



# DEATHSMILES

公 式 設 定 資 料 集





# DEATHSMILES

公 式 設 定 資 料 集



DEATHSMILES



公 式 設 定 資 料 集

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



# 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

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





DEATH SMILES

# 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か…？  
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、ウィ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う…。  
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、  
ウィ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…。

突然の出来事にウィ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。  
ディオールはウィ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。  
ウィ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)



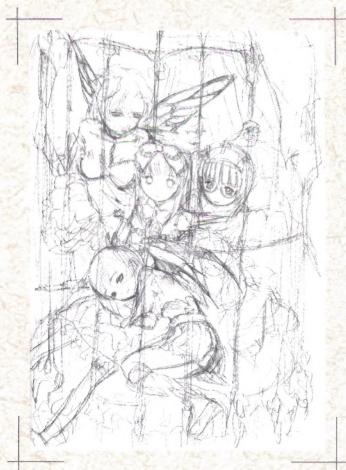












# † ポスター(鳥かこの4人)

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、ウィ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「ちよいエロ」は封じています。(笑)











† 描きおろしポスター（ソファに座る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。





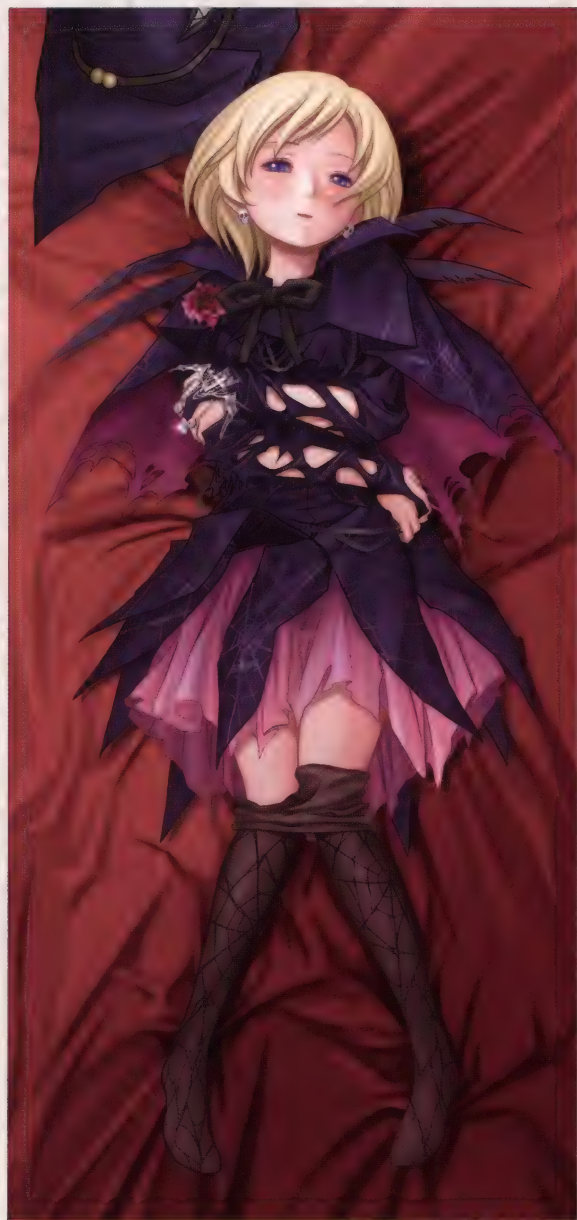
# † 抱き枕イラスト(キャスパー)

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

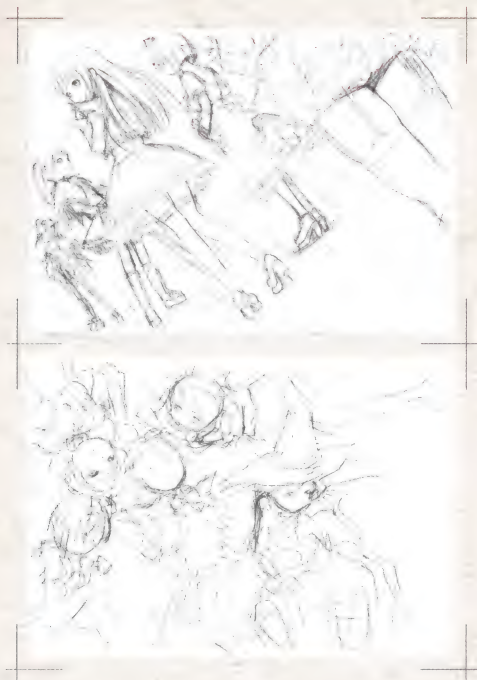
ILLUSTRATION

GRAPHIC PRESIDENT'S COMMENT

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

裏：多少過激なものも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ィンディアを抱きしめていますが、ウィ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いますが、みなさんはいかがでしょう…?



# Windia

## ウィンディア

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 : ウィンドブレード

使い魔 : 「ホゥ」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(ジルバランド)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「ホゥ」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

甘ロ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。







C u t - i n



<ノーマル>



<おどろき>



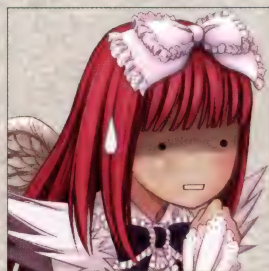
<やる気>



<コマッタ>



<ニコリ>



<ボ〜>

◇ {三女} ウィンティア (13)  
風使い



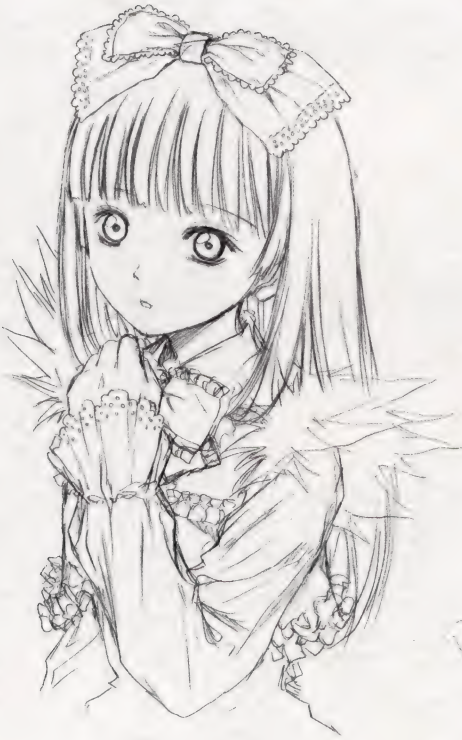
《使い魔》  
白ふくろう



† 初期イメージ



フシギア ホンバー 時カム



どろろとこわくを感して





# 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ズ

使い魔 : 「キキ」プチイービル(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。  
わがままでひねくれ者で、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



《使い魔》  
コウモリ



✦ イメージ画

## ✦ キャスパー

CHARACTER

GRAPHIC PRESIDENT'S COMMENT

正統派なウィンディアに対して、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まったので、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。







<ノーマル>



<おどろき>



<やる気>



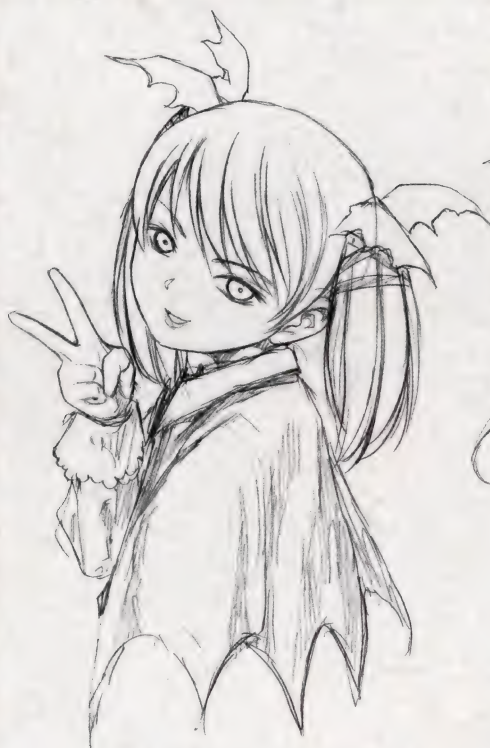
<ボ〜>



キスパー  
ボンバー時カット







# 《パーツ 図解》

## 《黒髪かざり》



## 《青ケーフ》

生地は厚め。



## 《黒ケーフ》

生地は薄め。



## 《ゴウモリアローチ》

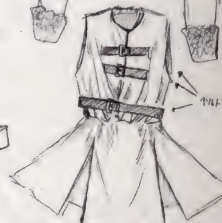
銀製



## 《青ジャケット》



## 《青ワンピース》



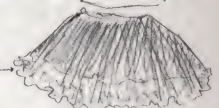
## 《黒ベルト》



↑このベルトは 腰に ぶら下げてほしい。

## 《黒パニエ》

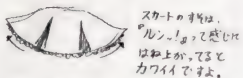
レース(半透明は下入り)



## 《後部》



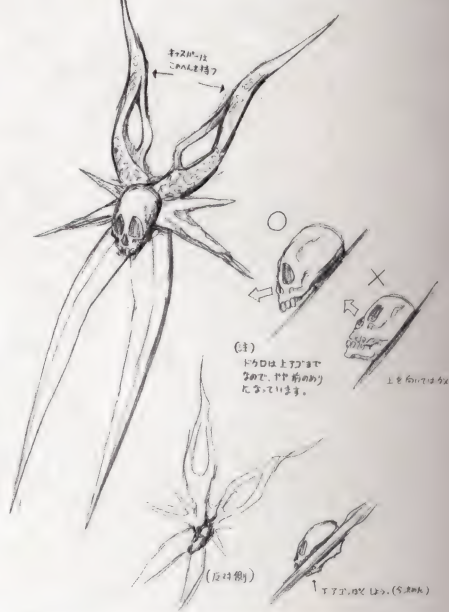
羽根はオラの的なモノなので、服の上から いきなり生えても大丈夫。  
羽根はウラ表で、色からかうので、注意。ウラはオフショル 縁のとおり、腰の部分が薄い パールがけに対し、表は 骨(?)の部分の濃い青一色になっています。  
あと、この羽根で直接羽は 飛んでいるわけではないので、羽根は、このとおり ちいさくても大丈夫です。演出的に大きくしても可。



《ワンピース 裏横図》

ふり部分も 1/2、こりはね上げると カワイイです。

## 《ホーンティングシヤース》





# 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」ペビードラゴン

STORY

10歳の頃、フランス・パリからジルバレードにやってきた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、あまりとしたまん丸の輪郭を強調したところでしょうか。

〇イズ〇ーラン〇の〇ーンテッ〇マン〇ョ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)







<ノーマル>



<おどろき>



<やる気>



<なみだ>



◇ [二女] フォレット (14)

炎使い



† 初期イメージ



『使い魔』  
ヘビードラゴン



フレット ホルン-時カト



フレット  
[[後部]]

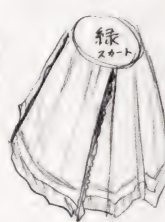
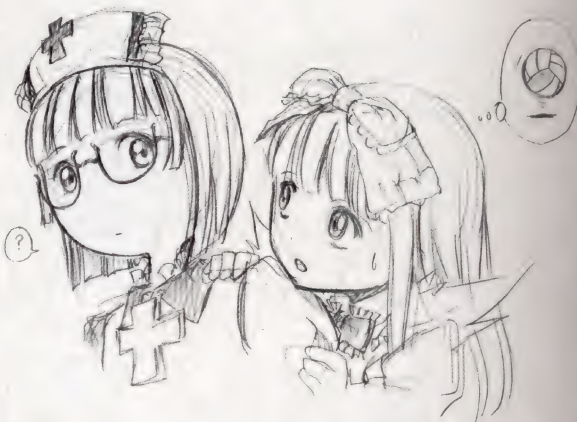


背中は少し見えて、

キスパー・羽根同様、  
ウツヒ表で 色の具合いか  
ちがいます。フレットも  
表側は 緑一色です。

ヨコから  
見ても、お尻は隠れる

裾口を上げていける



折り垂たるところに  
フリフリが 付いてるだけ。







# 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 : 精霊使い

武器 : 棘(イバラ)の鞭

使い魔 : 「ディティー」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ランドにやってきた。

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。

花の妖精を操る「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な姉妹を和ませようとユーモアや冗談をよく言うが、ややハズシ気味で、効果の程は定かではない。





†イメージ画

## † ローザ

CHARACTER

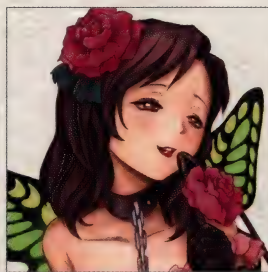
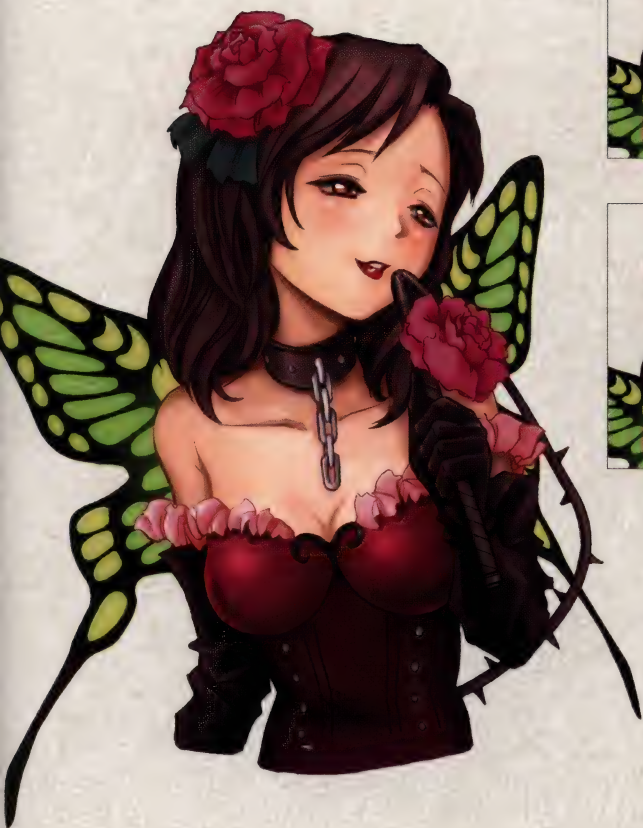
GRAPHIC PRESIDENT'S COMMENT

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)

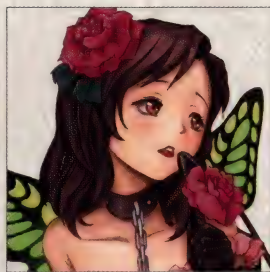
テーマカラーが赤なので、赤→バラ→ムチ→ちょうちょ→妖精、といった感じでキーワードが決まっていきました。



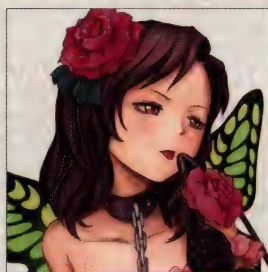




<ノーマル>



<おどろき>



<やる気>



<まいっちゃんぐ>



ローゼ (13)



† 初期イメージ

◇ [四女] ローゼ (12)  
妖精使い



《使い》  
花の精





ローザ ボンバーカット



花は両方に着いているが  
なぜか紫に片方しか見えない  
不思議花。



→  
ムネを強調しているが  
フレットほどはない  
フレットは逆に  
ムネを小さくしているが  
大きさが出ている感じ



当然見せパン





# 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、ウィ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。

病気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。細部まで工夫するように心がけ、楽しみながら描いたのを覚えています。





<ノーマル>



<ボロボロ>



<ボロボロおどろき>



<ボロボロ訴え>



<おどろき>



<訴え>

C u t - i n

◇ {長女} サキュラ (15)  
悪霊使い



《使い魔》  
スカリイーター



Mr. 魔女  
(19\*)

† 初期イメージ



# Hitterbug

## 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。もともと残忍な性格の持ち主で、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ない自己中心的な人間。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、自分の魔力で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。

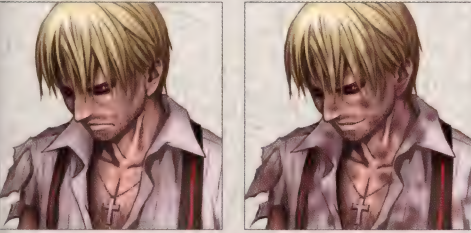
## † ジルバ CHARACTER

GRAPHIC PRESIDENT'S COMMENT

最終ボスで、諸悪の根源であるこのキャラは、現世に帰っ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で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、身勝手な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。

## C u t - i n

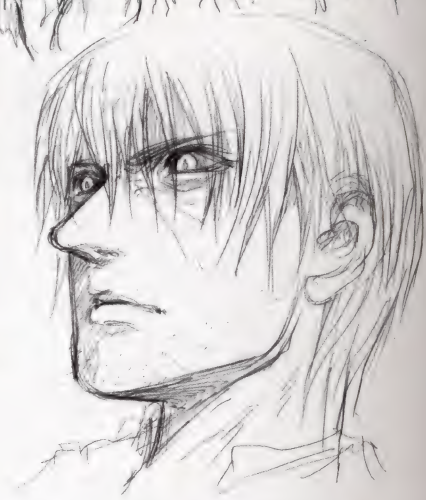
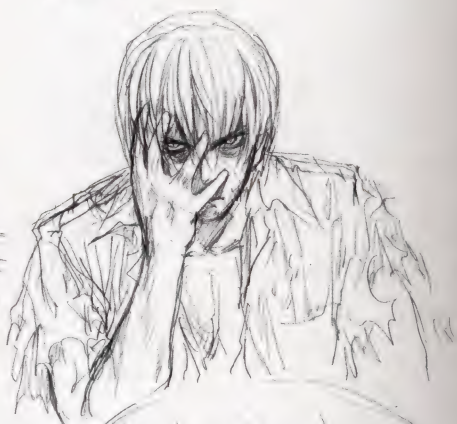
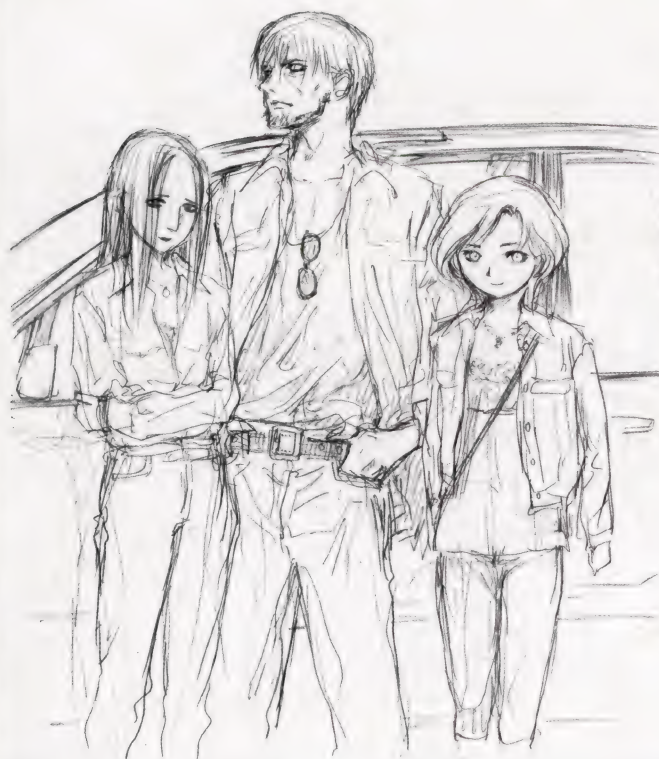


<ノーマル> <ボロボロにやり>





サキユラ (12)







## † 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、彼の事はこの作品ではあまり描かれていません。です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…。

# 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こと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・ウィ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。



# DEATHSMILES

## 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

CHAPTER 2 ACT 1 STAGE

## 第2章 1幕 [ステージ]







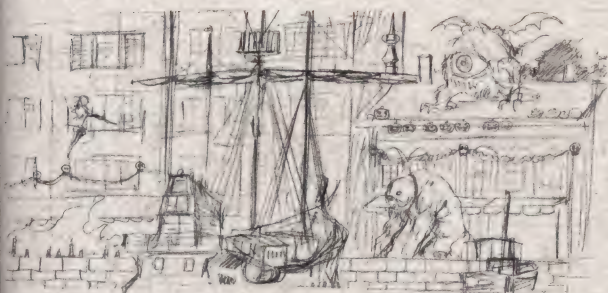


👑 HOLST TOWN

# 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。ですので最初を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。



BOSS





## HOLST TOWN

### 墓守の怒り



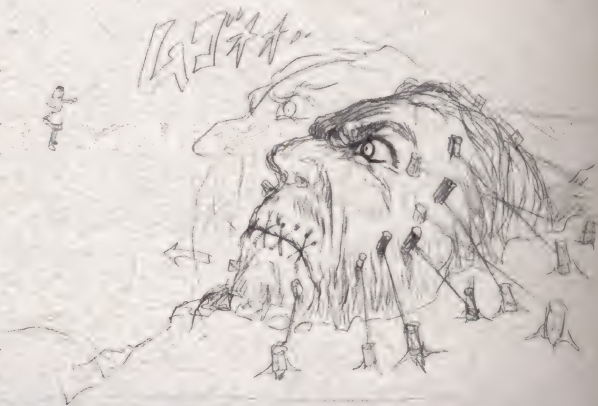
† イメージ画

#### † 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。最初を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お操作に慣れた人向けに構成しています。



