

3DS & PSP 版
×
「BBCS」設定資料集
発売記念!

「ブレイブルー」を

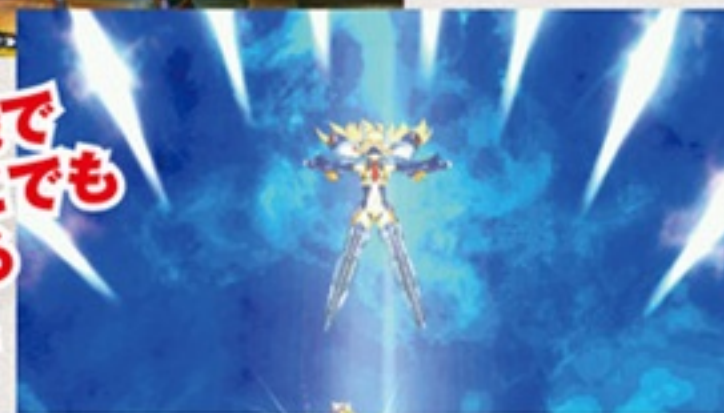
お家でじっくり遊べる 「BBCS II」の魅力

本作は、アーケードで好評稼働中の「ブレイブルー コンティニュームシフト II」の移植作品。アーケードからの新キャラが追加され、ゲームバランスもアーケード版に準拠し、ストーリーモードをはじめとする“1人で楽しめるゲームモード”も多数搭載されている。家庭用前作やアーケード版では描かれなかった新シナリオにも注目だ!



携帯ゲーム機ということで機動性は抜群。多彩なゲームモードが手軽に遊べる。通信機能を利用すれば、友だちとの対戦も可能だ。

携帯ゲーム機で
いつでもどこでも
手軽に遊べる
格闘ゲーム!



大人気2D格闘ゲーム「ブレイブルー」最新作が、満を持して家庭用に登場。携帯ゲーム機で遊べる本格対戦格闘の魅力をここで紹介していこう。

3DS PSP

●アーケシステムワークス●F・ACT(2D対戦格闘+ビジュアルノベル)●3月31日発売予定●5,229円●1人プレイ(通信対戦・観戦プレイ時:2~4人)●CERO:C(15才以上対象)

CHECK 「BBCS II」発売記念! あの“ぶるらじ”が帰ってくる

本作の発売を記念して、声優陣によるハイテンションなトークが繰り広げられる公式ウェブラジオ“ぶるらじ”が復活!

16:9の画面サイズで



地デジ時代に完全対応!?

ニコニコ動画 <http://www.nicovideo.jp/>
アーケシステムワークス公式チャンネル
<http://ch.nicovideo.jp/channel/ch93>

※ニコニコ動画及び、アーケシステムワークス公式チャンネルの視聴には、会員登録が必要です。

ESTD 1998 アークシステムワークス株式会社

はじめる最大のチャンス到来!

魅力
その1

新キャラが可愛い!

本作から聞えるようになった新キャラのプラチナは、杖をハンマーに変化させたり、ミサイルや爆弾を召喚して闘う女の子。魔法少女といった見た目どおり、可愛いアクションがいっぱいだ。



NEW CHARACTER

プラチナ=ザ=トリニティ

旧イカルガ連邦イブキド跡地で静かに暮らしていたプラチナ。あるとき、恩人である獣兵衛からの要請を受け、「11器目のアークエネミー」を覚醒させるためにカグツチに向かった。

CHECK 3DS版はうわさの立体視に対応!

下が3DS版の画面写真。写真では伝えられないが、上画面の映像は立体視に対応している。奥行きのあるグラフィックでゲームが楽しめるので、アーケード版とはひと味違う対戦が可能。また、下画面にはコマンドリストや操作方法が表示されているので、確認しながら遊べる。

ダイナミックな映像を体感しろ!

奥行きのある映像でプレイできる3DS版。迫力ある対戦は病みつきになるかも。立体視で「プレイブルー」を遊べるのは3DS版だけだ。

魅力その2 ストーリーが熱い!

独特の世界観が織り成すストーリーも「プレイブルー」の大きな魅力のひとつ。ストーリーモードでは、各キャラクターのストーリーを楽しめる。本作では、

従来の「コンティニュームシフト」に収録されていたものに加え、「士官学校編」と「第七機関編」の追加ストーリーが楽しめるようになった。



格闘ゲームとは思えない 深遠なストーリー!

ストーリーモードはフルボイスでマルチエンディング。格闘ゲームとは思えないボリュームで、最後まで目が離せない。



魅力その3 難しい操作はいっさい不要!

ゲームは、上級者向けのテクニカルタイプと簡単操作のスタイリッシュタイプの2種類から選択可能。スタイリッシュタイプは、ボタン1つで必殺技を繰り

出したり、ボタン連打で連続技が可能。「プレイブルー」に興味はあるけど、格闘ゲームが初めて」という人でも安心してプレイできるタイプだ。



連打するだけで スタイリッシュな 連続技が決められる!

連続技はボタン連打でOK。攻撃が当たった位置や距離に応じて、自動的に連続技を切り替えてくれる親切設定だ。

はじめての人でも安心! ボタン1つでカンタン操作!

必殺技ボタンを押せば強力な必殺技が使用可能だ。方向入力と組み合わせれば、さまざまな必殺技を繰り出せる。



CHECK

多彩なゲームモードからやり込み派必見の2つを紹介!

さまざまなゲームモードが用意された本作だが、1人遊びにぴったりの2種類のゲームモードを紹介! どちらもやり込み要素満載のゲームモードなので、ビギナーはチュートリアルモードでキャラクターの操作方法を覚えておくといいかも。



レギオン 1.5

マップに配置されている敵軍を撃破しながら、ボス撃破を目指す。敵軍を撃破すれば所属キャラを1人だけ仲間に引き入れられる。誰を仲間にして自軍を強化するか、どのようなルートで進むかといった戦略性が熱い。

部隊を強化して 敵軍に勝ち進め



敵軍を倒しながら自軍を強化する、戦略シミュレーションのようなモード。全ステージクリアを目指そう。

アビス

キャラクターを育成して進んでいくサバイバルモード。一度負けるとゲームオーバーだが、途中で登場するボスを倒せばアイテムを入手できる。アイテムでキャラクターを強化し、階層都市カグツチの最深处を目指せ!

最強キャラクターを作り上げろ!



アイテムは攻撃力や防御力の増加をはじめ、体力の自動回復やガード不能攻撃など、キャラを強化できる。



すぐわかる! ブレイブルー 物語&世界編



タオカカ

よお、乳の人。「ブレイブルー」をはじめたいんニヤスけど、どんなゲームニヤスか?

ライチ=フェイ=リン



それじゃあ、「ブレイブルー」シリーズの最初からストーリーを追って説明しましょう。

ブレイブルー BLAZBLUE CALAMITY TRIGGER 編 カラミティトリガー

“蒼の魔道書”を持つラグナが世界を敵に回した復讐劇!

世界を管理している統制機構から、“SS級の反逆者”として指名手配を受けているラグナ。そんな中、階層都市“カグツチ”にラグナが出現したという情報が走り抜ける。ラグナは別名“死神”と称され、

その行動目的は統制機構の殲滅といわれている。ラグナに懸けられた賞金や彼の所有する絶対無比の力を持つ“蒼の魔道書”をねらい、さまざまな者たちが階層都市“カグツチ”に集結する――。

強敵ニューの出現



ニューは大剣で自身とラグナの体を貫き、窟へと落下していった。しかし、ノエルによってラグナは救い出されニューだけが消滅した。

ラグナを救ったノエル



KEY CHARACTER 反逆者ラグナと 彼を追う人物

“蒼の魔道書”を持つ指名手配犯のラグナは統制機構の衛士や、賞金稼ぎを生業とする“咎追い”から追われている。なかでも実弟のジンとは深い因縁があり、彼らの対決は避けられないものだった。

ジンとの宿命の対決!



ラグナ=ザ=ブラッドエッジ

“蒼の魔道書”を持つ本編の主人公。統制機構を激しく憎悪しており、組織の殲滅を目的としている。その死神が第十三階層都市“カグツチ”に姿を現したことからすべてが始まる。



ジン=キサラギ

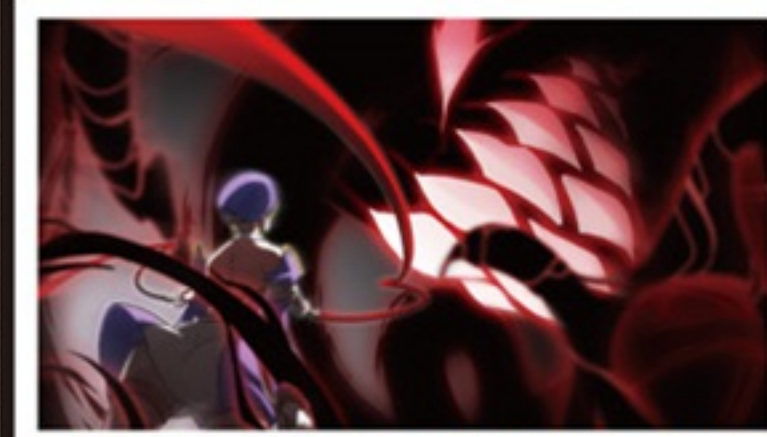
統制機構衛士で階級は少佐。任務には忠実であったはずの彼は、兄であるラグナ=ザ=ブラッドエッジの情報を聞き、ある日突然、統制機構の命令を無視し、単身“カグツチ”へ向かってしまう。



ノエル=ヴァーミリオン

統制機構の衛士でジンの直属の部下。命令を無視してラグナを追ったジン連れ戻すためカグツチへと向かったが、そこで窟へと落ちたラグナを助けることになる。

KEYWORD ラグナが統制機構を破壊する真の理由とは?



黒き獣が復活しないように、時空間を管理するタカマガハラによって歴史は回帰していた。

統制機構各支部の地下にある“窟”と呼ばれるところから、“黒き獣”が生まれると思われており、この“黒き獣”の復活を阻止するため“窟”の破壊を目的とし、ラグナは統制機構各支部を襲撃しているのであった。

KEYWORD ラグナの“蒼の魔道書”とは?

“蒼の魔道書”とは、ラグナの右腕に封印されている魔道書のこと。その力は絶大だが、発動するためには生命力を吸収する必要がある。“最強”、または“原書”と呼ばれる魔道書であり、これを手に入れようとラグナをねらう人物も多い。



他人の命を吸収する“蒼の魔道書”。強敵と対峙したときしか発動しない、ラグナの奥の手だ。



タオもしょうきんくびの“らくにゃ”を追って旅にでたニヤス。それにしてもなんでも同じことをやってたニヤスね～。タオ、ぜんぜん覚えてないニヤスよ。

「カラミティトリガー」でこの世界は無事ループを抜け出して、時間が進み出したの。それじゃあ次は「コンティニュームシフト」のストーリーを見ていきましょう。



ブレイブルー BLAZBLUE コンティニューアムシフト CONTINUUM SHIFT 編

世界はループから抜け出し、ノエルは“蒼”を継承する

ニューの大剣に体を貫かれ、“寮”に落ちるラグナをノエルが助けたことから、世界の歴史はループから脱出。その影響によりテルミが完全に復活する。テルミはラグナの育ての親を殺し、彼の右手を切り落とした仇敵。そして、テルミは統制機構の諜報員ハザマに姿を変え、

“真の蒼”を継承したノエルを“カミゴロシノツルギクサナギ(ミュール・テュエルブ)”へと覚醒させるため暗躍する。そして、ラグナは“真の敵”であり六英雄の1人テルミへの復讐を果たすため、再びカグヅチへと現れる。すべてはテルミの計画とも知らずに……。

暗殺命令を下されるツバキ



世界に絶望するノエル



クサナギの覚醒

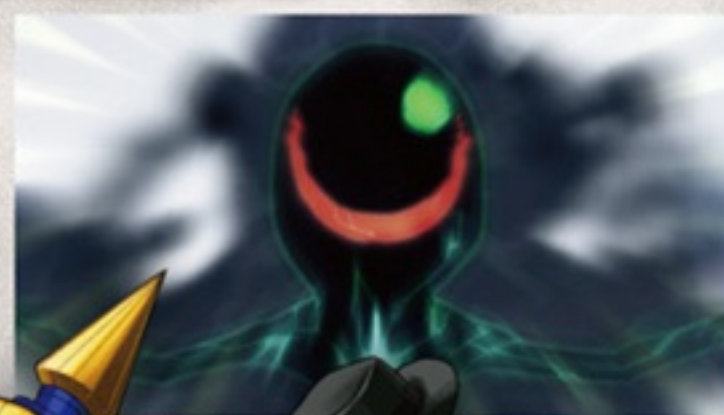


親友のツバキと関わらせられ、世界の真実をテルミから聞いて絶望するノエル。ラグナは自身の復讐とノエルを救うべくハザマに挑むが、時すでに遅くノエルはミュール・テュエルブとして覚醒してしまう。

