

# IF 20th アイディアファクトリー×電撃PS 20周年企画

アイディアファクトリーの創業20周年を記念して、同社の魅力&最新タイトルを大特集。記念企画やお祝いイラストもお見逃しなく！



P.32 神次元ゲーム ネプテューヌ Re:Birth3 V CENTURY



P.38 魔壊神トリリオン



P.42 アイディアファクトリー エグゼクティブ インタビュー

常に新たな挑戦を  
続けてきた20年の歩み

プレイステーションの誕生と時を同じくして設立され、ゲームファンとともに20年の歩みを刻んできたアイディアファクトリー。「超次元ゲーム ネプテューヌ」

シリーズをはじめ、ユニークかつフロンティア精神あふれる名作の数々を生み出してきた同社の魅力を振り返りつつ、今後の注目タイトルを紹介していく。

## History of IF [アイディアファクトリーの歴史]

今年で20周年を迎えるアイディアファクトリー。現在「コンパイルハート」および「オトメイト」の2大ブランドを抱える同社の歴史をチェック！

- 1994.10 アイディアファクトリー設立
- 1996.10 PS「スペクトラルタワー」発売
- 2001.8 PS2「ジェネレーション オブ カオス」発売
- 2003.10 PS2「新紀幻想 スペクトラル ソウルズ」発売
- 2006.6 コンパイルハートを設立
- 2006.7 PS2「緋色の欠片」発売
- 2007.4 デザインファクトリーとともに「オトメイト」ブランドを設立
- 2007.9 PS3「アガレスト戦記」発売
- 2008.9 PS2「薄桜鬼」発売
- 2010.4 「薄桜鬼」TVアニメ放送開始
- 2010.7 PSP「華ヤカ哉、我ガ一族」発売
- 2010.8 PS3「超次元ゲーム ネプテューヌ」発売
- 2012.3 株式会社スティングと新ブランド「SUPER STING」を設立
- 2013.1 PS Vita「限界凸騎 モンスターモンピース」発売
- 2015 PS Vita「魔壊神トリリオン」発売予定

- PSの誕生とともに同社も設立  
初代PSが発売された1994年。アーケードやコンシューマに数々の名作を生み出してきたデータイースト出身の太田康一氏と桑名真吾氏が、佐藤嘉晃氏とともにアイディアファクトリーを設立。
- IFネバーランドの幕開け  
会社設立から2年後、処女作「スペクトラルタワー」を発売。その後も、本作と同一の世界観によるシリーズ作品を発売。その世界観は「アイエフネバーランド」と呼ばれる人気シリーズに。
- IFの転換期、コンパイルハート設立  
関連子会社としてコンパイルハートを設立。いわゆる萌えを前面に押し出した作風で、多くのファンを獲得。ゲーム会社「コンパイル」とは無関係だったが、のちにライセンス契約を結んだ。
- 女性ユーザーも注目のブランドに！  
2007年には、グループ会社であるデザインファクトリーとともに、いわゆる乙女ゲーを中心に制作するブランド「オトメイト」を設立。現在も多くの女性ユーザーから支持を受けている。
- 新たな看板タイトル「ネプテューヌ」の誕生  
2010年8月に発売された「超次元ゲーム ネプテューヌ」は、ゲーム業界をモチーフにした斬新なアイデアと魅力的なキャラで大ヒット！ コンパイルハートの代表作として、現在も快進撃中!!



これまでの20年、  
これからの20年

CONTENTS

P.24 新次元ゲーム ネプテューヌVII (ピクトリーツ)



# IF、次の20年へ—!!

20周年を迎え、次なる20年へと歩みだすアイディアファクトリー。そんなIFを担うタイトルたちを紹介していこう。すでに熱烈な支持を受けているシリーズから、新たな息吹を感じさせるタイトルまで、これが次世代のIFだ!!

**20周年記念①**  
電撃PS  
コメント  
アイディアファクトリー 総編集長 藤田 隆  
**東風輪 敬久**氏  
20周年です！ 私が入社が「スペクトラルタワー」のデバッグ時期でしたから、18年という年月をIFで過ごしてきたことになりませう。良いスタッフや関係者、お客様の声に支えられて、会社とともに私自身も成長できている気がします。「新次元ゲーム ネプテューヌVII」の制作が佳境に入っていますが、2015年、2016年に向けた新しい準備も始めています。そのなかにはネプテューヌ、ガラバゴスRPG、魔界1番館とは違った方向性の、新規RPGもあります。まだ発表は先になりますが、コンパイルハートらしさ全開ですので楽しみに！ 20年後も同じ気持ちでゲームを作っていると思いますので、アイディアファクトリー、コンパイルハートへの末永い応援をよろしくお願ひします。

