

生まれ変わった神次元には サブライズが

オリジナル版となる『ネプテューヌV』から追加された要素が続々判明。新たな冒険の始まりが待ち遠しい！



怪しいデバイスが登場する新イベント

精神フルダイブ型ヘッドマウントコントローラ「ネプギア(仮)」を装着したネプテューヌ。ネプギア特製のこの機械を装着すると、ゲーム世界にダイブできるというが？

神次元ゲーム ネプテューヌ Re;Birth3 V CENTURY

オリジナルキャラを含む新要素の数々を紹介

「神次元ゲーム ネプテューヌV」のPS Vita版となる、「神次元ゲーム ネプテューヌRe;Birth3 V CENTURY (以下、Re;Birth3)」。今回は本作の新要素のほか、登場が判明した新キャラクターを中心に紹介。また、P.36からは「ネプテューヌ」シリーズを通しての企画として、ヒロイン総選挙の告知をお届けする！



▲本編と並行して遊べるミニゲーム「なりゆき☆ダンジョン」も収録。「ネプテューヌV」を遊んだことがない人は、ぜひプレイを！

PS Vita 12月18日発売予定

神次元ゲーム ネプテューヌ Re;Birth3 V CENTURY

●RPG ●コンパイルハート
●¥5,800(+税)、限定版¥7,800(+税)
●コンパイルハートプロデューサー：水野尚子、ディレクター：小野寺真吾、開発ディレクター：安藤知見、開発：FELISTELLA株式会社

神次元情報局 「ネプテューヌ」シリーズ関連のホットなニュースをまとめてお届け！ しっかりチェックし、みんなでねぶねぶしよう。

1. 『Re;Birth1』&『Re;Birth2』の限定コードを再録！

過去の電撃PS付録となる「Re;Birth1」と「Re;Birth2」の限定アイテムコードを今号に再収録。前回見逃したキミは忘れず手に入れよう！



「Re;Birth1」ネプテューヌ&アイエフ&コンパ電撃衣装
▲メインキャラ3人の電撃カラー衣装。いつもの服装から印象が変わり、新鮮な気分です。

「Re;Birth2」ネプギアアイマス
▲いつからか広まってしまったネプギアの顔芸をアイテム化。装備するとパラメータが劇的に変化！詳しくはP.171で!!

2. 限定版で特典をゲット

本作の限定版は、シチュエーションCD、グラフィック、ネプテューヌUNLIMITED VSで使用できるスペシャルカードの3点が付属する豪華版！



3. 神次元アプリが好評配信中！

スマホで女神たちと触れ合える「神次元アプリネプテューヌ」。先日のアップデートでは、衣装やボイスが特望の追加！

価格：基本無料(ゲーム内課金あり)
対応機種：iOS4.0以上、Android OS 4.0以上の日本国内向け端末
公式サイト：http://www.compileheart.com/mobile/app/neptune_app/index.html
©IDEA FACTORY / COMPILHEART

いっぱい!?



「これぞ、我が秘伝興義『ランガンヤッポウ』」

バモ CV: 大地葉

インテリで、仕事ができるOLのような女の子。リグーとは口ゲンカが絶えないが、常に彼女より一歩リードしている。

「Re;Birth3」新要素1

ソーシャルゲームギョウ界が52匹(?)の刺客が登場!

個性豊かなキャラが集う「ネプテューヌ」に、またしてもアクの強いヤツがやって来た!! 今回判明した新キャラのパモーとリグーは追加シナリオに登場するキャラで、ともにソーシャルゲームの普及を目指しているという。気になるシナリオの内容は、ある日、ゲーム中に不審なバグを見つけたネプテューヌたちが調査を開始し、その先でパモーとリグーに出会うというもの。衝突必至な展開に注目しよう!



お、お姉ちゃん! なんかツッコミどころ満載だよ...

なんですとー! ゲームギョウ界は渡さないよー!!



リグー CV: 優木かな

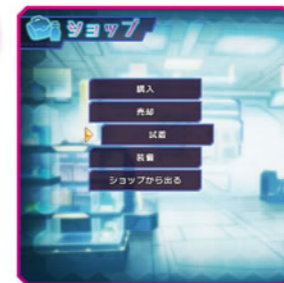
お嬢様気質でちょっと高飛車な性格。パモーとは「マネした」or「マネされた」と言い争っている。ちなみに♀。

「私たちの目的は、このゲームギョウ界をソーシャルゲームギョウ界に作り変えること!」

「Re;Birth3」新要素2

インターフェースがより遊びやすく進化!!

「Re;Birth3」がバージョンアップした点は、追加シナリオやキャラだけに留まらない。本作ではマップ画面やメニュー画面などのインターフェースまわりも、より便利で見やすくなるように改良されている。快適になったシステムで、思う存分冒険を満喫しよう。



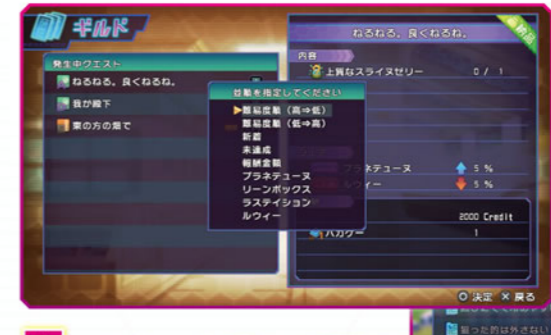
試着

ショップでは新たに「試着」機能を追加。武器やコスチュームを購入する前に、装備したときのビジュアルをチェックできるようになった。また、装備品購入後にその場で装備させる機能が追加されている点も便利!



会話アイコンの追加

特定の国で会話イベントが見られるとき、ワールドマップ画面の国名の横に顔マークが表示されるようになった。これにより、期間限定のイベントを見逃すことも少なくなるはず!

