

# 魂 尻 2

俺の屍を越えてゆけ®

冒険指南ノ書





『俺の屍を越えてゆけ2』  
7月17日発売予定

【通常版】PS Vitaカード版:5800円[税別] (6264円[税込])  
ダウンロード版:4800円[税抜] (5184円[税込])  
【初回限定版】7800円[税抜] (8424円[税込])

7月17日、  
それぞれの一族の物語が始まる——

子どもたちよ、決して振りむくな  
一族の悲願のため、一步でも前へ進め



## 物語

時は平安中期、突如発生した大地震を始め、  
つぎつぎと都を襲う天変地異。  
神の怒りを恐れた者たちと、その恐れを  
利用した陰陽士、阿部晴明の手により、  
御所の警備を担っていた武家の一族郎党が  
“短命(たんめい)の呪い”と“種絶(しゅぜつ)の呪い”という  
ふたつの呪いを掛けられたうえ、  
人身御供の名の下、惨殺されてしまう。  
無残に河原に並べられた一族のされこうべ。  
その前に、黄川人(きつと)と名乗る天界の使いが現れる  
「こんな目にあわせてくれた  
ヤツに復讐したいよな？」

呪いを背負ったまま復活を遂げた一族は、  
復讐の力を蓄えるべく全国へ散っていった。  
2年ほどの命を親から子へつなぎながら、  
いつか京の都へ攻め上がることを胸に誓い……。



# 物語の鍵を

## 主人公一族

陰陽士、阿部清明によって皆殺しにされたうえ、「短命の呪い」と「種絶の呪い」という、ふたつの呪いをかけられた武家一族。清明への復讐を望んだこの一族は、神の力により現世に蘇り、全国各地に四散した。プレイヤーが操作する主人公一族は、この武家一族の一派。主人公一族は、ほかの地方で潜伏している同じ境遇の一族や八百万(やおよろず)の神々の力を借りながら、阿部清明を倒して呪いを解くために、代を重ねて力を蓄えることとなる。

### 短命の呪い(たんめいののろい)

常人の何倍もの速さで成長して、わずか2年ほどで寿命が来て死んでしまう。死期が近づくと、顔に呪いの刻印が浮かび上がってくる。

### 種絶の呪い(しゅぜつののろい)

人とのあいだに子を成せなくなる、一族の血のつながりを絶つ忌まわしき呪い。



初代当主作成

両耳を均等に入れて画面中のカメラを見てください



初代当主作成

容姿 氏名 職業 一族色 モード選択

髪の詳細

種類 25

髪の色

初期状態に戻す  
決定

口の調整  
決定



↑プレイステーション Vita内蔵のカメラで撮影すれば、その写真を反映した容姿の初代当主が作成可能。もちろん、既存のパーツを組み合わせて作成することも可能だ。

←容姿に続き、性別、職業、一族のテーマカラーを決めれば初代当主作成は終了。決定すれば、いよいよ一族の冒険が始まる。

# 握る登場人物たち



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



## 黄川人

(きつと) 声: 高山みなみ

神様にして、主人公一族を復讐へと誘うサディスティックな案内人。惨殺された一族を復活させ、サポート役にコーちゃんを紹介するなど、一族の戦いを裏から支える。だがその真の目的は不明だ。



「農の命を使って、この者たちをあの世から呼び戻す」

## 夜鳥子

(ヌエコ) 声: 林原めぐみ

天界に封じられた記憶喪失の神様。黄川人(きつと)とともに、主人公一族の前に現れ、“反魂の儀”(はんこんのぎ)を行い、みずからの命と引き替えに一族を復活させた命の恩人。のちに転生を果たし、主人公一族の一員となる。



## コーちゃん

声：福圓美里

黄川人(きつと)が連れてきた、主人公一族の秘書的役割を果たすイタチの化身。月々の報告や行動の提案、そして戦闘への参加と、一族の復讐をサポートする。季節の変化に合わせて、体毛が夏毛から冬毛に変わる。



## 田鶴姫

(たづひめ)

声：加藤英美里

帝の孫娘で、一族の数少ない理解者。帝が、阿部晴明の傀儡と化すことに危機感を抱き、彼を倒すために主人公のもとを訪れる。

## 力丸

(りきまる)

声：白熊寛嗣

田鶴姫の従者として、彼女をずっと支え続けてきた青年。田鶴姫が自分ではなく、主人公一族を頼ったことを快く思っていない。



# 阿部晴明

(あべのせいめい)

声：平川大輔

「不死身の私を

どうやって殺しましょうね？

よかつたら相談に乗りますよ。ふふふ……」

帝の信任が厚い、当代一の陰陽士。主人公一族を罠にかけて惨殺したうえ、“ふたつの呪い”を掛けた一族の宿敵。その目的は不明だが、ひどい怪我を負っても瞬時に治り、何度死んでも生き返る不死身の身体を持つ。



「おお！  
今だけ限定のお試し期間！  
晴明って親切だね。こわい顔に似合わず」

## 鬼頭

(おにがしら)

声：中尾隆聖

鬼のお面の姿をした阿部晴明のイカした相棒。腹話術師の人形のように晴明に寄り添い、語りかける。冷静沈着でクールな物腰の晴明と異なり、相手を見下したようなおどけた口調で話す。晴明のもうひとつの人格なのだろうか！？



# 幾世代にわたる死闘



来たるべき宿敵阿部晴明との決戦に備え、全国へと散っていったプレイヤーが臨む死闘とは？ここではゲームの流れと、一族が就ける基本職を紹介する。

## 剣士



↑強固な防具に身を包み、手にした刀で敵を斬り捨てる。出撃隊の最前線で戦う攻守の要的存在だ。

↓前列、後列関係なく、狙った敵1体を射る遠距離攻撃の専門家。攻撃力は剣士に次ぐ高さを誇る。



## 弓使い

## 槍使い



↑槍のリーチを活かした攻撃と、強固な防具を装備できる防御力を持つ。攻守ともに優れた職業。

↓術が得意な職業。身のこなしも軽く、攻撃をさらりと交わす。武器の扇は複数の敵を攻撃可能だ。

## 踊り屋





# ゲームの基本的な流れ



## 準備

プレイヤーは毎月、屋敷を拠点にして、出撃隊の編成や装備品の購入及び変更など、鬼が待つ迷宮へ挑む戦闘準備を行う。街の各種施設に投資して発展させ、店の品揃えなどを充実させることも重要だ。初めてのプレイで勝手がわからない場合は、サポート役のコーちゃんに頼るのも手。コーちゃんの提案を参考にしながら、何を行うべきかを判断するといひ。



