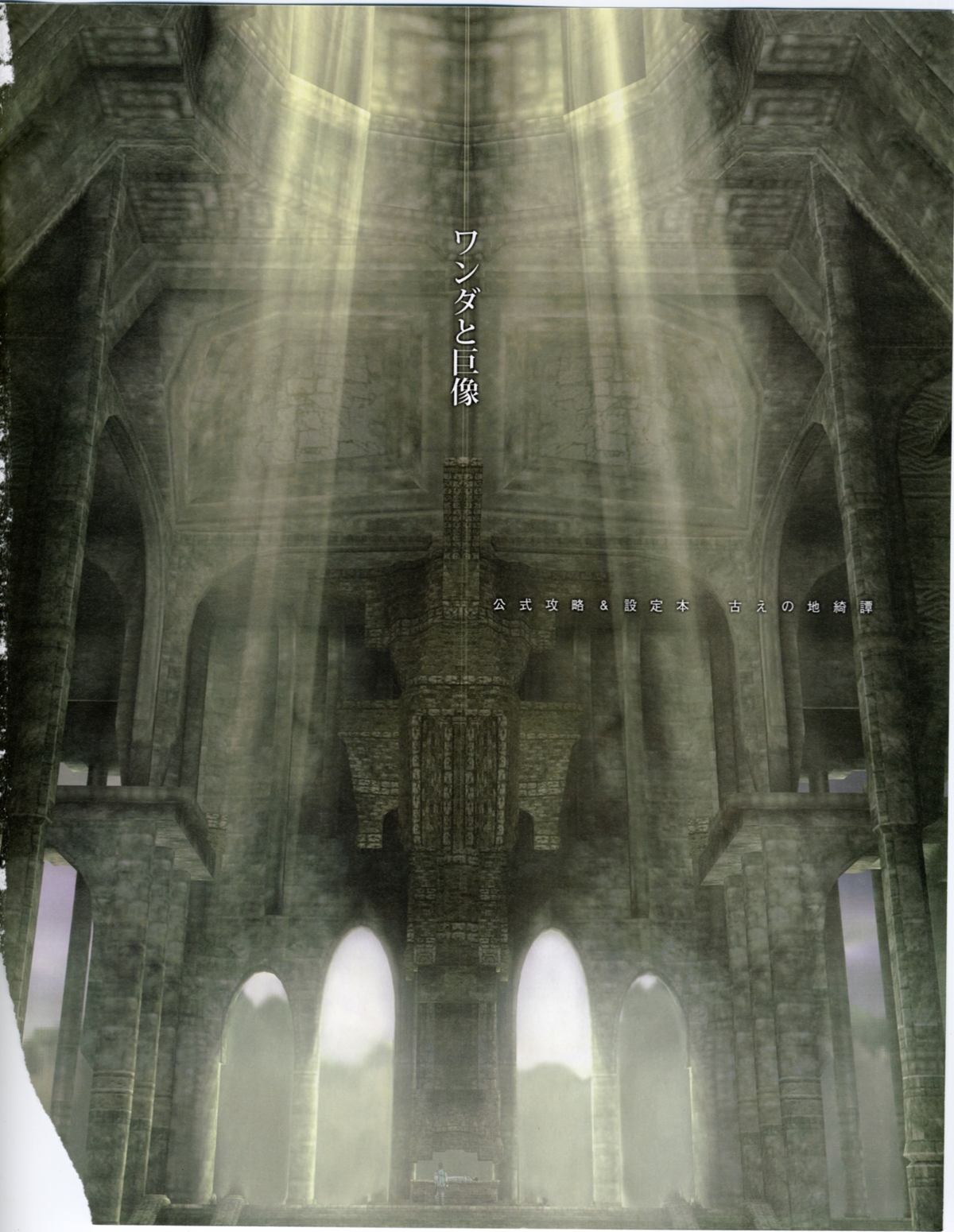


PlayStation.2


ワンダと巨像
公式攻略＆設定本　古えの地綺譚

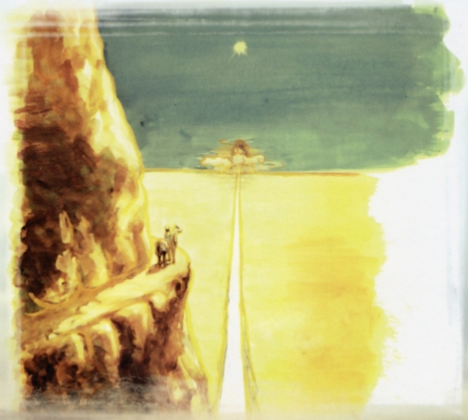
白く光る小さな月が、
雲の切れ間から顔を出す。
冷たい風が吹く山道を、
ひとつの影が
ゆっくりと進んでいた。





影は黙々と進み、
やがて荒野に出た。
夜明けとともに現れたのは、
馬に乗ったひとりの若者だった。
馬には白い布に包まれた荷物が
積まれていた。

荒野を抜けた馬と若者は歩き続けた。
悲しい涙のように
降りしきる雨の中。
すべてを焦がしつくすような
灼熱の太陽の下。
幾日も歩き続けたある日、
遥かかなたに
大きなアーチ橋が見えた。







何日かかけて
アーチ橋にたどり着き、
さらに何日もかけて
アーチ橋を渡り切ると、
そこには大きな祠が待っていた。



祠の中には誰もいなかった。
魔物の像がいくつも並ぶ回廊を
奥まで進むと、
そこには祭壇があった。



たどり着いた祭壇を前に
若者は馬を降りた。
白い布に包まれた荷物を
馬から降ろし覆いを取ると、
中からは、
美しい少女の亡骸が現れた。
若者は亡骸を静かに祭壇に乗せた。

物語





古えの地

【ぶたい】

魂を失った少女を連れて、主人公の青年ワンダが踏み入った古えの地。そこは、現世より隔離された禁忌の土地。ワンダの眼前には、時間の停止した広大な大地が広がる。



天の声

【りゆう】

古えの地の祠に少女を寝かせたとき、天の声がワンダに語りかける。ワンダの携えし剣が特別な力を持つと。そして、古えの地に棲むすべての巨像を倒せば、少女が目覚めると。





仲間

駿馬

【なかま】

ワンダを背に乗せて走る駿馬。駿馬の名はアグロ。ワンダと少女を知る唯一の存在だ。広大な古えの地を探索するときはもちろん、巨像戦でもアグロの力を借りることになる。



敵

巨像

【てき】

天の声の導きに従い、ワンダが戦うことになる古えの地に生息する謎の存在。神々しささえ感じさせる巨像は、空を飛ぶものや湖を泳ぐものなど、個体ごとに外見や特徴は異なる。



ワンダ

【いにしえの剣を携えし青年】

本作の主人公。ワンダの願いはただひとつ。魂を失った少女を目覚めさせること。そのために古えの地を彷徨い、巨像に戦いを挑む。死者の復活という禁忌。ワンダが背負う代償とは？　それは物語の最後に明らかとなる……。



アグロ

【ワンダを支える駿馬】

ワンダの愛馬。古えの地を彷徨うワンダのサポート的な役割をこなす。広大な古えの地を探索する際には、アグロに騎乗して移動することが基本となる。大地を蹴って疾走する姿は美しく、流麗な動きは見る者の目を奪う。



魂を失った少女

【静かに祭壇に横たわる少女】

長く伸びた黒髪が印象的な少女。名前はモノ。ある儀式のために魂を失っている。ワンダとの関係は不明。なぜワンダは我が身を顧みず、過酷な戦いに身を委ねるのか。少女だけはその答えが解っているのかもしれない……。



天の声

【死者の魂をも操る術を持つ】

古えの祠を訪れたワンダに啓示を与える声。ドルミンと名乗るが姿は見えない。古えの祠に並ぶ偶像と対となるすべての巨像を倒したとき、少女が目覚めるとワンダに語る。巨像との戦闘中、助言を与えてくれることもある。



巨像

【圧倒的な力と巨体】

個体ごとに名前はなく、一括して巨像と呼ばれている。古えの地に生息している巨像は全16体。神々しさと獣のような荒々しさを兼ね備えた巨像だが、体のどこかに必ず弱点がある。弱点に剣を突き刺せば倒すことが可能だ。

第一章：旅支度

画面の見方 ……14
ゲームの流れ ……15
操作方法一覧 ……16
腕力について ……17
剣を突き刺す ……18
弓を射る ……19
騎乗中の操作 ……20
曲乗り ……21
巨像戦 ……22
古えの地でできること ……24

第二章：世界

古えの地全景 ……28
古えの地の表情 ……30
巨像マップ ……32
見晴台マップ ……33
果実マップ ……34
光る尻尾を持つトカゲマップ ……35
小さな命 ……36

第三章：巨像

第1の巨像 ……42
第2の巨像 ……48
第3の巨像 ……54
第4の巨像 ……60
第5の巨像 ……66
第6の巨像 ……72
第7の巨像 ……78
第8の巨像 ……84
第9の巨像 ……90
第10の巨像 ……96
第11の巨像 ……102
第12の巨像 ……108
第13の巨像 ……114
第14の巨像 ……120
第15の巨像 ……126
第16の巨像 ……132
巨像の愛称について ……140





目次

第四章：物語

禁断の地へ足を踏み入れる青年 ……144
抗えぬ禁忌の代償 ……146
呪われた命の目覚め ……148
覆せない事実 ……152

第五章：隠し要素

クリアー後の世界 ……156
隠しアイテムとタイムアタック ……158
タイムアタック ……160
古の祠の上にある庭園へ ……168

第六章：制作現場から

設定イラスト ……172
制作初期のイラスト ……180
秘蔵スナップショット ……194
制作チームロングインタビュー ……198



第一章 旅支度



始まりは 点と点が当たった響きから
無と有に置き換えられた すべての事象
石に焼かれた記憶 血と若草と空

【旅支度1】

画面の見方

画面に映し出されるさまざまな情報。腕力や体力の状況確認は、冒険中の必須行動といえる。ここでは、戦闘中の画面の見方とマップ画面の見方をそれぞれ解説していく。

【戦闘中の画面】



1 巨像の体力メーター

巨像と対峙すると表示される体力を表すメーター。ダメージを与えると減少し、ゼロになると巨像は倒れる。ただし、トドメを刺すには剣で弱点を突き刺す必要がある。

2 ワンダの腕力メーター

ワンダの腕力を表すメーター。巨像や壁につかまっている際、腕に負担がかかると減少し、手を休めると回復する。攻撃時には力の溜め具合を表し、水中では呼吸を表す。

3 ワンダが装備中の武器

ワンダが装備している武器を表す。初期装備は剣と弓の2種類。方向キーの左右で装備の変更が可能。また、方向キーの上を押すと剣を装備し、下を押すと素手になる。

4 ワンダの体力メーター

ワンダの体力を表すメーター。高い場所から落ちたり、巨像から攻撃を食らうと減少する。メーターがゼロになるとゲームオーバー。じっとしていると除々に回復する。

【マップ画面】



1 現在位置

ワンダの現在位置と向いている方向を表す。黄色い印はワンダの位置。青い表示が向いている方向を表す。ちなみに、マップに浮かぶ雲は巨像を倒すごとに消える。

2 移動した順路

ワンダがこれまでに移動した順路を表す。一定距離を移動しない限り、順路が消えることはない。道に迷ったときには順路を見直し、まだ訪れていない場所へ向かおう。

3 倒した巨像の位置

倒した巨像の場所と種類を表す。顔のアイコンのある場所を訪れると巨像の残骸があり、残骸の前で◉ボタンを押すと回想モードに突入。いつでも倒した巨像と戦える。

4 見晴台の位置

見晴台の位置を表す。見晴台にある石碑に祈りを捧げると進行状況を記録できる(→P24)。記録を行わなくても、祈りを捧げるだけで見晴台は表示されるようになる。

【旅支度2】

ゲームの流れ

広大な古えの地を探索し、巨像を捜し出す。見つけた巨像に戦いを挑み、巨像を撃退する。これを繰り返し、古えの地に棲まいし16体の巨像をすべて倒すことが本作の目的だ。

かかげた剣は光を集める

剣を装備している状態で◉ボタンを押すと、ワンダが剣を頭上にかかげる。この際、日の当たる場所にいると剣が光を反射する。通常、反射した光は放射状に広がるのだが、巨像のいる方向を指しているときは光が集束する。集束した光の先に巨像は生息しているが、壁や崖を指し示すこともある。その場合、奥に巨像がいることを表す。



剣に反射した光の向きは、左スティックで操作可能。周囲を隈なく照らせば、巨像の居場所はすぐにわかる。

隠された弱点を照らし出す

巨像に対して剣をかかげると弱点に光が集束し、弱点の場所を知ることができる。弱点に光を当てると、巨像の体に白い紋様が浮かび上がる。ただし、巨像の居場所を捜すときと同様、暗い場所では光は反射されないので注意すること。明るい場所で剣をかかげて◉ボタンを押し、左スティックで向きを操作して弱点を捜そう。



巨像には弱点のほかに、体勢を崩すことができる急所が存在する。どちらに対しても光は集束する性質を持つ。

弱点に剣を突き刺す

剣を装備した状態で弱点に近づくと、巨像の体に白い紋様が浮かび上がる。この紋様に剣を突き刺すと巨像にダメージを与えられるのだ。紋様の中心を狙う必要はなく、紋様の外周を突き刺しても問題はない。ちなみに、弓で攻撃しても巨像に与えるダメージは微々たるもの。また、弓では巨像にトドメを刺すことはできない。



剣を突き刺した際、巨像に与えるダメージ量は剣を構えたあとの力の溜め具合に比例して増加する(→P18)。

【旅支度 3】

操作方法一覧

古えの地の探索で求められる、ワンダのさまざまなアクション。基本操作を身につければ、より快適に行動できることはもちろん、巨像との戦闘でも役立つことは間違いない。

ボタンを押した長さでジャンプの高さが変化

ジャンプを行った際、軌道と飛距離は△ボタンを押している長さによって変化する。△ボタンを長く押すと高く、短く押すと低くワンダがジャンプを行う。また、ワンダが宙にいるときには、左スティックで向きと着地方向を任意に変更することが可能。



しがみつき中のジャンプは溜めた力の大きさに比例して、ジャンプの飛距離が増加する。

しゃがみ状態時の見落としがちな利点

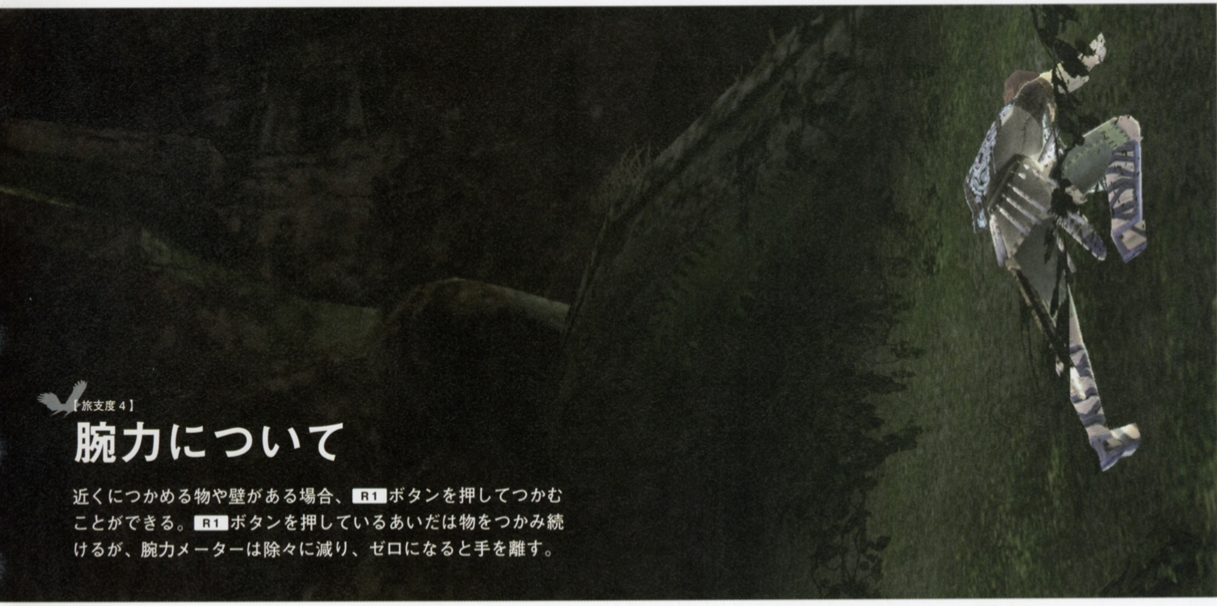
ワンダの体力は、時間の経過とともに除々に回復する性質を持つ。動いていても体力は回復するが、静止状態のほうが回復速度は高い。また、平坦な場所でR1ボタンを押してしゃがみ状態になれば、回復速度はさらに増す。巨像戦では必須行動といえるだろう。



しゃがみ状態での体力回復速度は、静止時と比べて約2倍。活用する機会は多い。

操作一覧

操作するボタン		行動内容	ワンダの状態
左スティック		移動する	
		アグロの手綱を操作する(左右で向きを変え、手前で減速)	乗馬中
		かかげた剣の照準を動かす	剣装備中
		弓の照準を動かす	弓装備中
右スティック		あたりを見回す	
方向キー		武器を切り替える(左右で切り替え。上で剣を装備。下で武器をしまう)	
△ボタン		ジャンプする	
		アグロに乗る、降りる	
○ボタン		剣を振る	剣装備中
		弓を射る(押して弓を構え、離して射る)	弓装備中
○ボタン		剣をかかげる(押し続けているあいだ)	剣装備中
		石碑に祈る	
		物を拾う	
		アグロを撫でる	素手
×ボタン		アグロを呼ぶ、口笛を吹く	
		アグロを加速させる	乗馬中
		攻撃キャンセル	剣、弓構え中
	＋左スティック下	アグロを急発進、急停止させる	乗馬中
	急停止後＋左スティック	アグロを急旋回させる	乗馬中
R1ボタン		つかまる	
		しゃがむ	つかめる物がない場合
		潜る	泳ぎ中
	＋左スティック	ゆっくり歩く	
		つかまりながら移動する	つかまり中
		潜ったまま泳ぐ	泳ぎ中
		アグロに立ち乗りする	乗馬中
	＋左スティック＋△ボタン	アグロに横乗りする	乗馬中
	＋△ボタン	つかまりながらジャンプする(押した時間に応じて飛距離が増加。押しているときに左スティックで向きを選択可能)	つかまり中
		前転回避する	
	＋○ボタン	剣を突き刺す(一度押して剣を構え、もう一度押して突き刺す)	剣装備中
	ジャンプ後＋○ボタン	下突き	剣装備中
R2ボタン		カメラをズームする	
L1ボタン		巨像を注視する	戦闘中
L2ボタン		カメラをリセットする	
▶ボタン		マップ画面を表示する	
		イベントデモをキャンセルする(キャンセルできないイベントもある)	



【旅支度 4】

腕力について

近くにつかめる物や壁がある場合、R1ボタンを押してつかむことができる。R1ボタンを押しているあいだは物をつかみ続けるが、腕力メーターは除々に減り、ゼロになると手を離す。

力の溜め具合の確認

剣の突き刺しや弓を射るとき、そしてジャンプするときには腕力メーターの中心から白い波が広がっていく。この光の輪が大きいほど、力が溜まった状態となる。巨像を倒したり、光る尻尾を持つトカゲを摂取すると腕力メーターの最大値が増え、より力を溜められるようになる。



腕力の回復方法

何もつかんでいない状態を維持していると、腕力は時間経過とともに除々に回復していく。このとき、しゃがみ状態になれば回復速度が増す。また、アグロを撫でているときも回復速度は上昇する。腕力を一気に回復させる方法はないので、地道な行動が求められる。



つかまり中の状態

巨像や壁につかまっているときは、ワンダの体勢によって行えるアクションが異なる。両手、両足が接地していれば腕力が減ることはなく、移動やジャンプが可能。また、この体勢のときには剣も突き刺せる。足が接地していない状態では、動かなくても腕力は減る。





【旅支度5】

剣を突き刺す

巨像に大ダメージを与えるには、弱点に剣を突き刺す必要がある。巨像の体にしがみついている際、■ボタンで剣を構え、もう一度■ボタンを押すと剣を突き刺す。まずは基本を学ぼう。

力を溜めれば威力が増加

剣を構えると、ワンダは力を溜め始める。このあと、剣を突き刺すまでの時間に比例して力は溜まり、突き刺したときの威力も増加する。腕力メーターの外周まで光の輪が達すると、最大まで力が溜まった状態となる。■ボタンを押し続けながら力を溜めると、素早く力が溜まる。



体勢を崩すと溜めが解除

力を溜めている途中、ワンダが体勢を崩すと溜めが解除されてしまう。せっかく溜めた力を無駄にしないため、力を半分ほど溜めた状態で剣を突き刺すのも手だ。力を半分ほど溜めるとワンダは声を発して足を開くため、タイミングが取りやすいという利点もある。



ジャンプからの下突き

ジャンプ後、下降中にR1ボタンと■ボタンを同時に押すと、ワンダが下方向に剣を構える。落下地点に巨像がいる場合、剣が突き刺さり、ダメージを与えられる。威力は、最大まで力を溜めて剣を突き刺したときと同等。ただし、突き刺したあとの硬直時間は長い。





［旅支度 6］

弓を射る

■ボタンを押し続けているあいだ弓を引き絞り、ボタンを離すと画面に黄色く表示された場所に向かって矢を射る。巨像に与えられるダメージはわずかだが、注意を引きつける際に重宝する。



飛距離と威力がの変化

剣を突き刺すときと同様、弓を射る動作は2段階アクションから成る。■ボタンを押し続けているあいだ力を溜め、押し続けた時間に応じて飛距離と威力が増す。矢は建造物や水面に当たると弾かれるが、地面や木の幹、巨像の体毛が生えた部分には突き刺さる。巨像に与えられるダメージは少ないが、弓を使わなければ体勢を崩せない巨像もいるため、扱いに慣れておくこと。果実の入手や光る尻尾を持つトカゲを狩るときにも欠かせない。

矢の残数とキャンセルについて

矢の残数は無限。打ち尽くしてしまうことはないので安心して使おう。また、弓を引き絞っているときに✕ボタンを押すと構えをキャンセルできる。巨像に気づかれたくないとき、誤って弓を構えてしまった場合に活用するといいだろう。ちなみに、剣を構えたときにも✕ボタンでキャンセルが可能だ。



【旅支度 7】

騎乗中の操作

アグロの近くで△ボタンを押すと、背に乗ることができる。また、アグロに向かって飛びつき、R1ボタンを押すことでも背中に乗れる。ここでは、騎乗中の基礎知識を紹介していく。



3段階の速度

騎乗中の速度は3段階に分かれている。騎乗中は、×ボタンを押すとワンダが腹を蹴り、腹を蹴った回数に応じて速度が上昇する。最高速に達しているときには、若干の段差を飛び降りることも可能となる。また、急発進を行えば、最高速の状態で駆け出せるので覚えておこう。



アグロの自動疾走

アグロは、通行不可能な場所には進まないように自動的に方向を修正する。そのため、狭い場所を通行しているときに左スティックを入力してしまうと、うまく走れない場合がある。道幅が狭い場所では左スティックには触れず、アグロに任せて移動するといい。





【旅支度 8】

曲乗り

古えの地は広大なため、アグロなしでの移動は考えられない。また、アグロの特性を熟知することは、探索や戦闘を効果的に進めるために必要不可欠だ。

立ち乗り

騎乗中、R1ボタンを押しながら左スティックの上を入力すると、アグロの背中に立つことができる。この状態から△ボタンを押してジャンプを行えば、通常よりも高い場所へ移動することが可能となる。また、使用頻度は低いものの、立ちながら弓を射ることもできる。



横乗り

騎乗中にR1ボタンと△ボタンを押しながら左スティックの左右どちらかを入力すると、入力した方向にかがみ込み、アグロの腹に隠れるような状態の横乗りとなる。この状態ではジャンプや弓を射ることはできないが、巨像に見つかることなく移動できるという利点がある。



急停止と急旋回

疾走中、×ボタンと同時に左スティックの下を倒すと、アグロが急停止する。また、急停止中に左スティックを左右どちらかに倒すと、スティックを倒した方向に急旋回を行う。さらに、急停止した際、すぐに×ボタンと同時に左スティックの下を入力すると高速旋回が可能。





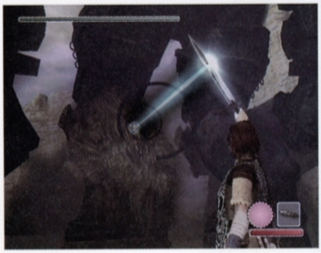
【旅支度 9】

巨像戦

剣をかざし、光が集まる場所を訪れると巨像が出現。巨像の登場シーンが終了すると、いよいよ戦闘が始まる。巨像は、個体ごとに外見や行動パターン、弱点の場所がそれぞれ異なる。

急所と弱点

巨像には、攻撃することで体勢を崩せる急所と、剣を突き刺すと大ダメージを与えられる弱点が存在する。青い光を放っている場所が急所、剣を装備しているときに白い紋様が浮き上がる場所が弱点だ。巨像にトドメを刺すには、弱点に剣を突き刺す必要がある。



弱点を探り、ルートを見極める

光が差し込む場所で剣をかざし、弱点のある場所に光を反射させるとコントローラーが振動。一定時間、白い紋様が浮かび上がり、弱点が目視可能となる。このあと、L1ボタンを押して巨像を注視。つかまれる部位を見つけ、弱点へのルートを見極めるのが基本となる。



巨像を倒すと……

巨像を倒すと、ワンダの体力と腕力の最大値が増える。また、巨像を倒したあとに戦った場所へ行くと、巨像の残骸が横たわっている。残骸の前に立ち、○ボタンを押すと回想モードに突入する。ゲーム進行には関係ないが、好きなときにいつでも巨像と戦うことが可能だ。



ハードモード時の巨像

ゲームクリアー後にプレイ可能となるハードモード(→P156)。このモードではノーマルモードと比べて、巨像の攻撃力や防御力が増加。さらに、一部の巨像は弱点の数も増えている。勝利するためには高度な技術が求められるが、より白熱した戦闘が楽しめることは間違いない。





見晴台で記録を保存

各地に点在している、見晴台と呼ばれる小さな石造りの建物。その名のとおり、見晴台に登れば周囲の景色を一望できる。また、建物周辺にある石碑に祈りを捧げることで冒険の記録が保存可能。ちなみに、祈りを捧げると、マップ上に見晴台の位置が表示されるようになる。



果実で体力の最大値が上昇

木々の中には、果実の実っている果樹がある。果実を落として拾うことで、ワンダの体力の最大値が上昇。ただし、1度果実を採ってしまうと同じ木に果実が実ることはなくなる。果樹の総数は33本。巨像に苦戦するようならば、まずは果実を集めるのも手だ。



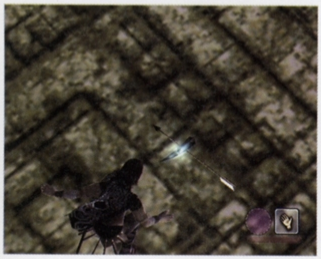
【旅支度 10】

古えの地でできること

巨像との戦闘という危険をはらんではいるものの、普段は穏やかな表情を浮かべてワンダを優しく包み込む古えの地。ここでは、冒険を進めていくうえで欠かせない基礎知識をお届けする。

光る尻尾で腕力の最大値が上昇

日が差し込まない場所には、トカゲが張りついていることが多い。トカゲは黒一色のものと、尻尾が光っているものの2種類が生息している。光っているトカゲの尻尾を手に入れると、ワンダの腕力の最大値が上昇する。光る尻尾を持つトカゲの総数は64匹。



水中での移動

古えの地には、各地に水辺が点在している。足がつかないほど深い場所に入ると、腕力メーターがワンダの呼吸を表すものになる。潜っているあいだはメーターが減少し、ゼロになると強制的に水面へ戻される。だが、水中では潜水したほうが圧倒的に移動速度が高い。





第二章 世界



光で織り成す像を操る者
死者の魂を呼び戻す 大いなる力
禁じられた地 禁じられた術

【世界1】

古えの地全景

ここでは、古えの地の全景とマップ画面での特徴を解説していく。ちなみに、ゲームを一度クリアーするとデモ画面中に写し出される動物がアグロから鳶へと変化する。

マップを開けば現在位置が確認可能

前述したとおり、プレイ中にSTARTボタンを押せば、画面にマップが表示される。現在位置も表示されるので、マップを開きながら移動を行えば道に迷う心配はない。マップには左端に0～8までの数字が並び、下段にA～Jまでのアルファベットが並ぶ。本書では地形解説の際、(1－A)という表記で場所を示している。



森の中は暗く、障害物が多いため、道に迷いやすい。このような場所では、必ずマップを開くといいだろう。

巨像を倒せばマップ上の雲が晴れる

ゲームスタート当初は、マップを開いても至るところに雲があるため、地形がわかりにくい。この雲は、巨像を倒すごとに晴れていく。15体目の巨像を倒したときには、マップ上のほとんどの雲が晴れるという仕組みだ。ただし、雲が晴れる場所は、倒した巨像がいた場所の周辺のみなので、勘違いしないように。



15体目の巨像を倒すと、マップ上の雲はほとんどなくなる。この状態になれば、地形を完全に把握できる。

古えの地の最果てには……？

古えの地は、周囲を崖や海が取り囲んでいる。崖を乗り越えることはできず、海を渡ることもできない。断崖では下の地形が見えるため、飛び降りられるような錯覚を起こすが、落ちるとゲームオーバーとなる。ただし、落下するとゲームオーバーとなる場所では、ワンダやアグロは必ず立ち止まるので、自分から飛び込まない限りは安全。



眼前に広がる大海原。このような場所で飛び降りてしまうとゲームオーバーになるので慎重に操作すること。



【古えの地全景】

【世界2】

古えの地の表情

場所ごとにさまざまな表情を見せる古えの地。巨像を捜して倒すだけではなく、穏やかな気持ちで各地を探索すれば、より深く本作を楽しめる。各地の特徴をその目に焼きつけよう。

北の地　砂に覆われた乾いた土地

古の祠から橋を渡り、アーチ橋に沿って北に進むと、砂塵舞う砂漠が広がっている。1-Fの崖下には荒地が広がり、奥の建物には篝火が灯されている。また、1-Hには巨大な石造りの建造物が悠然と立っていて、文明の跡を感じさせる。砂に覆われている土地柄のためか、果樹や光る尻尾を持つトカゲの数は少ない。



砂漠が広がる北の大地。遮蔽物がなく、視界が良好なため、道に迷う心配は皆無だ。

南の地　緑生い茂る小動物の楽園

豊かな緑が広がる南の大地。光る尻尾を持つトカゲが多数生息しており、果樹も豊富に立ち並ぶ。最南端には大きな門が立っているが、15体目の巨像を倒すまではこの門を開くことはできない。6-Dと6-Gでは、石造りの建造物から地下に入ることができる。5-Cにある橋を通って、西の地へ向かうことも可能だ。



川が流れ、さまざまな植物が生い茂っている6-G。旅の疲れを癒す美しい風景だ。

西の地　個性的な表情を浮かべる

場所ごとに個性的な表情を見せる西の大地。2-Cには霧に包まれた巨大な湖、4-Bにはドーム上の砂地、1-Dには暗く巨大な沼、3-Dには間欠泉が噴き出す赤い大地が広がっている。果樹は多く、光る尻尾を持つトカゲも数多く生息している。2-D周辺の脇路は複雑に入り組んでいるため、頻繁にマップを確認しながら進むように心がけておくといい。



見晴台の数も多いので、立ち寄って周囲の景色を眺めておくといいだろう。5-Bの見晴台からの景色は絶景。

東の地　幻想的な風景が広がる土地

東の地の1-Iから5-Iにかけては、崖に行く手を阻まれているため移動することはできない。この場所はマップ上でも雲に覆われており、巨像を倒しても晴れることはない。移動可能な範囲が狭いこともあり、見晴台と果樹の数は少なく、光る尻尾を持つトカゲの生息数も少ない。4-Hには巨大な湖、5-Gには墓地のような緑地が広がっている。



2-Gには貯水池のような水深の深い場所がある。滝つぼに落ちるとゲームオーバーとなるので気をつけよう。

【世界3】

巨像マップ

古えの地には、計16体の巨像が生息している。巨像を倒すと、倒した巨像の顔のアイコンがマップに表示される。また、巨像を倒すとその場所から光の帯が天に伸びるようになる。



【巨像一覧】

1 第1の巨像　2 第2の巨像　3 第3の巨像　4 第4の巨像　5 第5の巨像　6 第6の巨像　7 第7の巨像　8 第8の巨像

9 第9の巨像　10 第10の巨像　11 第11の巨像　12 第12の巨像　13 第13の巨像　14 第14の巨像　15 第15の巨像　16 第16の巨像

【世界4】

見晴台マップ

記録を保存すると、その見晴台の場所がマップに表示されるようになり、データに見晴台のある地名が書き込まれる。祈りを捧げただけでは地名は書き込まれないので要注意。



【見晴台の地名一覧】

1 北西端の盆地	5 北の寺院	9 西の平原	13 崖沿いの小路	17 古跡臨む丘	21 南西端の岬
2 穴岩の渓谷	6 水がめの滝	10 丸岩の丘	14 高台の巣穴	18 枯葉の森	22 果ての平原
3 霧の沼	7 峡谷の入り口	11 西の巣穴	15 西の岬	19 渓谷の平地	23 緑の岬
4 北の橋脚	8 北東の平野	12 石橋の崖	16 反橋の平原	20 南東の断崖	24 閉ざされし門

【世界5】

果実マップ

果実の種類は下にある8種。どの果実も入手したときの効果は同じだ。だが、庭園（→P168）でしか入手できない禁断の実は、体力と腕力の最大値が減少するという特殊な効果を有する。



【果実一覧】



【世界6】

光る尻尾を持つトカゲマップ

光る尻尾を持つトカゲを矢で射ると、尻尾が地面に残る。この尻尾を入手すると腕力の最大値が増加する。尻尾だけを射るのは技術を要するが、本体ごと倒しても尻尾は入手できる。



トカゲの尻尾は再生する

トカゲの尻尾に狙いを定め、本体を倒さないように弓を射れば、何度でも尻尾を手に入れることができる。トカゲの尻尾は、ゲーム中時間で24時間が経過すると再生するという性質を持つからだ。この性質を利用すれば、無限に尻尾を入手することも可能だ。ただし、必ず倒した場所から一定の距離を置く必要がある。倒した目の前で時間の経過を待っていても、尻尾が再生することはないので注意。

【世界7】

小さな命

各地を探索していると、さまざまな生き物を目にすることができる。巨像との戦いに疲れたら、古えの地で静かに育まれている、小さな生き物たちを捜してみるといいだろう。

小動物との戯れ

鳶と鳩、そして魚に近づいてR1ボタンを押すとつかむことができる。鳶か鳩につかまれば、そのまま大空を飛ぶことも可能だ。つかまっているあいだは、ワンダの体重で除々に高度が下がるものの、腕力がゼロになるか、足が地に着くまで飛行できる。オススメの滑空ポイントは、鳶が多数飛び回っている4-Bにある崖の上。



崖の上から飛び立てば、長時間の空中浮遊が楽しめる。ぜひ一度お試しあれ。

アグロの変化

ワンダのもっとも身近にいる動物、アグロ。じつは、アグロには隠された秘密がある。本作の開発チームが2001年に手がけたプレイステーション2用ソフト、『ICO』のセーブデータがある状態でゲームを始めると、アグロの額にある模様が変化。通常はひし形の模様なのだが、『ICO』の"I"の文字を象った模様となるのだ。



プレイの途中でメモリーカードを差し替えても、模様の変化は起こらない。



地を這うトカゲ

日が差し込まない場所に生息していることが多いトカゲ。古えの地には体が黒一色のものと尻尾が光っているものの2種類が存在する。前述したとおり、光る尻尾を入手すると腕力の最大値が増加する。光る尻尾を持つトカゲは、見晴台周辺に必ず最低1匹は生息しているので、見晴台を訪れたときには光るトカゲを狩るように心がけておくといい。



大空を舞う鳥たち

古えの地には、鳶、カモメ、鳩の3種類の鳥が生息している。鳶は古の祠周辺を始め、各地を飛び回っている。また、カモメはおもに海辺に生息。そして、鳩は巨像を倒すと魂を失った少女の近くに現れ、巨像を倒すごと数が増えるという一風変わった特徴がある。ちなみに、難度が高く利点は何もないが、どの鳥も矢で射落とすことが可能だ。

悠然と歩き回るカメ

ゆっくりと動き回り、ほっとした気分を与えてくれるカメ。水中ではなく、陸上に生息している。おもな生息場所は3-C。アグロに騎乗しながら移動していると、岩と勘違いして気づかないことが多い。近づくと頭と手足を甲羅の中に引っ込めて動かなくなるという特徴がある。ちなみに、剣を突き刺しても矢を射っても甲羅に弾かれてしまう。





水中を遊泳する魚

古えの地に生息する2種類の魚。頭が大きい寸胴型の魚と、大きいヒレが特徴的な細身の魚が存在する。川や湖に生息しており、とくに6-Gでは多くの魚を目にすることができる。魚には、R1ボタンで泳ぎながら接触すればつかむことが可能だ。また、魚が水面に浮上した瞬間に矢を射れば倒すこともできる。魚は矢が当たると水底に沈み、動かなくなる。



洞窟を飛び回るコウモリ

4-Bにある洞窟内に生息しているコウモリ。この場所でしか姿を見ることができない珍しい生物だ。洞窟内を複数体がまとまって飛び回っているものの、姿が小さいので注意深く観察しないと外見はよくわからない。ほかの生き物とは異なり、触れることができず、剣で斬りつけても手応えはない。また、矢を当てることもできない。



豊かな表情を見せる植物

針葉樹や広葉樹、シダ植物など、多種多様な形の植物。古えの地には、じつに多くの植物が大地を彩っている。同じ植物でも、生息している場所や日光の加減により、さまざまな表情を見せる。幹を斬ったり、葉を刈ったりすることはできないが、美しい植物は旅の疲れを癒してくれる。各地で育まれている小さな命に目を向けてみるのも一興だ。



第三章 巨像



呪われしさだめ 生贄となった少女
失われてしまった魂 離れてしまった魂
いにしえの剣に宿る希望 圧倒的な存在との戦い

第1の像

光のもとでその剣をかざすがよい……そして剣の光が集まる場所に向かうのだ







【第1の巨像】

特徴と対策

ミノタウロスのような姿。全身のほとんどが体毛で覆われているため、よじ登るのは比較的簡単だ。臀部と肩甲骨周辺には出っ張りがあり、腕力を回復させるときに重宝する。

巨像の急所と弱点



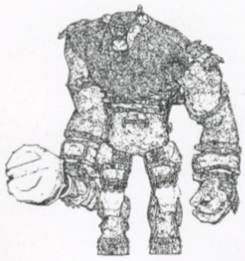
左足の急所を攻撃すると巨像が腰を落とし、さらに攻撃を加えると跪かせることができる。弱点は頭部の1ヵ所のみで、最大まで力を溜めて剣を突き立てれば3回の攻撃で倒せる。初めて対峙する巨像だけあって、撃退にはさほど苦労しない。また、ハードモードでは頭部のほかに右腕の肘にも弱点が追加される。右腕から上っていくことも可能だが、頭部にある弱点を攻撃し終わってから肩に移動し、そこから落下してしがみつくといいだろう。

ステージ

古の祠から南に見える崖の上が戦場となる。広場の周囲は高い崖で囲まれている。崖際の岩陰や広場の奥にある建造物に巨像が近づいてくることはないので、ダメージを食らったら逃げ込んで体力を回復するといい。



四面図



【前面】



【後面】



【右側面】



【上部】

左足のふくらはぎにある体毛から巨像につかまり、腰から背中の順に登って頭部を目指すことになる。頭部にたどり着くまでのあいだ、巨像が大きく揺れることはないので、落下の危険は少ない。背中につかまっていると巨像が左右に揺れるが、出っ張りにいる場合は、振り払う行動を起こさないという特徴がある。巨像が歩いているあいだは多少揺れるものの、しゃがんでいれば落ちる心配はない。ここで腕力を回復してから頭部の弱点を目指そう。

振り落とし行動一覧

行動 前屈みから、頭を大きく後ろに反る
└条件 ワンダが頭に触れている

行動 前屈みになり、胸を左右交互に突き出すように振る
└条件 ワンダが首、背中、腰に触れている

行動 右肩を大きく円を描くように動かす
└条件 ワンダが右肩に触れている

行動 左肩を大きく円を描くように動かす
└条件 ワンダが左肩に触れている

行動 右腕を前から勢いよく後ろに引く
└条件 ワンダが右腕、根棒に触れている

行動 左腕を前から勢いよく後ろに引く
└条件 ワンダが左腕に触れている

行動 左足を上げて前後に振る
└条件 ワンダが左足の膝から下に触れている

行動パターン

ワンダを発見していないときは、広場を往復するように歩き続ける。戦闘開始場所にある岩陰に隠れると巨像はワンダを見失い、広場を周回し始める。体力が残り少なくなったら、この場所に隠れてやり過ごすといい。また、奥にある建造物の近くに移動した場合、巨像に見つかっていても攻撃を仕掛けてくることはない。



攻撃方法

ワンダとの距離が遠い場合、右手に持っている棍棒を振り下ろしてくる。直撃を食らうと体力を大きく奪われるので、視点を変更しながら巨像の動きを見極めること。直撃を免れても振動によってダメージを食らうので、大げさに距離を取るといいだろう。至近距離にいる場合、足を踏みつける攻撃を仕掛けてくる。

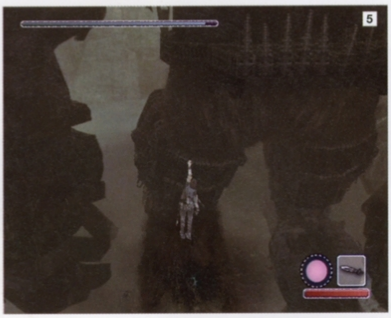


対処法

巨像の左足のふくらはぎから登っていくことになるので、背後から近づいたほうが安全。巨像に気づかれないように背後へ近づき、ジャンプして体毛につかまろう。巨像に発見されたときは、足下まで一気に走って近づき、強引に後ろに回り込むといい。左足の急所を攻撃すれば動きが止まるので、大胆に行動しよう。

















巨像攻略方法

1〜4 巨像に気づかれないように背後から近づき、ジャンプして左足の体毛につかまろう。巨像の視界に入るほか、矢を当てたり、口笛を吹くと気づかれてしまうので注意。ふくらはぎにつかまったら、急所を攻撃。力を溜める必要はないので、すぐに剣を突き刺すこと。**5〜11** 急所を刺して巨像を跳かせたら、太股にある出っ張りにつかまり、体毛をよじ登って腰まで移動。腰の出っ張りで腕力を回復しておけば、安全に背中まで登ることができる。しゃがんで腕力を回復すれば回復速度が増し、体勢を崩される心配もない。**12〜14** 頭部に到着したら、すぐに弱点を攻撃。ただし、ワンダが頭部にいるときは、巨像が頭を上下に振る。剣を突き刺せば動きを止められるので、巨像が頭を下げたら力が溜まりきっていなくても剣を突き刺すのが得策だ。

ハードモード

ノーマルモードと同様、左足につかまり、頭部までよじ登る。頭部の弱点を攻撃後、肩から背中周辺で腕力を回復し、右肩から落ちて右肘にある弱点へ。弱点を攻撃中、腕力が残り少なくなった場合は、すぐ上にある出っ張りに移動して腕力を回復すること。



その他の倒し方

巨像が左足の踏みつけを仕掛けてくる際、右腕が大きく下がる。このときに棍棒の頭頂部に飛びつけば、棍棒の上部によじ登ることが可能だ。棍棒から右腕につかまり、体毛部分をよじ登っていけば、頭部にある弱点にたどり着くことができる。





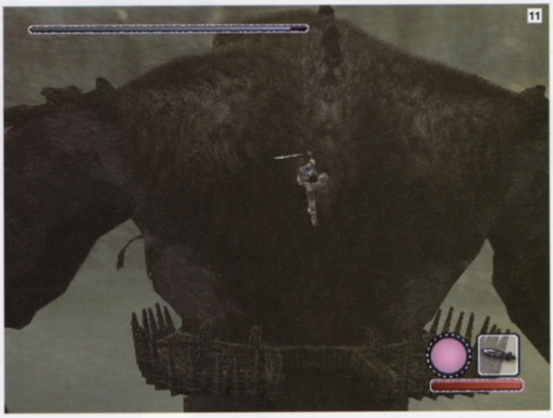












第2の巨像

海辺の洞穴……動き鈍きモノ……勇気を持って倒すがよい……



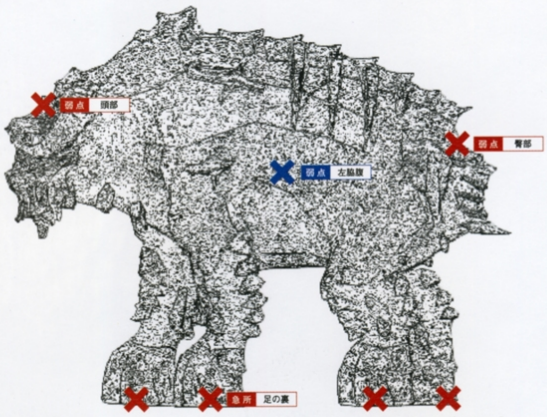


【第2の巨像】

特徴と対策

アグロとともに戦うことができる初めての巨像。マンモスのような外見の四足歩行の巨像で、見た目どおり動きは鈍い。蹄部分と腹部を除き、ほとんどの部位に体毛が生えている。

