

特集

ザ・カタナ

The KATANA



ナムコ最新ゲーム『魔斬』『ソウルキャリバーII』が
ついに登場！ ちまたではチャンバラゲーム隆盛機運
が高まってきている。武器を超えたカタナに対する日
本人の想いは、ついに時代を超えてゲームワールドで
再び花開く。
そこで今回はゲーム紹介と共に、鉄の芸術「日本刀」に
焦点を当て、チョットだけウンチクを傾けてみよう。
カタナ・ワールドへようこそ！



ザ・カタナ The KATANA

刀の知識

時代劇でお代官様がカタナにボンボンしているアレは何？

打粉

時代劇で、お代官様が刀の手入れをしながらボンボンやっているアレは何だろうと思ったことはない？ カタナは鉄だから手入れをしないと簡単に錆びてしまふ。あの玉は打粉(うちこ)といって、中には砥石の粉が入っている。カタナに粉をまぶして和紙で刀身を磨くんだ。

刀から出た言葉
「土壇場」
 斬罪の刑場では土を盛って土壇を作り、その上に罪人をのせて斬った。これ以上逃げられないってこと。

試し斬り



カタナの切れ味を確かめるには、実際に斬ってみなければわからない。でも、辻斬りをして歩くワケにもいられないので、罪人の死骸を使って試し斬りをしてきた。その方法も様々で、職業として試し斬りをしてきた人たちが指南書を残している。

鐔



カタナのツバは相手の刃から手を守る金具。実際に斬り合うことが無くなった江戸時代には、ツバにも装飾性が加わってくる。質素儉約を尊ぶサムライにもこんな楽しみがあったワケ。文様には鳥獣や花木、時代や気風を表現したものが多いが、能楽や俳諧、果てはちょっと掲載できないエッチなものまで様々だ。

ナムコ・カタナキャラクター 絵巻

ナムコのゲームにも刀を振るうキャラクターは存在する。ここでは代表的な3名を紹介しよう。

「海平討魔伝」
平景清
 源頼朝によって滅ぼされた平家の恨みをはらすため、地獄から甦った剛の武者。源義経や弁慶と死闘を繰り広げながら、鎌倉の頼朝打倒を目指す。必殺旋風剣という剣技を持つ。

「未来忍者」
白怒火
 黒鷲軍の雷鳴法師が、敵対する諏訪部軍の戦士・太郎丸を拉致して生み出した機械じかけの忍者(機忍)。白怒火は己の体を取り戻すため、抜忍となって黒鷲軍に立ち向かう。

「鉄拳」シリーズ他
吉光
 妖刀・吉光を振る卍党頭首。奇抜な風貌と妖しげな技に目がいってしまうが、その行動は義によって立っている。なお、「ソウルキャリバー」には初代吉光も登場している。

反り
 刀のデザインは時代によって変わってきた。武将が騎馬で戦をする時代では上から「搦で斬り」にしやすいよう刃が大きい。時代が下って大軍がかりで戦うようになったら、大軍がかりで戦うの白兵戦が主流になると、カマカセに「ぶつた斬る」反りの浅いものになってくる。

太刀
 刃を下にして腰に下げる。反りが大きく長さが二尺以上のもの。平安中期から鎌倉初期にわたって用いられた。

かたな 刀
 刃を上にして腰帯に差す。長さ二尺以上のもの。室町中期以降に作られた。打刀(うちがたな)ともいう。

脇差
 一尺以上、二尺未満のもの。江戸時代の「大小」の小の方をさす。寸法によって小脇差、大脇差と呼ぶ。

こしらえ 拵

刀から出た言葉
「鐔競合い」
 打ち込まれた刀をツバで受け止め合ったまま押し合うことから、緊迫した争いをさす。

刀から出た言葉
「目貫通り」
 柄の一番目立つ場所に使われる金具から、繁華街の一番にぎやかな通りのことをさす。

刀から出た言葉
「切羽詰る」
 切羽はツバを両側からしっかりと締める金具。転じて身動きできないほど追い詰められることをいう。

刀から出た言葉
「鞘当て」
 他人の鞘に自分の鞘を当てるのは喧嘩を売ること等しかった。「恋の鞘当て」などと使う。

Tsukamaki 柄巻
 柄に巻くひも。立派な太刀になると、ひもは使わず金糸銀糸を細かく巻いている。横綱の土俵入りの時、後ろの太刀持ちが持っているから、今度よく見て。

