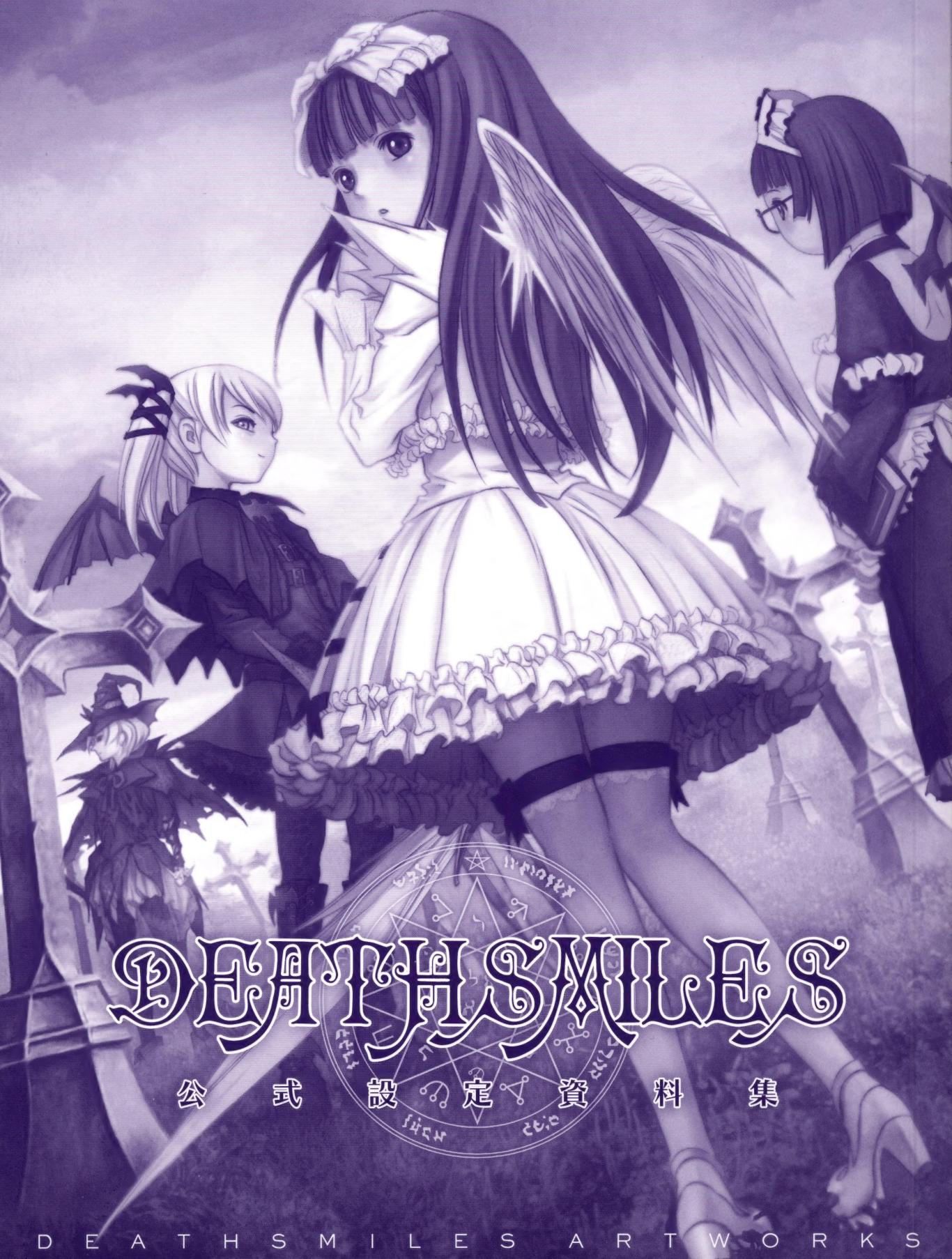




DEATHSMILES

公式 設定資料集





DEATHSMILES

公式設定資料集



DEATHSMILES



公式設定資料集

DEATHSMILES ARTWORKS

DEATHSMILES



C o n t e n t s

第1章	1幕 [イラストレーション] ILLUSTRATION	006
	2幕 [キャラクター] CHARACTER	018
第2章	1幕 [ステージ] STAGE	040
	2幕 [敵キャラクター] ENEMY	052
第3章	1幕 [ラフスケッチ] ROUGH	060
	2幕 [シナリオ] SCENARIO	072
EXTRA	[企画] SPECIAL	088
第4章	[漫画] COMIC	098

DEATHSMILES ARTWORKS



DEATHSMILES DES CASTLE

Mt. CUBEROCK

第1章

CHAPTER I



ACT1 ILLUSTRATION

1幕 [イラストレーション]

ACT2 CHARACTER

2幕 [キャラクター]



Story

STORY

神隠しというものをご存じだろうか?

世界各地で報じられる行方不明の子供たち。

いったい彼等ロストチルドレンは何処へ行ってしまうのだろう…?

事故にあってしまった者…。

犯罪の手にかかる者…。

そして…。

異世界への扉を開けてしまった者…。

主人公、ワインディアはロンドンで暮らす13歳の女の子。

ある日彼女は通学途中に行方不明になってしまった…。

目撃者によると、彼女は突然現れた光に吸い込まれ消えたという…。

これが神隠しである。

彼女は異世界に吸い込まれてしまったのだった。

彼女が行き着いた世界、そこは20世紀初頭を思わせる西洋の街で、

ワインディアはある老人の屋敷に保護された。

屋敷の主人、ディオールは全てを理解しているかのように驚愕の事実を語った。

ここはジルバラードという国で地球上には存在しない場所なのだという事…。

そして帰る手段はもう無いのだという事…。

突然の出来事にワインディアは泣き崩れてしまう…

20世紀初頭のヨーロッパを思わせる平和な国、ジルバラード。

この国では、「現世界から迷い込んだ者には特殊な魔法能力が身に付く」と語られていた。

ディオールはワインディアのような身寄りのないロストチルドレンを養い、

彼女たちの魔法の力で国王に貢献して暮らしていた。

ディオールの娘たちは人々からエンジェルと呼ばれ親しまれ、

おかげでジルバラードは平和な毎日を送っていた。

しかしその平和を切り裂くような出来事が起きたのだ。

なんと伝説の魔物たちが現れ人々を襲い始めたというのだ。

ディオールは国王の命を受け、エンジェルたちを送る。

ワインディアにとって初めての任務は、襲われた街での魔物退治という過酷なものだった。

現場で彼女たちを待っていたのは…

魔界があふれてしまったかのような地獄だった…

† 初出しイラスト(階段の4人)

ILLUSTRATION

GRAPHIC PRESIDENT'S COMMENT

古びた洋館で訪問者を出迎える、神秘的な雰囲気を持った少女たちをイメージしました。狙いとしては、スカートの少女を下から見上げるドキドキ感ですね。(照)この絵を描いた後に、発売後までフォレットとローザが隠しになるという事が決まったので、急遽初出しのタイミングで後ろの2人が消え、若干奥の空間が寂しい構成になってしまっていました。(汗)







† ポスター(鳥かごの4人)

ILLUSTRATION

GRAPHIC PRESIDENT'S COMMENT

狂気と少女の儚さをテーマにして描きました。作画としては、柱の位置が人物を邪魔しないように鳥かごを先に描いてから人物を描いて、また鳥かごを描き直して人物も直す…というような地味に面倒な作業を繰り返して描いたのがしんどかったです。最初、血だらけだったのですが、NGが出てしまいました。(笑)





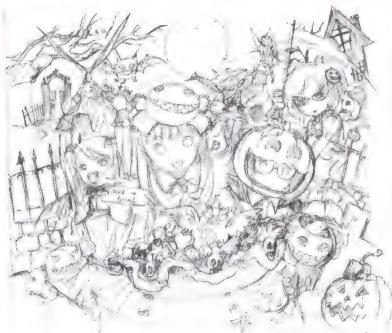
†アルカディア表紙イラスト

ILLUSTRATION

GRAPHIC PRESIDENT'S COMMENT

雑誌表紙用に描いたイラストです。この時は他の2キャラは封印中だったので、
ワインディアとキャスパーのみの構成です。ゲームの発売と雑誌の発売のタイ
ミングがちょうどハロウィンだったのでピッタリでした。





† CDジャケット

ILLUSTRATION

GRAPHIC PRESIDENT'S COMMENT

ハロウィンパーティーをイメージして、楽しげな感じになるように描きました。カラフルな色味とコミカルタッチにする事で、音楽が主役なのだという事を意識しています。この絵に関しては『ちょいエロ』は封じています。(笑)





† 描きおろしポスター（ソファーに座る5人）

ILLUSTRATION

GRAPHIC PRESIDENT'S COMMENT

グッズ用に描かれたイラストです。サキュラも加わり豪華な構成となっております。いろんな所に目が行くように、意識して構成しました。『デスマイルズ』では、下品になりすぎないセクシーさを狙って絵を描くようにしていますので、この絵でもいろいろ盛り込んでいます。



† 抱き枕イラスト(キャスパー)

ILLUSTRATION

GRAPHIC PRESIDENT'S COMMENT

抱き枕用に描かれたイラストです。これはケイブ的にも大冒険だったグッズだったのですが、どうでしょう？ 抱き枕のニーズに合わせて相当セクシーなポーズとなっています。





† 抱き枕イラスト(サキュラ) ILLUSTRATION

GRAPHIC PRESIDENT'S COMMENT

これも抱き枕用に描かれたイラストです。大冒険グッズ第2弾です。モデルがサキュラという事もあって、大人びた演出にしてみました。ってゆーか求められました。(汗)



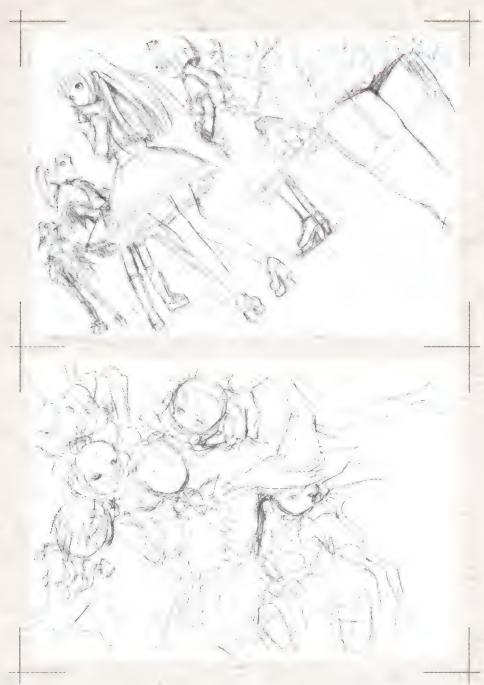
† クッションイラスト

ILLUSTRATION

GRAPHIC PRESIDENT'S COMMENT

表：ケイプの方からウインディアとサキュラで描いてほしいと言われたので、幼馴染として仲がいい感じを意識して描きました。

裏：多少過激なものがいいが下品になり過ぎないように、という依頼だったので、自分なりに解釈して描きました。ちなみにサキュラは直接ウインディアを抱きしめていますが、ウインディアは翼でサキュラを抱きしめているという図です。



† 公式設定資料集カバーイラスト

ILLUSTRATION

GRAPHIC PRESIDENT'S COMMENT

霧の中を彷徨っているエンジェルたちをイメージして、見開き構成でレイアウトしてみました。ローアングルですが、いやらし過ぎないようにしつつ、でもつい目が行くように、というギリギリの所を意識してみました…。個人差があるとは思うのですが、みなさんにはいかがでしょう…?



Windia

WINDEIA

PROFILE

[ディオール家三女]

年齢：13歳
 身長：151cm
 血液型：A
 出身：イギリス
 俗称：風使い
 武器：ウンドブレード
 使い魔：「ホウ」白ふくろう

STORY

現世界ではロンドンの中流家庭に育つ13歳の女の子。

つい半年前にこの世界(ジルバラード)にやってきたばかりの4番目のエンジェル。

恥ずかしがりやで泣き虫な、ずっと子供のままでいたいと思っているような甘えっ子。

ある日 通学中に誘拐され、命の危険を感じた瞬間光に包まれて、そのまま行方不明となっている。

「風使い」として目覚め、まだ未熟にもかかわらず、初の任務に借り出される。

召喚した白ふくろうの妖魔「ホウ」とは、出会って早々に打ち解け、まるで頼りない主人とその面倒を見る執事の様な関係を築いている。





† イメージ画

† ウィンディア CHARACTER

GRAPHIC PRESIDENT'S COMMENT

甘口リの純粋可憐なイメージを意識してデザインしました。このデスマイルズがロリータファッションのキャラで構成されているという事を全面的に押し出せるように、あえて正統派を貫きました。

実はウィンディアのデザインが一番悩んでしまい、ギリギリまで修正してなかなか固まりませんでした。

イメージカラーが白だったので、白→白い鳥→翼→風とキーワードを決めていきました。

風使いという事で、羽根のふわっとしたイメージを心がけました。





◇ {三女} ウィンディア (13)
風使い



† 初期イメージ

アンドリア ホンリー時の人



Gasper

キャスパー

PROFILE

【ディオール家四女】

年齢：11歳
身長：142cm
血液型：B
出身：ドイツ
俗称：死霊使い
武器：ホーンティングシザース
使い魔：「キキ」プチーピル(小悪魔)

STORY

6歳のころドイツ・ベルリンからジルバラードへやってきた、2番目のエンジェル。ロストチルドレンとなった理由は不明。どんな辛い事があったのか、現世界での記憶が思い出せないでいる。

忌まわしき過去の経験のせいか、それとも偶然なのか、彼女はエンジェルの中で最上級の「死霊使い」として目覚めている。わがままひねくれ者で、人と打ち解けるのが苦手な性格だが、それは寂しさの裏返しで、実は最も愛情に飢えている、素直になる方法がわからない不器用な少女である。





◇ {五女} キャスパー (11)
死神使い



†イメージ画

† キャスパー

CHARACTER

GRAPHIC PRESIDENT'S COMMENT

正統派なワインディアに対して、ダークなイメージなのがこのキャスパー。実は最も早くデザインが決ったので、キャスパーを中心に他のキャラクターのバランスを取っていきました。例えば全員に武器と使い魔とその翼が着いているというのもキャスパーのイメージからなんです。

ハサミ・コウモリ・ケープ・リボン、これ全部ラインを統一するために左右対称をイメージしてデザインしておりまして、自分でもお気に入りです。



Cut - in



キッスル
ホンバー時カット



Follett

フォレット

PROFILE

[ディオール家二女]

年齢：14歳
身長：155cm
血液型：O
出身：フランス
俗称：炎使い
武器：審判の書と裁きの杖
使い魔：「ボーボ」ベビードラゴン

STORY

10歳の頃、フランス・パリからジルバラードにやってきた3番目のエンジェル。
嵐の夜に増水した川に流されたまま行方不明になっている。
その時、寒い思いをしたせいか、「炎使い」として目覚め、初めて使った炎が山火事を起こしてしまう。
消火のために訪れたエンジェル達に保護される。

部屋にこもって本を読むのが大好きで、人と接するのが苦手な引きこもりタイプ。
魔法を極めた今でも、常に魔導書を参考にする癖がついているが、それは、自分の魔法で火事を起こした事への戒めなのかも知れない。





† イメージ画

† フォレット CHARACTER

GRAPHIC PRESIDENT'S COMMENT

めがねっ娘・おかっぱ・メイド・巨乳…と、節操がないくらい『記号』を寄せ集めていますが、ただ一点オリジナリティーを入れたといえるのが、まりまりとした丸い輪郭を強調したところでしょうか。

○イズ○ーラン○の○ーンテツ○マン○ヨンのコンパニオンを見た時、こんなゴシックかつ上品でかわいいメイドもいいなあ…と思ったところから生まれてきました。

色が緑なんで、緑→ドラゴン→炎とキーワードがどんどん決まっていきました。単純ですね…。(笑)



C u t - i n



◇ {二女} フォレット (14)

炎使い



† 初期イメージ



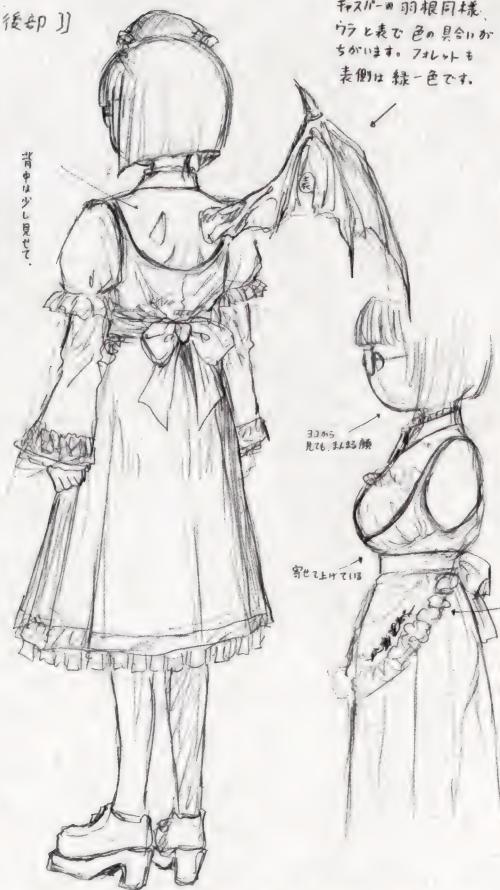
《使い魔》

ベビードラゴン

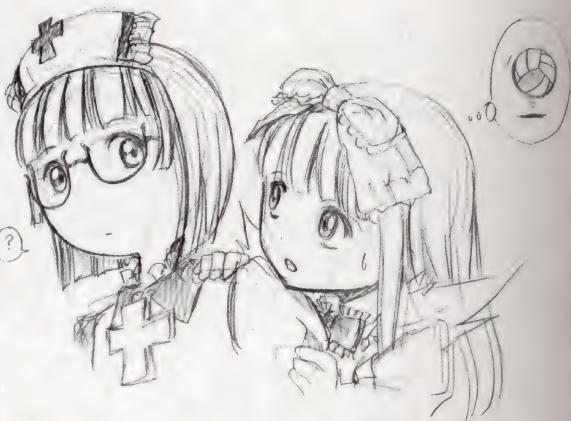
フレット ホンバ 時カム



フレット
〔後部〕



キスラー・羽根同様、
ウラと表で色の具合が
ちがいます。フレットも
表側は緑一色です。





Rosa

ローザ

PROFILE

[ディオール家長女]

年齢：17歳
身長：162cm
血液型：AB
出身：アメリカ
俗称：精靈使い
武器：棘(イバラ)の鞭
使い魔：「ティティー」花の妖精

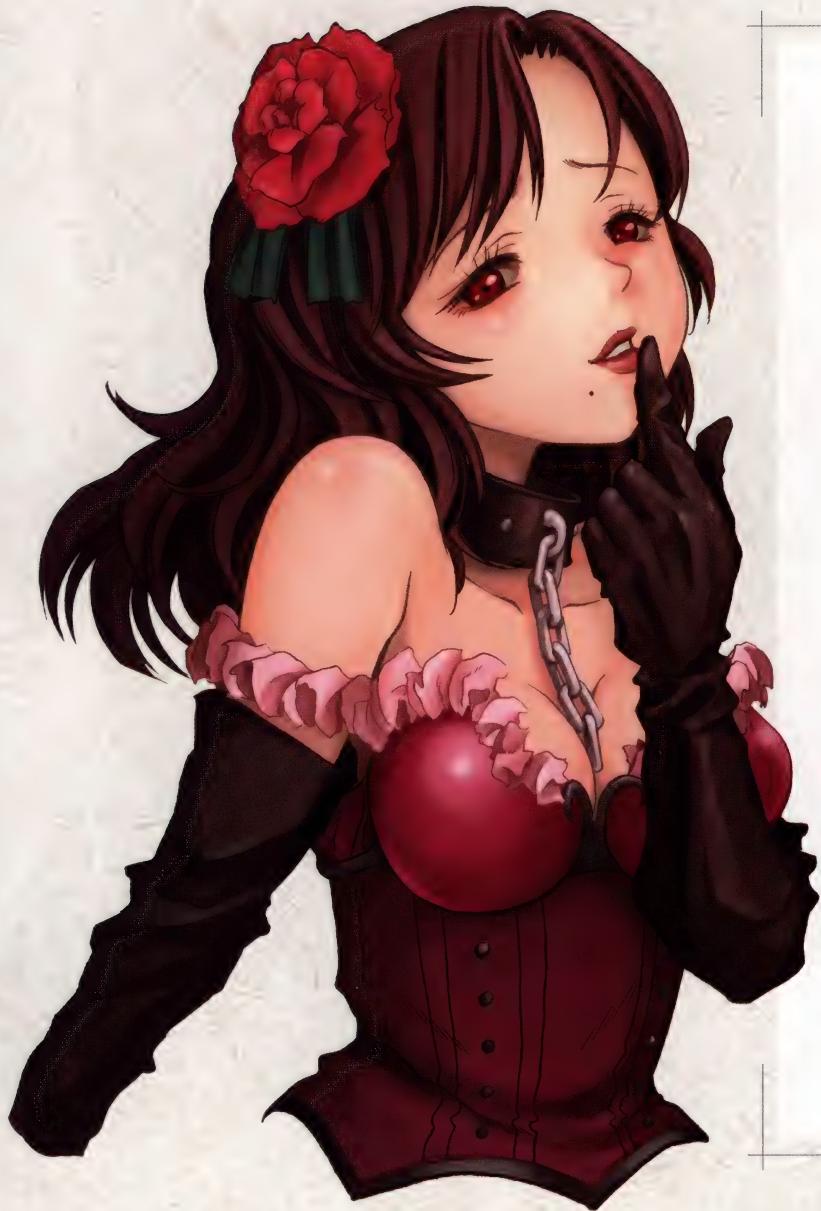
STORY

8歳の頃、アメリカ・カリフォルニアで交通事故に巻き込まれ、その時に光の扉を抜けジルバードにやってきた。

しかしその時彼女は瀕死の状態で、ディオールの治療魔法により一命を取り留めた。
ディオールにとって初めてのエンジェル。

花の妖精操る「妖精使い」の能力に目覚める。
エンジェルの中で最も長くこの世界で過ごしているので経験も厚く、リーダーとしてみんなをまとめている、信頼の厚い女の子。
彼女は、バラバラになりがちの姉妹を和ませようとユーモアや冗談をよく言うが、ややハズし気味で、効果の程は定かではない。





