



INSANITY DVD
THE ILLEGAL
FUNCTION



N H

Insanity Naked Hentai





INSANITY DVD
THE ILLEGAL
FUNCTION



N H
Insanity Rated Movie

目
次
ラ
ジ
ル
ギ
の
略
本

CONTENTS

INSANITY DVD THE ILLEGAL FUNCTION

- 3 設定資料
SETTING・DATA
- 39 資料倉庫
SETTING・DATA
- 49 ゲームシステム紹介
GAME・SYSTEM
- 59 DVD収録映像解説
SH-PLAYBACK
- 63 ラジルギ データベース
DATA・BASE
- 84 作曲者ライナーノーツ
LINERNOTES
- 87 木村社長インタビュー
INTERVIEW
- 93 プレイヤーコメント
PLAYER・COMMENT

設
定
資
料

SETTING_DATA

INSANITY DVD THE ILLEGAL FUNCTION

ラ ジ ル ギ

start!! ▶▶▶

ポスター&ロゴ

アーケード版 ポスター



アーケード版 インストカード



ロゴマーク

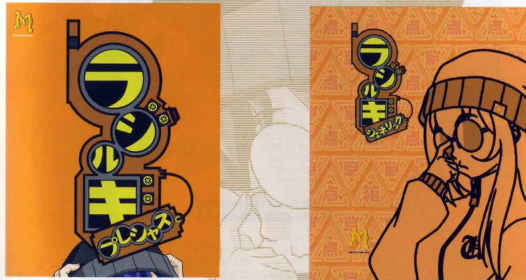


アーケード版 トライアル版 ポップ



package

プレイステーション2版 ラジルギプレシャス パッケージ



ゲームキューブ版 ラジルギジェネリック パッケージ

ドリームキャスト版 パッケージ



ラジルギサウンドトラック パッケージ





■ 守草シズル(かみくさしずる)

都下在住、高校1年生の16歳。
都内の高校に通うごくフツウの少女だが、電波症によるクシャミと涙に悩み中。
家族構成は父(45)、母(43)、姉(19)、弟(14)。趣味はライトノベル系の小説を読むこと。さっぱりした性格、男の子に告白されるとかよりも、女の子からチョコをもらうようなタイプ。初対面の人でも割りときれい話し、そこそこ打ち解けられる。158/48 B80 W58 H84



■ 相田タダヨ(あいたただよ)

16歳。シズルの中学からの友達で、PCやメカ、その他話々に強い。曲けた人差し指で眼鏡をずり上げるのが癖。家族構成はシズルもよく知らないが、一風変わった家庭環境らしい……。志が通っていて、我が強いタイプ。交友関係は広く浅くよりも狭く深くな方。親しい人間としか話せない。男の子を前にすると緊張してまともに振舞えないが、アニメやマンガやネット、PCなんかの話になると相手が男でも女でも俄然強い。メールやチャット大好き。153/45 B84W60 B86



■ 守草ワタル(かみくさわたる)

45歳。シズルの父親でごくフツウのサラリーマン。端末機器やソフトウェアを扱う小さな会社の総務部勤務。が、自身は体に何の端末も装着していない。古臭いケータイ端末を持ち歩いているだけ。お陰でアンブレラのウイルスに感染せずにはすんだようだ。家ではほとんど喋らないし怒った事もないが、ちゃんと家族を見ている父親。事件当日は偶然、取引先との打ち合わせのために社外へ出ている。趣味はザリガニ釣り。愛用の間はヤッツちゃんイカ。165/68

■ 守草ハルキ(かみくさはるき)

14歳。シズルの弟。浮羽市の市立中学に通う。これといって特徴の無い帰宅部の少年。姉であるシズルとはケンカをする事も無く、本を借りて読んでいたりしている。人と争うのが嫌い。成績は中の上。学校では寝ている事が多いが、事件の日は教室の騒がしさに起きた。父親同様、ちょっと古いケータイ端末を持っているだけ。端末手術はしていない。高校に合格したら付けていいと親に言われているかららしい。168/60



■ 詠子(えーこ)



■ 穂子(ひーこ)

シズルの友人。黄色い髪のはうがエコー、おききがピーコ。

キャラクター



■ 三島ルキ(みしまるき)

テロリストグループ「UMBRA(アンブラ)」のリーダー。彼女をテロに向かわせた理由は、自身の過去にあるらしい。少年のような服装や白いドレッドヘアがトレードマーク。自分の事については特に何もしゃべらないし、声をだして笑う姿も見たことが無い。完璧主義で潔癖症きみな所がある。得られる情報は全て管理していないと不安になる。写真を撮られるのを極端に嫌がる。散らかった部屋は嫌い。一文字書き損じとせろから書きなおす。シズル達と歳も1個か2個しか違わないが、同年代の女の子にありがちな感情や行動は見られない。

160/46 B79 W56 H82



■ 三島ルキ・エンディングバージョン

character



■ 宇川ケイスケ(うがわけいすけ)

アンブラの構成員。28歳。構成員たちの中では最年長で、いわばルキの親近、作戦参謀だが、自らも端末スーツを駆ってシズルを狙う。基本的に子供が嫌いで、シズルに対しても憎悪をむき出しにしている。アンブラが世界を変えようと本気で思っている、ルキに対しては、シズルと同年代であっても敬意を持って接している。アンブラに入る動機は、かつて端末技術のオリジナルが欧米諸国のモノであり、自分の国がそれを模倣していた事への疑問に端を発している。

■ 嶋田ヨウジ(しまだようじ)

アンブラの構成員。21歳。その見た目どおり、陰湿でキレやすい。電波至上の世の中を嫌うはずのアンブラに属しては居るが、自身はその面や眷属などに安物の端末を埋め込んでいる(安物のため時々激しい頭痛あり)。そのためルキからは本当の意味での信頼は寄せられておらず、いわば鉄砲玉として使われている。そのことには本人は気づいていないらしい。またそういった関係性に興味も無いようだ。アンブラに入った理由は、実は仕事にも就かず他にやる事が無かったからだだが、そのことは構成員の誰も知らない。また誰も彼にこれといった興味もないようだ。



■ 白山レイコ(しろやまれいこ)

アンブラの構成員。19歳。中学生の頃に端末手術を望んだが、体質的に不向きという理由で受けられなかった。それから自らの体質を変えたいが為に、知識も無いままあらゆる薬物に手を出す。そういった事が原因で友達もおらず、かなりいじめられたりもしていたようだ。その後、半ば強引に端末手術を受け、過度の肉体的、精神的ストレスで虚脱状態になる。リストカットやオーバードーズを繰り返す生活の中で、ルキと出会う。どこか賢いあるルキに何故か心惹かれ、アンブラに入る。

凄惨な過去をひきずるルキの数少ない理解者だが、情緒は常に不安定。

一世界が電波と、携帯端末に満ちた時代。

携帯端末の発展はとどまることを知らず、今では建物、乗り物、また人体そのものが受信用端末と化している。日常生活はもとより教育、医療、政治、軍事産業、あらゆるタイプの電波が宙を埋め尽くしていた。人々はその体に直接、プログラムやパッチをダウンロードするという行為を当たり前に行い、立ち並ぶビルにはアンテナが次へ向かって伸び、いかに受信状況が良いかを競い合う。

そういった状況を悪用する者も後を絶たない。

いわゆるスギ花粉のような電波や、コンピュータウイルスのような電波、そういった問題も深刻化している。

守草シズルは、電波によるアレルギーでクシャミと目のカユさに苦しんでいた。そんな中、とある企業が電波アレルギーの特効薬とも言えるプログラムを開発、突如としてテロリスト集団に兵ごとく占拠された。

なんとそこにはシズルの父も仕事で偶然居合わせていた。

シズルは、相棒の相田タダヨの助けを借りて、学校の作品を改造した端末スーツ小次郎に乗りこみ、特効薬と父の救出という目的のもとに、テロリストと戦いを挑むのだった…!

端末手術とは

受信端末としての機能を肉体内のものに移植する手術のこと。

SUSAdv. 4.0や旧式のいくつかの端子に対応した受信デバイス、爪や歯、骨等に埋めこむ事で、ネットに常時接続された肉体内を提供する(任意の接続と切断ももちろん可能だが)。その度合は様々で、軽いものでは任意の爪、歯に挿れ込むように取り付けるタイプのもの、高価なものは脊髄や頭蓋に直接接続するタイプのものまで。そこまでやっている者は、それはと多くないと思われる。

人間の視覚情報に接続され、目を閉けていても閉じていても、視界に受信した情報を表示する。情報は血液を通して輸送される。

簡易なものは特別な許可等は要らず、未成年の場合も保護者の許可があれば施行が可能。しかし高度なものになると特定保健機関など国からの審査が必要で、許可が降りないと手術することが出来ない。現状、そういった審査をいかくぐりデバイスを提供する、いわばヤミ医者、ヤミ業者は増える一方である。

デバイスの種類にもよるが、基本的に高価な物ほど扱える情報量や操作感、操作の範囲は広い。例えば主人公のような学生がつける程度のものは、簡単なメールの送受信(もちろん容量制限あり)や、レベル21以下のウェブサイトの閲覧、書き込み(ファイルの添付不可)などに機能が制限される。ウェブサイトのレベルは、国の機関が定めるもので、その内容によって判定される。簡単なところでは、未成年者がアダルトサイトを見ることが出来ない、といったようなもの。レベル10~20までは基本的に18歳以下でも見られるもので危険性が無いサイト、21以上からは何番まであるかは実際に知るものは少ない。

またそのレベルという概念と別のところにもサイトは存在する。おそらくテロリスト達は、高価なデバイスを用い、かなりのレベルのサイトまでアクセス出来るものと思われる。

※端末手術が一般的に普及するのは4060年あたりから。それまでは高価な事や医療技術の問題等ごく一部の政治家や芸能人などの間でやられていた程度。

※サイトのレベル認定は、国の専門機関に届出を出すことでなされる。

届出の無いサイトは無数にあるが、それらは各機関(警察など)からの調査やデータ公開には、無条件で応じなければならない。(届出済みのサイトでも、なにが事があった場合はその例外ではない。)

デモシーンで、シズルが着けている腕時計。

そこに映し出されている文字。「I.R.」とは何か？

一この世界では、空気中が様々な電波で満ちている。

それらには多くのタイプと属性があり、それが各方面に様々な影響を及ぼす。大まかに、

「A.R.」(エアール)

「I.R.」(アイアール)

の2種類に分けられる。

これは飽くまで民間レベルで浸透している分類で、実際には学術的に多岐に渡る。

Aは「Actual(実数)」, Iは「Imaginary(虚数)」の意で、Rは電波(Radio wave)の意。

簡単に言うとA.R.は善玉、I.R.は悪玉電波である。

善玉が増える分には基本的になんの影響も無いが、悪玉が増えると花粉症のような症状が起ったり、人によっては朝起きることが出来なかったり、頭重を引き起こしたりと、やっかいな事になる。

悪玉の発生に関しては研究が行われて居るものの、ハッキリとした原因は掴めていないようだ。プログラムの接触と、外部要因が増えると発生する、と言われる。

過去、最も酷かったのは、シズルが産まれる8年前で、殺人や暴行、自殺などが爆発的に増加した(二暦4072年)。

この大きな2種類の電流量を、人々はあらゆる場面、メディアを通して天気予報的に知ることが出来る。

真記の例としては、「只今のA.R. 71.34%」「只今のI.R. 7.88%」等。

もっばら、人々の関心はI.R.にあるので、そのみが表示される。

だいたい25%を越えるか越えないかまで来るとヤバイ状況で、たいていの日は7%前後。ちなみに前記の酷かった年は、57%を越えたという。

主人公シズルの症状は大したものではなく、いわゆる典型的な花粉症のようなもので、10%を越えてくると目がカユくなったリクシャミが止まらなくなったりする。

「ラジルギ」という言葉は、若者が使い始めたと思われる電波アレルギーを表すスラング。

世界が電波と、携帯端末に満ちた時代
守草シズルは電波によるアレルギーで
くしゃみと目のカユさに苦しんでいた

アイキャッチ

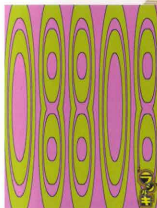
アイキャッチ

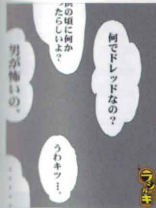
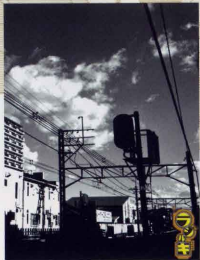
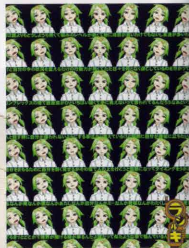
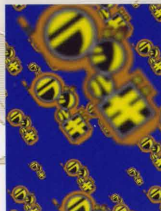
ステージクリア後から次のステージまでの合間に表示される一枚絵。
どれが表示されるかはランダムになっている。

アーケード&ドリームキャスト



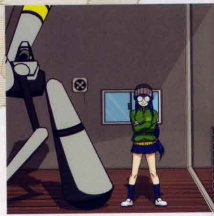
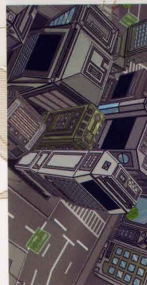
eyecatch





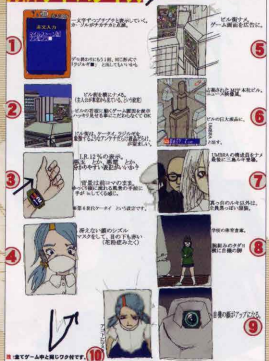


オープニング



opening

初回アドバタイズ



- あなたを、受信したかった。-ウソさかい歌をうたわないでよ。-新しいバベ、朝露さんよ。
- 悲しくても、笑えるから。-些者には、出来んでもじやる。-その程度の悩みで働くな!
- 些者には、出来んでじやる。-何か、受信しちゃって人。-愛は生臭いんだよ?
- ルキ〜、ルキ〜。-つなかっていんだよ。-ダラダラ被害者ソウなんだ。
- 端末手術は、計画的に。-痛いなあ。その発言。-実は誰よりも平凡な自分。
- レスが無いと、寝てしま。-アーキヤル上、とある地球。-てろろとしてわいひと?
- 本物の絶望を覚えてやる。-電報が報が、止まらない。-上り下を、先より感。
- ネット上でケンカした事がある。-The Unending Opinion。-お願い、もう許して。
- お母さんの事は残念だったね。-ワタシの、戦争。-イヤッ!!イアアアアアアアッ!!!
- イイトはどこ行っちゃったの? -000を、落としたい。-メールじゃ、伝えきれないよ。
- シズルが産まれる8年前。-マザーファッキンレッド、-さみには、再行動が必要だ。
- 端末としてのカラダ。-とある東京、とある新宿。-電池が切れたら、きみは死ぬ。
- 弱みに付け込むワザ。-そろそろ、欲しくなってきた? -「〜」が、聞ける。
- HAPPYで死ぬ。-お前は受信出来ないのか? -着信拒否、してない?
- 前線は事理の父、悪夢の母。-ビューティフル横河。-新着 20通、ぜんぶスラム。
- 神様って、どなた? -この世は地国、あの世は天獄。-あなた、寂しいんですよ。

タイトル画面下部に以上の文がランダムで表示される。
ゲームキューブ版、プレイステーション3版では「マザーファッキンレッド。」
「〜(モザイク)される。」のふたつが表示されない。

エンディング



…もう…私には、何も無い…。



…お父さんも…お母さんも…
仲間も…。



お願い…。



私をフォーマットして…



どうにかならないの？
タダヨ…。



う~~~~~と...



