

HOW TO WIN

for CD-ROM

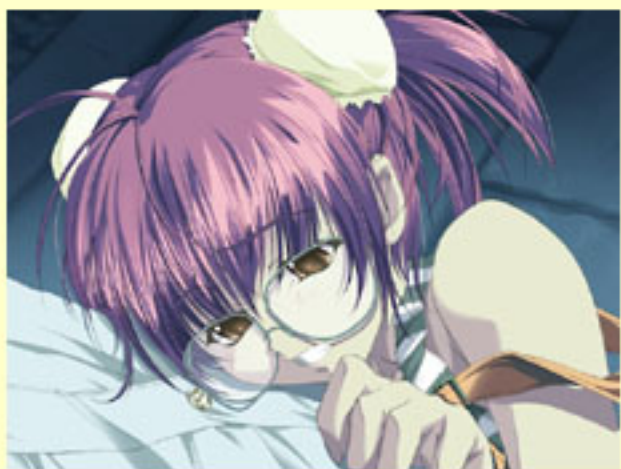
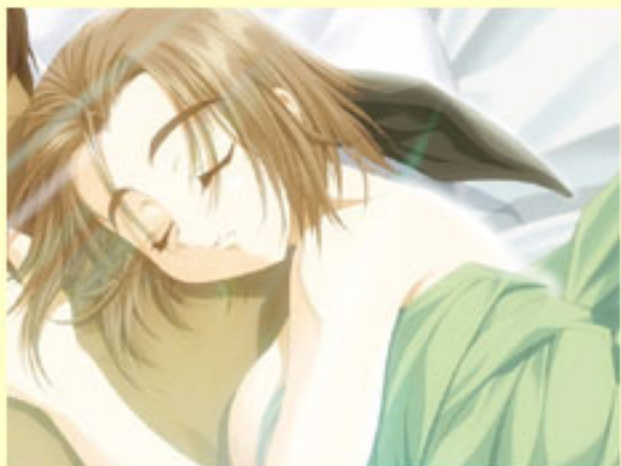
2002 JUNE

青春18ラヂオ

ブランド:Ark 発売日:3月29日 ジャンル:TBL+ADV
原画:わざきた シナリオ:田中 元、おおやぎしんいちろお 価格:8800円

●種別:18禁 ●OS:Windows98/2000/Me ●CPU:Pentium II 233MHz / Pentium III 400MHz以上
●メモリ:64MB/128MB以上 ●HDD容量:1GB以上 ●解像度:640×480 フルカラー
●Direct X:6.0以上 ●BGM:PCM ●音声:あり
●パット対応:なし ●ネット接続:なし ●クリア所要時間:10時間

閉鎖間近のラジオ局『青春18ラヂオ』を舞台に、そこで働く若者たちの姿を描いた爽やかな青春ストーリー。主人公たちは、ラジオ局を再建出るのか？



ここがオススメ!!

この作品のオススメは、なんと言ってもボードゲーム。出来が良いので、かなり楽しめる。本編シナリオの方も、全部のキャラクターがきちんと作られているので、ドラマのように楽しめる。