† イメージ画

† ローザ

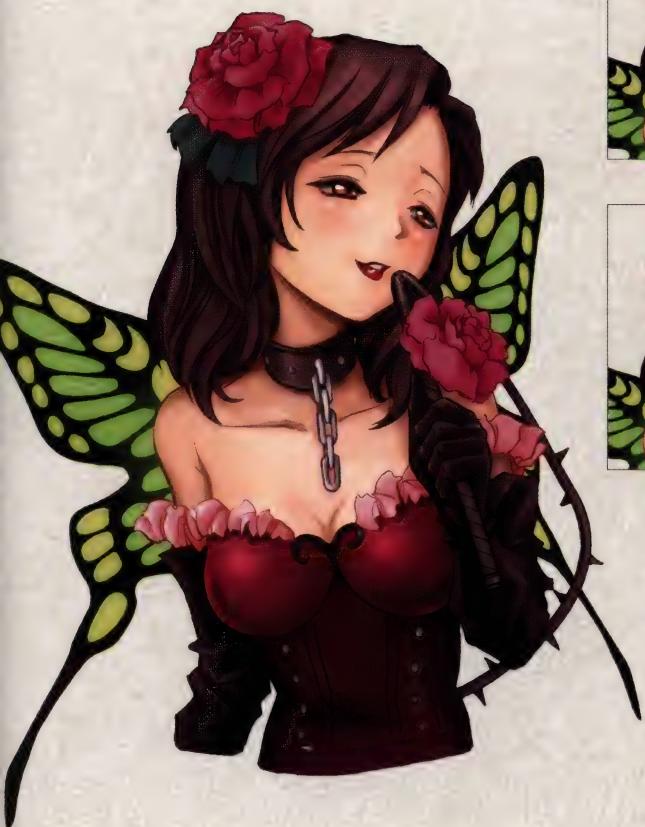
CHARACTER

GRAPHIC PRESIDENT'S COMMENT

セクシーお色気担当という事で生まれたのがローザです。バラをモチーフにするところまではすんなり決まったのですが、キャラ付けがなかなかまとまりらず、ギリギリの土壇場でキャラ路線を大修正してこの形になりました。おかげで個性は出せたと思います。老け顔である事も含め…。(汗)歳を気にする女性の反応がカワイイと思うのは僕だけではないはず…。(大汗)

テーマカラーが赤なので、赤→バラ→ムチ→ちょうちよ→妖精、といった感じでキーワードが決まってきました。





<ノーマル>

<おどろき>



<やる気>

<まいっちゃんぐ>



◇ {四女} ローゼ (12)
妖精使い



ローゼ (13)

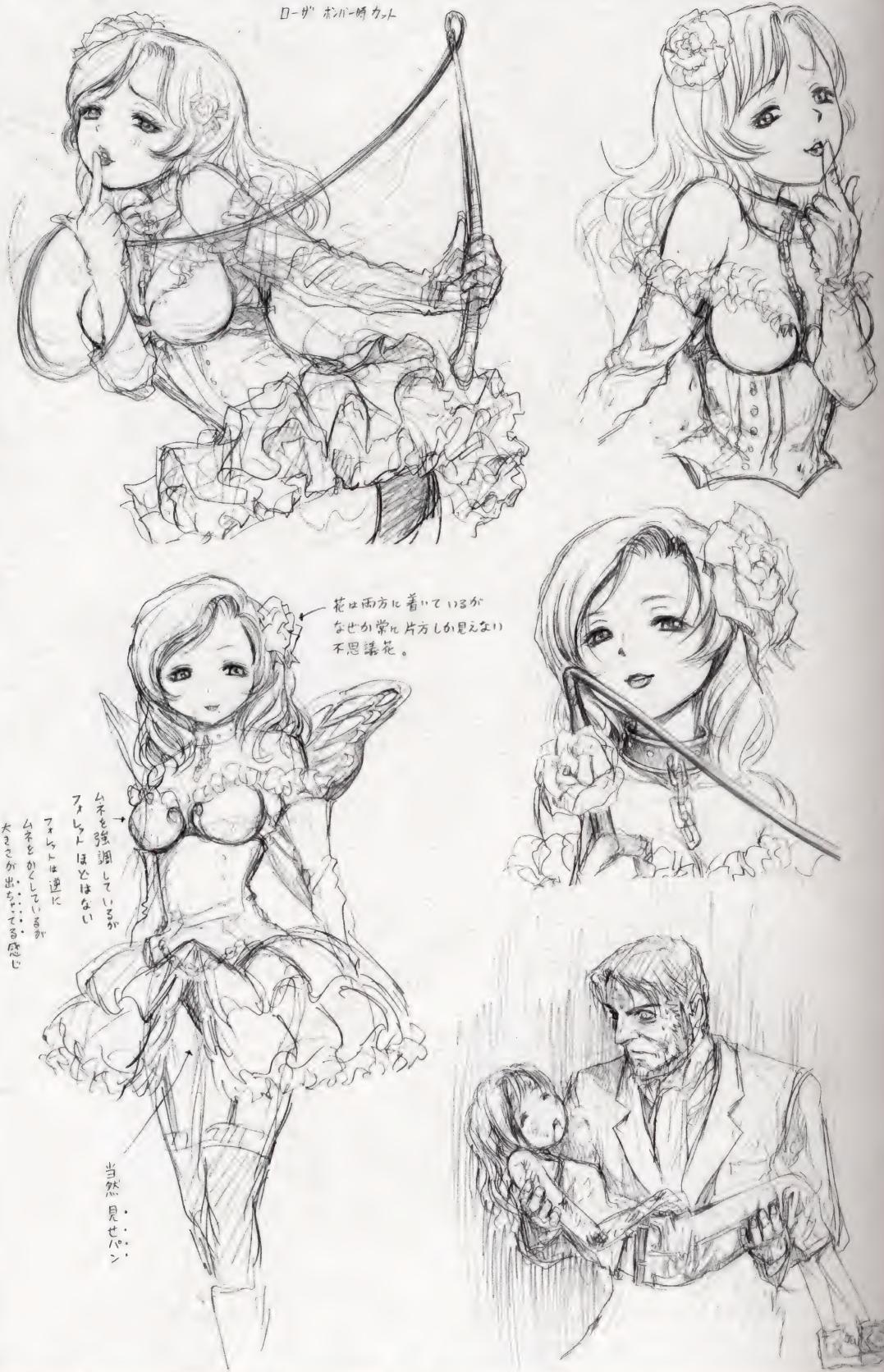


† 初期イメージ



《使い魔》
花の精





Sakura



サキュラ

PROFILE

年齢：15歳
身長：155cm
血液型：AB

STORY

サキュラは10歳の頃、父母と家族3人でのドライブ中に事故に遭い、車ごと光の扉を抜けてこの世界にやってきた。イギリス出身で、ウインディアとは家族ぐるみの付き合いのある幼馴染だった。

サキュラの本当の名前は「サクラ」、日本の花の名前が付けられている。ラビリンシアの沼地に現れたサクラ達家族3人は、やがて魔法の力に目覚め、土地の者から恐れられ、忌み嫌われてしまった。

そして「ラビリンシアの沼地には魔女が出る。」と言われ、サクラという名も、より恐ろしげに「サキュラ」と呼ばれるようになった。

病氣で苦しんでいる母親を守るために、あえて魔女サキュラとして戦っている。

† サキュラ

CHARACTER

GRAPHIC PRESIDENT'S COMMENT

敵として現れ、そして主人公の幼馴染で、最終ボスの実の娘というストーリーがらみキャラ。デスマイルズの中で唯一、物語的に重要な人物です。

パンク的なロリータファッションで魔法使いをデザインしたらどうなるか?というコンセプトで描きました。細部まで一工夫すように心掛け、楽しみながら描いたのを覚えています。





Cut-in

◇ {長女} サキュラ (15)
悪魔使い



† 初期イメージ



Titterbug

ジルバ

PROFILE

年齢：44歳
身長：185cm
血液型：B

STORY

サキュラの父であり、強大な魔力に目覚めた男。もともと残酷な性格の持ち主で、現世界では悪質な株取引や企業買収などで稼いでいた。

賢く、行動力もある優秀な男だが、人の気持ちの分からぬ自己中心的な人間。元の生活を取り戻すため、日々現世界に帰る研究を続けている。

ある日、自分の魔力を光の扉を開く方法を編み出し、現世界への帰還を試みるが、その扉は魔界につながっていて、数多くの魔物を招き入れる事になってしまった。しかしジルバは諦めず、冥界城と呼ばれる古城にひとり住み着き、家族を捨てて研究に没頭している。

実験で何度も扉を開いたため、魔物たちが大勢ジルバラードにやってきてしまい、街にあふれていくのだった。



†ジルバ

CHARACTER

GRAPHIC PRESIDENT'S COMMENT

最終ボスで、諸悪の根源であるこのキャラは、現世に帰つてやるという思いを込めて、あえて素朴なデザインにしました。派手な貴族のようなデザインも考えたのですが、ジルバラードでの暮らしを否定している男としては、言ってる内容と格好にどうも違和感を覚えたからです。

彼の心理的にはこのジルバラードに身も心もなじんってしまうのが怖かったのでしょう…。仕事一筋で家庭の事を顧みない、身勝手で野心に満ちた人物として、「普通の格好」というコンセプトで描きました。

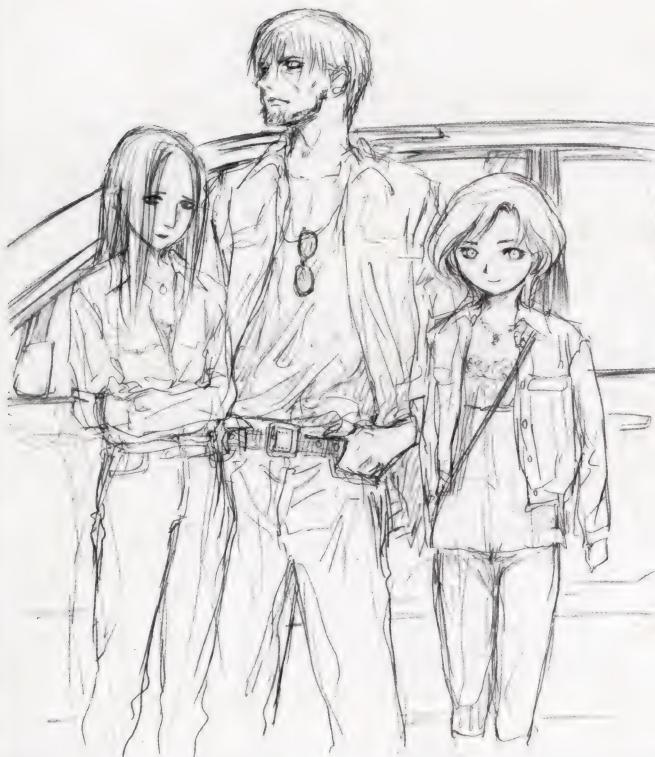
Cut-in



<ノーマル>

<ボロボロにやり>

サキラ(12)



Mr. Dior

ディオール伯爵



PROFILE

年齢：66歳
身長：182cm
血液型：A

STORY

ジルバラードでは有名な魔法の使い手。しかし今は体力の衰えから現役を退いて、エンジェルたちのサポートをしている。本人は明かさないが、どうやら過去のロストチルドレンである事は間違いない。

最初のロストチルドレンのローザに出会うまでは、大豪邸に一人で暮らしていた。

ジルバラードでは国王に仕え、様々な事件を解決する職についているにもかかわらず、不可思議な魔力のせいで、まわりの人々から距離を置かれた存在であった。

人付き合いが得意ではない彼自身も、そのまま心を閉ざしていった。

そんな時、初めてローザに出会った。

事故に遭って瀕死の状態の彼女をなんとか助けようと、ディオールは必死で魔法治療を行う。

「例え回復したところで、この世界で孤独が待っているだけの少女を救ってどうするのか？」

ディオールは自分の行動に疑問を持ちつつも治療を続ける。

三日三晩の治療の末、ようやく意識が回復したローザ。

うっすら開いた彼女の瞳を見たディオールは思った。

「この子の面倒を見る能够ができるのは私しかいない…。」

ディオールの心に、忘れていた暖かさが蘇ってきた。

そしてローザを養女として育てる決心をし、さらにキャスパー・フォレット・ウインディアとジルバラードに迷い込んだロストチルドレンを養女にしていく。

ディオールはエンジェルたちに囲まれ、幸せに暮らしていた。

そんなある日、国王からの重大な命令を受ける。

魔物が現れて人々を襲っていると…。

ディオールはエンジェルたちに過酷な任務を決断をするのだった。

† ディオール伯爵

CHARACTER

GRAPHIC PRESIDENT'S COMMENT

物語上、重要な人物にもかかわらず、彼のことはこの作品ではありませんが、ディオールには随分描かなければいけない過去があるはず…。機会があればその時こそ…。



DEATH SMILES
DES CASTLES

第2章

CHAPTER 2



ACT1 STAGE

1幕 [ステージ]

ACT2 ENEMY

2幕 [敵キャラクター]

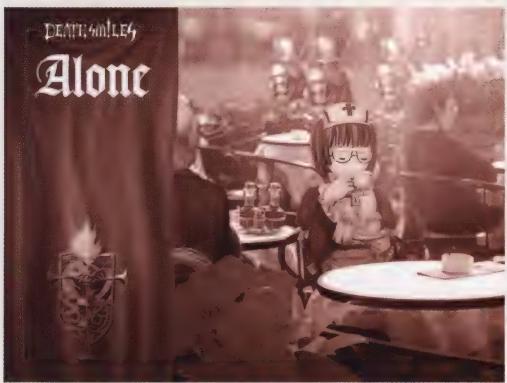
SOUTH SEA

EAST LAKE

Gilverado † ジルバラード



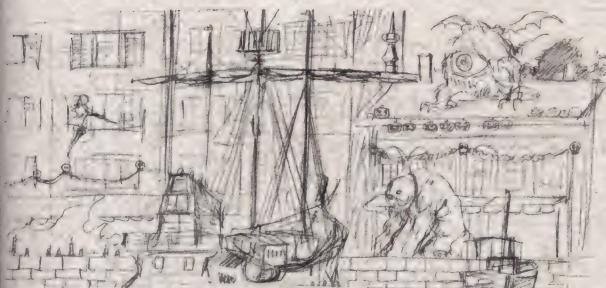
Stage Clear



燃えるハロウィンタウン



†イメージ画



†ステージA-1【港町】

STAGE

GRAPHIC PRESIDENT'S COMMENT

デスマイルズでは、世界観に少しでも特徴を出すために「ハロウィン」をテーマにしています。ですので最初に選択する可能性の高いステージでは是非ハロウィンの町並みを描きたかったのです。色もハロウィンカラーを考慮して夕日に染めてみました。

このステージのオープニングデモでは、「魔物退治をして人々を守る少女たちの物語なのだ!」というメッセージを詰め込んでいます。



B
OSS





HOLST TOWN

墓守の怒り



イメージ画

†ステージA-2【墓地】

STAGE

GRAPHIC PRESIDENT'S COMMENT

なかなか気づきにくいと思うのですが、デスマイルズでは昼→夜→昼→夜…とステージが進行します。最初に選ぶ可能性が高い夜のステージで墓場を持ってきた狙いは、ホラー色を出したかったという事と、まずは定番を守りたかったという想いからです。夜のステージは基本的にコインを入れていきなりプレイするステージではないので、障害物を大きめにして操作に慣れた人向けに構成しています。



迷いの森



† イメージ画

† ステージB-1【森林】 STAGE

GRAPHIC PRESIDENT'S COMMENT

多重スクロールで奥行きを出すのに向いているという理由から、木々の立ち並ぶ密林ステージが生まれました。木は巨大かつ不気味なうねり具合も持たせて不気味さを表現しています。画面上部の茂みも何が出てくるか分からぬといいう不安感を出すために敵を隠すようにしています。このステージのオープニングは、無残な死体を大量に見せ付けることで、主人公たちが戦う敵の恐ろしさを伝えようと思いました。



† デモ用イラスト





LABYRINCIA

底なし沼の魔女



イメージ画

†ステージB-2【沼地】

STAGE

GRAPHIC PRESIDENT'S COMMENT

まず魔女をボスにしたいと思い、それから魔女に合うステージはどんな感じがいいかを考えていきました。個人的意見ですが、魔女はあんまり快適な場所に住んでいないと思うんです。そこで水辺がいいという事で「霧の沼」に落ち着きました。なぜか川や海や湖では違うんですね…。遠くがはっきり見えすぎるのも違う気がしたので霧で隠しました。



湖畔の村の騒動



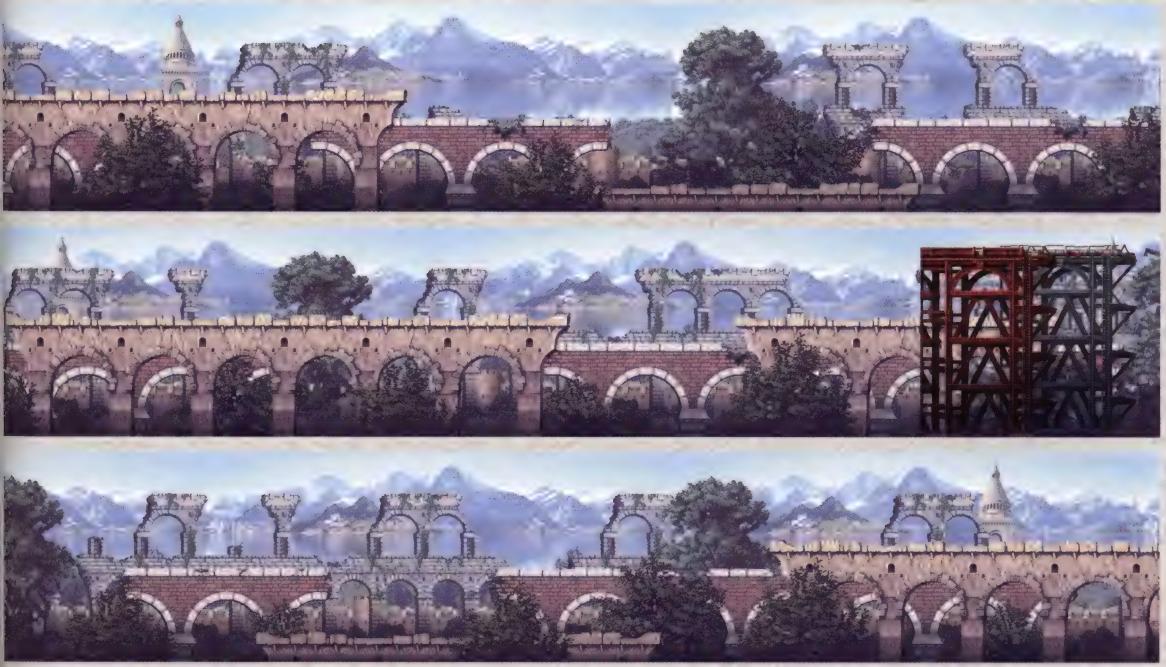
†イメージ画

†ステージC-1【湖畔】

STAGE

GRAPHIC PRESIDENT'S COMMENT

高速のスピーディーなステージがコンセプトにあったので、列車の出てくるステージにしようという想いがあったのと、ヨーロッパならではの綺麗な景色のステージが欲しかったと思っていたので、中和してこんな感じになりました。このステージのデモでは列車が魔物に襲われるという、あわや大惨事という状況をエンジェルたちが救う、港町よりも規模が大きい内容にしています。エンジェルたちの戦いか多くの命を守っているんだという想いが伝われば幸いです。





MARIA WITCH

目覚めた巨獣



†イメージ画

†ステージC-2【火山】

STAGE

GRAPHIC PRESIDENT'S COMMENT

前半面で最も地形が複雑なステージという事で、操作に慣れた人が選ぶステージになればと思って作りました。火山という題材も定番だとは思いますが、元々それがコンセプトだという事で割と堂々とやっています。火山の岩は小笠原にある南島の岩肌を参考にしています。あまりにも鋭い岩肌でサンダルが壊れてしまい、歩けなくなって船に戻れなくなる程、鋭いエッジなんですね…。(汗)

B
OSS

Mt. CUBEROCK
峡谷を抜けて…



†イメージ画





† ステージEXTRA【峡谷】 STAGE

GRAPHIC PRESIDENT'S COMMENT

『渓谷』ではなく『峡谷』です。紛らわしくてスミマセン…。操作に慣れないと相当難しくなるように複雑な地形に構成しました。慣れた人はたまらなく面白く感じられるように心がけました。中盤のクモの大群出現シーンは、クモ嫌いの自分にとって衝撃的な場所になるようにしました。プレイヤーにも伝わってくれればいいのですが…。



† イメージ画

† 初期マップイメージ





HADES CASTLE

冥界城

BOSS





†イメージ画

†ステージFINAL【古城】

STAGE

GRAPHIC PRESIDENT'S COMMENT

最終面という事もあって、ボリューム感たっぷりのステージを心がけました。あと、弾除けだけに専念できるよう、障害物をいっさい配置せず、思いっきりプレイできるようにしています。最後の戦いを象徴するような『夜の城』という題材は、早い段階から迷いなく決まりました。それを絵的にどう構成するかが難しかった点でした。

ラスト直前は、ひと印象残すような展開が好きなので、優雅なステージにしてみました。音楽も、部分的に不協和音を混ぜることによって、『優雅なのにどこか油断ならない不気味な宴』という雰囲気が出せたのではないかと思います。



†イメージ画



START



第2章2幕 [敵キャラクター]



◆ 敵キャラをデザインするにあたって。

GRAPHIC PRESIDENT'S COMMENT

デスマイルズは、『あえて定番こそが新鮮』というコンセプトで作られています。敵キャラをデザインするにあたって気をつけたのは、まずはファンタジーゲームの定番を守る事でした。ただ、それだけだと面白くないので、部分的にアクの強いデザインのものをスパイス的に混ぜるという事をしています。ここではそういう敵キャラクターを紹介していますので、どうぞ堪能ください。

**Deathscythe**

† 衍進する死神 デスサイズ

ENEMY

まずは定番として、思いついたのが死神デスサイズ。ゴシックホラーもしくはゴスロリの世界に最も相性のいい敵キャラだと思ってデザインしました。

**Jordan**

† 埋められた男爵 ジョルダン

ENEMY

これは相当ひねって考えてみました。皆さん簪巻きにされた経験はありますか?ジョルダンは身体の自由を奪われ、さらに口まで糸で縛れてしまっています。そんな事をされたら誰だって激怒するでしょう。そんな男が怒り狂って埋まっている所に出くわしたら怖いですよね?助け出そうにもこんなに激怒していたら自分が何されるか分かったもんじゃないし…。そんな怖さを巨大にしてみました。(笑)

**Wroon**

† 森の幻術師 ウローン

ENEMY

これも定番としてひねらすデザインしました。製作期間と予算の都合上、現場のスタッフが比較的簡単に作れるデザインのモノも必要だったんですよ…。(汗)



Mary

† 巨大牛 メリー

ENEMY

これは相当ひねったと思われがちですが、自分は純粋に恐い物をデザインしたつもりです。巨大な家畜に襲われるというシチュエーションって怖くないですか？ 喰うべき動物に、逆に喰われるという恐怖…。ああ、恐ろしい…。

Bavaria / Nevaria, Givaria

† 炎の神 バヴァリア

双子の魔王 デヴァリア・ギヴァリア

ENEMY

ファンタジーを題材するにあたって、絶対に外せないと思ったのが、巨大なドラゴンでした。ケイブの基盤が2Dな事もあり、2Dのグラフィックで無理のないポーズとデザインにするのに一工夫しました。この構図こそが容量的にゲームの進行的にも無理のないデザインなのです。



Tyrannosatan

† 魔界帝王 ティラノサタン

ENEMY

攻撃の途中で縦シューになる、というのが最初にコンセプトとしてありました。このティラノサタンもそうですが、2Dシューティングで無理なく設計できるパート構成で、ボスをデザインするというのは、経験と綿密な打ち合わせが必要なのです。





