

式神の城 II

公式設定資料集



ISBN4-7577-1664-8

C0076 ¥2400E



9784757716643

エンターブレイン
定価 本体2400円+税



1920076024009



式 神 の 城 II

公式設定資料集





式神の城 II

公式設定資料集

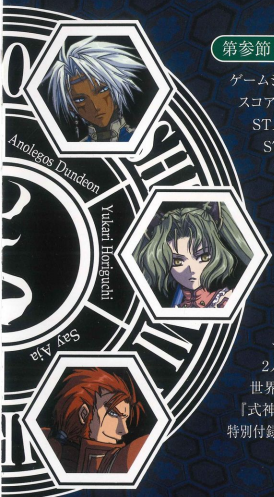
目次

第壹節 天然色図録 カラーイラストレーション……5

第貳節 式神人物帖 登場人物紹介……19

玖珂 光太郎	20
結城 小夜	24
日向 玄乃丈	28
ふみこ・オゼット・ヴァンシュタイン	32
ちびふみこ	36
金 大正	38
ニーギ・ゴージャスブルー	42
ロジャー・サスケ	46
アララ・クラン	50
アネゴス・ダンデオン	51
エイジャ兄弟	52
堀口 ゆかり	53
玖珂 晋太郎	54
ステージ設定画	55
人物相関図	58





第参節 攻略兵法書 ゲーム攻略.....59

ゲームシステム解説.....60
 スコアアタック基礎講座.....62
 STAGE 1.....64
 STAGE 2.....68
 STAGE 3.....72
 STAGE 4.....76
 STAGE 5.....80
 キャラクター別プレイガイド.....83

第四節 白黒設定巻 各種設定資料...91

『式神の城Ⅱ』開発者インタビュー.....92
 モノクロイラスト・ラフイラスト・各種設定.....94
 2人プレイ用シナリオ集.....109
 世界観解説.....124
 『式神の城Ⅱ』用語集.....124
 特別付録DVDビデオトッププレイヤーズビデオについて...127



式神の城 II

神々と人が相争う、暗黒の時代があった。

2006年 12月。

押しつぶされるビルの群からそれがはじまる。
東京上空に開かれた巨大な門から出現した、巨大な浮かぶ城。

全長40kmにおよぶ浮かぶ船の城、現代まで残る魔術師達は
一斉にそれを「ねじれた城」と表現した。

きたるべき神々と人の最終決戦にあわせ、現れた武具の城。
人が神々と戦うにあたり、鍛えたという神持りの武具を巡り、
新たなる戦いがはじまる。

魔術能力を持たない退魔術師、玖珂光太郎16歳は、
一人の少女を担いで崩れ行くビルの上を走っていた。

「なんだよ……くそ」

化け物のような神々を叩き潰しながら、
玖珂は絶望的なほど巨大な空の城を見上げた。

第

巻

節

天然色図録

カラーイラストレーション



第

壹

節

天然色図録

カラーイラストレーション



ニンテンドーゲームキューブ版「式神の城II」パッケージ用イラスト。

第

七

節

天然色図録

カラーイラストレーション



アルカディア (エンターブレイン刊)
2003年7月号ボスター用イラスト。

第

壹

節

天然色図録

カラーイラストレーション



アルカディア(エンターブレイン刊)
2003年6月号表紙用イラスト。



上:アーケード版「式神の城II」ポップ用イラスト。
(実際に使用されたものにはロゴなどが加えられている)
下:アーケード版「式神の城II」インストラクションカード。

第
壹
節

天然色図録

カラーイラストレーション

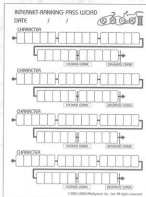


左右とも：アルファ・システムWebサイト・トップページ用イラスト。
光太郎と小夜のイラストは別のもので、10ページ、11ページのイ
ラストも含めて1点ずつ、時期によって入れ替える形で使用された。



左右とも：アルファ・システムWebサイト・トップページ用イラスト。ロジャー&ニーゴとふみこのイラストは別のもので、10ページ、11ページのイラストも含めて1点ずつ、時期によって入れ替える形で使用された。

左上:アルファシステムWebサイト・トップページ用イラスト。10ページ、11ページのイラストも含めて1点ずつ、時期によって入れ替える形で使用された。



右上・右下段3点:アーケード版「式神の城II」インストラクションカード。左下:アーケード版、インターネットランキング用記入用紙。

NAOMI
MULTI SYSTEM

式神の城II

格闘

魂格闘

式神伝説
しきがみでんせつ

式神事鉄
しきがみでんてつ

式神極人
しきがみごくじん

式神水人
しきがみみずじん

式神豪人
しきがみごうじん

式神降任
しきがみかろじん

式神烈人
しきがみれつじん

式神雷人
しきがみらいじん

式神仙人
しきがみせんじん

式神煎餅
しきがみせんぺい

式神超人
しきがみあつじん

式神蝶人
しきがみちようじん

式神聖人
しきがみせいじん

式神生人
しきがみせいじん

式神達人
しきがみたつじん

式神空人
しきがみそらじん

式神名人
しきがみめいじん

式神謎人
しきがみめいじん

式神善人
しきがみぜんじん

式神専任
しきがみせんじん

式神凡人
しきがみぼんじん

式神益人
しきがみえきじん

式神新人
しきがみしんじん

式神新任
しきがみしんじん

© 2001, 2003 RiffsSystem Co., Ltd. All rights reserved.

★ エクストラ ★
SIMIXモード

コインを投入後、A+Bボタンを押しながらスタート
ボタン「式神の城」のBGMをアレンジしたモードでプレイできます。

EXTREMEモード

コインを投入後、
上、A、下、下、左、右、下、B、B、A、A+B
と入力スタート

敵連続やボスの撃ち込みで撃ち返し弾が発生する、高難易度モードです。

© 2001, 2003 RiffsSystem Co., Ltd. All rights reserved.



第

巻

節

天然色図録

カラーイラストレーション



小説「式神の城 Gunsmeke Witch」(エンターブレイン刊)表紙用イラスト。(実際に使用されたものにはロゴなどが加えられている)

第
壹
節

天然色図録

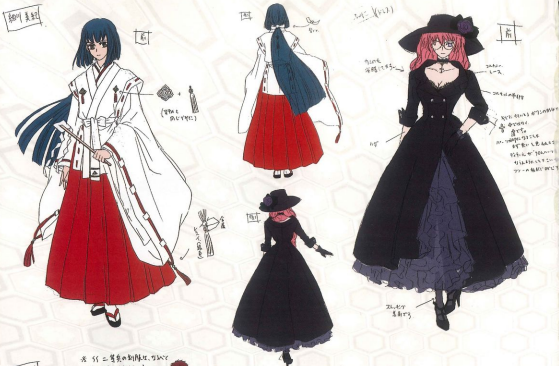
カラーイラストレーション



小説『式神の城 Gunsmoke Witch』
口絵用イラスト。



小説「式神の城 Gunsmoke Witch」口絵用イラスト。



小説「式神の城 Gunemoko Witch」用登場キャラクターの彩色設定。左上：堀川美紀。右上：ふみの夜会装。右下：園光一郎。中央下：光太郎タキシード装。
右下：同書中表紙用イラスト。



3D版スクロールシューティング メーカー希望小売価格6,800円(税別)

2003.10.24. ON SALE

© 2003 NIS AMERICA, INC. All Rights Reserved. Published by NIS AMERICA, INC.

式 神 の 城 II

ニンテンドーゲームキューブ版「式神の城II」店独用チラシ。

第
一
卷
節

天然色図録
カラーイラストレーション

MINORU DE JONH
HAMUKOOL
KOHJIRO OKURA
MIRI GORGES BUI
SAMO YUKI
ROGER SASAKI
GENJO HUGA

式神の城 II

2003.10.24

シリーズ最新作
いよいよ登場!

定価 5,800円(税別) 5,800円(税別) 6,800円(税別)

© 2003 Nintendo GameCube. All rights reserved. Published by Nintendo.

NINTENDO GAMECUBE

ニンテンドーゲームキューブ版「式神の城II」店頭用ポスター。

018 式神の城 II

第

貳

節

式神人物帖

登場人物紹介





悪を吹っ飛ばす少年探偵
——
玖珂光太郎
——
本物のバカ

玖珂 光太郎 (くが こうたろう)

16歳 男 血液型B型 1990年4月18日生まれ 174cm/55kg



P.20:本書挿き下ろしイラスト。

P.21左:アーケード用キャラ紹介イラスト。

P.21右:ニンテンドーゲームキューブ用キャラ紹介イラスト。

シリーズを通じた本編の主要登場人物。今回は主人公ではない。掛け値なしの本物のバカ。日&K探偵社の探偵兼共同経営者兼兼用であり、主たるクライアントである萩ふみこに使われ、日々世界の危機と戦っている。

高校は辞めた。日向に教わった口笛が得意になっている。絶大な運動神経と学習能力を持ち、万能執事ミュンヒハウゼン44世に仕込まれた関係でふだんは英字新聞を読むほどに教養レベルは上がっている。背は5センチほど伸びて、自分を17歳と詐称する。

現在どんどんない男街道を暴進中であり、数年で格好いい男になると推定される。

御類舞踏サエさん

年齢不詳 女 血液型不明 生年不明 身長体重サイズ不明

玖珂が使う最下級の死と飽食の精霊が、恋に落ちて何度も戦ううちに成長しては昇格し、舞踏と光の神に昇華したものの。黄金と白を基調にしたアーマー&ドレスを纏い、足首に結飾を示す脚環をつける。

二本の剣を手に持ち、舞うように世界の危機と戦う伝説の舞神。決して楽することはできないが、玖珂と心の奥底でつながっているようである。

彩色設定



デモシーン用アップ



CV: 澤尾大輔

特殊攻撃	激手にいきますよっと!
特殊攻撃	あらよっと!
ダメージ	いてっ!
ダメージ	ぬいてっ!
脱北	クソヤロウ!
脱北	ミスった……

玖珂 光太郎シナリオ

【1】開演地
光太郎: 東京の上にこんな人も出しやがって……
わい子が来たわね。
光太郎: 平口がムカツクぞ、このヤロー!
光太郎: CKOK……穿喉さん、ここは一つ通常業務を返上して、正義の味方やりませんか。
光太郎: 返むとどころだ!

【2】難ボス戦前
アララ: ござせげんよう。千年ぶりの祭典と思ったら、またかわい子が来たわね。
アララ: 百年一さんの輪の下がどうなってるか、知りたい?
光太郎: 意味なし!
アララ: あら……そっち方面なの?
光太郎: 女の子好きだが、それより優先することがある。
たとえばそれは、正義で奴だ!
光太郎: 俺の名前は玖珂光太郎!
祭典出とばす青年探偵!
光太郎: 遠慮千方だこのやろう!
お前の選択は二つ一つ!
光太郎: A、おとばされてお前になるか。
B、お前になつておとばされるかだ!
アララ: 季節的なバカ話!
いれね、やっつけてあげろ。

【3】難ボス死
アララ: 帰……
光太郎: 返すは、お前とやら。
アララ: これが……季節的なバカ話……

【2】難演地
光太郎: 誰かたっな!
こっちは生まれて17年!
光太郎: 悪戯で一番、金剛で特許で生神のバカだ!
コンチクショウ!!
光太郎: ワツガ……腹も立たず。煮えくり返る!
下じや大勢が必死してるぞコラッ!
光太郎: 事件の直接責任は全部、おとばす!

【2】難ボス戦前
光太郎: そこまでだ悪魔。
アノレゴス: 本人とも……そこまでという言葉を聞く毎句う男だ。
アノレゴス: 私はダンジョン、異世界から呼ばれた戦士、この城を守る守衛者。
光太郎: 俺の名前は玖珂光太郎!
悪をぶつとばす青年探偵!
光太郎: 別れも手遅きも全部おとす!
おとばす!
アノレゴス: 怒っているな、心の底から! 何百年ぶりだ!
他人のために怒り狂える悪畜しい男!
アノレゴス: 今はそれも心解いし。
真剣と戦うことを光栄に思う!

【3】難ボス戦後
アノレゴス: ……見事!
光太郎: ……奴だつて?
アノレゴス: 返すも……なしか……

【3】難演地
光太郎: チクショウ……

こいつも俺のせいってか!?
光太郎: 上層だけのやろう。
ひかる火の影は、全部が全部払う。
光太郎: 返すけた人には戻る。
以上、終わりで、行くぞ!!

【3】難ボス戦後
セイ: ハー!
ファイ: ファン!
光太郎: オー!
ファイ: 充電!
あつこ、梅原と同じように両眼でなよ!
セイ: 同様のなだ、ファイ。
彼らと同様のなだ、あの娘は。
セイ: 怒りお前ばすはいられない人離るなだ。
光太郎: 違うな。アツコ達は悪い奴、俺は正義の味方。以上、終われ!
セイ: 難がもう難に決まるか!
光太郎: 決まるぞ。迷宮の量がより少なくて、助けの多いほつが正義に決まってる!

【3】難ボス戦後
ファイ: 充電!
セイ: バカは……
光太郎: バカは余計だ、バカは。

【4】難演地
光太郎: 目的の穴が知らんが、このやろ口にはヘッドが出る。とどぬえすぶつとばす!
光太郎: 他人の選択は二つ一つだ。
光太郎: A、おとばされてお前になるか。
B、お前になつておとばされるかだ!



玖珂光太郎 基本性能

移動速度	★★★★★	式神攻撃 密式	★★★★
式神編成使用回数は50/100/セト		式神攻撃 式式	★★★★★
通常攻撃	★★★★★	特殊攻撃	★★★★★

光太郎は攻撃にクセがなく扱いやすい、万人にオススメできるキャラクターだ。式神攻撃のザサエさんは敵を自動追尾してどんどん倒してくる優れたもの。裏面下にかまえ、敵を式神に任せて弾避けに専念、というスタイルで比較的楽に進んでいけるぞ。ただし攻撃力は低いので、式神だけに頼ると押されやすい。ボス戦も長期戦になってしまうので、ハイテンションショットや特殊攻撃もうまく使っていこう。

通常攻撃

光太郎の通常攻撃は真正面に4発の光弾を发射する。連射性、威力ともに平均よりも高い。典型的な前方集中ショットにしては幅もそこそこあるので使いやすい。敵との間合いに関係なく、安定した攻撃力を発揮できるのも長所だ。ハイテンションショットは光弾が5発になり幅が少し広がる。道中ではおもに式神、ボス戦ではハイテンションショットで効率よくダメージを与えていこう。人型のボスには、5発すべてを当てるように、正面をキープすることが重要だ。

ノーマル

ハイテンション

式神攻撃 絢爛舞踏ザサエさん

壹式

壹式の式神攻撃は、前作「式神の城」を踏襲し、光太郎からいちばん近い敵をサーチして良いつく。式神が一度ロックした敵は、解除しない限りは破壊するまで離れることはない。なお、ザサエさんは正確には範囲攻撃で、左右交互に振り回す小太刀の軌道上の敵も攻撃できる。これを駆使すれば、パーツ破壊や敵全滅が楽に行える場面もある。欠点は攻撃力が低いこと。

貳式

貳式は式神を出した場所にザサエさんが停滞し、その場所を起点として敵に食いつきに行く。敵の出現位置に合わせて配置すれば効率よく敵を破壊可能で、さらに攻撃力も高い。総じて密式よりも強力で使いやすい式神タイプといえる。難点は自機周辺の守りが薄くなること。3-2や4-2に出現する、高速で突っ込んでくる大量のオダール編隊は、解かないと体当たりを受けやすい。

特殊攻撃 御札トランプボム

自機の周囲に爆風が発生するとともに、爆炎がX字に展開する。この爆風状と、自機に近い位置には高い攻撃力を発揮。重なって放てば、全キャラ中最強の攻撃力を誇る。降れるとほとんど威力がないので、計画的に使っていきたい。

[4面ボス戦前]
ゆかり:よく来たよ。異世界のデュエリスト、ゆかりちゃん、これって人誰かークラス。こんなにも豪華なゲームとは思わなかった。光太郎:お前の調子は二つに一つだ。この襲撃!
光太郎:A. ぶっ飛ばされてお困りなるか。 B. お困りになってぶっ飛ばされるかだ!
ゆかり:……襲撃!?
ひどい!
光太郎:命(たま)の取り合いゲームにしてる時点で、遊んでっただよ!

[4面ボス戦後]
ゆかり:(ぐんぐん)
光太郎:……寝させねえぞ。
爆で台詞を奪ったのだから、光太郎:ついでに奪えば、俺は自分がバカだってよく分かる。泣けるくらいに。

[5面開始]
光太郎:だがな……
光太郎:俺に生き方も教えんだよ。 慣えるような奴以外には。

[5面ボス戦前]
光太郎:来たな。コウ。
光太郎:兄ちゃん……
光太郎:予言はしていたのか?
光太郎:するかね襲撃!
驚ったことが襲撃!
光太郎:オメーが強だると、やることは一つだ!

よく聞け襲撃! 好きがほうを調べ!
光太郎:A. ぶっ飛ばされてお困りなるか。 B. お困りになってぶっ飛ばされるかだ!
光太郎:小学生の頃から変わらないね。
光太郎:兄さんの事情も、少しは考慮してほしいが……
光太郎:まあ、いいか。コウだもんな。
じゃあ、最初で最後の兄弟編隊……開始だ。

[5面ボス戦後]
光太郎:よくやったね……コウ。
光太郎:悪くもなかった時点で、みんなの負けなんだよ。
光太郎:身がびよりほつちだというところに気が付かないのか、コウ。
光太郎:僕も……君と遊びたかった……
そうすれば……遊ばないでいろ……
光太郎:それが理由で他人に迷惑かけるなんてな、彼いようがないぜ、完結。
光太郎:悪気は持たない。
だが正真正正の戦いは、いつもひとりだ。
光太郎:俺ひとりです死んでいい。
彼しいとは思わない。

[エンディング]
#: 光太郎は、勇気で行く城を見上げた。
光太郎:事件解決。
光太郎:巨人は全滅、連続禁止条項で資金だ。
オダール=母P5の立ちはたいた。
#: 光太郎は、少しだけ笑った。
光太郎:いいね! 締めてやれよ。
奇妙な事件にも、いいことあるってか。
光太郎:……
光太郎:……しまった、今頃どういふ事件だか、ついに最後



第

式

節

式神人物帖

登場人物紹介



戦巫女

結城小夜

— 魔道兵器 —

結城 小夜〔沙夜〕 (ゆうき さよ)

17歳 女 血液型O型 1989年6月5日生まれ 158cm/43kg/B85/W58/H86



P.24:本書挿き下ろしイラスト。

P.25左:コンテンドーゲームキューブ用キャラ紹介イラスト。

P.25右:アーケード用キャラ紹介イラスト。

まあいろいろあって、いまは社会勉強をしている元人類の決戦存在。世俗から隔離され、学校にはいままでも一度もいったことがないという学力が足りなくていけない清楚な大和撫子。少々世間離れしている。その世間離れが行き過ぎ、現在恥をかきまくりで、ふみこの家に厄介になって、社会勉強をやっている。

鳥居にとまる神「ヤタ」を使う、対魔術戦のエキスパート。ときおり、日向&玖珂探偵事務所に赴いて和風に掃除して男どもに恐ろしがられる。どんな鍵をかけても、内側に式神を実体化させてあけてしまう。それがなぜ悪いのか、彼女には分からない。

彩色設定

デモシーン用アツフ



CV 塩江由衣	悪鬼退治!
特殊攻撃	闇に帰ろなさい!
ダメージ	くっ……
ダメージ	これが……痛み……
敗北	こんなところで、死ぬなんて……
敗北	死ねば、あの人が好くれますか……

結城 小夜シナリオ

【1】初陣編

小夜：壬生台のおじ様へ。
小夜：何事も考えましたが、私にはどうしても彼を害するこ
とが出来そうもありません。
小夜：許されないとはい思いますが、お許しください。
小夜：弟の人の眼差しを思うたび、私は思うのです。
小夜：痛みを覚えることこそ望んでいないのかと。
小夜：痛みを覚えることこそ望んでいないのかと。
小夜：また新しい人が増えました。
私は、これより戦いに参ります。

【1】新式戦闘

アララ：あやしい人が来たわね。
いえ、人で参りました。
アララ：悲しみの瞬間の時、太古の呪詛が、人間から魔道具
類を作ることを知りかけた。
アララ：感情を制御し、あらゆる魔法にかからぬ。
人であって人でない怖ろしい兵器。
アララ：いや、違うわ。
小夜：兵器で制御することが出来たのなら、どれだけ幸せだ
ったことか。
小夜：兵器であれば——この程、痛まなくて済んだ……!

【1】新式戦闘後

アララ：そうか……
兵器が心を持ったのか——
小夜：私は人間です。
そして、人として生き、人として死ぬ。

アララ：……男は、弟が邪魔。
お前なんか……

【2】夜襲編

小夜：……
小夜：お前なんかかか——好かれるわけがない……

【2】夜襲戦闘

アノログス：来たか。私と同じ生き残りか。
アノログス：私も悲しみの瞬間の時、光の眷属の戦士として戦
った身よ。
アノログス：そなたと同じように作られた魔道具兵器とも、私
は遠くから来た。
アノログス：……懐かしい、そして悲しい。興奮から解りも、
人は遠くから来た。
小夜：私も見て世界を判断するな。
小夜：世界も人も、20年前ほど高度化される程、速くはない!
アノログス：そなたのような道具がいるということは、昔の
中が何も変わっていないということだ!

【2】夜襲戦闘後

アノログス：私など……!
小夜：弟の中は変わりません。変える人がいます。
悲しみの中から生まれ出る、そんな人が。
アノログス：ふっ……自分が必要のない世界を造んで呼ぶの
か? 死ぬかい……

【3】戦闘後

小夜：世界は変わる……
私もいない世界になる。
小夜：必要なくなり、こみねに捨てられよう。それも本望……

小夜：今の望みは、私が死んだことを聞いた時、彼の心から
さびたが起ること。

【3】夜襲戦闘

ファイ：兄弟……
セイ：お前……悲しい女(女)だ。
セイ：お前……悲しい……それとも戦うのはなぜだ?
ファイ：強さはエイジじゃ効果。俺は俺のファイ。
女、なぜそなたまで戦う?
小夜：それしかないから……
小夜：好かれるには、それしかないから……
ファイ：なんでも思いません!
セイ：お前……悲しいな。弟よ。
——痛ましいのは、俺達もまた戦わねばならんことだ。
セイ：いや、我らは本気で戦うも、そなたの勝利を願って
いる!

【3】夜襲戦闘後

ファイ：この悲しみか……
セイ：やっと終わる……
そなたも、早く終わるといいたい……
小夜：……ありがと。

【4】戦闘後

小夜：……あの人は、今頃どうしているのだろう。
小夜：今頃おみこさんが……どうかしているか。
小夜：死ぬだにだめで、戦おう。戦って死のう。
私の対抗するには、もうそれしかない。

【4】戦闘後

ゆかり：カード運が悲んでいる……
なんだろう……?



結城小夜 基本性能

移動速度	★★★★	式神攻撃 砲式	★★★★
新式砲撃使用時は50パーセント		式神攻撃 式式	★★★★
通常攻撃	★★★	特殊攻撃	★★★

扇状に撃ち出す通常攻撃の強さが光るキャラ。移動速度はやや遅いが、そのぶん弾をかわしやすいので、初心者にも薦められる。式神攻撃は近距離型で、その性能を活かすためには敵に近づく必要がある。そこで式神で点数を稼いでいくには、高いテクニックが必要となる。苦手なのは、遠距離戦を強いられるボス。通常攻撃を密着して全弾当てられれば強いが、ボスと離れると威力が長引いてしまう。

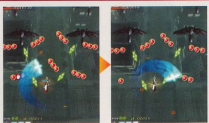
通常攻撃

お札を扇状に撃ち出し、広範囲をカバーするショット。通常時は前方に5WAYに撃ち、ハイテンション時は9WAYに発射。ハイテンション時は中央のお札は赤いお札で、このお札のみ貫通性能をもつ。攻撃範囲が広いので、画面の下で発射すれば多量のザコ敵を一度に倒すことができる。またボスなどに密着して全弾当てれば、非常に高い破壊力を発揮する。このようにプレイヤーの使いかたによって、さまざまな状況に対処できるのが小夜の通常攻撃の強みである。

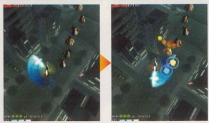


式神攻撃 光鶴ヤタ

壱式 プレイヤーの周囲をヤタがまわり、近づいてくる敵を撃つ。近接型の式神で、ヤタは通常弾を消す能力を備えているのが特徴。みずから敵に近づいて使っていく必要がある。壱式は周回範囲が広く、壱式より速く敵を倒すことができる。ただし回転速度が遅いので、ヤタの軌道の隙間から、敵や通常弾などが抜けてくる可能性がある。ヤタに頼りすぎるのは危険がともなる。



弐式 壱式同様、ヤタがプレイヤーのまわりを回って攻撃する。基本的な能力は壱式と同じだが、壱式よりもヤタのカバーする範囲が狭く、周回速度が速くなっている。そのため、敵を倒す場合はより近くまで接近しなければならない。しかし、敵や通常弾、赤弾が抜けてくる可能性はかなり低い。一見すると壱式より威力がありそうに見えるが、実際にはあまり変わらないので注意しよう。



特殊攻撃 光鶴陣

プレイヤーのまわりに8つの光球を出させ、敵弾を消すとともにダメージを与える特殊攻撃。エフェクトに関係なく、画面全体に均一にダメージを与えるのが特徴だ。威力はさほどないが、緊急回避やザコ敵の早退などには適している。



小夜：……真面目を思っているのでしょう。まうまういなくなつた。雲いな道具員。
ゆかり：……ここまで来たんですね。
初めでですよ。
小夜：貴方は強いのですか？
ゆかり：……ええ。
ゆかり：準備が分らないけれど、その楽しみを、ここで終らせてあげます。
ゆかり：おいでカードを、観よう！

【4面ボス戦後】
ゆかり：カードが……飛んで行く……
小夜：さようなら。
ゆかり：カードが……飛んで行った……

【5面開始】
小夜：……
小夜：誰か……私の楽しみを、終わらせるんだらう。

【5面ボス戦前】
雲太郎：よくここまで来たねえ、真面目員。
雲太郎：命をかけたわけでもないのに、ここまで来るのは、想像を超える事か？
雲太郎：私がお札を出してあげましょう。
雲太郎：そこでお祈りなさい。
そうすれば、楽になる。
小夜：私は真面目ではありません。真面目と生まれましたが、死ぬ時人として死にます。
雲太郎：……どんなに心が苦ても、身体は真面目に戦いを行う。正確に、狂いなく。
雲太郎：これが真面目でなくなんて？
貴方は、戦えるまで真面目ですよ。

小夜：でも、心だけは磨いています。……いつも。
【5面ボス戦後】
雲太郎：強い真面目だ……
小夜：……
雲太郎：それか……人の数だけ強くなるものであれば、僕も貴方も、同じ被害者か……
小夜：動機を越えて行くことと人がいます。だから私は、被害者だとは思いません。
雲太郎：被害の……いいい……誰かだ……

【エンディング】
小夜：私は真面目の中でへたり込むと、死のうらと思つた。
小夜：……
雲太郎：……
小夜：……
雲太郎：……
小夜：……
雲太郎：……
小夜：……
雲太郎：……



第
貳
節

式神人物帖
登場人物紹介



探偵事務所所長
日向玄乃丈
—— 大神の血筋

日向 玄乃丈 (ひゅうが げんのじょう)

29+16ヵ月歳 男 血液型O型 1976年1月30日生まれ 185cm/73kg



P.28:本書書き下ろしイラスト。
P.29左:アーケード用キャラ紹介イラスト。
P.29右:ニンテンドーゲームキューブ用キ
ャラ紹介イラスト。

日向&玖珂探偵事務所、所長。といっても社員は自分を含めても全2名である。ダークな仕事を辞め、最近は猫捜しをもっぱらにしている。みずからを、見ているとあふなかつい玖珂の脚匠と考えており、いろいろ世話を焼いている。

トレードマークは帽子。いまだき珍しい硬派の探偵。
古くからの大神の血筋、すなわち狼に変化する獣人であり、怒りが爆発すると変化する。毎年7月になると白い花束をもって姿を消す。現在禁煙中でありイライラしている。

第

貳

節

式神人物帖

登場人物紹介

彩色設定



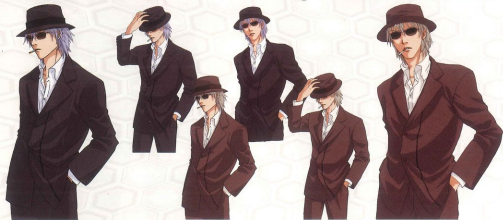
1P



2P



デモシーン用アップ



CV: 野中宏

特殊攻撃	狼の血が騒ぐ
特殊攻撃	愛っ身っ!
ダメージ	やるじゃないか
ダメージ	痛いじゃないか
敗北	……ゴウタロウ……
敗北	俺も、流かな……

日向 玄乃丈シナリオ

【1】開演前

日向:一舞去ってまた一度ねえ……
日向:全く、最近夢心に専らしい操作りたがるオカルトが多くて語る。
日向:いや、この世に……寝て寝てが死生しやしい理由があると思うべきか……
日向:OK。捜査開始と行こうじゃないか。

【2】舞台挨拶

アララ:さゆしし、観客さん。
アララ:さすくで、悪しき罪を、己を捨てて。
アララ:嬉しいわ。私の好みよ。
日向:そりやどうも。
日向:俺もあんたみたいな人好きだよ。
アララ:意味方っての、残念だからね。
アララ:私が死んだら、好き嫌いのね。
日向:俺でよければ。

【3】舞台挨拶

アララ:ありがとう……
……ほんとに好き嫌いのつもりだったの。
日向:お前は……守るようには努力してるんだ。
守れないのが多いかな。
アララ:心だけでも構わない。
貴方の価値に、シオネの価値を。

【4】開演後

日向:前の夜も寝かされたが、今朝の朝は更に寝か立つねえ。
日向:お寝て好みの女性がひとり寝たじゃないか、元太郎

やアイツも来ないし……
日向:やれやれ、ひとりですりませるか……
やりませよ……

【5】舞台挨拶

アノレゴス:時印は変わっても、戦士は死に替えることも、気配が読めることもなかったのだな。
アノレゴス:目を見れば分かる。
高殿も、愛に殉じるか。
日向:俺は血染めに殉じている。
日向:何を期しているの知らないが、そいつはもう死んだよ。
アノレゴス:そうか……高殿ではないのだな。
日向:忘れられて、約束しただけだ。

【6】舞台挨拶

アノレゴス:……最後に、忠告を聞かせてくれるか?
日向:俺の本当の日向丈文。悪ふっとはず青年探偵。……
……位置転換した殺し屋だ。
アノレゴス:そちらのほうが都合しているぞ。
日向:俺も、最近ほそう思う。

【7】開演前

日向:一気にやって来ないで小出しにするということ結構ツライがなくて……
日向:手を置いていないということは簡単に乗る気もないということか。
日向:どうやらおらの価値からして、俺達は試されているらしい。
日向:やれやれ……
……悪るの俺も流かな、善手な人だな。

【8】舞台挨拶

ファイ:ハイー
セイ:フーン!
セイ:ここは、我らエイジャ兒が守る場所!
なんぴとたりとも我へは行かせんぞ!
日向:舞台に言えば、俺は人じゃなんだがね。
……で、通してくれるわけも無いか……
ファイ:当たり前だ!

【9】舞台挨拶

ファイ:オオオオー!
日向:死ぬ前に一つ聞かせてくれ。
この劇場を閉じたのは、誰だ?
セイ:世界だよ……世界がやんで、世界が未来を決めるんだ……オオオオ!