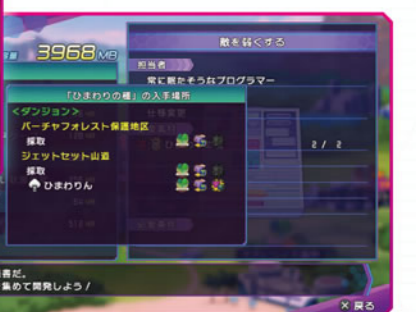


モンスターや素材の逆引き機能

クエスト画面や仕様書画面で△ボタンを押すと、討伐対象のモンスターや必要素材の場所がわかるように。この便利な機能を活用して、ガンガン攻略してこう!

各項目のソート機能

クエストの項目やショップの商品の並び替えを可能とするソート機能を搭載。ギルド画面またはショップ画面でスタートボタンを押し、並び順を選んで実行だ。



キュートな幼女と年増のお姉さんが物語を彩る!

主人公側とライバル側の新キャラクターが続々登場! ピーシェ、アイエフ、コンパの3人組は、ブレネテューヌ教会に預けられた赤ちゃんと。一方のキセイジョウ

ウ・レイとクロワールは、守護女神と対立する立場の七賢人であり、その素性には謎が多い。彼女たちが織りなす物語は、どんな結末へと突き進むのか——!



コンパ
CV: 酒井香奈子

小生意気なアイエフ、わんぱくなピーシェと比べて、手のかからないいい子。ネプテューヌが大好き。

ピーシェ
CV: 悠木碧

とても元気でパワフルだが、おつむが少々足りない少女。波長が合うネプテューヌと、よく2人で遊ぶ。

アイエフ
CV: 植田佳奈

中二病を発症しつつある女の子。くうたら女神を反面教師にして成長したため、歳のわりにしっかり者。

キセイジョウ・レイ
CV: 小林ゆう

女神の専制国家を廃止しようとする「七賢人」のリーダー。肩書は立派だが威厳はなく、弱気な性格も災いして、ほかのメンバーからいびられている。

クロワール
CV: かないみか

男言葉でしゃべる妖精のような少女。どことなく雰囲気イストワールに似ているが、正体は不明だ。

マジェコンヌ
CV: たかはし智秋

守護女神を根絶やしにする企む者。七賢人とは、あくまで女神排除のために手を組んでいる。

ワレチュ
CV: ニーゴ

自称、ネズミ界の有名マスコット。七賢人の雑用係だが、メンバー内は平気で軽口をたたく怖いもの知らず!

守護女神側と七賢人側のキャラクターをおさらい!

「Re;Birth3」の物語が描かれる神次元のゲームギョウ界には、大きく2つの勢力が存在。1つは主人公側の守護女神陣営で、もう1つはライバル側の七賢人陣営だ。ここでは、これまでに紹介してきた両陣営のキャラをまとめておさらいしよう。



守護女神陣営

- ネプテューヌ (パールハード)** CV: 田中理恵
超次元のブレネテューヌの女神。明るく前向きで臆がしく、いつもボケを欠かさない。
- ネプキア (パールジスター)** CV: 堀江由衣
ネプテューヌの妹。マジメで優しい純粋な少女だが、なぜかいじられ役になることも。
- ノワール (ブラックハード)** CV: 倉井麻美
神次元のラストイションの女神。努力家で模範的な性格で、いじめるツンデレ!
- ブルルート (アイリスハード)** CV: 花澤香菜
神次元のブレネテューヌの女神。のほほんとしているが、変身するとドS女王様になり、手がつけられない。
- ブラン (ホワイトハード)** CV: 阿澄佳奈
神次元で一番歴史が古いイションの女神。又かつきやすく、キレると手がつけられない。
- ベール (グリーンハード)** CV: 佐藤利奈
神次元のリージョンの女神。豊富な動きとゲームの廃人があがり特徴的なお姉さん。
- イストワール** CV: かないみか
ブレネテューヌでブルルートを補佐する人物。女神たちのお目付け役として活躍する。

20周年記念 コメント

株式会社 スティング様

このたびは設立20周年、本当におめでとうございます! 初めてお仕事をさせていただいた「ジェネレーション オブ カオス 6」から、もう4年のお付き合いになると思いますが、アイデアファクトリーさんの自由な社風とクリエイターである社員のみなさんのゲーム開発への情熱には、いつも感心しております。今年は『超女神信仰 ノワール 激神ブラックハート』と「デート・ア・ライブ 或守インストール」でお世話になりましたが、また機会がありましたらゲームと一緒に作りましょう! 今後も、その奇抜なゲームの企画と世界観やキャラクターへの深い愛情を忘れずに、アイデアファクトリーさんの独自の路線(?)でさらなるご活躍をされることを期待しております!!

20周年記念 コメント

株式会社 タムソフト様

20周年おめでとうございます! アイディアファクトリー様のゲーム開発に対する熱意にはいつも驚かされています。製品のコンセプトやターゲットが明確で、常に独創的なアイデアを詰め込んでいらっしゃる。これまでに弊社は「たっち、しよっ!」「ネプテューヌPP」「ネプテューヌU」の3作でご一緒させて頂きました。開発中のサポートだけでなく、弊社の提案にも快くGOサインをいただいた結果、高いモチベーションで開発ができました。おかげさまで両社の持ち味を最大限に生かしたゲームに仕上がったと思います。ガラパゴス化が続く国内のゲーム情勢ではありますが、御社にはさらなるムーブメントを作り出していただくべく、今後のご発展をお祈り申し上げます。

ギョウ界人よ
利目せよ!

東京ゲームショウ2014で発表されたヒロイン総選挙がついに開幕! みごと1位に輝いたキャラクターには、シリーズ新作の主役の座が!? キミもこの熱い戦いにぜひ参加してほしい!

次期ネプテューヌ新作タイトルヒロインに
なれるかもしれないゲームギョウ界

総選挙

ゲームは
1日
24時間まで!

エントリーNo.1 プラネテューヌ党
ネプテューヌ / パープルハート

◎アピールポイント
●THE☆主人公! タイトルロゴに使われているのも彼女の名前!!
●常にふざけているようだけど、決めるときはバッチリ決める
●投票してくれた人は(プリンを除く)大好き!