巨像の急所と弱点



【左側面】

足の裏はすべて急所となっている。巨像が足を上げた瞬間を狙い、弓で射抜けば膝をつかせることが可能だ。弱点は臀部と頭部の2ヵ所。どちらの弱点から攻撃しても問題ないが、巨像を倒すにはすべての弱点を紋様が消えるまで攻撃する必要があるので注意。ハードモードでは、左の脇腹に弱点が追加。高い場所にある弱点から順に攻撃すると効率がいいので、臀部、頭部、脇腹の順番に攻撃しよう。低い場所に移動するときは、手を離して落下すること。

ノーマルモード　ハードモード

ステージ

古の祠の北にある橋を渡った先の海岸が戦いの舞台。崖際までは巨像が近づいくることはないので、危なくなったら逃げ込むといい。ちなみに、波打ち際ではワンダが転んでしまい、思うように動くことはできない。



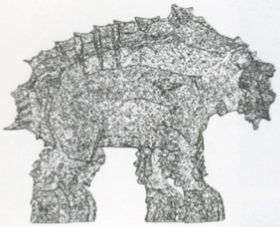
四面図



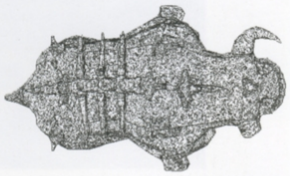
【前面】



【後面】



【右側面】



【上部】

巨像の体勢が低くなった際、アグロ騎乗中に背中に立ってジャンプを行えば、膝部分の体毛にしがみつくことができる。ただし、難度が高いのでオススメはできない。足の裏の急所を射抜き、巨像の体勢を変えるのが得策だ。急所を攻撃すると、巨像は射抜かれた足を曲げ、約20秒うずくまる。この隙に膝に生えている体毛にしがみつけば、膝の体毛から胴体までよじ登れる。腕力を回復するときには、足の付け根の出っ張りと背中で休むといい。

振り落とし行動一覧

行動 頭を左右に大きく振る
└条件 ワンダが頭、腕に触れている

行動 体を軽く沈め、細かく左右に振る
└条件 ワンダが首、背中、腰、尻尾に触れている

行動 右前足を上げて前後に振る
└条件 ワンダが右前足に触れている

行動 左前足を上げて前後に振る
└条件 ワンダが左前足に触れている

行動 右後ろ足を上げて前後に振る
└条件 ワンダが右後ろ足に触れている

行動 左後ろ足を上げて前後に振る
└条件 ワンダが左後ろ足に触れている

行動パターン

移動速度は低いので、簡単に背後に回り込むことができる。また、アグロに騎乗して移動を行えば、機動力で遅れを取ることはない。アグロに乗って大きく離れたあとに剣をかざせば、安全に弱点が捜せる。崖際の段差まで追いかけてくることはないので、大ダメージを食らったときには岩陰に隠れるといいだろう。



攻撃方法

ワンダが正面にいる場合、両前足を振り上げたあとに踏みつけ攻撃を仕掛けてくる。両前足を上げたあと、ワンダとの距離が離れると踏み込んで距離を調節してくる。そのため、攻撃をかわすときには、離れるよりも左右に回り込むこと。ちなみに、足を振り上げたときは、一瞬動きが止まるので急所を射抜きやすい。



対処法

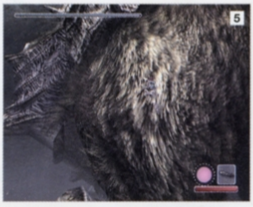
足の急所を射抜くには、踏みつけ攻撃を誘うか、背後に回り込んで足を上げた瞬間を狙うしかない。どの足を射抜いても体勢を崩せるが、背後に回り込んで後ろ足を狙ったほうが攻撃を食らう心配がないのでオススメだ。弓を引いた状態で照準を足に合わせ、足が上がった瞬間に矢を放てば簡単に急所を射抜ける。

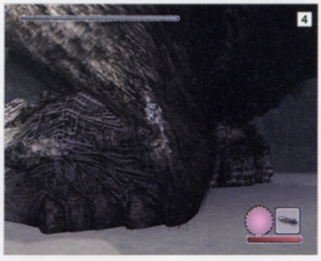


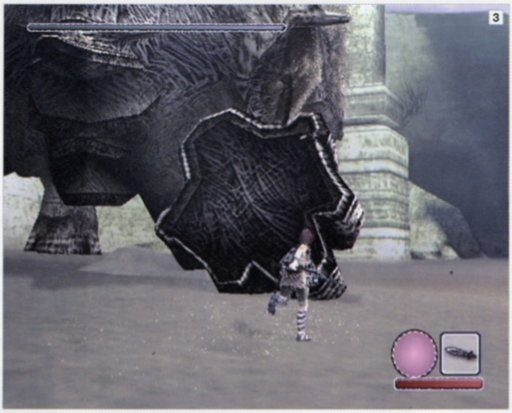
巨像攻略方法

1～3　まずは足の裏にある急所を弓で射抜き、膝をつかせる必要がある。最初に臀部の弱点を攻撃したほうが移動が楽なので、後ろ足を狙うこと。背後に回り込み、足が上がったところを射抜こう。**4～7**　急所を射ると、膝に生えている体毛につかまれるようになる。足をよじ登り、付け根付近にある出っ張りで腕力を回復させよう。**8～14**　最大まで力を溜めて、臀部の弱点に剣を3回突き刺す。紋様が消えたのを確認したら、背中へ移動して腕力を回復。腕力回復後、頭部までは背中の上を走って移動。背中にある突起物は、ジャンプしてつかまれば乗り越えられる。最大まで力を溜めて、頭部の弱点に剣を3回突き刺せば巨像を倒すことができる。ただし、巨像は定期的に頭を振るので、腕力の残量に注意を払って行動すること。














6


7


8


9


10

その他の倒し方

巨像は、前足を踏みつける攻撃を行ったあとに体が沈み込む。このとき、アグロの背中に立ったまま巨像の後ろ足に近づいて飛びつけば、急所を攻撃しなくても膝上の体毛をつかめる。巨像の正面から斜めに突っ込んで後ろ足に向かうと成功しやすい。




11


12


13

ハードモード

急所の位置に変化はないが、弱点が左脇腹に追加される。弱点を攻撃する順番は、臀部、頭部、左脇腹の順がもっとも効率がいい。頭部の弱点を攻撃したあと、背中の左側にある出っ張りから落下すれば、一瞬で左脇腹の弱点へ到達することが可能だ。




14

第3の巨像

天にそびえる巨大な天蓋……眠るる巨人の怒り……地をも砕く……







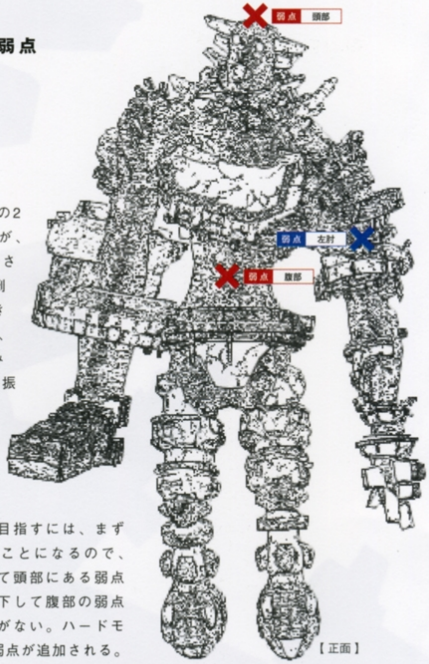
【第3の巨像】

特徴と対策

背の高い人型の巨像。右腕が剣のような形状となっているのが最大の特徴。上半身は体毛に覆われているものの、下半身は出っ張りがあるだけで、ほとんど体毛が生えていない。

巨像の急所と弱点

弱点は頭部と腹部の2ヵ所。急所はないが、右肘部分の鎧を壊さない限り、弱点に到達することはできない。そのため、巨像の体にしがみつく前に、右腕の振り下ろし攻撃が天蓋の中央付近にある石版に当たるように攻撃を誘発させる必要がある。弱点を目指すには、まず右腕からよじ登ることになるので、一気に駆け上がって頭部にある弱点を攻撃し、腰に落下して腹部の弱点を攻撃すると無駄がない。ハードモードでは、左肘に弱点が追加される。



【正面】

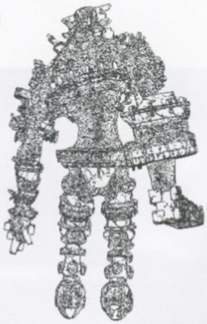
ノーマルモード　ハードモード

ステージ

湖畔に浮かぶ円形状の天蓋。外周は巨像が出現する場所よりも低くなっているので、ここに移動すれば巨像に見つかることはない。操作を誤って湖に落ちても、ゲームオーバーになることはないので安心して移動できる。



四面図



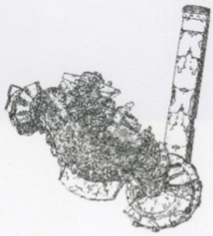
【後面】



【左側面】



【右側面】



【上部】

注意しなければならないのは、右腕を上下に振る動き。とくに、右腕の剣を移動するときは、つかめる部分が少ないため振り落とされやすい。剣の上でしゃがみ状態となるのも手だが、巨像が右腕を振り終わるまで剣の側面にしがみつくほうが安全だ。上半身に到達すると、巨像がワンダを振り落とそうと暴れるが、前屈みになってから行動するという特徴がある。巨像が前屈みになったら、すぐに体毛につかまって揺れに備えるといい。

振り落とし行動一覧

行動 前屈みになり、頭を左右に細かく振る
└ **条件** ワンダが頭、首に触れている

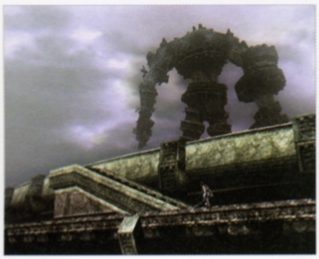
行動 軽く前屈みになり、体を左右に大きく振る
└ **条件** ワンダが胸、背中、腹、腰に触れている

行動 右肩より先を激しく上下させる
└ **条件** ワンダが右肩、右腕、剣に触れている

行動 左肩より先を大きく上下させる
└ **条件** ワンダが左肩、左腕、左手に触れている

行動パターン

ワンダが近くにいるときは、足を踏みつける攻撃を仕掛けてくる。また、右腕の剣を突き刺す攻撃を仕掛けてくることもある。ワンダとの距離があり、かつ中央付近にいる場合は、右腕を振り下ろす攻撃を繰り出す。外周の段差に移動するとこちらを見失うので、体力が残り少ないときは外周に逃げ込むのが得策だ。



攻撃方法

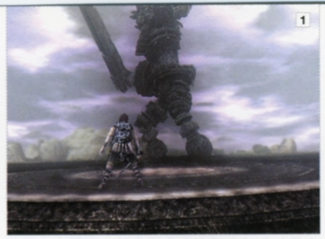
攻撃をかわすには、巨像の動きを観察しながら、とにかく走り続けること。右腕の振り下ろし攻撃は、リーチが長いので剣を横にかわすように行動するといい。ただし、直撃を避けても距離が近い場合は、振動でダメージを食らってしまう。巨像の右腕が地面にぶつかる瞬間にジャンプを行い、揺れをかわそう。



対処法

まず、右腕の振り下ろし攻撃を石版に誘発させて右肘の鎧を破壊。そのあと、再び右腕の振り下ろし攻撃を誘発させて、地面に突き刺さった剣の上を駆け登っていくことになる。ただし、巨像との距離が近いと踏みつけ攻撃を仕掛けてくる。巨像を外周に誘導後、一気に石版に移動すると振り下ろし攻撃を誘発させやすい。

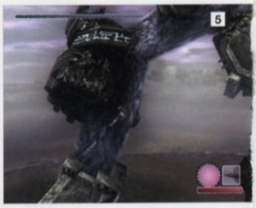














巨像攻略法

1～4　まず、右腕の振り下ろし攻撃を石版に命中させて、右肘の鎧を破壊。このあと、再度右腕の振り下ろし攻撃を誘う。攻撃を地面に当てさせる必要があるので、巨像が振りかぶったら必ず石版から離れるように。剣が地面に突き刺さっている隙に剣の上へ。
5～9　右腕の体毛にしがみつき、巨像の肩までよじ登っていく。途中、右肘の鎧部分で腕力を回復。このあと、右肩から背中に移動すること。背中は面積が広いので、ここで腕力を最大まで回復して頭部にある弱点へ。頭部にしがみついていると巨像が大きく頭を振るので、腕力が残り少なくなったらすぐに背中に移動すること。**10～14**　頭部にある紋様が消えたら、背中から腰部の体毛に向かって落下。巨像が前屈みになった瞬間に落下すれば、腰部の体毛をつかめる。出っ張りを移動して腹部に回り込み、最大まで力を溜めて剣を4回突き刺せば、巨像を倒すことができる。

ハードモード

頭部、左肘、腹部の順に弱点を攻撃すると効率がいい。頭部の弱点を攻撃後、背中で腕力を回復。左上腕部の出っ張りから落下して、肘にある体毛をつかむ。左肘の弱点を攻撃後、腰部の出っ張りへジャンプし、腹部の弱点へ移動して剣を突き刺そう。



その他の倒し方

じつは、右腕の鎧を壊さずに弱点まで移動する方法がある。右腕まで移動したあと、巨像が腕を上下に動かした際、もっとも右腕が腰に近づいた瞬間にジャンプすると、腰部の出っ張りをつかめるのだ。また、右腕の鎧を飛び越える方法もある(→P161)。




7


8


9


10

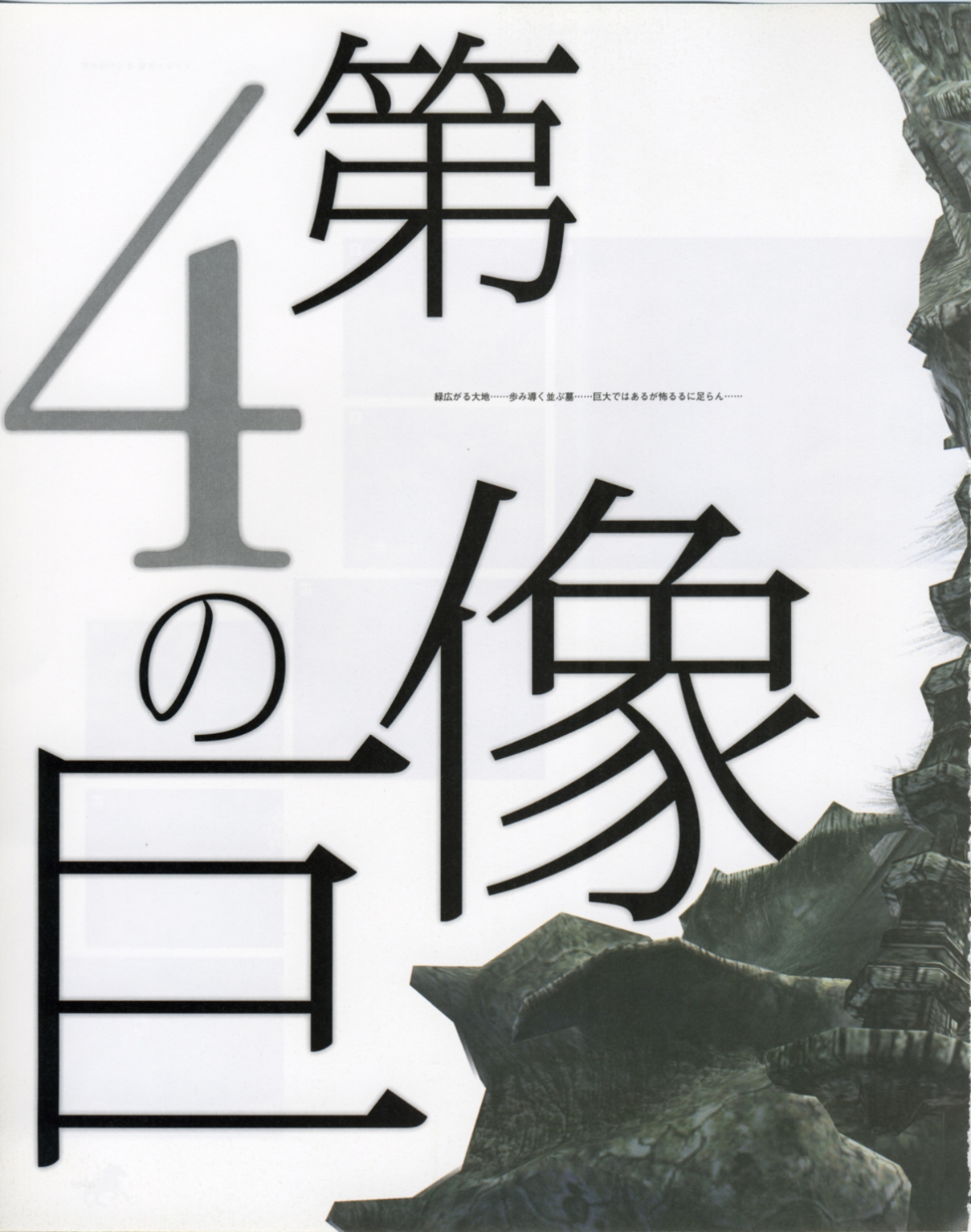

11


12


13

第4の像

緑広がる大地……歩み導く並ぶ墓……巨大ではあるが怖るるに足らん……







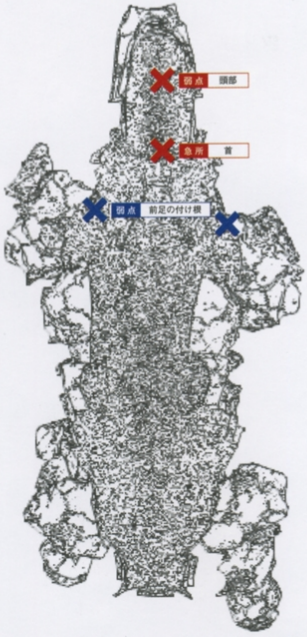
【第4の巨像】

特徴と対策

馬のような姿をした四足歩行の巨像。鋭く尖っている長い足が特徴的だ。頭部から臀部までは体毛で覆われているものの、前足と後ろ足、腹部にはまったく体毛が生えていない。

巨像の急所と弱点

弱点は頭部にある1ヵ所のみ。首の根本には急所があり、攻撃すると巨像が頭を大きく下げる。急所を攻撃する際は、力を溜める必要はない。力の溜め具合に関係なく、剣を2回突き刺せば巨像の体勢を変えられる。ハードモードでは、両前足の付け根に1ヵ所ずつ弱点が追加される。足の付け根にいるときには巨像が激しく揺れるため、落下しないように注意が必要だ。また、体毛が生えている部位の端に弱点があるため、慎重な操作が求められる。



【上部】

ノーマルモード　ハードモード

ステージ

崖に囲まれた緑の大地。広場には墓のような4つの丘があり、側面にある階段から地下へ移動できる。地下は狭い通路で繋がっていて、どの階段にも移動可能。地下に入ることで、巨像から身を隠すことができる。



四面図


【前面】


【左側面】


【右側面】


【後面】

背中は、至るところに体毛が生えているため、落下の危険は少ない。ただし、頭部を目指すまでのあいだ、巨像は大きく体を揺らす。巨像が体を動かし始めたら、すぐに体毛につかまること。また、急所を攻撃せずに頭部に到達した場合、巨像は頭を大きく前後に振る性質がある。このままだと弱点を攻撃するのは難しいので、頭を振り上げたときにわざと手を離して背中へ落下。このあと首に移動して、さきに急所を攻撃したほうがいい。

振り落とし行動一覧

行動 頭を大きく前後に振る
└条件 ワンダが頭に触れている

行動 頭を左右に激しく振る
└条件 急所を攻撃後、ワンダが頭、首、顔に触れている

行動 両前足を上げて地面に叩きつける
└条件 ワンダが背中に触れている

行動 腰を左右に振る
└条件 ワンダが腰に触れている

行動パターン

ワンダに向かって直進するように行動する。距離が近い場合は、足を踏みつける攻撃を仕掛けてくる。ワンダが正面にいない場合は、動きを止めて旋回する。巨像に矢を当てると移動速度が高くなるという性質があるので、近づくのを待ちきれないときは活用するといい。視界が狭いのか、ワンダを見失うことが多い。



攻撃方法

ワンダが巨像の前方にいる場合は、鋭く尖った前足を地面に突き刺してくる。直撃を避けても地響きでワンダの体勢が崩れてしまうので、必ず距離を取るように回避すること。また、巨像の背後にいるときには、後ろ足で蹴り飛ばす攻撃を仕掛けてくる。攻撃を食らうと吹っ飛ばされるので、背後にいるときは要注意。



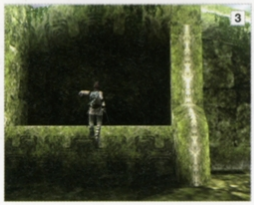
対処法

ワンダが地下に入ると、巨像は階段の手前で止まり、前足で地面を突き刺す。足を3回突き刺したあと、地下の中を覗き込む動作を行う。覗き込んでいるときは姿勢が低くなるので、この隙に尻尾からよじ登ることができる。ただし、覗き込む動作を行う前に周囲を見回すこともあるので、焦って近づかないこと。











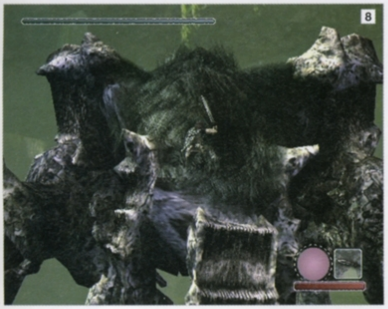


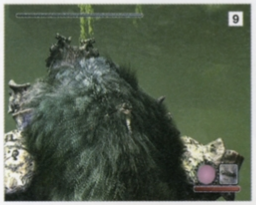




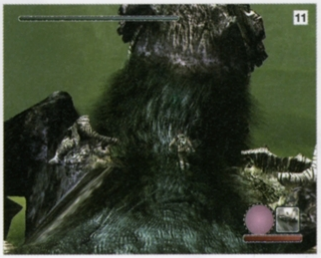
巨像攻略法

1〜5　巨像の体勢を変えるため、まずは地下へ。地下に入る際、巨像を丘の上まで誘導しておかないと、巨像が覗き込んだときに尻尾につかまることはできない。アグロに騎乗しながら巨像からもっとも離れた場所にある丘へと移動して、下馬後に地下へ。そのまま反対側にある階段から地上へ出ると巨像を誘導しやすい。**6〜11**　巨像から身を隠しながら、巨像の様子をうかがう。巨像が地下を覗き込んだ体勢になったら、一気に近づいて尻尾に向かってジャンプ。そのまま臀部を目指して真っすぐよじ登り、首にある急所を目指そう。**12〜14**　急所に剣を2回突き刺して巨像の頭を下げさせたあと、頭部へと移動。急所を攻撃するときは、立った状態のまま剣を当てても問題はない。ワンダが頭部にいると巨像は頭を大きく横に振るので、巨像の頭に対して横になるようにしがみつくといい。最大まで力を溜めて剣を5回突き刺せば、巨像は力を失って崩れ落ちる。



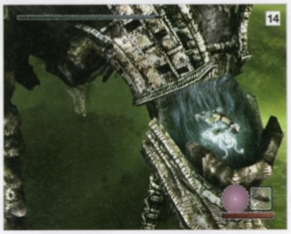












ハードモード

弱点は両前足の付け根部分にひとつずつ追加される。ノーマルモードと同じ要領で巨像の体によじ登り、まず前足の付け根にある弱点を攻撃しよう。頭部にある弱点から先に攻撃してしまうと、胴体へ戻るのが難しくなるのでオススメできない。



その他の倒し方

地下の入口付近で待機していると、巨像の頭にある飾りが目の前に現れる。飾りにはジャンプしてつかまることができるので、よじ登れば頭部まで到達可能だ。また、アグロ騎乗中、丘の高さを利用すれば、立ち乗りから後ろ足に飛び移ることもできる。



第5の像



霧深き湖に巨大な影を落とし……宙を舞うモノ……水面震わす巨大な翼……





【第5の巨像】

特徴と対策

大鷲のような姿をした巨像。大空を飛び回り、急降下を仕掛けてワンダに襲い掛かる。背中から尻尾、そして両翼部分に体毛が生えている。両翼の突起物にはつかまることができる。

巨像の急所と弱点



弱点は両翼にひとつずつ、そして尾羽の先にひとつある。両翼にある弱点は、最大まで力を溜めて剣を1回突き刺せば紋様が消える。ただし、巨像が羽ばたくことがあるので、移動するだけでも苦労する。とくに、体毛が途切れている部分を移動するときは注意が必要だ。一方、尾羽にある弱点を攻撃するときは、巨像が大きく揺れることはないので簡単に攻撃できる。ハードモードでも弱点の数と位置に変化はないため、対処法はほとんど変わらない。

ステージ

霧が立ち込める湖で対峙することになる。湖には、小さな足場が点在していて、足場の上から巨像の体にしがみつくことになる。そのため、巨像の体から落下してしまった場合は、再び足場まで戻る必要がある。



四面図



【前面】



【後面】



【左側面】



【右側面】

巨像の体につかまっているあいだは、巨像が特別な行動を起こすことはない。ワンダが落下しない限り、湖の上空を旋回し続ける。ただし、巨像は猛スピードで上空を飛び回っているので、巨像から少しでも足が離れると、一瞬で吹き飛ばされてしまう。そのため、軽率なジャンプは控えたほうがいい。また、羽ばたき時の揺れと、旋回中の傾きには要注意。

振り落とし行動一覧

行動 軽く翼を畳み、右回りで一回転する
└条件 右の翼の弱点を攻撃する

行動 軽く翼を畳み、左回りで一回転する
└条件 左の翼の弱点を攻撃する

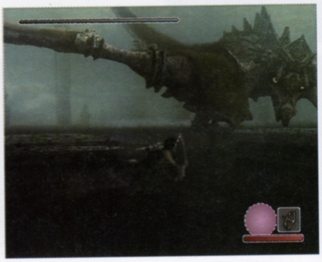
行動パターン

湖の中央に突き出た柱に鎮座してワンダの様子をうかがっているが、矢を当てると飛び立って上空を旋回し始める。ちなみに、✕ボタンの口笛には反応しない。旋回中は、矢を当てなければ攻撃してくることはなく、放っておくと再び柱に戻っていく。巨像の体にしがみつくには、矢を当てて巨像を誘い出さなければならない。



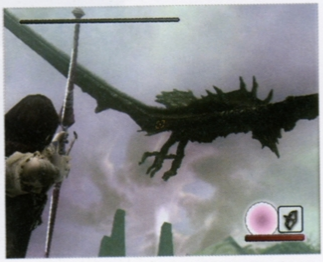
攻撃方法

巨像が上空を飛び回っているときに矢を当てると、急降下から体当たりを仕掛けてくる。巨像は必ずワンダのいる足場の上を通り抜けるため、中央の足場に立っているときにじっとしていると直撃を食らうことになる。ただし、巨像の体がぶつかる直前にジャンプして翼につかまれば、ダメージを食らうことはない。



対処法

まずは、上空を旋回している巨像に矢を当てる必要がある。巨像の移動先に狙いを定めると、高確率で矢を当てられる。巨像注視を使いつつ、巨像が近づいた瞬間に矢を射るのも手だ。体当たりされる瞬間、足場の上から翼の付け根にある体毛にジャンプしてR1ボタンを押せば、巨像にしがみつくことができる。





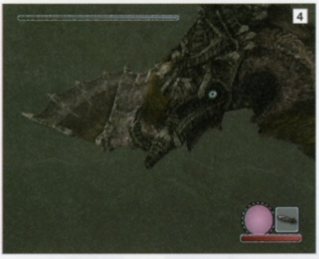


ハードモード

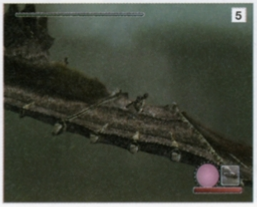
弱点の数は増えず、急所が追加されることもない。また、行動パターンや攻撃方法にも変化はないので、基本的な攻略法は、ノーマルモードと変わらない。ただし、巨像の体力が増えているので、倒すまでに必要な攻撃回数が増える点に注意したい。

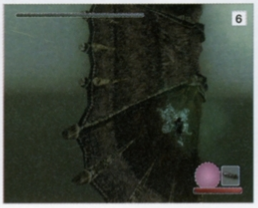


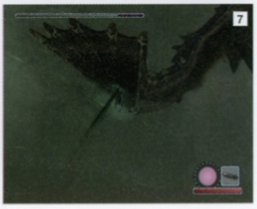






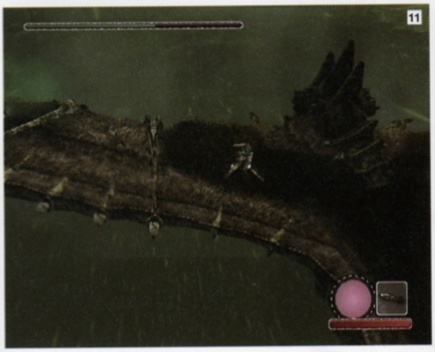








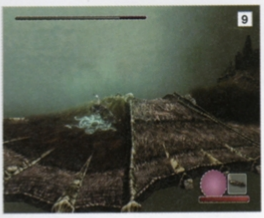












その他の倒し方

巨像の体にしがみつくためには、体当たりを誘発させるしかない。鎮座中にしがみついたり、建物から飛びつくことはできないのだ。ちなみに、スタート地点の高台から巨像に矢を当てると、巨像がその場で翼を羽ばたかせて風を巻き起こす動作を行う。



巨像攻略法

1〜4　湖に足場が並んだ場所は6ヶ所ある。まずは、3つ足場が並んだ場所へと移動。中央にある足場の上に立ち、鎮座する巨像に矢を当てよう。巨像が上空を旋回し始めたら、再び矢を当てて体当たりを誘発させ、翼の付け根に向かってジャンプ。ジャンプ後、すぐにR1ボタンを押し続ければ、簡単に巨像の体につかまれる。**5〜7**　巨像の体勢が落ち着いたら、翼にある弱点へ。風で体が後方に流されるので、やや斜めに移動するようにして一気に移動するといい。弱点を攻撃すると巨像は体を1回転させるので、腕力を大幅に消耗してしまう。無駄な腕力消費を抑えるため、必ず最大まで力を溜めてから剣を突き刺そう。紋様が消えたら、背中に移動して腕力を回復。**8〜14**　同じ手順で逆側の翼にある弱点を攻撃。背中で腕力を回復後、ゆっくりと歩きながら尻尾へ。尻尾にいるときは巨像が体を激しく動かすことはない。最大まで力を溜めて剣を3回突き刺せば巨像を倒せる。

第6の巨像

地下神殿に潜む大男……破壊を好み……知恵を持つ……







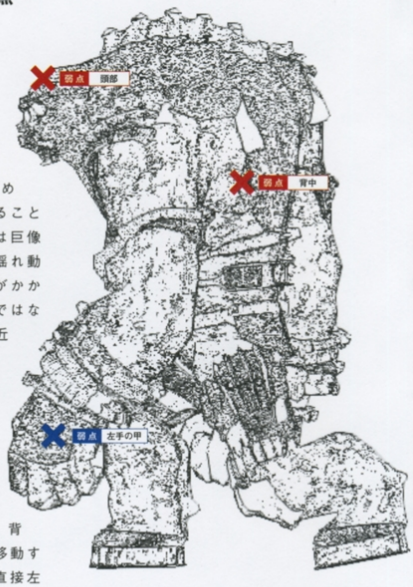
【第6の巨像】

特徴と対策

長い髭を蓄えた人型巨像。足には体毛が生えていないので、足から胴体へよじ登るのは不可能。第1の巨像と姿は似ているものの、動きが速く、しがみついているときの揺れも激しい。

巨像の急所と弱点

弱点は、頭部と背中の2ヵ所で急所はない。弱点を目指すためには、髭からよじ登ることになる。ただし、髭は巨像が歩くたびに大きく揺れ動くので登るには時間がかかる。頭部を目指すのではなく、髭からは鎖骨付近に移動したほうがいい。先に頭部にある弱点を攻撃して、肩から背中に飛び降りると効率がいい。ハードモードでは左手の甲に弱点が追加されるが、背中や胴体から左手に移動するのは難しいので、直接左手につかまるのが得策。



【左側面】

ノーマルモード　ハードモード

ステージ

地下にある神殿のような場所。何層にも区分された外壁は観客席のようで、劇場を思わせる構造となっている。2列ある石壁は脆く、巨像が触れただけで簡単に崩れる。また、奥にある建造物には身を隠せる空間がある。



四面図



【前面】



【後面】



【右側面】



【上部】

上半身は体毛で覆われているものの、両足には体毛がほとんどない。両腕も手の甲以外、体毛は生えていない。また、しがみついていると体を激しく動かすことが多い。とくに、背中につかまっているときは暴れる時間が長いため、腕力の消耗が著しい。弱点に剣を突き刺せば体の揺れを止めることができるので、状況に応じて剣を刺すのも手だ。腕力が残り少ないときは、肩に移動するのが無難。肩は水平に近いので、腕力の回復場所として重宝する。

振り落とし行動一覧

行動　前屈みから頭を大きく後ろに反る
└条件　ワンダが頭、首に触れている

行動　前屈みになり、胸を左右交互に突き出すように振る
└条件　ワンダが背中に触れている

行動　右肩を大きく円を描くように動かす
└条件　ワンダが右肩に触れている

行動　左肩を大きく円を描くように動かす
└条件　ワンダが左肩に触れている

行動　右手を顔の近くまで上げて、勢いよく下に振る
└条件　ワンダが右腕、右手に触れている

行動　左手を顔の近くまで上げて、勢いよく下に振る
└条件　ワンダが左腕、左手に触れている

行動パターン

戦闘開始直後から執拗にワンダを追いかけ、攻撃を仕掛けてくる。石壁があるため、行動がある程度制限されてしまうが、石壁はジャンプしてつかまれば乗り越えることが可能だ。奥にある建造物の1階部分に隠れると、必ずしゃがんで覗き込む。ワンダの姿が見えていると壁を叩き出すので、柱の陰に隠れるといい。



攻撃方法

ワンダとの距離に応じて、足で踏みつける攻撃と右腕を叩きつける攻撃を使い分ける。ワンダとの距離が近い場合は足の踏みつけ、遠い場合は右腕を叩きつけてくる。また、巨像の足下にいる場合は、左右の足で3度地面を踏みつけることもある。この攻撃は、振動でもダメージを食らってしまうので要注意。



対処法

弱点に到達するには、まず髭につかまる必要がある。ただし、奥にある建造物に隠れて巨像が覗き込む動作を行わない限り、髭につかまることはできない。建造物の1階部分にある柱の裏に隠れていると、巨像が中を覗き込んで髭が地面に触れる。この隙を逃さずに髭につかまり、弱点までよじ登ること。

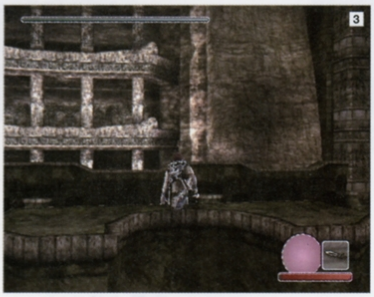


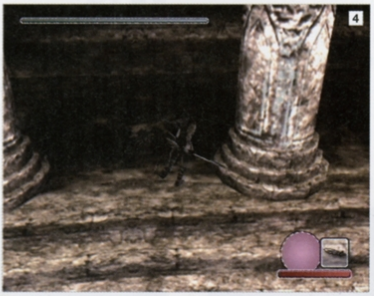
巨像攻略法

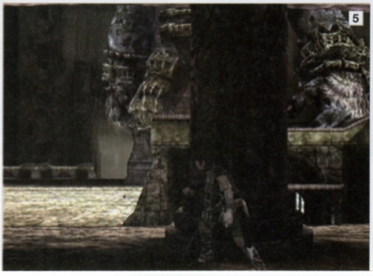
1〜5　巨像には目もくれず、奥にある建造物へ。途中にある石壁は、円柱部分につかまれば乗り越えられる。建造物にたどり着いたら、1階部分にある柱の裏に隠れて、ワンダの姿が巨像に見つからないように待機。**6〜9**　巨像が覗き込んできたら、髭に近づきジャンプしてつかまろう。髭は大きく揺れるので、すぐに鎖骨付近へと移動。巨像が立ち上がったときに髭が揺れるので、手を離して飛び上がり、巨像の左胸に着地するのも手だ。**10〜14**　鎖骨付近に移動したら、頭部にある弱点へ。頭部につかまっていると巨像は頭を大きく振り回すが、剣を突き刺せば動きは止まる。力が最大まで溜まっていない場合でも、状況に応じて剣を突き刺すといいだろう。紋様が消えたら左肩に移動して腕力を回復。、背中にある弱点は、背骨の左側にある。ワンダの体勢が整ったらすぐに力を溜め始め、巨像が暴れる前に剣を突き刺すこと。













ハードモード



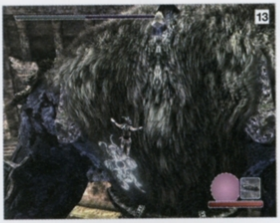
左手の甲に弱点が追加されるが、巨像の肩や上腕部分から移動するのは困難。巨像が建造物を覗き込むときに左手を地面につくので、この隙に剣を突き刺すのが得策だ。一度剣を突き刺したら再び建造物に隠れ、同じ過程を繰り返すと効率がいい。

その他の倒し方

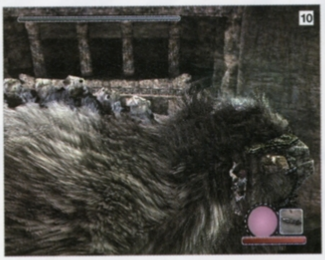


右腕にしがみついていると、巨像が振り払おうとして右腕を振り上げる。じつは、このときにジャンプすることで通常よりも遥か上空へ飛ぶことができるのだ。一気に頭部に到達できるので試す価値はある。上腕部付近でジャンプすると成功しやすい。



















第7の印象

湖に眠る遺跡……水中に潜む……いかずち放つ波紋……







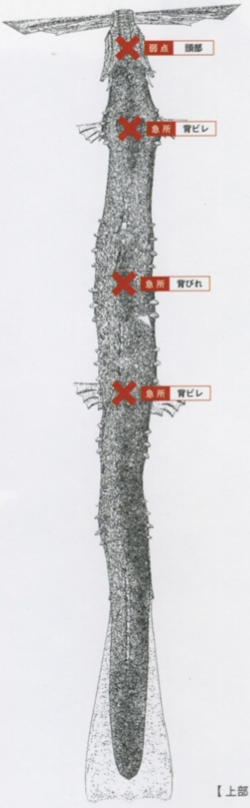
【第7の巨像】

特徴と対策

ウナギのような細長い姿の巨像。頭部から尻尾の先まで、体の上面は体毛で覆われている。ただし、沼の奥深くを潜行しているため、全身を目視することはできない。

巨像の急所と弱点

背中から突き出た3本の背ビレの根本に急所がある。背ビレは一定の間隔で電気を発しているのだが、急所に一定のダメージを与えると、黒く変色して電気を発しなくなる。剣を構えて力を溜めた際、ワンダがかけ声を発したときに剣を突き刺せば、一撃で機能を停止できるので覚えておこう。弱点は頭部にひとつ。尾ビレにしがみつき、背ビレの急所を攻撃しながら頭部を目指すことになる。ハードモードでも急所と弱点の数と位置は変わらない。



【上部】

ノーマル、ハードモード

ステージ

静寂に包まれた巨大な沼。あたりは暗く、水の透明度は低い。足場はほとんどなく、中央に螺旋状の塔が建っているだけだ。戦闘中は地上を動き回る必要はなく、水面でつかまるチャンスをうかがうことになる。



四面図



【前面】



【後面】



【右側面】



【左側面】

巨像の髭や側面から伸びるヒレにつかまることはできない。ワンダの姿を見つけない限り、巨像は沼の奥深くを泳ぎ続ける。ワンダが巨像につかまっても動きを止めることはなく、潜水と浮上を繰り返す。ただし、巨像につかまってから一定時間が経過すると、水中深くに潜行してしまい、呼吸が続かなくなって必ず手を離してしまうことになる。巨像が潜水するまえに頭部に到達し、弱点に剣を突き刺せるかどうかが勝敗の行方を左右する。

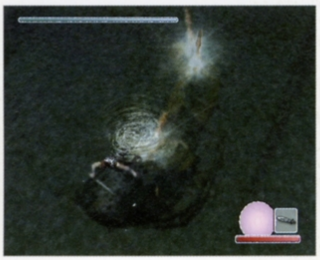
振り落とし行動一覧

行動　頭を上下に激しく振る
└条件　ワンダが頭に触れている

行動　水中深くまで潜水する
└条件　ワンダが巨像につかまってから一定時間が経過する

行動パターン

水中深くを泳ぎ続けているが、ワンダを発見すると水面近くまで浮上してくる。ワンダの姿に気づいたときには巨像の目が赤く光る。また、小さな唸り声を発するので、音にも注意を払っておこう。ワンダは水中では迅速な移動ができないので、巨像が近づいてくる瞬間を見逃さず、早めに対応するように心がけたい。



攻撃方法

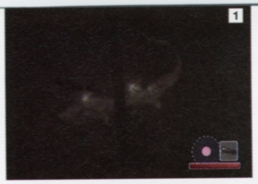
電気を帯びた背ビレが巨像の唯一の武器。電気を発するときは、背ビレが黄色く発光する。水面に浮上してくるときは、電気を発しながらワンダに近づいてくる。ワンダが巨像の体につかまっているときにも、一定間隔で背ビレから電気を発するので、背ビレに近づくときにはタイミングを見計らう必要がある。



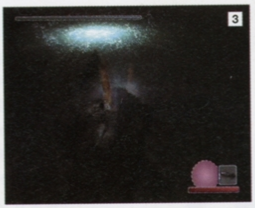
対処法

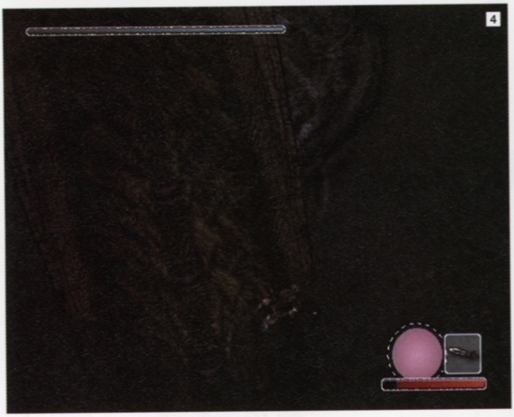
巨像が水面に浮上したときが体につかまるチャンス。3本の背ビレが水上に浮き出たあと、尾ビレが水面に出てくるので、近づいてしがみつこう。体にしがみつくと、巨像は波打つように動いて定期的に背中部分を水上へ出す。この隙に頭部を目指して移動。ただし、巨像が水中に潜るときはすぐ体毛につかまること。





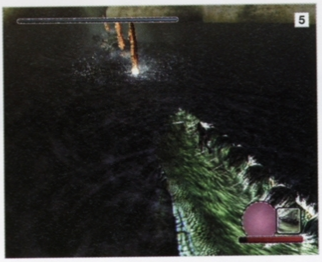












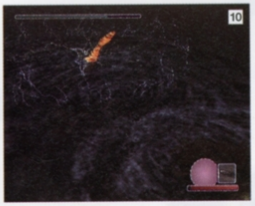


巨像攻略法

1〜4　巨像の姿を確認したら、水面を移動してわざと巨像に見つかる。巨像の正面よりも、側面に移動したほうが見つかりやすい。巨像が近づいてきたら背ビレの電気をかわし、尾ビレが浮き出たときにつかまろう。**5〜12**　巨像の体が浮上したら、すぐに移動を開始。急所のある部位は体毛の色が若干黒ずんでいる。この黒い体毛部分は、電気が届く範囲を知る目印となる。タイミングを見計らい、急所への攻撃が間に合いそうもない場合は必ず黒い体毛部分の手前で待機して、つぎのチャンスを待とう。**13〜14**　3ヵ所の急所に剣を突き刺し、すべての背ビレの機能を停止させたら、あとは弱点を攻撃するだけだ。力を最大まで溜めて剣を突き刺したいところだが、巨像が水中に潜ると溜めが解除されてしまう。浮上した瞬間に力を溜め始め、潜水するギリギリまで力を溜めてから剣を突き刺すといい。


