ゲーメストムック/EXシリーズVol.82

平成17年1月25日発行第6巻第12号通巻186号

RISING ZAN

ライジングザン 攻略絵巻

安心しな。
悪党共は
キッチリ地獄へ
送ってやるぜ!!

西部開拓時代に吹く一陣の風、

叩け悪党、決めろトドメファイナル!

平成11年4月25日発行第6巻第12号通巻186号

疾風伝説

RISING ZAN

WESTEAN SAMURAI ROMANCE

ライジングザン

BEAUTIFUL SPIRITS OF COMBO

RISING ZAN

ライジングザン

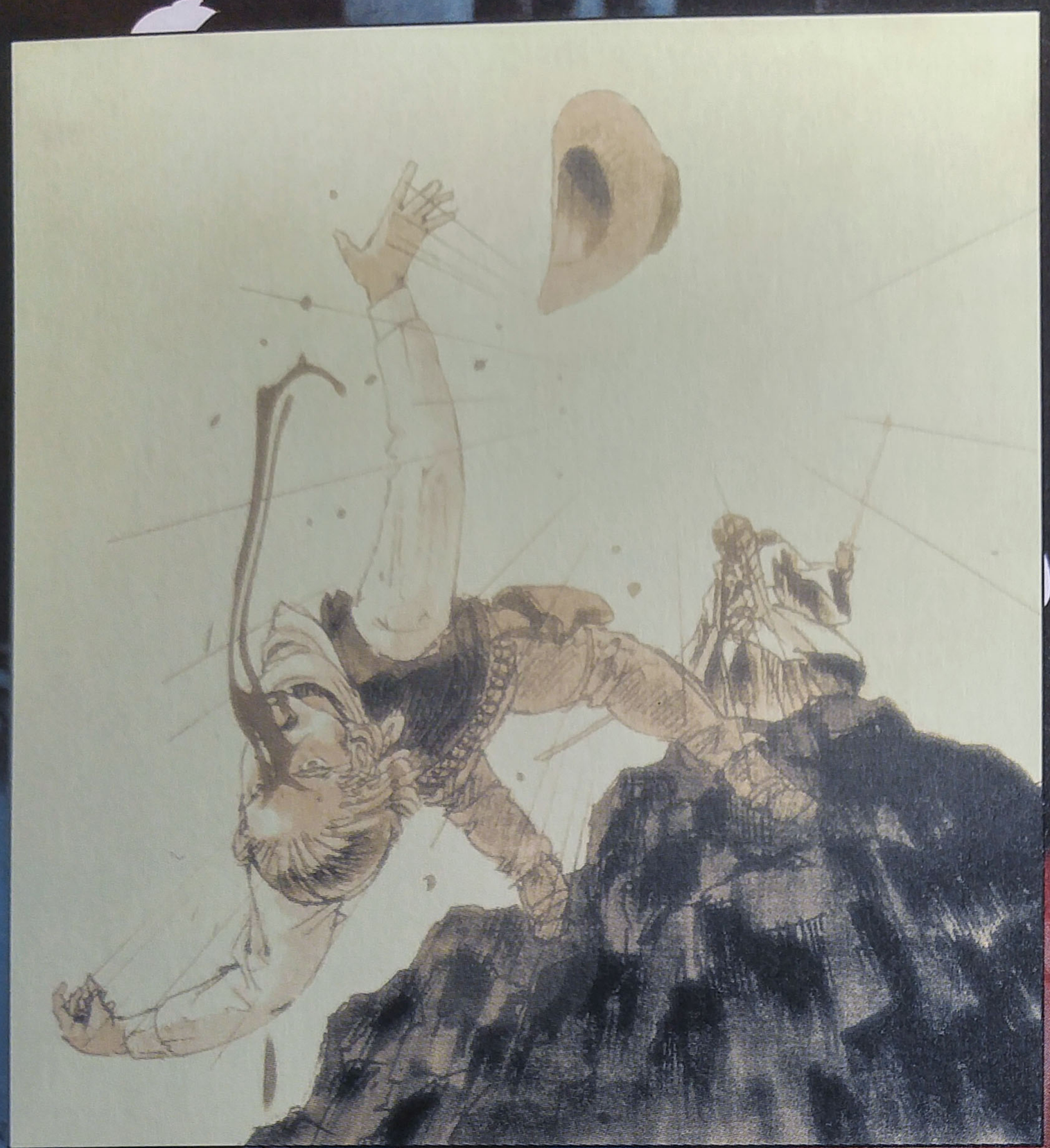
THE SAMURAI GUNMAN

目次

4　キャラクタープロフィール
10　キャラクター相関図
12　システム紹介
20　SHUGYO
24　マスター・スズキのハラキリ道場
　お題目「連撃で楽勝」
26　1ST IMPACT攻略
32　マスター・スズキのハラキリ道場
　お題目「俺ってSEXY」
34　2ND IMPACT攻略
38　マスター・スズキのハラキリ道場
　お題目
　「目指せ！スーパーウルトラセクシィ
　ヒーロー!!」
40　3RD IMPACT攻略
46　マスター・スズキのハラキリ道場
　「イケてる操作はどれだ？」
48　4TH IMPACT攻略
54　斬・設定原画
56　5TH IMPACT攻略
62　敵キャラクター・設定原画
66　6TH IMPACT攻略
72　カラクリ・設定原画
74　7TH IMPACT攻略
80　開発者インタビュー・企画編
82　8TH IMPACT攻略
86　開発者インタビュー・グラフィック編
88　FINAL IMPACT攻略
94　開発者インタビュー・プログラム編
96　開発者インタビュー・サウンド編
98　裏技紹介
100　初音プレイ講座
102　ボツキャラクター・設定原画

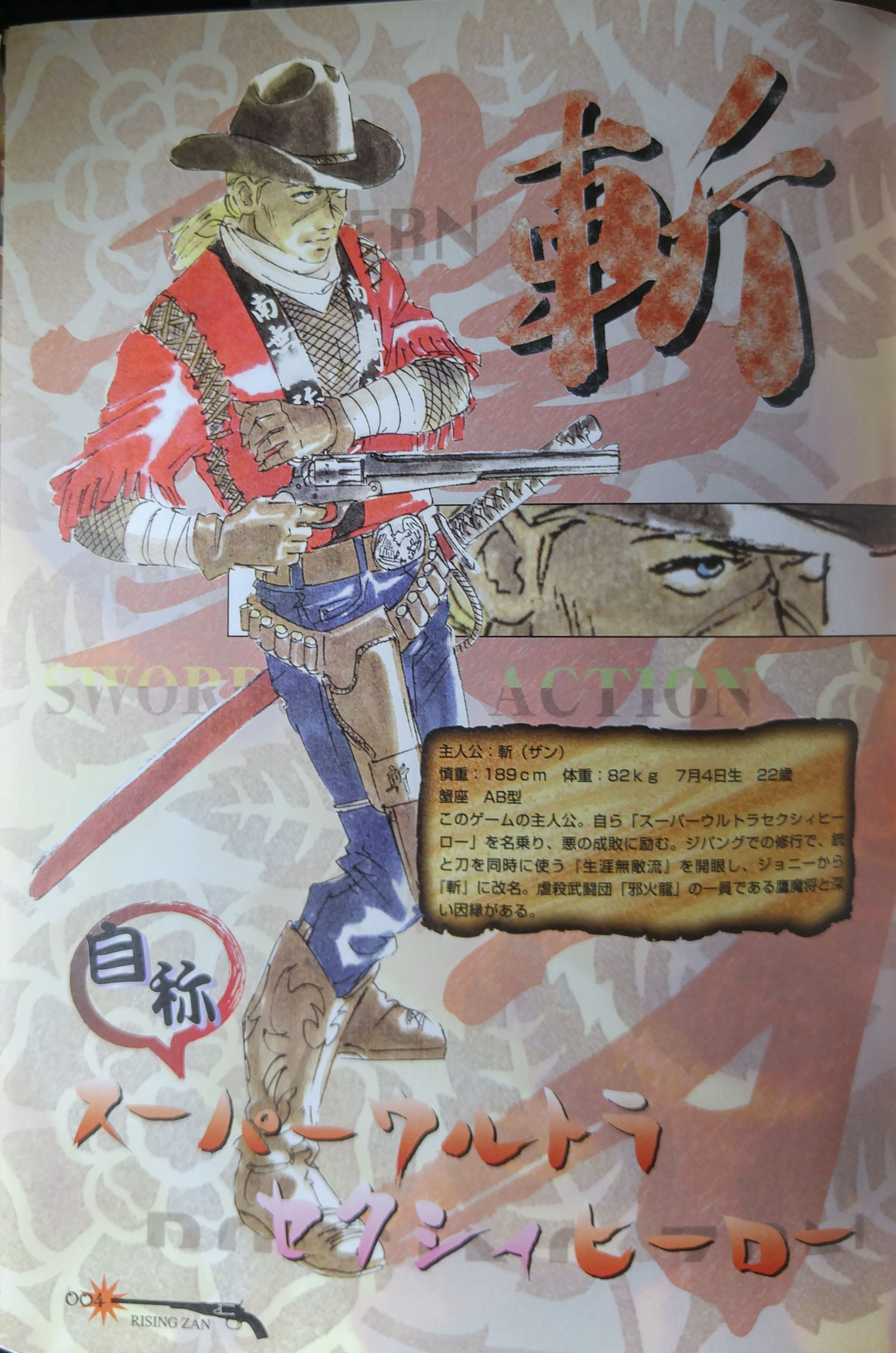
大開拓時代、ゴールドラッシュに沸くアメリカ西部最大の金鉱地帯。
そこから少し離れた田舎町にジョニーという若者がいた。
彼はヒーローになることを日夜夢見て保安官見習いをしていた。
しかし彼の町はヒーローなど必要のない平和な町であった。
ある時まで…
最近、町の近くの渓谷で行方不明になる者が相次いでいるという。
その噂に悪の臭いを感じたジョニーは俺の出番とばかりに渓谷に向かった。

静寂に包まれた渓谷で見たものは暗く吸い込まれそうな鋭い崖のみだった。
「俺の出番はなしか…」とつぶやき町へ戻ろうとした瞬間…
突然馬が倒れた！
ジョニーは銃を抜き、吠えた。
「出やがったな、やってやるぜ！！」
彼は父の形見の銃を連射した。
彼の頭の中はここで敵を倒しヒーローになることで一杯だった。



だが他とは明らかに容姿も、殺気も違う奇面の男には弾丸が当たらなかった。
逆に奇面の男から閃光が放たれる。
ジョニーは顔に十字の傷を負い、深い渓谷に落ちていった。
ジョニーは痛みで目が覚めた。
谷底で瀕死の重傷を負ったが、亡き父の親友スズキに助けられたのだ。

ジョニーは、スズキに渓谷での出来事を話した。
そして以前耳にしていたジパングの刀術を教えて欲しいと頼む。
刀術の達人スズキは、このままでは彼をみすみす死なせてしまうと考え、
ジョニーの願いを聞き入れた。
数日後、ジョニーとスズキは修行のためジパングへ向かった…。
月日は流れ…
厳しい修行の末に、ジョニーは俺的流派『生涯無敵流』を開眼。
洋式拳銃とジパング伝統刀術を兼ね備えた戦闘法である。
そしてジョニーという名を捨て、『斬』と改名し、故郷に向かった。



斬

SWORD ACTION

主人公：斬（ザン）
慎重：189cm　体重：82kg　7月4日生　22歳
蟹座　AB型
このゲームの主人公。自ら「スーパーウルトラセクシィヒーロー」を名乗り、悪の成敗に励む。ジパングでの修行で、銃と刀を同時に使う『生涯無敵流』を開眼し、ジョニーから『斬』に改名。虐殺武闘団「邪火龍」の一員である鷹魔将と深い因縁がある。

自称

スーパーウルトラセクシィヒーロー

武具No.1

鬼斬刀・芸者桜
おにきりとう
げいしゃざくら

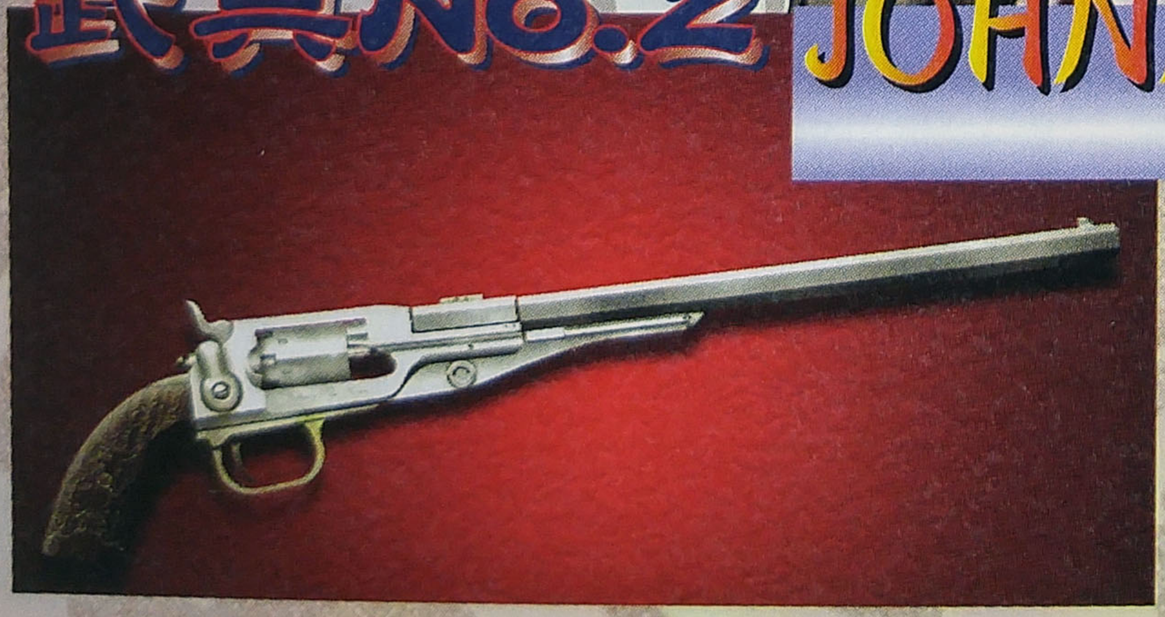
亭主を鬼に殺された女房が鬼斬り用の特別な刀（4本の名刀を溶かし1本の刀にする）を鍛冶屋に頼むため、その資金を「桜」という芸者になり作った、というところからついたとされる。斬は初音からこの刀を譲り受けたのだが、「桜」と初音の関係は謎。斬の気力の充実に反応して伸びる。

英雄

生涯無敵流

武具No.2 JOHNNY THE HERO

ジョニー・ザ・ヒーロー



父、ケウィンがジョニー（斬）の誕生記念に特別に作らせた。56口径、ライフルに無理矢理リボルバーを取り付けてあり、さらに、精度を高めるため、銃身は堺の火縄銃のものに取り替えてある。改造の度が過ぎるため、どの銃をベースにしたかは不明。その重量と破壊力ゆえ、普通の人間が実戦で使うことは不可能。ゲーム中に拾ったさまざまな弾に、もちろん完全対応している。

斬

師匠の孫娘：初音（ハツネ）
身長：168ｃｍ　体重：50ｋｇ
B：82/W：56/H：84
4月3日生　18歳
牡羊座　O型

斬の師匠スズキの孫娘。裏社会でもくノーとして名を馳せ、一目置かれる存在になっている。
祖父の指示により、斬の助っ人としてジパングより海を渡る。

斬より強い(?)もう一人の英雄（ヒーロー）

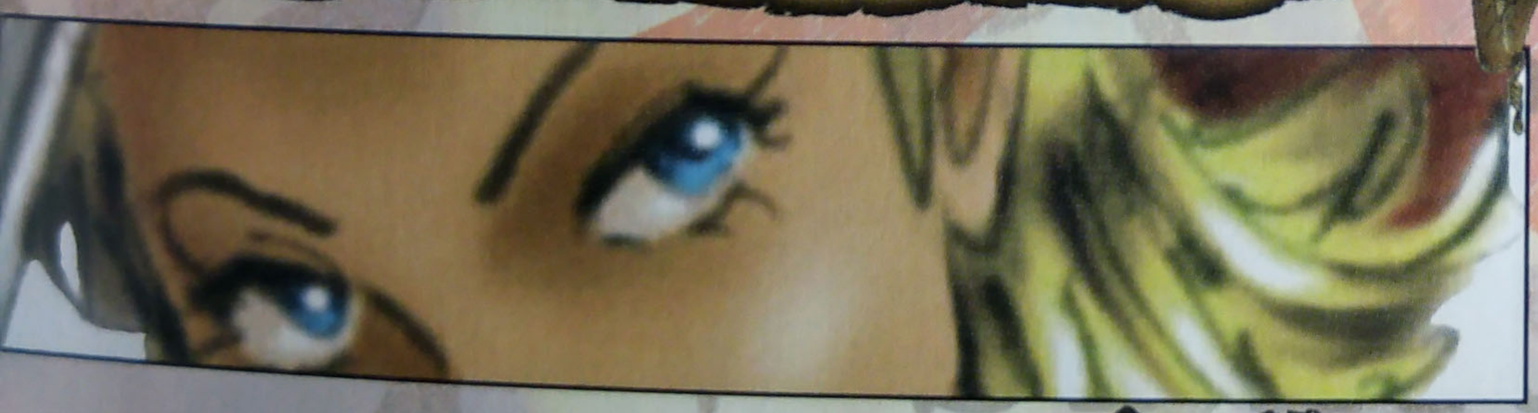
忍

武具No.1 静御前（しずかごぜん）

隠居

マスター・スズキ

Master.SUZUKI（マスター・スズキ）
身長：158ｃｍ 体重：42ｋｇ　BWH：測ったことがない
生年月日不明　推定73歳
ジパングでの裏家業（忍び）に嫌気がさし単身アメリカに渡る。ついた港で乱闘騒ぎに巻き込まれたところを斬の父親（ケヴィン）に助けてもらい、そのままケヴィンがシェリフをしている村の近くに住み着く。



ヴァレリー

幼なじみ：Valerie（ヴァレリー）
身長：175ｃｍ
体重：56ｋｇ
B：95/W：58/H：87
6月3日生　18歳
双子座　B型

斬（ジョニー）の幼なじみ。斬が修行のためジパングに向かった後、町を守るリーダー的な役割を果たしている。

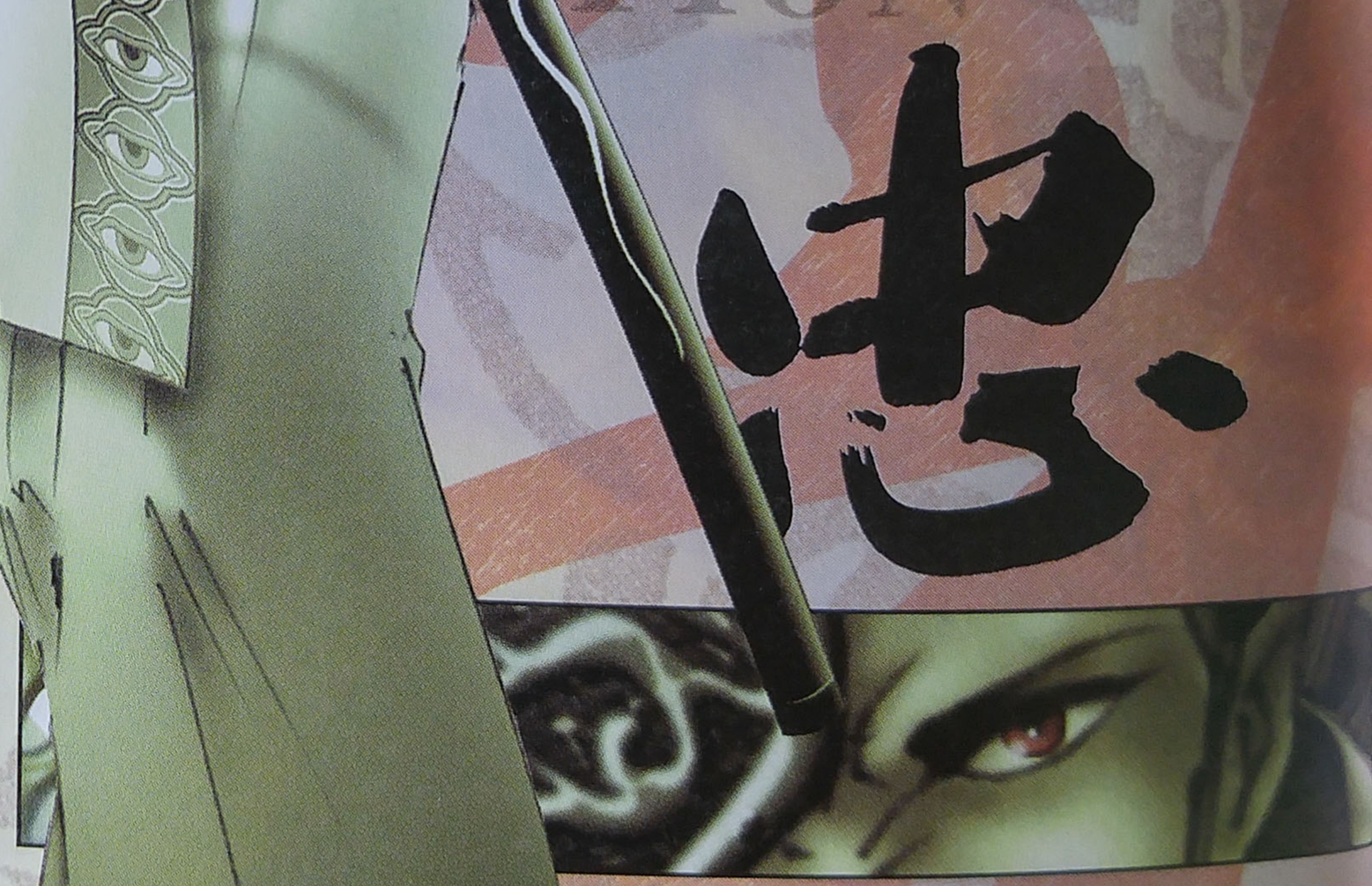
奈落

悪のオプション(?)

鷹魔将の友で、ある意味師匠。鷹魔将が物心ついた時から生きている妖力を持った鷹。

鷹魔将

悪



対魔殺武闘団　邪火龍
米国西部方面軍作戦司令官
鷹魔将（タカマショウ）
身長：182ｃｍ　体重：78ｋｇ
10月27日生　23歳　蠍座　A型
邪火龍帝の命を受け、ゴールドラッシュに沸くアメリカに渡る。邪火龍帝に絶対の忠誠を誓っている。作戦参謀の唐栗男とは対等の関係にあるが、方針の違いから衝突することが多い。

武具No.1

邪火刀　じゃっかとう

邪火刀　弥陀羅（みだら/右）と弥陀玲（みだれ/左）
両の手に持つ邪火刀は邪神具（邪火龍帝に頂いたモノ）の影響を受け攻撃力が増す。

唐栗男

虐殺武闘団　邪火龍　作戦参謀
唐栗男（カラ・クリオ）
身長：143ｃｍ　体重：32ｋｇ（+霊子エネルギー装置）
Ｂ：82/Ｗ：56/Ｈ：84　生年月日、年齢不明

邪火龍の作戦参謀にして最凶の発明家。
金をエネルギーに変換し、人間を霊魔兵へと改造する。

IQ∞無限大

邪火龍帝

虐殺武闘団　邪火龍の長。強力な暗黒霊術により暗黒邪神具を作り出すことができる。

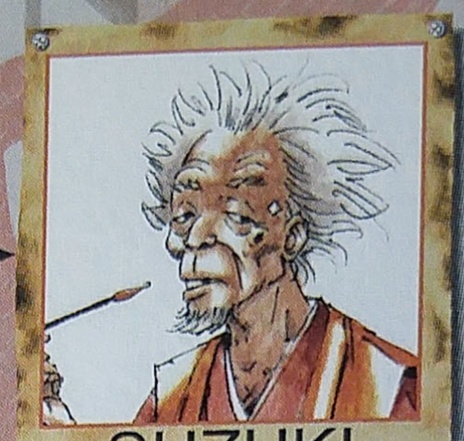
ジパング在住

ちょっとだけ

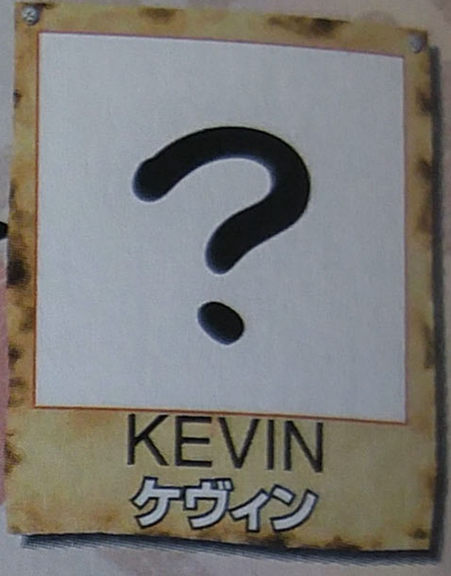
キャラクター相関図

HATSUNE
初音

OK
おじいちゃん
斬の助っ人
ヨロシクじゃ


SUZUKI
スズキ

親友じゃ
親友だな


KEVIN
ケヴィン

恋のライバル?

芸者桜をサンキュー!
でも助っ人はノーサンキュー!
心配だから助っ人に
きたわよ斬!

ガンバルぜ師匠
ちょっと頼りないのう

見ていてくれ親父
見ているよ

傷だけじゃ足りないアナタに
地獄旅行をプレゼント?

一応幼なじみ

Valerie
ヴァレリー

町の人々

大丈夫かコイツ…
オレにまかせておけ!

ZAN
斬

傷の御礼を
倍返し!

TAKAMASHO
鷹魔将

絶対忠誠

JACKAL-TEI
邪火龍帝

思想の食い違い…
やっぱりアナタは間違っている!

一致団結!
みんなでガンバ!

女ながらも頼りに
なるリーダー。
※オレたち情けない…

BAR TENDER
町の人代表 酒場のオヤジ

邪魔者は消す
仲間もやられてるし…

悪党共は…
こっぱみじんの皆殺し!
そんでオイラがヒーロー!

虐殺武闘団
邪火龍

実動部隊
邪火龍軍団

MIDONINJAR
下っ端代表ミドニンジャー

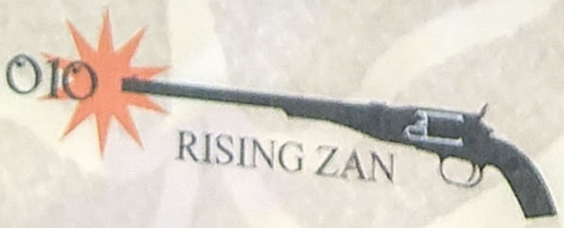
部下使いが荒すぎ!
死ぬまで働け!

幹部一同

KARAKURIO
唐栗男

さっさと出ていけ
バカヤロー!

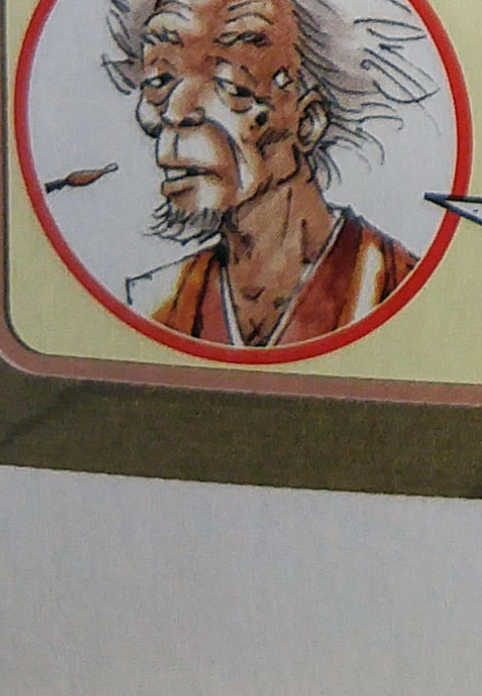
金も土地もいただき
&
邪魔するやつは皆殺し



修業ノ門

システムの解説を中心に
あなたのスキルアップを目指す！

マスタースズキの
**ワンポイント
アドバイス付き！**



知りたいシステムを探せ!
SYSTEM MENU

特殊イベントについて

漢イベント

各面にだいたい1回ずつ用意されている熱いイベント「漢イベント」。その熱っぽいシステムを紹介だ。

P018へ GO!

トドメ・ファイナル

各面のボスを倒した後に発生する、これまた熱いイベント「トドメ・ファイナル」について説明するぞ。

P019へ GO!

敵ライフについて

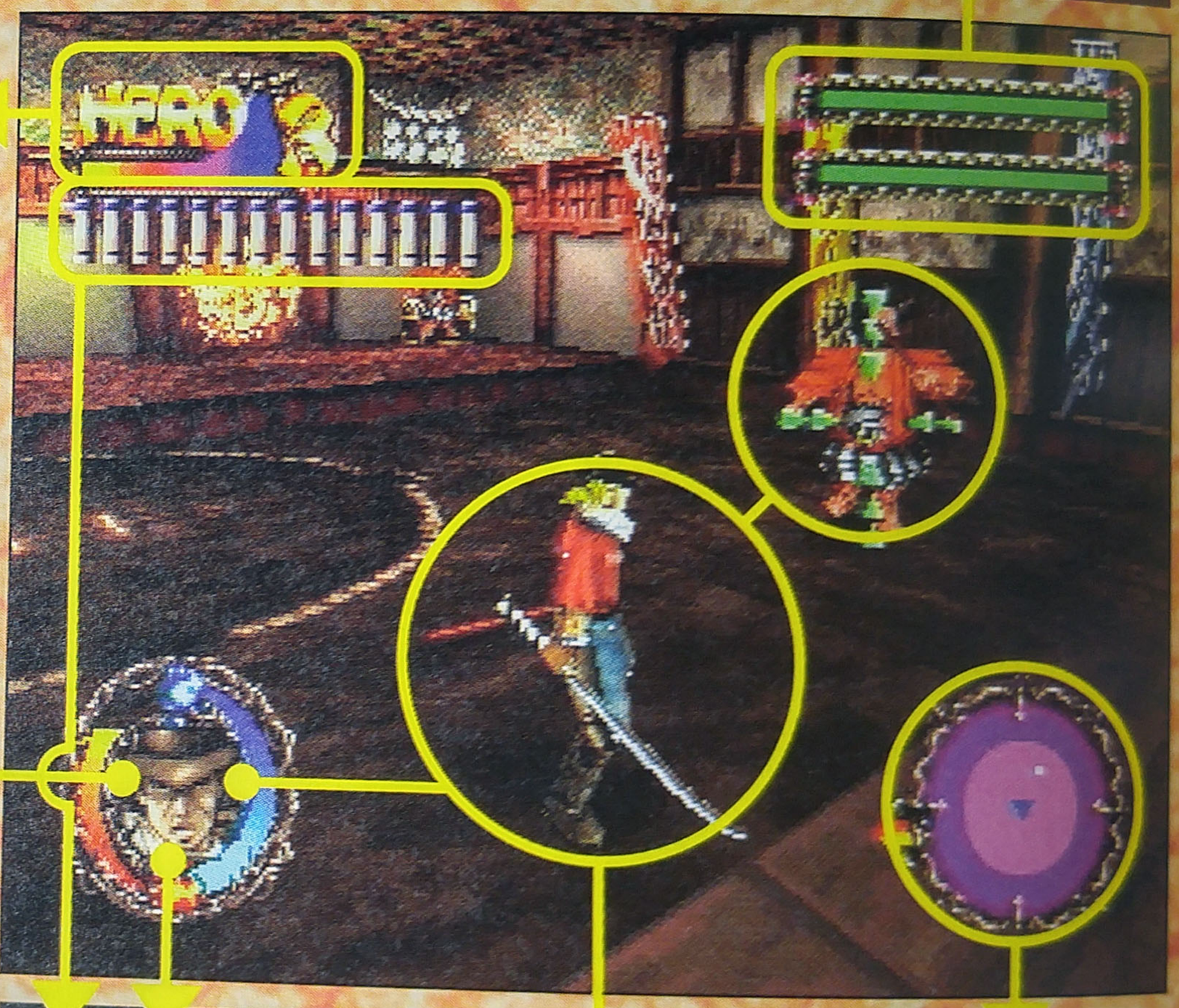
基本的にザコ敵のライフは表示されないのだが、一部強敵はここにライフが表示されるようになっている。もちろん、ボス敵は必ず表示されているぞ。

攻略ページで個々に紹介!

ヒーローポイント&ハッスルタイムについて

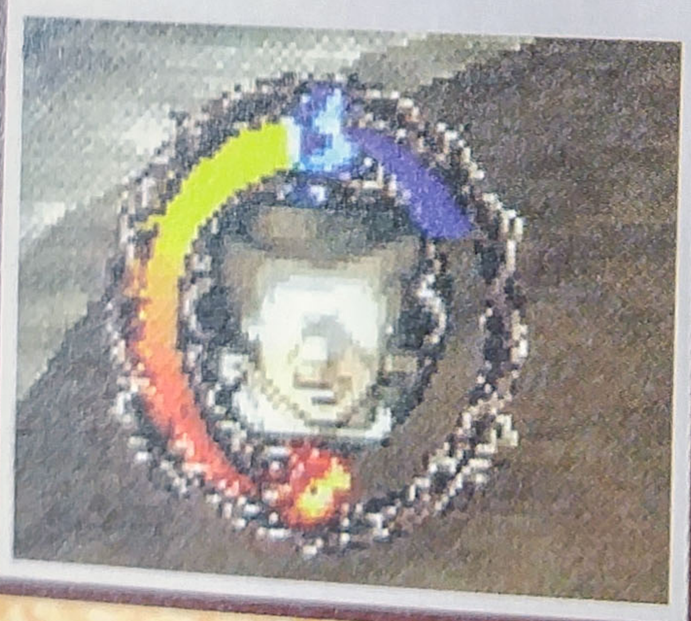
通常の2倍のスピードでの動作が可能になる「ハッスルタイム」。その発動に必要な要素についても説明。

P016へ GO!



ライブ映像

ダメージを受けたり、必殺のコマンド技を繰り出すと、表示されている主人公の顔が変化するのだ。特にどうというわけではないが、なんとなくカックイーと思わないか。いいや、カックイーのだ。



斬のライフとアイテムについて

主人公のライフと、それを回復するアイテムについて説明するぞ。また、攻撃用アイテムも一緒に紹介しよう。

P017へ GO!

レーダーについて

敵と主人公の位置関係をひと目で把握できるレーダー。進むべき方向を示すナビについても説明するぞ。

P014へ GO!

斬の行動について

移動や攻撃、そして防御といった主人公の動作について説明するぞ。移動などの基本動作と、必殺技などの攻撃動作のふたつに分けて解説しているので、興味のあるほうを見るといいだろう。

コマンド技とスピリッツゲージ

P013へ GO!

サイト移動そしてガードとはじき返し

P014へ GO!

修行NO.1

邪火龍のザコ共をなぎ払え！

必殺のコマンド技

方向キーと攻撃ボタンの組み合わせで発動し、敵に大ダメージを与えるコマンド技。全部で5つあるコマンド技のうち4つは刀撃技で、その4つの技の発動中は敵からのダメージを受けない無敵状態となれるのだ。

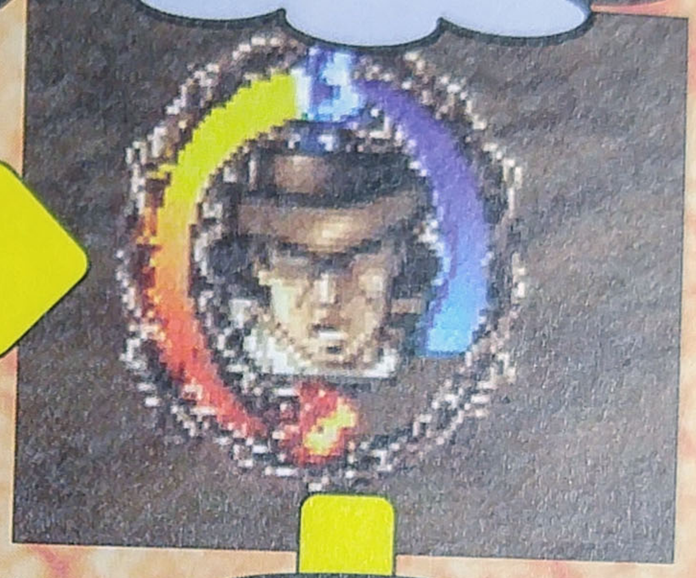
しかし、コマンド技を使うとスピリッツゲージを消費（時間で回復）してしまうので、連続使用にはある程度の限界があるぞ。

ちなみに完全無敵ではないようで、数種類の攻撃はコマンド技発動中でもダメージを受けることがある。

効果中は無敵

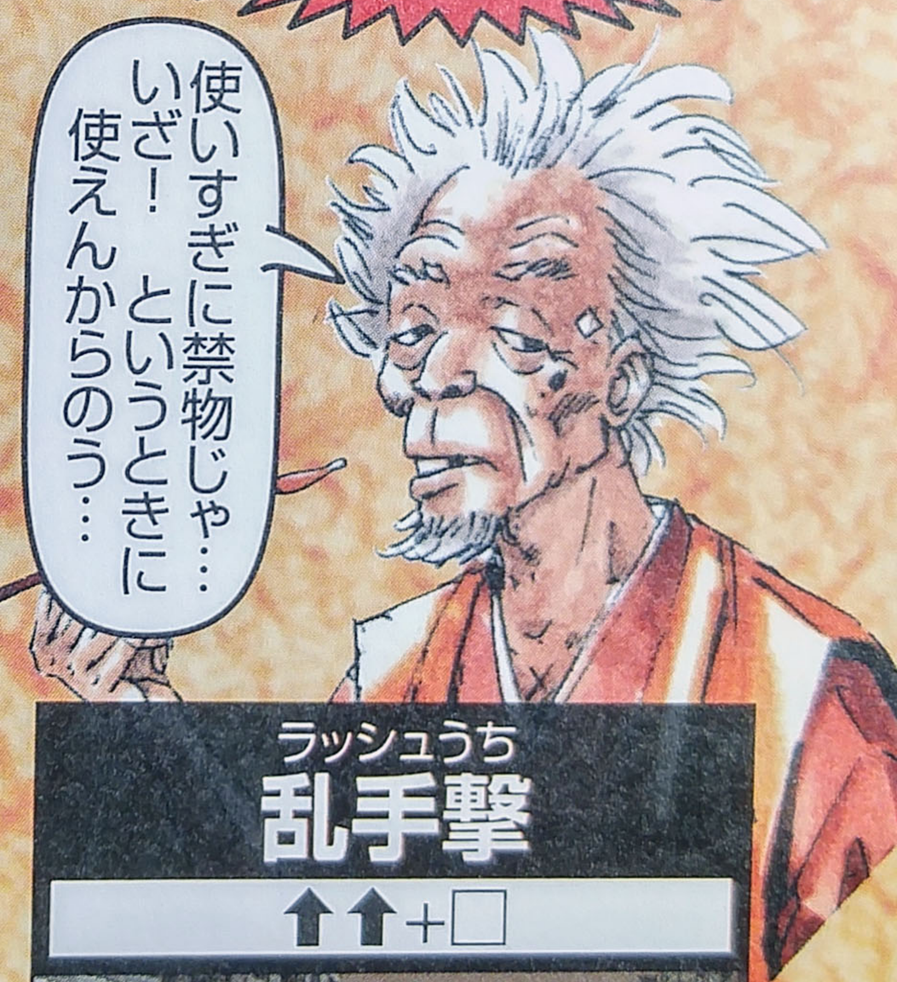
でも

スピリッツ 魂ゲージを消費



しか～し

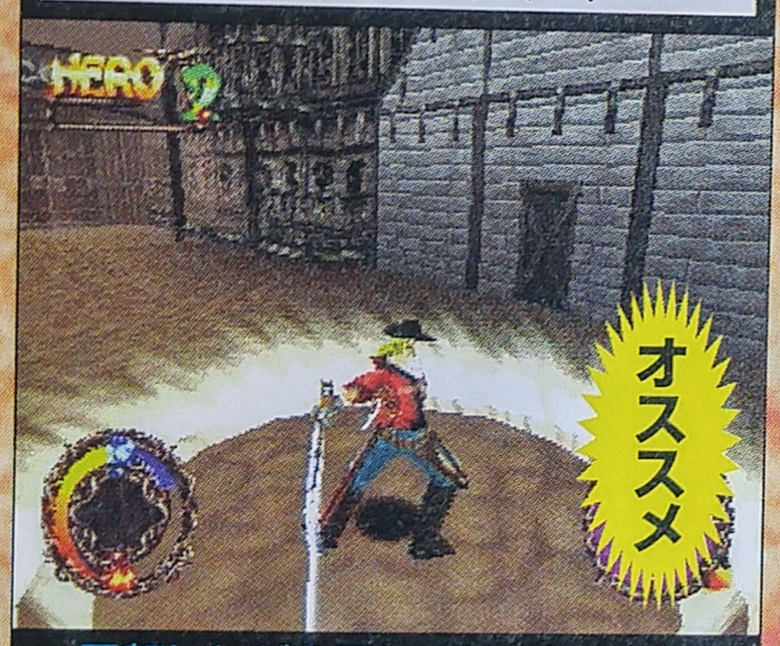
時間が経てば回復



マッハぎり
真刃斬
↑↑+×

▲斬るというよりは突きに近い技。一撃の攻撃力としては斬の攻撃技の中では一番強力。

ハリケーンぎり
刃裏剣斬
←→+×or→←+×



▲回転しながら周りの敵を切り払う強力な技。出しやすいコマンドなので、とっさのときに重宝するぞ。

ドライブぎり
怒雷武斬
↓↑+×

▲敵に縦回転しながら突っ込んでいく技。着地直後、膝がういた瞬間に刃裏剣斬につなげると効果的。

ホライザン
火雷斬
←←+×or→→+×

▲刀気を飛ばす強力な技。敵に近寄りたくないときに使うといいだろう。効果範囲は左右に広い。

ラッシュうち
乱手撃
↑↑+□

▲唯一の銃によるコマンド技。銃撃をしながら左右に旋回することができるぞ。

秘伝之書 修行NO.2

すべてはダメージを受けないために！

斬 自由自在

勝負に勝つために、ゲームをクリアするために第一に考えなくてはならないこと…それは死なないことだ。しかし、基本的な操作を知らなければ敵を倒すことも、敵から逃げることも叶わずにやられてしまうだろう。そこでここでは、斬がどんな行動をできるのか、プレイヤーが斬をどう操作できるのかを紹介していきたいと思う。

◀「修行」では紹介されていないこともあるぞ。

3Dが苦手な人はレーダーとナビゲーターを活用！

主人公と敵の位置関係を一目で把握できるレーダー機能。非常に便利なもので、視野に入っていない敵の場所まで確認することができるのだ。ボス戦で間違ってロックオンが外れてしまったときなどは、これを見ながら行動するといいぞ。ちなみに敵は白、飛び道具は赤で表示される。

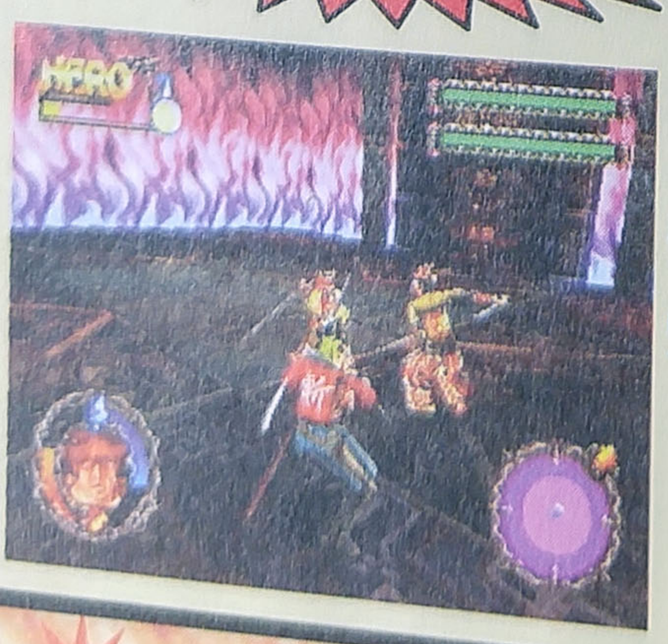
進むべき方向を教えてくれるナビゲーターも超便利！

攻撃だけではダメ！防御方法をしっかりと理解しておこう

敵に斬りつけていくだけでも勝つことはできる。しかし、それでは無傷というわけにはいかないだろう。どうしてもダメージを受けたくない局面もあるだろうし、後半の面で連続でボスと戦うときなどにそんな戦い方をしていては、とてもじゃないが斬の身が持たない。そこで重要になってくるのがここで紹介する「防御」だ。

防御中はスピリッツゲージが減ってしまうが、防御できる攻撃ならほとんどのダメージをカットしてくれるスグレモノだ。しかし、背中からの攻撃や一部攻撃は防御できないことを覚えておこう。ちなみに、防御モーション中は方向キーで旋回することができるぞ。

防御中は魂ゲージが減る！

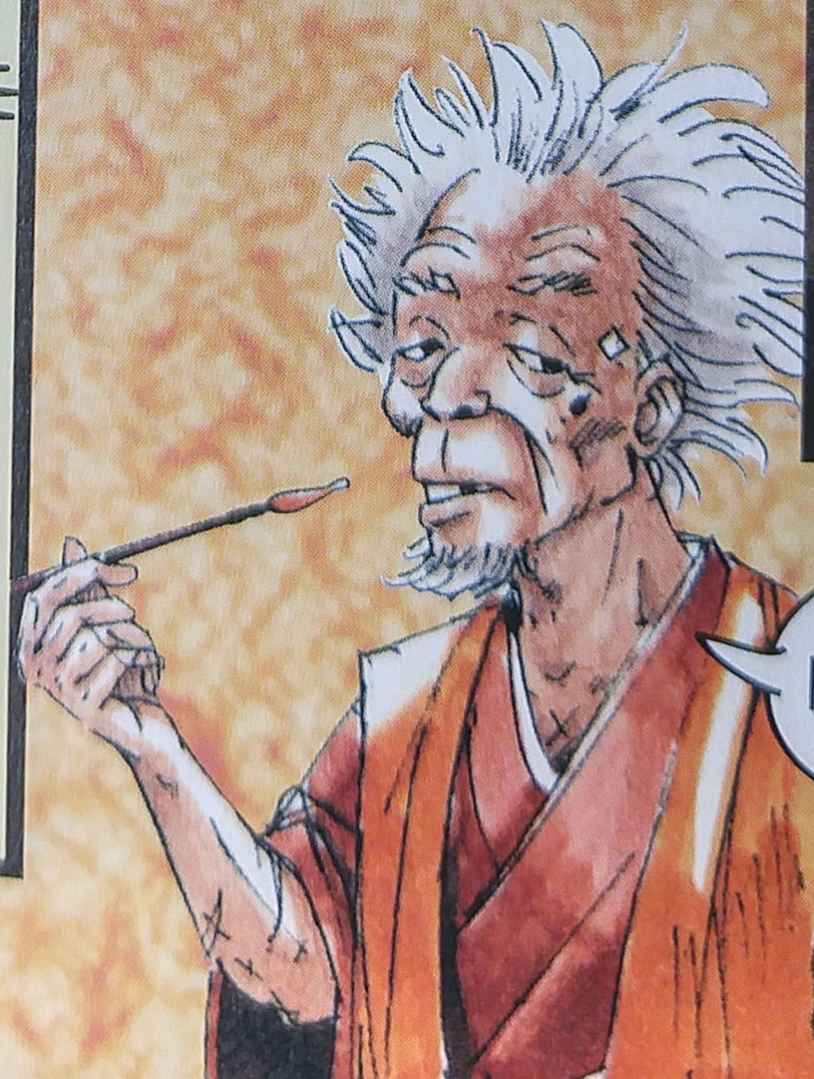


◀防御後、スキだらけの敵に反撃を繰り出そう。

攻撃のはじき返し

↑↑+R1or+←→R1

▲敵の攻撃（飛び道具含む）ははじき返すことができる。近接攻撃をはじかれた敵はしばらく硬直するぞ。



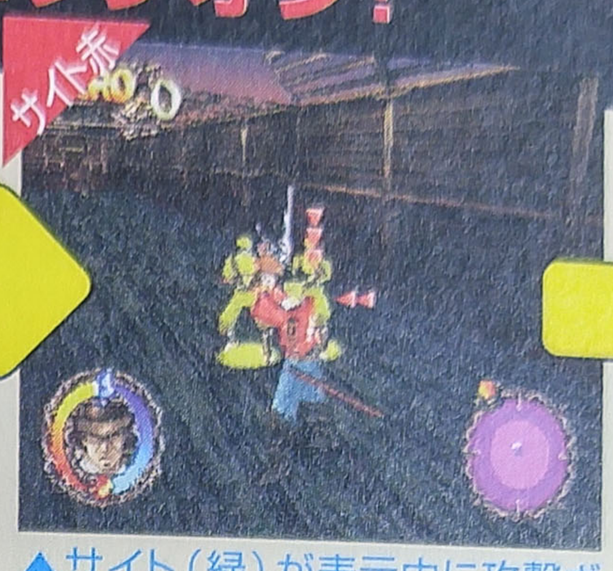
レーダーだけに頼らずにできるだけ敵を視野に入れよう!

このゲームには1体の敵に焦点を合わせて行動することのできるロックオンシステムを採用している。一定の範囲を外れるまで、決めた敵をカメラが追い続けてくれるので、敵の数が少ないボス戦などでは非常に便利なシステムなのだ。ロックオンをメインで使っていき、場所場所(多数の敵が出る場所)でレーダーを見るといった方法をとると、プレイがとても楽になるぞ。

ロックオンが解除されるときは相手が一定距離離れてしまった場合と相手が死んだ場合、そして防御した場合、ダウンした場合だ。間違ってロックオンした場合は防御行動で解除するようにし

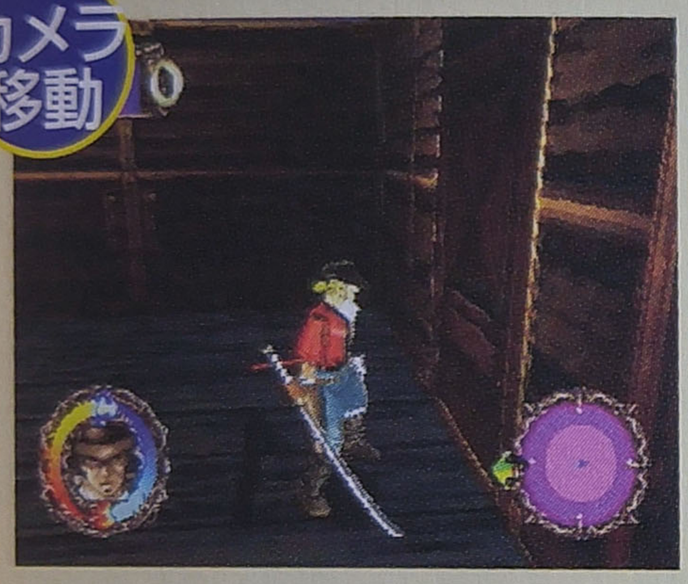
サイトでロックオン!

▲L1を軽く押すと敵にサイト(緑)が表示される。この状態だとまだカメラは敵を捉えない。



▲サイト(緑)が表示中に攻撃ボタンを押すとサイトが赤に変わり、敵をカメラが捉えるのだ。

カメラ移動



◀L1ボタンを長く押すと斬の背中にカメラが回り込む。

▲ちなみに、倒れているときやジャンプ中でもロックオン動作はできるぞ。

華麗に攻撃をかわす回り込み移動の謎!

「回り込み」は、敵の攻撃をかわし反撃に転じることができる防御に並ぶ重要な動作だ。スピリッツゲージを減らすこともないので反撃にコマンド技を使うこともできるぞ。ちなみに、敵に近い位置で回り込み動作をすると文字通りサイドへ回り込み、遠距離だと平行移動をするようになっている。

近距離だと…

▲攻撃をかわし敵のサイドに回り込む。攻撃時に移動しない敵に有効だ。

遠距離だと…

▲敵から離れていると、斬が向いている方向に対して平行に移動をする。

コマンド技でもカメラ移動が可能!

コマンド技の中には、繰り出すだけで敵を追尾して、オマケにカメラ移動までしてくれるものがある。それが乱手撃だ。

他の技もカメラ移動はしないものの、敵をある程度追尾してくれるので、ロックオンするスキを与えてくれない敵などに使ってみるといいだろう。

◀追い回されているときに使うといいぞ。

▶アナログ操作ではやりにくいぞ。

秘伝之書

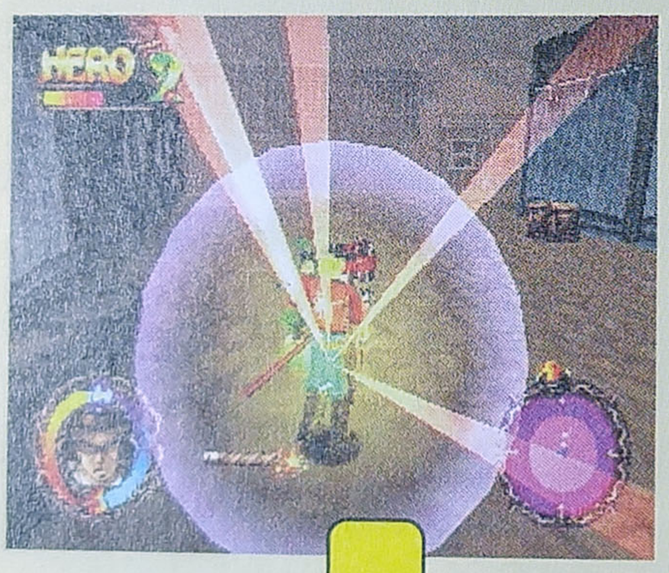
修行NO.3

燃やせ熱きHERO魂！

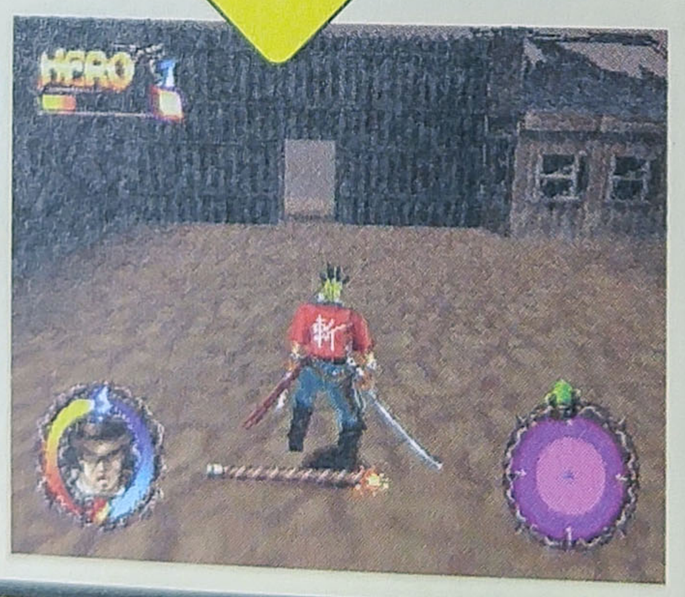
最後の切り札（ジョーカー） ハッスルタイム!!

画面左上の「HERO」と書いてあるゲージが溜まっているときに発動可能なのが「ハッスルタイム」だ。ハッスルモードに入ると画面中央下に導火線のようなゲージが表示され、それが燃え尽きるまでハッスル状態を続けることができる。

さて、このハッスルタイム、いったいどういう利点があるかというと…右に書いてあるとおり、とんでもないカットビ状態になれるわけだ。ある意味、緊急脱出装置みたいなものだと思えばいいだろう。ただし、通常の2倍のスピードで動くので、操作に多少の慣れが必要になるのだ。特に、刀銃5連撃などはまともに出すのは難しい。リズムをとって先行入力をしていこう。



◀神々しい光とともにハッスルモードに突入！



▶継続時間は3段階の中から選べるぞ。

ハッスルタイムのココがスゴイ!

コマンド技を使っても魂（スピリッツ）ゲージが減らない!

▲なんと、コマンド技を使ってもスピリッツゲージが減らないのだ！　特に乱手撃は気持ちいい!!

刀の長さが2倍に伸びる!

▲刀もグーンと2倍の長さになる。1振りで、何体もの敵をまとめて倒すことができるのだ。

すべての行動が倍にスピードアップ!

ヒーローポイントがなくちゃダメ!

ハッスルモードはヒーローポイントを使って発動する特殊モードだ。ヒーローポイントは、敵を倒したりパンツマンを助けたり漢イベントに勝利すると増えていくのだ。ゲージ3本分までストックすることができるので、一気に3本分使って長時間ハッスルモードを楽しむ（？）こともできるぞ。

◀敵によって入手できるヒーローポイントの量は違う。

修行NO.4

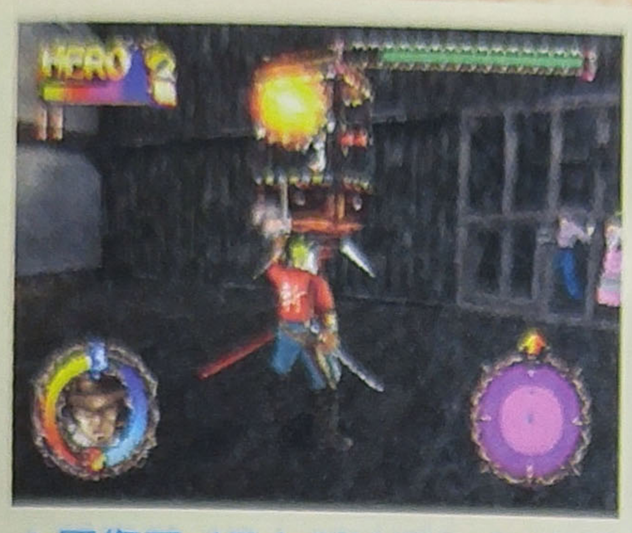
スシ、テンプラ…おいしい！

闘いを楽にするイカしたヤツら…

アイテム！

画面左下の顔のある黄色のゲージ。これは主人公のライフゲージで、当然、これがなくなれば「無念」のゲームオーバーとなってしまう。ダメージを受けなければいいと思うかもしれないが、そうもいかない場合が多々ある。そのため、重要になってくるのがライフを回復してくれるスシやテンプラといったアイテムというわけだ。

ここでは、それらのアイテムを紹介していきたいと思う。



▲回復アイテムだけでなく、攻撃アイテムも重要な存在だ。

アイテムはどこにある？

アイテムがモロ出しでマップ上に置いてあることはほとんどない。だいたいの場合は木箱やタルといったオブジェクトの中に隠されているのだ。

しかし、隠されているとはいっても、目に付くところや、あからさまに怪しい場所に置いてあるので見逃したりすることはまずないだろう。

強いて上げるなら3rd IMPACTでは、置き場所や隠されているオブジェクトが分かりにくいかもしれない。

▲こういった木箱の中などにアイテムは隠されているのだ。

入手するアイテムを考えろ！

このゲームには面をクリアしたときにプレイレベル（正式名称:ヒーローレベル）というものが表示される。この評価パラメータにクリアタイムがあるのだ。なので、高位レベルを狙う人はアイテムを取るための寄り道などを極力避けなくてはならないわけだ。ちょっとの寄り道がレベルを下げることも十分考えられるからね。高位レベルを狙ってプレイするときは、このことを頭に入れてプレイしてほしい。

▲ライフが減っているときは、回り道でもアイテムを取ろう。

▲先の面のために入手しておきたいアイテムもある。

秘伝之書

修行NO.5

己の意地を見せるとき！

叩け！全ボタン!!

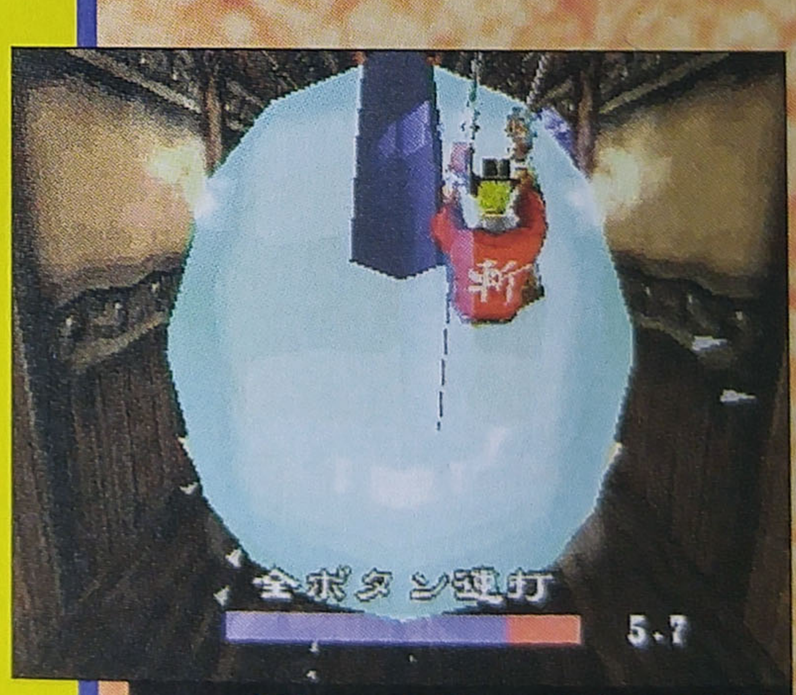
おとこ漢イベント

「修行」と「2面」以外の面に1カ所ずつ用意されている「漢イベント」。内容はただボタンを連打して、表示されているゲージを右端まで押しやればOKという単純なもの…なのだが、連打があまいとゲージは左に押し戻されていくので、けっこう本気で連打しなくてはならないのだ。

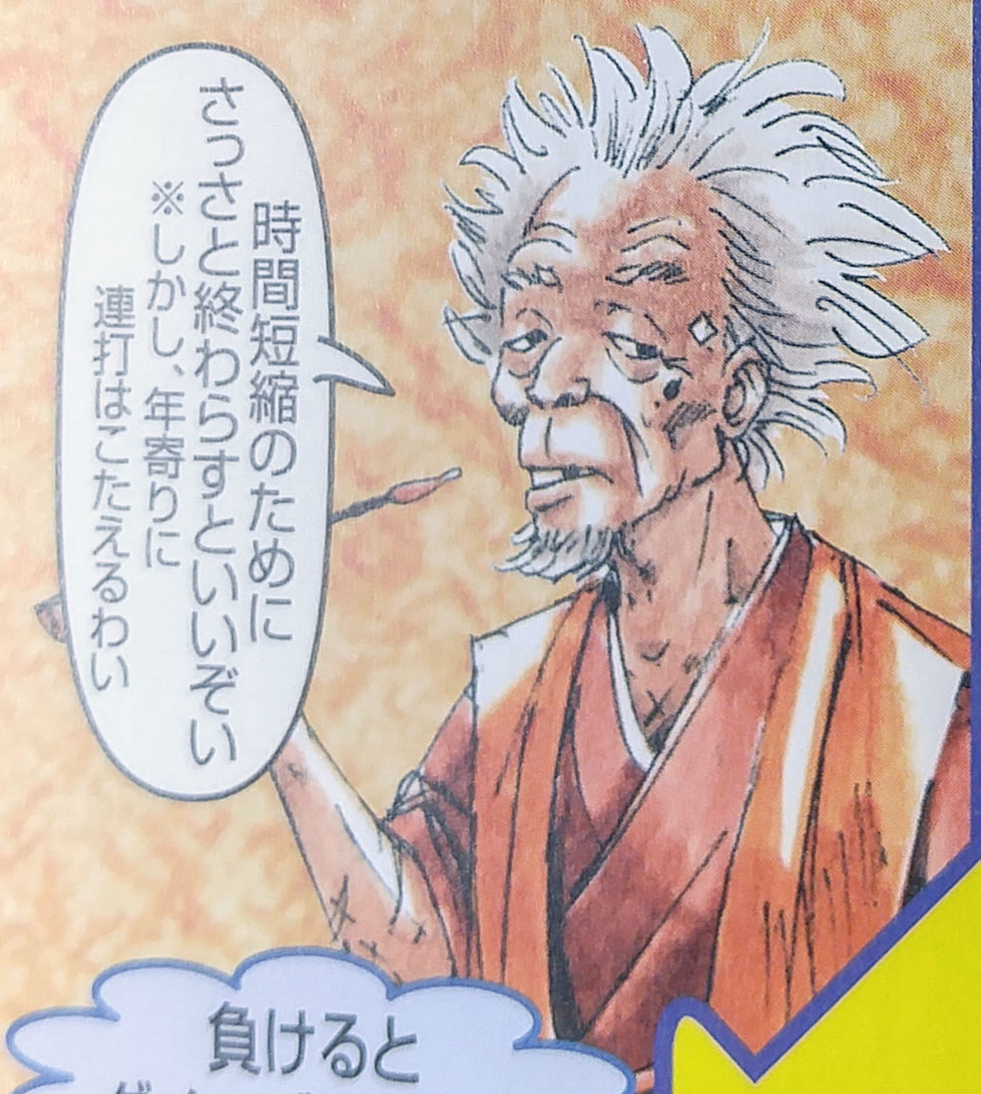
しかも、ひとつのボタンを連打するのではなく、「スタート」と「セレクト」を抜かした他すべてのボタンを連打しなくてはならない。別にひとつのボタンを連打してもかまわないが、それでは、この漢イベントで勝利を収めることは難しいだろう。勝利すればヒーローポイントと満足感をゲット！　敗退すればダメージをゲットすることになる。

一定時間内にボタンをたくさん押す！

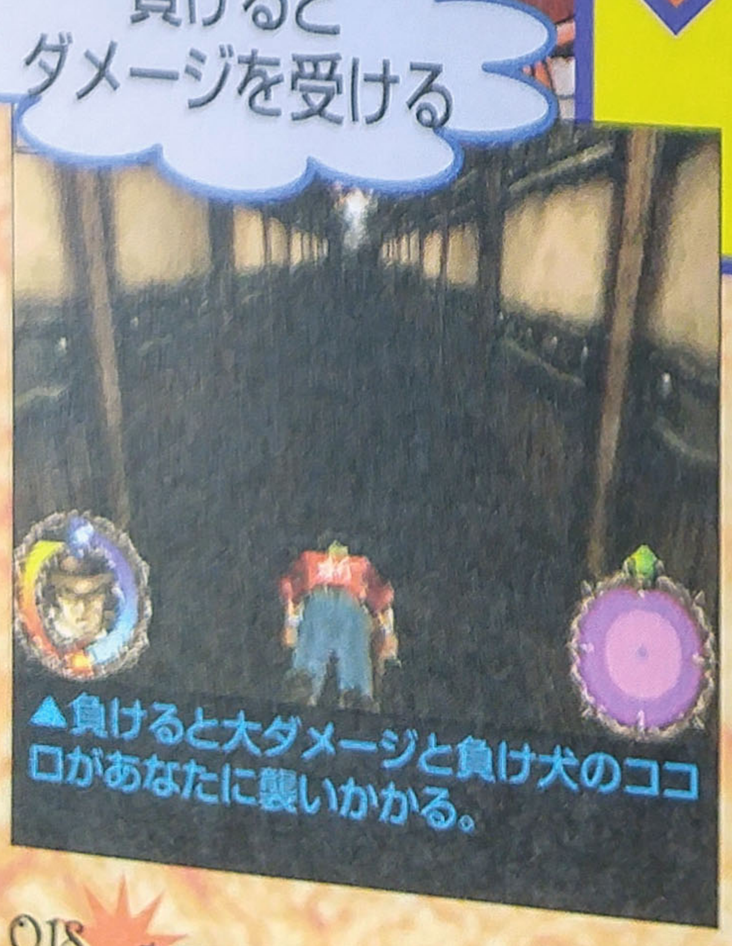
▲カウントが0になったら連打スタートだ！　もちろん叩くのは全ボタンだ。



▲一気にいくぜ！　本気で連打しろ!!　ここで意地を見せなきゃ「漢」とは言えない!!

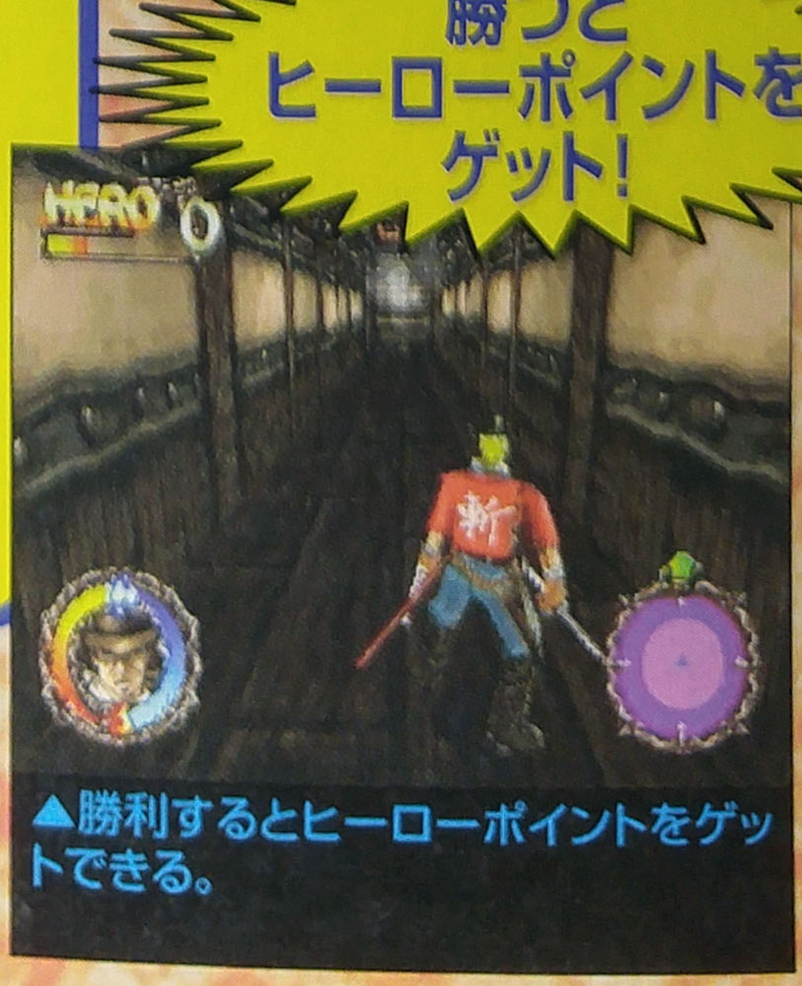


負けるとダメージを受ける



▲負けると大ダメージと負け犬のココロがあなたに襲いかかる。

勝つとヒーローポイントをゲット！



▲勝利するとヒーローポイントをゲットできる。

泣け！叫べ！バカバカしさに笑え!!　それが漢イベント

秘伝之書

修行NO.6 体力と知力を使え！

発動最強剣舞 キリキリマイ 斬斬舞 トドメ・ファイナル

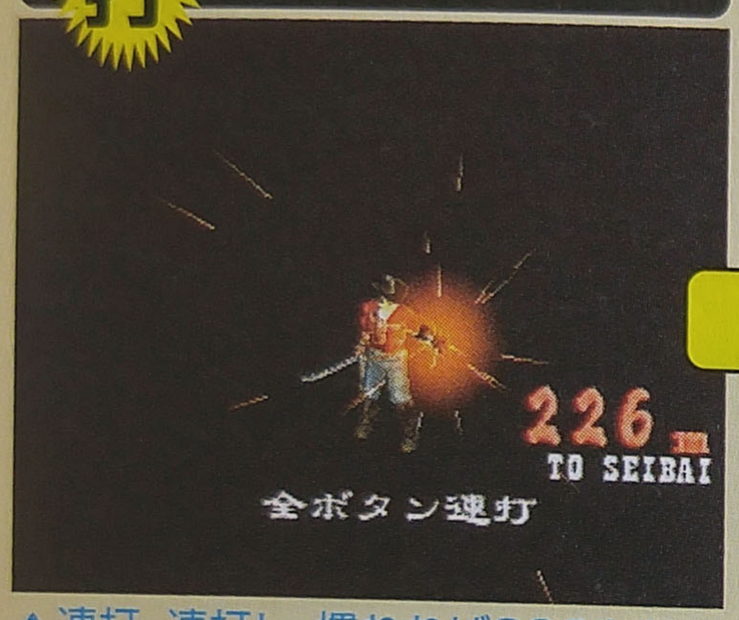
各面の最後にいるボス敵を倒すと、死者に鞭打つがごときイベントが始まる。それが「トドメ・ファイナル」だ。

段取りとしては下の写真の流れでも分かるように、全ボタン連打で気力（m）を溜めて、コマンド技や連撃などの攻撃を繰り出して技（斬）を増やしていくといった感じ。

その後、結果に応じて「トドメ技レベル」が決まるのだ。

さて、実際にどうすれば高位レベルのトドメ技を見られるかを説明しようと思う。目指す連打（m）は260以上。そして技（斬）は1700以上。連打に関してはP46を参考にしてもらうとして、問題は技（斬）のほう。

連打でmを溜める

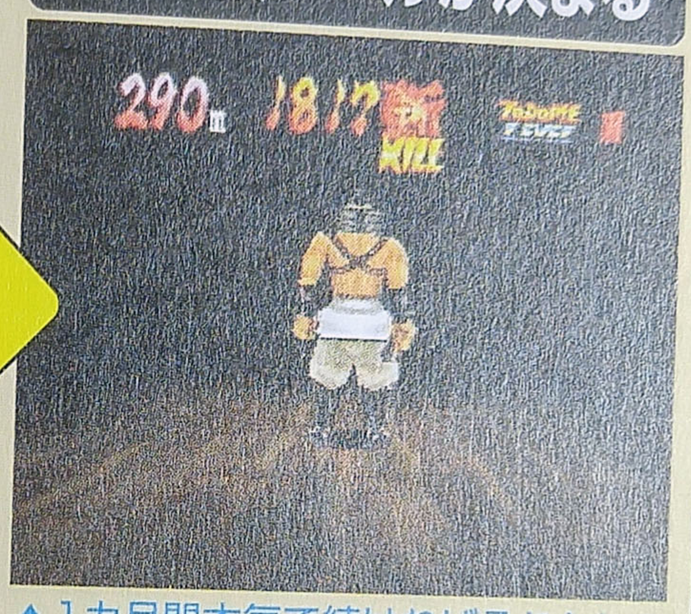


▲連打、連打！　慣れれば300を超えるようになるぞ。

技で斬を増やす

▲技を出せば、実際に斬った回数にボーナス斬が追加されるのだ。

トドメ技レベルが決まる



▲1カ月間本気で続ければそれなりの結果は出せるようになるだろう。

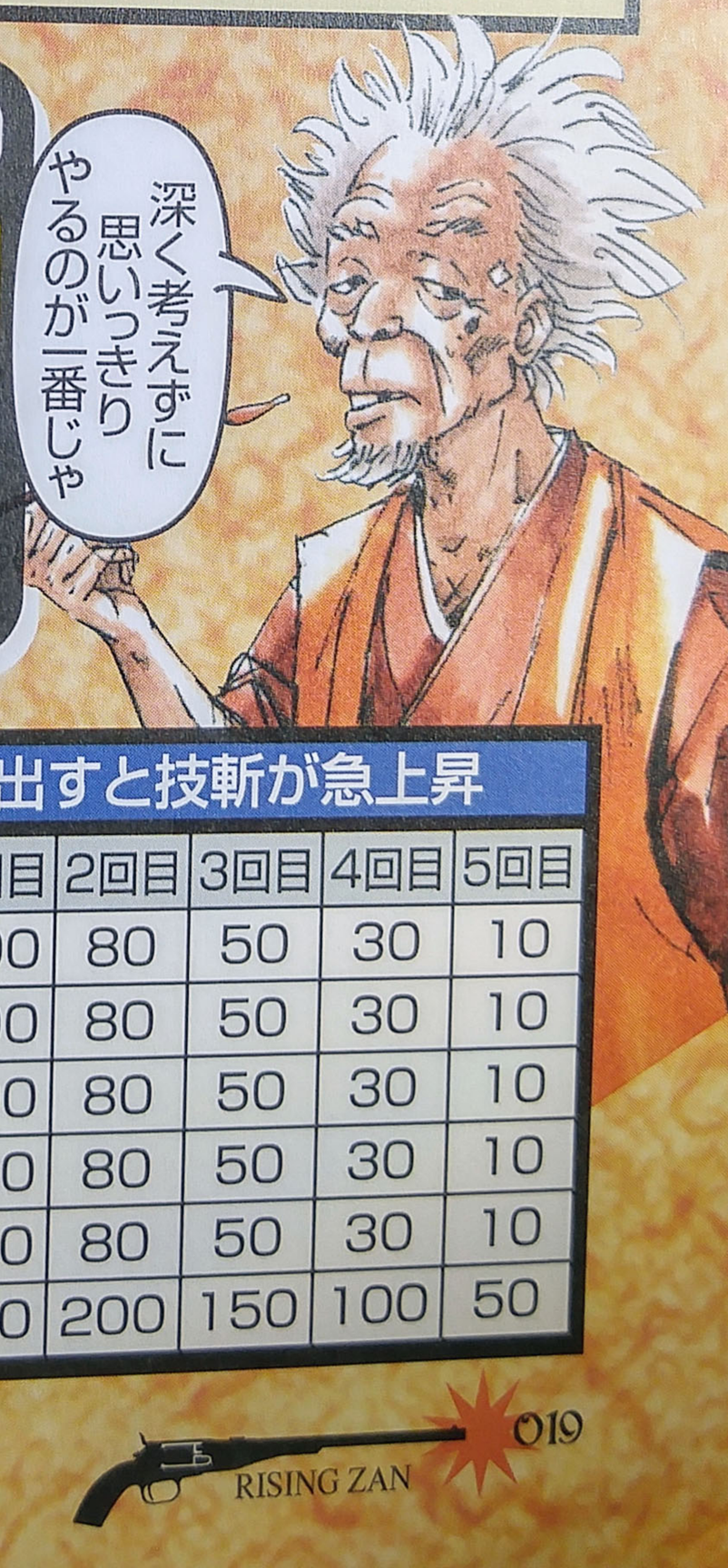
- ●刀銃5連撃を4回
- ●残り5つの技を2回ずつ

を入れられれば確実に見られるのだが、斬の動作スピードがハッスルタイムなみに速くなっているので、コマンドを入れるタイミングなどが微妙に違い、思ったように技を繰り出すことができないのだ。要は慣れが必要というわけ…。

トドメ技レベル決定計算式

連打m×7.7ー技斬＝トドメ技レベル
（MAX1700）　（対応表参照）

MAX1700というのは、連打（m）が221を超えれば、連打が260でも320でも「連打（m）×7.7」の結果は1700になるということ。なので、連打（m）が300以上でも技（斬）が1700を超えればトドメ技レベルの結果はー（マイナス）になるので、0以下ということでレベルAが見られるのです。とりあえず、連打（m）が上がるように頑張りましょう。



トドメ技レベル一覧&計算式対応表

レベル	対応数値	名称
A	0以下	DAISETUDAN
B	1～50	ZAN
C	51～150	OROSHI
D	151～250	YUMESHIBAI
E	251～400	KOISHIGURE
F	401～500	HARAKIRI
G	501以上	GASSHO

この技を出すと技斬が急上昇

技　名	1回目	2回目	3回目	4回目	5回目
真刃斬	100	80	50	30	10
刃裏剣斬	100	80	50	30	10
怒雷武斬	100	80	50	30	10
火雷斬	100	80	50	30	10
乱手撃	100	80	50	30	10
刀銃5連撃	300	200	150	100	50

SHUGYO —KAIGAN—

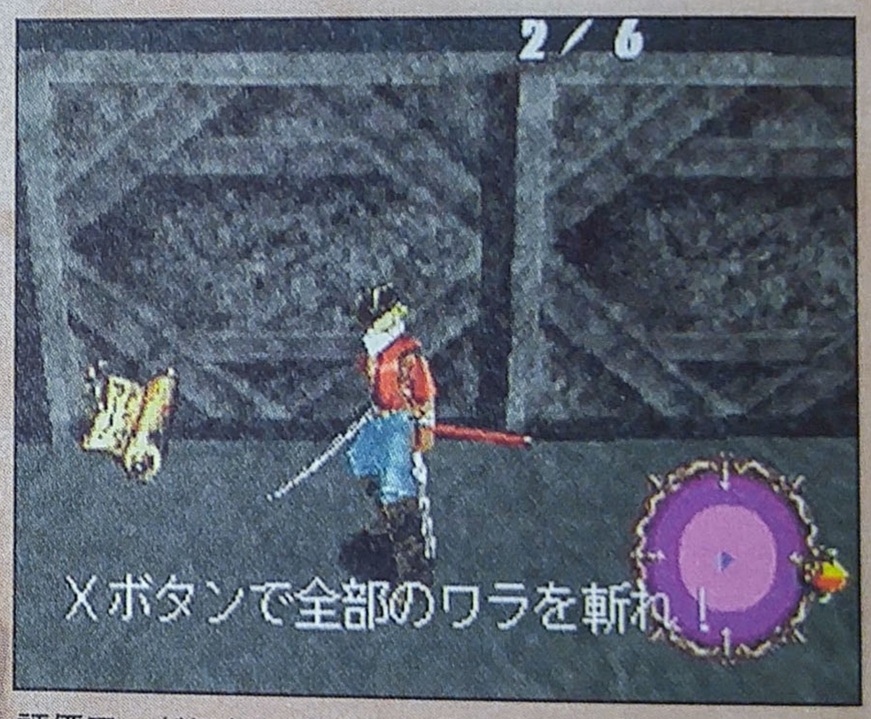
開眼

—THE ART OF KATANA AND GUN—

スーパーウルトラセクシィヒーローになるより難しい…

SHUGYOマスターへの道！

この修行ステージはふたつの顔を持っている。初めてプレイするときは純粋に操作説明をしてくれるのだが、一度でも修行を終わらせていると評価モードへと変化するのだ。もちろん、このときも操作説明はしてくれるので、お友達がセクシィ仲間になりたいと言ってきたときは、ここで修行をさせてあげよう。



評価モードになっていると、マップ上に巻物が設置されているのですぐにわかる。

評価数値計算式

①タイムボーナス − ②巻物ボーナス ＋ ③トドメボーナス − ④ダメージボーナス ＝

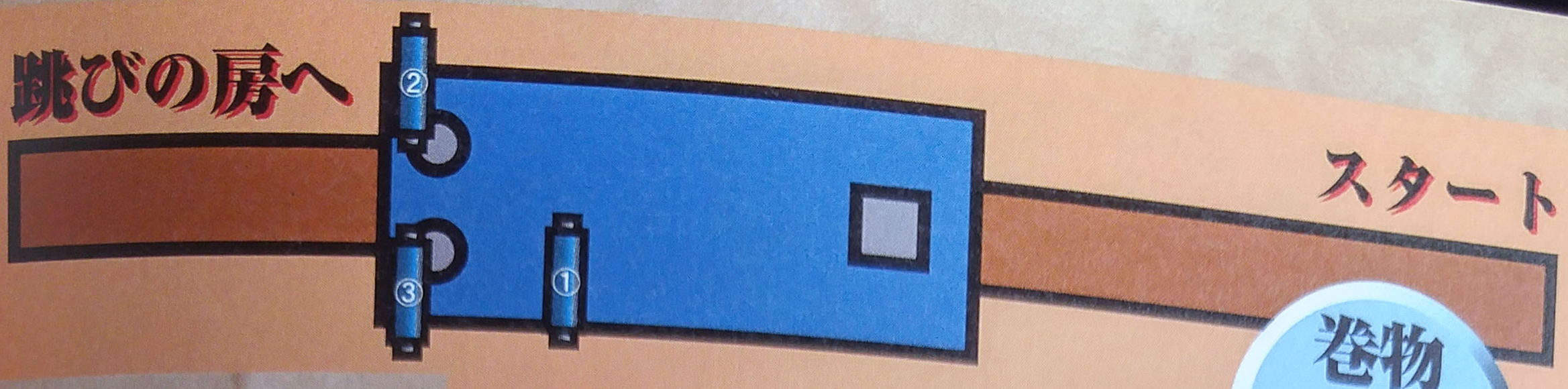
①タイム
- 8分より−5秒ごとに＋30点
- 8分より＋5秒ごとに−30点

②巻物
- 巻物30本（全部）取って±0
- 1本取り忘れるごとに−50点

③トドメ
- 与えたダメージ○○○○斬÷10を加算

④ダメージ
- ダメージを受けるたびに−30点

数値	評価
1250～1299	A
1200～1249	B
1150～1199	C
1100～1149	D
1050～1099	E
1000～1049	F
950～999	G
900～949	H
850～899	I
800～849	J
750～799	K
700～749	L
650～699	M
600～649	N
550～599	O
500～549	P
450～499	Q
400～449	R
350～399	S
300～349	T
250～299	U
200～249	V
150～199	W
100～149	X
50～99	Y
49以下	Z



防御の房

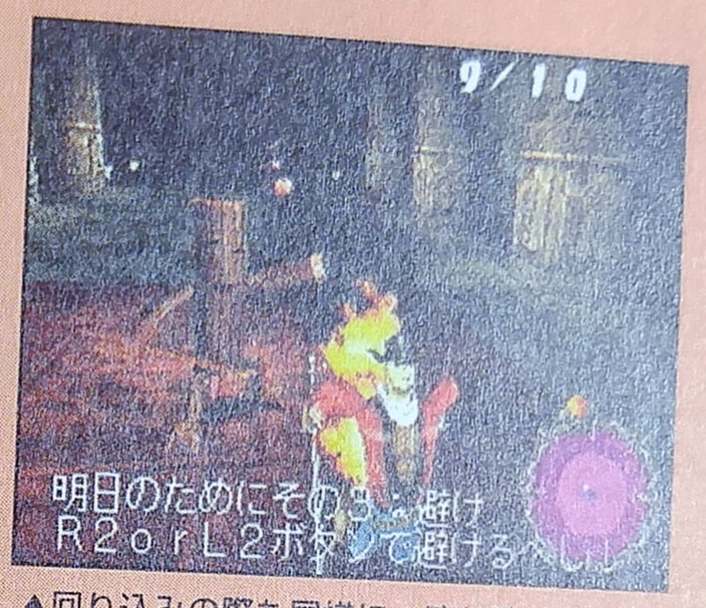
巻物 3

防御の房では、「防御方法」「はじき返し動作」「回り込み動作」について説明、そして練習をさせてくれるのだ。

評価モードでは巻物が3本手に入るので取り忘れないようにね。

スタート位置から離れすぎると、それぞれの動作説明をするたびに「スタート位置に戻れ」といわれ時間をくってしまうので、あまり離れないようにしよう。

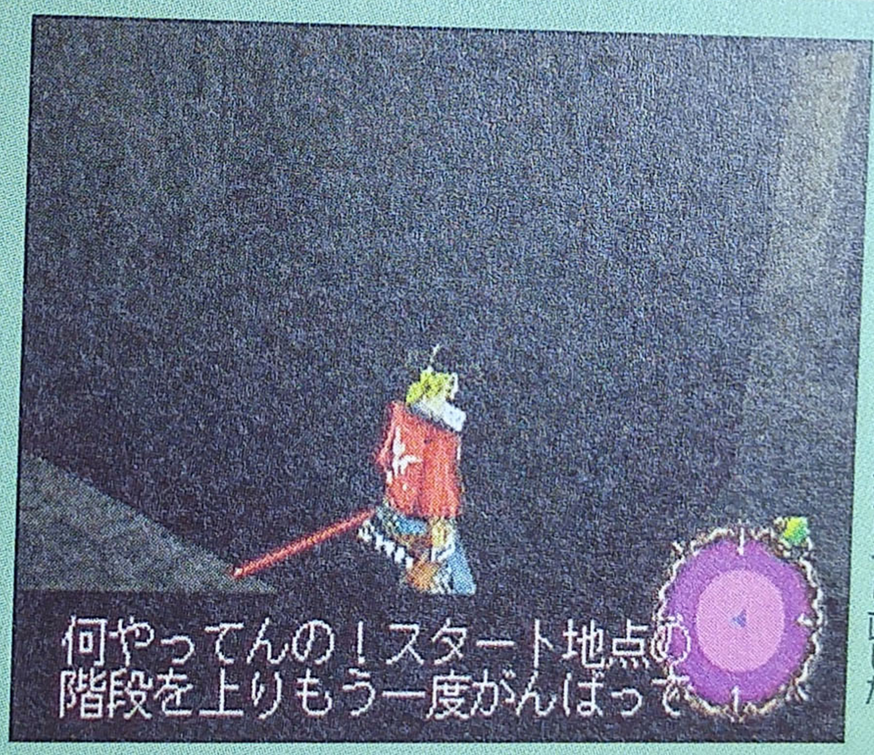
▲はじき返しの時に攻撃を受けてしまうことがある。評価が下がるので慎重にいこう。



▲回り込みの際も同様に、流れ弾に当たらないように気を付けよう。

跳びの房では、距離感のつかみ方にジャンプのタイミング、ロングジャンプのしかたなどを教えてくれるぞ。

評価モードでは、取りにくい場所に巻物がある場合が多いので、ミスジャンプで時間をくってしまったりダメージを受けたりとマイナス要素が多い。通るべきルートなどを考えるといいかもしれない。

