わったことにより、より一層複雑な動作と機動力を有するようになった。ただしこれによって、パイロットはより高度な技術と霊力を要求されることになった。表面装甲に呪紋処理を施した、対降魔戦闘専用兵器

の誕生である。他の特性は光武のものを基本的に受け継いでいる。

また、紅蘭が神武専用開発した霊子反応基盤(霊子力エンジンのいわゆる点火プラグ兼出力コンバーター。一定以上の霊子力がないと反応せず、かつ霊子水晶が増幅した術者の霊子力をエンジンが動かせるレベルまで変換することができない)に接続する複合型霊子動力増幅器のお陰で、光武とは比較にならないほど霊子力を効果的に使えるようになっている。米田曰く「霊子甲冑の動力の伝達を最大限まで上昇させる装置」らしい。



◆紅蘭が開発した複合型霊子動力増幅器。神武の動力伝達の効率を増す役目を果たす。



◆たいへん貴重な神武の標準機体の写真。まだ、実戦用の塗装もなされていないようだ。とくに右下の写真は、霊子加速器が開放されているという珍しいものである。

卵型霊子甲冑 神武



◆作戦行動中の神武。この距離から見ると、フォルムは光武とさほど変わらないようだ。

◆神武の基本設計図面。光武よりも肩関節の稼働範囲が大きく、より自由な行動が可能となっているのが理解できる。足元が動車輪と無限軌道の組み合わせになっている点も見逃さない。

■光武から神武へ

帝国華撃団・花組の主力機が光武から神武へと転換されたのは、1924年1月のことである。その直接の原因は、前1923年の黒之樂会との戦いにおいて、光武自体の耐用限界を越えたためだと記録されている。光武の初陣は1923年の4月5日であるから、実質1年にも満たない短い寿命であったわけだ。この事実を元に、後世の軍事研究者たちは光武の設計思想に欠陥があったとも指摘しているが、はたして本当にそうだったのであろうか？

“事実を元に”と研究者が言うのであれば、まず光武がどれほどの戦歴を重ねてきたのかを論じておかないと公平とは言えない。光武の実戦配備から稼働限界までの作戦回数は計11回(1924年の明治神宮での対降魔戦が最後)。1回の作

戦で通常の限界以上の長時間に渡り戦闘を行ったことも多く、これに平時の訓練での稼働時間も含めるとなんと7000時間を越える計算になるのである。

また、光武が初めて実戦配備された国産の霊子甲冑であるという事実も無視できない。まったくの手探り状態から製作されたこの人型蒸気が、これほどまでに任務を全うすると誰が考えたであろうか？

これらの“事実を元に”考慮すれば、つくづく光武の設計思想の優秀さと完成度には感じ入らずにはいられないだろう。基本設計を手掛けた後、1918年に消息不明となった山崎真之介陸軍少佐が健在であれば、霊子甲冑はいったいどこまで進化したことであろうか。だが今は、後継機種となった神武の設計思想に、彼の夢のカケラを見るしか術はないのである。

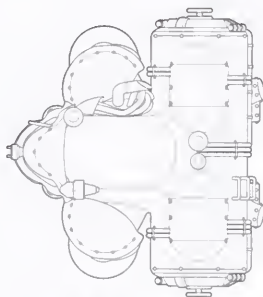
類書密機
SECRET
機密

冑甲子靈型卯

(武神 一称一假)

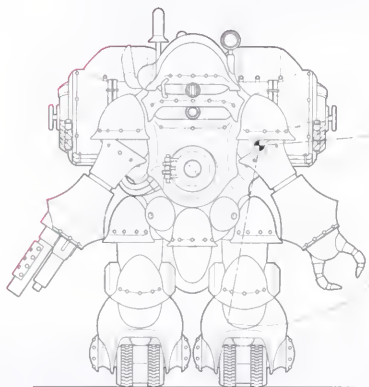
テニ付日拾参月壹※

スト称名式正



圖姿面上

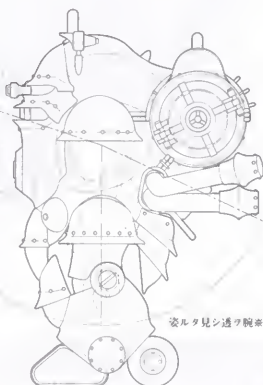
造製ノ際実バレンヲ圖様仕ハ四当※
ツタ当ニ注受ノ品部備堅守保比及
提ノ圖業作りヨ者当担開撃華ハチ
車ウ行キツ基ニ圖ノソメボテ供



圖姿面正



圖姿面左



圖姿面左

長身半基

最重要機密
KEEP A SECRET

省軍陸
済閱檢
1924.4.3

事ルノ業ヲ金立ノ官当担軍陸ハチツタ当ニ覽閱
了圖様仕本基 日九月元年参拾正太
若歳之達要 長謀課老第部計設機特

◆正面から見た神武。外部カメラの形状が光武と微妙に異なっている。よく見ると、通常カメラと赤外線カメラの上下の位置が光武と逆になっている。内蔵型カメラの使用により性能が飛躍的にアップした。



◆神武を背面から捕らえたもの。簡単に光武の8倍の出力とは言いが、その実際のエネルギー量は恐るべきものとなる。そのため、4本の排気塔のあいだに、危険を要せず"高圧マーク"がペイントされている。

■光武及び神武の性能比較

	光武	神武
所属	帝国華撃団・花組	同左
正式名称	虎型靈子甲冑兵器・光武	卯型靈子甲冑兵器・神武
使用目的	治安維持・対降魔戦闘	対降魔戦闘専用
開発年月日	1922年9月	1924年1月
設計草案	山崎真之介	山崎真之介
設計	神崎忠義	神崎忠義/李紅蘭
施工	神崎重工	神崎重工
全高	2428mm	3507mm
肩高	1821mm	2758mm
乾燥重量	674kg	2520kg
主機関	蒸気併用靈子機関	蒸気併用靈子機関改(二基直列)
限界行動時間	2時間	4時間



◆車輪を使うと機動力は大幅に上がるが、限界行動時間は短くなってしまう。

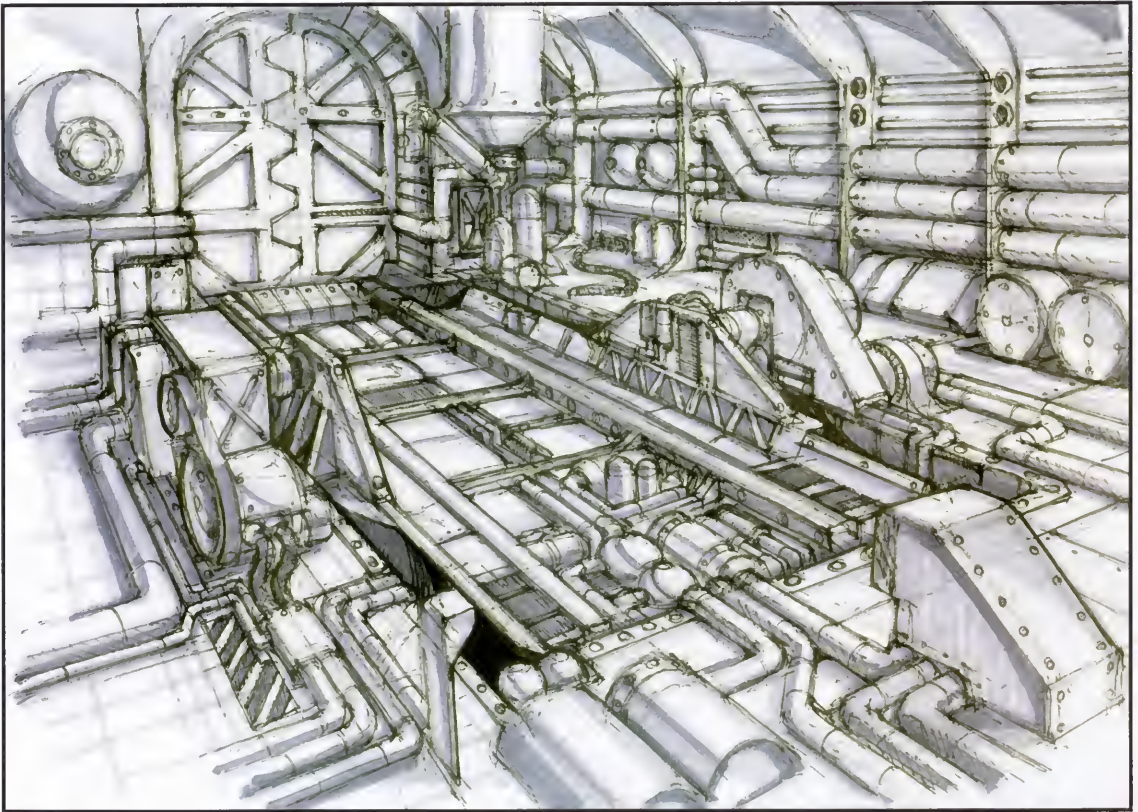


◆右腕は、光武の7ミリガトリングから14ミリ蒸気速射砲に変更された。

卯型靈子甲冑 神武



◆帝都地下に敷設された管状螺旋線路内を走行する轟雷号の図。搬送しているのは光武ではなく、極秘扱いの特殊貨物。そのため貨車が3両連結されている。



■轟雷号概要書

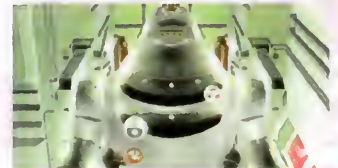
轟雷号は蒸気機関車である特D 505とコ九貨車を連結した列車形態の輸送車輛である。基礎設計は太正6年、山崎真之介が担当。轟雷号という愛称は製造元である神崎重工の総帥、神崎忠義の考案によるという。

製造は太正9年に開始され、完成までに2年以上の歳月が費やされた。随所に画期的な技術が採用されており、現在に於ける地下鉄技術はすべて轟雷号のお陰であると言っても過言ではない。また、車体のほとんどにシルスウス鋼を使用しており対降魔対策にも万全を期している。万が一、壘子甲冑が損傷しても、修理修繕が可能ないように轟雷号内部に簡易工房を設置してい

る。

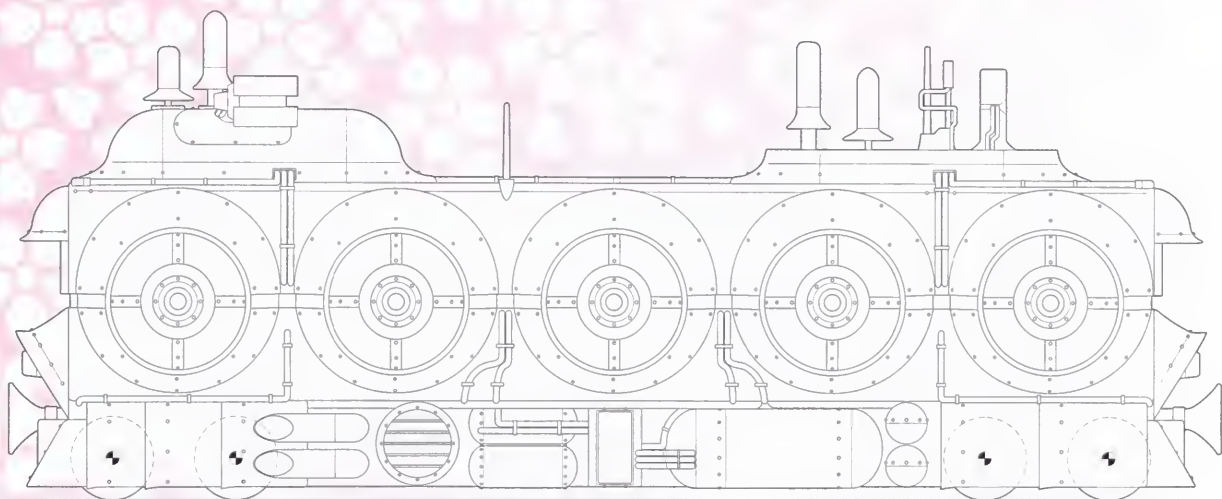
なお、路線は帝撃銀座本部の地下から発進し、帝撃花やしき支部の地下に到着する。発進時、轟雷号がきりもみ状態で落下するのは、遠心力によって壁面との接触を保ち、完全な自由落下になることをふせぐためである。飛行挺翔鯨丸で発進する場合には、花やしき支部に到着後、後部のコンテナ部分が外され、翔鯨丸の格納庫に収納される。また轟雷号の線路は専用のものではあるが、実は通常の地下鉄（銀座～浅草間）と併走している。よって出撃場所が路線上にあった場合は途中下車して現場に直行することも可能である。ただし光武・神武用の出入口はないので、その場合は通常の乗客用のものを使用する。

◆神崎重工川崎工場に残る、轟雷号のエントリーハンガーの設計用ラフスケッチ。この図では機関車1両分の発車台しかないが、実際には貨車を連結したまま垂直保持が可能な支持架が設計された。



◆轟雷号内の光武。激しい動きに耐えられるよう、肩がロックアームで固定される。

弾丸列車 轟雷号



■太正時代の鉄道

太正期、日本の地下鉄は東京市営地下鉄道の「市営銀座線」（浅草～銀座間）しか存在していなかった。全長は7.52km。この路線は有事の際、そのままそっくり空中戦艦ミカサの「艦内移動用列車」となる。また、一般には知らされていないが、この地下鉄には平行して帝国華撃団・花組の弾丸列車専用線路が走っている。

一方、帝都東京市の地上には帝都蒸

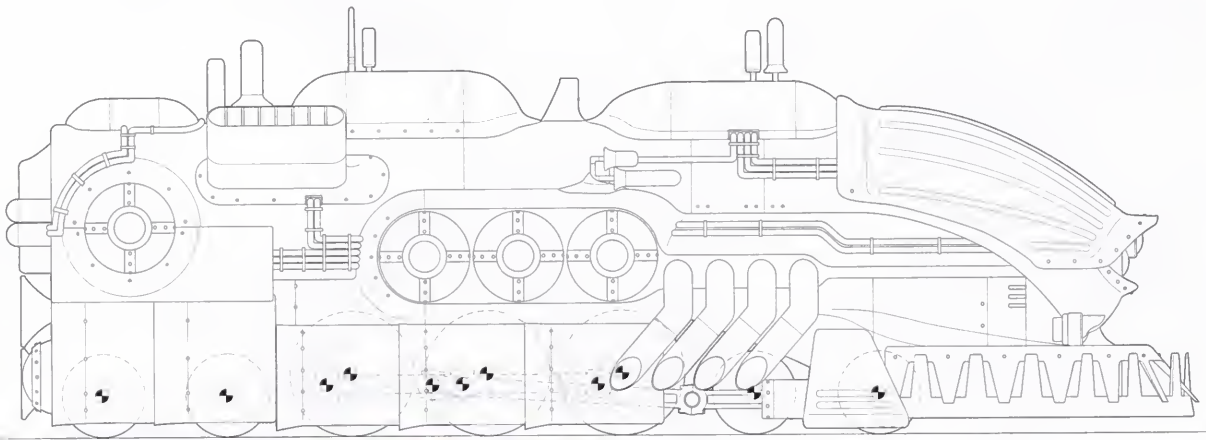
気鉄道株式会社が運営する路面列車が走っていた。緑をベースに赤、黄を使ったカラーリングが当時の帝都交通のシンボルであった。ちなみに、国家レベルでは日本の国営鉄道である大日本鉄道株式会社（旧鉄）が1872年5月、新橋～横浜間に蒸気機関車を走らせることに成功している。太正12年当時、日鉄の一番新しいニュースとして、東京～下関間に三等特急が運転を始めたことが報じられていた。なお、この特急は後に“桜”と呼ばれることになる。

■轟雷号基本性能

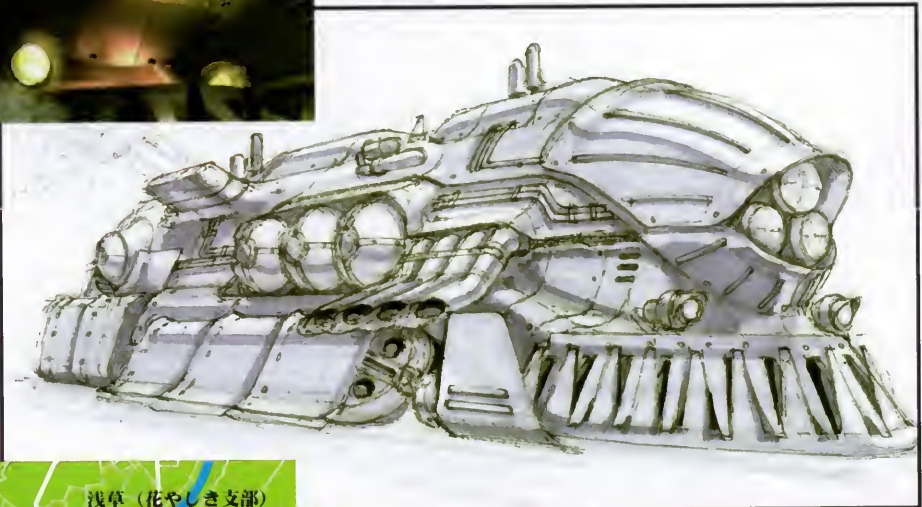
	機関車部分	貨車部分
所属	帝国華撃団・風組	帝国華撃団・風組
正式名称	特D505	コ九九貨車
使用目的	対降魔戦闘・靈子甲冑運搬	靈子甲冑運搬
開発年月日	1922年9月	1922年9月
設計草案	山崎真之介	山崎真之介
設計	神崎忠義	神崎忠義
施工	神崎重工	神崎重工
全長	25.563m	25.828m
全幅	8.082m	8.384m
全高	9.083m (突出部含む)	9.681m (突出部含む)
主機関	蒸気機関	—
限界行動時間	100時間	—



◆轟雷号に積載中の光武。このあと貨車の内部で各種装備の換装が行なわれる。



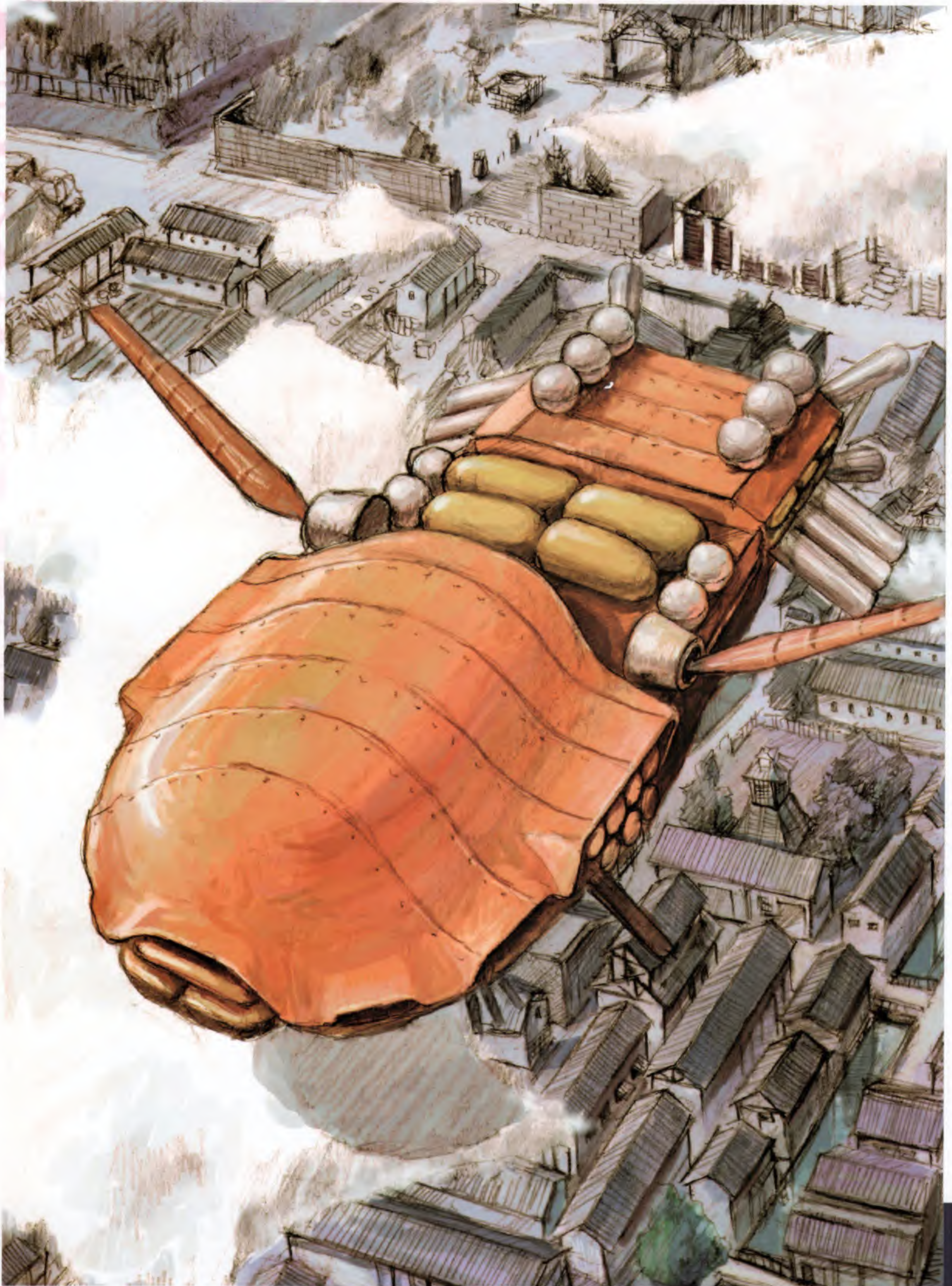
◆下図が轟雷号設計前のラフスケッチ。上が実際に神崎重工で描き起こされた、機関部と貨車部分の側面図。そして、左が実際に作戦行動中の轟雷号の勇姿である。外見の変更にほとんどないまま建造されたことが理解できるだろう。



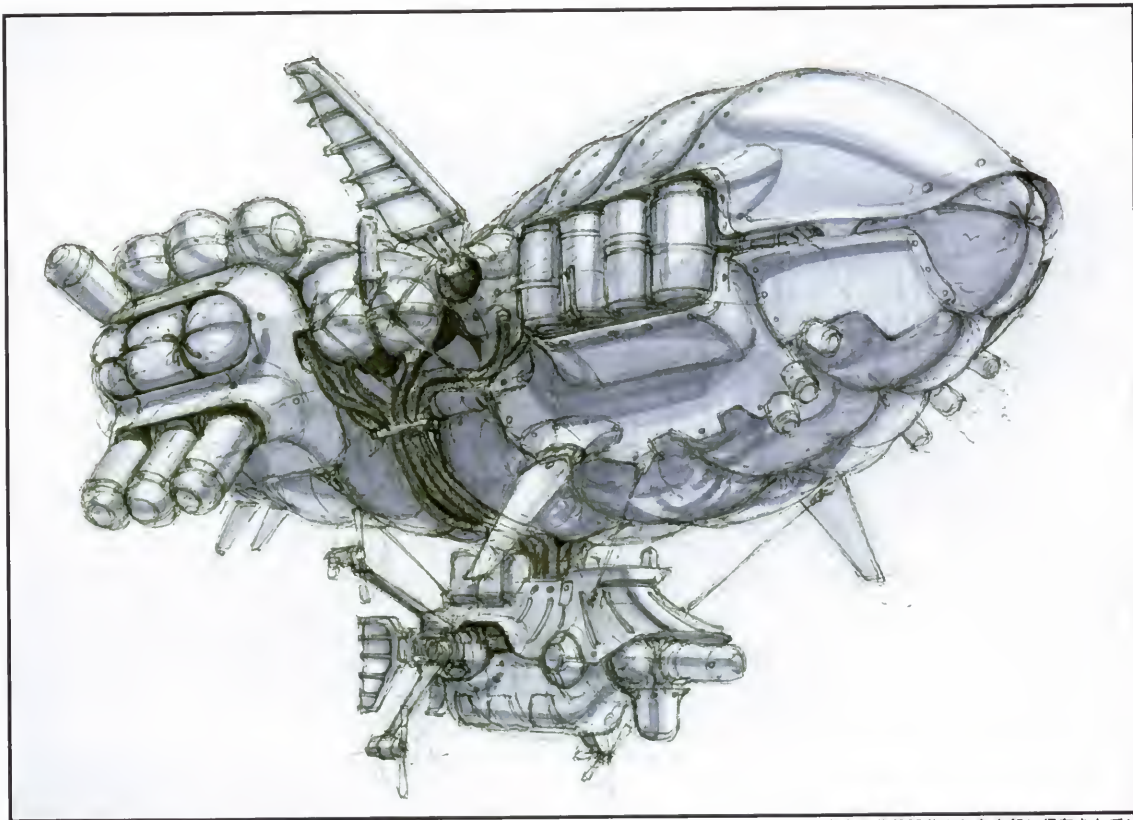
●地下鉄路線図

太正14年に作られた地図を元にした当時の地下鉄路線図。銀座を出たあと、上野を経由してから浅草に向かう赤い線は市営銀座線。日本橋で分岐している青い線は、轟雷号の路線である。銀座-日本橋間では、ふたつの路線が併走していたことがわかるだろう。この図から分析するに、ほかにいくつかの分岐点があったとも考えられる。

弾丸列車轟雷号



◆ 出動後、浅草上空を悠々と飛行する翔鯨丸。機体後部の3本の管(画面右側)は、光武の発進口だ。いましも、発進用の蒸気カタバルトが白煙を上げているところである。



■翔鯨丸概要書

帝国華撃団の対降魔部隊作戦専用武装飛行船。霊子甲冑積載可能台数は最大10機。胴体部分には零式空中回収装置を装備し、地上の霊子甲冑を着陸せずに機内へと回収できる。

設計草案は太正6年に完成。光武や轟雷号と同様、帝国陸軍対降魔部隊に所属していた山崎真之介が担当した。普段は、帝撃花やしき支部の地下に格納されており、有事の際には浅草仲見世商店街に擬装された地上の格納甲板を展開して発進する。

要となる推進機関には霊子核機関を採用。開閉式の翼4枚と半径1mほどのプロペラ発動機を4発完備しており、巡行速度は非武装積載時には76

ノットを超える。また、霊子核機関のピストンからの力でタービンを回し、その回転力でプロペラを動かすターボブロッグ方式を初めて採用した飛行船でもある。

兵装に関しては、移動速度を重視したため、主砲ひとつのみに制限されてしまった。しかし、主砲の威力は霊子甲冑に装備されている兵装とは比べものにならないほど大きい。特に、明治神宮での戦いの成果がその威力のほどを物語っている。飛行船という枠を完全に凌駕した性能は、世界一の技術を誇る神崎重工技術陣の努力の賜物である。

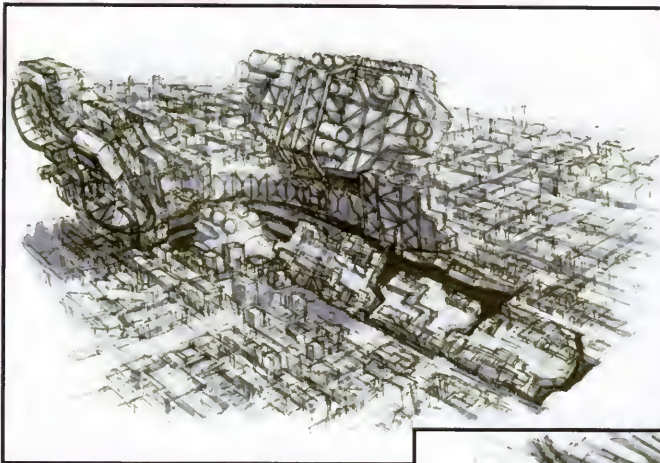
ちなみに、初代の操縦者は帝国華撃団副指令である藤枝あやめが担当。太正13年からは桐島カンナが行っている。

◆帝国華撃団花やしき支部に保存されている、翔鯨丸の設計用ラフスケッチ。ほかの多数の兵器と同様、実際に建造されたものと、ほとんど変わりが無い。設計草案者の優秀さが感じられる一品である。

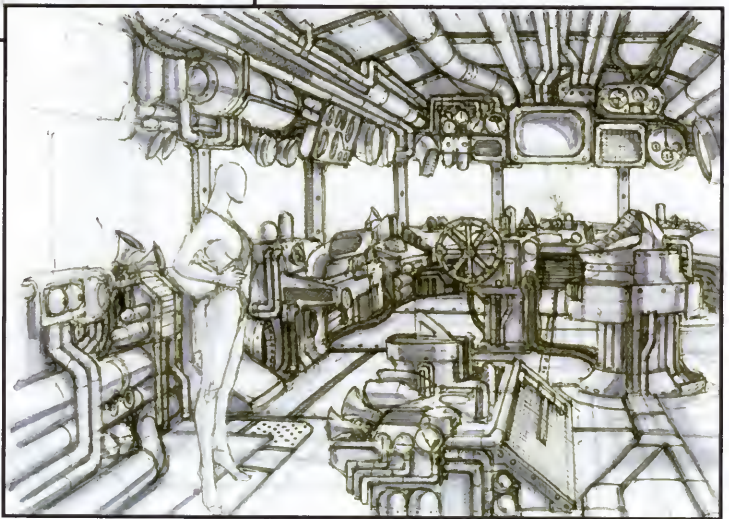


◆夜間発進のため、緊急態勢のサイレンが鳴り響く仲見世商店街。地域住民の厚意によって、帝都の平和は守られているのだ。

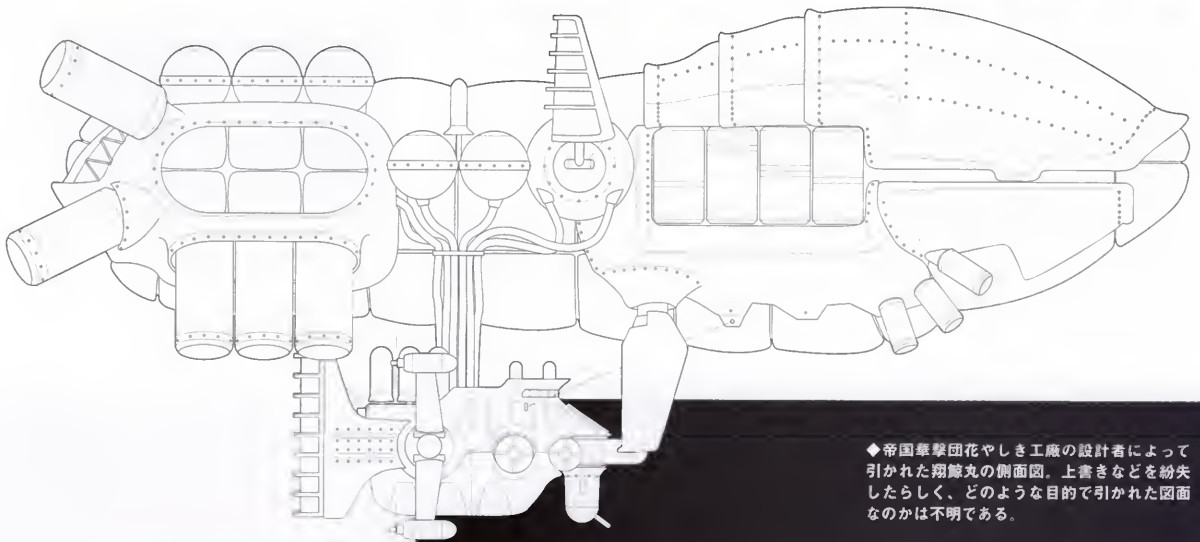
武装飛行船 翔鯨丸



◆翔鶴丸格納甲板の構造設計用の図。心なしか、甲板上に町があるという事実は、意図的に無視されているようにも思える。

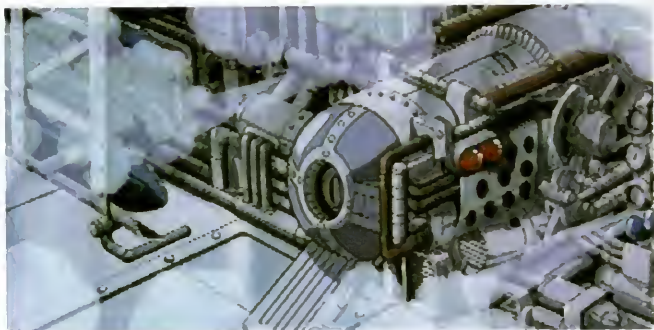


◆建造途中で描かれた、艦橋の内装デザインスケッチ。いくつかの違いも発見できる。



◆帝国華撃団花やしき工廠の設計者によって引かれた翔鶴丸の側面図。上書きなどを紛失したらしく、どのような目的で引かれた図面なのかは不明である。

◆開きつつある格納甲板と、格納ハンガーからせり上がってくる翔鯨丸。



◆翔鯨丸の主砲塔内部。完全に自動化されており、砲手の必要はなくなっている。

◆花やしき方向から見る、翔鯨丸の発進シーン。飛行艇の構造上、騒音などはほとんど起こらないが、ごくまれに住民からの苦情が帝撃宛に来ることがあるらしい。



■翔鯨丸基本性能

所属	帝国軍撃団・風組
正式名称	武装飛行船翔鯨丸
使用目的	治安維持・対降魔戦闘・量子甲冑運搬
開発年月日	1922年9月
設計草案	山崎真之介
設計者	花やしき工房（李紅蘭ほか）
製造	神崎重工
全長	130.924m
全幅	90.355m（上翼両端まで）
全高	56.942m（砲架下端まで）
主機関	量子核機関
限界行動時間	100時間
非武装積載時	76ノット



藤枝あやめです。
よろしくね、大神くん。

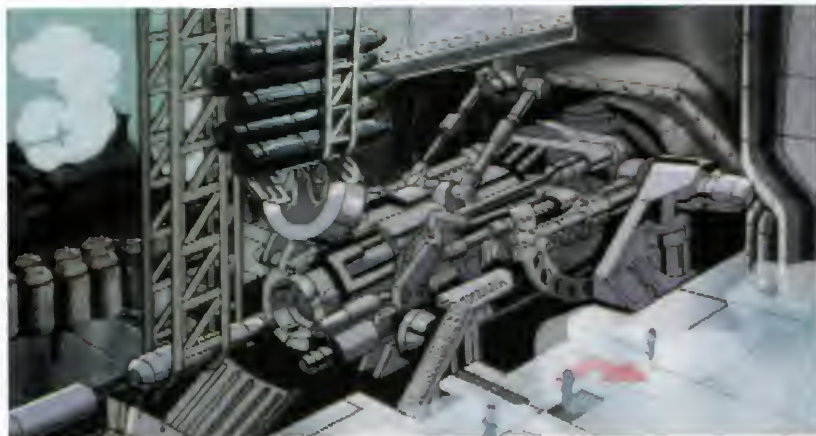
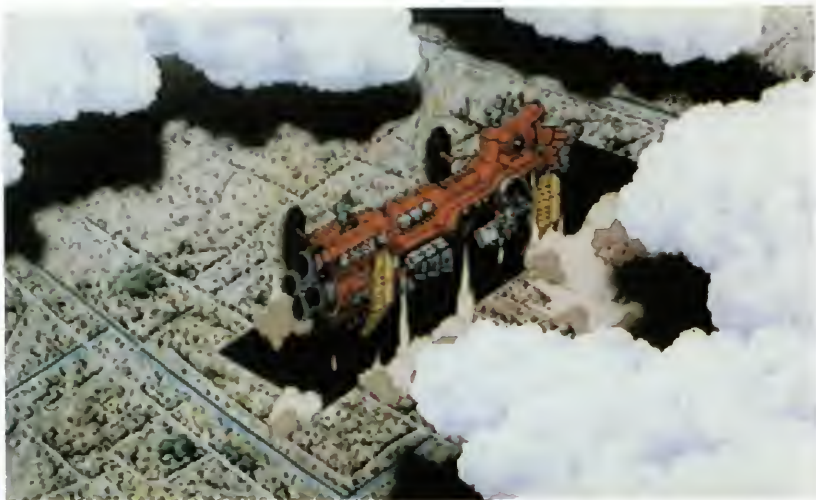
◆翔鯨丸の初代操舵手を勤めた、帝撃副司令兼花やしき支部長の藤枝あやめ中尉。

武装飛行船 翔鯨丸



◆帝都上空に巨大な大陸のような姿で浮かぶミカサ。画面下に浅草の霞雲閣が見えるが、遠近感が意外とつかみにくい。実際のミカサは、霞雲閣の数キロ先の上空を飛行中なのだ。

◆太正13年、ついに帝都の地下から巨大な姿を表わす戦艦ミカサ。建設計画当初には宮城(皇居)の井戸水が漏れる、などの思わぬ障害も発生したという。



◆ミカサの93センチ砲の砲塔内部。弾込め用の作業員の姿が確認できる。彼らの正体は、帝国華撃団の風組隊員たちであるとも言われるが、詳細は機密扱いである。

■空中戦艦ミカサ概要書

後述の星龍計画により長い月日と総力を結集して建造された帝都の最終兵器。平時には帝都の銀座から浅草までの地下に埋蔵されている。なぜ最終兵器かといえば隠蔽性や防御能力と引き替えに、発進時に帝都東京に天文学的な被害を与えるからで、その影響は翔鯨丸の発進とはまったくケタが違うものである。

全長8000mもの巨大な船体。主機関に霊子核機関を6基採用したため、大気圏中の連続飛行可能時間7000時

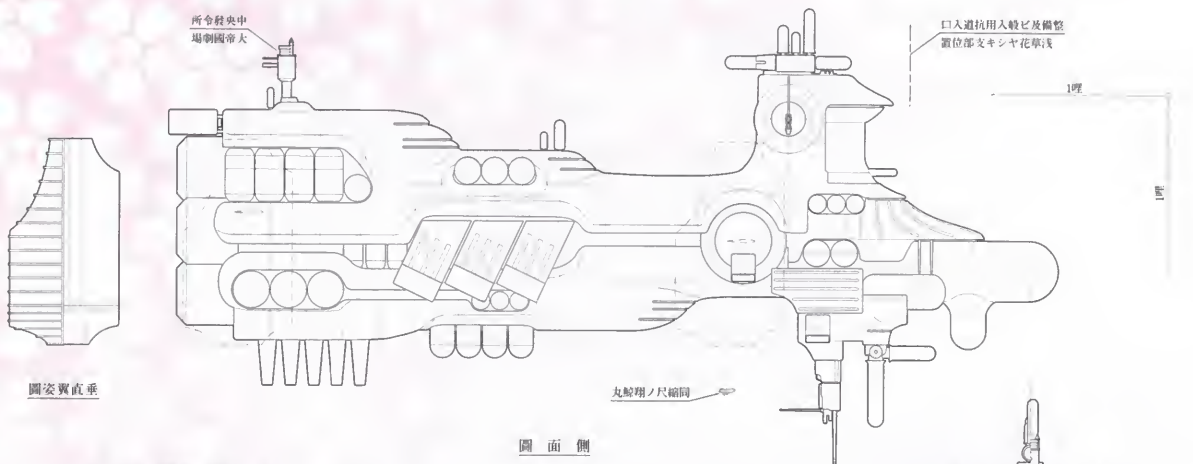
間を越える航続性能と全天候性を誇る。快適な居住性と必要乗組人員の少なさ(艦長1人、メインクルー3人、機関要員20名、主砲砲術要員12名)、主砲の93センチ砲、副砲の46センチ砲、また両舷あわせて1562門の高射砲といった強力な武装など、おそらく人類史上最強の戦艦であろう。

ちなみに初代艦長の任には帝国華撃団の長官である米田一基が就き、メインクルーとして、藤井かすみが機関管制(事実上のミカサの操縦士)、高村椿が火器管制、榊原由里が航法管制を担当している。



◆上空5000メートル近辺を航行中のミカサ。これは翔鯨丸より撮影された映像である。

超弩級空中戦艦ミカサ



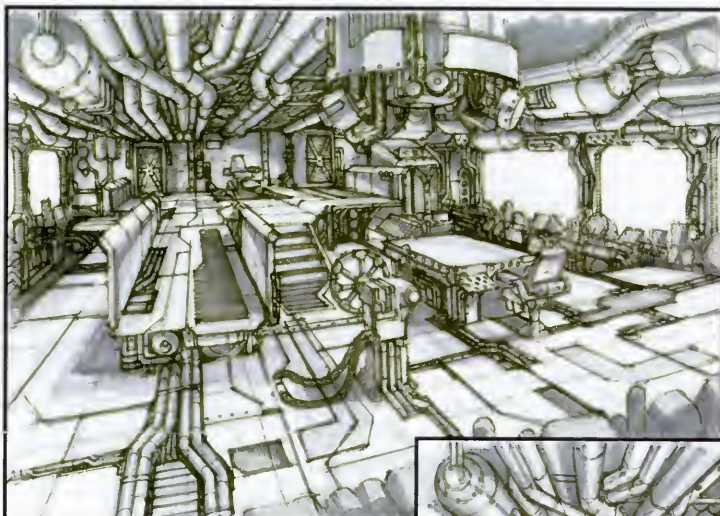
圖姿翼直垂

圖面側

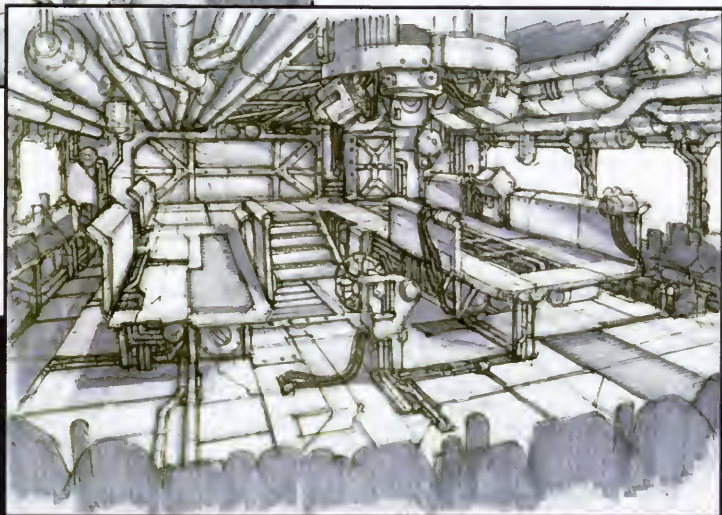
圖面前

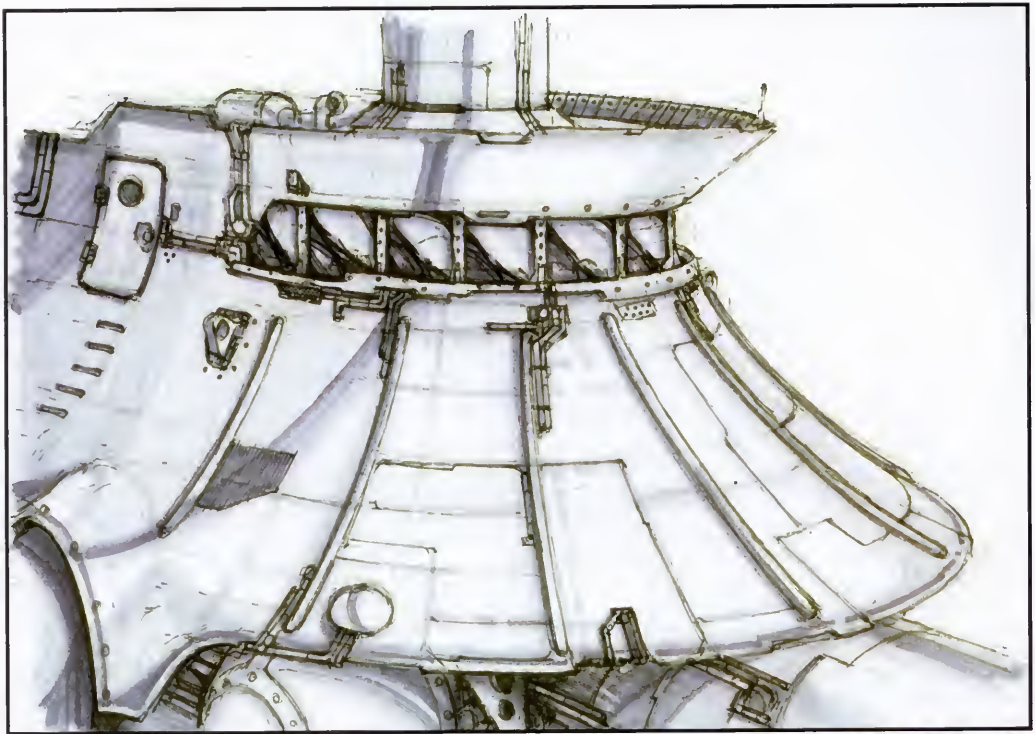
圖面後

◆つい先日まで超極秘扱いであったミカサの設計図面。後部艦橋上の大帝国劇場や、垂直安定翼の下に描かれた同縮尺の翔鯨丸が見えるだろうか。ミカサの巨大さをつくづく思い知らされるようだ。



