
NIOH
仁王
COMPLETE EDITION
マニュアル
STEAM
©2017 Valve Corporation. Steam and the Steam logo are trademarks and/or registered trademarks of Valve Corporation in the U.S. and/or other countries. All rights reserved.
本ソフトウェアでは、フォントワークス株式会社のフォントを使用しています。フォントワークスの社名、フォントワークス、Fontworks、フォントの名称は、フォントワークス株式会社の商標または登録商標です。
Uses Separable SSS. Copyright © 2011 by Jorge Jimenez and Diego Gutierrez.
©2017 コーエーテクモゲームス All rights reserved.
シブサワ・コウ 35th
Team NINJA

ユーザーサポート

「製品が動作しない」「何回か遊んだだけでゲームができなくなってしまった」など、
本製品に関するご質問・お問い合わせは、下記WEB サポートまでお寄せください。

ユーザーサポートにお問い合わせの前にご使用のパソコンの環境や情報を「KOEITECMO SYSTEM VIEWER」
にてご確認ください。「KOEITECMO SYSTEM VIEWER」は以下のURL から無料でダウンロードできます。
https://www.gamecity.ne.jp/products/ksv/ksv.htm

WEBサポート **https://www.gamecity.ne.jp/support/**

※ WEBサポートでは、上記ページ下段の「メールフォームへ」とお進みください。

- ゲームの攻略法やデータなどのご質問にはお答えいたしかねます。
- 誠に勝手ながら本製品のサポートは発売日より3年間とさせていただきます。
- お買い間違いによる交換等は一切いたしておりません。

新製品のご案内（ホームページ）　https://www.gamecity.ne.jp/

インストールの方法等については、以下のURLのリンク先をご覧ください。
Steam®版ゲームインストール方法　https://www.gamecity.ne.jp/steam/install.html



あらすじ

大いなる力を秘めた“ 奇跡の石 ”、アムリタ。

その力を知るイングランドの老学者ジョン・ディーは
スペインと覇を競っていたイングランド女王に取り入り、
アムリタを戦争に用いて権力を得た。

良質なアムリタを大量に獲得すれば、世界の覇権すら握れる――。
そう確信したジョン・ディーは、アムリタの秘術に精通する
錬金術師エドワード・ケリーを密かに呼び出す。

アムリタは血が流れる場所でしか採れない。
彼らの目は、未曽有の戦乱に揺れる最果ての島国、
ジパングへと向けられていた。







ウィリアム
WILLIAM

アイルランド生まれの船乗り。
相棒である守護霊シアーシャの
アムリタを見つけられる能力により
羽振りのいい海賊生活を送っていたが
軍事機密に触れたことで投獄される。





服部半蔵
HATTORI HANZO

徳川家康に仕える忍者の頭領。
西国大名の調略を命じられている。
鬼をも討つウィリアムの腕を買い、
案内役となる。
守護霊は猫又。





お勝
OKATSU

半蔵配下のくノ一。
忍者としての力量は師の半蔵に匹敵する。
諸国をめぐり、
諜報の任務に当たっている。
守護霊は玉兎。





徳川家康
TOKUGAWA IEYASU

天下人の座を狙う戦国大名。
石田三成が率いる勢力と
天下を二分している。
泰平の世を実現するためなら
非情の戦も厭わない。
守護霊は成釜狸。

エドワード・ケリー
EDWARD KELLEY

イングランドの錬金術師。
ジョン・ディーの命を受け、
アムリタを集める。
アムリタを用いた秘術で
ウィリアムを追い詰める。
守護霊はウロボロス。





基本操作

Steam コントローラの操作

◀
ステータスメニュー呼出

▶
身振りメニュー呼出

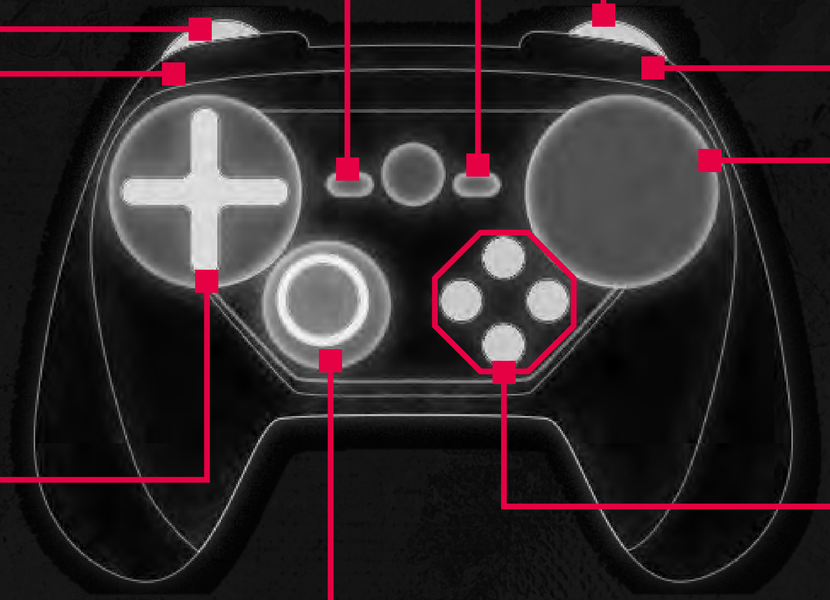
RT
アイテムショートカット切替

RB
残心
構え変更 (+ Y / X / A)
納刀 (+ B)
遠距離武器切替 (+ ✚ / ✚)
近接武器切替 (+ ✚ / ✚)

