

GAME BOY ADVANCE

AGB-A60J-JPN

ゲームボーイアドバンス

鬼武者  
Onimusha Tactics™

鬼武者タクティクス

とりあつかいせつめいしょ

取扱説明書

CAPCOM®

このたびはゲームボーイアドバンス専用カートリッジ「鬼武者タクティクス」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用前に取り扱い方、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

## 安全に使用していただくために…

### 警告

- 疲れた状態での使用、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。
- ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビの画面などを見たりしているときに、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などを体験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲーム中にこのような症状が起きた場合には、直ちにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。
- ゲーム中にめまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状などを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- ゲーム中に手や腕に疲労、不快や痛みを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- 他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れている場合は、ゲームをすることによって、症状が悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。
- 目の疲労や乾燥、異常に気が付いた場合、一旦ゲームを中止し、5～10分の休憩をとってください。

### 注意

- 長時間ゲームをするときは、適度に休憩をとってください。めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。

## 機器の取り扱いについて…

### 警告

- 運転中や歩行中の使用、航空機内や病院など使用が制限または禁止されている場所での使用は絶対にしないでください。事故やけがの原因となります。

### 注意

- カートリッジはプラスチック、金属部品が含まれています。燃やすと危険ですので、廃棄する場合は各自自治体の指示に従ってください。

### 使用上のおねがい

- 湿気やホコリ、油煙の多い場所、高温になる場所での使用、保管はしないでください。
- 本体の電源スイッチをONにしたままカートリッジを抜き差ししないでください。
- 物に当たったり、落下させるなど、強い衝撃を与えないでください。
- カートリッジ内部に液体をこぼしたり、異物などを入れたりしないでください。
- 端子部に指や金属で触らないでください。
- 分解や改造をしないでください。
- 濡れた手や汗ばんだ手で触らないでください。

本品は、○印のついている機器に使用できます。

ゲームボーイアドバンス ゲームボーイアドバンスSP	ゲームボーイカラー	ゲームボーイ ゲームボーイアドバンス/ライト	ゲームボーイプレーヤー	スーパーゲームボーイ (スーパーゲームボーイ2)
○	×	×	○	×

地下深く棲息する異形のモノ…幻魔。  
地底から地上を支配し、  
生きとし生けるものを喰らう。

その頂点に立つのが…

幻魔王、織田信長である！

信長は、この地上に幻魔帝国を築くために、  
怒涛の勢いで各国を侵略し続けている。

そして今、山中を疾走する影が一つ。  
鬼の一族の血を引く若き鬼武者である。

その名は**主従丸**！

剣を極めるため、修行の旅に身を投じていたが  
師であり伊賀の頭領でもある百地三太夫より  
急報を受け帰路を急いでいた。

しかし眼前に異形の影が立ち塞がる。  
それは伊賀を攻め落とすためにやって来た  
幻魔の軍勢だった！

# 鬼武者タクティクス

## 目次

操作方法	4	中断/環境設定	20
ゲームの始め方	6	勝敗条件/撤退/	
ゲームの進め方	7	行動終了	21
戦闘マップの説明	8	戦闘後の評価	22
アイテム合成(幻魔王合成)	10	全体マップの説明	
ステータス説明	12	開始	24
戦闘中の操作		保存/再開	25
戦闘画面	14	武器	26
移動/攻撃	16	防具	29
特技/道具	17	アクセサリー	30
待機/一閃	18	道具	31
システム画面		特技	32
ユニット	19	キャラクター紹介	36

※画面写真は実際の製品版とは異なる場合がありますのでご了承ください。  
※このゲームはフィクションです。実在の人物、団体、事件等とは無関係です。

## 操作方法

- 色…主に戦闘中の操作
- 色…主に戦闘以外での操作
- 色…戦闘中・戦闘以外の両方で共通する操作

Lボタン

- キャラクター 閲覧でデータ表示を切り替え
- 会話の再表示 (Lボタンのみ)