最大4人編成の出撃隊を操作して、鬼たちが集う森や洞窟など、さまざまな迷宮を探索。鬼との戦闘を通して、一族のキャラクターを鍛えとともに、迷宮の奥に控えるボス、鬼神(おにがみ)を倒して、本編の物語を進めていく。討伐は1ヵ月単位で行われ、迷宮内でも時間は経過。1ヵ月が経過すると、もう1ヵ月延長するか、屋敷に戻るかの選択を迫られる。

## 討伐

## 交神

わずか2年ほどしか生きられない主人公一族は、討伐で入手した奉納点を使い、神々と“交神の儀”と呼ばれる儀式を行い、子を成していく。どの神様を相手に選ぶかで、子の能力や容姿が変化。神々と交わり、代を重ねていかに優れたキャラクターを作るかが醍醐味だ。なお、神様以外にも、同じ呪いを背負った一族同士で行う“結魂”でも子を成せるぞ。



↓攻撃力がもっとも高いが、空振りする確率も高い。当たれば大きい、一撃必殺タイプと言える。

↓大筒と呼ばれる大砲の使い手。攻撃力の高い単発砲と、範囲攻撃可能な散弾砲を使い分ける。

### 薙刀士

↑前列からは敵前列を薙ぎ払い、後列からは敵単体を攻撃可能。防御力の高い防具も装備できる。



### 拳法家

↑鍛えた肉体を武器に戦う職業。素早い動きで攻撃をかわす。前列配置で敵1体への連撃も可能。

### 大筒士



# 神々の力を借りて強くなる

## 交神

神様とのあいだに子を成す交神の儀。属性や素質などが異なる八百万の神様の中から、相手を自由に選べる。結ばれる神様により、子どもの能力や容姿が変化。攻撃力や防御力など能力を重視するか、それとも容姿優先か、神様選びも交神の楽しさのひとつだ。



## 神々との契りで子孫を残す

交神の儀の相手候補は100柱以上！ 神様にも性別があり、交神は異性と行う。同じ相手と何度も交神すると、神様の天界での地位が上がり、能力も上昇する。また、交神時の台詞が、より親密なものへと変化するぞ。さらに、神様にお供えをすると、戦闘中に神様の加護が発生することもあるなど、神様との触れ合いが濃くなった。





## 迷宮の基本

### 其の一 シンボルエンカウント



↑迷宮では敵が視認でき、触れると戦闘に突入する。敵の背後から接触できれば、戦いの先手を取れる。

### 其の二 異なる和の世界



↑洞窟から自然豊かな渓谷、巨大な温泉宿まで、同じ和風でも雰囲気まったく異なる迷宮が数多登場。

### 其の三 ×ボタンで走る

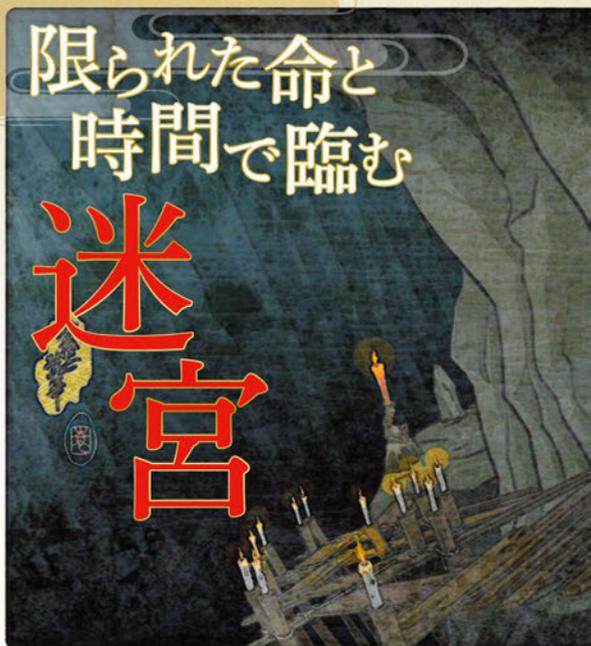


↑×ボタンを押すと走って移動できる。移動時間の短縮になるが、走ると体力が減るというリスクもあり。

### 其の四 迷宮内の鍵つき扉



↑迷宮内には、色つきの鍵がついた扉がある。これらの扉は、対応する鍵を入手すれば開いて先に進めるぞ。



## 時間経過ありの迷宮探索

迷宮探索中でも時間が流れていく。画面右下に表示される火時計の火がすべて消えると1ヵ月が経過。迷宮内の鬼と片っ端から戦っていると、すぐに1ヵ月が過ぎてしまうぞ。探索期間は1ヵ月単位で延長できるが、延長時にキャラクターの健康度が下がる場合もあるので、よく確認しよう。



## 火時計

→時間経過とともに火が消える。赤い火が灯っている時間帯になると、鬼たちが踊り出す。また、この時間帯は戦利品スロットで稀少な武器や防具、道具などが入手しやすくなる。



