

# 想いを込めた奥義で 未来を切り拓け

電撃PUSH

体験版の配信も開始され、発売に向けてますます盛り上がりを見せる『俺の屍を越えてゆけ2』。今号からはコミックの連載もスタート!

## 俺の屍を越えてゆけ2

俺の屍を越えてゆけ

PS Vita 7月17日発売

俺の屍を越えてゆけ2

●RPG ●SCE ●¥5,800(+税)、初回限定版¥7,800(+税)、DL版¥4,800(+税)  
●アドホックモード対応、オンライン対応、PS Vita TV対応  
●ゲームデザイン/シナリオ: 横田衛治、シナリオ: 生田美和  
●キャラクターデザイン: 佐藤真実、開発: 株式会社アルファシステム、音楽: 豊原孝之介  
アニメ制作: 旭プロダクション、総子: 金澤翔子

各職業の奥義やコーちんの便利なシステムなどの情報をお届け

一族にかけられた呪いを解き、復讐を成し遂げるために幾世代にもわたって宿願を果たしていく本作。今回は職業ごとに使用できる奥義や、コーちんのお役に立ち機能を紹介していく。

範囲攻撃で、敵をなぎ払う

自陣前列に配置すると、相手前列を一気に攻撃することができる。後列からも、敵前列1体を攻撃可能。攻撃範囲が広く、防御力の高い防具を身にかけられるので使いやすい。



1120年 1月  
紅旋風 雑刀士  
雑刀を使って旋風を生み出し、たくさんの敵に対して大ダメージを与えることができる。

攻守に優れた戦闘の要となる万能型

自陣前列から、敵1体に強力な一撃を放つ。最も防御力の高い重防具を身につけられるので、かなり打たれ強い。攻守の要として活躍できるので、一家に1人は欲しいところ。



9月  
真空斬 剣士  
敵陣前列に、真空の刃で大ダメージを与える。単体攻撃が基本の剣士には貴重な範囲技。

遠距離攻撃を得意とする射手

相手の位置に関係なく、敵1体に攻撃することができる。遠距離攻撃型だが、攻撃力は剣士に次いで高い。防御力が高めの装備を着られるので、多少の攻撃にも耐えられる。



1129年 2月  
瀑布雨 三使い  
敵全体に、雨のように矢を降らせ攻撃する。怒涛の矢からは、どんな敵も逃げられない。

術を得意とする身軽な職業

攻撃力はあまり高くないが、そのぶん術を得意としている。武器の扇は、広範囲の敵に攻撃可能。軽防具しか装備できないが、身軽なため敵の攻撃を回避することが多い。



1110年 1月  
火ノ舞 踊り屋  
炎をまとった舞を踊り、味方全員の体力を全回復する。ボス戦などで活躍しそうだ。

長いリーチを生かして鬼を攻撃

リーチの長い槍を操り、自陣前列に配置すると敵1列を串刺しにできる。武器の威力が高く、防御力の高い防具も装備できるため、主戦力としての活躍が期待できる職業だ。



1119年 8月  
大水陣 槍使い  
槍を回転させて防護壁を張ることで、鬼たちの攻撃を完全に無効化することができる。

連続攻撃で敵をノックアウト

自陣前列に配置すると、最大3回の連続攻撃が可能。また敵後列への飛び蹴りも得意とする。防御力が高い装備は着られないが、攻撃の回避率はかなり高い。



1119年 10月  
疾風拳 拳法家  
敵前列1体に対して、確実に連続攻撃ができる。絶対に倒したい鬼などに使いたい。

単体攻撃と範囲攻撃両方が使える

大筒と呼ばれる大砲で攻撃する。攻撃力の高い単発砲と、攻撃範囲の広い散弾砲の2種類の砲を使いこなせる。軽防具しか装備できないため、後衛向きの職業だ。



1120年 1月  
連土弾 大筒士  
敵に対して、連続で発砲することができる。鬼神など、体力が高い敵を倒すのに便利。

一発当たれば大ダメージな博打職

自陣前列から、敵前列1体に強力な一撃を打ち込める。全職中最高の攻撃力を持つが、空振り率もかなり高い。重防具を装備できるが、術攻撃に対してやや弱いところがある。



1119年 8月  
大地震 壊し屋  
大槌を振り下ろして大地震を起こし、敵全体に大ダメージを与える。

奥義

戦いのなかで編み出される強力な切り札!!

