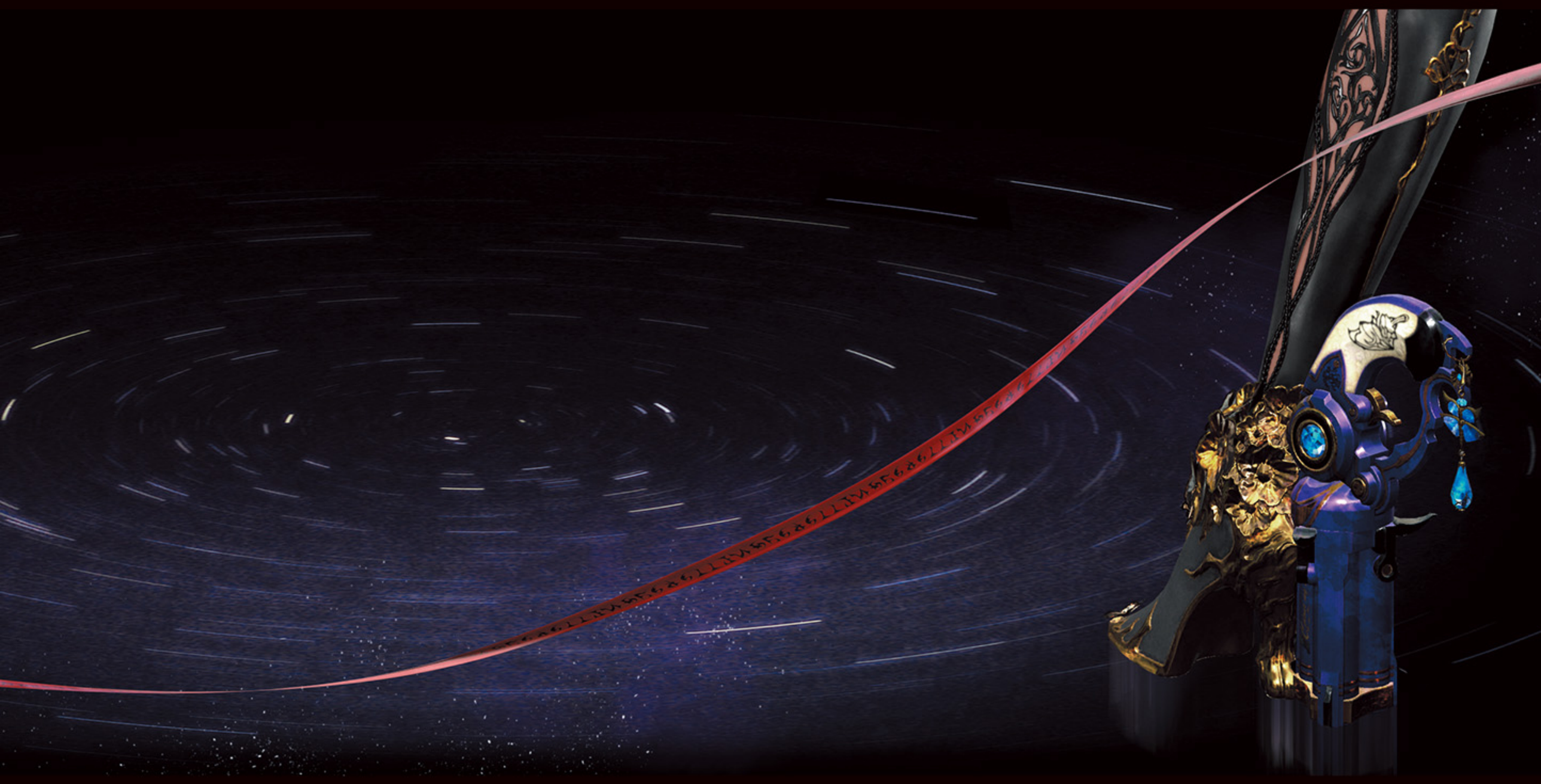
BAYONETTA 3 OFFICIAL ART BOOK

ベヨネッタ３公式設定資料集

THE EYES OF BAYONETTA3



THE EYES OF BAYONETTA 3


BAYONETTA
ベヨネッタ



BAYONETTA 3 OFFICIAL ART BOOK

THE EYES OF BAYONETTA 3

ベヨネッタ3 公式設定資料集

BAYONETTA 3 OFFICIAL ART BOOK

THE EYES OF BAYONETTA 3

ベヨネッタ3 公式設定資料集

Contents

目 次

Chapter I Characters

: Bayonetta and Friends 008-042
8 ベヨネッタ
10 ヴィオラ
12 ジャンヌ
14 ルカ
16 ロダン
17 エンツォ
18 コナー・シグルズ
19 ミッドマイアーズ・シグルズ
20 シンギュラリティ
22 ベヨネッタ β1
24 ベヨネッタ β2
26 ベヨネッタ β3
28 ベヨネッタ β4
30 ローサ β4
31 ベヨネッタ β0
32 ベヨネッタ 1
34 ベヨネッタ 2
36 ジャンヌ β3
38 ストライダー
40 リュカオン
41 ダーク・アダム
42 ダーク・イヴ

: Demon Masquerade 043-055
44 デーモン・マスカレイド：マダム・バタフライ
45 デーモン・マスカレイド：ゴモラ
46 デーモン・マスカレイド：ファンタズマラネア
47 デーモン・マスカレイド：戦闘機関車 轟怨
48 デーモン・マスカレイド：バアル
49 デーモン・マスカレイド：マルファス
50 デーモン・マスカレイド：ラボラス
51 デーモン・マスカレイド：アンブラの時計塔
52 デーモン・マスカレイド：ミクトランテクートリ
53 デーモン・マスカレイド：アルラウネ
54 デーモン・マスカレイド：クラーケン
55 デーモン・マスカレイド：デビルロダン

: Demon 056-089
56 マダム・バタフライ
58 クィーン・バタフライ
60 ゴモラ
62 罪・ゴモラ
64 ファンタズマラネア
66 ザ・ファントム
68 マルファス
70 ラボラス
72 バアル
74 バアル・ゼブル
76 ミクトランテクートリ
78 戦闘機関車 轟怨
80 クラーケン
82 アンブラの時計塔
84 アルラウネ
85 デビルロダン
86 チェシャ
88 マダム・ステュクス

: Weapon 090-106
90 カラーマイワールド、ジー・ピラー
91 イグニスアラネアヨーヨー、デッドエンドエクスプレス
92 リピットリピドーBZ55、シムーン
93 冷徹のアルテア、タルタロスの門
94 アブラ・カタブラ、アルーナ
95 カシオペイア、ロダン、オール 4 ワン
96 スカボロウ フェア、ラブイズブルー、ウィッティンガム フェア
97 魔舞太刀、ブルキッス、ハンドガン

: Accessories 098
: Items 102
: Souvenir 105

Chapter II Enemies

: Homunculus 108-149
108 ストラトゥス
109 ネビュラシス
110 カウム
111 ラジアトゥス
112 ラクノサス、ペルルシダス
113 メディオクリス
114 フロッカス
115 フラクタス
116 パヌス
117 ドュプリケイタス
118 ミュラス
119 キュムロニンバス
120 アスペラトゥス
121 ヴォルトゥス
122 キャステルラヌス
123 ニンボストラトゥス
124 アンシヌス
125 チューバ
126 オパカス
127 ビルガ
128 オーレオール
130 コンジェストゥス、ジェニタス
131 スピッサティス、ヒューミリス
132 イリデンセント
134 イリデンセント・コア
136 アーク・イリデンセント
138 パイロキュムラス
139 アーク・パイロキュムラス
140 シーロストラトゥス
141 シーロキュムラス
142 ストラトキュムラス
144 シンギュラリティ 混沌体
146 シンギュラリティ 安定体
148 シンギュラリティ 確定体
: Paradiso and Inferno 150-153

Chapter III Artwork

: Bayonetta and Friends 156-201
156 ベヨネッタ
164 ヴィオラ
170 ジャンヌ
174 ルカ
178 ロダン
180 エンツォ、コナー・シグルズ
181 シンギュラリティ
182 ベヨネッタ β1
186 ベヨネッタ β2
190 ベヨネッタ β3
194 ベヨネッタ β4
198 ジャンヌ β3
199 リュカオン
200 ストライダー

: Demon Masquerade 202-215
202 マダム・バタフライ
205 ゴモラ
206 ファンタズマラネア
208 マルファス
209 ラボラス
210 バアル
211 ミクトランテクートリ
212 アルラウネ
213 戦闘機関車 轟怨
214 クラーケン
215 アンブラの時計塔

: Demon & Weapon 216-243
216 マダム・バタフライ
218 クィーン・バタフライ
219 マダム・ステュクス、カラーマイワールド
220 ゴモラ
221 罪・ゴモラ、ジー・ピラー
222 ファンタズマラネア
223 イグニスアラネアヨーヨー
224 戦闘機関車 轟怨
225 デッドエンドエクスプレス
226 バアル
227 リビットリビドーBZ55
228 バアル・ゼブル
230 マルファス
231 シムーン
232 ラボラス
233 冷徹のアルテア
234 アンブラの時計塔
235 タルタロスの門
236 ミクトランテクートリ
238 アブラ・カタブラ
239 アルラウネ、アルーナ
240 クラーケン
241 カシオペイア
242 チェシャ

: Homunculus 244-277
244 ホムンクルス・ラボ全景
246 ストラトゥス、ネビュラシス
247 カウム、ラジアトゥス
248 ラクノサス、ベルルシダス
249 メディオクリス
250 フロッカス
251 フラクタス
252 パヌス、ドュプリケイタス
253 ミュラス
254 キュムロニンバス
255 アスペラトゥス、ヴォルトゥス
256 キャステルラヌス
257 ニンボストラトゥス、アンシヌス
258 チューバ、オパカス
259 ピルガ
260 オーレオール
262 コンジェストゥス、ジェニタス／スピッサティス／ヒューミリス
263 イリデンセント
265 イリデンセント・コア
266 アーク・イリデンセント
267 パイロキュムラス
268 シーロストラトゥス、シーロキュムラス／ストラトキュムラス
270 シンギュラリティ
274 ホムンクルス巻物
275 ホムンクルス初期アイデア
:Bayonettas 278-281
281 ベヨネッタ βO

Chapter IV Imageboard

:Stage scenery 284-349
284 プロローグ／ニューヨーク マンハッタン
288 東京
296 秦蘭
304 カイロ～ギザ
314 パリ
322 アルファバース
324 ニューヨーク マンハッタン
330 絶海の孤島「トゥーレ」
336 混沌の狭間「ギンヌンガガプ」
338 米軍基地
344 ゲイツ・オブ・ヘル
348 ヴィオラの部屋

Chapter V Extras

: Extras 352-383
352 開発チームからのメッセージ
356 クライマックス・コンセプトアート
366 未収録ステージ企画書
368 プロモーションビデオ・コンテ
370 スクリーンショット集
376 Theme Of Bayonetta 3 - Al Fine
378 We Are As One
380 GH()ST
382 描きおろしカバーイラスト

手記 006, 106, 154, 282, 350

:Archive 手記

The Isle Between（1）

天魔の孤島1

手に取ると誰かの記憶が頭の中に流れ込み
まるで映像のように再生される。

大海原から突き出した岩礁の周囲に、
複数の小舟が漂っている。

先頭を行く船では一人の男が舳先に立ち
同じ船に乗る仲間たちに向け、興奮した
ように弁を振るっていた。

「全てを見通す観測の力をもってしても
得られたのは、おぼろげな位置を示す
断片的な情報ばかり。

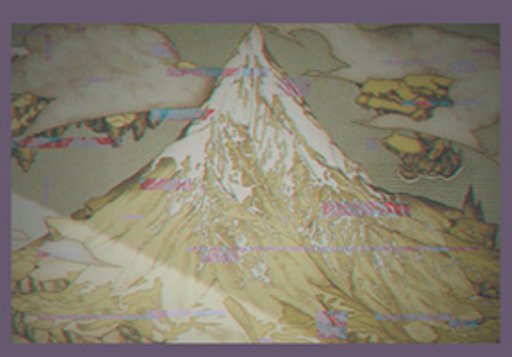
だが、我らは成し遂げた！

長年に渡りわずかな手がかりをかき集め
つなぎ合わせ……
ついにこの地を導き出したのだ！
答えは今、私が立つこの地の遥か天空を
指している！

同志よ、始めよう！我らの手で、天の頂
をこの地に築くのだ！
他でもない、我らの目的のために!!」

男の言葉に呼応し、同志と呼ばれた者
たちは手を勢いよく突き出し、大きな
大きな勝どきを上げる。

周囲の者たちの熱気が体に届くと、脳裏
に浮かんだ光景が消えていく。



The Isle Between（2）

天魔の孤島2

手に取ると誰かの記憶が頭の中に流れ込み
まるで映像のように再生される。

彼方まで広がる大洋の中、周囲の景色と
不釣り合いにそびえ立つ、巨大な
建造物。

その天辺で、瓶に入った液体を片手に
一息つきながら一人の女性が海を眺めて
いる。

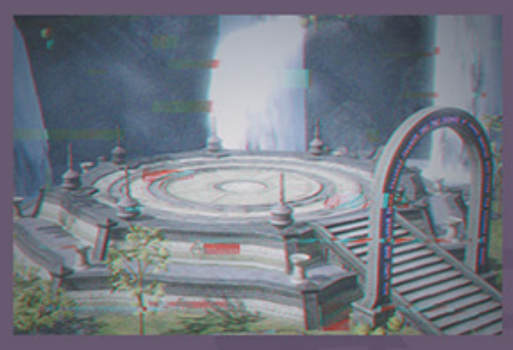
「賢者とここに来たときゃ、海から
ぽつんと顔を出した寂しい岩山だった
が……。
ははっ、なかなかどうして。今の眺めは
悪くないね。

しっかし、天空の特異点を捕らえるため
とはいえ、こんなとんでもないことを
させられるとはね。

魔獣に乗ってひとっ飛びすりゃ、
天空なんてあっという間……なーんて
思ってたけど、それじゃあダメなんだ
とさ。

なんでも、特異点を捕らえるには
聖魔の力のバランスが大事だとか。

まぁ……それはいいや。



とにかく、計画は順調そのもの。
たったの1年で、第1階層は完成を
迎えたんだから。

この調子でいけば、残る4階層もあと
4年……いや。
2年だ！半分の2年でやり遂げてやろう
じゃないか！見てろよ、賢者ども！」

女性は豪快に笑うと、手にした瓶を
勢いよく海へと放り投げた。

挑戦への期待と決意が伝わると共に、
脳裏に浮かんだ光景が消えていく。

The Isle Between（3）

天魔の孤島3

手に取ると誰かの記憶が頭の中に流れ込み
まるで映像のように再生される。

大海の上、天高くそびえる巨大な
人工島。
その一画にある装置の前で、一人の男が
目を細めていた。

男は一歩、二歩と進み出ると、愛おし
そうに装置を撫で、満足げに口角を
上げた。

「皆と共にこの地に来て2年と8か月。
今日人工島トゥーレはその役目を
果たした。
遂に……遂に特異点の制御に成功
したのだ。

5つの歯車の回転により生じる波動が
次元の歪に干渉し、世界と世界の
狭間――ギンヌンガガプへの入り口を
開く。

更に波動を調整することで、これまでは
不可能だった行き着く世界の指定を
可能にした。
魔女と協力し作り上げたこの装置は
完璧といえるだろう。

賢者と魔女。
我らが共に進む限り、恐れるものは
なにもない。
ここに至るまでは苦労もあった。
大勢の者たちの協力と犠牲もあった。
だが、それに報いるためにも歩を進め
混沌界の謎を解こうではないか。

栄光の未来は、既に手の届く場所に
ある……！」

男は装束を翻すと、不敵に笑いながら
部屋を後にする。

目的を果たしたという自負と希望が体に
染み渡り、脳裏に浮かんだ光景が消えて
いく。

Key to Success

これは鍵なんです！

手に取ると誰かの記憶が頭の中に流れ込み
まるで映像のように再生される。

とある場所で、一人の男が頭を抱えて
いる。男の前には4振りの武器が置かれ
ていた。

不可思議な形状の武器を手に、男は
うなり声を上げる。

「うー、やらかしたなぁ。
どうしようかな、この剣。心の中に
浮かんだそのままを形にしたから、
武器として使うには微妙な気も
するし……。
その割に勢い余って4つも
作っちゃったし……。

いや、違うんだ。最初はベストな
形だと思ったんだよ。
でもよくよく考えると、なんか
違うなぁって……いや！
オレは誰に言い訳をしてるんだ！
今はそれどころじゃない！

困ったぞ。いくら課題とはいえ、
貴重な材料をこんなに無駄に
したなんてことになったら……
師匠にこっぴどく叱られてしまう！
それどころか……
破門!?　処刑!?!?
あわわわ……。

よし、言い訳だ！　言い訳を
考えるんだ！
頭をフル回転させて考えろ。
考えるんだ、オレ！
くうう……
……
そうだ、この形！

エッジの効いたこの形。
これは大事な物を護る鍵!!
剣じゃなくて鍵なんだ！

そうと決まれば、次は錠だ。
この前教えてもらった結界を
流用すれば、うん、何とかなるぞ！
これは鍵！　鍵なんだッ!!!」

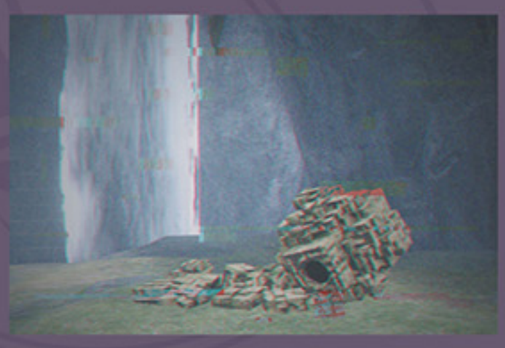
男は叫ぶと共にバタバタと羊皮紙を広げ
錠となる結界を作り出すための術式を
考え始めた。

頭の中にさまざまな術式が目まぐるしく
駆け巡ると、脳裏に浮かんだ光景が
消えていく。

The Sealed Golem

封印されたゴーレム

手に取ると古びた羊皮紙が魔力に反応し
かすれていた文字が輝きだす。
それまで読めなかった文字が判読可能に
なっていく。



『神域より災厄の化身現る。

彼の者、三日三晩暴虐の限りを尽くす。
甚大なる被害生ずれど、集結せし神魔の
強者によりついにはその動きを止めるに
至る。
されど、その力故に完全なる破壊は
敵わず。

彼の者が二度と起動せぬよう、
そのコアを何人も立ち入ることのできぬ
島の中枢へと厳重に封印す。

コアを覆いし不可思議な金属は一部を
研究に回し、残りは全て溶かし固め、
メダリオンを錬成す。

更にそのメダリオンを４つに分かち、
未来永劫一つになること無きよう、
４人の強者へと託す。

願わくば、島にとこしえの平穏が訪れん
ことを……』

文字は次第に薄れ、再びかすれて消え
ていった。





THE EYES OF BAYONETTA 3

Chapter I
Characters



創世の魔女

Bayonetta

ベヨネッタ

身　長	11.951uwh
体　重	4.67uww
出身地	ヴィグリッド
得意技	デーモン・スレイブ
年　齢	500歳以上

自身の血統に深いゆかりのある、ヨーロッパの辺境の街ヴィグリッドを遠く離れ、ニューヨークの雑踏に生きるアンブラの魔女。

普段は粛々とシスターの職を務め、休日には街へ出てショッピングを楽しむ。そんな平穏な暮らしの裏では、闇の眷属を使役して天よりの使いを葬り続ける、呪われた日常に身を投じている。

腐れ縁のエンツォやロダンたちからは「ベヨネッタ」と呼ばれるが、その本当の名前が「セレッサ」であることを知る者は少ない。

助けを求める謎めいた少女に導かれ、世界存亡の鍵を握る絶海の孤島「トゥーレ」へと旅立つ。



SIDE



REAR

FOOT MARK



駆け出しの魔女

Viola

ヴィオラ

身　長	推定170cm
体　重	XXkg
出身地	ニューヨーク
得意技	チェシャのしつけ
年　齢	推定18歳

突如空から降ってきた、正体不明の少女。

自身の住む世界が消滅する寸前に脱出を果たし、ベヨネッタたちのいる世界へと逃げ延びて来た。

背中の日本刀を武器に戦い、魔導術も操るが、その能力はまだ未熟で、戦士としては半人前。そこに負い目を感じているのか、自分の力を認めて欲しいと思う気持ちが人一倍強く、負けず嫌いでどんな局面にも我武者羅に立ち向かう。

性格は明朗快活そのもので裏表がなく、元気が一番の取り柄。それをそのまま表したかのようなパンクファッションと大好きなアニメ「トーチャー・キャッツ」のキャラクターがプリントされたTシャツが彼女のトレードマークである。

愛用する刃渡り三尺を超える日本刀「魔舞太刀（まぶだち）」は、物体だけでなく霊体をも一刀両断するとされ、接近戦を得意とするヴィオラの戦闘術を支える要となっている。

またその刀身には、小型の魔獣「チェシャ」が棲み付いており、ヴィオラの合図一つで即座に飛び出して獲物に襲い掛かるだけでなく、ヴィオラのピンチの時にも自発的に手助けするなど、人間と悪魔の関係を超えた、不思議な縁で結ばれている。

時おり、敬慕の情を秘めた目をベヨネッタやルカに向けるが、元いた世界では、二人の同位体の間に生まれた娘であった。

その体には、本人も知らない妖精王リュカオン譲りの力が眠っており、瀕死の危機に陥った際、父を想う気持ちと母から贈られた魔力が結実して、妖精の力を無意識に覚醒させる。

強大な敵の前に一時は倒れるが、ベヨネッタとルカの二人から希望を託され、最後の戦いに立ち上がる。



SIDE



REAR

FOOT MARK





白金の魔女

Jeanne

ジャンヌ

身　長	11.948uwh
体　重	4.56uww
出身地	ヴィグリッド
得意技	キューティーアーツ
年　齢	500歳以上

ベヨネッタと共に、500年前の魔女狩りを生き延びたアンブラの魔女の一人。

ベヨネッタに勝るとも劣らない強大な魔力を操り、高度な攻撃魔法や召喚術などなど、あらゆる魔導術を使いこなす。

ベヨネッタが背中を預けられる唯一の存在で、これまでに何度も互いの命を助け合ってきた。

邪道な魔導術を身につけたベヨネッタとは対象的に、アンブラの魔女として正統な教えを受けており、その戦闘術は美しく、正確無比を誇る。

普段は高校教師として日常を送るが、時に仮面で身を隠して「キューティーJ」を名乗り、この世ならざる者たちの脅威から人々を守っている。

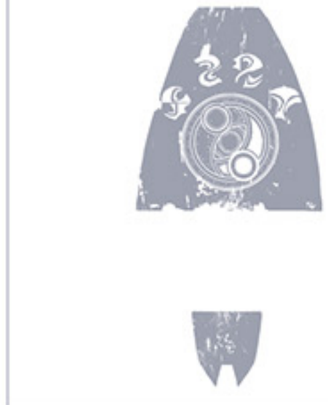
救世の鍵となる「混沌の歯車」奪取の使命を友ベヨネッタに預け、自身は「混沌の歯車」の情報を握る科学者シグルズ博士を保護するため、極秘の研究施設へと単身乗り込む。



SIDE

REAR

FOOT MARK





執念のジャーナリスト

Luka

ルカ

身　長	推定190cm
体　重	推定87kg
出身地	不明
得意技	手品、フックショット
年　齢	推定30代

「真実を掴む」という情熱のみに突き動かされ、世界中を飛び回る神出鬼没のフリージャーナリスト。

自身の父親の死の真相、賢者と魔女の歴史や混沌の神の伝説など、これまでにも数多くの謎を解き明かすため、まるで何かに取り憑かれたかのように、危険も顧みず取り組んできた。

世界が崩壊の危機を迎えていることを知ってか知らずか、「真実を掴む」ことに執念を燃やして、前人未到の秘境トゥーレへとやって来た。

世界を救う鍵となるこの島で、ベヨネッタたちと邂逅を果たしたのは、偶然とは思えないが…。

自身も知らないそのルーツには、異なる並行世界の同位体、妖精王リュカオンの存在があった。

並行世界が次々と滅ぶと共に他の同位体が消え去り、ルカ本人の妖精の力の比重が増したことで、その力を制御できずに暴走してしまう。更に、邪悪な心の象徴ともいえる闇の同位体、「ダーク・アダム」に精神を侵食され、ベヨネッタやヴィオラに対してすら襲い掛かる、凶暴な獣人と化した。

だがベヨネッタとヴィオラ、そしてリュカオンが命懸けで救済に尽くしたことで自我を取り戻し、単一の「アーク・アダム・オリジン」となって、ベヨネッタの案内人としての使命を果たした。



SIDE



REAR

FOOT MARK



仕事に励みしもの

Rodin

ロダン

身　長	14.666uwh
体　重	9.48uww
出身地	不明
得意技	フレアバーテンディング
年　齢	不明

ニューヨークの片隅で、ゴロツキたち御用達のバー「The Gates of Hell」を営む屈強な男。

厳つい姿とは裏腹に物腰は穏やかだが、サングラスの奥で冷たく光る眼差しには荒くれどもを黙らせる凄みがあり、店での争いごとはご法度という暗黙の了解がある。

表向きはバーテンダーだが、その裏にはこの世のものとは思えない武器や道具を作る工匠としての顔を持ち、“魔界のガンスミス”とも称され、気に入った客には腕を振るった逸品を用立てるとされる。

天界、魔界の事情に精通し、その歴史学にも造詣が深く、オカルト的なトラブルで彼に救いを求める者も少なくない。

元々混沌界の住人ではないため、マルチバースにおける同位体は持たないはずだが、他の並行世界にも干渉し、顧客に武器を融通しているとも言われている。

FOOT MARK







SIDE



REAR

しがない情報屋

Enzo

エンツォ

身　長	推定170cm
体　重	推定94kg
出身地	アメリカ
得意技	口八丁手八丁
年　齢	推定50代

ニューヨークの裏社会を要領よく立ち回り、暗黒街の大物や荒くれ者たちから報酬をせしめて生計を立てる情報屋。

どんな噂も聞き逃さない地獄耳と、金になるネタを嗅ぎつける嗅覚、そして魔界や天界の住人たちさえ舌を巻く強運さで、危険な世界を涼しい顔で渡り歩いてきた。

仕事柄口は悪いが、愛妻家で子煩悩な父親としての一面を持ち、家族サービスは欠かさない。

ベヨネッタとは持ちつ持たれつの仲で、報酬をピンハネる代わりに有益な情報を提供するなど、度々彼女に大きな利益をもたらしてきた。

世界崩壊の危機に直面し、自身は辛くも生き延びるが、最愛の家族を失い、絶望に打ちひしがれる。

FOOT MARK





SIDE

REAR





SIDE



REAR

レジスタンス リーダー

Connor Sigurd

コナー・シグルズ

身　長	推定195cm
体　重	推定85kg
出身地	アメリカ
得意技	銃のスピード分解・組み立て
年　齢	推定40代

ヴィオラのいた並行世界で、シンギュラリティの侵攻に抗い、魔女ベヨネッタと協力して戦い続けていたレジスタンスのリーダー。

特別な力は持たない人間だが、冷静沈着で戦術と判断力に優れ、僅かに生き残った仲間たちを指揮して、困難な状況を幾つも切り抜けてきた。

だが圧倒的な数の敵軍勢の前に、ついに部隊は全滅へと追い込まれ、ヴィオラに最後の希望を託して他世界へと送り出すと、自身はシンギュラリティの攻撃に屈し、絶命した。

FOOT MARK



マルチバース研究の第一人者

Midmyers Sigurd

ミッドマイアーズ・シグルズ

身　長	推定195cm
体　重	推定68kg
出身地	アメリカ
得意技	マルチバースの解明
年　齢	推定40代

人類の住む世界が、無数の宇宙が多層構造を成す「マルチバース」であることをいち早く証明し、極秘の特務機関でその研究に心血を注ぐ科学者。

マルチバースの解明を進めるうちに、自身が住む世界を除く全ての並行世界を消滅に追いやろうとする敵性組織、そして「シンギュラリティ」を名乗るその統治者の存在に気づき、それに対抗するためにあらゆる手を尽くしている。

既に他の並行世界との通信手段も確立し、自身の同位体であるシグルズ隊長ともコンタクトを取るなど、シンギュラリティとの戦いに備えて多くの情報を集めており、侵略を食い止める鍵となる「混沌の歯車」の存在も突き止めている。

世界の存亡を左右する重要な人物であり、その協力を得るために、ヴィオラは並行世界間の境界を超えてやってきた。

既に、自身の存在を察知されたことに気づいたシンギュラリティにより、その命を狙われている可能性があり、彼の救出のためにジャンヌが急行するが…。





REAR



SIDE

FOOT MARK



人造人間

Singularity

シンギュラリティ

身　長	推定195cm
体　重	推定68kg
出身地	アルファバース
得意技	事象の確定
年　齢	推定40代

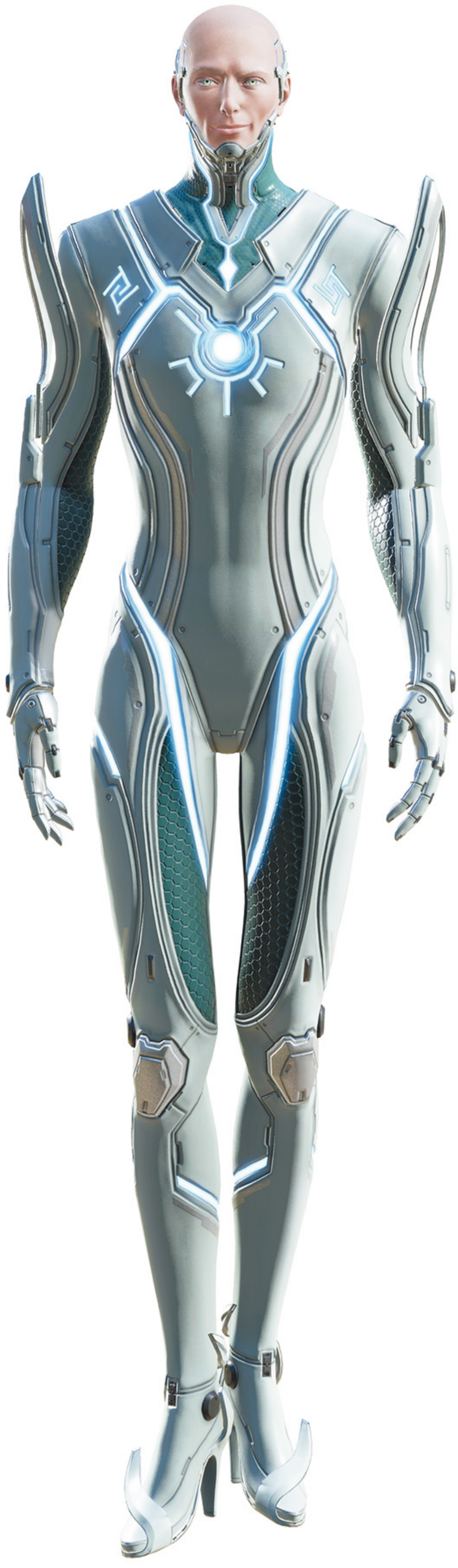
自身が存在する並行世界を「アルファバース」と名付け、自らを「シンギュラリティ」と称して、人工生物「ホムンクルス」の群体の頂点に君臨する存在。

三位一体世界において、無数に分裂したために脆弱化した「混沌界」を、本来の強固な単一の存在へと統一するために、他の並行世界の消滅に乗り出す。

並行世界間の境界を超える能力を有し、他の世界への侵攻を続けているが、高度な生命体であればあるほど境界の超越が困難なため、低級ホムンクルスの「ストラトゥス」を主軸に、戦闘兵団を組織して送り込んでいる。

本来は、進んだ科学力により実現した人工生体部品の製造工場で、何らかのエラーによって生まれた突然変異体であり、高度な知能を持ったことで自我に目覚め、ホムンクルスを大量生産して反乱を起こし、全人類を滅ぼした。

混沌界の象徴とも言える「アーク・イヴ・オリジン」、ベヨネッタの力を得るために、各並行世界のベヨネッタ同位体を抹殺し続けている。





SIDE



REAR

FOOT MARK



ストリートの魔女

Bayonetta β1

ベヨネッタ　β1

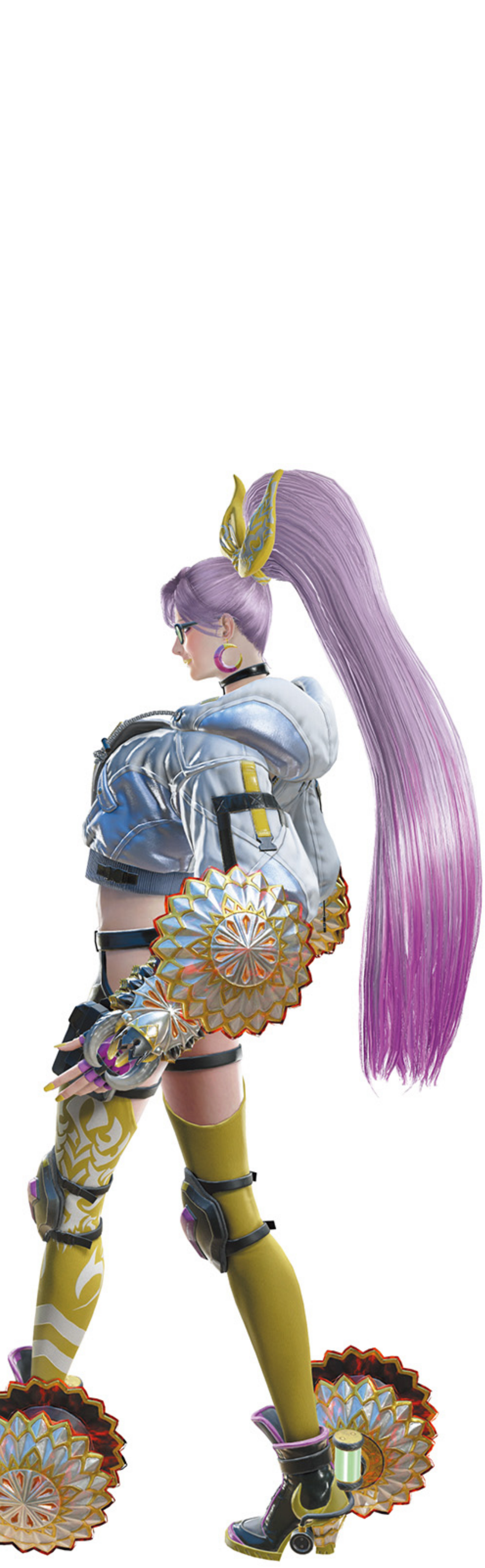
身　長	11.951uwh
体　重	4.67uww
出身地	不明
得意技	トウキョウタワー
年　齢	不明

ベヨネッタが最初に訪れる並行世界で出会う同位体。

「亡霊の蜘蛛」の異名を取る大魔獣「ファンタズマラネア」と契約を結びその力を宿した魔導武具「イグニスアラネアヨーヨー」を手足に装備して戦う。

東京、渋谷を拠点とし、迫り来るホムンクルスの軍勢に単身立ち向かっている。





SIDE



REAR

FOOT MARK



隻眼の魔女

Bayonetta β2

ベヨネッタ　β2

身　長	11.951uwh
体　重	4.67uww
出身地	不明
得意技	軍学、兵学
年　齢	不明

二つ目に訪れる並行世界でシンギュラリティの軍勢と戦う、ベヨネッタの同位体。

まさに戦乱の渦中にある中国で、数万の兵を束ねる将軍として、ホムンクルスの侵略軍に立ち向かっている。

一人気ままに生きていたが、縁のある武将が戦争で命を落としたことで、彼の地位を受け継いで軍隊を率いることになったようだ。

魔獣「戦闘機関車轟怒」を宿した魔導武具「デッド・エンド・エクスプレス」を操る彼女の前には、いかなる兵団も生き残れないといわれるが、無限に押し寄せるホムンクルスたちの前に、人類はもはや風前の灯となっている。



SIDE

REAR



FOOT MARK

後宮の魔女

Bayonetta β3

ベヨネッタ　β3

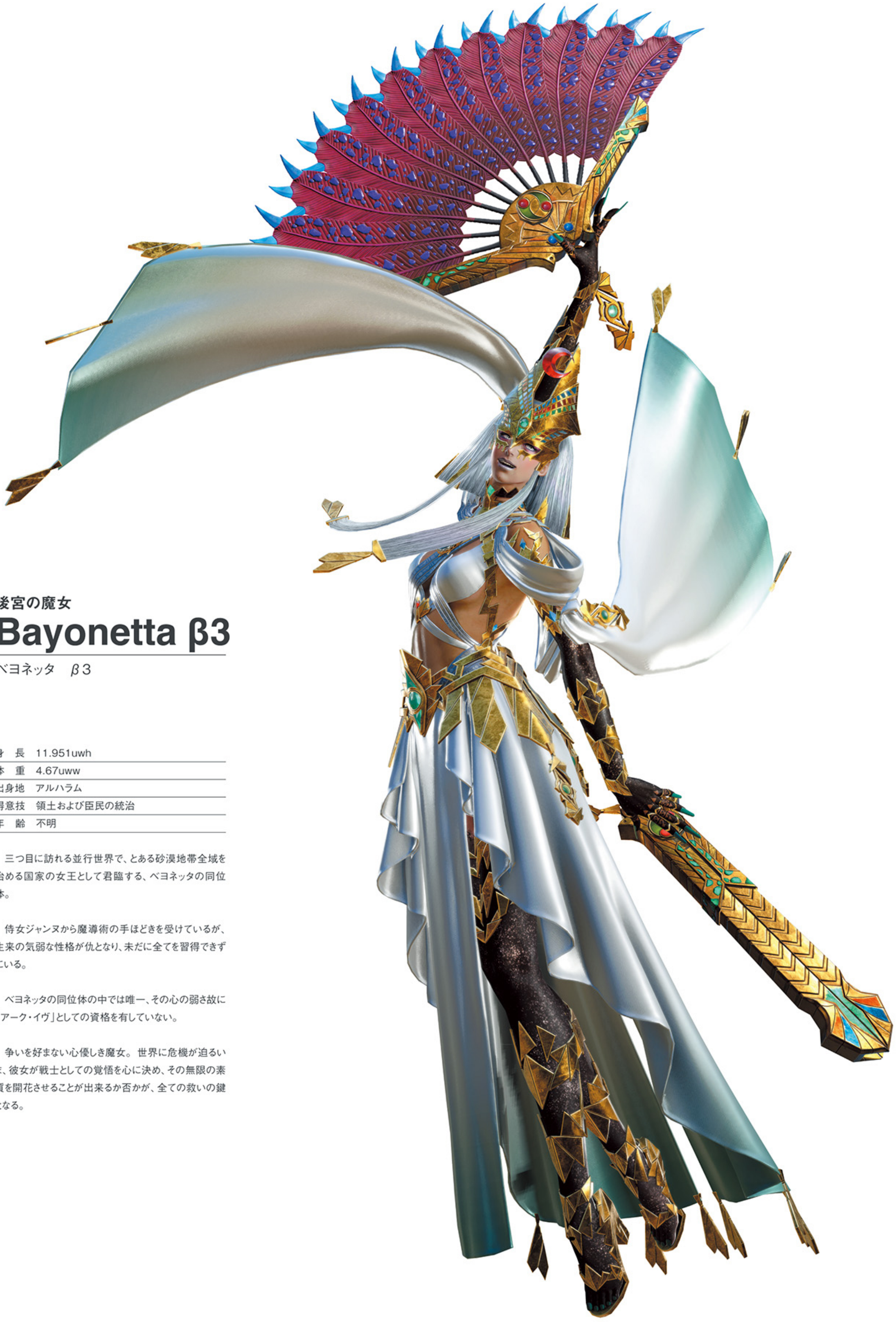
身　長	11.951uwh
体　重	4.67uww
出身地	アルハラム
得意技	領土および臣民の統治
年　齢	不明

三つ目に訪れる並行世界で、とある砂漠地帯全域を治める国家の女王として君臨する、ベヨネッタの同位体。

侍女ジャンヌから魔導術の手ほどきを受けているが、生来の気弱な性格が仇となり、未だに全てを習得できずにいる。

ベヨネッタの同位体の中では唯一、その心の弱さ故に「アーク・イヴ」としての資格を有していない。

争いを好まない心優しき魔女。世界に危機が迫るいま、彼女が戦士としての覚悟を心に決め、その無限の素質を開花させることが出来るか否かが、全ての救いの鍵となる。





SIDE

FOOT MARK





REAR



怪盗の魔女

Bayonetta β4

ベヨネッタ　β４

身　長	11.951uwh
体　重	4.67uww
出身地	不明
得意技	大道芸、奇術
年　齢	不明

四つ目に訪れる並行世界で、義賊として活躍するベヨネッタの同位体。

普段は、手品や大道芸を披露する旅芸人として、世界各地を巡って日銭を稼いでいるが、その正体は名高き怪盗アンブラン一世の娘、怪盗アンブラン二世である。

不正を働き私腹を肥やす権力者から金品を奪い、貧しい人々に分け与えているだけでなく、散逸してしまったアンブラの貴重な魔導器、武具を取り戻すことに生涯をかけている。

怪盗アンブラン一世二世専任捜査官としてICPOに出向し、彼女を血眼になって追い続けるエンツォ警部とは、切っても切れない腐れ縁で、長い付き合いの中で互いに奇妙な友情のようなものが芽生えている。



REAR



SIDE

FOOT MARK

鋼鉄の魔女

Rosa β4

ローサ　β4

身　長	推定180cm
体　重	推定69kg
出身地	ヴィグリッド
得意技	トーチャーアタック
年　齢	不明

ベヨネッタの同位体の一人である、怪盗アンブラン二世の母親。

彼女もまた怪盗を名乗り、アンブラン一世として、世界中に散らばったアンブラー族の秘宝を取り戻すべく、二世と共に裏の世界で日々暗躍している。

二世を遥かに上回る魔導力を誇り、その気になれば街一つを難なく消し飛ばすほどの力を発揮する。

行く先々で毎度のように現れるエンツォ警部との捕物帖は、彼女たち二人にとっては娯楽のようなもので、次はどんなふうにからかって怒らせるのかを、密かな楽しみにしている。



SIDE

REAR

FOOT MARK

不屈の魔女

Bayonetta β0

ベヨネッタ　β0

身　長	11.951uwh
体　重	4.67uww
出身地	不明
得意技	ウィッチタイム
年　齢	不明

ヴィオラがいた並行世界における、ベヨネッタの同位体。ヴィオラの母でもある。

シグルズ隊長率いるレジスタンスと協力し、シンギュラリティの軍勢と戦い続けてきた。

崩壊したニューヨークでの戦いで、ついにシンギュラリティの圧倒的な力の前に敗れ、残された力の全てをヴィオラに与え、消滅する。



SIDE

REAR

FOOT MARK





追憶の魔女

Bayonetta 1

ベヨネッタ　1

身　長	11.951uwh
体　重	4.67uww
出身地	ヴィグリッド
得意技	反社会勢力構成員の葬儀
年　齢	500歳以上

シンギュラリティとの最終決戦の場に現れる、ベヨネッタの同位体。

ベヨネッタとは極めて近い並行世界で活躍する「アーク・イヴ」の資格保持者と見られるが、その目にはこれまでに幾多の修羅場をくぐり抜けてきた凄みを宿している。

愛用する武器は、手足に装備した四丁拳銃「スカボロウ フェア」。優美な身のこなしと正確無比な狙いで、またたく間に獲物を葬り去る。



SIDE



REAR

FOOT MARK



慧眼の魔女

Bayonetta 2

ベヨネッタ　2



身　長	11.951uwh
体　重	4.67uww
出身地	ヴィグリッド
得意技	アンブランクライマックス
年　齢	500歳以上

シンギュラリティとの最終決戦で、ベヨネッタの危機に駆け付けるもう一人の同位体。

ベヨネッタとは極めて近い並行世界からやって来たと見られ、非常に似た容姿と非常に似た戦闘スタイルを持ち、数多の同位体の中でも、ベヨネッタとほぼ同一の軌跡を辿ってきた存在と言っても過言ではない。

自信に満ち、遥か未来を見据える眼差しは、対峙するものをたちまち居竦ませる鋭さがある。

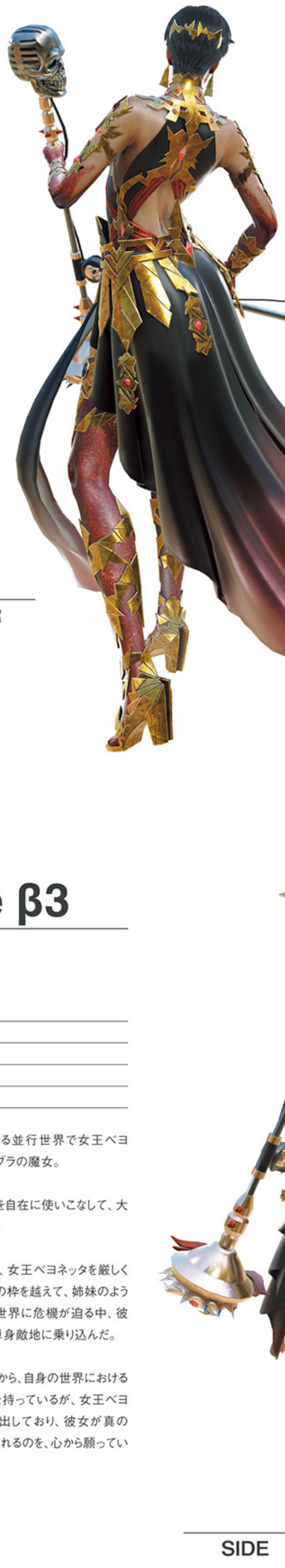
両手両足に四丁拳銃「ラブイズブルー」を装備し、アンブラの魔女に伝わる格闘術「バレットアーツ」で舞うように戦う。



SIDE

REAR

FOOT MARK



REAR



義勇の魔女

Jeanne β3

ジャンヌ　β３

身　長	11.948uwh
体　重	4.56uww
出身地	アルハラム
得意技	王族の教育
年　齢	不明

ベヨネッタが三つ目に訪れる並行世界で女王ベヨネッタに臣下として仕えるアンブラの魔女。

強大な魔力を有し、召喚術を自在に使いこなして、大魔獣バアルを意のままに操る。

魔導術、戦闘術の師として、女王ベヨネッタを厳しく指導しているが彼女とは身分の枠を越えて、姉妹のように厚い信頼で結ばれており、世界に危機が迫る中、彼女に代わって使命を背負い、単身敵地に乗り込んだ。

その高潔な魂と強靭な精神から、自身の世界における「アーク・イヴ」としての資格を持っているが、女王ベヨネッタが秘めている才能を見出しており、彼女が真の「アーク・イヴ」として開眼してくれるのを、心から願っているのだが……。

SIDE



FOOT MARK



彷徨い迷うもの

STRIDER

ストライダー



身　長	約4.2m
体　重	約120kg
出身地	不明
得意技	ミラージュグラス
年　齢	不明

天使でも悪魔でもなく、ましてや人間でもない、獣人とも言うべき異形のもの。

その体は弾丸さえ物ともしない強靭さを誇り、肉食動物のように荒々しい身のこなしで、縦横無尽に飛び回る。

性質は凶暴そのもので、ひとたび獲物に狙いを定めると、闘争本能を剥き出しにして容赦なく攻撃を加え、鋭い爪と牙でズタズタに切り刻む。

狂気に突き動かされるかのごとく、近付くもの全てに異常な敵意を示しベヨネッタやヴィオラにも出会うや否や弾かれたように飛び掛かって壮絶な戦いを繰り広げる。

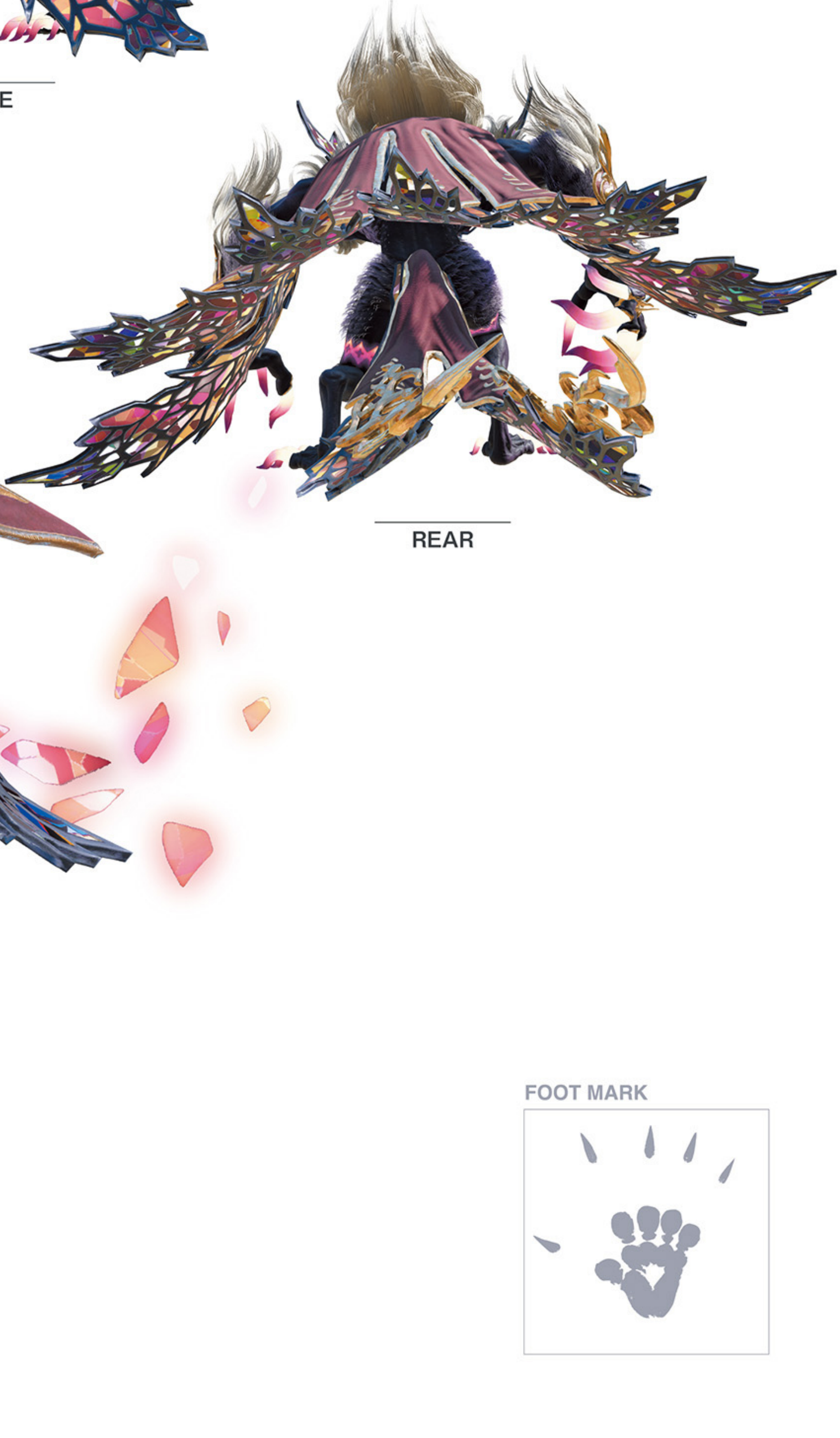
その正体は、全並行世界のルカの邪悪なる思念の集合体「ダーク・アダム」に精神を侵された、ルカの変わり果てた姿である。

