



# GOジラ VS

## SOFTWARE MANUAL

TM & ©TOHO CO., LTD.

Godzilla™, the related characters and the character design are trademarks of Toho Co., Ltd.

© 2015 Toho Co., Ltd.

© Warner Bros. Entertainment Inc. ©Legendary All Rights Reserved.

©2015 BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

## ごあいさつ

このたびは、株式会社バンダイナムコエンターテインメントの  
PlayStation®4専用ソフトウェア「ゴジラ-GODZILLA-VS」  
をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用の前  
に、この「解説書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でお  
遊びください。

## CONTENTS

プロローグ	2
ゲームの始め方	3
操作方法	4
ゴジラの操作	5
DESTRUCTION MODE	7
KING OF THE MONSTERS MODE	13
VS MODE	14
EVOLUTION MODE	15
DIORAMA MODE	16
MONSTER FIELD GUIDE	17
SETTINGS	18
出現怪獣図録	19

※本マニュアルおよびソフトウェアの収録内容は、アップデートやお買い上げ  
の時期などにより、追加、変更されることがあります。

※ゲーム中に登場する人物、団体名、建築物は実在の物とは関係ありません。





時に西暦1954年。

高度成長を謳歌する日本に突如上陸し、破壊の限りを尽くしたゴジラは、

芹沢博士の手掛けた悪魔の発明「オキシジェンデストロイナー」によって葬られた。

だがそれから60年の歳月が流れた現代に、再びゴジラが出現。

さらにそれに呼応するように、別の巨大怪獣がゴジラを追って日本に現れた。

既存兵器をものともしない怪獣たちの前に、人々はなすすべもない。

残された希望は対ゴジラ組織「Gフォース」のみ。

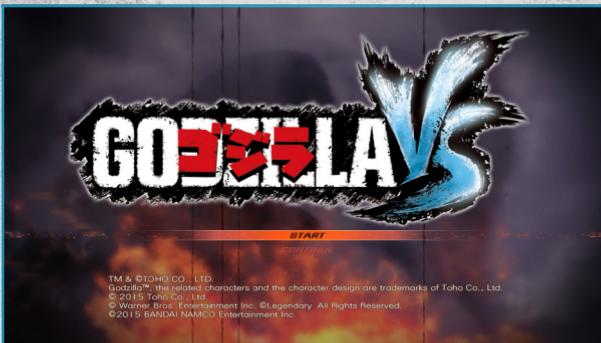
怪獣と人類、生き残りを懸けた戦いが、今ここに始まろうとしている!!

# ゲームの始め方

PlayStation®4にゲームDISCを挿入し、メニュー画面から本ゲームのアイコンを選択してゲームを起動してください。

## ゲームを始める

ゲームを起動すると、デモムービーに続いてタイトル画面が表示されます。タイトル画面で任意のボタンを押すとタイトルメニューが表示されますので、最初からプレイする場合は「START」を、前回に中断したデータからプレイする場合は「CONTINUE」を左スティック／方向キーの上下で選び、◎ボタンで決定してください。



## ゲームモードを選ぶ

タイトル画面に続いてメインメニューが表示されますので、プレイしたいモードを決定してください。初めてプレイする際に選択できるモードは「DESTRUCTION MODE」、「KING OF THE MONSTERS MODE」、「VS MODE」、「EVOLUTION MODE」、「SETTINGS」ですが、ゲームを進めると新しいモードが解放されます。また各モード画面で×ボタンを押すと、メインメニュー画面に戻ります。