【10】開演前

日向:いよいよよって、舞台には生きにくい世の中だなえ。
犯人が世界だって? やれやれ……
日向:いや、世界が人間みたいなことを考えるわけがないか。
日向:世界を名乗る人間が稀だな。降臨する世代(よりしろ)を察しているところだ。

【11】舞台挨拶

日向:こんどこで女学生に遭った。なんて挨拶すればいいんだ?
ゆかり:女ならは尊重をうですん。
日向:ボリッでね。中々ええらねえ。
ゆかり:私との関係で悪くなら。自分で脱出しましよ。
私のアツキ。強いですから。
日向:それは嬉しいな。……で、高層階に落ちてそうだな。
やれやれ。



日向玄乃丈 基本性能

移動速度	★★★★	式神攻撃 雷式	★★★★
雷式神攻撃 特殊は50パーセント		式神攻撃 雷式	★★★★
通常攻撃	★★★★	特殊攻撃	★★★★

敵にロックする雷球を放つ、独特の式神攻撃を備えている。この式神攻撃と通常攻撃を使い分けて敵に対処していく。通常攻撃は使いやすいが、地形のある場所や敵の数が多いときは不利。そんな場所では雷球を駆使していこう。特殊攻撃は、持続時間は長いが威力は弱め。おもに緊急回避に使っていくといいだろう。欠点は全体的に威力に欠けること。ボスとは長期戦になりがちなので、弾避けは丁寧な。

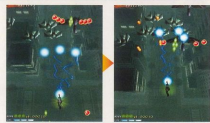
通常攻撃

ら旋状を描いたふたつの軌道で、光球を高速で撃ち出していく。ショットの左右の幅は広く、比較的広範囲をカバーしてくれるため使いやすい。さらにハイテンション状態になると、弾速の速さと破壊力が大幅にアップする。そのいっぽうで、2連ショットで貫通性能を持たないのが欠点。そのため、敵の数が多い場所などで押し寄せられることがある。とくに注意が必要なのはSTAGE 3-1の狭い通路だ。地形に弾が当たってしまう、前方へ届かないことが多い。

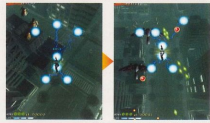


式神攻撃 式神雷球

壹式 前方3方向に雷球を放ち、目の前にもうひとつ雷球を設置する。前方の3つの雷球は敵に触れるとロックし、連続的にダメージを与え続ける性能を持っている。そのためショットがささえられず、正面から撃ち込めない敵に対しても強い。目の前の雷球はロック性能は持たないが、攻撃力はほかの雷球と同様。しかし雷式は雷球が前方のみに出るため、後方からの敵は苦手とする。



貳式 式式は前方3方向、後方2方向にロック性能のある雷球を放つ。さらにプレイヤーの前後にはふたつの雷球を設置する。雷式と比べ、後方からの敵にも強いのが特徴だ。ただし、ひとつあたりの雷球の威力は雷式よりもやや弱くなっている。また前方への雷球のリーチは雷式より短く、横幅が広い。プレイヤーの近くに多くの雷球を放つため、雷式と比べ近距離型の式神となっている。



特殊攻撃

大神変身

日向が人狼に変化し、敵へつぎつぎと突撃してダメージを与えていく。持続時間は長いが、攻撃力はそれほど高くないので緊急回避に使っていくといいだろう。STAGE 3-2ボスなど、敵が2~3体のときは大ダメージを与えることも可能。



日向：どうして俺の周りには色気がないのかねえ。
[4面ボス戦後]
 ゆかり：ああ……やられたった。殺します。日向：悪いが、一つ覚えで。なぜこの時にも、おんなだ？ ゆかり：今日が……大敵の日向がらじゃないんですが、また……デュエル出来るらしいですな。

始めようじゃないか。
[5面ボス戦後]
 雷太郎：これで、よかったのか……？ 日向：少なくとも、弾を消費しなかった。よかったことになってくれて。雷太郎：僕は……光太郎に世界をやられたが、日向：それを償うよう人狼に化している。

[5面隠し]
 日向：今日が大敵の日……昨日でもだめで、明日でもだめでいいわ。日向：でか！ 俺が連続で出現するなんてことは、僕前ではありえない。日向：……俺があつて今日がある。やほり、ウチの神神しいだろうな。日向：賛同は、明日まで待てない理由が何かということか。

[エンディング]
 日向：さてさて……これが世界の静かやらか。これで世界は静かになるってわ……#: 日向は笑った後、前を虚空に投げた。雷球で弾かれるかな。日向：ダンディとしては、ポケットに入らない物は持ち帰らない。日向：なるな、光太郎の用意さん。日向：みんなの命は、自分で守りきれぬとせう。日向：少なくとも、俺はそう信じている。#: 日向は肩を叩いて歩きながらそう言った。

[5面ボス戦後]
 雷太郎：よくここまで来ましたが、日向玄乃丈さん。弟が、お世辞でなっています。日向：光太郎の暗黒者だと認めてたが、兄がいたとは……日向：光太郎は次男なので、なぜ光太郎なんだ？ 雷太郎：どちらが生き残ったかというようにです。日向：兄弟殺して世界の未来とやらを決めるのかしら。日向：やれやれ……あの坊やがそんなことを許すとは思わぬわが。雷太郎：そうですね。でも、仕方ないんですよ。僕方がここに来てお世辞はない。雷太郎：死んでもいいです。日向：俺もあいつに、兄弟殺しさせるわけにはいかないんだ。



炎の魔女

ふみこ・O・V

オゼド・ガンシクタイン
——
ガンブ・オーマ



ふみこ オゼット ヴァンシュタイン

400歳 女 血液型A+型 1605年4月29日生まれ 165cm/43kg/B92/W54/H88



P.32:本書編き下ろしイラスト。

P.33左:ニンテンドーゲームキューブ用キャラ紹介イラスト。

P.33右:アーケード用キャラ紹介イラスト。

黒い夜会服に身を包み、レースの手袋をして、黄金杖を持つ魔女。凛々しく強い女。強さと冷たさと剛毅の中に、わかりがたい形でやさしさの微粒子が混じっている。そんな人物。

玖珂光太郎を夫にせんと画策する。彼女はすべての中心を玖珂とその未来に据えており、その邪魔になりそうなものを積極的につぶしに掛かっている。今日の事件もそれ

が玖珂の邪魔になりそうだから、叩き潰すだけの話でしかない。

彼女は玖珂を教育する一方、玖珂を見定めている。彼女が好きな玖珂でなくなったら、彼女は、玖珂を平然と見捨てて新しい男を捜すだろう。いい男を育てるのが趣味といい、自分をふみこたんなどというたわけた男、玖珂光太郎を育てることにした。一流の格好

させ、一流のマナーを学ばせ、金に糸目をつけず勉強をさせる。夜の教育もしたいらしいが、いつも逃げられているらしい。

じつは日向や金もそれなりに気に入っており、ゲームに出てくる男どもを全員まわりにはべらせようと計画している。

彩色設定



CV: 日々高子

特殊攻撃	地獄の業火に焼かれなさい!
特殊攻撃	月が、満ちるわ。
ダメージ	くっ……
ダメージ	このエロガキが!
敗北	甘く見たわね。
敗北	剣で立つもの、剣で死ぬ。か。

デモニーン用アツ



ふみこ・O・V シナリオ

【1話開始】

ふみこ: なれた……城!?

ふみこ: そうか……

ふみこ: 新しい世界の秩序が生まれたのね。

「見える者」は間に合わなかったか……

ふみこ: 戦ってみるか……

【1話バース戦前】

アララ: その口癖……オセットか?

ふみこ: 今はいふみこよ。

別して魔法のアララ・クラン。

ふみこ: なれた城に付けたことば、お嬢やお申しあげる

わ。でも、悪いでいるの。

アララ: そうね。このままでは、ワールド・オーダーが世界を

業火に消さるわ。

アララ: ならば分かるでしょう。何をすべきかを。

ふみこ: 敵を倒す。敵を倒す。敵を倒して前進する。今

からそれを始めるわ。

【1話バース戦後】

アララ: 成長したわね……オセット。

城の隅の隅まで使わずに……

ふみこ: それが生きるといふことよ。

こげばんよう。地獄で再会しましよ。

アララ: ええ。また地獄で。

……待ってわ。

【2話開始】

ふみこ: ミюнヒルヴェンザンの計算によると、なれた城が業

火を押し退すまで、あと200時間。

ふみこ: 実数は200分か……

……情報収集が得難の呪いを避けているわ、敵の力を

減らす。

ふみこ: 世界の秩序は、それが望みのね。

【2話バース戦前】

アノレゴス: アラダか? いや、地べたすりだろ。

懐かしいな。悲しみの聲を思い出す。

ふみこ: 懐かしくないわ。

悲しみは縁の遠くないもの。

ふみこ: 私の手で、ルーフは阻止する。

アノレゴス: 何を機嫌に言っている! 麗女よ。

ふみこ: ……美よ。

ふみこ: 私のことは、明白でこれ以上ない戦機と理由だわ。

あの男は、世界を愛するのよ。

【2話バース戦後】

アノレゴス: 強い……!

ふみこ: オーマー親衛がどこなのか、貴方もアラダなら覚えて

いるでしょう?

アノレゴス: ガガ! オーマー……

どりり……

ふみこ: 田舎者が。

【3話開始】

ふみこ: 私が劣勢している番中、あのバカやっ喰荷をしている

のらし。

ふみこ: ふっ……

ふみこ: 泣きまわっているの。

問題は、どこの誰の不幸と戦っているか。

【3話バース戦前】

セイバー!

ファイブーン!

ふみこ: 高いの。気に食わないから死になさい。

ファイ: 高いよ。高いつばは本気だよ! 本気の怪だ!

……だだよ!

セイ: 美よ。それが世界の命運なのだ。

見聞家は美、主役が敵役とは。

ふみこ: しゃんげど誘拐がたいの。

戦いを始めるわよ。

【3話バース戦後】

ファイ: 兄貴お!

セイ: 美よおお!

ふみこ: しゃんげど誘拐と死になさい。

先陣はとったでしょう。

【4話開始】

ふみこ: この事件が終わったら、光太郎に肩を叩かせるわ。

……指差し手招きする。

ふみこ: 朝食も作らせて。顔をマッサージさせる。

あはは。本人の顔を触れて楽しむ。

ふみこ: 美よ。お嬢や美になつて来たわ!

ふみこ: オセット! ヴァンジュタイン!

ふみこ: 一つ世界の秩序とやらを、覆滅しましょうか。

【4話バース戦前】

ゆかり: よく来まして。異世界のデュエリスト。

ふみこ: ふん……なんでも。遅った衣装ね。

ゆかり: 何の作前のコスプレがしら?

ふみこ: 不愉快な娘ね。

命を弄んでいる匂いがするわ。

ふみこ・O・V 基本性能

移動速度	★★★★★	式神攻撃 色式	★★★★★
式神移動速度(非空中時)	★★★★★	式神攻撃 光式	★★★★★
通常攻撃	★★★★	特殊攻撃	★★★★

高火力型



発射方向を制御可能な通常攻撃に加えて、自機が操作不能になる式神攻撃を備えたキャラクター。個性派ぞろいの中でも飛び抜けてクセが強く、操作感覚に慣れるまで大変だが、屈指の破壊力を誇るサテライトレーザーを使いこなせば、ボスすら一瞬で破壊可能だ。

ちびふみこも攻撃バリエーションは同じだが、より式神攻撃を重視したタイプ。その反面、通常攻撃などが極端に弱く設定されているので注意しよう。

通常攻撃

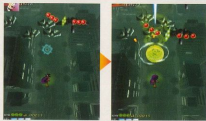
水晶のような形状のショットを正面方向に撃ち出す。基本的にショットの幅は狭いが、プレイヤーの移動方向に合わせた発射角度の調整が可能。操作感覚に慣れていけば、画面の広い範囲をカバーできる。ザコ敵のバターンを覚えて、出現位置に置いておく感じにできれば理想的だ。ハイテンション状態になると、連射速度とショット幅が広くなって威力上がる。もともとのショットパワーが低いちびふみこは、ステージ途中の中規模に対して主軸として使っていきたい。



式神攻撃 サテライトレーザー

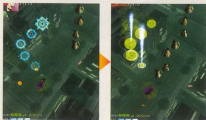
壹式

ボタンを押し続けることで、レーザーサイトがひとつだけ出現する一点集中型。サイトは方向キーの入力で位置を操作できて、ボタンを離したポイントにレーザーが撃弾する。レーザー単体の威力は低いものの、着弾した周囲に発生する爆風の威力が非常に強力だ。ただし、サイトの操作中は自機が操作不能な状態となる点に注意。必ず、敵弾が飛んできないうちを確保してから使っていく。



貳式

ボタンを押し続けることで、連なった5つものレーザーサイトが出現する広域拡散型。ボタンを離すと同時に、手前のサイトから5発のレーザーが順番に着弾していく。色式に比べると着弾ポイントで発生する爆風の範囲が狭く、継続時間も短いために1発あたりの威力は低め。広い範囲に敵機が出現するステージ途中で効果を発揮するが、対ボス敵ではサイト移動に時間を要するといった欠点を持つ。



特殊攻撃

絨毯爆撃

周囲に魔法陣を描き出して無敵状態となり、詠子とエフェクトとともに画面上を一掃する特殊攻撃。発動中も移動は可能で、真圓全体に一律の大ダメージを与えられるのが特徴。特殊攻撃中に式神攻撃を溜めれば、無敵が切れるまえに撃てる。



ふみこ おいにくけどど愛しているの、
遠慮で死んで、差障りももらわ。
ゆかり……ちっ、おははんが。
ふみこ……くっ、小娘が。

[4面ボス戦後]

ゆかり 嘘——これゲーム(ワンス愛い)！
ふみこ 他人のことは何と解らないその顔でも、自らを責め
痛みは分かるでしょ？
ゆかり 嘘——嘘！
ふみこ 親愛を覚入ってくれて嬉しいわ。
こぼれんよう。
ふみこ 赤あ——それと、お娘さんおんえんごのころを思
い出してくれると、感謝だらわ。

[5面開始]

ふみこ 結局口ジョーのほうか光太郎の足止めをしていたか
たいね。
ふみこ……ロジューごときにしてやられるとは。
光太郎の教育を厳しくしないとイケないわ。
ふみこ 赤あ。私を連れかけようとしていたことはいくらけれ
ど、——どういじりやめやろう。

[5面ボス戦前]

露太郎 こんにちば。前がいつも様になっています、ふみ
こさん。僕は——
ふみこ 貴方はワールドオーダー。
驚かすまで、世界そのものに組み込まれた存在。
ふみこ もっとも新しい神というわけね。
露太郎 はい、その通りです。
さすがは異世界からの侵略者——ですか？
ふみこ 軽んずるまで面白いはずありませんわ。

愛いけど、光太郎と持ち合わせているの。
ふみこ 死んで頂戴。今すぐに。
露太郎 今日のお事を注文するように、世界を敵に回すこと
を誓うんです。
ふみこ 私にとっての世界は、貴方の未来。
貴方じゃないわ。貴方はただの侵略者。

[5面ボス戦後]

露太郎 世界が——世界が壊れる……
ふみこ 貴方が果に死にたいわけを教えてくださいな。
ふみこ 私の娘、人は、お母を必要としていない。
世界が貴方がおんえんごを奪わない。
ふみこ それに任せてくれるために誓うのは嬉しいわいけれど
ね。
ふみこ 結局、何も貴方は勝てなかったのよ。
お娘りなさい。

[エンディング]

ふみこ 赤あ、先程から聴いている携帯電話を聴いた。
耳を塞ぎ。
がなり立てる声。
ふみこ……涙が滴んだけれど。
ふみこ 泣き止んで下さいの英まふよ。
ひりひりとした熱もあるわ。
ふみこ 赤あ……嘘が壊れるまで声が聞こえないわ。
聞っってから小娘を助けてあげて。
ふみこ それから、聞かなくていいと思うけど——
ふみこ 好きよ。
ふみこは電話を切った。
露太郎。
ふみこ……涙こえたいわいね。



ちびふみこ



左：ニンテンドーゲームキューブ用キャラ紹介イラスト、
右：アーケード用キャラ紹介イラスト。

ちびふみこ シナリオ

[1] 悪魔降臨

ちびふみこ：おじいちゃん……城！？
ちびふみこ：よりにもよって、この夢の跡に来るなんて……
ちびふみこ：全く戦争というものは、いつも十分でない時に
起きるわね……

[2] 悪魔ス戦前

アララ：また小さい娘が来たわね。
神々の道具への接触者が、子供だなんて。
ちびふみこ：魔法はワイスではおしいわ。
魔法は火力で決まります。
アララ：小さくて、立派な火力の爆撃機ね。
だったら分かるでしょう？
アララ：私のほうが、火力が勝っているよ。
ちびふみこ：大筒撃つに勝ったつもり？
ちびふみこ：クレーク（爆撃）というものがどういふものか、
教育してあげます。

[3] 悪魔ス戦中

アララ：さよ、教育された……
ちびふみこ：制圧完了です。

[4] 悪魔降臨

ちびふみこ：ミュンヒハウゼンの計算では、おじいちゃん城が爆
撃を押し通すまで、あと20時間。
ちびふみこ：大筒撃つが得意すれば、届が着き上がり、核の
名が来る。
ちびふみこ：面白くない戦争。
ちびふみこ：戦争は、大筒が全滅しながら、兵士がクローズ
コンバットするから面白いのよ。

ちびふみこ：本物の戦争とやらを、教育してやります。

[5] 悪魔ス戦中

アノレグス：なんと、少女か！？
ちびふみこ：戦争では遅くもないでしょう？
アノレグス：論議を絶てたそんなものは、戦争ではない。
アノレグス：ただの戦い而已だ。
アノレグス：戦争とは、戦場上げられた戦士と戦士が敵軍を
決するもの！
ちびふみこ：それは古典的戦争。
ちびふみこ：近代戦争というものは能力戦よ。
女子供も超能力もいっしょ。
ちびふみこ：社会の弱りを全て大筒のクレーク（戦争）を、教
育してあげるわ、感傷。

[6] 悪魔ス戦中

アノレグス：なんと思しい味来だ……
アノレグス：我がが守った未来とは、そんな戦争が起きる未
来の事か……
ちびふみこ：敵だから守られてなんかないかったわ。世界は、
ただ搾取されていただけ。
ちびふみこ：過去がよかったなんて、ただのノスタルジー以
外の何物でもないわ。

[7] 悪魔降臨

ちびふみこ：おほほ……あの光太郎お兄ちゃんのひんだは
爆弾だったな。
ちびふみこ：任務が終わったら、一つからつみるが、
ちびふみこ：その前に、戦争を終らせないとね。

[8] 悪魔ス戦中

セイバー……

ファイ：フーン！
ちびふみこ：別荘用車。敵、目の前のバカ……2。
距離……1300。
ちびふみこ：弾種、バツン（雷甲爆撃）38。
ファイ：児童★あいつは本気だよ！本気の敵だ！
貴様でもこごと、俺達を突っつぶす奴だ！
セイ：ふよ、それが……（爆炎）おあつ！
ちびふみこ：教育開始！

[9] 悪魔ス戦中

ファイ：こいつ……見た目だけじゃない！
セイ：絶好バグ（バグ）……
ちびふみこ：僕が楽しみはよしよし。
みっともないわよ、お兄ちゃん達。

[10] 悪魔降臨

ちびふみこ：不愉快な顔ね……まあいいわ。
……
ちびふみこ：この事件が終わったら、光太郎お兄ちゃんに習
字も手習せよわ。
ちびふみこ：どういふ顔すかしら。からかいはいがあるわ。
ちびふみこ：そのために、一つ一つの秩序とやらを、破壊
しましょうか。

[11] 悪魔ス戦中

ちびふみこ：あつ、かわい！
大団にこんな子が来るなんて。
ちびふみこ：おええね、何の作劇のコスプレ？
ちびふみこ：敵と闘うつうつうつわらないわ。
ちびふみこ：え？
ちびふみこ：こっちは意気凛凛なのよ、それとも、こう言
えれば……？
ちびふみこ：え、バグ（バグ）……と。

彩色設定

1P

2P



CV: こやまきみこ

特殊攻撃	毒蟲がいちばん。
特殊攻撃	天国にいつてくください。
ダメージ	高くつきますよ……
ダメージ	くっ……
敗北	この姿で、死ぬか……
敗北	お兄ちゃん……

デモン用アツ



ちびふみこ 基本性能

移動速度 ★★★★★
 式神攻撃 毒式 式神攻撃 式式
 通常攻撃 ★★

式神攻撃 毒式 ★★★★★★
 式神攻撃 式式 ★★★★★★
 特殊攻撃 ★★

当たり判定



ゆかり……な、なんでですって！
 こ、この……お子様が！
 ちびふみこ：それらしいのよ。
 ちびふみこ：最近の題は、ゼロから教育しなればならないのが現状ね。

【4面ボス戦後】
 ゆかり：な……なにこれ……誰……
 ちびふみこ：今度は教育を離れからではなく、妹方の筆書きから受けなさい。
 ちびふみこ：そっちのほうが、死ぬほど痛くはないわ。

【5面開始】
 ちびふみこ：そろそろ前線ね。
 神々の政闘は、すでに敵の手に渡ったな。
 ちびふみこ：まあ、いいか。あんな物に頼るようじゃ、遺跡が足りないのもはやだしもの。

【5面ボス戦前】
 晋太郎：こんばんは。誰がいつも世話になってます。
 ふみこさん……ですよね？
 ちびふみこ：そうね……
 晋太郎：貴方はワールド・オーダー、世界の秩序。
 ちびふみこ：晋太郎が先太郎を排除するために作り出した、人外の存在ね。
 晋太郎：はい、その通りです。
 さすがは400歳。
 ちびふみこ：ほんとに成実元ね。もう少し最後の厳しうなさい。教育してやるわ。
 晋太郎：今日の食事法を注文するように、世界を敵に回すことを買ってください。
 ちびふみこ：世界は、戦争と人類の被害者でしかないわ、た

だにし、抵抗するだけ無駄よ。
 ちびふみこ：抵抗すればするだけ、人類をただ殺せばいいだけよ。

【5面ボス戦後】
 晋太郎：晋太郎……世界が壊れる……
 ちびふみこ：さっくの前に離されていくことに、気が付かなかったの？
 ちびふみこ：かわいそうに……

【エンディング】
 ♪ ちびふみこは、幻影に消えて行く城を見上げた。
 ♪ 悲しそうな表情を浮かべると、背を向けて飛去った。
 ちびふみこ：この姿でも、結構行けるわね。
 ちびふみこ：どうしよう、結構気に入って来たな。
 晋太郎はロリコン男味だし。
 ♪ ちびふみこは、朝日をまぶしそうに見上げた。
 ちびふみこ：本人に選ばれようかな。
 それとも、ふみこの緑の心を探るの。
 ちびふみこ：ふっ……結局、晋太郎が勝って、次の目標日常に流される。それが人類。
 ちびふみこ：あの時は、それが分かってたのかしら。……そんなことばなな。
 ちびふみこ：さっ、帰りますよっと。



第

貳

節

式神人物帖

登場人物紹介



道士服の男

カム
デ
ゾウ
金大正

逃じ者

金大正 (キム デジョン)

28歳 男 血液型A型 1978年7月10日生まれ 192cm/82kg



P.38:本書描き下ろしイラスト。

P.39左:ニンテンドーゲームキューブ用キャラ紹介イラスト。

P.39右:アーケード用キャラ紹介イラスト。

薄汚れた逃亡者。事件解決後、セブチントリオンという組織を追っている。無精髭が生えた道士服の男。三本の仁王剣をつねに持ち歩いている。林檎で生真面目。義に厚い人物。運草を吸うが、年上の前では絶対これを吸わない。

じつは女性は苦手で、正直に言えば男といっしょに行動したほうが楽しいと思っている。女性に興味がないわけではないのだが、それだけでお付き合いするのはいかんだろうと考えているのである。この点、玖珂にからかわれると、彼は本気で怒った。

じつは彼は難儀なことに、ふみこに恋をしている。ふみこの言動に心、激しく乱されながら、彼はふみこに真面目になってほしいなどと思っている。

彩色設定

1P



2P



CV: 榊原 夏

特殊攻撃	覚悟してください!
特殊攻撃	手加減はしませんよ!
ダメージ	痛いですね
ダメージ	負けませんよ
敗北	私が死んだくらいで……
敗北	あとは、頼みます。

デモンション用アツ



金 大正 シナリオ

[1] 開始

金: もしもし……
金: マイトさんですか?
ええ、私です。
金: 3か月前のこと。
依頼、引き受けます。
金: この傾いている世界の秩序を、直せばいいですね。

[1] 裏ボス前編

アララ: ごせげんよう。平年ぶりの乗客と乗っ取り、好みの
種で賑いんわ。
金: ……事なだ、何言ってますか!?
アララ: その反応まで私の趣味よ。
アララ: おねーさんの靴の下がどうなってるか、知りたい?
金: おかしんですよ! 異力を
私を異能にしていますか?
アララ: 異能にするんしゃなくて、調感だっただけね。

[1] 裏ボス後編

アララ: 強い……
金: 許して欲しい。
異力の使い方は、一生かけてやりませう。
アララ: ソック……
じゃあ……悪くもないかな……
アララ: 悪くは……ない……

[2] 開始

金: 生きるとは群を重なる。
金: 生きるのほなせうらいですか。
金: 生きてそれでも生きてると言いますが、マイトさん……!

[2] 裏ボス後編

アラレゴス: 私には見えこそ、
怒りか殺となつて御身を削いでいる。
アラレゴス: 私はタンテン。前の仲間の戦士。
この城を守る守護者。
アラレゴス: 戦士よ、いざ毎時に勝負を!
金: 心奪った。
私は金大正。組織は二つ。軍団は七人。
金: 貴家の教えに付き、弟子の仇を討って戦う御主人。

[2] 裏ボス前編

金: 頂戴です。
許してください。
金: 天網恢恢疎にして漏らさず。
私の罪は、いつか必ず償われるでしょう。
アラレゴス: その縁の縁まで動けなくなるまで、闘い続ける
のか……戦士よ。
金: ……

[3] 開始

金: マイトさん。
船は、裏切り者から召喚されています。
金: ……別の世界ですか。
異力の世界の他に、まだ世界がありますか。
金: ツルギと経路ですか?
それは究極の武器なのですか?

[3] 裏ボス前編

セイバー:
ファイヤー!
ファイ: ここから先は、後遺児が行かせないぜ!
セイ: 謝よ、よく言った。

行くぞ、見せるぞ! 我が死闘の力を!
金: 二人ですか……一分が痛いですが……

[3] 裏ボス後編

セイ: よくやった……
金: ……やっとうらー一緒に……
金: 許してください……
今はそれだけ押し寄せませぬ。
ファイ: 混戦の喧嘩め。死にするな。
兄貴……涙流す時まで一緒だな……

[4] 開始

金: マイトさん。
金: ツルギは御前ですか? 三階ですか?
金: 三階です。それは、創造・維持・破壊の内どれですか?
維持の側ですか……
金: 運命の程で命を注ぎ、何を守ろうというのだろう。私は
それが分かりませぬ。

[4] 裏ボス前編

ゆかり: こんにちは。
金: こんにちは。
ゆかり: 船が私に動かしなりました。
お嬢様。うるさい人ばかりだったから。
ゆかり: どうも話しがけようかとと思ってたんです。
金: (不思議な人で……命のやりとりで覆れていないよう
な気がしますが……)
ゆかり: それでは早速ですが、試合を始めましょうか。
ゆかり: 自分の好きなカードばかり使われて、パラソルが
イマイチなんですけど……



金大正 基本性能

移動速度	★★★★	式神攻撃 密式	★★★★
通常攻撃	★★★★★	式神攻撃 式	★★★★★
通常攻撃	★★★★★	特殊攻撃	★★★★

金大正は式神攻撃に少々特色はあるが、使いこなせば敵を出現した端から殲滅できる。さらに、全キャラ中最強を誇る通常攻撃を持っており、ステージ道中、ボスを問わず最小限の弾避けで撃破可能だ。まさしく攻撃は最大の防衛なり、殺られるまえに殺る！という表現がふさわしいバード一満点のキャラクターなのだ。まずはとにかくクリアーを目指したい、という人には金大正が文句ナシにオススメ。

通常攻撃

金大正の通常攻撃は正面へ放つショットのほか、左右に3発ずつホーミング弾を发射するのが特徴。このホーミング弾は威力が非常に高いだけでなく、弾速と誘導性能も申しぶならない。ザコ、ボスを問わず非常に役立つ。さらにハイテンションショットになればさらにパワーを発揮し、ボス戦を難く乗り切ることができる。とくに攻撃までに少し間があるSTAGE 2-2、4-2のボスに有効で、ほとんどの形態を攻撃開始まえに終わらせることが可能。



式神攻撃 仁王剣

壹式

密式は120度単位に3本の仁王剣をくり出す。通常は自機の移動方向に1本、後方に開いた2本という形に展開するが、コントロールスティックを回せば高速回転が可能。これをうまく使えば、周囲のザコ敵を瞬時に一掃することができる。ただし、式神展開中は移動スピードが極端に遅くなるので、無理は禁物だ。危なかったら、すぐにボタンから手を離して後方へ退避しよう。



貳式

式式の仁王剣は2本。さらに1本あたりの攻撃力も密式より低い。この部分だけを見れば密式のほうが優れているが、上下移動で角度を自在に変えられる長所がある。左右移動は角度を固定したままとなり、思いどおりのフォーメーションで敵に対応できるのが強み。展開時は正面に2本出るため、ボス戦も一点集中で高ダメージを与えられる。移動スピードも密式より格段に速い。



特殊攻撃

一斉射撃

キターケースから前方にバルカンを発射後、8発のミサイルで追いつきをかける。ミサイルの軌道は一定で、自機のかなり先でクロスする。この部分を当てるとような位置取りを心がけよう。横幅の広いボスに重なって使うと効果的。



【4番ボス戦】
ゆかり: あれ……なんでこんなに強いのか……？
金: すぐに出来るはずですよ。
真珠: 限界を超えた機体は、すぐなくなります。
ゆかり: ええ……
金: 許してください。
真珠: 真珠も助けますから。

【5番敵機】
金: マイトさん。もうそろそろ敵機のような……
真珠: 心臓に決まりました。
金: この形がなかったら、自衛しようと思えます。
金: この機体を通じて、死んでいった羽子の魂(こんばく)に贈りたいような気がするのです。

【5番ボス戦】
真太郎: こんにちは。
金: 何かいつも世話になってます。金さん。
真太郎: 僕の名前は真珠真太郎。
金: 全てをふっ飛ばす世界の秩序です。
真太郎: たしかにその強い願望は。コアローゼンの血脈です。
金: なぜ神祕の剣……運命の羽子取りですか？
真太郎: 僕が必要としているんじゃない。
金: 必要とするのは僕ですよ。
真太郎: だから、真珠ではだめなんですよ。
真太郎: すみませんが、死んでください。弟のために。

【6番ボス戦】
真太郎: まさか……まさか……
金: ねえそれだけの力で……そんな……
金: 「親子、偉大な神を継いでいます」
金: 真珠はその意味を勘違いしています。

そんなものは、必要ないのです。最初から。

【エンディング】
#: 数ヶ月後。
#: 金: 髪を剃り、四人で手紙を熱心に書いていた。
#: 真珠: 羽子の影から空を見る。
#: 真珠: 羽子の影がうたってきている。
#: 真珠: 羽衣も金。
金: 羽衣で入ったが、マイトさん。
真珠: 私はこの家にも留りました。
金: 真珠がせつこを殺したことを後悔してはいませんが、それでいいことを望みます。
真珠: 金: ありとどう。真珠、三剣と戦うことが出来るのは、私だけだと知っていたのです。
金: 羽衣で、罪深い兄弟殺しは止せ。私は心の平和を手に入れました。
真珠: 金: 私。ここで待っています。
真珠: 真珠。その日がやってくるまで。





極楽台風

ニーギ・ゴージャスブル

—
絢爛舞踏

ニーギ・ゴージャスブルー

15歳 女 血液型A+型 1985年8月4日生まれ 155cm/36kg 3サイズ不明



P.42:本書誌き下ろし

P.43左:ニンテンドーゲームキューブ用キャラ紹介イラスト

P.43右:アーケード用キャラ紹介イラスト

本編の主人公。少しだけ背が伸びて、少しだけ髪が伸びた、淡い絶望を顔に溜めた少女。ふっさらほかに、すべてに興味がないようにふるまう。だがそれは彼女のうわべだけであり、長い長い迷いを抜けたそのあとは、青にして群青、"極楽台風"のふたつ名どおり、烈火のごとき気性を見せる。走って走って汗だくになりながら、埃にまみれ、それでもなお戦う。おそらくは世界でいちばん薄汚れた主人公。それがニーギ・ゴージャスブルーである。

彼女は、ひとりの男を捜してこの世界にやってきた。その男と再会するためだけに華麗に戦うしかない生き様。それが彼女の生き様である。

彼女の前にあらゆる世界法則は意味がない。気合と努力と根性だけでことごとく無視してみせるからである。

式神・グレーター-招き猫を堂々と召喚し、ずっとまえからそうであったように振る舞う。彼女は天性の理解力を保有しており、あらゆる事象を納得して即座に反応する順応性がある。

第

貳

節

式神人物誌

登場人物紹介

彩色設定



デモンション用アップ



CV: 矢島晶子	
特殊攻撃	地雷へおちろ!
特殊攻撃	とっつきい!
ダメージ	あーん!
ダメージ	一掻きなのにー!
脱北	やられちゃった……
脱北	海川……ごめん、私……

ニーギ・ゴージャスブルー シナリオ

【1】開演時

ニーギ: 色々世界回ったけど、浮かない話ばかりだね。
 ニーギ: ……というか神楽さん!!
 ニーギ: あーん!!
 ニーギ: 先陣の手廻りから見つけたら、これ!!
 ニーギ: トホホ……
 ニーギ: 仕方ない、仕方ない……運取だ。
 アラウ: お前で行く。OK!!
 ニーギ: いっくぞお前!!