基本職8種類には、強力な奥義が複数用意されている。だが奥義を使用するためには、寿命に影響する健康度を消費する必要がある。健康度が下がると一族キャラクターの死亡確率が高くなってしまいうので、使いどころには注意しよう。

キャラクターが成長すると奥義を創作する

キャラが成長して、能力が一定以上になると奥義を創作。初めて創作された奥義には、そのキャラの名前が奥義名につく。

奥義が絶えないように、子孫へ残していこう

▶同じ職業の親が自分の子どもに訓練をすることで、奥義を継承させることができる。訓練できるのは、生後2カ月まで。

訓練	訓練	訓練	訓練
337	371	366	310
326	327	352	310
308	310	309	306
342	370	346	354

奥義は親から子へと受け継がれていく!



1121年 7月  
親や先祖の名前がついた奥義を使って、子孫たちは戦っていく。継承者がいなくて消滅した奥義も、のちに同じ職業について子孫が力をつけていくなかで、再び復活する日が来ることも!

屋敷のことがなら  
コーちゃんにおまかせ!

コーちゃん

声 福圓美里

天界の使者・黄川人が一族の世話役として連れてきた、イタチの少女。いろいろアドバイスしてくれるが、口調はかなり雑で適当。

❖ 屋敷 ❖ 戦いの準備や一族の情報を確認しよう

戦いの拠点となる屋敷では一族の能力を確かめたり、交神の儀をおこなって子孫を増やしたりなどさまざまなことができる。本作は自由度

が高いため大変そうに見えるかもしれないが、サポート役のコーちゃんがアドバイスをくれるので彼女の話聞いて少しずつ覚えていこう。

❖ コーちゃんの提案 ❖ 月ごとの目標を決める

その月に何をするか、どこに行くかなどは当主であるプレイヤーが自由に選択していくことになる。何をするか悩んだときは、「コーちゃんの提案」で彼女と一緒に今月の目標を決めていこう。コーちゃんは一族にとって必要なことを提案してくれるので、ぜひ活用していきたい。



「コーちゃんの提案」に頼らず、行く場所や買い物など自分で決めることもできる。

❖ 全部おまかせ

その月にやることを、全部コーちゃんに決めてもらえる機能。決定を押すだけでサクサク物語を進めていくことができる。まずはこれでゲームの流れを覚えよう。



序盤でどう進行すればいいかわからないときはおススメ。

❖ いっしょに決める

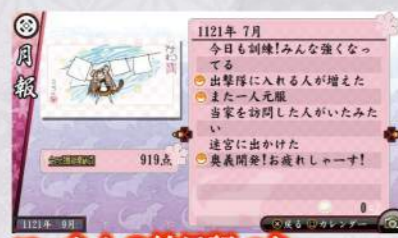
コーちゃんのオススメしてくれる項目のなかから、自分のやりたいことに合わせて目的を選択できる。買い物や戦闘など、いろいろな項目が登場するので自分に合ったものを選びよう。



「やりたいことは見えてもほしいという方向け」。

❖ 月報 ❖ 一族の軌跡を振り返る

その月に起きた出来事をまとめた、コーちゃんの報告。一族が増えたり、交神した神様の位が上がったりなど、撮影した画面写真とともに、さまざまな情報が記録される。プレイ再開時に前回は何をしていたか確認するときや、一族が増えてきて思い出に浸りたいときなどはここを見よう。また交神の儀に必要な奉納点を、月ごとにどれくらい獲得したかもここで確認できる。



コーちゃんの絵日記つき

▲画面写真を撮ってない場合は、コーちゃんが一族の悲喜こもごもを描いたかわいいイラストが加わる。

❖ 当主の心得 ❖ 「億屋2」の用語を解説!



▲「読まなきゃ死ぬ!」の項目は、とくに大事な情報ばかり。本格的な戦いを始める前に、必ず読んでおこう。

本作には独特な用語や、戦いを勝ち抜くために必要な知識が数多くある。「当主の心得」では、それらの知識をコーちゃんがくわしく解説してくれる。迷宮探索や交神の儀などで知っておきたい情報が盛りだくさんなので、初めて何かをする前には必ず目を通しておこう。「当主の心得」はいつでも確認できるので、気になることができたらしらまめに覚えておくとよい。

❖ 一族史 ❖ 一族のあらゆる情報がココに!