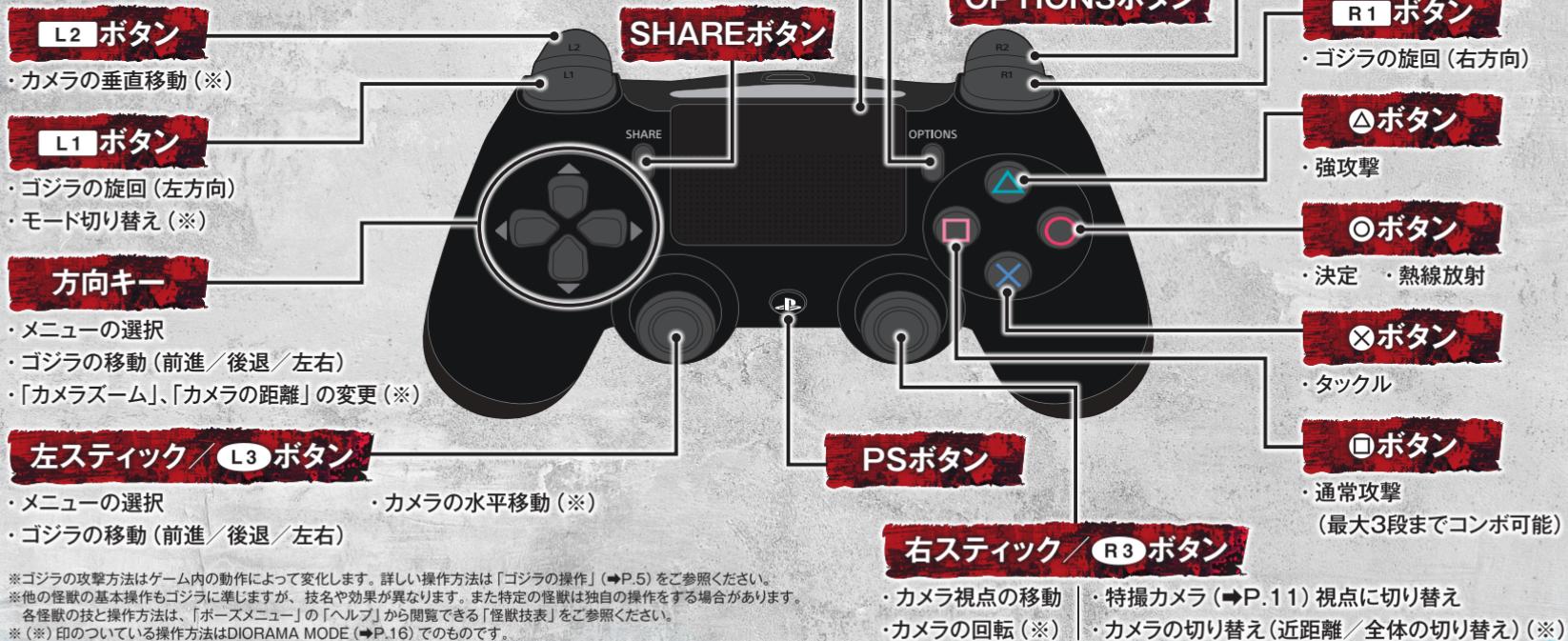
## ゲームの保存(セーブ)について

ゲームの進行状況はステージをクリアしたり、設定を変更した場合にオートセーブされます（ステージの途中で中断した場合はセーブされません）。また「SETTINGS」(→P.18) から「セーブする」を選択することで任意に記録することも可能です。セーブにはPS4™本体のハードディスクに107MB以上の空き容量が必要です。

# 操作方法 (ゴジラの場合)

ゲームの基本的な操作方法を説明します。各怪獣の特殊操作や各モードの詳細な操作方法については、それぞれのページをご参照ください。

## ワイヤレスコントローラ (DUALSHOCK®4)



※ゴジラの攻撃方法はゲーム内の動作によって変化します。詳しい操作方法は「ゴジラの操作」(P.5)をご参照ください。

※他の怪獣の基本操作もゴジラに準じますが、技名や効果が異なります。また特定の怪獣は独自の操作をする場合があります。

各怪獣の技と操作方法は、「ポーズメニュー」の「ヘルプ」から閲覧できる「怪獣技表」をご参照ください。

※(※)印についている操作方法はDIORAMA MODE (P.16) でのものです。

# ゴジラの操作

ゴジラの操作方法を解説します。他の怪獣やGフォースの特殊兵器の操作も同様ですが、怪獣によっては特殊操作が必要な場合があります。

## ゴジラの移動

左スティック／方向キーを上下に入力すると、ゴジラの向いている方向に前進・後退します。また左右に入力するとその方向に横移動します。 **L1**、**R1** ボタンを押しながら左スティック／方向キーを入力すると、その方向に曲がりながら移動します。

## ゴジラの攻撃（通常攻撃／強攻撃）

ゴジラや他の怪獣は「通常攻撃」と「強攻撃」の2種類の格闘技をもっています。通常攻撃は **□** ボタンで行い、連続で入力すると2~3段の連打が可能です。一方の強攻撃は **△** ボタンで強力な一撃を放つことができます。どちらの攻撃もゴジラが巨大化すると攻撃力とリーチが上昇します。また戦車のような小さい標的に対しては通常攻撃や強攻撃より踏み潰したほうが有効です。

## ゴジラの攻撃（特殊攻撃）

ゴジラや他の怪獣の特殊攻撃は **R2** ボタンで使用でき、その効果は怪獣によってさまざまです。特殊攻撃を使うと「熱線ゲージ」をひとつ消費します。

さらに「EVOLUTION MODE」(→P.15) でゴジラを進化させると新しい技を習得できます。使用できる技は怪獣によって異なりますので、ポーズメニューから閲覧できる「怪獣技表」からご確認ください。

## ゴジラの攻撃（熱線）

●ボタンを押すとゴジラが熱線で攻撃します。熱線の届く範囲に攻撃対象がいれば自動的に追尾して攻撃します。また **L1** + **R1** ボタンで咆哮(→P.6)してから熱線を使うと攻撃力とリーチが増強します。さらに「EVOLUTION MODE」(→P.15) で進化させると、使用できる熱線の種類が増加します。



## 熱線と「熱線ゲージ」



熱線ゲージひとつが熱線1発に相当します。初期状態のゴジラはゲージひとつです。

ゴジラが熱線を使うには「熱線ゲージ」が必要です。熱線を1度使うと熱線ゲージをひとつ消費します。熱線ゲージは時間経過によって少しづつ増加するほか、Gフォースや敵怪獣から攻撃を受けた際も増加します。さらに「EVOLUTION MODE」(→P.15) でゴジラを進化させるとストックを増やせます。

## ■ゴジラの操作一覧

移動	左スティック／方向キー	↑：前進、↓：後退、←：左に移動、→：右に移動
	■L1ボタン／■R1ボタン	左右に旋回
	左スティック／方向キー + ■L1ボタン／■R1ボタン	左右に曲がりながら移動
	□ボタン	通常攻撃。連打すると最大で3段までのコンボ発生
	△ボタン	強攻撃
	↓ + △ボタン（※）	尻尾を叩きつける
	← + △ボタン／→ + △ボタン（※）	左スティックもしくは方向キーを入力した方向にサイドアタック
	■L1ボタン + ■R1ボタン	咆哮する。咆哮後の一定時間の間、特定の技が変化する
	⊗ボタン	タックル
	咆哮後に⊗ボタン	アーマータックル
攻撃	タックル中に△ボタン（※）	前方にミドルキック
	タックル中に⊗ボタン（※）	ジャンプアタック
	■L1ボタン → ■L1ボタン／■R1ボタン → ■R1ボタン（※）	背後を振り向くと同時に尻尾で攻撃する
	◎ボタン	近くの敵に対して熱線を吐く。近くに敵がない場合は前方斜め下に向けて熱線を吐く
	↑ + ◎ボタン	近くの敵に熱線を吐きながら、首を左から右に振る。近くに敵がない場合、前方斜め下方向に熱線を吐きながら、首を左から右に振る
	↓ + ◎ボタン（※）	熱線を吐いた反動で、背後にタックルを仕掛ける
	咆哮後に◎ボタン	強力な熱線を吐く
	■R2ボタン	ゴジラを中心とする一定範囲を攻撃。敵からの攻撃を受けている間も使用可能
	↑ + △ボタン	攻撃が命中すると、敵をつかんだ状態になる（つかめない敵もいる）
	つかみ中に△ボタン	つかんだ相手に噛みつく
つかみ	つかみ中に□ボタン（※）	つかんだ相手を投げる。その際、左スティックもしくは方向キーを入力すると、その方向に投げる
	つかみ中に⊗ボタン（※）	つかんだ相手に熱線を浴びせる

