

SQUARE ENIX®

DISSIDIA

FINAL FANTASY®

ディシディア ファイナルファンタジー

株式会社 **タイトー** www.taito.co.jp

アミューズメント開発部 販売課 〒160-8447 東京都新宿区新宿6-27-30 新宿イーストサイドスクエア 2F

東日本: TEL:03-6361-8380 FAX:03-3209-5815

西日本: TEL:06-6115-5373 FAX:06-6914-2242

TAITOTECH <http://www.taitotech.com/>

©2016 KOEI TECMO GAMES/SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA
本誌は、画面上のイメージと異なる場合があります。本誌に掲載された内容や仕様は、改訂のため予告なく変更する場合があります。



SQUARE ENIX®



全世界累計1億1千万本
国民的ヒットコンテンツの完全新作が

せんせん カスだ!

揺るぞない想い この剣に誓う



遂に、 アークードに 初登場!

“ディシディア ファイナルファンタジー”

2008年12月18日に発売された「PlayStation®Portable」専用の3Dアクションゲーム。

『ファイナルファンタジー』シリーズに登場した歴代のキャラクターを操作して1対1で闘う。

2011年3月3日には、第2弾『ディシディア デュオデシム ファイナルファンタジー』が発売されている。

光あるかぎり、私は闘う

ウォーリア・オブ・ライト

-Warrior of Light- CV. 関 俊彦

近接寄りではあるが、中距離からでも攻撃できるバランスのとれたキャラクター。攻防一体となった技も魅力。原作では、クリスタルに選ばれし「光の戦士」。過去の記憶を持たず、名も出生も謎に包まれている。
-「ファイナルファンタジー」-



オニオンナイト

-Onion Knight- CV. 福山 潤

すばやい身のこなしと手数が多さが特徴。ジョブを切り替え、バトルに緩急をつけることができるトリックタイプ。原作では、幼いながらも知恵と勇気を秘め、伝説の「オニオンナイト」の称号を得た少年騎士。
-「ファイナルファンタジーIII」-