LT
TPSモード切替
射撃 (+ RT)

LB
ガード

✚
アイテムショートカット



R
カメラ操作
RC
ロックオン／カメラリセット

X	Y
速い攻撃	強い攻撃
A	B
回避／ダッシュ	調べる／実行

L
移動

※このマニュアルでは、初期設定の操作タイプ(タイプA)に基づいて解説しています。
操作方法は、システムメニューの「コントローラー設定」で変更できます。

基本操作

基本操作一覧

操作方法は、システムメニューの「コントローラー設定」「キーボードとマウスの設定」で変更できます。

操作			Steamコントローラ	キーボードのみ	マウス+キーボード
走る		(P.11)	L	【W】/【S】/【A】/【D】	【W】/【S】/【A】/【D】
歩く		(P.11)	L を小さく倒す	【M】+【W】/【S】/【A】/【D】	【Ctrl】+【W】/【S】/【A】/【D】
ダッシュ		(P.11)	L + A 長押し	【W】/【S】/【A】/【D】+【K】長押し	【W】/【S】/【A】/【D】+ホイール長押し 【W】/【S】/【A】/【D】+【K】長押し
調べる		(P.11)	B	【L】	【E】、【L】
速い攻撃		(P.12)	X	【J】	左クリック、【J】
強い攻撃		(P.12)	Y	【I】	右クリック、【I】
TPSモードで	矢弾の選択	(P.13)	LT + Y / X	【Ctrl】+【I】/【J】	【Alt】+右クリック +【I】/【J】
	狙う	(P.13)	LT + R	【Ctrl】+【U】/【N】/【H】/【;(セミコロン)】	【Alt】+マウス上/下/左/右 +【U】/【N】/【H】/【;(セミコロン)】
	ズームイン／ズームアウト	(P.13)	LT + RC	【Ctrl】+【B】	【Alt】+【F】
	射撃（遠距離武器）	(P.13)	LT + RT	【Ctrl】+【Enter】 +【Alt】	【Alt】+左クリック +【R】

基本操作

基本操作一覧

操作方法は、システムメニューの「コントローラー設定」「キーボードとマウスの設定」で変更できます。

操作			Steamコントローラ	キーボードのみ	マウス+キーボード
ガード		(P.14)	LB	【Shift】	【Shift】
回避		(P.14)	A	【K】	ホイールクリック、ホイール上下、【K】
カメラ操作		-	R	【U】/【N】/【H】/【;(セミコロン)】	マウス上/下/左/右 【U】/【N】/【H】/【;(セミコロン)】
ロックオン		(P.14)	RC	【B】	【F】
ロックオン対象切替		(P.14)	R 左/右	【H】/【;(セミコロン)】	マウス左/右、【H】/【;(セミコロン)】
構え直し中に	構え変更-上段	(P.15)	RB + Y	【Space】+【I】	【Space】+右クリック、【I】
	構え変更-中段	(P.15)	RB + X	【Space】+【J】	【Space】+左クリック、【J】
	構え変更-下段	(P.15)	RB + A	【Space】+【K】	【Space】+ホイールクリック、【K】
	納刀/抜刀	(P.15)	RB + B	【Space】+【L】	【Space】+【Q】
近接武器切替		(P.15)	RB + 十字左、十字右	【Space】+【←】、【→】	【Space】+ホイール下、【2】、【3】
遠距離武器切替		(P.15)	RB + 十字上、十字下	【Space】+【↑】、【↓】	【Space】+ホイール上、【1】、【4】
守護霊切替		-	RB + LT	【Space】+【Ctrl】	【Space】+【Alt】