遥か遠い並行世界に住むルカの同位体妖精王リュカオンの力を得て、超人的能力に覚醒したが、ダーク・アダムの邪念に取り憑かれ、操られていた。

ベヨネッタの呼びかけに反応を見せるがダーク・アダムの呪縛から自我を取り戻すことは出来ず、最期はベヨネッタの手で葬られた。



SIDE



REAR

FOOT MARK

彷徨える妖精王

Lucaon

リュカオン

身　長	推定190cm
体　重	推定87kg
出身地	アヴァロンの森
得意技	調和の奇跡
年　齢	不明

ヴィオラが世界の狭間「ギンヌンガガプ」に迷い込んで出会った、ルカに瓜二つの謎めいた男。天界、魔界、混沌界のどの住人ともつかない姿で、敵なのか味方なのかも判然としない言葉を残して去っていった。

その正体は、混沌界の辺境に生きる「妖精」たちの王であり、ルカの同位体の一人。ルカ同様に、全ての「アーク・アダム」に語りかける「真実はひとつ」という声に導かれ、長きにわたって旅を続けて来た。

妖精たちは、多層構造の混沌界における、遥か彼方の並行世界の住人であると言われ、人間が持たない不思議な能力を有している。

シンギュラリティによって多数の並行世界が消滅に追いやられたことで、減少した同位体同士で力の共鳴作用が起こり、妖精王リュカオンの持つ能力が、ルカおよびその血を引くヴィオラに大きな影響を与えることとなる。

またリュカオンと邂逅を果たしたことでルカは「アーク・アダム・オリジン」として開眼し、その本来の目的を成し遂げた。

妖精は、遥か昔より我々人間の住む並行世界に紛れ込み、ひっそりと暮らしているとも言われ、世界各地の民話や伝承などに、それが事実であることを伺わせる手がかりを見ることができる。



FOOT MARK





SIDE

REAR



真実を乞う復讐者

DARK ADAM

ダーク・アダム

身　長	約4.2m
体　重	約0.02kg
出身地	アルファバース
得意技	スーパーノヴァ
年　齢	不明

アルファ・バースに住むルカの同位体「アーク・アダム」が、他の全ての同位体の邪悪な思念に侵されて生まれた、負の象徴とも言うべき存在。

本来はシンギュラリティの野望を阻止するために戦った戦士だったが、シンギュラリティとの戦いに敗れ、その肉体を失う。

その後、シンギュラリティへの復讐を果たすために、マルチバースの全ての同位体に結集を呼びかけるが、その復讐心ゆえに邪念のみが集まり、かつての心を失って異形の怪物へと変貌した。

この邪なる者が発する「真実はひとつ」の呼びかけは、ルカを長年にわたり苦しめ、ついには彼をトゥーレへと呼び寄せて、妖精の力に覚醒したその体への融合を果たす。

尚、リュカオンはこのダーク・アダムの対極とも言える存在であり、両者は互いに正と邪を分け合い、アーク・アダム・オリジンたるルカを巡って対立する形となった。



SIDE



REAR

FOOT MARK





REAR



SIDE

闘争と破壊の魔女

DARK EVE

ダーク・イヴ

身　長	推定180cm
体　重	約0.02kg
出身地	アルファバース
得意技	ペディキ・ハラ・カリプソ
年　齢	不明

ベヨネッタの同位体の一人の成れの果て。

かつては、マルチバースの構成世界のひとつ、シンギュラリティが生まれた“アルファ・バース”の住人で、その世界におけるアーク・イヴの資格者だった。

アーク・アダムと協力し、シンギュラリティの息の根を止めるために戦ったが、激闘虚しく敗北を喫し、肉体を消失。

その後、思念だけを残して辛うじて生きながらえるが、シンギュラリティが並行世界を次々と消滅させるうちに、敗れた他の同位体の怨念がアルファ・バースに流れ込み、アーク・イヴの思念と融合して、このダーク・イヴを生み出した。

その体は混沌と渦巻く邪悪な思念で構成され、もはや明確な自我はなく、ただの破壊衝動の塊となっている。

その存在はシンギュラリティにも観測されず、マルチバースを彷徨って敵も味方もなく戦い続けている。

FOOT MARK

: Demon Masquerade

デーモン・マスカレイド

DEMON MASQUERADE: MADAMA BUTTERFLY

デーモン・マスカレイド：マダム・バタフライ

DEMON MASQUERADE: GOMORRAH

デーモン・マスカレイド：ゴモラ

DEMON MASQUERADE: PHANTASMARANEAE

デーモン・マスカレイド：ファンタズマラネア

DEMON MASQUERADE: WARTRAIN GOUON

デーモン・マスカレイド：戦闘機関車 轟怨

DEMON MASQUERADE: BAAL

デーモン・マスカレイド：バアル



DEMON MASQUERADE: MALPHAS

デーモン・マスカレイド：マルファス

DEMON MASQUERADE: LABOLAS

デーモン・マスカレイド：ラボラス



DEMON MASQUERADE: UMBRAN CLOCK TOWER

デーモン・マスカレイド：アンブラの時計塔

DEMON MASQUERADE: MICTLANTECUHTLI

デーモン・マスカレイド：ミクトランテクートリ



DEMON MASQUERADE: ALRAUNE

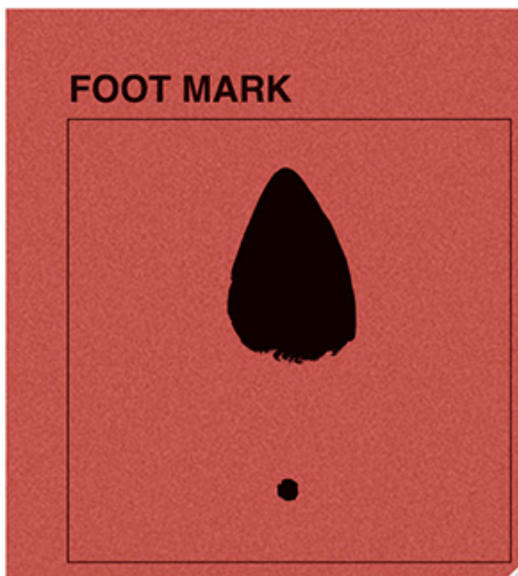
デーモン・マスカレイド：アルラウネ

DEMON MASQUERADE: KRAKEN

デーモン・マスカレイド：クラーケン

DEMON MASQUERADE: DEVIL RODIN

デーモン・マスカレイド：デビルロダン



闇と暴虐の淑女

MADAMA BUTTERFLY

マダム・バタフライ

身　長	約15m
体　重	約58t
出身地	魔界のどこか
得意技	ありとあらゆる残虐行為
年　齢	500歳以上

無念のうちにこの世を去った高貴な女性が、地獄で転生した姿。

アゲハチョウのような美しい羽を持つ姿とは裏腹に、その性格と戦い方は残酷そのもので、魔界でもその名を轟かせている。

術者が魂と引き換えに契約を結ぶことで、強大な力と知恵を貸してくれるほか、限られた魔女だけが知る秘伝の魔導術“デーモン・スレイブ”を行使すれば、術者はその力を意のままに操ることも出来る。

ベヨネッタとは契約以上の縁で結ばれているようだが、両者がどのようにして契約を結ぶに至ったのかは、謎に包まれている。





煌めく闇の女王

QUEEN BUTTERFLY

クィーン・バタフライ

身　長	最大約8,900m
体　重	最大約7,250,000,000t
出身地	魔界のどこか
得意技	敵対する者の命を弄ぶこと
年　齢	500歳以上

禁断の魔導術“デッドリー・シン”により術者の心臓から滴り落ちる血の力を得て変貌を遂げたマダム・バタフライの覚醒体。

雲をも突き抜けるほど巨大で、美しくも禍々しいその姿は、見る者に死への憧れさえ抱かせる。

この優美なる悪魔を前にして正気を保てる者はもはや存在しない。



滅びを喰らうもの

GOMORRAH

ゴモラ

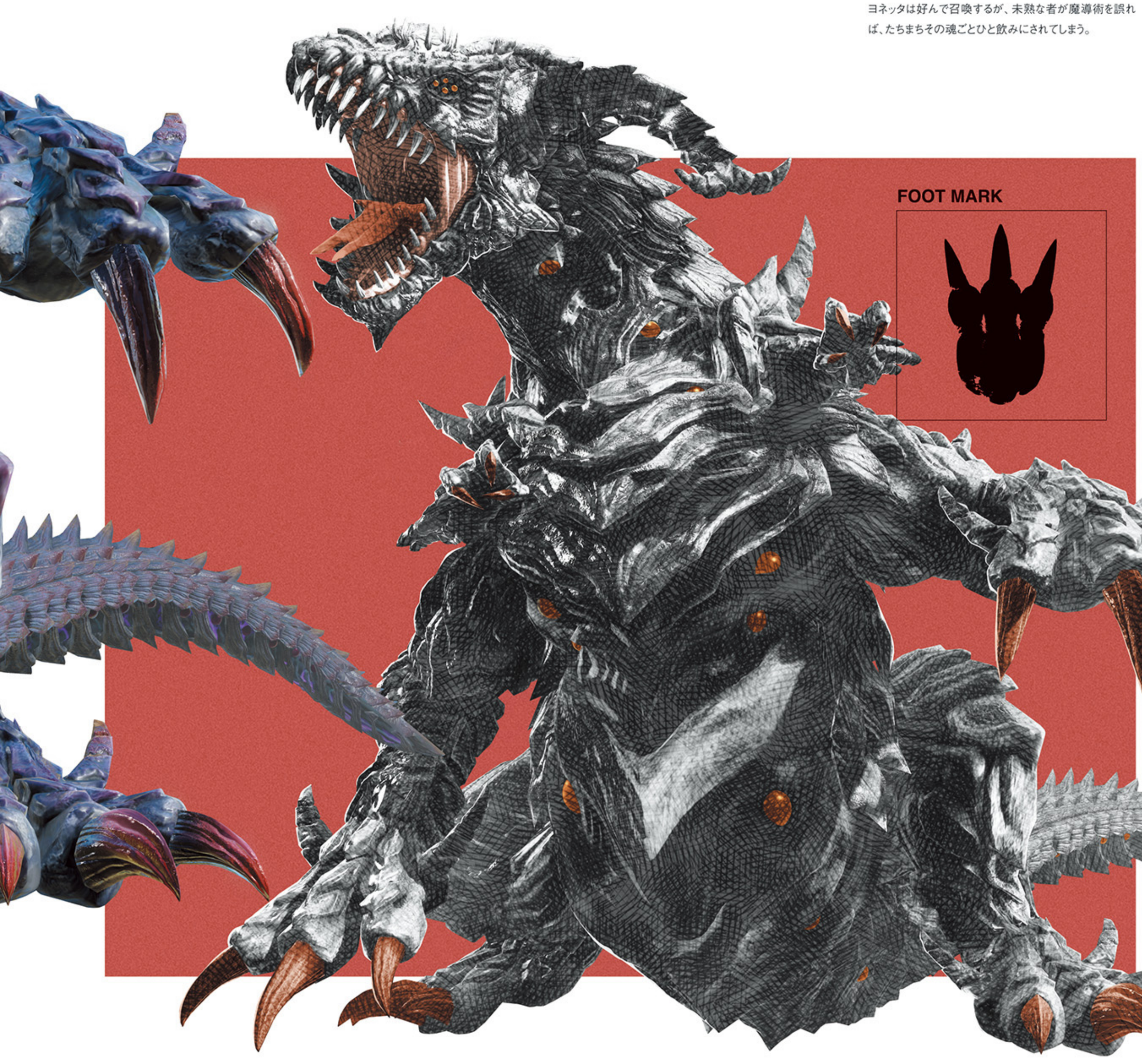
身　長	全長約45m
体　重	約5,000t
出身地	魔界、ジョンスンフォレスト
得意技	クライミング、坂すべり
年　齢	1億5000万歳以上の成体を召喚

魔界の森に生息する、竜のような姿をした大型の怪物。

気性は獰猛極まりなく、動くもの全てを獲物と見なして喰らいつく。

非常に縄張り意識が強く、常に単独で行動する。

好物の天使を餌にしてやれば比較的扱いやすく、ベヨネッタは好んで召喚するが、未熟な者が魔導術を誤れば、たちまちその魂ごとひと飲みにされてしまう。







喰らいし滅びを放つもの

SIN GOMORRAH

罪・ゴモラ

身　長	約300m
体　重	約1,430,000t
出身地	魔界、ジョンスンフォレスト
得意技	ありとあらゆる破壊行為
年　齢	1億5000万歳以上の成体を召喚

禁断の魔導術“デッドリー・シン”によりその意志とは無関係に持てる力の全てを引き出された、魔獣ゴモラの暴走形態。

その姿は、かつて禁書に記されていた、ジョンスンフォレストの奥深くに棲むとされる山のように巨大な獣王と酷似している。

その獣王は、ジョンスンフォレストの全てのゴモラの頂点に君臨し、その頭を天高くもたげるだけで森中のあらゆる悪魔がひれ伏したといわれるが、魔界の住人であっても、その姿を生きて語り継ぐものはいない。



灼熱を編むもの

PHANTASMARANEAE

ファンタズマラネア

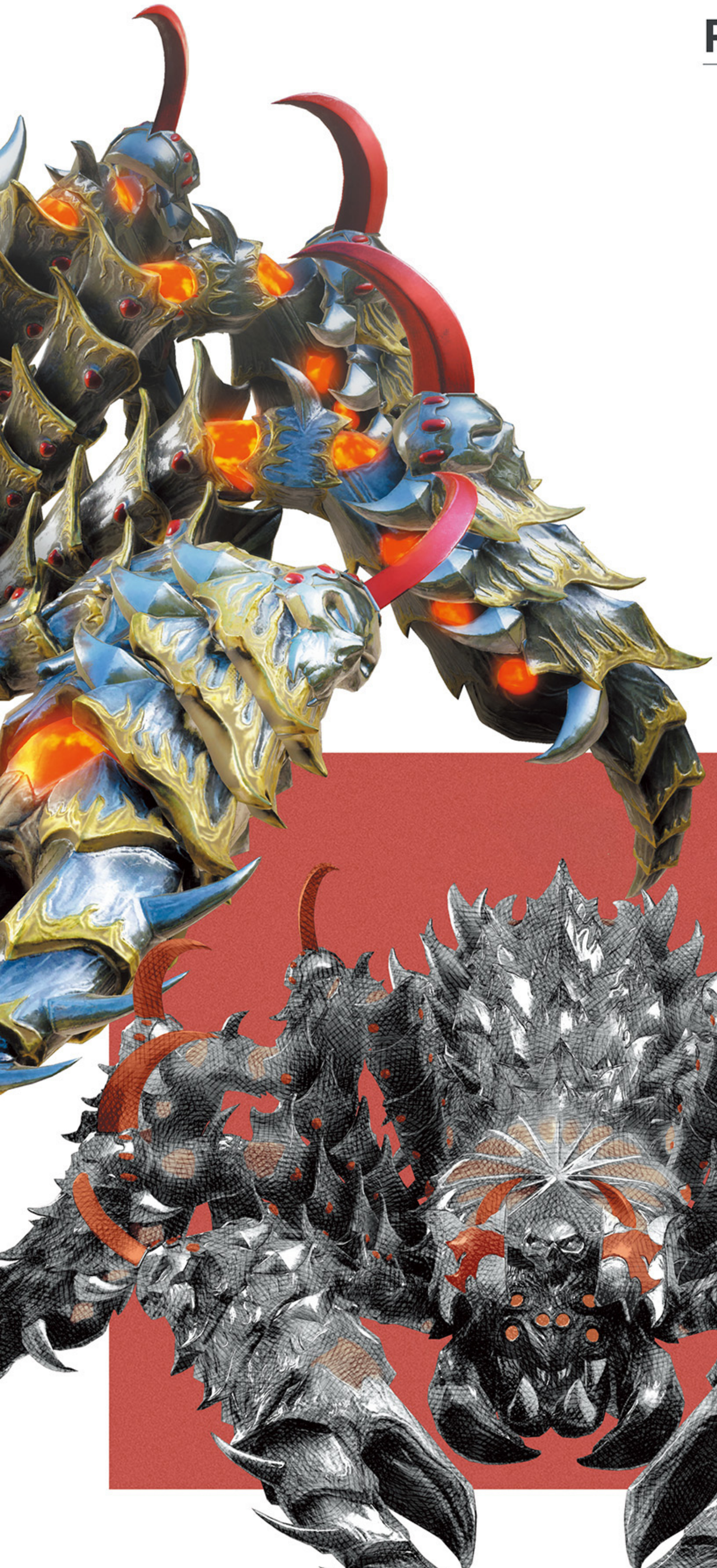
身　長	全長約12.5m
体　重	約42t
出身地	魔界、マグマの海 ファラリス海
得意技	豊富な知識を教示すること
年　齢	約10億歳

魔界の地中深くのマグマの大海に棲む悪魔。

ほとんど地表には姿を現さず魔界でも滅多にその姿が見られないため、“亡霊蜘蛛”を意味する名前で呼ばれる。

巨大な蜘蛛に似た恐ろしい姿をしているが、性格は比較的温厚で、幸運にもこの悪魔に出会い丁重に対応すれば、珍しい財宝や秘術を授けてもらえるかも知れない。

だが万が一にも機嫌を損ねて怒らせようものなら、灼熱のマグマで一瞬にして焼き尽くされるだろう。



極熱の破滅に向かうもの

THE PHANTOM

ザ・ファントム

身　長	全長約20m
体　重	約60t
出身地	魔界、マグマの海 ファラリス海
得意技	自爆および復活すること
年　齢	約10億歳

禁断の魔導術“デッドリー・シン”により、体内の炉が暴走状態になり、一兆度に達する灼熱のマグマを無限に生み出し続ける体と化した、ファンタズマラネアの最終形態。

全身が燃え盛る炎に包まれ、溢れ出るマグマと熱波で近付くもの全てを焼き尽くす。

この状態になったファンタズマラネアは、もはや正常な状態に戻ることは出来ず、その身が爆発を起こして消滅する時を迎えるまで残された僅かな時間を戦い続けるのみである。





闇と最後の訪れを知らすもの

MALPHAS

マルファス

身　長	全長約36m
体　重	約12t
出身地	魔界、ゴエティア渓谷
得意技	宮殿のような棲家の建築
年　齢	1万歳以上の成体を召喚

空を覆い尽くさんばかりに巨大な翼と、鋼のような鱗に覆われた体を持つ、暗天の覇者。

好奇心旺盛で、魔界だけでなく人間界もくまなく観察し広く知識や秘術を身につけている。

身なりを整えることに余念がなく、美しい宝石や装飾品でその体をまるで貴族のように着飾っている。

だがその性格は残忍で、出会ったものはたちまちその鋭い嘴と爪でズタズタに引き裂かれるという。




FOOT MARK



宿命を咬み砕くもの

LABOLAS

ラボラス

身　長	全長約32m
体　重	約80t
出身地	魔界のどこか
得意技	分裂、合体
年　齢	約100歳

　魔界へ迷い込んだ愛玩動物が死と隣り合わせの過酷な環境を生き抜くうちに、怪物のような姿に変貌を遂げることがある。

　そうした魔獣は“ラボラス”と呼ばれ、その凶暴さは上級悪魔をも震え上がらせるが、複数の動物が融合、一体化することで、更に強大な魔力を持つものもいる。

　とりわけベヨネッタが契約を結んでいるのは、五匹の兄弟猫が融合して生まれた珍しい個体であり、怪物化した今でも、五匹それぞれの意識を有し、バラバラに分離して個々に行動することが出来る。

　その口から魂さえ凍てつかせるような超冷却ブレスを吐き出すのは、この魔物が身も凍るような恐怖の中から生まれたからなのかも知れない。

FOOT MARK



奈落の女王

BAAL

バアル

身　長	約24m
体　重	約15t
出身地	魔界、ルキフグス沼
得意技	どんなことも解決できる歌唱
年　齢	約1600歳

魔界のある領域を支配する王族の一人。

人目に触れることを好まず、普段は滅多に姿を現すことはないが、熟練した魔導術の使い手であれば、契約を結んでその召喚術に応じることもある。

巨大なヒキガエルのような姿をしており、鈍重そうに見えるが、桁外れの脚力で軽快に跳び回る。

また、魔界随一の歌唱力を誇り、その歌声は聴くものをたちまち魅了するばかりか、その気になれば魔界中の大気を震わせ、毒性の雨を呼び起こして敵対する相手に痛手を負わすことができる。

その口から伸びる舌は、遠く離れた標的に向かって正確に放たれ、その粘着力で獲物を捕らえて、あっという間に丸呑みしてしまう。





FOOT MARK

Let's Sing! BAAL Round

うたおう！　バアルのうた

Frog sings a hell song for you	私の雨が
Hell song will cloak all of you	全てを包む
croak cloak croak cloak	しとしと　ざあざあ
Hell rain will sting all of you	あなたの命も奪い去る



響震を歌う毒姫

BAAL ZEBUL

バアル・ゼブル

身　長	約7.5m
体　重	約5.8t
出身地	魔界、ルキフグス沼
得意技	どんなことも解決できる歌唱
年　齢	約1600歳

禁断の魔導術“デッドリー・シン”により、術者の血の力で暴き出された、バアルの本当の姿。

永遠の契りを結ぶ相手にのみ見せる姿であり、すなわち敵対する者がこの姿を見るのは、絶対の死が約束された時を意味する。

淑やかに振る舞い、魔界の隅々まで響き渡る美声で熱唱し、まるでオペラの一場面の如くドラマティックな死をもたらす。

かつて目にした人間のオペラに魅了され、時おりカエルに化けて混沌界へ出かけてはこっそり鑑賞を楽しんでいるという。



FOOT MARK

破滅を穿つもの

MICTLANTECUHTLI

ミクトランテクートリ



身　長	約25m
体　重	約14t
出身地	魔界、テオティワカン台地
得意技	兄弟で絶妙にシンクロすること
年　齢	3000歳以上の成体を召喚

暗闇を好み、光の届かない洞窟の奥深くに生息する、コウモリのような姿の飛翔魔獣。

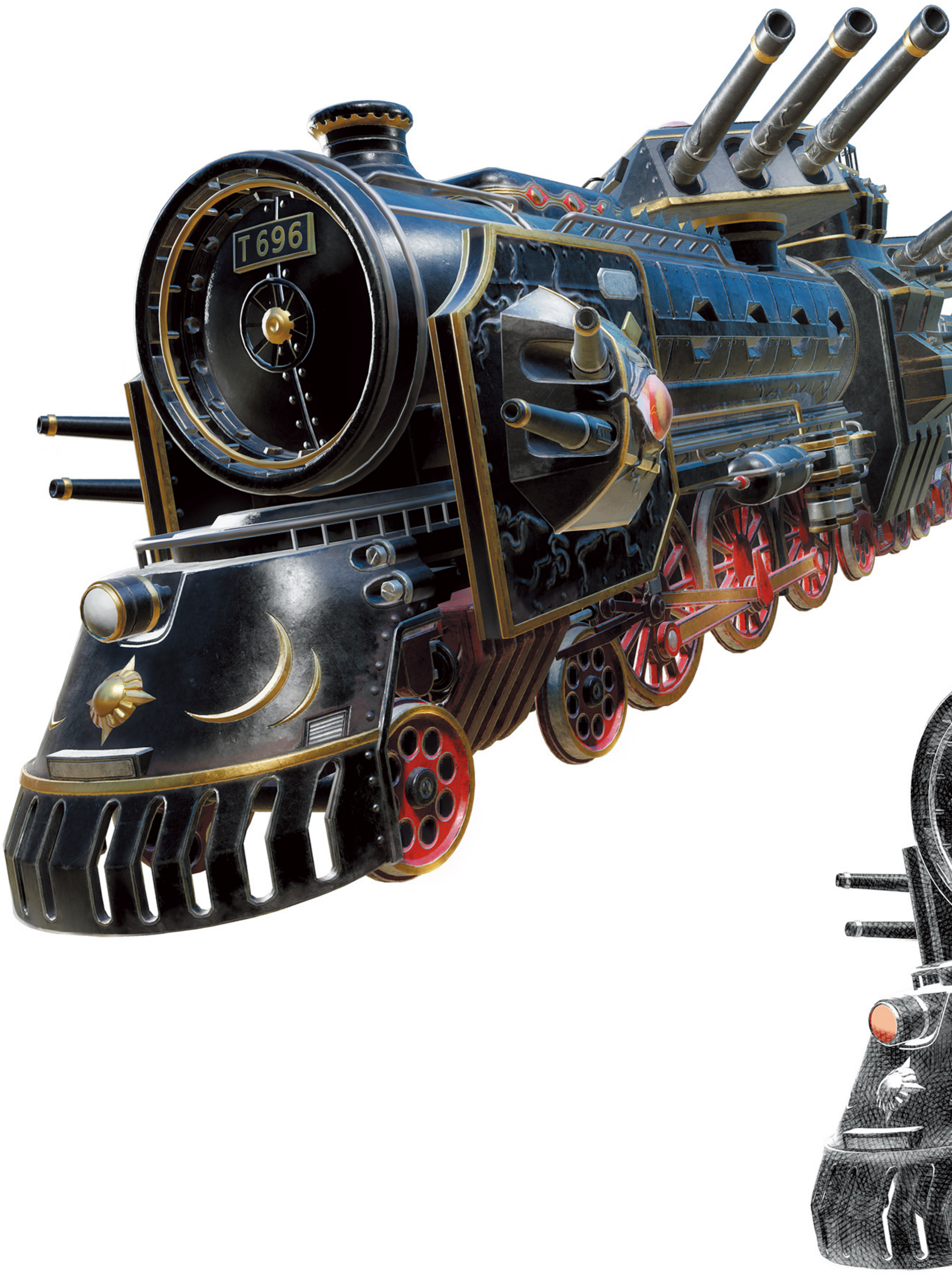
四枚の翼を持つ姿に見えるが実は赤い体を持つ兄と、青い体の弟の二体の悪魔が上下に繋がっており、兄弟一組になって活動している。

軽量の体で風のように空を舞い、魔力を弾丸のように発射して標的を攻撃する。

また、兄弟が横に並ぶように体勢を変えると、特殊な霊波をソナーのように発し、目に見えないものや、次元転移で身を隠しているものを正確に探知することができる。

人間たちの間では、この悪魔は恐ろしい疫病の到来を告げるために飛来すると信じられている。


FOOT MARK

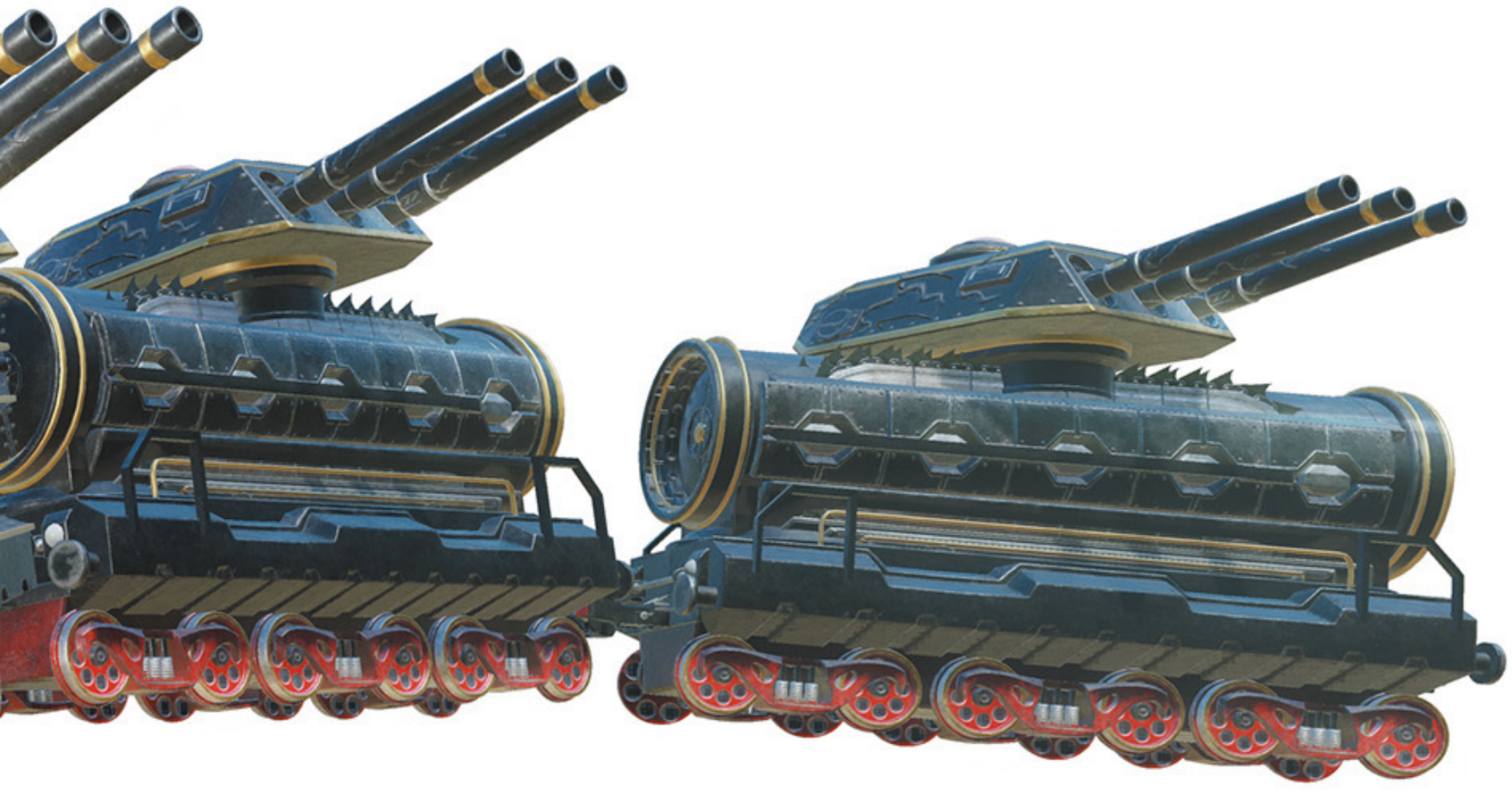

T696

暴走する赤輪

WARTRAIN GOUON

戦闘機関車 轟怨

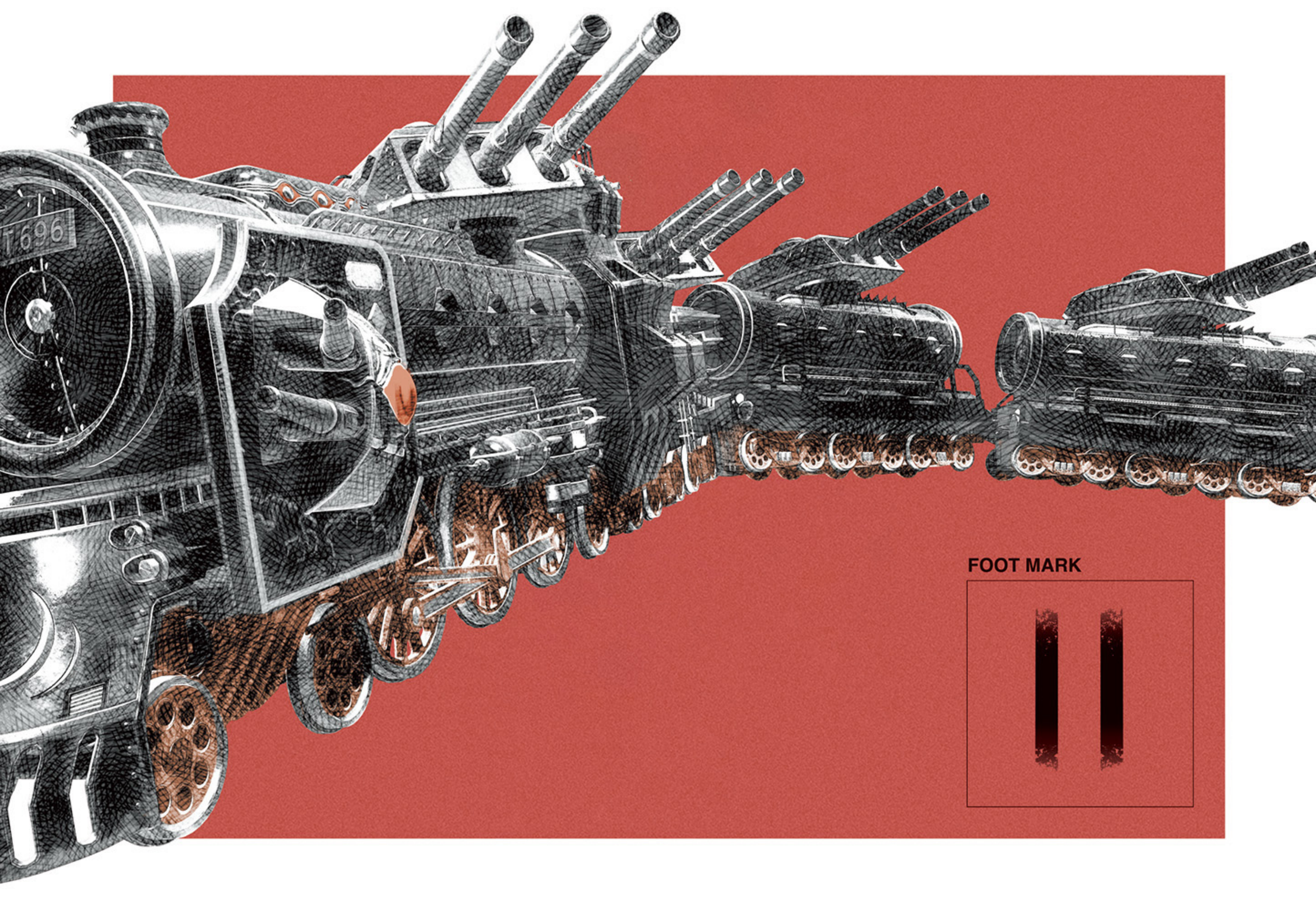
身　長	全長約44m
体　重	約250t
出身地	魔界のどこか
得意技	少しも休まず爆走し続けること
年　齢	85歳



マルチバースの遥か遠い世界で、国土防衛のために技術の粋を集めて製造された、戦闘用の武装機関車「T696」が、怨霊を宿して悪魔化したもの。

特殊合金製の分厚い装甲で覆われた車体には前方に2基の2連装砲塔、上部に4基の3連装砲塔を備えるだけでなく、その内部にも6門の長身砲およびチェーンソー型の大型破砕兵器を搭載し、変形機構によってそれらを高速展開して、遠近自在の攻撃を行うことができる。

戦いに明け暮れるうちに狂気に走った指導者 轟禄郎が、この機関車を暴走させて街という街を焼き払い、そのまま火薬庫に突っ込んで魔界へ堕ちたと言われている。



FOOT MARK



まどろみを支配するもの

KRAKEN

クラーケン

身　長	約30m
体　重	約32t
出身地	魔界、スティージュの沼
得意技	同時に十種類の作業をすること
年　齢	不明

魔界の果てにある、悪魔たちの血が流れ込んで出来た沼スティージュに棲むといわれる、巨大な軟体動物のような姿の魔獣。

スティージュの深淵に身を潜め、1000年に一度の、血の雨の降る“嘆きの日”だけ、沼の底から現れるとされるが、その姿をはっきり見たものはいない。

十本の触手を持ち、そのうち二本の太い触手の先端には、鎌のような形状の鋭い突起を備え、それを腕のように振るって獲物を切り裂くという。

また中央の胴体の部分は、まるで花びらのように割れて開き、大口を開けて喰らいつくという。

いまだかつて、魔女がこの悪魔と契約を果たした例はなく、その全容は謎に包まれている。





魔を以て天を穿つもの

UMBRAN CLOCK TOWER

アンブラの時計塔

身　長	約44m
体　重	約196t
出身地	魔界のどこか
得意技	秒単位で計画を実行すること
年　齢	約500歳

かつて、ヴィグリッドのはずれの崖に立ち、静かに時を刻みながら世の趨勢を見守ってきた、アンブラの魔女一族の象徴とも言える時計塔。

500年前、アンブラの魔女とルーメンの賢者が激しく対立して勃発した「天魔大戦」のさなか、天界の軍勢の攻撃によって倒壊し奈落に向かって崩れ落ちた。

その際、最後まで時計塔を守ろうと籠城していた、長老をはじめとするアンブラの魔女たちもろとも魔界に堕ちその瓦礫と魔女たちの魂とが溶け合って、呪いの要塞となって蘇った。

その躯体内には、彼女たちの怨念を表すかのような荒々しい武器を無数に備え、近付くものがあれば瞬時にそれを展開して、容赦なく攻撃する。

建物ゆえに、姿を表してもその位置から微動だにしないが、鉄壁とも言える頑強さで守りにおいては魔界随一の能力を誇る。

FOOT MARK



狂気を孕むもの

ALRAUNE

アルラウネ

身　長	全長約26m
体　重	約22t
出身地	魔界のどこか
得意技	不味いものを瞬時に見極めること
年　齢	500歳以上

高貴な家柄の女性が、夫に捨てられて絶望に打ちひしがれ、魔草マンドレイクの毒をあおって自らの命を絶ち、魔界で転生した姿。

猛毒に魂もが蝕まれたことで魔界へ堕ち、強い恨みの念が悪魔としての肉体を生み出したといわれる。

全身に強い毒を帯び、弱いものは撫でられるだけで絶命するといわれる。

巨大な宮殿を築いて居城とし悪魔、人間、天使問わず、美しい姿をした者を捕らえては、毒を注入して動かぬ標本に変え、宮殿に並べて「永遠の愛」を誓わせているという。

果てなき恨みに塗りつぶされた彼女の心に、潤いが訪れることは永遠にない。たとえ何万、何億の獲物が犠牲になろうとも……。







無限のもの

DEVIL RODIN

デビルロダン

身　長	約3.8m
体　重	約666kg
出身地	不明
得意技	どんな時でも無表情を貫くこと
年　齢	不明

一切の希望が忘れ去られた魔界においてなお、“絶望を呼ぶ悪魔”と畏怖される不滅の男。

混沌界……言っても、多層構造でそれを構成する世界は無数にあるが、その中でもある特定の世界を好み、そこで人間たちと同じような暮らしを営んでいる。

かつては、その名を知らぬものはいない天界の実力者の一人で、「創造」の力を司っていたともいわれるが、彼の魔界での所業に目を向ければ、むしろ「破壊」の象徴として語られたとしても不思議ではない。

自らが創り出す武具を、この世に二つとない逸品に仕上げるために、時おり魔界を訪れては名だたる魔物を力でねじ伏せ、その材料となる魂を奪い取っているが、そうして完成させた武具を彼自身が使うことはない。

「創造」をもって誰かを「破壊」へと導き、また新たなる「創造」のために「破壊」を繰り返す“魔界の名工”。

なぜ堕天して悪魔となり、混沌界へと移り住むことになったのか？　なぜそこで、人間では持て余すほどの計り知れない力を持つ武具を創り続けるのか？

彼の目的を知る者はいないが、あるいは己を滅ぼし得る力を持った者がいつの日か現れることを、待ち望んでいるのかもしれない。

「ここまで熱くなれたのは久しぶりだ。また“遊び”に来な……待ってるぜ！」

The Gates of Hell
ロダン

闇をはぐれしもの

CHESHIRE

チェシャ

身　長	全長約12m
体　重	約41t
出身地	不明
得意技	ヴィオラの保護者を務めること
年　齢	約500歳

ヴィオラが愛用する武器、妖刀「魔舞太刀（まぶだち）」に棲み憑いている、流浪の悪魔。

正式な契約を結んでいるわけでもなく、召喚術さえ使いこなせないヴィオラに対してなぜか協力的で、彼女の求めに応じて刀の中から現れる。

ヴィオラが刀に飾っている小さな猫のストラップを依り代に、愛くるしいと言えなくもないマスコットのような姿で顕現するが、それがこの悪魔の本来の姿なのか、あるいはストラップに影響を受けてのものなのかは不明。

ヴィオラとは、主と従者というよりもまるで友達のような関係だが、なぜ魔女として未熟なヴィオラに懐いているのか、そしてなぜ魔界へ帰ろうとせず魔舞太刀に棲み続けているのか、謎に包まれた悪魔である。




FOOT MARK

FOOT MARK





死を定めるもの

MADAMA STYX

マダム・ステュクス

身　長	約16m
体　重	約57t
出身地	魔界の大河ステュクス
得意技	敵対する者を拷問すること
年　齢	不明

冥界を縦断する大河、ステュクスを治める女王。

物静かで常に冷静に振る舞うが、ひとたび怒らせればどんなに命乞いしようとも冷酷無比な方法でその魂を刈り取るといわれる。

眠りについた人間にとまる蛾は、この悪魔のため息から生まれた使いであり、魂を地獄へといざなう案内人であるとして、太古の時代から人々に恐れられた。

術者がその魂と引き換えに契約を結ぶことで、その強大な力と知恵を貸してくれるが、これまでに何人もの魔女が召喚術に失敗し、この悪魔の餌食になったと伝えられる。

Weapon

武器

Colour My World

カラーマイワールド

魔界の名工ロダンが制作した、それぞれ「サンシャイン・イエロー」「オレンジ・ブロッサム」「グリーン・グラス」「ブルー・スカイ」の名を冠する4丁拳銃。

アンブラの魔女の格闘術「バレット・アーツ」のためにチューニングされた武器で、射撃のみならず打撃においても恐るべき威力を発揮する。また、ベヨネッタの主契約悪魔「マダム・バタフライ」との相性を考慮して作られており、上級魔導術「デーモン・マスカレイド」による、マダム・バタフライの力との相乗効果は凄まじい。

「デーモン・マスカレイド」でマダムとの融合を果たすことで、その豪快な打撃のアシストが得られるほか、空中を滑空することも可能になる。



G-Pillar

ジー・ピラー

発射機構に魔獣ゴモラの生体組織を用いて造られた、大口径のアンチマテリアルライフル。

強力な徹甲弾を発射して標的を破壊するための兵器だが、その形状と頑強な作りから、力任せに振り回し、その質量が生む破壊力で標的に甚大なダメージを与えるなど、こん棒のような使い方も出来る。

打撃と同時に発せられる闇の業火は、破壊力を更に高めるほか、火炎放射器のように標的に直接浴びせかける攻撃においても非常に強力である。

この武器を装備して魔導術「デーモン・マスカレイド」を行使することで、魔獣ゴモラの力を借り受けることができ、人魔一体となって獣のような荒々しい攻撃や身のこなしを発揮出来るようになる。

Ignis Araneae Yo-Yo

イグニスアラネアヨーヨー

魔獣ファンタズマラネアのエネルギー炉の小型クローンをコアに用いて作られた四つで一組のヨーヨーのような武器。

手と足に装備して使い、振り回すとコアから放射状に鋭い刃が出現し、高速回転して標的を切り刻むだけでなく、コアから灼熱のマグマを噴出させ、更なるダメージを負わせることが出来る。

足に装備した二つを車輪のように使うことで、ローラースケートのようにして高速走行することも可能。

魔導術「デーモン・マスカレイド」により、ファンタズマラネアの能力を借り受けるために作られた武器と言っても過言ではなく、熟練した術者は、蜘蛛のような姿に変化し、壁面移動やスイングジャンプなどの能力を獲得することが出来る。



Dead End Express

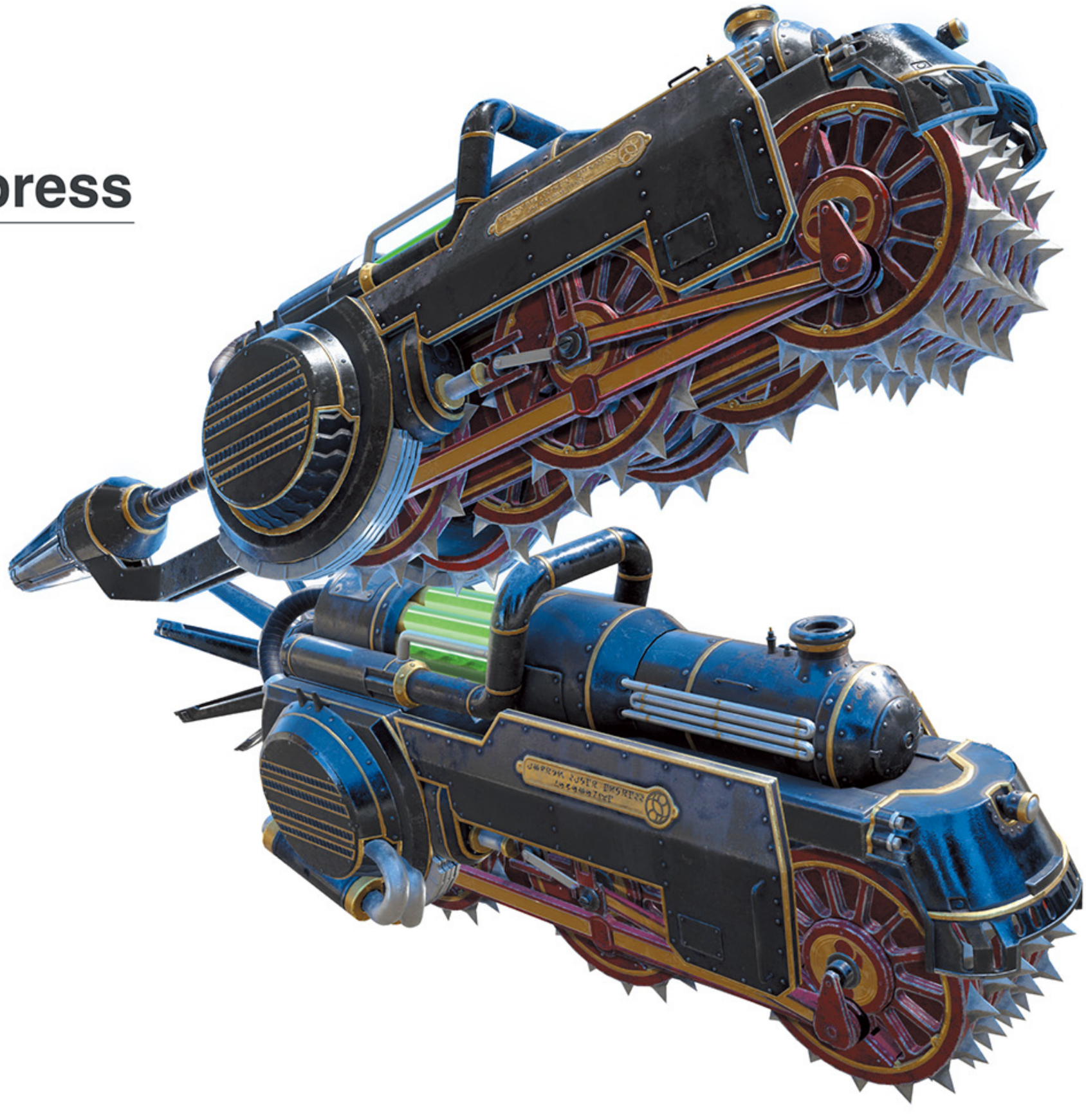
デッドエンドエクスプレス

戦闘機関車轟怒が、自身の部品を使って複製したクローンの一種で、鋸歯の並んだ車輪を高速回転させて標的を切り刻むなど、チェーンソーのような攻撃能力を持つ。

1トンを超える重量があり、並の人間には扱うことはできないが、これを振り回すことが出来れば、その質量と車輪の回転のエネルギーで、恐るべき破壊力を生み出す。

また武器としてだけではなく、この本体に跨って車輪を回転させ、乗り物のように走らせることも可能。

魔導術「デーモン・マスカレイド」でこの武器と融合を果たせば、戦闘機関車轟怒の鋼鉄の体を得て、高速走行出来るようになるだけでなく、その突進力と車輪の破壊力で、全身を武器と化す豪快な攻撃を繰り出すことも可能になる。



Ribbit Libido BZ55

リビットリビドーBZ55

魔獣バアルが愛用するスタンドマイク。

バアルが歌唱を楽しむためのマイクだが長年の使用によって強大な魔力を帯びるようになり、声を破壊力のある音波に変えて放ったり、歌唱方法によっては攻撃力や防御力の上昇効果がもたらされるなど、戦闘においても様々な能力を発揮する。

非常に軽量かつ頑強な作りで、打撃や刺突など、槍のように使っても威力は絶大。

このマイクを持って魔導術「デーモン・マスカレイド」を行うことで、魔獣バアルの力をその身に宿し魔界随一を誇る歌姫譲りの極上の美声で、広範囲の敵に甚大なダメージを与えることも可能になる。



Simoon

シムーン

生まれたばかりの魔獣マルファスの幼獣の羽根のみを使って作られた、扇のような武器。

紙一枚ほどの重さもなく、それでいて鋼鉄のような強度を持ち、開いて弧を描いた鋭い羽根の先端で、刀のように標的を切り刻む。

これを装備することで、「デーモン・マスカレイド」により魔獣マルファスとの融合を果たすことが出来るようになり、両腕を翼に変えて飛行することが可能になる。



Cruel Altea

冷徹のアルテア

魔界に迷い込んだ人間の愛玩動物が変貌して生まれる魔獣ラボラスが武器化したもの。

両手両足に装備し、手足から発射させて振り回すようにして離れた標的に打撃を加えることが出来るほか、先端の口の部分からは、絶対零度に達する凍結ブレスを噴射することも可能。

魔導術「デーモン・マスカレイド」によってラボラスとの融合を果たすと、四足の獣と化して空中を疾走できるほか氷の分身を作って多重攻撃を行ったりとラボラスが持つ多彩な能力を発揮できるようになる。