Tsukazame 柄鯨
 鯨の皮を水にさらしたもの。表面は勿論サメハダだ。

Menuki 目貫
 柄の一番目立つ場所に使われる金具から、繁華街の一番にぎやかな通りのことをさす。

Mekugi 目釘
 刀身に鞘を固定する釘。竹・金具・角などで作る。

Tsuba 鐔

Habaki 紐
 コレが鐔口にピッタリしていないと、カタナがスッポリと抜けてしまう。精密部品だ。

Koiguchi 鯉口
 形が鯉の口に似ているのでこう呼ぶ。サムライが鞘に手をかけて身構える時には同時にココを開けている。「鯉口を切る」という。

Seppa 切羽

Nakago 茎
 鞘に差込んで固定する部分。

Mei 銘
 これが作者(刀工)のサインだ。有名な刀工をちょっと紹介してみよう。

兼元(かねもと) 室町中期
 美濃を代表する刀工。有名な「閻の孫六」とはこの人だ。

村正(むらませい) 室町中期
 妖刀といえはコレ。徳川家に代々祟ったいわくつきのカタナといふことで幕末の志士に人気があった。

虎徹(こてつ) 江戸初期
 刀の代名詞ともいえるカタナ。抜巻の切れ味を誇り、その人気は当時から現在まで変わりなし。

正宗(まさむね) 鎌倉末期
 名刀中の名刀。あまりに有名なので伝説化した話ばかりになっている。よって実物は少ない。

KATANAワールドへようこそ!

チャンバラプレイをする前に、知っているようで知らない「刀」についてちょっとお勉強しておこう。

刀から出た言葉
「鎬を削る」
 互いの刀の鎬をかち合わせて、削れるほど激しくせめぎ合うことをいう。

Shinogi 鎬
 刀身の一番盛り上がっている稜線。

Ha 刃
 カタナの命は刃の切れ味だ。戦ともなれば刃はすぐにボロボロになる。戦場でメンテナンスは欠かせないから、研師が何人も従軍してセッセと研いでいたんだ。

Hamon 波紋
 波紋を見れば作者がわかるほど、刀にとっては特徴的な部分。焼が入って組成が変わっている。

かたな 刀

日本独自の冶金技術で命を吹き込まれる、鉄と炭の芸術「カタナ」。

現在僕らが目にするカタナといえば、時代劇やゲームの中だけになってしまった。そこにはカタナに対する特別な意識や感慨は存在しない。でも、昔はカタナを作る側も使う側も真剣そのものだった。何とんでも命を直接やりとりする神聖な武器なのだから。武士がハバを効かせた鎌倉時代はカタナの黄金期。多くの名刀が生まれたのもこの時代だ。そして天下泰平の江戸時代、カタナは実用よりも武士の象徴となってゆく。

「武士の魂」と言われるように、カタナはサムライ自身の分身となった。往来で鞘同士がぶつかれば決闘になるのも珍しくないほどカタナは尊重すべきモノだった。

明治維新の廃刀令によってカタナの用は消滅し日常から姿を消す。太平洋戦争に突入し軍刀として粗悪なカタナが乱造された時期もあるが、敗戦後GHQの没収政策で遂に日本刀は完全に姿を消す。現在では美術工芸品として珍重されるだけとなっている。