ま、また私を
人気ナンバー1に
してくれてもいいのよ

エントリーNo.2 ラステーション党
ハワード / ブラックハート

◎アピールポイント
●かつての人気投票ではネプテューヌを差し置いて堂々の1位に
●仕事熱心で常識人。スピンオフ作品で主役を務めた実績も!
●みんな大好きツンデレ!! しかもかなりベタベタです

白こぎ
至高

エントリーNo.3 ルウィー党
ブラン / ホワイトハート

◎アピールポイント
●素直な気持ちをなかなか相手に伝えられないシャイな乙女
●“ちょっぴり”キレやすいのは感情豊かな証
●わかる人にはわかる(?) ちっぱいの魅力で勝負!!

“大きい”
は世界を
変えますわ

エントリーNo.4 リーンボックス党
ベール / グリーンハート

◎アピールポイント
●四女神随一の“大きさ”を全面に押し出して出馬!
●豊富なゲーム・オタク知識でファンとの距離を縮める
●妹がいない彼女の寂しさを、キミの1票で埋めてあげよう

総選挙のサイトでお気に入りの子に投票しよう!

総選挙の投票方法は、ここで紹介する2つ。公式サイトでの投票専用ページにアクセスするか、紙版に付属の応募券を使って投票しよう。応募券は1枚で5票分となるので、ファンは要チェック! この機会に好きなヒロインにスポットライトを当てよう!!

方法 1 投票方法①総選挙のサイトから投票!

現在オープンしている右の総選挙サイトで好きな子を選び、投票ボタンを押すと投票できる。なお、投票は1日1回までだ。

■投票の決まり
選挙期間: 11月6日~12月4日
投票方法: 好きな子を選んで投票ボタンを押せば投票完了
公式サイト: <http://www.compileheart.com/neptune/vote/>

新作でも
あるのかなあ……

エントリーNo.5 プラネテューヌ党
ネプギア / パープルスター

◎アピールポイント
●過去作で主人公として活躍
●持ち前の清純さは天使の領域!
●ときには顔芸もこなす器用さ

お姉ちゃんの次は、
アタシ!

エントリーNo.6 ラステーション党
ユウ / ブラックスター

◎アピールポイント
●隠れた努力を続ける健気さ
●姉に劣らぬツンデレぶり
●しょんぼり姿もかわいい!

よくわからないけど
……がんばるわ

エントリーNo.7 ルウィー党
ロム / ホワイトスター

◎アピールポイント
●ラムと並ぶシリーズの幼女代表
●守ってあげたくおとなしさ
●じつは成長すると豊乳に……?

元気
一番

エントリーNo.8 ルウィー党
ラム / ホワイトスター

◎アピールポイント
●ロムと並ぶシリーズの幼女代表
●イタズラ好きな小悪魔さん
●ペロペロされてもめげません!

えへへ~
みんな~
わかってるよね~?

エントリーNo.9 プラネテューヌ党
フルート / アイリスハート

◎アピールポイント
●「ネプテューヌV」で大活躍
●天然だけど本質を見抜く力あり
●女神化時の迫力が一番

せんきよって
なういん??

エントリーNo.10 プラネテューヌ党
ピーシエ

◎アピールポイント
●おバカだけど元気いっぱい!
●おバカだけどとてもバワフル!
●おバカだけど人懐っこい!

俺に
ついてきて
くれるよな!!

エントリーNo.11 零次元党
天王星うずめ

◎アピールポイント
●最新作「VII」の代表キャラ
●男口調の熱血系ヒロイン
●大胆な着こなしと露出に注目

エントリーNo.12
プラネテューヌ党
アイエフ

エントリーNo.13
プラネテューヌ党
コンバ

エントリーNo.14
プラネテューヌ党
イストワール

エントリーNo.15
ラステーション党
神宮寺ケイ

エントリーNo.16
ルウィー党
西沢ミナ

エントリーNo.17
リーンボックス党
箱崎チカ

エントリーNo.18
マジエコンヌ党
マジエコンヌ

エントリーNo.19
コンバ党
ワレチュー

エントリーNo.20
マジエコンヌ党
リンダ (下っ端)

エントリーNo.21
マジエコンヌ党
マジック・サ・ハード

エントリーNo.22
七賢人党
キセイジョウ・レイ

エントリーNo.23
七賢人党
アブネス

エントリーNo.24
無所属
クロワール

エントリーNo.25
零次元党
海男

みなさまの清き1票を
お願い致します!

ゲーム記者代表のデンゲキヨです! 『ネプテューヌU』ではお世話になりました。今回の選挙はアレですかね? 私が人気1位になってしまってもかまわんのですかね?

アピールポイントですか? この濡々しい瞳と眉毛、そしてぽつん前髪でしょうか。あと、電撃マークの髪飾りにポリタン人形、それにポリタンも評判で……(略)。

エントリーNo.26
ラステーション公認
デンゲキヨ

え、私も特別枠で出馬ですか!? わ、わかりました! えーい!!

HP 1兆を誇る敵に仲間の犠牲を覚悟で挑む前代未聞のRPG!
コンパイルハートの新たな挑戦となる本作にすどく切り込む!!

倒すべき敵、

そのHPは

1,000,000,000,000!!

魔壊神 トリリオン

PS Vita 2015年発売
魔壊神トリリオン

- RPG
- コンパイルハート
- ¥6,800 (+税) DL版¥6,000 (+税) 限定版¥8,800 (+税)
- プロデューサー: 東屋輪敬久、北野誠、ディレクター: 山本雅博、キャラクターデザイン: ナナメタケイ、サウンド: 佐藤天平



豪華スタッフで贈る魔界級RPG、インタビューとともにその魅力をしめ解く!!

豪華スタッフが集結したコンパイルハートの新ブランド「魔界1番館」。その第1弾タイトルとなるのが「魔壊神トリリオン」だ。ここでは今までに判明している情報をまとめるとともに、クリエイター陣へのインタビューもお届け。いまだ多くの謎を秘めているバトルシステムやキャラクターに迫っていこう!