後悔したって知らないよ

未来のために闘う

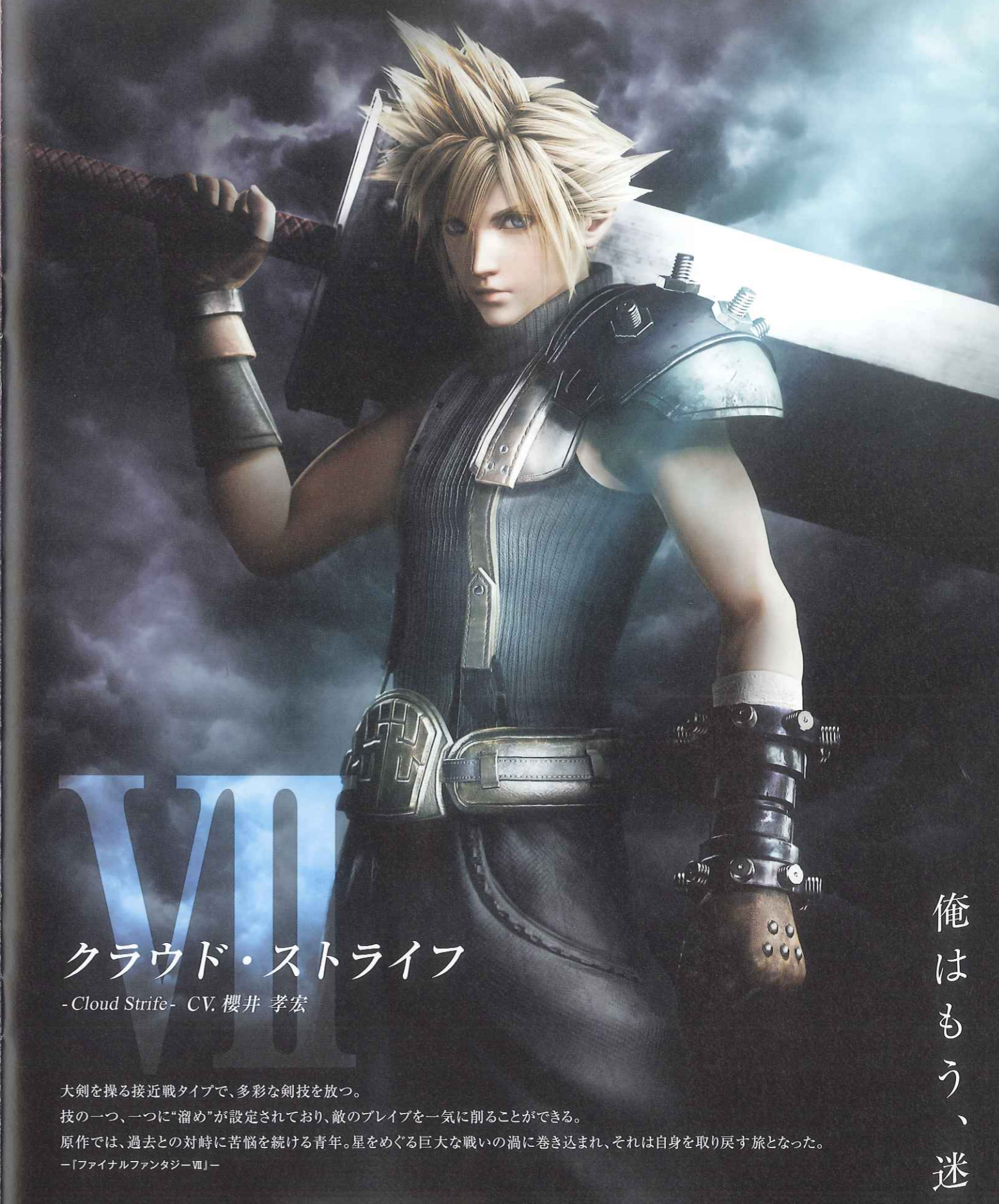


ティナ・ブランフォード

Tina Branford- CV. 福井 裕佳梨

遠距離からの魔法攻撃を得意とし、移動しながら魔法を連射することができる。
原作では、魔導の力を持つ少女。帝国に操られて自分を見失っていたが、共に闘う仲間たちが育んだ「愛する気持ち」で世界を救った。

—「ファイナルファンタジーVII」—



クラウド・ストライフ

-Cloud Strife- CV. 櫻井 孝宏

大剣を操る接近戦タイプで、多彩な剣技を放つ。
技の一つ、一つに“溜め”が設定されており、敵のプレイクを一気に削ることができる。
原作では、過去との対峙に苦悩を続ける青年。星をめぐる巨大な戦いの渦に巻き込まれ、それは自身を取り戻す旅となった。

—「ファイナルファンタジーVII」—



俺はもう、迷わない



ライトニング

-Lightning- CV. 坂本 真綾

高い戦闘能力とスピードを備え、剣と魔法を駆使して闘う。
原作のオプティマチェンジのようにバトルスタイルを切り替え、攻撃範囲を広くとって闘うことが可能。
原作では、「閃光」の異名をとるクールな女戦士。
きつい物言いと現実的なものの考え方から冷たそうに見えるが、内面は心優しい人物。
—「ファイナルファンタジー XIII」—



前だけ見てろ



ヤ・シュトラ

-Y'shtola- CV. 茅野 愛衣

遠距離からの魔法攻撃を得意とする、シリーズ初参戦のキャラクター。
原作では、エオルゼアの秩序と均衡を守る「暁の血盟」の賢者のひとり。幻術士で、白魔法を得意としている。
—「ファイナルファンタジー XIV」—



ここで沈んでもらうわ

RPGのような戦略性が楽しめる3VS3パーティバトル!!

『ディンディア ファイナルファンタジー』のバトルは、3VS3のパーティ戦。
戦略や協力がものをいう『ファイナルファンタジー』らしいバトルを、最高峰のアクションゲームとして実現しています。

バトル画面の見方

召喚ゲージ

バトルタイム

召喚ゲージ

パーティライフゲージ

自分や仲間が戦闘不能になることで減ります。
先にゲージがなくなった方が負けとなります。

仲間のステータス

プレイヤーキャラのステータス

HP(体力)やブレイブ、EXスキルの情報が表示されます。

EXスキル

敵パーティのステータス

チャットアイコン

タッチパネルになっており、チャットを行うことができます。

ターゲットライン

青いラインは、敵キャラクターにロックオンされていることを意味します。
また、敵キャラクターに攻撃されると赤いラインに変化します。

ブレイクボーナス

相手をブレイブブレイクすると、このポイントをすべて獲得できます。

ミニマップ

敵・味方・召喚獣など
全キャラクターの位置関係を確認できます。

勝利のカギは
「ブレイブ攻撃」と「HP攻撃」!