START



BOSS



# 迷いの森



イメージ画

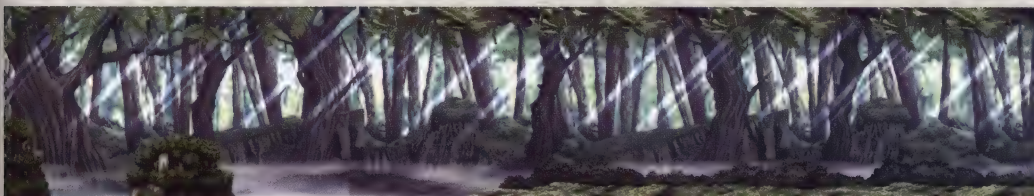
## † ステージB-1【森林】 STAGE

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ないと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



背景





## 👑 LABYRINCIA

# 底なし沼の魔女



† イメージ画

## † ステージB-2【沼地】

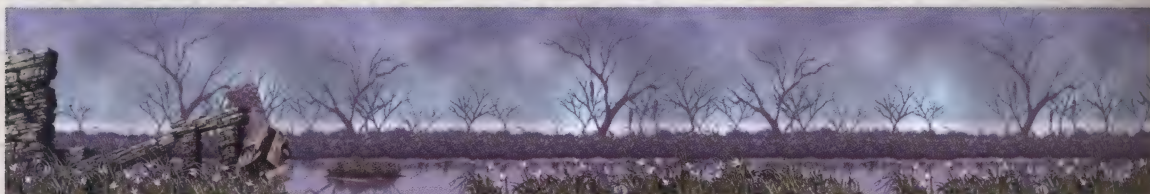
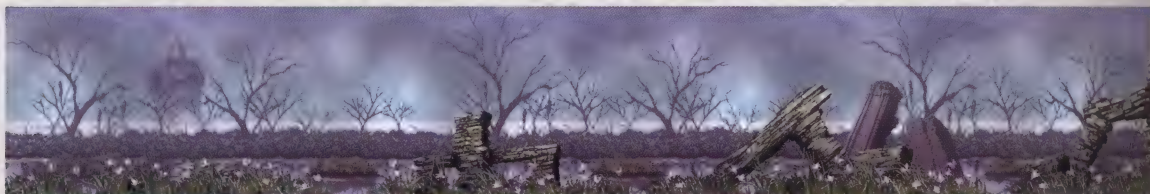
STAGE

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。



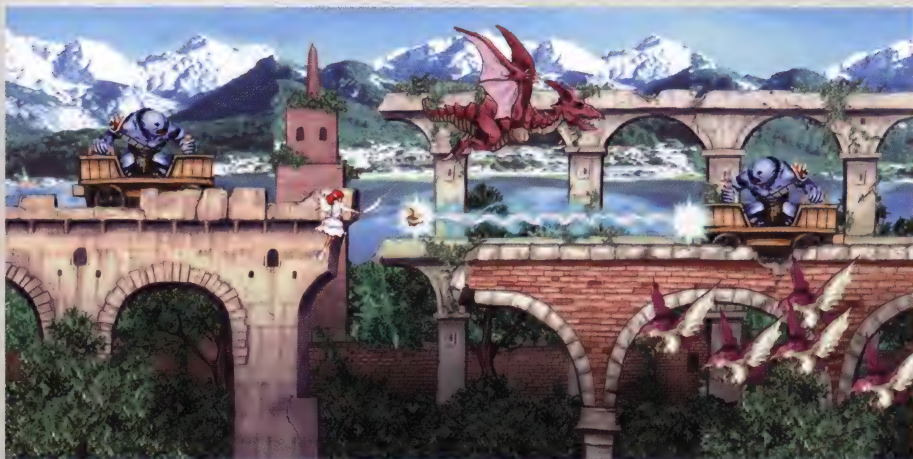
START



BOSS



# 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思いがあったのと、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が多い命を守っているんだという想いが伝われば幸いです。



B  
O  
S  
S



👑 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

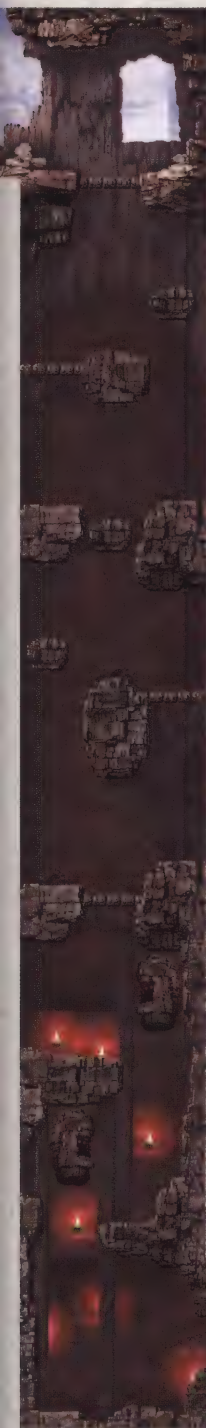
前半面で最も地形が複雑なステージという事で、操作に慣れた人が選ぶステージになればと思って作りました。火山という題材も定番だとは思いますが、元々それがコンセプトだという事で割と堂々とやっています。火山の岩は小笠原にある南島の岩肌を参考にしています。あまりにも鋭い岩肌でサンダルが壊れてしまい、歩けなくなって船に戻れなくなる程、鋭いエッジなんです…。(汗)

BOSS



Mt. CUBEROCK

峡谷を抜けて…



B  
O  
S  
S



†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。紛らわしくてすみません…。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。慣れた人に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



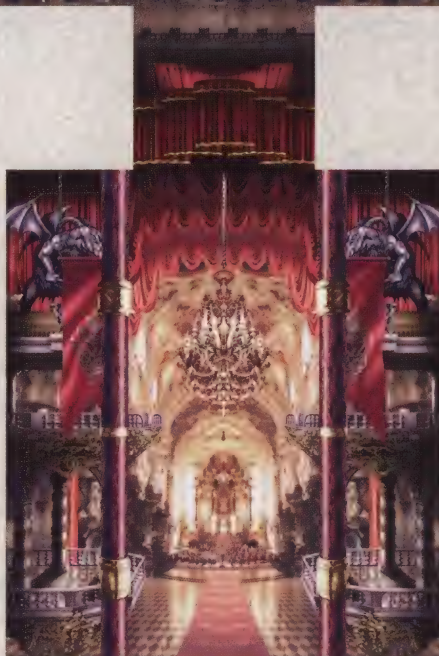
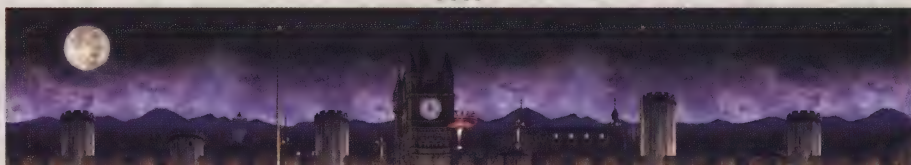




# HADES CASTLE

## 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ことをスパイス的に混ぜるという事をしています。ここではそういった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

† 彷徨える死神 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。皆さん簀巻きにされた経験はありますか？ジョルダンは身体を自由を奪われ、さらに口まで糸で縫わ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は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)



## Whroon

† 森の幻術師 ウローン ENEMY

これも定番としてひねらずデザインしました。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 / Devaria, Givaria

† 炎の神 バヴァリア

双子の竜王 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工夫しました。この構図こそが容量的にも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

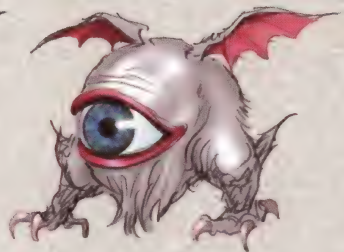
攻撃の途中で縦シューになる、というのが最初にコンセプトとしてありました。このティラノサタンもそうですが、2Dシューティングで無理なく設計できるパーツ構成で、ボスをデザインするというのは、経験と綿密な打ち合わせが必要なのです。





## † ナイトメア・ミッドナイトメア ENEMY

アイテムをいっぱい持っていそうで、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に心がけました。



## † 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他にないがあるか……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て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。



† ゲローマ 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よね？

### † 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…。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。





## † ビーストドッグ

ENEMY

妙にコミカルな走り方のビーストドッグ。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のは、ステージに個性をもたらしします。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)





# Index





DEATHSMILES

# 第3章

CHAPTER 3



ACT1 ROUGH

1 幕 [ラフスケッチ]

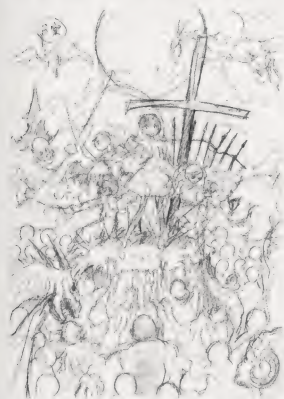
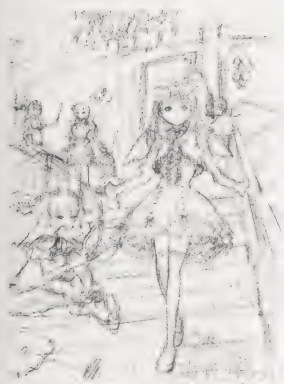
ACT2 SCENARIO

2 幕 [シナリオ]

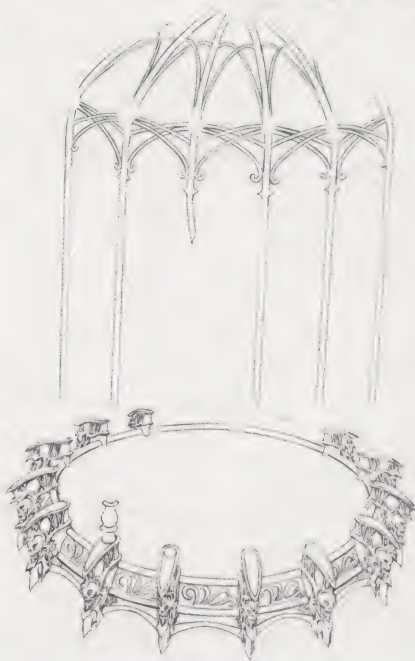




## 第3章1幕 [ラフスケッチ]



† ポスター





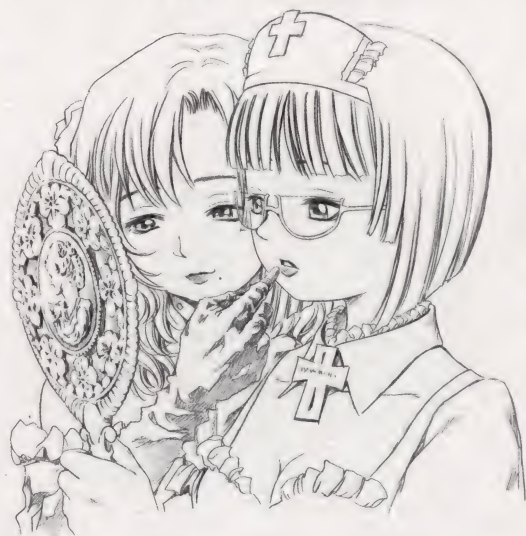
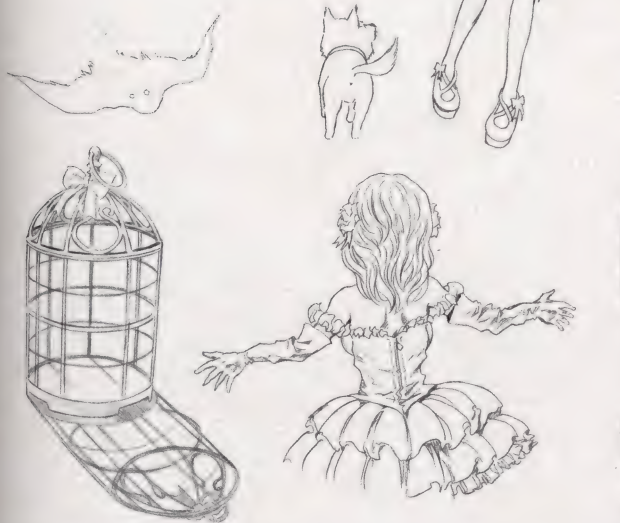
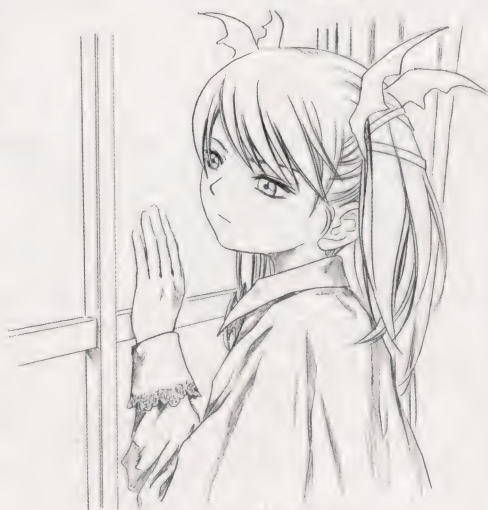
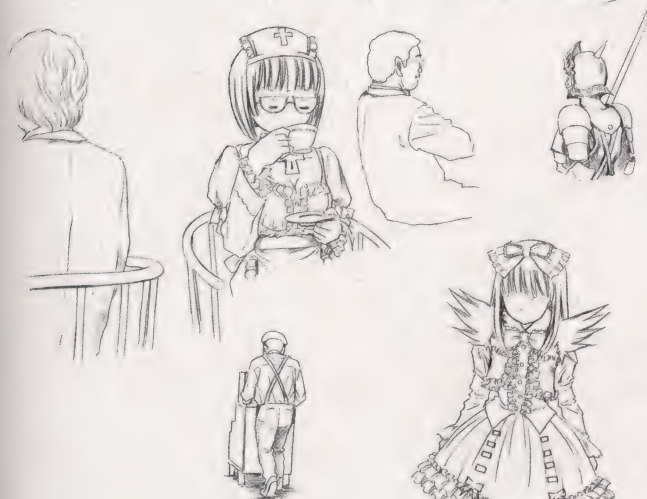
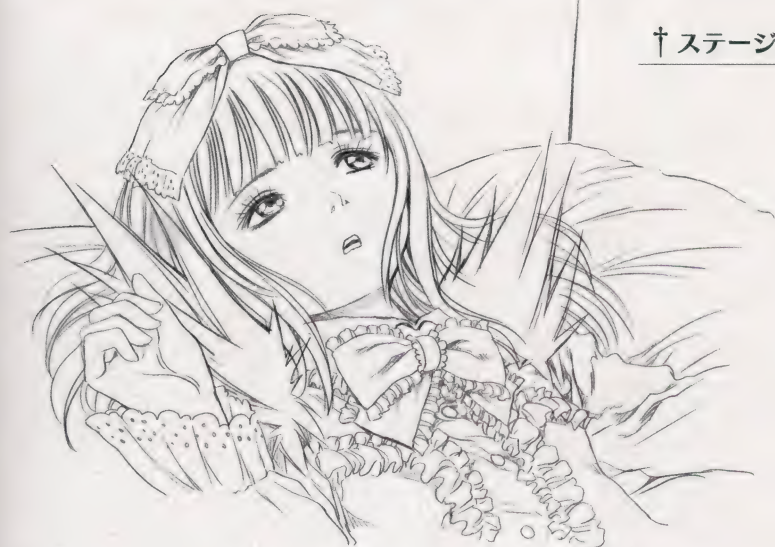


† グッズ関係



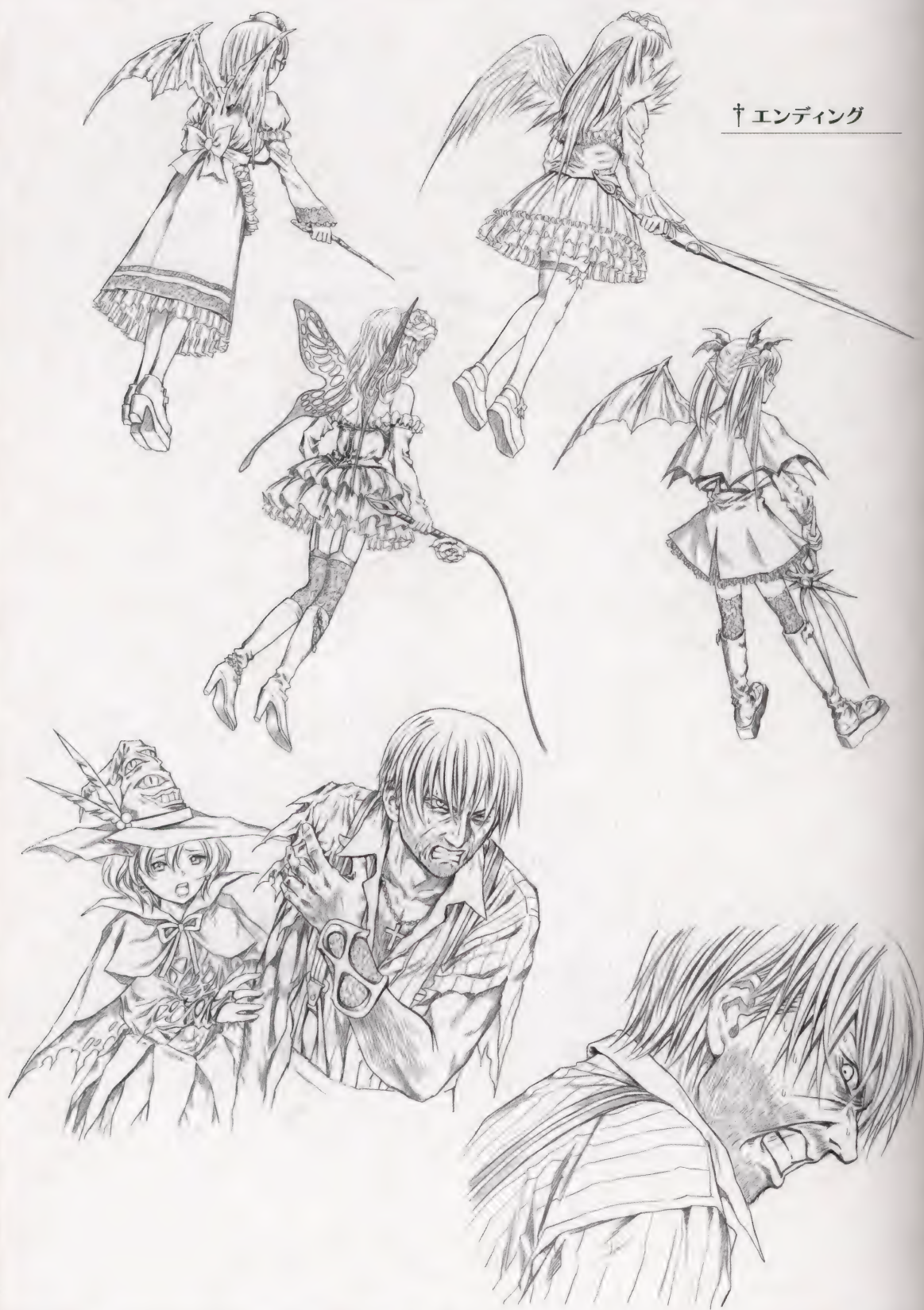


† ステージクリア





† エンディング



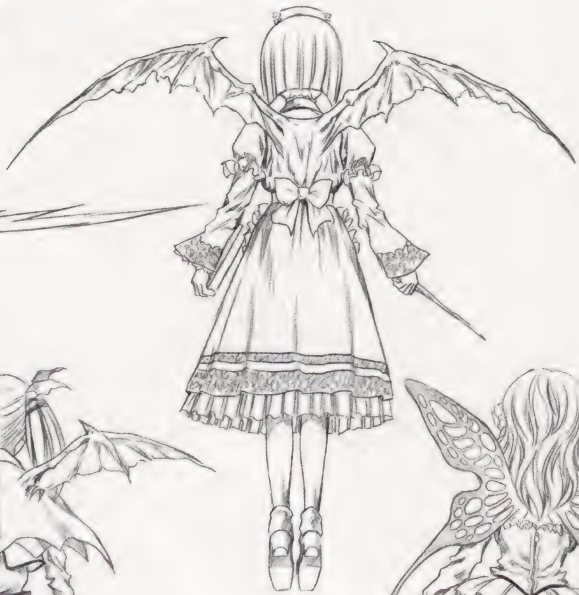
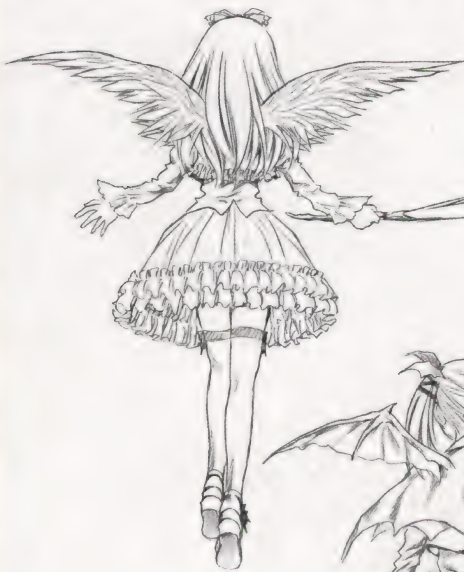