基本操作

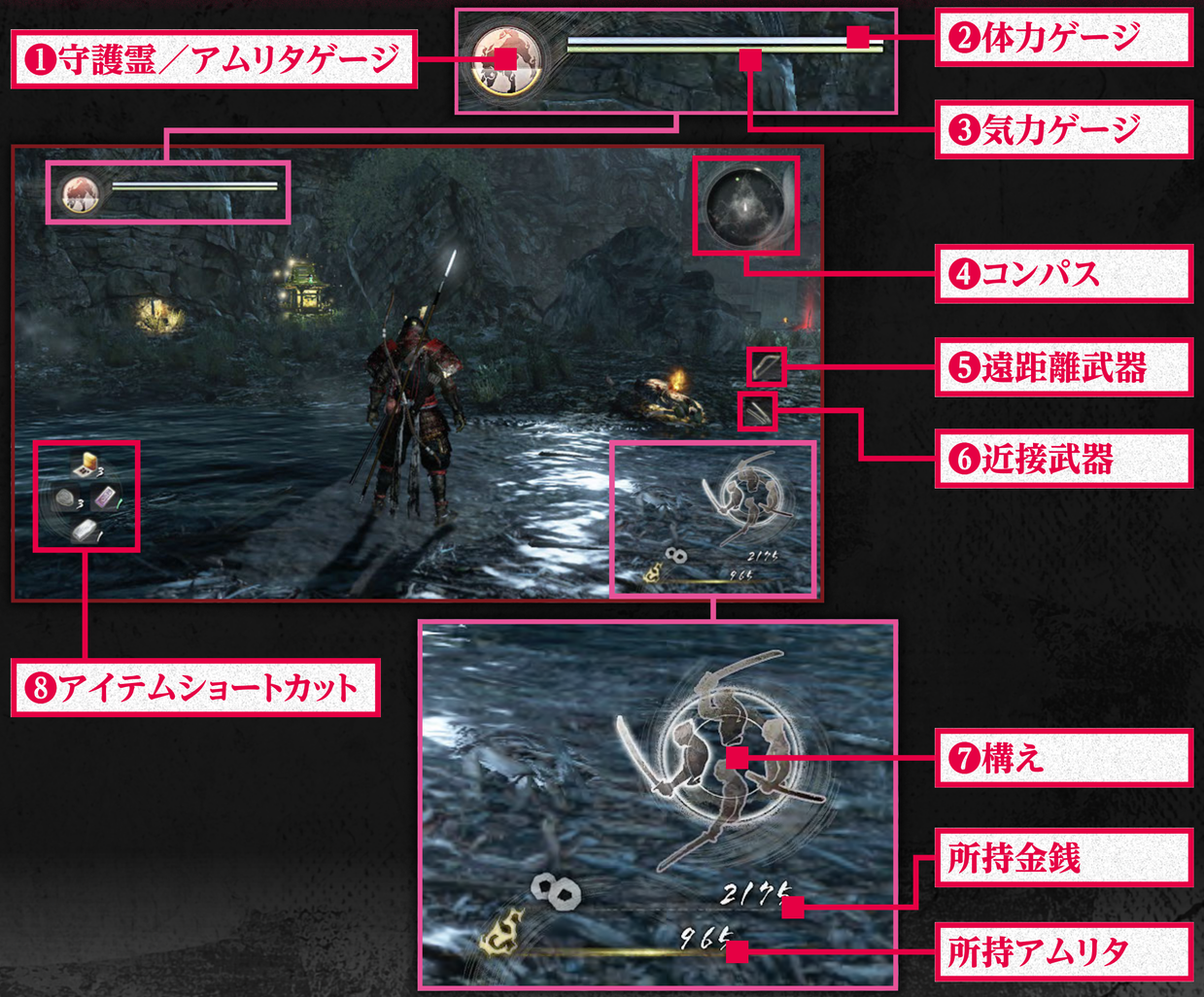
基本操作一覧

操作方法は、システムメニューの「コントローラー設定」「キーボードとマウスの設定」で変更できます。

操作		Steamコントローラ	キーボードのみ	マウス+キーボード
残心/常世祓い	(P.16)	RB	【Space】	【Space】
九十九武器／守護霊技	(P.17)	Y + B	【P】	【T】
アイテムショートカット	(P.18)	✚	【↑】/【←】/【→】/【↓】	【1】/【2】/【3】/【4】
アイテムショートカット切替	(P.18)	RT	【Enter】、【Alt】	【R】
身振りメニュー呼出	(P.19)	▶	【Backspace】	【G】
ステータスメニュー呼出	(P.26)	◀	【Esc】	【Esc】
決定	-	B	【E】、【L】	左クリック、【E】、【L】、【Enter】
戻る	-	A	【Q】	右クリック、【Q】、【K】、【Backspace】

基本操作

ミッション画面



❶守護霊／アムリタゲージ
憑いている守護霊。敵を倒すとアイコン周囲のアムリタゲージが上昇する。最大量まで溜めると強力な九十九武器を発動できる（Y＋B）。

❷体力ゲージ
ダメージを受けると減り、なくなると落命する。
仙薬を使うと一定の割合で回復できる。

❸気力ゲージ
攻撃やダッシュなどのアクションで減り、時間経過で自動回復する。なくなると気力を消費するアクションが行えなくなり、気力が無い状態で敵から攻撃を受けると一定時間息切れ（操作不能の状態）となる。