KEY CHARACTER

世界を滅ぼそうと企むハザマ

世界がループから抜け出したことで復活したテルミ。普段は統制機構諜報部のハザマとして活動しており、蒼を継承したノエルを捜している。ノエルの力を利用してマスターユニットアマテラスの破壊をねらっているが、真の目的は別にあるようだ。



ミュール・テュエルブ

世界に絶望したノエルが、ムラクモユニットとして覚醒した姿。“カミゴロシノツルギクサナギ”となった彼女は、マスターユニットアマテラスの破壊へと向かう。

ハザマ

表向きは統制機構の諜報員だが、その実は六英雄のテルミ。ある計画のため、ノエルを捜していた。ラグナの持つ“蒼の魔道書”の製作者で、自らも“碧の魔道書”を使用する。

KEYWORD 世界虚空情報統制機構とは？

術式を用いて各地を統治している組織。“統制機構”や、魔道書を多く管理していることから“図書館”の異名で呼ばれている。警察のような役割のほかに、あらゆる分野の発展に担っている。しかし、その独裁的な運営に反感を持っている者も多く、過去には戦争を引き起こしている。



ジンやノエル、ハザマなどが所属する統制機構。「ブレイブルー」の舞台である階層都市カグヅチは、この部隊によって統治されている。

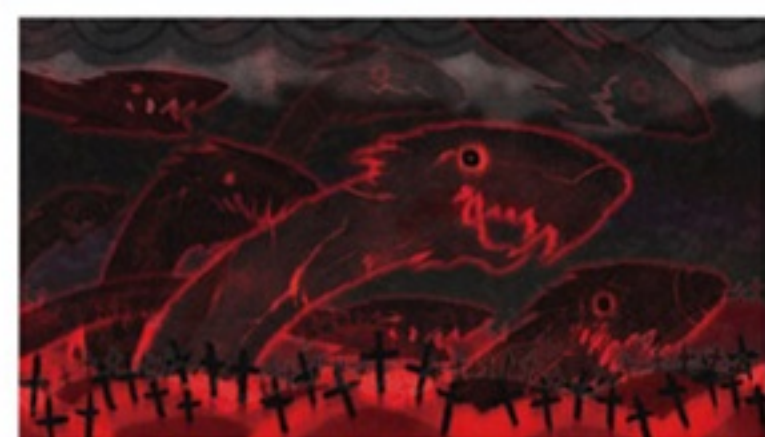
KEYWORD 人類を救った六英雄

「ブレイブルー」の物語のおよそ100年前に出現した“黒き獣”。突然現れた怪物に人類は為す術がなかったが、六英雄の活躍により人類は勝利する。「コンティニューアムシフト」では、ハクメンやヴァルケンハインといった六英雄が登場している。また、テルミ(ハザマ)も六英雄の1人である。



六英雄の活躍により黒き獣は倒され人類は救われた。なお、この戦争ははじめて術式を使ったことから“第一次魔道大戦”と呼ばれている。

KEYWORD 世界を統べるタカマガハラ



タカマガハラによって何度も歴史がループしていたのが前作までの世界。本作はあらゆる可能性を秘めた確率事象の物語が描かれている。

タカマガハラとは、世界の時空間をコントロールしているシステム。つねに時空間の観測しており、“世界の存続”が目的で人の意思は尊重していない。世界の存続が不可能と判断した際に歴史を巻き戻していたが、“黒き獣”の復活が阻止された本作ではそのループから抜け出している。



あの緑の人(ハザマ)は怖い人(テルミ)だったニヤスカー。タオぜんぜんわからなかったニヤス。それにしても、ぶれいぶるーはすけーるが大きいニヤスね〜。これはタオも“すとーりーもーど”をやるひつようがあるニヤス。じゃ乳の人、いろいろありがとうニヤス!

タカマガハラはテルミを使ってクサナギを覚醒させ、マスターユニットアマテラスを破壊しようとしているの。でもテルミもなにか企んでいるようだわ……。詳しく知りたいならゲームのストーリーモードを見てね。本作では“士官学校編”と“第七機関編”もプレイできるわ。





より深く「BBCS」を楽しむための1冊!



乳の人! 「BBCS」の設定資料集が出るみたいニャス!

「ブレイブルー」の世界を知る必須アイテムよ。見どころをチェックしましょう!



びっしり詰まった文字と見たことのないイラストがあるニャ! いったい何が書かれているニャス!?



タオもこの設定資料集を読めば、もっと「ブレイブルー」のことに詳しくなるニャスか?



ショートストーリー

前作から「コンティニュームシフト」へとつなぐショートストーリーなの。イラストは描き下ろしよ!

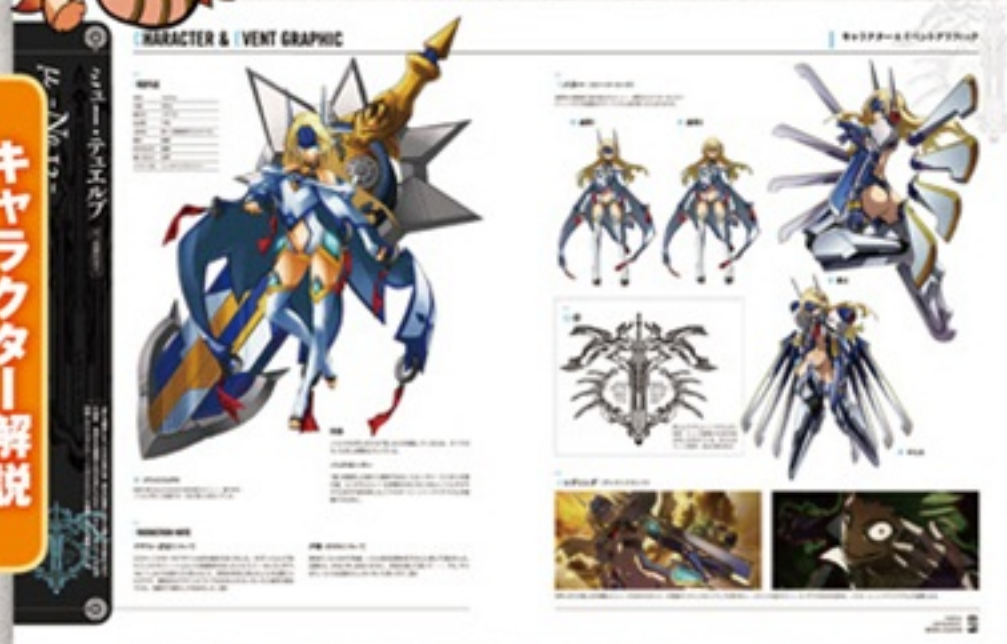


格好いい&可愛いイラストがいっぱい! 本のサイズが大きいから見応えも十分ニャスね~。

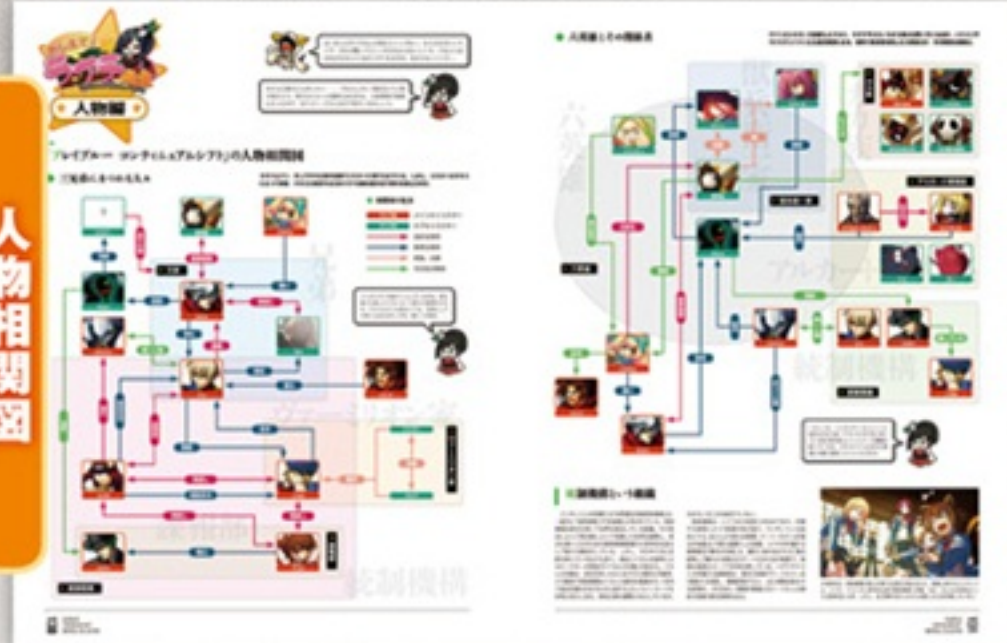
イラストギャラリー



ゲーマガよりも大きいA4サイズだから、イラストの細部までばっちり楽しめるようになっているわ!



キャラクター解説



人物相関図



インタビュー

開発資料のほかに、用語集やインタビューも収録。誰でも「ブレイブルー」博士になれるわ!



この表紙が目印!



ブレイブルー コンティニュームシフト 設定資料集

A4判 144ページ 価格: 2,940円

4月6日発売予定!

ゲーマガ×アークシステムワークス連載企画

GUILTY
GEARBLAZBLUE
CALAMITY TRIGGER

GIG

ゲーマガだから見られる
入魂の描き下ろしイラスト!!

アークシステムワークスが誇る2D対戦格闘「ギルティギア」と「ブレイブルー」の最新情報をお届けするファンページ。渾身の描き下ろしイラストとスタッフの魂の叫びを聞け!

ゼネラルディレクター
石渡の小屋石渡太輔
いしわた
りだいすけ

アークシステムワークス所属。「ギルティギア」シリーズの生みの親であり、キャラクターデザイナー & コンポーザーとしても活躍。

■欧州格闘ゲーム事情■

突然ですが先日、ヨーロッパに行ってきました！“WGC”という国際的なゲーム大会のゲストとしてお招きいただき、どうせならついでに海外の格闘ゲーム事情をナマで見ようと、フランスからイギリスまで視察してまいりました。主観ですが、昨今のビデオゲームという枠組は多様化の一途をたどり、格闘ゲームはその中で少数派が支える存在になったと言っても過言ではないと考えています。音楽の世界で言ったら、ボンジョビやヴァンヘイレンがラジオでヘビーローテーションされていた時期が終わった様子によく似ていると思います。その格闘ゲームのイベントに、なぜ今招かれたのか？ 答えは簡単。ヨーロッパではまさに今、格闘ゲームが盛り上がってきているのです。「どの程度に？」と言われると、正直規模自体はまだ小さいです。しかし、現地のユーザーは日本的な格闘ゲームの文化を理解しつつ、その楽しさを広めようとしてがんばっているのです。数年前までは1つしかなかったゲームセンターも、今では徐々に増えているそうです。オンラインで遊ぶことが普通になってきたこの時代に、なんとありがたい話です。また、彼らはマイステックの文化も育てており、家庭用機を使った大会などでは、選手たちは皆、独自にカスタマイズしたスティックを脇に抱えてました。まるでラケットやバットのように。時代や風潮を問わず、ひとつの文化が新たな楽しみをつむいでいく様子が見られたことは、今回の旅を非常に有意義なものにしてくれました。お世話になった多くの現地スタッフ、ユーザーに感謝。ちょっとした使命感が湧きました。

CHECK

東北地方太平洋沖地震の被災者・被災地への支援

アークシステムワークスは、東北地方太平洋沖地震による被災者の救済および被災地の復興に役立てていただくため、チャリティーTシャツを販売した。第二次販売分は3月31日の時点で販売が締め切られているが、今後も積極的に復興支援を行っていくとのこと。ゲーマガ読者も一緒に応援してほしい。

NOW
PRINTING東北地方
太平洋沖地震
チャリティー
Tシャツ

販売はゲーマーズ通信販売サイトにて行われた。

キ今月の描き下ろし
キャラクタ

プラチナIIザロトリニティ



本体

デザイナー
杉山氏春爛漫!
元気印の魔女っ子がまかり通る!