◆上と右は、設計図同様極秘扱いだった、ミカサの艦橋内装デザインのラフスケッチ。今となっては確認のしようもないが、どちらかは"星籠"のためのデザインであったというウワサもあるようだ。





◆第1艦橋の拡大図。図の左側を見ると扉がついているのわかるだろうか。これは発進前のみ使用されるもので、いったん起動したら2度と使われることはない、いわば開かずの扉である。

■星龍計画とは？

1850年から始まった、極秘空中戦艦建造計画。この計画は帝国軍最高機密とされ、その事実は陸海軍の最高階級しか知ることがなかった。

当初、建造が予定されていた1200m級の空中戦艦“星龍”は、建造途中にして、推進機関の出力不足という致命的な問題に直面し、計画は中止された。続いて霊子核機関の発見と導入が始まった1890年代の終わりに、8000m級の空中戦艦“ミカサ”の建造が始まる。そして、これ以降も“星龍”の名前だけが計画書に残り、計画は1924年のミカサ発進まで続いた。

■ミカサ基本性能

所属	帝国華撃団
正式名称	超弩級空中戦艦ミカサ
使用目的	国家機密のため“不明”
開発年月日	1924年1月
設計草案	国家機密のため“不明”
設計	国家機密のため“不明”
施工	国家機密のため“不明”
全長	8047.882m
全幅	2907.166m
全高	4121.824m
主機関	霊子核機関6基
限界行動時間	7000時間



◆霊子砲の攻撃を受けるミカサ。全体を覆うシルスウス鋼を使った積層装甲と、霊子核機関の斥力のおかげで、たとえ一瞬とはいえ直撃に耐えられたのだろう。

超弩級空中戦艦ミカサ





(本報告書は第一級極秘扱いである。一等将官以外の閲覧は禁じられており、其に違反したるものは国家治安法の下に処罰されるものとする)

大正12年の黒之巢会による帝国政府転覆計画。そして、翌13年の第三次降魔戦争。このふたつの大きな事件は、じつは同じ根を持つものであったということが現在までの調査で判明しております。以下の資料は、大正12年4月～大正13年2月までの期間における、黒之巢会および降魔の活動に関する調査結果であります。これを軍部にて速やかに検討の上、しかるべき対処を願います。

大正13年3月 帝国華撃団月組所屬

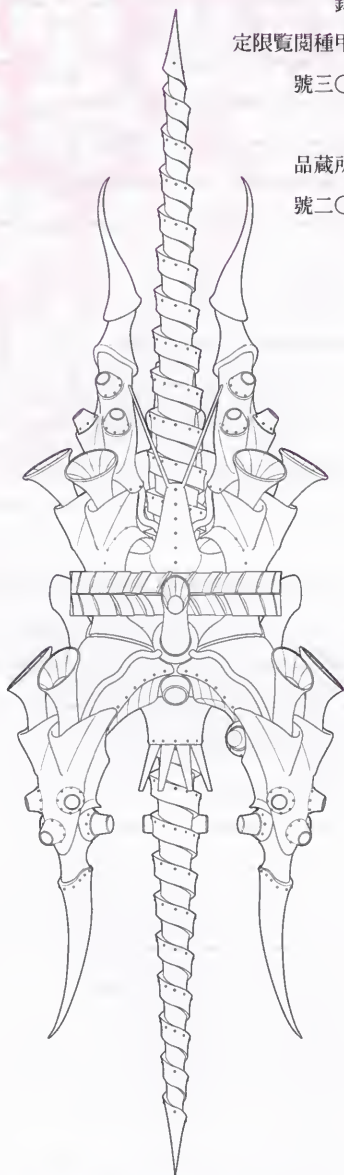
黒之巢会と降魔の全貌

帝国華撃団・穩密行動部隊月組ノ調査報告書ヨリ抜粹

黒之巢会 政府転覆計画の経緯

裏力出機算演

録記脳電省信通：信発 宍
 定限覧閲種甲 秘極級宍第：別種
 號三〇一五ヌチ：号番録登
 ビサク：称名録登
 品蔵所 寺永寛：項別照参
 號二〇二 器祭



拾貳

拾参

拾参

◆帝撃銀座本部の蒸気演算機によって、分析、出力された“クサビ”の側面図。

太正12年、突然帝都に姿を現わした謎の秘密組織、それが黒之巢会である。天海を総帥とし、多数の魔操機兵を操り、帝都市民を恐怖のどん底に叩き落とした。その目的とは帝都を徹底的に破壊し、かつての江戸幕府を再興することである。そのため的手段として、天海は“六破星降魔陣”を編み出した。この六破星降魔陣は、またの名をパトリアーカル十字形といい、この形を完成させると天文学的な破壊現象（地震や炎）が発生するといわれている。黒之巢会は、魔の力が封印された帝都の地脈ポイントに楔を打ち込むことで六破星降魔陣を完成させようとした。

なお、楔は上野寛永寺に保管されていた古の祭器を指し、密教の祭具である三鈷杵（さんこしよ）のような形をしている（左図参照）。もっとも黒之巢会が使用していたのは、この徳川の遺物を葵叉丹が複製したものである。これを帝都の地脈ポイントに打ち込むと、地脈の力を弱まり魔の力を導きやすくなるのだ。



◆六破星降魔陣を発動させる最後の地脈ポイント、九段下にクサビを設置する叉丹。



◆太正12年9月1日、地脈ポイントから邪悪な妖気が噴き出し、帝都は地獄と化した。



1919年(太正8年)、葵叉丹の反魂の術で復活した齢400歳を越える老人。黒之巢会の首領であり、蘆名天海、慈眼法師、黒衣宰相などの呼び名で歴史上にしばしば姿を見せる人物。徳川家のブレンを務めたこともある。

西欧文明によって汚された帝都を一度破壊し、かつての江戸、徳川幕府、幕藩体制を復活させるのが望みであった。故に帝都に六破星降魔陣を仕掛け、増大した魔の力を利用しようとしたのだが……。最終的には帝国華撃団花組の活躍によって、その陰謀は途中で潰えることになる。

戦闘となれば、自ら黄金の魔操機兵"天照"(あまてらす)を操って戦う。必殺攻撃は六星剛撃陣。

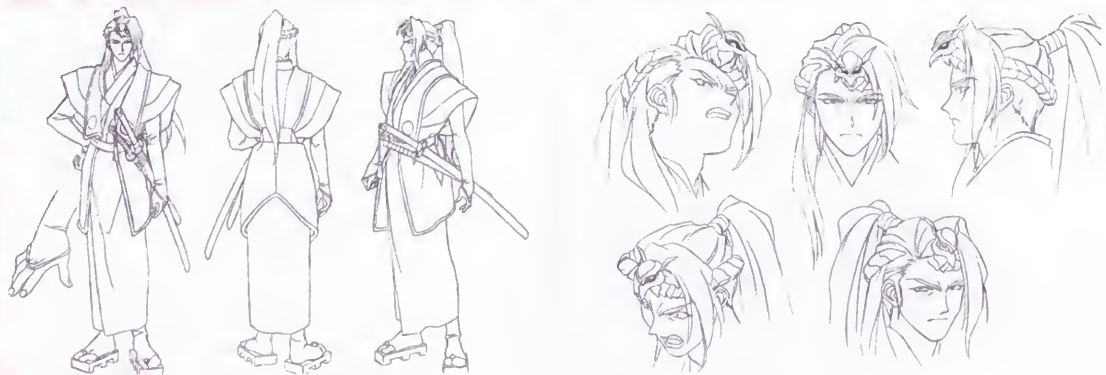
天海



■天海原画



■又丹原画



黒之巢会死天王の一人。反魂の術により天海を復活させ、黒之巢会のブレンとなる。正式名は葵又丹。虚無的な雰囲気身をまとった美形で、古今東西のあらゆる魔術に精通している。また一方では、優秀で独創的な技術者でもあり、黒之巢の魔操機兵はすべて又丹が設計している。操者としての腕も一流で、漆黒の魔操機兵“神威”(かむい)を操る。主要装備は刀であり、接近戦を重視した性能になっている。

しかし、彼自身の真の目的は聖魔城の復活であった。天海や黒之巢会を利用して帝都の封印を解かせることに成功すると、魔界の接近で増大した魔力により降魔を呼び寄せたのである。



又丹

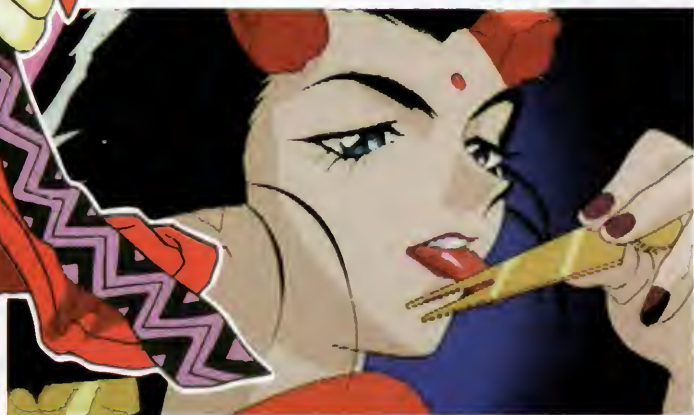




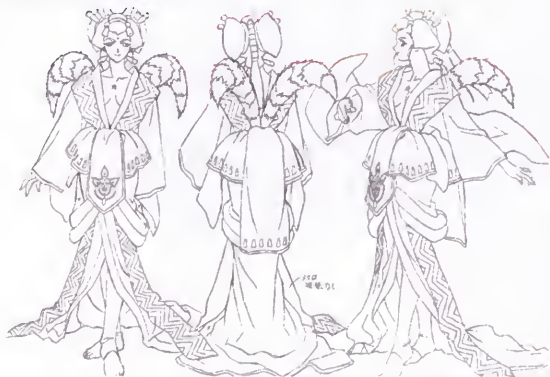
細川ミロク。天海の配下の死天王の一人。“紅のミロク”の異名を持つ。悪に染まった人間の女性である。黒之集会では又丹以外に唯一姓のはっきりしたキャラクターであり、細川氏の末裔とも推測できるが真実是不明である。また、彼女はすぐれた魔物使いであり式神と呼ばれる使い魔を操り、帝都の闇を暗躍する。そして、ひとたび事がおこれば深紅の脇侍の先鋭からなる紅蜂隊を指揮して戦う。

ちなみに搭乗する魔操機兵は孔雀。この機体は足がなく、地面から浮上して移動する。このため機動力は高い。胸部に副腕を持ち、右腕は十連の機関銃になっている。必殺攻撃は雷破。

ミロク



■ミロク原画



■刹那原画

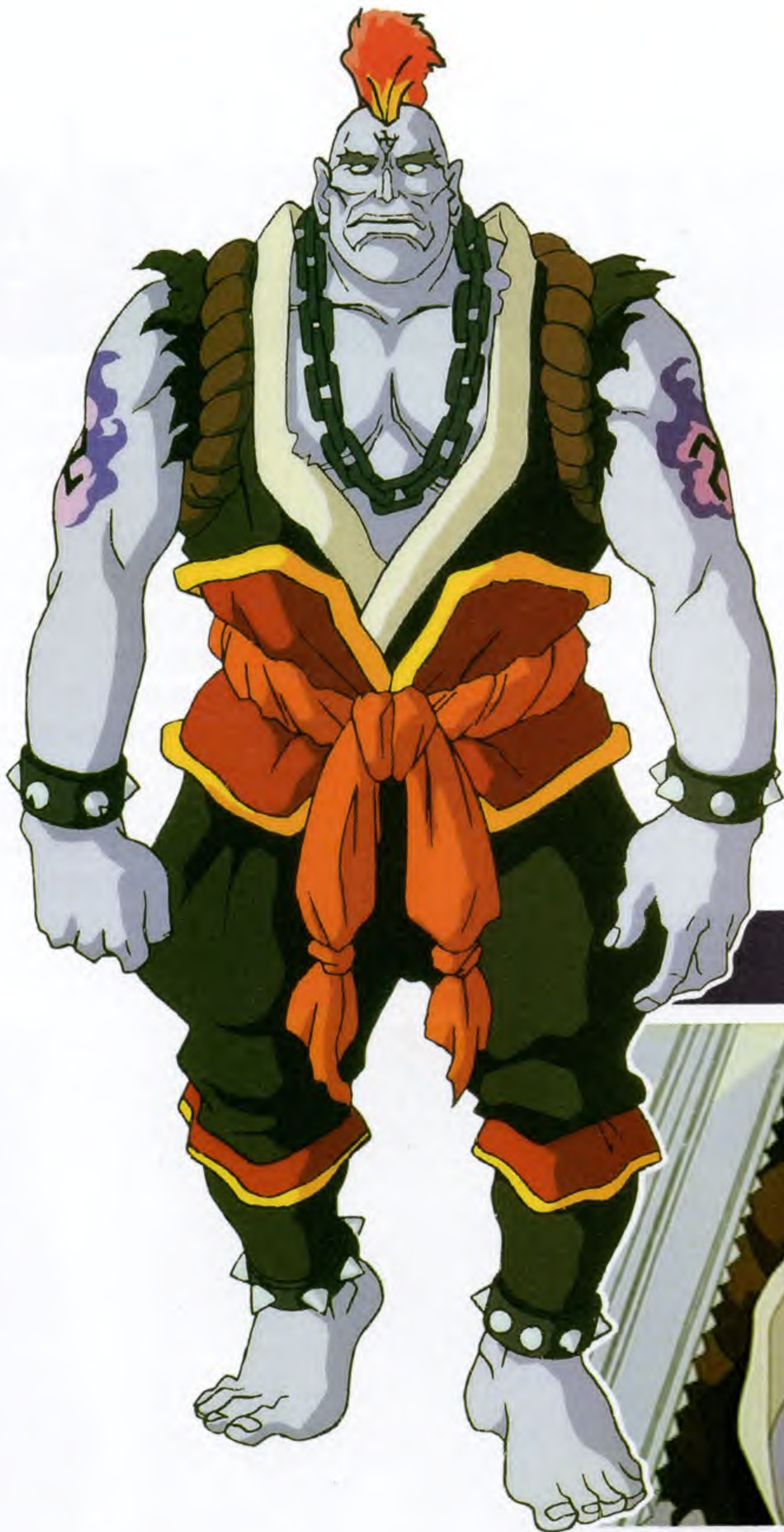


“蒼き刹那”と呼ばれる天海の配下の死天王の一人。子供のような外見をしているが“白銀の羅刹”の実の双子の兄である。奸智にたけた策士で、勝つためなら、いかなる卑劣な手段も使う。マリアの素性を調査して暴露するあたり、死天王の中でもっとも情報戦に秀でていると言えよう。とくに自らの張った周到なワナで、獲物がもがき苦しむ様を見ることを至上の喜びとする。

搭乗する魔操機兵、“蒼角”はスピードを重視した設計になっており、変幻自在な攻撃で華撃団を苦しめる。また、片手は鉄球状になっており、もう片方の手でトンファーを持って戦うことが多い。必殺攻撃は魁・空刃冥殺。

刹那





“蒼き刹那”の双子の弟、かつ黒之巢会死天王のひとり。“白銀の羅刹”の異名で呼ばれる。鋼鉄の肉体を持つ醜悪な巨漢で、頭を使うことはあまり得意ではない。しかし、その圧倒的パワーがすべてを凌駕する。蒸気動力のチェーンソーを愛用し、立ちふさがるすべてを破壊する。兄の刹那に心酔しており、彼の邪魔者を排除することこそ自分の生まれた意味と信じている。

搭乗機は蒼角の兄弟機“銀角”。出力の大半を攻撃力にさいているため機敏さに欠けるところがあり、どちらかといえば力押しの機体である。主兵装は両手の星鉄球で、その一撃は岩をも砕く。必殺攻撃は轟・爆裂岩破。

羅刹



■羅刹原画



黒之巢会の魔操機兵



◆桜が満開の上野公園に現われた魔操機兵。通常より小型の、偵察用脇侍のようである。

黒之巢会の魔操機兵の大半を設計したのは、葵叉丹である。彼がどこで、その技術を手したのかは不明であるが、魔操機兵の基本設計は、帝撃の靈子甲冑のものと非常に酷似している。ともに軍用の人型蒸気を基盤にしたのであろうか？ その辺りの経緯については謎に包まれている。

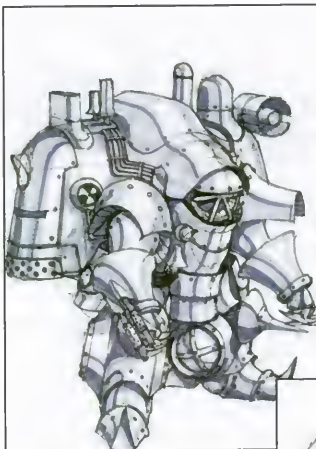
では、魔操機兵と靈子甲冑の違いはどこにあるのか？ それは根本原理となっている力の違いである。基本的に魔操機兵も靈子甲冑と同じ蒸気併用型靈子機関を搭載しているが、魔操機兵の力の根元は靈力でなく妖力なのである。妖力は靈力の対極に位置する負の力であり、両者の違いは、その精神の

よりどころが正か邪かという一点に集約される。だが、その差は実に曖昧なものなので、両機の基本原理は同じであると見なす向きもあるようだ。

ただし、黒之巢会の兵隊とも言える脇侍と呼ばれる魔操機兵は、怨靈子機関を搭載した特殊な存在である、この機兵は、徳川家の遺産であり、天海によって発掘された凶面を元に葵叉丹が復元した。自立思考型の蒸気演算式頭脳により、無人で移動、索敵、攻撃を行なうことができる。しかし、複雑な作戦活動には向いていない。黒之巢会本部には、この脇侍を自動製造するための工場があるといわれているが、その真偽は不明である。

◆帝都日報のカメラマンがとらえた、帝都を蹂躞する脇侍集団。右手前から順に、“足軽”、“火縄”、“大筒”と呼ばれる機体である。





神威

所属 黒之巢会
 正式名称 有人型魔操機兵・神威
 使用目的 戦闘／破壊
 設計者 葵又丹
 製造 黒之巢会
 全高 3424mm
 肩高 2496mm
 乾燥重量 2805kg
 主機関 靈子機関×2

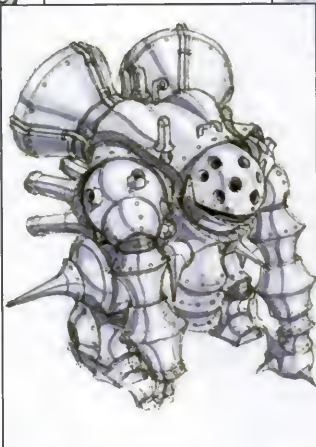


孔雀

所属 黒之巢会
 正式名称 有人式魔操機兵・孔雀
 使用目的 戦闘／破壊
 設計者 葵又丹
 製造 黒之巢会
 全高 4458mm
 肩高 3709mm
 乾燥重量 6276kg
 主機関 靈子核機関(試作器)×1

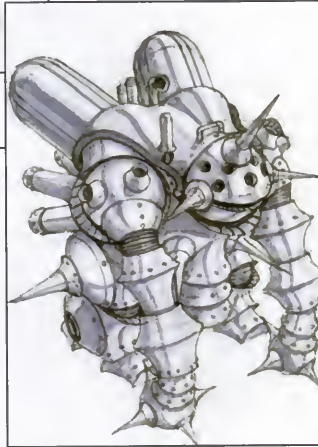
蒼角

所属 黒之巢会
 正式名称 有人型魔操機兵・蒼角
 使用目的 戦闘／破壊
 設計者 葵又丹
 製造 黒之巢会
 全高 3887mm
 肩高 2675mm
 乾燥重量 4575kg
 主機関 靈子機関×2



銀角

所属 黒之巢会
 正式名称 有人型魔操機兵・銀角
 使用目的 戦闘／破壊
 設計者 葵又丹
 製造 黒之巢会
 全高 4287mm
 肩高 2675mm
 乾燥重量 5490kg
 主機関 靈子機関改×2



— 脇侍のバリエーションについて —



足輕

■甲型の脇侍。量産を目的としているため、性能面は度外視している。刀を所持した接近戦闘用型の機体である。



火縄

■火縄銃を所持している乙型の脇侍。緑色の塗装が施された遠距離攻撃型の機体で、思わぬところから攻撃を仕掛けてくる。

大筒

■青色の装甲を持つ丙型の脇侍。背中部分に大砲を装備した遠距離爆撃型(紅蘭機に性能が酷似)の機体である。



紅蜂隊

■幹部専用の脇侍で、赤色の機体が目印。ミロク配下の先鋭で機動力、攻撃力において他の脇侍をはるかに凌駕する。



近衛

■脇侍の改良型。刀を所持し接近戦闘を得意とする。通常の脇侍より防御力・攻撃力とも高く2倍の行動能力を持つ。



侍・影

■どちらも天海がスクラップ化した脇侍を集めて作り上げたもの。影は不死身で、強固な防御力と高い攻撃力を持つ。

追記：降魔関連極秘資料



降魔について語る上で忘れてならないのが、1915～1918年（太正6～7年）に起こった魔物との壮絶な戦い、通称“降魔戦争”である。この戦争による被害は、日本橋周辺の数万坪の建物、土地、住民など。陸軍内部の試算では、その被害総額は数億円に及ぶとさえ言われている。

陸軍情報局史学科の調査によると、降魔は古く戦国時代にまでその存在が確認できるという。ただ、詳細については未だに不明な点が多く、その行動様式は完全には解明されていない。しかし、帝国華撃団月組の報告書によると「生物にとりつき、その負の感情で成長する魔物である」と記されている。ちなみに、降魔戦争において確認された巨大な魔物は、大型の下級降魔と見られている。また、戦争終盤において巨大降魔を地下に退散させしめた独立遊撃隊は“対降魔部隊”と呼ばれ、殉職者1名、行方不明者1名を出し後に解散した。このときの部隊の指揮官は若き日の米田一基陸軍中將であった。

◆浪速日日の記者が取材中に遭遇した降魔。脳裏に焼き付いた姿を、帰社した後には油絵の具を使って再現してみたい。

◆頭部のみが本体の下級の降魔。緊急時には胴体を置いて逃げだすことも可能。



◆銀座の町中で出現が確認されたチビ降魔。当時は帝都各地で、降魔が発生されていた。





聖魔城

東京湾にかつてあった土地“大和”、その中心に存在した城のことを聖魔城（正式名称は大和城）という。巨大な櫓（靈子砲の原型）を持ち、降魔実験の拠点として使用された。かつて日本支配を目指して行なわれた降魔実験、その失敗により聖魔城の靈子櫓は暴走し、大和は沈められた。そして大和とともに滅んだ住民たちの怨念が降魔を生みだし、そこから魔と破邪の血統との永きに渡る戦いは始まったと言い伝えられている。なお、1924年（大正13年）、葵叉丹と魔神器によって聖魔城は復活し、歴史から抹殺されたはずの大和は再浮上した。

魔神器

鏡・剣・珠からなる古の祭器。魔と神の力を秘め、それを利用する者の性向と血統に反応して莫大な力を生み出す。旧来は、帝国陸軍対降魔部隊や裏御三家による魔の封印に使用されてきた。なお、魔神器の存在は軍部でも最高機密である。帝国華撃団内部でもそれを知るのは総司令長官米田一基と副司令藤枝あやめの二人に限られる。



上級降魔

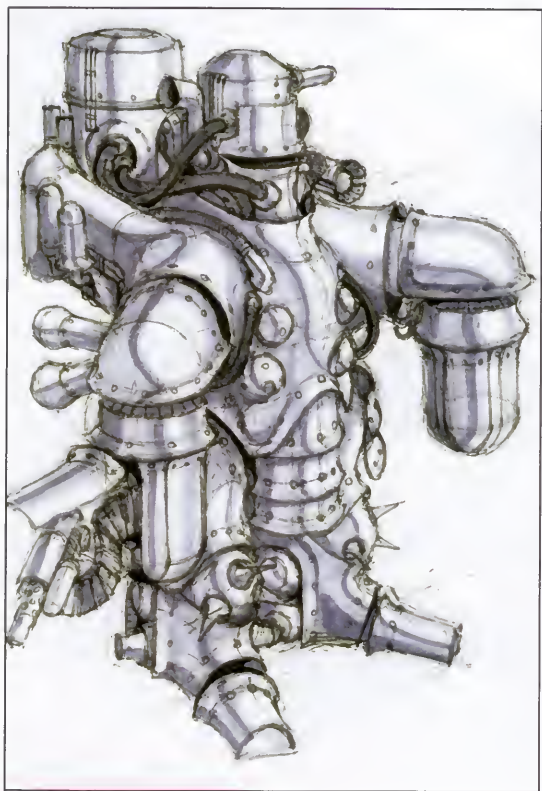


◆又丹の反魂の術で復活した黄昏の三騎士。殺女とともに"大和"復活計画を進める

約400年前から日本史の影に現われた魔物・降魔。前述したように、その正体は東京湾に沈められた大和の住民の怨念が生みだした奇怪な生物である。この事実を伝える放神記書伝によれば、1524年の降魔実験の失敗、すなわち聖魔城の暴走による魔の力の汚染が大和を第二の魔界へと変貌させたい。実験の首謀者である北条氏綱は大和を本土より切り放し、海下に封印してしまった。大和もろとも海下に沈められた人々は、その数3万とも5万とも言われている。その時の犠牲者達の怨念が魔の力と融合して具現化した姿が後の降魔である。もっとも、降魔が初めて歴史上に出現したのは1530年以降であり、初期の降魔は意思を持たない不定形の有機体であった。また、降魔には上級降魔と下級降

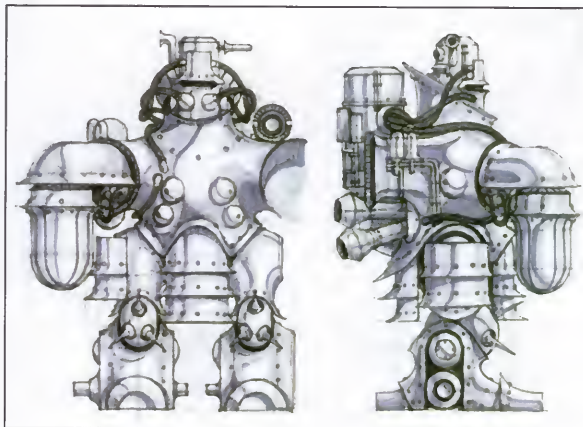
魔があり、下級降魔は人間に取り付き個体進化をし、やがて上級降魔となる。上級降魔となると高い知性と妖力を持ち、姿も人間に近づいている。よって下級の降魔は、実はその頭部こそが実体であり、胴体はとり憑かれた人間の身体が変化したものといえる。

なお、月組報告書によると現在の時点で確認されている上級降魔は、猪、鹿、蝶、殺女の4体のみ。人型の形態をしているため華撃団との戦いでは魔操機兵へ搭乗していた。ちなみに、これらの魔操機兵は葵又丹が黒之巢会にいた頃、密かに開発していたものである。ただ、情報収集部隊である月組が、太正13年1月～2月までの二ヵ月間、帝都復興作業部隊に配備されていたために新型の情報を集めることができず、仕様情報はほとんど残されていない。



魔操機兵"不動"基本性能

所属	降魔先鋭部隊
正式名称	有人型魔操機兵・不動
使用目的	戦闘／破壊
設計者	葵又丹
製造	黒之巢会
全高	不明
肩幅	不明
重量	不明
主機関	不明





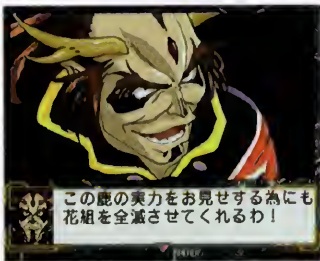
降魔・猪

上級降魔で黄昏の三騎士の一員。炎の妖力の使い手で目立ちたがり屋。また、野心が非常に強く怒らせると“怒り”がそのまま力となり、手がつけられない。反面、おだてにはめっぽう弱く、油断すらしてしまう。

- 使用魔操機兵・・・火輪不動
- 必殺攻撃・・・爆炎・萩裂砲陣

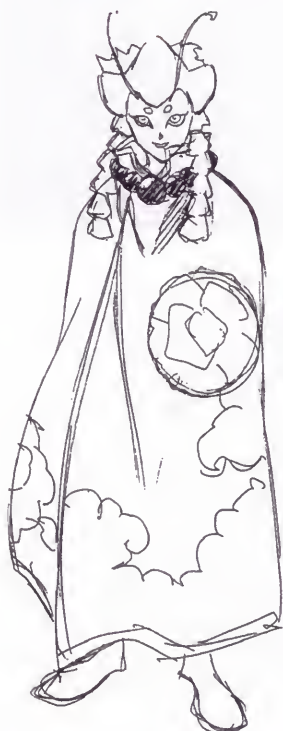


降魔・鹿



上級降魔、黄昏の三騎士の一員。氷の妖力の使い手。冷徹で口が悪い。また異様なまでに最強願望が強く、怒らせると冷静さを失いスキができる。しかし、つけあがらせると調子に乗って力を出すタイプである。

- 使用魔操機兵・・・氷刃不動
- 必殺攻撃・・・氷魔・紅葉落とし



降魔・蝶

上位降魔、黄昏の三騎士の一員。雷と風の妖力の使い手。中性的な口調の主で又丹に惚れているらしい。又丹には自分が相応しいと思っているので、それを否定されると怒りのため、思わぬ強敵となる。

- 使用魔操機兵・・・紫電不動
- 必殺攻撃・・・雷舞・電死牡丹



降魔・殺女



◆人間に植え付けられた魔の種は、容易に宿主の人格を変貌させ、闇の世界へと誘う。

"最強の降魔"とあの葵叉丹をして言わしめた上級降魔。漆黒の衣装に身を包み、背中には2対の羽を持つ。この羽は飾りものではなく、実際に空を飛ぶことも可能である。また、羽の先端に付いている4つの鉤爪は猛毒を持ち、それに触れた者を一瞬にして死亡させるという。

この、降魔殺女誕生の経緯については帝国陸軍内部でも諸説が飛びかっ

ていたが、なかでも「何者かによって人間に植え付けられた降魔の"種"がなんらかの理由で発芽して誕生した」という説が、現在のところ有力である。

なお、基本的に人型の降魔であるため、戦闘時は魔操機兵に搭乗して戦っていた。機体は叉丹と同じ神威。色は鮮やかな菖蒲色に染められている。基本性能自体は叉丹の神威と何ら変わらないものである。



■降魔"殺女"の衣服は、単なるレザーのボンテージファッションに見える。だが、封印が解け、初めて殺女がその姿を見せたとき、それまで着ていた衣服の下はすでに黒の革製レオタードであった。最初から服の下に着込んでいたわけではないとすると、恐らく幽体(エクトプラズム)を使って無から造りあげた衣装なのだろう。

降魔関連用語解説

■裏御三家

歴史の裏舞台でつねに国家の存続のために働く影の一族。真宮寺家、花巻家、緒方家の三家がそれであり、これらの一族が歴史の表舞台に出てくることはほとんどなかった。正式に結成されたのは鎌倉時代と言われる。裏御三家とはその名のとおり、日本国の歴史の裏側に存在する血族であり、破邪の力と呼ばれる力を継承し、魔を追い、それを滅ぼすことを宿命とする一族なのである。彼らには戸籍はなく、登記上は初めから存在していないものとされている。

■大江戸大空洞

1804年に発見された江戸（現在の帝都）の地下一万メートルに広がる空間。空洞の直径は長辺10km、短辺6kmもあり、この空洞が過去からあったものなのかどうかは定かではない。この大空洞は発見以降、最高機密とされ、主に軍事作戦の実験や開発の要地とされてきた。その後、1850年より星龍計画が始動。全長1200mの空中戦艦“星龍”の建造がここで始まる。さらに1899年より、計画変更により“星龍”を空中戦艦“ミカサ”として再建造することが決定。これにともない全長8000m以上の空中戦艦を建造するために、大空洞上の東京市の基盤まで大改造が行なわれた。だが、その為に東京の地脈は乱れ、それが引き金となって後の降魔戦争（1915～1918）が勃発する原因となったのである。

■河川浄化の法

1524年の降魔実験の失敗による聖魔城の暴走により、魔の力に汚染された大和の地を隠蔽するために北条氏綱によって行なわれた強行手段。それは、聖魔城を大和の

地ごと海下に封印するというものであった。百八人の陰陽師を先頭に日本国中から集められた五千余人の呪術師により、大和は本土から切り放され現在の東京湾の底に封印された。その封印に完璧を期すために行なわれたのが河川浄化の法で、以後江戸川、荒川、多摩川の上流から聖水を流出し、海をつねに清め続けている。なお、この直後から北条氏綱は謎の失踪をとげている。

■降魔実験

1521年に北条氏綱の指揮のもと開始された霊子核実験。この当時は霊子核理論は確立されていなかったが、原理は後の霊子核兵器と同様のもの。すなわち百八人の陰陽師による、霊子槽への魔界のエネルギーの蓄積とその放出である。魔界のエネルギーを降らせることから、降魔実験と呼ぶ。その目的は放神の儀を行なうことで日本支配のための力を得ようとしたものであった。

■帝国陸軍対降魔部隊

1912年（太正元年）、将来の魔物による脅威を予見した米田一基、真宮寺一馬によって剣と呪法による帝都防御を唱え、結成された組織。1913年には山崎真之介、1914年には藤枝あやめが入隊し、陸海軍の同志と連携しつつ、ごく小規模ながら事件解決能力を備えた組織となる。

彼らにとって最後の晴れ舞台となったのが、1915～1918年の「降魔戦争」だ。たった1匹の魔物に対し、軍隊も警察も全く無力だったが対降魔部隊は苦戦しつつも見事、降魔封印に成功したのだ。この事件によって初めて、帝国政府は対魔物防御の必要性を痛感したのである。しかし降魔を封印した代償として三ヵ月後に真宮寺が死

去、山崎真之介は行方不明となり、米田と真宮寺の理想とした帝国陸軍対降魔部隊は解散となった。

■破邪の血統

魔を狩る一族の血統のこと。前述の裏御三家の別名である。古代から中世日本においても真宮寺家ほか3家しか存在せず、太正の世には本家としてその血を伝えるのは真宮寺家ただひとつとなってしまった。これらの血統が降魔と戦い始めたのは1500年代まで遡る。そこからはつねに破邪の血統が魔物を追い、狩ってゆく歴史が繰り返されてきた。しかし、人の心に闇が存在するかぎり、真の意味で魔を滅ぼすことは不可能であり、破邪の血統をもって封印するのが最良の方法と伝えられる通り、歴史の節目には必ず三家のいずれかが人柱となって魔を鎮めてきた。1915年の降魔戦争の折、真宮寺一馬があえて魔神器を使用し、それが元で死去したことも伝統から言えば必然といえるだろう。

■放神記書伝

帝都でもっとも尊き方のもとに保管されていた古文書。聖魔城や降魔のことに関して、過去の事跡から、未来への予言や暗示が書かれた内容になっている。なお、現存するものは写本であるが、稀覯本中の稀覯本なので写本といっても、とてつもない価値がある。

■放神の儀

放神の儀とは風水都市・大和において北条氏綱の指揮の元、1521年に行なわれた儀式である。それは霊子砲の前身である霊子槽(りょうしう)に魔界からの霊力を蓄えることで強大な力を得て、日本支配を達成しようとしたものであった。

■大和

古えに降魔実験の失敗で東京湾に沈められた大地。太正12年現在、東京湾となっている場所に、400年前まで存在していた国の名。その陸地面積は、約400平方キロに及び、北に山地、南に海、西に街道、東に河川、という風水的には完璧な土地であり、当時は隣の武蔵国（後の江戸・東京）以上に栄えていた。1524年の降魔実験の失敗により海下に封印され、以降は歴史から完全に抹消される。

■霊子砲

聖魔城にある霊子槽の発展型。その形状は大砲に近いが、本来の機能は霊子力蓄積器というべきものである。もちろん、蓄積した霊子力を射出することもできる。古い書物の記述を信じるならば、その威力は一発で都市一つを消滅させるほどだという。その原動力となるのは、降魔殺女いわく「欲望、憎悪、嫉妬、あらゆる人間の悪徳」だそうである。







我が花組の主要兵装、霊子甲冑光武及び神武。主機関である霊子機関の性質上、搭乗者の力（精神力、筋力等）によってこの両甲冑の性能は大幅に変化する。このため、搭乗者の常日頃からの鍛錬は、そのまま有事の際の成果となって現われるのだ。本項では霊子甲冑を操作する上で必要となる事柄をすべて記載している。各隊員はこれを熟読し、来るべき決戦の目に備えて万全を期すべきであろう。健闘を祈る。

帝国華撃団花組副司令官 藤枝あやめ

霊子甲冑戦術概要

対降魔特別部隊"花組"隊員以外ノ閲覧ヲ禁ズ

基本戦術編・壱 (戦闘の進行方法について)

戦闘の流れ



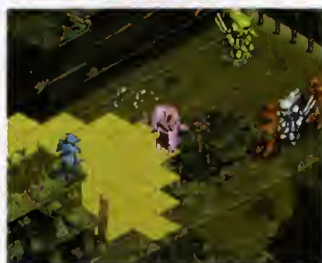
■戦闘パートでは斜め上からの見下ろしマップが使用されている。また、コマンドメニューはフルダウン方式を採用。マウスの使い勝手がいい

「サクラ大戦」は全10話のアドベンチャーパートと18の戦闘パートで構成されている。基本的にはアドベンチャーと戦闘を交互に繰り返してゲームを進めていくのだが、まれに戦闘が連続で発生するケースが存在する。アドベンチャーパートについては「公式ガイド・恋愛編」で詳しく解説しているのでそちらを参照してもらおうとして、ここでは戦闘パートについて説明しよう。

実際の戦闘だが、ターン制を採用しオーソドックスなシミュレーションゲームに仕上がっている。ただ、よくあ

るシミュレーションRPGと異なり、経験値という概念は存在しない。代わりに信頼度という概念があり、これが戦闘へ多大な影響を与える仕組みになっている（信頼度に関しては78ページを参照）。新しいシステムなので最初は戸惑うかも知れないが、決して難しくはない。要は霊子甲冑と呼ばれるユニットをプレイヤーが操作し、敵となるユニットを倒していくだけだ。マップごとに異なるクリア条件を満たせば、次のシーン（アドベンチャーもしくは戦闘）へと移行できる。

ターン制について



■敵軍フェイズではCPUが自動で行動処理を行なう。

シミュレーションゲームでは、よくターン制という言葉を目にする。だが「サクラ大戦」では、変則ターン制とも言えるシステムが採用されている。それは、自軍・敵軍を問わず、ユニットごとに行動順位を決定し、その順番どおりに行動するというもので（移動順位については右ページ参照）、ひとつのユニットの行動が終わるごとに1ターンが経過する。

実際の1ターンに可能な行動には、

移動、攻撃（通常、必殺、合体）、防御（防御、回復、ため）という3種類のコマンド体系があり、同一ターンには任意に選んだ2つのコマンドが実行可能。例えば、攻撃後に移動、攻撃後に回復という行動ができる。ただし、回復後に防御とか通常攻撃後に必殺技というように、同じ体系のコマンドは連続で使えないので気をつけよう。なお、なかには1ターンに2回移動（攻撃）できる危険な敵ユニットもいる。

ゲームオーバーの条件



■大神以外のユニットがいくら破壊されてもゲームオーバーにはならない。

主人公である大神のユニットが破壊されてしまった場合と、そのマップ固有の一定の条件を満たせなかった場合は、その時点でいくら自軍のユニットが残っていようがゲームオーバーになってしまう。この場合、画面にメニューウィンドウが開き、「再戦」と「タイト

ルに戻る”のふたつの選択肢が表示される。「再戦」を選択すると戦闘を開始したときの状況に戻る。また、「タイトルに戻る」とした場合は最大6つのセーブファイルから任意のファイルを選んでゲームを再開することになる。

■特殊なゲームオーバー条件

マップ名	ゲームオーバー条件
第2話 芝公園	帝都タワーに侍が到達するとゲームオーバー
第9話 帝劇前	帝劇内に降魔が侵入するとゲームオーバー

基本戦術編・式(霊子甲冑の運動性能について)

① 移動性能 移動と地形の関係

移動コマンドには、“移動”という項目しか用意されていない。これを選択すると移動可能な範囲が水色で表示される。そして、カーソルを移動したい場所に動かし決定(AまたはC)ボタンを押すと霊子甲冑が移動を開始する。このときCボタンを押しっぱなしにしておくと霊子甲冑をすばやく移動させられる。Cボタンを使った移動とそうでない移動はスピードがまったく違ってくる。戦闘で無駄な時間を使わないためにも必ずCボタンを使った移動を心掛けたい。余談だが、この操作は敵軍ユニットの移動時にも使える。敵軍ターンを早く終わらせたいと思ってい

る人には非常に便利な機能といえるだろう。

なお、戦場の地形によって移動範囲が大きく制限される場合がある。まず、目的地までの間に壁などの障害物があると、そこから先には進めない。また、高低差のあるマップでは一度に登れる段差は一段までとなっている。逆に下っていく場合は、どんなに高低差があっても一気に下りることができる。以上の点を覚えておかないと思われぬ所で痛い目に遭う可能性もあるのでしっかり把握しておいて欲しい。ただし、アイリスだけは壁や高低差を無視して移動できる。