## 迷宮でくり広げられる

## 戦闘の基本

### 其の壹 スロットで戦利品決定



↑戦闘に突入すると、戦利品スロットが出現。ボタンを押して、戦闘後に入手できる戦利品を決めることに。

### 其の貳 ターン制バトル



↑ターン制コマンドバトルで、出撃隊長以外は行動を進行してくれる。進行を却下すると忠誠度が下がる。

### 其の参 前列後列の2列陣形

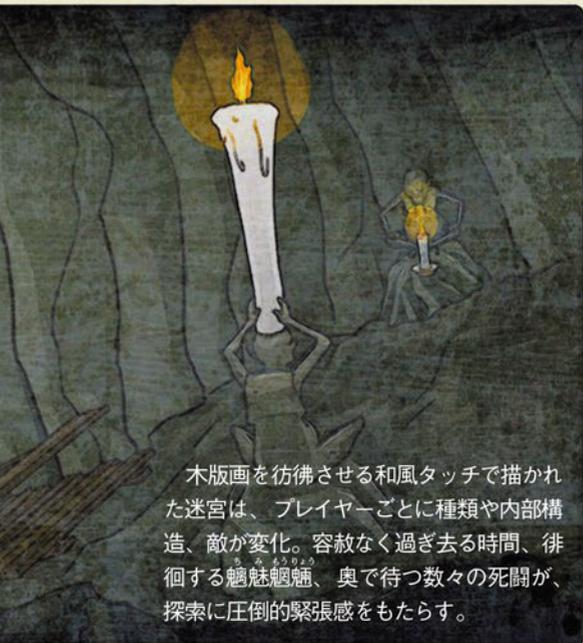


↑出撃メンバーを前列か後列、いずれかに配置。前列は攻撃的になりやすいが、強力な攻撃をくり出せる。

### 其の四 隊を率いる大将



↑敵も味方も部隊の大将が倒された時点で敗北になる。敵の大将に逃げられると戦利品はゲットできない。



木版画を彷彿させる和風タッチで描かれた迷宮は、プレイヤーごとに種類や内部構造、敵が変化。容赦なく過ぎ去る時間、徘徊する魑魅魍魎、奥で待つ数々の死闘が、探索に圧倒的緊張感をもたらす。

## ひやつき 百鬼祭り



迷宮内にある、1ヵ月間だけ開く特殊な入口から入れる迷宮。強力な鬼たちが、お祭りのため集結。その奥には御所から消えた祭具がある。

## 十六夜伏丸



天界から降りて鬼となった神様、鬼神(おにがみ)。迷宮内では、この鬼神がボスとして出現。撃破して条件を満たすと昇天、交神候補になる。

## おにがみ 鬼神との戦い

## 魑魅魍魎との戦い



新職業

# 鬼頭

おにがしら

“鬼頭”と呼ばれる装備品を一族の男子が装着することで変身できる専門職。鬼頭になった者は名前を失い、一族の家系図からも抹消されてしまう。



↑強大な力を持つ鬼頭。ただし、武器や防具は装備できず、行動を指示することもできない。

# 術の併せ

攻撃から回復、補助までさまざまな種類がある術。出撃隊の中に同じ術を修得している者がいると、その術を重ねてくり出す協力技“併せ”が可能になる。威力や効果を倍増させられる。発動方法は簡単で、術選択時に“併せ”のコマンドをそれぞれ選ぶだけ。最初に“併せ”を選択した者に再び行動が回ってくると、「わっしょい!」のかけ声とともに、みんなで一気に術を詠唱。



←敵を一網打尽にしたいときや、ボス戦などで役立つ。



2人で4倍  
3人で6倍  
4人で8倍上昇!!

## 術は巻物で取得



↑術の巻物は戦闘の戦利品として入手。翌月以降、技力の能力値などの修得条件を満たした一族の者は使用可能になる。

# 一族の戦いを勝利



# 奥義

8種類ある基本職にそれぞれ複数存在する奥義。ド派手な演出と威力で、戦局を有利に導くその必殺技は、“健康度”を消費して発動する、まさに切り札的存在。一族のキャラクターの能力値が条件を満たすと奥義を創作でき、同じ職業に就いた子どもに継承できるぞ。



←奥義には、その奥義を最初に創作した者の名前がつく。



## に導く技と職業

新職業

# 陰陽士

おんみょうし



主人公一族とともに戦う夜鳥子の職業。ムカデの式神を鞭のように操り、敵前列をまとめて攻撃したり、後列1体を狙ったりできる。奥義の代わりに強力な式神を召喚して敵を圧倒する。

式神

たま とら  
玉と虎



↑炎をまとった赤い唐獅子と、氷をまとった青の唐獅子を召喚。2柱の唐獅子がそれぞれ炎と氷で包まれた身体で敵陣に猛突進。前列と後列を貫いて、敵に大ダメージを与える。

式神

うしお まる  
潮丸



↑甲羅に觸媒が浮かび上がったシオマネキの式神を召喚し、その巨大なハサミと硬い甲羅を自身の身体に取り込む。数ターンのあいだ、夜鳥子の攻撃力と防御力が飛躍的に上昇する。

# 他国と 絆を結ぶ 遠征



あぶらぎの  
阿部晴明打倒を誓い、全国へ  
散り散りとなった一族。船に乗  
ることで、各地にあるほかの一  
族の拠点を訪れられる。遠征先  
で待つ新たな力と驚きとは!?

プレイヤーごとに拠点は異なる



↑異なる土地、異なる発展を遂げたほかの一族の拠点を訪れる遠征。オフライン、オンライン両方で楽しめる。

## 街の発展十人十色

主人公一族が討伐で稼いだ資金を街にある施設に投資することで、街が発展。扱う商品などが充実していく。武器屋から神社まで、6種類あるどの施設に投資するかで、街並が大きく変わり、プレイヤーごとに異なる特徴を持つ街になる。



### 雑貨屋

	値段	在庫数
大日ノ錦帯	10934両	01
大地ノ錦帯	10934両	01
碧ノ錦帯	10934両	01
金ノ首飾り	5958両	01
空ノ首飾り	5958両	01
黒ノ首飾り	5958両	01
キンノクビカザリ 金ノ首飾り	1個	1個

中心の土庫

代替え ページ送り 個人情報 詳細情報 戻る

↑投資は1か月に1度。雑貨屋に投資すると、身に付ける装飾品が充実。足りないモノは遠征で求めていくことに。

←投資で発展していく街並。すべての施設を最大レベルまで成長させることはできないため、投資内容で街の個性が決まる。

アナタだけの街を作ろう



おすずめのみ

狸林国  
白馬野国  
**八犬松国**  
猿山田国  
鷹尾国

八犬松国
0回

竜宮渡り、氷結道

雑貨屋に自信あり

名産品紹介

城崩し	頭蓋割り
豪傑の大鎧	巴御前の鎧
影縫いの千針	真名姫の符

0勝・0敗

0勝・0敗

八犬松国

五十嵐国

1121年 1月

オンラインID入力 戻る

## 買い物

街にある武器屋や防具屋、薬屋、そして装飾品を扱う雑貨屋は、投資レベルによって扱う商品が変化する。そのため、遠征先では、自国で扱っていない商品などが購入できる場合も。訪問前に、街のタイプや扱う商品などが書かれた紹介文で“お国柄”をチェックできるので安心。