Rボタン

十字ボタン

- キャラクターの移動
- メニュー項目の選択

STARTボタン

- メニューの終了
- 戦闘中にシステムメニューへ移行

SELECTボタン

- 選択中の項目の詳細を表示
- アイテムや特技の詳細情報を表示
- 敵・味方の詳細情報を表示

Bボタン

- 各種キャンセルまたは終了操作

Aボタン

- 項目の決定
- メッセージ送り



## ⑨ ゲームの始め方 ⑨

### ❁ カートリッジのセット

カートリッジをゲームボーイアドバンス本体にセットし、電源スイッチを入れてください。

タイトル画面でSTARTボタンを押すと3種類のメニューが表示されます。

十字ボタンの▲▼で選択しAボタンまたはSTARTボタンで項目を決定します。



**はじめから** ストーリーを始めからプレイします。

**つづきから** 保存したデータから続きをプレイします。

**環境設定** 十字ボタンの▲▼で項目を選択し、◀▶で設定を変更します。Aボタンを押すと設定を保存して終了し、Bボタンを押すと設定を保存せずに終了します。



**文字表示速度** 会話メッセージ表示の速さを選択します。

**ユニット移動速度** 戦闘中にユニットが動く速さを選択します。

**BGMの演奏** 音楽の演奏のON/OFFを選択します。

## ⑨ ゲームの進め方 ⑨

幻魔王「織田信長」による伊賀侵攻が始まった。武者修行に出ている王仁丸は知らせを受け、生まれ故郷の伊賀へと戻った。育ての親・百地三太夫、妹・おぼろと再会した王仁丸は、三太夫から幻魔の魂を吸い取ると言われる「鬼の籠手」を渡され、王仁丸こそかつて幻魔と闘い敗れた鬼一族の血を引く者であることを告げられる。鬼武者の宿命を知った王仁丸は、おぼろと共に幻魔との闘いを決意する。

ゲームはステージ制となっており、1ステージをクリアするとストーリーが進展します。

### ❁ 戦闘マップ (P.8~参照)

幻魔の軍勢と闘うパートです。闘う前に「アイテム合成」や「装備の強化」が行えます。王仁丸たちを駆使して、戦闘開始時に表示される勝利条件を満たせばステージクリアとなります。



### ❁ 全体マップ (P.24~参照)

主に保存と再開を行います。表示されている点によって、おおまかな現在位置とストーリー進行具合を知ることができます。



## ⑨ 戦闘マップの説明 ⑨

戦闘マップは「1.ストーリー進行」、「2.出陣キャラクターと装備の編成」、「3.戦闘中の操作」、「4.戦闘後の評価」の4つで構成されています。

### 1. ストーリー進行

戦闘前や戦闘後などにストーリーが進行します。

まちがえてセリフを読み飛ばした場合はLボタンを押すとセリフを戻して読む事ができます。



### 2. 出陣キャラクターと装備の編成

装備の着脱とアイテム閲覧、出陣するキャラクターの選択および幻魔石を使ったアイテム合成が行えます。

## ✳ 戦いに参加させる (待機させる)

十字ボタンで出陣させたいキャラクターを選んでAボタンを押します。開いたウィンドウの「出陣させる」を選んでAボタンを押すと参加状態になります。



出陣を中止したい場合は、参加と同じ操作でキャラクターを選び、ウィンドウを開いて、「待機させる」を選びAボタンを押します。ただし王仁丸おにまるを含め、一部のキャラクターは待機できない場合があります。

## ✳ 武器・防具などの装備

出陣させたいキャラクターと同じ手順で装備を変更したいキャラクターを選び、開いたウィンドウの「装備変更」や「強化」を選んでAボタンを押します。

十字ボタンで変更したい装備を選んでAボタンを押すと画面右下に「装備・強化」の2項目が表示されます。(強化できない場合は強化の項目が表示されません。)



別の武器を装備したい場合は「装備」を選択し、表示された武器の中から任意の武器を選んでAボタンを押します。

防具やアクセサリ、道具に関しても同様の操作で装備できます。また装備の解除についても同様の操作で行えます。



## ⑨ 用語解説 ⑨

### ユニット

ゲームで戦闘するキャラクターをユニットといいます。

### 陣営

本ゲームでは、味方と敵、そして味方でも敵でもない第三の存在が1つのステージで戦う場合があり、それぞれ味方陣営、敵陣営、第三陣営と呼びます。

## 戦闘マップの説明

### 装備の強化

敵を倒して得た「魂」を使い、武器や防具が強化できます。

装備の場合と同様に、強化したい武器や防具を選んで表示される項目の「強化」を選び**Aボタン**を押します。「魂」が集まれば、必要な量の魂と引き換えに武器や防具の強化が行えます。



