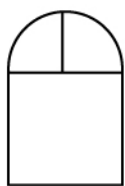
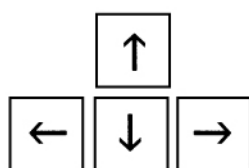


ゲームに使うもの



マウス



方向キー

主要登場人物

如意刀

神より授かった刀。
如意棒のように伸縮自在。
画面内にいる敵であれば、
どこにいても斬ることが可能。
現在は錆まみれでナマクラも
同然である。



白兎

神の使いにして、齢千歳を越える兎。
大変な怠け者で百年居眠りをしていた。
すぐに発情する体質。

刀匠

まだ若いが腕は確かな刀鍛冶。
如意刀の修復（ステータス強化）を担当。
白兎はお金を持っていないため、代わりに
カラダでの支払いを求めてくる。
下も名刀。



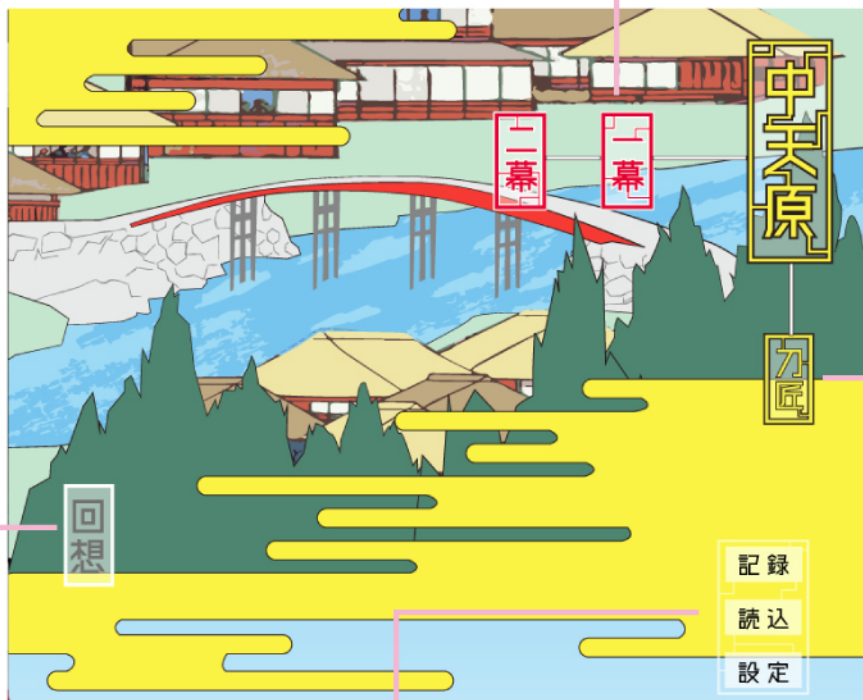
ゲームの流れ

全8ステージを攻略します。
敵を倒すと手に入るポイント（**錆落ポイント**）で各ステータスを強化。
強化していく過程で刀匠イベント（Hシーン）が発生します。
全てのステージと全刀匠イベントを見ると「えびろーぐ」が追加され、
ゲームクリアとなります。