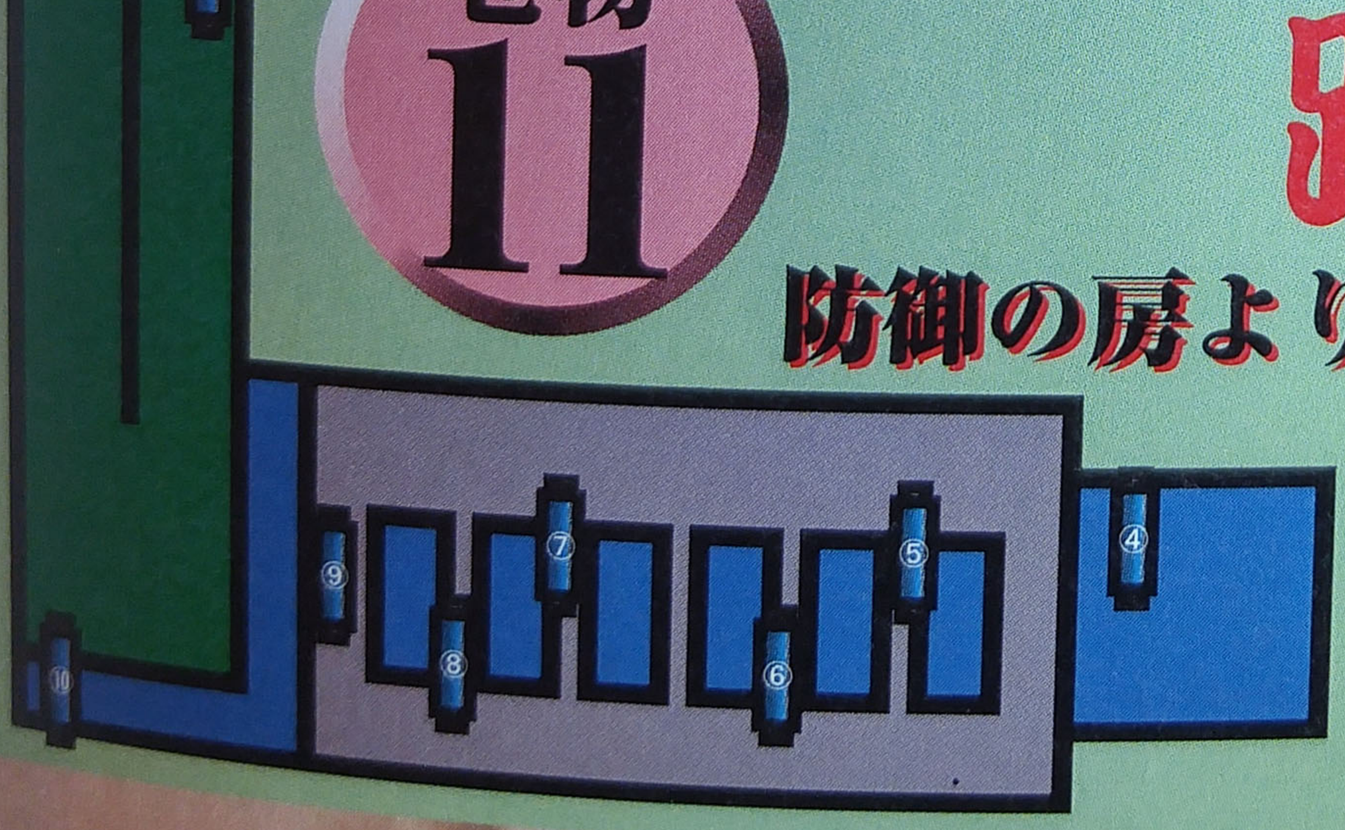


▲下に落ちるとスタート地点からやり直しだ。

巻物 11

跳びの房

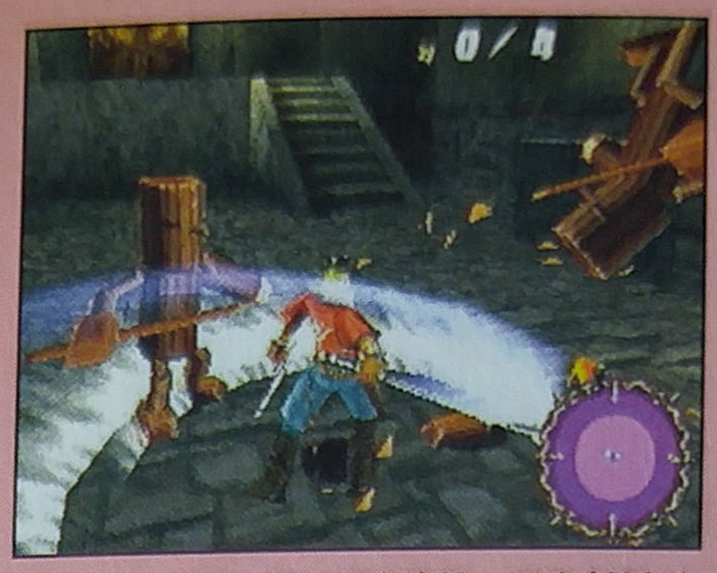
防御の房より



▲手前側の一段高いところに巻物がある。坂の上から助走をしてジャンプだ。

刀の房

巻物 6

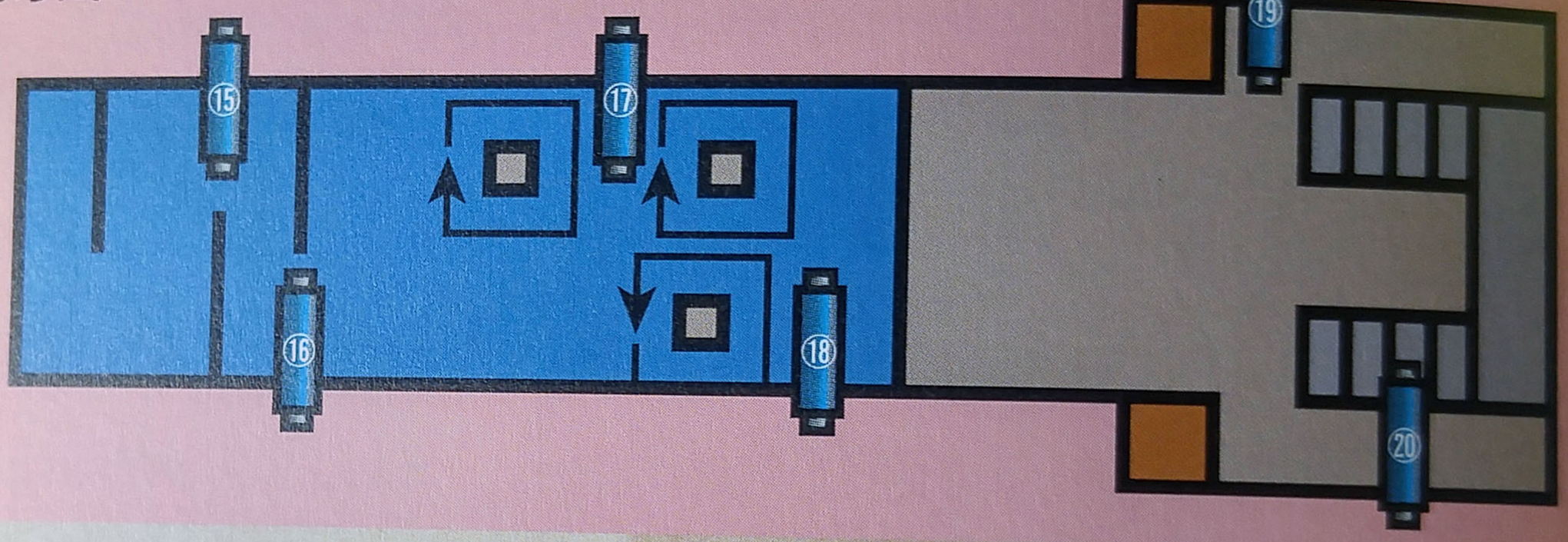


▲木人との戦いでは刀3連撃→刃裏剣斬が有効だ。

▲サイト（緑）を出してからジャンプキックでサイトを赤に、そして攻撃だ。

刀の房ではコマンド技の説明などをしてくれるぞ。仮想の敵・木人を練習台にして技の繰り出し方を学ぶように。

評価モードではわら人形を斬る際にスカらないようにしよう。時間のロスになるからね。



銃の房

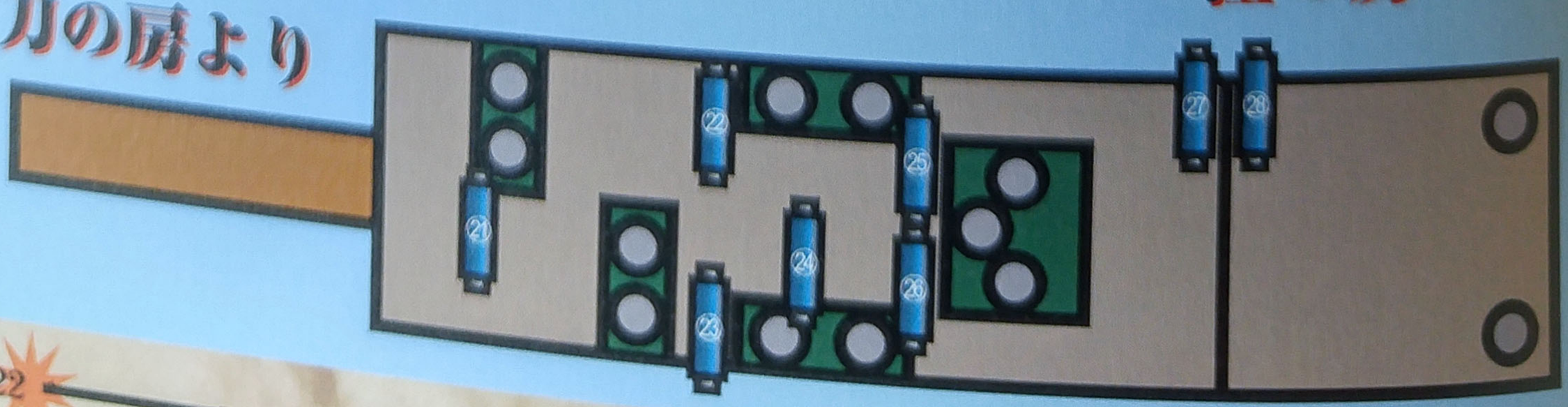
巻物 8

▲初めに1発撃ち込んで木人に防御をさせる。

▲防御を解除した瞬間に乱手撃うちなどを使うといいぞ。

銃の使い方を学ぶ房だ。修行ステージではスピリッツゲージがないので、無限に乱手撃などを使えるのだ。

評価モードでは回り込みから銃撃といったあまり使わない戦法も使用したほうがいいだろう。



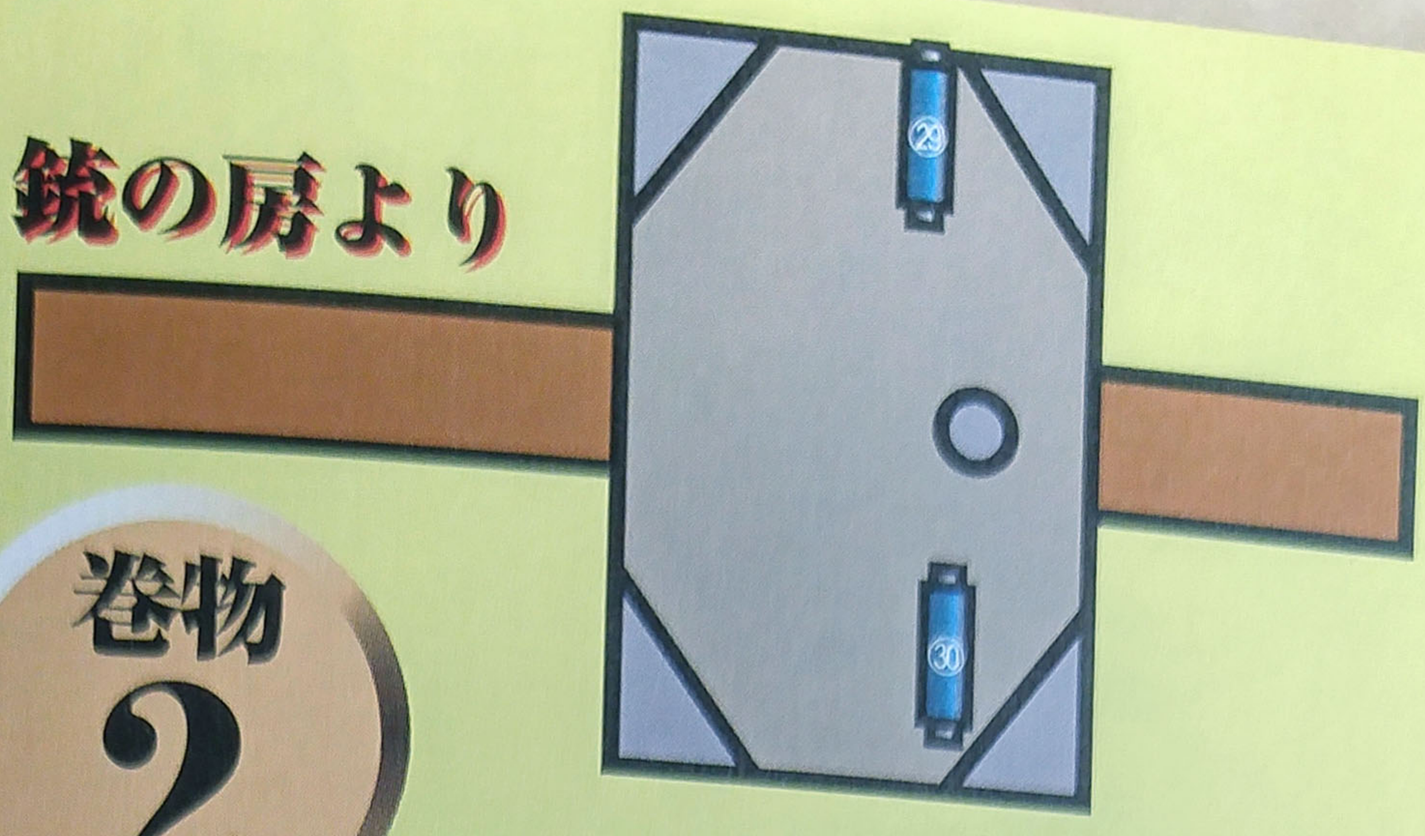
極の房

最終は極の房だ。スズキが殺る気で作り上げた最高傑作「超木人」との戦闘が待っている。

倒し方は意外と簡単。怒雷武斬から着地後すぐに刃裏剣斬へとつなげると意外にも早く倒せるのだ。もちろん倒したあとにはトドメ・ファイナルが待っているぞ。

このトドメ・ファイナルの結果も評価に影響を与えるので、スズキの作ったものだからと遠慮せずに、本気で壊しにいこう。

銃の房より



巻物 2

怒雷武斬から…

基本的に無敵技なので、いつ仕掛けてもＯＫ。通常斬りをキャンセルなどして出してもいいだろう。少しでも早く倒す方法を考えるのだ。刀銃5連撃はちょっとスキが大きすぎて使えないかな。

怒雷武斬着地後、斬の膝が曲がる瞬間がある。このときに刃裏剣斬を出すのだ。この流れだと超木人からの攻撃はほぼ当たらない。安定したいなら、遠距離から乱手撃という方法もあるが…。

刃裏剣斬へ

突撃インタビュー 私と斬「スズキ編」

編集部（以下　編）　ジパングでの修行はどうでしたか？

ス　ジョニーはのぉ、やる気とセンスはいいのじゃがいかんせん人の話をちゃんと聞かない悪い癖があるんじゃ。周りを見ずにすぐまっすぐ突っ込んでいってしまう。あれで、ちゃんと冷静に落ちついて行動できるようになれば一人前なんじゃがのぉ。

編　スズキさんが教えたジョニーの刀術の腕前はどうですか？

ス　もうワシの教えることはなにもないはずじゃ。

編　生涯無敵流というのはスズキさんの流派のことなんですか？

ス　あれは勝手にジョニーが名前をつけたんじゃ！

編　あ、そうなんですか？それにしても凄いネーミングのセンスですね。

ス　まったく、ろくに日本語も使えないくせに命名しおって。第一ワシが教えたのは刀術だけで、ジョニーが勝手に銃も取り入れたんじゃ。

編　そうですよね、スズキさんは刀術の達人で銃は使いませんものね。

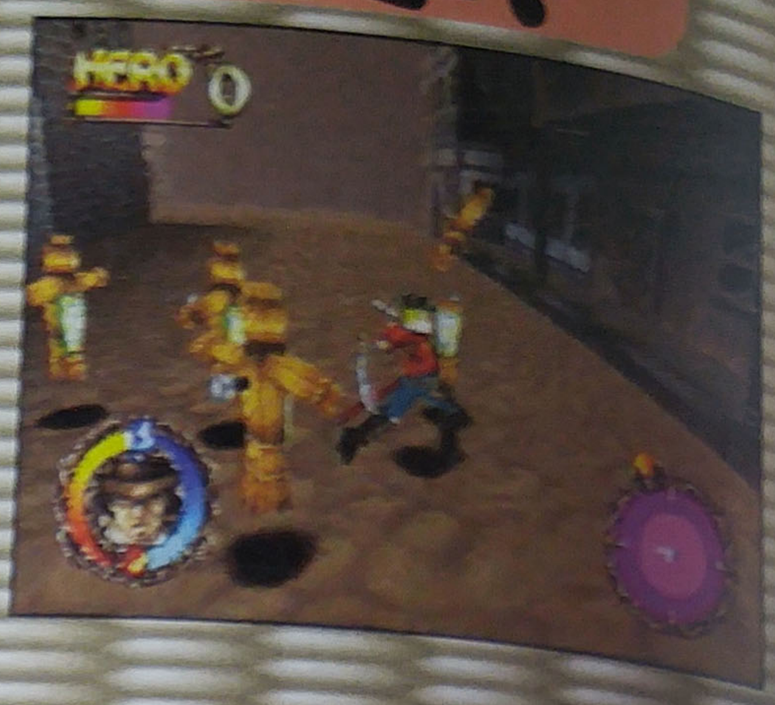
ス　まぁ、今は両方ちゃんと使いこなせているからよしとしよう。

マスター・スズキの ハ・ラ・キ・リ・道場

「連撃で楽勝」

刀 ×××三連撃！

刀だけを使った3連撃。最後の一撃は回転するように出すので、複数の敵にダメージを与えることができる。回り込み動作をすると連撃を途中でキャンセルができる。斬の場合、5連撃よりもスキが少ない。



刀&銃 ×□×□×五連撃！

SEXY度をアップできるナイスな技（5撃目に秘密有り）。モーションの大きな5撃目だが、出た直後にキャンセルぎみにコマンド技を出せる。5撃目はガード不能。ガッチリガードを固めた敵もイチコロ。3連撃と同じように回り込み動作で技をキャンセルすることが可能。

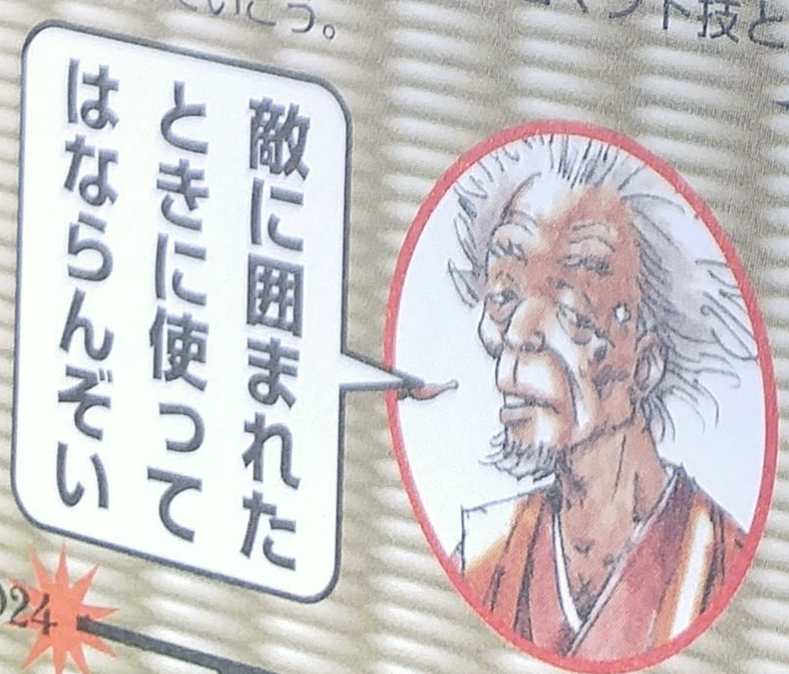
ここまでガードされていても5段目が出れば…

ガードを貫く威力！

全然OKっす。SEXY度もアップするし、言うことないっす。

連続ヒット技じゃない

名前から、連続技と連想しがちだが、連続でヒットするわけではない。コマンド技と交互に使っていこう。


敵に囲まれたときに使ってはならんぞい

コマンド技へつなげ！

回り込み動作でキャンセルをかけていこう。ボス戦などに有効だぞ。

闘いの歌

ストーリーモードを各インパクトごとに攻略！

CONTENTS

○1st IMPACT <火蓋> …026
○2nd IMPACT <霞道> …034
○3rd IMPACT <朱門> …040
○4th IMPACT <爆走> …048
○5th IMPACT <滑走> …056
○6th IMPACT <入獄> …066
○7th IMPACT <機巧> …074
○8th IMPACT <宴刻> …082
○FINAL IMPACT <斬> …088

●ゲームはノーマルモードで攻略しています。
●「ライフ」は敵の体力、「ヒーロー」は倒した時に得られるヒーローポイントのことです。

1st IMPACT —HIBUTA—

火蓋

HERE COMES ZAN
HERE COMES HATSUNE

気を付けるのはアカニンジャーのみ
あとの敵は刃裏剣斬で蹴散らせ!!

ステージの流れ

ワラワラー戦
○アイテム：
グリーンティー

ミドニンジャー戦

真心砲戦？
○アイテム：マシン弾
パンツマン在住

真心砲の使い方＆寄り道
○アイテム：テンプラ

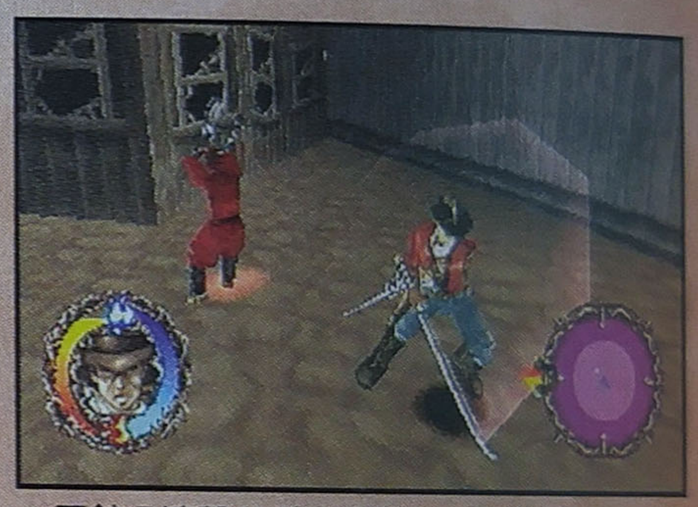
アカニンジャー＆ミドニンジャー戦
○アイテム：スシ

渦潮戦
○アイテム：カミカゼ魂

叩け全ボタン！漢イベント

ボス：ヤマブシー

一番最初の面なので、当然のように簡単になっている。「修業」を適当にプレイしていたとしても、この面でゲームオーバーになることはまずないだろう。あえて気を付けるとすればアカニンジャー。忍者独特の軽快なフットワークがクセ者なのだ。



▲刀銃５連撃などの攻撃を、簡単にジャンプでかわすアカニンジャー。

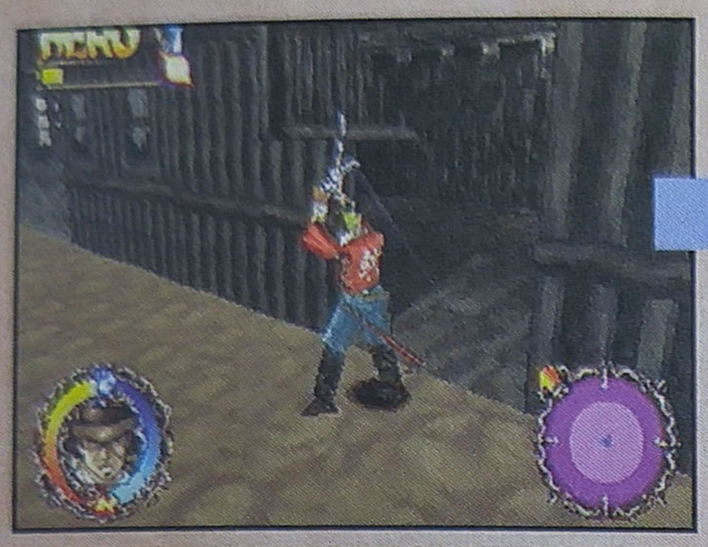
▲アカニンジャー以外のザコ敵は、適当に刀を振り回しているだけでも充分に勝てるぞ。刃裏剣斬なんか特にオススメ。

最弱のザコ敵・ワラワラー。とても弱いので、刀３連撃や刀銃５連撃などの練習相手にするといいぞ。先に進めば消えていなくなるので戦わなくてもＯＫだろう。

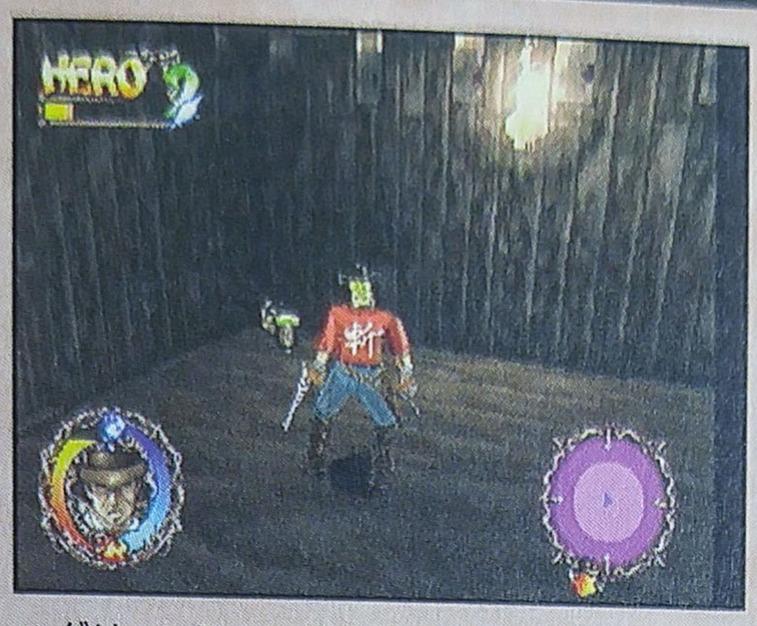
ワラワラー戦

☆ライフ：6
☆ヒーロー：8

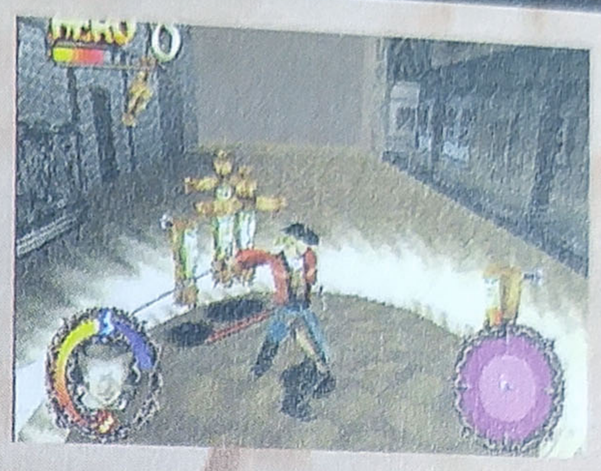
ワラから作られた人形。１度に数体出現し、釘を突き出して攻撃してくる。植物生まれなので、倒された後は回収され、城の建設などに利用されているという、地球にやさしいザコキャラクター。



▶ワラワラーが消える辺りの建物のドアを壊すと…。



▲グリーンティーがある。ダメージを受けていないなら取る必要はない。



▲弱い敵だが囲まれると少し厄介。刃裏剣斬で蹴散らせ！

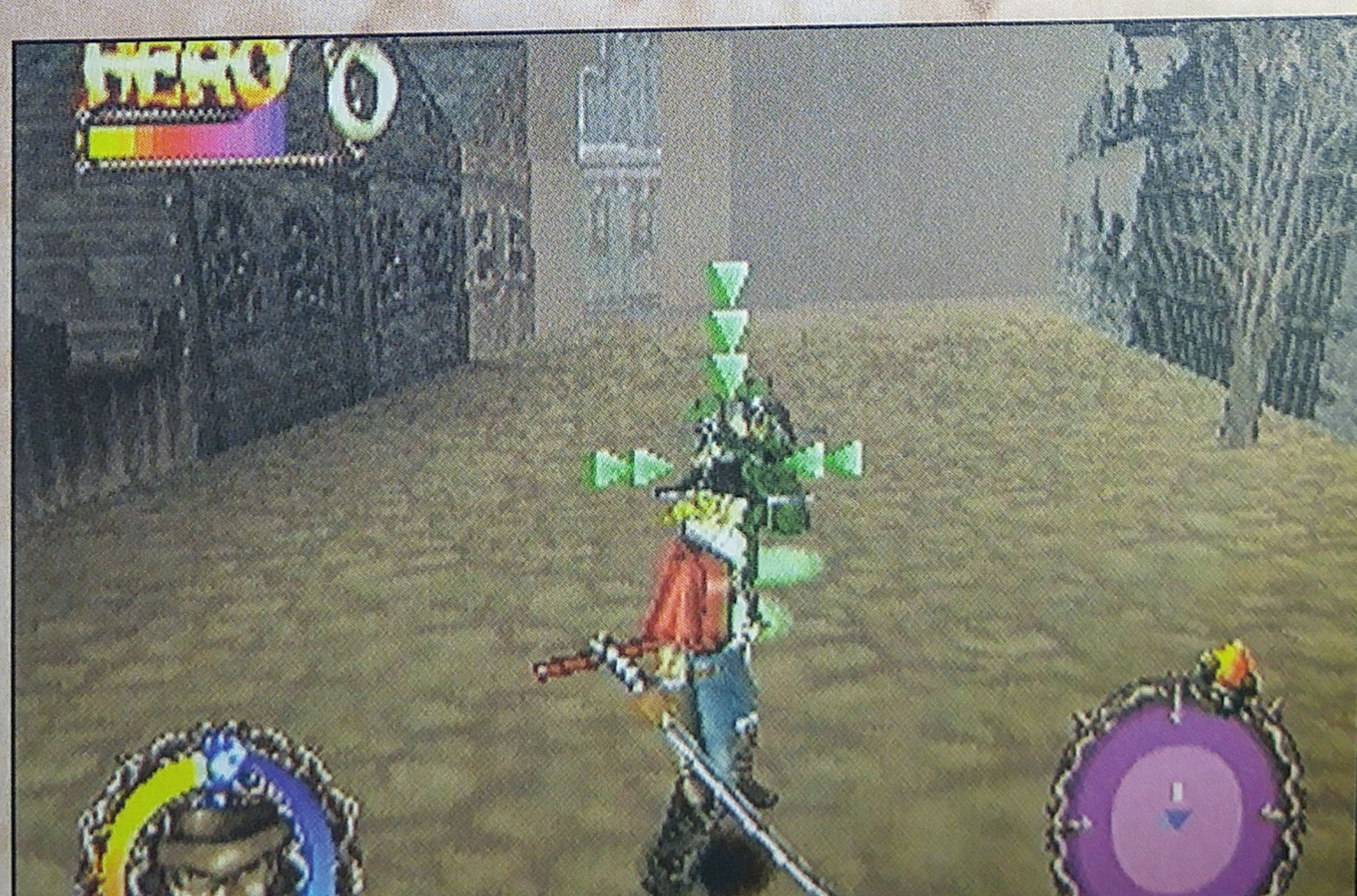
ミドニンジャー

☆☆ライフ：40
☆ヒーロー：20

ワラワラーが消えて少し進むとミドニンジャーとの戦闘に入る。２体×２の計４体と戦うことになるが、刀銃５連撃がオールヒットすればそれで倒せてしまうレベルのザコ敵なので、戦い方で悩むことはないだろう。適当なコマンド技や刀３連撃でもＯＫだ。

▲４体倒すと門を破壊できるようになり、先に進めるのだ。

邪火龍軍団の中では、ワラワラーに次ぐ下級兵。刀での攻撃はすばやく、避けるのが困難だが、日々の雑用で疲れているせいか、攻撃回数は少ない。

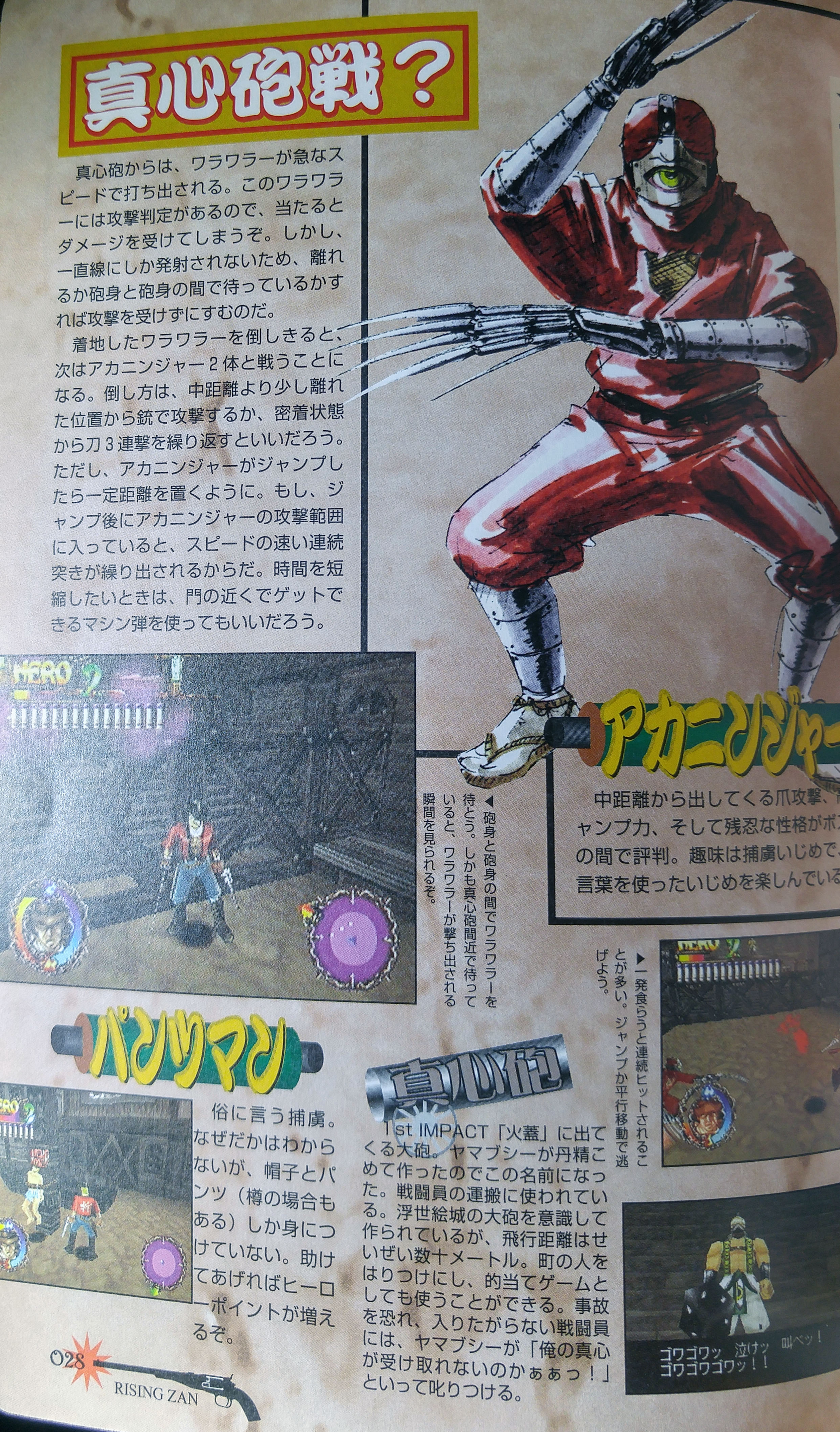


▲ロックオンして戦うと、さらに楽に倒すことができる。このように一直線に並べて攻撃すれば時間短縮にもなるぞ。

真心砲戦？

真心砲からは、ワラワラーが急なスピードで打ち出される。このワラワラーには攻撃判定があるので、当たるとダメージを受けてしまうぞ。しかし、一直線にしか発射されないため、離れるか砲身と砲身の間で待っているかすれば攻撃を受けずにすむのだ。

着地したワラワラーを倒しきると、次はアカニンジャー2体と戦うことになる。倒し方は、中距離より少し離れた位置から銃で攻撃するか、密着状態から刀3連撃を繰り返すといいだろう。ただし、アカニンジャーがジャンプしたら一定距離を置くように。もし、ジャンプ後にアカニンジャーの攻撃範囲に入っていると、スピードの速い連続突きが繰り出されるからだ。時間を短縮したいときは、門の近くでゲットできるマシン弾を使ってもいいだろう。



アカニンジャー

中距離から出してくる爪攻撃、高いジャンプ力、そして残忍な性格がボスたちの間で評判。趣味は捕虜いじめで、爪や言葉を使ったいじめを楽しんでいる。

◀砲身と砲身の間でワラワラーを待とう。しかも真心砲間近で待っていると、ワラワラーが撃ち出される瞬間を見られるぞ。

パンツマン

俗に言う捕虜。なぜだかはわからないが、帽子とパンツ（樽の場合もある）しか身につけていない。助けてあげればヒーローポイントが増えるぞ。

真心砲

1st IMPACT「火蓋」に出てくる大砲。ヤマブシーが丹精こめて作ったのでこの名前になった。戦闘員の運搬に使われている。浮世絵城の大砲を意識して作られているが、飛行距離はせいぜい数十メートル。町の人をはりつけにし、的当てゲームとしても使うことができる。事故を恐れ、入りたがらない戦闘員には、ヤマブシーが「俺の真心が受け取れないのかぁぁっ！」といって叱りつける。

◀一発食らうと連続ヒットされることが多い。ジャンプか平行移動で逃げよう。

◀真心砲での的当てを楽しむヤマブシー。

真心砲の使い方&寄り道

アカニンジャーを倒すとヤマブシーは真心砲を使って逃げてしまう。こちらも真心砲を使って追いかけることになるのだが、入れる砲身は3カ所もあり、どれに入れば追いつけるかがわからない。ここでは、どこに入るとどんなところに行けるかを説明したいと思う。

まずは右。ここに入るとすぐ隣りの建物の中に入ることができる。中にはミドニンジャーがいるのだが、ここではテンプラをゲットできるので、ライフが減っているようならここに入るといいだろう。ただし、ライフがたっぷりあるときは行く必要はない。時間を短縮したいときはなおのこと行く必要はないぞ。

次に中央。ここもハズレだ。すぐ目の前にポテっと落ちてしまうぞ。

当たりは左。ここに入ると面の先に進むことができるのだ。

左 ▲当たりはここ。行き先にはスシがあるぞ。

中 ▲超ハズレ。一度入ってみるといいかも。

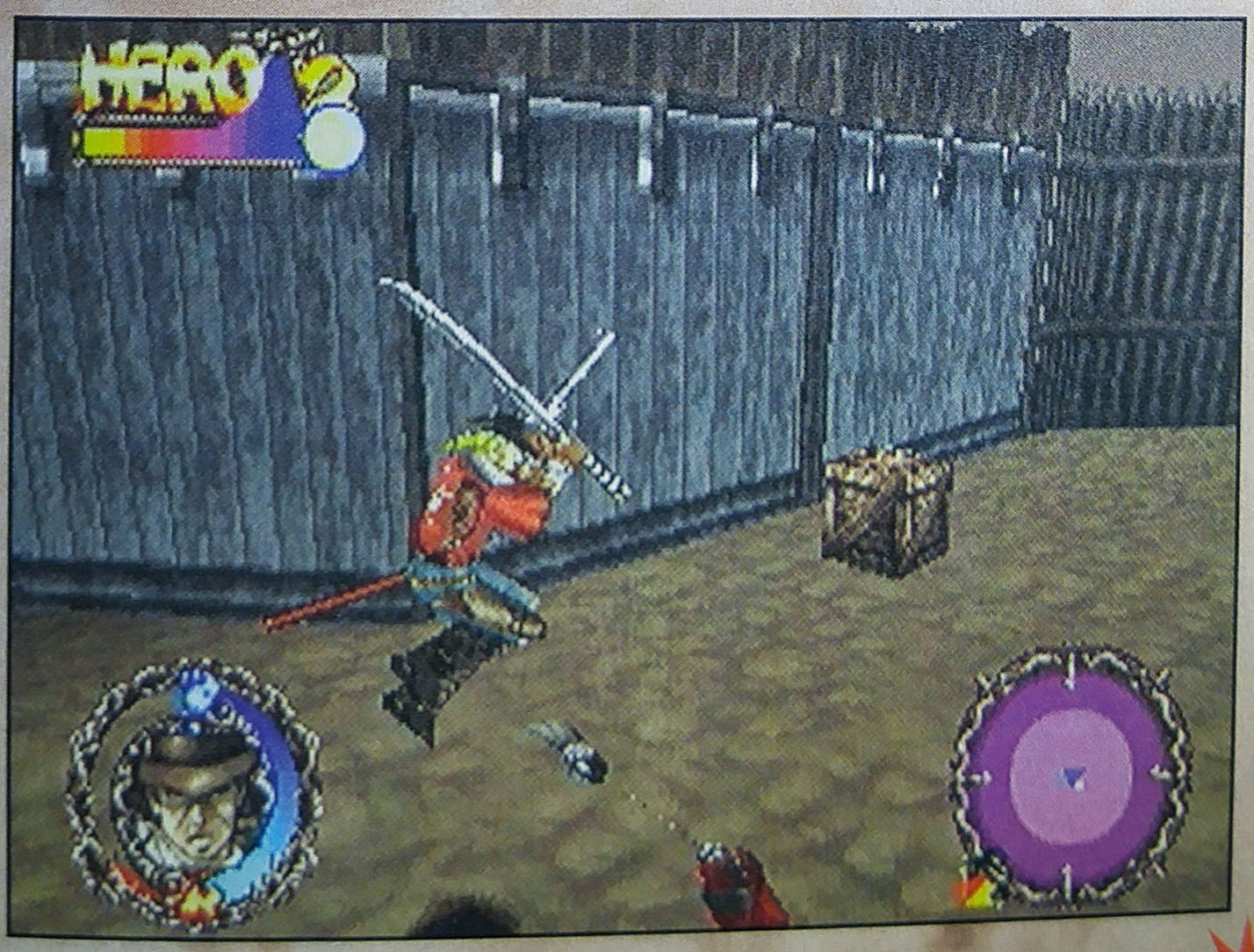
右 ▲ここもハズレ。テンプラはあるが…。

アカ&ミドニンジャー戦

アカニンジャーとミドニンジャーが同時に登場、そして攻撃を仕掛けてくる。アカニンジャーの動きを把握しつつミドニンジャーを先に倒すといいだろう。アカニンジャーをロックオンしておくとやりやすいぞ。一組倒すともう一組出現するが、同じ方法で倒してしまえばいいだろう。2組倒せば先に進めるようになるぞ。

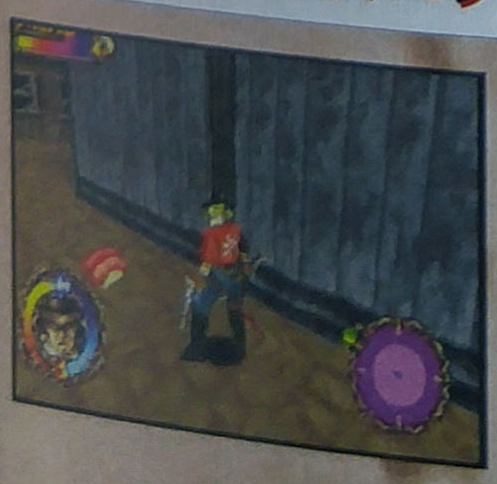
ちなみに、種類の違う敵が同時に出現するのは、この作品の中では珍しいシチュエーションなので、じっくり堪能しよう。

◀一直線に敵を並べるのがポイントだ。



◀アカニンジャーの攻撃範囲内に入ったら、ジャンプなどでその場から離れよう。

スシは最後にゲット!

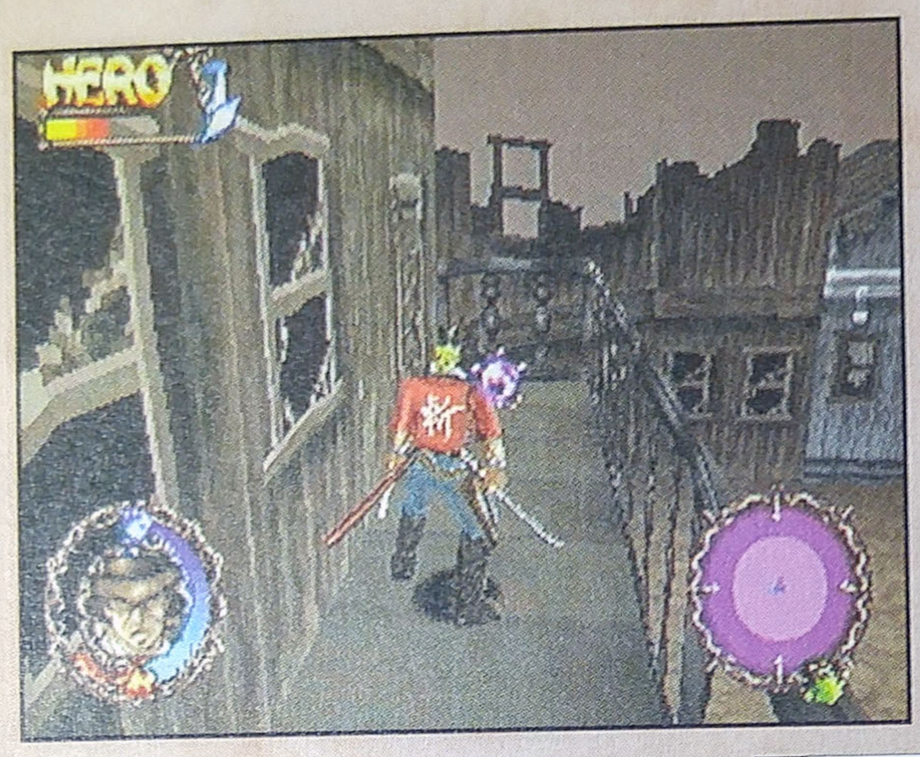


◀ここにはスシがあるが、ゲットするのは敵を倒してからにしよう。

渦潮戦

渦潮自体を攻撃することはできないので、その動力となっているものを破壊することになる。その動力とは…ミドニンジャー×２。サイトでロックオンしながら銃で攻撃するといいだろう。一定の間隔でくる横なぎの炎攻撃はジャンプでかわすように。

ちなみに片方を倒すと炎攻撃がスピードアップするので、両方ともある程度ダメージを与えておいてから、一気に破壊するようにしよう。



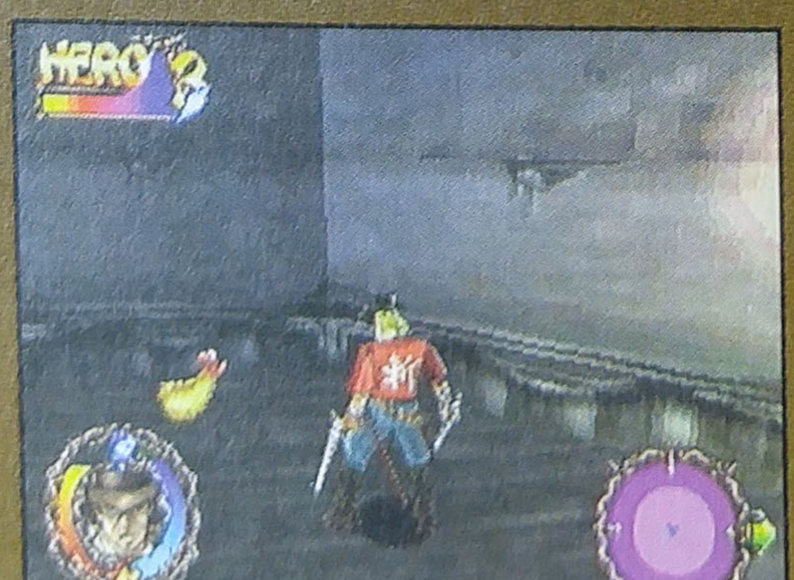
◀教会に向かって右側の階段の上にはカミカゼ魂があるぞ。

回転炎熱式痩身美顔装置「渦潮（うずしお）」

脂肪がつき、動きが鈍くなった団員のシェイプアップ用にヤマブシーが製作した。上部の床の上を走ることによって回転する仕掛けになっている。火柱を回転させる係と飛び越える係の双方が痩せることを可能にした画期的な装置。上部の床は開閉式になっており、開けると強力な美顔装置が現れる。シェイプアップ中に外部からの侵入者があった場合は、そのまま攻撃用の武器として使用可能。

隠イベント 邪火萬

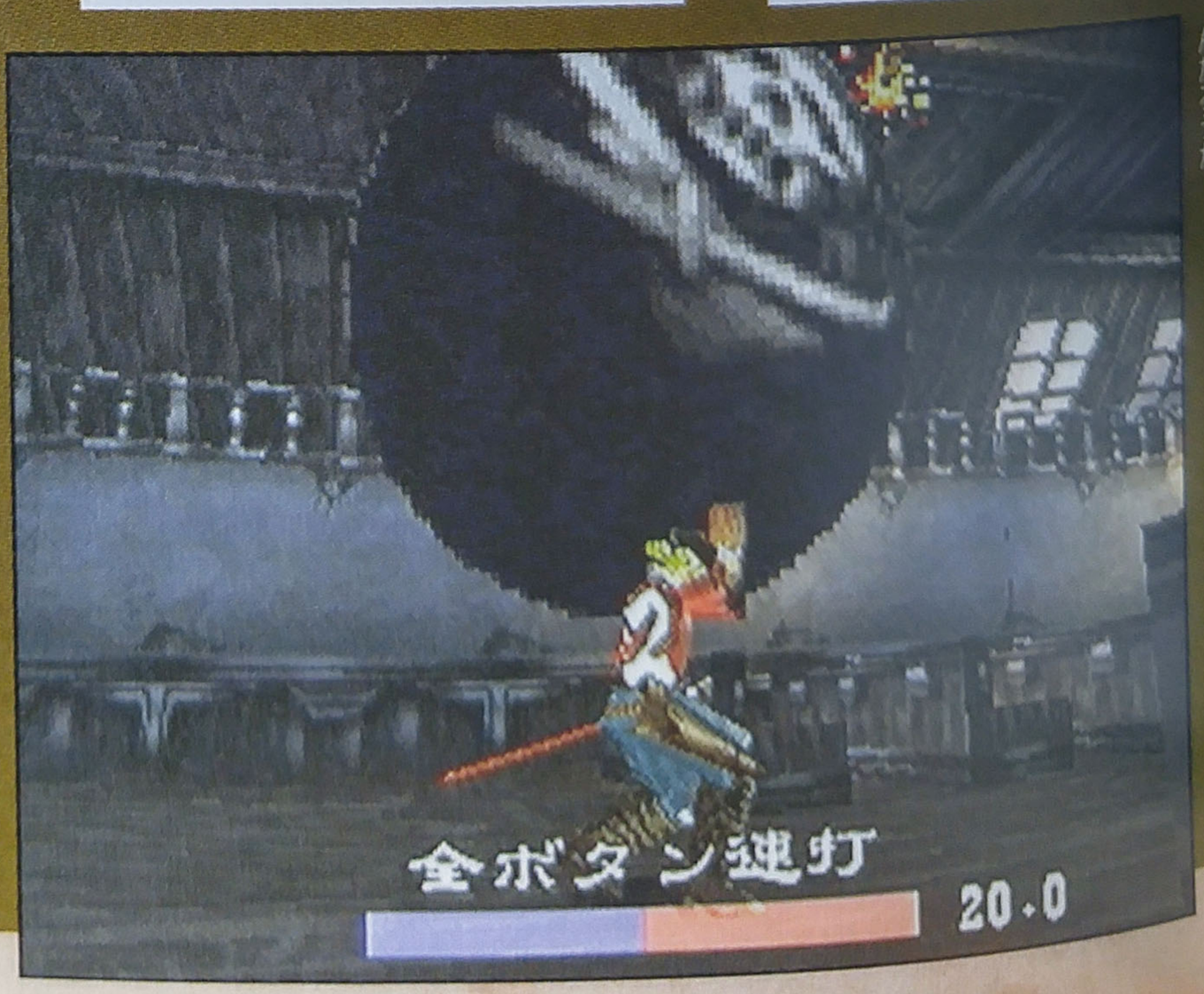
ヤマブシーに誘われて教会の中に入るといきなりトラップが発動する。なんと巨大な爆弾！　全ボタン連打で力を溜めて、ブン投げてしまえ。成功すればヒーローポイントがもらえるぞ。失敗した場合はダメージを受けるぞ。



▲多少ダメージを受けても先にはアイテムが用意されているぞ。

多目的使用爆弾 邪火萬

初期邪火龍軍団を支えた往年の名武器。ミドニン達が一つ一つ丹精込めて製作している。完全ハンドメイド製のためコストが高く、現在はレーザー武器等に主役を譲り、もっぱら宴用の花火として使用されている。今回も斬の町「TSUKA　CITY」制圧記念用花火として本部から贈呈されたが、突如現れたヘンテコ外人のために、武器として急遽使用するハメになる。宴用のため、火薬の中に硫酸ストロンチウムとシュウ酸ナトリウムが含まれており、　0爆発時赤く発光する。しかし見た目ほど威力は高くない。



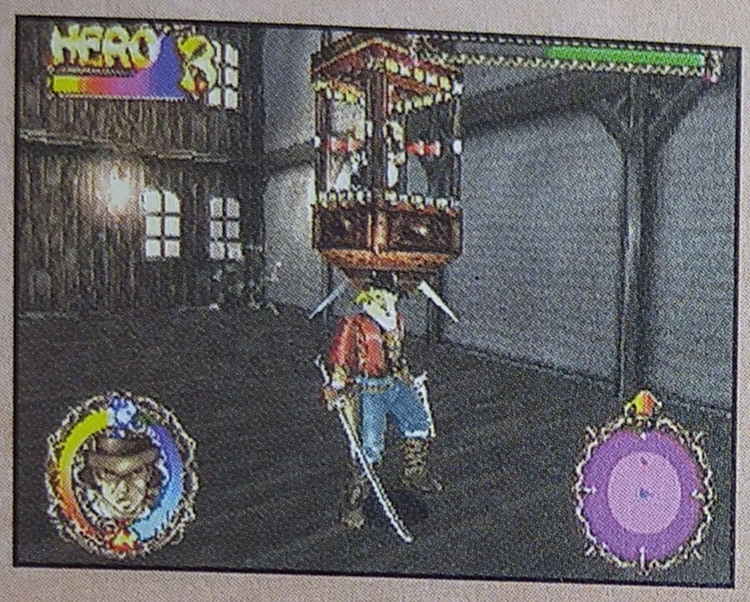
◀連打だけがものをいう。なんてストレートな勝負方法なんだろうか。

ボス：ヤマブシー戦

最初はゴンドラー1号に乗っているヤマブシーだが、ある程度ライフを削ってやると、ゴンドラー1号が壊れて自らの肉体で攻撃を繰り出すようになる。このとき、ボス戦突入直前に入手できるミサイル弾が非常に役に立つぞ。

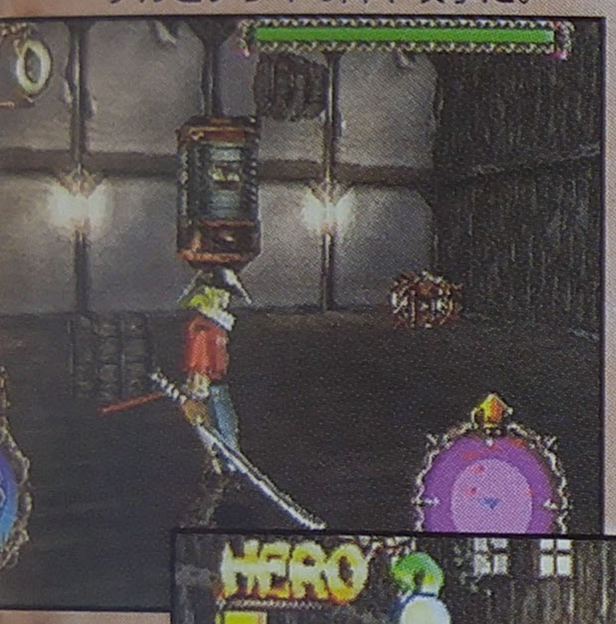
ゴンドラー1号を降りたヤマブシーは体を真っ赤にしてコマのような回転アタックをしかけてくるが、ロックオンした状態ならヤマブシーが近づいてきたところで横移動ジャンプをしているだけで簡単にかわすことができるのだ。

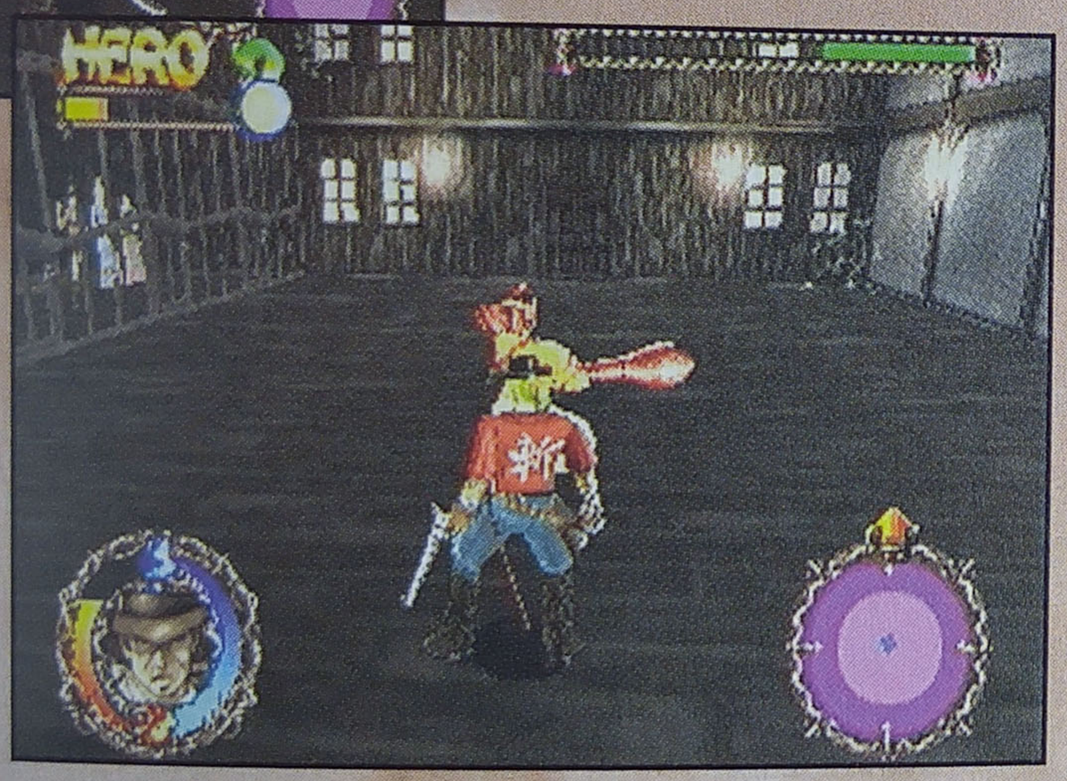
攻撃は疲れて一時休憩をしているときにすればOK。5回も繰り返せばあっさりと倒すことができるだろう。



▲ミサイル弾3発でこれだけのダメージを与えられるのだ。

▼ゴンドラー1号に乗っているときの攻撃方法は、天井よりのタルとタライの降下攻撃だ。





◀回転アタック中のヤマブシーは思考が働いていないらしく、直線的な攻撃をしてくる。

☆☆ライフ：200
ヒーロー…

ヤマブシー

ステージ1のボス。さまざまな仕掛けを作って斬を苦しめる。新しい仕掛けを思いつくたびに、部下を実験台に使うので、ワラワラーやアカニンジャーから恐れられている。一応、自らもこん棒を持って高速回転しながら攻撃してくるが、気分が悪くなるので、できれば使わずに済ませたいと願っている。

突撃インタビュー 私と斬「ヴァレリー編」

編集部（以下　編）　HELLO ヴァレリー、TODAYはYOUの斬、ジョニーへの気持ちを聞かせて欲しいんだ、PLEASE。なんでも、YOUとジョニーは幼なじみだったそうじゃないか。

ヴァレリー（以下　ヴァ）　そうよ、小さい頃から斬、ジョニーのことは知っていたわ。

編　YOUはそんなジョニーをどんな風に思っていたんだい？

ヴァ　そうねぇ、保安官見習いになって、一生懸命町のために働くジョニーを見て、少なからずいいな、と思ったのは確かね。

編　シェリフをDREAMするジョニーをLOOKしてLOVEしてしまった、と。

ヴァ　愛っていうほど大げさなものではないけど、好きだったわ。

編　ジョニーがMISSINGしてしまった時はどんな気持ちだったんだい？

ヴァ　ショックだった。あの渓谷は悪い噂が絶えなかったし、命に関わる事件に巻き込まれたんじゃないかって心配したわ。

編　そんなジョニーがジパングでLESSONを受けてTOWNにRETURNしてきた。

ヴァ　びっくりよー！もう！！生きていてくれたんだ、って凄く嬉しかった。でも再会した時ジョニーったら…。

編　ジョニーではなく斬と名乗っていた。

ヴァ　顔に傷ができていたけど、一目でジョニーだってわかったわ。でも、「自分は斬だ」とか「スーパーウルトラセクシーヒーロー」だとか「生涯無敵流」とか言っちゃって、ねぇジョニー、あなた大丈夫って思ったのも事実よ。

編　斬になったジョニーにMEETしてどんな気持ちだったかい？

ヴァ　あの時の私の恋心はいったいなんだったの？って。

マスター・ハラ・スズキの「俺ってSEXY」場

新しい評価基準 SEXY

ヒーローであるからには、強いのは当たり前。闘い方もカッ
良くなくてはいけない。だからお手軽な無敵技ばかり出して
たり、ダメージをちょくちょく喰らったり、簡単な技を連発
ているだけじゃ「スーパーウルトラセクシィヒーロー」に
れない。カッコイイ闘い方を判断してくれるナイスな評価シ
テム「SEXY」。斬を使うからには常にSEXYでありたい。す
ての技をスマートに使いこなし、「スーパーウルトラセクシ
ーロー」を目指すのだ。

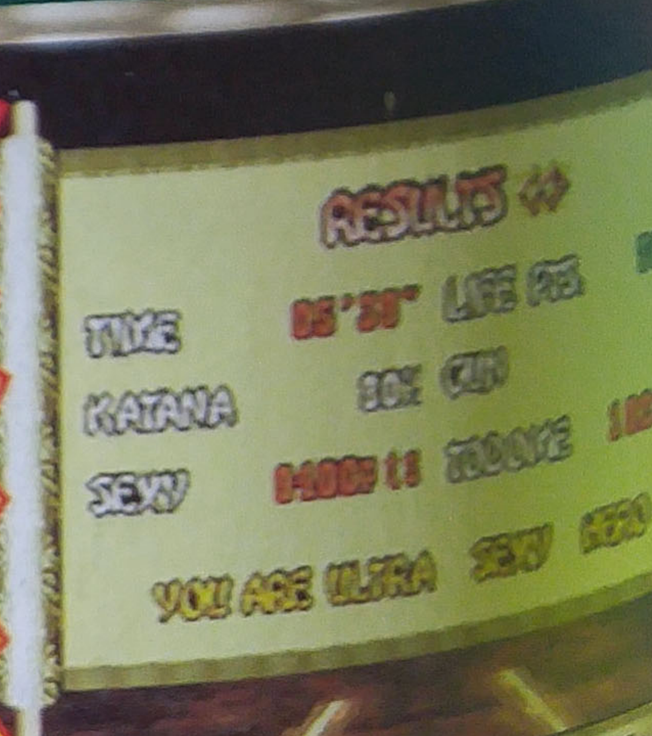
ニューヒーローは強いだけではだめ！

SEXYになるとなにかいいコトがあるの？

SEXYと認められるにはどうしたらいいのか。それはIMPACTに設定された規定数値をクリアしていけばいい。このSEXYは斬をどれだけ使いこなせているか、ということを評価するシステム。どうせなら、全部の技を使いこなしてプレイしたいもの。

▲SEXYを上げていくと、

面クリア時の評価に影響を与えるのだ！

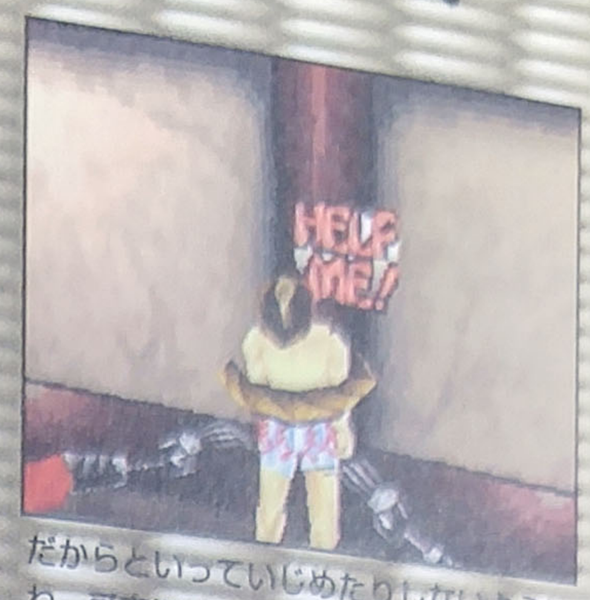


▲他のパラメータとの総合評価でヒーローが決定される。

RISING ZAN

SEXYポイントをゲットするには…

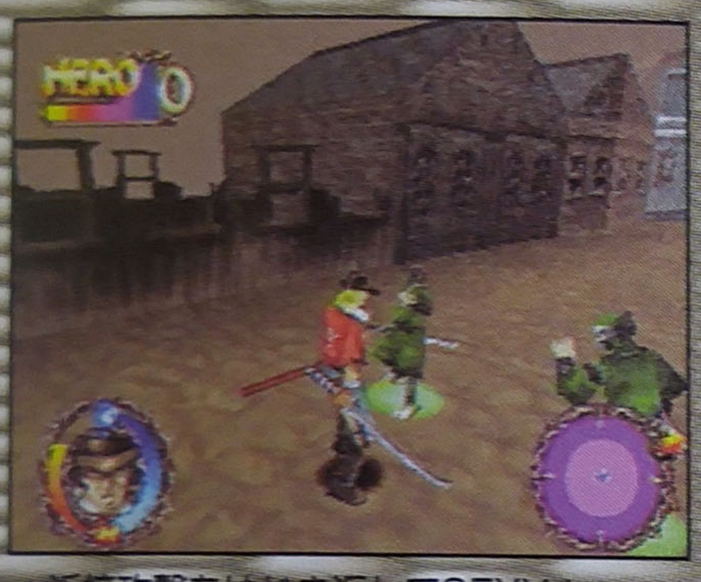
SEXYになるには以下の3つの行動をしていかなければいけない。逆にその3つの行動さえきっちりこなしていればそのIMPACTのSEXYはクリアできるだろう。中にはちょっと難しいものもあるかも知れないが、「スーパーウルトラセクシィヒーロー」を目指す以上、越えていかなければいけないハードルであるはずだ。ただ、パンツマンを助けてあげてもSEXY度はアップしない。人助けはヒーローとして当然の行いだからなのだろうか？



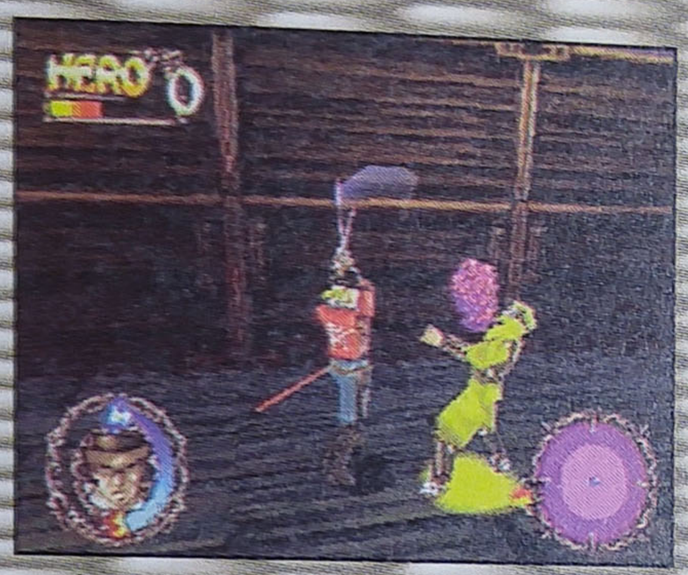
だからといっていじめたりしないようにね。可哀想だから。

はじき返してSEXY！

相手の攻撃に対してタイミング良くコマンドを入力することにより出すことのできる「はじき返し」、これでSEXY度は上がる。また、近接攻撃をはじき返すと、相手の動きが一瞬止まる。その時にこちらの攻撃をヒットさせることができればそこでまたSEXY度を上げることができる。



▲近接攻撃をはじき返してSEXY！



▲止まっているところに攻撃してなおSEXY!!

敵を倒し続けてSEXY！

敵を7体連続で倒すとSEXY度が上がる。しかし、7体倒す間に防御したり攻撃を受けてはいけない。一番難しいかも知れない。

◀6体連続で倒していてもやり直しね。

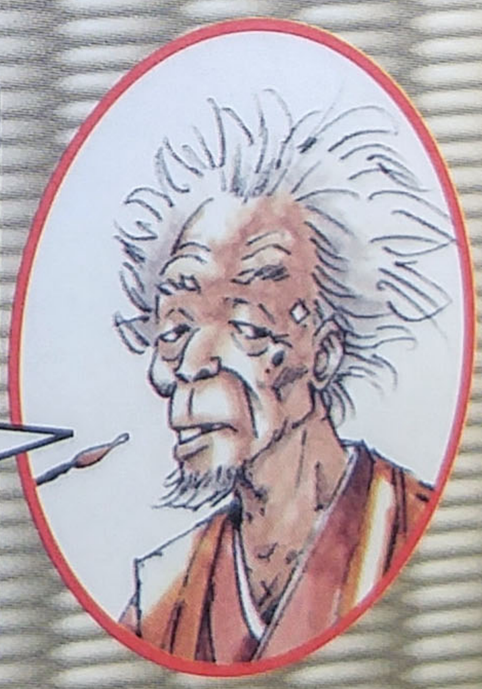
刀銃5連撃でSEXY！

最初は出しにくいかも知れないが、慣れてしまえば簡単に出すことができる刀銃5連撃。この攻撃の5段目がヒットするとSEXY度が上がる。また、その5段目で敵を倒すとなおSEXY度を上げることができる。

▲5段目で倒せば大幅UPだ!!

◀狙ってできるものではないが、是非決めていきたい。

最後の一撃…5撃目に秘密が…



2nd IMPACT —KASUMICHI—

霞道

WILD IN THE STREET

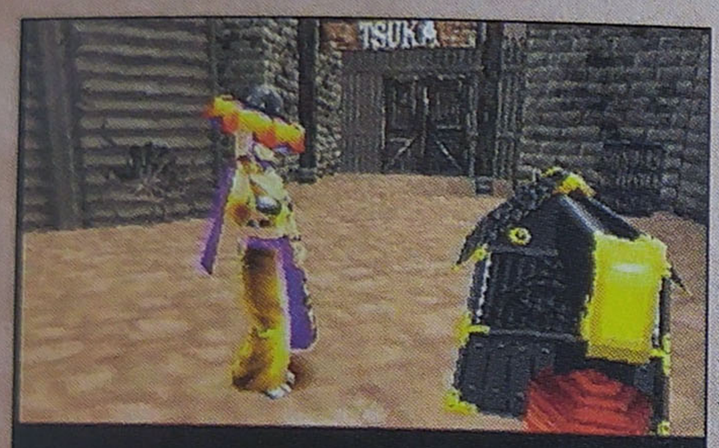
2nd IMPACT 霞道MAP

必要なアイテムだけをゲット！
クリアだけならボスを追い回すだけでOK

タイムリミットは133秒。この時間内にボスのキバクノスケ六號を倒せば、それでこの面は終わり。実に簡単なステージなのだ。

ここでは、クリアするだけのパターンと、最高位のヒーローレベルをゲットするパターンの2種類をお伝えしようと思う。

◀左ページのマップ記してあるとおり、逆時計回りでマップを移動するとキバクノスケ六號。



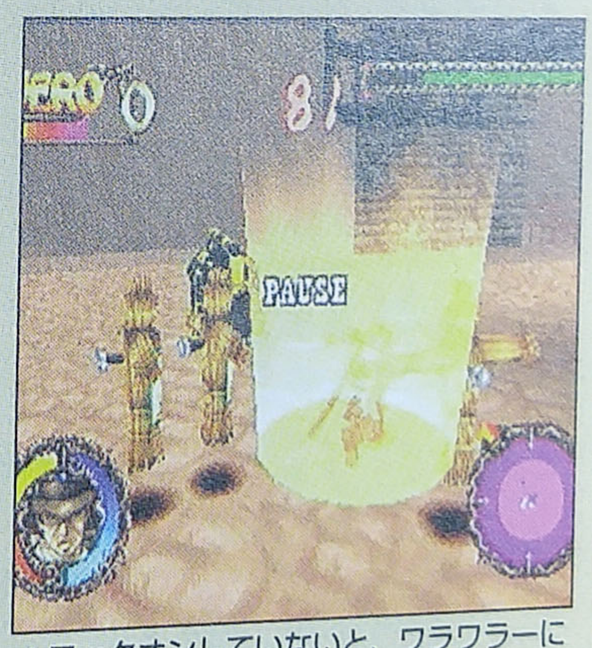
キバクノスケ六号発進ジャッカル

◀ナデシコーの支持で作戦を開始するキバクノスケ六號。

クリアパターン1 キバクノスケ六號だけを狙う！

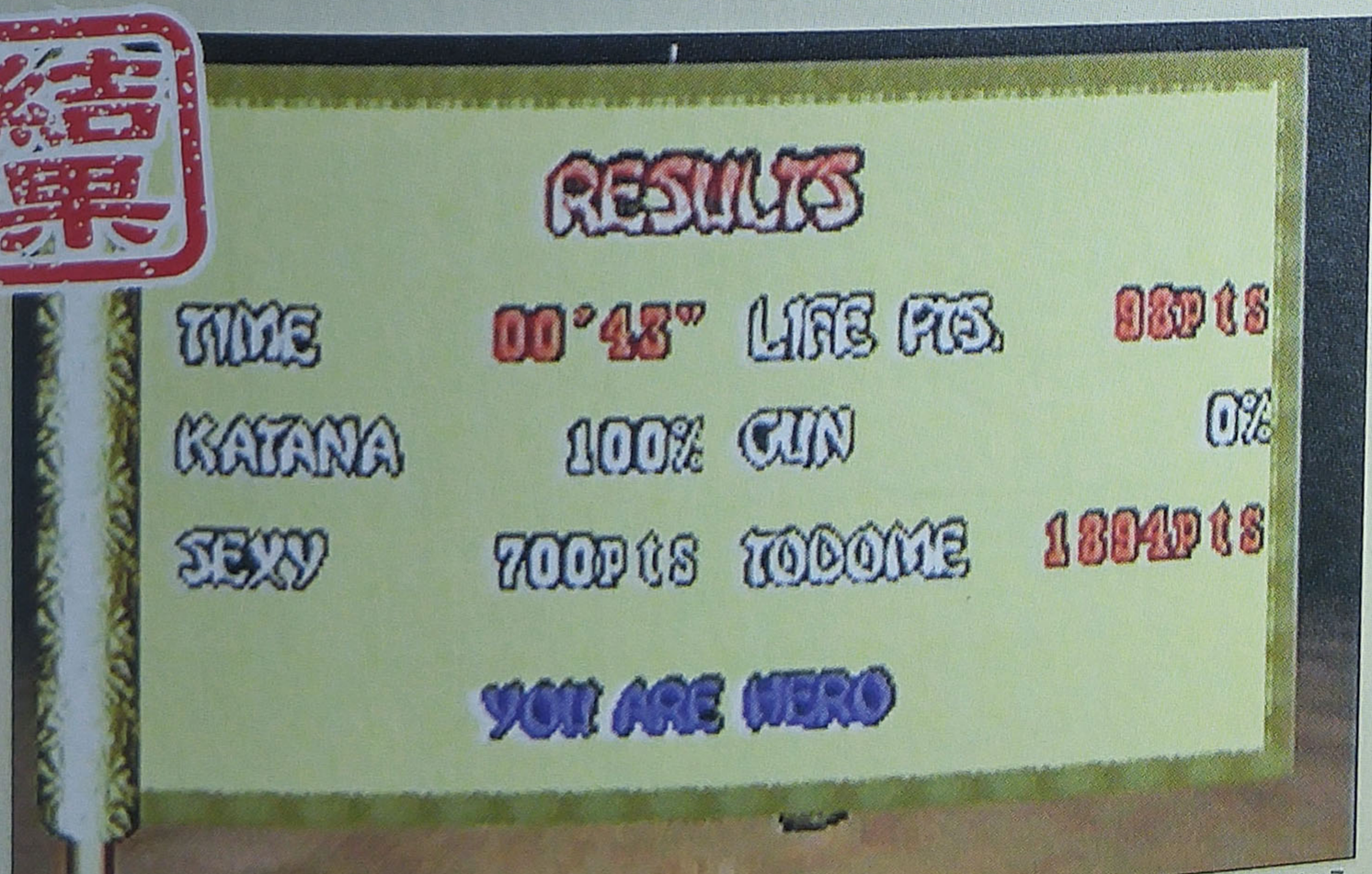
それでは純粋にクリアだけを考えたパターンを紹介する。

なにも考えずにキバクノスケ六號をロックオン、そしてそのままキバクノスケ六號の尻について、刀銃5連撃か刃裏剣斬をひたすら繰り出すこれでOK。多少、ワラワラーやキバクノスケ六號から攻撃を受けるかもしれないが、死ぬほどのダメージはこないので気にせずに力で押し切ろう。



▲ロックオンしていないと、ワラワラーに攻撃をするときがある。

結果



▲TIMEはさすがにすばらしいが、他がてんでダメ。トドメ・ファイナルの練習をしたい人ならこれでもいいかな。

▲刃裏剣斬を連続2回使うってこともできるぞ。

クリアパターン2

スーパーウルトラセクシィヒーローを目指す

カミカゼ魂ゲット

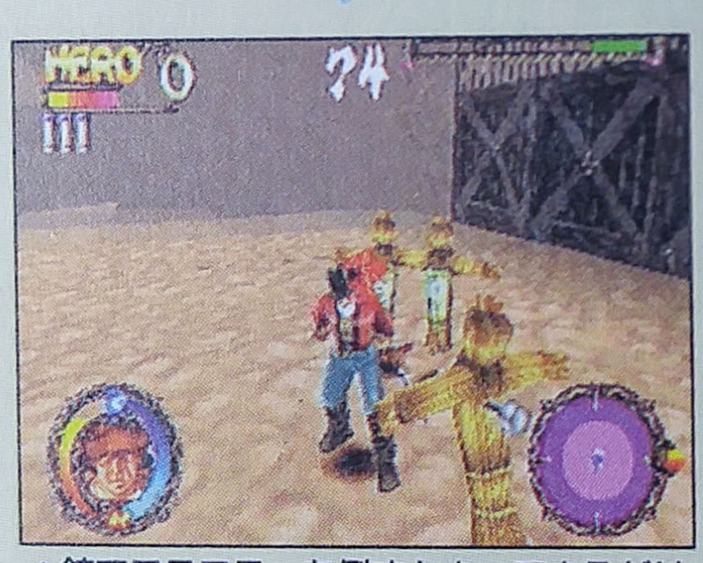
マシン弾ゲット

キバクノスケ六號を刀銃5連撃で攻撃

銃でワラワラーを倒す

テンプラを取る

キバクノスケ六號を倒す



▲銃でワラワラーを倒すとき、できるだけダメージを受けないようにしたい。

ここではスーパーウルトラセクシィヒーローを目指すパターンを紹介したいと思う。

マップ右上の墓標に隠されたマシン弾をゲットする。そしてそれを使ってキバクノスケ六號を攻撃。このときロックオンをしておくとやりやすい。攻撃する技は刀銃5連撃。これでSEXYを稼ぎながらキバクノスケ六號を攻撃するのだ。戦い方の細かいことは、右のページに載っているのでそちらを見てほしい。

キバクノスケ六號のライフが残り1/5ぐらいになったら、キバクノスケ六號から離れて銃を使ってワラワラーを倒すのだ。これは銃と刀の使用バランスを50%に近づけるためだ。しかし、正確に確認する方法はないので、慣れと感覚で少しずつ感じ取っていこう。で、もしダメージを受けているならテンプラを取って回復しておこう。

結果

◀刀と銃の使用頻度がかなりやばかったが、ほかの部分でカバーしたので最高位のヒーローレベルをゲットできた。

突撃インタビュー 私と斬「ケヴィン編」

編集部（以下　編）　あなたが他界したのはジョニーがいくつの時だったんですか？

ケヴィン（以下　ヶ）　**私が死んだのは、ジョニーがちょうどハイスクール一年の時の夏休み、16歳の時だった。**

編　ジョニーはあなたの死をきっかけに保安官への道を選んだのでしょうか？

ケ　**私が直接聞いたわけでもないから断定はできないが、そうかも知れない。なにせ私は今、ジョニーとは違う世界にいるのだからね。ただ、ジョニーは昔から正義感が強かったから、保安官を目指したのも当然の成りゆきだったのかもしれないな。**

編　あなたはジョニーにとってどんな父親だったのですか？

ケ　**自分で言うのもなんだが、理想的な父親だったと思う。優しく、そして厳しい父親だった。**

編　そんなあなたから見て、今のジョニーはどうですか？

ケ　**今はジョニーではなくて、なんだっけ…？**

編　「斬」、です。

ケ　**私が付けた名前を勝手に変えて、しかも「スーパーウルトラセクシィヒーロー」？なんだそれは？**

昔からヒーローといったものに憧れてはいたが、本当になってしまうとは。

編　自分で言っているだけですよ。

ケ　**なおさら良くないではないか。私の親友、マスター・スズキの元で修行したそうだが、マスター・スズキもナニを考えているのやら。**

編　マスター・スズキもあきれているようです。

ケ　**ま、そうだろうな…。まったく、どうしてああなってしまったのか。顔だけならまだしも、なにか、人格までも変わってしまったようだ。**

編　怒ってますか？

ケ　**当たり前だ！もう帰る！！**

編　帰るって何処へって、あ、いなくなっちゃった。

ボス：キバクノスケ六號戦

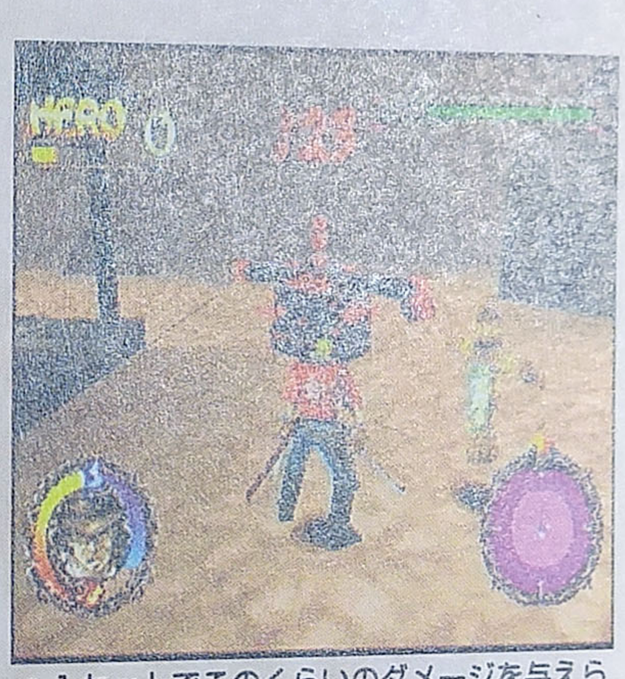
キバクノスケ六號は一度攻撃を受けると、全身を真っ赤にして回転を始める。この回転攻撃に、無敵状態を作れるハズのコマンド技をぶつけると、こちらはダメージを受け転ばされてしまうのだ。というわけで、１セット攻撃を当てたら、赤い回転状態がおさまるまでは遠距離攻撃をしたほうがいいだろう。

その辺をふまえて効率の良いパターンを考えてみた。ロックオン状態で刀銃5連撃→そしてキャンセルぎみに刃裏剣斬を出して１セットとする。刃裏剣斬を出しているあたりには赤くなっているので、すぐに次のセットを始めることができるのだ。

▲ロックオンしておかないとワラワラーに向かって連撃してしまうことがあるのだ。

▲５撃目の爆発が起きたら…

▲キャンセルぎみに刃裏剣斬だ！



▲１セットでこのくらいのダメージを与えられる。

キバクノスケ六號

唐栗男によって作られた、全自動歩行機巧「起爆之介」シリーズ第六弾。当初から、人型、犬型、馬型などのタイプが製作されていたが、五號からは現在の、黒を基調にした、シックな和風デザインに落ち着いた。内部に的確なルート検索機能を持ち、傍から見ると遠回りとも思えるルートを通ったりしながら目的地まで進む。

★ライフ　：300
★ヒーロー：——

▲この行進のしかた…なんとなく懐かしさを感じる…。

マスター・スズキの ハラ・キリ道場

「目指せ！スーパーウルトラセクシィヒーロー!!」

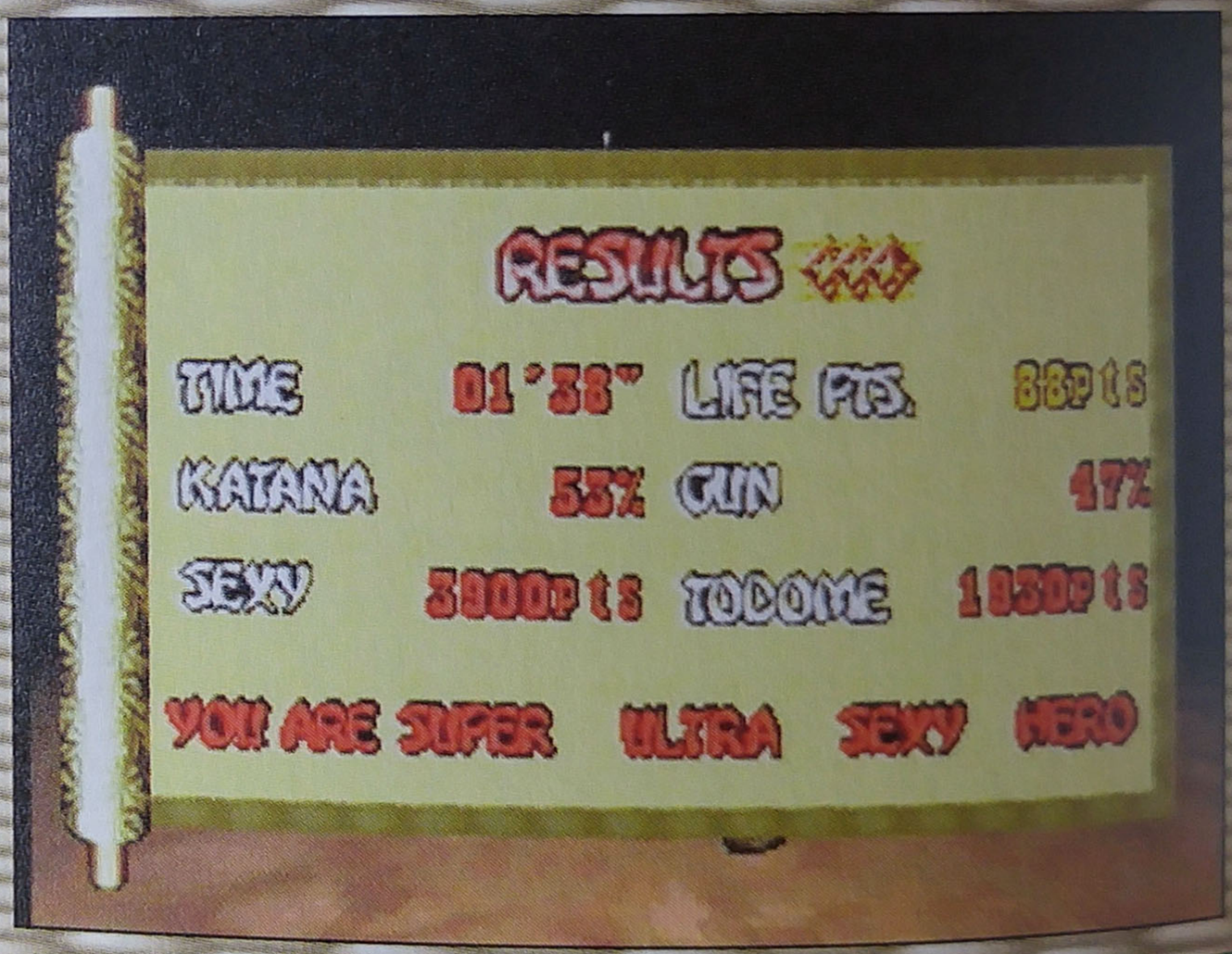
6つのパラメータで評価が決まる！

斬をスーパーウルトラセクシィヒーローにするためには以下の6つのパラメータをきわめなければいけない。ただし、刀使用率と銃使用率は2つで1つなので（平均値を出すときに6ではなく5で割っている）、結局は5つのパラメータということになる。
武器使用率の得点の計算式は以下の通り

100－{（使用率の高いパーセンテージ）－（使用率の低いパーセンテージ）}＝得点

例　刀使用率70%・銃使用率30%の場合　100－{（70）－（30）}＝60

- クリアまでの所要時間（TIME）
- 残りライフ（LIFE）
- 刀使用率（KATANA）
- 銃使用率（GUN）
- ステキなプレイっぷり度（SEXY）
- トドメ・ファイナルの結果（TODOME）



◀この6つのパラメータが評価の対象。

評価は5段階！　文字色にも注目だ！

ヒーローレベル一覧

- SUPER ULTRA SEXY HERO（赤）
- ULTRA SEXY HERO（黄）
- SEXY HERO（緑）
- HERO（青）
- CHICKEN（白）

ヒーローレベルは上の項目の点数の平均値によって導き出される。一つくらい点数が低くても他でカバーできればOKだ。
平均点は右の通り。

- SUSH（91～100点）赤
- USH（81～90点）黄
- SH（71～80点）緑
- H（61～70点）青
- C（60点以下）白

最高位はもちろん「SUPER ULTRA SEXY HERO」

各パラメータの評価を上げるコツ！

評価は平均値で導き出されることは前のページで述べた。できれば全パラメータをまんべんなく上げていきたい。SEXYが低い人はP32を、トドメが低い人はP46をチェックして、低い原因を解明し、克服していこう。

タイム短縮方法はふたつある

時間短縮には、まず必要のないことをしない。無駄なアイテムを取らなかったり、無駄な敵とは闘わない、といったことが重要。できるだけ寄り道をしないということ。そして、ハッスルタイムを有効に使って移動速度を上げれば、ボスキャラクターに早くたどり着けるぞ。

残りライフはストックで対処

身代わり魂を使うテクニックとして、ボスをすぐ倒せる状態にしておいて、わざとやられる。その後身代わり魂で復活し、体力MAXの時にボスを倒す、というのがある。ちょっとした知識として覚えておくといいだろう。本当は自分の力でダメージを受けないのが一番なのだが…。

武器使用率は半々に

P38の計算式でもわかるように、刀と銃の武器使用率は50%・50%の状態がベスト。バランス良く2つを使いこなしていこう。

TIME＆SEXY＆TODOMEの目標値

IMPACT	TIME	SEXY	TODOME
1st	5分15秒	4500SEXY	全IMPACT共通で1300斬
2nd	1分40秒	2000SEXY	
3rd	5分50秒	7000SEXY	
4th	5分20秒	4500SEXY	
5th	8分10秒	3600SEXY	
6th	7分30秒	7000SEXY	
7th	7分00秒	5000SEXY	
8th	10分00秒	8000SEXY	
FINAL	7分10秒	7500SEXY	

現状に満足せずさらなる高見を目指すがよい！

高評価の副産物…ヒーローバッジ！

ヒーローバッジの獲得個数と難易度の関係は右の図の通り。このヒーローバッジをたくさん集めると、初音がプレイヤーキャラクターとして使えるようになる。詳しくはP98参照。また、初音の使い方に関してはP100を参照のこと。

ヒーローレベル	EASY	NORMAL	HARD	EXPERT
HERO	0	0	0	0
SEXY HERO	0	1	2	3
ULTRA SEXY HERO	0	2	3	4
SUPER ULTRA SEXY HERO	0	3	5	7

3rd IMPACT —AKAMON—

朱門

ORIENTAL DARK POWER

寄り道有り！ 必要なところにだけ行こう

▶ステージの流れ◀

シーザー戦
○アイテム：ミサイル弾

寄り道1
左（△アイテム：身代わり魂）
右（○アイテム：マシン弾）

ワラワラー戦

アカニンジャー戦

タイミング&ジャンプ

ハラダシー戦
○アイテム：テンプラ

叩け全ボタン！漢イベント

ナデシコー戦

寄り道2
○アイテム：グリーンティー
○アイテム：カミカゼ魂

ボス：スモーチャンプ
○アイテム：テンプラ

素直で分りやすいマップが比較的多いこのゲームには珍しく、隠し部屋や行く必要のない部屋のある3rd IMPACT「朱門」。だいたいにして、そういったところにはアイテムが置いてあるので、必要だと思えば取りに行くといいだろう。

敵に関してはまだまだコマンド技連発で片付けられる範囲なので、高位のヒーローレベルを狙わないなら特に困ることはない。思う存分戦うといいだろう。

◀敵の中でも、ハラダシーだけはちょっと厄介かもしれない。2体同時に出現する上に防御がうまいんだ、これが。

シーザー戦

☆ライフ：45
☆ヒーロー：34

スモーチャンプ様から主人公への贈り物（うそ）…それがこのシーザーだ。

シーザーは台の上から動かないので、ロックオンして遠間から銃でパスパスと撃ち倒してしまおう。飛んでくる火の玉攻撃は、回り込み動作でかわして、すぐに反撃をするようにね。乱手撃を使って時間短縮もできるぞ。

▲右側に並んでいる真中の旗にはミサイル弾が隠されている。

▲シーザーの攻撃は、弾きかえすこともできる。SEXYアップ！

シーザー

火の玉を吐くので番犬として重宝されている。一度攻撃態勢に入ると、敵味方の関係なく攻撃してくるので、食事当番のアカニンジャーはかなり恐れている。

寄の道1

シーザーを倒して屋敷に入るといきなり3方に道が分かれている。前方の扉に入れば先に進むことができるぞ。左右の道に関しては、それぞれの項を参照のこと。

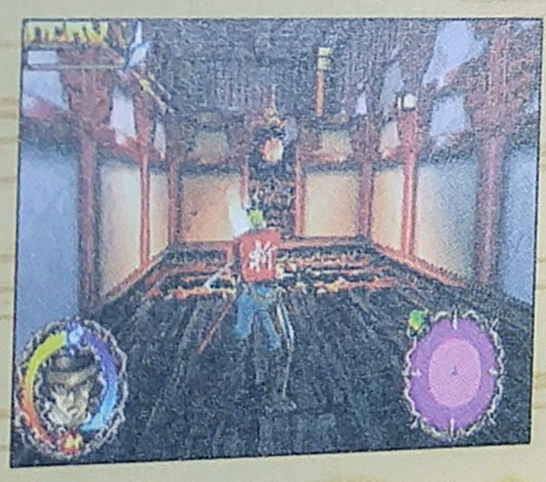
▲アイテムをとる必要がなければ扉に入るといいぞ。

左には「身代わり魂」がある

分かれ道の左に進むとダメージ床の先に復活アイテム・身代わり魂が置いてある。先の面に続けて進む気ならば取っておいたほうがいいだろう。この面をクリアしたらリセットする人は取る必要はない。

右には「マシン弾」がある

右にはマシン弾があるが、特に取る必要はないと思われるので、余計な時間を使いたくないなら来る必要はない。アカニンジャーが苦手という人は、このマシン弾を使ってみてもいいだろう。



ワラワラー戦

すっかりお馴染みとなってきたザコ敵・ワラワラー。マシン弾を持っていて、こんなヤツには使いたくない…という人は刀だけで倒すといいだろう。倒さなくても先には進めるんだけどね。

▲刀銃5連撃を使ってSEXYを稼いでもいいか。

▲ワラワラーを全滅させなくても扉は開く。

突撃インタビュー

私たちと斬「ゴニンジャー戦」

編集部（以下　編）　あなたたちゴニンジャーにとって斬というのはどんな人物ですか？

アオニンジャー　そうだがね。服装のセンスはいいと思うだがね。

編　へ？あのセンスをですか？

アオニンジャー　そうだがね。あとあの熱い言動もなかなかだがね。敵ながらあっぱれといった感じだがね。

編　ああいうのが好きなんですか？

アオニンジャー　まあ、好きと言えば好きだがね。

アカニンジャー　しかし、ちょっとアブナイ感じもするからあんまり関わりたく無いんジャー。

アオニンジャー　おまえは黙るだがね、リーダーは私だがね。質問にはゴニンジャーを代表して私が答えるだがね。

アカニンジャー　ほー。モモニンジャーはお前と一緒のエリアに出てこないじゃないんジャー。それもこれもお前がちゃんとゴニンジャーを統率しないからジャー。そんなヤツにリーダーなんて名乗って欲しくないんジャー。

アオニンジャー　なんだとー！おれはちゃんと戦国武将の伝記を読んで毎日勉強してるんだがね。

アカニンジャー　そんなもの読んでもなんの役にも立たないんジャー。お前にはリーダーとしての統率力と知性が足りないんジャー！

アオニンジャー　おまえだって捕虜をその爪とか言葉でいじめて楽しんでるだがね。そんな変態にリーダーが務まるわけないだがね！

アカニンジャー　なんだとー！

アオニンジャー　やるかー！

モモニンジャー　やめて～！！

キニンジャー　……（なんか食べてる…）。

ミドニンジャー　……（しゃべらせてもらえない）。

編　…もおいいです。ごめんなさい。

アカニンジャー戦

捕虜をイジメるのが大好き！と、噂のアカニンジャー。今回も2体セットで登場してくる。

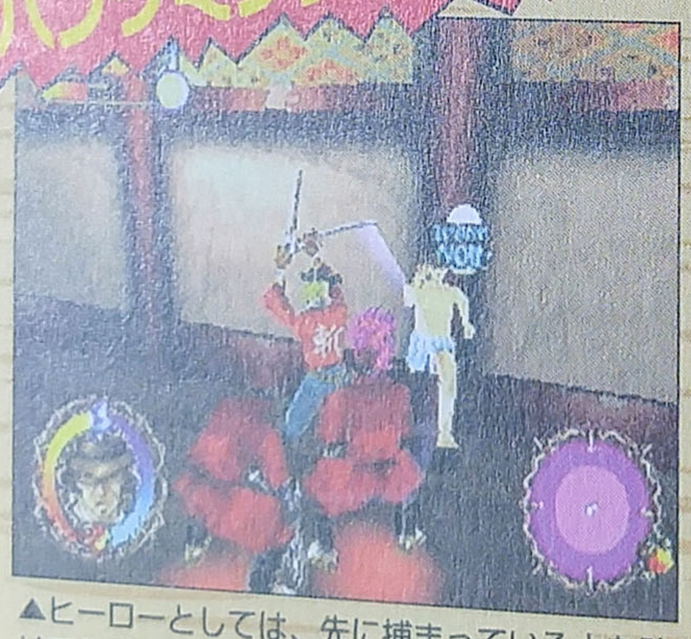
1st IMPACTで紹介した方法を思い出して、刀3連撃or刀銃5連撃といった連撃系の攻撃や少し離れたところからの銃攻撃で倒してしまおう。