† エンディング



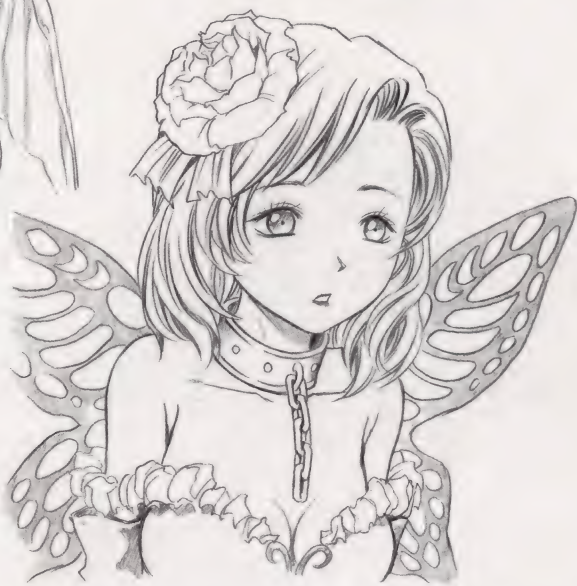
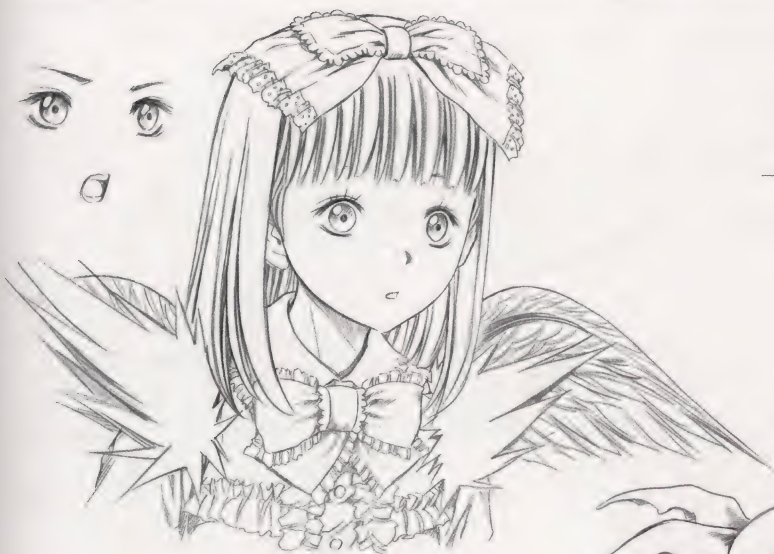




† エンディング

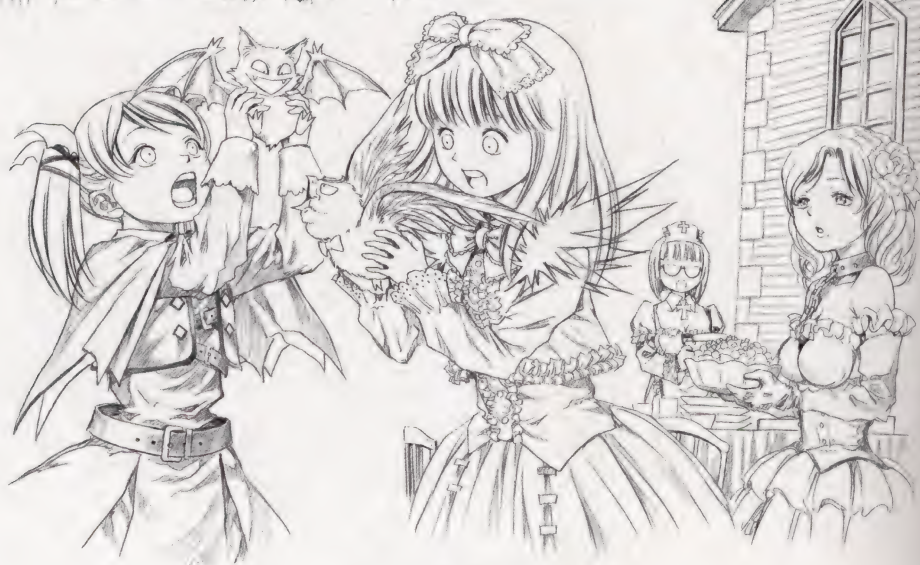
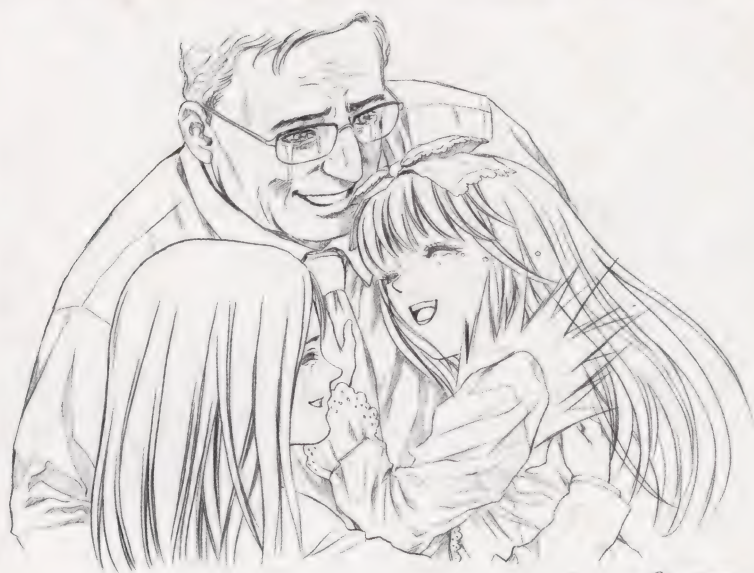


† エンディング



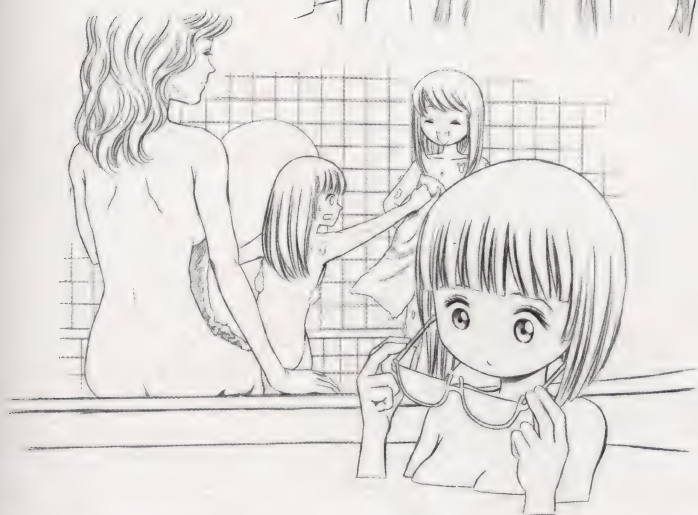
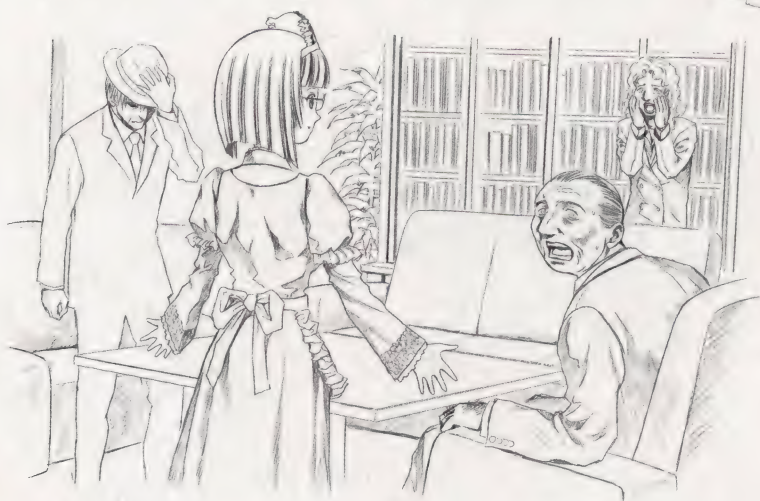
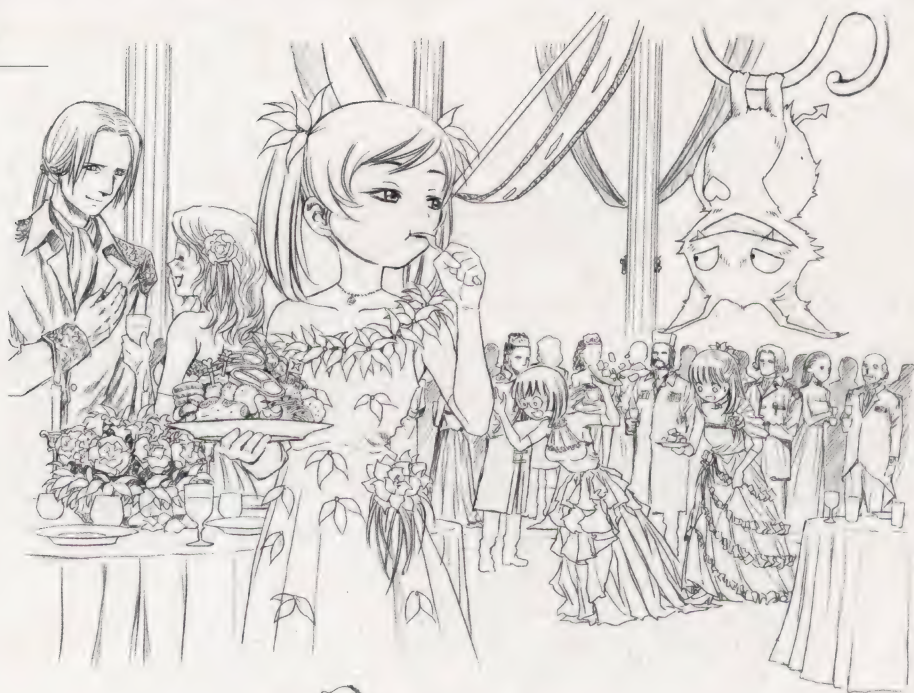


† エンディング



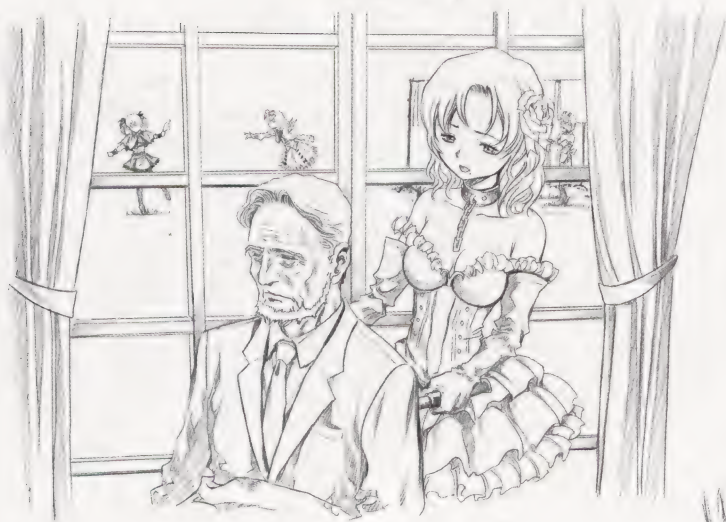


† エンディング





† エンディング



† ステージデモ

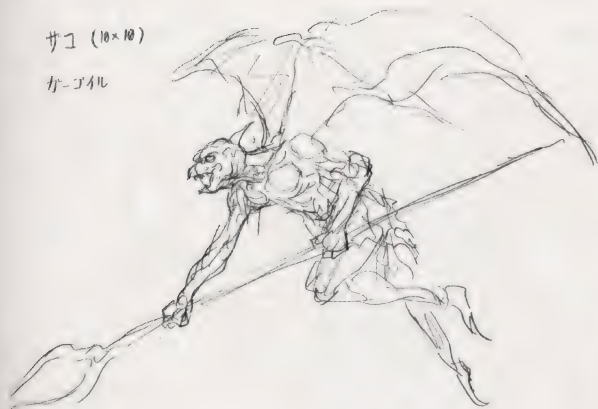




# † 初期敵イメージ

サコ (10×10)

カゴイル



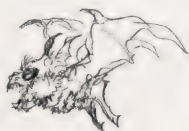
サコ (8×8)

死神



サコ (4×4)

ピラテビル



ゴースト

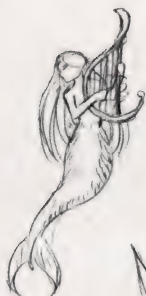
サコ (6×8)



サコ (8×8)

舞踏霊

城内ステージに大量にいる。



サコ (6×6)

ピグジー



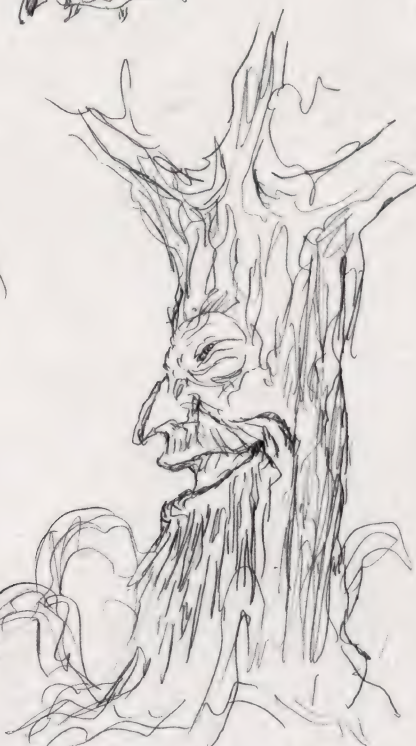
中BOSS

人面樹

まわりの景色がクルクル回りだし、  
こいつが中心に入るとまわりの  
景色も上下スライドする。

(マウスニランド、330000番地)

ジメアしる、上から巨大にコが  
のびてくる。





馬車 衝者 中ザコ (16×8)

† 初期敵イメージ

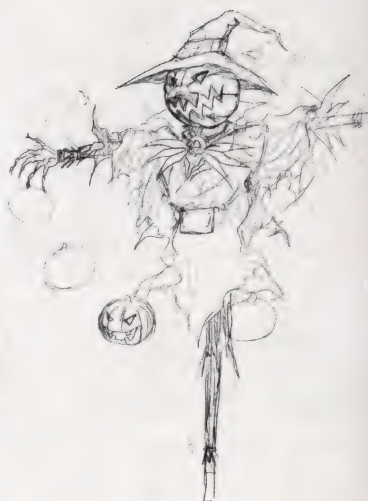


騎士

中ザコ

4/6 (10×10) 7/11 (16×10)

↓  
7/11 (8×8)



トドル

中キョウ  
(12×12)



大ザコ (16×10)

塔型巨大かたまり

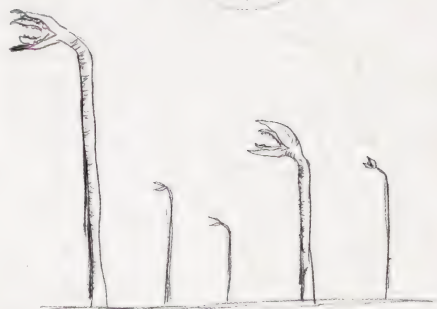
ゴルジ

遠路ステージ  
ウジウジヤ (18)



ウジウジヤ  
1-タメーシ

死神 | 中BOSS |



グランドイール

中キョウ (8×10)



S c e 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。



＋  
ステージB-2 デモ

【ウィンディア（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ュラ！

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！

あたしだって黙って帰るわけにはいかないの！

【ウィンディア（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った

サクラちゃんでしょ？

ひょっとして…、隣に住んでたウィンディア？

あなたまでこの世界に来ていたなんて…。

【キヤスパー（ボス前）】

キヤスパー なんかが来やすぜ！

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ュラ！

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！

笑わせるじゃん…。

沼の魔女は、泥まみれがお似合いだよ！

【キヤスパー（ボス後）】

キキキ…やつぱり、キヤスパーの敵では

ありやせんでしたネ…。

お願い、お母さんには手を出さないで！

お母さん？ アタシは魔物退治に來ただけよ！

え…、そうだったの？ 私…あなたも魔物かと思つて。  
かんちがいだよ…、人騒がせな魔女だキキ。

【フォレット（ボス前）】

アレ…？ なんだろう？

噂の魔女ね！ やっかいな相手に見つかったわ…。

私はこの沼を守る魔女サキュラ！

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うもなさそうね…。

やるわよ、ポーボ！

アイアイー！

【フォレット（ボス後）】

あなたに恨みはないんだけど…。

お願い、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っていたの？

なんだ、敵じゃなかったの？ まぎらわしいなあ。

【ローザ（ボス前）】

ローザーローザー！ 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…

カワイイ娘じゃなく！

私はこの沼を守る魔女サキュラ！

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！

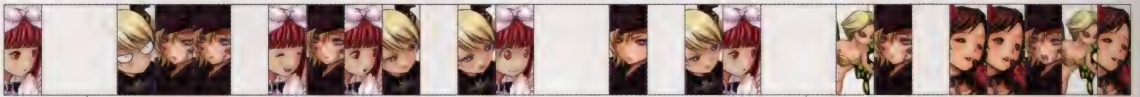
や〜ん、しゃべり方がこわ〜い！

ローザ、まじめにやらないとやられちゃうわヨ！

【ローザ（ボス後）】

手強かったワ…、





あなたの敗因は色気が足りなかった事ネ！  
何言ってるのよローザ。

お願い、お母さんには手を出さないで！  
あら？あたし達が襲ってきたと思ってたの？  
誤解してたみたいね！

でも襲ってみたい気もするけど…。

え…？

だめよ、ローザ！

【ウィンディア & キャスパー（ボス前）】

何かしら…アレ？

沼の魔女でしょ！

あんたそんなことも知らないようじゃダメよ！

私はこの沼を守る魔女サキュラ！

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！

どどこ…どうしよう？

やるしかないよ！覚悟決めな！

【ウィンディア & キャスパー（ボス後）】

噂ほどではないわね…。

アレレ？ 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…？

やっぱり、5年前に行方不明になった

サクラちゃんでしょ？

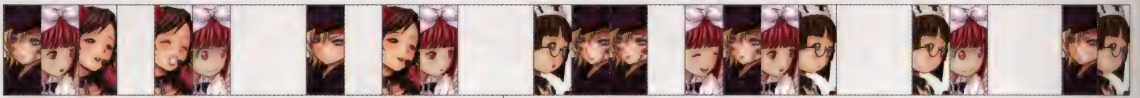
ひょっとして…、隣に住んでたウィンディア？

あなたまでこの世界に来ていたなんて…。

なに？知り合い…？

【ウィンディア & フォレット（ボス前）】

何かしら…アレ？



沼の魔女ね！ やっかいな相手に見つかったわ…。  
私はこの沼を守る魔女サキュラ！

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！

どどこ…どうしよう？

素直に通してくれそうもなさそうね…。

やるわよ、ウィンディア！

【ウィンディア & フォレット（ボス後）】

やったわ…。

アレレ？ 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…？

やっぱり、5年前に行方不明になった

サクラちゃんでしょ？

ひょっとして…、隣に住んでたウィンディア？

あなたまでこの世界に来ていたなんて…。

え？知ってる人…？

【ウィンディア & ローザ（ボス前）】

何かしら…アレ？

あれが沼の魔女ネ。手強いって聞いているけど…

カワイイ娘じゃない！

私はこの沼を守る魔女サキュラ！

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！

どどこ…どうしよう？

いや〜ん、ピンチピンチ〜！

【ウィンディア & ローザ（ボス後）】

ごめんなさい！手加減できなくて…。

アレレ？ 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…？



やっぱり、5年前に行方不明になった  
サクラちゃんでしょ？

ひょっとして…、隣に住んでたウィンディア？

あなたまでこの世界に来ていたなんて…。

え…？ ウィンディアお友達？

いや〜ん、早く紹介して〜。

………。

【キャスパー & フォレット（ボス前）】

何か来るよ！

沼の魔女ね！ やっかいな相手に見つかったわ…。

私はこの沼を守る魔女サキュラ！

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！

なまいきなヤツね、みてなさい！

油断しないで、手強いわよ、キャスパー！

【キャスパー & フォレット（ボス後）】

噂ほどではないわね…。

ごめんなさい…、あなたに恨みはないのよ…。

お願い、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っていたの？

え？敵じゃないの？

先に言つてよ、殺すところだったじゃん！

【キャスパー & ローザ（ボス前）】

何だ…アレ？

沼の魔女だわ。私たちを敵だと思っているのかも。

私はこの沼を守る魔女サキュラ！

ここから先は誰も通すわけにはいかないわ。



## 中間デモ

去りなさい、招かれざりし者よ！  
うっさいわね ひっこんでな！  
キャスパー、調子に乗ってるとやられるわよ！

【キャスパー & ローザ (ボス後)】  
やっぱり大した事なかったじゃん…。  
イエエ、大した美貌だわ…。

スタイルも抜群！ 足も細くてステキよー！  
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よ。  
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。