## 『超次元ゲーム ネプテューヌ』シリーズ

ゲーム業界を擬人化した衝撃シリーズ!!  
実際のゲーム業界をモチーフに、架空のハードやゲームメーカーを擬人化した意欲的すぎる快作。現在発売予定のタイトルも含め、10作品が制作される人気シリーズ。

- シリーズタイトル一覧
- 超次元ゲーム ネプテューヌ  
●PS3 ●2010.8.19
  - 超次元ゲーム ネプテューヌmk2  
●PS3 ●2011.8.18
  - 神次元ゲーム ネプテューヌV  
●PS3 ●2012.8.30
  - 神次元アイドル ネプテューヌPP  
●PS Vita ●2013.6.20
  - 超次元ゲーム ネプテューヌRe:Birth1  
●PS Vita ●2013.10.31
  - 超次元ゲーム ネプテューヌRe:Birth2 SISTERS GENERATION  
●PS Vita ●2014.3.20
  - 超女神信仰 ノワール 激神ブラックハート  
●PS Vita ●2014.5.29
  - 超次元アクション ネプテューヌU  
●PS Vita ●2014.8.28
  - 神次元ゲーム ネプテューヌRe:Birth3 V CENTURY  
●PS Vita ●2014.12.18
  - 新次元ゲーム ネプテューヌVII (ビクトリーーツー)  
●PS4 ●2015

**ネプテューヌ**  
CV:田中理恵  
明るくちょっと抜けている、フラネテューヌの守護女神。初代や「IV」の主人公として登場。

**CV:下田麻美**  
モンスター娘を使役して戦う少女。「限界凸騎 モンスターモンピース」の主人公として登場。

## 『限界凸騎』シリーズ

画面を“こする”ゲームの新境地を開拓!  
コンパイルハートのPS Vita参入第1弾タイトル。対戦カードゲームという同社初のジャンルもさることながら、PS Vitaのタッチ機能をいかしたシステムで話題に。

- シリーズタイトル一覧
- 限界凸騎 モンスターモンピース  
●PS Vita ●2013.1.24
  - 限界凸騎 モエロクロニクル  
●PS Vita ●2014.5.15

## 『ムゲンソウルズ』シリーズ

いろんな意味で魅せる“圧倒的”な挑戦!  
絶対神を自称する主人公・シュシュが世界征服を目指すという、破天荒なストーリーのRPGシリーズ。「ムゲンフィールド」などの多彩なやり込み要素も話題に!

- シリーズタイトル一覧
- 圧倒的遊戯 ムゲンソウルズ  
●PS3 ●2012.3.22
  - 圧倒的遊戯 ムゲンソウルズZ  
●PS3 ●2013.4.25

**シュシュ**  
CV:田村ゆかり  
絶対神を自称するシリーズの主人公。破天荒な性格だが、一方で純粋な一面を持つ女の子。

## ガラバゴス

### ガラバゴスRPGブランド シリーズ

特定のユーザーだけのゲームを!  
10人いれば1人が手にとってくればいいという、「特定のお客様」に向けたコンパイルハートの新ブランド。

- ガラバゴスRPGタイトル一覧
- フェアリーフェンサー エフ  
●PS3 ●2013.10.10
  - オメガクインテット  
●PS4 ●2014.10.2
  - フェアリーフェンサー エフ ADVENT DARK FORCE  
●PS4 ●発売日未定

**ティアラ**  
CV:石原夏織  
「フェアリーフェンサー エフ」のヒロイン。おっとりしているが、ちょっとM気質のあるお嬢様。

## 魔界1番館

### 魔界1番館ブランド シリーズ

制作者は魔界のクリエイター!?  
「魔界のクリエイターたちが魔界で1番のゲームを目指す」というコンセプトの新ブランド。その第1弾として発売が予定されているのが、2015年発売予定の「魔壊神トリリオン」だ。魔界のクリエイターたちがどんなゲームを作り上げるのか、今から楽しみ!