❹コンパス
社やボスなどミッション中の目的地の方向を示す。

❺遠距離武器
装備中の遠距離武器。RB＋十字キー／十字キーで切り替える。LTでTPSモードに切り替わり、RTで射撃。

❻近接武器
装備中の近接武器。RB＋十字キー／十字キーで切り替える。

❼構え
現在の構え。RB＋Y（上段）／X（中段）／A（下段）で切り替える。RB＋Bで納刀。

❽アイテムショートカット
装備メニューのショートカットに設定したアイテム。最大16のアイテムを割り当てられる（RTで切り替える）。

アクション詳細

基本の所作

目標の手がかりを探しながら慎重に進もう。



L

走る

Lを倒す。
崖や穴には要注意。



L

歩く

Lを少し倒す。
敵に気づかれないように近づきたいときなどに有効。



L＋A 長押し

ダッシュ

走りながらA長押し。
走るよりも速く移動できるが、気力を消費する。



B

調べる

対象の前でB。
屍などを調べると思念を読み取れることがある。

アクション詳細

基本の攻撃

気力が尽きないように注意しながら戦おう。



X

速い攻撃

素早い技で攻める。
気力の消費が少ない。



Y

強い攻撃

強力な技で攻める。
気力の消費が大きい。





スキル

武器の種類ごとに様々なスキルがある。
ステータスメニューの「スキル習得」で習得、「武技カスタマイズ」で操作の確認やスキルの変更ができる。

アクション詳細

射撃

遠距離武器を手に入れて装備すると射撃ができるようになる。



LT（押している間）

TPSモード切替

LT を押している間、遠距離武器を構える。
弓と銃は、この状態のまま移動も可能。



LT ＋ Y ／ X

矢弾の選択

通常矢弾（ X ）と、特殊矢弾（ Y ）がある。両方所持している場合は、事前に選べる。



LT ＋ R

狙う

視点を動かして敵を狙う。
RC でズームできる。
敵を狙うと、重ねた照準の外円が黄／赤になる。



LT ＋ RT

射撃

相手の急所（照準の中心が赤くなる）に命中すれば、大ダメージを与えられる。

アクション詳細

防御

相手の動きを読みつつ、攻撃に転じる機を探ろう。



LB

ガード

敵の攻撃を防ぐ。ただし攻撃を受けると気力が減る。気力が尽きるとガードが崩れる。防げない攻撃もある。



A ／ A 、 A



回避

敵の攻撃を回避する。構えごとに、挙動や気力の消費量が異なる。

上段構え（消費気力　大）	A でローリング
中段構え（消費気力　中）	A 、A でステップ→ローリング
下段構え（消費気力　小）	A 、A でステップ→ステップ



RC

ロックオン

戦闘中の相手を常に正面に見るように動く。ロックオン対象は R 左／右で切り替えられる。

アクション詳細

構えと武器

構えや武器によって戦い方が変わる。自分に合った戦い方を探そう。



RB＋Y／X／A／B

構え直し（上段／中段／下段／納刀）

構えごとに攻撃の威力や気力の消費量、回避動作などが異なる。

上段構え 攻撃に優れ、威力の高い技を繰り出せる。

中段構え 防御に優れ、攻撃範囲の広い技が多く扱いやすい。

下段構え 回避に優れ、気力消費が少なく動作の隙も小さい。



RB＋✚／✚（近接武器）　✚／✚（遠距離武器）

武器切替（近接武器／遠距離武器）

近接武器、遠距離武器は、それぞれ２つの武器を装備できる。
装備した武器は、戦闘中にいつでも切り替えられる。

アクション詳細

気力

気力が尽きれば、致命的な窮地に陥る。



攻撃や回避、ダッシュなどを行うごとに気力を消費する。
気力が尽きた状態では、気力を消費するすべての行動ができなくなり、その状態で攻撃を受けると息切れ(操作不能)となる。
時間経過で自動回復する。



RB

残心

攻撃後、周囲に青い光が集まっていく間にRBを押すと発動。消費した気力の一部を即座に回復できる。

常世

妖怪が生み出す特殊な空間。



常世の範囲内では、妖怪に気力ダメージを与えられない。
また、自身の気力回復速度が極端に低下する。



(常世の範囲内で) RB

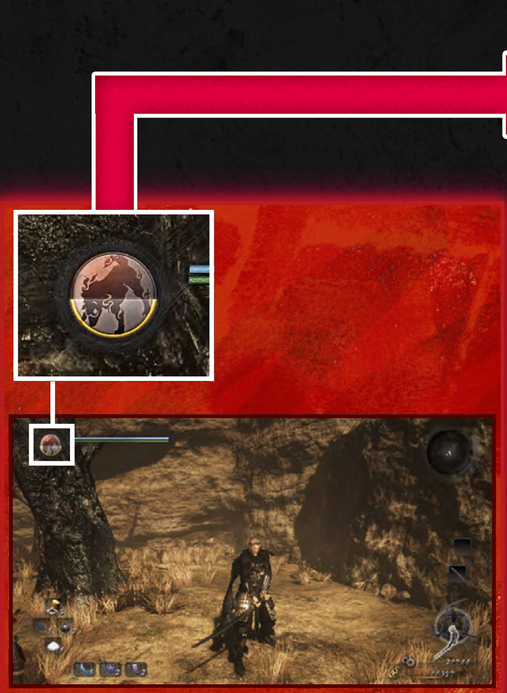
常世祓い

常世の範囲内で残心を発動し、最大限の気力回復に成功すると、常世を消滅させることができる。

アクション詳細

九十九武器

アムリタの力で、守護霊を武器に宿す。



敵を倒し、アムリタを吸収するごとに、アムリタゲージが溜まる。最大になると九十九武器を発動可能。



Y + B

九十九武器

アムリタゲージが九十九武器ゲージに変わり、ゲージが尽きるまで状態が継続する。ゲージは時間経過で減少する。また、敵の攻撃を受けたりガードしたりすると大きく減少する（憑いている守護霊によって減少傾向が異なる）。



（九十九武器中に）Y + B

守護霊技

守護霊の個性を生かした守護霊技を発動する。

アクション詳細

アイテム

敵を倒したり物を壊したりするとアイテムが手に入ることがある。

装備品（武器、防具、小物）

手に入れた装備品はステータスメニューの「装備」で装備する。
不要な装備品は、社で「奉納」すれば所持アムリタを増やせる。



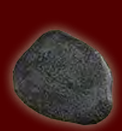
仙薬

使用すると体力を回復する。



霊石

使用するとアムリタを得られる。



石

ロックオンした相手に投げつける。
誘引に有効。



若き侍の遺髪

使用するとサムライスキル値が増える。



道しるべのお札

お札を置いた場所が、コンパスに表示される。



矢／銃弾

遠距離武器による射撃で使用。



アイテムショートカット

ステータスメニュー「装備」であらかじめ登録したアイテムを使用する。



アイテムショートカット切替

登録済みのアイテムショートカットを切り替える。

アクション詳細

身振り

他のプレイヤーに身振りで意志を伝える。妖怪に有効なことも。



身振りメニュー呼出

メニューは Y で編集できる。ゲームを進めると種類が増えることがある。

お辞儀



Oh, No



挑発



祈り



こっちだ!



