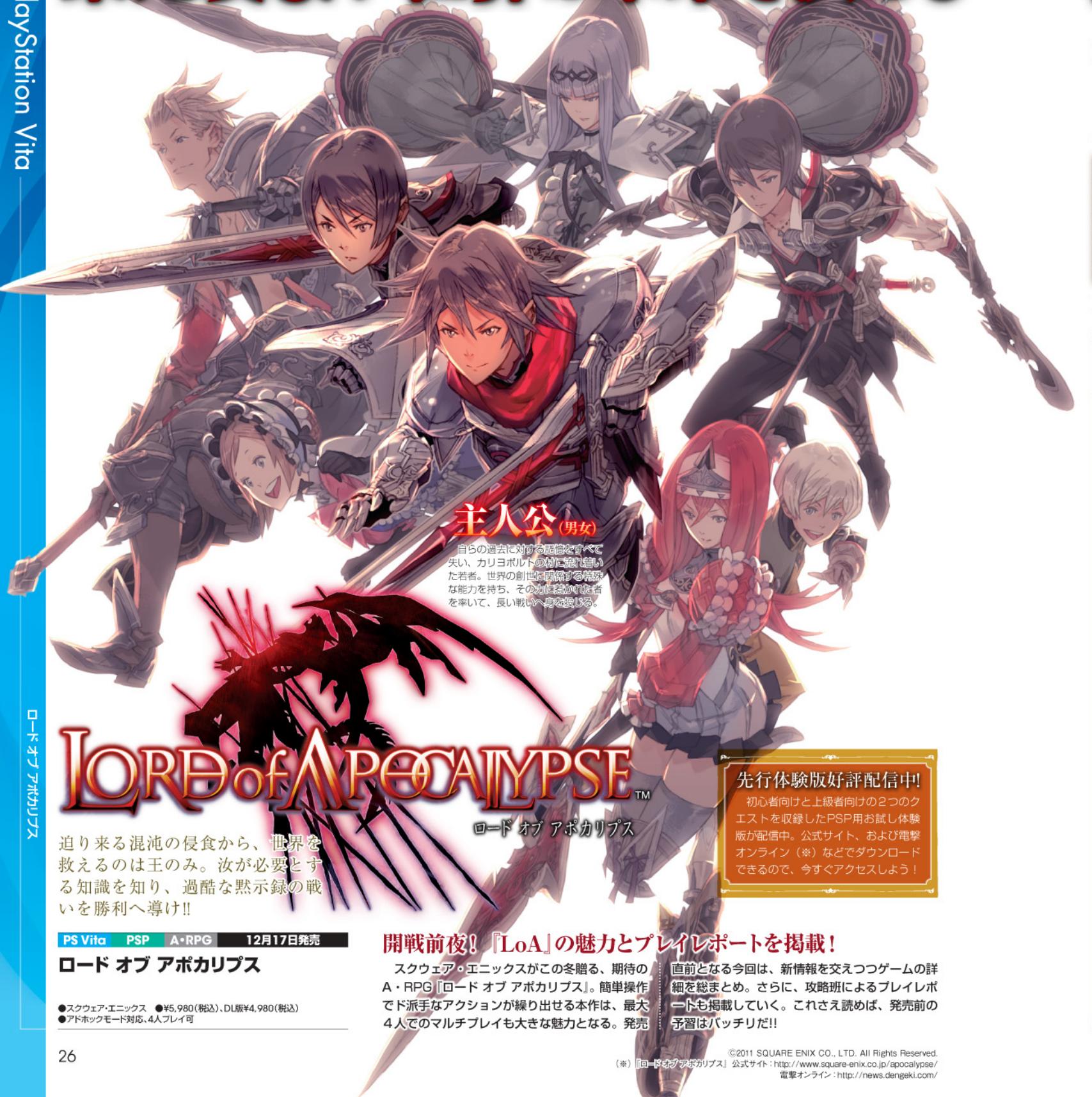


# 集え友よ！世界の未来を決める



# 戦いの鐘を鳴らす時は今!!

## ゲームの流れ

### クエストを受けて魔物を討伐せよ！

本作は、クエストクリア型のA・RPG。プレイヤーはさまざまなクエストを受注して戦い、目的の達成を目指していく。ボス戦が発生する「アルカナ解放クエスト」をクリアすると物語が進行し、より難易度の高いクエストを受けることが可能となる。



