

生きる。死ぬ。託す。死ね。託す。生きる。託す。死ね。託す。

『俺屍2』
大特集!!



当主様、出陣の準備はもうできているか?!

PS版発売から15年の時を経て、名作RPG『俺の屍を越えてゆけ』の新作がついに発売される。すべての当主たちよ! 一族たちの屍を乗り越えて、宿願を果たすために戦い抜け。

俺の屍を越えてゆけ®

親から子へ、子から孫へ——世代を超えて続くRPG

阿部晴明によって皆殺しにされ、2つの呪いをかけられた主人公一族。彼らは復讐のためによみがえり、何世代にもわたって過酷な戦いに身を投じていく……。今回は発売直前の総ざらい! 悲願達成のための知識を16ページでお届けする。

当主様!



【物語】

神々から賜ったとされる祭具が消え、京の都は天変地異に見舞われていた。帝の信頼が厚い当代の陰陽士・阿部晴明は、御所の警備を担当していた武家に責を負わせ、神への生贄として皆殺しにしてしまう。無残にも河原にさらされた一族のされこうべ。その前に天界の使者・黄川人が現れ、「復讐したいか?」とささやく。そして、よみがえった一族は悲願達成のため、全国に散っていった。

『俺屍2』を読み解く
三つの鍵

平安時代の日本をもとに、独自の世界観やゲームシステムが展開していく『俺屍2』。ここでは物語を始めるうえで、ぜひとも覚えておきたい3つの要素について解説!

一族にかけられた強力な2つの『呪い』

阿部晴明によって、主人公一族は「短命の呪い」と「種絶の呪い」をかけられている。この呪いのため、何世代にもわたって復讐を果たしていくことになる。

＜短命の呪い＞
急速に成長するが約2年で死に至る
成長速度が早く、2カ月ほどで戦えるように。その反面寿命も短く、2年ほどで死を迎える。

＜種絶の呪い＞
人との間に子孫を残せない
人との間に子を残せない代わりに、神々や同じ呪いを受けた一族同士との間に子孫を残していく。



各地に突如出現した不気味な『迷宮』

一族の拠点の回りには、さまざまな迷宮が出現する。迷宮は神々や、阿部晴明とも関係があるようだが……。

鬼たちの祭り「百鬼祭り」も発生



消えた祭具とも関係が?

ときに味方、ときに敵となる『神々』

神々は一族の交神相手になってくれるだけでなく、各々の感応から迷宮で鬼神と化しているものも!



◆ 関連情報 ◆ 発売よりもひと足先に、物語の冒頭を遊べる体験版が配信開始! 旅のおとも攻略本も、ぜひ手に入れよう。

体験版 本編にデータを引き継げる『俺の屍を越えてゆけ2 体験版 (ゲーム冒頭編)』が7月10日より配信スタート

7月10日より、製品版にデータを引き継げる体験版が配信開始! この体験版はゲーム内時間で1年間遊べて、特定のイベントまで進めることができる。

攻略本 当主様を全力でサポート「俺の屍を越えてゆけ2 公式ガイドブック」が7月17日に発売

神様たちの情報や、迷宮の探索の仕方、強力な鬼神との戦い方まで一族育成に役立つ知識が詰まっている。船に乗った一族たちの表紙が目印だ!

「俺の屍を越えてゆけ2 公式ガイドブック」
発売日:7月17日
判型:A5版
ページ数:208ページ
定価:1,600円(+税)



人物之書

主人公一族に
関わる者たち

2つの呪いを背負いながら戦う、過酷な運命にある主人公一族。だが、彼らの戦いを世話役のコーちゃんや天界の神々、京の姫君であ

る田鶴姫など、さまざまな人物が手助けしてくれる。ここでは、物語で主人公たちに深く関わってくる登場人物たちを紹介していく。

コーちゃん

声：福圓美里

一族の世話役として、黄川人が連れてきたイタチの女の子。物語を進めるうえで必要な知識を教えてくれる、頼れる存在だ。

▼コーちゃんは一族の世話をしてくれるだけでなく、月ごとの目標や迷宮での探索時など、さまざまな手助けしてくれる。

この仕事、**命がけ**で務めるから。よろしく、おねがいしやーす!!

家事から戦闘補助、交神の儀までなんでもお任せ!



じつは天界の実力者!?

▲前作で主人公一族の案内役として、いろいろなアドバイスしてくれた黄川人。今回も、歪んだ愛情を持って一族に接してくる。最高神・太照天皇子とも関係がありそうだが?!

黄川人

声：高山みなみ

皆殺しにされた主人公一族に、救いの手を差し伸べた天界の使者。一族をよみがえらせた目的は、現在のところ不明のまま。

「あ〜あ。一族そろってバカばかり、あのさあ、神の怒りを鎮めるための尊い犠牲とても説明された?」



「清明って親切だね。こわい顔に似合わず」

▲主人公一族を殺したうえに、2つの呪いまでかけた清明。彼は何の目的があって、一族をそこまで追い込むのだろうか?



「儂の命を使って、この者たちをあの世から呼び戻す」

▲自分の命を犠牲にして、死者の魂をよみがえらせる反魂の儀。夜鳥子の力によって一族は再び地上に戻ることができたが、そのせいで彼女は命を落としてしまう……。

清明と夜鳥子 2人の陰陽士

▶一族の恩人である夜鳥子と、憎き仇である清明。彼らは、ともに陰陽士という特殊な力の使い手だ。同じ陰陽士同士、2人にもなにか関係が?!