※（※）印についている技は「EVOLUTION MODE」（→P.15）を実行すると使用可能になります。

※ゴジラ以外の怪獣は独自の技を持っています。各怪獣の技と操作方法は、「ポーズメニュー」の「ヘルプ」から閲覧できる「怪獣技表」をご参照ください。

# DESTRUCTION MODE

敵怪獣やGフォースと戦いながら都市を思う存分に破壊したり、敵怪獣の襲撃から人類文明を守ることができます。

## 目的の異なる3つのモードから選択

「DESTRUCTION MODE」には「上陸する」、「侵攻する」、「防衛する」の3つのモードがあり、それぞれのモードは全10ステージ（初期状態では7~9ステージ）で構成されています。ステージをクリアすると進行ルートが分岐することがあるので、難易度の異なる任意のステージを選択してのプレイが可能です。

「上陸する」を選択した場合のプレイヤーはゴジラを、「侵攻する」を選択した場合はゴジラ以外の怪獣を操作して破壊の限りを尽くすことが目的です。一方、「防衛する」を選択した場合、プレイヤーは人類の味方として敵怪獣の来襲を食い止め、都市への被害をできるだけ食い止めることが目的となります。



### 上陸する(ゴジラを操作し、都市を破壊する)

「上陸する」では、プレイヤーはゴジラを操作して都市に攻撃を仕掛け、破壊の限りを尽くすのが目的です。Gフォースからの攻撃をはねのけ、マップ上に配置されたジェネレーターを破壊してください。都市への被害が拡大すると、Gフォースの戦力が増強されます。さらにステージによっては敵怪獣やGフォースの特殊兵器が出現します。



### 侵攻する(ゴジラ以外の怪獣を操作し、都市を破壊する)

「侵攻する」の目的は「上陸する」と同じく都市を攻撃し、敵怪獣やGフォースの特殊兵器と戦いながら、マップ上に配置されたジェネレーターを破壊することです。ただしプレイヤーが操作するのはゴジラ以外の怪獣になります。ゴジラ以外の新たな怪獣を使用するためには、「EVOLUTION MODE」(→P.15)で使いたい怪獣を解放する必要があります。



## 防衛する（敵怪獣から都市を防衛する）

「防衛する」では、プレイヤーはゴジラ以外の怪獣を操作し、都市に侵攻しようとする敵怪獣を食い止めることになります。Gフォースと協力して敵怪獣を倒してください。ただし戦闘の余波で都市への被害が拡大するとゲームオーバーになってしまいます。そのため都市への被害を最小限に抑えつつ、敵怪獣を倒さなければなりません。



## その他の項目について

中断したステージから再プレイする場合は「中断セーブ再開」を、ゲームの基本的な操作を確認する場合は「チュートリアル」を選択してください。また「ランキング閲覧」ではオンラインランキングでの現在の順位（→P.13）を、「収集データ閲覧」ではプレイ中に収集したゴジラの画像（→P.11）を確認できます。



## 「DESTRUCTION MODE」の流れ（「上陸する」の場合）

### 1. 街を移動し、破壊する

プレイヤーはゴジラを操作してマップを移動、建造物やジェネレーターを破壊。破壊した建造物から出現したG工ナジーを吸収してゴジラを巨大化させます。ゴジラが巨大になるほど攻撃力やリーチが増強されます。



### 2. 敵怪獣やGフォースと戦う

マップ上にはGフォースの戦闘車両や航空機が配置されており、都市の破壊が進行するとGフォースからの抵抗が激しくなります。さらにステージによっては敵怪獣やGフォースの特殊兵器が出現する場合もあります。



### 3. 次のステージへ

## 「侵攻する」「防衛する」の場合

「侵攻する」の流れは「上陸する」と同様で、プレイヤーは怪獣を操作して都市を破壊、Gフォースや敵怪獣と戦います。一方、「防衛する」のGフォースはプレイヤーの味方で、協力して敵怪獣から都市を守ることになります。

## 画面の見方



### 1 敵怪獣の情報

敵怪獣が出現した場合、怪獣名とサイズ、怪獣の耐久力ゲージが表示されます。

### 2 モニター

Gフォースオペレーター、現在の政権を担う総理大臣との会話が表示されます。

### 3 rush

建造物やGフォースの兵器を連続で破壊した回数。一定時間、攻撃が命中しないとリセットされます。多いほどGエナジー吸収倍率が上昇しやすくなります。

### 4 Gエナジー吸収倍率

建造物やGフォースの兵器を破壊すると出現するGエナジーの吸収率。連続で攻撃が命中すると増加し、数値が大きいほどより多くのGエナジーを吸収できます。

### 5 热線ゲージ

操作する怪獣の熱線や特殊攻撃の使用回数。熱線や特殊攻撃を使うと1ゲージ分を消費します。ゲージは時間経過で少しづつ増加し、敵からの攻撃を受けても増加します。

## 6 レーダー

攻撃対象や特撮スポットの位置を表示したレーダー。中央が操作する怪獣の現在位置、周囲のアイコンがGフォース、ジェネレーター、特撮スポットを表します。アイコンについての詳細は「レーダー上に表示されるアイコン」(→P.10)をご参照ください。

## 7 体高／Power ※「上陸する」「侵攻する」のみ

操作する怪獣の現在の体高（メカ系怪獣の場合は現在のPower）です。Gエナジーを吸収すると少しづつ増加します。

## 8 防衛率 ※「防衛する」のみ

ゲーム開始時は100%。戦闘で建造物等が破壊されると減少していく、一定以下になるとゲームオーバーになります。

## 9 災害レベル／災害ゲージ

建造物やジェネレーター、Gフォースの兵器を破壊するとゲージが増加し、MAXになるとレベルアップします（レベルアップに必要なゲージ量は現在の政権担当によって異なる）。このレベルが高いほど、Gフォースの攻撃が強力になります。