- 魔界1番館タイトル一覧
- 魔壊神トリリオン  
●PS Vita ●2015

**ルウシェ**  
CV:佐倉綾音  
本作の主人公セアポロスの姪で、傲慢の刻印を持つ魔王。プライドが高いワガママなお嬢様。

## オトメイト

### オトメイト ブランド

乙女のハートをガッチリつかむ人気ブランド  
「乙女ゲーム」と呼ばれる、女性向け恋愛ゲームブームを創出したブランド。「薄桜鬼」シリーズなどの人気作を多数排出。

- オトメイトの主な人気シリーズ
- 薄桜鬼シリーズ  
●PS2、ほか ●2008.9.18~
  - 緋色の欠片シリーズ  
●PS2、ほか ●2006.7.6~
  - 華やカ哉、我が一族シリーズ  
●PSP、ほか ●2010.7.1~

**土方歳三**  
CV:三木眞一郎  
「薄桜鬼」シリーズに登場する「新選組」の副長。最新作「薄桜鬼SSL」では、現代の薄桜学園の教頭兼、古文教諭に!

## 20周年記念②

電撃PS  
コメント  
アイディアファクトリー 総編集長 藤田 隆  
**真下 好**氏

たった今、この20周年特集記事のすべてのチェックを終えました。振り返ってみて思うのは、本当に多くのみなさまに支えられて今この瞬間を迎えられているという事実です。読者のみなさま、ファンのみならず、編集部のみならず、そして関わってくださったすべてのみなさま、本当にありがとうございました。今回の20年という1つの節目を次につながるステップにして、みなさまに笑顔になっていただけるようなコンテンツをこれからも展開していきたいと思っています。……と、真面目なコメントで終わるのもおもしろくありませんので、最後に1点。来月9月までに発売される予定の新作未発表タイトル(乙女向けは除く)は全部で5タイトル以上ございます!! 今期待ください!!

## IF×電撃PS 20周年 座談会

IFタイトルはどうしてこうも人を惹きつけるのか?

**A:** というわけで、電撃PSと同じく20周年を迎えたアイディアファクトリー(IF)ですが、どんなタイトルが印象に残ってます?

**B:** 最初期からのファンとしては、「スペクトラルフォース」シリーズはかなりやり込みましたよ。やればやるほどハマる、スルメ的な魅力があるんですよね。

**C:** でもやっぱり、「ネプテューヌ」の存在は大きいと思いますよ。こんな冒険的なゲームも発売できるんだというおどろきが(笑)。

**A:** 女性ユーザーとしては、「ネプテューヌ」の前からオトメイトブランドでかなり注目されていたメーカーでしたけど。

**B:** そのあたり、いい意味での「バカゲーばかりを発売している、幅広いユーザーにバランスよくタイトルを供給してるよね」。

**A:** それもあってブランドとして、コンパイルハートだから、オトメイトだから遊んでみようって人が増えたのかもしれないね。

**C:** まあ、ゲーム内容がかなりトングっているから、相当インパクトはありますよね。「ムゲンソウルズ」で、女の子をコスれ! とか言い出したときは、ついにおかしかったのかと心配になりましたもん。

**B:** チャレンジって大事なんだなって思った。

**A:** 20年という時間は決して短くはありませんが、ここまでイメージが変わったメーカーも少ないかもしれませんね。

**B:** ファンとしては、それだけいろいろ楽しめたわけで、うれしい限りです!

## さらなる進化も楽しみな これからのIF

**A:** IFのタイトルは、この先もかなり期待度の高い作品が予定されていますよね。

**B:** 「ガラバゴスRPG」や「魔界1番館」など次々と新シリーズを打ち出すのは流石!

**C:** それこそ「ネプテューヌ」のように、新たな転換期となるようなタイトルが、これらのシリーズから生まれるかもですね。

**A:** 魔界のスタッフが制作しているという説

## 定「魔壊神トリリオン」なんかは、どんな内容になるのか気になります!

**C:** 当然、まだ発表されていないようなタイトルも用意されているでしょうね。

**B:** どんな独創的なタイトルになるか楽しみだよ。それに上で紹介しているタイトル以外にも、「アガレスト戦記」や人気ラノベのゲーム化作品「デート・ア・ライブ」といったシリーズ作品もあるから、その新作も個人的には遊んでみたいかな〜。

**C:** 「デート・ア・ライブ」とか「ネプテュー

## 「オトメイト」シリーズは、近年はアニメ化するタイトルも多いですね。

**A:** アニメ化といえば、「薄桜鬼」ですよ! また新しいシリーズ始まらないかな〜。

**B:** アニメになると認知度も上がるだろうし、IFファンとしては同士のつながりも増えるから、どんどんやってほしいところ。

**C:** きっとIFのことだから、僕らが想像もしないような隠し玉を投げてくるはず!

**B:** ポークみたいな球を希望します!

**A:** 反則かよ! ……ギリギリの方向で!!

おなじみのイラストレーターさんより  
お祝いのイラスト&メッセージが!!