ステージ選択画面

ステージ

妖と戦い、打倒すると新たなステージが解放されます。



回想

Hシーンを見られます。

記録、読込、設定

各種データ管理

刀匠

各種ステータスを強化出来る。

刀匠（鍛冶場）

鎔落ポイント（後述）を使用してステータス強化出来ます。

最大でLV5まで強化可能

体力

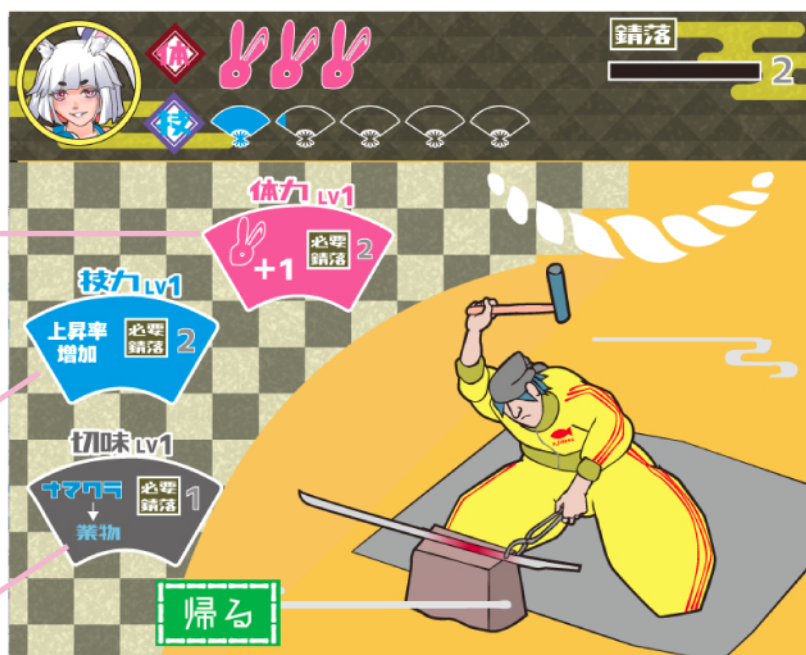
体力の最大値、または技の取得が出来ます。

技力

技力の最大値、上昇率を強化。

切味

攻撃力を強化



体力

白兎の体力。
ゼロになると、鏝落ポイントを1つ消費して
即座に復帰出来ます。
持っていない場合はステージ選択画面へ戻ります。

技力

強攻撃（後述）を使用するために必要。
時間とともに徐々に増加する。

鏝落ポイント

敵を倒すと鏝落ゲージが増えていき、一杯になると
ポイントが入ります。
ポイントはステータス強化と
ゲーム復帰の際に使われます。



20以上になると
overが表示されます。
表示されませんが
ストックはされています。



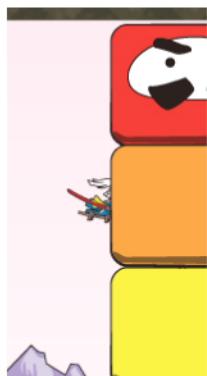
白兎（自機）

攻撃予告

敵の攻撃範囲が赤く表示されます。
3度点滅した後に攻撃がきます。
攻撃の方法、タイミング等は敵に
よって異なります。

敵グラフィック

クリックすると攻撃出来る。
接触してもダメージを受けませんが、
グラフィックの裏にまわってしまうので
白兎を見失わないように注意してください。



攻撃

敵グラフィックを左クリックすると攻撃出来ます。
押しっぱなしで連続攻撃が可能です。



発情タイム



左上の白兔の顔をクリックすると、体力を1消費して発情タイムに入ります。
発情タイムは自動的に構えが『担ぐ』となり、
5秒間強攻撃が打ち放題になります。
※体力が残り1つの場合は発情タイムは使用できません。

H な攻撃

発情タイム中に敵の攻撃を受けると、
敵に捕まり、H な攻撃が始まります。
各ステージシーンは1つです。
(例外アリ)
シーンが終わるとゲームに戻ります。
※体験版ではH な攻撃はありません。



ステージの流れ

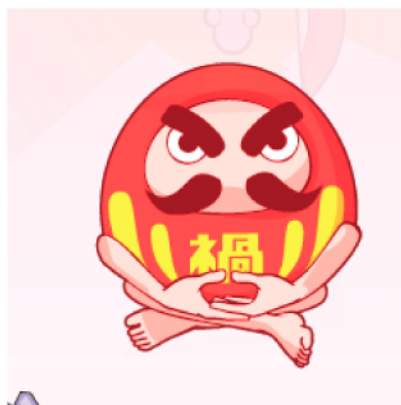
各ステージの妖(あやかし)を倒すことが目的です。



序盤は妖の眷族を倒します。
一定数倒すと妖が現れます。



妖の体力が半分になると身体が
赤くなります。
折り返しの目安にしてください。
また、一部の妖は攻撃が激しく
なる者もあります。



妖を倒すと簡単な演出が入ってステージクリアとなります。