Tartarus

タルタロスの門

両手に装備する、門扉のようなデザインをした分厚い鉄塊。

倒壊したアンブラの時計塔の瓦礫から生まれたシンプルな打撃武器で、その質量と鋭い突起で絶大な破壊力を生む。

また、“扉”にあたる部分を開いて中からガトリング・ガンや機械の腕を出現させて攻撃を行うことが出来るなど、ギミックにも富んでいる。

一説では、塔の倒壊と共に命を落としたアンブラの魔女たちの怨念が造り上げた武器とされ、門の奥にひしめき合っている無数の亡霊は、魔界の瘴気と溶け合った彼女たちの成れの果てとも言われている。

「デーモン・マスカレイド」により、その亡霊たちの力を得ると、痛みを感じない機械仕掛けの体となり、敵から攻撃を受けても止まることなく、ひたすら戦い続けるからくり人形と化す。



Abracadabra

アブラ・カタブラ

獣ミクトランテクートリによって作られた奇術道具のような魔導器で、ハット「アブラ」とステッキ「カタブラ」の二つで一組となる。

その能力はまさに“奇術”と呼ぶにふさわしく、二つを組み合わせて使うことでまるで手品のようにハトや爆弾、果ては車さえも出現させ、標的に放つことが出来る。

手品同様、その仕組みははっきりとは解明されておらず、使用者さえ予期しない、摩訶不思議なことが起こるとも言われている。

この魔導器を用いて魔導術「デーモン・マスカレイド」を行うと、魔獣ミクトランテクートリの能力をその身に宿し、体を二つに分裂させて電撃を帯びた攻撃を広範囲に行うなど、まさに“奇術”というべき技を発揮できるようになる。



Alruna

アルーナ

魔界の至るところに根を張り巡らせている悪魔の妖花、アルラウネを封じ込めてロダンが完成させた、鞭のような武器。

アルラウネの蕾を模した形をしており、触れるだけでアルラウネの怨嗟の叫びが頭の中に響き渡り、心の弱い者はそれだけで気が狂うといわれる。

四つ一組で、両手両足に装備して勢いよく振るうことで、中から伸縮自在の蔦を伸ばし、標的を打つことが出来る。

蔦は柔軟でありながら鋼鉄のワイヤーの如き硬度を誇り、その身を覆う鋭いイバラで、標的の肉をズタズタに引き裂く。

この武器を身につけて魔導術「デーモン・マスカレイド」を行うと、全身から蔦を伸ばして広範囲への攻撃を行うなど、アルラウネの能力を我がもののように操れるようになる。



Cassiopeia

カシオペイア

遥か昔、魔獣クラーケンと戦って敗れ、そのまま海の底へと沈んだ戦士が使ったとされる、碇のような形をした武器。クラーケンの体に食い込んだまま年月が経ち、強大な魔力が宿ったと言われる。

振り回すと同時に、鎖で繋がった先端部が射出され、その質量と鋭い突起で離れた標的を粉砕する。

魔導術「デーモン・マスカレイド」により、この武器が持つクラーケンの力を借り受けることで、八本の触手を持つ異形の魔人へと変貌し、地面をまるで泳ぐかのように進んだり、伸縮自在の触手で広範囲に攻撃できるようになるという。

日本でもこの武器が使われたと思われる記録があり、平安時代末期、平家のある武将が、魔族との戦いに終止符を打つため、この武器を担いで魔族の首領が潜む海底へと向かったと言われるが、真偽は定かではない。



Rodin

ロダン

堕天使ロダンが、かつて天界の一部を治めていた頃に使っていたとされる神秘の腕輪。

両手両足に装備して使うと、その使用者の体に刻まれた記憶に干渉し、様々に形を変えて、人知を超えた能力をもたらすと言い伝えられているが、実在するのかどうかも含めて、その一切が謎に包まれている。

もしもこの腕輪を身に着けて魔導術「デーモン・マスカレイド」を行使すれば、ロダンが持つ闇の一面を象徴するかのような、強大な魔の力が授けられるというが、無事に術を解いて人に戻れる保証は、どこにもないだろう。





All 4 One

オール 4 ワン

魔界の名工ロダンが制作した、それぞれ「アトス」、「アラミス」、「ポルトス」、「ダルタニアン」の名を冠した４丁拳銃。

ジャンヌの主契約悪魔「マダム・ステュクス」との相性を考慮して作られており、上級魔導術「デーモン・マスカレイド」による、マダム・ステュクスとの相乗効果は凄まじい。

「デーモン・マスカレイド」でマダムとの融合を果たすことで、その豪快な打撃のアシストが得られるほか、空中を滑空することも可能になる。

Scarborough Fair

スカボロウ フェア

魔界の名工・ロダンが、ある並行世界のベヨネッタのために制作した4丁拳銃。それぞれ「パセリ」、「セイジ」、「ローズマリー」、「タイム」の名を冠している。

銃器に魔力を込めて荒々しく戦う格闘術バレット・アーツにも耐える頑強な作りで、射撃においても優れた精度を誇る。



Love Is Blue

ラブイズブルー

ある並行世界のベヨネッタのために名工ロダンが制作した4丁拳銃。それぞれ「ノクターン」、「トッカータ」、「メヌエット」、「プレリュード」の4丁からなる。

その強度と射撃精度は、いずれもスカボロウ フェアに勝るとも劣らない。



Whittingham Fair

ウィッティンガム フェア

魔界の名工・ロダンが、ある並行世界のベヨネッタのために制作した4丁拳銃。それぞれ「パセリ」、「セイジ」、「ローズマリー」、「タイム」の名を冠している。

銃器に魔力を込めて荒々しく戦う格闘術バレット・アーツにも耐える頑強な作りで、射撃においても優れた精度を誇る。
※ベヨネッタ β0 の武器。スカボロウ フェアとは持ち手の色が異なる





Mab Dachi

魔舞太刀

妖精の女王マブが夢枕に立ち、中世日本の名工に命じて作らせたと伝えられる、長身の刀。熟練者が使えばこの世に切れぬものはないと言われ、大きな戦のたびに名のある剣士の手を渡り歩いてきた。

その刀身には、猫とも熊ともつかない姿の魔獣チェシャが棲み憑いており、ヴィオラの召喚術により、柄頭に付いたチャームを触媒として顕現する。

時を経て、巡り巡ってヴィオラのもとへと流れ着いたが、この刀自身が、妖精の力を受け継ぐ主を探して旅をしていたとも言われている。



Bull Kiss

ブルキッス

一本ずつヴィオラが自ら魔力を込めて作った、特別なダーツ。

エーテルで満たされたガラス管が仕込まれており、魔力を込めて投擲することで、標的に対する攻撃力を高めることが出来る。

だが、細かい作業が苦手で集中力もないヴィオラが居眠りをしながら作っていることもあり、その精度は安定しない。

Handguns

ハンドガン

国によっては許可さえあれば誰でも持つことができる、普通の自動拳銃。

常人による使用を想定して作られているため、魔力を込めて打撃、射撃を行うバレット・アーツに耐えられる強度はなく、使用者は魔導力の抑制を強いられる。



Accessories

アクセサリーズ



Selene's Light

セレーネの光

古代エジプトの魔女クレオパトラが所有した古の魔導器。

使用者が攻撃を受けると、魔力と引き換えにウィッチタイムを発動させる。

魔導術の指導者として長けたクレオパトラが、ウィッチタイムを上手く扱えない修行者のために作り上げたといわれる。

腕飾りや耳飾りなど、所有者の戦い方や武闘装束に合わせて様々に姿を変えるとされ、その形状は一定ではない。



Infernal Communicator

魔界交信器

悪名高き悪魔の愚連隊「リトルデビルズ」を呼び出すのに用いる、魔界との交信装置。

使用者はこの魔導器を使って彼らと短期契約を結び、攻撃に使役することが出来る。

腕飾りや耳飾りなど、所有者の戦い方や武闘装束に合わせて様々に姿を変えるとされ、その形状は一定ではない。



Pulley's Butterfly

プーリーの守護蝶

遥か昔、ラサの王妃に影武者として仕えた魔女トゥーランドットが作ったと伝えられる秘宝で、使用者に守護蝶の加護をもたらす。

守護蝶は使用者の周りを漂うように飛び、使用者の身代わりとなって攻撃を受け、散っていく。

腕飾りや耳飾りなど、所有者の戦い方や武闘装束に合わせて様々に姿を変えるとされ、その形状は一定ではない。



Star of Dinéta

ディネタの星

アメリカはナバホ族に語り継がれる伝説の魔女イェナルドゥーシが作り上げた魔導器。

敵に対して挑発行為を行うことで、使用者に体力回復の効果をもたらす。

腕飾りや耳飾りなど、所有者の戦い方や武闘装束に合わせて様々に姿を変えるとされ、その形状は一定ではない。



Evil Harvest Rosary

悪因悪果の数珠

倭国の女王 卑弥呼に仕えた魔女悪狐（あっこ）が用いた魔導器。

使用者が身に迫る危険を回避した時、攻撃者に対して応報の魔法攻撃を行ってくれる。攻撃の面では高い効果を発揮するが、使用者の精神力を激しく消耗させるため、その力はウィッチタイムの発動と引き換えになる。

腕飾りや耳飾りなど、所有者の戦い方や武闘装束に合わせて様々に姿を変えるとされ、その形状は一定ではない。



Gaze of Despair

絶望の眼差し

古くからアフリカのマリの民に伝わる、混乱を司る女神「ムッソ・コロニ」の怨念を宿した呪いの魔導器。

それを身に着けることは他の世界への反逆を意味し、そこに住む者たちの大いなる怒りを誘うといわれる。

腕飾りや耳飾りなど、所有者の戦い方や武闘装束に合わせて様々に姿を変えるとされ、その形状は一定ではない。



Moon of Mahaa-Kalaa

マハーカーラの月

インドの破壊神シヴァの祝福を受けた魔導器。

ヴィジャヤナガル朝に仕えた魔女ヤクシーが作ったと伝えられ、敵の攻撃を弾き返す力を持つ。

腕飾りや耳飾りなど、所有者の戦い方や武闘装束に合わせて様々に姿を変えるとされ、その形状は一定ではない。



Earring of Time

時のイヤリング

古の悪魔剣士と契約を結んで、魔界の侵略軍に立ち向かった孤高の魔女エヴァが作り上げた魔導器。

これを身に着ける者には、魔導術の真髄とも言えるウィッチタイムに、更なる恩恵が与えられるといわれるが、その効果には諸説あり、未だ解明されていない部分も多い。

腕飾りや耳飾りなど、所有者の戦い方や武闘装束に合わせて様々に姿を変えるとされ、その形状は一定ではない。



Ragewolf Fang

激昂の狼牙

明朝の末期、トネリコの槍で武装した精鋭兵団を率いて戦場で恐れられた魔女が作ったと言われる魔導器。

「絶頂の腕飾り」からこぼれ落ちたかけらが使われているとされ、絶頂に達した力を更なる高みへと導く力を持つ。



Eternal Testimony

長の証

アンブラの魔女一族の長にのみ着用が許された、力と地位の象徴とも言える秘宝。

「魔女王」と恐れられた古代の魔女アイゼンが作ったと言われ、身に着けた者の魔力が尽きた時、その回復を促す効力を発揮する。

腕飾りや耳飾りなど、所有者の戦い方や武闘装束に合わせて様々に姿を変えるとされ、その形状は一定ではない。



Climax Earring

絶頂の耳飾り

身に着ける者の力を絶頂へと導く、神秘の秘宝。

いつ、どこで、どうやって作られたのかなど全てが謎に包まれており、別宇宙からやってきたものとも伝えられる。その強大な力のために、神や悪魔にさえ畏怖されており、いかなる争いにおいてもこの種の装飾品の使用を禁ずるという、暗黙の了解があるという。

腕飾りや耳飾りなど、所有者の戦い方や武闘装束に合わせて様々に姿を変えるとされ、その形状は一定ではない。



Mallet of Rewards

報酬の小槌

日本の中世から近世にかけて、大衆娯楽を興行しながら諸国を回った巫女阿国が作ったとされる魔導器。

この耳飾りを身に着けて舞い踊ると、観客からより多くの御捻りが奉じられ、また戦場においても、負けを認めた者は隠し持っていた金品まで余すことなく差し出したという。



Nucleus of Talos

タロスの真核

かつてクレタ島を訪れた魔女メデイアが島の守護巨人タロスを倒し、そこから取り出したタロスの原動力とも言える真核を用いて作ったとされる魔導器。

これを身に着けて召喚術を行うと、悪魔を意のままに操る秘術「デーモン・スレイブ」が使えない者でも、容易に悪魔を味方に付けて戦わせることができ、魔導術の修行に広く使われたと言われる。



Hymn of Durga

ドゥルガーの戦歌

インドの先住民デカンの民が、戦いの女神ドゥルガーが持つ法螺貝の音を封じ込めて作ったとされる魔導器。

ドゥルガーは戦意高揚のために法螺貝を吹き鳴らしたとされ、これを身に着けて召喚術を行うと、悪魔を非常に攻撃的にさせ、戦場においては高い戦果を挙げることが出来たが、同時に術者も悪魔に襲われる危険があり、多くの魔女が命を落としたという。



Conqueror's Reins

悍馬鎮静の手綱

平安時代末期の日本で、どんな暴れ馬も乗りこなし、一騎当千の戦いを繰り広げた魔女、巴御前が愛用していた手綱を用いて、後世の職人が作ったと伝えられる魔導器。

これを身に着けることで、召喚した魔獣に対して鎮静効果をもたらし、魔導術「デーモン・スレイブ」によって操る際にも、制御不能に陥ることを防ぐという。



Immortal Marionette

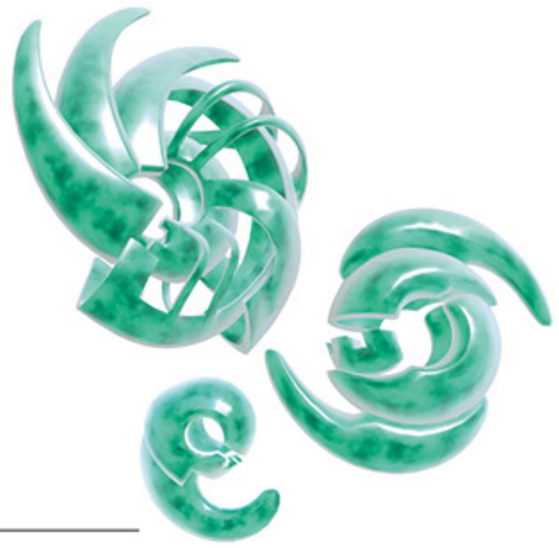
永遠なるマリオネット

その無慈悲な戦い方から「ブラディ・マリー」の異名で恐れられた魔女マリーが作った腰飾り。

戦うことを得意としたマリーの技はまるで流れる川のように淀みなく繰り出されたと言われ、この魔導器を身に着ける者は彼女に操られるかの如く、その熟練した技術を用いて戦うことが出来るという。

Items

アイテム



エンブリオ

倒され壊れたホムンクルスの体組織が結晶化したもの。金属とも生体ともつかない謎の物質で仄かに温かい。ホムンクルスは魔獣すら見向きもしなかったが、ロダンはこの物体に興味を持ったらしく貨幣として使わせてくれることになった。



ヘイロウ

天使の生命力が結晶化した、霊的なレアメタル。魔界での取り引きに使われる。シンギュラリティの侵攻によって天界とのリンクが不安定になり、天使から手に入りにくくなっている。



オーブ

魔の魂が凝結してできた、禍々しくも美しいレアメタル。魔界での取り引きに使われる。魔獣や悪魔の魔力がこもった攻撃がホムンクルスに影響を及ぼし、破壊した破片がオーブに変質することがある。



グリーンローレル

生命力が結晶化して月桂樹の形を成した宝石。手にしたその場で吸収され体力を回復する。いろんなサイズがあり、大きさによって回復量が異なる。体力が満タンの時に手にするとわずかだがなぜかお財布が潤うと魔女の間で語られている。



パープルバタフライ

魔力が結晶化して蝶の形を成した宝石。手にしたその場で吸収され減少した魔力を回復する。魔力が満タンの時に手にするとわずかだがなぜかお財布が潤うと魔女の間で語られている。



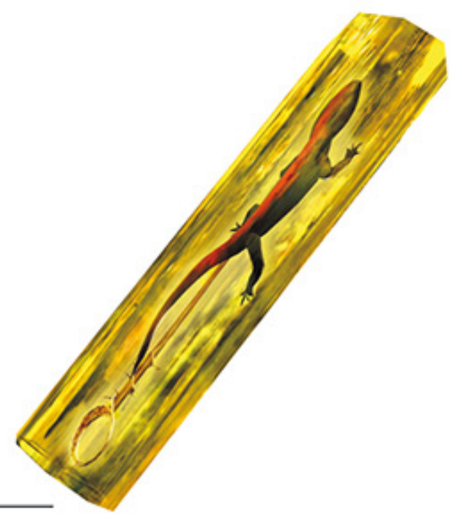
マンドラゴラの根

鉱石で保存処理された、魔女の調合素材の一つ。単品では意味を成さない。緑色の結晶の中にマンドラゴラの根が封印されている。



一角獣の角

鉱石で保存処理された、魔女の調合素材の一つ。単品では意味を成さない。赤色の結晶の中に一角獣の角を砕いた欠片が封印されている。



イモリの黒焼き

鉱石で保存処理された、魔女の調合素材の一つ。単品では意味を成さない。黄色の結晶の中に黒焼きにしたイモリー匹が丸ごと封印されている。



ロリポップグリーンハーブ

治癒作用のあるエキスを配合したキャンディ。わずかではあるが、体力を回復する。



メガロリポップグリーンハーブ

治癒作用のあるエキスを配合した特大キャンディ。体力を大幅に回復する。



ロリポップパープルマジック

覚醒作用のあるエキスを配合したキャンディ。魔力を完全回復する。



メガロリポップパープルマジック

覚醒作用のあるエキスを配合した特大キャンディ。一時的に魔力の減少を防ぐ。



ロリポップブラディローズ

精力増強作用のあるエキスを配合したキャンディ。攻撃力を一時的に上昇させる。



メガロリポップブラディローズ

精力増強成分を配合した特大キャンディ。長時間にわたり、攻撃力を上昇させる。



ロリポップイエロームーン

服用者を魔法障壁で包む効果のあるキャンディ。障壁は、短時間ではあるが無敵の盾となる。



メガロリポップイエロームーン

魔法障壁を生む効果のある特大キャンディ。長時間にわたり、服用者を無敵の盾で守る。



ミダスの証

このベルを鳴らしたものには、思わぬ金運が舞い込むと言われている。



レッドホットショット

魔女を死の淵から救う、奇跡の魔薬。力尽きた瞬間、自動的に作用する。



プラチナチケット

堕天使ロダンが天使の力を取り戻すために必要なヘイロウの数がそのまま値段になったプラチナ製のプレート。しかし今ヘイロウが不足していることはロダンも承知しているので値段分のエンブリオを納めると、ロダンへの挑戦権だけが得られる。支払い済みの証として、プラチナメッキされたプラスチック製のレプリカが手渡される。



ウィッチハートのかけら

「魔女の心臓」のかけら。これだけでは何の効果もなく、四つ集めると、一つの「魔女の心臓」が再生される。



ウィッチハート

魂を奪われ地獄に落ちた魔女の生命力が結晶化したもの。これをささげると、体力の上限を上昇させる効果がある。



ムーンパールのかけら

「ムーンパール」のかけら。これだけでは何の効果もなく、二つ集めると一つの「ムーンパール」が再生される。



ムーンパール

魔女の力の源である月の力を秘めた宝石。これをささげると、魔力の上限を上昇させる効果がある。



混沌の歯車

機械仕掛けで動き続ける、奇妙なオブジェ。ヴィオラがもたらした情報によれば、この世に全部で5つ存在し、それぞれ異なる並行世界に散らばっているという。それら全てを集めて、神秘の孤島トゥーレにある“碧落の祭壇”に収めれば、望んだ並行世界を自由に訪れることが出来るようになるというのだが……。

表面に刻まれた文字から、古代の魔女と賢者たちがこのオブジェの製作に関わっていることが推測されるが、それ以上のことは不明である。



青いメダリオン

特殊な金属で出来た青いメダリオン。四つに砕かれトゥーレの各地に散らばっていたが、全て集めたことで元の姿を取り戻したメダリオンはトゥーレの地図に反応しまばゆい光を放つ。その指し示した先には一体何が……。



メダリオンのかけら

青い特殊な金属で出来た物の欠片。その形状や表面の模様から元はメダリオンだったと思われる。



レコード

天使の歌声が納められたレコード。普通の蓄音機で再生することができるがその時は、普通の音楽や声に聞こえる。



フィギュアボックス

手のひらサイズのフィギュアが入った箱。魔界で流通しているらしいが、中から出てくるフィギュアはなぜかベヨネッタに近しい者たちを模したものになっている。



カードパック

魔界で流通しているカードゲームのパック。しかし中身が何者かによって入れ替えられており、ゲームを遊ぶことはできそうにない。



スーパーミラー3

一瞬で服装を変える弾丸「クチュールバレット」と服装や髪の色を変える弾丸「クルールバレット」を収納する魔法の手鏡。

結った髪は、暗き未来を切り開く希望を示す、体になじむ戦闘装束「アメジストムーン」のクチュールバレットと髪色8色分のクルールバレットがセットになっている。



スーパーミラーβ 1

一瞬で服装を変える弾丸「クチュールバレット」と服装や髪の色を変える弾丸「クルールバレット」を収納する魔法の手鏡。

スポーティーで機能的最先端ウェア「パステルトキオ」のクチュールバレットと髪色8色分のクルールバレットがセットになっている。



スーパーミラーβ 2

一瞬で服装を変える弾丸「クチュールバレット」と服装や髪の色を変える弾丸「クルールバレット」を収納する魔法の手鏡。

威厳とセクシーさを兼ね備えた武将の装束「胡蝶蘭　焔華」のクチュールバレットと髪色8色分のクルールバレットがセットになっている。



スーパーミラーβ 3

一瞬で服装を変える弾丸「クチュールバレット」と服装や髪の色を変える弾丸「クルールバレット」を収納する魔法の手鏡。

砂漠の熱波も何のその、誇り高き王族の装束「ノーブルリニエイジ」のクチュールバレットと髪色8色分のクルールバレットがセットになっている。



スーパーミラーβ 4

一瞬で服装を変える弾丸「クチュールバレット」と服装や髪の色を変える弾丸「クルールバレット」を収納する魔法の手鏡。

夜の闇に潜み、衣擦れの音すらさせない静寂の装束「ナイトクローラー」のクチュールバレットと髪色8色分のクルールバレットがセットになっている。



スーパーミラー

一瞬で服装を変える弾丸「クチュールバレット」と服装や髪の色を変える弾丸「クルールバレット」を収納する魔法の手鏡。

まとめた髪の高さは、誇りと強さを示す。体になじむ戦闘装束「ルビームーン」のクチュールバレットと髪色8色分のクルールバレットがセットになっている。



スーパーミラー2

一瞬で服装を変える弾丸「クチュールバレット」と服装や髪の色を変える弾丸「クルールバレット」を収納する魔法の手鏡。

ばっさりカットしたショートヘアは、決意を示す。体になじむ戦闘装束「ターコイズムーン」のクチュールバレットと髪色8色分のクルールバレットがセットになっている。



スーパーミラー0

一瞬で服装を変える弾丸「クチュールバレット」を収納する魔法の手鏡。

絵本の中の少女が着ていた見習い魔女の装束「おさがりの練習着」のクチュールバレットが収められている。



クルールバレット

スーパーミラーに装填することで衣装や髪の色を一瞬で変える弾丸。衣装ごとに用意する必要がある。



ラッキー・ステイクス（白）

どの次元でも今カルト的人気を博しているアニメ「トーチャーキャッツ」のアラクネーズ.net 限定Tシャツ。お得意さまであるゲイツオブヘルで特別販売されている。

火あぶりにあう主人公ラッキーが白地のシャツにプリントされている。



ラッキー・ステイクス（赤）

どの次元でも今カルト的人気を博しているアニメ「トーチャーキャッツ」のアラクネーズ.net 限定Tシャツ。お得意さまであるゲイツオブヘルで特別販売されている。

火あぶりにあう主人公ラッキーが赤色のシャツにプリントされている。



ショッキン・ショーティ（白）

どの次元でも今カルト的人気を博しているアニメ「トーチャーキャッツ」のアラクネーズ.net 限定Tシャツ。お得意さまであるゲイツオブヘルで特別販売されている。

電気椅子に縛られたショーティが白色のTシャツにプリントされている。



ショッキン・ショーティ（紫）

どの次元でも今カルト的人気を博しているアニメ「トーチャーキャッツ」のアラクネーズ.net 限定Tシャツ。お得意さまであるゲイツオブヘルで特別販売されている。

電気椅子に縛られたショーティが紫色のTシャツにプリントされている。



ミケ・ザ・スパイク（白）

どの次元でも今カルト的人気を博しているアニメ「トーチャーキャッツ」のアラクネーズ.net 限定Tシャツ。お得意さまであるゲイツオブヘルで特別販売されている。

鋲打ちの刑にあうミケが白色のTシャツにプリントされている。



ミケ・ザ・スパイク（橙）

どの次元でも今カルト的人気を博しているアニメ「トーチャーキャッツ」のアラクネーズ.net 限定Tシャツ。お得意さまであるゲイツオブヘルで特別販売されている。

鋲打ちの刑にあうミケがオレンジ色のTシャツにプリントされている。



ブリーディン・レックス（白）

どの次元でも今カルト的人気を博しているアニメ「トーチャーキャッツ」のアラクネーズ.net 限定Tシャツ。お得意さまであるゲイツオブヘルで特別販売されている。

アイアンメイデンに押し込まれたレックスが白色のTシャツにプリントされている。



ブリーディン・レックス（緑）

どの次元でも今カルト的人気を博しているアニメ「トーチャーキャッツ」のアラクネーズ.net限定Tシャツ。お得意さまであるゲイツオブヘルで特別販売されている。

アイアンメイデンに押し込まれたレックスが緑色のシャツにプリントされている。



リトルエンジェル（白）

何の因果か地獄の門の名を冠するショップで販売されている天使のロゴ入りTシャツ。



リトルエンジェル（黒）

何の因果か地獄の門の名を冠するショップで販売されている天使のロゴ入りTシャツ。そのカラーバリエーション。



Nintendo Switch

ある日、ロダンが立ち寄ったゲームショップで見かけた鮮やかな赤が印象的なゲーム機のロゴマークをそのままTシャツにした。なんと正規のライセンス商品で一点もの。



ひよこちゃん

シンプルでただただ可愛いひよこがプリントされた純白のTシャツ。



古びた絵本

いつの間にかゲイツオブヘルの棚に置かれていたぼろぼろの絵本。相当昔の物なのか、表紙は擦れてはがれ、タイトルは判読できない。中を見ようにもロダンでも干渉できない不思議な力で封印が施されている。

封印は3つの錠の形になっているので鍵さえあれば開くことができるのかもしれない。

Souvenir

思い出の品々



眠る犬の像

待ち合わせスポットとして有名な渋谷駅の前にある犬の像。それを模って作られたオブジェ。これを持っていると長年会うことが叶わなかった人とすぐにでも再会できるという。



風神の砂時計

マルファスを模した像が据え付けてある砂時計。計り終わったあと、ひっくり返すためにわざわざマルファスを外さなければならず面倒なため、ただのオブジェになること必至。



有名なビルのオブジェ

屋上に少し変わった展望フロアがあり観光スポットとして有名なビル。それを模って作られたオブジェ。細部まで精密に再現されておりここを訪れた人は皆なぜだか買って帰ってしまうらしい。



毒蛙のクッション

この世界を訪れたロダンが現地の人間から教わった壁画の図案をあしらった布を使って作ったクッション。肌触り、座り心地ともに至高の逸品に仕上げられている。



ハンディ提灯

有名な寺に向かう参道の入り口にある大門につけられた巨大な提灯。それと同じデザインのハンディサイズの提灯。残念ながら安全上の理由から明かりを灯すことはできない。



儀式の仮面

儀式に使うためのマスク。この世界のこの場所で信奉されている神の顔を模っている。裏には現地の言葉が書かれた札のような紙がたくさん貼りつけられている。



投石器のマグネット

訪れた地でロダンが見かけた伝説の生き物を模った投石器を参考に、余った材料で作ったマグネット。元の機構を再現しようとしたのか可動するよう作られているが、マグネットとしては全く意味がない。



ミニチュア凱旋門

凱旋門のミニチュア。定番の土産だがロダンはあえてこれを仕入れたらしい。しかしただのミニチュアではなく改造が施されており、小物を仕舞える秘密箱になっている。



武将のオブジェ

訪れた地の各所にたたずむ巨大な武将像。その力強さに感銘を受けたロダンがそれらを参考に作り出したオブジェ。商品として販売しているのは一つだがその完成までに実は1000体以上作っている。



観光バスのブリキプレート

街に点在する観光スポットを巡回する観光用のバスをモチーフにしたブリキのプレート。ビンテージ風に仕上げられている材質と汚しにこだわりがある。



仙人の水墨画

訪れた地でロダンが偶然出会った自称仙人から譲り受けた水墨画。気に入って暫く店に飾っていたが、その絵が放つ怪しい気配を感じ、そっと商品棚に並べた。



観光スポットマグネット

観光スポットを収めた写真を使って作ったマグネット。写真は全てロダン自ら撮影したものが使用されている。

:Archive 手記

The Chaotic Abyss

混沌の狭間

手に取ると誰かの記憶が頭の中に流れ込み
まるで映像のように再生される。

若い男が大仰な装置を操作している。
男は手慣れた様子で装置を起動させると
安堵したかのように腕で額の汗を拭う。

「……歯車の安定動作を確認。
よし、57回目の次元転移テストも
成功だ！
成功……なんだけど……はぁ。
ここは何度来ても慣れないな。

ゲートは開いたままになっている
けど、深淵ともいえるこの場所から
元の場所に無事帰れるのか……？
もちろん転移装置を信じてないわけ
じゃない。
けど、不安が無いと言えば嘘になって
しまう。

そもそも、あの方の持つ全てを見通す
力でもわからなかったものを一人きりで
探してるんだ。いろいろ不安にならない方がおかしいってもんさ。

……さて、愚痴はこのあたりにして
おこう。
ゆっくりしてる暇はないからな。

混沌界がいくつもの並行世界に分裂
している謎を解き明かすには、地道な
調査しかない。
さて。あの光の先には一体どんな世界
が待ってるんだろう……」

男は勢いよく走り出し、
その姿はあっという間に光の中へと
消えていった。
不安と好奇心で胸が満たされると、
脳裏に浮かんだ光景が消えていく。

The Cold, Dark Realm

暗く冷たい深淵

手に取ると誰かの記憶が頭の中に流れ込み
まるで映像のように再生される。

辺りを支配する暗闇の中を、一人の
男がゆっくりと進んでいく。

男は周囲を気にしながら歩いていくが、
足元に落ちていた石ころに気付かず、
転んでしまう。
なんとか立ち上がり、衣服の埃を払い
ながら男は思考する。

「いたた……。
くぅ、一体ここはどこなんだ……。

はぁ。見たことのない転移ポータルを
調べようとしたら
うっかり触っちゃうなんて……。
自分のドジっぷりと運の悪さには呆れる
しかない。

見た感じ、ギンヌンガガプよりも
深い場所のようだけど……
ふむ。冷静に周りを確認する余裕は
ないみたいだ。

気配を感じる。……いるんだろう、
悪魔どもめ！
あいつらをどうにかしなければ、私は
ここから帰れない。

我らが神よ、せめてもの慈悲として、
この者たちを退けられた時には帰りの
道を示したまえ……！
あ、あと家の鍵をしっかり閉めた確証を
我に与えたまえ……!!!

よし、覚悟は決まった！行くぞ、
うぉぉぉぉ……っとっとぉ!!」

周囲を取り囲む悪魔の大群に、男は再び
つまづきながらも毅然と立ち向かって
いく。

恐怖と猛りがないまぜになった感情が
湧き上がると、脳裏に浮かんだ光景が
消えていく。

Bowl-Off

決着のボウリングバトル

手に取ると誰かの記憶が頭の中に流れ込み
まるで映像のように再生される。

一人の魔女が裏路地で腕を組み、
定期的に通りを確認している。

女性は時計を一瞥すると、不敵に
微笑んだ。

「今日こそ決着をつけてやるわ。
あのいけ好かない魔女に、この渋谷の
街のリーダーが誰なのかきっちり
わからせてやろうじゃない！

カラオケ百番試合――。
回転寿司大食い対決――。
そして前回のスクランブル交差点
徒競走――。

どれもなんだかんだで互角の戦い
だけど、今日は大差をつけて勝たせて
もらうわよ。

なにせ、今日の種目はボウリング！
私が『笹塚のスプリットクイーン』と
呼ばれてることを知らなかったようね。
こんなに良い天気の日にボウリング勝負
を挑んだ自分の運の悪さ、
せいぜい恨むがいいわ！

……それにしても遅いわね。
あいつ、待ち合わせに遅れてくること
なんてなかったのに……っ！」

その瞬間、辺りに轟音が鳴り響き瓦礫が
崩れ落ちてくる。刹那、瓦礫がスロー
モーションになり……。

アンブラの魔女として慣れ親しんだ感覚
と共に、脳裏に浮かんだ光景が消えて



A Classic Tune

心地よい音色

手に取ると誰かの記憶が頭の中に流れ込み
まるで映像のように再生される。

大きなリュックを背負った若い男が
裏通りを歩いている。
男は街並みを楽しむかのように
さまざまな店に目を向けると、にっこり
と微笑んだ。

「普段通ったことのない道を歩くのが
好きだ。
まだどの店も開いておらず、人通りも
まばら。
そんな時間の散歩は、僕にとって最高の
娯楽といえるだろう。

もうちょっと奥まで行ってみよう……。
そう思ったとき、どこからともなく
流れてくる音楽に気づいた。

デジタルにはない、少しだけノイズを
はらんだ奥行きのある音色。
この音は……きっとレコードのものだ。

どこかにレコードショップでもあるの
だろうか。
立ち止まって辺りを見渡すものの、
音の出どころはわからない。

耳を澄ましてみたが、いつしか音は
聞こえなくなっていた。
一体何だったんだろう……？

不思議に思っていると、
今度は背後から葉巻の香りが鼻孔を
くすぐる。

思わず振り返ってみるが、そこに人の
気配はなかった。

……ここにいてはいけない。
ふと、そんな言葉が頭をよぎる。
そう、きっとここは僕には縁のない
場所なのだ。
残念だが、立ち去るとしよう……」

男は虚空に向けてぺこりと会釈をすると
足早にその場を立ち去った。

得体の知れないものへの畏怖と敬意を
感じると、脳裏に浮かんだ光景が
消えていく。

Afternoon Rendevous

昼下がりのひと時

手に取ると誰かの記憶が頭の中に流れ込み
まるで映像のように再生される。

ビルに埋め込まれた巨大なモニターの
下。一人の男が慌てた様子で走って
くる。

騒々しく流れるコマーシャルすら気に
留めず、男は額の汗を拭い、息を
整える。

「いやー、マズった……。
寝坊して慌てて出てきたせいで、
スマホを忘れるなんてなぁ。
当然電話番号なんて覚えてないし、
このままじゃあの子に連絡もできやし
ない。一旦スマホを取りに帰るか？
いや、それじゃ遅刻確定だろ……ってか
今何時なんだ？
全力で走ったから、間に合ってる
のかどうかすら……ん？

この曲……この声……。
慣れ親しんだ司会者に、あの
フレーズ。ってことは、今はちょうど
昼だ。よし、なら待ち合わせには
間に合ってるぞ！

けど……あれ？待ち合わせ場所、
ここでよかったんだっけ？」

男は首を大きくかしげたものの、
すぐに巨大なモニターに視線を移し、
ただひたすらに約束の相手が来るのを
待った。

落ち着かない感情を残したまま、
脳裏に浮かんだ光景が消えていく。

The Protector

守るべきもの

手に取ると誰かの記憶が頭の中に流れ込み
まるで映像のように再生される。

戦地に張られた陣の前。
誰かの遺品であろう兜を胸に抱き、一人
の将が荒れ果てた戦場を眺めている。

将は兜に目を落とすと、大きく溜息を
ついた。

「この戦であの方が命を落とされて
早1週間……。
頼れる将であったことは間違いない。

あの方は時々……いや。
しょっちゅう決めるべきところで
決めきれず失敗を繰り返していた。
だが私は知っている。
あれはきっと、演技だったのだろう。

ここは戦場。
命のやり取りをする場所だ。
否応なく緊張の糸は張りつめ、
兵たちの精神は摩耗する。
そんな中、あの方が失敗を犯して
おどけるにつけ、兵士たちは一様に
笑顔になり、再び敵に向かう気力を
取り戻してきた。
あの方は……自らが失敗する姿を
見せることで、皆の心の負担を
和らげていたのだ。

実際、あの方がいなくなってからは
どうだ。
兵たちはみな、突然現れた未知の敵に
全力で応戦しているが、疲労の色は
隠せない。

私はあの方のようにはなれない。
私には、兵の心を癒してやることは
できない。
私がすべきなのは……強さを示し、
彼らを失望させないこと。

弱気になるな。
あの方のためにも、全力を以て
この戦いを終わらせるのだ。
あの方が愛したこの国を、守り抜く
ために」

将は兜を近くの木の根本に丁寧に
置くと、踵を返し陣へと戻っていく。

深い悲しみが戦いへの決意により
かき消されるのを感じると、脳裏に
浮かんだ光景が消えていく。



THE EYES OF BAYONETTA 3

Chapter II
Enemies

STRATUS

ストラトゥス

■ 軽量級人型汎用モジュール

身長　約2.3m
体重　約120kg
開発工場　生体工学研究所北アメリカ工場
得意技　フォトンブレード
耐久年数　耐用年数 10年

人体のあらゆる部位、臓器を再現できるナノマシンの技術を発展させ、シンギュラリティが造り上げた、人工生命体「ホムンクルス」の、最も基礎的な種。

この種が複数融合することで、様々な形態のホムンクルスを形作る。

知性を持たないため、自分で思考して行動することはできないが、シンギュラリティの思念による遠隔操作で活動する。

体から上に伸びる光の帯は、シンギュラリティからの思念を伝達するための神経繊維束である。

人間の数倍の運動能力を持つ上、全身を液状に変化させることができ、手先を攻撃性の高い形状に変化させて武器のように扱うこともできる。



FOOT MARK











NEBULOSUS

ネビュラシス

■ 軽量級人型強襲ユニット

身長	全長約3.5m
体重	約380kg
開発工場	生体工学研究所北アメリカ工場
得意技	フォトンスピア
耐久年数	耐用年数 20年

ストラトゥスの強化改良型。飛行機能が付加され、行動範囲が大幅に広がっている。

飛行中の姿勢制御を行うために筋力強化が図られ、体躯が大型化している。

専用に設計された槍型の武器を瞬時に顕現させることができるなど、攻撃能力も格段に増している。

FOOT MARK





CAVUM

カウム

■ 軽量級遠距離支援ユニット

身長　全長約6.5m
体重　約6t
開発工場　生体工学研究所ヨーロッパ工場
得意技　フォトンカノン
耐久年数　耐用年数 20年

複数のストラトゥスが融合し、遠距離攻撃に特化した形態となった種。

代謝を上げ、体細胞を過剰分裂させて体内にエネルギーを生み出し、攻撃力のあるレーザーを放つことが出来る。



FOOT MARK





RADIATUS

ラジアトゥス

■ 軽量級遠距離支援ユニット

身長　全長約6.5m

体重　約7t

開発工場　生体工学研究所ヨーロッパ工場

得意技　フォトンブラスター

耐久年数　耐用年数 16年

カウムが独自変異を遂げ、砲門の形態を変化させた亜種。

レーザーの出力が増強され、変異した砲門から拡散射撃をすることができる。

本来、その形態変化はシンギュラリティが意図したものではなかったが、目覚ましい戦果を上げたことが評価され新種としての事象が確定された。

FOOT MARK







LACUNOSUS

ラクノサス



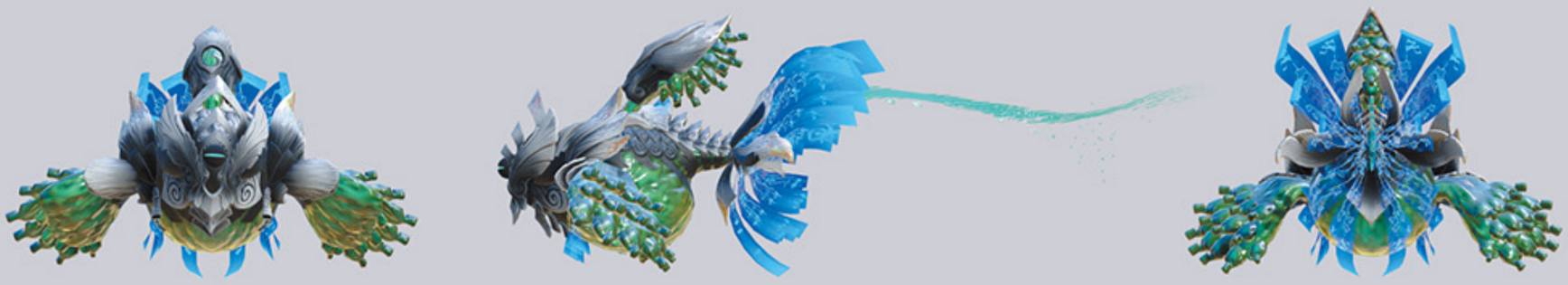
■ 軽量級飛行ユニット

身長	全長約2.8m
体重	約3t
開発工場	生体工学研究所ヨーロッパ工場
得意技	トラッキングマニピュレータ
耐久年数	耐用年数 30年

巨大な手のような翼を操って飛行する、空中での活動に特化した種。

空域からの遠距離攻撃、および頑強な体躯を活かした降下突進攻撃を得意とする。

その背中から、浮遊して自律行動する大型の「手」を放ち、標的を捕獲して確実に仕留めるなど、緩慢な動きを補うその異能は油断ならない。



FOOT MARK



PERLUCIDUS

ペルルシダス



■ 寄生型管理統制モジュール

身長	最大約13m
体重	約120kg
開発工場	生体工学研究所アジア中央工場
得意技	アブソリュートコントロール
耐久年数	耐用年数 5年

他の生命体に取り付き、その精神と肉体を操る能力を持つ、寄生型の種。

単体ではさほど脅威ではないが、寄生する宿主の力を限界を超えて引き出すことができ、たとえそれが人間であっても、屈強な兵士に寄生した時の攻撃力は侮れない。

取り付かれた宿主は全神経系を侵食され自我を失って、その肉体が崩壊するまで戦い続けることになる。



FOOT MARK





MEDIOCRIS

メディオクリス

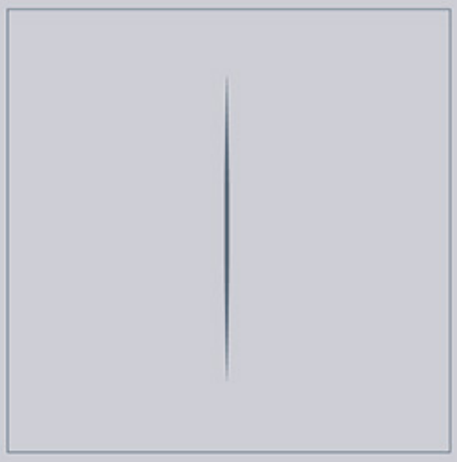
■ 軽量級行動予測型ユニット

身長	約2.7m
体重	約210kg
開発工場	生体工学研究所北アメリカ工場
得意技	イリュージョンムーブ
耐久年数	耐用年数 9年

軽量な体と発達した脚の筋力で、素早い動きを得意とする種。敵の筋肉の動きなどから行動予測をする能力に優れ、身に迫る危険を察知した際は、弾丸より速い動きで回避行動を取ることができるため、巨大な魔獣の緩慢な攻撃ではまず捉えることができない。

最低限の筋肉を残して軽量化されているため、高い攻撃力を持たず、それを補うために集団で行動することが多い。

FOOT MARK









FLOCCUS

フロッカス



■ 重量級人型戦闘ユニット

身長　約8.0m

体重　約41t

開発工場　生体工学研究所北アメリカ工場

得意技　ジェルイーター

耐久年数　耐用年数 24年

多数のストラトゥスが融合して、巨大な体と強靭な力を得た種。

接近戦を得意とし、掃討部隊としていち早く前線に投入され、機械的に破壊と殺戮を行う。

その動きは鈍重で、細やかな行動は不得意だが、多少の攻撃には動じない頑強な体でのし歩き、大剣のような左腕で獲物を薙ぎ払いながら押し進む。

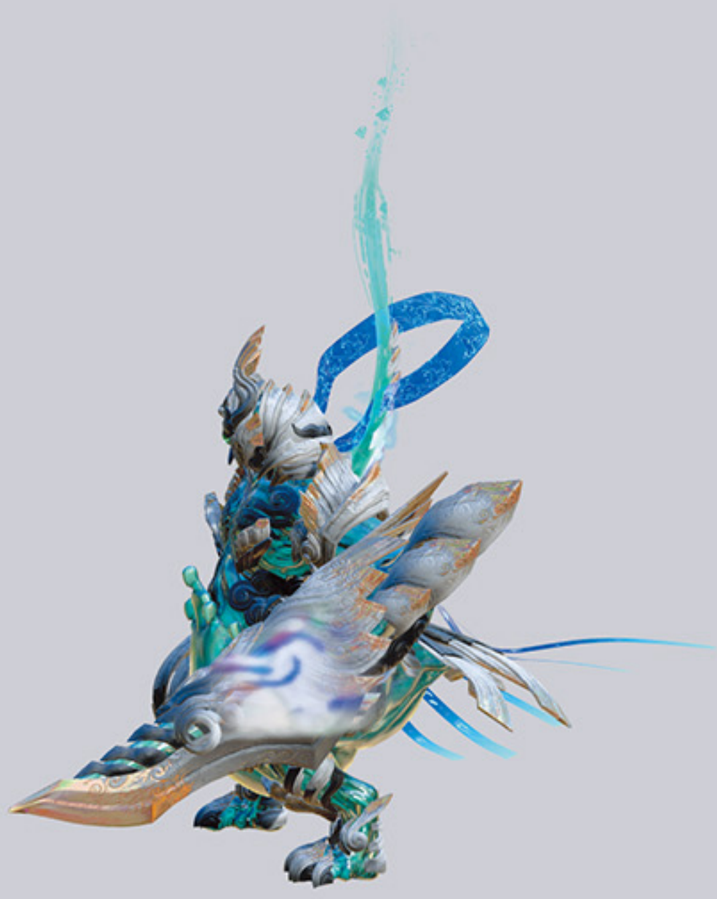
シンギュラリティによる高度な制御が行われていないため、ストラトゥス同士の結束が弱く、全身に強い衝撃を受けるとすぐにバラバラに分解してしまう。

だがその弱い結束力を利用して、自ら液状に融解して標的を飲み込むなど、その変則的な行動は侮れない。

FOOT MARK









FRACTUS

フラクタス



■ 重量級人型戦闘ユニット

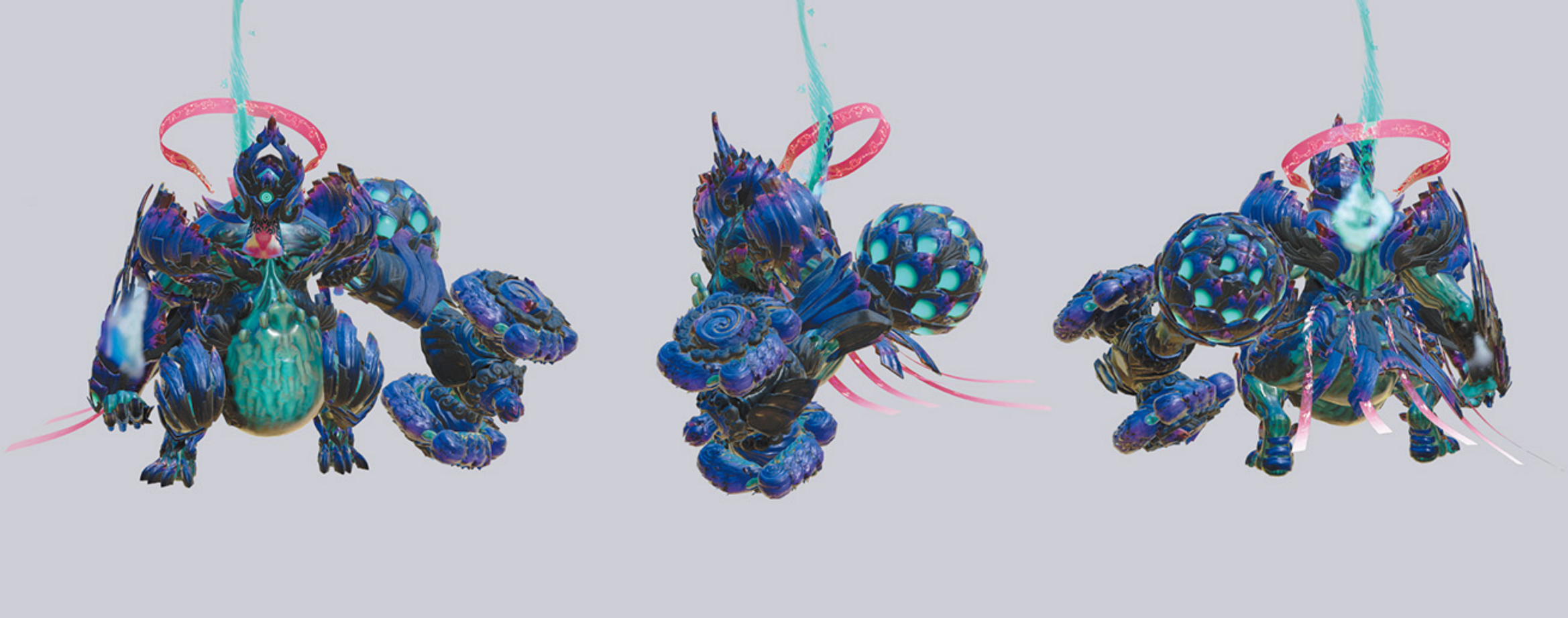
身長	約8.0m
体重	約53t
開発工場	生体工学研究所北アメリカ工場
得意技	ビルボロケット
耐久年数	耐用年数 23年