■一度に登れる段差は一段まで。直線距離は短いですが、この段差のために意外と手間がかかるマップもいくつか用意されている。



■アイリスはテレポートの能力を持っているので段差や障害物は一切関係なく移動可能。彼女の能力を必要とするマップが何か所がある。

行動順位について

『サクラ大戦』の場合、行動順位はすべてコンピューターによって管理されている。つまり、プレイヤーの都合で動かすユニットの順番を変えることはできない。自由度が低くなっている反面、初心者には非常にわかりやすいシステムと言える。どんな順番で移動できるかを知りたい場合は、各ユニットの上にカーソルを合わせてみよう。するとキャラクターの簡易ステータス画面が現われるのだが、ここに出ている番号がそのまま行動順位になっている

る。スタート直後にどういった順番で誰が移動するかをあらかじめ確認しておくことで戦闘が楽になるだろう。

なお、行動順位を決定する要素は操縦者の移動力と後述する信頼度が大きく関わる。つまり、総合移動力(信頼度修正込みの移動力)が大きい順に行動できるのだ。ちなみに、同じ移動力のユニットが複数いた場合、ランダムで順位が決定する。また、戦闘中の信頼度の上下にともない総合移動力が変化すると、行動順位も入れ替わる。

■隊員別移動力一覧

	大神	さくら	すみれ	マリア	アイリス	紅蘭	カンナ
光武搭乗時	6	6	5	6	5	5	6
神武搭乗時	6	6	5	6	5	5	6

※移動力の初期値。大神以外は信頼度によって数値が変化する。



■このウインドウをだして、あらかじめ順番を確認しておくといい。



■敵には信頼度というものがないので、行動順位はなしで計算される

基本戦術編式(霊子甲冑の運動性能について)

② 攻撃性能 其の壱 (通常攻撃)

通常攻撃の威力と有効範囲



■広範囲にダメージを与えられる攻撃はダメージ量が少ない傾向がある。

攻撃コマンドには「通常」、「必殺」、「合体」の3つがある(後者の2つについては後述)。通常攻撃は威力こそ低いが、いつでも使用できるので戦闘時は主力として使うことになる。また、信頼度に応じて攻撃力が変化するという特性もある。

さて、花組の隊員が操る霊子甲冑の特徴は、搭乗者や戦場の状況に応じて兵装を自由に交換できるという点だ。兵装は、隊員ごとに異なり、日本刀、長

刀、装着式の7mmガトリング砲など7種類が用意されている。つまり、同じ通常攻撃でも霊子甲冑毎にまったく違うのだ。具体的には、周りにいる複数の敵を攻撃するタイプや、1体しか攻撃できないが威力が高い攻撃、遠距離に位置する複数の敵にダメージを与えられるものなど全部で5種類の攻撃方法が用意されている。花組隊員の特徴を理解して、適材適所に配備するのが大神隊長(プレイヤー)の役目といえよう。

クリティカルヒットについて



■カンナのクリティカルは最後にサマーソルトを決めるコンビネーション攻撃だ。

通常攻撃にはクリティカルヒットという概念がある。この攻撃は通常攻撃の約1.5倍のダメージ量になり、信頼度によっては必殺攻撃に匹敵する威力を誇る。また、普段とは違った攻撃アニメーションが展開されるのでクリティカルか否かは一目瞭然となっている。問題となる発動確率だが、これは基本値が50回に1回程

度に設定されている。そして、信頼度が上がる度にこのパーセンテージが徐々に上がっていく。つまり、信頼度を上げておけば、より戦闘が有利になるということだ。隊員の精神面をきちんと管理しておくことがいかに重要かを示している事項と言える。なお、敵も同様の確率でクリティカル攻撃を繰り出してくる。

大神一郎 — 近距離攻撃型 —

光武 (攻撃力基本値…19)

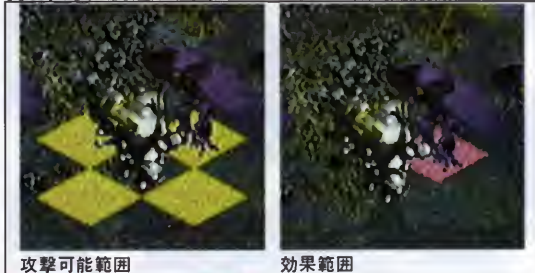


攻撃可能範囲

効果範囲

装備した日本刀で相手を斬りつける二刀流攻撃。攻撃力の基本値は、花組の隊長だけに他の隊員に比べかなり高く設定されている。しかし、攻撃範囲は非常に狭く隣接した敵のみに限定されてしまう。さらに、段差がある場合は隣接していても攻撃を当てることはできない。なお、普段は2回斬りつけるだけだが、クリティカル時は2回攻撃後に刀に気合いを込めて振り下ろすグラフィックが追加される。

神武 (攻撃力基本値…29)



攻撃可能範囲

効果範囲

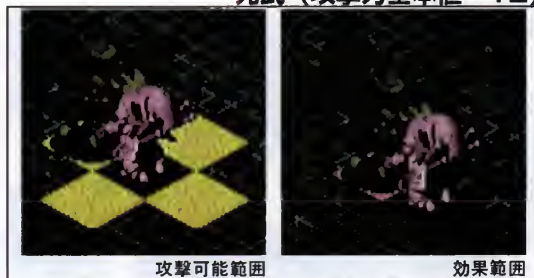
霊子甲冑が、光武から神武に変わって攻撃力が大幅にアップした以外、攻撃特性になんら変化は見られない(攻撃のグラフィックは変化)。このため移動を含めた戦術が非常に重要になる。ただ、能力バランスが良いのでオールラウンドで戦えるという利点はある。隊長らしく最前線の隊員たちを守りながら戦うという戦法がベストか? なお、すべての隊員にいうことだが、光武から神武に変わっても通常攻撃の攻撃力が増加する以外、性能面はまったく変化しない。

基本戦術編・式 (霊子甲冑の運動性能について)

真宮寺さくら —近距離攻撃型—

光武 (攻撃力基本値…12)

北辰一刀流を会得しているさくらは、霊子甲冑に乗っても居合い斬りを基本とした攻撃を繰り出す。気合いを入れ敵を一刀両断する姿はまさに鬼神。普段のさくらからは想像できないような攻撃だ。なお、攻撃の特徴は大神のものとまったく同じで隣接した敵にしかダメージを与えられない。また、段差がある場合も大神同様攻撃することはできない。なお、クリティカル時には気合いを入れた後に払い斬り、というモーションになる。

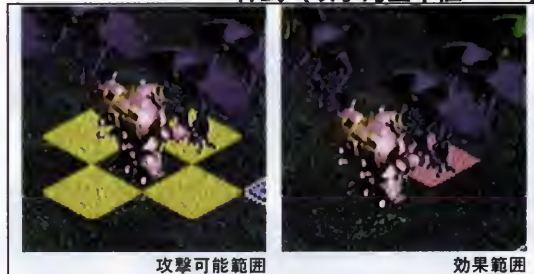


攻撃可能範囲

効果範囲

攻撃力はかなりアップしているが、攻撃範囲が狭いままなので決して使い勝手のいい技とは言えない。また、必殺攻撃である破邪剣征・百花繚乱が非常に使えるので通常攻撃はまず使うことはない。敵を確実に仕留められるとき以外は攻撃は繰り出さず、防御に徹してしまっても問題はない。最前線で活躍させるというよりは、後方で待機させ気合いが溜まったら必殺攻撃を使うという戦闘スタイルがメインとなるだろう。クリティカル時は袈裟掛けからなぎ払いという2段攻撃になる。

神武 (攻撃力基本値…20)



攻撃可能範囲

効果範囲

神崎すみれ —中距離攻撃型—

光武 (攻撃力基本値…12)

移動力が他の光武に比べると若干劣るが、まずまずのバランスを持っている。特徴である長刀を用いた攻撃は、並んだ敵2体を貫通する。ただし、段差がある場合は、上下段ともに攻撃は不可能。ダメージ量はあまり期待できないが、2体同時に攻撃できるメリットは大きい。防御力も比較的高く、信頼度を上げればかなり役立ってくれる。なお、クリティカル時は長刀を振り回す攻撃モーションが追加される。



攻撃可能範囲

効果範囲

神武 (攻撃力基本値…20)

攻撃可能範囲および攻撃範囲は光武のときとまったく同じである。攻撃力の基本値はさくらと同じだが、2体同時に攻撃できることを考えるとすみれの通常攻撃の方が性能的には優れていると言えよう。反面、さくらと比べると移動力が劣るため若干使い勝手が悪い。ただ、信頼度を上げれば移動の遅さも解消される。必殺攻撃も含めて考えれば上位に位置する性能だろう。



攻撃可能範囲

効果範囲

基本戦術編式(霊子甲冑の運動性能について)

マリア・タチバナ — 遠距離攻撃型 —

光武 (攻撃力基本値…14)



攻撃可能範囲

効果範囲

腕部に取り付けられた銃から発射される通常攻撃は、大神、カンナにつぐ攻撃力を誇る。さらには、通常技ではもっとも遠い5マス先までの敵を撃ち抜ける(複数の敵に貫通はしない)という利点もある。段差がある場合、上方は一段上の敵までなら攻撃可能で、下方に対しては段差を無視して攻撃できる。反面、防御力が極端に低いいため、近距離戦は不得手としている。あくまで遠距離からの狙撃や援護が基本だが、“かばう”を使えば前線に出しても使える。

神武 (攻撃力基本値…23)



攻撃可能範囲

効果範囲

神武に代わってもその攻撃力、攻撃範囲とも絶大で、もっとも信頼がおける霊子甲冑と言える。攻撃面で難点を挙げれば、弾が直線で飛ぶため十字方向の攻撃に限られてしまうところか。しかし、これも高い機動力でカバーできてしまうので問題はない。さらに、マリアの攻撃は特定の障害物をすり抜ける(!)という特性を持っている。この特性はいろんな場面で使える。どんな障害物をすり抜けるのか試してみるといいだろう。なお、クリティカル時には銃による攻撃回数が増加する。

アイリス — 中距離広範囲攻撃型 —

光武 (攻撃力基本値…11)



攻撃範囲(攻撃可能範囲と効果範囲は同一)

通常攻撃“イリス・エトワール”(Iris Etoiles=アイリスのお星さま)は、自分の周囲2マス以内にいる敵すべてにダメージを与える技である。攻撃を開始するとアイリス機がくるくと回転を始めキラキラと輝き出す。そして、ハートマークが敵の周りを取り囲むのだ。見た目にもおもしろく便利な広範囲攻撃だが、攻撃力が弱いの唯一の欠点と言えよう。ちなみに、クリティカル時は、このハートマークが大きくなってキラキラの量も増える。

神武 (攻撃力基本値…18)



攻撃範囲(攻撃可能範囲と効果範囲は同一)

神武になっても攻撃力の低さは変わらない。段差に関係なく攻撃できるというメリットはあるものの、遠距離特性もないのであまり使う機会はない。しかし、障害物を無視して動けることを考慮すると、使い方次第では不利な戦況を覆すこともできる。もっとも必殺技が霊子甲冑の耐久値を回復するという役目を担っているため、こちらをメインに使うことになるだろう。通常攻撃は、あくまでチョットした追加ダメージと考えたほうが無難だ。

基本戦術編・式 (霊子甲冑の運動性能について)

紅蘭 — 遠距離広範囲攻撃型 —

通常攻撃の武器は、霊子甲冑の背中に装備されたランチャーによる迫撃砲攻撃。ほかの甲冑に比べると総合的な能力はやや劣るが、通常攻撃の有効範囲が対象の周囲4マス以内と広く、しかも複数の敵に同時にダメージを与えられるという特徴がある。また、アイリス同様段差に関係なく攻撃を仕掛けられる点も嬉しい。第2話の芝公園戦でその恩恵を一番感じられるはずだ。

光武 (攻撃力基本値…11)



攻撃可能範囲

効果範囲

神武になっても攻撃力の基本値が最弱の18しかない。また、神武が登場する第8話以降には段差のあるマップがないので、段差無視という攻撃特性の恩恵にあやかれる場面はない。しかし、複数の敵にダメージを与えられる攻撃方法はいまだ健在。信頼度を上げておけば移動力も増えるため、かなり信頼できる霊子甲冑になるだろう。ちなみに、攻撃時のグラフィックはランチャー攻撃から雷球のような誘導弾攻撃へと変化している。

神武 (攻撃力基本値…18)



攻撃可能範囲

効果範囲

カンナ — 近距離攻撃型 —

カンナは琉球空手桐島流第28代継承者だけに、接近戦をもっとも得意とする。また、攻撃力の基本値が大神について2番目に高く、信頼度によっては花組ナンバーワンの攻撃力を誇る。反面、攻撃性能は大神やさくらとまったく同じで、隣接した敵にしかダメージを与えられない。当然、段差があれば攻撃できないので要注意。なお、クリティカル時は右正拳突きから追加の回し蹴りが入る。

光武 (攻撃力基本値…16)



攻撃可能範囲

効果範囲

光武では右正拳突きだけだった通常攻撃のグラフィックが、神武になり右正拳から左正拳へと繋がる2段攻撃に変化。信頼度がある程度上がっていれば、例えクリティカル攻撃が出なくてもザコキャラなら一撃で倒せるようになる。マリアとともに戦闘時の中心的存在となるだろう。また、2段突きからサマーソルトに繋がるクリティカル攻撃も必見だが、がけっぶちが背中を向けているときにクリティカルが出るとたいへんおもしろい現象が起きる。ぜひ自分の目で確認してほしい。

神武 (攻撃力基本値…25)



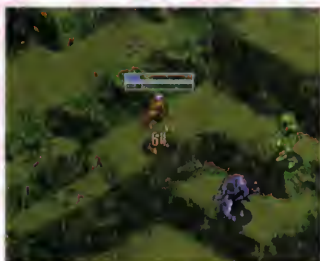
攻撃可能範囲

効果範囲

基本戦術編式(霊子甲冑の運動性能について)

③ 攻撃性能 其の式(必殺攻撃)

必殺攻撃の威力と有効範囲



■広範囲にダメージを与えられる必殺攻撃はダメージ量が少ない。

攻撃コマンドにある「必殺」とは、隊員の気力が満タンの時にのみ使える必殺攻撃である。基本的にこの攻撃は、操者の霊力によるところが大きい。つまり、隊員ごとに必殺攻撃の効果、威力、攻撃範囲が異なってくる。通常攻撃を物理攻撃とすると必殺攻撃は精神攻撃に分類できる(ただし、アイリスの場合は両攻撃とも精神攻撃に分類される)。また、最大限まで高めた霊子力を一気に解き放つため、使用後は気力がゼロになってしまうのも特徴のひとつである。

余談ではあるが、霊力とは一体どんな力なのか疑問を持つ人もいるであろうから解説しておく。これは一般の人間も大なり小なり持っている、人の内に宿る精神的な力を指している。その力はさまざまに具象化するが、アイリスが第4話で使う超能力的な形が非常にわかりやすい例である。また、花組の隊員と一般人との差はあいまいであるが、唯一言えることは、彼女たちや大神が霊子甲冑を動かせるのに対し、一般人では起動すら不可能という点だろう。なお、信頼度が高まるごとに攻撃力が増すため、実戦ではいかに隊員たちのメンタル面を管理しておくかが重要になる。

うから解説しておく。これは一般の人間も大なり小なり持っている、人の内に宿る精神的な力を指している。その力はさまざまに具象化するが、アイリスが第4話で使う超能力的な形が非常にわかりやすい例である。また、花組の隊員と一般人との差はあいまいであるが、唯一言えることは、彼女たちや大神が霊子甲冑を動かせるのに対し、一般人では起動すら不可能という点だろう。なお、信頼度が高まるごとに攻撃力が増すため、実戦ではいかに隊員たちのメンタル面を管理しておくかが重要になる。

■甲冑別必殺攻撃時の攻撃力

	大神	さくら	すみれ	マリア	アイリス	紅蘭	カンナ
光武	34	22	19	22	120(※1)	27	28
神武	41	29	27	31	180(※2)	38	40

必殺攻撃時の攻撃力=基礎攻撃値+必殺修正値(基礎攻撃値とは、操者と甲冑の攻撃値を足したものである)。なお、大神以外の隊員は信頼度によるプラスの修正値が加わる。

※1 味方の耐久値を120回復する。 ※2 味方の耐久値を180回復する。

大神一郎

狼虎滅却・快刀乱麻(光武時)

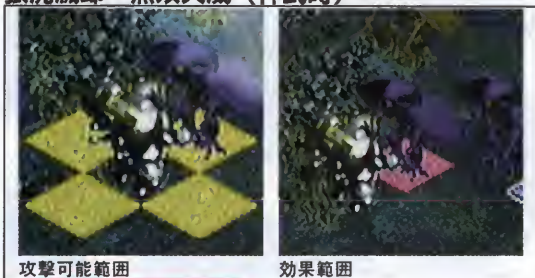


攻撃可能範囲

効果範囲

「狼虎滅却」のかけ声とともに敵機に近づき、雷を溜めた剣で2回斬りつける必殺攻撃。攻撃範囲は通常攻撃とまったく同じ、隣接している敵1体のみダメージを与えられる。また、平地でのみ有効な技で、隣接していても段差がある場合(上下方向は問わず)は届かない。間合いが1マスと短い上に単体にしかダメージを与えないという欠点はあるものの、標準攻撃力は光武の中で一番高い。信頼度に左右されないためどんな状況下でも一定のダメージは期待できる。

狼虎滅却・無双天威(神武時)



攻撃可能範囲

効果範囲

光武時に於ける必殺技「狼虎滅却・快刀乱麻」のパワーアップ版。敵機に近づいた後、上方から一気に剣を振り下ろすと巨大な雷が敵機を覆いダメージを与える。攻撃範囲および段差に関する性能はまったく同じである。標準攻撃力は神武の中でもっとも高いが、光武のときほど圧倒的な差がなくなっている。花組隊員の必殺技が大幅に性能アップしているため、見劣りしてしまうのだろう。

基本戦術編・式(霊子甲冑の運動性能について)

真宮寺さくら

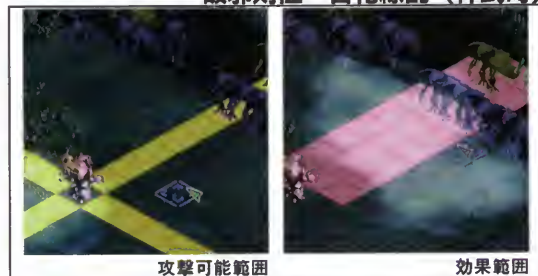
破邪剣征・桜花放神(光武時)

居合切りをすると衝撃波が一直線に飛んでいき、軌道上の敵の機体を貫通してダメージを与える光武の攻撃の中でもっとも射程が長い技である。段差(上下方向問わず)や障害物があると攻撃はそこで途切れてしまうが、平地ならマップの端まで衝撃波は飛んでいく。標準攻撃力もそこそこあり、敵をうまく誘導すれば複数の機にダメージを与えることもできるだろう。



破邪剣征・百花繚乱(神武時)

後半のマップでもっとも活躍する必殺技。基本的に"桜花放神"をパワーアップさせた技なのだが、効果範囲が1ラインから3ライン(!)へと増えたことで非常に使える技になっている(ただし、攻撃指定範囲は1ラインのみである)。“桜花放神”同様、段差や障害物があると攻撃が途切れてしまうが、後半のマップは段差がほとんどないため気にならないであろう。後述するすみれの必殺技“神崎風塵流・鳳凰の舞”と併用して使えば、対雑魚戦は無敵である。



神崎すみれ

神崎風塵流・胡蝶の舞(光武時)

長刀を光武の前で回転させたあと地面に突き立てる。その瞬間、長刀を覆っていた炎が燃え上がり、周囲3マス以内の敵機にダメージを与える。広範囲の敵機すべてにダメージを与えられる反面、攻撃力が非常に低いという弱点がある。しかし、信頼度を上げておけばこの問題は解消される。また、段差や障害物を無視して攻撃できるという長所もある。ドラム缶が立ち並ぶ築地などでは、けっこう役に立ってくれるはずだ。



神崎風塵流・鳳凰の舞(神武時)

炎に包まれた長刀を高速で回転させ、鳳凰を作り出す攻撃。神武の必殺技の中ではもっとも標準攻撃力が低いが、周囲5マスという広い攻撃範囲が魅力的な技である。段差と障害物を無視できるという攻撃特性もあるため、思わぬところにいる敵にダメージを与えられる場合もある。攻撃力をアップさせておけば(=信頼度を上げる)かなり強力な武器になるであろう。



基本戦術編・式(霊子甲冑の運動性能について)

マリア・タチバナ

スネグーラチカ(光武時)

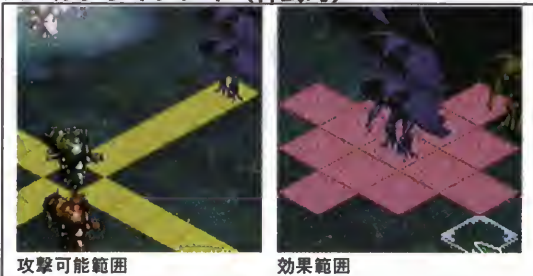


攻撃可能範囲

効果範囲

マリアが銃を撃つのに合わせて機体後方から雪娘が飛来、銃弾とともに敵機に向かって飛んでいく攻撃。技名のスネグーラチカ(Снегурочка)もそのまま"雪娘"を表すロシア語である。射程距離は通常攻撃と同じ5マスだが、着弾点から周囲1マス以内にいる敵機すべてにダメージを与えることができる。段差に関しては上段方向は1段上までならOKで、下段方向に関しては無視できる。また、一部の障害物を貫通するという特徴がある(重要!)。標準攻撃力が高く射程も長いため使う場面は多い。

パルクヴィチノイ(神武時)



攻撃可能範囲

効果範囲

銃の先端から眩いばかりの閃光が走り、一瞬にして攻撃対象となっている敵機が雪女に覆われる必殺技。性能面は光武時の"スネグーラチカ"とほとんど変わらず射程距離5マス、標準攻撃力31と特筆すべきものはない。ただし、若干のパワーアップは施されており、着弾点から周囲2マス以内の敵機に攻撃を加えることが可能だ。なお、段差や障害物に関しての特性も"スネグーラチカ"とまったく同じである。ちなみに技名のパルクヴィチノイ(Парк Вилиной)とは"不滅の栄光"という意味。

アイリス

イリスマリオネット(光武時)



攻撃範囲(攻撃可能範囲と効果範囲は同一)

回復系の必殺技。看護婦姿(?)のジャンボール(クマのぬいぐるみ)を呼び出し、光武のダメージを回復する。性能はかなり優秀でダメージ回復量は120(全快)、有効範囲は周囲3マス、段差に関係なく機能する。ただし、アイリス機自体は回復しないので注意しよう。余談だが、技の名前を直訳すると"アイリスのお人形"という意味になる。また、この必殺技は敵機にダメージを与えることはできないが、大神(=プレイヤー)に精神的ダメージを与える場合が間々ある。特にセリフ最後の「きゃはっ☆」に大神がメロメロになったとか?

イリスシャルダン(神武時)



攻撃範囲(攻撃可能範囲と効果範囲は同一)

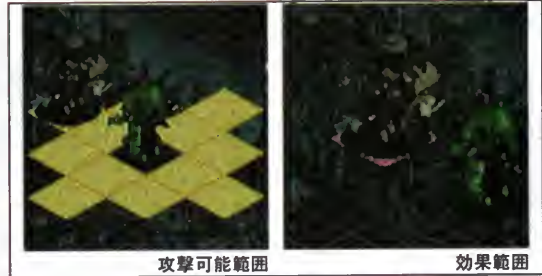
"イリスマリオネット"のパワーアップ版。有効範囲は3マスと変わらないが、神武のダメージを180回復(全快)してくれる。もちろん段差は無視できる。後半のマップは蒸気スタンドが少ないので活躍の場は多いだろう。性能とはまったく関係ないが、ジャンボールが登場する演出が排除されてしまったため可愛さが若干低下している。これも余計なお世話であることは重々承知だが、くれぐれもアイリスのセリフ「うふふっ☆」に精神的ダメージを受けないように。

基本戦術編・式(霊子甲冑の運動性能について)

紅蘭

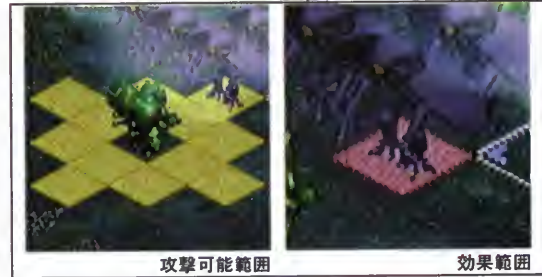
チビロボ攻撃(光武時)

紅蘭自作のチビロボを8機呼び出し敵を攻撃する必殺技。射程距離は2マス、1体の敵機にのみダメージを与える。標準攻撃力が大神、カンナに次いで3番目ということもあり、敵に与えるダメージ量もそこそ期待できる。また、紅蘭の通常攻撃同様、段差と障害物は無視できるという特性を持っている。なお、"チビロボ"のみ攻撃時のグラフィックスが2種類用意されているが威力には関係していない。



聖獣ロボ攻撃(神武時)

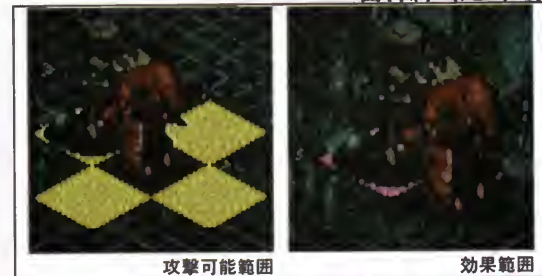
チビロボ同様、紅蘭が自作した4体のロボットを呼び出して敵を攻撃する必殺技。この4体は古代中国の四神になぞらえ、南方の神"朱雀"、西方の神"白虎"、北方の神"玄武"、東方の神"青龍"の名称が付けられている。攻撃範囲および特性は"チビロボ"とまったく同じなので使用にとまどうことはないだろう。単体の敵に対してのみ有効なため、標準攻撃力は高めに設定されている。対ボス戦に有効な攻撃である。



カンナ

一百林牌(光武時)

気合を込めた拳を大地に叩きつけると、地面が剥がれるようにオーラが吹き出し、敵にダメージを与える。大神の"狼虎滅却・快刀乱麻"とまったく同じ性能となっており、隣接している敵1体にものみ攻撃が可能な技である。当然、段差が生じる場合は攻撃できない。ただ、標準攻撃力が大神に次いで2番目に高く、対ボス戦に絶大な効果を発揮する。ここに信頼度によるプラスの修正値が加わると、その威力は計り知れない。ちなみに、技名の読みは"すうばありんぱい"



四方攻相君(神武時)

琉球空手独特の動作を行なった後、両手拳に溜めた気合を一気に解放する必殺技。飛んでいく気合のオーラが虎のように見える。標準攻撃力が40と非常に高く、その破壊力は凄ましい。反面、攻撃範囲および特性は"一百林牌"となんら変わらない。このため、いかにダメージを食らわれないよう敵に近づくかがカンナの課題となる。対ザコ戦なら一度でも敵に隣接してしまえば勝ったも同然である。なお、こちらの技名の読みは"しほうこうそうくん"。"一百林牌"ともども聞き慣れない響きだが、これはカンナの出身地、琉球の言葉である。



基本戦術編・式(霊子甲冑の運動性能について)

③ 攻撃性能 其の参(合体攻撃)

合体攻撃とは？



■合体攻撃とは信頼し合った二人の共同作業なのである。

ふたりの霊力保持者が、互いの霊力の波長を同調・共鳴・増幅させることで発動する、究極の霊力攻撃を総称して合体攻撃と呼ぶ。原理的には、同一波長、同一半径を持つふたつの霊子力場(霊子フィールド)を展開することで交差した共有空間内での霊子加速が促され、高エネルギーの霊波動が発生するものである。この霊波動とは現代物理学におけるプラズマのような現象であり、霊力が引き起こす熱核反応とも呼ばれている。ただ、熱核反応は非常に高温でないと進行しないが、霊波動は常温でも進行するという特徴を持つ。すなわち環境の変化によって霊波動の進

行が妨げられることはない。合体攻撃では、この霊波動を霊子力場の内側に圧縮。発生するエネルギーを霊子甲冑に装備された増幅器を利用し、破壊力に変換しているのである。

なお、この霊力同調現象は、夫婦、恋人、親子など、通常より堅い信頼関係で結ばれた2者間でしか確認されていない。つまり、大神と花組隊員による合体攻撃は、希有な例と言えるだろう。しかし、「特定条件下の感情の激発などの理由で、3人以上での共鳴現象の発動も理論上ありうる」との報告が、華撃団副司令官の藤枝中尉によってなされていることを付記しておこう。

合体攻撃の条件と攻撃威力



■特定の条件を満たすと攻撃コマンドの中に「合体」の項目がプラスされるのだ。

合体攻撃を行なうには、以下の条件が満たされる必要がある。

- 壹.対象となる隊員がその戦闘マップでの特定キャラクターである(下の表組を参照)。
- 貳.その隊員の信頼度が全隊員中もっとも高く、かつ一定値以上である。
- 参.大神とその隊員の気合値が、ともに満タンになっている。
- 肆.大神とその隊員が隣接している。

これらの条件に合致した状態で攻撃コマンドを見ると、「合体」の項目が新たに出て合体攻撃が使えるようになるわけだ。ただし、条件式でいう「信頼度」とはその回の話で上昇させた分だけで、累計信頼度は無視されるので注意するように。

また、戦闘突入後に上昇した信頼度も対象外になるが、一部のマップでは例外的に戦闘中の信頼度上昇も計算に入れている。戦いの最中に突然「合体」コマンドが現われることもあるだろう。

肝心の攻撃範囲と威力だが、これは合体攻撃を行なう花組の隊員を中心に半径5マス以内にいるすべての敵が対象となり、ダメージ量は大神の攻撃力のみを元に計算される。このため、合体攻撃ごとの性能の差はない。なお、情報コマンドの「相談」を使うと合体攻撃を促すメッセージが表示されるときがある。合体攻撃が可能か知りたい人は「相談」コマンドをこまめに使うように心掛けよう。

■各戦闘での合体攻撃可能キャラクター一覧

上野公園(第1話)	合体攻撃不可	天海の間(第7話)	信頼度トップの隊員※
芝公園(第2話)	紅蘭	明治神宮(第8話)	ヒロイン
築地・其の壹(第3話)	合体攻撃不可	銀座(第8話)	ヒロイン
築地・其の貳(第3話)	合体攻撃不可	帝劇前(第9話)	ヒロイン
築地・其の参(第3話)	マリア	銀座・深夜(第9話)	ヒロイン
浅草雷門(第4話)	アイリス	聖魔城入り口(第10話)	ヒロイン
深川(第5話)	すみれまたはカンナ※	終焉の間・壹(第10話)	合体攻撃不可
帝劇地下(第6話)	さくら	終焉の間・貳(第10話)	ヒロイン
黒之巢会本拠(第7話)	信頼度トップの隊員※		

※一定値以上の隊員が複数存在する場合には、もっとも信頼度の高い者がパートナーとなる。場合によっては、複数の隊員と合体攻撃を行うことも可能。

基本戦術編・式 (霊子甲冑の運動性能について)

破邪剣征・桜花乱舞(はしゃけんせいおうからんぶ)

真宮寺さくらとの合体攻撃

さくらと大神の合体攻撃"破邪剣征・桜花乱舞"は、大神機が構えた二本の刀の間に霊子エネルギーの塊を発生させるところから始まる。さくら機がこの霊子エネルギーの中心核を高速の居合い切りで切り裂くと、小規模の霊子爆発が発生、無数の霊子の刃が周囲の敵めがけて猛スピードで飛んでいくのだ。名前の由来は、霊子の粒が鮮やかな桜色をしており、その光景がまさに桜吹雪のように見えるところからきている。この肉眼でも確認できる霊子の粒は、いわゆる心霊科学でいうところの"オーラ"であるが、通常は桜色のオーラというものは存在しないと言われる。ふたり分の霊力を同調、発動させる合体攻撃ならではの不可思議な現象といえるだろう。

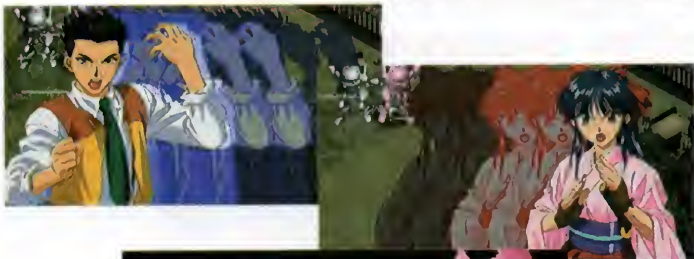
合体時のセリフ

大神「瞳に映る輝く星は！」

さくら「みんなの明日を導く光！」

大神&さくら「今、その光を大いなる力に変えて！」

「破邪剣征・桜花乱舞!!」



神崎風塵流・赤熱鳳仙花(かんだきふうじんりゅうのうせきねつほうせんか)

神崎すみれとの合体攻撃

さくらの時と異なり、すみれの動作が起点となって繰り出される合体攻撃。まず、すみれ機が長刀を正面で高速回転させることによって火炎色の霊子を発生させる。その霊子を大神機が剣圧を使って、まるで火炎放射器のように周囲に放つのだ。真っ赤に染まった霊子が敵を一瞬にして貫いていく様は圧巻だ。さて、鳳仙花という植物だが、これは東南アジアを原産としているツリフネソウ科の一年草である。夏に赤、白、紫などの花が横向きに垂れて咲く。果実は熟すると果皮が開裂して種子を弾き出すのだが、これが霊子の飛び散っていく様子に酷似しているため"赤熱鳳仙花"と名付けられた。

合体時のセリフ

すみれ「髪に揺れるは乙女の心！」

大神「腕につかむは帝都の未来！」

すみれ「あなたと！」

大神「君の！」

大神&すみれ「情熱よここに！赤熱鳳仙花!!」



基本戦術編・式(霊子甲冑の運動性能について)

ゾロティ・ポロータ(Золотые Ворота=黄金の門)

マリア・タチバナとの合体攻撃



さくらのときと同様、大神機が動作が合体攻撃の起点となる。大神は自らが持っている霊力を最大限に高め、装備している二本の刀の間に霊子エネルギーの塊を発生させる。それを、マリア機が銃で撃ち抜くと小規模の霊子爆発が発生するのだ。さくらの場合、霊子の粒が桜色をしていたが、こちらの霊子の弾丸は霊体状であるため金色の尾を引いて飛ぶ。

ところで"ゾロティ・ポロータ(黄金の門)"とは、中世ヨーロッパ、各地に建造された黄印を施された門のことを指している。特に1358年神聖ローマ皇帝カール10世がモスクワ西部に建造したものが有名。1917に勃発したロシア革命では、この門の前で壮絶な戦いが繰り広げられた。現在は革命の勝利の象徴として保存計画が進行中である。

合体時のセリフ

大神「マリア……」

マリア「隊長……」

大神&マリア「ゾロティ・ポロータ！」

イリス・エクスプローゼ(Iris Exploser)

アイリスとの合体攻撃



アイリスの合体攻撃"イリス・エクスプローゼ"は、さくら、マリアと同じく大神の行動が起点となって繰り出される。その行動も大神機が構えた二本の刀の間に霊子エネルギーの塊を発生させるというものですが寸分変わらない。ただ、前者が物理攻撃を使ったのに対し、アイリスの場合は超能力でエネルギー塊を100分の1に圧縮するという行動をとる。圧縮された霊エネルギーはその後一気に解放され、反動で周囲の霊エネルギーをも吸収しつつ消滅(!)する。いわゆるブラックホール現象の一種を利用した究極の攻撃である。余談だが、当時この攻撃の特徴に着目し、その原理を解明したドイツのシュワルツシルトが、1936年にブラックホール理論を学会で発表。天文学の進歩に多大な実績を残した。

合体時のセリフ

アイリス「アイリス、マイルス、ルレルリラ」

大神「レイリス、ライリス、ルレルラルー」

大神&アイリス

「ラブリーハートで!イリス・エクスプローゼ!!」

基本戦術編・式(霊子甲冑の運動性能について)

凄絶 天象烈界破 (そうぜつてんしょうれつかいぱ)

李紅蘭との合体攻撃

紅蘭との合体攻撃“凄絶 天象烈界破”は風水の原理を利用した攻撃である。大神機が地面に突き刺した二本の刀で地脈のエネルギーを集め、そのエネルギーを紅蘭の迫撃砲に充填。一気に解き放つのだ。この風水とは、古代中国の陰陽五行説(一切の万物を、大きくは陰・陽二気、小さくは火・木・土・金・水の五行に分類し、これらの消長で天地の変異、災祥、人事の吉凶を説明するというもの)に基づいて天文、暦数、相地などを扱う術で、中国では欠かすことのできない技術である。紅蘭は中国出身者だけに風水学にも長けているらしく、この攻撃はそれを実証するものである。

合体時のセリフ

紅蘭「疾風にして静水の如く」

大神「深山にして烈火の如し」

紅蘭「飛龍乗雲※1」

大神「龍駆風離※2」

大神&紅蘭「凄絶 天象烈界破」

※1ひりゅうじょううん=英雄が良い時期に会って勢いを得ること。
※2りゅうくほうすう=力が倍仲した将来見込みのある二人の強者。



久流々破 (くるるんふあ)

桐島カンナとの合体攻撃

大神とカンナが同じ動作をすることで発動する合体攻撃。両者の息が合わないと成功しない。攻撃の起点は両者の機体の腕部に全身の霊力を集中させるところから始まる。一定時間が経過すると拳が灼熱色のオーラに包まれるので、それを同時に解き放つのだ。放たれた霊気の拳は、互いに干渉しあいながら空中で増幅し敵を貫いていく。余談だが、琉球空手桐島流は元々琉球空手の一派に過ぎなかった。しかし、カンナの父親である桐島琢磨が改良を重ね桐島流を琉球最強の空手へと成長させた。合体攻撃である“久流々破”も、先代(琢磨)が琉球空手・剛柔流の型である“久留頓破”(開手による掛け受けから、裏突き、前蹴り、肘打ちなどにつなぐ連続攻撃)を手本に改良した技である。

合体時のセリフ

カンナ「質実剛健」

大神「天衣無縫」

カンナ「百戦百勝」

大神「電光石火」

大神&カンナ「いくぜ!久流々破」



基本戦術編式(霊子甲冑の運動性能について)

⑤ 防御性能(防御、ため、回復)

霊子バリアの効果



■ 霊力を使ったバリアを霊子甲冑のまわりに張り巡らし、ダメージの軽減を測る。

攻撃系コマンドと同様、戦闘時に重要な役割を担うのが"防御"、"ため"、"回復"の3つで構成される防御系コマンドである。ここではもっとも頻繁に使うと思われる"防御"について説明する。

防御とは、霊子甲冑本体を覆っている霊子バリアの密度を高めることによって、敵の攻撃によるダメージを緩和するというものだ。効果は絶大とまでは言えないが、受けるダメージが約半分になる。具体的には、霊子甲冑の基本防御値(光武5、神武8)+操者が持つ防御値+信頼度による修正値、という総合防御値を元にダメージ計算が行なわ

れる。つまり、信頼度が上がると受けるダメージも少なくなるのだ。移動後にとくにやるのがなければ、単に待機してしまうより防御を施しておくべきだろう。ちなみに後述の"かばう"を使ったダメージ回避の方法もあるがこれには回数制限がある。原則としてピンチのときに頼れるのは、やはり"防御"ということだ。ただし、"回復"や"ため"と同ターンに使用することができないという難点もある。また、防御しても多少のダメージは受けてしまうので、敵の攻撃にどうしても耐えられないと思ったら、迷わず"かばう"を使うように心掛けたい。

気合値の上昇について=ため

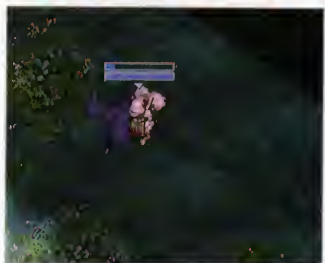


■ 気合が満タンではなく、かつ敵の攻撃を絶対受けない場合は必ず"ため"コマンドを実行する癖をつけよう。

操者の霊力を高めることを目的とする"ため"コマンド。必殺攻撃や合体攻撃を繰り出すために必要な気合値は、このコマンドを実行することで溜まっていく。なお、戦闘開始時は気合が満タンの状態でスタートするため、通常攻撃のみで戦うのならば利用することはない。ただ、1回でも必殺(合体)攻撃を使ってしまうと気合がゼロになってしまう。万が一のときに使えないと"必殺"攻撃の意味がないので、余裕があればこまめにコマンドを実行するようにしたい。

なお、1回に溜まる気合値の基本上昇量は20に設定されている。気合の最大値が光武、神武ともに100に設定されているので、5回"ため"コマンドを実行するとちょうど満タンになる。ただし、基本はあくまで基本であって、信頼度によってその上昇量は最大で30まで変化する。具体的には、攻撃力の信頼度修正値が、そのまま実際の上昇量の修正値になる。つまり、隊員の信頼度を高めておけば、少ないターン数で必殺攻撃を連続して繰り出すことが可能になるというわけだ。

気合の溜め方について



■ 敵の攻撃をわざと食らって気合を満タンに!