† ナイトメア・ミッドナイトメア ENEMY

アイテムをいっぱい持つていて、どこにでも配置できるデザインとして目玉を選びました。さほど難しい事は考えていません。



† 死神(カマ・ツメ) ENEMY

汎用的にどこにでも出せるものとして、個性を出しすぎないよう心がけました。



† オオワシ・カラス ENEMY

どこにでも配置できる典型的なザコとして、カラスとオオワシにしました。これも定番的に考えての事です。

† 羊男・豚主人・装甲騎士 ENEMY

各ステージに必須なのが地上配置のザコ。それをステージによって使い分けられるように3つのバリエーションで作りました。豚や羊も家畜。それに喰われるかと思うと…、ああ、恐ろしい…。



† 翼竜

ENEMY

ゲーム中、空中配置物としてアクセントを出すように作りました。



† 魚人男

ENEMY

ファンタジー世界で水面から襲ってくるといったら他になにがあろうか…といえるほど定番な半漁人です。ひねりはないです。

† クモ

ENEMY

私の大嫌いなクモです。デザイン画を描いている時も恐くでしょうがなかったです。あまりにも嫌いなので、いっぱい出して皆をびっくりさせてやろうと思い、峡谷ステージに仕掛けを作ってみました。(悪)



† 嘆きの岩

ENEMY

道中で、「壊しに行く」という行為を楽しくさせる存在として作りました。



† グローマ

ENEMY

これはスタッフの若林氏のデザインです。面白かったのでそのまま採用しました。





†バルンジ

ENEMY

森ステージの個性を出すために、森専用に作りました。
大型ザコって壊すとき気持ちいいんですね？

†ガーデンイール

ENEMY

イールとはアナゴの事…。海底をたゆたっている姿は
かわいくもあり不気味でもあります。それをイメージし
て巨大植物にしてみました。



†巨人

ENEMY

どこにでも配置させられる便利な中キャラ。ゲー
ムバランス上、重要なアクセントになる存在なの
で、見た目にも存在感のある人型にしました。

†一角獣・一角巨獣・超巨大巨獣

ENEMY

これも巨人同様、重要なアクセントになるので、存在感の
あるキャラを意識しました。3Dモデルの出来が良かったので、
つい多用しました。



† ピーストドッグ

ENEMY

妙にコミカルな走り方のピーストドッグ。これも定番的な考え方で狼がほしいな…と思って作りました。



† 人馬騎兵・闇人馬騎兵

ENEMY

地上配置の敵として、アクセントになるような少し手ごたえのある存在として作りました。これもステージによってイメージを分けるよう2パターンいます。



† 亡霊貴族

ENEMY

最終エリア専用で、「もう最後なんだ…。」という気分を盛り上げるため、華やかさを演出するように作りました。

† 岩蟲

ENEMY

背景密接した仕掛けとして存在する敵というには、ステージに個性をもたらします。この岩蟲も峡谷のカラーとしていい味をだしています。

† 邪神像

ENEMY

これはキャラというより背景ですね…。製作終盤は時間がないので、このようなデザインも必要なんです。(汗)





DEATH SMILES

第3章

CHAPTER 3



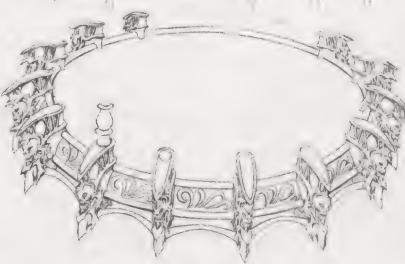
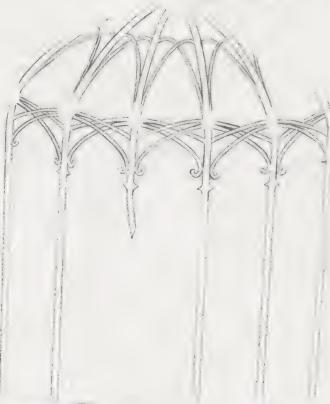
ACT 1 ROUGH

1幕 [ラフスケッチ]

ACT 2 SCENARIO

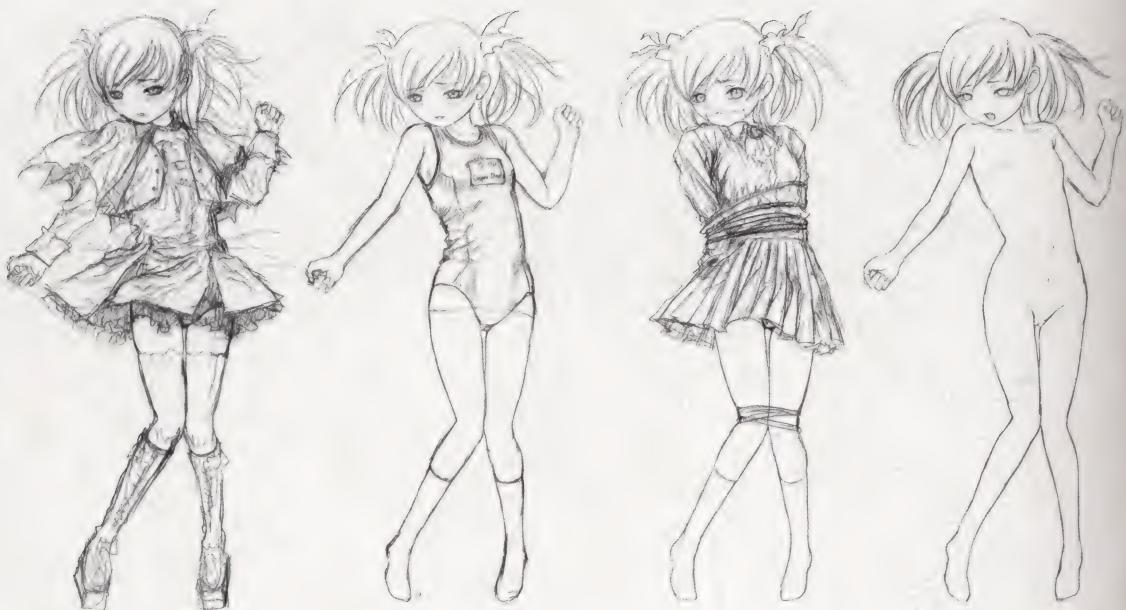
2幕 [シナリオ]





† ポスター





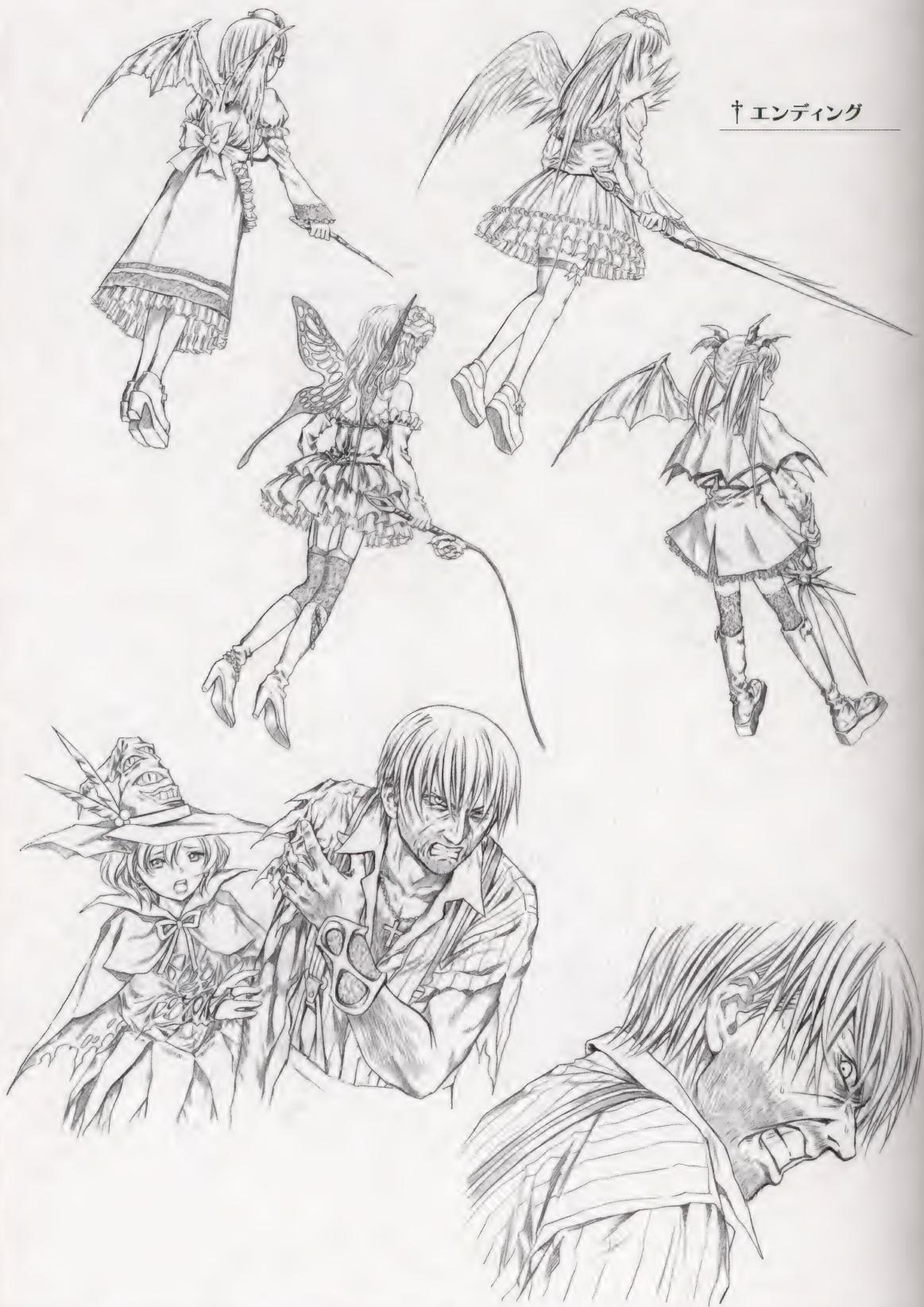
† グッズ関係



†ステージクリア

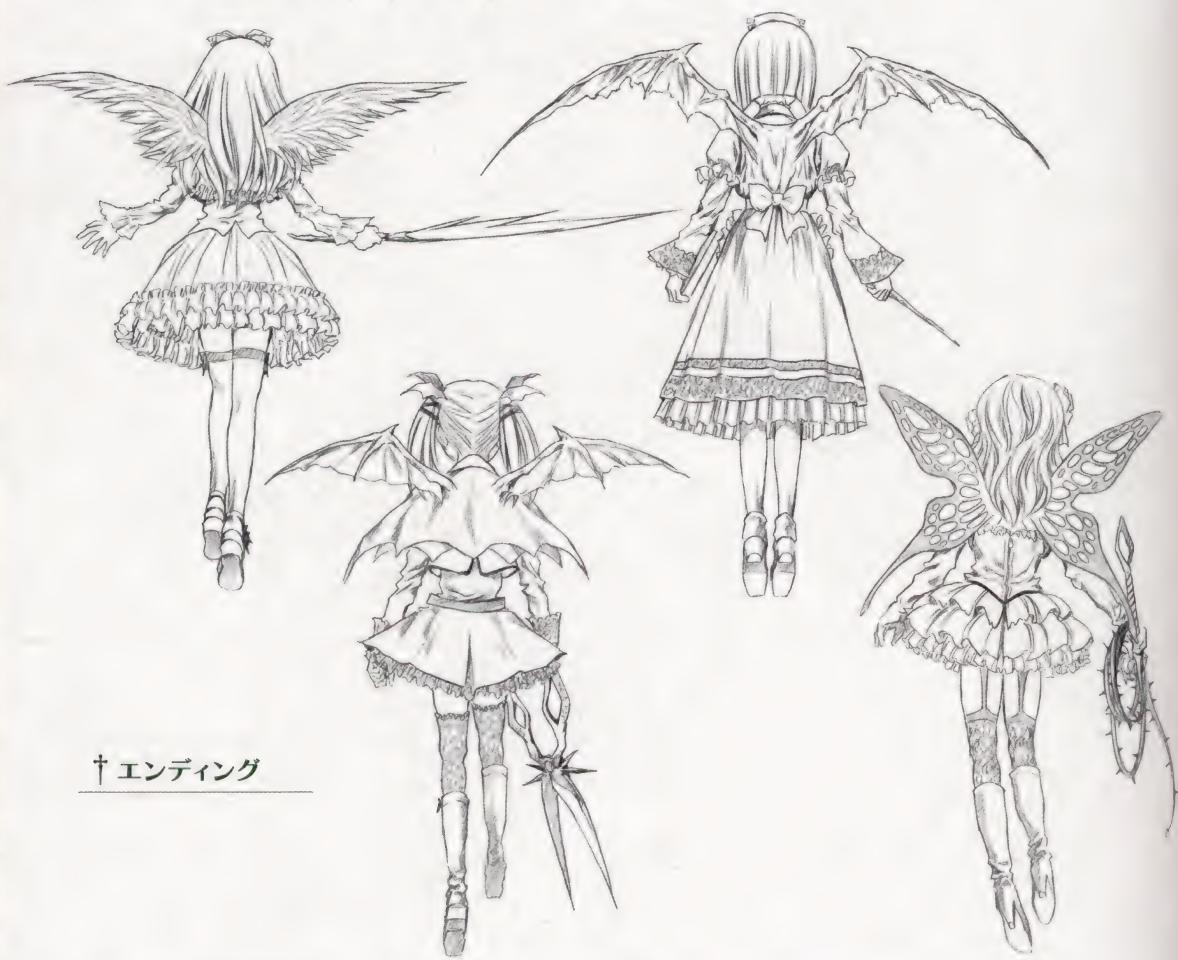


† エンディング





† エンディング



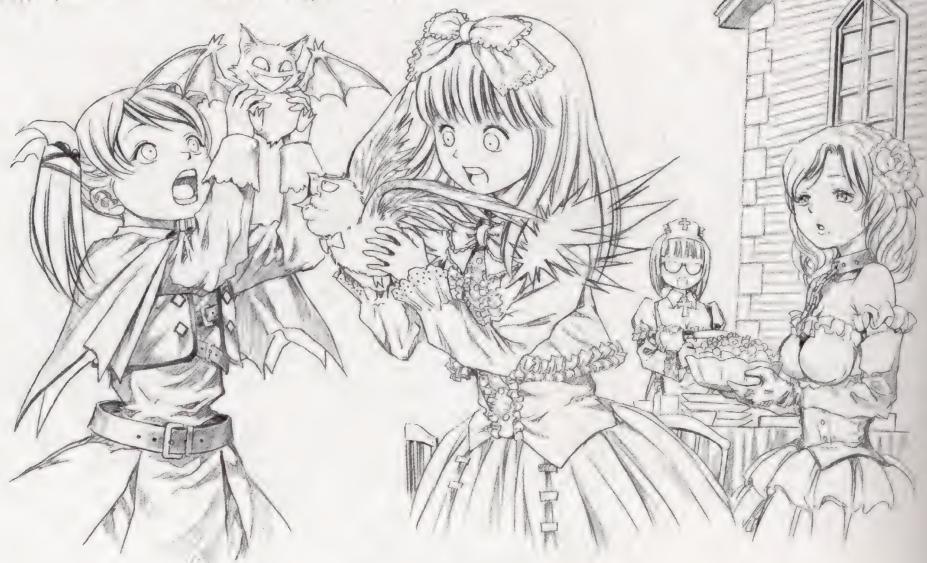
† エンディング

† エンディング





† エンディング



† エンディング



† エンディング



† ステージデモ



† 初期敵イメージ

サコ (10×10)



サコ (4×4)



ゴースト

サコ (6×8)



サコ (8×8)

死神



サコ (8×8)

舞踏靈
城内ステージ大量にいる。



サコ (6×6)
ビクシー



[中BOSS]

人面樹

まわりの景色がケルケル回りだし、
こりつがじゃ入るけど、まわりの
景色も上下スライドする。
(ディズニーランド タンターラー参照)
シンプルなら、上から巨大リコか
はってくる。



馬車 駕者 中サコ (16×8)



† 初期敵イメージ

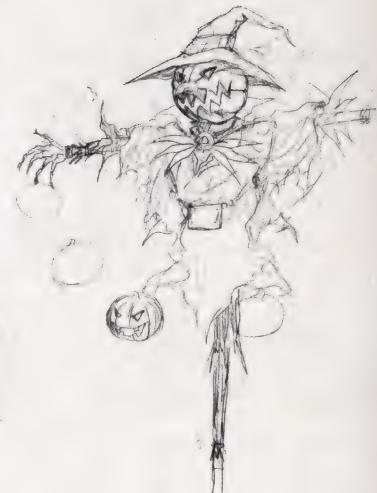
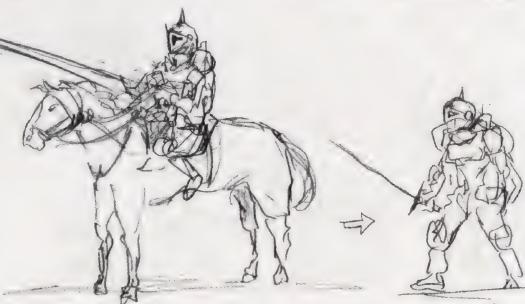
騎士

中サコ

梅 (10×10) ヤリ (18×10)



ナメ (8×8)



トロル

中キャラ

(12×12)



大サコ (16×10)

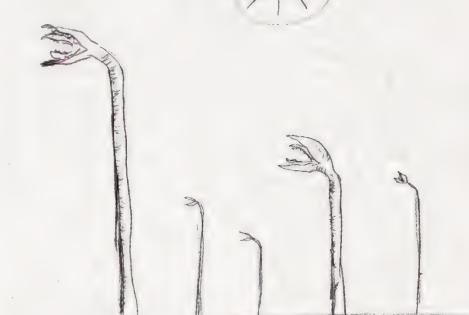
塔型巨大かんつり

ゴルジ

迷路ステージ
ウシカウジョ (13.)



死神 [中BOSS]