8


9

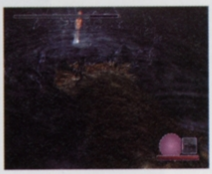

10


11


12

ハードモード

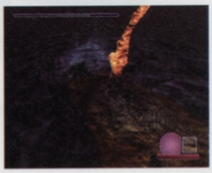
弱点の数と位置は変わらないので、ノーマルモードと同じ対処法で問題はない。ただし、電気の威力は比較にならないほど高く、連続でダメージを食らうだけでゲームオーバーとなってしまう。慎重な行動を心がけて、確実にダメージを与えること。




13

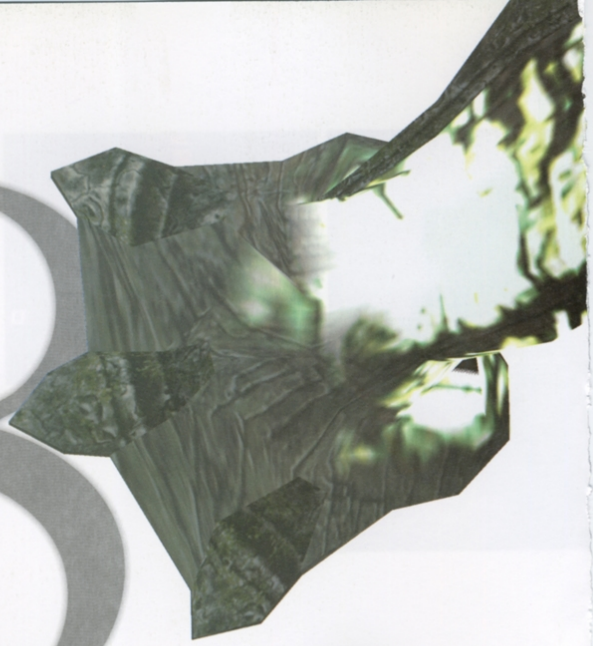
その他の倒し方

どんなに急いで移動を行っても、3つ目の急所を攻撃した時点で巨像は潜水を始める。だが、頭部にギリギリまで近づいた状態で3つ目の急所を攻撃すると、巨像が頭を振る動作を優先させるため、潜水を行わなくなり、一気にトドメを刺せるのだ。




14

第8の像





森深く桶の底に閉じ込められた尻尾……壁つたう影

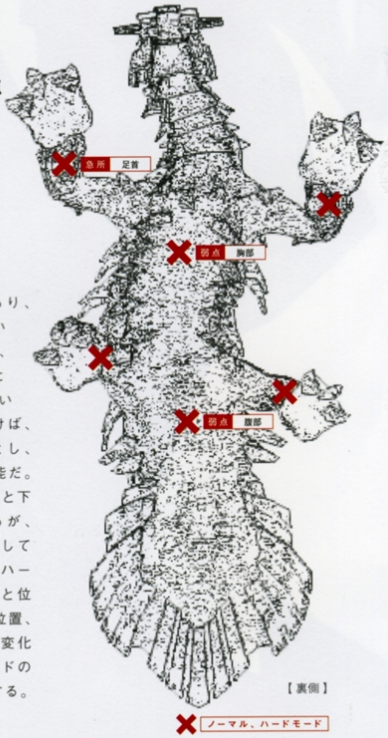


【第8の巨像】

特徴と対策

首から尻尾までを硬い鱗で覆われた、ヤモリのような姿の巨像。垂直の壁を縦横無尽に動き回り、口から光弾を発射。背中は電気を帯びていて、触れると弾き飛ばされてしまう。

巨像の急所と弱点



すべての足に急所があり、巨像が壁につかまっているときに弓で射抜くと、その足を壁から離すことができる。どの足でもいいので2本の足を射抜けば、巨像を地面に叩き落とし、ひっくり返すことが可能だ。弱点は腹部に2ヵ所。胸と下腹部にひとつずつあるが、どちらの弱点から攻撃しても問題はない。また、ハードモードでも弱点の数と位置は同じ。急所の数と位置、攻撃したときの反応も変化はなく、ノーマルモードの攻略法がそのまま通用する。

ステージ

戦いの舞台となるのは、闘技場のような円柱状の建物。中央の広場は吹き抜けとなっていて、周囲を建物が包み込むような構造となっている。建物内は、階段で各階に移動可能で、巨像が内部に入ってくることはない。



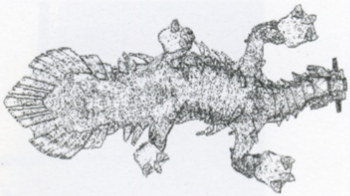
五面図



【前面】



【左側面】



【上部】



【右側面】



【後面】

体毛が生えているのは腹部だけで、ひっくり返さない限り、巨像の体につかまることはできない。壁に張りついているときに2ヵ所の急所を矢で射ると、地面に落としてひっくり返すことができる。ただし、ひっくり返っている時間は、落としたときの高さに応じて変化。最上階までおびき寄せて地面に叩き落せば、弱点に剣を4回突き刺すことも可能となる。

振り落とし行動一覧

行動　体を左右に振る
└条件　ワンダが頭、背中に触れている

行動パターン

中央の広場を徘徊しているが、ワンダを発見すると壁を登って近づいてくる。弓を射るか、✕ボタンを押して口笛を吹けば、わざと気づかせることが可能。ワンダが建物内にいるときは、直接攻撃を仕掛けてくることはないが、地面にいるときに尻尾側に近づくと、尻尾でなぎ払うような攻撃を仕掛けてくるので注意。



攻撃方法

ワンダに向かって口から光弾を3連続で発射する。光弾は、着弾すると周囲に黄色いガスのようなものを発生させる。ガスに近づくと猛スピードで体力を奪われるので、迂闊に近づかないこと。また、ガスは壁を通り抜けるので、建物内に隠れているときも注意が必要。ガスから大きく距離を取るように回避しよう。

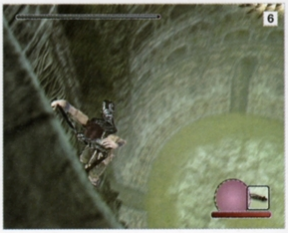


対処法

弱点を攻撃するためには、巨像を高所におびき寄せたあと、急所を2ヵ所射抜いて地面に落とす必要がある。巨像は地面に落ちるとひっくり返り、一定時間もがき続けるので、この隙に弱点を攻撃。矢を射るときは、壁が崩れている場所か格子の外側が最適。格子の外側へは、前転回避でくぐり抜けるといい。

















ハードモード

弱点の数と位置はノーマルモードと同じだが、巨像の体力は飛躍的に増えている。尻尾による攻撃を食らうと大幅に体力が減るので、弱点を攻撃するときは深追いせず、起き上がり始めたらすぐに建物内に逃げ込むこと。少し臆病なくらいが丁度いい。



















巨像攻略法

1〜3 巨像を地面に叩き落すため、建物の最上階から矢を当てるか、口笛を吹いて巨像をおびき寄せよう。すると、巨像がワンダがいた場所を目指して壁を上ってくるので、気づかれないように同じ階層を移動。**4〜7** 巨像の急所を狙いやすい場所まで移動したら、急所を矢で射抜く。ふたつ目の急所を射ったら、前転回避で格子を潜り抜けて地面に向かって落下。そのまま地面に着地すると大ダメージを食らうので、着地直前に必ず格子外側の縁をつかむこと。**8〜14** ひっくり返った巨像の腹部に登り、まずは下腹部にある弱点を攻撃。ただし、巨像が起き上がり始めたら、すぐにその場から離れること。起き上がるときは、流れている曲が変わるので簡単に判別が可能だ。巨像が起き上がったら建物に逃げ込み、最上階に移動して再度巨像を地面に落とそう。あとは、この動作を繰り返すだけだが、光弾のガスにはつねに細心の注意を払うこと。

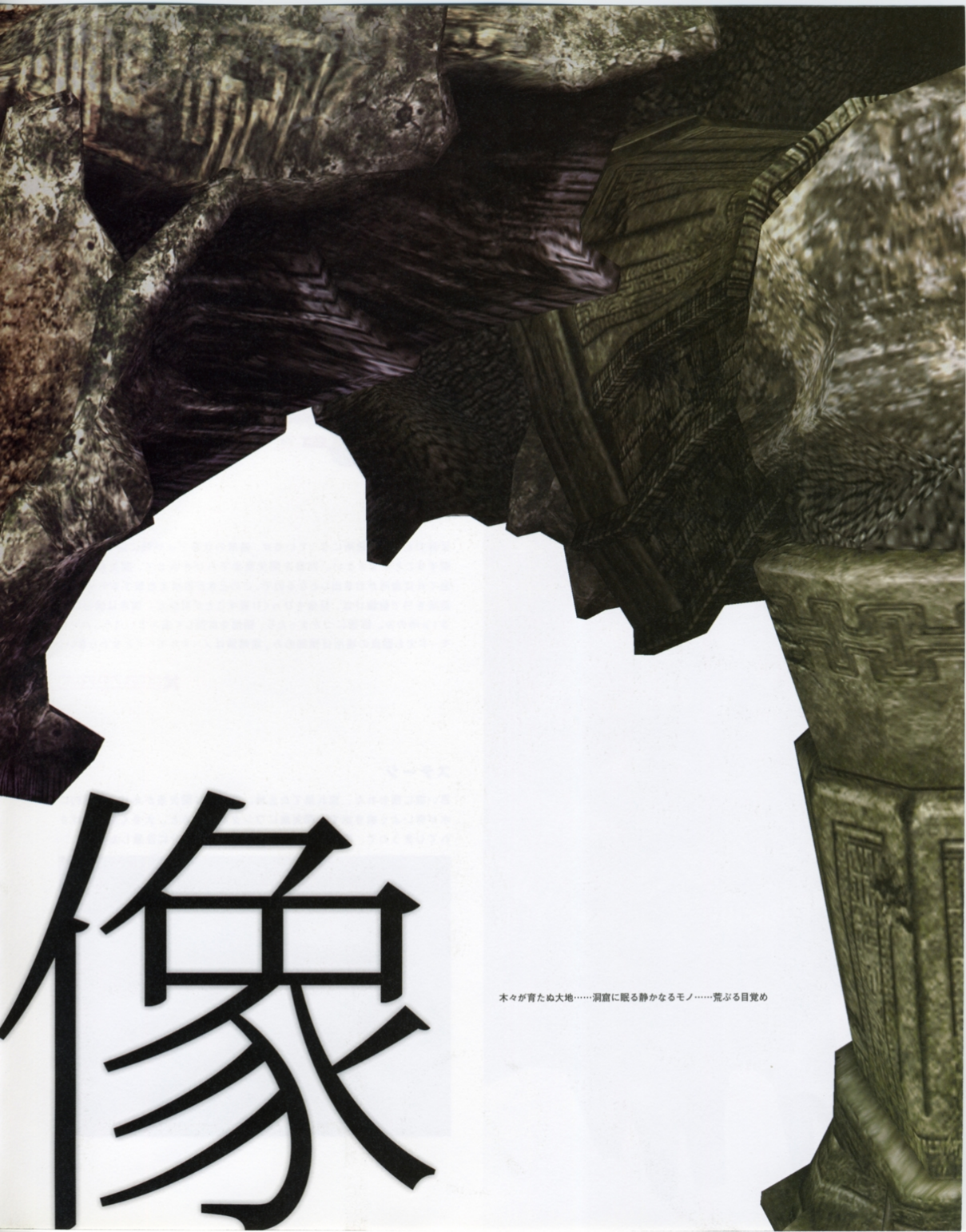
その他の倒し方

巨像が壁を登ってきた際、足の急所を射抜く以外にも地面に突き落とす方法がある。腹部に矢を3本射ることで、巨像を落下させられるのだ。格子から腹部が見える位置まで巨像を誘導すれば、至近距離から矢が射れるので、急所を狙うよりも簡単だ。





第9の日



像

木々が育たぬ大地……洞窟に眠る静かなるモノ……荒ぶる目覚め

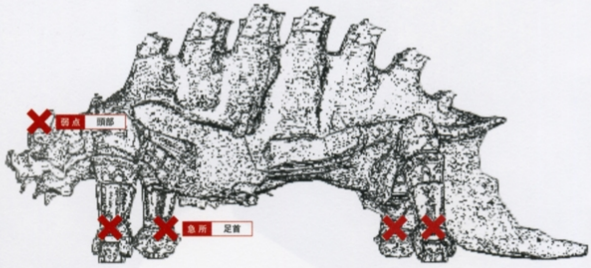


【第9の巨像】

特徴と対策

巨大な甲羅を背負った亀のような巨像。体毛は腹部にしかなく、足や尻尾からは巨像の体に上ることができない。地形を利用して、巨像の体勢を変えることが攻略の第1歩だ。

巨像の急所と弱点



【左側面】

足首のどれもが急所になっているが、通常の状態では外殻に隠れていて攻撃することができない。巨像を間欠泉までおびき寄せて、間欠泉を腹に当てれば急所がむき出しとなるので、このときが急所を攻撃するチャンス。急所を弓で射抜けば、巨像をひっくり返すことが可能だ。弱点は頭部にある1ヵ所のみ。巨像につかまったら、頭部を目指して進んでいこう。ハードモードでも弱点の場所は頭部のみ。攻略法はノーマルモードと変わらない。

ノーマル、ハードモード

ステージ

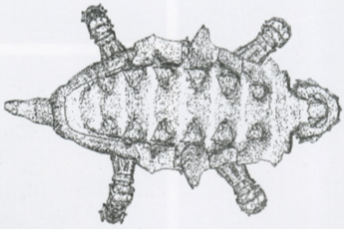
黒い雲に覆われた、荒れ果てた土地。各所には間欠泉があり、定期的に水が勢いよく噴き出す。間欠泉にワンダが触れると、大きく吹っ飛ばされてしまうので、間欠泉周辺を移動するときは十分に注意したい。



四面図



【前面】



【上部】

腹部は体毛で覆われているものの、手足と甲羅部分には体毛が生えていない。甲羅部分を移動する際は、巨像が左右に体を振る動きに注意。甲羅には突起があるため、落下する危険は少ないが、巨像が体を動かしたら念のためすぐにしゃがむこと。弱点を攻撃するときは、巨像の残り体力によって頭の振りが変化する。剣を突き刺しても動きを止められないので、巨像が頭を振り終えたら力を溜め始め、ワンダの体勢が崩れるまえに剣を突き刺そう。



【右側面】



【後面】

振り落とし行動一覧

行動 頭を上下に振る
└条件 ワンダが頭、顔に触れている

行動 頭を左右に振る
└条件 体力が半分以下でワンダが頭、顔に触れている

行動 体を左右に激しく振る
└条件 ワンダが背中、尻尾に触れている

行動パターン

ワンダを追いかけながら、頭部から光弾を発射してくる。一定以上離れると光弾を発射しなくなり、距離を詰めようと移動を始める。そのため、巨像を誘導するときは大きく距離を取るのが基本となる。ワンダが巨像の側面に移動すると、微妙に前進しながら旋回を行う。誘導するときは、この動きを考慮すること。



攻撃方法

ワンダを一定の距離に捕らえると、頭部から光弾を4連続で発射する。発射を確認してから避けるのは困難なので、巨像の正面では立ち止まらないこと。また、ワンダが至近距離にいる場合は、前足を振り上げて踏みつけようとする。踏みつける前に巨像は体を大きく沈ませるので、この動作を行ったらすぐに避難しよう。



対処法

光弾を食らうと、吹き飛ばされてしばらく動けなくなってしまう。ただし、アグロに騎乗していれば簡単に光弾をかわすことができる。巨像が出現したら、すぐにアグロに乗って走り出すといい。巨像が間欠泉に真っすぐ進むように調節しながら距離を取り、間欠泉へと誘導しよう。巨像注視を活用すると誘導しやすい。







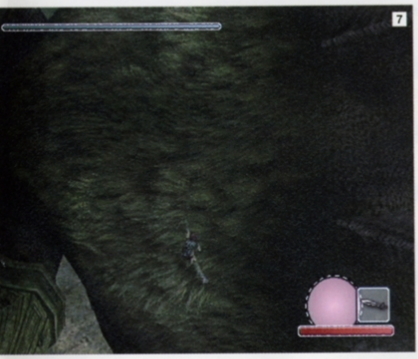




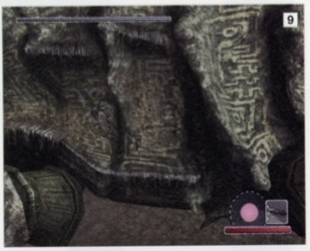


巨像攻略法

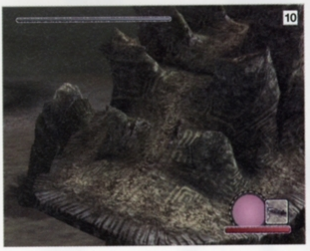
1～3　戦闘が始まったら、すぐにアグロに騎乗して移動開始。巨像を間欠泉へと誘導するように距離を取ろう。巨像注視を使えば、背後にいる巨像の位置を確認しやすい。巨像が間欠泉に近づいたら、Uターンして巨像に近づこう。アグロから降りて巨像の真下へと移動し、踏みつけ攻撃を誘うのが堅実だ。**4～7**　巨像に間欠泉が当たったら、足首の急所を弓で射抜く。間欠泉が射出されている限り、巨像は体勢を崩し続ける。焦らず、できるだけ接近して確実に矢を当てること。急所を射抜くと巨像はひっくり返るので、巨像の腹部へ回り込み、体毛につかまって甲羅を目指してよじ登ろう。**8～14**　甲羅の端に到達すると、巨像の体勢が戻る。落下しないように注意しながら、甲羅の上へ移動。尻尾側から中央を駆け抜けて頭部を目指そう。弱点を攻撃するときは、巨像が頭を振り終わったときに力を溜め始め、動き出すまえに剣を突き刺すこと。


7


8


9


6

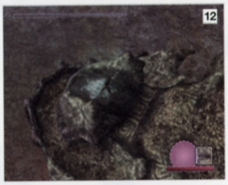

10


11

ハードモード

弱点の数と位置は変わらないので、攻略法に変化はない。ただし、巨像の体力が大幅に増えているので、弱点を攻撃している最中に腕力を消耗しきってしまうことがある。頭部にしがみつくことに固執せず、甲羅の上に移動してから腕力を回復させよう。



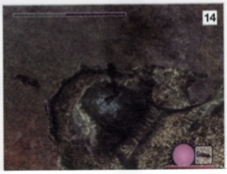

12

その他の倒し方

間欠泉を利用しない限り、巨像の弱点に到達することはできない。そこで、ここでは巨像が光弾を発射しなくなる戦法を伝授。巨像から離れたあと、横乗りを駆使してアグロの陰に隠れると、巨像がワンダを見失って光弾を発射しなくなるのだ。




13


14

第10の像

孤立した砂丘……姿見せぬ軌跡……友とともに大地を掘るがす





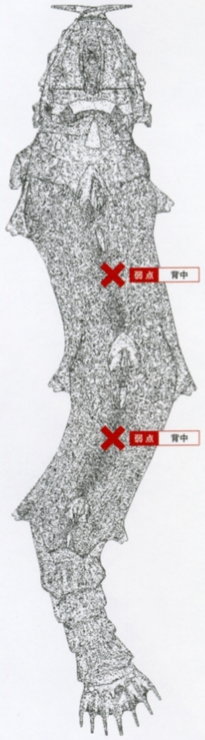
【第10の巨像】

特徴と対策

蛇のような長い体を持ち、地中を移動してワンダに襲いかかる。背中は一面体毛で覆われているが、動きを止めない限りはしがみつくことができない。巨大な目が最大の特徴だ。

巨像の急所と弱点

弱点は背中に2ヵ所ある。背中は体毛で覆われているので、巨像の動きを止めることができれば、弱点を攻撃するのはたやすい。尻尾側と頭側、どちらの弱点から攻撃しても問題はない。また、急所ではないが巨像の目を矢で射抜くと、巨像は真っすぐにしか進まなくなる。直進し続けて巨大な柱や周囲の壁にぶつかると、地面から飛び出して動きが止まるので、弱点を攻撃する隙を作り出せる。ただし、アグロに騎乗しながら戦わなければ勝機はない。



【上部】

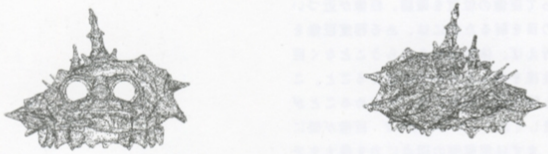
ノーマル、ハードモード

ステージ

洞窟内にある、砂で覆われた円形の広場。地面の凹凸はほとんどなく、いくつかの巨大な岩があるだけで、視界を遮るものも皆無。広場に点在している小さな岩は、巨像がぶつかっただけで簡単に砕かれてしまう。



四面図



【前面】　【後面】



【右側面】



【左側面】

地中に潜んでいる珍しい巨像。ワンダを追いかけるように地中を動き回っているため、全身像を把握できる機会は少ない。ただし、目を射ると壁に衝突して、無防備に背中を地上に出す。激突後は動きを止めるので、弱点を攻撃することができるようになる。地上に出ているときは、とき折り大きく動くことがあるため、頭側の弱点付近にいる場合は注意が必要だ。また、頭側は巨像の動きが激しいので、中央側に位置取るように心がけよう。

振り落とし行動一覧

行動　体を大きく左右に振る
└条件　壁に激突したあと

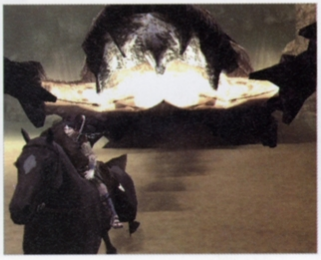
行動パターン

ワンダが広場にいるときは、どんな場所にいてもワンダの位置を感知して追いかけてくる。地中を移動するスピードは驚異的で、アグロに騎乗して最高速で移動しなければ簡単に追いつかれてしまう。大きな岩の近くにワンダがいる場合は、岩を避けるように周囲を旋回し続けるので、体力を回復するときに活用しよう。



攻撃方法

巨像の攻撃方法は単純明快。ワンダを追いかけて体当たりを仕掛けてくるだけだ。移動自体が攻撃方法といえる。進行方向に小さな岩があっても、岩を砕きながら移動を行う。このとき、移動速度が落ちることはない。アグロに騎乗して移動している場合、ある程度時間が経過すると、口を開いて飛びかかってくる。



対処法

どんなに機敏な動きを行っても、アグロに騎乗しない限り、巨像の追跡をかわすことはできない。巨像は、疾走中のアグロに近づくと地中から顔を覗かせるので、目を射抜くチャンスが生まれる。急角度で障害物にぶつからなければ、アグロは自動で走り続けるので、移動はアグロに任せて攻撃に集中すること。



巨像攻略法

1〜4　アグロに騎乗した状態で待機しつつ、巨像注視を使って巨像の位置を確認。巨像が近づいてきたのを確認したら、急発進を使って走り出そう。巨像の目を射るためには、ある程度巨像を引きつける必要がある。巨像注視を使いながら速度調節を行えば、体当たりを食らうことなく巨像を引きつけられる。巨像の目を射抜くときは、まず巨像注視を使ったまま弓を構えること。このあと、巨像の顔に照準が合ったときにL1ボタンから手を離せば、簡単に狙いを定めることができる。無事に巨像の目を射抜いたら、巨像の正面から回避しておくといい。**5〜7**　巨像が壁に衝突したら、アグロに騎乗したまま巨像の背中へジャンプ。まずは尻尾側の弱点に力を最大まで溜めて剣を突き刺そう。弱点の紋様が消えると、巨像は地中へと戻っていく。**8〜13**　あとはこれまでの行動をくり返し、ふたつの弱点の紋様が消えるまで剣を突き刺すだけだ。













ハードモード

弱点の数と位置に変化はない。ただし、巨像の攻撃力が高くなっているので、巨像の目を射るまでは慎重な操作が求められる。体力も増えているため攻撃に時間はかかるものの、巨像が地面に潜る前に紋様が消えるまで剣を突き刺せるので、焦る必要はない。



その他の倒し方

巨像の目を射る際、じつは目を閉じているときに矢を射っても、巨像の視界を奪い、壁に激突させることができる。目印となるものがないので矢を当てるのは難しいが、地上に顔を出したときにいつでも狙えるという利点があるので試す価値はある。



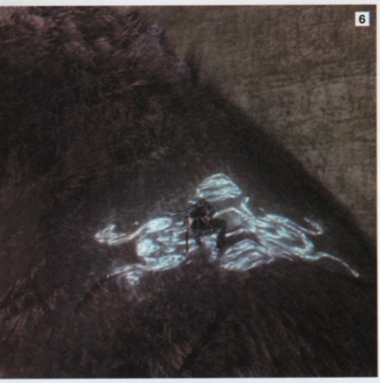


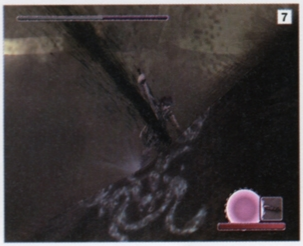










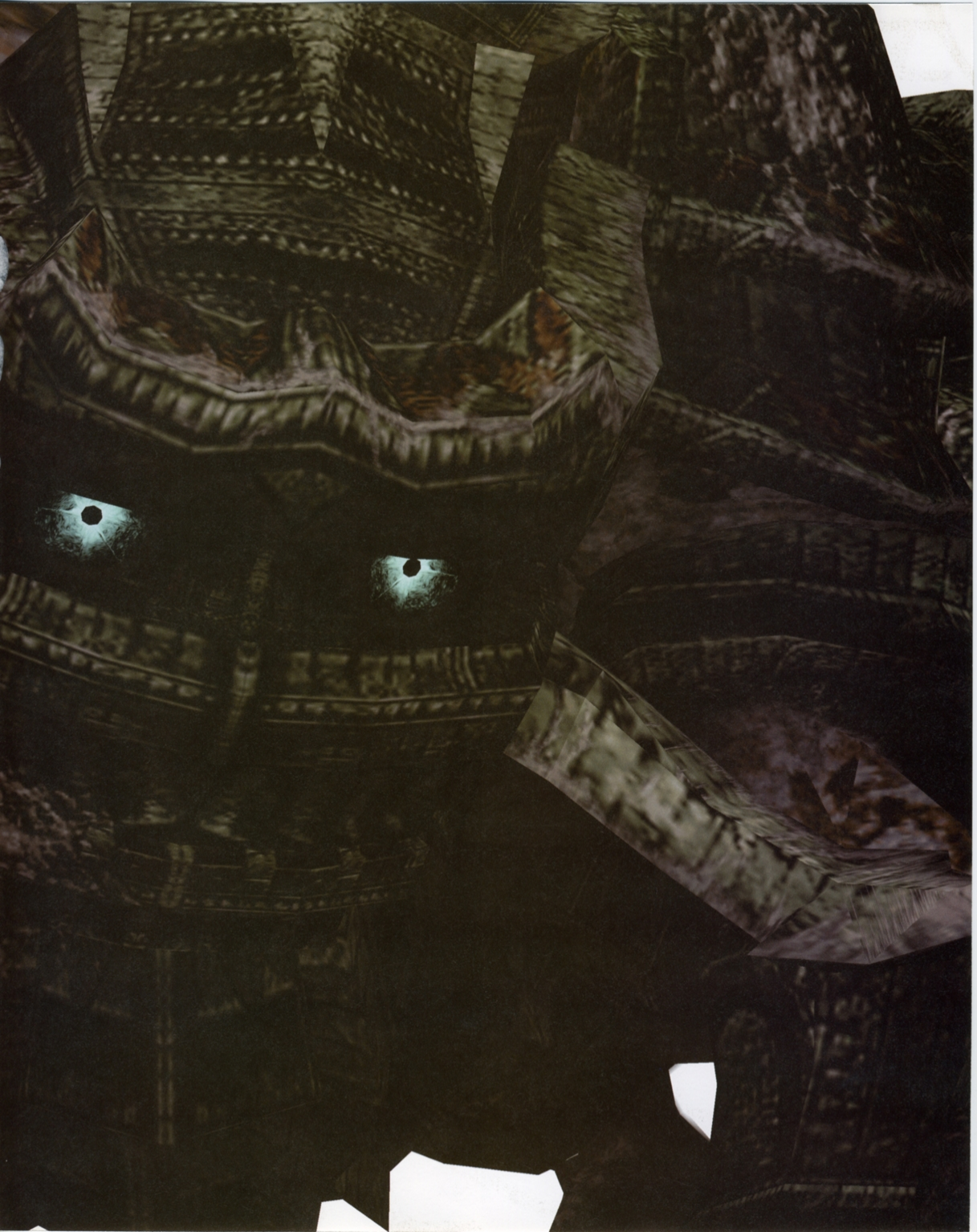




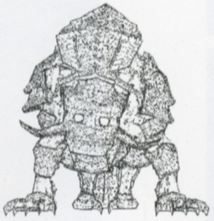
第1の二像

湖を望む祭壇……放たれた番人……炎を絶やさぬ

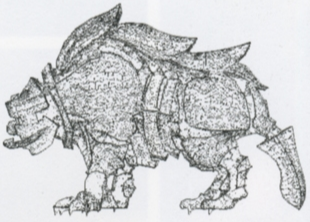




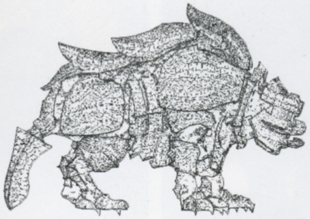
四面図



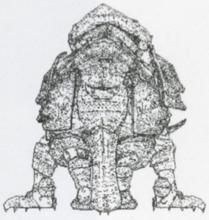
【前面】



【左側面】



【右側面】



【後面】

外殻を剥がすことができれば、背中にある体毛につかまれるようになる。ワンダが巨像につかまると、巨像は細かく体を震わせる。このとき、大きく揺れている尻尾に当たると、吹き飛ばされてしまうので要注意。背中にしがみついてしばらくすると、巨像は必ず走り出す。疾走中もしがみつき状態を維持できるが、体勢を大きく崩されてしまう。ただし、巨像に対して横になるように位置取れば、巨像が動いていても体勢を崩さずに攻撃できる。

振り落とし行動一覧

行動 体を細かく左右に振る
└条件 ワンダが巨像に触れている

行動パターン

基本的には、ワンダに向かって突進攻撃を仕掛けてくる。ワンダが近距離にいる場合は、爪で引っかくような攻撃を繰り出す。また、ワンダが火を灯した松明を持っている場合は、一定距離以上は近づこうとせず、徐々に後ずさりしていく。背中にしがみつくと、周辺を走り回ってワンダを振り落とそうとする。



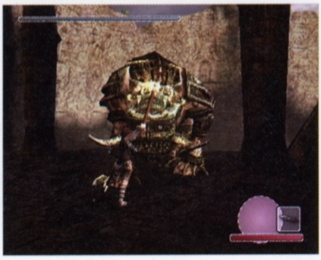
攻撃方法

攻撃方法はワンダとの距離に応じて変化。距離が離れている場合は突進、距離が近い場合は前足の爪でひっかくような攻撃を繰り出す。注意すべきは突進で、食らうと吹き飛ばされて、しばらく倒れたままとなってしまう。倒れた際、ボタンを連打しながら左スティックを素早く動かすと、立ち上がるまでの時間が短縮できる。



対処法

巨像を篝火のある台座に突進させると、篝火から松明が落下。近づいて◎ボタンを押すと松明を拾うことができる。松明を持った状態で、◎ボタンか■ボタンを押すと火を灯すことが可能だ。火のついた松明を持って巨像に近づき、崖際に追い込んで谷底へ突き落とせば、落下時の衝撃で背中の外殻が剥がれる。















巨像攻略法

1〜4　まずは、篝火のある台座の側面へ。つぎに、左右にある出っ張りをよじ登り、台座の上へ移動しよう。すると、巨像が台座に突進してくるので、衝撃で松明が床に落ちる。巨像の隙をついて松明を拾ったら、再び台座の上へ。松明は◉ボタンで取ることができるが、剣を装備していると剣をかかげてしまうことがある。弓に装備を変えておくか、素手の状態で拾うと安心だ。**5〜9**　松明に火をつけたら、床に降りて巨像を崖際に追い込む。近づくだけで巨像は後ずさっていくが、近づきすぎると前足で攻撃されるので注意が必要。左スティックをわずかに倒すか、R1ボタンを押しながら歩くといいだろう。**10〜14**　巨像を谷底に落として背中の外殻を剥がしたら、巨像が起き上がって台座周辺に戻ってくるまで待機。台座の上から巨像の背中に飛び移って弱点を攻撃しよう。剣を1回突き刺したら台座の上へ戻るようにして戦えば、より安全だ。


6


8


9


10


7

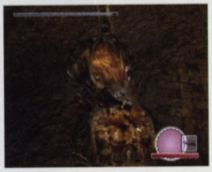

11


5


12

ハードモード

弱点はノーマルモードと変わらず、背中にひとつあるのみ。攻略法に変化はなく、外殻を剥がして弱点を攻撃するだけだ。最大まで力を溜めて3回剣を突き刺せばトドメを刺すことができる。腕に自信があるのならば、台座から下突きを試すのも一興だ。

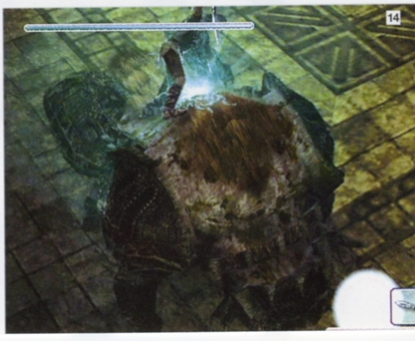



13

その他の倒し方

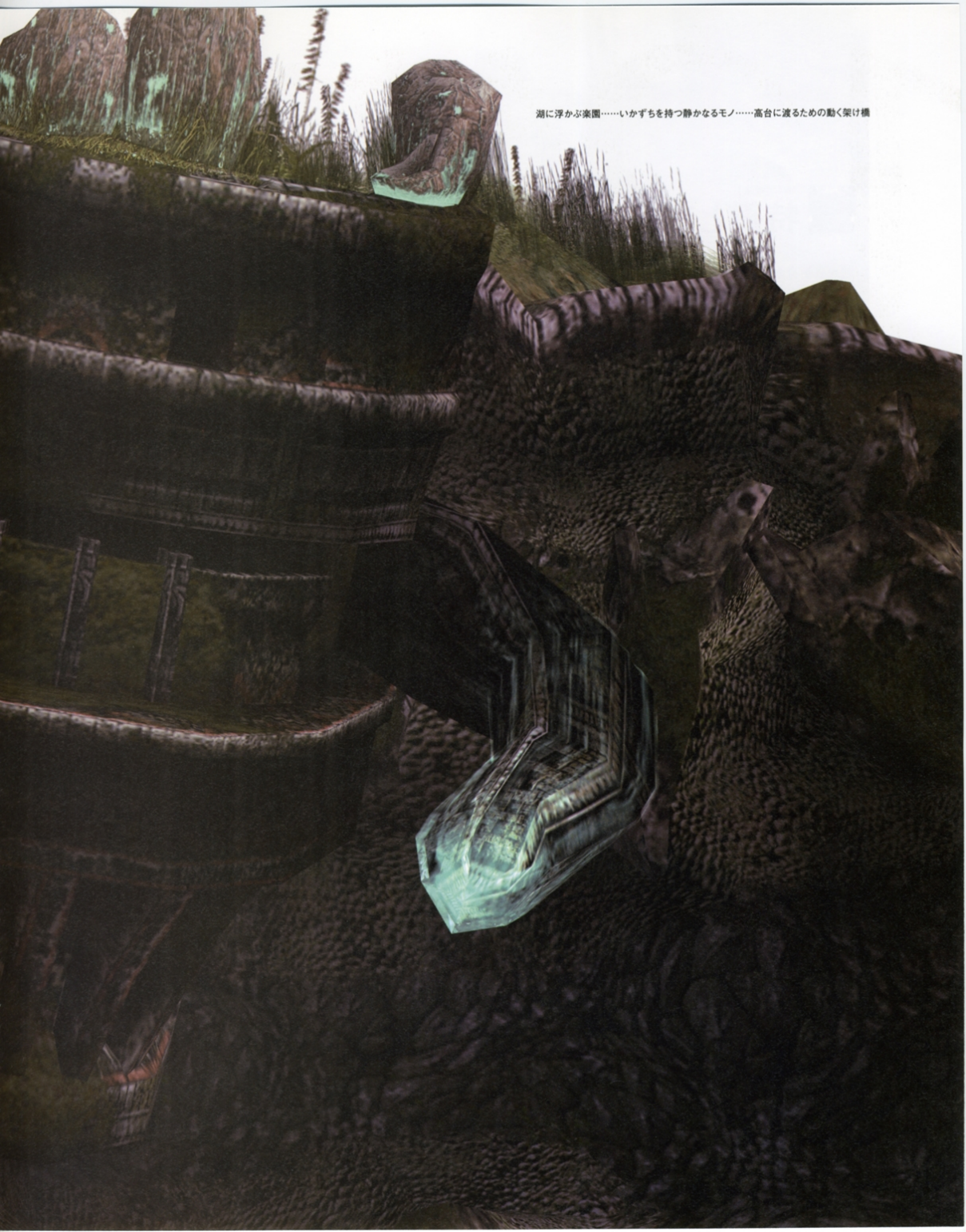
巨像を谷底に落としたときに、巨像が起き上がるのを待たず、飛び降りて弱点を攻撃する方法もある。ただし、巨像の体から落ちてしまうと、広場には段差がないために再び背中に乗るのは非常に困難となる。相応の覚悟を持って挑んでほしい。




14

12の第二像





湖に浮かぶ楽園……いかずちを持つ静かなるモノ……高台に渡るための動く架け橋



【第12の巨像】

特徴と対策

湖から半身が出るほどの巨躯を誇る四足の巨像。目がなく、頭に生えた2本の角が特徴的だ。湖を悠然と動き回り、ワンダが足場の屋根にいるときは光弾を発射して攻撃してくる。

巨像の急所と弱点

弱点は胸部にある1ヵ所のみ。だが、胸部は水中に隠れているため、巨像の体勢を変えない限り、攻撃することはできない。巨像の背後から体にしがみつき、湖に点在する足場の屋根へとジャンプ。その後、巨像が前足を上げる攻撃を誘発させることで弱点への攻撃が可能となる。また、急所ではないが、頭部に生えている微かに光る岩のような突起物を剣で攻撃すると、巨像の動きを制御できる。ハードモードでも弱点の数と位置に変化はない。



【前面】

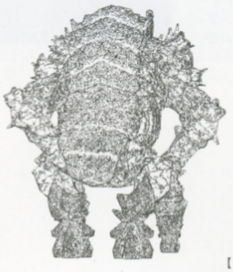
✖ ノーマル、ハードモード

ステージ

滝の奥に広がる美しい湖が戦いの舞台となる。湖には5つの足場が点在しており、そのうちの3つには屋根がついている。屋根つきの足場は柱や台座といった障害物が多いため、巨像の攻撃を回避するときにも重宝する。



四面図



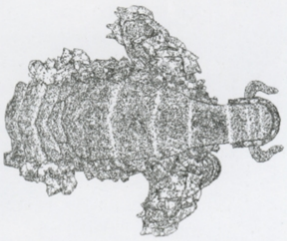
【後面】



【左側面】



【右側面】



【上部】

頭部、そして背中は体毛で覆われているが、手足には体毛が生えていないため、しがみつくことはできない。背後から体をよじ登ることになるのだが、ワンダが背中にいるときには、巨像が大きく体を左右に動かす。また、頭部にいるときには頭を振り上げて暴れるほか、旋回時にも体勢を崩されることがあるので注意が必要だ。頭部にある突起物は前面と左右に生えていて、前面を叩くと巨像が前進、左右を叩くと巨像が叩いた方向に向きを変える。

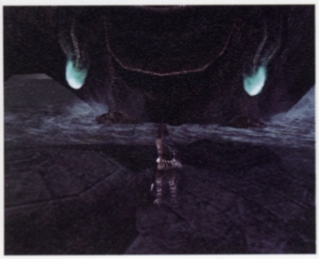
振り落とし行動一覧

行動　頭を上下に振る
└条件　ワンダが頭、肩に触れている

行動　体を大きく左右に振る
└条件　ワンダが背中に触れている

行動パターン

ワンダに近づきながら、頭部にある角から光弾を発射してくる。ワンダが巨像の体にしがみついているときには、5つの足場を巡回するように湖を周回。また、ワンダが足場の屋根にいる場合は、前足を振り上げる攻撃を仕掛けてくる。この攻撃は、屋根がない足場にいる場合でも、矢を当てることで誘発できる。



攻撃方法

頭部から突き出た2本の角から、光弾を発射する。光弾を食らうと大きく吹っ飛ばされるので、足場にいるときは注意が必要だ。ただし、水中にいるときには、光弾は水に弾かれるのでダメージを食らう心配はない。光弾が発射されるときには、独特の効果音が聞こえるので回避を行うタイミングはつかみやすい。



対処法

まず、水中を移動して巨像の背後へ。背後から体毛をよじ登り、頭部の突起物を剣で叩いて巨像を屋根のある足場へと誘導。足場の手前まで巨像を誘導させたら、屋根に向かって飛び移り、中央にある柱を盾にして光弾を回避。巨像が前足を振り上げたときに胸部へジャンプしてしがみつけば、弱点を攻撃できる。



ハードモード

弱点の数と位置は変わらない。ちなみに、弱点に剣を突き刺した際、足場の屋根を壊されなかった場合は、柱の根本から巨像の顔にジャンプしてしがみつくことが可能だ。難度は高いものの、撃退までの時間が大幅に短縮できるので試す価値は十分ある。



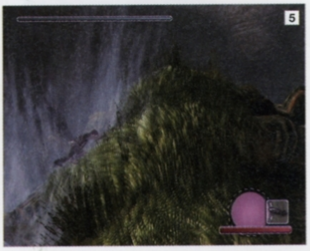
その他の倒し方

突起物を叩いて巨像を誘導しなくても、足場の屋根に飛び移ることが可能だ。巨像の体にしがみついたあと、頭部には移動せずに背中で待機。巨像が足場に近づいたら頭部へ移動して、頭を振り上げた瞬間にジャンプ。これで一気に屋根へ飛び移れるのだ。









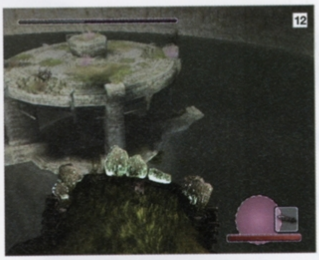


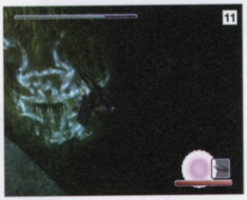










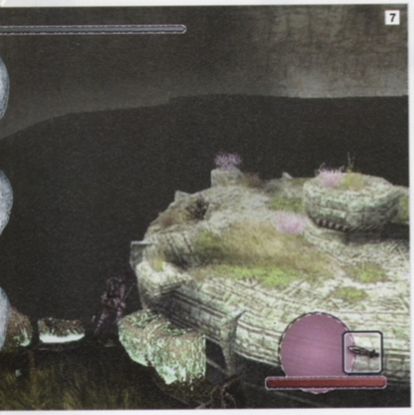




巨像攻略法

1～5　まずは、水中を移動して巨像の背後に回り込み、尻尾から体毛にしがみつく。巨像の体に接触してもダメージを食らうことはないので、胴体と足のあいだをすり抜けるように移動するといい。背中につかまったら、真っすぐ頭部を目指してよじ登ろう。**6～7**　頭部にある突起物を剣で叩いて屋根のある足場近くまで巨像を誘導。足場の手前まで移動したら、頭部から屋根へとジャンプ。**8～14**　屋根に飛び乗ったら、すぐに中央の柱の陰へ。光弾を回避後、巨像の正面へと移動しよう。巨像が前足を振り上げ、屋根に足が乗ったことを確認したら、胸部に向かって飛び移ること。無事にしがみついたあとは、力を最大まで溜めて剣を突き刺すだけだ。ちなみに、巨像の体力が半分以下になると、巨像は足場に体当たりをして屋根を破壊する。屋根が破壊されてしまうと、その足場からは弱点へ飛び移れなくなるので、残っている足場を利用するしかない。