- 1 スレイヤーズギルドor ギルドハウスでクエストを受注
- 2 フィールドで魔物を倒したり 素材を集めたりしつつ目的達成を目指す
- 3 入手した素材や資金で 3次の冒険の準備を整える

▲物語が進むと利用可能な「兵舎」では、仲間や傭兵を自由に組み替え、最大4人のパーティを作れる。

**S TORY**

これは新たなる世界で語られる黙示録……かつて、大崩壊により融合を果たした「七界」と呼ばれる世界があった。長い時間が経ち、「混沌」によって崩落する七界より最後のアルカナストーンを奪った王は、新世界を創造する。だが、奪われたアルカナストーンを求め、七界より混沌の使者「紅蓮の王」が来襲する。王を倒せる者もまた王のみ。すべてを失い七界と混沌へ堕ちるか、すべてのアルカナを手にして七界と新世界の王となるか。戦いの火蓋が今、切って落とされる！

◀封印され、混沌に囚われるマスター・ガーディアン。彼らを解放し、力を得よ！

## PLAY REPORT 1

### 爽快なテンポで進行する ゲームは中毒性高し！

まず驚いたのが、快適なゲームテンポ！ ザコ戦ではエンカウントが発生しないため、フィールドにてシームレスで戦えるのが爽快でした。コア集めのチャンスである「アルカナ活性化」のひん度も高いので、コア集めが苦にならないのもいいですね。素材もガンガン手に入るので、それらを使った装備を集めるのが楽しいです。今回はニューゲームからプレイしたのですが、キャラメイクのフェイスパターンが男女別に46種類ずつ、ヘアスタイルも32種類と、クリエイトの組み合わせが多いのもグッド！ ポイズパターンも豊富で、ネタ系も充実しています(笑)。血液型がA(ラムダ)やO(オメガ)といった独特な表記なのも、こだわりを感じられて超奈イズですね。

いざゲームを始めてみると、プロlogue後にカリヨポルトでドルフシャインに遭遇。プレイヤーの仲間になりました……って、最初の仲間がお前なのか！ 超意外というか、ラウラローネかエルヴァンシアかユーノたんがよかったですですが……。ひとまず彼と一緒にクエストに出撃し、さっそく敵と斬りあっていたら、ドルフシャインがいきなりしゃべりだしてビックリ。仲間は戦闘中も移動中もよくしゃべるので、一緒に冒險している感じがよく出ています。「集中しろ」「最後まで気を抜くな」と、僕は説教されてばかりですが(汗)。最初のボス戦では、おなじみのアグニと遭遇。正直、最初のボスだし勝負だろうとタカをくくっていましたが、これが大誤算。多彩な攻撃パターンを持っていて、思わず苦戦を強いられました。ボス戦特有の仕切られたフィールドでは、攻撃が回避しづらくて緊張感もアップしています。激戦の末になんとかアグニを弱らせ、「ファイナルシネマティックシーン」を発動。うまくコマンドを入力してトドメを刺せました。マルチプレイの場合、これに成功すれば参加者全員が必ずコアをもらえるのも親切ですね。コアの入手ムービーのスキップなど、ゲームをひたすらやり込みたいときにベンリな仕様も盛り込まれていますし、とにかく遊びやすさが重視されている印象。年末年始はこれにドッピリハマれそうです!! (マザン)



## PLAY REPORT 2

### 1人プレイも4人協力 プレイも楽しくて大満足！

今回は、PS Vita版を4人で遊んでみた。マルチプレイはギルドハウスという専用の施設で行う。クエストをクリアしても、このギルドハウスに戻ってくるので、連続してクエストに挑めるのがうれしい。なお、□ボタンを押せば「腕立て」や「手を振る」といったサインモーションが出来るので、ちょっとしたコミュニケーションにも最適。ここだけの話だが、クエスト中に腕立てしまくるとバラメータが微妙に上昇するらしい。そういう遊び心は大歓迎だ。