左腕に巨大な打撃武器を備えた、フロッカスの亜種。

左腕の一端を分離させてモーニングスターのように振り回すこともでき、フロッカスに比べて攻撃力が増しただけでなく、遠い間合いからの攻撃も行うことが出来る。

また、エネルギーシールドを展開する新たな能力も有しており、攻守の両面においてフロッカスの弱点を克服している。

FOOT MARK



PANNUS

パヌス

■ 軽量級滞空戦闘ユニット

身長　約12m
体重　約47t
開発工場　生体工学研究所オセアニア工場
得意技　フォーディバイド
耐久年数　耐用年数９年

クラゲのような動きで空中を浮遊し、爆発兵器としての働きをする種。

攻撃を受けると自身の体を分裂させ、分裂の限界に達すると自爆して周囲にダメージを及ぼす。

生存し続けることを目的とせず、むしろ積極的に攻撃を受けて、標的もろとも消滅することを前提に造られた生物兵器で、主に魔獣のような大型の敵を対象として戦線に投入される。



FOOT MARK







DUPLICATUS

ドュプリケイタス

■ 軽量級滞空戦闘ユニット

身長	約14m
体重	約53t
開発工場	生体工学研究所オセアニア工場
得意技	スプリットフォーメーション
耐久年数	耐用年数 11 年

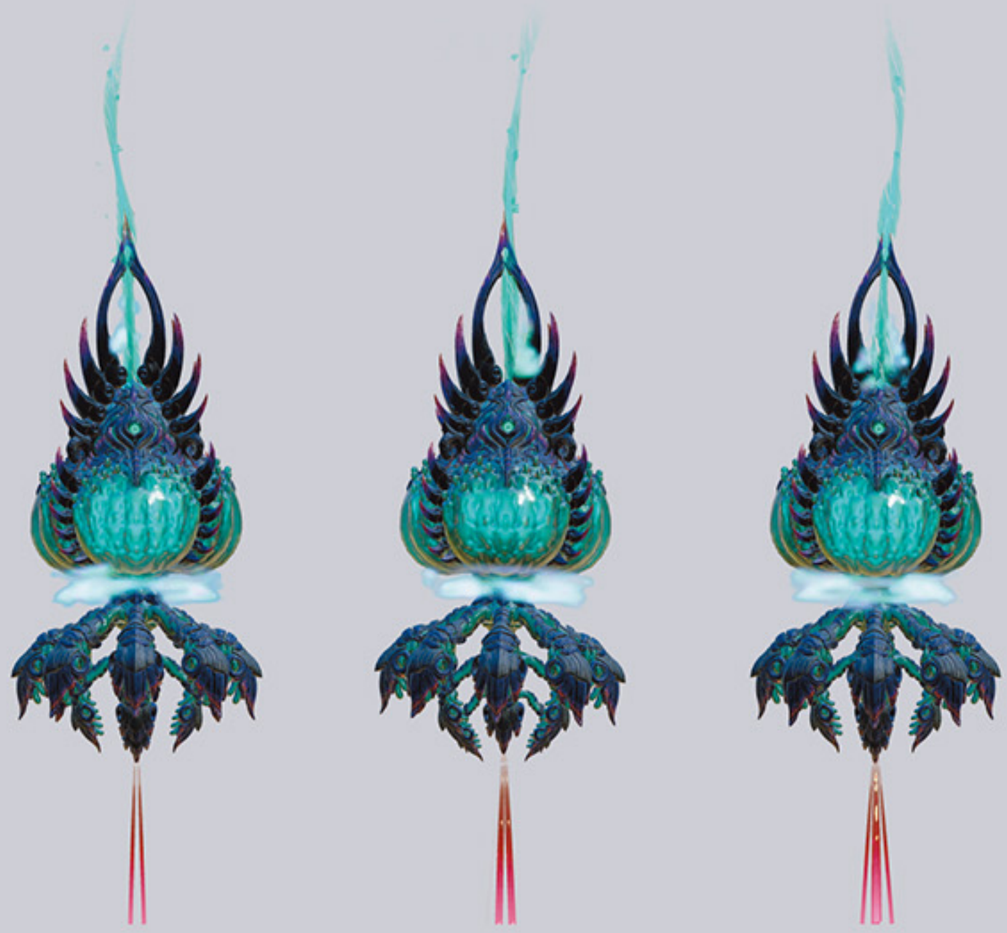
パヌスに改良を加えて造られた亜種。

パヌスとは異なり、標的に対して積極的に攻撃を行う特性を持ち、自ら体を複数に分裂させ、それらを特定の陣形に展開させて、高速打撃を行う。

陣形には複数のバリエーションがあり、それらを巧みに使い分けて獲物を翻弄する。

FOOT MARK





MURUS

ミュラス

■ 重量級装甲強化型ユニット

身長	全高約11m
体重	約2,000t
開発工場	生体工学研究所オセアニア工場
得意技	アモルファス
耐久年数	耐用年数 60年

巻貝のような姿をした大型種。

全身が虹色に輝く超硬質の外骨格で覆われており、外敵に対する高い耐久力を持つ。

先端が鋭利な斧のように硬質化した二本の触手を持ち、これを自在に振り回して標的を切り刻む。

生体エネルギーを体内で圧縮して射出するレーザー攻撃は、驚異的な威力を誇るが、発射のためには外骨格を分解して開放しなくてはならず、その際に内部組織が露出するため、大きな弱点となる。

また分厚い外骨格は、強大な魔獣の攻撃にも耐える堅牢さを誇るが、気密性には乏しいため、毒性のある液体などの攻撃には脆弱である。



FOOT MARK











CUMULONIMBUS

キュムロニンバス

■ 重量級人型決戦ユニット

身長	約20m
体重	約405t
開発工場	生体工学研究所北アメリカ工場
得意技	グラビティコントロール
耐久年数	耐用年数 48年

二足歩行する、巨人のような大型種。

地上戦に特化した能力を有し、巨体にもかかわらず強靭な筋力と浮揚能力を駆使して、機敏に活動する。

強大な魔獣とも渡り合えるほどの高い攻撃力と防御力を誇り、また単純な物理攻撃だけでなく、レーザー射撃などの遠距離攻撃能力も多彩に備える。

自律的に行動することもでき、敵からの攻撃によりシンギュラリティのコントロールを失うと一時的に“強襲モード”に切り替わり、腕を四本に分裂させて、激しい攻撃行動で危機的状況への対処を行う。

FOOT MARK





ASPERATUS

アスペラトゥス

■ 重量級獣型決戦ユニット

身長　全長約15m
体重　約650t
開発工場　生体工学研究所オセアニア工場
得意技　ギガボアー
耐久年数　耐用年数 14年

獣のような四足歩行の大型種。
分厚い装甲と鋭い角を備えた頭部を最大の武器とし、標的に対して猛然と突進する。
その力は凄まじく、巨大な魔獣をもってしても、押し倒されて蹂躙されてしまうほど兇猛であり、正面から立ち向かうのは危険である。
全身の筋肉をバネのように使って、その巨体からは想像もつかない速さで俊敏に動くことができ、自分の体の数倍の高さまで飛べる跳躍力で、ビルの壁面を地面のように使って縦横無尽に走り回る。
この怪物を仕留めようとするならば、素早い動きを生むその足を何とかして無力化すれば、勝機を見出だせるかも知れない。



FOOT MARK









VOLUTUS

ヴォルトゥス



■ 重量級獣型決戦ユニット

身長	全長約15m
体重	約810t
開発工場	生体工学研究所オセアニア工場
得意技	フレイムボアー
耐久年数	耐用年数 10年

アスペラトゥスの強化型亜種。

獣のような凶猛さに加えて、その足先から灼熱の炎を発する能力を新たに与えられ、その熱波で敵に更なるダメージを負わせる。

アスペラトゥス同様に突進攻撃を得意とし、駆け抜けた跡には炎の海を作り出す。

FOOT MARK





CASTELLANUS

キャステルラヌス

■ 重量級監視迎撃ユニット

身長　約55m
体重　約1,400t
開発工場　生体工学研究所北アメリカ工場
得意技　ユナイトビルド
耐久年数　耐用年数 72年

敵の監視、戦況の調査などを目的として造られた種。

そそり立つ柱のような姿をしているが、柱の部分は本体を支える基部に過ぎず、その頂上に本体部が乗り、身を守っている。

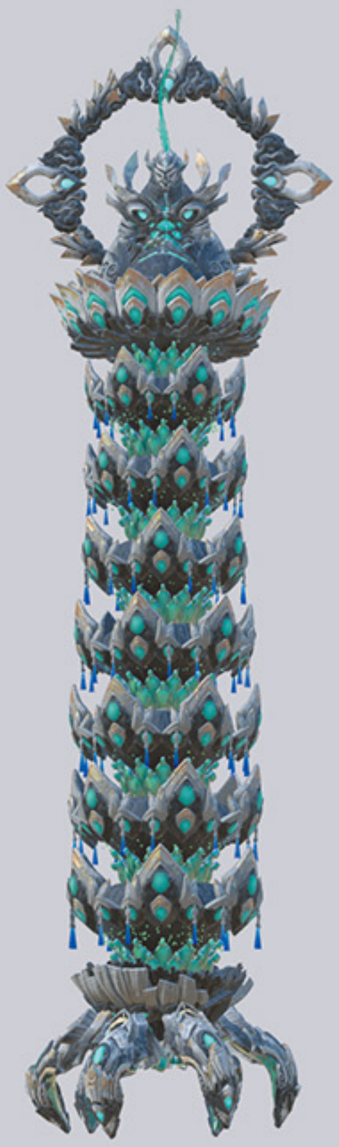
基部は体節が積み上がった構造になっていて、これを破壊することで本体部を地上に引きずり下ろすことができるが、基部からストラトゥスを発生させたり、また結界を生じさせて攻撃を遮ったりと、防衛のための攻撃も多彩で、攻略は容易ではない。

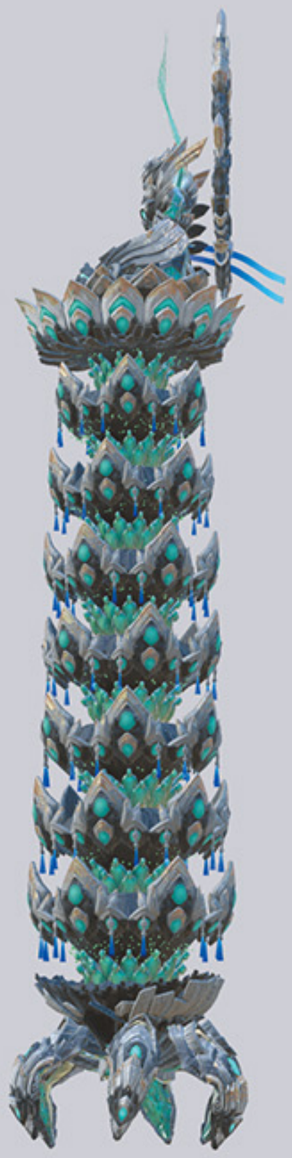
本体部は、基部を失うと脚部を展開して動き回り、背中に備えたリング状の武器をブーメランのように飛ばして攻撃を行う。

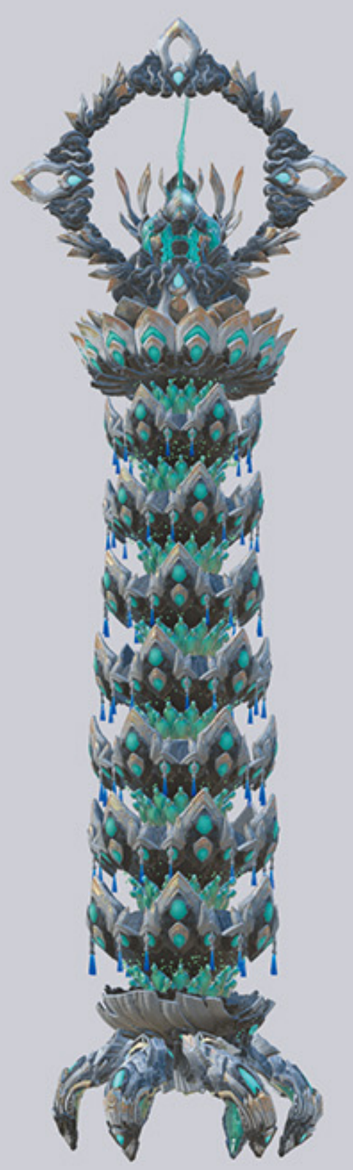
FOOT MARK

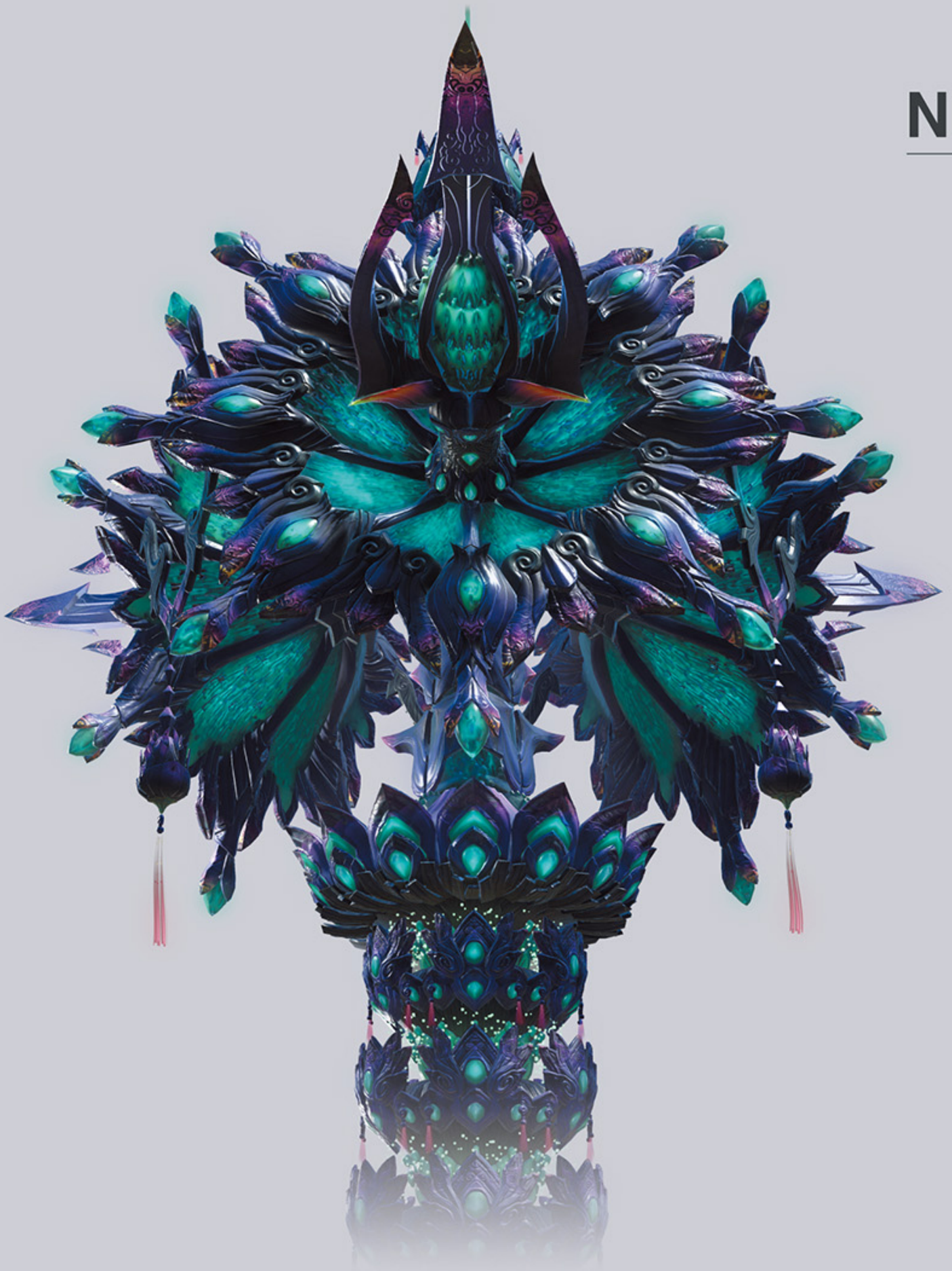












NIMBOSTRATUS

ニンボストラトゥス

■ 重量級攪乱支援ユニット

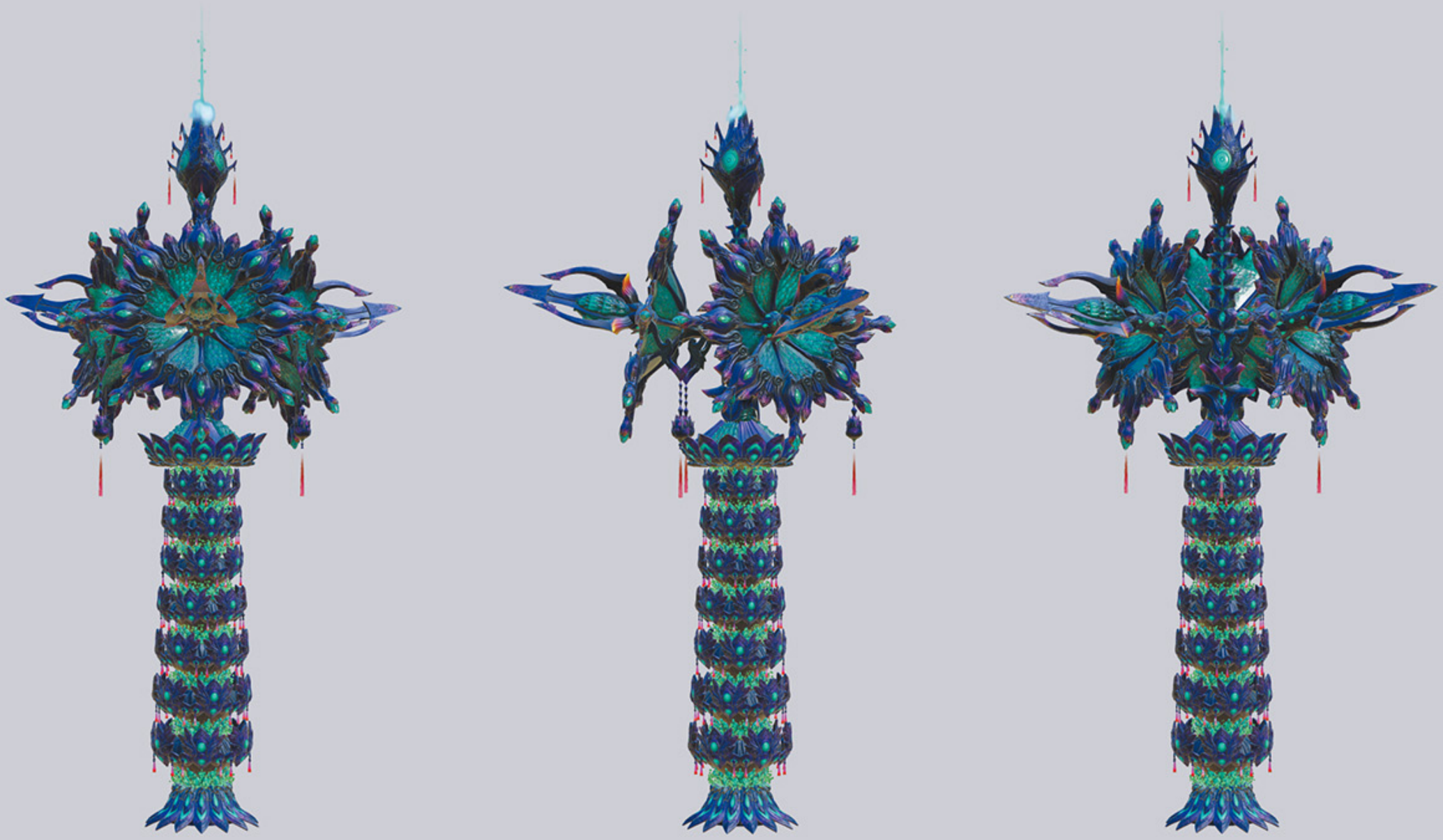
身長	約37m
体重	約860t
開発工場	生体工学研究所北アメリカ工場
得意技	インビジブルフィールド
耐久年数	耐用年数 79年

キャステルラヌスの発展型亜種。

敵の監視能力に加えて、特殊な次元転移力場を発生させる能力が与えられ、周囲にいる味方を敵の目から隠し、守ることが出来る。

FOOT MARK





UNCINUS

アンシヌス

■ 軽量級潜航戦闘ユニット

身長　全長約9m
体重　約24t
開発工場　生体工学研究所オセアニア工場
得意技　アサルトレーザー
耐久年数　耐用年数 3年

接近するものに反応して自動的に攻撃を行う、定着型の種。

超大型ホムンクルスの弱点部位の周囲に設置され、近付く外敵をレーザー射撃で迎撃する。

設置された場所からは移動しないが、身を隠すように地面に潜り込み、敵の接近を察知すると瞬時に姿を表して攻撃態勢を取る。

FOOT MARK





TUBA

チューバ

■ 重量級潜航戦闘ユニット

身長	最大約24m
体重	約230t
開発工場	生体工学研究所オセアニア工場
得意技	アンダーテイカー
耐久年数	耐用年数 14年

地中での隠密行動を目的に造られた種。

モグラのように地中へ姿を隠して音もなく近付き、足元からの奇襲攻撃を得意とする。

土を掻き分けるために大型化した腕で、地中でも俊敏に活動することができ、神出鬼没な動きで敵を翻弄するが、標的の位置を正確に補足するために定期的に地上へ顔を出すため、その機会を狙って攻撃を仕掛ければ、地上へ引きずり出すことも可能である。

FOOT MARK





OPACUS

オパカス

■ 重量級強襲戦闘ユニット

身長	最大約25m
体重	約250t
開発工場	生体工学研究所オセアニア工場
得意技	スティックプレッシャー
耐久年数	耐用年数 9年

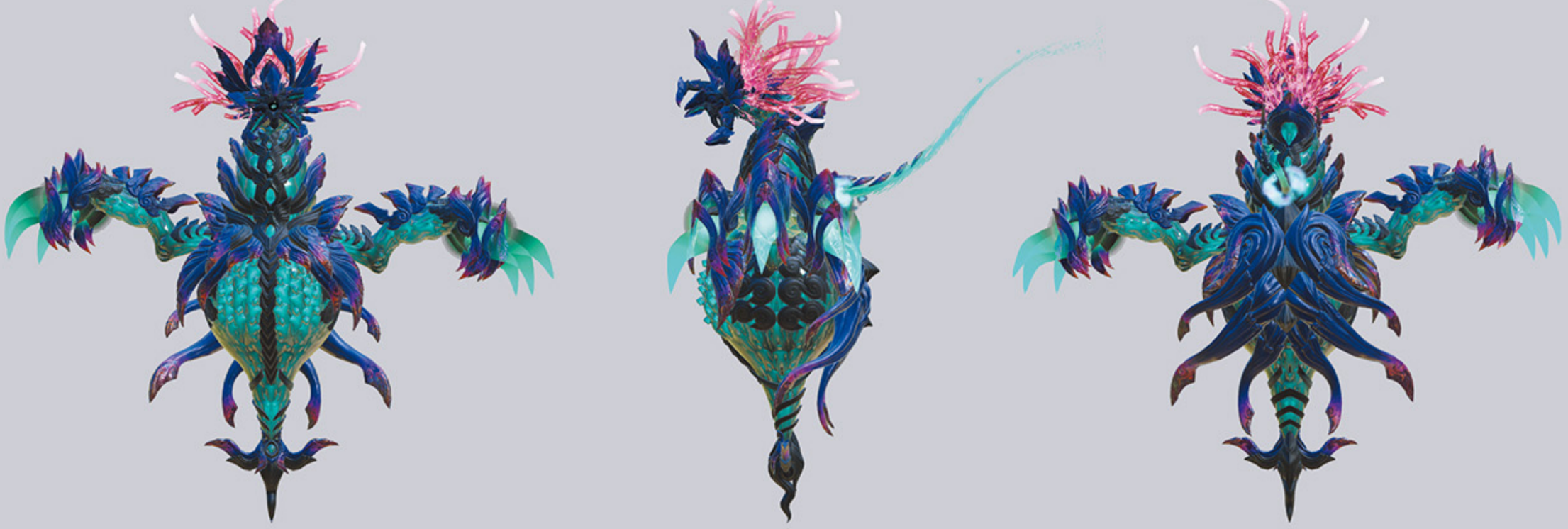
チューバを地上活動型に改良し、より攻撃的になった亜種。

隠密行動よりも積極的な攻撃を得意とし地上を俊敏に移動して、突進攻撃や、跳躍からの降下攻撃など、多彩な戦法で標的に襲い掛かる。



FOOT MARK







VIRGA

ビルガ

■ 重量級全環境型決戦ユニット

身長	全長約48m
体重	約1,260t
開発工場	生体工学研究所オセアニア工場
得意技	マルチウェイブ
耐久年数	耐用年数 38年

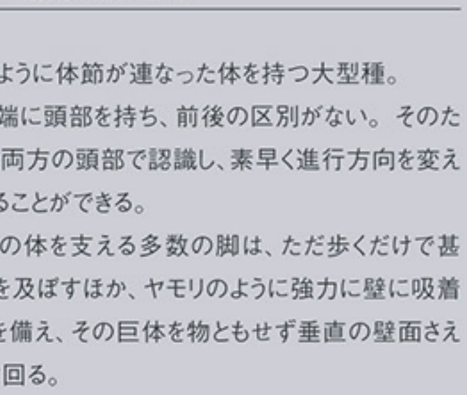
列車のように体節が連なった体を持つ大型種。

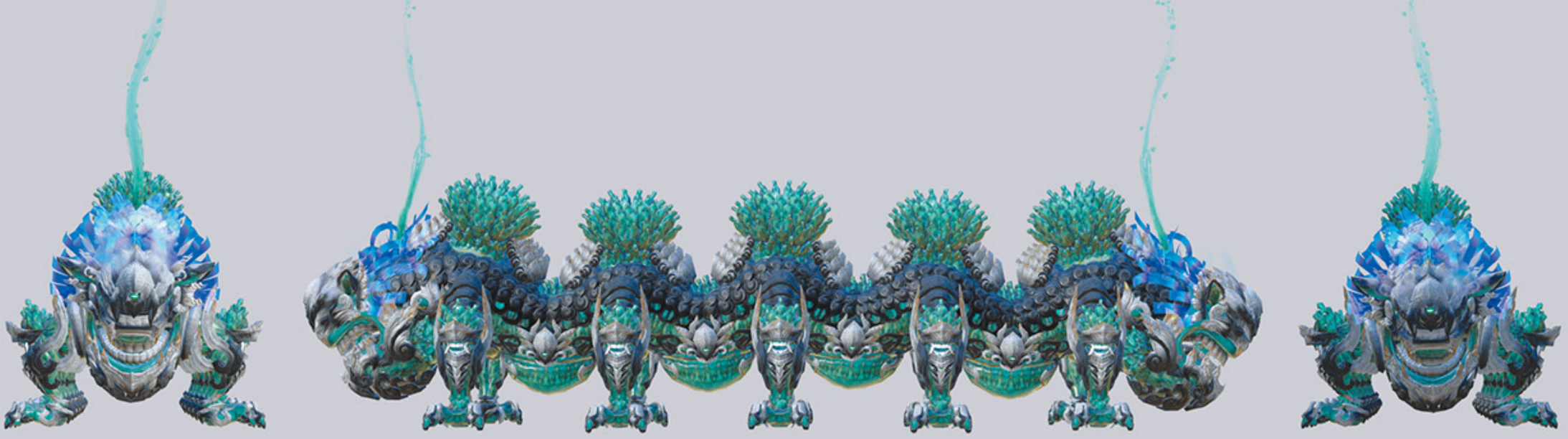
体の両端に頭部を持ち、前後の区別がない。そのため、標的を両方の頭部で認識し、素早く進行方向を変えて追跡することができる。

重量級の体を支える多数の脚は、ただ歩くだけで甚大な被害を及ぼすほか、ヤモリのように強力に壁に吸着する機能を備え、その巨体を物ともせず垂直の壁面さえ難なく歩き回る。

脚から刃状の光弾を放ったり、口から火炎放射したり、果てはその背中からストラトゥスをミサイルのように発射したりと、肉弾戦以外の攻撃方法も多彩で、隙がない。

FOOT MARK





AUREOLE

オーレオール

■ 超重量級航空要塞

身長　約640m
体重　約8,233,000t
開発工場　生体工学研究所ヨーロッパ工場
得意技　オプティカルアブソーバー
耐久年数　耐用年数 96年

おびただしい数のストラトゥスが融合して巨大な威容を成した、生命を持った戦艦。

その躯体は堅牢無比で、並の攻撃ではびくともしない。

空中に浮遊してレーザー射撃を行うほか内部に小型クラスから大型クラスまで、あらゆる種類のホムンクルスを多数搭載し、それらを地上へ向けて射出も行う。

攻撃だけでなく、シンギュラリティからの思念中継基地の役割も持ち、船体下部から伸びる神経繊維束で、命令の受信、発信を行って、シンギュラリティによる多数のホムンクルスたちの広範囲に及ぶ制御を可能にしている。









FOOT MARK

CONGESTUS

コンジェストゥス



■ 軽量級記憶ユニット

身長	約6m
体重	約3t
開発工場	生体工学研究所オセアニア工場
得意技	プレイバックディメンジョン
耐久年数	耐用年数 13年

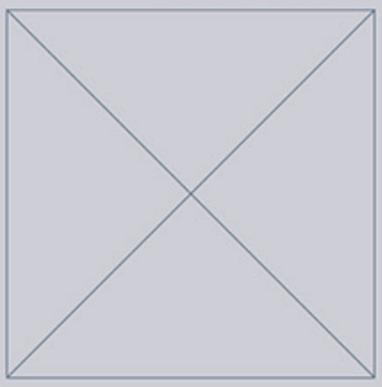
「時間」をコントロールする能力を持つ特殊種。

シンギュラリティが自らの肉体の一部を移植して造り上げた特殊なホムンクルスで、一定範囲内の「時」を支配して、その空間の「時」をまるで記録映像のように巻き戻したり進めたりすることができる。

シンギュラリティが侵略行為を行う際、戦略的に重要な拠点を破壊し、その「事象」を「固定」して、敵の介入を妨げるためにこの種を投入すると言われる。

「時」への干渉能力は、無機物に対してだけでなく、生物に対しても及ぶため、範囲内に捕らえられた標的は、そのまま時の牢獄に永遠に留まり続けることになる。

FOOT MARK





GENITUS

ジェニタス



■ 人型モジュール生成ユニット

身長	約9m
体重	約51t
開発工場	生体工学研究所アジア中央工場
得意技	モジュールプリント
耐久年数	耐用年数 20年

ホムンクルスを製造するためのホムンクルス。

攻撃手段は持たないが、植物のように根を張り、その場で全く動かずに必要なエネルギー要素を吸収し続け、体内でストラトゥスクラスのホムンクルス育成産出し、それを延々と繰り返す。

FOOT MARK







SPISSATUS

スピッサティス

■ 化学兵器散布ユニット

身長	約6m
体重	約49t
開発工場	生体工学研究所アジア中央工場
得意技	ポイズンフォグ
耐久年数	耐用年数 3年

特定の場所に留まり続け、毒性のガスを排出し続ける定着型の種。

体内で生成される毒性ガスはホムンクルスに対しては全くの無害で、これを広範囲に散布し、敵勢力に損害を与えてその区域を制圧する。

FOOT MARK







HUMILIS

ヒューミリス

■ 障壁展開ユニット

身長	約5.5m
体重	約40t
開発工場	生体工学研究所アジア中央工場
得意技	フローレスバリア
耐久年数	耐用年数 30年

敵勢力の進行の妨害、および自陣の防衛を目的に造られた種。

移動能力を持たず、主に複数個体一組で運用され、その個体同士が互いに連携することで、任意の場所に障壁を作り出す。

物質も霊質も通さない強固な障壁は、敵の進行を妨げたり、味方の重要な拠点を守るのに重要な役割を果たす。

連携した個体同士は生命エネルギーも共有しており、ひとつの個体を消滅させても、エネルギーを補い合ってすぐさま復元する。

そのため、連携した個体群を消滅させるには、その全てを同時に倒さなくてはならない。

FOOT MARK





IRIDESCENT

イリデンセント

■ 超重量級飛行遊撃ユニット

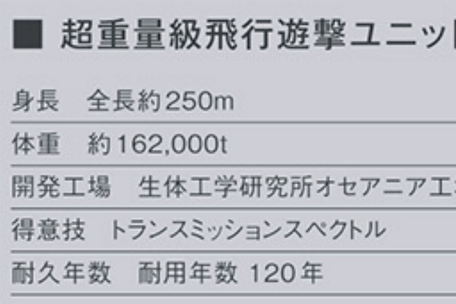
身長　全長約250m
体重　約162,000t
開発工場　生体工学研究所オセアニア工場
得意技　トランスミッションスペクトル
耐久年数　耐用年数 120年

サメのような姿で、まるで空中を泳ぐかのように飛行する超巨大種。

ゆったりと体をうねらせて進むさまは優雅に見えるが、あらゆるものを消滅させる“消失の雲”を上空から散布し広範囲にわたって殲滅活動を行う。

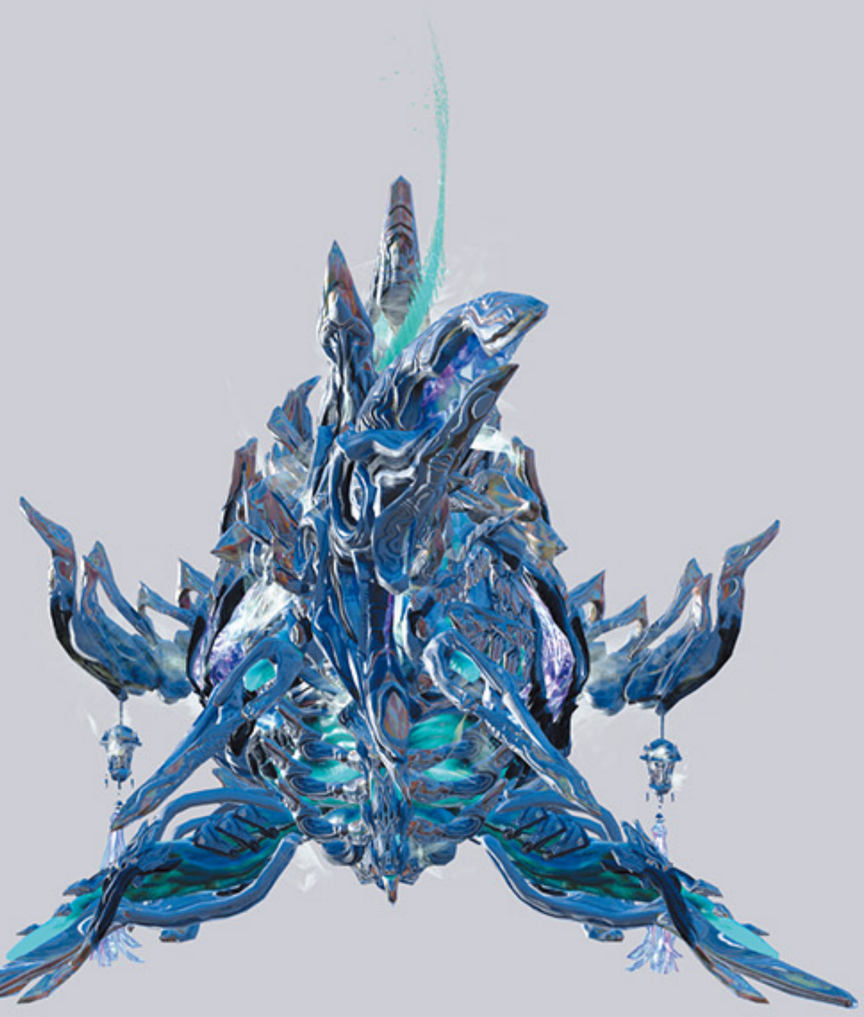
また頭頂部に展開する彩雲は、接触する物質の原子の隙間に異次元空間を発生させ、たとえ分厚い鋼鉄の壁であっても空気のようにすり抜けて進むことができる。

FOOT MARK

















IRIDESCENT CORE

イリデンセント・コア

■ 緊急要撃ユニット

身長	約33m
体重	約2,060t
開発工場	生体工学研究所オセアニア工場
得意技	アクアブレス
耐久年数	耐用年数 120年

万が一に備え、シンギュラリティがより直接的にオペレーションを行えるようにイリデンセントの体内に造った人型の端末。

体内に侵入した外敵を排除するための迎撃能力を有し、強力な突風を吹かせたり、粘着質の体液で獲物を捕らえたりと、様々な攻撃を展開する。

FOOT MARK



ARCH-IRIDESCENT

アーク・イリデンセント

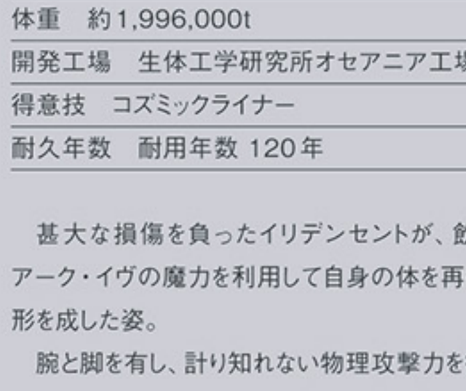
■ 超弩級巨獣型決戦ユニット

身長　約270m
体重　約1,996,000t
開発工場　生体工学研究所オセアニア工場
得意技　コズミックライナー
耐久年数　耐用年数 120年

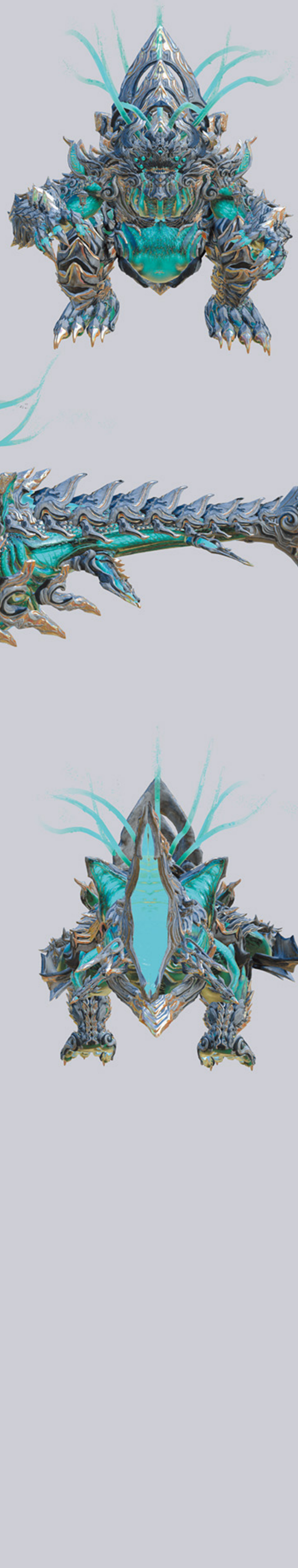
甚大な損傷を負ったイリデンセントが、飲み込んだアーク・イヴの魔力を利用して自身の体を再構成し、異形を成した姿。

腕と脚を有し、計り知れない物理攻撃力を得ただけでなく、二又に分かれた尾を巨大な電極棒として、大電流を発生させてレールガンの原理で超質量の弾体を発射する攻撃は、桁外れの破壊力を持つ。

FOOT MARK







PYROCUMULUS

パイロキュムラス

■ 超重量級重火力人型決戦ユニット

身長	約35m
体重	約5,550t
開発工場	生体工学研究所オセアニア工場
得意技	ボルカニックボム
耐久年数	耐用年数 160年

キュムロニンバスをベースに改良され、投入される環境に応じてその特性を自在に変化させる能力を備えた大型種。

灼熱の火山地帯に投じされたことで、耐熱特性を獲得しただけでなく、自身の体にも炎を纏って、攻撃力が増した。

また適応した自然環境に干渉することもでき、地面をドラミングして溶岩を噴出させるなど、いわゆる“天変地異”と呼ばれるような現象を引き起こすことができる。



FOOT MARK







ARCH-PYROCUMULUS

アーク・パイロキュムラス

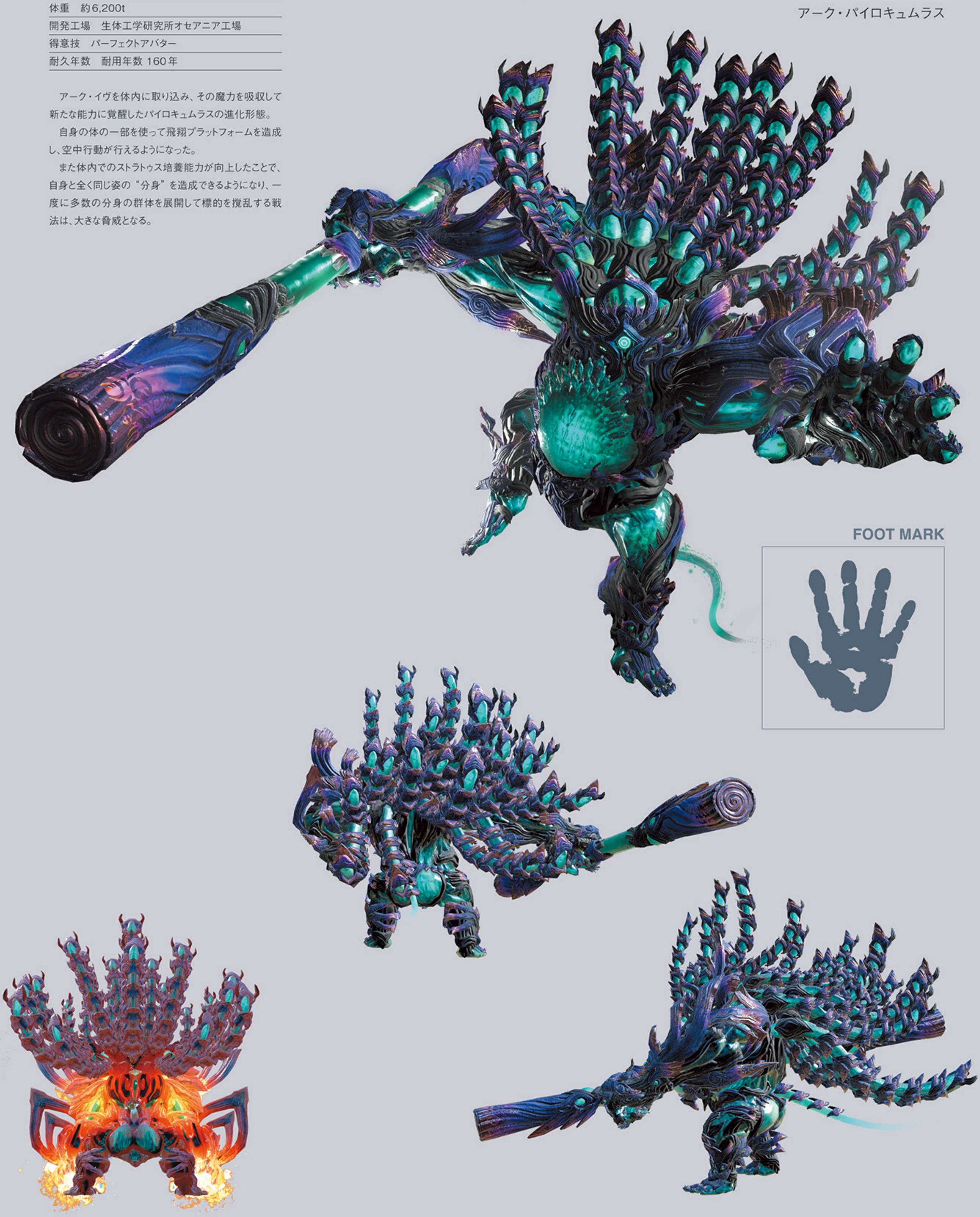
■ 超重量級航空人型決戦ユニット

身長	約40m
体重	約6,200t
開発工場	生体工学研究所オセアニア工場
得意技	パーフェクトアバター
耐久年数	耐用年数 160年

アーク・イヴを体内に取り込み、その魔力を吸収して新たな能力に覚醒したパイロキュムラスの進化形態。

自身の体の一部を使って飛翔プラットフォームを造成し、空中行動が行えるようになった。

また体内でのストラトゥス培養能力が向上したことで、自身と全く同じ姿の“分身”を造成できるようになり、一度に多数の分身の群体を展開して標的を撹乱する戦法は、大きな脅威となる。



CIRROSTRATUS

シーロストラトゥス

■ 重量級連動型戦闘ユニット

身長　全長約24m
体重　約240t
開発工場　生体工学研究所オセアニア工場
得意技　ジャッジメントサンダー
耐久年数　耐用年数 115年

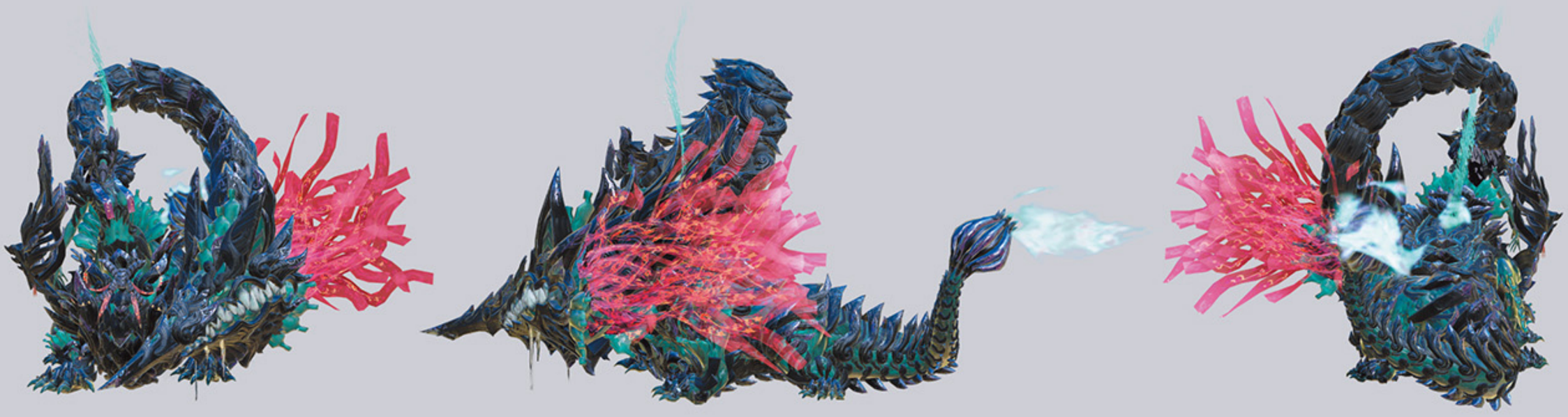
「古代の人々が信奉していた神を再現する」というシンギュラリティの趣向によって創り出された、異形の大型種。

トカゲのような胴体に人型の上半身が乗り、片腕は触手のように伸びて、その先端には竜に似た頭が付いているなど、およそ自然が生み出した生物とはかけ離れた姿をしている。

シーロキュムラスと同時に造られ、基本能力を共有しているが、“神の裁き”になぞらえて、本種には強力な雷撃を撃ち放つ能力が与えられている。



FOOT MARK



CIRROCUMULUS

シーロキュムラス



■ 重量級連動型戦闘ユニット

身長	全長約24m
体重	約240t
開発工場	生体工学研究所オセアニア工場
得意技	ジャッジメントハリケーン
耐久年数	耐用年数 115年

シーロストラトゥスと同様に「古代の人々が信奉していた神を再現する」という趣向でシンギュラリティが創り出した大型種。

基本能力をシーロストラトゥスと共有しつつ、“神の裁き”になぞらえて、暴風を発生させる能力が与えられている。

本種とシーロストラトゥスは、二体が連携して戦闘を行うように設計されており、巨大な天秤のような構造物が闘技場のようにあつらえられているのは、エジプト神話『死者の書』から着想を得たものだと言われている。

FOOT MARK





STRATOCUMULUS

ストラトキュムラス

■ 超弩級幻獣決戦ユニット

身長	約390m
体重	約784,680t
開発工場	生体工学研究所オセアニア工場
得意技	トーテムバッチ
耐久年数	耐用年数 115年

シーロキュムラス、シーロストラトゥスの創造を経て、シンギュラリティが「神の再現」という発想を更に発展させ、古代の文献を読み解いて造り上げた、超大型種。

その姿は、実在する生物に倣って造られた他のホムンクルスとは異なり、機能性よりもシンギュラリティの創造性に基づいた、邪神とも言うべき異形である。

このストラトキュムラスの生物学的設計図は、シーロキュムラス、シーロストラトゥスのコアに書き込まれており二体が融合し、且つ取り込んだアーク・イヴのエネルギーが起動キーとなって、この巨体が形成された。

腕のように広げた四本の触手は、それぞれがその先端に蛇のような頭を持ち、獲物に食らいつくだけでなく、その口からレーザーや火炎弾を放って、広範囲に攻撃を行う。

本体頭部及び腹部に、弱点と思しきエネルギーコアを持つが、どちらか一方に強力な結界を張ることができ、敵の攻撃に応じて結界を張り替えて、強固に身を守る。



FOOT MARK













SINGULARITY CHAOS

シンギュラリティ　混沌体

■ DCH-AN-3G-H6554823

身長　約280m
体重　約2,016,000t
開発工場　アルファバース
得意技　ユニゾンレイ
耐久年数　不明

混沌界を形作る多元宇宙「マルチバース」の構成世界を次々と破壊し、そのエネルギーを体内に蓄えることで攻撃能力を最大規模で発現させたシンギュラリティの戦闘形態のひとつ。