グランドイール

[中キャラ] (8×10)
28



s t t n a r i o

※このシナリオは開発当初の資料に基づいて掲載しているため、実機と若干内容が違う部分があります。



スティージB-2 デモ

【ウインディア（ボス前）】

お嬢様、気をつけなされ 何か来ますぞ！

何かしら…。

私はこの沼を守る魔女サキユラ！

ここから先は誰も通すわけにはいかないわ。

去りなさい、招かれざりし者よ！

あたしだって黙つて帰るわけにはいかないわ！

あなたまでこの世界に来ていたなんて…。

【ウインディア（ボス後）】

あなた…、まさかサクラちゃん…？

その名前を知っているあなたは…？

やつぱり、5年前に行方不明になつた

サクラちゃんでしょ？

ひょっとして…、隣に住んでたウインディア？

あなたまでこの世界に来ていたなんて…。

【キャスパー（ボス前）】

キャスパー なんか来やすぜ！

そういえばこの沼には魔女がいるって聞いたケド…。

私はこの沼を守る魔女サキユラ！

ここから先は誰も通すわけにはいかないわ。

去りなさい、招かれざりし者よ！

笑わせるじやん…。

沼の魔女は、泥まみれがお似合いだよ！

キャスパー（ボス後）

キキキ…やつぱり、キャスパーの敵では

ありやせんでしたネ…。

お母さん？ アタシは魔物退治に来ただけよ！

え…、そつだつたの？ 私…あなたも魔物かと思つて。
かんちがいかよ…、人騒がせな魔女たキキ。

【フォレット（ボス前）】

アレ…？ なんだろ？

噂の魔女ね！ やつかいな相手に見つかつたわ…。

私はこの沼を守る魔女サキユラ！

ここから先は誰も通すわけにはいかないわ。

去りなさい、招かれざりし者よ！

素直に通してくれそもなさそうね…。

やるわよ、ボーボ！

アイアーアー！

あなたに恨みはないんだけど…。

お願ひ、お母さんには手を出さないで…。

お母さん？

あなた…、母親を守るために戦つっていたの？

なんだ、敵じゃなかつたの？ まざらわしいなあ…。

【ローザ（ボス前）】

ローザ！ ローザ！ 何かくるわよ…。

あれが沼の魔女ネ。手強いって聞いてるけど…

カワイイ娘じやない！

私はこの沼を守る魔女サキユラ！

ここから先は誰も通すわけにはいかないわ。

去りなさい、招かれざりし者よ！

やくん、しゃべり方がこわ〜い！

ローザ、まじめにやんないとやられちやうわヨ…。

【ローザ（ボス後）】

手強かつたワ…。

去りなさい、招かれざりし者よ…
うっさいわね ひつこんでな！

キャスパー、調子に乗つてるとやられるわよ…

【キャスパー & ローザ（ボス後）】

やつぱり大した事なかつたじゃん…

イエ、大した美貌だわ…。

スタイルも抜群！ 足も細くてステキよ～！

お願い、お母さんには手を出さないで…

アラ、私たちはあなたたちを

倒しにきたわけじゃないの。

どうやら誤解してたみたいね！

え…敵ちゃうの？

【フォレット & ローザ（ボス前）】

お姉さま、何か来ますわ。

あれは噂の沼の魔女だわ。

私たちを敵だと思ってるのかも。

私はこの沼を守る魔女サキユラ！

ここから先是誰も通すわけにはいかないわ。

去りなさい、招かれざりし者よ…

噂と違つて随分若い魔女ね…。

でも、油断は禁物ですわ…

【フォレット & ローザ（ボス後）】

お願い、お母さんには手を出さないで…

お母さん…？

そういう事…、あなた2代目だったのね。

フォレットもカワイイけど、

あなたもなかなかス・テ・キ！

そんな…お姉さま…、ひどいですわ。

中間アモ

【初期2キャラのみ】

みなさん、父を止めてください！

アンタは、あん時の魔女！

どうしたのサクラちゃん？

魔物たちが突然現れたのは

私の父が魔界の扉を開いてしまったからなんです。

なんですか？

父はこの世界に来て強大な魔力に目覚め

変わつてしましました。このままではもっと

恐ろしい事が起るかもしません！

どうか、おふたりの力で父を止めてください。

アンタの親父が原因だったのか…。

どうやら今回の事件、

おじさんに会わないと解決しないみたいね。

やつてくれるの…？

まかせといいて、サクラちゃん…

あたしたちがお父さんを止めてみせるわ！

あ…ありがとうございます…。

【4キャラ解禁】

みなさん、父を止めてください！

アンタは、あん時の魔女！

どうしたのサクラちゃん？

魔物たちが突然現れたのは

私の父が魔界の扉を開いてしまったからなんです。

父はこの世界に来て強大な魔力に目覚め

なんですか？

父は魔界の扉を開いてしまったからなんです。

変わつてしましました。このままではもっと

恐ろしい事が起るかもしません！

どうか、みなさんの力で父を止めてください。

アンタの親父が原因だったのか！

…。

う…どうやら今回の事件、

やつてくれるの…？

まかせといいて、サクラちゃん…

あたしたちがお父さんを止めてみせるわ！

あ…ありがとうございます…。

恐ろしい事が起るかもしません！
どうか、みなさんの力で父を止めてください。

アンタの親父が原因だったのか！

…。

おじさんには会わないと解決しないみたいね。

やつてくれるの…？

まかせといいて、サクラちゃん…

あたしたちがお父さんを止めてみせるわ！

あ…ありがとうございます…。

う…どうやら今回の事件、

やつてくれるの…？

まかせといいて、サクラちゃん…

あたしたちがお父さんを止めてみせるわ！

ステージF-INNデモ

扉は現世界につながるのだと…

まさか…。

まもなく…、そう…まもなくだ…。

【ウインディア（ステージ頭）】

とうとう来たわ。この城にお父さんがいる…。
時間がない。

父が儀式を行うたびに魔物がたくさん現れるの！

今夜も12時に儀式が行われる…。

急いで父を止めて！

わかった…、やつてみるわ。

お嬢様、この城…まだならぬ妖気ですぞ！

気をつけなされ！

【ウインディア（ボス前）】

やめて、お父さん！ お父さんがよんだ魔物が、

街の人を襲っているのよ…。

魔魔をするなサクラ。長年の研究の末、

この光の扉が今夜現世界につながるのだ！

こっちの世界など知ったことか

もうすぐ我々は帰れるのだー！

え…？ 帰れるの？ あたしたちの世界に？

ちがうわ。その扉は魔界につながっているだけよ…

お父さんはおかしくなってしまったのよ…！

だまれ、サクラ！

キャアア！

キサマも刃向かう氣か？

え…？ え…？ ？

ならば容赦せん、覚悟しろオー！！

【ウインディア（ボス後）】
クク…ク…、愚か者め…。

確かに今、この光の扉は魔界に通じている。
しかし万靈節前夜の12時にただ一刻だけ、

扉は現世界につながるのだ！

急いで父を止めて！

実の娘になにしゃがんだ？

魔魔をするヤツは容赦せん、覚悟しろオー！！

【キャスパー（ボス後）】
クク…ク…、愚か者め…。

確かに今、この光の扉は魔界に通じている。
しかし万靈節前夜の12時にただ一刻だけ、

扉は現世界につながるのだ！

信じらんない…帰れるわけない…。

まもなく…、そう…まもなくだ…。

【キャスパー（ティラノサタン登場）】
な…、何だありやあ…？

キ…キヤ…キャスパー、[ニ]…逃げて。

とんでもないのが来ちゃったヨオ…！

い…いつたい…何がどうなってんだ？

【キャスパー（ティラノサタン登場）】
な…、何だありやあ…？

キ…キヤ…キャスパー、[ニ]…逃げて。

とんでもないのが来ちゃったヨオ…！

い…いつたい…何がどうなってんだ？

【フォレット（ステージ頭）】
とうとう来たわ。この城にお父さんがいる…。

時間がない。

父が儀式を行うたびに魔物がたくさん現れるの！

今夜も12時に儀式が行われる…。

急いで父を止めて！

いつたい何をしようとしてるのかしり…？

オレット氣をつけて！ 強いのがいっぱい来たよ…

【フォレット（ボス前）】
やめて、お父さん！ お父さんがよんだ魔物が、

街の人を襲っているのよ…。

魔魔をするなサクラ。長年の研究の末、

この光の扉が今夜現世界につながるのだ！

こっちの世界など知ったことか

もうすぐ我々は帰れるのだー！

それって…？ 帰れるつて事が？

アタシの生まれた世界に？

ちがうわ。その扉は魔界につながっているだけよ…

お父さんはおかしくなってしまったのよ…！

だまれ、サクラ！

キャアア！

確かに今、この光の扉は魔界に通じている。

しかし万靈節前夜の12時にただ一刻だけ、



元の世界に…つながるのですって？

ちがうわ。その扉は魔界につながっているだけよ！

お父さんはおかしくなつてしまつたのよ！

だまれ、サクラー！

キャアア！

キサマも邪魔をする氣か？

どうやら問答無用つてわけね…。

覚悟しろオー！！

【フォレット（ボス後）】

クク…ク…、愚か者め…。

確かに今、この光の扉は魔界に通じている。

しかし万靈節前夜の12時にただ一刻だけ、

扉は現世界につながるのだ！

万靈節…、ハロウインの事ね？あと5分で…12時。

まもなく…、そう…まもなく…。

【フォレット（ティラノサタン登場）】

あれは…何？

ティラノサタンだ…。ににに…逃げないと。

あんなの相手にしちゃダメだよー！

もう逃げる間はない…戦うしかないわ！

【ローザ（ステージ頭）】

とうとう来たわ。この城にお父さんがいる…。

時間がない。

父が儀式を行つたびに魔物がたくさん現れるの…。

今夜も12時に儀式が行われる…。

急いで父を止めて！

サキユラちゃんのお願いだつたら

これくらいお安いご用ヨ！

もう、ローザつたら…

油断してると足元すくわれるわよ！

【ローザ（ボス前）】

やめて、お父さん！お父さんがよんだけ魔物が、街の人を襲つているのよ…。

魔物をするなサクラ。長年の研究の末、

この光の扉が今夜現世界につながるのだ！

こっちの世界など知つたことか

もうすぐ我々は帰れるのだー！

現世界…ですって？

ちがうわ。その扉は魔界につながっているだけよ！

お父さんはおかしくなつてしまつたのよ！

だまれ、サクラー！

キャアア！

サキュラちゃん！

誰であつても私の邪魔はさせんぞ！

そんな身勝手な言い分で寒の娘に手を上げるなんて…。

アタシが絶対に許さない！

【ローザ（ボス後）】

クク…ク…、愚か者め…。

確かに今、この光の扉は魔界に通じている。

しかし万靈節前夜の12時にただ一刻だけ、

扉は現世界につながるのだ！

この男…、自分の事しか考えていない…。

まもなく…、そう…まもなくだ…。

扉は現世界につながるのだ！

【ローザ（ティラノサタン登場）】

何？今…？

ローザ…、引き返そ…。

この男…、自分の事しか考えていない…。

まもなく…、そう…まもなくだ…。

扉は現世界につながるのだ！

【ウインディア & キャスパー（ステージ頭）】

とうとう来たわ。この城にお父さんがいる…。

時間がない。

父が儀式を行うたびに魔物がたくさん現れるの…。

今夜も12時に儀式が行われる…。

急いで父を止めて…。

わかったた…、やってみるわ。

甘ちゃんねウインディアは。

そんなんじゃ命がいくつあっても足りないよ！

【ウインディア & キャスパー（ボス前）】

やめて、お父さん！お父さんがよんだけ魔物が、街の人を襲つているのよ…。

魔物をするなサ克拉。長年の研究の末、

この光の扉が今夜現世界につながるのだ！

こっちの世界など知つたことか

もうすぐ我々は帰れるのだー！

現世界…ですって？

ちがうわ。その扉は魔界につながっているだけよ！

お父さんはおかしくなつてしまつたのよ！

だまれ、サクラー！

キャアア！

おまえらも邪魔をする氣か？

え…？え…？

あの目…、イツつちやつてるよ…。

え…？え…？

覚悟しろオー！！

【ウインディア & キャスパー（ボス後）】

確かに今、この光の扉は魔界に通じている。

しかし万靈節前夜の12時にただ一刻だけ、

扉は現世界につながるのだ！

12時まであと5分…。

おもしろいね、見届けてやろうじゃない！

まもなく…、そう…まもなくだ…。

【ウインディア & キャスパー（ティラノサタン登場）】

な…、何なの？「コレ？！」

とてもない妖気だ！

氣をつけてウインディア、ただモノじゃないヨ！

エエエエ～？ ヤダ～、出てこないで～！

とてもない妖気だ！

氣をつけてウインディア、ただモノじゃないヨ！

エエエエ～？ ヤダ～、出てこないで～！

【ウインディア & フォレット（ステージ頭）】

とうとう来たわ。この城にお父さんがいる…。

父が儀式を行うたびに魔物がたくさん現れるの！

今夜も12時に儀式が行われる…。

時間がない。

父が儀式を行うたびに魔物がたくさん現れるの！

今夜も12時に儀式が行われる…。

急いで父を止めて！

わかった…、やってみるわ。

いつたい、彼は何をたくらんでいるのかしら…？

【ウインディア & フォレット（ボス前）】

やめて、お父さん！ お父さんがよんだ魔物が、街の人を襲っているのよ！

魔物をするなサクラ。長年の研究の末、この光の扉が今夜現世界につながるのだ！

この光の扉が今夜現世界につながるのだ！

こっちの世界など知ったことが

もうすぐ我々は帰れるのだ！

え…？ 帰れるの？ 元の世界に？

そんな…まさか。

ちがうわ。その扉は魔界につながっているだけよ！

お父さんはおかしくなってしまったのよ！

だまれ、サクラ！

キヤアア！

貴様も邪魔をする気か？

どうやら問答無用ってわけね…。

え…？ え…？

もうすぐ我々は帰れるのだ！

覚悟しろオー！！

クク…ク…、愚か者め…。

確かに今、この光の扉は魔界に通じている。

しかし万靈節前夜の12時にただ一刻だけ、

扉は現世界につながるのだ！

ハロウインの事…？

12時まであと5分しかないヨ…。

まもなく…、そう…まもなくだ…。

【ウインディア & フォレット（ティラノサタン登場）】

に…、逃げなきや…。

もう間に合わない、やるしかないわ！

エエエエ～？ ヤダ～、こないで～！

急いで父を止めて！

わかった…、やってみるわ。

いつたい、彼は何をたくらんでいるのかしら…？

【ウインディア & ローザ（ステージ頭）】

とうとう来たわ。この城にお父さんがいる…。

父が儀式を行うたびに魔物がたくさん現れるの！

今夜も12時に儀式が行われる…。

急いで父を止めて！

時間がない。

父が儀式を行うたびに魔物がたくさん現れるの！

今夜も12時に儀式が行われる…。

急いで父を止めて！

わかった…、やってみるわ。

かわいいサキュラちゃんのお願いなら、これくらいお安いご用ヨ！

街の人を襲っているのよ！

【ウインディア & ローザ（ボス前）】

やめて、お父さん！ お父さんがよんだ魔物が、

邪魔をするなサクラ。長年の研究の末、この光の扉が今夜現世界につながるのだ！

こっちの世界など知ったことが

もうすぐ我々は帰れるのだ！

え…？ 帰れるの？ 元の世界に？

そんな事が現実に可能なの…？

ちがうわ。その扉は魔界につながっているだけよ！

お父さんはおかしくなってしまったのよ…。

だまれ、サクラ！

キヤアア！

貴様らも邪魔をする気か？

実の娘に手を上げるなんて…、許せない…。

覚悟しろオー！！

クク…ク…、愚か者め…。

確かに今、この光の扉は魔界に通じている。

しかし万靈節前夜の12時にただ一刻だけ、

扉は現世界につながるのだ！

12時まであと5分…。

まもなく…、そう…まもなくだ…。

【ウインディア & ローザ（ボス後）】

この男…、自分の事しか考えていない…。

時間がない。

父が儀式を行うたびに魔物がたくさん現れるの！

今夜も12時に儀式が行われる…。

急いで父を止めて！

わかった…、やってみるわ。

かわいいサキュラちゃんのお願いなら、これくらいお安いご用ヨ！

街の人を襲っているのよ！

【キャスパー & フォレット（ステージ頭）】

とうとう来たわ。この城にお父さんがいる…。

時間がない。

お父さんはおかしくなってしまったのよ…。

だまれ、サクラ！

ちがうわ。その扉は魔界につながっているだけよ！

お父さんはおかしくなってしまったのよ…。

だまれ、サクラ！

父が儀式を行ったびに魔物がたくさん現れるの！

今夜も12時に儀式が行われる…。

急いで父を止めて！

この城…、いつたい何千匹の魔物が

潜んでいるのかしら？

今更、怖気づいたの？

ピクピクしてたら負けちゃうよ…

【キャスパー＆フォレット（ボス前）】

やめて、お父さん！ お父さんがよんだけ魔物が、

街の人を襲っているのよ！

邪魔をするなサクラ。長年の研究の末、

この光の扉が今夜現世界につながるのだ！

こっちの世界など知ったことか

もうすぐ我々は帰れるのだ…！

んなバカな…。

そんな事が実際可能なの？

ちがうわ。その扉は魔界につながっているだけよ…

お父さんはおかしくなつてしまつたのよ…

だまれ、サクラ…！

キャアア！

貴様も邪魔をする気か？

聞く耳持たねえって感じだな…。

どうやら戦いは避けられないみたいね…。

覚悟しろオー！！

【キャスパー＆フォレット（ボス後）】

クク…ク…、愚か者め…。

確かに今、この光の扉は魔界に通じている。

しかし万靈節前夜の12時にただ一刻だけ、

扉は現世界につながるのだ！

万靈節…、前夜？

ハロウインの夜の事よ、12時まであと5分…。

まもなく…、そう…まもなくだ…。

【キャスパー＆フォレット（ティラノサタン登場）】

な…、なんだこいつ…。

只者じゃない…、氣をつけてキャスパー…！

とうとう来たわ。この城にお父さんがいる…。

時間がない。

父が儀式を行ったびに魔物がたくさん現れるの！

今夜も12時に儀式が行われる…。

急いで父を止めて！

やるだけやってみるけど、

手加減なんかしてあげないヨ…。

キャスパー！ 調子に乗つてると痛い目に見るわよ…！

【キャスパー＆ローザ（ボス前）】

やめて、お父さん！ お父さんがよんだけ魔物が、

街の人を襲っているのよ！

邪魔をするなサクラ。長年の研究の末、

この光の扉が今夜現世界につながるのだ！

こっちの世界など知ったことか

もうすぐ我々は帰れるのだ…！

キャアア！

貴様も邪魔をする気か？

聞く耳持たねえって感じだな…。

そんな事が現実に可能なの…？

ちがうわ。その扉は魔界につながっているだけよ…

だまれ、サクラ…！

キャアア！

貴様らも邪魔をする気か？

聞く耳持たねえって感じだな…。

実の娘に手を上げるなんて…、許せない…。

覚悟しろオー！！

【キャスパー＆ローザ（ボス後）】

この男…、自分の事しか考えていない…。

まもなく…、そう…まもなくだ…。

確かに今、この光の扉は魔界に通じている。

しかし万靈節前夜の12時にただ一刻だけ、

扉は現世界につながるのだ！

まだこりてないのか！

この男…、自分の事しか考えていない…。

まもなく…、そう…まもなくだ…。

【キャスパー＆ローザ（ティラノサタン登場）】

な…、なんだ、あいつ？すごい妖気だ…。

今まで感じた事のない妖気だわ。

アレを倒さないと、世界は大変な事になる…。

【フォレット＆ローザ（ステージ頭）】

とうとう来たわ。この城にお父さんがいる…。

時間がない。

父が儀式を行ったびに魔物がたくさん現れるの！

今夜も12時に儀式が行われる…。

急いで父を止めて！

かわいいサキユラちゃんのお願いなら、

これくらいお安いご用ヨ…。

お姉さま…、ひどいですか、サキユラばつかり…。

【フォレット＆ローザ（ボス前）】

やめて、お父さん！ お父さんがよんだけ魔物が、

街の人を襲っているのよ！

邪魔をするなサクラ。長年の研究の末、

こっちの世界など知ったことか



もうすぐ我々は帰れるのだ…!

え…元の世界へ…帰れる…?

そんな事が現実に可能な…?

ちがうわ。その扉は魔界につながっているだけよ…

お父さんはおかしくなつてしまつたのよ…!

だまれ、サクラ!

キアアア!

サキュラちゃん!

貴様らも邪魔をする氣か?

問答無用つてわけね…。

実の娘に手を上げるなんて…、許せない…。

覚悟しろオー!!

クク…ク…、愚か者め…。

確かに今、この光の扉は魔界に通じている。

しかし万靈節前夜の12時にただ一刻だけ、

扉は現世界につながるのだ!

この男…、自分の事しか考えていない…。

12時まで…、あと5分…。

まもなく…、そう…まもなくだ…。

【フォレット&ローザ(ティラノサタン登場)】

す…すごい妖気…、只者じゃない…。

今まで感じた事のない妖気だわ。

アレを倒さないと、この世界は大変な事になる…。

+

エンディング

【ウインディア】

12時…?

あ…あの光は…、

まさしく扉が現世界へとつながつた証…。

私は行く。サクラーお前も来るのだ!

わ…私、お母さんを置いて行けない…。

バカめ…、こんなチャンスは二度とないぞ!

私は帰る…、帰つてみせるぞ!

…。

あなたはどうするの?

え…?

現世界へ帰る機会は今しかないわ!

父が信じた現世界の扉…。

あなたも信じられるのなら…、

自分の望む選択をして。

お父さん、お母さんには会いたいけど…。

みんなをおいてあたし一人だけ帰るなんて…。

○残つてみんなと暮らす。

【選択肢】光の扉に入りますか?

○入つて現世界へ帰る。

【選択肢】光の扉に入りますか?

○残つてみんなと暮らす。

【キヤスバー(帰還)】

い…行ってみたい…。アタシはこつちの世界に

来る前の記憶が残つてないんだ…。

どんな世界で生まれてそこで何が起つたのか、

アタシは知りたい…。

そう…、それがあなたの決断ね…。

さようなら、元気でね。

今まで助け合つた仲間を裏切れない。

【キャスパー】

時間だ…。

あ…あの光は…、

まさしく扉が現世界へとつながつた証…。

私は行く。サクラーお前も来るのだ!

わ…私、お母さんを置いて行けない…。

バカめ…、こんなチャンスは二度とないぞ!

私は帰る…、帰つてみせるぞ!

…。

あなたはどうするの?

え…?

現世界へ帰る機会は今しかないわ!

父が信じた現世界の扉…。

あなたも信じられるのなら…、

自分の望む選択をして。

行けばアタシの本当の家族に会えるかもしれない…。

でも行っちゃつたら、みんなとはお別れなんだ。

○入つて現世界へ帰る。

【選択肢】光の扉に入りますか?

○残つてみんなと暮らす。

【キヤスバー(帰還)】

い…行ってみたい…。アタシはこつちの世界に

来る前の記憶が残つてないんだ…。

どんな世界で生まれてそこで何が起つたのか、

アタシは知りたい…。

そう…、それがあなたの決断ね…。

さようなら、元気でね。

知りたい…、アタシの失われた記憶が…。

そう、それがよく考えた結果なのね。ありがとう…。

【キャスパー（残留）】

アタシ…残る…。

現世界での記憶を無くしちゃったアタシに…

今さら興味なんかないよ。

そつ、それがよく考えた結果なのね。ありがと…。

【フォレット】

12時…?

あ…あの光は…、

まさしく扉が現世界へとつながった証…。

私は行く。サクラーお前も来るのだ！

わ…私、お母さんを置いて行けない…。

バカめ…、こんなチャンスは二度とないぞ！

私は帰る…、帰つてみせるぞ！

あなたはどうするの？

え…?

現世界へ帰る機会は今しかないわ！

父が信じた現世界の扉…。

あなたも信じられるのなら…、

自分の望む選択をして。

行けば家族に会えるかも知れない…。

でもみんなとはお別れなんだ…。

【選択肢】 光の扉に入りますか？

○入つて現世界へ帰る。

それでも…帰りたい…。

○残つてみんなと暮らす。

この世界がいやになつたわけじゃないけど…、
やっぱり私は向うの人間だから…。

【フォレット（帰還）】

それでも…帰りたい…。

そう…、それがあなたの決断ね…。
さようなら、元気でね。

ごめんね…みんな…。やっぱり…私…。

もう現世界に…、私の居場所はないと思うから…。

そう、それがよく考えた結果なのね。ありがと…。

私…残るわ…。

もう現世界に…、私の居場所はないと思うから…。

【ローザ】

時間…?

あ…あの光は…、

まさしく扉が現世界へとつながった証…。

私は行く。サクラーお前も来るのだ！

わ…私、お母さんを置いて行けない…。

バカめ…、こんなチャンスは二度とないぞ！

私は帰る…、帰つてみせるぞ！

あなたはどうするの？

え…?

現世界へ帰る機会は今しかないわ！

父が信じた現世界の扉…。

あなたも信じられるのなら…、

自分の望む選択をして。

行けば家族に会えるかも知れない…。

でもみんなとはお別れなんだ…。

【選択肢】 光の扉に入りますか？

○入つて現世界へ帰る。

それでも…帰りたい…。

○残つてみんなと暮らす。

それでもやつぱり…帰りたい。

【ローザ（帰還）】

ディオールおじいちゃんには申し訳ないけど…私、
本当のパパとママに会いたい。

そう…、それがあなたの決断ね…。
さようなら、元気でね。

ごめんなさい…、みんな…。あたし…どうじても…。

【ローザ（残留）】

行くわけないでしょ…。

ティオールおじいちゃんには命を救つてもらつて…。

本当の娘のように育ててくれて…。

ここには新しい家族ができたの。

私はこの家族を守つていくわ。

そう、それがあなたの信念なのね。ありがと…。

私はこの家族を守つていくわ。

そう、それがあなたの信念なのね。ありがと…。

私はこの家族を守つていくわ。

時間が来たんだ。

あ…あの光は…、

まさしく扉が現世界へとつながった証…。

私は行く。サクラーお前も来るのだ！

わ…私、お母さんを置いて行けない…。

バカめ…、こんなチャンスは二度とないぞ！

私は帰る…、帰つてみせるぞ！

あなたはどうするの？

え…?

現世界へ帰る機会は今しかないわ！

父が信じた現世界の扉…。

あなたたちも信じられるのなら…、

自分の望む選択をして。



え…?

現世界へ帰る機会は今しかないわ！

父が信じた現世界の扉…。

あなたたちも信じられるのなら…、

私は帰る…、帰つてみせるぞ！

あなたたちはどうするの？

え…?

現世界へ帰る機会は今しかないわ！

父が信じた現世界の扉…。

あなたたちも信じられるのなら…、

自分の望む選択をして。

あたし帰りたい…。

まつて、それって

みんなを置いて帰るって事になるんじゃない？

○残つて現世界へ帰る。

【ウインディア & キャスパー（帰還）】

お父さんとお母さん、
ものすごく心配してると思うから…。

そう…、せっかくまた会えたけど…元気でね。

本当に…現世界につながっているかな？

きっと大丈夫…、信じよう。

【ウインディア & キャスパー（残留）】

やつぱり残るわ…、アタシたち。

今まで助け合ってきた

家族同然の仲間を裏切れないしな。

そう、それがあなたたちの決断なのね。

ありがとう…。

【ウインディア & フォレット】

時間よ…。

12時だ…。

あ…あの光は…、

まさしく扉が現世界へとつながった証…。

私は行く。サクラー！お前も来るのだ！
わ…私、お母さんを置いて行けない…。

バカめ…、こんなチャンスは二度とないぞ！

私は帰る…、帰つてみせるぞ…！

あなたたちはどうするの？



私は行く。サクラー！お前も来るのだ！
わ…私、お母さんを置いて行けない…。

バカめ…、こんなチャンスは二度とないぞ！

私は帰る…、帰つてみせるぞ！

あなたたちはどうするの？

え…?