夜鳥子

声：林原めぐみ

反魂の儀で主人公一族をよみがえらせてくれた、記憶を失った神球。のちに転生し、一族の一員としてともに戦ってくれる。

カ丸

声：白熊寛嗣

田鶴姫の従者で、彼女をずっと支えてきた。田鶴姫が自分ではなく、見知らぬ主人公一族を頼ったのを快く思っていない。

「姫様から大切な話がある。平伏して聞かすよ」

▼京のお姫様である田鶴姫たちは、天界の神々やコーちゃんとは別の側面から主人公一族を助けてくれる。

「清明、討つべし! あなた方だけが私の希望です」

田鶴姫

声：加藤英美里

帝の孫娘で、清明の言いなりになっている帝を案じている。清明打倒のため、主人公一族をなにかと手助けしてくれる。



主人公一族の心強い協力者

「不死身の私を殺しましやうね?」

阿部清明

声：平川大輔

帝の信頼厚い当代一の陰陽士。どんなケガでもすぐに回復し、何度死んでも生き返るといふ。

鬼頭

声：中尾隆聖

おどけたクレイジーな口調で話す鬼の面、クールな清明のもう1つの人格なのだろうか?

神々 之書

一族の親となり、そして
大きな壁となる天界の住人

太上天皇子を頂点とする、天界の神々。主人公一族を憐れんで協力してくれるが、他の理由で地上

に降りてきている者たちも少なくない。どうやら神々も一枚岩ではないようだが……?

顔で選ぶもよし、
能力で選ぶもよし!?

▶神様と交神の儀をすることで、両親の容姿や能力を受け継いだ子どもが誕生する。



❖『俺屍2』から追加される新神様も多数登場!

本作では、前作の神様たちに加えて新たな神様も多数登場する。ここでは今回新たに明かされる新神様7柱の姿と、交神の儀で聞けるセリフの一部を大公開!

「子羊よ、今さら迷うな」



青銅ノ闘徹
青銅の鎧をまとった闘士。羊の角を持ち、服にも羊毛が使われている。

「よく味わって食べるんよ」



宇迦ノ豊姫
おにぎりが似合う女神。豊穡の神・宇迦之御魂神が名前の由来のようだ。

「赤い鶏冠は、戦士の証だ」



伊勢庭 沙門
鎧をまとった武神風の男神で、トサカや脚が軍鶏のようになっている。

「水の中に参りましょうか」



錦緋女
金魚のような女神。桃色のヒレと、金魚鉢のようなスカートが特徴的。

「罪の重さでも量りますか?」



常夜見 玄白
厳格そうな雰囲気のある女神。女神の常夜見お屋と関係がありそうだ。

「心の底から叫べ。ハオイン!!」



歓喜ノ舞
前作でも中ボスとして登場した神。ヒンドゥー神・ガネーシャがモデル。

「時間は、たっぷりあるわ」



美保松 トワ
松の女神。由来は、静岡の景勝地・三保の松原からだと思われる。



初回生産版にはレア神様が付く

初回限定版には、人気声優の梶裕貴さんと田村ゆかりさんが声を担当するレア神様二柱がダウンロードできるプロダクトコ

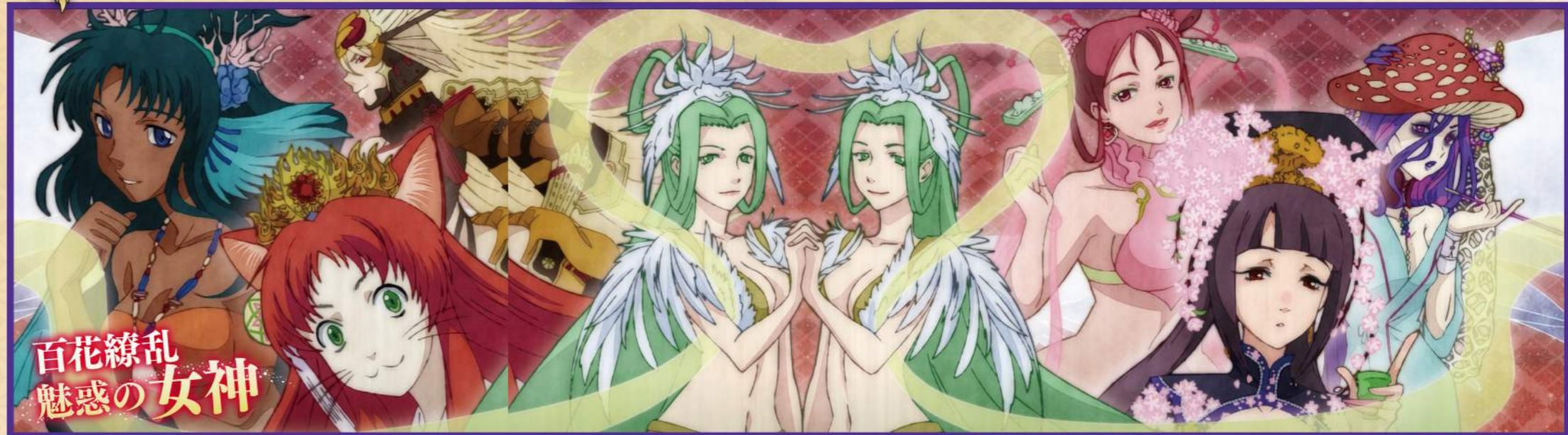
ドが付く。数に限りがあるので、ご予約、ご購入はお早めに。ダウンロード版では、期間限定で配信予定なのでご安心を。