私たちが敵だと思っているのかも。  
私はこの沼を守る魔女サキュラ！  
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！  
噂と違って随分若い魔女ね…。  
でも、油断は禁物ですわ！

【フォレット & ローザ (ボス後)】  
なかなかの美力でしたわ。  
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。

### 【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  
なんですって？  
父はこの世界に来て強大な魔力に目覚め  
変わってしまいました。このままではもっと  
恐ろしい事が起こるかもしれません！

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。  
やってくれるの…？

まかせという、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…。

【3キャラまで解禁】  
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  
なんですって？  
父はこの世界に来て強大な魔力に目覚め  
変わってしまいました。このままではもっと  
恐ろしい事が起こるかもしれません！

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。  
やってくれるの…？

まかせという、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？

恐ろしい事が起こるかもしれません！  
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！  
……。

そうね、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。  
やってくれるの…？

まかせという、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  
なんですって？  
父はこの世界に来て強大な魔力に目覚め  
変わってしまいました。このままではもっと  
恐ろしい事が起こるかもしれません！

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！  
……。

そうね、どうやら今回の事件、  
あなたのお父さんに会わないと解決しないみたいね。  
やってくれるの…？

まかせという、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  
なんですって？  
父はこの世界に来て強大な魔力に目覚め  
変わってしまいました。このままではもっと  
恐ろしい事が起こるかもしれません！



【ウィンディア（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…、やってみるわ。

お嬢様、この城…ただならぬ妖気ですぞ！  
気をつけなされ！

【ウィンディア（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！

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！

キヤアア！

キサマも刃向かう気か？

え…？え…？？

ならば容赦せん、覚悟しろオー！！

【ウィンディア（ボス後）】

クク…、愚か者め…。

確かに今、この光の扉は魔界に通じている。  
しかし万霊節前夜の12時にただ一刻だけ、

扉は現世界につながるのだ！

まさか…。

まもなく…、そう…まもなくだ…。

【ウィンディア（ティラノサタン登場）】

どういふこと？ 現世界につながるんじゃないや…？

まだ魔界につながっておったんじゃないや…！

よりによって、なんてヤツが現れたんじゃないや…！

なにアイツ…？ ヤダ、出てこないで…！

【キヤスパ（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！

やめてはみるけど、手加減なんてできないからね

キキィー、皆殺しだー！

【キヤスパ（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！

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ー！

それって…？帰れるって事が？

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！

キヤアア！

実の娘になにしゃがんだ？

邪魔をするヤツは容赦せん、覚悟しろオー！！

【キヤスパ（ボス後）】

クク…、愚か者め…。

確かに今、この光の扉は魔界に通じている。

しかし万霊節前夜の12時にただ一刻だけ、

扉は現世界につながるのだ！

信じられない…帰れるわけない…。

まもなく…、そう…まもなくだ…。

【キヤスパ（ティラノサタン登場）】

な…、何だありやあ…？

キ…キヤ…キヤスパ、ににに…逃げて。

とんでもないのが来ちゃったヨォー！

い…いたい…何がどうなってるんだ？

【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！

いったい何をしようとするのかしら…？

フォレット気を付けて！ 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！

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ー！





元の世界に…つながるですって？

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っちゃったのよ！

だまれ、サクラ！

キヤアア！

キヤアも邪魔をする気か？

どっやら問答無用ってわけね…。

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。

しかし万霊節前夜の12時にただ一刻だけ、

扉は現世界につながるのだ！

万霊節…、ハロウィンの事ね？あと5分で…12時。

まもなく…、そう…まもなくだ…。

【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！

もう逃げる間はない…戦うしかないわ！

【ローザ（ステージ頭）】

とっとう来たわ。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！

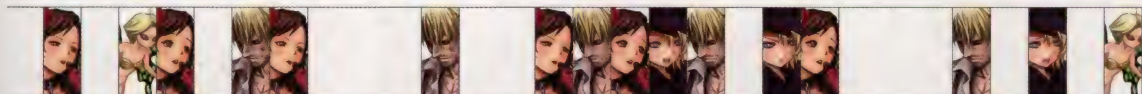
今夜も12時に儀式が行われる…。

急いで父を止めて！

サキュラちゃんのお願いだっつら

これくらいお安いご用ヨ！

もっ、ローザったら…。



油断してい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っちゃったのよ！

だまれ、サクラ！

キヤアア！

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美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。

しかし万霊節前夜の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…。

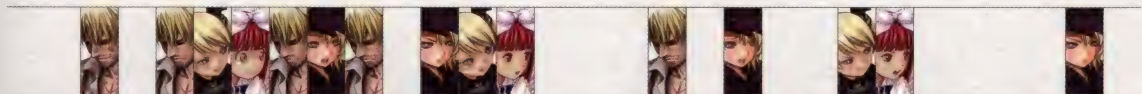
【ローザ（ティラノサタン登場）】

何？今の…？

ローザ…、引き返そう…。

とんでもないものが来ちゃったよ…。

もう間に合わない…、戦うしかないわ！



【ウィンディア & キャスパー（ステージ頭）】

とっとう来たわ。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…、やってみるわ。

甘ちゃんねウィンディアは。

そんなんじゃ命がいくつあつても足りないよ！

【ウィンディア & キャスパー（ボス後）】

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！

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ー！

え…？帰れるの？ 元の世界に？

そんなバカな…。

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っちゃったのよ！

だまれ、サクラ！

キヤアア！

おまえらも邪魔をする気か？

え…？え…？？

あの目…、イッっちゃってるよ…。

覚悟しろオー！！

【ウィンディア & 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。

しかし万霊節前夜の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、見届けてやるうじやない！  
まもなく…、そう…まもなくだ…。

【ウィンディア & キャスパー（ティラノサタン登場）】  
な…、何なの？ コレ!?  
とてつもない妖気だ！

気をつけてウィンディア、ただモノじゃないヨ！  
エエエエ？ ヤダ、出てこないで…！



【ウィンディア & フォレット（ステージ頭）】  
とつとう来たわ。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…、やってみるわ。

いったい、彼は何をたくらんでいるのかしら…？



【ウィンディア & 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！

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！

こつ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？ 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が？

え…？ え…？

どうやら問答無用ってわけね…。

覚悟しろオー!!

【ウィンディア & 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。

しかし万霊節前夜の12時にただ一刻だけ、

扉は現世界につながるのだ！

ハロウィンのこと…？

12時まであと5分しかないヨ…。

まもなく…、そう…まもなくだ…。

【ウィンディア & フォレット（ティラノサタン登場）】  
に…、逃げなきゃ…。

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…！



【ウィンディア & ローザ（ステージ頭）】  
とつとう来たわ。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…、やってみるわ。

かわいいサキュラちゃんのお願ひなら、

これくらいお安いご用ヨ！

【ウィンディア & ローザ（ボス前）】

やめて、お父さん！ お父さんがよんだ魔物が、

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！

こつ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？ 元の世界に？

そんな事が現実には可能なの…？

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！

サクラちゃん!?

貴様らも邪魔をする気が？

実の娘に手を上げるなんて…、許せない…。

覚悟しろオー!!

【ウィンディア & 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。

しかし万霊節前夜の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…。

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…。

【ウィンディア & ローザ（ティラノサタン登場）】  
な…なに、あいつ？ すごい妖気だ…。

アレを倒さないと、この世界は大変な事になるわ…。

そんなあ…。

【キャスパー & フォレット（ステージ頭）】

とつとう来たわ。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…、いっ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？

ビクビクしてたら負けちゃうよ！

【キヤスパー & 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ー！

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？

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!!

【キヤスパー & フォレット (ボス後)】

クク…、愚か者め…。

確かに今、この光の扉は魔界に通じている。

しかし万霊節前夜の12時にただ一刻だけ、

扉は現世界につながるのだ！

万霊節…、前夜？



ハロウィンの夜の事よ、12時まであと5分…。

まもなく…、そう…まもなくだ…。

【キヤスパー & 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…、気をつけてキヤスパー！

【キヤスパー & 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…。

時間が無い。

父が儀式を行つた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…。

キヤスパー！ 調子に乗ってると痛い目見るわよ！

【キヤスパー & ローザ (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！

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ー！

帰れる…だって？

そんな事が現実可能なの…？

ちがうわ。その扉は魔界につながっているだけよ！

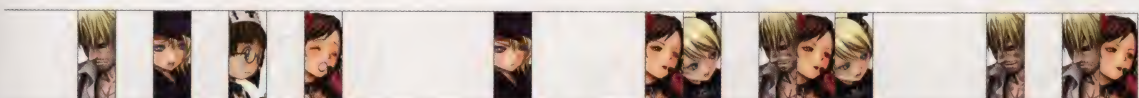
お父さんはおかしくなってしまったのよ！

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!!

【キヤスパー & ローザ (ボス後)】

クク…、愚か者め…。

確かに今、この光の扉は魔界に通じている。

しかし万霊節前夜の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…。

【キヤスパー & 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…。

時間が無い。

父が儀式を行つた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！

かわいいサキュ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！ ひどいですわ、サキュラばかり…。

【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

【フォレット & ローザ (ボス後)】

クク…、愚か者め…。



# エンディング

## 【ウィンディア】

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…、帰ってみせるぞ！

……………。

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…。

【選択肢】 光の扉に入りますか？

○入って現世界へ帰る。

○残ってみんなと暮らす。

【ウィンディア（帰選）】

あ…あたし、どうしても

お父さんやお母さんに会いたい…。

そう…、せっかくまた会えたけど…元気でね。

みんな…、さようなら…。今まで…ありがとう…。

【ウィンディア（残留）】

あたし…残るわ…。

今まで助け合っ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…、帰ってみせるぞ！

……………。

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…。

でも行っちゃったら、みんなとはお別れなんだ。

【選択肢】 光の扉に入りますか？

○入って現世界へ帰る。

○残ってみんなと暮らす。

【キャスパー（帰選）】

い…行ってみたい…。アタシはこつちの世界に

来る前の記憶が残ってないんだ…。

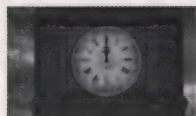
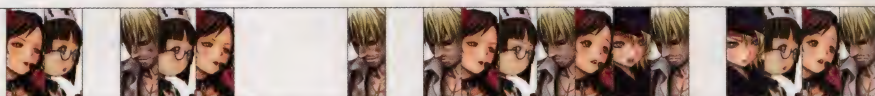
どんな世界で生まれてそこで何が起こったのか、

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…。





【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。

そう、それがよく考えた結果なのね。ありがとう…。

【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！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…、帰ってみせるぞ！

………。

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？

○入って現世界へ帰る。

○残ってみんなと暮らす。

【フォレット（帰還）】

それでも…帰りたい…。

この世界がいやになったわけじゃないけど…、

やっぱり私は向うの人間だから…。

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…。

【フォレット（残留）】

私…残るわ…。

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。ありがとう…。

【ローサ】

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！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…、帰ってみせるぞ！

………。

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。

でも…家族同然の仲間を置いて行くな…。

【選択肢】 光の扉に入りますか？

○入って現世界へ帰る。

○残ってみんなと暮らす。

【ローサ（帰還）】

それでもやっぱり…帰りたい。

ディオールおじいちゃんには申し訳ないけど…私、

本当のババとママに会いたい。

そう…、それがあなたの決断ね…

さようなら、元気でね。

ごめんさい…、みんな…。あたし…どうしても…。

【ローサ（残留）】

行くわけないでしょ…。

ディオールおじいちゃんには命を救ってもらって…、

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。

私はこの家族を守っていくわ…。

そう、それがあなたの信念なのね。ありがとう…。

【ウィンディア & キャスパー】

12時…？

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！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…、帰ってみせるぞ！

………。

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。

どうしよう…？





黙って帰ったら…  
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？

○入って現世界へ帰る。

○残ってみんなと暮らす。

【ウィンディア & 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思うから…。

そう…、せっかくなのでまた会えたけど…元気でね。

本当に…現世界につながっているかな？

さつと大丈夫…、信じよう。

【ウィンディア & キャスパー（残留）】

やっぱり残るわ…、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…。

【ウィンディア & 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！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…、帰ってみせるぞ！

……。

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…。

まって、それって

みんなを置いて帰るって事になるんじゃない？

【選択肢】光の扉に入りますか？

○入って現世界へ帰る。

○残ってみんなと暮らす。

【ウィンディア & 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思うから…。

そう…、せっかくなのでまた会えたけど…元気でね。

これでみんなとはお別れね…。

みんなならきつと、分かってくれるわ…。

【ウィンディア & フォレット（残留）】

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…。

【ウィンディア & 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…。



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…、帰ってみせるぞ！

……。

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。

どうしよう？ お家に帰れるの？

ええ、でも仲間を置いて私たちだけで

帰ることになるわけね…。

【選択肢】光の扉に入りますか？

○入って現世界へ帰る。

○残ってみんなと暮らす。

【ウィンディア & ローザ（帰還）】

あたし…、帰りたい…。お父さんとお母さん、

ものすごく心配してると思うから…。

そうね、私も同感よ…。

そう…、せっかくなのでまた会えたけど…元気でね。

ごめんなさい…ローザ姉さま。

あたしがわがまま言ったから…？

ちがうわよ…。

それよりちゃんと帰れるように祈りましょう。

【ウィンディア & ローザ（残留）】

あたし…、やっぱりやめとく。

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…。





ウィンディア…。

そう、それがあなたたちの決断なのね。

ありがとう…。

【キヤスパー & フォレット】

時間よ…。

なんだこの輝きは…？

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…、帰ってみせるぞ！

………。

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。

家に帰れるのか…？

でも、今私たちが黙って帰ると、

ディオールおじいちゃんはすごく心配するわよ…。

【選択肢】 光の扉に入りますか？

○入って現世界へ帰る。

○残ってみんなと暮らす。

【キヤスパー & フォレット（帰還）】

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…。

そっ…、それがあなたたちの決断なのね。



どうか、元気で…。

ごめんなさい、あたしただけ…。

………。

【キヤスパー & フォレット（残留）】

残るわ…、やっぱり。

もう私たちは新しい家族なの。

もう家族が離れ離れになるのは嫌だから…。

そう、それがあなたたちの決断なのね。

ありがとう…。

【キヤスパー & 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…。

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…、帰ってみせるぞ！

………。

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…、現世界に帰りたい…。

そしたら、無くなった記憶が戻るかもしれない…。

そうね、でもそれは本能が

拒絶した記憶かもしれないのよ？



本当にいいの？

【選択肢】 光の扉に入りますか？

○入って現世界へ帰る。

○残ってみんなと暮らす。

【キヤスパー & ローザ（帰還）】

それでも…、帰りたい…。覚悟はできたわ。

キヤスパー…。

そっ…、それがあなたたちの決断なのね。

どうか、元気で…。

なにがあっても、負けちゃだめよ、キヤスパー…。

大丈夫！

今までどんな魔物にも負けたことないんだから…。

【キヤスパー & ローザ（残留）】

やっぱり…、やめとくわ。アタシにとっては、

こっちの家族の方を大事にしたい。

キヤスパー…あなた…。

そう、それがあなたたちの決断なのね。

ありがとう…。

【フォレット & ローザ】

時間ね…。

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…、帰ってみせるぞ！

………。

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。

この中に入れば家族に会える。

でも家族同然の仲間と別れる事になるのね…

私、お姉さまと一緒に

どこにだってついて行きます！

『選択肢』 光の扉に入りますか？

○入って現世界へ帰る。

○残ってみんなと暮らす。

『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…

そう…、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）』

やめとくわ。

そんな、どこに連れてかれるかわからない扉、

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…

# e n d i n g







【ウィンディア（帰還）】

ウィンディア

「お父さん！お母さん！ たいだいまー！」

現世界に戻ってきたウィンディアは  
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（シルバード）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…。



【ウィンディア（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…。

お父さん、お母さん、  
ごめんなさい…。

きつとそのうち、

帰る方法を見つけてみせるから、  
それまで…ね。



【キヤスバー（帰還）】

キヤスバーが光の扉を抜けた先は、  
数人の男がたむろする暗い部屋だった…。

なぜこの部屋に導かれたのかは

謎だったが、キヤスバーは

失われた全ての記憶を思い出した。

キヤスバー

「そっだ…、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出した。  
なんとキヤスバーは

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、

ここではあえて語らないでおこう…。



【キヤスバー（残留）】

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っちゃういいわ。

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  
もらいたいわね！…あゝ恥ずかしい…。

キキ

「キヤスバー？」

レディーはそんなにガツつかないのでは…？」

キヤスバー

「アンタはだまってなさい！」

あゝステキな男の子が  
声かけてくれないかなあゝ。

キキ 「……。」





### 【フォレット（帰還）】

光の扉を抜け、無事に我が家へ帰った  
フォレットは4年ぶりに家族と再会した。

死んだと思われていた娘の  
突然の帰宅に、家族中が驚いた。

フォレットは4年前、河に流され行方不明に  
なっていたため、家族は諦めて葬式まで  
済ませてしまっていたのだ。

そのときフォレットの家を訪れていた  
客人がそそくさと席を立つ。

フォレットの父は親しげに客人に  
別れの挨拶をかわして部屋を出る。

フォレットは気づかなかったが

その男、明らかにフォレットの姿を見て  
去っていったのだ。

その目は、相も変わらず  
邪心に満ちていた…。



### 【フォレット（残留）】

冥王城での過酷で辛い任務も無事終わり、  
私たちに安らぎの日々が戻ってきました。

まわりのみんなも  
賑やかに盛り上がっています。

未だに、あの時の選択は正しかったのかと  
なやむ事もあります。

でも、もし帰ってしまったいたら

二度とこの楽しい輪には  
いられなかったと考えると、

後悔の念は消えてしまいます。

これでよかったのだ…。

改めてそう思える

安らからで、騒々しいひと時を  
楽しんでいます。



### 【ローザ（帰還）】

アメリカのカリフォルニアにある  
ルート66沿いのローザの実家。ローザは両親の  
経営するカフェの手伝いを始めていた。

店はローザが帰ったことで賑わいを取り戻し、  
毎日が大繁盛だった。

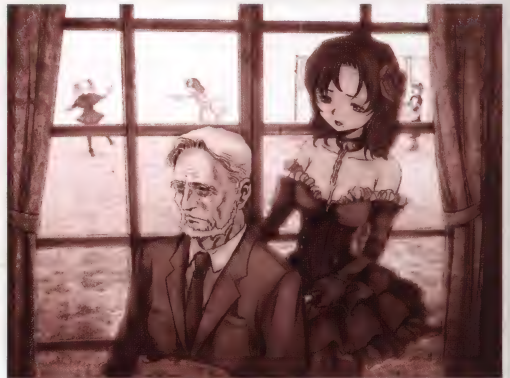
しかし、後悔の念がローザの後ろ髪を引く…。

現世界へ帰る選択をした事…。残してきた  
仲間たちの事…。そして命を救ってくれた  
ディオールおじいちゃんの事…。

すると父はローザがいなくなつてからの生活を  
語って聞かせた。交通事故に巻き込まれ、  
その場で行方不明になっていたローザは  
その後の両親の生活を聞いて涙した。