現世界へ帰る機会は今しかないわ！

父が信じた現世界の扉…。

あなたたちも信じられるのなら…、

自分の望む選択をして。

あたし帰りたい…。

まつて、それって

みんなを置いて帰るって事になるんじゃない？

○残つて現世界へ帰る。

【ウインディア & フォレット（帰還）】

お父さんとお母さん、
ものすごく心配してると思うから…。

そう…、せっかくまた会えたけど…元気でね。

本当に…現世界につながっているかな？

きっと大丈夫…、信じよう。

【ウインディア & フォレット（残留）】

やつぱり残るわ…、アタシたち。

もう私たちは

この世界で素敵な居場所を見つけたから…。

そう、それがあなたたちの決断なのね。

ありがとう…。

【ウインディア & ローザ】

時間だ…。

これが現世界の…扉の輝き？

あ…あの光は…、

まさしく扉が現世界へとつながった証…。

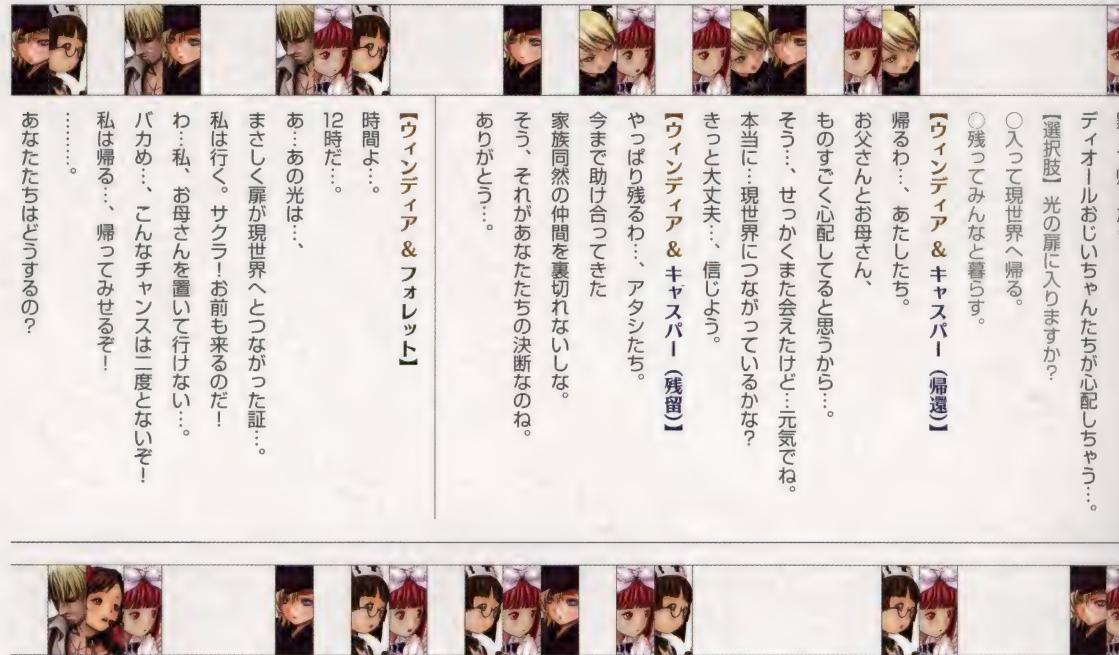
それよりちゃんと帰れるように祈りましょう。

【ウインディア & ローザ（帰還）】

あたし…、やつぱりやめとく。

そんな怪しい扉に、

家族同然の仲間を捨ててまで入れない…。



黙つて帰つたら…、

ディオールおじいちゃんたちが心配しちゃう…。

【選択肢】光の扉に入りますか？

○入つて現世界へ帰る。

○残つてみんなと暮らす。

【ウインディア & キャスパー（帰還）】

帰るわ…、あたしたち。

お父さんとお母さん、
ものすごく心配してるとと思うから…。

そう…、せっかくまた会えたけど…元気でね。

本当に…現世界につながっているかな？

きっと大丈夫…、信じよう。

【ウインディア & キャスパー（残留）】

やつぱり残るわ…、アタシたち。

今まで助け合ってきた

家族同然の仲間を裏切れないしな。

そう、それがあなたたちの決断なのね。

ありがとう…。

【ウインディア & フォレット】

時間よ…。

12時だ…。

あ…あの光は…、

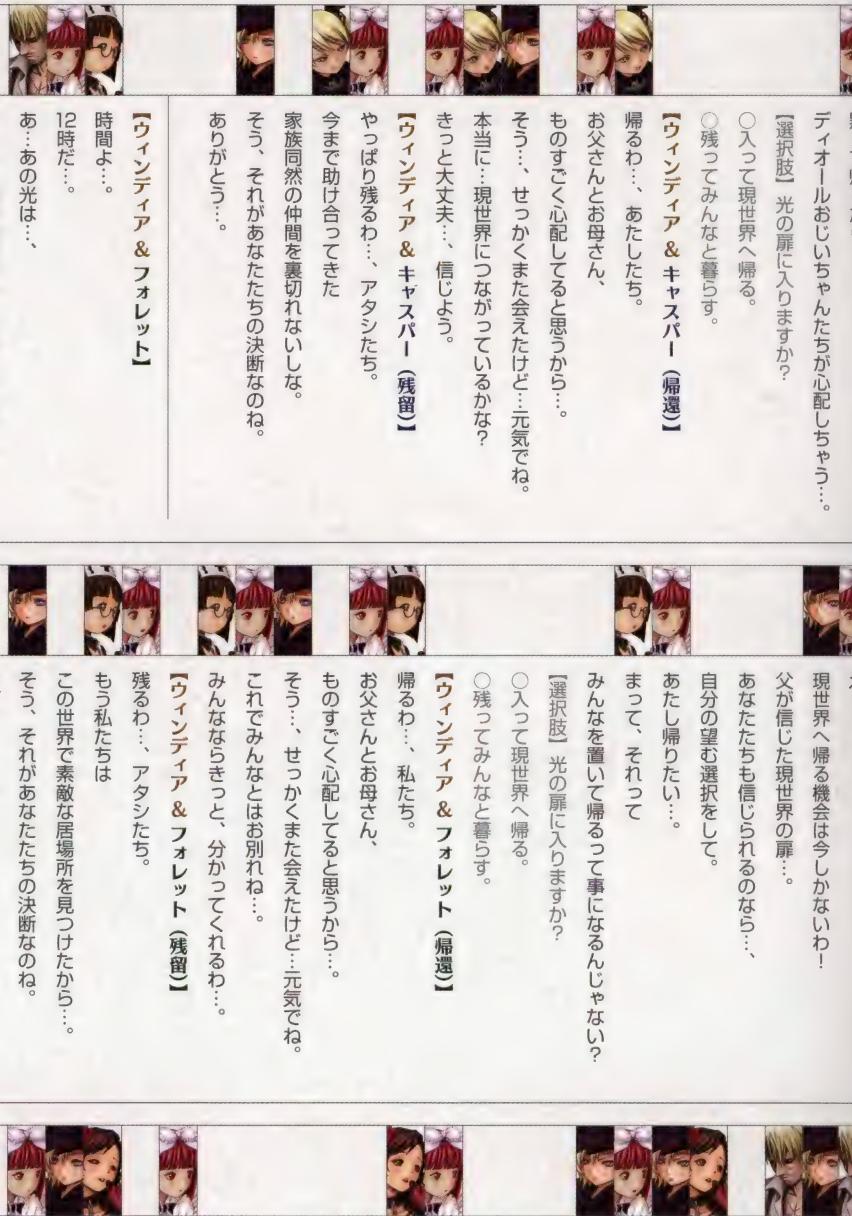
まさしく扉が現世界へとつながった証…。

私は行く。サクラー！お前も来るのだ！
わ…私、お母さんを置いて行けない…。

バカめ…、こんなチャンスは二度とないぞ！

私は帰る…、帰つてみせるぞ…！

あなたたちはどうするの？



え…?

現世界へ帰る機会は今しかないわ！

父が信じた現世界の扉…。

あなたたちも信じられるのなら…、

私は帰る…、帰つてみせるぞ！

あなたたちはどうするの？

え…?

現世界へ帰る機会は今しかないわ！

父が信じた現世界の扉…。

あなたたちも信じられるのなら…、

自分の望む選択をして。

あたし帰りたい…。

まつて、それって

みんなを置いて帰るって事になるんじゃない？

○入つて現世界へ帰る。

○残つてみんなと暮らす。

【ウインディア & フォレット（帰還）】

帰るわ…、私たち。

お父さんとお母さん、
ものすごく心配してるとと思うから…。

そう…、せっかくまた会えたけど…元気でね。

本当に…現世界につながっているかな？

きっと大丈夫…、信じよう。

【ウインディア & フォレット（残留）】

やつぱり残るわ…、アタシたち。

今まで助け合ってきた

家族同然の仲間を裏切れないしな。

そう、それがあなたたちの決断なのね。

ありがとう…。

【ウインディア & ローザ】

時間よ…。

12時だ…。

あ…あの光は…、

まさしく扉が現世界へとつながった証…。

それよりちゃんと帰れるように祈りましょう。

【ウインディア & ローザ（帰還）】

あたし…、やつぱりやめとく。

そんな怪しい扉に、

家族同然の仲間を捨ててまで入れない…。



ウインディア…。

そう、それがあなたたちの決断なのね。

ありがとう…。

時間よ…。

【キャスパー＆フォレット】

あ…あの光は…、

なんだこの輝きは…？

まさしく扉が現世界へとつながった証…。

私は行く。サクラ！お前も来るのだ！

わ…私、お母さんを置いて行けない…。

バカめ…、こんなチャンスは二度とないぞ！

私は帰る…、帰つてみせるぞ！

……。

私は帰る…、帰つてみせるぞ！

わ…私、お母さんを置いて行けない…。

あなたたちはどうするの？

え…？

現世界へ帰る機会は今しかないわ！

父が信じた現世界の扉…。

あなたたちも信じられるのなら…、

自分の望む選択をして。

家に帰れるのか…？

でも、今私たちが黙つて帰ると、

ディオールおじいちゃんはすぐ心配するわよ…。

○入つて現世界へ帰る。

○残つてみんなと暮らす。

【キャスパー＆フォレット（帰還）】

どうか、元気で…。

ごめんなさい、あたしたちだけ…。

……。

もう私たちは新しい家族なの。

もう家族が離れ離れるのは嫌だから…。

ありがとう…。

時間が…。

もう家族が離れ離れるのは嫌だから…。

そう、それがあなたたちの決断なのね。

ありがとう…。

時間だ…。

これが現世界の…扉の輝き？

あ…あの光は…、

まさしく扉が現世界へとつながった証…。

私は行く。サクラ！お前も来るのだ！

わ…私、お母さんを置いて行けない…。

バカめ…、こんなチャンスは二度とないぞ！

私は帰る…、帰つてみせるぞ！

……。

私は帰る…、帰つてみせるぞ！

わ…私、お母さんを置いて行けない…。

あなたたちはどうするの？

え…？

現世界へ帰る機会は今しかないわ！

父が信じた現世界の扉…。

あなたたちも信じられるのなら…、

自分の望む選択をして。

家に帰れるのか…？

でも、今私たちが黙つて帰ると、

ディオールおじいちゃんはすぐ心配するわよ…。

○入つて現世界へ帰る。

○残つてみんなと暮らす。

【キャスパー＆フォレット（帰還）】

本当にいいの？

【選択肢】光の扉に入りますか？

○入つて現世界へ帰る。

○残つてみんなと暮らす。

【キャスパー＆ローザ】

それでも…、帰りたい…。覚悟はできたわ。

【キャスパー＆ローザ（帰還）】

どうか、元気で…。

キヤスバー…。

そう…、それがあなたたちの決断なのね。

ありがとう…。

時間が…。

今までどんな魔物にも負けたことないんだから…。

大丈夫！

なにがあつても、負けちゃだめよ、キヤスバー…。

どうか、元気で…。

【キャスパー＆ローザ（残留）】

やつぱり…、やめとくわ。アタシにとつては、

こっちの家族の方を大事にしたい。

キヤスバー…あなた…。

そう、それがあなたたちの決断なのね。

ありがとう…。

時間が…。

これが現世界の…扉の輝き？

あ…あの光は…、

まさしく扉が現世界へとつながった証…。

私は行く。サクラ！お前も来るのだ！

わ…私、お母さんを置いて行けない…。

あなたたちはどうするの？

え…？

現世界へ帰る機会は今しかないわ！

父が信じた現世界の扉…。

あなたたちも信じられるのなら…、

自分の望む選択をして。

家に帰れるのか…？

でも、今私たちが黙つて帰ると、

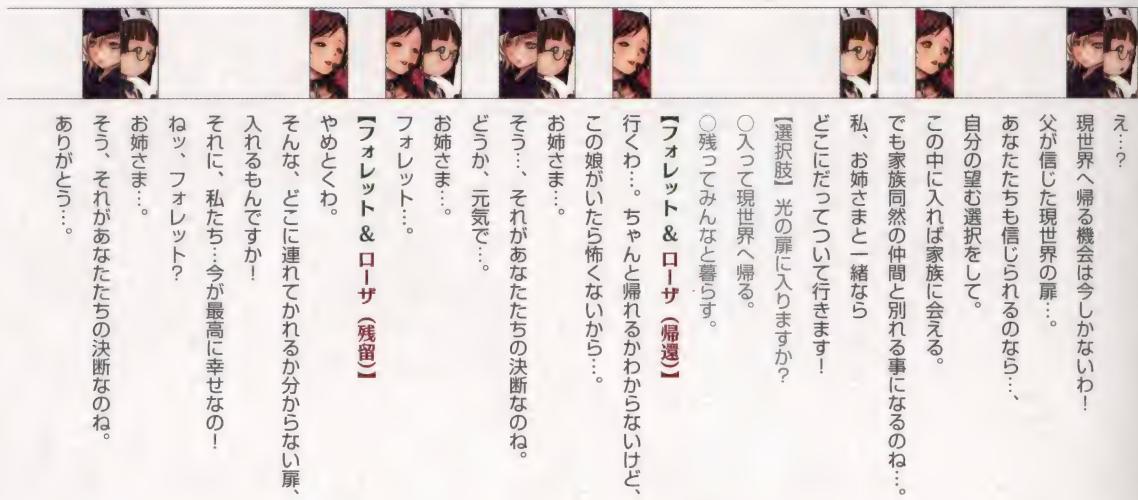
アタシ…、帰りたい…。みんなには悪いけど…。

本当の家族の元に帰るべきだと思うから…。

そう…、それがあなたたちの決断なのね。

拒絶した記憶かもしれないのよ…。

あなたたちはどうするの？



【フォレット & ローザ (帰還)】

行くわ…。ちゃんと帰れるかわからないけど、この娘がいたら怖くないから…。

お姉さま…。

どう…、それがあなたたちの決断なのね。

どうか、「元気で…」。

お姉さま…。

フォレット…。

【フォレット & ローザ (残留)】

やめとくな。

そんな、どこに連れてかれるか分からない扉、入れるもんですか！

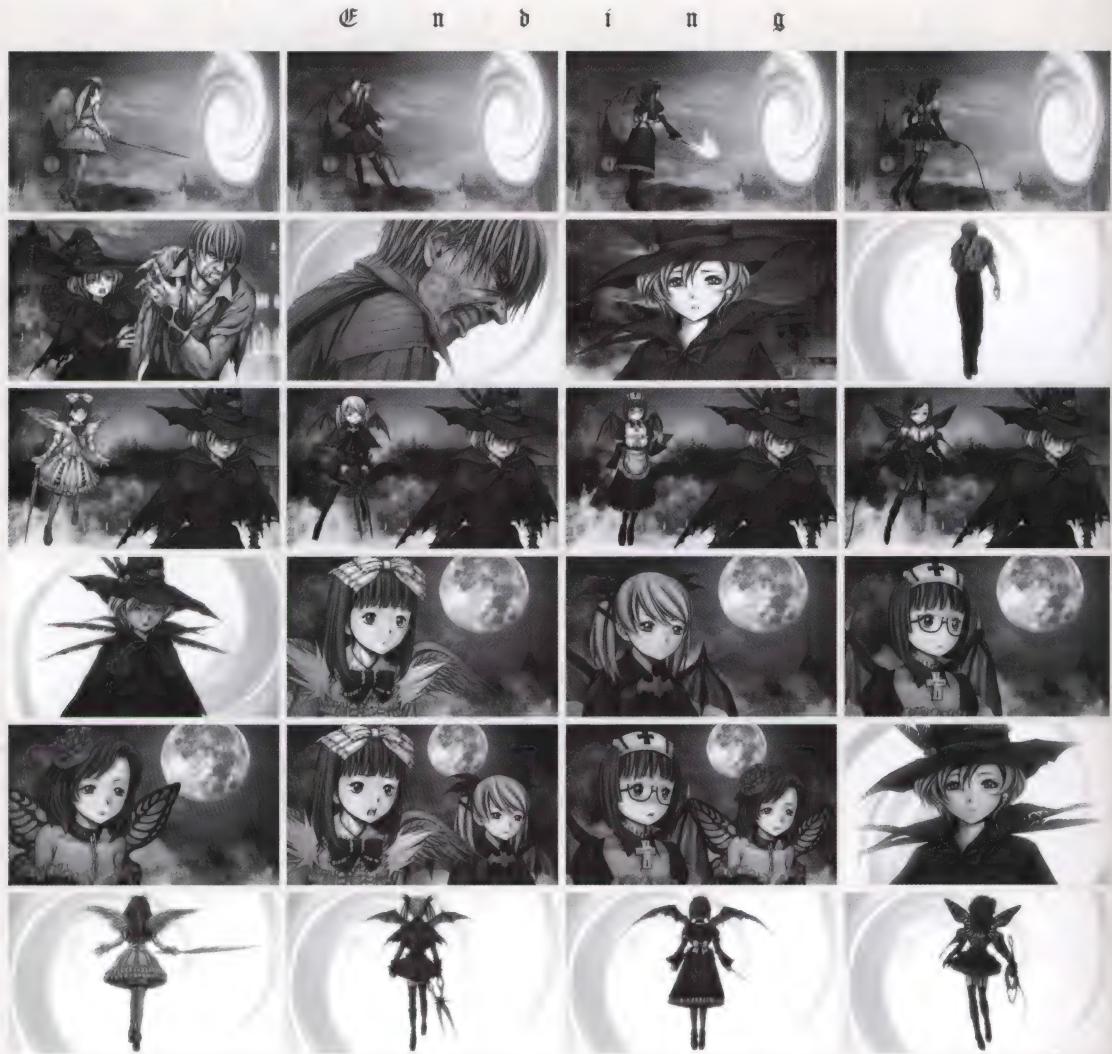
それに、私たち…今が最高に幸せなの！

ねッ、フォレット？

お姉さま…。

そう、それがあなたたちの決断なのね。

ありがとう…。





【ワインディア（帰還）】

ワインディア

「お父さん！お母さん！ ただいま！」

現世界に戻ってきたワインディアは半年ぶりに家族の元へ帰ることができた。

三人は心から無事を喜び合った。

今回の事件はこの家族にとって不幸だったのだろうか…？

いや、異世界（ジルバラード）で彼女が経験したことは決して無駄なことではない。

なぜならそれは、臆病で泣き虫だった彼女を一回りも二回りも大きく成長させていたのだから…。



【ワインディア（残留）】

あの時の判断はあれで良かったのかしら…。

そしてあの光の扉は

本当に現世界につながっていたのかしら…。

そんな事を考えながらも

あたしはこの結果で満足している。

なぜなら…、この世界の人たちはとてもやさしくて、この世界にいるあたしは

とても輝いているって思えるから…。

キャスパー

「そうだ…、確かにアンタたちだった…。」「アタシを誘拐して…、閉じ込めて…、殺そうとした…。」

手にしたホーンティングシザースが輝きだした。なんとキャスパーは現世界でも魔法が使えたのだ！

その後の誘拐犯の安否も、彼女の運命も、ここでは語らないでおこう…。



【キャスパー（帰還）】

魔物たちを見事に退治したアタシたちは城の国王主催のパーティーに招かれました…。

なのになにかしら、みんなの浮かれよう…。レディーとしてまるでなつちゃいないわ。

アタシたちは英雄よ！

ナメられちゃおしまいなの。

アタシみたいにもっと堂々としててもらいたいわね！ あ～恥ずかしい…。

キキ

「キャスパー？」
レディーはそんなにガッつかないのでは…？」
キャスパー

「アンタはだまつてなさい！」



DEATHSMILES ARTWORKS

Character Voice



ワインディア cv: 飯田奈保美

キャラクター決定時	が…が…がんばります！
ステージMAP決定時	よ～し、いくぞ～
ボス撃破直後(昼)	やったあ～！フフ！
ボス撃破直後(夜)	フフッ、やるじゃんアタシい～！！
ダメージ(小)	いやあッ！
ダメージ(大)	キャーー！！
ダメージ復活時	ああ～ん、もおーう！
デス時	キヤアアアアアアアア～
パワーアップ時	パワーアップッ！
ボンバー時	助けてエーッ！
汎用	アッハハハハハ！



キャスパー cv: 林 美穂

キャラクター決定時	死ぬ覚悟はできたのかしら？
ステージMAP決定時	ゾクゾクするぅ～！
ボス撃破直後(昼)	大した事ないのネえ～！
ボス撃破直後(夜)	討ち取ったり～！
ダメージ(小)	ギャン！
ダメージ(大)	ニヤ————ツ！！
ダメージ復活時	なにすんのよッパカー！
デス時	ギヤアアアアアアアアア～
パワーアップ時	パワーアップ！
ボンバー時	やっちはまえ～！
汎用	キッシッシッシ…！



フォレット cv: 阿部留美

キャラクター決定時	了解しました
ステージMAP決定時	任せてください
ボス撃破直後(昼)	ふう～ッ、疲れましたわ
ボス撃破直後(夜)	クッ…手強い相手でしたわ…
ダメージ(小)	ウゥッ！
ダメージ(大)	あああッ！！
ダメージ復活時	やりましたわね～…
デス時	あああああああ～
パワーアップ時	パワーアップ！
ボンバー時	ゆきなさいッ！
汎用	ウフフフ！



ローザ cv: 田内夏子

キャラクター決定時	楽しみましょうネ～！
ステージMAP決定時	突撃よお～ん！
ボス撃破直後(昼)	ウッフ～ン、快ッ感ツ！
ボス撃破直後(夜)	フッばかな事しちゃダメよ
ダメージ(小)	アッハん
ダメージ(大)	イヤア～ン！！
ダメージ復活時	失礼しちゃうわー！
デス時	あああああああ～ん
パワーアップ時	パワーアップッ
ボンバー時	これでも召し上がり！
汎用	ンッフフフフフフ！



サキュラ cv: 仲村かおり

登場時	去りなさい！招かれざりし者ッ！
技A	エイッ！
技B	ハアーッ！
技C	ホッホッホッホ！
ダメージ(小)	ヴゥッ！！
ダメージ(大)	アアアア！
2段階目	エエイ、まだやられるわけにはいかないの！
デス時	ああああああ～



ジルバ cv: 井上淳哉

登場時	私の邪魔をするなアー！
技A	ハアーッ！
技B	ウオオオオオオ！
技C	フッハッハッハッハッハ！
技D	喰らえエー！
ダメージ	ハウううあッ！！
2段階目	私としたことが…
	貴様らなんぞに、やられるわけにはいかんのだ！
デス時	うおおおおおおおお！



DEATHSMILES

EXTRA

EXTRA



SPECIAL

[企画]



グラフィックプレジデント井上淳哉が語る、

『デスマイルズ』に対する想い！

ケイブのゴシックホラーアクションシューティング『デスマイルズ』の世界観を作ったグラフィックプレジデント井上淳哉氏に、その想いを語っていただきました。



ケイブ 井上さんは7年前にケイブを離れ、現在漫画家

兼フリーのイラスト레이ターとして活躍されているわけですが、今回デスマイルズを作るきっかけをお聞かせいただけませんか？

井上

え、2005年頃でしたでしょうか…。KD氏の方から声をかけていただき、その頃からいろいろと企画を進めていたんです。

井上

えふたり』を製作し始める前くらいでしようかね。ええ、本業の漫画連載の合間に縋つて企画書を作つて、社長に確認してもらいつつ…。そして

早い段階から横画面シューティングを作る事が決まりました。ゲームセンターにあまりにも多く縦シューが出ているという事もあって、ぱつと見て新鮮なものが良かつたんです。

井上

確かにケイブもこのところ、縦シューが続いていましたね。

ケイブ 新鮮なものを作らう！という意識が高かつたんですよ。そこで次はジャンルの絞り込みをしました。当時のシューティングには意外にも王道のファンタジーものって少なかったんですよ。

王道ファンタジーは僕個人としては苦手なジャンルだったのですが、そこをあえて作る事が新鮮なものをするために大事なのではないかと思つたので挑戦しました。

次にキャラクターでしたが、最初は「エスフレイド」や「ぐわんげ」のように、男2人・女1人で考えていました。しかしここでもマンネリ感を感じ、行き詰つてしまつたのです。幸い考える時間はたくさんあったので、ゴスロリの女の子で戦隊もののっぽいのはどうだろうか…と半ばやけになつて出した意見が、「いいね～ソレ！」ってことに

井上 なり、これまた僕の苦手な「ゴスロリ」の要素が追加されました。

ケイブ そこまで苦手な仕事をよくこなしましたね。そのままに挑戦する事で大変だった事はありますか?