命を賭して戦う6人の魔王

ゼアポロスに代わりトリリオンに挑む魔王たち。どの娘もゼアポロスと深いかわりを持つ。

<p>傲慢 CV: 佐倉綾音</p> <p>ルウシエ</p> <p>幼少時から英才教育を受けた、高飛車な性格をしているゼアポロスの姪。</p>	<p>嫉妬 CV: 今井麻美</p> <p>レヴィア</p> <p>ゼアポロスの幼なじみ。普段は大人びているが、嫉妬深い一面もある。</p>
<p>色欲 CV: 笹本深枝</p> <p>アシメディア</p> <p>命を奪うときの断末魔にカタルシスを感じるというゼアポロスの従姉。</p>	<p>急情 CV: 田辺留依</p> <p>フエゴール</p> <p>ゼアポロスの姉。面倒くさがりな性格だが、強大な魔力の持ち主である。</p>
<p>強欲 CV: 大西沙織</p> <p>マモン</p> <p>自分勝手に風来坊な従妹。富を手に入れるべくトリリオンに挑む。</p>	<p>暴食 CV: 洲上舞</p> <p>パールパール</p> <p>ゼアポロスの姪。小さいころからお菓子を食べる彼になついている。</p>

「魔壊神! この魔界を、決してオマエに喰わせはしない!!」

「ヤツを倒したら、貴方の魂は私のものよ。それを忘れないで」

主人公
ゼアポロス
CV: 川口翔

魔界の三代目大魔王で、情に厚い男。トリリオンとの戦いで絶命し、魂が消滅しかけたところをファウストに救われる。ゾンビ化しており本来の力は出せないが、住人から今も絶大な支持を得ている。

ファウスト
CV: 日笠陽子

魂をもらい受けることと引き換えに「操魂のグリモア」でゼアポロスを救った少女。つねにドライな合理主義者で、怪しい研究を繰り返しては、さまざまなアイテムを発明している。

ゼアポロスの家族たち

ゼアポロスの兄や妹も6人の魔王たちと同様に彼の力強い味方となってくれる……?

<p>エルマ CV: 小澤亜季</p> <p>ゼアポロスの妹。兄の力になりたいと願っているが、病弱なため、大魔王城で大人しくしている。</p>	<p>ケルベロス CV: 吉岡麻耶</p> <p>エルマのペットで大魔王城を守護する地獄の番犬。トリリオン襲撃の際に車を牽いで出撃するが……?</p>	<p>アスタロス CV: 酒井広大</p> <p>ゼアポロスの兄で冷静沈着な性格をした魔王。トリリオン襲撃の際に車を牽いで出撃するが……?</p>
--	--	--

死に際に想いを乗せて少女たちはトリリオンのHPを削る

本作の舞台はトリリオンの進行によって滅びを迎えようとしている魔界。プレイヤーは魔界を統べる大魔王のゼアポロスとなり、トリリオンを倒すための戦力を育成していく!



命を散らす少女たち……

トリリオンとの戦いで力を失ったゼアポロスは、魔王たちの力を借りることにする。

魔壊神 トリリオン

さまざまな世界の最深部にある「コア」を食らうことで肥大化する1兆の怨念の集合体。1兆という意味の魔界語「トリリオン」と名付けられている。初代大魔王の時代、魔界を壊滅の危機に陥れた存在。

<p>とがった才能を持つアーティストやクリエイターが集い、ゲーム制作を行う。</p>	<p>魔王山本(山本雅博) 魔界に君臨するヴァンパイアの王。一級のクリエイティブセンスで常に高みを目指す。</p>	<p>スカル天平(佐藤天平) 燃えるようなシャウトで周囲を熱狂させる魔界のミュージシャン。その熱いビートのファンは多い。</p>	<p>ファントムナナメタ(ナナメタケイ) 魔界で大人気のイラストレーター。魔法の絵筆を使い、キャラクターに命を吹き込んでいく。</p>	<p>ウルフ嘉晃(佐藤嘉晃) 才能を持つクリエイターたちを支援している魔界1番館のオーナー。一見温厚だが、怒ると怖い。</p>	<p>ランタン明永(明永敬悟) 魔界を見渡す卓越した経営感覚の持ち主。視野の広さを武器に魔界1番館をサポートする。</p>	<p>マミー北野(北野誠) お色気彫刻でモンスターを擬人化し、魔界を騒がせた造詣師。アイデアを形にする能力が高い。</p>	<p>ゾンビ東輪(東輪敬久) カワイイ外見とは裏腹に辛辣なひとことで周囲を黙らせるディーラーで、審美眼は魔界一。</p>
---	--	---	--	--	--	--	---

魔界鼎談

企画の根幹から本作にたずさわるキーマン3人にインタビュー！ここでしか読めない秘話の数々を見逃さないように!!



山本雅博氏 これまで多くのRPGを手掛けたクリエイターで、ゲーム制作に情熱を燃やす男。
北野誠氏 過去には「モンスターモンピース」などを手掛けたプロデューサー。
ナナメダテイス 「ムゲンソウルズ」シリーズで注目を集めた新鋭イラストレーター。



“つながり”を意識した独自システムに注目!

—「電撃PS Vol.56Q」のインタビューでは「魔界1番館」の成り立ちを中心にお聞きしましたが、今回はよりゲームの内容に迫れればと思います。
山本雅博氏 (以下、山本、敬称略): よろしくお願ひします。しばらく新情報をお休みしておりますが、そのぶん、ゲームはしっかり練り込みを行い、よりクオリティの高いものになっています!
北野誠氏 (以下、北野、敬称略): とくに本作のキモとなるトリリオンとの決戦は山本さんのこだわりが強く、かなり進化していますね。
 —それは楽しみです! 基本となる部分ですが、本作はどのようなタイプのRPGになるのでしょうか?
山本: 育成部分とバトル部分に大きくわかれるのですが、バトル部分はローグ系のRPGやシミュレーションRPGのイメージに近いですね。
北野: 山本さんが得意とする分野なので、山本さんが今までの作品で培ったノウハウが詰まっています。
 —ゲームは魔王たちの育成とトリリオンとのバトルを交互に行っていくような形になるのでしょうか?
山本: はい。トリリオンと戦いながらキャラクターの育成方針を試行錯誤していくことになります。
 —最終目標はトリリオンの打倒になると思うのですが、途中で攻撃方法が変化したりするのでしょうか?