## 10 破壊率

マップ上の破壊可能な建造物やジェネレーターを破壊するとこの数値が上昇します。この数値が100%になると、破壊可能な建造物をすべて破壊したことになります。

## 11 データ収集情報 ※「上陸する」のみ

マップ上の特撮スポットにゴジラが侵入すると、カメラアイコンが表示されます。この時にR3ボタンを押すと特撮カメラが起動し、起動中にゴジラをスポット内に留まらせることでデータを収集できます。特撮スポットは各マップに4か所ずつあり、収集したデータは「収集データ閲覧」(→P.8)から確認できます。

操作する怪獣が攻撃を受けて耐久力が減少すると画面がオレンジ色に変化します。そのまま攻撃を受け続けると耐久力がゼロになり、ゲームオーバーになります。一定時間攻撃を受けなければ、耐久力が一定量まで回復します。

## レーダー上に表示されるアイコン

画面左下に表示されるレーダーには、操作する怪獣を中心とした一定範囲に存在する建造物や敵のアイコンが表示されます。右スティックを左右に入力すると画面が左右に旋回して周囲が見回せるので、レーダー画面とあわせて確認してみてください。ただし、ステージによって出現するアイコンは異なります。



操作する怪獣



敵怪獣



Gフォースの特殊兵器



ジェネレーター



Gフォース車両



Gフォースヘリ/戦闘機



Gフォーストーチカ/  
護衛艦/鉄塔



特撮スポット(収集前)



特撮スポット(収集後)

## 都市や建造物の破壊率

現在プレイしているマップに配置されている建造物がどのくらい破壊されたかを示したものが「破壊率」です。ステージ開始時は0%ですが、ゴジラや他の怪獣が建造物を破壊すると少しづつ増加。破壊可能な建造物をすべて破壊すると100%になります。また操作する怪獣の攻撃だけでなく、Gフォースや敵怪獣の侵攻によって建造物が破壊された場合にも破壊率は上昇します。



## 災害ゲージと災害レベル

操作する怪獣が建造物やGフォース部隊を破壊すると「災害ゲージ」が上昇し、ゲージがMAXになると「災害レベル」が1段階レベルアップします。災害レベルが高くなるほどGフォースからの攻撃が苛烈になるので注意してください。さらに災害レベルは「Gエナジー吸収倍率」(→P.9)にも関係し、災害レベルが高いほどGエナジーの吸収倍率が上昇しやすくなります。



## 特撮カメラ

「上陸する」を選択した場合のみに発生し、ゴジラの姿を撮影できます。各ステージには「特撮スポット」という特別なエリアが用意されていて、ここにゴジラが侵入すると画面右下にカメラアイコンが表示されます。この時に**R3**ボタンを押すと「特撮カメラ」が起動し、画面がカメラ視点に変更、ゴジラのデータを収集します。ただしデータ収集中にゴジラが特撮スポットから出てしまうと失敗となるので、収集完了まではスポットに留まってください。



### レーダー画面で特撮スポットを探す



レーダーで赤く点滅しているアイコンが特撮スポットです。ここにゴジラが到達すると特撮カメラを使えるようになります。データ収集が完了したスポットはアイコンが紫色に変化します。

## Gエナジーの収集

建造物やジェネレーター、Gフォースの兵器を倒すと「Gエナジー」が出現します。これを吸収すると操作する怪獣が少しづつ巨大化し、同時に攻撃力とリーチも増強されるので、以後の戦闘を有利に進めることができます。同じ量のGエナジーが出現した場合は「Gエナジー吸収倍率」(→P.9)が高いほうが、実際に吸収できるGエナジーの量は多くなります。ゴジラの成長記録は「オンラインランキング」(→P.13)に記録され、ほかのプレイヤーと順位を競うことも可能です。



### 特殊条件を満たしてエクストラボーナス入手



Gエナジーは建造物等を破壊するだけでなく、各ステージの「エクストラボーナス条件」を達成することでも獲得できます。取得条件はポーズ画面を開くと確認できます。

## 敵怪獣や特殊兵器の出現

各ステージには敵怪獣やGフォースの特殊兵器が出現し、操作する怪獣の前に立ちちはだかります。倒すとGエナジーを獲得でき、「EVOLUTION MODE」(→P.15)でゴジラを進化させるために必要になる進化要因を入手できます。敵怪獣の出現にはステージごとに設定された出現条件(災害レベルの上昇やゲーム開始からの経過時間など)を満たす必要があります。さらに同じ敵怪獣でも体高によって能力が異なります。巨大な怪獣ほど手強くなりますので、できるだけ操作する怪獣を巨大化させておきましょう。



## ステージクリアとルート選択

マップ上のジェネレーターをすべて破壊し、出現した敵怪獣やGフォースの特殊兵器を倒すとステージクリアとなります。クリア後は経過時間と建造物の破壊率、そのステージで獲得した収集データの有無と現在の体高が表示され、データが自動的にセーブされます。

ステージクリア後、次に進むルートを選択できます(選択できないステージもあります)。画面下に表示されているルート図を参考に決定してください。ステージによって難易度が異なりますが、基本的には下側のルートほど高難易度に設定されています。



## 「防衛する」プレイ時の特殊条件



Defense Ratio  
(防衛率)

敵怪獣の侵攻を阻止する「防衛する」をプレイする場合、画面左下に「防衛率」(→P.9)が表示されます。建造物が破壊されると防衛率が低下し、低下し過ぎるとゲームオーバーになってしまいます。

## 最終ステージに進むには？

初期状態では「STAGE 10」はプレイできず、このステージを解放するには特定条件を満たす必要があります。まずはくり返しプレイし、ゴジラを進化させましょう。

# KING OF THE MONSTERS MODE

ゴジラをはじめとする怪獣を操作して、次々と現れる敵怪獣を駆散らしていくモードです。並み居る強敵を打ち倒し、怪獣王の座を目指しましょう。

## ライバル怪獣との連戦に挑め

行く手を阻む敵怪獣との6連戦に挑み、すべての怪獣を倒すまでのタイムを競うのがこのモードの目的です。そのため建造物の破壊率や災害ゲージ／災害レベルは表示されず、純粋に怪獣同士の戦闘を楽しむことができます。