全部のサーバーから、
おめしのデータを
デリートするでござるよ？



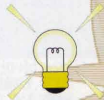
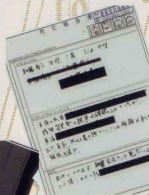
……お願い……。



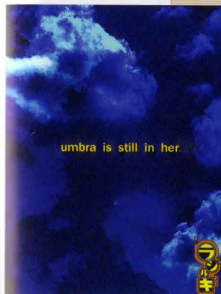
タダヨ…それって……??



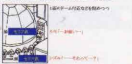
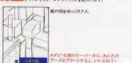
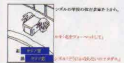
デリート実行でござる！！
それ、ポチッと。



ending



エンディング



シズル リアクション集

シズルは自機の状態、行動に応じて、様々な表情変化を見せる。この項では、シズルの表情/ターンと変化の条件を紹介しよう。

通常時



ランダム



アブソネット展開時



3～5面中ボスメール時



ボス破壊時



連射時



※連射判定は240フレーム中30フレームショットを撃つ

リアクション

一定時間ショットを撃たない



ダメージを受けた時



reaction

電池切れ



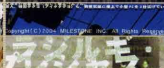
キャッチ

ここではマイルストーン社HPでランダムで表示される、GC・PS2版ラジルギのキャッチを紹介しよう。ゲーム内容と同じく非常に凝ったキャッチが多く、ここにしかないオリジナルイラストも多数存在する。

GC・PS2共通

GC

PS2



固定受信メール

ラジロギのもっともユニークな特徴と言えるのが、メールシステムだ。
ここで紹介する固定受信メールは、決まった場所で必ず受信する種類で、主にストーリーに関係している。

チュートリアル



Re:Re:Re:Re:Re:

実は…おぬしに聞いてほしい事があるのー
でござる…。



究極訓

うえっ！ゴホッ！
皆者が小次郎の機嫌についてレクチャーする
でござるよ。
しかと聞いておくでござるよ!!!



移動とショット

レバーで、小次郎を方向に操作出来るでござる。
Aボタンでショットを撃つでござる。
まー基本でござるな。



ソード！すなわち剣！

Bボタンで、剣を振るでござる。
シュッ！シュッ！（ス）
敵そのものには、当たっても重なるも平気で
ござるよ！ほれ。



1+1=2ではない

ちなみに、ショットとソードは同時に使える
でござる。
ーがっ!!!
ソードを振っている間は、ショットのバワー
が落ちるでござるよ。注意するでござるよ。



こわせる敵の弾

敵の弾の中には、こわせるものがあるでござる。
こういうゴツゴツしたタイプは、ショットや
ソードで、壊すことが出来るでござる。
ボールや落し葉も、壊せる弾でござる。うっ
かり拾わないこと！（四）



コレ大事！

Cボタンで、「アプソネット」を展開するでござる。
これ重要！注目するでござる！画面左下の
ゲージを見るでござる。
これがアプソネットゲージ。でござるよ。
このゲージがグイグイになったら「アプソネット」
を使えるでござるよ！(カ)!!(ノ)



ゲージをためるには？

アプソネットゲージをためるには、「ABSカプセル」
を集めるでござるよ。
ザコを1機だけ倒すと、おっしABSカプセル。
ザコの編隊を倒すと、おっしABSカプセル。
敵や弾を、剣で切ってもおっしカプセルを
ゲット出来るでござる。



いざと言うときのシールド

Aボタン、Bボタンを押さずにはばし待て！
そうすることでシールドを展開するでござる。
シールドは敵の弾を防ぐでござる。
ただし前からの弾のみでござる。
横からの弾には注意！



パワーアップ情報

小次郎のショット強化にかかせないのが
このアイテムでござる!!
ときどき出てくるアイテムキャリアから、
ゲットするでござる!!(カ)!!(ノ)



アンテナの立て方教室

注目!!!アンテナの立て方教室だよ。
アプソネットを展開中に、弾を消したり、敵本
体と重なる事で、電波カプセルをゲットでき
るでござる。電波カプセルは名前がイマイチ
でござるが…を集めることで、アンテナが
立つでござるよ。アンテナが多くなればほど、
得点倍率が高い！最大なんと10倍もオトク！
でござるよ。



シールドと電波の関係

さっき説明したシールド。
これも電波カプセルを集めることが出来るで
ござるよ。
シールドを敵本体にあてたり、
弾を消したりすると、でっかい
電波カプセルをゲット出来るでござる。



バツ！テリ！

小次郎のバッテリー。
これがなくなると、ゲームオーバーでござる
(ノ)!!!
バッテリーの充電は、
このアイテムで出来るでござるよ。
点をバリバリ稼いだり、アイテムキャリアが
運んできたりするでござる。見かけたら、ソ
ッコーでゲットでござるよ!!!



訓練を終わる!!

これで貴様に教える事はもう…いや、まだあ
ると思うが…まあ訓練って!!(ノ)!!



No Subject

うっ ゴホッ！ゴホッ！
ちょっと勢いが衰えてござるよ…

おほん…小次郎の調子はどうでござるか？
拙者が、体育倉庫からナビするでござるよ。
授業はストップしてるでござる。安心しれ。



デカいの出現！注意せよ！

デカいのメンテシステムが暴走したみたい
でござる。
気をつけろー!!じゃ頑張って、通信おわり!!
!!(ノ)!!



はてはて。

公園は敵が少なくいふふんでいいでござるが
………じゃ、頑張って通信おわり!!
(ノ)!!(ノ)!!



ボールは拾うな

公園の管理メカが指示！注意でござる。
いろいろなモノを拾うためだんて……
(ノ)!!(ノ)!!



軌道エレベーター工区

新設軌道エレベーター「祝祭の糸」でござる。
まだ作りかけだから、予定には行かないで
ござるよ。
じゃ、頑張って通信おわり!!(ノ)!!(ノ)!!



No Subject.

あなたのような人がこの世界を汚している
のです。
わからなければ死んでください。

ランダム受信メール

固定受信メールに対して、ランダムメールは受信状況はランダム、何通受信するかもランダムになっている。
内容も、役に立つ情報から怪しいスパムメールまで、様々な種類がある。

タダオアドバイス



汎用

のこさず食え!

地上の敵をこすずアイテムが出るで
じやるよ。

ひるっておいでソンは無い…かも(・∀・)

未カクニンでじやるが

地上のアイテムは、かなりの種類がある…

みたいでじやるな。

地上アイテムのレア度

レアな地上アイテムもあるみたいでこじ
やるな。

フチに色がついている…らしいでこじ
やるよ。

ヘンタイを倒すでじやる

ザコの編隊はもらさず倒すでじやるよ!

アブソネットゲージがたまりやすいで
じやる。

ヘンタイアイテム

敵の編隊を倒すとアイテムが出るでこ
じやる。

もらさずのこさず、倒しとくでこじやる
よ(σ・Δ・σ)

ためし斬り

空中アイテムは、剣で斬ってみ!

いいアイテムに変わることもツ(・∀・)!!

Re:Re:Re:ひるめしどする?

空中アイテムの中には、でっかい得点ア
イテムもあるみたいでじやるな(・∀・)

Re:Re:Re:Re:Re:Re:

空中アイテムの中には、電波を増やすも
もあるみたいでじやるよ(σ・Δ・σ)

Re:Re:Re:Re:Re:Re:Re:

空中アイテムの中には、敵の弾をアイテム
に変えるものもあるみたいでじやる!
(・∀・)ツツ

おべんとう屋さん

アイテムキャリアが、エクステンドア
イテムを運んでくる事もある模様!
(・Δ・)ほい

Re:Re:Re:Re:Re:Re:Re:嬉さそば

実は…おめしに聞いてほしい事がある
の…

でじやる…

ネットで(σ・Δ・)σ

アブソネットを使うと、まわりの空中ア
イテムをいっぺんに回収できるでじやる
よ。

シールドひとくちメモ

シールドは、前からの弾し防がないか
ら、横からの攻撃に注意しれ(・_・)う

弾もビシバシぶったざれ

こわせる弾を剣で斬ると、
アブソネットゲージが増えるでじやる
よ。



汎用

いがいと平気

敵そのもの、本体には当たっても平気でこ
じやる。
弾に気をつけて、突っ込んで斬るでこじ
やる!

レーザーひとくちメモ

123レーザーは、3種のレーザーで構成さ
れているでじやる。
読み方は(Δ・Δ・Δ)

めざせ17?

ショットは、連射すれば弾数があるで
こじやる。
連射の塊になるでじやるよ!
(・Δ・)がア

うつのか! きるのか!

撃ちながら剣をふる。
ショットの攻撃力が落ちるでじやるよ。
むやみに振り回すんじゃないでじやる
よ。

謎の食べ物!!

地上に謎のアイテムが出るでじやる?
あれは取れば取るほど、点が高くなるみ
たいでじやるよ。

カプセルは常に収集せよ

電波ゲージは、カプセルが飛んでる
あいだは減らないでじやるよ。
なるべくいつも吸収しよう心がけるで
じやる。

拙者もわからん!

たまーに、拙者もガセネタをつかむ事が
ある。
そんなときはゴメンでじやるよ(ω・ω)

黄色×、赤○

コッチのショットが当たって黄色くなる
やつは、ショットが強いでないでじやる
よ。
そういうばいはいは斬るべし斬るべし!
(・ω・)



ステージ1

コンテナから喰いとるべし

四角いコンテナは、カタキで攻撃して
こないから、シールドではり付けば電波
を増えるでじやる。
喰えるだけ喰い取るでじやるよ!

Re:

攻撃できるポイントをまとめて剣で斬れ
ば、アブソネットゲージをうまく増やせ
るでじやる。
斬ってためて! 斬ってためて! ホレホレ!

ボスのアンテナのヒミツ

ボスにつくっているアンテナは、壊すとボ
スがいきなり発狂するでじやるよ。
壊すのは、ちと大変そうでじやるが(汗)

造したサカナはでかい

ボス戦は、長びくとボスが逃げるでこ
じやる。
死なない程度に食うでじやるよ!
ε=Δ(・Δ・)

見かけほどじゃ〜

でっかい弾は、見た目ほどでっかくない
でじやる。
心の目で見切るでじやるよ! (☆・☆)

フーセン情報

風船は、近くで割るほうが安全でこじ
やるよ。
とくから割ると弾を撃ってくるでこ
じやる。

ぶっちぎれ

この面の敵が撃つのは、壊せる弾ばっ
か!!
ガンガン壊して攻撃でじやるよ〜!!!

(σ・Δ・)σ





ステージ2

Re:Re:Re:Re:カフェオレこぼした…

ヘリコプターみたいなやつは、ショットが効かないでこじやる。
剣で倒すしかないでこじやるな(´ω´)

とりあえず砲台

水色の中型機は、砲台をこわしちゃえば
デクノボでこじやるよ(´ω´)

ボールのちオチバ

ボールや落ち葉も、当たると痛いのでこじやるよ。
うっかり集めないように!
!´)/

アイテムたっぷり

この画は地上の敵が多いでこじやる。
こじやる。
アイテムもいっぱい拾えるでこじやるよ!
(☆v☆)

フタにはちゅうい

ボスのフタをひっぺがすと、
あっちゃこっちゃに移動し始めるでこじやる。
横から出てきたりするから注意でこじやるよ。

こみほのフタ

ボスの正面、まんなかにあるフタ。
おれを直すと盗め込んでるものが
ふき出てくるので注意でこじやるよ!!



ステージ3

レーザー>シールド

敵のレーザーは、シールドじゃ防げんでこじやる。

死にも狂いでよけるでこじやるよ
(´ω´)

すなあらし

広告をだしてるザコは、
砂嵐の嵐は剣でしかたおせないでこじやるよ。
ややこしいな(´ω´)

もりもり来るぞ

速くて数も多い編隊が出てくるでこじやる。
これまでより気合入れるでこじやるよ!
(´ω´)

無理せずシールド

アンブラ構成員のウェーブ弾は、
シールド張ったほうが安全でこじやるよ。
無理してよけることなれ!(´ω´)

うかつに寄るとキケン

アンブラ構成員のメカは、ちかづくとき弾を
撃ってくるでこじやるよ。気をつけ!
(´ω´)

あどばいす~(´ω´)

ボスがレーザーを撃ったら、本体に近づ
かないほうが安全でこじやる。
近づくとき弾を撃ってくるもよう
(´ω´)

言うことは言うがすぐ逃げる

アンブラの構成員は逃げあしが早いでこじやる。
なるべく早く倒すべし!
おめしなら出来る!(´ω´)

小物から

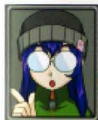
アンブラ構成員メカは、ちょこまか動く小
物をさきに破壊するといいでこじやる
(´ω´)

台風は目がポイント

アンブラ構成員メカのまわりをグルグル
してる小物は、中心が弱点らしいでこじやる。
目だ!目を狙え!(´ω´)

ビルのカゲにも気をくばれ

建物のうらがわにも敵が隠れることがある
でこじやる。注意!