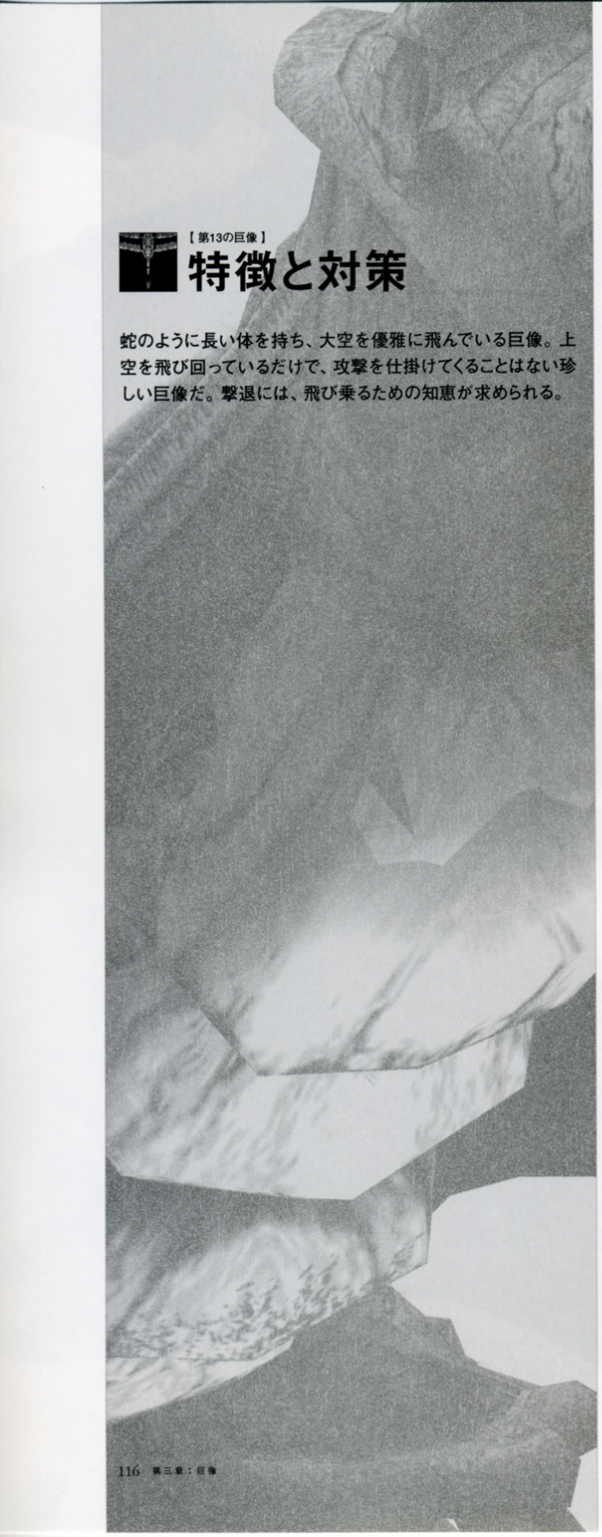




第13の巨

広大な砂地……空を漂う巨大な軌跡……おまえはひとりではない……





【第13の巨像】

特徴と対策

蛇のように長い体を持ち、大空を優雅に飛んでいる巨像。上空を飛び回っているだけで、攻撃を仕掛けてくることはない珍しい巨像だ。撃退には、飛び乗るための知恵が求められる。

巨像の急所と弱点



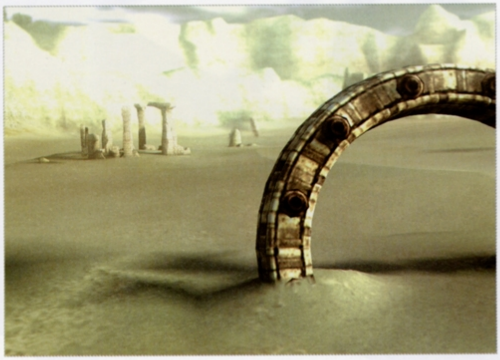
【左側面】

急所が3ヵ所もあり、腹部にある白く膨らんだ浮き袋のような部位はすべて急所となっている。この急所は、弓を当てると黒く変色。すべての急所を射抜くことで巨像の高度を下げることができる。弱点は、急所と同じく3ヵ所あり、背中にある蓋のような部位の根本にそれぞれある。蓋のような部位は、巨像が地面に潜るときに閉じてしまうため、飛行中にしか攻撃することはできない。ハードモードでも、急所と弱点の数と位置に変更はない。

ノーマル、ハードモード

ステージ

広大な砂漠で巨像と戦うことになる。岩山や障害物があるものの、アグロに乗って巨像を追いかける分には、ほとんど邪魔にならない。巨像からダメージを食らうことはないので、落ち着いて対応するといいだろう。



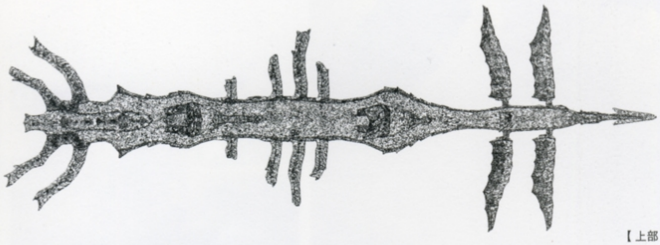
四面図



【前面】



【後面】



【上部】



【右側面】

背中が一面体毛に覆われているため、巨像の体にしがみつくことができれば、落下の危険はほとんどない。また、巨像が体を大きく揺らすことはないので、体勢を崩されることも皆無だ。ただし、弱点の紋様が消えたときに巨像は左右に傾いたあと回転するので、このときだけはしっかりと体毛にしがみつくこと。胴体部分へ移動したあとに地面へ落ちてしまうと、急所への攻撃からやり直しになってしまうので慎重に行動しよう。

振り落とし行動一覧

行動　体全体を右回りで一回転させる
└条件　いずれかの弱点の紋章が消える

行動パターン

ワンダを追いかけるわけでもなく、上空を悠然と飛行し続けている。移動速度はアグロの最高速と同程度。アグロに騎乗して巨像を追いかければ、急所を射抜くことはたやすい。ただし、巨像との距離を縮めるためには、巨像の動きを把握して、移動方向を予測して近づく必要がある。巨像注視を活用すること。



攻撃方法

ワンダに対して攻撃を仕掛けてくることはない。ダメージを食らうことがあるのは、巨像の体から落下したときだけだ。巨像の体にしがみついたあと、一定時間が経過すると巨像は地中に潜るという性質がある。この際、巨像の体にぶつかるとダメージを食らうので、地面に潜る直前にわざと落下するのも手だ。



対処法

急所をすべて矢で射抜くと、巨像は低空を飛行するようになる。巨像は、翼が地面に接地するように飛行するので、アグロに騎乗して近づき、タイミングを見計らって翼へと飛び移ろう。翼にしがみつくと、巨像は翼を広げて上空へと飛び立つ。翼から背中へ飛び移れば、弱点を攻撃できるようになる。



















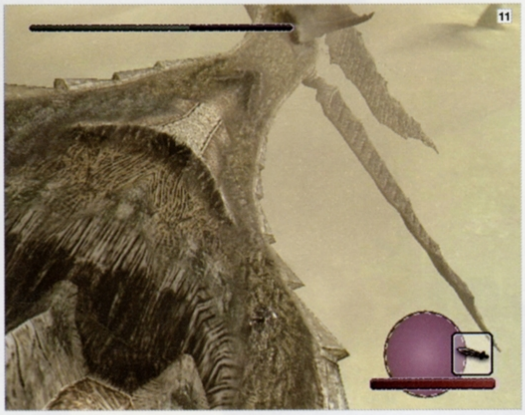


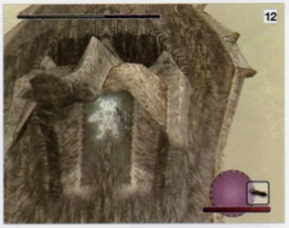
ハードモード

急所と弱点の数と位置は変わらないので、ノーマルモードの攻略法が通用する。巨像からダメージを食らうことはないので、注意点は皆無。ちなみに、弱点の紋様を消すためには剣を3回突き刺す必要があるので、巨像が地中に潜るまでに倒すことはできない。









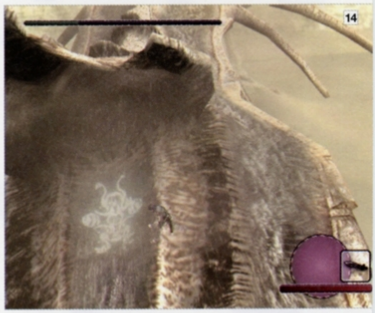


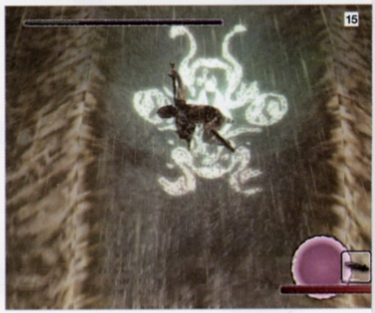




巨像攻略法

1～5　効率よく3ヵ所の急所を射抜くには、アグロに騎乗して近づくのがいちばん。巨像の進行方向を予測しながら矢を射ると、さらに命中率はアップする。急所を攻撃する際に制限時間はないので、落ち着いて行動するように心がけよう。**6～7**　急所を射抜くと巨像の高度が下がる。アグロに騎乗して近づき、巨像の翼へと飛び移ろう。尻尾側の弱点から攻撃すると効率がいいので、後方にある翼にしがみつくと無駄がない。**8～15**　翼につかまってしばらくすると、巨像は上空へ移動する。背中に飛び移ったら、まずは尻尾側の弱点を攻撃。そのあと頭部へ向かって移動しながら、背中の中心と頭部近くにある弱点を攻撃しよう。ちなみに、ジャンプを多用しながら風の勢いを利用して移動しない限り、巨像が地中に潜るまでにすべての弱点を攻撃することは不可能。巨像が地中に潜ったあとは、姿を現すまで待機し、再び体によじ登って残りの弱点に剣を突き刺そう。





その他の倒し方

巨像の急所を射抜いたとき、ごく稀に地面まで高度を下げるときがある。この状態のときは、胴体部分に直接飛び移ることができるので、撃退時間を大幅に短縮することが可能だ。ただし、巨像はすぐに高度を上げてしまうので、一瞬の隙を見逃さないこと。





第14の巨人



放たれた番人……水路の奥にある閉ざされた都市……破壊を望む

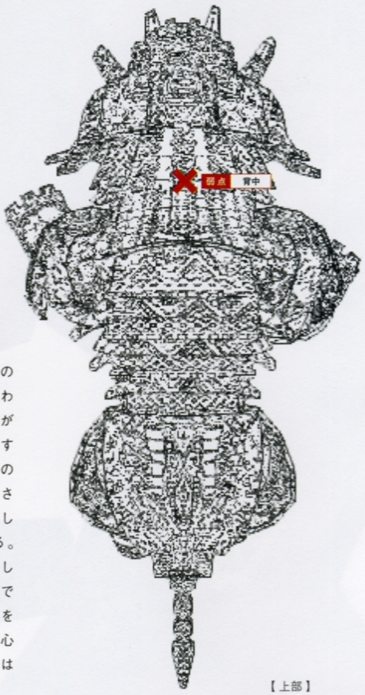


【第14の巨像】

特徴と対策

第11の巨像と似たような大きさの小型巨像。獅子のような姿をしていて、全身を堅い外殻で覆われている。移動速度が高く、俊敏な動きでワンダに襲いかかってくる。

巨像の急所と弱点



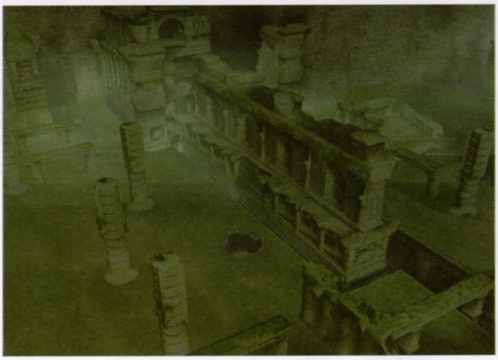
【上部】

ノーマル、ハードモード

手足は短いが、突進による攻撃を食らうと吹き飛ばされるので要注意。急所はなく、弱点は背中に1ヵ所あるのみ。弱点は堅い外殻で覆われているので、外殻を剥がさない限り、弱点を攻撃することができない。弱点の判定は広く、剣が突き刺さる部分ならば、どこを刺してもダメージを与えられる。だが、背中から落下してしまうと、突進攻撃を連続で食らう恐れもある。外殻を剥がしたからといって安心せず、トドメを刺すまでは気を緩めないこと。

ステージ

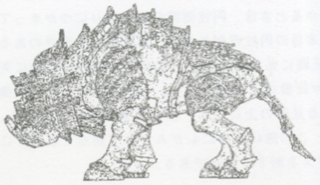
遺跡のような年代を感じさせる建造物。周辺は水路で区切られていて、ところどころに背の高い円柱が建っている。巨像は、円柱や水路に移動してくることはないので、体力の回復場所として活用することができる。



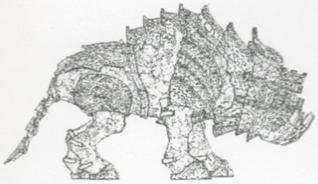
四面図



【前面】



【左側面】



【右側面】



【後面】

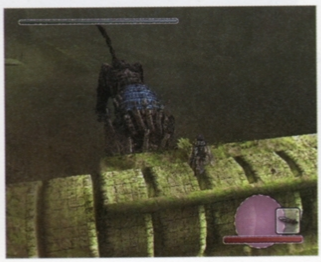
外殻は堅く、剣はおろか矢すら通さない。外殻を剥がして背中にしがみつくと、巨像は細かく体を揺り動かしてワンダを振り落とそうとする。その後、突如疾走し始めて、アーチの下を潜るなど、ワンダを振り落とそうと周辺を駆け回る。細かく体を揺り動かしているあいだは、巨像に対して横に位置取るようにすれば体勢を崩されることはない。ただし、巨像がアーチ下を潜り抜ける際、アーチに引っかかって落とされてしまうことがあるので気をつけよう。

振り落とし行動一覧

行動　体を細かく左右に振る
└条件　ワンダが巨像に触れているとき

行動パターン

ワンダとの距離が近い場合は、前足の爪で引っかくような攻撃をくり出し、距離が遠い場合は、突進攻撃を仕掛けてくる。また、ワンダが円柱の上にいる場合、円柱自体に突進してくる。巨像が円柱に2回突進すると、衝撃で円柱が倒れるので注意。ただし、水路を利用すれば、巨像の攻撃を回避するのはたやすい。



攻撃方法

もっとも警戒すべきは、突進攻撃。突進を食らうと大きく吹き飛ばされて、地面に倒れたままとなり、しばらく行動不能となってしまうからだ。ボタンを連打しながら左スティックを上下左右に入力し、すぐに起き上がるようにすること。倒れたままの状態だと、連続で突進を食らうことがあるので十分な注意が必要だ。



対処法

まずは、円柱の上に立って突進を誘発させ、わざと円柱を倒す必要がある。倒れた円柱の上を移動し、建造物に飛び移りながら進んでいくと、最後の円柱が倒れたときに壁が崩れて奥へ移動できるようになる。壁をよじ登り、天井へ移動して柱にぶつかるように突進を誘発させれば、巨像の外殻を剥がすことができる。

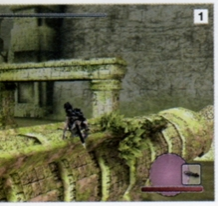


巨像攻略法

1～8　円柱を巨像に倒させながら、奥を目指して進んでいく。巨像は一度円柱に突進したあとは、みずから2回目の突進を仕掛けてくることはない。そのため、円柱の上に立った状態で矢を当て、突進を誘発させる必要がある。2回目の突進がぶつかるときは、円柱側面の出っ張りにつかまっておくと、円柱から落ちる心配がないので安心だ。6本目の円柱が倒れると、壁が崩れて天井のある広場へと進めるようになる。**9～14**　崩れた壁の正面にある壁を登り、天井へと移動。巨像に矢を当てて突進を誘えば、天井の一部が崩れて瓦礫が巨像の上に落下する。この衝撃により、巨像の外殻を剥ぐことができる。このあと、段差のある足場の上に立ち、再び突進を誘発させよう。足場に突進した巨像はしばらく動きを止めるので、この隙に背中にしがみついて弱点を攻撃。この動作を繰り返せば、手こずることなく巨像にトドメを刺すことができる。

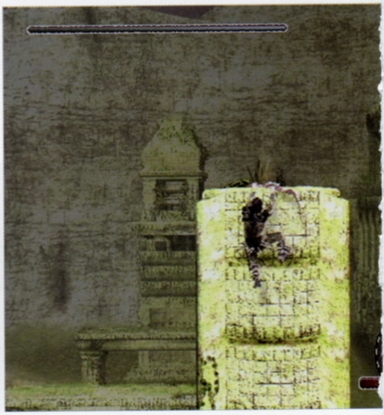


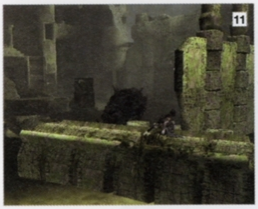


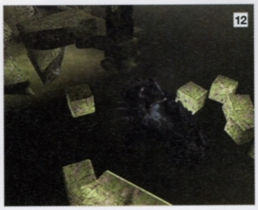






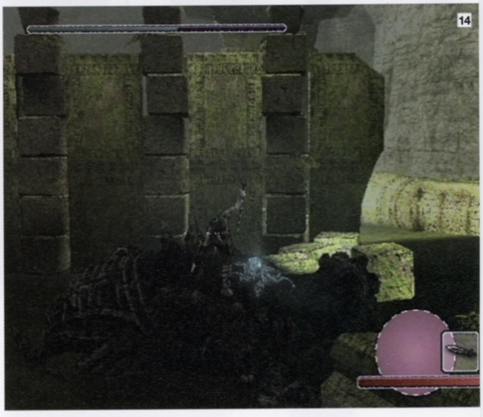






















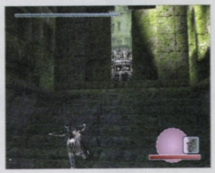
ハードモード

攻略法はノーマルモードと同様。弱点の数や位置に変化はないが、ノーマルモードと比べて攻撃力が高くなっているので、突進攻撃を連続で食らわないように注意すること。また、体力も増加しているため、剣を突き刺す回数が多くなることもお忘れなく。



その他の倒し方

撃退法ではないが、天井のある広場から離れてしまったときに、水路を活用すると安全に戻れる。万が一のときに役立つので、覚えておいて損はない。ちなみに、爽快感を求めるならば、足場から飛び降りる際、下突きで弱点を突き刺すといいだろう。





第15の巨像

谷に落ちた大男……滅びた都で門番気取り……



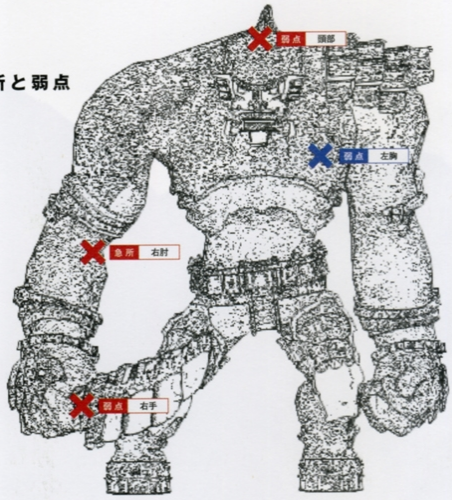


【第15の巨像】

特徴と対策

右手に剣を携えた人型の巨像。剣に鋭さはないものの、橋を叩き壊すほどの破壊力がある。第1の巨像や第6の巨像と姿は似ているが、遥かに体格が大きく、攻撃力も高い。

巨像の急所と弱点



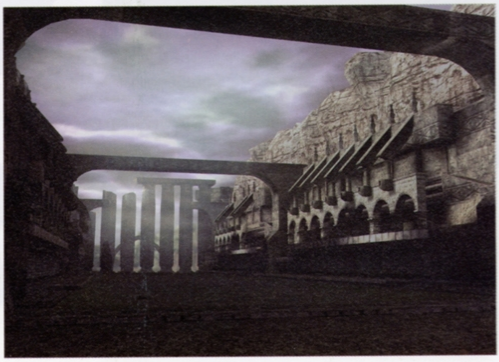
【前面】

急所は右肘にひとつあり、頭部と右腕の掌にそれぞれ弱点がある。ただし、右腕の掌は剣を握っているため、掌から剣を落とさない限り、弱点を攻撃することはできない。握った剣を離させるには、右肘の急所を攻撃する必要がある。撃退の手順としては、まず頭部の弱点を攻撃して、そのあとに右腕へ移動。右肘の急所を突き刺して剣を落とし、右腕の掌を目指すことになる。ハードモードでは、左胸に弱点が追加される。

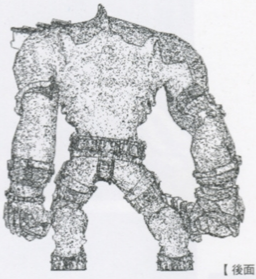
ノーマルモード　ハードモード

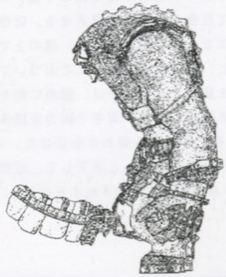
ステージ

左右を建造物に挟まれた石畳の広場。巨大な建造物は、ふたつの橋で繋がれている。神秘的な雰囲気を漂わせる建造物には、巨像の踏みつけ攻撃を利用することでよじ登ることが可能で、上階へも移動できる。

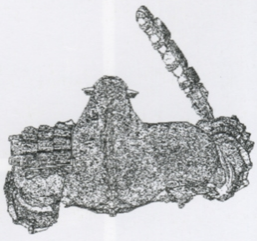


四面図


【後面】


【左側面】


【右側面】


【上部】

足には体毛が生えていないため、飛びついてよじ登ることはできない。ただし、上半身のほとんどは体毛で覆われている。巨像の動きで注意が必要なのは、右腕の掌にしがみついているとき。巨像が歩くだけで大きく揺れ、手を顔の近くまで振り上げてから上下に激しく振ることもあるからだ。なかなか剣を突き刺す隙が生まれず、たとえ剣を突き刺しても、動きを止めることはできない。巨像の動きを把握し、ワンダの体勢が崩れるまえに剣を刺そう。

振り落とし行動一覧

行動 前屈みから、頭を後ろに大きく反る
└条件 ワンダが頭、首に触れている

行動 前屈みになり、胸を左右交互に突き出すように振る
└条件 ワンダが胸、背中に触れている

行動 右肩を大きく円を描くように動かす
└条件 ワンダが右肩に触れている

行動 左肩を大きく円を描くように動かす
└条件 ワンダが左肩に触れている

行動 右腕を前から後ろに勢いよく引く
└条件 ワンダが右肘、右手に触れている

行動 右手を顔の高さまで上げ、上下に振る
└条件 武器を落とした状態でワンダが右肘、右手に触れている

行動 左腕を前から後ろに勢いよく引く
└条件 ワンダが左腕に触れている

行動パターン

巨体を感じさせないほど移動速度が高いため、巨像から姿を隠すのは至難の業。基本的には、ワンダを追いかけるように移動を繰り返す。歩いているときに近づくと振動でダメージを食らってしまうので、迂闊に近寄らないこと。剣を手から離したあとは、右腕を地面に叩きつける攻撃を仕掛けてくるようになる。



攻撃方法

ワンダが近くにいる場合は、左右の足による踏みつけ攻撃を繰り出す。遠くにいる場合は、剣を振り下ろす攻撃を仕掛けてくる。また、ワンダが建造物の中にいるときは、腕を水平に振り回して建造物を殴りつけてくる。さらに、橋の上にいるときは、剣を叩きつけて橋自体を破壊する。攻撃方法に富んだ巨像だ。



対処法

まずは建造物前の石畳で、踏みつけ攻撃を待つ。巨像の足が石畳を踏むと、石畳が跳ね上がり、建造物によじ登れるようになる。このあと、建造物内で巨像の攻撃を誘発させると衝撃で壁が崩れ、上階へ移動可能に。橋で待機しつつ、わざと橋を破壊させれば、飛び降りるだけで巨像の体にしがみつくことができる。

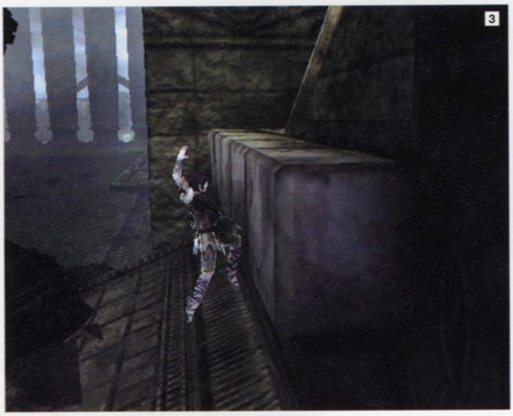


巨像攻略法

1～8　最初に、左右にある石畳へ移動して巨像の踏みつけを誘う。巨像が足を乗せて傾いた石畳から建造物によじ登ろう。つぎに、建造物内から矢を射って巨像の攻撃を誘発させる。巨像の攻撃が建造物に当たると、壁が崩れて上階へ移動できるようになる。そのまま進み、橋の上で待機していると巨像が橋を叩き壊す。**9～14**　橋が破壊されると、巨像が至近距離まで近づいてくるようになるので、頭部を目がけて飛び降りよう。巨像が頭を振り上げる動作は、弱点に剣を突き刺すことで動きを止めることができる。紋様が消えたことを確認したら、背中で腕力を回復。このあと、右肩から肘の急所へと移動しよう。急所を攻撃するときは力を溜める必要はないので、すぐに剣を突き刺してしまってかまわない。巨像が剣を落としたら地面へと落下して、右腕の振り下ろし攻撃を繰り出すように距離を調節。あとは掌にしがみつき、剣を突き刺すだけだ。















ハードモード

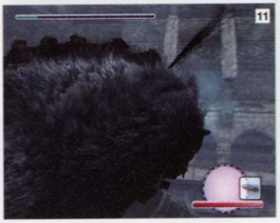
巨像の体にしがみついたら、最初に追加された左胸の弱点を攻撃すること。左胸にしがみついているときは巨像が大きく揺れ動くため、ワンダの体勢が安定しにくい。そのため、腕力に余裕があるときに攻撃を行ったほうが効率がいいからだ。

















その他の倒し方

建造物では死角が多いため、巨像から身を隠しやすい。身を隠したまま、巨像が橋の下まで移動するのを待っていれば、橋を破壊することなく巨像に飛び移ることも可能だ。見つかってしまうと巨像が移動してしまうので、橋から離れる前に飛び移ろう。

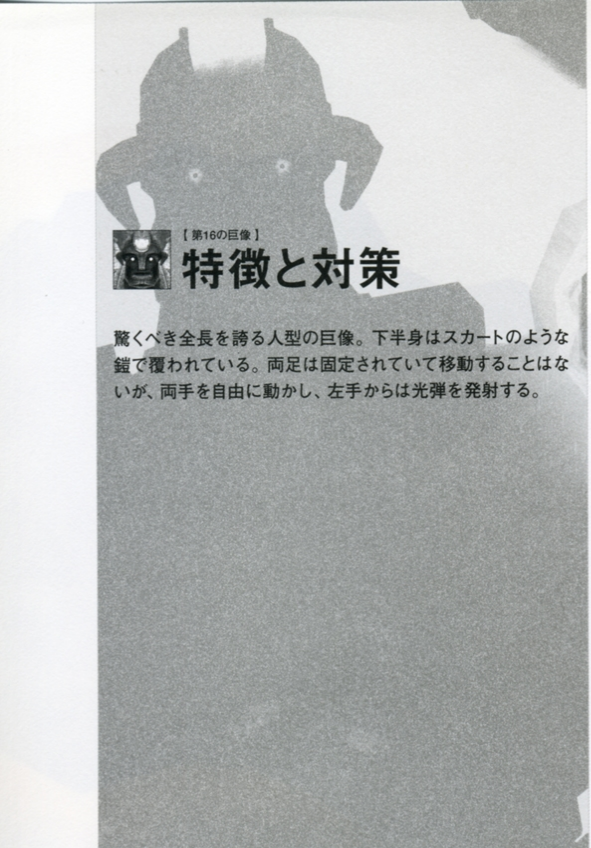


第16の巨像



儀式は終焉を告げ……おまえの望みも叶うだろう……
だがここにきて邪魔者が入ろうとしている……時間は残り少ない
急ぐのだ……



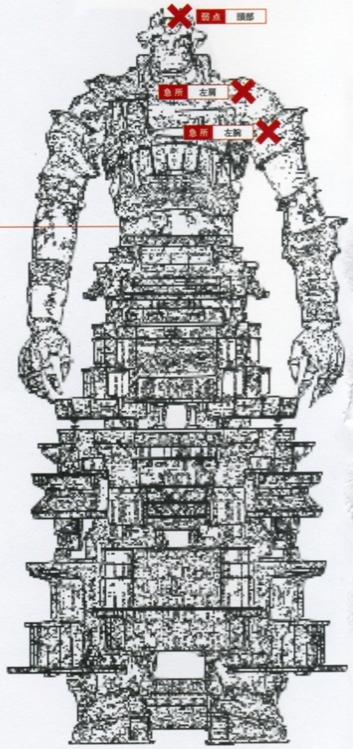


【第16の巨像】

特徴と対策

驚くべき全長を誇る人型の巨像。下半身はスカートのような鎧で覆われている。両足は固定されていて移動することはないが、両手を自由に動かし、左手からは光弾を発射する。

巨像の急所と弱点



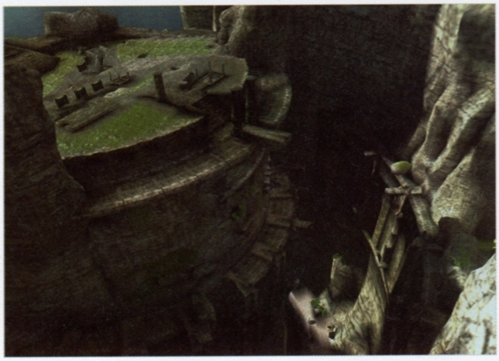
【前面】

ノーマル、ハードモード

弱点は頭部にある1ヵ所。急所は3ヵ所あり、背中、左腕、左肩にそれぞれひとつずつある。急所を攻撃することで巨像の体勢が変化して、弱点へのルートが確保できる。また、急所ではないが、巨像の手に剣を突き刺すと、手の甲を上にして巨像の動きが一定時間停止する。左肩の急所を攻撃するときには欠かせないので、覚えておくこと。ハードモードでも急所の数と位置、突き刺したときの効果に変化はない。同様に、弱点の数と位置にも変わりはない。

ステージ

高き塔の上。暗雲に覆われた要塞のような最終決戦場。まずは、地形を利用しながら光弾をかわし、巨像に近づく必要がある。強風が吹いているため、とき折り風に煽られるが、ワンダの体勢が崩れることはない。



四面図



【後面】



【左側面】



【右側面】



【上部】

下半身には体毛が一切生えていない。上半身は体毛で覆われた部位が多いものの、左上腕部や右手首などの黄色く発光した部位は、触れただけで吹っ飛ばされてしまうので注意。また、頭部にある弱点に剣を突き刺すと、巨像が大きく頭を振るため、腕力を大きく消耗してしまう。そのため、ワンダの位置によっては、まったく攻撃できないこともある。弱点の紋様にワンダの手が触れるように後頭部側に位置取り、体勢が安定させて攻撃を行おう。

振り落とし行動一覧

行動 前屈みになり、胸で大きく円を描くように動かす
└条件 ワンダが頭、顔に触れて攻撃する

行動 体を左右に激しく振る
└条件 ワンダが頭、顔、胸、肩に触れている

行動 右手を上下に振る
└条件 ワンダが右腕、右手に触れている

行動 左手を上下に振る
└条件 ワンダが左腕、左手に触れている

行動パターン

まったく移動しないため、接近するまでは左手から放たれる光弾にだけ気をつければいい。ただし、巨像を攻撃すると光弾が発射されるので、無駄な行動は控えること。巨像の両腕は体毛が生えているのでしがみつくことは簡単。だが、腕の位置や角度は刻一刻と変化するので、まずは巨像の動きを見極める必要がある。



攻撃方法

左手から光弾を発射する。光弾は、当たると大きく吹き飛ばされるため、障害物を盾にしなければ回避はほぼ不可能。前転回避でもかわすことはできないので、接近するまではおとなしく地形を利用すること。連続で光弾が発射されることもあるので、発射音を聞き逃さないようにして、慎重に行動するのが得策だ。



対処法

巨像の足元までは、地下に伸びる通路を利用して進むことになる。地上には、障害物が等間隔に配置されているので、これを盾にしながら先へ進もう。障害物間の移動には、前転回避が重宝する。巨像の上半身に到達後、腕力を回復させたいときは、巨像の右手を突き刺して手の甲で休むか、肩で待機するといい。







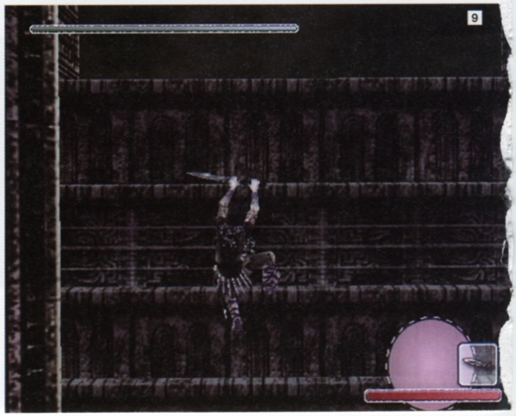












ハードモード

弱点の数と位置は変わらないので、ノーマルモードと同じ攻略法で問題はない。巨像の体力が増えているため、弱点を攻撃している途中で腕力が残り少なくなったときは、肩に移動して腕力を回復すること。体毛が生えているので、安心して休める。



その他の倒し方

じつは、巨像の右手からは左肩にある急所を攻撃しなくても、胸へ飛び移ることができる。右手は、もっとも高い場所に移動したときに、親指側が上になる。難度は高いが、この瞬間に右手からジャンプすれば、巨像の胸に飛び移ることが可能だ。



巨像攻略法1

1〜5　巨像登場ムービーが流れたあと、右に見える穴から地下通路へ。倒れている柱を盾にして光弾をかわし、穴に飛び込もう。通路を抜けると、正面に等間隔に5つ並んだ背の低い壁が見えてくる。壁の後ろで待機しながら光弾を誘発させて、光弾が壁に当たったら、つぎの光弾が発射される前にすぐに奥にある壁の後ろへと進む。奥には地下通路への入口があるので、そのまま穴へ飛び込もう。**6〜8**　地下通路を抜けると、さきほどと同様の壁が4つ並んでいる。この場所にある壁は、間隔が微妙に広いため、ある程度走ったあとに前転回避を行わないと光弾をかわすことはできない。壁から少し離れると光弾が発射されるので、うまくタイミングを合わせて勇気を持って移動すること。**9〜14**　巨像の足元から腰部の出っ張りまでは、どのように登っても問題はない。つかまれる部分は豊富にあるので、自分が登りやすいルートを進もう。

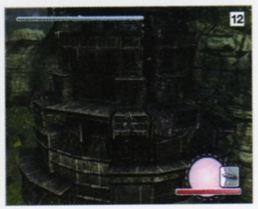


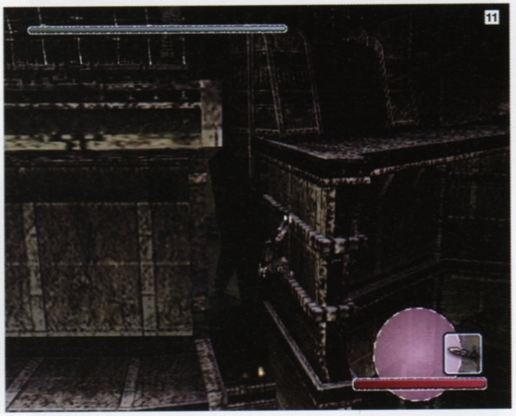


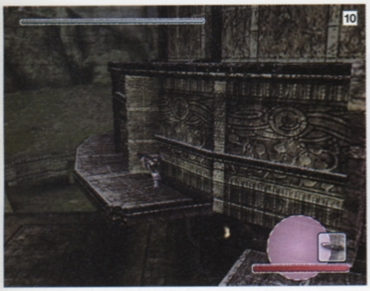








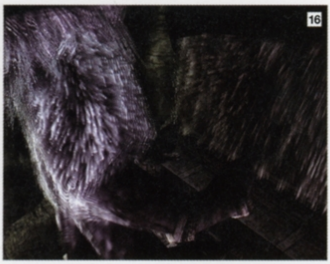




巨像攻略法2

15〜19　腰部にある出っ張りに立ち、背中の急所に向かって剣を振る。すると、巨像の左腕が近づいてくるので、ジャンプしてしがみつこう。左手につかまったら、小指側から手の甲に向かって移動。左手首に移動して、上腕部にある急所を目指そう。手の甲を攻撃すると動きが止まるので、この隙に腕の上を移動するといい。**20〜24**　左腕の急所を攻撃すると、今度は右手が近づいてくる。急所を攻撃した場所にしがみついたまま、後ろを向いて右手にジャンプ。無事、右手にしがみついたら、小指側から手の甲へ。手の甲に移動したら、剣を突き刺して巨像の動きが止めること。右手の動きが止まったら、手の甲の上に立ち上がり、左肩にある急所を弓で射抜こう。**25〜28**　左肩の急所を射抜くと、右手が肩に近づくようになる。タイミングを合わせて飛び移り、左肩から頭部へと移動。頭部では、やや後頭部寄りに位置取るようにして弱点を攻撃。このとき、剣を突き刺したあと、すぐに力を溜め始めること。なぜなら、剣を構えていれば巨像が頭を下げても体勢が崩されることはないからだ。力を最大まで溜めて剣を4回突き刺せば、巨像を倒すことができる。









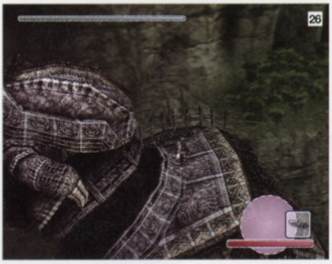


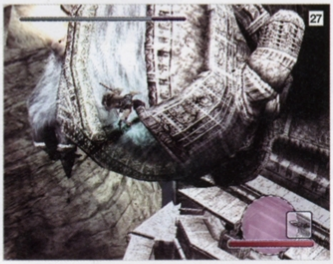



24


25


23


26


27


22


28


20


21

【巨像】
巨像の愛称について

出現する順番で呼ばれている巨像。ディレクターの上田氏によると、正式な名称はないとのこと。そこで、開発時に名づけていた巨像の愛称と、巨像の大きさを上田氏に答えていただいた。

第1の巨像

ミノタウロスと呼んでいた巨像です。第6、第15の巨像とともにミノタウロス3兄弟と呼んでました。本当に初期に作った巨像ですね。もともとは、もっと毛が多くて両足にも毛が生えていました。



第2の巨像

通称、マンモスです。アグロを絡めた攻略法を考えていたんですが、わかりやすさを優先して弓を使った攻略に絞りました。弱点は頭だけにあるものではないことを伝えるため、弱点をふたつ設定してます。



第3の巨像

当初は、天板を叩かせるほか、足で踏ませることで首回りの鐙が崩れるようにしてました。騎士と呼んでいた巨像ですね。序盤に剣を駆け上がるアイデアを見せたかったので、3体目に配置してます。



第4の巨像

麒麟と呼んでいました。キリンではなくて麒麟。この巨像は僕がデザイン画を描いていて、当初は2番目に登場させる予定でした。地形は関係なく、胸の毛からよじ登るという攻略法を考えていました。



第5の巨像

ひねりがないんですが、鳥と呼んでました(笑)。羽ばたきで風を起こすため、水中に潜らないと近づけないという攻略法を当初は考えていて。尻尾から登れるという仕様だったため、尻尾が長いんです。



第6の巨像

1体目から派生した巨像で、ミノタウロスBと呼んでました。人型は柔軟性があり、いろいろな行動を取らせることができるので、アイデアが出やすいんです。開発初期では武器を持たせてました。



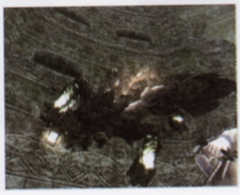
第7の巨像

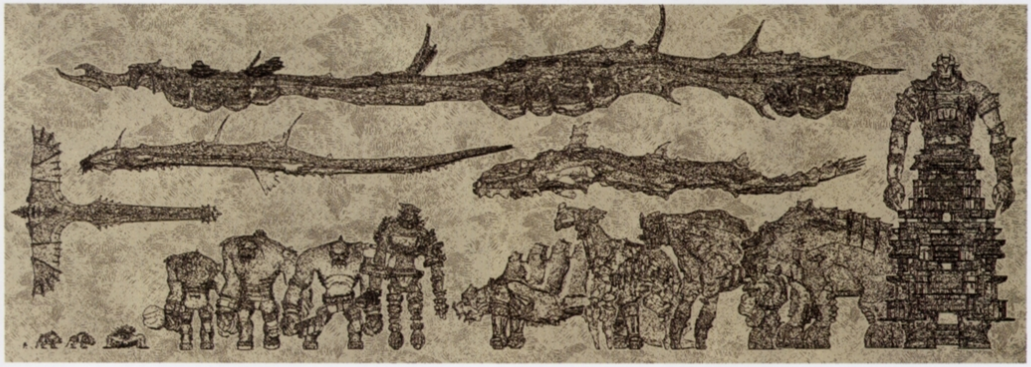
通称、ウナギです。水の中の戦いを描きたくて。水中でしがみついて動けないという絵が見せたかったというのが根底にあります。この巨像は、大きいので制御的に難しかった思い出があります。



第8の巨像

ヤモリと呼んでいた巨像です。当初は壁に張りついたときの角度を重要視してました。じつは似たタイプの巨像がもう1体いたんですが、同じものを見せるのは意味がないと考え、1体に絞りました。





【巨像大きさ一覧】

第9の巨像



カメと呼んでました。この巨像も大きいので制御に苦労した思い出があります。間欠泉というアイデアは最初からあったのですが、開発当初はツノを叩いて巨像を移動させて誘導するという仕様でした。

第10の巨像



通称、ナーガ。最初は目がなくて、音に反応するという仕様でした。足音を聞かせておびき寄せて、柱にぶつけるという攻略法を考えていたんです。馬を使った戦闘はもっと入れたかったんですけどね。

第11の巨像



レオ。獅子と呼ぶスタッフもいます。当初は地形に水があり、水へ落として動きが鈍った隙をついて倒すという仕様で。しかも、時間制限つきでした(笑)。松明のアイデアは最初からありましたね。

第12の巨像



ポセイドンと呼んでいた巨像です。頭の上は歯のような形状になってますが、最初は角でした。また、当初は目もあったんです。開発当初は、弱点を弓で射るという攻略の仕様を考えていた巨像ですね。

第13の巨像



通称、ヘビ。巨像の中でいちばん大きくて、200メートルくらいあります。馬からジャンプしてつかまるという攻略をやりたかったんです。最初は弱点のある開く部位の筋を斬って倒すという仕様でした。

第14の巨像



ケルベロスと呼んでました。ほとんど仕様が変わらなかった巨像ですが、制御に関してはいちばん苦労したかも(笑)。制御方法が難しく、12時間も会議をして……。完成まで時間のかかった巨像ですね。

第15の巨像



ミノタウロスCです。ミノタウルス3兄弟の中で最後に登場するので、難度を上げるために手のひらに弱点を設定しました。攻略に関係あると勘違いされないよう、剣は起伏のないデザインにしてます。

第16の巨像



イービスと呼んでました。本作は強大な力に立ち向かっていくゲームで反体制的だねという話題が出て。反体制といえばロック。その神様は……と考え、あるミュージシャンの名前をもじりました(笑)。



第四章 物語



禁忌を犯した者 降り注ぐ重い代償
深淵を覗くとき 深淵もまたこちらを覗く
最果ての地に広がる 汚れなきひとつの想い









【物語1】

禁断の地へ足を踏み入れる青年

古えの地へと向かうワンダとアグロ。胸に秘めた静かな想い。
ここでは、エンディングまでの全ムービーを公開していく。








仮面が語る、忌むべきかの地の言い伝え

「その地は……点と点たちが当たった響きより始まり……
すべては無と有に置き換えられ、石に焼かれた記憶、血と若草と空
そして光で織り成す像を操る技を持つ者……
その世界では望めば死者の魂を取り戻せると伝え聞く……
……しかし　その地に足を踏み入れることは固く禁じる」
月夜の森、雨降る草原を越えて歩き続ける日々
ワンダがたどり着いたのは、時間の止まった古えの地
細く長い橋を渡り、偶像が立ち並ぶ祠の祭壇に少女を預ける
湧き出る黒い影。ひと振りの剣が禍々しき存在を浄化させたとき声が響く
光とともに天から響く声。ドルミンと名乗る声は、ワンダに悠然と語りかける
願いと代償。願いを叶えようとするとき、人は代償を払わなくてはならないのだろう


























【物語2】

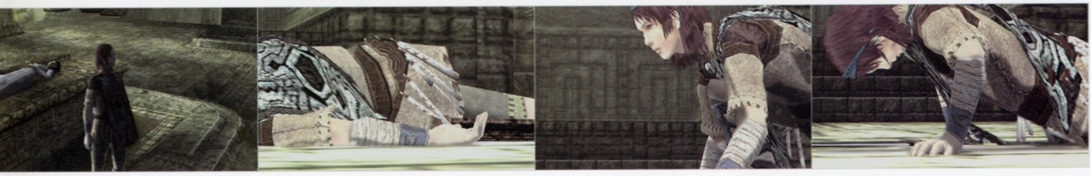
抗えぬ禁忌の代償

巨像の体から湧き出る漆黒の帯に貫かれ、気を失い闇に飲み込まれていくワンダ。誓いを果たすたびに刻まれる、傷と焦燥。



悪も善もない、憎しみのない戦いは続く

ワンダを取り囲む黒い影は、巨像を倒すごとにその数を増していく
愚直なほど真っすぐな想い。少女の姿を見つめ、力を奮い立たせるワンダ
主人を気遣う愛馬。ワンダの想い、少女の想い。そして、アグロの想い……
支払われる代償。約束を果たすたびに着衣は痛み、傷は体に深く刻み込まれる
少女に触れるワンダ。ワンダを止める少女の声。望む者と望まぬ者の交錯する想い
希望を断ち切るはさみ。世の理を守る執政官。それは古えの地に現れた侵入者
ワンダを追う侵入者。侵入者を率いるエモン。エモンを憎むドルミン
目的を達成すべく突き進むワンダを襲う、大切な友との別れ……