▲1兆のHPを誇るトリリオンをどういった方法で撃退するかをプレイヤーがシミュレーションするのが本作の楽しみの1つ。

北野: そうですね。トリリオンの形状は複数あって、形状に応じた攻撃をしてきます。予想できないような姿にもなるのでぜひ注目してもらいたいですね。
 —ナナメダさんは最初からトリリオンの姿が変化することをご存知だったのでしょうか?
ナナメダ (以下、ナナメダ、敬称略): そうですね。現在公開されているものももっとも基本型のデザインになりますが、この形からどう発展するかアイデアを考えていきました。
北野: 今回、ナナメダはキャラデザインだけでなく、企画初期からアイデア出しに関っており、例えば魔界の構造なども考えてくれました。
ナナメダ: はい。初期のイメージを出しながら手掛けています。そのおかげで世界観もしっかり把握できていたので、キャラクターも作りやすかったです。
 —システムについてもう少し詳しくお聞かせください。トリリオンにはどのように挑むのでしょうか?
山本: “死ぬために戦う”というよりは“勝てないけれど次の戦いに望みを託す”という内容になります。たとえば、魔法防御の高いキャラクターを育てて相手のMPをすべて消費させ、次のキャラクターを有利にする……などの戦法ですね。かなりつながり意識したバトルの作りになっています。
北野: シナリオ面も1人1人のキャラクターにドラマチックな展開を用意しています。キャラクターを育成することで個別イベントが発生するのですが、トリリオンへと挑んでいく本人たちの覚悟や苦悩が垣間見える内容になっているので、こちらも注目していただきたいです。
 —キャラクターを育てる育成パートはどのように進行させていくことになるのでしょうか?
山本: ささまざまな修練を行いながら、経験値を稼いでいくことになります。選んだ修練によって各ポイントが得られるので、それを消費して新たなスキルなどを覚えていくことになりますね。
 —育成は全員同時ではなく、1人ひとり育てていくことになるのでしょうか?
山本: そうですね。トリリオンが進撃してくるタイ



▲トリリオンが進撃してくるタイミングが決まっているので、出撃させるキャラクターをそれまでに成長させていく流れになりますね。
北野: 出撃したキャラクターがどのくらいダメージを与えたかなどによって次にトリリオンが目覚めるタイミングが変わってきます。
山本: 戦っている途中に撤退することもできますが、その場合はトリリオンが目覚める期間がすごく早くなります。

7つの大罪をモチーフとしたキャラクターたち

—デザインについてもお聞かせください。まず、ナナメダさんが山本さんの企画をご覧になったときの感想はいかがでしたか?
ナナメダ: 率直にとてもおもしろそうだったのですが、この尖った内容のゲームをどうビジュアルで表現すればいいのか迷いました(笑)。
 —今回、全体的なコンセプトはあるのでしょうか?
ナナメダ: 抽象的になりますが、“魔界の匂い”を感じてもらえるようにしています。それと今回はシルエットに気を使って、個性を出しつつひと目でその人物が誰なのかがわかるようにしています。
 —【ムゲンソウルズ】シリーズに比べると全体的にキャラクターの等身は上がっていますね。
ナナメダ: そうですね。物語の内容がシリアスなので、キャラクターもそれに合わせる形にしました。
 —各キャラクターの成り立ちについてもお聞かせください。まずはゼアボロスからお願いします。

ヒロインの使い魔はコッコだ!!

6人の魔王や妹・エルマは使い魔を従えている。ここでは彼らの存在をピックアップ!

<p>エルマ 病弱なエルマの少ない魔力を補ってくれる存在で、点滴の形をしている。</p>	<p>ルウシェ ルウシェの持っている日傘が使い魔。大きく開いた口が特徴だ。</p>	<p>ベルベル ベルベルの頬の部分に付いている使い魔で、お菓子のため込んでいる。</p>	<p>マモン 首のマフラーが使い魔。変幻自在に姿を変えてマモンに力を貸す。</p>
<p>フェゴール クマのように大きな爪の使い魔。フェゴールが彼らを取り付けて戦う。</p>	<p>レヴィア レヴィアの持っている巨大で鋭利な槍が彼女の使い魔となっている。</p>	<p>アシュメディア 2つの杭が彼女の使い魔で、それぞれが別の意識を持っている。</p>	

「世界観の構築から参加させていただきました」(ナナメダ)

ナナメダ: 彼はゾンビですが、主人公がポロポロなも格好悪いので、バランスを取って現在の形に落ち着きました。
 —ファウストはいかがでしょう?
ナナメダ: クールなマッドサイエンティストのイメージですね。今までのコンパイルハート作品はカラフルなヒロインが多かったので、ガラリと変える意味でも黒髪にしました。
 —6人の魔王についてお聞かせください。
ナナメダ: 「7つの大罪」をモチーフにデザインしました。ルウシェは堕天使のルシファーが元ネタなので、左右で天使と悪魔、対象の羽根をデザインしました。
 —彼女の傘は生き物なんですね。
ナナメダ: そうですね。じつは6人全員に使い魔となるキャラクターが存在します。
北野: ゲーム中でもときおり「きゅきゅー!」

などとしゃべったりしますね。ただ、ゼアボロスといい雰囲気ときは空気を読んで黙っていますが(笑)。
 —続いてマモンについて。
ナナメダ: “オレッ娘”の健康的なお色気キャラです。盗賊やトレジャーハンターといったタイプで、変幻自在の使い魔がカギのかかった宝箱などを開けてくれます。
北野: 彼自身がカギの形になるイメージです。使い魔にも、ナナメダが考えた裏設定がいろいろあるんです。
 —レヴィアはいかがですか?
ナナメダ: 蛇や龍のようなしなやかな印象にしています。また、鎖で嫉妬を表現しました。
 —ヤンデレなんですね。
ナナメダ: そうですね。でも本当はとてもう途でいい娘なんです(笑)。