ステージ4

アテチ

炎は気をつけ!
シールドじゃ防げないでこじやるよ!(´ω´)

目で殺す。いや殺される

料金所の目が開いたら注意でこじやる。
視線がやられるでこじやるよ!(´ω´)

いわゆる、マイナーチェンジ

あー、アンブラのいわゆる中ボスでこじやる
こほん…
事分、前回戦ったやつを少し強化したのが…
来るんじゃないかなーと思うでこじやる。

ちゃーらーらーらーらー

こほん…
シャッターを開けると、音速の車が!!

目はできるだけあとでー

ボスの目が開くとヤバいのでこじやる。
目覚める前にいろいろ、もぎ取っておくよ
に!!
そうすると多少ラクーかも(´ω´)

つなぎめをねえ

このタイプの敵は、
連続してるぶんに重なるのと
オイスでこじやる、吸いまくれー

アブソアブソアブソ!!!

後半はアブソネットを常に展開しないと、
ビジーにキビシーでこじやる。
おめし、もうマスターしてでこじやるな!

ちっちゃんのも忘れな

終盤は中型機ばかりに気をとられがち。
でもちょっと待て!そんな時こそ小型機の
編隊もきっちり倒すのよ!…誰?



ステージ5

がたん〜、ごん〜

電車が、さっさと通過してしまおうでこじやる。
跳めると、行ってしまおうでこじやる。
がたん、ごん!がたん、ごん!

極秘情報

どうやらこの街のどこかに、ヒミツのアイテム
が隠れているようでこじやる…地図が
どっかにあった気がするでこじやるが…
あれ?

たからのちず を ににいた

ヒミツのアイテムのありか???
え、これどこ?なんでこじやるか…?
下手ア…

むこうも気合入れてきた

アンブラの中ボス。
今頃は動きが速いっほいでこじやる。
気合い入ってる模様、注意せよ!!

プロペラは新りおとせ!

くるくる回ってるプロペラは、
ショットが効かないでこじやる。
新りおとすべし!(´ω´)

フィナーレシステム

くわしくは後でも知らないでこじやるが…
「機體は動かさず発動する」
機體のことかわからないでこじやる…

フィナーレの防御ファンネルについて

…誰にも余裕が無くなってきたでこじやるな。

フィナーレの攻撃ファンネルについて

ボスの攻撃ファンネル…機體は入手出来て
ないでこじやるが、わざとバーストして撃てる
システムらしいでこじやる…未確認…







OAKSUN生命
まずは、資料請求から。

夏が終わる前に!!

あこがれの高級時計がビックリ価格であな
たのモノに!!!
レロックス、オメガ・ガラルティエ、
パチモン・home、他
超有名ブランド勢ぞろい!!!
新宿4区地下7階
快速エレベーター出てスグ
彩推商店

ニュース

今回は、「たんまつしゅじゅつ」についてだよ。
 ポロリ君「先生、たんまつってなに？」
 先生「ポロリ君は医者さんで、手に何かつ
 ないだ事ってあるかな？」
 ポロリ君「ある！つめにバチッて、コード？」
 先生「そうだね。ポロリ君のつめに、
 たんまつが付いてるから出るんだ。」
 ポロリ君「これがたんまつ？」 つづく

「どっちが死ぬまでやる」をコピーに掲げ、若者に人気の格闘イベント「DEATH ONE」に、巨大相撲の力士が参戦する事が明らかになった。対戦カードは未だ発表されていないが、無敵の横綱怒鰐山と国際ヘビー級ボクサーとのカードが噂されているとか。

DEATH ONEは過去の大会で4名の選手が試合中に死亡し、ルールを改定したもののその後は人気が高じ、今回、死闘を生かそうとの思

鷹山外相発言、波紋広がる
「戦争や飢きんで人が死ぬのは自然淘汰の
ひとつだ」

鹿山外相のこの発言に、世界中から非難が集まっている。しかし先日行われた討論会で、外相は「事実を言ったまでだ」と謝罪の意思が無い事を表明。

言葉たくみにさそい、アクセスさせた後に
高額な請求をするなどの悪質なスパムが少
数、報告されています。
このメールに今すぐ空メールをご返信くだ
さい！
あなたの端末にスパム撃退ツールを無料で
配信！！
さあ！今すぐ返信！！

Re:これは最後通告です

至急、指定の講座にお振込みください。
なお振込みが無い場合、法的措置を
とらせていただきます。
>講座って口座でしょ？

若者の約半数「違法端末使っている」

端末手術を受けた若者を対象に、大手医療機器メーカーが行った調査によると、端末を使っている若者の約半数が、厚生省の認可がおりていない、いわゆる「違法端末」を使っていることがわかった。違法端末は、専門家によってそのセキュリティ性能の低さが指摘されている。不当な遠隔操作や重篤のウイルス感染症など、深刻な被害も後を絶たない。

7日、東京中層41区で、下層住民による大規模なデモ行進が行われた。

東京を上層、中層、下層に分けるのは、下層住民に対する差別だと訴え、中層の階級前所で座り込みなどを行った。

政府は「層に分ける事に差別的意図は無い」とし現在のシステムを変更する予定は無いと発表。

住民の反発は今後一層強まりそうだ。

5位 「生きる気がしない」
4位 「打開の気配」
3位 「ニョロミちゃん」

人間よりもリアル、敵よりもカンペキ、と言

われるいりゆも ロボット女優 が、全身を
人気で上回っているようだ。本誌アンケー



東京上層
晴れ
降水確率0%
1日 4.19

東京下層
くもり
降水確率30%
I.R. 6.79

東京中層
晴れのちくも
降水確率10%

ゲームキューブ まんぷくモード

…そのつもりで気合入れてやるように

32, 64, 128, そして開太なんと!

倍率を保つには！
シールドを積極的に使え！でござる

でもやっぱり、
確実に集めた方がいいでござるよ。

地上アイテムもらさず集めることが大事でこじゃるよ。ひろってひろって!!!

■ プレイステーション2 おかわりモード

このモードでは、
コンテンツが来ない！

ザコだからと油断はするべからず！

つまり…
お母さん、お父さん

壊せる弾が少ない。
これがどういう事かというところじゃあな

このモードをクリア出来たら…。

どうしてもクリア出来ないとお嘆きのあなた

未使用メール



せいれい〜つ!!!

あ〜、これで訓練は終了でござるがぁ。

おぬしが、どんなに頑張ったか、
拙者がキツチリ探したでござる。

結果！発表〜！ドドーン!!!



なかなかやるな、おぬし

貴様！どこの新じゃ！
名前と屋号名を名乗れ!!! (心無)



ま、こんなもんでござるな〜

ふむ〜
可も無く、不可も無くでござるなあ〜
(心無)



訓練を終わる!!

これで貴様に教える事はもう…
いや、まだあるとは思うがぁ
…まあ頑張って!! (心無)



あ〜…その、なんだ。

おぬし、拙者の言うことを聞いていたでござるか?

どンシャ〜!!
(心無)(心無)(心無)(心無)(心無)



む！かんべき！

おぬし!!キツチリでござるよ!!
拙者がみこんだだけの事はあるでござる!!

次は通常モードで実験でござる!!

じゃ、がんばって!! (心無)

画像付きメール (チュートリアルを除く)

【目では見えないけど…】

ボスの目が悪化してやれでござる。
目覚める前にいろいろ、もぎ取っておくように!!
そうすると多少ラク〜かも… (心無)



【つなぐぬをねえ】

このタイプの敵は、
連続して多量にダメージを
与えられでござる。扱いくれ〜



【にあげてのつな】

ボスの正体、ほんなかにあるつな。
あれを壊すと頭め込んでくれるが、
それを出して多量のダメージでござるよ!!



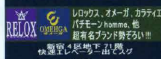
【たからめらすもてにれた】

ここのアイテムのあたりか??
え、これ…どこか
なんでもござるか…?? 下ろすア〜



【レロックス、カデエが買いたい】

あこがれの高級時計がビギン市場で売られてる!!



【夏が終わる前に!!】

今年の夏も、出会いが無いまま終わるのか…
おぬしの貴兄に感謝!!

貴社が開発したスペシャル端末、その名も
マジカルモバイル M-808

カンタン操作で誰でもつかえます!!
最新型のユーザーから喜びの声が飛び!!



今夜の天気・電気を掲載

今夜の都心のお天気、電気をお知らせします。

東京上層	曇り	降水確率 0%
東京中層	曇り	降水確率 4.1%
東京下層	曇り	降水確率 10%
	曇り	降水確率 4.4%
	曇り	降水確率 30%
	曇り	降水確率 6.7%



資料倉庫

SETTING_DATA

INSANITY DVD THE ILLEGAL FUNCTION

ラ ジ ル ギ

キャラクター ラフ資料

■ シズル

守草シズル
表情

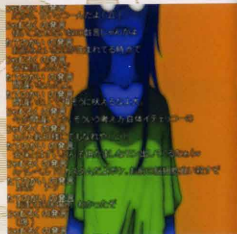


ボタンは18個、
ズボンのボタンは2個、
いぼは2個あります。
1周、きめていきます。



守草シズル

相田タタヨ①



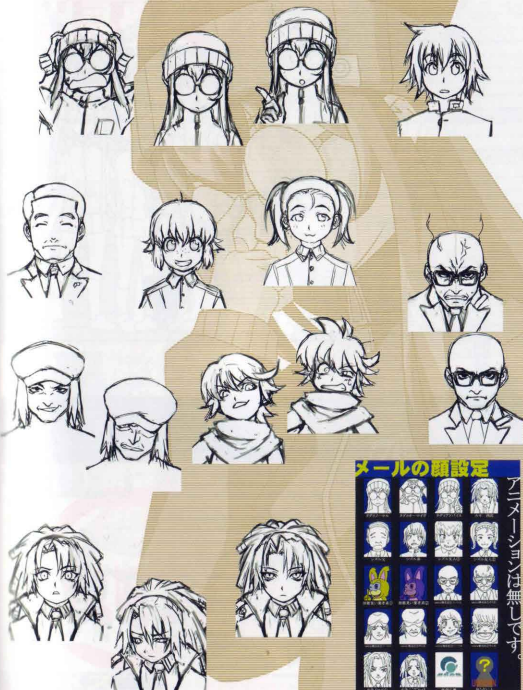
相田タタヨ②



■ タダヨ



■ メールアイコン ラフ



メールの顔設定



キャラ身長比較

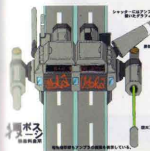
厳密なものではありません。参考程度に。



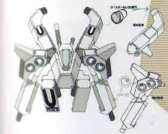
メカ ラフ資料



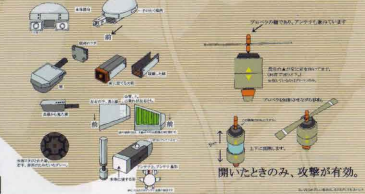
SWS-T808



2面ボス 設定資料①

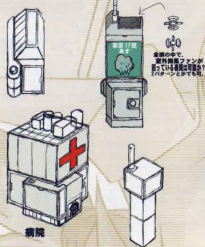


5面ボス

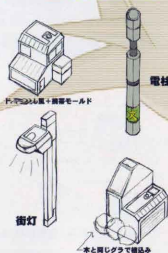


ステージ ラフ資料

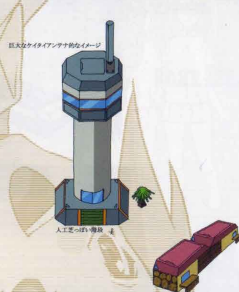
建築物の例ビル街系



建築物の例住宅街系



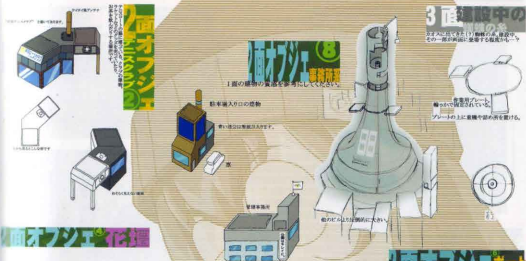
2面オブジェ⑨



2面オブジェ⑦



3面建設中の



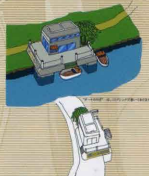
2面オブジェ⑧



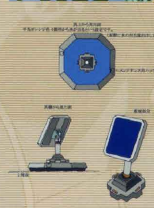
2面オブジェ⑤



2面オブジェ⑥



2面オブジェ⑥



2面オブジェ①

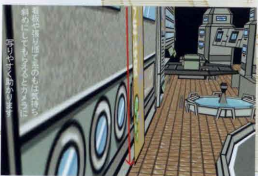




黒箱の大きさは基本は2ピクセルで作成しています。
いい大きさにありますが大体このくらいの大きさを
めやすと思って頂ければと思います。



カメラアングルは斜めなのでそれ以外からのアングルから
見える場所は作りこまなくていいです。おむに壁紙でしょうか。



壁紙は描いておくといいですが、
斜めにしてしまえばいいです。
元々やらずにいいです。



黒い文字で「INSANITY DVD THE ILLEGAL FUNCTION」
という文字も描いておくといいです。



このように描いておくといいです。



チュートリアル画面の背景

システム解説

GAME_SYSTEM

INSANITY DVD THE ILLEGAL FUNCTION

ラ ジ ル ギ

ゲームシステム紹介

このコーナーではアーケード版を基本とした「ラシルギ」におけるさまざまなデータを紹介していく。すでに判明しているものだけでなく、これまでには明かされてこなかった細かなデータも掲載しているため、映像鑑賞またはプレイの際の参考にしてほしい。なお、本作における1フレームは60分の1秒となっている。

基本操作

本作では、1本のレバーと3つのボタンを使用する。これらの役割について解説しよう。



8方向レバー

- 8方向レバー … 自機の移動に使用。
 Aボタン … ショットを発射する。
 Bボタン … ソードで攻撃する。押し続けると連続で攻撃可能。
 Cボタン … アブソネットゲージが溜まっているときに押すとアブソネットを展開する。

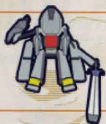
スコア詳細表示モードについて

下記のコマンドを入力することで、プレイ中、画面右上にスコア詳細が表示されるようになる。

- AC プレイ中にCボタンを押しながらスタートボタンを押す
 DC プレイ中にAボタンを押しながらスタートボタンを押す
 PS2 プレイ中にセレクトボタンを押す
 GC プレイ中にZボタンを押す