井上 たか? ケイブ そこで苦手な仕事をよくこなしましたね。そのままに挑戦する事で大変だった事はありますか?

井上 まず「ゴスロリ」を1から勉強しました。雑誌や資料をたくさん買ってみたり、友人からいろいろ話を聞いたり。本当に時間がたくさんあってよかったです。あと雑誌のデザインをそのまま真似ようとしてもダメでした。ゴスロリ自体が女の子主体ですから、雑誌は明らかに女の子が好むデザインばかりだったんですね…。男の子が振り向く要素として、ここで求められたのが「萌え」の感性でした。

ケイブ 「萌え」ですか?

井上 はい、「燃え」ではなく、僕の苦手な「萌え」の方です。これも勉強でした。僕はこれでも男な訳で、女の子を好きになる人間である以上、分からぬい訳がない!と思つて、IKD氏とケイブの人と3人で秋葉原の萌え関係のお店をはしごしました。あととあらゆる萌え絵やグッズを見ているうちに、萌えとは単純に一つのジャンルではなく、自分にとつてときめく萌えと、理解できない萌えの両方がいるのだなという事に気づきました。

井上 ケイブ け・研究…?

井上 おかげで僕も萌えに目覚めかけてきました。決して新しいとはいえない「ゴスロリ」という題材でしたが、当時の業界を見て、まだ勝負できる!と思ったので、これもあえて挑戦しました。だから「テスマイルズ」は、「世界観的に新しい事は何もやつていない!」と言つてしまえると思います。ですがケイブがそれをやる事が新しかったんです。

ケイブ 次にキャラクターに関して伺いたいのですが、思い入れの強いキャラクターとかありますか?

井上 キャスパーなんか気に入っていますね。最初の主人公が男2人・女1人の企画の女がキャスパーだつたんです。このキャラが気に入ったからこそゴスロリで統一したし、使い魔や羽根や武器のデザインも全員の統一デザインになつたのですから。でも自分にとってキャラクターはやはり「慣れ」で生まれた感があるので、新鮮だったという意味で、気に入つたのはウインディアですね。

井上 読者の中には「なにを当然の事を…」とお思いで

しようが、そんな初步的なものすら今まで気づかずにいたのです。そして僕はときめく萌えグッズを大量に購入し家で研究しました。



† 初期イメージであるゴスロリの戦隊ものの風キャラクター5人。
ぼっちやり系のお留守番キャラクターもいた。(左)
(右)



井上淳哉

Junya Inoue

92年(株)東亜ブラン入社。IKD氏と「BAT-SUGUN」を製作する。94年(株)ガゼル入社、その後、96年に(株)ケイブ入社。再びIKD氏と一緒に「エスフレイド」「ぐわんげ」「プロギアの嵐」を作成。01年にケイブを退社。より自由に活動するため独立し、漫画家として「おとぎ奉り」の執筆を始める。その間も「忍首領蝶大往生」「スマイルズ」の製作に携わる。その他、角川映画「妖怪大戦争」の妖怪デザインなど幅広く活動している。08年夏に「おとぎ奉り」が完結し、今後の活動に期待がかかる。

タイトル へんなの子?



井上

ケイ

ワインティアは最初巻き毛の元気なキャラだつたんですよ。甘口リ系のファッショニヨン誌に巻き毛の女の子が多く載っていたこともあつたので。。。そこで僕は萌えの一線で活躍している友人に相談したんです。そしたら「萌えを意識するならデザインは保守的にしろ!」といわれまして。。。どういう事ですか?

彼が言うには、萌え好みの傾向にある、いわゆるオタク気質の人間は保守的な人間だというんです。なのでもあまり突飛なデザインや女の子だけが好む髪型なんかはオタク気質の人からすると一歩も二歩も先を行くというか斜め上を行くというか、ついていけないんです。そこで普通のストレーントヘアーにしたところ、自分が持つていかれてしまって…。

井上 ケイ

ていかれてしまいまして…。
持つて行かれた?

三

んな気持ちになつていた…と思ひ出しました。
今回のデスマイルズのキャラを描いてゐる時
は必ずこの気持ちを忘れないようにして描いて
います。その中でもこの事を思い出させてくれ
たウインディアを、僕は一番気に入っています。
ただーＫＤ氏にコイツは人気がないと言われ
ショックなんですが…。(涙)

但し、未来永劫帰つてこないという訳ではありませんので、期待して下さる声が大きければ必ず帰つて来るでしょ。その時がくるくるまでみなさんさようなり。

井上 ケイブ 最後に、今後ケイブの作品で参加はされるのですか？



エンディングソング 『PERIOD』を語る

広瀬 隆之

Takayuki Hirose

『PERIOD』を語る?

この『PERIOD』というエンディングテーマ曲が生まれるにあたってのそもそもその経緯は、2007年春に、同級生でもあり20年来の友人でもあり、分野は違えどライバル的存在でもある井上淳哉氏より制作依頼を受けた事に始まる。

まずはこのデスマイルズの世界観について、当時は未完成であつたが為、打ち合わせにて断片的な形でイメージを浮かべ作業に取り掛かった。アーケードゲーム用に1分~1分30秒という短い尺で表現する難しさ等、井上氏との数々のやり取りと、試行錯誤の結果、一般的な歌でいう1番の歌詞のみという、とても凝縮された曲が完成した。

そもそも楽曲に関しては当初よりバラード、スローで聴かせる曲というコンセプトはあつたのだが実は第一候補のバラードはボツ、第二候補のバラードもボツ、ようやく第三候補であった今のこの楽曲に辿り着いたのだ。デスマイルズの世界観をじっくり考えれば、この第三候補の『PERIOD』が一番ピッタリでは

あつたと思う。
まあ内々の話だけど、少しばかりの苦労もあつたということだ。

そして次はサントラCD用にフルコーラス約5分のバージョン制作に取り掛かる。新たに2番目の歌詞、続く間奏、そしてラストのサビメロ終焉…。井上氏の細かいリクエストに応えつつ、よりデスマイルズの世界観を奏でていく為に、グッと魂を踏み入れ作成した。

過去と未来を繋げる為に自分は今までいた今のこの楽曲に辿り着いたのだ。デスマイルズの世界観を生きゆき、ほとんどの達は過去を後悔しながら未来へと生きゆき、そして旅立っていく。今現在我々が生きゆく現実世界とデスマイルズ

の世界とをリンクさせつつ、人生において常に迫られる事のある己の責務を兼ねた選択を行い、個々においての人それぞれのビリオド(終止符)を打つ場面は生きゆく中で多く存在する。そしてそこから未来へと生きゆく意志の確立が出来、新たな表現が出来ていくのではないだろうか。

デスマイルズファンである皆様に芯の心、核心を伝える事が出来る事を祈りつつ、人生はいつもが出発点である事を忘れず、最高の世界観を奏でる事の出来たこの一曲『ビリオド』を何度も何度も繰り返し聴いて頂ければ幸いである。

text by Takayuki Hirose



広瀬 隆之

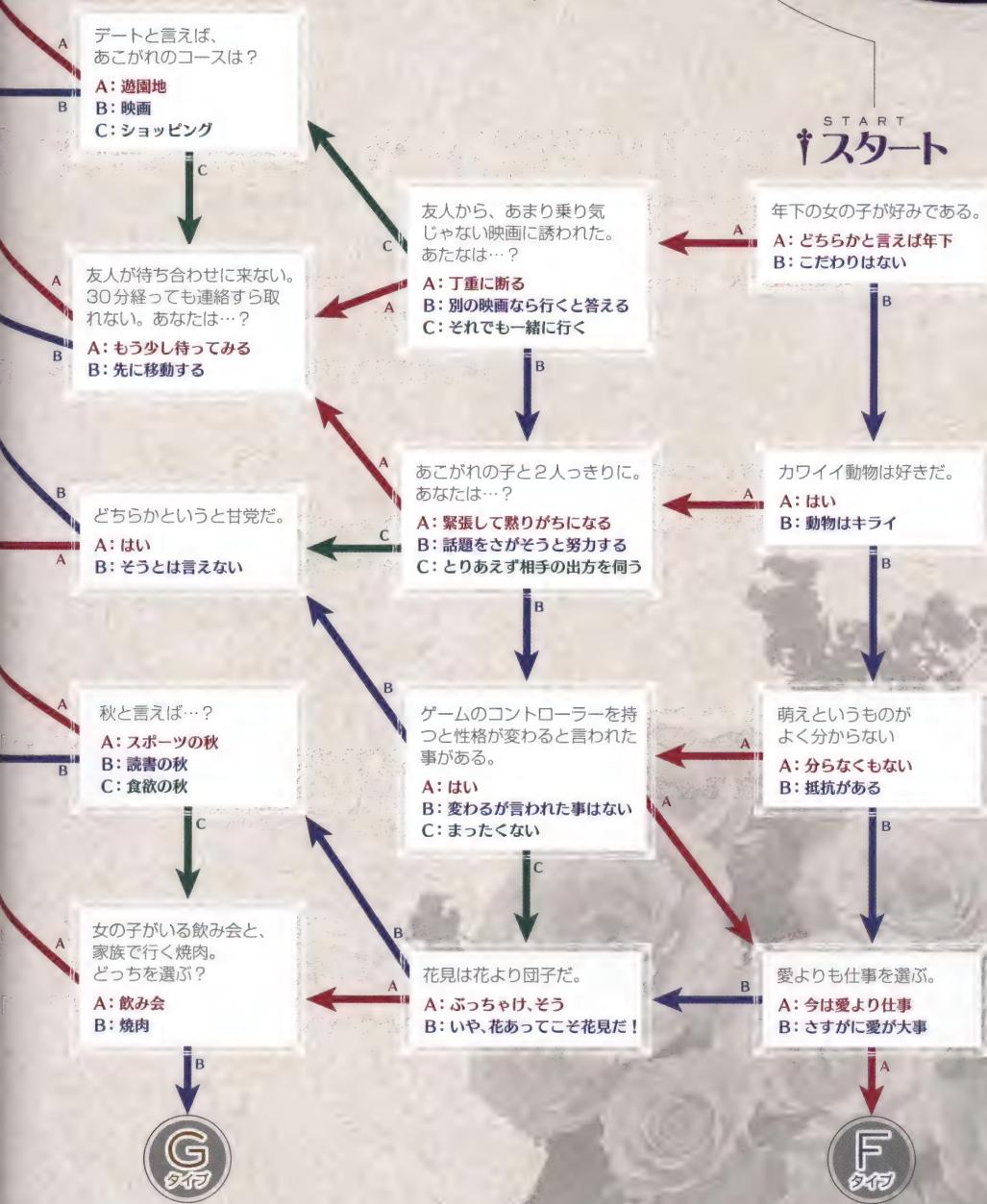
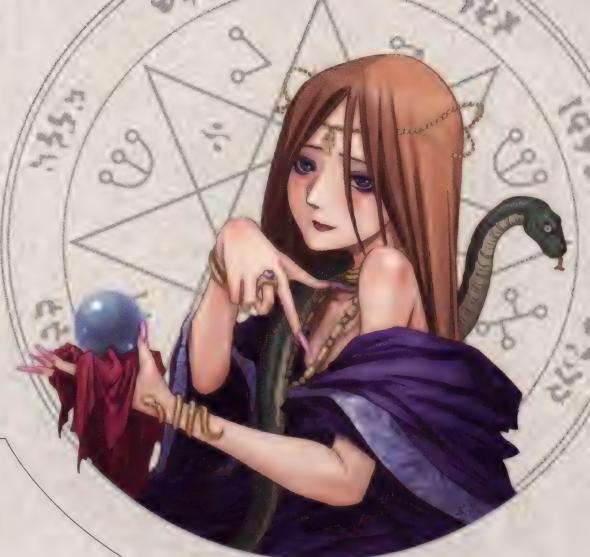
Takayuki Hirose

高知県黒潮町出身、現在は岡山市を中心に活動中。
オリジナルソング配信、楽曲提供、レコーディング、アーティスト発掘、CD発売等幅広く手がける。
ビジュアルコンセプトは「アホかっこいい」を目指している。



カリスマ占い師、
ジルバラードの母モナムール・リサによる

【あなたの彼女、紹介します!】





千円を貸している友人(男)が、その事を忘れてそう。あなたはどうする？

A: 相手が言い出すまでその事にふれない
B: もうしばらく経ってから催促する
C: 今すぐ催促する



親友の彼女と街でバッタリ会ってしまった。面識はあるが、そんなに親しくない彼女。あなたはどうする？

A: 会釈をしてすぐ別れる
B: 軽く会話をくらははしなきゃ…



勝負事はつい負けてる側を応援しがちである。

A: はい
B: そうでもない



どちらかと言えば、あなたは女の子に甘えたい派？それとも甘えられたい派？

A: 甘えたい
B: 甘えられたい



明らかに彼氏のいるはずの女の子に買い物に誘われた。あなたは…？

A: ことわる
B: そのくらいなら行く



外食するとき、家庭的な料理を選びがちだ。

A: はい
B: そんな事はない



社員旅行のコース選択。あなたはどれを選ば？

A: のんびり温泉旅行
B: 南の島のバカンス
C: 行き先の分らないミステリーツアー



おいしい食べ物には目がない。

A: はい
B: そこまでではない

B級のモノになぜか魅力を感じてしまう。

A: はい
B: そうでもない

女人の人から下ネタをふられると…。

A: 下ネタかよ！とつっこむ
B: 正直少し引く
C: 下ネタにのっかる

家事は女性がやった方がいい？

A: 確かに、男が働いているとしたらなるべく女性にもらいたい
B: いや、平和的に考えてどんな条件でも半分は男がやるべき

もーれつにトイレに入りたいが、紙がない。あなたは…？

A: 近くの別のトイレに行く
B: 紙が売っていたので買う
C: かまわず入る

おしゃべりする時、あなたはどっち派？

A: 話す方が好き
B: 聞いている方が楽しい

休みの日は…？

A: できれば遊びに行きたい
B: 家でのんびりするのが好き

帰り道、雨が降ってきた。あなたは…？

A: とりあえず止むのを待つ
B: カサを買って早く帰る
C: めれながら走って帰る

女性がタバコを吸う事に抵抗がある？

A: そんなに目くじら立てない程度ではない
B: 正直抵抗を感じる

外人に英語で道を聞かれた。あなたは…？

A: 英語はしゃべれません!!と断る
B: 理解してみようと努力する
C: 誰か英語が分かりそうな人を探す

携帯電話にメールが来ていきました。返事はいつごろ送る？

A: メールを書くヒマができるまで待つ
B: 割とすぐに送る



A タイプ**ワインディア**

あなたはどちらかといえば行動的で、さらに甘えっ子の心を包み込む大きな懐の持ち主ですね。そんなあなたには、あてんぱなワインディアがあ似合いです。一緒に外に遊びに行くと、二人の仲も急接近！

B タイプ**キャスパー**

あなたはどちらかといえば控えめで、相手に合わせるのが上手ですね？あまりに冷静すぎて、率先して行動するのが苦手なようね？そんなあなたには、あなたの腕をつかんで引っ張りまわす元気なキャスパーがあ似合いです。大人なあなたが後ろから見守ってあげるのがよいでしょう。

C タイプ**フォレット**

あなたは大人の対応が出来る落ち着いた方ですね？外で元気に遊ぶよりは、誰かと一緒にゆっくりするのが楽なのでは？そんなあなたには同じような性格のフォレットが良き理解者となってくれるでしょう。多少のワガママも聞いてくれるフォレットはあなたにぴったりのお相手です。

D タイプ**ローザ**

あなたは自分の意思をしっかり持ったクールな方ですね？割とタンパクな性格で、いい意味でこだわりのない自由人の傾向があるのでは？そんなあなたには、セクシーで大人の恋を求めるローザがピッタリです。たまに冷たくするのが上手な恋のテクニックですよ。

E タイプ**サキュラ**

あなたは少し頑固で男らしい気質の持ち主のようですね？サキュラはそんなあなたと、ずっと一緒にいたいと思う少女です。クールな外見と秘めたる情熱を併せ持つよう心がければ、彼女の心はメロメロですよ。ただ子供っぽい行動には気をつけましょうね。

F タイプ**ジルバ**

あなたはクールでプライドが高いのね。でもそんな気持ちで恋愛をすると女の子を傷つけてしまうわ。今は自分のやりたい事に打ち込むのが良いでしょう。

G タイプ**豚主人**

まだまだお子ちゃまなあなた。恋愛はまだ早いよう？今はデートとか彼女とか考えず、友情を大事に生きていくのが良いでしょう。

H タイプ**ジョルダン**

好奇心旺盛なあなた。刺激的なものに魅力を感じるあなたは必ずしも恋愛で幸せになるとは限らないわ。意外と結婚せずに、人生を幸せに過ごすタイプなのかも。そんなあなたにはミステリアスな魅力を持ったジョルダンがあなたの刺激を満たしてくれると思うわ。

I タイプ**ビーストドッグ**

あなたは本能と直感を信じて生きていくタイプのようね。ある意味男らしく、いい意味で野性的ですが、あなたにはついていける人は本当に特別な人なんでしょうね？そんなあなたにはビーストドッグがどこまでパートナーとして応えてくれる事でしょう。

J タイプ**メリー**

あなたはとても度胸が据わった、何事にも動じないタイプの人ですね？そんなあなたの気ない一言で、人を傷つけしまう事も多々あったのでは？そんなあなたには、何を言っても動じないメリーがオススメ！メリーのような、繊細さとは無縁の丈夫な女の子こそ、あなたのパートナーにふさわしいことでしょう。

†間違い探しコーナー



上の左右反転された二枚のイラストには
それぞれ20箇所の相違点があります。

君は全てみつけられるかな?

(注: 左右反転している事は含まない)



Follett Ending color ver.



G a m e S t a f f

PRODUCER
Kenichi Takano

DIRECTOR
Junya Inoue

CHIEF PROGRAMMER
Takashi Ichimura

PROGRAMMERS
Yuji Inoue
Tsuneki Ikeda

DESIGNERS
Atsushi Aburano
Toshiyuki Kuroiwa
Akira Wakabayashi
Hiroyuki Tanaka

VOICE ACTORS
WINDIA
Naomi Iida (AS KIKAKU)
CASPER
Miho Hayashi (AS KIKAKU)
FOLLETT
Rumi Abe (AS KIKAKU)
ROSA
Natuko Tauchi (AS KIKAKU)
SAKURA
Kaori Nakamura (AS KIKAKU)
JITTERBUG
Junya Inoue

MUSIC COMPOSER
Manabu Namiki (Basiscape)

LEAD GUITAR PLAYER
Noriyuki Kamikura (Basiscape)

SOUND MANAGER
Miki Ito (Basiscape)

SOUND EFFECT
Dota Ando (Reeb)
Yasuko Yamada (Reeb)

ENDING SONG
Takayuki Hirose

Symphony "DEATHSMILES"
Words/Music/Vocal
Natsuko Naitou

Recording Engineer
Ryoji Uezu
Sound Director
Daisuke Matsumoto
Yukihiro Masaki

PV DIRECTOR
Showgo Ookawa

SUPERVISOR
Tsuneki Ikeda

SPECIAL ASSISTANTS
Toshiaki Tomizawa
Atsunori Aburatani
Kaori Itamura
Satoshi Kouyama
Takuro Sato
Mao Shimura
Takeo Suzuki
Takatsugu Furuhata
Shingo Hozumi
Hiroyuki Morita
Takato Yamashita
Yui Yoshii

Yui Akamatsu
Reina Fujii

Mitsuhiro Tachibana
Tetsuya Kusaba
Dandy

AMI ALL STAFFS

DEVELOPMENT BY CAVE
2007



くまちがい探しの答え>

- ① ウィンディアロの形
- ② ウィンディアのスカートのリボン
- ③ かごの帯の色
- ④ ホウの目が左右逆
- ⑤ キャスパー目のペイント
- ⑥ キャスパーの服のベルトの数
- ⑦ キキのしっぽの形
- ⑧ キキの優先表示順位
- ⑨ フォレットが被っているカボチャの目の穴の形
- ⑩ フォレットの眼鏡のデザイン
- ⑪ ポーボの火
- ⑫ ローザのパーティー眼鏡のデザイン
- ⑬ ローザのほくろが左右逆
- ⑭ ティティーが持っているモノ
- ⑮ サキュラのストッキングが素足
- ⑯ サキュラの口の形
- ⑰ サキュラの帽子の歯の本数
- ⑱ 月の位置
- ⑲ 家の窓の仕切り
- ⑳ 帽に刺さっているカボチャの口



DEATHSMILES

MT. CUREROCK

第4章

CHAPTER 4



COMIC

[漫画]