### 所持品の確認

装備していない持ち物を確認するにはキャラクターを選んだ時に表示されるウインドウの「所持品一覧」を**十字ボタン**で選んで**Aボタン**で決定します。



所持品は「武器」「防具」「アクセサリ」「消耗品」に分類されており**十字ボタン**の◀▶で変更します。6種類以上の持ち物がある場合は**十字ボタン**の▲▼で欄外を選択できます。

また、武器や防具はこの画面でも強化が可能です。

### アイテム合成(幻魔石合成)

出陣編成画面で**SELECTボタン**を押すと「アイテム合成」をすることができます。アイテム合成は、目的のアイテムの製法と原料の幻魔石が必要です。

幻魔石は、そのままでは装備できませんが、アイテムの製法を入手すれば戦いに役立つ道具を合成する素材として使えます。

幻魔石の合成は、合成後のアイテムを**十字ボタン**の▲▼で種類を、◀▶で数を選び**Aボタン**を押すと幻魔石が合成されて目的のアイテムが持ち物に追加されます。(幻魔石やアイテムの製法は敵を倒せば入手できます。)



※Bボタンを押すとこの画面を抜けます。

### 出陣する

編成の終了は編成画面で**STARTボタン**を押すと終了メニューが表示されるので、**十字ボタン**で「はい」を選び**Aボタン**を押します。



「地形確認」を選んで**Aボタン**を押すと地形と敵の初期配置と味方の配置場所と勝敗条件を再確認できます。

## ステータス説明



キャラ表示下の簡易情報の切り換えをLボタン・Rボタンで行えます。



### カーソル選択中のユニットデータ

- 1 **顔** ユニットの顔です。
- 2 **名称** ユニットの名称です。
- 3 **クラス** 武器・防具の装備可・不可に反映します。
- 4 **レベル (LV)** 大まかな強さを表します。
- 5 **経験値 (EXP)** 敵を倒すと得られます。ある程度貯まるとレベルが上がります。
- 6 **体力 (HP)** 0になると戦闘不能になります。

- 7 **気力 (SP)** 特技を使う際に消費します。
- 8 **移動力 (MOV)** キャラクターの移動量です。
- 9 **攻撃力 (こうげき)** 武器攻撃の強さで、装備の値も加わります。
- 10 **防御力 (ぼうぎょ)** 敵から攻撃を受けた時にダメージを打ち消す強さで、これに装備の値が加わります。
- 11 **かしこさ** 呪文攻撃の強さです。
- 12 **すばやさ** 敵の攻撃が当たりにくくなります。



## ⑨ 戦闘中の操作 ⑨

このゲームは味方勢力と敵勢力が交互にユニットを動かして戦うターン制を採用しています。

戦闘マップ上にいるすべての味方操作と、すべての敵の動作が終了するまでを「一順」と呼び、味方が動かしやす時を「**王仁丸軍の攻撃**」、敵が動く時を「**敵軍の攻撃**」と呼びます。



### 戦闘画面



- 1 **コマンドウインドウ** 選択中ユニットの行動を選びます。
- 2 **選択カーソル** 目的のユニットを選びます。
- 3 **ユニット** 味方または敵のユニットです。
- 4 **高度表示** 選択カーソル位置の地面の高さを表示します。
- 5 **簡易ステータス** 選択カーソル位置ユニット情報です。

## ✦ 操作可能なユニットを選んだ場合

**十字ボタン**で選択カーソルを動かして操作可能ユニットを選ぶと、そのユニットの情報が簡易ステータスに表示されます。



ユニット選択中に**Aボタン**を押すと、「1.移動」「2.攻撃」「3.特技」「4.道具」「5.待機」の項目が選択できる「コマンドウインドウ」が表示されます。**十字ボタン**の**↑****↓**で項目を選んで**Aボタン**を押すと、ユニットの移動や攻撃が行えます。