気合を溜める方法は"ため"コマンドを使用する以外に、相手の攻撃を食らって溜めるという方法がある。特に霊子甲冑の耐久力に余裕があり、「あと少しで気合が満タンになる」という場面では、わざとダメージを受けて気合を溜めるのが効率的だ(強要はしないが……)。利点はコマンド実行回数を節約できるという点に尽きる。

なお、気合値の上昇量はダメージ量

に比例しているため、大きなダメージを受けたときほど上昇量が大きくなる。まさに、ハイリスク・ハイリターン、肉を斬らせて骨を断つとはこのことだろう。このテクニックをうまく使えば、かなり優位に戦闘を進めることができるだろう。

ちなみに"かばう"を使っていた場合、大神と対象となった隊員のどちらも気合値は上昇しない。注意が必要だ。

基本戦術編・式(霊子甲冑の運動性能について)

霊子リカバーの効果

"回復"とは自機や隣接した味方の耐久力を回復させるコマンドである。そもそも、ここで言う耐久力とは霊子甲冑の本体を覆っている霊子バリアの耐久値を指している。敵の攻撃を受けると霊子バリアの強度が弱まり、一定量に達すると消滅、甲冑本体や操者に被害が及ぶのである。なお、霊子バリアは甲冑の主力機関である蒸気動力が制御しているため、ここにエネルギーを補給すればバリアの耐久力が回復する。エネルギーの補給は主に各甲冑が装備している"霊子リカバーキット"を使用する。では、具体的にどれだけの耐久値を

回復できるのだが、1つのキットで光武時に50ポイント、神武時に80ポイントと決まっている。また、キットは1回の戦闘につき最大2個までしか装備できない。つまり、花組全員が参加している戦闘でも最大14回までしか回復できないのである。このため、使いどころが非常に難しい。乱用すると本当に危険にさらされたときに回復できないケースが出てくるし、逆に使い惜しみすると甲冑が破壊されてしまうケースもある。隊員の危機的状況をすばやく察知して、上手く使うことが隊長である大神には求められる。



■自機以外に隣接している味方機に対して、回復キットは使用可能。

その他の回復方法

●蒸気スタンドを使う

蒸気スタンドとは、帝都各所に配備された霊子甲冑の回復施設のこと。第2話の芝公園戦で初登場し、以後たびたび登場する。性能もますますで、この上に霊子甲冑を移動させると光武の"霊子リカバーキット"と同じ50ポイントの耐久値を回復してくれる。

なお、覚えておきたい蒸気スタンドの有効な利用法があるので記載しておこう。これは、蒸気スタンドの上なら、

どんな行動を起こしても回復作業を行ってくれるという特徴を活用している。例えば、前ターンの最後にスタンドに乗ったが全回復に少し足りなかった場合、そのまま"待機"してしまう人が多いようだ。だが、まず防御を選んで回復を行えば、そのターン中に移動や攻撃が行なえる。細かいようだが1ターンの時間の差は大きい。第6話などで重宝するテクニックでもある。



■耐久力が残り少ないときは一定時間、蒸気スタンドの上で待機させておくといいだろう。

●アイリスの必殺技を使う

アイリスの必殺技であるイリスマリオネット(光武時)やイリスシャルダン(神武時)は、うまく味方を集合させてしまえば、アイリスを除いた霊子甲冑すべてを1ターンで全快させることが可能だ。ただし、味方を同時に回復させたいばかりに無駄な行動をとる

ような真似は避けなければならない。回復に気を取られて攻撃が疎かになり、敵に反撃の機会を与えてしまうようでは隊長失格と言わざるをえない。状況を的確に判断し、どのタイミングで回復させるかを見極める能力を養うべく日々精進して欲しい。



■味方の行動順番を把握しておけば、アイリスの使いどころが見えてくるはずだ。

基本戦術編・式(霊子甲冑の運動性能について)

⑥情報系性能(情報、全体、相談)

レーダー性能について



■通常カーソルをユニットに合わせて簡易能力データが表示される。



■これが情報コマンドを使ったときに表示される詳細能力データだ。

情報系コマンドには"情報"、"全体"、"相談"という3つのコマンドが用意されている。これらがどんな役割を果たすかという点、"情報"コマンドが各霊子甲冑(あるいは魔操機兵、降魔)の詳細な能力を表示する役目を、"全体"コマンドが戦場の簡易全体図を表示する役目を担っている("相談"コマンドに関しては後述)。戦闘とは直接関係ないため、これらのコマンドを使用する機会は少ないかもしれない。しかし、敵の内情を知ることが勝利への一歩となる場合もある。花組隊長としては情報収集も怠らないよう気を配りたい。

余談だが、霊子甲冑は帝国華撃団本部に設置されている蒸気演算機の小型版とも言える、極小蒸気演算チップを搭載している。この演算チップは、大型かつ高性能の蒸気演算機の機能(本書9ページ参照)から、霊子力レーダーに関するもののみをクローズアップして設計された機械であり、大きさも約千分の一程度となっている。このため演算機能は非常に貧弱になってしまった。レーダーの探知範囲も僅か1キロ四方に限られる。ただ、局地戦においては一切支障をきたさない程度の性能は保たれているので、作戦遂行に不都合が生じることはないだろう。また、このチップは帝国華撃団本部にある蒸気演算機との交信機能を有しているため、黒之巢会や降魔に関するさまざまな資料を引き出すことも可能である。応用機能に花組隊員の所在追跡能力もある。

載している。この演算チップは、大型かつ高性能の蒸気演算機の機能(本書9ページ参照)から、霊子力レーダーに関するもののみをクローズアップして設計された機械であり、大きさも約千分の一程度となっている。このため演算機能は非常に貧弱になってしまった。レーダーの探知範囲も僅か1キロ四方に限られる。ただ、局地戦においては一切支障をきたさない程度の性能は保たれているので、作戦遂行に不都合が生じることはないだろう。また、このチップは帝国華撃団本部にある蒸気演算機との交信機能を有しているため、黒之巢会や降魔に関するさまざまな資料を引き出すことも可能である。応用機能に花組隊員の所在追跡能力もある。

通信機能について



■敵の倒し方のヒントなども教えてくれる。

霊子甲冑に搭載されている極小蒸気演算チップには、通信機能が盛り込まれているということは先にも述べたが、この機能を利用するのが"相談"コマンドだ。これを使うと各霊子甲冑の隊員や翔鯨丸、帝国華撃団本部と通信を行なうことができる。一見無意味なコマンドのように見受けられるが非常に重要なコマンドである。戦闘中に何を行なった

らいいか迷ったら、迷わず"相談"コマンドを実行すべきだろう。翔鯨丸を操る藤枝あやめや副隊長のマリアが、的確なアドバイスをを行ってくれるはずだ。また、合体攻撃が可能になっているかを見極める場合にも、このコマンドは有益である。普段とは違った隊員からのメッセージが入電するため、合体可能になっていることが一発でわかるだろう。

移動範囲と移動攻撃可能範囲を確認する



■Aボタンを2回押すとそのユニットの移動後の攻撃可能範囲が表示される。

通常のコマンドとは異なる便利な機能が「サクラ大戦」には完備されている。それがAボタンによるユニットの移動関連の情報検索である。戦闘中、フリーカーソル(Bボタンでコマンドメニューをキャンセルしてある状態)にして各ユニットにカーソルを合わせると簡易情報データが表示されるのだが、この状態でAボタンを押すとその

ユニットの行動可能範囲(水色で表示)を調べられるのだ。さらに、もう一度Aボタンを押すことで今度は移動攻撃範囲(黄色で表示)が検索できてしまう。敵の攻撃がどこまで及ぶかを調べながら行動すれば、霊子甲冑の被害も最小限に押さえられるはずだ。特に第9話では非常に重宝する機能なのでうまく使っていこう。

基本戦術編・式(霊子甲冑の運動性能について)

⑤ 特殊機能(かぼう)

"かぼう"の効果とは?

帝国華撃団花組の隊長である大神のみに許された、究極の防御システム"かぼう"。特殊系コマンドに分類され、ほかの花組の隊員たちは使うことができない。これを実行すると、指定した霊子甲冑を敵の攻撃から守ることができる。本来なら食らうはずだった霊子甲冑のダメージは大神機がすべてはね返す。さらに、かばわれた隊員は信頼度が一定値だけ上昇する仕組みになっている。有効範囲は無限に設定されており、大神機と対象となる霊子甲冑はどんなに離れていても必ずかぼうすることができる。また、いったんかぼうと対象者を変更しない限り同じ霊子甲冑をかばい続けてしまう。必要がないと思ったら大神自身を指定して状態を解除すべきだ。なお、大神機と"かぼう"を施した霊子甲冑がともにダメージを受けない完璧

なシステムだけに1回の戦闘で8回までという回数制限が設けられている。

ところで、『サクラ大戦』における最大の謎はやはり"かぼう"の原理であろう。幽体離脱理論、瞬間移動理論など、いろいろな説が囁かれているが、中でも有力な説が霊子力学理論を基に説かれた霊子トンネル効果である。これは、"二つの空間の壁(空間障壁)をもつ霊子体構造において、外部から入射する霊子エネルギーの波動がその空間障壁内に存在する霊子エネルギー波動と一致したとき、エネルギーの減衰なしに障壁を通り抜ける現象"である。平たく説明すると霊子エネルギー体のみを空間(距離)を無視して瞬間転送しているということらしい。大神は常識では説明しきれない未知の力を有しているのであろうか。



■"かぼう"を施した霊子甲冑が攻撃を受けると、一瞬の内に大神機が立ちはたかる。

有効な利用法

●其の壹…単独行動させる場合

敵の攻撃を分散させる意味合いもあり、オトリ戦法を使った攻略方法を本書では随所で採用している。特に第3話の築地戦や第9話の銀座戦は、この戦法が非常に有効に機能している。もちろん、ほかにも使えるシーンは多数ある。ただし、単独行動させる場合は

複数の敵に攻撃されるという危険と隣り合わせになっている。霊子甲冑を破壊されないためにも必ず該当する甲冑をかばっておくよう心がけたい。なお、回数制限があることを忘れてしまうと痛い目に遭うので注意が必要だ。常に残りの回数には気を配っておくべきだ。



■単独行動させると集中砲火を浴びる確率が高く、故に"かぼう"の消費も早い。

●其の貳…同時に攻撃を受けてしまう場合

かぼうことで、大神機と対象となる霊子甲冑の両方のダメージを無効化できることは先に述べたが、特にそれが効果を発揮するのは、やはり大神機とかばわれた霊子甲冑が同時に攻撃を受ける場合である。

例えば右写真のようなシチュエーシ

ョンの時、通常は両方の霊子甲冑がダメージを受けるのだが、攻撃を受ける甲冑をかばっておくと両機ともダメージを受けずに済むのだ。このテクニックは後半の戦闘シーン(特に対ボス戦)で非常に役立つ。うまく使えば、不利な状況からもう一発で脱出できるであろう。



■複数の味方が同時に狙われるような攻撃に対し、この作戦は有効だ。

基本戦術編・参(信頼度について)

信頼度とは？



■究極の霊子攻撃である合体は信頼度のパラメーターが一定値を超えている必要がある。

前項で解説しているように「サクラ大戦」の戦闘パートには経験値という概念はない。では毎回同じ性能の霊子甲冑で戦うことになるかというこれは否である。「サクラ大戦」には信頼度と呼ばれる特異なパラメーター存在しており、これが戦闘の有利、不利を決定づけるようになっている。特に合体攻撃は信頼度がある一定値を超えていないと発動すらない。

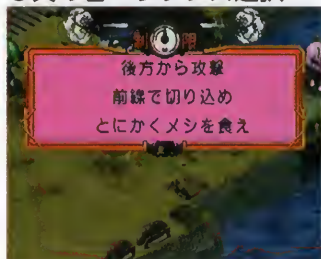
この信頼度とは大神一郎と各隊員との結びつきを示すパラメーターであり、隊員との会話やイベントに密接に関係している。各話開始時には全員の信頼度は初期値からスタート、その後の大神の行動次第で刻一刻と変化していくというシステムになっている。そして、1話終了と同時に信頼度は初期値に戻る。霊子甲冑の性能は、甲冑自体が持っている基本性能①、操者の能力②、信頼度による能力修正値③の3つのトータルで決まる。①と②は固定値となっているため、信頼度を元に計算されている③値次第で霊子甲冑が強くなるか否かが分かれるのだ。

また、戦闘に直接関係はないが重要な要素として、「累積信頼度」の存在がある。これは文字どおり「累積される=初期化されない」信頼度だ。先ほど説明した信頼度を累計しただけの数値ではあるが、要は大神への気持ちの積み重ね。さらに言えば暮る乙女の恋心を表すパラメーターなのだ。最終的にはヒロイン決定の大事な要素ともなるので、くれぐも軽視しないように。

なお、信頼度はアドベンチャーパートにでの大神の行動でほとんど決定してしまう。つまり戦闘前のアドベンチャーパートで戦況はいかようにも変化するというわけだ。そこで、信頼度を左右する「リップス」についても若干補足しておく。これは、制限時間内に行動を選択するシステムで「LIPS (Live & Interactive Pictures System)=リップス」と呼ばれている。この選択の結果で信頼度が変化するのだ。ただ、戦闘パート中にもリップスが設けられている箇所があったり、それ以外に信頼度を変える方法もある(下記参照)。

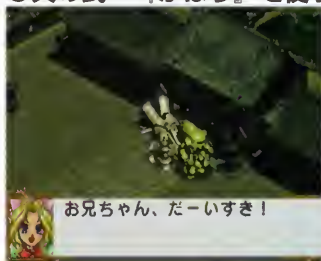
信頼度の上げ方について

●其の音…リップス選択



■リップス発生条件を知らないとパニックに陥って誤った選択をしてしまう可能性もある。

●其の式…「かばう」を使う



■大神が隊員をかばうと、隊員から大神に愛のメッセージが届く！

一部の戦闘パートでは一定条件を満たすことでリップスが発生する。ここでのリップスは戦闘直前のアドベンチャーパートに関係する内容になっているため、アドベンチャーパートの内容をきちり把握しておくことが重要といえよう。なお、信頼度の上下はそのまま霊子甲冑の能力修正値に反映する。つまり、誤った解答をすると戦力ダウンに直結するわけだ。戦闘をスムーズに進めるため

にも、適切な選択肢を選ぶべきだろう。あと、気を付けなければならない点がひとつだけある。それは1回のリップスで起こる信頼度の加(減)算値は一定していないという点だ。5上がる場合もあれば、1しか上がらない場合もある。これはアドベンチャーパートでも同様である。ただ、戦闘パートのリップスは、この値が大きいものが多いということをつけ加えておく。

確かに隊員の信頼度を上げたい人にオススメしたいのが、大神のみに許されている特殊能力「かばう」を利用する方法だ。前ページで解説しているように「かばう」には隊員のダメージを無効化する効果と信頼度を上げる効果がある。加算値が低いいため即パラメーターアップには反映しないが、数回繰り返すことで信頼度のパラメーターに変化が出てくる。また、1回の戦闘で最大8

回までかばうことができるので、同一隊員をひたすら戦闘ごとにかばってあげれば、それだけで隊員にかなりの好印象を与えられるだろう。さらに、後半の戦闘では1回かばうだけで信頼度による能力修正値の移動力が1アップするケースが存在する。このテクニックは重要なので覚えておいて欲しい。移動力が高いとどれだけ戦闘がラクになるかは実際プレイすれば実感できるはずだ。

基本戦術編・参 (信頼度について)

戦闘前に信頼度をチェックする

アドベンチャーパートの合間合間にはアイキャッチが表示される。"セーブする"、"隊員の状況"、"ゲームを再開"という3項目があり、ここで"隊員の状況"という項目を選択すると信頼度パネルが配置、表示される。このシステムは帝国華撃団の中の誰がプレイヤーである大神一郎に信頼度を寄せているかをチェックするもので、

累積信頼度が高い順に表示される。また、キャラクターの顔グラフィックの隣には各隊員との信頼度の状況が"気力充実！"、"ふつうの気分"、"ごきげんななめ"の3種類で表示されるシステムになっている。とくに、戦闘パート直前ならCボタンを押すことで、戦闘パートでの信頼度修正を直接知ることのできることも覚えておこう。

隊員の表情も変わる

キャラクターの顔グラフィックは笑顔、普通の顔の2種類が用意されており、笑顔が表示されると機嫌がよいことを示している。ただし、全員"気力充実！"状態でも、実際の信頼度の数値が同じというわけではない。一定値以上であれば、信頼度が100でも1000でも"気力充実"なのである。お目当ての娘をヒロインにしたい場合には気を配るべきポイントだろう。



■信頼度が高い場合の隊員の表情。



■信頼度が普通か低い場合の隊員の表情。

参考：戦闘直前リップスの信頼度変化表

第1話	帝劇・作戦室	帝国華撃団出撃せよ!	さー,す↑,マ↑,ア↑
	上野公園出撃直前	花見の準備をせよ!	さー,すー,マー,アー
		タイムオーバー	さー,す↓,マ↓,アー
第2話	帝劇・作戦室	帝国華撃団出撃せよ!	さー,す↑,マ↑,紅↑,ア↑
	芝公園出撃直前	紅蘭がんばれよ!	さー,すー,マー,紅↑,アー
		タイムオーバー	さー,すー,マー,紅ー,アー
第4話	光武操縦席内	出撃するぞ	さ↑,す↑,マ↑,紅↑,ア↑,カ↑
	浅草・雷門出撃前	アイリスを救出するぞ!	さ↑,す↑,マ↑,紅↑,ア↑,カ↑
		タイムアップ	さー,すー,マー,紅ー,アー,カー
第7話	翔鯨丸操縦席	花組出動態勢に入れ!	さー,すー,マー,紅ー,アー,カー
	黒之集會本拠地突入前	必ずここに帰ってくるぞ!	さ↑,す↑,マ↑,紅↑,ア↑,カ↑
		タイムアップ	さー,すー,マー,紅ー,アー,カー
第8話	神武操縦席内	帝国華撃団出撃せよ!	さ↑,す↑,マ↑,紅↑,ア↑,カ↑
	銀座出撃前	特訓の成果を見せるんだ!	さ↑,すー,マ↑,紅ー,アー,カ↑
		タイムアップ	ヒロインのみ↑
第10話	聖魔城・終末の間	帝国華撃団出撃せよ!	さー,すー,マー,紅ー,アー,カー
	最終戦闘突入直前	タイムアップ	さー,すー,マー,紅ー,アー,カー

※表中の記号の意味は以下のとおり。さ=さくら、す=すみれ、マ=マリア、紅=紅蘭、ア=アイリス、カ=カンナ。矢印は信頼度の上下を表す。



■アキれるすみれ。やはり初陣からふざけてはいけない。



■雷門出撃前。じつは信頼度の上がり幅が微妙に違う。

魔操機兵・降魔攻撃方法分類

其の壱 通常敵(ザコ)ユニット攻撃解説



■豊富な敵の攻撃手段を把握して初めて、勝利への道は開けるのだ。

すでに霊子甲冑の攻撃方法の項で説明したとおり、『サクラ大戦』に登場する兵器にはいくつかの攻撃タイプがある。そこで本項では、敵側の魔操機兵および降魔の攻撃タイプについて分類し、さらに個々の攻撃方法についても解説してみたい。

まずこのページの下では、各攻撃が届く範囲に関する“照準・射程”と、各攻撃がダメージを与える範囲に関する“効果範囲”の2種類の分類法について。

さらに右ページからは、この分類法に基づいた個々の魔操機兵・降魔の攻撃方法について、それぞれ一覧の形で解説してある。問題となる事項は少ないと思うが“攻=〇〇”という項目にだけ注意するように。これは、それぞれの攻撃の攻撃値を示しており、霊子甲冑の同名のステータスと同様のものである。さらに詳細な性能は、P86からの実践戦術解説でもマップごとにまとめてあるので、そちらのほうも参照してほしい。

■照準・射程分類

白兵タイプ

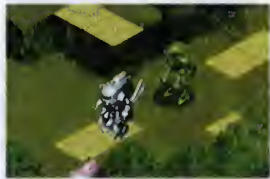
隣接した相手にだけ攻撃を加える白兵戦用の攻撃方法。刀を装備した足軽などがこのタイプ。標的とのあいだに段差があると攻撃できないので、地形を利用しての回避が可能。



■ひたすらこちらに接近してくる行動パターンを持つものが多い。

直線タイプ

前後左右の4方向に限ってはあなが、2マス以上遠くの相手にも攻撃を加えられるタイプ。段差がある場合、自分より2段以上高い場所にいる標的に対しては攻撃できないのが特徴。



■射程は長いですが、4方向にしか攻撃できない。接近戦に弱い点も重要。

全方位タイプ

直線タイプと同じく2マス以上遠くの相手にも有効で、さらに段差や障害物にも影響されず攻撃可能なタイプ、もちろん射程距離内ならば、ナナメ方向の相手にも攻撃が可能である。



■攻撃範囲で言うと、もっともいやなタイプの敵になるだろう。

■効果範囲分類

単体

対象となった相手1体にしかなダメージを与えられないタイプ。その分、ほかの攻撃よりも威力が大きい傾向があるようだ。花組でいうと大神機、さくら機、マリア機がこのタイプとなる。



■攻撃範囲がせまいと油断していると、強烈な攻撃を食ってしまうかも。

貫通

左で述べた直線タイプの場合に限り存在する効果範囲で、照準となった直線上すべての対象にダメージを与えるタイプ。すみれ機の雑刀攻撃を思い浮べてもらえばわかりやすいだろう。



■一列に並んでいると、まとめてダメージを受けてしまう。散開しよう。

爆風

照準を合わせた対象を中心に、そこから特定範囲内にいる複数の相手にダメージを与えるタイプ。“全方位・爆風”というのが普通のパターンだが、まれに“白兵・爆風”という例外もある。



■貫通タイプと同じく、密集しないように気をつけていれば楽勝だろう。

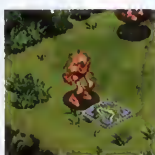
魔操機兵・降魔攻撃方法分類

■通常魔操機兵・降魔の攻撃分類一覧

白兵・単体タイプ



足軽 (攻=9)



紅蜂隊 (攻=10)

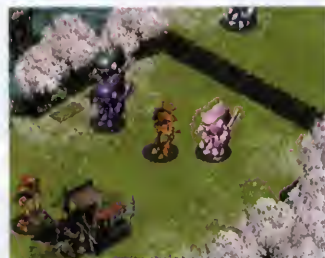


近衛 (攻=12)



鉤爪 (攻=16※1)

射程距離1、効果範囲も1というスタンダードなタイプ。隣接している任意の1体が攻撃を受ける。ただし、2者のあいだに段差がある場合は攻撃不可能である。要するに大神やさくらの通常攻撃とまったく同じ攻撃能力と言える。ちなみに、紅蜂隊は1ターンに2回の移動が可能で、近衛は1ターンに2回の攻撃が可能である。



■このタイプの敵は積極的に前進してくるといふ攻撃パターンが多い。

直線・単体タイプ



火縄 (攻=8)



液射 (攻=15)



蒸気火箭 (攻=15)

遠距離にいる単体の標的に向けて攻撃を行なってくるタイプ。火縄と液射は射程距離3マスで、蒸気火箭はなんと射程 ∞ (無限大)である。ただし、戦場に段差がある場合、2段以上高い場所にいる標的に対する攻撃は届かない。また、蒸気火箭は固定砲台なので射線は1方向(左向き)である。



■障害物越しに攻撃してくる場合もある。敵の射程をよく見て行動しよう。

全方位・爆風タイプ



大筒 (攻=10)



酸弾 (攻=18※1)



電撃塔 (攻=24)

大筒と酸弾は射程距離4で標的の周囲1マス以内、電撃塔は射程距離5で標的の周囲2マス以内の標的すべてが攻撃対象である。遠距離攻撃の上ダメージも大きく要注意の敵であろう。なお、酸弾と電撃塔に関して"爆風"とするのは語弊があるだろうが、結果的に効果が変わらぬため同じ分類とした。



■この相手と戦う場合、味方を散開させておけば被害は少なくなるはず。

※1) この攻撃値は通常出現するタイプのものであるが、一部のマップにさらに攻撃力が高いものも出現する。詳しくは実践戦術の項を参照のこと。

魔操機兵・降魔攻撃方法分類

其の弐 将兵(ボス)ユニット攻撃解説



■上野での神威(又丹機)は、ボスでありながら必殺技を使ってこない。

通常ユニットに続いて、ここでは各マップの大將とも言うべき、将兵(ボス)ユニットの攻撃方法についての解説を行なっておきたい。

すでに前ページで解説したとおり、すべての通常敵は白兵・単体、直線・単体、全方位・爆風の3パターンに分類できた。だが、将兵ユニットの場合、そう単純な分類法は通用しない。まず、ユニットごとに照準射程(白兵、直線、全方位)と効果範囲(単体、貫通、爆風)

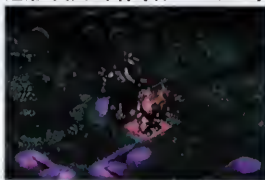
の組み合わせがバラバラで、さらに味方の光武と同様に、必殺攻撃を使用してくるものも存在するからだ。よって、ここでは無理なパターン分類は避け、単体ごとに紹介を行なうことにする。

なお、具体的な射程、効果範囲に関しては、文中に数値を記してあるので読み逃しのないように気をつけよう。また、特殊な将兵の場合は、簡単な攻略も行なっている。P86からの実践戦術篇と合わせて攻略に役立ててほしい。

又丹(殺女)機・神威

又丹機・神威はゲーム全体を通して計3回登場するが、1話の上野公園戦と10話の対殺女戦では、通常攻撃のみしか使ってこない。だが最後の対又丹戦での神威の攻撃はすさまじい。通常攻撃はそれまでと同じ白兵・単体タイプだが、必殺攻撃は射程2マスで標的の周囲5マス以内すべてが効果範囲という猛烈なものだ。なお、必殺攻撃時のセリフは「終わりにしてやる。暗き闇より来たれ、地獄よりの御使いよ。すべてを無にかえさせええい」

通常:白兵・単体(攻=15,23)



■上野公園での攻撃値は15。終末の間では23となる。

必殺:全方位・爆風(攻=30)



■必殺攻撃の名は"獣之数字"。誠に又丹らしい名だ。

脇侍・侍(影)

芝公園で登場するボスユニットで、脇侍を特別に改良したもの。作戦時には影と侍は対になり、侍は直接攻撃を受けられない場所に隠れて行動する。なぜならば、本体の侍が倒されない限り影は不死身となるからだ。通常攻撃、必殺攻撃はともに白兵タイプ。これは影も侍も同じであり、両者はパラメーターが異なるだけのまったく同じユニットと考えていいだろう。必殺技時のセリフは「マッサツ、マッサツ。マッサツ」

通常:白兵・単体(攻=14・20)



■強力ではあるが単体攻撃ゆえに充分回復が間に合う。

必殺:白兵・単体(攻=24・20)

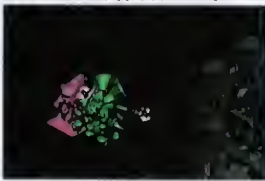


■必殺技の一字斬り。"防御"コマンドは不可欠。

刹那機・蒼角

深川で対決する刹那の魔操機兵"蒼角"。この機体の通常攻撃は、射程の短い白兵・単体タイプだが、1ターンに2回移動できるため予想以上に攻撃範囲が広く感じるだろう。また、必殺攻撃は射程距離1で対象の周囲2マス以内のユニットにダメージを与えることができる白兵・爆風タイプ。こちらも要注意である。ちなみに必殺攻撃時のセリフは「きいやああああ! 魁(さきがけ)、空刀冥殺(くうとうじんめいいさいつ)!!」

通常:白兵・単体(攻=13)



■チョコマカと逃げ回るため、なかなか反撃しにくい。

必殺:白兵・爆風(攻=19)



■空から刃の雨を降らせる恐ろしい必殺攻撃である。

羅刹機・銀角

羅刹の魔操機兵"銀角"とは浅草で対戦する。鎖つきの巨大な鉄球を武器とし、通常攻撃は直線・貫通タイプとなる(射程2マス)。また必殺攻撃は、射程距離1で対象の周囲2マス内にダメージを与える白兵・爆風タイプ。銀角は移動力が少ないため食らいにくそうだが、羅刹には任意の光武を一瞬で引き寄せる"召喚術"があるので油断は禁物である。必殺攻撃のセリフは「轟(とどろきい)、爆烈岩破(ばくれつがんばあ)!!」

通常:直線・貫通(攻=20)



■直線タイプの攻撃は、軸線をずらすことで対処しよう。

必殺:白兵・爆風(攻=26)



■吹き飛んだ岩が頭上に雨あられ降り注ぐ"轟・爆烈岩破"。

魔操機兵・降魔攻撃方法分類

ミロク機・孔雀

帝劇地下に侵入し、レーザーのような武器で攻撃を仕掛けてくる強敵ミロク。彼女の魔操機兵"孔雀"の通常攻撃は射程距離5マスの直線・貫通型だ。高い移動力と合わせて考えると、かなり苦戦を強いられそうである。半面、必殺技は大神の攻撃と同様、隣接したユニット1体にしかなダメージを与えられない白兵・単体型だ。必殺攻撃時のセリフは「いやあああつ、雷破(らいはああつあ)！」

通常:直線・貫通(攻=13)



■被害を押さえるためには散開するしか手がない。

必殺:白兵・単体(攻=23)

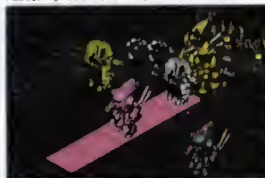


■強力だが、単体にしか効果がないためあまり恐ろしいわけではない。

天海機・天照

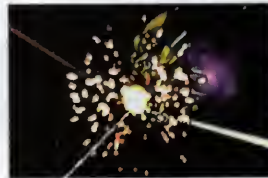
日本橋の地下深くで遭遇する天海機・天照。通常攻撃はミロクと同じ、射程5マスの直線・貫通型である恐ろしいものだ。必殺技に関しては射程距離は2と短いものの、対象の周囲5マス以内のユニットすべてにダメージを与えられる。必殺技時のセリフは「六星剛撃陣(ろおくせいいいごううげきいいじん〜)」。なお天照は、復活の前後で各パラメーターは変化するが、それぞれの攻撃の性格自体は変化しない。

通常:直線・貫通(攻=16・20)



■なるべく直線的に並ばないようにしたいところだが……。

必殺:全方位・爆風(攻=16・20)



■うかつに周囲を囲むと、まとめて食らってしまう。

猪機・火輪不動

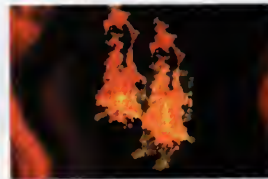
銀座に登場する降魔"猪"の魔操機兵。その名のとおり炎を武器とする敵だ。通常攻撃は射程距離2の直線・貫通タイプ。必殺技も直線・貫通タイプだが、こちらは射程無限大でさらに照準は3マス分の幅があるという凄じいもの。要は、さくらの破邪剣征・百花繚乱と同じ性能を誇るわけだ。攻めこむときには用心が必要だろう。なお、必殺攻撃時のセリフは「爆炎(ばくえん)、萩裂砲陣(はぎれつぽうじいいいん)！」

通常:直線・貫通(攻=25)



■うっかり並んで、まとめて狙われないようにしよう。

必殺:直線・貫通(攻=33)

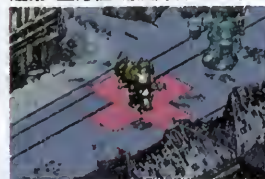


■炎の渦が巻き起こり、花相隊員たちに襲いかかる！

鹿機・氷刃不動

帝劇前まで肉迫してくる降魔"鹿"が操る氷刃不動。こいつの攻撃方法は、通常攻撃、必殺攻撃ともに全方位・爆風タイプ。詳しく言うと、通常攻撃は射程距離3マスで対象の周囲1マス以内が攻撃範囲。必殺攻撃は射程距離が2マスで、対象の周囲3マス以内が攻撃範囲となる。お馴染みの必殺攻撃時のセリフは「これが、オレ様の力だああ。氷魔(ひょうまあああ)、紅葉落とし(もみじいおとおしい)」

通常:全方位・爆風(攻=23)



■強敵だが魔來器を全滅させるまでは戦闘の必要なし。

必殺:全方位・爆風(攻=30)



■鹿の武器は水。花の銀座が雪に埋まってしまう。

蝶機・紫電不動

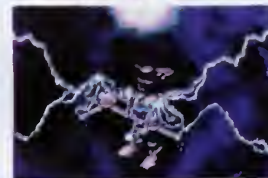
夜の銀座の川縁で戦う降魔"蝶"。彼(!?)の魔装機兵"紫電不動"の通常攻撃は、射程距離4マスの全方位・単体タイプ。そして必殺攻撃は、射程距離4マスで対象の周囲2マス以内のユニットにダメージを与える直線・爆風タイプの電撃攻撃である。蝶の必殺攻撃時のセリフは「はああああ、雷舞(らいぶ)、電死牡丹(でんしひばあああん)」

通常:全方位・単体(攻=24)



■簡単に言うと、紅蘭の通常攻撃の爆風がないタイプ。

必殺:直線・爆風(攻=39)



■激しい電撃で敵を撃つ、強烈な必殺攻撃である。

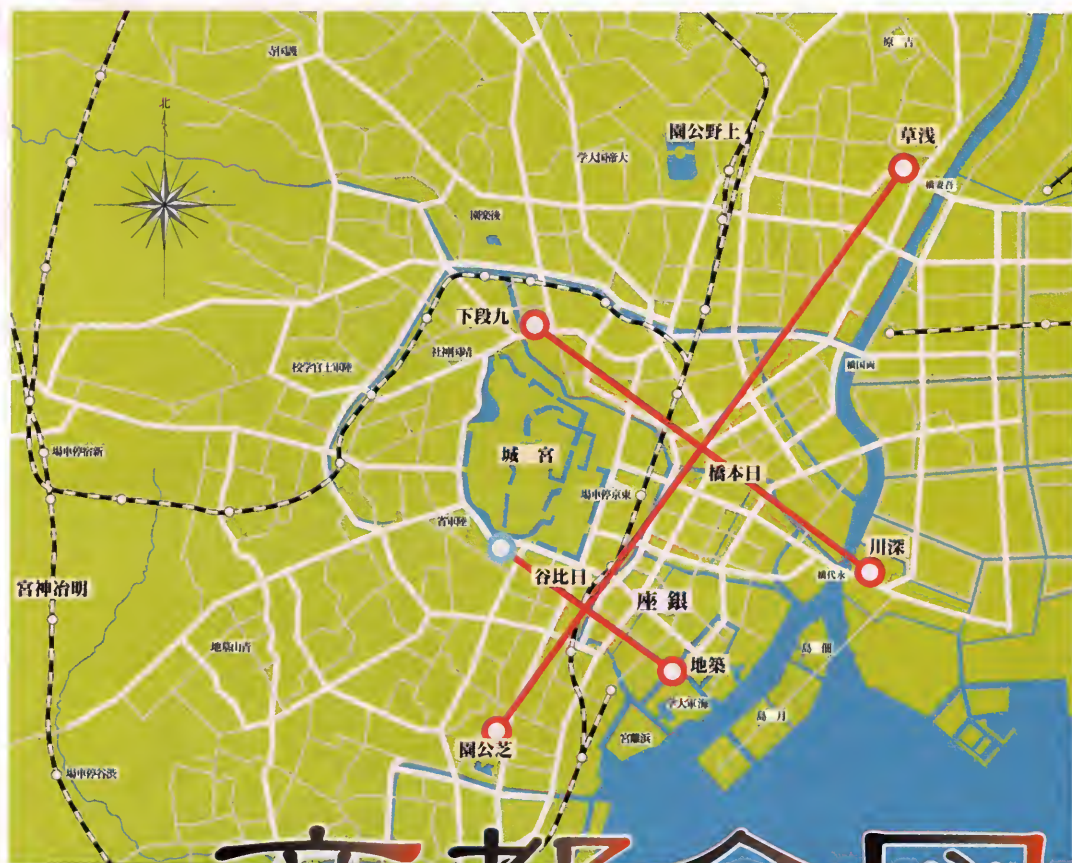
帝都 の 全貌

帝都とは明治、太正期の東京市、あるいは東京府のことを指す。当時は、東は下谷、西は新宿、北は小石川、南は深川までが東京だった。広義には、多摩七郡、豊島四郡を加えたものも東京市だが、『サクラ大戦』に於いてこれらの地名が出てくることはない。当時の人口は約500万人。人々の生活水準は、西欧列強の中心都市となんら遜色のないレベルに達していた。

このように西欧レベルの都市機能を実現していた帝都だが、中でも京橋区にある銀座は突出した存在だった。大神が配属された対降魔部隊・帝国華撃団がある大帝国劇場もここにあった。もっとも明治以降、西洋建築のモデル地区として再開発されてきたという経緯があり、発達しているのは当たり前とも言えるのかもしれない。ガス灯、蒸気自動車、路面電車などの西

欧文化がいち早く導入されたのも銀座である。特に路面電車は、緑をベースに赤、黄を使ったカラーリングが当時の帝都交通のシンボルであった。しかし、朝夕の通勤ラッシュはまさに殺人的で「人がゴミのやうにあふるる」と帝都日報の社説にも挙げられていた。また、帝都を語る上で忘れてならないのが、観光名所として毎年10万人以上の人を集めていた帝都タワーだ。芝に建てられた大型の電波塔で、太正九年に別棟の通信設備と共に建設された。太正期は、明治神宮とともに人気を二分していた。

なお、太正12年の黒之巢会との度重なる戦闘と「六破星降魔陣」の発動、そして翌13年に東京湾に浮上した聖魔城により帝都は都市機能の大半を破壊された。そのため、当時の姿を留める建築物は、いまやごくわずかとなっている。



帝都全図

太正12年度版

上野公園

イ 帝都・花の華撃団

実践戦術篇の読み方

本項では、第10話最終戦を除くすべての3Dマップ、2Dマップ、敵ユニットデータを掲載している(各項目の見方は右参照)。基本的に対ザコ戦を作戰・甲、対ボス戦を作戰・乙と分け、必要と思われる戦闘中に起こるリップス選択についても解説を加えた。ただ、ボス戦やリップス選択がない場合はこの限りではない。また、記事内にある“前進”という表記は初期配置状態での光武の向いている方向を指す。単に右、左と書かれている場合は2Dマップ上での並びを対象にしている。

なお、「サクラ大戦」の戦闘はアドベンチャーシーンの進め方で難度が大きく変化する。信頼度にさほど左右されない戦術を掲載しているつもりだが、あまりに隊員たちの信頼度が低いと通じないものの中にはある。逆に、信頼度が高いとより有効な戦術も存在する。もっとも、どんな状況下であろうと力押しでなんとかなる場合が多いようで、“この方法でないとクリアできない”というタイトなマップは一切ないと言ってもいい。そこで、本書ではいかに短時間でクリアできるかに主眼を置いて攻略を行なっている。読者諸君には「こんなクリア方法もあるんだ」的な感じで読んで頂けると幸いである。

ハ 九大神機
光 さくら機
麗 すみれ機
光 マリア機
編者(愛蔵)
将 神威(夏月)

ホ 性能分析表

機体	耐久値	攻撃	防御	速度	機体	備考
下野機	80	9	8	4	—	機になし
神威	300	15	12	5	50-1	機になし

ヘ 地形の特徴

上野の山と不忍/海の高地にまたがっている上野公園が第一級の戦場。地形、海に深く包摂された地形に、敵機の出がかりを控えている。なお、海の中にある敵機は無敵を取れる機・機を撃つことはできない。

ト 光武の威力を見せつけろ
各敵ユニット：大神、さくら、すみれ、マリア

戦闘が始まる前に敵の組合死天王のイベントが発生。マップ上に並んでいる小さいキャラクターは、左から夏月、三日月、麗、神威の順にならぬ。初めにプレイヤーは、マリアの登場すると、夏月以外は撤退してしまふ。よって、大神の初陣は対夏月戦といふことになる。よって、戦術が出来る光武の機体法についてのリップスが入る。ここで“お願ひするよ”を選択するとマリアが夏月軍に戦術の仕方を見せてくれる。初めてプレイヤーは、マリアから移動の方法やための機体を手伝って貰う。なお、このリップスをタイムオーバーにしてしまふマリアの機体は下がるので注意しよう。

光武の威力を見せつけろ。ただし、神威は機体の一番奥にいるため、まずは目の前の足射を無効にする。足射は耐久値が0にならないで通常攻撃で倒す。光武が足射で倒すまで攻撃していればまだ倒れないだろう。ただ、敵機は出ると集中砲火を浴びるので、慎重に行動したい。また、ボタン連打でさくらとすみれは足射のリップスが入る。ここで“すみれ”と初めて出合った場所だかを選択するとさくらとすみれの機体は上がる事が出来る。さくらとすみれの機体は必要であれば、必ずこの選択をするようにしたい。

マップクリア条件だが、これは夏月

チ 神威・夏月が花組を襲う
各敵ユニット：大神、さくら、すみれ、マリア

夏月機・神威は、足射を全面で止めるが、神威に攻撃を仕掛けない限り、朝光光武が機体しても攻撃はしてこない。機体は攻撃して夏月を倒すことがないよう注意しよう。倒す方法だが、これは機体と神威に必殺技(さくら、すみれ、マリア、大神、いずかの必殺技でも可)を3回以上当てなければならない。攻撃後の機体で神威に体力を回復される場合もあるが、ほとんど問題はないだろう。また、通常攻撃だけでも倒せるが、倒すためには攻撃を仕掛ける際に必殺技を使うようにしておきたい。あと、わざと神威の攻撃を受け、威力をためる戦術もあるがリップスがないのでオススメしない。なお、神威は倒しても倒すまでさくら、夏月の「神威倒す! いずれ決着をつけよう!」の語で台詞とともに消え去ってしまう。

- イ** マップタイトル……戦場となるマップの地名、ゲーム中での話数、その戦場での作戦概要をマップタイトルとして記載した。特定の戦闘を検索したい場合は、この部分を利用してほしい。
- ロ** 3D作戦図……実際のゲーム画面と同じ構図の作戦図。こちらもマップ検索の助けとして利用できるだろう。
- ハ** 2D作戦図……ゲーム中では斜め方向からの構図でしか見れない戦闘マップを、平面図として展開してみた。地形の見方はつぎのとおり。
 - 進行可能な地形。後述の段差によっては直接移動が不可の場合もある。
 - 侵入不可の地形。ただし、この地形越しに攻撃が可能な場合もある。
 - 1段の段差があることを示す。移動は可能だが攻撃に制限がつく。
 - 2段以上の段差を示す。低い方から高い方への移動が不可。
- ※段差を示す線上の三角形は高低差の方向を示し、矢印方向に向かって低くなっている。
- ニ** 作戦図記号一覧……作戦図上でユニットは略号で表わされているが、その略号の意味を一覧で示したもの。
- ホ** 兵器性能分析表……その戦闘に登場する敵ユニットおよび障害物の性能一覧。P80~83の敵ユニット分析と合わせて利用してほしい。
- ヘ** 地形の特徴……その戦場の大きな特徴を記載してある。戦闘とは直接関係のない情報も多いが、参考までに。
- ト** 作戰・甲……対ザコ戦術、またはもっともオーソドックスな戦術を分析してある、いわば基本的な攻略法。
- チ** 作戰・乙……対ボス戦術、または少々特殊な戦術について解説してある。作戰・甲を基本とした応用攻略法。

~太正12年サクラ大戦における市街戦分析~ 実践戦術篇

上野公園

第一話 帝都・花の華撃団

桜が満開の上野公園に黒之巢会の死天王が突如出現する。帝国華撃団の秘密兵器"光武"を操って帝都の平和を守れ！



作戦図記号一覧

- 光 大神機
- 光 さくら機
- 光 すみれ機
- 光 マリア機
- 脇 脇侍(足軽)
- 将 神威(又丹)



兵装性能分析表

兵装	耐久値	攻撃	防御	移動	回復	備考
脇侍 足軽	80	9	8	4	—	特になし
又丹機 神威	300	15	12	5	80×2	特になし

地形的特徴

上野の山と不忍ノ池の低地にまたがっている上野公園が第一話の戦闘地帯。満開に咲く桜並木の中程には、複数の出店が軒を並べている。なお、池の中にある神社へ行くには鳥居を抜ける狭い道を通る必要がある。

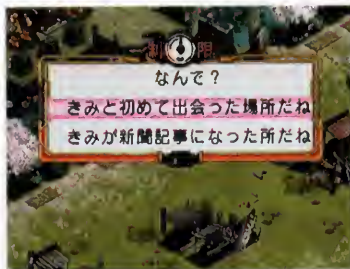
甲 作戦

光武の威力を見せつけろ

参加ユニット：大神、さくら、すみれ、マリア

戦闘が始まる前に黒之巢会死天王のイベントが発生。マップ上に並んでいる小さいキャラクターは、左から又丹、ミロク、羅刹、刹那の順に。その後、花組登場のイベントが起こると、又丹以外は撤退してしまう。よって、大神の初陣は対又丹戦ということになる。さて、戦闘が始まると光武の操縦法についてのリップスが入る。ここで"お願いするよ"を選択するとマリアが懇切丁寧に戦闘の仕方を教えてくれる。初めてプレイする人は、マリアから移動の方法や"ため"の概念をキチンと教わっておくといい。なお、このリップスをタイムオーバーにしてしまうとマリアの信頼度が下がるので注意しよう。マップクリア条件だが、これは単純