ローザは本当に両親から愛されているのだと  
実感し、流した涙は後悔の念を消してくれた。

その後ローザは温かい家族に囲まれて  
幸せに過ごしたという…。



### 【ローザ（残留）】

冥王城での過酷な任務も無事終わり、私はディオール  
おじいちゃんに任務の報告をしていました。

ディオール「こころうだったなローザ。

今回は辛い旅だったな。」

ローザ「ごめんなさい…、おじいちゃん…。」

「私、光の扉が私の故郷につながっていると  
聞いて、おじいちゃんたちを置いて

帰ろうと考えてしまいました…。」

ディオール「うかない顔をしていたのはそのせいかな。」

「また戻ってきてくれたのは嬉しい。

逆に申し訳ないくらいじゃ。」

「おまえはもう大人だ。しっかりと判断ができる。

そのおまえが、十分考えて決断したとじゃろっ。」

ローザ「……。」

ディオール「どれを選んで一長一短、

あとから責任を取ればよい。」

「もって自信を持つんじゃ、

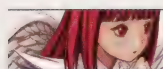
おまえは我が家の長女なのじゃぞ？」

ローザ「は…はい…。」

ディオール「フッフッフ、やさしい娘じゃ…。」



# Character Voice



**ウィンディア**

cv: 飯田奈保美

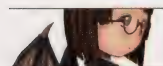
キャラクター決定時	が…がが…がんばります！
ステージMAP決定時	よ～し、いくぞぉ～
ボス撃破直後(昼)	やったあ～！フフ！
ボス撃破直後(夜)	フフッ、やるじゃんアタシい～！！
ダメージ(小)	いやあッ！
ダメージ(大)	キャア～！！
ダメージ復活時	ああ～ん、もおう！
デス時	キャアアアアアアア～
パワーアップ時	パワーアップッ！
ボンバー時	助けてエーッ！
汎用	アッハハハハ！



**カスパー**

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)	ニャー————ッ！！
ダメージ復活時	なにすんのよッバカー！
デス時	ギャアアアアアアアア～
パワーアップ時	パワーア—ッ！
ボンバー時	やっちまえ～！
汎用	キシキシキシ…！



**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)	ウウッ！
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	突撃お～ん！
ボス撃破直後(昼)	ウッフ～ん、快ッ感ッ！
ボス撃破直後(夜)	フッばかな事しちゃダメよ
ダメージ(小)	アッはん
ダメージ(大)	ィヤア～ん！！
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	これでも召し上がれ！
汎用	ンッフッフッフッフ！



**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—ッ！
技C	ホッホッホッホッ！
ダメージ(小)	ヴウッ！！
ダメージ(大)	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—ッ！
技B	ウオオオオオオ！
技C	フッハッハッハッハ！
技D	喰らえエー！
ダメージ	ハううあッ！！
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！





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』に対しての想い！

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レー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…。IKD氏の方から声をかけていただいて、その頃からいろいろと企画を進めていたんです。

ケイブ 2年も前からですか…？となると、まだ『虫姫さまふたり』を製作し始める前くらいでしょうかね。

井上 ええ、本業の漫画連載の合間を縫って企画書を作って、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、ぱっと見て新鮮なものが良かったんです。

ケイブ 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。

井上 新鮮なものを作ろう！という意識が高かったんですよ。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作るために大事なのではないかと思ったので挑戦しました。

次にキャラクターでしたが、最初は『エスブレイド』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、行き詰ってしまったのです。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っぽいのはどうだろうか？と半ばやけになって出した意見が、『いいね！ソレ！』ってことに



中初期イメージである「人口リ」の戦隊もの風キャラクター5人。(右)  
ぼっちゃり系のお困り番キャラクターもいた。(左)



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。

ケイプ そこまで苦手な仕事をよくこなしましたね。その苦手に挑戦する事で大変だった事はありましたか？

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い、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と思います。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。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。

ケイプ 「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、分からない訳がない！と思って、IKD氏とケイプの人と3人で秋葉原の萌え関係のお店をはしごしました。あり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、自分にとってときめく萌えと、理解できない萌えの両方があるのだなという事に気づきました。

井上 読者の中には「なにを当然の事を...」とお思いでしょうが、そんな初歩的なものすら今まで気づかずになっていたんです。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。

ケイプ 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、当時の業界を見ても、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。だからデスマイルズは、「世界観的に新しい事は何もやっていない！」と言ってしまえると思います。ですがケイプがそれをやる事が新しくなったんです。

ケイプ 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ありますか？

井上 キヤスバーなんか気に入ってますね。最初の、主人公が男2人・女1人の企画の女がキヤスバーだったんです。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ったので、でも自分にとってキヤスバーはやはり『慣れ』で生まれた感があるので、新鮮だったという意味で、気に入ったのはウィンディアですね。



## 井上 淳哉

Junya Inoue

92年(株)東亜プラン入社。IKD氏と「BATSGUN」を製作する。94年に(株)ガセル入社、その後、96年に(株)ケイプ入社。再びIKD氏と組んで「エスプレイド」ぐわんげ「プロキアの嵐」を製作。01年にケイプを退社。より自由に活動するために独立し、漫画家として「おとき奉り」の執筆を始める。その間も「怒首領蜂大往生」「デスマイルズ」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「おとき奉り」が完結し、今後の活動に期待がかかる。



選手権!!

へんなの子

へんなの子

なにそれ?

?

変な  
女の子だら  
べんなの子  
」

まだ変な  
言葉作っ  
たのね」

勝手に  
不名誉な事  
決めていて  
くれる  
……

ウィンディアは最初巻き毛の元氣なキャラだったんですよ。甘ロリ系のファッション誌に巻き毛の女の子が多く載っていたこともあったので……。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ー」といわれまして……。

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ことです。なので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トヘアにしたところ、自分が持つていかれてしまいました…。

恥ずかしながら、下絵の段階で描いてる自分が惚れてしまいました。なるほど、この気持ちが大事なんだ！と気づきました。確かに以前、『エスプレイド』の美作いろいろを描いているときもこ

んな気持ちになっていた」と思い出しました。今回のデススマイルズのキャラを描いてい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ィンディアを、僕は一番気に入っています。ただI・K・D氏にコイツは人気がないと言われショックなんです…。(涙)

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？

さすがにもう無理です。本業の漫画の方が、月刊誌からそれ以上の発行誌に移りますので、副業で仕様を切ったりポスターを描いたりという時間が取れなくなってしまうのです。

せっかく新旧様々なお客さんが付いてくれたのに残念ですが、このデススマイルズをじっくり楽しんでもらえることを願っています。そしてケイブのゲームをこれからもよろしくお願いいたします。

但し、未来永劫帰っ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  
ず帰って来るでしょう。その時がくるくるまで  
みなさんさようなら。



● 主人公 月城  
(自傳)

- 死神使役スライム (スライム)



- 死神 本性又凶ル  
(オバ)

＋初期キャスパー



# 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。

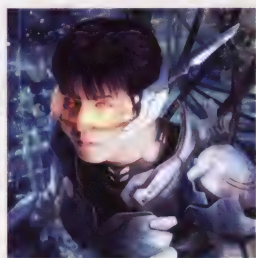
まずはこのデスマイルズの世界観について、当時は未完成であったが、打ち合わせにて断片的な形でイメージを浮かべ作業に取り掛かった。アーケードゲーム用に1分〜1分30秒という短い尺で表現する難しさ等、井上氏との数々のやり取りと、試行錯誤の結果、一般的な歌でいう1番の歌詞のみという、とても凝縮された曲が完成した。

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っ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

あったと思う。  
まあ内々の話だけど、少しばかりの苦勞もあったということだ。

そして次はサントラCD用にフルコース約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を生きゆき、ほとんどの者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



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「アホかついい」を目指している。

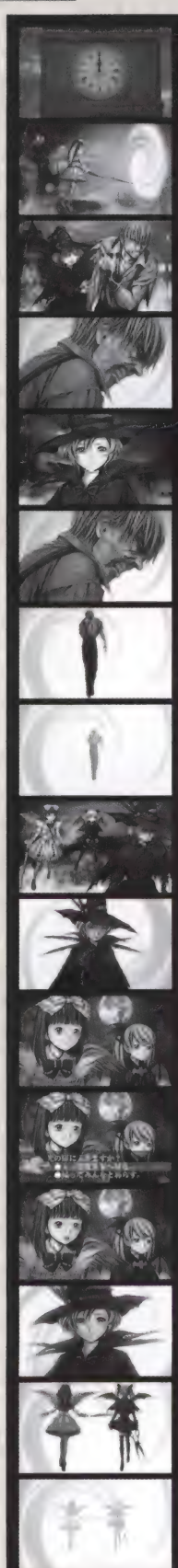


の世界とをリンクさせつつ、人生において常に迫られる事のある己の責務を兼ねた選択を行い、個々においての人それぞれのピリオド(終止符)を打つ場面は生きゆく中で多く存在する。

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折りつつ、人生はいつもが出发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「ピリオド」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





カリスマ占い師、  
ジルパ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!】



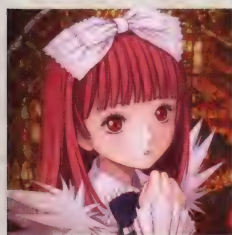






## A タイプ

## ウィンディア



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、おてんばなウィンディアがお似合いです。一緒に外に遊びに行くと、二人の仲も急接近！

## C タイプ

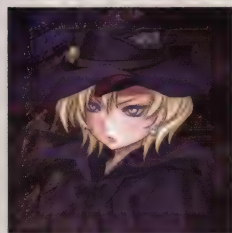
## フォレット



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。

## 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。

## 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。

## 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な。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？ そんなあなたにはビーストドッグがどこまでもパートナーとして応えてくれる事でしょう。

## 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程元気なキャスパーがお似合いです。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。

## D タイプ

## ローザ



あなたは自分の意思をしっかりと持ったクールな方ですね？ 割とタンバクな性格で、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。

## 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。

## 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。

## 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？ そんなあなたの何気ない一言で、人を傷つけて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。

君は全てみつけれられるかな？

(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



### <まちがい探しの答え>

- ①ウィンディア口の形 ②ウィンディアのスカートのリボン ③かごの帯の色 ④ボウの目が左右逆  
⑤キャスパー目のベイント 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ローザのほくらが左右逆 ⑭ディデ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柵に刺さっているカボチャの口



DEATHSMILES

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

ウィンディア録

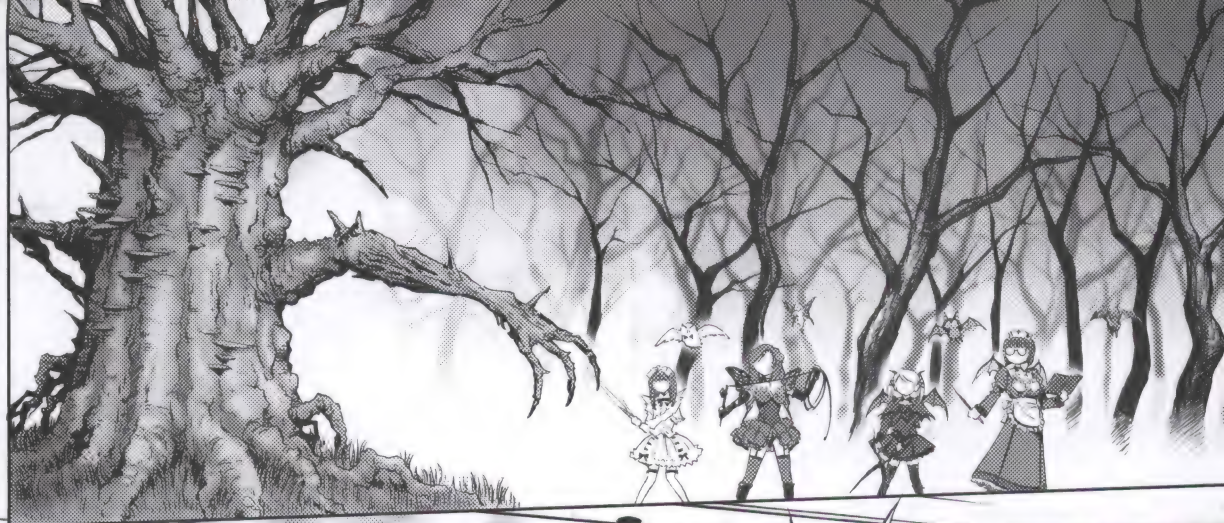
「目覚め」

作・画： 井上淳哉

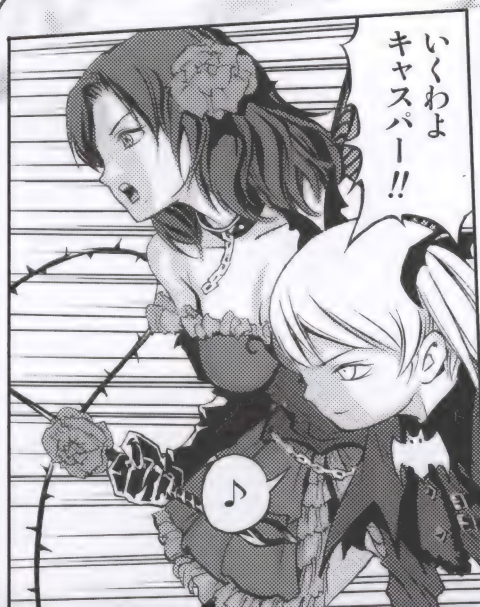




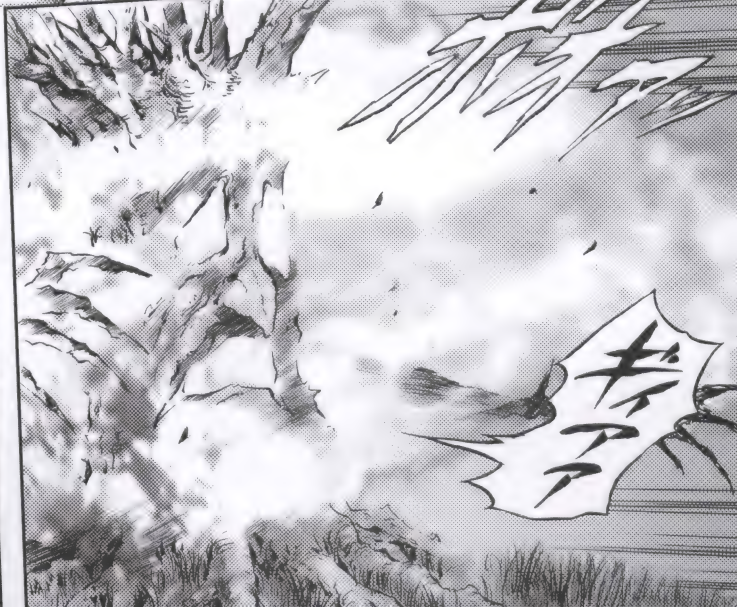




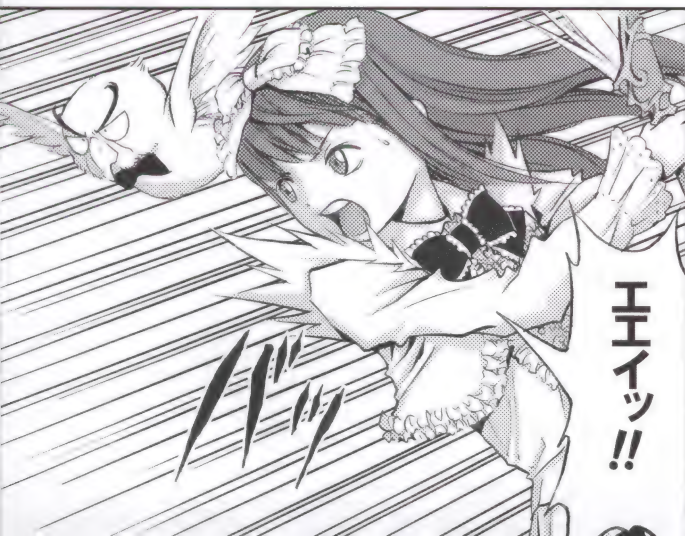
エイッ!!



いくわよ  
キヤスパー!!





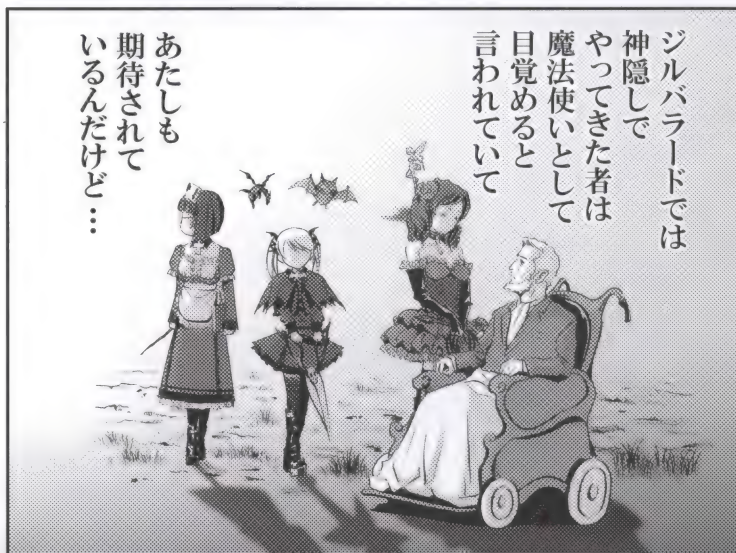
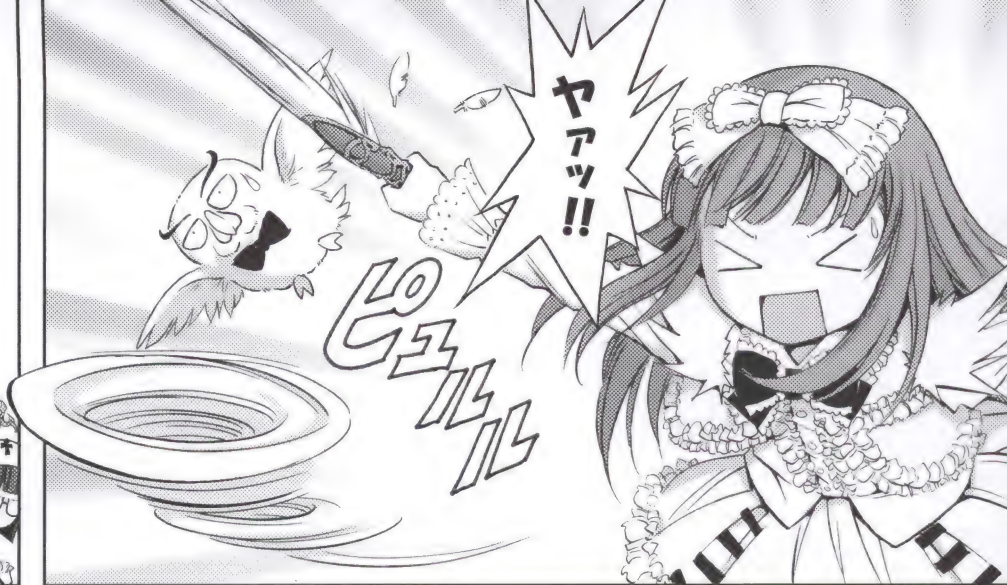


エエッ!!



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？

キヤスパーや……  
あんまり  
責めるんじゃない

導きの使い魔が  
憑いているのが  
何よりの証拠  
ではないか

それにしても  
最近このような魔物が  
頻繁に現れるようになった

おまえたちも  
日に日に  
能力に磨きが  
かかっているが  
魔物どもも  
益々強くなって  
いくような……

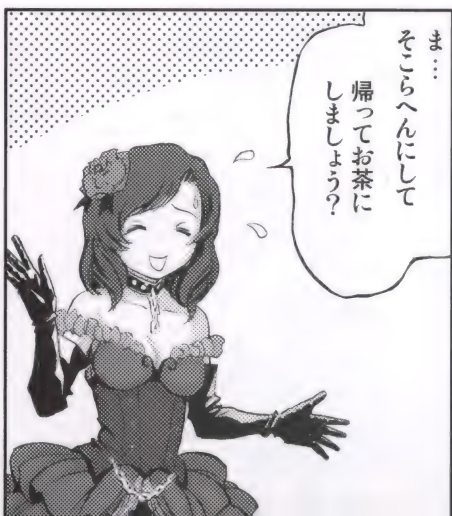
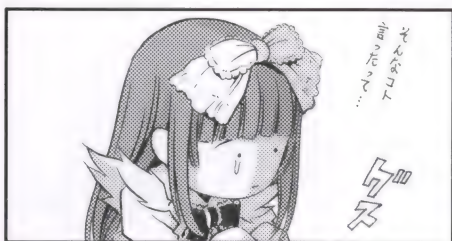
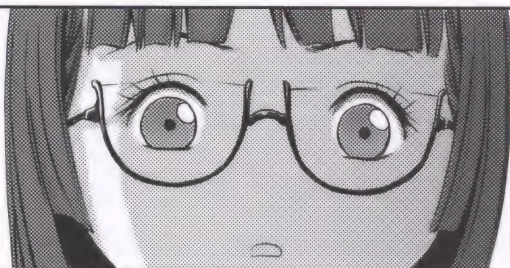
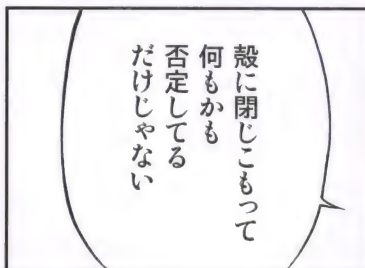
何か良からぬ事が  
起こる前ぶれ  
なのだろうか……？

おまえたちが  
この地に  
呼ばれたのも……

ジルバラードの  
民を守るために

ジルバラードの神が  
なした業なのかも  
しれんな……









やだなあ…

このまま  
みんなのお荷物のまま  
暮らしていかなきゃ  
いけないのかなあ…



あ…あら  
ウインディア…  
あなたはまだ  
いいのよ

行かせてください!