こんにちは、アークシステムワークスの杉山です！ みなさんはもう、ご自宅や出先でべろ……遊べる「ブレイブルー コンティニュームシフト II」はお手元にございますでしょうか？ 3DS版でもPSP版のどちらでも結構です。これさえあれば春爛漫、お外でべ……対戦、なんてのもアリなんじゃないでしょうか？ 新たに追加されたストーリーモードでは「あの子」の意外な一面が……!? ドラマチックキューティクルペロペロ学園ロマンス対戦アクションこと、「ブレイブルー コンティニュームシフト II」をよろしく願います！

注目作!! PS3

メルルのアトリエ ～アーランドの錬金術士3～

世界を変えることができる



錬金術のちからで
未来を変えるお姫様



Atelier Meruru

アーランドの錬金術士3

メルルのアトリエ

PS3 ●ガスト●RPG(新約錬金術RPG)
●6月23日発売予定●通常版:7,140円/プレミアムBOX:10,290円
●1人プレイ●CERO:審査予定

待望の「アトリエ」シリーズ最新作が登場！ アーランド編の第3弾は、小国の姫が主人公。今回は本作の概要と、メルル役、明坂聡美さんのインタビューを掲載！

メルル

Meruru
CV: 明坂聡美

アールズ王国・国王デジエの娘で、トトリの押しかけ弟子。性格は明るく前向きで、考えるより先に行動してしまうことも。都会のアーランドに憧れているが、自国を豊かにしたいという気持ちもあり、習得した錬金術で開拓事業に乗り出すことに。

Personal Data

メルルランス・レーデ・アールズ
Merururince Rede Arts
15才 / 155cm / O型

“ちから”に出会い、一国の姫は錬金術士を目指す

「アトリエ」シリーズ13作目の舞台はアーランドから遠く離れたアールズ王国

1997年の「マリーのアトリエ」から始まる「アトリエ」シリーズ、その通算13作目となるタイトルが、ついに登場！ 今回の舞台は「ロロナのアトリエ」「トトリのアトリエ」の主人公たちが活躍したアーランドから遠く離れた地、アールズ王国。プレイヤーは小国の姫メルルとなり、アーランドから派遣されたロロナ、トトリとともに錬金術を利用して国を発展させていく。



辺境の国アールズには夢と希望があった—— ～「メルルのアトリエ」ストーリー～

アーランド共和国の、遙か北西に位置するアールズ王国。そこは、機械と錬金術で大きく発展したアーランドに比べ、特徴がないのが特徴の、小さな辺境の国だった。アーランド共和国の首長であるジオは、旧友であるアールズ国王デジエに共和国への参加を提案。話は少しずつ進んでいき、ついに5年後のアーランドへの合併が決定する。それを前に、資源も技術も人も足りないアールズに対し

て、アーランドを挙げて発展事業を行うことになった。その第一段階として、アーランドから有能な人材の派遣が決定する。その派遣団の中には、錬金術士トトリの姿もあった。

アールズの姫メルルは、アーランドから派遣されてきたトトリと出会い、初めて見る錬金術に感動する。そして、自らも錬金術士になって外の世界に飛び出したいという思いから、半ば押しかけ気味に弟子入りを志願したのだった。

本格的な着手の前にさまざまな分野の専門家が派遣され、アールズに技術革新の風が送り込まれていく。そこに生まれた夢と希望。アールズは今、新しい夜明けを迎える……。



予備知識 歴史ある「アトリエ」シリーズ アーランド編はどの作品?

アーランド共和国を舞台としたシリーズを指す。取りつづされそうになったアトリエを救うべく錬金術士ロロナが奮闘する「ロロナのアトリエ」、行方知れずとなった母親を捜して世界を巡る錬金術士トトリの物語「トトリのアトリエ」がある。本作はシリーズ3作目。時系列も前作からつながっており、引き続き登場する人物も多数存在する。

写真はトトリのアトリエ



ロロナとトトリも出演するアーランドシリーズ3作目。ひょっとすると、あの懐かしい人たちの出番も!?

「アトリエ」シリーズは、1997年に発売された「マリーのアトリエ」から始まり、その後「ルネのアトリエ」や「ルネのアトリエ2」など、数々の作品が発表されてきた。今回紹介するのは、シリーズ13作目となる「メルルのアトリエ」である。本作は、前作「トトリのアトリエ」の主人公トトリと、前々作「ロロナのアトリエ」の主人公ロロナが、遠く離れたアールズ王国へと派遣されるという設定となっている。プレイヤーは、アールズ王国の姫メルルとなり、ロロナやトトリと共に、錬金術を利用して国を発展させていくことになる。

本作は、前作「トトリのアトリエ」の主人公トトリと、前々作「ロロナのアトリエ」の主人公ロロナが、遠く離れたアールズ王国へと派遣されるという設定となっている。プレイヤーは、アールズ王国の姫メルルとなり、ロロナやトトリと共に、錬金術を利用して国を発展させていくことになる。本作は、前作「トトリのアトリエ」の主人公トトリと、前々作「ロロナのアトリエ」の主人公ロロナが、遠く離れたアールズ王国へと派遣されるという設定となっている。プレイヤーは、アールズ王国の姫メルルとなり、ロロナやトトリと共に、錬金術を利用して国を発展させていくことになる。

本作は、前作「トトリのアトリエ」の主人公トトリと、前々作「ロロナのアトリエ」の主人公ロロナが、遠く離れたアールズ王国へと派遣されるという設定となっている。プレイヤーは、アールズ王国の姫メルルとなり、ロロナやトトリと共に、錬金術を利用して国を発展させていくことになる。本作は、前作「トトリのアトリエ」の主人公トトリと、前々作「ロロナのアトリエ」の主人公ロロナが、遠く離れたアールズ王国へと派遣されるという設定となっている。プレイヤーは、アールズ王国の姫メルルとなり、ロロナやトトリと共に、錬金術を利用して国を発展させていくことになる。



歴代“アーランドの錬金術士”



アーランドから やってきた凄腕錬金術士

Personal Data
トトウーリア・ヘルモルト
Totoria Helmsolt
 19才 / 150cm / A型

トトリ
Totori
 CV: 名塚佳織

母親捜しの旅を経て、一流の錬金術士へと成長した前作の主人公。アーランドでは、それなりに名の知れた存在になってい

る。相変わらず悪気のない厳しいツッコミは健在だが、最近は自分でも気をつけるようにしているらしいとの、もっばらの噂。

トトリもついに“先生”に!

トトリが師匠として慕ったロロナが“先生”と言われてうれしかったのと同じく、彼女も“トトリ先生”と呼ばれてご満悦。メルルに錬金術を教える姿も、さまになっている?



トトリ
 いさなり錬金術士になりたいって、わたしに言ってきたその気持ちか本当かどうか、確かめたかっただけなんだ

トトリ、
 念願叶う!



メルル
 はい、頑張ってトトリ先生みたいな立派な錬金術士を目指します。これからもよろしくお願ひします!

あの技も健在です

戦闘中に、強力なアイテムを複製して使える“デュプリケート”。強敵相手にカスタマイズしたエリクシル剤を使いまくった人にとっては朗報だろう。



たちも大活躍! のはずが……!?



究極の天然錬金術士

ロロナ

Rorona

CV: 門脇舞以

Personal Data

ロロライナ・フリクセル

Rororina Fryxell

2才 / 123cm / O型

「ロロナのアトリエ」の主人公にして、トトリの錬金術の先生。底抜けの天然で、トトリが大好き。錬金術に関しては、理論的に説明できない天才的な才能を持つ。アールズに派遣されるはずが、急用でトトリに代役を頼むことになる。



こんな姿になっても、やっぱりパイは大好き!

将来の夢はパイ屋さんを開くこと、と「ロロナのアトリエ」で語っていたロロナ。錬金術士になってからもパイにかける情熱は冷めなかったが、小さくなってパイが大好きなのは相変わらずだ。



前作では22才だったが、今作では誰よりも幼くなってしまった。なぜ、このような姿になったのかは今のところ不明だ。調合ミスが原因?

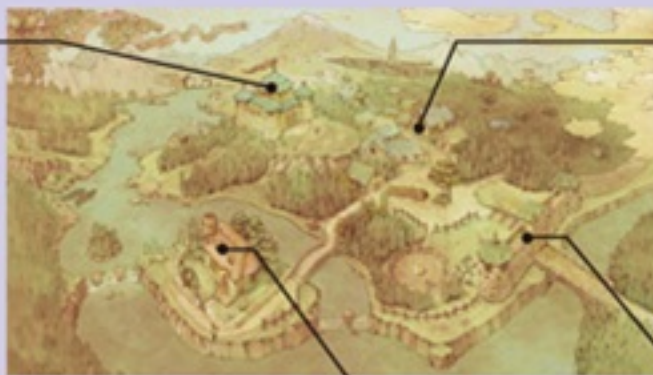
今作の舞台“アールズ王国”をひと足先に散策

メルルたちが生活するアールズは、辺境の小国に相応しくお店などの施設もほとんどない。そんな国の将来は、メルルたちの活躍にかかっている!



城

国の中心部に建てられた、小規模ながら堅牢な城。国の規模同様にこじんまりしており、歩き回ればすぐに全容がわかるはず。



街並み

規模は小さいが、いくつかのお店があるように見える。調合のための材料を探すには、少し不安があるかもしれない。やはり、重要なものは自らの足で探すしかないようだ。



アトリエ

アールズの外れにあった家を改築したアトリエだ。



国外への門

ここを抜けて採取地へと出かける。

中核となるゲームシステムを大胆に予測!

これなくしてシリーズは語れない

「アトリエ」シリーズといえば、欠かせないのが調合システム。手順は1作目から変わらず、調合したいアイテムを選択し個数を選ぶだけ。今作でもジャンルごとに分けられ見やすくなっているが、気になるのは「調合」タブの隣にある「開」と書かれたタブ。「メルルのアトリエ」で新たに取り入れられた「開拓」システムに関連するアイ

調合

テムが、大量に用意されているのかもしれない。なお、今回からコンテナとカゴに入っているアイテムの数を、調合時にチェックできるようになった。



Playback PreviousTitle: 調合編

調合後、組み合わせ元の材料が持つ特性を、完成したアイテムに書かれた数値内で振り分けることができた。これにより、同じアイテムでも「範囲は狭いが強力」や「広範囲に効くものの効果は薄い」といった違いを持たせることができるので、プレイヤーごとのスタイルに合わせられた。恐らく今作でも導入されるだろう。



上手に特性を選べば、スーパー回復薬を調合することもできる。これも「アトリエ」シリーズの醍醐味。

材料を採るのも錬金術士の役目です

採取



新たなアイテムを創り出すには元となる材料が必要となるが、それを集めるのが採取だ。「アーランド」シリーズを通して採取方法は同じらしく、ワールドマップから採取地に移動後、フィールドを歩き回り材料が

落ちてる場所で○ボタンを押すだけ。注目すべきは、草むらの陰にちらりと見えるモンスター、ぶにの姿。今作でも、フィールドに出現した敵に触れると戦闘が始まる、シンボルエンカウントを採用しているようだ。

Playback PreviousTitle: 採取編

材料が落ちてい場所に吹き出しが表示されるので、非常にわかりやすかった前作。おそらく、今作でも同じシステムが実装されると思われる。また、材料の周りにはモンスターが待ちかまえていることが多いため、戦いに備えて準備をしておかないと、現場に到着しても敵にボロボロにされ、即帰宅という事態になることも……。



動き回る敵を避け、材料だけを採取しまくるという強硬手段もできた前作だが、果たして今作では?

New System!

開拓度合いが見た目だけで判断可能になった!!

今作の開拓では、メルルが調合したアイテムを使い、国を発展させていく。前作では移動できる場所が増えただけだが、今回はゲーム内の新しい土地が開示されるだけでなく、既存の土地が変化していくこともある。プレイヤーの目で発展具合を感じることが可能だ。



ゲームが進めばこんな風景も様変わりする?

開拓が進むと……

砦が完成!