攻撃には「ブレイブ攻撃」と「HP攻撃」の2種類があります。
「ブレイブ」とは攻撃力であり、敵に「ブレイブ攻撃」を当てると、
敵のブレイブを削って自分のものにすることができます。
そして「HP攻撃」を当てると、自分のブレイブの数字分、敵のHPを減らすことができます。
「HP攻撃」をヒットさせると、自分のブレイブがゼロになってしまいます。
この瞬間に敵から攻撃を受けると「ブレイブブレイク」状態になり、
画面右上のブレイクボーナスが敵に入ってしまうので注意が必要です。

「EXスキル」でバトルを戦略的にコントロール!



「リジェネガ」を使って味方チームのHPを一定時間回復し続ける」
「バキューム」をかけて敵を吸引する魔法を発生させる」など、
パーティ戦ならではの補助系スキルを使用し、
幅広い戦略で戦うことが可能です。
また「EXスキル」は、ティナの「トランス」やクラウドの「LIMIT BREAK」など、
キャラクター固有の能力を「専用EXスキル」として1種類装備しており、
残り2枠を自由にカスタマイズすることができます。

友だちと一緒に共闘する「パーティ出撃」



友だち同士(最大3人)で同店舗から出撃する
「パーティ出撃」を行います。
1人が「EXスキル」でパーティを強化し、
その間にもう1人が「ブレイブ攻撃」で敵のブレイブを削り、
残る1人が「HP攻撃」で敵のHPにダメージを与えるなど、
スムーズに連携攻撃を行えば、
バトルに勝利する確率が高まるでしょう。

仲間との絆で発動する “超必殺技”召喚獣!!

パーティ共有の「召喚ゲージ」を溜めて全員で詠唱することで、強力な味方「召喚獣」を呼び、一定時間4人目の仲間として大暴れさせることができます。またバトル中は、選んだ召喚獣に応じた「召喚獣効果」が常に発動し、パーティを有利に導きます。

※「召喚獣効果」はロケーションテスト版には搭載されていません。

イフリート

灼熱の業火に包まれた有角の魔神。燃え盛る炎を操り、敵を焼き尽くす。



ラムウ

仙人のような姿をした雷帝ラムウ。雷を自由自在に操る。



オーディン

6本脚の愛馬スレイブニルに乗り、新鉄剣で敵を両断する召喚獣。



闘いの舞台となるフィールド

バトルは、「ファイナルファンタジー」シリーズに登場したロケーションを中心に、様々な場所で繰り広げられます。

ミッドガル

「ファイナルファンタジーVII」のオープニングにもなった舞台。街を見下ろして闘える見晴しの良い場所がバトルエリアになっており、障害物を利用することで有利に闘えるキャラクターも存在する。



コーネリア

「ファイナルファンタジー」のオープニングと同じエリアを再現。草原の奥には、コーネリア城が佇んでいる。地形が複雑ではなく広範囲にわたっているため、比較的闘いやすいエリアとなっている。



1人でも、友だち同士でも、遊び方は自由自在!

メインとなるゲームモード「神々の闘争」は、ひとつの大きな世界を舞台にしています。
プレイヤーはこの世界で、1人でレベルを上げたり、キャラクターをカスタマイズするほか、
友だちとパーティを組んで出撃することも可能。
1人でも、友だちと2人でも、友だち同士3人でも遊ぶことができます。

神々の闘争

2つの勢力に分かれたプレイヤーたちが世界の覇権をかけて闘い、
3 VS 3で敵の拠点を押さえることを目的とします。
ゲーム中の全バトル結果が影響し、一定期間ごとに勝者が決まります。

DISSIDIA FFの世界によろこぼ! プレイするモードを選択するクボ!