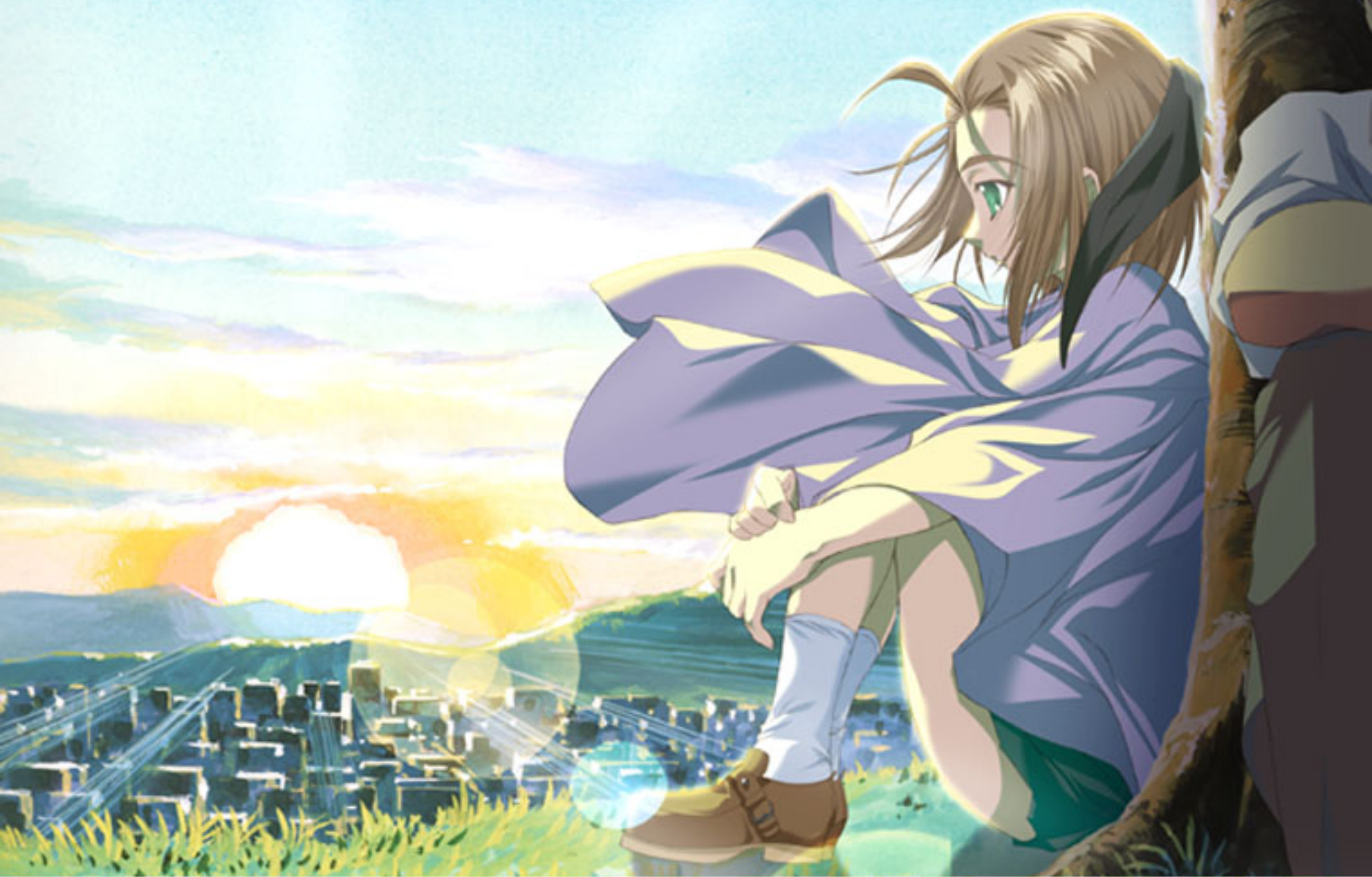


© Ark 2002

オススメ選択肢など掲載

青春18ラヂオ

Seishun Jyuhachi Radio



俺たちの声は、届いていただろうか？
今、間違いなく、届いているだろうか？

昔懐かしい風景の残る、地方都市のコミュニティラジオ局がストーリーの舞台。3ヶ月後に閉鎖されることが決まった、コミュニティラジオ局『青春18ラヂオ』に務める主人公たち。病魔に倒れた前任プロデューサーの意志を継ぐためにも、主人公たちは、時に衝突し、時に励まし合いながら、ラジオ局の再建と継続を目標に動き始める。みんなで一生懸命やれば、夢は必ずかなうと信じながら……。



ゲームシステム

アドベンチャーモード

このゲームは、アドベンチャーパートと、ボードゲームパートに分かれている。アドベンチャーパートの後にボードゲームパートになる。ボードゲームをクリアすると一話分終了となり、進行状況がセーブされ次の話に進む。全体を通してストーリーの分岐があまり無い。この手のゲームでは珍しく、主人公を除く男性キャラたちにも音声がついているし、背景グラフィックのクオリティーも高いので、ゆっくりと腰を落ち着けて、テレビドラマを見るような気分で楽しむのも良いだろう。



●テキストスキップの早さや音声の ON/OFF 等、ゲームシステムがしっかりしているので、ストレスを感じずにゲームに集中できる。



●ヒロインたちは皆それぞれに悩みを抱えている。ディレクターとして、一人の男として。彼女たちを優しく支えてあげよう。



トピックコマンド

アドベンチャーパートでの選択肢は、普通のゲームとは少し違っている。『トピックコマンド』という、会話の内容に応じて、出現したり消失したりするシステムとなっているので、キャラクターたちを、よりリアルに感じながら、ゲームを進めることが出来るだろう。ゲーム全体を通しての選択肢の数は少ないが、選択の仕方によってストーリーが変化し、イベントが発生しなかったりするので、場の雰囲気を考えながら慎重に選択していこう。