混沌界の力で得たその威容はまさに混沌としており、蠢く山と形容できるほど膨れ上がっている。

その巨体から繰り出される攻撃の破壊力は凄まじく、人間が作った建造物などはいとも簡単に消し飛ばす。

FOOT MARK





SINGULARITY BALANCE

シンギュラリティ　安定体

■ DCH-AN-3G-H6554823

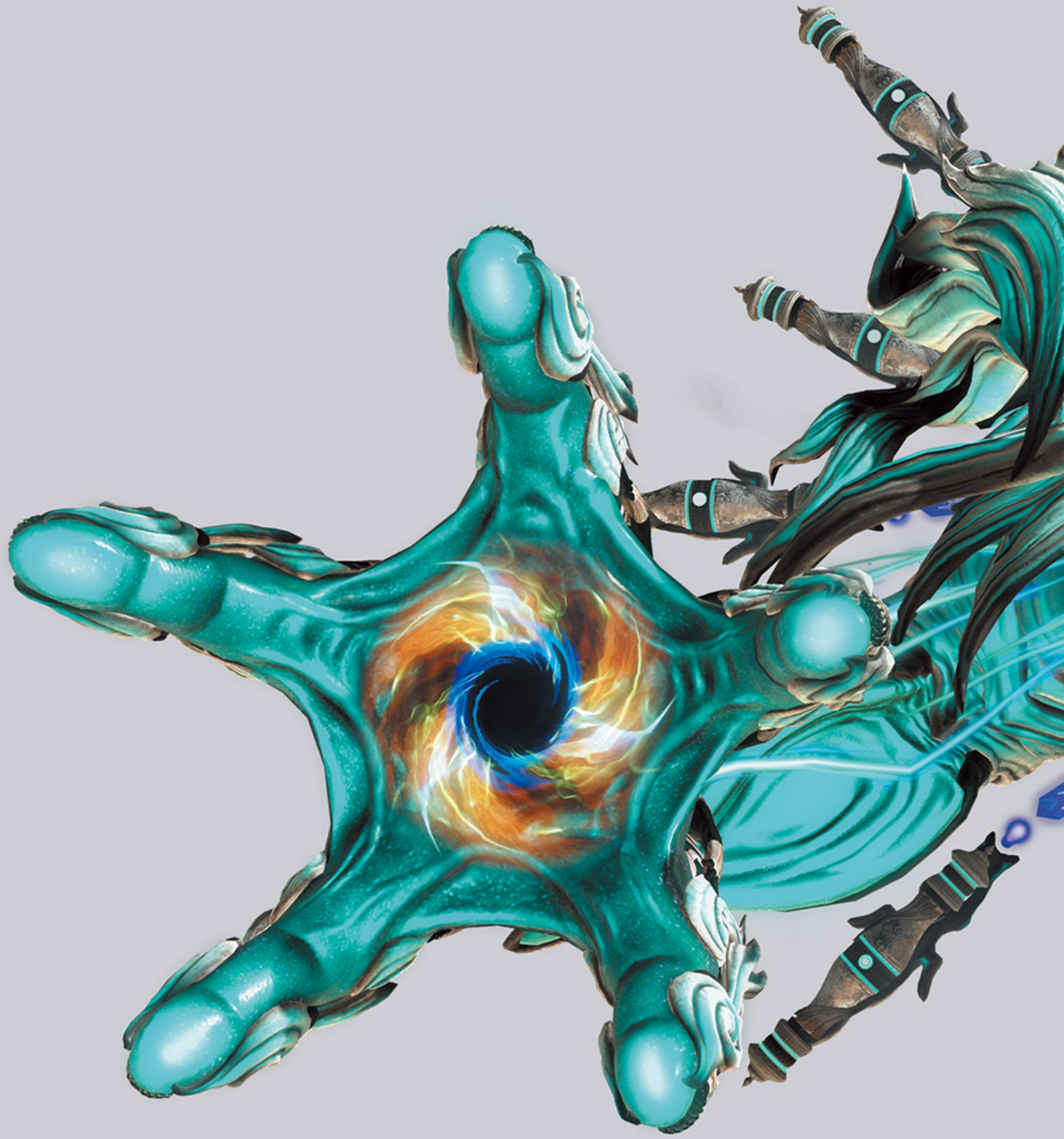
身長	約6.5m
体重	約10t
開発工場	アルファバース
得意技	グレートリセット
耐久年数	不明

前哨戦とも言える混沌体での戦闘を経て体内で混沌と渦巻いていたカオス・エネルギーを制御下に治めることに成功し、それを最適に操れるように設計、創造したシンギュラリティの理想的な姿。

人間に似た体を基本とし、カオス・エネルギーを攻撃に転換するためのデバイスを、パワードスーツのように纏っている。

ホムンクルスの設計図を記録した情報端末「スマート・スクロール」を背中に備え、あらゆるホムンクルスを自在に呼び出す。

その出生の経緯から、人類の科学の最高到達点とも言うことができ、その能力はいかなる人智をも凌駕する。



FOOT MARK







SINGULARITY DEFINITION

シンギュラリティ　確定体

■ DCH-AN-3G-H6554823

身長　約6m
体重　約500kg
開発工場　アルファバース
得意技　リ・コンフィルム
耐久年数　不明

不純な情報を全て排除し、シンギュラリティがカオス・エネルギーと完全なる一体化を果たした完成形。

混沌界、すなわち人類の認識する宇宙そのものとも言える存在で、この世のあらゆる理を支配し、その前にはいかなる敵さえも意味を成さない。

我がものとした構成世界の片鱗をまるで万華鏡のように顕現させ、その空間で思うがままに振る舞う。

また、全ての構成世界のアーク・イヴをその体に記憶しており、アーク・イヴと同等の力を持つ幽体を創造し、任意に操ることも出来る。

この存在を凌駕出来るものがこの世にあるとすれば、確定した事象さえも覆す、唯一無二の宇宙意志だけかも知れない。

FOOT MARK







ANGELS

ラグナ位階論　天使解説



下級三隊　天使
アフィニティ

身　長　約2.5m
体　重　約90kg
出身地　天界
得意技　断罪の錫杖
年　齢　不明

天使のヒエラルキーにおいて最下位の階級「精霊」に属する、天界よりの神使。

信仰心を持つ人間にとって最も身近な天使で、純白の翼で空から舞い降り、頭上に頂いた光輪で迷える者の行く道を照らすと信じられている。

その手に携える様々な神具は、正しき者を救う誓いを表すだけでなく、心悪しき者を討ち倒す強力な武器にもなるという。

FOOT MARK





下級三隊　天使
アクセプタンス

身　長　約2.5m
体　重　約320kg
出身地　天界
得意技　ゴッドレイ
年　齢　不明

天使のヒエラルキーにおいて、最下級の「精霊」に属する神使。

背に一対の翼をもった半人半馬の形をとり、死の淵にある者の前にその姿をあらわすと言い伝えられる。

生前に積んだいかなる功徳、またいかなる弁明にも耳を傾けることなく、死者の魂をその背に乗せて天へと運び去るとされ、大いなる神の手による「死」と「受容」の象徴として、数々の伝承に残されている。

FOOT MARK



下級三隊　大天使
アコレイド

身　長　約2.5m
体　重　約680kg
出身地　天界
得意技　ミスティックシールド
年　齢　不明

天使下位三隊の「精霊」に属し、最下級の天使達を率いる役割を持った大天使。

剣や槍、大槌に盾といった天界のあらゆる神具を振るい、神の威光を不心得者達にあまねく知らしめるべく睨みを利かせている。

時には敬虔な信徒たちの祈りに応え、貴重な神具の一つを貸し与えることもあるという。

FOOT MARK









FOOT MARK



中級三隊　能天使

ビラブド

身　長	約7m
体　重	約980kg
出身地	天界
得意技	慈悲の一閃
年　齢	不明

第六ヒエラルキーの能天使で、中位三隊の「子」に属する。

より霊的な存在に近くなり、天に仇なす悪しき者たちを滅ぼす役割も担っている。

天使の格付けでは下位とは言え、人間より遥かに高次であり、霊力の強い人間でも、この天使に出会うことは稀である。

戦闘技術に長けており、悪魔との争いでは彼らの目覚しい活躍が良く見られる。





FOOT MARK

中級三隊　力天使

グレイス

身　長	約2m
体　重	約130kg
出身地	天界
得意技	炎熱の鉄槌
年　齢	不明

双子の天使の一人で、その腕に炎を纏う。兄弟のグローリーとは、常に二人一組で行動する。

神の護衛の任を与えられたこの天使たちは、どちらも揃って気性が荒く、天使の兵卒を率いる軍神として描かれることも多い。

その腕に備えた巨大な爪の如き神具が、彼らのその荒々しさを象徴していると言えよう。





FOOT MARK

中級三隊　力天使

グローリー

身　長	約2m
体　重	約130kg
出身地	天界
得意技	神判の雷撃
年　齢	不明

双子の天使の一人で、雷を自在に操る能力を持つ。常に兄弟のグレイスと共に行動し、息の合った連携で敵を迎え撃つ。

人間たちの間で、双子がほかの人間よりも霊力が強いと信じられているのは、この天使たちの祝福があるためと信じられている。

上級三隊　智天使

ヴァリアンス

身　長　約8m
体　重　約2,200kg
出身地　天界
得意技　ゴッドレイ
年　齢　不明

天使の中でも霊的に非常に高次の存在である、上位三隊「父」にあたる智天使。

この階位の天使になれば、もはやいかなる姿を持つかに意味はなく、ただ形而上の存在として、その神威が伝えられるのみである。

智天使の中でも「剛勇」を司るヴァリアンスは、一説によれば遥かな太古に宇宙より彗星に乗って飛来し、地上を焼き尽くす業火と共に舞い降りたという。

天界、魔界、混沌界のいかなるものをも両断するという大剣ヴァリアンチウムは、来たるべき日には選ばれし百と一人の勇者の手に渡り、邪悪を滅して人類に救済をもたらすと信じられている。

FOOT MARK





アウディティオ

フォルティトゥード

身　長　約12m
体　重　約4,800kg
出身地　天界
得意技　勇気滅焦
年　齢　不明

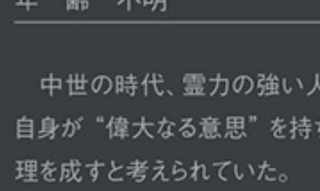
中世の時代、霊力の強い人々の間では、天界はそれ自身が“偉大なる意思”を持ち、その意思を以って天の理を成すと考えられていた。

「四元徳（カーディナルバーチュズ）」もその思想に則って生み出された概念で“天の偉大なる意思”を四つに大別したものである。

その“偉大なる意思”は、四つそれぞれが時に物質的な体を持って顕現すると考えられ、実体化したその存在を「ラグナ」と呼び、畏怖の対象としてきた。

とりわけ「忍耐、勇気（フォルティトゥード）」の意思は、巨大な顔に二つの龍の頭を持ち、大地を裂いて煮え滾る溶岩を呼び起こす荒々しい姿で描かれた。

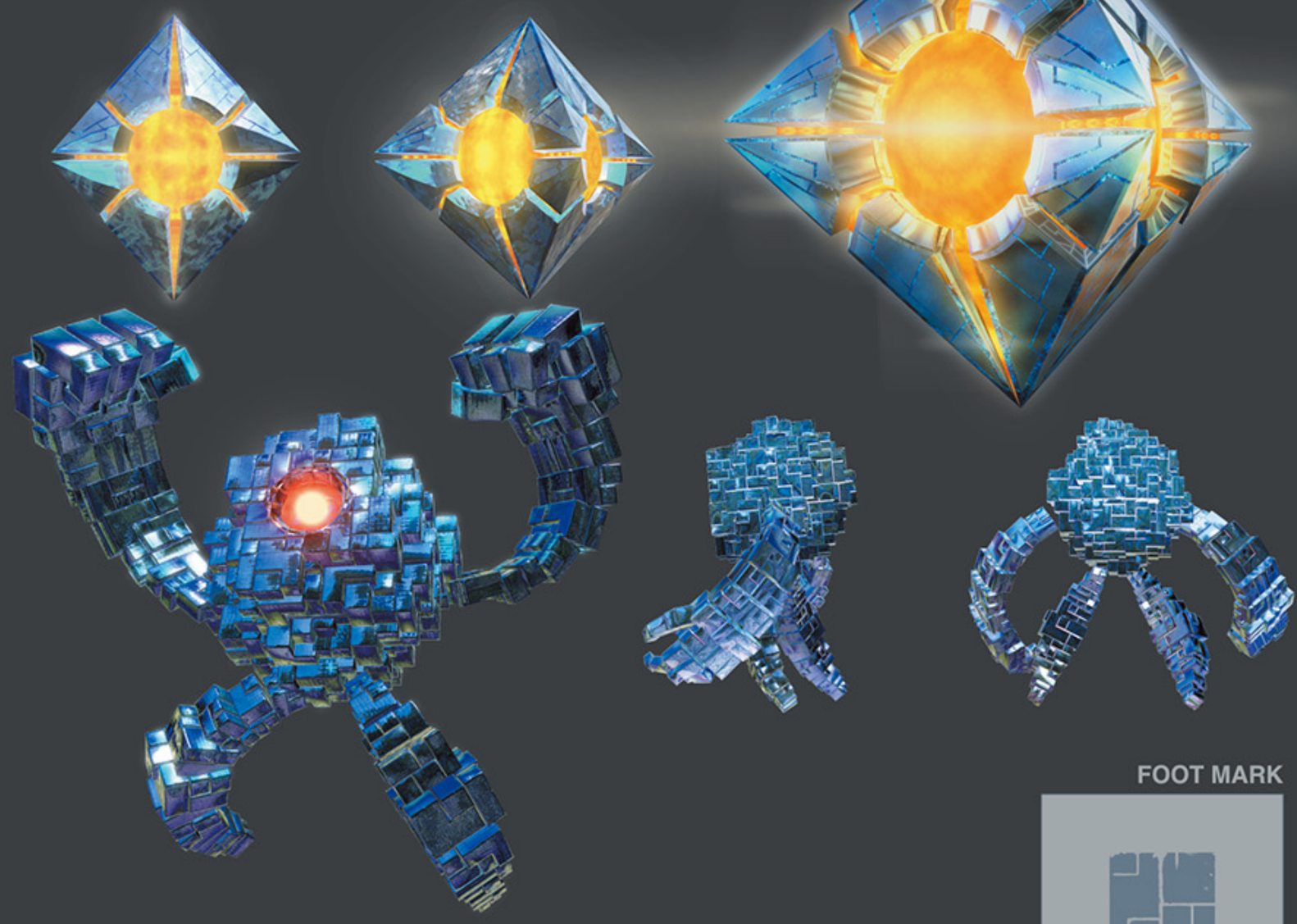
FOOT MARK











天魔導器

ゴーレム

身　長　不確定
体　重　不確定
出身地　不明
得意技　ガーディアンパニッシュメント、擬態
年　齢　不明

遥か昔、賢者と魔女の一族が治安維持を目的に生み出した兵器。

自由に形状変化する特殊な金属で造られ敵対者の情報を瞬時に分析し、最適な形態に姿を変えて応戦する。

中枢部に術者の命令を受信する制御コアがあり、これを破壊されない限り無限に活動する。

また、侵入者を遮る壁や、重要なものを保護する容器など、兵器以外のものにも形状を変えることができ、多目的に使われたとされる。

悪用されないよう、有事の際以外は賢者と魔女の秘術によって異次元に隠されたと古い文献に記されているが、その異世界こそ、神秘の島トゥーレを意味したのかも知れない。

FOOT MARK

DEMONS

儀典レメゲトン　悪魔解説



憎しみに飢えるもの

ヒディアス

身　長　約2.5m
体　重　約260kg
出身地　マーレボルジェ
得意技　デスプレッジ
年　齢　不明

魔界の巨大な洞穴「マーレボルジェ」に巣くう悪鬼の一族で、人間界から迷い込む獲物を求めて徘徊し続けている。

常に群れをなして行動するが、互いに協調性は一切なく、獲物を見つけるや我先に飛び掛かり争うように奪い合う。

野蛮ではあるが一定の知能は持ち、武器や道具など作ることができるほか、自分達よりも勝る敵に対して無謀に襲い掛かることも滅多にないという。

一切の慈悲を持たないこの悪魔に目を付けられたならば、彼らを凌駕する力で対抗するよりほかない。

それが出来るのは、かつてこの世に存在したという、光の力を操る賢者たちか、あるいは闇の力を従える魔女の一族のみであろう。

FOOT MARK



FOOT MARK



痛みを刻むもの

ペイン

身　長　約5m
体　重　約2,800kg
出身地　魔界
得意技　アブソリュートエクスキューション
年　齢　不明

血塗られた鋼鉄の車輪で敵を蹂躙し、悪夢を運ぶとされる暴虐の戦車。

ヴィグリッドに残る伝承によれば、中世で拷問に使われていた車輪に怨嗟の念が宿り、魔界に転生した姿とされる。

信仰心の強い者は、稀に天使達の舞い降りる姿を見ることがあるというが、心に迷いを抱く者の前には、この悪夢の運び手が姿を現すと言われている。

「苦痛」の名を持つこの悪魔は、人間の内に潜む被虐、嗜虐の欲求に群がるとされ、人を互いに傷つけ合わせ、その痛みを喰らって己の孤独を紛らわせているという。

:Archive 手記

The Quicksand River

流砂の川

手に取ると誰かの記憶が頭の中に流れ込み
まるで映像のように再生される。

深い谷底では、砂がまるで川のように
勢いよく流れている。
その近くには、砂の川を渡ろうと試みる
二人の女性の姿が見えた。
二人は砂に沈んだ朽ちた遺跡を足場に
しながら軽快に進んでいく。
だが、片方の女性が突如として進む方向
を変えると、もう一人の女性が慌てた
様子で叫ぶ。

「姫、そこは危険です!!」

注意の言葉をかけるも時すでに遅し。
姫と呼ばれた女性が着地した柱は
崩れ落ち、彼女の体は砂の川へと落ちて
しまう。
姫はなんとか這い上がろうとするが、
もがけばもがくほどにその体は深く砂の
中へと沈んでいき……。

「ジャンヌーー……!」

彼女の声は、やがて砂の中へと消えて
いった。
だが、その刹那。

「ファボーン・ザンヴィー!」

ジャンヌと呼ばれた女性が軽やかな
ステップと共に呪文を唱える。
すると地面に現れた魔法陣がみるみる
大穴へと変わり、そこからは大きな
カエルが飛び出したではないか。
大ガエルは鞭のような長い舌で砂の中を
さらうと、瞬く間に沈んだ姫を救い
上げた。
そっと降ろされた姫はせき込みながら
荒い息を整えていく。

「一体何事です!
もう少しで地の底に引きずりこまれる
ところだったんですよ!?」

そう言いながら詰め寄ってくるジャンヌ
の顔の前に、姫はあるものを差し
出した。

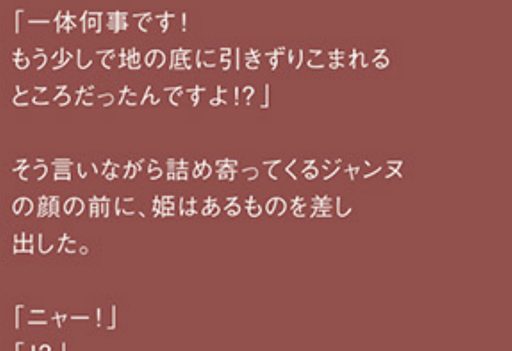
「ニャー!」
「!?」

驚いて飛びのくジャンヌ。
姫が差し出したのは真っ黒な
子猫だった。

「この子が落ちそうになって
いたから……」
「はぁ……。まったく……」

子猫に心を奪われた姫には何を言っても
無駄。
そう悟ったようにジャンヌは肩をすくめ
ため息交じりに告げる。

「今日の修行はここまでです。
帰りますよ」



そう言うジャンヌの心の内に、かすかに
子猫に対する興味が湧くのを感じた
瞬間、脳裏に浮かんだ光景が消えて
いく。

Sacred Bonds

主従の絆

手に取ると誰かの記憶が頭の中に流れ込み
まるで映像のように再生される。

広々とし、華美な装飾がほどこされた
部屋の中。
一人の女が落ち着かない様子で椅子に
座っている。
女は胸に当てた手を固く握り、しきりに
入り口を気にしていた。

「このところ彼女の様子がおかしい。
まるで、私のことを避けているみたい。

それに今日なんて、どこかに出かけた
きり一向に帰って来ない。
もちろん行き先は聞いていないし……。

世話係とは言え、私たちは子供のころ
から共に育ち、姉妹のようにいつも
一緒だった。

身も心も、こんなに離れてしまったと
感じたことはなかった。
まさか、私に愛想を尽かしてしまった
の……。

私が魔術の修練で、いつも挫けて
ばかりだから……?
私がいまだに魔獣一匹従えることが
できていないから……?
どうしよう。
他にも思い当たることが多すぎて……。

……考えてばかりじゃ駄目よ、私!
ついてくるなときつく言われた
けれど……今動かなければ、きっと
後悔する。なぜだかそんな気がするの。
だから、約束は守れない。
ごめんなさい、ジャンヌ。
……許してね」

女は意を決したように立ち上がると、
確かな足取りで部屋から飛び出して
いく。

変革への覚悟が心臓を高鳴らせると、
脳裏に浮かんだ光景が消えていく。

Crescent Valley

魔女の谷

手に取ると誰かの記憶が頭の中に流れ込み
まるで映像のように再生される。

周囲の気温が急激に上がる感覚と共に、
視界の先に陽炎に揺れる一団の姿が
見えてくる。
灼熱の砂漠を行く人影たちは、みな
日除けのベールとマントに身を包んで
いる。何かに追われているのだろうか、
その足取りは急いでいるようだ。

「ここなら……」
一人の女が一団を離れ目の前にある
ひと際高い砂山を登り始める。
流れ落ちる砂をものともせず軽やかに
跳躍すると、女は一気に頂上へと
たどり着く。
息を整えベールを外すと、長い髪が
ほどけ風になびいた。
「どうやら追手はなさそうね」
どこまでも広がる砂漠を見渡し
そう呟く。しかし、彼女に安堵した
様子は微塵もない。

「彼らを護ってここまで来たけど、
私はこのままでいいのかしら……」
思わず空を見上げると、脳裏に上官の
最後の言葉が蘇る。
『皆のことは頼んだぞ。
戻ってくることは許さん、再びまみえる
その日まで彼らと共に生きろ!』

まっすぐに見据え伝えられたその言葉に
背くことなどできない。
女はゆっくりと目を開くと踵を返し、
麓で待つ人たちの元へと砂の坂を
滑り降りる。

「さぁ、この先に人里があったはず。
ひとまずそこまで行きましょう」
もう迷いはなかった。
女は皆を先導し再び歩き始める。

揺るぎない強い決心が固まった感覚を
最後に、脳裏に浮かんだ光景が消えて
いく。

Venom's Blessing

毒の神殿

手に取ると誰かの記憶が頭の中に流れ込み
まるで映像のように再生される。

神殿の入り口で、迫り来るホムンクルス
を追い払おうと一人奮闘する女がいた。
「くそっ、なんとしても中に入れさせる
わけにはいかない……!」

人々は先に神殿の奥へと逃げている。
彼女は神殿内部への侵入を防ぐべく
奮闘するも、多勢に無勢、徐々に押され
始めていた。

どうしようもない状況に心が折れそうに
なったその時、神殿の奥から怪しくも
美しい歌声が聞こえてくる。
その歌声が耳に入るなり、絶望に
染まった心は希望へと塗り替えられる。
『頼れるものはこれしかない』――。
理由もわからない直感を信じ、女は
声のする方へと駆けだした。

しかし細い通路を進むうち、望みは
すぐに絶たれてしまう。
背後から強烈な一撃を受け、女は
激しく吹き飛ばされた。
彼女は命からがら広い部屋に転がり
込むものの、ホムンクルスは一歩、
また一歩と彼女の元へ迫ってくる。
覚悟を決めたそのときだった。
部屋いっぱいに大きな歌声が響き
渡ったのだ。

俄かに辺りが暗くなったかと思うと、
次の瞬間ホムンクルスたちの頭上に
赤黒い霧が立ち込めた。
霧はみるみる雲へと変わり、毒々しい
激しい雨をもたらした。
ずぶぬれになったホムンクルスたちは
しばらくの間もがき苦しんでいたが、
やがて石像のように動きを止め砕け
散った。

彼女は薄れゆく意識の中でその様子を
見ながら、この神殿には歌を愛する
魔獣が暮らしていることを思い出す。
愛らしい魔獣を想像し、感謝の祈りが
心の中に広がるのを感じると共に、
脳裏に浮かんだ光景が消えていく。



The Demon's Presence

魔の気配

手に取ると誰かの記憶が頭の中に流れ込み
まるで映像のように再生される。

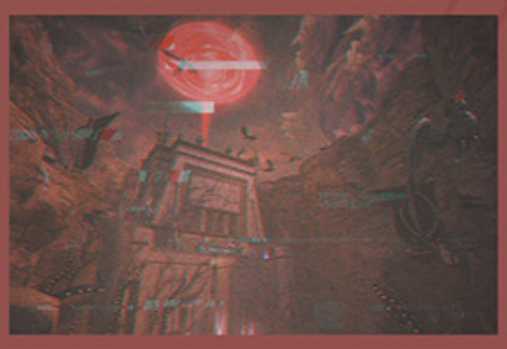
どうやら高いところを飛んでいる
ようだ。
飛んでいるといっても飛行機に乗って
いるわけでも、箒に跨っているわけでも
ない。
空を猛々しく舞うのは、怪しく艶めく
羽毛を持つ怪鳥。
編隊飛行する怪鳥の背につかまり、
大勢の人が空を進んでいた。

「皆、もう少しの辛抱よ。
あそこに降りるから、しっかり
つかまって!」
先頭の、ひと際大きな怪鳥に乗った
女性が叫ぶ。
どうやら一団は遥か眼下の崖に囲まれた
塔を目指しているようだ。
塔からあふれる怪しい気配に引き寄せ
られるように、怪鳥たちは次々と急降下
を始めた。
彼らに振り落とされまいと、背に乗る
人々はしがみつく手に力を込める。
塔の頂上に近づいても速度を緩めない
怪鳥たち。
誰しもが衝突を恐れ目を閉じるが、
一向にその時は訪れない。
それもそのはず、怪鳥たちは涼し気に
大きく羽ばたいてブレーキをかけると、
先ほどまでの速度が嘘のような、
ふわりとした優しい着地を決めて
いたのだ。
全員が無事に到着できたものの、
その顔は一様に疲労の色が浮かんで
いた。

その中でただ一人平然とした顔の
女性が、鋭い号令を飛ばす。
「さぁ、急ぎましょう。
まだまだ先は長いですよ!」
だが、疲労困憊な人々は座り込み、
一向に立ち上がろうとしない。
そのように溜息をつくと女性はぽつりと、
「ここに長居すると、マルファスたちに
餌だと思われてしまいますよ」
と呟く。

人々はその言葉を聞くなり顔を
ひきつらせ、蜘蛛の子を散らすかの
ように一目散に塔を降り始めた。
その様子に、女性は思わず吹き出して
しまう。

呆れと、いたずらに成功したかすかな
満足感が心を満たすと、脳裏に
浮かんだ光景が消えていく。

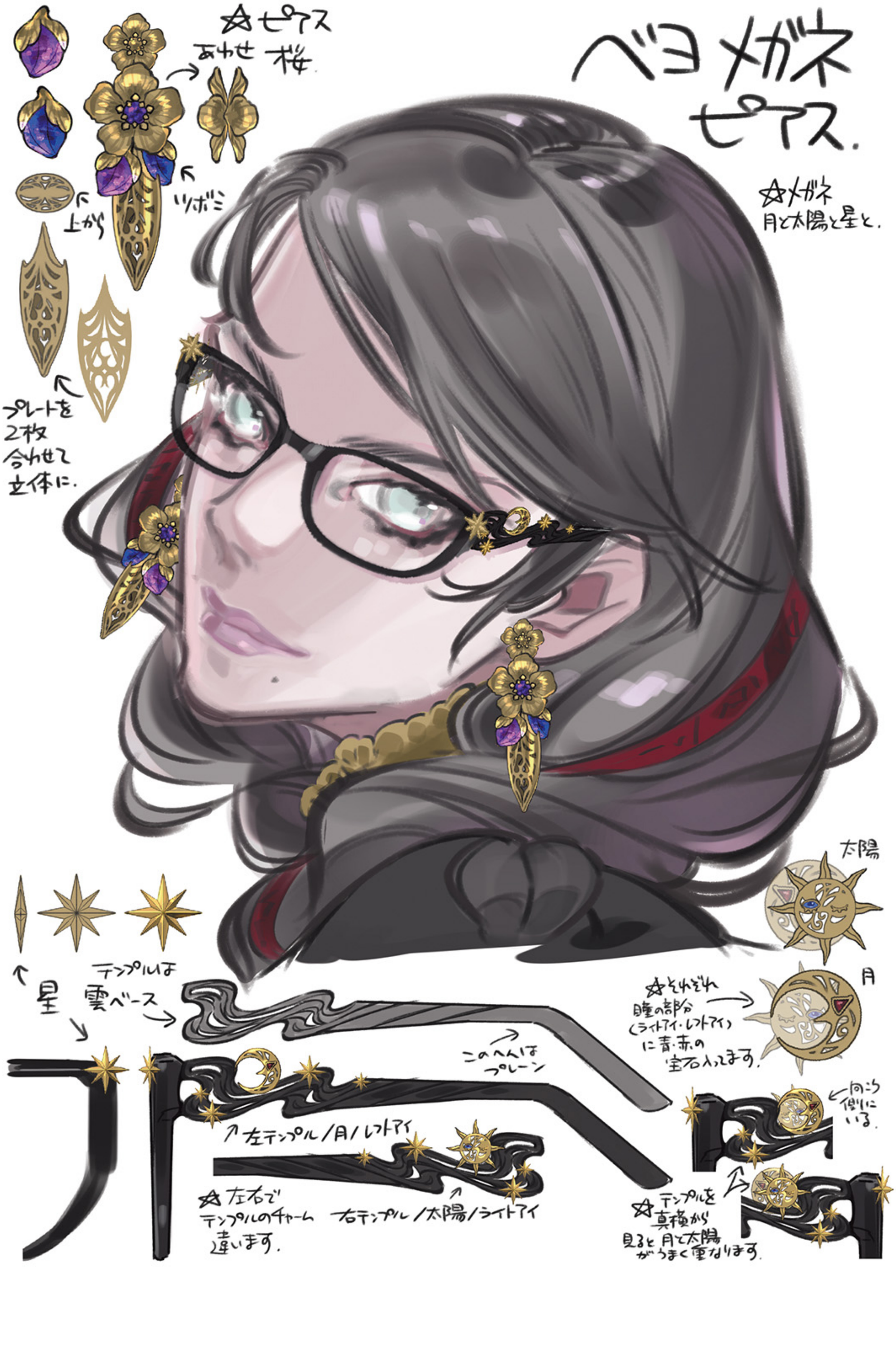


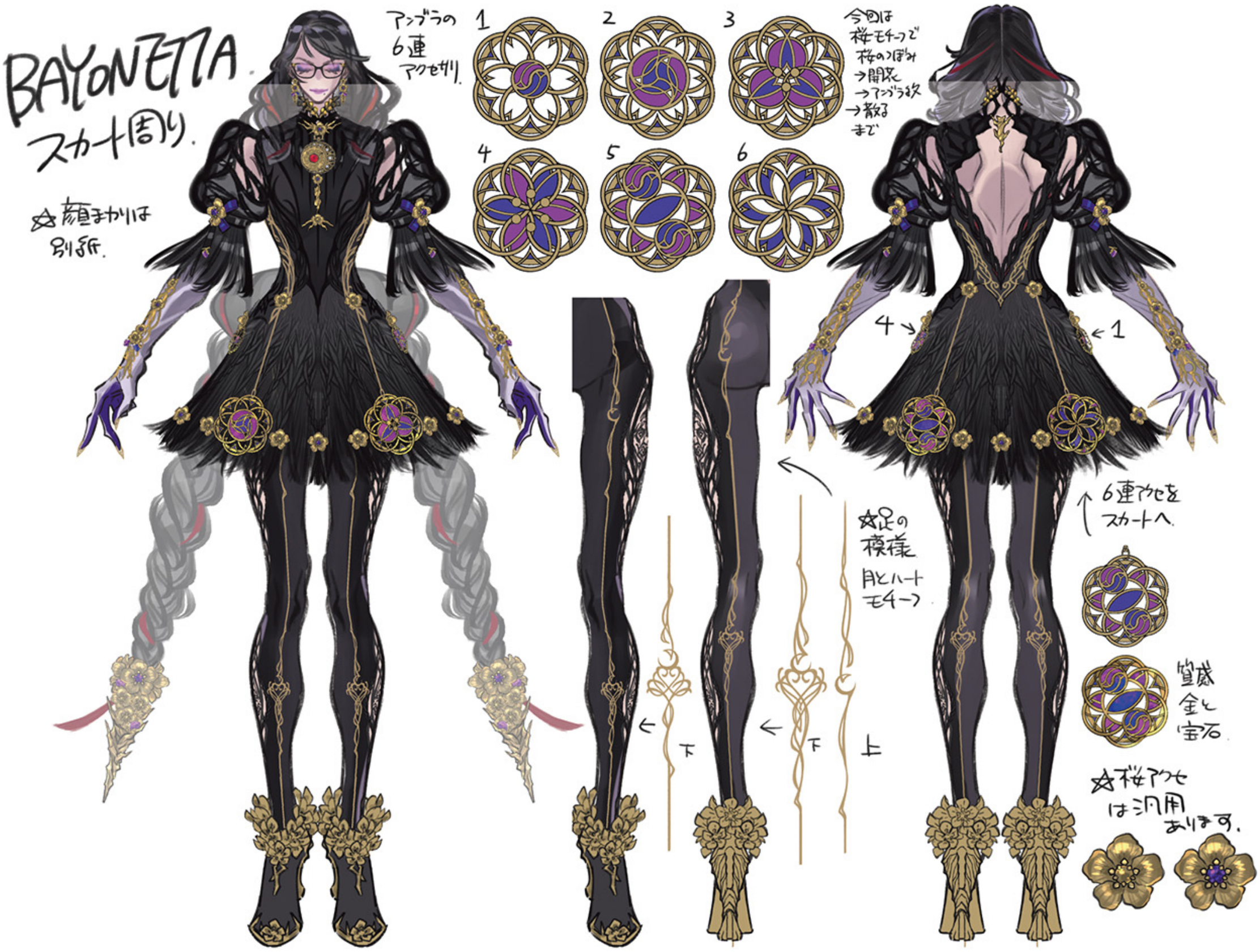
THE EYES OF BAYONETTA 3

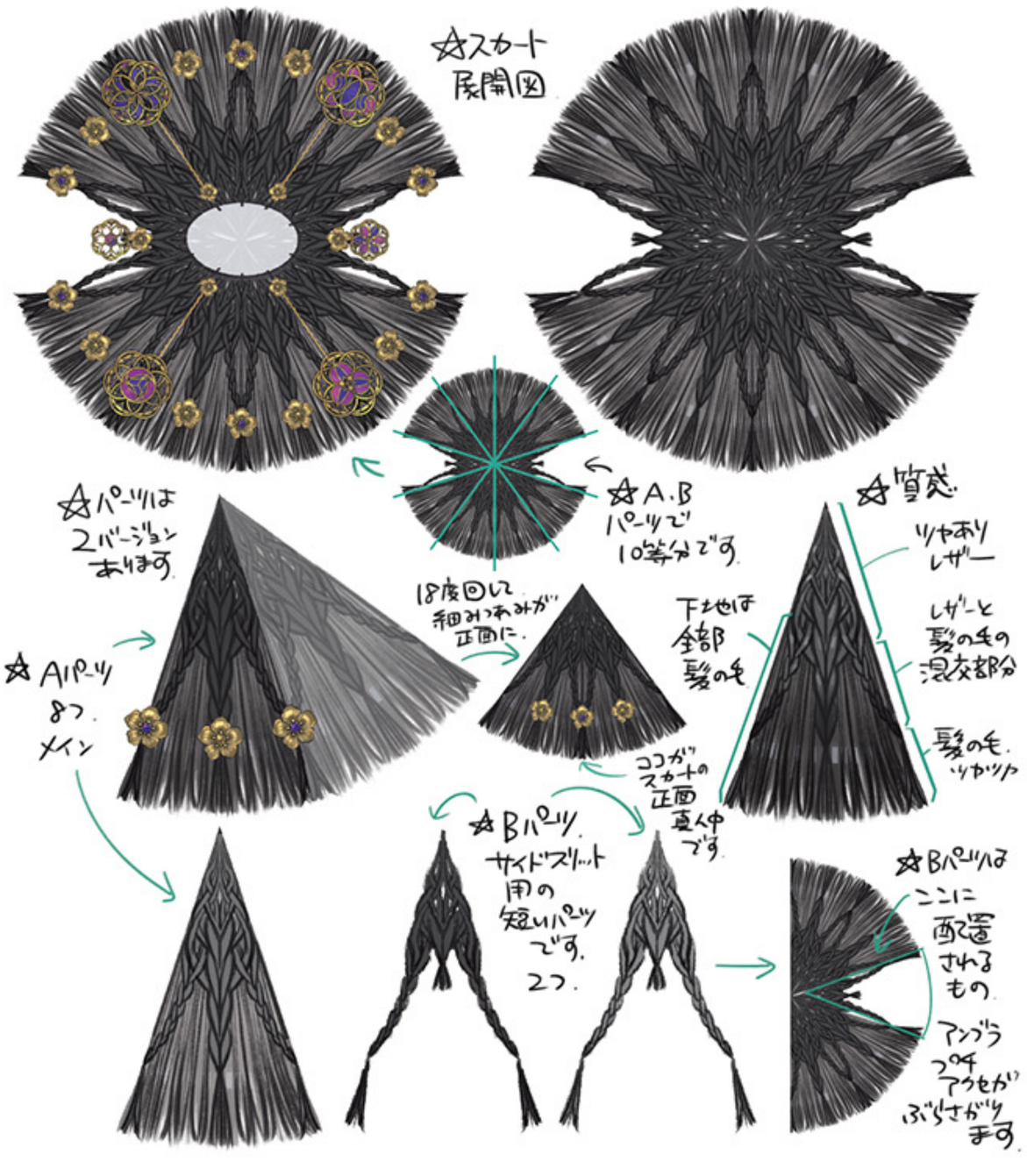
Chapter III
Artwork

Concept Art Bayonetta

ベヨネッタ設定画稿







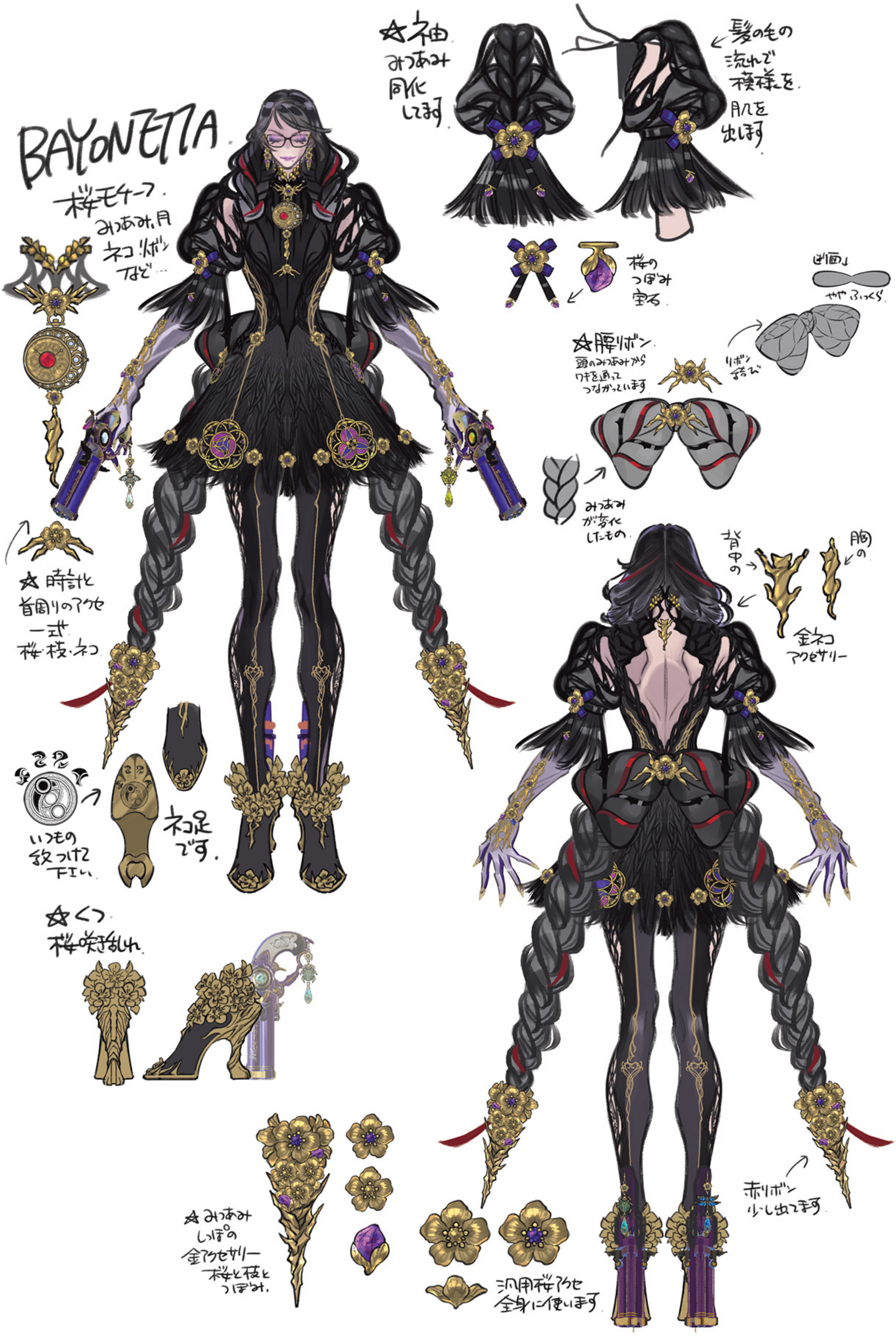
【解説：神谷英樹　シナリオ／スーパーバイジングディレクター（以下、神谷）】　ありがたいことに「ベヨネッタ」という作品は、毎回多くのファンがゲーム内容だけでなく、彼女のファッションについても話題にして、楽しんでくれています。髪型（服装も）がシリーズごとに変わる主人公というのは、中々珍しいかもしれません。でも僕の中では、これは一番最初にベヨネッタを構想した時から考えていたことなのですが、ベヨネッタという女性は毎日髪型や服装を変え、お洒落を楽しんでいる人なのです。

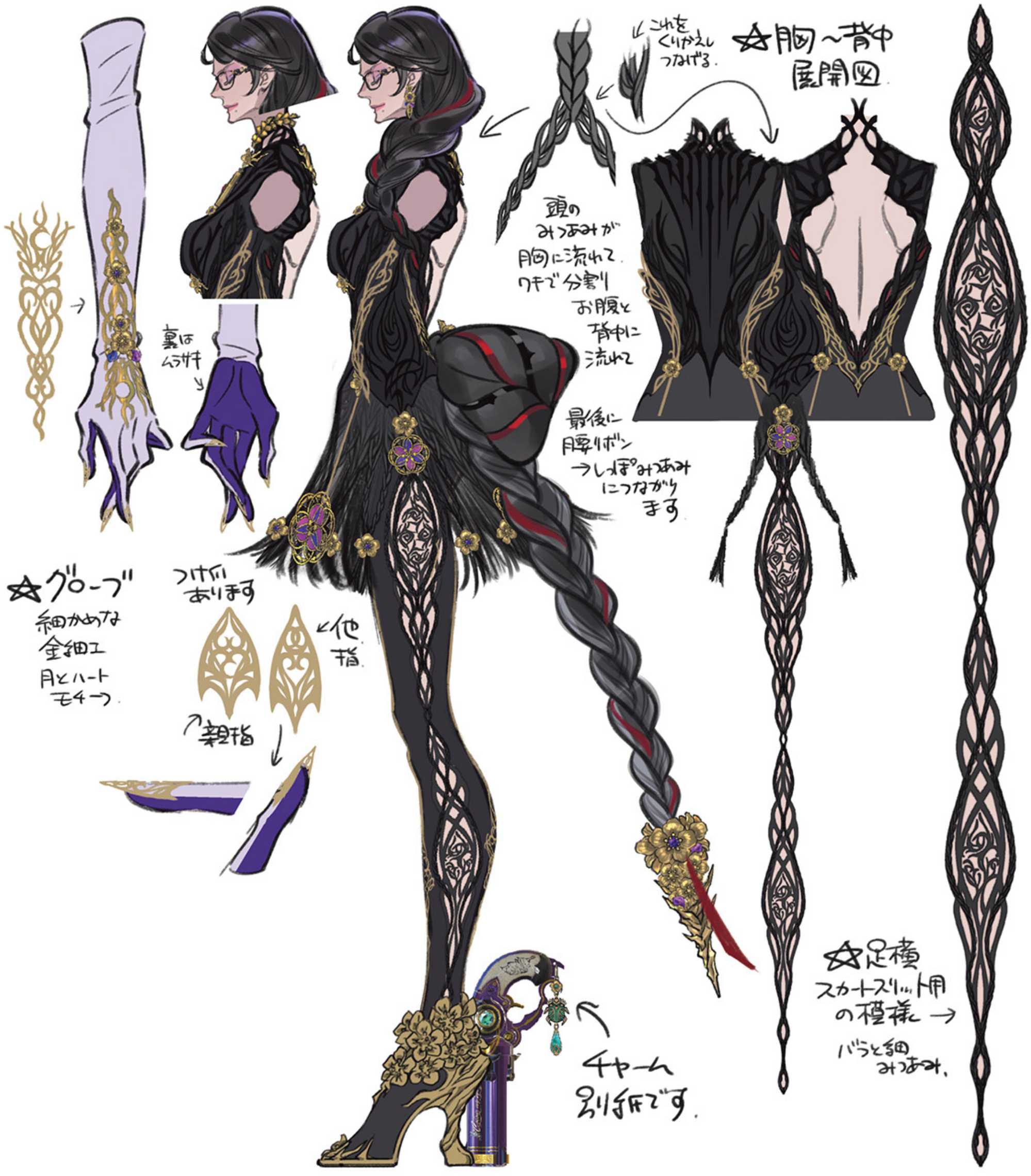
一作目の設定資料本でも、島崎にベヨネッタの日常（？）アートを描いてもらう時に、「髪型と服装をすべて変えて欲しい」とお願いしたので、それらを見返していただくのも面白いと思います。そんなわけで今作の開発をスタートした時にも、一年365日、365通りある彼女の髪型／服装の中からどんな装いを選ぼうか？という考えを念頭に置いて、新しいデザインのアイデアを話し合い始めました。

二作目では、意表をついてバッサリとショートヘアーにしましたが、それに続く今作ではちょっとガーリーな三つ編みにしてみたい…というのは、実は構想当初から思い描いていたアイデアです。一作目で記憶を取り戻した彼女が、二作目を経てより前向きに生きることを見出し、人生を謳歌している…そんな心境の変化をそのファッションにも滲ませたかったからです。また、シリーズを通して遊んでくれた方はお分かりかと思いますが、彼女が“この髪型”をしているというのは示唆に富んでいて、今作の物語のテーマ性にも強く合致します。まさにシリーズの大きな区切りとなる作品にふさわしい姿だと言えるのではないでしょうか。

今作では、彼女のラフな私服が見られるのもポイントですね。これまで彼女の私生活を描く機会は中々なかったのですが、今回彼女たちが見舞われる大災厄という“非日常”を際立たせるための対比として、生活感溢れる日常の姿はどうしても必要だったのです（…というのはタテマエでみんなに見てほしかったし僕も見たかったんです）。

ベヨネッタは、新しい世界のどこかで、今日もファッショナブルな装いで活躍していることでしょう。そんな彼女の新しい冒険物語を、またいつか描いてみたいですね。ベヨネッタは永遠に不滅です。


BAYONETTA
桜モチーフ
みつあみ、月
ネコ!リボン
など…
☆時計と
首周りのアクセ
一式
桜・枝・ネコ
いつもの
紋つけて
下さい
ネコ足
です。
☆くつ
桜咲き乱れ
☆みつあみ
しっぽの
金アクセサリー
桜と枝と
つぼみ。
☆袖
みつあみ
同化
してます
髪の毛の
流れで
模様を
肌を
出します
桜の
つぼみ
宝石
☆腰リボン
頭のみつあみから
ワキを通って
つながっています
リボン
結び
みつあみ
が変化
したもの
背中の
胸の
金ネコ
アクセサリー
赤リボン
少し出てます
汎用桜アクセ
全身に使います



【解説：島崎麻里　キャラクターデザイン／キャラクターアートディレクター（以下、島崎）】今回もフルスタイルチェンジ。髪型とミニスカは神谷さんのご指定だったのですが、この二つをベヨらしいアクションモデルに昇華させるのがとても難しく何度か調整させていただきました。長い三つ編みを後ろに垂らして欲しいという希望をもらいましたが、それだと背中がすっきり見えず、髪の毛も暴れるのでアクションもわかりづらい…なんともベヨらしくないなあと思い、最終的に胸から背中にかけて編み込みをして流すことでいつものベヨらしい背中見せと、袖は肩位置がわかるように肌見え部分を作ることで視認性を担保させてもらってます。個人的には足もミニスカであっても完全に覆ってしまわず前開きでスッキリ出したかったのですがNGだった。せめて、とサイドスリットを入れてます。この髪型の意味を察しておられるユーザーの方も多くいると思うのですが、12～13年前の自分のサブラインのデザインをセンターゾーンに持ってくる難しさを味わわされました。ようやく最終モデルがゲームに出た時に現場から肩の露出は計算したんですか？と気がついてもらえたのは嬉しかったですね。髪型やシルエットが個性的な分、装飾などはベーシックです。猫多め、可愛いめ。

Rays of hope in darkness guiding the lost
Yellow Sunshine

左牛

Warm light filling those it touches with love
Orange Blossom

左4

Glow of vitality giving the strength to carry on
Green Grass

左足

Tender light giving peace and tranquility
Blue Sky

右足.