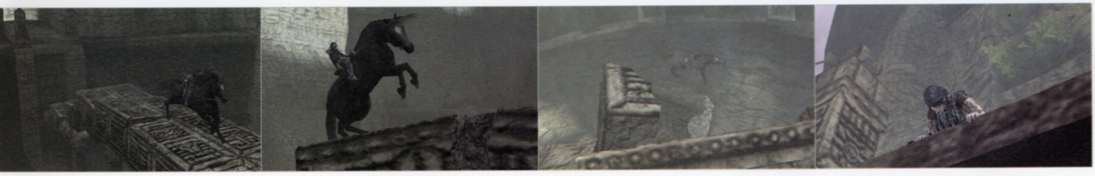








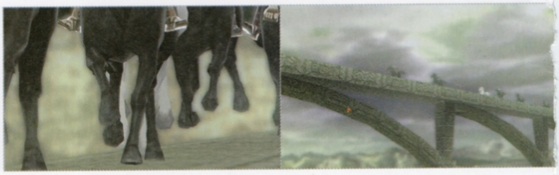




【物語3】

呪われた命の目覚め

語られる悲しき物語。迎える終焉。始まりへと繋がる結末。変わり果てた青年と目を覚ました少女に、再び時は流れる。

























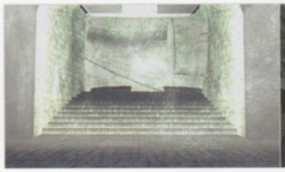




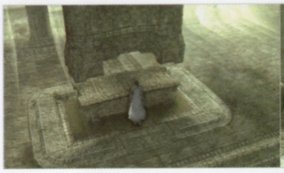
ワンダを待ち受ける宿命

崩れ去る偶像。横たわるいけにえの少女
エモンが目にした恐るべき光景。最悪の事態
目に映るのは掟を破って禁術に手を出したワンダ
輝きを失った目。そして、頭から生えた2本の黒い角
愚かさを戒めるエモン。ワンダの胸に突き刺さる白い刃
立ち塞がる道徳、蘇る闇、禁忌の代償。人であることへの決別
ワンダの体を触媒として目覚めたのは、かつてこの地に封印された者
蘇ったドルミン。少女への想いが呪われし者への唯一の抗い
悲しく、切なく、儚い想いが古えの地を包み込む……









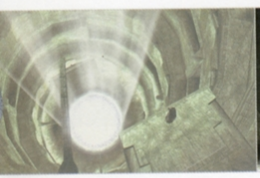







汚されぬ青年の想い、動き出す時間

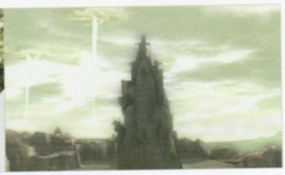
泉に投げ込まれた"いにしえの剣"。泉に吸い込まれたワンダ
聖なる力で浄化されるドルミン。崩れ去る巨大なアーチ橋
静寂の中で目覚めた少女。果たされたワンダの誓い
立ち上がった少女は、すべてを理解する
主人の代わりに傷ついた足で少女に寄り添うアグロ
ふたりは引き寄せられるように祠の奥へと進む
角の生えた赤ん坊を抱きかかえ、歩き出す少女
訪れた庭園。差し込む木漏れ日。3人を出迎える小動物たち
動き出した時間を身に浴びるように鳶が天高く飛び立っていく……















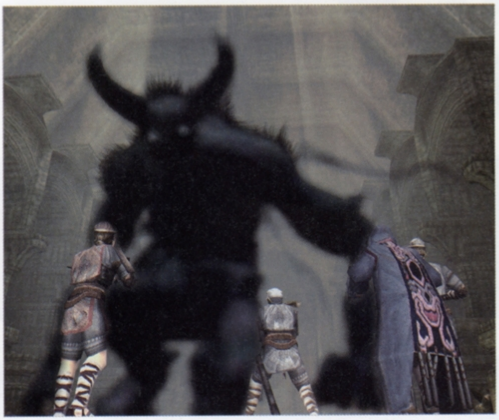





【物語4】

覆せない事実

すべての巨像を倒したワンダ。降り注ぐ余りにも重い代償。黒い影はワンダの姿を異形のモノへと変えていく。どの姿でも操作が可能だが、どんなに抗っても結末が覆ることはない。



姿を変えるワンダ

16体目の巨像を倒し、古えの祠へと戻ったワンダ。そこで待ち受けていたのは、エモン率いる村からの追っ手たち。ワンダの胸に剣が突き刺さったとき、かつてこの地に封印されていた闇の存在、ドルミンがワンダの体を借りて蘇る。だが、ワンダの体は完全に乗っ取られたわけではなく、反応が鈍いながらもプレイヤーの意思で任意に操作できるのだ。



ドルミンの操作

■ボタンを押すと右拳を地面に叩きつけ、✕ボタンを押すと青白い炎を口から吐き出すことができる。また、R1ボタンを押すことでしゃがむことも可能だ。ただし、攻撃を当ててもエモンたちを倒すことはできず、どんな行動を取っても訪れる悲しき未来は変わらない。一定時間が経過すると、エモンたちは必ず古えの祠の入口へと逃げ去ってしまう。



黒い影の操作

ワンダは再び姿を変え、黒い影となる。このとき、泉の中心から引力が生じ、何も行動を起こさないと吸い込まれてしまう。前転やジャンプといったすべての移動アクションが可能で、段差や泉の縁をつかむこともできる。低空ジャンプを繰り返せば、ある程度少女に近づくことはできるものの、見えない力が働いているため、少女の目の前まで移動することは不可能。どんなに抗っても、最終的には必ず泉に吸い込まれてしまう。



赤ん坊の操作

赤ん坊の姿が画面に映し出されると、任意に操作が可能となる。といっても、移動は一切できず、手足をバタつかせて泣くことしかできない。◎ボタン、△ボタン、□ボタン、×ボタン、R1ボタンを押すと泣くことが可能だ。操作できるということは、この赤ん坊がワンダであることを示し、会話はできないながらも泣くことで少女に意思を伝えられるということ。救いを感じる瞬間なので、思う存分泣き叫ぶといいだろう。



第五章 隠し要素



ひとつの旅の終わり ひとつの冒険の終わり
目の前に広がる 新たな世界 新たな道具
青年と駿馬の冒険は まだ終わらない

【隠し要素1】

クリアー後の世界

ゲームをクリアーしたからといって、ワンダの冒険が終わるわけではない。2週目以降のプレイでは、隠されたアイテムが手に入るほか、さまざまな隠し要素が解放される。

制限時間内に巨像を倒すタイムアタック

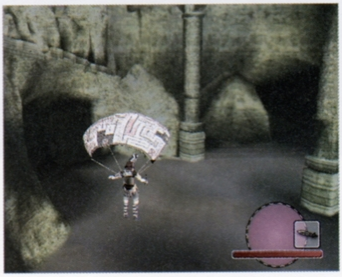
エンディング終了後、記録を保存。その記録をロードすると、2週目のプレイが可能となる。2週目では、古の祠に立ち並ぶ偶像の前で◉ボタンを押すと、制限時間内に巨像を倒すタイムアタックに挑戦できる。制限時間内に巨像を倒せれば、2体倒すごとに泉に隠しアイテムが出現。ただし、タイムアタック中は、ワンダの体力と腕力は決められており、隠しアイテムを装備することもできない。



隠しアイテムはメニュー画面で装備できる。入手には骨が折れるが、どれも冒険で役立つものばかりだ。

難度の高いハードモード

クリアー後の記録を保存しているメモリーカードを挿した状態でゲームを始めると、通常よりも難度が上昇したハードモードでのプレイが可能となる。巨像の攻撃力と防御力が増加しており、弱点の数が増えている巨像もいる。ハードモードの2週目では、タイムアタックの制限時間と入手できる隠しアイテムの一部が異なる。



ノーマルモードで入手した隠しアイテムは、ハードモードへ持ち越すことはできず、その逆もできない。

2週目移行に引き継がれる内容

2周目を始める際、1週目クリアー時の体力と腕力メーターの最大値が引き継がれるという特典がある。また、3周目以降はタイムアタックをすべてクリアーしていると、各巨像のクリアータイムと入手した隠しアイテムが引き継がれる。ただし、隠しアイテムをすべて入手していないと巨像撃退数は初期化されてしまうので、全巨像を規定時間内に倒しておくこと。そうしないと、つぎの周では最初からタイムアタックをやり直すことになるので注意。



隠しアイテムを装備した状態でゲームをクリアーすると、つぎの周ではアイテムを装備したままスタートする。

アグロの体の色を変更

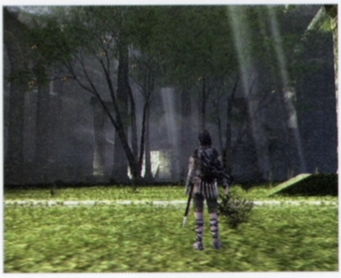
ノーマルモードで、すべての隠しアイテムを手に入れると、アグロの毛色を茶色に変更できるようになる。また、両モードですべての隠しアイテムを入手すると、アグロの毛色を白に変更可能となる。条件を満たした状態で、タイトル画面で■ボタンを押しながらゲームを始めると鹿毛、△ボタンを押しながらゲームをスタートさせると白毛となる。ふだんとは違った気持ちでプレイできるので、ぜひチャレンジしてほしい。



白い鬣をなびかせて疾走するアグロ。ちなみに、毛の色が変わるだけで移動速度や旋回能力に変化はない。

クリアーを繰り返すと到達可能となる場所

じつは、古の祠は頂上まで登ることができる。ただし、登りきるためには、握力メーターの最大値を限界近くまで増加させておく必要がある。光るトカゲの尻尾を集めながらクリアーしていくのも手だが、尻尾を集めるのには時間がかかる。尻尾をひとつも入手していなくても、4週目で第11の巨像までを倒せば腕力メーターはほぼ最大値に達する。短時間で頂上を目指したい人は、クリアーを繰り返すのが得策だ。



古の祠の頂上にある、庭園と呼ばれる神秘的な場所。庭園までの登り方と詳細はP168を参照してほしい。

【隠し要素2】

隠しアイテムとタイムアタック

タイムアタックに挑戦し、規定時間内に巨像を倒すことで入手できる数々の隠しアイテム。全隠しアイテムの入手条件と能力、そしてタイムアタックのクリアー法を解説していく。

鏑の矢

入手条件　ノーマルモード　巨像を2体撃退



音を発して飛ぶ矢

音を発しながら飛び、放った方向に巨像の注意を向けられる。ただし、ワンダが巨像に見つかっているときには意味がないので扱いは難しい。威力は通常の矢と変わらず、構えるまでの時間や射る速度性能が増していることもない。

トカゲの感知石

入手条件　ノーマルモード　巨像を8体撃退
ハードモード　巨像を10体撃退



光る尻尾を見逃さない

装備すると、近くにいる光る尻尾を持つトカゲの位置がマップに表示されるようになる。ただし、明確にトカゲの居場所が表示されるわけではないので過信は禁物だ。ちなみに、ノーマルモードとハードモードで性能に違いはない。

活力の前掛け

入手条件　ノーマルモード　巨像を4体撃退



与えるダメージが増大

装備すると、弱点を攻撃したときに与えられるダメージが増幅する前掛け。動きが鈍くなるなど、不利になることはないので、入手後はすぐに装備しておくといい。ちなみに、服に描かれている模様の柄が異なったものとなり、色も異なる。

果樹の地図

入手条件　ノーマルモード　巨像を10体撃退
ハードモード　巨像を6体撃退



すべての果樹をマップに表示

装備することで、古えの地にあるすべての果樹の位置がマップに表示されるようになる。果樹に実っている果物を採りきると、マップからその果樹のマークは消える。トカゲの感知石と同様、モードの違いによる性能の差はない。

力の仮面

入手条件　ノーマルモード　巨像を6体撃退



活力の前掛けと併用可能

活力の前掛けと同じく、装備するだけで巨像に与えるダメージを増幅してくれる仮面。エモンがつけていた仮面とは若干デザインが異なる。活力の前掛けと併用すれば、より強力なダメージを与えられるので、手に入れたら必ず装備しておこう。

剛力の仮面

入手条件　ノーマルモード　巨像を12体撃退



その名のとおり攻撃力が上昇

装備することで巨像に与えるダメージが増幅される仮面。力の仮面との併用はできない。力の仮面よりも与えるダメージが大きくなるので、入手したら装備の変更を忘れずに。活力の前掛けと併用すれば、圧倒的なダメージを与えられる。

紛れの前掛け

入手条件　ノーマルモード　巨像を14体撃退



透明になれる不思議な品

その名のとおり、装備するとワンダの姿が消えて、巨像がワンダを見つけられなくなる。ただし、装備中はワンダの姿が透明になるため、操作が難しくなるという欠点がある。また、巨像につかまっているときには効果を得られない。

シャーマンの前掛け

入手条件　ハードモード　巨像を8体撃退



食らうダメージを軽減

装備すると巨像から食らうダメージを軽減する前掛け。また、落下時のダメージも軽減する。ハードモードでは巨像の攻撃力が高いため、さまざまな場面で重宝する。ハードモードで入手できる前掛けはこれだけなので、随時装備しておくこと。

閃光の矢

入手条件　ノーマルモード　巨像を16体撃退



高い威力を誇る光の矢

矢を射ったあと、対象物に矢が接触すると爆発する性能を有する。攻撃力が非常に高く、通常の矢では攻撃不可能な急所を射ることもできる。巨像に対しては爆風によるダメージ効果がないものの、小動物には効果があるので重宝する。

シャーマンの仮面

入手条件　ハードモード　巨像を12体撃退



防御力を上げる不思議な面

痛みを和らげる仮面。シャーマンの前掛けと同じく、装備すると巨像の攻撃や落下時のダメージを軽減する。シャーマンの前掛けと併用することが可能なので、両アイテムを装備すれば、食らうダメージを最小限に抑えることができる。

いかずちの銛

入手条件　ハードモード　巨像を2体撃退



雷光のような速さ

弓矢と同じく、離れた場所に飛んでいく銛。◉ボタンで構え、離すと緑色に表示された照準に向かって銛を投げる。数に制限はなく、何度投げても問題はない。通常の矢と比べ、与えられるダメージが高いので重宝する場面は多い。

若しの布

入手条件　ハードモード　巨像を14体撃退



高所からの浮遊を実現

ジャンプしたときや空中にいるときにR1ボタンを押すと、背中にある布が広がってゆっくりと落下できる。いわゆるパラシュートのようなアイテム。落下するとゲームオーバーになってしまうような高さでも、安全に着地が可能だ。

太陽の剣

入手条件　ハードモード　巨像を4体撃退



どんな場所でも光を反射

剣をかかげた際、陽の光が届かない場所でも光を反射できる便利な剣。光が届かず迷いがちな森の中にいるときでも、巨像がいる方向を見失わずに済む。また、光が届かない場所で戦うことになる巨像の急所や弱点を調べることも可能だ。

女王の剣

入手条件　ハードモード　巨像を16体撃退



白く輝く光が巨像を討つ

『ICO』にも登場した、刀身が白く輝く女王の名を冠した剣。巨像の弱点を突き刺した際、圧倒的なダメージを与えられる最強の剣だ。力を最大まで溜めた状態で剣を突き刺せば、どの巨像にも一撃で致命傷を負わせることができる。



【タイムアタック】

第1の巨像

ノーマルモード	2:30:00	ハードモード	2:50:00

■ノーマルモードの倒し方

スタート直後は巨像がワンダに気づいておらず、奥へと歩いていってしまう。口笛を吹いて注意を引けば巨像の歩みを止められるので、巨像につかまるまでの時間が短縮できる。左足につかまったら急所を攻撃。力を溜める必要はないので、つかまったらすぐに2回攻撃しよう。巨像が膝をついたら太股につかまり、腰部へ。頭部の弱点を攻撃するときは、やや背中寄りに位置取るといい。頭の振りは剣を突き刺せば止められるので、巨像が頭を下げたらすぐに剣を突き刺してしまうといい。

■ハードモードの倒し方

規定時間はノーマルと同じだが、右肘に弱点が追加されている。まずは、ノーマルモードと同じ要領で頭部の弱点を攻撃。頭部の弱点を攻撃し終えたら、背中に戻って腕力を回復。その後、右肩から落ちて弱点へと移動しよう。右腕の振りは頭部とは異なり、攻撃しても止まらない。ただし、腕を振り終わったあとに力を溜め始めれば、つぎに腕を振り始めるまえに十分に力を溜めて攻撃できる。規定時間には余裕があるので、右肘を攻撃中に落下した場合でも、諦めずに再び巨像に登って攻撃を仕掛けよう。

最大まで力を溜めて剣を3回突き刺せば、巨像を倒すことができる。登り始めてから落ちずに弱点に到達できれば、余裕を持って倒すことができるはずだ。通常の攻略とは異なり、背中の出っ張りで腕力を回復させず、一気に頭部を目指して登ること。



移動しながら巨像の注意を引きつけられる口笛は、ほかの巨像と戦うときにも重宝する。



ワンダの両足が揃っていれば剣を構えることができる。体勢をよく見て攻撃しよう。



【タイムアタック】

第2の巨像

ノーマルモード	4:00:00	ハードモード	4:30:00

■ノーマルモードの倒し方

後ろ足の急所を射抜き、後ろ足から登っていけば効率よく弱点を攻撃できる。まずは臀部の弱点を攻撃し、そのあとに頭部の弱点を目指すと無駄がない。戦闘開始直後、弓に装備を切り替えつつ、真っすぐに巨像の背後へと進む。ある程度近づいたら、片方の足に狙いを定めて、後ろ足の急所を射抜こう。巨像が膝をついたら、体毛をよじ登って臀部の弱点へ。臀部の弱点を攻撃し終えたら、背中の右側を走り抜けて頭部へと移動。巨像が頭を振り終えたら力を溜め始め、暴れる前に剣を突き刺そう。

■ハードモードの倒し方

胴体の左脇腹に弱点が追加される。ノーマルモードと同じ手順で急所を射抜き、臀部、頭部、左脇腹の順に攻撃しよう。左脇腹にある弱点へは背中から落下し、弱点周辺の体毛につかまるように移動すると、素早くたどり着ける。背中の左側にある突起物から落下すれば、確実に弱点周辺の体毛をつかむことができる。ワンダが左脇腹に触れているときは巨像の揺れは激しくないので、最大まで力を溜めて剣を突き刺すといいだろう。ノーマルモードよりも規定時間が長いので、手こずることはないはずだ。

弱点に到達するには、まず足の裏にある急所を弓で射抜く必要がある。いかに素早く急所を攻撃できるか、どれだけ迅速に巨像に登り始められるかが、規定時間内の撃退を目指すうえで重要な要素となる。巨像の動きを把握して、的確に急所を射抜くこと。



足が上がる位置を予想して、接地している後ろ足の上部を狙うように弓を構えておくといい。



左脇腹にある弱点へは、写真の場所から落下するといい。弱点周辺で体毛をつかむことを忘れずに。



【タイムアタック】

第3の巨像

ノーマルモード	6:00:00	ハードモード	5:00:00

タイムアタック中、もっとも難度が高い。巨像の右腕にある鎧を壊して弱点を目指す場合、右腕の振り下ろし攻撃を誘発させる必要があるため、どうしても時間がかかってしまう。まずは、鎧を壊さずに弱点へ到達する方法を習得しておくといいだろう。

■ノーマルモードの倒し方

石版を叩かせて右腕にある鎧を破壊するには時間がかかるため、鎧を壊さずに右肘まで登る方法を選択。戦闘開始直後、真っすぐ巨像に近づき、巨像が2歩進んだら止まる。こうすることで、最短時間で右腕の振り下ろし攻撃が誘発できる。振り下ろし攻撃を避けて剣の部分に登ったら、落下しないように待機。このあと、巨像が右腕を大きく下げた瞬間に前方へジャンプ。すると、鎧を飛び越えて右肘部分に到達できる。あとは頭部の弱点を攻撃し、背中から腰に落ちて腹部の弱点を攻撃するだけだ。



写真の位置で右腕が上げるまで待機。右腕が下がる瞬間に、前方へ向かってジャンプ。

■ハードモードの倒し方

ハードモードでは左肘に弱点が追加されるほか、規定時間が1分も短くなっている。もっとも重要となるのは、体勢を崩さずに連続して弱点を攻撃すること。ノーマルモードと同じ方法で右肘までよじ登り、まずは頭部にある弱点を攻撃。頭部の弱点を攻撃し終えたら、背中で腕力を回復して左肘へと移動する。左肘にある弱点を攻撃するときは、巨像が左腕を振る動作を終えた瞬間に力を溜め始めるといい。このあと、背中から落下して腰部へと移動。腹部に回り込んで弱点に剣を突き刺そう。



頭にある弱点を攻撃する際、体勢が崩れてしまうようならば、後頭部側に位置取るといい。



【タイムアタック】

第4の巨像

ノーマルモード	5:30:00	ハードモード	5:00:00

迅速に巨像を丘の上までおびき寄せる必要がある。さらに、いかに素早く巨像の背後へ回り込みかが、規定時間内クリアーを目指すうえでは重要となる。下にまとめた攻略法どおりにプレイすれば1分20秒ほどで巨像に登り始められるので、焦らずに行動すること。

■ノーマルモードの倒し方

スタート直後、巨像からもっとも遠い丘へと移動。矢を当てると巨像の移動速度を高められるが、ワンダを見失うと周囲を見渡すため時間のロスとなる。そのため、弓は使わないほうがいい。巨像が丘の上に近づいたら、地下へ入って反対側の階段へと移動。隠れながら巨像の動きを観察し、前足を地面に突き刺した瞬間に巨像へ近づこう。尻尾が下がったら登り始め、真っすぐ首まで進んで急所を攻撃。力を溜めずに剣を2回突き刺し、体勢が変わったら頭部へ移動して一気に弱点を攻撃しよう。



アグロの操作に慣れていない場合は、地下への入口まで走って移動しても問題はない。

■ハードモードの倒し方

ノーマルモードよりも規定時間が30秒短くなっているが、巨像をうまく誘導できれば問題はない。両前足の付け根に弱点が追加されているので、巨像の体によじ登ったらこの弱点から攻撃すること。体毛が生えているギリギリの場所に弱点があるため、立って移動していると落下の危険があるので気をつけよう。ふたつの弱点を攻撃し終えたら、首にある急所を攻撃して頭部へ移動。ワンダが頭部にいる場合、巨像は頭を横に振るので、巨像の顔の向きに対して垂直に位置取ると体勢が安定しやすい。



体勢を崩さずに剣を突き刺すため、巨像の顔の向きに対して垂直に位置取るようにしよう。



【タイムアタック】

第5の巨像

ノーマルモード	5:30:00	ハードモード	5:30:00

■ノーマルモードの倒し方

まずは、スタート地点の右斜め前にある足場が3つ並んだ場所へ。この際、必ず潜水して移動すること。つぎに、中央にある足場に立って巨像注視を使いながら矢を放つ。近づいてきた巨像にしがみつき、両翼の弱点を攻撃したあとに尻尾にある弱点を攻撃しよう。翼の先端に移動するときは、前転回避を使うと体毛がない部分を一気に移動できる。前転回避後、R1ボタンを一度離してから再びボタンを押して体毛につかまろう。この方法を使えば、巨像の旋回方向に関係なく弱点にたどり着ける。

■ハードモードの倒し方

弱点の数と位置はノーマルモードと変わらないので、基本的な攻略法に変化はない。ただし、翼にある弱点の紋様を消すには、剣を2回突き刺さなければならないので注意が必要だ。弱点攻撃後、巨像が回転するあいだにもう一度攻撃できればタイムは大幅に短縮できる。ワンダの体勢が安定したら、すぐに力を溜めて攻撃を行うこと。巨像が回転したあとに羽ばたいた際、腕力が残り少ない場合は回転中に胴体に向かって飛び降りてしまうのも手だ。タイミングさえつかめば、成功率は高い。

巨像につかまるまでに時間がかかるため、一度でも巨像の体から落ちてしまうと規定時間内にクリアーするのは困難となる。腕力が尽きないように巨像の体を移動することがクリアーの鍵を握る。翼にある弱点へ移動するときは慎重に行動すること。



尻尾にある弱点の判定は意外と広く、写真の位置で剣を突き刺してもダメージを与えられる。



巨像が回転するためワンダの体勢は見えにくいが、回転中にもう一度剣を突き刺すこと。



【タイムアタック】

第6の巨像

ノーマルモード	3:30:00	ハードモード	6:30:00

■ノーマルモードの倒し方

スタート直後、奥にある建造物を目指して真っすぐ進む。巨像が出現するデモシーンをスキップしてしまうと、巨像のスタート位置がワンダに近くなってしまうので、デモシーンはスキップしないこと。建造物到達後、巨像が覗き込んだ隙に髭につかまる。このとき、髭の右側に移動しておくと巨像が立ち上がったときに左肩に移動しやすくなる。髭から直接頭部を目指すと激しく揺れるので、左肩から頭部へと移動しよう。頭部にある弱点を攻撃し終えたら、背中へと滑り落ちるように移動するといい。

■ハードモードの倒し方

左手の甲に弱点が追加されているものの、規定時間がノーマルモードに比べて3分も長くなっているので余裕を持って行動できる。スタート後、ノーマルモードと同じようにまずは奥の建造物へ。巨像が建造物を覗き込んだときに左手を地面につくので、手の甲にしがみついて弱点を攻撃。巨像は起き上がると腕を振るので、剣を突き刺したあとに再度建造物へ戻り、さきほどと同じ方法で弱点を攻撃するといい。弱点の紋様が消えたら、髭から巨像の体をよじ登り、頭部、背中の順に弱点を攻撃するだけだ。

移動や攻撃に手間取っていると、規定時間をオーバーしてしまう。巨像の体にしがみついているときは、巨像が歩くだけでも大きく揺れる。そのため、弱点への最短ルートを移動するよりも、安全なルートをよじ登るように心がけたほうが無難だ。



巨像が立ち上がると髭は大きく揺れる。髭が左肩に近づいた瞬間に手を離して飛び移ろう。



確実に左手の甲にある弱点を攻撃したいときは、巨像が動き出す前に剣を突き刺すこと。



【タイムアタック】

第7の巨像

ノーマルモード	12:00:00	ハードモード	8:00:00

規定時間に余裕があるため、弱点にたどり着くまでの時間は気にしなくてもいい。背ビレの電撃を食らって巨像から手を離してしまわない限り、苦戦することはないだろう。ハードモードでは規定時間が大幅に短くなるが、焦らずに行動すれば問題ない。

■ノーマルモードの倒し方

戦闘開始直後、真っすぐに進むと巨像が攻撃を仕掛けてくる。まずは、背ビレの電撃をかわしながら尻尾にしがみつこう。巨像の体が水面に出たらすぐに移動を開始。巨像の体が水中に沈み込む直前まで進み続けること。背ビレの急所は、ワンダがかけ声を上げる程度に力を溜めれば電撃を止めることができる。ジャンプからの下突きを決めるのも手だ。巨像が潜水し始めたらすぐに手を離し、水面に巨像が現れるのを待とう。電撃に注意しながら応戦すれば、規定時間をオーバーすることはほとんどない。



スタート位置から真っすぐに進むとすぐに巨像が反応する。巨像の鳴き声が発見の合図だ。

■ハードモードの倒し方

基本的には、ノーマルモードと同じ方法で規定時間内クリアーが可能。ただし、電撃を食らうと大幅に体力を奪われてしまうので注意すること。頭部にある弱点を目指して進んでいると、通常は3つ目の背ビレにある急所を攻撃し終えたときに巨像が潜水を始めてしまう。だが、3つ目の背ビレにある急所を攻撃する際、ギリギリまで頭部に近づいて攻撃を行うと、巨像が潜水を行わずに頭部を振る行動を優先させる。巨像の体から手を離すことなく倒せるので、タイムの大幅な短縮が可能となる。



背ビレの横に位置取って攻撃すれば、巨像は潜水を行わない。これで確実に弱点を攻撃できる。



【タイムアタック】

第8の巨像

ノーマルモード	8:00:00	ハードモード	7:30:00

足にある2ヵ所の急所を射抜いた際、巨像が地面に落ちて転倒している時間は、落下した高さに比例して長くなる。高所までスムーズに巨像を誘導し、迅速に急所を射抜くことがタイム短縮の鍵を握る。的確に急所を射抜けるように弓の腕を磨いておこう。

■ノーマルモードの倒し方

スタート直後は巨像がワンダに気づいておらず、地上を歩き回っている。まずは、巨像を壁に誘導させるため、口笛を吹いて巨像の注意を引きつけよう。戦闘開始直後に口笛を吹けば、巨像の姿は目視できないものの、必ず巨像が壁を登る。弓に装備を切り替えながら最上階へ移動し、巨像の姿が確認できる格子へ。前転回避で格子の外に立ち、急所を素早く射抜こう。巨像が最上階よりも高い位置にいるときに急所を射抜くことができれば、長時間転倒し続けるので一気にトドメを刺すことも可能だ。



巨像が写真の高さにいるときに急所を射抜けば、驚くほど長時間のあいだ転倒し続ける。

■ハードモードの倒し方

弱点の数と位置はノーマルモードと同じだが、巨像の体力が増えている。そのため、一度巨像を落としただけではトドメを刺すことはできない。とはいえ、最上階以上の位置から巨像を落下させれば、2回繰り返すだけで倒すことができる。ノーマルモードと同様の対処法で挑めば、規定時間内のクリアーが可能だ。ただし、光弾によるガスには細心の注意が必要。ガスに数秒近づいただけでも、あっというまに体力がゼロになってしまう。ガスをかわすことを最優先に考えて行動すること。



剣を突き刺すときは巨像の体勢に注意。流れている曲が変わったら建物内へ移動すること。



【タイムアタック】

第9の巨像

ノーマルモード	7:30:00	ハードモード	5:30:00

巨像に間欠泉を当てるまでの行動をパターン化してしまえば、規定時間内クリアーは簡単だ。ただし、間欠泉が吹き出るタイミングは、巨像が登場するデモシーンをどこでスキップさせるかによって変化する。プレイを繰り返し、タイミングを覚えておくこと。

■ノーマルモードの倒し方

巨像が登場するデモシーンが流れが始めたら、すぐにスタートボタンを押してスキップすること。右スティックで視点をアグロがいる方向に事前に合わせておき、動けるようになったらアグロに飛び乗ってすぐに走り出そう。巨像をおびき寄せるのは、スタート時にアグロがいた方向に見える間欠泉。巨像と間欠泉が直線上に位置取るように移動し、間欠泉が吹き出たらUターンして巨像に近づこう。間欠泉が巨像に当たったことを確認したら、急所を弓で射抜いて体によじ登り弱点を攻撃するだけだ。



アグロに騎乗したら、光弾を食らわないように⊗ボタンを押してすぐに走り出すこと。

■ハードモードの倒し方

間欠泉までスムーズにおびき寄せれば、苦労することはない。ノーマルモードと同じ対処法で、問題なくクリアーできる。ただし、巨像の体力が増えているため、効率よく弱点を攻撃する必要がある。頭部にたどり着くと、巨像は大きく頭を振り上げる。体勢を崩されないためには、巨像が頭を振り終えたらすぐに力を溜め始め、巨像が再び頭を振り始めるまえに剣を突き刺すといい。巨像は体力が半分以下になると頭を横に振るようになるので、必ず巨像の顔の向きに対して垂直に位置取ること。



ノーマルモードとの違いは、弱点を攻撃する回数が増えるだけ。連続で剣を突き刺そう。



【タイムアタック】

第10の巨像

ノーマルモード	6:00:00	ハードモード	5:00:00

アグロに騎乗しながら、いかに素早く巨像の目を射抜くかが時間短縮のポイントとなる。重要となるのは、巨像注視の使い方と弓の扱い方。巨像の接近に合わせて巨像注視を使いながら弓を構え、迅速かつ確実に巨像の目を狙うように行動すること。

■ノーマルモードの倒し方

戦闘開始直後、アグロに騎乗してその場で待機。巨像が近づいてきたら、一定の距離を保つように走り出そう。アグロが最高速に達したあとは、⊗ボタンを押し続けていると最高速が維持できる。急発進が苦手な人は、この操作方法を覚えておくといいだろう。目を射抜いたあと、巨像が壁に衝突するデモシーンが流れる。じつは、このデモシーン中もアグロが走ったままになっているので、巨像から離れてしまわないように急停止しておくと安全だ。巨像の背中につかまるときは、アグロから直接飛び移ること。



アグロ騎乗中、⊗ボタンを連打しなくても、ボタンを押し続けていれば最高速に達する。

■ハードモードの倒し方

ノーマルモードと比べて、規定時間が1分短くなっている。だが、時間に余裕があるので対処法を変える必要はない。巨像が壁に衝突したあとに弱点を攻撃する際、紋様が消えると巨像は地中に潜っていく習性がある。ハードモードでは、最大まで力を溜めて剣を5回突き刺すと弱点の紋様が消えるので、まずは尻尾側の弱点を4回攻撃。そのあとに頭部側にある弱点を攻撃しよう。時間短縮にはならないが、こうすることで再び巨像を壁に衝突させたときに、確実にトドメが刺せるようになる。



弓を構えているときに最大まで力を溜めず、矢を連続で射って目を狙うのも手だ。



【タイムアタック】

第11の巨像

ノーマルモード	5:30:00	ハードモード	5:30:00

■ノーマルモードの倒し方

戦闘が始まったら、すぐに右側にある台座の上へ移動。素手の状態となり、巨像が台座に突進するのを待とう。巨像の突進に合わせて地面へとジャンプし、地面に落ちた松明のもとへ。松明は、近づいて◉ボタンを連打すれば拾うことができる。松明を手に入れたら素早く谷側にある台座へ移動し、台座に登って松明に火を灯そう。火を灯すときは、篝火の前で■ボタンを押すのが確実だ。巨像を谷底に落下させたら崖の上から矢を射り、巨像をスタート地点までおびき寄せてから弱点を攻撃すること。

■ハードモードの倒し方

規定時間がノーマルモードと同じため、巨像を谷底に落とすまでに手間取ると規定時間内クリアーは困難となる。谷底に落とすまでに時間がかかってしまった場合は、スタート地点までおびき寄せず、崖下に飛び降りて弱点を攻撃するのも手だ。巨像の背中に向かって飛び降りることができれば、そのましがみついて弱点に剣を突き刺すことができる。ワンダが背中にしがみついていると巨像は激しく暴れるが、巨像の進行方向に対して垂直に位置取っていれば、体勢を崩されることはない。

時間短縮のポイントとなるのは、松明を拾うときと巨像を谷底に落とすとき。何よりも重要となるのが、巨像の攻撃を食らわないように行動すること。巨像の体力は少ないので、短時間で外殻を剥がせれば、余裕を持って規定時間内にクリアーできる。



巨像を谷底に落とすときは、近づきすぎないこと。R1ボタンを押しながら近づくといい。



巨像注視を使いながら巨像の背中へ。落下地点が確認できるので、より確実に着地できる。



【タイムアタック】

第12の巨像

ノーマルモード	9:30:00	ハードモード	10:00:00

■ノーマルモードの倒し方

巨像の頭部へと移動する際、背中からよじ登ろうとすると移動に手間取るため、大幅に時間をロスしてしまう。そこでオススメなのが、足場から頭部へと飛び移る方法。戦闘が始まったらすぐに装備を弓に切り替え、どの部位でも構わないので巨像に矢を当てる。すると、巨像は光弾を発射したあとに前足を足場に乗せる。この隙に足場から顔に向かって飛び移れば、顔につかまることが可能なのだ。あとは顔から頭の上によじ登り、突起物を剣で叩いて屋根つきの足場へと誘導させるだけだ。

■ハードモードの倒し方

弱点の数と位置はノーマルモードと変わらないため、基本的な対処法にも変化はない。ただし、弱点に剣を突き刺す回数が増えるので、ダメージを与えたときの巨像の習性を理解しておくこと。巨像は、体力が半分以上減ると、足場の屋根を体当たりで破壊する。また、弱点を攻撃する際、最大まで力を溜めてから剣を2回突き刺すと、水中に潜水する習性がある。剣を2回突き刺したあとに再び力を溜め始め、巨像が水中に潜る瞬間に突き刺し、少しでもダメージを与えるように行動すること。

巨像の頭部に登り、突起物を攻撃して進行方向を選択。屋根つきの足場に飛び移ったあと、巨像の体勢が変わるまで待たなければならないため、弱点を攻撃するまでに時間がかかる。規定時間は長いので、焦らず落ち着いて行動するように心がけよう。



巨像が前足を乗せたら足場から顔に向かってジャンプ。顔の出っ張りにしがみつこう。



巨像が近づいている場合は、写真の位置からジャンプすると顔につかまることができる。



【タイムアタック】

第13の巨像

ノーマルモード	12:00:00	ハードモード	13:00:00

腹部の急所をいかに素早く射抜けるかが、規定時間内クリアーの成否を分ける。ただし、規定時間には余裕があるので多少時間がかかったからといってすぐに諦めないこと。巨像が地中から現れるときは急所を狙いやすいので、この隙を逃さないように。

■ノーマルモードの倒し方

スタート直後、すぐに装備を弓に切り替えて急所を射抜こう。巨像注視を使いつつ、動きを予想しながら矢を放つと当たりやすい。急所を射抜いて巨像の高度が下がったら、アグロに騎乗したまま翼の近くへ。飛び移るのは後方にある翼。しがみついたあとは、翼の傾きが水平位置に戻る前に根本までよじ登っておくといいだろう。胴体に移動したら、すぐに弱点を攻撃。弱点の紋様が消えると巨像は回転するので、傾きに気をつけながら体毛が生えている部分を進み、落下の危険を回避すること。



戦闘開始直後の巨像の動きは毎回同じ。確実に急所を射抜けるように練習しておくのも手。

■ハードモードの倒し方

翼にしがみつくまでの対処法は、ノーマルモードと同じ。ただし、ハードモードでは巨像の体力が増えているため、ふたつ目の弱点を攻撃している途中に巨像は地中へ潜ってしまう。巨像が地中に潜ったあとは、すぐにアグロへ騎乗。巨像注視を使いながら、地中から出てくるところを待ち伏せしよう。待機場所の目の前に巨像が現れれば、簡単に急所を射抜ける。弱点を攻撃するのに手間取った場合、何度も巨像の体によじ登ることになるが、3回までならば規定時間内に倒すことが可能だ。



コントローラーが振動すると巨像は地中から姿を現す。出現位置を予測して待ち伏せよう。



【タイムアタック】

第14の巨像

ノーマルモード	9:00:00	ハードモード	9:00:00

巨像の外殻を剥がすまでの移動を無駄なく行うことがタイム短縮につながる。巨像の動きは気にせず、スムーズに移動するように心がけよう。外殻を剥がせる天井のある広場まで5分以内に到達できれば、余裕を持って倒すことができるはずだ。

■ノーマルモードの倒し方

通常の攻略法と同じように、円柱に登って巨像へ矢を射り、突進を誘発させる。円柱に登るときには、力を7割程度まで溜めてから垂直にジャンプすると、2段ずつ登っていくことが可能だ。円柱が倒れるときは、完全に倒れてしまう前につぎの足場へと飛び移り、少しでも時間を短縮するように行動したい。また、途中で挿入されるデモシーン中も移動できることを覚えておくこと。とくに、最後の円柱が倒れるデモシーン中に壁の奥へと移動すれば、巨像との距離を稼ぐことができるので重宝する。



流れるような動きで移動。丁寧、かつ迅速に移動すれば、規定時間内にクリアーできる。

■ハードモードの倒し方

弱点を攻撃するときに若干の注意が必要となるが、基本的な対処法はノーマルモードと変わらない。巨像の外殻を剥がしたあと、背中に乗ったときに連続で攻撃できるかどうかが、クリアーの成否を左右する。弱点を攻撃するときは、必ず巨像の進行方向に対して横になるようにしがみつくこと。この体勢が維持できれば、剣を突き刺そうと力を溜めているときに体勢が崩される心配はない。巨像が体を小刻みに震わせたときや、走り出したときも体勢は崩れず、安心して剣を突き刺すことができる。



巨像がどんなに暴れても、ワンダの体勢が崩されないようにしがみついていれば安全だ。



【タイムアタック】

第15の巨像

ノーマルモード	10:00:00	ハードモード	11:30:00

ノーマル、ハードモードともに規定時間が長いため、余裕を持ってプレイできる。移動ルートをパターン化させれば、苦労することはないだろう。ただし、巨像の体にしがみついているときは揺れが激しいので、ワンダの体勢をつねに確認するように。

■ノーマルモードの倒し方

スタート直後、左側にある建造物を目指して移動。建造物の端から2番目にある石畳の上で、巨像が踏みつけ攻撃を仕掛けてくるのを待とう。踏みつけ攻撃で石畳が傾かなかった場合は、割り切ってやり直すのも手だ。同様に、橋の上で巨像の攻撃を誘発させる際、デモシーン後に誤って転落してしまった場合もやり直したほうがいい。頭部にある弱点を攻撃し終えたら右肘の急所を攻撃。武器を落とすデモシーンが流れたら地面に降りて巨像から離れ、右手の振り下ろし攻撃を誘おう。



急所は力を溜めて攻撃する必要はない。頭部にある弱点攻撃後、腕力を回復せずに右肘へ。

■ハードモードの倒し方

巨像の体につかまるまでの手順は、ノーマルモードと同じ。左胸に弱点が追加されているので、巨像につかまったらまずは左胸に移動。左胸につかまっていると、巨像は大きくのけ反ったあとに左右に体を振るわせる。腕力の消費はもちろん、時間のロスとなってしまうので、巨像が動き出す前に必ず剣を突き突き刺すこと。左胸の弱点を攻撃し終えたら、ノーマルモードと同じ手順で弱点と急所を攻撃していけばいい。左胸の弱点を攻撃するのに手間取らなければ、問題なく規定時間内にクリアーできる。



力を溜め始めたら巨像の動きに注意しながら、体勢が崩れる前に剣を突き刺してしまおう。



【タイムアタック】

第16の巨像

ノーマルモード	9:30:00	ハードモード	13:00:00

巨像の足元にたどり着くまでの道のりが長いため、光弾を食らうと大幅に時間をロスしてしまう。巨像の足元から弱点に到達するまではそれほど時間がかからないので、いかに攻撃を食らわずに巨像の足元まで進むかがクリアーの成否を左右する。

■ノーマルモードの倒し方

焦らず、慎重に行動することが何よりも重要となる。光弾は基本的に単発で発射されるが、ごく稀に連続で発射されることもあるので要注意。壁となる障害物に隠れていると巨像は光弾を発射することはないが、壁から少しでも離れると光弾が発射される。わざと光弾を発射させて、タイミングを見計らって奥へと移動しよう。足元までたどり着いたら、腰部にある急所を目指して移動。巨像の掌につかまっているときは、小指側を進むようによじ登ると、安定した移動ができるので覚えておこう。



壁のあいだを移動するときは、巨像が光弾を発射する音を聞き逃さないようにすること。

■ハードモードの倒し方

弱点の位置と数はノーマルモードと変わらない。また、規定時間がノーマルモードと比べて3分30秒も長くなっているので焦る必要はない。弱点を攻撃するときに安定した体勢を維持できれば、問題なく規定時間内にクリアーできる。弱点を攻撃すると、巨像は前のめりになって頭を振り回す。後頭部側にしがみついていれば体勢を崩されることはないので、巨像が頭を振り回しているあいだに剣を突き刺すことが可能だ。腕力を回復させたいときは、背中の体毛が生えている場所で休むといい。



紋様に手が触れるように位置取れば、体勢を崩されることなく、力を溜めて攻撃できる。

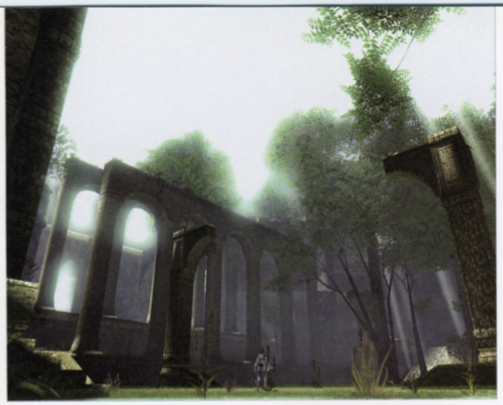
【隠し要素2】

古の祠の上にある庭園へ

緑に覆われ、暖かい光が差し込む庭園。だが、庭園にたどり着くには、事前に到達ルートを知っておく必要がある。このページにある情報を頭に叩き込み、安全に庭園を目指そう。