霧ノ摩周
声：梶裕貴



トンカラリン
声：田村ゆかり



百花繚乱 魅惑の女神

職業之書

職業の特徴を解説していく

本作ではゲーム開始時に、8つの基本職から3つを選んで物語を進めることが可能だ。ここでは、各職業の特徴についてくわしく見ていこう。

自軍と敵軍の隊列例

敵味方の隊列は武器の攻撃範囲に影響



【自軍の隊列】 【鬼の隊列】

※ 単……敵単体を攻撃可能
 ※ 範囲……範囲内の敵を攻撃可能
 ※ ×……攻撃不可

剣士

長所 強力な武器や防具が装備できる
 短所 後列に攻撃ができない
 武器 剣 防具 軽、中、大、重

攻撃力や防御力に優れる。単体しか攻撃できないが、まれに左右と後ろの敵も攻撃することがある。

攻撃範囲

鬼の前	鬼の後	鬼の前	鬼の後
単	×	×	×
単	×	×	×
単	×	×	×
単	×	×	×

【自分が前列】 【自分が後列】

槍使い

長所 敵前後一列に貫通攻撃が可能
 短所 攻撃力、防御力どちらも平均的
 武器 槍 防具 軽、中、大

自分が前列にいれば鬼の前後列を貫通する攻撃を行える。攻守のバランスがよく使いやすい。

攻撃範囲

鬼の前	鬼の後	鬼の前	鬼の後
単	→	単	×
単	→	単	×
単	→	単	×
単	→	単	×

【自分が前列】 【自分が後列】

本作で追加された
 2つの新たな職業

基本職に加えて、「鬼頭」と「陰陽士」という2つの職業が追加された。「鬼頭」は、物語を進めると選べるようになる。

強力な狂戦士 おにから鬼頭

高い戦闘力を誇るが、当主の命令にも従わず、本能のままに敵に攻撃する。体力が減るほど、攻撃力上昇。術を使うことはできない。

▲男性だけがなれる特別な職。しかし鬼頭になった者は家系図から抹消される運命にある。

弓使い

長所 どこからでも敵単体に攻撃できる
 短所 中防具までしか装備できない
 武器 弓 防具 軽、中

自陣後列からでも、剣士に次ぐ威力の高い攻撃が可能。攻撃の命中率も高いのが特徴だ。

攻撃範囲

鬼の前	鬼の後
単	単
単	単
単	単
単	単

【前後どちらでも】

雑刀士

長所 前列から敵前列を範囲攻撃できる
 短所 攻撃力そのものはやや低め
 武器 雑刀 防具 軽、中、大

前列に配置すると、敵前列全体に攻撃できる。鬼を一掃して倒したいときなどは、ぜひ入れたい。

攻撃範囲

鬼の前	鬼の後	鬼の前	鬼の後
範囲	×	単	×
範囲	×	単	×
範囲	×	単	×
範囲	×	単	×

【自分が前列】 【自分が後列】

拳法家

長所 「敵速」が高く、1度で3回まで攻撃できる
 短所 命中率はやや低め
 武器 拳 防具 軽、中

敵に対して1~3発の連続攻撃ができる。防御力は低めだが、そのぶん俊敏で回避率も高い。

攻撃範囲

鬼の前	鬼の後	鬼の前	鬼の後
単	単	単	×
単	単	単	×
単	単	単	×
単	単	単	×

【自分が前列】 【自分が後列】

踊り屋

長所 前後列どちらからでも範囲攻撃可能
 短所 攻撃威力や命中率が少し低い
 武器 扇 防具 軽

攻撃範囲が広く、術攻撃も得意。回避率が高いが、防御力は低めなので後列に配置したいところ。

攻撃範囲

鬼の前	鬼の後
範囲	範囲

※前後列どちらか一方のみ攻撃可能

式神を探って戦う 陰陽士

夜鳥子の職業で、式神で戦う。式神は基本職の奥義にあたり、さまざまな効果がある。軽防具しか装備できないが、回避率は高め。

▲式神を身体にまとい連続して効果を発揮するもの、召喚した時点で敵にダメージを与えるものなどがある。

おにから鬼頭

▲男性だけがなれる特別な職。しかし鬼頭になった者は家系図から抹消される運命にある。

壊し屋

長所 攻撃力は基本職のなかで最大
 短所 命中率が低い
 武器 槌 防具 軽、中、大、重

命中率はやや弱いが、それを補っても余りある攻撃力を持つ。術にはやや弱いという弱点も。

攻撃範囲

鬼の前	鬼の後	鬼の前	鬼の後
単	×	×	×
単	×	×	×
単	×	×	×
単	×	×	×

【自分が前列】 【自分が後列】

大筒士

長所 全職で唯一の全範囲攻撃ができる
 短所 防御力が低く、打たれ弱い
 武器 大筒 防具 軽

単体攻撃の単発型。全体攻撃の散弾型という2種類の大筒を切り替えられる。打たれ弱いのが欠点。

攻撃範囲

鬼の前	鬼の後	鬼の前	鬼の後
範囲	×	×	×
範囲	×	×	×
範囲	×	×	×
範囲	×	×	×

※右記の攻撃範囲は散弾のもの。単発の範囲は弓使いと同じ

大筒士

長所 全職で唯一の全範囲攻撃ができる
 短所 防御力が低く、打たれ弱い
 武器 大筒 防具 軽

単体攻撃の単発型。全体攻撃の散弾型という2種類の大筒を切り替えられる。打たれ弱いのが欠点。

攻撃範囲

鬼の前	鬼の後	鬼の前	鬼の後
範囲	×	×	×
範囲	×	×	×
範囲	×	×	×
範囲	×	×	×

※右記の攻撃範囲は散弾のもの。単発の範囲は弓使いと同じ

踊り屋

長所 前後列どちらからでも範囲攻撃可能
 短所 攻撃威力や命中率が少し低い
 武器 扇 防具 軽

攻撃範囲が広く、術攻撃も得意。回避率が高いが、防御力は低めなので後列に配置したいところ。

攻撃範囲

鬼の前	鬼の後
範囲	範囲

※前後列どちらか一方のみ攻撃可能

電撃PS編集部が執断と愛で語る

序盤のお気に入り職業編成

本作では最初に基本職から3つを自由に選べるため、どんな組み合わせがいいのか悩んでいる人も多いのでは？ 本誌スタッフの編成を紹介するので職業選びの参考にしてほしい。



▲どんな職でも、問題なくゲームを進行できる。好きな職を選びたい。



王道のスタイルというのは、やはり強いですよ!