モードを開始するとプレイヤーが使用する怪獣を選択できます。ゴジラは初期状態から使用可能。その他の怪獣は「EVOLUTION MODE」(→P.15)で解放すると使用可能になります。

ステージが進むと敵怪獣も次第に強力になります。そこで操作する怪獣を「EVOLUTION MODE」で進化させておくといいでしょう。ただし怪獣を進化させるには「DESTRUCTION MODE」と「KING OF THE MONSTERS MODE」で入手可能な「進化要因」が必要です。



## 「DESTRUCTION MODE」との共通点／相違点

このモードでの怪獣の基本的な操作は「DESTRUCTION MODE」と同じです。ただしGフォースは出現せず、戦う相手は敵怪獣のみです。さらに特撮スポットも存在しないのでデータの収集もできません。このモードの目的はクリアタイムを競うことになります。



## オンラインランキングで上位を目指そう

「DESTRUCTION MODE」と「KING OF THE MONSTERS MODE」での戦闘結果はオンラインランキングに記録され、閲覧すると上位100位のプレイヤー名と自分の順位が表示されます。閲覧する場合、「KING OF THE MONSTERS MODE」を選択後、「ランキング閲覧」を選択してください。「フレンドランキング」への切り替えも可能です。なお記録更新には時間がかかることがあります。

OVERALL RANKING		TOTAL
1	130 01m	00:00:23
2	120 02m	00:00:23
3	120 03m	00:00:23
4	117 70m	00:00:23
5	115 67m	00:00:23
6	115 65m	00:00:23
7	100 84m	00:00:23
8	107 97m	00:00:23
10	107 12m	00:00:23

※オンラインランキングに記録するにはPlayStation™Networkを利用できる環境が必要です。またPSN™の接続には「Sony Entertainment Networkアカウント」が必要になります。ご利用いただく際には、Sony Entertainment Networkの利用規約を必ず守ってお楽しみください。

# VS MODE

インターネットに接続したプレイヤー同士が最大3人で対戦するモードです。お気に入りの怪獣で参戦し、あなたの実力を如何なく発揮してください。

## 最大3人による対戦プレイに挑め

「VS MODE」ではインターネットを介したプレイヤー同士の対戦を行います。そのためPS4™をインターネットに接続し、オンライン状態にしておくことが必要です。

モードを開始するとまずは「フリー対戦」か「フレンド対戦」を選択。続いてマップを選び、最後に対戦で使用する怪獣を選択します。初期状態で使用できるのはゴジラのみですが、「EVOLUTION MODE」(→P.15)で解放することで使える怪獣は増加します。さらに進化させた能力も反映されるので、事前に怪獣を進化させておけば対戦を有利に進めることができます。

※「フレンド対戦」で「フレンドを探す」場合のみ、マップ選択はありません。



## フリー対戦(最大3人で対戦)

「フリー対戦」は2~3人のプレイヤーがひとつのマップ上で対戦します。そのためフリー対戦を選択後、「2人対戦」もしくは「3人対戦」を選択する必要があります。どちらの場合も勝敗条件は変わらず、最後まで生き残った怪獣のプレイヤーが勝者となります。



## フレンド対戦(2人で対戦)

「フレンド対戦」はPS4™にあらかじめ登録しておいたフレンドリストの中から対戦相手を選択します。このモードでは3人対戦はできませんが、その他の条件は「フリー対戦」と同様です。「フレンド対戦」を選択後、表示されたフレンドリストから対戦相手を選んでください。



## ニックネーム変更

「VS MODE」に参戦したプレイヤーの情報(ニックネーム、「DESTRUCTION MODE」でのゴジラの最大体高、「KING OF THE MONSTERS MODE」のクリアタイム、プレイヤーランク)はプロフィールカードに表示されます。この時「ニックネーム変更」を実行すると、リスト内から好きなニックネームに変更できます。

# EVOLUTION MODE

手強い敵怪獣を圧倒するには相応の準備が必要となります。戦いで獲得したアイテムを駆使してお気に入りの怪獣を最強の怪獣王に成長させましょう。

## 怪獣を強化せよ

「EVOLUTION MODE」はプレイヤーが使用可能な怪獣の能力を進化させるモードです。初期状態のゴジラや他の怪獣は基本的な技しか使用できません。しかし進化を実行すると怪獣の技の増加や強化ができ、使用可能な怪獣の増加や「DIORAMA MODE」で配置するフィギュアの獲得が可能です。

メインメニューから「EVOLUTION MODE」を選択すると進化可能な怪獣のリストと進化項目を示したツリー図が表示されるので左スティック／方向キーで進化させたい怪獣を選択。さらにツリー図から進化させたい項目を選び、◎ボタンで決定します。ただし各項目を進化させるには「進化要因」と「進化工ナジー」が必要になります。



## 進化する能力について

怪獣を進化させられる項目には以下のリストで示した4種類があります。とくに「チャージ」「ストック」「追加技」は怪獣の強化に直結する項目です。進化させられる能力は怪獣ごとに異なるので、各怪獣のツリー図を参照してください。



### ■進化させられる能力

チャージ	熱線ゲージの回復率。レベルが高くなるほど短時間で回復する
ストック	熱線や特殊攻撃の使用回数。最大3回分の熱線ゲージを溜められる
追加技	追加攻撃を覚える。使用可能な技とコマンドは怪獣によって異なる
フィギュア	「DIORAMA MODE」で画面上に配置する怪獣フィギュアを入手する

## 進化要因の入手方法

怪獣を進化させるのに必要な「進化要因」は「DESTRUCTION MODE」と「KING OF THE MONSTERS MODE」で敵怪獣を倒すと入手できます。倒した怪獣によって入手可能な進化要因は異なります。さらに進化させる能力によって必要となる「進化要因」の種類と個数は異なるので注意してください。