博物館にカタナを見に行くと、その周りだけ空気がピンと張りつめている。いまだに日本人はカタナに対して畏怖の念を持っているらしい。実際に真剣を手にするとその重量にも驚くが、背中から冷や汗が噴き出す。妖しく光る刃が「さあどうする?」と問いかけている錯覚に陥る。怖くなって鞘に収めてハッと我に返るといった気分だ。キミも機会があったら一度持ってみるといい。ゲームの味わい方が変わると思う。

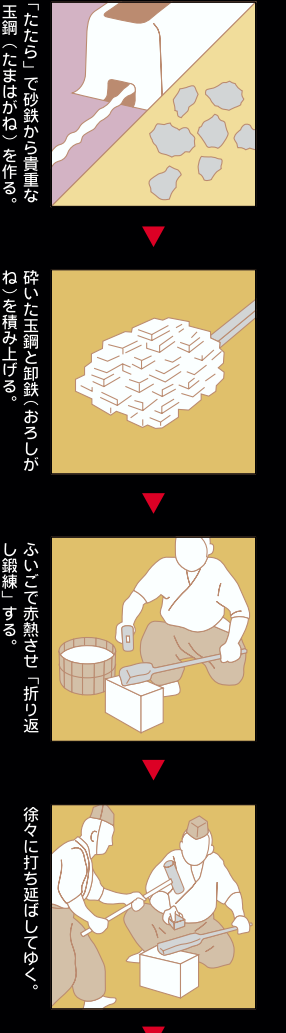
Kissaki 切先

小切先
 中切先
 大切先

小切先…古刀期のカタナに多いタイプ。
 中切先…鎌倉中期、新刀に多いタイプ。
 大切先…南北朝~桃山~新々刀に流行。

かたな「刀」
 「かたは片」「な」は刃の意。
 (両刃の「剣」に対して) 細長い片刃の刃物。
 (三書堂「大辞林」より)

刀の作り方



刀工の手をはなれてから

- 研師が精巧な研磨をほどこす。
- 鞘師が保管用の白鞘を作る。
- 塗師・柄巻師など様々な職人の手を経て、「拵え」が完成。

刀の完成

研ぎを加え、刀身をとのえ、最後に銘を切る。

焼舟(やきふね)に一気に沈め冷却する。これで刃ができてる。

刀身が赤らむまで火床(ほど)で加熱する。

全体に焼刃土を延ばした後、「土置き」する。これで波紋がきまる。

小槌で刀の原型を形作る。

参考文献:「柴田光男の刀剣ハンドブック」柴田光男著(光芸出版) / 「日本刀物語」福永酔剣著(鎌山閣) / 「ドキュメント日本刀の買い方」(光芸出版) / 「カラーブックス330 鐔」小笠原信夫著(保育社) / 「RPG幻想事典・チャンバラ英雄伝」柳川房彦・高井夏生・横山雄一 共編(ソフトバンク)



なにやら古めかしい鏡だ。あの女が愛用しているのか…？



ボスキャラ

蜘蛛女・ヤツデ



ステージ2では船に乗って川を進む。水の中からも敵は現れるので、気が抜けないぞ。

STAGE 2

ボスキャラは蜘蛛女・ヤツデ。女の姿にまどわされるな！腕を開いたところを狙って斬れ！



妖刀
闇蜘蛛

刀に詳しくなってきたところで、実際に刀を持ってみたいのが人情というもの(?)。そんなあなたにはこのゲームをオススメ。刀型コントローラでリアルなチャンバラ感覚を味わえる、それが『魔斬』だ。



主人公
橘幻馬

妖刀「黒輪」はその白刃に宿る強大な魔の力で、ある妖刀を次々と生みだし、その眷属を世に解き放った。妖刀を手にした者はその白刃に魂を吸い取られ、やがては妖怪そのものになっていった。打ち続く戦乱と狂気の内に妖刀は人間界における版図を着実に広げていった。一方で正義の輝きを帯びた神刀「魔斬」は清き心を持つものに代々受け継がれ人知れず妖刀との戦いを繰り返して来た。時は下り江戸時代、剣の名門「芦屋」家である日騨動が持ち上がった。当主の「柳之進」が屋敷内の地下から一本の刀を手に入れて以来、乱心、刃傷沙汰を起こして屋敷に引きこもったのである。しかも数日内には家臣、使用人含めて行方不明となり、替わりに人とも魔ともつかない異形が邸内を昼となく夜となくうろつくようになったという。そして事件当時家を空けていた娘がこの妖怪屋敷に戻ったま帰ってこない。人間の手に及ばない事件と見るや村人はある男に娘の救出を依頼する。その男こそ妖刀の破壊を生業としている「魔斬」の継承者「橘幻馬」であった。