【2】脱走時

ニーギ: そこまでよ、暴行する者達。
 アラウ: お前……
 ニーギ: 女よ。
 神楽様にはしかまされない、そういう女。
 アラウ: 世界移動存在か!!
 ニーギ: 移動出来るのは、両方達だけではないよ。
 誰か広がるその時には、神楽様も現れる。
 ニーギ: 人が明白を見ようと思った。
 アラウ: 女よ、女よ、女よ……
 ニーギ: 明日っていうのは……
 ニーギ: いっくぞお前!!
 発見しておきなさい、あの形まで。

【3】脱走時

アラウ: なんて強か
 ニーギ: そんな、でたらちな……
 ニーギ: 明日っていうのは……
 ニーギ: いっくぞお前!!
 発見しておきなさい、あの形まで。

【2】開演時

ニーギ: せっかく手廻りを見つけたと思ったのに……
 ニーギ: 扉はバカだ……扉はバカだ、君もバカだ。
 悪いわけじゃないのに、なぜこんな所で……
 ニーギ: でもでもあの人は……あの人は、死なないうで……
 好むのよ。

【3】脱走時

アラウ: ……世界移動存在とはな。
 ニーギ: 戦う前に一つ教えてもらおうか。
 アラウ: ニーギ: 世界移動存在が、なぜ我々に敵対する?
 そんなはずがない。嗜好してまで。
 ニーギ: 他に誰かあった、それだけよ。
 あきらめるには男がよすぎた……
 ニーギ: そして死に行くこの世には、まだ生きようとする人
 がいる。……だから!!
 ニーギ: やれるだけやるだけじゃない!!
 アラウ: ……だが、アラウのようにはいかんぞ!!
 ニーギ: 誰か殺だって同じことよ。
 ワンツー・スリーで……とばす!!

【4】開演時

アラウ: ……これが、これが?
 何だか万の精霊の力なのか!?
 ニーギ: 生きる者と、死んだ者の願いを手にし、万の
 精霊となったあの手を組み込んで!!
 ニーギ: 私は手を上げるよ。
 この一撃で!! 明日までの穴を開けるわ!!

【5】開演時

ニーギ: 人が明白を見ようと思った。
 ゴミのような形の中でそう思った。

ニーギ: だから私が戦うのよ、命を賭けて!

【3】脱走時

アラウ: ……
 ニーギ: ああ……強くて美しい顔さきだな。
 名前を聞いておくとか、ファイ、
 セイ: 彼女が……
 ニーギ: 戦う前に、名を教えたい!!
 ニーギ: 女よ。
 神楽様にはしかまされない、そういう女。
 ファイ: なぞなぞまで詳しい顔なんだ!!
 ニーギ: 神楽様じゃないのよ、いつも。

【4】脱走時

セイ: 精霊の……力か!?
 精霊の精霊に、精霊を殺す……
 ファイ: ……かたが、そして……あかがとう。
 精霊の精霊が、誰か殺した。
 ニーギ: 生まれ変わったも、元通りかたが、
 セイ: 神楽……

【5】開演時

ニーギ: 神楽さん……かたが、かたが。
 ニーギ: ……かたが、かたが……かたが、かたが……
 ニーギ: ……かたが、かたが……かたが、かたが……
 かんぱん……かたが、かたが……

【6】開演時

セイ: ……かたが、かたが……かたが、かたが……
 ……かたが、かたが……かたが、かたが……
 ……かたが、かたが……かたが、かたが……

当たりの判定



ニーギ・ゴージャスフルー 基本性能

移動速度	★★★	式神攻撃 砲式	★★★★
式神攻撃 砲式	★★★★	式神攻撃 式式	★★★★
通常攻撃	★★★	特殊攻撃	★★★

レーザー以外の敵弾を吸収、無効化する特殊なバリアを常備したキャラクター。タイプごとに使用制限こそついているが、防御と攻撃手段となるバリアは超高性能な式神攻撃。後半ステージの厳しい弾幕すらすら、パターンを覚えれば無力化できてしまう。その反面として、攻撃面は全体的にパワー不足な感じ。また、移動速度も極端に遅いので、バリアの展開タイミングをパターン化することで対処していきたい。

通常攻撃

リング状のリップショットをプレイヤーとふたつのオプションから正面に発射。周囲を回転するオプション配置は、移動入力と連動した自回転操作で制御できる。ショット自体の幅は狭いが、このオプション操作で全体の幅を自由に変化させられるのが特徴。プレイヤーを上下方向に移動させれば、狙った一点にショットを集中させることも可能だ。ハイテンション状態の強化ポイントは、連射性能と威力アップのみ。ショット幅などの見た目には大きな変化はない。



式神攻撃 グレーター招き猫

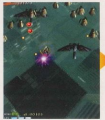
壹式

ボタンを押し続けることで、プレイヤー正前に拖えたグレーター招き猫から時間制固定型のバリアを展開。バリアに接触した敵弾は無効化されて、種類に応じた数のリフレクト弾へと変換。自動で最寄りの敵をサーチし攻撃していく。プレイヤー周囲に表示されたゲージが切れると、バリアは強制解除されてしまうので注意。また、式神攻撃中は移動スピードが130%にアップする。



貳式

式式のバリアは弾数制+可動型で、プレイヤーの周囲に吸収可能な敵弾の残り数をゲージとして表示。ゲージが溜り切れるまで、自機の移動方向に展開したバリアで敵弾を吸収できる。吸収した敵弾はゲージとして溜め込まれ、ボタンを離すことでリフレクト弾に変換して発射。ただし、発射モーション中およびゲージを溜り切った直後はバリアがしばらく展開不能になるので注意しよう。



特殊攻撃

シャーペン烈火

突動ポイントに止まって、正面にシャーペン(?)を連射していく特殊攻撃。突動中は移動方向入力でプレイヤーの向きを回転制御できる。単位時間あたりのダメージは低いが、効果&無敵時間は全キャラ中でも最長クラスとなっている。



でも、どう……
ゆかり:そんな男、好きみたいで……どうするの?
ニーギ:……それで私を避けるような男じゃないから、背負って世界を渡るよ。
ニーギ:かたいそうな顔。
ゆかり:あんたほんとに……私を愛しているのね。
ニーギ:なん……ですって……!

[4]既述(前編)

ゆかり:……嘘!
なんで私が……ごんを助けた?
ニーギ:カードが……、真白だったわ。
でも、それ以上じゃなかったよ。

[5]既述(前)

ニーギ:いいよ。最後も。
力を貸してよ。みんな。
ニーギ:私にがんばって出来た……とは聞かない!
今までも、そしてこれからも!
ニーギ:全撃突撃!

[6]既述(前編)

真木郎:よくここまで来たね。
ただの人間が、本面によくここまで。
真木郎:ここまで来たのなら、もう満足でしょう。
さあ、帰ってこれたら生き返りなさい。
真木郎:私は貴方を助けた。殺したくない。
ニーギ:たまたま人間? ありがとう。
ニーギ:努力を続けている限り、ただの人間というのは、そうではないよ。
ニーギ:あんたは空村の地盤に落ちて落ちる資格はないわ、神様。

ニーギ:人間にぶつかわれて消えなさい!

[7]既述(前編)

真木郎:でたらめじゃないか……
世界そのものよりも、いんてん。
真木郎:でたらめじゃないか……世界を壊してまで生きるなんて、しかもただの人間が!
ニーギ:でたらめの中でしか気づけられない輝きもあるよ、あの人の眼差しのように。
ニーギ:さよなら。アツジャの少女の恋心だって、愛は出来やしなかったわ。

[8]エンディング

#: その日の午後、公園。
#: ニーギは、一生懸命ほこりを払って匂いをチェックした。
#: ペンチに近づくと、
#: ぽくぽくと匂い帽子をかぶる人の隣に居る、
#: 小くくした。
#: 帰って、指を握られなかった。
#: 真木郎の指、真木郎の指を握った人物は、真木郎を口を閉じた。
#: [真木郎:ジャンパーを着た男]
#: 一分やろ。ついて来るかどうか決める。
#: ニーギ:行きませう!
#: [真木郎:ジャンパーを着た男]
#: それが……! 世界で何か?
#: ニーギ:どこにでも!
#: 男:少しだけ笑って、口を開こうとした。



第

式

節

式神人物帖

登場人物紹介

世界忍者

ロジャー・サスケ

——セブテントリオン



ロジャー・サスケ

18歳 男 血液型B型 1988年8月4日生まれ 189cm/83kg

第
貳
節
式神人物帖
登場人物紹介



P.46:本音聞き下ろし
P.47左:アーケード用キャラ紹介イラスト
P.47右:ニンテンドーゲームキューブ用キャラ紹介イラスト

玖珂光太郎のライバルを名乗るUSA忍者。金髪でそばかす。バカレベルでは玖珂に勝るとも劣らない超大国レベルノカ。靴を脱がないで家上がり込む悪癖がある。昔、玖珂の家をホームステイしたことがあり、そのところからの自称親友である。一作目で、あのバカと玖珂が頭を抱えている手紙は、この人が出している。

致命的なまでに努力家で才能があるうえに根本から日本を誤解しているという最悪のケースの日本かぶれである。かなり本格的であり、やしい忍術を勉強しており、巻き物に加えて

念じることで式神を出すことができる。玖珂の祖父から術法の教々を習っており、その点玖珂より勉強熱心のため、術法に優れる。

涙もろくでお人好し、ホームドラマを見て号泣する人物。結城沙夜の純真さとビジュアルにまいてしまい、彼女を守るためにアメリカ秘伝の忍者刀を抜く。

使う武器は手裏剣とニンジャブレッド、式神としてワガメと呼ばれる漆黒の髪製の精霊を使う。

ワガメちゃん

年齢不詳 女 血液型不明
生年不明(神話の時代) 身長体重コサイズ不明

ロジャーが使う高位の式神。睡人形のようなかわいらしい髪型をしている。その名はロジャーのネーミングセンスが玖珂と同レベルであることを如実に表している。ザサエさんと対になる存在で、幼く、残骸で黒い。持っている武器は一本の大剣である。

同じく喋ることができない。

彩色設定



CV: 上田祐司

特殊攻撃	世界意志! ボンバー!
特殊攻撃	世界意志! 時空斬!
ダメージ	やるな!
ダメージ	手雷を負ったか
教本	コウタロウ!
教本	こまどか……

デモーション用アップ



ロジャー・サスケ シナリオ

【1】開演前

ロジャー:大物顔下。
ロジャー:このロイは、今まで合衆国国民としての義務を尽したことは有りません。
ロジャー:僕は、恥を覚めてきました。
僕は労働し、僕は父のために生きています。
ロジャー:僕は、自由のために戦って来ました。
それがこの世のためだと信じています。
ロジャー:だが、この一戦だけは……日本のために。
ロジャー:……心不亂の表情のために。

【1】開演直前

アララ:来たか——アララ。
必ず来ると思ったいたわ。
ロジャー:それが世界の危機ならば、それを阻止するのが僕の使命。
ロジャー:録音の名はロジャー、ロジャーサスケ!
自の真実にして友の敵! 世界悪者!
アララ:私の名前はアララ・クラウン。
私の敵にして、誇り高き貴族の子!
アララ:誰を殺せどもジャックソードも倒れぬぞ。
世界がいつれも滅ぶかを!
ロジャー:承知した!
いざ死してはとも構わずに参る!!

【1】開演直後

アララ:真事——

【2】開演中

ロジャー:コウタローは、まだ来てないな。

ロジャー:おげ、ロジャー。
ロジャー:説明の要はない、俺の親友だ。

【2】開演直前

アノロス:精霊を使わぬこの世界にも、戦士といふのはいると語る。
ロジャー:貴族と人情で戦う者か。ここにはいない。
アノロス:ふっ。似た者同士か。生まれる世界が同じだったら、友情が育めたかもしれないな。
ロジャー:世界が危機でなかったら、ここにはいない。彼らは多面に交わるこの世の無い、二つの種!
アノロス:戦うか、精霊をまよわぬ戦士よ!
ロジャー:承知した!

【2】開演直中

アノロス:もし……僕の背面に居ることがあれば、栄光を……お返ししたい。
ロジャー:承知。
アノロス:ふっ——

【3】開演中

ロジャー:まだ来るな。まだ来るんじゃない。
ロジャー:コウタロー……お前だけはその手を汚しちゃダメなんだ。お前だけは……
ロジャー:新しい世界が汚れちゃいけないんだよ!

【3】開演直後

ロジャー:まだ来るな。まだ来るんじゃない。
ロジャー:コウタロー……お前だけはその手を汚しちゃダメなんだ。お前だけは……
ロジャー:新しい世界が汚れちゃいけないんだよ!

友がある。
ロジャー:この一戦だけは、日本のために。
一心不亂の表情のために!
ロジャー:真摯だからこそ、俺の親友は殺させん!

【3】開演直後

ファイ:死者よ!
セイ:愚よ!
死して存お、元氣たることを……

【4】開演中

ロジャー:そろそろ中絶だな。
ロジャー:本陣にもコウタローにも、なんとかが突入したか。
ロジャー:よしよし、いいぞ。今ならまだ間に合う。
俺だけがでんごんか出来る。

【4】開演直前

ロジャー:……さあ、本陣じゃしょうがないわね。
じゃあ、デュエルでやれば。
ロジャー:その真実が本物の悪者になったとしたら、真実はあるか?
ロジャー:……本陣か、本陣じゃしょうがないわね。
じゃあ、デュエルでやれば。
ロジャー:……さあ、本陣じゃしょうがないわね。
じゃあ、デュエルでやれば。
ロジャー:……さあ、本陣じゃしょうがないわね。
じゃあ、デュエルでやれば。

【4】開演直中

ロジャー:……さあ、本陣じゃしょうがないわね。
じゃあ、デュエルでやれば。

【4】開演直後

ロジャー:……さあ、本陣じゃしょうがないわね。
じゃあ、デュエルでやれば。



ロジャー・サスケ 基本性能

移動速度	★★★★★	式神攻撃 砲式	★★★★★
式神攻撃 通常	★★★★★	式神攻撃 式式	★★★★★
通常攻撃	★★★	特殊攻撃	★★★

破壊力抜群の機雷を武器とする攻撃的なキャラクター。機雷は溜めている最中に無防備なのが特徴で、出してしまうと絶大な威力を発揮する。通常攻撃はハイテンション状態になると貫通性能が加わり、大幅にパワーアップ。この攻撃力で、対ボス戦を短い時間で倒せるのが強みだ。また忍者のイメージどおり、移動速度が速いのも特徴。しかしそのせいで、弾にみずからぶつかりやすいので注意しよう。

通常攻撃

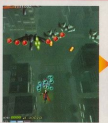
手裏剣の形をしたショットをプレイヤーの正面に撃ち出す。ショットの速度は速いが、機雷が抱いためカバースる範囲は狭い。そこで多くのザコ敵が出現する場面では、左右に大きく動きながら撃っていく必要がある。サスケの移動速度は速いので、弾にぶつからずに操作できるかどうかのポイントになってくる。またハイテンション状態になると、貫通性能が加わって威力が大幅にアップ。機雷の爆風とともにショットを撃ち込むと、対ボス戦に絶大な威力を発揮する。



式神攻撃 暗黒舞踏ワガメちゃん

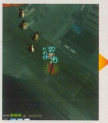
壹式

ボタンを押し続け、溜めることによって機雷を生成し、ボタンを離して発射する。機雷は敵に触れるとその場で爆発し、一定時間爆風が出て敵を巻き込んでくれる。壹式は機雷を移動方向に飛ばすことができるのが強み。速くの敵でもダメージを与えることができる。機雷は通常攻撃よりも威力が高いが、発射直後の一定時間は機雷を溜めることができないうので注意しよう。



貳式

貳式では、壹式と違ってボタンを離した場所に機雷をばらまくのが特徴。機雷はフワフワと漂いながら広がっていき、敵にぶつかるか一定時間で爆発する。機雷が出ているあいだに再び詰む機雷を溜めて発射することも可能だ。基本的な使いかたは、敵の出現パターンを予測し、あらかじめ置いておく方法。積極的に敵に近づき、敵の上に機雷を置くように使うのも効果的だ。



特殊攻撃

時空斬

サスケが回転して無敵状態となり、体当たり攻撃ができるようになる。このときはプレイヤーを自由に動かすことができ、敵の移動速度が遅くなるのが特徴。ボスに対しては、連続してダメージを与え続ければそこそこの威力となる。



ロジャー：溜すことば？
ゆかり：うん……ない、
またね。
ロジャー：また……だと？

【5回連続】
ロジャー：間に合った！
ロジャー：コッ！
ロジャー：この一戦だけは、貴様のために。
一心不乱の攻撃のために！

【5回式続前】
ロジャー：シン児……！
喜太郎：やあ、ロイバウマンじゃないか。
大きくなったね。
ロジャー：なぜここにいるの？
喜太郎：強くなりすぎてね。ワールドオーダーになっちゃった。今や、僕は世界そのものさ。
喜太郎：……そうか……
セブチントリオンに入ったんだね。
喜太郎：うん、心は弱んでない。世界だから分かるんだ。君のために奮起してくれたんだ。
喜太郎：いいよ、戦おうか。君が勝つとは思えないけど、でも、死ぬほしさで戦いたい……だろ？

【5回式続後】
ロジャー：評されよ、シン児。
喜太郎：世界の秩序より強いなんて……貴様は、相変わらずひどい奴隷だな。操縦者の。
ロジャー：ひどいのは知悉だけでござる。
貴族の癖には、それだけの価値がある。

【エンディング】
ロジャー：悲しい表情を見せた後、携帯電話を取った。
ロジャー：よっ、コータロー？ハイ。
そう帰って、親父だろ。
ロジャー：えっ、今大変？
ああ、そうなんだ。浮城の辺りへえ。
ロジャー：……夢でも見てるんじゃないかな。
今日彼で、明日になれば、普通通りのさ。
ロジャー：……泣いてるんじゃないって。
変な奴だろ。俺が泣くわけないだろう？バカ。



誇り高き氏族の子

アララ・クラン

<STAGE 1 BOSS>

年齢不詳 女 血液型不明

享年時800歳

164cm/45kg/B86/W55/H86



遠い昔に囚われた魂。浮遊用精霊回路を防御するガーディアン。髪は長い女で、ふみこの古い知りあいらしい。みずからの精神体コピーをつぎつぎと送り込むことができる。

第1世界の戦士階級であり、自分の魂を解放してくれる人物を待っている。

CV: 田村ゆかり

登場 手加減はしないわ。

特殊攻撃 逃げさってみなさいよ!

特殊攻撃 これはどう?

ダメージ これくらいで!

ダメージ 痛いじゃない。

敗北 光輝を背負うか……

敗北 黄金の……翼?……おあおあ。

紫の帝国の戦士

アレゴス・ダンデオン

<STAGE 2 BOSS>

年齢不詳 男 血液型不明
享年時29歳+30ヶ月
190cm/85kg



アレゴス最後の戦士。ねじれた城の水没部分を守るガーディアン。水没部分とは光の軍勢が宿っていた神殿地域であり、岩である。アレゴスとは第4世界の紫の帝国のひとつをいう。シオネ・アラダに忠誠を近い、死後もその墓所を守る戦士の霊。

自分にどこか似ている日向に共感を覚えながら、穢れる。

CV・舞台声記

登場	血が、さわく!
特殊攻撃	これはどうだ!
特殊攻撃	我が力を見よ!
ダメージ	やるな!
ダメージ	まだまだ!
敗北	うおおおお。
敗北	彼卿が、見えた…。

双頭の心臓を持つ兄弟

エイジャ兄弟

<STAGE 3 BOSS>

セー・エイジャ(兄)
 年齢不詳 男 血液型不明 享年時23歳 207cm/97kg
 ファイ・エイジャ(弟)
 年齢不詳 男 血液型不明 享年時23歳 210cm/99kg

白と青の衣装が兄のセー、黒と赤の衣装が弟のファイである。



登場人物紹介

エイジャ兄弟とは双頭の心臓を持つ第3世界の戦士である。ひとりがエネルギーを出し、ひとりが吸収することで、トータル的に0にするというためな力を持つ。無からエネルギーを出してくる。彼らは心臓を与えられたことで永遠の生命を得て、ねじれた城を守って永遠の時を戦う戦士となった。お互いを思いながら、お互い触れたときが死という悲しい存在。

セー・エイジャ:弟を思う兄。氷の剣を使う巨漢。思慮深く(ほんとか?)、賢い。肉体能力では弟に譲るも、総合力では勝っている。美形おっさん。ファイ・エイジャ:兄を思う弟。炎の剣を使う巨漢。兄者あー!と叫ぶ、かなり濃い目のおっさんである。

セー CV:土屋利秀	
登場	その力、試してやろう!
特殊攻撃	いくぞ弟よ!
特殊攻撃	兄弟の力を分けよ!
ダメージ	なんと!
ダメージ	ぐはぁっ、しかし!
敗北	伝説級の強さだな……。
敗北(兄弟相撃ち)	この身体になつてから、はじめて解れたな。
ファイ CV:長嶋高士	
登場	その力、見せてもらうぞ!
特殊攻撃	いくぞ兄弟!
特殊攻撃	おおおっ!兄弟パワー!
ダメージ	まだまだ!
ダメージ	俺より兄弟は強いぜ!
敗北	人間やめているつよさだぜ……。
敗北(兄弟相撃ち)	兄弟。やっつこいっしょに……。

カードデュエリスト

堀口 ゆかり

<STAGE 4 BOSS>

年齢不詳 女 血液型不明

意識不明時15歳

154cm/39kg/B86/W57/H84



第7世界の女性デュエリスト。女子高生くらいの年格好である。その力を城に認められ、召喚されて最後のガーディアンになる。

本体は入院中であり、プレイヤーが勝てば現実世界で目を醒ますことになるだろう。

CV: 甲斐田ゆき

登場 アンタップアップキープ、フェイススタート!

特殊攻撃 いけ、カード通。

特殊攻撃 切り札はこれよ。

ダメージ 戦いほこれからよ。

ダメージ これくらいでいい気にならないで。

敗北 嘘、なんで無いの。

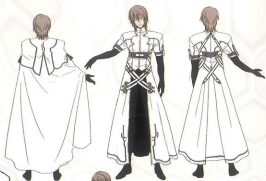
敗北 いやあああ!

世界の秩序

玖珂晋太郎

<STAGE 5 BOSS>

24歳 男 血液型B型
1982年4月18日生まれ
∞? (178cm)/∞? (60kg)



式神人物帖 登場人物紹介

玖珂の兄。力にあこがれ、それを追い続けた結果、世界に敵けてしまった。もはや彼自身は世界の一部であり、秩序のひとつである。

性格そのものは決して悪くない。ただ、すべてを力という尺度で計るために道を誤っただけである。彼はそのすべての判断を力で計り、強いから正しい、弱いから悪いと思うようになってしまった。

不定形の化け物。ありとあらゆる存在に変化することができる。

CV/天理音緒

登場 それでは始めようか。世界を巡らぬ戦いを。

攻撃 己の能力で、とくと知るがいい!

攻撃 世界の秩序と戦うのだ!

攻撃 人はいつからそこまで傲慢になった!

攻撃 新しい世界を神領域にはいがないんだ!

攻撃 これで、最後です。

ダメージ それで攻撃のつもりかい?

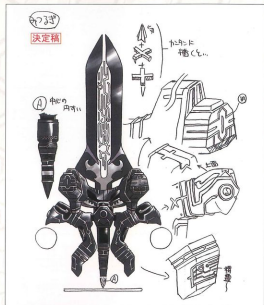
ダメージ お美しだな。その態度とは。

敗北 でたらめじゃないか……

敗北 世界が、終る。人間の世界が……

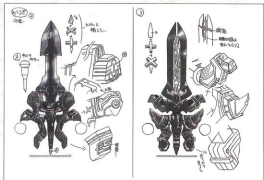
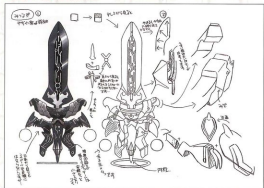
神々の武具 ミツルギ

今回の物語の鍵のひとつであるミツルギ。漢字で書くと「三剣」となるが、剣というよりは建造物のような姿をしている。決定稿を含め多くのデザインが検討された。



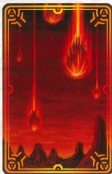
神々の武具（仕様書ではミツルギ）
三剣のひとつ。名前を「地の国の宝剣」という。おおよそ剣の形をまったくしていないが、これは観念的なものであり、それ以上ではない。

ミツルギデザイン案



堀口ゆかり 使用カード

STAGE4ボス、堀口ゆかりが使用するカード。絵柄ごとに効果は異なる。画面下では小さくしか表示されないが、かなり細かいところまで描き込まれている。



STAGE3-1ボス背景(桌)



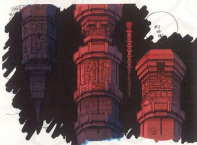
CGによる背景イメージ画。

2Pカラーエンディング



背景彩色設定

ねじれた城の風景画とも言える背景設定。中世ヨーロッパを思わせる街並や、精霊回路などが描き込まれた城内部などから、どちらかといえば洋風の城という印象がある。



Stage 1-1



初期イメージ



Stage 1-2



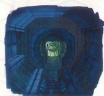
Stage 2-2



Stage 2-2



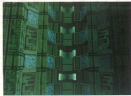
Stage 2-2



Stage 3-1



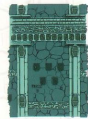
Stage 3-1



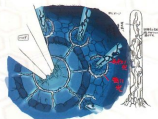
Stage 3-1



Stage 4-2



Stage 3-1

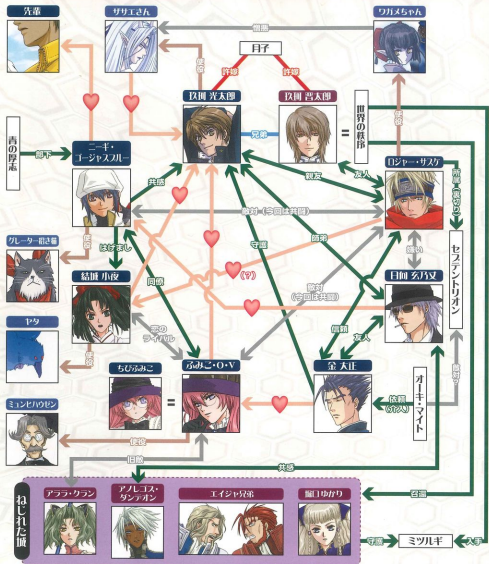


Stage 4-2



人物相関図

7人のプレイヤーキャラと敵、そして姿を見せない人物や記憶が残りなす血縁や愛情の人間模様。「式神の城Ⅱ」の人間関係を、事件の簡単なあらましともここに掲載しよう。



前作「式神の城」と違い、今回の事件の原因にはセプテントリオンはあまり積極的に関与していないらしい。

今回の事件の鍵となっているのは玖珂光太郎であり、黒幕はその兄・玖珂晋太郎=世界の秩序。つまり第6世界群のひとつである「式神」世界が、その世界内の人間に対して起こした戦いののだ。

光太郎の頭上には活性化したワールドタイムゲートが開いており、異世界からの情報がつねに流れ込んできている。それは「式神」世界がいまとは大きく異なる世界

に変化していく、ということでもある。

だが変化を望まぬ「式神」世界の意志は、光太郎を抹殺するか、光太郎に古い世界の秩序を継承させるか、いずれかの方法をとろうと画策。そのための強大な力・ミツルギを入手するため、ねじられた城を召喚したのだ。アララたち城の守護者は世界の秩序の部下ではなく、障害物として利用されているだけである。

一方、小夜や金たちは光太郎に対する好意や、光太郎を守れという指示や指令を理由に戦いに参加している。

今回の事件は、光太郎を奪い取ろうとする勢力と、光太郎を守ろうとする勢力の戦いだとも言えるだろう。

また玖珂兄弟の関係を中心に考えれば、この争いは許嫁・月子を巡るふたりの争いであるとも取れる。しかしそれは恋愛関係の問題ではなく、「式神」世界を統べる新たな太陽神の地位の奪い合いという意味を持つのだ。光太郎の意志を無視し、古代中国の巫術・養毒にも似たこの争いを仕組んだのは誰か。それは今後の物語で明らかにされていくだろう。

第

参

節

攻略兵法書

ゲーム攻略



T.B.S.を活用して大量コインをゲット ゲームシステム解説

まずはゲームシステムを解説。キャラごとに基本性能はまったく異なる。式神攻撃の特徴を把握して、ハイテンションショットとうまく使い分けていこう。

画面の見かた

画面情報のなかで重要なのが8倍アクション数。スコアを稼ぐときはこれを高めよう(詳細はP61)。アーケードモードのうち、イージーモードは敵や弾が少なく3面まで。エクストリームゲームはすべての敵が撃ち返し弾を撃つ上級者向けのモードだ。

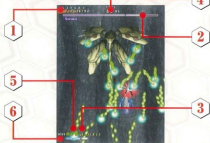


↑この画面はゲームスタート時のメニュー画面で、各モードの選択や設定を行う。

■ゲームモードとその内容

ARCADE	NORMAL GAME	ノーマルモード
	EXTREME GAME	イージーモード
PRACTICE	ステージをひとつ選んでプレイ。いずれかのキャラで進んだステージまで選択可能。	
STORY RECOLLECT	過去にクリアしたキャラのステージ開始時とボス戦のデモを閲覧。	
GALLERY	キャラクターやボスの関連、アーケード版の限定イラストなどを見ることが出来る。	
OPTION	画面モードや難易度、処理落ちなどの有無など、ゲーム内のさまざまな設定を行う。	

プレイ中の画面



1 スコア

現在のスコアを表示。コンティニューをするとの1倍に計算される。

2 ボス耐久ゲージ(ボス専用)

これを0にすればボスを撃破できる。形態ごとに設定されている。

3 8倍アクション

敵を8倍で破壊した回数と8倍で回収したコイン数を合計したものを、

4 残りタイム(ボス専用)

ボス戦の残りタイム。0になると鬼が出現し、30秒後に自爆する。

5 特殊攻撃ストック数

特殊攻撃の残り数。エクストリームモードでストックを上げることができる。

6 ライフゲージ

プレイヤーのライフで、0になるとゲームオーバー。最高値は3。

基本操作と攻撃方法

十字ボタンかコントロールスティックで自機を操作し、通常攻撃と式神攻撃を使い分けながら画面内に現れる敵を破壊していくのが基本。敵や敵弾に隣接した状態では、通常攻撃が強力なハイテンション

ショットに変化する。ボスなどの強い敵にはなるべくこれを使う。特殊攻撃は発動の瞬間から無敵になるため、緊急回避にも使える。いずれの攻撃も、キャラによって威力と使いやすさがまったく異なるぞ。

十字ボタン/コントロールスティック 自機の移動



<h3>SHOT 通常攻撃</h3> <h4>Aボタン</h4> <p>もっとも基本的な攻撃方法。1回ボタンを押すと複数の弾がまとまって出るセミオート方式なので、リズムミカールに軽く叩くだけで高速連射が可能。危険度が最大ならば威力がハイテンションショットになる。</p>	<h3>AUTOSHOT 通常攻撃連射</h3> <h4>Bボタン</h4> <p>Aボタンを使わずとも、Bボタンを押したままにすればフルオートになる。この状態でAを押すと式神攻撃が出るので、あえて敵を撃ちたくない場合を除き、つねに押しっぱなしにしておくといい。</p>	<h3>BOMB 特殊攻撃</h3> <h4>Xボタン</h4> <p>目数制限のある一撃必殺の攻撃。ハイテンション攻撃より時間単位の威力が高いキャラは少ないが、発動の間敵から終了後まで長時間無敵で動ける。ゲームスタート時は3つ持っている。</p>	<h3>SHIRIGAMI 式神攻撃</h3> <h4>Aボタン押しっ放し</h4> <p>固有の式神を召喚して攻撃させる。この間通常攻撃を撃てないが、これで倒すとさまざまな特典がある。スコア稼ぎには必須。式神使用中は移動スピードが低下する(二キ以外)ので気をつけよう。</p>
---	---	--	---

テンションボーナスシステム (T.B.S.)