## ✦ 敵ユニットを選んだ場合

**十字ボタン**で選択カーソルを動かして敵ユニットを選ぶと、そのユニットの移動範囲と簡易ステータスが表示されます。



## ⑨ 戦闘中の操作 ⑨



### 1. 移動

**十字ボタンの**  **と**  **でコマンドウインドウ内の「移動」を選び**  
**Aボタン**を押すと、ユニットに応じた移動範囲が表示されます。

**十字ボタン**で移動範囲内から行きたい場所を選び  
**Aボタン**を押すと移動できます。



### 2. 攻撃



攻撃はSPを消費せずに実行できる通常攻撃コマンドの事です。**十字ボタンの**  **と**  **でコマンドウインドウの「攻撃」を選び**  
**Aボタン**を押すとユニットに応じた攻撃範囲が表示されます。



攻撃対象が選択できる場合、攻撃範囲内から任意の敵を**十字ボタン**で選択し**Aボタン**を押せば攻撃できます。

**Aボタン**を押して攻撃を実行する前なら、**Bボタン**を押して攻撃を中止できます。



### 3. 特技



特技を使うには、**十字ボタンの**  **と**  **を押してコマンドウインドウ内の「特技」を選び**  
**Aボタン**を押すと、ユニットの能力に応じた特技ウインドウが表示されます。

任意の特技を**十字ボタンの**  **と**  **を押して選択し、**  
**Aボタン**を押すと有効範囲を表示します。



**十字ボタン**で任意の対象を選択して**Aボタン**を押せば特技が実行できます。

### 4. 道具

道具の使用も特技と同じような操作です。コマンドウインドウ内で**十字ボタンの**  **と**  **を押して「道具」を選び**  
**Aボタン**を押すと所持している道具が表示されます。





あとの操作は「3.特技」と同じく**十字ボタン**で道具と対象を選択して**Aボタン**を押せば道具が使えます。

## ⑨ 戦闘中の操作 ⑨

### 5. 待機・一闪

#### 待機

通常の場合、移動と攻撃または特技または道具を実行すると、そのユニットは強制的に待機となりますが、移動あるいは攻撃・特技・道具のどれか1つを実行した状態で待機させたい場合はコマンドウィンドウで**十字ボタンの**   を押して「待機」を選択して**Aボタン**を押します。

#### 一闪

刀・槍・斧を装備するユニットが攻撃・特技・道具を使う前なら、コマンドウィンドウの一番下の「待機」の部分が「一闪」と表示される場合があります。「一闪」は非常に強力な反撃コマンドですが、「近くに敵がいる状態」+「一定の確率以上」でないと使えません。しかし「一闪」が決まれば、より多くの経験値や魂を得ることができます。（「一闪」が出せるユニットは自軍操作の開始前に武器を掲げて知らせてくれます。）





※コマンドウィンドウに「一闪」が表示されているのに、一闪を選ばず行動終了(P.21参照)すると、一闪は出ません。



### ワンポイントアドバイス



#### 状態異常について

このゲームでは、受けた攻撃の種類によって5種類の状態異常になる事があります。

	<b>麻痺</b>	五順(5ターン)の間、行動不能になります。
	<b>睡眠</b>	二順(2ターン)の間、行動不能になります。
	<b>呪縛</b>	二順(2ターン)の間、攻撃しかできなくなります。
	<b>混乱</b>	五順(5ターン)の間、勝手に行動します。
	<b>猛毒</b>	五順(5ターン)の間、攻撃力が半減し、ダメージを受けつづけます。

## ⑨ システム画面 ⑨



味方の操作フェイズで**STARTボタン**を押すとシステム画面が開きます。システム画面では「1.ユニット」「2.中断」「3.環境設定」「4.勝敗条件」「5.撤退」「6.行動終了」の6項目から任意の1つを**十字ボタンの**   で選択し、**Aボタン**で決定します。戦いに戻る場合は**Bボタン**を押します。