## 描き下ろしのお祝いイラスト&メッセージ!

アイディアファクトリー20周年を記念して、アイディアファクトリーの作品で数多くのイラストを手がけてきた人気イラストレータ

ーの描き下ろしイラスト&メッセージが到着! ここでしか見ることのできないイラストで、歴代の人気タイトルに思いを馳せよう!!



### illust: つなこ

【新次元ゲーム ネプテューヌVII (ピクトリーツ)】新キャラクターコンピ

つなこさんからは、最新作『新次元ゲーム ネプテューヌVII』からネプテューヌ&新キャラ・うすめのイラストが到着! 彼女たちがゲームでどのような活躍を見せるのか? 新キャラだけに台風の目となること間違いなし!

### Comment

イラストレーターコメント

弊社の20周年企画掲載号で表紙を描かせていただき恐縮です。私はもともと『ネバーランド』シリーズのファンなので、裏表紙のイラストに感動しつつ、自分が『F』を『弊社』と言ってるのも不思議に思ったりしています。10数年前に偶然テレビCMで見かけたかわいいうちびキヤ

ラと切ない歌、そして厨二心をくすぐる『スペクトラル』という単語が気に入り、『フォース2』を購入。その後は関連作や書籍を買いあさり、イラストを投稿したり(中略)。ゲームを作るのが好きなので、今後いろいろな企画に関わりたいです。『ネプVII』もお楽しみに!



### illust: まなみつ

【超次元ゲーム ネプテューヌ】ネプテューヌ&ネプギア

まなみつさんからは、アイディアファクトリーの看板タイトル『超次元ゲーム ネプテューヌ』シリーズの主人公コンビのイラストが! 今後も『F』を牽引するであろうダブルヒロインの活躍から目が離せない!

### Comment

イラストレーターコメント

このたびはIFの20周年というめでたい舞台にお招きいただき誠に恐縮です。私は主につなこさんのサポートスタッフとして活動しています。今回のイラストは、ネプテューヌとネプギアによるマジックショーのイラストを描かせていただきました。この姉妹が果たしてプロマ

ジジャンの如く鮮やかなマジックができるかどうかはさておき、今後もみなさまに魔法のような、ピクリ箱を開けるような、そんなドキドキワクワクをお届けできればと思います。最後になりますが、『ネプテューヌVII』も鋭意製作中ですので、何卒よろしく願っています。



illust : 平野克幸

【限界凸騎モエクロニクル】リリア&レーチェ&ココ

『限界凸騎 モエクロニクル』のヒロイントリオを描いてくれたのは、数々のアイディアファクトリー作品に携わってきた平野克幸さん。躍動感あふれるイラストのごとく、『限界凸騎』シリーズの新作にも期待したいところ！

Comment ● イラストレーターコメント

20周年特集を組んでいただき光栄です。今回のイラストレーター陣では一番経験の長いスタッフとしてさまざまなタイトルに関わってきましたが、IFといえば「コンテツの多さ！」「キャラや要素の多彩さ！」がウリなので、常に何かに追われるように仕事をしてきた気がし

ます(笑)。この『モエクロ』は今まで自分が関わった作品の中でも一線を画すタイトルで、理想のデザインを存分に表現することが出来たと思います。これからもみなさんに愛されるキャラクターを生み出していけるようしっかり努めてまいりますので、よろしくお願いします。



illust : ナナメダケイ

【魔壊神トリオン】ゼアポロス&ファウスト&ルッシュ

『魔界1 番館』シリーズの第1弾として発売が待たれる『魔壊神トリオン』から、イラストレーター・ナナメダケイさんによる主人公ゼアポロスとヒロイン・ファウスト&ルッシュの主要3キャライラストをお届け！

Comment ● イラストレーターコメント

『魔壊神トリオン』のイラストでは、ハロウィン風な『魔界的なお祝い』を表現してみました。ゼアポロスはミイラ、ファウストは狼男(女)、ルッシュは魔女の格好をしています。ただ、ゼアポロスはもとがゾンビなのであまり変わっていませんね(笑)。ゼアポロスに比べ

て、ゲーム界の20年は目まぐるしい変化があり、皆さんのゲームやキャラが生まれました。そんななか、弊社が今こうしてゲームをお届けできるのはみなさまのおかげです。私も魅力的なキャラを生み出していきたいので、IFともどもよろしくおねがいします。

# 新次元ゲーム ネプテューヌVII

## ネプテューヌVS

シリーズ最新作「新次元ゲーム ネプテューヌVII (以下、VII)」の続報が到着！ ネプテューヌとうずめが戦う衝撃のイベントCGをはじめ、序盤のあらすじやバトルシステムなどを紹介。最新情報の連発から目が離せない！

