

彼は復讐心に駆られた罪人だつた

# 蒼き革命の ヴァルキュリア

VALKYRIA : AZURE REVOLUTION

Here lie the 'circle of five', whose vengeful actions brought forth an inferno of war. With their execution, the blood of the brave legions is redeemed, and a just peace born. They rest eternally in the land of their birth, by the grace of the Holy Mother.

かつて、小国が勝利した奇跡の解放戦争があった。その中心にいた5人の男女たち。彼らはのちに「大罪人」と呼ばれる——。

死神に挑む英雄



PS4  
PS Vita

蒼き革命のヴァルキュリア  
CERO  
発売予定  
公式サイト

●2017年1月19日発売 ●セガゲームス ●死に抗うRPG  
●PS4: パッケージ版&DL版各7,990(税込)  
PS Vita: パッケージ&DL版各6,990(税込)

公式サイト <http://portal.valkyria.jp/azure/>

## 死神ヴァルキュリアに挑む、復讐者たちの戦い!

戦争という状況下を舞台に、さまざまな視点からのドラマが描かれる本作。復讐という私怨のために、国を巻き込んで戦争を仕掛けた主人公と盟友たち。本作は後の時代に“五人の大罪人”と呼ばれる彼らの物語を中心としたRPGだ。美しいグラフィックや戦場感あふれるバトルシステムにより再現された、奇跡の戦いを追体験しよう!!

人の大罪人”と呼ばれる彼らの物語を中心としたRPGだ。美しいグラフィックや戦場感あふれるバトルシステムにより再現された、奇跡の戦いを追体験しよう!!

# VALKYRIA : AZURE REVOLUTION STORY

## 奇跡の解放戦争の幕開け



その戦争は奇跡の解放か? それとも憎しみの復讐か——!?

舞台となる時代は、咒術と呼ばれる魔法的力が普及した、産業革命後の聖歴1853年。列強の経済封鎖で困窮した小国ユトランドは、北方のルーシ帝国に宣戦布告。植民地支配からの解放を掲げ、戦争へと突入した。



◀小国ユトランドに巻き起った大きな戦争。表向は、植民地支配からの独立・解放を目指したものだったが、じつはその裏に別の目的が隠されていた。

復讐に燃える主人公

オフィーリア

CV: 早見沙織

舞台となる「ユトランド王国」の姫。国のシンボルである“歌姫”として国民に愛されてきた。姫としてのプライドを持ち、戦争の気運に乗って最前線へと向かう。反面、綺麗ごとだけではない戦争の本質に直面し、思い悩むことも。

## 國をも飲み込む復讐の誓い



◀戦争を主導し、勝利をもたらした5人の若者たち。だが、彼らは國のためではなく、まったくの私怨で行動していた……!? その理由とは?



國を欺く五人の大罪人

アムレート

CV: 小野大輔

のちに「五人の大罪人」と呼ばれる5人組のリーダー。大切なものを奪い去った帝国に復讐を誓い、10年かけて國を戦争に仕向ける。戦いの腕も確かに、自らアンチ・ヴァルキュリア部隊「ヴァナルガンド」の隊長となり戦場に立つ。

五人の大罪人とは、解放戦争を主導した若者5人の歴史上の蔑称。戦場で戦ったアムレートのほか、政治(スレイマン)、経済(バイオレット)、扇動(フリート)、情報(バイオレット)と各分野を担当する者がユトランドを勝利に導いた。だが戦後、私怨のために戦争を主導した罪などで裁かれ、死罪となる。

# BATTLE



リアルタイムで自軍を操作して戦い、敵の大軍を撃破せよ!

本作では戦場を再現し、大軍との戦術的な戦いを楽しめる「LeGION(レギオン)」を搭載。戦場は完全シームレスとなり、敵味方の行動は「ゲー

ジ」で管理できる。また、ユニットごとのターン制による戦略バトルを実現。感情や戦況が戦場を支配する、リアルな戦争を体験することができる。

シームレスなバトルで  
リアルな戦場を体験可能



クローディアス  
CV: 磯部 勉

ルーシー帝国の強敵たち  
霸道を突き進む

マクシム

CV: 鈴村健一

ブリュンヒルデ

CV: 坂本真綾

ユートランド王国を開戦に追い込んだ  
ルーシー帝国は、冷徹な皇帝・クローディアス以下、強敵ぞろい。アムレートと前線でたびたび対峙する若き将軍・マクシムに加え、神に近い力を持つ『ヴァルキュリア』ブリュンヒルデが、アムレートたちの行く手を阻む。

行動力ゲージがたまつたら  
バトルパレットで発動!



▲ボタンで「咒術」や  
「兵器」などを選択でき  
るバトルパレットが表示。  
これを選択するだけで、  
対応したアクションを発  
動させることができます。



CHECK!!  
蒼き死神ヴァルキュリアとは?