編集部内では「単体攻撃しかできないじゃん」と、地味に評判が悪い剣士、弓使い、拳法家。確かに鬼を一掃するタイプの方には向きませんが、最初から鬼の大将を狙い撃ちで倒す私のプレイスタイルにはピッタリです。それに範囲攻撃は、術を使えば十分すぎるほど補えますね。この3職は攻撃力が高いので、ボス戦でもダメージを稼げるのが魅力!



ザコ戦のときの壊し屋は、仲間の活躍を見届けるだけ!?

大筒士が敵全体を攻撃し、雑刀士が敵の前衛を切り裂く。そして攻撃力の高い壊し屋が敵の大将を「そいや!!」と撃破! というのが理想なのですが、壊し屋の攻撃はたまに回避されるので、肩透かしを食らうことも。一族が成長した現在では、雑刀士と大筒士の攻撃で敵が全滅することもあり、壊し屋は仲間の活躍を温かい目で見届ける機会が多くなってあります。



お気に入りも何も女踊り屋縛り中 まあ、メチャ気に入ってます(笑)

初代当主とその弟妹たちは同じ職業を選べないので、序盤は踊り屋1人! でした。女踊り屋パーティの何が素晴らしいって、とにかく華やか! また回避力が高く、物理攻撃はもちろんな、術攻撃すら避けまくる。鬼神の強烈な術も避けちゃうからスゴイ! さらに攻撃の順番も早い! 欠点は低めの攻撃力。でも、属性武器を入手するとダメージが↑↑です!



当主之書

一族を率いるために必要な知識を伝授

阿部清明への復讐を果たすためには、迷宮で戦って一族を鍛えながら、世代交代を繰り返して力を蓄えていく必要がある。ここでは当主として一族を率いて行くために必要な知識を、屋敷、迷宮、遠征の3つの要素に分けて紹介していく。

一族強化の基本的な流れ

一族を強化するためには迷宮で戦うほか、交神の儀で神様とのあいだに子孫を残し、素質そのものを伸ばしていくことが重要になる。

一 まずは屋敷で準備

屋敷では出撃隊を整えたり、必要な装備を買ったりなど戦闘の準備をすることができる。



二 迷宮探索で成長させる

迷宮にいる鬼たちと戦うなかで一族が成長し、体力や攻撃力などの能力が少しずつ伸びていく。



三 交神の儀で子孫を残す!

交神の儀では、一族と神様の素質が混じり合う。何度も繰り返していくと少しずつ素質が高くなる。



◆ 屋敷ノ巻 ◆

一族が暮らす戦いの拠点

屋敷は、一族とコーちゃんに暮らす大事な場所。出陣の準備や交神の儀など、屋敷のなかにはさまざまなことができる。ここでは、序盤からよく活用するコマンドについて解説していく。



屋敷には、さまざまなコマンドがある。屋敷について、まずはすべての内容を確認してみよう。

コーちゃん 一族のことならコーちゃんにおまかせ

「コーちゃん」のコマンドでは、彼女と一緒に毎月の予定を決めたり、一族を確認したりできる。なかでも「コーちゃんの提案」は、そのときの一族にとって最適な行動を教えてくれる便利なものだ。何をするか迷ったときやゲーム進行に慣れていない序盤は、このコマンドを積極的に活用しよう。

「コーちゃん」でできること

- ◆ コーちゃんの提案
今月の目標や行動を決定する
- ◆ 3カ月の予定を確認
むこう3カ月の予定を確認
- ◆ 月報
コーちゃんが一族の出来事を記録した日記
- ◆ 一族史
一族のさまざまな記録が見られる
- ◆ 当主心得
用語や基礎知識を解説



迷ったらコーちゃんの提案を利用しよう

当主様覚書 前作よりも一族史が強化されています

一族史を見ると、一族の成長が一目でわかってしみじみしますよね。前作では、歴代勇士録という形で一族のさまざまな記録を見ることができました。本作ではその項目がかなり増えて、より見ごたえのあるものになっています。自分の一族だけでなく、他家とも記録を見比べられるようになったのもすごくおもしろいですよ。



▲歴代勇士録では、戦力や素質などさまざまな記録を見ることができます。

「俺屍2」心得

ベテラン当主(?) 3人が本作のコツを指南

体験版や製品版発売日から快適な当主生活を始めるために覚えておきたい知識を、ひと足早く当主となった本誌編集＆ライター陣がご指南! 当主命名のコツから、迷宮の過ごし方まで使える情報が盛りだくさんです。

当主名は代々受け継がれます。よい名をつけましょう!
ライター:長雨

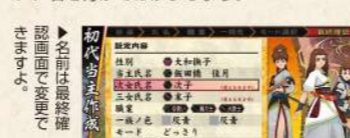
本作はまず当主の性別を選び、名前をつけるところから始まります。初代当主につけた名前は、そのあと何代にも渡って受け継がれていくことになるのです。自分の名前や、男女どちらにも似合う名前がいいでしょう。



思い入れのある名前をつけよう!!
▲当主の名前は、何代にも渡って受け継がれて行くことになり。よく考えて、後悔しない名前を付けましょう。

初代当主の弟や妹の名前も変更可能です
ライター:おふ

ゲーム開始時の三兄弟or姉妹は、初代当主だけでなく全員命名することが可能です。いい名を付けてあげましょう。

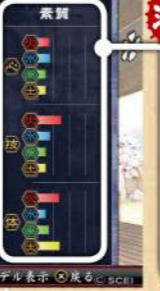


一族 家族の様子を確認できる

「一族」では個人情報の確認や、出撃隊の編成、装備の変更などが可能。個人情報には素質や状態のほか、苦手なものや得意なもの、悩みなどの一言コメントも載っている。新しい子どもが誕生したらぜひ注目してみよう。