ビクトリーーツ™



### ネプテューヌとうずめの対決CG!!

「VII」の主人公・ネプテューヌと、新キャラ・天王星うずめが一騎打ち！ これまで味方だと思っていたうずめが、まさか敵側だったのだろうか？ ネプテューヌのお尻やうずめのおへそにも思わず目がいく、このイベントCGが意味するものとは……。

うずめ！ 戦いの先にあるのは…

# 希望か絶望か

## キャラクターやバトルの新情報を解禁!

「ネプテューヌ」シリーズ初のPS4作品として期待が集まる本作。久しぶりの新情報が判明した今回は、序盤の流れやバトルシーンなど初公開の要素をたっぷりお届け。また、天王星うずめ役の声優・本多真梨子さんのコスプレ衣装取材にも刮目せよ!!

PS4 2015年春発売予定  
新次元ゲーム ネプテューヌVII(ビクトリーーツ)

●RPG ●コンパイルハート ●価格未定  
●プロデューサー:水野尚子 ●ディレクター:小野寺真吾 ●キャラクターデザイン:つなこ ●開発:ネプテューヌゲーム

## STORY

### 不思議なゲーム機が起動 ネプテューヌは零次元へ……

4人の守護女神がそれぞれの国を守る「ゲームギョウ界」。女神たちがたび重なる脅威を退けた結果、世界には平和が訪れていた。だがある日、女神ネプテューヌは見たことのないゲーム機を拾い、好奇心からその起動ボタンを押してしまう。直後、謎の渦が発生し、ネプテューヌは妹のネプギアとともに渦に飲み込まれてしまう。目を覚ました2人が見たのは、荒廃しきった世界。そこでモンスターと戦う赤髪の少女の姿を見つけ――。



## CHECK 零次元・超次元・心次元の3つの次元が物語の舞台

「VII」の物語にはネプテューヌたちが暮らす超次元のほか、零次元と心次元の計3つの世界が存在。最初は零次元をメインに展開し、その後は各次元の物語が順番に描かれていくとのことだ。壮大な3部作を思わせるシナリオに期待!



▲天王星うずめと出会う次元。闇に覆われ、世界が崩壊しかけている。

▲ネプテューヌたちがもった次元。四大国家によって成り立っている。

▲どこか虚無感に満ちた次元。零次元とは別の意味で荒れ果てている。

# 零次元の 命運は彼女たちの手に



どんな逆境も吹き飛ばす  
自称・主人公 of 主人公!!

**ネプテューヌ**  
CV: 田中理恵

超次元のブラネテューヌの守護女神。底抜けに明るくハイテンションで、その性格は変わらないどころかよりパワフルになっている。唯一とも言える悩みは、自分の名前を正しく呼んでくれる相手が少ないこと。

「VII」の物語を盛り上げるメインキャラから4人をピックアップして紹介。ネプテューヌとネプギアはシリーズおなじみの超次元のキャラだが、初登場のうずめと海男は零次元のキャラだ。ネプテューヌ姉妹と、ある使命を帯びた少女・うずめは、どんな物語を紡ぐのか――。



▲ネプギアに相談し、拾ったゲーム機を修理しようとするネプテューヌ。姉妹の仲のよさは健在だ。

みんなを笑顔にするシリーズの“顔”が再び活躍?!



◀右も左もわからない世界に迷い込もうが、ネプテューヌにとってはおかまいなし。持ち前のノリでどんどん突き進んでいく!!

ネプテューヌを支える  
しっかり者の妹



▲ダンジョンにたまたまむネプギア。姉と間違われるほどしっかりした彼女が、今回もネプテューヌを支える?

**ネプギア**  
CV: 堀江由衣

ネプテューヌの妹で、ブラネテューヌの女神候補生。仕事をよくサボる姉とは反対に、しっかり者で大好きな姉の世話をあれこれ焼きたがる。周りに比べて自分が無個性であることにコンプレックスを抱いていたが、最近は受け入れ気味。



決意を胸に  
少女は戦場に立つ!