土下座



ゲームを始める

タイトル画面

NEW GAME	新しくゲームを始める。
CONTINUE	前回の続きからゲームを再開する。
LOAD GAME	セーブデータを選んでゲームを再開する。
SYSTEM	ゲームのプレイ環境を設定する。



ゲームのセーブ

セーブデータはNEW GAMEで始めたキャラクターごとに1つずつ、自動的に保存される(オートセーブ)。また、地方画面でYを押すと、その時点のゲームデータをセーブできる。



ミッション内でのセーブ

社で拝むと、その時点のゲームデータがセーブされる。
また、ミッション中に落命すると、最後に拝んだ社からゲームが再開される。
タイトル画面の「CONTINUE」からも再開できる。

※社で拝むと一部の敵は復活する。拝むタイミングに注意しよう。

ゲームを始める

システムメニュー

タイトル画面の「SYSTEM」またはステータスメニューから「システム」を選ぶと、システムメニューが表示される。



ゲームモード設定	映像の表示設定を変更する。
ゲーム基本設定	ゲーム画面の各種表示設定を変更する。
ゲーム個別設定	各種確認メッセージの表示設定を変更する。
画面の明るさ調整	画面の明るさを最適に調整する。
オーディオ設定	各種音量の設定を変更する。
コントローラー設定	ボタンの割り当てや、操作タイプを変更する。
カメラ設定	カメラ操作の設定を変更する。
オンライン設定	オンラインプレイに関する設定を変更する。
言語設定	表示言語を変更する。

※「ゲーム個別設定」はゲーム中のみ、「ゲームモード設定」「言語設定」はゲーム開始前のみ変更できる。

進め方と各種メニュー

ゲームの概要

物語の目的

ミッションをクリアしながら日本のどこかに潜伏する仇敵ケリーを探し出し、精霊シアーシャを取り戻すことが目的となる。

ゲームの流れ

監獄の中からゲーム開始。ここを脱出しなければ物語は始まらない。



ロンドン塔から脱獄

ミッションを選ぶと戦闘開始。ウィリアムを成長させながら物語を進めよう。



各種ミッション



鬼の棲む島

日本へ渡航後、最初のミッションに挑もう。
ここをクリアすると地方画面を利用できるようになる。



地方画面

地方画面からミッションを選んで戦闘開始。ゲームを進めると全国地図にも移行できるようになる。

進め方と各種メニュー

地方画面と全国地図

地方画面

地方画面ではミッションを選んで開始したり、拠点を選んで拠点メニューを表示したりできる。



拠点

拠点メニューでは「社」「修行場」「鍛冶屋」「鳥居」「蔵」の機能を利用できるほか、ゲームを進めると「隠世の茶室」も利用できるようになる。

ミッション

ミッションには、クリアすることで物語が進む「メインミッション」と、進行とは関係なく発生する「サブミッション」がある。また、ゲームを進めると、より高難易度・高報酬の「逢魔が時ミッション」も発生する。



まれびと招喚／常世同行可能マーカー

難易度の目安

クリア報酬

集めた木霊の数／はぐれ木霊の数

全国地図

メインミッションを進めると全国地図に移行できるようになる。全国地図からは、各地方画面に移動できる。



進め方と各種メニュー

拠点メニュー

地方画面で拠点を選ぶと、拠点メニューが表示される。

社	能力開花や奉納、守護霊の憑けかえなどを行う。
鍛冶屋	アイテムの売買や鍛造、分解などを行う。
修行場	チュートリアルや修行のミッションを行う。
鳥居	各種オンラインプレイを行う。
隠世の茶室	ランキングの確認や報酬の受け取りを行う。
蔵	アイテムの収納や取り出しを行う。







鍛冶屋

鍛冶屋ではアイテムの売買ができるほか、武器や防具を新たに鍛造したり、強化したりできる。
鍛造を頼むには、金銭に加えて素材も必要となる。ミッションなどで手に入る製法書を渡すと鍛造できる品が増える。
鍛冶屋に話しかけると、詳しい説明を聞くことができる。

進め方と各種メニュー

社メニュー

ミッション中に社で拝むか、地方画面の拠点で社を選ぶと、
社メニューが表示される。

能力開花	アムリタを消費して能力値を成長させる。
奉納	アイテム（武器・防具・小物）を奉納してアムリタを得る。
憑けかえ・呼び戻し	守護霊を憑けかえる。刀塚ができている状態のときは、守護霊を呼び戻せる。
木霊の加護	木霊の加護効果を選ぶ。
術仕度	忍術・陰陽術の仕度をする。
まれびと招喚	お猪口をお供えして、まれびと（他のプレイヤー）を呼ぶ。ミッション中のみ選べる。
賜物	ダウンロードコンテンツを受け取る。





木霊集め

ミッション中に、はぐれ木霊を見つけて社への帰り道を教えてあげると、木霊の加護を得られるようになる。
はぐれ木霊を多く集めるほど、選べる加護が増え、加護の効果も高まる。