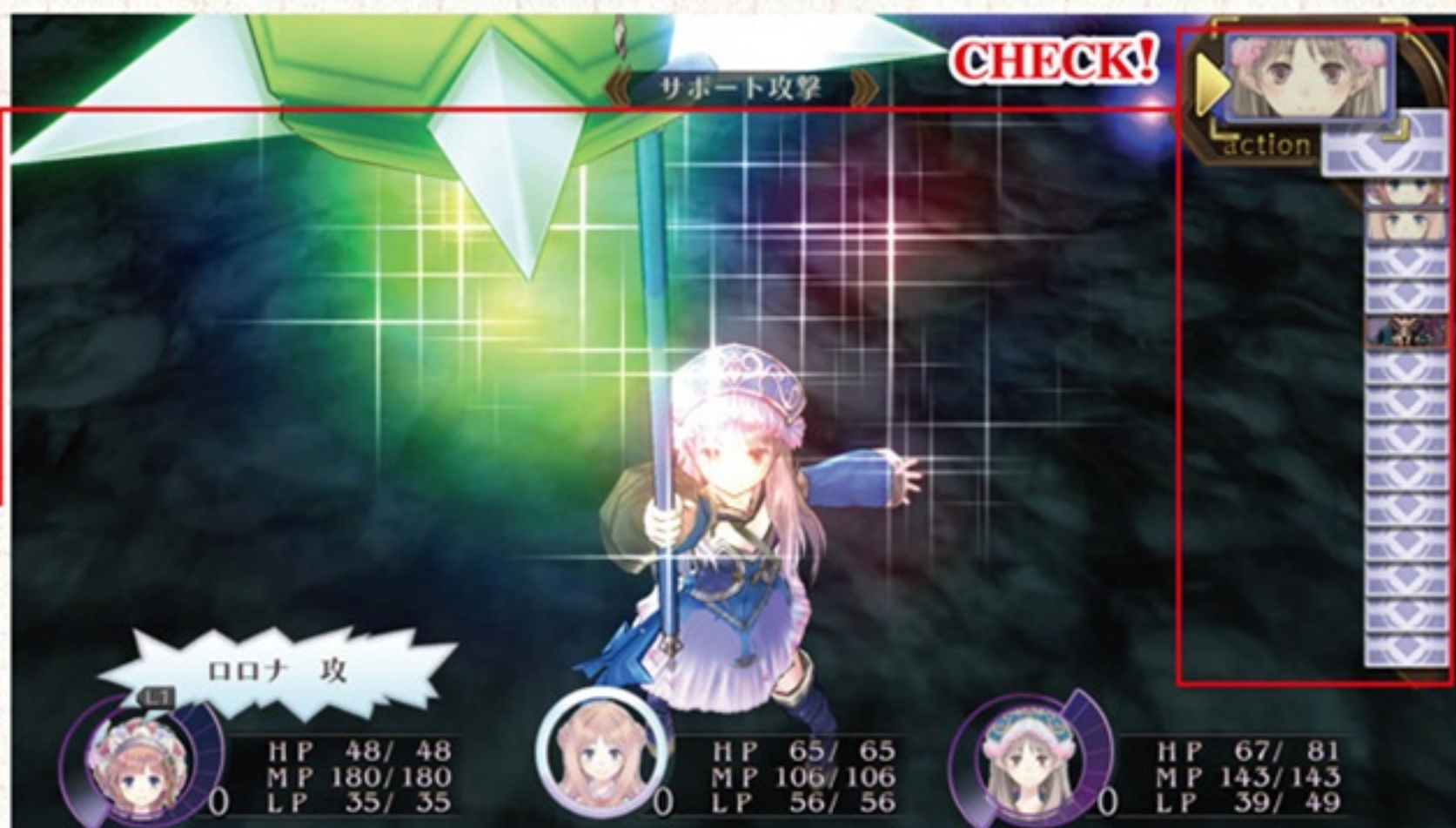
最初は基礎部分だけだった砦が、時間の経過とともに完成していく。このような光景を、ゲーム中のあちこちで見ることができるかもしれない。

降りかかる火の粉は振り払うのみ

オーソドックスなRPGでおなじみの、ターン制コマンドバトルを採用した戦闘シーンは、キャラのモデリングやエフェクトがより美しくなった。各キャラごとに用意されているステータスも前作準拠だが、本作からいきなりプレイしても戸惑うことはないだろう。画面下に表示されているキャラごとのアイコン、その周囲を取り囲むようにして描かれているのは、必殺技とアシスト攻撃用のゲージと思われる。お姫様のメルルはパーティキャラたちに守ってもらわないと危険なので、アシスト攻撃/防御も健在のようだ。

画面右端に表示されているのは、行動順を表したタイムライン。前作ではキャラとキャラの間が空くことはなかったが、今作では空白のカードが目立つ。

戦闘



アシスト攻撃もあります

メルルがピンチのときにガードしたり、アイテムを使ったときなどに追い打ちをかけるアシスト攻撃は、サポート攻撃などの名前に変更。今回もお世話になる?

Playback PreviousTitle: 戦闘編

「トトリのアトリエ」から、さらにモデリングが向上し戦闘システムも進化した。ストレスを感じさせないスピーディさもウリだったが、これは間違いなく今作にも受け継がれるだろう。画面左下にある各キャラのターンがいつ来るのかがわかるカード、前作ではキャラ同士は隣り合っていたが、今作は「マナケミア2」のように間が空いている。



あちこち駆け巡りあれこれ見つけよう

フィールド

従来作以上に、フィールドの背景が充実しているのわかるだろう。さらに、まるでその場にいるかのような空気感を感じ取ることができるようになってきているのも、今作ならではのの特徴といえる。

Playback PreviousTitle: フィールド編

前作では、背景オブジェクトが控えめだったフィールド。そのぶん、見通しがいいため敵を早期に発見することができるという利点もあった。



写真は「トトリのアトリエ」



左上にはおなじみの日付と年数、現在受けている依頼の期限が書かれたメモが貼り付けられる。採取に夢中で依頼を忘れることもないはず!

この広い世界を歩き尽くせ!

ワールドマップ



前作とは違って変わり、よりファンタジー色を強めたアイコンが目立つワールドマップ。各所に表示されている場所アイコンを選択し、採取地やほかの都市へと移動する。距離に応じた日数がかかるので、移動は計画的に。



Playback PreviousTitle: ワールドマップ編

マップ上のランドマークから移動先を選択して移動する。船を造れば、海上を航行することも可能だ。移動時間を短縮できるアイテムもあった。



写真は「トトリのアトリエ」

限定版同梱アイテムと予約特典が判明!

プレミアムBOXには、「アーランド」シリーズではおなじみのペーパーウェイトに加え、「ねんどろいどぶらす メルルチャ

ーム」を同梱。さらに豪華になったが、完全数量限定版なので今から予約しておけば、予約特典も併せてゲットできるだろう。

「メルルのアトリエ」サウンドトラック

予約特典は、「メルルのアトリエ」に登場するキャラクターたちの、魅力溢れるドラマCD。こちらも数に限りがあるので、予約が開始されたらすぐにお店へGO!



「ねんどろいどぶらすメルルチャーム」
全高約40mmとなるねんどろいどぶらす。原型製作は川村泰一氏で、製作協力はねんどろいど。



大人気御礼! 今月もイチオシ大特集!

THE IDOLM@STER 2 アイドルマスター

発売と同時に話題沸騰の本作。今月は全国の新人Pに贈る、全55週のリプレイ記事を大掲載!

Xbox 360

●バンダイナムコゲームス●SLG(国民的アイドルユニットプロデューサー)●発売中(2月24日発売)●初回生産限定「特典封入きらきらパッケージ」:8,800円/追加生産以降「通常パッケージ」:8,800円
●1人プレイ●CERO:B(12才以上対象)



プロデューサーの道は1日にして成らず! 繰り返しのプレイが成功の秘訣!

本作を味わい尽くすには、1周や2週のプレイではぜんぜん足りない! 繰り返しプレイすることにより、衣装やアクセサリの引き継ぎに加え、プロデューサーのレベルも上がり、指導力も上昇するのだ。プロデューサーとして成長するとカリスマ度も増し、クインテットライブも成功しやすくなるかも!



ユニットのプロデュースが終わると実績に合わせてプロデューサーとしての評価が下される。折角9人のアイドルがいることだし、繰り返しプレイして評価を上げていこう。

事務所もゴージャスに!



周回プレイをしていくと、事務所の規模も徐々に豪華に変化していく!



2周目以降に加わる新要素

2周目以降は、ステージのお仕事やレッスンをアイドルに任せることができる。しかし、難易度の高すぎる仕事やレッスンを全力で行わせると、メンバーが疲れて休んでしまうことも。



1年のスケジュールをチェックして、ユニット育成プランを練ろう!

本作は全55週にわたってゲームが進んでいくが、年間で発生する強制イベントのスケジュールはあらかじめ決められている。全55週のうちプロデューサーが任意にスケジュールを組めないのは全部で9週。ということは、差し引くとスケジュールを組んで行動できる週は全部で46週ということになる。

「どうしても今週は○○がしたい!」と思っても、その週が強制イベントのタイミングだった場合、プランに狂いが生じてくる。なので、予めイベント発生週を見越してスケジュールを組んでおこう。また、衣装やアクセサリを購入する場合には、ショップのセール期間を利用するのがオススメだ。



ライバルたちとのフェスでの対決週は、すべて固定となっている。負けると「巻き戻し」が発生してしまうので、ライバル対決の前はレッスン必須だ。



リーダー再選択の機会は2回発生する。交代するとユニットイメージが変化する。



セールが始まる前の週にはヤスコさんからメールが届く。ガツチリ安く買いましょう!

年間スケジュール表

週	イベント名	仕事選択	内容
第1週	はじめてのお仕事	不可	ユニットリーダー決定
第2週	ユニット結成	不可	ユニットメンバー決定
第3週	THE DEBUT	不可	デビューオーディション
第10週	RISING MOON	不可	フェスで竜宮小町と対決
第11週	リーダー再選択	可能	ユニットリーダー再選択
第11~13週	LUCKY RABBITバーゲン	可能	LUCKY RABBITで3割引
第18週	リーダー再選択	可能	ユニットリーダー再選択
第21週	FUJISAN ROCK	不可	フェスで竜宮小町と対決
第22~24週	LUCKY RABBITバーゲン	可能	LUCKY RABBITで3割引
第32週	ODYSSEY	不可	フェスで天ヶ瀬冬馬と対決
第36週	IAノミネート発表	可能	IAノミネート判定
第40週	IAサバイバル最終選考	可能	IAノミネートに漏れたユニットのみ
第41週	IA大賞ノミネート発表	不可	IA大賞ノミネートイベント
第42~44週	LUCKY RABBITバーゲン	可能	LUCKY RABBITで3割引
第54週	FIRE BELL	不可	フェスでジュピターと対決
第55週	IA大賞ランドファイナル	不可	IA大賞発表

※IA=アイドルアカデミー

楽曲売り上げ向上の鉄則! リリース日までに必ずハイスコアを出そう!

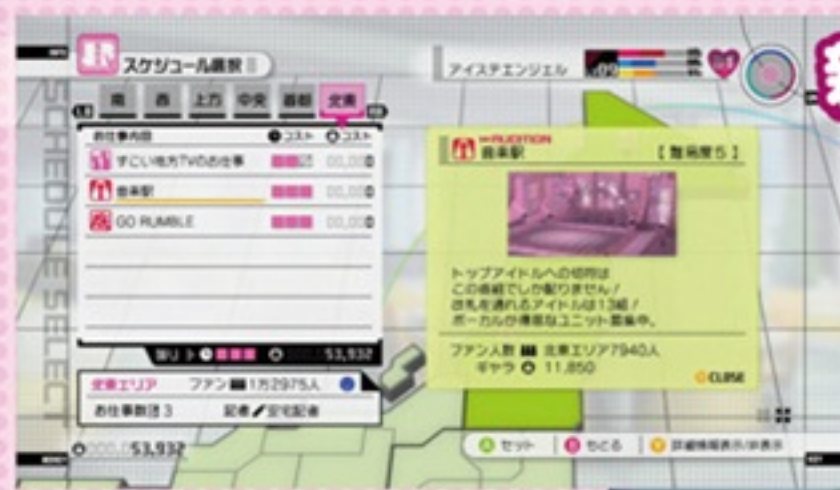
楽曲のリリースが決まったあと、漠然と行動していてもどっつぷTVでの売り上げは伸びない。重要な鍵は、ファン人数とステージのお仕事でハイスコアを出すこと。新曲発表から発売まで4週の期間があるが、この時間をいかに使うかが売り上げを伸ばすポイントとなる。

ファン人数を増やしつつ、ステージのお仕事で高いスコアを出すためのレッスンを両立させるスケジュールを組むのが理想なので、基本は「営業2コマ+レッスン1コマ」を、新曲発表週から3週連続で続けることになる。そして4週目に、ステージの

お仕事を受けて、ハイスコアをねらっていく。

高いスコアをねらうならオーディションがオススメ。なかには、特定のイメージの倍率レートが高く設定されているオーディションも存在する。オーディションの説明に「○○なユニットを求めています」という条件提示があり、それがプロデュース中のユニットの得意ジャンルと合致していた場合は、優先して選択してみてもいいだろう。

なお、フェスはライバルバーストなどのマイナス要因があるので、ハイスコア向きではないので注意。



新曲発表から4週間が勝負!

発売週までに必ずステージのお仕事を受けておこう。とくに、そのユニットが得意としているジャンルを求めているオーディションがあるなら、優先して受けておきたいところだ。

持ち歌は後半に!