家系図や子孫たちの能力など、一族についての歴史がすべて詰まっているのが一族史だ。ここでは一族の「家系図」、迷宮で倒した鬼を記す「鬼録」、誰が最も長寿かなど、一族の記録をさまざまな部門ごとにまとめた「歴代勇姿録」などが見られる。ここで一族の成長や戦いの歴史をじっくりと振り返ろう。

❖ 家系図

一族の家系図が記されている。ここでは親神や親子関係なども確認できるので、交神の儀の前などに覚えておこう。



自分の一族だけの家系図が作れる

▲一族が増えるほど伸びていく家系図は、見ていて感慨深い。

❖ 歴代勇姿録

ご長寿や素質が高いキャラクターなど、一族のさまざまな記録を部門ごとに確認できる。部門は戦いに関する戦闘自慢と、その他自慢に分かれている。



▲歴代勇姿録の記録を見ると、戦いやキャラの思い出がよみがえってくるはず。

❖ 鬼録

迷宮で戦った鬼の記録を確認することができる。獲得できる戦勝点(いわゆる経験値)や弱点属性なども確認できるので、一度は見ておくようにしよう。



▲通常状態のほかに、熱狂の赤い火で見られる祭り姿も確認することが可能だ。

❖ 迷宮 ❖ 各職業や術をうまく使って鬼を蹴散らせ

一族は迷宮に集う鬼を倒すことで、能力を高めていくことが可能だ。職ごとの通常攻撃のほかに、水や風といった属性攻撃や回復などが

使える術、強力な奥義など鬼と戦う手段は多数用意されている。鬼ごとに弱点が違っているので、相手に合わせてうまく戦っていこう。

❖ 戦闘の基本

出撃する迷宮は、目的に合わせて自由に選択できる。迷宮では内部を探索して周囲の雑魚鬼を倒したり、奥に進んでボスである強力な鬼神と戦ったりして一族を鍛えていく。



▲体力がゼロになったり、健康度が低下したりするとキャラの寿命が縮まることもあるので注意しよう。

鬼が徘徊する迷宮

敵シンボルにぶつかり、戦闘開始。背後を取ると、確実に先制攻撃できる。

戦利品決定

▲戦闘開始時にスロットが回転し、装備や道具、お金など戦利品が決定される。



鬼の大將撃破が敵一掃で勝利

▲敵をすべて倒すか、敵の大將を撃破すると勝利となる。全滅させるか、敵の大將を倒すかは状況に合わせて判断しよう。また一族の出撃隊長が倒されると敗走となるので、注意していきこう。

❖ 術 ❖ さまざまな術を使い、戦いを有利にする

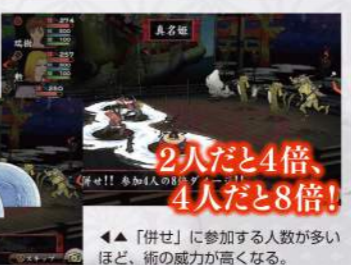
本作には、攻撃、回復、補助などさまざまな効果を持つ術が存在する。一族の能力が育っていくとさまざまな術を覚え、うまく活用すると戦力が上昇したり、迷宮探索が楽になったりしていく。術を使うためには技力が必要で、大きな術ほど消費量が増える。



▲術による攻撃は、かなり強力。また戦闘で使えるもののほかに、迷宮内で使用できるものも。

❖ 術の併せ

同じ術を習得しているキャラが討伐隊内に複数いる場合は、術と一緒に発動する「併せ」を実行できる。「併せ」はまず起点となるキャラが術を選び、「併せ」を選択。ほかのキャラも同じ術を選んで「併せ」を選択し、起点のキャラに再び順番が回ってくると発動する。

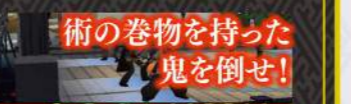


2人だと4倍、4人だと8倍!

▲「併せ」に参加する人数が多いほど、術の威力が高くなる。

❖ 術の巻物入手することで使える術が増える

一族が覚える術の種類は、迷宮の戦利品として術の巻物入手することで増えていく。新しい巻物を見つけて、どんどん手に入れよう。



巻物を持ち帰ると...