## 迷宮

遠征先にも迷宮が存在する。遠征することで、他国の迷宮も探索できるようになる。自国と異なる種類の迷宮や、初めて見る鬼が出現することもあるぞ。さらに、術の巻物や新たな職業に就ける指南書など、自国では入手しづらい道具なども、手に入れることが可能になるのだ。

体技強

体技強

体技強

体技強

体技強

1121年 1月

装備 術 道具 個人情報 まんたん メニュー

# 遠征先からもたらされる新たな力



## 結魂 けっこん

神様としか子を成せない主人公一族だが、遠征先で出会う同じ呪いを背負った別の一族となら“結魂”を行い、子を成すことができる。異なるふたつの血が交わることで、相手の素質を自分たち一族に取り込めるのだ。

## 養子 ようし

遠征先の他国から気に入った一族を養子に迎え入れられる。自国加入後は、一族の一員として交神の儀で子孫を残せる。なお、他家に養子へ出しても、そのキャラクターが一族からいなくなることはないぞ。



## 傭兵 ようへい

他の一族のキャラクターを一時的に出撃隊に加入させる傭兵。世代交代がうまくいかず出撃隊が編成できないとき、実力以上の鬼と戦うときに活用できる。また、養子に迎える前の試用期間という使いかたも可能だ。

## SNSとの連動で広がる世界

本作では、プレイヤーが育てた一族のキャラクターや特注装備をQRコード化し、ボタンひとつでSNSに投稿できる。投稿されたQRコードをプレイステーション Vitaのカメラで取り込むと、そのデータを自分の一族に反映させられるのだ。また、子の誕生や鬼神撃破など、自動撮影された決定的瞬間のほか、自身がゲーム内で撮った画面もSNSに投稿可能。いろいろな人との交流を楽しめる。



# 『俺屍』シリーズの 魅力を探る

発売から15年が経過しても  
なお、ファン的心をつかんで  
話さない『俺屍』。ここでは、  
このタイトルの魅力を、ユー  
ザーや『俺屍2』出演声優たち  
の意見を交えつつ探っていく。

## 『俺屍』シリーズの魅力①

### 二転三転する ストーリー

主人公一族に掛けられた呪いを解くために、呪いを掛けた朱点童子を倒す、というのが『1』の物語の当初の目的だ。ただし、ゲームを進めていくうちに、物語は二転三転し、意外な黒幕が浮かび上がってくる。イベントで話を進めるタイプではなく、案内役の黄川人(きつと)による語りの中で、事実が断片的に語られていく。ただし、すべては語られず、細かい謎はいまだに残っている。



黄川人

なのに、力もないはずの赤子に  
なぜ救いの手を差し伸べたのか、  
不思議に感じたことはないかい？

案内役、黄川人の口から  
断片的に語られる物語

←案内役として迷宮に入る際に、  
さらりと物語の核心に迫る事実を  
話していくことも。物語を把握し  
たいなら、しっかり聞いておこう。

#### ユーザーの意見

すべてをまとめてしまわないところ。  
情報は最低限に、  
ユーザーの想像が入り込む余地の  
残しかたが絶妙です。

#### ユーザーの意見

主人公一族の  
行動原理になっている  
ダークで容赦のないストーリーに  
感動しました。

#### 『俺屍2』 では？ 一族の中で唯一 台詞がある夜鳥子(ヌエコ)

『俺屍2』でも、要所で一族の前に現れ、案内役を行う黄川人。『1』と同じく、彼が物語を語る役目を担うものと思われる。それともうひとり、物語の重要な存在となるのが、転生して一族の一員となる夜鳥子(ヌエコ)だ。一族で唯一、会話を行う彼女。その言動には注目しておきたい。



←転生し、一族の一員となる夜鳥子。  
彼女はいつたい、何を語るのか？

## 『俺屍』シリーズの魅力②

# 何でもできる プレイの自由度

『1』では、屋敷周辺に5つの迷宮があり、季節限定の迷宮以外は、どこから攻略してもオーケー。また、どのタイミングでボス戦に挑むのか、出撃隊のメンバーをいつ次の世代と交替するのかなど、プレイヤーが決断を下す場面が数多く訪れる。戦闘でも同様で、どの職業を使い、どういった陣形で戦うかなど、さまざまな選択をすることになる。迷宮を進み、ボスを倒すというシンプルな目的だが、そこに至る方法はさまざま。このように、自由度が高いからこそ、プレイヤーごとにドラマが生まれるのだ。

### ユーザーの意見

**自由度の高さ。一見プレイヤーを突き放しているようで、じつはそうではない。導くところはきちんと導いてくれる。**

## 『俺屍2』では？ 何をするか悩んだら コーちんを頼ってみよう！

『俺屍2』では、自国の屋敷周辺にある迷宮はふたつだけ。ゲームの序盤は、ある程度自由度が制限されている。ただし、遠征が行えるようになると、それぞれ特徴を持っている他国に行けるようになるため、自由度がグンと高くなるぞ。なお、コーちんが丁寧にプレイヤーをサポートしてくれるため、『俺屍』初心者でも、迷うことなくプレイを進められるようになっているのでご安心を。



↑コーちんの提案を確認すれば、何をやるべきかがわかる。ゲームに慣れるまでは、どんどん活用していこう。

## 『俺屍』シリーズの魅力③

# テンポのいい 探索と戦闘

迷宮の探索は、ひと月が終了すると続行か帰還かを選択できる。また、迷宮内で“帰還”を選べば、すぐに屋敷に戻ることも可能だ。そのため、手軽に探索を行えるのがポイント。また、敵との戦闘も、敵の大將さえ倒せば勝利になるシステムなので、ザコとの戦闘は比較的あっ