に又丹機・神威を倒すこと。ただし、神威は鳥居の一番奥にいるため、まずは目の前の足軽を倒していく。足軽は耐久値が80しかないので通常攻撃2回で倒せる。光武が2体1組で攻撃していけばまず問題ないだろう。ただ、前線に出過ぎると集中砲火を浴びるので、慎重に行動したい。また、5ターン目にはさくらとの会話で3択のリップスが入る。ここで"きみと初めて出会った場所だね"を選択するとさくらの信頼度を上げることができる。さくらといい関係を保ちたいければ、必ずこの選択肢を選ぶようにしたい。



■重要リップス

さくらとの会話で起きるリップスの選択肢は"なんで?"、"きみと初めて出会った場所だね"、"きみが新聞記事になった所だね"の3つ。さくらの信頼度がアップするのは"きみと初めて……"を選んだときのみ。"なんで?"を選ぶかタイムオーバーになってしまうと信頼度が下がる。また"新聞"を選んだ場合、信頼度は変化しない。

乙 作戦

神威・又丹が花組を襲う

参加ユニット：大神、さくら、すみれ、マリア

又丹機・神威は、足軽を全滅させるか、神威に攻撃を仕掛けない限り、例え光武が隣接しても攻撃はしてこない。無理やり攻撃して又丹を刺激することがないように注意しよう。倒し方だが、これは簡単で神威に必殺技(さくら、すみれ、マリア、大神、いずれの必殺技でも可)を3回以上当てただけでいい。攻撃順の関係で神威に体力を回復される場合もあるが、ほとんど問題はないだろう。また、通常攻撃だけでも倒せるが、楽をしたければ攻撃を仕掛ける前に必殺技を使えるようにしておきたい。あと、わざと神威の攻撃を受けて、気力をためる戦法もあるがリスキーなのでオススメできない。なお、神威は倒しても爆発することなく、又丹の「華撃団よ！いずれ決着をつけよう！」の捨て台詞とともにいずこともなく消えてしまう。



■対神威戦陣形図



■理想的な陣形は？

神威に体力を回復されたくない人は、次の方法を使えば楽に破壊できる。まず、鳥居の奥に逃げ込んでしまったA以外の足軽をすべて破壊する。その後、足軽Aの攻撃範囲に入らないよう光武を神威の近くに移動させる。次のターンで上の写真のような布陣を敷く(この時、又丹に攻撃を仕掛けてはいけない)。敵のターンになると足軽Aがすみれに攻撃をしてくるが無視。こちらのターンが来たら、順番に必殺技を当てていけば、体力を回復されずに倒せる。

芝公園

第二話 敵の名は黒之集會

爆弾中国関西弁娘、李紅蘭が花組に合流。段差の激しい芝公園での戦いは彼女の援護射撃が必要不可欠になる。



作戦図記号一覧

- 光 大神機
- 光 さくら機
- 光 すみれ機
- 光 マリア機
- 光 紅蘭機
- 脇 脇侍(足軽)
- 脇 脇侍(火縄)
- 火 蒸気火箭
- 蒸 蒸気スタンド
- 影 影
- 侍 侍

兵装性能分析表

兵装	耐久値	攻撃	防御	移動	回復	備考
脇侍 足軽	80	9	8	4	—	特になし
脇侍 火縄	80	8	6	5	—	特になし
脇侍 影	900	20	33	3	200×9	必:一文字斬り
脇侍 侍	400	14	14	6	—	必:一文字斬り
砲台 蒸気火箭	150	15	10	—	—	特になし

地形的特徴

第二話の戦闘地帯は旧芝区芝公園(現在の港区)。地形の高低差が大きく移動に手こずる。また左上には帝都の全通信網の拠点である帝都タワーがそびえる。これを破壊されると通信網はマヒし、帝都の首都機能は大幅に低下する。

なお、作戦図中の赤い点線は蒸気火箭の射線(攻撃可能範囲)である。

蒸気火箭の砲撃に注意

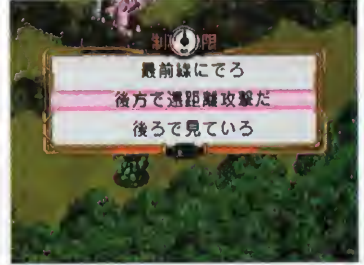
参加ユニット：大神、さくら、すみれ、マリア、紅蘭

高低差があり、序盤戦の中では比較的難しい部類に入るマップだ。この戦闘で、もっとも注意すべき敵は攻撃力の高い蒸気火箭。固定された砲台ではあるが、射程距離が無限にあり（左ページマップ参照）、防御していない状態で攻撃を食らうとかなりの体力をもっていられる。くれぐれも射線に入らないように注意したい。

戦闘手順だが、まずは大神、さくら、マリアの3人で近くの脇侍を倒していく左ルートと、すみれ、紅蘭で蒸気火箭を破壊していく右ルートに部隊を分けよう。ポイントは蒸気火箭の壊し方。最初に紅蘭の通常攻撃で一番手前の火箭に一撃を加えた後、すみれの必殺技で4つまとめて攻撃し、最後に紅蘭の通常攻撃で最

上段の3つの火箭を攻撃する方法がいい。なお、2ターン目には紅蘭との会話で必ずリップスが発生し、ここで"後方で遠距離攻撃だ"を選択すると信頼度が上がる。さて、残っている脇侍だが、火箭さえ壊せばまったく恐くない。大神、さくら、マリアを使って、さっさと倒してあげよう。また、対ボス戦に備えて、すみれと紅蘭は火箭を破壊した後は一番下段に戻しておくこと。

余談だが、直前のアドベンチャーパートでさくらを怒らせたままだと、1ターン目におもしろいリップスが発生する。ここで"そ、そんなことないよ"を選ぶか、もしくはタイムオーバーにしないとさくらの信頼度が下がるので注意。



■重要リップス

リップスの選択肢は画面の3つ。紅蘭の信頼度を上げたい場合は、"後方で遠距離攻撃だ"を選択すればいい。ちなみに"最前線にでろ"、"後ろで見ていろ"を選択すると信頼度がダウンする。また、タイムオーバーだと信頼度は変化しない。

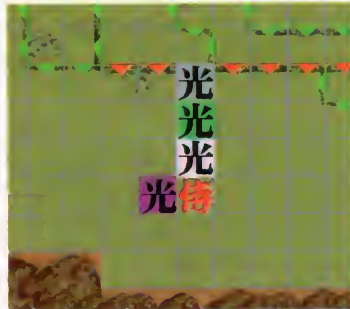
黒之巢会総帥、天海登場

参加ユニット：大神、さくら、すみれ、マリア、紅蘭

脇侍（足軽、火縄）を全滅させると天海の台詞が入り、影がマップのA地点に登場する。この敵は通常の脇侍とは比べ物にならないほどに強く、光武で倒すことは不可能に等しい。もっともクリア条件は、影の出現後に登場する侍の破壊であることを考えると、相手にするだけ無駄であると言える。

では、どういった戦法を採るかという、まず大神を蒸気スタンドに配置、残りのキャラを最下段まで移動させる。この時、影はもっとも近い位置の光武を狙ってくるので、うまく大神を追ってくるように誘導しよう。そして、大神が蒸気スタンドまで来たら待機させ、影が隣接するのを待つ。隣接してきたら2度戦闘を交える（きちんと防御していれば、例えば影の必殺技を食らっても倒されることはない）。すると、翔鯨丸か

ら通信が入り、真のボスキャラ・侍がマップのB地点に出現する。あとは、あらかじめ最下段まで下がっていた光武たちで侍を攻撃すればOK。簡単に倒したいなら、侍の出現前に気合いをためておき、必殺技を使えるようにしておくこと。そうすれば侍出現から2ターン以内で倒すことができるだろう。



■対侍戦陣形図



■理想的な陣形は？

侍の出現位置をあらかじめ把握しておけば、最初から取り囲んでしまうことも可能だ。ただ、侍出現地点に光武が立っていると侍の出現位置が変化してしまう。

築地 其の壺

第三話 オレは隊長失格!?

3つの小島で形成された築地で激しい戦いが繰り広げられる。花組最後のメンバー、桐島カンナの実力はいかに？

作戦図記号一覧

- 光 大神機
- 光 さくら機
- 光 すみれ機
- 光 マリア機
- 光 紅蘭機
- 光 カンナ機
- 脇 脇侍(足軽)
- 脇 脇侍(大筒)
- 将 蒼角(刹那)
- 缶 ドラム缶
- 蒸 蒸気スタンド



兵装性能分析表

兵装	耐久値	攻撃	防御	移動	回復	備考
脇侍 足軽	80	9	8	4	—	特になし
脇侍 大筒	80	10	4	3	—	特になし
刹那機 蒼角	600	13	15	7	—	必:魁・空刃冥殺、2回移動
障害物 ドラム缶	60	—	7	—	—	特になし

地形的特徴

複数の島で構成されている京橋区築地（現在の中央区築地）。これらの島は、すべて狭い橋で繋がっている。もっとも戦闘が激しくなりそうな、真ん中の島には民家が密集し、所々には道を塞ぐようにドラム缶が配置されている。

正面突破？それとも回り込み？

参加ユニット：大神、さくら、すみれ、マリア、紅蘭、カンナ

一見すると敵の数が多く苦勞しそうなマップに感じられるかもしれない。しかし、敵を全滅させる必要はなく、刹那機・蒼角がいる島に光武がたどり着けばイベントが発生し、マップクリアとなる。

戦法は2種類考えられる。ひとつ目は、カンナに単独で島の外周を反時計回りに進行させる方法。アドベンチャーパートできちんとカンナの信頼度を上げておけば移動力が7以上になっているはずだが、例え上がってなくても8~9ターンで目的地にたどり着ける。なお、保険をかける意味で必ずカンナには"かばう"を行なっておくようにしよう。この場合、一部の脇侍が大神らに向かってくるが、適当に倒していればいい。もうひとつが、全員で島の外周を時

計回りに進行して、敵の防衛ラインを強行突破する戦法だ。こちらの方は戦闘が何回かある分多少面倒とも言える。ただし、必殺技を駆使して進んでいけば問題ないだろう。

なお、2ターン目のカンナとの会話でリップスが必ず発生する。選択肢は紅蘭の時同様3つ。ここで"前線で切り込み"を選ぶとカンナの信頼度がアップする。



■カンナ機は反時計回りで進撃。



■重要リップス

2ターン目でカンナが話しかけてくる。"前線で切り込み"を選ぶとカンナの信頼度が上がり、"とにかくメシを食え"か"後方から攻撃"を選ぶと信頼度が下がる。タイオーバーにした場合、信頼度の上下はない。

大神の心が試される

参加ユニット：大神、さくら、すみれ、マリア、紅蘭、カンナ

無事、画面上部の島に渡りきるとイベントが始まり、全員が刹那機・蒼角の前に勢揃いする。ここで大神と刹那の会話の後、左側の民家から逃げ遅れた男の子が蒼角の目の前に飛び出してくる。

直後、リップスが発生。選択肢は"子供を助ける"のひとつのみ。助けると大神が蒼角の攻撃を受け負傷する。この時タイムオーバーにすると、さくらが飛び出して怪我を負うようになっている。

ちなみに、子供を助けた場合、3話後半のアドベンチャーパートでマリアを除いたすべての隊員の信頼度を上げられるようになっている。逆に助けなかった時は、リップスの選択次第でさくらの信頼度が大幅に上がる。深川での第2戦に備え、全員のトータルバランスをとるか、それともさくらひとりの戦闘力に力を入れるか？

誰をヒロインにするかという問題

も絡むので、どちらを選ぶかはプレイヤー次第ということになる。



■子供を助けた場合は大神が刹那の攻撃を受ける。



■子供を助けない場合は代わりにさくらが飛び出す。



■さくらの寝間着姿

子供を助けなかった時は、さくらをお見舞いに行くイベントが用意されている。この時、お見舞いの花を選択するリップスを含め、うまく立ち回ることさくらの信頼度を確実に上げられるのだ。他のキャラクターの信頼度を犠牲にしても、さくらとの信頼度を上げたいプレイヤーは狙ってみるべきか？

築地 其の貳

第三話 オレは隊長失格!?

再び築地へと赴いた大神らの前に立ちふさがる黒之巢会の脇侍軍団。マリアを欠いた花組に勝機はあるのか?

作戦図記号一覧

- 光** 大神機
- 光** さくら機
- 光** すみれ機
- 光** 紅蘭機
- 光** カンナ機
- 脇** 脇侍(足軽)
- 脇** 脇侍(火縄)
- 脇** 脇侍(大筒)
- 缶** ドラム缶
- 蒸** 蒸気スタンド



兵装性能分析表

兵装	耐久値	攻撃	防御	移動	回復	備考
脇侍 足軽	80	9	8	4	—	特になし
脇侍 火縄	80	8	6	5	—	特になし
脇侍 大筒	80	10	4	3	—	特になし
障害物 ドラム缶	60	—	7	—	—	特になし

地形的特徴

基本的な地形構造は、屋間の築地とまったく変わらない。ただし、黒之巢会の攻撃によって2つの橋が破壊されてしまっている。また、屋間より障害物の数が若干多いという事情もあり、前回の戦いのような戦法は採れないだろう。

マリアの過去が暴かれる 登場ユニット：マリア（操作不能）

大神（またはさくら）が負傷してしまった深川戦。マリアは自らが背負っている過去の苦い記憶と今回の戦いがダブってしまう。大神に対し「隊長失格」を告げ、帝劇を飛び出そうとするが、空に黒之巢会・刹那の姿が浮かび上がる。

刹那はマリアを挑発するかのよう「正義を守る帝都の戦士とは仮の姿……して、その真実は冷酷無比な鬼畜よ!! 貴様の素性を仲間知られたくなければ今すぐ姿を見せよ!」と言い放つ。マリアは大神に対し冷静さを装うも……、自らの過去を花組の隊員たちに知られまいと単身、黒之巢会・刹那に戦いを挑む。そして、マリアは鬼神のごとく次々と脇侍を倒していくのだが、蒼角の攻撃の前にあえなく捕らわれの身と

なってしまう。

一方、大神らは、あやめからマリアの過去を覗き、飛び出していったマリアを心配すると同時に刹那の汚いやり方に怒りを顕わにする。花組隊員たちは、必ずマリアを助け出すと心に誓い、再び刹那が待ち受ける深川へと向かうのであった。



■夜空に映し出された刹那の姿を見つめる大神とマリア。彼女の胸に去来するものは……？



■完全なイベントマップ。このため光武を操作することはできない。

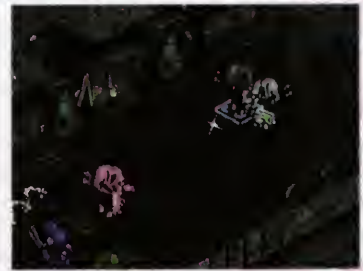
マリアを救え！ 参加ユニット：大神、さくら、すみれ、紅蘭、カンナ

昼間の深川に比べ、敵の数がほぼ倍（足軽8→15、火縄0→3、大筒3→3）になっている。さらに橋が2本破壊されているため進行ルートが非常に限定されてしまう。よって、昼間のようにカンナ単独でマリアの元を目指す戦法は有効とは言えない。

そこで、このマップではカンナをオトリ役にする戦法に切り替える。具体的には、昼間と同様カンナを反時計回りで島の外周を進行させ、残りの戦力が島の外周を時計回りに進行してマリアの元へ向かうというもの。注意点は、1ターンだけ大神たちの進行を遅らせること。こうすることで敵の主力部隊がカンナの動きに反応して移動するようになる。もちろん、この戦法を取るときは、カンナに「かばう」を施しておく必要がある。

さて、大神ら主力部隊の攻撃手順だが、まず1ターン目にさくらの必

殺技で橋の上にいる脇侍6体のうち3体を倒し、残りをすみれの必殺技と紅蘭の通常武器で片づける。その後は、各キャラとも気合いをためつつ、残った脇侍を倒していく。ドラム缶を破壊して、2つめの橋を渡りきると最後の防衛ラインが見えてくるはずだ。もっとも、途中で「ためる」コマンドを忘れてたりしていなければ、この頃にはさくらが2度目の必殺技を使えるようになっているだろう。加えて、ここにすみれの必殺技や紅蘭の通常攻撃を重ねていけば簡単に切り抜けられるはずだ。後は、マップ右上㊸地点のマリア機の後部にたどり着けばマップクリアになる。



■マリア機に隣接するだけではイベントは進まない。画面をよく見てみると、マリア機の後でなにかがキラキラ光っているのが分かるはず。この地点に光武（どの光武でも構わない）を立てさせるとイベントが始まる。

築地 其の参

第三話 オレは隊長失格!?

広大な敷地を縦横無尽に動き回る刹那機・蒼角。如何にしてその動きを止めるかが、このマップの最重要事項だ。

作戦図記号一覧

光 大神機	光 紅蘭機
光 さくら機	光 カンナ機
光 すみれ機	将 蒼角(刹那)
光 マリア機	缶 ドラム缶



兵装性能分析表

兵装	耐久値	攻撃	防御	移動	回復	備考
刹那機 蒼角	600	13	15	7	—	必:魁・空刃冥殺、2回移動
兵装	耐久値	攻撃	防御	移動	回復	備考
障害物 ドラム缶	60	—	7	—	—	特になし

地形的特徴

築地から蒸気舟で1Kmlほど南下した地点にある倉庫地帯が対刹那戦の舞台。運河を挟んだ2つの島で構成されており、ここには3つの橋が架けられている。南側の島には倉庫が密集しているが、北側の島は平坦な土地になっている。

築地に仕掛けられた黒之集會・刹那による協侍包圍網を突破し、マリア機の後部に隣接するとロケットを拾うイベントが発生する。その後、刹那が大神たちを挑発するセリフが入り、蒸気舟が大神たちの前に現われる。カンナやさくらの制止を振り切り、大神は単身マリアの救出に向かう……。

そこで、待ち受けていたのは、刹那と礫(はりつけ)になった無残なマリアの姿だった。マリアを救出するため刹那の攻撃を受け、大神は傷ついでしまう。刹那が大神にとどめの一撃を振り下ろそうとしたその瞬間。翔鯨丸からの砲撃が刹那の隠れ家を襲った。この時、マリアは仲間たちの優しさ、大切さを痛感するのであった。そして、帝国華撃団花組の信

頼関係は、この事件をきっかけに確固たるものになる。卑劣な手段に出た刹那を許すな！

さて、余談ではあるが、各隊員の戦闘服の襟には発信器がついており、花組の隊員の動向を逐一帝撃地下指令室でモニターできるようなっている。マリアの居場所を翔鯨丸が正確につかめたのも、この発信器のお陰と言えよう。また、戦闘服は通信機からナイフまでを内蔵、さらに耐熱耐水耐油耐電耐ショック構造という優れもの。ついでに、紅蘭曰く「しつこい汚れもサッと落ちる」そうである。



■刹那の攻撃が大神を襲う！！



■隊員たちの襟には発信器が取り付けられており、これを頼りに翔鯨丸の砲撃が行なわれた。

蒼角の動きを封じ込めろ！

参加ユニット：大神、さくら、すみれ、マリア、紅蘭、カンナ

いよいよ3話のクライマックス刹那戦。刹那機・蒼角は1ターンに2回移動できるため追いつくことが難しい。考えうる戦法は、蒼角を追いかける部隊と右端の橋から回り込む部隊の二手に別れて攻撃を仕掛ける挟み撃ちと囲い込み(後述)の2種類。前者の戦法でも倒すことはできるが、長期戦になるのは必至。そこで、有効になるのが後者の戦法だ。

具体的な行動だが、まずマリアを蒼角の攻撃範囲ぎりぎりの場所(図A地点)に立たせ、大神を除く残りの部隊をすべて右側へ移動させる。すると蒼角はマリアを攻撃後、マップ右上(図B付近)に移動してくれる(画面写真参照)。こうなればあとは簡単だ。まわりを取り囲んで必殺技を連発すれば倒せる。

なお、マリアの信頼度を上げたい人は、蒼角を取り囲んだあと、攻撃せず待機させておこう。すると、勝手にマリア

の信頼度が上がっていく(5回まで)。また、彼女で蒼角のとどめを刺すのも、信頼度アップには効果的だ。



■すると蒼角がこの位置に移動する。



■蒼角が吸い込まれるように内側に移動する。



■この位置にマリアを移動させる点が囲い込み作戦成功のポイントだ。



■大神、マリア以外の隊員たちは右へ移動。

浅草雷門

第四話 暴走!暴走!大暴走!!

帝都名物、浅草雷門にて繰り広げられる壮絶な戦い。戦闘はアイリスを助けるか否かで展開が大きく変わる。



作戦図記号一覧

光 大神機	光 アイリス機
光 さくら機	協 脇侍(足軽)
光 すみれ機	協 脇侍(火縄)
光 マリア機	協 脇侍(大筒)
光 紅蘭機	将 銀角(刹那)
光 カンナ機	蒸 蒸気スタンド

兵装性能分析表

兵装	耐久値	攻撃	防御	移動	回復	備考
脇侍 足軽	80	9	8	4	—	特になし
脇侍 火縄	80	8	6	5	—	特になし
脇侍 大筒	80	10	4	3	—	特になし
羅刹機 銀角	900	20	14	4	—	備考 必:轟・爆烈岩破

地形的特徴

旧浅草区(後に旧下谷区と合併したものが現在の台東区)にある浅草雷門前で戦闘が繰り広げられる。なお、この雷門は非常に重いシルスウス鋼で造られている。動かすには門の右側に造られた蒸気分配器を使用しなければならない。

甲 作戦

アイリスを救出せよ！

参加ユニット：大神、さくら、すみれ、マリア、紅蘭、カンナ、アイリス

イベント後に発生するリップスの選択いかんで難易度が大幅に変化するマップ。肝心のリップスだが、“アイリスを救出する！”と“敵の撃破が優先だ！”の2択になっている。“救出する”を選択するとアイリスの信頼度がアップし、場所を浅草の小マップに移すことになる（攻略は右写真参照）。

さて、小マップで見事アイリスを救出すると、始めのマップに戻り羅刹機・銀角と戦うことになる。目的は、あくまで銀角を倒すことなので右側にいる協侍は無視する。戦闘での注意点は1ターン目の大神を操作するとき必ずカンナに“かばう”を施しておくこと。理由は次のターンに発生するリップスで、選択した隊員（タイムオーバー時は大神）が、銀

角の右隣に吸い寄せられて攻撃を受けてしまうからだ。誰を選んでも構わないのだが、カンナにすることをお薦めする（なお、選んだキャラは信頼度が上がる）。そして、カンナはほかの光武が来るまで銀角を攻撃し続ける。残った光武だが、まずはアイリスを使って蒸気分配機の周りには協侍を倒しにいく。倒したら作戦図のA地点の前にアイリスを立たせると、雷門を彼女が開けてくれる。このとき、ほかの光武を雷門の手前に集結させておくと、すぐに羅刹を攻撃しにいける。雷門が開いたら一気に突き進み、銀角に必殺技を食わせよう。銀角は、カンナの攻撃で半分近く体力が減っているはずなので簡単に倒せることだろう。



■浅草小マップ

小マップでの目的は暴走したアイリスを止めること。大神とさくらが1回ずつ隣接すると、あやめからの通信が入る。その後、アイリスをさくらと大神で挟み込むと2択のリップスAが発生する。ここで、“説得をする”を選ぶと無条件でイベントが発生するが、“叱る”を選択した場合、直後に発生する2択のリップスBで“子供でいいじゃないか”を選ばないとイベントに移行しない。ここで“きみはもう立派な大人さ”を選択してしまうとアイリスの信頼度が下がり、リップスAに戻ってしまう。なお、リップスA、Bともにタイムオーバー時は信頼度に変化をきたさない。

乙 作戦

黒之巢会撃破を優先せよ！

参加ユニット：大神、さくら、すみれ、マリア、紅蘭、カンナ

アイリスを救出に向かわない場合（タイムオーバー時も同じ）、さくらがアイリスの救出に向かう（この時アイリスの信頼度はダウンする）。前者だといきなり銀角戦へと雪崩れ込めたが、このパターンだと、まず右側にいる協侍を全滅させなければならない。

なお、こちらを選択した場合も味方の1ターン目が終わると上記と同じリップスが発生する。ここでは、あらかじめ“かばう”を施しておいたカンナを選ぶようにする（さくらを選んだり、タイムオーバーにしまうと大神が吸い寄せられる）。次に、残った光武たちを右側にいる協侍たちの破壊に向かわせる。倒し方は、前戦に囚役の大神を配置し、協侍が集まったところをすみれの必殺技と紅蘭、マリアの通常攻撃で倒す。奥の2体は大神を蒸気スタンドで待

機させつつ倒す。ただし、すぐに協侍を倒してしまわず、マリア、紅蘭、すみれが雷門前へ移動し終わるまでは防御に徹すること。また、カンナはこの間ひたすら銀角を攻撃する。協侍を全滅させるとあやめから通信が入り、翔鯨丸の砲台が蒸気分配機を破壊してくれる。この時、カンナが銀角の攻撃範囲外にいと、ランダムで隊員たちが吸い寄せられてしまう。カンナの行動と“かばう”の回数に気を配るとともに、万が一を考え、光武の体力を回復させておくように。その後、銀角を倒せばマップクリアとなる。



■雷門が破壊される！？

こちらのパターンだと味方の数が少ない上に、右側の協侍らを全滅させる必要があるため、クリアにかなりの時間を要する。よほどアイリスが気に入らない人は別にして、選択する余地はない。ただし、クリア後さくらに追いかけられたアイリスが雷門を破壊するイベントが発生するのだが、これがなかなか面白い。「サクラ」通を自称したいなら一度は見ておくべきだろう。

深川

第五話 花と咲かせよ!乙女の意地で!

序盤は平地の戦いだが、後半はきつい段差が行く手を阻む。大筒と蒸気火箭が強敵!



作戦図記号一覧

- | | |
|---------|-----------|
| 光 大神機 | 脇 脇侍(足軽) |
| 光 さくら機 | 脇 脇侍(火縄) |
| 光 すみれ機 | 脇 脇侍(大筒) |
| 光 マリア機 | 脇 脇侍(紅蜂隊) |
| 光 紅蘭機 | 将 孔雀(ミクロ) |
| 光 カンナ機 | 火 蒸気火箭 |
| 光 アイリス機 | 貨 貨物 |
| | 蒸 蒸気スタンド |

兵装性能分析表

兵装	耐久値	攻撃	防御	移動	回復	備考
脇侍 足軽	80	9	8	4	—	特になし
脇侍 大筒	80	10	4	3	—	特になし
脇侍 紅蜂隊	80	10	9	4	—	特になし
砲機 孔雀	600	13	15	7	200×2	必:雷破
砲台 蒸気火箭	150	15	10	—	—	特になし
障害物 貨物	60	—	7	—	—	特になし

地形的特徴

江戸時代には深川木場と呼ばれ、木材の集積地に使われていた旧深川区深川(現在の江東区深川)。このため木材運搬用の河が流れている。また、第二話以上に地形の高低差が激しく、移動範囲が限られる。前半戦の最難関マップ。なお、図中の地色なしの赤い"脇"マークは、途中に追加で現われる紅蜂隊を示す。

強力タッグ誕生！

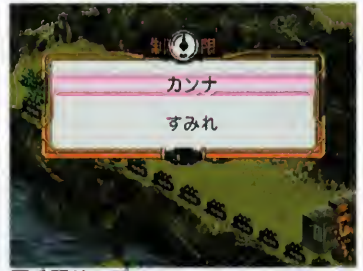
参加ユニット：大神、さくら、すみれ、マリア、紅蘭、カンナ、アイリス

2話の芝公園以来、久しぶりの高低差があるマップ。地形的には圧倒的に不利であり、部隊も2つに分割されてしまっている。追い討ちを掛けるように、カンナとすみれのMAX耐久値が120→80へと減少している。踏んだり蹴ったりだが、慎重に行動すれば、じつはそれほど難しくはない。

さて、大神らだが図のようなルートで進む。ポイントは、大筒Aの攻撃範囲に入らないように移動すること。そして、次のターンですみれの必殺技もしくは合体攻撃で蒸気スタンドAの段にいる敵を一掃する。次の難敵はマップ上段に配置されている蒸気火箭と大筒。対策だが、カンナを大筒の攻撃範囲ギリギリに立たせておき、次のターンで片方の火筒

を必殺技で破壊してしまう方法がいい。当然、次のターンで大筒の攻撃を受けるが、“かばう”を施しておけば問題ないはず。あとは、先行している大神、すみれ、カンナの3体で大筒を倒しながら最上段を目指す。

一方マリアらだが、橋手前にある蒸気スタンドで体力を回復させながら協侍を倒していく。大神らの部隊が、蒸気スタンドA付近に移動するとミロクのセリフが入り、図Aの地点に2体の紅蜂隊が現われる。ミロク機・孔雀のいる最上段に光武が移動するとイベントが発生するのだが、大神らがここにたどり着く前に、この2体を含むすべての紅蜂隊を倒しておきたい。



■重要リップス

すみれとカンナが隣接するとふたりのケンカが始まり、どちらの味方をするかのリップス選択を迫られる。すみれ、カンナどちらを選んで片方の信頼度が上がり、もう一方が下がってしまう。ただし、タイムオーバーにすると、少しだけだが両者の信頼度を同時に上げられる。状況に応じて取捨選択すればいいだろう。

紅蜂隊を全滅せよ！

参加ユニット：大神、さくら、すみれ、マリア、紅蘭、カンナ、アイリス

ミロク機・孔雀のいる最上段に光武が立つとイベントが発生し、6体の紅蜂隊が現われる。この6体と途中から現われた2体+初期配置の2体、計10体すべての紅蜂隊を倒すとマップクリア。

下段に出現した紅蜂隊はマリアらの部隊で対応するとして、問題は再上段に新たに出てくる6体。簡単に倒したいなら闇雲に突き進まず、画面のように光武を配置してから戦いに挑むべきだろう。配置が完了したら最上段へと駆け上り、右の3体をすみれの必殺技で倒し、左の3体をカンナで倒す(カンナには一応“かばう”を施しておく)。このとき、カンナが一番奥の紅蜂隊から倒すように。こうしないと紅蜂隊が下段へと下がって来ってしまう場合がある。イベントが始まると移動が味方ターンの初めに戻るので、これを上手く利用するといいい。



■すみれとカンナをこのように配置してから最上段へと上がるようにする。



■対紅蜂隊戦が始まったら、すみれはこの位置に移動し必殺技を使うのだ。



■ミニイベント

紅蜂隊をすべて倒すと、追いつめられたミロク機がさくら機に向かって怪しい光線を放つイベントが発生する。直後、ミロク機は捨てセリフとともに消えてしまうのだが、これが後のアドベンチャーパートの布石になっている。

帝劇地下

第六話 帝都大崩壊!?

ミロクが帝国華撃団本部の地下を急襲！
決死の抵抗を試みるマリアたち、そこに大神とさくらが合流する。



作戦図記号一覧

光 大神機	光 紅蘭機	将 孔雀(ミロク)
光 さくら機	光 カンナ機	整 整備品
光 すみれ機	光 アイリス機	蒸 蒸気スタンド
光 マリア機	協 協侍(紅蜂隊)	

兵装性能分析表

兵装	耐久値	攻撃	防御	移動	回復	備考
協侍 紅蜂隊	80	10	9	4	—	特になし
ミロク機 孔雀	600	13	15	7	200×2	必:雷破
障害物 整備部品	200	—	15	—	—	特になし

地形的特徴

第六話は銀座帝劇本部の地下2階にある帝撃地下工場が戦場になる。地形の特徴は扉で区切られた3つの部屋で構成されているという点。さらに、格納庫には霊子甲冑を修理するための整備部品が配置されている。なお、この整備部品には2種類のものがあるが、図中では色を変えて示してある。難易度は高め。

甲 作戦

耐久力の減少した光武を救え！

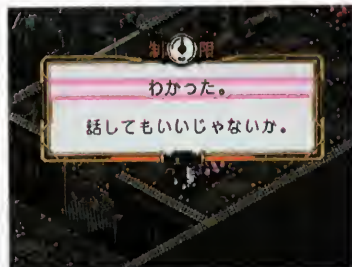
参加ユニット：大神、さくら、すみれ、マリア、紅蘭、カンナ、アイリス

このマップは、2つの扉で仕切られた3つの部屋で構成されている。最初のうちは敵は紅蜂隊のみだが、先行していたマリアらの体力が著しく減少しているため、慎重に行動させる必要がある。

クリア条件はミロク機・孔雀を倒すこと。孔雀のいる部屋に行くには、扉Bを開けなければならぬ。開け方は、図で示したA、Bそれぞれの地点に光武を移動させると扉a、bが開くという仕掛けになっている。行動手順だが、まず大神とさくらをA地点に向かわせる。一方、マリアらは紅蜂隊を破壊しつつ扉aの前に集合させておく。扉aが開いたら、さっさと負傷している光武を蒸気スタンドで回復させよう（紅蜂隊の攻撃範囲に気を配って行動すれば回復さ

せる必要はないのだが……）。体力が回復したら、マリア、紅蘭、すみれ、アイリスの4機で、閉じこめられていた部屋に残っている紅蜂隊を破壊するのだ。あとは、B地点にある整備部品を破壊して扉bを開けるだけ。

なお、扉bを開けるか、もしくは孔雀に攻撃を加えると、マリアらが閉じ込められていた部屋の整備品のいくつかが紅蜂隊に変身する。このため、あらかじめ紅蜂隊に変わる整備品は破壊しておくように（よく見ると変身する整備部品は人型に近い形をしている）。



■重要リップス

さくらと大神が隣接すると2択のリップスが発生する。ここで"わかった"を選ぶとさくらの信頼度が上がり、"話してもいいじゃないか"を選択すると逆に信頼度が下がる。タイムオーバー時は、信頼度に変化を来さない。

壁越しにミロクを攻撃せよ

参加ユニット：大神、さくら、すみれ、マリア、紅蘭、カンナ、アイリス

孔雀は移動範囲7、射程距離5という性能になっている。また、通常攻撃は貫通弾なので、一列に並ばないように注意すべきだろう。

倒し方は以下のとおり。まず、アイリスをC地点に移動させる(当然"かばう"を施しておく)。すると、これに呼応して孔雀が移動を開始。つぎのターンでアイリスをD地点に移動させると孔雀は右下の写真の位置で停止する。事前に壁向こうに配置しておいた、マリア、紅蘭、すみれらの攻撃で孔雀の体力を半分以上減らしたら、今度は大神、さくら、カンナの3人を部屋に突入させる。この時、壁沿いに移動させるのがポイント。あとは、順番に攻撃を当てていけば体力を回復されることなく倒せるはずだ。なお、孔雀の体力が30%以下になると怒って能力がアップするが、たいして問題ないだろう。



■このD地点にアイリスを移動させると孔雀が動き出す。



■画面のような陣形を組み立てられたら、孔雀は倒したも同然となる。



■楽勝パターン？

マリアと紅蘭の攻撃は通常、必殺ともに壁をすり抜ける(すみれは必殺のみ)。アイリスを使って孔雀をうまく誘導すれば、扉を開けることなくクリアできる。しかもノーダメージ。まあ、ちょっと邪道な戦法であるので、あまりおすすめすることはできない。また、正規のクリア法ではないため、ゲームが誤作動を引き起こす可能性もある。注意されたし。

乙 作戦

黒之巢会本拠地

第七話 決戦・命の限り!

舞台を日本橋地下に移し、黒之巢会の本拠地へ向かう華撃団。地下へと通ずる不気味な回廊の奥にはあの天海が待ち受けている。



作戦図記号一覧

光 大神機	協 脇侍(火縄)
志 ヒロイン1	協 脇侍(大筒)
式 ヒロイン2	協 脇侍(近衛)
参 ヒロイン3	工 脇侍工場

兵装性能分析表

兵装	耐久値	攻撃	防御	移動	回復	備考
脇侍 火縄	80	8	6	5	—	特になし
脇侍 大筒	80	10	4	3	—	特になし
脇侍 近衛	120	12	13	5	—	特になし
障害物 脇侍工場	200	—	16	—	—	特になし

地形的特徴

旧日本橋区日本橋（現在の中央区日本橋）の地下が戦闘地帯。降魔戦争、魔の封印の地であり、黒之巢会の本拠地でもある。地形に高低差はあるものの、第2、5話に比べ障害となるもの少ない。このため移動が楽になっている。

誰を本拠地へ連れていくのか？

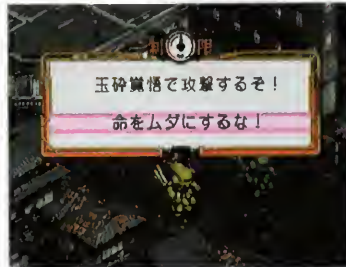
参加ユニット：？（プレイヤーの任意）

蒸気演算機の光を頼りに、天海を倒しに出撃したが、そこで待ち構えていたのは又丹だった。震と知るも周りを脇侍に取り囲まれてしまう。このとき、発生する2択のリップスで"命をムダにするな"を選ぶと累積信頼度トップの隊員の信頼度が上がる。直後、さくらが登場し、無事脱出することに成功。翔鯨丸に戻った大神らは、さくらの夢から天海の居場所を知る。そして、黒之集会との戦いに終符を打つべく日本橋に向かう。

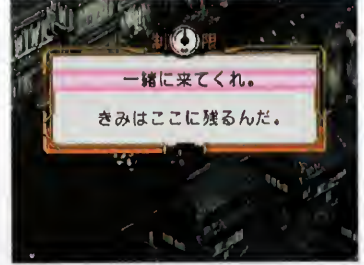
日本橋に着くと数回の会話後リップスが発生。ここで天海の元に連れていく3人を決定する。オススメはマリア、すみれ、紅蘭の3人。マリアは絶対に連れていった方がいいが、残る2人は信頼度があまりに低いようなら別の隊員にした方がいいかもしれない。



■蒸気演算機を見つめる花組の隊員たち。



■"命を大事に"を選択して信頼度を上げよう。



■重要リップス

天海の元へ向かうイベントのリップスは2択。連れて行く、行かないどちらを選んでも信頼度が上がる。また、タイムオーバーにすると信頼度は変化せず、勝手について来てしまう。なお、リップスの順番は信頼度が高い順になっており、連れて行く3人が決定した時点で残りのリップスは省略される。

脇侍工場を破壊せよ！

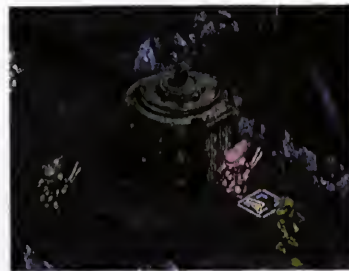
参加ユニット：大神とイベントで選択した3名

段差が激しいマップだが、苦戦を強いられた2、5話のように上に登るマップではなく、下るマップなので比較的簡単にクリアできる。

クリア条件は、3カ所に建っている脇侍工場の破壊。これらをすべて壊すと天海の間への道が開かれるのである。さて、具体的な戦法であるが、まず大神を単独で一番手前の工場Aの破壊に向かわせ、残り3体が脇侍らを倒しつつ中央の段差部分を下っていくという方法を採用。この3体は、工場Bの段まできたら2手に別れて、マリアを除く2体が真ん中の工場Bを破壊し、工場Cはマリアが工場Bの段から必殺技で攻撃すると効率がいい。目安として工場は、必殺×1、通常攻撃×2で破壊可能。なお、4ターンごとに工場から近衛が出現するが扉の前に立ってフタをしていれば出現しない。

3人の信頼度が高ければ、6～7

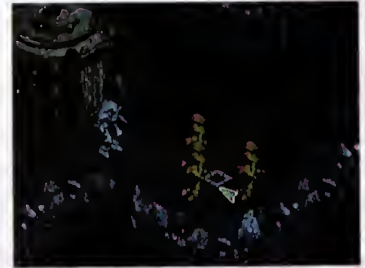
ターン、かかっても9ターン以内でクリアできるはずだ。



■扉の正面に立てば、近衛は出現してこない



■マリアや紅蘭（すみれの必殺技も可）なら、ここから工場Cを攻撃できる。



■初登場の近衛。2回攻撃できる上に耐久力もほかの脇侍に比べて高い。甘く見ているとやられるので注意すべきだろう。ただし、2回攻撃をしてくる場合に、同じユニットを続けて狙ってくることはない。覚えておこう。

天海の間

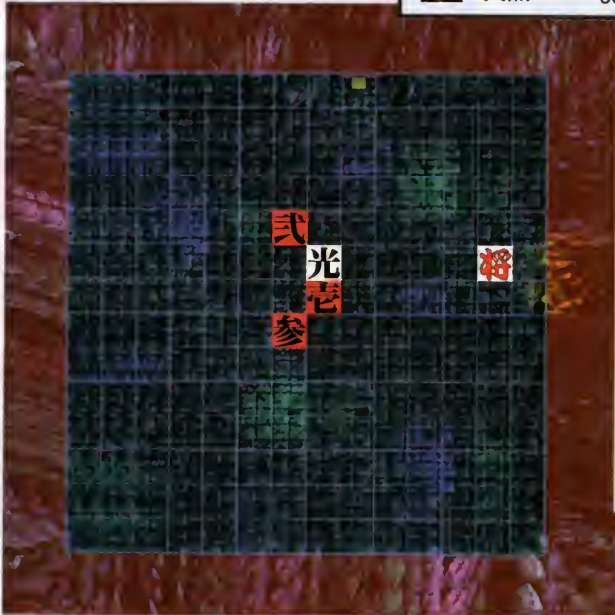
第七話 決戦・命の限り!

帝都の民を苦しめてきた天海を遂に追いつめた。果たして、華撃団は圧倒的な強さを誇る天海を闇に葬り去ることができるのか?