▲術ごとに覚えるために必要な能力が違う。すべての術を覚えられるように鍛えよう。

▲迷宮の鬼のなかには、術の巻物を持った者も。いろいろな迷宮を探してみよう。

おにがみ 鬼神たちの術にご用心



術はとっても強力なものが多くて、前作は「併せ」を主体に戦っていました。この術というのは、じつは天界の神様たちが開発したものですよね。そのため、術のなかには神様の名前がついたものが多いです。今作では、そんな神々が鬼神として敵にまわっているんですね。戦闘では自分たちの生み出した術をガンガン使ってきてきそうに怖いです。(ライター・長雨)



▲一族が使える術のほかに、鬼神固有の技を使ってくるやつだ。



鬼神の技によって魅了されることも?

▲とてもセクシーな女神・桜花仙は、「お色気」という技を使ってくる。この「お色気」は攻撃というよりも、状態異常を起こしそうな技。出撃隊が魅了されて、混乱したりしてしまうのかも?

『俺屍』大好きな3人が独断と偏見で斬る!

# 『俺屍2』体験版 試遊報告書

『俺屍2』のシステム部分をたっぷり遊べる体験版が、現在好評配信中。ここでは作品をこよなく愛するライターと編集者の3人が体験版を遊んでわかった本作の魅力レポートしていく。

## 体験版情報

■PS Vita『俺の屍を越えてゆけ2』体験版(ゲームシステム編)が配信中

遠征やSNSサイトへの投稿など、本作のシステムを遊べる体験版。配信中のものでは、物語部分は省かれている。物語序盤が遊べる体験版は、7月上旬に配信予定なので楽しみに。

■PSP®版『俺の屍を越えてゆけご新規体験版〜俺屍2の前にバーンと!遊んでみましょ〜』では、なんとエンディングまでプレイできる!

前作『俺屍』を「あっさりモード」でエンディングまで遊べる太っ腹な体験版(※)も配信中だ。前作を遊んだことがない人は、ぜひこの体験版を遊んで予習しておこう。



前作のセーブデータがあると特典も

「俺屍」のデータがあると、本作で特典がもらえるという。



ケモノ耳萌え当主  
**長雨**

【今回の目標】

**交神の儀を中心に、神様たちといっぱい交流したい!**

個人的に1番気になるのはやはり神様ということで、そこを重点的にプレイしました。神様と仲よくするには、交神の儀をするのが1番。前作では同じお相手と繰り返し交神の儀をすることで子孫を残すだけでなく、神様の好感度や能力が上がる効果がありました。今作でも、その機能は健在! 交神の儀では「これ、なんて恋愛ゲーム?」と思える甘いセリフが聴けるのですが、豪華な声優陣の熱演のおかげで破壊力が前作2倍以上に(当社比)! より、各神様の個性がきわ立ったように感じます。あと今回は神様の容姿を受け継ぐようになったのですが、予想以上にいる



本作から神様たちが3Dになり、後ろ姿や横顔まで見られるようになった。



交神以外にも神様と交流する手段が!

▲町の神社に神様を祭る機能が、個人的にお気に入り。より、彼らを身近に感じられます!

## ぜひ遺伝させたいケモノ系神様ベスト3!!

<b>第1位 男神</b> カシマノチヌツツブツ 鹿島中電 立派な角を持っている水神様。角以外に顔の印や、目元のラインを遺伝してもステキそう。	<b>第2位 男神</b> カシマノチヌツツブツ 鹿島中電 立派な角を持っている水神様。角以外に顔の印や、目元のラインを遺伝してもステキそう。
<b>第3位 女神</b> カシマノチヌツツブツ 鹿島中電 どのパーツが遺伝するのか、まったく想像できない。どこか似ても、個性派になりそうです。	<b>第3位 女神</b> カシマノチヌツツブツ 鹿島中電 どのパーツが遺伝するのか、まったく想像できない。どこか似ても、個性派になりそうです。

丸い狸耳がカワイイ双子ちゃん。女の子のようにかわいいですが、彼らはれっきとした男神です。お間違いない!

丸い狸耳がカワイイ双子ちゃん。女の子のようにかわいいですが、彼らはれっきとした男神です。お間違いない!