自機の性能について

本作はゲームスタート前に自機性能セレクト画面があり、レバーの左右で自機の移動速度、レバーの上下でショットタイプをそれぞれ選択できる。自機の移動速度は☆の数で表されていて多いほど速く、2、3、5速の3種類から選択可能。また、ショットタイプはそれぞれ個性的な特徴を持つ3種類から選択できる。そのほか自機性能に変化はないが、Cボタンでプレイ中のメール着信設定を変更でき、受信拒否にするとチュートリアルが自動的にスキップされるほか、プレイ中にメールが届かなくなる。



自機のスピード

- 2速(☆☆)=1.0
 3速(☆☆☆)=1.3
 5速(☆☆☆☆)=1.8

※やられ判定はイラストの赤い部分。(バックバックの箇所、ほぼ1ドット。)



ショットについて

自機前方へ自機から発射される、いわゆる通常攻撃。ショットの種類は3種類あるが、共通事項としてアイテムキャリアを破壊すると出現する「力」アイテムを取得することでショットパワーが最大7段階まで上昇する。また、ソードと同時使用すると攻撃力が下がる性質がある。

ソードと同時使用時の攻撃レベル

- ショットレベル Lv1 Lv2 Lv3 Lv4 Lv5 Lv6 Lv7
 同時使用時のショットレベル Lv1 Lv1 Lv1 Lv2 Lv2 Lv2 Lv3



▲「力」アイテム

ワイドショット

自機から扇状に発射されるショット。ショットパワーが上昇するにつれて、より広範囲をカバーできるようになる。貫通能力はないが、そのぶん敵に接近して撃ち込むことで高い攻撃力を発揮する。

Lv1	Lv2	Lv3	Lv4
35×直線2本 15×斜め2本	35×直線2本 15×斜め2本	55×直線2本 25×斜め2本	55×直線2本 25×斜め2本
Lv5	Lv6	Lv7	
55×直線2本 25×斜め(内)2本 15×斜め(外)2本	55×直線2本 25×斜め(内)2本 23×斜め(外)2本	55×直線2本 25×斜め(内)2本 23×斜め(中)2本 15×斜め(外)2本	



123レーザー

その名の通り直線、サーチ、貫通の3種類のレーザーによって構成されるショット。切れ目なく攻撃し続けることができ、サーチや貫通もあるため、意外と死角がでにくい。

123レーザーの攻撃力

(1フレームごとにそれぞれの攻撃力でダメージを与える)

Lv1	Lv2	Lv3	Lv4
3×直線2本	4×直線2本	4×直線2本 2×斜め直線2本	6×直線2本 3×サーチ2本
Lv5	Lv6	Lv7	
6×直線2本 4×サーチ2本	6×直線2本 4×サーチ(内)2本 2×サーチ(外)2本	6×直線2本 5×サーチ2本 4×貫通2本	



シャボン弾

自機正面には敵に当たると速度が低下する貫通弾と左右には一定距離進んだあとと炸裂する弾を発射するショット。見た目は裏腹にスタンダートな強さを持つが、弾数制限があるため弾切れを起こすことがある。

シャボン弾の攻撃力

(1フレームごとにそれぞれの攻撃力でダメージを与える)

Lv1	Lv2	Lv3
7×貫通1本 5×斜め2本	7×貫通1本 5×斜め2本	7×貫通1本 5×斜め(内)2本 4×斜め(外)2本
Lv4	Lv5	Lv6
7×貫通1本 6×斜め(内)2本 5×斜め(外)2本	7×貫通1本 6×斜め(内)2本 5×斜め(中)2本 4×斜め(外)2本	7×貫通1本 6×斜め(内)2本 6×斜め(中)2本 5×斜め(外)2本



ソードについて

自機の近距離前方をソードで攻撃する接近戦専用武器。見た目より後方もある程度カバーでき、Bボタンを押しながらすることで連続で斬り続けることが可能。Bボタンを押した直後から攻撃判定が発生し、その後18フレーム間持続したあと、8フレームのフォロースルーがある。敵や破壊可能弾を切るとABSカプセル(小)が出現し、ショットレベルが上がるとともに攻撃力が増加する。



ソードの攻撃力

(1フレームごとにそれぞれの攻撃力でダメージを与える)

ショットレベル	Lv1	Lv2	Lv3	Lv4	Lv5	Lv6	Lv7
攻撃力	15	16	17	18	19	20	21

シールドについて

ショットとソードを一定時間使用しないしているとシールドを前方に構える。シールドは一部を除いた敵の攻撃を防ぐことができ、ショットとソードどちらからでも使用すると解除される。防いだ敵の攻撃は電波カプセル(大)に変化。また、シールドには攻撃判定もあるので、敵にシールドを当てるとでも電波カプセル(大)が出現する。そのほか「盾」アイテムを取得すると同時にシールドを構えることができる。なお、「盾」アイテム効果持続時間中はショットとソードを使用してもシールドは解除されない。ちなみに攻撃を停止していると、効果が切れた瞬間に一旦シールドをしまってから構えなおすことができる。



シールドの性能

シールドの攻撃力:1フレームごとに2

攻撃を停止してからシールドを構えるまでの時間:30フレーム

「盾」アイテム取得時のシールド持続時間:360フレーム

シールドで防ぐことができない攻撃:レーザー、火炎攻撃



▲「盾」アイテム

「盾」アイテムの出現条件

1. ショットパワーがMAXのときに、アイテムキャリアを破壊する。
2. バッテリー残量最大値が5メモリで残量がMAX状態のときに、「充」アイテムの出現条件を満たす。(→P.58)

アブゾネットについて

画面左下に表示されているアブゾネットゲージがたまっているときに、Cボタンを押すことでゲージを消費してアブゾネットを展開できる。アブゾネットは自機を中心に12フレームで自機を中心に半径18.2の円形まで広がり、120フレーム間広がった状態を維持したあと、20フレームかけて画面全体に広がって終了する。また、展開直後から180フレーム間自機が無敵になる。



アブゾネット展開時の流れ

Cボタンを押した瞬間からアブゾネットが展開。12フレームで自機を中心に半径18.2の円形まで広がり、120フレーム間広がった状態を維持したあと、20フレームかけて画面全体に広がって終了する。また、展開直後から180フレーム間自機が無敵になる。

▼アブゾネットゲージ



アブゾネットゲージ量=70

▼ABSカプセル(小)



アブゾネットゲージ

増加量=1

▼ABSカプセル(大)



アブゾネットゲージ

増加量=10

ABSカプセルの出現条件

ABSカプセル(小):敵破壊時(編隊全滅時除く)、ソードで攻撃したときに1個出現
ABSカプセル(大):ザコ編隊全滅、特定の敵またはパーツを破壊したときに1個出現

ミスすると?

本作は自機のやられ判定が敵本体に触れてもミスにはならず、敵弾に触れるとミスになる。ミスをする、と、バッテリー残量がひとつ減少して「網」アイテム1個と「点」アイテム10個が自機より放出。バッテリー残量がなくなるとゲームオーバーとなる。なお、ミスによってショットパワーが下がるかといったようなペナルティはない。



▶バッテリーゲージ



空中アイテムについて

特定の敵を破壊することで「点」アイテム(小)が出現。空中アイテムはソードで斬ると跳ね上がる性質を持っており、上昇中に2回ソードで斬ることでアイテムの種類が変化する。変化法則は下記の確率表のとおりになっていて、「点」アイテム(小)以外のアイテムから「点」アイテム(小)には変化しない。なお、変化条件は連続で2回斬る必要はなく、下降中はソードで斬っても変化しないので特定のアイテムをキープすることもできる。

破壊時に空中アイテムが出現する敵

編隊全滅、中型機本体、中型機パーツ、ボスパーツ、ステージ4ボスが射出するフォーミュラカー

空中アイテムを一度斬ったあとに再度斬れるようになるまでの時間

20フレーム

アイテム変化確率表

アイテムの種類 出現確率

「点」アイテム(小): 25.0%

「点」アイテム(大): 66.4%

「電」アイテム : 3.5%

「網」アイテム : 3.5%

「化」アイテム : 1.6%

「点」アイテム

取得すると点数が加算される、いわゆる得点アイテム。
小と大の2種類が存在する。



「網」アイテム

取得するとアブゾネットゲージが満タンになる。



「電」アイテム

取得すると電波ゲージが500増加する。



「化」アイテム

取得すると画面内にある敵弾(破壊可能弾含む)を「点」アイテム(小)に変化させる。



得点倍率について

電波カプセルを取得することで画面左上に表示されている電波ゲージが増加、電波ゲージ量に比例して得点倍率が上昇する。電波ゲージは最大4999まで上昇し、上昇後は時間経過とともに数値が減少する。なお、得点倍率は「点」アイテム取得時、敵破壊時の基本点（→P.64～）、「マイルくん」アイテム出現時（→P.58、P.83）に適用される。

電波カプセル

電波カプセルは小と大の2種類が存在し、それぞれ出現条件と電波ゲージの増加量が異なる。（出現後は自動回収）なお、コリジョンとは敵本体またはパーツひとつにつき1個存在する判定のことを指す。

▼電波ゲージ



▼電波カプセル(小)



電波ゲージ増加量=2

▼電波カプセル(大)



電波ゲージ増加量=4

電波カプセルの出現条件

電波カプセル(小): アブソネットを敵コリジョンに重ねると1個出現。
同一コリジョンに12フレーム間隔で続けるとさらに1個出現する。(※1)

電波カプセル(大): シールドを敵コリジョンに重ねると1個出現。
同一コリジョンに8フレーム間隔で続けるとさらに1個出現する。(※1)

※1……連続で当て続ける必要はなく、一旦離れた場合でも各コリジョンのタイミグカウンタは初期化されない。

時間経過による電波ゲージ減少量

1フレームにつき1減少(メール開封中やボス破壊後を除く)

電波ゲージ量

得点倍率

電波状況

0

なし

圏外

1~49

x2

△

50~499

x4

△

500~999

x8

△

1000~1500

x16

△

得点について

本作の得点源は3つ。いずれもベーシックなもので構成されており、いたってシンプル。なかでも、得点倍率の対象となる行動と地上アイテム取得時の得点算出方法はとくにしっかりと確認しておきたい。

得点源① 敵を破壊する

登場するすべての敵やパーツにはそれぞれ基本点が設定されており、敵を破壊することで獲得できる。また、得点倍率が上昇している場合は、破壊したときの電波ゲージ量に応じた倍率が基本点にかかるようになっていく。なお、敵やパーツの基本点の詳細についてはP.64以降のデータベースに記載してあるので、そちらを参照してほしい。

得点源② 撃ち込み点

敵に攻撃を当てることで撃ち込み点を獲得できる。同時に複数の攻撃が当たった場合もきちんと計算されている。

各種攻撃の撃ち込み点(※2)

攻撃の種類	得点	攻撃の種類	得点
ワイドショット :	1発につき10点	ソード :	1カウントにつき10点
123レーザー :	1カウントにつき10点	シールド :	1カウントにつき20点
シャボン弾 :	1カウントにつき10点	アブソネット :	1カウントにつき10点

※2……ワイドショット以外は毎フレーム接触しているコリジョン数をカウントする。

得点源③ 得点アイテム

「点」アイテムについてはP.55を参照。地上アイテムは地上敵を破壊すると必ず1個出現するアイテムで、カラフルな絵柄が特徴。取得するたびに法則にしたがって得点が上昇していくが、得点倍率は適用されない。なお、地上アイテムの種類は毎回出現する位置が固定されており、同じ絵柄はなく、全部で256種類ある。(→P.75)

地上アイテム取得時の得点算出式

$$n \times \{2 \times 10 + 10 \times (n-1)\} \div 2$$

nは累積取得数。初項10、公差10の等差数列の和が得点となる。

▼小次郎9変化



■ エクステンドについて ■

バッテリー残量は初期状態で3メモリ。「充」アイテムを取得することでバッテリー残量がひとつ増加する。また、満タンのときに「充」アイテムを取得することでバッテリー残量最大値と残量がひとつずつ増加し、最大値は5メモリまで増加する。なお、ステージ5である条件を満たすと出現する特殊な地上アイテム、「マイルくん」アイテムを取得することでもバッテリー残量と最大値が増加する。



▲「充」アイテム

「充」アイテムの出現条件

1. スコアが800万点と2000万点を超えると画面上部から出現。(工場出荷時設定)
2. アイテムキャリアを破壊したときに0.8%の確率で出現。

「マイルくん」アイテムの出現条件

特殊な地上アイテムである「マイルくん」アイテムは地上アイテムの取得個数が250個以上のとき、写真の位置に当たり判定が出現。ショットで耐久力2500ぶん攻撃すると（ソードは無効）、100万点のボーナス得点を獲得できる。その後、実体化の演出が終わったあとに取得できるようになるが、アプソネットで引き寄せることができない点には注意したい。なお、取得時の効果はそのときのバッテリー残量に応じて下記の表のようになる。

「マイルくん」アイテム取得時の効果一覧

バッテリー残量MAX / 最大値5メモリの場合

その時点での地上アイテム取得点×5が加算。

バッテリー残量MAX / 最大値3or4メモリの場合

バッテリー残量と最大値がひとつずつ増加し、
その時点での地上アイテム取得点が加算。

バッテリー残量MAX以外の場合

バッテリー残量がその時点での最大値まで回復し、
その時点での地上アイテム取得点が加算。



▲レーザーが当たっている箇所が出現ポイント。条件を満たしていないと当たり判定自体が出現しない。

映像解説

EXPLANATION

INSANITY DVD THE ILLEGAL FUNCTION

ラ ジ ル ギ

DVD収録映像解説

ここでは本編映像においてプレイヤーが実行しているプレイの内容を解説していく。映像中に流れるテロップとともに鑑賞の参考にしてほしい。なお、収録映像ではアプソネット展開ボタンに連射装置を使用している。