### ユーザーの意見

**通常攻撃でも多くの相手を攻撃できるのがいいですね。逆にこれに慣れると、単体攻撃のみのRPGがダルい。**

さり終わらせられる。基本的に、厄介な敵以外は、○ボタンで通常攻撃をしているだけでオーケーという手軽さなのだ。道具や奉納点を集める目的で、同じ迷宮にくり返し挑むことが多くなるが、1回の探索は比較的短時間で済ませられるため、飽きることなく進められる。

## 『俺屍2』では？ 迷宮の探索が より快適になった！

戦闘は演出や視点が変更されているが、それ以外はほとんど『1』と同様で、テンポのよさも相変わらずだ。さらに、迷宮探索中にミニマップがツねに表示されたり、ワンボタンで全員の体力を回復させる“まんたん”コマンドなどの便利機能が追加。より快適に迷宮探索が行えるようになった。



## 『俺屍』シリーズの魅力④

# 計画的に行う 神々との交神

→ 交神相手の見た目と能力、どちらを重視するかも悩むところ。



神々と子を成す“交神の儀”を行うと、生まれた子が屋敷に来るのは交神した月の翌々月だ。さらに、その後2ヵ月出撃できないため、戦力になるまでには4ヵ月が必要になると考えておこう。一族のキャラクターは、長くても2年ほどで亡くなってしまうので、その前に新しい戦士をデビューさせておくことが理想的。十分な戦力を維持するためには、一族のメンバー全員の年齢を考慮して、計画的に交神を行っていくことが重要になる。

### ユーザーの意見

自分の計画力が  
試されている気がした。  
予定を確認しないと焦る焦る……！  
でも、そこがおもしろいです！

## 『俺屍2』 では？ 能力も重要けど より外見も重要に!?

初代当家から世代交代をしていく中で、一族の外見の特徴は、交神相手の特徴も交えつつ子孫へと受け継がれていく。目や鼻などの顔のパーツだけではなく、角や顔の印、猫耳やしっぽといった、特殊なパーツが受け継がれることもある。『俺屍2』では、特殊な特徴を持つ神が人気になるかも!?



## 『俺屍』シリーズの魅力⑤

# 必ず訪れる キャラクターの死

短命の呪いの効果で、一族キャラクターはわずか2年足らずで死んでいく。彼らは死ぬときに、必ず子孫に向けて遺言を残していく。ゲーム中で会話はほとんどないが、この遺言のときのセリフで、そのキャラクターの人となりか想像できる。印象深いセリフも多いので見込だ。

### ユーザーの意見

好きなところは亡くなる前の最後の言葉。とくに何も思わずに使っていたキャラクターも、最後の言葉の内容でどんな人だったのかと想像することができて楽しかったのを覚えています。

## 『俺屍2』 では？ 死期を知らせる 死の刻印

『俺屍2』では、キャラクターの死期が迫ると、顔に“死の刻印”が現れるようになった。刻印は死の3~4ヵ月前から現れ、徐々に大きくなっていくため、死への備えも行いやすくなっている。なお、死亡時は『1』と同様に、遺言を残す演出となる。



↑ 死の刻印は、最初は頬のあたりに現れ、どんどん大きくなる。頬が見えない髪型の場合、発見が遅れることも。

『俺屍』シリーズの魅力 特別編

## 『俺屍2』出演声優 スペシャルインタビュー①

### 一族はつねに人員不足でした

—五十嵐さんは『俺屍』シリーズをPSP版から始められたそうですが、おもしろかったところは？

**五十嵐** 私、RPGをやっても迷子になることが多いのですが、『俺屍』は1個1個のマップがそこまで広くなくて、敵もサクサク倒せるから、楽しくできましたね。

—『俺屍』独特の世代交代はどうでしたか？

**五十嵐** 戦闘を避けて進んでいたら、短命の呪いでどんどん死んで……ぜんぜん進んでいないのに、どうしよう、って。奉納点がないから交神もできず、弱い神様とばかり交神をして……。だからいつまでも次の段階に進めない、という感じで。最初は苦しみましたけど、少しずつ身体で学んでいきました。

—慣れないうちは、そうなりますよね。

**五十嵐** いや、2年が本当に早くて、たいへんでした。

—一族の数はつねに少なめという状況なんですか？

**五十嵐** そうなんです。人員が不足しているから、皆に無理をさせてしまい、すぐ死んじゃうんです(笑)。

—交神では、見た目と能力のどちらを取りますか？

**五十嵐** 私の一族は、色白でかわいい感じなんです。交神相手の条件は……イクメン？ 抵抗があったのは、白浪河太郎さんかな(笑)。子どもを作るにあたり、私はどうなってしまうのかという不安がありました。稲荷ノ狐次郎さんとか、ケモ耳系がいいですね。

—(笑)。完全に見た目重視なんですね。

**五十嵐** そうなんです。でも一度お試しでマネージャーの一族とうちの子と、結魂させてみたんですよ。マネージャーは色黒のつり目で、うちの子は色白で垂れ目だったんですけど、マネージャーの血が濃いせいか、全員つり目の子に(笑)。『俺屍2』では、カメラで撮影して、自分の顔に似せた子を作れるから、より如実に自分の血の強さが実感できるんじゃないかと(笑)。

—『2』の体験版もプレイされたんですか？

**五十嵐** やりました。だけど『2』のシステム体験版は、一族が強い状態からのスタートですよ。たぶん本番ではもっと苦戦するんだろうな、と思っています(笑)。でも、あのCGはいいなって思いました。『1』のイメージを残しつつ、若い人でも入りやすいタッチで。

### 下諏訪竜実に出逢ってほしい

—『2』で神様を演じてみて、どうでしたか？

**五十嵐** 私がやらせていただいた中で、序盤から出会えるのは、木曾ノ春菜さんです。いちばん苦労したのも彼女でしたね。交神のときのボイスだけなんですけど、やさしいお姉さんタイプなので、最初の距離感が近すぎて、距離感が近づいたときの違いをさせなくて、前のほうを下げていく、みたいな。あまりやさしいお姉さんタイプをやるのがなかったので難しかったです。