※木霊の数は地方ごとにカウントされる。

進め方と各種メニュー

ステータスメニュー

ミッション中、または地方画面で◀を押すと
ステータスメニューが表示される。

装備	装備する武器・防具・小物と、 アイテムショートカットに設定するアイテムを選ぶ。
所持品	所持しているアイテムを使う。 アイテムショートカットの設定や装備もできる。
スキル習得	武器の種類ごとのスキル、忍術・陰陽術のスキルを習得する。
武技カスタマイズ	武器の種類ごとに有効にする武技（スキル）を選ぶ。
状態	主人公の状態を確認する。
称号	称号を確認する。獲得した称号の数に応じた恩恵を得る。
アムリタの記憶	チュートリアルや用語説明などを見る。
システム	システムメニューを表示する。

※アムリタの記憶は、ミッション中と地方画面とで内容が異なる。





ウィリアムの成長

能力開花とスキル習得

能力開花やスキル習得によって、ウィリアムはより強く成長を遂げる。

能力開花

社メニューで「能力開花」を選ぶと、所持アムリタを使って各能力値を強化できる。

体	体力や、毒や麻痺に対する強さに影響。 （主に反映される武器:槍）
心	気力に影響。 （主に反映される武器:刀、弓）
剛	装備できる重さや、体力に影響。 （主に反映される武器:大筒）
武	重厚な防具の特殊効果を発揮させるために必要。 （主に反映される武器:斧、大太刀）
技	軽量の防具の特殊効果を発揮させるために必要。 （主に反映される武器:二刀、旋棍、銃）
忍	忍術の効果や、術容量に影響。 （主に反映される武器:鎖鎌）
呪	陰陽術の効果や、術容量に影響。
霊	守護霊の力に影響。

スキル習得

ステータスメニューで「スキル習得」を選ぶと、武器（術）ごとのスキルを習得できる。



武器スキルの習得には「サムライスキル値」、ニンジャスキルの習得には「ニンジャスキル値」、陰陽スキルの習得には「陰陽スキル値」が必要となる。それぞれのスキル値は、「能力開花」で特定の能力を成長させると獲得できる。

ウィリアムの成長

装備アイテム

装備アイテムは、ステータスメニューから「装備」を選ぶと着脱できる。

装備アイテムの入手

ミッション中に敵を倒したり、特定の場所を調べたりすると入手できるほか、ミッションのクリア報酬、鍛冶屋の売買や鍛造などでも入手できる。

武器

武器ごとに攻撃力、特殊効果、崩し（敵の体勢を崩す効果）や受け（攻撃を受け止めたときに失う気力に影響）などの性能が異なる。
また、使い込むごとに愛用度が上がる。愛用度が高いほど、武器の性能が上がり、奉納時の取得アムリタ量も増える。

防具・小物

防具・小物ごとに重さ、防御性能、特殊効果、頑強さ（怯みにくさ、気力ダメージに影響）、各属性に対する防御力などが異なる。
防具は軽装／中装／重装に分かれており、重さやダメージ軽減率の目安となる。重いほど動きは鈍くなる。



アイテムショートカット

アイテムショートカットを設定しておくと、対応する✚で即座にアイテムを使用できるようになる。

希少度

アイテムには希少度（紫＞水色＞黄＞白）がある。
希少度が高いほど特殊効果の数や効果が大きく、愛用度の上限も高い。

ウィリアムの成長

武器の種類

武器には刀、二刀、槍、斧、鎖鎌、大太刀、旋棍、遠距離武器(弓、銃、大筒)がある。



刀

斬撃に秀で、攻撃力は平均的に高め。
リーチが短いが、狭い場所でも立ち回りやすい。



二刀

斬撃に秀で、素早い連続攻撃が可能。
一撃の威力は低いが、手数で圧倒できる。



槍

横振りは広範囲に、突きは正面の敵に有効。広い場所でなら複数の敵を相手に戦える。



斧

一撃の威力が高く、弾かれることも少ない。ただし、攻撃速度は遅い。



鎖鎌

鎌で斬撃、分銅で長射程の攻撃を使い分ける。スキルを使うとトリッキーな戦法も可能。



大太刀

リーチと破壊力を兼ね備えている。攻撃の発生はやや遅いが広範囲に高威力の攻撃が可能。



旋棍

素早い連続攻撃が可能で、相手の気力を削ることに長ける。リーチは短いため相手に接近する必要がある。



遠距離武器

屋根の上や川の対岸など、近づけない敵の攻撃に有効。急所を狙って狙撃すれば一撃で倒せることも。

ウィリアムの成長

術

ニンジャスキル・陰陽スキルを習得すると、ミッション中に術を使えるようになる。

術スキルの習得

ステータスメニューで「スキル習得」を選ぶと、術（ニンジャスキル・陰陽スキル）を習得できる。術の習得には、それぞれニンジャスキル値、陰陽スキル値が必要となる。スキル値は社メニューの「能力開花」で「忍」「呪」を成長させると獲得できる。