※本記事と映像中のテロップは担当プレイヤーへの取材を基に作成しています。

攻略テクニック解説

本作でのスコア稼ぎにおける重要なファクター。またコンシューマー版の特徴を紹介する。

敵の出現ローテーションと早回し

本作のザコ敵は編隊を組んで出現し、編隊を全滅させると次のザコ編隊が出現する仕組みになっている。そこで、すばやく全滅させてより多くザコ編隊を出現させる、いわゆる早回しが可能となっている。中型機も同様にすばやく破壊することで早回しができる。出現する順番や早回し可能区域はステージごと、さらにステージのエリアごとに細かく設定されており、複数のザコ編隊が同時に出現する場合もあるが非常に複雑だが、稼ぎパターンにおいてはザコ編隊と中型機では別のローテーションになっていることが重要となる。なお、ボスも早回しの対象となっていて、すばやく撃破すると、各パーツひとつひとつから電波力カプセルやABSカプセルが出現する。たとえば、東都航空旅客機の場合、砲台（黒丸3か所）と翼部分の4か所にシールドを当てると、4か所から同時に電波力カプセル（大）を吸収できるので、自然と各ゲージを意識することで各カプセルの出現量が飛躍的に増加するので、自然と各ゲージがたまりやすくなる。また、パーツを破壊すると「点」アイテム（小）が出現することもある。本体よりも先にパーツを破壊することでより多く空中アイテムが出現することになる。中ボスやボス戦直前に出現した最後の中型機をパーツから破壊し、出現した空中アイテムを持ち込んで、得点稼ぎや難所突破に活用するのがオススメ。



▲ボス戦で出現するザコ編隊の種類はランダムになっている。

パーツに注目

すべての中型機やボスには本体のほかパーツ（ファンネル含む）が存在する。パーツにもコリジョンがある仕様上、シールドまたはアプソネットを重ねたり、ソードで攻撃すると、各パーツひとつひとつから電波力カプセルやABSカプセルが出現する。たとえば、東都航空旅客機の場合、砲台（黒丸3か所）と翼部分の4か所にシールドを当てると、4か所から同時に電波力カプセル（大）を吸収できるので、自然と各ゲージを意識することで各カプセルの出現量が飛躍的に増加するので、自然と各ゲージがたまりやすくなる。また、パーツを破壊すると「点」アイテム（小）が出現することもある。本体よりも先にパーツを破壊することでより多く空中アイテムが出現することになる。中ボスやボス戦直前に出現した最後の中型機をパーツから破壊し、出現した空中アイテムを持ち込んで、得点稼ぎや難所突破に活用するのがオススメ。



▲DECK908はパーツの宝庫。中央連結構成がとくに狙い目だ。

「化」アイテム稼ぎ

敵弾を「化」アイテムで「点」アイテム（小）に変化させ、出現した「点」アイテム（小）をソードで斬って「化」アイテムに変化させるループを繰り返して、空中アイテムを増強させて稼ぐテクニック。敵弾が多く、余計な敵が少ないステージ2ボス戦などが狙いどころとなる。アプソネットを使用できないため、難しい弾避けを要求される場合もあるが、大量に空中アイテムが出現すれば処理落ちがかかるので避けやすくなる。「化」アイテムの出現率の低さが最大の問題で、パターン化は難しく、運に頼らざるを得ないのが実情。そのなかでも、「化」アイテムのタネとなる空中アイテムをより多く抱えようとしたり、空中アイテムの変化条件がかかるので避けやすくなる中に2回斬ることを意識すると多少は稼ぎやすくなる。また、より効率よく稼ぐために、得点倍率が下がらないように時折「電」アイテムを取得したり、アイテムはなるべく「点」アイテム（大）に変化させてから回収していく。



▲ステージ4のボスでも「化」アイテム稼ぎはできるが……。



▲256倍と128倍では得点が稼がしい。電波ゲージは常に満タンにしたい。

得点倍率

ほぼすべての得点に倍率がかかる本作では、いかにすばやく得点倍率＝電波ゲージを上昇させて維持するか？ がポイントとなる。ステージ開幕は電波力カプセル（大）が出現するシールドとアプソネットをフル活用してすばやく上昇させ、得点倍率が16倍に達したら、維持するためになるべく連続してアプソネットを展開できるようにパターンを組んでいく。また、電波力カプセルが画面内に1個でもあるときは電波ゲージが減少しないので、敵数が少ない場面などはシールドを敵に当てて電波ゲージを維持するテクニックが有効だ。

まんぶくモードでは256倍となる電波ゲージ量の必要条件が厳しく、少しあいだが空くとすぐに128倍に下がってしまう。その関係上、「化」アイテム稼ぎやボス戦でザコ編隊を破壊して空中アイテムで稼ごうとした時間のかかる稼ぎ方がより難しくなっている。道中ではザコ編隊や中型機の早回しを狙ったり、中ボスやボス戦では高倍率時により多くのパーツを破壊する稼ぎ方のほうがシステムに合っているとと言える。

家庭用オリジナルモード

PS2版おかわりモードは全体的に敵弾のスピードが増加しているほか、破壊可能弾が通常弾に変化、通常弾もよりサイズの大きいものに変化している傾向がある。また、弾の撃ち出し方もWAYが増えていたりなど、アーケード版とはかなりのちがいがあがる。破壊可能弾の数が減っているため、必然的にアプソネットゲージをためることが難しく、適度に動いているとすぐに圧迫的な難關に追い詰められることになりかねない。

GC版まんぶくモードは難度はアーケード版と変わらないが、仕様上処理落ちがかなりにくく、元々自機スピードも速いので、パターンを正確に実行しにくい。また、得点倍率システムの変更により、前述のとおり得点の稼ぎ方が変わっている。

収録映像では両モードそれぞれをその変更点に併せて攻略パターンを改良して対応している。そのあたりのちがいに注目して鑑賞して欲しい。



▲シールドとアプソネットを駆使したパターン作成が攻略のカギとなる。

■ ステージ別攻略ポイント解説補足 ■

ステージ1

ステージ1クリアで700点が目標。空中アイテム次第で950点以上稼ぐことも可能。ただし、バッテリー残量最大値を5メモリにするため、2回目のエクステンドとなる2000点まではノーマスを最優先すること。あくまでステージ2ボスでの稼ぎがメインとなるので、ステージ1ではリスクの高い稼ぎ方は実行しないほうがいい。

ステージ2

ボスでの「化」アイテム稼ぎが全ステージ通して一番の勝負どころ。うまく稼ぐことができれば5000点突破も不可能ではない。まず、事前準備として途中最後に出現する東亜航空旅客機をアブソネットを使わずに破壊。このとき、パーツ破壊を心掛けて空中アイテムをより多く出現させる。その後は基本点の低いザコ編隊と地上敵のみなので、倍率が落ちてもかまわず空中アイテムをためていく。ボス第一形態は手前にあるシャッター3つを破壊して、繰り出してくるボールや落ち葉をアイテムに変化させる。充分、空中アイテムがたまったら、本体カバーを破壊して最終形態へ移行。ボスが逃げるまで「化」アイテム稼ぎを実行したら、画面が切り替わる前にアブソネットを展開して空中アイテムをすべて回収する。アイテム変化に気を取られて大損をしないように早めに回収すること。

ステージ3

他のステージ同様、まず得点倍率を上昇させていくわけだが、シールドで電波ゲージを増やすパターンとステージ開幕から早回しをしていくパターンでは得点倍率が16倍まで到達する時間にあまり差がない。アーケード版収録映像ではシールドで電波ゲージを増やしているが、早回ししていたほうが得点が高くなる可能性がある。

中ボス前の中型機早回しはアーケード版収録映像では失敗。画面左上からMFジャップが出現するまで早回しするのが本来のパターン。空中ザコを無視してひたすら中型機だけを破壊していけば、さらに東亜航空旅客機×2まで出現する。また、中ボスでは位置取りが悪くミスしている。もう少し上の位置ならば本体からの弾は撃たれずファンネルの弾にも当たらない。ただし、ステージ4中ボスではこの位置でも弾を撃たれてしまうので注意。

ステージ後半は中型機をすばやく破壊していき、最後に右から2機目のDECKS909が出現すれば早回し成功。これ以上は中型機を早回しできないので、さらに得点を稼ぐならザコ編隊の早回しも同時に実行する必要がある。なお、アーケード版収録映像では地上敵を1機逃している。もちろんすべて破壊して、アイテムを回収しつつ早回しすることも可能だ。

ボス直前、DECKS909の奥側部分をパーツから破壊し、出現した空中アイテムをソードで斬って「化」アイテムの出現を期待する。(アーケード版収録映像では出現しなかった。)

ステージ4

ステージ開幕は右上からのMFジャップと大量の空中ザコが出現するまでに得点倍率を16倍にしておきたい。(アーケード版収録映像では失敗。シールドを重ねるときの位置取りと早回しパターンに移行するタイミングが重要。)

中ボス前の中型機早回しはPS2版収録映像が成功パターン。また、中ボス後の中型機早回しは東京電波処理車が5機出現で成功となる。1機目はいりやそころ送迎バスを破壊するために画面上にいるので、そのまま上の方で重なり、弾を撃たれら引き付けてアブソネットを展開。2機目はア・レシオとブルーマンデーの右側編隊でアブソネットゲージをためて、アブソネットを展開しながら重なりに行く。第一波の攻撃を避けてからでもOK。3機目はア・レシオとシックドッグ左側編隊でアブソネットゲージをためて2機目と同様に、4機目は残ったシックドッグ、ア・レシオ、地上敵でアブソネットゲージをためて同様に破壊する。ここまではうまく実行できれば5機目が出現。5機目以降は出現しないので、時間がかかっても、ある程度ダメージを与えてからアブソネットを展開して確実に破壊する方が安全だ。

アーケード版収録映像でのボス戦では倍率が下がらずで、電波ゲージを回復させていたところでボスに逃げられてしまった。しっかり得点倍率16倍でフォーミュラカーを壊していれば、アブソネット1回で16倍のまま本体破壊が可能。

ステージ5

「マイルくん」アイテムはショットのみを撃ち込んで先に実体化させてしまい、アブソネットを展開して空中ザコや東京電波処理車に攻撃しつつ回収するのが安全でよい。ショットとソードを同時使用しながらだとショットパワーが下がるため、なかなか実体化せず回収が間に合わないこともある。

ラストボスのファンネルは自機的位置で動き方が変化する。収録映像では残ったファンネルが最後に左下に来るようなパターンで、防衛ファンネルと一緒に攻撃して破壊している。防衛ファンネルはショットで攻撃すると撃ち返してくるが、フィナーレ(黒)の場合は密着して撃ち込めば当たらない。一方、フィナーレ・ファイナルモード(白)の場合は3WAYを撃ち返してくるのでソードのみで防衛ファンネルを破壊する。ちなみにソード6回で破壊となる。フィナーレ(黒)破壊時はダメージ調節が完璧なら、電波ゲージ、アブソネットゲージともに満タンになるが、GC版収録映像では失敗。

データベース

DATA_BASE

INSANITY DVD THE ILLEGAL FUNCTION

ラ ジ ル ギ

エネミーデータベース

ここでは本作に登場する、すべての敵キャラクターのデータを掲載する。これまでに公開されていない情報もあるので、よく見て攻略に活かしてほしい。



■ ステージ1Boss

西浮羽駅ビルメンテナンス
システムBC-0096

各パーツ	Score	Hard
本体	40000	17000
カバー	5000	4500
キャノン	3000	2100
レンズ	2500	3000
足	2000	1400
アンテナ	30000	6000
熊鷹船	200	380
風船	250	480
中型鉄球	200	300
大型鉄球	300	600



データベース表の見かた

データベースの表の見かたを解説しとくでござやる。大事なんで、しかと聞いておくでござやるよ！

- ①名前
これはそのまま、この敵の名前でござやる。
- ②パーツ名
これもそのまま、パーツ名でござやる。
本体には本体と書いてあるでござやるよ。
- ③Score=基本点
壊したときの点数でござやるな。
ゲーム中ではこの値に倍率がかかってウハハハ!!(・∀・)
- ④Hard=耐久値
硬さを表す値で、この値多いほど硬い敵でござやるよ。
一心不乱に斬るべし!!(・_・)

じゃ、頑張って！通信終わり！ID！ン

Score	Hard
3100	428

STAGE 01

Score: 本体 28	Score: 本体 38	Score: 本体 52	Score: 本体 65	Score: 本体 2000
100	150	200	250	4000

Score: 本体 380	Score: 本体 320	Score: 本体 410	Score: 本体 450	Score: 本体 950
1200	2000	2500	2400	1000

■ サウンドトラック キャッチ ■



ランキングコメント集

本作では、ランキング画面が表示されるたびに、出てくるタグのセリフが変化する。ランキング画面だけでこれほどのセリフ数が用意されているゲームは、他にないだろう。このように細かい演出も大変凝っている。

1位

- おめいおめい……やるでござるな！
- パンパハハーン！
- おめでとこそござります
- アイテムコンパーストめすでござる！

2位

- 嬉しい！嬉しい！そうすよい！
- 次は！やめろそうでござるな！
- おめしなら、まだ先へいけそうでござる！
- ついにここまで来たでござるな！
- あと一息で！10点！でござる

3位

- 次はなめてござるよ！
- そうすよい！
- すこいでござる！

4位 - 10位

- ランクインしたでござる！
- 次はそうすよとやめろそうでござるな！
- よくやったでござる！ (V)
- めめそトップ7までござるよ！
- スコアアップのウツはつがめでござるか？

ランク外だが自己ベスト更新

- ベスト更新でござる！次はランクインをめうべし！

ランク外

- トップ10入りを目指すでござるよ！
- カンパイン機でアプ/ネットでござるよ！
- シールド脱動までのラゲを待てござる！
- ショットモードを押しっぱでOKでござるよ！
- 敵を斬りまくれば必死なアイテムに変化する！
- ……でござるよ！
- アプ/ネット中は完全無敵！活用すでござる！
- 機体アイテムは取れば取る程度地点にならでござるよ！
- 敵の攻撃を耐えてみてもどうでござるか？
- 新しい機体があるぞ！
- シールドを敵に奪われると、相手が難詰するでござる
- アプ/ネット！アプ/ネット！アプ/ネット！！

要領するで
こじやるか？



STAGE 02

STAGE 02

■ ステージ2Boss

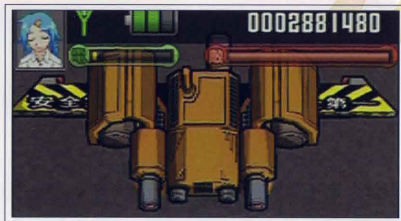
大型汎用清掃車
こぎれいくん

Name	Score	Hard
本体	7000	2200
本体カバー	9000	6800
頭カバー	8000	4400
手	5000	2600
足	7000	2200
アンテナ	32000	8000
大砲カバー	8000	3500
ボール	200	450