—いちばんの聞きどころはどこでしょう？

**五十嵐** 下諏訪竜実ちゃんに、ぜひ出逢ってください。いちばんしゃべっています。姉妹なので、お姉ちゃん(上諏訪竜穂)の話にも出てきます。姉の話では、立場が変わるからおもしろいですよ。

—プレイヤーとして、『2』で楽しみな点は？

**五十嵐** 台本で、阿部清明と夜鳥子のやり取りを見たので、早くそれをボイス付きで見たいですね。あと、仲のいい声優さんも出ているので、皆さんがどんな演技をしているのかも気になります。それと、新しい神様で、菊の未亡人みたいな女神(坂上ノ菊理媛)が気になっているので、ぜひ交神したいです(笑)。

—最後に、プレイヤーにメッセージをお願いします。

**五十嵐** まわりに『俺屍』のコアなファンが多くて、『2』から始めるのは難しいという方は、私といっしょに『2』を始めませんか？ いろいろな神様と交神して、いろんな子どもを作りましょう。できればそのとき、私のボイスの神様も使っていただけるとうれしいです。



PROFILE……毎週水曜日(木曜の場合もあり)の21時から、ニコニコ生放送の『俺屍2』の公式生番組、『俺の屍を越えてゆけ～五十嵐一族の物語～』に出演中。『俺屍2』では、ト玉ノ巻与(ウラタマノヨ)、木曾ノ春菜、下諏訪竜実などを担当している。



『俺屍』シリーズの魅力 特別編

## 『俺屍2』出演声優

### スペシャルインタビュー②

#### ❁ “わからない”からおもしろい

— 小西さんの『俺屍』の思い出を聞かせてください。

**小西** プレイステーション版の発売当時に雑誌で見て、「これはすごいゲームが出る」と思って買った覚えがありますね。最初はぜんぜんわからなくて、すぐ死ぬし、そのあたりにいるザコしか倒せないしで、「何だこれ」って(笑)。ああ、「交神して子どもを産ませて、引き継がせながらやっていくゲームなんだ」と、プレイしながら覚えていった記憶があります。

— とくにおもしろかった部分は？

**小西** どの迷宮から攻めてもいいし、キャラクターの育てかたもけっこうある。何をやったらいいのか、わからないという部分が、逆におもしろかったですね。昔のゲームならではの。いまのゲームは、全部道標があるから。あと、子どもができるのもよかったですね。

— ちなみに、交神の相手は何を重視しますか？

**小西** かわいい人重視です(笑)。ただ、そうすると奉納点が足りなくなりがちで。だから、どのレベルで手を打つか(笑)。「この娘がいいけど、いまの収入じゃこの娘とは結婚できないよ……」という状況ですよ。で、そうすると、少しランクを下げる(笑)。

— (笑)。パラメーターとかは見ていましたか？

**小西** ぜんぜん見ない！ そんなパワーバランスは、装備と育てかたで何でもなりますから。でも男の神様は、パラメーターで選んでいたかな(笑)。

#### ❁ コリノオウジ 氷ノ皇子がデレる!?

— 『2』の収録はどうでしたか？

**小西** やっぱりあの「俺の尻を越えてゆけ」っていうワードを言えるのが、テンション上がりますよね。

— 小西さんは一族男性の声もやられていますからね。

**小西** 台本を見たら一族男性があって、しかもあのセリフを最初に録ったから、テンションガチ上がりです。その後もいい状態で収録できましたね(笑)。

— 担当した神様はどうでしたか？

**小西** 各神様で何パターンか録りましたが、僕が担当した神様は、関係性がすごく変わるタイプではなかったの、そこまで極端には変えていないですね。

— コリノオウジ 氷ノ皇子がデレるのもあれですね。

**小西** (笑)。「俺を溶かしてくれ」とか？



PROFILE……「東京喰種」の亜門鋼太郎、「アカメが斬る!」のプラウト、「ガイストクラッシャー」のボルカンなどを熱演中。「俺屍2」では一族男性のほか、焼津ノ若鋸(ヤイツノワカモリ)、天道葵(テンドウアオイ)、氷ノ皇子などの男神の声を担当。

— 収録自体はやりやすかったですか？

**小西** やりやすかったです。梶田さんがイメージをしっかり伝えてくださったので、逆にこちらからも提案しやすかったですし。自分の好きなタイトルというももあったから、ノっていけました。

— 『2』も体験版はプレイされたんですね。

**小西** ええ。『2』はコーちゃんが超便利ですね。ただ、最初かららせていると、理解が浅いままで終わりになっちゃうから、ある程度は自分で考えてやったほうが楽しいんじゃないですかね。「いっしょに考える」で相談しながらやるのがいいかな。

— 何もやらなくてもいいですからね。交神も相手を選んで来てくれますし。

**小西** うちのコーちゃんは、カエルと雪ん子みたいな人ばかり連れてくるんです。あれはちょっと納得いかないんですね。「ウソでしょ」って(笑)。

— (笑)。最後にユーザーにメッセージをお願いします。

**小西** 前作からやっていますが、今回『2』が出ることで、非常にボルテージが上がっています。そういう想いの人は、僕だけじゃないと思うんですよね。体験版をプレイするとわかると思いますが、かなりライトなユーザーさんでも楽しめますし、SNSなどの新しい要素も入って、ひとりで遊ぶというよりは、みんなで遊ぶゲームになっています。前作をプレイした人はもちろん、そうでない人にも遊んでいただいて、『俺屍』の世界が、リアルに広がっていくとうれしいですね。



コリノオウジ 氷ノ皇子

『俺屍』シリーズの魅力 特別編

## 『俺屍2』出演声優

### スペシャルインタビュー③

#### 🌟 最強を目指して夜通し交神!?

—『俺屍』はかなりやり込まれたそうですが、どのあたりに魅力を感じたのかを教えてください。

**藤村** いっぱいあって、ひと言では言えないです(笑)。でも、一族に呪いがかけられて、生き死にをくり返しながら、一族を強くして、呪いをかけたヤツを退治するという一連の流れに、何か燃えちゃったんですよね。— 世代交代で強くなるのは燃えますね。