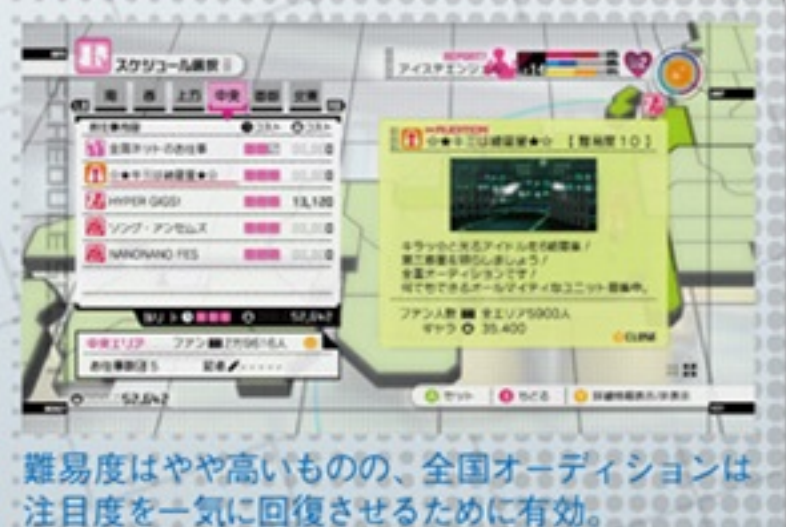
ラッキースターを多く発生させられる持ち歌をゲーム後半に温存しておけば、リバイバルやブレイクを起こしやすい。4thシングル以降の楽曲の累積売り上げを加速させることが可能となるのだ。メンバー3人の持ち歌は後半に集めよう。



ファンの注目度も常にチェック!

各エリアのファン人数は、特殊なイベントが発生しない限り自然増すことはないが、注目度の色により、ファンの減り方は大きく変化する。注目度の色がピンク、オレンジの場合はさほど問題はないが、緑→青になってしまうと危険信号。ものすごい勢いでファンが減り始めることになる。複数のエリアの注目度が、同時に緑から青になっていた場合は、ステージのお仕事で全国オーディションを成功させ、複数エリアを一気に回復させるのがオススメだ。

各エリアのファン人数を増やすのはもちろんだが、注目度をしっかりチェックするのも重要!



難易度はやや高いものの、全国オーディションは注目度を一気に回復させるために有効。

“ステージのお仕事”でハイスコアをマークするコツとは!?

ステージのお仕事で高得点をマークするには、まずは興味レートの倍率の増減条件を覚えておくことが重要。基本的に、アピールしたイメージのレートは回数に応じて下降していくが、その右隣の興味レートは、徐々に増加していく。つまり、DA.アピールを行えばVI.の興味レートが増加していき、VO.アピールを行えばDA.の興味レートが増加する、という仕組みになっている。

通常時の興味レートの最大倍率は1.50、最低倍率は0.01。このことを利用し、まずはユニットが得意とするジャンルの左隣をア

ピールし続け、得意ジャンルの興味レートを1.50まで上昇させたのち、ひたすら得意ジャンルのアピールを続ける、という戦法はお手軽にして堅実だ。

なお、思い出アピールを使うと、興味レートは1.10に固定されてしまうため、1.10よりも低い興味レートを回復させるぶんにはいいが、せっかく上昇させた興味レートも1.10まで引き戻されてしまうので注意しておこう。本命ジャンルの興味レートが1.10以上になっている場合は、思い出アピールの使用を控えたほうがスコアにつながる。

特定ジャンルの興味レートが高くないオーディションやライブでは、開幕直後に思い出アピールを使い、興味レートの倍率を上げておいてもいい。



なお、バーストアピール中のスコアはユニットの団結力と比例している。団結力が高い後半ならば、60,000超えのスコアを叩き出すことも可能だ。



ギリギリのバースト アピールで回数を稼げ!

各楽曲はそれぞれアピールできる回数が決まっているが、アピールポイント終了の直前でバーストアピールを発動すると、アピール回数を増やす(延長する)ことが可能。

そのためには、各楽曲のアピールポイント終了のタイミングを覚えておき、かつバーストアピールを温存しておく。そして、アピールポイント終了の瞬間ギリギリでバーストアピールを発動! これで、スコアが飛躍的に伸びるはずだ。

この方法はライブやオーディションだけでなく、フェスでも有効なので、ライバルのバーストゲージが貯まっていない場合には、ぜひとも使ってみよう。



各楽曲ごとに最終アピールポイントは異なる。「S4U」でチェックすることが可能だ。

次のページからは全55週の完全リプレイ!

千早、響、貴音の3人で編成された「アイステンジェル」の55週を完全リプレイ! スタート時のプロデューサーLVは5、メール以外のDLC不使用を前提に、プロデューサー評価オールSにチャレンジしてみた。2周目以降のプロデュースの参考にしてほしい。

いよいよ活動開始! 第1週 → 第10週

千早、響、貴音という優秀な3人がそろった「アイステエンジェル」。765プロ最強の歌唱力を持つ千早のボーカル能力を軸にして、IA大賞を獲得するべく活動開始!



第1~3週 ユニット結成! リリース楽曲を決めたあと、初オーディションへ!

第1週から3週まではスケジュールが固定されており、プレイによって差が出るのは、1回ずつ行われるボーカル、ビジュアルレッスンと、1回行われるダンスのちょーレッスン。今回の場合は、ここですべてボーナス込みのパーフェクトを取っておき、最初のオーディション「THE DEBUT」までにイメージLV.をLV.3まで上げた。「アイステエンジェル」のオーディション戦術は、最初はVI.をアピールしてVO.を最高レートまで上げたあと、ひたすらVO.アピールを行うというもの。このため、VI.とVO.の興味レート低下を防ぐリンカモのお守りを必須としてみた。リンカモのお守りは長野県産。中央エリアで購入できる。



ベースとなる衣装はEXTENDのレスオブドラゴンを着用。そのほかのアクセサリーも、VO.とVI.をサポートするものをそろえた。



1stシングルは「relations」に決定。デビューオーディションでは右のスコアが出たが、発売までにあと3000点くらいは加算したい。

楽曲の選択は慎重に

前ページでは持ち歌は後半に回すのがオススメ、と述べたが、そのほかにも曲のテンポ(BPM)もできるだけ近いものをそろえていくのがオススメ。新曲と旧曲のテンポが大きく変わると、タイミングをつかみづらくなることもあるので注意しよう。



遅い曲から速い曲に移るよりも、速い曲から遅い曲に移った場合のほうが押しにくい?

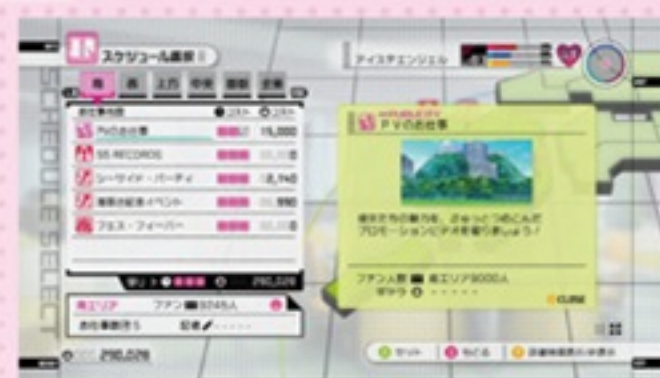
獲得ファン数	1,501人
楽曲総売り上げ数	—
ユニットLV.	3

第4~6週 1stシングルを売り込むための営業開始!

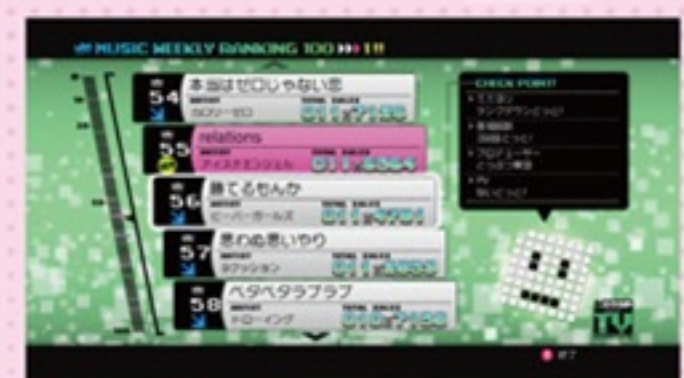
6週目に楽曲が発売されてしまうため、短期間でファン人数を集めつつ、ユニットのイメージLV.を上げねばならない。第4、5週は資金営業の挨拶回りと、それぞれボーカルレッスンを1回ずつ行った。その過程でイメージLV.も4にアップ! 楽曲発売週には全国オーディションのSOUND PLUSにチャレンジ

し、2週間でファン人数を9,000人ほど増加。発売初週は116,564枚を売り上げた。55位からどこまでランキングが上がるか楽しみだ。

獲得ファン数	22,999人
楽曲総売り上げ数	116,564枚
ユニットLV.	4



第4、5週は資金営業とボーカルレッスンの組み合わせを行った。



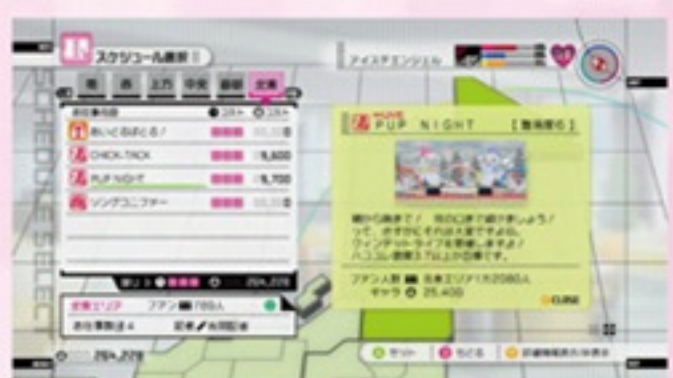
初ランクインは55位と好スタート! 50位以内は十分射程圏内だ。

第7~8週 キープ狙いのライブ開催

1stシングルの売り上げをキープするために、通常ライブを開催。必要ハコユレ震度は3.7だが、震度6以上を出して余裕でクリア。なお、クインテットライブではキープが発生しないので、うまく通常ライブと使い分けよう。第8週は資金営業とボーカルレッスンをスケジュールに組み込むことにした。すると、第7

週目のライブが功を奏したのか、第8週目の夜には早くも20位にランクイン。これは幸先いいかも!? しかし、19位との差が開いているのが気になる……。

獲得ファン数	39,359人
楽曲総売り上げ数	279,794枚
ユニットLV.	5



新曲発売直後は通常ライブを開催して、売り上げのキープをねらっていきたい。



いきなり20位に! のちのち、この20位が大きな意味を持つことに……。

第9~10週 初対決! 竜宮小町

どっどっぶTVでのランキングが20位に入ったのでお仕事(営業)が刷新され、高難度のステージのお仕事が見られるようになってきた。東北エリアと首都以外の注目度が落ちてきたため、一か八かで難易度8の全国オーディション(全日本アイドル選手権)に出場。ユニットLV.こそ5と低いものの、ボーカルレッスンのみを繰り返してただけあって、VO.の伸びは全体の7割ほど。30,000点オーバーのスコアをマークして、なんとかオーディションを突破! ファンを一気に35,000人獲得した。



狭き門の「全日本アイドル選手権」だったが、ギリギリ1位に滑り込んだ!



竜宮小町戦は強制敗北だが、ラッキースターは貯まるので手を抜かずにプレイしよう。

獲得ファン数	81,148人
楽曲総売り上げ数	315,911枚
ユニットLV.	5

WEEK 1~10

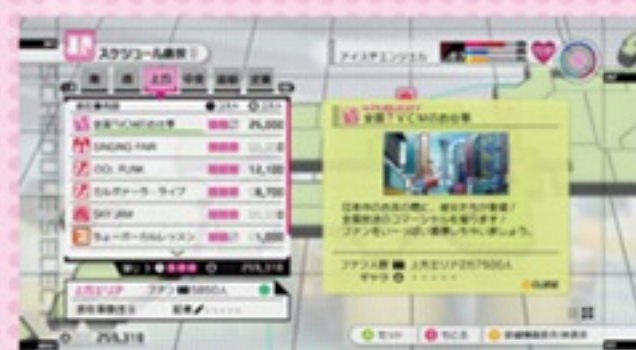
2ndシングルリリース 第11週 → 第20週

1stシングルが20位以内に入り、幸先いい出だしに浮かれる「アイステエンジェル」だが、竜宮小町戦で強制敗北、ユニットステータスはギスギス状態に……。どうリカバーする!?



第11~14週 2ndシングル発表! プロモーション計画発動!