ランキング ループ

- ヒマでござる……
- 寝てなくて眠んであれ！結構金しいでござるよ！
- 頭を殴らなくてござるわー？
- だれが、困んてー
- コーヒーのみたでござる
- 何だ、何だ、何だ、何だ
- (……そろそろお前さんの道があるでござるな……)
- 喧嘩について来でござる

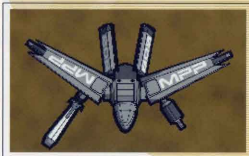


■ ステージ3Boss

株イーハンマー重機
AR-UM139K

Name	Score	Hard
本体	95000	38000
中央銃	18000	5000
サイド銃	20000	7000
アンテナ	45000	10000
ドラム	40000	15000

STAGE 03



■ ステージ3MBoss

SWS-T808
宇川カスタム

Name	Score	Hard
本体	85000	20000
ファンネルA	10000	2500
ファンネルB	7000	1500



STAGE 03



Score	Hard
本体	28



Score	Hard
本体	36



Score	Hard
本体	52



Score	Hard
本体	65



Score	Hard
本体	2000
サブ	3200



Score	Hard
本体	130



Score	Hard
本体	390

機体サイズ表示中は射撃できない
破壊可能



Score	Hard
本体	320



Score	Hard
本体	570



Score	Hard
本体	410



Score	Hard
本体	900



Score	Hard
本体	2200
カバー	900



Score	Hard
本体	2700
翼パーツ	600
ウイング	900



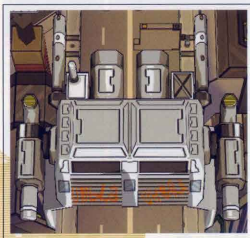
Score	Hard
前部本体	3400
ウイング1	1600
翼パーツ1	1800
エンジン	2100
カバー	2600
後部本体	3700
連結パーツ	1200
ウイング2	1900
翼パーツ2	2200
カバー2	2500



Score	Hard
本体	3200
アンテナ	1500
翼パーツ	1300
カバー	1200



Score	Hard
本体	1600
アーム	800
エンジン	700
リフト	1000

STAGE
04

■ ステージ4Boss

新初台東3

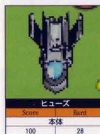
Name	Score	Hard
本体	150000	40000
アンテナ	50000	20000
小アンテナ	12000	4500
アーム	18000	7200
カバー	14000	5500
シャッター	8000	3000
ウィング	22000	7800
クルマ赤	10000	300
クルマ青	12000	400
クルマ黄	6000	200
クルマ緑	14000	500



■ ステージ4MBoss

SWS-T808
嶋田カスタム

Name	Score	Hard
本体	90000	20000
ファンネルA	12000	5000
ファンネルB	8000	2000



ヒューズ

Score	Hard
本体	28



ブルーマンデー

Score	Hard
本体	36



シックスドッグ

Score	Hard
本体	52



ジャップ

Score	Hard
本体	65



イディオテック

Score	Hard
本体	2000
アーム	4000
エンジン	3200

STAGE 04



いやさく用送迎バス

Score	Hard
本体	150



バベル

Score	Hard
本体	320
アーム	300



アドバベル

Score	Hard
本体	360
アーム	300



レンドルミン

Score	Hard
本体	300
エンジン	85



アミオゾミ

Score	Hard
本体	450
エンジン	180



アレシオ

Score	Hard
本体	3200
エンジン	2000



ラボ

Score	Hard
本体	1200
エンジン	380



ネックチョッパー

Score	Hard
本体	2000
エンジン	320



バードイーター

Score	Hard
本体	3500
エンジン	570



フリケンシー

Score	Hard
本体	2500
エンジン	410



デバス

Score	Hard
本体	2500
エンジン	390



キティ

Score	Hard
本体	2400
エンジン	450



ワジャップ

Score	Hard
本体	4000
カバー	2200
エンジン	3000
ウィング	900
エンジン	2200
エンジン	650



東市航空隊各機

Score	Hard
本体	5000
エンジン	2700
カバー	1800
エンジン	400
エンジン	2800
エンジン	900



DECK9000

Score	Hard
本体	5500
エンジン	3400
エンジン	2500
エンジン	1800
エンジン	2800
エンジン	1900
エンジン	3300
エンジン	2100
エンジン	3800
エンジン	2600
エンジン	5500
エンジン	3700
エンジン	1200
エンジン	800
エンジン	2700
エンジン	1900
エンジン	3000
エンジン	2200
エンジン	3500
エンジン	2500



東京電波処理車

Score	Hard
本体	6200
エンジン	3200
エンジン	2800
エンジン	2200
エンジン	2100
エンジン	1300
エンジン	2500
エンジン	1200



ふじつば丸

Score	Hard
本体	3000
エンジン	6800
エンジン	950
エンジン	880
エンジン	700
エンジン	1100
エンジン	1000



キャリア

Score	Hard
本体	1000
エンジン	900

STAGE 05

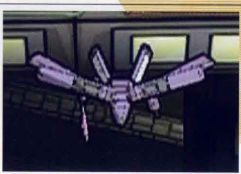


■ ステージ5Boss

フィナーレ(上) フィナーレ・ファイナルモード(下)

Name	Score	Hard
本体	200000	35000
肩パーツ	40000	6000
ファンネルA	12000	1800
ファンネルB	8000	1200
のこぎり	10000	4200

備考: フィナーレとフィナーレ・ファイナルモードは両パラメータ



■ ステージ5Boss

SFS-T808 白山カスタム

Name	Score	Hard
本体	120000	17500
ファンネルA	18000	3200
ファンネルB	15000	2000

STAGE 05

Score: 100, Hard: 28	Score: 200, Hard: 52	Score: 250, Hard: 85	Score: 3000, Hard: 2000	Score: 400, Hard: 150
本体	本体	本体	機: 4000, 脚: 3200	本体

Score: 320, Hard: 300	Score: 300, Hard: 85	Score: 450, Hard: 180	Score: 3200, Hard: 2000	Score: 1200, Hard: 380
本体	本体	本体	本体	本体

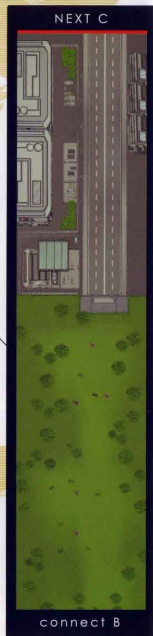
備考: 撃つでのみ破壊可能。

Score: 3500, Hard: 670	Score: 2500, Hard: 410	Score: 1200, Hard: 250	Score: 1000, Hard: 900	Score: 5500, Hard: 3400
本体	本体	本体	本体	前段本体

Score: 6200, Hard: 1200	Score: 3000, Hard: 5800	Score: 6500, Hard: 3200
アンテナ	アーム	アーム
2300	950	2400
肩パーツ	エンジン	プロペラ
2100	880	1900
カバー	リフト	
3800	1100	
後部本体		
5500		
連結パーツ		
1200		
ウィング2		
2700		
肩パーツ2		
3000		
カバー2		
5500		

ステージ1 MAP

シズルたちが通う高校の体育倉庫より発進。タダヨのアドバイスを受けながら、商店街や広々とした公園を抜け、ボスのいる西浮羽駅ビルへと進む。



ステージ1 BOSS MAP



地上アイテム

地上の敵を破壊することで必ず出現するアイテム。全部で255種類あり、出現する絵柄と位置は決まっている。

地上アイテムは取得すると点数を獲得できる。

この点数は一定ではなく、それまでに地上アイテムを取得した個数が多いほど増加していく。

なお、取得点に倍率はかからない。



ステージ1 地上アイテム



地上敵はビルの陰などにも配置されていることがある。見逃しやすいので注意。

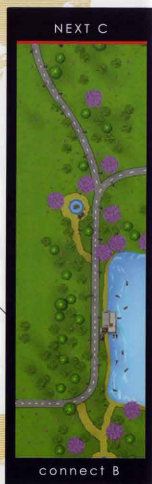
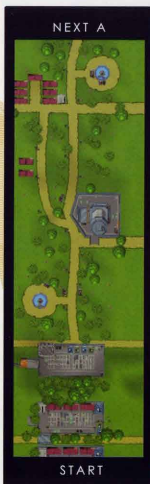
地上アイテム取得点公式

$$n(2 \cdot 10 + 10(n-1)) / 2$$
 ※nは累積獲得数。

1個目	10点
50個目	12750点
100個目	50500点
200個目	201000点
255個目	326400点

ステージ2 MAP

人工的に整備された、緑が多くのだかな公園。
テニスコートや、小さな橋がかかった小川、ポート乗り場を越えると
レジャー施設が見えてくる。
待ち受けるのは巨大な清掃車だ。



ステージ2 BOSS MAP



地上アイテム

ステージ2 地上アイテム



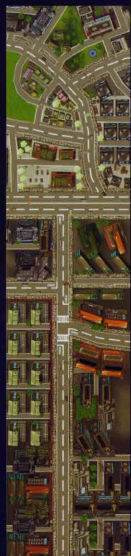
ステージ3 MAP

ステージ3前半は工業地帯。

長い橋に差し掛かるところで中ボス、umbralの宇川が現れる。

宇川を避け、巨大なビルの建築現場へ進むと
umbralウィルスに侵された重機が襲いかかってくる。

NEXT A



START

NEXT B



connect A

NEXT C



connect B

STAGE 03

ステージ3 BOSS MAP



地上アイテム

ステージ3 地上アイテム



ステージ4 MAP

夕焼けの中、眼下に広がる入り組んだ道路を見ながら進む。
中ボスのumbra鯨田がドーム付近で出現。
営業時間が終わった遊園地を越えて、ボスの待つ高速道路へ。

NEXT A



START

NEXT B



connect A

NEXT C



connect B

NEXT D



connect C

ステージ4 BOSS MAP



connect D

地上アイテム

ステージ4 地上アイテム



ステージ5 MAP

最終ステージ、もう辺りはすっかり暗い。
激しい攻撃にさらされながら進むと、中ボスumbraの白山が襲ってくる。
物凄く量の弾が飛び交う列車地帯を抜け、ラスボス三島ルキと決戦だ！



START

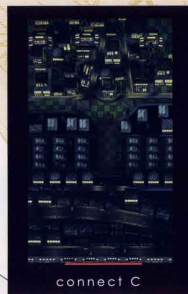


connect A



connect B

ステージ5 BOSS MAP



connect C

地上アイテム&マイルくん

ステージ5には、ある条件を満たすと特殊なアイテムのマイルくんが出現する。

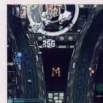
その条件は、地上アイテムを250個以上獲得した状態で

所定の箇所にショットを撃ち込み、破壊することで出現(ソードは無効)。

撃ち込める判定のHPは2500、破壊時に1,000,000点獲得となり、マイルくんが実体化。

実体化後に自機を重ねると獲得になる。

マイルくんも250個目の地上アイテムとしてカウントされる。



タダヨの地面ではわかりづらいが、
マイルくんは平行に走っていた線
路が分かれる場所に隠されている。

「たからのちず」を「てにいれた」
ヒミツのアイテムのありか???
え、これ...どこ?
なんでごじやるか...?? 下手ア...



マイルくん獲得時の効果

■バッテリーが5/5の時
その時点での獲得地上アイテム得点×5のスコアが
加算される。

■バッテリーがMAXの時(3/3or4/4)
バッテリーのMAX値がひとつ増加し、
その時点での獲得地上アイテム得点が加算される。

■バッテリーがMAXでない時
バッテリーがその時点でのMAX値まで回復し、
その時点での獲得地上アイテム得点が加算される。

ステージ5 地上アイテム



ライナーノーツ

2 THE SKY REMIX

「ナガタ」オリジナルも展開が多かったですが、このリミックスではさらに増えています。異常です。ループした……？と思わせているという点、ある意味でよくリミックスらしいリミックスという気がしますね。ちなみに今回は自分の曲を自分でリミックスしています。お互いの曲をリミックスしても面白いだろうな。めんどくせえけど(笑)。リミックスって何回言えば気が済むんだ。

「はやしこう」イントロのベースが「雷長登場！」というイメージでリミックスしました。基調的にあまり変えていませんが、ビートノコを今度はほぼ完全にテンションを全体に合わせる感じに上げたかな？当然、ピアノノコは弾けません。

1 I HATE THE SUN REMIX

「ナガタ」オリジナルでは時間がなかったぶん、リミックスはかなり力入れました。ハヤシには「ああ、あんま変えないよ。」とか言っておいて、力入れました。そういう陰湿な部分はなんでもサウンド部は、俺だけが、デトロイトデコノって感じのブレイクがミソ。

「はやしこう」今作品はふたつともBit Crusherを多様しています。理由はわかりませんが、二人の間で流行っていたでしょう。リミックスされて、全体的にスピード感アップ。あれ？俺、騙された？(笑)

24/7 REMIX

「ナガタ」これを書いている今、夜の12時を回ったとこんなで、外で思いっきりクシャミした人が居てマジでビックリしました……なんだよ……。トライバル風味が増えていますね。かなりグレイイ盛り上げる曲です。イベントとかでかけたら映えそう。ウォーって両手を上げそう。

「はやしこう」この曲は色々語りたいコトコがあります。しかし、マニアックな部分なので、マニアックな人は耳で聞き比べて下さい。ポイントはベースの音色ですね。かなり凝って作り出した。ベースの音色作るだけで1日かかったかも知れないですね。原曲より、少しだけトライバルを感じ。

【ナガタ】

カオスが1作目で、これが2作目。

作品が残るってのはいいですね。

あとで聞くと「古い！」って思うけど、それもまたよし。

次も頑張るぞう。

【はやしこう】

DVD、買ってよかったな。

THE ORDINARY PEOPLE REMIX

「ナガタ」おそらく、今回のリミックスの中で一番、「直っていないんじゃないでしょうか？実数、新しい音は何も入れていないし、展開も全く同じです。決して手を触れたわけじゃないですよ。音の抜けは良くなってると思います。あ！新しい音入ってます。思い出しました。声が……」

「はやしこう」ナガタにリズムを作らせたら、何日でも作ってそうな気がする時があります。しかし、それがバババと作り上げようとしてコロコロナガタの能力を感じるのです。この曲もそれ程、時間がかかっていないと思う……(笑)。

CONFIG

「ナガタ」ハヤシが新規に書き起こした曲ですね。ラジルギの音のテーマのひとつに、8bitサウンド、というのがありました。これはまさにそれを象徴するような曲です。まるで何かのゲームから効果音を抜き出して集めたような感じですね。

「はやしこう」この曲のコード部分は某携帯ゲーム機の音をサンプリングして作りました。「○○○」というマルチサンプリング音源が頭脳に存在します。多分、こんなに馬鹿げたことする人は、なかなか居ないと思います。そんな自分にウットリ……

RADICAL? MENU DE VER

「ナガタ」この曲は、ものすごく急に作りましたね。そういうときは作り溜めたサンプルをバババ！と作ります。手は抜いてませんよ。決して(笑)。

「はやしこう」ナガタ2step作製。



総評!!