戦場に死を運んでくる“死神”として知られる神話上の存在。その1人であるブリュンヒルデは、物語上も大きなカギとなる。ゲームでは、夜になると歌とともにふらりと現れるので、じっくり考えて選択可能。

人を超える力で、戦況をかき乱していく。リアルタイムで時間が過ぎる戦場で、夜は撤退するのか、それともやり過ごすのか、といった選択も戦略の1つとなっている。

戦場を体感できるバトルシステム「LeGION」で 大軍との戦いを実現!

## VALKYRIA : AZURE REVOLUTION STAFF INTERVIEW

ゲームの見どころを開発者に聞く!

——本作の設定で、戦争を勝利に導いた英雄であるはずの主人公が、のちの歴史では大罪人と呼ばれています。その真実を解き明かしていくシナリオは興味深いですね。

小澤氏（以下敬称略）：彼らが罪人として扱われるの

は事実で、どうしてそうなったのか、その結末を、プレイしたユーザーさんそれぞれに問うのも、ゲームのテーマなので、そこを深く感じていただけると嬉しいですね。戦争に勝つことは決まっているけど、どう勝ったかというプロセスを味わっていただくゲームかなと思います。

下里氏（以下敬称略）：ただ、バトルでの勝ち方などは

ユーザーさんに委ねられていますし、勝ち方によって街の

様子が変化するなどといった仕掛けはあります。

——主人公を含む1人のメインキャラクターのうち、4

人がフレイキャラクターでないのも斬新です。

三神氏（以下敬称略）：歴史の影で暗躍している、アム

レート以外の4人の動向をしっかり描くのも、このゲームでやりたかったことの1つなんです。もしそこをちゃんと描くことができれば、より重厚で厚みのあるストーリーを実現できるかなと考えました。

小澤：戦争って、戦場でのドンパチだけではないんですね。外交や、法の整備、資金調達といったマクロ的な視点を語るのも、今回のチャレンジの1つです。

三神：そういった物語を通して、冒頭の「主人公は英雄なのか？ 罪人なのか？」という問いに、ユーザーさんそれぞれが答えを出してほしいなと思います。ただ、その結果も、人によって変わると思います。

下里：そこもシナリオの妙で、1つの側面だけみると小国からお姫さまを中心に逆転勝利するお話で、ヒロインは間違いなくオフィリアなんです。ただ、その正当性とかを考えると単純ではなくて、いろいろな視点が絡み合

パーティーキャラに指示を与えて  
戦術的なバトルを展開!



▲パーティは4人。ほかの3人の行動方針を指示したり、事前に細かくカスタマイズしたりできる。なお、主人公以外のキャラクターも直接操作することが可能だ。

感情が戦況を左右する――



▲ボタンで「咒術」や  
「兵器」などを選択でき  
るバトルパレットが表示。  
これを選択するだけで、  
対応したアクションを発  
動させることができます。



▲戦闘全体の有利不利を示す「戦況」も重要な要素。敵を倒したり、気勢を削ぐ（感情を下げる）ことで戦況が「優勢」になれば、行動ゲージの回復が早くなるなど、さまざまな恩恵が得られる。



アンチ・ヴァルキュリア部隊  
ヴァナルガンド

アムレート率いる  
ユートランドの精銳部隊

VALKYRIA : AZURE REVOLUTION

## PLAY IMPRESSION

仲間との一体感を感じられるバトルシステム!

TGS用の体験版から、バトルシステムについて詳細なレポート! バトルは広大な戦場自体をシームレスで移動し、攻撃することが可能で、サクサクとテンポよく展開していきます。どこをどう攻めるのかは自由で、いきなり敵兵に突撃してもいいし、遠くから気付かれる前に狙撃したり、こっそり背後に回り込んだりもできます。要素のすべてをフレイドできたわけではありませんが、戦場の地形的なバリエーションも多そうで、場所やプレイヤーによって、かなり戦い方が変わるんだろうなと思いました。リアルタイムで状況が変化していく戦場は、駆け回るだけでも楽しめます。その一方で、行動ゲージによるターン制のおかげで、アクションよりもかなりRPGに近いゲームであると思いました。とくに、バトルパレットシステムが秀逸で、いつでもどこでもボタン一発で時間を止められ、そこから咒術やサイドアームを選択し、発動できます。通常のアクションRPGではそうした攻撃関係はすべてボタンに割り振られているのですが、本作では基本的にこのバトルパレットから出せるので、じっくり考えて攻撃を出すことができます。どうすればいいか悩んだら、とりあえずバトルパレットを出して時間を止めればいいのです。常に状況が変化していく戦場のなか、状況ごとに時間を止めてコマンドを入力……こうした流れは、アクションとリアルタイムストラテジー、そしてコマンドRPGが融合したかのような、不思議なプレイ感覚を味わえました。慣れれば、戦況全体を戦略的に見渡せる、じつによく考えられたシステムであることがわかります。仲間への指示も細かく出しができ、連携をとるのも簡単で、少数で戦う連帯感もしっかり味わうことができました。なお、今回はバトルの話が中心になりましたが、物語やキャラクター性も本作の大きな魅力の1つです。個性的な彼らをどう育成するか、今から製品版が楽しみでなりません!



プロデューサー  
三神 桂氏

チーフ  
プロデューサー  
下里陽一氏

ディレクター  
小澤 武氏