▲このメニューの種類の多様性は、多岐にわたっている。



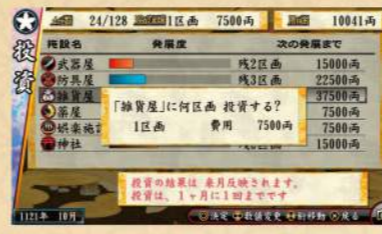
注目 素質は強さの目安
素質は、術の習得条件や戦闘時の提案に関係する「心」、術の威力などにかかわる「技」、体力や技力などパラメータに影響する「体」に分かれている。属性は火、水、風、土の4つがあり、伸びる能力も違う。

街へ 街に投資しよう

街に投資することで、店や販売される商品を充実させることができる。投資できるのは毎月1つの項目だけなので、伸ばしたい施設に絞るのがオススメだ。

投資できる施設

- ◆ 武器屋・防具屋……品揃えが増え、特注装備が制作可能になる
- ◆ 雑貨屋……… 飾り品や道具の種類が豊富になる
- ◆ 薬屋……… いろいろな薬が売られるようになる
- ◆ 娯楽施設……… 温泉や幻灯屋が利用可能になる
- ◆ 神社……… 神社に神様をお祭りできる



▲投資できる土地の区画数は決まっており、投資が進むほど必要な費用が上昇していく。

交神の間 神々との間に子孫を残そう

どんなに能力を鍛えても、一族の人数が0になるとゲームオーバーになってしまう。交神の儀で子を残し、血を絶やさないよう次の世代に引き継いでいこう。

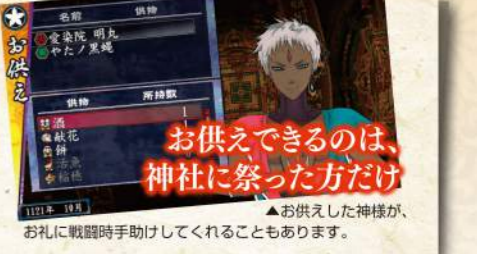
お相手の神様は美男美女ばかり



▲子どもは、交神の儀の2カ月後に屋敷にやってくる。名前をつけて職業を決め、大切に育てていくこと。

当主様覚書 神様へのお供えも交神の間でできます!!

交神の間では、神様へのお供えをすることができますよ。お供えをしておくと、戦闘中に神様の加護を受けられることも。神頼みも大事です。



お供えできるのは、神社に祭った方だけ
▲お供えした神様が、お礼に戦闘時手助けしてくれることもあります。

一族の忠心に注意してくださいね
ライター:長雨

一族には、忠実というパラメータがあります。あまり出撃させなかったり、戦闘での進言を無視したりすると忠実が低下します。下がり過ぎると、なんと貴重品などをもち出して家出してしまいます。くれぐれも注意!



家内円満のコツは、名品・珍品にあり!!
▲忠実には名品や珍品の授与と回復。宝箱に潜んでいる「冥土みやげ」などを倒すと手に入ります。

当主必見 自習と訓練では成長度合いがこんなに違う

屋敷にやってきた子どもは、約2カ月のあいだ教育期間になる。誰か指導する人を付けて訓練するか、1人で自習かを選択可能。訓練と自習では成長の度合いがぜんぜん違います。可能な限り訓練してあげよう。



▲成長の度合いは、ほほ一ケタ。各項目が、大きく成長する。

◆ 迷宮ノ巻 ◆ 迷宮内の鬼を倒して一族を鍛えよう

何世代にもわたって神と交わり能力を強化していても、生まれたばかりの子どもはまだ弱い。そこで迷宮に集う鬼たちを倒して、一族を成長させていく必要がある。ここでは迷宮内の時間経過や、戦闘

の基本情報などについてまとめていく。また物語の確信に迫ってくる鬼神のセリフも、少しだけ公開! 鬼と化した神々は、戦いを通して一族に何を語りかけてくるのだろうか?



各国に2つの迷宮が出現

迷宮は自国の周辺に2つ出現する。登場する迷宮はプレイヤーごとに違うので、他国では別の迷宮が出現していることも。

火時計 迷宮内の残り時間を表す

画面右下の火時計は、迷宮内に滞在できる残り時間を表す。時間が経つごとに1つずつ火が消え、すべて消えると1カ月が

経過。討伐を続行するか屋敷に戻るかを選択可能だ。時間は迷宮の移動中だけではなく、戦闘中にも流れているので注意。



火時計のなかにはマップが出る

火時計のなかのマップでは、敵や宝箱の位置などを確認できる。

当主様覚書 熱狂の赤い火のときはどにかく戦闘を



ライター:長雨
火時計に、まれに熱狂の赤い火が灯ることがあります。赤い火のときは、戦利品で貴重品が入手しやすくなりますよ。だから、赤い火のときは積極的に戦いましょう。事前に巻物や装備など欲しいものを持っている鬼の居場所を調べておくと、より効率よく戦利品を獲得できます。



戦利品はスロットで決定

戦利品は、すべてスロットで決定。鬼に勝利すると、獲得できます。

運がよければ赤い火が増える

熱狂の赤い火のときは、ルーレットも! 運がよければ、赤い火が増える。

戦闘 鬼に触れると戦いが始まる

迷宮のなかには、いたるところに鬼がうろついている。鬼に触れると戦闘が開始され、鬼の大将を倒すか相手を一掃することで戦闘に勝利。倒した鬼に応じて、交神に必要な奉納点や戦勝点などがもらえる。

主な攻撃手段

- ◆ 通常攻撃
武器による攻撃。職業ごとに範囲が違う (P.18参照)
- ◆ 術
技力を使って、属性攻撃や体力回復などが可能
- ◆ 奥義
健康度を消費し、強力な一撃を放つ



迷宮をうろつく鬼と接触

鬼の背後をつけば、先制攻撃が可能。逆に後ろから攻撃されると、奇襲を受けることになってしまう。



強力な術の併せや奥義などで、鬼を倒していく。

当主様覚書 コーちゃんも戦いに参加してくれる!?