さて、そんな感じでクエストを受けたフィールドへ。マルチプレイ中、異界の扉からボス戦に突入するには、同一エリア内の全員が扉をロックオンしなければならない(このとき、別エリアにいたキャラも、もちろん後から合流できる)。今回は空飛ぶ強敵・グリフォンと戦ってみた！ コイツは空を飛び回ってアイテム破壊を狙ってくるイヤな敵。とはいって、無意味に空を巡回しているようなことはなく、かなり

(編集M)

### 仲間とともに、滅びゆく世界を救え！



## Mercenary's File01

ルース  
CV: 杉浦 韶一

七界の事情に精通した細身の青年。すべてを見透かしたような物言いで主人公に接し、進む道を指し示す。得意武器はトマホークで、外見に似合わないパワフルな戦い方が好みだ。

ラウラローネ  
CV: 伊藤 韶一

各地に存在するオーバーテクノロジーを有していた古代文明。その王族の末裔。正義感が強く、やや潔癖だが騎士道精神にあふれており、世界を守るために主人公に付き従う。

## Game System

## — ゲームシステム —

村を拠点にして  
クエストに挑め！

本作では、冒険の準備を行う「村」と、実際に魔物と戦う「フィールド」の2カ所を行き来しながら冒険を進めていく。1人プレイだけではなく、専用の施設を使えばマルチプレイでのみのプレイヤーとパーティを組むことも可能。

## 拠点

## 冒険の拠点となるカリヨポルトの村

本作では「カリヨポルト」と呼ばれる村を拠点に冒険を繰り広げることになる。村にはクエストを受注できるスレイヤーズギルドや、アイテムを購入できるアイテムショップや鍛冶屋といった、さまざまな施設が存在。冒険を進める上でも、使う施設も増えていくので、うまく使いこなして戦いを有利に進めよう！

## カリヨポルトの主要施設

## 1. アイテムショップ

消費アイテムを購入できる商店。売られている商品は体力を回復できるポーションや魔力の雨など、戦いに役立つものばかりだ。

## 2. アルケミーショップ

入手した素材を使ってアイテムを生産できる施設。アイテムショップよりも安く生産できるうえに、ここでしか作れないものもある！

## WEAPON Library

## ~7種のメインウェポン~

プレイヤーが装備できる武器は全部で7種類。選んだ武器によって攻撃特性や、盾装備の有無などが異なる。また、武器を使い込んで熟練度を上げると、専用の必殺技・バトルアーツを習得可能。下記を参考して、自分に合った武器をチョイスしよう。

## ツインブレード

素早く移動しながら戦える両刃剣。通常は両端に刃がついた長剣状態だが、武器を2つに分離させて双剣状態になると、高速で連続攻撃が可能になる。

PLAY CHECK 1 PSP版とPS Vita版の  
それぞれに利点がある！

PS Vitaの場合、右スティックでカメラが操作できるほか、タッチで仲間の状態異常を回復可能。グラフィックも精細に表示される。PSP版は『ロード オブ アルカナ』のデータを引き継ぐことで資金とメダリオンを獲得できる。ゲーム内容は同じなので、これらの要素を選択基準にするのもアリ!!



## 3. スレイヤーズギルド

自分の腕前にも合わせて、クエストを受注できる施設。キーとなるクエストをクリアすることで、メインストーリーが進行していく。

## 4. 鍛冶屋

装備品の生産や強化を行う鍛冶屋。マスタークリアディアンを呼び出すアルティメットカードなど、特殊なアイテムも作れる。

## トマホーク

両手に携えた斧で、素早く敵を切りつけるトマホーク。接近戦では連続攻撃、遠距離では斧を投げつける投擲攻撃と、距離を選ばず戦える万能武器だ。



## ライトソード

全体的にバランスがよく、初心者でも扱いやすいライトソード。エレメンツも使用可能で、武器の熟練度を上げていくと遠距離に届くバトルアーツも習得できる。

PSP版とPS Vita版の  
それぞれに利点がある！PSP版とPS Vita版の  
それぞれに利点がある！

PS Vitaの場合、右スティックでカメラが操作できるほか、タッチで仲間の状態異常を回復可能。グラフィックも精細に表示される。PSP版は『ロード オブ アルカナ』のデータを引き継ぐことで資金とメダリオンを獲得できる。ゲーム内容は同じなので、これらの要素を選択基準にするのもアリ!!