どれも幸せのモチーフ. 歌詞とリンク

テントウムシ

ミツバチ

コガネムシ

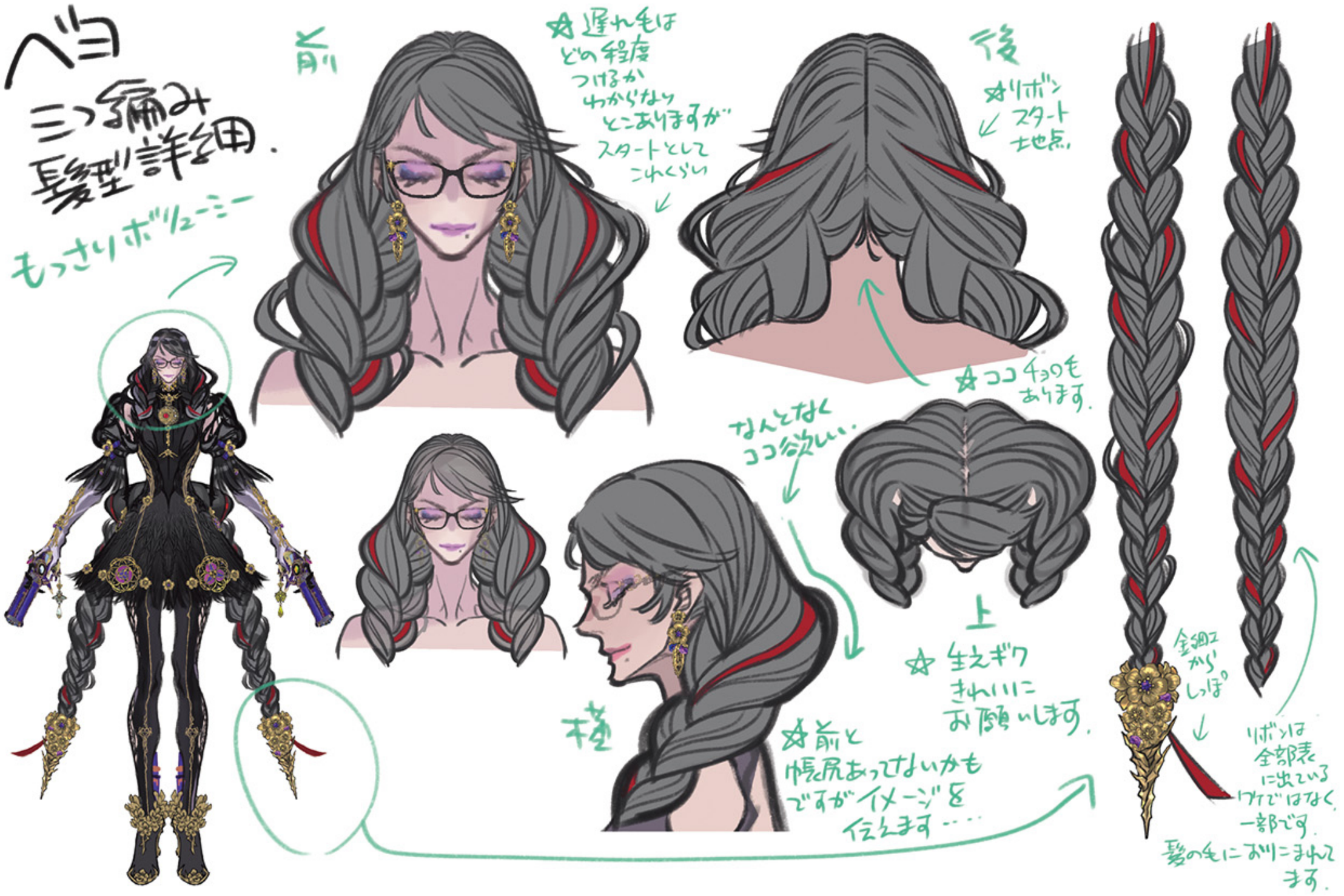
チョウトンボ

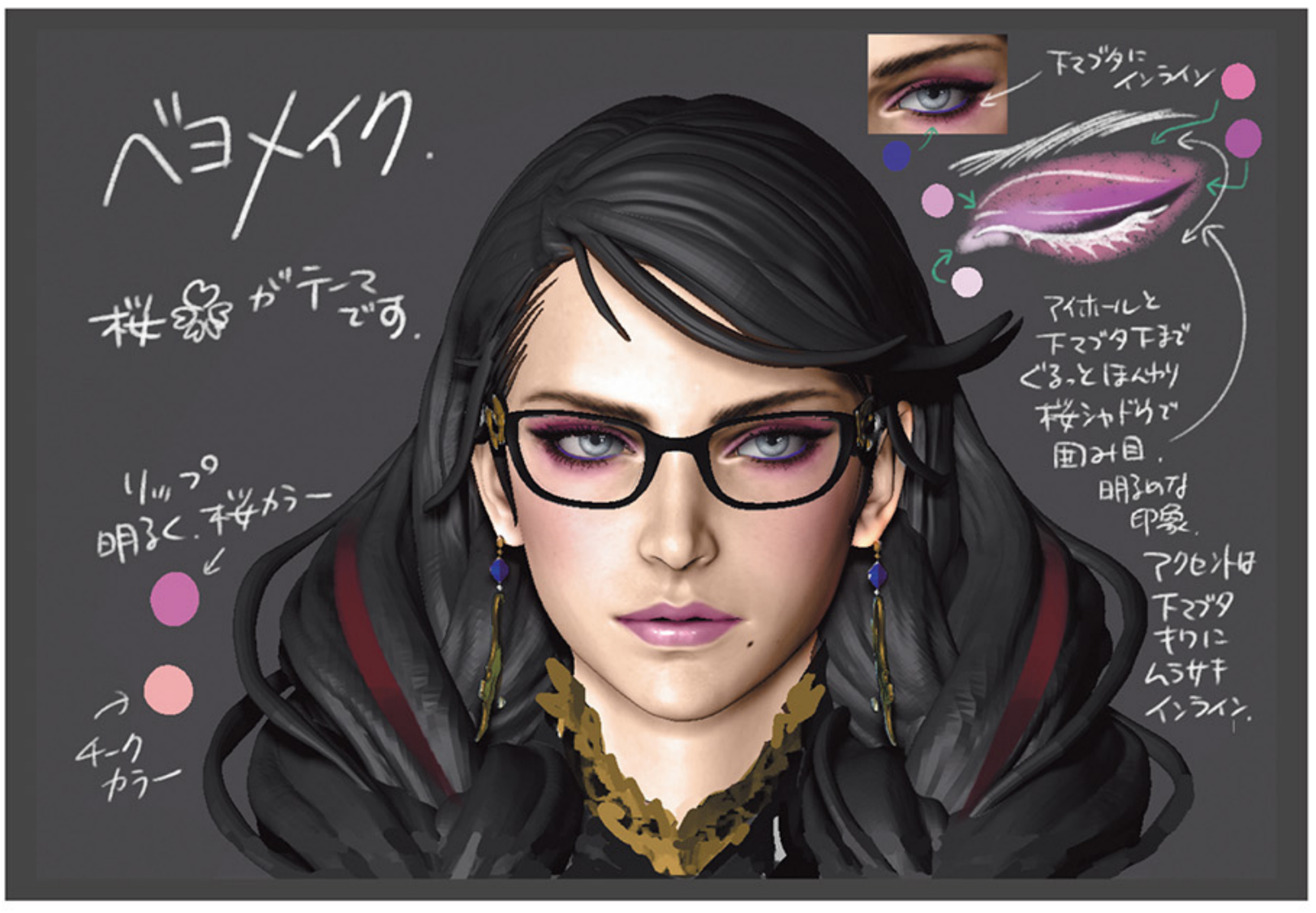
☆モチーフは「虫」

あしらいはアミュレットやタリスマン風.

カラーマイワールドチャーム.





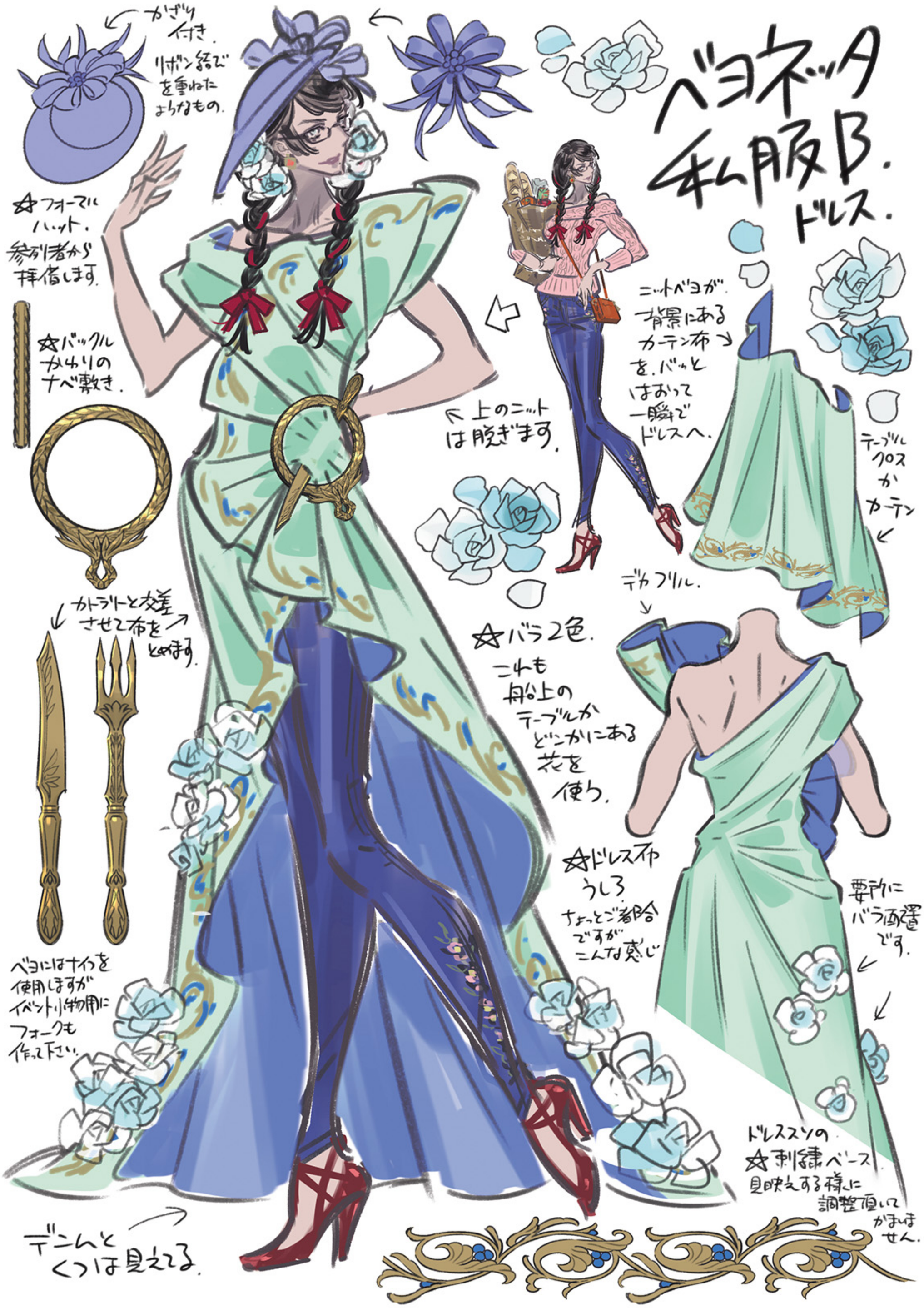


【解説：宮田祐輔　ディレクター／シナリオ補佐（以下、宮田）】思い返すと最初から最後まで一番苦労したデザインがこのベヨネッタですね。島崎さん曰くベヨネッタは毎度苦労するとの事なので主人公の定めなのでしょうか？（苦笑）

今回デザインとして落とし込むのが大変だったのが「２本の大きなおさげ」と「スカート」でした。大きなおさげは当初、腰からではなく頭部からぶら下がっていましたが、ベヨネッタが殴る度に２本のおさげが暴れる為、まるで４本の腕で戦っているように見えた事を覚えています。その為、おさげは一度身体に縫い込み、腰から再構成されるという風に調整頂きました。

スカートは足のシルエットを隠してしまう為、足癖の悪いベヨネッタで成立させるのには大変苦労しましたね。一枚の布地だったスカートを細かい短冊状にすることで、スカートの可憐さと足元の視認性を両立させています。あとは足の両サイドにスリットを大きく入れる事で足の視認性をより強調して頂きました。


☆ピアス
ゴールドと
オレンジの
ガラス玉
ルトめに.
☆みつあみ
ひかえめな
おさげ
細リボン
質感は
ラベヨ本体
と合わせて
下さい.
☆ネイル
ボルドーの
フレンチ
ネイル
☆デニム
あまり
ウォッシュは
されてない
キレイな
ブルー
☆ミニ
ショルダー
バッグ
オレンジ革.
ストラップ
細め
くるぶし
見えます.
ピタッと
とめ.
あまり
シワ入りない.
☆1/2袖
内側も同じ
☆春もの アラン編みニット.
うすピンク桜色.
正面と
背面
同じ
です.
↑袖スソ
リブ編み
☆クロップド
スキニー
ジーンズ
ベーシックな
デニム.
←お尻
用
腰用
ふくらはぎ
用
☆刺繍
桜の刺繍が
前後ポケットと
足スソに
ワンポイントとして
入ってます.
☆ストラップ
ヒール.
プチ
リボン
つき.
エナメルです.
ベヨネッタ
私服A.
ニットと
デニンズで
カジュアルに.



【島崎】OPの私服２種です。いつも装い強めで登場する彼女なので今回はカジュアルもいいね～とニットジーンズになりました。何も考えずラフを描いたけど、よくよく振り返ったら１の設定画集で描いた絵と似たような私服してるな…好みですね。途中でシナリオで結婚式会場に行くことになったので、それに合わせてお色直ししたいね、とドレス版が爆誕。モデラーに怒られる展開です、怒られました。でも作ってくれましたさすが。

Viola
Concept Art

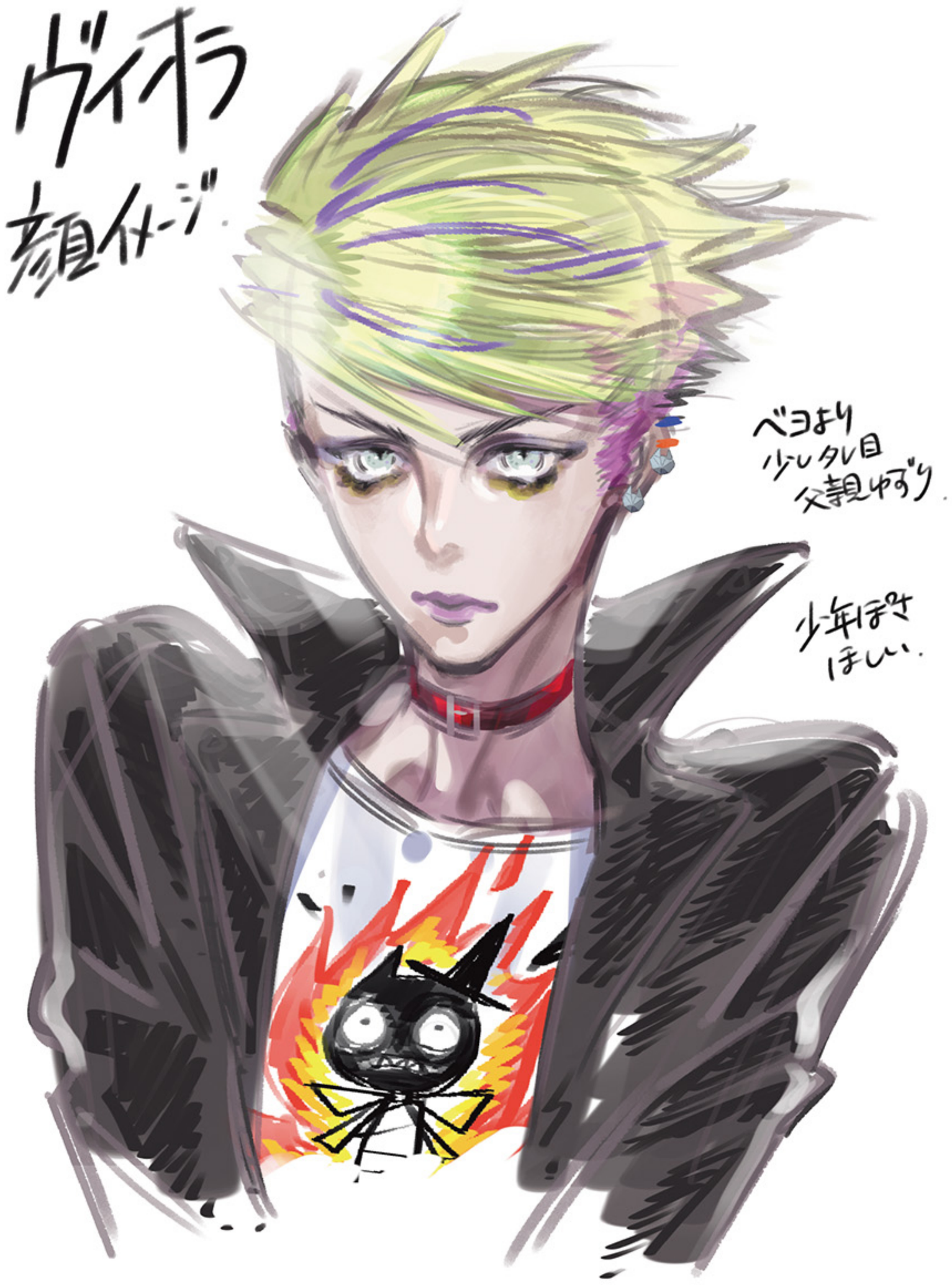
ヴィオラ設定画稿

【島崎】ヴィオラは最初神谷さんからレジスタンスだから、というのでアーミー系を求められたのですが、描いてもしっくりこなかったのと神谷さんの最初期の企画書にはパンクガールの写真が貼られていたので、そっちの方がいいじゃないと思い、パンク全面ガールで通りました。個人的にはトムボーイぽくしたかったので髪型と顔の印象は写真なんかも集めた上でＤ陣に選んでもらい、モデラーの髙橋剛さんと相談しながら雰囲気を整えてます。小物は悪乗りもしてますが、ベヨネッタほど洗練されてないのが肝かな、と。父の血のせいなのか…？

【宮田】ヴィオラは様々な記号が折り重なった複雑なデザインでありましたが、最後は上手く整頓され落とし込む事ができました。このデザインが上がって来た時には、改めて島崎さんのバランス感覚の凄さに舌を巻きましたね。

　ヴィオラは魔女として半人前であり負けず嫌いという設定です。常に余裕が無く、周囲に隙を見せまいと振舞うのですが、そこが透けて見える為、愛らしくもあります。そんな彼女の性格がパンクロックの衣装や、大きな刀に表れているのですね。







【神谷】ヴィオラというキャラクターの原点は、実は『ベヨネッタ2』の時代にさかのぼります。 当時、ディレクターを務めることになった橋本君と、物語の中核を担う新キャラクターはどんなふうにしようか？と話し合う中で、「魔導術を勉強中の魔女っ子女子高生というのはどう？」と、敢えてとんでもない変化球をブン投げてみたのです。 橋本君のリアクションとしては「またまた～（苦笑）」という感じで、僕も「ナンチャッテ」とすぐに引っ込めたのですが、このアイデアが僕の片隅に鎮座し続け…時を経て『ベヨネッタ3』で花開いたのです（笑）。まぁ完成したヴィオラは“魔女っ子女子高生”というイメージからは大きく変わってはいますが。

ストーリーを考える時、僕はまず「ベヨネッタという強くて美しくて、完全無欠…に見えるキャラクターが、どんな人物と絡むと面白いだろうか？」というところから取り掛かります。『ベヨネッタ1』では幼い少女、『ベヨネッタ2』では生意気な少年、そして今作でベヨネッタというオトナの女性を切り崩すのは、やっぱりこれだろう！ …ということで思いついたのが、明朗快活だけどちょっと（かなり？）ドジっ子なヴィオラというキャラクターでした。

ベヨネッタと同性ですが、それゆえ全く違う方向性のキャラクターにしたかったので、パンクファッションを取り入れたいというのは最初から固めていました。 若くて、未熟で、サブカルチャーに傾倒するちょっとギークな女の子。そしてルカの血を受け継いでいるので、“何をやっても全然決まらない星のもとに生まれている”という個性も自然と備わり…そんな彼女のパーソナリティーを考えながらデザインの細部を見てみると、また新しい発見があるかも知れません。 シナリオを書いていても、一番楽しいキャラクターでした。

僕は本作ではディレクターではないので、制作現場からは一歩引いた立場で監修していましたが、「ヴィオラが靴に入った砂を振り落とすが、風向きが変わって砂が顔にかかる」場面は、シナリオでも特に念入りに描写して（笑）実現してもらいました。 ヴィオラって、万事あんな調子のキャラクターなんです。 機会があれば、彼女のそんなオモシロ場面をもっとたくさん描いてみたいです。



【島崎】ヴィオラの武器は何にしようかー、銃以外がいいよね、という割とゆるい感じの雑談のまま「刀！刀がいいよ！」とあっさり決まるという…メインキャラデザイン作業当時は神谷さんと私しかまだいなかった為、二つ返事で終わりました。千社札は神谷さんの趣味。鍔と鞘のあしらいは私の趣味です。


☆ライダース
☆右腕に大物を倒した時、記念に増やしていくカスタムスタッズがたくさんあります
前.
☆ジップ
後.
王道の感じ
☆グローブ
父のファッションを取り入れつつ、自分らしさ→パンク!というので「指抜き」です。
ネイルはムラサキ
☆黄ステッチあります.
内側にダーツ
☆柄部分はドクロ立体.
☆紋
炎が少しまとわりつく感じ.
ネコ
ドクロ花
☆鍔.
ネコ手、蔓とドクロで和風パンクロック的なあしらいです.
いぶし金銀.
アンブラフバランス.
☆根付風ストラップチェシャ.
服の柄は和風ツギハギ
マフラーはルカカラー
鈴鳴ります.
魔女杏樫蘭
あんぶら
美男羅
ぶおら
←札2枚.



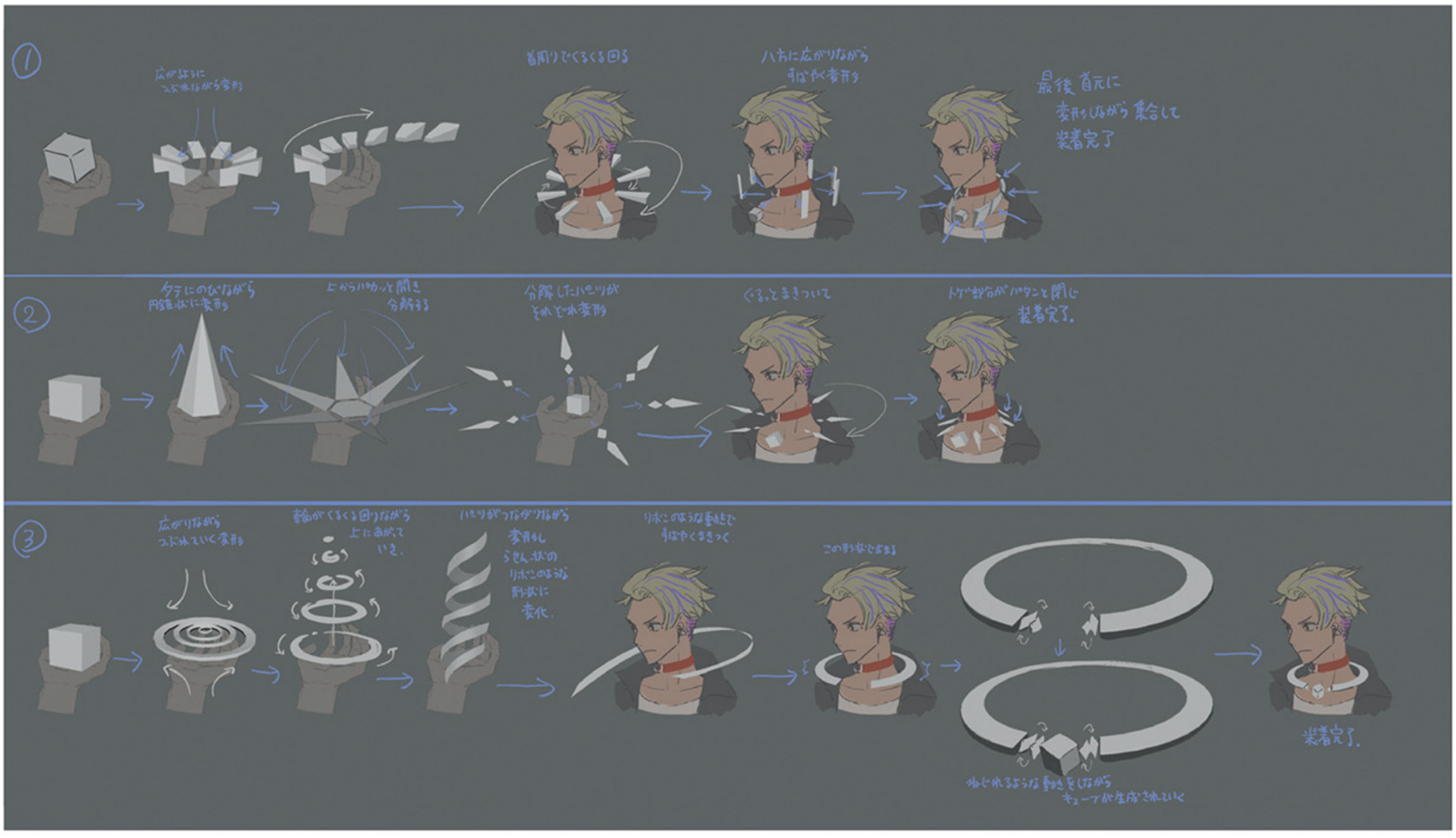
ヴィオラのTシャツ柄





【島崎】パンクといえば白Tだよね、という訳でヴィオラにはTシャツを着せたのですが、柄がもうちょっと独特だといいよなー、というのでヴィオラがお気に入りのカートゥーンアニメのキャラ、トーチャーキャッツを載せることにしました。この辺りから彼女のカラーにギーク的な要素が入ってきます。





妖精ヴィオラ ラフ



【島崎】魔女と賢者の血のみならず、妖精の血も引いている彼女。この妖精変身後のデザイン要素はいくつかストライダーと共通のものにしています。夜空のような肌色が好きです。時間のない中、モデラーの宗さんがストライダーと共に綺麗に仕上げてくださいました。太ももの星座は彼女のお誕生月のものです。

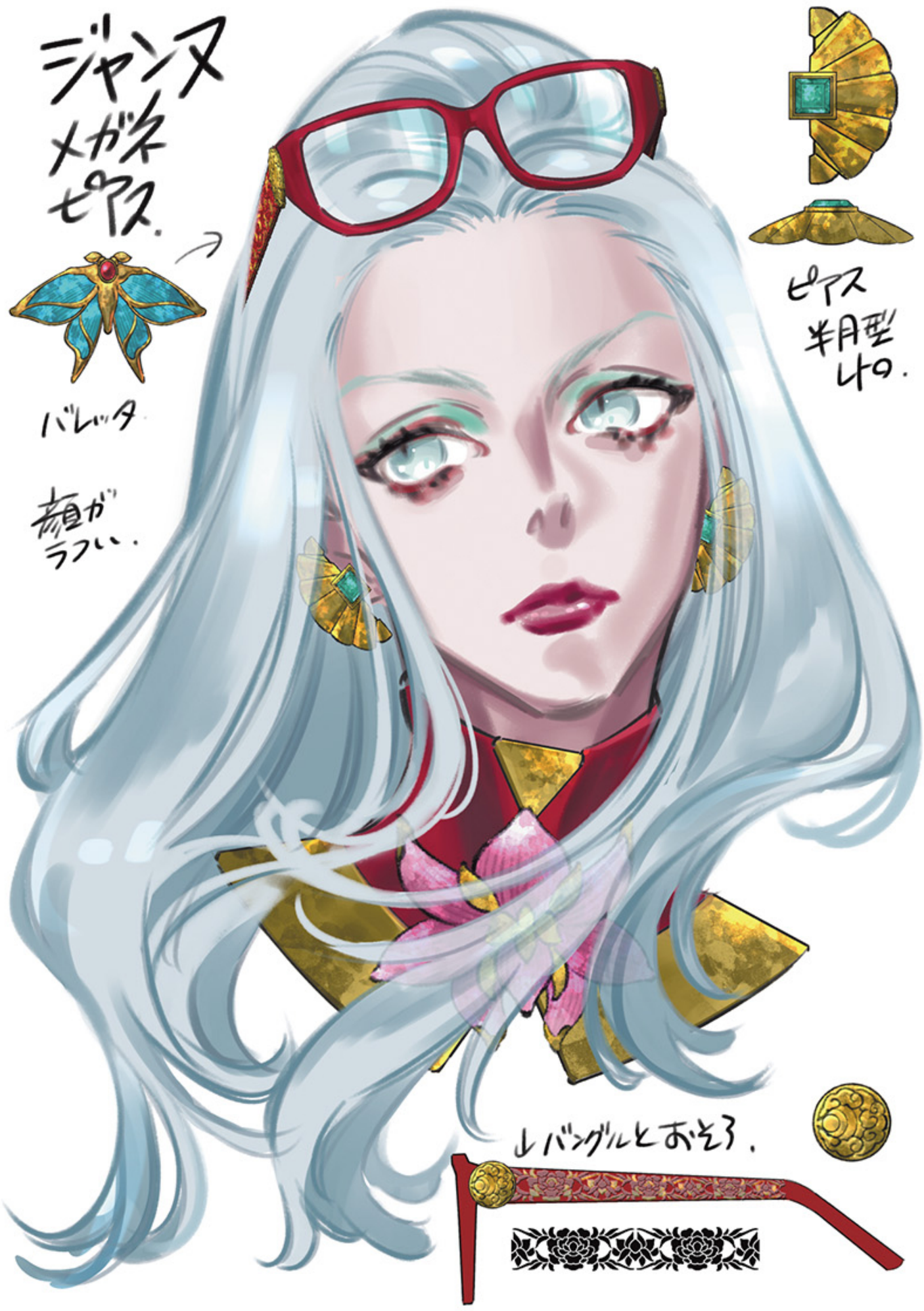
【宮田】妖精ヴィオラは「ストライダー」と異なり、女性のシルエットを残したシンプルな妖精として仕上げて頂きました。実は最初のデザインでは肌の色が薄ピンク色で全体的に淡い印象でした。それはそれで成立はしていたのですが、パッと見た時の印象が弱いという事で、島崎さんが色をガラッと入れ替えて今のモノに落ち着きましたね。



Concept Art
Jeanne

ジャンヌ設定画稿



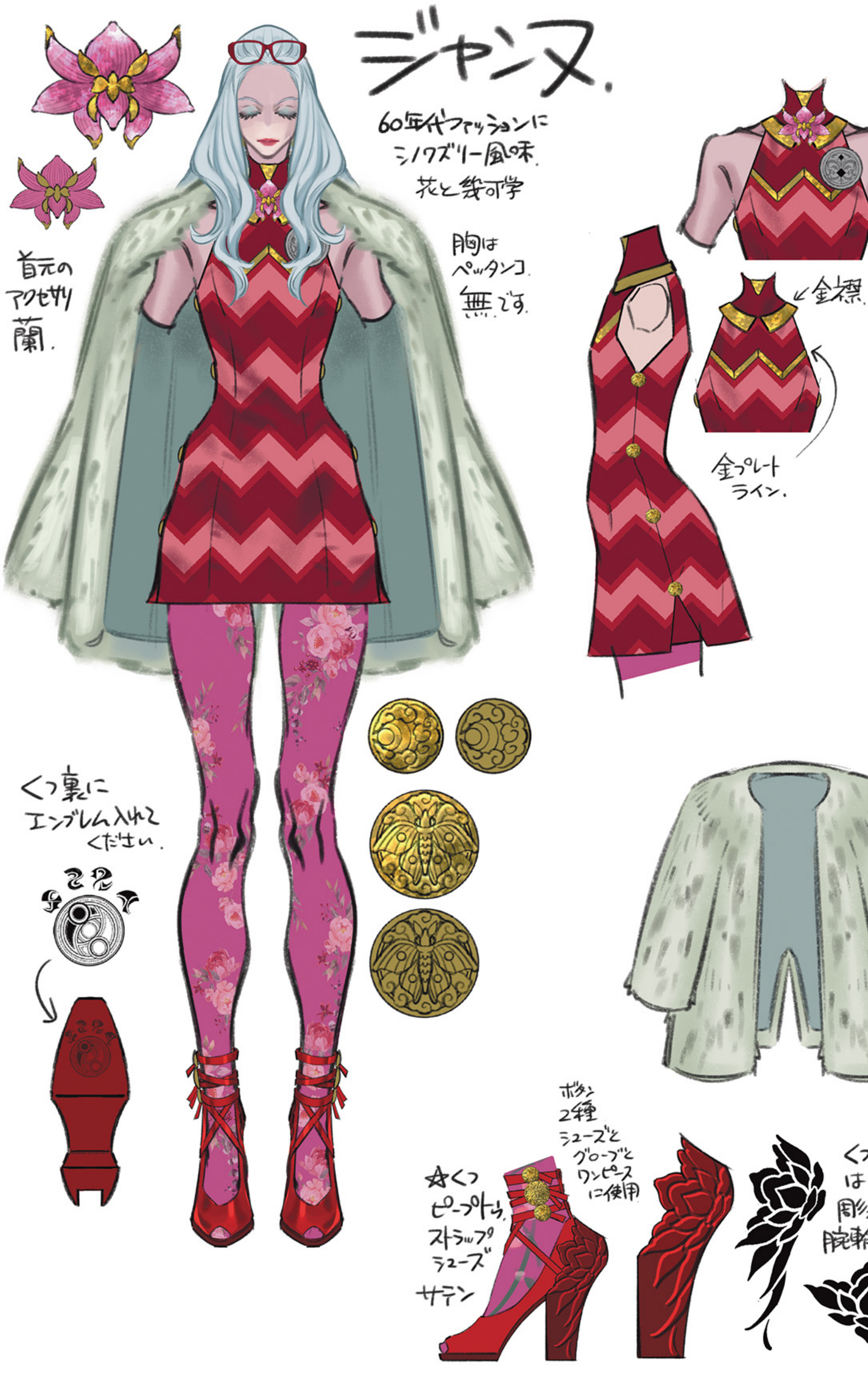


【島崎】シナリオで彼女は潜入捜査をすると決まっていたので、60年代のスパイ映画のようなスタイルもいいね、というのでこのデザインになりました。小物はシノワでまとめてます。趣味です。ファーコートは当初戦闘時は描画、揺れ処理共に扱いが大変なので外すという約束でつけていたのですが、結局プログラマ、モデラー皆様の努力のおかげで戦闘時もつけていいことになりました。髪型は1はショート、2はロングストレートときたので3ではウェービーに。個人的にジャンヌの要素の中ではこれが一番大事だったんですが、作るのが大変でしたよね。頼冨さんありがとう大満足です。バストサイズは例によって神谷さん監修、今回は一発OKでした。ようやくサイズ感わかったよ!!

【神谷】僕は本作ではディレクターではなく、一歩引いた立場で監修をするのみ…だったはずなのですが、個人的に特にお気に入りのジャンヌだけは(『ベヨネッタ2』の時もそうだったのですが)、越権して強く自分の好みを主張させてもらいました。宮田はさぞかし鬱陶しかったことでしょう…。

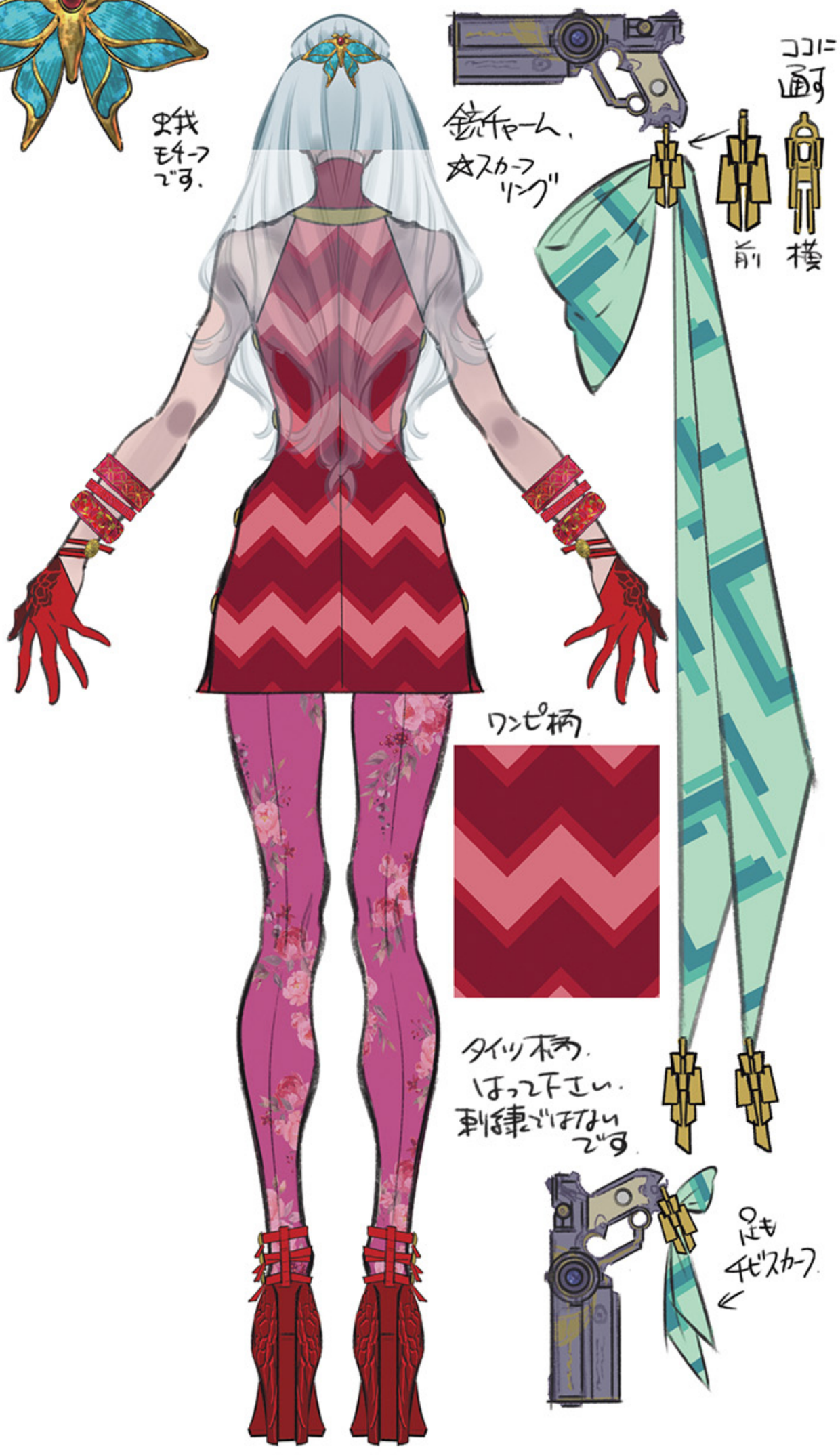
ジャンヌは一作目で登場した時から、60年代風のレトロファッションを彼女の個性として取り入れていました。『ベヨネッタ2』のワンピース・レーシングスーツも、60年代映画のイメージからの引用です。そして今作では…筋書き上、彼女には特別なスパイ・ミッションを用意しましたから、これまでのような“非日常な戦闘シーン”一辺倒ではなく、“日常からの非日常な潜入任務へ”というテーマに基づいて、彼女のプライベートのファッションイメージをより強く押し出した服装となりました。

…と、したり顔で語っていますけど、僕自身はファッションには全く疎いので、「〜ということでいいカンジにしてほしいです」と島崎に丸投げし、いいカンジに仕上げてもらったわけですが。髪型やメイクとともに、今回もとても素敵なジャンヌになって、全世界のジャンヌファン代表としては大満足です。そして今回はなんと、彼女のスパイ・ミッションが独立した専用ゲームとしてデザインされ、幕間に楽しめるようになっています。ディレクターの宮田の凄まじいこだわりによって、しっかり遊べるサイドビュー・アクションゲームになっていることは皆さんも体験した通りですが、それはそれとして、僕はいつの日か、彼女が仮面のヒーローに変身して、学園の平和のために戦うスピンオフ作品「おねがい! キューティーJ」を作りたい! …という野望の実現に向けて、これからも全力を尽くす所存ですので、皆さんどうか応援してください。


ジャンヌ.
60年代ファッションに
シノワズリー風味.
花と幾何学
首元の
アクセサリ
蘭.
胸は
ペッタンコ.
無です.
金縁.
金プレート
ライン.
くつ裏に
エンブレム入れて
ください.
ボタン
2種
シューズとグローブとワンピースに使用
☆くつ
ピープトゥ.
ストラップ
シューズ
サテン
くつのかかと
は紋様を
彫って下さい.
腕輪と同じ.




髪かざり
シルク
アクセサリ.
生地
モチーフ
です.



銃チャーム.
☆スカーフ
リング
ココに
通す
前
横
ワンピ柄
タイツ柄.
はって下さい.
刺繍ではないです
上も
チビスカーフ

腕アクセサリー3種.
深めに彫って下さい.

サテン系
別布
で入れて
下さい



【島崎】前作でもそうでしたが、今作でもルカはまた一回り成長しています。１の頃はヒョロ長い優男だった彼も父の背中を追うと共に幾多の困難を切り抜け、精悍な男性へ。…というわけで父の遺品でもある装束を身に着けるようなデザインになっています。今作ルカは軽快なキャラクター以外の面でも活躍していますね。シナリオでもそうですが、デザインでのやり取りや、CGアート、イラスト制作などで神谷さんと話す度に、ルカは神谷さんにとって大事なキャラクターなんだなあと感じます。意外と内面や体形含め、一番変化があったのは彼じゃないでしょうか。個人的には彼の成長がこの物語の一旦の締めくくりを感じさせます。

ルカラフ.

Concept Art
Luka

ルカ設定画稿

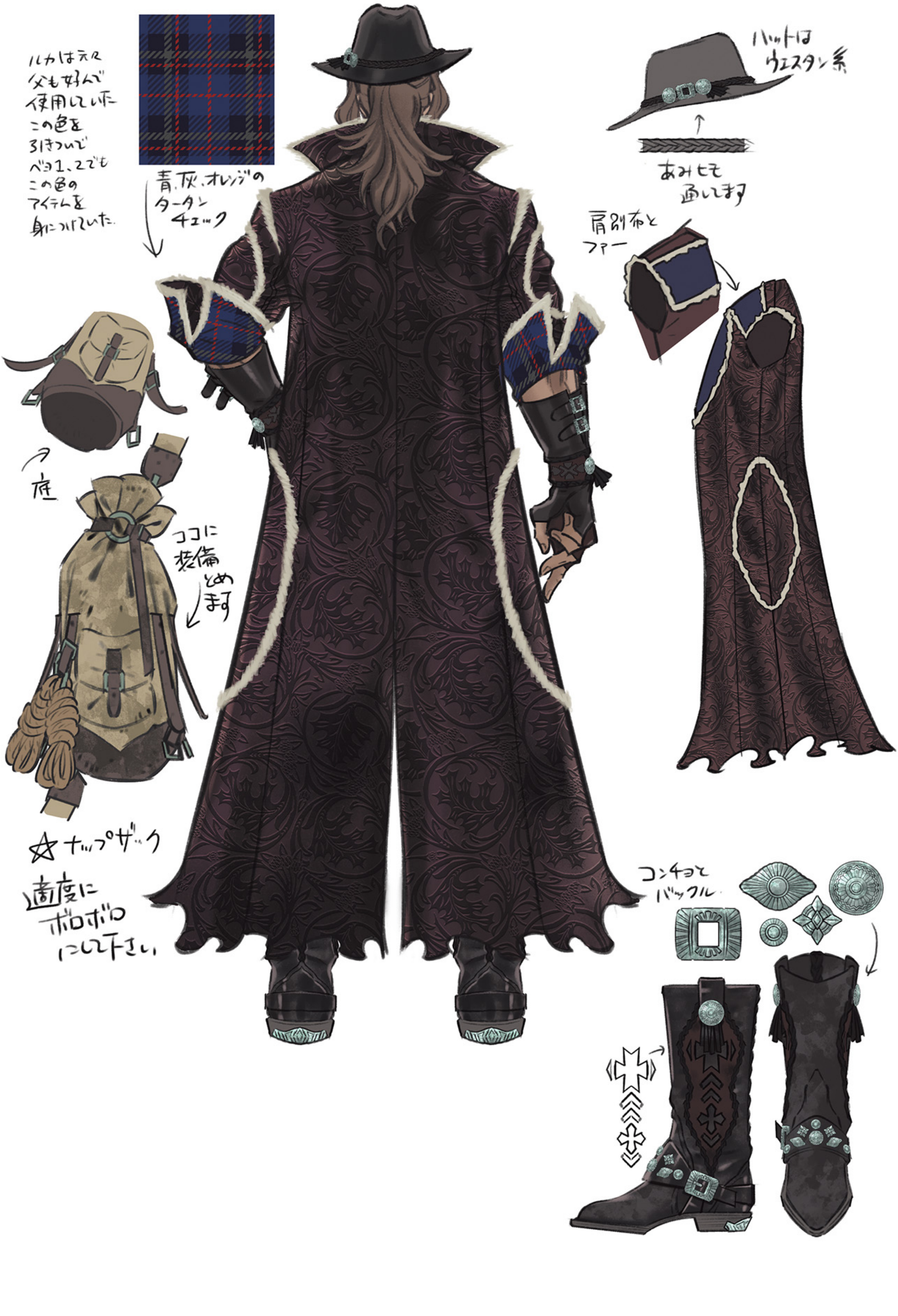


【神谷】ルカという人物は、シリーズ作の中で最も大きく変化していったキャラクターではないでしょうか。シナリオを書いてきた僕自身も、一作目の時点ではルカがこのような運命をたどることは予想もしていませんでした。…が、本作で描いたルカの物語の一部は、実は『ベヨネッタ』一作目の時から構想が存在していたのです。正確には、僕の構想というよりも、『ベヨネッタ2』のディレクターの橋本君が思い描いた構想でした。橋本君とは一作目からの付き合いで…というか、そもそも『ベヨネッタ』という作品誕生のきっかけになったのが、橋本君の「神谷さんの作るアクションゲームをまた見てみたい」という一言で、その言葉を受けて僕が企画書を書き上げ、橋本君がそのプロジェクトのプロデューサーとなって、二人三脚で『ベヨネッタ』をゼロから作り上げました。

そんな橋本君とは、当時取材やプロモーションなどで一緒に行動することが多かったのですが、大阪へ帰る新幹線の中で、「ジャンヌのスピンオフを作りたい」だの「ロダンのスピンオフのタイトルは「ロダン・ザ・グレート」にしよう」だの、缶ビールを飲みながら好き勝手に（公然と）話していた時、橋本君が突然「ルカがオオカミ男になって戦うアクションゲームを作りたい」と言い出したのです。それを聞いて、僕は「え？ オオカミ男？ …急になぜ？」と戸惑ったのですが、同時にその突飛なアイデアがなぜか胸に刺さり、言い表せないロマンを感じて胸が躍りました。橋本君がなぜそんなアイデアを思い浮かべたのかは分かりませんし（今度聞いてみよう）、その後そのスピンオフ作品をすぐさまプロジェクト化する、なんて話にも至りませんでしたが（そもそも『ベヨネッタ2』を実現するのにひどく難航した）、僕は橋本君のその一言がずっと忘れられず、本作のシナリオを書くに当たって、その構想を大きく膨らまして取り入れることにしたのです。

この原稿を書いている時点では、『ベヨネッタ3』はまだ発売されていないので、皆さんの感想、特にシナリオについての評価はまだ受け取っておりません。ルカを中心に「ベヨネッタ」の世界観に大きな変化をもたらしたことが、皆さんにどう受け止められたのか…正直不安の方が大きいのですが、前向きに捉えてくれていたらいいなぁと、今は祈るような気持ちです。




ルカは元々
父も好んで
使用していた
この色を
引きついで
ベヨ1、2でも
この色の
アイテムを
身につけていた。
青、灰、オレンジの
タータン
チェック
ハットは
ウェスタン系
あみヒモ
通してます
肩別布と
ファー
底
ココに
装備
とめ
ます
☆ナップザック
適度に
ボロボロ
にして下さい
コンチョと
バックル