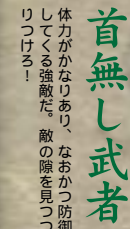
刀型コントローラを振ると、それに応じて画面内の刀が動く。周囲の赤い枠がセンサーなので、ここを刃が通るように構えるのがコツだ。センサーへの進入角度やスピードによって、敵を斬ったり、防御したり、敵の刀を弾いたりも出来るのだ！斬撃を弾き返し、よろけた敵を斬るのは爽快だぞ！



ステージ1とステージ2のマップを大公開！

行く手をはばむ妖怪たち

『魔斬』に登場する主な妖怪たちを紹介しよう。攻略の参考にしてほしい。



刀骸骨

大きく振っても一撃では死なない。敵の刀に当たるとまわく斬れないので、振りかぶったところを斬れ。斬られるとよろけた後に反撃してくるので防御も重要だ。



槍骸骨

大きく振れば一撃で死ぬのでザクザクやっつけよう。さらに死んだ後も追い討ち可能だ。



STAGE 3

最終ステージ。鬼や餓鬼も見えるということは地獄？向こうに見えるのは三途の川か？



ボスキャラ
玄武斎

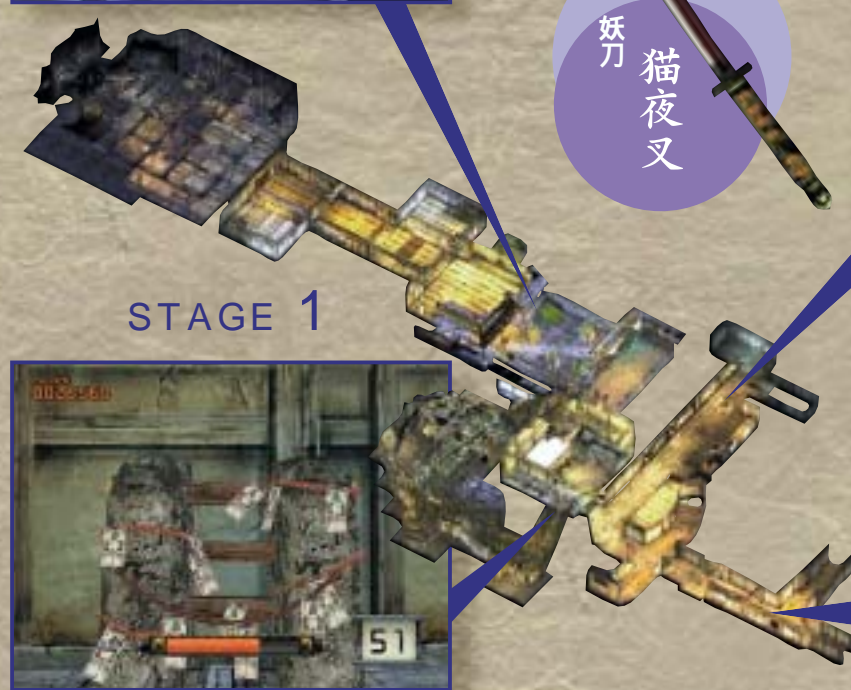
妖刀
黒焔

ほかにも様々な妖怪が登場するぞ。



ボスキャラ

猫侍・芦屋柳之進



妖刀
猫夜叉



巨大な足が天井を踏み破る！全身が見えないだけにかえって恐ろしい…。



なにやら意味ありげな石碑が…。

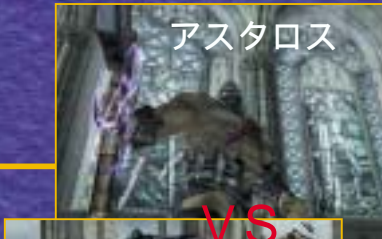
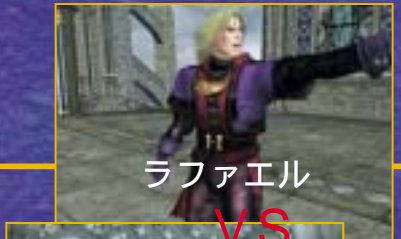


ステージ1は屋敷内が舞台となる。早速妖怪どものお出まし！刀は大きく素早く振ったほうが攻撃力が大きいぞ。



因縁バトル

さまざまな経緯で武器を交えることになる戦士達。ここでは、その一部を紹介しよう。



アーケードモード

CPUキャラクターと対戦し、勝ち進んでいくモード。ストーリー上関係の深いキャラクターとの因縁バトルもあり、最後には邪悪の化身であるインフェルノが待ち受ける。



8方向レバー

レバーを任意の方向へ入れ続けると走りだし、少しだけ倒すとステップする。

縦斬り キック
横斬り
ガード

起き上がり

攻撃を受けてダウンした場合は、図のようにレバーを入れることで、ダウン状態からの移動が可能である。また、ダウン状態からGボタンを押した場合はその場で起き上がり、攻撃ボタンを押した場合は、起き上がり後に攻撃を繰り返す。