## 基本的なシステムと爽快感あふれるバトルを解説

仲間と一緒に協力しながらストーリーを進めるRPGとしての魅力と、爽快感あふれるアクションという、2つの要素が楽しめる本作。ここでは、冒険の拠点となる村の施設とバトルシステムの両面を紹介する。

## バトル

## ザコとはシームレスでテンポよくバトル！

クエストを受けると、仲間と一緒にフィールドへ出撃。ザコとのバトルはシームレスなので、武器やエレメンツを駆使して遭遇する敵を倒していく。なお、闇憑きやマスクガーディアンといった特殊な敵は、Lボタンでロックオンし続けて専用のフィールドへ移動する必要がある。

## ボスバトルの流れ

- 1 フィールドにある「異界の扉」をロックオン
- 2 専用のフィールドでボスとバトル開始
- 3 体力を減らせば「シネマティックシーン」が発動



## シネマティックシーン

ムービーに合わせて  
強烈な攻撃を繰り出せ

## 【カウンターシネマティックシーン】

ロックオン状態で敵の体力をある程度減らすと発生。○ボタンを連打して敵に大ダメージを与えるほか、宝箱も手に入る。

## 【ファイナルシネマティックシーン】

敵にトドメをさせるタイミングで発生。画面に出現するボタンを時間内に押すことで、相手にトドメをさせる。これに成功すると、コアを確実に入手可能だ。

## エレメンツ

属性を利用して  
弱点を突け！

「エレメンツ」とは、炎や土などの属性に対応した特殊な力。使用することで、攻撃からサポートまで、多彩な効果を発揮する。状況に合わせて使い分けよう！



## アルカナ活性化

フィールドの魔物  
からコアを入手！

戦闘中に、特定のエリアが「アルカナ活性化」状態になる場合がある。そのエリアで魔物を倒せば、結晶化した魔物のコアを入手できる可能性がある。



## Mercenary's File02



世界への違和感を感じている戦士のスレイヤー。主人公と出会ったことで、真実を確かめるために傭兵たちを取りまとめて仲間に加わる。パーティの参謀的存在。

不死の運命に弄ばれる少女

ユノ  
CV: 斎藤 韶一

ヘヴィソードで戦う半妖の少女。不死の能力ゆえに人々から迫害されてきたが、孤独を恐れて残虐な行為も受け入れていた。性格は子どものようで、生命への倫理観が薄い。

## Mercenary's File 03

殺戮を求める悲しき少女

エルヴァンシア  
CV: 斎藤千和

魔物に家族を殺された少女。そのときのトラウマと復讐心がきっかけで殺戮に快楽を見るようになった。今は、魔物を殺害する欲求が満たされることだけを願っている。

傭兵王に憧れる新人スレイヤー

アルベルト  
CV: 神谷浩史

ドルフシュタインに憧れている裕福な家庭の少年。未熟な経験を高価な装備で補う。主人公への態度は生意気だが、その運命の重さを知った後は、徐々に心配していく。

# Master Guardian —マスター・ガーディアン—

強大な存在の力を借りて  
アルティメットスペルを使え!

強大な世界の守護者・マスター・ガーディアン。彼らを倒して、そのコアと素材を合成すれば「アルティメットカード」と呼ばれる特殊な装備を作成できる。これを使えば、戦闘中にマスター・ガーディアンを召喚可能。大いなるその力を借りて、迫りくる混沌を退けろ!



▲戦闘中に「ナゲージ」を発動! アルティメットスペルを使えるため、

マスター・ガーディアン 切り取られた世界に封じられた守護者

混沌によって切り取られた世界に封じられている存在・マスター・ガーディアン。彼らは、物語を進めるなかでプレイヤーの前に試練として立ちちはだかる。



▲マスター・ガーディアンは強大な力を誇る。相手の行動パターンや動きを観察し、的確に対処しよう!

グレンデル

疾風怒濤の竜騎士が空を舞う!

巨大な剣を構え、大空を自由に飛び回る竜騎士。常人では扱えないほどの重量を誇る大剣を飛び道具のように軽々と取り回し、スレイヤーが近づくことを許さない。物語後半で戦う、かなりの強敵だ。



▲飛び道具にもなる巨大な剣で攻めてくるグレンデル。うまく攻撃を受け流すことができれば、勝機が見えそうだが!?