竜宮小町戦の直後はユニットのステータスが悪化しやすく、立て直すのにひと苦労。そんな状態でも、2ndシングルを発表→発売することに。基本の、新曲発表からリリース週までの3週間は資金営業とレッスンを重ね、発売週にステージのお仕事をこなすパターンを踏襲する。だが、4週目のステージのお仕事の際にユニットステータスが悪化していたらハイスコアが望めない場合もある(バーストゲージの伸びが悪い、などの弊害が発生)。ユニットステータスが不安定な序盤の時期に限っては、予定を前倒してステータス異常のない週にハイスコアをねらっていくのもいい。



注目度が低い地域で資金営業を発見したら、積極的にスケジュールに組み込もう。一気に注目度を回復できる。



2ndシングルに選んだのは「迷走mind」。第14週に全国オーディション(THIS IS S)にて初披露。

獲得ファン数	190,054人
楽曲総売り上げ数	567,173枚
ユニットLV.	8

楽曲発表からリリースまでの重要ポイント

新しい楽曲発表からリリースの週末までは、資金営業とレッスンの組み合わせが鉄板スケジュール。だが、注目度が下がっているエリアが目立つなら、全国オーディションを組み込んでもいい。イメージLV.を上げて、発

売日までにハイスコアを狙うのも重要だが、楽曲の販売枚数のカギを握っているのは、やはりファンの存在。売り上げに関しては「ファン人数>イメージLV.」という気持ちで! いかにかファンを増やせるかに気を配ろう。



ユニットステータスが不安定な時期は、リリースをずらすのもひとつの手。



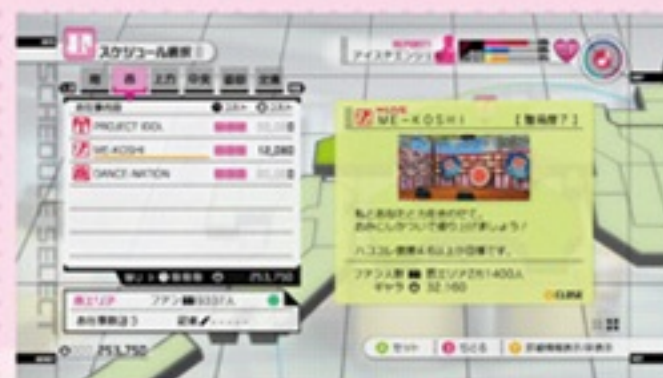
レッスンはコスト1の通常タイプで、資金営業とセットにする形でこなしていこう。

第15~16週 ライブとオーディションで新規層を開拓!

第14週に発売となった2ndシングル「迷走mind」の売り上げを伸ばすため、恒例となったキープねらいのライブと、さらなるファン獲得のためのオーディションに出演。その結果、2ndシングルは発売3週目で3位にランクアップ! この時点でIA大賞ノミネート条件を満たしてしまっただが、ランクダウンする可

能性もあるため、さらなるファン増加に努めることに。その同時に、ユニットLV.の底上げも図っていきたくところだが……。

獲得ファン数	233,665人
楽曲総売り上げ数	892,071枚
ユニットLV.	8



西エリアの注目度が落ち込んできたので、ライブを開催して2万人のファンを獲得。



登場3週目で3位にランクアップ! 総売り上げ数は90万枚に近づいた。

第17~18週 引き続きリーダーは千早!

第17週に入ると、いきなり全員がボーカル特化状態に。これはしたり、とボーカルちょーレッスン+ボーカルレッスンに加え、資金営業+ボーカルレッスンを敢行。ボーカル特化状態は2週間継続したため、ラッキーなことにユニットのイメージLV.が一気に2ランク上昇、第18週でLV.10に到達! ちなみに、ここまでボーカルレッスンは10回行って

おり、すべてパーフェクト+BONUS。

第18週目にはユニットリーダーを交えるチャンスがやってくるが、このまま千早をリーダーにして続行。早く一丸となってほしいものだ。

獲得ファン数	258,191人
楽曲総売り上げ数	974,602枚
ユニットLV.	10



3人同時にボーカル特化状態に突入! ボーカルレッスンにいい影響を及ぼすのだ。



ボーカルがアイステエンジェルの生命線ゆえ、リーダー変更はありえないのです。

第19~20週 竜宮小町との対決に備える!

ついこのあいだ2ndシングルを出したばかりのような気がするが、あっという間に3rdシングル発表の時期がやってきた。第19週に発表した新たな楽曲は「My Best Friend」。メンバー3人のうちの1人、貴音の持ち歌である。持ち歌を唄うとラッキースターを出しやすくなる=ブレイク、リバイバルが発生する確率の上昇と同義ゆえ、ぜひともその恩恵にあやかりたいもの。なお、第21週には竜宮小町との再戦も待ち受けているので、念には念を入れ、資金営業+レッスンで、イメージLV.を伸ばしておくことにした。しかし、残念ながらレベル自体は上らず!



持ち歌をチョイスすると、該当するアイドルが普段とは異なる反応を見せる。伸びてくれることを期待!

獲得ファン数	344,380人
楽曲総売り上げ数	986,460枚
ユニットLV.	10



資金営業のついでに、ボーカルの興味レベルを上げるためのサブジャンル、ビジュアルの底上げもやっておく。

WEEK 11~20

運命のダルタニア貴族

アリッサ

「私のために、誰かの血を流すわけにはいきませんから」
人喰いの手で異国に連れていかれたところから、レジスタンス組織「レスター」のメンバーとして、強奪された少女、自らについて多くを語るつもりはないが、ダルタニアの貴族、それゆえに何かがあつた人物らしい。気弱な一方で、かたく信念を貫こうとする性格、やがて巨大なランスを手で戦場に立ち上るようになる。

魔槍は少年を



グングニル

Gungnir

— 魔槍の軍神と 英雄戦争 —

Staff Comment ドット絵の可愛さに注目

「マップ上のドット絵が、攻撃したとき槍のほうに振り回されるような動きをするんです。これがとても可愛らしいので、ぜひ見ていただきたいですね。グラフィック担当が頑張ってくれました。物語面でも、超重要人物です」(シナリオ担当・浅井大樹)

魔槍が導く激動の

PROLOGUE

少年と魔槍、そして革命の物語

「今日から、君は僕らの“仲間”だ」
レオニカの少年ジュリオは、帝国商人から“強奪”したダルタニア貴族の少女アリッサをレジスタンスの仲間へ誘う。民族の隔たりに越えたジュリオの言葉に、アリッサの心は揺れ動く。

遙か古の時代から、ガルガンディア帝国に根づく民族紛争。支配民族「ダルタニア」が皇帝の庇護の下に大なる繁栄を極める裏で、「呪われし民」「レオニカ」は永きに渡り迫害と抵抗の歴史を刻んできた。

戸惑いながらも頷くアリッサ。しかし少女の“血”は、その意思とは無関係にダルタニアの軍勢を引き寄せる。

貧民地区エスパーダに繰り広げられる、容赦のない虐殺。抵抗のレジスタンス、圧倒的戦力差、次々に倒れる仲間たち。絶望の淵でジュリオが死を覚悟したその時——突如、“それ”は、飛来する。魔槍グングニル——太古の戦神・軍神を漆黒の刃に宿す、絶対にして仕絶な“力”。

「これが、グングニル。これが——軍神!?!」
血塗れのジュリオは魔槍を手に戦場を駆け、降臨した軍神は荘厳な滅びを戦場へもたらした。魔槍と軍神のあまりの猛威に、人々は畏怖の念すら抱いていた。

事件を機に反帝国の機運は急激に高まり、宿命の歯車がゆっくりと廻り出す。魔槍のレオニカと、ダルタニアの少女。相容れぬ血を引く2人が進む未来とは——?

運命に躍る人々が歴史に刻む、革命の戦記ファンタジー。



Staff Comment

劣等感を持った主人公

「虐げられている民族の出身で、組織の中でも義理の兄ほど出来がよくないというところで、ちょっと劣等感があるというか、「僕も頑張らなくちゃ」という意識が強い少年です。社内では「(髪が)ワカメ」とか「ジュリ男」とか、なぜかネタにされてばかりいます(笑)」(シナリオ担当・浅井大樹)



魔槍に魅入られし少年
ジュリオ・ラグウエル

「いもしない“何者か”を恨むより先にやらなきゃならないことがある!」

本編の主人公。貧民地区であるエスパーダで生まれ育ったレオニカ人。幼いころから、レジスタンス組織「レスター」に加わって帝国と戦ってきた。仲間や身内など自分の目覚める人々のことを第一に考える、明るく真直ぐな少年である。魔槍をきつつかけて、冥府の魔槍グングニルの使い手となる。

英雄と変え、英雄は歴史に革命を刻む

PSP

- インデックス(アトラス)
- S・RPG(シミュレーションRPG)
- 5月19日発売予定●6,279円
- 1人プレイ●CERO:B(12才以上対象)

個性的なタクティカルゲームを放つ스팅グが、満を持してオーソックススタイルのS・RPGを発表! まずは、“魔槍”を核に語られる重厚なドラマと、きゅづきさとこ氏が描く奥深いキャラクター設定に注目だ。

KEY DEVICE “冥府の魔槍”グングニル

ストーリーのコアとなる存在が、異世界“冥府”の武器で“古の戦神”が宿っているとされる魔槍、グングニルだ。槍に秘められた破壊の力は、帝国とレジスタンスの軍事バランスを一変させるほどで、同時に、使い手となったジュリオの立場を大きく変えていくことになる。



オープニングアニメでは“戦神”とおぼしき存在を召喚し、周囲の敵を一瞬で壊滅させている。

自称“神界の使者”

エリーゼ

正体不明の女性で、本人曰く“神界の使者”に似て、魔槍を操りし者“タリム”。グングニルとタリム以外には、まるで関心を示さない。ジュリオの手を食すという理由でレジスタンスに加入する。

「さあ、魔槍を手に戦うがいいッ!」



戦記物語、ここに開幕!

「父の意志を継ぎガルガンディア帝国を打倒するためにここに来た」

レジスタンスのカリスマ

ラグナス・ラグウェル

エスペランサの団長でジュリオの義兄。ダルタニアだが、幼いころに貧民区画エスパーダに流れてきた。15年前に、貧民たちの英雄だった義父を帝国軍人に殺されており、復讐を胸にレジスタンス活動を続けている。冷静な現実主義者を装うが、じつは意外と激情家。

Staff Comment “真の主人公”的な存在

「最初から完成されている人物で、“真の主人公”と言いたくなるような立ち位置で活躍します。あえてジュリオを主人公に立てたのは、ラグナスとの対比を描きたかったのと、プレイヤーが操作する対象としては成長途上のキャラのほうが適切と思ったからです」(シナリオ担当・浅井大樹)

Staff Comment

魔槍の“解説者”

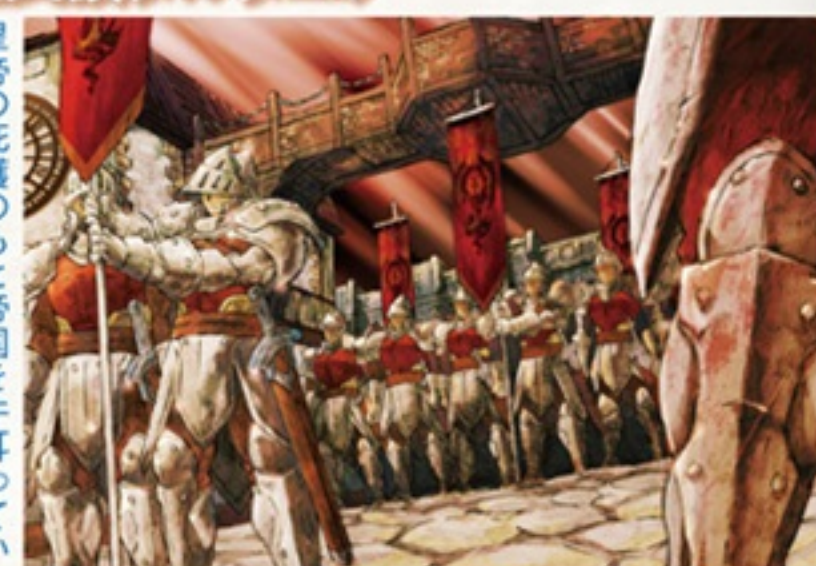
「グングニルという異世界の槍について説明できる存在が必要、という理由から生み出されたキャラなので、ほかの3人とはまったく異なる形で物語に関わります。そのぶん縛りが少なく、自由に動かせました。個人的には気に入っています」(シナリオ担当・浅井大樹)

WORLD 民族紛争に揺れる帝国

物語の舞台となるのは、民族対立や格差などの社会問題が渦巻く大帝国、ガルガンディア。プレイヤーは、レジスタンス組織“エスペランサ”のメンバーであるジュリオやラグナスら进行操作して、強大な軍力を誇る帝国軍と戦っていくことになる。

支配民族ダルタニア

皇帝の庇護のもと帝国を牛耳っている特権的民族。抑圧されてきた諸民族との紛争が絶えない。



呪われし民レオニカ

帝国では、ダルタニア以外の民は概して扱いが悪く、とくに激しい迫害を受けてきた民族。



伝説のサイバーパンク武俠片、装いも新たに再誕!