Time 15

神々の闘争

全国対戦
ネットワークを通じて全国のプレイヤーと対戦します。

ソロ出撃
個人で全国対戦に出撃します
仲間は全国から自動選出されます

パーティ出撃
店舗内の参加者とチームを組んで
全国対戦に出撃します

ミッション
個人でCPUを相手に戦います

チュートリアル
操作方法や戦い方の基本を学べます

カスタマイズ
キャラクターの技や性能などをカスタマイズします

店内対戦
店舗内の参加者同士で戦います

CREDIT(S) 2

ソロ出撃

1人で遊ぶことができます。
他店舗のプレイヤーとマッチングして
3人パーティを組みます。



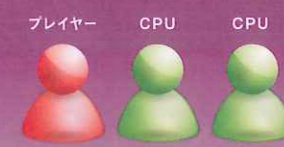
パーティ出撃

友だちとパーティを組み、
同店舗から出撃して
全国対戦に参加します。



ミッション

1人で遊ぶことができます。
CPUを相手に戦います。



キャラを育てて 自分好みに技をセット!

カスタマイズ

プレイを重ねると、自分のキャラクターのレベルが上がり、
新たな能力や技を身につけていきます。
「カスタマイズ」モードでは、キャラクターのHP攻撃やEXスキル、
その他性能を変えて、自分好みに育てることができます。

バトルセット選択

バトルセットを選択するクボ!

Time 15

キャラクターの属性

タイプ: HEAVY	レベル: 1
攻撃	防御
HP	MP
ATK	DEF
SPD	SKL
INT	RES
546	478

BATTLE SET A

BATTLE SET B

BATTLE SET C

BATTLE SET D

BATTLE SET E

決定

進化し続ける “ファイナルファンタジー”

本作は、ゲームの内容以外にも多くのチャレンジを盛り込んだ作品になっています。

その中でも最も重要な要素は、“クオリティ”の限界を超えることです。

従来のアーケードゲーム基板でも高いクオリティを引き出すことができていますが、

ファイナルファンタジーの醍醐味である美しいグラフィックを限界まで引き出すためには、さらなるチャレンジが必要になります。

今回、PlayStation®4を採用したことにより、グラフィックはさらに向上し、

これまで表現が難しかったゲーム内の様々な要素をフルに表現することができました。

ファイナルファンタジーが最高のプレイ体験を提供するためには、このグラフィック技術の革新が大きく関わってきます。

『ディシディア ファイナルファンタジー』の本気をご覧ください。



[PlayStation®4]



[アーケードゲーム基板]



[PlayStation®4]



[アーケードゲーム基板]

ここが知りたい! 『ディシディア ファイナルファンタジー』

Q 『ディシディア ファイナルファンタジー』の魅力とは?

A ファイナルファンタジーに登場するキャラクターたちが集結し、縦横無尽に闘い、派手な技を繰り出す、3vs3のバトルシステムになったことで、より戦略的なバトルが楽しめるようになりました。ファイナルファンタジー本来のロールプレイングゲーム(RPG)ならではの要素も詰まっております。レベルアップさせてキャラを強くし、新しい技を覚えるというRPG要素や、やり込み要素も盛りだくさんとなっています。

Q 対戦アクションだと操作が難しいのでは?

A 対戦アクション型の作品ですが、難しいコマンド入力は不要です。スティックを前に倒す、または後ろに倒した状態でボタン入力ですぐに迫力ある技を繰り出すことができます。

Q ファイナルファンタジー知らなくても楽しめる作品ですか?

A ファイナルファンタジーシリーズのキャラクターが登場する作品ではありますが、骨太のバトルをお楽しみ頂きたい作品ですのでキャラクターのことを深く知っていないと楽しめないというものではありません。各キャラクターごとの性能や、ゲームの楽しみ方、カスタマイズの魅力などゲーム内容に深く関わっている部分をご堪能頂きたいです。

Q 仲間を3人集めないと遊べない作品ですか?

A 3人集めないとプレイできない作品ではございません。もちろん3人パーティですと仲間うちで楽しくプレイできますが、本作はオンライン対戦を重視しておりますので、各店舗に集まったユーザーさん同士でパーティを編成することもできます。さらに、シングルプレイにも対応しておりますので様々な遊び方が可能です。

Q カスタマイズなどの設定は、店頭に行かないと出来ないですか?

A ロケーションテストでは、決められたカスタマイズセットでプレイして頂きますがサービス稼働時には、ユーザーさんの手でカスタマイズして頂くことになります。自分のキャラクターのステータスや、アビリティのセットなどバトル前の事前準備は携帯向けアプリを利用することでどこにいてもカスタマイズすることができます。

Q サービス後のアップデートは頻繁にありますか?