ジークフリート

すべてを切り払う虚ろなる騎士

あらゆる衝撃を防ぐという巨大な盾と、愛劍バルムンクを構えるマスター・ガーディアン。うかつに切り込んだ者はその剣技の餌食となる。その本気を引き出した者もまた、剣の鋒びと成り果てるといわれるが……。



▲正面からの攻撃を盾で受け止め、大剣でカウンター・アタック! まさに死角のないジークフリートをどう攻める!?

七界に封印されし強大なる魔物たち

マスター・ガーディアン……それは、世界の各地に封印された王の従者。彼らは、封印から解放される日を

夢見て王の訪ねを待っている。ここでは、いずれ出会うであろう守護者たちの姿を少しだけお見せしよう。

**PLAY CHECK 2** マスター・ガーディアンがしゃべりまくる!

マスター・ガーディアンには、それぞれ有名声優によるボイスが収録されている。イベントムービーだけじゃなく、戦闘中でもバリバリしゃべるため、いやがおうでも盛り上がるこ間違いナシ! 部位破壊したときに悔しがるのは気持ちいいし、シネマティックシーンの前にも反応してくるため、シナリオへの没入感が大幅に強化されたといえる。



▲豪華声優による熱演により、マスター・ガーディアン戦は手に汗握る迫力!

紅蓮の鎧に  
身を包んだ霸者

とある場所に鎮座し、訪れるスレイヤーを待っているという紅蓮の鎧。マスター・ガーディアンのなかでも、その力や正体が謎に包まれている存在だ。王の記憶が戻っていけば、いずれ出会えるかもしれない……。



ヴァーミリオン

「アルティメットスペル」で  
戦局を支配せよ!!



▲バハムートといえば、おなじみの必殺技「メガフレア」。放たれる灼熱の豪炎が、地表にいる魔物を焼き尽くす!



▲映像のようなマスター・ガーディアン・クセルクセスを召喚。ガトリングガンのような両手から、無数の弾丸が飛び交う!



▲「ライフチャージ」でパーティを回復! アジュダヤのように、前から効果が一新されたアルティメットスペルも。



▲敵を氷付けにして、同時に大ダメージを与える「恐怖の呼び声」。まさに、深渊の使徒・クトゥルフにふさわしい技だ。



OFFICIAL IMAGE VISUAL 03  
「静謐の竜帝」

バハムートを迎撃マーサーです。今回は自然をバックに描いてみました。バハムートを選んだ理由は……ズバリ、カッコイイからです(笑)。「ロードオブ」シリーズの魔物はどれも魅力的で、描くのが楽しいですね。

MESSAGE from 政尾翼 (CHARACTER DESIGN)

# 歴史の謎を追う男の軌跡

DENGEKI PlayStation Vita



数々の苦難にも屈することなく、まだ見ぬ秘宝を追い求めて世界中を旅する者——トレジャーハンター。この道に魅了され、第一歩を踏み出した若き男の冒険譚が今、PS Vitaでつむがれる。

PS Vita A・AVG 12月17日発売

アンチャーテッド  
-地図なき冒険の始まり-

●SCE  
●¥5,980(税込)、DL版¥4,900(税込)

発売直前の総まとめ!  
登場人物やアクションを特集!!

本作は、PS 3で人気を博す『アンチャーテッド』シリーズの最新作。王道の冒険映画を思わせる展開や、映画のシーンをそのまま操作しているかのような没入感、そしてそれらを支えるきめ細やかなグラフィックなどがシリーズ最大の魅力だ。ハードがPS Vitaとなった本作でも、これらの魅力は健在。さらにPS Vitaの機能を積極的に活用し、これまで以上に直感的にプレイできるようになっているのも特徴的だ。『アンチャーテッド』は本作でどう進化をとげたのか、これまでに明らかになっている情報を再確認しつつ、発売に備えよう。



▲本作のグラフィックは、PS 3と比べてもそん色ナシ! 人物はもちろん、背景も細部までリアルに描かれているのがわかる。

## アンチャーテッド

地図なき冒険の始まり

**STORY**  
中央アメリカを舞台に、  
若きネイトの冒険が始まる!

駆け出しトレジャーハンターのネイトは、かつてネイティフアメリカンとスペイン人がし烈な戦争を繰り広げた地に莫大な財宝が眠ると聞き、ハスラーあがりの友人・ダンテとともに中央アメリカへと向かう。そこで出会ったのは消息不明になつた考古学者の祖父を探す女性・マリサと、謎の遺跡だった……。

▶本作はシリーズ1作目より過去の物語。まだ若く、荒々しいネイトがどう行動するかが見ものだ。

◀ネイトは打ち倒され、マリサは人質にされている。この状況を打破する方法は……?!