まず、握力メーターの最大値を画面からはみ出るほど増加させる。余裕を持たせたいならば、4週目までクリアーしておくといい。登り始めるのは、祠の北東にある壁にコケの生えた場所。ほかにも登れる場所はあるが、頂上に到達できるのはこの場所だけだ。登り始めてコケの生えた最上部に到達したら、右にある出っ張りへ。そのままさらに右に移動すると、背中越しにコケの生えた壁があるので、後ろを向いてジャンプで飛びつこう。飛びついたあとは握力の節約のため、壁から手を離して下部へ移動し、右側にある出っ張りをつかむこと。右へ進み、出っ張りの行き止まりから右側の壁へジャンプ。右上へよじ登り、再び右側にある出っ張りをつかみ、そのまま右へと移動。背後にコケの生えた柱が見えてくるので、後ろを向いて柱へジャンプして飛びつくこと。このあと柱を登り続け、最上部でジャンプを行えば、庭園にたどり着くことができる。途中、腕力を回復できる場所はなく、一定の高さまで登ったあとは落下するとゲームオーバーとなってしまう。慣れないうちは、カメラを動かしながらどこにつかまれるのか観察しながら進むといいだろう。



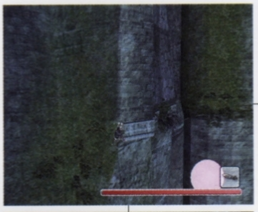


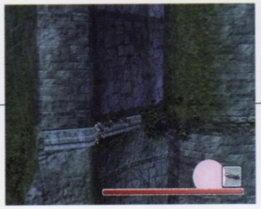


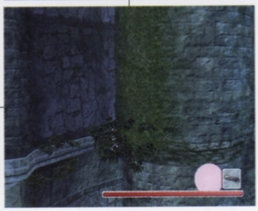


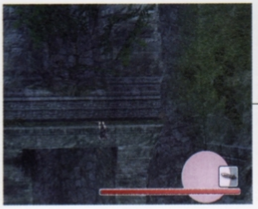
美しき風景が広がる

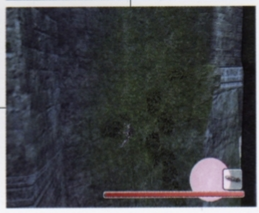
頂上到着後、左側へ道なりに進むと水と緑と光のコントラストが美しい庭園にたどり着く。ちなみに、右側へ進むとアーチ橋の上に進むことができる。古えの地の外に出ることはできないが、アーチ橋からの眺めは絶景なので、庭園へ向かうまえに立ち寄っておくといいだろう。













庭園に実る禁断の果実

庭園には、入手すると体力メーターと握力メーターの最大値の減る果実が37個実っている。意味深な感じを受けるが、入手したからといって物語やエンディング内容に変化が表れることはない。手に入れたあとに地上へ戻り、記録を保存してしまうと、悔やんでも悔やみきれなくなるので注意してほしい。



第六章 制作現場から

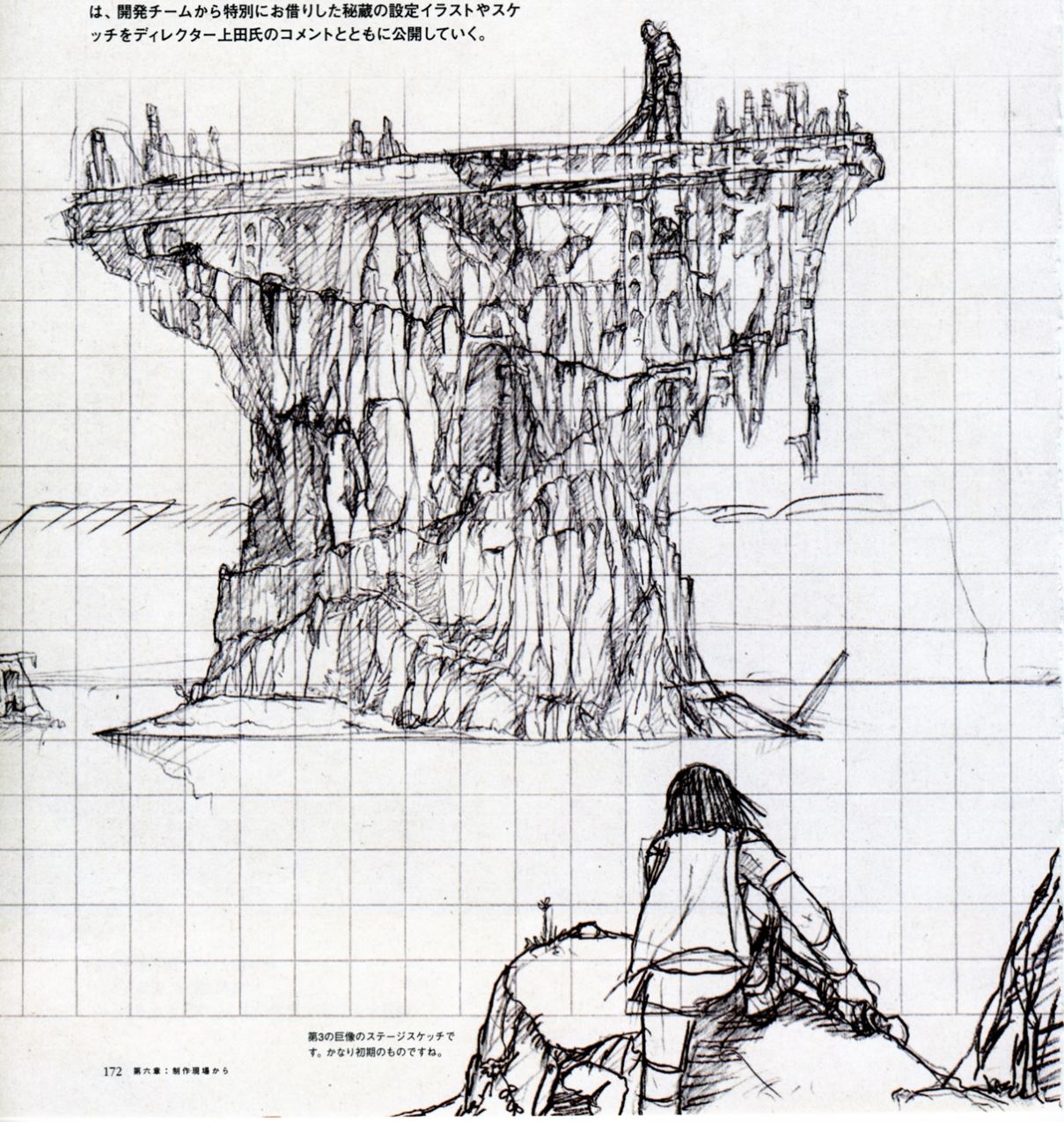


点は線となり 線は面を作る
束縛されず 安住しない
確固たる意思は 奇跡のような作品を生み出した

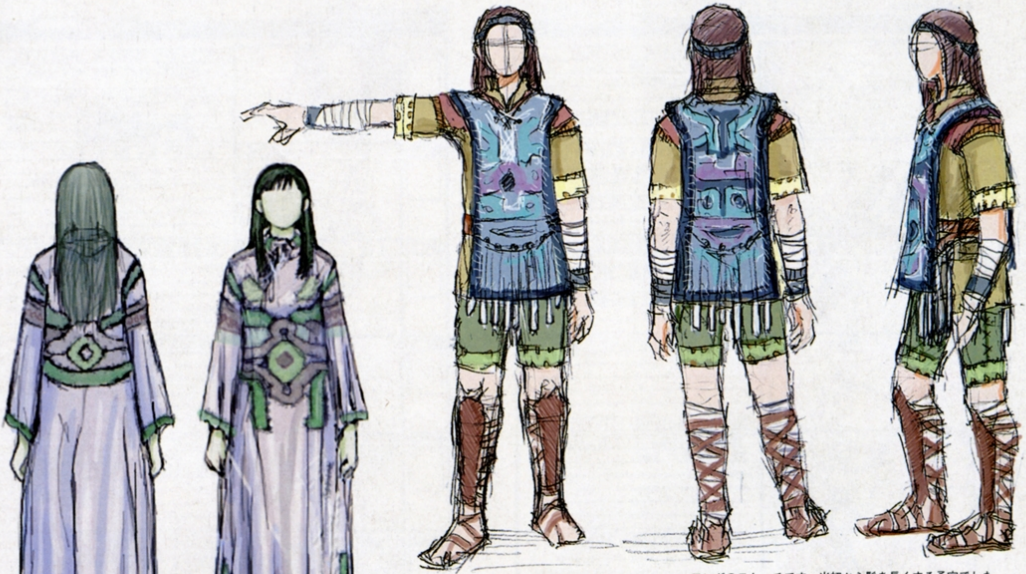
【制作現場から1】

設定イラスト

膨大な設定画から紡ぎ出された『ワンダと巨像』の世界。ここでは、開発チームから特別にお借りした秘蔵の設定イラストやスケッチをディレクター上田氏のコメントとともに公開していく。



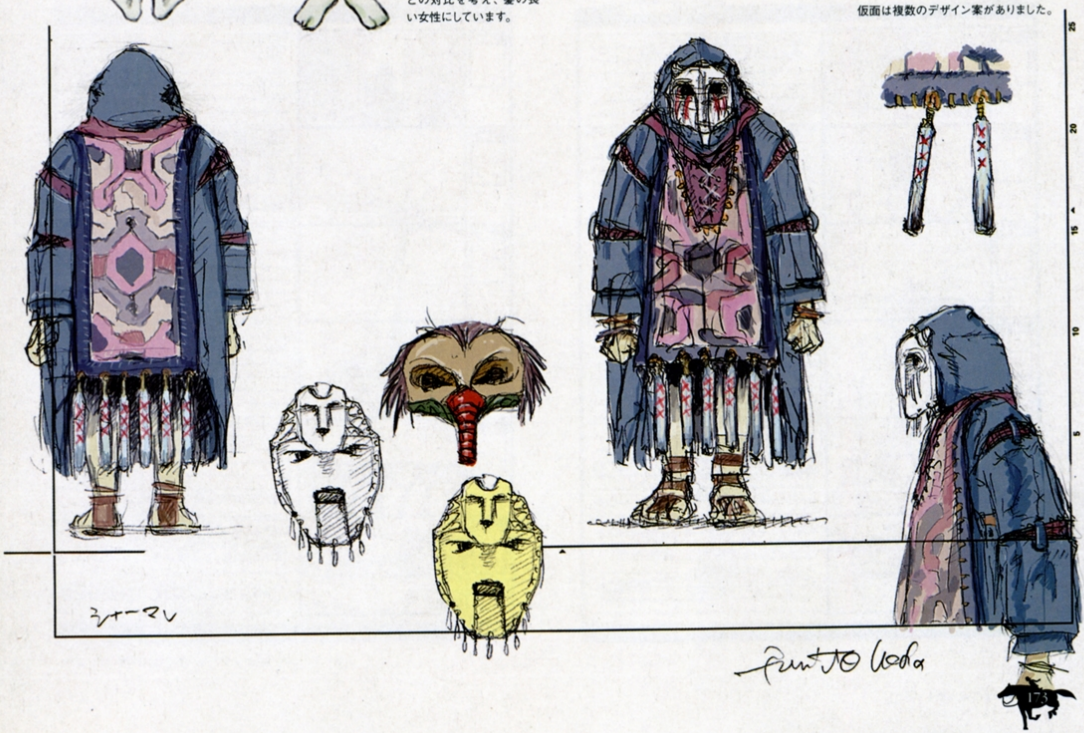
第3の巨像のステージスケッチです。かなり初期のものですね。

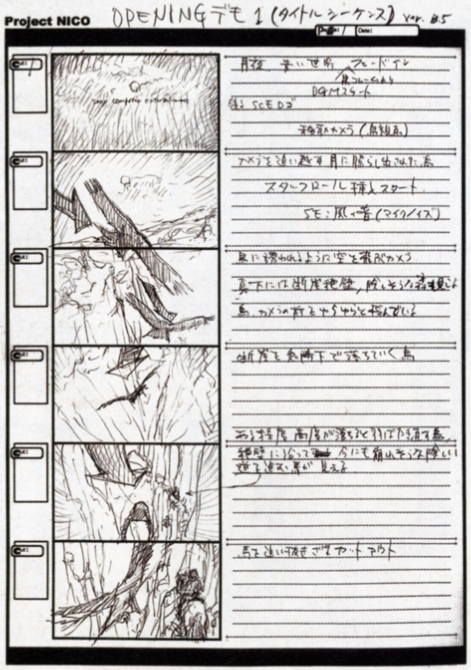


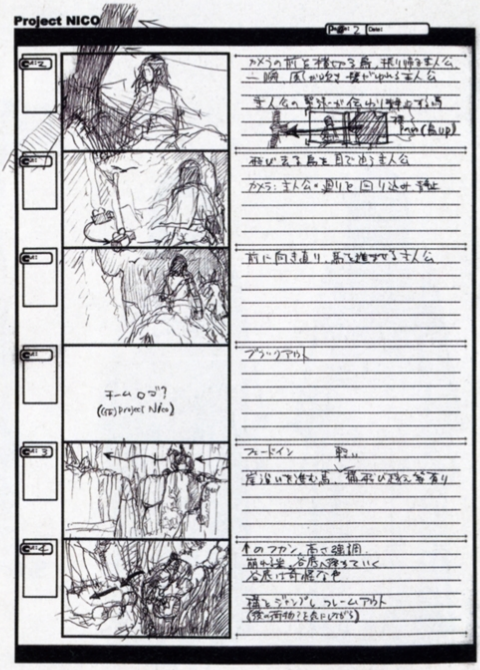
ワンダのスケッチです。当初から髪を長くする予定でした。

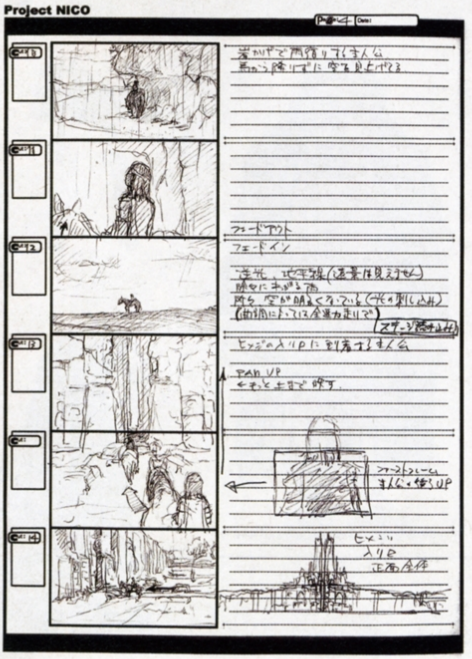
少女のスケッチです。
「ICO」に登場したヨルダとの対比を考え、髪の長い女性にしています。

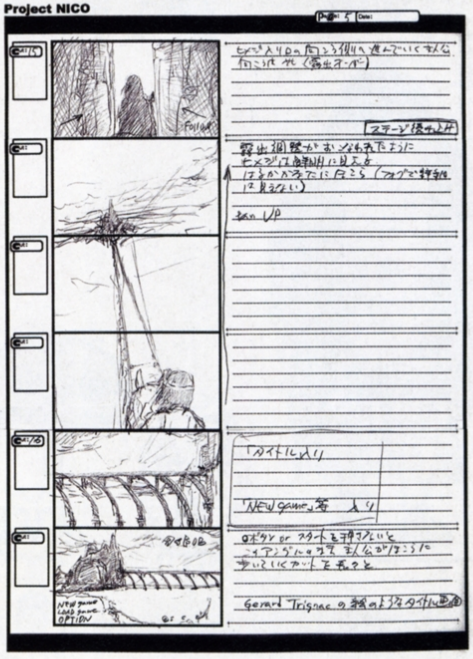
シャーマンのスケッチです。
仮面は複数のデザイン案がありました。







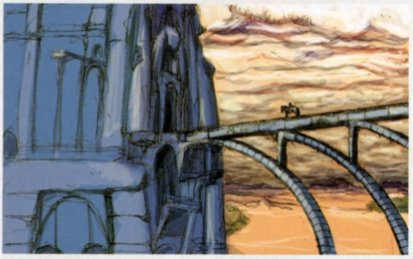


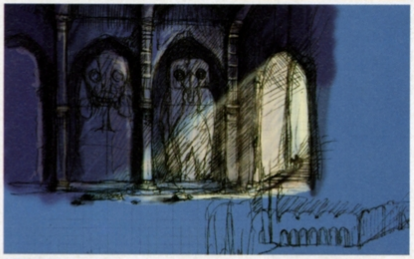


オープニングの絵コンテです。すべて僕が描いています。



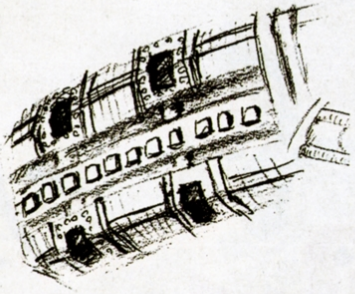




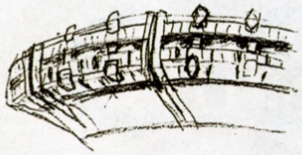




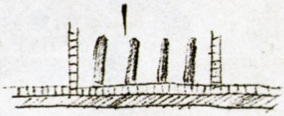
かなり初期のイメージボードです。青をイメージして僕が描いたものです。

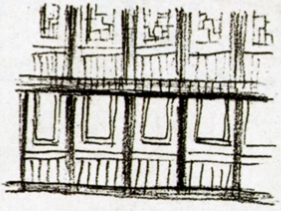


巨像のテクスチャのディティールデザイン案ですね。

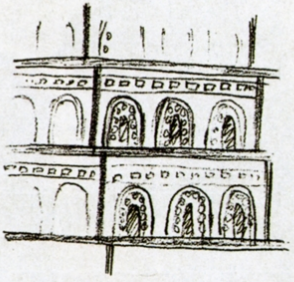


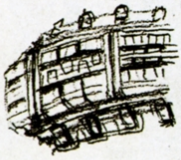


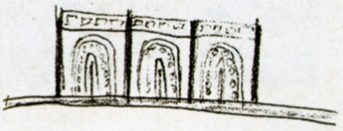














「ICO」でも基にしたマントに描かれている紋様です。文字でも柄でもない、ほかにはないデザインをイメージしています。



初期にデザインしたロゴです。



ギリギリまでこれでいこうと考えていたロゴデザインですね。

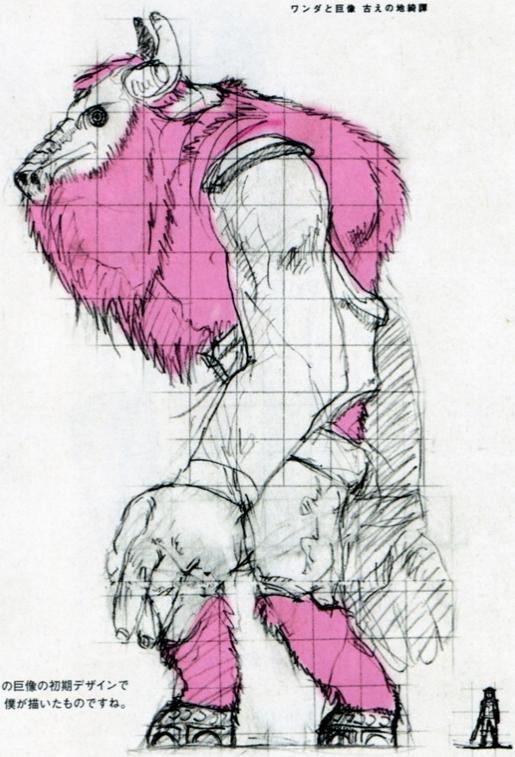


セーブプレートの初期デザインです。最初は単体で置くつもりでした。

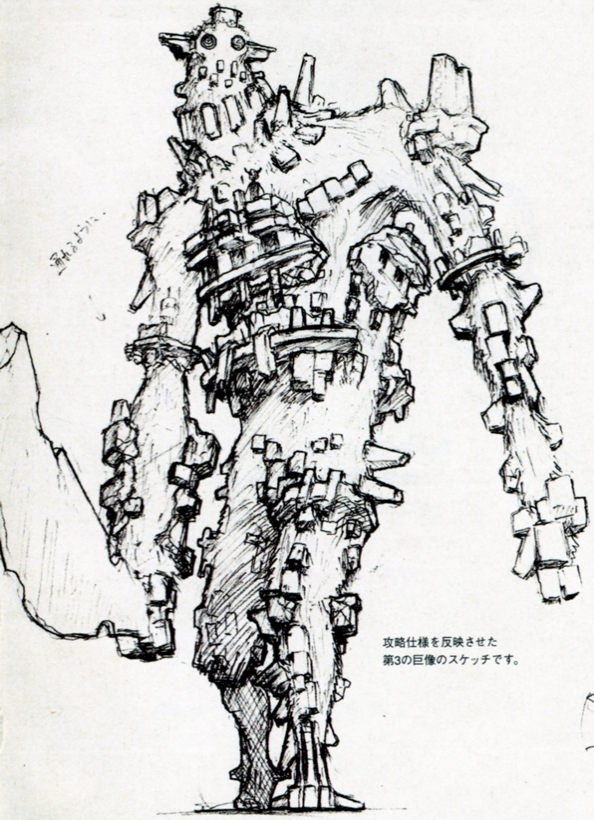
＼セーブした回数分、石が積まれる（上限有り）



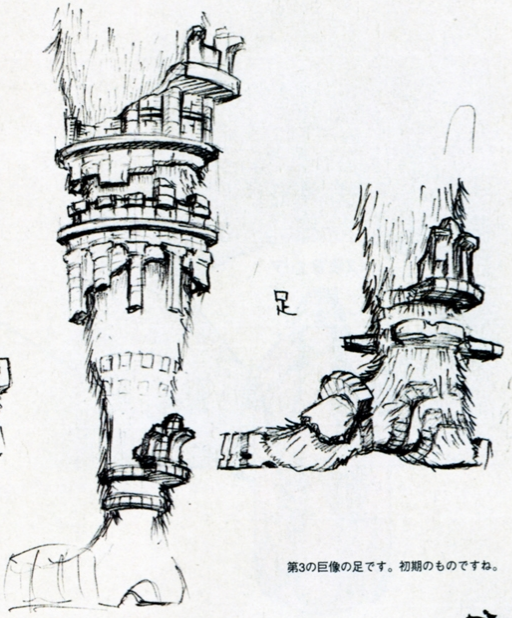
第1の巨像のデザイン
バリエーションです。



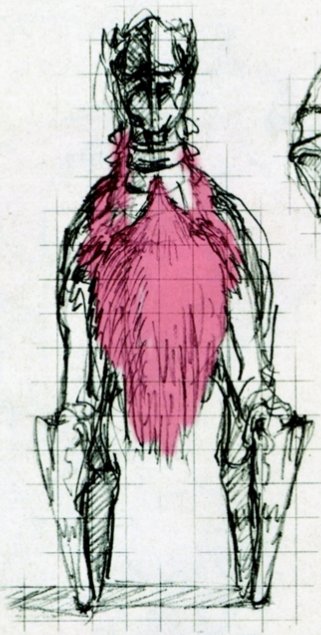
第1の巨像の初期デザインで
す。僕が描いたものですね。

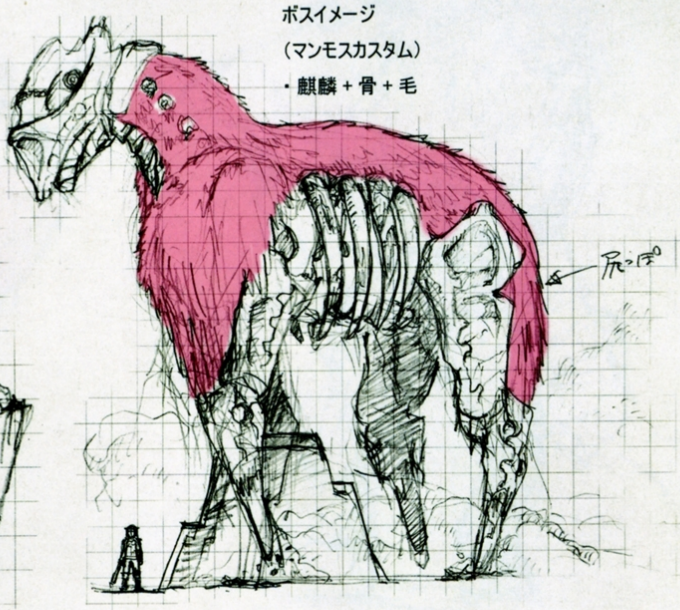


攻略仕様を反映させた
第3の巨像のスケッチです。



第3の巨像の足です。初期のものですね。

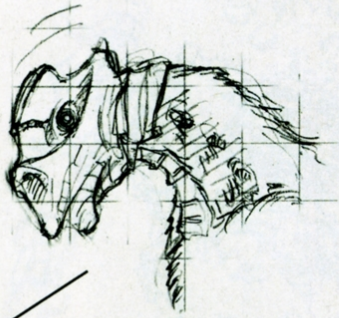




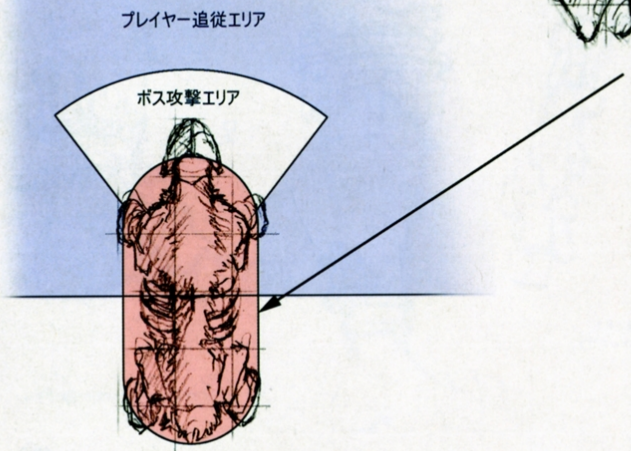
ボスイメージ
（マンモスカスタム）
・麒麟＋骨＋毛

捕まり属性

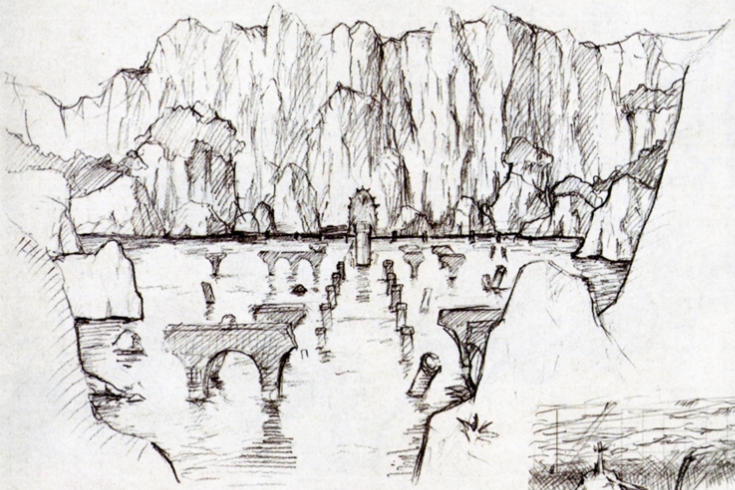
ボス仕様



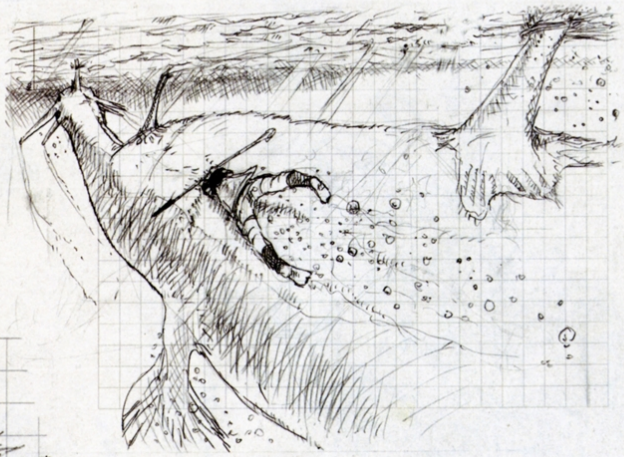
プレイヤー探しエリア
・10秒間（暫定）移動を中止し
プレイヤーを探索するモーション
→この後、必ず前進モーション X n回
（台を通り過ぎる程度前進させる）



第4の巨像の仕様書です。いまとは仕様は異なってます。

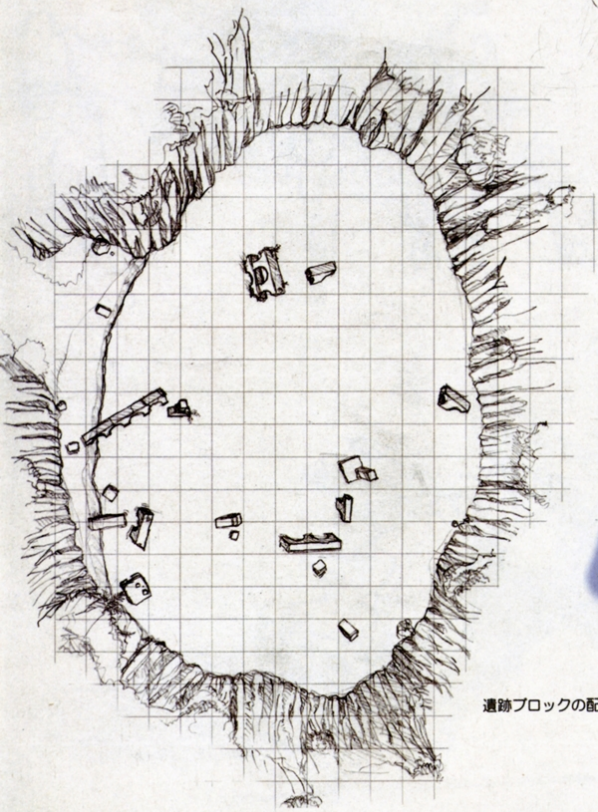


第5の巨像の初期ステージイラストです。



水中戦をイメージしたスケッチ画です。
水中戦はぜひやりたかった

ウナギステージ

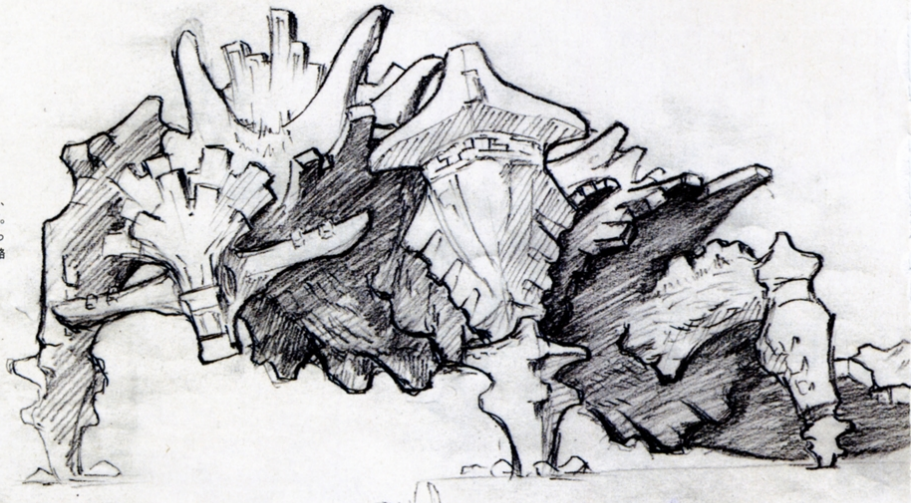


遺跡ブロックの配置は適当です。

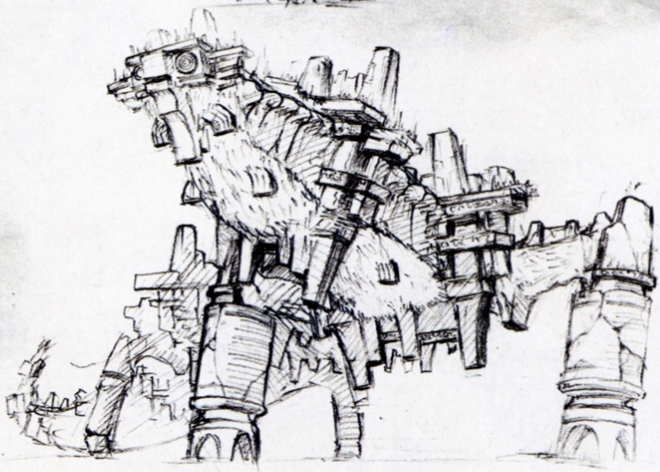


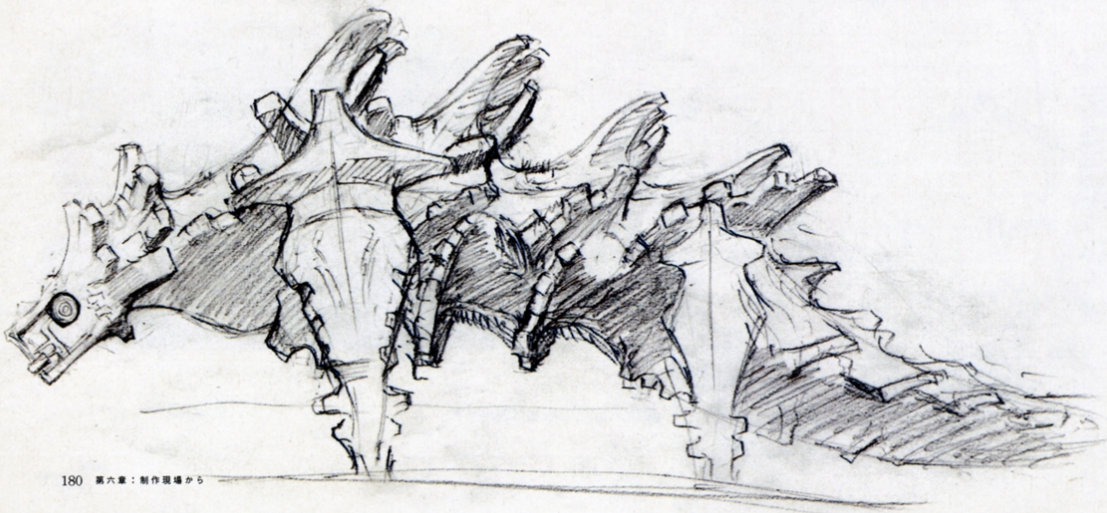
第7の巨像のステージイラストです。

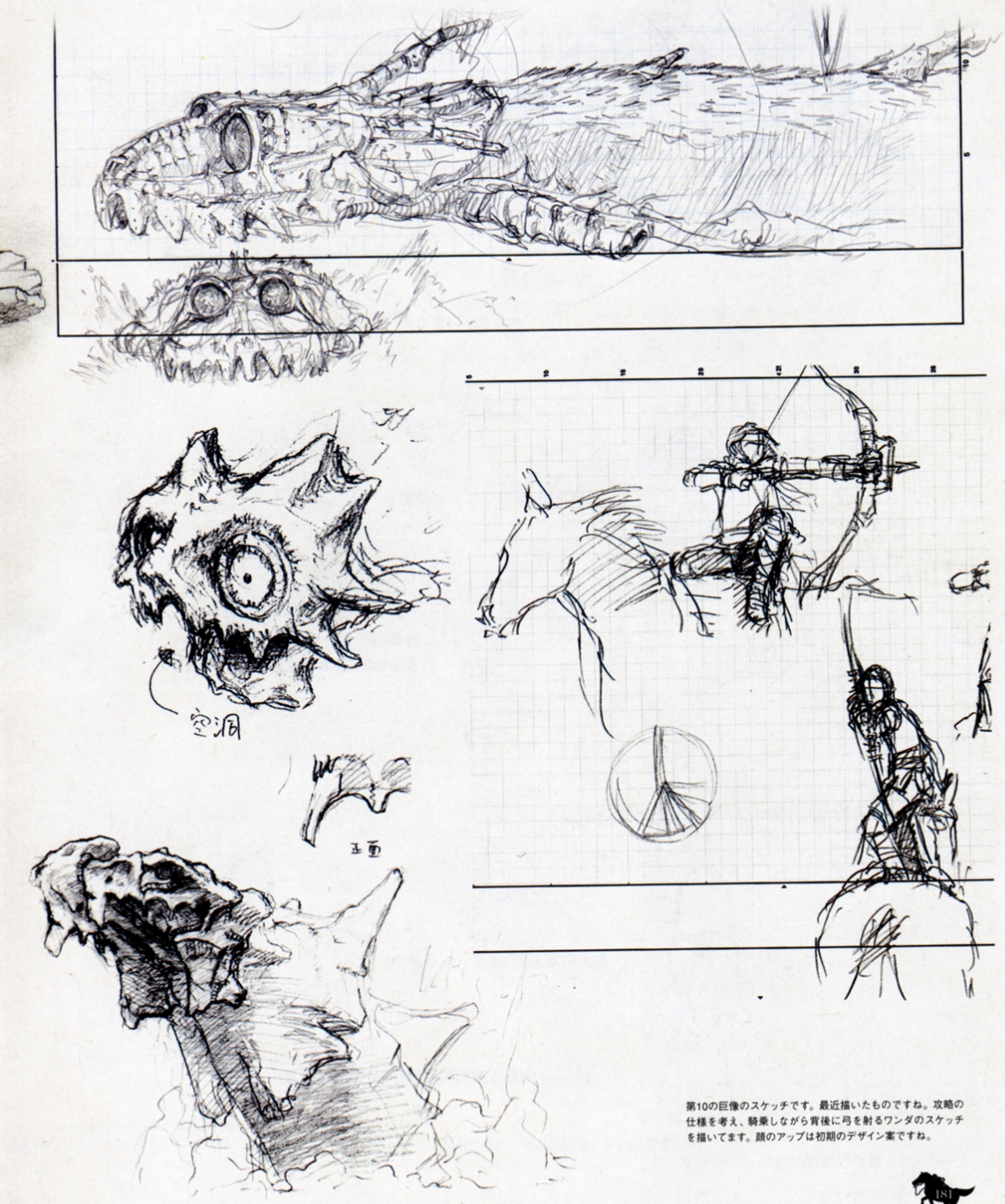
第8の巨像のスケッチです。開発初期は、第8の巨像は3つのタイプがいたんです。このページにはすべてのタイプが載ってます。タイプごとに弱点の位置や攻略の仕様が異なっています。



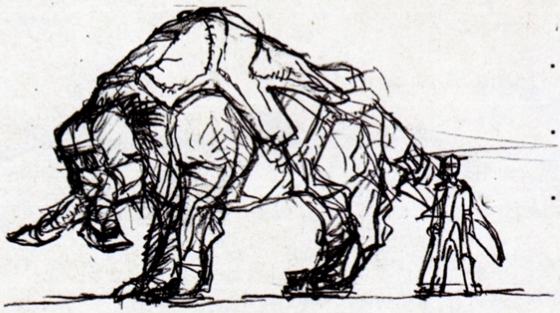






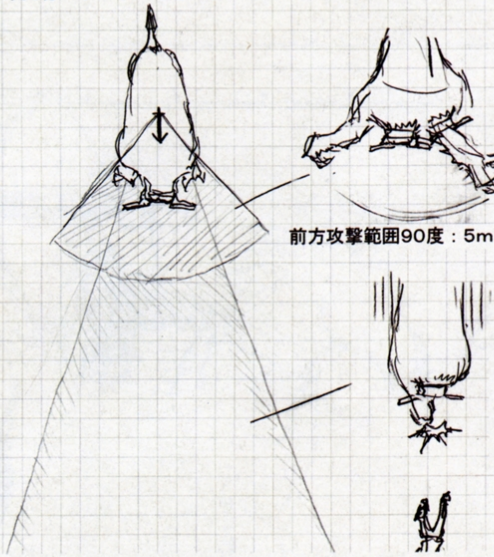


第10の巨像のスケッチです。最近描いたものですね。攻略の仕様を考え、騎乗しながら背後に弓を射るワンダのスケッチを描いてます。顔のアップは初期のデザイン案ですね。



・獅子舞＋バッファロー＋装甲
（グリフィンカスタム）
・体は装甲で覆われており、
装甲が壊れない限り掴まり属性はなし。
・装甲にエッジ属性が何個か存在。

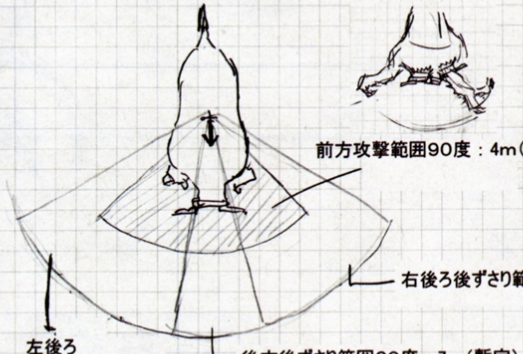
ボス行動パターン（たいまつ無し or 消火時）



前方攻撃範囲90度：5m（暫定）

突進範囲60度：50m（暫定）
突進がプレイヤーにヒットした場合は
再突進までに5秒（暫定）の硬化時間有り。

ボス行動パターン（たいまつ点灯時）

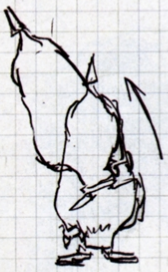


前方攻撃範囲90度：4m（暫定）

右後ろ後ずさり範囲60度：7m（暫定）

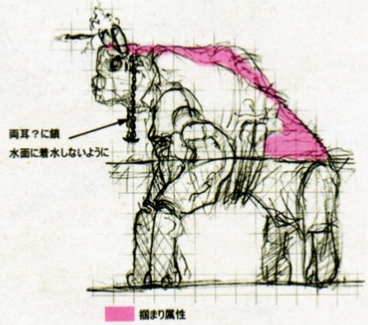
左後ろ
後ずさり範囲60度：7m（暫定）

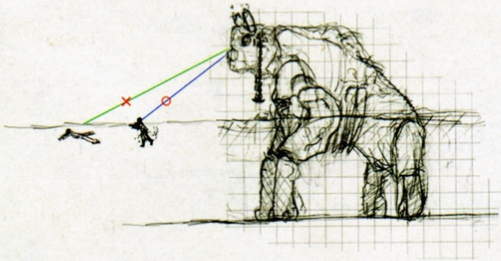
後方後ずさり範囲30度：7m（暫定）



第11の巨像の攻略仕様です。初期に考えた行動パターンが書いてあります。

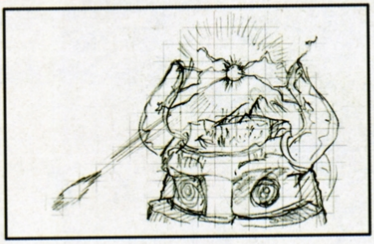
ボスイメージ（カメボスカスタム）





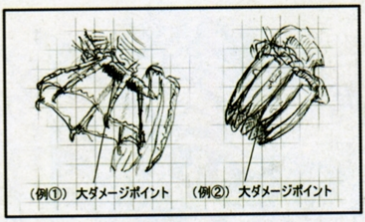
ボス攻撃

プレイヤーに Ray が通るとその場所に両角の間に光を溜めて射出する。
（射出時に Ray が通ってない場合は最後に Ray が通った場所に射出）
溜めに5秒（暫定）