### 1. ユニット

この項目を選択すると、味方ユニットの詳細情報を確認できます。はじめにユニット選択画面が表示されるので、**十字ボタン**で詳細を知りたいユニットを選ぶと画面上側に基本ステータスが表示されます。



**Aボタン**を押すと、選択中のユニットの装備状況や持っている特技の表示に切り換わり、**Bボタン**を押すとシステム画面に戻ります。

装備状況と特技表示中に**Bボタン**を押すとユニット選択画面に戻ります。 ※この画面で装備の変更や強化はできません。

## システム画面

### 2. 中断

戦闘中のデータを保存します。  
保存が無事に終了したら、プレイを中断するかどうかを選択します。  
（「はい」を選ぶとタイトル画面へ移行します。）



※ 保存中は電源を切ったりカートリッジを抜いたりしないでください。

### 3. 環境設定



会話メッセージ表示の速さを選択します。

戦闘中にユニットが動く速さを選択します。

音楽の演奏のON/OFFを選択します。

以上の項目を好きな設定に変更できます。

**十字ボタンの** **▲** **▼** で項目を選択し、**◆** **▶** で設定を変更します。  
変更した設定を保存する場合は**Aボタン**を押し、保存したくない時は**Bボタン**を押しします。（P.6参照）

### 4. 勝敗条件

現在戦っているステージの勝敗条件を確認します。  
**Aボタン**を押すとシステム画面に戻ります。



### 5. 撤退

現在の戦いを放棄し、そのステージで得た経験値やアイテム、魂を失わずに、そのステージをやり直せます。



この項目を選んで**Aボタン**を押すと、本当に「撤退」するかどうかを確認するウインドウが表示されます。（「はい」を選ぶとタイトル画面へ移行します。）

### 6. 行動終了

行動可能なユニットを残した状態で味方フェイスを終了させたい場合は**十字ボタンの** **▲** **▼** で「行動終了」を選択して**Aボタン**を押します。



この項目を選んで**Aボタン**を押すと、本当に「行動終了」するかどうかを確認するウインドウが表示されます。「はい」を選ぶと「敵軍の攻撃」に移行します。

## ◎ 戦闘後の評価 ◎

### ★ ステージクリア

攻撃・防御など結果、勝敗条件を満たすと戦績処理画面へ移行します。

良い評価を得ると次の戦いから、より多くの「合成の製法」が入手できる可能性が高まります。



### ★ 次のステージへ

戦いに勝利すると次のステージへ進むため全体マップへ移行します。

### ★ 戦績処理について

戦闘が終了すると、勝っても負けても戦績処理を行います。敵に与えたダメージの合計や敵から受けたダメージの合計などから10段階の評価に分類されます。

攻撃評価	625
生存評価	999
回復評価	410
威力評価	712

勝利

良い

悪い



## ワンポイントアドバイス

### 刀系ユニットの特徴

攻守のバランスがすぐれている。敵からの反撃を受けやすいので、効率良く敵を倒すのが勝利のカギ。

### 槍系ユニットの特徴

槍の長さを利用した攻撃範囲が特徴。しかし防御面で接近戦ユニットとしては不安が残る…。

### 斧系ユニットの特徴

高い攻撃力を持っているユニット。しかし命中率が悪く、呪文もあまり覚ええない。

### 弓系ユニットの特徴

遠くから一方的に攻撃できる攻撃範囲の広さが強み。だが、接近戦は苦手で抵抗らしい抵抗はできない。

### 銃系ユニットの特徴

威力の高い一撃を遠距離から浴びせられるユニット。しかし目標との間に障害物やユニットがいると攻撃できない。

### 巫女などの術系ユニットの特徴

刀や槍、弓などを装備するが、それはあくまで補助装備で、主に呪文による攻撃や回復などで力を発揮する。

### 忍者系ユニットの特徴

防御力を犠牲にする代わりに、高い移動力と攻撃力を持ったユニット。装備や仲間の助けて欠点を克服しよう。

## 全体マップの説明

全体マップは、次のステージに進むときに表示されます。

次のステージに入るとサブタイトルと話数が表示され、「1.開始」「2.保存・再開」が実行できます。



項目は十字ボタンの▲▼で選択しAボタンを押すと実行します。

### 1.開始

戦闘マップ(P.8参照)へ移行します。ストーリーが進むとここから秘密のマップに行けるようになる!?