ソウルチャージ

A+B+Kで発動(発動中にGを押すとキャンセル)。前作ではカウンターヒット効果などがあったが、今作では異なった効果があるようなので研究してみよう。また、今回は移動しながらでもソウルチャージが可能になった。

ゲームシステム

「横斬り」「縦斬り」「走り」- 攻撃の3すくみ -

「横斬り」には「縦斬り」、「縦斬り」には「走り」、「走り」には「横斬り」が強い。この3すくみが、戦術的で奥深い駆け引きを生み出すのだ。

「横斬り A」は「縦斬り B」で斬り崩せ!
「縦斬り B」で走って逃げろ!
走り回る相手は「横斬り A」で止める!

ガードインパクト

タイミングよく入力することによって、相手の攻撃を捌いたり弾くことができる。+Gで上・中段攻撃を弾き、+Gで中・下段攻撃を捌く。インパクトが成功した後は、相手に隙ができるので素早く反撃だ!

壁際の攻防

今作からは、ステージによって壁が存在する。攻撃を受けて壁に叩きつけられると不利な状況になるが、叩きつけられた時にタイミングよく任意の方向へレバーを入力すれば壁受け身を取ることができ、体勢を立て直すことができる。

刀だけでなく、棍や斧といったあらゆる武器を体感できる『ソウルキャリバーII』が、遂に登場した! 今回はゲームシステムとゲームモード、そしてキャラクターの特長を紹介しよう。

ゲームモードは全5種類

サバイバルモード

一定の体力で何人勝ち抜くことができるかを競うモード。敵を倒すスピードなどによって、体力の回復量は変化する。

トレーニングモード

一定時間、何度でもCPUキャラクターと対戦して腕を磨けるモード。タイムアップ後はプレイ内容を評価し、ランクが表示される。

タイムアタックモード

いかに早く一定数の敵を倒せるかを競うモード。CPUキャラクターの出現数、出現順序は固定されている。

コンクエストモード

一つの基板上で4つの国に分かれ勢力を拡大していく新モード。プレイヤーは国を選び、パスワードを用いてキャラクターを登録。キャラクターはプレイヤーが戦うごとに戦法や癖を覚えて強くなっていき、称号を得たりアイテムを手に入れることもある。また、プレイしていない時、登録キャラクターは、このモードの他プレイヤーの対戦相手(CPUキャラクター)として登場する。