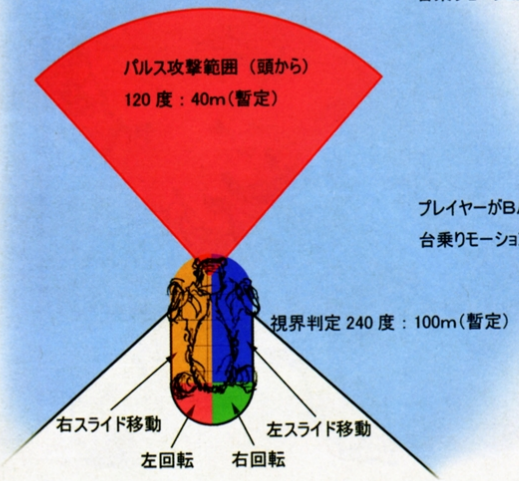


通常泳ぎ、もしくは浮いてる場合は Ray が通ります。
高速泳ぎ（潜水）中は Ray が通りません。
（水面にボス視界コリジョンを用意）

大ダメージポイントは通常時、水中にある
胸部のみで、右図のようにカバーのようなものに
覆われている。（角度によってヒット可）



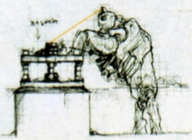
ボス行動



プレイヤーがAパーツ上の1階にいてボスが
台乗りモーションが出せる時、5秒経過したら台乗りモーションへ遷移。

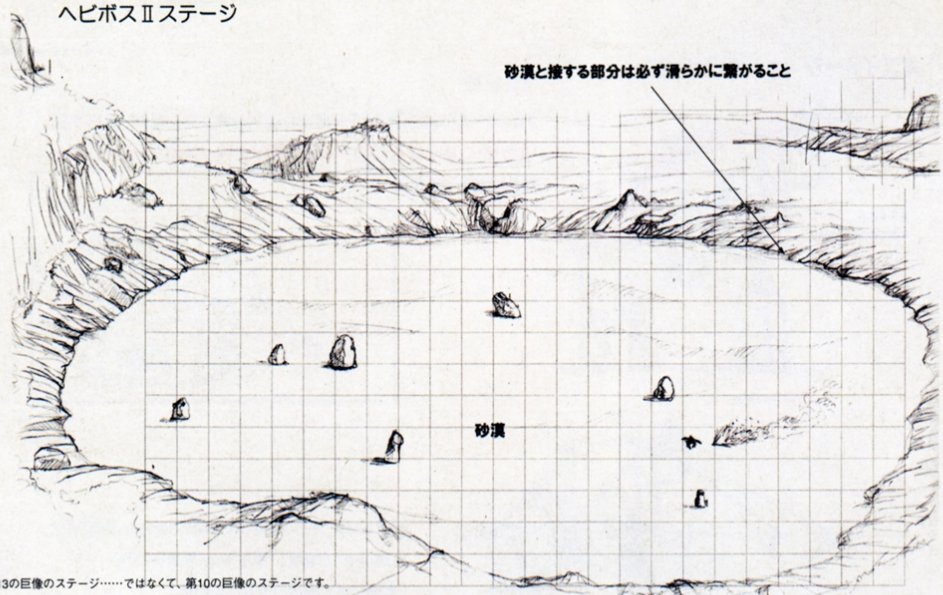


プレイヤーがBパーツ上の2階にいてボスが
台乗りモーションが出せる時、5秒経過したら台乗りモーションへ遷移。



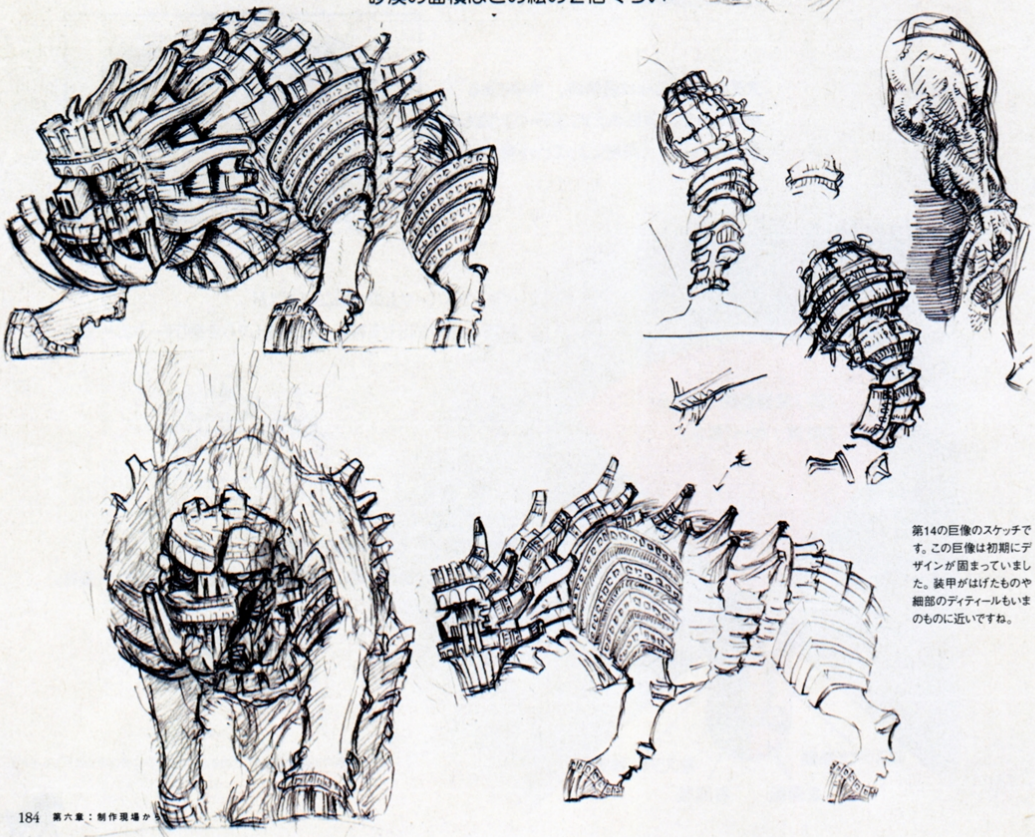
第12の巨像の攻略仕様です。このころのデザインには巨像に目があるんです。

ヘビボスⅡステージ

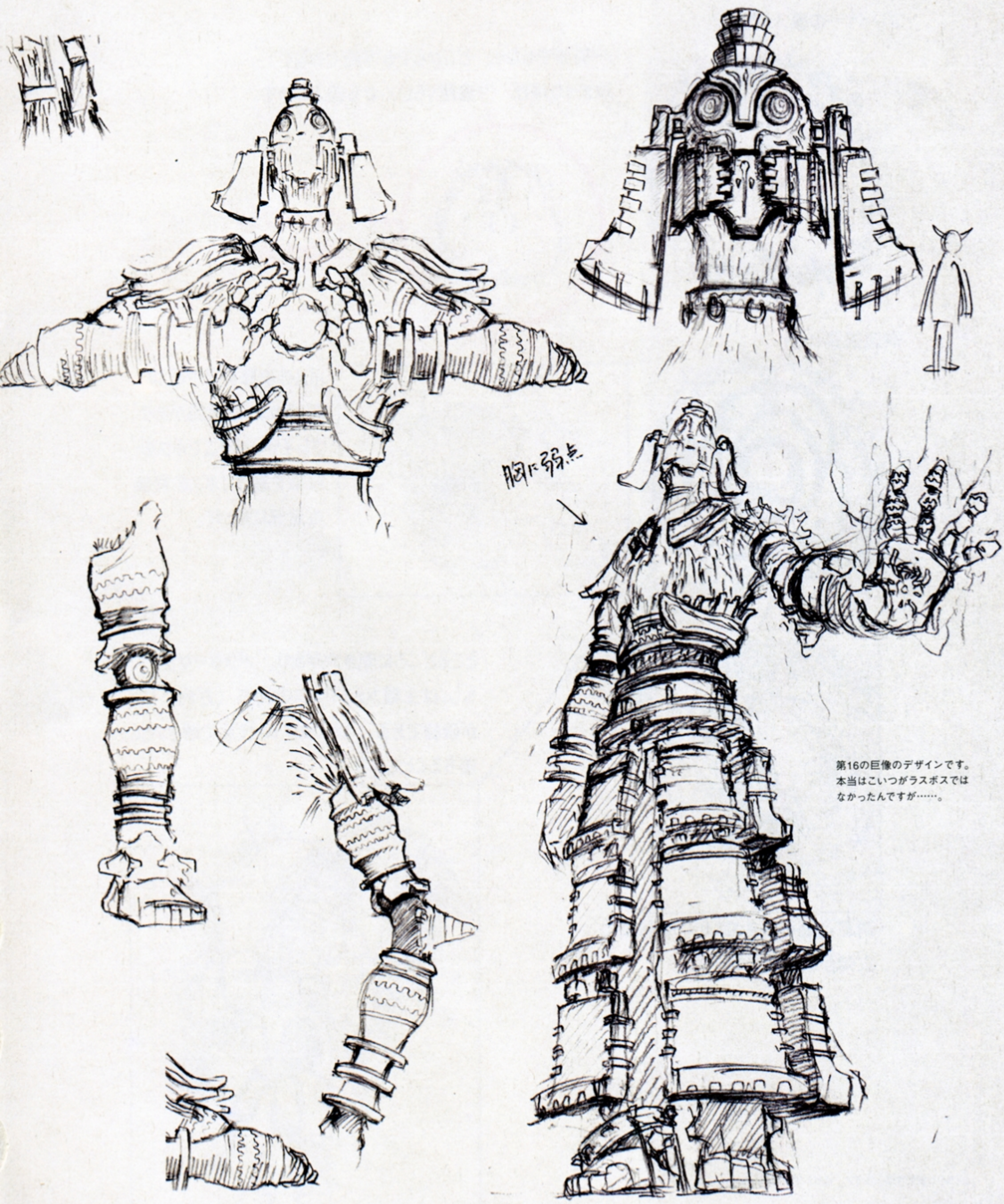


第13の巨像のステージ……ではなくて、第10の巨像のステージです。

砂漠の面積はこの絵の2倍くらい

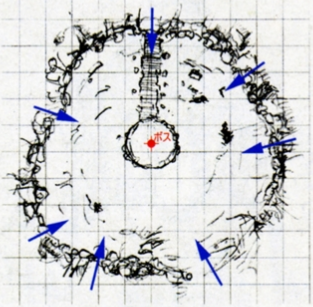


第14の巨像のスケッチです。この巨像は初期にデザインが固まっていました。装甲がはげたものや細部のディティールもいまのものに近いですね。

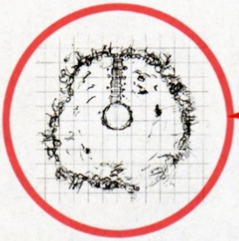


第16の巨像のデザインです。
本当はこいつがラスボスでは
なかったんですが……。

プレイヤーの侵入経路

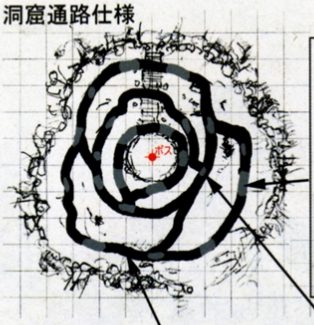


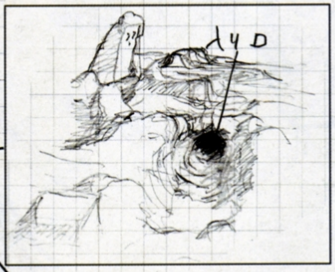
一箇所でもなく、どこからでも可能でもなく
決まった場所（7箇所くらい）から侵入します。



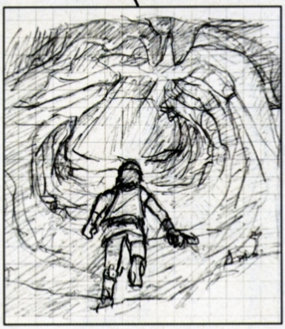
ボス起動フラグ
（移動開始）

洞窟通路仕様





ボスの攻撃範囲内には
洞窟のような通路があり
プレイヤーはそこでボスの
攻撃を避けてボスの背後
＆足元に近づく。



洞窟通路の大きさはカメラの移動に
支障がない程度の広さ。

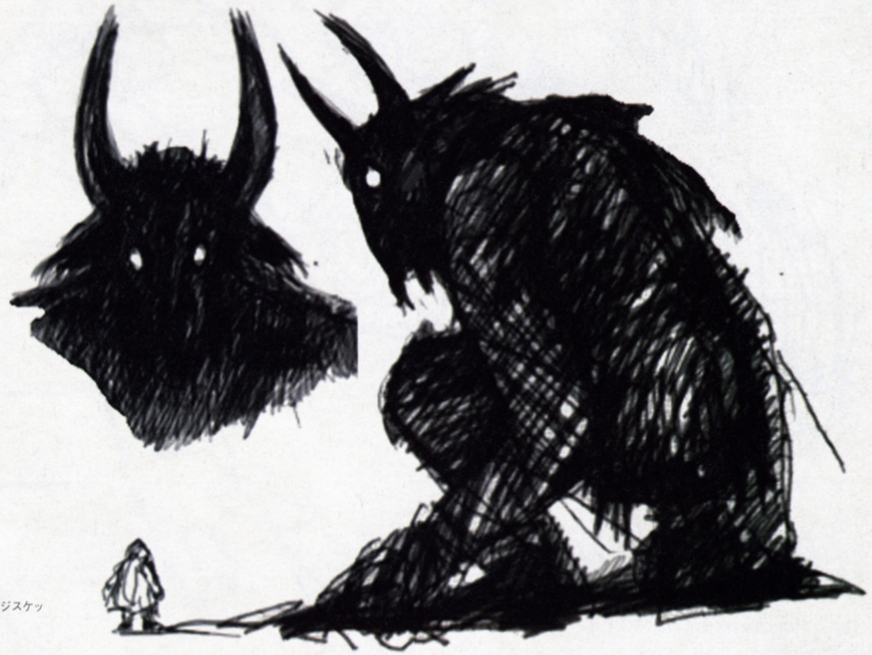
ところどころに覗き穴があり、ポスターゲット
もしくは主観カメラでボスの状態（方向）など
が確認できる。吹っ飛び or 任意で覗き穴に
落ちることも有り。



第16の巨像の攻略仕様です。初期に僕が描いたものですね。



初期のころに描いたドルミンのスケッチです。これはキャラクターの担当者が描いたものですね。



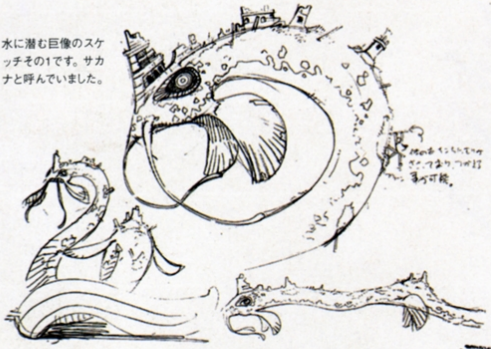
僕が描いたドルミンの最初のイメージスケッチですね。

【制作現場から2】

制作初期のイラスト

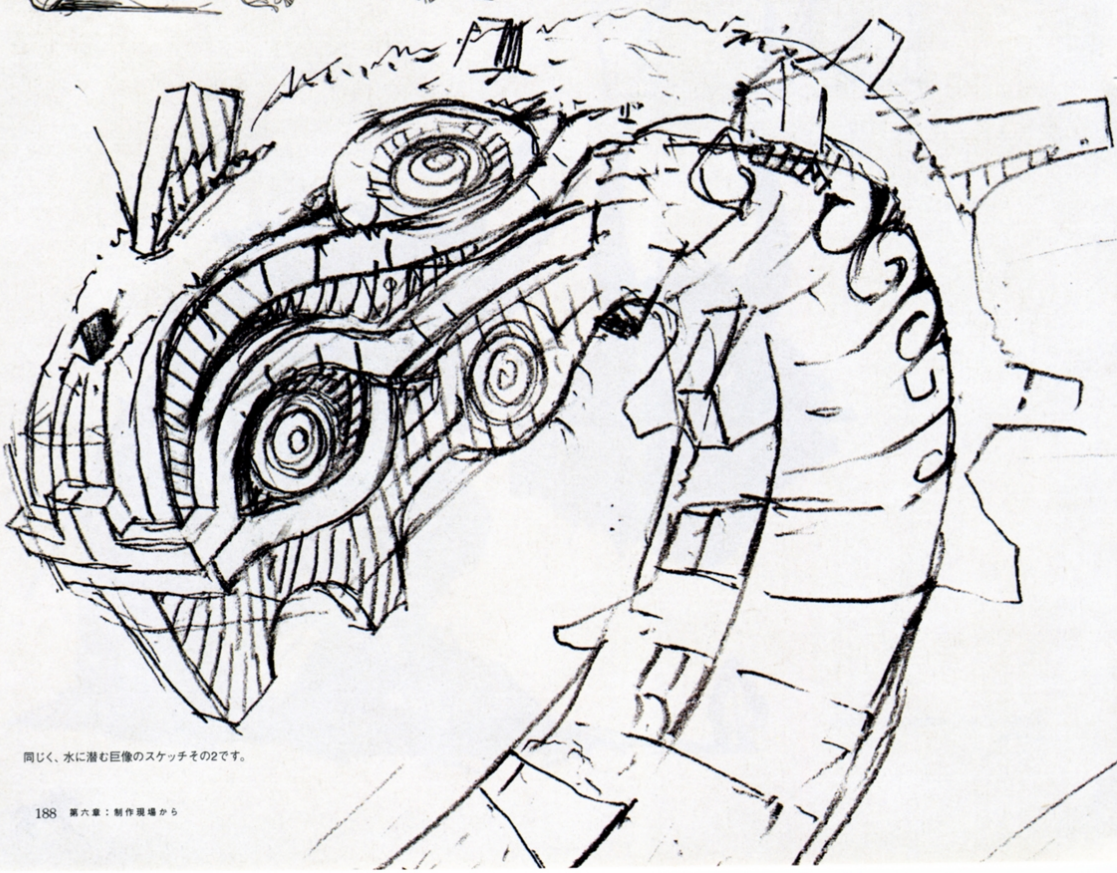
グリフィン、ロック、フェニックス……。開発初期に生み出されたさまざまな巨像たち。プレイヤーが目にすることのなかった、幻の巨像イラストを上田氏の解説つきで一挙公開する。

水に潜む巨像のスケッチその1です。サカナと呼んでいました。

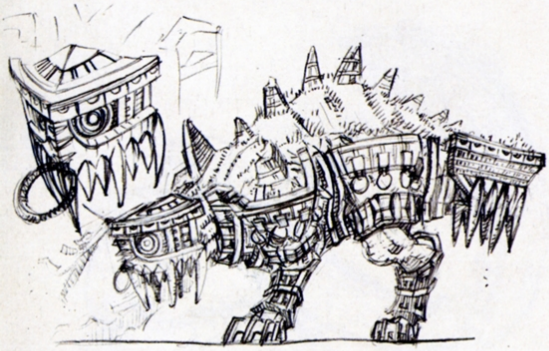


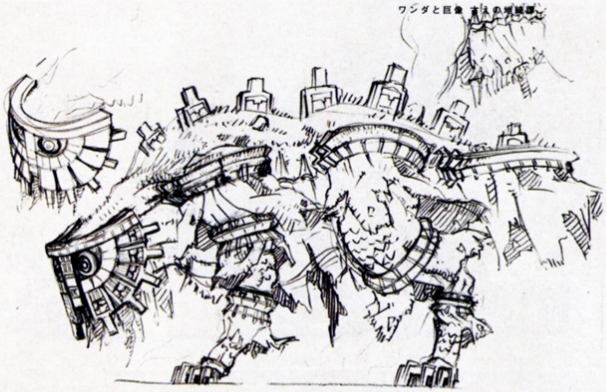
ヘビと呼んでいた巨像のスケッチです。

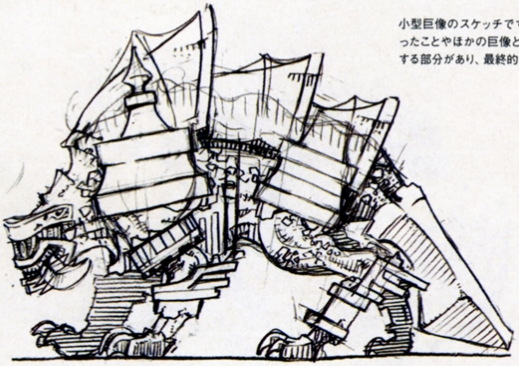




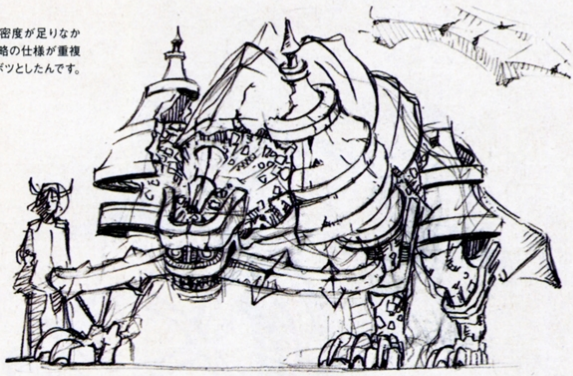
同じく、水に潜む巨像のスケッチその2です。

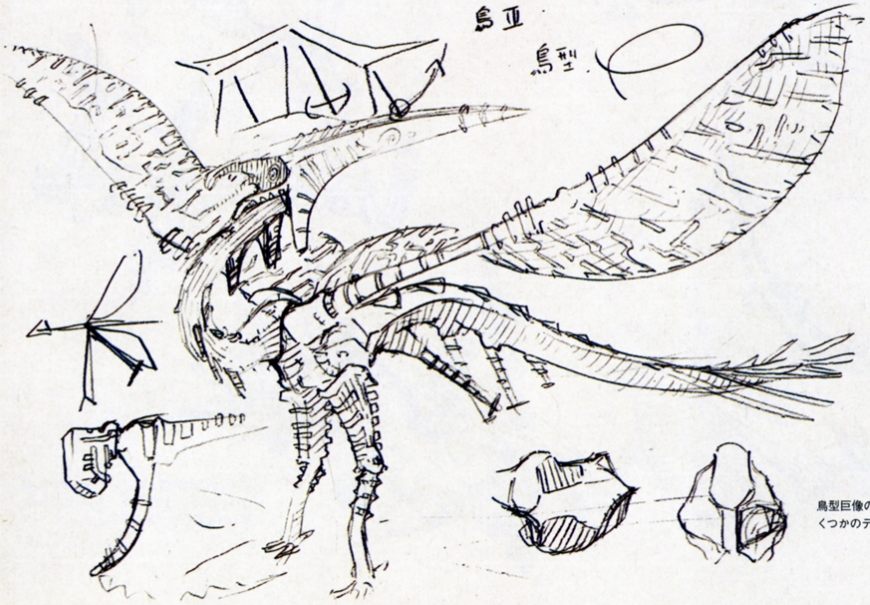






小型巨像のスケッチです。密度が足りなかったことやほかの巨像と攻略の仕様が重複する部分があり、最終的にボツとしたんです。

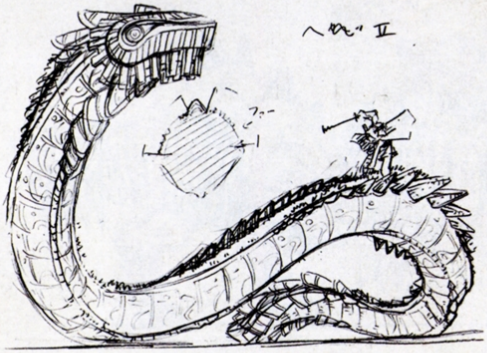


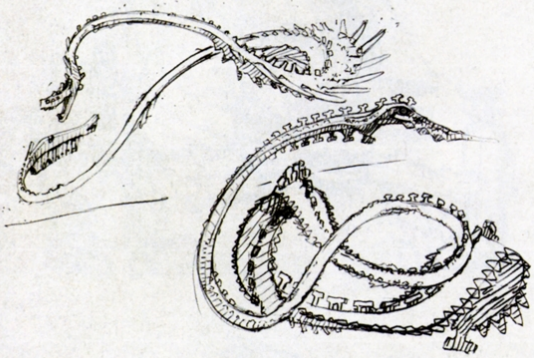


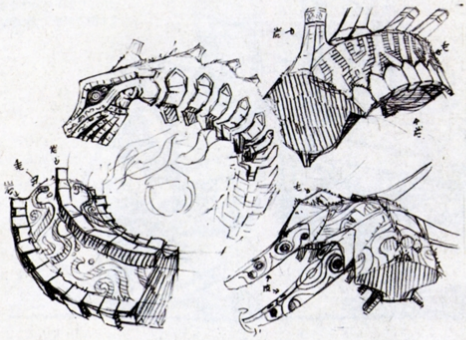
鳥型巨像のスケッチです。鳥型巨像は当初いくつかのデザイン案がありました。

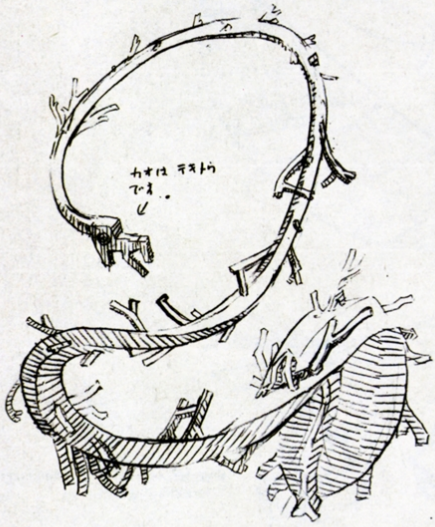


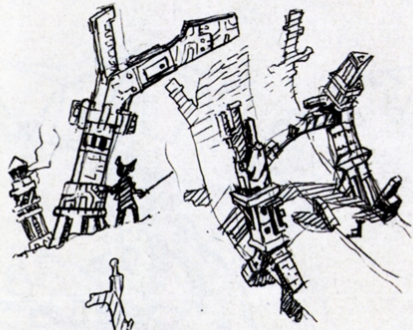
ヘビ型巨像のスケッチです。こいつのデザインは第10の巨像に活かされてます。

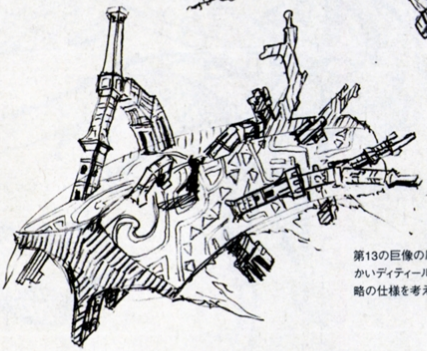




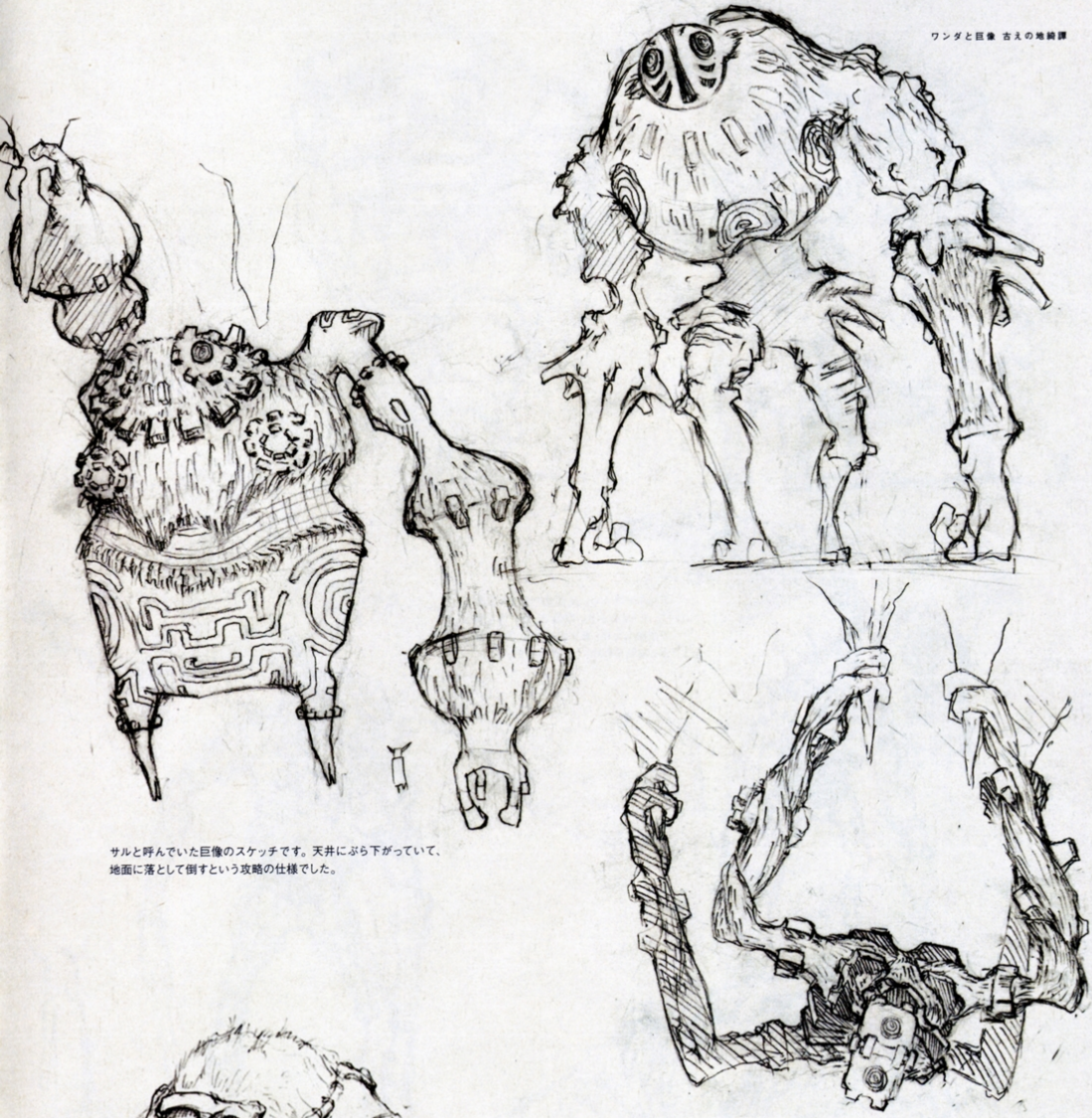




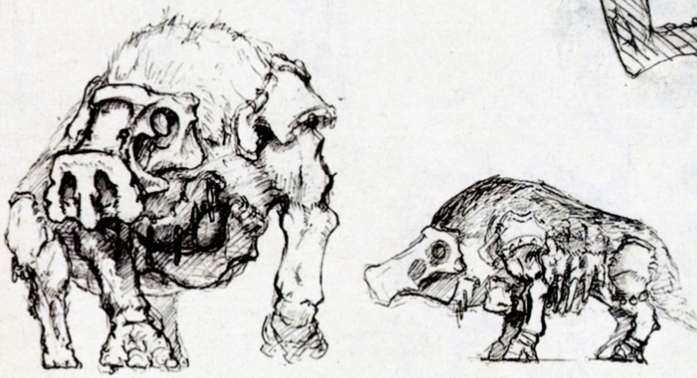




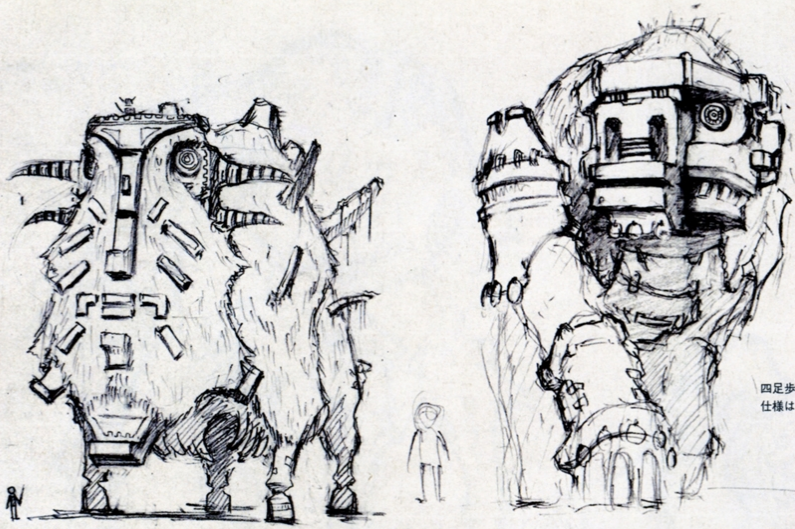
第13の巨像の原型となっているスケッチです。細かいディティールまでデザインしてありましたが、攻略の仕様を考えたときに削ることにしました。



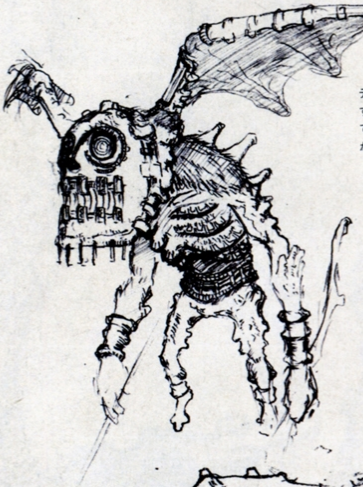
サルと呼んでいた巨像のスケッチです。天井にぶら下がっていて、
地面に落として倒すという攻略の仕様でした。



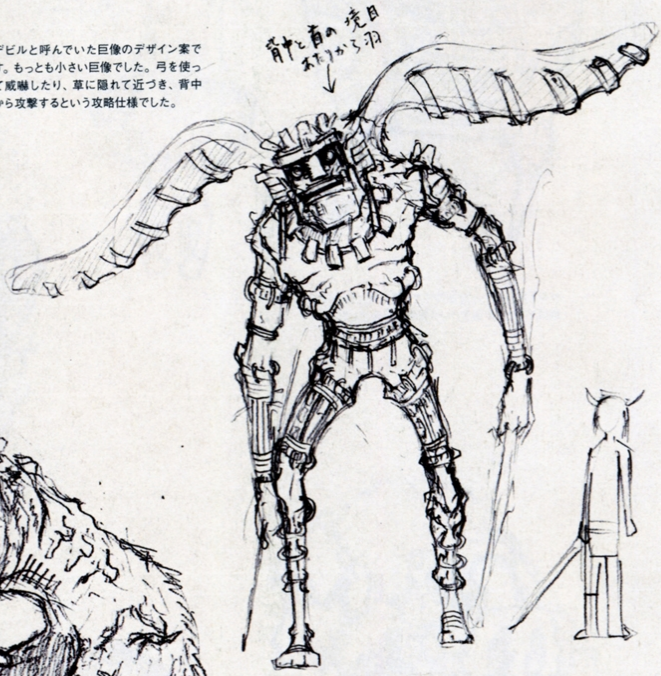
シリウスと呼んでいた巨像のスケッチですね。攻略の仕様が
うまくいかず、ボツとなった巨像です。

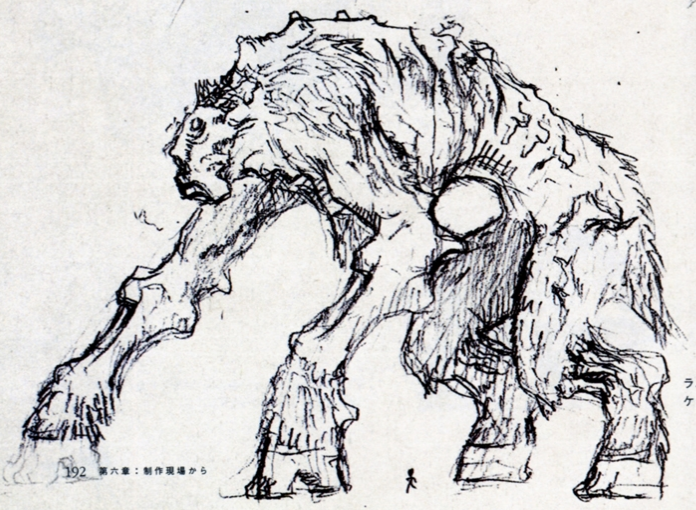


四足歩行の巨像のスケッチです。攻略の仕様は、第2の巨像に活かされてます。

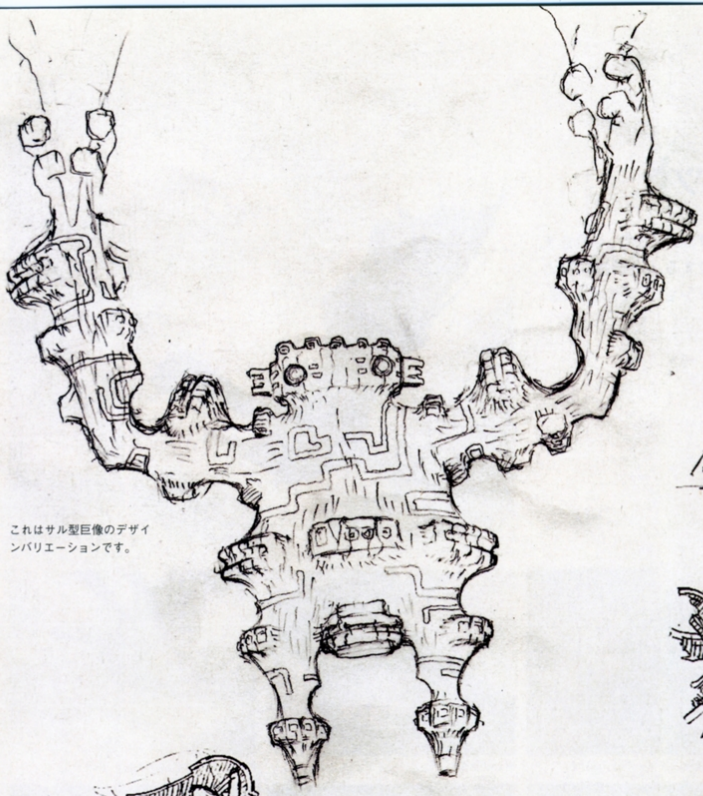


デビルと呼んでいた巨像のデザイン案です。もっとも小さい巨像でした。弓を使って威嚇したり、草に隠れて近づき、背中から攻撃するという攻略仕様でした。

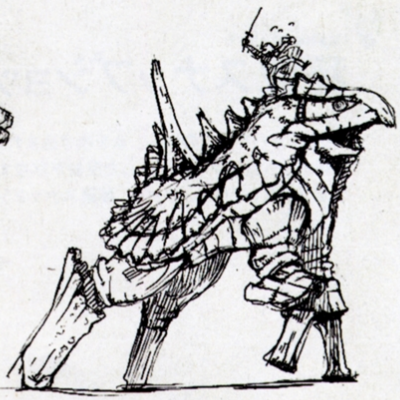




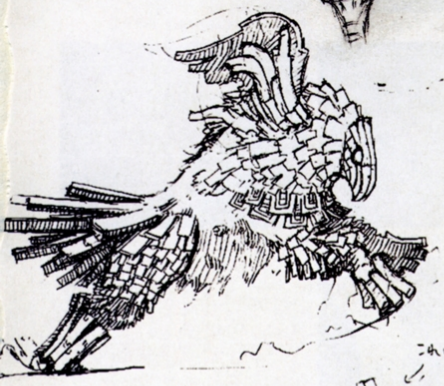
ラスボスを考えていたときのスケッチ、デザイン案ですね。



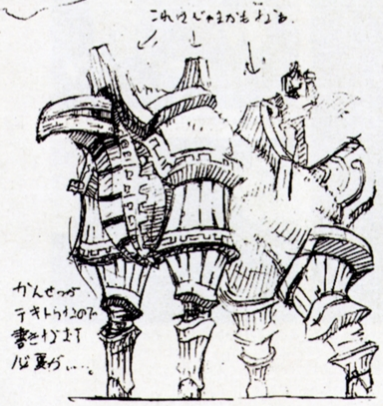
これはサル型巨像のデザインバリエーションです。







グリフィンと呼んでいた巨像のスケッチです。火が苦手という攻略の仕様で。第10の巨像戦のように、アグロに乗って戦うというものだったんですが、リトライする際に時間がかかってしまったため、ボツとなった巨像です。





【開発現場から3】

秘蔵スナップショット

イラストからゲームの中へ。命を吹き込まれたものの、さまざまな理由から登場が叶わなかった巨像が存在する。上田氏にひとつずつ解説してもらいながら、秘蔵スナップショットを完全公開。



ロックと呼んでいた巨像です。



第16の巨像の初期スナップショットです。



第16の巨像のスナップショットその2です。



第13の巨像の初期スナップショットですね。



同じく、第13の巨像の初期ショットです。



クモと呼んでいた巨像のスナップショットです。



水辺から陸地に誘導させるという攻略の仕様でした。



足に急所があって攻撃すると体勢が崩せました。



クモの頭の上ですね。



シリウスのスナップショットです。



ワンダの衣装は初期では水色だったんです。



シリウスのスナップショットその2です。


フェニックスと呼んでいた巨像のスナップショットです。


グリフィンのスナップショットです。


グリフィンのスナップショットのアップです。


デビルのスナップショットです。


デビルはガチンコバトルを想定していました。


草に隠れて背中に飛び乗るという仕様でした。


ロックです。弓で射落として倒すという仕様でした。


ドルミンの初期スナップショットです。



サルのスナップショットです。


フェニックスです。体が火に包まれていて湖に落として倒すという仕様でした。


第8の巨像の別パターンモデルです。


鳥型巨像は本当は首が長いものを出したかった。


ワームと呼んでいた巨像のスナップショットです。


花の球根のような部位が弱点という仕様でした。



ロックです。頭のディティールがエリマキトカゲのようになってます。



ジャンプテスト中のスナップショットです。



毛の質感のテストショットです。メーターも初期のものですね。



人型巨像の初期ショットです。



建物内を覗き込むテストショットですね。



攻撃モーションのテストショットです。



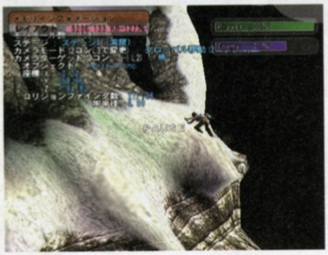
踏みつけ攻撃のテストショットです。



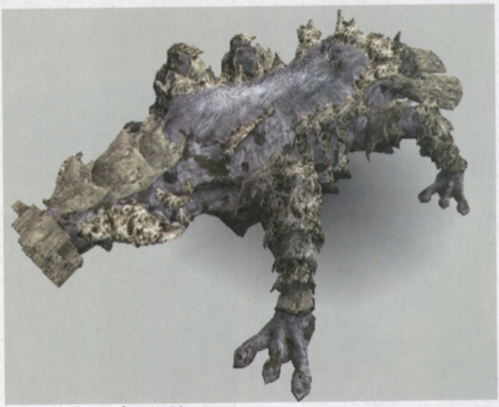
しがみつきのテストショットです。



当初は空のエフェクトがいまとは異なるものでした。



サルにつかまっているときのテストショットです。



ヤモリAの初期スナップショットです。


フェニックスのスナップショットです。


古えの地の初期スナップです。背景を夜にして遊んでます。


プレゼン用に作成したスナップショットです。

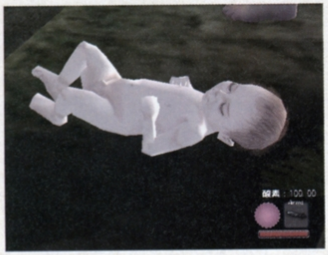

シリウスとの戦闘で使うはずだった岩ですね。


古えの地に光を当てた初期スナップショットです。


石碑のパターンが異なるものを並べたもの。

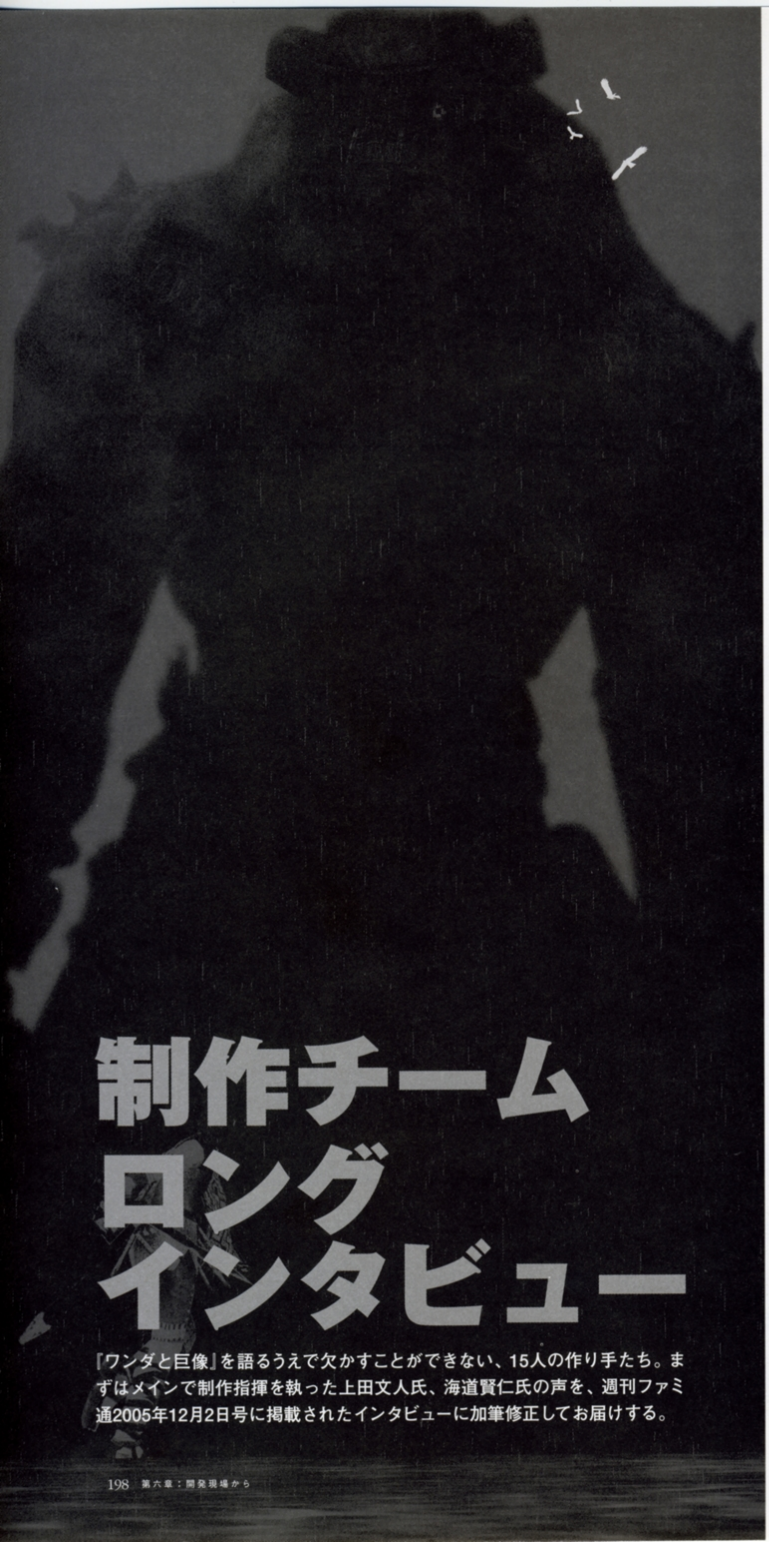

エモンです。頭に包帯を巻いています。


エモンのモデルテスト時のショットです。


初期の赤ん坊ショットです。


赤ん坊にツノを生やしたバージョンです。


祠の上、庭園部分の初期ショットです。これは鹿がかなり大きいですが（笑）。



制作チーム ロング インタビュー

『ワンダと巨像』を語るうえで欠かすことができない、15人の作り手たち。まずはメインで制作指揮を執った上田文人氏、海道賢仁氏の声を、週刊ファミ通2005年12月2日号に掲載されたインタビューに加筆修正してお届けする。