### 2.保存・再開

現在の状態を保存したり、以前保存したデータでゲームを再開します。

保存・再開画面では、まず十字ボタンの▲▼で保存か再開かを選んでAボタンを押します。

データ保存の場合は十字ボタンの▲▼でブロックを選びAボタンを押すと保存を開始します。既にデータが保存されているブロックを選ぶと上書きされます。



データ再開の場合は十字ボタンの▲▼でブロックを選びAボタンを押すと保存情報を読み込み、終了するとデータ内容に応じた状態でゲームが再開されます。



### 用語解説

下記の2つは装備している武器やキャラ別に異なる確率で、攻撃または特技を使うと発生します。

#### ぶっとばし(ノックバック)

攻撃判定後、強制的に敵を1マス後退させます。

#### 急所へ一撃(クリティカルヒット)

その時の攻撃だけ、相手に大ダメージを与えます。

## 武器

攻撃力を高めるもの

### 刀系の武器



**短刀**

たんとう

ごくありふれた短い刀。



**野太刀**

のだち

侍が使う普通の刀。



**真打刀**

しんうちとう

刀鍛冶が丁寧に作った刀。



**虎牙刀**

こがとう

血に飢えた獣の牙のような剣。魂で強化できる。

### 槍系の武器



**素槍**

すやり

一般的な槍。



**鎌槍**

かまやり

刃に鎌がついて攻撃力が向上している。



**大身槍**

おおみやり

刃だけでも40cmを超える大槍。



**龍牙の鉾**

りゅうがのほこ

まがまが  
赤く禍々しい鉾。魂で強化できる。

### 斧系の武器



**手斧**

ちょうな

山仕事に使う小ぶりの斧。



**まさかり**

石をも砕く破壊力重視の斧。



**戦斧**

いくさおの

戦闘用に作られた大斧。



**破岩の斧**

はがんのおの

斬るより打つ攻撃が得意な大斧。魂で強化できる。

### 弓系の武器



**丸木弓**

まるきゆみ

初心者用の威力の低い弓。



**長弓**

ながゆみ

一般的な弓。



**重籐弓**

しげとうゆみ

改良を重ねた威力の強い弓。







**彩雲の弓**

さいうんのゆみ





異様さが漂う妖しい弓。魂で強化できる。

## 武器

### 銃砲系の武器

	<b>短筒</b> <small>たんづつ</small>	片手でも打てる短い銃。
	<b>火縄銃</b> <small>ひなわじゅう</small>	中筒ともいう一般的な銃。
	<b>拾匁筒</b> <small>じゅうもんめづつ</small>	当てにくいが威力は絶大な大筒。
	<b>黒鉄銃</b> <small>くろがねじゅう</small>	威力を上げた長くて重い銃。魂で強化できる。

### 忍者系の武器

	<b>小太刀</b> <small>こたち</small>	忍者が使う小型の刀。
	<b>忍刀</b> <small>しのびがたな</small>	一般的な忍者の刀。
	<b>十字手裏剣</b> <small>じゅうじしゅりけん</small>	手裏剣と言えばコレ!
	<b>苦無</b> <small>くない</small>	威力のあるクサビ形の手裏剣。

## 防具

防御力を高めるもの

	<b>胴丸</b> <small>どうまる</small>	大量に生産された簡単な防具。
	<b>二枚胴丸</b> <small>にまいどうまる</small>	武士が着る丈夫な胴丸。
	<b>獅子甲冑</b> <small>ししかっちゅう</small>	匠の技が冴える堅牢な甲冑。
	<b>きもの</b>	防御力はあまり期待できない。
	<b>巫女装束</b> <small>みこしょうそく</small>	魔を祓う巫女が着る服。
	<b>護摩装束</b> <small>ごましょうそく</small>	陰陽の結界で守られている。魂で強化できる。
	<b>忍びの服</b> <small>しのびのふく</small>	防御力より隠匿性を重視した服。
	<b>鎖かたびら</b> <small>くさりかたびら</small>	鎖で編んだ忍者用の防具。
	<b>隠密装束</b> <small>おんみつしょうそく</small>	見た目より、かなり丈夫な忍び装束。魂で強化できる。