ヒーローポイントをゲットしたい人はパンツマンを助けてから先に進むのだ。

▲イジメられているパンツマン。アカニンジャーを攻撃しているときの流れ弾で助けている場合が多いんだけどね。

▲刀銃5連撃の途中で逃げられたときは、回り込み動作を使って連撃をキャンセルするようにしよう。

パンツマンゲッチュー！



▲ヒーローとしては、先に捕まっている人を助けてから戦いに挑みたいところだ。ヒーローなんだからな！

ミサイル弾 or マシン弾を使う！

アカニンジャーがどうしても苦手という人は、この部屋より前でマシン弾orミサイル弾を入手しておこう。この弾は敵にヒットしやすいので、ほとんどの敵に無条件でダメージを与えることができるからだ。

でも、このくらいの敵はアイテムなしで倒せるようになっておいたほうがいいぞ。

▲マシン弾を使えば、あっという間に倒すことができるぞ。しかし、乱手撃はムダ弾を使うことが多いのでやめよう。

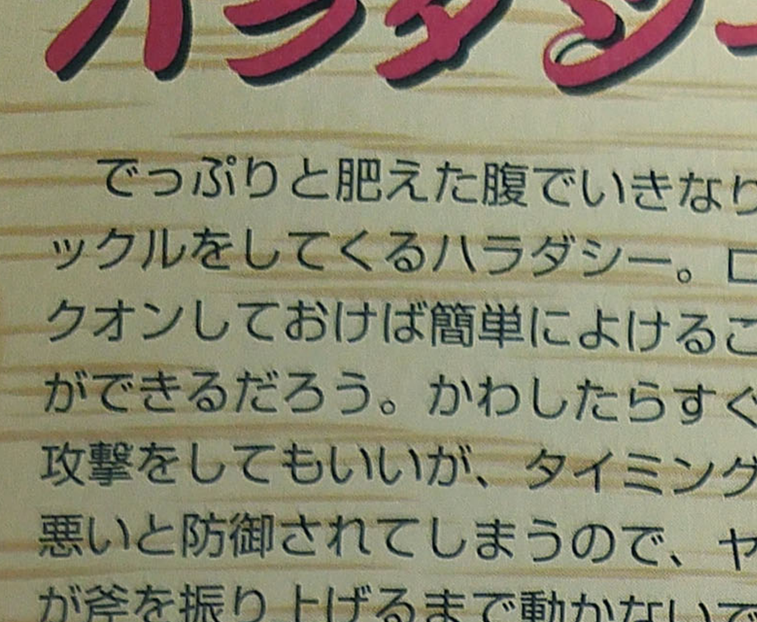
タイミング&ジャンプ

ダメージ床の上に左右に移動する足場が用意されている。そこを八双跳びがごとく進んでいくのだ。「修業」をチャンとやった人ならなんの問題もなくクリアできるはずだ。チャンとやっていなくても大丈夫かな。

◀斬は空中制動能力が高いから、多少無茶な跳び方をしても十分にフォローできるだろう。

ハラダシー戦

でっぷりと肥えた腹でいきなりタックルをしてくるハラダシー。ロックオンしておけば簡単によけることができるだろう。かわしたらすぐに攻撃をしてもいいが、タイミングが悪いと防御されてしまうので、ヤツが斧を振り上げるまで動かないでいて、振り上げた瞬間に横に回り込んで刀銃5連撃などを入れてあげよう。



▲走ってきたハラダシーに刃裏剣斬！　片方のハラダシーもすぐに突っ込んでくるぞ。

▲斧振り上げ後に攻撃！　攻撃後敵は逃げていくが、それと同時に…。

▲なんと、もう片方の敵が走り込んできている。戦闘開始から少しの間はこんなパターンだ。

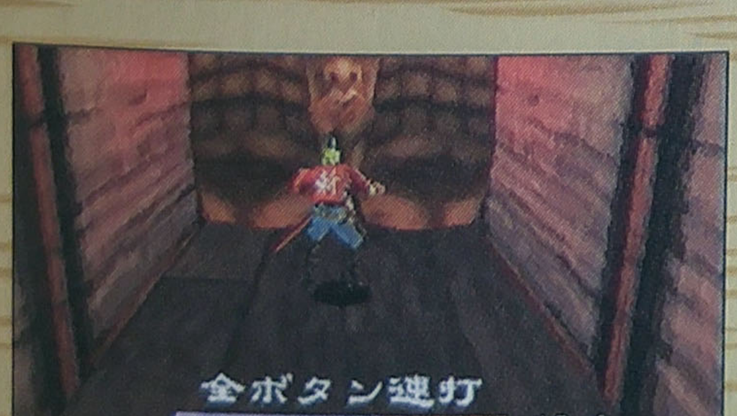
ハラダシー

絶大な攻撃力、体臭、そして体脂肪率の高さは邪火龍内部でも恐れられ、また心配されている。攻撃に特化して改造されたため、知性はひかえめ。

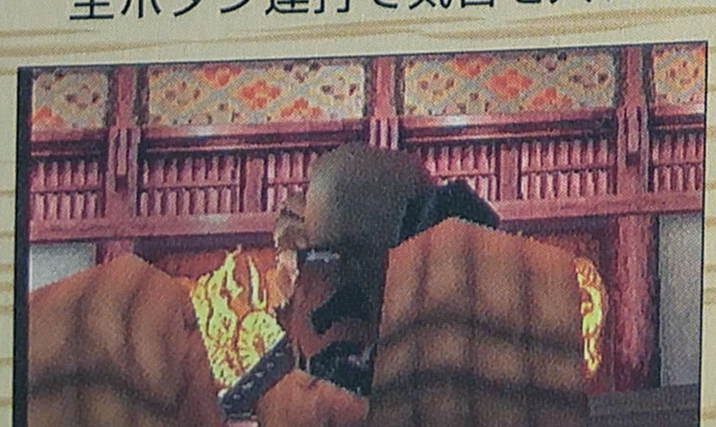
☆ライフ：160
☆ヒーロー：35

漢イベント ハリテノ山

男が漢になるために通らなくてはならない道がある…。それがこの漢イベントだ!!
全ボタン連打で気合を入れて、一気に敵を押し出してしまえ！



▲こんな中途半端なマッシーンに負けてたまるものか！



▲さすがスモーロボット…死に際もアッパレだ。

ハリテノ山

当初は超大型スモーロボットとして、町を焼き尽くすはずだったが、開発が間に合わず、結局頭と手だけになってしまった。現在はおもにスモーチャンプの練習や、宴会での罰ゲームに使用されている。

ナデシコー戦

攻撃を受けるなどすると、一度消えて画面外に出現。そして飛び道具を使って遠間から攻撃をしてくる。なんともイヤラシイ攻撃…。しかし、レーダーなどを使えば意外と簡単に位置を確認できるので、近づいていき刃裏剣斬などで攻撃しよう。攻撃モーション中は連続でダメージを与えられる。

▲ナデシコーが五寸針を投げているときに刃裏剣斬などを当てると、連続でダメージを与えられるのだ。

▲ワラワラーも一緒に登場するが、あまり役には立っていないみたい。

ナデシコー

☆ライフ：100
☆ヒーロー：35

神経質で痩せ形。色仕掛けでスモーチャンプに取り入り最近幅をきかせている。戦闘スタイルは陰湿で、消えては死角から現れ、針を投げてくる。趣味は将棋と舞踊で、踊りを取り入れた（私流）の殺害方法を日々研究中。

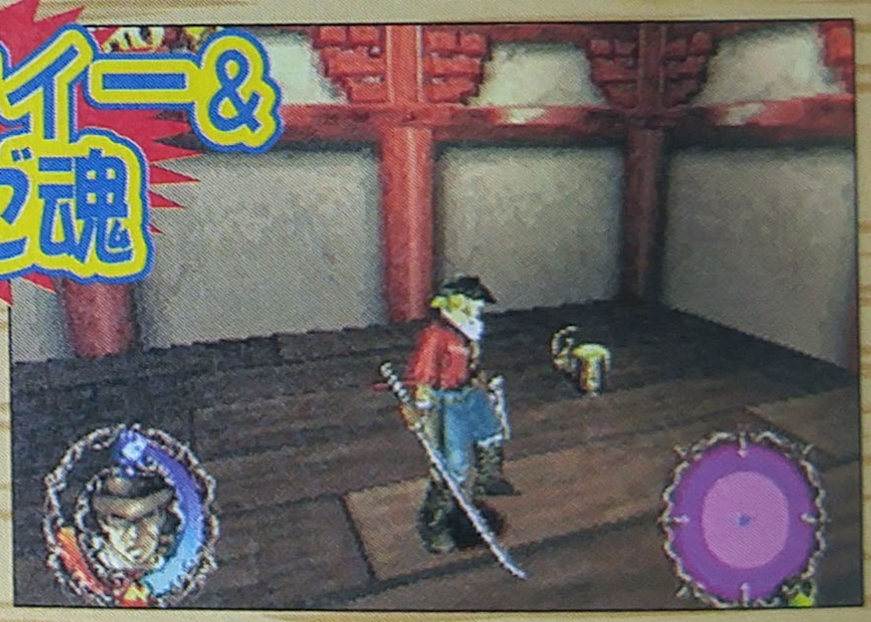
寺の道2

出口に向かって左側の壁を攻撃してみよう。なんと、隠し通路が現れるのだ。通路の先には部屋があり、グリーンティーとカミカゼ魂をゲットすることができるのだ。グリーンティーはどうでもいい気がするが、カミカゼ魂は先の面にこのまま進もうという人には嬉しいプレゼントだ。

▲正面にあるのが出口…。この辺のカベを攻撃すると…。怒雷武斬が有効？

グリーンティー&カミカゼ魂

カベを破壊！



◀ナデシコー戦で傷ついた体をグリーンティーで回復だ！

◀な、なんと！　通路が現れた。これが噂に聞く隠し通路というやつですね。でも、時間を短縮したい人はここはムシですね。

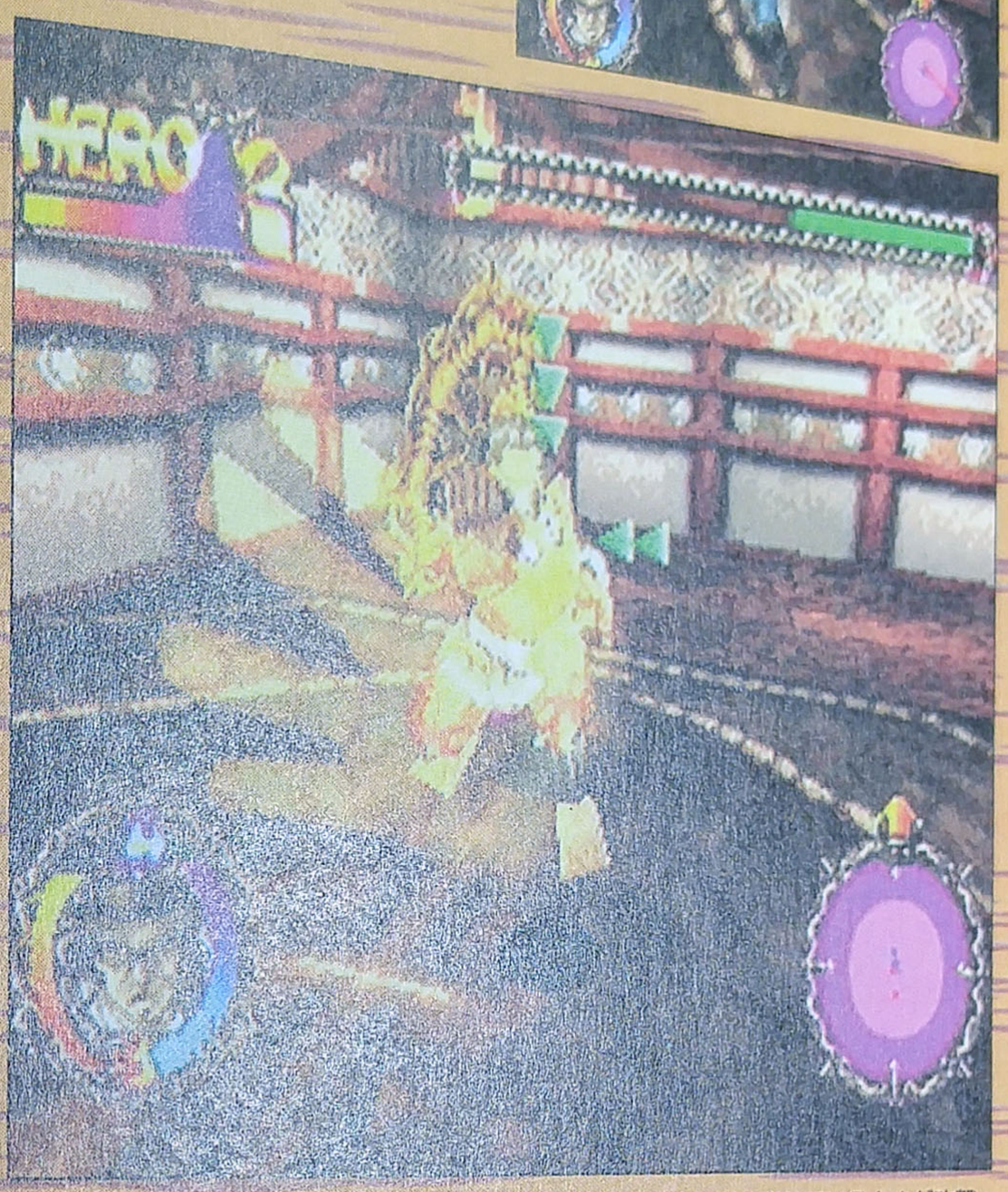
ボス：スモーチャンプ戦

入り口から右に進むとテンプラがあるので、ライフが心もとないときは、戦いよりもテンプラを取ることを優先しよう。

実際の戦いだが、ロックオンして走り回って百烈ハリテがくるのを待とう。はり手攻撃がきたら乱手撃で遠間から攻撃をしてもいいし、近づいて刀銃5連撃などを繰り出してもいい。基本的に離れて移動していれば攻撃を食らうことはないだろう。

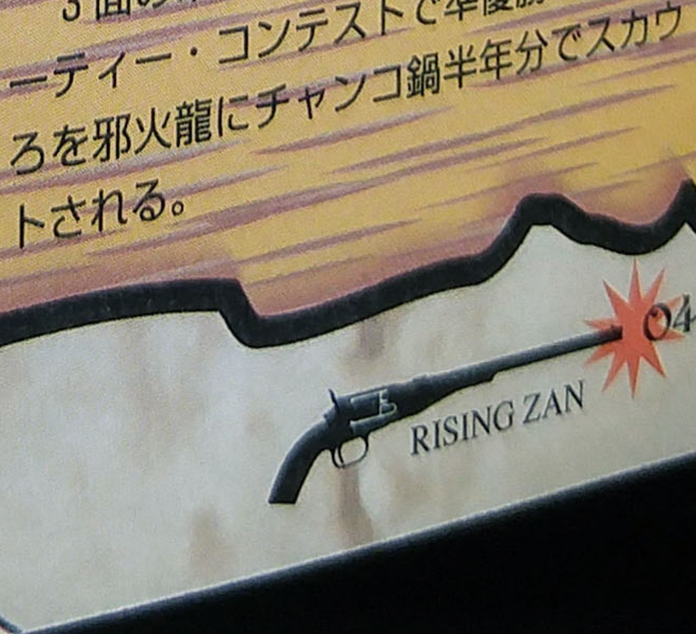
▼口から火を吐くこともある。射程距離が長いので気をつけよう。

▲石のように硬くなっているときは、刀銃5連撃の5撃目しか効かない。



▲この「ハッ！　ハッ！」と言いながらはり手を出しているときが攻撃のチャンスだ。

初音救出!?



▲スモーチャンプを倒すと初音を助けられる。

スモーチャンプ

3面のボス。ジパングのスモー・ビューティー・コンテストで準優勝したところを邪火龍にチャンコ鍋半年分でスカウトされる。

☆ライフ：250
☆ヒーロー：—

マスター・スズキの・ハラ・キリ道場

「イケてる操作はどれだ？」

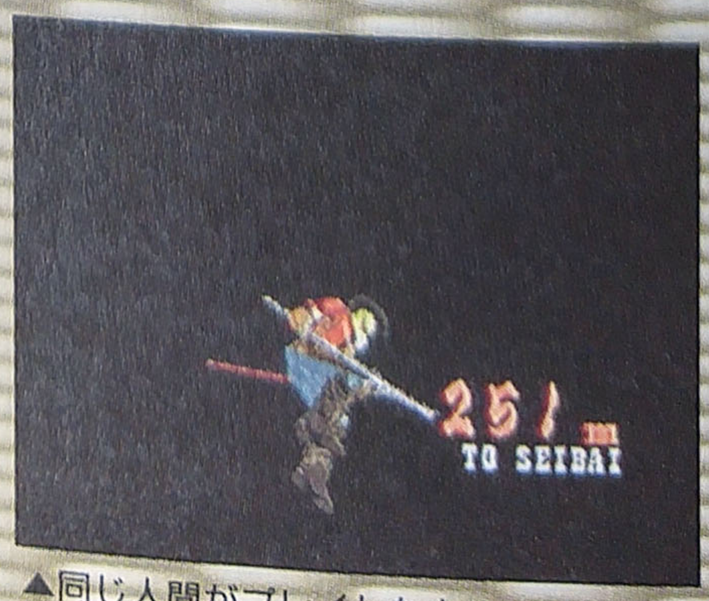
あなたはアナログ派 デジタル派

どちらのコントローラーも一長一短といった感じだ。面倒かも知れないが、その時その時で変えていくのもいいだろう。基本操作は対応のいいアナログコントローラーのほうがプレイしやすいが、コマンド技が出しにくい。正確なコマンド入力はデジタル入力のほうがやりやすい。アナログスティックはIMPACTをクリアするたびにアナログ解除されるので注意。

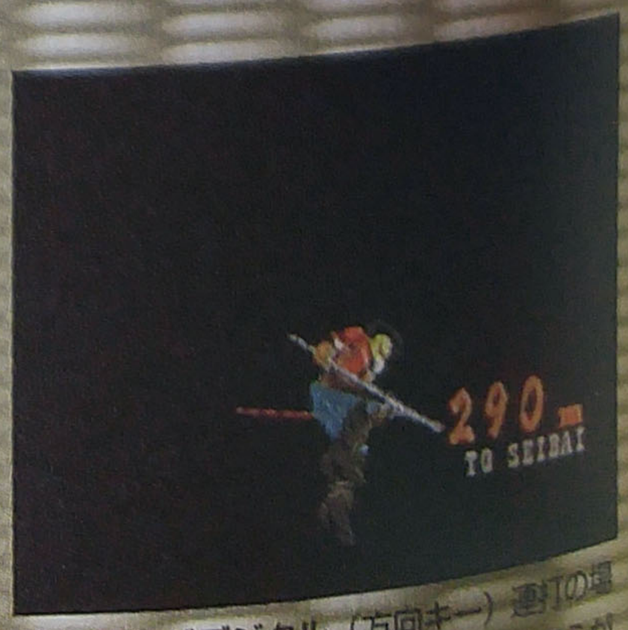
◀この↓←というコマンドが正確に入力できない。

全ボタン連打はデジタルが有利!?

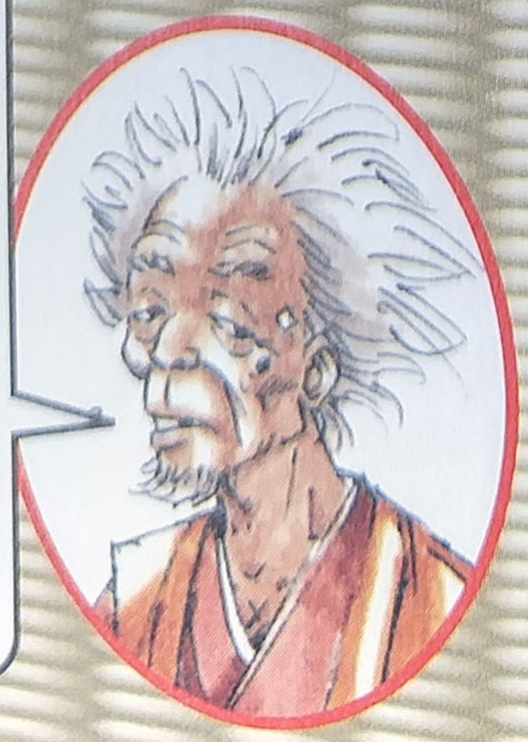
例えば右上を入力した場合、右と上と二つのボタンを押したと判断される。方向キーは親指で回すように押してほうがメートルが稼げるのだ。プレステの初期のパッドは小さくできているので、まとめて押しやすい。



▲同じ人間がプレイしたとき。こっちがアナログの全ボタン連打。



▲こっちがデジタル（方向キー）連打の場合。TODOMEはやはりデジタルのほうがいい。



カラクリ界の異端児 唐栗男が贈る自信作

多目的爆走列車弐虎壱（ニコイチ）

米製大陸間横断列車2台をベースに唐栗男が製作した巨大列車。金鉱～浮世絵城間の金運搬から戦闘員派遣、どこにいくかわからないミステリートレインなど、さまざまな用途に使用されている。先頭には霊子機関エンジンが搭載され、唐栗男自ら運転する。運転室には「ATS確認」と書いた張り紙がある。

4th IMPACTでキミを待つ！

4th IMPACT —BAKUSOU—

4 爆走

HELL TRAIN

次々と襲いかかるトラップを破壊せよ！

ステージの流れ

キャンジャー群

パンツマン救出
○アイテム：カミカゼ魂

かわせ電磁ワイヤー

制御コンピュータを破壊1
○アイテム：テンプラ

パンツマン救出2
○アイテム：マシン弾

制御コンピュータ破壊2

叩け全ボタン漢イベント

大筒戦
○アイテム：テンプラ
○アイテム：ミサイル弾

ボス：ナグルン戦

○アイテム：グリーンティー

ステージの始まる前に、馬よりも速く走る斬の勇姿を見ることができる。

ここのマップは完全1本道。最後尾の車両から先頭車両までを、1車両ごとに分けて解説していくぞ。

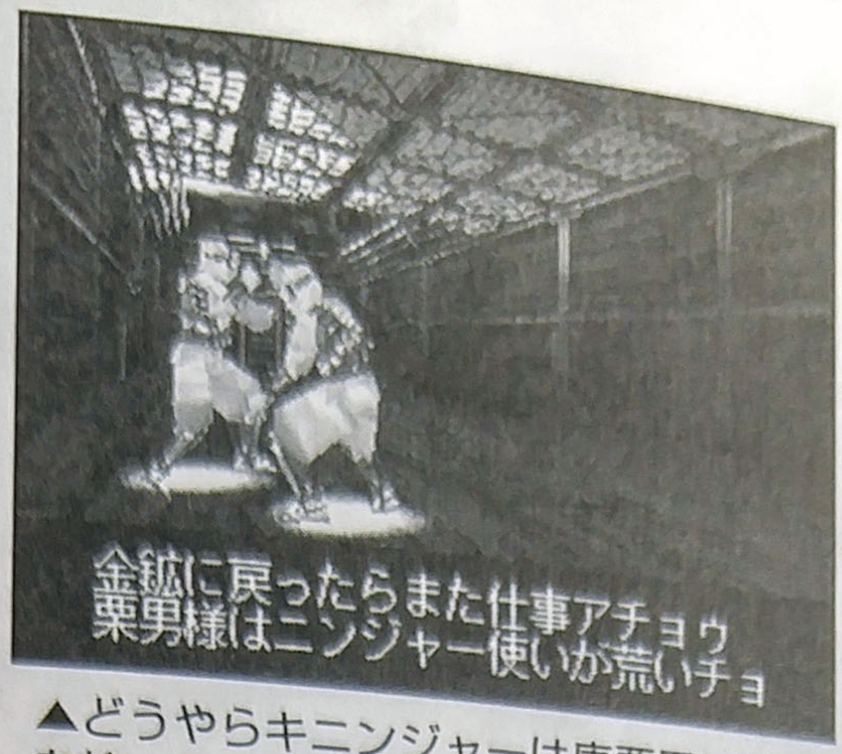
と、その前にこのマップ全体の紹介を簡単にしておこう。トラップというか仕掛けが多くて、闇雲に刀を振り回しているだけでは先に進めないようになっている。タイミングやパターンを覚えてひとつずつトラップをくぐり抜けていくといった感じだ。列車内ということもあって、あまり自由奔放に暴れられないのでちょっとストレスがたまるかな。

前半のヤマ場！

▲前半のヤマ場といった感じ。回復アイテムも少ないのだ。

キニンジャー戦

ゴニンジャーいちの武闘派・キニンジャーの登場だ。壁が近いので押しつけるようにして刃裏剣斬を出すととても効果的だ。また、キニンジャーはコンビネーション技を出してくるのだが、このときに怒雷武斬や刃裏剣斬を仕掛けると連続ヒットして一気に大ダメージを与えられるぞ。

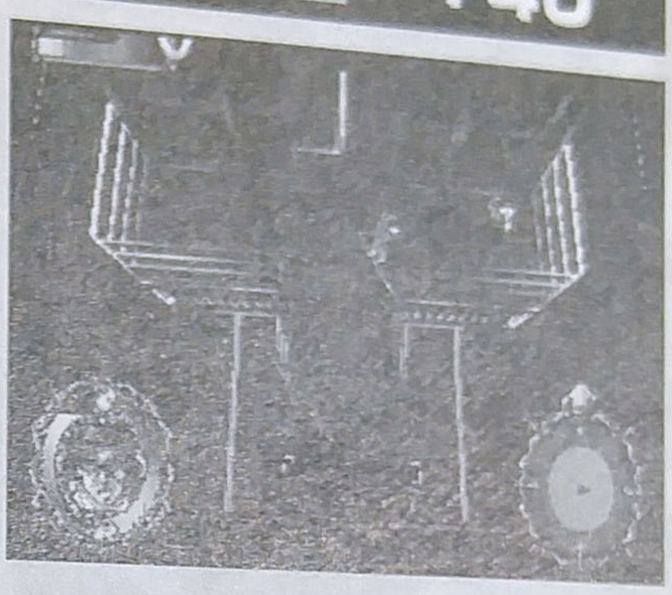


▲どうやらキニンジャーは唐栗男に不満を持っているらしい…。

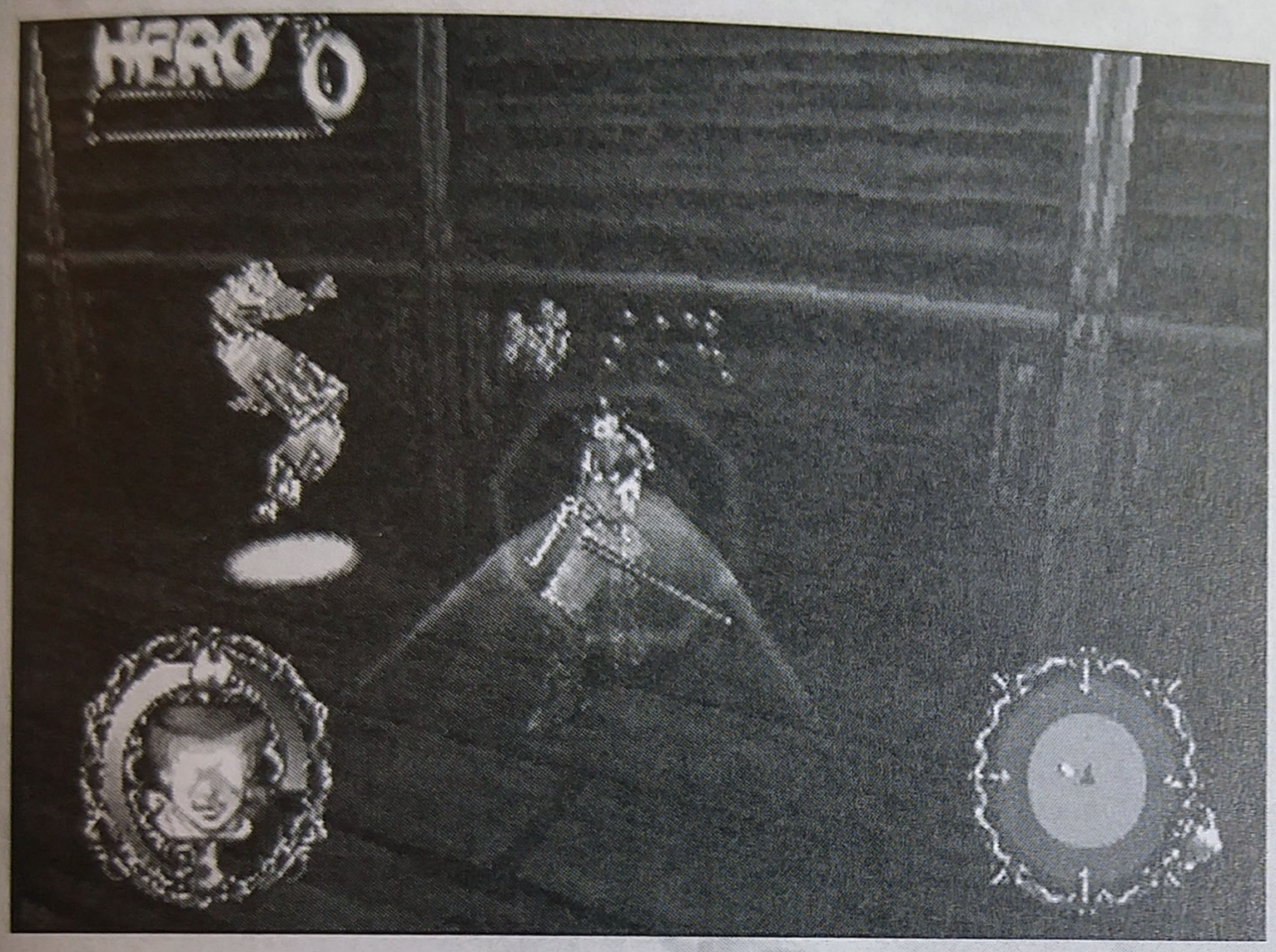
キニンジャー

ゴニンジャー軍団の肉体派武闘家系。伝書鳩による邪火龍通信力ラテ講座中級を見事にマスターし、入団。改造後は大陸との通信講座上級により、打って良し、投げて良し、食べて良しのコンプリートファイターを目指す。

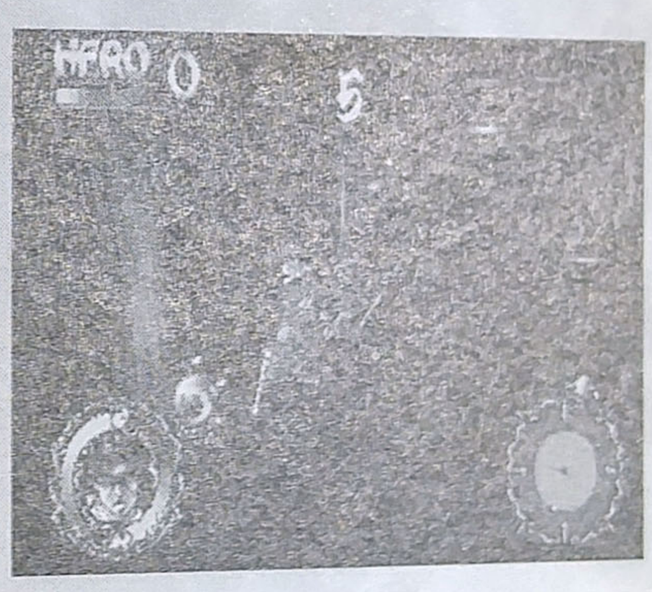
☆ライフ：80
☆ヒーロー：40



▲次の車両との間にはグリーンティーがある。



刀銃5連撃も悪くはないのだが、まれに反撃を食らうので、できれば使わない方がいいかもしれない。



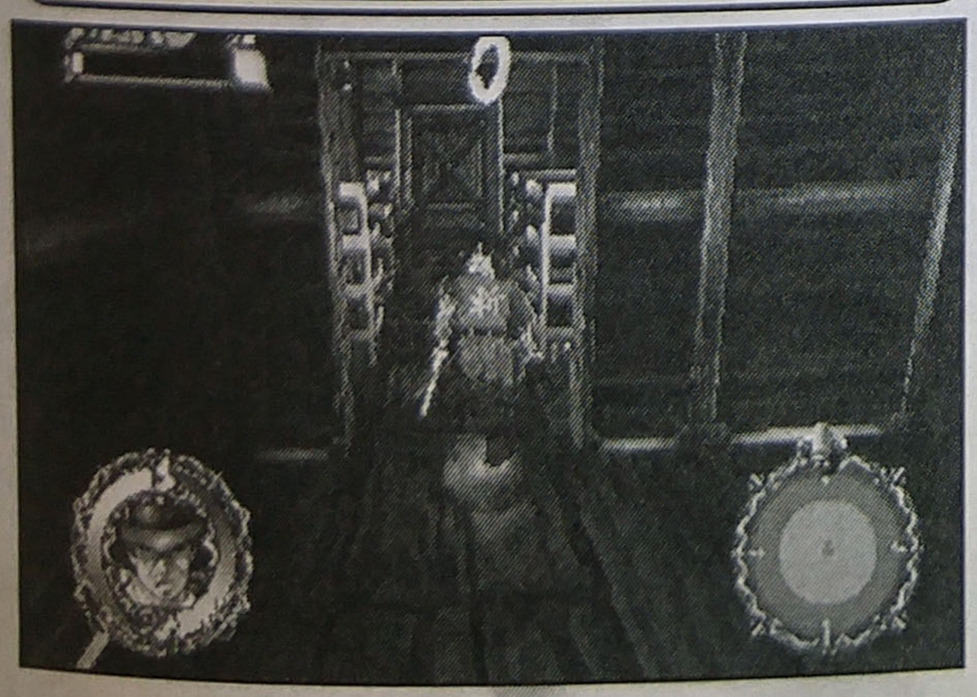
時間に余裕があればカミカゼ魂を取っておこう。

パンツマン救出1

15秒以内に捕らわれている3人のパンツマンを助けるのが目的。カウントが0になっても車両内にいると、爆発に巻き込まれて次の車両に飛ばされてしまう。もちろんダメージのオマケ付きだ。

タイムリミット15秒

パンツマン救出2



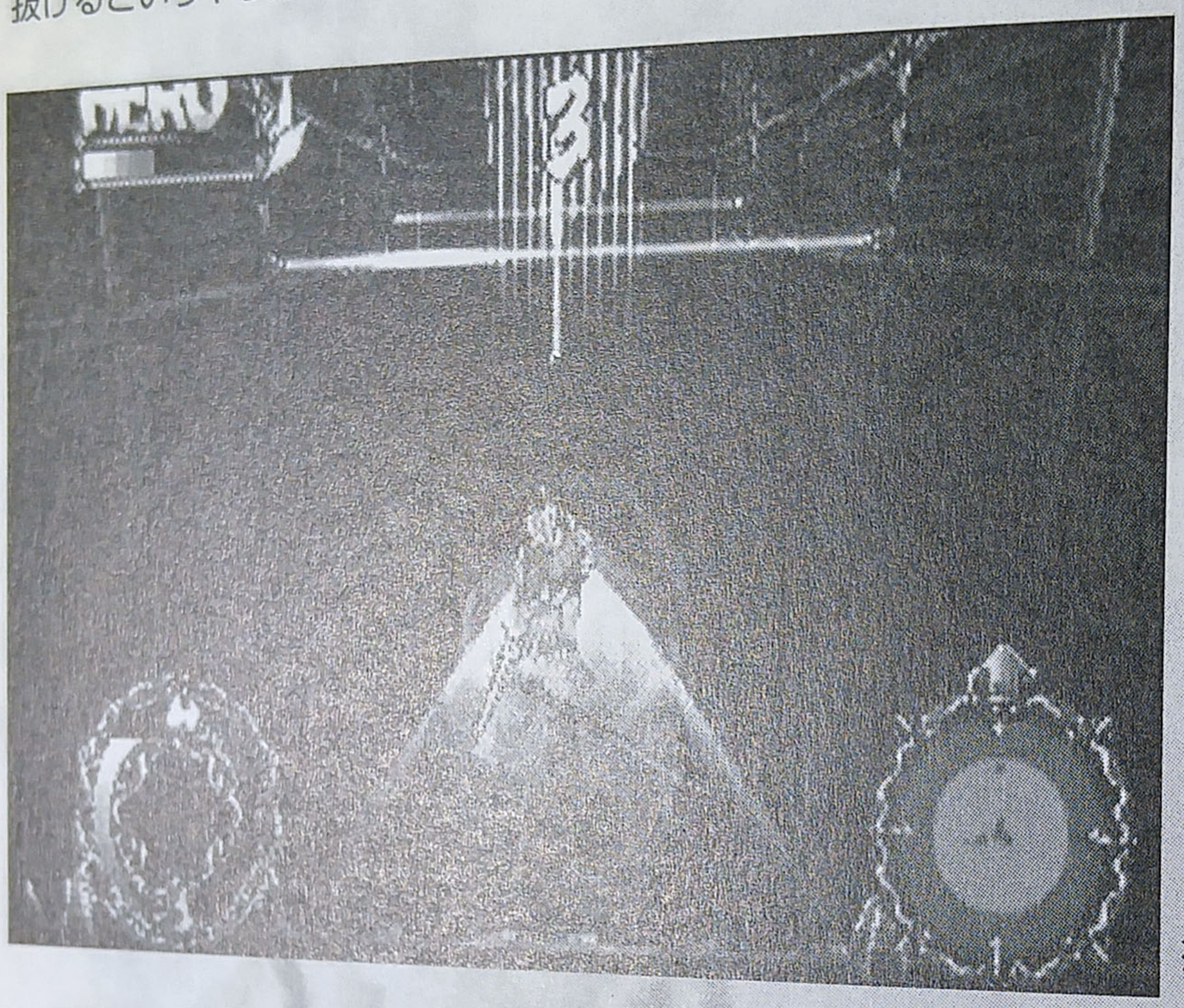
▲カウント0で出口を出てもOK！　心臓にはかなり悪いけどね。

▲オリを壊すときは通常斬りを2発がよい。連撃にならないように気をつけよう。コマンド技などはモーションが大きいので時間がかかってしまうのだ。

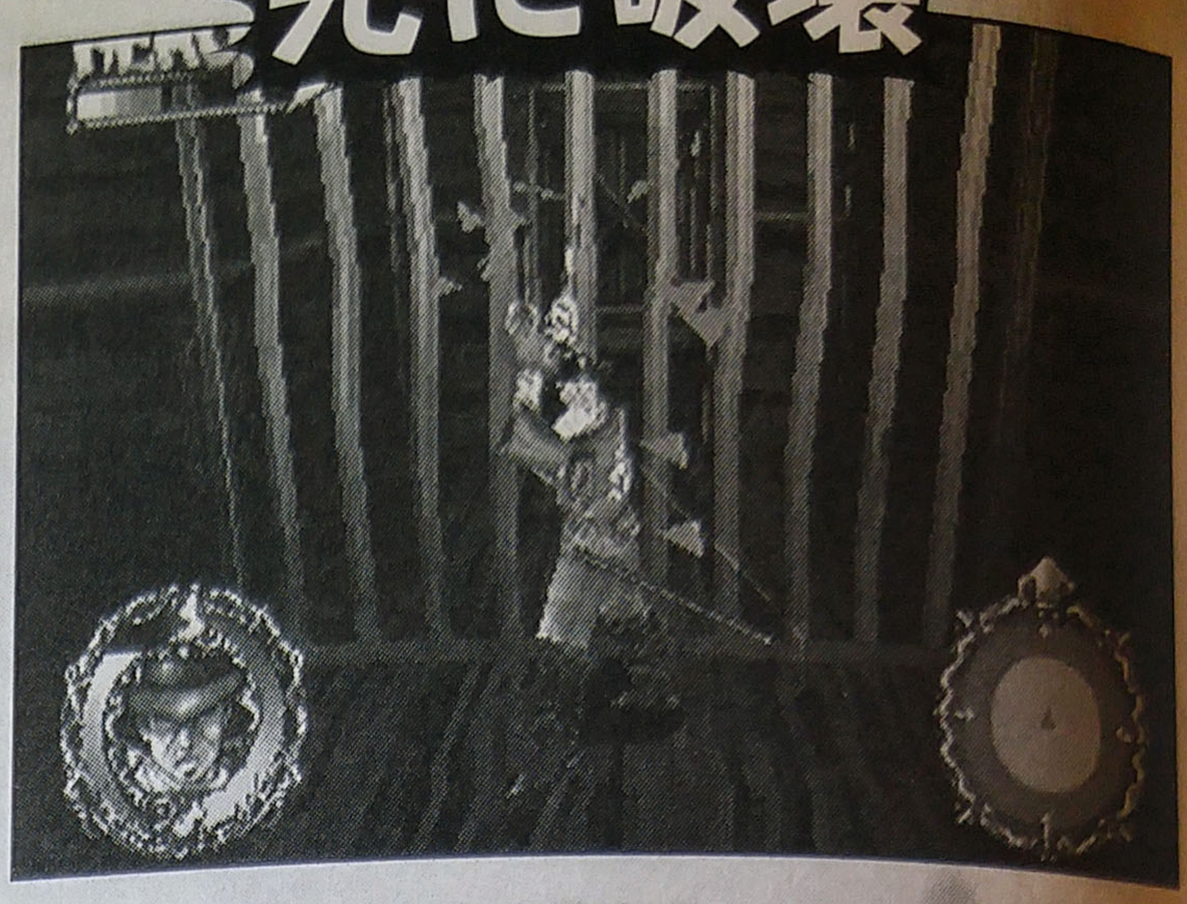
かわせ電磁ワイヤー

ここの出口は赤いスイッチを押すことで10秒間だけ開くようになっている。しかし、扉が開いている間はレーザーのようなものが射出され、思うように動くことができないのだ。

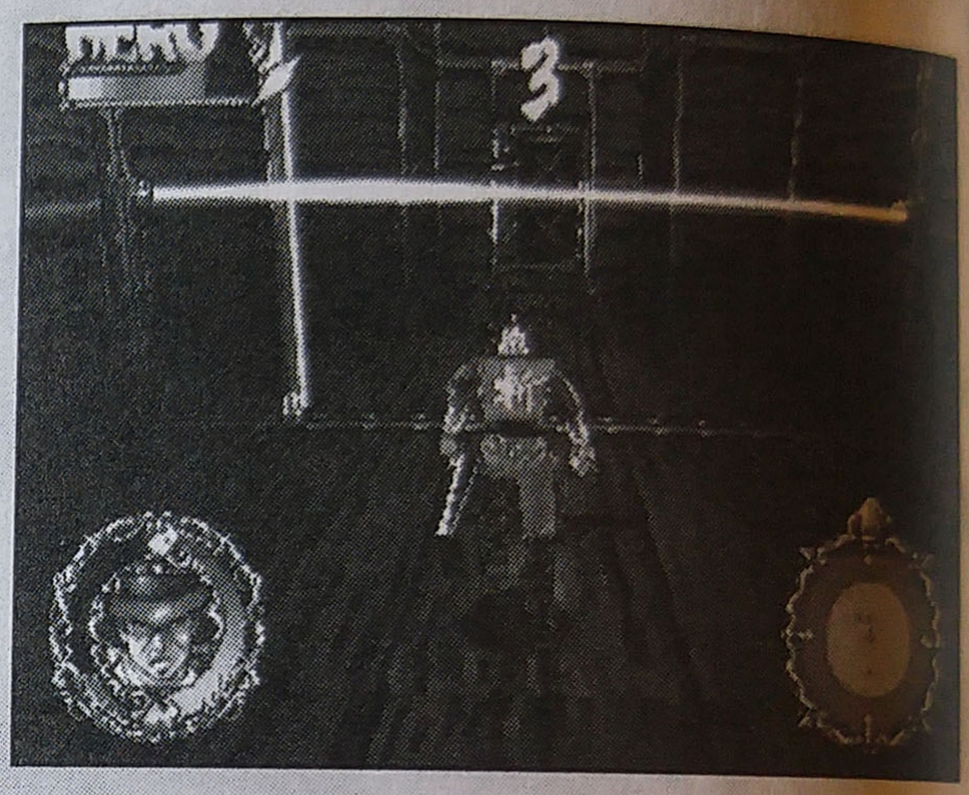
素早く抜けるコツは、スイッチを押したら右端沿いに走り、1本目のレーザは走り抜け、2本目と3本目のレーザーは真刃斬で抜け、4本目はタイミングを見て抜けるというやり方が比較的やりやすいだろう。



先に破壊



▲出口の手前にオリがあるので、スイッチを押す前に破壊しておこう。



▲タイムは常にカウントされているので、ちょっとドキドキ。

コマンド技の無敵を利用してレーザーを抜けよう。真刃斬がオススメだ。

制御コンピュータ破壊1

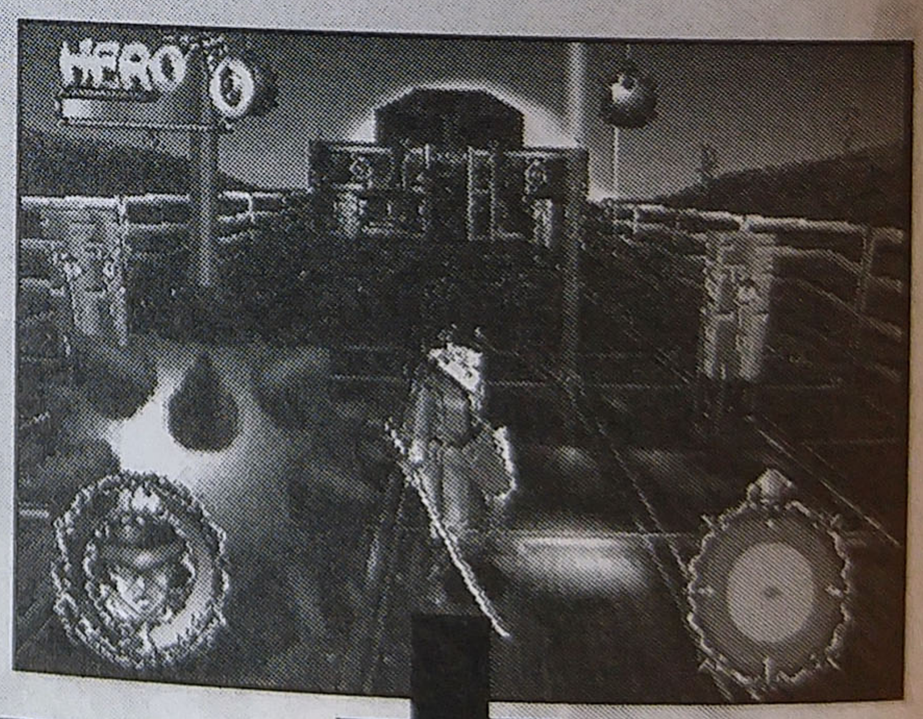
ここの出口は、この車両に立っている4本の柱（制御コンピュータ）を破壊しないと開かない。

障害物がなければなんの問題もなく壊してしまえるのだが、上から落ちてくる鉄球が邪魔をするのだ。しかし、落ちてくる場所を誘導することができるし、落ちてくるタイミングも緑色の光が教えてくれるので、冷静に対処すれば思ったほど邪魔なものでもない。

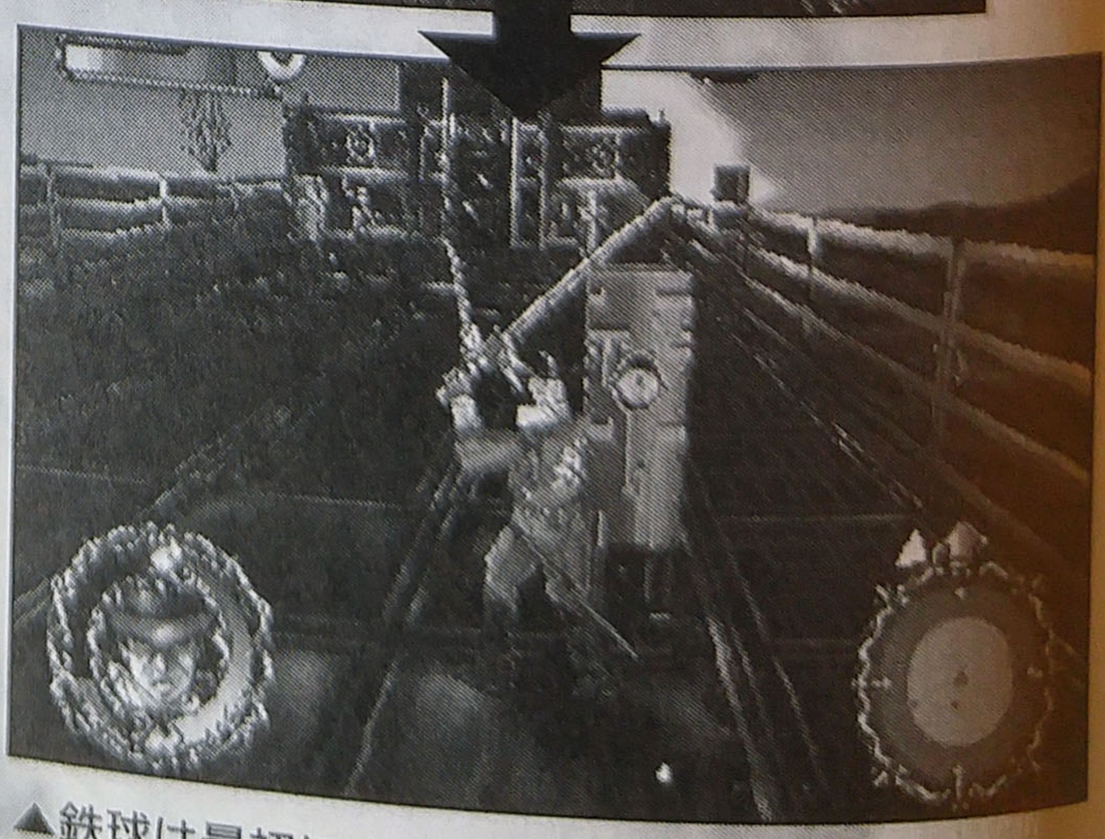
鉄球を柱から少し離れたところに誘導しておいて、通常斬り1～2回＋刃裏剣斬で柱を破壊してしまおう。出るときにテンプラを取っておこうね。

破壊の鉄球

列車ステージの戦闘車両に備え付けられている。敵を確実に検索し、落下してくる。鋭いトゲがついており、触れるだけでダメージを与えることができるので、鉄球が着地状態でも近寄ることは許されない。



ちょっと離れたところに鉄球を呼んで…。



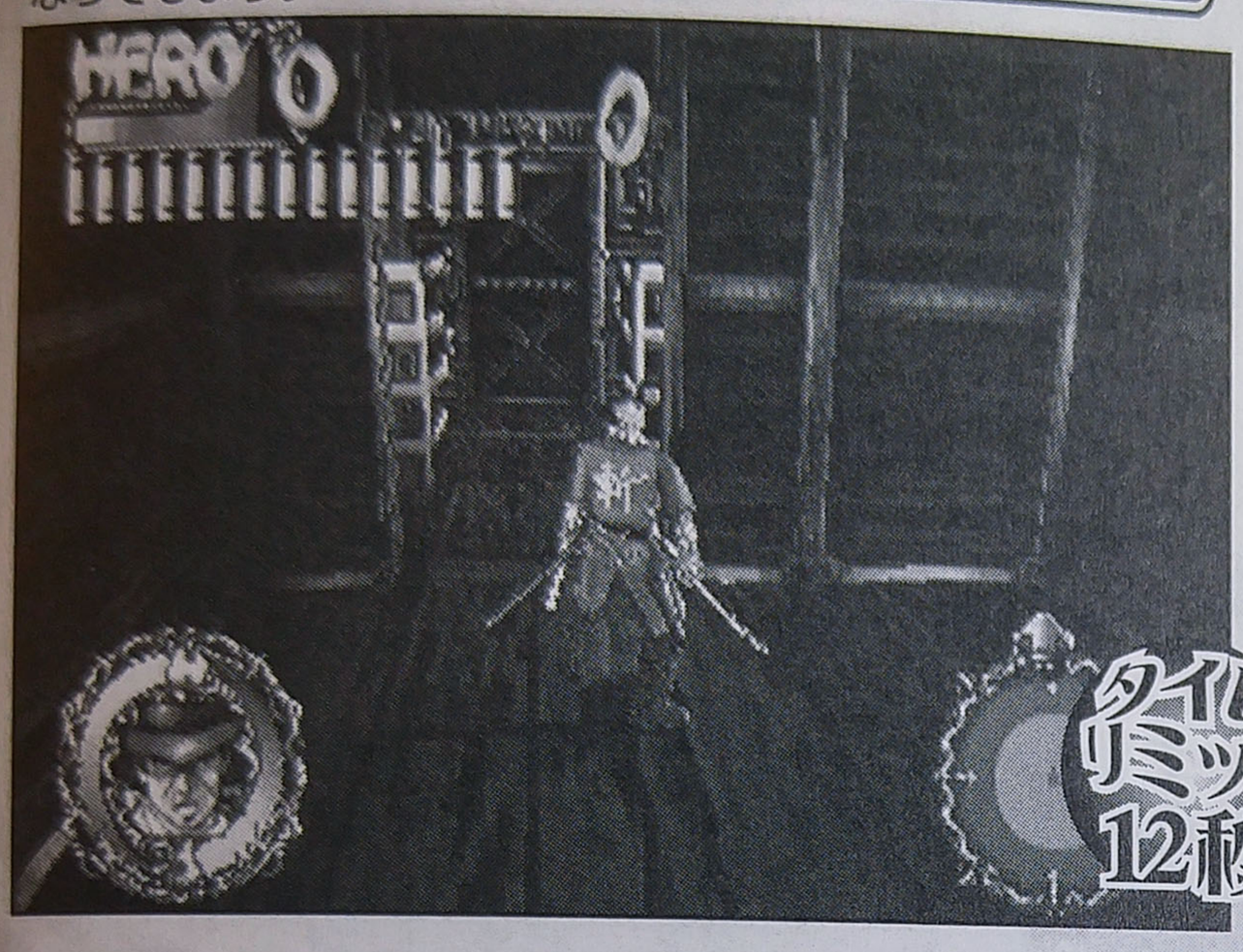
▲鉄球は最初に止まったところに必ず落ちるので、その間に柱を攻撃しよう。ちなみに、緑の光が4回点滅すると鉄球は落ちてくる。

パンツマン救出2

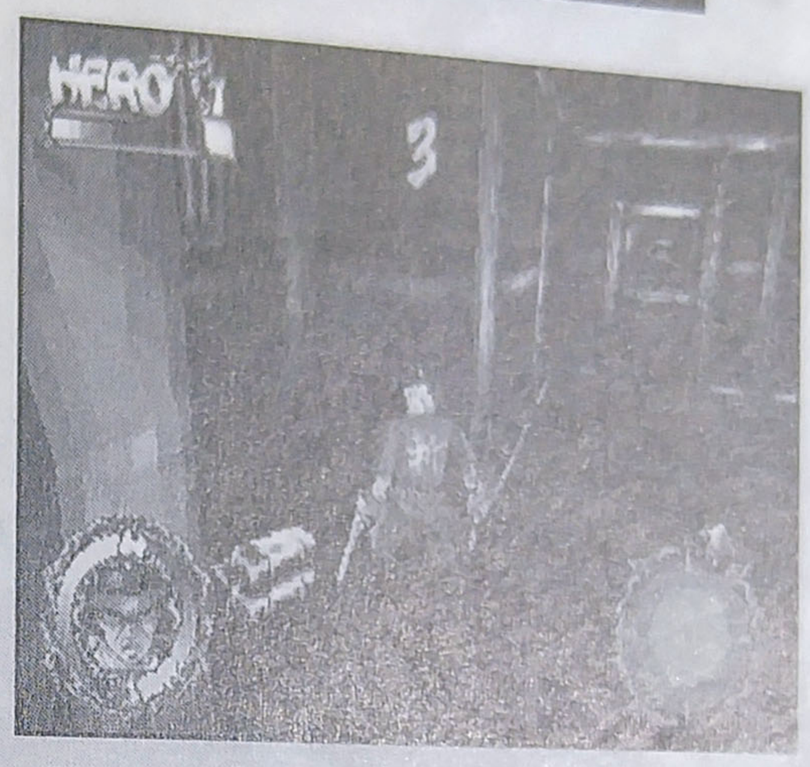
前回行ったパンツマン救出作戦を再び実行するときがきた！　ただし今回のタイムリミットは12秒と短くなっている。ちなみに4つのオリのどこかにキニンジャーがいるぞ。どこにいるかは秘密というか、わからない。

2パンツ救出OK!

▼結構うまくやったつもりでもカウント0ギリギリになってしまう。



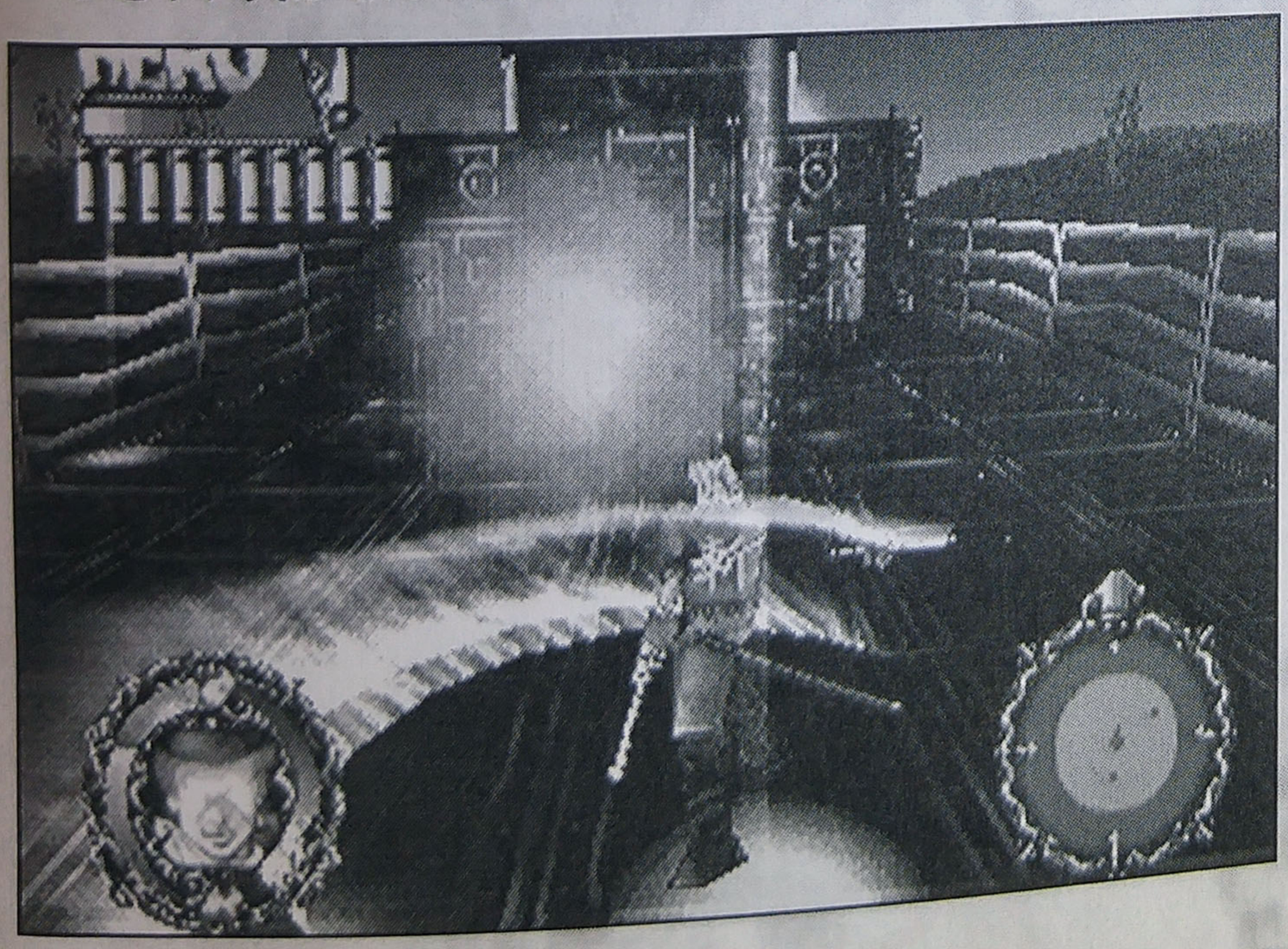
このやろ!!
キニンジャーじゃねえか!!



一番奥のオリにはマシン弾が隠されている。

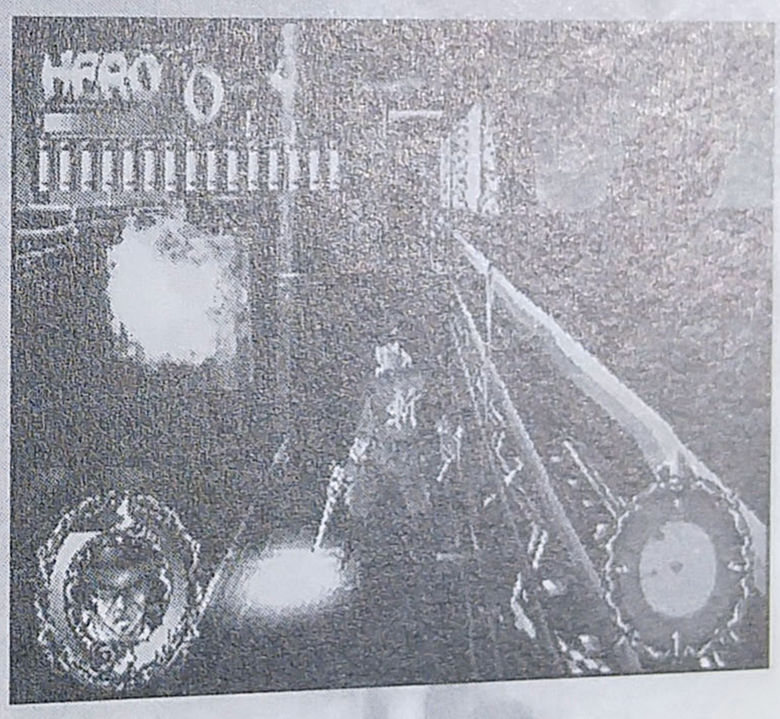
制御コンピュータ破壊2

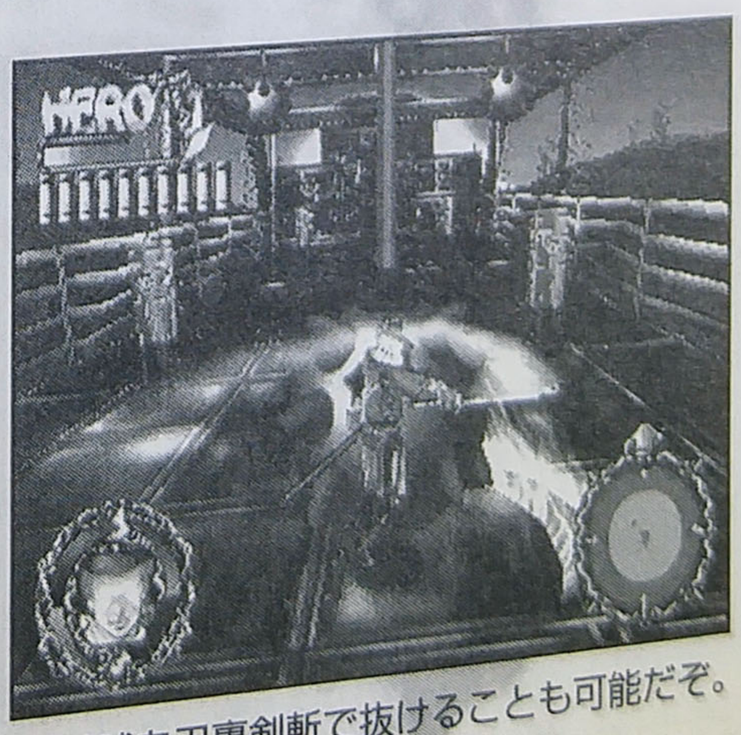
柱（制御コンピュータ）を4本壊さなくては出口が開かないというヤツのパート2。今回は、車両の真ん中に火炎放射器が設置されているのでちょっとやりにくいかなと思いきや、実はそんなに変わらない。火炎放射器は回転しながら炎を出しているので、タイミングを計ればナイも同然なのだ。あんまり深く考えずにスパッと柱を壊してしまおう。どうしても気になる人は初めに壊してしまおう。



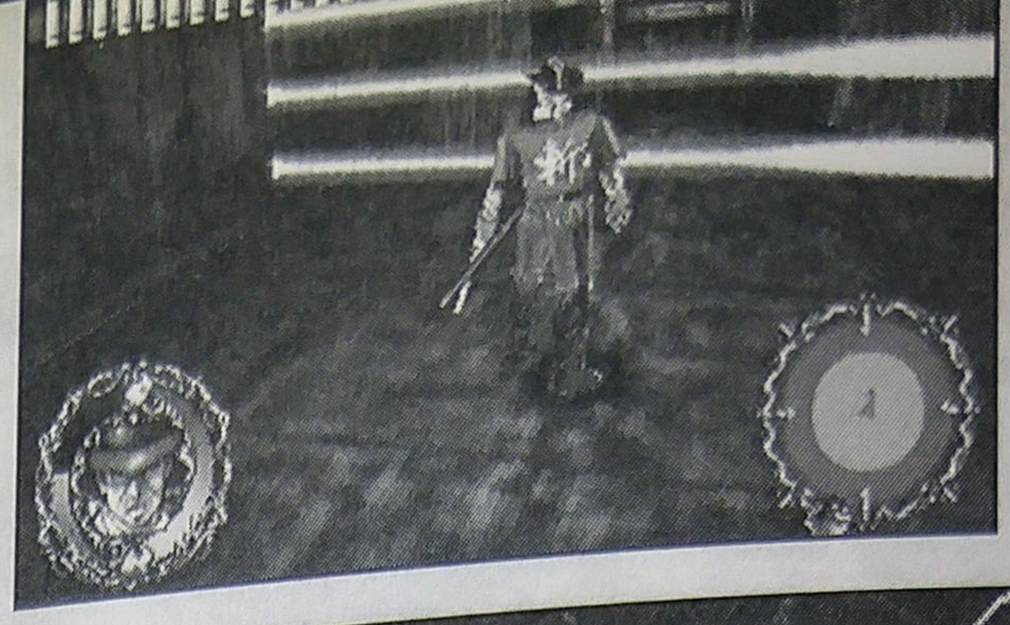
炎は障害物を抜けてこないので、柱を盾にして戦おう。

▼ロックオンして2回斬りつけた後、刃裏剣斬でTHE ENDだ。くぅ～カックイー!





▲鉄球を刃裏剣斬で抜けることも可能だぞ。

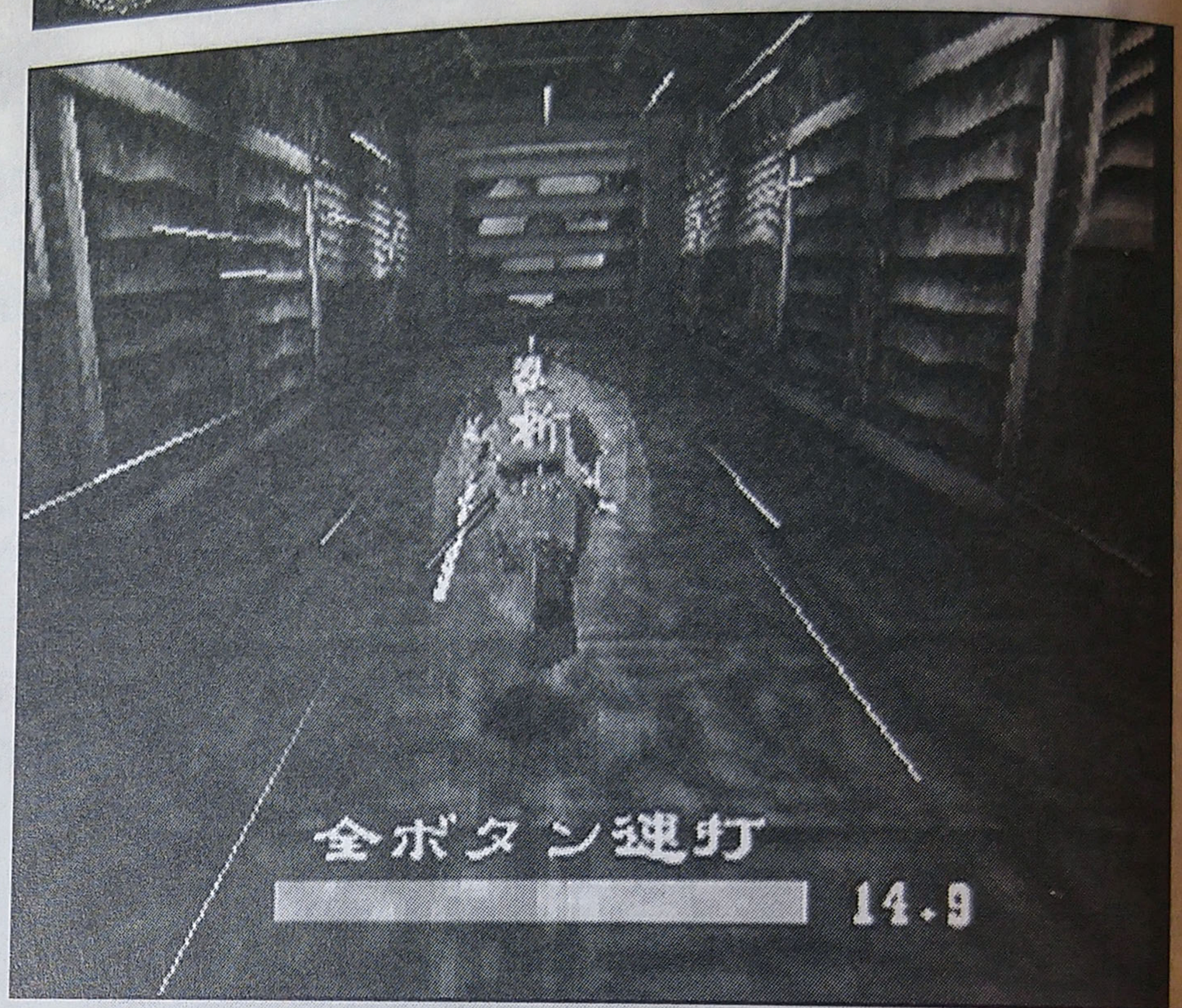


何事！　突然のことにスーパーウルトラセクシィヒーローもちょっとビックリ。

漢イベント 微風

ソヨカゼ

車両に入るといきなり後ろをレーザーで塞がれてしまう。ということで前進することになるのだが、すると漢イベントが始まるぞ。全ボタンを連打！　連打！　で一気に勝負をつけてしまおう。ちなみに、後ろを塞ぐレーザーには攻撃判定があるので、触るとダメージを食らってしまうぞ。



▲叩け叩け、全ボタンを！　意地の連打勝負に勝利したらヒーローポイントをゲットだぜ！

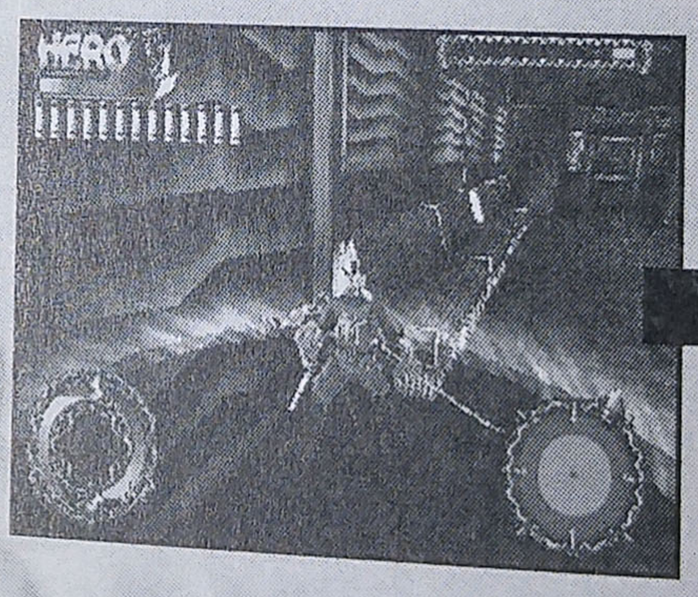
巨大扇風機 微風

列車内に設置されている超巨大扇風機。本来は列車移動中の体力維持のために開発され、キニンジャー達が日夜トレーニングに励んでいる。オオヅツは髪が乱れるのを気にしてあまりやりたがらない。風力は4段階に可変で最大風速100m/秒まで出力可能だが、長時間続くとオーバーヒートしてしまう。

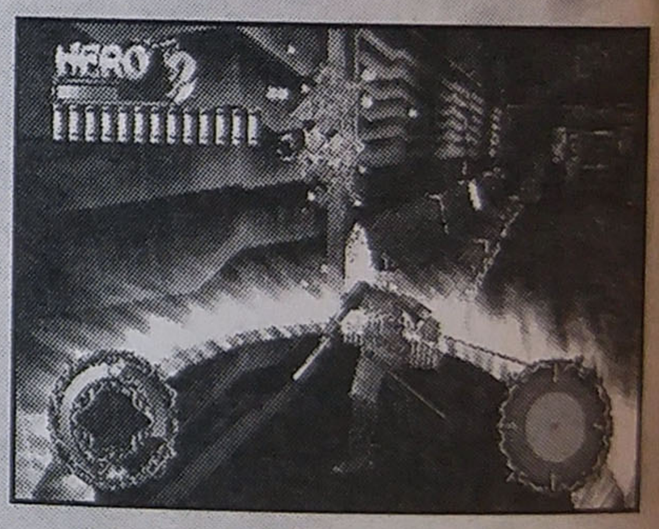
大筒 剛

今回が初お目見えの大筒（オオヅツ）さん。腕の大砲をメイン武器としているが、近距離でも腕を払うような殴り技を持っている。こっちのほうが大砲よりも強力なのだ。

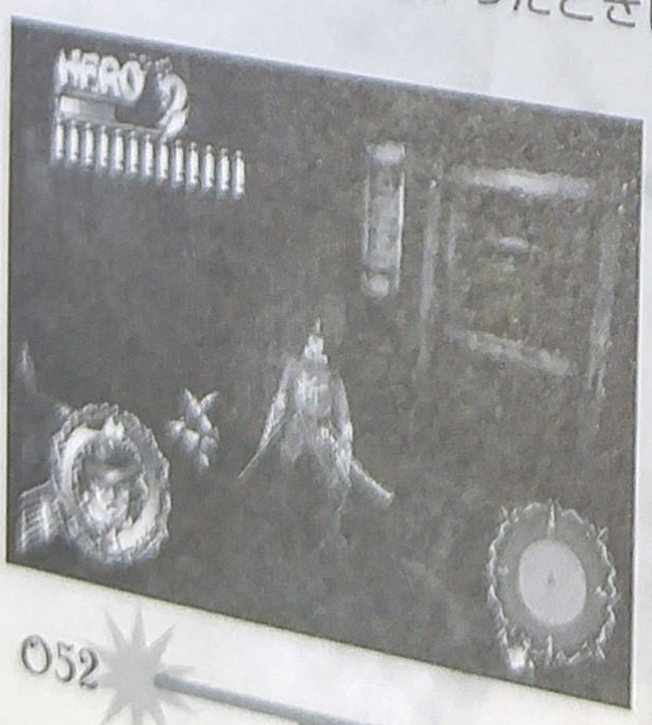
と、まあ彼のことはこのくらいにしておいて、倒し方についての説明をしたいと思う。まず、通常斬りや乱手撃などで壁まで追いつめて、刃裏剣斬で一度転ばせる。起きあがったときに主人公が近くにいると腕を振り回してくるので、これに合わせるように刃裏剣斬を出すのだ。このとき、大筒は転ばないので刃裏剣斬がオールヒットするのだ。スピリッツゲージがなくなったら、通常撃ちなどで牽制しながらスピリッツを溜めてもう一度同じパターンで攻撃しよう。



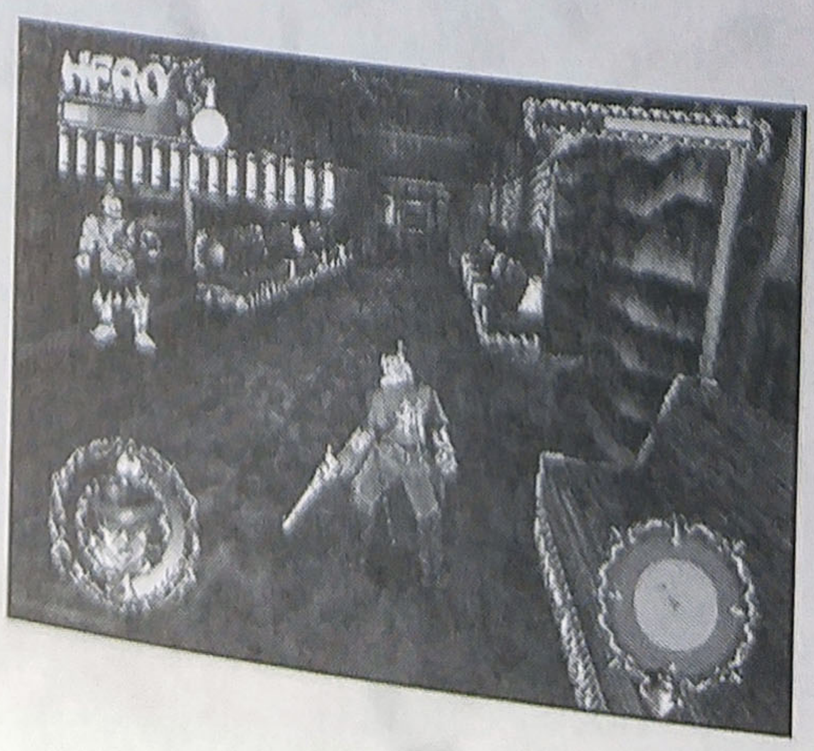
まずは転ばせて…



▲起きあがったら刃裏剣斬だ。



倒した後にアイテム（テンプラ&ミサイル弾）を入手。



大砲をはじき返してSEXYアップって感じ。

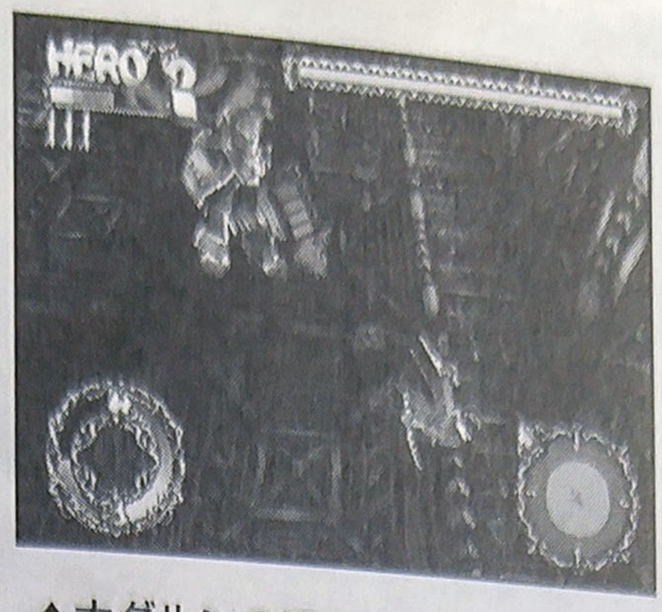
大筒

☆ライフ：160
☆ヒーロー：70

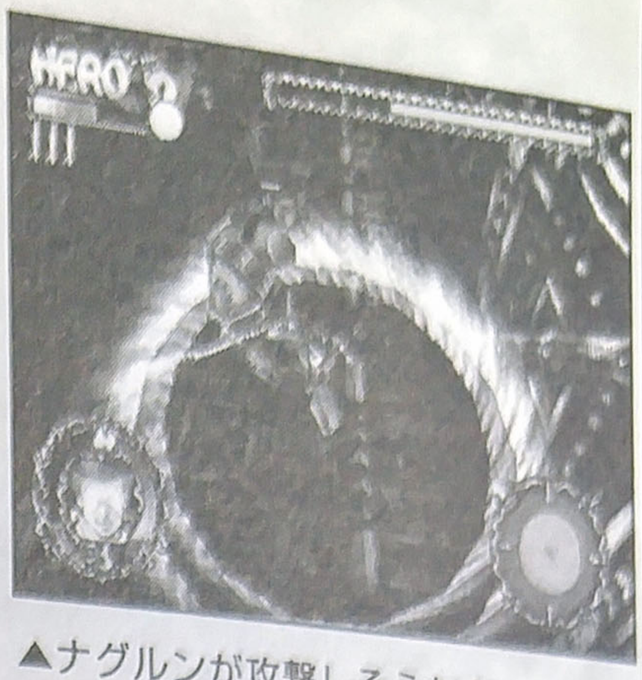
左手が大砲になっていて、絶妙なタイミングで砲撃してくる。以前は髪の色や髪型をしょっちゅう変えていたのだが、風紀の乱れである、と唐栗男に指摘されてからは、しぶしぶ赤色モヒカン刈りに統一している。

ナグルン戦

ナグルンには刃裏剣斬や連撃などでダメージを与えていこう。体力が3/5くらいになるとナグルンは車両に設置された回復装置を使うので、回復中にこの装置を破壊してしまおう。なぜなら、この装置があるとナグルンは一定以上ダメージを受けると必ずこの装置を使うのでいつまで経っても勝負がつかないのだ。車両の右側と左側の2カ所にあるので、両方破壊しないとだめだぞ。

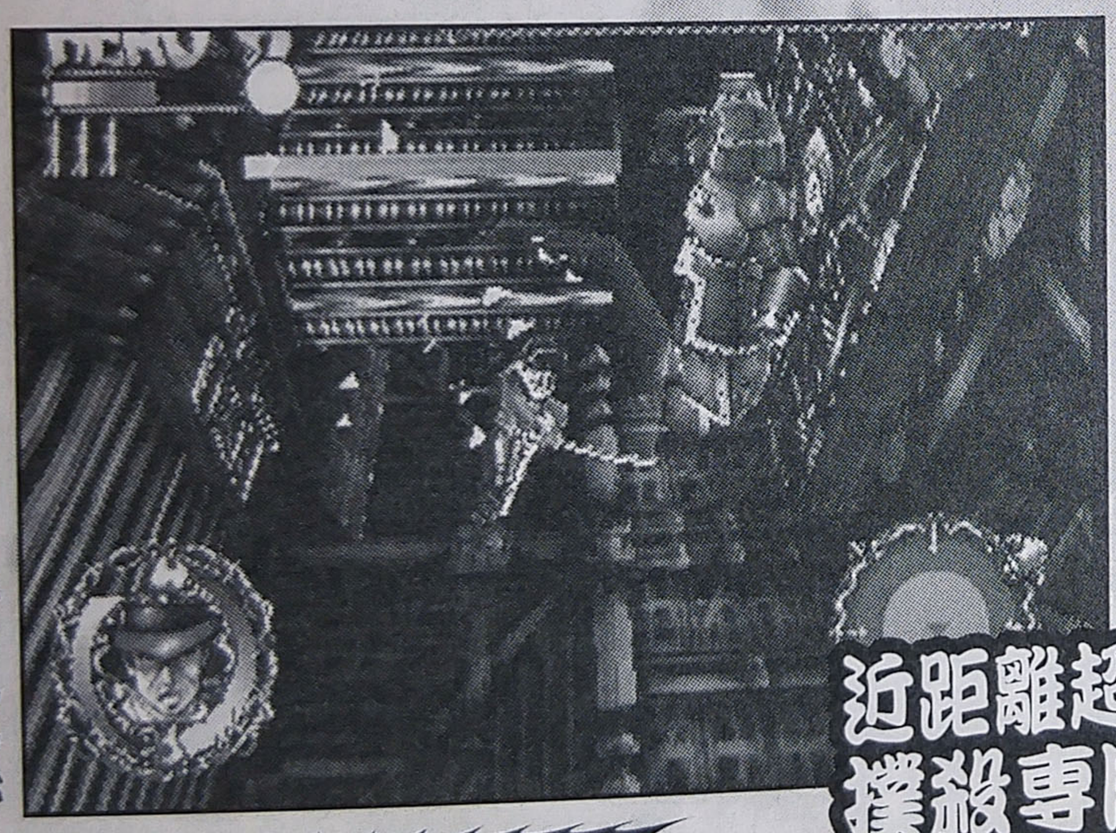


▲ナグルンの殴りは強力なので、できれば受けたくない。

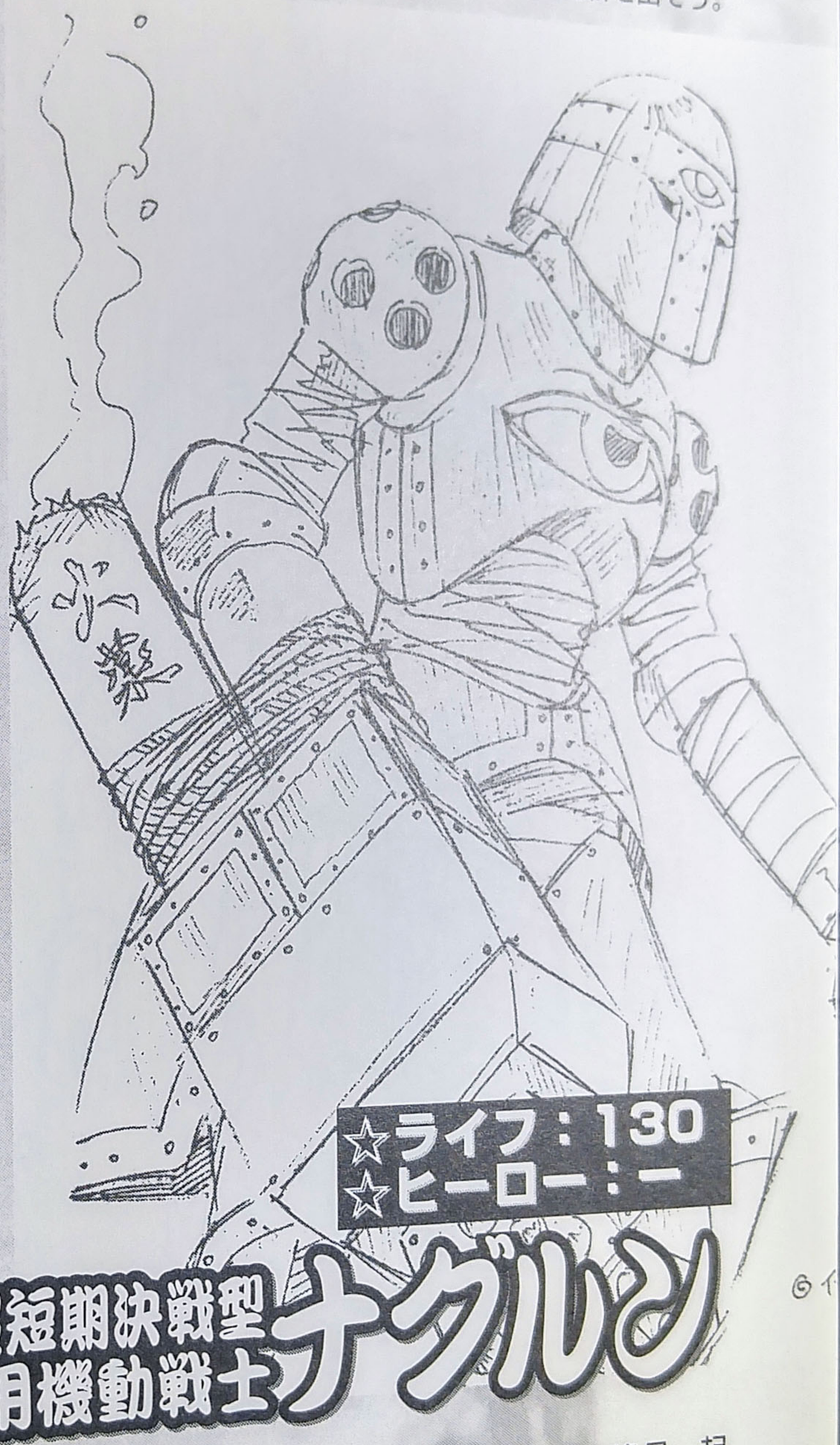


▲ナグルンが攻撃しそうなタイミングで刃裏剣斬を出そう。

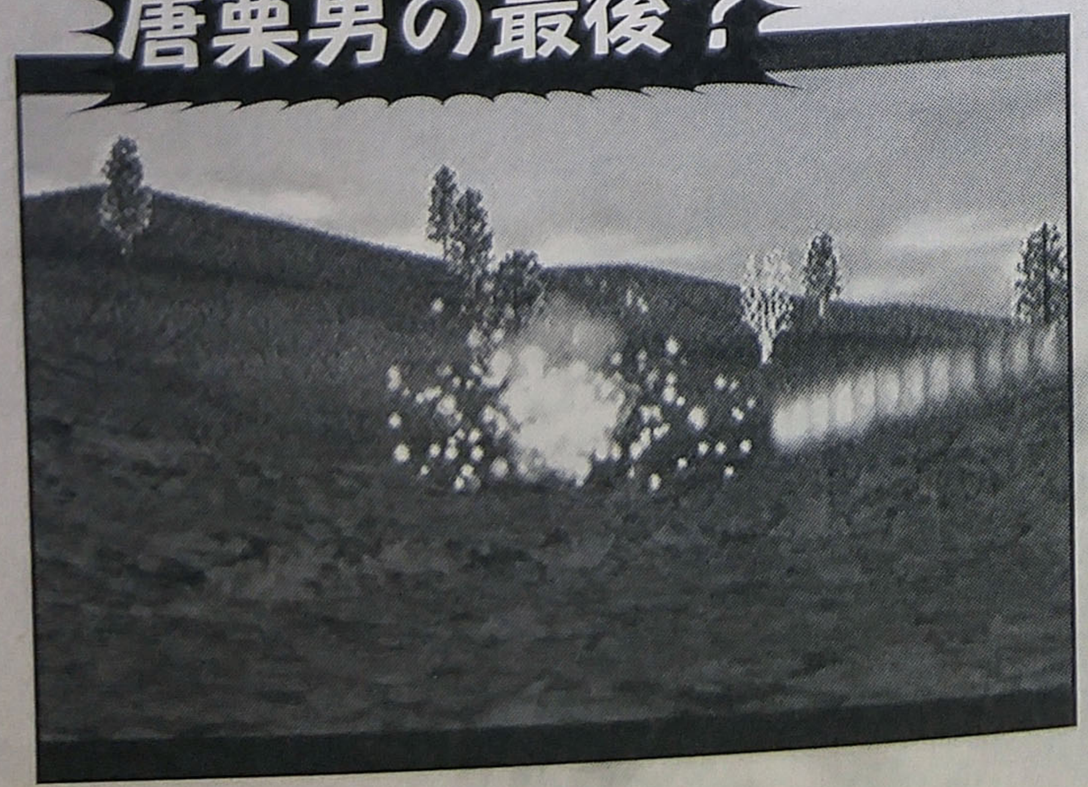
▲できるだけ広いところで戦うようにしよう。入り口付近なんかがオススメ。



回復装置を破壊しよう。スピリッツがもったいないので連撃系がいいかな。



唐栗男の最後？



▲逃げる唐栗男だが、斬に撃たれてしまう。

☆ライフ：130
☆ヒーロー：ー

近距離超短期決戦型 撲殺専用機動戦士 ナグルン

右腕一本に全てをかける唐栗男ご自慢の逸品。起動時に必ず自分の名を叫ぶ機能がわかりやすいと評判。その右腕から繰り出される攻撃は強烈で、ハンマーパンチをくらったキニンジャーがつぶされ、わずか5cmの大きさにされたほどである。爆走列車「弐虎壱」と同じエネルギーを使い、ダメージによりエネルギーを放出した場合は機関部横から補給する。装甲は、マンダニウム合金を使用。銃弾は受け付けないが刀は受け付けるという思わず赤ペンで下線を引きたくなるような特徴を持つ。

RISING ZAN THE SAMURAI GUNMAN 設定資料集

Materials1: 斬編

主人公である斬、開発当初から「サムライガンマン」という設定が決まっていただけあって、あまり変化は見られない。ジーンズ・ウエスタンブーツ・鎖かたびら・はっぴといったスゴイセンスは変わっていないようだ。

傷バリエーション

決定稿に至るまでに、「十文字」や「顔の左側に十文字」など、
といった傷もあった。

日本刀ではなく斬馬刀のような刀があったり、顔に隈取りをしていたり怪しいものが多い。背中に「愛」は強烈。

5th IMPACT —KASSOU—

滑走

—SHOGUN IN A GOLD MIME—

トロッコに乗る前と後で戦い方が変わる

ステージの流れ

ワラワラー戦

大筒戦
○アイテム:テンプラ

コンベア作動装置破壊
敵:ワラワラー
敵:アオニンジャー

○アイテム:グリーンティー

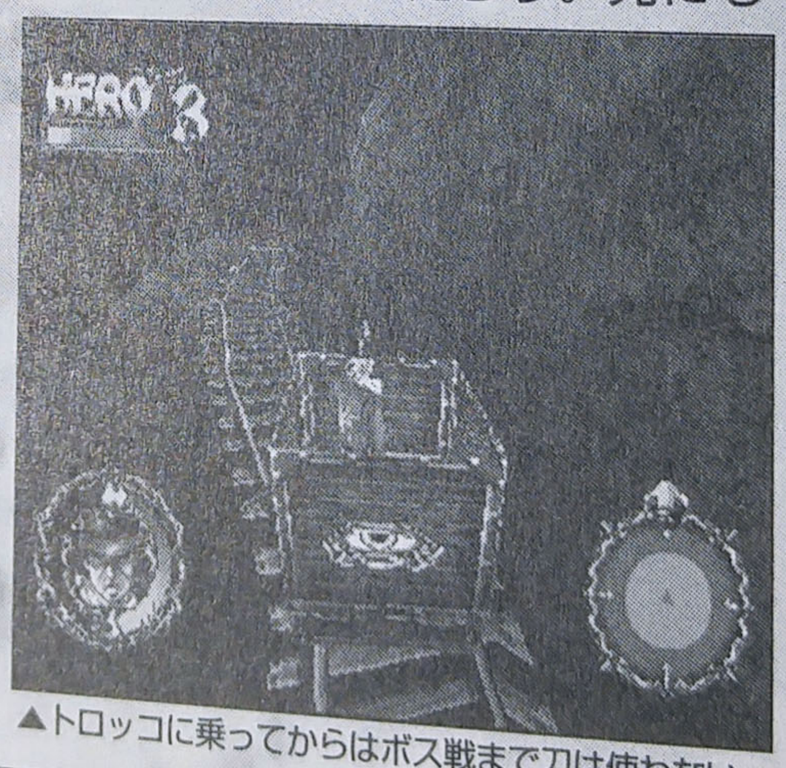
アオニンジャー戦
(門上バージョン)
○アイテム:ミサイル弾

アオニンジャー戦

叩け全ボタン!漢イベント

滑走トロッコ1
(切替機1,2)
○アイテム:すし
○パンツマン有

他の面と同じようにバッサバッサと敵を斬り倒していく前半と、超スピードのトロッコに乗りながら銃を使って敵を撃ち倒していく後半が用意されている5th IMPACT「滑走」。高位のヒーローレベルでクリアしたいのなら、普通に暴れ回れる前半に刀使用度を稼いでおくといいだろう。先にも書いたが後半は、銃を使っての戦闘がメインになるので、銃と刀の使用度を調節するためだ。また、後半はほとんどSEXYを稼ぐことができないので、そちらもワラワラーや大筒といったザコ敵を倒しながら稼いでいくようにね。



▲トロッコに乗ってからはボス戦まで刀は使わない。

▲刀銃5連撃などを使ってSEXYを溜めるのだ!