制作途中で得られた、たしかな手応え

――『ワンダと巨像』を作っていて、これは会心作になる、と感じたのはどんなときですか？

上田　ワンダの周辺にある"つかめる対象"が動いたり、形を変えたりすることを僕たちが作った言葉で"変形コリジョン"と呼んでいるんですが、その調整中、動いている巨像からワンダが落ちるタイミングや体勢がリアルだった瞬間です。落ちる場所によってリアクションが変わるのを見たときに、「こんなゲームはなかったな」と。

海道　巨像のAIが、アルゴリズム丸見えで動いている段階から、その印象が消えたときですね。あるとき、テストプレイをしていて、ふとそれを感じて。巨像が生きている感じとは違うし、動物とも違う。でも、機械でもない。そこに「いい感じだ」という印象を受けました。

上田　巨像を生き物と考えると、ちょっとかわいそうかなと。生々しくなってしまうというか。たとえば、巨像のまぶたにつかまって攻撃するというアイデアもあったんですが……。変に残酷にならないように、建物か生き物かわからない抽象的なものにしようと。でも、まるっきり生き物じゃないと、毛が生えているのもおかしくなりますから。

――毛を生やすのは必須だったんですか？

上田　毛や苔にプレイヤーがつかまれる、という記号にしようと決めていました。開発初期の段階では、毛の表現がプレイステーション2でできるのかということもありましたが。巨大感を感じさせるためには、絵としての密度がなければいけない。単純にポリゴンで造形して、細かい突起などを付加していくと、あのサイズでは描画できなくなる懸念がありました。もっとデータ

を軽くしつつ、密度を感じられる表現はないものかと考えたときに、毛があれば巨大な感じが出る、と。『ワンダと巨像』は、巨像も世界も大きいですから。巨像がもっと密集していてもいいんでしょうけど、それでは距離感がなくなってしまいますし。

巨像の数とゲームの密度

――巨像の数は最初から16体だったのですか？

上田　じつは最初48体いました。仕様的にというか、漠然とその数字が頭にあって。でも、そんなに出すのは無理だということで、その半分の24体に絞りました。そこから実際に、巨像のモデルや攻略のアイデアも出し始めて。24体という数は、制作期間的には間に合うかもしれないけど、1体1体のクオリティーを考えると実現が厳しいということで、現在の16体に落ち着いたんです。

――その取捨選択の基準は何ですか？

上田　巨像の取捨選択をするときは、そのときの完成度や攻略方法がかぶらないようにしました。巨像の攻略の手順としては、序盤に出てくる巨像は地形などは関係なく倒せるように。そのうちに周囲の地形も利用したり、巨像自体もトリッキーなものにしていくんですが、その中で同じような攻略をするものは削っていきました。

海道　2体がそれぞれ持っている要素を1体に集約したり、捨てるわけではなく、組み合わせることで攻略のパズルをおもしろくして。

上田　中には、つかまって倒さなくてもいい巨像のアイデアも出てきましたが、わざわざこのゲームでやらなくてもいいかなと。そういう意味で、巨像じゃなくても成り立つものはすべて外しました。ゲームとしてはおもしろくても、このゲームに必要あるのかないのかを重視して。ワンダと巨像のガチンコ勝負もおもしろかったんですけど、それはこのゲームに合わないと。

――具体的にはどんな巨像がいたんでしょうか。

上田　『ワンダと巨像』の最初の発表会で、プレス用に配布した資料にもいくつか巨像が写っています。鳥型やクモ型はけっこう完成度が高かったんですよ。クモ型は、アグロに乗りながら剣で斬りつけるという攻略法だったんですが、この巨像のためだけに入れなければいけないモーションがあるのは、エレガントじゃないなと思って。でも、この攻略のアイデアはカメ（9体目）に活かされています。僕は、ゲームデザインとして筋が通っているかどうか、そしてそれがエレガントかどうかに比重を置いてしまう傾向があるんですよね。クオリティーを高めるためには、植物を育てるときの"間引き"じゃないですが、ほかを切る必要があったんです。

海道　巨像の数や存在自体がデザインそのものだと思うので、数が増えたことでネタを使い回したり、ゲームの密度が薄くなるよりは、少し食い足りないくらいのほうがいいんですよね。

"整合性"と"スタートライン"

――数を減らして、クオリティーを高めたと。

海道　もちろん、あとで足すことはいくらでもできるので、まずは上田さんが考えてるものを作ってもらおうと思いました。僕的には、これぐらい思い切ったことをするというのがおもしろくて。フォーマットに沿って作るのは楽だけど、たいしたものにはなりません。僕と上田さんとは考え方が似ていて、ほかのゲームで当たり前にやってることを逆にやらないとか。それは会社的にもすんなりと通りましたね。だから僕は、ゲームの中身に対しての不安はまったくなくて。むしろスケジュールや予算のほうが心配でした。上田さんが目指しているものを期間内に作りきれるのかが不安。理想のものから削っていくとき、最終的には現場のスタッフのがんばりでスケジュールをカバーしてもらえました。本当にうまくいってよかったなと。

上田　どっちかと言うと、僕のほうが不安で……。たとえば、ゲームの中に何かを配置する場合、どうしても僕は意味を求めてしまうんです。経験値やアイテムを入手するためだけに、ザコを配置する意味はあるのかと。ザコを倒して何かを手に入れないと倒せない巨像がいて、巨像と出会ったときに必要な要素が足りないとわかったときに、またフィールドを行き来させることは僕には許せなかったんです。たとえば、アイテムでワープできたとしても、その場合は広大なフィールドが無駄になってしまうわけですから。巨像につかまって倒すというアイデアがあり、広大なフィールドがある。あらゆるところで整合性を考えたときに、いまの形にならざるをえなかったんだと思います。

海道　"最初に思い描いたものをやり抜く"というのが、ゲームを作るときの鉄則というか。もちろん、作ってるあいだに迷ったりもするんですが。そのときは必ずスタートラインに戻ってみる。最初にやりたかったことは何なのかを見詰め直す。それが最終的にいい結果に結びつくんですよね。このことを忘れたり曲げたりすると、途端に迷走して、完成してもまとまったものにはなりません。僕たちの場合は、最初に作ったパイロットムービーを見れば、そのつど初心を再確認できるので。

上田文人（うえだ ふみと）

ディレクター



ゲームデザイン、プロット、絵コンテなど、作品のあらゆる面に関わる。好きな巨像はミノタウルスA（1体目）。「ゲームのつかみとなる重要な巨像ですし、最初から作っていましたから。手間もかかっています」

海道賢仁（かいどう けんじ）

プロジェクトマネージャー



本作ではマネージャーとしてチームのチームマネージメントを務める。好きな巨像はヤモリ（8体目）。「鳥（5体目）も好きなんですけど、最新トレンドとしてはヤモリ。ペットみたいな感じと吐き出すガスがいい」

グラフィックデザイナーの素顔

プレイヤーをゲーム世界に引き込む巨像や古えの地のグラフィック。
一部の隙もない臨場感をもたらした作り手たちの素顔とは……？

モデル作りは、作る、遊ぶ、直すのくり返し

――もともとワンダを始めとするキャラクターがさきに作られていたんでしょうか。

上田　形としてあったのはキャラクターですね。でも、最終的に完成したのは巨像がさきでした。人物は最後まで僕が担当しましたが、巨像を3Dモデルに起こす作業はスタッフにお願いしています。

丹羽　アイデアを上田さんからいただいて、そこから僕たちで広げていきました。巨像の形状によって、どのようなステージが必要になるかという問題もあるので、キャラクターチームとフィールドチームで同時に制作を始めていくという。

鈴木　最初はデザインがとくになくて、手探りで作りながらいまの形になったような……。

上田　巨像は、デザインが攻略と密接に関係しているので、デザインとして合格でもゲームとしてちゃんとしているかは、モデルを作って実際に動かしてみるまでわからないので。

丹羽　遊んでみて、うまくいかないので形状を変えたら、ステージまで変えなくちゃいけなくなって。だから、フィールドチームとのやりとりは頻繁にありました。ほんの少しの僕らのミスで、ほかのところに大きな障害が出たりもしましたね。

――どんな手順でデザインされたんですか。

鈴木　巨像の体のどのあたりが登っていけるとか、形状と毛が生えていて登れる部分だけが書かれたシンプルな資料と、攻略の流れやステージの情報をもとに作りました。デザインも、こういうデザインじゃなきゃだめという決まりもなくて。上田さんが最低限必要だと言っていたのは、巨像の巨大さとか画面の密度だったので、それを守っていれば、けっこう自由に作らせてもらえました。

丹羽　初期のデザインを見ると、ただのデカイ鳥もいるんですが、生き物かそうでないかのどちらにもとれるバランスというのは、作り込みながらだんだん見えてきたことなので。

鈴木　最初のころは、どこまでやれるのかわからないまま作っていましたから。巨像がモノを投げるとか、ロープにつかまって登っていくとかという仕様もあって、それもいったん作るんですけど、問題がたくさん生じて実現しなくて。ソフトの完成直前までそこを詰めることばかりやっていました。

上田　形状的にはスケール感や画面の密度を上げるためにどんどんパーツをつけられるんですが、全部プレイヤーがつかめないと整合性が取れない。つかまる対象としてはできるだけシンプルなほうが問題も起きないんですが、絵として見ると密度やスケール感がなくて。そのバランスが難しい。

鈴木　けっきょくは遊ばないとわからないので、作って遊んで、直して遊んでの繰り返しでしたね。あと、決められた攻略をしないと倒せないということが満たされてないといけないんですが、けっこう別の攻略で倒せてしまったりするんですね。通れないようにしているはずなのに、巨像が動くことで通れてしまったりとか。そのへんを通過できないように修正することも苦労しました。

――どちらかと言うと、盛り込んでいたものを削ることのほうが多かったのですか。

鈴木　そうですね。巨像によってはどんどん痩せていったりしましたし……。

上田　太っていった巨像もいますよ。ミノタウロスAなどは、完成形よりも体が逆三角形だったけど、上から落ちるとひっかからずに下まで落ちてしまうので、リトライがたいへんになってしまう。それをなくすために胴体を太らせましたから。

鈴木　逆三角形のほうがかっこよかったんですけどね。だけど、泣く泣くお腹を出したり(笑)。

丹羽　そういう意味では寸胴になった巨像は多いかもしれませんね。攻略を考えると、できるだけ反り返った部分をなくすようにしなきゃいけない。となると、デザインが限定されてしまうので。

鈴木　でも、そういうデザイナー的なこだわりは薄れました。大事なのは臨場感なので、それが満たされていれば、形を気にしなくてもひどくならないと作りながら思いました。だから作業後半は、攻略に必要なストッパーも、けっこう簡単に加えちゃったりして(笑)。作業が進んでいくうちに大胆になれて、効率もよくなりました。

――全体的に巨像のデザインには一貫性がありますが、そのために気をつけていたことはありますか。

鈴木　巨像は悪者じゃないという設定があったので、怖くならないようにしました。あとは、パッと見たときの印象や、角度によって怖く見えたりかわいく見えたりすることを目指しました。自分の好みを入れたりせずにそれを高めていったので、統一感が出たんじゃないかと思います。

丹羽　遺跡の写真をいくつも見たり、その模様を参考にしたり、実際に巨像に模様をつけたときに、どのくらいの大きさなら模様と認識されるかとか、そういうバランスを見ながらテクスチャーを作って。始めのうちは別々にモデルを作っていたんですが、途中でモデリングとテクスチャーをふたりで分担して作るようになりました。だから、テクスチャーには僕の、モデリングには鈴木さんの色が出ているような気がしています。

――小道具は具体的に何を作ったんですか。

丹羽　弓やボウガン、鳥などの小動物や果物のモデ



丹羽 仁（にわ ひとし）
キャラクターデザイン
巨像、アイテム、小動物のモデリングを担当。好きな巨像はヘビ(13体目)。「サイズが大きいのでメモリー内に収めるのに苦労しました」



鈴木俊平（すずき しゅんぺい）
キャラクターデザイン
巨像デザインとモデリングを担当。好きな巨像はミノタウロスB(6体目)。「ステージに光が差し込んでいて、場の雰囲気も含めて好き」



長谷川浩司（はせがわ こうじ）
フィールドデザイン
フィールドデザインを担当。好きな巨像はミノタウロスA(1体目)。「シンボリックというか、いちばん最初に会うこともありますので」



ルですね。タイムアタックモードでもらえるアイテムも全部。小動物は上田さんが作ったベースをもとに作り込んでいったという感じです。僕は牛も作りたかったんですけど……。

上田　牛は作っても出しません(笑)。

一同　(笑)。

丹羽　あと、森にはたくさん鳥がいたんですが、いずれもメモリーの関係で削ったんですよね。残念です。

広大な古えの地を表現するということ

――ゲームの世界に空気感を感じるんですが、具体的にどういった作業をされたんでしょうか。

長谷川　モデリング自体はほかのゲームと変わらないと思うんですが、そこにフォグが乗って、とくに突飛な風景もない自然な感じと相まって雰囲気が出せたと思っています。かなり遠くの風景まで描画もされているので、総合的に独特な空気感が出せたんじゃないでしょうか。

――古えの地はどのように作られたんですか。

長谷川　最初に巨像ステージがあって、広大なフィールドの中でそれをどこに置くかを考えました。ステージ間をどうつなぐかで広さが決まったということもあって、最初は24体だったのでかなり広かったんですが、最終的に16体に落ち着いて少し縮小していまの形に収まっています。

――それでも十分広いですよね。そして、どこへ行ってもシームレスなのがすごいですね。

長谷川　いまの形状が見えてくるまで、けっこうな時間がかかりました。最初は遠景モデルがなかったんですが、そうするとほんの数百メートル先までしか見えないんです。わりと制作期間のあとのほうになって、超遠景モデルが入って。調整を重ねていくうちに、ひょっとしてこれは広大なものもちゃんと表現できているんじゃないか？　という手応えがつかめました。

――背景はどんな構成で成り立っているんですか。

長谷川　プレイヤーが歩いている近辺は緻密なポリゴンモデルで、ある程度遠くのものはそれより少ないポリゴンモデル。その先に、さらにものすごく少ないポリゴン数の遠景モデルがあります。遠景モデルのほとんどは崖や地面ですね。それらも端から端まで描画されるわけじゃなくて、ある程度の距離で消える。でも、見晴らしのいいところは多めに表示したり、メモリーの厳しいところは少なめに表示して工夫しました。あと、ふつうのゲームだったら、行けないところにははっきりした壁を作るんですが、それはなしにして。行けそうなところはとことん行こうと。

――光の表現も印象的だったのですが。

上田　あの世界には本当は夜もあって。時間や天候の変化は、『ICO』のときからやりたかったんですが、これもメモリーの問題でなくなりました。

長谷川　でも、それによって太陽の光の射す方向が決められたので、全体的に一体感を出すことにつながりました。厳密に言うと、エリアによって若干違う設定をしているところもありますが。できたものを上田さんのチェックに出すと、だいたい「もっと白く飛ばして、テクスチャーの彩度と輝度を上げて」と言われるんです(笑)。やりすぎたかな？　と思うくらいが、上田さんの納得のいくところだったりして。光の当たる場所に出ると、眩しいと思える感覚が出て結果的によかったです。

――梶田さんが苦労された部分は？

梶田　単純に制作量が半端じゃなかった(笑)。制作後半は1日おきで見た目が変わるのがザラで。

海道　誰がどのエリアの制作を担当していたかが色分けされているマップがあったので、シミュレーションゲームを見ている感じで(笑)。梶田帝国が南の領土を占領して。わあ、梶田君はいっぱいやってるなあと感心したり(笑)。

長谷川　データは一括して同じところに置いてあって、誰が何をいじってもいいような環境だったんです。基本的な担当はいるんですが、梶田さんがテクスチャーをガンガン貼り直したりして(笑)。

梶田　上田さんが作ったものはずいぶん刺激になりました。「よし、これ以上のものを作ろう」とという気持ちになって、モチベーションが上がりましたね。

――フィールドを制作するにあたって、イメージした国や地域はあるんですか？

長谷川　個人的にはないんですが、リアルなスケール感は自転車で通勤するときに、そのへんに建ってるビルを参考にしたりしました。

梶田　上田さんが提示したイメージがあったので、あとは自分の頭にある引き出しを……。最初は上田さんがどう思ってるかわからなかったんですが、中盤ごろにわかってからは、思い切って作りました。

――巨像ステージでのご苦労はありますか？

長谷川　巨像を作るのと同じように、作って遊んで修正しての繰り返しでした。

梶田　思い出深いのは、レオ(11体目)エリアですね。完成形で水溜りが残っているような部分は、以前はまるごと湖だったんです。仕様を変えたんじゃなくて、昔はもっと大きな湖だったんだよ、というニュアンスを残してくださいと上田さんに言われて。作っていて楽しかったです。

上田　本当は水の中を巨像が泳いでいたんですよ。ただ、ワンダの泳ぐ速度に合わせると、まるで溺れているように見えるのでやめました。



梶田正典(かじた まさのり)
フィールドデザイン
フィールドデザインを担当。好きな巨像はミノタウロスA(1体目)とヘビ(13体目)。「ミノタウロスの背中の台の乗り心地と、ヘビからの眺望が好き」



中野寛伸(なかの ひろのぶ)
エフェクトデザイン
ゲーム全般のエフェクト制作を担当。好きな巨像は麒麟(4体目)。「僕が最初に手がけた巨像です。すべてをひっくるめてひと目ぼれ」



福山敦子(ふくやま あつこ)
キャラクターアニメーション
おもにアグロのモーションと、デモ部分を担当。好きな巨像はヘビ(13体目)。「全部好きなんですが、見た目と雰囲気はヘビがいちばん」



田中政伸(たなか まさのぶ)
キャラクターアニメーション
巨像やワンダのモーションをメインで担当。好きな巨像はヤモリ(8体目)。「自分が大きく移動する、ステージ全体を使った遊びが好き」

リアルな雰囲気をかもし出すエフェクトの妙

――ゲーム全体のエフェクトは、中野さんがすべて手がけられたんでしょうか。

中野　僕ともうひとりです。僕は途中参加だったので、上田さんが作成したものがほぼ揃っていましたが。具体的には、パーティクルを使用したキャラクターのリアクションのエフェクトとか、ステージのフォグ、あとはスカイグロウを担当しました。

海道　パーティクルというのは、雲や流体を表現するときに使う一般的なテクノロジーの名前です。いろいろな方法やシステムがある中で、ワンダチームはオリジナルのツールや環境を作って、それを利用することで気体や液体、煙系を表現していて。応用すれば光や"もや"も表現できます。

上田　スカイグロウというのは、空がぼやーっと光って、手前の巨像とかぶっている処理などです。

海道　それ以外にアニメーションもモデルを使って動かす仕組みとか、フォグはさらに違う仕組みで取り入れていて。これらを組み合わせると、少し複雑な表現も可能になります。どの部分でどの技術を使うかは、各セクションの人が集まってミーティングをして決めています。

――それらのツールは、『ICO』を制作していたころからあったものなんでしょうか。

上田　ツールの制御の仕方はだいたい同じですが、中身はイチからすべて作り直しています。

中野　エフェクトを作ってから実際の画面に乗せるまでの作業が簡略化されているので、デザイナーが好きに作業できるというか。本来は、素材を作ってプログラマーに乗せてもらうという手順を踏むんですが、そのときに画像やムービーを用意するなどしてイメージを伝える手間が生じるんですね。でも、今回はそれを省略できました。あらかじめデザイナーが直感的にイメージを反映しやすいようにツールやシステムが組まれていましたから、とても作業しやすかったです。

――意識して作ったものはありますか？

中野　『ICO』もそうだったんですが、すごく空気感のある世界だというのを感じていて。やはり、上田さんのイメージの中でも空気感を重要視していらして。目に見えないけど、もともと空気はあるものですし。叩き台としてすでに作られていたものに空気感が存在していたので、それを基本にイメージを心がけました。フォグがすごく薄かったり、空が光っていなかったりするゲームが多い中、僕自身、もっとフォグが濃かったら、光があったらと思う中で出会えた仕事だったので、とことん力を注ぐことができました。

上田　エフェクトに関しては、締め切り直前なのに無茶なお願いをしたのがほとんどでしたね（笑）。

――風雨や雷のエフェクトも本物っぽいですね。

中野　最後の巨像のステージがエフェクト三昧だったので、僕も楽しみながら作りました。

丹羽　あそこは、エフェクトが入ってずいぶんよくなったんですよね。「おー、変わった！」って。最初はものすごく天気がよかったんですよね（笑）。

上田　暗すぎるという意見もありましたけどね。

造形物に命を吹き込むアニメーション

――アグロの動きは本物っぽいですよね。

福山　上田さんの提案で、チームで1日乗馬体験に行ったりしましたし、動きが悪いところは何度もリテイクを受けたりしました。

田中　言うことの聞かなさ具合が、またおもしろかったりするんじゃないかと思うんですよね。

上田　もともとの仕様では、もっと言うことを聞かなかったんですよ。たとえば、全速力で走っていて急ブレーキをかけると2、3回必ず暴れるとか。実際に遊ぶとわずらわしいのでやめましたけど。

――アグロはオスですか？

上田　設定ではメスです。

福山　メスってはっきり答えたのは、いま初めて聞きました（笑）。私の中ではメスだったんですが、上田さんははっきり言わないので。

上田　性別はともかく、重心が定まらない感じが出ればいいと思って。あの細い足で、重い胴体を支えてるんですよね。だけど力強いという感じが。

福山　最初のイメージで最後までやったという感じですね。走りは何回もリテイクがあって。もっと歩幅を大きくしてという注文があって、何回も直したんですけどやっぱりだめで。「ちょっと貸して？」みたいに、よく取り上げられるんです（笑）。

上田　でも、ワンダほどでもないかな（笑）。イコは無邪気なキャラクターだったんですけど、ワンダはかっこいい路線のキャラクターだということで、動き自体かっこよくないといけない。そこがけっこう難しかったところじゃないかと。

田中　イコに比べて大人ですし、何をやってもさまにならないといけない。でも、よくコケますよね（笑）。ワンダは、弓を持ったら地上、馬、巨像のどの上にいても同じ動きができるようにするため、そのつど専用のモーションが必要になって大変でした。ほかにも、細かい動きのバリエーションは多かったりしますし。

――巨像の動きをつけるときは、実際に演技などもしたりするんでしょうか？

田中　重さの表現に関しては、福山さんはよく自転車を

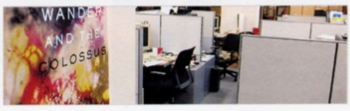


制作ルームの風景

ソニー・コンピュータエンタテインメントジャパンの一角にある制作現場。ここから『ワンダと巨像』は生まれた。









持って歩いていました(笑)。あと、大きいものを動かすときにスローモーションにするんですが、ただ遅いだけでなく、大きさも表現しなくちゃいけなくて。これはエフェクトや背景など、トータルなものでも左右されるんですが、カメラアングルひとつで印象が変わるので、最終的には作り込み具合が重要になります。

福山　制作初期は腕力の概念がなくて。直接プレイヤーに与える速度と加速度によって落ちるかどうかが設定されてたんですけど。ちょっと作っては遊んで、動きを調整して。難しかったですね。

田中　いろいろな巨像がいるので、動きをつけるにしても基本的にワンメイクでしたから。

上田　開発段階の巨像は、ワンダを見詰めていなかったんですよ。ワンダが近くにいても、あさっての方向を見ていた。それがあるタイミングでワンダのほうへ首が向くようになったんです。それからです。生きているような感が出たのは。

――デモの制作について教えてください。

福山　コンテは全部上田さんが書いて、私たちアニメーターはそれをもとに作るんですね。最初コンテをもらったときは、『ICO』と同じくらいの量だと思ったんですけど、いろいろ増えましたね。

上田　カット数は変わってないと思いますが。護衛は出せるだけ出してってお願いしましたね。

田中　村の人々や黒い影ですね。けっこうギリギリで言われたのでたいへんでした(笑)。

福山　エンディングも変わりましたし……。

上田　その責任を負う意味で、小動物の動きを僕が全部つけて……。じつはトカゲって、『ICO』で出そうと思っていたんですよね。魚やコウモリも、出そうと思っていて出せなかったものです。

――ドルミンは、スケールが大きいうえにプレイヤーが動かせるから苦労されたのでは？

丹羽　ドルミンを作り始めたのはまだ巨像が24体いたころで。デザインも24体分の巨像が体中にくっついているものだったんです。それでベースモデルまで作ったんですけど、ポリゴン数がえらいことになっちゃって(笑)。巨像の数が途中で減ったので、くっつけたものを外すのもまたいへん。

上田　ドルミンは最後に出てくるので、想像を絶するデザインじゃなきゃいけない。どうしようかなあと思って、真っ黒にしちゃいました。

丹羽　真っ黒加減は上田さんとずいぶん意見を交換して。最後はぼくの作ったベースをもとに、上田さんに加工してもらう形で作りました。

上田　実装はされていませんが、基本的に巨像も全部プレイヤーが動かせるんですよ。ふたつコントローラーをつなぐと、ふたりで遊べた(笑)。

――少女は最後まで寝たままですが、もっと動かしたかったとは思いませんでしたか？

福山　ああ、それどころじゃなかったです。ずっと最後まで寝ててくださいって思ってました(笑)。

上田　少女を動かせたほうが、当然お客さんは喜ぶと思うんです。そう考えると、すごく苦労した『ICO』をもう一度やらないといけない。何に関しても整合性を取るのがいちばんたいへんでしたね。たとえば、少女が寝ている台座は、なぜ上から柱が落ちてきてるのかというと、プレイヤーが上に乗れないようにするためなんですよね。設定としてあるというよりは、整合性を取るためにはこの形しかないというものがほとんど。巨像のデザインにしてもそうですし。制約の中でいかにいいゲームを作っていくかというのは、いちばんたいへんなところであり。おもしろいところだと思います。

チームメンバーが語る『ワンダと巨像』

――『ワンダと巨像』のここを見てほしい、こんな遊びかたをしてほしいという部分はありますか。

中野　やはり、空気感にこだわりましたので、それを感じ取ってほしいですね。

丹羽　休日出勤したとき、制作途中のステージのいろいろなアイデアを楽しんでいたので、皆さんもステージを探検して楽しんでほしいです。

鈴木　プレイヤーがいちばん見るのは巨像を見上げるカットだと思って、それを一生懸命作ったので、見上げて怖がってもらえたらいいですね。

梶田　見てほしいのは、オアシスでのアグロのポーズ。後ろ足を石の上に乗せるとかなり変です。

福山　それ言っちゃダメだったら(笑)。梶田さんアグロに変なポーズをさせて見せてくるんですよ。

梶田　予期せぬ発見を捜してほしいというか(笑)。自分たちでフィールドを作っていても、こういうところもあるんですよって言われて驚くので。

長谷川　やっぱり、アグロに乗ってフィールド全体をなるべくゆっくり見てもらいたいです。

田中　変な話ですけど、プレイし終わったら「いい体験したな」と、実世界に帰ってこれるので、「巨像ってあのくらいの大きさかな？」と、実際のスケールで考えたりとか。プレイが生活の中のスパイスになればいいと思っています。

福山　1回全部遊び終わっても、たまに「またあの世界に行こうかな」という感じで、まったり遊んでもらえたらいいなと思います。









エンジニアたちのひたむきな挑戦

**動く巨像との戦い。ただひたすらにそれを極めるため、
己が持ちうる技術を注ぎ込んだ影の立役者たち**

ゲームを構築したプログラミング技術

――"変形コリジョン"についてお聞きしたいのですが。

杉山　変形コリジョンを取り入れることで、プログラム的に起きてほしくないことが起きるので、プログラマーとしては避けたいことで。これまで、やりたかったけどやれないという感じだったんじゃないかと。僕はあえてそれに挑戦するゲームを作ると聞いたときに、ぜひやってみたいと思いました。可能か不可能かもわからないので、最初は技術的な検証をしたり。だからおもしろかったですね。1枚の絵を描画するのにすごく時間をかけていいのであれば楽なんですけど、それをリアルタイムでゲームに落とし込むことを技術的にクリアーにするっていうのがすごく難しかったです。

上田　最後の最後まで調整してましたもんね。

杉山　上田さんの頭の中にあるものは、絵としても技術としても、最終的な形のかなり上のイメージで構成されてると思うんですよね。それを僕はなんとか実現させようと思って。

――プログラマーの腕の見せどころですね。

杉山　トライ＆エラーで、いろいろなセクションの人が協力し合ってできたことだと思います。とても僕だけじゃできなかったと思いますね。

上田　絵としての完成度や密度を上げるために、「もっとデコレーションして」とデザイナーに指示します。でも、それに対してコリジョンを考えると、計算的にまずい形だったりありえない大きさだったりして。もちろん各セクションでメモリーも取り合っていました（笑）。でも、僕の印象ではコリジョンの計算よりは、ワンダのリアクションを破綻させずに自然に出すほうがたいへんだったんじゃないかと思います。初期のころは、腕力の概念がなくて、コリジョンの速度と加速度でワンダが振り落とされるどうか決まっていたので。

杉山　すべてのモーションは印象でつけるので、物理的なものでない場合があります。それを実際に数字にしてプレイヤーの動きに反映させると、簡単に振り落とされてしまったりするのでうまく嘘も混ぜてつじつまを合わせなくちゃいけない。

細野　わりとリアルに物理計算をやっているんですが、リアルにしすぎると、ゲームとして理不尽になってしまうので。そのさじ加減が難しかったんじゃないかなと思います。

――フィールド全体がシームレスというのは、ありそうでなかった、先駆けですね。

上田　『ICO』は読み込みが早かったので、こんどはそれをゼロにしようと。ただ、それほど苦労するとは正直思ってなかったです。

洞谷　シームレスの仕組みは、制作開始から2年ほどたったときにいろいろな仕様変更に耐えられなくなって。DVDの読み込みはこれ以上早くしようがないので、あちこちに迷惑をかけました。読み込みは最初の1年でなんとかして、以降はデザイナーに相談して試行錯誤で作っていきました。

――具体的にはどんな仕様ですか。

洞谷　すごく多いです（笑）。思い出深いのは最後の巨像の手前。橋が崩れてアグロと別れるシーンがあるんですけど、もうメモリーが残ってなくて。しかし、橋を駆け抜けた瞬間にアグロのデモを発動させなきゃいけない。だから、あの手前ですごくインチキくさいことをいろいろやってます（笑）。

関　最後の2年はメモリーとの戦いでした。

上田　ひとつひとつのデータが軽ければ、何も問題なかったんですけどね。

関　近景と遠景でデータ量の差が大きくて。近景のディテールはかなり求められるし、そのうえ遠くまで見せなくちゃいけない。最終的には3段階のポリゴン数のモデルを用意したんですが、その読み込みの速度に影響することがあって。あまり差をつけすぎると読み込みの切り替えが激しくなって描画が間に合わないので、バランスを取るのにけっこう苦労しました。

上田　そうなんですよね。だから、アグロはあれ以上足を早くできないんです。

関　徒歩だけだと余裕で作れたと思うんですけど、シームレスと馬がハードルを高くしていますね。

上田　時速60～70キロメートルくらいですから。

洞谷　制作の最後の最後で、「この馬遅くしてくれー！」って言ったことありますよ（笑）。

――ロードがふるところもあるけれど、短くてテンポを崩していない印象ですが。

洞谷　シームレスだとどうしても『ICO』より早くできなかったので。これは遅いと思うんですが。

杉山　起動直後に入るロードの時間がけっこうかかることを気にしていましたよね。

関　それがシームレスの弊害というか……。

――デモでも視点が動かせるのは、たいへん難しい仕様だと思われませんでしたか。

関　それは『ICO』のときからそうだったので、サウンドのほうがたいへんだったと思います。

北原　見える範囲が変わってしまうと、そこに入ってない音も本当は鳴ってないといけなくて。本来ならカメラがパンしたら音も動くのですが、残念ながら動かせませんでした。次回作で挑戦できればいいなと思いますけど。

――細野さんは全般に関わられたそうですが、上田さんの指示で難しかったことはありますか。

細野　難しかったこと……（笑）。



杉山 一也
コリジョンシステム
モーションシステム
プログラミング

変形コリジョンとモーション全般の制御を担当。好きな巨像はミノタウロスA（1体目）。「この巨像で、くり返しプレイヤーの動きを見ました」



洞谷 仁冶
システム
プログラミング

広大なフィールドをシームレスで読み込むシステムを構築。好きな巨像はミノタウロスA（1体目）。「いいこともいやなことも詰まっています」



関 拓也
ポストエフェクト
GUIプログラミング

スカイグロウやモーションブラーの処理を担当。好きな巨像は鳥（5体目）。「じつはポセイドン（12体目）を倒したばかりなんです……」



上田　とくにないよね？　僕と細野君は同じ大学でバイト先も同じで、ずっといっしょだったし。

細野　そうですね。だから僕はある程度予想ができるというか。新しく入った人は、上田さんの志が高いので戸惑うんじゃないかなあ（笑）。

――『ICO』で作ったもので、『ワンダと巨像』で活かしたというものはありますか。

細野　いや、ないです。けっきょく、シームレスを実現するために全部作り直しました。

サウンドに施された数々の工夫

――『ワンダと巨像』の登場人物が使う言葉は、どんな風に決められたんですか。

山口　上田さんと、カタカナでバチッと言えてしまうものにはしないと決めて。昔からそこにあった言葉のようなイメージでと声優さんにお願いして、極力滑らかに演じてもらいました。

――『ICO』の言語とは違うんですよね？

上田　若干違います。ただ、『ICO』に登場したヨルダの言葉がベースになってますね。イメージとしては別ですが。

――巨像を倒したあとに途切れ途切れで聞こえる少女の言葉は解読できるんでしょうか？

山口　『ICO』の言葉は逆回転すると日本語になったんです。日本語で録ったものを逆回転したわけではないんですが。今回は新しいロジックで作ったので、台本を見ないことには解読できません。

――効果音に関してのご苦労はありますか。

北原　シームレスということもあって、基本的に音のデータの読み替えをしていない部分は苦労しました。じつは、気づかないところでたくさんの音が鳴っていて、空気感を出しています。あとは、巨像にたどり着くまではふつうのゲームより静かなんですが、巨像と戦うときはダイナミクスのレンジを広く持って巨像に合わせた表現をしています。いろいろと無理難題をお願いして、最終的にはうまく鳴ったなあというところまでいきました。

――楽曲を担当された大谷幸さんから曲ができ上がってくるのが早かったそうですね。

山口　じつは1年ほどまえにレコーディングが終わっていて……。追加収録はしていないです。

北原　当時は、プレイヤーの状況に合わせて曲もシームレスに変化して、後追いでプレイヤーが状況把握をできないかという依頼を実現するためにすごく時間をかけていたんですけど。いまはプレイヤーの状況に合わせて音楽を鳴らし分ける形に落ち着いています。でも、ぜんぜん違って聞こえるかというと、そうではないのがおもしろい。

上田　大谷さんに、ある決まったパターンを入れ替えても曲になるように作曲をお願いしたんです。

北原　しかもフルオーケストラで。

上田　それが、ワンダが優勢のときと劣勢なときで交互に鳴らしてもいいように2曲あるんです。

北原　途中で入れ替わってるんだけど、1曲としてトータルで聞こえるような。映画でやっているような音楽演出を施しました。大谷さんに関しては、曲に温度差をつけなくちゃいけないので、難しい作業だったんじゃないかと思ったんですが。でも、これだけいい曲が40曲も揃ったというの過去の仕事でもないし。統一感はすごくあるんだけど、バリエーションもある。1枚のアルバムとして聴いたときには、ゲームのサントラって感じでもなく、何にでも使える質の高いストーリーのある音楽に仕上がっています。大谷さんも、過去の仕事の中でも愛着のある仕事だと言ってくれました。そういう仕事をいっしょにできたというのは光栄ですね。

さまざまな遊び方で作品を楽しんでほしい

――『ワンダと巨像』で見てもらいらい部分はどこですか。また、お勧めポイントを教えてください。

洞谷　自由に遊んでもらって、その印象を言ってもらうのがふさわしいゲームなんじゃないかなと。すぐクリアーできてしまうかもしれませんが、できるだけ長く遊んでもらいたいです。

杉山　ふつうはやらないと思うんですが、巨像につかまったままでブンブン振り回される状況を見てほしいです。すごくこだわって作ったので。

関　巨像の上でのプレイヤーの挙動はかなり作り込んであると思うので、見てほしいと思います。

細野　クリアーしても売らずに、押入れの中にしまってもらって。1〜2年後に取り出して、また遊んでもらえるといいなと思います。

山口　やっぱり、音をつけた側として、「音がついてるな」と感じないようにするのが狙いだったので、環境ビデオじゃないですけど、コントローラーを触らずにテレビで流しっぱなしにした状態で鳥の声や自然の音を体感していただきたいなと思います。もちろん、このゲームは巨像との戦いもありますが、何かが突出して出てこない、フラットな状態というのも堪能していただきたいです。

北原　巨像と戦うことは誰でもすると思うんですが、できるだけ広い範囲を歩いてほしいと思いますね。細かいところまで気を配って音を入れているし、自分がそこへ行ったらそういう音がするんじゃないかなと思えるような雰囲気や距離感などもついてますし。戦いに疲れたら、そういうところを見てもらえるといいかと思います。



細野淳（ほそのじゅん）
ブランニング
ゲームスクリプト

巨像のAIや、プレイヤーの制御、スクリプトなどを担当。好きな巨像は騎士（3体目）。「いちばん最初に企画会議で出したのがこの巨像でした」



山口誠（やまぐちまこと）
ブランニング
サウンドセッティング

サウンド担当。好きな巨像は騎士（3体目）。「自分がチームに参加て初めてプレイさせてもらったので、インパクトは大きかったですね」



北原恵（きたはらめぐみ）
サウンドデザイン

サウンド担当。好きな巨像は騎士（3体目）。「初期のころと様相が知的に変わったし、攻略もいい。遊んでも楽しいし、デザイン的にも好きです」

解き明かされる物語

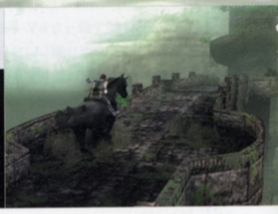
ゲーム中では語られない物語。ゲーム中では語られない真実。
エンディングに込めた想いを上田氏に語っていただいた









もうひとつのエンディング

巨像を倒したあとに聞こえる少女の声は、ワンダを引き止めるようなことを言っています。最初は息遣いだけですが、少女が意識を持ち始めるとともに、ワンダに対して語りかけてきている。巨像を倒したあとにワンダの体に突き刺さる黒い帯からは、決して逃れることはできません。この事実は覆せないから悲しいんです。じつは、エンディングはもっとハッピーな展開も考えていたんです。ただ、蘇生術を扱ううえで、ハッピーエンドはないだろうと。『ICO』のセーブデータがあると、エンディングが少し変わるということも考えていましたが、やめました。もうひとつのアイデアとしては、少女が蘇るほうがさきという展開もありました。エモンたちが来てワンダをいたぶっている最中に、蘇生術を使ったために人間とはかけ離れ、体が発光した状態で少女が蘇って、それを護衛のひとりが剣で殺そうとする。だけど弾かれて、地面に剣が刺さってしまうんです。エモンたちは慌てて逃げて、再びこの地を封印してしまい、残されたワンダと少女はふたりで生きていくという。もともとワンダは巨像を倒すたびに姿が大きく変わっていくという設定で、最後は「美女と野獣」みたいにしようと思っていました。目覚めた少女は目がまだ見えない状態で、手探りでワンダを捜すんです。だけどワンダは姿が変わっている。さあ

ドルミンという存在

ドルミンは人知を超えた力を持っていて、過去に何らかの禁忌を犯して封印された脅威的な存在です。古えの地も忌むべき場所なんですが、人々にとっては必要なんです。最初から橋を落として完全に封印しておけば今回のようなことは起きなかったんですが、あそこに橋があるってことはそういう理由があります。最初に言っていたのは巨像は偶像で、偶像崇拝の対象であるということ。いけにえや偶像崇拝は不条理なものですよね。昔からのしきたりだから、というだけでずっと引き継がれてていて、正当な理由はないと思うんです。巨像を倒したときにワンダに黒い帯が刺さるのは、開放されたドルミンの力がワンダの体内に入ってるという象徴。綱でワンダを囲んでいる黒い影はドルミンの一部。体を形成する骨や筋肉が巨像で、あの影はそこに流れる血液みたいな概念です。だから、全部合体するとドルミンになります。巨像を倒したあと、影がワンダを囲んで見下ろしているのは、早く全部倒してくれないかなあ、という(笑)。体がドルミンになったあとも半分ワンダで、意識が残っているから操作できるんです。操作のレスポンスが悪いのは、半分だからで。そのあとで泉に引き込まれて浄化されるんだけど、完全には浄化されなかった要素として残ったのが角。赤ちゃんになってもあれはワンダなんです。



どうなる？　というところでスタッフロールに入っていくんだけど、最後は仲よくふたりでアグロに騎乗して走り去る、という……。鳥が飛んで、綱の出口から最初はアグロが出てきて。つぎは誰が出てくるのかと思ったら、支え合いながらふたりが出てくる。ワンダの代償は姿が変わり、それが戻らないことだったんです。制作初期のパイロットムービーで、ワンダの頭に角が生えていたのはその名残です。いまだからこそ言えるんですが、エンディングに関してはこうしたほうがいいと思う部分もあるんです。「ICO」がなければ、また違ったエンディングになったかもしれませんが、最終的にチーム内でもいまのエンディングがいいという意見が多かったですね。また、スタッフロールで巨像の骸がひとつずつ映りますが、本当はあそこに回想シーンを入れたかったんです。少女がアグロにタッチするとアグロのいままでの記憶が少女に流れて、「そういうことだったのか」と少女がわかるようにしたかった。アグロは足が折れてしまったので、体重を支えきれずに死んでしまうかもしれません。でも、あんな場所から落ちても、足1本怪我しただけで済んだというのは奇跡ですよね。それから、エンディングはオープニングに続いています。鳥が空を飛んで、天気が雷になったあとは月が出て最初の映像に戻っています。古えの地はワンダが来たことで封印が解かれ、止まっていた時間が動き出すんです。



ワンダと巨像　公式攻略＆設定本　古えの地綺譚
2006年1月27日　初版発行

企画・構成・執筆・編集	豊田恵吾(ファミ通プロジェクトマネジメント編集部)
構成・執筆	間々田武(ファミ通プロジェクトマネジメント編集部)
	奥村真弓
	有限会社 東京テキスト
編集協力	青山良(ファミ通書籍編集部)
デザイン	水川達哉
デザイン監修	中里有吾(ファミ通書籍編集部)
マップ制作	鎗田研次(制作部)
	川村武志
監修・協力	株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント
校正	古川香苗
	坂口哲也

発行人	浜村弘一
編集人	青柳昌行
編集長	坂本武郎
副編集長	鈴木弘明
業務部	神田雅代
印刷	図書印刷株式会社
発行所・発売元	株式会社エンターブレイン 〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1 電話　0570-060-555(代表)

●本書は著作権法上の保護を受けています。本書の一部あるいは全部について(ソフトウェアおよびプログラムを含む)、株式会社エンターブレインからの文書による承諾を得ずに、いかなる方法においても無断で複写、複製することを禁じます。

●本書におけるサービスのご利用、プレゼントのご応募等に関連してお客様からご提供いただいた個人情報につきましては、弊社のプライバシーポリシー(URL:http://www.enterbrain.co.jp)の定めるところにより、取り扱わせていただきます。

本書の内容・不良交換についてのお問い合わせ先
エンターブレイン カスタマーサポート
電話：0570-060-555(受付時間は土日祝日を除く12:00～17:00)
メールアドレス：support@ml.enterbrain.co.jp

ご質問内容によりましては、ご返答までにお時間をいただく場合がございます。また、本書に記載していないゲーム内容に関しましてのご質問には一切お答えできませんので、あらかじめご了承ください。

"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
"ワンダと巨像"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

© 2006 Sony Computer Entertainment Inc.
© 2006 ENTERBRAIN,INC.

本体価格はカバーに表示してあります。

ISBN4-7577-2580-9
Printed in JAPAN



© 2006 Sony Computer Entertainment Inc.
"ワンダと巨像"is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc.
"PS"and"PlayStation"are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.