タクティカルボードゲーム

このタクティカルボードゲーム、よくあるオマケ的ミニゲームだと思いきや甘く見ていると、とんでもなく痛い思いをすることになる。このボードゲームだけで、商品化しても良いのではないかとと思わせるくらい、完成度高いゲームとなっている。ごく簡単にルールを説明すると、まず手札を引き、その手札を場に出していきながら、四人（CPUが三人）で陣地を取り合うというもの。場に出すカードの他に、相手と手札を交換したり、場の陣地を消したり出来る、特殊な効果カードも存在している。それらのカードを駆使しながら、終了時に、より多くの陣地を取っていたものが勝ちとなる。ゲーム中では基本ルールの他に、クリア条件が提示される。このクリア条件を満たさないと、一話分終了とならず、次の話に進めないし、セーブも行われない。さらに、ストーリーが進むにつれ、形の変化した場が出てきたり、クリア条件が厳しくなったりと、ボードゲームの難易度が上がってくる。頭と運を総動員して、がんばってプレイしよう。



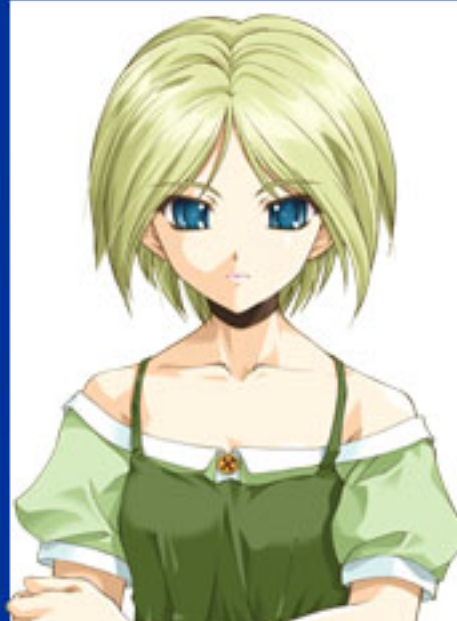
●頭を使った理詰めだけでは勝てないのが、このゲームの難しいところ。運が悪いと全く勝てなくなってしまう面も存在する。

ヒロイン紹介



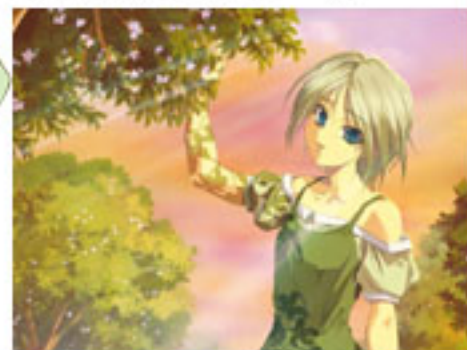
ゆうき ゆう
柚木 優

雑務兼パーソナリティー担当。兄妹のように育った主人公を手伝って、ラジオ局で雑務を担当していたが、プロデューサー代理の突然の抜擢を受けて、パーソナリティーとなる。天性の才能を発揮し、人気パーソナリティーへと成長していく。