SOUTH SEA

EAST LAKE



デスマイルズ オフィシャルストーリー

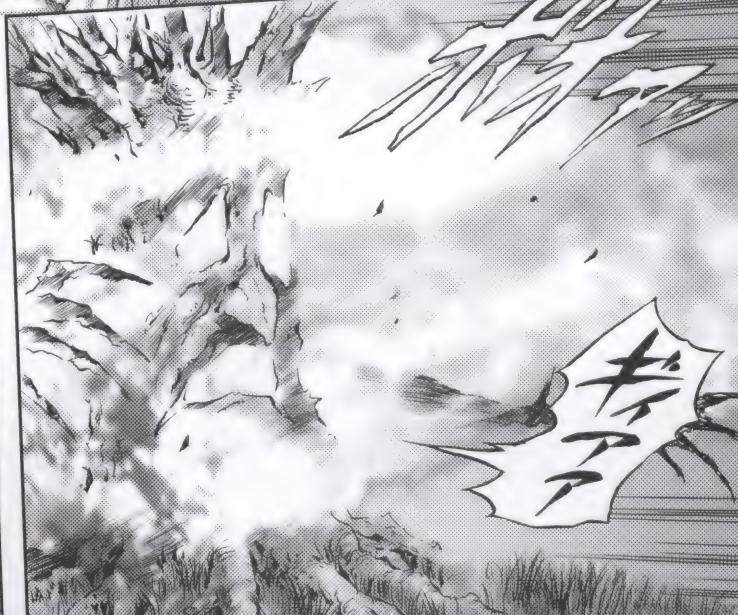
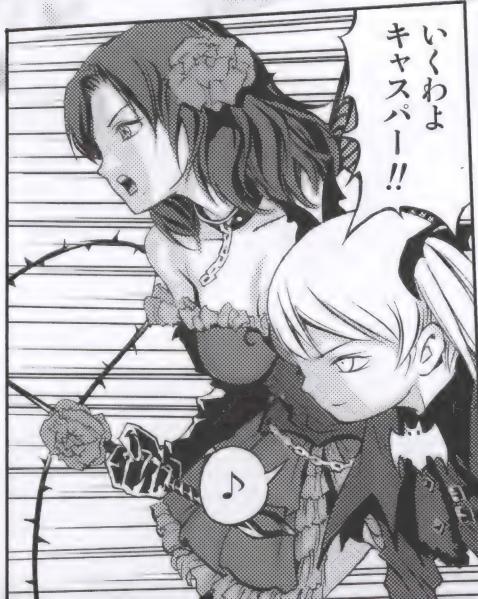
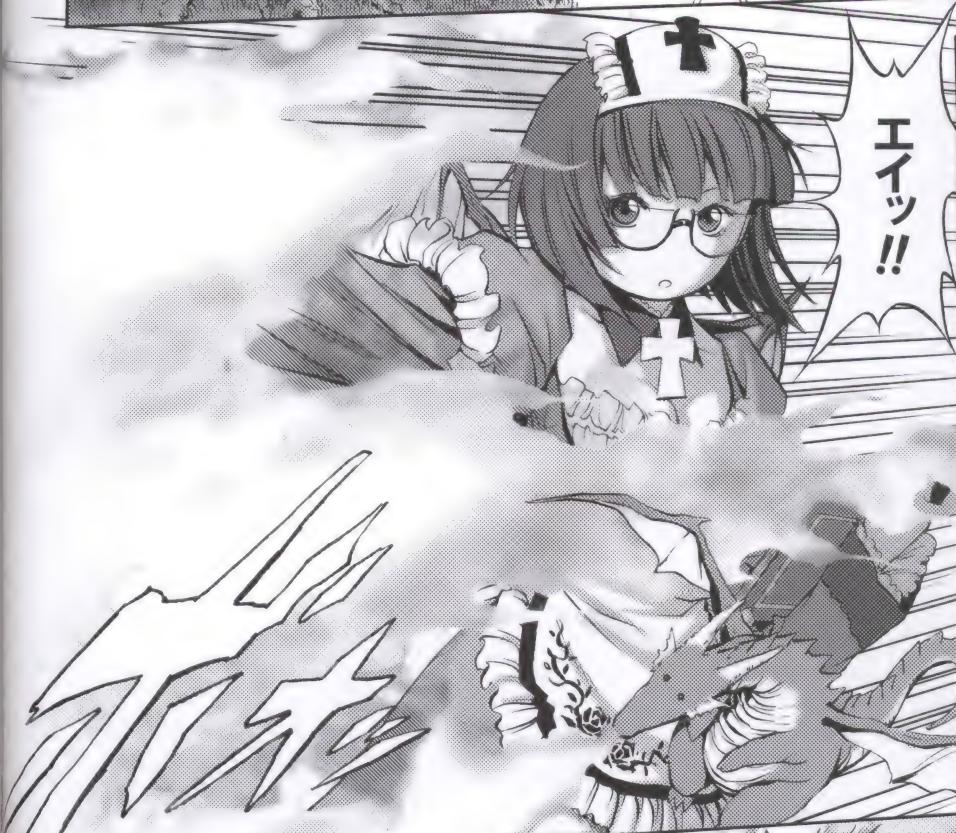
The Angels' Records

ウインディア録

「目覚め」

作・画： 井上淳哉



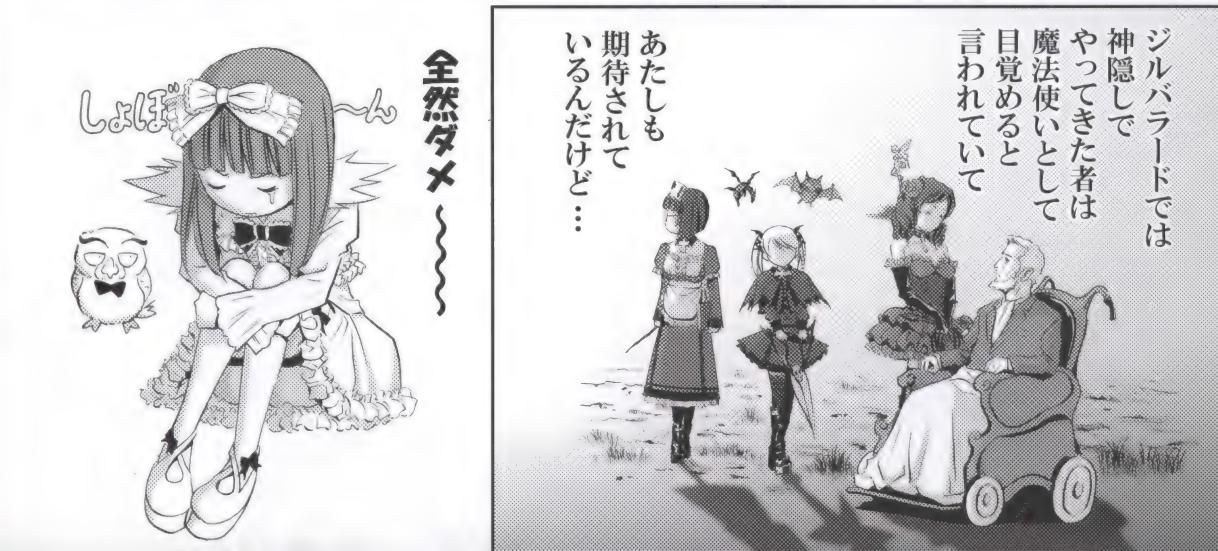




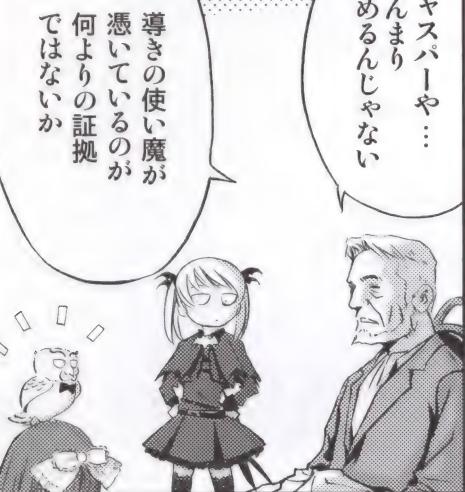
エイッ!!



とどめよ
ウインディア!!



なんで
いつまでたっても
魔法が使えない
ワケ…?



アンタ本当に現世界から来たの?



何か良からぬ事が起ころる前ぶれなのだろうか…?

おまえたちも日に日に能力に磨きがかかつっているが

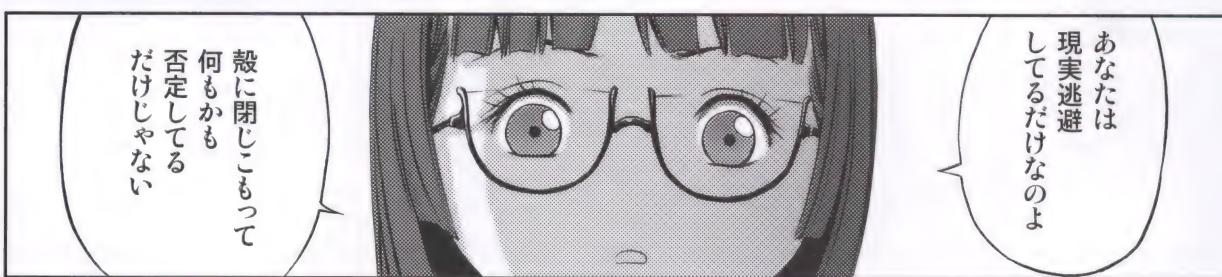
魔物どもも益々強くなつていくような…



ジルバラードの民を守るために

おまえたちがこの地に呼ばれたのも…







あたしだって
人並みに
働けますから!!



いつもみんな
コレひとつりで
かついでるワケ?

すごい量…

皆様は魔法で
チヨチヨイのチヨイ
なのでは
ないでしょうか?

お嬢様…
私め思ひますに

あたし…
使えるようにな
るかな?
魔法…

ねえ
ホウ…?

何で
「さいましょう?

魔法か…

そのおちいばれの
意地を
見せてやうじゅうじゅ
ないの!!

でも今は
おちいばれ…

今に立派な
風使いに
なれましようぞ

このホウめと
契約を交わした
のですぞ?

何をおっしゃい
ますか
お嬢様!





なあなあ……
アンタあの魔女屋敷の
人でしょう？

知つてん
だよ

ボクたち
子供新聞の
記者なんだ

何か魔女の秘密
教えてヨ

あの屋敷には
魔女が住んで
いるんだよね？

お姉さんも
魔女なの？

ム…

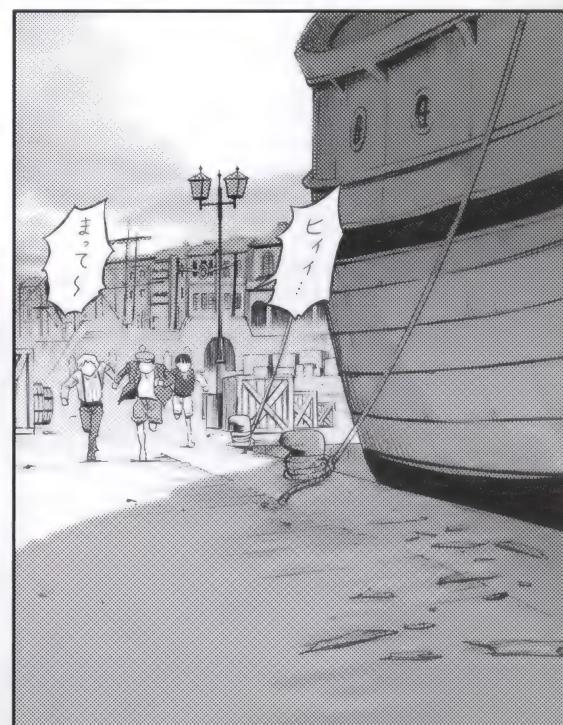
魔女って
カエルや虫なんか
食べるって本
本当ですか？

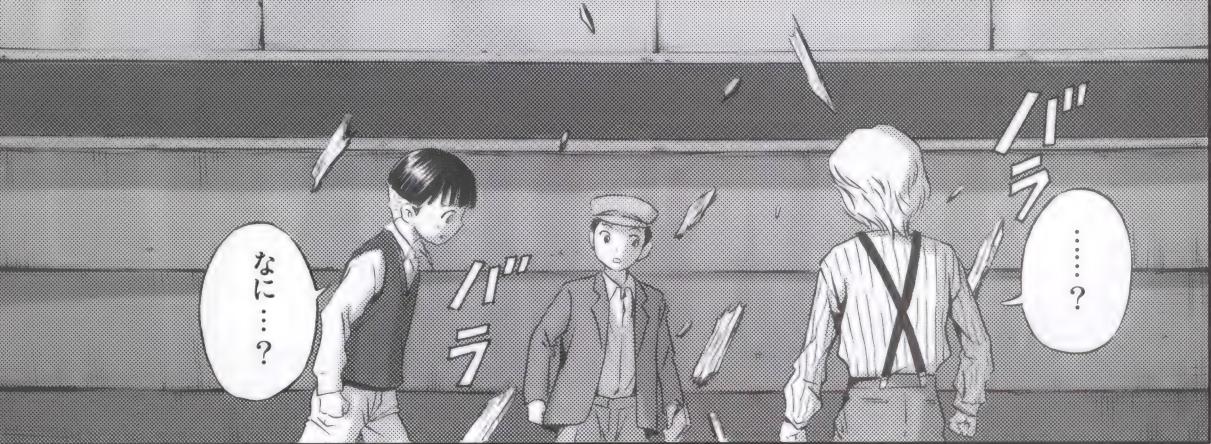
あと、術で
人や魔物が
殺せるって本
本当…？

かしこまり
ました…

ねえボクたち？
あんまり
テキトーな事
言うとネ…







さてと…
元気出して
帰ろつか

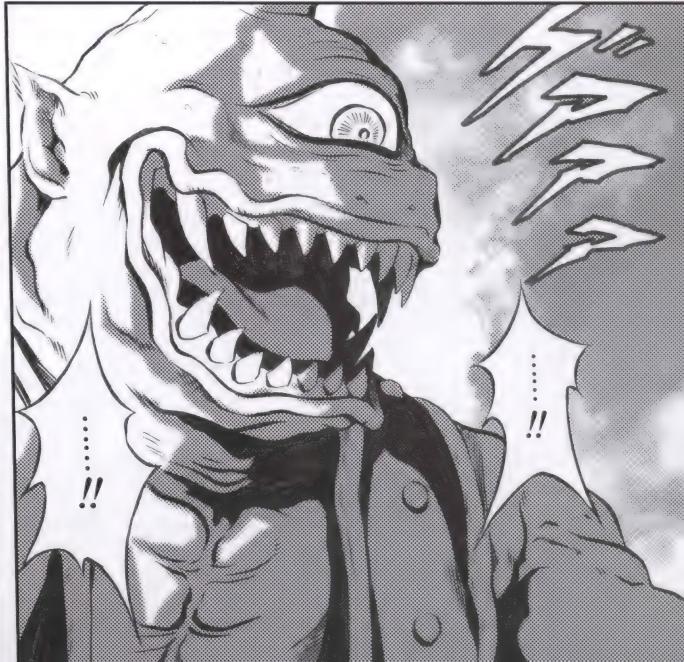


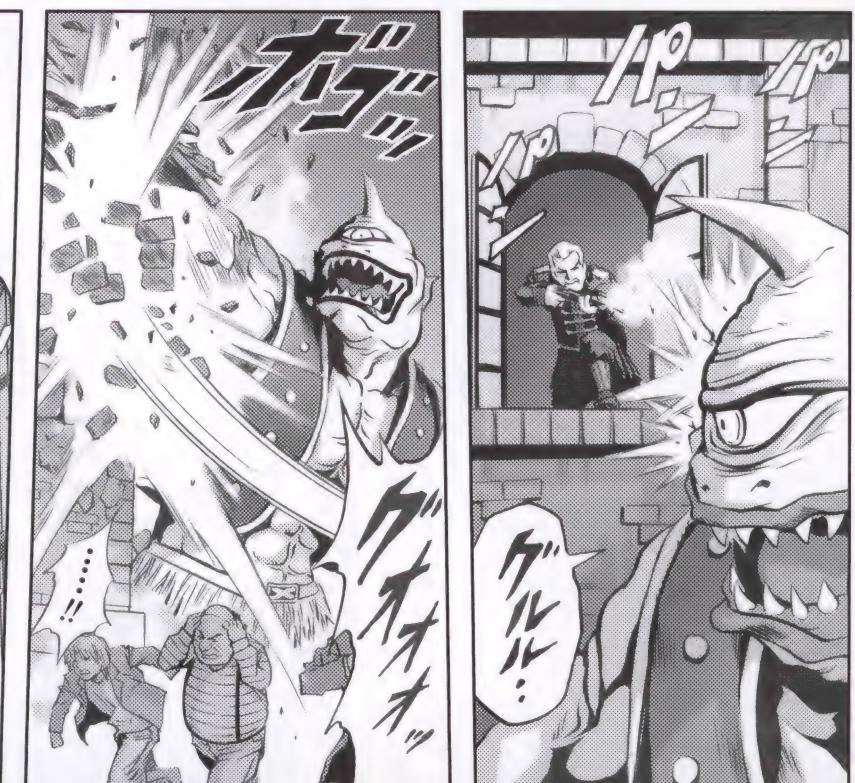
何か騒ぎの
ようですか

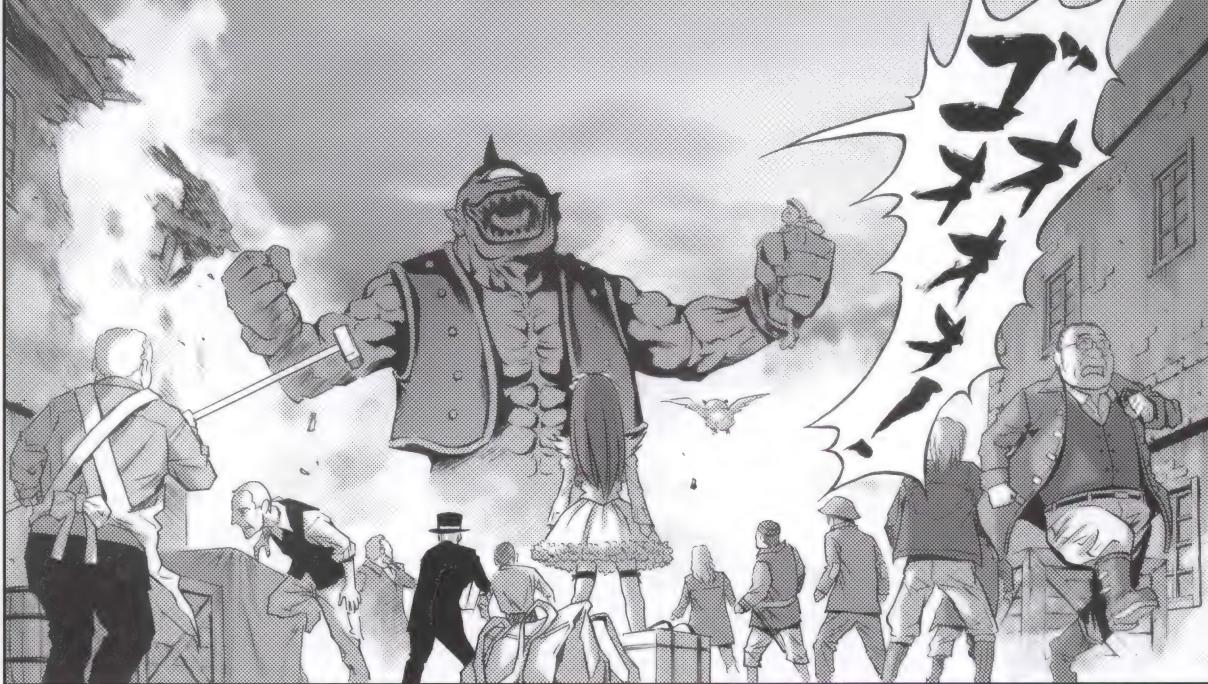
え……?



助けて
!!!!!!







ひょっとして
ディオールさんトコの
魔法使いの
娘さんかい?

こ…
この娘は…?

エ…?
エ…?
エ…?

エッ…?

あの子を
助けてやつて
くれ!!

ちょうど
いい所に…!!

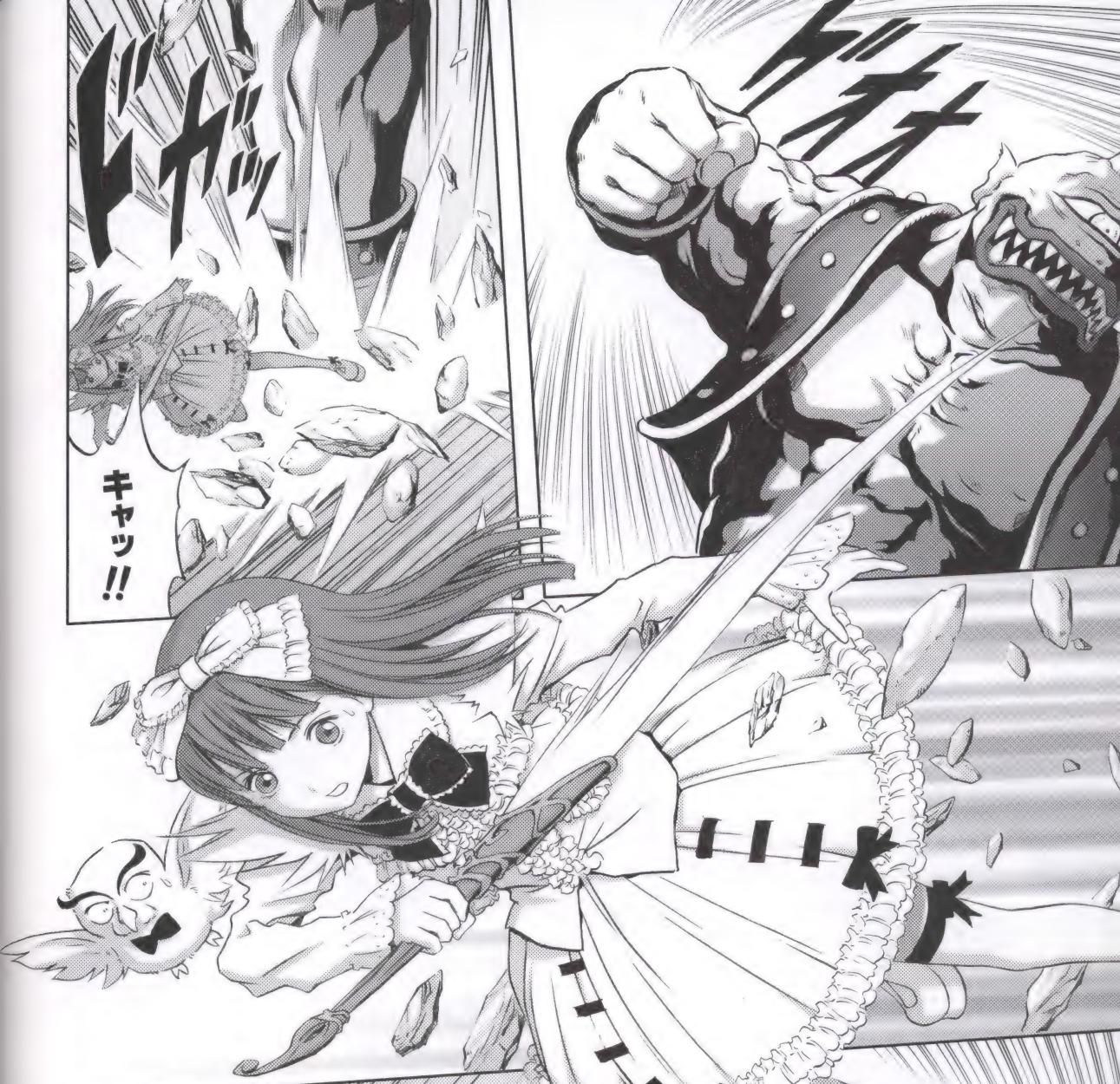
エ…!?