**藤村** 私、子どもに愛着があって、名前をつけるのにも何十分もかけていたんです。交神もうまくいかなかったらリセットして。そうしたら、素質が全部マックスになって(笑)。でも、その子たちも2年くらいで死んじゃう。それが耐えられなくて、しばらくゲームを進められなかったこともありましたね。

—でも、最終的にクリアーはしたんですよね。

**藤村** クリアーはしましたけど、いちばん印象に残っているのは、夜通しくり返していた交神の儀です(笑)。だってプレイステーションでリセットしたら、立ち上がるまでに、けっこう時間がかかるじゃないですか。



PROFILE……「機動戦士ガンダムUC」のミネバ・ラオ・ザビ、「団地ともお」の鎌倉景子役などで活躍。「俺屍2」では、一族女性のほか、赤猫お夏、還ノ皇女、速瀬ノ流々などの8柱の声を担当した。

それを毎晩、数時間やるわけですよ。いま考えると、すごい情熱を持っていたんだな、と思いますね。

—素質最強を目指して、というスタイルですね。ちなみに、いちばん印象に残っている神様は?

**藤村** 私は猫派なので、お夏(赤猫お夏)ちゃんが好きだったんです。だから今回お夏ちゃんをやらせていただくことになって、ご縁だなあと思いました。「にゃはははは」って笑えたのがすごくうれしかったですね。それと、交神ではタ子(太照天タ子)さんにはお世話になりましたね。

#### 🌟 カエルなりのデレを聞いてほしい

—『俺屍2』では、一族女性と複数の神様を担当されています。まず一族女性の感想を聞かせてください。

**藤村** 一族女性では何度も死んで、誂すセリフを何度も言わせていただいたので、かなり精神力が必要でした。だけど、いろいろなバリエーションの死に様が演じられたのは楽しかったですね。

—初代当主の定番「私の屍を～」はどうでした?

**藤村** もうテンションが上がりまくって、「越えてゆけ～!」って思いっきり言っちゃって(笑)。「死ぬから。そこは抑えて」って言われた気がします。

—担当された神様で、聞いてほしいところは?

**藤村** 還ノ皇女は、役名を見たときに美人の女の人を想像していて、調べてみたら「カエルだ!」って。どう演じればいいか悩んだんですけど、最終的にはものすごく遊んでしまいました(笑)。榊田さんも、「おもしろいから、いいや」って言ってくださったので、よかったです(笑)。カエルなりのデレを聞いてください。

—速瀬ノ流々はちょっとクール系ですね。

**藤村** あまりこういうクールで陰にこもる感じのキャラクターはやらないので、テストのときに強すぎる、って言われましたね。テンション低めで、クールで陰にこもる、怖クールな感じになっています。で、デレればデレるほど怖い、みたいな(笑)。

—けっこうタイプが異なる神様ばかりですね。

**藤村** そうですね。お夏ちゃんは、江戸の女という感じで、しゃべっていてすごく気持ちいいキャラクターでした。最初は大人っぽくしていたのですが、榊田さんに「かわいくして」と言われて。若めな感じにしました。—『2』を待っている皆さんにひと言お願いします。

**藤村** 今回は自分の顔を取り込んで、自分に似た顔の当主で始められるから、さらに感情移入できると思うので、皆さんにも楽しんでプレイしていただきたいです。それと、私の死に様や交神の儀のセリフも、全パターン聞いていただきたいので、何度も何度も交神の儀をくり返して、やり込んでいただけると嬉しいです。



『俺屍』シリーズの魅力 特別編

## 『俺屍2』出演声優

### スペシャルインタビュー④

#### ※ 期間内でのやりくりが楽しい

— 鈴木さんは『俺屍』は『2』が初プレイなんですよ。

**鈴木** そうですね。最初のボス戦くらいまでをプレイさせてもらって、世代交代もひと通りやりました。

— 『2』で初めて『俺屍』を触られて、どうでした？

**鈴木** 触り口はかなりライトですね。最初にいっぱい説明されるから覚えられないけど、意外と無視してもいけるな、って(笑)。迷宮でレベル上げをして、1回交神をやれば、システムがだいたいわかるかな、というのが、ライトユーザーなりの感想ですね。

— わかりにくい部分はなかったですか？

**鈴木** やれることが多いから、最初はどういうゲームなんだろ？ って感じるかもしれないけど、個人的には中身は迷宮攻略だったり、わりやりすい目標を持つたRPGに近いと思いますね。つぎの交神をするまでのあいだに、何回迷宮に行って、どれくらい奉納点を集めておこうとか、やりくりしていくのが楽しい。

— 交神では見た目と能力のどちらを重視します？

**鈴木** どっちだろう？ 見た目を重視しながら、なるべくいいパラメーターを狙うかな。自分の中で妥協できるラインで、いちばんいいパラメーターの神様で。なるべく大人っぽい感じの神様がいいですね。

#### ※ 思いっきり艶っぽい交神ボイス!

— 『2』の収録現場はどうでしたか？

**鈴木** ほぼ榎田さんと1対1でやったんだけど、あんな確なディレクションは久しぶり。榎田さんは「これもやってみてほしい」とイメージを説明してくれるから、俺からも提案して。そこで必要かどうかを判断してくれたから、ムダなく録れましたね。

— 担当した神様についてはどうですか？

**鈴木** 最初は火車丸で、そのあと、稲荷ノ狐次郎にいったときに「変えてくるねえ！」って言われて、ある程度想像の上を行けたんだなあ。

— どういう風に変えたんですか？

**鈴木** 火車丸は地声に近いんだけど、少しパンチを効かせる感じで。狐次郎は平安時代の公家みたいな優雅な感じがある。そういう人たちは、うねりがあって高低差が強いしゃべりかたをするから、そこに艶っぽさを乗せて、神様としての威厳を強く心に持ってあげる。



鈴木  
達  
央

PROFILE……『Free! -Eternal Summer-』の橋真琴、『幕末Rock』の高杉晋作、『六畳間の侵略者!?』の松平賢治などで出演中。『俺屍2』では、黒鉄右京(クロガネウキョウ)、稲荷ノ狐次郎、火車丸の声を担当。