滑走トロッコ3
(切替機3)
○アイテム:スシ

武流怒愚戦

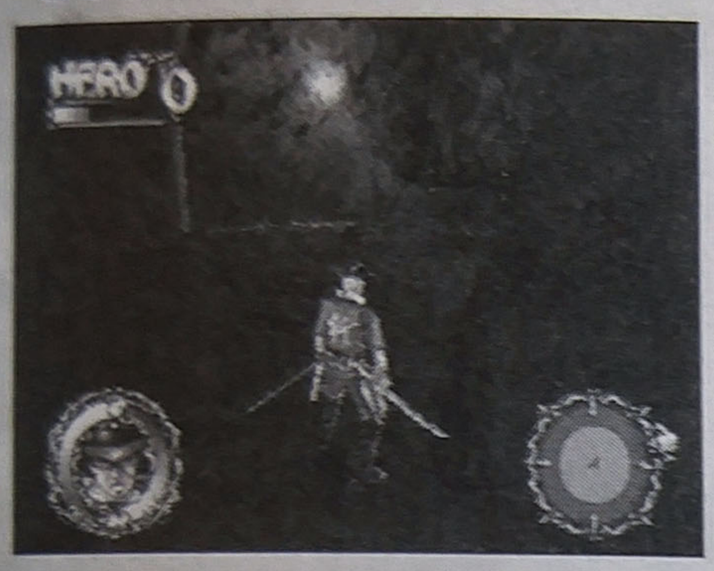
○アイテム:テンプラ

滑走トロッコ2
(対決版トロッコ)
○アイテム:テンプラ

ボス:ショーグン戦
○アイテム:グリーンティー

ワラワラー戦

大筒のところまで走り抜けてしまえば戦わなくてすむワラワラーだが、SEXYを稼ぐために刀銃5連撃などを多用して倒してみよう。基本的にこれまでとなにも変わらないワラワラーなので、戦い方に困るといったこともないだろう。別のところで稼ぐのなら別に相手をしなくてもかまわないぞ。



◀曲がり角の辺りまで一直線になればワラワラーは消えてしまう。

▲5寸釘をはじき返してもいいが、楽にいくならやっぱりこれが一番だ！

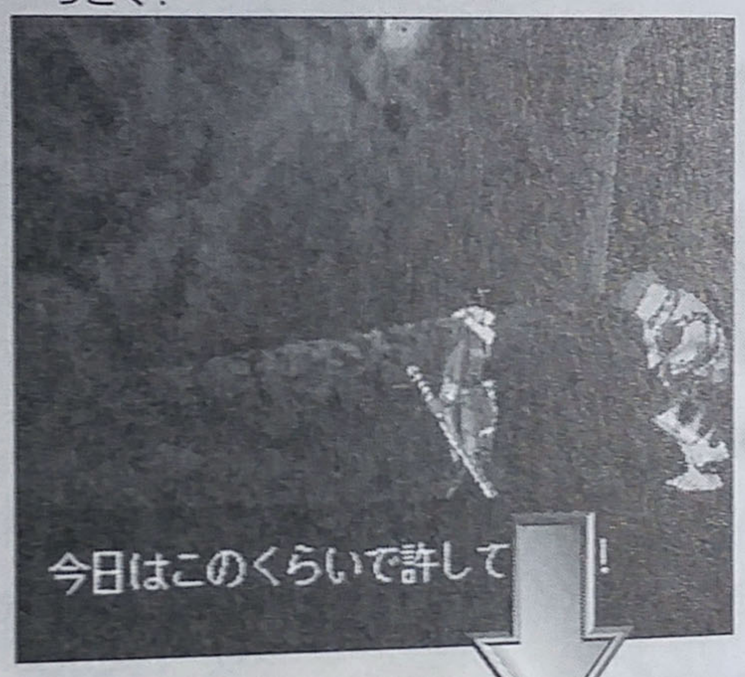
大筒戦

これで2回目の登場となる大筒。特に変わったこともなく腕の大砲から弾を飛ばしてくる。はじき返しをしてSEXYを溜めるのもいいし、先を急ぐならさっさと倒してしまってもOKだ。

ちなみに、ここにはテンプラがあるのだが、ダメージを受けていないのなら無理をして取る必要もないだろう。倒された大筒には哀しい最期が待っている…合掌。

必要ならテンプラをどうぞ

▼やられたクセに偉そうな態度の大筒。もちっと殺っとく？



▲テンプラは大筒を倒した後には入手できないのだ。

当然
SEXYを
溜める！

▲大砲をはじき返してSEXYをアップしちゃおう！

▲と思ったら、上司に殺られちゃった大筒くんでした。

コンベア作動装置破壊

第一目的はコンベア作動装置の破壊。このときワラワラーがアオニンジャーの命令で主人公を止めにかかるが、装置を破壊するついでに倒してしまおう。もし、ここまでにSEXYをあまり稼いでいないのなら、このワラワラーで稼ぐのもよしだ。

コンベア作動装置を破壊し終わると、次はアオニンジャー×2との戦闘にはいる。コマンド技なら怒雷武斬がオススメ。また、アオニンジャーが地面から出現してくるときに刃裏剣斬を使ってもOKだ。

▲刀銃5連撃＋αの攻撃で破壊できるコンベア作動装置。

▲走り回るうえに地面に消えるときにロックオンが外れるので戦いにくい。連撃系の攻撃を使っていると置き爆弾に引っかかることがあるぞ。

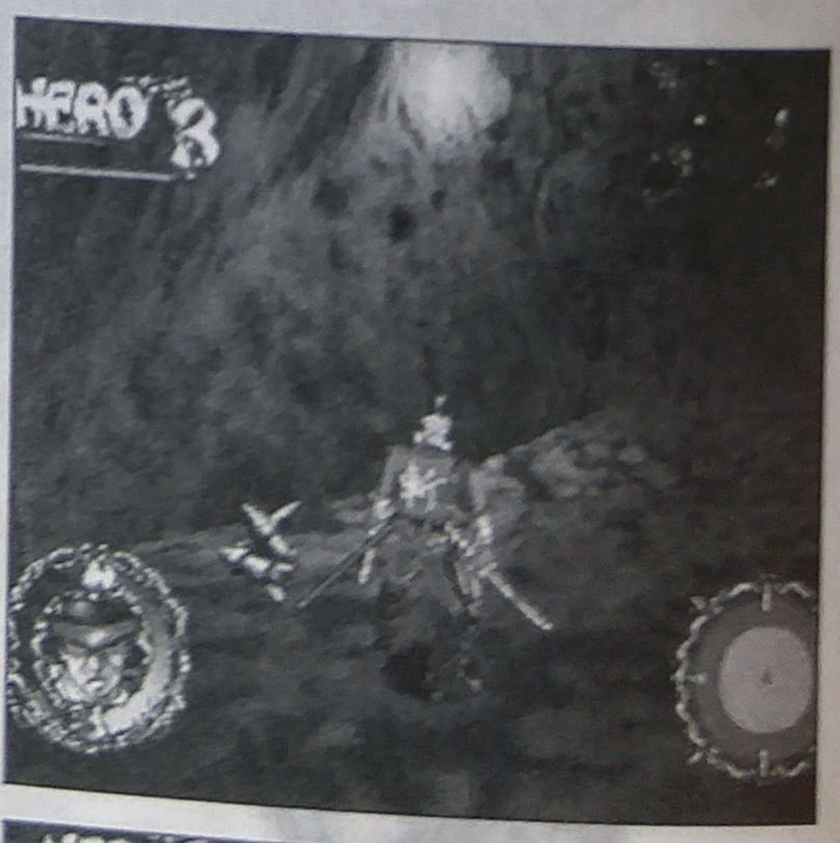
★ライフ　：40
★ヒーロー：40

アオニンジャー

爆弾投げのプロフェッショナル。遠距離からの爆弾投げ、近距離の爆弾散布の組み合わせで確実に相手を殺害する。ゴニンジャー軍団のリーダーであり、戦国武将の伝記をボロボロになるまで愛読しているが、統率力と知性に欠けるため、リーダーとしての資質を疑問視されている。

アオニンジャー戦（門上バージョン）

門前に行くまでにグリーンティで回復をしたら、次は門の上から爆弾投げで攻撃してくるアオニンジャーと戦うことになる。爆弾を撃って導火線に火をつけると、アオニンジャーがそれを消しに物陰から出てくるので、そのときにアオニンジャーをロックして攻撃するようにしよう。物陰に隠れるとすぐに爆弾を投げてくるが、それを回り込みでかわしたら、次はまた爆弾を攻撃しよう。この繰り返しで、ここのアオニンジャーはなんなく倒すことができるぞ。



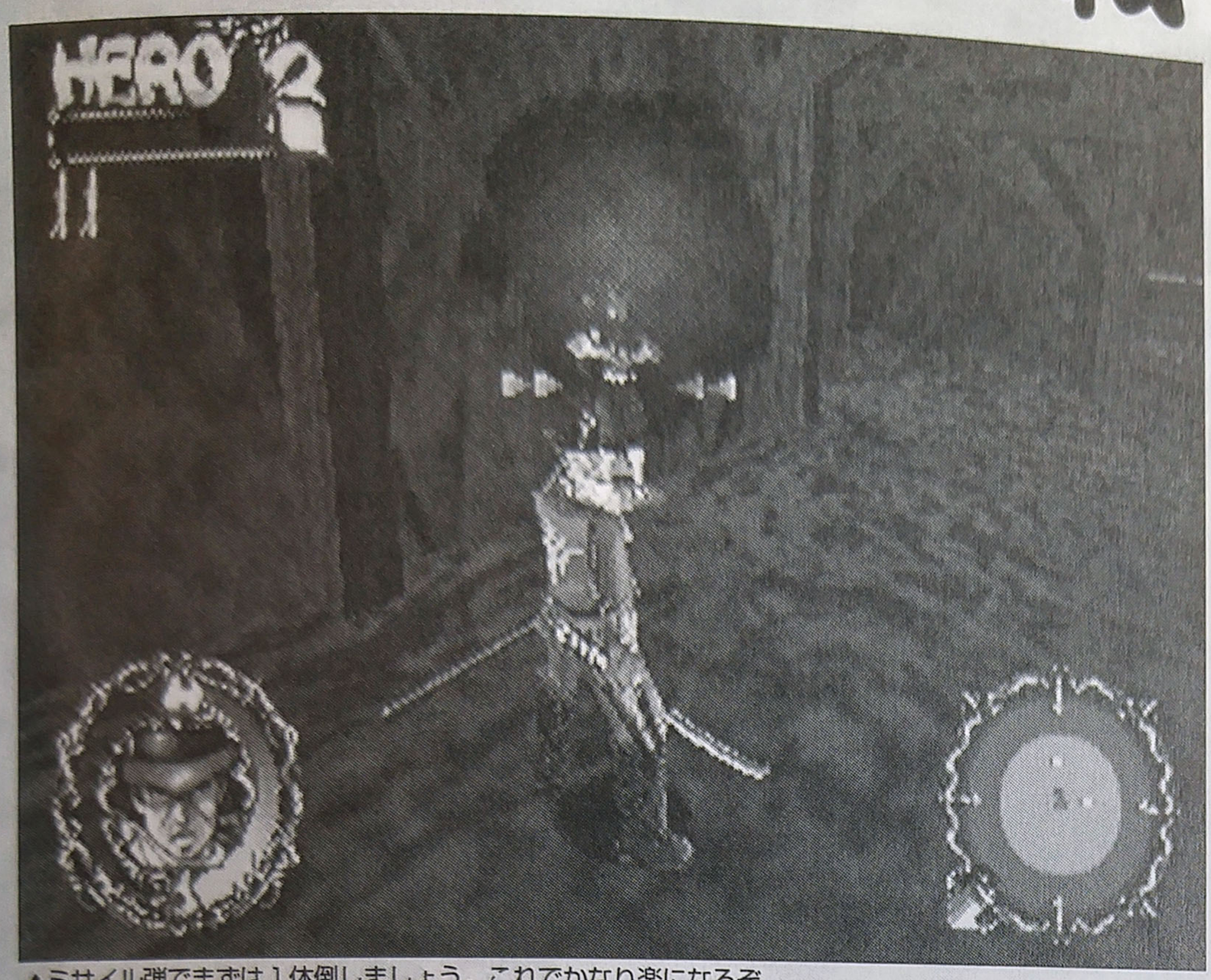
▲門の後ろにはミサイル弾があるぞ。

▲爆弾を撃ってアオニンジャーをおびき出す。

▲アオニンジャーを撃つ。2発はいけるぞ。

▲最後に回り込み動作で爆弾をかわす。そしてこれを繰り返すのだ。

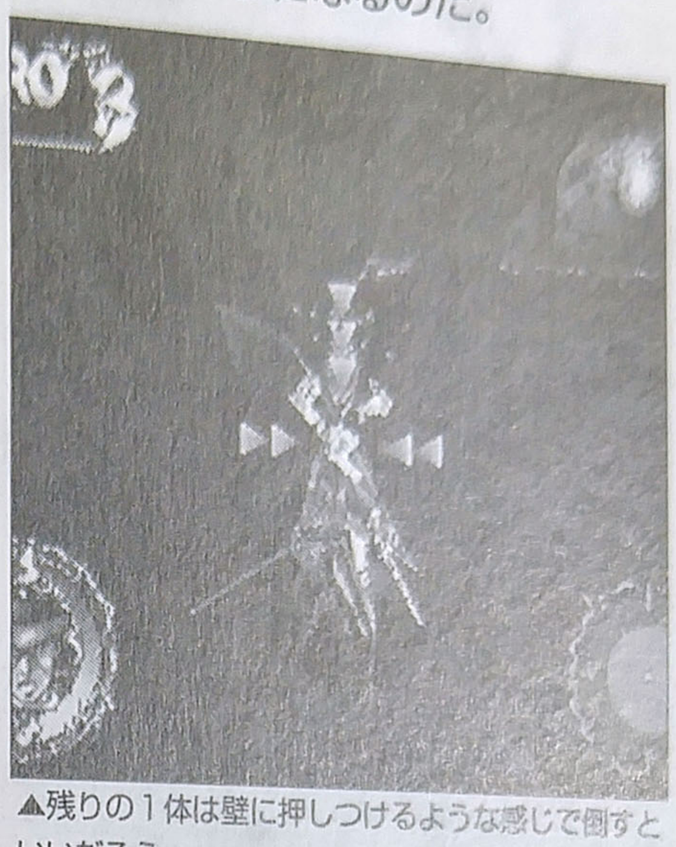
アオニンジャー戦



▲ミサイル弾でまずは１体倒しましょう。これでかなり楽になるぞ。

さらに奥に進んでいくとまた門が行く手を阻む。この門はアオニンジャーを２体倒さないと開かないので、まずは戦いに専念しよう。

まず、前に取ったミサイル弾で１体倒す。残りの１体はコンベアのところで説明したやり方で倒すといいだろう。これで門が開き先に進めるようになるのだ。



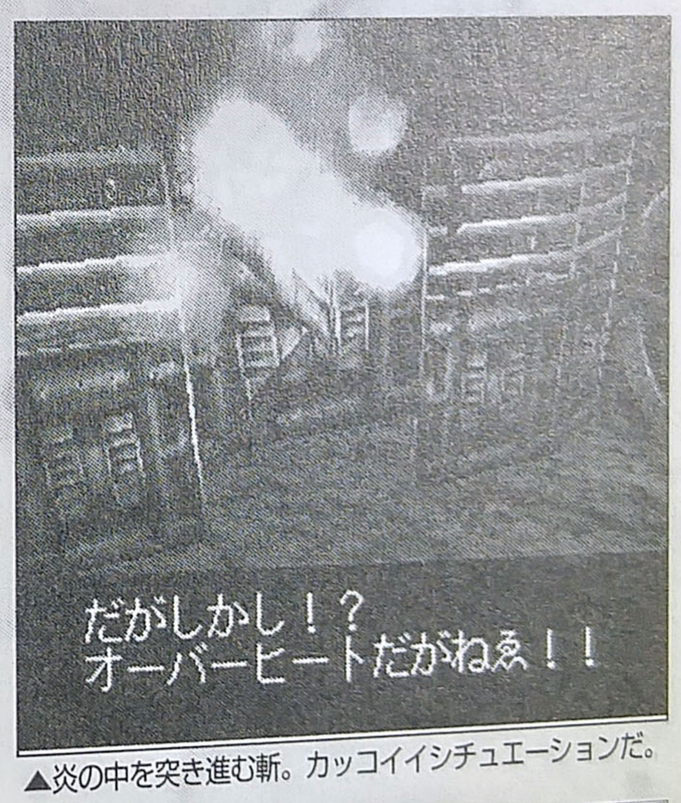
▲残りの１体は壁に押しつけるような感じで倒すといいだろう。

漢イベント

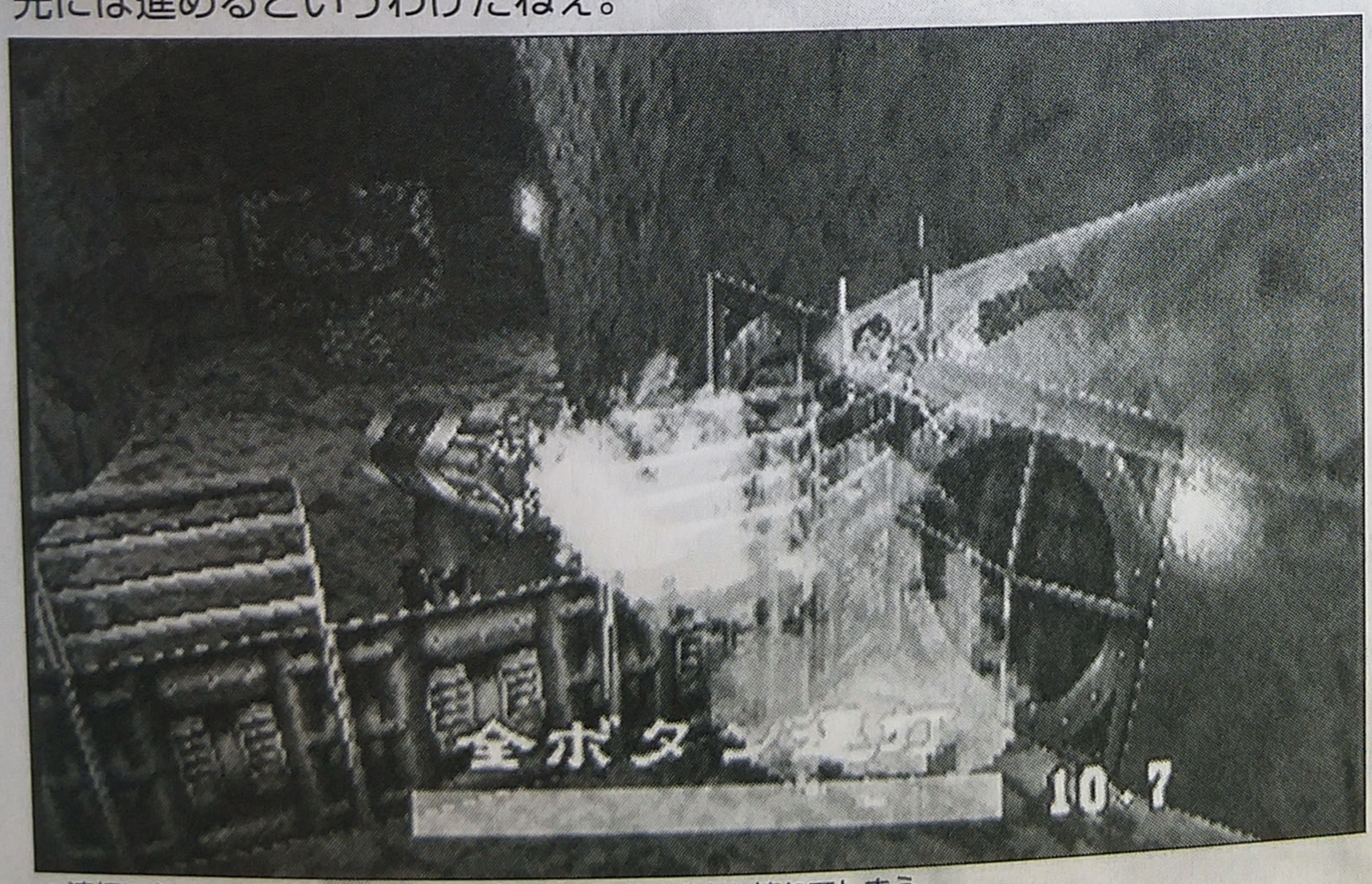
烈怒沸火（レッドワーカー）

次は漢イベントなので、いつも通りに全ボタン連打の用意をしておこう。勝てば怒雷武斬のような技で烈怒沸火を破壊するが、負けても烈怒沸火はオーバーヒートで壊れてしまうのだ。どっちにしろ先には進めるというわけだねぇ。

▲なかなかいやらしい性格のアオニンジャー。



▲炎の中を突き進む斬。カッコイイシチュエーションだ。



▲連打に負けてしまうとダメージを食らうが、烈怒沸火も壊れてしまう。

烈怒沸火（レッドワーカー）

唐栗男がショーグンに与えた火炎放射器。ショーグンが１日10分の耐熱シェイプアップ修業に使用していたが、わずか３週間で修業が完了したのでアオニンジャーが管理している。現在は、侵入者を灰にするのが主な用途。

滑走トロッコ1
（切替機1、2）

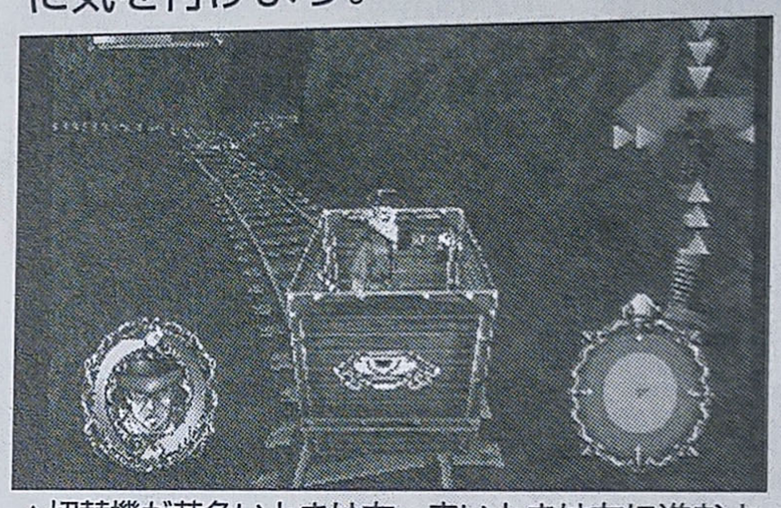
トロッコに乗り込んでから最初の変化は切替機が出現すること、右に進むか左に進むかの選択をする感じだ。結局は1本に繋がる道なので、どちらを進んでもOKだろう。右（切り換えない場合）に進むと火炎放射器の攻撃を受けることになるが、左（切り換える場合）に進むとスシを食べられるので、できれば切り換えて左に進んだほうがいいだろう。

少し進むとまた切替機が出現する。ここも右（切り換える場合）or左（切り換えない場合）の選択をするのだが、ここは右に進んだほうが人道的だろう。なぜなら、

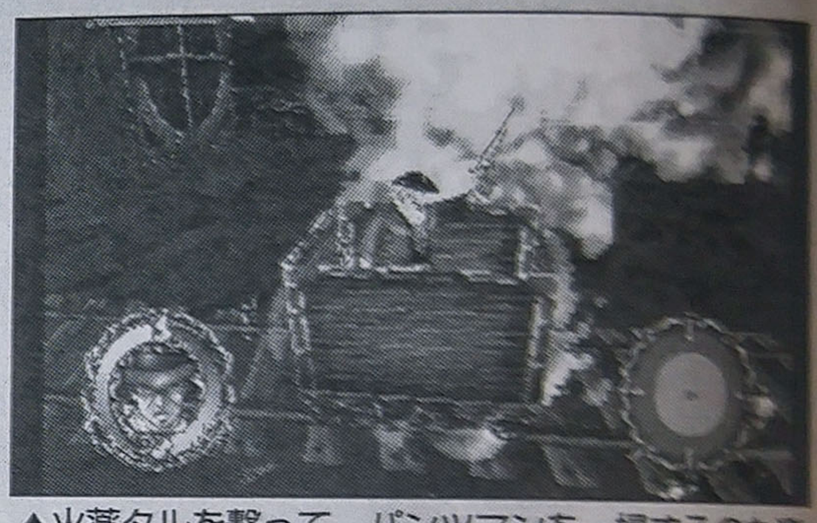
教訓 デフォルトのルートと逆に進むようにしよう

右には2人のパンツマンが捕まっている場所が2カ所（計4人のパンツマンがいる）あり、助ければヒーローポイントをゲットできるからだ。しかし、パンツマンと一緒に火薬の詰まったタルがおいてあるので、間違えて撃たないように気を付けよう。

ちなみに、切替機が出現する前には黄色い看板が出るので、スピードを落として切り替えやすくしておこう。ちなみに、減速や加速をしているときはロックオンできないので、切替機が視界に入ったらすぐに減速をやめてロックオン作業に入るといいぞ。



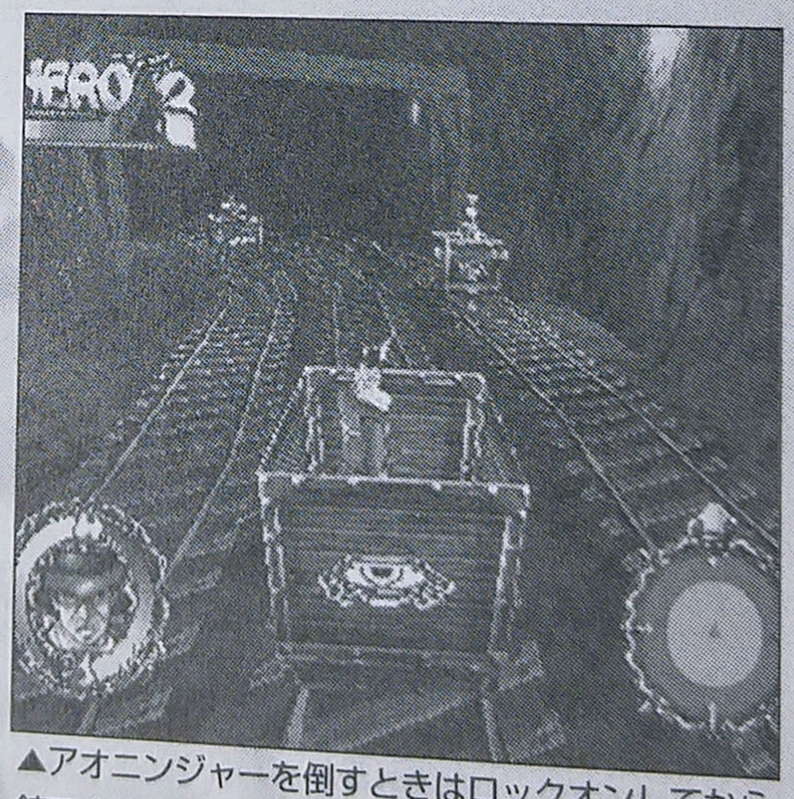
▲切替機が黄色いときは右、赤いときは左に進むようになっている。



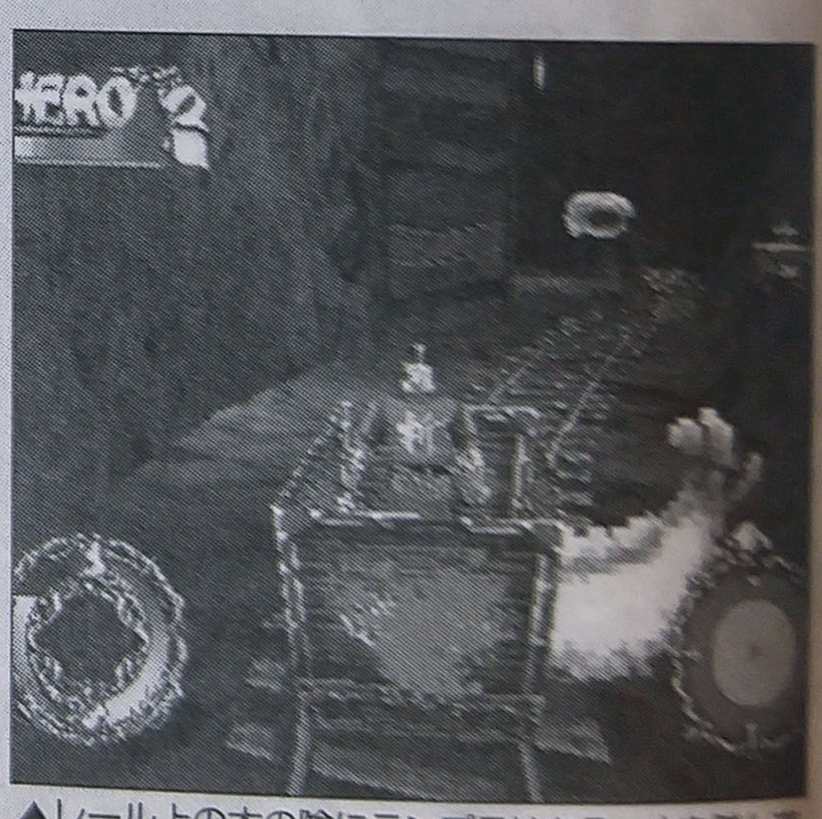
▲火薬タルを撃って、パンツマンを一掃するのも楽しいか…。

滑走トロッコ2
（対決的トロッコ）

途中にある門を破壊して進むとアオニンジャーの乗ったトロッコが出現する。倒す必要はないので、爆弾攻撃を加速しながらジャンプでかわしつつ先に進むようにしよう。アオニンジャーはしばらく進むと勝手に自滅してくれるからね。



▲アオニンジャーを倒すときはロックオンしてから銃で攻撃だ。



▲レール上の木の陰にテンプラはある。木を盾にしてでもゲットしよう。

滑走トロッコ3
（切替機3）

アオニンジャーを振り切ったあとに谷を越えるダイジャンプをする。この後、再び切替機が出現するので、右に進むように切替機を作動させよう。切り換えなければ左に進んでしまうぞ。ちなみに、左は環状線のようにループしているので、切り換えなければ永遠にこのままだ。敵も出現するので、できれば左には進みたくない。ただし、敵をすべて倒すとレール上にスシが登場する。

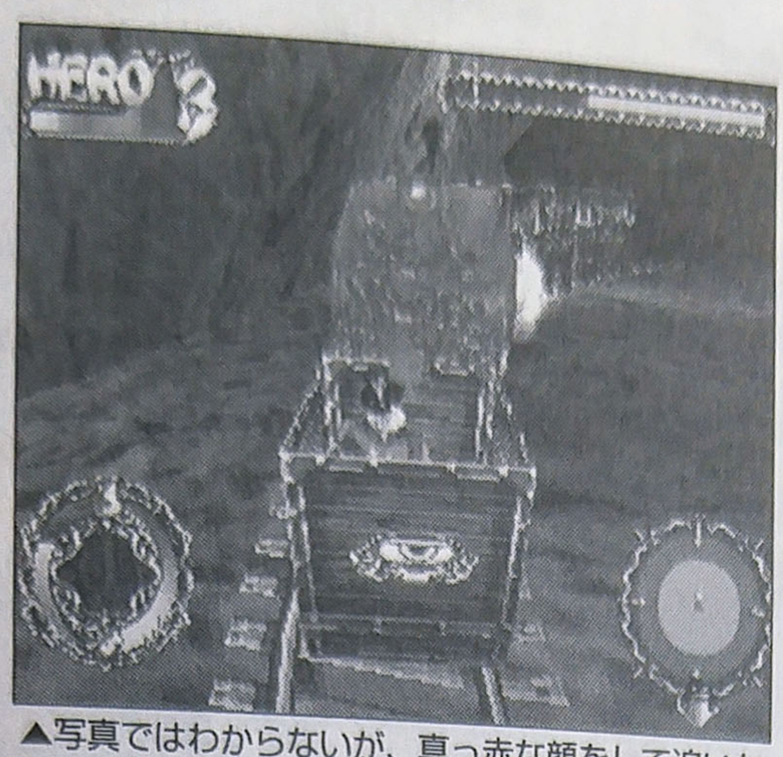
▲さっさと右で進んでしまおう。次はファンキーお兄様との戦いが待っているぞ。

ブ　ル　ドッ　グ

武流怒愚戦

いよいよボス前だ。ここでは顔の付いた列車と戦うことになる。初めに2カ所破壊するポイントが出るのでまずはここを銃で撃ち続けよう。2カ所とも破壊すると、次はいよいよ本体。乱手撃を使って一気にカタをつけてしまおう。

倒した後はボス：ショーグンまで一直線なので、加速をして突き進もう。ちなみに、途中でテンプラをゲットできるぞ。



▲写真ではわからないが、真っ赤な顔をして追いかけてくるぞ。

武流怒愚

通常時は金塊の運搬に使われており、口と鼻は皮製のマスクで覆われているが、緊急事態になると、戦闘用としても使用され、全自動ミサイルの発射や体当たりなどの攻撃を仕掛けてくる。額には異性を引きつけるためのランプがついており、ここを攻撃すると急速に戦意を喪失する。

★ライフ　：250
★ヒーロー：——

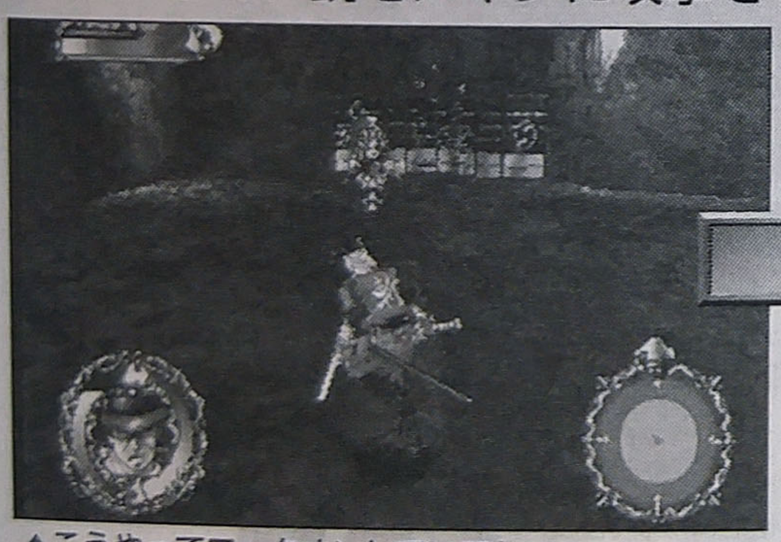
ショーグン

邪火龍軍団のエネルギー源である「豪屡怒（ゴールド）金鉱」を統括する。動きは遅く、自ら語るように、非常に不器用。言葉も少なめ。右手は外すことができ、遠隔操作が可能。二刀流の使い手で、近距離では両手のコンビネーションで斬りつけ、遠距離では刀で属性の違う衝撃波を飛ばす。また、ダメージを受ける度に特殊な霊力を溜めることができる。一定ダメージごとに繰り返される「十秒殺」は、一度くらえば、十秒以内にダメージを与えないとこちらが大ダメージを受ける、という秘技で、攻撃発生時の「ジュウビョウサッツッ！」というたどたどしい声とあいまって身も凍るほどの恐怖を与える。

ボス：ショーグン戦

ここにはグリーンティーがあるので、体力が心許ない場合は戦闘がスタートしたらさっさと取ってしまおう。最初にショーグンがいた辺りにある屏風を破壊するとグリーンティーが出現するぞ。

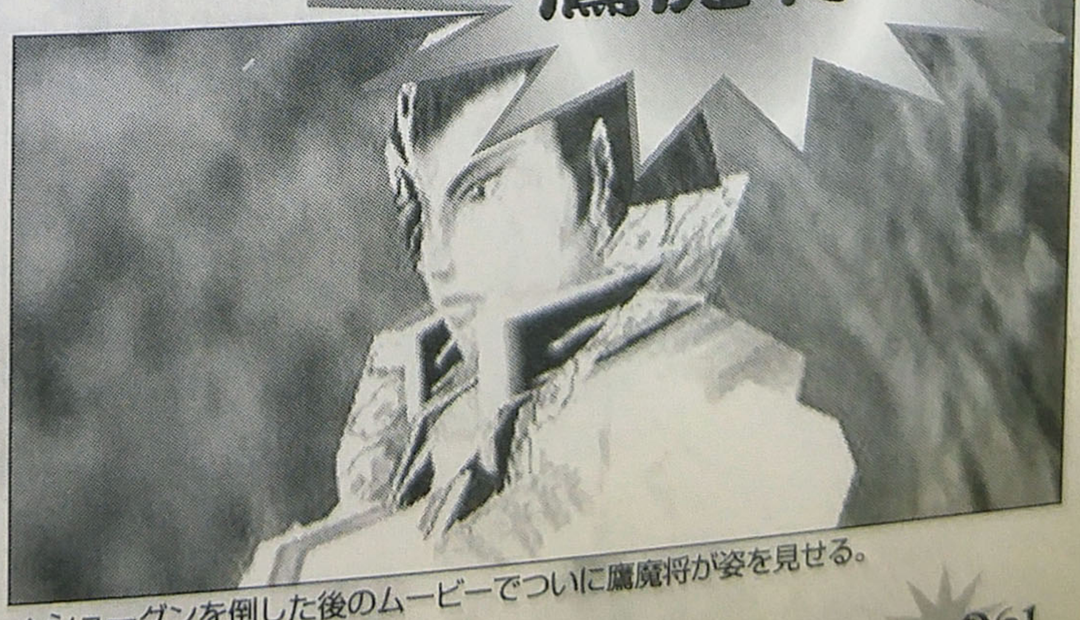
準備が整ったらいよいよショーグンとの戦闘だ。トロッコに乗ってからは銃ばかり使ってきたので、そろそろ刀を振り回したいところだが、ここはグッとガマン。できるだけショーグンから距離を取るようにして、銃をメインに攻撃をして倒すようにしよう。なぜなら、ショーグンは瞬間移動を使うので、その際にロックオンが外れてしまい、レーダーを見ながら戦ったとしても敵の位置を把握できなくなってしまうからだ。確かに刀攻撃のほうが、一気に大ダメージを与えられるので時間短縮になるのだが、確実性がない上にヘタをするとダメージまで食らってしまうので、銃攻撃でいくことをオススメする。


▲こうやってロックオンしていても…

▲瞬間移動後にロックオンは外れてしまうのだ。

▲刀で攻撃したいなら、瞬間移動直後が望ましい。レーダーでショーグンの位置を常にチェックするように。

鷹魔将！

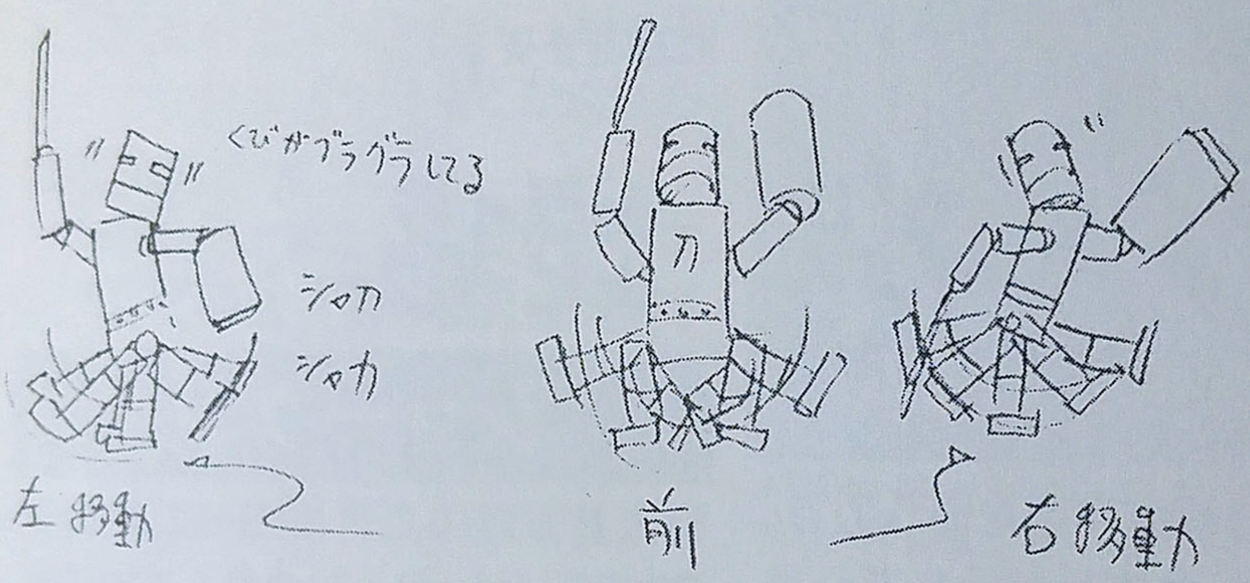

▲ショーグンを倒した後のムービーでついに鷹魔将が姿を見せる。

RISING ZAN THE SAMURAI GUNMAN 設定資料集

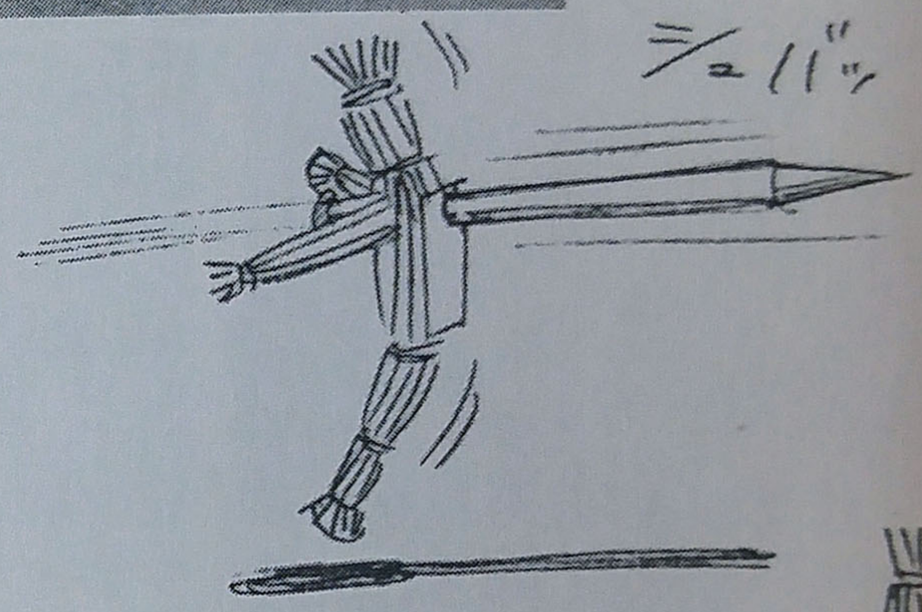
Materials2:敵編

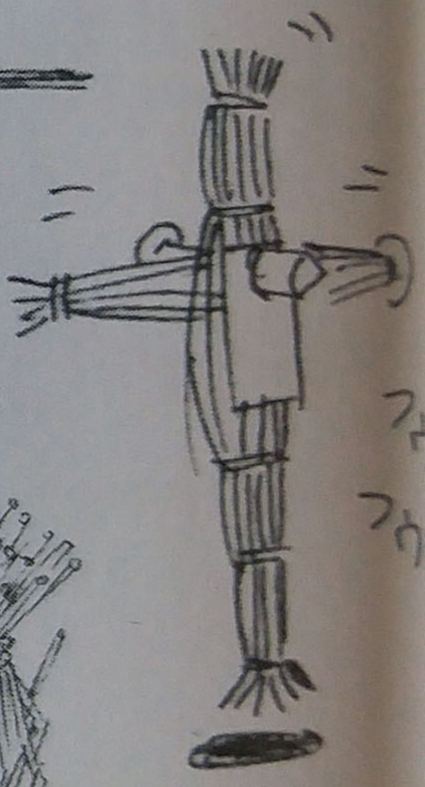
ザコキャラクターといえども、ちゃんと設定がある。納豆の入ったワラワラー、もし採用されていればアメリカ人の斬にとってかなりの強敵になっていたのでは？超木人は携帯電話のような名前だ。

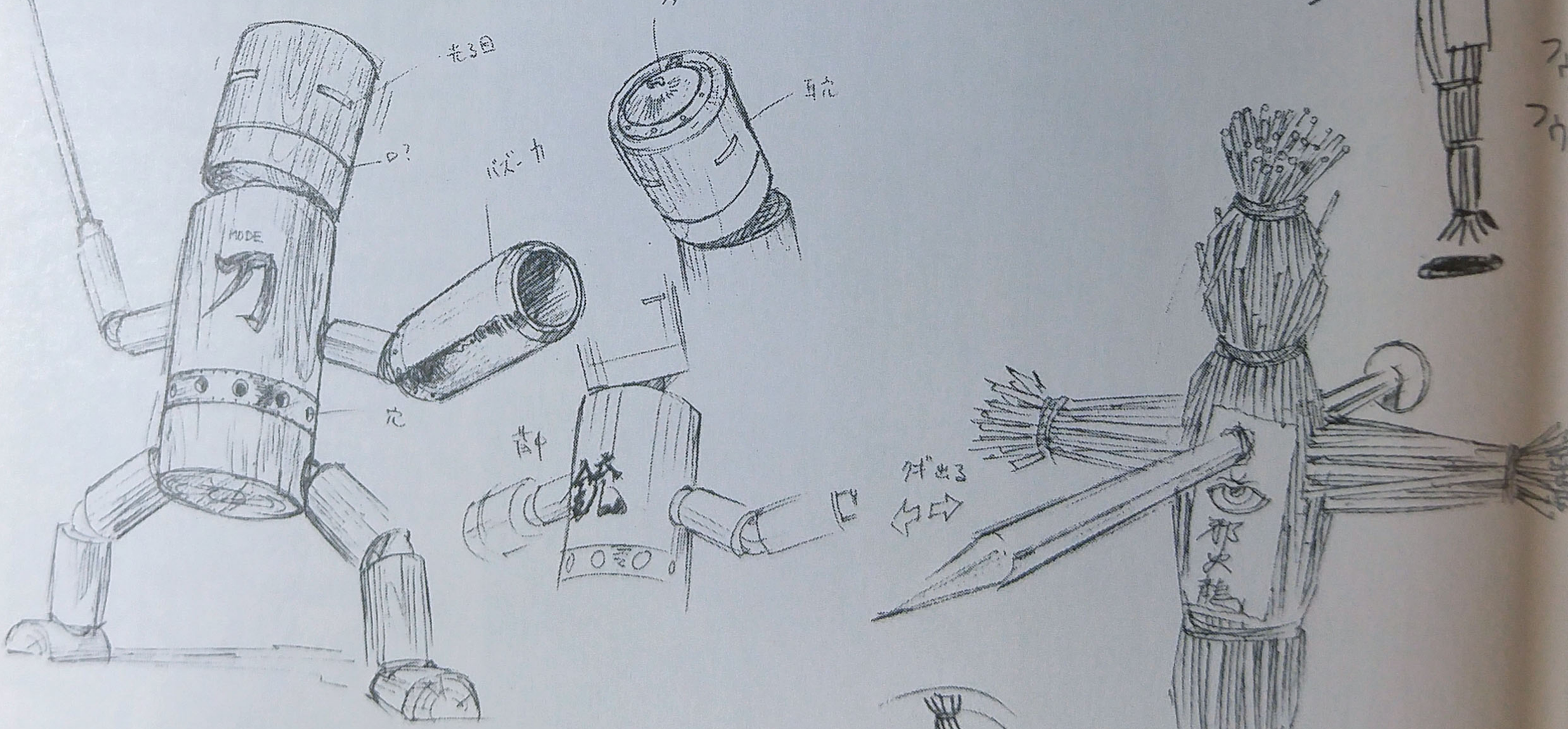
超木人　1.5G HYPER

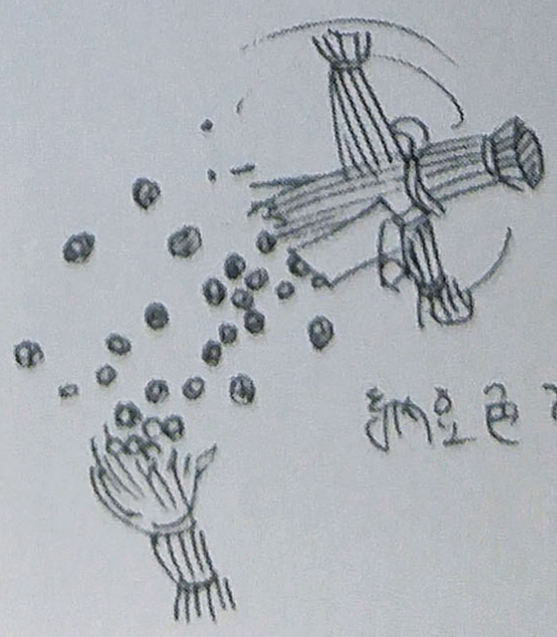


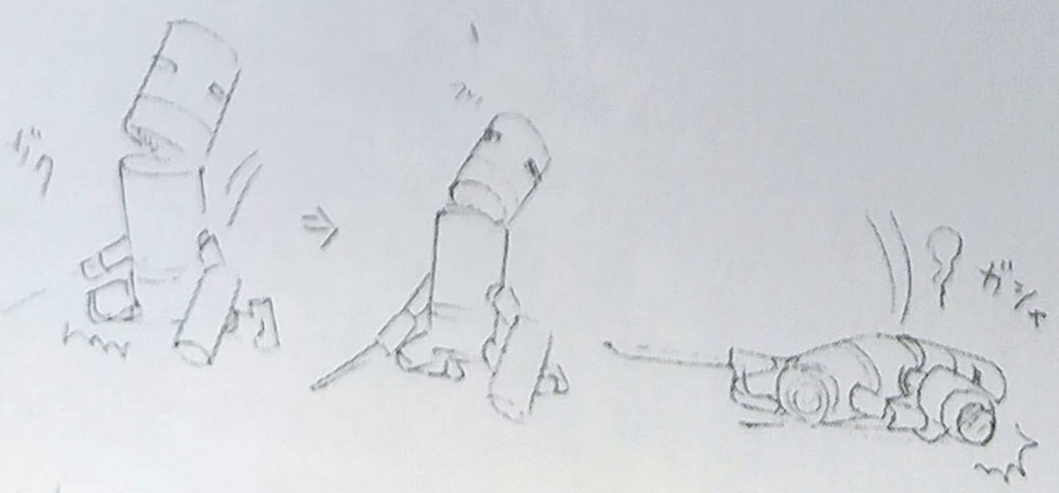
ワラワラー

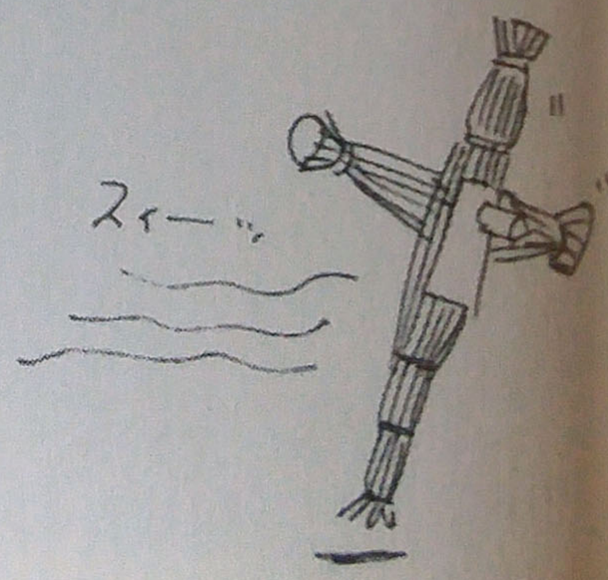








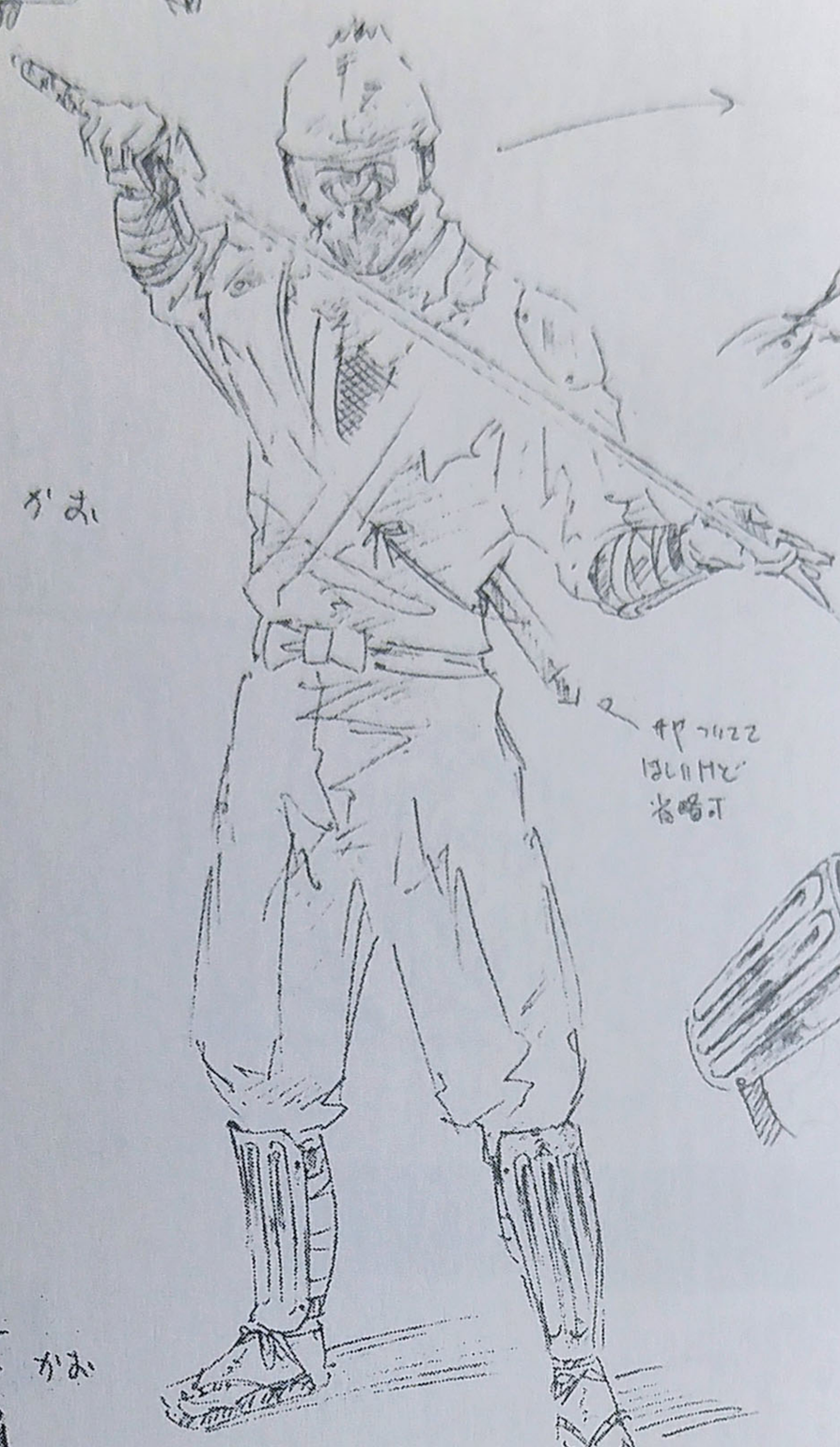




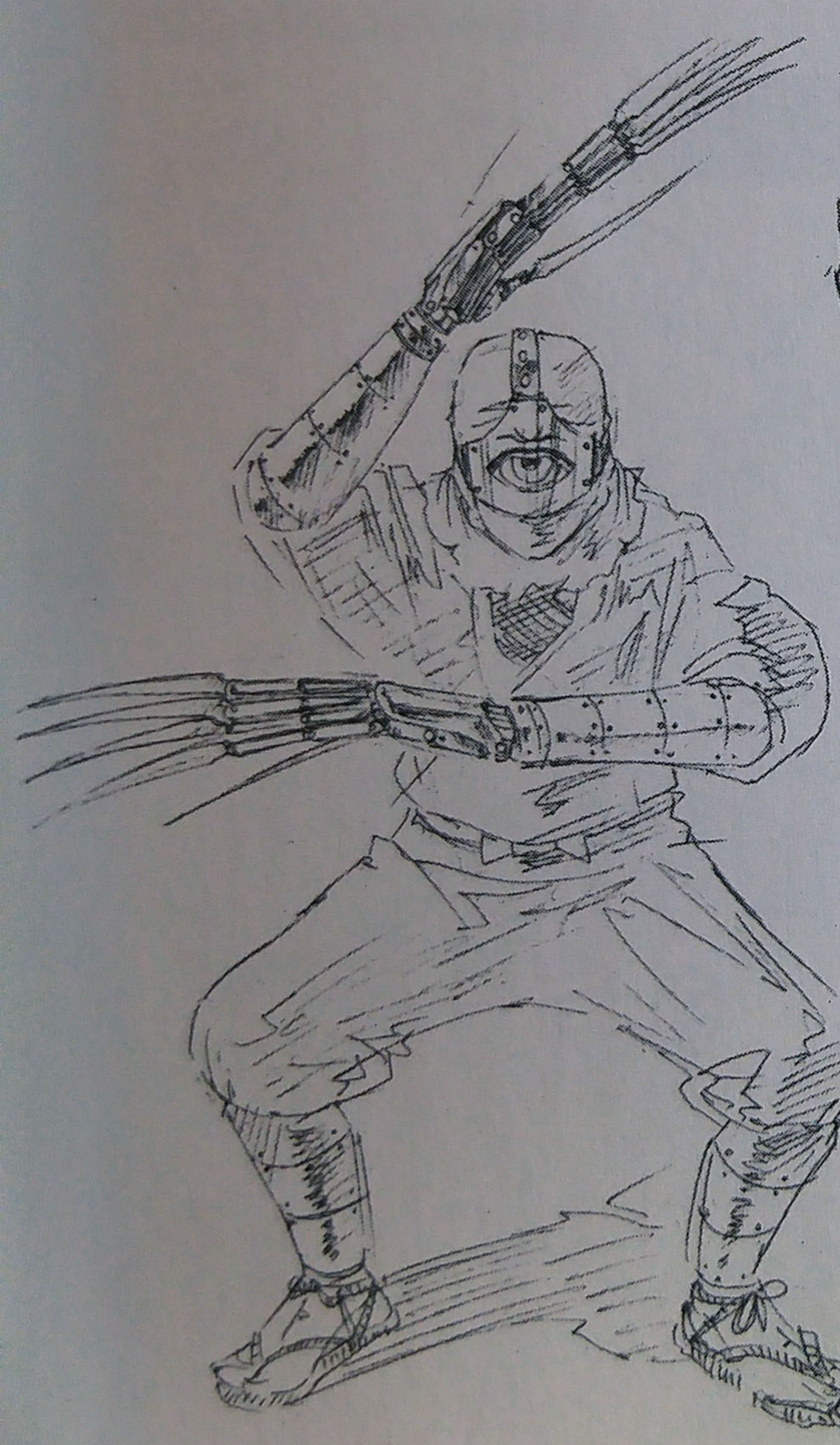
ゴニンジャー（キニンジャー抜き）

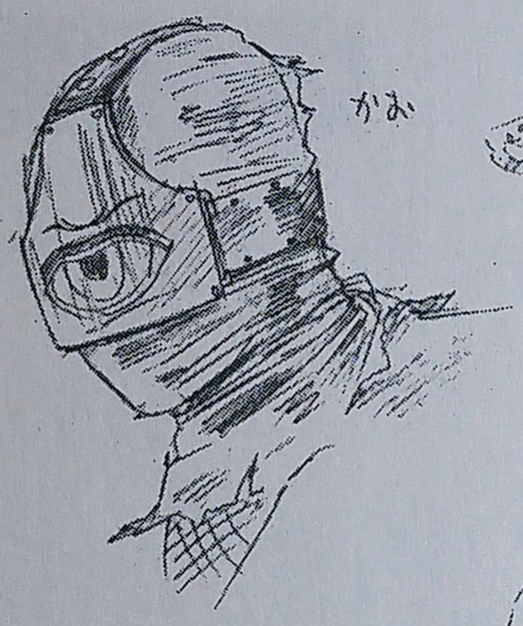
かお

ミドニンジャー



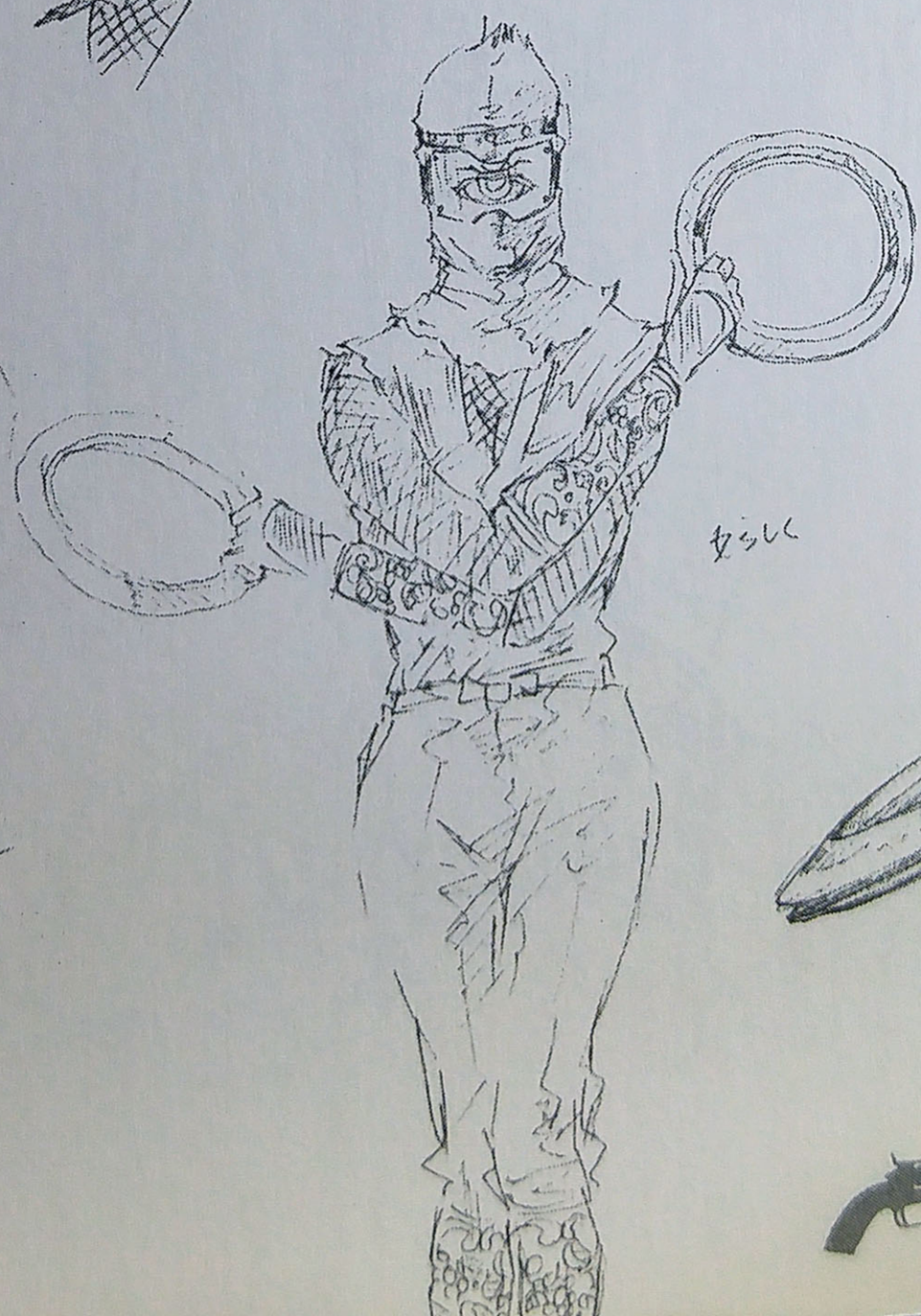
アオニンジャー



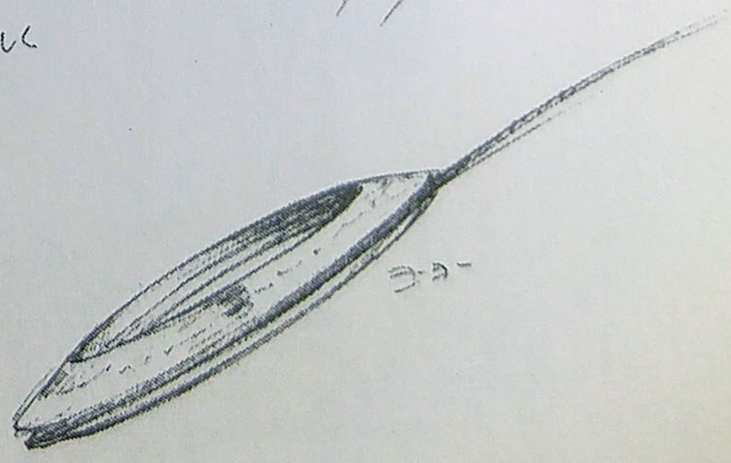


かお

モモニンジャー

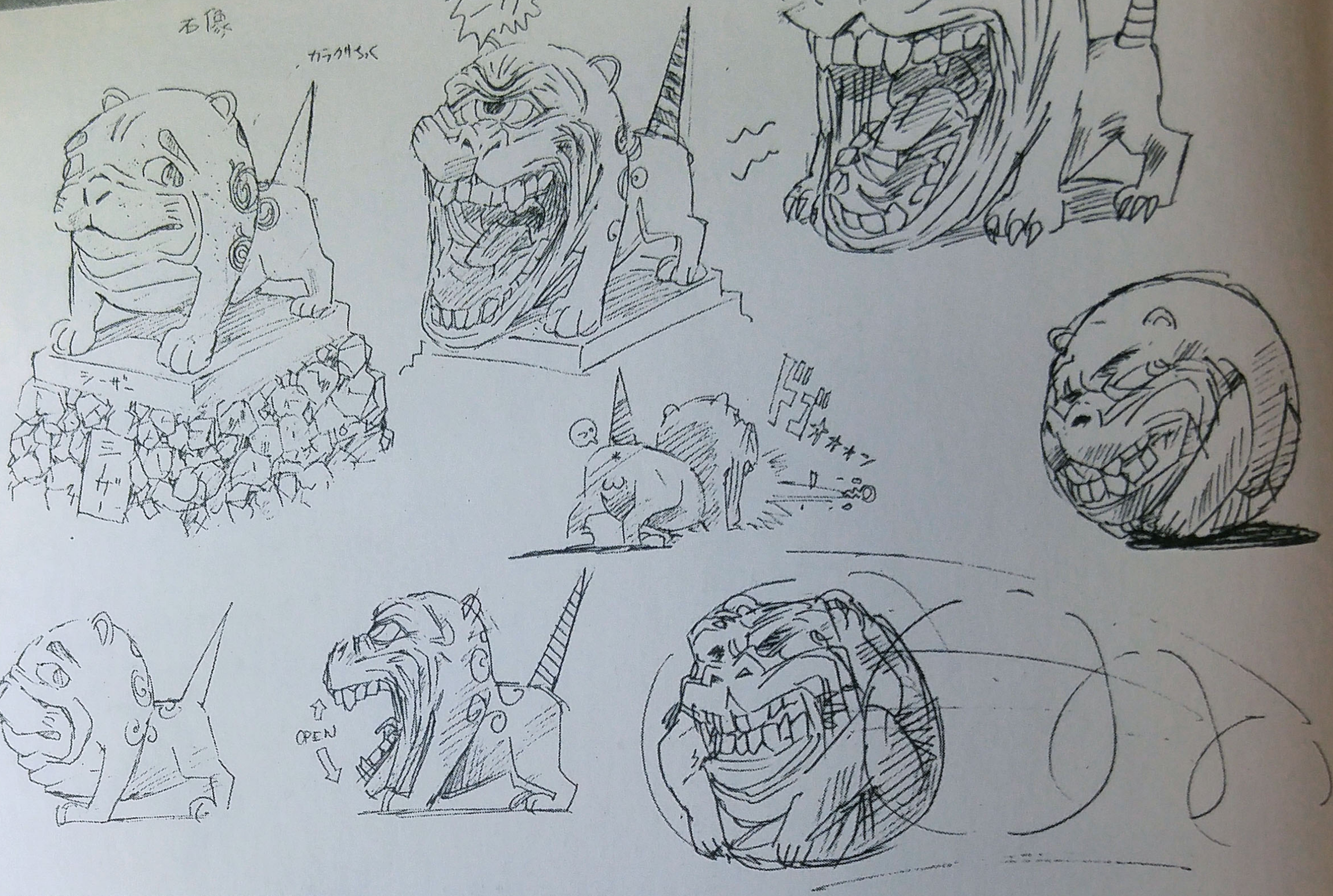


かお

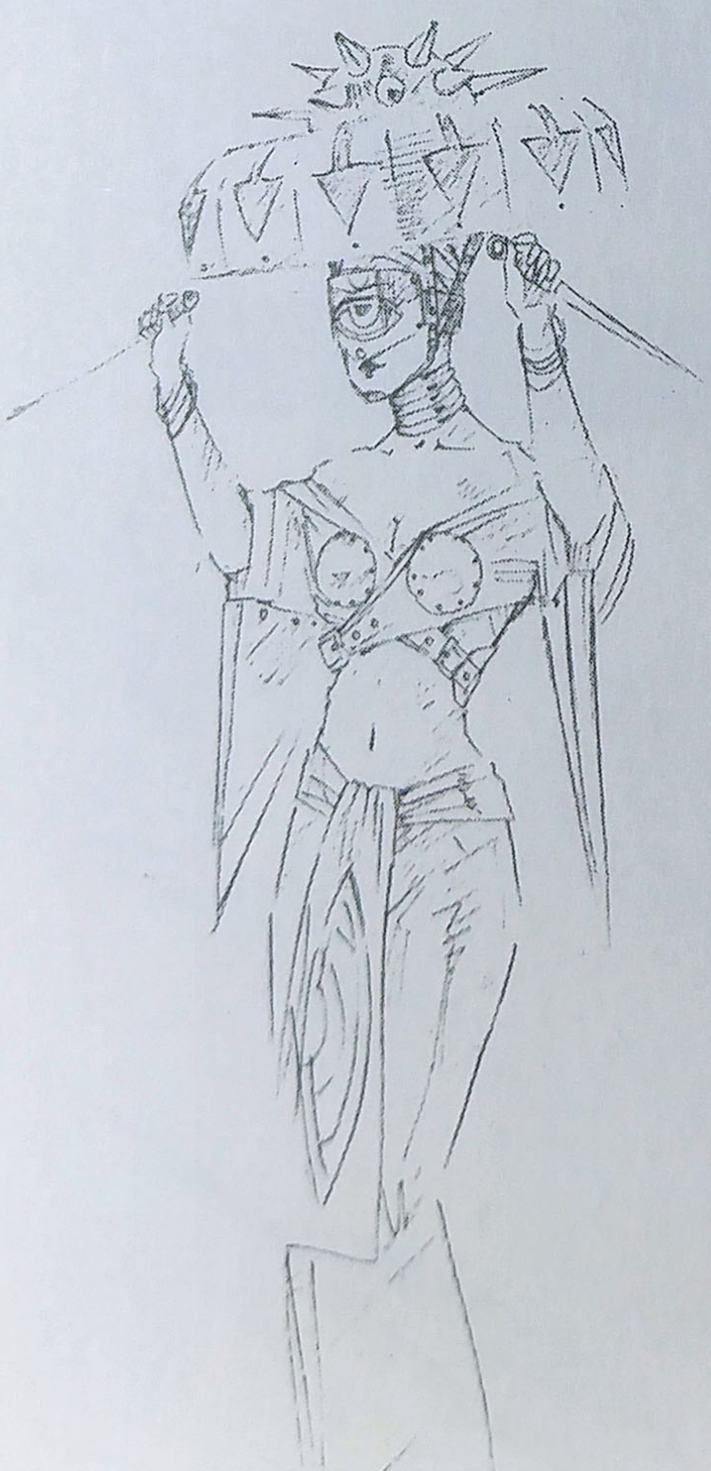


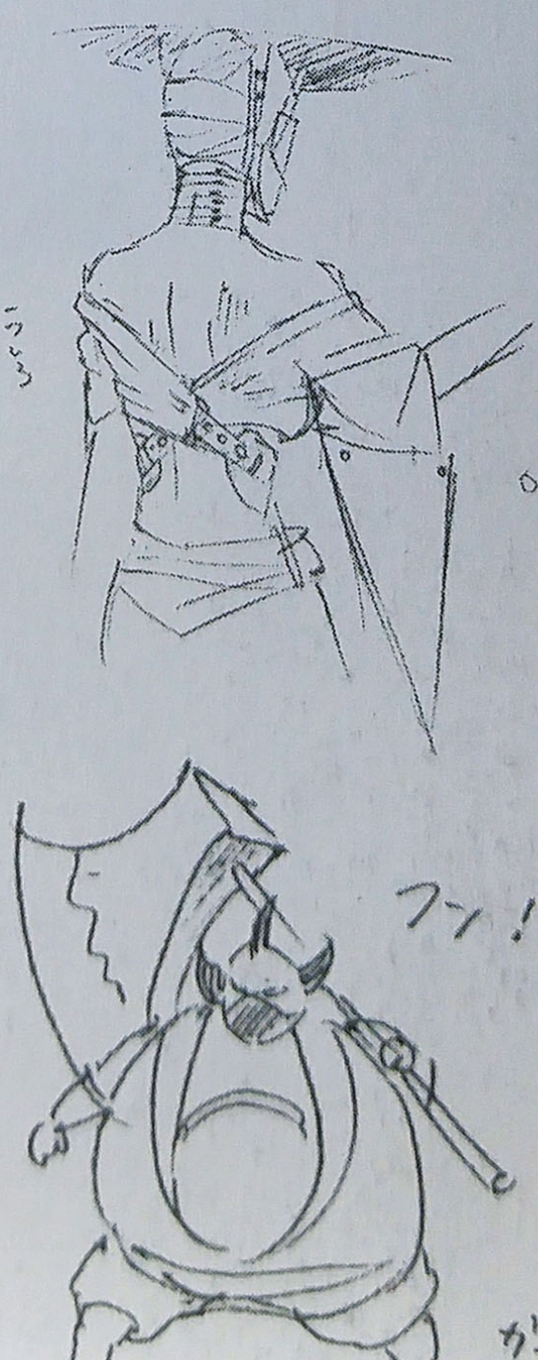
アカニンジャー

シーザー



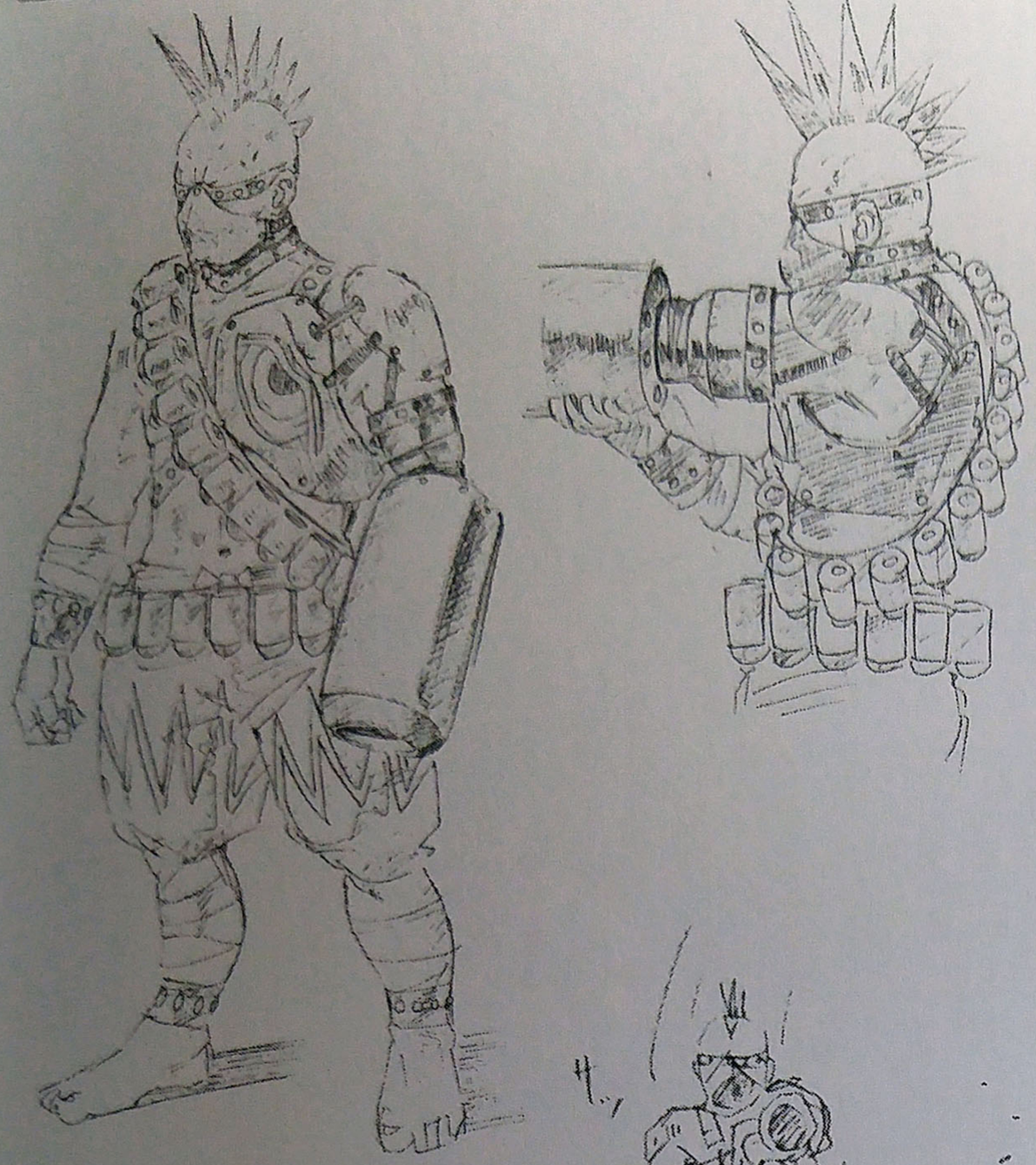
ナデシコー



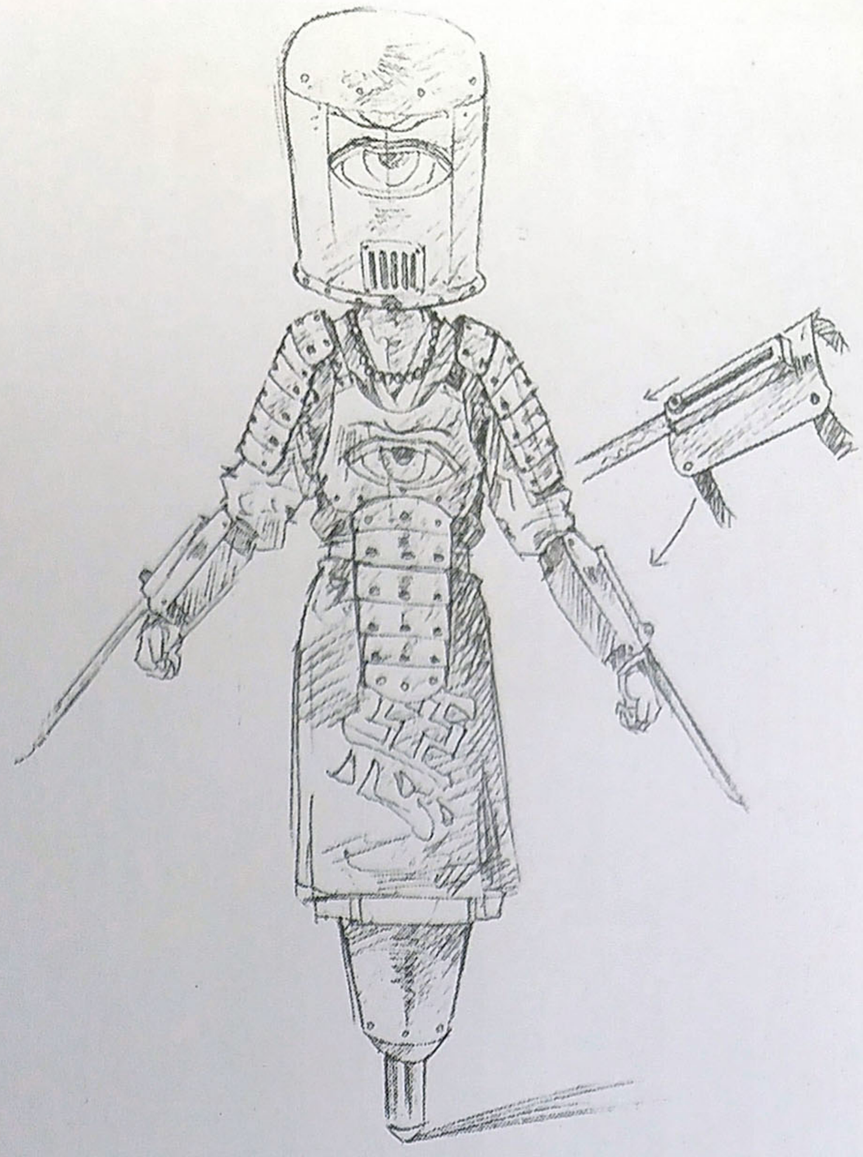


ハラダシー

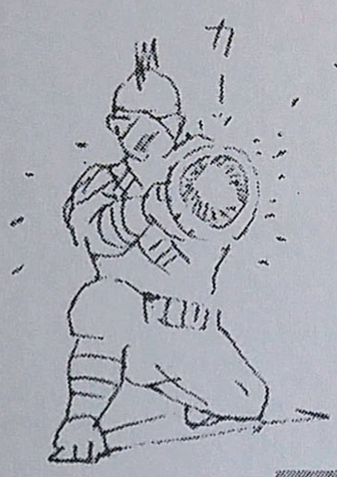
大筒

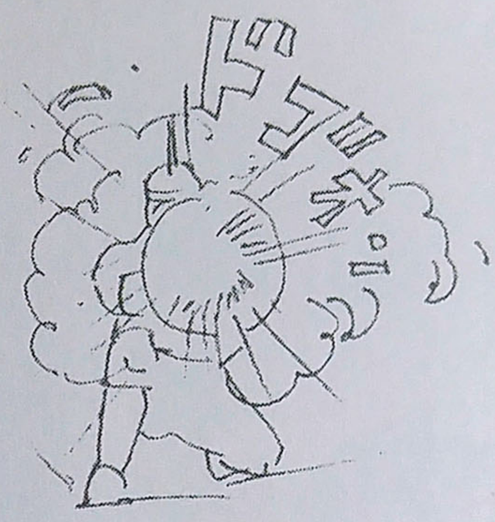


コムゾウ

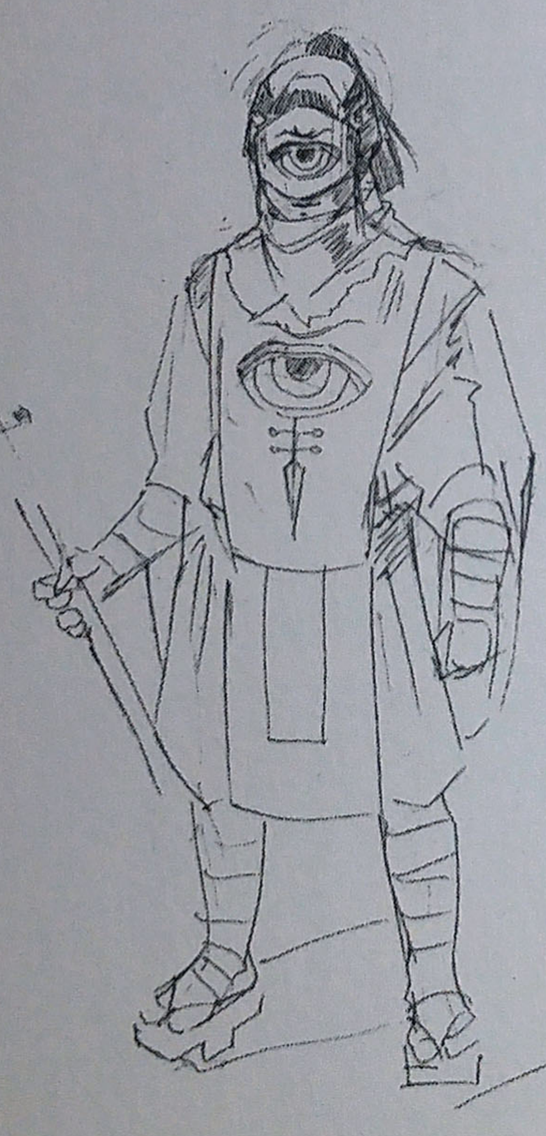


ウシワッカ





キョウゲッキ



6th IMPACT～FINAL IMPACTの舞台

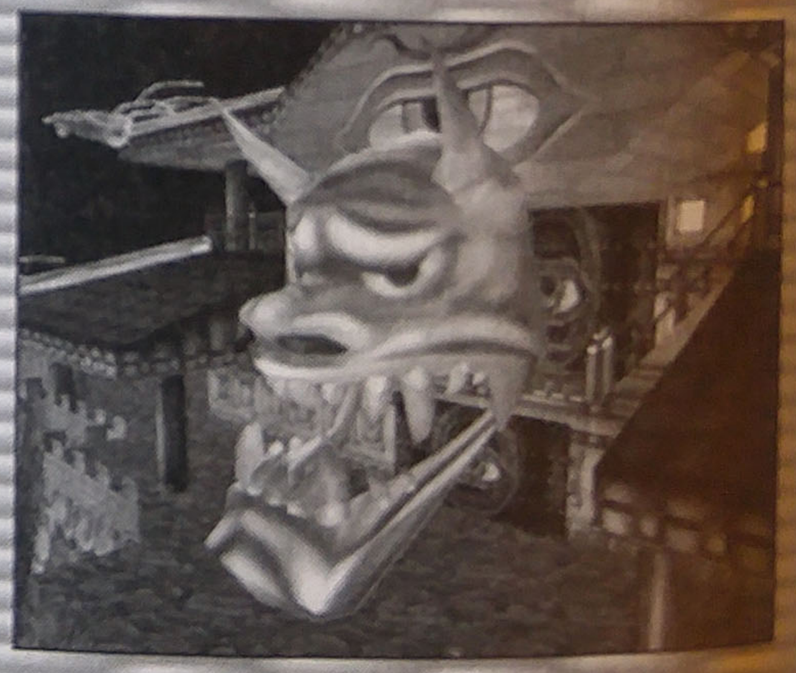
邪火龍米国西部方面軍作戦総本部。金鉱のそばに立てられている。四方は山で囲まれており、攻めることは困難。ジパングにある邪火龍総本部「邪火龍城」を模して作られている。内部は増改築を繰り返したため、非常に入り組んでおり、そのため天守閣に行くのは非常に難しい。何階建てかも不明。

邪火龍米国西部方面軍作戦総本部

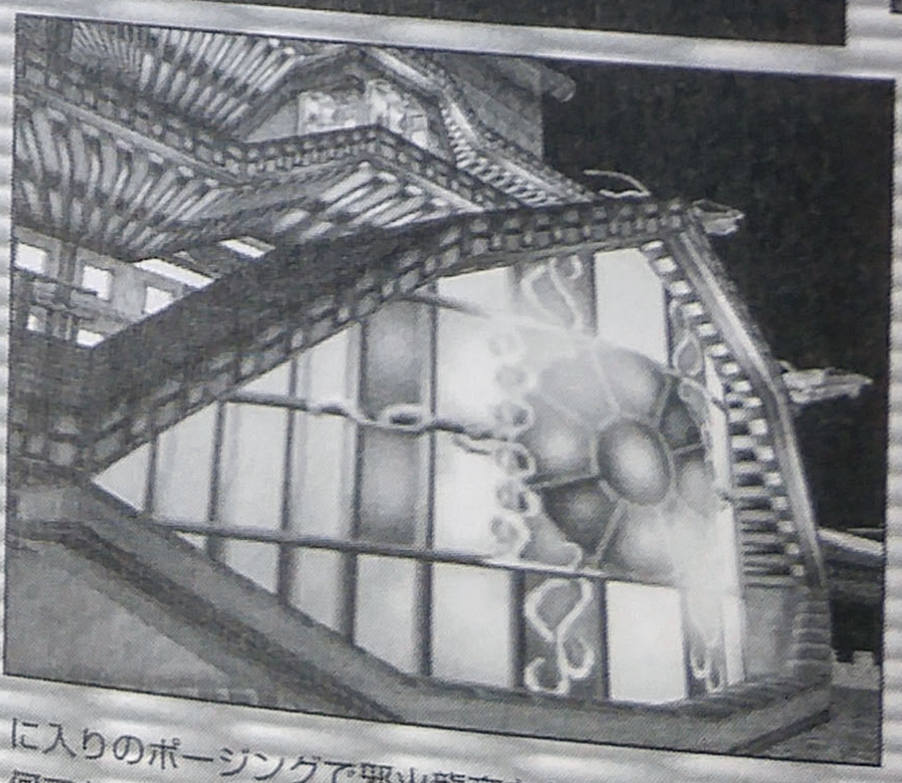
邪火龍城

般若の仮面

正面には般若の金面が飾ってあるが、これはかつて邪火龍帝が倒した巨大な鬼女の首をモデルにしているらしい。



ステンドグラス



壁面に埋め込まれたステンドグラスは、太陽の光を集めて強力な光線を放つことができる『狙悪羅霊死須手無（そおられいしすてむ）』になっているが、味方をも巻きこむおそれがあるので、使われたことがない。天守閣の上には巨大な鐘がある。この鐘は、毎日2回、10時と15時に鳴る。鐘の音は邪火龍の精力範囲すべてに及び、戦闘員たちは上下の区別なく、一斉におやつの時間に入る。またこの鐘は、邪火龍帝をたたえる意味で、週に1回、激しく連打されることになっている。このとき戦闘員たちは、ジパングの邪火龍本部の方を向き、各自お気に入りのポージングで邪火龍帝をたたえる。物忘れが激しい戦闘員も、この鐘が鳴ると本来の目的が何であるかを思い出す。天守閣付近には、3本×4方向で計12本の大砲が備え付けられている。この大砲部分のみ、水平方向に360度、ミドニンジャー3人が歯車を回すことで動く仕組みになっている。唐栗男が、画期的な戦闘員運搬法として製作したので大砲自体には攻撃の機能はない。随時、戦闘員を補給できるので便利なのだが、発射時に景気づけのため火を吹くので必ずヤケドするという欠点がある。そのため、事情をよく知らない新入りの戦闘員を除いては、大砲を使って移動することはない。実際には裏門から出て、小走りで移動する場合が多い。

6th IMPACT −NYUUGOKU−

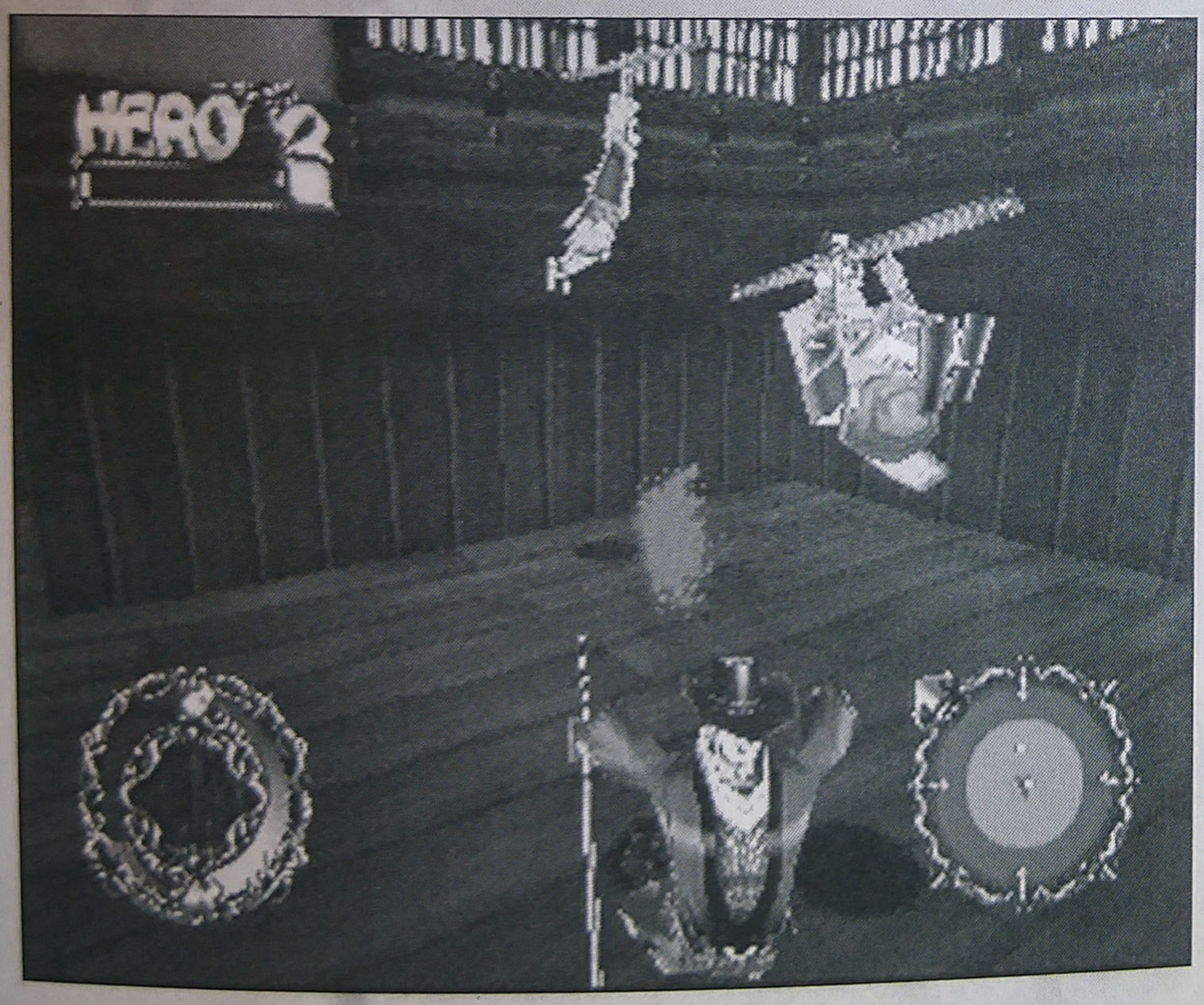
入獄

ZAN VS GEISHA

ザコもかなり強くなってきた

ついに敵の本拠地「浮世絵城」に突入！　ということで、敵さんのほうも警戒バッチリに強敵を揃えてきている。ザコ敵として登場するモモニンジャーやウシワッカなどは、ちょっとした中ボスクラスの強さで、戦い方を間違えるとかなりのダメージを受けることになるだろう。