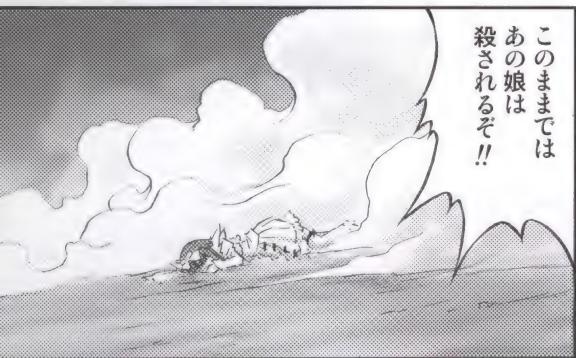
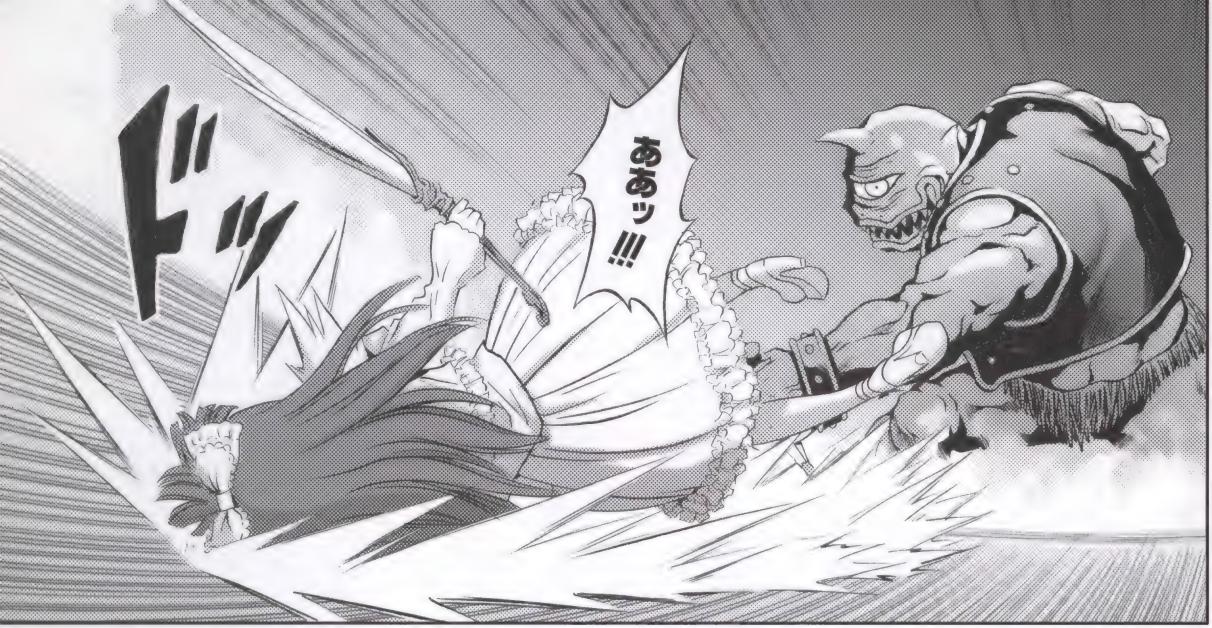
お嬢様
お気を確かに!!

こんな事
してるんだろう?

あたし…

なんで…





このままでは
あの娘は
殺されるぞ!!



ど…どうなつ
てるんだ?
噂では
デイオール家の娘は
魔法で魔物と
戦うと…



いつまでたっても
魔法なんて
使えないんじや
ないかしら



あなたは
現実逃避して
だけなのよ



現実から…

目を
そむけて
いる…?

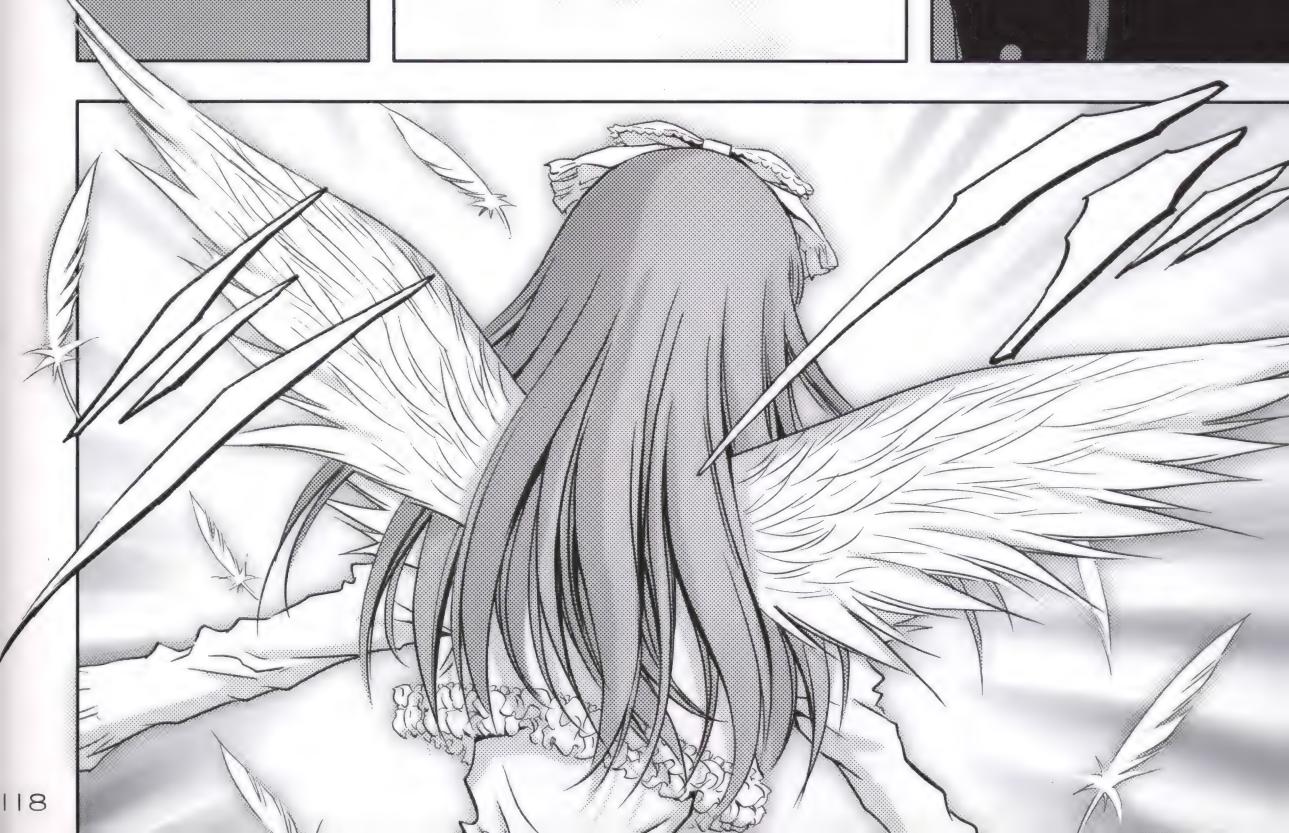
これらを全て
受け入れるんだ…

お父さん
お母さんには
もう会えないんだ
という現実…

そして…

非現実的な存在…

非現実的な世界…





目覚められたの
ですか：

風使いに!!!

風の精靈よ：
扇に宿りたまえ

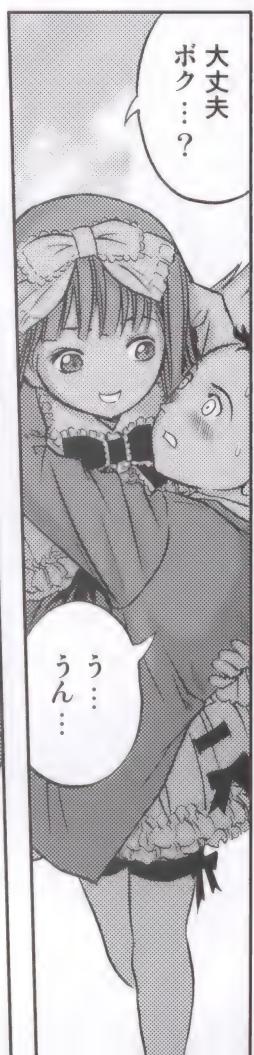
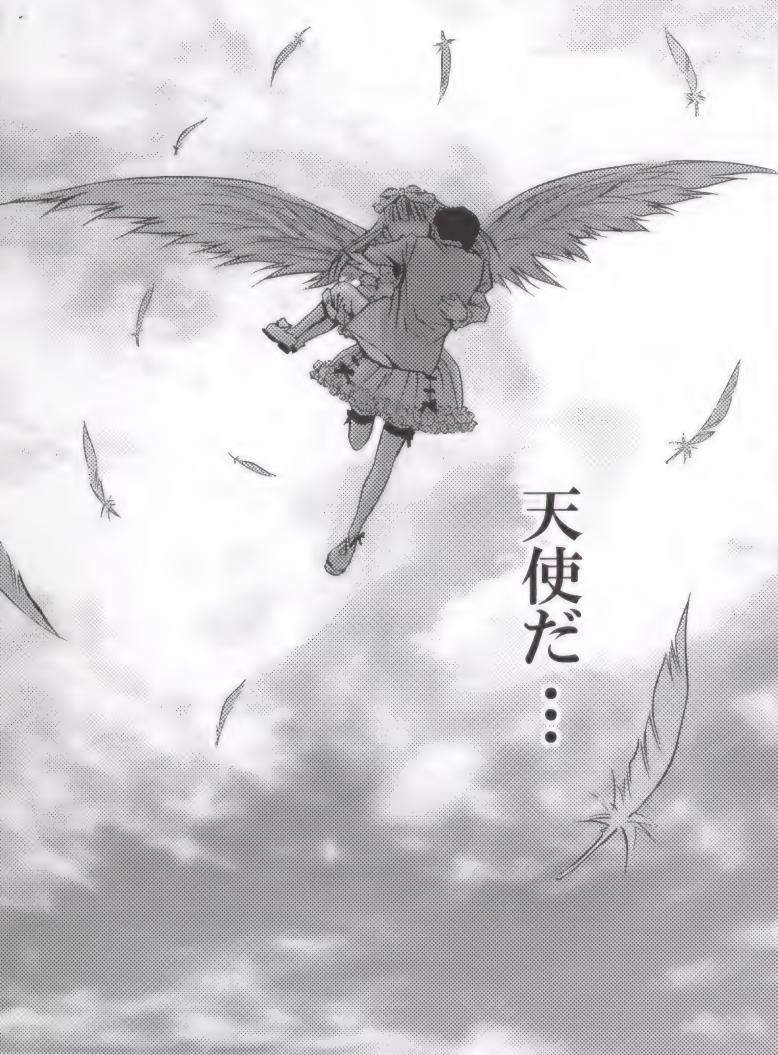
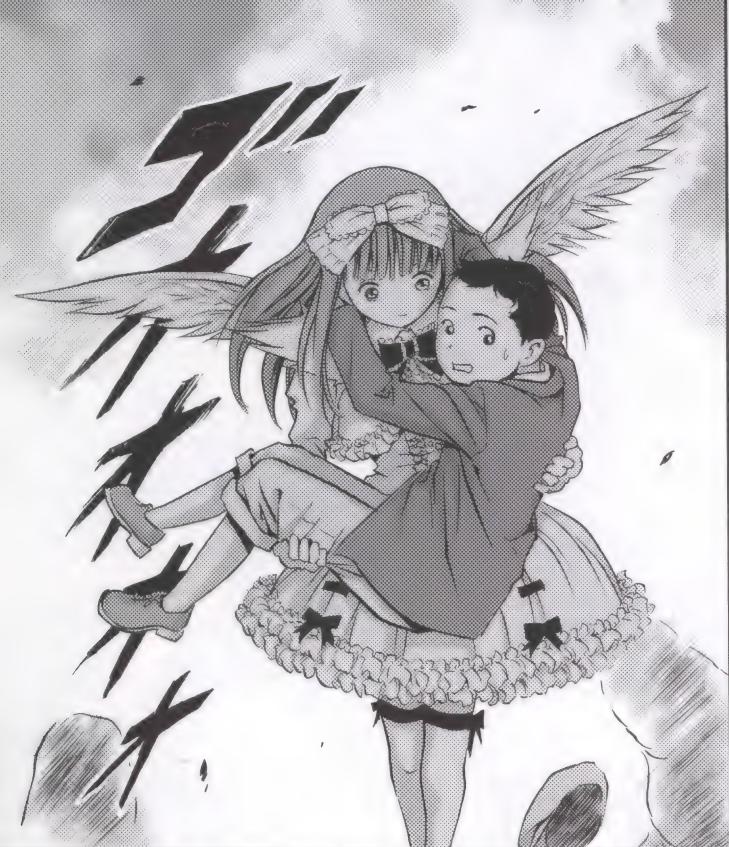


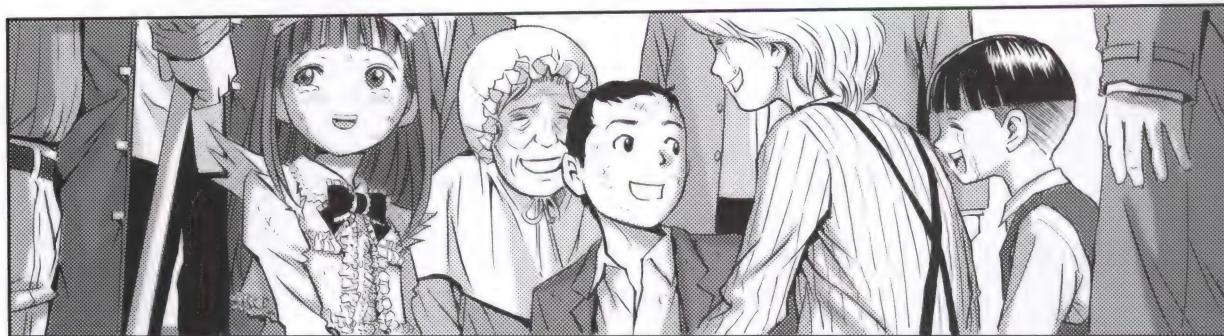
我に授けたまえ!!

空を断つ力を…

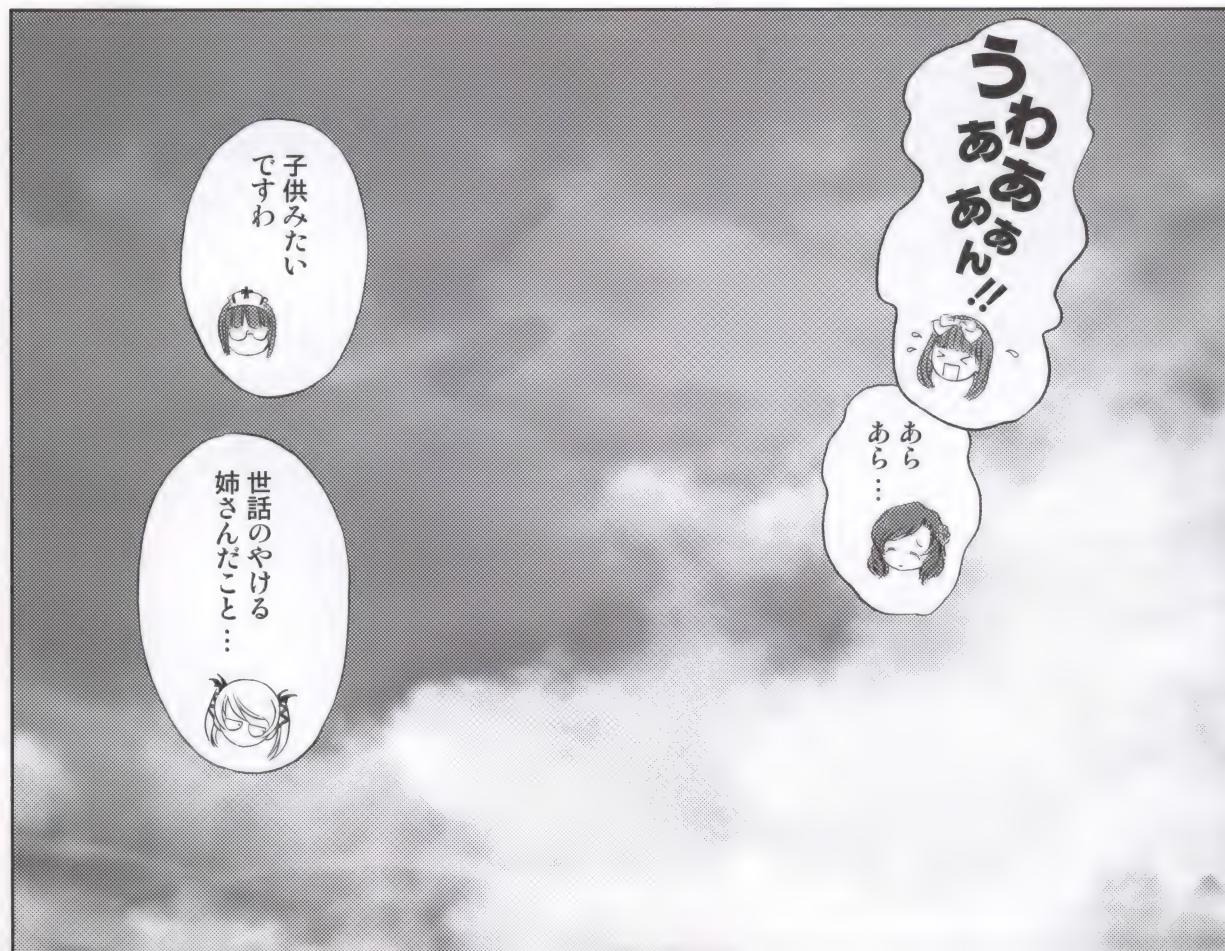
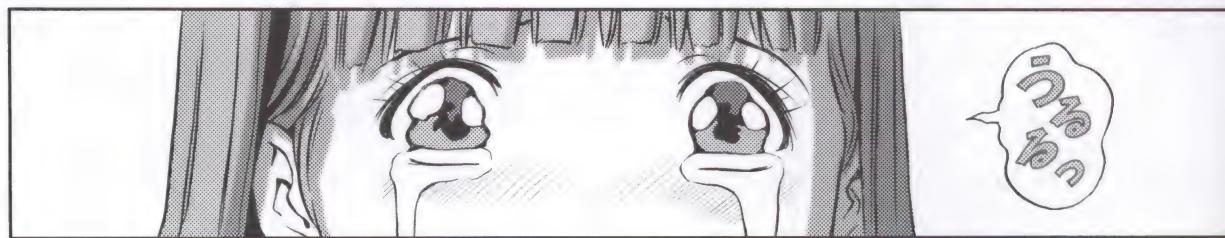
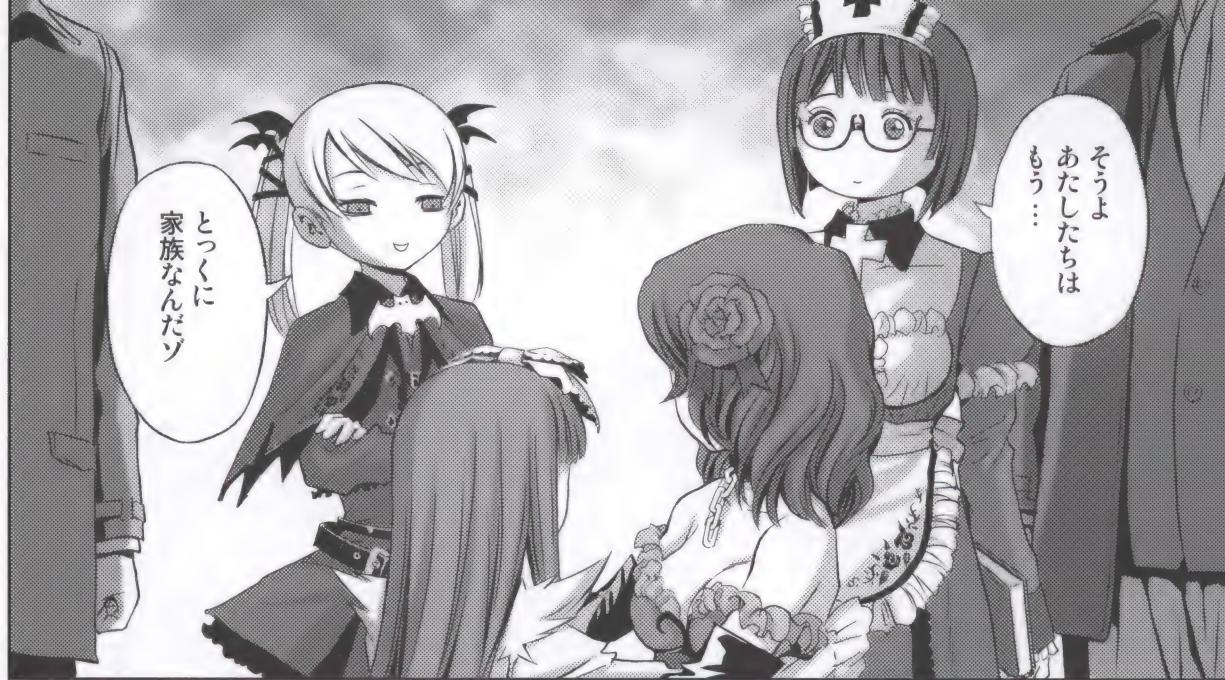












The End





DEATHSMILES

公式設定資料集



PRODUCER&DIRECTOR YASUSHI IMAI

ILLUSTRATOR JUNYA INOUE

DESIGN&EDITOR CHAKO
YASUSHI IMAI
JUNYA INOUE

SPECIAL THANKS TAKAYUKI HIROSE
ATSUSHI ABURANO
TOSHIAKI TOMIZAWA
KAORI ITAMURA
TAKATSUGU FURUHATA
YUJI INOUE

PRINTING KO-SIN PRINTING

GRAPHIC PRESIDENT JUNYA INOUE

EXECUTIVE PRODUCER KENICHI TAKANO

CVOB-0000

- デスマイルズは、(株)ケイブの登録商標です。
- 本書の内容を無断で複写、複製することは法律で禁止されております。
- 本書における落丁乱丁はお取替えいたします。
- お電話でのお問い合わせや、ゲームの攻略・内容に関するお問い合わせには一切お答えできません。予めご了承ください。

問い合わせ先 : cave_kansou@cave.co.jp
対応時間 : 10時~18時 対応日 : 月~金曜日(土日祝日、年末年始を除く)



発行元 : 株式会社CAVE <http://www.cave.co.jp/>
©2007 CAVE CO., LTD.

D E A T H S M I L E S A R T W O R K S



CVOB-0000

©2007 CAVE CO., LTD.

D E A T H S M I L E S A R T W O R K S

D E A T H S M I L E S A R T W O R K S



CVOB-0000

©2007 CAVE CO., LTD.

D E A T H S M I L E S A R T W O R K S