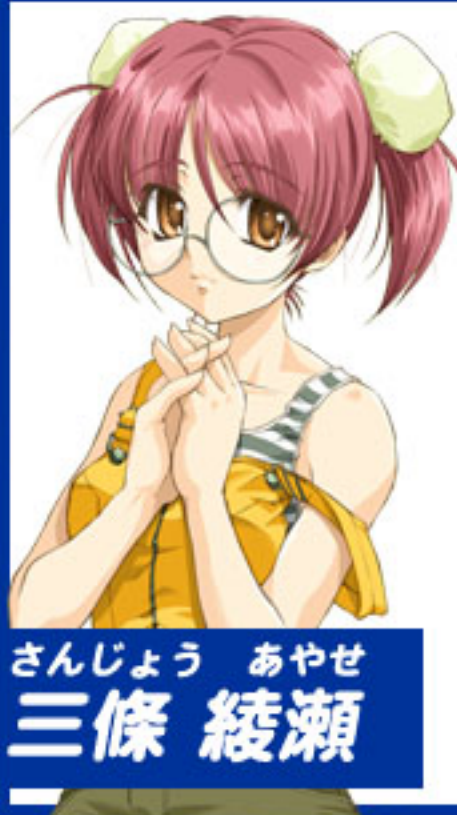
かすみ ふゆか
香澄 冬華

構成、台本担当。生まれつき体が弱く、いつしか冷たく人を避けるようになってしまう。幼なじみで、同じラジオ局で働く主人公や仲間たちに対しても、時に冷たく、時に寂しげに振る舞い、心を閉ざし続ける彼女の、本当の気持ちとは……。



さんじょう あやの
三條 綾乃

パーソナリティー担当。綾瀬の双子の姉。ラジオ局のパーソナリティー以外にも、モデル活動などを行って、芸能界入りを目指している。気が強く負けず嫌いで、突然パーソナリティー抜擢され人気のを得た優に対し、強いライバル意識を燃やす。



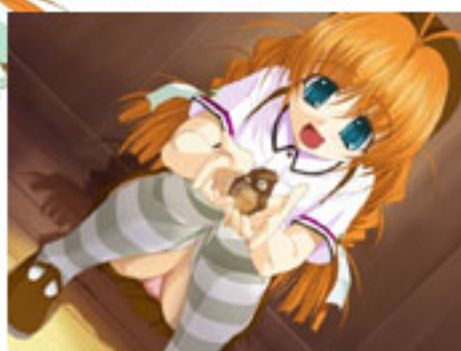
さんじょう あやせ
三條 綾瀬

記録、渉外、経理などを担当。綾乃の双子の妹。自己主張が苦手な、対人恐怖症。『何でも出来る姉』に対してのコンプレックスで、必要以上に自信を喪失させている彼女。仲間たちとの交流のなかで、彼女は自分を変えることが出来るのだろうか。



にった まりも
新田 まりも

雑用担当。人気パーソナリティーである新田杏一郎の妹。実際の年齢よりもかなり幼く見え、その振る舞いもかなり幼い。何でも出来る兄に対して、あまりにも何もできない彼女。それでも、何とかみんなの役に立とうと、日々がんばっている。



ボードゲーム攻略

基本戦略

基本として押さえておきたいのは、取材者の配置場所とタイミング。スタート時配置は仕方がないが、基本的に自分のカードが二枚以上隣接し、周りにもカードが存在しているなど、発展性のある場所に取材者を配置しよう。自分のカードが一枚で、他社のカードと隣接しているような所に取材者を配置してしまうと、他社の取材者に陣地を吸収されてしまう。他社による吸収は、出来るだけ避けたいので、そういう所には無理に取材者を配置せず、少し待ってみよう。特殊カードの中には、手札の交換が出来たりする物もあるので、後になって有利に働くこともある。取材者は各局二名しかいない。配置した取材者は、陣地を吸収されたり、特殊カードで呼び戻さなければ帰ってこれないし、再配置もできない。ゲーム後半でよく発生する、陣地の大量取得チャンスをみすみす逃してしまった。ということにならないように、取材者の配置場所とタイミングは常に気をつけていこう。



●上図では、すでに二人の取材者を配置してあるので、左側にある空白陣地を取りに行くことが出来ない。



●ミッション条件にもよるが、このような状況になってたら敵に陣地を与えて、さっさとネットワークを崩壊してもらおう。



●変な言い方かもしれないが、CPUはかなり運が良い。特殊カードなどを上手く利用しないと、シナリオが進まなくなってしまう。

ミッション別攻略

ボードゲームは、クリア条件が設定されている。この条件は大きく分けて三つのパターンがあり、シェア率、話題独占と崩壊の回数となっている。ミッションが進むと数値の変化などで難易度が上がっていく。簡単に、パターン別の攻略方法を書くので、プレイの参考にしてほしい。

- 1,シェア率 基本戦略で書いたことに気をつけながらやること。後はドローカードの運次第。
- 2,話題独占 シェア率同様基本戦略の通りで良いが、ミッションが進むとCPUの障害が厳しくなる。手札をストックしておいて一気に配置するなど、工夫して行こう。
- 3,崩壊 相手の陣地を崩壊させたいので、相手にどんどん陣地を与えていこう。