イ
ン
タ
ビ
ュ
ー

INTERVIEW

INSANITY DVD THE ILLEGAL FUNCTION

ラジルギ

マイルストーン設立

INH: こんにちは! お忙しいところ、取材に応じていただき誠にありがとうございます。本日はマイルストーンさんの設立の経緯や木村社長について色々とお話を聞かせてください。宜しくお願い致します!!

木村社長: はい、よろしくお願ひします。……でも自分はクリエイターじゃないからあまり面白いことはいえないと思うんだけどな……(笑)。

INH: いえいえ、マイルストーン設立の経緯や、シューティングゲームの開発プロセスなどユーザーの皆さんがかりにしている部分を少しでもお伝えできればと思うファナーを併せていただきました。では早速、インタビューをはじめさせていただきます! 御社は「元コンパイルのスタッフが集まって設立された」ということがマニアの中では定説となっているのですが、木村社長も元コンパイルのスタッフだったということで間違いないのでしょうか?

木村社長: そうですね。

INH: 木村社長はコンパイル時代、どういったお仕事をなさってたんでしょうか?



▲96年より毎年行われていた公式「ぶよぶよ大会」。

木村社長: 僕は、もともと広島県の広告代理店に勤務しており、1996年にコンパイルさんの「ばよえんツアー」というイベントに外部から携わっていました。そういったお付き合いの中から、1997年にコンパイルさんから誘われて入社することとなりました。配属先は「販売促進部」だったのですがおなじみのイベントの運営や、パブリシティといった業務になります。

INH: なるほど、ではコンパイル時代に携わった仕事で印象に残ったものがあればぜひ教えてください。

木村社長: うんと、そうですね。印象に残った仕事というかとサターンとプレステのゲームだけ「わくわくぶよぶよダンジョン」開発かな。このときは、はじめてゲーム制作に近い場所です仕事でできたんです。スケジュールの管理だと

か、CM制作までね。はじめてゲームを1本作するという過程をガッツリ経験できたからこの仕事が一番印象深いですね。

INH: なるほど「わくわくぶよぶよダンジョン」が社長のゲーム制作マネジメントの原点になったというわけですね。ちなみに、その後はどういったタイトルに関わったのでしょうか?

木村社長: 1998年にコンパイルが宮島の近くに移ってからは、プロモーション部の部長として、「ぶよぶよ〜ん」ですとか、その後のタイトルはすべて携わっています。あの頃は社も大変な時期だった。私よりよっぽどしる部下の皆の頑張りのほうが印象深いですね。



▲木村氏が初めて手掛けたゲームソフト「わくわくぶよぶよダンジョン」。

INH: なるほど、わかりました。ではその後、どういった経緯からマイルストーン設立にいたるのでしょうか?

木村社長: 2002年12月にコンパイルを退職し、2003年4月22日にマイルストーン設立という流れになります。実は退職した時点で会社設立なんてまったく考えておらず、就職活動も視野にいれていたのですが、色々縁やチャンスがあってね……今の社員が背中を押してくれて、思い切った設立に踏み切りました。

INH: 意外とあっさり、独立への道が開けた感じでしょうか?

木村拓史

KIMURA HIROSHI

有限会社マイルストーン
代表取締役 社長

INH

木村社長: いや、僕は運が良かったんですよ(笑)。そりゃ、ロクな飯が食えない時期も結構ありましたが(笑)。でもね、そういう大変な思いも絶対必要なんです。

INH: わかります……痛いほど。僕らも同じでした(笑)。では次に広島から、東京(杉並区)に拠点を移した理由があれば教えてください。

木村社長: もともとコンパイルの東京支社に出入りしていたのでこの辺には土地勘があるということで、「環状七号線と環状八号線の間に安いところを探そうよ。」というところで今の場所に落ち着いたんです。僕自身、埼玉県の所沢市に産んで育ちましたが、僕自身もありません。

INH: ああ、なるほどです。なんだか話が前後してしまっ大変申し訳ないのですが木村社長の出身は広島なんですか?

木村社長: 出身は山口県の下関です。広島には大学生時代に移ってそのまま前述の広告代理店に就職しました。今は、もちろん東京に住んでいますよ。

INH: ありがとうございます。では話を元に戻します。木村社長同様、マイルストーン設立スタッフたちもまたコンパイルを退職した方々なのですか?

木村社長: そうですね。マイルストーン設立時にスタッフは全員コンパイルに在籍経験のある人間です。プランナー、プログラマー、サウンドと面子は一通り揃っていました。

カオスフィールド



▲激多の困難を越え2004年2月のAMソニーでそのベールを脱いだカオスフィールド。

INH: 2003年4月22日、遂に始動したマイルストーン。早速、第一弾の「カオスフィールド」の開発に着手しはじめたのでしょうか?

木村社長: そうですね。発売したのは2004年だから、1年以上開発していたことになりですね。



INH: ズバリ、聞きます。開発第一弾タイトルになぜ、アーケードシューティングゲームを選択したのでしょうか?

木村社長: いやもうそれは、僕も含めて社員全員で「アーケードシューティングが作りたい!!」の一心でした。みんな好きなんです。シューティングが、しかもゲーセンが、ロケテとかを通してユーザーと直接コミュニケーションが取れるのってうれしいじゃないですか。首傾けたり、顔したり、想像し得なかったプレイをされたり。なので、ゲームセンターのシューティングが下火かどうか、といった部分はほとんど意識していなくて、仮にそうなんだら「俺らがやってもいいんじゃないか」と感じました。

INH: では、NAOMI基板でリリースすることもすんなりと決まったのでしょうか?

木村社長: そうですね。開発経験もふんだんにありました。またセガさんには前職時代から大変お世話になりました。早い段階でNAOMIでリリースすることは決まりました。

INH: なるほど。先ほど「カオスフィールド」はリリースされるまでに1年以上の開発期間を要しているとのことでしたが、このあたりの理由を教えてください。

木村社長: 実は2003年の9月くらいに一度プロトができたのですが、「なんかちがうよね」ということで一旦すべてを捨て、イチから作り直しているんです。

INH: え!! そうだったんですか!?

木村社長: ええ。自機も戦闘機ではなくロボットで、今は内容、設定などが異なっていました。ステージも実在する都市が舞台だったんです。

INH:わ、それは驚きですねー!!

木村社長:1面は東京が舞台で、新宿からスタートし、渋谷の「109」の前でボスキャラと戦闘する……という感じで。でも、その頃からふたつのフィールドを行き来するシステムは確立していたんですね。



▲マイルストーンの社風そのままに、実験的かつ斬新なシステムが組み込まれていた。

INH:ではなぜ、そのプロト版はNGになってしまったのでしょうか?

木村社長:実在都市が舞台なんで、1面が東京、2面が大阪、3面が名古屋……と考えていたんだけど、それをリアルに作ろうとすると完成するまで3年以上掛かるなと(笑)。

INH:はは(笑)たしかにそうですね(笑)。

木村社長:それに、これは僕の考えなんですが、ゲームって、現実逃避の世界だったりするわけじゃないですか、そう考えると、一発目からあんまりリアルすると逆に面白くないじゃないかと。と考えて、開発サイドからのクオリティ自体も大きく変更するということを了承したんです。今思えば、あれはあれで結構面白かったんですけどね(笑)。



INH:了解いたしました。また、「カオスフィールド」に限らずマイルストーンさんのゲームは様々な家庭用ハードに移植されていますが、そのあたりは最初から想定して開発を進めていたのでしょうか?

木村社長:そうですね。うちのスタッフは「プレイステーション2」や「ゲームキューブ」の開発機材を扱った経験もあったり、僕自身「ハード」を持っているユーザーが存在する限り、可能な限り多くの機種にリリースする」という考えです。

INH:なるほど。最初に「ゲームキューブ」で「カオスフィールド」がリリースされると聞いたときは僕らはかなり意外でした。

木村社長:へえ、そうなんですか? まあ任天堂さんには今でも可愛がって頂いてますし、今後でもできる限り、色んなハードでリリースしていきたいと思っています。

INH:わかりました。金額の設定第一弾タイトル「カオスフィールド」を発売以降、会社の方も軌道に乗ってきた手応えを感じることができましたか?

木村社長:今でも軌道に乗っているとは思えないんですが(笑)。まあ、我々の中で大きなひとつの「自信」にはなりましたね。

外注作品

INH:実は「カオスフィールド」と並行して、外注作品を手がけていたと聞いているのですが?

木村社長:やがせていただいました! その手の仕事はいつでも絶賛募集中です(笑)!!

INH:(笑)差し障りなければ、手がけたタイトルを教えてくださいなのですが……。

木村社長:ごめんなさい、諸事情でここでは言えません。でもいただいたお仕事でもスタッフロールにはウチの社名がクレジットされていますから、頑張って見つけてください(笑)。

INH:わかりました……うーん、残念……!!

ラジルギ

INH:「カオスフィールド」発売後、すぐに「ラジルギ」の開発スタートさせたのですか?

木村社長:そうですね。2005年8月にはほぼ完成していたと思います。

INH:ゲームに関する詳細はオーディオコメンタリーで開発の皆さんが語っていらっしゃるで、木村社長には重要な質問をさせていただきます。まず、第二弾もシューティングというジャンルを選択した理由を教えてください。

木村社長:社内でシューティングは必ず「年に1作品は作ろう」という風に決めたので。まあ特別意識することもなく(笑)。ただし「ラジルギ」は「カオスフィールド」とは違うアプローチで取り組んだので、ゲーム自体のコンセプトはまったくの別物ですね。昔の「キャラバンスシューティング」っぽい雰囲気を感じさせつつ「ハイリズトハイターン」なシステム」を組み込む……といった金で決まりました。



▲今でも根強いファンが多い、H社のかやうにシューティングゲーム。

INH:「カオスフィールド」同様、「ラジルギ」も家庭用移植を考慮しつつ開発していた感じでしょうか?

木村社長:いえ、開発している最中では考えてませんでした。ロケターの反応等を鑑みて、徐々に「家庭用も出そうかなあ〜」という感じが、たまたま「カオスフィールド」のときよりも勢がよくなりたければならなかったのだと、2機種同時にスタートさせました。ただ、アウタウに聞いたら大の事情で遅くなってしまったので、ユーザーの皆様には大変申し訳ないと思っています。ごめんなさい。今後、可能な限り早くアウタウするよう努力します。あ、そうそうアーケード版「ラジルギ」は発売と同時に他メーカーのシューティングタイトルも色々あったため、大変でしたね。

INH:ああ、そうでしたよね。また、おもにサイトなどでユーザーから「プレイステーション2」版移植について非常に厳しい意見を見受けられるのですが、そのあたりについてはどうにお考えでしょうか、やはり「プレイステーション2」は移植が難しいハードなのでしょうか?

木村社長:ええ、そこは真摯に受け止めています。たしかに我々には開発は難しいハードでしたね。もう少し時間があれば……でもそれは言い訳になってしまうので、皆さんの意見は受け止めているので、機会があれば次回以降、必ず改善します。

INH:なるほどです、了解いたしました。

カラス

INH:いよいよ、そのペールを脱ぎつつあるマイルストーン期待の新作シューティングゲーム「カラス」画面を見る限り、「ラジルギ」をベースにしたゲームという印象ですが?

木村社長:そうですね。社内的に手応えを感じた「ラジルギ」をベースに進化させたという感じでしよう。ロケテストもボチボチはじまっています。(取材後、2006年8月26・27日クラブセガ新宿西口でロケテストを実施!!)



▲カラスが、アーケード期待の新作「カラス」だ!!

INH:マイルストーンのシューティングゲームは、毎回斬新というかよい意味で僕らの想像の斜め上を行っているという感覚があるのですが、この辺も狙って開発を進めているのでしょうか。

木村社長:シューティングゲームは「完成形」がないジャンルと考えています。毎回、システムやグラフィックなど新しいことにチャレンジするつもりで開発を進めているのでそういった感覚がするのかもしれませんが。もちろん今後このスタンスは続けていきたい。何事も挑戦し続けていくことが大切なんですよ(笑)。

INH:了解です。読者の皆さん、次回作「カラス」にぜひ期待してくださいね!!



いつも気持ちはマイルストーン

INI:年に1作、必ずシューティングを作り続ける!! という公約以外にも任天堂「Wi」にも参入を決めた、ニンテンドーDS用ソフト「目で右腕を鍛える速読術」(タンクビート)を発表したりと、ここ最近のマイルストーンは活動の幅を拡大しつつありますね。

木村社長:こういった商品展開拡大は2005年の秋くらいから着々と進めていたプランなんです。やはり、こういう業種で食っている以上、ユーザーの皆さんへの話題性は絶対じゃないといけないですね(良くも悪くも)。「Wi」参入〜「目で右腕を鍛える速読術」(タンクビート発表)〜「カラス発表」と、年間を通して繋がっていけば良いなと考えています。

INI:マイルストーン開発陣の持つ先鋭したセンスなら、ユーザーの拡大、ミリオンヒットも大きく期待できそうですね?

木村社長:は(笑)、そう簡単にヒット作品ができた苦労しませんよ。でもね、さっきも話したとおり、何事も挑戦し続けていくことが大切だとも思います。もちろん、今まで支えてくれたコアなシューティングファンにも今後もどんどん話題を提供していきたいです。



▲「Wi」に参入を決めたマイルストーン、果たして操作はどんなになる?