また、敵の強さだけではなく、仕掛けのほうもイヤらしいものが用意されているのだ。この面で挙げるならウシワッカ戦の後にある4連戦だろう。なかなかの強さの敵とタイムリミットつきで連戦しなくてはならないこの戦いは、かなり辛いものになるぞ。



◀戦い方を理解していない初戦では、ウシワッカの驚異的な強さに驚ろかされるだろう。

ステージの流れ

モモニンジャー戦

パンツマン救出
○アイテム:身代わり魂
○アイテム:カミカゼ魂

ウシワッカ戦
○マシン弾

4連戦！
1戦目:ワラワラー
2戦目:ウシワッカ
3戦目:モモニンジャー
4戦目:ハラダシー
○アイテム:スシ

叩け全ボタン！漢イベント

アオニンジャー戦
〈滑車バージョン〉
○アイテム:ミサイル弾

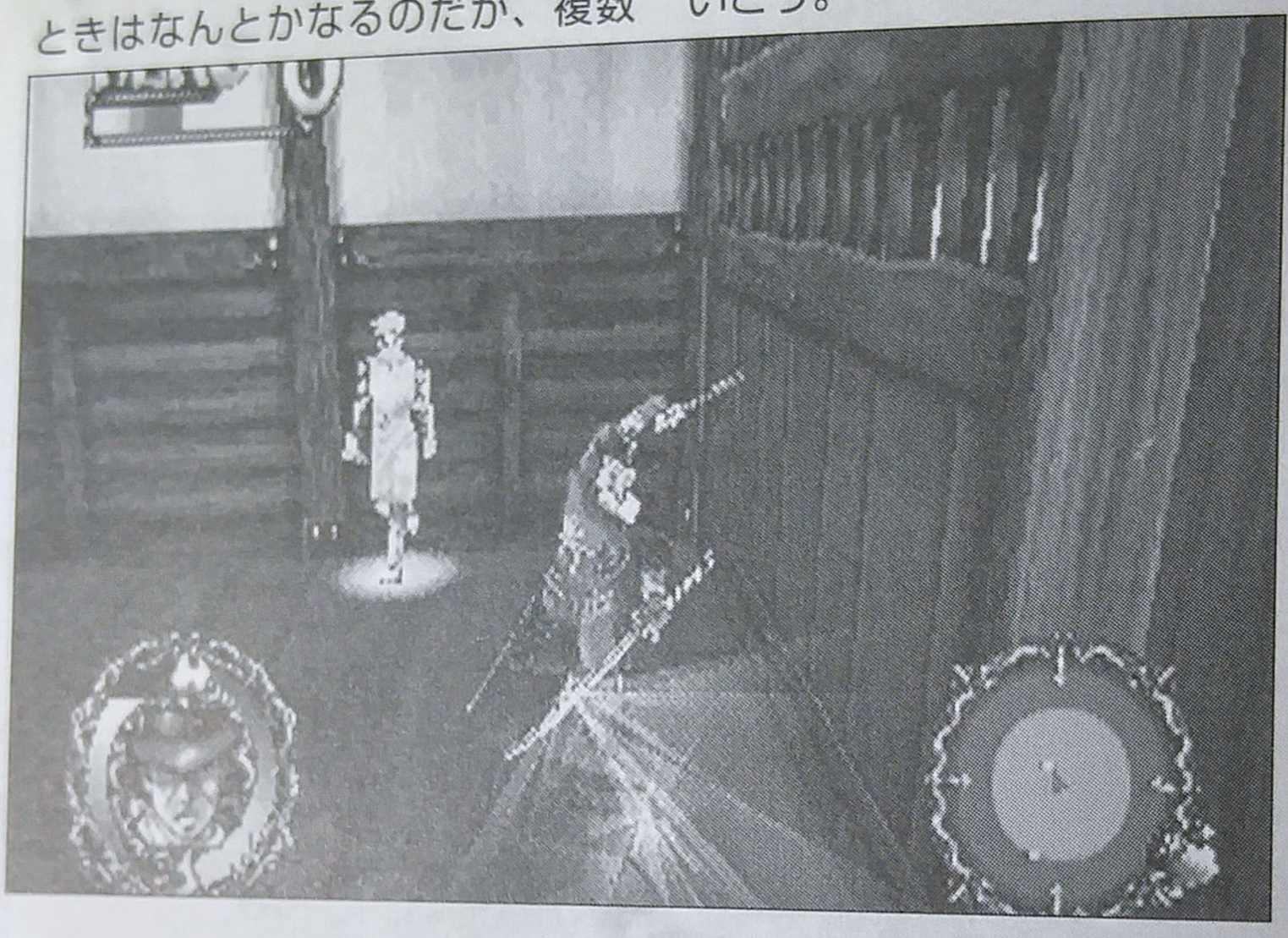
○アイテム:テンプラ

ボス:ゲイシャクィーン戦
○アイテム:グリーンティー

モモニンジャー戦

モモニンジャーのイヤらしい攻撃方法を紹介しよう。無数の短刀を水平に投げるというものと、天井に向かって投げた短刀が時間差で落ちてくるというもの。水平投げのほうは防御できるが、天井投げのほうは逃げるか無敵技で抜けるしかないのだ。これも、単体のときはなんとかなるのだが、複数で登場のときは片方を攻撃しているうちにもう片方が…といった感じで具合が悪い。

刀銃5連撃を使ってさっさと1体倒してしまおう。倒れていようがなにしようが、ロックオンしてひたすらに技を繰り出すのだ。多少のダメージは覚悟して攻撃していこう。



▲壁に追いつめて刀銃5連撃を出せば、一瞬のうちにカタがつくぞ。

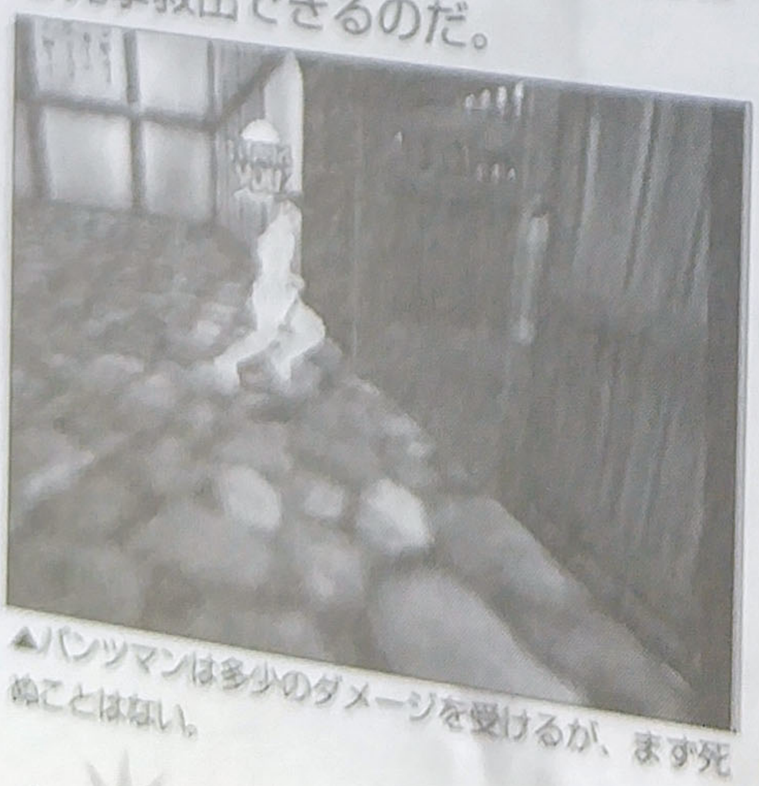
★ライフ　：75
★ヒーロー：45

モモニンジャー

ゴニンジャー軍団唯一の女性ニンジャー。短刀を使用し、踊りのようなしなやかな動きで攻撃するが、家庭的な一面もあり、邪火龍内部でも隠れファンが多い。

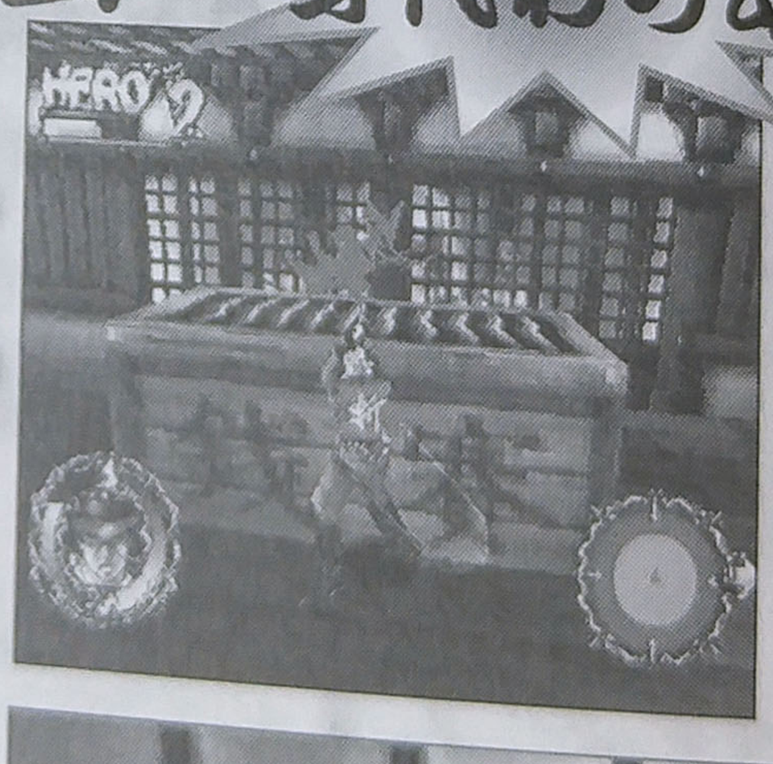
パンツマン救出

扉を開けてまず始まるのがパンツマンがワラワラーに追いかけられている…というイベント。助けることになるのだが、如何せんパンツマンが走り回るので助けにくいのだ。そこで、主人公は動かずに、ロックオンと銃を連打するといいぞ。ロックオンを1回押したら銃を2回、これを繰り返すだけで見事救出できるのだ。



▲パンツマンは多少のダメージを受けるが、まず死ぬことはない。

身代わり魂



◀さい銭箱を壊すと身代わり魂が出現するぞ。

カミカゼ魂

◀魂を手にはカミカゼ魂がある。入手しておこう。

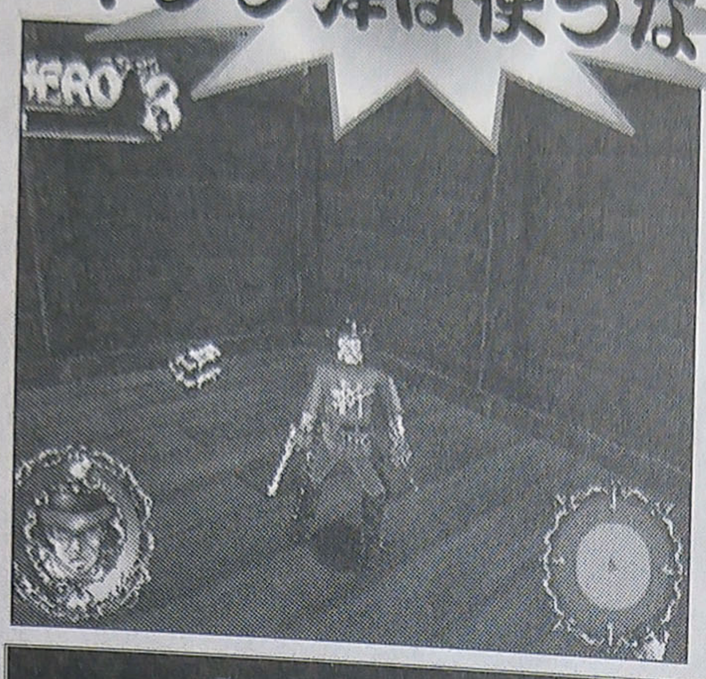
◀何も考えずにロックとショットを繰り返していても大丈夫…かな。

ウシワッカ戦

ヤリ方さえ知ってしまえば意外と簡単に倒せるウシワッカ。ロックオンした状態で、離れた位置から銃を撃ち込もう。低空飛行をした次の瞬間に突っ込んでくるぞ。

▲ウシワッカが低空飛行をしたら右or左に逃げよう。ジャンプがオススメだ。

マシン弾は使うな！



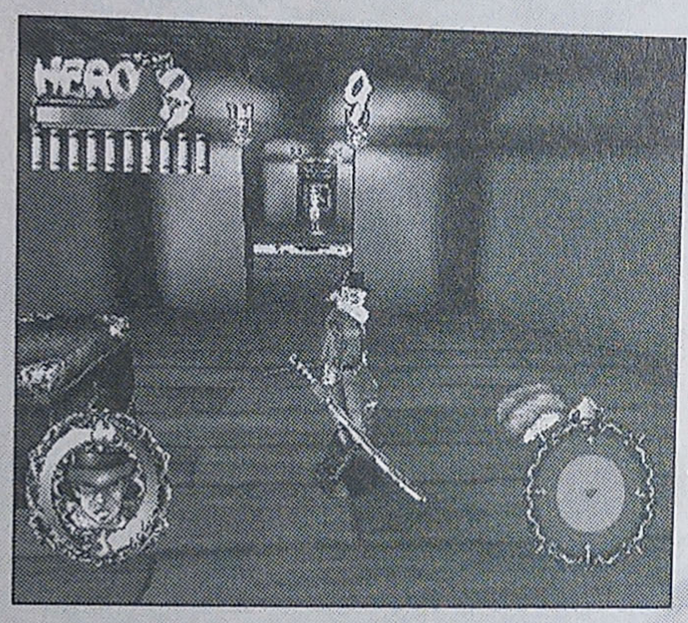
◀マシン弾は次の4連戦で使うようにしよう。

ウシワッカ

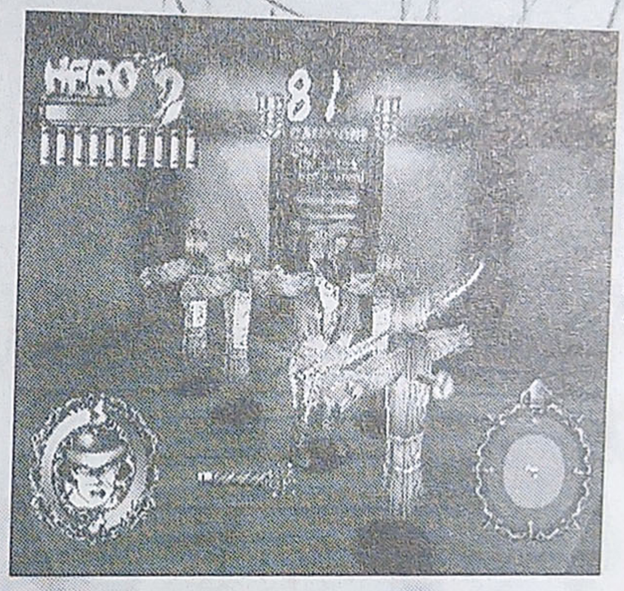
素早い身のこなしで相手を翻弄、こん棒を頭上で高速回転させヘリコプターのように宙を舞いながら移動し攻撃を行う。

4連戦！

この面最大の難関が、このザコ敵との4連戦だ。75秒以内に4種類の敵を倒すと先に進めるようになるのだが…。失敗すると10秒ずつタイムリミットが延びていくぞ。



◀スシは3部屋目にある。場所はランダムなのでとにかく箱を壊そう。



◀ハッスルタイムを発動させて時間を短縮する手もある。

1戦目：ワラワラー

刃裏剣斬を使ってまとめて倒していこう。すべて倒せば次のウシワッカのいる部屋への扉が開くのだ。

2戦目：ウシワッカ

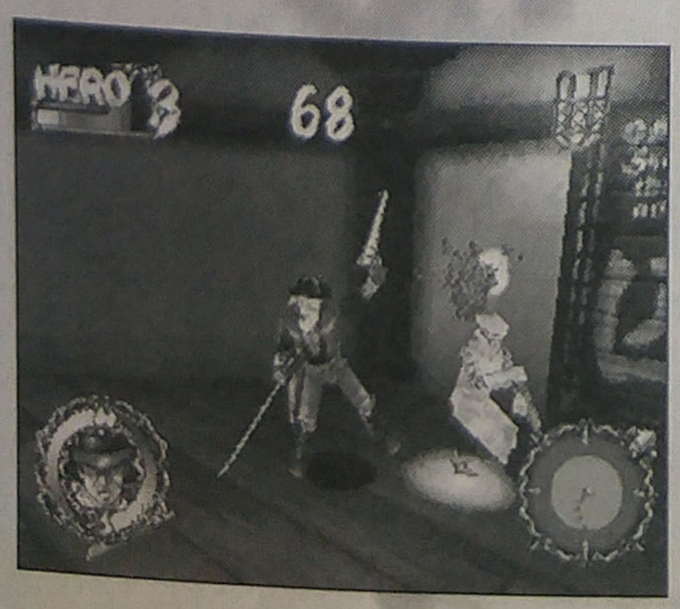
次は先ほど初登場したウシワッカと再び戦うことになる。今度は1体だけとの戦いな上に、マシン弾もまだ残っているので、意外と速く決着がつくことだろう。ウシワッカを倒したところで、60秒くらい残っていればOK。

3戦目：モモニンジャー

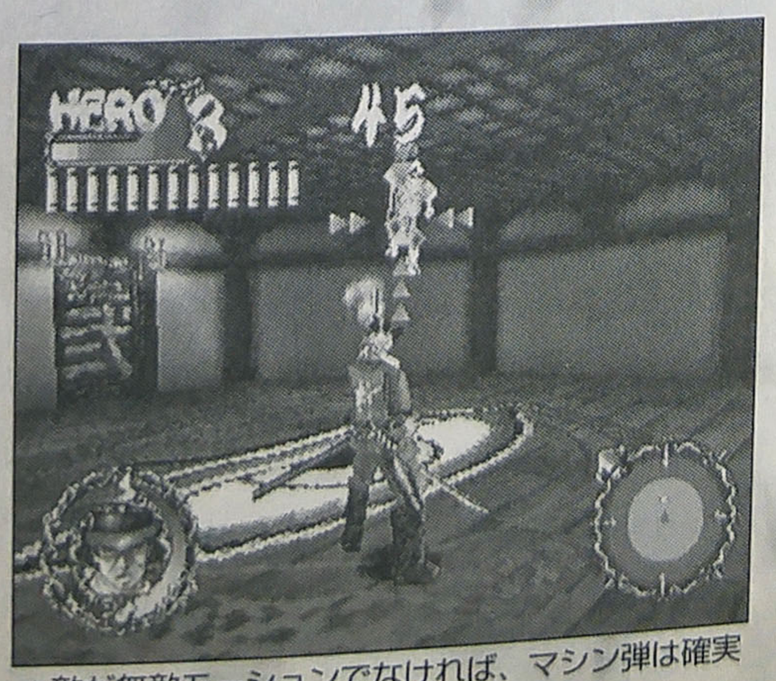
ウシワッカ戦の最後で入手したガード不能のマシン弾はここで使うようにしよう。数発撃ち込めば倒すことができるだろう。

4戦目：ハラダシー

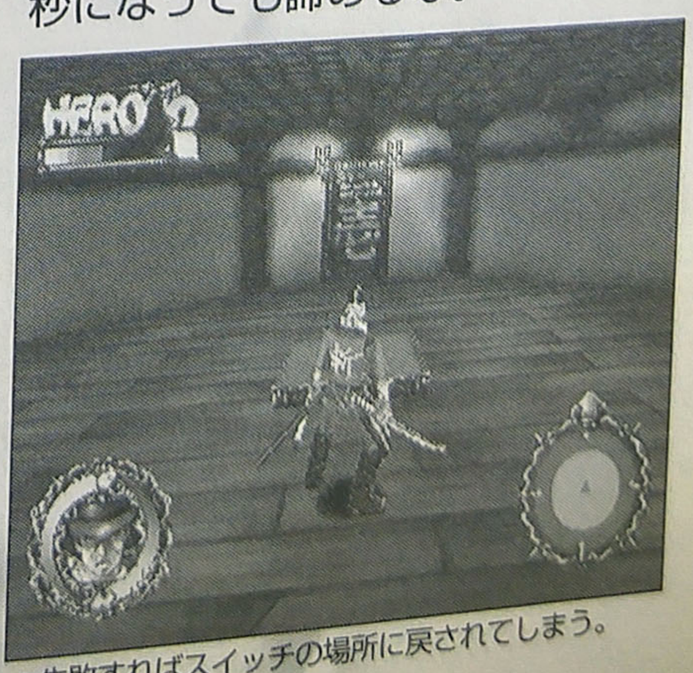
ついにハラダシー。いつも通りの倒し方でOKだが、焦って操作ミスをしないようにね。残りのマシン弾を全弾撃ち込んだら、後はハラダシーが斧を振り上げるのを待って、刃裏剣斬や刀銃5連撃を叩き込むといいだろう。最後の1秒になっても諦めるな。



◀刀銃5連撃を使って力押ししてもいいだろう。



▲敵が無敵モーションでなければ、マシン弾は確実に当たるぞ。

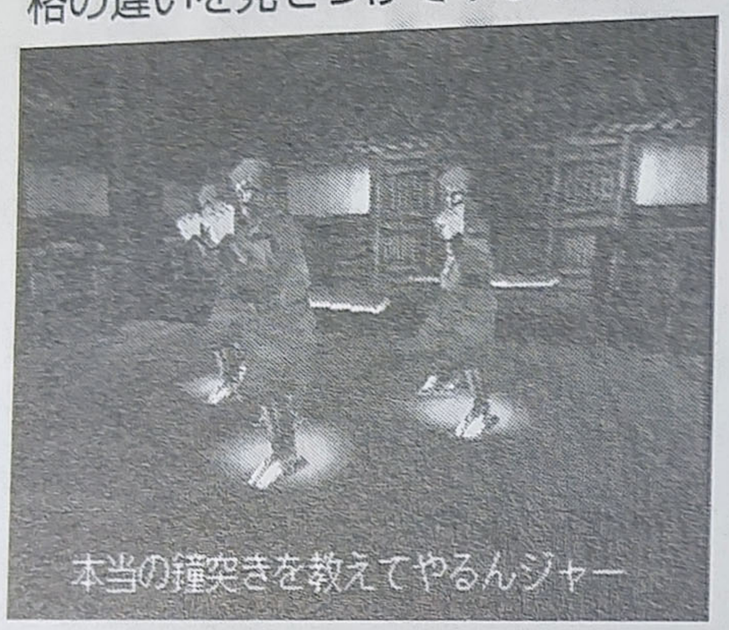


▲失敗すればスイッチの場所に戻されてしまう。

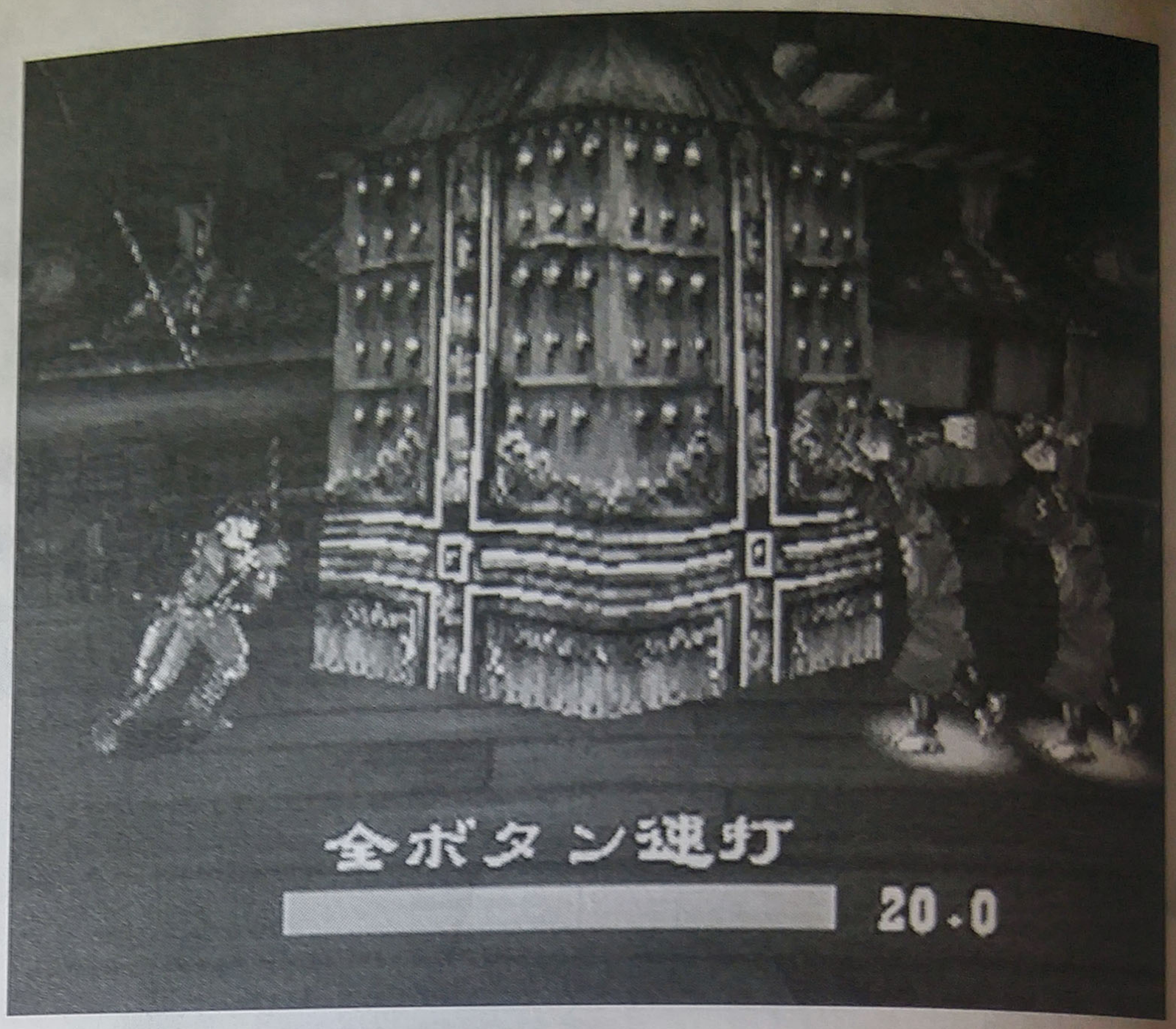
漢イベント

釣鐘

部屋に入ると何を思ったか、斬はいきなり釣鐘を叩く。神聖な釣鐘を勝手に叩かれたミドニンジャーは腹を立て、斬に「漢イベント」をしかけてくる。後はとにかく連打をするのみ。一気に押し込んで格の違いを見せつけてやろう。



▲ミドニンジャーさんは怒ってしまいましたとさ。



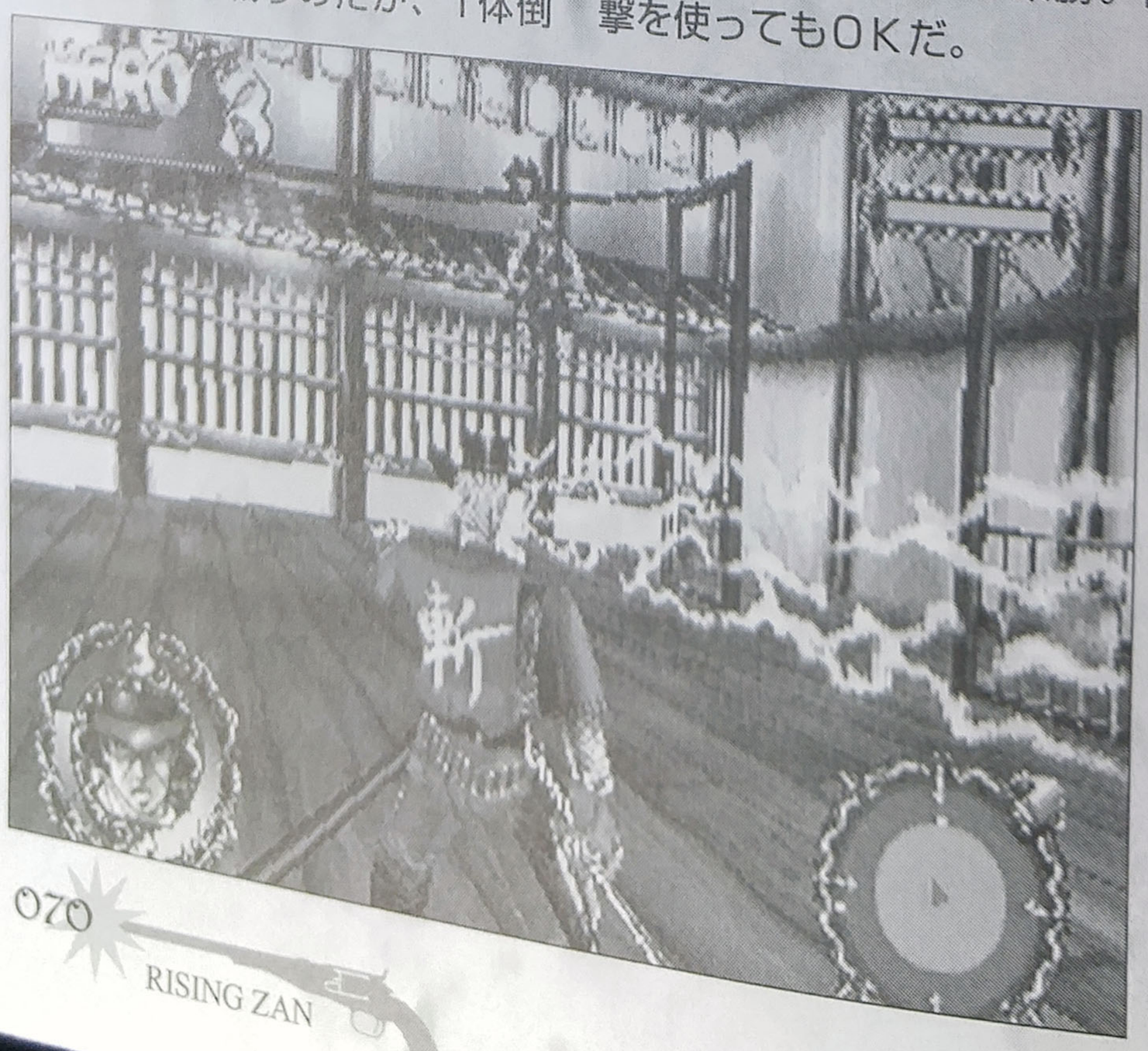
釣鐘

城の第一層に設置されている鐘。鐘突きはミドニンジャーが担当し、頭を用いて鐘を突く古来からの「渡邊式頭突き術」が今も再現されている。通常は時を告げるために一日3回鐘を突くが、ゲイシャクイーン誕生日のみ特別に108回連続で鐘を突くため、ミドニンジャーにとっては斬との闘い以上に命をかけた長い一日になる。

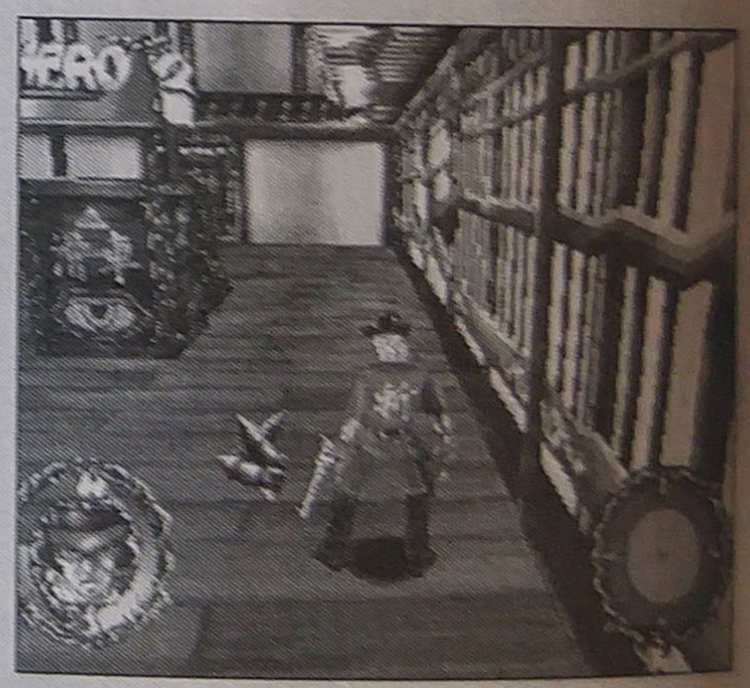
アオニンジャー戦
(滑車バージョン)

さまざまなバージョンのあるアオニンジャーだが、今回はなんと滑車バージョン。しかし、爆弾を投げることになんら変わりはない。

2体同時に戦うのだが、1体倒すと追加が用意され、トータルで4体のアオニンジャーを倒すことになる。基本的にロックオンしながら銃を撃っていれば楽勝。乱手撃を使ってもOKだ。



◀4隅どこでもいいが、反対側を向いてロックオンをしよう。爆弾攻撃はそう当たるものではないので、気にしなくてもいいだろう。



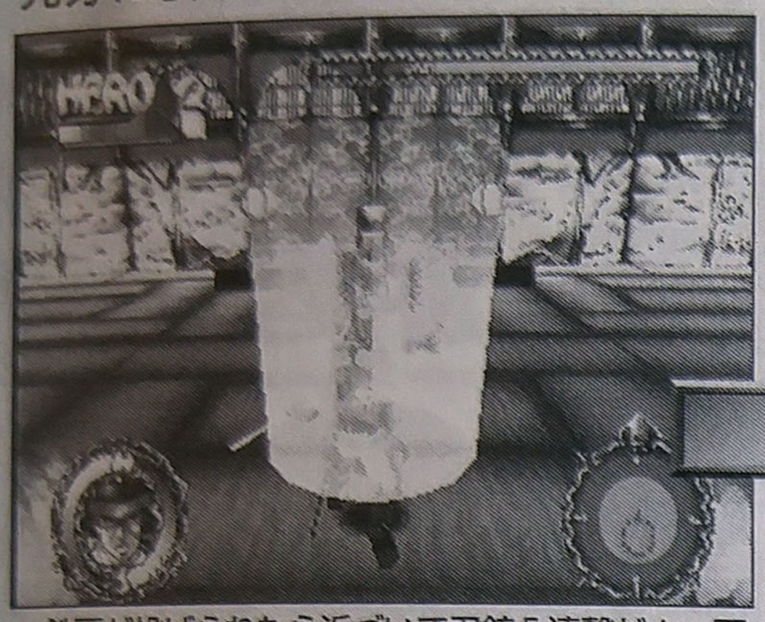
◀ミサイル弾は対ゲイシャクイーン用に使わないでおこう。

カッシャーβ

戦闘員の移動用に使われる予定で、ゲイシャステージにテスト用に置かれている。テストの結果は良好で、戦闘員の移動効率が30%ほど上昇したらしい。そればかりか、「生活に張りが出てきた」「自然にお金が貯まるようになった」などの予期せぬ効用まで報告されている。現在、アオニンジャーがテストパイロットとして使用。敵が来たときには爆弾を投げつけることで即座に戦闘モードに移ることができる。

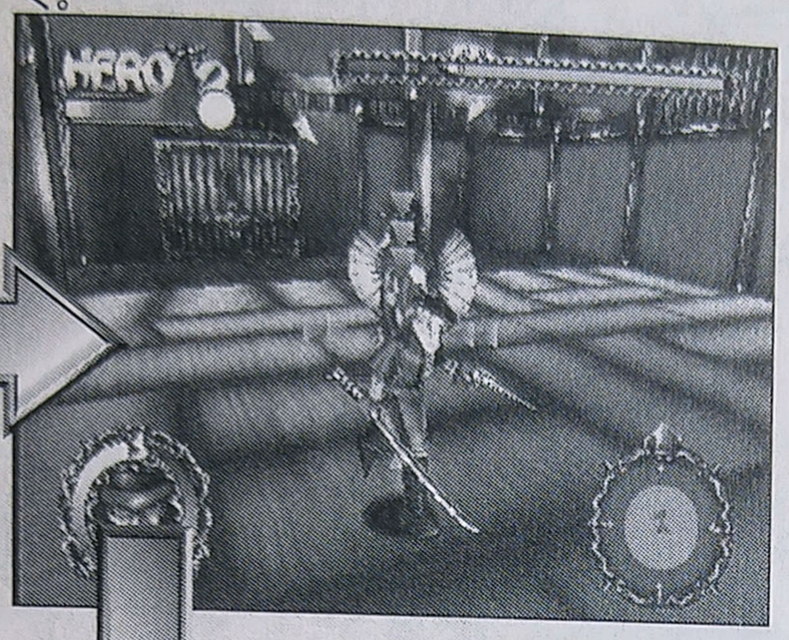
ボス：ゲイシャクイーン戦

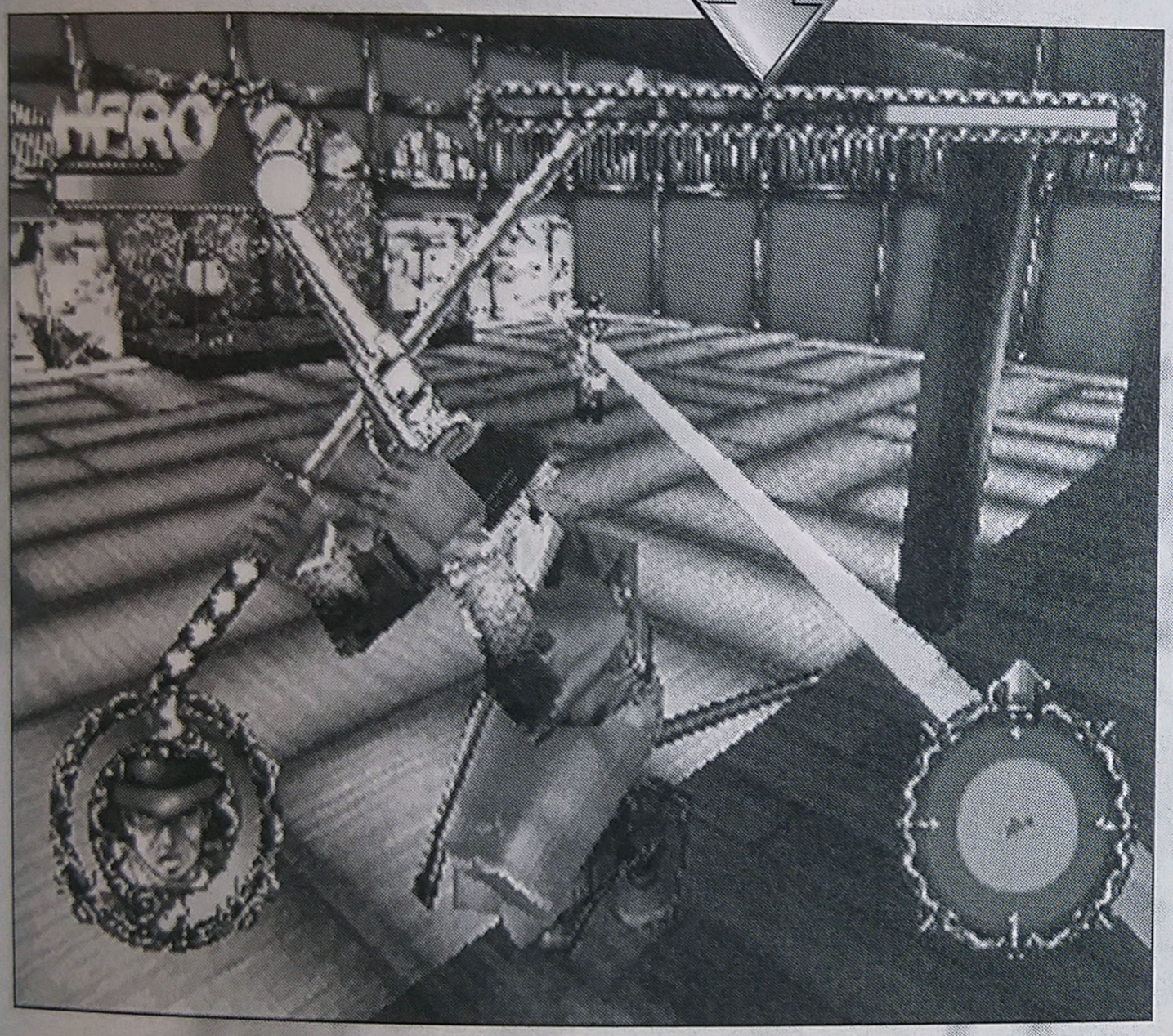
早速、倒し方といこうか。少し離れた位置でゲイシャが鉄扇を投げるのを待つ。斬を囲むように炎が放たれるが、気にせずに突っ込み刀銃５連撃を叩き込もう。次にカンザシミサイルが飛んでくるが、充分に引きつけてからゲイシャの周りを回るように走り離れよう。するとゲイシャは横なぎのレーザーを撃ってくるので、レーザーがおさまるまでジャンプしてかわしていよう。そして再び鉄扇が投げられるので、初めに戻ってこれを繰り返すのだ。



▲鉄扇が投げられたら近づいて刀銃５連撃だ！、画面端まで走っていく。

▼カンザシをかわしながら、画面端まで走っていく。





◀あとはレーザーをジャンプでかわせばOK。スピードが少しずつ速くなるのでタイミングを間違えないように。ダメージを受けたら、行燈を壊してグリーンティーを手に入れよう。

ゲイシャクイーン

邪火龍軍団唯一の女性ボス。浮世絵城第一層を受け持つ。もとセクシィガールズのリーダーだったが一身上の都合で引退。実家で花魁（おいらん）修業中のところを邪火龍にスカウトされる。鉄扇とカンザシ状のミサイルが武器。ホントは花魁でゲイシャではないのだが、邪火龍内でも花魁とゲイシャの違いを理解している者は少なく、本人も説明が面倒なので、最近はいちいち修正するのをやめている。

突撃インタビュー→私と斬「ゲイシャクィーン編」

編集部（以下　編）　ここのコーナーでは、このゲームの主人公・斬に対するみなさんのお気持ちをお聞きしているのですが、ゲイシャクイーンさんから見た斬、というのは、

ゲイシャクイーン（以下　ゲ）　まったく図々しいわよね。自分で自分のこと「スーパーウルトラセクシィヒーロー」なんて言っちゃって。普通、そういうこと自分で言ったりしないでしょ～。

編　そうですね…。

ゲ　慎ましさのかけらも見あたらないわね。

編　斬はセクシィでは無い、と。

ゲ　当然でしょ。この世でセクシィなのは、唯一私だけよ。

編　じゃ、やっぱり斬は憎いんですか？敵でもあるし。

ゲ　当然でしょ、と言いたいところなんだけど～。実はちょっといいかな～なんて思ってないこともないのよね。

編　はぁ？はっきり言っちゃうと「いい」んですか？

ゲ　ま、ちょっとね。ほら、私たち邪火龍団には「セクシィ」な男がいないじゃない？だから敵だけどああいった男にはちょっと期待しちゃうのよ。

編　期待ってなにを期待してるんですか？

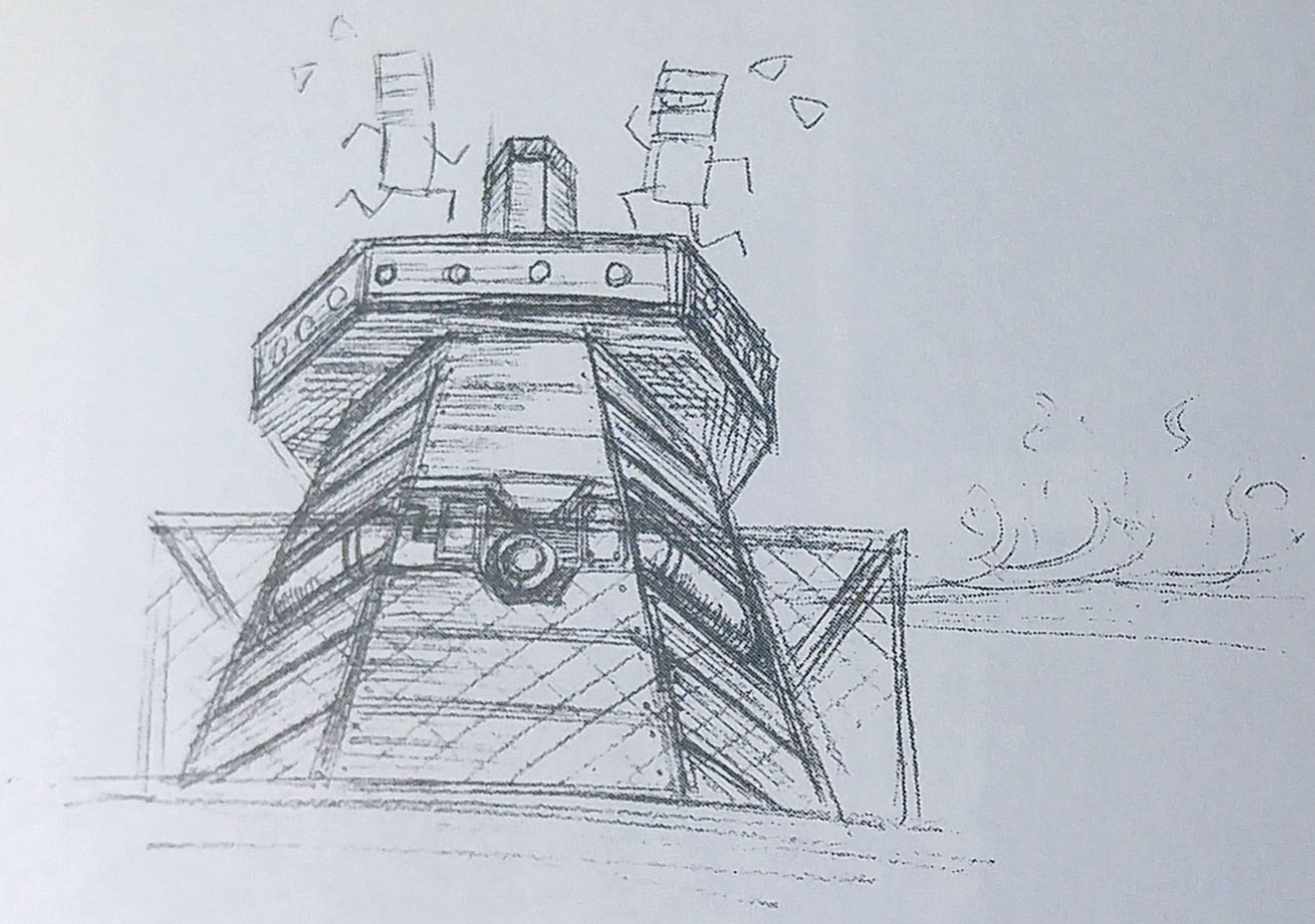
ゲ　バカ～！。もう、そんなこと私の口から言わせないでよ！　**ゴスッ！！**

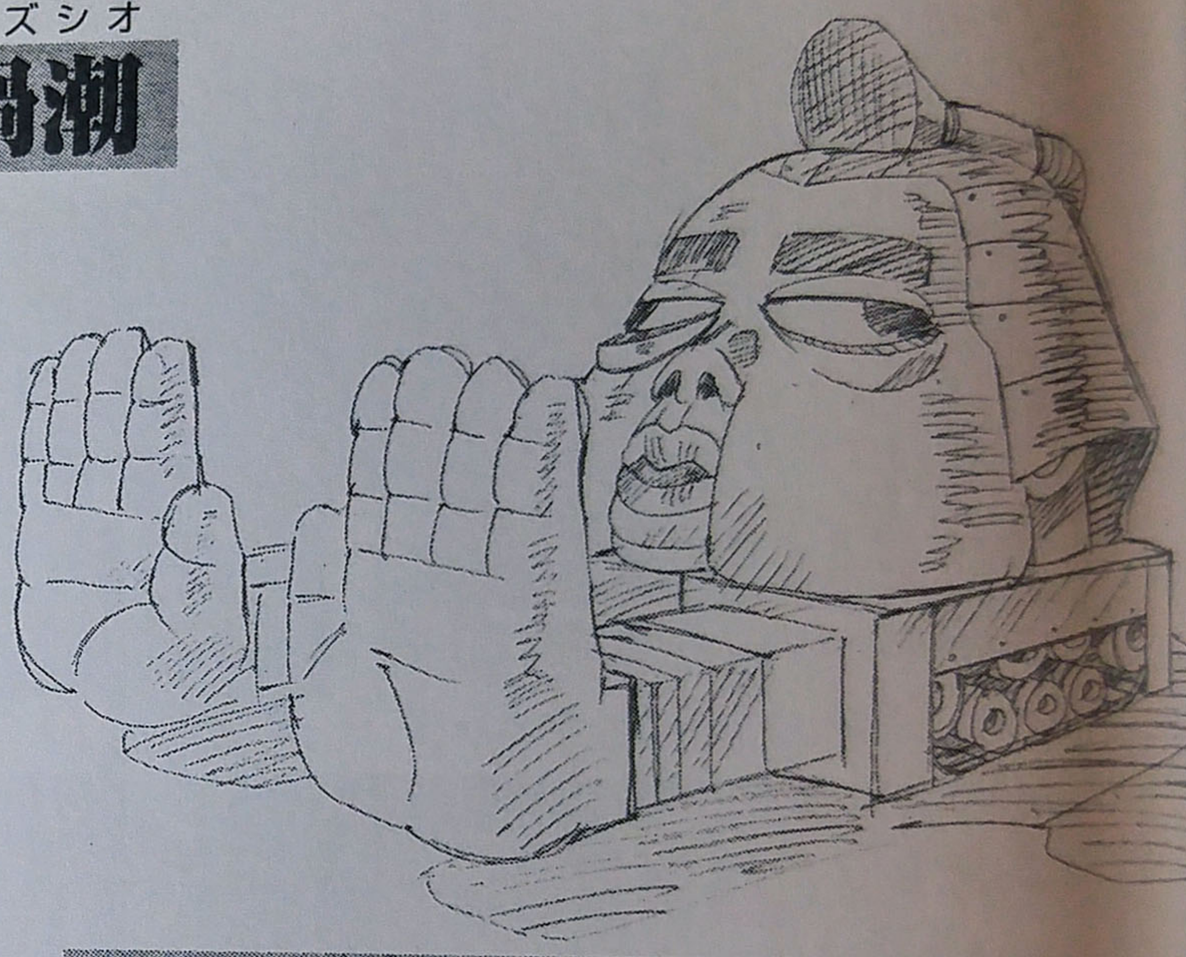
編　ぐは～！！どうもすいませんでした(絶命)。

RISING ZAN THE SAMURAI GUNMAN 設定資料集 Materials3: カラクリ編

ちょっとおかしなカラクリ達。画面で見るよりも、こういったイラストで見たほうが、より一層そのキャラクターの個性が際立っておもしろい。ハリテノ山の表情ははかなりヤバイ、強力なバカ面だ。

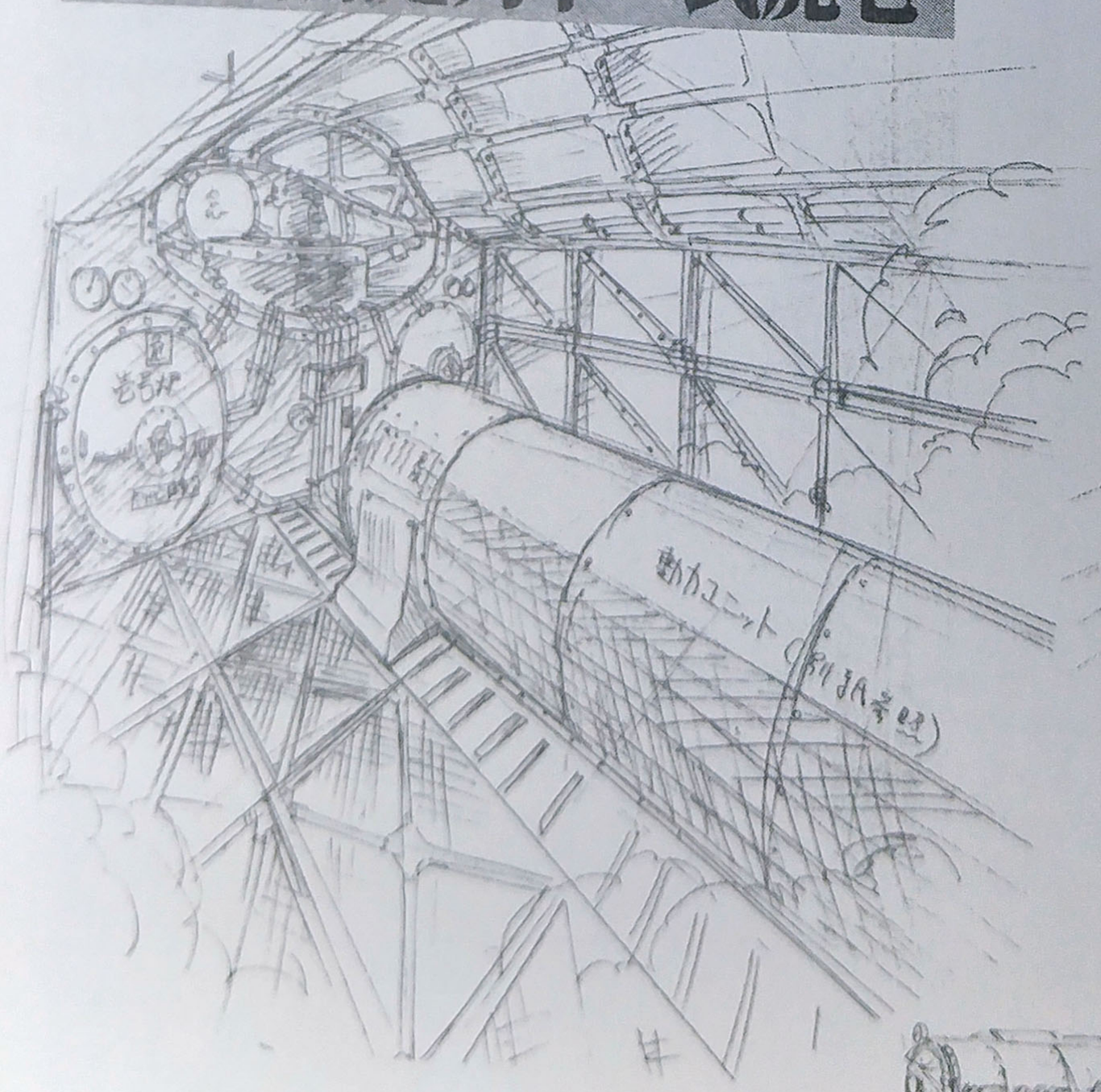
回転炎熱式痩身美顔装置　渦潮（ウズシオ）

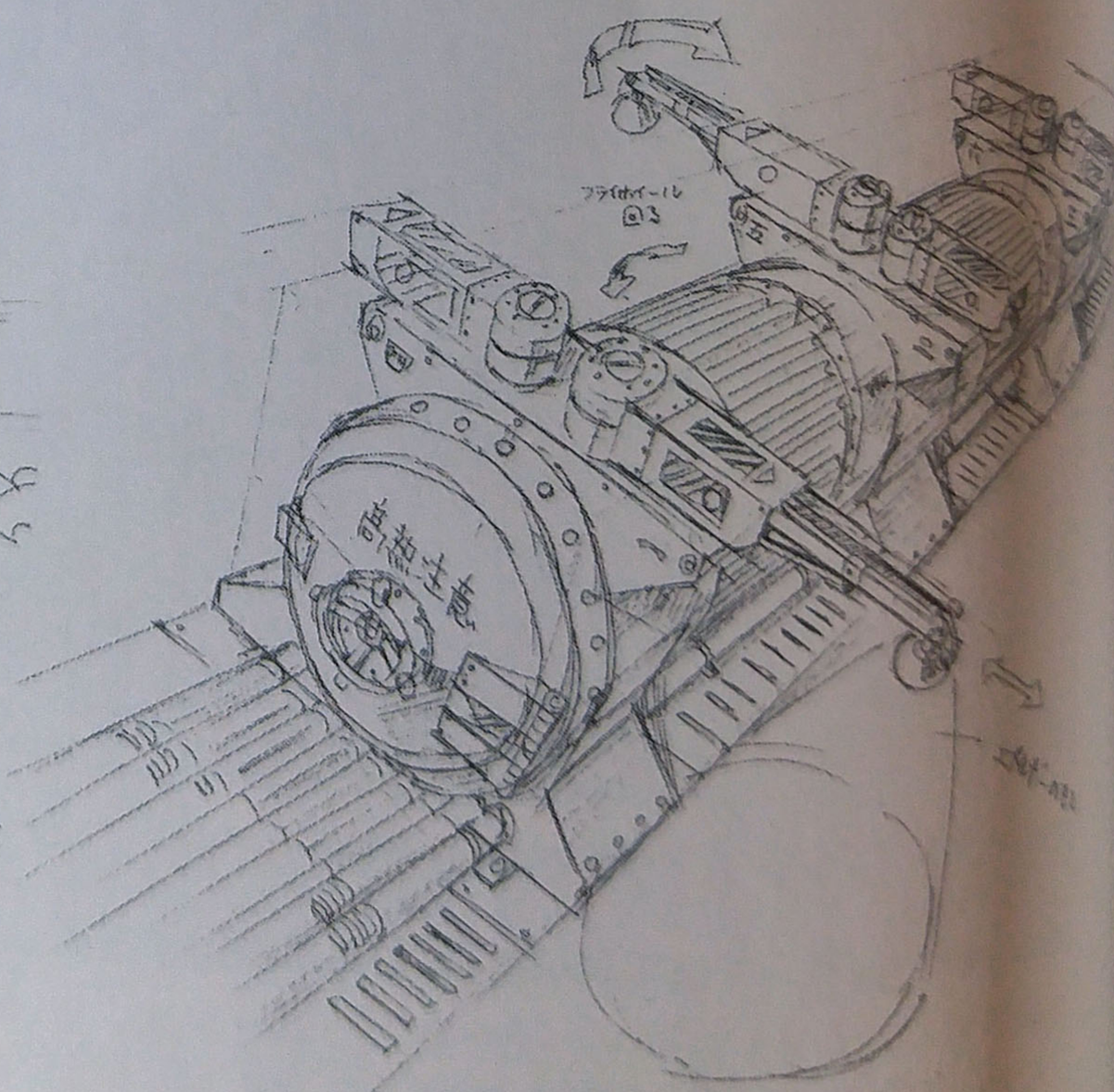


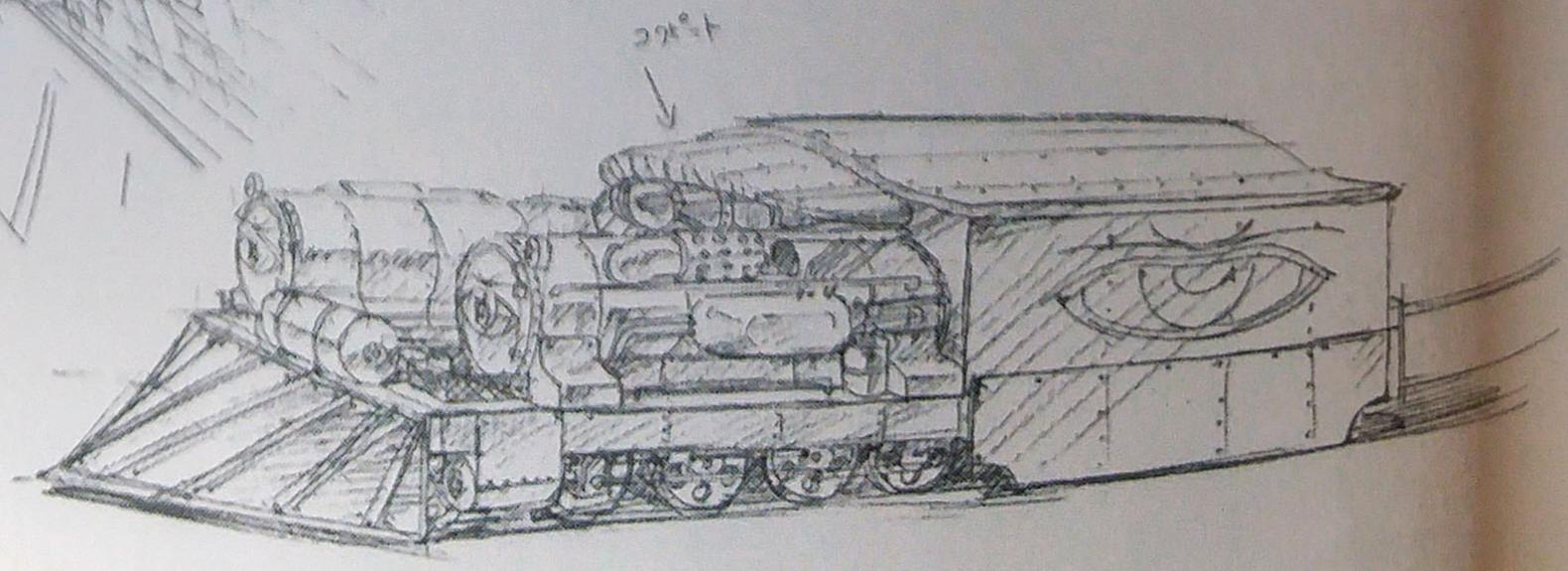


ハリテノ山

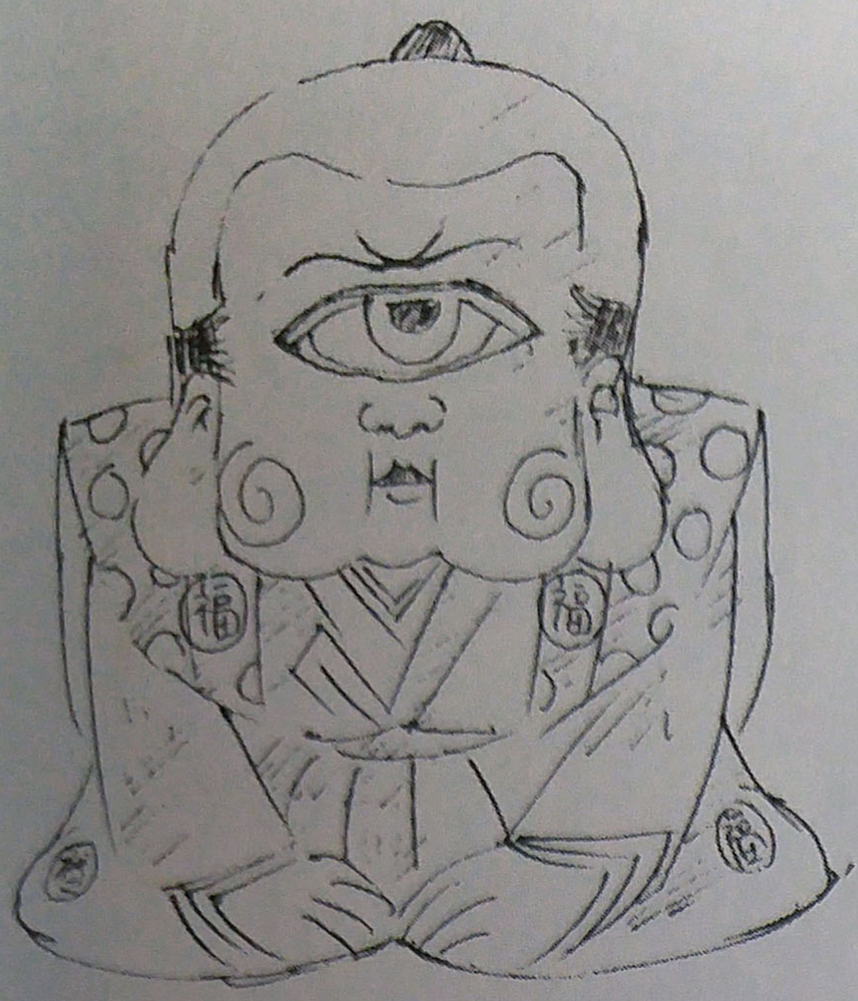
多目的爆走列車　弐虎壱（ニコイチ）



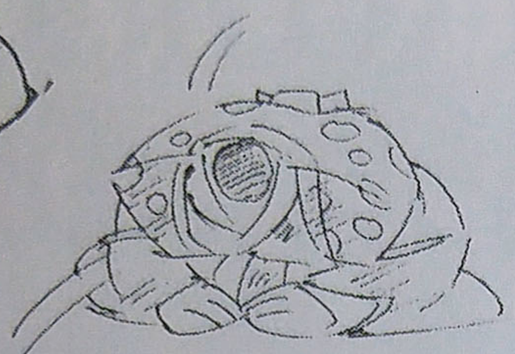


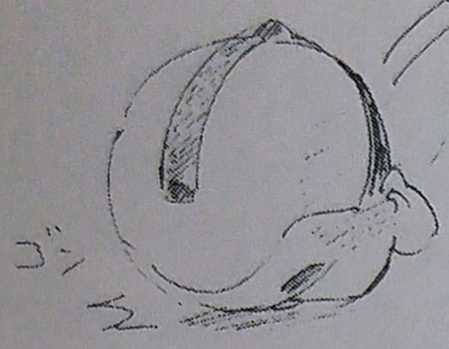


フクスケダー

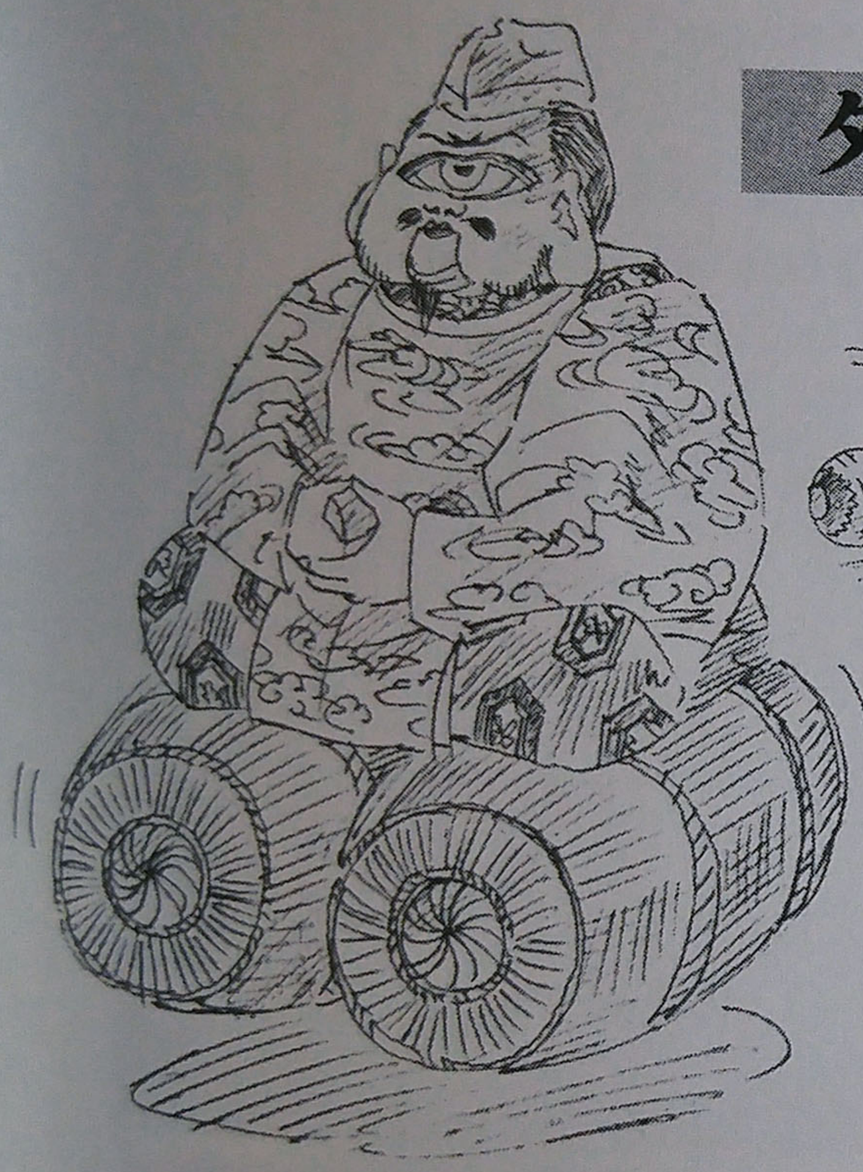


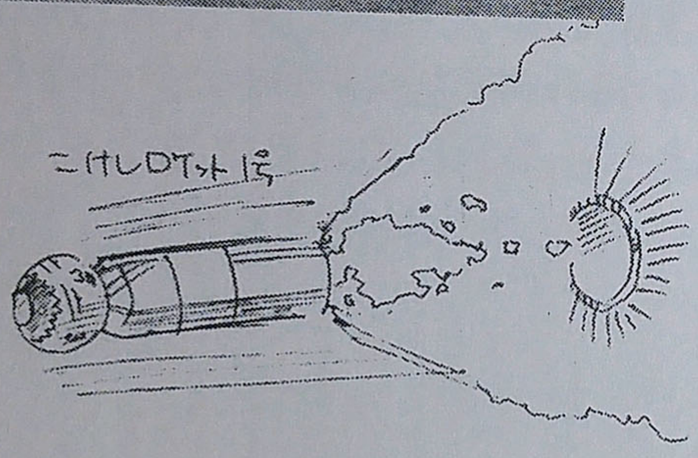
ネコピッチャー

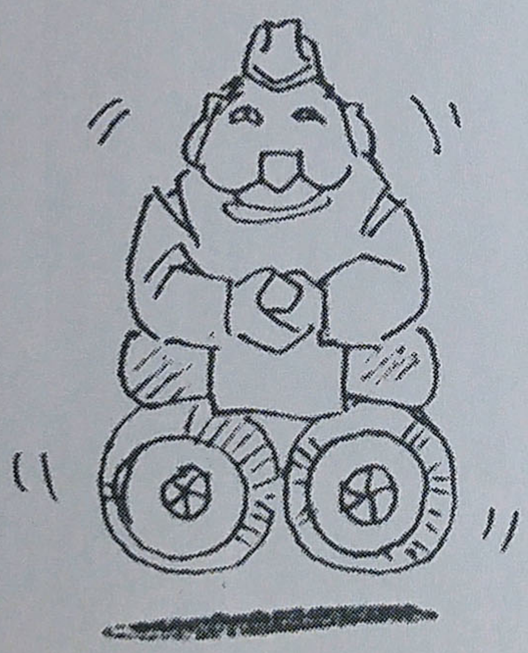




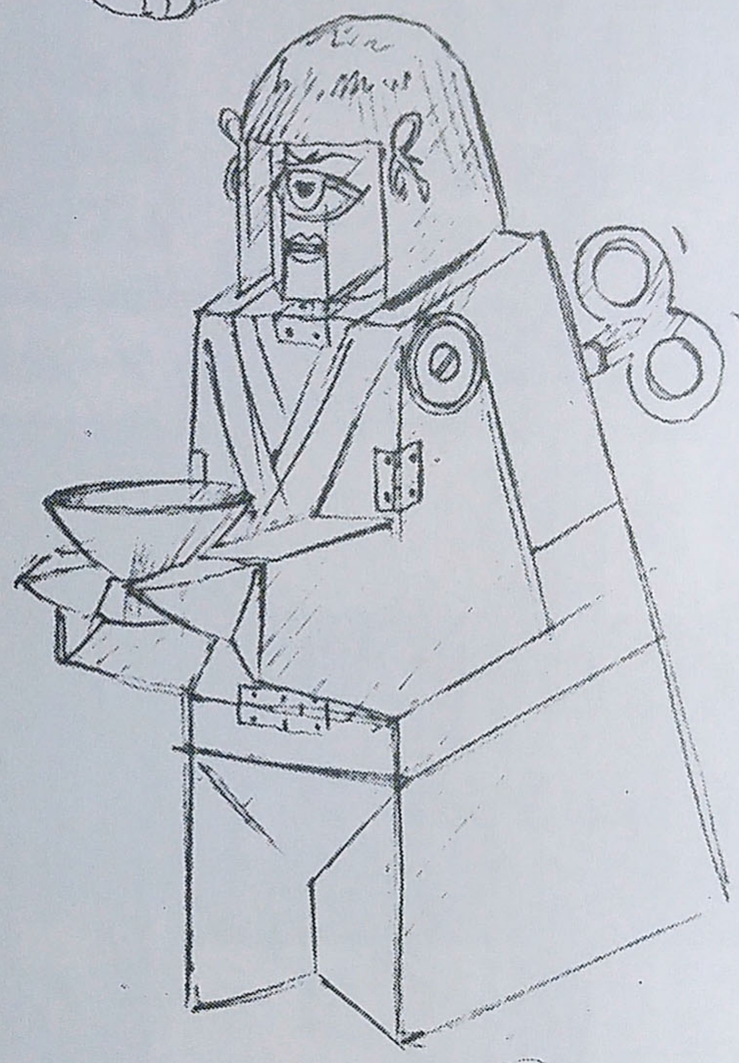
ダイコクテン

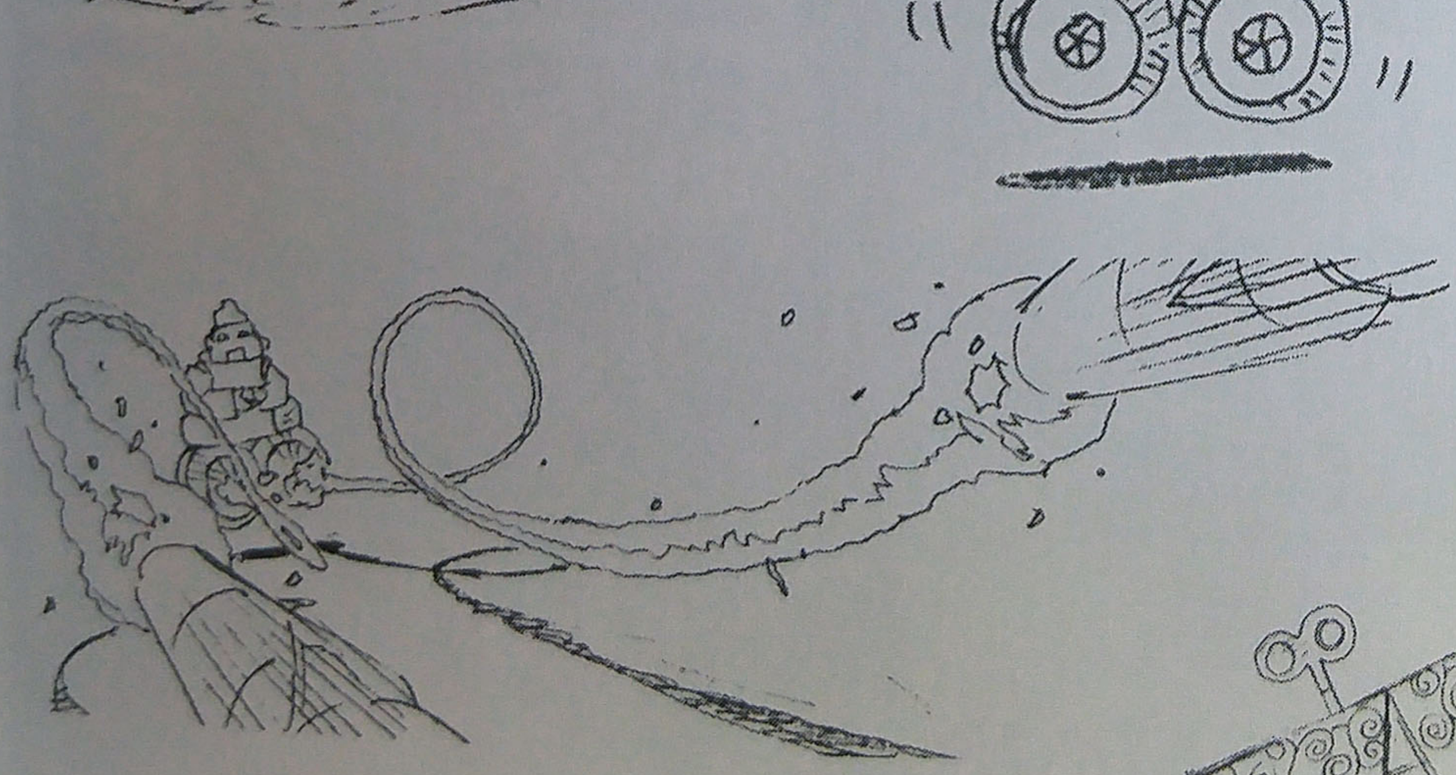


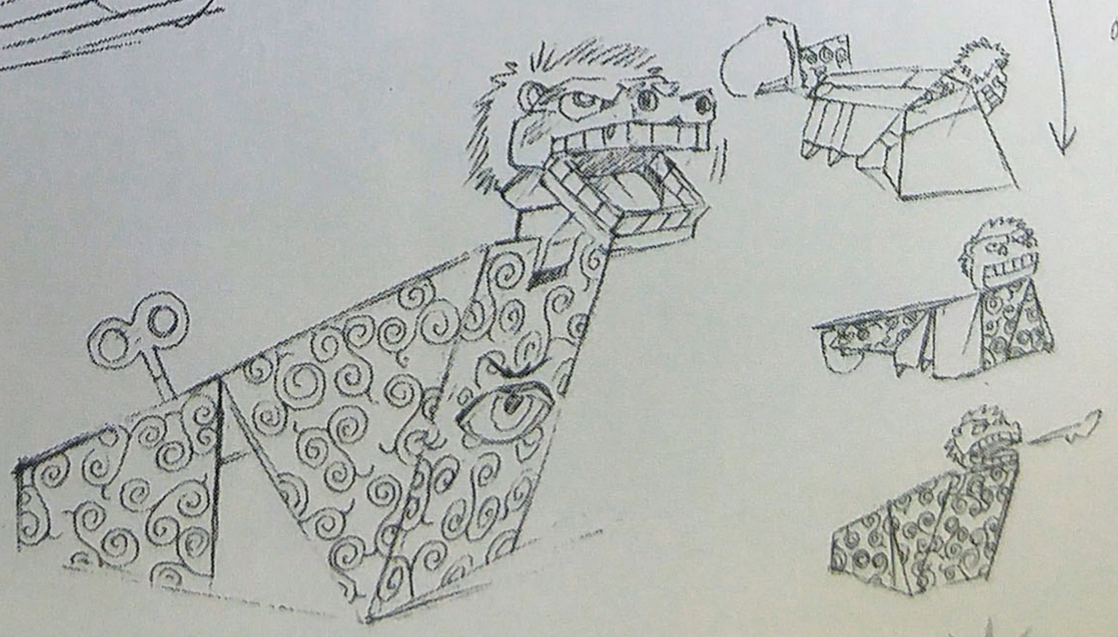




チャーハコビン







7th IMPACT —KARAKURI—

機工巧

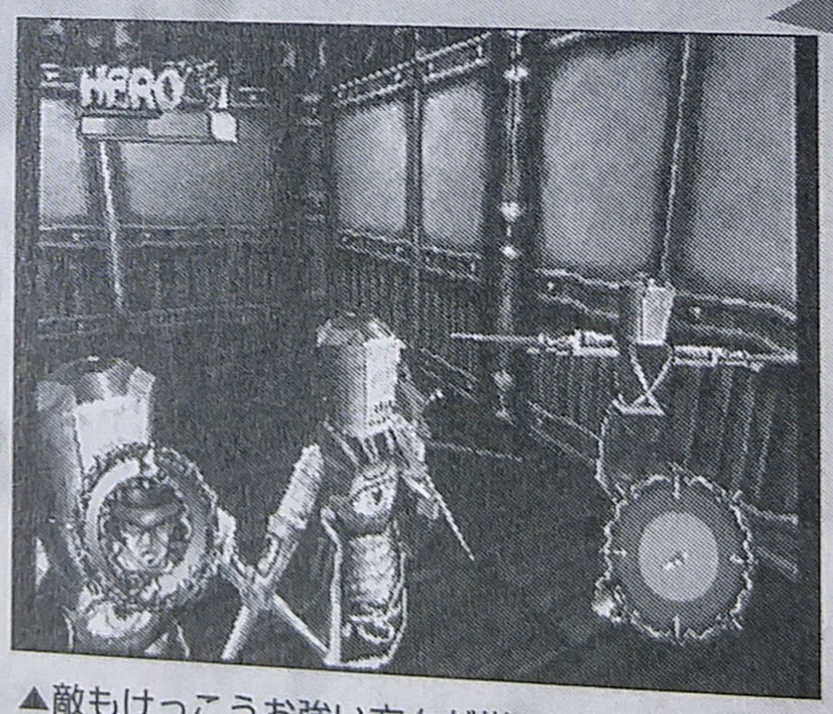
—MECHANICALWORK GRUDGE—

仕掛けいっぱい夢いっぱい、もうお腹いっぱい

叩け全ボタン！漢イベント

この面は特にイベントが多い。唐栗男が納める階層だからしかたないのかもしれないが、もうお腹いっぱいといった感じ…。と、普通ならそうなるのだろうが、この面のイベント群は個々に変化に富んでいてプレイしていて飽きを感じさせない。しかも、どのイベントも通常のキャラクター操作をベースとしているので、違和感なくイベントに参加することができるのだ。

ちなみに、このステージで高位ヒーローレベルを目指すなら、もちろんこれらのイベントを早く終わらせることを考えなくてはならない。反射神経やリズムを要するイベントが多いので、これらの能力が低い…という人はかなりの反復練習をしなくてはならないかもしれない。



▲敵もけっこうお強い方々が揃ってらっしゃいます。写真はコムゾウ。

操作系に変化なし

▲刀をバット感覚で振るのだ。しかし、刀の腹で叩いて大丈夫？

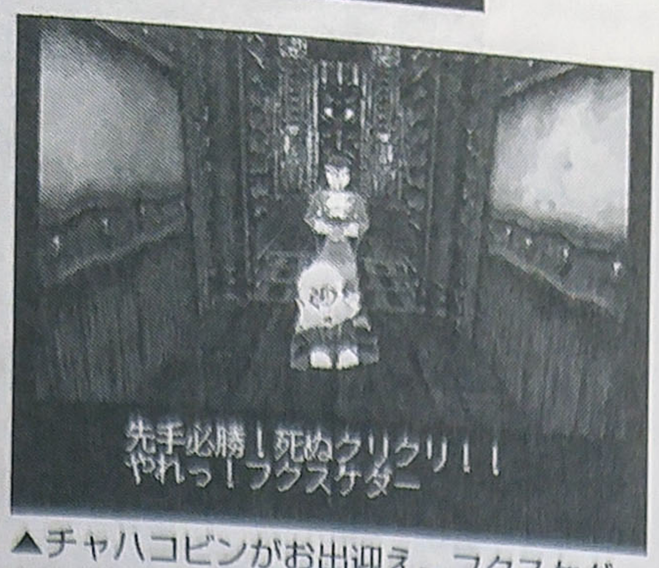
ステージの流れ

叩け全ボタン！漢イベント
↓
チャハコビン戦1
↓
ダイコクテン戦
○アイテム：テンプラ
○アイテム：カミカゼ魂
↓
コムゾウ戦
○アイテム：テンプラ
↓
パンツマン救出
鋼死宴（こうしえん）＆マトアテー
↓
チャハコビン戦2
○アイテム：グリーンティー
↓
揃えろ「777」
邪尖龍数路戸（ジャックルスロット）
↓
ボス：ナグルン改戦

漢イベント

フクスケダー

面の頭からいきなりイベント発生。しかも漢イベント！　最初からゲージ左端ぎりぎりな上に時間も少ないので、本気を出していかないと痛い目をみることになる。最後の最後で回復アイテムを山ほどゲットできるので、多少のダメージはOKだけど、そこに行くまでにやられてしまう可能性も充分にあるので、できるだけダメージを受けないに越したことはないぞ。

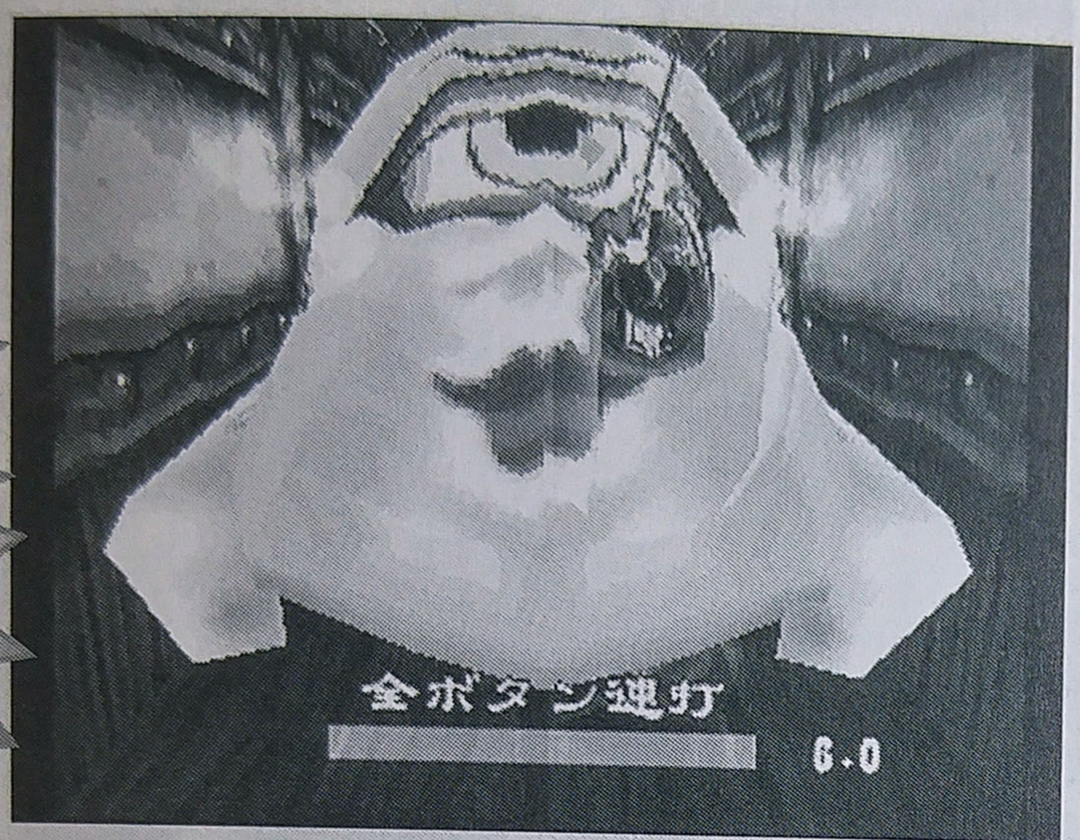


▲チャハコビンがお出迎え。フクスケダーをけしかけてくるぞ。

フクスケダー

取り外し可能の巨大な頭を回転させ、攻撃してくる。下着は常に新品。かつては量産されていて、数十体あれば、1つの町をわずか10分で壊滅させることができたのだが、奪うべき金塊をも土に還してしまうため、使用されなくなってしまった。現在は、一体のみ残っており、チャハコビンの従順な部下として、狭い通路で真価を発揮している。

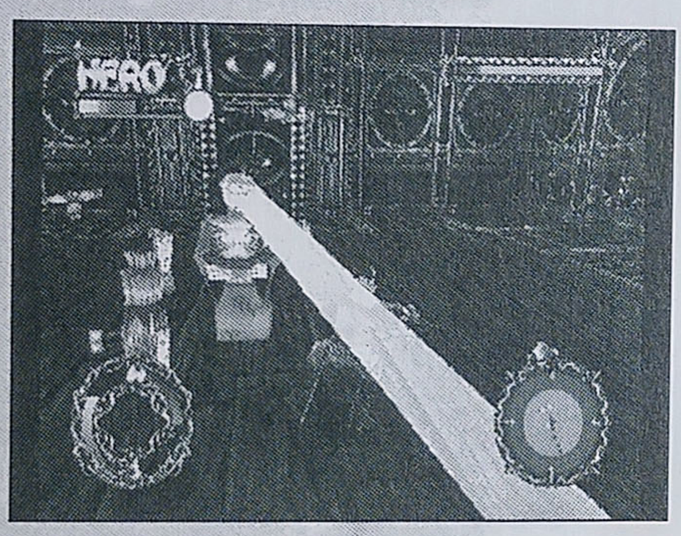
オマエでかすぎ

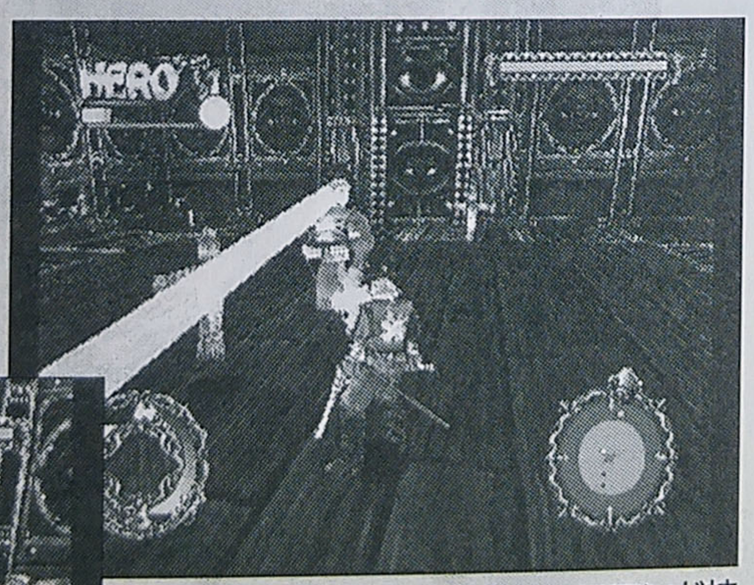


◀動き出したらいきなり大きくなるフクスケダー。連打で応戦だ！

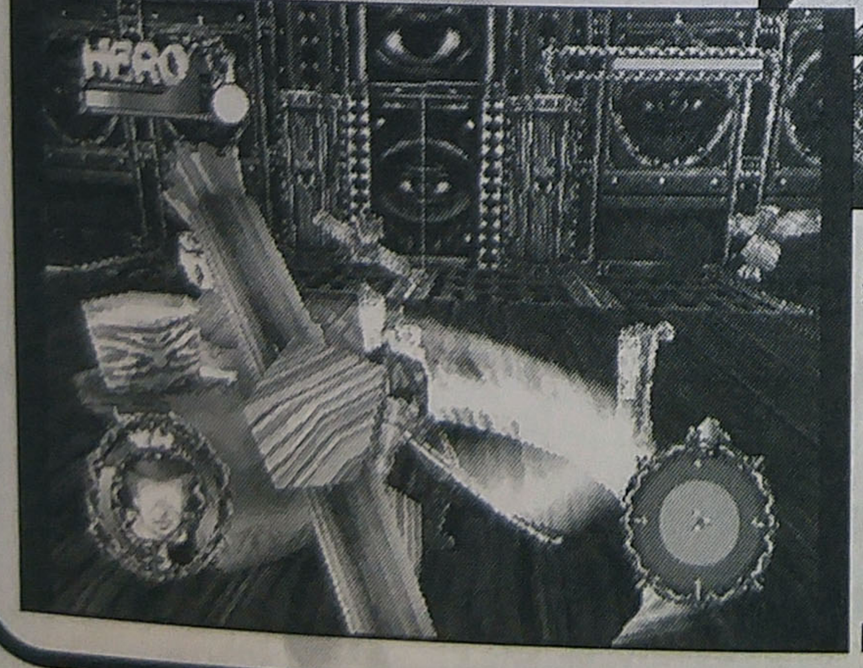
チャハコビン戦

近距離では吹き飛ばし攻撃、中～遠距離ではレーザーを使って攻撃をしてくるが、刃裏剣斬で一気に大ダメージを与えられるので、周りにいるワラワラー共々まとめて倒してしまおう。近づきすぎると吹き飛ばしに当たってしまうので、間合いに気を付けるようにね。

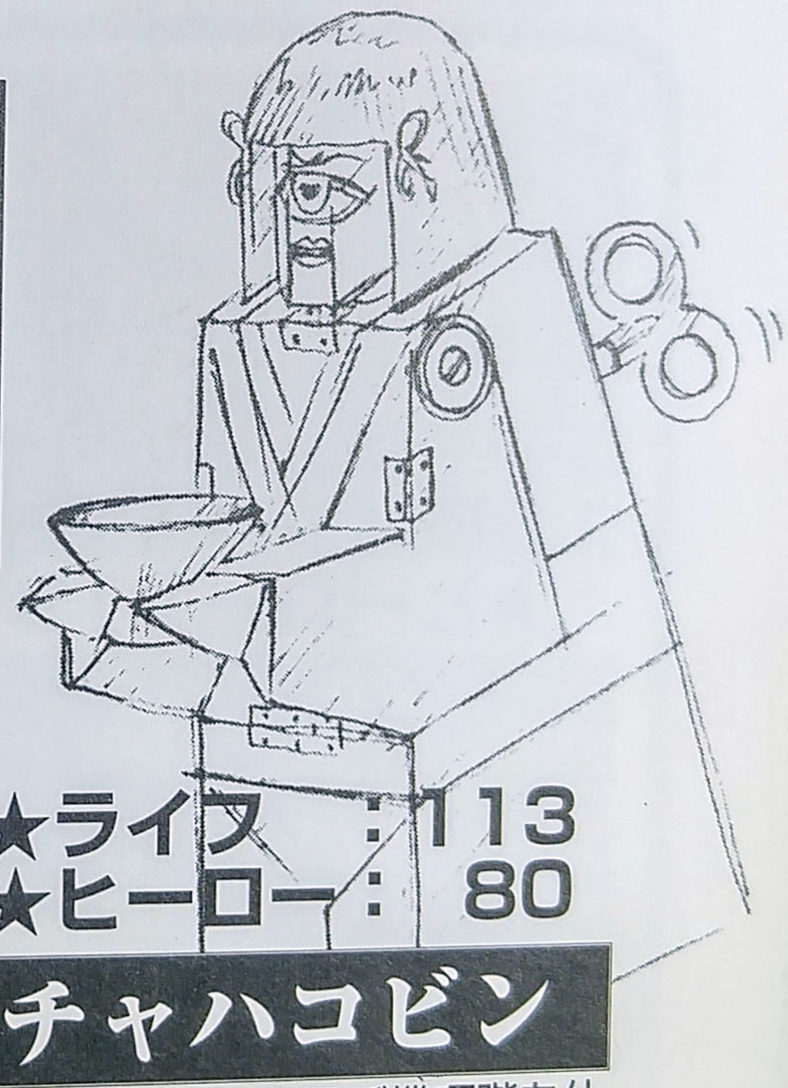




▲レーザ攻撃はちょっと痛い。コマンド技発動中ならダメージは受けない。



◀ワラワラーもまとめて倒してしまおう。間合いはこのくらいかな。

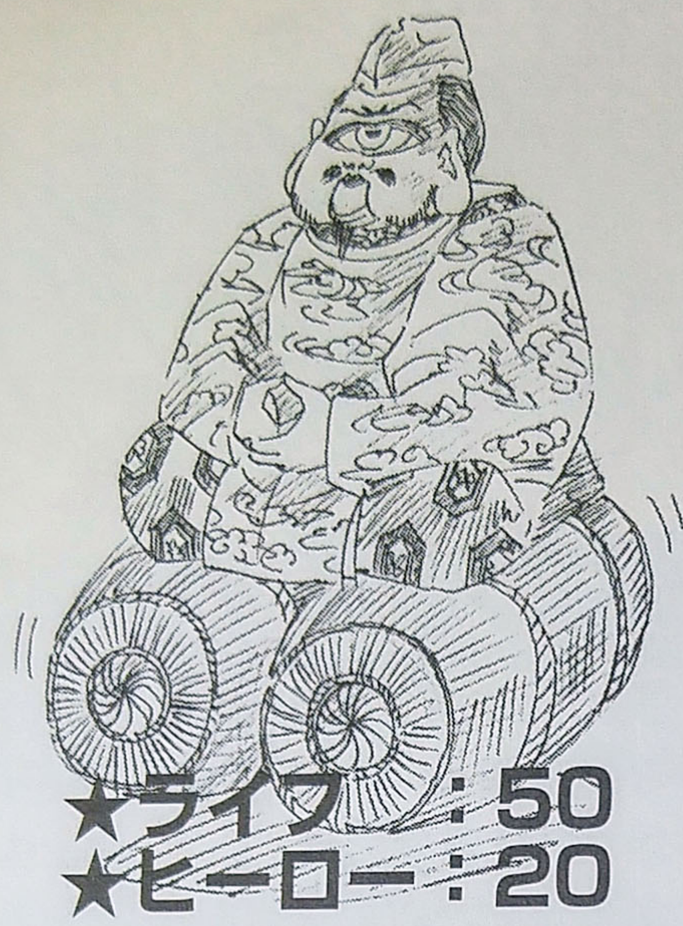


★ライフ　：113
★ヒーロー：80

チャハコビン

唐栗男の世話焼き及び機巧階を仕切るベタベタの機巧人形。目から閃光粒子集束光線を出し全てを焼き尽くす人形型と、口から火玉を吐きながら狂い舞する死死舞型の２種類の形体を持つ。特に怒りで死死舞に変化した時の攻撃は通常の舞の３倍で火玉を吐き、より赤くなるという。