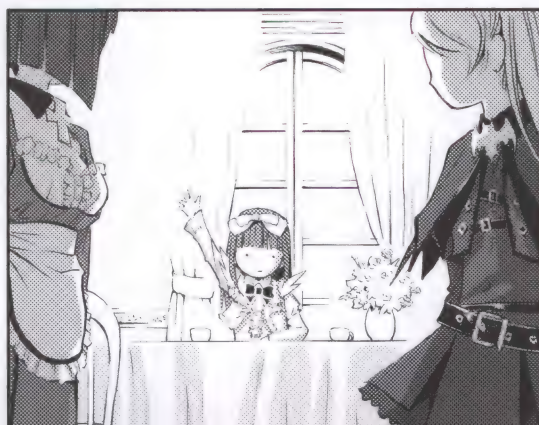
またアレ  
やるんスか?

カ  
タ

じゃあいつもの  
使い魔レースで  
決めようよ

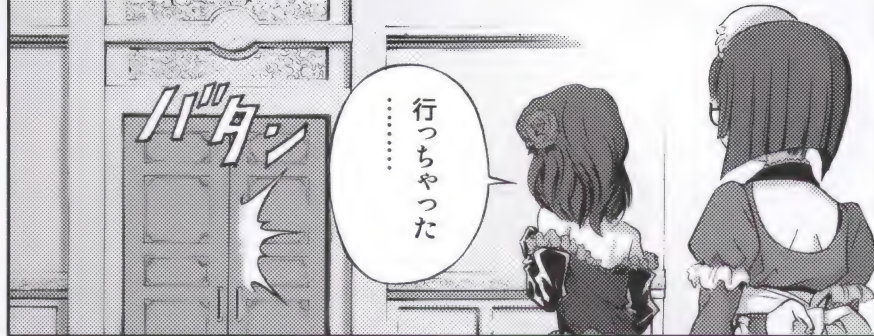


さあ  
今日の買出しは  
誰が行く?

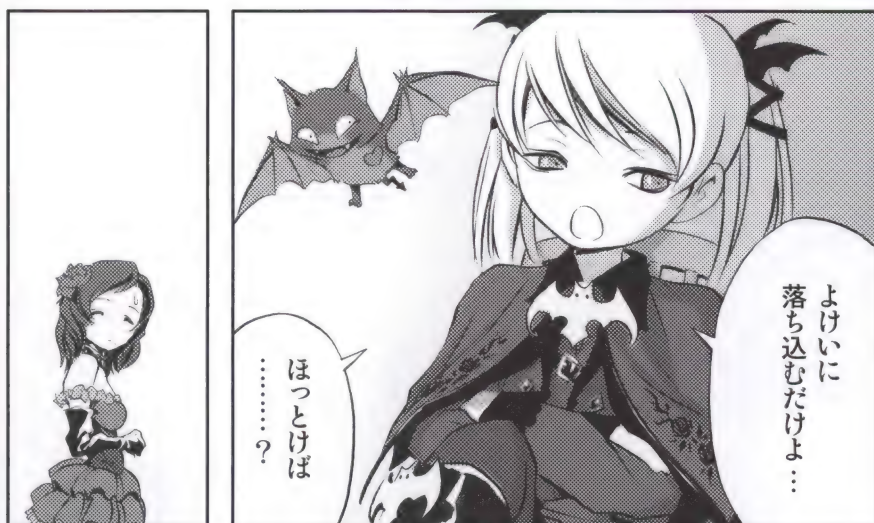
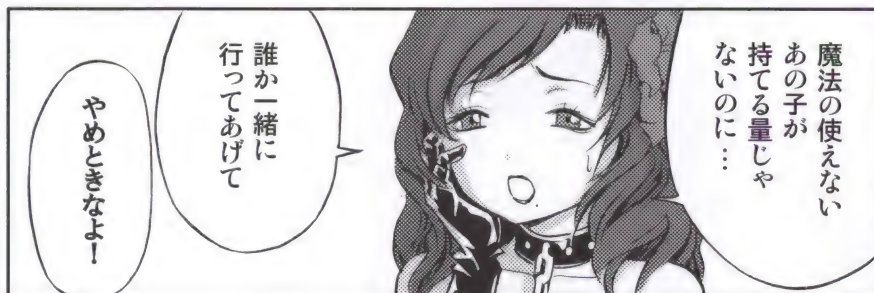


あたしが行く!!

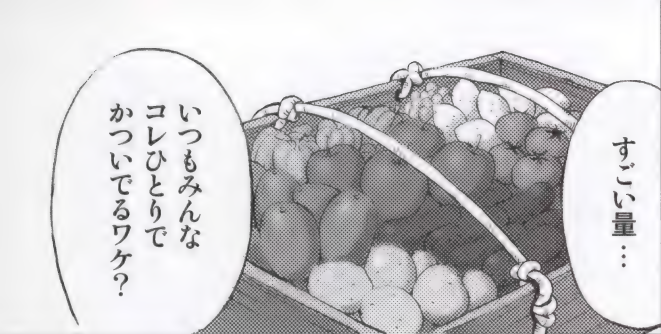




あたしだって  
人並みに  
働けますから!!

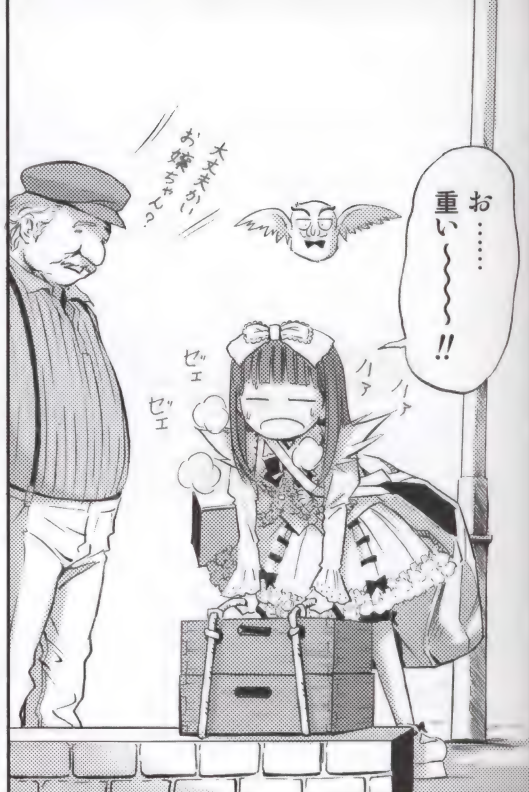






すごい量…

いつもみんな  
コレひとりで  
かついでるワケ？

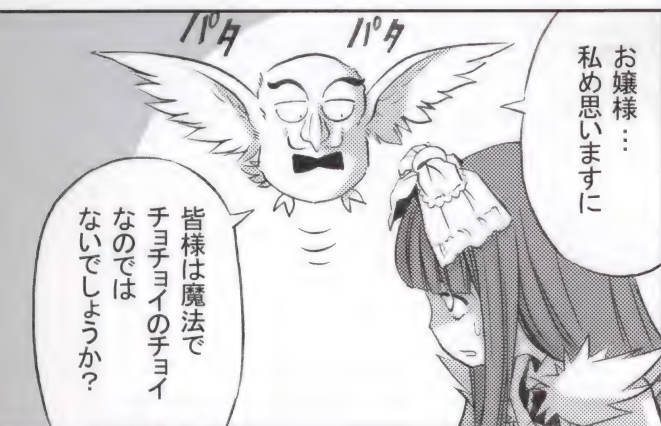


お……  
重い……!!

お嬢様……  
お荷物……

ゼエ  
ゼエ

ハア  
ハア



お嬢様……  
私め思いますに

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？



魔法か……

ねえ  
ホウ……？

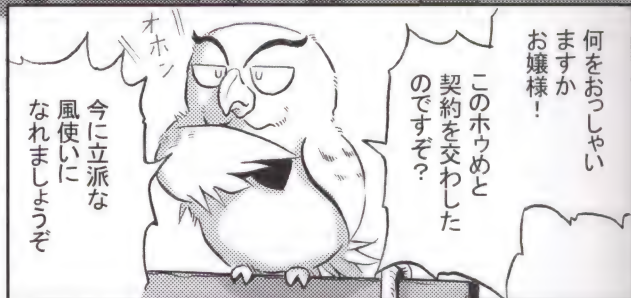
何で  
「ごいましてう？」

あたし……  
使えるように  
なるかな？  
魔法……



でも今は  
おちこぼれ……

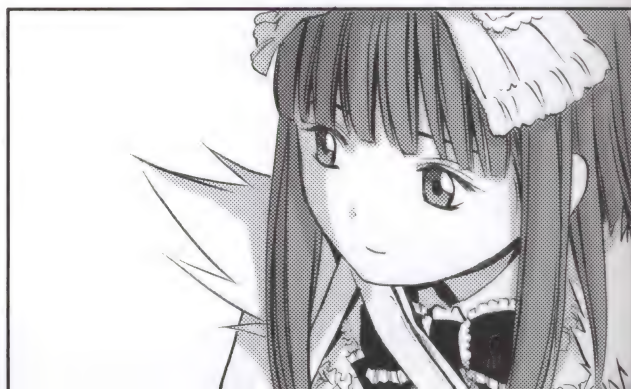
そのおちこぼれの  
意地を  
見せてやろうじゃ  
ないの!!



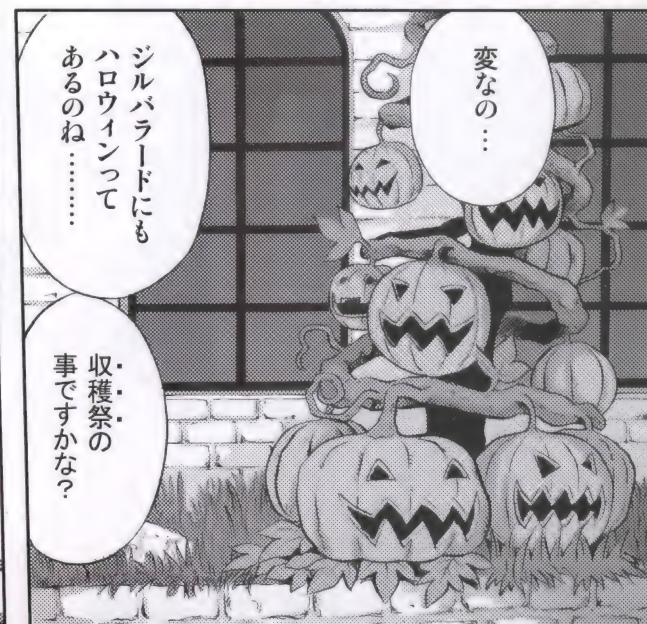
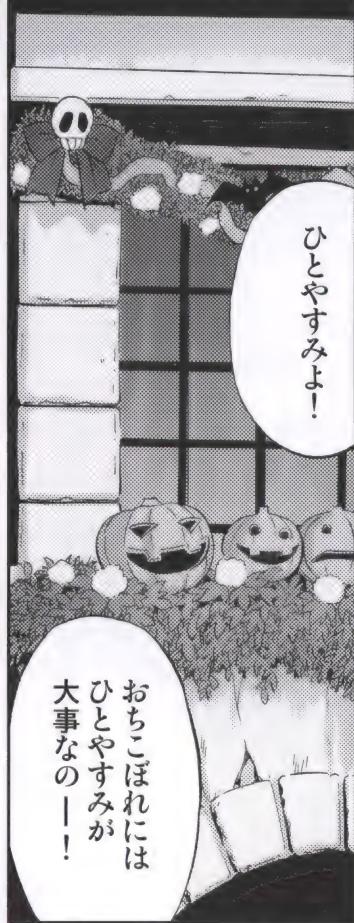
何をおっしゃい  
ますか  
お嬢様！

このホウめと  
契約を交わした  
のですぞ？

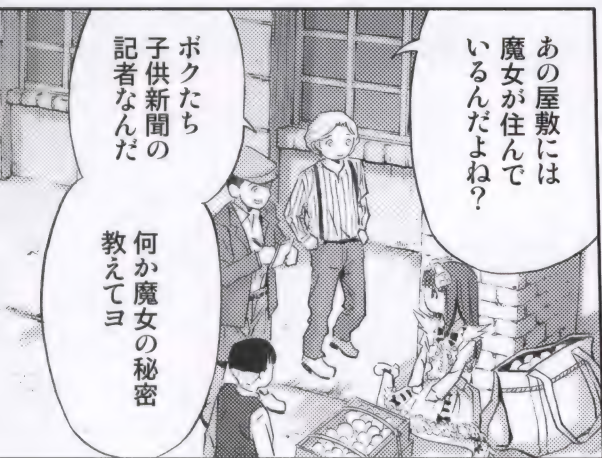
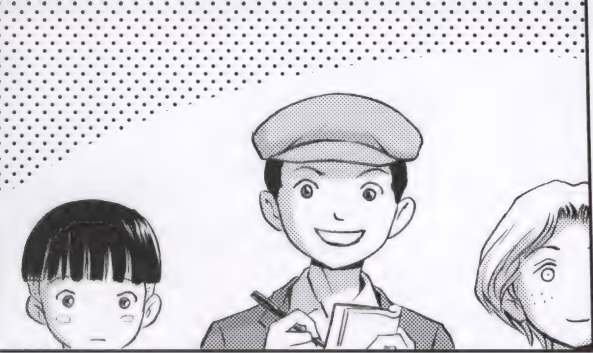
オホン  
今に立派な  
風使いに  
なれましょうぞ











ボクたち  
子供新聞の  
記者なんだ

何か魔法の秘密  
教えてヨ

あの屋敷には  
魔女が住んで  
いるんだよね?



なあなあ……  
アンタあの  
魔女屋敷の  
人でしょう?

知ってん  
だよ



ホウ……  
これ!



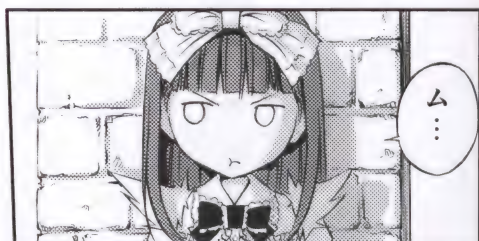
かしこまり  
ました……



ねえ ボクたち?  
あんまり  
テキトーな事  
言うとな……



お姉さんも  
魔女なの?



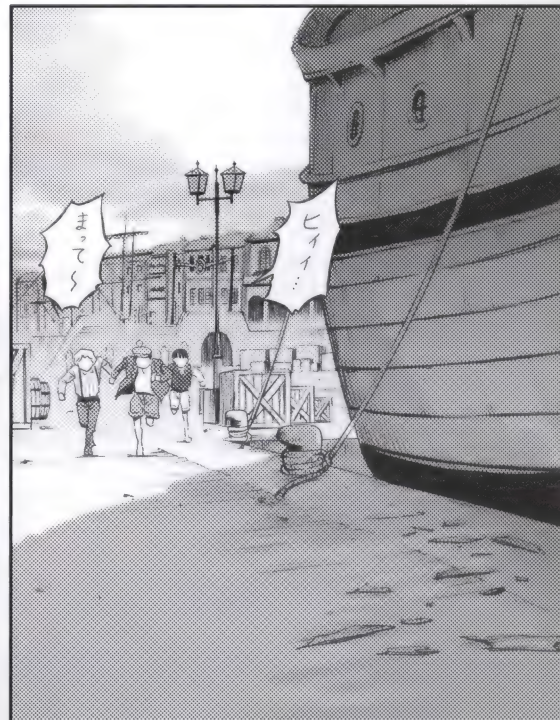
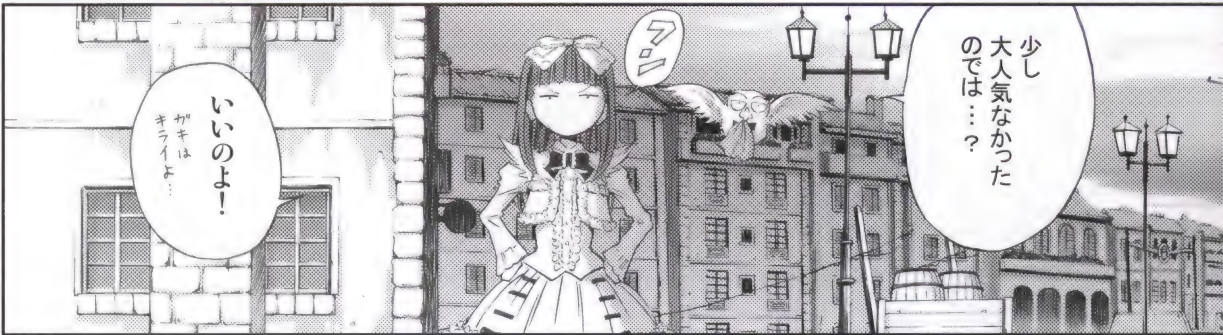
ム……



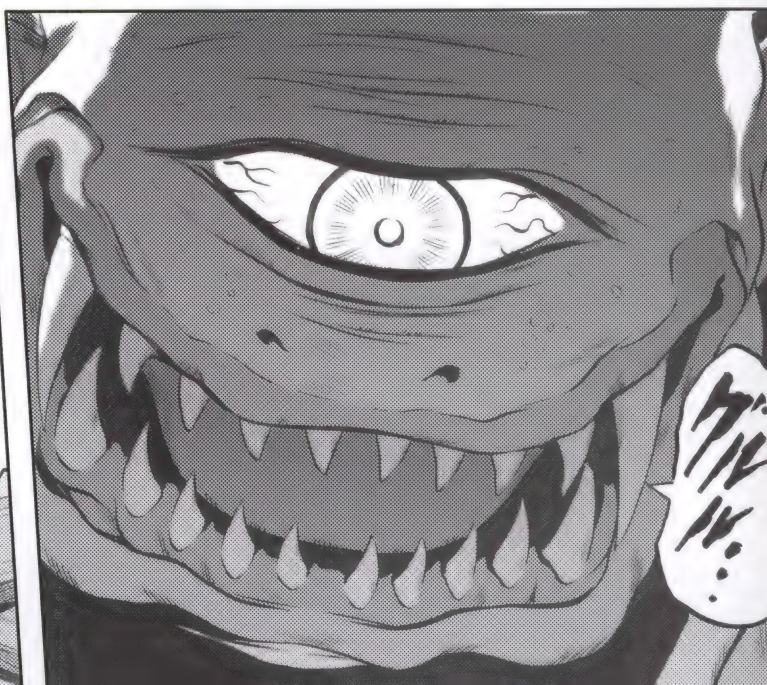
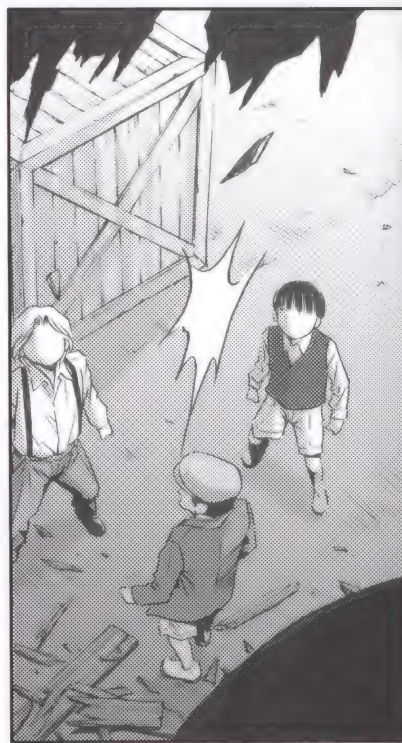
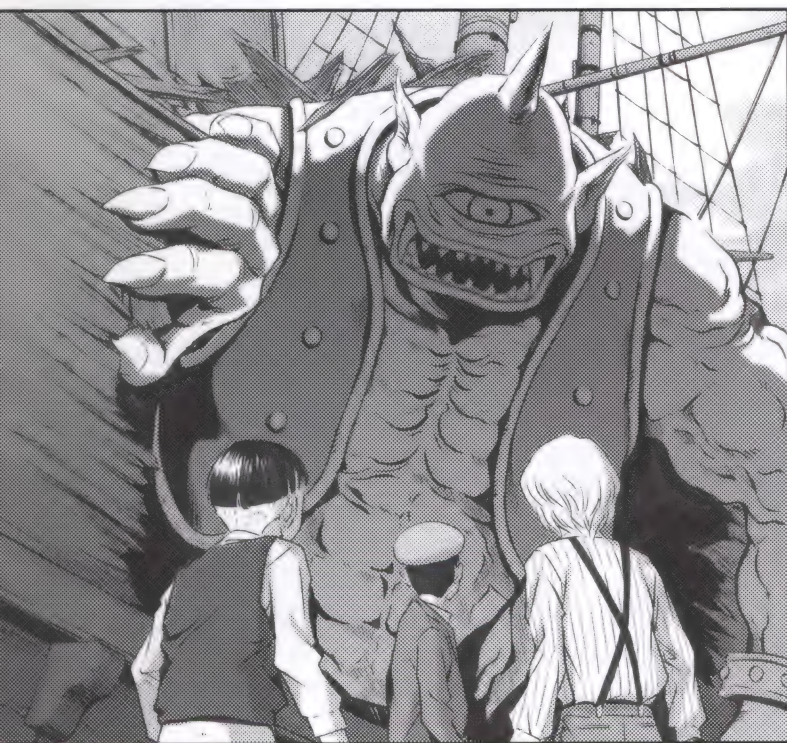
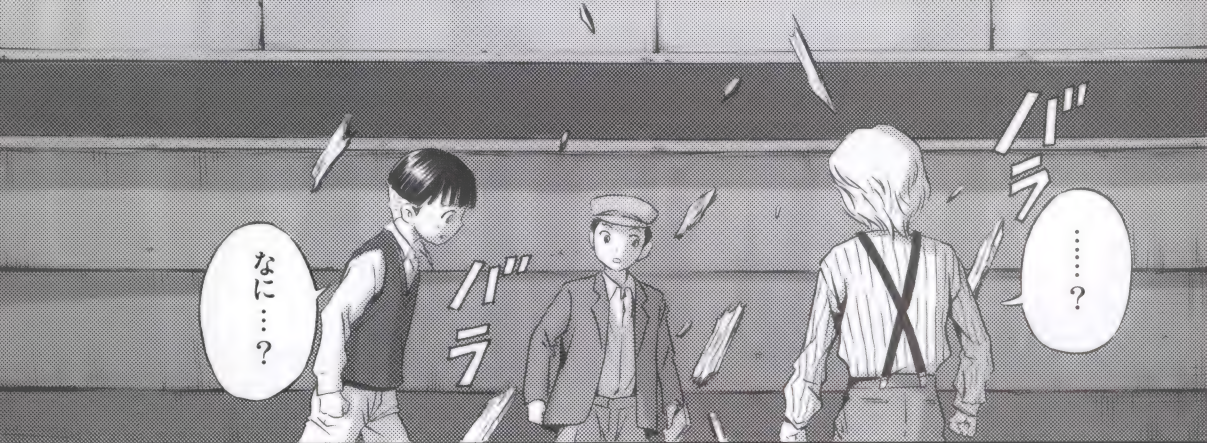
魔女って  
カエルや虫なんか  
食べるって  
本当ですか?