「式神の城」シリーズを特徴づけるのがテンションボーナスシステム(以下T.B.S.)だ。得られるスコアの大部分に関わる重要なシステムで、敵や敵弾に近づくほど、スコアにかかる倍率が上昇していく。T.B.S.の対象は敵破壊点やコイン回収点などだ。式神で倒した敵が出すコインは自動回収なので、T.B.S.と式神で倒すことを意識するか否かで、スコアにも大きな差が出てくるのだ。



◆式神で倒せば発生したコインを自動回収。このときなるべく敵弾の近くにいる。コイン1枚で最大10万点だ。

敵や弾に近づくほど高倍率&高得点

T.B.S.による倍率はプレイヤーの危険度に比例して上がり、最大で8倍になる。危険度が高くなるにつれて、自機の周囲にあるオラが緑→黄→赤と変化していく。危険度が最大時(8倍)には、当たり判定を示す光点が見えるようになるので判別可能だ。この状態を

ハイテンション状態と呼び、通常時よりも多くのメリットがある。より高いスコアを出すためにはT.B.S.の活用が不可欠。敵や敵弾に力入りながら式神で敵を倒すことがスコア稼ぎの基本。得点アイテム(以下コイン)の回収が終わるまで敵弾の近くに維持することも忘れずに。



POINT 1 ハイテンションショットが撃てる

ハイテンション状態での連発攻撃は、はるかに高威力なハイテンションショットに変化。威力とスピードが大幅に上昇し、弾自体も巨大になるため、とくにボス戦で効果を発揮。効率よくダメージを与えられる。小敵とロジャーは貫通能力も付加される。



◆通常のハイテンションショットは、威力もスピードもそれほど高くはない。威力もスピードもそれほど高くはない。威力もスピードもそれほど高くはない。

POINT 2 得点アイテムの出現数にも影響

T.B.S.が適用されるのはスコアだけではない。敵破壊時の発生コイン、この数にも影響するのだ。コイン1枚といえども、「1万点で1枚回収」と「8万点で8枚回収」では63万点の開きがある。こうした積み重ねが最終的には億単位の差になるのだ。



スコアシステム

スコアの素となるコインは10点からスタートし、1000枚目で最大の1万点に育つ。ミスすると全放出し(表示数の関係で52枚が上限)、1から育てなおしになる。ステージクリア後は右の三要素に従ってボーナス得点が加算。ここでもやはり、大きなウエイトを占めるのはT.B.S.だ。

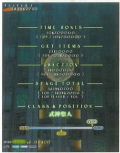


◆途中の8倍アクションが多ければ、クリアボーナスもこれに比例してアップする。



◆基本値は1〜30枚。式神で倒せば×10倍率回収

ステージリザルト画面



タイムボーナス

ボス戦の残りタイムに応じて加算される。1フレーム(1/60秒)につき2500pt、1秒なら150万点だ。

ゲットアイテムボーナス

そのステージで取得したコイン数×5000ptが加算。このうちどれだけ8倍で回収できたかが重要だ。

8倍アクションボーナス

画面上に表示された、そのステージの8倍アクション数×2万ptが加算される。5000pt以上1億点になる。

ライフエクステンド

スタート時に3つあるライフは、敵や敵弾に触れると減少し、残り1でミスをすればゲームオーバーになってしまう。このライフを回復するのがエクステンドだ。1回目のエクステンドは4億点で、以降11億、18億、25億……というふうには7億点ごとに回復する。スコアが高ければ、そのぶんライフが回復する機会も増えるので、スコア稼ぎは必ずしも危険なだけの行為ではないのだ。



◆通常と比べれば、8割のダメージを受けると、1回目のエクステンドが行われる。2回目以降は7億点必要なので少し注意が必要だ。

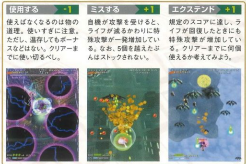


◆ダメージを受けたときは、自機の周囲にあるバリアアーマーが剥がれ、ダメージを受けやすくなる。ダメージを受けたときは、自機の周囲にあるバリアアーマーが剥がれ、ダメージを受けやすくなる。

特殊攻撃ストック数の変化

ボスに対する必殺の武器であり、また豊富な危険回避手段でもある特殊攻撃。始めは3つあるが、以下に挙げた行為によって数が増減する。ライフが満タンでエクステン

ドしそうなときは、わざと弾に当たりにいってもいい。コインを1から育てなおしになってしまおうというデメリットはあるが、特殊攻撃を安全に増やすことができる。



1ST EXTEND.....4億pts
2ND~ EXTEND.....EVERY 7億pts

加点要素を把握して効率よく稼ごう

スコアアタック基礎講座

スコアを稼ぐ場合に意識すべき要素をまとめて解説。プラクティスモードも活用して、ベストスコアを伸ばしていこう。

8倍破壊と8倍回収

本作のスコアシステムを支配しているのがT.B.S.。スコアを稼ぐためには、武神攻撃による8倍破壊と8倍回収をきっちりこなすことが何よりも重要になる。ステージ道中、ボスともに、無理のない範囲から、8倍アクションを増やすことを意識してプレイしてみよう。道中は敵によって出現コイン数が異なるので、中堅機、大型機を優先すべし。



★武神8倍破壊と8倍回収、このふたつをワンセットで行うケースが多い。

POINT 1 回収までしっかり8倍状態をキープ

武神攻撃で8倍破壊すれば、8倍の破壊点が入り、通常の8倍のコイン数が自動回収されるのが約束される。しかし、これだけでは片手落ち。回収するコインの得点もT.B.S.の影響を受け、1~8万点の範囲で変化する(最高時)。たとえばエオ、ヘゲルのコイン10枚の敵であれば、8倍破壊でコインは80枚。この回収が1倍だと80万点なのに、8倍なら640万点。これだけで500万点以上の差が出てしまうのだ。出現コイン枚数に比例して重要になる要素だ。



★出現コインの回収が終わるまで敵陣から離れるな。

POINT 2 コイン枚数の多い敵を重視

ステージ道中で大量の敵が出現し、すべてを倒さなければならないときは数より質を重視。出現コイン数の多い敵を優先して倒そう。コイン1枚のラド、オダガを基準に考えれば、3枚のケン、エフは3機分、10枚のエオ、ヘゲルは10機分のコインが入る。武神のタイプにもよるが、基本的にはオダグ10機よりもエオ1機のほうが早く倒せるので効率も高い。とくにコインを25枚出た大型機は必ず倒すようにしよう(出た方が高いV-17のウルは除く)。



★コイン枚数の多い敵を効率よく倒せばスコアアップ。

■高倍率で敵を破壊することのメリット

敵破壊点

道中では単純な破壊点よりもその副次効果(コイン数)が大きい。基本点の高いボス敵ではこれが最重要。

アイテム取得ボーナス

出戦したコイン数が多ければ、それだけクリア時のアイテム取得ボーナス(SX500点)も高くなる。

出現コイン数

倍率が高いほどコイン枚数も増加。中堅機、大型機は、回収も含めて数百万~1000万単位で変わる。

8倍アクションボーナス

8倍回収できたコイン数は、7倍以下の4倍のクリアボーナスが入る。破壊行為そのものでも加算。

式神の特性を理解しよう

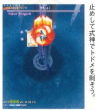
式神の性質によって、スコア稼ぎのプレイ方針にも大きな違いが出てくる。大きく分けると小夜など自機に近い敵しか倒せない近距離型と、玖珂など離れた敵も倒せる遠距離型に分けられる。使用キャラクターに合った戦術を執ることも重要だ。



★出現コインが多いボス敵は、必ず倒す。

ハイテンションショットと特殊攻撃も活用

高威力を誇るハイテンションショットだが、コインを自動回収してくれないため稼ぎには不向き。だがボス戦では高いダメージを与えられるのでタイムボーナスの短縮に役立つ。道中でも早押し(後述)のために使うべき局面はあるぞ。特殊攻撃も同様だ。



★ボス戦ではハイテンションショットは、必ず倒す。

近距離型	小夜、日向式式、金、ロジャー式式	遠距離型	玖珂、日向式式、ふみこ、ちひみこ、ロジャー式式、ニーギ
これらのキャラは敵群にある程度接近する必要がある。敵が密集し、かつカスる弾なり敵が存在する場所を獲ることが重要だ。金は武神攻撃のリーチがそこそこあり、厳密には中距離型というべきキャラ。また、ロジャー式式は武神を置ける動作が必要で、ふみこの式神と共通する部分もある。コチコチの近距離型が小夜で、とくに式式は範囲が極端に狭い。要所で通常攻撃も絡めたほうがいい。		遠距離型は式神発動後、近傍の敵列にカスりにくいスタイル。玖珂式式は自機の動きかた、式式は配置位置がポイント。玖珂と日向は離れて式神をロックできるのが長所だが、ともに攻撃力が低い。ボス敵では式神に頼りすぎると効率が悪い。ふみこは敵が多い場所を獲し、最速に近いタイミングでどんどん落とす。かなりクセがあるキャラ。ニーギは敵うだけでカスる弾も獲しでおこう。	
	★ロケット系は弾避けに専念できるのが強み。ただし敵を倒す必要もある。		

キャラクターオーバーに注意

5 1 3 枚が 關 撃

画面上に大量のコインが発生すると起きるのがキャラクターオーバー。具体的には、512枚を超えたぶんのコインは発生しなくなる。3-1ボスや4-1ボスで起きることがあるので、パーツ破壊時は気を付けたい。なお、ミスしたときにはすべてのコインを吐き出すが、キャラクターオーバーの都合で全回収できたとしても1万点まで戻すことはできないようになっている。余額だが、敵弾は1000個が上限で、それ以上は表示されない。

ステージ道中での稼ぎ

ステージ道中での稼ぎは、倒すべき敵と逃がすべき敵の選択と破壊するスピード、この二点が重要だ。

「武神の城」シリーズの稼ぎはタイムアタック要素が強いレース的な一面を持っているが、目標点(5-1ボス)までいかにタイムを残してたどり着くかという点が最重要であった前作と異なり、本作は1面1面が独立したスピリットのな色合いの濃い内容となっている。ステージ道

中での稼ぎは、敵の出現パターンを覚えることがまず前提となる。そのなかで、できる限り多く倒すこと、そして早く倒すことの両立が求められる。ちょっとした行動が大きな差になる場合が少なくないので、8倍アクション数を要所で比較しながら何度もチャレンジしてみよう。



※基本的には8倍アクション数を稼いでほしい。また、このボスは倒すと大量のアイテムが落とす。



※このボスは倒すと大量のアイテムが落とす。

出現パターンを覚えよう

画面下から浮上する中型機や、大量のザコが発生するポイントがわかっているれば、先手先手で取めることができる。クリアーを目指す場合にも必要になる要素だが、稼ぐ場合はさらに精密さが求められる。反復練習をくり返そう。



※パターンに対する知識の有無は、初速に大きな差を生じさせる。プレイをくり返せば自然に頭に入るはず。

質を取るか量を取るか



敵に差がなければ原則としてコイン枚数の多い敵を重視する。ただ、後半には超高速で大量のオザルが出現し続けるような場面もある。このときに、たとえば反対側に1機だけ出た中型機を壊していくとかあって効率が悪い。簡便化を図る。

早回しの追加敵で稼ぐ

ステージ道中は一定時間経過でボス戦へ移行する。敵編隊を早く倒すほど、後続の出現も早くなり、ボス突入まで多くの敵を倒すことができる。8倍破壊と8倍回収がまず重要だが、そのうえで早回しによる追加敵も狙ってほしい。



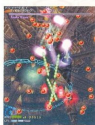
※2-2と3-1は早回しができないので回収効率を重視。1-2や4-2などコイン10枚の敵が出現する面もある。

ボス戦での稼ぎ

ボス戦では効率よくパーツを破壊することが重要。ヤマ場は前半面に集中している。後半面はタイムを狙え。

ボス戦での大きな得点源がパーツ点。基本点が高く、コインを10枚出すため、ひとつにつき1000万円以上加算される。そして、ボス戦におけるもうひとつの重要な要素がタイムボーナス。1秒で150万点加算されるため、パーツ破壊に手間取ると思ってしまう

場合も。4-2ボスはパーツ耐久力が高く、タイム重視のほうが得点。ほかにも4-1ボスの足など時間がかかるものは、キャラによって切り捨てる。パーツがないボスもハイテンション攻撃、武神、特殊攻撃のどれが効率的にダメージを与えられるかを考えよう。



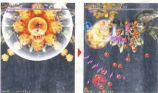
※1-2と2-2のボスは、鬼が出現するまでパーツを破壊したほうが得点になる。



※パーツの威力は速攻型が、ハテナシはインフレ型が効果的。

パーツで稼ぐ

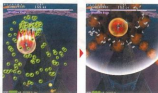
ボスパーツは10枚のコイン出現に加え、破壊点自体も高いのであるべく狙いたい。時間をかけすぎるとタイムボーナスより低くなってしまいますので注意。複数のパーツを持っているボスは、特殊攻撃で一気に耐久力を削ると効果的。



※2-1ボスは攻撃範囲の広い特殊攻撃で寸止めして武神攻撃で倒そう。4-1ボスは14ものパーツがある。

タイムボーナスを狙え

ボス戦での稼ぎで大きな比重を占めるのがタイムボーナス。後半のボスは初期タイムが長く、これだけで1億5000万円以上加算される。なお、1-2と2-2は例外で、攻撃パターンの一部に含まれるパーツを破壊し続けたほうが高くなる。



※パーツがまったくないボスではできるだけ早く倒せ。3-2、5-1ボスなどが該当。3-1のキューブは特殊例外。

形態破壊と本体回収

一歩上を目指すために狙いたいのが形態破壊コイン。破壊しても8倍アクションに加算されないが、出現コイン数はT.B.S.が適用。人型ボスは本体で8倍回収が可能。真撃遠くからノックバックとともに上へ。特殊攻撃との組み合わせ。



※ボスの形態変化とともに後について、本体場で8倍回収。ダメージをよく見よう。狙うのは最後がいい。

STAGE 1

都市上空

STAGE 1-1

最初のSTAGEとなる1-1では、まだ敵の攻撃も激しくない。画面の下で通常攻撃を使えば、さほど問題はないだろう。上級者は、式神攻撃で敵ごとともにできるだけ早く敵を倒し、敵の数を増やすことを考えよう。とくにエオを早く倒すと敵が多く出現する。



●エオは破壊可能な赤弾を6発出してくる。通常攻撃で壊していけばその攻撃をおぼわすのは簡単だ。



●画面の前に出てすぐ場合は、4機同時に出現するエオ(●)の緑弾に注意しよう。近くにいると危険。

エオの出す緑の弾を利用せよ

序盤の稼ぎは、エオの出す緑弾を利用するのが基本だ。エオの出す緑弾はかなり速いので、かすりやすくテンションを上げやすい。近距離に強い式神ならば、かすりしていると自然にオダルなどが突っ込んできて自爆してくれる。ぜひとも練習しよう。



↑エオをすくりに倒すと、緑弾を出すまで待ってから倒す。そして緑弾にかかって高得点を稼ごう。

■出現キャラクターDATA



●オダル 2.880pts. コイン×1
小型の汎用機で、編隊を組み登場。通常弾を撃つものと撃たないものがある。



●ラド 1.280pts. コイン×1
超小型の汎用機で、集団で登場。通常弾を撃つものと撃たないものがある。



●エオ 7.680pts. コイン×3
中型汎用機。STAGE1-1では、左右から出現して通常弾で攻撃してくる。



●ヘグル 4.590pts. コイン×10
画面に一定時間停留する中型汎用機。STAGE1-1では通常弾を撃ってくる。



●エオ 11.240pts. コイン×10
審みがあった中型機。稼ぎに使える種族とともに、赤弾を6発出してくる。

まずは小手調べといった感じで、攻撃はさほど激しくない。しかし、稼ぎには大きな差が出るぞ。

エリア4 オダル編隊(30)～エフラッシュ(38)

ここからは、かなり早く敵を倒してこないと出現しない敵のパターンとなる。敵の数は多いものの、弾数が少なく難易度は低いので稼ぎどころだ。まず赤弾を撃つオダル(●)が多量にやってきて、同時に左右からエフ(●)が出現。さらにそのあと、エフが陣形の左右からどんどん出現する。この最後のエフラッシュ(●)を式神攻撃で倒せば、大量のコインを獲得できる。エフの本体に近づいたり、弾を撃たせて倍率を上げよう。



●稼ぐためには最後のエフラッシュまで敵を倒そう。

エリア3 ラドラッシュ(21)～オダルラッシュ(34)

ここからは必ず出るとは限らない敵、つまり追加エントリーだが、とくに早回しの意義がなくても出現しやすい。まずラド(●)とオダル(●)が出現。オダルは上空から降下してくるのでぶつからないように。そのあとのエオ(●)は4機同時に弾を撃つので注意。至近距離で緑弾を撃たせないようにしよう。直後のヘグルの出す弾は通常弾なので、さほど怖くはない。弾を出させれば、オダルラッシュ(●)で倍率を稼げる。



●エオ4機をすべて破壊するのはなかなか難しい。

エリア2 エオ編隊&オダル編隊(8～13)～エオ編隊&エフ(14～22)

ここは画面の下で通常攻撃を撃てれば危険は少ない。しかし前方に出て、式神で撃くと大幅に点数が運んでくるぞ。まずエオがオダル編隊に混じって登場する(●)。ここはエオの緑弾にかすりながら式神攻撃を使って稼ぎたい。そのあとは、オダル(●)が群むようにラッシュしてくる。こゝもエオの緑弾を残せばB倍ですべて倒せる。最後のエオとエフの混合攻撃(●)は、エフの体当たり要注意しよう。



●エフは横から出現するので体当たりされないように。

エリア1 オダル編隊(1～4)～ラド編隊(5～7)

まず最初に、弾を撃たないオダルの編隊(●)が右、左の順に2セット出現。稼ぐ場合は弾にかすりないので、敵本体にできるだけ近づいてテンションを上げよう。これできなり点数が変動してくる。つぎはラドの編隊(●)が両サイドからクロスするように高速で出現する。通常弾を出してくるが、数が少なくさほど脅威にはならない。左右からの編隊が交差する付近で待ちかまさえ、高倍率で倒したいところだ。

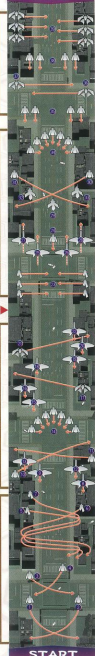


●自前向え、交差する地点に敵軍を倒して稼ごう。

STAGE STORY

第6世界東京、都市上空、空高くに再現した「なじれた城」を目指す。途中のオナムを撃破し、厚い雲を抜けると巨大な「なじれた城」の姿が現れる。そこで、第一の守護者、アラタランと対峙する。

BOSS



離れて戦えば怖くない

STAGE 1-1 BOSS
ガルム
Garum



SCORE 本体 1,500,000pts
パーツ(足) 200,000pts
パーツ(耳) 2,500,000pts

ガルムは破壊可能な赤弾、通常弾、緑弾の3種類で攻撃してくる。耐久力が低いの、ふつうに撃って破壊は難しいくない。耳パーツの破壊が重要な稼ぎのポイントだ。

最初に登場するボスは、ガルムと呼ばれるカニのような敵だ。ガルムは4つの目や足から、赤弾、通常弾、緑弾を撃って攻撃してくる。弾が多く感じられるかもしれないが、距離を置けばその隙間はかなり広がる。画面の下に位置し、遠くから通常攻撃で攻撃していれば問題なく倒すことができる。耐久力もかなり低いので、弾避けの時間はあまりかからない。

慣れたら、ボスのパーツを壊して稼ぐことを考えよう。気づきににくい、ボスの上部には耳のような突起が2箇所ある。このパーツは、足4本やボスの本体よりも高い得点となる。高得点を取るためには、見逃してはならないパーツだ。ここに式神攻撃を当て、できるだけ高い倍率で破壊しよう。第一形態では通常弾を撃つ足が邪魔なので、最初に式神攻撃で破壊しておく。そうすれば耳パーツに式神攻撃を当てやすくなる。また、形態が変化するときには攻撃が中断するので、耳パーツを式神で狙うチャンスだ。ただしあまり前に出すぎると、赤弾などに当たらないようにくれぐれも注意しよう。



◆最初は4本の足から、プレイヤーを狙って通常弾を撃ってくる。足が速く、プレイヤーを困らせてくれる。足が速いので、プレイヤーが離れていれば問題なく、通常弾にかすりつつ、式神攻撃で足パーツを壊すのが理想。そうすれば耳パーツも式神攻撃で狙いやすくなる。



◆第一形態になる上部から緑弾を全方向に撃ってくる。耳パーツを狙うときは、この緑弾の隙間は広く、プレイヤーも耳パーツを狙いやすい。ただしボスの本体は、離れてからにボスに近づくと、足音が聞こえる。

全形態攻撃パターン一覧

第一形態

通常弾3連+赤弾

プレイヤーを狙った通常弾を足から発射し、赤弾を左右方向へばらまく。赤弾は正面に飛んでこない、通常弾さえしっかり見ていれば怖くはない。足に近づきすぎないようにして、通常弾にかすりながら式神攻撃で狙っていけばいいだろう。離れて撃てば怖くない。



◆足から撃ってくる通常弾に注意。この弾にかすりつつ式神攻撃を当てよう。

第二形態

通常弾4連+赤弾+全方向緑弾

下の目からプレイヤーを狙った通常弾を、上の目から全方向へ緑弾を撃つ。それと同時に赤弾を5方向へばらまいてくる。ボスから少し離れれば、緑弾の隙間は大きく広がるのでかわすのが楽。緑弾は同じ方向に連射しないので、いったんかわせば直後はかなり楽になる。



◆全方向に緑弾を出してくる。この遅い弾を利用してテンションを上げてみよう。

第三形態

通常弾3連+赤弾+全方向緑弾

全方向緑弾を撃ってくるのは第二形態に似ているが、通常弾の撃ちかたが違う。通常弾は正面からやや斜め下に向かって固定方向で撃ってくる。そのために、正面は弾数が多くなるので注意。といっても、ボスから離れて撃っていれば弾避けにほとんど問題は少ないはずだ。



◆斜め下方向に連射してくる通常弾が少しやっかい。動きが制限されるぞ。

高得点を狙え! 耳パーツ破壊パターン

玖珂 光太郎

スタート直後に、耳パーツに式神をロックさせることを考えよう。式式を、あらかじめ画面の左上にガサエさんを置いておく。そうすれば最初に左側の耳をロックして破壊してくれるぞ。最初に敵の足を破壊してからロックしても確実。足を壊したら、画面端に行っていざガサエさんを解放するよ。玖珂の場合に注意するのは赤弾だ。ロックさせるために前に出たときに、赤弾が邪魔になりやすい。

◆ボスの登場直後にガサエさんを耳にロックし、通常弾にかすりつつ、式神攻撃で耳パーツを壊す。

◆最初に敵の足を破壊してからロックしても確実。

結城 小夜

結城小夜の式神であるヤサは、通常弾を消す能力がある。そこで、第一形態ではボスの真上に入って攻撃することが可能。第一形態では緑弾がこない、ほぼ弾に当たらないのだ。最上段が微妙に下に移動し、ボス本体に近づいてハイテンション状態で耳を壊している。耳を壊したら、前に回り込んで足を壊していく。第二形態以降も、ボス本体に張りついで接近戦で倒していくことができる。

◆ボスの真上に回り込んで、ボスの真上からこのように、二つこのパターンでも似たようなパターンが可能だ。

◆通常弾が正面から来るので、プレイヤーは注意して、耳パーツを壊す。第二形態以降も、高倍率を確保して耳パーツを壊す。

ボスのコイン発生基本数(100倍率の影響を除く)
 ●ネオスーパーコイン×10 (破壊可能な目や足などこれに含む)
 ●ボスダメージコイン×10 (攻撃形態が切り替わるとネオスーパーの攻撃が1回)
 ●ボス本体死に: コイン×30

STAGE 1-2

中型の敵が増えてきたが、離れて撃ては大丈夫。稼くときは、敵の体当たり要注意していきたい。

STAGE 1-2は、初心者と上級者ではプレイ方法が大きく変わってくるステージだ。ミスしないためには、画面の下のほうから通常攻撃を撃っていくが無難。ケンやエオなどの出す赤弾を消しつつ、敵を早めに倒してあげれば弾数はかなり少なくなる。しかし慣れてきたらできるだけ稼いでいきたいところ。

稼ぎの基本は、ケンやエオの出す緑の弾にかすりながら倍率を上げる方法だ。積極的に前方に出て、緑弾をうまく活用しよう。しかし危険な場所もあるので注意すること。エオ(①~③)が浮上したり、エフ(⑤~⑧)が左右から出現するポイントが危険だ。確実に覚えておこう。



通常攻撃を撃っていい場所がないエフだが、遠距離で式神を使ったりと赤弾に追い込まれやすいので注意したい。

ケンやエオの出す遅い緑弾は、長く獲るのでもすりやすい。倍率を上げてサブ編隊を出すのにもよじょうい。

下から浮き上がるエオに注意

稼ぎに慣れてきたころにやられやすいのが、下から浮上してくるエオ(①~③)だ。左右から出現するオダル編隊に隠れて、浮上してくるのが見にくい。しかも、1機目のエオの出す緑弾にかすりとうすると、2機目がちょうど真下から浮上してくるようになってい。体当たりされないように、エオの出現場所を覚えて対処しよう。また、ラドのラッシュのおとにやってくるエフ4機(⑨~⑫)にも注意。稼くときにはこの危険な2カ所をしっかり覚えておこう。ミスしやすいポイントだ。



2機目、3機目のエオは中央付近に浮上してくる。緑弾にかすりうるとタワリやすい。

出現キャラクターDATA

- オダル** 2,560pts. コイン×1
小型の汎用機で、編隊を組み登場。通常弾を撃つものと撃たないものがある。
- ケン** 8,930pts. コイン×3
赤い色をした中型機。真下に緑弾を、斜め方向に赤弾を4発撃ってくる。

エリア4 ラドラッシュ(36~37)→オダル編隊(44~47)

ここからは半回し時のみ出現する、追加エントリーとなる。大量のラド編隊(⑤~⑧)の最後には、エフが左右から4機出現(⑨~⑫)。ラドを倒すのに夢中になって前に出ていると、エフに体当たりされやすいので注意。そのつぎはヘゲルが2機(⑬~⑭)とオダル編隊(⑮~⑰)が画面の上を大きく回るように出現。ヘゲルは緑弾を多く撃つので無理しないこと。さらに半回しすると、エオが数機追加される。



↑稼いできたらヘゲルの緑弾を利用して稼ごう。

エリア3 ヘゲル編隊(26~29)→エフ(32~35)

まずヘゲル(⑤~⑧)が出現し、緑の弾をばらまいてくる。その直後にオダル編隊(⑨~⑫)が左上から出現。ヘゲルの出す緑弾は弾速は遅いので怖くない。稼ぐためには緑弾を出させてから倒し、倍率を上げてほしいだろう。そのあとは上空から4機のエフ(⑬~⑯)が飛来し、直後にラドの編隊(⑰~⑲)が多量に出現する。このエフに緑弾を发射させてから倒せば、直後のラド編隊で倍率を上げて稼ぎやすくなる。



↑大量に出現するオダルとエフを高倍率で倒したい。

エリア2 エオとオダル編隊(17~23)→エオ編隊(24~25)

まずオダル編隊(①~④)が左右から出現。エオ(⑤~⑧)が3機浮上してくる。このエオはオダル編隊に隠れて見にくいので、稼く場合は体当たり要注意しよう。そのあとはオダル編隊(⑨~⑫)とエオ(⑬~⑯)が同時に出現。今度は右からオダル編隊が2編隊出現し、同時に後方からエオがやってくる。このエオは浮上するまでの時間が長く、画面の上部分に出現する。稼く場合は、速さないように前に出て倒そう。



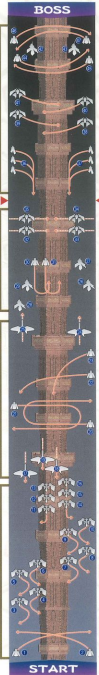
↑浮上してくるエオは見にくいので注意しよう。

エリア1 オダル編隊(1~2)→ラド&ケン編隊(3~16)

ラドを3機、背後に引き連れられたケンの編隊(①~④)が出現。ケンは最初は左、つぎに右、最後は中央から弧を描きながらやってくる。この場所はさほど攻撃も厳しくなく、稼ぐチャンスだ。ケンが真下に緑弾を撃ってくるので、この弾にかすりつつ式神で攻撃するとよい。左、右、中央の出現パターンを覚え、スムーズに左右移動していく。そうすれば、小夜やロジャー一式など、近接型の式神でも確実に稼くことができる。



↑緑の弾に落ちて下にかくるしつつ稼ごう。



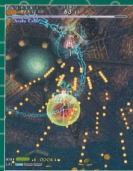
START

マップの記号について 船アイコンは出現キャラクター-DATAにあるアイコンに対応。マップ上、船アイコン側にある番号が出現順。→は敵の進行方向を示す。↑は下降、または浮上して出現することを示す。▶はこの位置に追加エントリー。

STAGE 1-2 BOSS

アララ・クラン

Arala Cran



SCORE 本体 3,000,000pts.
ビット 300,000pts.