鬼哭街

ニトロプラスを語るうえで
欠かせないあの名作が、9
年の時を経て鮮烈に蘇る!

PC

- ニトロプラス
- ADV(ストーリーノベル)
- 5月27日発売予定●4,620円
- 1人プレイ●15才以上推奨

討つべき仇は**五人の悪鬼**——
すべてを奪われた男の、**壮絶な復讐劇が始まる**

2002年に発売され、高い評価を得た白熱のストーリーノベルが、グラフィック、演出を一新してここに復活! 舞台は、犯罪結社“青雲幫”に牛耳られた近未来の上海。結社に所属していた殺し屋・孔濤羅は仲間裏切られ、死地を彷徨うが、1年の時を経て上海へと舞い戻る。しかし——そこで見た光景は、権力を握った裏切り者たちと、無惨に殺害された妹の姿。今ここに、濤羅の怒りの逆襲が始まる!



本作の企画、脚本を担当したのは、ニトロプラス作品を数多く手がけてきた虚淵玄氏。ハードなバトルアクションとドラマ描写が、哀しくも激烈な復讐劇を紡ぎ上げる。

CV: 田村 ゆかり
瑞麗 (ルイリー)



CV: 井上 和彦
孔濤羅 (コン・タオロー)

主人公の孔濤羅は生身のままサイボーグと渡り合ことができる“電磁発勁”の使い手。瑞麗は濤羅が連れ歩くサイバネティクス技術で生み出された愛玩人形“ガイノイド”の少女だ。



サディストの朱笑媽(左)、全身を機械化した劉豪軍(下)など、青雲幫の幹部たちは腕利きがそろう。



その一刀——報仇雪恨、閃くまに。
魔都上海を震わすは、紫電纏いし修羅一迅。

輝く笑顔に、
もうすぐ逢える!



ついに発売日決定! 発売
まで待てないというアナタ
のために、そに子のニュー
ファッションをお届け!

PC

- ニトロプラス
- ETC(恋愛コミュニケーション)
- 8月26日発売予定●価格未定
- 1人プレイ●全年齢対象

運命の日は2011年8月26日——
国を挙げてデビューを祝おう!

みなさん、発売日が
決まりましたー!!

みなさんちゅーもーく! 春の訪れとともに「ソニコ
ミ」の発売日がピシッと大決定しちゃいました! 運
命の日は、夏真っ盛りの8月26日を予定。今年の夏は、
そに子とともにとびっきりの思い出を作っちゃおう!
(まだ気が早い?) 期待に胸が躍る今日このごろですが、
今月は秘蔵のウィンターファッションをご紹介。どんな
着こなしもヘッドフォンとベストマッチさせてしまうそ
に子のファッションセンスは、もはや才能の域!? 早
く、彼女の姿をカメラに収めたい!

どんな格好でもそに子は
いつだって可愛いんです!

ブリーツスカート+編み上げロングブ
ーツのキュートな出で立ち! Tシャツの柄
は、ニトロプラスのマスコット「オウカ」の
そばで強烈な個性を放つパンダだ!



そに子がいれば
寒さもへっちゃら!

シャツの上にコートを羽織って防寒はバッチリ? シャツの
裾とブーツのあいだから覗く絶対領域は、もはや人間兵器レベ
ル! そに子の笑顔があれば、思わず寒さも忘れちゃいます。



見つめる視線

思わずドキリ

彼女が見せる表情は数え切れないほど。優しい微笑をたたえるそに子が何
を思っているのか……それをくみ取ってあげるのも、あなたの仕事です。

最新ゲームソフト

満足度

ランキング

過去1年以内に発売されたゲームソフトの満足度をチェック!

Reader's Ranking Since 1991

ソフト購入者の満足度を10点満点でランキング!

ゲーマーがゲーマーがblog読者からの投票で、最新ゲームソフトの満足度をランキングでお見せる当コーナー。本当に面白いソフトから、期待外れのソフトまでひと目でわかる! この1年以内に発売されたソフトで、気になる評価は満足度ランキングでチェック!



真の名作の称号

ソフト発売から1年以内の期間にランクインし、9点を5回連続以上で「読者お墨付き」、さらに、読者お墨付きを5回連続で「ゲーマー名作タイトル」となります。月刊誌のゲーマーではランクインするチャンスは12回、真にユーザーの満足度が高いソフトがあなたの投票で決まります!



Ranking Category 1位~37位 文句なしのオススメソフト

Table with 5 columns: Rank, Previous Rank, Platform, Title/Data, Average Score. Lists top 37 games including Halo: Reach, Dragon Age: Origins, and others.

New Rank In Title Pick Up

3位 魔界戦記ディスガイア4

PS3 ■日本一ソフトウェア ■S-RPG ■2011年2月24日発売 ■7,140円/9,975円(初回限定版) ■CERO:A



前作から大きくパワーアップして、良い意味でとても驚きました。一番はグラフィック。「3」のようなぼやけたドットではなく(それに設定することもできますが)、きれいなグラフィックで遊べるために熱中度も上がってしまいます。もちろん、シリーズの特徴である育成要素もやり込み要素もばっちり。それどころか、全部を遊び尽くせるか不安になるくらいに詰め込まれています。また、シリーズをプレイする者ならニヤリとさせられるネタもちらほらあり、登場キャラも魅力的なバリエーションがずらり。細かいところまでいねいに作られているので、気持ちよく遊べるうえにファンとしてうれしくなっていました。【みとん/33才オ】「1」から通してやっている。今回はシリーズ最高傑作と胸を

張って言えば「ディスガイア」らしい作品に仕上がっているからだ。アップデートもあることだし、他ユーザーの世界へ殴り込みに行くこともできるので、ぜひネットワーク環境を整えて遊んでほしい!【ナスカ/26才オ】見た目もシステムも大幅に進化してる。男女どちらのキャラもよりどりみどり。それだけでなく自分好みのキャラを育て上げることもできる。ただいまプレイ時間は100時間を越えたところ! これだけちまちま遊んでいけば飽きてきそうなものなのに、まだまだ全然遊べるのが不思議! マップエディットもあるし、オンラインメニューも充実してるっぽいので、近々オンラインデビューしようと思ってる。【横川由梨恵/21才オ】

4位 Dragon Age: Origins

Xbox 360 ■スパイク ■RPG ■2011年1月27日発売 ■8,190円 ■CERO:D

CERO「Z」の間違ひなんじゃないか!?と思うくらい人間のダークサイドを容赦なく描いている。どの種族を選んでも、裏切り、差別、偏見、悪徳、暴力に塗られていて救いようがない。最終章のアーチデーモン戦だけ、いきなり難易度が跳ね上がる。仲間が馬鹿ばかりで、勝手に突進して死ぬのも難易度を上げる要因になっている。【のけもの/?才オ】日本の一本道RPGでは味わえないキャラや人生観の深さが本当にすごい。【池上利鶴/38才オ】



7位 AKB1/48 アイドルと恋したら...

PSP ■バンダイナムコゲームス ■ADV ■2010年12月23日発売 ■5,229円/7,329円(期間限定生産版)/10,479円(初回限定生産版)/36,729円(Premier Special Pack) ■CERO:B

アイドルが恋の相手・それも対象は48人・さらにフることが出来る!!! というアイデアが面白い。かんじんの本編はシナリオが薄っぺらいものの、48人もいることを考えると仕方ないか。携帯機なんだし手軽に遊べると考えればいいか?【河越孝司/23才オ】完全なるファングッズ。まゆゆ目当てで購入したけど、知らなかった他メンバーの魅力を知ることができた。試しにまゆゆをふってみたら、ものすごく楽しい気分になった……。【沖繩メトロ/34才オ】



軍曹とアカネの独断と偏見によるランキング寸評

「ほら見て、ここにいるのよ。さわれそうでしょ!」「3DS発売は大騒ぎだったようだが、ランクインは来月かのう」「そうねえ。今月のトップはやり込みで人気を誇る「ディスガイア4」。それから、「ペルソナ」開発チームによる「キャサリン」が話題みたいね」「彼女にソッコンなのにパズルパートが激ムズで!」「他にも2つのギャルSHTをセットにした「むちむちポーク!&ピンクスイーツ」とか」「むっちゃんもエロかわもどんどこい!」「[アイマス2]は、すっかりおなじみのアイドル育成ゲーム」「今月も豊作だな」で、「AKB1/48」は何本買ったの?」「123.....いや、1本だけぞ?」「待った!(ゆさぶる)」



満足度ランキングのご意見番になるべくしてやってきた、白い犬・軍曹犬とその飼い主・アカネ。軍曹がMでアカネがS。

※このランキングは、ゲーマーがゲーマーがblog読者の皆さんからの投票全累計平均点を各ソフトごとに小数点第4位まで(5位以下切り捨て)で並べてあります。ランクイン開始は、票数が20票以上集まった時点。対象ソフトは、この1年以内に発売されたゲームソフト。NEWのソフトは、今回初ランクインしたタイトルとなります。平均点は、累計で計算していく方式なので、初登場から2~3か月したほうが、より正確な数値になっていきます。ソフト購入の参考とする場合、そのへんの推移も注意してご覧ください。

11位 テイルズオブザワールドレディアントマイノロジー3

■PSP ■バンダイナムコゲームス ■RPG
■2011年2月10日発売 ■6,279円 ■CERO:B

視点変更できないから物陰にある宝物が見えない。もとの作品でボスキャラだった者たちが仲間になり、すべてのキャラに秘奥義が出せるし、「レディアント」シリーズのカノン3人が仲間になるのがよかった。戦闘終了のときにキャラ同士の掛け合いがよかった。【菅原和之/26才】



おなじみキャラ満載で、「レディアント」ファンならまず間違いなく楽しめる。【日星/28才】

24位 円卓の生徒

■Xbox 360 ■エクスペリエンス ■RPG
■2011年2月11日発売 ■6,195円 ■CERO:B

グラフィックと音楽が素晴らしい。典型的なダンジョンRPGだけど、生徒たち登場人物はみな個性的だし、モンスターたちも物語を盛り上げてくれる。ダンジョンRPGが苦手な人でも大丈夫。逆にキャラメイクがあまりできないので、そういうのは期待しちゃうかも。【野上慎也/26才】



音楽が素晴らしい、久しぶりにサントラCDが欲しかった。【渡辺修次/22才】

26位 むちむちポーク!&ピンクスイーツ

■Xbox 360 ■ケイブ ■SHT ■2011年2月24日発売
■7,140円/9,240円(初回限定版) ■CERO:B

パッケージと名前に釣られて購入した人も結構多いと思います(笑)。アーケードからの移植ということでコンシューマ機に合わせて遊びやすく設定してあります……が、難易度は相変わらず大人さんが好む激ムズ状況でライトユーザーにとっては修行が必要です(笑)。【長原勝弘/35才】



見た目に反して、中身はなかなかハードです。騙されなくて(笑)。【ヒルン/29才】

29位 アイドルマスター2

■Xbox 360 ■バンダイナムコゲームス ■SLG
■2011年2月24日発売 ■8,800円 ■CERO:B

レッスンやオーディション等で好結果を得やすくなった一方、ファンの数・注目度や楽曲の順位を上げるのが難しく、相当の手応えも感じている。ただ思い出の効果が絶大で面白みに欠けたので、前作のような“アピール失敗による番狂わせ”があればもっとよかった。【安藤充謙/38才】



童宮小町、律子をプロデュースできないのがじつに残念だった。【涙橋一丁目/23才】

38位 逆転検事2

■DS ■カプコン ■ADV ■2011年2月3日発売 ■5,040円/6,090円(コレクターズパッケージ) ■CERO:B

度重なるピンチに屈さず真実究明に尽力する御剣の言動には終始感動！ 伏線が見事に生かされた物語にも舌を巻いたが、なかでも父・信たちのエピソードを絶妙に交えた第3話は圧巻。ただ新要素ロジックチェスは攻略ヒントが明確なうえ成功までのやり直しが面倒。【安藤充謙/38才】



高い次元のファンサービスがあり、やる価値はかなりある。【Ivan/33才】

66位 ファンタジースターポータブル2 インフィニティ

■PSP ■セガ ■RPG ■2011年2月24日発売
■5,040円 ■CERO:B

前作も十分楽しめましたが、そこからさらに改善・追加されている。遊びやすくなった印象。もちろん、前作のデータをそのまま引き継いで遊べる。何より、オンラインで一緒に繰り出せる仲間がたくさんいるのが頼もしい。追加要素が思ったほどなかったのは残念。【高田侑哉/26才】