あと術で  
人や魔物が  
殺せるって本当……?

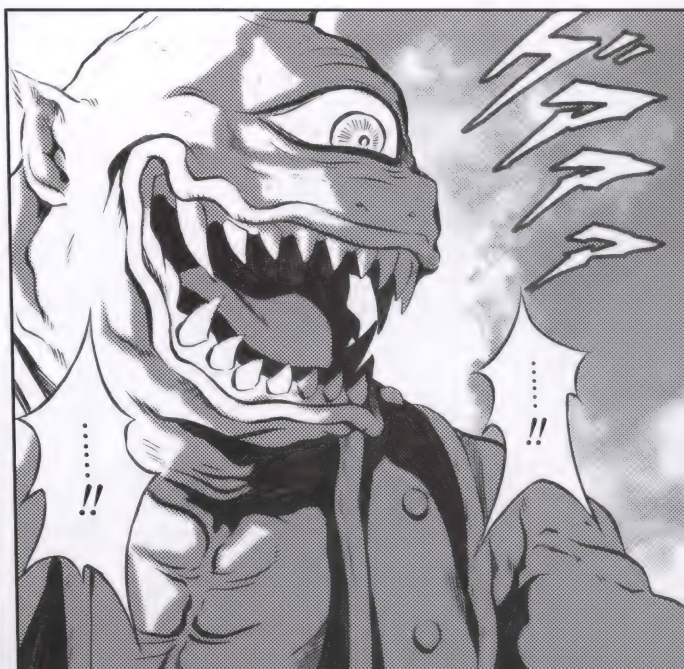
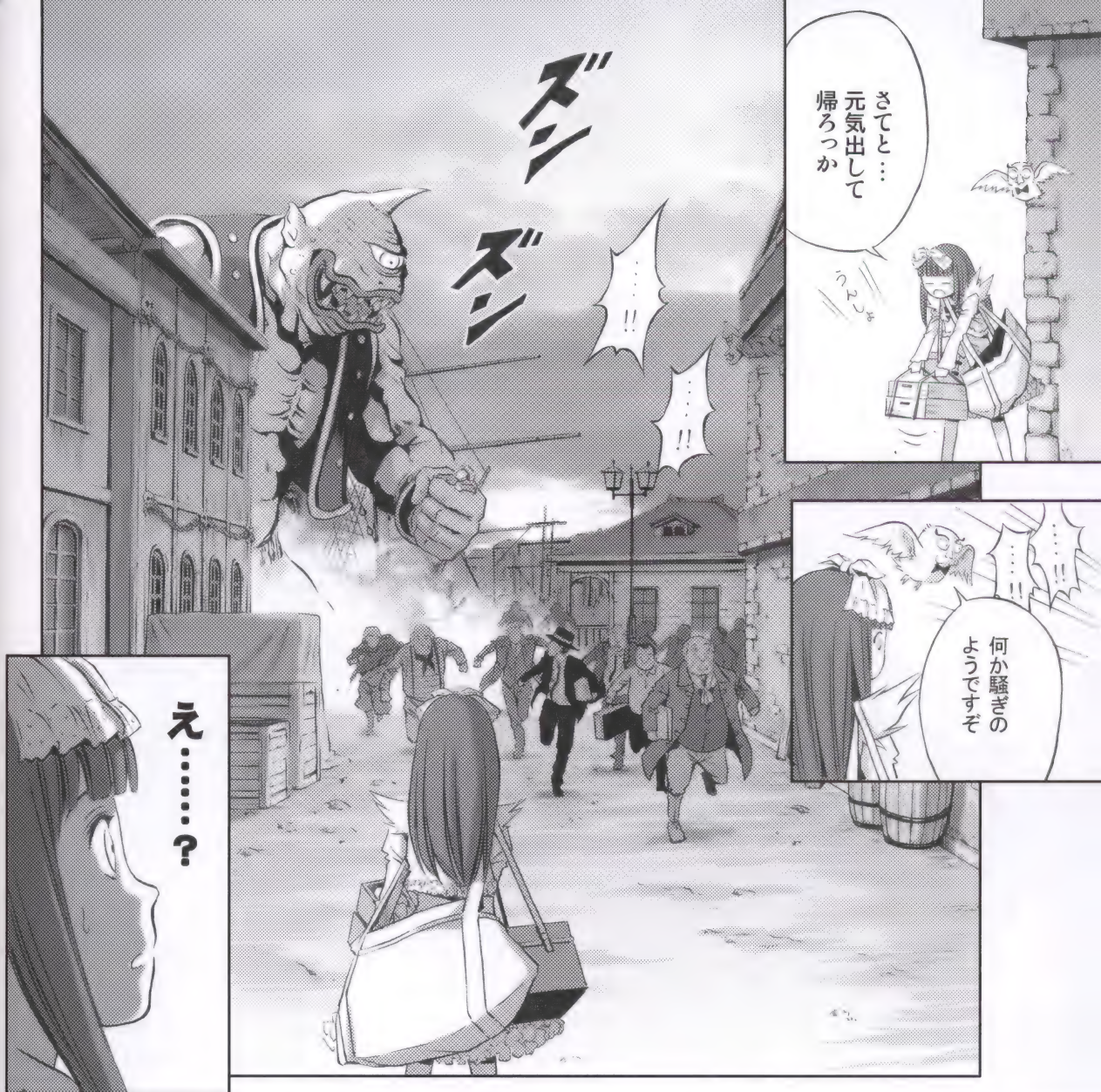




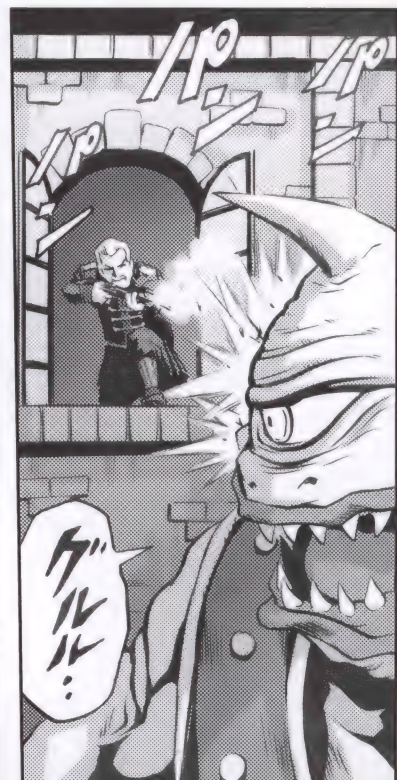




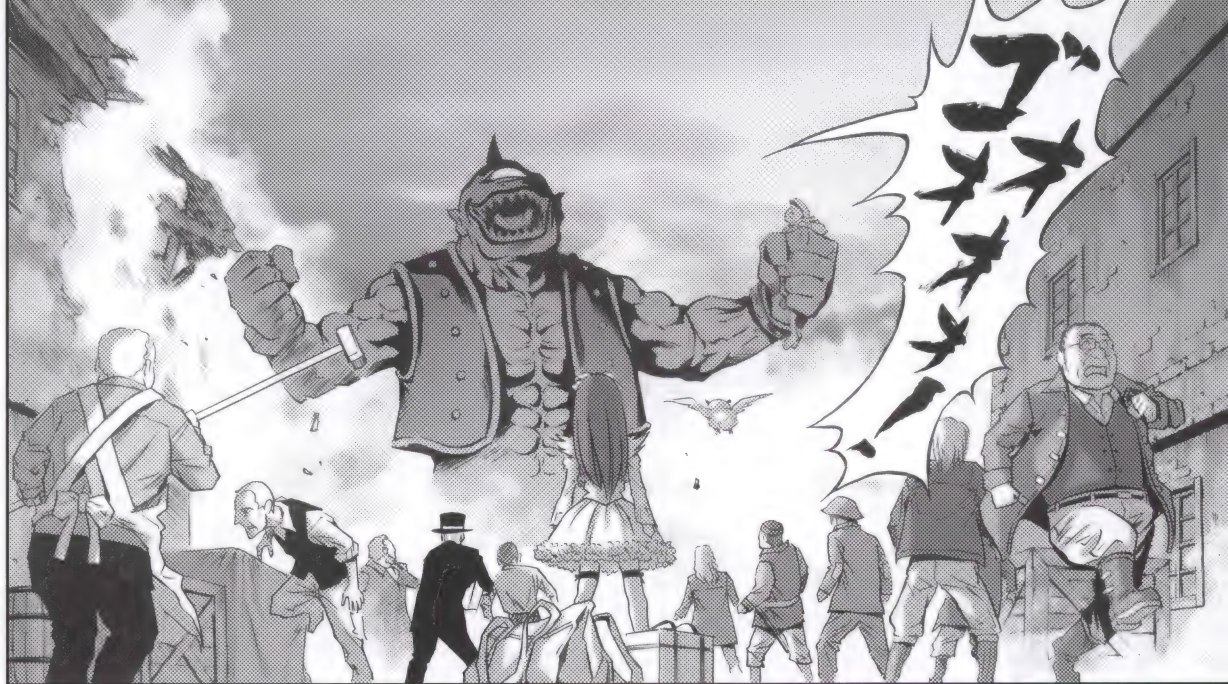




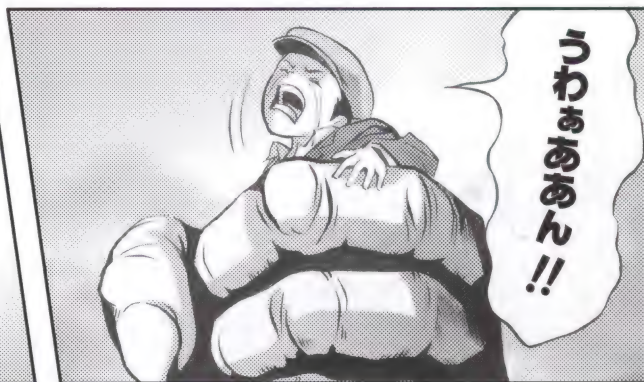








さっきの子だ…



うわああん!!



た…助けて…  
お姉ちゃん…

魔法使い…の…  
お姉ちゃん…ん…



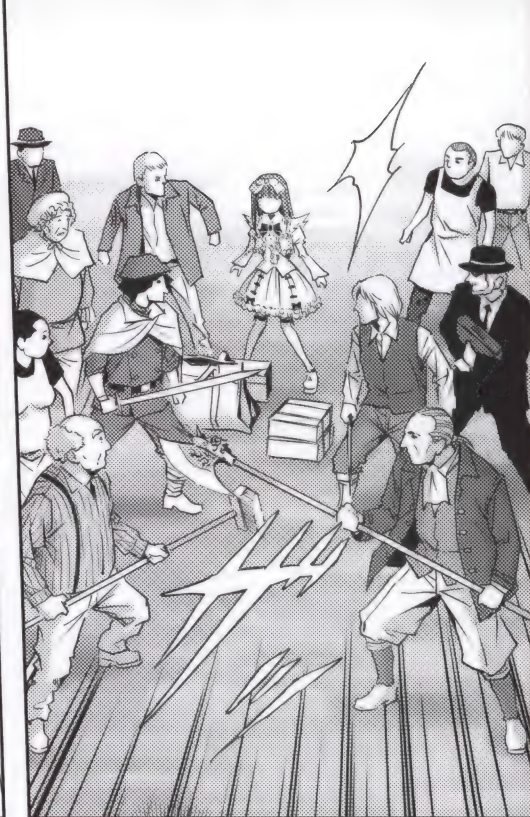
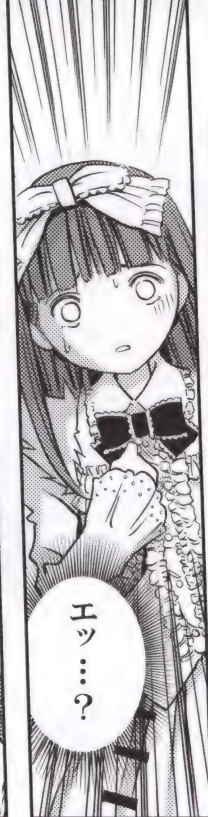
姉さんたちに…  
知らせに  
行か…なきゃ…



ど…どうしよう  
助けなきゃ…

でも…  
あたしなんかじゃ  
絶対無理…

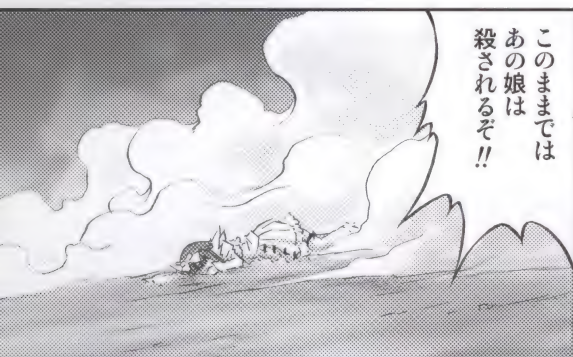
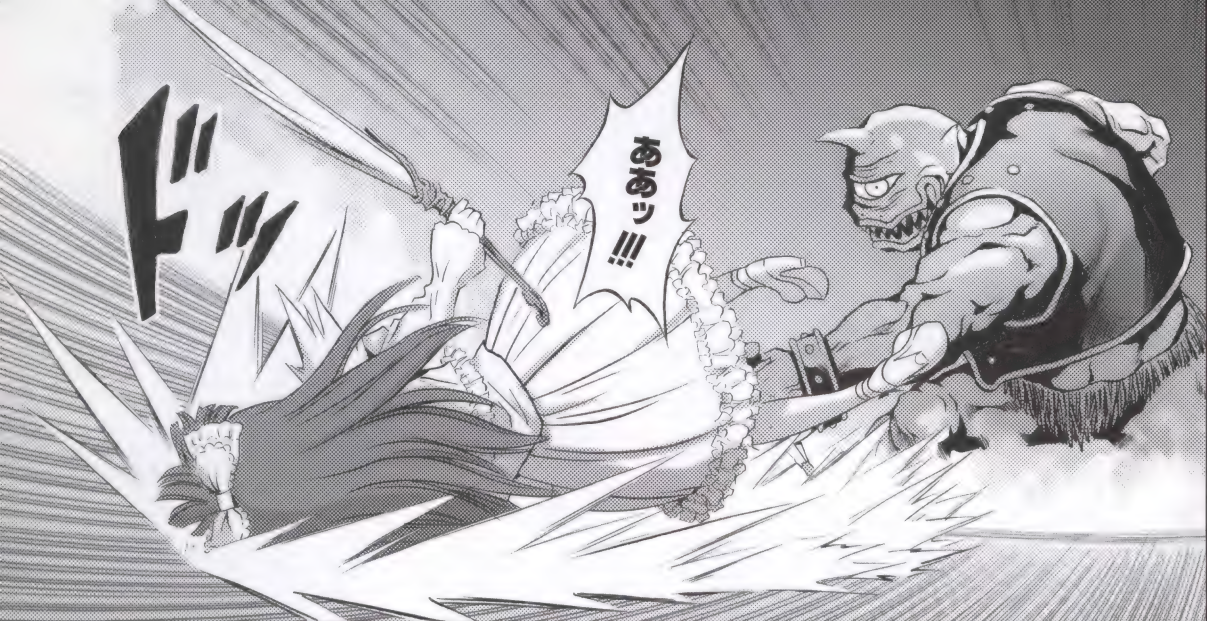












このままでは  
あの娘は  
殺されるぞ!!



ど…どうなっ  
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…

所詮  
噂だったんじゃ…



そうやって  
現実から目を背けて  
ばかりいたら…

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  
現実逃避してる  
だけなのよ





現実から…

目を  
そむけて  
いる…？

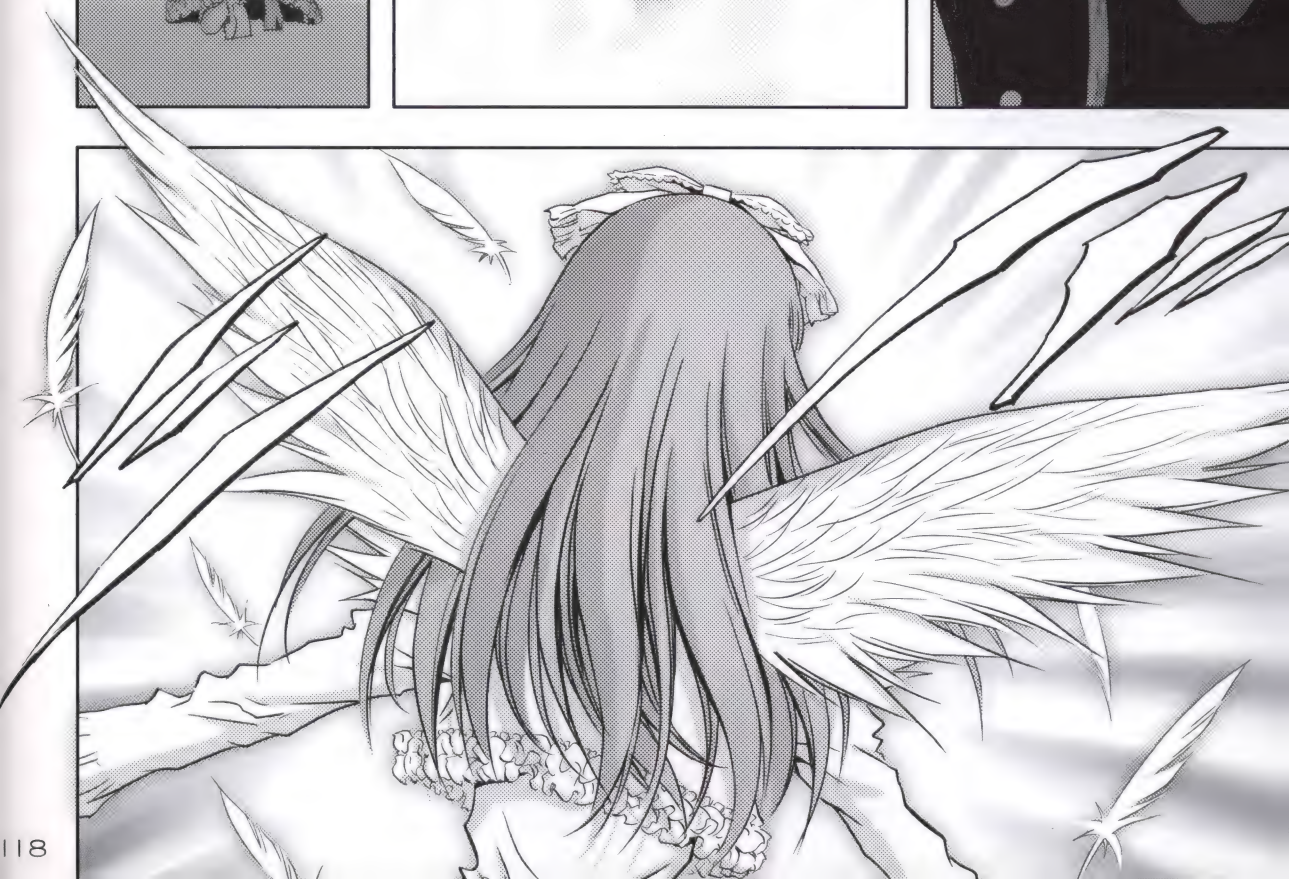
非現実的な存在…

非現実的な世界…

そして…

お父さん  
お母さんには  
もう会えないんだ  
という現実…

これらを全て  
受け入れるんだ…







おお…  
それは…

白鳥の翼…？



お嬢様…  
っ…っいに…

目覚められたの  
ですな…

風使いに!!!