最初に出現する人型のSTAGEボス。非常に多くの赤弾と通常弾をまき散らして攻撃してくる。第二形態のビットを落とすのが高得点。



テンション攻撃を撃ち込もう

アララ・クランは最初にプレイヤーが直面する強敵だ。赤弾と通常弾を多量に撃ってくるので、慎重に弾をかわしつつ攻撃していきたい。確実に倒すなら、ボスから離れて敵弾にかすり、ハイテンションショットを撃ち込んでいくといいだろう。慣れてきたら、形態が変わるときに式神を使ってハイテンション状態で倒すのが理想。式神を使う場合、玖珂など身のまわりが

無防備になるキャラは赤弾に注意。ときにはショットで道を切り開いたほうが楽だ。ほかのキャラでも、式神を出そうとした瞬間に赤弾に当たりやすいので気をつけよう。接近して式神を使うキャラは、プレイヤーを狙って撃ってくる緑弾(第二形態のビットや、第三形態で出現)に注意しよう。緑弾は一定のタイミングで撃ってくるので、そのタイミングを覚えておくといい。



↑バラバラと弾数が多いので、あまり接近すると危険。離れてハイテンションショットで倒すのがもっとも安全な方法だ。ただし、第一形態で長く光球を出してくるので、注意したい。

全形無攻撃パターン一覧

第一形態

- ①5連5WAY+2連4WAY×3
②赤弾混合8WAY
③光球+通常弾×6

最初に左右に大きく動きながら、通常弾を5WAY、4WAYと撃ってくる。弾数は多いが、画面の端でもなにかぎり完全に遠いつめられてしまうことはない。無事に正面をキープし、ハイテンションを撃ち込もう。ここでしっかり撃ち込んでいれば、この攻撃パターンが終わるころには形態を変化させられるはずだ。撃ち込みが遅れると、ボスは赤弾が混じった8WAYのあとに光球を出してくる。光球は速度が速く、予測していないとかわすづらい。だが光球に注意を払うより、そのまえに形態変化させることを考えよう。



- ①全方向赤弾+ビット緑弾
②前方へ赤弾+通常弾

形態が変わると、すぐにボス本体のまわりに4つのビットを召喚。ボス本体から赤弾をばらまきつつ、ビットからプレイヤーを狙って緑弾を2回撃ってくる。一定時間たつとビットは消滅し、今度は赤弾と通常弾を下方に多量にまき散らす。基本的には第一形態と同じように、離れてハイテンションで攻撃するのが安全。だがここで見逃すビットは破壊可能で、式神攻撃で飛ばせば点数を稼ぐことができる。ただし、ビットが出す緑弾がプレイヤーを狙ってくるので注意が必要だ。玖珂などで稼く場合は大量に撃ち散らす赤弾も脅威となる。



第二形態

赤弾&通常弾+自機狙い緑弾

4方向に通常弾と赤弾をばらまきながら攻撃する。そして同時に、一定タイミングでプレイヤーを狙って緑弾を撃ってくる。弾数が多いので、画面の下で通常攻撃を撃って倒すのが安全だ。このとき赤弾を撃って壊し、広い範囲を作って抜けていきたい。通常弾の範囲はかなり狭いので、ここは避けたいほうが無難。式神で倒す場合は各キャラともに難度が上がると、小夜など近距離型の式神攻撃でとどめを刺す場合は、緑弾の発射タイミングに注意しよう。玖珂の式神で倒す場合は、赤弾が撃たないので慎重に弾をかわすこと。

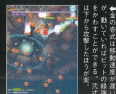


↑通常弾の密集した場所に逃げるように、早めに逃げよう。

上部から式神で攻撃

第二形態のビットが出ていない状態では、真面の上部には弾が来ない。このときに前に出て、式神攻撃でボスにダメージを与えることが可能だ。ビットが出ていても、赤弾を避ける全体的に

小夜なら式神で攻撃し続けることができる。このときは、プレイヤーを狙ってくる緑弾に注意。緑弾を撃つタイミングをはかり、撃つ瞬間に移動していればかわすことができる。



ボスのコイン発生基本数値(TB5倍率の影響を受ける)

- スーパーコイン×10 (破壊可能ビットや重りなどもこれに含む)
- ネスターコイン×10 (破壊可能ビットや重りなどもこれに含む)
- スーパーコイン×10 (破壊可能ビットや重りなどもこれに含む)
- スーパーコイン×10 (破壊可能ビットや重りなどもこれに含む)

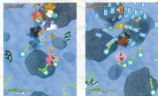
STAGE 2

ねじれた城外周部

STAGE 2-1

STAGE 2-1 道中は、エフ編隊の攻撃に注意!
大型機ゲルを8倍破壊&回収スコアアップを目指せ!!

STAGE 2-1は敵機の出現テンポがかなり速く、対応が遅れると危険な場所も多い。なかでも注意したいのが、エリア2以降に出現するエフ編隊。自機狙いの数珠状緑弾に気を取られていると、体当たりされやすいので十分注意すること。



↑ 本体の軌道をしっかりと見極めて経路を探索!
↑ ゲルが多いポイントでは、無理せずショットもあり。

ゲルでスコアアップを目指す

大型機のゲルを8倍破壊すれば、200枚のコインが出現! どちらもエフ編隊1セットになっているので、エフの自機狙い緑弾でハイテンション状態を作って8倍を狙おう。



↑ エフの緑弾でテンションアップ&式神で破壊。すみこことジョーは、ショットで破壊しないように。

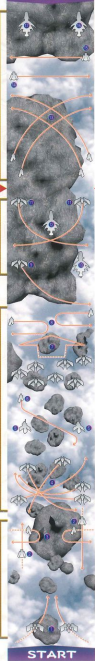
出現キャラクターDATA

- ラド** 1,290pts. コイン×1
移動スピードが非常に速く、自機を撃った通常弾を撃ってくる小型の汎用攻撃機。
- オダ** 2,580pts. コイン×1
小型の汎用攻撃機。追加エン트리1分のみ、自機を撃った通常弾を撃ってくる。
- エフ** 7,680pts. コイン×3
2-1は数珠状に連なった緑弾を放射するタイプが出現。体当たり要注意のこと。
- ヘグル** 4,590pts. コイン×10
中型の汎用攻撃機で、2-1は放射状に緑弾と赤弾を連射するタイプが出現する。
- ケン** 8930pts. コイン×3
赤い色をした中型の汎用攻撃機。真下に緑弾、斜め方向に赤弾を4発撃ってくる。
- ゲル** 57,300pts. コイン×25
左右への扇状弾と赤弾をばらまく大型攻撃機。真後ろが楽勝の死角となる。

STAGE STORY

城の裏面から以攻を開始。中型戦闘機3機編成メランの機群を切り取って、流れる川を切り立つ崖など、大陸の一部を切り取ったような構造となっていた。水辺編成には、第二の守護者アレグスが待っていた。

BOSS



エリア4 ラド編隊(13)〜ゲル(17)

道中の早回しに成功すれば、画面後方からラド編隊×4(14)以降が出現。交差したあとに自機狙いの通常弾を撃ってくるので、下側の交差点ポイント付近に位置を合わせて式神で破壊する。以降の追加エントリーはひとりプレイだと出すことが難しい。



↑ ついでに編隊が来るので、エントリーに自機をセットし、通常弾でテンションを上げながら、式神で破壊しよう。

エリア3 ゲル&エフ編隊ラッシュ(9〜12)

1セット目は、左前方から来るエフ編隊(10)の自機狙い数珠状緑弾で倍率を上げ、右側のゲル(11)を式神で破壊。2セット目はゲルが中央に配置されているので、式神発動時のハイテンションショットで間違えて破壊しないようにしよう。



↑ 式神が正確に軌道タイプの場合はエフの体当たりも注意。ここではエントリーが出た瞬間に位置を合わせて式神で撃つ。

エリア2 エフ編隊ラッシュ(4)〜ラド&エフ編隊(7〜8)

エフ編隊(4)は、5つの軌道上を移動しながら画面中央で交差。エフは自機狙いの数珠状に連なった緑弾を撃つので、少しずつ自機を移動させてテンションを維持する。続くヘグル×2(5)とラド編隊(6)は、左右いずれかのヘグルを出現と同時に式神で速攻破壊。余裕がなければ、ショットで破壊しても問題ない。つぎのエフ編隊は、直線軌道の数珠状緑弾を撃つタイプ。出現位置を覚えれば8倍も狙いやすいが、ラド編隊(7)が撃ってくる通常弾を見落とさないように。



↑ 経路が遅れると画面の上部分が埋められ、弾をばらまかれるうえに破壊。→は自機を動かす。→は8倍を狙っていく。→はハイテンションショット。

エリア1 エフ編隊(1)〜ラド&オダ編隊(2〜3)

スタート直後は、画面の左右後方から(1)のエフ編隊×2が出現。エフは逃げ際に緑弾を撃ってくるので、あらかじめ画面の中央に自機を合わせておき、後方に接近したところを式神で破壊する。ラド&オダの混成編隊(2〜3)に対しては、左後方から上昇してくる(2)の軌道上に自機を接近させて、ハイテンション状態を維持。あとはラドとエフの交差点ポイントを式神で攻撃しながら、(3)のラドによる自機狙い通常弾を回避する。余裕があれば、続く右側の(4)も破壊しよう。



↑ 自機を動かす。→は自機を動かす。→は8倍を狙っていく。→はハイテンションショット。



パーツごとに速攻破壊が基本!

耐久力の低い第一形態&第二形態ともに、スタート直後は本体へ接近して、緑弾でハイテンションショット→式神による速攻破壊が基本。式神が近距離タイプの小夜や金でもショットパワーを活かせば、十分に式神攻撃で8倍破壊が可能だ。ハイテンションショットを撃ち込みつづらば第三形態では、スタートまえに第二形態の

耐久力ゲージ中央に自機をセット。この位置で本体の先端に張り付けば、ロック式レーザーが飛んでくるまで動かずにハイテンションショットを撃ち込んでいける。

耐久力の高い最終形態は、本体の中央に張りつき下がりがながら紫弾にかさってハイテンションショットを撃ち込むのが基本。パーツは無視してもかまわない。

STAGE 2-1 BOSS

ノルン

Norn

SCORE 本体 1,000,000pts
崩壊 500,000pts

3つに分かれたパーツが合体して、攻撃を仕掛けてくる特殊な中ボス。合体まえの耐久力は低いので、ハイテンションショットで速攻破壊を狙え!



全形速攻撃パターン一覧

第一形態

① 中緑弾+数珠状緑弾

左右に4門ある砲台から、数珠状に連なった緑弾をランダム軌道で発射。弾のスピードは速くないが、本体が左右に高速移動するため軌道が変遷しやすい。緑弾に接近→ハイテンションショットが基本だ。

第二形態

② 扇状緑弾+赤弾ばらまき

本体の中央部から扇状緑弾+赤弾による複合攻撃パターン。5方向に発射される扇状緑弾は間隔が狭いので、ひとつのまとまりとして回避していくこと。赤弾はショットを撃てれば問題ない。

第三形態

③ 中緑弾+ロック式レーザー

扇状の中緑弾に自機的位置をサーチするロック式のレーザーの複合攻撃。レーザーにロックされるとサイトの色が赤に変化する。左右に大きく移動して回避。中緑弾の隙間に逃げ込んでいく。

第四形態

④ 扇状紫弾+赤弾ばらまき



本体中央から自機を狙った扇状紫弾+赤弾ばらまきの複合攻撃パターン。扇状の紫弾弾幕は、続けざまに2台飛んで来るので、隙間に入ってハイテンションショットで攻撃しよう。

⑤ 全方位緑弾



左右肩パーツの根元にある砲台から、全方位に向けて発射される放射状の緑弾幕。砲台下へ移動するボス本体の動きに合わせて、少しずつ軌道が変化していくので注意すること。

⑥ 通常弾ばらまき



②が画面下に達すると、放射状に通常弾をばらまきながら画面上部へ移動。弾数は多いが、規則的な配置で見切りやすく問題なし。この攻撃パターンになるまでにボスを倒したい。

稼ぎポイント パーツ破壊の基本方針

第四形態のパーツ破壊をする場合、左側パーツ×2から狙うのがセオリー。というのもスタート直後は、ボスが右方向に移動していくためだ。左側パーツ×2は、パーツ振りつきのハイテンション→式神攻撃で破壊&攻撃パターン①で8倍回収していく。攻撃パターン②に切り替わったら、ショットを撃ちつづらば右パーツの前に移動。あとは②で8倍破壊&回収を狙っていけばいい。



特殊攻撃の無敵を活かす

玖珂と小夜、ふみこもちひふみご限定となるが、本体が実体化するまえに特殊攻撃を撃つことで能率にパーツを8倍で取れる。具体的なパターンとしては、光太郎と小夜なら第四形態の合体まえ、ふみこもちひふみごなら第三形態の逃げ際に特殊攻撃を発動。これでパーツがギリギリ壊れないダメージを与え、特殊攻撃後の無敵時間を利用して片側パーツ×2を8倍で速攻破壊&回収できる。ここで無敵時間は切れるが、残った反対側のパーツの8倍破壊の回収も遅くない。



ボス各コイン発生量と集積(BBの倍率の順)を挙げる
 ●ボスバナー(コイン×10) 破壊可能かつダメージ受ける(どこにも含む)
 ●ボスダメージ(コイン×10) 攻撃可能かつダメージ受ける(ダメージの戻り)
 ●ボス本体死(コイン×30)

STAGE 2-2

中型機のエオやヘゲルをす速く倒し、追加エントリーのエフ編隊を出現させてスコアを伸ばしていこう！

敵機のバリエーションが多く、徐々に攻撃も厳しさを増してくるSTAGE 2-2。道中の序盤～中盤は難しくないが、移動速度の遅い中型機エオを撃ち漏らさないように注意。また、エリア1のオダル編隊も全滅に手間取ると、大きなタイムロスにつながる。こういった場面では、残ったザコ敵機をショットで破壊して時間を短縮していきたい。

道中の難所となるのは、対応が遅れると画面上が弾だらけにもなる終盤のエリア4。つねに敵機のいずれかが自機狙い弾を撃つため、自分なりの誘導パターンが必須となる。式神が近距離タイプの場合、敵機の出現位置を把握していないと8倍を狙うのが難しい。クリア重視でいくなら、あまり無理をせずにショット主体でボスまで抜けてしまったほうが安全確実だ。



移動速度の遅いエオなどは遠攻破壊が基本。逃げるオダルはショットで処理していく。

エクステンドが目前なら、多少は無理しても種ぎたい。安全にいくならショット安定。

追加エントリーと早回し

STAGE 2-2道中の早回しは、極端に意識しなくてもいいことが多い。2-1などと違い追加エントリー分の敵機が少なく、場合によってはボスまで空白の時間ができる。追加エントリー分の①～③のエフ×7機編隊に対しては、エフに張りつき→自機狙いの数珠状緑弾でテンションを維持するのが基本。ほとんどのキャラは画面上から敵弾を横方向に誘導して、画面の中央へ移動していくと8倍破壊＆回収が狙いやすくなる。



画面上に張りつき、式神攻撃でエフを破壊しながら画面中央に移動。矢太敵などは後ろに下がる。

出現キャラクターDATA

	ラド 1,280pts. コイン×1 汎用型的小型攻撃機。2-2は自機狙いの過剰弾や8倍を撃つタイプが出現する。
	ケン 8930pts. コイン×3 進行方向に緑弾を撃つ中型の汎用攻撃機。特効はされないように注意すること。

エリア4 ラド&ケン編隊(20~24)→エフ編隊ラッシュ(27~30)

基本的にラド&ケン編隊(②~④)も、式神で左右どちらかのケンを優先的に破壊。始めはケンの緑弾でテンションを上げ、以降はラド(②~④)が撃つ紫弾で8倍破壊を狙う。続いて出現するヘゲル×16機(⑤)は、2機が1セットで距離に応じて広がる7WAY紫弾を撃つ。これだけなら問題はないが、同時に画面を左右に横切ってくるエフ(⑥)の自機狙い数珠状緑弾に注意しよう。道中の早回しに成功していれば、エフ×7機編隊(⑦~⑩)が追加エントリーされていく。



エリア3 エオ編隊(14~16)→エフ&エオ編隊ラッシュ(17~19)

まずは、後方から降下してくるエオ×3機(①~③)。これは判定が出た直後に5WAYを撃ってくるので、接近して遠攻破壊。続くエフ&エオ編隊は(④~⑥)。左右どちらかのエオを優先的に破壊。その緑弾で8倍を狙っていく。



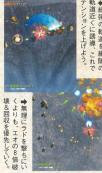
エリア2 オダル編隊ラッシュ(10~13)

このポイントは、オダル×4機編隊が16セット⑩浮上するラッシュ地帯。このオダルは真下に緑弾を撃つため、式神が遠距離タイプのキャラなら簡単に8倍が可能。①~③は、横一列に並んだオダル×6機編隊が3セット出現する。



エリア1 オダル編隊(1~4)→ラド&エオ編隊(5~9)

スタート直後は、オダル編隊(①~④)が出現。①と②が撃ってくる自機狙いの緑弾でテンションを維持し、それぞれ①+②、③+④をセットで式神を使って破壊しよう。つぎのラド&エオ編隊(⑤~⑧)の出現ポイントでは、画面右側のエオが撃つ5WAY緑弾でテンションを上げ、8倍破壊＆回収を狙う。画面左のラド編隊については、出現&コイン数が少ないので無視してしまってもかまわない。ただし、自機狙いの過剰弾を撃ってくるので十分に注意していくこと。



	オダル 2,560pts. コイン×1 自機狙いor画面上に向かって緑弾を撃つ2タイプが出現。後者は画面に停弾する。
	ヘゲル 4,590pts. コイン×10 2-2に出現するのは、自機狙いで画面上に広がっていく7WAYを撃つタイプが出現。

	エフ 7,650pts. コイン×3 2-1と同じように自機狙いの数珠状緑弾を撃ち、攻撃後は画面上に逃げていく。
	エオ 11,240pts. コイン×10 移動速度が極端に遅い中型攻撃機で、5WAYの緑弾+8倍を撃ってくる。



張りつきの見極めが最重要!

第一形態と第二形態は、どちらも攻撃パターン1の盾を召喚するまでの時間が長い。このため、スタート直後にボス本体へ張りついてハイテンションショットを撃ち込めば、これだけで耐久力の7割以上を削ることが可能。ショットパワーの高い小夜や金であれば、ハイテンション→式神での速攻破壊も狙える。

第三形態では、高速で盾を投げる攻撃パターン1が最初に来るため、スタート直後に本体へ張りつけない点に注意。基本的な例しかたの方針は、画面下で盾と紫弾の軌道を見極めながらの回避&ハイテンションショット。より安全確実なクリアを考えるならば、特殊攻撃を1発決め打ちで使っていくことをオススメしたい。

STAGE 2-2 BOSS
アルゴス・ダンデオン
Anolegos Dundee



SCORE 本体 3,500,000pts
盾(ヒット) 500,000pts

本体からの攻撃はなく、盾からの多彩な攻撃をくり出すアルゴス・ダンデオン。攻撃パターンを見極め、形態をす速く変化させていこう。



●このように倒すとすると、どうやっても残らなくて、特殊攻撃を使わずにクリアできる。特殊攻撃を使わずにクリアできる。

全形態攻撃パターン一覧

第一形態

①回転盾×1：全方位紫弾



ボス本体の周囲を反時計回りに回転する盾(ヒット)×1からの攻撃パターン。距離さえあれば難しい弾幕ではないが、これだとテンションショットの撃ち込み効率が下がってしまうのが難点でもある。

②投げ盾×1：ばらまき紫弾



前方に向かって盾を投げた盾の後方から、紫弾を発射する攻撃パターン。盾を投げたまゝに画面左右に移動して、弾幕の薄いポイントで回避していくのが基本。盾を引戻したあとはパターン①に戻る。

第二形態

①回転盾×2：くさび状紫弾+数珠状紫弾



ボス本体の周囲を回転する盾×2からの攻撃パターン。つねに全方位へ発射され続けるくさび状の紫弾に加えて、自機狙いの数珠状紫弾を一定間隔で発射。紫弾はまとめて大きく避けるのが基本だ。

②投げ盾×2：連射紫弾



右一左の順番で、盾を投げた軌跡から左右に紫弾を発射する攻撃パターン。さきに飛んでくると右に投げた盾の弾幕を早めに避け、続く左に投げた盾の弾幕を回避。盾×2を投げたあとはパターン①に戻る。

第三形態

①投げ盾×6：全方位紫弾



正面6方向に高速で投げた盾から、旋回軌道の連射紫弾を発射。盾の軌道はランダムで微妙に位置がずれるので、間違っても盾に接触しないように注意。画面下で軌道を見極めるのが回避の基本だ。

②回転盾×4：円状紫弾+中線弾



ボスの周囲を回転する盾×2と、画面端で反射する盾×2の複合攻撃パターン。自機狙いの前者が円状の紫弾。後者は中線弾を撃つと回避は難しくない。一定時間の経過により、パターン①へ戻る。

ダメージ調整と特殊攻撃の使用タイミング

安全確実なボスを倒す目的だけでなく、ハイテンションショットでダメージを与えたあとに、特殊攻撃を発動するだけでオーケー。とはいえず、これだと本当にボスを倒すだけで終わってしまうのが難点。どうせなら特殊攻撃後の無敵時間を利用して、きっちり8倍破壊&回収を狙っていきなさい。

この特殊攻撃を使った攻略パターンを考えていくうえで、もっとも重要な部分が特殊攻撃のダメージ量。それをキャラ

別に比べてのが右表で、アルゴス・ダンデオンの第三形態に限って言えば、金クラスの特殊攻撃を効率よくヒットさせると、それだけでボスを倒せるダメージ量となる。

それ以下のキャラについては、あらかじめショットでダメージを調整→特殊攻撃でボスの耐久力をギリギリ調整するのが基本。どれくらいまでショットで削ればいいのかは、実際に自分で練習して発動タイミングを覚えていこう。



●上記以上のキャラについては、特殊攻撃を必中にして使うなどの方法を使うと、ダメージがすばやく入るようになります。

●特殊攻撃のダメージがギリギリまで耐久力を用いれば、あとは無敵中に式神攻撃を使うだけで8倍破壊&回収が簡単に狙える方法。

特殊攻撃の総ダメージ量

ニーギ(約7秒持続)
金大正(約3.5秒持続)
日向(約6.5秒持続)
玖岡(約3.5秒持続)
ロジャール(約6秒持続)
あみこ(約4秒持続)
小夜(約3秒持続)
ちひみこ(約4秒持続)

上記は4-2ボスに特殊攻撃を効率よくヒットさせて計測した順位。

●ボスのコイン発生率&敵倒後(100%)の影響を受けず
●ダメージ×2(最大×5)の破壊可能ダメージ値(最大×10に含む)
●ダメージ×2(最大×10)の攻撃力が引き継がれるタイプ(一部の区切り目)
●ボス本体死で×2(最大×3)

STAGE 3

ねじれた城 内部

STAGE 3-1

破壊不能な大型ブロックが配置された複雑な地形と、厳しい攻撃がプレイヤーの行く手を阻むぞ！

特殊なSTAGE 3-1では、ブロックにプレイヤーの移動範囲を遮られるため、思ったように弾避けができない難所となる。とはいえ、ブロックは障害物であると同時にテンション状態を維持可能な側面を持っている。また、小型ブロックに関しては、ショットなどによる破壊が可能(出現コイン×1)。うまくパターンに折り込んで破壊していきなさい。



▲ブロックでカスる場合は、側面に張りついて上下移動が基本となるぞ！

★コインが出る小型ブロックもザコ敵扱いのように式神攻撃で破壊。

障害物には御用心……？

式神攻撃が地形に遮られない光太郎や小夜などの白メンバーでは、それほど問題なく先へ進んでいける。ところが、ニーキやロジャードだと厄は大変。ニーキの場合は小型ブロックにリアクト弾が吸い取られ、ロジャーに到着しては機雷が地形ブロックに受ると誘爆してしまうので注意しておくこと。



↑ロジャーの機雷誘爆はかなり深刻な問題。ショットを主軸にして、小出しに機雷を投下すること。

■出現キャラクターDATA

- カト** 1.280pts. コイン×1
小型の汎用攻撃体で、通常弾×10弾と自衛弾×1弾を撃つ2タイプが出現してくる。
- オダール** 2.560pts. コイン×1
自衛弾の総弾を撃つタイプのみが出現。狭い通路での体当たり要注意！
- ヘゲル** 4.590pts. コイン×10
3-1は周回に弾をばらまくタイプのみ。式神攻撃が無難ならショットで破壊だ。

エリア 4 可動ブロック+ヘゲル(33～35)

ボス直前の可動ブロック地帯は、一度入ってしまうとルートの変更ができない。④～⑤のヘゲルが撃つ緑弾のすき間を見つけたら、止まらず一気に抜けてしまうこと、特殊攻撃の準備をしておき、危なそうなら迷わずに使ってほしい。



▲このエリアの可動ブロックは、一度入ってしまうとルートの変更ができない。④～⑤のヘゲルが撃つ緑弾のすき間を見つけたら、止まらず一気に抜けてしまうこと、特殊攻撃の準備をしておき、危なそうなら迷わずに使ってほしい。

エリア 3 可動ブロック+ヘゲル(20～26)～ヘゲル&ラド編隊(26～31)

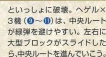
ブロックが一面に敷き詰められたポイントは、画面左下に移動して待機。しばらくすると、左側から左右に道が開けるのでヘゲル×6機(⑥～⑧)を順番に破壊して進む。大型ブロックがL型に配置されたポイントは、左側のヘゲル×4機(⑨～⑫)を破壊するのが基本。このとき右側のラド編隊(⑬～⑭)が自衛弾の攻撃を大量に撃つので、手前に弾弾を引きつけてから進むこと。また、玖珂とあみこもちびあみこ、ロジャーなら右端からヘゲルを破壊しながら進んでいける。



▲このエリアの可動ブロックは、一度入ってしまうとルートの変更ができない。④～⑤のヘゲルが撃つ緑弾のすき間を見つけたら、止まらず一気に抜けてしまうこと、特殊攻撃の準備をしておき、危なそうなら迷わずに使ってほしい。

エリア 2 ブロック&オダール編隊(7～8)～ヘゲル(19)

ルートが左右に割れるポイントでは、左ルートへ進んだほうが安全。オダール編隊(⑨～⑫)には、中央の大型ブロックがスライドしたら、中央ルートを進んでいこう。



- ▲左側の⑦と中央ブロックのあいだを進んでいくのが基本ルートだ。
- ▲⑧のヘゲルは式神or特殊攻撃を使わなければ破壊できない。
- ▲中央ルートで弾避けのヘゲル破壊。きつければ左ルートへ。

エリア 1 ラド編隊(1～4)～ヘゲル(6～6)

ステージの始めは、画面前方からラド編隊(①～④)が出現。周囲に通常弾×10弾をばらまくが、敵弾の間隔は広いので問題なし。外周or敵弾にかさって、式神で破壊or回収しよう。ヘゲル×2機(⑤～⑥)は、片側を連続で破壊していく。



▲このエリアの可動ブロックは、一度入ってしまうとルートの変更ができない。④～⑤のヘゲルが撃つ緑弾のすき間を見つけたら、止まらず一気に抜けてしまうこと、特殊攻撃の準備をしておき、危なそうなら迷わずに使ってほしい。

STAGE STORY

ねじれた城の内部へと進む。何者かの手によって、数多くのブロックが立ちほだかる。キューブの集合体プレイを撃破した後、一気に侵攻を始める。その先には、第三の守護者、エイジャ兄弟の姿があった。



STAGE 3-1 BOSS
フレイ
Freyr



SCORE 通常破壊時 20,000pts
ライン破壊時 100,000pts

特定の攻撃方法で破壊可能なキューブと、破壊不能なクリスタルの集合体ボス。パズル的な仕組みを理解して、大量のコイン獲得を狙おう!

キューブの種類を見極めて破壊!

キューブの色ごとに破壊可能な手段は異なっているが、横一列のラインに同色のキューブがそろって自動的にライン破壊が発生。ショットや式神攻撃でふつうに破壊した場合は、キューブ1個につき1枚のコイン(T.B.S.により枚数増加)しか出さない。しかし、ライン破壊時なら同時破壊したライン数に応じて、出現コイン枚数が増加す

る(下記参照)。落下中や画面外にあるキューブは、ライン破壊の対象とならない性質を持つため、パターン次第では6ラインの同時破壊なども狙っていい。

とはいえ、クリアだけならショット&式神攻撃で手前から破壊していけば問題なし。ライン破壊で敵弾が一掃されたあとは、攻撃再開タイミングに注意すること。



ライン破壊時は消滅したキューブの横一列の範囲でコインを獲得できる。また、落下中や画面外にあるキューブは、ライン破壊の対象とならない性質を持つため、パターン次第では6ラインの同時破壊なども狙っていい。

★1行1列のキューブを消すと、その横一列の範囲でコインを獲得できる。また、落下中や画面外にあるキューブは、ライン破壊の対象とならない性質を持つため、パターン次第では6ラインの同時破壊なども狙っていい。

★スタット時(キューブが1ライン、30秒で1ラインずつ消滅する)は、キューブが1ライン、30秒で1ラインずつ消滅する。また、落下中や画面外にあるキューブは、ライン破壊の対象とならない性質を持つため、パターン次第では6ラインの同時破壊なども狙っていい。

全形態攻撃パターン一覧

第一形態

三方向連射緑弾×2



左右に配置されたクリスタルから三方向の回転緑弾の攻撃パターン。個々のクリスタルが逆回転で連射が繰り返されるが、弾道はまったく同じなために弾の飛んでこない安全地帯が存在している。

第二形態

+自機狙い緑弾×2



耐久ゲージが3分の2を減ると、自機狙いの緑弾を撃つクリスタル×2個が追加される。このクリスタルは一定間隔で自機を狙ってくるため、第一形態のような安全地帯は存在していない。

第三形態

+9WAY緑弾



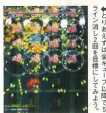
耐久ゲージが3分の1を減ると、5つ目のクリスタルが中央に追加される。最後のクリスタルは、自機座標を狙った9WAYを撃つタイプ。弾合いを取っていれば、とくに回避自体は難しくない。

キューブの種類

- **白キューブ**: 通常攻撃のみ破壊可能なキューブ。特殊攻撃と式神攻撃は無効。
- **赤キューブ**: 式神攻撃のみ破壊可能なキューブ。特殊攻撃と通常攻撃は無効。
- **黒キューブ**: ライン破壊のみ可能なキューブ。一切の攻撃を受け付けない。

稼ぎポイント ライン破壊で高得点を狙え!

キューブのライン破壊は、STAGE 2-2スコアに大きな差がつくポイントのひとつ。その完全にパターン化されたキューブ配置をまとめたのが右図で、いかに多くの同時ライン破壊を起こすかが稼ぎの課題となる。ここでは、どのキャラ&式神タイプでも重いやすい後半の5ライン2回消しをレクチャー。慣れてきたら、自分なりのパターンを考えよう。



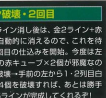
5ライン破壊・1回目

左から1・2列目の白キューブが1個ずつ(配置図参照)あるため、ショットがライン破壊でさきに進んでおく。仕込みができたら手前に残っていたキューブを破壊して、2回目の5ライン完成。ただし、このときに残り時間が90秒を切っていないと、4ラインしか消せないで残り時間に注意しよう。



5ライン破壊・2回目

1回目の5ライン消し後は、全2ライン+赤2ラインが自動的に消えるので、これを持ってから2回目の仕込みを開始。今度は左から1列目の赤キューブ×2個が邪魔なので、式神で破壊→手前の左から1・2列目白キューブ×4個を破壊すれば、あとは両手に2回目の5ラインが完成してくれるぞ!