兵装性能分析表・壱

兵装	耐久値	攻撃	防御	移動	回復	備考
天海機 天照	600	16	12	4	100×1	必:六星剛撃陣

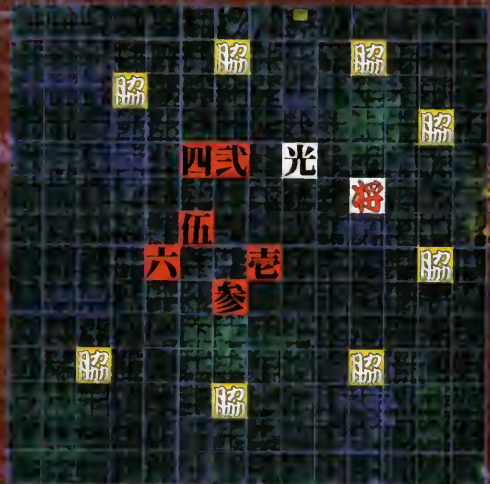


作戦図記号一覧

光 大神機	伍 ヒロイン5
参 ヒロイン1	六 ヒロイン6
式 ヒロイン2	脇 脇侍(近衛)
参 ヒロイン3	将 天照(天海)
四 ヒロイン4	

地形的特徴

日本橋地下最深部。障害物は一切なく平坦、移動可能な範囲もほぼ真四角なので、攻撃に支障を来すことはないが、逆に地形を利用した防御はできなくなっている。作戦図がふたつあるのは、天海戦が2回行なわれるから(上が1戦目、右が2戦目)。また、花組隊員の初期配置を参、式、参……としてあるのは、プレイヤーによってメンバー選択が異なるためだ。なお、天海が倒れた後は、ここが葵叉丹と降魔の本拠地になる。



兵装性能分析表・弐

兵装	耐久値	攻撃	防御	移動	回復	備考
脇侍 近衛	120	12	13	5	—	特になし
天海機 天照	900	20	18	4	200×1	必:六星剛撃陣

甲 作戦

黒之集会との最終決戦

参加ユニット：大神とイベントで選択した3名

遂に黒之集会の総帥、天海と対決するときが来た。敵は魔装機兵"天照"(あまてらす)を操る天海ただひとり。だからといって、決して甘く見ない方がよい。天照の通常攻撃は射程距離5の貫通攻撃(すみれの通常攻撃が射程距離5になったと思ってもらおうと分かり易い)になっているため一直線上に光武を並べると多大なダメージを受けてしまう。さらに必殺技の"六星剛撃陣"は射程距離2ながらも周囲5マス以内のユニットすべてにダメージを与える。攻撃力も他の魔装機兵と比べものにならないほど強力である。このため、配置を間違えたり必殺技の出し惜しみなどしていると全滅しかねない。肝に銘じておこう。

攻略法としてはまず、1ターン目

にすべての必殺技を天海機・天照に当てる。天海も必殺技を使って反撃してくるが気にしなくていい。そして、2ターン目。すでに天海は瀕死の状態になっているはずなので、すかさず通常攻撃を当てるだけで倒すことが可能だ。しかし、これで戦いは終わったわけではない……。



■天照から繰り出される通常攻撃は貫通する！



■ミニイベント

天海復活イベント。近衛が8体登場するが、こちらも日本橋で黒之集会の進行を妨げていた光武が追いついてきて7体になる。各隊員の信頼度がかなり上がっているため、戦力的には互角以上だろう。

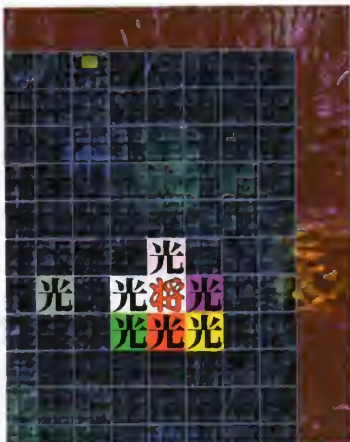
乙 作戦

天海に正義の鉄槌を！

参加ユニット：大神、さくら、すみれ、マリア、紅蘭、カンナ、アイリス

近衛が8体登場するが、基本的にやることは復活イベント前と同じ。まず、天海機・天照を囲むように移動。このときにさくらとすみれの必殺技を効果的に使ってまわりの近衛を巻き込みながら天海にダメージを与える。3~4回必殺技を当てると天海の体力が半分ぐらいになるので、体力を3分の1以下にしないよう通常攻撃に切り替える(あまり減らすと次のターンで天海が体力を回復させてしまうから)。あとは何とか敵ターンをしのぎ、2ターン目に残りのキャラが必殺技を使えば、天海を倒すことができるはず。

万が一それで倒せなかった場合は、アイリスの必殺技で体力を回復させ、3ターン目に備えるように。ポイントは、近衛の攻撃範囲をきちんと把握し、同じ光武が続けて近衛の攻撃を受けないようすることだ。



■理想的な陣形

日本橋のイベントで誰を選択するかにもよるが、すべての隊員から一定の信頼度を獲得していれば上記のような陣形を1ターン目に敷くことができる(この時、アイリスは通常攻撃、それ以外は必殺技を使って天海にダメージを与える)。これをもし実行できれば2ターンで必ず天海を倒せる。非常に美しいパターンなので機会は少ないと思うが是非試してみてください。



■復活した天海を倒すと、イベントが発生する。

明治神宮

第八話 平和な日々はデートだよ

初詣で賑わう明治神宮を突如悪夢が襲う。葵叉丹に率いられ魔界から現れた強敵・降魔に対し全力を尽くして戦う華撃団。しかし歯が立たない。どうする!?



作戦図記号一覧

- 光 大神機
- 光 さくら機
- 光 すみれ機
- 光 マリア機
- 光 紅蘭機
- 光 カンナ機
- 光 アイリス機
- 降 降魔(鈎爪)

兵装性能分析表(砲撃前)

兵装	耐久値	攻撃	防御	移動	回復	備考
降魔 鈎爪	500	19	31	4	—	特になし

兵装性能分析表(砲撃後)

兵装	耐久値	攻撃	防御	移動	回復	備考
降魔 鈎爪	120	16	16	4	—	特になし

地形的特徴

いわずと知れた初詣の名所、明治神宮。階段から本殿までまっすぐ石畳の道が広がり、中央にはシンボルの巨大な鳥居が見える。この、太正12~13年頃は神宮の歴史も浅く、帝都の新名所として賑わっていた。なお、図中の赤い"降"の字(地色なし)は、砲撃後の鈎爪の位置を示す。

甲 作戦

光武が限界…!?

参加ユニット：大神、さくら、すみれ、マリア、紅蘭、カンナ、アイリス

降魔との初めての戦い。敵はたった4体しかいないが、耐久値がなんと500 (!)もある。さらに、光武の性能が攻撃5→2、防御5→2、へと弱体化（移動力は変わらず）。このため、真っ向から戦闘しても勝ち目はない。（試しに必殺技を当ててもらえれば、まったく降魔の体力を減らせないのであるが）。

ここは、不本意ながら戦闘せず、鳥居の奥に逃げ込もう。ただ、まったく攻撃しないと次のイベントが始まらない。とりあえず、マリアまたは紅蘭の通常攻撃で1回攻撃を仕掛けてみよう。すると、あやめから通信が入り降魔を飛鯨丸で砲撃してくれる。もちろん、鳥居のなかに逃げ込むまえに攻撃していた場合も、同様の手順でイベントは進んでいく。

砲撃後、降魔の耐久値は500→120へと激減している（ちなみに攻撃力や防御力も、それぞれ19→16、31→16へと減少）。あとは、煮るなり焼くなり好きのように料理してあげよう。合体攻撃やすみれの必殺技を併用しながら攻撃を加えていけば、砲撃後3～4ターンで全滅させられるはずだ。



■合体攻撃を使うと効率がいい。



■降魔との戦いが終わると光武は動かなくなってしまう。天海戦ですでに光武は限界を超えていたのだった…。

乙 作戦

必見裏技！ 強敵・降魔はこう倒す

参加ユニット：大神、さくら、すみれ、マリア、紅蘭、カンナ、アイリス

前項で砲撃前の降魔には勝ち目はないと書いたが、実は倒す方法はある。これは砲撃イベントを引き起こす条件と降魔の行動パターンを逆手に取った戦法だ。問題となる砲撃イベントの条件だが、これは"通常攻撃を選択する"という至って単純な行為（攻撃する必要はなく、選択するだけでオーケー）。つまり、通常攻撃を選択しなければ、砲撃イベントは発生しない。さらに、降魔は鳥居の奥には絶対に入ってくないという行動パターンを持っている。

この2つをうまく利用すると耐久値500の降魔も見事に倒せる。具体的には、光武を鳥居の奥まで撤退させ、さくら、すみれ、マリアら射程の長い必殺技でちまちま攻撃すればいい。もし、降魔が攻撃範囲まで移動してくないようなら、"かぼう"を施した光武を使って誘導してくればいだろう。所要時間30分ほどで全滅可能だ。



■この位置から射程距離の長い必殺技で降魔を攻撃する。



■ちなみに苦労して砲撃前に倒しても、とくにご褒美はない。砲撃イベントが発生させるとなぜか降魔は復活しているのだ。



■通常攻撃を選択しなければ砲撃は起きない。

銀座

第八話 平和な日々はデートだよ

帝国華撃団花組の新兵器、神武の初陣。降魔によって破壊された銀座を解放せよ！



作戦図記号一覧

- 神** 大神機
- 神** さくら機
- 神** すみれ機
- 神** マリア機
- 神** 紅蘭機
- 神** カンナ機
- 神** アイリス機
- 降** 降魔(鈎爪)
- 降** 降魔(液射)
- 降** 降魔(酸弾)
- 将** 火輪不動(猪)
- 蒸** 蒸気スタンド

兵装性能分析表

兵装	耐久値	攻撃	防御	移動	回復	備考
降魔 鈎爪	120	16	16	4	—	特になし
降魔 液射	120	15	14	5	50×2	特になし
降魔 酸弾	120	18	8	3	—	特になし
猪機 火輪不動	1200	25	18	5	—	必:爆炎・萩裂砲陣

地形的特徴

銀座一番の繁華街が今回の戦闘地帯。しかし、黒之集会所が引き起こした六破星降魔陣によって大半の建物が破壊されている。このため以前のような活気を感じることはできない。区画整備された碁盤の目のような道路が特徴的だ。

作戦 甲

神武の力を世に示せ！

参加ユニット：大神、さくら、すみれ、マリア、紅蘭、カンナ、アイリス

ここでの目的は、明治神宮で取り逃がした猪が操る火輪不動を倒すことだ。マップ全体を見渡すと降魔が至るところに配置されている。が、初陣の神武は非常に優れた機体なので、ザコ戦で苦戦することはない。ここは神武の性能を確かめながら、ゆっくり進むといいだろう。ただ、より簡単にクリアするにはチョットしたコツがある。

進めかたは以下のとおり。まず、1ターン目にカンナを前方に6進める。つぎにさくらをカンナの後方につけるように同じく6進める。こうしておいて2ターン目にさくらが新必殺技を使う(画面写真参照)と6体の降魔を一気に倒せる(ちなみに、さくらの移動力が7になっていれば8体倒せる)。ポイントは、ほかの神武がさくらやカンナの前に決して出ないようにすることだ。その後は、カンナ

を前線に配置して、一気に火輪不動の元へ突き進もう。ただし、無駄な戦いを繰り返す必要はない。とくにこのマップに配置されている降魔は攻撃範囲にさえ入らなければまったく動かないように設定されている。経験値という概念がない以上、極力戦闘を避けていくことがクリアへの早道となるだろう。



■1ターン目の移動が肝心。画面のような陣形を組むように心がける。



■2ターン目この位置から、さくらの新必殺技を使う。さくらの移動力が6だと、一番端の2体を倒せない。しかし、降魔の攻撃範囲に入らないかぎり動かないので無視していいだろう。

作戦 乙

灼熱の炎から身を守れ！

参加ユニット：大神、さくら、すみれ、マリア、紅蘭、カンナ、アイリス

火輪不動戦でもっとも注意しなければならない事項は、必殺技“爆炎・破裂砲陣”の有効範囲の広さである。さくらの新必殺技とまったく同じ性能(射程距離無限大、攻撃範囲3ライン)を有し、神武が射程に入ると必殺技を使ってくる。射程内で固まって移動していると痛い目に遭うので十分注意するように。ただ、移動してから必殺技を使うということがないので、同じラインにさえ並ばなければ問題ない。

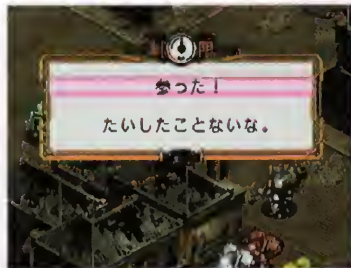
この1点に気を付けながら移動を繰り返し、火輪不動を取り囲むように陣形を組み必殺技を連発すればいい(ただし、複数機が必殺技を食らわないように陣形を組む)。耐久力が高いため多少は手こずるが問題ないだろう。また、通常攻撃はすみれと同じ直線、貫通型なので一直線に神武を配置しないように心がけるとなおベターである。ただ、どうしても最低1回は火輪不動の必殺技を食

らってしまう。このときはアイリスの必殺技で回復してあげればOKだ。逆に左記で説明しているようにリップスで敵の性能を落とすことも可能なので、射程にワザと入り早め早めに必殺技を使わせるという手もある(右画面写真参照)。

なお、火輪不動の通常攻撃範囲に入ったり必殺技を使われるとザコが動き出すが、これらがたどり着く前に火輪不動を倒せるはず。無理して倒しに行く必要はない。



■猪を誘導して早めに必殺技を撃たせる時は“かばう”を施しておくように。



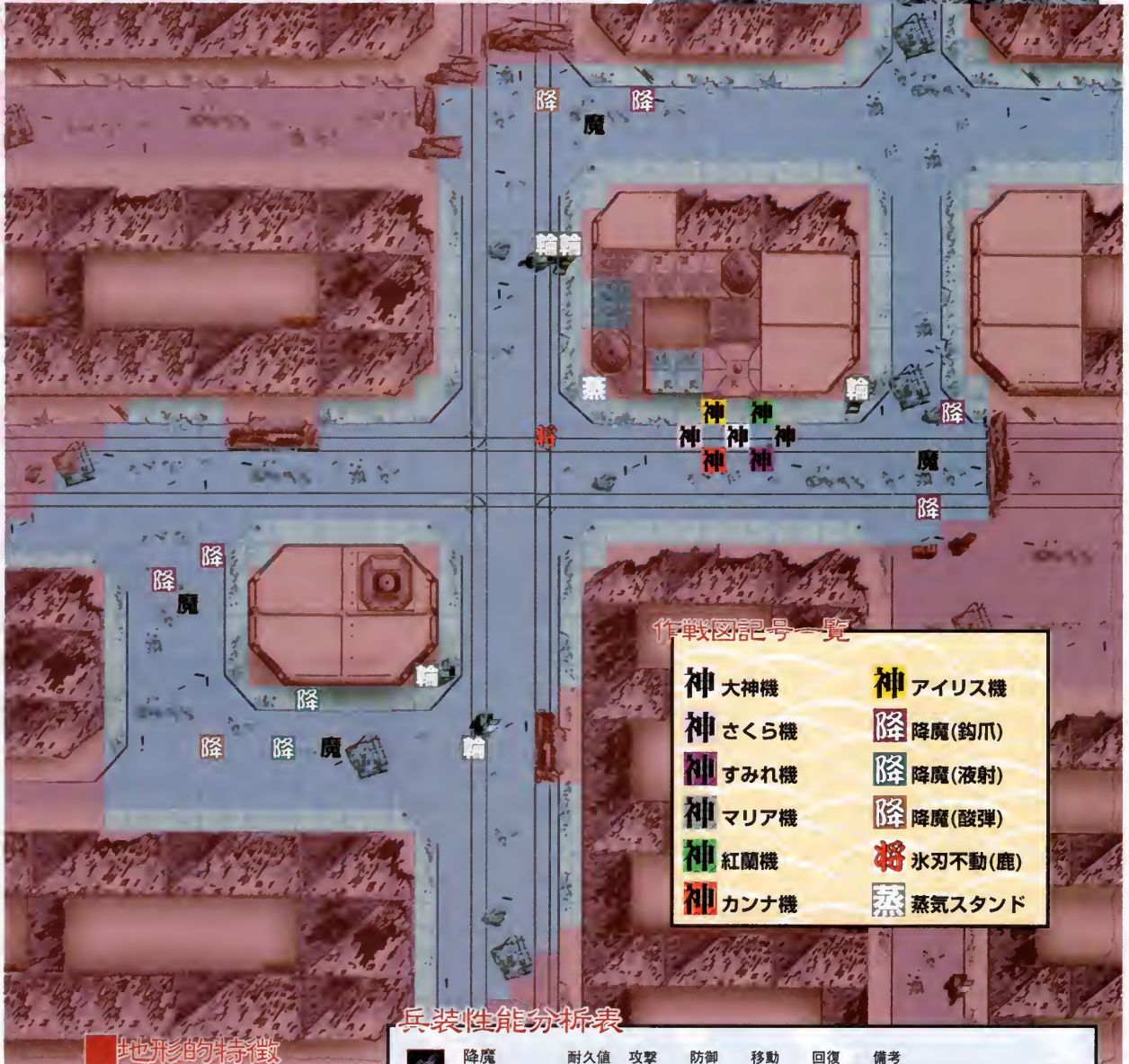
■重要リップス

火輪不動が2回目の必殺技を使った直後に2択のリップスが発生する。ここで“参った”を選択(もしくはタイムオーバー)すると猪の防御力が6→2になる。逆に“たいしたことはない”を選択してしまうと攻撃力が13→18になってしまうので十分注意。

帝劇前

第九話 現われた最終兵器

降魔急襲！ 帝国華撃団花組に命ず。帝劇内部への進入をなんとしても阻止せよ！



作戦図記号一覧

神 大神機	神 アイリス機
神 さくら機	降 降魔(鈎爪)
神 すみれ機	降 降魔(液射)
神 マリア機	降 降魔(酸弾)
神 紅蘭機	将 氷刃不動(鹿)
神 カンナ機	蒸 蒸気スタンド

兵装性能分析表

兵装	耐久値	攻撃	防御	移動	回復	備考
降魔 鈎爪	120	16	16	4	—	特になし
降魔 液射	120	15	14	5	50×2	特になし
降魔 酸弾	120	18	8	3	—	特になし
鹿機 氷刃不動	800	23	23	8	200×1	必:氷魔・紅葉落とし、2回移動
召喚器 魔来器	300	—	18	—	—	降魔紹換
障害物 蒸気三輪	80	—	8	—	—	特になし

世界形勢特徴

蒸気鉄道の路線が東西南北に延び、財閥系の西欧建築物が立ち並び大帝園劇場前。道路には無惨に破壊された路面電車や蒸気三輪が転がっている。降魔・鹿の魔術によって雪が一面を覆われるが神武の移動に支障を来すことはない。

サクラ大戦

甲 作戦

大正ロマンに吹雪の嵐!?

参加ユニット：大神、さくら、すみれ、マリア、紅蘭、カンナ、アイリス

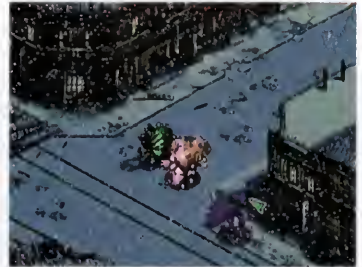
又丹に花組の攪乱を命じられた鹿が帝劇を襲う。戦闘開始直後にイベントが始まると、あたり一面は吹雪に覆われるのだが、移動力などに影響が出ることはない。

さて、このマップの序盤戦の目的は、4つの魔来器を破壊することだ。まずは、もっとも近い場所にある右の魔来器を、すみれと紅蘭の攻撃で破壊する。その一方、上の魔来器にマリアを、左下の魔来器にさくらを、そしていちばん左にある魔来器にカンナを向かわせる。行く手を阻む降魔たちは必殺技を効果的に使って倒していこう。

なお、降魔たちは基本的に帝劇を目指して移動する。例えば撃ち漏らしても深追いせず、帝劇前に残しておいた大神、アイリスのペアと魔来器

破壊後に戻ってきたすみれ、紅蘭ペアに任せておいた方がいいだろう。ただし、間違っても最終防衛線を突破されないように。帝劇への侵入を許すと、ゲームオーバーになってしまう(121ページも参照のこと)。

また、魔来器にたどり着いた神武は右の写真の位置から攻撃するよう心がけたい。魔来器からは4ターンごとに降魔が出現するのだが、この位置に神武を立たせれば降魔が出現しなくなるからだ。ただ、一気に4つの魔来器を破壊してしまわないように。理由は後述。ちなみに、信頼度修正値が攻撃5、防御2、移動0となっている神武は、戦闘中に1回かばってあげることで移動力が+1になる。うまく使えば、魔来器にすばやくたどり着けるだろう。



■この位置に立っていれば降魔は出現しない。

乙 作戦

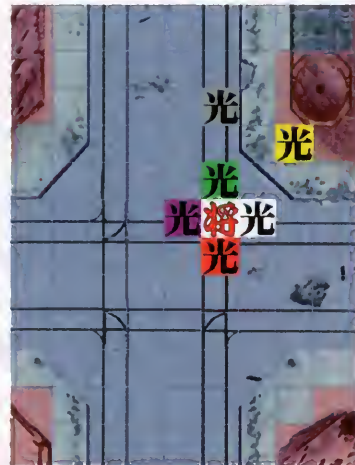
チームワークが攻略のカギ

参加ユニット：大神、さくら、すみれ、マリア、紅蘭、カンナ、アイリス

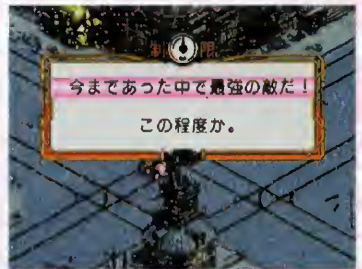
4つの魔来器すべてを破壊すると左図の地点に鹿機・氷刃不動が出現する(作戦図中央にある“将”のマークの位置)。氷刃不動は、築地で戦った刹那機・蒼角と同様、1ターンに2回移動を行う。逃げ足が速く、距離を取られると非常に厄介。なんとしても周りを囲んでしまいたいところだ。

取り囲んでしまう方法だが、これは非常に簡単。最初の出現位置はすでにわかっているので、わざと1つだけ魔来器を破壊せずに残しておく、右の図のように陣形を整える。このとき、残っている降魔を全滅させておくことはもちろん、各神武の気合を満タン&体力は全回復の状態にしておくべきだろう。そして、陣形が完成したら、残った魔来器を破壊する(さくらが破壊しに向かった魔来器を最後に破壊すると一番効率がいい)。すると鹿が包囲網の真ん中に登場するので、全員の必殺技で

ダメージを与える。敵に必殺技を使われるとかなり体力を奪われるが、ここはアイリスの必殺技で回復させる。あとはこの繰り返し。氷刃不動の登場から2~3ターンで倒せる。



■対氷刃不動戦での理想的な陣形



■重要リップス

氷刃不動が必殺技を使うと2択のリップスが発生する。ここは“この程度か”を選択するのが正解。こうすることで鹿のパラメーターを攻撃力14→11、防御力11→9へと下げられる。逆に“最強の敵だ”を選択(もしくはタイムオーバー)すると攻撃力14→16、防御力11→13になってしまう。くれぐれも間違えないように。

銀座(深夜)

第九話 現われた最終兵器

降魔最凶の使者が、銀座に舞い降りる。果たしてこの難関を花組は切り抜ける



作戦図記号一覧

- 神 大神機
- 神 さくら機
- 神 すみれ機
- 神 マリア機
- 神 紅蘭機
- 神 カンナ機
- 神 アイリス機
- 降 降魔(鈎爪)
- 降 降魔(液射)
- 降 降魔(酸弾)
- 将 紫電不動(蝶)
- 電 電撃塔
- 蒸 蒸気スタンド



地形的特徴

東西に流れる運河に2本の橋が架けられている。そして、水面にはガス灯の光が微かに反射している。地形の特徴は乏しく、敵味方ともどちらが有利不利ということはない。銀座というよりは、築地にかなり近い場所になっている。

兵装性能分析表

兵装	耐久値	攻撃	防御	移動	回復	備考
降魔 鈎爪	120	16	16	4	—	特になし
降魔 液射	120	15	14	5	50×2	特になし
降魔 酸弾	120	18	8	3	—	特になし
猪機 紫電不動	900	24	20	4	200×1	必:雷舞・電死牡丹
砲台 電撃塔	300	24	18	—	—	特になし

甲 作戦

恐怖の稲妻科回廊を突き進め

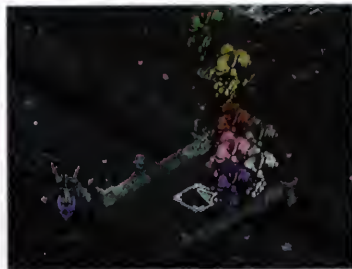
参加ユニット：大神、さくら、すみれ、マリア、紅蘭、カンナ、アイリス

このマップで、もっとも注意すべき敵は初登場となる電撃塔だ。攻撃範囲が5マスと広く、攻撃力も高い。しかも、着弾点から2マス以内にいるキャラクターすべてがダメージを受ける（紅蘭の通常攻撃と同パターン）。絶対に攻撃範囲に入ることがないように注意したい。逆に、電撃塔にさえ気を付けていれば、まったく問題のないマップとも言える。あと、戦闘が始まる前のイベントで、大神機は体力が80に減っているはず。回復し忘れていると思わぬところでダメージを受け、ゲームオーバーになりかねない。1ターン目に必ず回復しておくべきだろう。

では早速、攻略に移ろう。といっても特別な戦法はなく、素直に道に沿って進んでいくしかない。まずは、

目の前の電撃塔をカンナ、マリア、アイリス、すみれらの通常攻撃で破壊。迫ってくる2体の降魔を始末した後、カンナとマリアの必殺技と大神の通常攻撃でつぎの電撃塔を破壊する。橋のあたりにいる降魔だが、これはすみれの必殺技で一気に始末するといいたいだろう。

つぎに橋向こうにある電撃塔の攻撃範囲ぎりぎりまで待機させ（右画面写真参照）、次のターンに一気に突っ込んで破壊する。その際、さくらだけは電撃塔を気にせず対岸に渡り、上方向の降魔を巻き込むように必殺技“破邪剣征・百花繚乱”を使えば、残りの降魔の大半を倒せる。あとは、行く手を阻む電撃塔と、百花繚乱で撃ちもらった降魔を順番に倒していくだけだ。



■理想的な陣形

複数ある電撃塔の中では、マップ中央の下の橋のたもとにあるものが攻略の要となる。橋の手前でこのような陣形を敷いておき、一気に電撃塔を破壊するのだ。さらに、橋を突破したあとさくらの必殺技を上方向に向けて放つと、敵戦力の半分以上を葬り去ることができる。

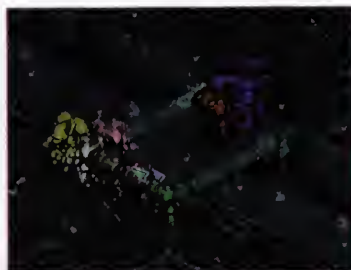
黄昏の三騎士、最後の刺客登場

参加ユニット：大神、さくら、すみれ、マリア、紅蘭、カンナ、アイリス

ザコの降魔をすべて倒すと蝶のセリフが入り、紫電不動戦に突入する。ここでも2つの電撃塔が立ち塞がる。特攻していても構わないが、一歩間違えると即死の可能性も。ここは速攻で倒すのを諦め、ターン数はかかるが安全な囮作戦を採るべきだろう。

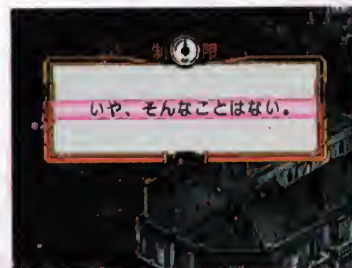
手順だが、まず一番移動力の高い光武を使って、紫電不動を橋の手前まで誘導する。当然、囮役には“かばう”を施しておかなくてはならない。コツは、紫電不動の攻撃範囲ギリギリの地点に光武を立たせるように動かすこと。うまく電撃塔の攻撃範囲外（橋のたもと付近）まで引き寄せたらあとは周りを取り囲みながら攻撃を開始する。ポイントは、紫電不動の体力が半分以下になったら通常攻撃に切り替えること。あまり体力を減らす（目安は3分の1程）と回復されてしまう。攻撃を開始した最初のターンにカンナ、マリア、

さくら、すみれが必殺技を使い、残りは通常攻撃にする。そして、つぎのターンに大神、紅蘭の必殺技を当てる。この方法だとうまくいく確率が高い。



■カンナ機あたりで、紫電不動を橋のこの位置までおびき寄せる。“かばう”を忘れずに。

乙 作戦



■重要リップス

紫電不動が必殺技を撃つと1択のリップスが発生する。“そんなことはない”を選択してしまうと相手の攻撃力が11→17にアップし、気合い値も満タンになってしまうので要注意。タイムオーバーだと変化なしなので、時間切れを待とう。

聖魔城入口

第十話 最後の審判

世界の、帝都の、そして人類の未来を守るため、帝国華撃団が全勢力を傾け聖魔城の霊子砲発射阻止に向かう。



作戦図記号一覧

- 神 大神機
- 神 さくら機
- 剛 すみれ機
- 神 マリア機
- 剛 紅蘭機
- 剛 カンナ機
- 神 アイリス機
- 降 降魔(鈎爪)
- 降 降魔(液射)
- 降 降魔(酸弾)

兵装性能分析表

兵装	耐久値	攻撃	防御	移動	回復	備考
降魔 鈎爪	120	16	16	4	—	特になし
降魔 液射	120	15	14	5	50×2	特になし
降魔 酸弾	120	18	8	3	—	特になし

地形的特徴

東京湾にかつてあった土地“大和”、その中心に存在した聖魔城の入口が戦闘の舞台。正面には、聖魔城最深部へと通じる巨大な扉が堅く閉ざされている。なお、この扉は右側にあるスイッチを操作することで開けられる。

聖魔城の入口に立つ！

参加ユニット：大神、さくら、すみれ、マリア、紅蘭、カンナ、アイリス

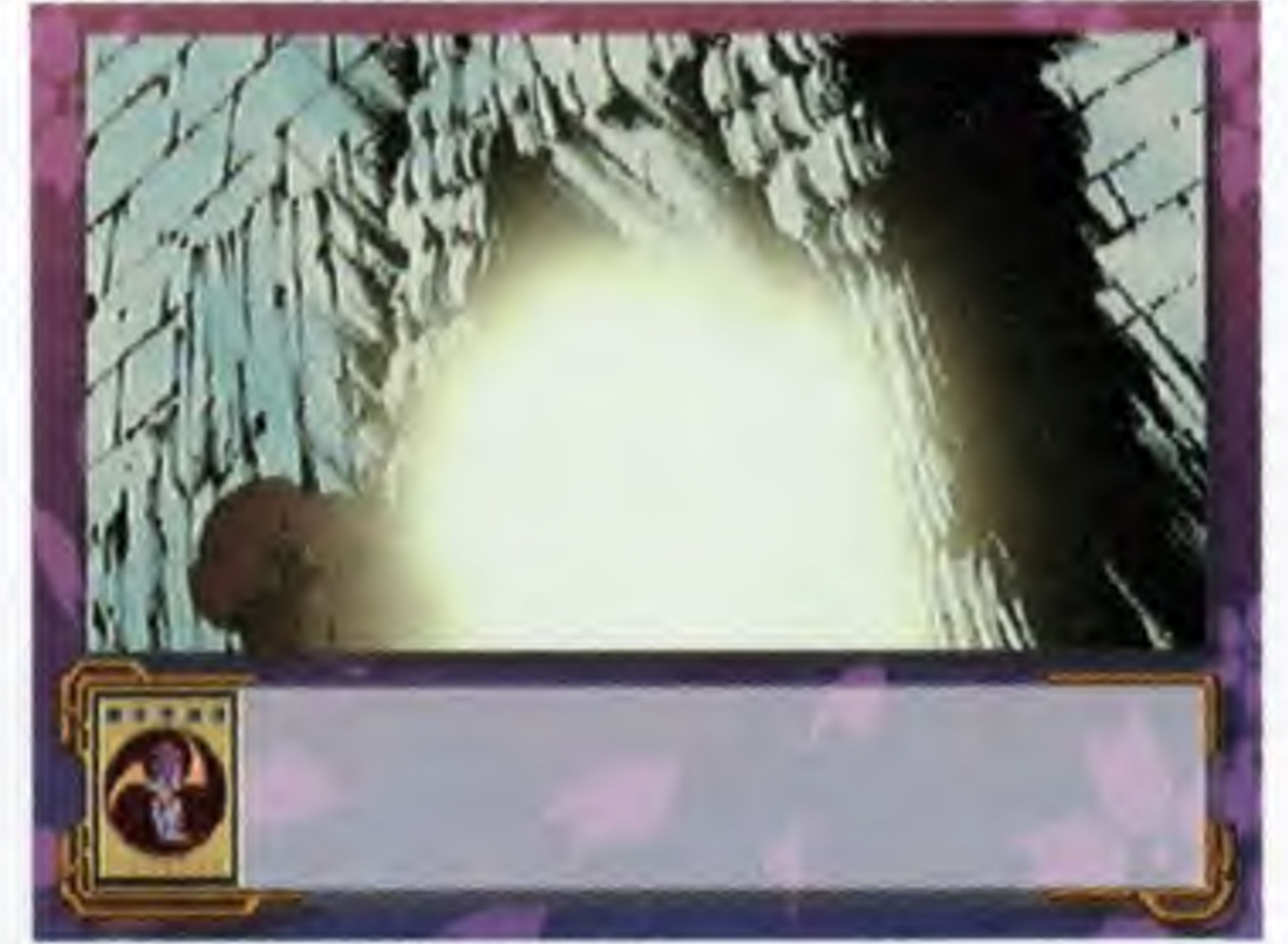
これから紹介していく10話だが、全体的にイベント的色彩が強くなっている。このため、戦闘で負けることはまずない（自ら進んで「負けよう」と思わない限り負けられない）と思われる。最終戦にしてはあまりに簡単に拍子抜けしてしまうかも。しかし、あくまで『サクラ大戦』は、シミュレーション主体のゲームではなく"ドラマティックアドベンチャー"である。割り切ってサクサク進んでいこう。

では、聖魔城入口の戦いから順番に説明していく。ここでの戦いは、まず圧倒的な敵（鉤爪×10、酸弾×4、液射×2）の数に驚かされるだろう。ただ、ヒロインとの合体攻撃を使えば半分以上倒すことができる。例え何機か倒し損ねたとして

も、すみれやさくらの必殺攻撃で対処すればいい。所要ターン数は3~4ターン。スティックに通常攻撃でどこまで戦えるか試してみるのもよし（そんな酔狂な考えの持ち主はまずいないだろうが……）、逆に最短手順でクリアーを目指すのもよし、というところか。



■遂に又丹と対決するときが来た。



■ミカサの主砲炸裂

遂に又丹と対決するときが来た。翔鯨丸の砲台では壊せなかった聖魔城の強固な城門も、帝国華撃団の秘密兵器・空中戦艦ミカサの93センチ砲の前に崩れ去る…。あとは靈子砲を破壊し、あやめを又丹の手から取り戻すだけだ。

仲間を守るために…

参加ユニット：大神、さくら、すみれ、マリア、紅蘭、カンナ、アイリス

聖魔城の入口にいる敵をすべて倒すと、しばらくイベントの戦闘マップでのイベントシーンが続く。

ちなみに、さくらがヒロインだった場合、カンナ、すみれ、紅蘭、マリア、アイリスの順に殉死していくイベントが展開される。なお、さくら以外がヒロインだと、その隊員が殉死したイベントがさくらバージョンに変化するという仕組みだ。参考までに、各隊員の名セリフを掲載しておく。



■すみれの気合が敵を圧倒



■身を挺して仲間を守るマリア



■オーラを発するカンナ



■紅蘭の秘密兵器が炸裂！



■アイリスが特攻！

聖魔城回廊～殺女戦

第十話 最後の審判

「あやめさん、元に戻ってくれ!」。悲痛な叫びが聖魔城地下にこだまする。大神は、愛し、信頼した仲間を叉丹の魔の手から取り戻すことができるのか?



作戦図記号一覧

神 大神機
将 神威(殺女)

兵装性能分析表(対殺女戦)

殺女機 神威	耐久値	攻撃	防御	移動	回復	備考
	300	23	21	5	—	特になし

地形的特徴

聖魔城の最深部。障害物は一切なく、四方を壁で囲まれている。また、一段上がった奥には霊子砲が設置されている。かつてここには巨大な槽(霊子砲の原型)があり、降魔実験の拠点として使用されていた。

説得工作は功を制すのか？

参加ユニット：大神、ヒロイン

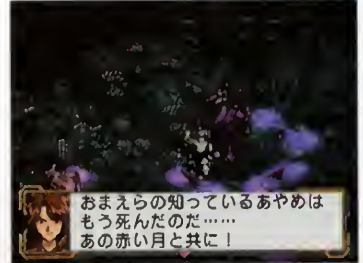
対殺女戦。ここも完全にイベント戦闘だ。ただ、戦闘が始まる前と終わりにチョットしたリップスが用意されている。まず、戦闘前のリップスだが、これは3つ。順番は以下の通り。

壹 「あやめさん、元に戻ってくれ！」
 「あなたは又丹にだまされている」
 弐 「俺はあなたとは戦いたくない…」
 「違う、本当のあやめさんは…」
 参 「あやめさん、やめてくれ！」
 「何故こんなことをするんだ！」
 どれを選んでもその後の展開に影響しない。ただ、壹において「あやめさん、元に戻ってくれ！」を選んだとき、9話であやめを“銃で撃っている”か“いない”かで殺女の返事が多少変化する（さくらフリークを目指すならすべて把握せよ!）。これ

らのリップスが終わると殺女が「さよなら…大神くん」の台詞とともにとどめの一撃を振り下ろす。そこにヒロインが飛び出すのだ。その後、大神の決意が語られ、殺女戦闘へと突入する。



■立ちふさがる殺女に向け、大神の決意が淡々と語られる。ヒロインの仇は「俺が……」。



■重要リップス

殺女とのリップスで「元に戻ってくれ！」を選択した場合、9話であやめを撃っていないと「お前たちのあやめは赤い月とともに死んだ」というセリフになり、撃っていると「お前たちのあやめはお前の銃で死んだ」というセリフが変わる。

殺女にとどめを刺せるのか？

参加ユニット：大神

殺女の機体は必殺技もなくボスキャラ的存在にしては弱い設定になっている。これを裏付けるように実際の戦闘も凄くシンプルで、開始直後に必殺技を当てたら、あとは通常攻撃を当てるだけで撃破可能。必要ターン数はたったの3~4になっている。まず、負けることはないだろう。ただし、1回1回の攻撃が重く苦しく、押しつぶされそうになる。攻撃する度に大神や殺女の心が揺れ動く様子がひしひしと伝わってくるのだ。そして、殺女を倒すと大神を悩ませるリップスが発生する。選択肢は“とどめを刺す”ひとつのみ。とどめを刺さないと又丹が登場し、「茶番はやめる!!」のセリフとともに大神に攻撃を仕掛けてくる。すると、殺女が大神をかばうように攻撃を受け、爆発するというイベントが起きるのだ。逆に、とどめを刺すと、

「かつての仲間を討つような者が正義を名乗るとは片腹痛い!!!」という又丹のセリフが入って神威が登場する。

余談だが、大神が殺女に攻撃を当てると「本当に…強くなったわね。私の見込んだとおりの人だわ……君は」という殺女のセリフが入る。もしかしたら、殺女は最初から正気だったのかもしれない。これを裏付けるように、戦闘終了後のリップスでとどめを刺さないでいると殺女が大神を助けるイベントが発生するのだ。「果たしてこの時、殺女は“あやめ”に戻っていたのか?」。この判断は実際にこのシーンを目撃したプレイヤー自身の判断に委ねるとしよう。



■重要リップス

“とどめを刺す”。この1択のリップスを選ぶと選ばないのでは、この後の展開が若干変わってくる。また、このリップスは通常のものより時間経過が遅くプレイヤーを非常に悩ませる。プレイヤーの性格が問われるシーンと言えよう。

聖魔城終末の間

第十話 最後の審判

帝都を闇に沈める霊子砲の魔光が放たれるまであと僅か、そこに最大最強の敵である葵叉丹が登場する。果たして霊子砲の発射をくい止められるか!?



作戦図記号一覧

- 神** 大神機
- 老** ヒロイン機
- 降** 降魔(鈎爪)
- 降** 降魔(液射)
- 降** 降魔(酸弾)
- 将** 神威(叉丹)

兵装性能分析表(対叉丹戦)

兵装	耐久値	攻撃	防御	移動	回復	備考
降魔 鈎爪	150	18	17	4	—	特になし
降魔 液射	120	15	14	5	50×2	特になし
降魔 酸弾	150	21	10	3	—	特になし
叉丹機 神威	666	23	23	4	200×1	必:獣之数字

地形的特徴

対殺女戦と地形はまったく変わらない。魔と破邪の血統との永きに渡る戦いの因縁の地。日本の支配を目指して行なわれていた降魔実験の中心地であり、霊子櫓の暴走とともに滅んだ住民たちの怨念が降魔を生み出した地でもある。

勝負だ！ 葵又丹！！

参加ユニット：大神、ヒロイン

上野公園戦(1話)に登場した又丹機・神威が再登場。前回に比べ、耐久値300→666、攻撃力15→23、防御力12→23(移動力は5→4へと弱体化)と大幅にパワーアップしている。また、必殺技である獣之数字は強力無比な攻撃になっており、万が一食らうと瀕死の状態になりかねない。しかし、帝都の平和を守るという使命を帯び次々と自らの身を犠牲にしてきた仲間たちのためにも大神は負けるわけにはいかない。「なんとしても霊子砲の発射をくい止める」、力強い信念を感じ取ることができるはずだ。そして、大神とヒロインは全力で神威に戦いを挑む。

では具体的にどういった行動をとればよいかだが、まず1ターン目に神

威の右奥(画面写真参照)にヒロインの神武を配置。その後、ヒロインに大神を隣接させザコ(降魔)を巻き込みながら合体攻撃を繰り返す。この攻撃でザコは一掃できるので、あとは神威を倒せばオーケー。通常攻撃を数回繰り返せば、神威の耐久力を0に追い込めるだろう。また、神威は基本的にヒロインを狙ってくるという特徴があり、これを逆手にとってヒロインに"かぼう"を施しておけば無傷で倒せる。途中で体力を回復されるがほとんど問題ないだろう。



■かぼうを使えば又丹の必殺技、獣之数字を無効化できる。



■この位置にヒロインを移動させるとザコ(降魔)キャラを合体攻撃で一掃できる。

真の戦いの幕が斬って落とされた…

参加ユニット：？

又丹機・神威を倒すも、霊子砲は世界に向けて放たれてしまった。しかし、米田の命をかけた特攻がこれを阻止。戦いに終止符が打たれたかに思えた…。

しかし、葵又丹は悪魔王サタンとして復活を果たす。その強大な力の前に大神らは為すべがない。帝都の、そして世界の崩壊が間近に迫っているというのに……。一方、殺女にも異変が生じていた。サタン復活と同時に、殺女は第一天使長ミカエルへとその姿を変貌させる。

落胆していた大神の前に現われたミカエルは、大神に愛と勇気の大切さを唱え、死んでいった隊員たちを次々と復活させる。そして、大神は花組の隊員らとともに最後の戦いへと向かうのであった…。

なお、悪魔王サタンとの戦いは過酷を極める。果たしてサタンを倒し

世界に平和を取り戻せるのか？ それとも圧倒的戦闘力の前に花組は息絶えてしまうのか？ すべては、プレイヤーである君の一挙一動にかかっている。幸運を祈る！！



■米田がミカサと共に聖魔城に体当たりする。米田の生死については、プレイヤー自身の目で確認してほしい。



■重要リップス

サタン戦直前に最後のリップスが設けられている。このリップスは1択的で、最後の戦いのための雰囲気盛り上げるためのものかと思っていだろう。自分なりの思いを込めて、花組隊員たちに号令してほしい。なお、注目してもらいたいの、このあとの各隊員のセリフ。大見得を切った歌舞伎調の名(迷?)セリフは、ぜひ音声オンにして聴いていただきたいものだ。

実践戦術補足:アドベンチャーパートとの関連

信頼度以外の相関関係



■アイリス救出イベント。要は活動写真館も噴水も、結果的にはストーリー進行にかかわらず両方とも破壊されてしまうのだ。

アドベンチャーパート（この項では以下ADVパート）で上昇した信頼度が、能力修正値として戦闘パートに影響を与えることはすでに解説済み。だが、じつは影響するのは能力修正値だけではなく、予想以上に密接な関係が存在する。そこで、その相関関係について下にまとめてみた。攻略に役立つ実用的なものから秘技的要素までまとめて紹介しよう。

●第2話 敵の名は黒之巢会！

まず、1回目のフリー移動で作戦室に行くと、マリアから上野公園での戦闘報告を聞くことができる(①、②)。またADVパートでの、あやめと初めて出会うイベントの直後。ここで、さくらを追いかけるかどうかの選択しだいで、つぎの芝公園での戦闘開始直後のイベントに変化が起きるのだ(⑤)。

●第3話 俺は隊長失格!?

