

少女解放

LIBERATION MAIDEN
SIN

新日本書

2111.11.18

『解放少女 SIN』の世界観にスポットを当てて解説する連載企画最終回。今回は、物語のカギとなるミスティクルと呼ばれる物質や、海堂が行うミスティクル・ダイブについて解説する。

PS3 12月5日発売

解放少女 SIN

●アドベンチャー ●5pb.
●¥7,140(税込)、限定版¥9,240(税込)、DL版¥6,300(税込)
●ゼネラルプロデューサー：志倉千代丸、原案：須田剛一、協力：レベルファイブ、グラスホッパー・マニファクチャ、キャラクターデザイン：コザキユースケ、メカニックデザイン・監修：コヤマシゲト

LIBERATION MAIDEN SIN

VOL.5 神獣が生み出す「ミスティクル」に迫る

太陽活動の異常変異によって霊的素粒子「ミスティクル」が発生。この素粒子が人々に与える影響とは？

TOPIC



1 神獣が発するエネルギー「ミスティクル」

ミスティクルは、神獣と呼ばれるエネルギー体が発するとされているため、神獣エネルギーとも呼ばれている。これは人間の精神に対してさまざまな形で影響を与え、人によっては知覚、認識力、記憶力、理解力、体力、運動力などが大幅に向上する恩恵がある。また、人間が大気中のミスティクルを体内に取り込み、再び大気中に放出する際に、ミスティクルの濃度が高まる場合がある。この濃度が高いほど、ミスティクルの恩恵効果が高い。このようなミスティクルへの反応力は「解放力」と呼ばれ、政府は15歳になった若者を対象に検査を義務化。この解放力検査によって、0~100点までの点数とA~Eまでのランク付けがされる。



▲Aランクの者たちは、若くして学者や行政官並の能力を発揮するほか、解放機の搭乗資格も手に入れることができる。

解放力発生 of 仕組み

大気中のミスティクルを体内に取り込み、さらに濃い濃度で体外に放出できる者ほど、解放力が高い。一般的に年齢の低い者ほど解放力が高い傾向があり、第二次性徴が解放力発生に影響を与えるのではないとも言われている。なお、解放力検査の結果で人類史上初となる100点を記録しているのが大空翔子で、左近田風牙はそれに続く点数を持つ。



今回の人

首席補佐官

海堂清人

かいどう きよと

CV:前野智昭

5歳の頃に被災地で倒れていたところを大空翔子が発見。大空翼一郎に引き取られて、翔子の幼なじみとして育ててきた。他人の考えを読むことができる特殊な才能を持ち、他人の精神世界に介入する能力「ミスティクル・ダイブ」の被験者として選出。その後、大統領首席補佐官に着任する。



▲翔子とは幼なじみの間柄で、翔子は清人にだけ弱い部分を見せることもある。

ACTOR'S VOICE

前野智昭さん

—海堂清人について教えてください。
前野：大統領の首席補佐官として翔子をサポートするのが主な仕事です。それと清人には、「介入者」という人の感情を読み取る能力があり、その力も使って彼女をサポートしていくことにもなります。清人は解放機に乗って戦うことはできず、そのことへの葛藤はありつつも、常に翔子たちのために何かできることはないのかと模索している、熱い心を秘めている

るキャラクターです。
—演じてみて思ったことは？
前野：最初の頃はおっとりした口調だと思っていたんですが、最後まで演じてみると、だんだんと清人のイメージが変わってきました。
—清人の注目してほしいポイントは？
前野：物語ではいろいろな清人が出てきますが、それがどういった清人なのか、ぜひプレイして確かめてください。



TOPIC

2

人の精神世界へと介入する力「ミスティクル・ダイブ」

大気中のミスティクルが体内に吸収され、再び大気に放出される際、基本的にミスティクルは増加していく。しかし、ごくまれにミスティクルが放出されず、大気中のミスティクルが減少していく、マイナスの能力者の存在が判明している。この能力者は現在までに2人しか発見されておらず、そのうちの1人が、新日本国で首席補佐官を務める海堂清人である。そして「ミスティクル・ダイブ」とは、この能力者が精神内に蓄えたミスティクルを媒体として、他人の精神世界へと自分の意識体を滑りこませる能力のことを言う。ダイブを行うと、対象が持つ情報