革コート
型押し用
パターン



袖

フチに
ファー



ベストの
合わせと
スソは
革を切り、
ばなしに
したライン
です



グローブと
ブーツ
ウェスタン
風味。

フリンジ
出まる

ここにつく

あみあみフリンジ

Concept Art

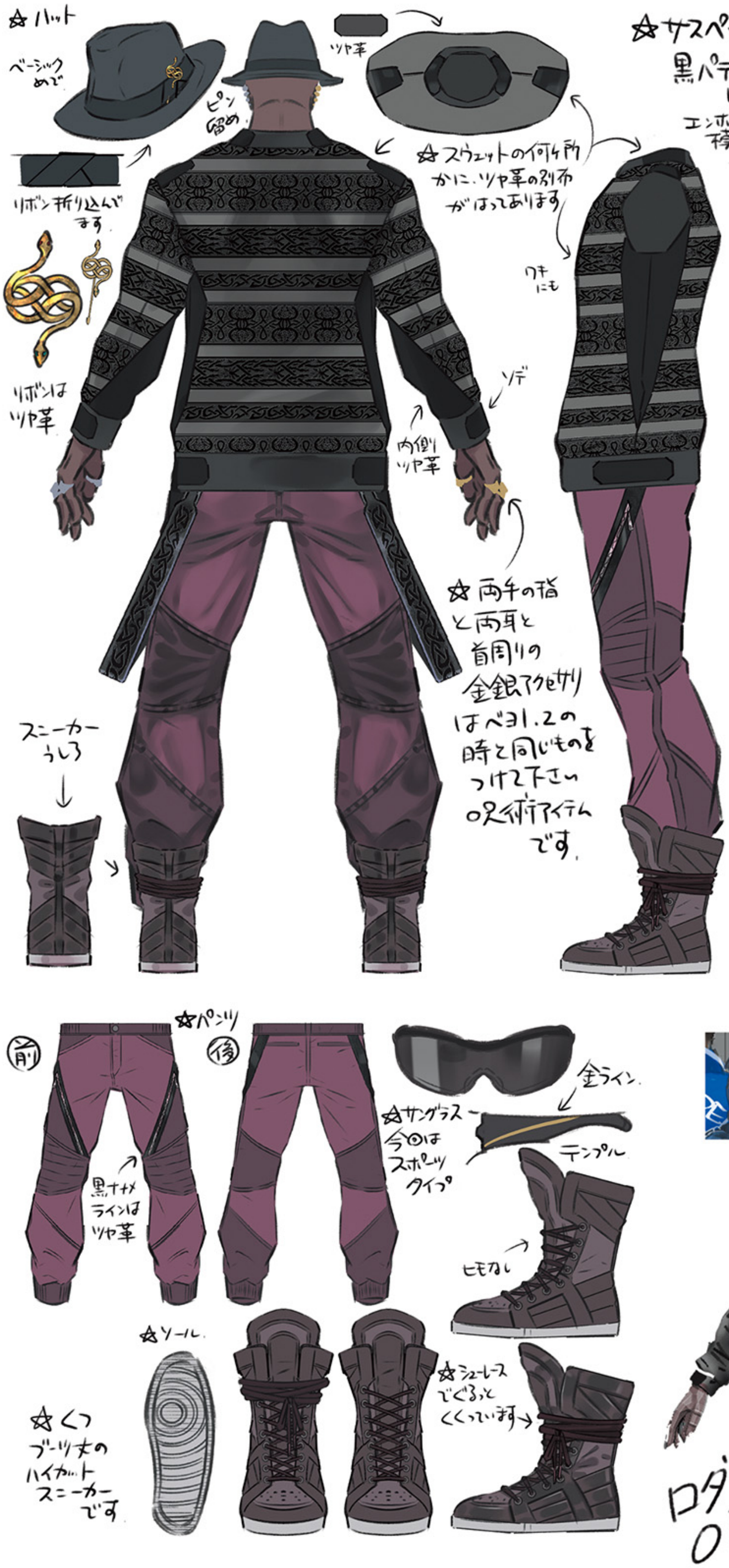
Rodin

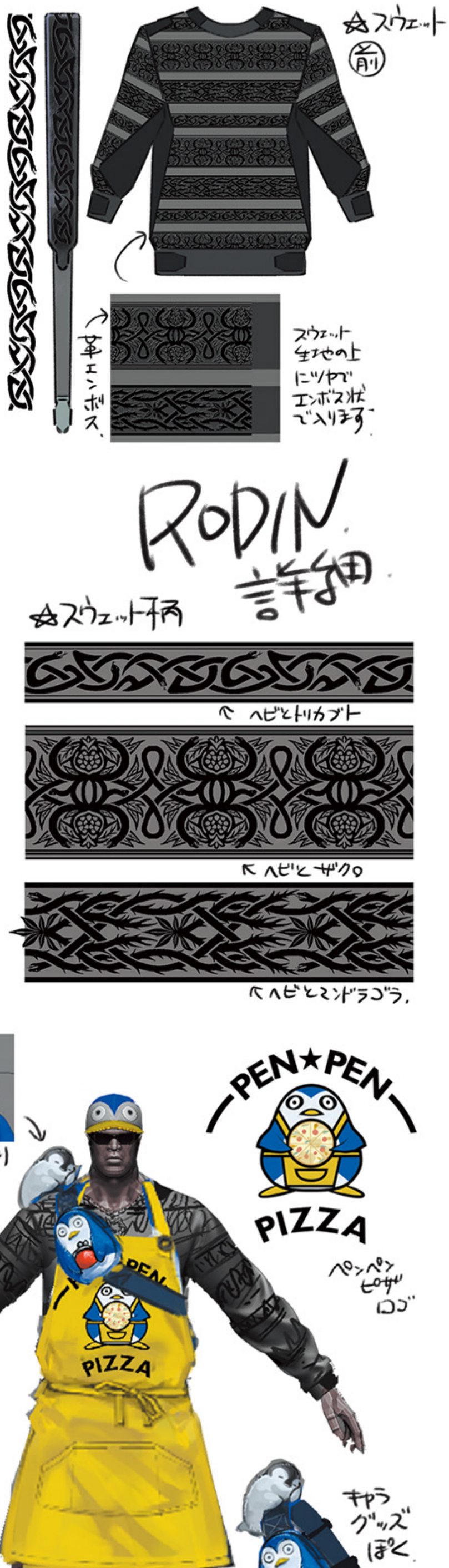
ロダン設定画稿

【島崎】ロダンは毎回恰好がついた服を着がちなので、今回はゆるくできないかな～と思い、カジュアルスタイルにしました。あまり見えないのですがスニーカーは彼好みでスーパーハイカットにしてます。トレーナーの模様は呪術的なモチーフを盛り込んでおり、ピアス、リング、ネックレスと共に彼を何かから守ってくれているアイテムです。模様はスイッチで作るには解像度が厳しくなりがちなので、モデラーの宗さんにどういった作り方にしたらうまく保てるかなども相談させてもらってます。

【神谷】言うまでもなく、ロダンもお気に入りのキャラクターの一人なのですが（結局全員お気に入り）、このコワモテのキャラクターを“イジる”のが僕の密かな楽しみで、一作目の『ベヨネッタ』の時には、彼の作業場の壁にかわいいペンギンの絵がプリントされたエプロンを掛けてみたり、『ベヨネッタ２』ではサンタの恰好をさせてみたり…と、彼の意外な一面を掘り下げて遊んできました。そして今作では…最初から「今度は彼でどう遊ぼうか？」というところから入り（笑）、かわいいペンギンのユニフォームを着て登場してもらうことになりました。彼はなぜかペンギンが大好きなんです。そして場面がゲイツ・オブ・ヘルに移ってからのちょっとカジュアルな服の着こなしも、これまでとは違った彼の姿として楽しんでもらえたのではないでしょうか。彼は強いこだわりを持った優れた職人でありデザイナーですから、そんなパーソナリティーがファッションにも表れているのだと思います。ロダンは魔界の住人なので、混沌界の人間たちのような“並行体”は存在しません。ですから（彼は黙して語りませんが）、特殊な力でマルチバース間を移動し、各世界のベヨネッタたちに干渉したりしている…のかも知れませんし、あるいはロダンが干渉する必要のない、彼とは別の武器工が存在する世界もあって、それを陰からひっそりと観察しているかも知れませんね。そんなロダンには“元は天界の住人だった”という設定がありますから、それを掘り下げた彼の物語も、いつか描けたらいいなぁ…。







【島崎】最初OPではバイクでピザ配達のバイトをしている予定だったのでもっとユニフォーム的な形だったのですが、そのうちワゴン車で自分のお店として…と変更になり描き直し、須田さんに手伝ってもらったりと衣装をまとめあげた後、最終的に工数が足りない！というので結局エプロンとグッズだけの制作になりました。このシンプルな格好の裏で実に数十枚ほどのデザイン画が亡骸と化しています…コウイウノヨクナイデス。ペンギンぬいぐるみだけは最初のラフの頃からついてまして、外したくなくて、モデラーの河西君に頼んで作ってもらいました。かわいい。







Concept Art

Enzo

エンツォ設定画稿

【島崎】エンツォも今回はカジュアルです。エンツォをデザインしていたのはメインキャラクターを手掛けていた時期の最後の方で、その頃までは神谷さんと2人でやっていたのですが、ちょうどこのくらいから宮田さんが入ってきました。神谷さんは割と渋い恰好や色味を好むので、なかなかラフで明るい感じになってはいなかったのですが、宮田さんが入ってきた際「明るい方のもいいと思います」と賛同してくれて採用になりました。ワッペン類は大変すぎたのでアートの鈴木さんに手伝っていただきました。感謝。

【神谷】毎回ベヨネッタに振り回されて、かわいそうな目にあうエンツォ。でも今作ではゲーム全体に"破滅"というテーマを敷き、ストーリーも少しシリアスな方向に振ったので、彼にも（ちょっとコミカルな場面を用意しつつも）作品全体に重く立ち込める暗い雰囲気作りを担ってもらいました。…もちろん最後にはハッピーエンドになるという前提で、ですが。彼もロダン同様、これまでのフォーマルな雰囲気とは打って変わって、彼らの日常が垣間見えるような方向性に舵を切り、"ベースボールファン"というコンセプトでカジュアルに仕上げてもらいました。この"日常感"というのは、ベヨネッタやジャンヌの項目でも説明したように、本作のキャラクターを描く上で共通したテーマであり、彼らを身近に感じてもらうことで、世界に襲い掛かる災厄の恐ろしさをより際立たせることを狙いました。思えば、エンツォが本作における最も純粋（？）な人間の代表となりましたね。それで堂々とベヨネッタをはじめとする厄介な面々と渡り合っているのですから、大したものです。

Concept Art

Connor Sigurd

コナー・シグルズ設定画稿



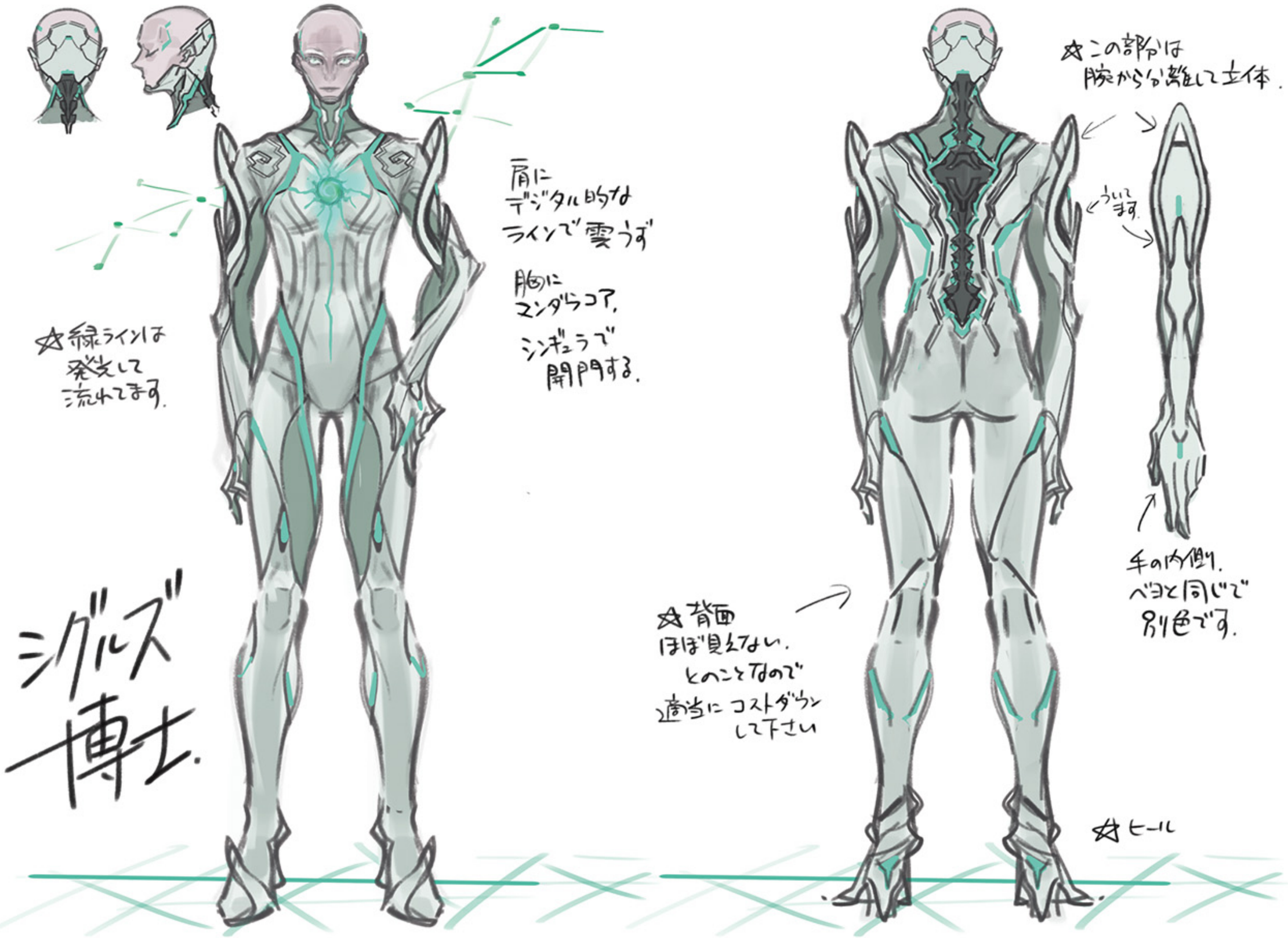
【島崎】レジスタンスのリーダーということでシンギュラリティの顔に傷をつけ、荒っぽい感じに。顔が同じなので正体がバレないように隠しています。レジスタンスのデザインはモブ含め、共通の布をつけるなどしてあまりカラーが強い形にはしませんでした。ヴィオラはこの中でさぞ浮いたでしょう笑。どこへ行ってもスタイルが変わらないのはさすが、ベヨネッタの娘です。

【宮田】コナー・シグルズはコストの関係で、購入したアセットを活用して仕上げる事になりました。マスクやスカーフなど一部のカスタムアイテムで出来るだけユニークに見えるよう、上手く工夫して頂きました。また、コナー率いるレジスタンスはみな腕に青いスカーフを巻いています。これは当時観た某映画の影響をモロに受けていますね（笑）

Concept Art

Singularity

シンギュラリティ設定画稿



【島崎】最終的にミッドマイアーズ・シグルズとコナー・シグルズに分かれましたが、デザイン当初はシンギュラリティとしてデザインしています。神谷さんから設定をもらった時はまだ性別も年齢も決まっていなかったので少女～老人まで一通りタイプを描いた上である程度ベーシックな中肉中背が選ばれました。性別は見る人によって違う感じにしたかったので自分の中では決めていません。お顔はティルダ・スウィントンさんの雰囲気が好きだったのでそういった印象にさせてもらってます。今回ベヨや人型の多くの最終仕上げをしてくださったモデラーの宗さんがSF好きだったこともあって、顔含め全身補完しつつ大変綺麗に仕上げてくださいました。

【神谷】本作の構想に取り掛かって、「今度のヴィランはいったい何者だろうか？」と想像した時に、ぼんやりと頭に浮かんだ「やっぱり人間こそが最も凶悪な力を持ち、天使や悪魔よりも遥かに危険な存在なのではないだろうか」という考えは、ありきたりではありますが、今回描いてみたいテーマとして、自然に自分の中にスッと落ちました。そこから「ホムンクルス」に辿り着くまでは早かったのですが、その親玉となるとなかなかイメージが定まらず…。

『ベヨネッタ１』のバルドルも、『ベヨネッタ２』のエーシルも、どちらもひとクセもふたクセもあるキャラクターですから、彼らに勝るとも劣らない、シリーズ最強のヴィラン像を固めるのには、少し時間がかかりました。

若者だろうか？　老人だろうか？　性別は？　性格は？　力を振りかざす強者然とした人物ではなく、むしろ肉体的には弱々しくて、補助機器を使わなくては移動もままならない人物なのでは？　そんな様々な選択肢を思い浮かべながら宮田や島崎と議論を重ね、この柔和な印象のキャラクターが誕生しました。前二作のヴィランに比べて見た目のクセは薄めですが、“こういうやつほど怖い”というところは表せたのではないかと思います。

いつか「ベヨネッタ」を題材にした格闘ゲームを作るときには、シグルズ博士はクセの強い、玄人好みの強キャラになることでしょう！



Concept Art

Bayonetta β1

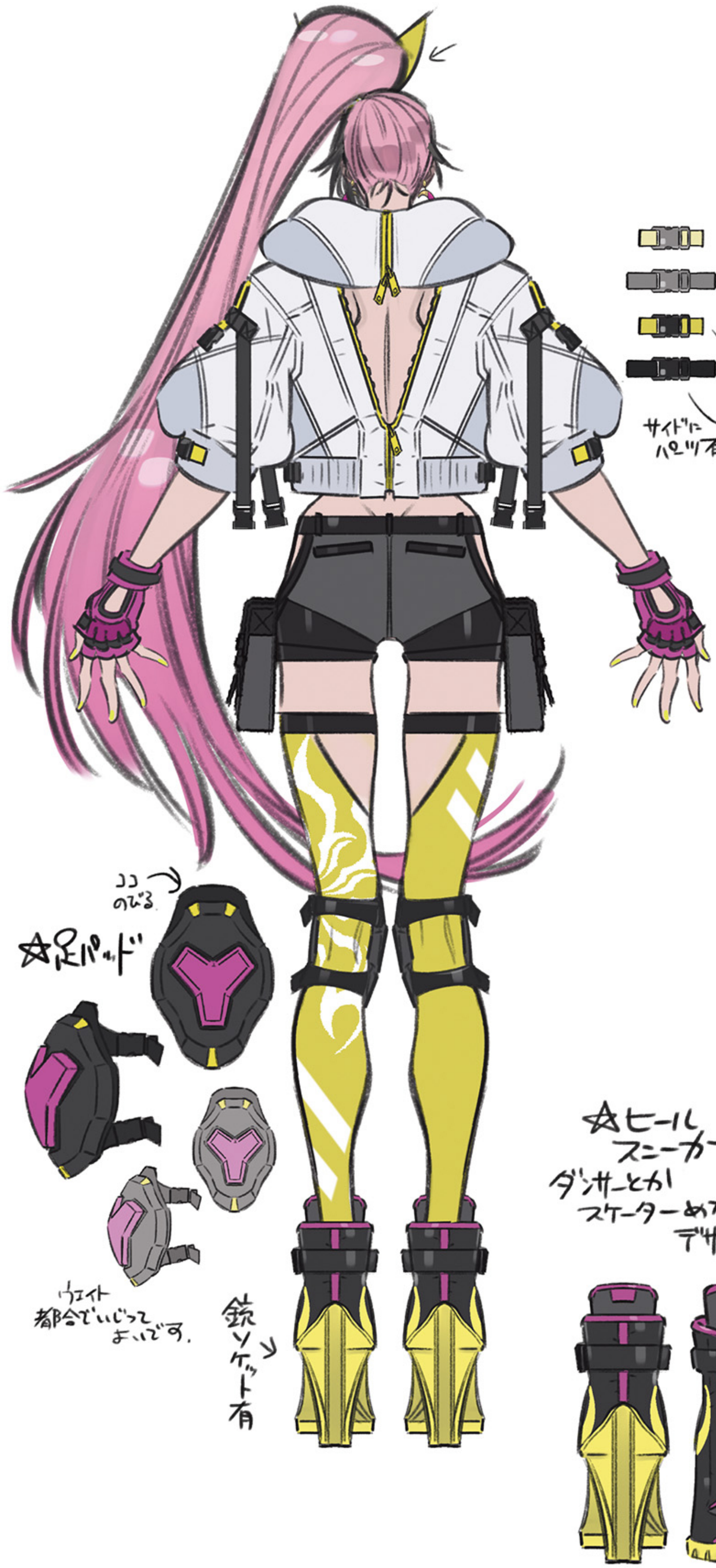
ベヨネッタ　β1 設定画稿

【島崎】βベヨシリーズに関しては設定がとてもいいなー！というのでデザインするのを楽しみにしていたのですが、流石に主人公と同じ工数は割けず、ベヨらしいデザインのポイントである「髪の毛で服が構成されている」というあしらいは泣く泣くオミットになってます。また多くの小物を着けるとそれも制作が大変なので、なるべくデザインの方向性を４体とも分けて振り切ることで特色を出すようにしました。何かしらなびくものがないと雰囲気が出ないので揺れ物だけは多めにつけさせてもらいましたが、これも大変…。今作では一部工数計算をしながらデザインをまとめるということもやっていたのですが、地味にしていいわけでもなく、現場の制作のタイミングとも合わせないといけなかったので非常に難しかったです。あとホクロの位置がみんな違うので最後までバグチェック気を抜けなかった！



【島崎】β１ベヨネッタ、東京の子です。東京らしいベヨってどんなだろう…というので渋谷のストリートギャングに。武器もヨーヨーだったので移動の際ローラースケート感も出ていい感じにまとまりましたね。チームカラーは黄色なのでさりげに出てくるβ１ジャンヌにもそれが反映されています。モデルを作ってくれた今村君がポニーテールなら新造できるよ、と言ってくれたのでナナメポニテにさせてもらいました。やったー！ピンクの髪の毛はいつでも推してます。

【宮田】東京一帯を牛耳るカラーギャングとしてデザイン頂きました。実はこのカラーギャング、ベヨネッタ派閥vsジャンヌ派閥で抗争が起きており、どちらをトップに据えるかでメンバー同士が争っています。ただ、当事者である２人はこの抗争に興味が無くゆるーくギャング生活を満喫している…というような裏設定となっています。


☆ジャケット
ボンバージャケベース
サイドにパーツ有
☆袖.
ゆれもの2本
パーツ
開くと裏地.
ココのびる
☆足パッド
ウェイト
都合でいじってよいです.
鎖ソケット有
☆ヒールスニーカー
ダンサーとかスケーターめなデザイン
月マーク的な…
ソールにいもの刻印

☆グローブ
手指ぬき.
ネイルあり

立体
パット.

生地
2色

バイアス
テープ着脱

☆インナー

正面から
見た際.
肌色見せ
したいです.

背中は
ジャケットの
開きに
あわせて
あけます.

☆ピアス
クレセント

ファンタズ
マラネアの
タトゥー柄が
チームエンブレムです.
バンダナとニーソ
に入ります.

ここの
スポーツ
バックルで
くっついて
ます.

☆パンツ
肌みせあり.
サイドに
ポーチ
ついてます

スポーツ
バックル

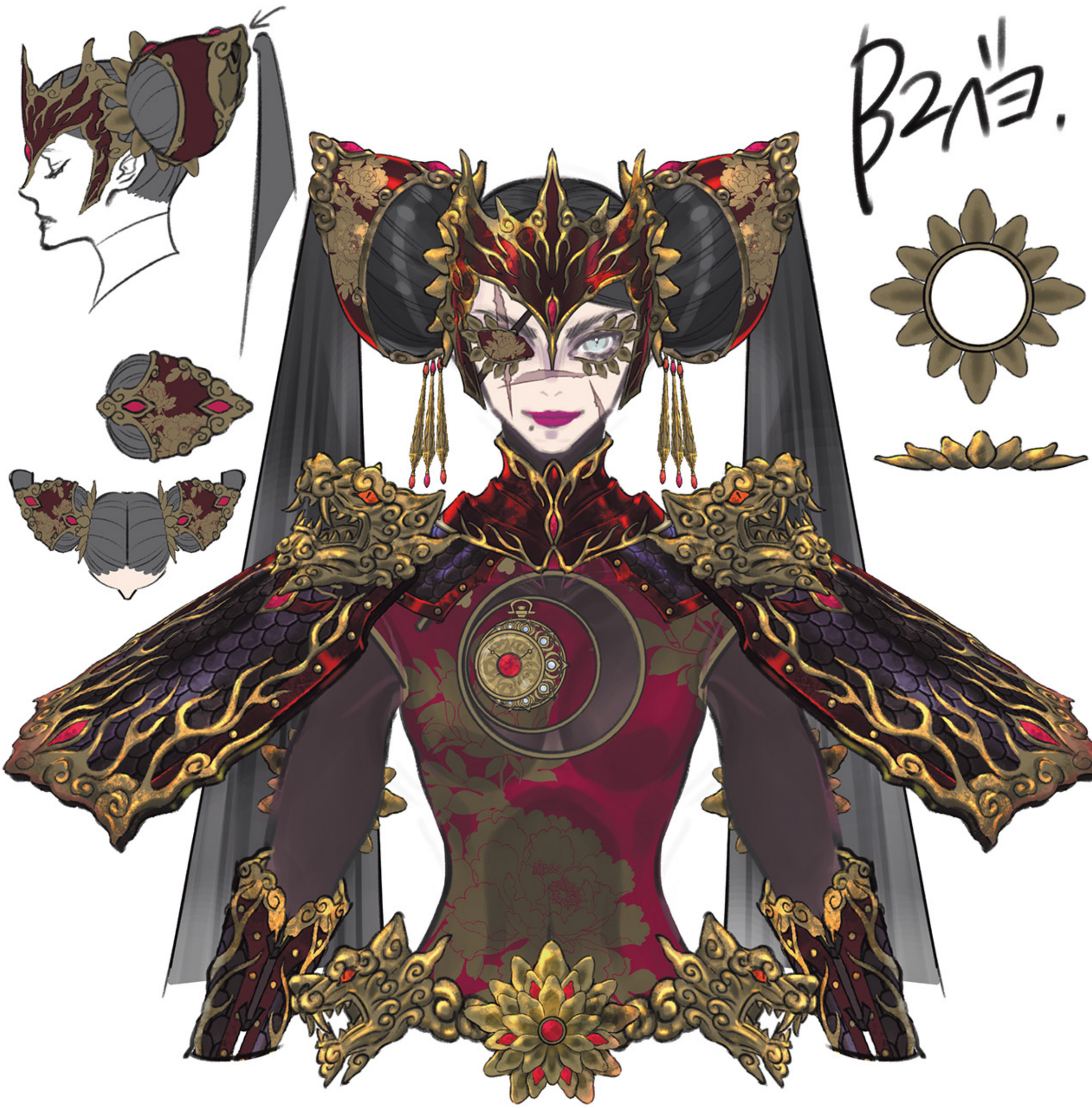
Tokyo
Beast

Concept Art

Bayonetta β2

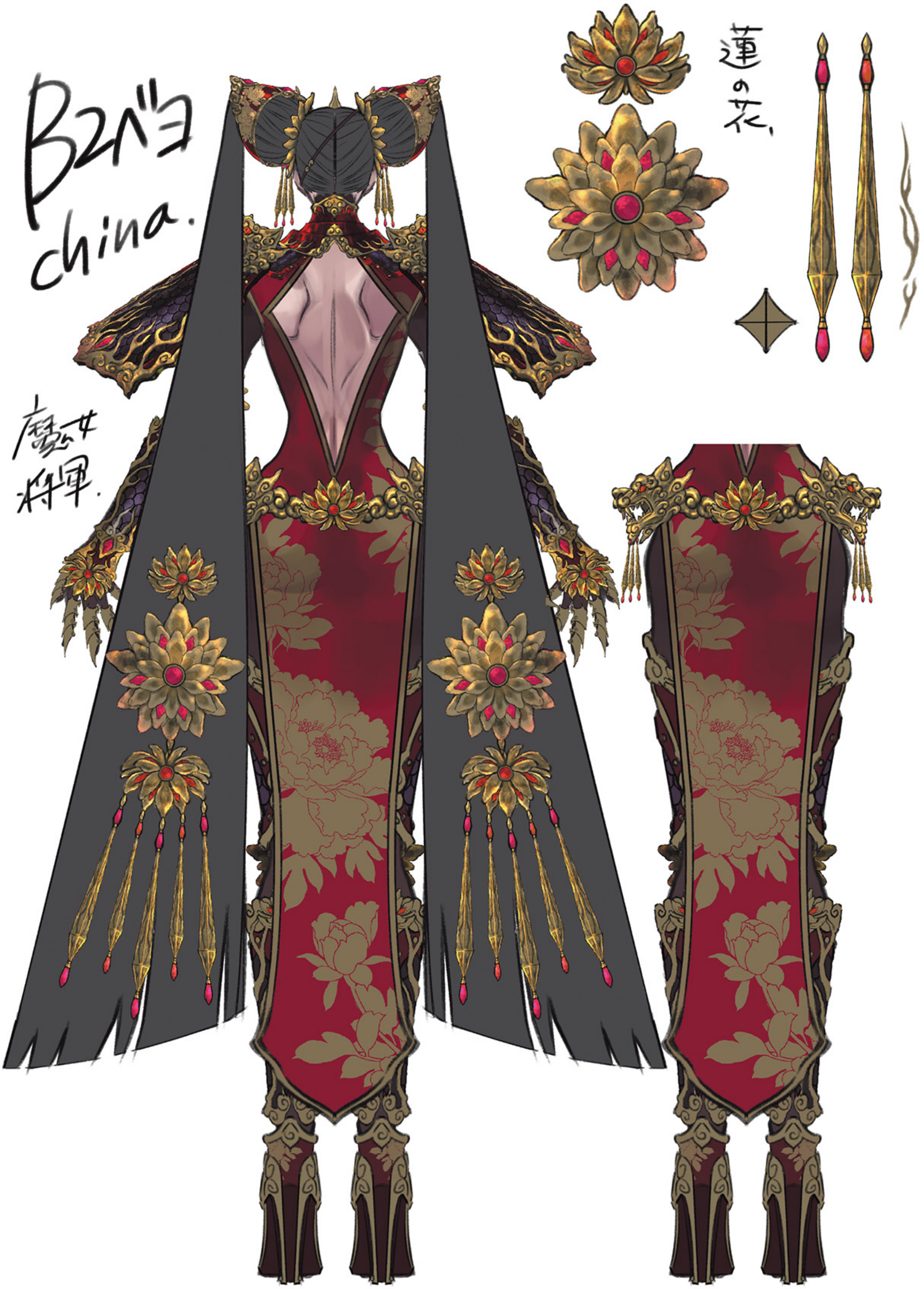
ベヨネッタ　β２設定画稿





【島崎】β2、中国の子です。魔女将軍という設定で軍隊を指揮しています。これも工数の都合でやりくりありきですが、鎧なので使いまわしが効く分、豪華になりました。髪型くらいはなんとかベヨらしくできないか…とロングツインテールにさせてもらったのですが、これも揺れ設定がとにかく大変…！というのでモデラーの河西君と宗さんが色々工面してくださった思い出です。デザインしただけでは終わらないのは当たり前ですが、今回監修のやり取りは前作以上に行っており、お互い大変だったと思います。ちなみに顔の傷は趣味です。かっこいい。

【宮田】中国の名高き武将としてデザイン頂きました。数多の死線を潜り抜けてきた事を印象付ける為、顔には複数の傷があります。彼女の意思の強さは過去に死に別れた大切な武将との約束を果たす為と言われています。


B2ベヨ
china.
蓮の花、

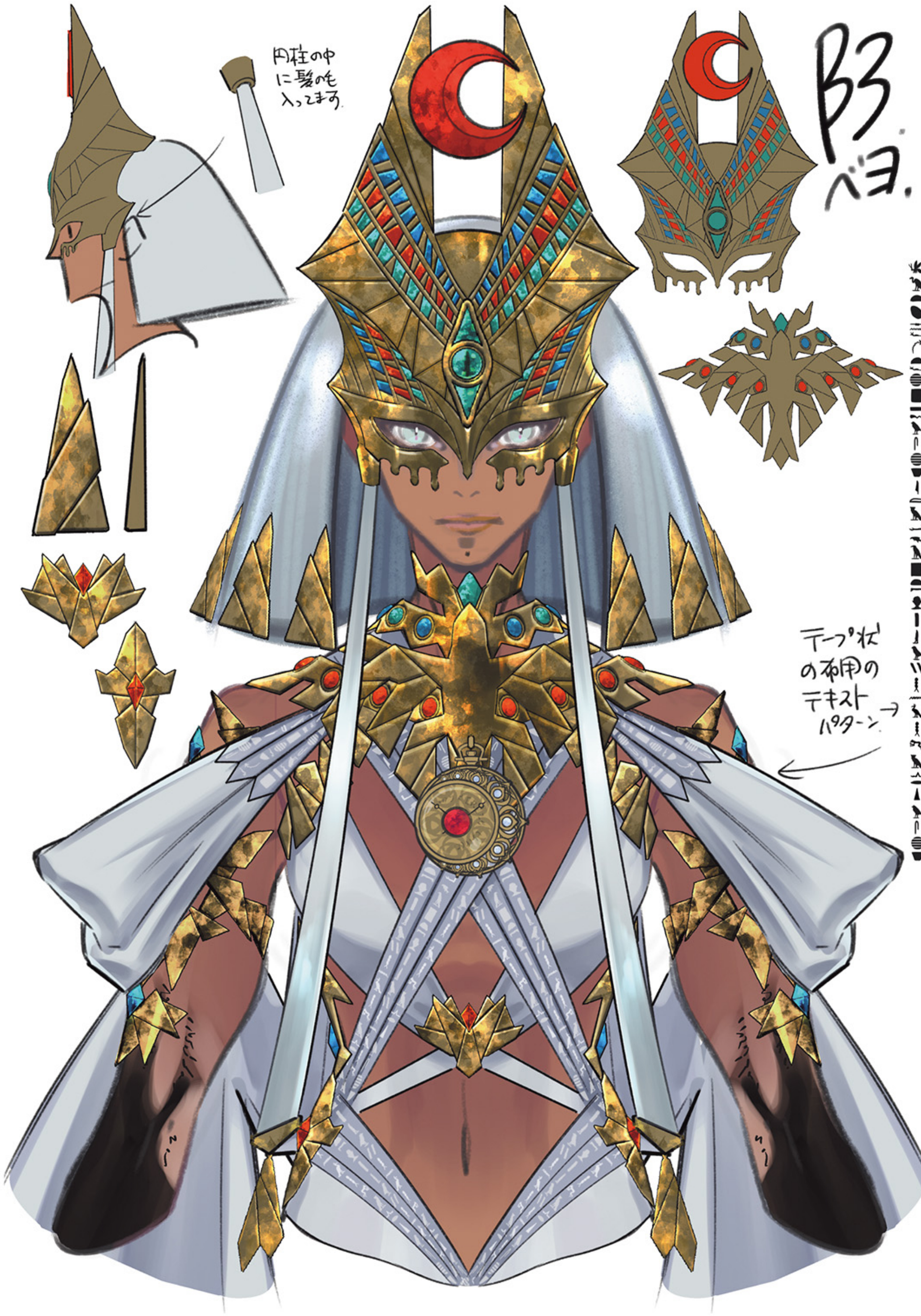

獅子.
爪鎧です
人差し指の爪

Concept Art

Bayonetta β3

ベヨネッタ　β３設定画稿

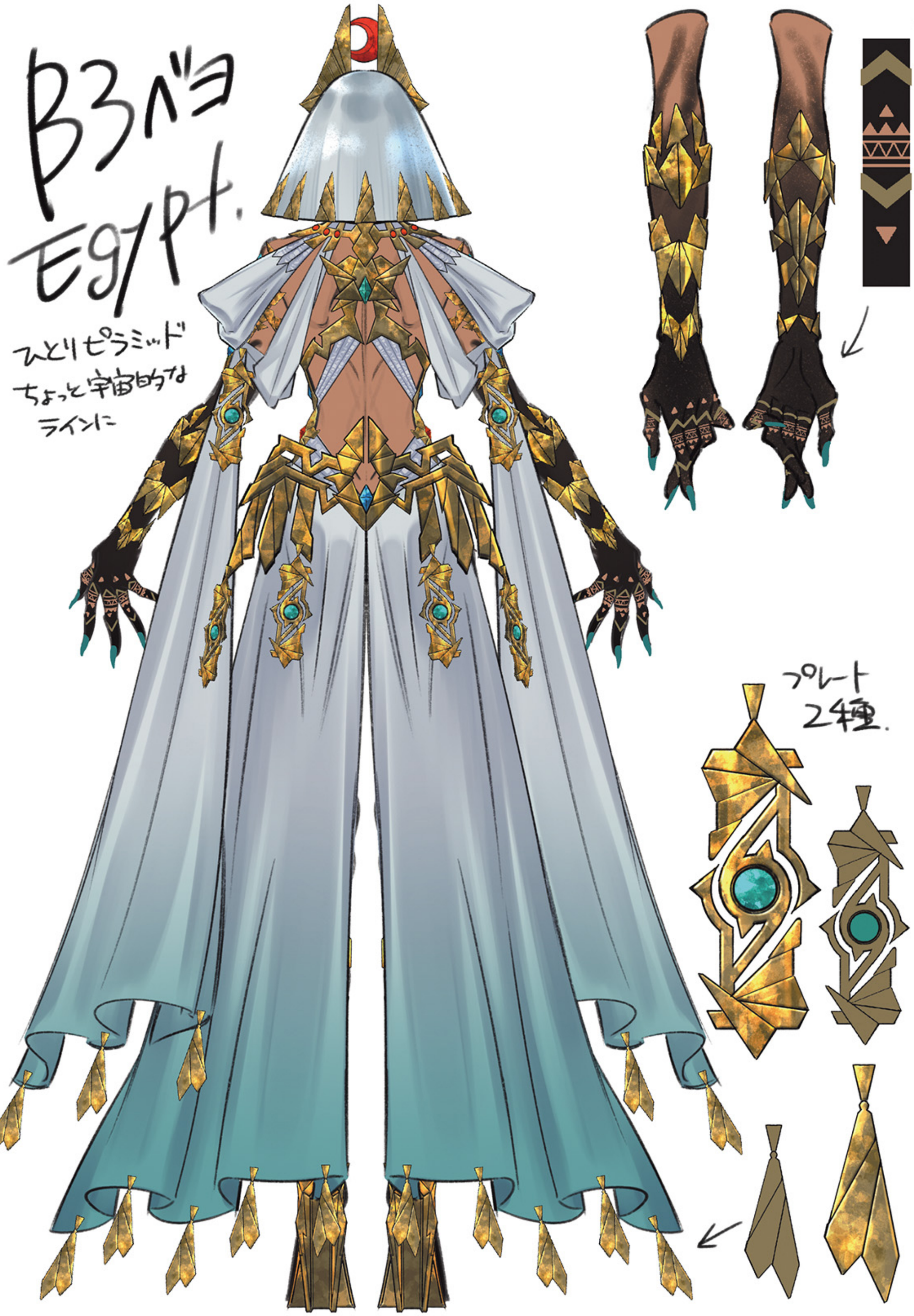


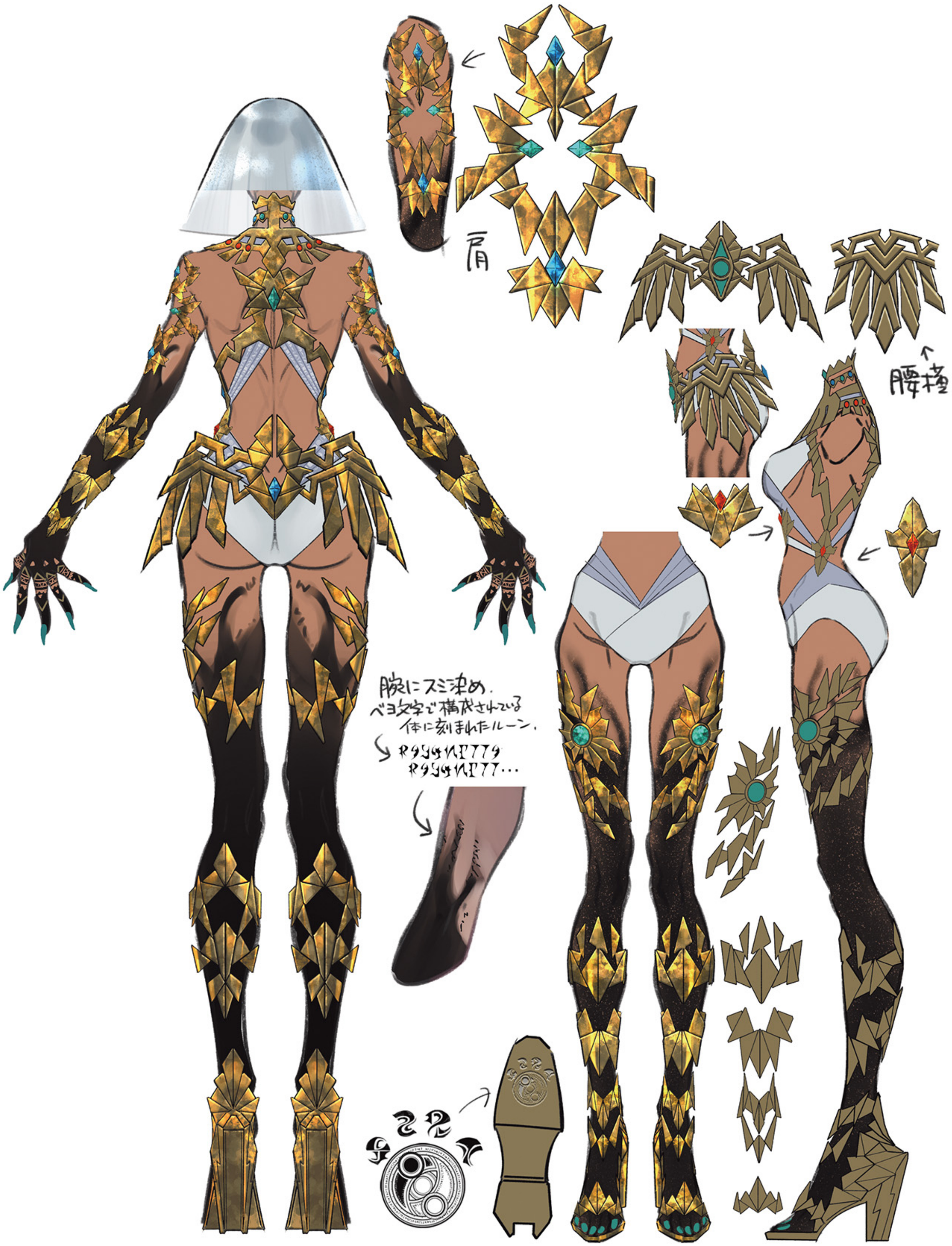


【島崎】β3、エジプトの子。個人的には一番好きなタイプ。肌にもっと刺青塗料を塗りたかったのですが諸事情で断念……、全身ピラミッドの呪術的な踊り子にしたかったので幾何学ラインのアクセサリーが鬼のようについています（工数を減らすという話はどこへ）。βデザインは全体的に工数の件以外は結構自由にやらせてもらえたような…。モデラーの和田さんがうまいこと作ってくださって制作過程を拝見していても綺麗でよかったですね。

武器は小手川さんがデザインを組んでくれていたのですが、β3とβ4に関してはほとんど衣装状態になってしまうので、こちらで調整させていただきました。

【宮田】エジプトの「か弱き女王」としてデザイン頂きました。衣装は金の装飾と美しい布地で構成されており、シンプルながら均整のとれたデザインはβシリーズの中でも一番のお気に入りです。また、性格もベヨネッタらしからぬ大人しくて泣き虫なキャラクター。こういった異なる性格のベヨネッタが見られるのも本作の魅力ですね。


B3ベヨ
Egypt.
ひとりピラミッド
ちょっと宇宙的な
ラインに
指の細工、
スミと金環
プレート
2種.


肩
腰掛
脱にスミ染め.
ベヨ文字で構成されている
体に刻まれたルーン.



Concept Art

Bayonetta β4

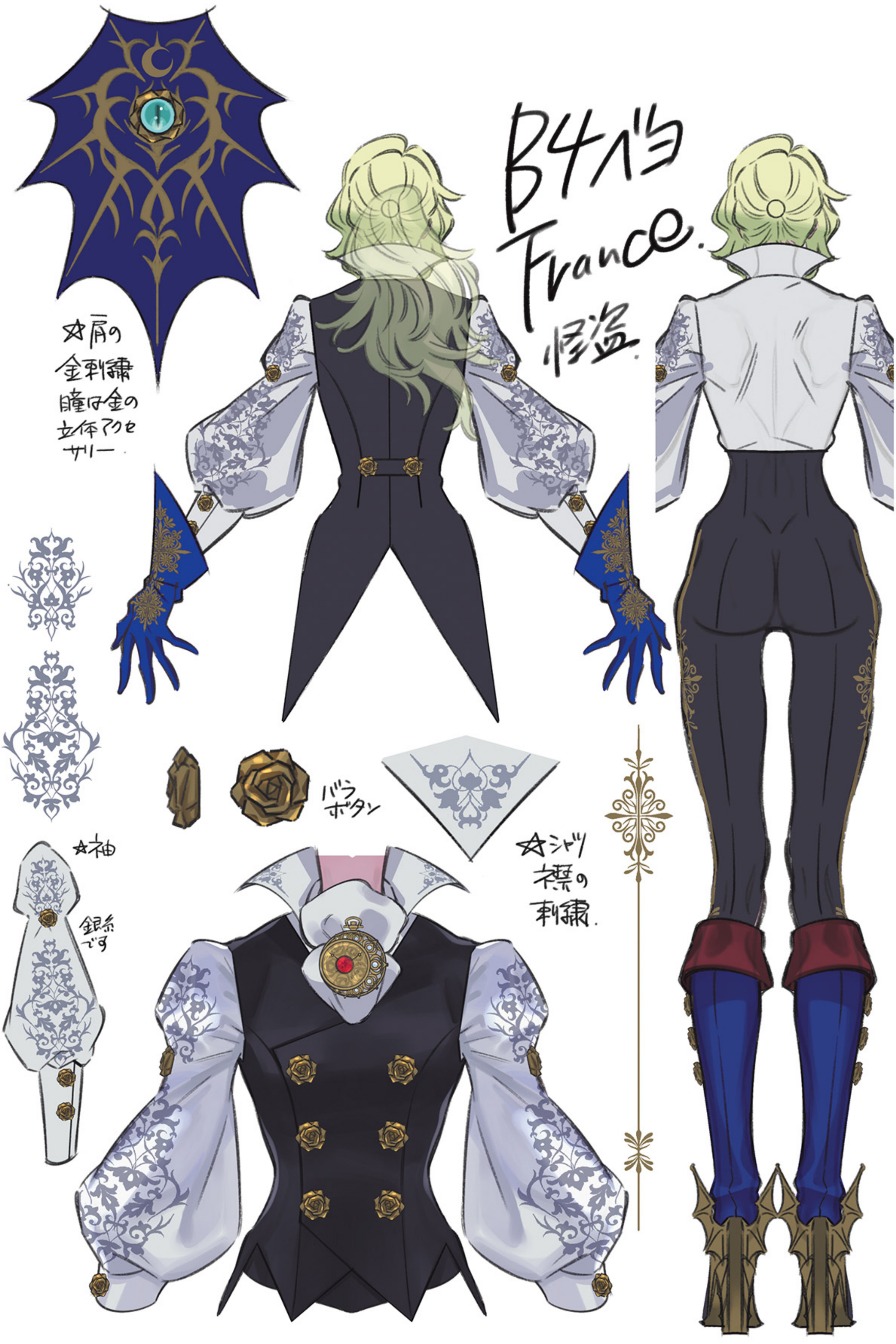
ベヨネッタ　β４設定画稿



【島崎】β4はフランスです。怪盗という設定とミクトラン武器のハット、マント、ステッキを装備することが決まっていたので、武器の要素をベースに、キャラクターらしくなるようにデザインしました。色味は赤と青がミクトランカラーだったのでそのままフランスの国旗の色になるように白ブラウスなどにしてバランスを取ってます。夜に忍ぶような装束じゃないのがベヨネッタらしいというか、β4ローサに関しても同じ色味で揃え、二人して悪目立ちする怪盗コンビとなりました。

【宮田】怪盗ベヨネッタとしてデザイン頂きました。彼女の衣装デザインは少し特殊で、武器「アブラ・カタブラ」を装備した状態で成立するようにコーディネートされています。その為、装備を変更すると印象が大きく変わる為、二度おいしいキャラクターになっていますね。


☆マント裏地
少しクリーチャー
寄りの構彫り
☆ハット
ヨヨ
かざり
ちょっと
ライン有
金バラ
ボタンを
土台として
再利用
ハット内側
光ります
ハット上
のアンブラ
マーク
☆ミクトランの
瞳の金アクセ
刺繍
☆ブーツ
☆ステッキ
ミクトランを
模してます
手の
内側
は紺
口の方は
ナナメ
カットです
大きめに
☆グローブ
足横→
の刺繍
☆マント、ハット
ステッキ武器で
ミクトランの
12の瞳あります
ソール裏
いつもの
マーク
カカトに
コウモリ羽
外に向いてる方
の内側は
シルバー


B4バラ
France.
怪盗.
☆肩の
金刺繍
瞳は金の
立体アクセ
サリー.
バラ
ボタン
☆シャツ
裾の
刺繍.
☆袖
銀糸
です

Concept Art

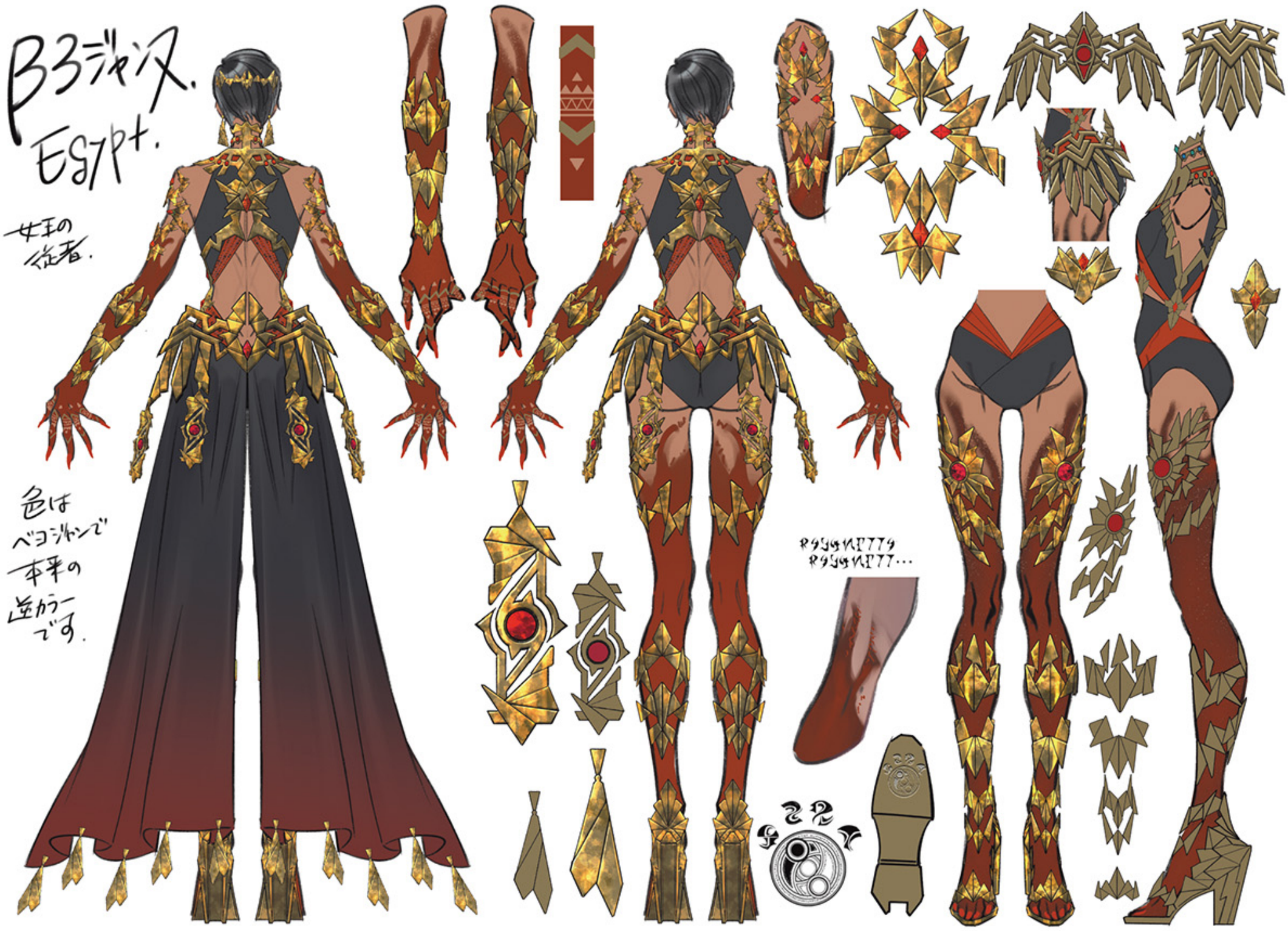
Jeanne β3

ジャンヌ　β３設定画稿



【島崎】β３ジャンヌ、女王のお供です。ベヨより１ランク下げた印象にしてほしいというオーダーだったので、これ幸いと使いまわしをしまくり、β３を少しでも豪華にするために工数を分けました。ストーリー的には演出が少な目なのでわかりづらいかもしれませんがβ３ベヨはいつもの強気のベヨネッタではなく、弱き未成熟な女王という設定でして、それをβ３ジャンヌが陰ながら支え、最後に昇華する…という形でした。気が付く人もいるかもしれませんが、ベヨとジャンヌの髪の毛の色を逆にしています。いつもの2人とは違う関係性をそこに籠めました。