この日も戦闘報告(芝公園戦)を聞くことができる(④、⑤、⑥)。ただし、ここではマリアに代わってあやめの報告となる。また、これ以降の戦闘報告では、戦闘での最優秀隊員についても聞けるようになる。あとは実戦戦術でも触れたとおり、大神とさくらのどちらかがケガをする"子供救出イベント"(⑦)も存在する。

●第4話 暴走! 暴走! 大暴走!!

あやめの部屋では対刹那戦の報告を聞くことができる(⑧、⑨、⑩)。また浅草戦の最初のリップス選択で、この4話の最後のADVパートが変化してくる(⑪)。さらに、浅草戦前のADVパートでアイリスとデートしたかどうかで、アイリス救出イベントでの展開も変わってしまう(⑫)。

第二話

① 作戦室でマリアに上野公園での隊員(の被害)について聞く	戦死者なし 戦死者ひとり 戦死者2~3人 大神以外全員戦死	マリアのほめ言葉 そのキャラクターの話 少々被害が大きいとされる 被害が大きすぎると叱られる
② 作戦室でマリアに上野公園での戦いの進めかたについて聞く	9ターン以内にクリアー 10ターン以上でクリアー	マリアのほめ言葉 マリアにたしなめられる
③ アドベンチャーパート、あやめ初登場のイベント後に……	さくらを怒らせたまま お弁当のお礼を言って機嫌をなおした	芝公園戦の第1ターンでリップスが発生 リップス発生しない

第三話

④ あやめの部屋で、芝公園での隊員(の被害)について聞く	戦死者なし 戦死者ひとり 戦死者2~4人 大神以外全員戦死	あやめのほめ言葉 そのキャラクターの話 少々被害が大きいとされる 被害が大きすぎると叱られる
⑤ あやめの部屋で、芝公園戦での戦いの進めかたについて聞く	17ターン以内にクリアー 18ターン以上でクリアー	あやめのほめ言葉 あやめにたしなめられる
⑥ 上の質問への返事の最後に		撃破数が一番多いキャラクターの話が聞ける
⑦ 築地其の舌の戦闘イベントで飛び出してきた子供を……?	子供を助ける 子供を助けない	大神がケガをしてアドベンチャーパートが進行 さくらがケガをしてアドベンチャーパートが進行

第四話

⑧ あやめの部屋で、対刹那戦での隊員(の被害)について聞く	戦死者なし 戦死者ひとり 戦死者2~5人 大神以外全員戦死	あやめのほめ言葉 そのキャラクターの話 少々被害が大きいとされる 被害が大きすぎると叱られる
⑨ あやめの部屋で、対刹那戦での戦いの進めかたについて聞く	6ターン以内にクリアー 7ターン以上でクリアー	あやめのほめ言葉 あやめにたしなめられる
⑩ 上の質問への返事の最後に		撃破数が一番多いキャラクターの話が聞ける
⑪ 浅草戦最初のリップスで……	アイリスを追った アイリスを追わない	戦闘終了後アイリスとデートに行く。アイリス↑ アドベンチャーパートで後始末イベント。信頼度変化なし。
⑫ 浅草戦前のアドベンチャーパートで	アイリスとデートした アイリスとデートしない	戦闘イベントで噴水が破壊される。 戦闘イベントで活動写真館が破壊される。

実践戦術補足:アドベンチャーパートとの関連

●第5話 花と咲かせよ乙女の意地で!

この回も、戦闘報告をあやめの部屋で聞ける(⑩、⑪、⑫)。また、このフリー移動時に地下格納庫に行くと、紅蘭と光武の改造について話すことができ、その結果はつぎの戦闘に反映される(⑬)。面白いのは深川屋敷での毒イベント。すみれとカンナそれぞれが毒を受けてから、解毒剤を発見するまで移動した部屋数で、深川戦での初期耐久値が変化するのだ(⑭)。

●第6話 帝都大崩壊!?

まず、最初のフリー移動時に深川の戦闘報告があやめの部屋で聞ける(⑮、⑯、⑰)。その後、地下1階の崩壊した更衣室で、画面内をクリックして手がかりを探す脱出イベントがある。ここでクリック回数が多すぎる(脱出に時間がかかる)と、先に出撃しているマリア、紅蘭、カンナ、アイリスの耐久値と回復回数に影響が出てしまう(⑱)。戦闘の難易度が大きく変化する

ので注意しておこう。

●第9話 現れた最終兵器

7話、8話と続けて戦闘パートとADVパートのからみがなかったが、この9話で久々の関連イベントの登場だ。まず、鍵となるのはADVパートでのあやめとの会話。魔神器を守るため帝劇内にどんな罠を仕掛けるかとの問いにリップスで答えることになるわけだが、このとき選んだ罠の種類によって、つぎの帝劇前の戦闘で降魔の侵入を何回防げるかが変化する(㉑)。かなり重要な選択なのでまじめに答えておくべきかも。

●第10話 最後の審判

ここでは前回から持ち越しの関連イベントが発生する。9話で降魔となったあやめを撃つか撃たないのリップスがあるが、ここでの選択によって対殺女戦でのメッセージが変化する(㉒)。たいした変化ではないかもしれないが、一度は試してみたいものである。



■毒を受けたら急いで解毒剤を探さないと、戦闘での形勢が不利になってしまう。



■なんと、タライでも降魔の侵入を防げる。降魔のレベルはアイリスと同程度なのか?

第五話	⑩ あやめの部屋で、浅草戦での隊員(の被害)について聞く	戦死者なし 戦死者ひとり 戦死者2~5人 大神以外全員戦死	あやめのほめ言葉 そのキャラクターの話 少々被害が大きいと言われる 被害が大きすぎると叱られる
	⑪ あやめの部屋で、浅草戦での戦いの進めかたについて聞く	12ターン以内にクリアー 13ターン以上でクリアー	あやめのほめ言葉 あやめにたしなめられる
	⑫ 上の質問への返事の最後に		撃破数が一番多いキャラクターの話が聞ける
	⑬ 深川廃屋出発前に帝都地下格納庫で、紅蘭と光武の改造について話す	攻撃型 防御型	攻撃値3アップ、防御値3ダウン。 攻撃値3ダウン、防御値4アップ。
	⑭ すみれとカンナそれぞれ、毒を受けてから解毒するまで何部屋移動したか?	1~8部屋移動 9部屋以上移動	部屋数に応じ、深川戦でのすみれ、カンナの耐久力初期値が8段階に変化 8段階以上は耐久力の変化はなし
第六話	⑮ あやめの部屋で、深川戦での隊員(の被害)について聞く	戦死者なし 戦死者ひとり 戦死者2~5人 大神以外全員戦死	あやめのほめ言葉 そのキャラクターの話 少々被害が大きいと言われる 被害が大きすぎると叱られる
	⑯ あやめの部屋で、深川戦での戦いの進めかたについて聞く	27ターン以内にクリアー 28ターン以上でクリアー	あやめのほめ言葉 あやめにたしなめられる
	⑰ 上の質問への返事の最後に		撃破数が一番多いキャラクターの話が聞ける
	⑱ 大神とさくらが更衣室としじ込められた後、脱出方法を探すときに何回画面をクリックしたか?	クリック回数が6回以下 クリック回数が7回以上	マリアたちの光武5機の回復回数が1、耐久力が半分。 マリアたちの光武5機の回復回数が1、耐久力が3分の1。
	第九話	㉑ あやめとの会話中のリップスで、帝劇内にどんな罠を仕掛けたかによって、帝国劇場の耐久値(?)が変化する	たらい 蒸気 落とし穴 タイムオーバー
第十話		㉒ 第9話でのあやめとの会話で、銃で撃ってしまったかどうか?	撃っていない 撃った





帝国華撃団が帝都に平和をもたらしてから、はやウツカ月。つい先だっの公演も千秋楽を迎え、やることもなしに平穩な日々を過ごす花組の面々でありました。ところがある日、帝国華撃団総司令長官たる米田中将から、隊員たちに嚴命が下ったのです！「おめーら、ちよいと制作スタッフのどこ行って、「いんたびゅう」でもやってきちゃあくれねえか？ ん？ なんてって、そりゃみーんなヒマそうだからよ、ヒイック！」当然、全員の休暇の予定はおジャンです。ですが、酔っ払いに理屈が通用するわけもなし。また、産みの親たるスタッフの方々に一度会ってみたくもあり。花組隊員一同は、思い思いに帝都各所に足を向けるのでありました……。

幕間：『サクラ大戦』スタッフ極秘対談

警告！『サクラ大戦』本編ヲ終了サセザル者ノ閲覧嚴禁！！



特別対談、その第一弾は、レッドカンパニー総帥こと広井王子氏。広井氏ご本人たつての希望もありまして、氏のごひいきのマリア・タチバナ嬢は、一路、東京下町のレッドカンパニーへと向かうのでありました。さてさて、『サクラ大戦』の産みの親、広井氏の素顔はいかに？



広井王子略歴

(株)レッドカンパニー代表。"総帥"の呼び名でお馴染みの、本作「サクラ大戦」の総合プロデューサーである。表向きの肩書きはコンセプトプランナーであったりマルチプランナーであったりする称。アニメ、マンガの原作や小説執筆、そしてゲームの企画監督と、その活動範囲は広く精力的である。

◆代表作

「天外魔境」シリーズ (ゲームソフト制作)

「空想科学世界ガリバーボーイ」 (アニメ企画・原作)

「ジグザグ英雄伝」 (マンガ原作) ほか

巻末特別対談・其の壱

広井王子
マリア・タチバナ

広井王子 マリア・タチバナ

巻末特別対談・其の言

いい企画はシンクロするんです

広井王子（以下広井） いやあ、よく来てくれましたね。こんにちは。

マリア・タチバナ（以下マリア） はじめまして……と言うのも妙ですね（笑）。でも、直接お会いしたのはこれが初めてですから。

広井 ま、自分が作ったキャラクターと会うなんて、滅多にないからうれしいねえ。

マリア 本日は制作者インタビューということで、まず「サクラ大戦」を作った経緯から聞かせていただけますか？

広井 ええとね、作曲の田中公平さんとミュージカルを作りたいねって言ったのが最初といえど最初かなあ。

マリア と言うと、始めは芝居の企画だったのですか？ ゲームではなくて？

広井 うん。僕はもともと下町っ子でね。じつは、僕の叔母が浅草の国際（国際劇場）に勤めてて、子供のころから楽屋にずっと出入りしてたの。ラインダンスとかミュージックショーとか、いつも舞台の袖から見てたんですね。

マリア それは、広井さんがお幾つぐらいの頃だったのですか？

広井 3つか4つぐらいかな。だから、美少女歌劇団というのは、幼児体験として僕の体のなかにあつたものなんだよ。いろんな歌を歌わせるのに都合がいいから、メンバーは多国籍で考えてて。それだと、シャンソンが歌えたり、戦後に流行ったロシア喫茶の雰囲気とか、そんなのもやれるし。本気で作ろうって思ってたんだよね。

マリア まず、初めに歌ありき、といったところですか。

広井 そうそう。で、昭和だと軍部の匂いとか軍国主義が強いんで、架空の大正時代のほうがおもしろいんじゃないかなあと。「はいからさんが通る」の匂いがして、昭和のいいところをもらってきて、昭和歌謡史みたいに「銀座カンカン娘」からピンクレディーあたりまでカバーして。隊員2人でピンクレディーみたいなのもやりたかった。

マリア ビ、ピンクレディーですか？ わ、私はちょっと……。

広井 わはは。大丈夫、マリアさんにはもう少し大人の曲を用意するから。ところが、そういうのを考えていたら、先にピンクレディーXとかが出てきちゃってさ（笑）。いい感じに企画が回ってるときって、こんなふうによくシンクロするんですよ。

マリア へえ、それは興味深いですね。

僕なら許してくれるんじゃないかな？

マリア そのミュージカルの企画が、どのあたりからゲームの企画に変わっていったんでしょうか？

広井 最初、セガさんからゲーム作りませんか？ というお話があつたんです。ところが、その頃すでに『天外魔境』の続編作ってたんで、せっかくだけど、難しいですって話をしてたんです。で、たまたまセガの入交さん（『サクラ大戦』の制作総指揮者）と話す機会があつて、なんとかやってくださいよって言われまして……。そのときの、入交さんの熱いハートに心を打たれました（笑）。

マリア ふっ、広井さんらしいですね。

広井 実際にシナリオ書いたりとかは無理にしても、プロデューサーならやれそうだと思うたんです。と言うのも、僕はプロデューサーは未経験だったけど、マンガ家さんや作家さんたちとのつきあいもあつたから、彼らにしてやれることと、しちゃいけないことの違いというのを、理解してあげることができると思ってたんです。

マリア 確かに、上に立つ身としては他人を理解してやらなくては。さすがですね、広井さん。

広井 うーん、そうホメられると続きが言にくいなあ……。

マリア えっ？

広井 もうひとつ僕ならできる、と思ったのが、途中クオリティーのために、どうしても無理言っ手直ししないとイケないと

きってあるでしょ。そういうときに、これは甘えの部分もあるんですけど、僕が言えば許してくれるんじゃないかなあって（笑）。しょーがねえなあ、とか言ってね。

マリア それは……しょうがないですね（笑）。憎めないキャラクターとでも言うのですかね。わかりますよ。私もつつい、甘やかしてしまうことがありますから……。

広井 それ、大神隊長のこと？

マリア い、いえっ！ そんな……。

待ってるのがいちばん胃が痛い

マリア ……では、気を取り直して。キャラクターデザインあたりのお話もお願いできますか。

広井 キャラクターデザインの藤島さんは、すぐに電話で口説きにかかりましたね。ところが、当時はものすごい仕事量で、とてもじゃないけどできないって。で、1度は引き下がったんですけど、ほかに考えられなかったんですよ。

マリア 『サクラ大戦』のイメージに合うキャラクターを描ける方が？

広井 そう。でも、じつはね、うちのデザイナーが描いたキャラクターデザインができていたんです。

マリア それは、今の私たちの別のデザインということですか？

広井 そう。でも、どうしても、あきらめきれずに藤島さんをもう1回口説きに行ったんだ。そしたら、仕事が空くのは半年後だと。で、結論としては待つと。そして、



広井王子 マリア・タチバナ

巻末特別対談・其の壱



完成したゲームがかわいくて

マリア ちょっとここで整理させてください。まず、「ミュージカル作りたいね」のお話が最初にあって、その後、セガさんからのお願いがあったのが……。

広井 一昨年春だね。速攻で公平さんやあかほりさんや藤島さんに声をかけて。で、実際にセガさんに企画を出すまえに、すでにCGムービーや戦闘シーンの原形ができあがってた。

マリア そんなに早くから、ですか？

広井 うん。そうだね。ロボットについては、当時からやってみたくいことがあって、メカメカしたガンダムとかの流れと変えようと思ってた。あの手のロボットは、おもちゃを意識して金型で抜けるように作ってるから、直線的なものになる。でも僕ら、今回はおもちゃ意識してないんで。金型で簡単には抜けないような曲線で構成されたロボットにしようって。あと、ロボットのデザインで注意してもらったのは重量感。重量感にだけは気をつけてって。プラスチックみたいなロボットは嫌でしょ？

マリア ええ、ハリボテのような光武では、作戦遂行の面でもいろいろ不都合ですからね。

広井 CG班はがんばってくれたよ。細かい変更でも、相当、大変らしいし。言ってるほうは楽だけど。え、すぐできないの？とか(笑)。

マリア なるほど(笑)。それでは、戦闘パートのほうは？

広井 あそこはね、ウチの若いヤツらが「桜」ってタイトルのシミュレーションゲームを作ってたんですよ。じゃあ、それを元にしようかって話で。でも、実際にアドベンチャーとシミュレーションがマッチするかどうかが、まったく計算が立たなくて。そこをセガさんのチームは本当に頑張ってくれてまして。うまくその融合点を見つけてくれて非常にありがたかったですよ。

マリア 実際の完成品を、プロデューサーとしてご覧になった感想は？

広井 いや、もう自分じゃ評価できない。かわいくてかわいくて、しょうがないよね(笑)。今、4回目のプレイ中。

花組の曲のイメージは？

マリア それでは、このあたりで私たちを演じて下さっている声優の方々のごも、お聞きしたいですね。

広井 うん、もう本編見てもらえばわかるだろうけど、スタジオでも声優さんがノリノリ(笑)。皆さん舞台もこなせる方だけを集めたんです。そしたら実際に「桜大戦」を舞台化するようなことがあっても、踊りもできるし、歌も歌えるでしょ。

マリア キャスティングでほかに気をつけたことなどは？

広井 とりあえず仲がいい人たちってことで考えたかな。カンナ役の田中真弓さんが決まったときに「どんなメンツだと仲よくやれるん？」って。彼女って親分肌だし。あ、でもね全員揃えと、発言力強いのは麗さん。**マリア** えっ!? 私の声をあてて下さってる高乃さん、ですか？ 何か妙にシンクロしていて不思議ですね。

広井 麗さん、外国の大学出てるから。携帯電話、英語でしゃべってますよ。

マリア まさか、ロシア語も話せたりはしませんよね？

広井 さすがにロシア語はわからないって言ってたね。しょうがなく、ロシア戦線に出たけど、アメリカに移民したっていう設定を途中で入れたの。だから、マリアさんはニューヨークで暮らした時期があるんで、英語がしゃべれる。

マリア そ、そういう理由で、私はアメリカに……(ショックを受けてる)。

広井 まあまあ。そうすると、歌もジャズがいろいろでしょ。ロシア民謡だと少女歌劇はちょっとつらいし(笑)。

マリア ほかの声優さん方の素顔はどんな感じなんでしょう？

広井 皆さんキャラクターのまんまなんだよなあ。アイリス役の西原さんは、普段からアイリスです(笑)。あ、でも紅蘭役の淵崎さんは大阪弁が大変そうだったなあ。

マリア 声の収録関係で、何か苦労されたところなどは？

広井 やっぱりスケジュールだね。今って声優ブームでしょう。セリフの収録は2回やったんだけど、全員そろったのは最初だけ。舞台やるとしたら、へたすると6ヵ月先のスケジュール押さえないといけないしね。歌を先に録っておいてよかったよ。

マリア そう言えば、私たちの歌のCDが発売されるらしいですね。

広井 そう。音楽CDが、12月18日に発売になります。ゲーム中ではワンコーラスしか流れない曲も、全部入ってます。とても、カッコいいですよ。

マリア 作詞は広井さん自ら？

その間にほかのすべてを進めておこうと。でも、キャラクターがないと、どうしても進まないこともあったんです。それで、レッドカンパニー内部のデザイナーさんに、申し訳ないが、これ全部表には出ないんだけど……とダミーのキャラクターデザインを依頼したんだよ。

マリア なるほど……。おや？ でも藤島先生がデザインされたのは……？

広井 そう。藤島さんは、メインキャラクターぐらいしか描けないということだったので、敵キャラなどはそのときのデザインが生きてます。もともと、作画監督の松原さんに、藤島さんの絵に合うようにクリーンアップをお願いしてますけどね。

マリア 相当な紆余曲折があったようですね。苦労なさったでしょう。

広井 僕自身は、苦労だかと思ったことはないよ。苦しかったのは待ってるときだよ(笑)。あんどときがいちばん、胃が痛くなったね。

マリア 深川の大神隊長のように？

広井 うん(笑)。でも、今でも覚えてるけども、藤島さんのさくらの原画が、夜中2時ぐらいかな、FAXでカタカタカタ送られてきたときは、いやあ、本当に涙が出るかと思った。本当に(笑)。プロデューサーつうのは大変だなあって思いました(笑)。

広井 作詞！ もー大変でしたね（笑）。3ヵ月もかかってしまいました。

マリア どんな手順で曲ができていくわけですか？

広井 今回の場合、まず僕がイメージを決めてから、作曲の（田中）公平さんに曲を作ってもらったんです。たとえば、エンディングの『花咲く乙女』だと、あれはひとりの女優が、歳とってから自分が華やかだった時代を思い出すっていう出だしなんです。そこで、思い出のなかに入ってパアッとライトがつくと、みんなそろって舞台にいるっていう感じ。

マリア なるほど。ほかの曲の場合はどういうイメージで？

広井 オープニングの『激！ 帝国歌劇団』は、いちばん最初に公平さんをお願いしたんです。これは、『青い山脈』の戦隊モノバージョンをお願いしますという依頼をして。それで、それに合わせて曲を書いた。で、僕は楽譜を読めないんで、音符の下に“ラララー”って入ってるんです。ここに詞を入れる、と（笑）。

マリア 曲の区切りとかもですか？

広井 そう区切りも。で、ラララーって書いてあるんですよ。だから、公平さん以外の作曲家さんとは、作詞の仕事はできないでしょう、僕は（笑）。

マリア それは田中先生も大変だったでしょうね（笑）。

広井 そう。もう、譜面ぐらい読めるようになれよって（笑）。あと、『さくら』っていう歌のときには、先に大体の詞を2番まで作ったんです。こんな歌ですよって。で、曲が上がったあと本格的に書いてたら、4番までできちゃったの。そしたら公平さんが、おい、これ、4つもあるけど何なんだよって。どうやら、2番までの曲と、4番までの曲は構成が違うらしいんだよ。で、公平さんに作り直してもらっちゃった。

マリア 私の『ONLY MAN』の場合は、どんな感じでした？

広井 ああ、あれは苦労した。女が、ひとりの男に惚れていくっていうのは、どういう心情なのかって考え始めちゃって。マリアさんのイメージだったら、どうするんだらうって。ああ、撃ち殺すしかないんだよなあっていうところまでいくのに、かなり時間がかかった。

マリア 撃ち殺すんですか？

広井 僕が勝手に考えてるんだけど、マリアさんにはニューヨーク時代に恋人がいた

とする。革命軍の隊長さんに似た人が。ところが、ニューヨークの男はマリアさんを裏切って撃ち殺されてるんだ、と。それで、もういいんだ、男は、というテーマなんじゃないかと思って。

マリア ニューヨークに恋人がいて、しかも殺してしまっていたなんて……（絶句）。

花束贈呈はぜひやりたいな

マリア では最後に、『サクラ大戦』に絡んだ、今後の展開などについて聞かせていただけますか？

広井 『サクラ大戦2』は、絶対に作りたいな。今回の『サクラ大戦』が、いい感じのゲームに仕上がってるんで、もっともっとやりたいことが出てきたというか。例えば、花組以外の新しいキャラクターも出してみたいしね。

マリア 女の子ですか？ また、さくらが隊長にヤキモチ妬いてしまいますよ。

広井 まあ、お約束ということで（笑）。そのほかにも、自分の目標だったミュージカルを舞台でやりたい。できれば、1ヵ月ぐらいつつ続けてでやりたい。

マリア 場所はどのあたりで？

広井 やっぱり、本物の帝国劇場でやれたら最高だよ（笑）。

マリア それに先ほどのCD発売が決定してますよね。あとアニメ化は？

広井 OVAは多分やるでしょう。あとは劇場用ですよ。小説も出して。まあ、そ

の辺までやれば十分というか、誰もやってないでしょ、そこまでは。

マリア マンガ化は？

広井 マンガ化は藤島先生が、今はお忙しくてできないからね。ほかの人が描く『サクラ大戦』のマンガは、ぼくは納得できないから。まあ、藤島先生との相談なんですけどね。まあ、とにかく舞台かなあ。本職の舞台俳優さんで固めて、初日に声優さんに来ていただいて、花束贈呈してもらって、私たちのキャラをお願いねって。そういうセレモニーから始めていくの形が、かっこいいなって思ってるんですよ。ずっと舞台演出をやってみたかったんで、ぜひやらせてもらいたいな。

マリア 公演初日には、ぜひ呼んでいただきたいですね。本日はお忙しいなか、ありがとうございました。

広井 今度、横浜でデートしましょ！

マリア はい……

某年9月18日 レッドカンパニーにて



続いては、キャラクターデザインの藤島先生のお宅に真宮寺さくら嬢が直撃訪問！ の予定が、藤島先生のスケジュールの都合で、残念ながら電話でのインタビューとあいなりました。緊張の面もちで、大帝国劇場のサロンにある蒸気電話のダイヤルを回すさくら嬢。はてさて、どうなりますことやら……。



藤島康介略歴

マンガ家。「サクラ大戦」ではキャラクターデザインを担当。たおやかで魅力的な女性と、リアルで質感あふれるメカの描写力には定評がある。現在、その作品は海外でも爆発的人気を博し、世界的なファン層を持つ。

◆代表作

「逮捕しちゃうぞ」

「ああっ女神さまっ」ほか



巻末特別対談・其の弐

藤島康介
真宮寺さくら

時間との戦いがいちばんの苦勞

真宮寺さくら（以下さくら） もしもし、藤島先生のお宅ですか？

藤島康介（以下藤島） はいはい。その声はさくらさん。

さくら わあ、声だけでわかっていただけました？（ピンビリロリン）。さすがに私たちの産みの親ですね。

藤島 ははは。まあ、私はキャラクターデザインしかやってないんだけどね。

さくら またまた、そんなご謙遜なさらないで下さいよ。さて、今日はそのキャラクターデザインのお仕事についてお聞きしたいんですが、そもそも広井さんからお電話がかかってきたのがきっかけだったとか？

藤島 そうそう。私に電話がかかってきたいきさつから言うと、以前から私とレッドカンパニーの明貴美加氏（編注:ゲームソフト『銀河お嬢様伝説ユナ』のキャラクターデザイナー）とは知り合いでして、どうもそのついでに広井さんが連絡をとって下さったようですね。とはいえ、なぜ私が選ばれたのか、となると疑問ですけど。



◆大神一郎原画

さくら そんなあ、イメージぴったりに描いていただいて、花組のみんなもよろこんでるんですよ。

藤島 だとしたら、アニメ用のキャラクタ



◆真宮寺さくら原画

ーをデザインしてくれた松原さんの力も大きいんじゃないかな。

さくら そういえば、今回は藤島先生ご自身で松原先生をご指名なさったとか。

藤島 今回のキャラクターのイメージを損なわずに、きちんと昇華できる人といえば、松原さんがいちばん適任でしたから。

さくら ちなみに、『サクラ大戦』のお仕事での、詳しい作業のプロセスといったものもお聞きしたいんですが。

藤島 まず紙を用意する。それから、おもむろに頭のなかにイメージーションをふくらませ……。

さくら ……藤島先生。

藤島 ああ、そっぢゃないのか（笑）。実際にやったのは、原画のラフからクリーンアップまで。それから着彩に関しては、色を口頭で伝えました。そのあとは、松原さんに描いてもらったのを元に、何度かキャッチボールを繰り返して、最終的なものを決定していったんです。

さくら お二人の息があってないといけないことですね。

藤島 うん。それに、今回は私、メインキャラクターの8人しかデザインできなかったんだ。

さくら 私たち花組隊員と大神さんとあやめさんですね。

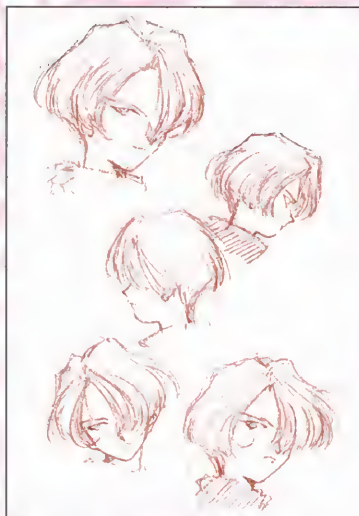
藤島 そう。で、松原さんには、残りのサブキャラクターの穴を埋めるという、めんどくさい作業までやっていただいて、本当に感謝感激です。

さくら 今回、いちばん苦勞された点とい



藤島康介 真宮寺さくら

巻末特別対談・其の弐



◆マリア・タチバナ原画

うと、どのあたりですか？

藤島 うーん、やはり時間との戦いというところかなあ。でも、広井さんはわざわざ私の時間が空くのを待っていてくれましたし。そういった、レッドカンパニーさんの支援のおかげで、どうにか乗り切ることができましたね。

さくら なるほど。

お気に入りのキャラは紅蘭

さくら それでは、もう少し細かいお話にしてみたいと思います。私たちのデザインコンセプトについてお聞きしたいんですが？

藤島 基本的には、最初に全員の性格設定はあったので、その条件に見合ったキャラクターにするように気をつけましたね。

さくら たえば？

藤島 まず、すみれは色っぽくプライドは高いが、決して高慢ちきな女にならないように。あと、一歩間違えたら下品になりそうな、スレスレの露出。

さくら なるほど。

藤島 カンナは男っぽいけど、そのなかにもセクシーさも強調。マリアは影を背負っているように。冷たい感じだけど、ちゃんとその理由がある、というところを表現してみました。

さくら 冷静だけど冷淡じゃない、という



◆神崎すみれ原画

ところですね。

藤島 そうそう。イメージはメーテル。

さくら くっ……（笑いをこらえる）。

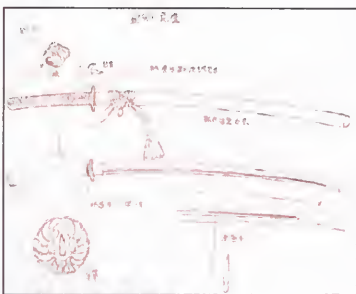
藤島 あと、紅蘭は色ものということで楽しそうな感じに。中華レストランのイメージだね。で、アイリスは子供だけどしかりとシンを通した感じに。

さくら ええ、最終話でのアイリスなんか、とても10歳とは思えないほど立派でしたね。ところで私は？

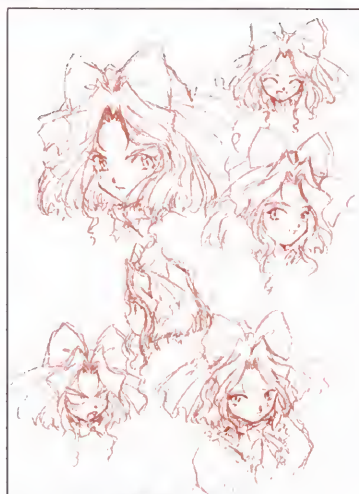
藤島 さくら君は、やっぱり主人公らしく意思が強い感じに。ちゃんと表現できてるかな？

さくら ええ、バッチリですよ。おかげさまで、あの辛い戦いを最後までやり抜くことができましたから。

藤島 それはよかった。



◆霊剣・荒鷹原画



◆アイリス原画

さくら それで、いちばんお気に入りのキャラクターは誰なんです？

藤島 ……うーん、紅蘭、かな？

さくら へえ、それ聞いたら紅蘭も喜びますよ。ちなみに、その理由は？

藤島 色ものだから。

さくら そ……それは紅蘭も喜び……喜びます、かねえ。あは、あはははは（紅蘭には内緒にしとかなきゃ）。そ、そうだ。紅蘭と言えは、藤島先生は一部のメカもデザインされてますよね。

藤島 ええ。さくら君の刀とか、マリアの銃とかをね。

さくら メカデザインのなかでお気に入りのものはありますか？

藤島 さくら君のエピローグで、大神が乗ってる蒸気バイクかな。あの紅蘭が設計したっていう設定の。私は車とかバイクとか、あと飛行機とかのメカが大好きだから。

さくら 今、連載なさってる『ああっ女神さまっ』のなかでも、いっぱい描いていらっやいますね。すごいですねえ。

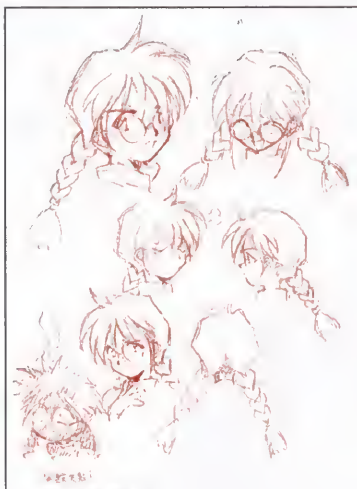
さくら 今、連載なさってる『ああっ女神さまっ』のなかでも、いっぱい描いていらっやいますね。すごいですねえ。

空気……を表現してみたい

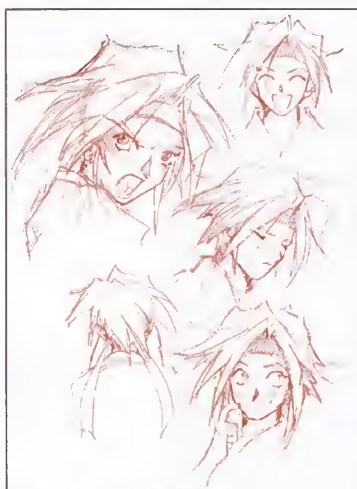
さくら 「女神さま」の話が出たついでと言ってはなんですが、すみれさんが「女神さま」のベイオースに似ているという意見があるんです。やっぱり、「サクラ大戦」のキャラクターがマンガのキャラクターに

藤島康介 真宮寺さくら

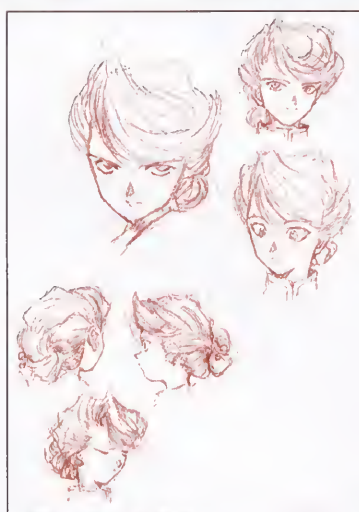
巻末特別対談・其の弐



◆李紅蘭原画



◆桐島カンナ原画



◆藤枝あやめ原画

影響を受けたり、逆に影響を与えたりって
こともありました？

藤島 あーもう混ざった混ざった(笑)。
区別するのが大変だった。私は引き出し少
ないしね。でも、結果的にはいいほうに影
響し合えたと思います。

さくら そうですね。私もそう思います。
さっきも言いましたけど、私たちみんなをス
テキに描いてくださって、本当にありがと

ございます。

藤島 私が思うに「サクラ大戦」の世界
っていうのは、何でもありの和洋が入り混ざ
った花村紅緒(編注：漫画「はいからさん
が通る」の主人公)がいる世界なんだよね。
だから、さくら君は袴姿だけど靴も同時に
はいてるし、すみれもあんなスパッツみた
いな足袋をはいてるわけ。でも、何でもあ
りとはいえ、やりすぎちゃったかなあ。

さくら いいえ、すみれさんなんか結構あ
の衣装お気に入りなんですよ。さて、ちょ
うど、世界感の話が出たところでお聞きし
たいんですが、藤島先生が“絵を描く”こと
で表現されたいことは何でしょうか？

藤島 そうだなあ。……空気。

さくら と言うと？

藤島 つまり、「サクラ」なら「サクラ」
の太正時代の世界の、その空気のなかにい
る、という存在感……などと答えておく。

さくら ふふっ……照れてらっしゃるん
ですか？大丈夫ですよ。「サクラ」をプレイ
してみれば、それはちゃんと伝わってきますよ。

藤島 むー、そうであります。

さくら あ、もうこんな時間！ごめんな
さい。お忙しいのにお手間を取らせてしま
って。あの、最後にひとつだけ。今回のお
仕事を終えてのご感想を。

藤島 うーん、おもしろかった。やっぱり
やる気のある人たちは違うな、と思った。
実際、「サクラ」に参加できたことは、と

てもためになったと思うな。

さくら なるほど。本日は本当にありがと
うございました。

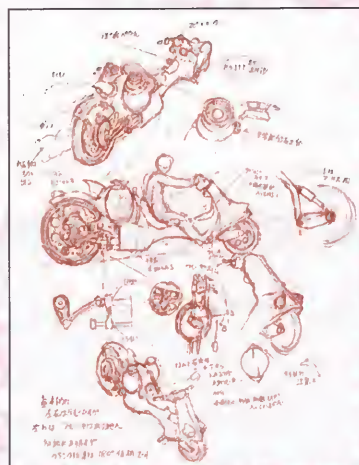
藤島 こちらこそ。今度は直接会えるとい
いですね。

さくら ええ。私もぜひお会いしたいです。
それじゃあ、これで失礼します。

某年10月4日 蒸気電話にて



◆エンフィールド改原画



◆紅蘭の蒸気バイク原画

東京都内某所。平和な午後を満喫していたはずの商店街の買い物客は、そこを静々と通り抜ける超高級蒸気リムジン（全長5メートル）の姿に目を見開いた。そう。言わずと知れた神崎すみれ嬢の登場である。あかほりさとる氏の事務所を訪ね、対談を行う予定なのだが……。さて、いかな顛末とあいなりますことやら。



あかほりさとる略歴

シナリオライター。「サクラ大戦」の構成・脚本を担当。その活動範囲は広く、小説、アニメ脚本、マンガ原作、果てはラジオのDJにまで及ぶ。ギャグからシリアスまで、さまざまなジャンルをこなすクリエイターである。

◆代表作

「セイバーマリオネットJ」

「マスターモスキートン」

「爆れつハンター」ほか



巻末特別対談・其の参

あかほりさとる
神崎すみれ

あかほりさとる 神崎すみれ

巻末特別対談・其の参

シナリオ13話分書いちゃった

あかほりさとる (以下あかほり) いやあ、すみれさんが来てくれるなんて感激だなあ。

神崎すみれ (以下すみれ) あら先生、ごきげんよろしゅうございます。(周囲を見回して) なかなかキレイに片付いてますわね。ちょっと狭いようですけど。さて……と、本日はインタビューということでですけど、わたくしに何かお聞きになりたいことでもございますの？

あかほり え？ 今日、僕のインタビューじゃなかったの？

すみれ あら、そうなんです？ まあ、たまには他人のお話を聞くのもよい経験ですわね。それじゃ、先生お話しになって。

あかほり (苦笑) それじゃ始めるきっかけから。一昨年ごろ、広井さんからゲーム作るんだけど仲間に入ってよって言われたのが最初。でも、ゲームシナリオの分量ってすごく多いじゃない。で、今の仕事量じゃそんな書けないって言ったら、ゲームじゃなくて13本ぐらいのテレビシリーズ風なのでいいから書けないかなあと。

すみれ なかなか強引ですわね。実際にお書きになった分量は？

あかほり 僕は13話分書いたんだけど、実際は10話だった(笑)。

すみれ まあ、デキが悪くてお蔵入りというやつですわね。気になさらないで。このわたくしならともかく、普通の方に挫折はつきものですよ。おーっほっほほ。

あかほり ……いや、そうじゃなくてね。アニメだと最終決戦って、ひとつの戦いを3話ぐらいかけて書くじゃない。でも、ゲームだったら1話でいいのよ。それをクセで、前・中・後編と書いてちゃって。

すみれ つまり、テレビの1クール分を書いてしまったと。……ぶざまですわね。

あかほり いや。これで、もしテレビになっても、シナリオを書き直さなくていいやって(笑)。

すみれ 先生ってタフな方ですね……。

あかほり ところですみれさん、演じてみてシナリオのご感想は？

すみれ そうですわね。やたら体を張った演技が多いのが、不満と言えば不満ですけど……まあ、大筋においてはいいセンってらっしゃるんじゃないかもしれませんこと。ま、わたくしの魅力のおかげですわね。あと、本当にラストは盛り上がりますわね。泣ける演出も用意されてますし。とくに……あやめさんの……。

あかほり あやめさんかあ。じつは、僕は

あやめさんが好きなんだよ、いちばん。でも「あやめ大戦」にはできないからね(笑)

すみれ 確かに、それは無理ですわね。でも、ばそこん通信とやらでも、あやめエンディングが欲しい、などという声が多いそうですわよ。

あかほり ダメ。あれは僕の心のなかにしかないの(笑)。(折笠) 愛ちゃんの声とともに。あやめさんの結末は、私の心の中に永遠に生きているのさ(笑)。

すみれ まったく、これだから殿方というものは……。

お約束が大事なんですよ

すみれ あやめさんと言えば、例の「男の子でしょ」などと言いつつおでこをツン、が、わりと話題になってましてよ。

あかほり まあ、現実には“おでこをツン”なんて、恥ずかしくてちょっとできないよね(笑)。でも、だからこそ逆にゲームではウケるんじゃないか？

すみれ おかげで、あやめさんのキャラクターが立ちまわってしまって、わたくしの影が薄くなることでしたわ。まあ、花組の皆さんも、それぞれ個性的ですけどね。

あかほり それを狙ってキャラクターを創ったからね。というか、メインのセリフとキャラクターの性格づけに専念して。あとの分岐したシナリオとかイベントとか、細かいところは全部REDさんとセガさんがやってくれたんですよ。僕、なんにもしないシナリオライター(笑)。

すみれ でも、それでは先生の考えと実際のゲームのイメージに、スレが出るかもしれないなかったんじゃないか？ そまでスタッフを信頼されていたんですの？

あかほり というか、そんなキャラクターを創っちゃったら僕の負けだから。キャラ創りとストーリー創りは、僕の存在意義だと思ったんだよ。そこさえしっかりやれば、僕の仕事は終わりかなと。実際みんな、すごくわかりやすいキャラクターになったでしょ。チャーんと、お約束入ってるじゃない。紅蘭が実験すると爆発するし(笑)。

すみれ マリアさんは冷たいし、アイリスはぬねまくるし、さくらさんは泥臭いし、カンナさんはガサツだし、わたくしは……。

あかほり 高慢ちきだし(笑)。

すみれ なあんですってえ！ このわたくしをオチにつかうとは、いい度胸ですわね、先生……。

あかほり まあまあ、これもお約束だから。薙刀なんかしまってますわ。で、あと肝

心なのは、いかにお約束のキャラクターを、そうじゃなく見せるかってこと。

すみれ それって、矛盾してませんか？

あかほり お約束のキャラクターがお約束どおりにやるのは、ファンにはたまらないわけ。あんなキャラクターなら絶対こういうシーンがあるだろう。あ、やっぱりあった。ていうところで、最後にひっくり返すのがいちばんおいしいパターンだからね。

すみれ キャラクターのお話ついでに、わたくしたち花組メンバーの名前の由来とかも、聞かせていただけますこと？

あかほり 最初に仕事を受けた時点で、もうメインキャラの名前は広井さんがつけて決まっていたのよ。ところが、大神一郎っていう名前は最初はなかった。主人公は“彼”。名前は付けられないという話で。

すみれ え、ええーっ！

あかほり でもシナリオ書きにくいから、とりあえずつけたのが“大神一郎”。

すみれ そ、そんなあんまりですわよ。少尉が名もない脇侍A、みたいなザコ扱いだなんで。ひどすぎますわっ！

あかほり なんかすみれくんのほうがムゴいこと言ってるな……。とにかく主人公じゃ、あんまりだろう。で、その頃、オリックスのイチローが話題になってたから、日本人なら一郎だよなって。

すみれ あら、わたくしてっきり、「昭和枯れススキ」の“さくらと一郎”のほうから取ったのかと。

あかほり 違う違う(笑)。で、大神というの、多分、最終的には神の戦いになるだろうと思って、大きい神で大神。あと、狼って意味もあるんだよね。狼みたいな青年じゃないですか、彼。

すみれ ホント、ステキですわ少尉……。

あかほり あんまりヘンな名前つけたくなかったからね。すんどこひょっとこの介とか(笑)。

すみれ ぶっっっ!! (噴き出す)

あかほり やっば、すんどこひょっとこの介がよかったかな？ ほんだらひょっとこの介とか。

すみれ ゲ、ゲームの世界観崩壊させて、どうなさるんですのっ!!