ライター:おふ
迷宮には、コーちゃんもついてきてくれます。戦闘中には「武人」などの術をかけてくれたり、鬼に攻撃したりと、一緒に戦ってくれますよ。動く姿がとってもかわいいので、ぜひ注目してください。



▲この写真は、逃げるときのコーちゃん姿。逃げるみんなをあわてて追いかけて。見る機会が少ないと思いますが、必見ですよ。

探索 迷宮内をくまなく調べよう

迷宮はいくつものエリアに分かれている。錠前によってさげられた場所もあるが、対応する色の鍵を見つけることで通行可能になる。扉を開けるための鍵は

迷宮内の青い宝箱から入手できるので探してみよう。ただし鍵を開けて奥に行くほど、出現する鬼も強くなる。出撃隊の力を見極めながら進んでいくこと。



青い宝箱から鍵を取る

鍵は、青い宝箱のなかから入手できる。見つけたら、必ず開けよう。

錠前の色によって、必要となる鍵の色が異なるので注意してほしい。



錠前の色によって必要な鍵が違う

鬼神 強力な力を持つ鬼神が一族の前に立ちふさがる!!

迷宮内には、ボスに当たる鬼神との戦闘が待っている。鬼神の正体は、じつは天界にいた神々だ。彼らはさまざまな目的で地上に降りてきており、一族の前に

立ちふさがる。鬼神は普通の鬼よりも格段に体力も多く、特殊な攻撃をしてくるやっかいな敵だ。勝つのが難しいと思つたときは、逃げるのもあり。



金色の杭の先に鬼神が待っている

鬼神のフロアに続く杭は、金色に光っているのでわかりやすい。

鬼神は術や特殊な技を使って

強力な範囲攻撃などをしてくることも。万全の態勢で挑むようにしましょう。



戦闘前後の言葉で展開や物語の秘密が明かされる!?



芭蕉天嵐子

だってあたし、夜鳥子ちゃんと本気で命の取り合い、したことあるんだもん

▲戦闘の前後には、鬼神のセリフが入る。そこでは阿部晴明や夜鳥子、主人公一族に関する話が聞けることも。嵐子はかつて夜鳥子と戦ったことがあるというが、天界でいったい何が起こったのだろうか?

術の巻物や職業の指南書は戦利品で入手できます

ライター:おふ
戦利品スロットの中身は武器やお金のほか、術の巻物や職業の指南書も。術や職業が増えると戦いを有利に進めやすくなるので、早めに獲得したいですね。



▲鬼によっては、複数の術の巻物を持っていることもあるようです。

当主様覚書 緑色の文字の道具を入手すると神様が解放できる!?

特定の条件を満たすことで、戦利品スロットで緑色の文字の道具が手に入る。入手すると神様を解放して、天界へと戻すことが可能だ。

神様解放条件の一例

- ・特定の鬼を一定以上倒す
- ・神様の名前のついた品を装備
- ・神様の名のついた術を覚える
- ・特定の職業が出撃隊にいる などなど



天界に復帰

▲解放に必要な条件は、神様ごとに異なる。

色つきの鍵は全迷宮共通!!

ライター:KYS
迷宮にある色のついた錠前を開けるための鍵は、実は全迷宮共通です。例えば黄色い鍵を入手していたら、ほかの迷宮の黄色い錠前も開け放題。鍵を入手したら、いろんな迷宮に出かけて錠前を開けましょう。



▲一度錠前を開けば、あとはいつでも進行可能になります。とても便利。

▲覚えのない宝箱が空いていたら、その鍵が入手済みの証。

鬼神は何回も入れ替わって出現します

ライター:おふ
鬼神たちは1体につき3回倒すと解放でき、天界に戻っていきます。しかしそのあと違う鬼神が次々現れて、一族に戦いを挑んでくるんですよ。どうも迷宮に登場する鬼神様は、どんどん入れ替わって行くみたいですね。登場するたびガンガン倒して、いろんな鬼神に会いましょう!



▲倒すたびに、セリフが変化する鬼神もいました。もしかして、天界の情報通なんじゃないかな?

遠征ノ巻

他国に出かけて交流したり一族を強化できる



物語の途中で船を手に入ると、他国への遠征が可能になる。遠征は自国には出現していない迷宮に行けたり、他国の強力な武具を購入したりなど、一族を効率よく育てるのにとても役立つ。

ネットワークにつなぐとほかのプレイヤーの国に行けるように!!

ネットワークに接続すると、ほかのプレイヤーが発展させた国に遠征可能。

屋敷

養子や結魂候補探しや交流試合ができる

他国の屋敷では養子や結魂候補を選択したり、交流試合などで他国に住む一族と交流をすることが可能だ。ほかの一族はどんな職業編成で戦っているのか、かわいい容姿をした一族がいかなかなど、自分以外の国の様子を見るだけでもおもしろいだろう。

▼神様の特徴が遺伝した一族の者と出会うことも。養子や結魂候補に加えてみるには?

屋敷でできること

- 養子・結魂候補選び
- 傭兵を雇う
- 交神の間
- 交流試合など

ステキな出会いが待っている!?

街

自国と同じように、武器や防具などを購入できるが、その違いは歴然。投資状況によっては、かなり強い商品が売られている場合も! 遠征したら、忘れず街の様子も見て回ろう。

当主様覚書

何かに特化した投資をしている国に注目

まんべんなく発展させている国よりも、トガった育成をしている街のほうが品揃えはおもしろくて魅力的です。

投資状況は要確認ですよ!

街の様子で、どんな街にしたいかを勉強していきましょう。

当主様覚書

遠征リストはフレンドが上位になるようですよ!