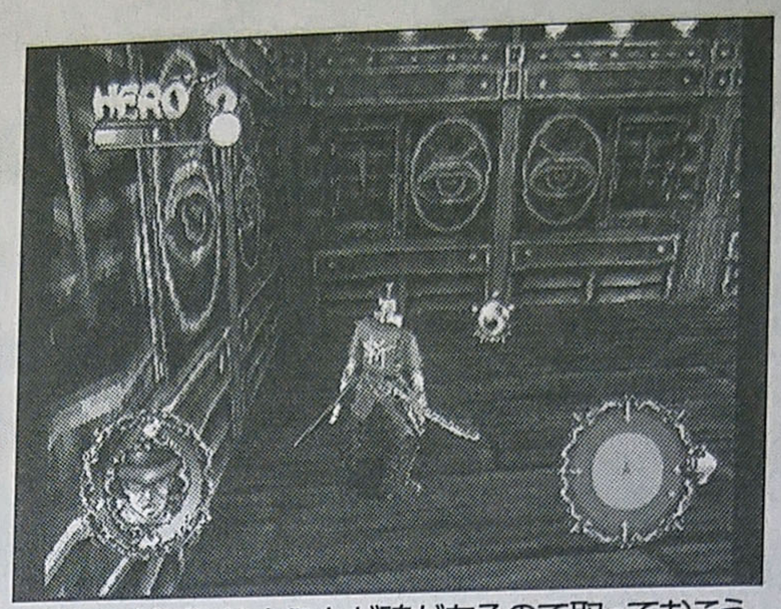
ダイコクテン戦



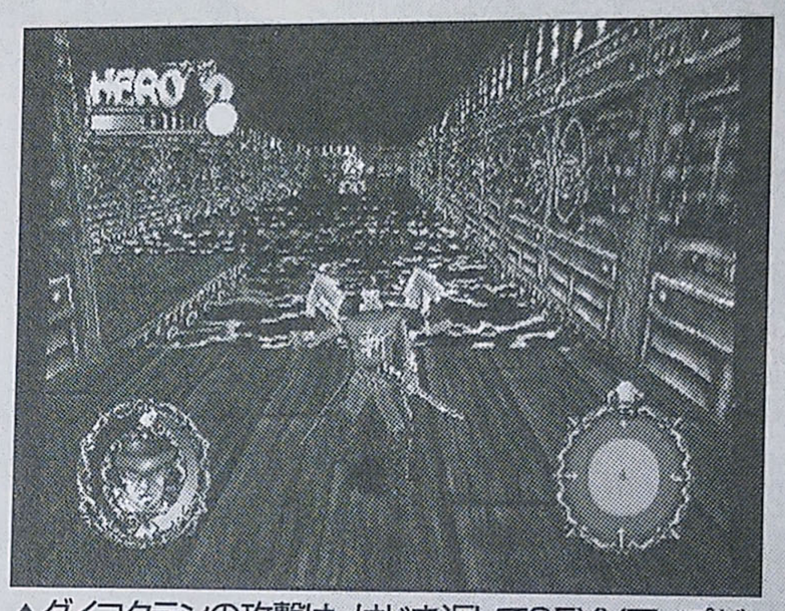
★ライフ：50
★ヒーロー：20

ダイコクテン

捕まえた町人をいたぶる浮世絵城娯楽室の番人。物陰から攻撃してくるニョキニョキアタックを得意としている。



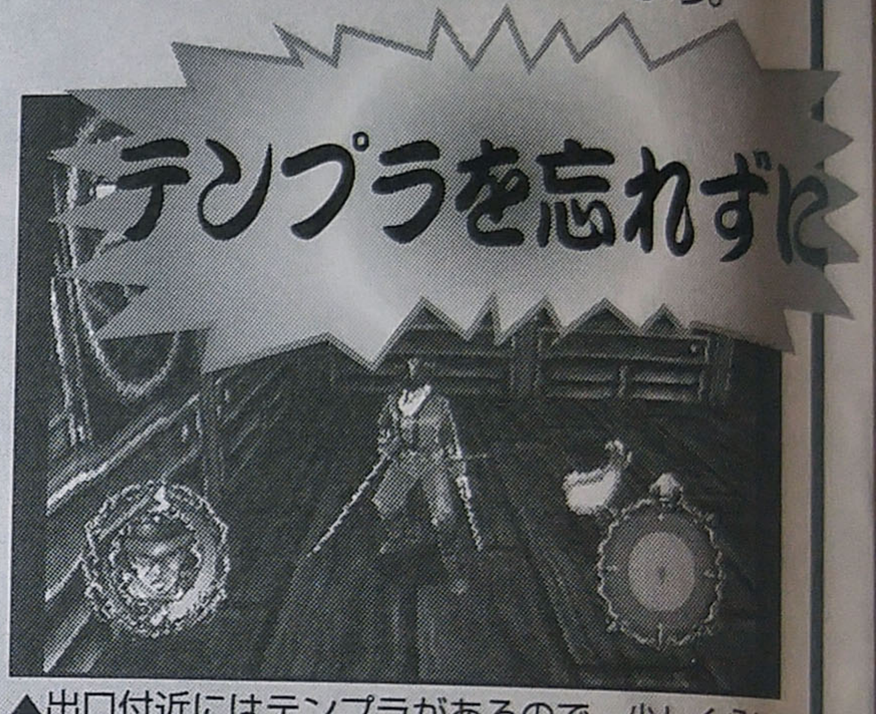
▲入り口付近にはカミカゼ魂があるので取っておこう。



▲ダイコクテンの攻撃は、はじき返してSEXYアップだ。

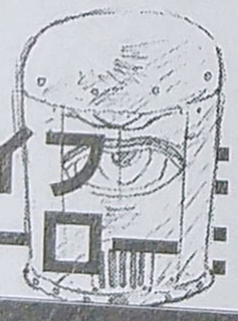
ここにいる敵はダイコクテン1体だけ。ロックオン＆銃攻撃で簡単に倒せるだろう。少しSEXYを稼ぎたいなら、ダイコクテンが撃ち出してくるこけしミサイルをはじき返してもいいだろう。

問題はダメージ床をいかに少ないダメージで抜けるかということ。平行に動いている足場は問題ないが、上下に動く足場は乗っているとそのうち下に沈んでしまうので、ダメージ床に乗ってしまうことになるのだ。上に昇りかけのときに足場に乗って、できるだけ素早く次の足場に乗るように心がけよう。



▲出口付近にはテンプラがあるので、少しくらいのダメージはOKだ。

コムゾウ戦



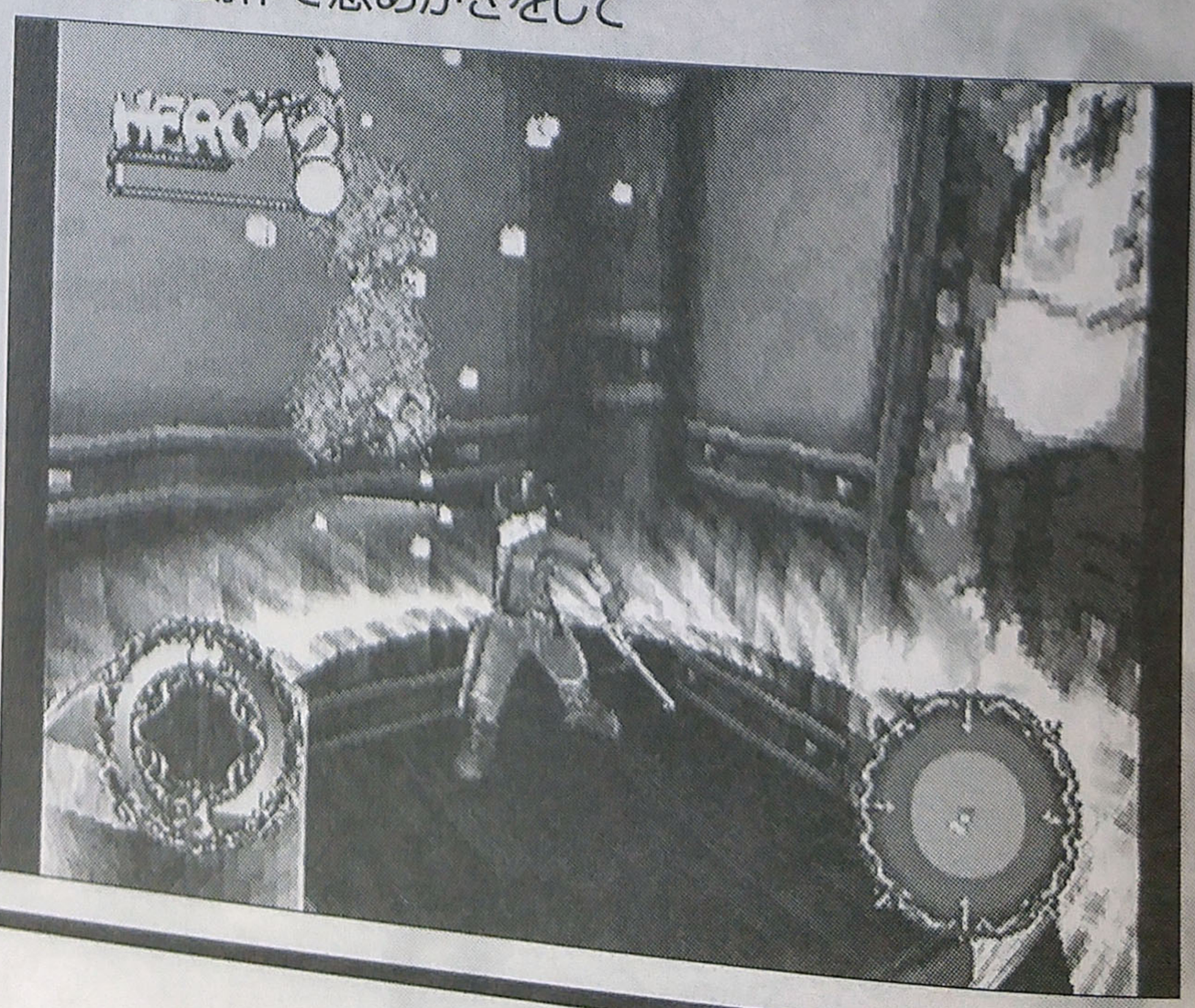
★ライフ：12
★ヒーロー：15

コムゾウ

ヤマブシーの熱血根性ゴウスアタックが回転攻撃中に首が回るという欠点を、唐栗男は機巧を使い、頭は固定し首から下だけを回転させるという形で補いコムゾウをつくった。しかしそのアラワザゆえに激痛が伴い、結局長時間攻撃態勢でいることは出来ないのであった。その激痛っぷりは攻撃態勢に移るときのコムゾウの奇声を聞けばよくわかる。そして攻撃間隔はそのコムゾウの我慢強さで変化するようである。

このコムゾウさんはちょっと厄介。刃裏剣斬がちょうど届かないギリギリのところで主人公のまわりを回って、こちらがミス（刃裏剣斬を）すると鋭い腕を広げてコマのように回転しながら攻撃してくのだ。このとき一撃食らうと5～6ヒットは確実なので、ジャンプなどの動作で悪あがきをしてみよう。少ないヒット数ですますことができるときが多いからだ。

では、どうやってこいつを倒すか…。実は意外と簡単で、部屋の隅で待っているとコムゾウは主人公の周りを回ろうとするのだが、壁に引っかかって動けなくなるので、そこに刃裏剣斬をぶち込んでやればいいのだ。



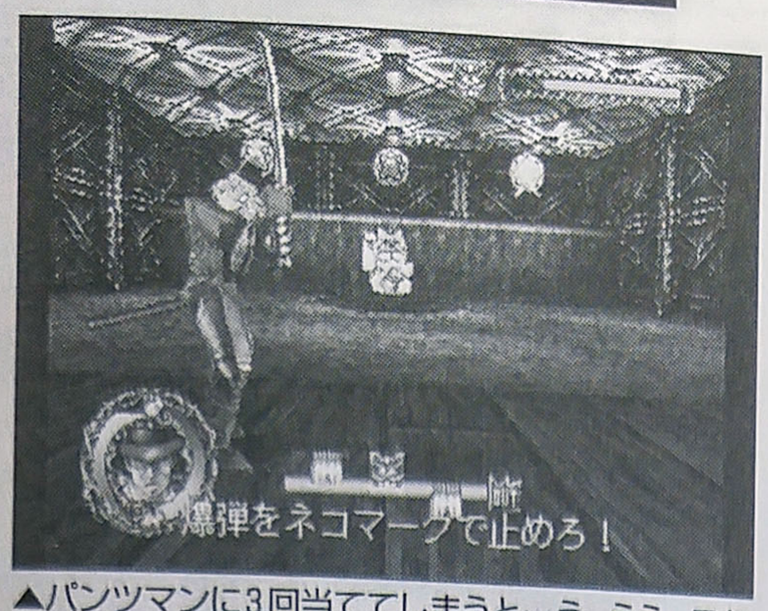
◀コムゾウが壁に詰まっているところに刃裏剣斬だ！　多少ダメージを受けることもある。

邪火龍遊戯施設紹介！

パンツマン救出

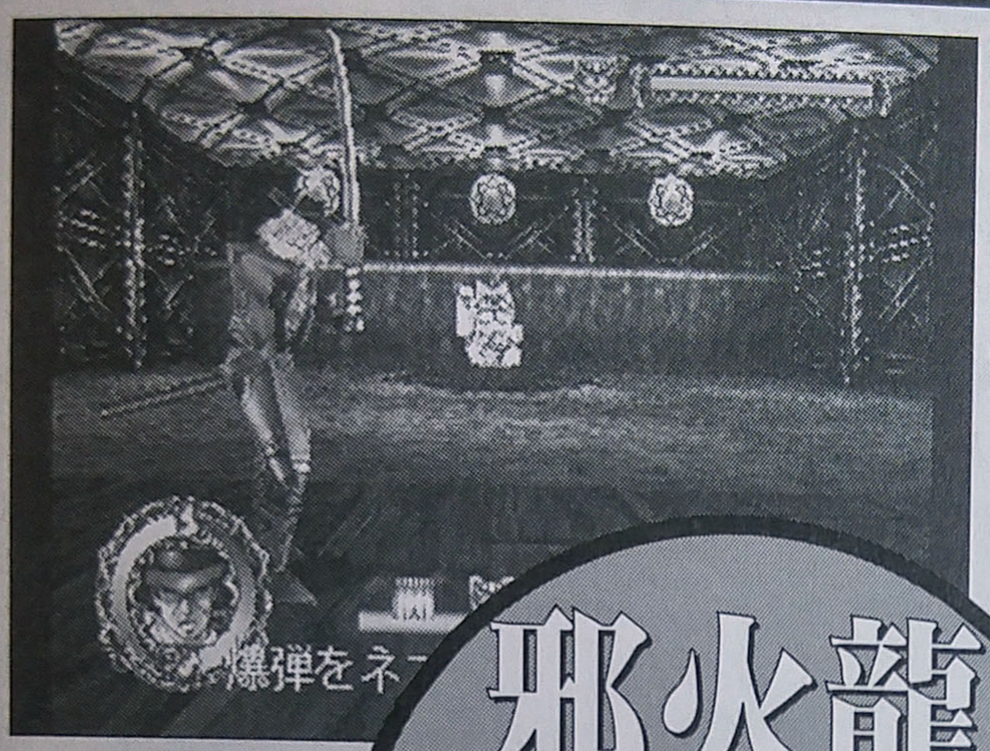
鋼死宴（こうしえん）

ネコピッチャーが投げてきた爆弾を刀で打ち返すイベントだ。見た目では打てそうにない球でも、画面下に表示されるゲージを使えば意外と簡単に打ち返すことができるぞ。ゲージの左側から流れてくる爆弾がゲージ上のネコマークで止まるように×ボタンを押すのだ。すると、ネコピッチャー返しになり爆弾をネコピッチャーにぶつけることができるのだ。5回ネコピッチャーに当てることができればゲームセットで勝利だ。

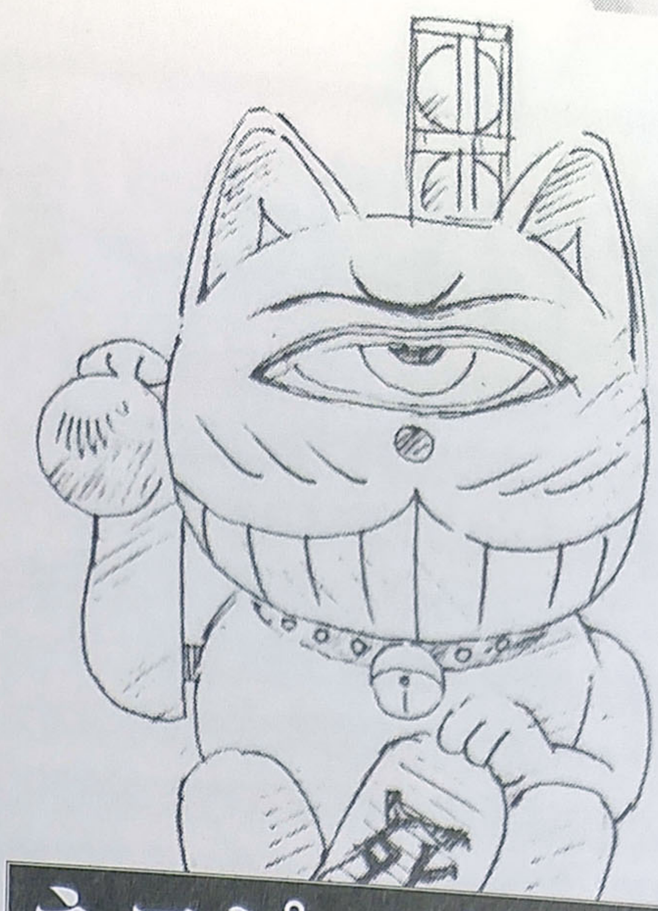


▲パンツマンに3回当ててしまうと…う、ううん、これ以上私の口からは言えません…。

2 パンツ救出OK!



◀パンツマークはパンツマン、ネコマークはネコピッチャー、OUTは主人公へのダメージになっている。



ネコピッチャー

霊魔兵のリフレッシュ用に、ボールを投げる機能に特化して作られたのが、いつのまにかエスカレートし、ボールではなく、爆弾を投げるようになっていた。投げてくる爆弾をタイミング良く打ち返すとちょうど起爆装置に当たるようになっているが、タイミングを外すと、捕虜やバッター自身がダメージを受けるという、度を越えてリフレッシャブルな仕掛けになっている。

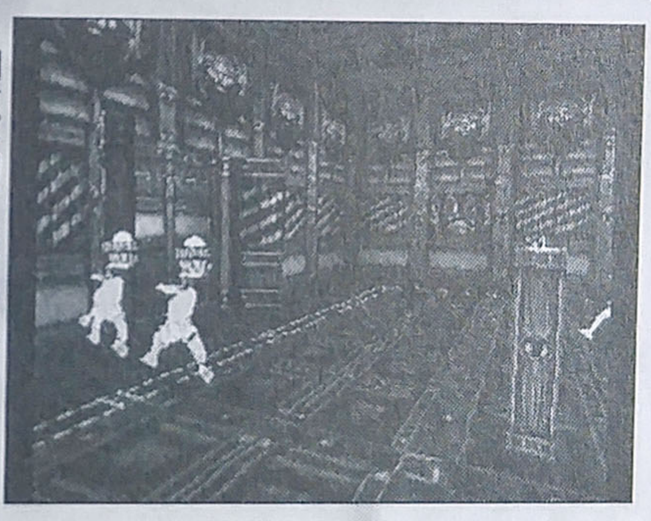
パンツマン救出

マトアテー

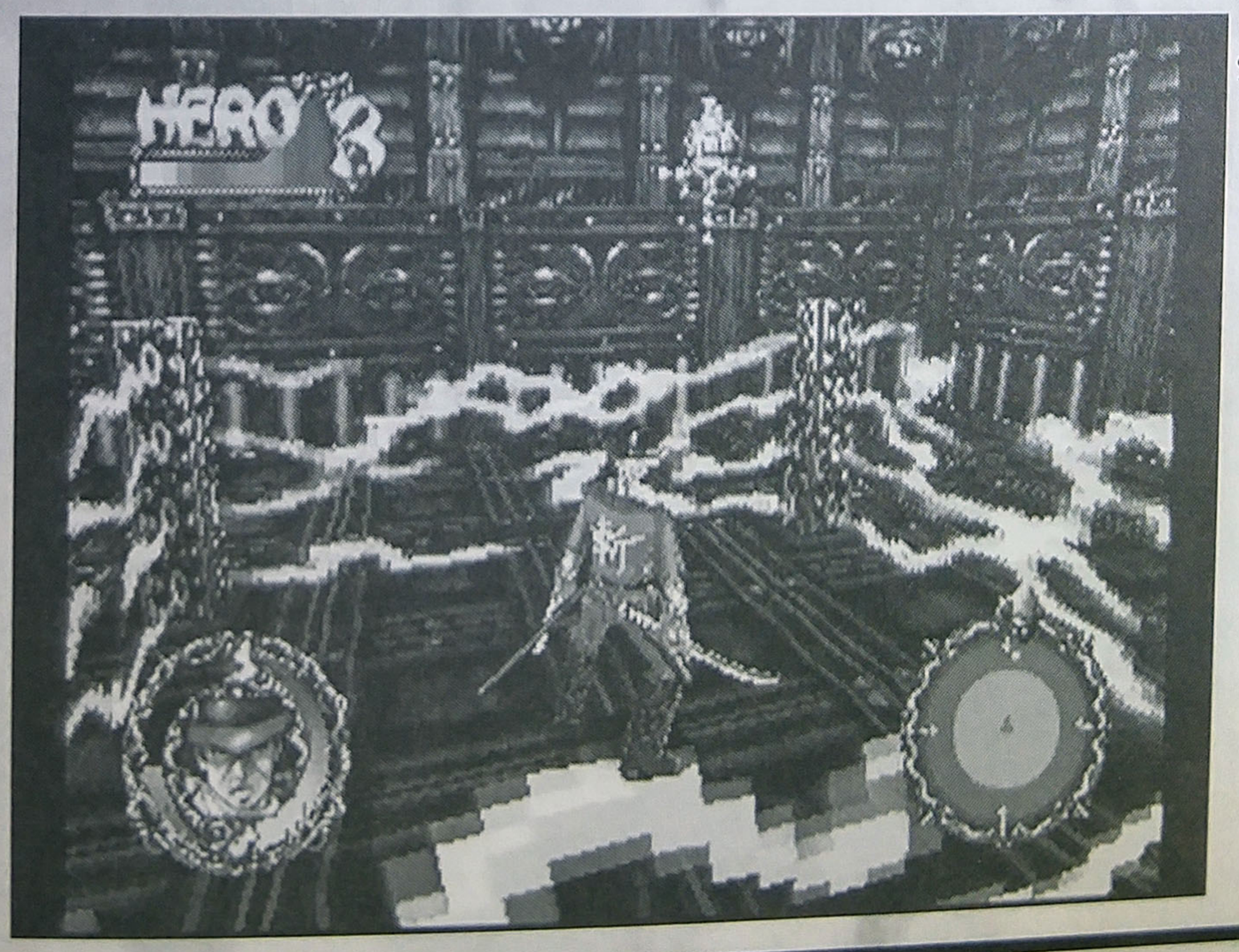
これもネコピッチャーと同じミニゲームイベントのひとつだと思えばいいだろう。

主人公を左右に動かすと旋回するので、レーダーを見て白い点が出現したらそちらを向くようにしよう。相手がダイコクテンならロックオン＆攻撃orはじき返しをして、パンツマンだったらなにもせずに見逃すようにしよう。ダイコクテンに攻撃する際だが、ロックオン後に銃を2発、そしてはじき返しと連続してできるので、時間短縮とSEXY稼ぎが同時にできるのだ。

3 パンツ救出OK!



◀倒せば助けた分のパンツマンが逃げ出して行くぞ。

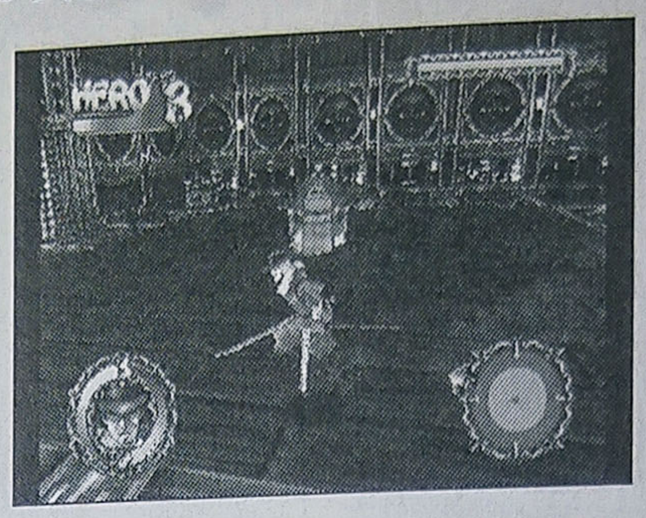


◀とにかくパンツマンかダイコクテンかを、確認してから攻撃するようにしよう。

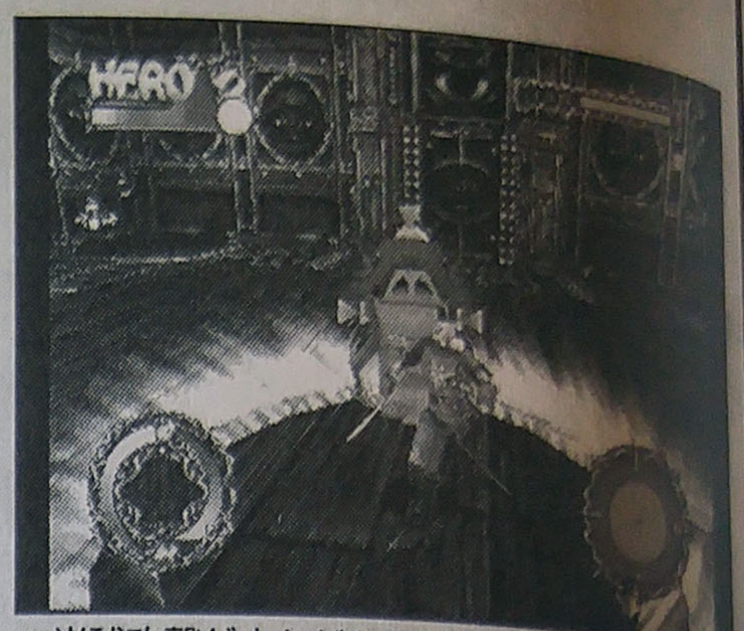
チャハコビン戦2　★ライフ：170★ヒーロー：80

ここではフクスケダーのあとに戦ったチャハコビンと再び戦うことになる。今度のチャハコビンはかなり本気（マジ）入っているので、油断していると簡単にやられてしまうぞ。

チャハコビンは炎球を主人公に向かって無数に吐きかけるのだが、冷静に対処しないと普通に回避するのは難しいのだ。しかし、実によい回避方法がひとつある。なんとロックオン（サイト赤）して左or右に走り続けるだけでOKなのだ。そして攻撃が止んだところで反撃をすればいいわけ。あとはこれの繰り返しで倒すことができるぞ。



◀ロックオンしたら右か左に走れ！



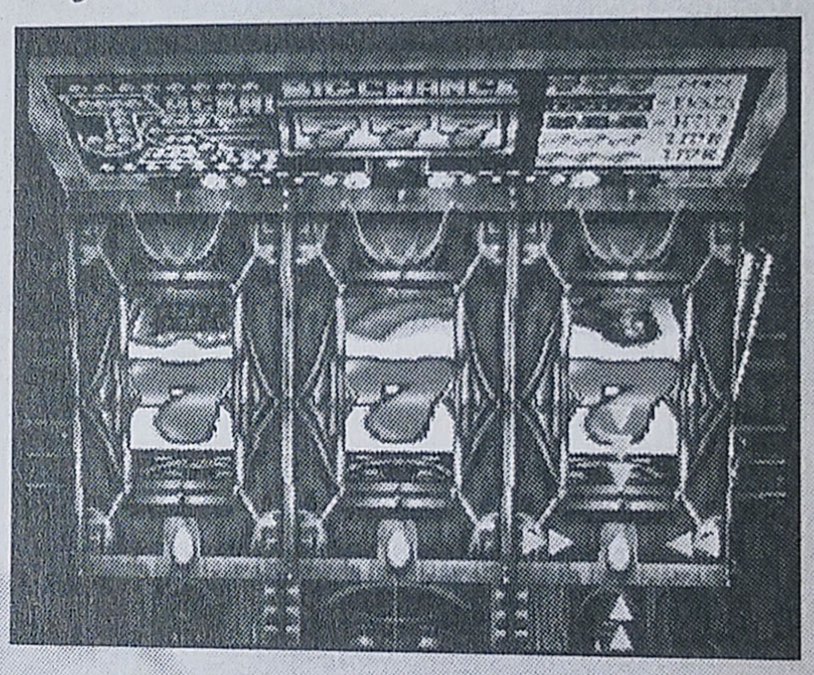
▲炎球攻撃が止んだら反撃だ。オススメはやっぱり刃裏剣斬！

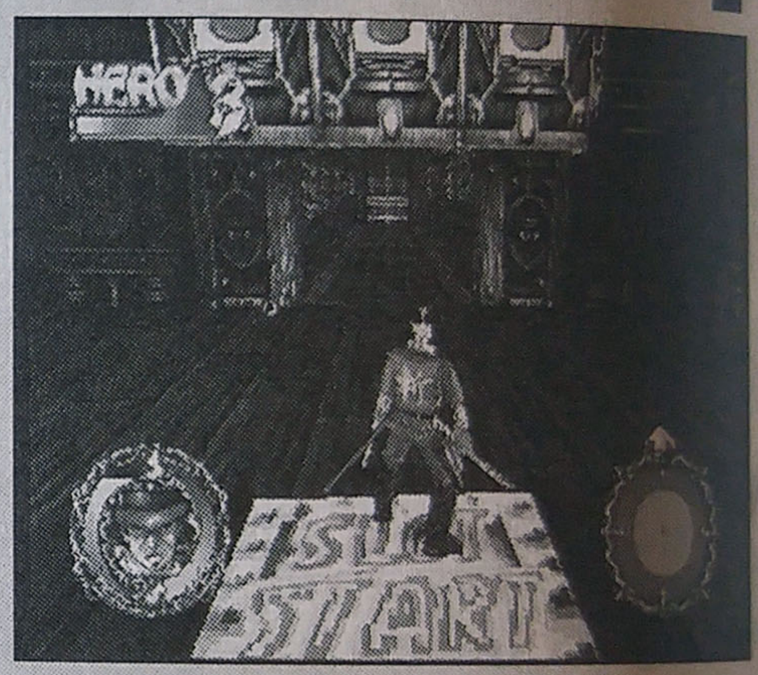
揃え3「777」

ボスのトビラを開く「777」

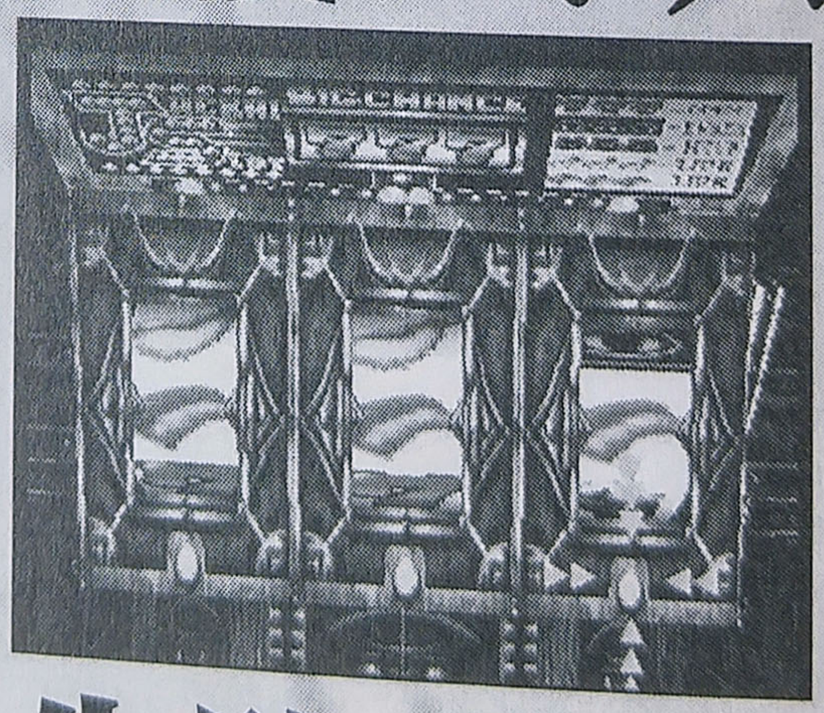
ここでの目的は「777」を揃えて次の部屋への扉を開くことだ。しかし、絵面の揃え方しだいでは、スシやテンプラなどの回復アイテムやコムゾウなどの敵キャラ、しまいにはパンツマンまで出現するのだ。ここでどういった目を狙うかはあなたしだい。体力が減っているならスシやテンプラを狙ってもいいし、ヒーローポイントが欲しいのならパンツマンを助けてもいい。

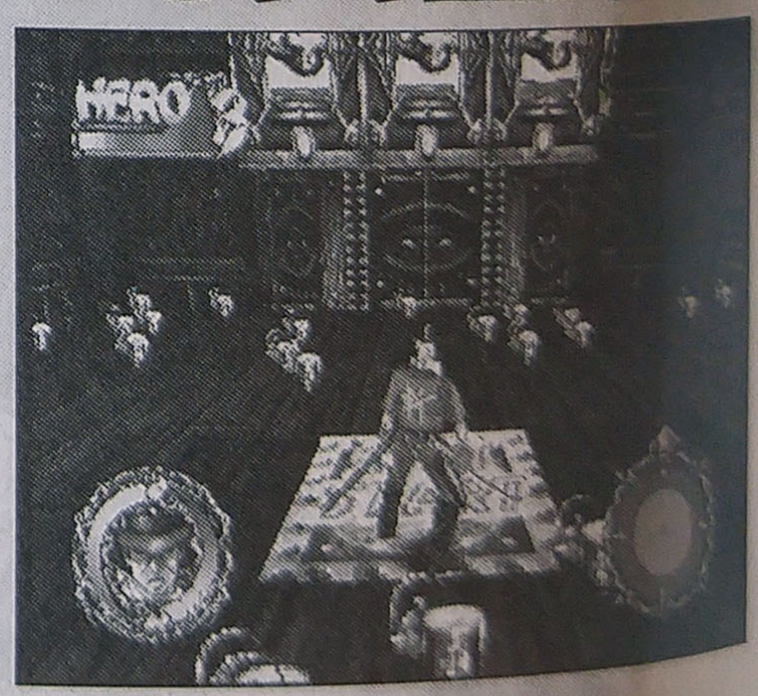
一応、目押しができる程度のスピードなので、目が慣れれば確実に自分が狙った絵面を揃えることができるだろう。



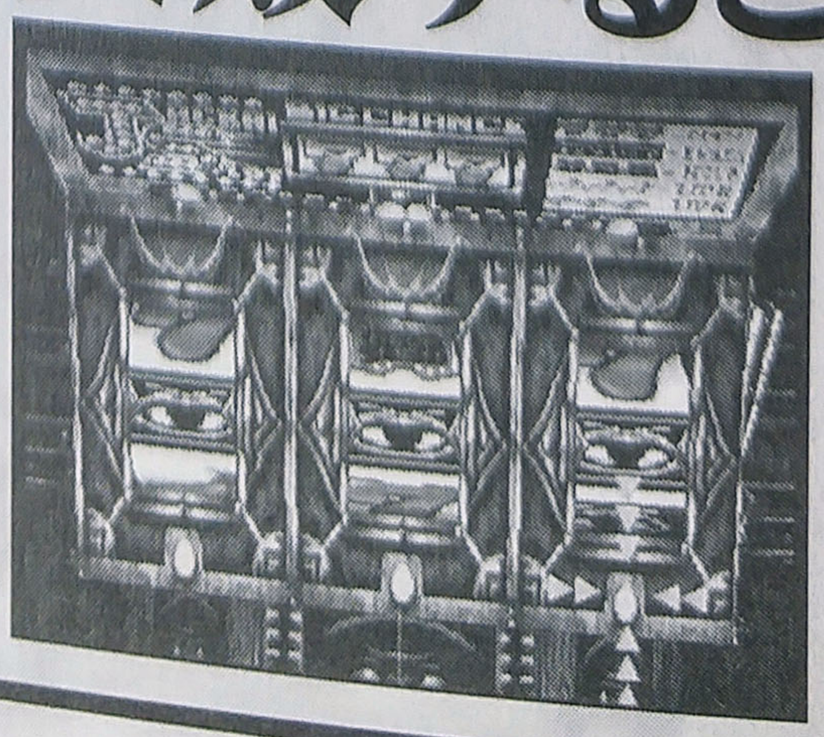


回復アイテムも山盛り！





失敗すると敵も出る！



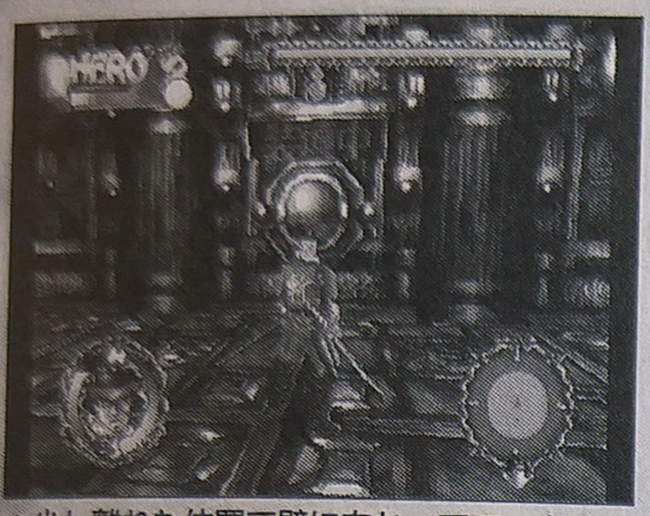
邪火龍救路斤（ジャッカルスロット）

ステージ7に設置してある。同じ目を3つ揃えることで、スシ、町の人、コムゾウなどが出る。「777」を出すことでボスステージに行くことができる。団員の退屈しのぎによく使われており、特に用もないのにボスステージに来てしまう団員が急増。問題となっている。

ボス：ナグルン改戦

ここで戦うのは4th IMPACTで一度戦ったナグルンの改良版だ。今回は腕が2本ともごつくなっており、それに見合った攻撃を繰り出してくるぞ。

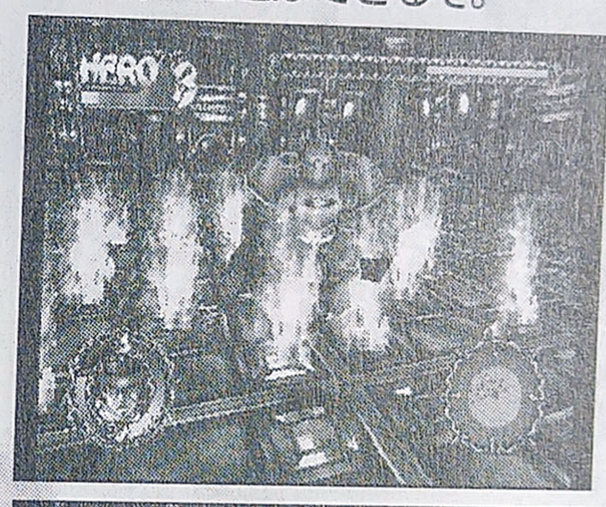
では倒し方を説明していこうと思う。部屋に入った状態で、左右後ろの3面の壁にあるミサイル発射口を破壊すること。ナグルン改の動きも気になるが、初めのうちは比較的大人しいので、早めに壊してしまおう。



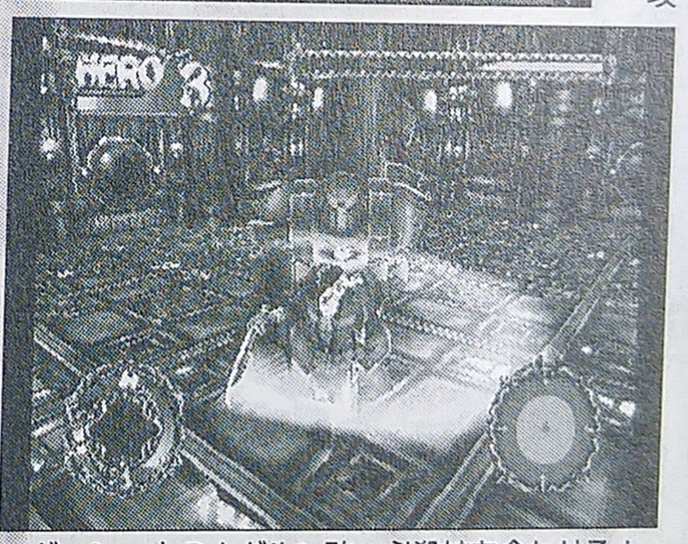
▲少し離れた位置で壁に向かってロックオン動作をしてみよう。

▲ナグルン改の近くで回り込み動作をし続けるのだ。

3つとも破壊したら次はナグルン改の破壊だ。動きが遅いときはロックオンした状態で回り込み動作を続けよう。両腕を前に突き出したらサイドから刀銃5連撃などで攻撃しよう。足を高く上げたら金網ではない床部分（鉄板部分）に移動して地面からの炎攻撃に備えよう。鉄板部分の床ならダメージを受けることはないのだ。次に、両腕をグルグルと回し始めたらホバーで走り回る前触れなので、少し離れて部屋の中央辺りで待つことにしよう。この突進中もダメージを与えられるので、タイミングを図って交差法ぎみに刃裏剣斬などを出すようにしよう。もちろん、ナグルン改が走り回っているときもロックオンはしたままでいるようにね。あとはこの繰り返しで勝つことはできるぞ。



◀地面からの火柱。しばらく攻撃判定が残っているぞ。



▲ダッシュ中のナグルン改。必殺技を合わせろ！

操るは唐栗男

◀今度は唐栗男自らがナグルン改の中に搭乗している。

近距離中期決戦型機動機巧
ナグルン改（スカート付）

前回の敗北の反省からパンチングユニットを両腕に付け、唐栗男自ら操縦できるように改良したタイプ。さらにマグネッチュコーティングを施し反応速度を上げ攻撃のバリエーションを増やした。なかでも両腕を回転させながらホバーリングに高速で突進してくる「ダダッコパンチ」は脅威である。

突撃インタビュー
私と斬「唐栗男」

編集部（以下　編）　さて、斬についてお話をうかがいたいのですが。

唐栗男（以下　唐）　ん？斬？誰だそれ？

編　斬ですよ、このゲームの主人公の。

唐　知らんな、そんなヤツ。

編　知らないって、そんな。あなたの手下である霊魔兵とかを斬ったり撃ったりして壊しまくっている男のこと知らないんですか？

唐　あ、ヤツのことか、私の研究に協力してくれている。

編　協力？

唐　そうだ。ヤツが私の開発した霊魔兵と闘ってくれるおかげで、新しい霊魔兵やカラクリの開発ができるというもの。

編　敵ではないんですか？

唐　そんなことはどうでもいいのだ。新開発の霊魔兵の実戦テストができることが重要なのだ。

編　なるほど…。では斬がどういった目的で邪火龍と闘っているのかとかは…。

唐　そんなこと知らん、興味もない。

編　いいんですか？そんなもんで？

唐　いいのだ。これからの虐殺武闘団邪火龍はハイテクノロジーを駆使していかなければいけないのだ。そのためにはあらたな兵器やカラクリの研究開発が急務なのだ。

編　では鷹魔将さんが斬を倒してしまったら？

唐　それはまずい。せっかく斬と闘うのが楽しくなってきたというのに。しかし鷹魔将殿の力ならやりかねんな。

編　つまり、一応敵だけど戦っているときは楽しい、と。いなくなったら寂しい、と、こんな感じですね。

RISING ZAN
THE SAMURAI GUNMAN
誕生秘話1 企画編
新宿で生まれた「RISING ZAN」

須永　誠（すなが　まこと）
担当セクション：プランナー・主題歌作詞

あんまり細かいこと気にしちゃダメ

小林　賢也（こばやし　まさや）
担当セクション：プランナー

生真面目な私が某S係長にそそのかされ、こんなヘンテコなゲーム担当になってしまいました。でも楽しみながら開発できたのでプレイされるかたもきっと楽しいはずです。とにかく私の企画人生に影響を与えた作品であることはまちがいありません、いろんな意味で。

佐藤　祐一（さとう　ゆういち）
担当セクション：ステージ5企画・マニュアル製作

夜明けまで濃く楽しく遊んで、元気な漢（おとこ）の子になってくれることを切望いたします。

編集部――このゲームはどういったところから生まれてきたのでしょうか？このゲームを作るきっかけになったことなどをお教えください。
須永――クールボーダーズ2が完成しまして必然的に次のタイトルを、ということから始まりました。その前にいろいろ企画等出してはいたのですが、どうもいまいちという感じだったんですよ。
小林――最初から「サムライ」で「ガンマン」であの世界観で、というわけではなかったといえばなかったんですが。うーん、どうですかねぇ。（苦笑）
編集部――はじめの企画は別なカタチのゲームだったりするんでしょうか？
須永――「ザン」で行こう、「侍でガンマン」という設定から入ったようなところがありまして。周りの世界観があったということではなくて、銃と刀を使うキャラクターがいて、アクションゲーム、ということから決まっていったんですけど。
編集部――そのキャラクターをどう生かすか、ということで、設定が生まれてきたと。
須永――そうですね。最初のころによく和洋折衷という言葉を使ったんですが。まあ、まるっきりそういうわけではありませんが、よくアメリカなどの外国の方が勘違いする日本のようなものを前面に押し出した形にしたかったというのはあります。しかし、アメリカ人が考えた日本というとけっこう思い浮かぶと思うんですけど、実際アメリカ人が日本をどう見ているのかというのはぼくらには判らなかったので、ぼくらの考えた世界を構築して今の形になっていったというのがあります。
編集部――ゲームに限らず、『この作品のこんなところいいなー』など意識した作品はありますか？
須永――それってけっこう聞かれるんですが、『これのここ』っていうのはそんなに無いんですよ。タイムボカンシリーズが少し、2面とかにあるかなと。あと、イベントとかはみんな思うところがあると思うんですけど、お約束という意味では、ドリフとか入っています。
編集部――かなり濃い設定だけに、もし失敗しちゃったらどうしようとか、そういうのは感じませんでしたか？
小林――ゲーム自身のほうは当然おもしろく作ろうと思ったんで、そんなにどうしようとかっていう不安感っていうのは無かったと思います。そのぶんゲームのシステムとかアクション部分とかがちゃんとできていれば大丈夫だと思っていました。なので、特にぼくには不安は無かったです。
編集部――芯のしっかりしたものを確立しつつ、その周辺としてのお遊び的なものを打ち出すということですよね。
須永――そうですね。
編集部――私たちは全然お聞きしていなかったんですが、完全に日本で製作されたんですよね？
須永――そうです。もうこの辺です（笑）。音もグラフィックもムービーも全部。新宿で作りました（笑）。
編集部――逆になんかこう向こうのことを、開拓時代の西部の情報を得たりとか、向こうの人じゃないと判りにくいことを調べるのは大変だっ

たのでは？
須永――そうですねぇ。グラフィックのほうは建物とかを再現するのに資料を買いに行ったりとか、調べたりしていましたけど。ウエスタン村に行ったりとか。
編集部――ウエスタン村行ったんですか（笑）
須永――江戸村も行ったんですけど。
編集部――忍者のためにとか。
須永――ウエスタン村へ行ったら江戸村が近かったんで一緒に。
編集部――サムライガンマンは刀と銃ですが、最近ガンブレードとかいうのが某有名RPGで使われていますけど、あーいう感じでなくあくまで二刀流で行こうと。
須永――そうですね。一応刀と銃を同時に使う生涯無敵流という流派の元祖なんで。まー、二つとも同時に使えればひとつの形になっていてもいいのかもしれませんけど。
小林――両手が埋まっているほうがカッコイイ型で立つじゃないですか。
須永――でも、ガンブレード見たときはビビリましたよね。
佐藤――けっこう話題になって、ええ～って。
須永――でも、ああいう架空なオリジナルの武器よりも、アメリカ人のガンマンが日本刀を持っているってほうがゲームの世界観にあってますし、まあ面白いだろうと思ったんで。
編集部――ステージとか、途中で変更になったりとかしなかったんですか？
須永――基本的にはどのステージも今より大きかったですね。何回か変わった中での一番大きい変わり方が、一番始めはそのアクションゲームでいくっていうことで、もうちょっとアクションシューティングっぽくいきたいっていうのが僕の中であったんですよ。今よりも無限に近いくらい敵が出てきてそれを斬って撃って斬って撃って斬って撃ってというスタイルで作っていたのですがその時は、当然ステージもでかかったし、キャラクターもたくさん出現してたんですが、あんまり面白くなかったんです。そこでごそっと一回変えることがあって、今の形になったのが一番大きい変更だったと思います。そのときはグラフィックもプログラムもみんな倒れましたからねぇ。変わるって言うことで。（笑）
編集部――ショックで。
須永――ええ（笑）、こっちもショックだったんですけど（笑）。

やりすぎで怒られ反省しているところ

8th IMPACT —ENKOKU—

宴刻

IT'S A KABUKI SHOW

激闘！ボスキャラ5連戦!!

宴刻では各舞台に4体の中ボス、最後に1体のボス、計5体のボスと戦うことになる。どの敵もなかなかの強敵で、戦い方を考えないとボスにたどり着く前に「無念」と、ゲームオーバーになってしまうのだ。もちろん、ここでは各ボスとの基本的な戦い方を載せておくので、それを参考に自分なりの戦い方を身につけるように頑張ってみてほしい。回復アイテムのテンプラが各舞台の間に用意されているので、それも考慮に入れて戦い方を考えよう。

ちなみに、このIMPACTのルートは多分に漏れず一本道なので、戦いにさえ勝てば迷わずボス戦まで進むことができる。

ロックオンを活用！

▲ボスとは1対1のバトルなのでロックオンを使っていこう。ロックオンしないとかなり辛いぞ。

舞台間にアイテム

▲先の舞台に進むと前の舞台には戻れないので、アイテムを取り忘れないようにね。

ステージの流れ

春舞台
○ボス：ハナガッサー
○アイテム：マシン弾

アイテム：テンプラ

夏舞台
○ボス：ヌッシー
○パンツマン在住

アイテム：テンプラ

秋舞台
○ボス：ゴエモン

アイテム：テンプラ

冬舞台
○ボス：ゴンゴーロ
○漢イベント有り
○アイテム：カミカゼ魂

アイテム：テンプラ

ボス戦
○ボス：カブキング

邪火龍軍団 KABUKI部 邪火龍座

強靭な精神力とそのカリスマ性に目をつけた邪火龍が人気歌舞伎役者をスカウトし構成した邪火龍軍団最強独立小隊。役者魂溢れる彼らは、忙しい今でも月1回の公演はかかさず、軍団内でもダフ屋（ミドニンジャー）が出るほどの人気がある。

春舞台

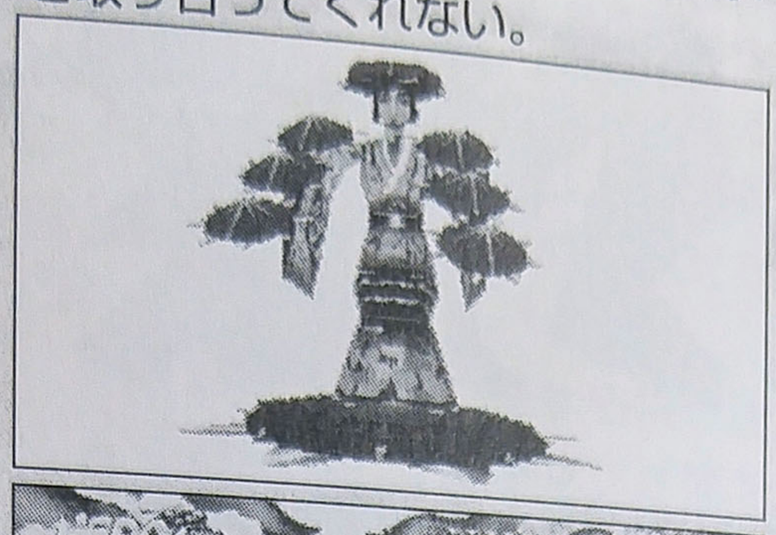
最初ハナガッサー自体は動かずに、斬の頭上に釣り鐘が4回落ちてくる。しかし、床に釣り鐘の影が映るので、いつ落ちてくるかはだいたい見当がつく。上手く釣り鐘を誘導して、ロックオンしたハナガッサーに攻撃を仕掛けよう。

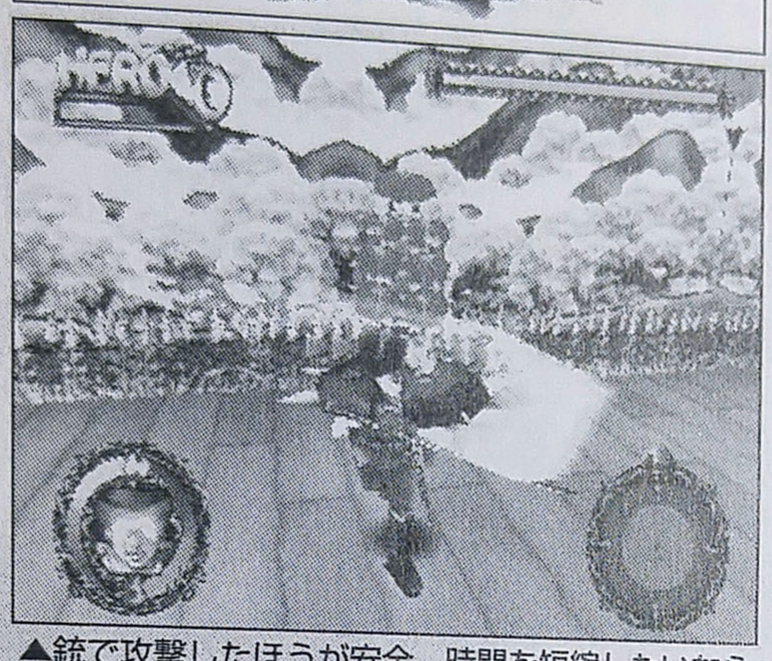
次に斬に向かって3回突進（直進）してくるので、それをかわしつつ銃で攻撃しよう。最後に花笠を飛ばしてくるが、ムリせずにかわそう。このあとまた釣り鐘落とし攻撃にもどり、ハナガッサーの攻撃は繰り返されるのだ。

▲春舞台ではマシン弾をゲットできるが、使わずに夏舞台に持ち越そう。

ハナガッサー

邪火龍座女形。性別的には♂。同じ一座のゴエモンにアタックをかけているが、男には興味がないと取り合ってくれない。





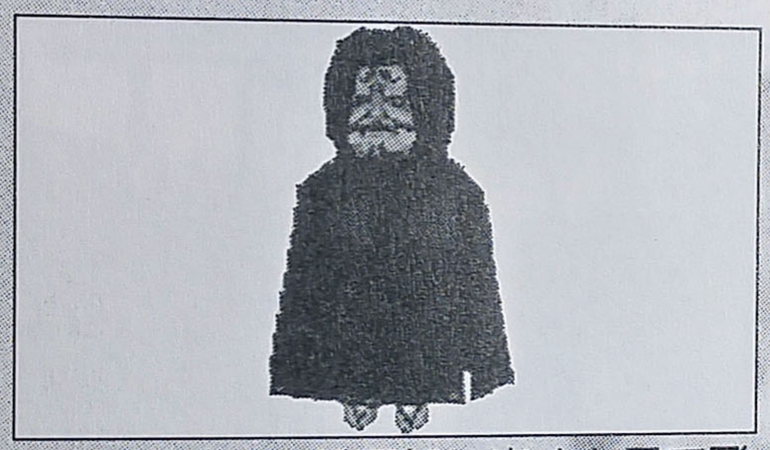
▲銃で攻撃したほうが安全。時間を短縮したいならば近づいて刃裏剣斬だ。

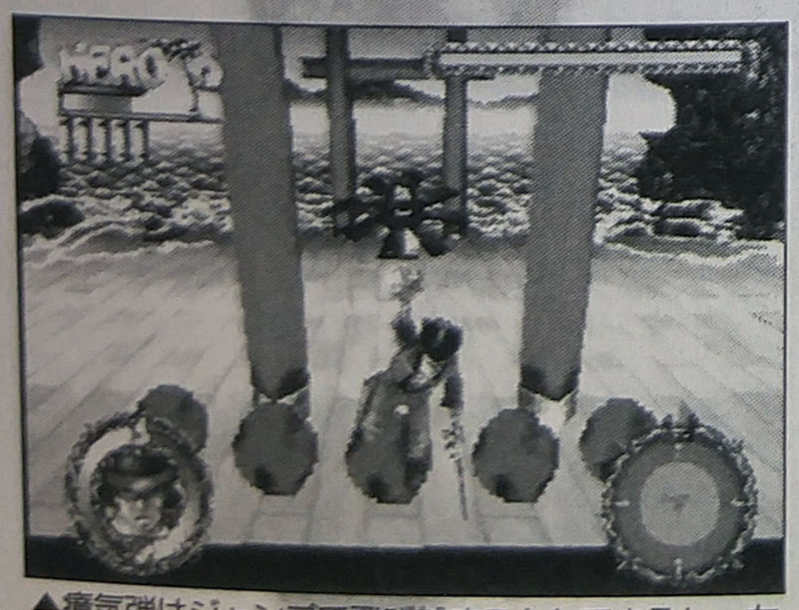
▲飛ばしてくる花笠は旋回りするがジャンプで避けよう。

夏舞台

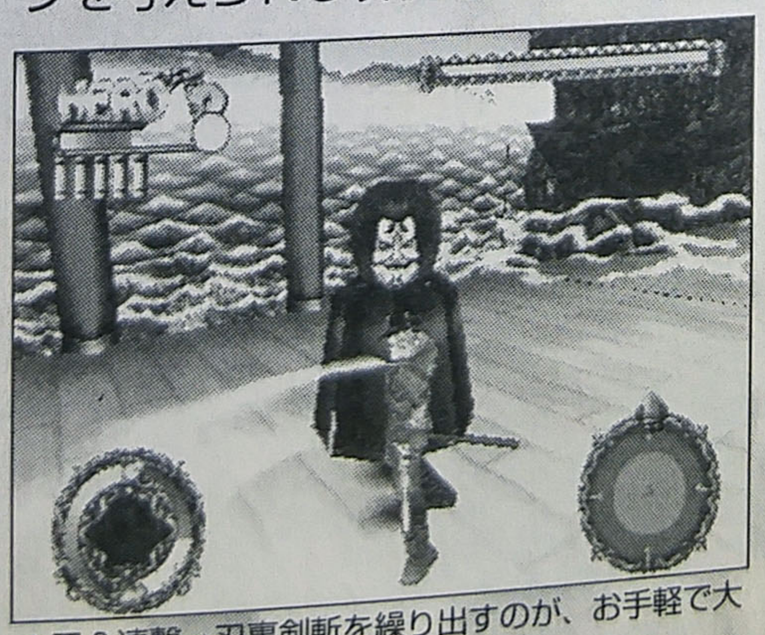
夏舞台では最初にウシワッカ（×2）とミドニンジャーの計3体のザコと戦うことになる。春舞台で入手したマシン弾でウシワッカを倒したらミドニンジャーをついでに倒してしまおう。また樽バージョンのパンツマンがいるが、ザコを3体とも倒してしまうと助けられなくなるので、その前に助けるようにね。

次に中ボスのヌッシーが出現すると、回りに電磁ロープが張られる。ヌッシーの衣が回転し出すと風で飛ばされるor吸引されることになり、ヌッシーor電磁ロープに触れるとダメージを受けるので、風の方向によって斬を移動させ当たらないようにしよう。風が止まりヌッシーの衣が降りているときにしかダメージを与えられないので、短時間で大ダメージを与えられる攻撃を繰り出そう。





▲瘴気弾はジャンプで飛び越すこともできるし、左右によけることもできる。



▲刀3連撃→刃裏剣斬を繰り出すのが、お手軽で大ダメージだ。

ヌッシー

★ライフ　：300
★ヒーロー：100

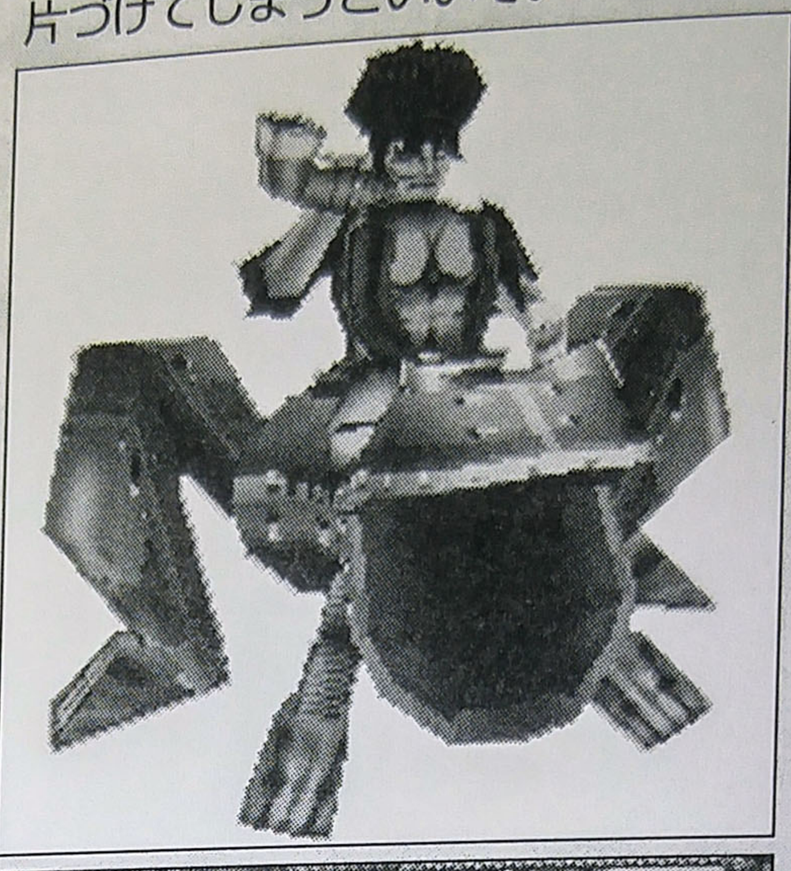
興奮すると鋼のように硬質化する黒衣を広げ強風を発生させる。敵に回すと厄介だが、軍団内では夏場の強力扇風機としても評価が高い。

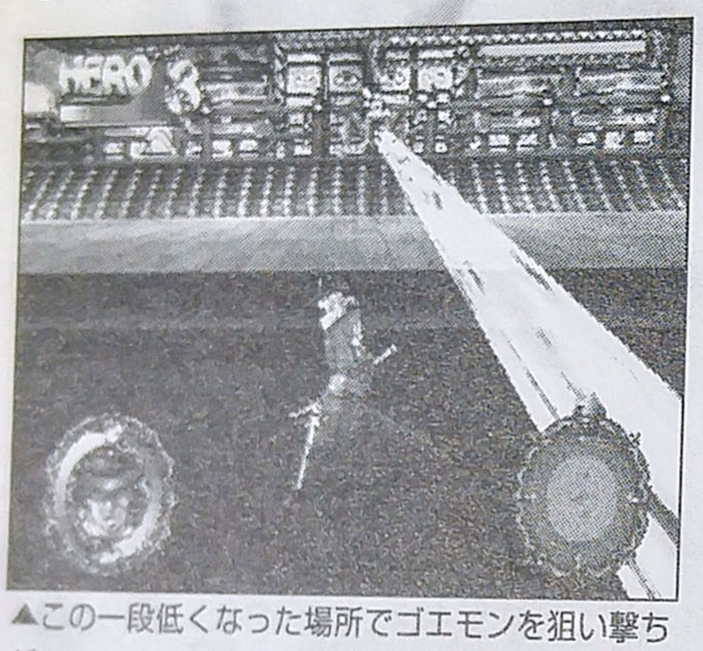
秋舞台

秋舞台ではまずハラダシー（×２）と戦うことになる。3rd IMPACTの戦い方を参考に倒そう。すると、次はゴエモンが登場するぞ。

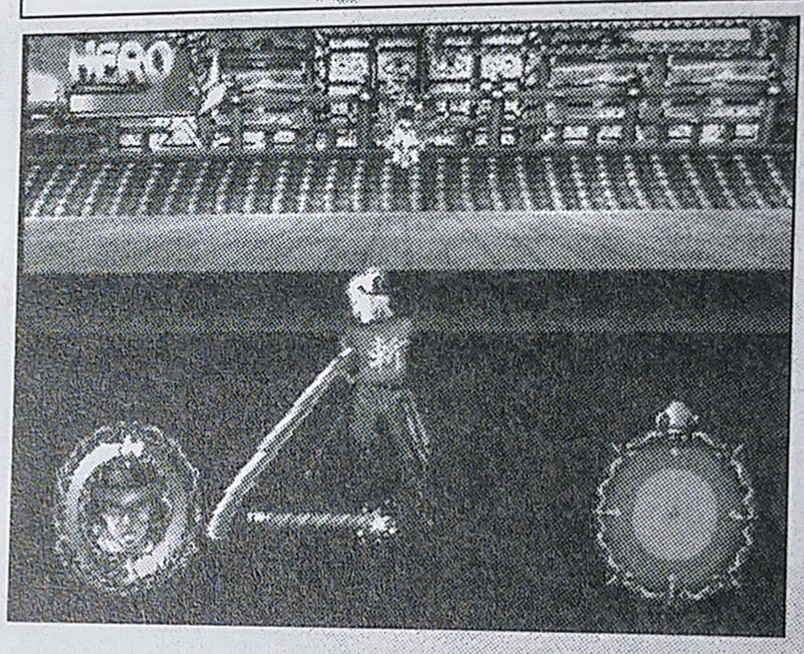
舞台上を左右にしか動けないゴエモンは、8th IMPACTのボスの中で一番簡単に倒せる中ボス。低い位置にいるとゴエモンの攻撃（光線攻撃）に当たらないので、定位置で止まって銃攻撃をしているだけで倒せるからだ。雷攻撃が飛んでくるときは、左右に移動してよければＯＫ。

時間を短縮したいときはハッスルタイムに突入して、乱手撃で一気に片づけてしまうといいぞ。





▲この一段低くなった場所でゴエモンを狙い撃ちだ！



▲乱手撃で時間短縮だ。とってもお手軽な攻撃。

ゴエモン

★ライフ　：300
★ヒーロー：100

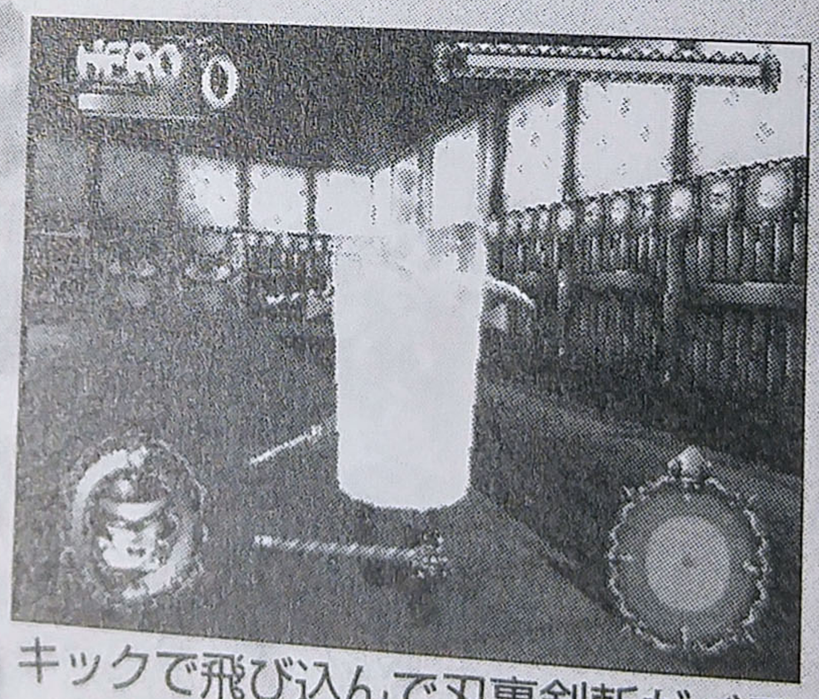
ガマガエルをモチーフとした唐要塞特製カエルマッシーンに乗る。マシーンの動力及び攻撃に大量の電力を消費するため、後部に案尾裏刈（アンビリカル）ケーブルを常設しており、移動範囲が極端に狭い。

冬舞台

ゴンゴーロは何度か攻撃を受ける（ガードしてても）と、真っ赤になって暴走しだすのだ。このとき、移動や攻撃などの動作がスピードアップし、オマケに攻撃力も増してしまうのだ。時間を気にしないなら、暴走がおさまるのを待って攻撃をするようにしよう。

で、攻撃するタイミングだが、比較的近めの間合いにいてゴンゴーロが横なぎの攻撃を出す時にジャンプキックで飛び込んで刃裏剣斬がベストだ。直後にバックジャンプで敵の間合いから逃げるようにしよう。

時間短縮時はピッタリと張りつき（暴走時も）、攻撃を出す瞬間に刃裏剣斬だ。しかし、半分バクチなのであまりオススメできない。



ハッスルしての刀銃5連撃も時間短縮に使えなくないかな？

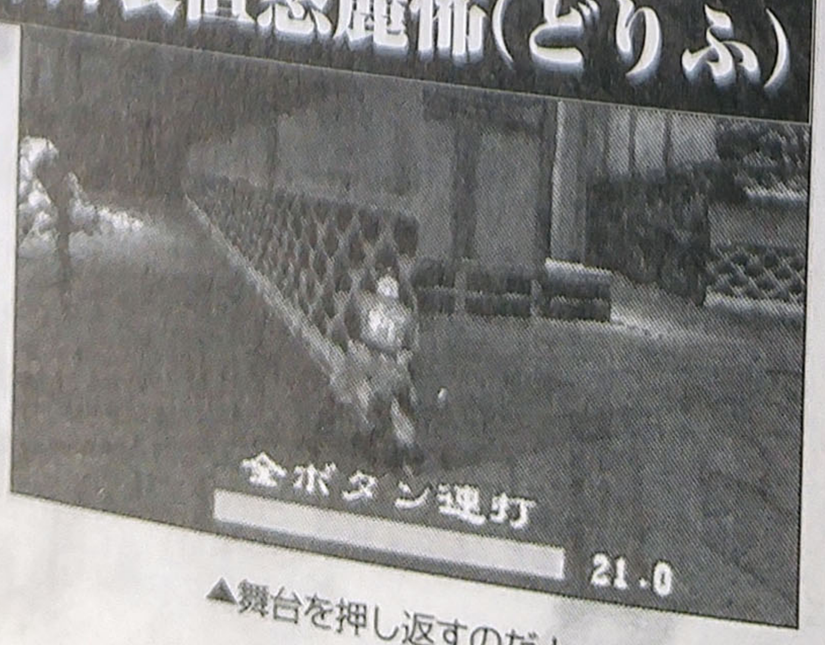
ゴンゴーロ

★ライフ　：300
★ヒーロー：100

「大生息ＫＡＢＵＫＩ」が具象のKABUKI馬鹿。プライベートでも常に大見得を切って行動するあたりはKABUKI役者の鏡だが、通常会話もそうなのでなかなか会話が進まない。

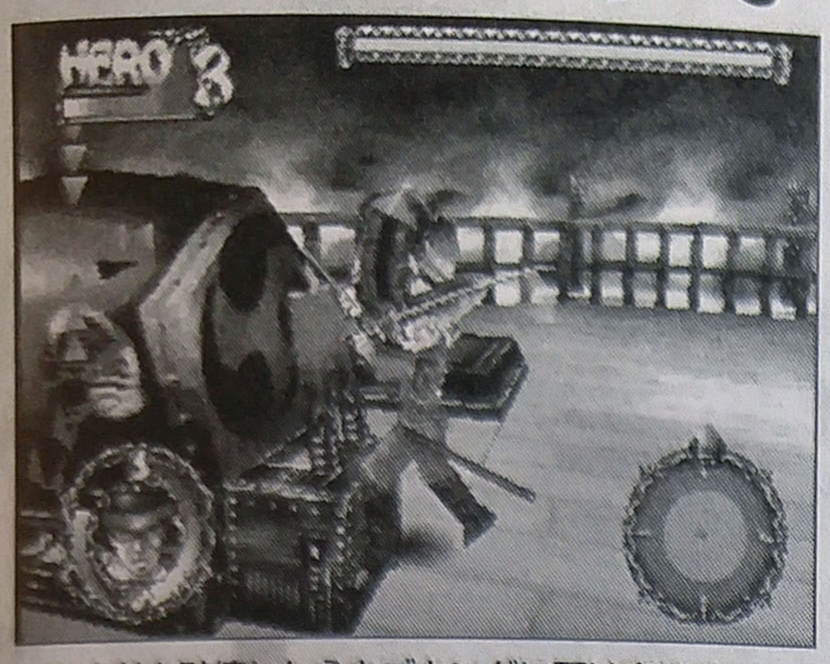
演イベント、回転歌舞伎舞台装置怒鹿怖（どりふ）

手動舞台回転装置。ゴンゴーロの登場シーンには必ず使用される。舞台はミドニンジャーが心を込めて回しているのだが、回転スピードは厳しく定められており、早すぎても遅すぎてもゴンゴーロは登場してくれない。

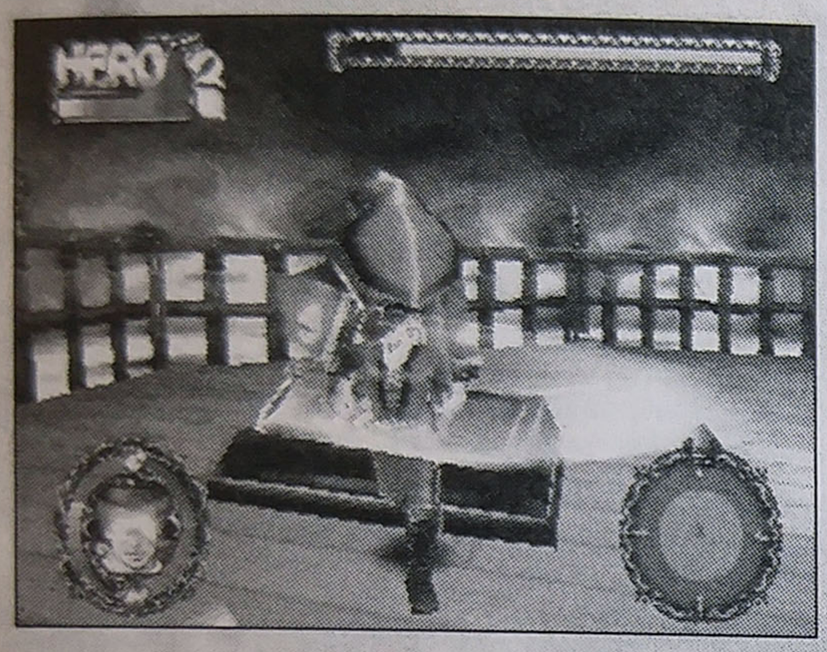


▲舞台を押し返すのだ！

ボス戦



▲太鼓を破壊したらカブキングに駆け寄るのだ。



▲このくらいの位置で刃裏剣斬だ。2回はいけるぞ。

さて、いよいよボス・カブキングとの戦いだ。カブキングの左右にある太鼓をふたつとも破壊するとカブキングはノーガード状態になり、ダメージを与えることができるようになる。片方は遠くから銃で破壊して、残りのひとつは近くで刀で破壊するのがベスト。そうすると、すぐにカブキングに駆け寄って攻撃を加えることができるからだ。仕掛ける攻撃は、刃裏剣斬を2回が安定していていいだろう。

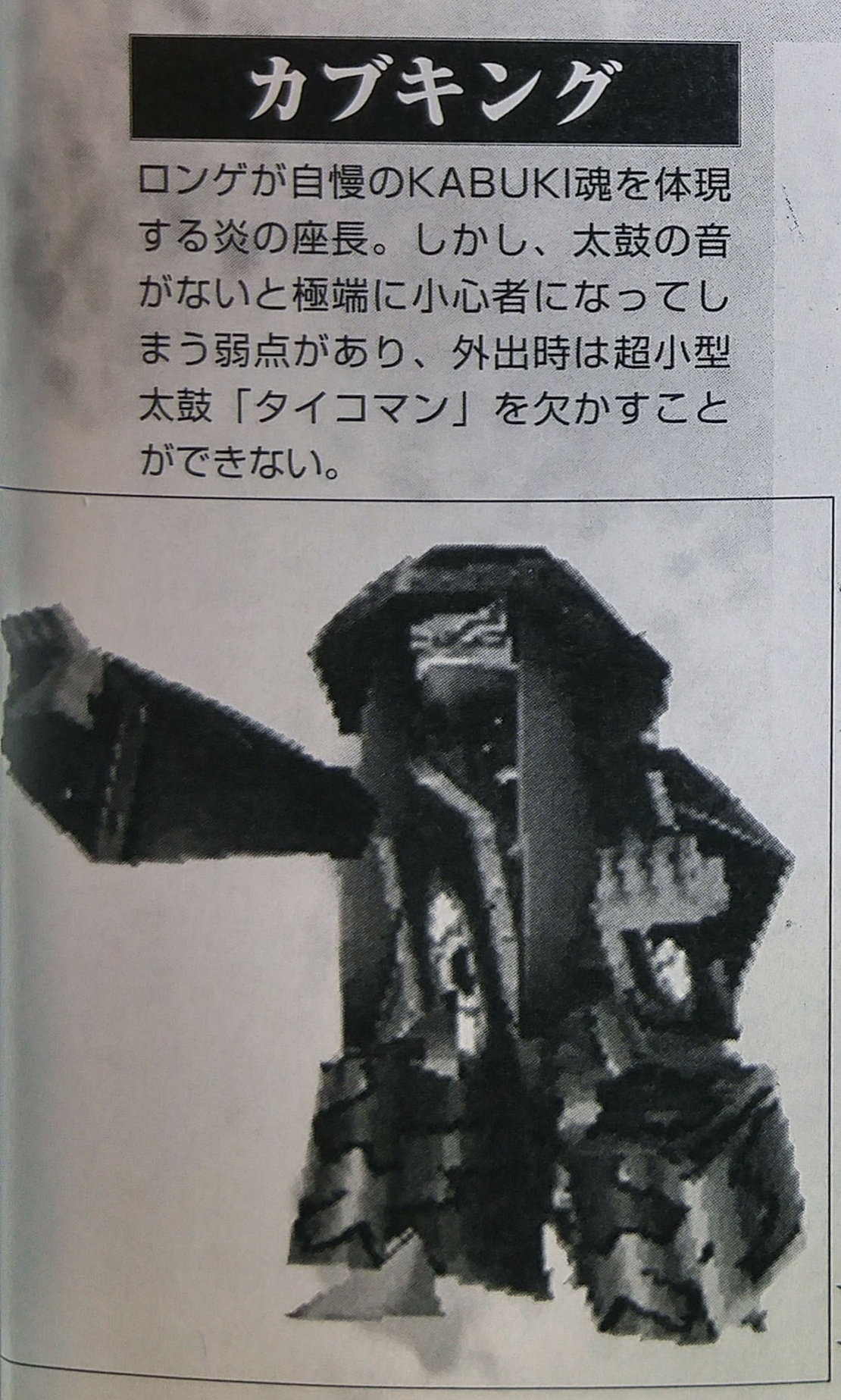
気を付ける攻撃は床から飛び出てくる髪の毛。カブキングが頭を振り始めたら走り出すといいだろう。走り回っていれば容易にかわすことができるのだ。次にノーガード状態から立ち直るときに空から落ちてくる千両箱。怒雷武斬や刃裏剣斬などの無敵を利用して抜けてもいいし、入り口方向に走ってみてもいいだろう。

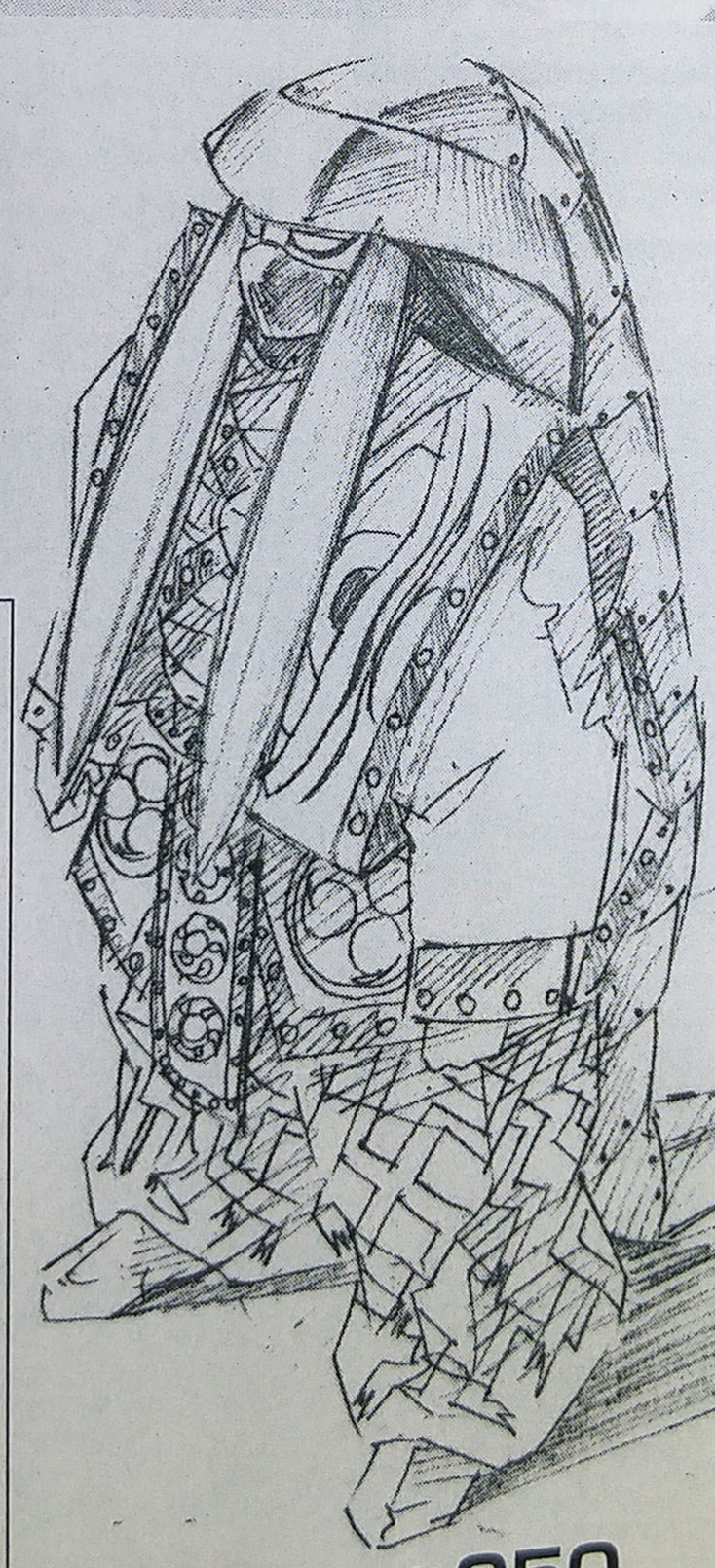
▲カブキングがこのポーズをした瞬間にはすでに走り出していよう。

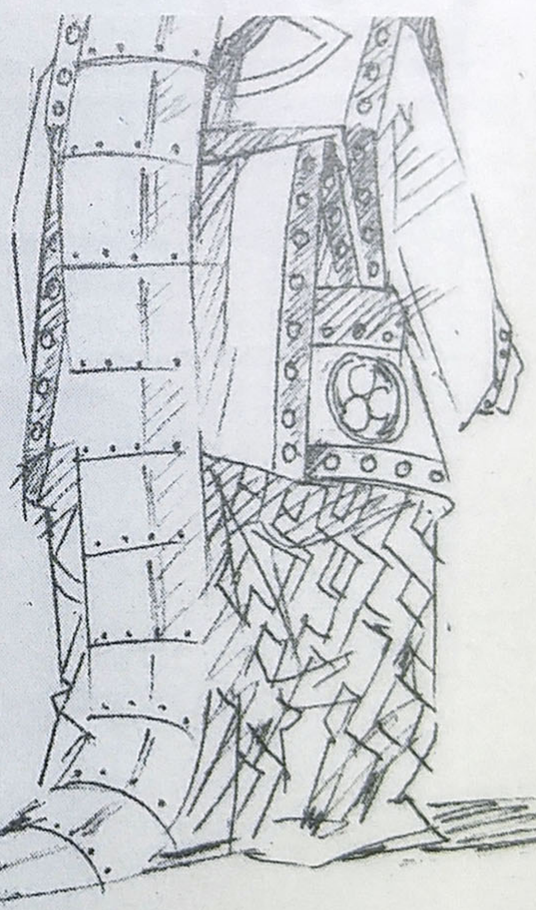
▲カブキングの位置から入り口方向に真っ直ぐ走ってみよう。

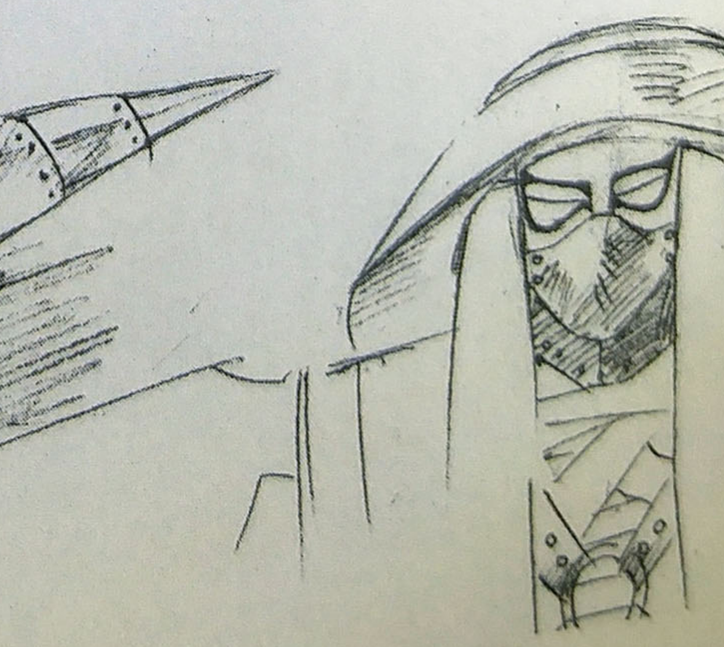
カブキング

ロンゲが自慢のKABUKI魂を体現する炎の座長。しかし、太鼓の音がないと極端に小心者になってしまう弱点があり、外出時は超小型太鼓「タイコマン」を欠かすことができない。









★ライフ　：350
★ヒーロー：ーーー

RISING ZAN
THE SAMURAI GUNMAN
誕生秘話2：グラフィック編
WANTEDに隠されたUEP SYSTEMSの伝統

清水氏

紺野氏

加部氏　片田氏　坂上氏

紺野　格之（こんの　ただゆき）
担当セクション：グラフィック統括・ムービー全般

クールボーダーズ1から2D及び3D問わずグラフィックを担当。「RISING ZAN」ではムービー全般、ステージモデルなどを担当し、グラフィック全体の統括をした。
デモプレイ中に漂う斬の雰囲気を楽しんで下さい。あと、初音エンディングは、清水氏と二人勢いでつくりました。ぜひ見て下さい。

清水　雅樹（しみず　まさき）
担当セクション：キャラデザイン・ムービーエフェクト

クールボーダーズ2キャラデザインでデビュー。今回の「RISING ZAN」でもキャラ全般デザインを担当。
パンツマンはボクのお気に入りキャラです。撃ったり斬ったりいじめないでください。

片田　将（かただ　まさる）
担当セクション：キャラクターモデリング

少ないポリゴン数で立体化するのに苦心しました（特に歌舞伎系キャラには泣かされました）。でもザコってすぐやられちゃうんですよね…（涙）。

坂上　康仁（さかうえ　やすひと）
担当セクション：ステージモデリング

冗談のようなゲームを真面目に遊んで作りました。泣く泣く消えていった没ステージ達に、哀悼の意を捧げマッスルファイター。

加部　栄一郎（かべ　えいいちろう）
担当セクション：ゲーム中モーション

今回はフレームが秒間20フレームというなかなか厳しい状況の中で、自分なりにがんばって作ったので、斬と初音の全モーションを見てもらえたら、嬉しいです。

編集部――デザイン的に日本と西洋の雰囲気が混ぜ合わさってる感じを受けるのですが？
清水――外人が勘違いした日本っていうのを出したかったんです。外人が見た日本人ていうのはきっと、勘違いしてこんなふうに思ってるんだろうなっていう、日本人がみたらちょっとおかしい日本を。でもそのあたりを本当にデザイナーが間違って描いちゃったように思われないように、雰囲気をだすっていうのが、大変でした。
編集部――ステージで苦労されたことは？
坂上――世界観がいまいちわかりづらく、どういったステージにすればよいかという点です。世界観が特殊じゃないですか。あとは没になったステージで、本当はもう3ステージぐらいあったんですけど、いろんな都合がありましてボツになりました。ステージ自体の大きさもほんとはもっと大きかったんですけどね。
編集部――一回ゲームがまるっきり変わった時があったらしいですね？
坂上――ありましたね。
編集部――それはもう、グラフィックなどもできあがっていたんですか？
坂上――できあがっていたのは全部やり直しでした。もう一からやったほうが早いっていうステージもありましたね。直前で同じ内容があるので不要では？
編集部――モデリングで大変だったことってありますか？
片田――技術的な問題だったんですが、着物の動きを忠実に再現するのが難しかったですね。で、清水のデザインがまたモデラー泣かせで。
清水――それはあったね。考えないでデザインしてるから。
片田――かなり、そこらへんをうまく収めるのが大変でした。気に入っているところは、これは無理じゃないの？　っていうのをなんとなく半信半疑で作っているうちに、意外といいものができたときは嬉しかったです。
編集部――加部さんは、室内で刀と銃を二つ振り回してたと聞いたんですが？
加部――実は斬は最初ああじゃなかったんです

よ。最初に銃はあるけど銃は抜いて撃ってたんです。何度か斬も全部モーション描きなおしたりしてるんです。最初は両手で刀を持っていたんですけど、去年の9月から10月あたりで佳境に入ったところでもう立ちポーズから全部変わったんです。全部作りなおしということで、どんどん描き直しながらやっていきました。何人かは救急車で運ばれましたけど（笑）。

編集部――苦労面というとやっぱりそのへんが。

加部――変更があったんで、作ったけど使われないキャラクターとかいっぱいいますよ。本当はキャラはもっと多かったんです。それがいろいろな諸事情によりいなくなってしまいました。また今度はプログラマーの人と話したときにいろいろ相談して。「もうちょっと入りませんか塚田さん」とか。いちばんでも苦労したのは、ゲームのフレームレートが低いんですよ。だから、他のゲームと比べるて劣っているとと見られないように頑張ったんですけど。最近では秒間30フレームとか60フレームとかあるじゃないですか。30にも満たないのが今回のネックだったんでそれを感じさせないように頑張ろうと。

編集部――なるほど。プランナーにお話を聞いた時に出た話ですが、塚田さんの名前がステージ2に使われているというのは、グラフィックの方のアイディアだとか？

清水――あれは、仮なんですよ。

紺野――仮じゃないって！

坂上――あれは、冗談だったんですけどね。

紺野――僕と塚田くんの名前を使って、2面がツカタウンで1面がコンタウンっていうんですよ。

清水――1面は最初タータタウンでしたよ。

紺野――ぼくがたまたま姉の子供にタータと呼ばれてまして、そのせいで最初タータタウンだったんですよ。ムービーでちょこっとツカタウンとコンタウンっててたんですけど。1面のオープニングムービーで歩いてくるところがあるんですけども、そこの矢印でこっち側は一応コンタウンって書いてあるんです。そこはもう清水さんが嫌だからって言って、穴をあけて木がほろくなっていてほとんど字が読めなくなっているっていう

清水――正式な地名とかって付いてましたっけ？

紺野――正式じゃあないんですよ。あれは、町の名前どうしましょうって企画者に聞いて、決まっていないから何かに決めなきゃ、と。で、雰囲気を見るために、じゃあとりあえずツカタウンっていうことで、それからムービーに入ってたんですよ。

清水――じゃあ、しかたないなってことで、

紺野――ちなみに2面に塚田くんの顔写真がウォンテッドに入ってますので。

編集部――時計台のなかのところに。

紺野――あれやると、塚田くんががんばってくれるんで！だからあーゆうふうにちょっと入れてあげるんですよ。

清水――絵がどっかに入ってたりっていう。そうすると部署間のコミュニケーションが円滑になるという。

坂上――伝統ですね。（笑）

FINAL IMPACT －ZAN－

「斬」

－RISING ZAN　RISING HATSUNE－

各敵との戦闘方法を見つけるのがクリアへの近道

このIMPACTはFINALというだけあって、さすがに強敵が揃っている。超ザコ敵であるワラワラーも真ワラワラーとなって斬を苦しめてくれるぞ。実は色が違う程度なんだけどね。しかし、同じザコでもキョウゲッキは別格！　間合いの取り方やガードなど、ザコとは思えない動きを見せてくれるぞ。各戦闘の攻略ワクを参考に戦闘方法を見つけよう。もちろん、鷹魔将や暗黒霊魔獣といったボスクラスの敵との戦い方も忘れずにね。

　ボスへのルートは一本道なので、戦闘に勝利していけば迷うことなくボスである暗黒霊魔獣までたどり着けるだろう。アイテムは各ポイントにバランス良く配置されているので、アイテムの存在を考慮した戦い方（ハッスルタイムなどの力押し戦法）もいいかもしれない。

▲宿敵（斬の一方的な思い込み）である鷹魔将との戦いもあるぞ。

ステージの流れ

真ワラワラー戦
○アイテム：マシン弾

キョウゲッキ戦
○アイテム：テンプラ

鷹魔将戦×2
○アイテム：スシ
○アイテム：カミカゼ魂

真ワラワラー戦
○アイテム：グリーンティー
○アイテム：テンプラ

暗黒霊魔獣戦×2
○漢イベント有

強敵揃い！

ボスとさして変わらない強敵も登場する。戦い方を考えなくては大ダメージを受けてしまうぞ。

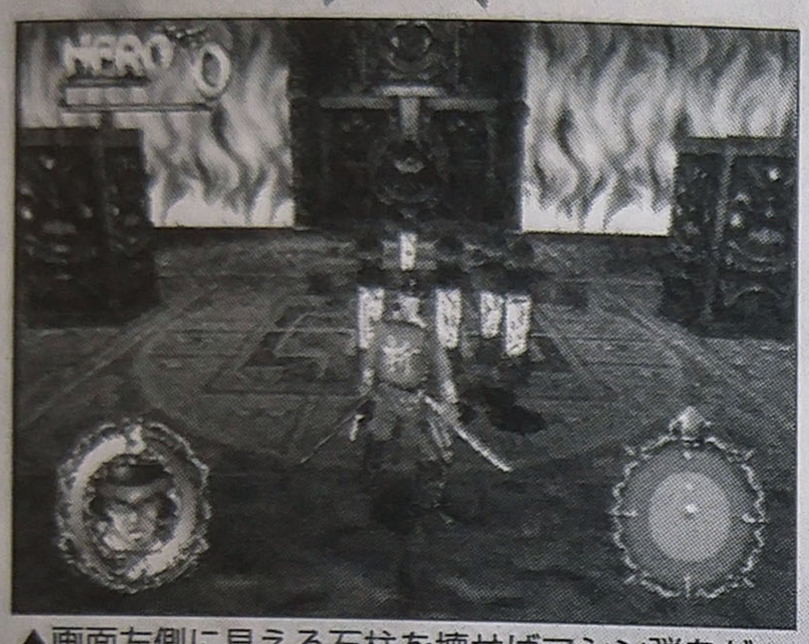
真ワラワラー戦

最初の扉を開けると真ワラワラーが待っている。色は違うけど、実は普通のワラワラーと強さはそんなに変わらないので、戦い方も従来どおりでＯＫだ。ワラワラーに囲まれたら刀裏剣斬一発！といった感じ。ただし、普通のワラワラーよりも攻撃を仕掛けてくることが多いので、あまり引きつけすぎないようにしよう。

さて、このワラワラーのいる部屋で入手できるマシン弾だが、これを真ワラワラー相手に使うのはもったいないので、使わないでとっておこう。

▲まとわりつく真ワラワラーは刀裏剣斬で一掃しよう。真になってもザコはザコってね。

マシン弾を使うな！



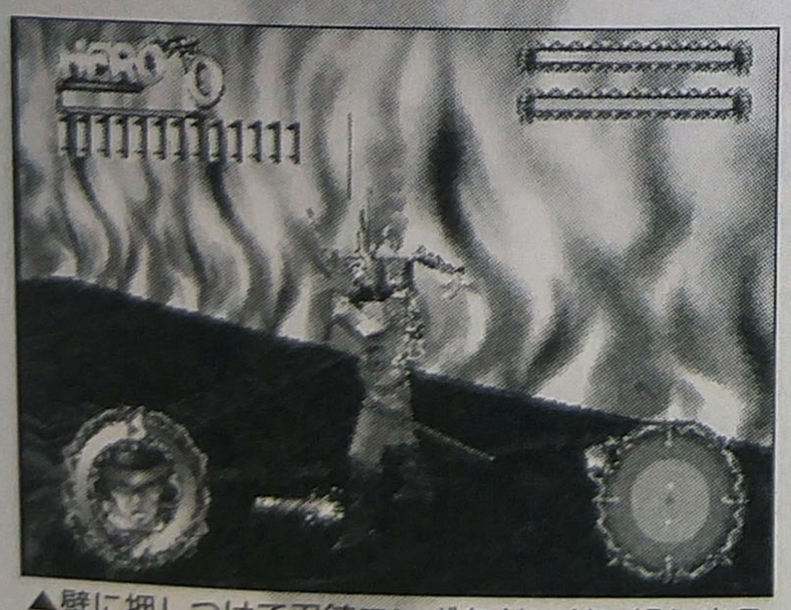
▲画面左側に見える石柱を壊せばマシン弾をゲット！

キョウゲッキでハッスル！鷹魔将でハッスル!!