ラインダンスやらせたかったな

すみれ ゲーム中にわたくしたちが立つ舞台のシナリオなんか、先生がお書きになりましたの？

あかほり あれは毎回いろんな出し物やるっていうから、すんげえ、こたわったん

あかほりさとる 神崎すみれ

巻末特別対談・其の参



だけとさあ。

すみれ 例えは？

あかほり 最初は漫才とか考えたんだけど、イメージ変わるって言われて(笑)。マリアとさくらの漫才とか見てみたかない？

すみれ そ、それはかなりシュールかも。さくらさんとお似合いでしょうけど、マリアさんのツッコミ……見たいですね。

あかほり あと寄席とか、新作落語とか、吉本新喜劇とかね。

すみれ 漫才以外にもボツになったお芝居があるんですかね？

あかほり ドリフはどうだっけ。製品版で残ってたと思うけど？

すみれ 紅蘭とアイリスのタライが落ちてくるやつですわね。

あかほり あと、僕が藤山寛美やりたかったんだけどさ、誰も分からなかったね、今の子は。「てなもんや三度笠」とか、時代劇もやりたかったんだけど。

すみれ あたり前田のクラッカーでございませうこと！……というやつですわね。確か。

あかほり すみれさん、よく知ってるねえ。さすが明治生まれ！

すみれ 先生。それって、あまりホメ言葉になってませんわよ。

あかほり あとは、レビューやらせたいって言ったんだよな。みんなで並んで足出して踊るやつ。

すみれ ああ、それならエンディングでご披露いたしましたわ。背中に豪華な羽根飾りしよって。

あかほり で、ラインダンスやりたいて

のがあったんだけど。

すみれ ラ、ラインダンスは、ちょっと……。

あかほり どうしたの？

すみれ アイリスと図体のバカでかいカナナさんのおかげで、どうにもバランスが取れなくて。あれでは肩が組めませんわ。

あかほり 惜しいなあ。

弱点がある女は可愛い！

すみれ あかほり先生のいちばん好きなエピソードは？

あかほり 紅蘭の飛行機のエピソードかな。だいたい紅蘭自身カワイイじゃない。メガネかけてて、関西弁で、失敗ばっかで。すごい、いいコだよな。ところが途中で、紅蘭のエピソード作るの忘れちゃっててさあ(笑)。

すみれ はあ？

あかほり 要するに、エピソードを全員分作ったはずなのに、紅蘭のだけねえぞって言われて。なんか、誰か忘れてるなと思ってたのよ。で、付け足したの(笑)。

すみれ なんていいかげんな……。どおりで紅蘭のエピソードだけ、お話の山場のおいしいところにあるわけですわね。

あかほり 結果的に、これで紅蘭の過去が目立ってくれたね。

すみれ ……まったく、わたくしなんてカナナさんと一緒にたにされてしまっ。差別ですわ！

あかほり いや、重い過去を持っているキャラクターと、持っていないキャラクターがいるじゃない。で、そこらへん劇的じゃな

いやつは話を作るの大変でさあ。

すみれ わたくしのエピソードの場合、どうでしたの？

あかほり まず、花組のなかで対立するのは、いちばんガサツなヤツと、いちばん上品なヤツだろうなと思った。だから、すみれとカナナは対立すると。それをエピソードとして考えたときに、今度は、何か怖いものがないと可愛い気が出ないからね。何でも良かったのよ。で、廃屋にいて何が怖いって言ったらクモかいてな感じで。ネズミでも良かったんだけど、それじゃドラ○もんだから(笑)。

すみれ で、同様に、カナナさんは蛇で、さくらさんが雷というわけですわね。

あかほり 雷が怖いのはヒロインのお約束でさ、なんかあったときに雷が鳴って、愛しい人の胸に飛び込むというシーンが欲しかったんだわ。雷じゃなくても、鐘や太鼓でもいいはずなんだけど。チンチンドン鳴って、きゃあ、みたいな(笑)。

すみれ おーっほっほ。そのほうが、さくらさんらしいですわ。

あかほり でも、それじゃダメなんだよ。ダーッと降ってる雨の中で抱き合う2人……っていうのがいいんだ。さくらも純粹で、天下無敵のヒロインって感じで考えたからね。ただ、潔癖な大和撫子的なところが強いから、大神がちょっと浮気するとムツとしちゃったりするけど。

すみれ 本当に、さくらさんのヤキモチにも困ったものですね。

あかほり 僕は、あれが、またいいんじゃないかと思うけどね。

すみれ そういえば、マリアさんやアイリスには、弱点が見当たりませんか。

あかほり マリアは大神に惚れちゃったのが弱点なんだ。

すみれ ああ、なるほど。

あかほり マリアって本当にすごく可愛い女なんだけど自分が出せない。鉄面皮だから。だからこそ、可愛いところを見せちゃったときに弱点なんだよな。

すみれ 人気の秘密は、そのあたりですわね。参考になりますわ。

あかほり 広井さんは、マリアさんみたいな女、好きだろうなあ。

すみれ あら、そういう先生は？

あかほり やっぱ、あやめが好きだね。あと、紅蘭も好きだよ。おバカだから(笑)

バカな子ほどかわいいからね。さくらはねえ、現実いたらちょっと怖い(笑)。だって、ここまで尽くす？ って感じの女じゃん。僕、ちょっと苦手なんだ、そういうの。

あかほりさとる 神崎すみれ

巻末特別対談・其の参

すみれ 好きなキャラクターごとに派閥が
できそうですわね。最大派閥はすみれ派で
しょうけど。

あかほり いやあ、すみれが好きっていう
のは少ないと思うよ。

すみれ 何かおっしょって!?

あかほり いや、最終的には、いちばん可
愛いタイプなんだけど。やっぱり通好みの
女ってとこかな。

すみれ あ、あら。(笑)。

あかほり あと、アイリスが好きってのは
ちょっとヤバいよな。やっぱり(笑)。

すみれ でも、あの性格のまま17~18
歳ぐらいになったら、結構いけるんじゃない
やありませんこと?

あかほり 紫式部じゃあるまいし(笑)。

すみれ 紅蘭はいかかかしら?

あかほり 彼女は妹にしておきたいキャ
クターナンバー1じゃないのかなあ? 恋
人にするには、恋愛からは一歩引い
ちゃうタイプだから。

すみれ カンナさんは……まあ聞くだけヤ
ボですわね。

あかほり うーん。男は筋肉! みたいな
信念があるからね。男? アタイより強く
ないと興味ないな、みたいな(笑)。それ
が、非力と思われている大神に惚れちゃう
のが、またいいんだけど。

誰かが犠牲になるのはもういい

あかほり でも、恋愛物をからめている
ような女の子出すと、みんななんとかしてや
りたくなくなるから難しいよね。僕には終末ハ
ーレム願望っていうのもあるからさあ。

すみれ なんですの。その“重箱ハムカツ
丼ぶり”とかいうのは?

あかほり “終末ハーレム願望”。世界が破
滅して、生き残った男は自分だけであとは
女の子ばかり、という状況になりたいって
意味だね。

すみれ ……(ジト目)。

あかほり ま、まあ、ともかく、みんなバ
ラエティーに富んでいいでしょ、花組は。
とくに、あやめさんいいよね(笑)。ラス
トに〇〇させるんじゃないかなあ。

すみれ でも、おかげさまで、少尉も少し
落ち着かれましたしね。

あかほり そうだね。でも、あやめさんの
あの結末は、本当にもったいねえなあ……。

すみれ ちょっと堅いお話ですけど、何か
今回はテーマみたいなものは意識されたの
ですか?

あかほり まずモチーフとしては、女の子

たちが人々のために命をかけて戦うっての
が。でも、テーマは自己犠牲とか愛
だとかじゃないの。もちろん、最終的には
愛なんだけど……。帝都崩壊があつて。大
戦があつて。戦いがあつて。でも、みんな
で生き延びたいっていうのがあつた。最近
は、誰かが死ねば助かるってパターンは嫌
だなあと思つた。まあ「サクラ」でも、
結果的に〇〇〇さんの犠牲があつたけど。
誰かが犠牲になったからよかったねとい
うのはなくそうと。それがテーマかな。

すみれ 誰かが死んでいるのに、めでたし
めでたし。というのがお嫌いなわけですね。

あかほり うん、生きてほしいと思うし。
ただ、さっきも言ったように、〇〇〇は結
局〇〇〇〇になっちゃったけど。もし続
きを作るなら、〇〇〇はどうなるんだろ
う。もう、出せないかな?

すみれ 先生のご希望は?

あかほり あんまり出たくないなあ。で
もやっぱり、最後のときに、大神が傷つき
ボロボロになって倒れたときに、〇〇〇が立
っていたなんてなったらさあ、もう、感動
して泣いちゃったりして(笑)。だって、
花組隊員もドラマでは全員負けてるもん
な、彼女に(笑)。

すみれ 年長者の貫禄ですわね。

あかほり 年長たつて、彼女まだ23歳
だから(笑)。

すみれ あら、そろそろお時間ですわね。
では最後にユーザーの皆様にご挨拶を。

あかほり 月並みですが、「サクラ大戦」
ではドラマやストーリーをちゃんと組んだ

つもりです。だから、各キャラクターを味
わって、ドラマを堪能してほしい。確かに、
こういうストーリーを押しつける形には批
判も多いだろうけど、僕は、自分が作っ
たドラマを人に見せるのが仕事だし。ぜひ、
じっくりと、彼女たちの生きざまを見つめ
てあげてください。

すみれ とくにわたくしのをね。おっほ
っほっほ。ちゃんと面白い話になってます
わよね?

あかほり もちろん。そうじゃなかったら、
僕はこんな仕事やってないよ(笑)。

すみれ まあ、自信満々ですわね。今日は
忙しいところをわざわざ来てさしあげまし
たけど、お楽しみいただけたかしら?

あかほり まったく言いたい放題だね
(笑)。ま、僕も言いたい放題だったけど。
"さとるとすみれのゴーマン対談"ってタイ
トルにしようか?(笑)

某年9月17日 あかほり氏仕事場にて





田中公平略歴

作曲家。「サクラ大戦」では作曲・音楽監督を務める。ポップスからクラシックまで幅広いジャンルの曲を手掛け、昨今のゲーム、アニメの分野では、他の追随を許さぬほどの絶大な人気を誇っている。多作ではあるが、それぞれの曲は個性的で、他人には真似のできない"田中節"を醸し出す。

◆代表作

「機動武闘伝Gガンダム」

「天外魔境カブキ伝」ほか

東京都内のとある高級住宅地。作曲家の田中公平先生を訪ねるべく、やってきました我が桐島カンナ嬢。周囲の着飾った親子連れを横目に、「な、なんか、場違いじゃねえか、アタイ……」などつつぶやいております。とはいえ、ここまで来たら前進あるのみ。「おっしゃあ！」気合い一発歩き出すカンナ嬢でありました。



巻末特別対談・其の四

田中公平
桐島カンナ

田中公平 桐島カンナ

巻末特別対談・其の四

「Only Man」は歌手殺しの歌

桐島カンナ（以下カンナ） よおっす！遊びにきたよ田中先生。いやーすっげえ家だなー。

田中公平（以下田中） いつも元気そうですね。とはいえ、会うのは初めてですけどね。

カンナ あ、そうか。どうもアタイはガサツでいけねえ。まずはアイサツだよな、アイサツ。ごほん！ えーと、手前生国と発しますは……！

田中 ぶっ、なんだい、それ？

カンナ え？ いや、だって正式なアイサツはこうしろって……すみれが……あのヤロー!!

田中 まあまあ落ち着いて。今日はインタビューに来たんでしょ？

カンナ そ、そうだ。精神統一、精神統一。よっし！ んじゃ、まず田中先生の、「サクラ大戦」への関わり方なんかを聞きたいんだけど。

田中 今回はですね、別に話の筋やキャラクターに口をはさんだわけじゃないんですけど、タイトルが決まった頃から参加しているんです。2年半くらい前かな。

カンナ へーっ。そんなに最初から？

田中 そう。まだ何もできてないとき。で、脚本も上がってない段階で、今回は音楽でもすごいことをやっちゃおうっていう話になって、キャラクターの設定を元に、全員の歌と主題歌とエンディング曲を作り始めたんです。

カンナ いやあ、さすが帝国歌劇団。歌からスタートか。でも、すっげえなあ、まだ何にもなかったんだろ、その頃。

田中 いや、いちばんすごかったのはね、作詞をした広井さんですよ。全部ひとりで作詞。主題歌に関しても、先にざっとした詞を書いてもらって、それに私が戦隊モノの「青い山脈」的な曲をつけて。もともと広井さんと歌謡曲的なものを作りたいねって話してたもんで。

カンナ うーん戦隊モノ「青い山脈」ってのは、言い得て妙だな。

田中 曲ができてから、すぐに広井さんに聞かせたんですけど、すごく気に入ってくれてね。これならイケると。

カンナ あの曲は頭んなかでリフレインしちゃうよな（笑）。つい口ずさんじまう。

田中 エンディングの詩もいいよね。さす

が広井王子だよ。あと、各キャラクターの歌は、声優さんに一曲一曲プレゼントのつもりで作曲したんだけど、みんな気に入ってくれて。ものすごく練習してくれてたね。

カンナ 自分の歌だもんね。アタイも気合い入れて稽古したなあ。

田中 とくにマリア役の高乃麗さんは、収録の何日も前に練習したいからってデモテープを持って帰っていきましたよ。

カンナ あ、その曲知ってる。えと、おんりー何とかってんだろ？

田中 そう、それ「Only Man」っていうスロージャズなんですけどね。

カンナ ありゃあシブくていい曲だよな。マリアにぴったりでさあ。

田中 あれはねえ、バックがピアノトリオだから大変なんです。ピアノトリオっていうのは本当に3人だけ。ピアノとベースとドラムしかいないわけですから、歌がまずいと目立つ。歌手殺しの編成なんです。でも、うまくいったと思います。

早いと30分で1曲できます

カンナ 自分で気に入ってる曲なんてないのかい？

田中 みんな気に入ってるんですけど、しいて言えば、エンディングの「花咲く乙女」かな。

カンナ じゃあ、作るときにいちばん大変だった曲は？

田中 うーん、難行した曲って、デキも今ひとつなんで言いにくいですね。逆にいい曲ができるときほどスッと早く仕上がる。

カンナ 例えば？

田中 カラーがはっきりした曲が多いみたいですね。「灼熱ブギ」とか。まあ、あれは歌うほうは大変な曲だけどね（笑）。

カンナ あはは、アタイの曲だね。

田中 あれは、田中真弓さんだから歌えるんだよね。彼女もすごく歌がうまいから。

カンナ いやあ、本当にうまいよ。自分で言うのもなんだけど、っていうか声優さんが歌ってるわけだから自分じゃないんだけど、って、あーっ！ ややこしい!!

田中 スッとできた曲といえば、あとは紅蘭の「東京的休日」と主題歌の「櫻！ 帝国華撃団」かな。主題歌はねえ、ほとんど1時間くらいで書いたんですよ。

カンナ ーっ、そんなに早く書けちゃうの!?

田中 できるときは本当に早くて、いちばん早いのだと30分くらいでできたものもあるし、できないときは1週間かかってダメ。

カンナ ちなみに、いちばん時間がかかった曲は？

田中 「愛ゆえに」かなあ。

カンナ それって、マリアとさくらが主役張ってる舞台の曲だろ。なんでまた、そんなに時間が？

田中 あれは「ベルサイユのばら」みたい





な舞台という設定があるわけだけど、そうすると元の「ベルばら」の曲に似ちゃわないかと思うでしょう。似てるって思われるのイヤですからね。でも、別物にしすぎると、それっぽくない。ものすごく難しいジレンマ（笑）。

カンナ は一、面倒くさいこと考えてるなあ。アタイなんか、どんな役やったって、アタイはアタイ、なんだけどな。

田中 実際、今は完全なオリジナルっていうのは、ほとんど存在しなくなってる。それでも、ちゃんとオリジナル部分を作らなきゃいけない。そこが難しいんですよ。

カンナ うーん、なんか空手の修行と似てるみてえだなあ……。

田中 最近は、アニメやゲームもそうですよね。「ドラクエ」がはやったら、みんな「ドラクエ」方式になるし。ちなみに、私は今「バイオハザード」を評価してるんです。ほかに似てるゲームもあるけど、ちゃんとオリジナル部分がありますからね。

カンナ ……アタイ、あのゲームダメなんだア。出るだろ？ アレが、でかいのとかが小さいのとかが、ニョロニョロっと。あーっ気持ち悪い！

つぎは海外レコーディング？

カンナ オリジナリティって言やあ、この「サクラ大戦」もけっこう独得な世界持っているよな。

田中 「サクラ」はもう広井さんの世界。

彼は浅草で育って、和風とか日本的なものに思い入れがあるんです。「魔神英雄伝ワタル」や「天外魔境」もそうだったし。もう、彼独特の世界ですね。今、「うさんくさい和風」を書かせたら世界一じゃないかな（笑）。あのうさんくささって、香港とかの混沌としたカオスの日本版ですね。

カンナ モノがそれじゃ、曲つけるのも大変だろうなあ。

田中 そのうさんくささを、どうやって音楽で表現するかというのに、いちばん悩んじゃいましたね。

カンナ アタイは光武が発進するシーンの

曲が好きなんだよなあ。

田中 あのCGムービーのバックは全部オーケストラでやっているんです。60〜70人使って。あの重厚な曲を内蔵音源でやると、どうしてもチャチになりますよね。だから、思いきって日本で最高の人使おうぜって。でも、それで予算が死ぬほどふくらんで。セガさんが大変だったと思います（笑）。本当に、よくお金出してもらった。これは、うれしい。

カンナ オーケストラ以外にも、一流のメンバーそろいなんだろう？

田中 ピアノトリオのピアノの人は島健さんって行って、チックコリアなんかと一緒にやってらした方。ジャズピアノ弾かせたら、もう日本一でしょう。あとベースの人も、今、日本でトップクラスの斎藤さんって人なんです。

カンナ へー豪気だねえ。

田中 もし、つぎがあるんなら、海外で録ろうかとも思ってる。ロンドンとかでね。まあ、セガさんも、そこまで面倒見きれないかな（笑）？

カンナ あのさあ、海外レコーディングってよく聞くんだけども、あれって何かイミあんのかい？

田中 やっぱり色が変わるんですよ、曲の。曲というか音の。日本で録ってるスタジオと向こうのスタジオはすいぶん違うんでね。そのほうが、面白いかなって言うのがちょっとあります。

カンナ うん、アタイも近場の高尾山で修



田中公平 桐島カンナ

巻末特別対談・其の四

行するより、ちゃんと海渡って沖縄まで行くほうが、ぜんぜん気合い入るからな。

田中 それは……ちょっと違うんじゃないかな？(笑)

うまいだけじゃダメなんです

カンナ ところで、田中先生って声優さんたちとも仲がいいって聞いたんだけど。

田中 アイリス役の西原さんを除いては、もう何作も一緒にやってる人たちなんですよ。あなたの声をあててる田中真弓さんとも、10年以上のつきあい。さくら役の(横山)智佐ちゃんも、デビュー作の『エクスカイザー』以来です。あと、あやめ役の折笠さんの場合は、彼女のCDの曲を作ってるという関係があるし。

カンナ すみれのヤツの声やってる富沢美智恵さんとかは？

田中 ああ、みっちゃん(笑)。みっちゃんはもう、ずーっと仲いいから。彼女とは。

カンナ なんかさ知り合いばかりだな。やっぱり、それって田中先生がキャスティングしたのかい？

田中 いや広井さんにおまかせで。彼はわかってくれてるから。最近、歌がうまい声優さんは多いけど、ただ歌がうまいだけでは難しいんですよ。キャラクター性とか詩の深さとか、それプラス、テクニックとか。今回はちゃんと大丈夫な人を集めてくれましたね。それと私はね、歌う人の現在のレベルより少し高いところにある曲を書くんです(笑)。その人に合わせて書かない。すると、向こうが挑戦状だな、と思ってくれるみたい。

カンナ ははあ、ちくしょうって感じで最高の歌が歌えるわけだ。どの歌もいいデキだもんね。それに、先生がみんなのこと知ってるから曲のイメージも合うし。

田中 そうですね。どんな声でどういう風に歌うとか、頭に浮かべながら書いてますから。みっちゃんだったら、ここで息吸ってとか(笑)。ここで悩ましい息が入るんだらう、とか思っていると本当にそのとおりだったり(笑)。

太正はうさんくささがポイント

カンナ ところでさ、具体的な曲作りの話だけど、大正風ってのは、わかりやすく言うとうるさくさくものなんだい？

田中 正直言って、本当の大正だと琴とか

三味線とかの江戸時代を引きずった曲じゃないんです。今回めざした歌謡曲は、実際には昭和の初期から戦後すぐの音楽ですね。大正ロマンという言葉は利用させていただきましたけど。

カンナ アタイの『灼熱ブギ』とかもそうなのかな？

田中 そう。ジャズとかのアメリカの音楽が入ってきて、それに日本なりのエッセンスを加えたのが歌謡曲。さっきも言ったようなカオス的な文化ですね。

カンナ うーん、具体的にどうすりゃ、大正風なり日本風なりの曲になるんだい？

田中 例えば旋律ですね。日本風なら日本式旋方を使う。

カンナ にほんしきせんぼう？

田中 わかりやすく言うと、四七抜きってのがありまして、ドレミソラシメレドというふうにファとシを抜いた旋律。これで日本風になる。

カンナ あ、わかった！ ドレミの4番目と7番目の音を抜かしてるから、四七抜きってえのかあ。

田中 あと『灼熱ブギ』の場合は沖縄音階。ドミファソシドシソファミド、って具合にレとラが抜ける。これが沖縄です。

カンナ 全然、知らなかったなあ。

田中 この旋方を使ってブギのリズムにするとあなるわけ。ほかの曲でも、そういうエッセンスが全部入ってる。日本という

フィルターを通して、うさんくさいところを少し入れて。

カンナ ははは、うさんくさいってのがポイントなんだな(笑)。じゃ、田中先生、そろそろお聞きなんで、シメのひと言をお願いしますっ！

田中 私はね、歌の力を使えば『サクラ大戦』のファンをもっと増やせると思うんです。歌がひとり歩きして、ラジオで流れたりヒットチャートに乗ったりすることで、固定層以外の新しいファンが開拓されるでしょ。帝国歌劇団の歌にはその力があるはずですよ。

カンナ 本当にいい歌だから、みんなに聴いてもらいたいもんね。

田中 たくさんある歌のなかでどれが好きかとか、人気投票なんかしてくれるとうれしいな。そうだ、人気投票順にシングルCD化していくとか(笑)。細かい部分まで気を使って作ってるから、じっくり聞いてほしいですね。

カンナ 田中先生、今日は世話になったね。お疲れさんっ！ また遊びに来るよっ！

田中 こちらこそ、わざわざ来てくれてありがとう。再会を楽しみにしてますよ。

某年9月18日 田中公平氏自宅にて



其の壱 キャラクター人気投票

李紅蘭 (以下紅蘭) みなさん、まいどおおきに李紅蘭ですー。

アイリス (以下アイ) やっほー、アイリスですー。

紅蘭 ちゅーわけで始めました、セガエンタープライゼス協賛第1回『サクラ大戦』

開発スタッフアンケート結果発表ーっ!

アイ ぱふぱふーどんだん! えっとお、このアンケートはあ、かぶしがいいしやセガエンタープライゼス、だい2コンシ



ューマーけんきゅうかいはつぶのスタッフのみなさんのごきょうりよくで行なわれたもので〜す!

紅蘭 おー、長いセリフよう言えたなあ。えらいで、アイリス。ま、つまりこのコーナーでは、セガはんの開発スタッフ26名さんにアンケートに協力してもらって、人気投票をやるうちゅうわけや。

アイ まず、すきなキャラクター部門のはっぴよーです。

■好きなキャラクター(複数投票可)

1位 (5票)	マリア
2位 (4票)	すみれ、椿
4位 (3票)	紅蘭、猪
6位 (2票)	さくら、米田、天海
8位以下 (1票)	アイリス、カンナ、あやめ、殺女、帝劇三人娘、羅利、築地でころんだ少年

紅蘭 へ〜、マリアはん人気あるなー。まあ、最初はきつつい性格しとるんが、後半

急にかわいらしゅうなる。あのギャップがたまらんのやろな。2位のすみれはんも、理由は似たようなもんやね。

アイ アイリス人気ない……!

紅蘭 まあまあ、開発の人たちが健全な成人男性でよかったと思わな。うっかり好かれすぎんくらいがちょうどええで。うん。

アイ ……? でも、そういえばさくらやあやめお姉ちゃんも少ないね。そのくせ椿とか、あんまり出てないのに2位だよ。

紅蘭 セガの人たちは、通好みが多いっちゃうことかな? 椿はんなんか、帝劇三人娘に票が割れてなかったら、マリアはんと同率1位の可能性もあったで。

アイ とこでどーしてここに、猪や天海が入ってるの?

紅蘭 選んだ理由を見てみよか。えーなにに? 猪は顔が憎めんからで、天海は10年早いから? なんやねん、それ。

アイ つぎはあ、きらいなキャラクターのはっぴよーです!



長らくお待たせいたしました!
大帝国劇場の名(迷)コンビ、
李紅蘭とアイリスが、『サクラ
大戦』開発スタッフの生の声
をお届けします。はたして、どんな
結果が出ますやら。乞うご期待!

李紅蘭とアイリスの

『サクラ大戦』舞台裏徹底解剖!

〜開発スタッフアンケート大紹介〜

■開発スタッフからひと言



ディレクター **伊藤知行**

代表作: 「クロックワークナイト」、「ドラゴンフォース」(セガサターン)

"誰にでも楽しめる"というコンセプトを持つこのゲームで、戦闘をどんな形にしたらいいのかが悩みどころでした。簡単すぎればアクセントにならないし、難しすぎればコンセプトから外れてしまう。この辺のバランス取りには苦労しました。ゲーム全体に"信頼度"という芯が通っていたため、そ

れを絡めた要素を多く入れることで、戦闘の遊びかたに幅が生まれたと思います。自分なりの"大神の戦いかた"を考えてみるのも楽しいですよ。そのほか、戦闘中にもいろいろイベントを仕込んでますんで、試してみてください。

■嫌いなキャラクター(複数投票可)

- 1位(15票) とくになし
 2位(2票) 1話で大神にからむ子供
 3位以下(1票) カンナ、花小路伯爵、
 紅蘭、鹿、たけし、すみれ、アイリス、
 天海、悪魔王○○○

紅蘭 さすがに精魂込めて作ったキャラクターを、嫌いやっちゃう人は少なかったみたいやな。

アイ 1話でお兄ちゃんをからかった男の子が2票で2位! やーい、ざまーみろ。

紅蘭 それぞれ、嫌いな理由がおもしろいな。えーと、花小路のおっちゃんはスケベそうやから。鹿が嫌いなんは大きな声でひとり言を言うから。あと、たけしは名前が同じせいでからかわれたっちゃうて、企画の田中武はんが。これは逆恨みちゃうかな。

アイ ねー紅蘭、プログラムの吉川さんって人がねー、紅蘭の関西弁はおかしいって。

紅蘭 って、言われても、ウチ中国人やさかいな。しょうがあらへん。あと、企画の橋本はんが、こいこい大戦のアイリスが嫌いやて。

アイ えー? アイリスなんにもしてないよー。これって"さかうらみ"なのかな?

紅蘭 ま、この人に何が合ったかは想像にまかせるしかないっちゃうことや。あ……これはヤバいで。

アイ なーに、なーに?

紅蘭 すみれはんの趣味が悪いところが嫌

い、やて。アイリス、これ燃してまえ。すみれはんに見つかったら面倒や。

アイ はーい。それじゃあ、好きなメカランキングにいきまーす。

■好きなメカ(複数投票可)

- 1位(5票) ミカサ
 2位(3票) 轟雷号
 3位(2票) 神威、孔雀、まことくん、ハマ重工壱型(蒸気バイク)、とくになし
 7位以下(1票) マリアの光武、すみれの光武、さくらの神武、あやめの銃、聖獣ロボ、光武発進ドック、近衛、紅蜂隊、蒼角、天照

紅蘭 ほー、とりあえずブッチぎりでミカサがトップやけど、けっこう票が割れてもうたなあ。

アイ ほとんどの人の好きな理由は"かっこいいから"なんだよね。

紅蘭 せやけど、ミカサを好きな人の理由の半数は"大きいから"やそうや。うーん、もうちょいヒネってほしかったなあ。

アイ 戦闘マップ担当の廣瀬さんは、"戦闘中に出なくて作らなくてすむから"ミカサが好きなんだって。

紅蘭 ヒネりゃええっちゃうもんでもないやろ! ま、ウチが作ったまことくんと蒸気バイクの点数高かったし、聖獣ロボも入っとるし、細かいことはええか。

アイ ぶー! どーしてアイリスのジャン

ポールが入ってないの!?

紅蘭 メカやないやろ、あれは!! ほな、嫌いなメカの発表や。

■嫌いなメカ(複数投票可)

- 1位(12票) とくになし
 2位(3票) 神武、近衛
 3位(2票) 翔鯨丸
 4位以下(1票) アイリスの光武または神武、紅蘭のえんかいくん、大筒、不動、天照

アイ これもキャラクターのほうと同じで、とくになしって人ばかりだね。あ、でもアイリスの光武と神武が入ってるー!

紅蘭 なんか、戦闘シーンのプログラムが大変やたらしいで。そういや、やたらハデやしな。2位の神武っちゃうのも同じ理由や。あと敵の魔操機兵は、テストプレイしたときにやられた経験がモノを言うとするみたいやね。あと……あーっ、ウチのえんかいくんが嫌いやてえ! こらあ! デザインチーフの吉田ア、ちょっと来いや! このウチの特製蒸気爆弾で……。

アイ あ〜! 紅蘭ダメーっ!

紅蘭 ん? あ〜っ!?

アイ ……あ、とっさにしゅんかんいどうさせちゃった。ま、いーか。そのうち戻ってくるよね。きゃは☆

李紅蘭とアイリスの

『サクラ大戦』舞台裏徹底解剖!

～開発スタッフアンケート大紹介～

■開発スタッフからひと言



ディレクター 竹内靖

代表作: 『碧奇魂ブルーシード』(セガサターン)
 『シャダムクルセイダー』(ゲームギア)

うーん、これでもさうとう音声は入れたつもりなんですけど。実際に収録したものすべてが入っているかどうか、というところかな? 僕がいちばんこの作品を作っていて楽しかったのは、やはりアフレコ(正確には先に音から作った部分もあるからビフォ

レコかな?) のときですかね。音響監督さんの5度、6度に及ぶリテイクが印象的でした。実際、もし声優さんが怒りだして逃げちゃったらどうしようとか、ひやひやしっぱなしだったんですよ。でも、おかげでいいシーンができたんですけどね。

其の式 印象に残る名シーン

アイ あ、紅蘭おかえりー。

紅蘭 ア〜い〜り〜ス〜！

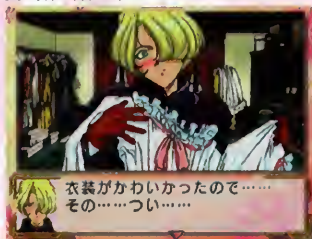
アイ あ、紅蘭怒ってる……？

紅蘭 当たり前やっ！ いきなり玄関ホール
のシャンデリアの上に飛ばされたら、ウ
チも怒るわっ!!

アイ きやははは。ごめんねー。

紅蘭 しゃあないなあ。ほんなら、気を取
りなおして"印象に残る名シーン"の紹介い
ってみよか。

■6話：頬を染めるマリア



紅蘭 スタッフアンケートでの一番人気は
このシーンや。

アイ あー、マリアが赤くなってー。め
ずらしー。

紅蘭 マリアはんが、さくらはんの衣裳を
合わせてたところを見られてあわてるシー
ンやな。まあ、納得の一番ってとこやろな。

アイ このシーンを見てから、いきなりマ
リアにころんだ人って多いんだよねー。

紅蘭 あと、「刹那につかまったマリア」と
か"3話のラスト"とか、マリアはんがらみの
イベントシーンが人気が高いみたいやな。

■戦闘：合体攻撃



紅蘭 これは印象に残る！ とくにアイ
リスの合体攻撃がダントツの人気やったで。

アイ やったー!! えへへー、やっぱり、
アイリスのひっさつわざが、いちばんだよ
ねっ？

紅蘭 っしかし、このワザにつきおうた大
神はんも災難やな〜。隊長の仕事ちゅう
のも、大変なものやで。ホンマ。

■5話：すみれVSクモ



アイ すみれのイベントも人気あるよね。
この、クモがおっこちてきて悲鳴あげると
ころのほか、9話のお兄ちゃんとのラブ
シーンや、10話の「三下！」ってセリフ
とかね。あと、合体攻撃も！

紅蘭 あとは、あやめはん関連のイベント
やな。とくに〇〇になってからの大神はん
とのカラミは、もうしびれるわー。

アイ ほかには、「帝国華撃団参上！」と
「勝利のポーズ決めっ！」が名セリフよね。
スタッフの人たちは、まさか本当に入ると
は思わなかったって言ってるし(笑)。

■8話：紅蘭の涙



紅蘭 それから、終盤あたりみんなのラ
ブシーンが、けっこう人気やったな。まあ、
いちばんドラマチックなとこやから。書庫
で起こる、ウチと大神はんとのイベントな
んか、目頭が熱うなったとまで言うてくれ
てる人がおるで。

アイ 一般のプレイヤーの人の、お気に入り
はどこかなあ？

紅蘭 一度聞いてみたいもんや。

李紅蘭とアイリスの

『サクラ大戦』舞台裏徹底解剖!

〜開発スタッフアンケート大紹介〜

■開発スタッフからひと言



デザインチーフ 吉田徹

代表作：『碧奇魂ブルーシード』(セガサターン)、『ファンタシースター』(メガドライブ)

アドベンチャー部分のキャラクターを中心
に、グラフィック全般を取りまとめるのが
私の担当でしたが、藤島さんの緻密なタッ
チをゲーム中にどう再現するかいろいろ
苦心しました。最終的にはかなりいい感じ
になりましたね。大変だったのはグラフィ
ック量。制作に取りかかるまえは「ああ、
グラフィックの多いゲームだな」程度にわ

りと軽く考えてたのですが、実際に作業が
始まると、その想像を越えた多さに圧倒さ
れました。しかも某プランナーの「じつは
今まで秘密にしていたことが……」から始
まる、恐怖の追加スペックもありましたし
(笑)。いろいろ大変でしたが、デザインメ
ンバーそれぞれのこだわりが、うまく活か
せたんじゃないかと思えます。

其の参 苦勞話、メッセージ集

紅蘭 ほな、最後に「サクラ大戦」の開発スタッフの皆さんからの、ひと言コメント集いってみよか。

アイ それじゃあ、ばーつといっきに紹介していきまーすっ！

・・・・・・・・・・・・・・・・

楽しんでいただけたでしょうか。

(プログラム 松尾力)

カンヅメが辛かった。

(プログラム 大江玲)

プレイ時間が長く、分岐があって、エンディングも複数あるので、チェックがたいへんでした。

(プログラム 堀田泰丸)

おもしろい？

(デザイナー 奥田昌子)

気がついたら夏が終わっていた。

(デザイナー 中崎光康)

25歳の夏を奪ったゲームです。心ゆくまで楽しんで下さい。

(企画 橋本晴幸)

アドベンチャーと戦闘をうまくつなげるのに苦勞しました。雷門のマップが変わるの気づきました？

(企画 向山影彦)

たくさん出したアイデアを、「サクラ大戦」らしさを考えて削っていったのはつらかった。

(企画 大原徹)

はいけいをほめて。

(デザイナー 林雅美)

いちばんの苦勞は某開発者のイビキかも。仮眠室の轟音に他のチームからもクレームが……。

(企画 田中武)

開発室の企画のスペースに行くと、ある一線からケモノのニオイがし始める。ツラかった。

(デザイナー 吉田千恵)

光武の攻撃ポーズを決めるとき、大の大人が妙なポーズを取りながら真剣に話し合った。客観的に見るとそーと一変だったかも。

(デザイナー 西野歩)

イヤなことは忘れたっスヨ！

(デザイナー 伊藤俊博)

忙しいとき、ほかのスタッフの目をかいくぐって呑みにいくスキを見つけるのがたいへんでした。

(プログラム 廣瀬哲一郎)

中古屋に売らないで。あと、ムービーを吸い出さないで。

(デザイナー 山本友浩)

すばらしい作品に仕上がっております。花組キャラクター全員クリアしてくださいね。

(企画 三浦桂介)

ミニゲームの花札はイカサマなんかしてなーい！ 真剣勝負だ!!

(プログラム 着崎信也)

面白くするため、何度も何度もイベントを組み替えました。存分に楽しんでもらえれば幸いです。

(プログラム 松田一裕)

ユーザーの皆さんの感想待ってます。アンケートハガキをよろしく。

(プログラム 吉川成晴)

苦勞のかがあって無事終了。それなりに楽しんでもらえるものになったと思う。今後の作品にも期待してください。もし、バグがあっても大きな心で。

(プログラム 円藤義秋)

選択に失敗して信頼度が下がってもリセットはやめましょう。どんな事態もドーンと受け止められる隊長さんになってください。

(企画 田中俊太郎)

・・・・・・・・・・・・・・・・

紅蘭 みなさんいろいろ苦勞してはるなー。ほんまにお疲れさんでした！

アイ きっとユーザーの人たちも楽しんでくれてるよねっ。

紅蘭 そのとーりや！ んでもって、ソフトがぎょーさん売れたら、つぎは「サクラ大戦2」や！

アイ とりあえずはあ、攻略本の第2弾、「サクラ大戦公式ガイド・恋愛篇～帝国歌劇団花組日記～」を。お楽しみにーっ！

紅蘭 ほな、再見(ファイフェン)！

大帝国劇場サロンより中継

李紅蘭とアイリスの

『サクラ大戦』舞台裏徹底解剖！

～開発スタッフアンケート大紹介～

■開発スタッフからひと言



チーフプログラマー 松岡雄一

代表作：「クロックワークナイト」(セガサターン)、「ソニック・ザ・ヘッジホッグCD」(メガCD)

「サクラ大戦」ではチーフとして全体を監修したほか、主にアドベンチャー部分のプログラムを担当しました。今回はプランナーがいろいろ手を加えられるように、サターンのOS上のマクロプログラムで音声やアニメの構成をコントロールできるようにしました。そのため細かい演出などの作

り込みを納得いくまで行なうことができました。ただ、その反面、凝り性のメンバーにつきあったため作業がしばしば深夜に及び、終電を逃してそのまま泊まり、なんてことも……。その甲斐あって、ユーザーのみなさんにも満足していただける作品に仕上がったと思います。

サクラ大戦公式ガイド・戦闘篇～帝国華撃団戦史～

1996年12月6日初版発行

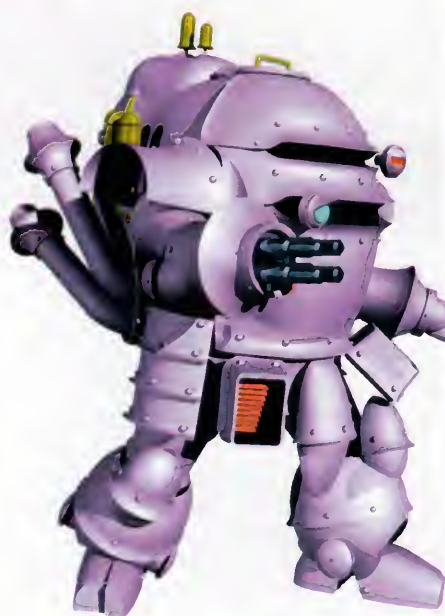
発行人 廣瀬禎彦
編集人 浜村弘一
副編集人 野田 稔
編集長 田原誠司
副編集長 坂本武郎

発行所 株式会社アスキー
〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10
電話03-5351-8111

発売元 株式会社アспект
〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10
電話03-5351-8191

企画・編集 ファミ通書籍編集部(担当:江崎和生)
執筆 上原正道
本文デザイン 松尾裕介
デザイン監修 渡部岳 (ファミ通書籍編集部)
カバー装丁 小川寛子 (ファミ通書籍編集部)、太田陽介
CGイラスト 永田太 (株式会社レッドカンパニー)
CGイラスト 阿部吉俊
3面図・帝都地図 鷗沼安希雄 (MOGUELEFF)
2Dマップ制作 石井潔
CG写真合成 山口敏尚
写真撮影 森若匡、今井紀彰
編集協力 株式会社セガ・エンタープライゼス・第2コンシューマー研究開発部
株式会社レッドカンパニー
谷崎ナオミ
神愛由子、山口誠 (ファミ通書籍編集部)
デザイン協力 眞々田稔

出版業務 中尾敬子
印刷 図書印刷株式会社



本書に掲載している文章、グラフィックの一部は、(株)セガ・エンタープライゼス及び(株)レッドカンパニー提供の資料を元にファミ通書籍編集部が独自に制作したものです。尚、ゲーム画面以外のグラフィックは設定用のものを使用しています。

この書籍は、(株)セガ・エンタープライゼスの許諾を得て発行されたものです。

本書は著作権上の保護を受けています。本書の一部あるいは全部について(ソフトウェア及びプログラムを含む)、株式会社アспектから文書による承諾を得ずに、いかなる方法においても無断で複写、複製することを禁じます。

©SEGA ENTERPRISES,LTD. 1996
©RED 1996
©ASCII 1996

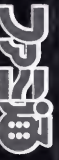
■本書の内容についてのご質問は、祝祭日を除く毎週火曜日から木曜日までの、午後2時から午後4時のあいだに、電話03-5351-8365で受け付けています。なお、ゲームの内容についてのご質問にはお答えできませんので、あらかじめご了承ください。

定価はカバーに表示されています。

ISBN4-89366-606-1

●1188921

Printed in Japan



サッカー大戦公式ガイド

戦闘篇

「帝国華撃団戦史」

ASPECT



9784893666062



1910076012007

ISBN4-89366-606-1

C0076 P1200E

アспект

定価1,200円(本体1,165円)