©Sony Computer Entertainment America LLC.

## Character

財宝目当てに集まる  
クセの強い人物たち



主人公  
ピロイン!?



C V : 世戸さおり  
**マリサ・チェイス**  
行方不明の  
祖父を探す女性

世界遺産を守る国際機関のエージェント。行方不明となつた考古学者の祖父を探している。本作の冒険の力ギを握る人物。



C V : 中尾隆聖  
**エレナ・フェザース**  
一攫千金を狙う  
トレジャーハンター

治安の悪い地域で育つたため、する賢く抜け目ない性格の持主。常に一攫千金を夢見る、どこか信用しきれない男。

C V : 東地宏樹  
**ネイサン・ドレイク**

卓越した能力を持つ冒険家

駆け出しのトレジャーハンターで、通称ネイト。まだ荒削りで生意気な一面もあるが、探究心や想像力、わずかな手がかりをも見逃さない直観力など、人並み外れた素質を持つ。冒険とスリルを求めてダンテとともに遺跡探検の旅へ出発する。



ロベルト  
・グエロ

革命を目論む元将官の男

自分の軍隊の軍資金を集めためなら手段を選ばない冷酷な男。無精者に見えるが、その体はしっかりとした筋肉に支えられ、人1人を軽々と投げ飛ばしてしまうほどの怪力を持つ。気が短く、一度怒りに火がつくと簡単には止まらない。



▶自分の考えを貫くことこそ、革命への近道だと信じて疑わない。ネイトの前に立ちはだかるのも、隠された財宝を軍資金にするためだろうか。

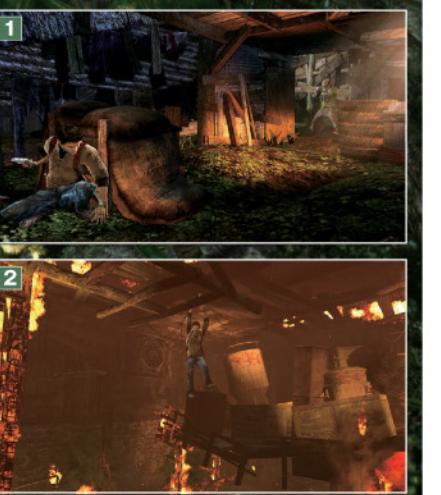
その知られざるトトロ真が明かされる

アンチャーテッド -地図なき冒険の始まり -

# Action

身体能力を生かした  
ダイナミックなアクション

本作では、わずかな段差を頼りに壁を登ったり、高所から反対側のガケにジャンプしたりと、アクション映画のような怪快な動きを手軽に楽しめる。これらの動きを駆使することが、財宝へと近づく道だ。



- 1 物陰に隠れて機をうかがうネイト。このまま敵をやりすぎすか、敵の不意をついて攻撃するか、戦況の判断がネイトの命運を左右する！  
2 焚け落ちる建物の中、ネイトが必死に天井のはりにしがみついている。当然、落ちたら無事では済まないだろう。このような危険な状況を何度も乗り越していくことで、財宝のありかが一歩ずつ近づく。

## 戦闘 Battle



▲へりにつかりながらの射撃も可能。険しい場所の移動中に敵に襲われた場合でも対応できる。



▲格闘は、敵との位置関係によって攻撃方法が変化！迫力ある攻防が味わえる。

## 探索 Survey

行く手を阻む障害物があれば乗り越え、壁があれば登り、細い道も慎重に通り抜ける。人並みはずれた握力と脚力で、どんな場所でも軽々と移動できるのがネイトの強みだ。これら一連の動作は、財宝を探す上で非常に役に立つ。操作も非常に簡単なので、テンポよく探索できる心地よさを味わえるだろう。



▲細い道を、壁に背中をつけてじわじわ前進。財宝に近づくには、こういった道も避けては通れない……！

▲壁根の上に渡してある木製橋をゆづくりと進む。ネイトの強じんな腕力がなせる技だ。

PICK UP ACTION!