キューブの出現コイン

ライン破壊でキューブを消すと、1ライン目はキューブ1個につきコイン8枚が出現。以降はライン数に応じて、そのラインのコイン枚数が8枚ずつ増えていく仕組み。6ライン以上になると表示限界の512枚を越えらる。画面上部なら全回収も狙っていい。

ライン数	コイン数	累計数
6ライン	48×4=192	672
5ライン	40×4=160	480
4ライン	32×4=128	320
3ライン	24×4=96	192
2ライン	16×4=64	96
1ライン	8×4=32	32

● 8つのライン発生し最大枚数(180個の範囲を越える)
● 赤キューブ: コイン×8(10個) 緑弾弾を撃つと10個も落とす(これに倍々)
● スタット時: コイン×10(攻撃時射撃時10個も落とす) キューブの戻り切り
● ボス体死で: コイン×30

STAGE 3-2

レーザーだらけの高速スクロールのステージ。危険なポイントを覚えて、す速く対処していこう！

STAGE 3-1のような地形こそないが、矢継ぎ早に出現するザコ編隊とプレイヤーの進路を阻むレーザーがやっかいな障害となるSTAGE 3-2。序盤に出現するオダルの攻撃を見ても、いままでのSTAGEとは段違いに弾数が多いため、式神攻撃で8倍を狙っていくには慣れが必要。クリア重視ならば、無理をせずにショットで破壊したほうがいい。

オダルのラッシュ地帯を抜けた先には、レーザータイプのヘゲルが大量に出現するエリア2~3が待ち受けている。ここでは各編隊のヘゲルが撃つレーザーの軌道を覚えていないと、思わぬミスにつながるので注意しておこう。

また、3-2の早出しによるボスマスの追加エントリーは、もともと得点が低いラド編隊のみ。出現数もあまり多くはないので、早回しを意識するよりもステージ道中の8倍破壊と回収を確実にこなしたほうがスコアをアップさせやすい。



●破れば回避は難しくないが、始めのうちはショットで破壊しよう。

●エリア2以降に出現するヘゲルの攻撃パターンは必ず覚えよう。

パターンを覚えてヘゲルで稼ぐ

この3-2道中で貴重な得点源となっているのが、エリア2~3にかけて出現するレーザータイプのヘゲル。これをどれだけ8倍で取っていくかが重要なポイントとなる。前半の3セットはわりと8倍を狙いやすいが、オダル編隊が絡んでくる後半3セットを全機8倍で取るのはかなり難しい。難関度の高い4、5セット目は無理せずに、2~3機を確実に8倍破壊と回収するのが無難な選択。6セット目については、広範囲を攻撃可能な式神タイプならヘゲル(③~④)の内側に入っていくのがオススメ。これならオダル(②)の攻撃に注意するだけで、あとは式神攻撃で簡単に8倍破壊と回収を取っていける。



●ヘゲルが実体化するまえに円の内側へ自機を移動させれば、かなり楽に8倍破壊と回収ができる。

エリア3 オダル(24)→ラド編隊(4)

4セット目はレーザーが内側に動くので、⑦か⑧のヘゲルを出現時に破壊して逃げ道を確保。5セット目は画面下がレーザーに当たらない位置だが、追尾タイプのオダル編隊×2

⑨を撃ち落とさないように。6セット目のヘゲル×6機(⑥~⑩)は、⑥~⑧を優先的に破壊。早回しできていれば、追尾タイプのラド編隊(⑪)が対ボスマスに追加される。



●4セット目は逃げ道の確保が最優先となるので、忘れないように。



●5セット目は、安全にいくなら⑨の攻撃を画面下で回避していこう。



●6セット目は手前のヘゲルを破壊すれば、とりえずは安全になる。

エリア2 オダル(10~13)→ヘゲル(20~23)

1セット目のヘゲル×2機(①~②)は、レーザーを撃ちながら内側へ寄ってくる。2セット目のヘゲル(③)は、レーザーを右から左へ振ってくるので要

きにエフ編隊×2(④~⑤)を式神攻撃で倒しておこう。3セット目はヘゲル×4機(⑥~⑨)が登場。オダル(⑩)が撃つ索弾でデジョンを維持して、式神で左側から破壊だ。



●1セット目は①の索弾でデジョンを上げ、8倍を狙っていく。



●2セット目は①~③のエフ編隊を優先的に破壊していくこと。



●3セット目は先制で待ちかまえて、連続破壊→右側へ移動しよう。

エリア1 オダル編隊ラッシュ(1~10)

スタート直後は、3WAY線弾を撃つオダル編隊(①~④)が左→右の順番で出現。すぐに続けて、数珠状の3WAY線弾を撃ってくるオダル編隊×2(⑤)が画面左右から出現するので、線弾でデジョンを維持して式神攻撃で破壊する。ラッシュのラストとなるのは、2WAY線弾を撃ちながら中央で折り返して逃げていくオダル編隊×6(⑥~⑩)。この敵弾は弾道が意外に見切りづらいので、式神が正面距離タイプなら無理せずショットで撃ち落とすほうが安全だ。



●線弾の見切りやすいオダル(①~④)は、線弾によってデジョンを溜めていこう。

●正面距離タイプ(⑥~⑩)は、正面距離タイプが安全な場合、式神で撃ち落とす。

出現キャラクターDATA

ラド 1,280pts. コイン×1
ごちも自機進路を追尾するタイプなので、突破しても体当たりされないように。



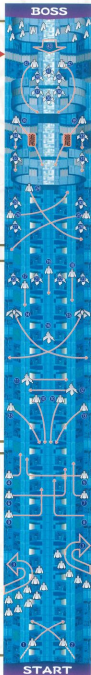
エフ 7,650pts. コイン×3
お馴染みの自衛型1強タイプ。無事なければ、8倍での破壊と回収も難しい。



オダル 2,560pts. コイン×1
自機狙いの線弾or索弾を撃ってくるタイプが出現。弾数が多いので要注意!



ヘゲル 4,590pts. コイン×10
3-2で出現するのは、すべてレーザーを撃つタイプなので動きを覚えていこう。





攻撃の隙間を見極めろ!

第一形態のスタート直後は、いずれかに張りつきハイテンションショットを撃ち込めるが欲張らないこと。敵が弾を撃ち始めたら下がって、ハイテンションショットを撃ち込んで、式神攻撃で8倍を狙おう。

第二形態は、ファイの複合弾にカスってハイテンションショットも式神が基本となるが、レーザーの存在も忘れないように。

第三形態に移行した直後は、一気に耐久力を減らすチャンス! ただし、セイが剣を振り上げたら突進する合図なので、左右に移動して体当たりを回避していく。

第四形態は、周囲を高速移動するふたりの弾幕を反時計回りに回避しながらハイテンションショット。パターン2に移行したら、すぐに式神を仕込んでいく。

STAGE 3-2 BOSS
ファイエイジ&セイエイジ
Fai A Ja & Say A Ja

SCORE 本体(二人まとめて)
5,000,000pts

多彩なコンビネーション攻撃をくり出し、プレイヤーの行く手を阻むオヤジ兄弟。パーツなどを持たないため、進攻破壊が好きな基本ともなる。

①第一形態は張りつきやすいためハイテンションショットで8倍を狙おう

②第三形態はふたりが重なると耐久力減らすチャンス

③一気にはダメージを与えられない

④第四形態は移動パターンと敵攻撃パターンは、形態変化と同じく敵攻撃パターン

全形態攻撃パターン一覧

第一形態

①自機狙い光弾+露状緑弾



光弾(ファイ)+緑弾(セイ)の複合攻撃パターン。基本的な回避方法としては、ファイの露状光弾を引きつけないが、隙間を見つけてセイの緑弾を抜けていく。

②3WAY光弾×6+自機狙い緑弾×9



光弾(ファイ)+緑弾(セイ)の複合攻撃パターン。パターン1とは逆にセイの緑弾を引きつけて、ファイの光弾を回避していくが、弾の判定が大きいので要注意だ。

第二形態

3WAY緑弾+連射紫弾



上から緑弾(ファイ)+下から紫弾(セイ)の複合攻撃パターン。形態変化の直後はふたりが重なっていくので、ハイテンションショットを撃ち込むチャンスとなっている。

第二形態

①全方位複合弾+回転レーザー



光弾&緑弾(ファイ)+レーザー(セイ)の複合攻撃パターン。発射まえにレーザーの軌道が薄く表示されるので、早めに回避。複合弾にカスってテンションを維持して撃ち込んでいく。

②全方位複合弾+サーチャタック



光弾&緑弾(ファイ)+体当たり攻撃(セイ)の複合攻撃パターン。ハイテンションショットで確実にダメージを与えていけば、この攻撃パターンもえんじで回避が可能だ。

③ばらまき光弾+ばらまき緑弾



光弾(ファイ)+緑弾&中緑弾(セイ)の複合攻撃パターン。ふつうにプレイしていれば、まず見ることもない攻撃パターン。ここまでは引く強くて、とくに意味はないので無視していい。

第四形態

①ばらまき連射光弾+3WAY連射紫弾



光弾(ファイ)+紫弾(セイ)の複合攻撃パターン。基本的な避けたとしては、セイの3WAY紫弾(内側2発)のあいだに入った状態で、反時計回り方向に移動しながらファイの光弾を回避していけばいい。

②全方位ばらまき複合弾



第四形態の耐久ゲージが8分の1程度に減った時点で、シフトする最後の攻撃パターン。攻撃の開始直後に画面中央へふたりが突進してくるので、間違っても体当たりされないように注意すること。

稼ぎポイント タイムボーナス重視で速攻破壊!

ふたりが重なるポイントでは、一気に2倍のダメージを狙いたい。玖珂と日向は特殊攻撃、小夜とロジャーはハイテンションショット、金とふみこもちびふみこなら式神攻撃を活用しよう。



★第四形態もふたりが重なるとダメージは多いので狙ってほしい



★この攻撃パターンは固定したダメージを落とす可能性があるポイントだ

特殊攻撃でタイム短縮

玖珂や小夜、日向、ふみこもちびふみこの特殊攻撃であれば、一気にダメージを稼ぐことも可能。具体的な使用ポイントとなるの

は、ハイテンションショットを撃ち込みつつ第一形態と第四形態の性格と相談して、使用ポイントを決めよう。



★日向の入り、玖珂の移動で使っても意味のないので、第三形態に移行して使おう

ボスのコイン発生基本数表(7000発射の影響を受けず)
●ボスローグ:コイン×10(緑弾発射なし+シフト時をそれぞれに含む)
●ボスダメージ:コイン×10(攻撃開始時引込み+シフト時の区切り)
●ボス本体死:コイン×30

STAGE 4

ねじれた城 中核

STAGE 4-1

敵の攻撃が激しく激しさを増すのがこのあたりから。弾幕に追い詰められないように誘導しよう。

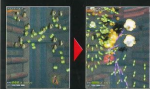
注意したいのが自機を狙う紫針弾。画面中を覆う弾に阻まれ、端に追い詰められやすい。紫針弾の弾道に着目し、早め早めに動くように。前半のラグ+エフ地帯、中盤のラド+エフ地帯、後半のヘグル地帯が難所。危なかったらハイテンションショットも併用するといい。



●自機の動きによって弾道が変化する唯一の弾が、自機を狙った紫針弾。これを中心に回避パターンを組もう。

画面内に残るオダールの対処

面頭のオダールはしばらく回転してから去っていく。稀く場合は遠攻破壊。逆に安全を期すなら、わざとここで時間を稼ぐといい。



●オダール編隊でねじれ、早回しのオダール以降が出現しなくなる。クリア直後なら強制しは使用。

■出現キャラクターDATA



ラド 1,280pts. コイン×1
エフとともに中盤に出現。横一列に並んで真下に運んだ後弾を撃ってくる。



オダール 2,560pts. コイン×1
ステージ頭で編隊で出現。回転しながら緑弾を撃つ。早回しで後半にも登場。



エフ 7,650pts. コイン×3
3分所に出現する。ラグとともに発生する編隊は自機狙いの紫針弾を撃つ。



ケン 8,930pts. コイン×3
出現タイミングは2分所。いずれも左右両で緑弾をばらまきながら飛び来る。



ヘグル 4,590pts. コイン×10
ステージ後半に3機ひと組で4編隊計12機が出現する。紫針弾を撃ってくる。



ラグ 53,630pts. コイン×25
緑弾をばらまきながら画面下へゆっくり飛び去る大型機。計4機出現する。

エリア5 ケン(25)～エフ編隊(35)

左右にケンが4機ずつ、中央にヘグルが3機ずつ4巨浮上する。ヘグルの弾を小さくかわしつつハイテンション状態を作り、式神攻撃で倒そう。ここまでが早ければ早戻し編隊として左右からオダールラッシュ。その後浮上するエフラッシュまで続く。ともに弾数が多いので、最後まで気を抜かないように。



●ケンらは自機を中心に弾をばらまき、エフは画面下に弾をばらまきつつ上へ移動して来よう。

エリア4 ケン(22)～ラド(24)

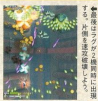
横に並んだラド編隊と画面下から斜めに移動するエフの混成ラッシュ。ラドの弾のあいだに入り、上下移動でエフの紫針弾をかわしていく。ラドが出現したら、直角に曲げて飛び去るライン近くまで一気に移動し、少しずつ下がりながらエフの弾を逃していこう。初めから下にいると押されやすい。



●ラドは左右の壁の間に弾をばらまき、エフは画面下の中心部を縦に移動して来よう。

エリア3 ラグ(16)～エフ(21)

大量の弾を吐き出すラグとセットでエフが3機ずつ出現する。画面下にいれば弾の隙間が広がるので、再下段近くにかまえて弾避けしよう。式神で倒す場合は、エフの紫針弾にかする形で8巨回収。近距離タイプはあらかじめ前に出ておかないと、ラグの緑弾が多すぎて近寄れなくなってしまふぞ。



●エフは画面下の中心部を縦に移動して来よう。ラグは画面下の中心部を縦に移動して来よう。

エリア2 オダール編隊(12、14)～ケン編隊(11、13)

オダール編隊の①と②が画面上方をU字を描いて飛び去るなか、左右から緑弾をばらまくケン(①、②)が出現。ケンの弾道は固定だが弾数が多いため、避け切るのは難しい。片側のケンに集中して、端で通常攻撃か式神攻撃で倒していくといい。中央からのラインへ移動するときは、体当たり要注意。



●①は右側壁、②は左側壁をU字を描いて飛び去るなか、③は画面下の中心部を縦に移動して来よう。

エリア1 オダール編隊(1～6)～エフ編隊(7～10)

3機セットのオダール編隊が左上、右下、左中央、右上、左下、右中央の順に出現。どちらかの編隊に寄って、弾を撃ち出すまえに片側を全滅してしまおうと。続いてエフ編隊(①～④)が浮上、広内の緑弾と自機狙いの紫針弾を撃ちながら画面下へ去っていく。上にいると体当たりを受けやすいので注意。



●①～④は画面下の中心部を縦に移動して来よう。⑤は画面下の中心部を縦に移動して来よう。





左右の球体に撃ち込んで壁を広げよう

ミーミルは左右の壁をジリジリ引き寄せながら、プレイヤーの移動範囲を狭めてくる。これを防止するには左右にある球体を攻撃すればいい。攻撃の間合などに通常攻撃を使い、壁を広げて空間を確保しよう。ただし、日向やニーギはショット幅が広いので、ボスに引っ掛かりやすい。狭くなるほど広げるのが難しくなるので、早め早めの対応を心がけよう。ちなみに、球体を攻撃すると白く光るものの、いくら撃ち込んでも破壊することはできないので注意。なお、ミーミルが引き寄せせる壁自体には触れてもオケー。ミスにはならないので強気で攻めよう。

計3つある攻撃形態のうち、いちばん難しいのは第二形態②の攻撃。ここで左右幅が狭いとなかなか難しい。そうならないよう第一形態、および第二形態①で、しっかり球体に撃ち込み、壁を広げた状態でこの攻撃を迎えるようにしよう。もし狭過ぎたら、空間の確保も兼ねて特殊攻撃を使ってしまおう。最終形態の攻撃は比較的単調だが、球体がずれていると避けるに難い。第三形態は、球体が左右対称の状態で見たい。時間をはかるが安全地帯があるので、これを活用してもいい。



◆第一形態①はハイテンションショットで左右の壁を寄せながら、プレイヤーの移動範囲を狭めてくる。これを防止するには左右にある球体を攻撃すればいい。攻撃の間合などに通常攻撃を使い、壁を広げて空間を確保しよう。



◆第二形態②の攻撃はリング弾を縦向きに打ち出し続ける。左右の球体がまっすぐにない限り、安全地帯を使うなら、攻撃が始まるまえに移動。

STAGE 4-1 BOSS

ミーミル

Mimir

SCORE	本体	6,500,000pts
	胸パーツ	300,000pts
	足パーツ	400,000pts
	肩パーツ	200,000pts

左右の壁を引き寄せながら攻撃を仕掛けてくるミーミルは、大量のパーツを所持しているのが特徴。片側だけで腕、足、指×5の7つ、これが左右で合計14もある。慣れたらこれらも通っていく。

全形態攻撃パターン一覧

第一形態

①大型弾

真横に射出した大型の黄色い弾が直角に曲がって真下に流れてくる。どこで曲がるかはランダム。実体化してから攻撃が始まるまでのわずかの時間、真正面に張りついでハイテンションショットで先手を取れる。音がしたらすく下がろう。弾のスピードがまちまちなので、早めにあいだを抜けばついでハイテンションショットを撃ち込もう。



◆金など攻撃力が高いキャラなら、この攻撃が終わるまえに形態を飛ばせ。

②針弾+リング弾

本体から左右の壁で反射するリング弾、球体からは自機を狙う針弾を一定間隔で撃ってくる。リング弾が交差する地点に高さを含わせて、針弾を誘導しながら横切るように避けよう。リング弾の軌道は一定ながら、左右幅が狭いと避けにくくなる。①での撃ち込みが不十分なら、球体を攻撃して壁を広げてじっくり攻めよう。



◆リング弾は壁の動きとともに、反射するポイントが少しずつ上になっていく。

第二形態

①紫針弾ラッシュ

本体から一定間隔で紫針弾の束を断続的に射出し、球体からは自機を狙った紫針弾で攻撃してくる。空間が狭いと非常に避けるに難いので、始まったらずい早く球体を撃って壁を広げておこう。



◆この攻撃が始まったらずい早くの間に、通常攻撃で壁を広げよう。

②火炎弾+大型弾+全方位弾

壁で壁射して火柱になる弾を放射しつつ、腕からは第一形態①と同じ大型弾が来る。この大型弾は斜めに撃ち出され、壁で反射する特徴がある。なお、胸パーツが破壊されていた場合は球体から全方位に緑弾を放射する。火柱をジグザグに避けながらほかの攻撃を避けることになるため、壁が狭かったら迷わず特殊攻撃。



◆避け切るよりも、この攻撃が始まるまえに早めにダメージを与えるのが重要。

第三形態

リング弾

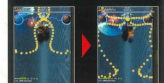
本体から一定の軌道で、壁で反射する低速リング弾を撃ち流し続ける。球体が左右対称ならば、ボスの真正面のラインで上下移動でかわしていけばオケー。ずれていた場合は弾道が不規則になり避けるに難い。完全に閉まるまで避け切る自信がなければ、早めに球体を攻撃して幅を合せるか、下記の安全地帯を使う。



◆リング弾は壁方向に当たれるので、始まったらずい早くの間に壁を貫通して撃ち込め。

第三形態は球体の横が安全

第三形態は球体とボス本体のあいだが安全地帯になる。また、壁を最大まで広げた状態ならば、真正面(密着)も安全地帯となる。



◆第三形態が始まったらすぐに入ろう。遅れると、リング弾のあいだを抜く必要はない。

ボスのコイン発生基本数(TEB倍率の影響を受ける)
 ●ボスバグ(コイン×10) (破壊可能なビュウや音などもこれに含まれる)
 ●ボスダメージ(コイン×10) (攻撃形態が切り替わるボスダメージの区切り目)
 ●ボス本体破壊(コイン×30)

STAGE 4-2

ステージ自体は短い、敵の攻撃も苛烈さを増してくる。弾数に圧迫されず落ち着いて対処しよう。

突然矢継ぎ早に敵が飛来したかと思うと、直触れもなく大量の弾を撃ち始める……そんな緩急のある展開が多いSTAGE 4-2。戦いも終盤だけに敵の攻撃は激しいが、ステージそのものは短い。難所となる場所をしっかりと覚えて、クアレスミスしないように集中して臨もう。エリア2、およびエリア5のオダラッシュがミスしやすいポイント。エリア2のオダラは倒すのが遅れると大量の弾に囲まれてしまうことになる。エリア5は自機がけて突進してくるため、誘導のしかたが重要。エリア5に関しては、ステージ頭のラド編隊、エリア3に登場するエオを逃がすことで(回避し)、早めに切り上げてボス戦に進むことができる。



敵の変わり目は空の時間がある。このあいだつぎの編隊を誘え撃てる場所へ移動。

一部のキャラは早回しによってヘゲルまで出すことができる。レーザーを撃ってくるぞ。

スコア稼ぎのポイント

式神攻撃、なかでも近距離タイプのキャラで稼ぐときは押されないことが重要。エリア2やエリア4は、一度後方下がってしまつてなかなか前に出られなくなってしまふ。出現位置はもちろんだこと、編隊が交差する位置や、避けるルートなどもしっかりと覚えておこう。伸び悩んだら、ブラクティスモードでニーギやロジャーなど時間の長い特殊攻撃を使いながら、道中の敵の動きを再検証してみよう。新たな発見があるかも。



↑位置タイプの式神であれば「前宙宙」の高い場所を避そう。8倍アクション稼がかり変わるぞ。

■出現キャラクターDATA

ラド 1,280pts. コイン×1
ステージの最初に出現。両面奥から浮上し、緑弾をばらまいて去っていく。

ヘゲル 4,590pts. コイン×10
中盤に4機出現し、レーザーを照射する。早回しによってラストにも登場。

エリア 5 オダラ編隊(20) ~ヘゲル編隊(30 ~ 31)
紫針弾を撃ちながら、自機めがけてオダラ編隊(20)が突進してくる最後の編隊。中央近くで待機し、弾を引きつけながら少しずつ下がり、画面下まで来たら左右どちらかに抜けていこう。ここまで敵を倒すのが早ければ、追加のヘゲル(21)が出現。レーザーを撃つので真正面から少しずれよう。

エリア 4 オダラ編隊+ラグ(18 ~ 20) ~オダラ編隊+ヘゲル(21 ~ 28)

オダラ(18~20)が弾が撃けるなか、ラグが出現。レーザーを撃つまでは間があるため強攻で攻めよう。間に合わないならそこは左右端の中央付近まで退避。続いてオダラとヘゲルのラッシュ。ヘゲルのレーザーは上2機は内側、下2機は下に曲がることを覚えておこう。出現順を覚えて即破壊。

エリア 3 エオ&エフ編隊+オダラ×2(7 ~ 17)

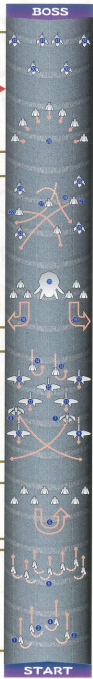
オダラの攻撃が終わると、エオとエフの混成ラッシュ。エオの撃つ、自機狙いの3WAY射撃の中に入つて、小さな動きで避けるようにするといひ。出現位置が少しずつ左右に広がっていくので、式神を使うと最後の2機を逃がしやすい。途中、エリア2と同じタイプのオダラが2機(14~15)出現する。

エリア 2 オダラ編隊(6)

このオダラは比較的ゆっくりと現われ、中央まで来てと全方位に紫針弾を射出して去る。数がどんどん増えていくので、撃たれるまえになるべく多く倒そう。左右に動きながら通常攻撃を連射していれば、あらかた弾除できる。遅く場合は逆に少し待ち、カスる弾が発生してから攻撃を始めよう。

エリア 1 ラド編隊×2(1 ~ 5)

奥から浮上後に緑弾を放ち、画面上方へ逃げ去る。弾を撃たせずに破壊することも可能だが、敵が多いため全破壊は困難。あまり近づき過ぎないように注意。端近くから逆の端まで少しずつ動きながら弾を流していこう。エリア5のオダラと戦う時間を短くしたければ、このラドをすべて逃がす。



エオ 11,240pts. コイン×10
中盤にエフと混成で出現。ハの字を描くようにゆっくりと画面下へ飛行する。

ラグ 53,530pts. コイン×25
オダラとともに中盤に1機だけ出現。左右に展開するレーザーを撃ってくる。

オダラ 2,560pts. コイン×1
このステージのメインとなる敵。編隊を組みさまざまな攻撃を仕掛けてくる。

マップの記号について 敵アイコンは出現キャラクターDATAにあるアイコンに対応。マップ上、敵アイコン側にある番号が出現順。→は敵の進行方向を示す。↑は降下、または浮上して出現することを示す。▶はこの位置出現、追加エントリー。

STAGE 5 ミツルギ

STAGE 5-1

大型の敵が多数登場する最終ステージ。ザコの吐き出す弾数もかなり多い。気を抜かず最後の戦いに臨め!

無数の弾幕がプレイヤーに襲いかかるSTAGE 5-1。事実上の最終面だけあって弾数は尋常では無いが、弾速は全体的に遅い。落ちていく敵弾のあいだを抜けていこう。このステージに関しては、スピードが遅いキャラのほうが楽。最速のロジャーは敵弾にみづから体当たりしてしまわないように気をつけよう。



★ステージ開始時はミツルギのラスト。最後面に出現されるボスに大ダメージ。最後のボスの心臓は遅いので、弾速遅いキャラはボスの心臓を撃つのが楽。ボスの心臓を撃つとボスの弾速も遅くなるので、ボスの心臓を撃つのは必ずしも楽ではない。ボスの心臓を撃つのは必ずしも楽ではない。

レーザーヘゲル×2の爆ぜ

エリア2後半のレーザーヘゲルは破壊不可。ここは左右を大量に通過するオダルで爆げるポイント。基本はレーザーにカスリながらの上下移動。玖乃と日向は左のヘゲルに式神をロックすれば左側をすべて破壊可能だ。

↑右にロックするとオダルが暴り動き回ってしまふ。左側定だ。

■出現キャラクターDATA

	オダル 2,560pts. コイン×1
	エフ 7,650pts. コイン×3
	ヘゲル 4,590pts. コイン×10
	エオ 11,240pts. コイン×10
	ウル Opts. コイン×25
	シギル 50,000pts. コイン×25

エリア5 エオ&オダル編隊 (30~31)

最後はボス戦までエオとオダルが延々と出現する展開になる。オダルの緑弾で弾面が少なくなっていくため、この期間が長いほど爆げるかわりに難しくなっていく。安全に抜けるなら、片側のオダルのラインと中央を往復しながら通常攻撃を連射しよう。式神を使う場合はコインの多いエオを重視して。

↑オダルの出す弾は浮上して、じよに正確に弾を撃てていく。↑オダルの出す弾は浮上して、じよに正確に弾を撃てていく。

エリア4 オダル編隊 (18~19) ~ヘゲル編隊 (20~28)

大量の紫針弾を撃つオダル(①~④)が途切れるなく出現。ヘゲルが9機(⑤~⑧)浮上してレーザーを撃ってくる。中央で通常攻撃を使い、オダルとヘゲル3機を早めに破壊すれば楽になる。レーザーは撃つまえに弾道が見えるので、当たらない位置へ移動。爆ぎ時は逃げるのが早いヘゲルを優先。

↑いずれか一方のヘゲルを優先して撃つ。↑いずれか一方のヘゲルを優先して撃つ。

エリア3 オダル編隊 (13~14) ~シギル×3 (15~17)

オダル編隊が途切れるまえに1機目のシギルが右から出現。両者の混合攻撃になると難しいので、オダル重視で通常攻撃を使おう。シギルは黄色弾が緑弾でかすりながらハイテンションショット。難く場合はある程度撃ち込んだら式神攻撃に切り替えてドメを指す。2機目は左、3機目は右から出現する。

↑オダルは左から出現する。↑オダルは左から出現する。

エリア2 ウル&オダル編隊 (3~7) ~ヘゲル×2 & エフ&オダル編隊 (8~12)

ウル(①~④)のホームランレーザーは少し引きつけてから横へ移動。そのまま斜め上へ抜けてかわす。ユークのみ式神を出したままで。ヘゲル&オダル編隊(⑤~⑧)はヘゲルのレーザーに張りついてハイテンション。弾を撃たれるまえに片側を倒せる。反対側から来る弾はなるべく上下の動きで避けよう。

↑ホームランレーザーは移動を。↑ホームランレーザーは移動を。

エリア1 オダル編隊 (1) ~オダル編隊 (2)

オダル編隊(①)を弾を撃たせずに全滅させるのは困難。弾数が多いので、左右確認から大きく誘導しよう。2回目(②)も同様。オダルは左右から続々登場し、右側が白根らしい紫針弾、左側が緑弾をばらまいてくる。避けにくいのは紫針弾なので右側に陣取る。撃たれても角度があまらつくない。

↑オダルの弾は大きく誘導して弾。↑オダルの弾は大きく誘導して弾。

STAGE STORY

劇の正体は、神が呼び起こしたミツルギであることが判明。メッレ子の作戦を阻止しようとする、そこには政光太郎の兄、吾太郎がいた。力に倦れるあまり、世界を取りこんで「世界の秩序」となっていた。



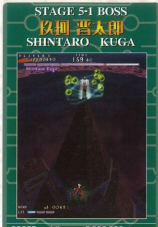
マップの記号について 敵アイコンは出現キャラクターDATAにあるアイコンに対応。マップ上、敵アイコンにある番号が出現順。→は敵の進行方向を示す。↑は下後、または浮上して出現することを示す。▶はこの位置に追加エンター。



真正面を維持してハイテンション攻撃

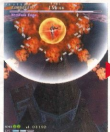
晋太郎の攻撃はこれまでのボスに比べると、弾が速く全方位をカバーするものが多い。張りつめるチャンスがほとんどなく、耐久力の高さも手伝って長期戦を強いられるボスだ。ふつうに避けているだけではぼつねにハイテンション状態になるため、この部分に関しては注力するため、それよりも正面をキープする

ことが大事。弾を避けながら、晋太郎の位置を確認して正面維持を心がけ、戦う時間をできるだけ短くしたい。特殊攻撃は危なくなったらではなく、初めからここで使うかを決めておこう。撃ち込みにくさという点では第一形態、攻撃の激しさという点では第四形態。使うのはこのどちらか(あるいは両方)がオススメだ。



SCORE 本体 8,000,000pts

各キャラクターの攻撃をモチーフにした7種類の攻撃を仕掛けてくる玖珂光太郎の兄。処理落ちの関係もあり、5-2ボスよりも強い敵だ。ここを抜ければクリアは目前だ。



最終ステージとなる5-2はボス戦のみ。しかも晋太郎よりも固いので、特殊攻撃は保険に2段階残しておけばオーケー。それ以外はすべてここで使うつもりがままに、ミスで増える分も計算に入れておこう。



全形態攻撃パターン一覧

第一形態

①ロジャー・サスケ 式神攻撃

周囲に浮遊弾雷を回転させつつ左右に動きながら、一定周期で自機めがけて飛ばしてくる。爆発はしないが、スピードが速いので避けにくい。晋太郎の真横、もしくは斜め下へ撃たせて、大きく横へ動いてかわそう。画面内に低速の機雷が残っていたら、これに張りついてハイテンションショットを撃ち込め。これをくり返せばいい。ほかの弾に比べると見た目より判定が大きいので注意しよう。



◆避けただけならそれほど問題ではないが、ゲージを減らすすぎると②の攻撃が長引くのがネック。本撃張りつきもやりにくい。

②日向 玄乃丈 式神攻撃

湧くように動き回る雷球と大量の紫針弾による混合攻撃。雷球の動きかたは一撃で、正面をキープしていると右上から来た雷球が、最下段で切り返して左上に戻っていく形になる。このタイミングに合わせて少し前に出て、上昇が始まったら早めにあいだに入って下がる。特殊攻撃に余裕があればここで使うのもいい。



◆雷球の弾速は非常に速いが、あまりにも速すぎるためにかえって避けにくい。サーチライトの照射ではないので焦らさない。

第二形態

①結城 小夜 通常攻撃

角度をずらしながら3発ヒットと札を5方向に連発。さらに一定周期で自機を狙った8列の紫針弾が加わる。5WAYを左右に避けながら、紫針弾のタイミングに合わせて左右へ移動し、中央に戻る形で正面をキープ。下に行き過ぎないように。



◆紫針弾は一度上に戻ると、これを待たない。

②玖珂 光太郎 特殊攻撃

画面中央で停滞後、自機がいる場所まで突進してきて低速で回転する大型弾を放つ。上に誘導して発動させ、下がって避けよう。なお、この攻撃のモチーフは特殊攻撃。停滞から発動までは無敵状態なので、特殊攻撃をムダ撃ちしないように。



◆上で発動させてから下がれば案にかかわる。

③金 大正 通常攻撃

正面に2本のショットを高速連射し、左右から自機弾が迫ってくる。真正面でショット間に入り、上下移動で回転弾をかかわそう。なお、正面で密着すれば安全地帯になるので活用しよう。このとき、本体に体当たりしないように気をつけよう。



◆ショットは左右から来るので必ず入る形に。

第三形態

ふみこ・O・V ノーマルショット

クリスタル色の細長い弾を左右に振りながら掃射する。弾のあいだに入って調整をしなければならない。かわすだけでなくあまり厳しくはないが、正面をつねに維持するには、晋太郎の動きかたによっては狭い場所を強引に抜ける必要が出てくる。とはいえず、この形態の攻撃はこれ1種のみ。タイムを意識しないなら気楽に戦おう。



◆激しい攻撃に見えるが、じつはハタリ含み。弾速が遅く、判定も小さいので、晋太郎の攻撃のなかでは簡単な部類に入る。

第四形態

ニーギ・ゴージャスブルー 式神攻撃

4つのビットから大量の紫針弾と破壊可能な赤弾を発射してくる。さらに、本体の前に展開されたバリアに撃ち込むと(本体ヘダメージは入る)、シギルと同じ大型弾を撃ち返す。通常攻撃である程度撃ち込んだら特殊攻撃で一氣に耐久力を減らし、式神攻撃でドメを指すのが理想。体力調整にじよにも慣れていこう。



◆基本点が高いので、1倍と8倍では500万点以上の開きがある。慣れてきたら式神攻撃で8倍破壊と弾速を捉えてみよう。

ボスのコイン発生量比較(100回分の攻撃を受ける)
 ●ボスステージ(コイン×10)(通常可動なボスとやや高めにこれを含む)
 ●ボスステージ(コイン×10)(攻撃範囲が切り替わるこまめなリファインの区切り目)
 ●ボス本体戦(コイン×3)

STAGE 5-2 BOSS

世界の秩序
World Order



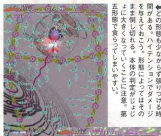
SCORE 本体 10,000,000pt

晋太郎が変化した本作の最終ボス。中央で回転する本体から、大量の弾幕をともなった全六形態6種の攻撃をくり出してくる。ひとつの形態は短いので、避けの時間は短い。



最終形態だけは式神8倍を狙え!