ゲーム内容には満足だが、これならもっと安く出してほしかった。【明日香/23才】

66位 SDガンダム ジー・ジェネレーションワールド

■PSP ■バンダイナムコゲームス ■SLG ■2011年2月24日発売
■6,090円/9,240円(コレクターズパック) ■CERO:A/B

今までのストーリー型からワールドツアー型になり、よりゲームオリジナルな作りになった印象。オリジナルキャラが作成できるのは良いのですが、パイロットスーツだけでなく顔パターンも選べたかったです。戦闘アニメはとてハデに動くところが良いです。【根本一/32才】



メディアインストロールするとサクサク遊べる。なかなかの良ゲーム。【ラドン窟/29才】

119位 MARVEL VS. CAPCOM 3 Fate of Two Worlds

■Xbox 360 ■カプコン ■F・ACT
■2011年2月17日発売 ■6,990円 ■CERO:C

オフラインでの難易度は細かい設定ができるおかげで、格ゲーが下手でも遊びやすいです。ビジュアルなどのコレクションも、必要条件キャラと強いキャラ2名で進めばサクサク集まります。オンラインは、条件を指定して対戦相手を選べないのが厳しいですね。【長原勝弘/35才】



ビギナー受けはいいみたいだが、格ゲーとしてのバランス最悪。【佐藤義庵/23才】

Ranking Category B

38位~95位 買って損なし良作ソフト

順位	前回	機種	ソフト名/データ	全投票平均点
38	NEW	DS	逆転検事2(通常版/コレクターズパッケージ) ●カプコン ●ADV ●2011年2月3日発売 ●5,040円/6,090円 ●CERO:B	8.9368
38	22	Xbox 360	トロピコ3 ●アスキー ●SLG ●2010年5月20日発売 ●7,140円 ●CERO:B	8.9368
40	36	Xbox 360	車輪の国、向日葵の少女(通常版/限定版) ●セガ ●ADV ●2010年10月28日発売 ●7,140円/9,240円 ●CERO:C	8.9157
41	54	PSP	ナルキッス〜もしも明日があるなら〜Portable(通常版/DXパック) ●アスキー ●ADV ●2010年5月27日発売 ●5,040円/6,090円 ●CERO:B	8.9091
42	60	PSP	クリミナルガールズ ●日本一ソフトウェア ●RPG ●2010年11月18日発売 ●6,090円 ●CERO:D	8.9032
43	26	Xbox 360	Castlevania -Lords of Shadow- (通常版/初回限定版) ●KONAMI ●A ●ADV ●2010年12月16日発売 ●7,980円/9,980円 ●CERO:D	8.9
44	41	Xbox 360	俺の嫁〜あなただけの花嫁〜 ●ポニーキャニオン ●ADV ●2010年10月28日発売 ●7,320円 ●CERO:C	8.8965
45	126	Xbox 360	ぎゅる☆がん ●アスキー ●SHT ●2011年1月22日発売 ●7,140円 ●CERO:D	8.8923
46	113	PSP	戦場のヴァルキュリア3 ●セガ ●RPG ●2011年3月27日発売 ●5,270円 ●CERO:B	8.8863
47	49	DS	ラジアンヒストリア ●アスキー ●RPG ●2010年11月3日発売 ●5,270円 ●CERO:B	8.875
47	61	PS3	SUPER STREET FIGHTER IV (通常版/コレクターズパッケージ) ●カプコン ●ACT ●2010年4月18日発売 ●4,990円/5,990円 ●CERO:B	8.875
49	37	DS	探偵 神宮寺三郎 DS 赤い蝶 ●アスキー ●ADV ●2010年9月30日発売 ●4,170円 ●CERO:B	8.872
50	48	PSP	乙女はお姉さまに恋してる Portable ●アスキー ●ADV ●2010年4月24日発売 ●7,140円 ●CERO:C	8.8666
51	106	PSP	ティンクル☆くるせいだーす GoGo! (通常版/豪華版/豪華限定版) ●アスキー ●ADV ●2010年9月30日発売 ●3,000円/9,240円/10,200円 ●CERO:D	8.8571
52	67	PSP	L@ve once(ラブ・アット・ワンス) (通常版/限定版) ●Midnight Club ●ADV ●2010年9月30日発売 ●4,270円/4,470円 ●CERO:C	8.85
53	126	PSP	ユーティのアリエ〜グラムナートの錬金術士〜囚われの守人 ●カプコン ●RPG ●2010年4月18日発売 ●5,040円 ●CERO:A	8.8428
54	49	Xbox 360	Mafia II(マフィアII) ●Take-Two Interactive Japan ●ACT ●2010年11月11日発売 ●7,140円 ●CERO:Z	8.8333
54	85	PS3	CHセレクション アガレスト戦記ZERO ●コンパイル ●RPG ●2010年8月26日発売 ●3,990円 ●CERO:D	8.8333
56	31	PSP	プロ野球スピリッツ2010 ●KONAMI ●SP ●2010年4月1日発売 ●5,980円 ●CERO:A	8.829
57	6	PS3	テイルズ オブ グレイセス エフ ●バンダイナムコゲームス ●RPG ●2010年12月2日発売 ●8,370円 ●CERO:B	8.8275
58	46	Wii	NO MORE HEROES 2 DESPERATE STRUGGLE(通常版/限定コレクターズBOX(HOPPER'S Edition)) ●ユーベラスエンターテインメント ●ACT ●2010年10月21日発売 ●7,140円/8,880円 ●CERO:D	8.7998
59	53	PS3	超次元ゲーム ネプテューヌ (通常版/限定版) ●コンパイル ●RPG ●2010年8月19日発売 ●7,320円/9,420円 ●CERO:B	8.7916
60	51	Xbox 360	Dance Evolution ●KONAMI ●ACT ●2010年11月20日発売 ●5,980円 ●CERO:B	8.7811
61	58	Xbox 360	ニア ゲシュタルト ●スクウェア・エニックス ●RPG ●2010年4月22日発売 ●7,800円 ●CERO:D	8.7785
62	70	PS2	ef - a fairy tale of the two. (通常版/初回限定特別同梱版) ●DOMFORT ●ADV ●2010年4月29日発売 ●7,140円/9,240円 ●CERO:D	8.7777
63	3	PSP	モンスターハンターポータブル 3rd ●カプコン ●ACT ●2010年12月1日発売 ●5,800円 ●CERO:C	8.7703
64	38	PSP	俺の娘がこんなに可愛いわけがない ポータブル すっこのまま(バック/俺の娘と恋しよ)ボックス ●バンダイナムコゲームス ●ADV ●2011年1月27日発売 ●5,804円/11,004円 ●CERO:B	8.7692
65	56	PSP	ナイト・イン・ザ・ナイトメア ●アスキー ●RPG ●2010年4月22日発売 ●4,270円 ●CERO:A	8.7541
66	NEW	PSP	ファンタジースターポータブル2 インフィニティ ●セガ ●RPG ●2011年2月24日発売 ●5,040円 ●CERO:B	8.75
66	NEW	PSP	SDガンダム ジー・ジェネレーションワールド(通常版/コレクターズパック) ●バンダイナムコゲームス ●SLG ●2011年2月24日発売 ●6,090円/9,240円 ●CERO:A/B	8.75
68	72	PSP	テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョンX(クロス) ●バンダイナムコゲームス ●RPG ●2010年8月5日発売 ●5,480円 ●CERO:B	8.725
69	61	Xbox 360	ジャストコース2 ●スクウェア・エニックス ●A ●ADV ●2010年6月10日発売 ●7,980円 ●CERO:D	8.7222
70	59	Xbox 360	Fable III(通常版/リミテッドエディション) ●日本マイクロソフト ●RPG ●2010年10月28日発売 ●7,140円/8,190円 ●CERO:Z	8.7174
71	54	DS	ときめきメモリアル Girl's Side 3rd Story ●KONAMI ●SLG ●2010年6月24日発売 ●5,250円 ●CERO:B	8.7155
72	32	DS	Solatorobo それか5CODAへ(通常版/コレクターズエディション) ●バンダイナムコゲームス ●RPG ●2010年11月28日発売 ●5,040円/7,140円 ●CERO:A	8.7096
73	69	Xbox 360	RIOT ACT 2 ●日本マイクロソフト ●ACT ●2010年7月8日発売 ●7,140円 ●CERO:Z	8.7057
74	63	Xbox 360	アルカナハート3(通常版/すっごい限定版) ●アスキー ●ADV ●2011年1月13日発売 ●7,140円/9,660円 ●CERO:C	8.7
74	85	Xbox 360	旋光の輪舞DUO(通常版/限定版) ●アスキー ●SHT ●2010年5月20日発売 ●7,140円/9,240円 ●CERO:B	8.7
76	65	PSP	イースvs.空の軌跡 オルタナティブ・サーガ(通常版/限定ドラマCD同梱版) ●日本ファルコム ●ACT ●2010年7月29日発売 ●5,000円/7,980円 ●CERO:B	8.6944
77	44	PSP	タクティクスオウガ 運命の輪 ●スクウェア・エニックス ●S ●RPG ●2010年11月11日発売 ●5,980円 ●CERO:B	8.6888
78	52	DS	ファイアーエムブレム 新・紋章の謎〜光と影の英雄〜 ●任天堂 ●S ●RPG ●2010年7月15日発売 ●4,800円 ●CERO:A	8.6875
79	45	PSP	ドリームクラブ・ポータブル ●ディースリー・パブリッシャー ●2010年10月28日発売 ●5,040円 ●CERO:C	8.6785
80	71	PSP	CHAOS;HEAD NOAH(通常版/限定版) ●セガ ●ADV ●2010年7月24日発売 ●4,090円/8,190円 ●CERO:D	8.6781
81	25	Wii	THE LAST STORY(ラストストーリー) (通常版/スペシャルパック) ●任天堂 ●RPG ●2011年1月27日発売 ●5,800円/25,800円 ●CERO:B	8.6666
81	80	PSP	イース フェルガナの誓い(通常版/限定ドラマCD同梱版) ●日本ファルコム ●RPG ●2010年4月22日発売 ●5,040円/6,930円 ●CERO:B	8.6666
83	83	DS	大神伝〜小さき太陽〜 ●カプコン ●A ●ADV ●2010年9月30日発売 ●5,040円 ●CERO:A	8.6557
84	91	PS3	剣と魔法と学園モノ。3 ●アスキー ●RPG ●2010年9月16日発売 ●7,320円 ●CERO:A	8.6541
85	97	PSP	マリッジロワイヤル〜プリズムストーリー〜(通常版/限定版) ●アスキー ●ADV ●2010年4月1日発売 ●5,090円/9,240円 ●CERO:B	8.665
86	68	Xbox 360	プリンス・オブ・ペルシャ 忘却の砂 ●ユービーアイソフト ●ACT ●2010年6月24日発売 ●7,320円 ●CERO:B	8.6487
87	75	Xbox 360	SUPER STREET FIGHTER IV(通常版/コレクターズパッケージ) ●カプコン ●ACT ●2010年4月18日発売 ●4,990円/5,990円 ●CERO:B	8.6471
88	77	Xbox 360	FINAL FANTASY XIII ULTIMATE HITS INTERNATIONAL ●スクウェア・エニックス ●RPG ●2010年12月16日発売 ●4,980円 ●CERO:B	8.612
89	104	PSP	メモリーズオフ6 Next Relation(通常版/限定版) ●セガ ●ADV ●2010年10月14日発売 ●5,040円/7,140円 ●通常版/CERO:B 限定版/CERO:C	8.6
90	81	Wii	影の塔 ●バンダイ ●ACT ●2010年7月22日発売 ●4,090円 ●CERO:A	8.5788
91	57	PS3	レッド・デッド・リDEMPTION ●Rockstar Games ●A ●ADV ●2010年10月17日発売 ●7,340円 ●CERO:Z	8.5714
92	90	DS	ラブプラス+ (通常版/ネネテラックス/マナカテラックス/リンコテラックス) ●KONAMI ●TC ●2010年6月24日発売 ●5,040円/24,000円/24,000円 ●CERO:C	8.5703
93	78	PSP	探偵オペラ ミルキィホームズ(通常版/限定版) ●アスキー ●ADV ●2010年12月16日発売 ●5,220円/10,200円 ●CERO:B	8.5555
94	93	DS	ポケットモンスター(ブラック/ホワイト) ●任天堂 ●RPG ●2010年9月11日発売 ●4,800円 ●CERO:A	8.5496
95	5	Wii	毛糸のカービィ ●任天堂 ●ACT ●2010年10月14日発売 ●5,800円 ●CERO:A	8.5384