我に授けたまえ!!

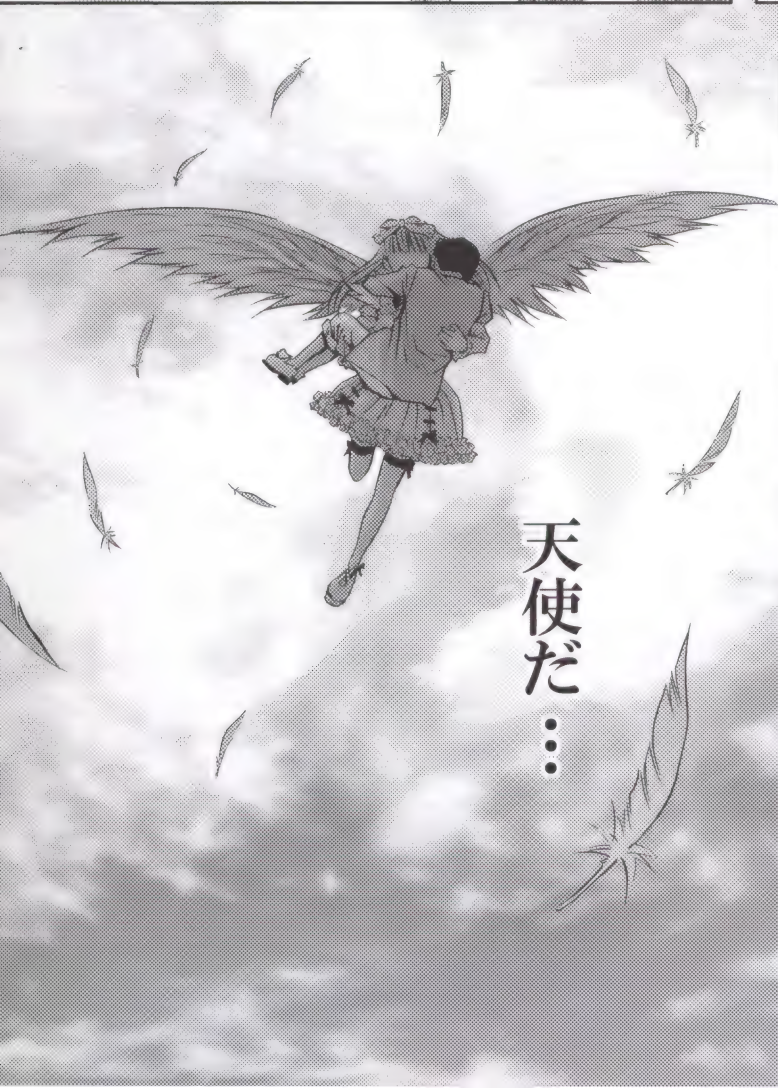
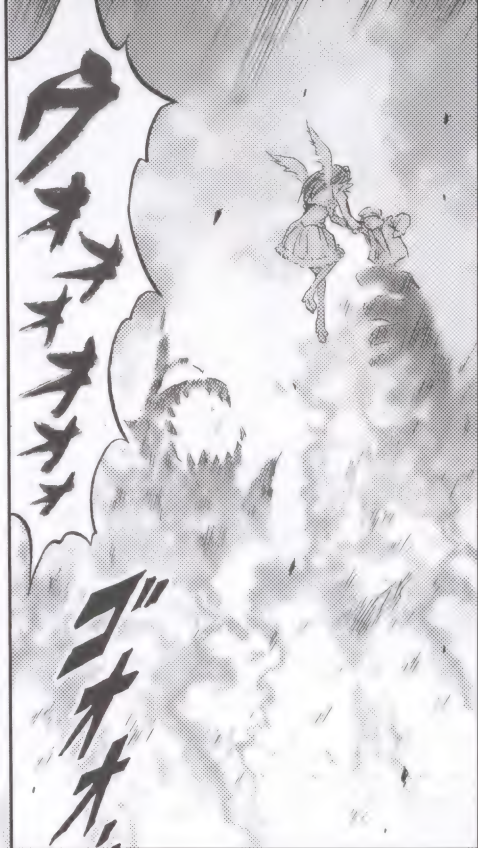
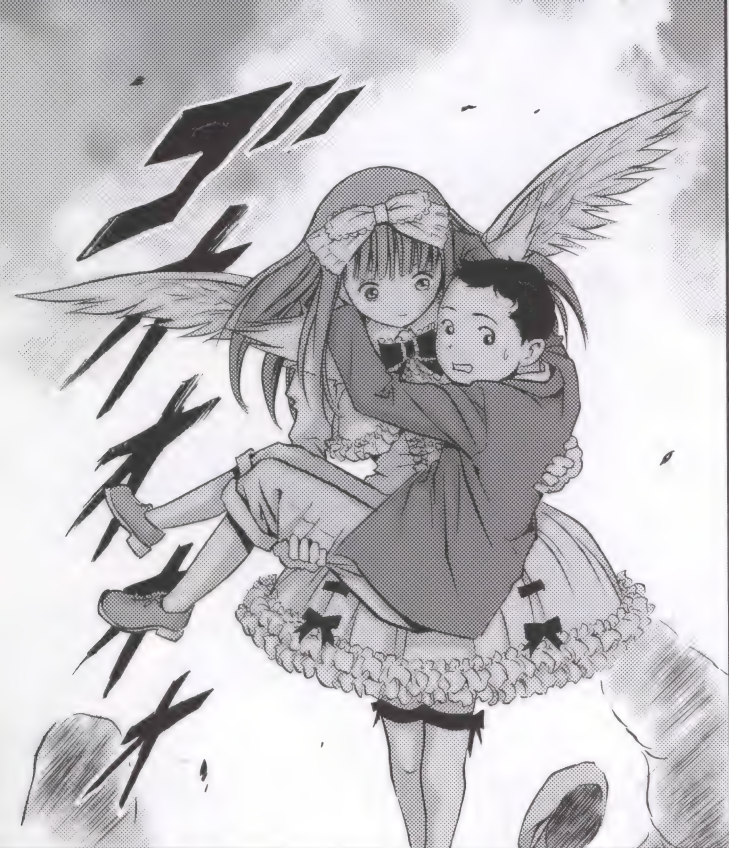
空<sup>くう</sup>を断<sup>た</sup>つ力を…

風の精霊よ…  
扇に宿りたまえ







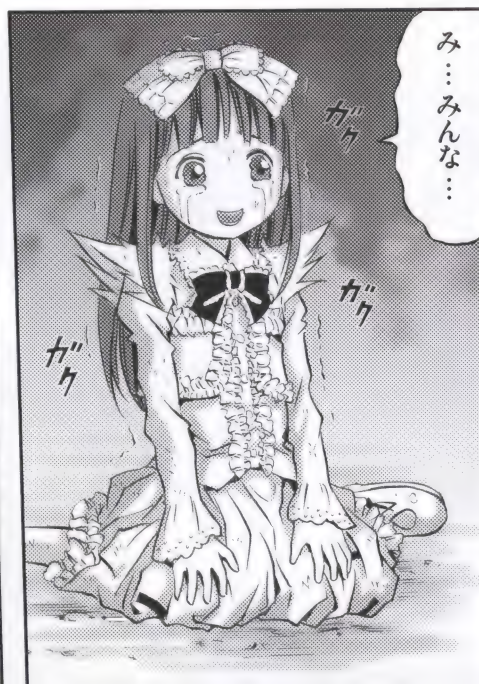
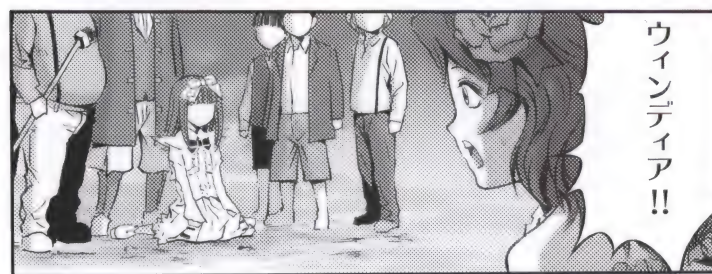
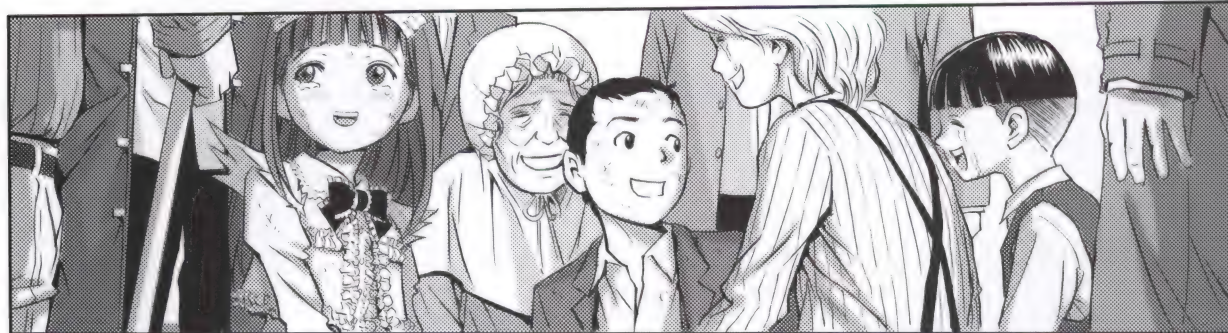


魔女なんかじゃ  
なかった…

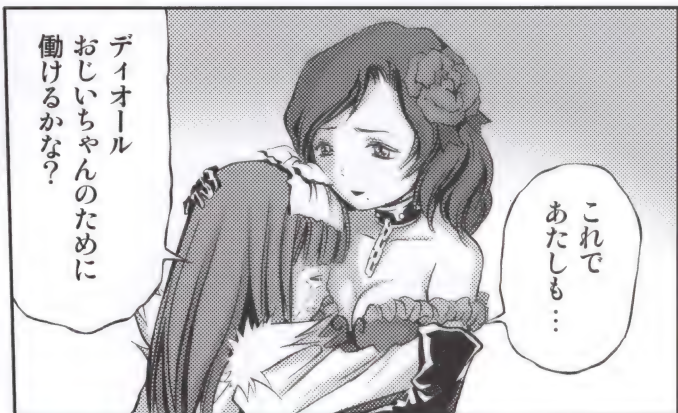
大丈夫  
ボク…？

うん…  
うん…

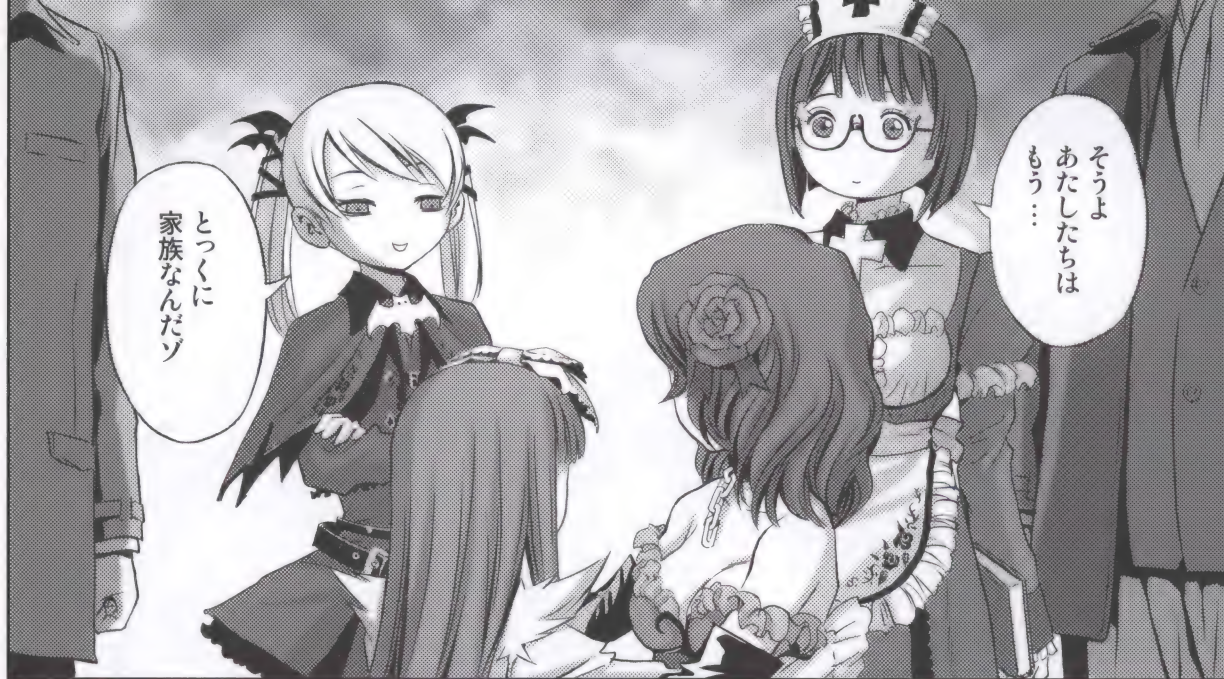










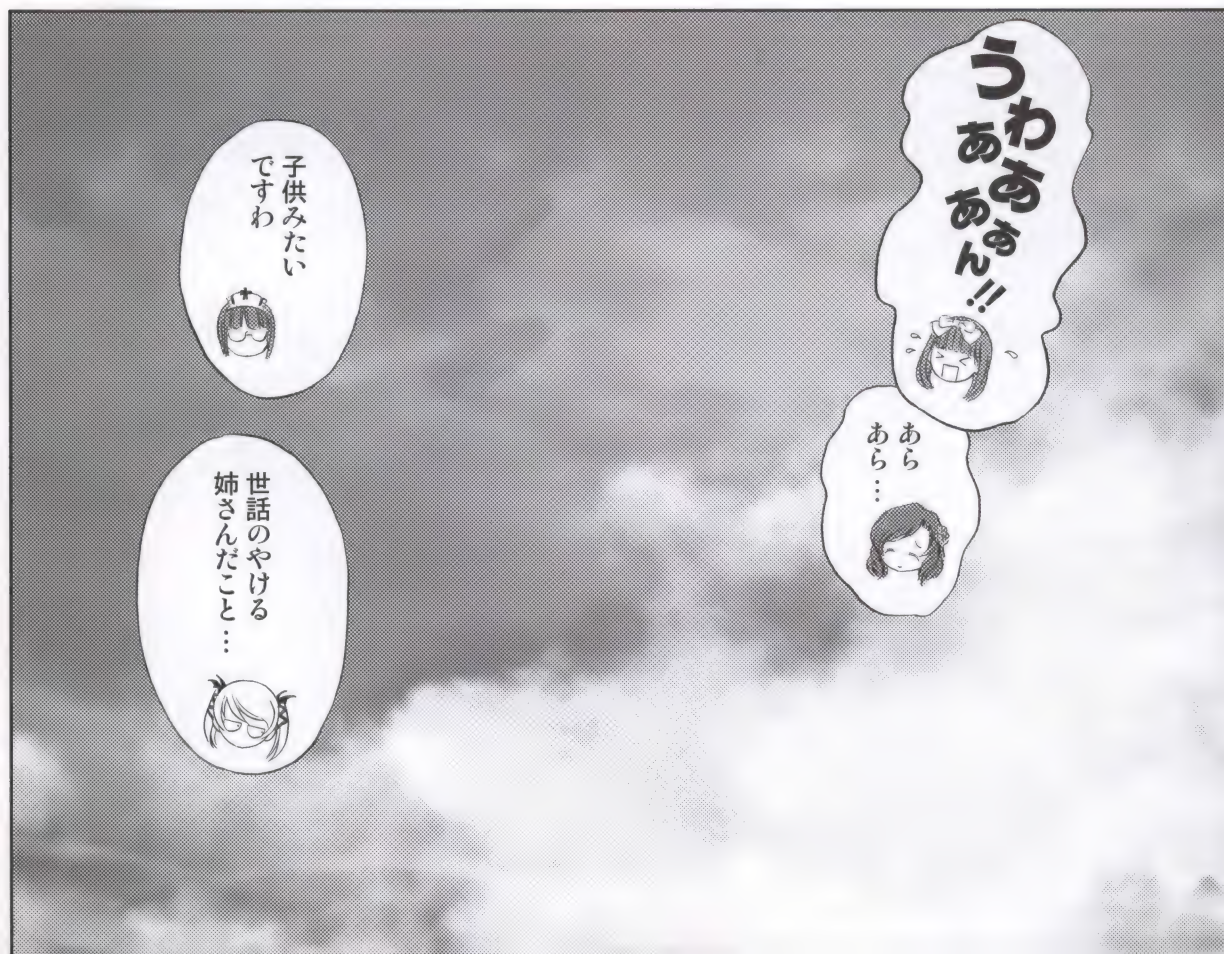


とつくに  
家族なんだゾ

そうよ  
あたしたちは  
もう…



うわっ  
うわっ



うわあ  
あん!!

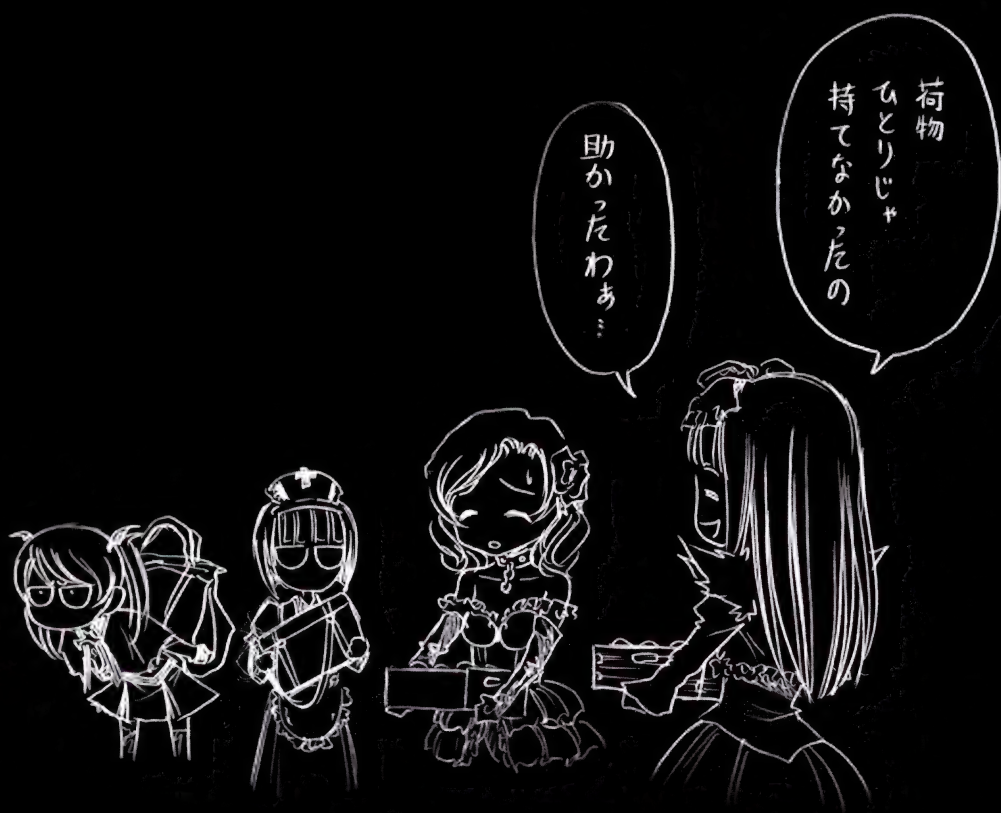
あら  
あら…

子供みたい  
ですわ

世話のやける  
姉さんだこと…



# The End





# DEATH SMILES

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