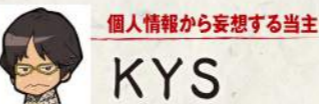
## 謎の設定オタク当主 編集SO

【今回の目標】

**前作の神々がどうしているかを確認する**

樹田省治氏(本作のゲームデザイン/シナリオ担当)が手がける諸作品をひとりで言えるならば、「一筋縄ではいかない」という言葉がふさわしいだろう。クセのあるストーリー、ゲームシステム、キャラクターの数々。決して万人受けはしないが、ひとたびこの「樹田イズム」

に触れてしまうと、これらの「クセ」は例えようもない大きな魅力に変わるのだ。さて今回の体験版は「ゲームシステム編」ということで、シナリオ部分は大胆に割愛されている。「樹田イズム」が発揮される部分もさほど多くないだろうと思っていたが、その点は杞憂に終わってひと安心(?)。本体体験版では、永母ノくら、福稻吉美也、火車丸の3柱の鬼神と戦闘することができた。前作をプレイした人はピンと来るかもしれないが、これら3柱は交神可能な神として登場した、主人公一族の味方だったのだ。そんな神々が、なぜ鬼と成り果てて立ちふさがるか……。しかも彼らは、こちらの事情をある程度把握しているらしい。序盤から不穏な気配漂う『俺屍2』、今回もあっと驚くどんでん返しを用意されているようで楽しみだ。



個人情報から妄想する当主  
**KYS**

【今回の目標】

**他国の美しき姫君を求め 自国を飛び出て遠征三昧!**

待望の『俺屍2』体験版をプレイ。実際に触ってみると、ゲームの根幹部分に大きな変化はないので、安心して楽しめる内容でした。樹田氏が「システムの部分は前作の時点でほぼ完成している」と発言するだけではありません。となると、大きな変化は見た目になりますが、これ

は「和」テイストをうまく3Dに落とし込んでいる気がします。誌面で画面写真を見ると「ちよっと地味?」的な印象を受けたのですが、実際のゲームでは生き生きと動いていて、そういった印象は吹き飛びました。「和」テイストがよい味を出しています。ただ個人的に、一族の目の下の黒ラインは細くしてほしいかも! あと気になったのは、迷宮での画面スクロール。敵と自キャラの軸を合わせにくくて背後を取りづらいのですが、そこはなんらかの調整が入るのを期待です。そして新要素の遠征。他国に赴き、迷宮に行ったり、名産品を買ったり、その国の一族の女の子を眺めたり、結魂(一族間で子孫を残すこと)できたり。これが楽しくて、かなり時間泥棒。製品版では、もっと多くの国の姫君と出会えると思うと……待ちきれません!

## おにがみ 先になった鬼神のセリフ

天界にいるはずの神々がなぜ…?

自分が遭遇できた鬼神は3柱。いずれも前作で神として登場した者ばかりだ。



神々は何かを知っている?

どうも主人公一族のことを知っている様子。神々が地上にいることも何らかの関係が……?

## 遠征で出会った美少女たち

**ふくよかさに女性らしさを感じます**  
武蔵怒国の魔子ちゃん。ふくよかなところが、まるでルノワールの絵画のよう。そして、納豆が苦手とか。あんなにおいしいのにダメなんて、カワイイ!

**胸の谷間の麗しき美少女**  
北臣国のお礼美ちゃん。胸元オープンな麗やかな服が似合っています。おでこ目の下の水色の文様が神秘的を感じます。八方美人の風評が流れているとか。

**ちょっと大人な雰囲気ほろ酔い**  
叛魔国の千葉さん。信長は日々精進だそう。切れ長の目が美しい彼女は、とがった耳も印象的。彼女と結魂すれば、我が一族にも長い耳が生えるのかな?

俺屍2〜電撃一族の野望〜

お手伝いのコーちゃんっす 当主様これからよろしくおねがいしゃーっす

あっ今回は『俺屍2』の基本をおしえまーす!

たいへんと思うけど ずっと一緒にがんばろうな

初代当主 電撃太郎

ずっとはムリ だって当主様 2年くらいで死んじゃうし

短命 常人の何倍ものスピードで成長し、2年ほどで死ぬ

種絶 人との間に子を残せない

一生孤独

たった2年で復讐とか 絶対ムリだろ

何か 同情した神様が協力してくれるっばい 「交神」ってので 神様との子を残せるよ!

神様と交神すると2人の能力や容姿を受け継いだ子が生まれるんだ

コレで後継者問題解決! 俺は死んじゃうけどこの子に一族の悲願を託すぞ!

おおー それで神様と夜の子を残すの

おー!!

あとお生まれたままじゃ弱いから 迷宮で戦って鍛えろって!

なるほど!

そうやって世代交代を繰り返して強くなればさ

いろいろ たいへんそうだけど これから当主として がんばるぞー!!

復讐の物語は次号に続く