ラストボスである世界の秩序は、弾数だけを見ればどのボスよりも多い。しかし、ほとんどの攻撃にスローがかかるため(WAIT ONの場合)、弾避け自体はそれほどシビアではない。どの形態も攻撃開始時に張りつきハイテンションで先手を取ることが可能だ。ただし、形態が進むごとに鼓動が高まり、少しずつ判定が大きくなる。形態変化直後にいきなりミスしないよう注意。第二形態、第三形態、第五形態は一度張りついたら、小さな動きだけでそのまま倒し切ることが可能だ。逆に第一形態、第四形態はすぐに攻撃が始まるのですぐ下がろう。なお、特殊攻撃はクリアまで残しても意味はないので、ある分だけ全弾投入しよう。弾避けが厳しい攻撃に使ってもいいし、ハイテンションショットで撃ち込みにくい形態に時間短縮用に使ってもいい。本体は1000万点と高いので、最終形態は晋太郎と同様に式神で8倍破壊を狙いたい。



▲この形態も少なからず張りつくる時間がある。ハイテンションでダメージを与えておろし、形態によってダメージを減らし切れる。本体の判定は非常に大きくなるので、注意。また、最終形態は、真のハイテンション。



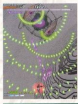
▲最終形態は最終に大量の弾を飛ばし続ける。基本はハイテンションショット+式神撃破。特殊攻撃が残っていたら使用して耐久力を調整。8倍破壊を狙おう。8倍だけなら通常攻撃でも可能だが、8倍を狙って倒すのがクリア。

全形態攻撃パターン一覧

第一形態

広角緑弾+紫弾

円弧状の緑弾と自機狙いの紫針弾による攻撃。開始直後の一瞬だけ直撃して撃ち込むことができる。紫針弾は断続的に続くため、避けていると少しずつ横に押され、ボスの正面からずれていく。ハイテンションショットを全弾投入するため、横に行き過ぎたら大きな動きを加えて切れ目を作ろう。ここを切り返して正面をキープ。



▲ハイテンション攻撃をひたすら撃ち込み。紫針弾を小さな動きで避けることと正面からずれていく。切り返しが重要だ。

第二形態

全方位回転弾

巨大な紫の弾を二列ずつ撃ち出す。弾の判定は非常に小さく弾速も遅いので、あいたを抜けるのは見た目よりもはるかに簡単。ボスに近づきすぎると内側へ射出するが、一列が内側へ、一列が外側へ撃たせるようにすれば、ボスの真正面でも右に小さな動きをくり返すだけで避け切ることができる。8倍狙いを狙う場合はこれで。



▲紫弾の判定は意外なまでに小さい。弾速が遅いのであいたを抜けていこう。下がりすぎないようにしてハイテンションショットを連射。

第三形態

サーチビット

本体から白煙を追尾するビットを射出する。移動ルートには足跡が残る。触れるとミス(通常攻撃は抜ける)。一定時間で消えるが、それよりも早い周回で新しいビットが追加。正面で上下、またはジグザグに左右に誘導し、残っている足跡でハイテンションショット、中に巻かれればそのビットに対しては安全地帯になる。



▲ビットの目の前で巻かれ、ふたつ目以降も微調整がかわれば、複数のビットに巻かれた状態に。本体回復したいときに有効。

第四形態

全方位弾+陣壁

中央から水色の針弾を全方位に発射し、当たり判定のある2色の陣壁がそれぞれ決まった方向に回転する。ボスの正面をキープし、陣壁をなるべく上下の動きでかわしながら撃ち込もう。じょじょに水色弾の弾間が狭くなっていくことに注意。ロジャーなどスピードが速いキャラは微調整が難しい。特殊攻撃があれば使おう。



▲スローがかかると自機の移動も重くなる。突然動くこと予想よりも動きが小さく、水色弾の割合になることに注意。

第五形態

低速格子弾

白煙を取り囲むブラックホールから格子状の弾を発射。中央下の空間で微調整をくり返しながら撃ち込むのが基本。第二形態と同様、弾の判定はかなり小さい。本体回収を担うならボスに直撃しよう。下から来る格子弾が少々怖い。弾速が遅いので微調整して避けられる。むしろ本体に体当たりしないように気をつけよう。



▲ボス本体の判定が巨大するのは攻撃を開始する間、張りつくる際はハイテンション状態になる。下よりの位置で待とう。

第六形態

渦状緑弾+紫弾

最終形態は中央から渦状に、緑弾と紫針弾を大量に吐き出す。緑弾、紫針弾のあいたは隙間があるので、基本的にはここに入って撃ち込むようにする。回転が進むと中に入る必要が出てくるが、弾速の遅さとスローの相乗効果で、第二、第四、第五形態と同じ感覚で避けられる。最後のので、特殊攻撃が残っていたら使おう。



▲スローがかかっている中で避けることも十分可能。ゲージが短いことも幸いして、弾避けに要する時間は短め。

全キャラクターでクリアを目指そう

キャラクター別フレイガイド

キャラクター別におもに、式神の効果的な使用方法とスコア稼働の基本をワンポイント攻略。クリアできたらほかのキャラクターにも積極的に挑戦しよう。

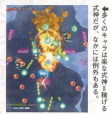
使いかたと稼ぎの基礎を全キャラぶん解説

このページからは、ちびふみこを含めた8人のキャラクター別に基礎攻略法を伝授！案に達するためのコツだけでなく、スコアを稼ぐのに役立つ基礎知識もあるので参考にしてほしい。前作に比べると、本作はとくに後半面の難度が

低めに抑えられている。1キャラでクリアできれば他キャラに応用が利く部分も多い。遊び慣れたらエクストリームゲームや、いろいろなキャラクターでノーコンティニュークリアも目指し、本作を心ゆくまで堪能しよう。

式神タイプを選ぶ際に注目すべきこと

クリアを目指すのか、あるいはスコアを狙うのか。プレイ方針によって有力な式神タイプも異なる。クリア重視とスコア重視に分けてオススメ式神タイプを紹介しよう。ただしスコア重視の式神タイプは新たな稼ぎ方法が発見されることで、タイプが入れ替わる可能性もある。



★多くのキャラは単なる式神と見られる式神だが、なかには例外もある。

プレイ方針によるオススメ式神タイプ

使役者	クリア重視	スコア重視
玖珂光太郎	式式	式式
結城小夜	壱式	壱式
日向玄乃丈	壱式	式式
ふみこ・V	壱式	壱式
ちびふみこ	壱式	壱式
金大正	式式	式式
ロジャー・サスケ	壱式	式式
ニーキ・ゴージャスブルー	壱式	式式

攻撃力が高い式神は楽

クリアを目指すなら、攻撃力の高いキャラを選ぶといい。金やロジャーなどがその代表格だ。ただしロジャーは移動がかなり速いので、操作には慣れが必要だ。ほかに強いつけの攻撃力が高い小夜や、弾避けがいらぬニーキ壱式もクリア重視のオススメキャラクターだ。

攻撃範囲が広い式神は稼げる

式神の攻撃範囲が広い玖珂や金の高スコアを出せるキャラ。クセの強いふみこなどは、逃がす敵が多いだけでなく、扱いも難しい上級者向けキャラ。ただしこれらはあくまで一般論と捉えてほしい。2003年10月時点でいちばん高いスコアが出ているのは道距離短の小夜壱式だ。

式神攻撃：壱式

ハイテンションショットも使おう

玖珂 光太郎



式神攻撃：式式

ベストな配置場所を捜し出せ！

光太郎は式神が扱いやすく、通常攻撃も強力な部類に入る。壱式は式式よりも式神の威力が低いので、とくにボス戦ではハイテンションショットの使いかたが重要になる。というよりもトドメ以外はすべてこれに頼るくらいの気構えでいい。道中の稼ぎは、対象が近いほど回転力が増すため、効率を追求すると敵に接近する必要が出てくる。

物量に得意な式神

敵の数が多く進めれば、無害のが運がちなになりやすい。通常攻撃を使うが、思い切った敵に接近しないこと。大量の敵には、近づけば近づくほど相対的に強くなる。

回転力は宝物

敵を自動サーチする式神攻撃は非常に使い勝手がいいが、こればかりだと後半に進むにつれてきつくなる。やはり攻撃力の低さがネック。ボス戦は通常攻撃メインで。

式式は壱式より威力があることに加えて、式神攻撃の起点を好きな位置に指定できることがメリット。いろいろな場所を試してみても、得点を稼げるポイントを探し出そう。基本的にはステージが始まったからステージ表示を目安にしてすぐに配置し、ボス戦までのステージは置き直しを行ったほうが点効率が上がる。

特攻してやる敵に注意

大量のゴコ敵が自機に向かってくる場面では、配置場所が速いと体当たりを受けやすい。数少ないスコアと比べてのデメリットだ。3-2のオダルにはとくに注意したい。

置き直しがポイント

1ヵ所だけでなく、逃がす敵や全滅までに時間のかかる敵が出てくるはず。ステージを通しての点効率が上がるように、編隊の適切な切り目など式神を配置しなおそう。



★光太郎の式神攻撃はほとんど威力が高いが、壱式は式式よりもさらに低い。ボス戦で振りつけばなしは止めよう。



★時間単位で見れば、全キャラ中最高のダメージ効率を誇る光太郎の特殊攻撃。ボス戦では弾避け以外にも大活躍。



★突進してくる敵が多い場所では、配置位置が悪いと自機付近の敵をサーチせずに体当たりを受けてしまう。注意。



★逃げられる敵がいたら配置場所をいろいろ変えてみよう。総合的に判断して置き直すタイミングと位置を決定。

式神攻撃：壱式

広範囲をカバーする安心感

結城 小夜



式神攻撃：貳式

マニアックな一点集中型

壱式はヤタのカバーする範囲が貳式と比べて広い。そのため、敵と距離を置いて式神を当てることができる。これはザコ敵や、ボスのビットを壊して稼ぐ場合にかなり有利になるといえる。その一方、ヤタの軌道をかいくぐって通常弾や赤弾が飛んでくることもある。ヤタを回して稼ぎながらも、つねに抜けてくる弾のことも意識しよう。

チャイ出し式神が強い

ボス戦では、式神とハイテンションショットを交互に出てるのもっとも効果のいい方法だ。まずボスに密着し、ボタンを押さばなしにしてヤタを4分1周くらい出す。そうしたらすぐにショットを撃ち、一回撃ったら再びヤタを出す。これをくり返せば、ハイテンションショットを撃ち続けるよりも速くボスを倒すことができる。この方法を使えば、STAGE 4中や最終ボスを比較的楽に倒せるはずだ。

貳式は壱式よりヤタが近距離で回っているため、敵を倒すときにさらに近づかないといけない。そのため、後半ステージでは使いづらく苦戦を強いられることになる。その一方で、壱式のように赤弾や通常弾がヤタをかいくぐってくることはほとんどない。弾数の少ない前半ステージでは、積極的にザコ敵に突っ込んで稼ぐようにしよう。

ハイテンション攻撃も活かせ

貳式のヤタは、近距離を回っているものの威力は壱式より弱い。赤弾や通常弾がすり抜けない点を除けば、壱式に勝る点はほとんどないといえる。とくに弾の多いSTAGE 4以降では、リーチの短い式神を使うことは賢しい。そこで重要になってくるのが、ハイテンションショットの使いかただ。積極的に敵陣にかすりながらショットを一発しよう。壱式で証明したチャイ出し式神も壱式では効率が悪い。



▲抜けてくる赤弾や弾につまに注意しよう。ヤタを回らずに、敵や赤弾が直撃する範囲からすり抜けよう。



▲式神のチャイ出しとハイテンションショットの連続は、密着できるボコボコや世界の秩序で絶大な威力を発揮する。



▲壱式は赤弾や通常弾、ザコの体当たりにも強い。STAGE 1-2のボスの稼ぎも、赤弾を弾がらに稼げるぞ。



▲ハイテンション攻撃は画面全体をカバーする。密着して当てればボス戦でも楽勝。中央の赤丸のみを貫通する。

式神攻撃：壱式

前方の敵を確実にロック

日向 玄乃



式神攻撃：貳式

後方カバーも威力は弱い

日向の壱式は前方3方向に雷球を発射する。そのため、背後から出現する敵にはあらかじめ動きを覚えて対処する必要がある。また、雷球をすり抜けてくる敵や赤弾にも注意。ここで活躍するのが、プレイヤーの目の前になる4つ目の雷球だ。この雷球をうまく使っていくのが上述のコツ。また密着して4つの雷球を同時に当てると、ハイテンションショット以上の破壊力が発揮できる。ボスに対しては4つの雷球、ハイテンションショット、3つの雷球と状況に応じて効率よく使い分けよう。



▲ショットが防がれたり、雷球が回避されると、当てていく場合はロックする雷球が活躍する。

貳式は後方にふたつの雷球があるため、後方から出現したり逃げていく敵を倒しやすい。またキャラの前後がふたつの雷球で守られており、赤弾やザコの体当たりにも強い。序盤のラド編隊などには、ぶつかりにくいぐらいの感覚で稼ぐことができる。ロックする雷球は、壱式と比べてひとつあたりの攻撃力が弱い。そこで、ボスによってはハイテンション攻撃も使っていく。ただし、5つの雷球をすべてロックできれば壱式よりも破壊力は高くなる。STAGE 4-2ボスはとくに狙い目だ。



▲3つロックアツクするだけで、かなり攻撃力が強い。ハイテンションショットも使おう。

正面の雷球をうまく使え

テクニクの差が出るのは、キャラの目の前に入る雷球の使いかただ。速くに伸びる3つの雷球とともに、敵に接近して正面の雷球も同時に当てれば威力は相応に上がる。また、逃げていくザコ敵に対して使えば弾道にも役立つ。3つの雷球をすり抜けて、下に逃げようとするザコを正面の雷球で活さすのだ。



▲雷を撃つと、正面の雷球は攻撃力も高くなる。正面の雷球をうまく使えば、逃げていくザコ敵のダメージも増える。

後方の雷球でザコ稼ぎ

後方の雷球と、プレイヤーを守るふたつの雷球のおかげでザコには強い。とくにSTAGE 1では、積極的に画面前方に出て雷球を当てよう。オダララド編隊が良機から突っ込んできても、回避するのにはなく目減りしてくれる。壱式に比べるとロックする雷球の射撃が短いので、画面の前方に出るほど式神が使いやすくなる。



▲オダララドの編隊は、正面の雷球をうまく使えばダメージも増える。また、画面前方に出るほど式神が使いやすくなる。

式神攻撃：式式

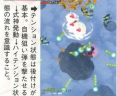
着弾ポイントを选定

ふみこ・O・V

式神攻撃：式式

時間差着弾を活かす

高威力な一点集中型のサテライトレーザーは、ボス戦で絶大な効果を発揮する。しかし、ステージ道中の稼ぎに聞かずにいばせ、やや扱いづらいのが本音だ。8倍破壊の基本的な狙いかたは、ザコ敵の出現パターンと軌道を正確に覚えて、その進路上にサテライトレーザーの爆風を置いていく。ただし、サイト操作中は自分が移動できないので、式神使用まめに接近する予定の敵弾を決めておくこと。爆風から撃ち漏らしたザコ敵は、ショットで手早く処理していこう。



式式のサテライトレーザーは広域拡散型で、5つのサイトにレーザーを着弾させていくタイプ。基本方針は式式と同じで、ザコ敵の進路上に先読みでサテライトレーザーの爆風を置く感じで使う。ただし、こちらは1発の持続時間が短い点に要注意！ 広い範囲にザコ敵が出現するポイントならサイトを広げ、大型ザコ敵などはサイトをまとめて一点に着弾させること。縦長のザコ編隊に対しては、サイトと編隊の先頭をそろえることで爆風に巻き込んでいきたい。



ボス戦のポイント 同時攻撃で速攻破壊！



ボス戦の基本となるのは、式神攻撃-ハイテンションショットの同時攻撃。具体的には、ボス本体に張りついたらサテライトレーザーをせきに撃つおき、爆風の持続中にハイテンションショットを上乗せする。ボスの耐久ゲージが少なくなったら、ショットを止めて爆風で8倍破壊。ちびふみこは威力が高いので少し早めに止めていくこと。

ボス戦のポイント 多段式のデメリット



ボス戦も式式と同様で、サテライトレーザー-ハイテンションショットの同時攻撃が基本となる。ただ、式式と同じ感覚でレーザーを発射すると、ボス本体に届くついていない場合、すべてのサイトがボスに重ならずダメージ効率が下がるのが懸念。サイト操作に時間はかかるが、すべてのサイトをできるだけボスに重ねて使っていこう。

式神攻撃：式式

仁王剣をブン回せ！

金大正



式神攻撃：式式

一步先を読んで角度を調整

全キャラクター中、最強の通常攻撃を持つ金は、クリア重視であれば敵弾にカスリながらハイテンションショットをメインで進もう。敵をどんどん叩きつぶすことができ、飛んでくる弾数も驚くほど少なくてすむ。稼く場合は、式神発動中のスピード低下に注意したい。中央で回転させれば広い範囲を攻撃でき、威力もあるので早回しを狙いやすい。

安定度は抜群
式神を使ったパターンは式式に比べると調整が少なくてすみ、安定しやすいのが長所。そのかわり敵の近距離で弾避けをしなければならぬ機会が多い。総合的に高め。

スピード低下に注意
金大正が式神を出しているときの移動スピードは全キャラ中でいちばん遅い。回転中は自機もこれに連動して動いてしまうのも欠点。遅まいたら無理せず下ろそう。

式式はフォーメーションの自由度が高いことがメリット。ボスには二本刺し、大量のザコには羽根のように振るなど臨機応変な使いかたができる。前方から来る敵には、真横近くに開いて中央で待ち、弾がきたらカスリながら下がって閉じていくように動くことも効率的だ。敵が多い場所では角度を固定して横移動でかわすか上下に振るといい。

横移動を多めに
横移動時は仁王剣の角度が変わらないので、敵の進路を塞ぐようにPCV字に展開し、横移動を中心に弾避けしよう。最初は正面に出るので式神を要する位置も重要だ。

ボスは通常攻撃を優先
二本刺しは威力とはいえず、面割は強い人数のボスにはハイテンションショットのほうが高いダメージを与えられる。3-2ボスは2体が重なってれば式神攻撃のほうが高威力。



フォーメーションは固定されるが、基本的な安定力は式式より上。少ない移動で真横の敵に刺せるのも長所。



角度に関して前方へ出れば、敵弾が出た時から全滅させることも可能。1-1の後半94-1の中間は楽に進める。



角度を微調整できるのが式式の強みだが、そのぶん精度も問われる。強さを引き出すにはテクニックが必要だ。



仁王剣を二本と突き刺しても、重たいボスに対してはハイテンションショットのほうがダメージ効率がいい。

式神攻撃：壱式

反射タイミングが重要

序盤ステージなど敵弾の少ないポイントでは、展開したバリアを直接ヒットさせて倍率を上げるのが基本方針。ラドやオダルのような敵であれば、体当たりするような感じで敵弾を無効化しながら倒せる。敵弾が多いポイントについては、無理な体当たりを狙わずリフレクト効率を重視。ただし、敵弾をすべてバリアで無効化すると……、テンション状態を維持できない本末転倒な状況になる。倍率を乗付けすることを考えて、ある程度は敵弾を残しておくこと。

ニーキ・ゴージャス・フルー



敵弾が少ないうちはバリアで無効アタック。バリアが切れるタイミングは、ゲージを減らすに気をつけておきたい。

リフレクトした弾の8割はまた、リフレクト中では攻撃動作時の金財ナント中は減らない。

式神攻撃：貳式

吸い込み過ぎに御用心

稼ぎの基本方針は壱式と同じだが、バリアの性質合わせたアレンジが重要なポイントとなる。まず、敵弾の少ないポイントについては、自分から体当たりせずに道路上でバリアを振り回したほうが効率的。序盤ステージなら自機の向きを調整して、自機→バリアの順でザコ敵にカスれば8倍破壊を回収も狙っていける。敵弾が多いポイントでは、吸い込みむ敵弾に注目。緑弾は多くのリフレクト弾に変換可能だが、ゲージの溜まりも速いので強制解除されないように。



敵弾が少ない場合は、無理な体当たりをせずに、出玉を回収しながら吸い込み過ぎに注意。

敵弾は優先的に吸収したい。ゲージの溜まりも速いので、リフレクト中はバリアを注ぎたいので慎重に調整すること。

ボス戦のポイント 固定バリアをフル活用！



効果時間が長い特殊弾は、2回連続で撃つことでダメージが倍になる。

ボス本体に張りつけるポイントでは、ハイテンションショットを重視。弾幕に対してはバリアを展開、リフレクト弾で一気にダメージを稼ぐのが基本となる。パーツやビット稼ぎでは、リフレクト弾が本体を攻撃しないようにパーツやビットに接近すること。また、特殊攻撃はダメージ調整がしやすいので、ボスと割り切って8倍を狙おう。

ボス戦のポイント 可動バリアの長所と短所



バリアが可動可能な場合、ダメージも高い。ただし、ダメージを溜めすぎると、ダメージが溜まりすぎて強制解除される。

基本方針は壱式と同じで、バリアが弾数性だということに注意。ボスなどで密度の高い弾幕を吸い込むと、ゲージを振り回してバリアが強制解除されかねない。まとめて吸い込みすぎに、吸い込み→リフレクト弾発射をこまめにくり返すこと。ビットやパーツの稼ぎは、壱式バリアの特徴を最大限に活かせるので、しっかり稼いでいこう。

式神攻撃：壱式

離れた敵にも絶大な破壊力

ロジャー・サスケ



式神攻撃：貳式

敵を覚えて置いておく

壱式は溜め撃ちによって前方へ機雷を射出する。遠くから攻撃できるので、敵の攻撃が激しくなる後半ステージでも稼ぎやすいのが利点だ。稼ぐときは、溜めなおすきに出してしまうショットに注意。これで機雷よりさらに敵を倒しては意味がない。そこで敵に密着して機雷を発射と同時にぶつくと、斜めや横に撃つなど工夫して稼いでいこう。



離れてから機雷を飛ばすと稼ぎにくい。機雷をザコ敵の上に置いたり、斜めに発射して効率を上げよう。

威力とショットを交互に撃つ。持続効率が上がるが、ボスに密着して機雷、ハイテンションショットを交互に撃つ方法。機雷を出してすぐに溜めるのではなく、少しショットを撃ってから溜めるという。

特殊攻撃は機雷にも機雷に劣るが、無敵時間が長く動かしやすいので使いやすい。溜めて待機切れとなり発射ができて、ボスのダメージ調整にしっかりと役立つ。



ボスから離れていても、機雷発射とハイテンションショットを交互にくり返せば一気にダメージを奪われる。

貳式では、溜めを解放するとその場に機雷を解放する。機雷は浮遊しながら少しずつ広がっていき、敵にぶつかると一定時間経つと爆発。そこであらかじめ敵の通る場所においておき、ぶつかってくるのを待つ使いかたとなる。敵の出現パターンをしっかりと覚えておく必要があるぞ。

機雷を発射したあとは、すぐにまた溜め始めることが可能。2回目の機雷を発射すると、最初に発射した機雷は強制的に爆発する。タイミングよく違う場所に置いていけば、広範囲に弾幕を展開できる。



敵が出現するまえから、溜めを覚えておくのがポイント。機雷を覚えておくのがポイント。

STAGE 1のボスには、一部の安全地帯で機雷を置いて倒すことが可能。

溜めながらの移動に注意

機雷を溜めている最中は、攻撃できずに無防備となる。そこで、このときはザコ敵の体当たりや赤弾とくに注意しよう。貳式は敵に接近して機雷を発射する状況が多く、そのぶん危険も大きい。溜めている最中は移動速度が遅くなるが、慣れればちようどいい速度。移動速度が速い通常より調整で弾をかわしやすい。



溜めしているあいだはザコ敵の体当たりや赤弾が危険。通常の状態との速度の違いに慣れよう。

様ざ ポイント1

アララ・クランの第二形態では、壊すと高得点となるビットを4つ召喚する。これを式神で破壊することにより、タイムボーナス以上の得点を出すことが可能だ。ただし稼ぐためには、ビットを8倍で破壊、回収する必要がある。



STAGE 1-2 BOSS アララ・クラン

ビットは8倍回収が前提!

基本的にタイムボーナスが高いボス戦。しかし対アララ・クランでは、粘ってビットを壊し続けねば高得点だ。

まずボスが出現したら、できるだけ早く第一形態を終わらせる。ボスの出現直後、横に動くかわずかのあいだにはりついて撃ち返すことが可能だ。

第二形態ではビットの出す緑弾にかすりつつ、式神で壊してコインを回収していく。

ビットは鬼が出るまでに、計6セット出現。6セット壊すと直後に鬼が出るが、かわしながら第三形態をクリアしよう。ビットの壊しかたは各キャラクター別に違うので、それぞれ適したパターンを個別に紹介していくことにする。

ビット稼ぎ基本情報

1 鬼出現まで6セット出現

鬼が出現するまでに、ビットは6セット出現する。6セット目の直後に鬼が出現するが、切り抜けることは可能。さらに特殊攻撃を1発使えば、7-8セット目まで稼ぐことができる。

2 1セット理論値4328万点

ビット4つ、1セットの理論値は4328万点。これはタイムボーナスに比べ、理論的に高いスコアではない。稼ぐためには、4つのビットを8倍で破壊、回収するのが前提となる。



各キャラ別/パターンを紹介

式神の位置と壊す数の違い

キャラクターとタイプによって、式神を画面の上で使うか下で使うかが分かれる。小夜のように式神を上で使うキャラは、ビットを一気に4つ破壊できる。下で使うキャラは、緑弾1回につき、ふたつずつのビットを壊していこう(玖珂を除く)。



◆式神の場合は、必ず画面の上で使う。式神の下で使う場合は、必ず画面の下で使う。

玖珂 光太郎

玖珂は画面の下でサゼエさんを発動しビットに食いつかせる。途中で本体にロケットしてしまうことがあるが、これは発動するタイミングに問題がある。タイミングはブレイヤーの位置にもよるが、ビットの位置を見切って4ロケットしてくれるタイミングを撃つことが、おらからじめ通常攻撃ダメージを与えておいてから発動してもよい。



◆式神発動の瞬間は、ビットが十字か斜めに動いてくる。

結城 小夜

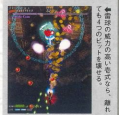
おらからじめ画面の上部でヤタを回しておき、ビットが出たら接近してヤタを当てよう。そして緑弾を出すタイミングに合わせ、少しずつ下に移動して横一重で緑弾をかむ。緑弾にかすりつたときに、ちょうどビットが壊れるようにはずすばすべて自前で出来る。おらからじめは非常に強くなる可能性があるため、十分に注意しよう。



◆ビットが出ていないときは画面の最上部にいれば弾が来ない。

日向 玄乃文

2種類の方法を紹介します。確率的な方法は、緑弾を横一重で撃けながら雷球を発動、ビットに突っ込むようにしてブレイヤーの正面の雷球を当てるといってもいい。雷球の危険度が低いのも、撃つと通常攻撃ダメージを与え、雷球で緑弾1回につきふたつずつビットを壊していこう。これは安全だが式神発動のタイミングに注意。



◆雷球の威力の高い雷を、避けてもこのタイミングを逃さない。

あて・O・Vとちびあて

画面の下で待機し、ビットが出現したら、サテライトレーザーを発動。発動した直後に緑弾をかむ。ハイジャンクション状態にしてコインを回収していくといい。このように方法は単純だが、実際にはサイトを動かしているときに動かないのが非常に多い。ビットにある程度近づいてから式神を発動し、動かない瞬間を少なくしよう。



◆サイトを動かしてはいるあいだに動かない瞬間を待てる。その間に動かない瞬間を待てる。

金 大正

砲式では画面の上に出て仁王剣を発動。緑弾のタイミングに合わせて移動して、緑弾にかすりつつビットを壊していくのがいい。基本は小夜の撃きと同じ動きだ。砲式の場合は、画面の下で縦に仁王剣をタイミングよく発動。緑弾を平行移動でかわしつつ、上に近づいて二本の剣でビットを破壊する。慣れれば安全に撃けるはずだ。



◆砲式で画面の上に出たとき、砲式で発動した瞬間は、ビットが十字か斜めに動いてくる。

ニーゴ・ゴージャスルー

基本的に下で待ち、ビットの出す緑弾を吸ってビットにはね返していく。緑弾を少し残してかすり、倍率を上げよう。緑弾1回につき、確実にふたつずつビットを破壊する。ポイントは、2回目の式神を本体に当てないこと。1回目をボスの右側ではね返し、2回目の緑弾は左側ではね返すとビットにうまく当たってくれる。



◆砲式なら、最初に式神を出して通常攻撃を撃つと、早く動く。

ロジャール・サスケ

まず、さきに通常攻撃でビットに少しダメージを与えておく。そしてタイミングよく溜め、雷雷を発射して緑弾にかすりつつビットを破壊。緑弾1回につき、ビットをふたつずつ破壊していくと確実だ。砲式の場合は、雷雷を発射する位置が非常に重要。ボスに雷雷が当たらずいので、ビットだけ前せる位置にしっかりと合わせよう。



◆砲式の場合は少し離れて、砲式はビットの目の前まで近づいて発射。

稼ぎポイント2

STAGE 2-2 アレゴス・タンデオン ビット稼ぎの基本パターン

盾(ビット)稼ぎの基本を、各キャラ&式神タイプごとにレクチャー！パターンを覚えれば、思ったほどは難しくないので。

まず、スタート直後は本体にダメージが入ってもかまわないので、ボスの周囲を回転し始めた盾(以下:回転パターン)を速攻で破壊。盾を破壊されるとすぐに攻撃パターンが変化して、今度は画面下に向かってボスが盾を投げ始めていく(以下:投げパターン)。

投げパターンで盾を破壊するポイントは、画面のいちばん下まで飛んできた盾を手元に

引き戻し始めた直後。この戻り際については、内部的に回転パターンとして認識されるため、タイミングよく破壊し続けられれば投げパターンだけを何度もくり返すことが可能となる。ただし盾の後方からばまかれる紫弾は、軌道がランダムなので要注意！しっかりと紫弾の軌道を見極めたうえで、ハイテンション状態の8倍破壊&回収を狙っていきたい。

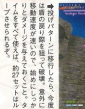
仕込み&ループパターン

STEP.1 ボスのまわりを回転する盾を速攻破壊!



スタート直後は、ボスにダメージが入つてもいから大丈夫。盾を速攻で破壊して回転パターンをくり返す。ボスの投げパターンは、いちばん下の位置まで飛んできた盾を手元に引き戻し始めた直後。

STEP.2 戻り際を狙ってパターンをループ!