ネットワーク接続時の遠征リストは、フレンドが戦いやすいようです。遠征先の選択画面でオンラインIDを入力すれば、特定のプレイヤーの国に遠征することも可能です。知り合いにIDを教えてもらえば、その人の国へ遠征に行けますよ。

遠征先の鬼の強さにご用心

国によって、鬼の強さも異なります。「鬼の強さ」の勾玉の数に注意。

他家との交流試合が熱い!!

遠征先の他の一族と勝負する交流試合は、とっても楽しいですよ。いい力試しです。家紋全種類制覇したいけど、本編クリアより難しそうです。

戦闘は自動で進行していきます

交流試合はコマンド入力できないので、当主にできるのは応援だけ。一族のがんばりに、期待しましょう。

家紋150種類以上

迷宮

遠征先の迷宮を探索することで、自国にはない術の巻物や職業の指南書を獲得したり、手に入っていない色の鍵を見つけることがある。遠征したときは、いろいろな迷宮へ足を伸ばしてみよう。また迷宮によっては、戦ったことのない新たな鬼神と出会うことも。

迷宮が変われば登場する鬼や、戦利品なども違ってくる。

鍵はどこにあるかは、わからない。いろんな場所に行き、探し出そう。

鍵を見つけて新たな場所を探索すべし

当主様覚書

行き詰まったら別の迷宮や他国に行こう

自国だけで進めると、鍵が入手できないなど行き詰まることも多い。そんなときは遠征で他の迷宮に行くと道が開けることもある。

ときには寄り道も大事

いろいろな迷宮で冒険することが、本作の一番の近道だろう。

「俺屍2」体験記

本誌編集・ライター 3人の珍道中をご紹介します

現当主 長雨 伊吹

四代目当主 長雨 伊吹

母親そっくりの目が特徴の、四代目当主です。なんとなく我が家では、弓使いが当主を受け継ぐ方針に固まりました。

両親 長雨 桜

父 長雨 伊吹

母 長雨 桜

長雨 伊吹

ふた目には「神様」なライター

長雨国街づくり記

雑貨屋、神社と並行して、防具屋に少し投資してみました。防具屋を伸ばすと、特注の防具を作れるようになりますよ! 自分の一族のためだけに作られた武器や防具なんて最高。お金貯めて作ります。

武器を買ったり売ったり。スゲー武器の特注もできるよ

「百鬼祭り」再び

コーちんに金雀枝国の「ねうねう亭」で百鬼祭りがあと聞き、挑んでみました。結果はもの見事に惨敗。新しく開かれた百鬼祭りは自国より敵が強いようです。

夜鳥子様が我が家にやってきた

不甲斐ない我が一族を心配してか、はたまた思惑があつてか、太照天屋子様のご慈悲で、夜鳥子様と一緒に戦えることになりました! 初陰陽士です。

陰陽士がかなり強いです

夜鳥子様も普通の子と同じように、2カ月間の教育期間を経たのちに攻撃隊に入れるようになります。まだ武神は使えない段階ですが、専用武器のムカデ鞭は範囲攻撃で使い勝手がかなりいいです。しかも武器は専用なので買い替える必要がないというのが、投資貧乏な我が家としてはとてもありがたいです。武器で攻撃力の底上げはできませんが、夜鳥子様はどんどん成長して「攻撃」や「敏捷」などが伸びていきます。

獲得戦績点

陰陽士は「攻撃」が伸びやすい!

攻撃力に関係する体の火が、よく成長。

神様のご加護案内

神社って何ができるの?

属性のついた装備品が店で売られるようになる

神社に神様をお祭りすると、風の神様なら風、水の神様なら水と、属性に関する武器が売られるようになります。武器屋などに投資している人でも、1つ神社を建てておくと商品の幅が広がるかも!

▲どの武器に属性がつかかは、連任せ。主力武器につくよう神頼みしましょう。

災害や鬼から街を守ってもらえる

まれに火事や竜巻が発生して、街に被害が出る場合があります。しかし神社に神様をお祭りしておけば、その被害を最小限に抑えてもらえることも。火神なら火事、風神なら竜巻などに対してご利益があるようですよ。

▲竜巻の被害から、神社にお祭りしていたやたノ黒縄様を守ってくれました。

夜鳥子様も一族の仲間!

彼女も一族の一員に加わるので、家系図にも載りますよ。

ライター長雨オススメ 交神セリフベスト3!!

3位

ご機嫌いかが、子猫ちゃん

鳳 あすか

とっても軽い。交神を重ねていくと、本気になってくれるかも!

2位

顔は、おいらに似ないといひね

白浪 河太郎

シラガミ ガ タロウ 彼のような優しい子が生まれてほしい。顔は似ないでほしいけど。

1位

イナリノコジロウ ◆稲荷ノ狐次郎

前作よりもナンパになりました! でも、そんな狐次郎様もステキです。

チャライ神様が 多めです

ちょっと遊んでいくかい?

現世主 四代目当主 **おふたけ**
一族で初めてとなる、奉納点が1万点以上必要な神様と交神して生まれた子です。健康的に見える浅黒い肌がステキです。

両親 おふさわ
アコマ・ウンコマ **阿拍・咩拍**

紙装甲でいいんです 攻撃力至上主義ライター **おふ**

❖ **愛着ある我が街をもっと発展させたい**

相変わらず武器屋に投資を続けているのですが、日々、街が成長していく様子を見ていると、まるで我が子のように愛着がわいてくるものですね。そんな街をもっと発展させたいのですが、次の発展には約8万両が必要とのこと。さて、どうしたものでしょうか。

まだまだ空き地が目立つ我が街

武器屋の一角だけ発展しています。もっと発展させて、にぎやかにしたい!