▲零次元を守ることに命をかけるうずめ。男勝りな性格が表情からも読み取れる。

◀突然、零次元に現れたネプテューヌ姉妹に、うずめは世界が荒れ果てた経緯を説明する。

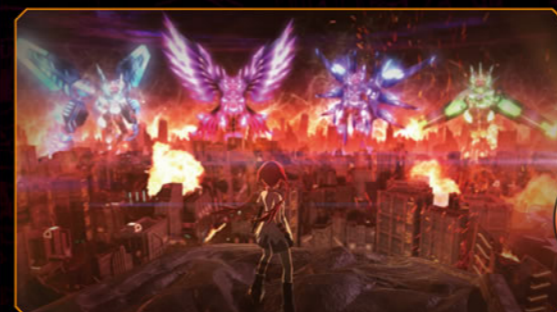
**お海男**  
CV: 速水奨

零次元でうずめとともに行動することとなる、常時真顔の人面魚。そのユニークすぎる外見に反し、中身は常識人で、渋く味わいのある声の特徴だ。見た目は魚の一種のようだが、水中ではなく空中を泳いで移動する。



## CHECK うずめが戦う相手は?

零次元の世界は、崩壊の危機に瀕している。そして、その荒廃した世界を守ることが、うずめの使命のようだ。零次元の崩壊の原因とは、そしてうずめが1人で戦っている相手とは……?



▲街を焼き尽くしているのは、うずめと対峙する四女神を思わせる謎の存在なのだろうか。この存在の正体については、続報を待て――!

零次元を救うべく孤独に戦う  
男勝りで夢見がちな少女



**天王星うずめ**  
CV: 本多真梨子

零次元と呼ばれる崩壊寸前の世界で、孤独に戦う女の子。ぶっきらぼうだが根は優しく、義理人情に厚い。男勝りな言動が特徴的だが、夢見がちで妄想癖が激しいといった面もある。



▲うずめはメガホンで武器に戦う。メガホンで直接殴ったり、音波を飛ばすなどの攻撃方法が予想できるか……?

# 女神たちの戦いは

シリーズを重ねることに進化してきた「ネプテューヌ」のバトルは、「VII」でさらにパワーアップをとげている。基本システムは従来と同じ4人パーティで、シンボルエンカウントから始まるターン形式だが、本作では右記の点が変化。そして今回新たに、「フォーメーションスキル」やコンボ攻撃などにも調整が加わったことが判明した。ここでは、気になる戦闘関連の各要素を解説していこう。

**「VII」で変わった戦闘システム**

- ▶一度のコンボ可能数が武器の種類で決まるようになった
- ▶EXフィニッシュが廃止され、エグゼドライブゲージが戦闘ごとにリセットされるように(そのぶん戦闘中にゲージがたまりやすい)



敵味方のターンが入り乱れるバトル

▲画面右上のターン順に従ってキャラが行動する。武器攻撃やスキル、アイテムなどを駆使して戦え!



敵が待ち受ける迷宮を突き進め!

▶敵シンボルが徘徊するなか、手に汗握るダンジョン探索。敵シンボルと接触すると戦闘スタートだ。



キャラの位置取りもバトルのカギ

◀戦闘時はバトルエリア内を自由に動き回れる。キャラの位置取りによってダメージが変わることも。

## POINT1 未知の敵が潜むダンジョン「プラットフォームゼロ」が登場

「VII」の物語でもさまざまなダンジョンを訪れることになるが、そのなかから零次元に存在する新ダンジョン「プラットフォームゼロ」の存在が判明した。右下のコンセプトアートからわかるように、このダンジョンは廃墟となった街が舞台。荒廃しきった街並みがモンスターの巢窟と化したプラットフォームゼロは、零次元の世界観を象徴するようだ。



薄暗い街中に潜む者とは――

◀空に暗雲が垂れ込めたこの廃墟は、危険なダンジョンに成り果てたプラットフォームゼロ。ここではどんな凶悪なモンスターが、ネプテューヌたちを待ち受けるのか。



### 零次元ダンジョン プラットフォームゼロ

荒れ果てた光景が重苦しい空気を放つダンジョン。もとは活気のある街だったと思われるが、現在は人が住める状態ではない。この惨状は、うずめが戦っている相手と関係があるのだろうか?



# 新たな領域へ!

## POINT2 コンボ攻撃のシステムが変化

戦闘時の主力となる「コンボ攻撃」の仕組みも、本作で変化。コンボで使う3つの技のうち、「ブレイク」の代わりに「スタンダード」が導入され、コンボで攻撃できる回数が武器によって決まるようになるなど、より戦略的な戦いを可能とするシステムが採用されている。

### コンボで使用される3つの技

- ラッシュ**  
1発あたりのダメージは低いですが、ヒット数が多い。連発すれば一気にヒット数を稼げる。
- パワー**  
ラッシュとは反対に、ヒット数は少ないがダメージが高く、相手のHPを大幅に削げる。
- スタンダード**  
ラッシュとパワーの中間をとった技。ヒット数を増やしながらHPを削るときに役立つ。