こういうのって、技術と蓄積したものと、気持ちの作りかたで変わっていくからね。タイプの違う3柱だったけど、そういう棲み分けはできたかな。

— それは聞きどころですね。

**鈴木** あとは、仲よくなっていくシーンかな。徐々に距離感が近くなっていくんだけど、いちばん近いときは、榎田さんもビックリしていたね。ゲームやドラマCDで、恋愛ものも数多くやってきた経験を出してやろうと思って、相〜当艶っぽくした!

#### ※ 楽しんで声を聞きながら遊べる

— (笑)。「俺屍2」の収録が済んで、いちプレイヤーとして、このゲームに対する期待値は上がりましたか？

**鈴木** うん、遊んでみたい。トップに立っている人が、いいものを作ろうとスジを通してきているってことは、その人の後ろにいて、いっしょに作っている大勢の人たちも同じものを見たいと思ってやっているわけだから、当然いい作品になるはずだから。

— これから『2』を遊ぶ皆さんにひと言お願いします。

**鈴木** 簡単に言うと、すごく丁寧に作られていて、すごく音声が出てくる。楽しんで声を聞きながら遊べるゲームだよな。魅力あるキャラクターがいっぱいいるから、楽しみにしつつ、コーちんといっしょに進めていってほしいかな。あとは、俺のキャラクターも見てほしいな。火車丸は奉納点がけっこう高いから、序盤はなかなか逢えないと思うけど(笑)。



カシャマル  
火車丸



イナリノコジロウ  
稲荷ノ狐次郎



## 特典グッズてんこ盛り! 初回限定版を入手せよ

### ●オリジナルストラップ



特製の箱に入った数量限定の初回限定版。『俺屍2』のゲームソフトに加えて、『俺屍』の世界観である“和”をイメージしたデザインのオリジナルアイテムを同梱。

### ●手ぬぐい型クリーナークロス



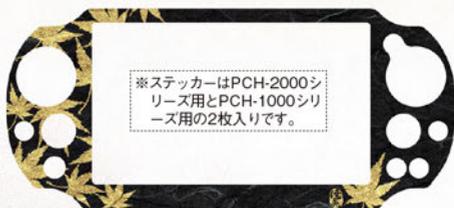
■7月17日発売/7800円[税抜] (8424円[税込])



### ●プレイステーション Vita用 特製ポーチ



### ●「俺の屍を越えてゆけ2」ソフト



### ●プレイステーション Vita用 特製デザインステッカー

※ステッカーはPCH-2000シリーズ用とPCH-1000シリーズ用の2枚入りです。

## ふたつの体験版で準備OK!

### 俺の屍を越えてゆけ ご新規体験版

プレイステーション・ポータブル版 / 配信中 (2014年7月16日までの期間限定配信)

プレイステーション・ポータブル版『俺の屍を越えてゆけ』の物語すべてが遊べる体験版。難易度は“あっさり”限定で、エンディングまでプレイ可能(クリア後の“裏京都”はナシ)。製品版とセーブデータの互換性があるので、製品版の続きを体験版でプレイ(逆も可能)できる。また、プレイステーション・ポータブル版のセーブデータがあれば、『俺屍2』で下記の特典が受けられるので、プレイしておこう。

### セーブデータ引き継ぎ特典

- セーブデータの進行度(下記3段階)に応じたボーナス  
(①朱点童子撃破済み ②ゲームクリア ③裏京都クリア)
- PSP版の氏神を『俺屍2』の氏神として迎え入れる  
(上位3体まで。能力補正あり)
- お盆の時期のみ、前作の一族のパラメーターを引き継いだ一族キャラクターを傭兵に雇用することができる

### 俺の屍を越えてゆけ2 体験版(ゲーム冒頭編)

プレイステーション Vita版 / 2014年7月10日配信予定

『俺屍2』をオープニングから遊べる体験版。こちらの体験版で作成したセーブデータは、そのまま製品版に引き継ぐことができるぞ。



## 予約購入特典

# 『俺の屍を越えてゆけ スペシャルコミックブック』

予約購入特典は、初心者からファンまでゲームの世界を楽しめる特製コミックブック。初代『俺屍』の名場面が、書き下ろしオリジナルコミックで蘇る！ さらに、ゲームデザイナー榎田省治氏を始め、各スタッフによる『俺屍』の秘話や『俺屍2』にかかる想いをインタビュー記事として掲載。



■ 漫画：山仲剛太 ■ 漫画協力：週刊少年サンデー編集部  
■ 制作協力：週刊ファミ通編集部 ■ 全体監修：榎田省治

© Sony Computer Entertainment Inc.

## 『俺屍』ファン毎週のお楽しみ 『俺屍2』の生放送をCHECK!

ニコニコ生放送で6月4日からスタートした『俺屍2』の生放送番組。人気実況者のガッチマン氏と声優の五十嵐裕美さん、そして豪華ゲストの面々が、プレイステーション・ポータブル版の“ご新規体験版”をゆるーく実況プレイ。もちろん、『俺屍2』の最新情報も公開！ 『俺屍2』の発売までに、“ご新規体験版”をクリアできるのか？

■ 番組タイトル

俺の屍を越えてゆけ ～五十嵐一族の物語～

■ 放送予定日

6月25日(水)、7月3日(木)、7月10日(木)、7月16日(水)  
いずれも21:00から生放送予定

※詳しくは『俺屍2』公式サイトでご確認ください。



↑レギュラーのおふたりに加え、毎回豪華ゲストが登場。和気あいあいと『俺屍』をプレイしていくぞ。

## 早期購入特典

# 「レア神様」(男神・女神)

早期購入者への特典としてプレゼントされるのは、『俺屍2』のゲーム内で使える“レア神様”のプロダクトコードだ。プレイステーション

Vitaカード版は、プロダクトコードがなくなり次第終了となるので、購入時にプロダクトコードの有無を確認しよう。

※上記特典は、それぞれなくなり次第終了となります。  
※“レア神様”は後日、有料での販売を予定しています。

霧ノ摩周

声：梶裕貴



トンカラリン

声：田村ゆかり



## ●ダウンロード版でも特典がもらえる!

ダウンロード版の早期購入者には、スペシャルコミックブックとレア神様のセットが、期間限定で無料配信される予定です。



俺の屍を  
越えてゆけ！