現世主 三代目当主 **神楽坂 遙香**
襲名前の名は「夏海」。母の美杜(みもり)と父の怒槌丸の愛を受けて誕生。心技に優れるも、体が弱め。愛称は「長老」。

両親 神楽坂 美杜
イカツマル **怒槌丸**

踊りプレイ大好き 編集 **KYS**

❖ **女踊り屋縛りプレイの果てに…**

女踊り屋縛りプレイですが、順調に進んでいます。メリットも多いのですが、それ以上にデメリットがツライ! なんて発売前のゲームにこんな縛りプレイをしているのか、自分でも意味不明です。今回は、このプレイのつらい部分と、イケてる部分をお届けします。

迷宮内に四輪の花 女踊り屋には華がある!

家出人 **末子**

お金をために迷宮に潜入!

お金を稼ぐなら、迷宮に潜るのが1番! ということで、迷宮に潜入し、一心不乱に宝箱を開け続けました。自分は宝箱を開けるとときに「鬼出てこい!」と念じています。というのも、宝箱にまれに鬼が潜っており、そのときの戦利品が非常に豪華! 高く売れる品が入っていることが多いです。願いが通じたのか、今回の迷宮探索でも宝箱から鬼が出現。「いただきます!」と思った

戦利品がおいしい

▲自縛霊との初めての対面に驚きつつ、テンションの上がる戦利品を見て、じゅるりと舌なめずり。戦利品の売却額は、街の発展の礎とさせていただきます。

のも束の間、素早く逃げ去る敵総大将……。うーん残念。また今回は遠征先の迷宮に潜ったのですが、そこで初めて見る敵影を発見。どうやら家出して地縛霊となった、この国の一族の誰かのような。こちらも戦利品に高値で売れる品があり、無事討伐。それらを売って、なんとか8万両の入手に成功! しかしこの戦利品って、きつと一族の蔵から持ち逃げした貴重品なんですよ(笑)。

武器屋に全額投資!

我が街は武器屋屋下町。職人の人口がとて多いです。職人の人口がとて多いです。職人の人口がとて多いです。

武器屋にお求めの際はぜひおふ国へ

欲張りすぎにはご注意ください

8万両を目標に、あと1カ月、あともう1カ月と迷宮から帰還せずにいると、気づいたときには5カ月も連続で潜り続けていました。体力を0にされて、健康度が0になってしまった者もいました……。

無念の強制帰還

帰還すると、寿命が尽きた者が2人もいました。

しばらくは雌伏のときになりそうです。

▲戦力が大幅に下がりました。当分は、戦力の回復に努めます。

コゴツツライ
2人に1人は男が生まれる 奉納点がまったく足りない!

迷宮に連れて行くのは女性だけ。男性は自宅警備員。そういう縛りプレイなのですが、女性だけ生まればいいのに、哀しいかな、50%の確率で男性も生まれてきます。そのため奉納点が足りません。例えば、奉納点10,000の予算があったとしましょう。普通のプレイなら10,000を神様につき込めばいいのですが、男が生まれるたら水泡です。必然的に使える奉納点が5,000に。弱めの神様との交神になるので、一族がなかなか強くなりません!

50%で男の子が生まれる哀しさ

▲屋敷を増築して、一族が7人になったとき初めて女踊り屋4人パーティが可能に。奉納点が足りなくて厳しいです。でも一番つらいのは、女神様と交神できないこと。ほんとにツライ。

コゴツツライ
女性だからこそ! 踊り屋だからこそ!の恩恵

P.19にも書いたのですが、とにかくなんでも避けます。避けるということはダメージ0なので、回復要らずで、結果攻撃機会が増えるということ。これは強い! まあ、物理攻撃を喰らってしまうと痛いですけどね。他国との交流戦でもかなりの実力を発揮しますよ!

痛い攻撃もサクっと回避

▲一撃が痛い鬼神の攻撃を回避。もちろん術攻撃だって避けたい!

初代当主の末妹 末子が出た!

あれは氷結道を探していたときのことです。黒い影がいたので接触してみたら、なんと「地縛霊」! しかもその正体は、なんと運が昔に家出した、初代の末妹・末子でした。

地縛霊 末子が出た~!

▲持ってたお宝は、どうやら家出時に身に付けてた物っぽい。

末子よ…… 成仏してくれ

▲倒したら成仏してくれました。装備品も取り返しました。

是滅法

俺屍2 第五話 遠征編
~電撃一族の野望~

船とったどー!!

物語を進めると船が手に入ります

で、この船っていったい何に使うものだ?

釣り? 旅行?

おふたけ 船も海も初めてだよ

おふさわ 旅行だー!

おふたけ 近くに「電プレ国」ってのがあやう行ってみよー!

出航!!

どんぶらこ〜

全国各地には当主様と同じ宿命を持つ一族の国があるよ! 手に入れた船でその国に行ってお互いに協力しろって!

おふさわ 親も国が! その国が!

おふたけ 旅行だー!

おふさわ おじゃましまーす

電プレ国

電プレ国当主 電子

遠征って初めてで 何をすればいいかわからないんですよ 教えてください

遠征でできることはこんな感じですよー

- 街で買い物 自国にはまだない商品を手に入れるかも!
- 養子、結魂候補探し ステキな出会いがあるかも!
- 交流試合 他家と模擬戦! 勝てば家紋を獲得! などなど

いろいろ見たけどウチの街と全然違うんですね

我が電プレ国に来たときはこの迷宮を探索するのもいいですよ

街だけでなく迷宮もですよ

せつかくなんでうちの国の名物をたっぷり楽しんでいってください

温泉

幻灯屋で家族写真

武器などの買い物

いいものいっぱいありがとー! また来ますー!

一月滞在して

復讐の物語は次号に続く

おふさわ 10/10に帰ってこー!

おふたけ 10/10に帰ってこー!

おふさわ 10/10に帰ってこー!

おふたけ 10/10に帰ってこー!