術仕度

社メニューで「術仕度」を選ぶと、術に必要な道具を仕度できる。
術の種類（忍術・陰陽術）と、習得済みの術を選ぶと、術に必要な道具を仕度できる。



術コストと術容量

術ごとにコストがあり、コストの合計が術容量の範囲内であれば複数の術を仕度できる。
術容量は「能力開花」で「忍」「呪」を成長させると増やせる。

術の使用

仕度中の術は、対応する道具が所持品に追加され、通常のアイテムと同様に使用できるようになる。
アイテムショートカットに割り当てて使うこともできる。

ウィリアムの成長

守護霊

守護霊ごとに加護の効果や九十九武器の性能が異なる。

最初に憑けられる守護霊

ロンドン塔脱獄後に選べる守護霊は以下の3種。



禍斗（かと）

狼に似た姿で、炎をまとい火を食らう。
憑けた者の武器には火の力が宿る。



磯撫（いそなで）

鮫に似た姿で、船乗りに畏れられる。
憑けた者の武器には水の力が宿る。



提馬鷲（だいばわし）

鷲に似た姿で、馬を殺める提馬風を起こす。
憑けた者の武器には風の力が宿る。

分霊

特定のミッションをクリアすると「分霊」が発生し、社メニューの「憑けかえ」で選べる守護霊が増える。

刀塚

落命すると守護霊は「刀塚」を作り、その場に留まる。復活した主人公は守護霊がいない状態になるが、刀塚に触れると守護霊は元に戻り、落命時に所持していたアムリタも取り戻せる。

※刀塚に触れる前に再び落命すると、守護霊は主人公の元に戻る。



守護霊の憑けかえ

社メニューで「憑けかえ」を選ぶと、守護霊を変更できる。
守護霊に応じて、加護（特殊効果）の内容や、九十九武器発動時の性能が異なる。

守護霊のレベルアップ

ゲームクリア後、さらにゲームを続けると社の「守護霊覚醒」が解放され、守護霊をレベルアップできるようになる。レベルに応じて、加護の内容や九十九武器発動時の性能が向上する。

オンラインプレイ

ネットワーク要素

血刀塚（ちかたなづか）

フィールドに点在する「血刀塚」は、オンライン上の他の世界でミッション攻略中に死亡したプレイヤーの墓標。Ⓑを押すと「屍狂い（しぐるい）」が出現し襲いかかってくる。
屍狂いは強敵だが、うまく倒せば屍狂いが装備している装備品を入手できる。また、血刀塚には屍狂いの死因が記されているので、ミッション攻略のヒントにもなる。





まれびと招喚

ミッション中、社に「お猪口」を供えると、オンライン上の他のプレイヤーを「まれびと」として招喚し、協力プレイができる。協力プレイは、そのミッションの目標を達成すると完了する。

鳥居

拠点メニューの「鳥居」では、条件を指定して他のプレイヤーの世界を訪れたり、「常世同行」を始めたりすることができる。

常世同行

「鳥居」で条件を指定して他のプレイヤーを検索し、協力プレイができる。常世同行ではプレイヤーが2人とも落命した状態になると、ミッション失敗となる。落命しても救援ゲージが残っていれば復活できる。自力で再起することもできるが、救援してもらうほうがゲージの消費は少なく済む。落命したプレイヤーが残した刀塚に近づいてⒷで救援できる。

オンラインプレイ

鳥居

地方画面の拠点で鳥居を選ぶと、オンラインプレイを楽しめる。

※一期一会は、クリア済みミッションのみ行える。



常世同行

他のプレイヤーと協力してミッションに挑む。

基本ルール

プレイヤーが二人とも落命すると、ミッション失敗となる。
また、どちらかが強敵がいるエリアに入ると、一方のプレイヤーもそのエリアに自動的に移動する。

救援ゲージ

どちらかのプレイヤーが落命するごとに救援ゲージが減少し、ゲージが尽きるとミッション失敗となる。落命したプレイヤーは、救援を待つか自力で再起するかを選べる。一定時間内に救援を受けると救援ゲージが回復し、落命できる回数が増える。

社ボーナス

ステージ内にある各社で１度ずつ拝める。社で拝むと救援ゲージが一定量回復し、様々なボーナス効果を得られる。その地方で集めた木霊が多いほど、受けられる効果は高くなる。

一期一会

まれびととなって、他のプレイヤーのミッションに協力する。

基本ルール

ホスト（まれびとを招喚したプレイヤー）が落命するとミッション失敗。また、ホストが社で拝んだり、強敵がいるエリアに入ると、ホストの近くに自動的に移動する。

社の効果

ステージ内にある各社で１度ずつ拝める。
社では、通常プレイと同じように社メニューを使える。

オンラインプレイ

隠世の茶室

拠点メニューから「隠世の茶室」を選ぶと、武家に所属して勢力戦に参加できる。



隠世の茶室とは

隠世の茶室では、オンラインプレイで得られる武功をアイテムと交換したり、武家に仕官して勢力戦に参加したりできる。
茶室にいる人物と会話すると、詳しい説明を聞くことができる。

家紋の加護

武家に仕官すると、武家ごとの「家紋の加護」を受けられる。
武家に長く所属したり、勢力戦の武家内個人ランキングで上位になったりすると、加護の効果が強化される。



勢力戦

全国の武家が紅白の２陣営に分かれ、武功を競う。
勢力戦は1回につき１週間続く。決着がつくごとに陣営が再編され、次の勢力戦が始まる。

番付（ランキング）と報酬

番付画面では、総合ランキング／個人総合ランキング／武家内個人ランキングを切り替えて確認できる。勢力戦終了後、勝敗とランキングの順位に応じて報酬（武功）を得られる。

武功の獲得

屍狂いを倒す、まれびとになる、常世同行をプレイすることで、武功を獲得できる。

戦闘のコツ

間合いを見定め、構えを自在に操るべし。

ロックオン

戦う際には必ずRCで相手をロックオンしよう。
ロックオンした相手を、常に正面でとらえるようになり、攻撃や回避が容易となるだけでなく、相手の体力と気力が見えるようになるので、攻勢に転じる好機を掴みやすい。
複数の敵がいる場合、ロックオン対象はR左／右で切り替えられる。必要に応じて対象を切り替え、優位を保つようにしたい。
ただし、敵が多く圧倒的不利な状況に立たされたら、ロックオンを解除して逃げたほうがよいこともある。