# DIORAMA MODE

巨大な怪獣同士が雌雄を決するあの名場面を自分の手で再現してみたい。  
そんな夢のような希望が叶うのがこのモードです。

## 自分だけの怪獣ジオラマを作製せよ

このモードではマップ上に怪獣を配置し、オリジナルのジオラマを作製することができます。さらに完成したジオラマは自由な角度から撮影することも可能です。オリジナルのジオラマを組み立て、最高の一枚を撮影しましょう。



## ジオラマ作製に必要なパーツ

ジオラマは「ベース」と「フィギュア」の2種類のパーツで構成されています。それぞれのパーツはゲーム中に特定条件を満たすことで入手することができます。

### ベース

フィギュアを配置する土台。「DESTRUCTION MODE」で破壊率を100%にすると、そのステージのベースを入手できます。

### フィギュア

怪獣やGフォースの兵器のミニチュアです。「EVOLUTION MODE」で解放すると、そのフィギュアを入手できます。

## ジオラマの作製手順

新しくジオラマを作製する場合、まずはデータをセーブするファイルを選択してください。続いて使用する「ベース」を選択し、最後に「フィギュア」の選択とベース上への配置をすれば完成です。なおベースやフィギュアの交換や配置場所の変更はいつでも実行できるので、納得のいくまでやり直してみるといいでしょう。

### 1. 背景となるベースを選択する

使用できるベースのリストが表示されるので左スティック／方向キーの上下で選択し、◎ボタンで決定してください。その際、右スティックでベースを回転できるので、いろいろな角度から眺めてみるといいでしょう。

### 2. フィギュアを選択し、ベースに配置する

使用するベースを決定したら新たなリストが表示されます。ここで「配置」を選択し「キャラクター選択」の項目で◎ボタンを押すと「フィギュア」と「フィギュアのポーズ」を決定することができます。「キャラクター選択」で左スティック／方向キーの左右を入力すると配置するフィギュアを切り替えることができ、ひとつのベースには最大4種類のフィギュアを配置できます。フィギュアとそのポーズを決定した後、続いてリスト下部の「配置する位置」「フィギュアの角度」「フィギュアのサイズ」「配置する高さ」を変更することができます。



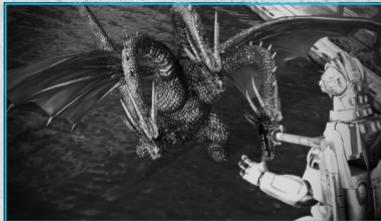
## 7 ジオラマの撮影

作製したジオラマはSHAREボタンを使って撮影することができます。メニューから「撮影」を選択すると、カメラ位置の変更やズーム、回転、被写界深度のON／OFFやフィルムの色合い（カラー／モノクロ）を変更できます。方向キーで変更したい項目を選び、変更してください。また画面上に開いたウインドウはタッチパッドボタンで消すことができます。

なお、ここで撮影した画像はPS4™のメインメニューにある「キャプチャーギャラリー」から閲覧可能です。

お気に入りのジオラマを保存しよう

メニューから「セーブ／終了」を選択すると、ジオラマのデータを記録できます。データは最大10種類まで記録可能で、記録したデータをロードすれば、ジオラマの修正も可能です。



# MONSTER FIELD GUIDE

ゴジラや主要怪獣のデータを閲覧できる図鑑です。迫力のグラフィックとともに基本能力や原作での活躍など、多岐に渡った情報を網羅しています。

「MONSTER FIELD GUIDE」は、ゲームをプレイし続けると少しづつ収集される怪獣データを閲覧するためのモードです。モードを選択すると閲覧可能な怪獣リストが表示されますので、左スティック／方向キーの上下で怪獣を選択し、**◎**ボタンで決定してください。原作放映当時の貴重なグラフィックとともに詳細な解説テキストが表示されます。また怪獣図鑑が表示されているときに**L1**、**R1**ボタンを押すと、そのページの前後の怪獣図鑑に切り替わります。

なお、このモードで閲覧できる怪獣はゲーム中に登場する怪獣だけではなく、これまでの東宝特撮映画に出現した主要怪獣も含まれています。



# SETTINGS

ゲーム中のプレイ環境は任意に変更することができます。自分にピッタリのセッティングに変更してゲームを存分に楽しんでください。

左スティック／方向キーで変更したい項目を選択し、◎ボタンで決定してください。変更後、メインメニューに戻ると変更内容が自動的に反映されます。



## BGM音量

ゲーム中のBGM音量を10段階に変更します。左スティック／方向キーでレベルを増減させ、音量を調節してください。

## SE音量

ゲーム中のSE音量を10段階に変更します。左スティック／方向キーでレベルを増減させ、音量を調節してください。

## VOICE音量

オペレーターや首相の声量を10段階に変更します。左スティック／方向キーでレベルを増減させ、調節してください。

## 鳴き声音量

ゴジラや他の怪獣の鳴き声の音量を10段階に変更します。左スティック／方向キーでレベルを増減させ、調節してください。

## スピーカー

DUALSHOCK®4の内蔵スピーカーを起動／停止します。この機能を「OFF」にすると内蔵スピーカーが停止します。

## カメラ操作 上下

右スティックの上下で操作するカメラの動き（上下方向）を「標準」もしくは「リバース」に切り替えます。

## カメラ操作 左右

右スティックの左右で操作するカメラの動き（上下方向）を「標準」もしくは「リバース」に切り替えます。

## 通信機能

この機能を「OFF」にすると、プレイ後の自分の成績をオンラインランキングへ登録したり、閲覧することができなくなります。

## 背景透過処理

この機能を「ON」にすると、カメラ視線が建造物に接近した場合、その建造物が半透明に表示され、画面が見やすくなります。

## ???

初期状態では起動させられないシークレット項目。ゲーム中に特定条件を満たすことで選択可能になります。

## セーブする

それまでのプレイ結果を任意にセーブします。ステージをクリアするとデータが上書きされるので注意してください。

## タイトルへ

この項目を実行するとタイトル画面に戻ります。その際、セーブしていないプレイデータは失われる所以注意してください。

# 出現怪獣図録 (1)

怪獣王

## ゴジラ

体 高 50~100メートル

重 量 2万~5万5千トン

通常攻撃 ひっかき → 尾突き攻撃 (最大3段)