PS Vitaならではの操作方法も満載!!

## クライミング

登りたい場所を軽くタッチ！

登りたい場所をタッチすると、そこに向かってネイトが飛びつく。ほかにも、登らせたいルートを指でなぞることで、そのルートにそろそろ移動させることも可能。登る場所をじかに入力できるので非常にわかりやすく、テンポのよい移動が可能になった。



タッチすると……



ネイトがジャンプ！



模様が出現！

## 謎解き

タッチスクリーンをこすってキレイに！

一見何も描かれていないうだ紙切れだが、指でこするとその部分から模様が現れる！これを繰り返すことで、そのルートにそろそろ移動させることも可能。登る場所をじかに入力できるので非常にわかりやすく、テンポのよい移動が可能になった。



指でこすると……



模様が出現！



模様が出現！

## フルダウンアクション

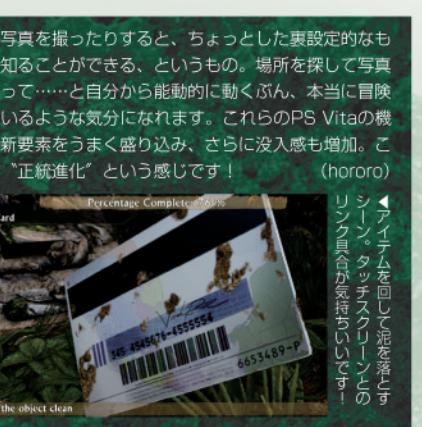
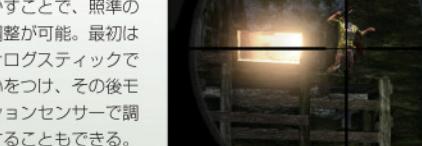
引きずり落としたい敵に触れる！

へりにつかまつた状態で、ネイトの頭上に敵が通りかかった瞬間に敵の足をタッチしてみよう。すると、ネイトがタッチした足をつかみ、敵を下へと引きずり落とす！ PS3と同様にボタン操作でも可能なので、その場の状況やプレイヤー好みに応じて使い分けていくとよさそうだ。



## 照準

モーションセンサーで狙いをつける！



## Play Impression

謎解きの没入感が“スゲエ”！

『アンチャーテッド』の魅力といえば、とんでもない没入感。これに尽きます！この没入感は、PS3のハイクオリティなグラフィックスあってのことだと思っていましたが、実際に本作をプレイしてみると、そんな心配は無用でしたね。操作は基本的にPS3と同じ要領でできますが、ここはやはりPS Vitaの機能を駆使してプレイしてみるべきでしょう。まずはおなじみのクライミング。画面をタッチすると、ネイトがそれに合わせてヒヨイヒヨイっとジャンプしていきます。しかしいちいちタッチするのは手間なので、ツツーッと指でなぞってみました。するとネイトがその動きに合わせて登っていくの

ですが、これが意外とイイ！一度指でラインをなぞってしまえば、あとはネイトが勝手に動いてくれるので非常にラクチンなんです！長い距離をクライミングで移動するときには便利ですね。上の記事で紹介しているように、フルダウンアクションや格闘もタッチで可能。なかでも個人的に気に入ったのが、謎解き関連の操作です。紙切れをこすって模様を浮かび上がらせる、というのは記事で触っていますが、それ以外にも紙片をパズルのように組み合わせて文書を復元したり、お宝を背面タッチパッドを操作して回転させながら汚れを落としてヒントを得たりとか、とにかく「自分の手で謎を解いていく」という感覚がスゴイ！この点はPS3のシリーズではなかった魅力の一つですね。また、本作では新たに「ミステリー」と呼ばれる要素が追加されています。これは、隠されたアイテムを探し出したり、指定された場

所の写真を撮ったりすると、ちょっとした裏設定的なものを知ることができる、というもの。場所を探して写真を撮って……と自分から能動的に動くぶん、本当に冒険しているような気分になります。これらのPS Vitaの機能や新要素をうまく盛り込み、さらに没入感も増加。これぞ“正統進化”という感じです！