A サービス稼働から本番ですので、技性能の調整や不具合の修正などは随時対応していきます。ユーザーさんからの声をひろうための「フォーラムサイト」も運営していきます。調整等の小規模なアップデートからキャラクター追加の中規模、仕様が追加されるほどの大規模アップデートまで様々な要素のアップデートを検討しております。

新しい取り組みについて

Q 筐体の仕様について

A ファイナルファンタジーシリーズは、映像の美しさ、グラフィックへのこだわりを強くもった作品です。それは、筐体デザインについても同様の考えです。白を基調としながらも、ファイナルファンタジーのキーカラーともいえる「青」そしてクリスタルの物語がテーマとなっておりますので「美しく輝くクリスタル」がより高級感を高めています。そして、最大のチャレンジは斬新な「コントロールパネル」のデザインです。手にとった瞬間に馴染んでくるようなバランスで制作しております。

Q アーケードゲーム基板ではなく、PlayStation®4を活用するということは移植も視野に入れているということですか?

A アーケード基板から移行した本来の目的は、ディシディアファイナルファンタジーのクオリティを最大限に引き出すことが目的です。PlayStation®4を活用することでそれが実現できました。移植については検討中ですが、少なくとも最低1年間は、アーケードのみに専念致します。ファイナルファンタジーは今まさに新規のお客様をしっかりと獲得しなければなりません。未開拓のアーケードへ参入した大きな理由は、やはりこの市場で、ファイナルファンタジーから離れてしまったお客様、ファイナルファンタジーをご存じなかったお客様にも一度触れて頂きたい。そこからより多くの方々へと拡散して頂きたいという思いがございます。本作はアーケードにおいてしっかりと基礎を築いていきたいと考えております。

定期アップデートで拡張し続けていく世界

稼働スタート

1ヶ月

2ヶ月

3ヶ月

4ヶ月

5ヶ月

6ヶ月

7ヶ月

8ヶ月

9ヶ月

スケジュール	<p><稼働前プロモーション> ゲーム専門誌を中心としたパブリティ展開 週刊ファミ通、電撃プレイステーションといった誌面展開はもちろん、 オンライン媒体(4Gamer、GameWatch、Gamer、電撃オンライン、ファミ通.com) にも積極的に情報を出していきます。</p>	<p><稼働後プロモーション(稼働後1~2か月)> サービス稼働後、手厚いユーザーサポートを心がけていきます。 お客様からのフィードバックをすぐに開発へと反映させる運営体制を整え、 お客様と同じ目線で物づくりしていくことをお約束します。 ユーザー同士のコミュニティを拡大し、グループで盛り上げられるような作品としてサービス後も フォローアップしていきます。</p>
イベント		<p><稼働から数か月後> 新キャラ、新マップなどのアップデートを定期的を実施! <稼働から約半年> 市場があたたまってきた頃に全国大会予定!</p>
動画	<p><稼働前プロモーション> ゲームの魅力を訴求するプレイ動画、チュートリアル動画を展開</p>	
動画配信系	<p><稼働直前から継続したプロモーション> 日々、ホットな話題を提供する情報番組を定期的に放送。ニコ生・YouTubeなど。ユーザーの生の声を聞くという意味合いと、開発者との対話が大目的です。</p>	
誌面展開	<p><稼働前から継続したプロモーション> 据え置きタイトルとしてのファイナルファンタジー本来の訴求力。 タイトルパワーを武器に、積極的な情報拡散を定期的に行う。国内外問わず、話題作りをしていくことでアーケードの熱を絶やすことなく新規流入を稼いでいきます。</p>	

新キャラクター、
続々参戦決定!

Coming soon!