## アクセサリ

装備しているだけで効果のあるもの

	<b>青の腕輪</b> あおのうでわ	装着中は最大HPが上昇する。
	<b>赤の腕輪</b> あかのおうでわ	装着中は最大SPが上昇する。
	<b>天女の羽衣</b> てんによのはごろも	装着中は回避力が上昇する。
	<b>蒼玉の飾り</b> そうぎょくのかざり	定期的にHPを少し回復。
	<b>遠眼鏡</b> とおめがね	通常攻撃（遠距離）が必ず命中する。
	<b>ねじり鉢巻</b> ねじりはちまき	敵の通常攻撃を防ぎやすくする。
	<b>地獄鏡</b> じごくきょう	魂の発生量を倍にする鏡。
	<b>水晶のかけら</b> すいしょうのかげら	SP消費を半減する。
	<b>身代りの木札</b> みがわりのきふた	戦闘不能を1度だけ復活できるが、使うと消えてしまう。

## 道具

戦闘中に消費するもの

	<b>薬草</b> やくそう	身体に良い薬草。HPを少し回復。
	<b>丸薬</b> がんやく	薬草を干して丸く固めたもの。薬草より効果が高い。
	<b>神命甘露</b> しんめいかんろ	忍者に伝わる秘薬で、HPを大幅に回復できる。
	<b>鬼水</b> きすい	SPを小回復する、ふしぎな力をもつ水。
	<b>中鬼水</b> ちゅうきすい	鬼水の量が2倍に増えて、SPも2倍回復する。
	<b>気つけ薬</b> きつけくすり	状態異常を回復する。
	<b>劇薬</b> げきやく	HP・SP・状態異常を完全に回復する。
	<b>力石</b> ちからいし	最大HPを少し上昇させる。
	<b>鬼石</b> きせき	最大SPを少し上昇させる。