強 攻 撃 なぎ払い

特殊攻撃 熱線、体内放射

60年の時を経て蘇った怪獣王。口から強力な熱戦を吐く。得意技はジャンプアタックからの攻撃で、ダウントした相手をつかんでの投げが有効。

暴龍

## アンギラス

体 長 60メートル

重 量 3万トン

通常攻撃 パンチ → 後ろ足蹴り (最大3段)

強 攻 撃 尾突き攻撃

特殊攻撃 後ろ足砂かけ、アンギラスボール

体内に複数の脳を持ち、俊敏な動きで戦うアンキロサウルスの末裔。体が硬いのでバックジャンプが効果的。あわせて緊急回避も使いこなそう。

守護神

## モスラ (幼虫)

体 長 43~180メートル

重 量 9千~2万5千トン

通常攻撃 噛みつき → 頭突き (最大2段)

強 攻 撃 尾尾パンチ

特殊攻撃 糸、糸乱れ撃ち

太平洋に浮かぶインファント島の守護神である巨大蛾。口から強靭な糸を吐き、敵を行動不能にする。相手の攻撃を避ける転がり回避が有効だ。

守護神

## モスラ (成虫)

翼 長 36~175メートル

重 量 1万2千~2万5千トン

通常攻撃 回転羽根攻撃 → 突進 (最大2段)

強 攻 撃 滑空体当たり

特殊攻撃 超音波ビーム、超音波ビーム連射

幼虫から繭を経て、成長した巨蛾怪獣。巨大な翼から毒鱗粉を撒き散らす。左右回避で相手の背後に回り込み、攻撃のチャンスを窺おう。

# 出現怪獣図録(2)

## 超ドラゴン怪獣

### キングギドラ

体 高 50~140メートル

重量 2万5千~7万トン

通常攻撃 噛みつき → 三つ首噛みつき (最大2段)

強攻撃 トライヘッドアタック

特殊攻撃 引力光線、3本同時発射

ゴジラの宿敵のような存在で、古の龍を思わせる三本の首と全身を覆う金色の鱗が目を惹く。飛行状態から繰り出す引力光線は破壊力抜群。



## 空の大怪獣

### ラドン

体 高 50~100メートル

重量 1万5千~3万トン

通常攻撃 くちばし突き (最大3段)

強攻撃 跳りあげ

特殊攻撃 翼衝撃波、音速体当たり

阿蘇の地底で休眠していた翼竜プテラノドンの卵が、核実験によって活発化した阿蘇山の影響を受けて巨大化。怪獣となって現代に蘇った。



## 公害怪獣

### ヘドラー

体 高 0.1ミリメートル~60メートル

重量 4万8千トン

通常攻撃 右手払い → 頭突き → 尻尾攻撃 (最大3段)

強攻撃 覆いかぶさり

特殊攻撃 ヘドリューム光線、ヘドリューム光線連射

宇宙から飛来した鉱物生命体ヘドリュウムが、海底に堆積した公害物質の影響で異常成長した。全体重を掛けた覆いかぶさりは強力そのもの。



## サイボーグ怪獣

### ガイガノン

体 高 120メートル

重量 6万トン

通常攻撃 ブラッディ・チェーンソー → ミドルキック (最大3段)

強攻撃 サマーソルトキック

特殊攻撃 ギガリューム・クラスター、チェーンソー回転斬り

X星人が作り出した、全身武器の侵略用サイボーグ怪獣。飛行状態から繰り出される打撃攻撃を使いこなすと、一気に相手を追い詰められる。



# 出現怪獣図録(3)

電子ロボット

## ジェットジャガー

体 高 1.8~50メートル  
重 量 150キロ~2万5千トン  
通常攻撃 チョップ → ヘッドバット(最大3段)  
強 攻 撃 ドロップキック  
特殊攻撃 飛行タックル、縮小飛行