追加キャラ以外のカスタムパーツ、追加BGMも含めて、
小規模・中規模・大規模アップデートを定期的を実施。

ユーザーを飽きさせない施策を断続的に投下し、既存ユーザー・新規ユーザーともに満足度を高めていく。

2015年秋 稼働_{予定!}

筐体仕様とレイアウト

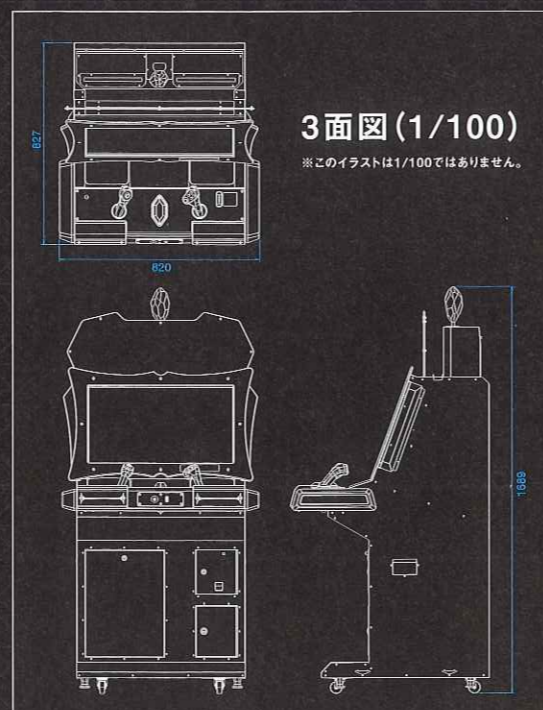
■ 筐体仕様

筐体正面



筐体仕様

- ・サイズ W:820mm / D:827mm / H:2199mm (POP有り)
POP取り外し時、全高1689mm
- ・重量:125kg
- ・電源:AC100V (50/60Hz)
- ・定格消費電力:190W (50/60Hz)
- ・最大消費電流:2.44A (50Hz)、2.47A (60Hz)



NESiCA (共通カード) 注意事項

NESiCAは「ディシディア ファイナルファンタジー」および「NESiCA×Live」など、複数のNESiCA対応ゲームタイトルにてご利用できる共通カードです。
NESiCAには使用回数制限や使用期限はありません。
NESiCA対応ゲームタイトルを導入頂くには、「NESYS光」(タイトーネットエントリーシステム)回線が必要です。

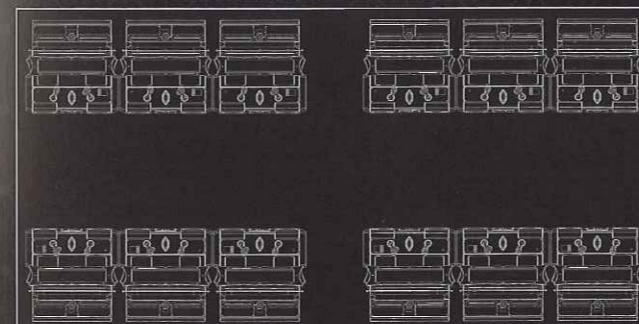
■ レイアウトイメージ



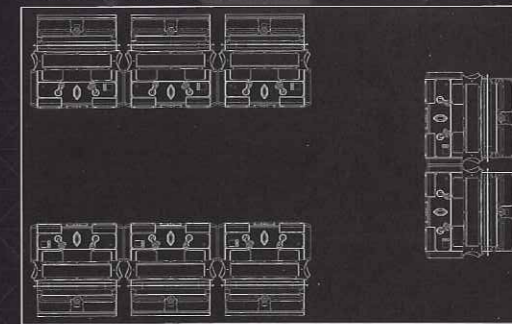
レイアウト

店舗のフロア面積やレイアウト、お客様の傾向にあわせた設置が可能です。

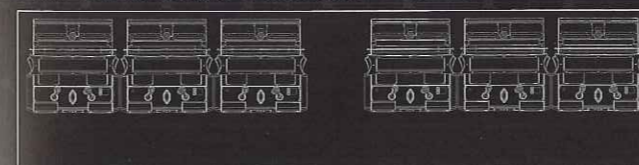
並列型設置例: 12台 (W:5600mmxD:2800mm)



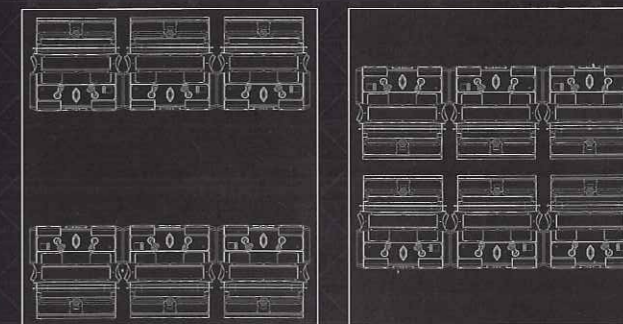
基本型設置例: 8台 (W:4500mmxD:2800mm)



直列型設置例: 6台 (W:5600mmxD:1400mm)



並列型設置例: 6台 (W:2600mmxD:2800mm)



直列型設置例: 3台 (W:2600mmxD:1400mm)