ここではハッスルタイムの使いどころをご紹介したいと思う。ただし、ハッスルタイムは力押し戦法なので、こちらも多少のダメージは覚悟しなくてはならない。このことだけ頭に入れておこう。ちなみに高いヒーローレベルをゲットするために関係してくる時間短縮のために必要なだけなので、ただクリアを目指す人は別に気にしなくてもいいだろう。

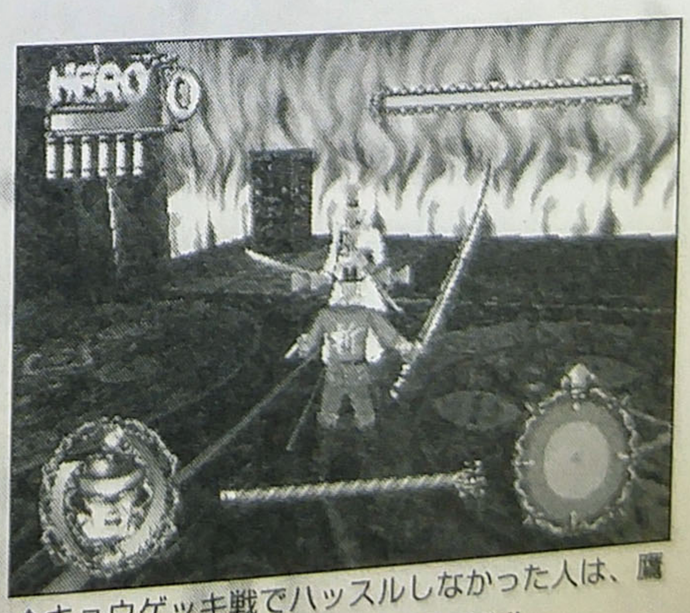
使いどころはキョウゲッキ戦と鷹魔将戦の２カ所。キョウゲッキ戦では１ハッスル、鷹魔将戦では現在使えるハッスルを使い切るといった感じ。どちらの場合も相手を壁に押しつけて刀銃コンボ（５連続技）を繰り出していくといいだろう。

注意する点を挙げるとすれば、鎧バージョンの鷹魔将は攻撃に対して特殊なガードをすると、キョウゲッキ戦でマシン弾を使い切らないということ。鷹魔将の特殊ガードは、こちらの攻撃を受け止めて返し技を繰り出すというものなので、始めの一撃を出すときは鷹魔将（鎧）のモーションをよく見てから攻撃を出すようにしよう。マシン弾に関しては、鷹魔将戦で出現するオプションの鷹（奈落）に使いたいので、３～５発ほど残しておきたい。



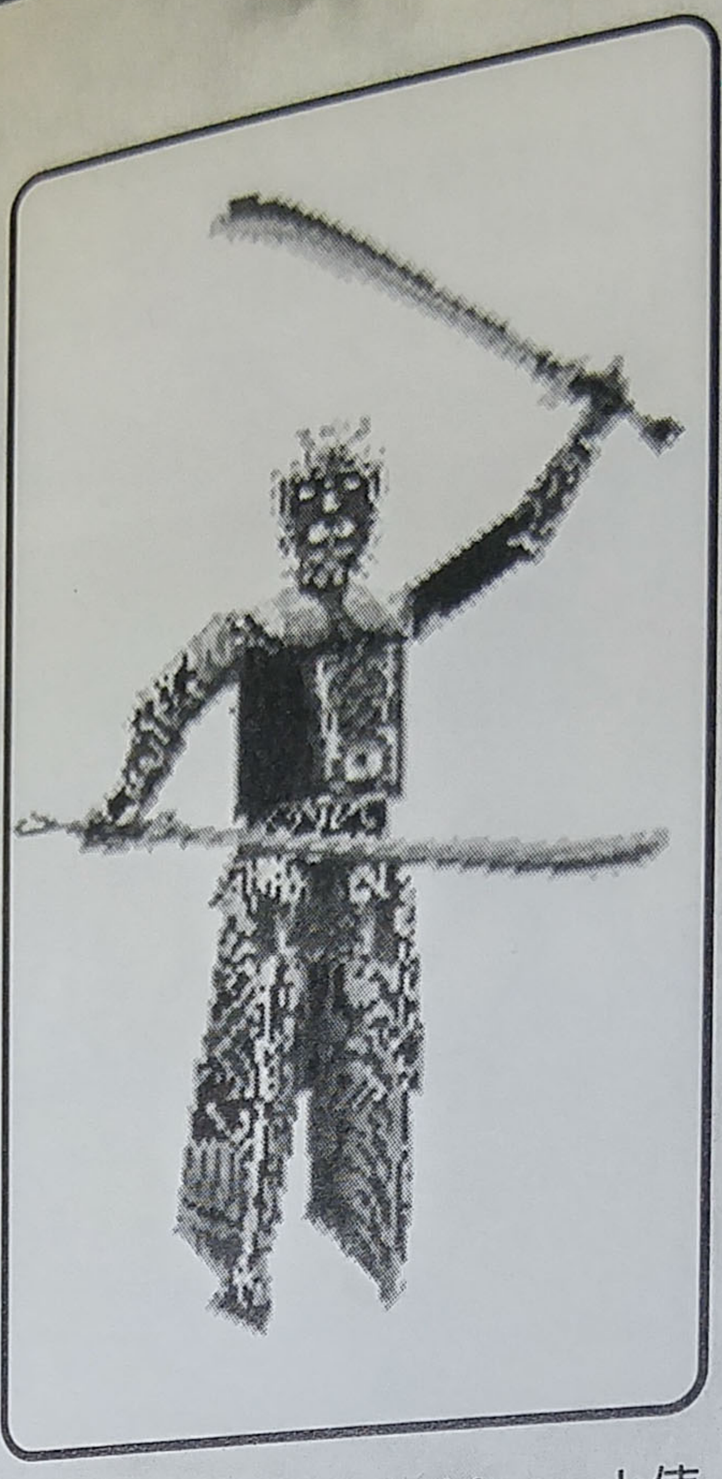
▲壁に押しつけて刀銃コンボをドンドン繰り出そう。そうでなくては効果が薄い。

▲時間短縮をする必要のない人は、確実にダメージを与えられる瞬間を狙っていこう。



▲キョウゲッキ戦でハッスルしなかった人は、鷹（奈落）を倒して鷹魔将戦で３ハッスル!!

キョウゲッキ戦



ボスと同じくらいの強さを持つキョウゲッキ2体が相手。こちらが攻撃を出しても、間合いをとられてしまい攻撃が当たらないので、逃げられないように壁際に追いつめて攻撃を繰り出すといいぞ。繰り出す攻撃は刀3連撃or刀銃5連撃がいい。ただし、キョウゲッキが剣舞を出してきたら素直にガードして、剣舞終了後に攻撃を再開するようにね。マシン弾は3～5発残して使ってもOKだ。

壁際に追いつめなくても、片方をロックオンして一直線上にキョウゲッキを並べて攻撃してもいいだろう。キョウゲッキ自体を壁として使うわけだ。

別の戦い方として、回り込みをひたすら繰り返して、キョウゲッキが剣舞を出したら後ろから追いかけていって攻撃を繰り出す…という方法がある。2体いるときはちょっと使いづらい戦法だけどね。1体をマシン弾で倒した後に、この方法を使うといいかな。

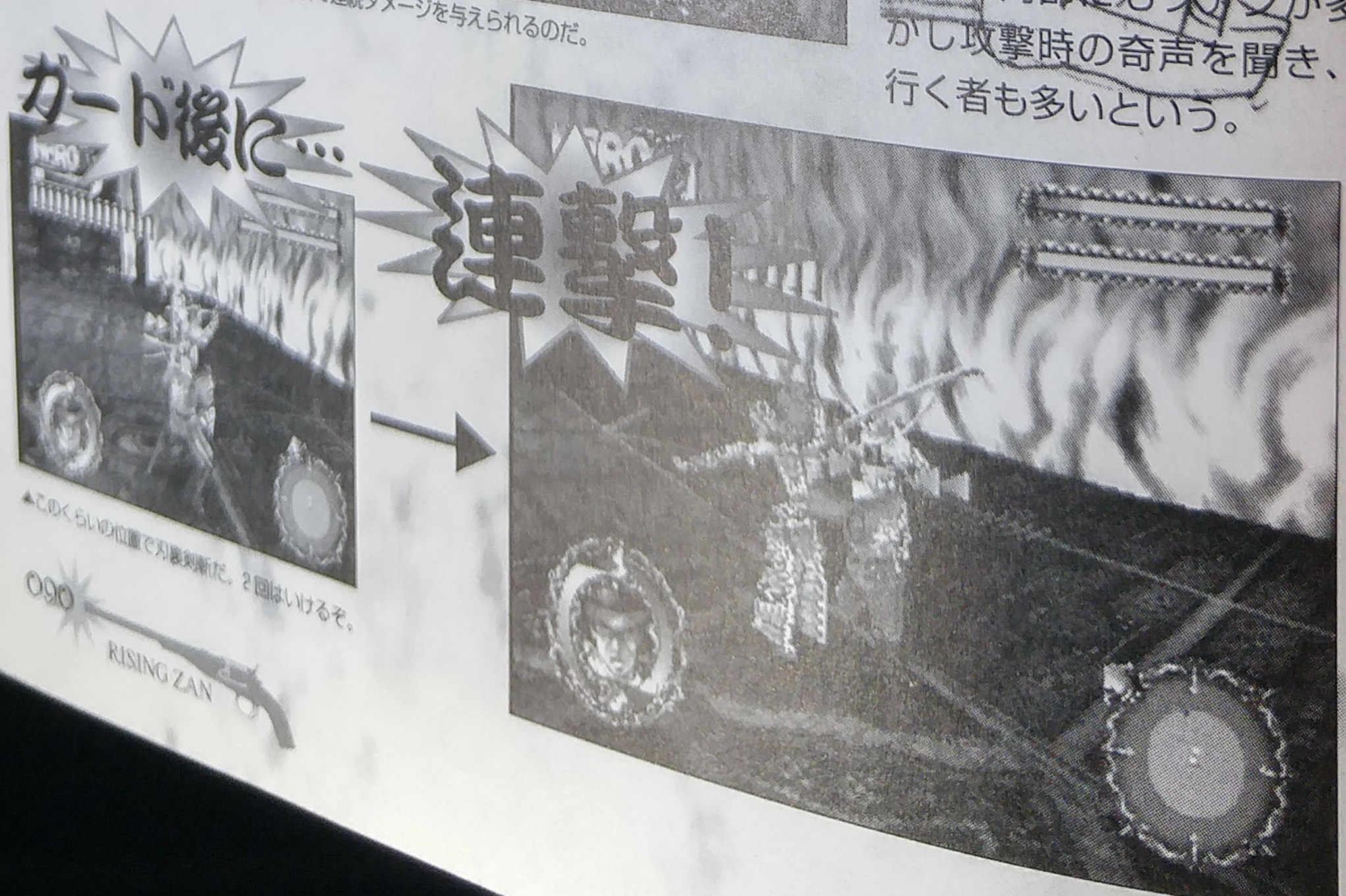
最後に、出口右横にあるテンプラを取り忘れないようにね。

▲剣舞中は刃裏剣斬で連続ダメージを与えられるのだ。

キョウゲッキ

★ライフ…180
★ヒーロー…80

鷹魔将親衛隊を務める、大陸の雑技を習得した強者の霊魔兵。かなりの実力とその煌びやかな容姿で邪心軍内部にもファンが多い。しかし攻撃時の奇声を聞き、離れて行く者も多いという。



▲できるだけ刀3連撃を使おう。刀銃5連撃は反撃されやすいのだ。そのときはまたガードね。

▲このくらいの位置で刃裏剣斬だ。2回はいけるぞ。

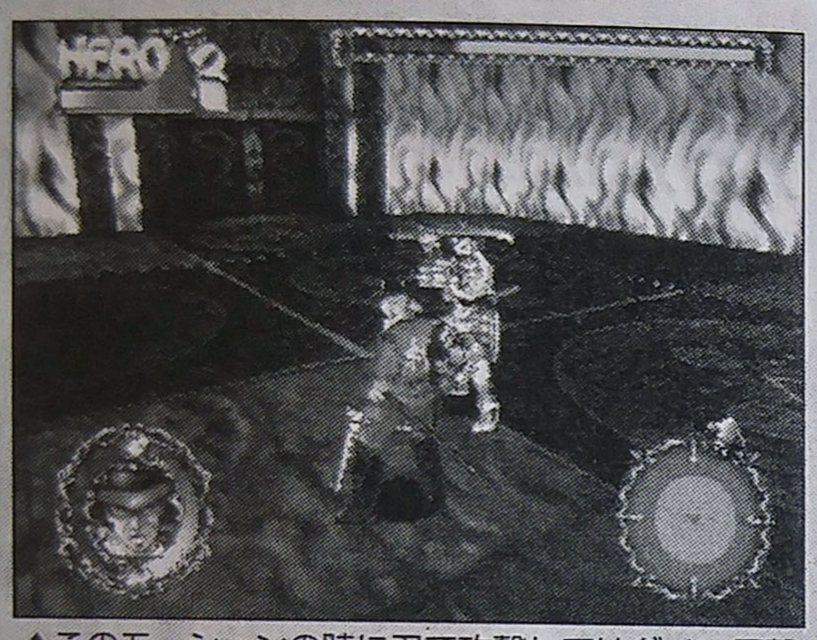
鷹魔将戦

鷹魔将とは最初に着物バージョン、次に鎧バージョンと戦うことになる。つまり、２連戦することになるのだ。

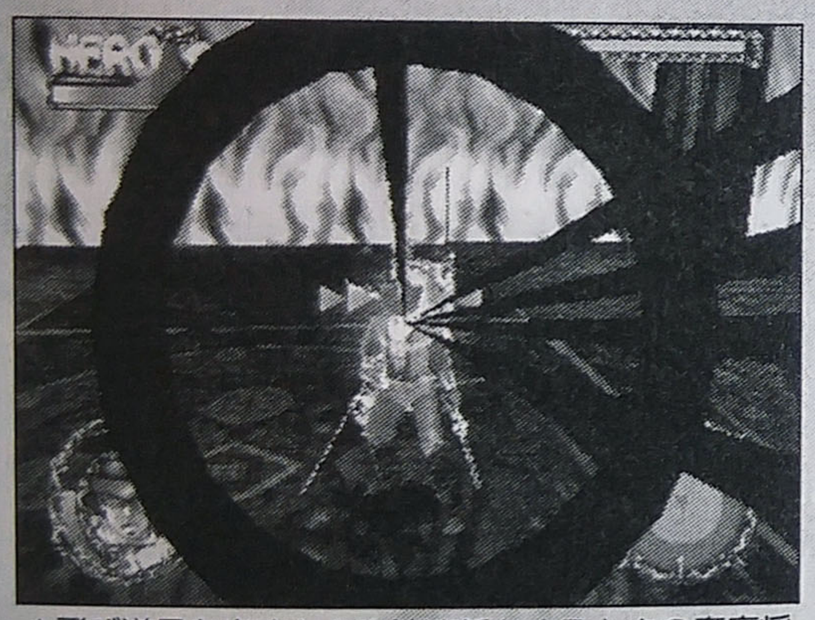
ではまず、着物バージョンの倒し方。始めに鷹（奈落）を銃で倒す。さらに、部屋に入った状態で左隅にあるカミカゼ魂を取っておくこと。この状態から鷹魔将（着物）と戦闘しよう。

鷹魔将が攻撃を出すのを一定の間合いで待っていて、攻撃を出したら少し逃げる。鷹魔将が攻撃を出し終えたら近づいて刀３連撃か刃裏剣斬を出す…。刀３連撃の代わりに、怒雷武斬から着地後すぐに刃裏剣斬という攻撃もあるが、スキが大きいので反撃を受ける可能性があるのだ。時間はかかるが、始めに書いた技での攻撃をオススメする。

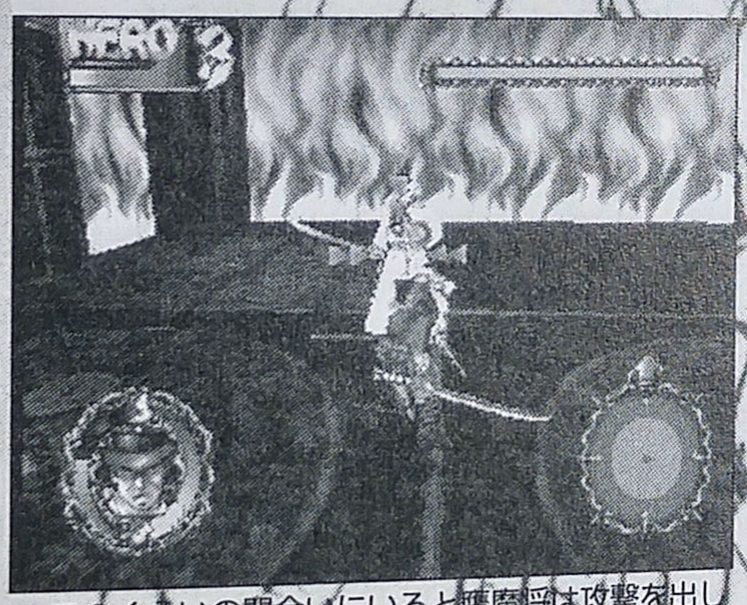
着物バージョンを倒すと鎧バージョンとの戦闘に入る。基本戦法は着物バージョンと一緒でＯＫ。気を付ける点としては、鷹魔将との距離が離れているとバックステップ後に飛び道具を出すということ。この攻撃自体は回避できるのだが、その後に飛びかかってくるのだ。この飛びかかり攻撃はガードできるが、ロックオンが外れてしまうし、こちらの攻撃のペースが乱れるので、できるだけ鷹魔将からは離れないようにしよう。最悪、飛びかかり攻撃がきた場合はコマンド技の無敵を利用して抜けよう。ロックオンは外れないぞ。



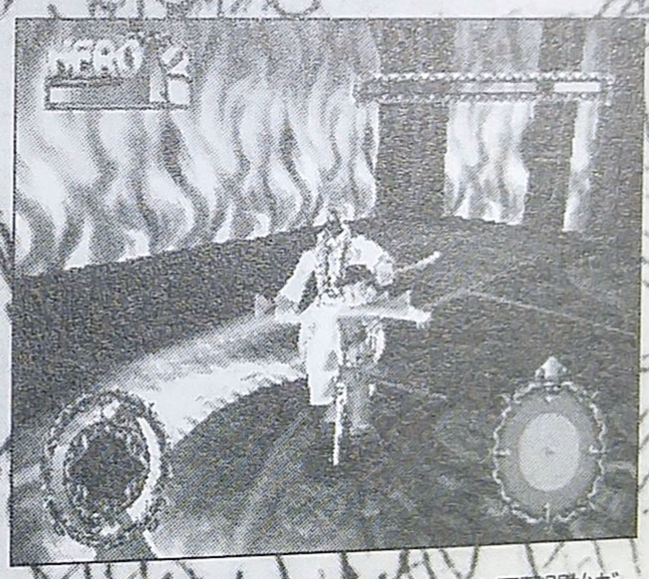
▲このモーションの時に刀で攻撃してはダメ。反撃を受けるぞ。



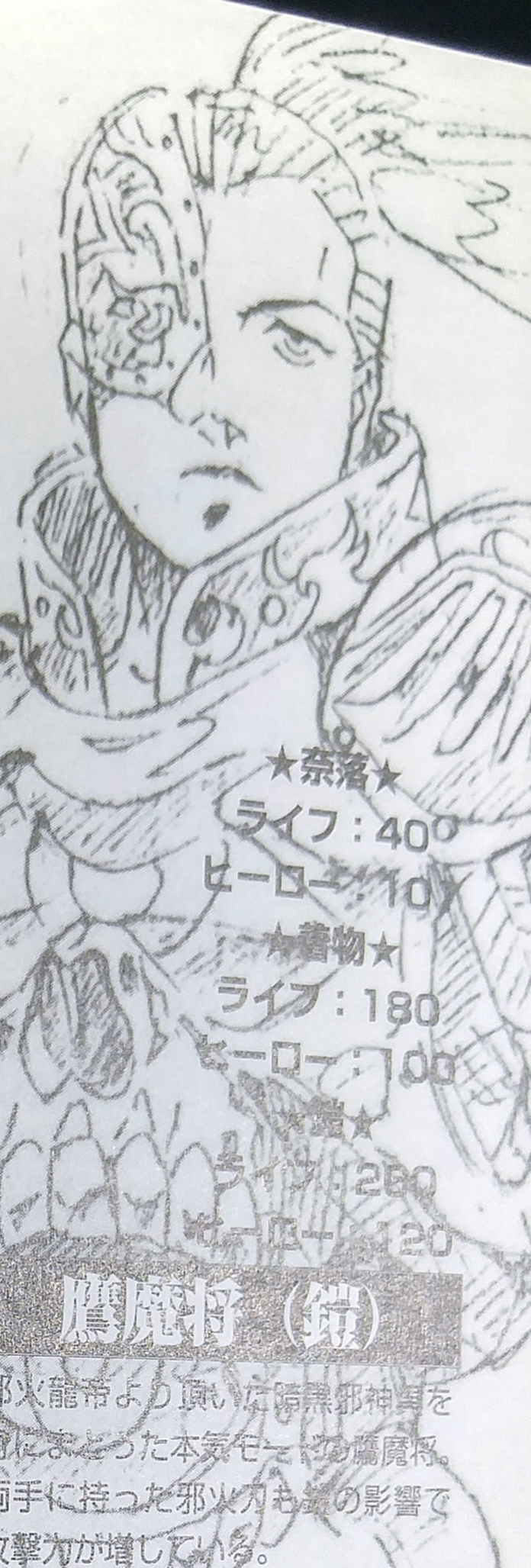
▲飛び道具を出すときや神速斬をするときの鷹魔将は無敵状態だ。



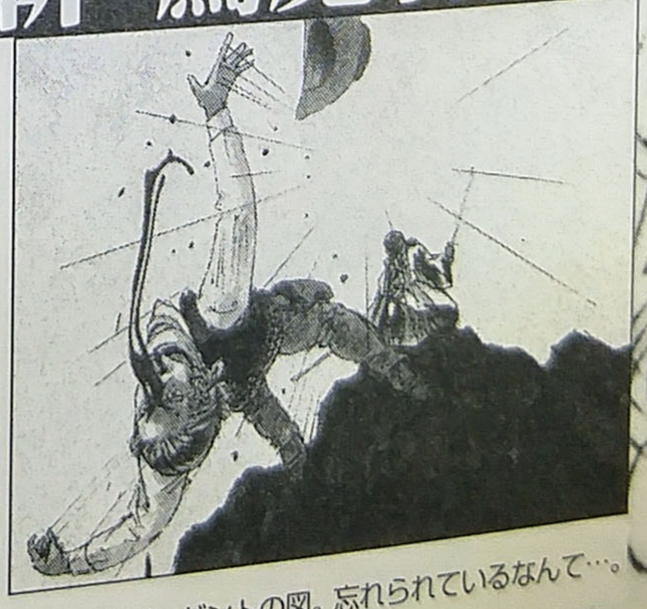
▲このくらいの間合いにいると鷹魔将は攻撃を出してくる。



▲鷹魔将の攻撃をかわしたら、いよいよ反撃開始だ。



突撃インタビュー→私と斬「鷹魔将編」


▲額の傷プレゼントの図。忘れられているなんて…。

編集部（以降：編）　早速ですが、鷹魔将さんは斬さんのことをどう思いますか？

鷹魔将（以降：鷹）　斬…それは誰のことだ。

編　えー、アナタのことを宿敵だと思っている本作品の主人公なのですが…。額にクロスの傷をプレゼントなさいましたよね。

鷹　よくは覚えていないが、そのような者もいたかもしれないな。

編　へ、覚えてらっしゃらないのですか。

鷹　うむ、私もなにかと忙しい身でな。邪火龍帝さまより承った作戦の遂行は何者よりも、何事よりも優先されるのだ。事をなさない以上は他のことなどないも同然と思っている。

編　そ、そうですか。鷹魔将さんもいろいろと大変ですね（よくわからないけど…）。

鷹　そうなのだ。帝よりの使命はもちろん、我ら邪火龍は個性派揃いでな、それをまとめるのもなかなかに骨が折れるのだ。しかも、唐栗男殿は研究ばかりで…（この後しばらくグチが続く）。

編　わ、分かりました。本日はどうもありがとうございました。

鷹　む、もう終わりか。どうだ、もう少し私の話につき合わんか？

編　いえ、もう日も暮れてきましたし…。

鷹　そう急くでない。話すことならまだいくらでもあるぞ。

編　いえ、本当にこれで失礼します。それでは…。

鷹　むう、忙しい奴だ。帝のこともまだ半分も語ってはおらぬのに。

真ワラワラー剛

今回、再度登場の真ワラワラー倒し方は相変わらずの刃裏剣斬だ。特に考えずに攻撃を繰り出してもOK。

ただし、部屋の中にあるグリーンティーとテンプラで回復しておくことを忘れずに次の部屋に進もう。

▲部屋に入ってすぐ右側にあるぞ。体力が激減り状態の時はすぐに取ろう。

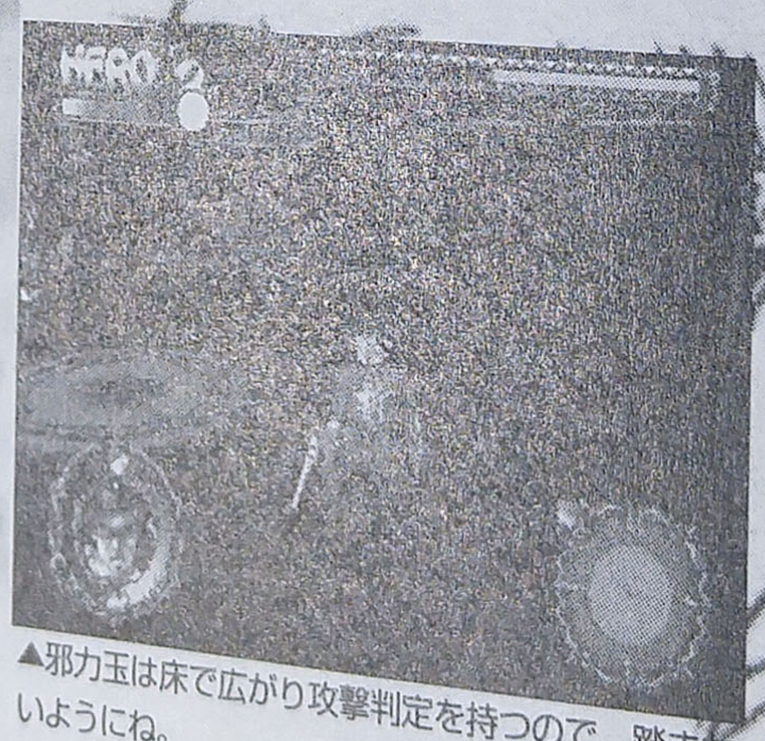
▲部屋の出口に向かって左奥にあるテンプラ。部屋を出るときに取ろう。

暗黒禁霊魔獣戦

鷹魔将戦と同じで、コイツとは2回戦うことになる。最初に戦う強羅式は、ロックオンしたらすぐにサイドから回り込むように近づくようにしよう。正面から近づいてはダメなのは、前方に扇状に広がる拡散光線という飛び道具を使ってくるからだ。近づいたら刃裏剣斬の連発！　これだけでOKだろう。ちなみに、接近戦で暗黒霊魔獣は3連続の殴り技を出すが、強烈なのは3発目だけなので、刃裏剣斬の無敵を利用するようにしよう。横や後ろからなら、遠距離から銃をパスパス撃っているだけでもいいかな。

強羅式を倒すと漢イベントに入り、その後、さらに強く巨大になった外賂式と戦うことになる。

外賂式も基本的な戦い方は一緒。ただし、天井にへばりついて邪力玉という飛び道具を飛ばしてきて、落下後はコマのように回りながら体当たりをしてくる。このときの対処方法としては、天井にいるときは地道に銃で攻撃、落下後は接近してきたら刃裏剣斬でダメージを与えながら無敵利用で抜けるようにしよう。もちろん、ロックオンしておくことを忘れずにね。



▲邪力玉は床で広がり攻撃判定を持つので、踏まないようにね。

漢イベントVS暗黒禁霊魔獣

強羅式を倒すと漢イベントが発生する。時間を短縮したいなら気を抜かずに連打して、一気に勝負をつけてしまおう。決着がつけば、そのままの流れで外賂式との戦闘に突入するぞ。

強羅式（ゴウラシキ）

★ライフ　：150
★ヒーロー：150

鷹魔将の暗黒邪神具と唐栗男の禁霊呪術により生まれた魔獣。知能は低く、本能にまかせた単調な攻撃を繰り出す。

外賂式（ゲロシキ）

★ライフ　：400
★ヒーロー：ーーー

邪場の強い天守閣に入り、強さが1.5倍（当社比）になった魔獣。攻撃パターンも多少増えている。拡散光線から連動して発射される極太光線は驚異的な破壊力。

斬エンディング

最後まで天然を貫き通す斬の姿が描かれている。感動（うそ）的なエンディングだ。ハンカチなしでは見られないぞ。

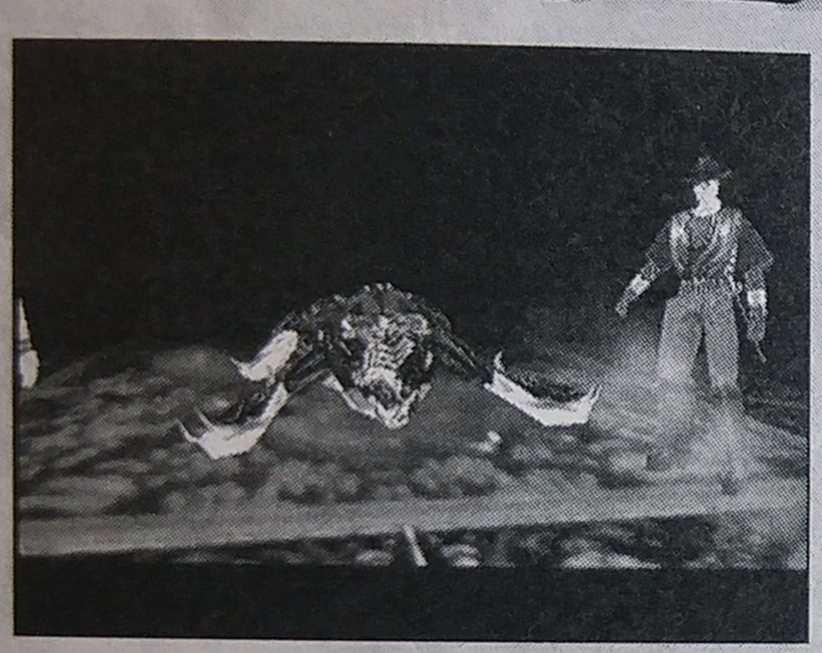
▲暗黒霊魔獣の爆発に巻き込まれる唐栗男。斬の運命やいかに！

▲町の人々…皆が斬（ジョニー）のことを心配する。

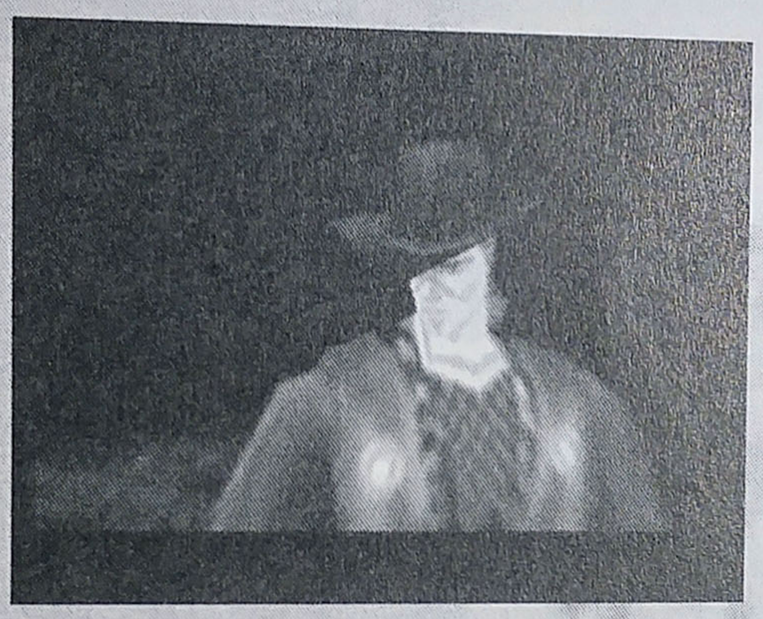
▲その時、天守閣付近より煌めく何かが！　続きは自分で見てね。

初音エンディング

斬の手助けでやってきた初音。しかし、なんか気軽に暗黒霊魔獣まで倒してしまって…。斬かなーりショック。



▲崩れていく暗黒霊魔獣。そこに斬が到着！

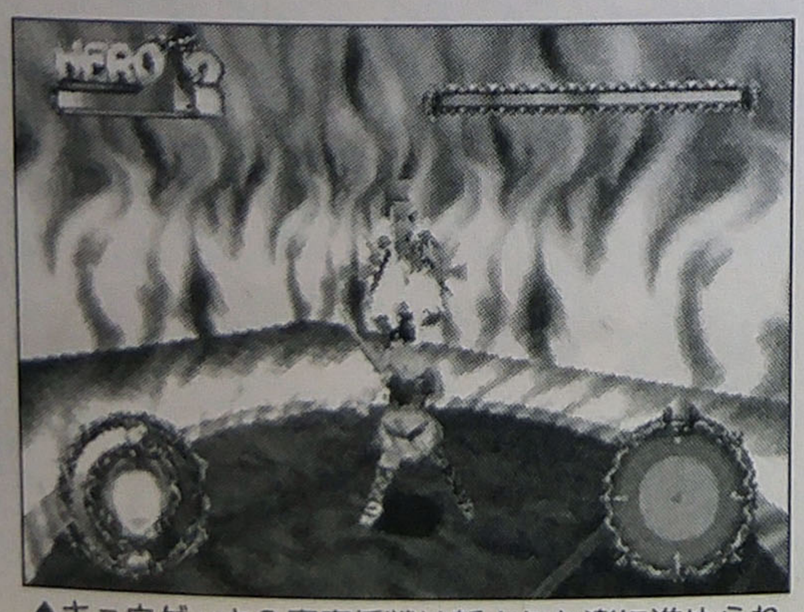


▲倒されてしまった暗黒霊魔獣を見て驚く斬。

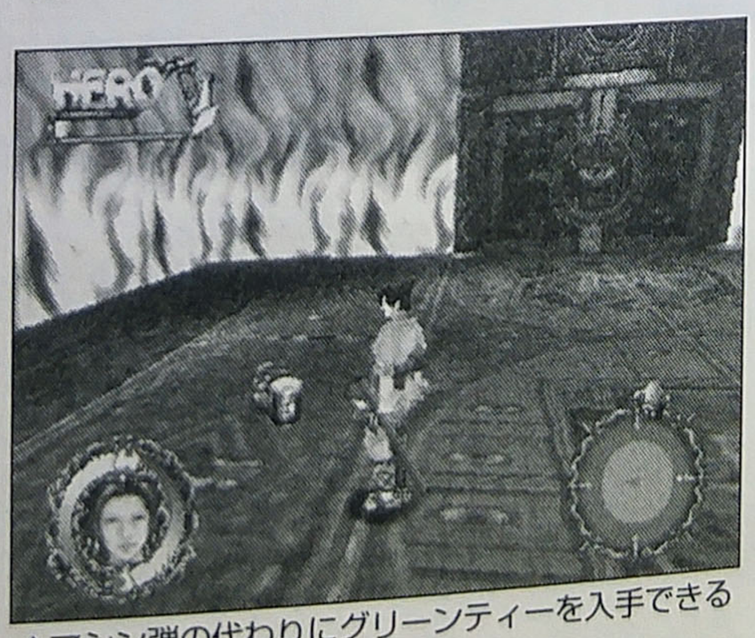
▲そして、初音から斬へ一言…。続きは自分で見てね。

初音使用時の違い

初音を使ってプレイしていても、戦い方が大きく変わることはない。マシン弾（代わりにグリーンティーを入手できる）が使えないのできついと思うかもしれないが、初音のほうが基本スペックが上なので、戦法を理解していれば斬よりも簡単にクリアできるだろう。鷹魔将なんかは、ハッスルタイム時に刀と短刀を使った6連撃を繰り出すだけで、意外と簡単に倒せてしまうのだ。



▲キョウゲッキ＆鷹魔将戦は斬よりも楽に進められるだろう。



▲マシン弾の代わりにグリーンティーを入手できるぞ。

▲6連撃はかなり強烈！　ハッスル時に使うとさらに強烈!!

RISING ZAN
THE SAMURAI GUNMAN
誕生秘話3:プログラム編
本人には内緒だったテクスチャー

塚田　聖（つかだ　きよし）
担当セクション：メインプログラム

最も「RISING ZAN」を象徴するシステムである「トドメ」や「漢イベント」を十二分に堪能して下さい。トドメは、初期案ではボスが実際真っ二つになっていたんですけどねぇ（苦笑）。

牧　直司（まき　ただし）
担当セクション：敵キャラアルゴリズム　ステージ8&ファイナルステージイベントプログラム　他

かなり時間をかけて作ったゲームです。各イベントも凝ってます。敵キャラの動きもがんばって作りました。みなさんも斬になったつもりで、ゲームにはまって下さい。

藤井　敬史（ふじい　たかふみ）
担当セクション：SEプログラム・ステージ4&5プログラム

通称ファジィ。黄忍コンビのやりとりや隠しイベントの大筒のダンスなど、大いに笑って下さい。青忍の爆弾、動くレーザーなど、ウザい攻撃にムカツいて下さい。

荒川　正行（あらかわ　まさゆき）
担当セクション：SHUGYO・ステージ2&3&7プログラム

担当のステージが多くて大変でしたが、その中でもカラクリステージは変わったイベントが多くて苦労したので、楽しんでもらえれば嬉しいです。

松下　名月（まつした　なつき）
担当セクション：ステージ1&6プログラム・エフェクトプログラム

ステージ06の滑車など、イベントシーンの斬の動きに苦労したので、モーションの細かい動きを見てもらいたいです。

編集部――ステージプログラムで難しかったところとかは何処か？ここは辛かったっていうのがありましたらお願いします。

藤井――他の全体のシステムにないトロッコに乗ったときのプログラムが結構苦労しました。

編集部――そこの部分だけ特異ですよね。それまでにないものを要求されるステージだと思いますが、操作も加速とか、減速したりしてるときにマーカーやカーソル出したり、慣れないと撃ったりできなくて。ちょっと難しかったです。でも、スピード感とか凄く出てましたね。

藤井――でもあれ、企画のほうから「すぐ終わっちゃうから、もっとスピード遅くしてくれ」と言われて、遅くなってるんですよ。

編集部――本当はもっと速かったんですか？

藤井――本当はもっと速くしたかったんですけどね。すぐ終わっちゃうとダメじゃないですか。ゲーム的に。なにもできないまま終わっちゃうっていうんじゃあ！

編集部――それで、はじめのプレイではちょっとスピード遅めにして。

藤井――本当はもっとグルグル回るところとか、いっぱい仕掛けて長く見せようとしたんですが、ステージが短いんで、やっぱりだめでしたね。

編集部――はじめに設定されていたステージの大きさっていうのが短めで、充分に活かしきれなかったという感じですか？

藤井――そうですね。モデルがあってループさせるってことができたんですけれど、それをあんまり活用できなかったんで、残念です。

編集部――システムのほうで苦労されたこととか、特にシステム周りとか大変だったこととかありますか？

塚田――スケジュール的に「こういうイベント作りたいんだけど、なにか作って」というのが時期的に集中してきたのでそのへんでけっこう苦労したっていうのはのはありましたね。

編集部――トドメファイナルやヒーローレベルなどの部分で最初の時と変わってしまった部分とかありますか。仕様書や資料などをみていると、いろいろ追加されたり変更されているみたいなんですけれども。

塚田――トドメに関しては今のは3番目のバージョンだったんですよ。一番最初にやったのが、じっさいにボスが真っ二つに切れて、倒れるという

ようなやつだったんですよ。その前に、最初ボタン連打で溜めていくところがありますよね。あの部分地上で斬ってますけど、最初は全ボタン連打して溜めて、そのパワーに応じて上に持ち上げて、それを追っかけて空中で切るってかんじだったんですよ。ですが、ちょっとメモリとかの作業工程上や、グラフィックのほうでアニメーションなどをモデルを斬れるように別に作らなければならないので、そのへんの手間とかを考えて次のバージョンに変わったんです。その次も全ボタン連打で溜めるのは変わらないんですけれども、その後ボスが花火みたいに散るというバージョンがあったんです。たしかゲームショウのバージョンだったと思うのですが。でもそのバージョンはインパクト的にちょっと地味だったので、また作り直して結局今のトドメになりました。

編集部——牧さんのご担当にステージ表示というのがあるのですが、表示っていいますと？

牧——ステージのモデルってありますよね。それを一応ブロックという単位にわけてやっているんですけど、その表示部分を作ってたんですよ。前半のほうは。そこでステージをどうせだったら端まで見せたいじゃないですか。やはり広い空間を作りたいんですけど、どうしても処理が重くなっちゃって、プレステ上でぜんぜんスムーズに動かないんですよ。そうなるとやはりどこか削除しなくてはいけない。そこらへんの調整が時間かかりましたね。それで、後半のほうは敵のアルゴリズムっていうのがあるんですけど、たとえば弾き返しとかやると敵がもう一歩も動かなくなっちゃたりとか、そこらへんのバグ取りがけっこう大変でしたね。

編集部——荒川さんと松下さんは入社してすぐのお仕事だったということですが、苦労した点とかはありますか？

荒川——一番最初に作ったステージ3かなぁ。基本的なシステムなどがまだできていなかったり、イベント作るのに必要なものが完成していなかったんですよ。最初に作ったステージということで、企画の方でもやりたいことがたくさんあったため、それを実現するのが、なかなか大変でしたね。

編集部——要は、企画のかたがたがステージ3に盛り込みたいという要求と、まだできていないものを塚田さんに作ってもらって。

松下——そうですね。ステージの6と1では同じようなカメラの動きでも、1を作ったときにはまだそのプログラミングができてなくて別の方法で作っていたというのがあります。

編集部——余談ですが、ステージ2のところに塚田さんのお名前が入っているというのをお聞きしたんですが。

牧——とくに意味はないんですけど、ま～お遊びということで。最初、塚田に気づかれないようにいろいろグラフィックを試しにちょっと入れていたりしたんですよ。最初塚田の写真も貼ってあったんですけど。

編集部——時計台のところに「WANTED」って書いてあって

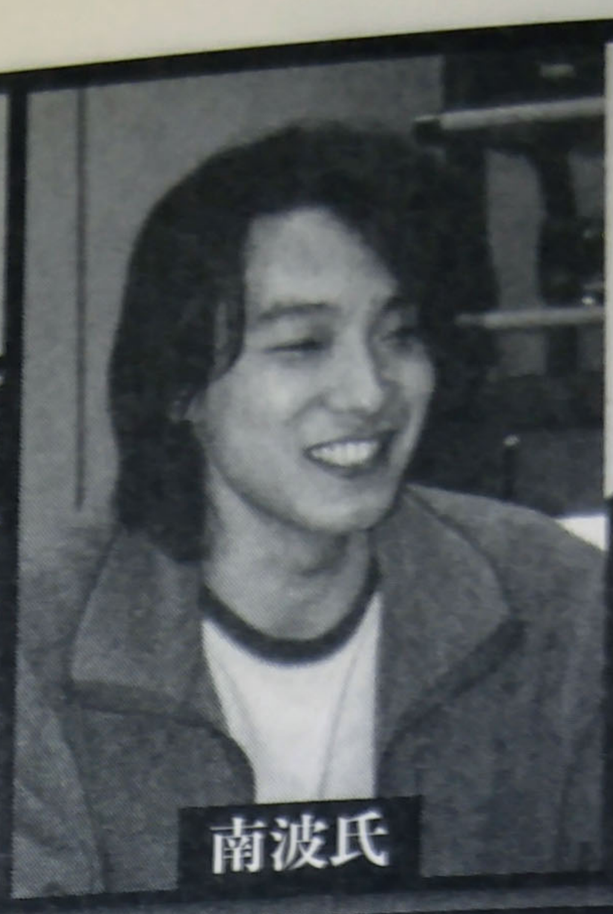
塚田——いまでもあるの？

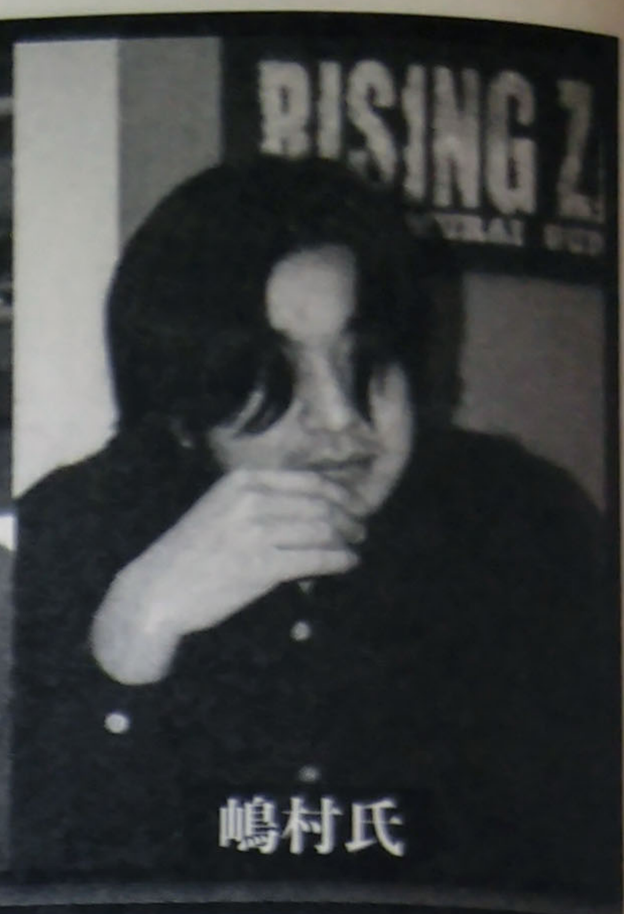
牧——あると思いますけど、そこらへんとかいろいろ、内緒のうちに進めてやってました。

編集部——ほかにあったりするんですか？今、

牧——量的に二面そんなに大きくないじゃないですか。はやく終わるステージで場所もせまいじゃないですか。だから、テクスチャーが節約できたんであそこが一番遊べましたね。

RISING ZAN
THE SAMURAI GUNMAN
誕生秘話4：サウンド編
影山ヒロノブが歌うサムライロック


南波氏



嶋村氏

南波　敦典（なんば　あつのり）	担当セクション：サウンド・主題歌作曲
忘れかけていたその熱い思いでこの世に無用の悪を断っちゃて下さい。サウンドトラックも買ってネ。	

嶋村　泰周（しまむら　よしちか）	担当セクション：サウンド
音中模索中。サウンドトラックも聴いてネ。	

編集部——じゃあまず、主題歌のことからお答えいただければと思います。まず、歌詞や曲調を決定するにあたりこだわった部分がありましたらお願いします。

南波——最初企画が上がってきたときに、ヒーローとか言われたんで戦隊もの系かなあ、と。

編集部——なにか参考になされたものとかは？

南波——なんか戦隊物のシリーズみたいなCDを参考にはしました。

編集部——歌われるかたに影山さんっていうのは、はじめから決まっていたりしたんですか？それとも、南波さんのほうから影山さんがいい、と提案したんでしょうか？

南波——そうですね。ボクのほうからです。

嶋村——ちょっと、濃い感じの主題歌なんで、最近の人はついてこれないかも知れませんね。

編集部——20代後半くらいの人からなら大丈夫なのでは？

南波——そういった部分も考慮して今子供たちが知っている影山さんってことになったんです。

編集部——影山さんに実際会ってみてどんな印象を受けましたか？

南波——影山さんって絶えずなにかセクシィなかたなんですよ。

嶋村——えっ、いつもセクシィなの？

南波----そう。そういえば、実はあの主題歌、歌詞に「セクシィ」という単語は入れない予定だったんんです。

編集部——そうだったんですか？

南波——ですが、スタジオで録るときに「セクシィ」な歌詞を影山さんにお伝えしました。

編集部——最初に渡してあった歌詞は「セクシィ」じゃなかったんですか？

南波——前もって渡しておいた歌詞は違うものだったんですよ。

嶋村——最初に「セクシィ」のバージョンを事務所の方にお見せしたら「ん？？？」という感じだったので、歌詞を変更したものをとりあえず渡しておいたのです。そして当日、元の「セクシィ」バージョンを影山さん本人にさりげなくお渡ししたら、歌っていただけました。

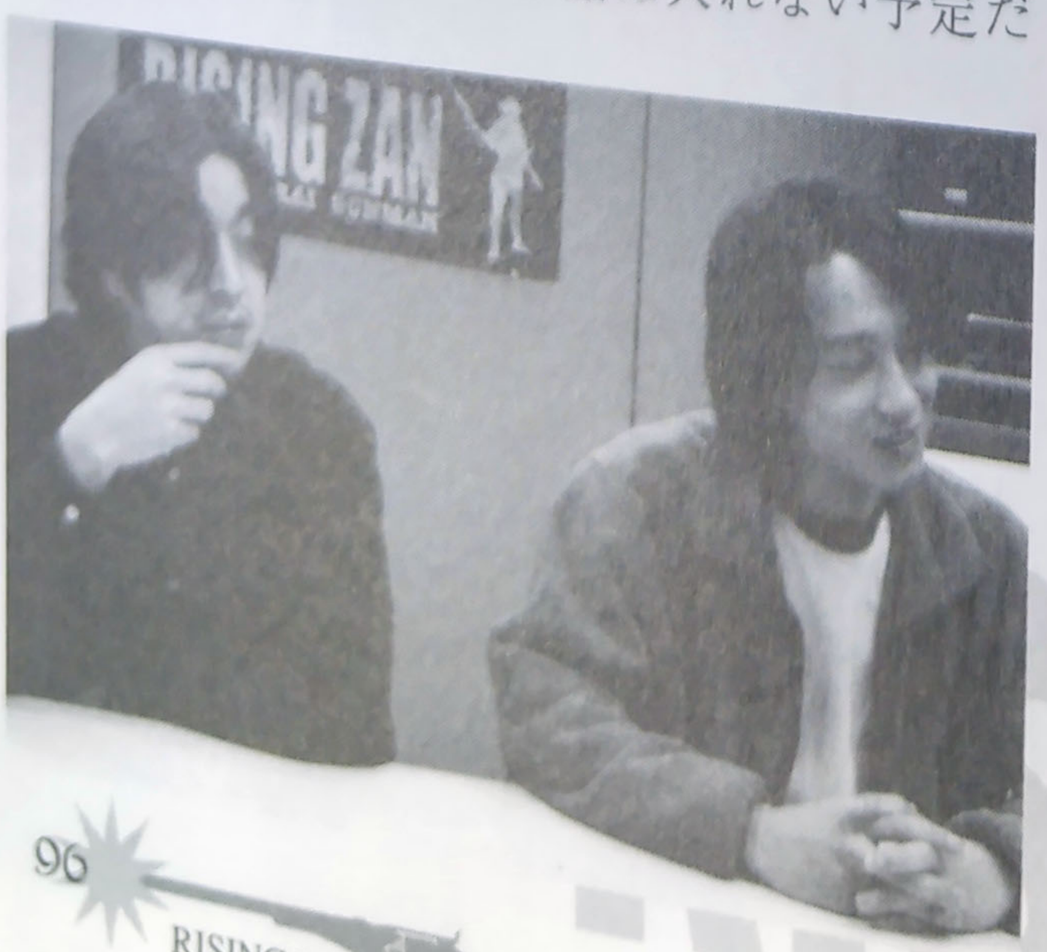
編集部——歌詞のなかで、最後の終わりのところで『サムライガンマン　ザンザザン』って、連呼しているんですけど、なぜ『ザンザザン』なのかって、聴いた人は思うんじゃないかと

南波——あれはたしか、最初はライジング・ザンじゃなくてゲームのタイトルを決めるときにそのなかの候補として『サムライ　ガンマン　ザンザザン』っていうのがあったんです。

編集部——曲作りのコンセプトは新しいもの、という感じで。

南波——そうですね。で、それを日本のオリジナリティーと向こうのオリジナリティーをミクスチャーして独自のサウンドができればおもしろいかなーというコンセプトで作ってきました。けっこうその、なんて言うのかな、「サムライロック」っていうんですか？

編集部——サムライロック、いいですね〜。



秘密ノ門

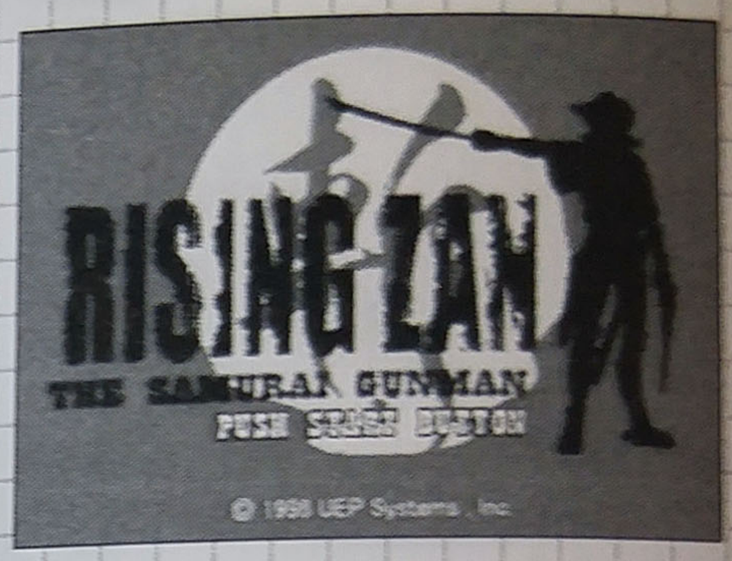
初音使用コマンドや
ボツ設定など秘密が満載

プレイヤーキャラも増える！

裏技の斬

遊びの幅が広がる！

一度クリアしても『RISING ZAN』にはまだまだ楽しめる要素が隠されている。ここでは6つの秘密をご紹介するので、ゲームクリア後にじっくりとこの秘密で楽しんでくれ。



▲裏技の秘密はタイトル画面にある！

第1斬 なんと「くノー・初音」が使える！

使う方法はふた通り。裏コマンドを入力して使う方法と、ゲーム中のプレイで一定の条件を満たすという方法。

裏コマンドは右のとおりなのだが、ある条件下で入力しなくてはコマンドは成功しない。それは、1st IMPACT以降をセレクトできることだ。

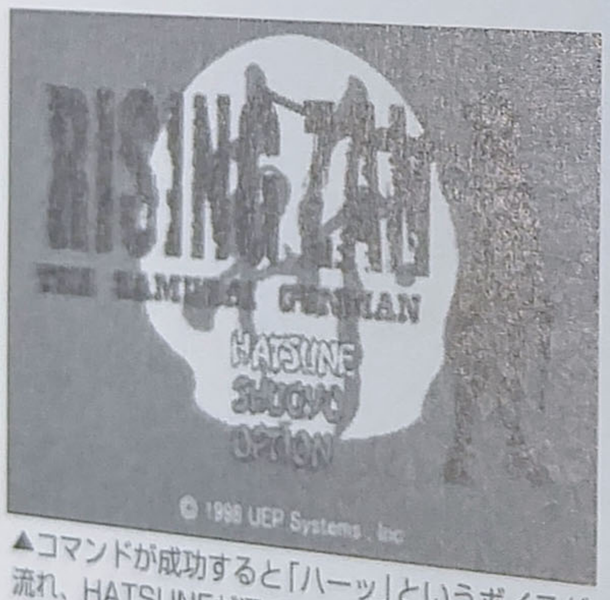
もうひとつの方法は、好成績で面をクリアしたときに入手できる「ヒーローバッジ」を合計12個以上集めることだ。

裏コマンド

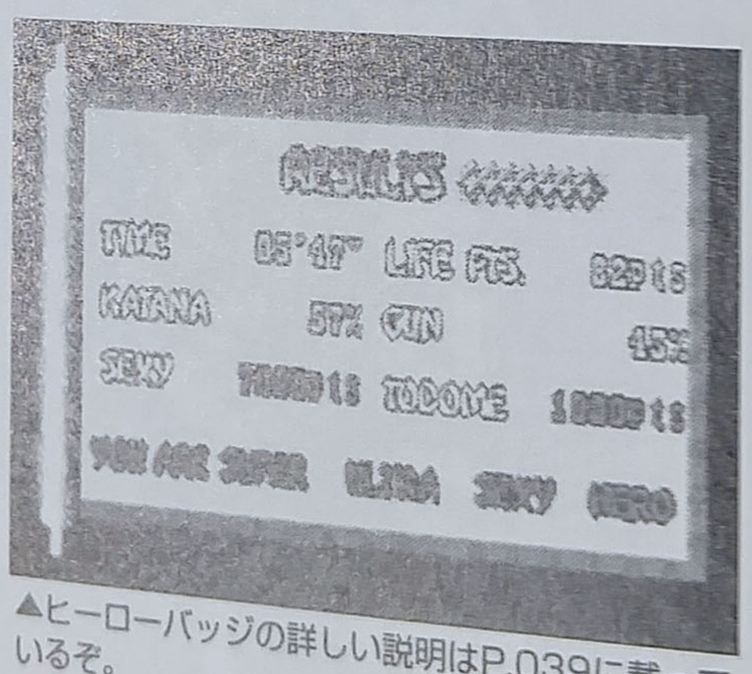
タイトル画面で
「PUSH START BUTTON」
表示中に「↓+L2+R2」
を押しながらスタート

正攻法

ヒーローバッジを
合計12個以上
集める



▲コマンドが成功すると「ハーッ」というボイスが流れ、HATSUNEが選択できる。

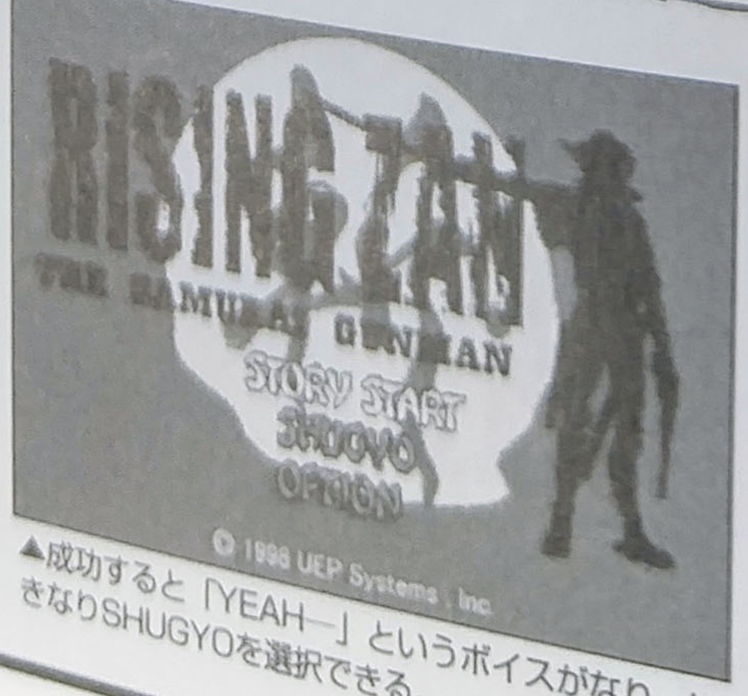


▲ヒーローバッジの詳しい説明はP.039に載っているぞ。

第2斬 いきなりIMPACTセレクト！

通常はクリアしたIMPACTをセレクトできるのだが、右のコマンドを入力すれば初プレイで、いきなりFINAL IMPACTまでをセレクトできるようになるのだ。

このコマンド実行後に、「初音使用裏コマンド」などを実行することができるぞ。

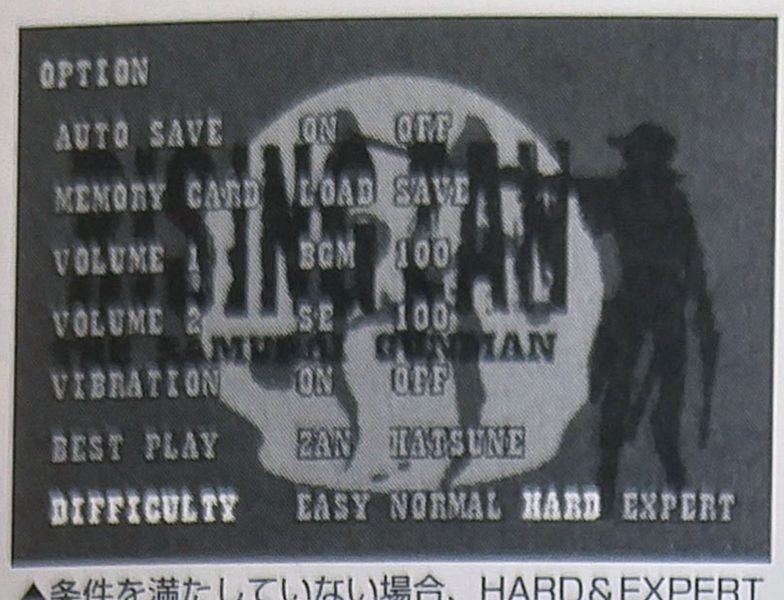


▲成功すると「YEAH—」というボイスがなり、いきなりSHUGYOを選択できる。

タイトル画面で
「PUSH START BUTTON」
表示中に↑+L1+R1」
を押しながらスタート

第3斬 HARDで遊べる

難易度NORMALでFINAL IMPACTをクリアすると、OPTION内のDIFFICULTYでHARDを選べるようになる。



▲条件を満たしていない場合、HARD&EXPERTは表示されない。

第4斬 EXPERTで遊べる

難易度HERDでFINAL IMPACTをクリアすると、OPTION内のDIFFICULTYでEXPERTを選べるようになる。最高難易度だ。

第5斬 本気（マジ）モードで遊べる！

攻撃を1撃でも喰らったら「無念」とゲームオーバーになってしまうモード。攻撃力がアップしているが、きついことには変わりない。

FINALIMPACTをクリア（難易度無関係）している状態で、右のコマンドを入力すると「ICHIGEKIHISSATSU」（一撃必殺）とボイスが流れ、本気モードに突入する。

IMPACTセレクト時に「L1+L2+R1+R2+△」を押しながらスタート

◎FINAL IMPACTをクリアしていることが条件

第6斬 常にハッスルタイムでプレイ！

▲トドメ・ファイナルも当然のようにハッスル状態！

ステージ中、ずっとハッスル状態でプレイできる夢のようなモードだ。FINAL IMPACTをクリア（難易度無関係）している状態で、右のコマンドを入力すればOK。本気モードのボタンひとつ違いのコマンドだ。成功すると「HUSTLE TIME」とボイスが流れるので目安にするといいだろう。

IMPACTセレクト時に「L1+L2+R1+R2+□」を押しながらスタート

◎FINAL IMPACTをクリアしていることが条件

難易度が変わるとどうなるの？

このページで難易度選択の幅を増やす方法を載せたが、このカコミでは難易度が変わるとナニが違ってくるのかを説明したいと思う。

「NORMAL」：ベーシック。

「EASY」：斬のライフと攻撃力が1.5倍になり、漢イベントが少し楽になる。

「HARD」：敵のライフが1.3倍になり、敵が1.5倍ほど攻撃的になる。

「EXPERT」：敵のライフが1.3倍、攻撃力が1.5倍、攻撃性が1.5倍、漢イベントがきつくなって、敵の攻撃をガードしても50%分のダメージを受けてしまい、アイテムがほとんど出ない。

基本は「NORMAL」なので、まずはこれで納得のいくまでプレイしたほうがいいだろう。

初音プレイは何かが違う…

初音の秘密を(こっそり)紹介

先のページでは初音の使用方法を紹介したが、ここでは初音の使い方や性能について説明したいと思う。知ってビックリ、斬より強いかもよ。

単純明快 使えるコマンド技は2コ

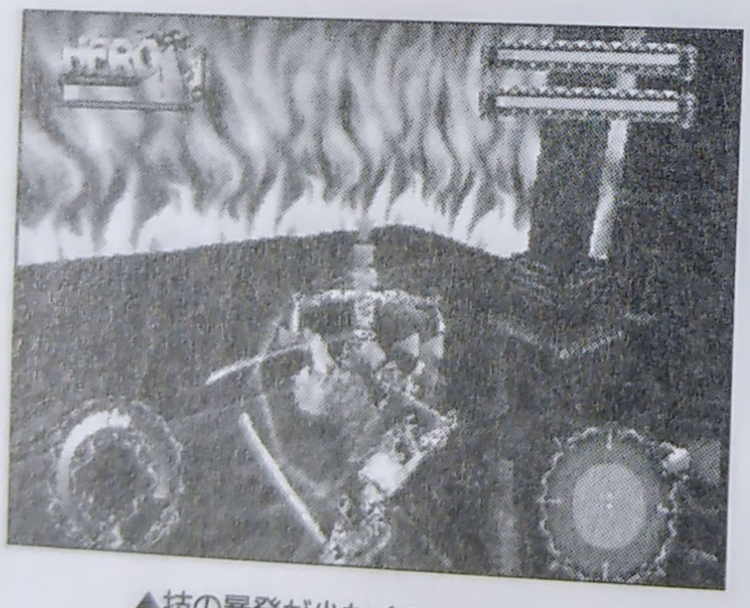
初音は斬の刃裏剣斬と怒雷武斬にあたる技を持っている。どちらの技も斬のそれと性能に差は感じられない。怒雷武蹴り→刃裏剣斬の対鷹魔将用のパターンが使用できる。

怒雷武蹴り

十十+Ⓧ 十十+Ⓧ
or

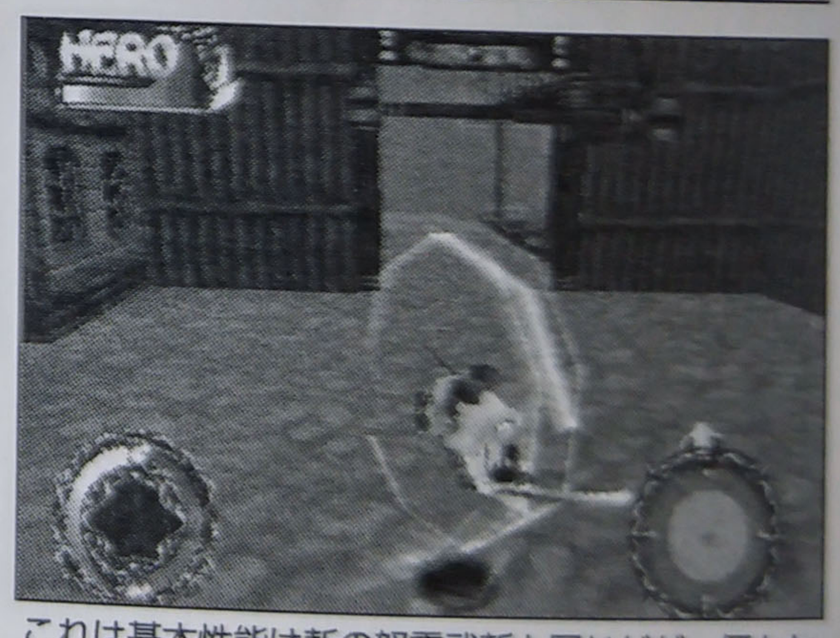
刃裏剣蹴り

十十+Ⓧ



▲技の暴発が少なくていい感じ？

基本性能は斬の刃裏剣斬より強力。回転中の操作が多少できる点は一緒だ。



これは基本性能は斬の怒雷武斬と同じだが…何となく攻撃範囲が広いように感じる。

突撃インタビュー 私と斬「初音編」

編集部（以降：編）　こんにちは初音さん。今回は「アナタから見た斬」というお題でお話をお聞きしたいのですが…。

初音（以降：初）　ええ、いいわよ。う～ん、そうね。私から見た斬か…。簡単に言っちゃうと「ダメな兄貴」ってとこかしら。

編　ダメな兄貴ですか。

初　誰が見たってそうでしょう？　「スーパーウルトラセクシーヒーロー」なんて、今どき子供でもいわないわよ。うん、そう子供なのよ。子供以下ね。

編　子供以下とは…斬さんも可哀想に。

初　子供以下で十分。だって、斬の頭の中は子供そのものなのよ。おかげで今回も私が手助けすることになったんだから。本当に私がいなくちゃ何もできないのよ、斬は！

編　ご苦労なさってるんですね。

初　まったく…。はぁ（溜息）、初めは「あんなの」だなんて思わなかっただけどなぁ。

編　と、いいますと？

初　ほら、中身は「アレ」でも外見は結構いいでしょう、アレは。

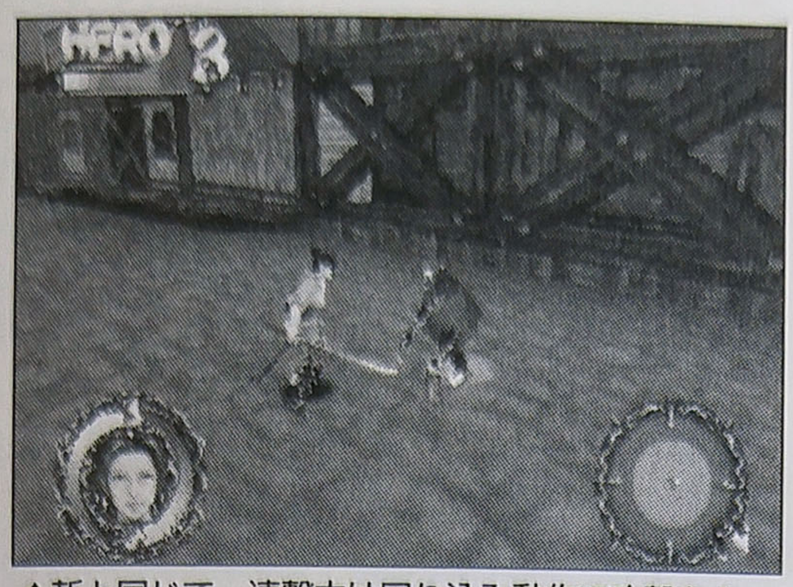
編　あっ、なるほど。

初　そう、斬の第一印象は「ステキな異国の金髪男性！」って感じだったの。でもね、中身がアレじゃ3日でそんな気持ちも消え失せちゃったわ。まったくサギもいいところよ……。はぁ、なんか今回もいろいろガンバったけど、なんかバカバカしくなっちゃったなぁ……帰ろ。うん、帰ろうっと。それじゃね。

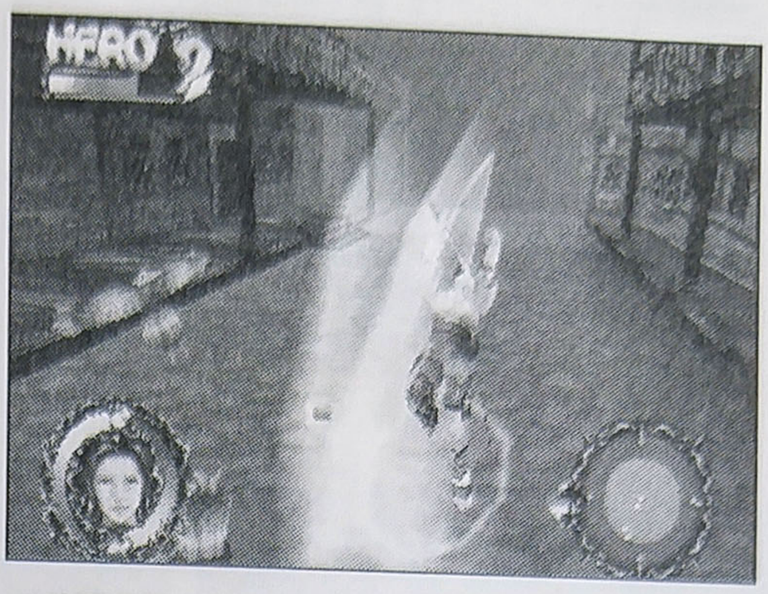
編　あ、はい、どうもありがとうございました。（若いのに大変だな）

出しやすい 連撃は斬より強力!?

斬の使う刀３連撃にあたる刀４連撃「雪崩４連衝」と、刀銃５連撃にあたる刀＆短刀６連撃「舞姫六衝」が用意されている。それぞれ１撃ずつ増えているが、なぜか初音の技の方が素早く繰り出されているように感じる。



▲斬と同じで、連撃中は回り込み動作で攻撃をキャンセルできる。



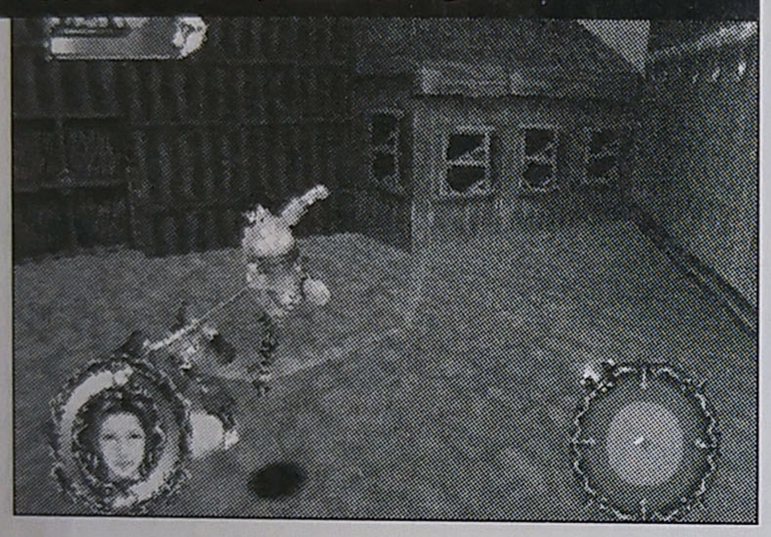
▲攻撃段数が多い分、合計攻撃力も高くなっている。

刀で４連撃！

Ⓧ Ⓧ Ⓧ Ⓧ

「雪崩４連衝」

最後の４撃目は強力だが、スキが大きいので３撃目で止めて回転蹴りなどにつないだほうがいいだろう。



刀＆短刀で６連撃！

Ⓧ Ⓞ Ⓧ Ⓞ Ⓧ Ⓞ

「舞姫六衝」

最後の６撃目は相手のガードを貫きダメージを与える。ちなみに、最後のコマンドは×でもＯＫだ。

高 成績を取りやすいトドメ・ファイナル

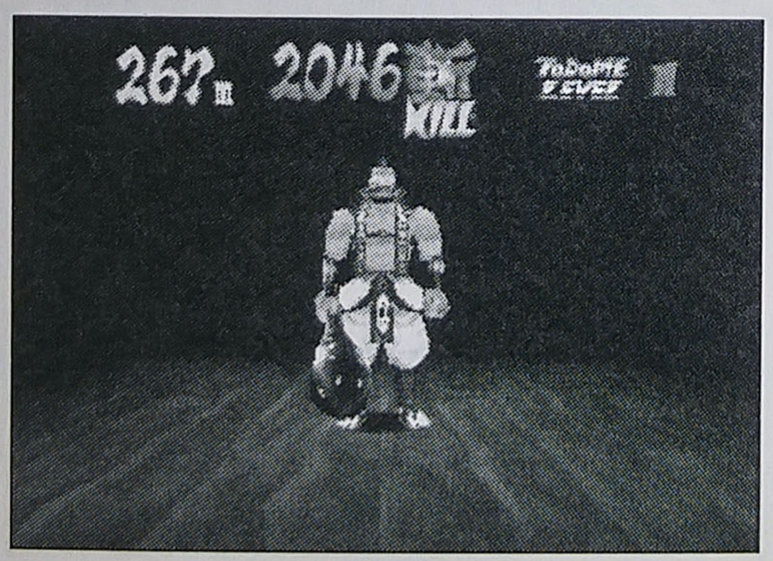
斬よりも技のバリエーションが少ないため、コマンドを間違えることが少ない。結果、好成績を取りやすいのだ。

初音でプレイするとここが変化する

まず、初音は銃の代わりに短刀を使うので、マシン弾やミサイル弾が使えないということ。そのため、初音プレイ時はこれらの攻撃アイテムがある場所にグリーンティーが設置されている。しかし、斬の銃攻撃よりも初音の短刀のほうが威力があるので、必要以上に困る…ということはないだろう。

次に、初音は空中長時間移動ができないので、斬でその操作が必要だった場所が初音では足場が増えていたりして、通常ジャンプでＯＫになっているのだ。

他にも、敵のメッセージが変化したりなど細かなところがちょこちょこと変化しているぞ。



▲特に初めのうちは初音のほうが使いやすい。

この技を出すと技斬が急上昇

技名	１回目	２回目	３回目	４回目	５回目
回転蹴り	150	100	80	50	30
前回り斬り	150	100	80	50	30
舞姫六衝	250	200	150	100	50

トドメ技レベル一覧＆対応表

レベル	対応～	名称
A	０以下	ABAREDAIKO
B	１～50	YOZAKURA
C	51～150	KAZAGURUMA
D	151～250	MANGEKYO
E	251～400	USUGESHO
F	401～500	KANTSUBAKI
G	501以上	MEOTO

※P.19の計算式とあわせて使って下さい。

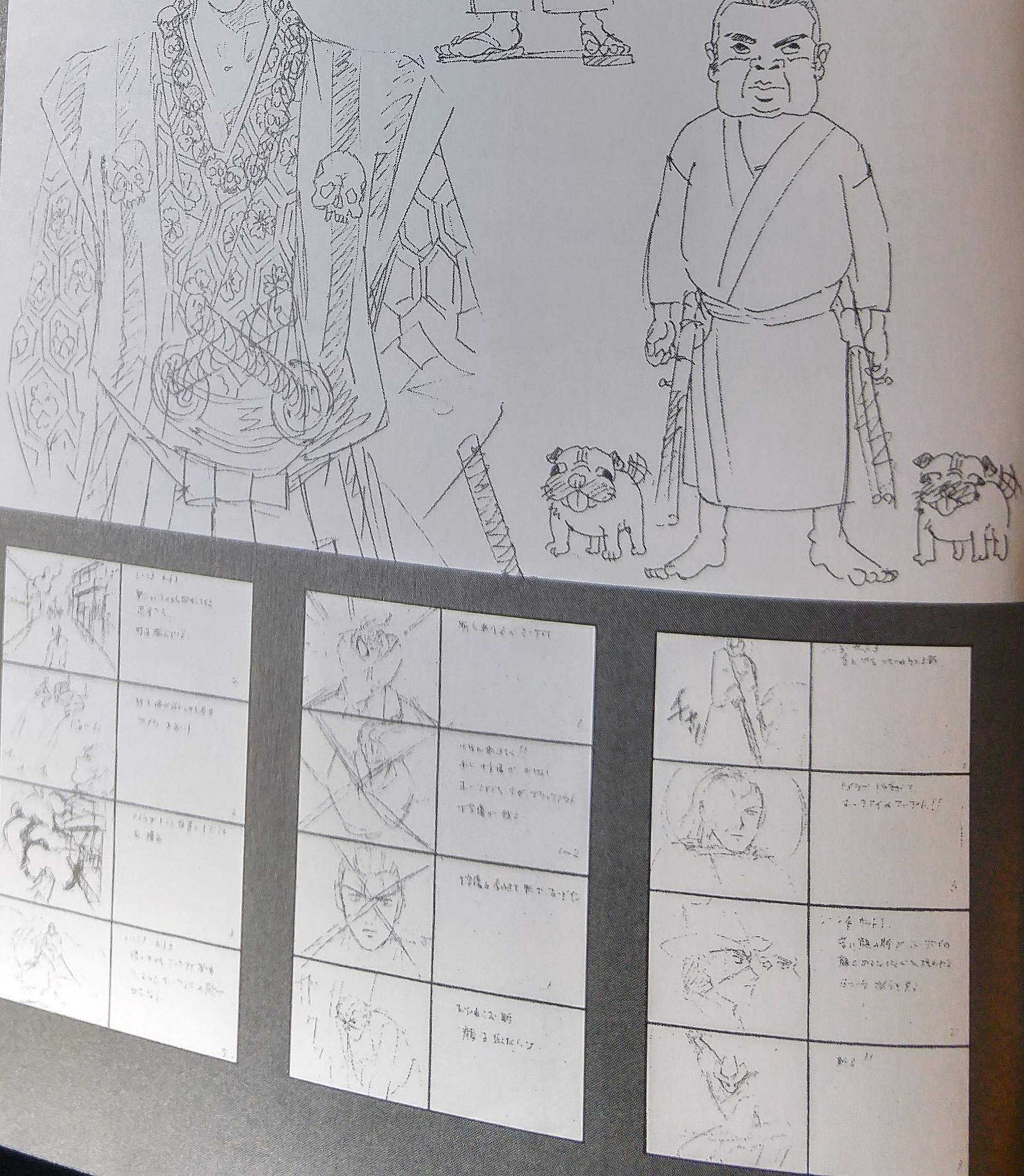
RISING ZAN THE SAMURAI GUNMAN 設定資料集

Materials4：ボツ編1

製品版で登場するキャラたちの原案やボツ案などを、ここでは紹介するぞ。なんとなく面影が残っているキャラたちなので、ひと目見ればなんとなくどのキャラかが分かるだろう。

旧オープニング？絵コンテ

ここで紹介するのは、製品版には使われなかったプロローグorオープニングの絵コンテだ。斬の父親（ケヴィン）がホークアイに倒される…といったシーンが描かれている。

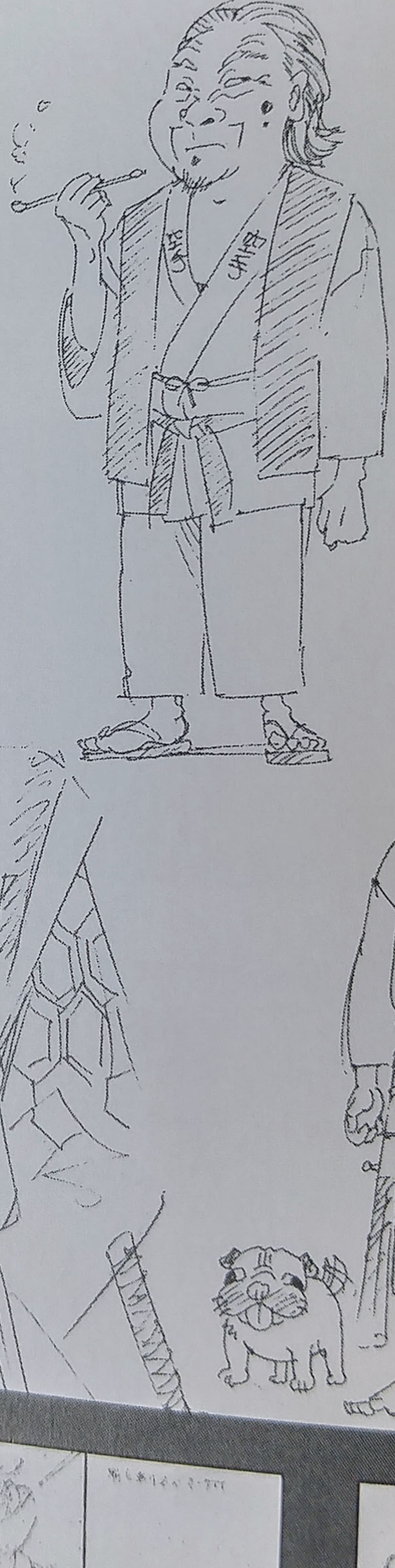


ホークアイ

鷹魔将の元と思われるキャラ・ホークアイ。下で紹介しているボツ絵コンテにも登場しているぞ。

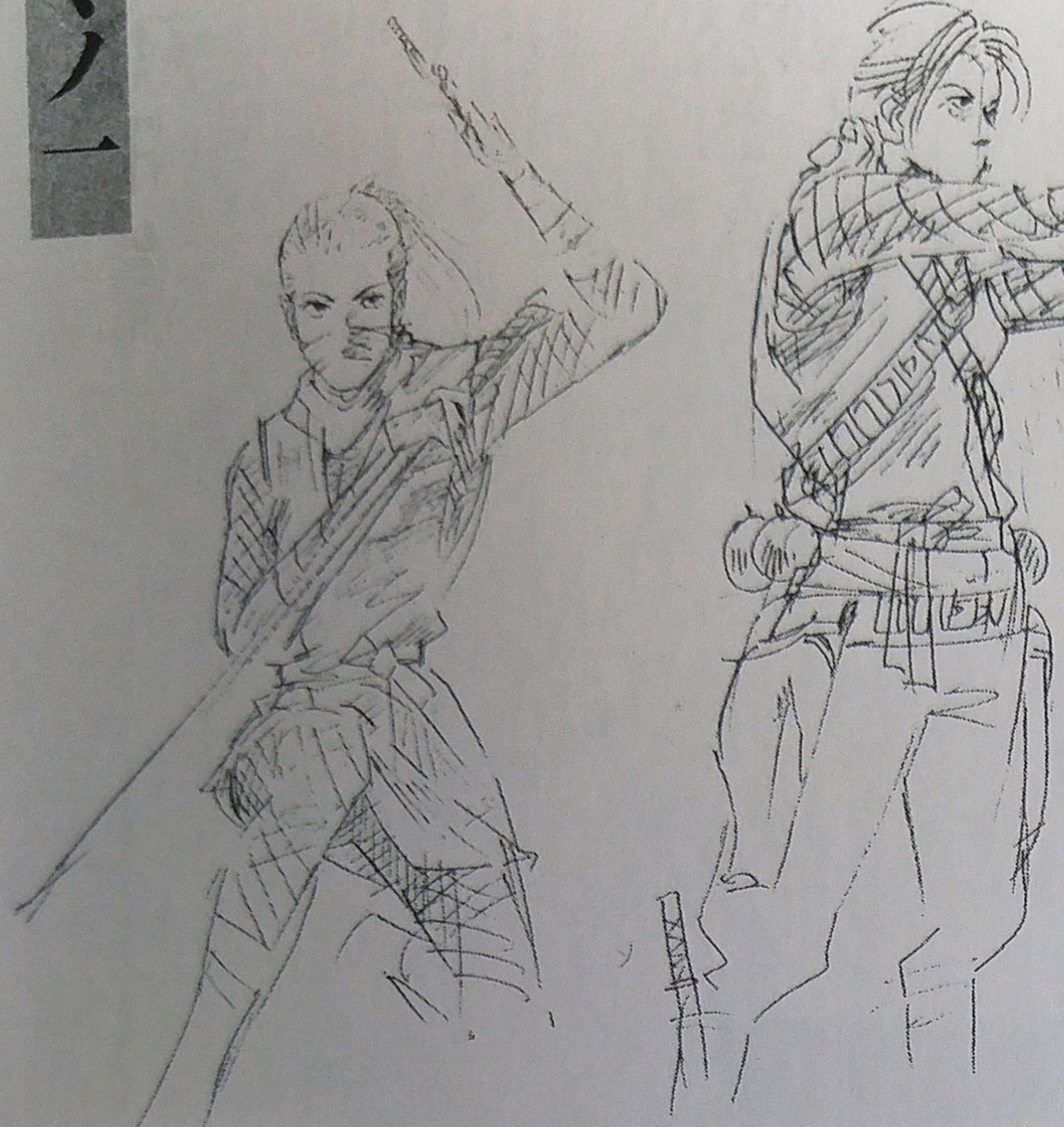
Mr. MIYAJI

某勘違い空手映画に出てくる老人をもじった名前？　姿は西郷さん？　スズキの元だと思われる。



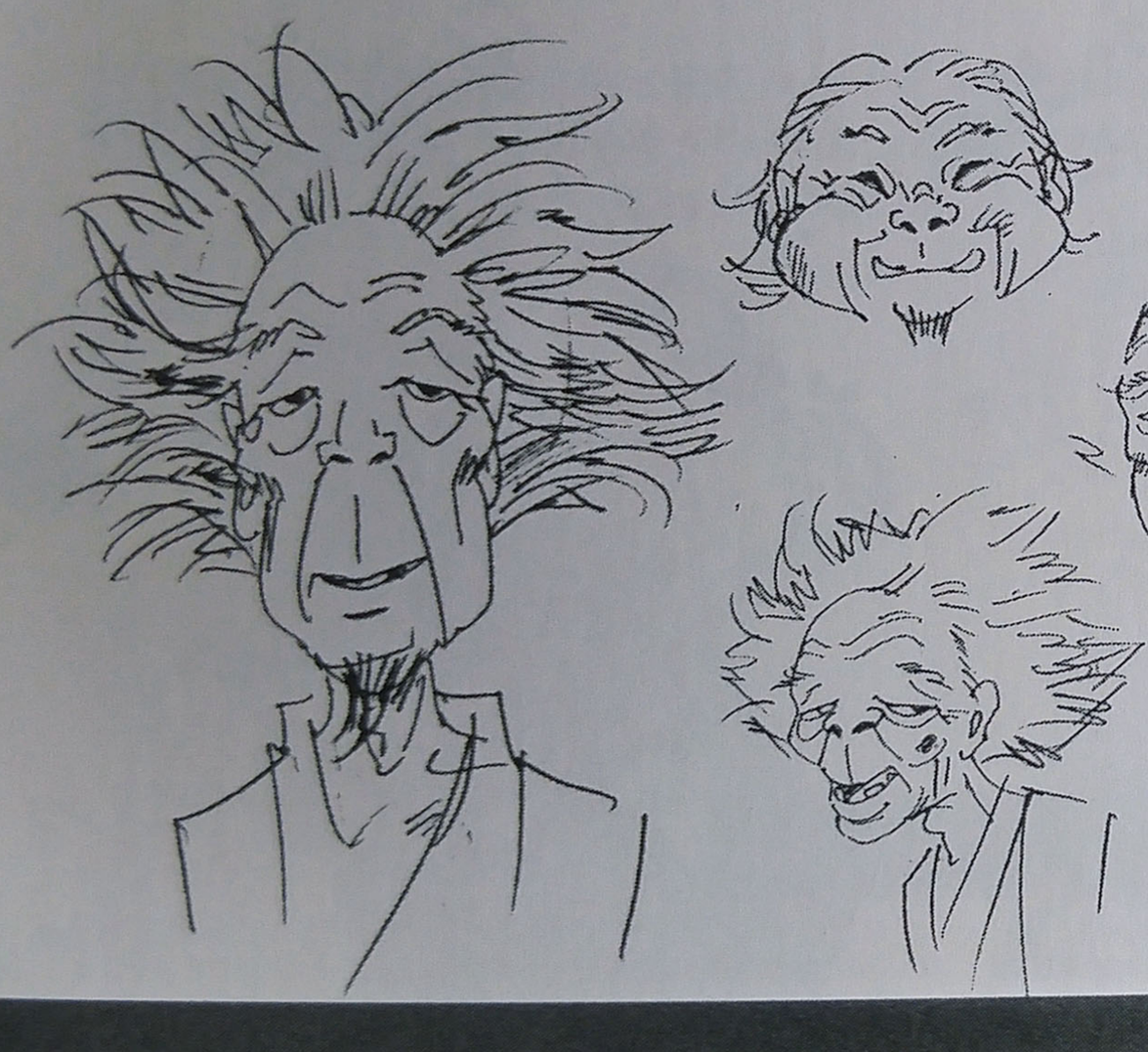
くノ一

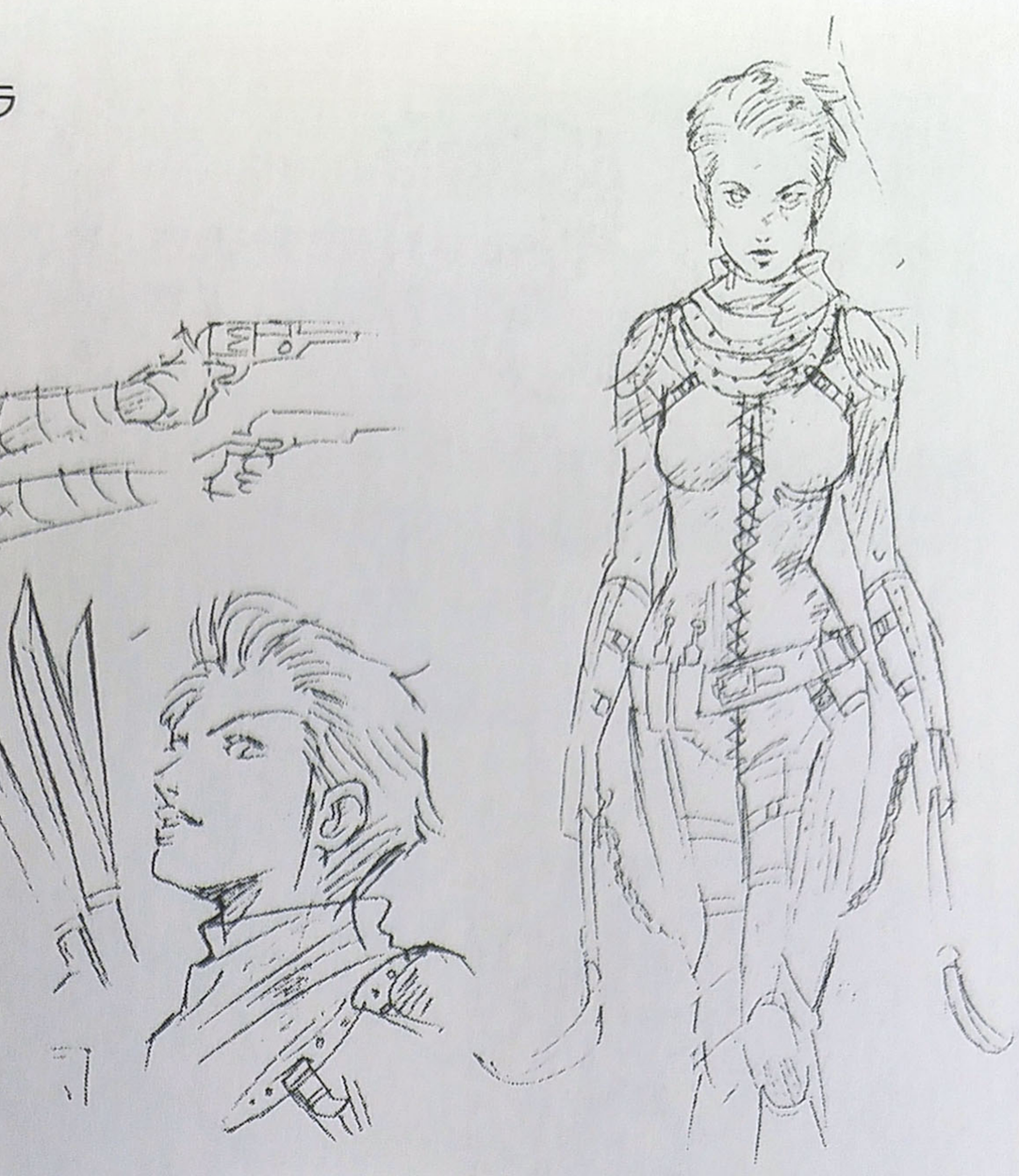
斬の女バージョンのようなキャラ。おそらく初音の元キャラなのだろう。拳銃を持っているからヴァレリー？