INI:発売タイトルが増加すると、今まで以上にスケジュール管理が難しくなってくると思うのですが、その辺りはいかがお考えでしょうか。

木村社長:新しいスタッフも入ってきているし、開発ラインでリリースタイトルを増やしたほうがいいのか、それとも全員でひとつのタイトル開発に全勢力を傾けたほうがいいのか、その辺りはいまだに悩みどころではあるんです……。

INI:なるほど、了解です。あ、ちなみに「カラス」の移植はやはり「Wi」になるのでしょうか。

木村社長:まだ未定ですが、もし「Wi」でリリースするならばハードの特性を生かしてグラフィック、システムなどをアーケード版とは異なる仕様にする可能性もあります。

INI:何のコントローラーにももちろん対応するわけですね?

木村社長:そうなるでしょうね。

INI:わかりました。期待しております!! では、最後にユーザーの皆様にも今後の抱負などをメッセージをお願いします。

木村社長:抱負か……。実はですね、2〜3年以内に会社がある下井草周辺に自社ゲーセンを作りたいなと思ってるんですよ。

INI:おおお!!! 凄いです!!

木村社長:この街は学校があって若者が多いわりに遊ぶところがないし、ゲーセンをオープンしたら面白いんじゃないかと思って。でもまあ、大手メーカーのロケとはがいがいい、利益追求ではなく、コミュニティベースのゲーセンを作りたいと思っています。ウチのゲームのロケテヤやバグ修正なんかもすぐできるし(笑)。

INI:は(笑)、でも本当に良いアイデアだと思います。実現したら、INIスタッフは毎日通っちゃいそうですね(笑)。

木村社長:でしょ(笑)? 実現できるように頑張りますよ。では最後にメッセージというか、社名である「マイルストーン」の意味をお伝えしておきます。「マイルストーン」という単語にはふたつの意味があります。ひとつ目は「ひとつひとつの作品が1マイル」(マイルの一里塚になっていく)という意味で、ふたつ目は「常に新しいことを目指していく」というような意味があるんです。これは、僕は大学時代、JAZZ研に在籍していた時期があるのですが、その頃好きだったアーティストに「マイルス・デイビス」というトランペットがいたんです。そして彼が1958年にリリースしたアルバムの中に「マイルストーンズ」という楽曲が収録されています。

INI:ふむふむ……なるほどです。

木村社長:で、その楽曲には当時、それまでのバップや4ビートJAZZを覆した「モード」という新しいサウンドな技法が用いられており、「マイルストーンズ」という楽曲名は「MILES(マイルスの)」「TONES(音)」と「MILE(マイル)」「STONES(石)」という言葉を掛け合わせた造語なんです。……つまり、それまでも存在した新しいことを生み出したり、常識を覆していくことこそ、「マイルストーン」になるというわけです。僕らはこれからも、社名のように他人がやらないうちに、常に新しいことを目指していきます。どうか皆さん、ぜひともご期待下さい。

INI:僕らユーザーも今後のマイルストーンさんのご活躍と、ご発展に大いに期待しております!! 本日はお忙しいところ、誠にありがとうございました!!

ラジルギプレイヤー コメント

「今回は本がメインで映像はおまけ」とゆー話だったので、通しプレイは無いものだとはかり思っていました。ところが気がつけば、家庭用までプレイするハメに!!! しかも素敵なノルマ付き。恐るべしINI(笑)。一人でやってるのでどれも動きが一緒です。装備くらいは変えれば良かったんですが……。



アーケード版

最終的にステージ2ボスの「化」稼ぎゲーになりました。稼ぎそのものはかなり気持ちいいですよ。ただスコアが出るかは運。ステージ2以外の「化」稼ぎがちゃんとキメればもっともっとスコア出ると思います。中ボスとか(ボウツ)



PS2版 おかわりモード

敵が少なくてスローがかりりづらいステージ1がいきなり難し。アプブのたまりづらいうステージ3後半がちょっとガチだよ。あとはきっちりパターン組めばなんとかなります。早回しを意識してプレイすればアプブゾゲもたまりやすくなります。敵陣が速いですが、右上の素点表示を出すでスローがかりやすくなります。おすすめ。前半ステージでスコア落ちます。きっちり稼げば1.4億台は出るんじゃないかと。PS2版はけっこう綺麗なパターン組めたと思います。



GC版 まんぶくモード

コントローラーをバラすところから始めました(おっと)。レバーじゃないとダメなもので、ついでにアプブボタンに連射付けたり、MAX倍率の時間が約半分で、「電」の増加量も少ないので「化」稼ぎは絶望的です。運が良ければステージ2クリアで3億越えたりしますが……。128倍差はありますが、にも大きいので、ひたすら256倍率を維持するプレイが正解だと思います。ラスボス白大失敗して倍率下がりがまくてますが、さらに残機がなくなっていくでビビって3ループで終わらせてます。すみません。時間のからなら稼ぎ、ラスボス白、をきっちりキメれば18〜19億くらいはいると思います。参考になれば幸いです。

INSANITY DVD THE ILLEGAL FUNCTION



- ◆ 著作・監修 有限会社マイルストーン
- ◆ 企画・制作 株式会社 INH
- ◆ プロデューサー 池田 稔
- ◆ ディレクター 赤坂 幸太郎 (MANAGER)
- ◆ シューター TZW-ART?
- ◆ デザイナー HYNE (INCUBUS)
金井 敬
- ◆ 映像編集 川島 裕二
- ◆ オーサリング NSA 株式会社
- ◆ サウンドトラック製作 西見 健悟
- ◆ オーディオコメンタリー出演 松本 学 (有限会社マイルストーン)
林 康 (有限会社マイルストーン)
永田 大祐 (有限会社マイルストーン)
- ◆ 冊子執筆・編集 坂本 成器
池端 洋輔 (NO AIR)
- ◆ スーパーバイザー 木村 拓史 (有限会社マイルストーン)
大高 紘 (有限会社マイルストーン)
- ◆ 制作協力 株式会社セガ
トライアミューズメントタワー
マックジャパン
北条 大悟
小島 真志
太菱
スタジオオリボレ
- ◆ 印 刷 アクシング
- ◆ プ レ ス KF ビジネスサプライ株式会社

順不同・敬称略

- 本書の内容を無断で複写、複製することは法律で禁じられています。
- 本書における落丁、乱丁はお取り替えいたします。
- 商品不良に関するお問い合わせは、下記のメールアドレス
またはユーザーサポートにてお問い合わせください。
なお、ゲームの攻略や内容に関するお問い合わせはご容赦ください。

株式会社INH ユーザーサポート: info@inhgroup.com
03-3619-9303 〔営業時間〕月曜日～金曜日(祝日を除く) 12:00～17:00

発行所: 株式会社INH 〒131-0043 東京都墨田区立花1丁目23番地5-115号
03-3619-9303(代表) <http://www.inhgroup.com/>

INH
Presented by Michael Minter

M
INSANITY DVD

神
INSANITY DVD
INDU-0112

©2005,2006 MILESTONE INC.
©2006 INH CO.,LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

ORIGINAL SOUND TRACK
THE ILLEGAL FUNCTION



© 2005, 2006 MILESTONE INC.
© 2006 INM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.



INSANITY DVD

THE ILLEGAL FUNCTION

—あの事は、絶対許さない。



© 2005, 2006 BILESTONE INC.
© 2004 IWB CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.



The Illegal Function Radrigy

-CONTENTS-

- 01 アーケード版ラジルギ完全攻略映像
- 02 ラジルギ・プレシャス おかわりモード スーパープレイ
- 03 ラジルギ・ジェネリック まんぷくモード スーパープレイ
- 04 ラジルギ OUT TAKE

※コンテンツ01には字幕テロップおよび音声機能にて
開発者によるオーディオコメントリーを収録。

Radrigy Perfect Sound Track

-INDEX-

～Arcade～

- 01 radio allergy -Advertise Demo-
- 02 coin (SE)
- 03 biterush -Character Select-
- 04 chatterbox -Tutorial-
- 05 ukiha shopping mall -Stage 01-
- 06 a day in the park -Stage 02-
- 07 2 the Sky -Stage 03-
- 08 the ordinary people -Stage Boss-
- 09 i hate tha sun -Stage 04-
- 10 24/7 -Stage 05-
- 11 FINALE -Last Boss-
- 12 asagiri -Final Boss-
- 13 Illegal Function -Ending Demo-
- 14 Skip and Roll -Ranking-

～Consumer～

- 15 title(SE)
- 16 GC game start (SE)
- 17 radirgy menu remix ver
- 18 ukiha shopping mall remix -Stage 01-
- 19 a day in the park remix -Stage 02-
- 20 2 the Sky remix -Stage 03-
- 21 the ordinary people remix -Stage Boss-
- 22 i hate tha sun remix -Stage 04-
- 23 24/7 remix -Stage 05-
- 24 config
- 25 radirgy menu DC ver



何度も書きましたが、ゲームセンターのビデオゲームジャンルは、はつきりして危機的状況です。多くのゲームセンターが20~30万円投資して新作ゲームを稼働させてもインカムが採れない(＝元が取れない)現状なんです。そうなるを発生してしまつたのが、オペレーターの買い入れ。これがある限り新斬なゲームや新規のメーカータイトルが出たら、業界の未来や可能性が閉ざされてしまいます。今回の企画は買い入れ禁止によって素晴らしい作品が世に出まらなという現状を少しでも変えた！ 売上上げない＝採れない、というゲームセンターの悪循環を打破したい！(たいてい、ゲームセンターの稼働タイトルがこれと似たり寄つたりじゃ、つまんないでしょう?)という思いから立ち上げました。「ラジル社」はいろいろな意味で現実にかけつがりの素晴らしいゲームですが、が。しかし全国的に見れば前述の買い入れの影響からVJD知識は正直、低い。だからこそ、僕らはその魅力や力を生かす多くのユーザーの皆さんと、ゲームセンターの仕入れ担当者へ広めて、当VJDのリリースを実現させたいのです。内容にももちろん自信持ります。何卒ご期待下さい。『INNOVATION INSANITY』DVD企画の目的は「中小企業ゲームセンターのビデオゲームジャンルを活性化させる」こと。INNOの事件は、馴染や遊びの延長ではない。僕らは目の向かって右、休みなく買い替つて本気で取り組んでいます。だから「絶対死なす!」とか言われたって、死なすって「死んでる暇なくて本当に無いです」とか言われる! なんです。ゲームセンターとアーケードビデオゲームが永遠に盛上るように行けるよう、今後も人生を賭け張りますので応援宜しくお願い致します!! ては、最後はなんとかなるが、当DVD制作にあたり協力していただいた多くの協力者皆様、並びに「有限会社マリウス」の皆様、そしていつも熱心なほどに応援していただいたるユーザーの皆様へ最大級の感謝の意をのべてたいと思います。誠にありがとうございました!! (池田@INNO)

有限会社マイルストーン

言わずと知れた「電波系シェーティング ラジルギ」の開発元が、マイルストーンという社名には、「ひとつひとつの作品を作り上げて一里塚となるような作品を提供したい」という意味が込められている。その言葉のとおり、シェーティングという既出ジャンルの中でも、異彩を放つ作品をリリースしている。また最近では、コンシューマーハード向けに「目で右腕を鍛える速読術」などの、やがて新刊になるDIOのゲームを発表。今後の動向、発展に大きな期待がかけられる。超先進的クリエイター集団だ。

木村 拓史

有限会社マイルストーン代表取締役 社長。株式会社コンパイルを退社後、2003年4月にマイルストーンを立ち上げ、現在に至る。才能あふれるクリエイター集団をまとめる、人格者であることは言うまでもない。また、マイルストーンの名付親でもある、社長決定には、隠された秘話があるとのこと。ちなみに社長の趣味はオートバイとトロンボーン、ホルシといった吹奏楽器。好きな音楽ジャンルはJAZZ。はっきり言います。格好良さすぎです！

松本 学

有限会社マイルストーン 開発本部 本部長。「ラジリギ」のメインプログラマー。コンパイル退社後、マイルストーンに合流して「ラジリギ」のほかにも、数種の外注作品を手掛ける。ちなみにコンパイル在籍時に手掛けたゲームは「ふよふよ」シリーズなどとのこと。「今までにない新しい物を提供する」という信念を持ち「ラジリギ」はまさにその信念が体现されている作品と自認。

林康

有限会社マイルストーン サウンド部 部長。『ラジルギ』のBGM作曲とサウンドデザインを担当。オフィシャルサイトの開発日記を
 読んで、マニアにはお馴染みのお方。『ファミコンみらい』に
 使った、ポップなハウスサウンドをテーマにしたという当作品
 のBGM群は、どれも旋律で躍動感にあふれ、時折、聞かせるキ
 ャッチーなピアノの旋律でもっとも魅力的。同梱サウンドから氏の
 こだわりを感じて欲しい。

永田 大祐

有限会社マイルストーン サウンド部 係長。『ラジカル』のBGMメインコンポーザー。そして、キャラクター原案や、ゲームのシナリオや、世界観構築も担当。相田タダヨのようなキャラクターを創造するアイデアマンである。また、処女作『カオスフィールド』から最新作『カラス』まで、マイルストーンが開発したシューティングゲームが持つ、一貫した重苦しいアイキャッチなどからも、氏の持つ非凡なセンスを伺い知ることができる。

今回の同梱サントラCD「ラジルギ パーフェクトサウンドトラック」はアーティスト版「ラジルギ」とコンシューマー版「ラジルギ・プレイス」の「ラジルギ・ジェリルク」の音源を完全収録した、まさにパーフェクトなサントラCDとなっております。マイルストーンのコニー・バー林氏と永田氏のペンによる、独自のグルーヴ感をじっくりとお楽しみください。(赤坂)2NH

●DVDに収録された映像は、収録時間100分50秒のフルスクリーンで、字幕は日本語と英語の2種類が用意されている。また、特典映像として、本作の制作に携わったスタッフのインタビュー映像や、本作の制作に携わったスタッフのインタビュー映像が収録されている。

●DVDに収録された映像は、収録時間100分50秒のフルスクリーンで、字幕は日本語と英語の2種類が用意されている。また、特典映像として、本作の制作に携わったスタッフのインタビュー映像や、本作の制作に携わったスタッフのインタビュー映像が収録されている。