を自由に閲覧したり、書き換えたりといったことを行うことができるようになる。この能力は、ミスティクル研究の第一人者、安之雲博士（安之雲ミプリの祖父）が発見し、彼の娘によって研究・開発が続けられてきた。なおダイブには、ダイブの対象者の受け入れ意思が必要で、ダイブされると一時的にはあるが対象者の精神力が大幅に消耗してしまうこと、対象者の睡眠時などは無条件にダイブ可能などといった条件や危険性がある。そのため、大統領の承認がない場合は、ダイブを禁止するなどの制限事項も設けられている。



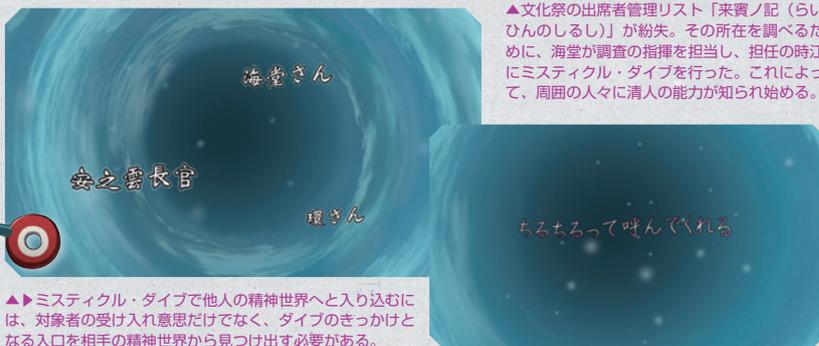
▲文化祭の出席者管理リスト「来賓ノ記（らいひんのしるし）」が紛失。その所在を調べるために、海堂が調査の指揮を担当し、担任の時江にミスティクル・ダイブを行った。これによって、周囲の人々に清人の能力が知られ始める。

KEY WORD 1

ミスティクル・シンボル

ミスティクル・ダイブの補助を行うシンボル

ミスティクル・ダイブの補助機器を装着することで、装着者の精神世界に出現する、自身の分身となるキャラクターシンボルのこと。



▲▶ミスティクル・ダイブで他人の精神世界へと入り込むには、対象者の受け入れ意思だけでなく、ダイブのきっかけとなる入口を相手の精神世界から見つけ出す必要がある。

KEY WORD 2

介入者

ミスティクル・ダイブを行える能力者の呼称

「介入者」とは、ミスティクル・ダイブを行える能力を持った人のことで、現在2人までしかその存在は確認されていない。その1人が海堂清人で、もう1人は現在明

らかにされていない。なお介入者は、他人の精神世界に意識体を介入させられる能力があるためか人の感情に対して敏感な特性を持つ。

KEY WORD 3

デザイア・シンドローム

リベレイターのみを襲う病

高い解放力を持つリベレイターは、神獣エネルギーやミスティクルから恩恵を受ける一方で、それによる悪影響を受けてしまう場合もある。この悪影響が一定レベル

を超えると、さまざまな欲求をコントロールできなくなる疾患「デザイア・シンドローム」が発生。この疾患が進むと、命令違反などを引き起こす可能性が高くなる。

機密

『解放少女SIN』先行体験報告書

編集部に届いたサンプル版ROMをプレイ！はたして海堂は新日本を救うことができるのか？

社会情勢の描写をていねいに描く、硬派なアドベンチャー

翔子やちるちるなど、かわいい女の子も登場しますが、序盤からシュプレヒコールだのアジ団体だの、果ては大政翼賛会といった油断ならない単語が続々と登場し、別の意味で頭がクラクラ（笑）。議長をはさんだ議会でのやりとりのシーンもあり、政治もの小説や映画が好きな人には、たまらないゲームになりそうな感じが、序盤からひしひしと伝わってきます。それにTipsもあるので、

そちら方面の知識がなくても物語を理解することはできますしね。ゲームはオーソドックスなアドベンチャーですが、会話中に出現するクオリア（キーワード）を集めて、ミスティクル・ダイブで謎を解いていくというシステムは、選択肢をただ選ぶよりも、自分で物語を進めている感が味わえて、なかなかいいですね。議会と学校、それに戦闘とさまざまなシーンが展開していくので、どんどん物語を進めることができます。ちなみに戦闘では、海堂が指揮をとって戦うことになり、この指揮（選

択肢）によって展開が変化していきます。しかもそれが意外にシビア。戦闘の最後の選択肢を間違えると一

気にバッドエンドにまっしぐらで、予想もつかない展開が待ち受けていましたよ……（涙）。（さくたろう）



伝説ノ賭博者、ここに爆誕!?

▲作戦失敗の責任を取り、首席補佐官を辞任した海堂。その考えを語る力を使い、ラム街で伝説ノ賭博者として活躍するが……。まさかの賭博者エンドが待っていました。