—続いてはベルベルについて。
ナナメダ: あまり気付いてもらえないのですが、頭の形がハ工になっています(笑)。
 —ベルゼブブがモチーフだからですね。
ナナメダ: そうです。たどりアルに描くかと気持ち悪くなるのでかわいく描いています(笑)。
 —フェゴールはいかがでしょう?
ナナメダ: やる気のない性格をしているので、そのイメージに合うようにゆったりした服のデザインにしました。また、怒情の象徴が熊なので、シルエットが似るようにしました。
 —最後はアシュメディアですが、見るからお色気ポジションですね(笑)。
ナナメダ: はい(笑)。性欲ということで男女の記号などをデザインに取り入れています。
 —妹のエルマについてもお聞かせください。
ナナメダ: ユーザーさんをいやせるような、笑顔がかわいいキャラにしました。彼女は病弱なので、手に持っている魔魂滴でいつも療養しています。
 —最後に発売を楽しみにしているファンにひとことお願いします。
ナナメダ: 今作では今までにないくらい多数のイベントCGを描いていますので、こちらもぜひ楽しみにしていただければ!
山本: 仲間の犠牲を出しながら戦うというのは本作ならではのポイントですが、その部分はストーリーにもシステムにもしっかり根付いています。今後、情報を公開していきますので楽しみにお待ちください。
北野: 佐藤天平さんの手掛ける曲も必聴ですよ。とても気持ちが盛り上がるバラエティ感あふれる内容になっていますので楽しみにしていただきたいです。



▲各キャラクターに多彩なイベントが用意されている。
アシュメディア: そう、アレはそんなに強いね……ふふ、アタシの番が早く回って来ないがしら、ソクソクするわ……!

「想いを繋いでいく戦いにご期待ください」(山本)

「ドラマチックなイベントにも注目してください」(北野)

20周年記念 電撃PS お祝いコメント

フェリステラ株式会社

20周年おめでとうございます! 弊社も「アガレスト戦記 Mariage」や「ネプテューヌ」シリーズに携わらせていただき、たくさんの方の経験と勉強をさせていただきました! 共同開発ということで、双方からのアイデア等をゲームに取り込んでいくのですが、いつもながら(失礼)、ぶっ飛んだネタなどを安定してご提供いただき、楽しむ、時にはネタの処理に困りながら、開発をしております。こういったネタについては社風なのでしょうか。「まずはやってみよう!」という挑戦的な空気にはいつもびっくりしております。最後に、「Re:Birth3」でも弊社マスコットキャラのステラちゃんが冒険します。今回は、よりステラちゃんの魅力を引き立たせておりますので、ぜひご期待ください!

20周年記念 電撃PS お祝いコメント

デザインファクトリー株式会社 代表取締役社長

樋口 誠氏

アイディアファクトリー 創立20周年おめでとうございます! 弊社がアイディアファクトリーグループの一員として活動するようになって約14年が経とうとしています。弊社ではアドベンチャーゲームを主体に、女性向けコンテンツとして「オトメイト」ブランドから発売されるゲームの開発をしています。アイディアファクトリー様からは、バイタリティあふれる展開や商品へのアイデアなど、驚くような提案をいくつもいただきました。これからも女性ユーザーのみならず、まをを中心に、本格的な歴史ロマンをベースにした感動作や、華やかな恋を描くファンタジー作品、明るく楽しい恋愛模様を描く娯楽作品など、さまざまな女性向けタイトルをお届けしていきたいと思ひます。

IDEA FACTORY EXECUTIVE INTERVIEW

桑名真吾 会長 佐藤嘉晃 社長 インタビュー



「データイーストの最後の遺伝子を持つ男がIFに喝を入れる」

「プレイステーションに風を吹かせたい」

「誰もが知る超優良企業とまもなく全面対決に入る」

「スペクトラルタワー」で生まれた電撃PSとの出会い

—まずは、アイデアファクトリーの成り立ちについて教えてください。
桑名会長（以下、敬称略）：僕はもともとデータイースト（※1）という会社に在籍していて、そこでゲームが作れなくなってきたときに、のちにセガサターンで発売された『ドラゴンフォース』（※2）という企画を立ち上げたんです。そのときにゲームを開発するソフトハウスに行った際に佐藤と出会いました。そこで佐藤と「じゃあ、一緒にゲームをつくらう」という段階になって、今度は、佐藤のいた会社が立ち行かなくなって（笑）。このままだとゲームが作れなくなっちゃうな、ということで、それをきっかけにアイデアファクトリーをつくりました。佐藤とはこのときからの長い付き合いです。
—おふたりがアイデアファクトリーで最初に手がけられたのは、PSの「スペクトラルタワー」ですか？
桑名：じつはそうではないんです。フォトCD（※3）というCDのフォーマットがありまして、最初はそれを使って遊べるゲームを作っていました。このフォトCDというフォーマットはPCでもPlayStationでも、サターンでも、そしてPC-FXでも、ハードやOSに依存しないので動くというおもしろいものだったんです。



アイデアファクトリー株式会社 会長 桑名真吾氏
アイデアファクトリー株式会社取締役会長、佐藤氏らとともにアイデアファクトリーやコンパイルハートの設立、経営に携わる。