▲戦闘に応じて3種類の技を上手に組み合わせることで、ダメージを稼げる。

## CHECK

### コンボには「特性」が存在

コンボ攻撃を行う際、技を使う順序によっては次に使う技の威力が上がるようだ。この「特性」はメニューで確認できるので、コンボをセットするときの指針にしよう。



▲条件を満たして威力が上がった技は、技名の横のアイコンが光って表示される。

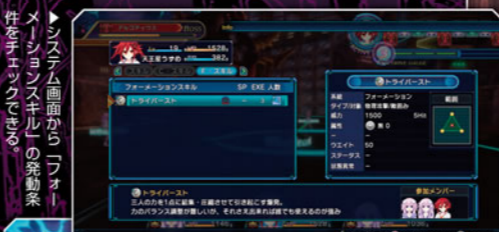
## POINT3 「フォーメーションスキル」は位置取りが重要

複数人で繰り出す特殊な必殺技「フォーメーションスキル」。本作ではこのスキルを使う際、2人で放つ技なら敵を挟み、3人~4人の技なら敵を囲む必要がある。常に敵との位置を頭に入れておき、必殺技に結び付けよう。

### 位置取りを頭に入れつつ戦おう



### エネミーを囲んで条件を満たせ!!



▶システム画面から「フォーメーションスキル」の発動条件を確認できる。

◀「フォーメーションスキル」を選ぶと、対象キャラの間にラインが引かれる。2人もしくは3人~4人の技の位置取りを行って発動させよう。



ネプテューヌ 3Dモデル

ネプギア 3Dモデル



天王星うずめ 3Dモデル

最新の3Dモデルが到着!  
ネプテューヌ、ネプギア、うずめの3Dモデルが到着。クオリティの高いモデリングに期待が高まる!

# 迫力満点のスキルを初公開!

ここでは、ネプテューヌ、ネプギア、うすめのスキルの一部を紹介。PS4の性能を生かした美麗なグラフィックによって、女神たちのアクションが鮮やかに描き出される!

## 天王星うずめ

メガホン型の武器を振り下ろして敵に向け、前方へ音波を飛ばすうすめの技。男っぽいうすめらしく、豪快なうえにインパクト大。放った勢いでうすめ自身も体勢を崩していることから、かなりの威力を持つスキルであることがうかがえる。



すべてを破壊する爆音波  
「咆哮夢叫」ほうこうむしょう



約束された勝利の剣技  
「32式エクスブレイド」

シリーズおなじみのネプテューヌの剣技。技が発動すると信仰の力によって巨大な剣が出現し、敵に向かって射出される。

## これが女神候補生の底力 「ミラージュ・ダンス」



ゲームギョウ界の平和のために戦います!

闘気をまとったネプギアが放つ、渾身の一撃! 相手のガードが解けるような演出や、パールのエフェクトが目を引くスキルだ。

### 新次元インタビュー

## 天王星うずめ役・本多真梨子さんの公式コスプレ取材!!

先日の東京ゲームショー2014の「ネプテューヌ」ステージでも披露された、声優・本多真梨子さんのうすめコスプレ衣装。非常に再現度が高いこの衣装について、今回なんと電撃PS独占で密着取材を実施! 衣装を制作したACOSの森本紋子さんにも同席してもらい、衣装に関するお話をうかがった。



本多真梨子さん  
アマチュア所属の声優。『VII』で天王星うすめの声を担当する。以前にも出演作品の公式コスプレをした経験あり。



森本紋子さん  
コスプレ専門店のACOS所属。今回のうすめコスプレ衣装の制作を手掛け、採寸から小物作りまで全体をプロデュース。

ぜひ足元の再現度に注目してください!

— 今回の衣装制作はどのような経緯から始まったのでしょうか?  
森本紋子さん(以下、敬称略): 水野(「ネプテューヌ」シリーズプロデューサーの水野尚子氏)さんから、新作のプロモーションとしてキャラの衣装を作りたいとお話をいただきました。最終的に声優さんに着てもらおうとまで企画に含まれており、我々ACOS側としても得意分野でしたので、提案に乗らせていただきました。  
— 本多さんは実際に衣装を着てみていかがですか?  
本多真梨子さん(以下、敬称略): ものすごく楽しいです! ACOSさんには以前にも、「生徒会の一存」という作品のコスプレでお世話になりました。あのときは制服を準拠にした衣装でしたが、今回のうすめの衣装は、より「二次元キャラらしい」格好になっています。なんだか、このままゲームのキャラみたいに戦えそうな気分です(笑)。  
— 衣装制作の流れを簡単に教えてくださいませんか?  
森本: 着手した時点では、うすめのイラストが初期段階で設定もまだ仕上がっていない状況だったので、イラストを見ながら衣装用にデザインを描き起こしました。リデザインの過程で、うすめの印象を壊さない範囲で露出を抑えたりもしましたね。あとは、スケジュールの合間を見て採寸を行い、イメージに合う生地をコンパイルハートさんと選び、完成まで一気に作り上げていったという流れです。  
— 衣装の制作期間はどれくらいだったのでしょうか?  
森本: だいたい2カ月くらいですね。ほかの作品の衣装についても同じくらいの制作期間をいただくのですが、今回はコンパイルハートさ