投げパターンに移行したら、今度は盾の戻り際を狙って破壊。意外に移動速度が速いので、始めにタイミングとダメージを与えておくことがポイントです。必ず使えば、納めセットはループさせられるよ。



キーンと音を式神で8倍破壊も回収すれば、タムボムナスの約2倍は稼げるよ。

各キャラクター別 第1形態ビット攻略法

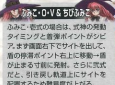
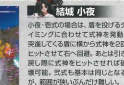
玖珂 光太郎

玖珂・式神は、盾を投げるかけ声にタイミングを合わせて式神を発動するだけ。第一の注意ポイントとしては、あまりボス本体に近づきすぎないこと。式神同様のパターンで破壊可能だが、ダメージが低いためリスクは大きい。



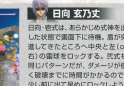
結城 小夜

小夜・式神の場合は、盾を投げるタイミングに合わせて式神を発動。突進してくる盾に横から式神を2回ヒットさせて右へ回避。あとは引き戻し際に式神をヒットさせれば破壊可能。式神も基本は同じとなるが、回避が早いぶんだけ難しい。

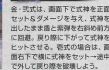


日向 玄乃丈

日向・式神は、あらかじめ式神を出した状態で画面下に待機。盾が突進してきたところへ中央と左(右)の雷球をロックする。式神も同じパターンだが、ダメージが低く破壊までに時間がかかるので、少し前に出て早めにロックしよう。

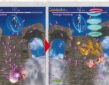
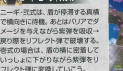


金 大正



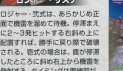
金・式神は、画面下で式神を正面セットするダメージを与え、式神を出したまま盾を右斜め前方に回避。戻り際に下がって式神をヒットさせる。式神の場合は、画面右下で横に式神をセット一連中で外して戻り際を破壊しよう。

ニーキ・ゴージャスフルー



ニーキ・式神は、盾が停滞する真横で横向きに待機。あとは(リア)でダメージを与えながら紫弾を回収→戻り際をリフレクト弾で破壊する。式神の場合は、盾の横に密着していっしょに下がりがながら紫弾をリフレクト弾に変換していく。

ロジャー・サスケ



ロジャー・式神は、あらかじめ正面で機雷を溜めて待機。停滞までに2~3発ヒットする右斜め上に配置すれば、勝手に戻り際に破壊される。式神の場合は、盾が停滞したところに斜め右上から機雷を発射する。タイミングは要練習だ。

キャラ限定 第三形態でのビット稼ぎ

第三形態における高速で飛來する盾をひとつでも破壊可能なキャラ&式神タイプであれば、1ループ(約24秒)で10個以上を破壊可能な第三形態のほうがスコアを稼げる。具体的なキャラは、小夜、ニーキ、ロジャーなどで、より高いスコアを目指すなら挑戦してみよう。



第三形態の軌道に比べてスコアが稼げるため、多少のリスクは必要である。

稼ぎポイント3

STAGE 4-1 BOSS ミーミル 10本の指パーツを8倍破壊せよ!

14本のパーツがついた4-1ボスのミーミルは、大きな稼ぎポイントのひとつ。10本の指パーツを確実に8倍で破壊しよう。

ミーミルのパーツのなかでも重要なのが10本の指パーツ。これを完璧に8倍破壊&8倍回収できれば、800枚×8万点で6400万点も獲得できる(ステータリアーボーナスも増えればそれ以上)。稼ぐ場合は最低限ここだけは拘えたいただし、指をいっぺんに破壊するとキャラクターオーバーの恐れがあるので注意。このとき、ボスにはほぼ密着状態であればほとんどのコインを回収できるので問題ない。特殊攻撃を使用した強引に回収もあり。台座の足パーツは耐久力が高いため、タイム重視で捨ててもいい。



※指パーツを攻撃することで式神の足パーツを壊れさせたり、ダメージを発生させたりすることができ、ダメージを発生させれば指パーツは壊れやすくなる。



※指パーツは10本ずつ回収できる。回収した指パーツは、指パーツの耐久力に応じて回収できる。

POINT 1 指パーツは耐久力が低い

指パーツを正面からの攻撃で壊出させるには、まず腕パーツを破壊しなくてはならない。しかし、指パーツ自体の耐久力は低いため、通常攻撃や8倍未満でうっかり破壊してしまわないように気をつけよう。広範囲を攻撃できるなら、POINT 3に従ってききに破壊するといい。

POINT 2 パーツと本体は耐久力を共有している

ミーミルのパーツが持つ耐久力は、ボス本体と共有しているため、パーツを攻撃しても本体へダメージが入る。注意してほしいのが形態破壊。パーツ破壊によるコインを回収するまえに形態破壊してしまうと、ボス本体の判定が消え、コインを8倍で回収できなくなってしまう。

POINT 3 範囲攻撃なら中央で指を破壊できる

腕パーツを破壊しなれば、必ずしも指パーツにダメージを与えられないわけではない。腕の付け根あたりを攻撃すると指にダメージを与えることができる。ただし通常攻撃は腕や本体に阻まれてしまうため、式神攻撃や特殊攻撃など、一定範囲を攻撃可能なものに限られる。

玖珂 光太郎

第一形態はハイテンションショットで飛ばし、第二形態が始まるまで同時に特殊攻撃を使用した中央最上段へ。これは耐久力の調整と第二形態で弾を減らす意図がある。無敵終了後は片腕に張りついてハイテンションショットを少し撃つと式神を振り回す。常針弾を少ししながら前へ進め、通常攻撃で第三形態へ移行し、式神を腕に張りつけて密着する。



※最終形態へ移行すると指が壊れるので注意。最終形態は指が壊れるので注意。

結城 小夜

第一形態の最初に本体に密着して中央に張りついておく。黄色弾が来るまで式神を小出しにしてダメージを与えておく。すぐ下がってそのまま攻撃せず、黄色弾を避け切ったらすぐに本体に張りつきにいく。再び式神を小出しにすると、リング弾+常針弾の攻撃が始まったあたりで腕が壊れる。球体の常針弾を下がって避けながらコインを8倍回収。



※初めに式神で少しダメージを与えておく。この攻撃でかわされて壊れる指を回収。

日向 玄乃丈

第一形態で片方の指と中央手前に常針をロック。数は2、1でも1、2のどちらでもオーケーだが、左右両方にダメージを与える組み合わせは避けられること。なお、ボスが実体化するまえに式神を出しておく必要がある。黄色弾が終わるまえに10本の指が5本ずつ、2段に分けて壊れる。つぎに腕にロックし、破壊後は中央にロック。



※中央を先にロックし、腕は避け、常針を発生させるのがポイント。

金正

第二形態開始時の特殊攻撃で光太郎と同様。その後ハイテンションショットを撃ち込み、第三形態まで進攻で移行させる。このときハイテンションショットはなるべくボスの右側に均等に撃ち込むようにして、腕を破壊しないようにする。第三形態はボスの真正面に張りついて腕に張りつければパーツが壊に壊れていく。リング弾に対しては安全地帯だ。



※ボスは全10パーツを破壊可能。だが、8倍で回収できるのは指パーツのみ。

ふみこ・O.V & ちびふみこ

ふみこは第一形態で出たらさすに中央に式神攻撃を発射し、左右の指パーツにダメージを与えておく。つぎに黄色弾を避けながら指パーツのあたりに式神攻撃を撃ち、5本ずつ2部に分けて10本の指を破壊する。このとき中央に張りついてしまうと、10本が同時に壊れてしまい、回収できなくなってしまうので注意。弾速の違い、黄色弾に合わせて攻撃しよう。そのまま



※ふみこは中央に張りついてはダメ。片腕を壊すまで待たせよう。

腕を破壊し、第三形態では中央に張りついて台座を破壊。一度下ると切り返しくくなるので、特殊攻撃を使ってもいい。ちびふみこは式神の攻撃力が低く、指パーツが1発で壊れるため、実体化直前に式神を発射し、特殊攻撃を使って本体に張りなりながら回収する。なお、ふみこ(通常)は式神の回復で式神は式神の回復が1回復える。ちびふみこは式神でも1発でオーケー。



※ちびふみこは1回で指パーツを破壊可能。特殊攻撃を使って回収しよう。

ニーキョウジャスルー

第一形態の黄色弾はハイテンションショットを撃ち込む。なるべく常にダメージを与えるように左右に動きながら攻撃。リング弾+常針弾が来たときに式神を脱避。このときはボスの真横で解放し、少しは腕にダメージを与えておく。第二形態も同様。腕の横で解放して腕を破壊していく。第三形態では中央に位置し、式神を直撃当てて指を丹念に破壊。



※指を壊すのがポイント。ふみこは1回で指パーツを破壊可能。第三形態で腕を破壊して回収しよう。

ロジャー・サスケ

やりかたは基本的にちびふみこと同じ。式神攻撃を最大まで溜めておく。ボスが実体化した瞬間に密着して中央でぶつけよう。これで指が10本すべて壊れるので、すぐに特殊攻撃を使って回収。あとは式神を使って腕、腕の横で破壊していく。ハイテンション攻撃が強力なので、不用意に撃ち込むと腕や足を破壊してしまいがちなので気をつけよう。



※ボスの回復力がかなり高いため、この時点でも回復したままの状態で攻撃し続ける必要がある。

『式神の城Ⅱ』関連ソフト&書籍

ここでは『式神Ⅱ』のCDや書籍などの関連商品、ならびに『式神』と『Ⅱ』をつなぐ位置にある作品を紹介しよう。

GAME 式神の城Ⅱ ニンテンドーゲームキューブ版



アーケード版『式神の城Ⅱ』のニンテンドーゲームキューブ移植版。アーケード版では入っていなかった2Pプレイ時のデモシオンボイスや、プレイモードにもノーマルモード、イージーモードに加えプラクティスモードが追加されている。

またイラストを閲覧できるギャラリー、デモシオンをまとめて見ることのできるストーリーコレクションモードも収録。初回限定特典としてグレーター招き猫のフィギュア付き。フィギュアにはレアな2Pバージョンも混入されているので、これが運試しになるかも？

■発売先: キックステーション ■発売日: 発売中 ■価格: 6800円(税別)

CD 式神の城Ⅱ サウンドトラック



アーケード版『式神の城Ⅱ』で使用されたBGMを、『式神の城Ⅱ』の曲のアレンジバージョンであるS2MIXも含めて収録したCD。『式神』音楽スタッフによるオリジナルノーブツなどを収録したブックレットと、オリジナルカードを同梱。

おもにインターネット通販での販売となるが、一部的一般店舗でも販売される。一部店舗の場合は別紙封のカードがもう1枚付属。全25曲、収録時間68分38秒。

■販売先: アルファ・システム
■発売日: 2003年12月31日まで申し込み受付(在庫がなくなり次第終了)
■価格: 2500円(税込)
※インターネット通販のみ、一部店舗販売あり。
詳しくは、式神の城Ⅱ公式サイト(<http://www.alfasystem.net/game/shik2/>)まで。

NOVEL 式神の城Ⅱ 陽の巻 式神の城Ⅱ 陰の巻 ファミ通文庫

世界の謎ハンターとしても名高い海法紀光先生による小説『式神』シリーズ正伝第2弾登場! シューティングの興奮を文章で再現した日本弾退け文字の続編は、伝奇小説としての重厚さにも磨きをかけ、上下2巻での発売となる。



東京上空に再び巨大な城が出現、地上では「魔女狩り事件」と呼ばれる通り魔事件が頻発する。元クラスメイトのひつりが関わったことから、事件を追う光太郎。そして彼を中心に戦いに進む小夜やふみこたち。戦いの結末は、そして今回の事件の真相は?

■発売先: エンターブレイン ■発売日: 『陽の巻』発売中 『陰の巻』2003年11月20日発売予定
■著者: 海法紀光 ■イラスト: アルファ・システム ■価格: 両巻とも640円(税別)

NOVEL 式神の城 Gunsmoke Witch ファミ通文庫



海法先生による『式神』シリーズの外伝小説。人気キャラクターであり、400年生きた魔女ふみこを主人公として、原作ゲームの空白の歴史を埋める物語だ。

式神者から復讐しつつある東京。野郎の道神野郎を捜しながら、光太郎と小夜に荷物を物語るふみこ。それは第二次大戦時の強盗の魔女。「祖母」オゼット・ヴァンシュテインの首領譚。彼女はなぜ日本に来たのか? そして道神野郎に隠された謎とは? 現在と過去が交錯する、時間を越えた物語の幕がいま、開く。

■発売先: エンターブレイン ■発売日: 発売中
■著者: 海法紀光 ■イラスト: アルファ・システム ■価格: 640円(税別)

NOVEL 式神の城 O.V.E.R.S.ver.0.1 ファミ通文庫



シリーズの第1弾である『式神の城』のノベライズ作品。アイドルタレントの自伝を発端に、ネットに、そして人々の口々に、あちこちで巨大な城が東京の上空を覆う。旧式神々が復讐を目論み、圧殺されていく人々。玖珂光太郎は怒りと共に式神の城を駆け回る!

光太郎が小夜や日向と出会い、ふみこや金と共に戦うきっかけとなった物語。これを『式神』世界を含む7つの世界の謎に精通した海法紀光先生が、シューティングのプレイ感覚まで再現しつつ描く、日本弾退け文字第1弾。

■発売先: エンターブレイン ■発売日: 発売中
■著者: 海法紀光 ■イラスト: アルファ・システム
■価格: 680円(税別)

NOVEL 式神の城Ⅱ 玖珂家の秘密 ファミ通文庫



電撃ゲーム文庫初の『式神の城』シリーズの小説。同文庫の「ガンバード・マーチ」シリーズともリンクしながら、『式神Ⅱ』事件の直前と直後の物語を描いている。「おじいちゃん」事件の直前、光太郎の祖父が原作を描くコミックヒーローが、現実に現れて連続殺人を行う。果たしてこの事件の真相とは? そして光太郎の許嫁である少女、月子とはいったい何者なのか? 玖珂家にまつわる様々な謎が明かされていき、そして新たな謎が呼び起こされていき、「もうひとつの『式神』小説世界」の物語。

■発売先: 角川書店 ■発売日: 発売中
■発行: メディアワークス ■著者: 志村英樹
■イラスト: アルファ・システム
■価格: 580円(税別)

COMIC 式神の城 アンソロジーコミック



ゲーム『式神の城』を題材としたショートコミック集。うたなねるゆき先生や金澤高先生らが描く、光太郎や小夜、ふみこたちの楽しいお話とほけ日常は必見。もちろんギャグ作品だけではなく、シリアス作品も収録されている。アルファ・システム社の園田未菜氏、さむらじゅん氏によるモノクロイラストも収録されており、「ちびふみこ」が(ふみこという名だったが)登場したのは、じつはこの本が最初である。『Ⅱ』のアンソロジーは2003年12月25日発売予定だ。

■発売先: エンターブレイン
■発売日: 『式神の城Ⅱ アンソロジーコミック』発売中
【式神の城Ⅱ】640円(税別)
■価格: 『式神の城Ⅱ』手帳780円(税別)

第

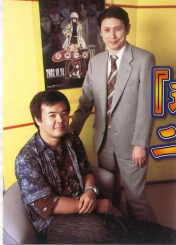
四

節

白黑設定卷

各種設定資料





「式神の城Ⅱ」開発者インタビュー

「式神の城」世界の創造主 二大巨頭がおおいに語る

ふたりの新キャラを加え、前作よりはるかにパワーアップした「式神の城Ⅱ」。ちりばめられた珠玉のアイデアは、どこから生まれてきたのだろうか。その開発秘話を聞くとともに、今後の「式神の城」世界の展開について企画の須田氏と佐々木社長にお話をうかがった。

パワーアップなしは 最初から決めていた

——本作の制作は、いつごろからどのように始まったのでしょうか。

須田 前作「式神の城」を作り終わるまえから、続編の話はありました。企画書はわりと早い段階でできていて、ゴーサインが出るまでは少しあいだがありました。もともとフルボリゴンで作りたと思ってはいたんですが、前作のアーケード版は基板の関係でできなかった。今回はNAOMI基板ベースでできたので、金額がなくなったという感じです。

——「式神の城Ⅱ」の方向性は、早い段階から見えていたのでしょうか。

須田 ある程度はありましたよ。パワーアップをなくしてみようとか、式神のパターンをいくつか増やしてみようとか。また前作ではふたり同時プレイのデモを入れられなかったので、今度は何とかなして全部入れようと考えてましたね。

——パワーアップがない、というのは、

シューティングとしては珍しく思い切ったシステムだと思うのですが。

須田 前作を出したときにプレイヤーのアンケートをとったんですけど、パワーアップの有無について、意見はきれいに分かれませんでしたね。前作ではパワーアップしたときと、していないときの落差がかなり激しい。だから、やられたら雪崩式にやられてしまう。それなら今回はなくしてしまってもいいかなと。パワーアップがなければミスしても復活しやすいので、初心者には親切。ゲームバランスも調整しやすいですね。

——式神の種類ですが、新しくアイデアを出して増やすのは大変だったのでは？

須田 砲式、武式で苦労したのは、同じキャラの式神という雰囲気を残しながら、スベックを変えていくというところですね。いちばん苦労したのは玖珂のザサエさんです。ホームイングして敵にこっぴどくザザク斬る、という基本性能は変えたくなかった。それでいて違うもの、というところでのような砲式と武式の違いが生まれました。

最初のうちは、どちらも誘導するのであまり違った印象がないかもしれませんが、でも、稼ぎのような高度な遊びになるとこれが違ってくる。最初は僕も「いっしょやんけ」と思ったんですけど、いざザコを配置して稼いでみると、スコアがけっこう違ってくるものなんです。

——金の式式は、なかなかおもしろい剣の動きをしますよね。

須田 あの剣はずいぶん苦労して調整し

ました。最初は発動すると真横にジャキッとしてたんです。それに完成版では金を下で移動させると剣が上を向きますが、開発途中は下に動いていましたね（移動方向に剣が向いた）。剣自体の大きさもいろいろ変わりましたし。攻撃力の計算も工夫してます。砲式と同じようにすると、剣を縦に2本そろえたときにめちゃくちゃ強くなってしまいうんですよ。だから、縦にそろえたときには、少し攻撃力が弱くなるようにしています。

——剣の角度によって威力が違うように作られているんですか？

須田 そうです。最初のころは、剣を縦にそろえたとどのボスも瞬殺できていました。これではまずいので、一定の角度よりも剣が縦になると、ダメージを減らすことにしたんです。とっちらしても、あとでハイテンション攻撃が恐ろしく強いことがわかって、楽なキャラクターになってしまったんですけどね（笑）。

忍者の“まきびし”が 機雷のヒント

——本作のメインである、新キャラクターの制作秘話について聞かせてください。

須田 最初の段階で、ある程度の構想は固まっていた。ニーギは最初に攻撃のアイデアのほうが決まりました。敵の攻撃を利用するタイプのキャラクターを作りたいかったんです。ロジャーについては道で、忍者を出そうということで最初にキャラクターが決まりました。

——ロジャー式式の爆弾を置く、というのは特殊なアイデアですね。

須田 そうですね。僕が忍者で思いつくのが、手裏剣とまきびしだったんです。手裏剣はショットで飛ばせばいいとして、なんとかしてまきびしを置いておくような攻撃ができないかなと。そんなところから式式のアイデアが出てきました。

——今回はフルボリゴンになったわけですが、ロジャーのマブラーの動きが自然



ニンテンドーゲームキューブ版は
友人といっしょに遊んでほしい

アルファ・システム
代表取締役社長

佐々木 哲哉

にできているなと感じました。

佐々木 マフラー、マント、スカートなどのビジュアルなものは難しいですね。あれはデザイナーのこだわりです。

須田 新キャラクターはゼロからスタートしてポリゴン化したのが苦労しましたね。たとえば、ニーギが籠の前に出すところは、2Dなら猫が突然出てきてもおかしくないんですけど。しかしポリゴンだと、猫もちゃんと別個にポリゴンで作らないといけない。その籠はどこから出してくるんだ、とデザイナーに言われて困ってしまいました。猫は背中におら下がっていることにしたんですが、それを前に出す動作の過程も、きっちりと絵にしてから作業を進めたいじゃないですか。

——ニーギの、巻式と武式の違いはどのように決めたのですか。

須田 ニーギの武式の制限を時間にするか、弾の数にするかは調整の段階でアイデアが出てきました。作っては直し、作っては直しのくり返して調整していったんです。難しかったのは、単純に使えるだけでなくて、稼げるようにもなくてはいけないということですね。弾を出すまでに少しタイムラグを入れたり工夫しました。そうすれば、その時間で弾に近づいてテンションを上げられますから。開発段階では、「ニーギは稼げない」とずいぶん言われましたね。僕は極めれば稼げるんだと強硬に主張しましたけど。あとで実際に熊本のうまいプレイヤーにニーギ式式のプレイを見せてもらったんです。うまく稼いでました。

——ニーギの武式はレバーでバリアが動くので、慣れないと難しいですね。

須田 ぐりぐりってバリアを回して、うまく弾を拾いにいってました。微妙に調整して、ひとつだけ弾を残して拾っていく。テンションを上げるためにひとつ残すわけです。ある程度そういうプレイは予測してましたけど、本当にやる人がいるんだなあと感じましたよ。

佐々木 ゲームの世界でも稼ごうんですよ(笑)。アイテムがコインじゃなかったら違うのかな。

須田 つぎは札が飛んでくるとか(笑)。——敵ボスも、プレイヤーに負けず劣らず個性的なメンツがそろいました。

佐々木 いちばんウケたのはエイジャ兄弟ですね。声優さんがボイスを録音しているときは、ふたりで浸り込んでいるみたいで本当におもしろかった。

須田 「ハー～」 「フーン」 「兄弟パワー」ですわ(弾笑)。アイデア的には、最初はふたりのボスということも決まっていたんですけど。しかしコンピレーションを組んで攻撃するという雰囲気を出すために、攻撃方法には悩みましたね。

大変だったのは、STAGE 3-1のプロットのボスです。開発段階では「ラインが消えないので稼げない」と不評だったので、そこで、ラインが消えるように九日そ

アイデアを吐き出して すっきりしました

れしか考えないで、ずっとブロック配置だけやっていました。ハイスコアを狙っている人のプレイを見ると、この努力が報われたという気がしますね。最初のままだだった。こんなに熱くはならなかったでしょう。

思ったよりうまくいったのが、STAGE 4-1の地形が決まってくるボスです。プレイヤーの行動が制限されるおもしろいんじゃないかと思ってやったんですが、予想以上にうまくできた。場口ゆかりは作るのは簡単だったんですけど、張りついて撃つとすぐ倒せてしまいますよね。ちょっとバランスが悪かったかな。

佐々木 きっとまたどこかで出てきて、今度はプレイヤーに復讐しますよ。その日を待っていてください。

須田 また張りつたりして(笑)。ラストの晋太郎は、始めから各プレイヤーの攻撃をアレンジすると決めてました。我々のアレンジには悩みましたよ。ササさんははずいなので、ボムを使うということでごまかしましたけど。



アルファ・システム
企画部企画課
「式神の城Ⅱ」ディレクター

須田 直樹

「式神の城」世界はどこへ転移する？

——今後、「式神の城」シリーズはどのように進んでいくのですか。

須田 僕自身は、すぐに「式神の城3」を作りたいとは、あまり思っていないんです。「式神の城」を作ったときはすぐに2作目を作りたいんですけど、2で吐き出してすっきりしてしまつたので、それともファンの方から要望が多いと、作らなきゃいけないという気分になってきますね。これで終わりというわけではなくて、「式神の城」に出てくるキャラが活躍する機会はまだ出てくるんじゃないかな、と思っています。

佐々木 いろいろ伏線を描いていますから、このまま終わっちゃう困る(笑)。

須田 「月子って誰？」という話もありますからね。光太郎の許嫁らしいですが。

佐々木 晋太郎はそれがうらやましかった(笑)。光太郎の家族構成はまだはっきりしてないから、新たな設定はいろいろ考えられるね。光太郎の親、姉とか。さすがに隠し子はないか(笑)。いや、猫の子供がいっぱい出てくるとか。

須田 やはりこの世界観は、これからも続いていくだろうなと。コミックや小説も出ます。これほどいろいろな展開になるとは、最初の「式神の城」を作ったときは考えもしなかったですよ。

——新作を出すとしたら、やはりシューティングになるのですか？

須田 シューティングじゃないといけない、というのは僕にはないですね。別のジャン

ルに化けるかもしれないし。ただ、シューティングだったら、コンシューマー専用ではなくてアーケードでも出したいです。家でやるだけでは、自分のプレイが見てもらえなくて寂しいですから。アーケードだと、人に見られているというプレッシャーもありますが、それがまた楽しいと思うんです。

佐々木 下手なプレイを人に見られるのは嫌だ、という人もいるでしょう。そんな人は、家庭用のニンテンドーゲームキューブ版でがんばって修業して、華やかにゲーセンデビューしてほしいです。

——それは最後に、家庭用を買ってくれた「式神の城Ⅱ」のファンにむけて、ひとことお願いします。

須田 EXTREMEモードを遊んでほしいですね。激しい撃ち返し弾があつて難しいのですが、ゲームセクターと違ってお金の心配をしないで遊べますから。それから、ふたりプレイのデモ、35パターンを全部見てほしい。キャラの相関関係がわかりますし、今後の展開につながるおもしろい発見があるかもしれません。

佐々木 僕も同じですね。デモのボイスは全部で6時間くらい入っていて、その中のローリングが多いです。友だちと遊びながら見てもらえればと思います。友だちがいらない人は作ってください(笑)。

また、プログレッシブに対応しているの、D端子付きのテレビでできるだけ大画面で楽しんでもらいたい。ビデオ出力よりもくっきりしているので、迫力ある画面が楽しめると思いますよ。

モノクロイラスト・ラファイラスト・各種設定

ここでは設定画や、実際に採用されなかった準備稿などを紹介しよう。



キャラクターの身長比較図。174センチの光太郎は「式神の城」のときよりも若干背が伸びた設定になっているが、それでも登場する男性陣の中ではいちばん背が低い。

【玖珂 光太郎】



◆ 玖珂光太郎の決定稿。前作とは同じだが、「Perfect way」だったTシャツの文字が模様に変更になっている。

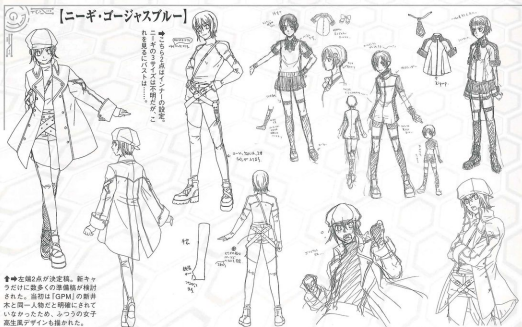


◆ 光太郎の準備稿。パーカーやブレザー風など、学ラン以外の衣装も検討されていたようだ。けっさくは前作に近いものが採用された。



【ザサエさん】

前作と大きく変化はないが、口元の部分に追加で描かれている点も気になる。マッシュアップの部分が追加されている。



【ロジャー・サスケ】



※こちらは準備稿というよりも、セブントリオンの一員RSとしての姿をイメージしたもの。メガネを付けている。今後サイドストーリーなどで、この姿での登場もあるかもしれない。

※下2点が決定稿。コスプレ的動向アメリカンギャというコンセプトのロジャー。準備稿の中にはカウボーイ風の帽子を被ったものや、マフラーのないパターンもある。



【ワガメちゃん】



※中上2点が決定稿。準備稿でも和服少女という基本コンセプトは変わらないが、ロジャーの動向に忍術屋に合わせたような神（かみしも）風デザインはちょっとユーモラス。



【グレーター招き猫】



※中上が決定稿。とにかくデブ・ブサイクという注意書きが箇所にされているのが目を引く。



【玖河 晋太郎】

★左側4点が決定稿。マン
トの下は半袖仕だが胸は肌
色ではないとの注意書き。
準備稿にはニーギの準備稿
に近いものもある。



【堀口 ゆかり】

★左と下が決定稿。豪華なロングドレスが
特徴だが、準備稿の裾書きによるとデザイン的
にはアララの準備稿から発展したものらしい。

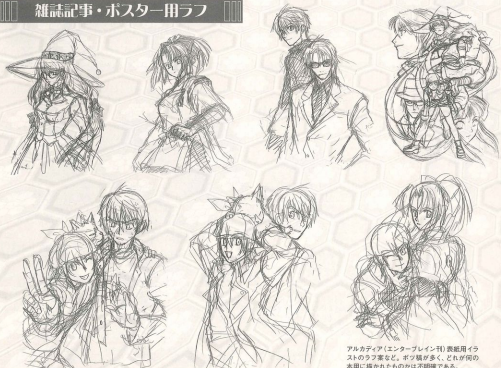


本書表紙・描き下ろしイラストラフ

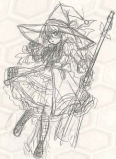
左上が表紙・折り込みポスター用のイラストのラフ。それ以外は各キャラクター紹介のページで使われたイラストのラフである。



雑誌記事・ポスター用ラフ

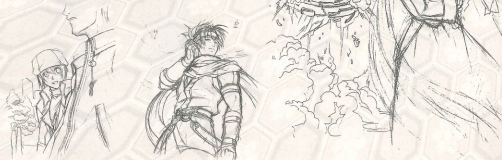


アルカディア(エンターブレイン刊)表紙用イラストのラフ案など。ボツ稿が多く、どれが何の本用に描かれたものかは不明確である。



エンディング用ラフ・原画

筆致を見ればおわかりだと思うが、アイデア段階からラフ、原画完成までのあいだに複数のスタッフの手を経て仕上げられている。





小説用挿絵イラスト

小説「式神の城 Gunsake Witch」(エンターブレイン刊)の挿絵に使用されているモノクロイラスト。光太郎のタキシード姿の絵は珍しい。



小説『Gunsmoke Witch』用設定画

【ふみこ・O・V】



ふみこの非戦闘用(?) 夜会服。ならびに1930年代の少女者のふみこの設定。少女ふみこのデザインは、三つ編みが1本で髪飾りをかけていないほうが採用されている。



【国光一郎】



ベルリン陥落直前、ドイツを脱出し、日本に向かうふみこと同行することになった18歳の日本人。直情的で野球好き。わけあってドイツ軍外人部隊に所属する二等兵となっていた。

【細川美紀】



上が決定稿。終戦開戦、モンゴルに送られた壬生谷の巫女。トラに似た式神・罽纒（とうてつ）を用いる。



式神としてトラをモチーフにした虎の姿の式神。虎の姿は、虎の威風凛々とした姿を模した。虎の威風凛々とした姿を模した。



【玖珂光太郎】



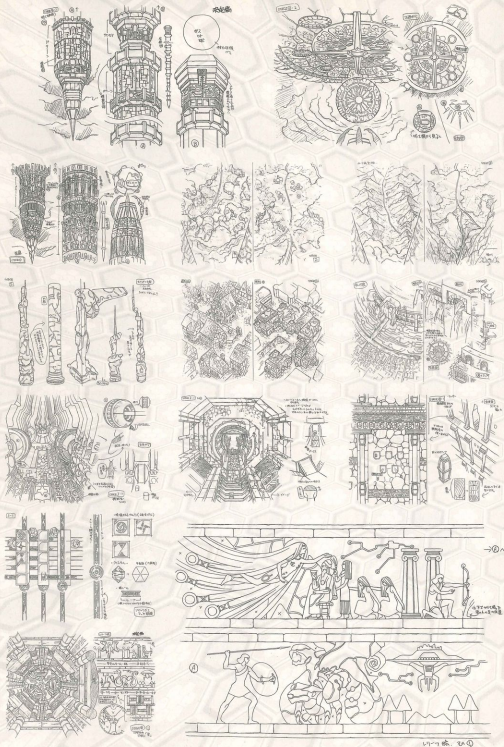
（左）
（右）
（左）
（右）



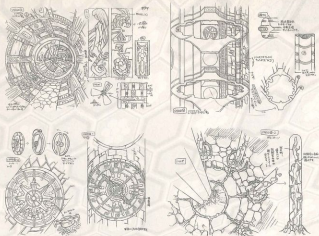
ふみこによるいい男教育の一端であろうか、タキシードで正装することとなった光太郎。小説ではこの姿で野球観戦に出かける。

背景線画設定

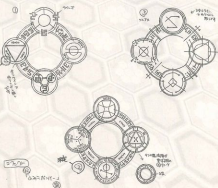
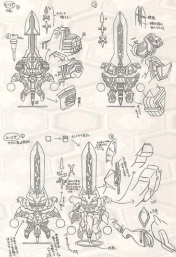
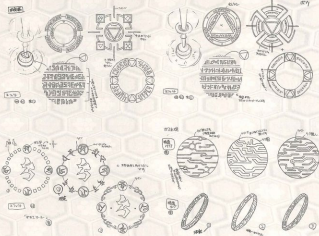
「式神の城Ⅱ」の背景は3DCGで作成されている。よってこれらは原画ではなく、背景作成のための設定資料ということになる。



ミツルギデザイン泉



各種エフェクト



堀口ゆかりカード原画



カード設定

HP用イラストラフ・原画

アルファ・システムWebサイ
ト用のイラスト、ニーギハロ
ジャーのように重なるキャラ
の線画は別々に消番されて
いるのだから。