佐藤社長（以下、敬称略）：フォトCDでゲームをつくる、世界で唯一のゲームメーカーがアイデアファクトリーだったんです。当時から特殊な会社でしたね。
—そんなふうにならなくなったアイデアファクトリーですが、設立から20年を振り返っていかがですか？
桑名：改めて振り返ると、たいへんなことばかりでしたね（笑）。私も佐藤も、今も未熟だと思っていますが、それに増して未熟でした。そんな僕たちでも、今までやってこられたのは、そのときそのときに支えてくれた社員のおかげです。事情があって会社を離れた社員もたくさんいますが、彼らのおかげで20年間やってこられたと思っています。あとは何より、アイデアファクトリーのゲームをどこよりも愛情をもって取り上げてくれた電撃さんに感謝しています。
—電撃PlayStationも同じく、今年20周年を迎えます。電撃PlayStationとの思い出のエピソードはありますか？
桑名：2代目編集長の倉西（※4）さんにアイデアファクトリーの担当をしていただいていた。そのときに「スペクトラルタワー」や「厄」（※5）をおもしろいと言って、記事を書いてくださったんです。当時は弊社のタイトルを取り上げてくださる雑誌があまりなくて……。とてもうれしかった思い出があります。倉西さんに見出していただいた「スペクトラルタワー」が、「ネバーランド」シリーズとして長く続いていて、電撃さんにも掲載し続けていただくことができました。これが、大きな1つのチャンスにいただいた出会いになります。
—そんなアイデアファクトリーですが、今は「ネプテューヌ」シリーズのイメージが強いですが。
桑名：コンパイルハート（※6）から発売されている「ネプテューヌ」は当初、「電撃PlayStationの読者に受けるにはどうしたらいいか？」を考えて制作したタイトルでもありました。ゲーム業界には、電撃さんが作ったビジネスモデルみたいなものがあります。情報の深さ、まだ見ぬ良質のタイトルの掘り起こし、メーカーと一緒に市場自体を作っていくノウハウなどです。電撃さんのいろいろなメーカー様との成功例を再現するため、僕たちは企画時に電撃の読者の分析を真剣に行いました。タイトルに対するアクティブなユーザーをつかって、雑誌とメーカーの運動性を実現する。お客さんと編集部とメーカーの絆の太さをつくり上げることを考えました。そういう意味では、「ネプテューヌ」はまさに電撃さんと一緒につけてきたタイトルですね。ほかにも、「電撃PlayStationのレギュラー」のウォルフ中村さんが高得点を付けるゲームってなんだろう？」を考えてゲームを作ってみようとか。世の中の全員が好きではないかも



アイデアファクトリー株式会社 社長 佐藤嘉晃氏
アイデアファクトリー株式会社代表取締役社長。桑名氏らとともにアイデアファクトリーを設立し、会社の黎明期を支える。

れないけれど、電撃の読者は必ず好きと言ってくれるものをつくらうとか。本当にいろいろ考えました。でも、電撃の読者って、ほかの世の中のみんを説得できるくらい熱いユーザーになってくれると思ったんです。今考えても、その価値はあったと思います。
—そういえば、「ネプテューヌ」の企画の原案は桑名会長が出されたものとうかがったのですが。
佐藤：ゲーム性としては、もともとほぼ現在の形の企画でした。ただ、それを桑名が今あるような形で、ゲームギョウ界を舞台にしたパンチのあるものに絞り込んだんです。「ネプテューヌ」は、ゲームギョウ界を舞台にしたことで、いろいろなゲーム会社さんとコラボするきっかけができました。作品を通じてアイデアファクトリーという会社自体も、認知を広げていきました。

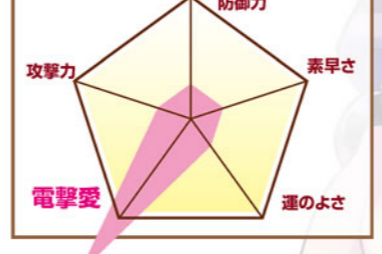
「魔境神トリリオン」がアイデアファクトリーの転換点になる！

—そんな「ネプテューヌ」シリーズをはじめ、多くの人気タイトルを抱えるアイデアファクトリーですが、1つの転換点となったタイトルをあげるとしたら「ネプテューヌ」ということでしょうか？
桑名：じつは、私自身は「転換」できたとは思って

て、まだまだ試行錯誤している時期だと思っています。飛行機でいえば滑走路を走っているところですね。これから発売されるタイトルにはなりますが、「魔境神トリリオン」がそのタイトルになるのではないかと考えています。外部から優秀なクリエイターをお迎えし、一緒にゲームシステムの最初の1つから練り込んで作っています。今までのアイデアファクトリーにはなかったゲーム制作ができています。
—編集部では、アイデアファクトリーといえば、PS Vitaの『限界凸騎 モンスターモンピース』や、PS4の『オメガクインテット』など、新ハードへのタイトル発売に意欲的なイメージがあるのですが。
佐藤：弊社はそれほど大きな会社というわけではなく、「挑戦」はいつも大事なテーマです。桑名会長からは常に「攻めろ」と言われていますし、自分も部下に言っています。ですから、おのずと新しいハードには、チャレンジする企画が増えてきますよね。おかげさまでPS4で発売する『新次元ゲーム ネプテューヌVII』などは、みなさんにたいへん期待していただいています。
桑名：狙って新ハードをチョイスしているというよりも、お客さんに喜んでもらえることはなんだろうと、常に考えています。電撃さんって光るものを発見してきて、積極的に取り上げることをしてきましたよね。電撃の誌面を見ればお客さんの喜ぶものが見える。もし、電撃さんがほかのハードを取り扱っていたら、僕たちもそのハードに力を入れていたかもしれません。

桑名会長に聞いた！コレがIFのパラメータだ！！

アイデアファクトリーのパラメータは極度の一点特化型で、なにも増して「電撃愛」が限界突破！ といえばアイデアファクトリーの子キャラは肌色成分多めなので、防御力が低いのかも……？（たぶん違う）