ん側から資料をたくさんいただいたり、監修をスムーズに行っていたりしたので、とても順調に進めることができました。  
— では、本多さんのほうから着心地や見どころなどをお願いします。  
本多: まず着心地ですが、これが……とっても快適なんですよ! 全体的に生地がさらさらしていて触り心地がよく、グローブも柔らかい素材なのか動きやすいです。また、ぜひとも足元に注目してほしいです。靴下に付いている缶バッチ風のボタンや、靴のオレンジのラインなどの再現が素晴らしいです。あと、ネクタイにもちゃんとうすまき模様が入っているのですが、これって刺繍とも違いますよね?  
森本: ネクタイのうすまき部分はシルクプリントといって、専用の型にインクを流し込んで刷っているんです。そこだけ別注なんですよ。  
本多: 細かいところまですごい(笑)。ちなみに、イラストでおへそが見えている部分は黒のインナーでおおわれているんですが、このインナーは左腕までつながった構造になってます。ぱっと見るとシャツでインナーが隠れているので、ちょっとわかりにくいんですけど。  
— 衣装を制作するうえで、常に心掛けていることはありますか?  
森本: やはり、キャラのイメージを壊さないことです。二次元の衣装は二次元ならではのバランスで成り立っているもので、三次元に立体化する際は、印象のスレが生じないように注意を払っています。あとは、コスプレの目的に合ったクオリティを目指すことも大事ですね。  
— コスプレの目的に合ったクオリティとは?  
森本: 例えば衣装を披露するイベントによっては、コスプレをしたままダンスを踊ったり激しく動いたりします。そういう場合、伸びやすい生地を使うなど工夫が必要です。逆に、写真などで衣装のシルエットをとにかく美しく見せたい場合なら、多少着づらかったり脱ぎにくかったりしても、見た目の印象をキレイに仕上げることを優先します。  
— 深いお話が聞けました。最後に、ファンにひと言をお願いします!  
森本: コスプレというのは、お客さんに見てもらってなんぼです。ぜひ1人でも多くの方に、このうすめの衣装を見ていただきたいです。  
本多: 衣装を見た瞬間から完成度の高さに驚き、実際に着てその素晴らしさに感動しています。今後どこかで着る機会があるかもなので、その際は足もとから背中まで余さず出映えを確認してください!

### メイキングピックアップ

▼各部に合う生地を複数の候補から決めていく。生地候補も、それぞれ3種類用意されていた。

#### 採寸

▶本多さんの身体のサイズを計測。身長だけでなく、腕回りや手の大きさなども細かく調べる。このデータを元にして、本格的な衣装制作へ。



#### 布見本合わせ



#### 小物作り



▲本物のメガホンを改造し、うすめ用のものを再現。もちろん拡声器として使える!

### 20周年記念 コメント

アイディアファクトリー株式会社 プロデューサー

#### 水野 尚子氏

みなさまのおかげで20周年を迎えることができました。これからもご協力いただいた作品を作るということは変わりません。「ネプVII」の本格展開が始まりましたが、ゲーム制作はネプスタッフ一同がんばっております! そしてこれから発表するタイトルもございます。ゲームギョウ界総選挙が鍵となりますので、ご投票をお願いいたします!

### 20周年記念 コメント

アイディアファクトリー株式会社 デザイナー

#### 北野 誠氏

奇遇なことに、私もゲーム業界に勤めて今年でちょうど20周年になります。IFが今年20周年を迎えられたのは、ユーザーのみなさまあってのことだと思います。現在鋭意開発中の「魔境神トリリオン」、そしてまだ未発表の新作タイトルも含め、驚きのある「限界」ギリギリのタイトルを続々と準備中ですので、今後のアイディアファクトリーにご期待ください!

### 20周年記念 コメント

アイディアファクトリー株式会社 プロデューサー

#### 菅野 健太氏

20年前には在籍していませんでしたが、当時から独自の作風がある会社で、それは今も変わっていないと思います。独自色が強く、タイトルによっては癖もありますが、それも「IFらしさ」で他社にはない魅力だと思います。これからも新しいこと(噂のMOとか)に挑戦していきますので、今後のアイディアファクトリーとコンパイルハートに注目してください!