## 特技

SPを使うかわりに特殊効果のある戦闘コマンド

### 刀系の特技



#### 雷神斬り

らいじんぎり

敵1体に雷属性の一撃。



#### 鳳凰斬り

ほうおうぎり

敵1体に火属性の一撃。



#### 風神斬り

ふうじんぎり

敵1体に風属性の一撃。



#### 二連斬り

にれんぎり

敵1体に2度斬りつける技。

### 槍系の特技



#### 三連貫通突き

さんれんかんつうづき

1列に並んだユニットを最大3体まで貫通。



#### 衝破

しょうは

1方向に貫通攻撃。



#### 衝破双撃

しょうはそうげき

縦か横の2方向に貫通攻撃。



#### 前後同時突き

ぜんごどうじづき

前後2方向に同時攻撃。

### 斧系の特技



#### 打ちおろし

うちおろし

敵1体に力いっぱい攻撃する。



#### 打ち砕き

うちくだき

敵1体に渾身の力で攻撃する。



#### ぶちかまし

敵を1マス後退させる。



#### 急所砕き

きゅうしょくだき

敵1体に「急所へ一撃」を行う。

### 銃系の特技



#### 狙撃

そげき

敵1体に「急所へ一撃」の攻撃。



#### 暗殺

あんざつ

離れた敵1体を即死させる。



#### 二連射

にれんしゃ

離れた敵1体に対して2回射撃する。



#### 三連射

さんれんしゃ

離れた敵1体に対して3回射撃する。

## 特技

### 弓系特技



#### 雷神の矢

らいじんのや

敵1体に雷属性攻撃。



#### 鳳凰の矢

ほうおうのや

敵1体に火属性攻撃。



#### 風神の矢

ふうじんのや

敵1体に風属性攻撃。



#### 睡眠の矢

すいみんのや

離れた敵1体を「睡眠」させる。

### 忍者系特技



#### 足止めの術

あしどめのじゅつ

敵1体を足止めする。



#### 影縫いの術

かげぬいのじゅつ

敵1体を攻撃しつつ足止めする。



#### 懐探りの術

ふところさぐりのじゅつ

敵1体からアイテムを奪う。

### 回復呪文の特技



#### 小回復の法

しょうかいふくのほう

味方1体のHPを少し回復する。



#### 状態治癒の法

じょうたいちゆのほう

味方1体の状態異常を回復する。



#### 力持ちの式

ちからもちのしき

味方1体の攻撃力を少し上げる。



#### 大回復の法

だいかいふくのほう

味方複数のHPを大回復する。

### 攻撃呪文の特技



#### 術式天罰靦面

じゅつしきてんばつてきめん

範囲内の対象1体に無属性攻撃。



#### 術式煉獄炎舞

じゅつしきれんごくえんぶ

範囲内の対象1体に火属性攻撃。



#### 術式風神竜巻

じゅつしきふうじんたつまき

範囲内の対象1体に風属性攻撃。



#### 術式轟雷召還

じゅつしきこうらいしょうかん

範囲内の対象1体に雷属性攻撃。

## 登場人物の紹介

おにまる  
王仁丸

物語の主人公。

「鬼の一族」の血を引いており、鬼の能力と  
類稀なる剣腕で幻魔と戦う若き鬼武者。



おぼろ

おにまる  
主人公である王仁丸の妹。

「鬼の一族」の血を引いており、  
おにまる  
王仁丸とは異なる特殊な能力を  
秘めている。



アゲハ

おにまる

王仁丸の行く先々で

現れる謎の女剣士。

目的から正体に至るまで、

すべては謎に包まれている……





さいがまごいち  
雜賀孫市

紀州雜賀衆の頭領。  
言わずと知れた  
鉄砲の名手で、  
あらゆる銃砲の  
扱いに長ける。



ふうまこたろう  
風魔小太郎

北条お抱えの忍者軍団の頭目。  
忍者としての腕は超一流。



あんこくじえい  
安国寺恵瓊

酒と女に目の無い禅僧。  
宝蔵院流の槍の名手として  
その名を轟かせており、  
雜賀孫市とは旧知の間柄。



ももちさんだゆう  
百地三太夫

伊賀の忍びの頭領。  
おにまる  
王仁丸とおほろの育ての親でもあり  
まだ幼かった頃の二人を  
預かり育てた。



おだのぶなが  
織田信長

すべての幻魔の頂点に立ち幻魔を支配する  
幻魔王となった信長は、  
幻魔界に続いてこの地上を支配するために、  
怒涛の勢いで各国を侵略してゆく…

はしはひでよし  
羽柴秀吉

信長の重臣の一人。  
他の重臣とは異なり、幻魔によって  
操られているのではなく、  
自分の意志で  
信長の手足となって動く。



あけちみつひで  
明智光秀

亀山城を居城とする  
信長の重臣。  
羽柴秀吉と同じく  
幻魔によって操られて  
いるというわけでは  
ないようだが…



はんげきげん ま  
**反撃幻魔**  
ビストウーラ  
4本の腕に  
グローブのような  
手甲を装備していて  
強烈な打撃を繰り出す。



かさげん ま  
**傘幻魔**ラグノツス  
丸々太った身体に傘状の  
頭部を持つ傘幻魔。  
手足の代わりに発達した舌で  
攻撃してくる。

かたなげん ま  
**刀幻魔**ジャヒヌーレ  
人間とはほぼ同じ形をしており、  
両腕に刀を装備した幻魔で、  
その両腕の刀で攻撃してくる。



ぼうちりげん ま  
**包丁幻魔**ケフェック  
ガリガリに痩せ細った人間型幻魔。  
脆弱さを補うため、あらゆる攻撃を防ぐ  
特殊なマントを装備している。

かいふくげん ま  
**回復幻魔**キレメズナ

周辺に存在する幻魔1体の  
HPを回復する特技を持つ。



しよくしよくげん ま  
**触手幻魔**メドザイム  
腕の先に太くて長い触手を持つ  
幻魔。触手は自由自在に伸び縮み  
でき、鞭のような攻撃を行う。



CAPCOM®



発売元

株式会社 **カプコン**®

**GAME BOY**・**GAME BOY ADVANCE** は任天堂の登録商標です。

日本商標登録 第2294769号、第4470747号

特許登録 第2710378号