スズキ

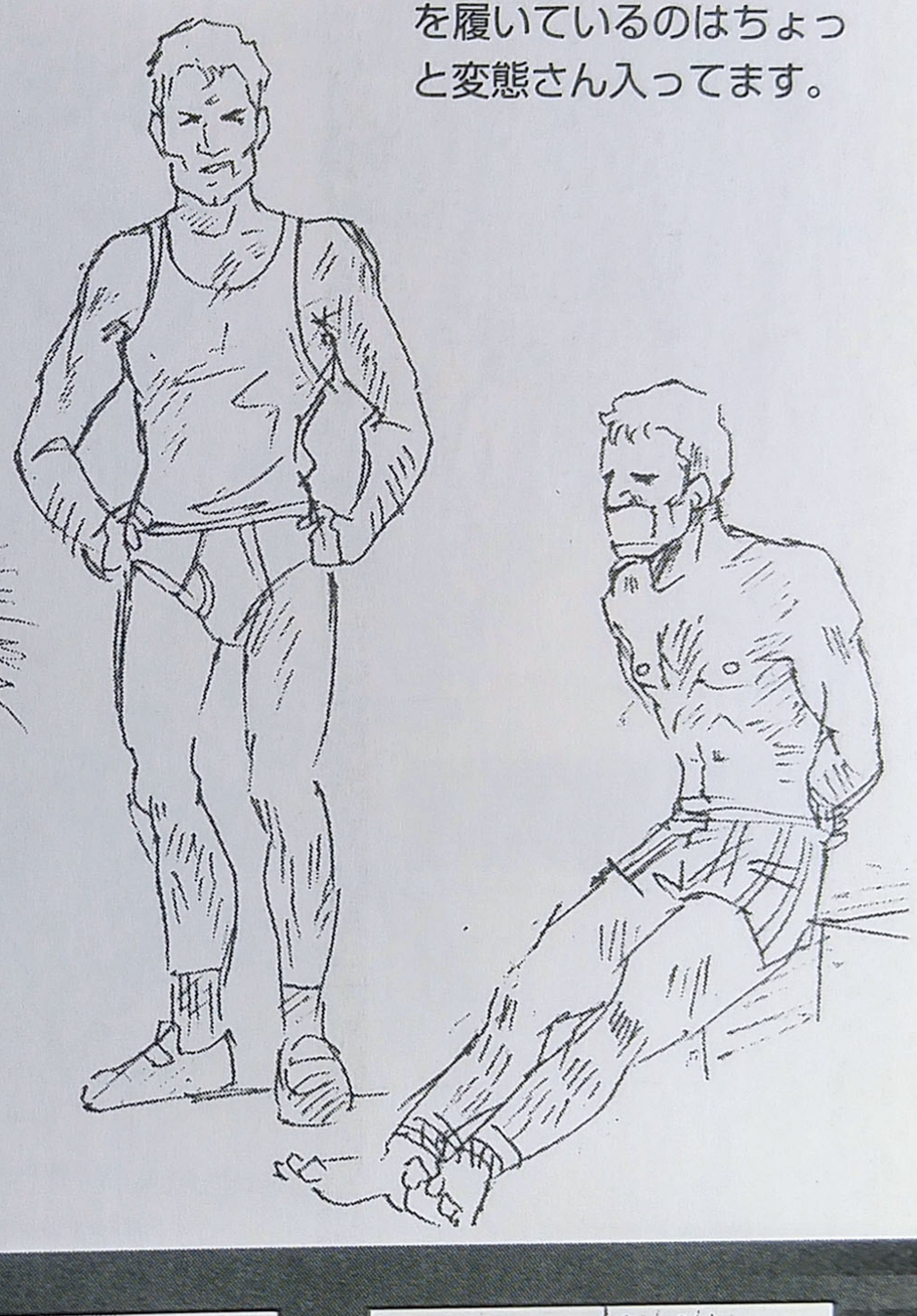
完全にスズキとわかるキャラ。太っているバージョンなどがある。現行のスズキもいるね。

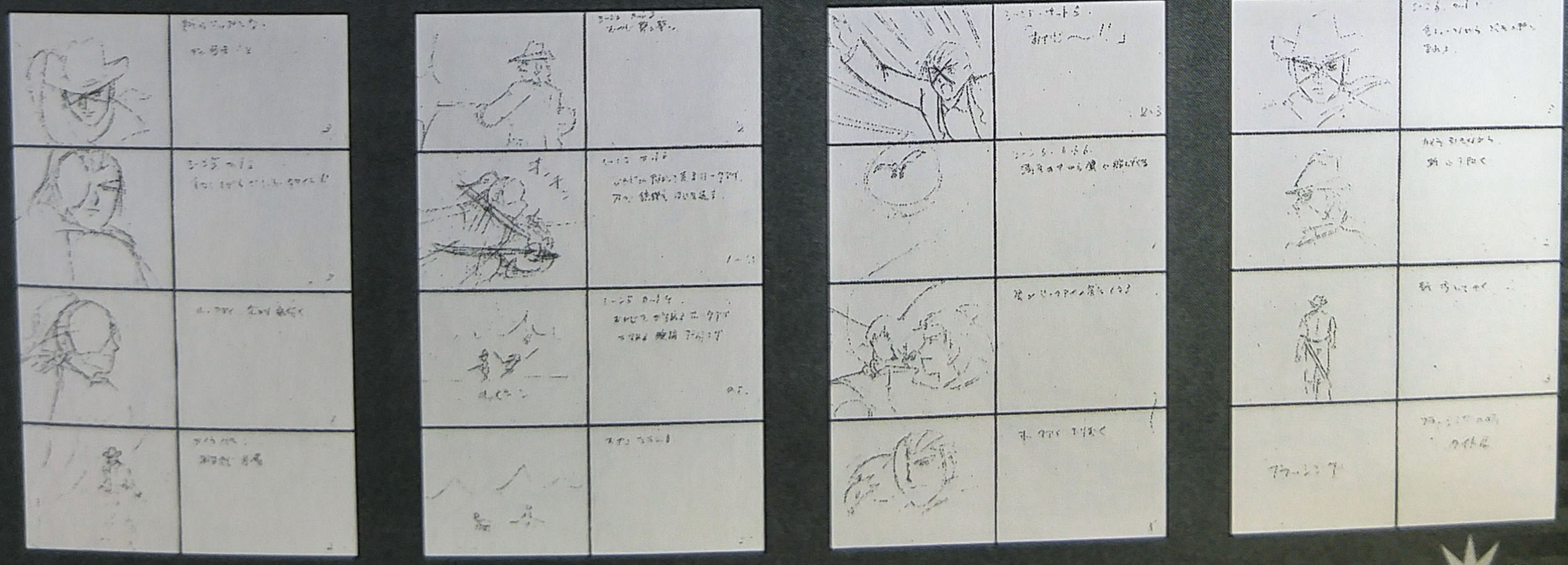




捕虜

正式名称パンツマン。の様々なバージョン。靴下を履いているのはちょっと変態さん入ってます。

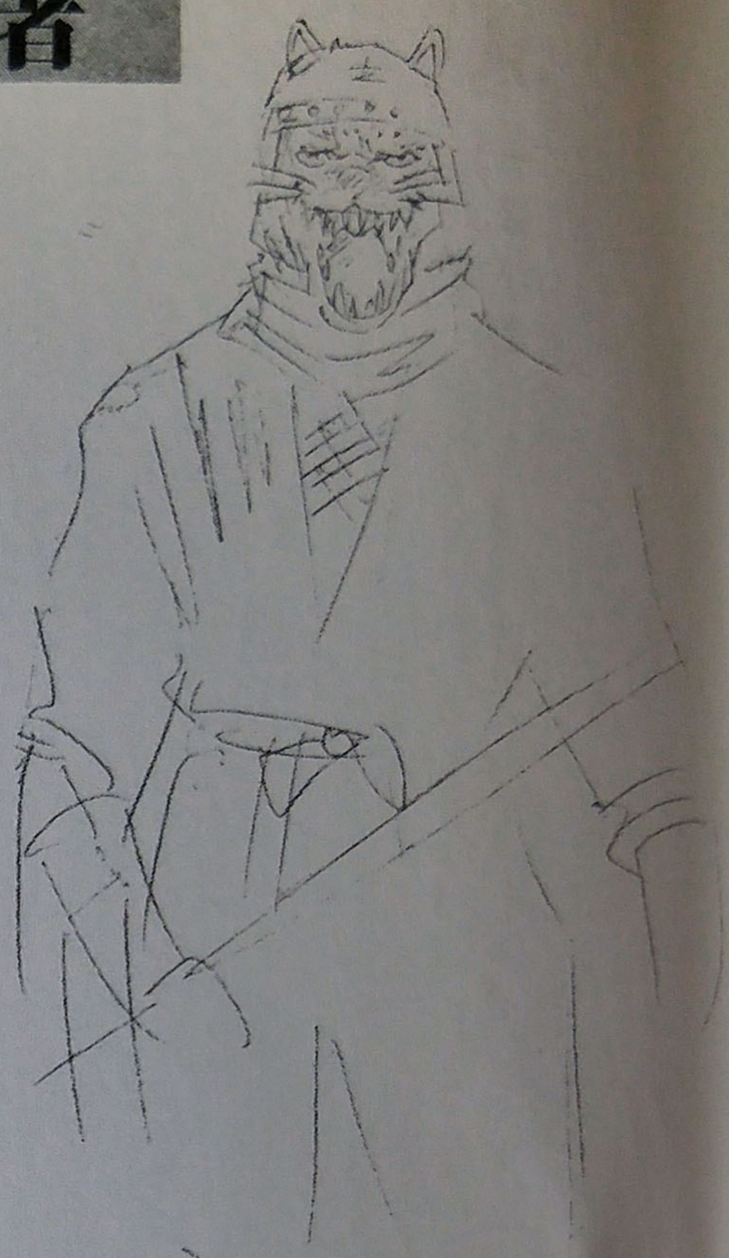




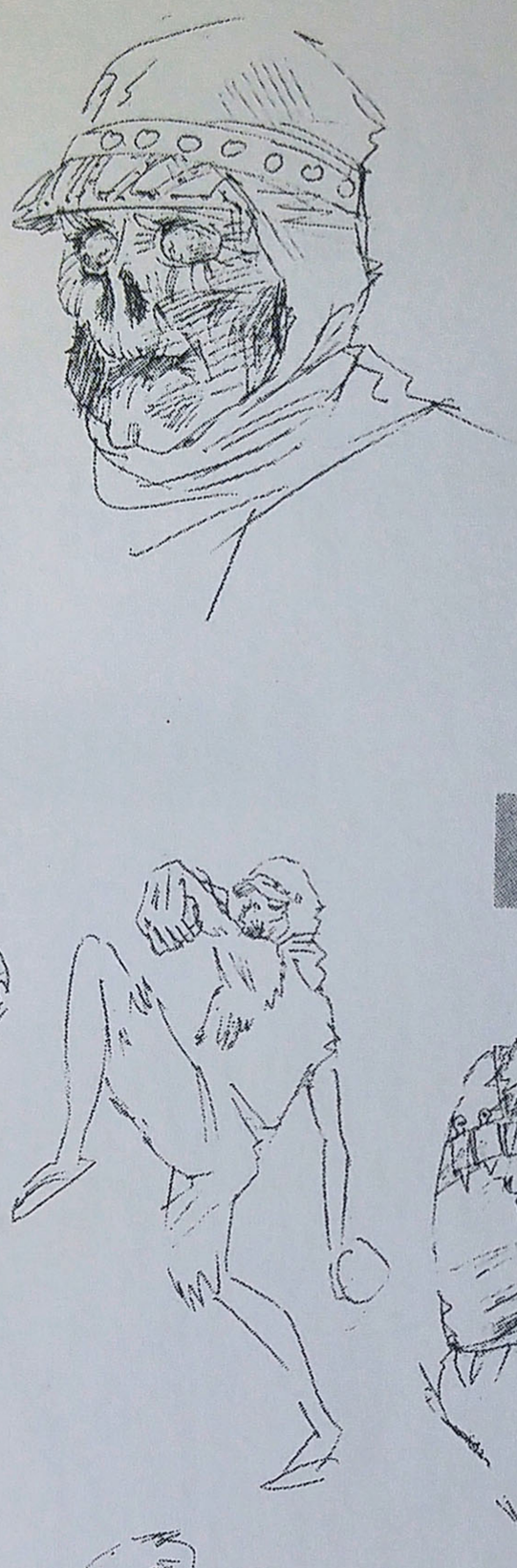
ゴニンジャー

忍者戦隊ゴニンジャーのボツキャラクターたち。飛び道具を使うキニンジャーや龍＆虎の面など、こちらのほうがカッコイイ感じがする。

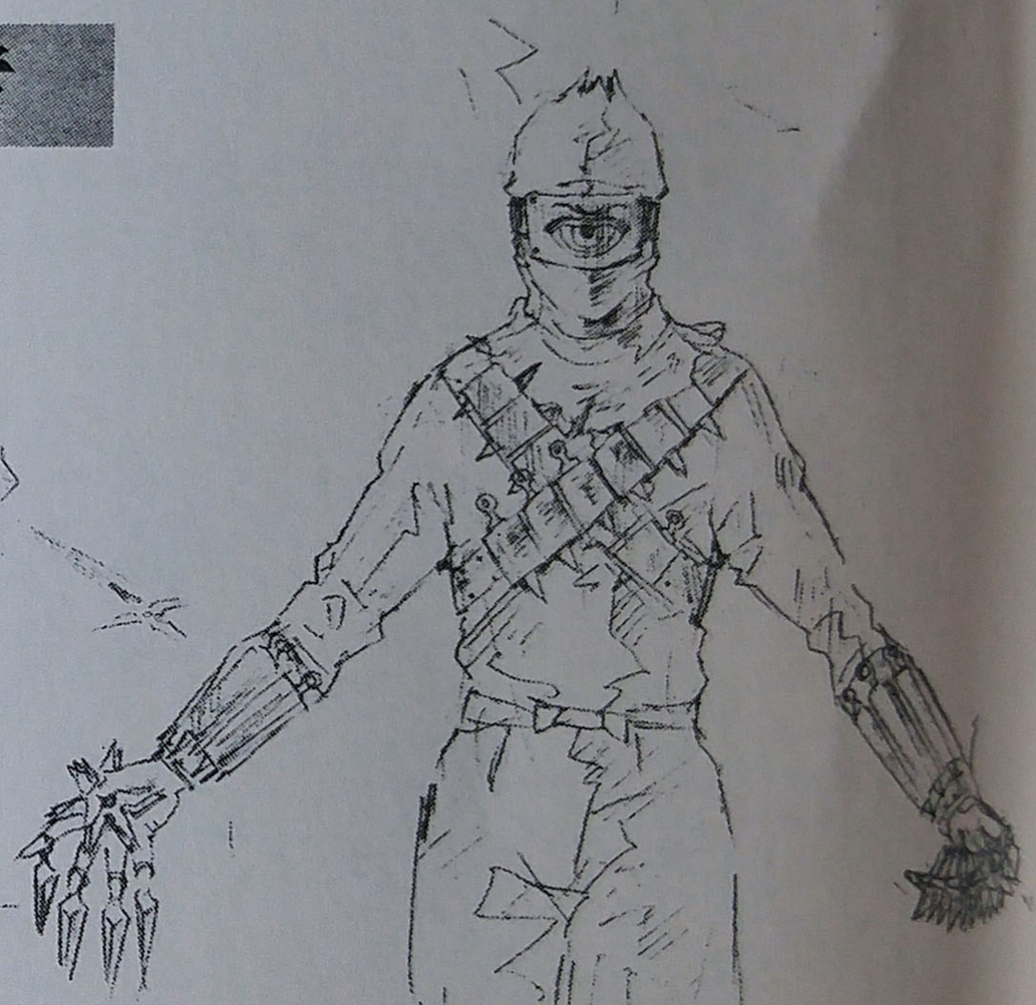
緑忍者



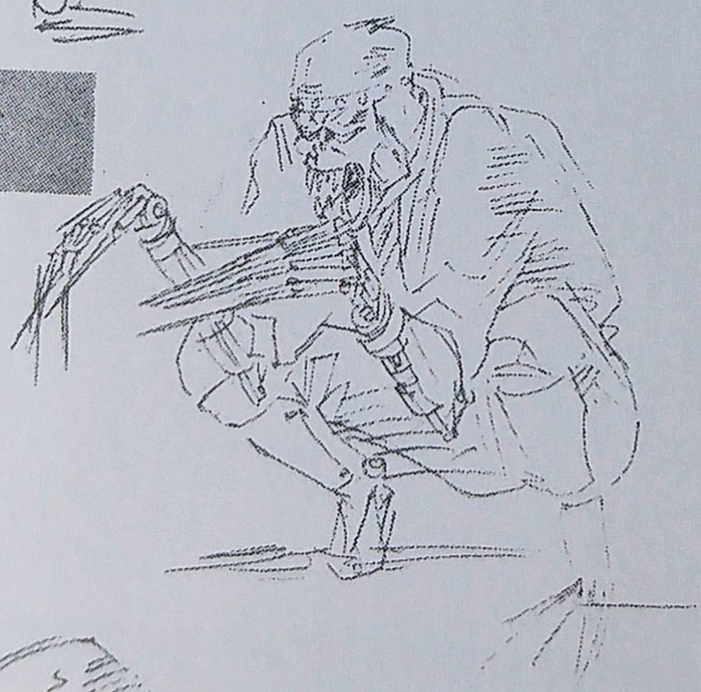
青忍者



黄忍者



赤忍者



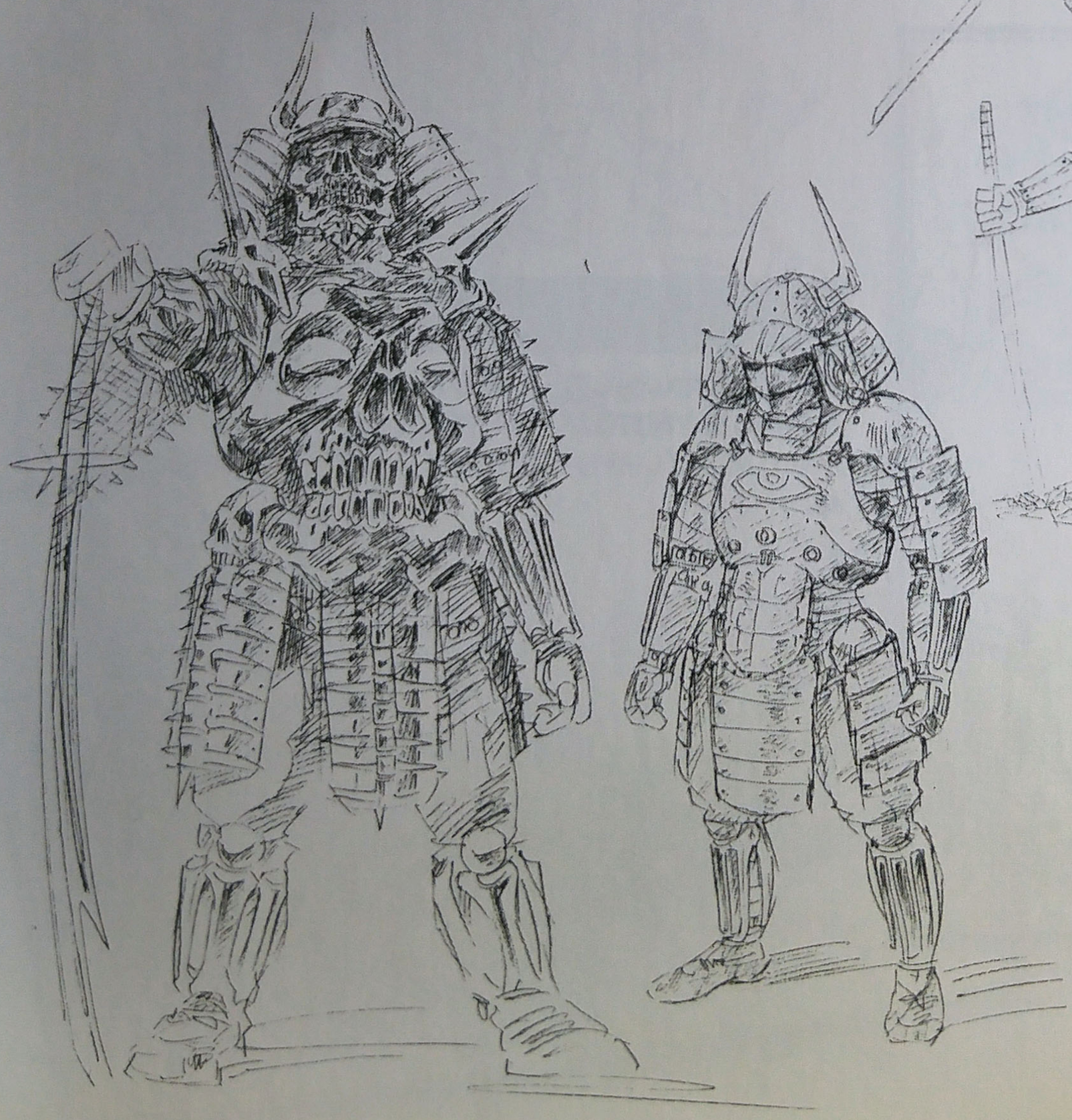
桃忍者

SUMO-CHAMP

スモーチャンプの別バージョン。現行版よりも実際の力士に近い感じがするね。その分、勘違い日本度が低いような気がする？

将軍

間違いなく現行ショーグンの元なのだろう。刀を持っていなかったり、腕が4本あったバージョンも存在した。



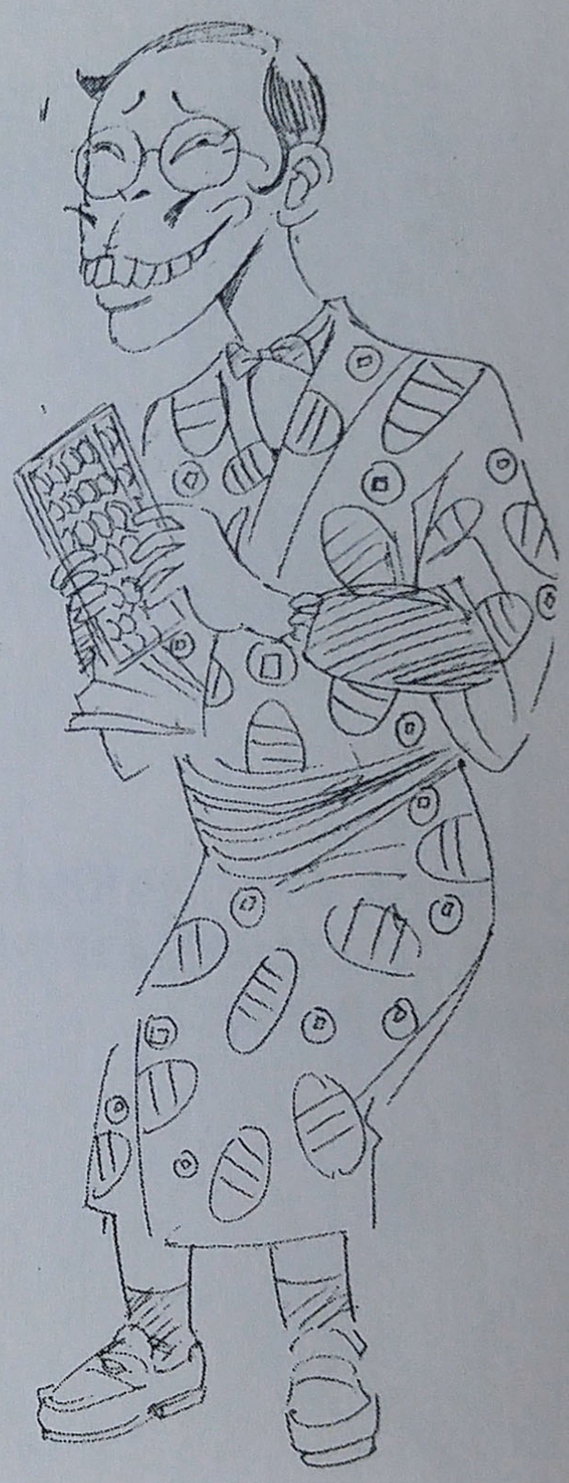
RISING ZAN THE SAMURAI GUNMAN 設定資料集

Materials5: ボツ編2

ここでは完全にボツになってしまったキャラたちの設定画を紹介したいと思う。他にも、制作初期段階で参考的にデザインされたものなどもお見せするぞ。

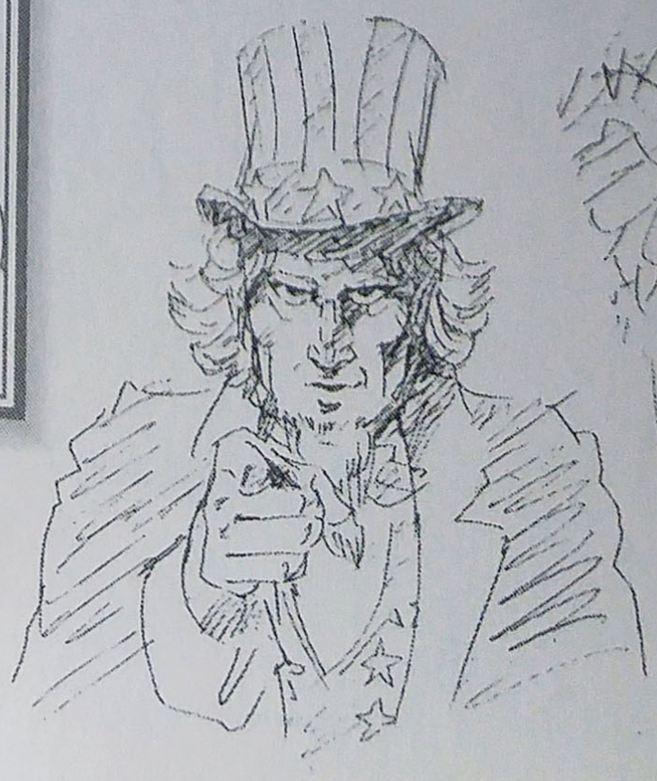
謎の商人

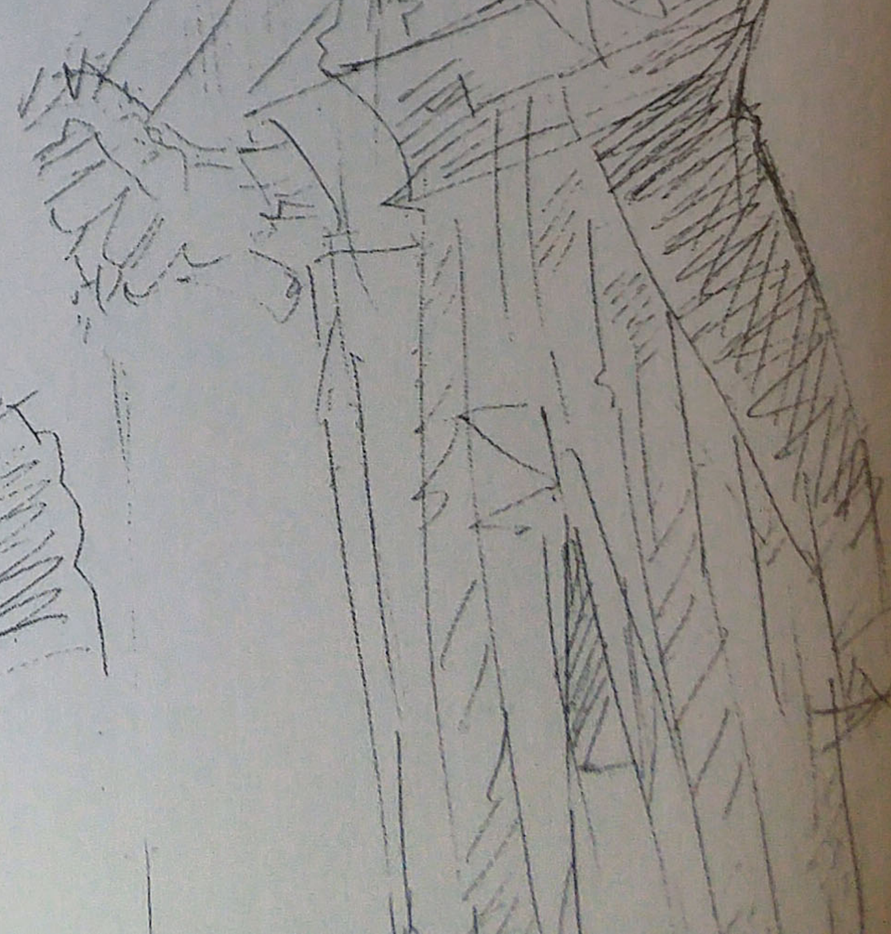
江戸時代のお店にいそうな感じのキャラクター。あまり強そうではないけど実は…って感じがする？



UNCLE SAM

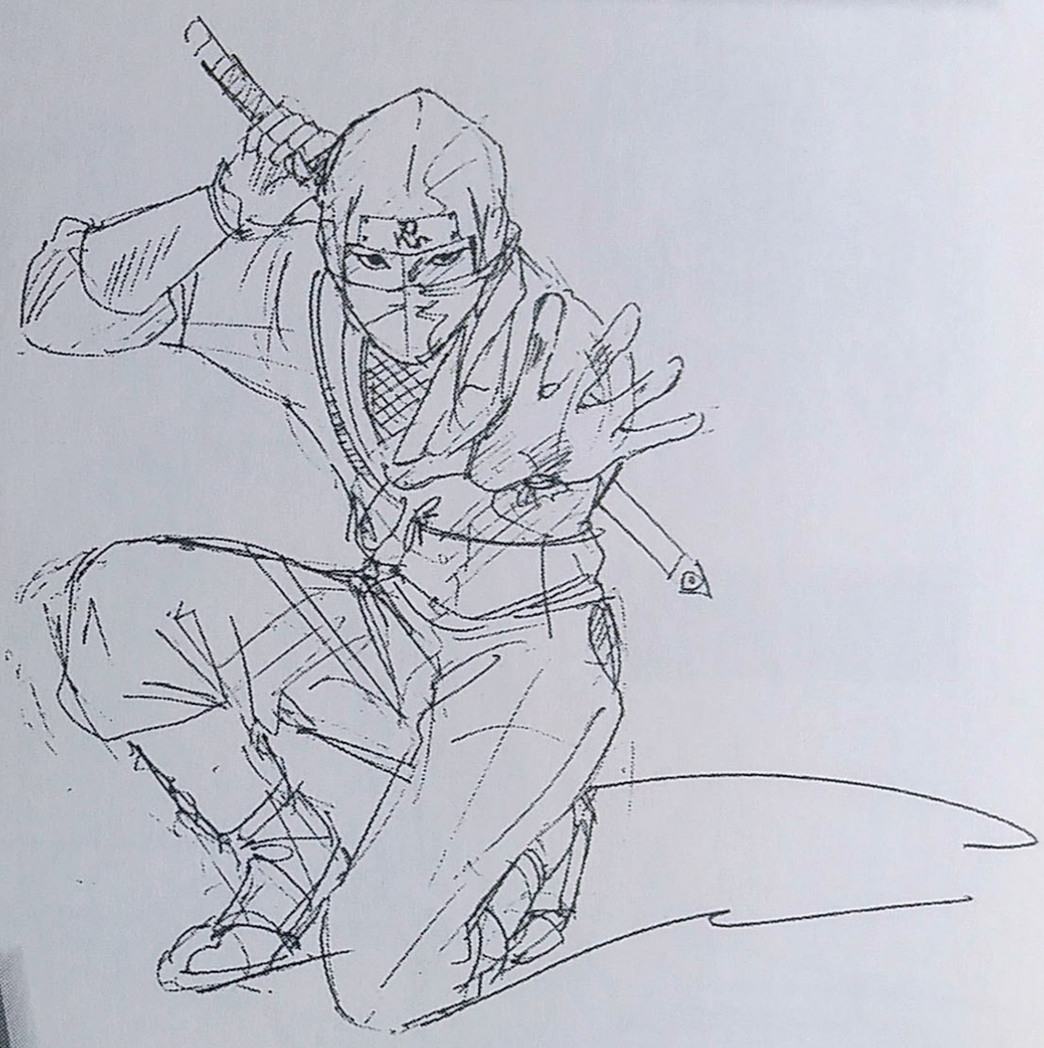
米国を擬人化したもの…。悪の親玉か斬の良き理解者か…見た目はかなり悪人ぽい感じがするけどね。





参考ラフ

制作初期段階で描かれた感じのするものを集めてみた。1st IMPACTのムービーに登場している町娘などもいるね。

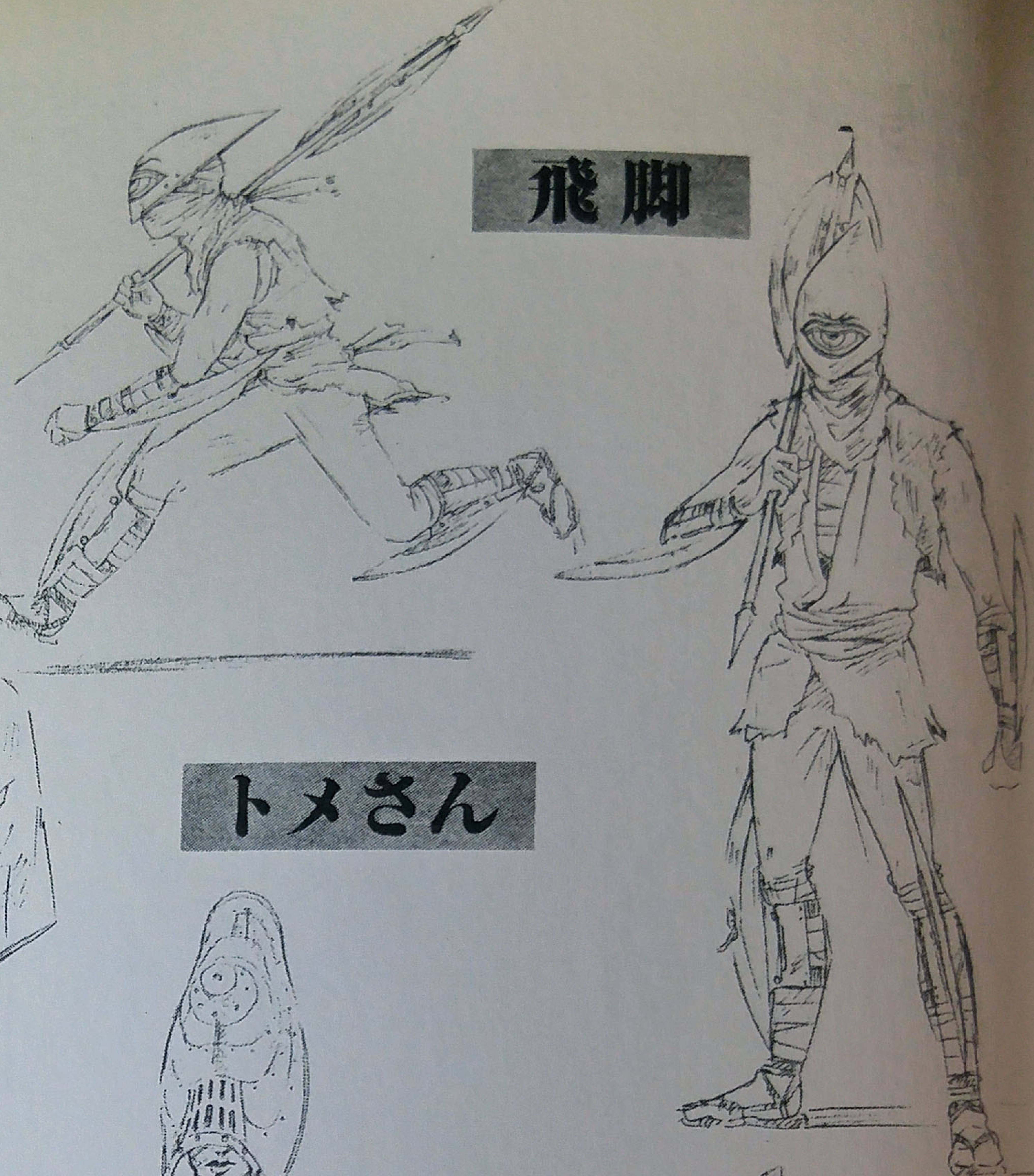


ボツキャラ集

かなりしっかりとデザインされているボツキャラクターたち。間違いなく制作後期まで使われるハズだった…と思えるね。泣く泣く削られることになったのだろう。魅力的なキャラが多いので登場しなくて残念だ。

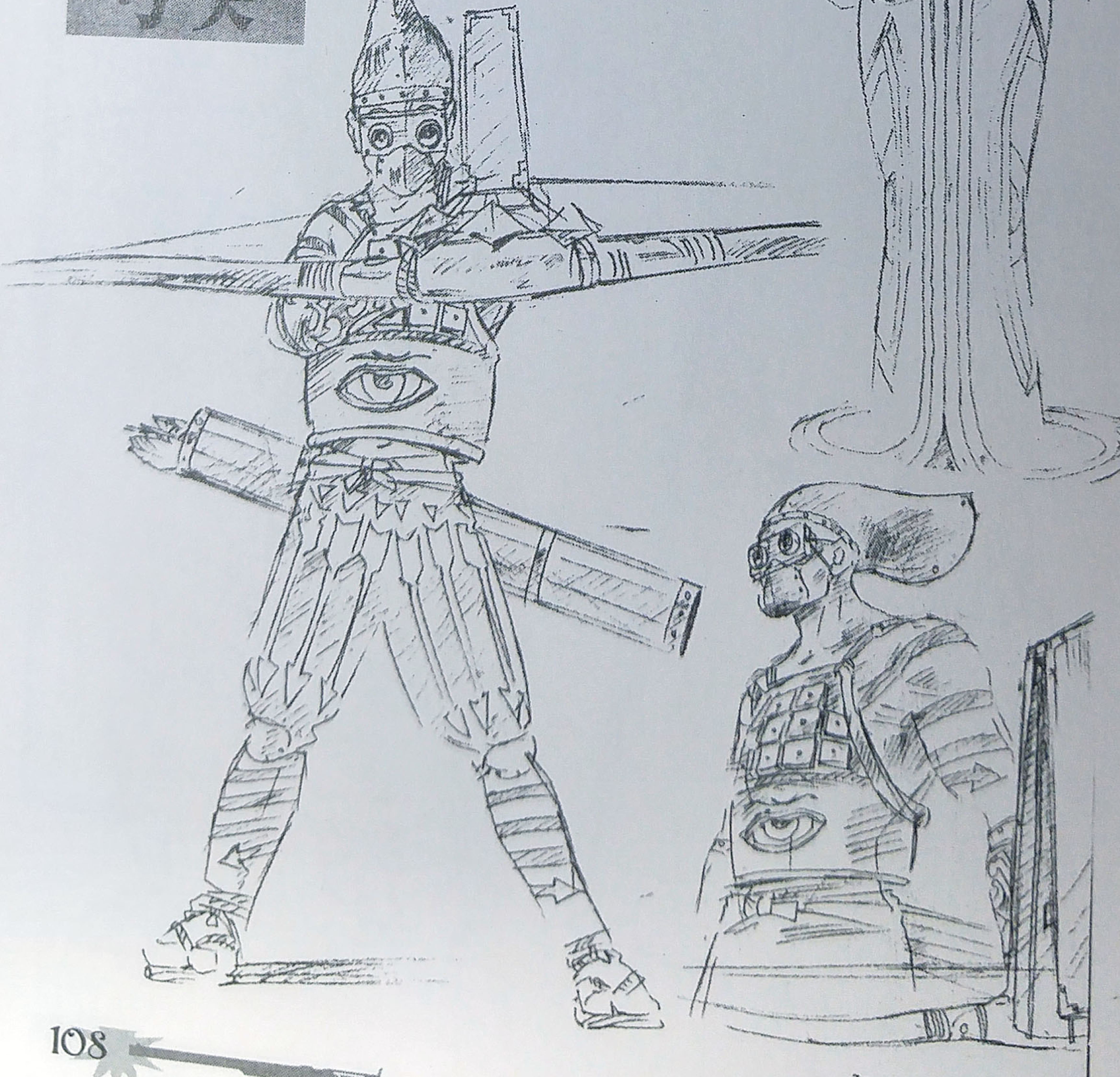
浪人

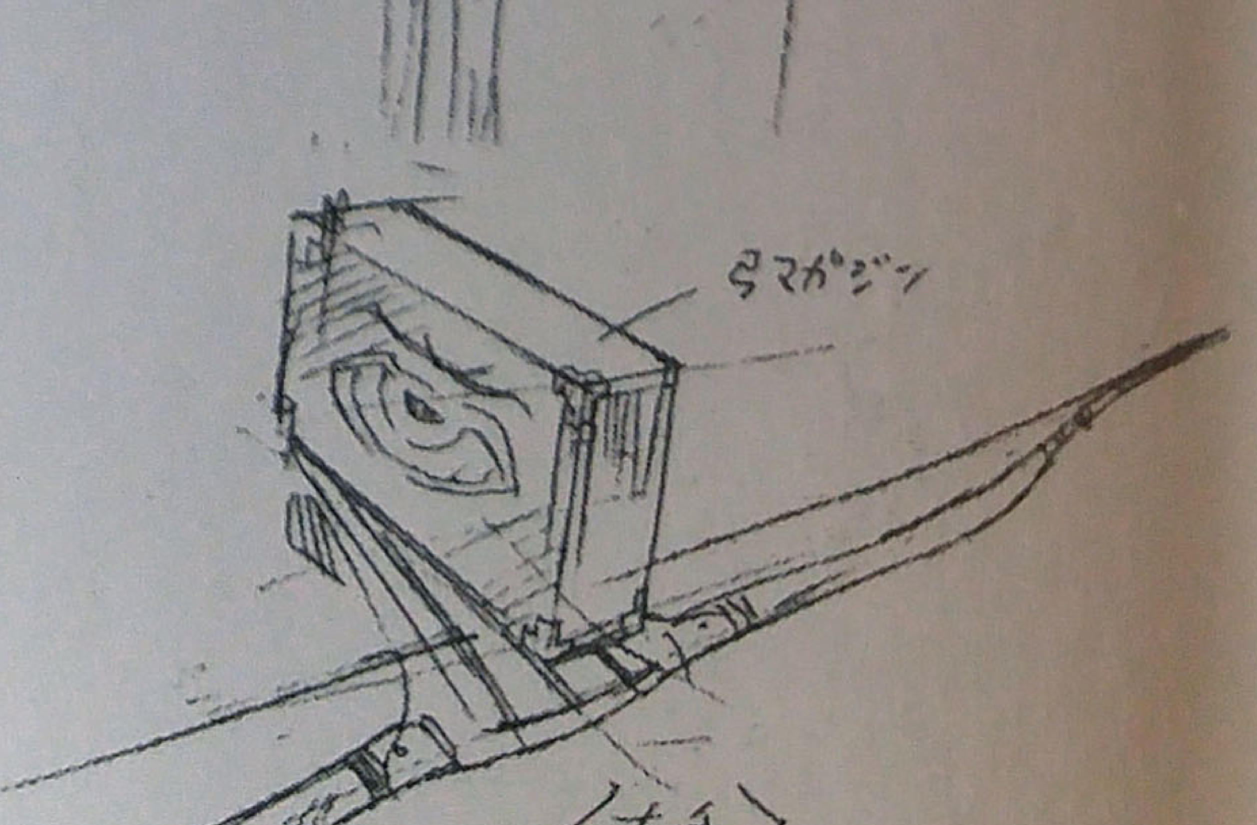
飛脚



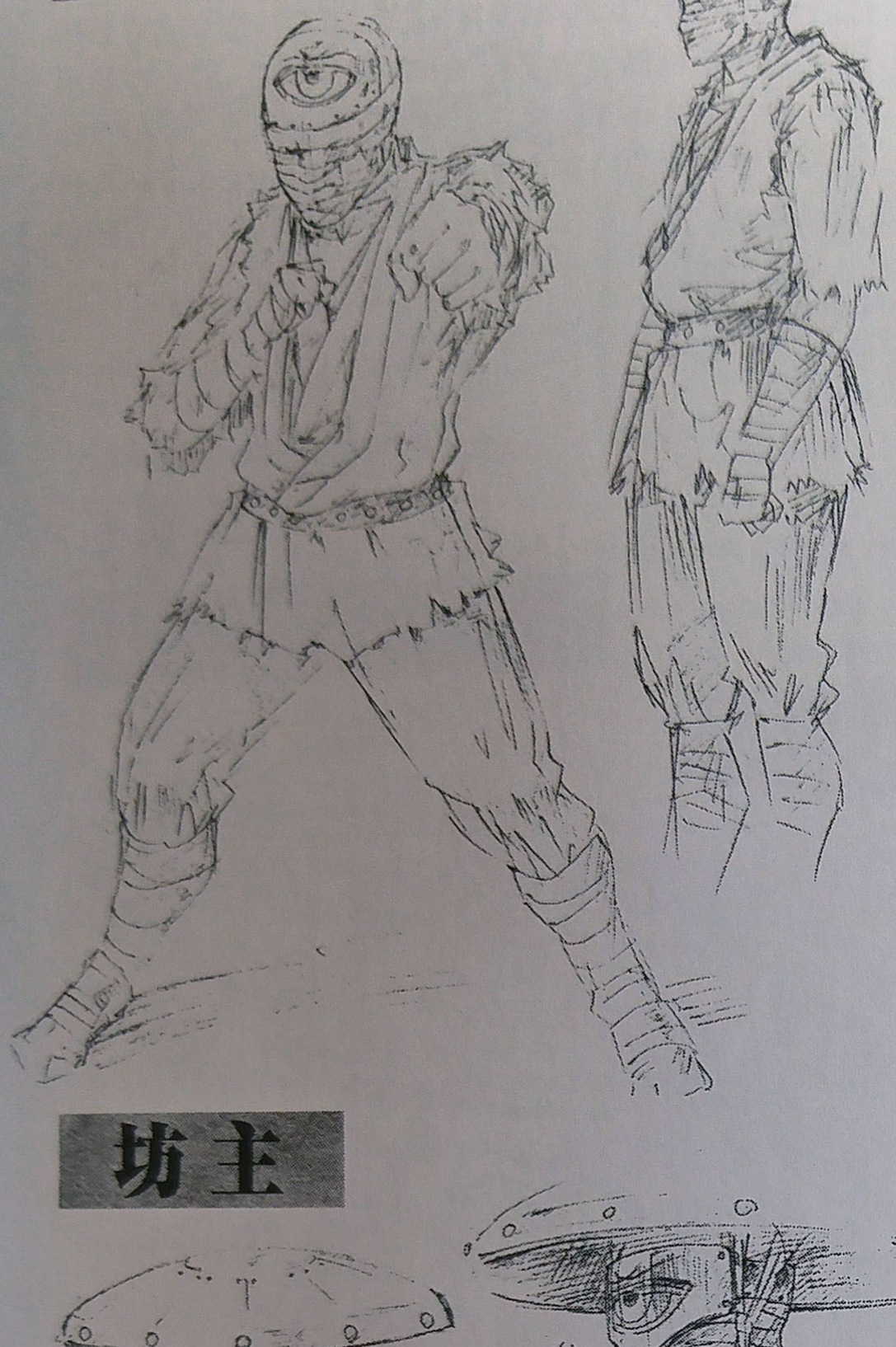
トメさん

弓矢

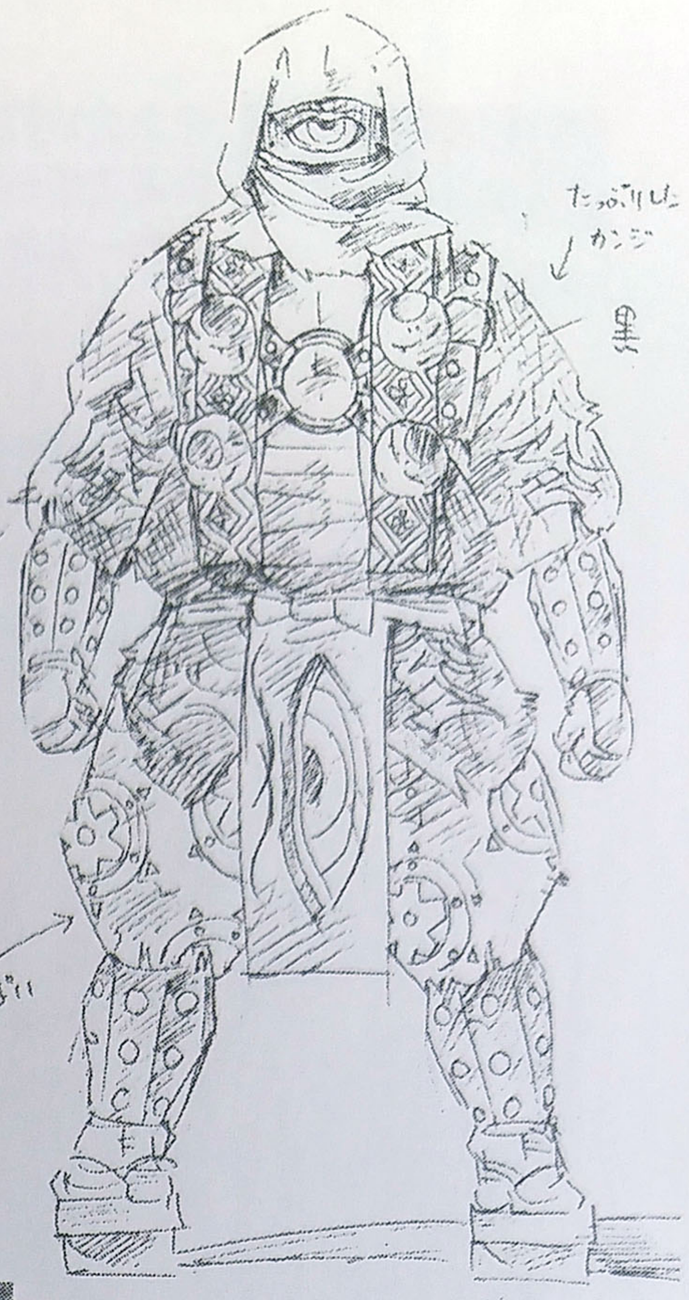




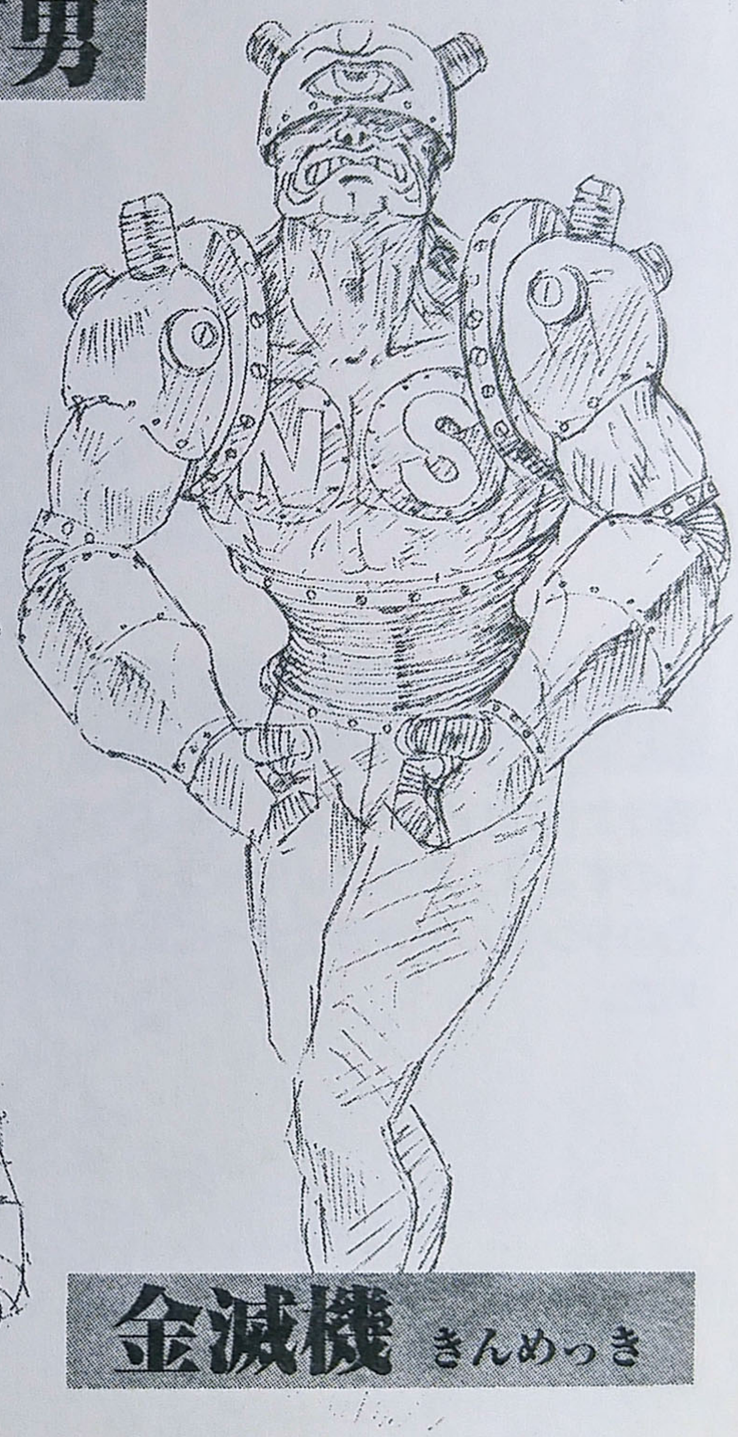
ショウリンキラー



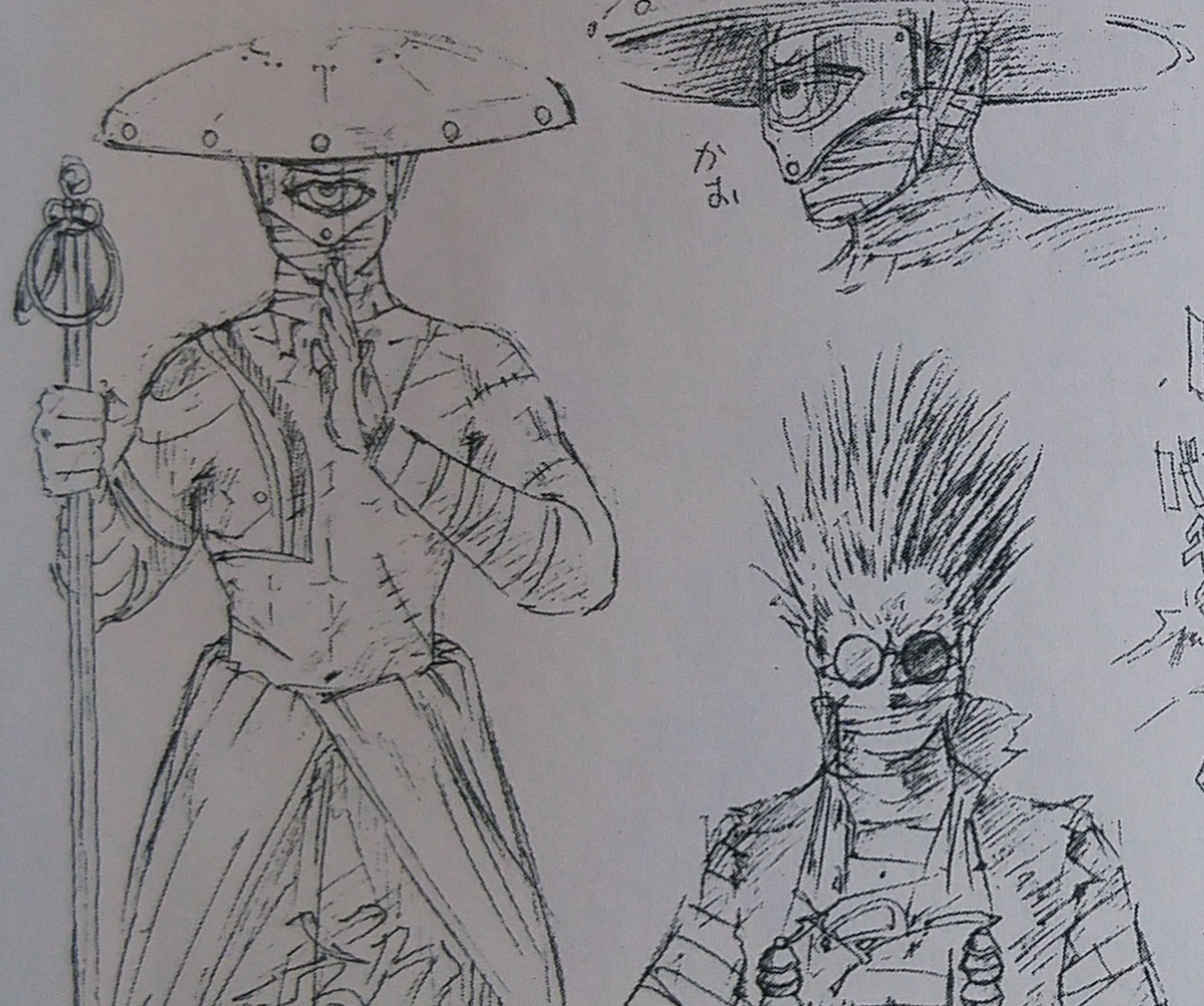
ベンケイ

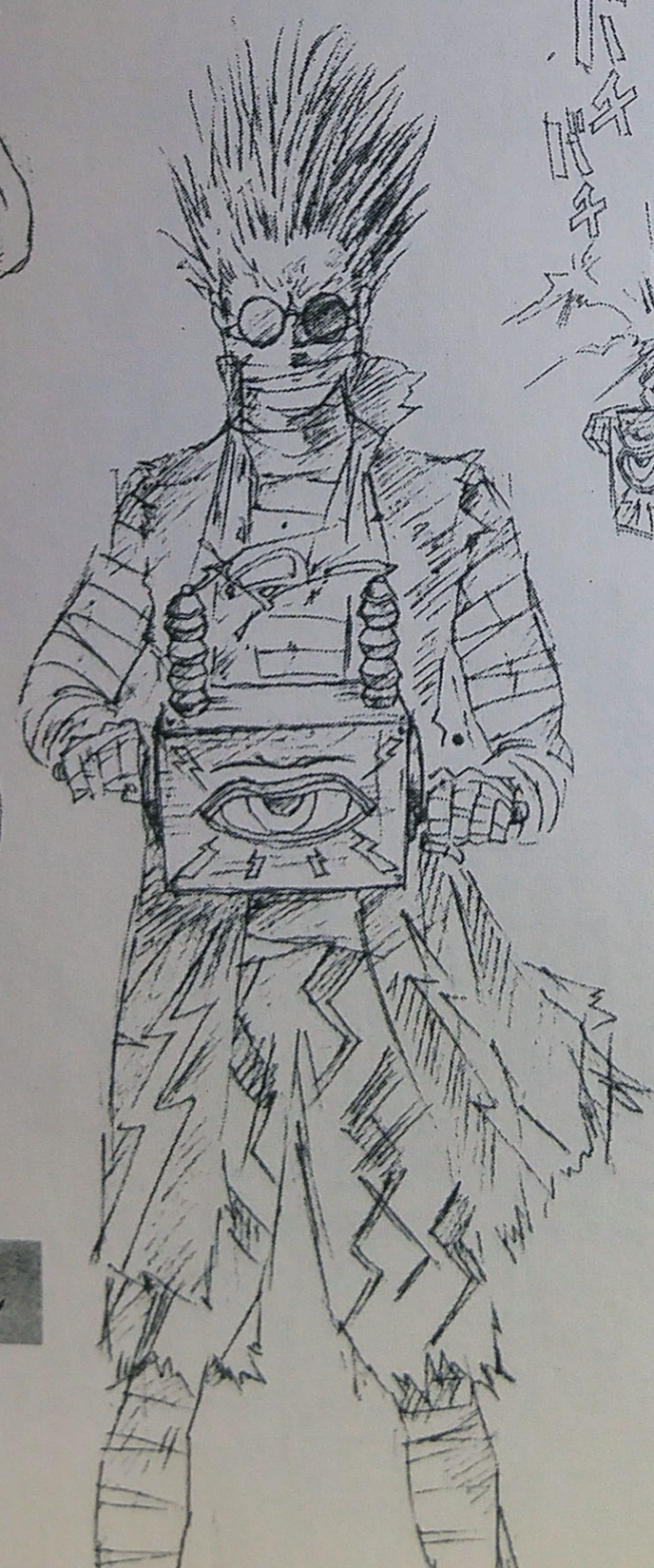


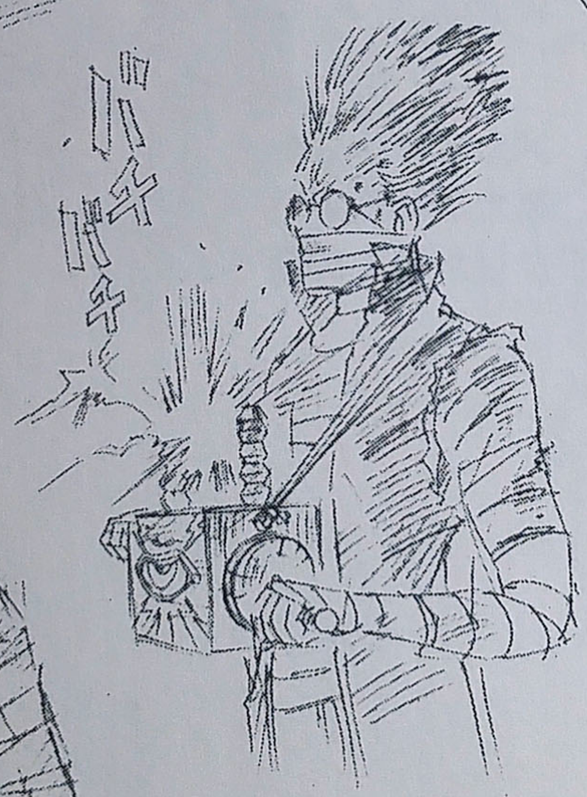
電磁石男



坊主







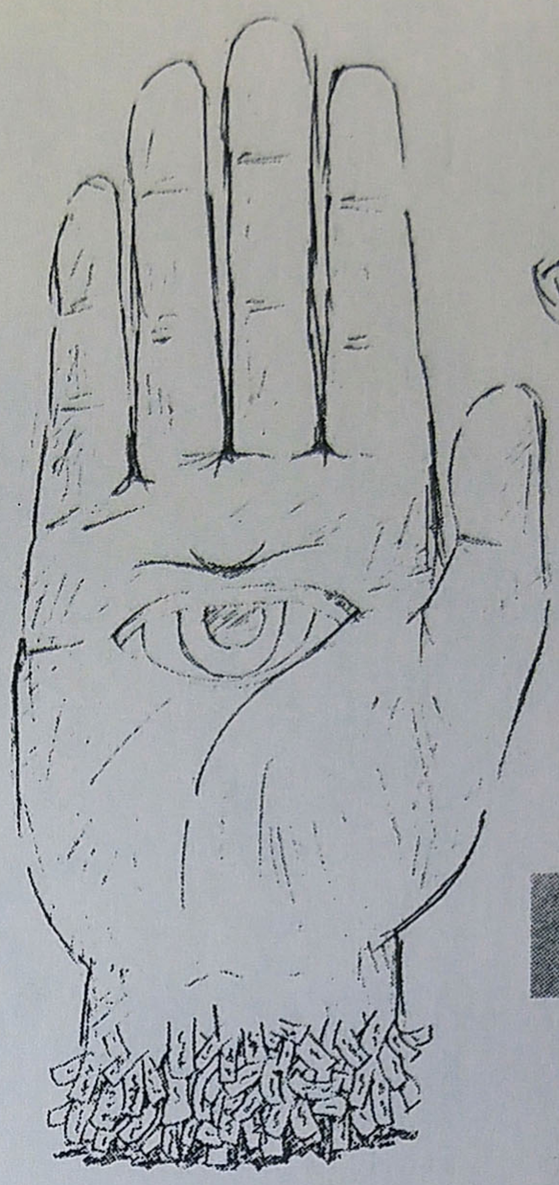
雷撃とばし

金滅機 きんめっき

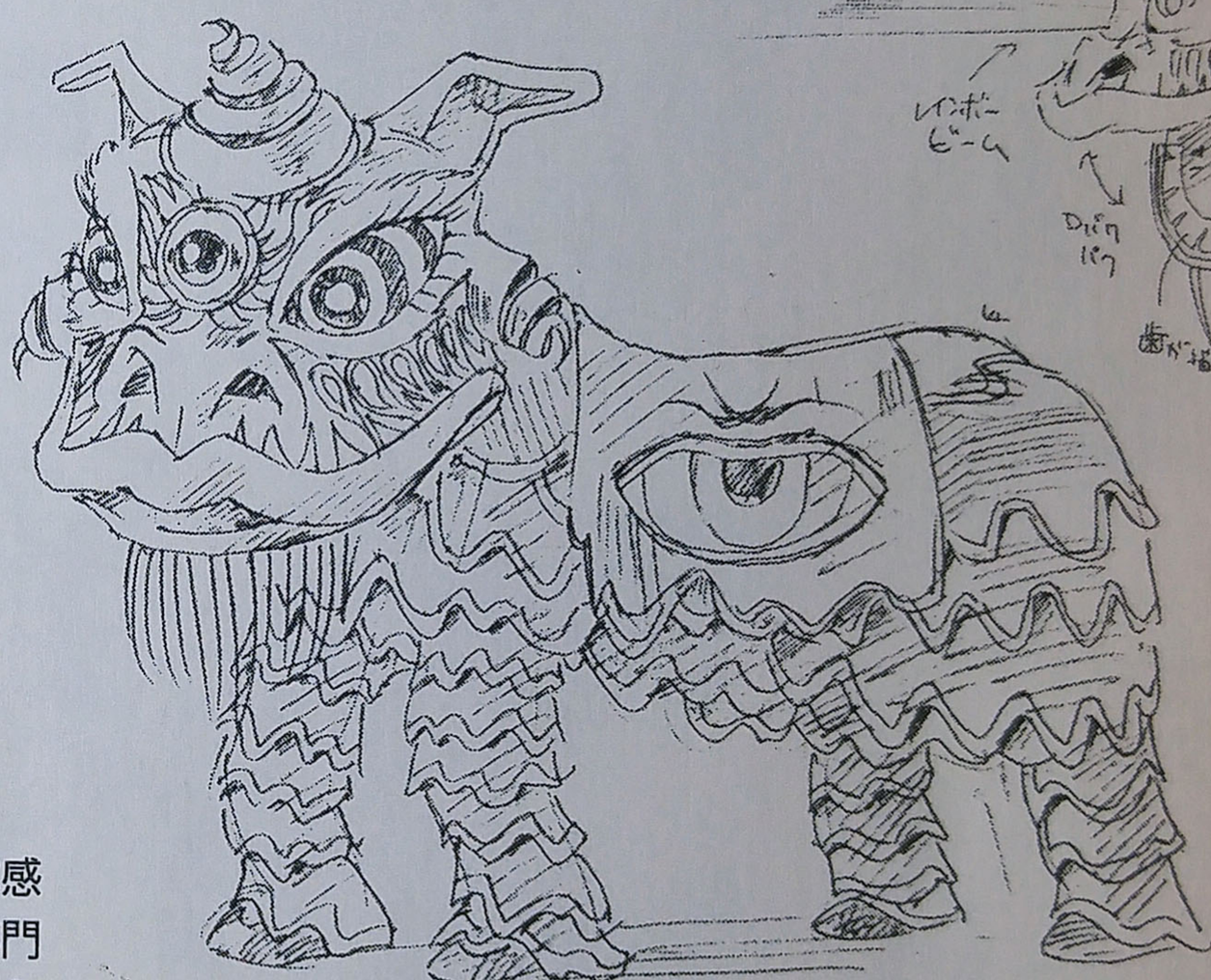
死念坊

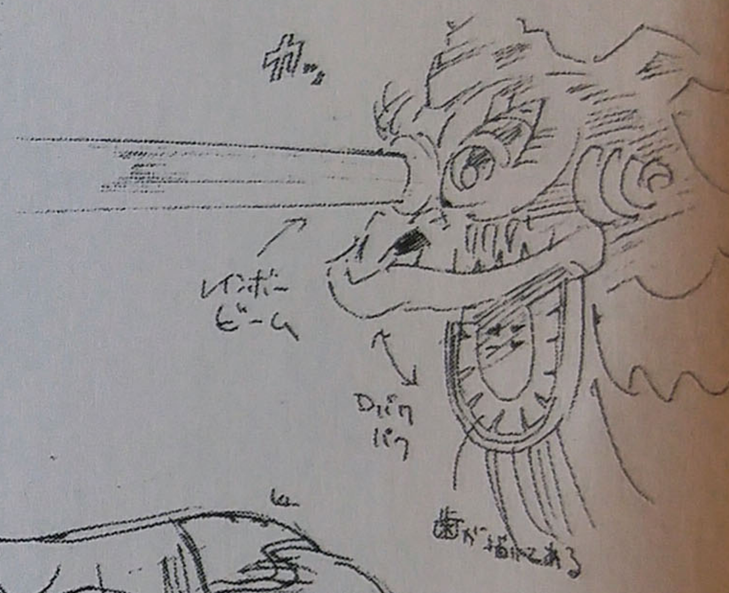
死念坊は符術を使うキャラで、そ符術で作られるのが術札とシシチーカーなのだ。

術札　手の型



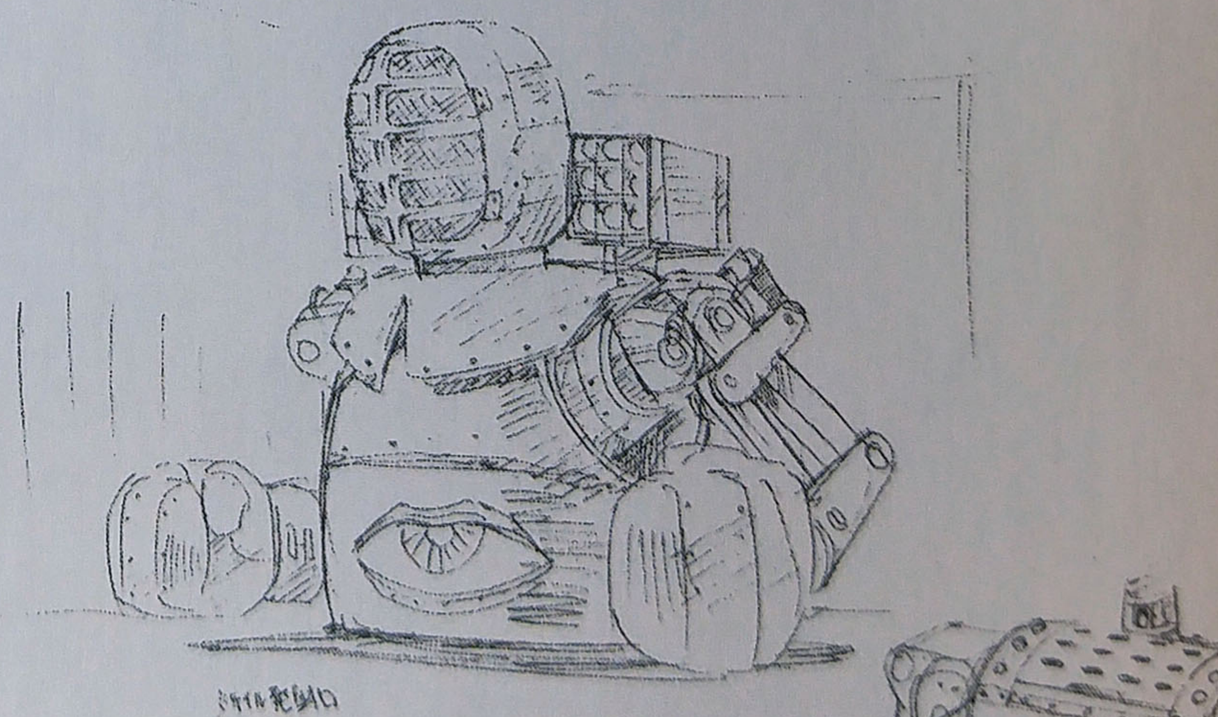
シシチューカー

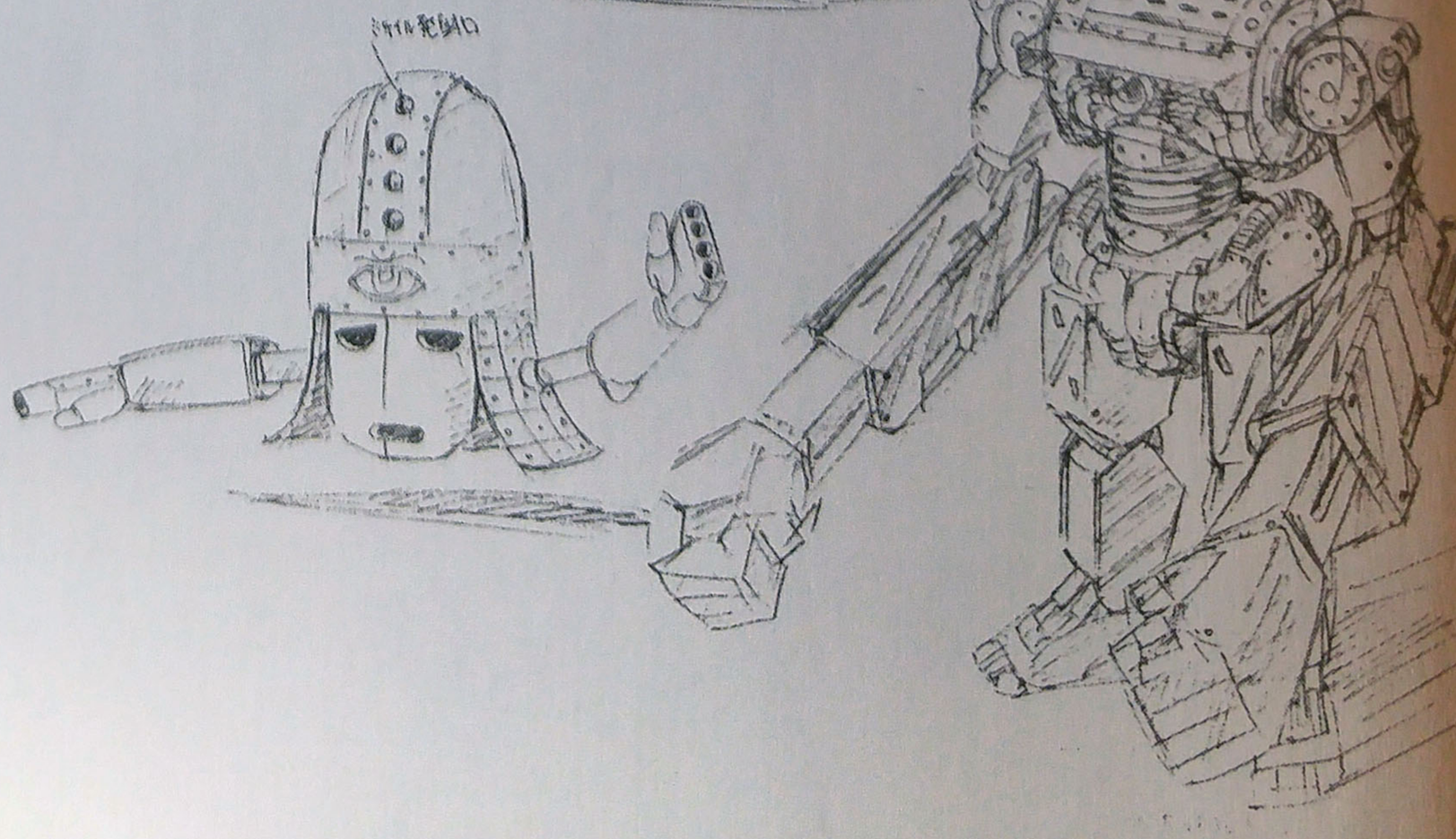




ボツカラクリ集

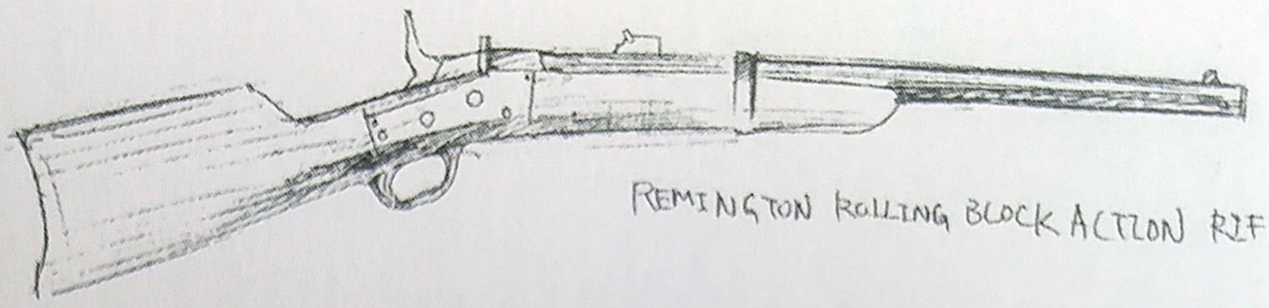
現行で使われているカラクリよりも、メカニカルな感じのするボツカラクリキャラクター。某カニ料理専門店のシンボルキャラクターに似たカラクリが特に印象的だ。

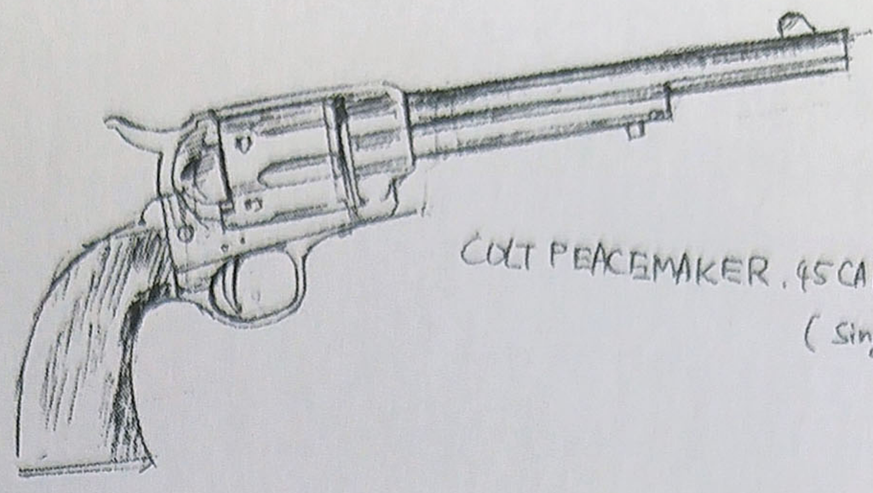


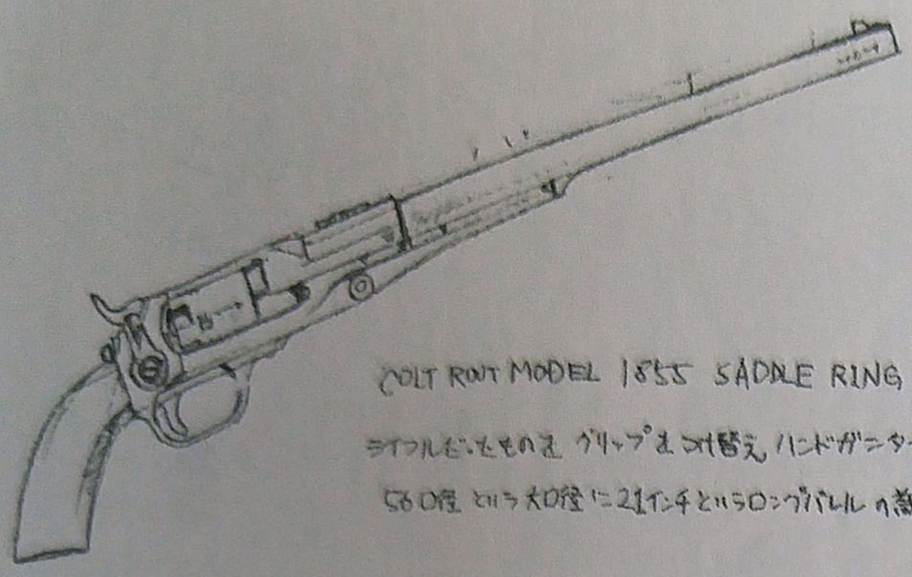


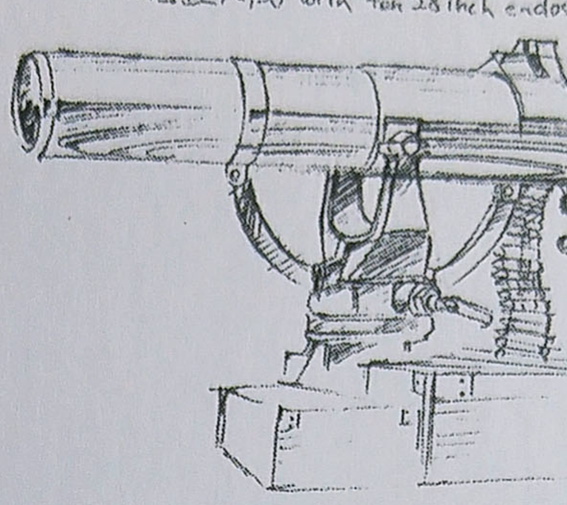
武具

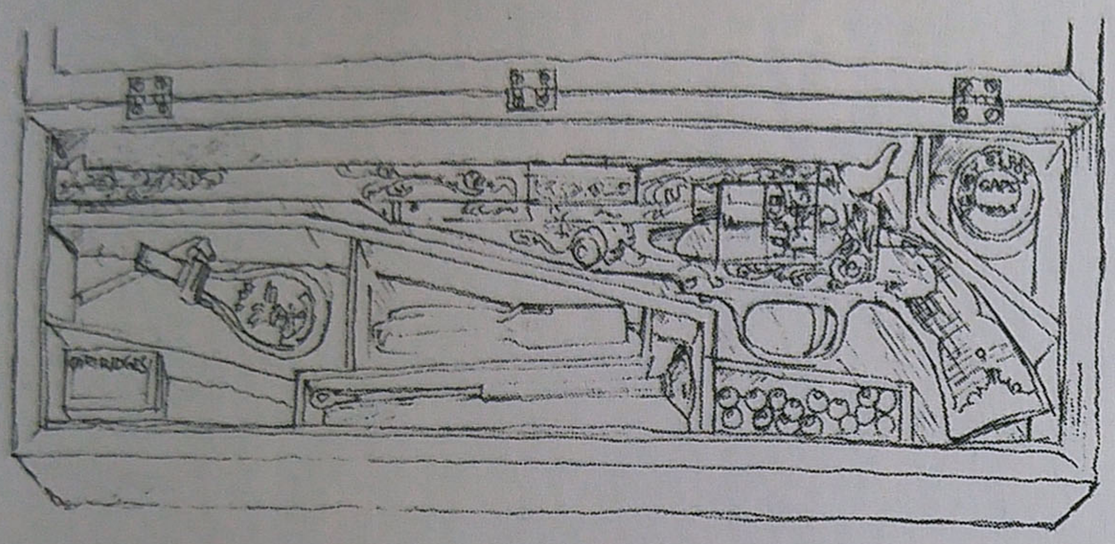
ライフルやガトリングガンなど様々な武器がデザインされている。驚きなのは斬の左腕に武器が備え付けられていること。手首が折れて大砲になるようだぞ。現行バージョンよりもワイルドでガッツのありそうな斬だね。

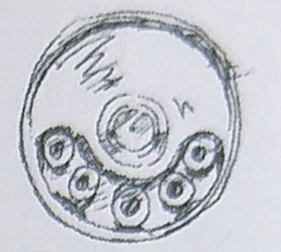


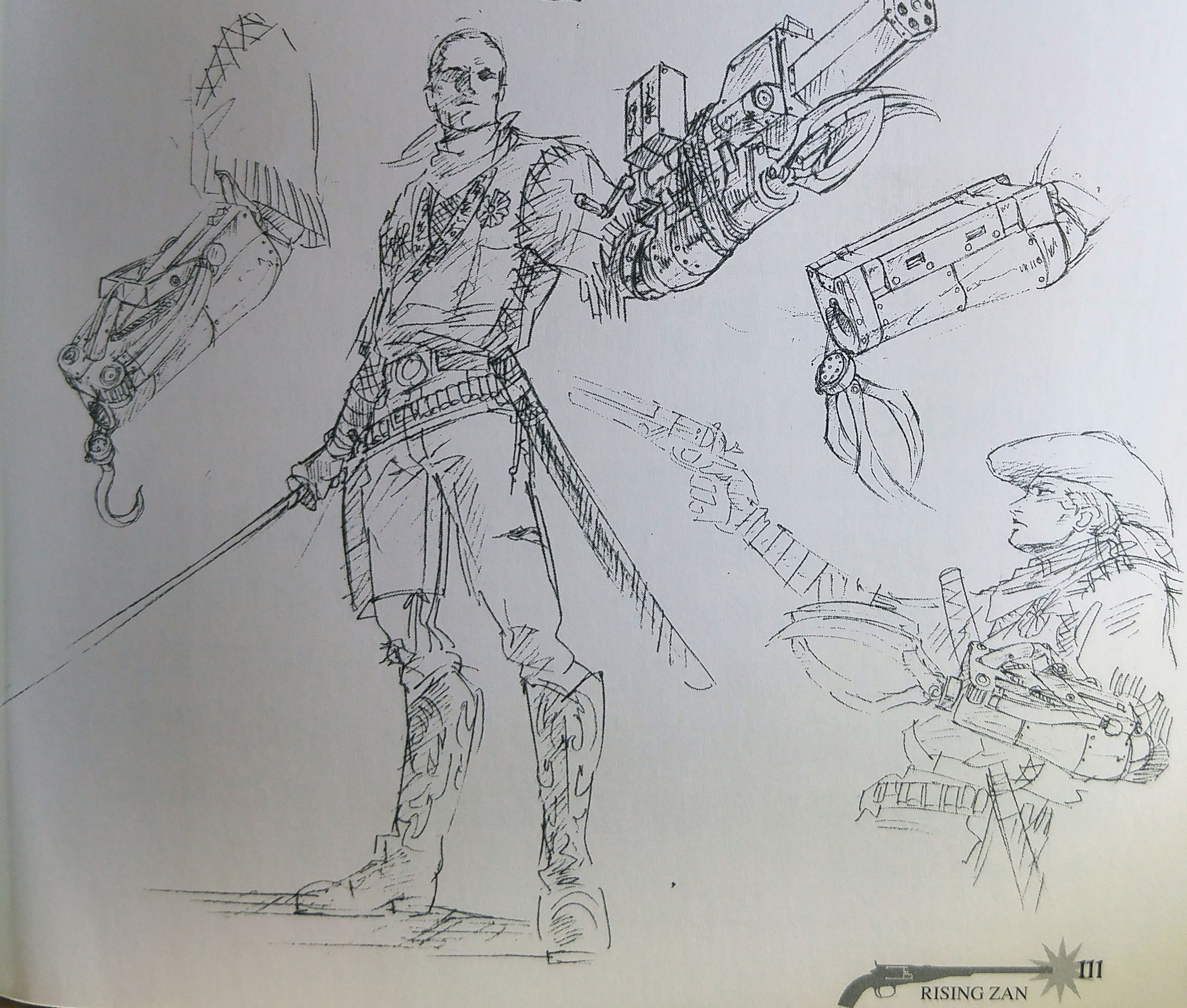












■発行人　加藤　博
■編集人　高橋己代子
■ディレクター　伊藤勝章
■編集デスク　野口　晶
■ライティングスタッフ　阿久根幸夫
■アシスタント　鳥塚享亨/関川雄介
■デザイン
株式会社新声パブリッシング・ユニコード
株式会社アビーロード・株式会社電植
■表紙デザイン　谷井淳一（新声パブリッシング）
■製作協力　株式会社ウエップシステム
■印刷所　共立印刷株式会社
■発行所　株式会社新声社
TEL 03-3293-9321

©SHINSEISHA INC.1998
本書よりの無断転載を禁じます

疾風斬

WESTEAN SAMURAI ROM

RISING ZAN

ライジングザン

★読者プレゼント★

『RISING ZAN』のオープニングで流れるテーマソング、影山ヒロノブが歌う「サムライガンマン　斬ザ・ザーン」の非売品シングルCDをプレゼント。
●CDご希望の方は、アンケートハガキの「問6」の最後に「CD希望」とご記入の上、編集部までお送り下さい。抽選で5名様にプレゼントいたします。発表は賞品の発送をもって発表と代えさせていただきます。

LODESTAR

SWORD & GUN ACTION

PRISTINE

1-56333-932-1

定価：本体 980円 ＋税（送料310円）
雑誌63382-87
©SHINSEISHA 1999
Printed in Japan 共立印刷株式会社

ISBN4-88199-595-2 C9476 ¥980E

9784881995952
1929476009807

RISING ZAN
攻略絵巻
★平成11年1月25日発行 ★発行人 加藤 博 ★編集人
○発行 株式会社 新声社 〒101-8935
東京都千代田区神田神保町1-26 TEL 03-3293-9321