特殊カード

『取材権利交換』これは積極的に使っていこう。使うときは、取り合えず一対一で交換できるか試してみよう。
『エクストラドロー』これも活用していきたい。飛び地はこのカードや、権利交換でどんどんまとめていこう。
『郵送ミス』あまり目立った効果は発揮しない。他にやることがなかったら、使っていこう。
『悪評』このカードは配置場所によって効果が変わる。相手の取材者の位置をよく見て、効果的な場所を探そう。
『縦(横)一列消去』悪評より効果範囲が広く、自分も被害を被ってしまうので、気をつけて使用しよう。
『撤退』悪評などの使用後、大きな空白陣地が出現するゲーム中盤以降に必要度が上がる。
『注目度NO.2』ほんの少しシェア率に影響を与える。が、ホントに少しなので他にやることはなければ使おう。
『臨時放送』infoボタンを押さずに現在の状況が見られるが、それ以外全く何の影響を与えないカード。

ここからは、キャラクターごとのおすすめ選択肢をまとめてある。ここに書いてある通りに選んでいくと、Hイベントにたどり着くことが出来る。進めて行く途中で、ここには書かれていない選択肢が発生することがあるが、それは選ばないようにして会話を進めよう。間違えて選んでしまうと、せっかくのHイベントが発生しなくなることもある。ここにあげた物以外にも、選択肢は多数存在する。いろいろ試してみても、会話のバリエーションを楽しんでみよう。



ゆうき ゆう
柚木 優

5話

…つらい、のか？
そのあとはどうする？
急いでいるつもりはない
やっぱり、やめるか？
やめていいのか？
怖いんじゃないのか？
一緒じゃ、イヤか？

13話

やめておくか？
バカげてるよな
やっぱり、やめるか？
変わらないさ
変わらないよ
変わらないさ
キスする…



かすみ ふゆか
香澄 冬華

12話

よかったじゃないか
戻ってきて…
怒られるかな？
帰ってきてほしい
冬華との時間…
優は、無責任かもな
冬華のことが、好きだ



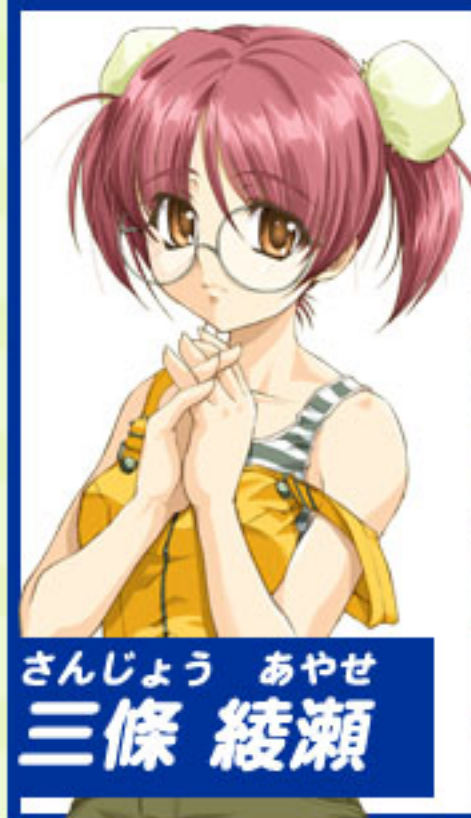


3話

ドキドキするよな
優が認められない？
絆創膏を渡す
そうなのか？
頭を抱く
天才でも…
抱きしめる

9話

綾乃に電話する
優の言葉どう思う？
分かってるよ
大丈夫、だろ…？
訊いて、いいか？
そんなこと言ったら
家にいなくて…



9話

綾瀬に電話する
優の言葉どう思う？
綾乃のことか？
抱き締める
大変なことって？
ウチ、大丈夫なのか？
好きなこと、か…

14話

ちゃんと思い出したよ
グズだなんて、よそう
あの頃は…
そのバッチ…
隙間を、埋めよう
ゴメン…
被害妄想なんかじゃ…



7話

改装もバッチリ
お菓子はどうする？
この子も元気だ
この子も応援してた
涙をぬぐう
僕も同じだよ

11話

ヒナには、まりもだな
足手まといなら
まりも、好きだよ？
迷惑だなんて
まりもの羽根、だろ？
仲間として
当たり前だよ