—「ネプテューヌ」シリーズの海外発売の反響はいかがですか？
佐藤：めちゃくちゃイイですね。いただく意見は国内のお客様とそれほど変わらず、電撃PlayStationの読者さんの海外版みたいな方たちから、多くの反響をいただいています。熱狂度でいったら海外のほうが勢いがあるかもしれません。
—「ネプテューヌ」シリーズはネットスラングなども使われていますけど、そういうネタも海外の方には通じているのでしょうか？
佐藤：そうですね。キャラクターがカワイイと言ってくださるだけでなく、そのネタがおもしろいとも言ってくれています。
桑名：昔は、こういうタイトルって海外だと売りにくって話があったんですね。ですが、海外市場に強い方にご協力いただいて、海外でもこういうタイトルを売っていく足場を地道に固めていって、着実にお客さんを増やすことができました。
佐藤：ただ、そのまま北米で発売すれば売れるというほど、甘い世界ではないですね。ローカライズには市場を理解する熟練の技がないと厳しいですね。
桑名：さきほどのネットスラングも、受け手であるユーザーに伝わらないといけません。文字どおりに翻訳するのはなく、日本のゲームの知識を持つ人が翻訳しないと、本当の意味が伝わらません。そこがきているから、受けているという側面もあります。
—乙女向けのタイトルも海外展開されていますが、こちらの反応は？
桑名：日本のマンガやアニメが好きだという人が増えてきていて、その延長線はわかりませんが、日本のアドベンチャーゲームで恋愛を楽しむという人が増えてきています。
佐藤：海外でこんなに反響があるものかと、驚きました。「薄桜鬼」は最初、PSPだけで発売したのですが、好評で3DS版はもちろん、PS3版も発売することができました。海外は据え置き機が主流なので、このジャンルの需要の高さがうかがえます。
—海外でも好調なアイデアファクトリーですが、会社をひとことと表すとしたら？
桑名：ネットの言葉で、「ANGIN（アンギン）」という言葉がありますが、まさにこの言葉になりますね。詳しくは検索していただ

ければと思いますが、もともとは、いろいろなゲーム会社の頭文字を取った言葉で、実際にはあまりいい意味では使われていないかもしれませんが、でも、私として、これをとていい意味で理解しているんです。「ANGIN」とはインドネシア語で「風」という意味があります。この言葉に入っている会社は独自の意図を持った、業界に「風」を起こせる会社だと思っています。じつは、「ANGIN」には電撃の読者がとても好きなメーカーが並んでいると思います。そんなメーカーがゲーム業界のなかで、それぞれの個性を生かした「風」を吹かせて、ゲーム業界をおもしろくする一端を担う。これが僕の理想なんです。ゲーム業界は、自分の会社だけがどうということではなく、いろいろなクリエイターやゲーム会社が競争したり、連携したりして作り上げていくものだと思っています。「ネプテューヌ」にしても「トリリオン」にしても、そんな意図で開発しています。
—これからの10年、20年に向けての展望は？
桑名：じつはとんでもないことが会社の水面下で2つ起こっていて、このとんでもないこととしたいで、アイデアファクトリーの未来は変わっていくんじゃないかと思っています。—それはどういう……？
桑名：1つは「誰もが知る超・優良企業との戦い」です！ この戦いはぜひ電撃さんに報道してもらいたいです！ 1つ戦いが始まってもおもしろくないというギリギリの状況です。—もう1つは何でしょうか？
桑名：僕はデータイースト時代からの魂を持ち続けてこまごまやって来ましたが、それでもまだ甘いんじゃないかなと思いはじめました。「データイーストの最後の遺伝子を持った男」が、この会社に喝を入れてやってくる。その喝によっては、アイデアファクトリー自体もどうなるかわからないです。
—最後に、読者に向けてメッセージをお願いします。
桑名：今回のインタビューは、これから起きる重要なことを示唆していますので、そこからぜひ読み取っていただきたいです。
佐藤：「誰もが知る超優良企業との戦い」、「データイーストの最後の遺伝子を持った男」に注目しつつ、今後のアイデアファクトリーにご期待ください。

今後のアイデアファクトリーにご期待ください！

電撃からも電撃PS ちょっとひと言

電撃PSレギュラー
ウォルフ中村
創立20周年おめでとうございます。私が初めてプレイしたアイデアファクトリーさんのゲームは、レビューで担当した「厄」友情談疑」でした。今年、PlayStation Plusのフリープレイに登場したとき、懐かしかったことを覚えていきます。最近の「ネプテューヌ」シリーズも「インバクト」のある舞台設定と、きちんと作られた内容とのギャップを楽しませてもらっています。オリジナル版には独特の魅力がありますし、洗練され遊びやすくなったリメイク版ではファン層を広げた印象を持っています。個人的にも「Re:Birth1」はプライベートでかなりプレイしました（エクストラレビューも書かせていただきました）。これからも、勢いを感じさせる個性的な作品を作り続けていってください。

前アイデアファクトリー 編集部担当
編集T

20周年おめでとうございます！ 2011年から約3年間、編集部担当をさせていただきまして、IFさんの個人的すぎる新タイトルの情報を聞くたびに頭を抱えつつ、しかしそれを記事に落とし込んでいくのは楽しい作業でした。IFさんのネットワークの軽さと攻める姿勢はゲームギョウ界！ 噂で聞いた例のネタに、今度こそヤバいんじゃないかとヒヤヒヤしつつ、今後の展開を楽しみにしています！

現アイデアファクトリー 編集部担当
編集S

「アブネス（※7）」っていう発想がすごいよね！と友人と話していたのは大学生の頃でした。すぐ攻めるメーカーだなと当時は無邪気にくわくわくしていたのですが、まさか編集部担当をさせていただくこと！ 担当をしている今、常にユーザーさんのことを考えるIFさんの姿勢に惚れ込んで仕事をさせていただいています。20周年を迎えたIFさんの慶賀を抜かれる今後の展開、期待大ですよ！

※1 データイースト：2003年まで存在したゲームメーカー。代表作は、『メタルマックス』シリーズや『探偵 神宮寺三郎』シリーズなど。

※2 『ドラゴンフォース』：1996年にセガから発売されたセガサターン用ソフト。大陸統一を目指すシミュレーションRPGで、2005年にはPS2への移植版が発売されている。

※3 フォトCD：デジタル化された写真が収められたCD。

※4 倉西誠一：元電撃PlayStation編集長。アイデアファクトリーの黎明期に電撃PSのアイデアファクトリー担当を務める。

※5 「厄 友情談疑」：1996年にアイデアファクトリーから発売されたPS用のアドベンチャーゲーム。

※6 コンパイルハート：アイデアファクトリーの子会社として2006年に設立。代表作は、『アガレスト戦記』シリーズや『ネプテューヌ』シリーズなど。

※7 アブネス：『新次元ゲーム ネプテューヌVII』に登場するキャラクター。