家庭ロボットの良心回路が人間を守るために稼働。  
巨大化してシートピア海底王国人に立ち向かつた。  
素早い移動で攻撃を避けつつ反撃しよう。

## ロボット怪獣 メカゴジラ

体 高 50メートル  
重 量 4万トン  
通常攻撃 手刀(最大3段)  
強 攻 撃 両手チョップ  
特殊攻撃 スペースビーム、一斉射撃

宇宙人が建造した対ゴジラ用兵器。ディフェンス  
ネオバリアーを展開している間に、チャージに時  
間のかかるミサイルの準備をするのが効果的。



ロボット怪獣

## メカゴジラ2

体 高 50メートル  
重 量 4万トン  
通常攻撃 手刀(最大3段)  
強 攻 撃 両手チョップ  
特殊攻撃 スペースビーム、一斉射撃

メカゴジラの強化改修型兵器。攻撃はメカゴジ  
ラとほぼ同等だが、バリアの持続時間が短い。  
その分、ミサイルなどの威力が強化されている。



## バイオ怪獣 ビオランテ

体 高 120メートル  
重 量 20万トン  
通常攻撃 蔓攻撃(最大2段)  
強 攻 撃 蔓振り回し  
特殊攻撃 強酸性樹液、強酸性樹液シャワー

人間と薔薇、強力な自己再生能力を持ったG細  
胞の3種を融合させ、遺伝子操作で生み出され  
た巨大生物。口から強酸性放射能樹液を吐く。



※各怪獣の体高、重量等は、原作で登場した際のデータです。

# 出現怪獣図録(4)

## サイボーグ怪獣 メカキングギドラ

体 高 140メートル

重 量 8万トン

通常攻撃 噛みつき、三つ首同時噛みつき（最大2段）

強 攻 撃 トライヘッドアタック

特殊攻撃 引力光線 + レーザー光線、トリプルトルネード

ゴジラとの戦いで仮死状態になっていたキングギドラを23世紀の地球連邦機関が改造。強力な兵器を多数搭載したサイボーグ怪獣となった。

## 破壊魔獣 バトラ（幼虫）

体 長 90メートル

重 量 2万トン

通常攻撃 頭突き → 突進（最大3段）

強 攻 撃 尻尾バンチ

特殊攻撃 プリズム光線、プリズム光線乱射

地球環境を守るために生まれた破壊魔獣。左右に回避しながら標的に接近し、攻撃を仕掛けよう。ビームを垂直に打てるのけん制しやすい。

## 破壊魔獣 バトラ（成虫）

翼 長 180メートル

重 量 3万トン

通常攻撃 引掻き → 宙返り（最大3段）

強 攻 撃 滑空体当たり

特殊攻撃 プリズム光線、プリズム光線乱射

1万2千年前、地球環境の変革を図った古代文明を滅ぼしたモスラの亜種。接近戦能力が高いので、積極的に攻撃して相手を追い詰めるといい。

## 対G超兵器 スーパー・メカゴジラ

体 高 120メートル

重 量 15万トン

通常攻撃 右払い → 前蹴り（最大2段）

強 攻 撃 ボディブロー

特殊攻撃 メガ・バスター、プラズマグレネイド

G対策センターが建造した対ゴジラ用機動兵器。飛行状態からのビームで敵を追い詰め、つかみ攻撃で相手の体力を削るのが基本スタイルだ。

# 出現怪獣図録 (5)

戦闘生物

## スペースゴジラ

体 高 120~250メートル

重 量 8万~72万トン

通常攻撃 パンチ → ショルダータックル (最大3段)

強 攻 撃 テールスマッシュ

特殊攻撃 コロナビーム、フォトン・リアクティブ・シールド

ブラックホールに落ちたG細胞が結晶生物と融合して進化した超生物。周囲にクリスタルフィールドを連續発生させ、敵の接近を阻止しよう。

完全生命体

## デストロイア

体 高 230メートル

重 量 8万トン

通常攻撃 ヴァリアブル・スライサー (最大3段)

強 攻 撃 尻尾振り回し

特殊攻撃 オキシジェン・デストロイヤーレイ、極大オキシジェン・デストロイヤーレイ

強力な化学兵器の影響で誕生した。射程の長いオキシジェン・デストロイヤーレイと飛行状態からの尻尾攻撃を使い分け、敵の耐久力を削ろう。

※各怪獣の体高、重量等は、原作で登場した際のデータです。



多目的戦闘システム改修型

## 3式機龍<改>

体 高 60メートル

重 量 3万6千トン

通常攻撃 手刀 → 尻尾回転攻撃 (最大2段)

強 攻 撃 スパイラルクロウ

特殊攻撃 99式二連装メーサー砲／ハイバーメーサー砲

初代ゴジラの骨格を基にしたバイオロボット兵器。レールガンミサイル攻撃で相手を怯ませ、すかさず接近して強攻撃で相手を圧倒しよう。



## GODZILLA

体 高 108メートル

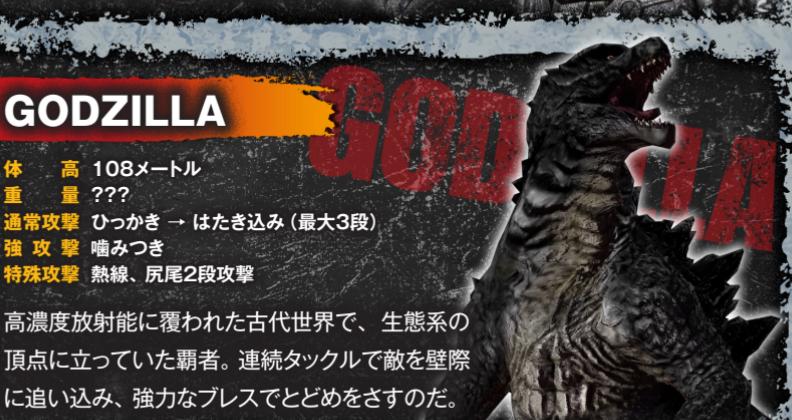
重 量 ???

通常攻撃 ひっかき → はたき込み (最大3段)

強 攻 撃 噛みつき

特殊攻撃 热線、尻尾2段攻撃

高濃度放射能に覆われた古代世界で、生態系の頂点に立っていた覇者。連続タックルで敵を壁際に追い込み、強力なブレスでとどめをさすのだ。



バンダイナムコゲームステーション

本商品に関するゲーム仕様・操作・故障のお問い合わせは、**TEL:03-3375-7656**  
[電話受付時間 9:30~12:00 13:00~17:00(土・日・祝日を除く)]

- 電話番号はよく確かめて、お間違えのないようにご注意ください。
- 電話受付時間外の電話は、おさけください。
- 東京23区以外の方は、市外局番(03)をお忘れのないようにしてください。
- ゲーム攻略方法については一切お答えしておりません。

商品開発の参考にさせていただく為、アンケートにご協力をお願いします。

アンケートはこちらから▶ [http://bandainamcoent.co.jp/cs\\_support/enq/](http://bandainamcoent.co.jp/cs_support/enq/) アクセスキー: GZ5U7TGF

※パソコン及びスマートフォンから回答できます。携帯電話（フィーチャーフォン）には対応しておりません。

※ご回答いただくには無料の会員登録が必要です。



TM & ©TOHO CO., LTD.  
Godzilla™, the related characters and the character design are trademarks of Toho Co., Ltd.

© 2015 Toho Co., Ltd.  
© Warner Bros. Entertainment Inc. ©Legendary All Rights Reserved.  
©2015 BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

※本ソフトウェアでは、フォントワークス株式会社のフォントを使用しています。

フォントワークスの社名、フォントワークスフォントの名称は、フォントワークス株式会社の商標または登録商標です。

Produced by

株式会社バンダイナムコエンターテインメント

- 本品の輸出及び使用営業を禁じます。
- 当社は本ソフトの無断複製等、不法な利用は許可しておりません。
- お客様へのサポートは、日本国内のみのサービスとなります。
- 本製品は、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントから正規に提供されるシステムソフトウェア及び装置でなければ動作保証できません。

"", "PlayStation", "", and "DUALSHOCK" are registered trademarks or trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

"Sony Entertainment Network" is a trademark of Sony Corporation. Library programs © Sony Computer Entertainment Inc.