ロックオンする癖をつけておこう。

構え

構えを変えることで、攻撃の強さや気力の消費、攻撃範囲などが大きく変わる。
上段構え：攻撃に優れ、威力の高い技を繰り出せる。
中段構え：防御に優れ、攻撃範囲の広い技が多く扱いやすい。
下段構え：回避に優れ、気力消費が少なく動作の隙も小さい。
また、構えによって使用できるスキルも変わる。
それぞれの特色を理解し、相手に応じて素早く構えを切り替えられるようにしておこう。



中段をメインに状況次第で上段、下段に構え直すなど、自分なりの戦い方を編み出そう。

戦闘のコツ

彼我の気力を知らば百戦して危うからず。

気力の管理

気力は攻撃や回避、防御といった行動などで減少し、気力が切れた状態で攻撃を受けると一定時間息切れ（操作不能の状態）になってしまう。気力ゲージの残量に注意して戦おう。

同じ行動でも、武器の種類や構えによって消費量が変わるほか、装備している防具・小物の重さも影響する。装備が重いほど気力の消費量も上がるので、装備品は慎重に選ぼう。

気力の回復には「残心」が有効（攻撃したあと、周囲に青い光が集まっていく間にRB）。使いこなせるようにしておきたい。



装備や構えで気力の消費量は大きく変わる。

相手の気力もチェック

ロックオンした相手は、気力が見えるようになる。

相手の気力ゲージを削り切れば、人型であればプレイヤーと同じく一定時間息切れ、妖怪であればプレイヤーの攻撃に崩し効果付与、など有利に戦いを進められる。

敵の気力ゲージにも常に気を配り、攻撃の好機を見定めよう。



相手の気力ゲージが赤くなったら……



間合いを詰めて攻撃を畳み掛けよう。

戦闘のコツ

常世は避けて戦うべし。

常世とは

常世は妖怪が生み出す特殊な空間で、その範囲内は妖怪にとって有利、人間にとっては非常に不利となる。
常世の範囲内では気力の回復速度が大きく低下する。



長く留まれば命取りになりかねない。

また、常世の範囲内に入った妖怪には気力ダメージを与えられず、さらに妖怪は気力が回復していく。
できるだけ早くその場から離れ、有利な場所で戦うか、「常世祓い」で周周の常世を消してから戦おう。

常世を祓う

常世を消し去る「常世祓い」は、常世の範囲内でタイミングよく残心を行うと発動する。常世祓いによって有利な場所を作り出し、安全に戦えるようにしよう。また、陰陽術の結界符を使うと常世祓いをしなくても自動で常世を消せるようになる。





常世祓いはタイミングがすべて。修練を重ねて常世祓いの成功率を上げよう。

戦闘のコツ

己の状態を知るべし。

※良い状態、悪い状態はこれ以外もある。

良い状態

御神水	気力回復速度が上昇する。
攻撃力アップ	攻撃力が上昇する。
防御力アップ	防御力が上昇する。
結界符	常世を打ち消し、気力回復速度が上がる結界を張る。
温泉	温泉の効果により、体力が徐々に回復する。
水濡れ	受ける火属性のダメージが減少するが、受ける雷属性のダメージは増加する。また、火属性の状態異常と悪臭による状態異常が解除される。
対火アップ	火属性の攻撃に対する抵抗力が増加する。
対水アップ	水属性の攻撃に対する抵抗力が増加する。
対風アップ	風属性の攻撃に対する抵抗力が増加する。
対雷アップ	雷属性の攻撃に対する抵抗力が増加する。
対土アップ	土属性の攻撃に対する抵抗力が増加する。
対毒アップ	毒に対する抵抗力が増加する。
対麻痺アップ	麻痺に対する抵抗力が増加する。
幸運アップ	希少なアイテムが出現しやすくなる。
常世同行の社ボーナス	常世同行で社を拝んだ際に付与されるランダム効果。

悪い状態

火	火属性の状態異常により、徐々に体力が減少する。
水	水属性の状態異常により、攻撃で受けるダメージが増加する。
風	風属性の状態異常により、攻撃で与えるダメージが減少する。
雷	雷属性の状態異常により、移動や攻撃の速度が低下する。
土	土属性の状態異常により、敵の攻撃で失う気力量が増加する。
混沌	混沌属性の状態異常により、攻撃で受けるダメージが増加し、気力回復速度が低下する。
毒	毒の状態異常により、徐々に体力が減少する。
麻痺	麻痺の状態異常により、動けなくなる。
移動速度低下	走りやダッシュなどの移動速度が低下する。
遅鈍符	移動や攻撃などの速度が低下する。
攻撃ダウン	攻撃力が低下する。
防御ダウン	防御力が低下する。
気力回復減少	気力回復速度が低下する。また、残心での気力回復量が減少する。
気力消費増大	気力消費が増加する。
粘液	粘液により、アイテムの使用と武器の持ち替えができなくなる。
目潰し	目つぶしにより、攻撃の際に相手をとらえられなくなる。
悪臭	悪臭により、薬の回復効果が低下し、隙が大きくなる。