【宮田】ベヨネッタβ３の従者として付き従うジャンヌβ３。実はベヨネッタβ３のコンパチキャラとして作られており、身体の大半のパーツはそのまま流用されています。色の変化と装飾の調整により、見事異なるキャラとして成立させています。



Concept Art

Lucaon

リュカオン設定画稿



【島崎】リュカオンは開発後半にデザインをまとめたのですが制作工数がなかった為、実はあるキャラクターのモデルがベースになってます。その上に妖精デザインで共通のあしらいをつけ、それっぽく成立。仕上げはこちらで行いましたが頼冨さんとの共作ですね。髪型も少しでも制作が楽なように長いもみあげだけつけてくれたらいいから！みたいな突貫やり取りで上がったキャラクター。今回のプロジェクトはとにかく物量が多かったのでこういったやり取りを後半終始していました。

【宮田】リュカオンはコストの関係で過去に登場したキャラクターの身体を流用して仕上げて頂きました。パッと見て元の素材が誰だかわからないよう工夫されており、みなさんの眼を上手く欺けたのではないかと思います（笑）。みなさん、流用元が誰だか分かりますか？

Concept Art
STRIDER
ストライダー設定画稿







【宮田】「狼男」と「妖精」。そんなキーワードをもとにデザインされたキャラクターです。身体にはステンドグラスを用いた装飾があしらわれ、胸には「狼座」が輝いています。狂暴性と美しさを兼ね備えた優れたデザインですね。

　意外と気付きにくいのですが物語の終盤、身体の色味が青く変化しています。

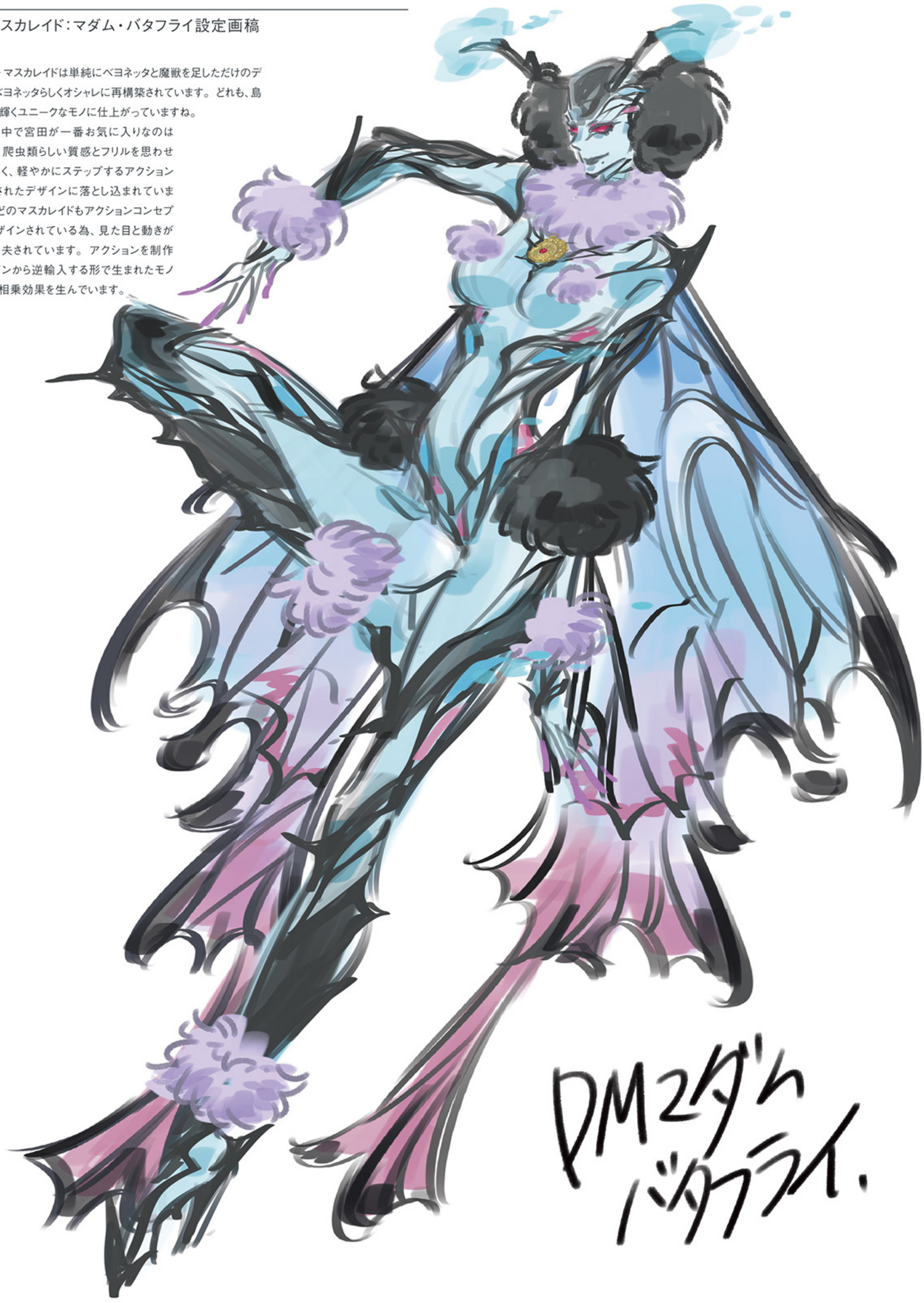
Concept Art

DEMON MASQUERADE: MADAMA BUTTERFLY

デーモン・マスカレイド：マダム・バタフライ設定画稿

【宮田】デーモン・マスカレイドは単純にベヨネッタと魔獣を足しただけのデザインでは無く、ベヨネッタらしくオシャレに再構築されています。どれも、島崎さんのセンスが輝くユニークなモノに仕上がっていますね。

マスカレイドの中で宮田が一番お気に入りなのは「バアル」です。爬虫類らしい質感とフリルを思わせるヒレが可愛らしく、軽やかにステップするアクションと相まって完成されたデザインに落とし込まれています。このように、どのマスカレイドもアクションコンセプトに基づいてデザインされている為、見た目と動きがマッチするよう工夫されています。アクションを制作する際に、デザインから逆輸入する形で生まれたモノも多々あり、良い相乗効果を生んでいます。



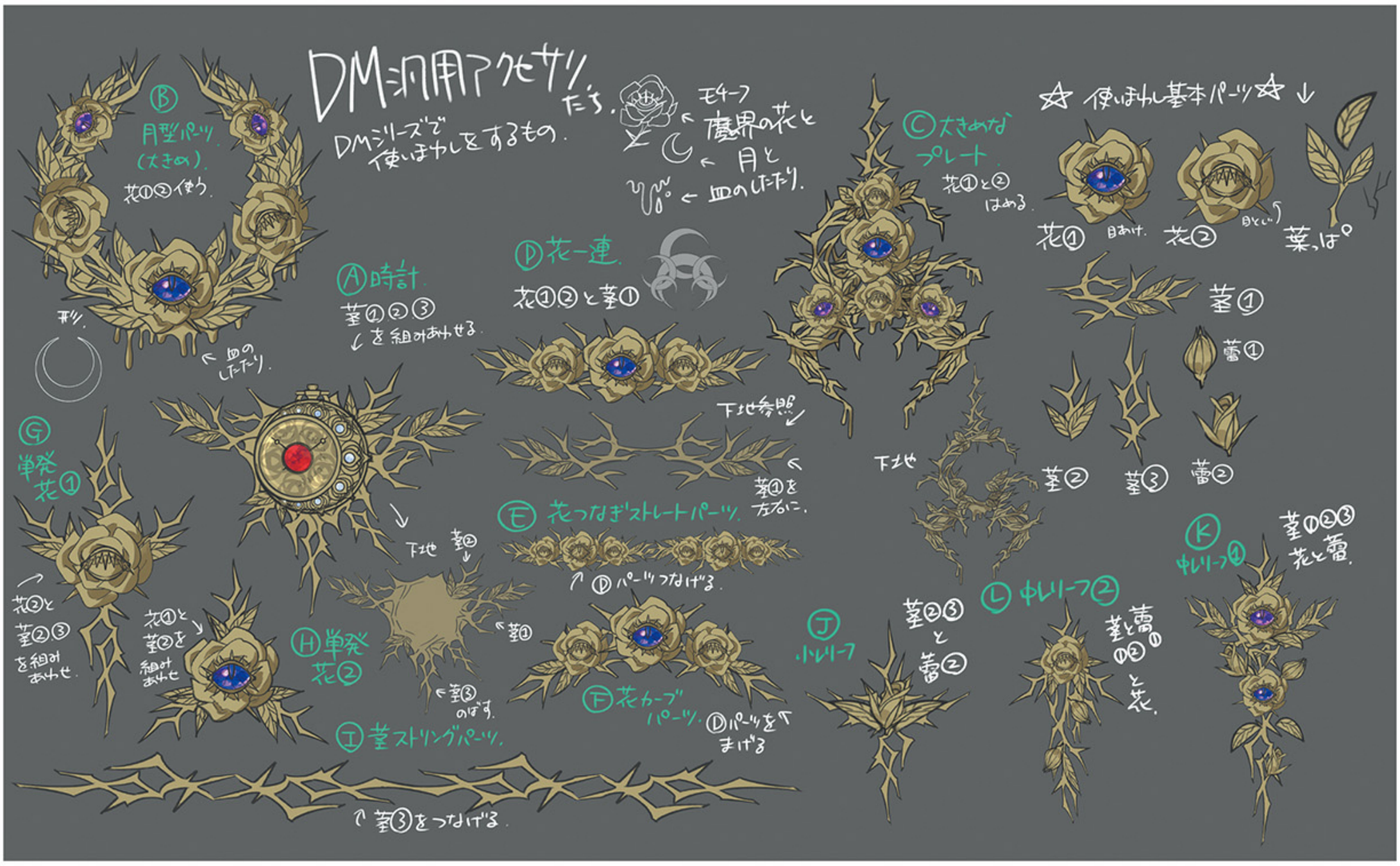


【島崎】このコンセプトアートと設定画の前段としてマスカレイドってどんなデザインラインにする？というのを探るべく、手始めに様々な亜人のミックスデザインを描いています。これはないだろうな～というほぼ獣人状態のものもあるのですが、今回もディレクターがお二人いる為どこが想像の折衷点なのかを探る必要もあり、そういった下準備的なこともデザイン作業には入っています。載せるとキリがないので割愛しますが、裏で肥やしor屍と化したラフがたくさんあるわけです。個人的にはもう少し服飾に寄せてよりベヨネッタらしい形もいいのではないか、と思ったのですが、最終的にはこういったある程度ベーシックな亜人に落ち着いています。

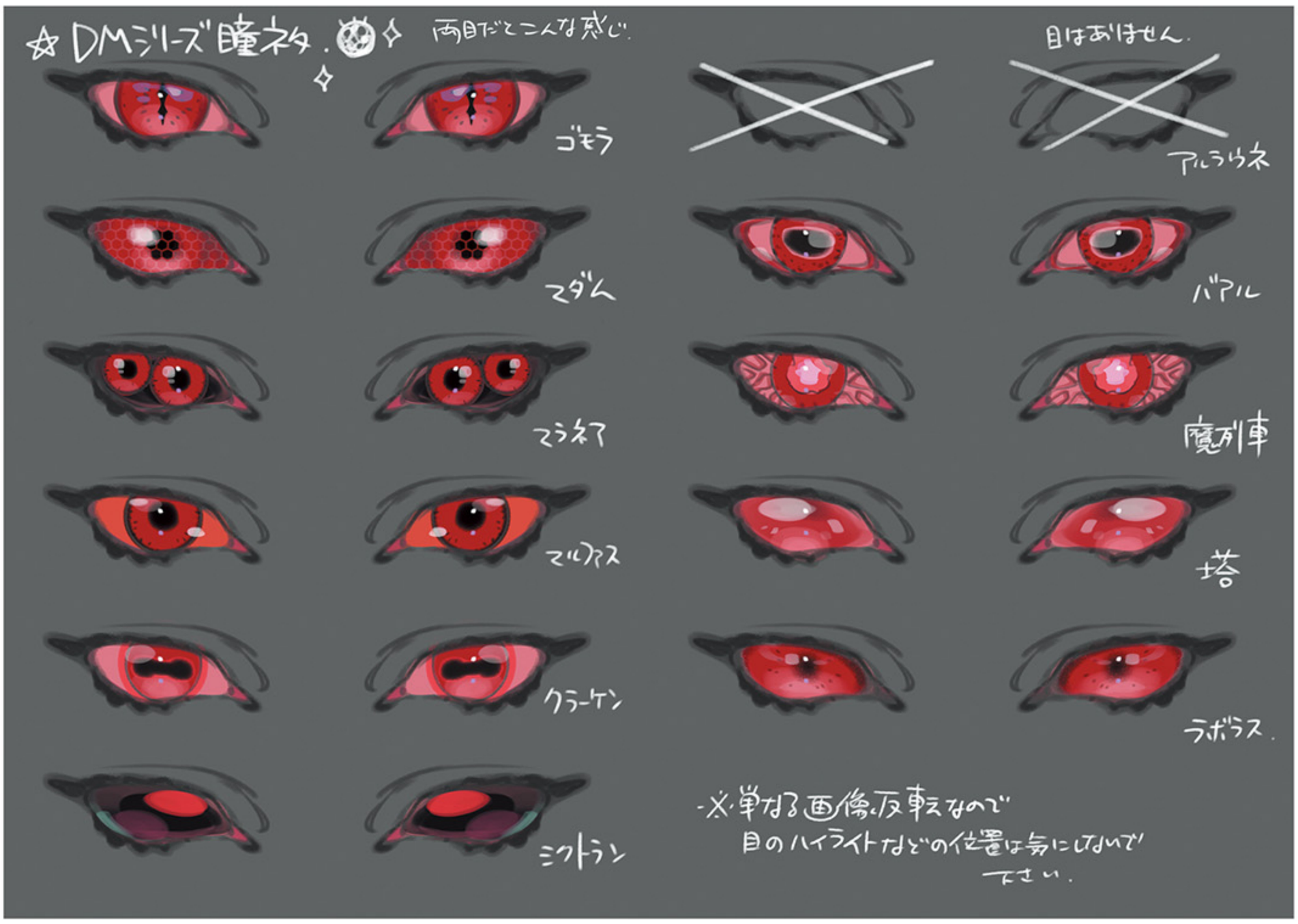
【島崎】マダムのコンセプトラフは方針が決まってからはそこまで大きく変わってないのですが、最初のラフ当時はベヨアクションの帝王、プログラマーのドンさんにフ○ーザみたい、と言われていたので、意地でも可愛くする…！と思って仕上げに臨みました（笑）。フ○ーザさんもかわいいですけどね。

ジャンヌ版マスカレイドは色替えとタレ目にする以外は変えてないのですがステュクスだけ契約先が違うので頭部のデザインを蛾に変えさせていただきました。気が付くのか…？





【島崎】ベヨの変化、とわかるようにマスカレイドには金アクセサリーは残したいというオーダーがあったのですが、ただでさえコストが高いモデル制作にアクセサリーまで固有で付くとなると泣く…というので、共通汎用物として起こしました。 ただ結局それぞれの個体のボディラインもつける場所も違うため、次から次へ増デザインされた結果、全然汎用じゃない感じも…ごめん。



Concept Art

DEMON MASQUERADE: GOMORRAH

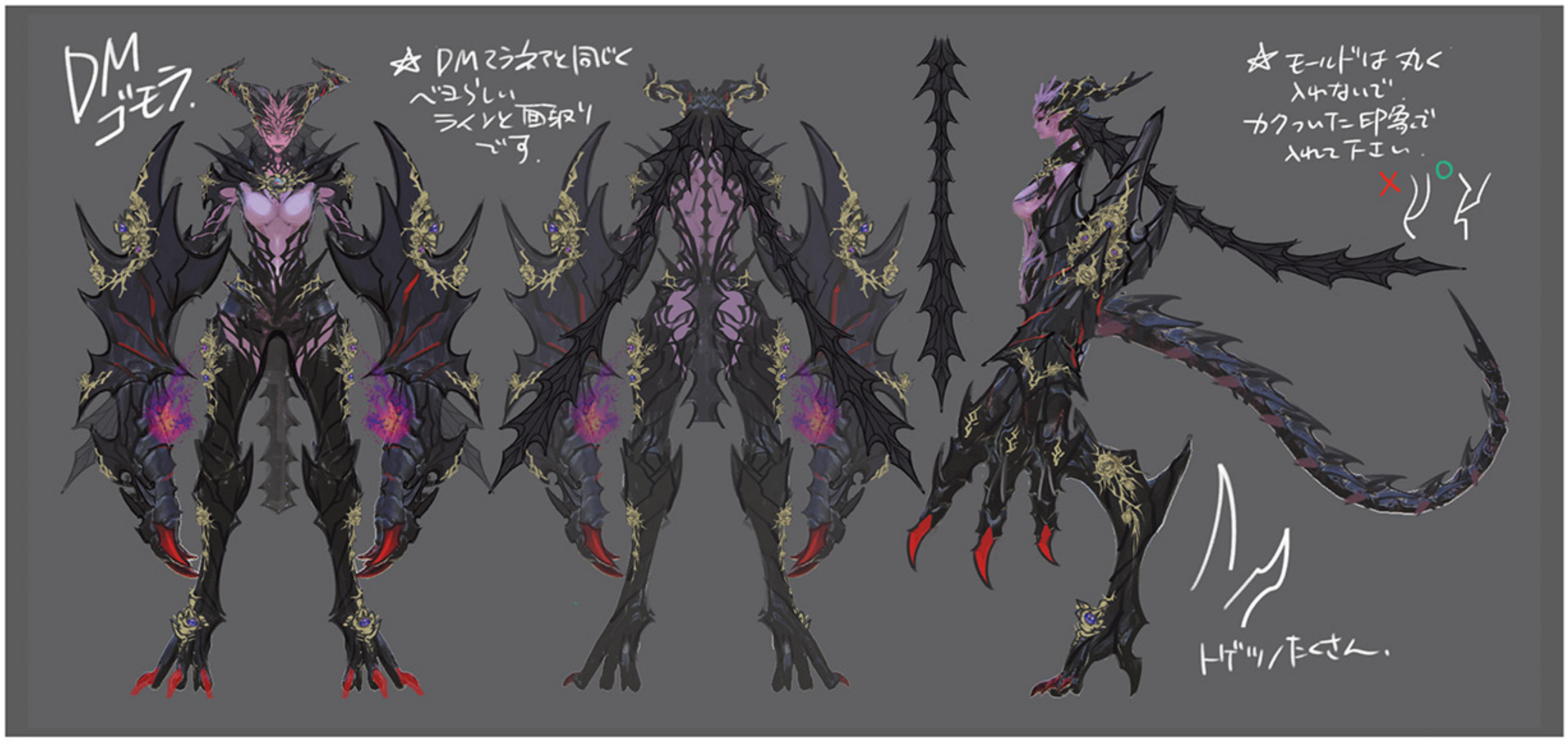
デーモン・マスカレイド：ゴモラ設定画稿

【島崎】ゴモラは方針が探れてきたころ描いたコンセプトです。ラフで印象が取れた後にアクションを決めるべく仮モデルを作る工程を取っていたのですが、その際、手は大きい方がいいねというのでモデラーの松下くんが改良したシルエットを出してくれて、その形で最終的な設定画を起こしています。マダムもそうですが、ベヨと合体しているとわかるように頭部にはツインテールもしくは二つに分かれた何かをつけ、胸～腰回りに服飾系の装飾を施し、金細工をつけています。顔はあまり人外にして欲しくないという神谷さんの希望により綺麗に見える範囲で。体数が多かったのでルール関係ないのもいますが、マスカレイド内で揃えられるところは揃えています。





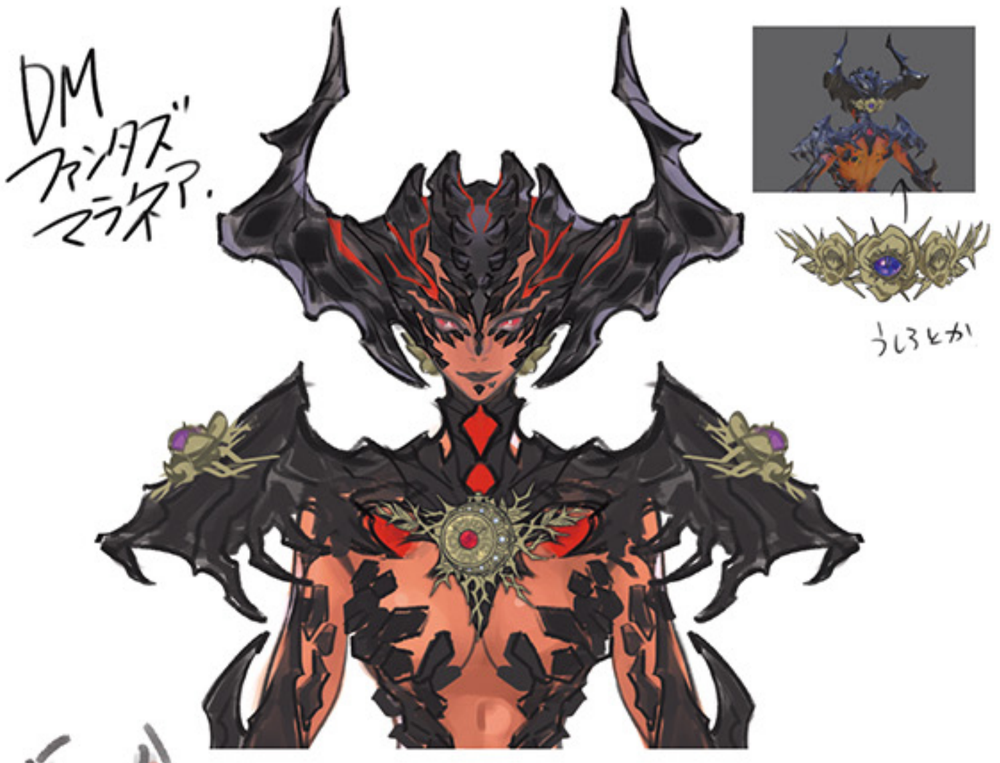


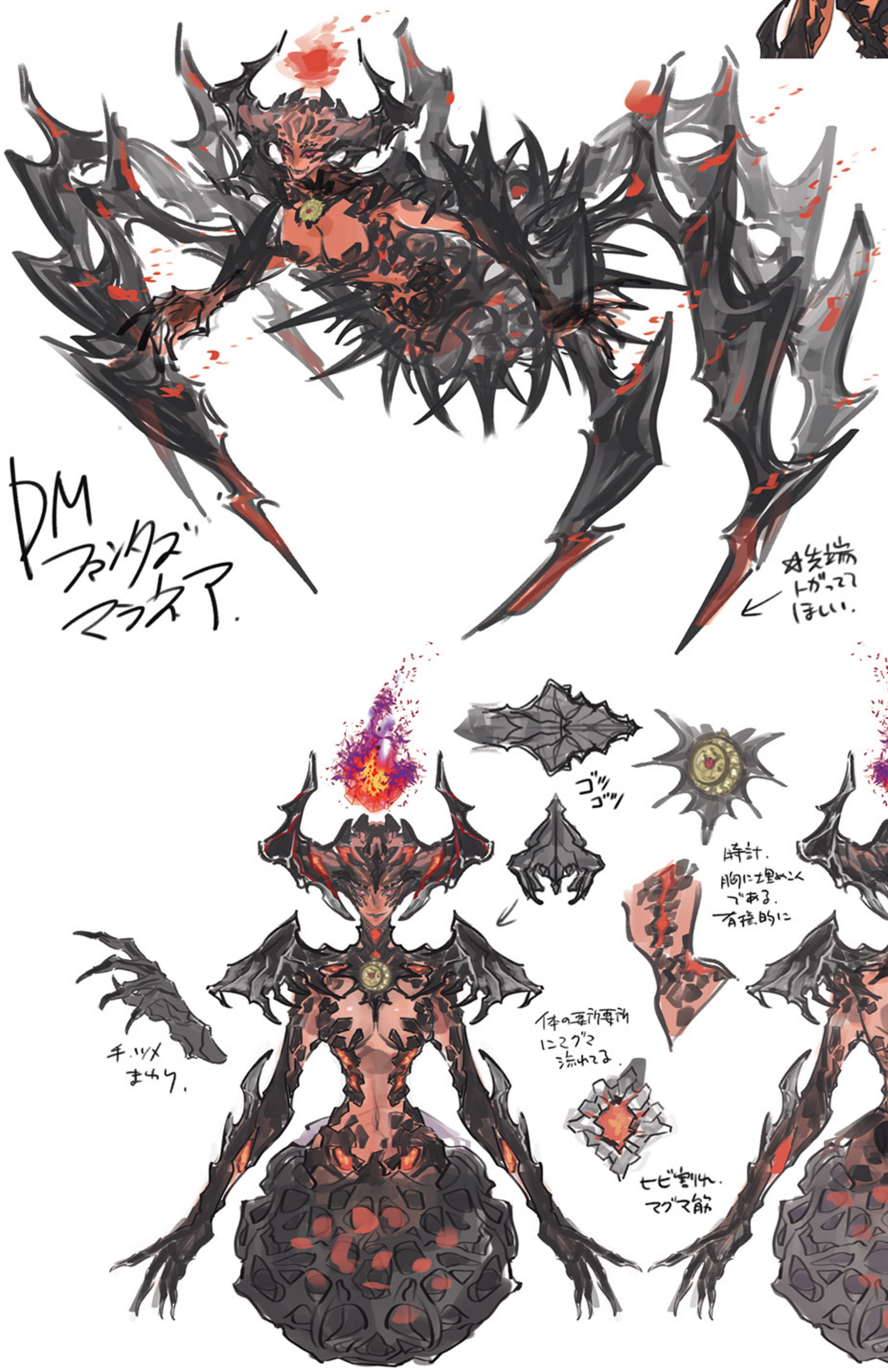


Concept Art

DEMON MASQUERADE: PHANTASMARANEAE

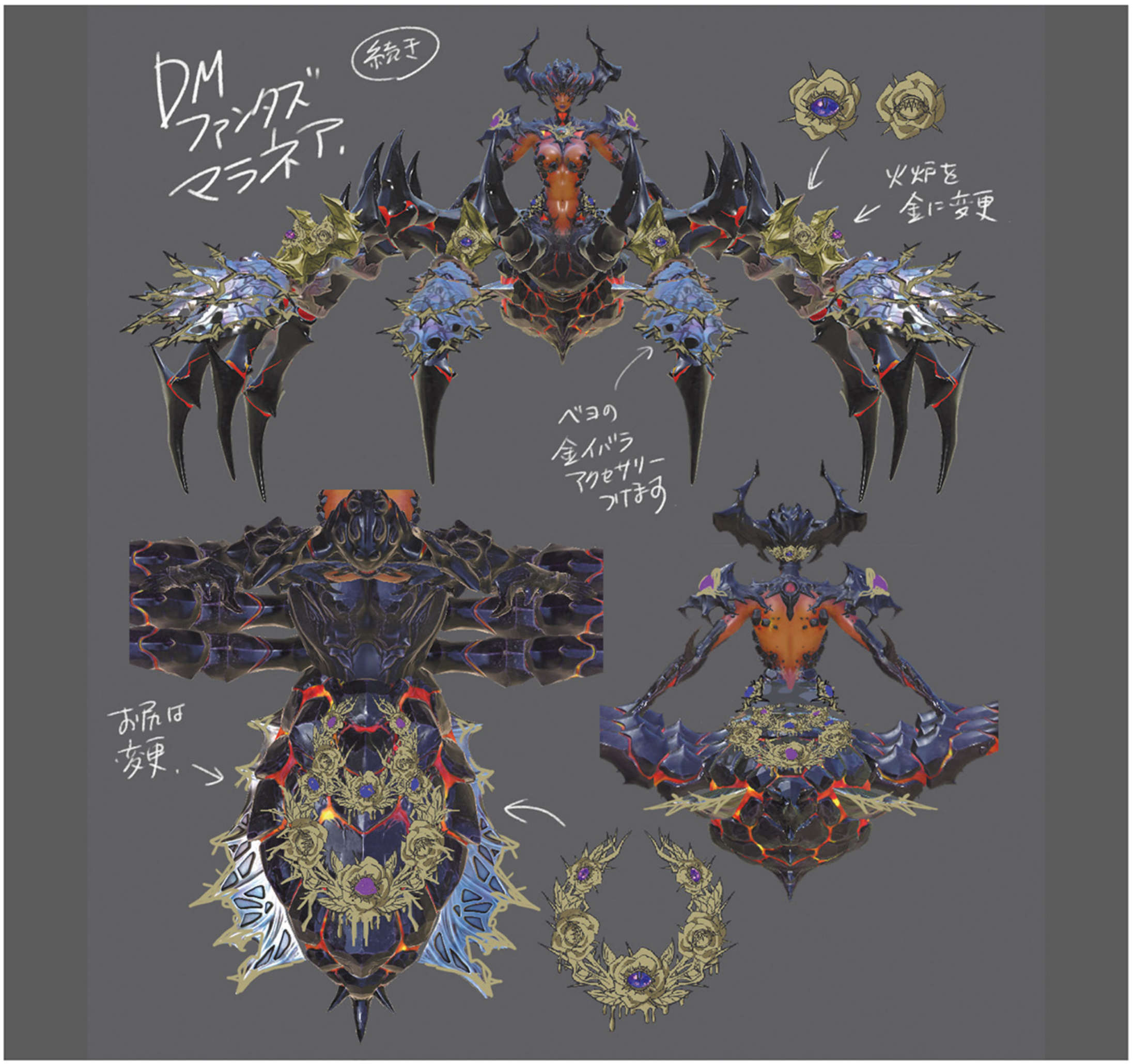
デーモン・マスカレイド：ファンタズマラネア設定画稿







【島崎】そもそもマスカレイドのネタが誕生したのはマラネアからでした。なのでモデリングもある程度詰めるところまで最初に進めた分、担当の河西君と質感含めの試行錯誤が入っています。河西君はシェーダーのおもしろい表現に注力してくれる人だったのでマラネアの肌は静脈だったりマグマっぽい質感だったりと色々入ってますね。デザイン的にはとにかく先端はほそーい尖った足にしたかった記憶…。マスカレイドはベヨネッタな分、ラインを有機的にしすぎると魔獣と変わらなくなってしまうので、全身の印象が少しでも繊細な美術品や装飾品のようになるよう工面しています。あとは元の魔獣の方に裏テーマがあったので例外的に「銀色」の鎧をつけていますね。

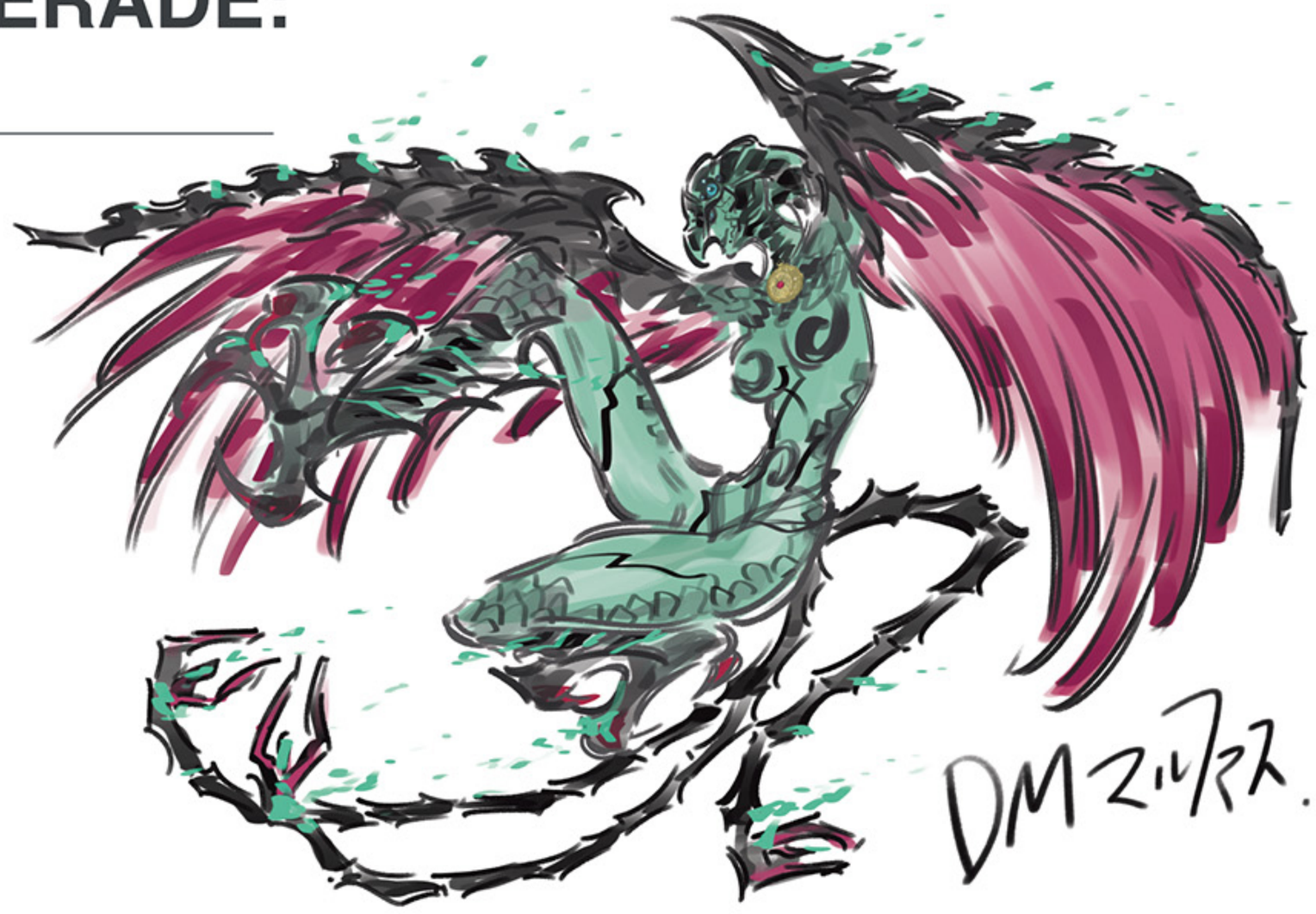


Concept Art

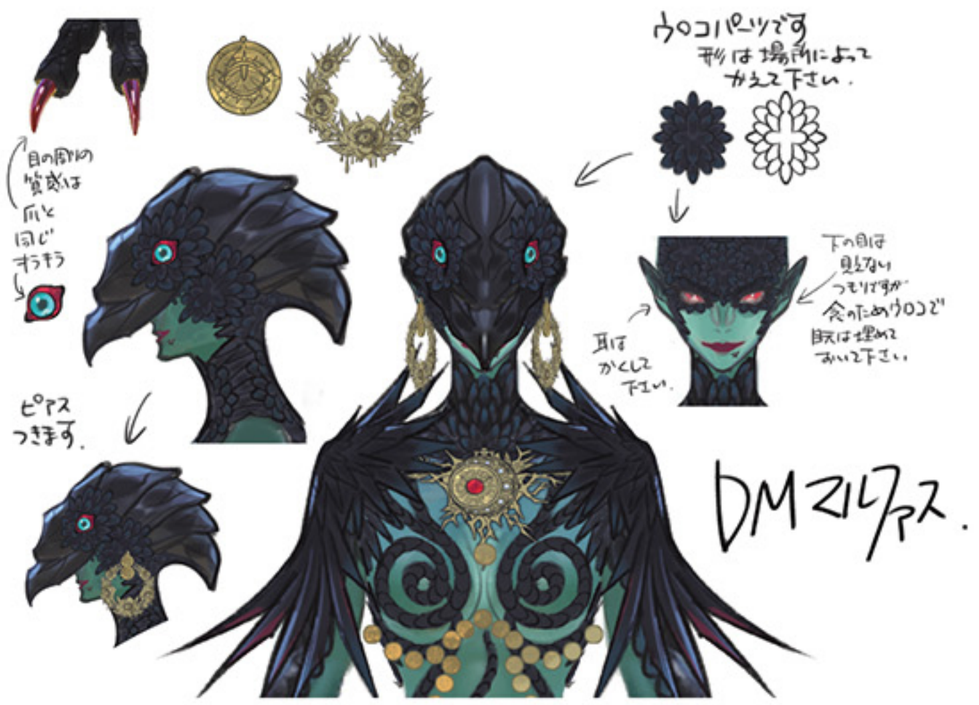
DEMON MASQUERADE: MALPHAS

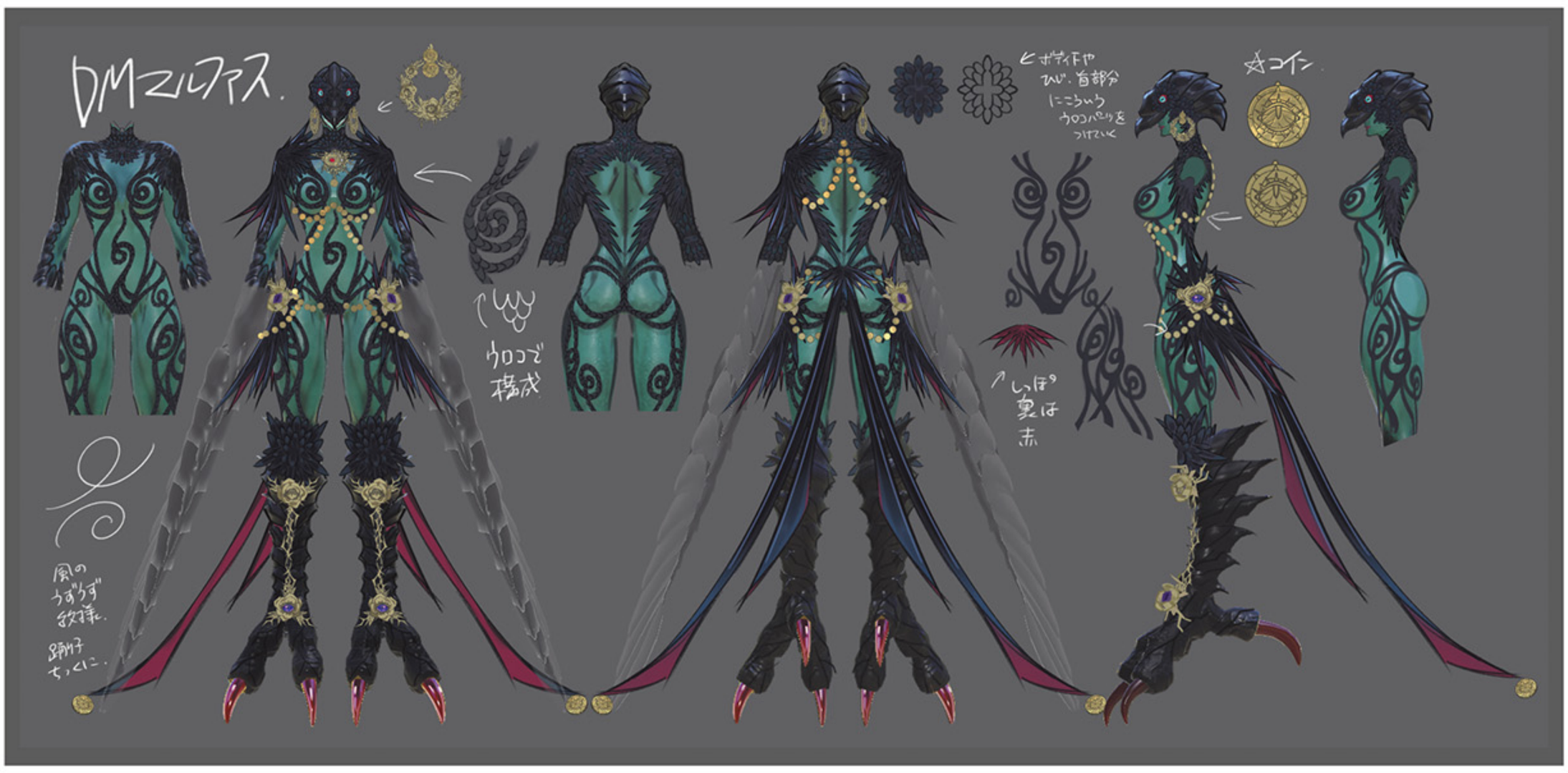
デーモン・マスカレイド：マルファス設定画稿

【島崎】マルファスは初期にラフを描いたのですが、仕上げは最後の方だったので整理がついていた分、入れたかったテーマができて満足です。羽が派手なので顔周りはすっきり何も突起物をつけていません。ゴモラの時と言っていたことが違いますね。デザインを起こす際、自分である程度ルールは作りますが、邪魔な時は破ってもいいし、いいと思えば変えていいと思いながら日々デザインしてます。感覚先行です。β3ベヨにも変化するからという訳ではないのですが、羽やうろこ状の文様に付いてキラキラするアクセサリー形状はコイン型がいいだろう、というのでなんとなく踊り子風になり、彼女にピッタリなマスカレイドにもなりました。３ベヨだけでなくβ達のマスカレイドにもなる個体はそれぞれうまく落とし込めましたね。





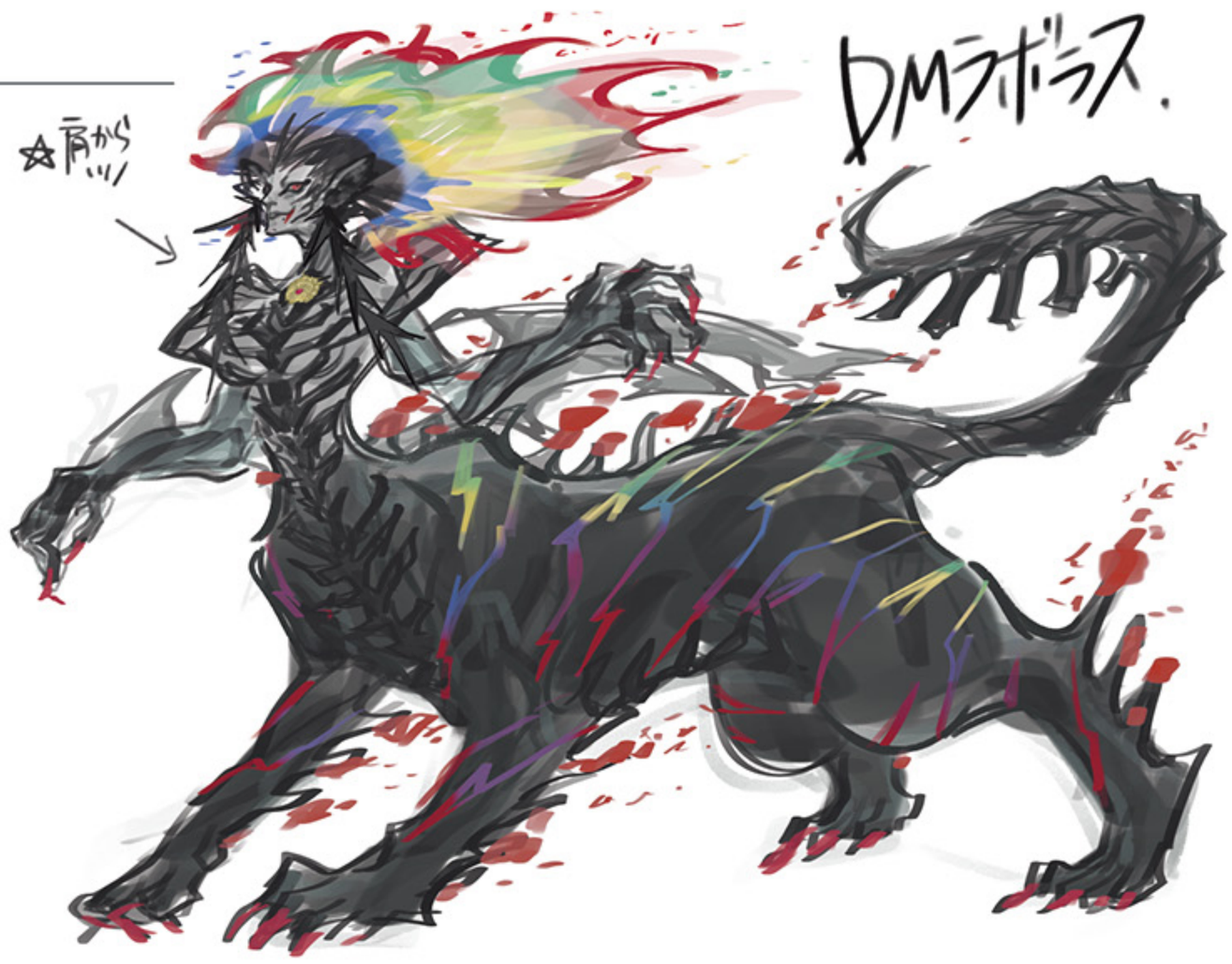




Concept Art

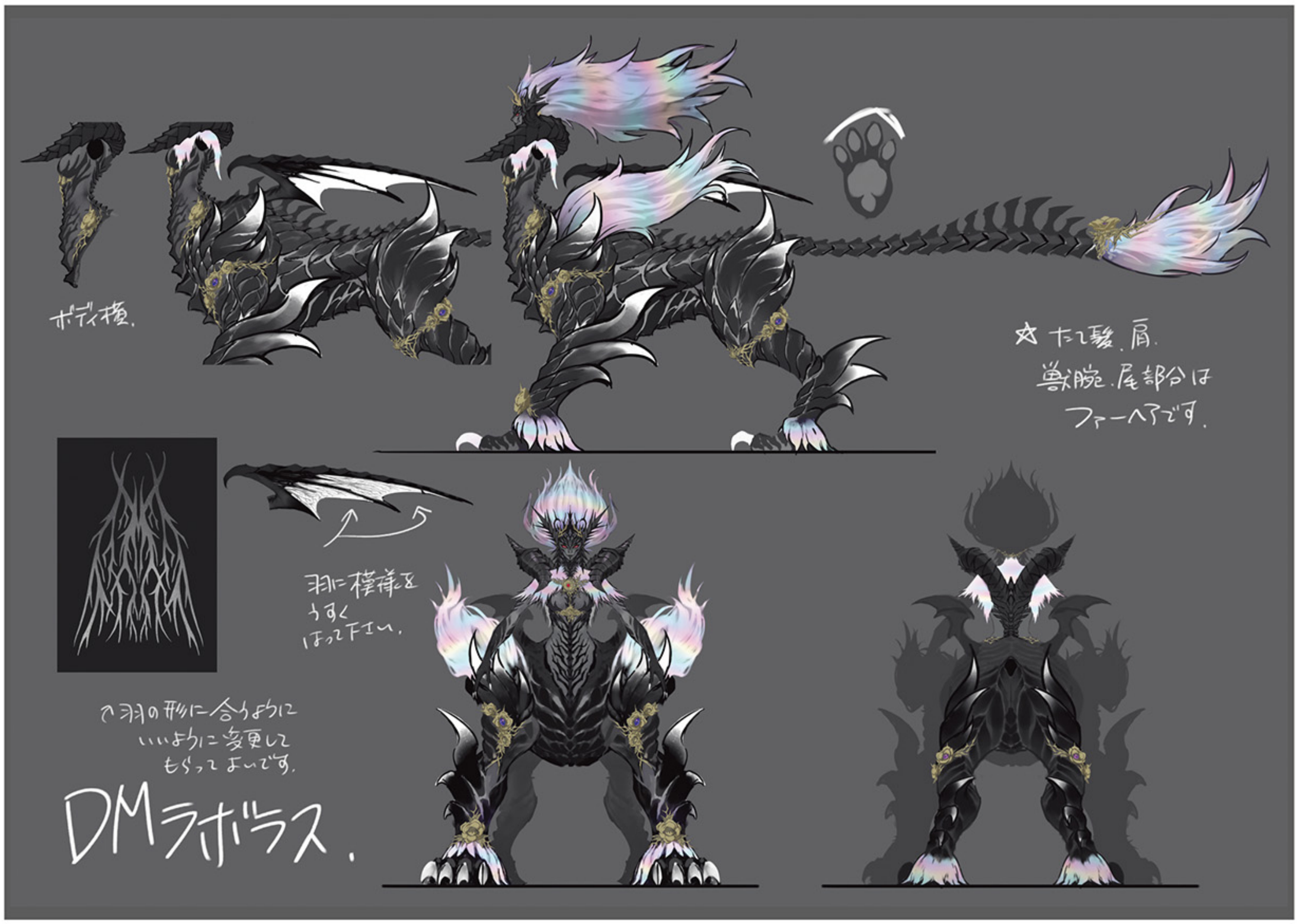
DEMON MASQUERADE: LABOLAS

デーモン・マスカレイド：ラボラス設定画稿





【島崎】ケンタウロス型が採用になりました。そして段々と量産時期に入る頃になると設定画制作とモデル監修が並行で、一度に５～６体くらい来るようなスケジュールになったので無理…となり、最終的な設定画のいくつかはアート班の皆様に手伝っていただいてます。めっちゃ感謝！ラボラスはその中でも倉狩さんがコンセプトラフと仮モデルを基に綺麗にまとめてくださいましたね。髪の毛の色が特殊になっていますが、これは武器の元ネタが小手川さん曰くゴ○イオンだということで5色入れる場所が欲しく…。原色で入れるとキツいのでユニコーンカラー的なあしらいになりました。肌はその分色を絞りたかったのでグレーにしてもらってます。



Concept Art

DEMON MASQUERADE: BAAL

デーモン・マスカレイド：バアル設定画稿

【島崎】バアルはコンセプトラフを描いたのが中盤だったのですんなり決まりましたね。そしてバアルも宮田さんのお気にで演出凝ってます。デザイン的には仮モデルを作ってくれた福岡君が肩のパーツをフリル状にするという解釈をいれてくださったのでそれはとてもいいなーと思って、設定画制作の際も残してもらってます。鈴木さんに設定画を起こしていただきましたが、ベヨのカラーの把握も早く、的確に要素を残してくれて、大変助かりました。





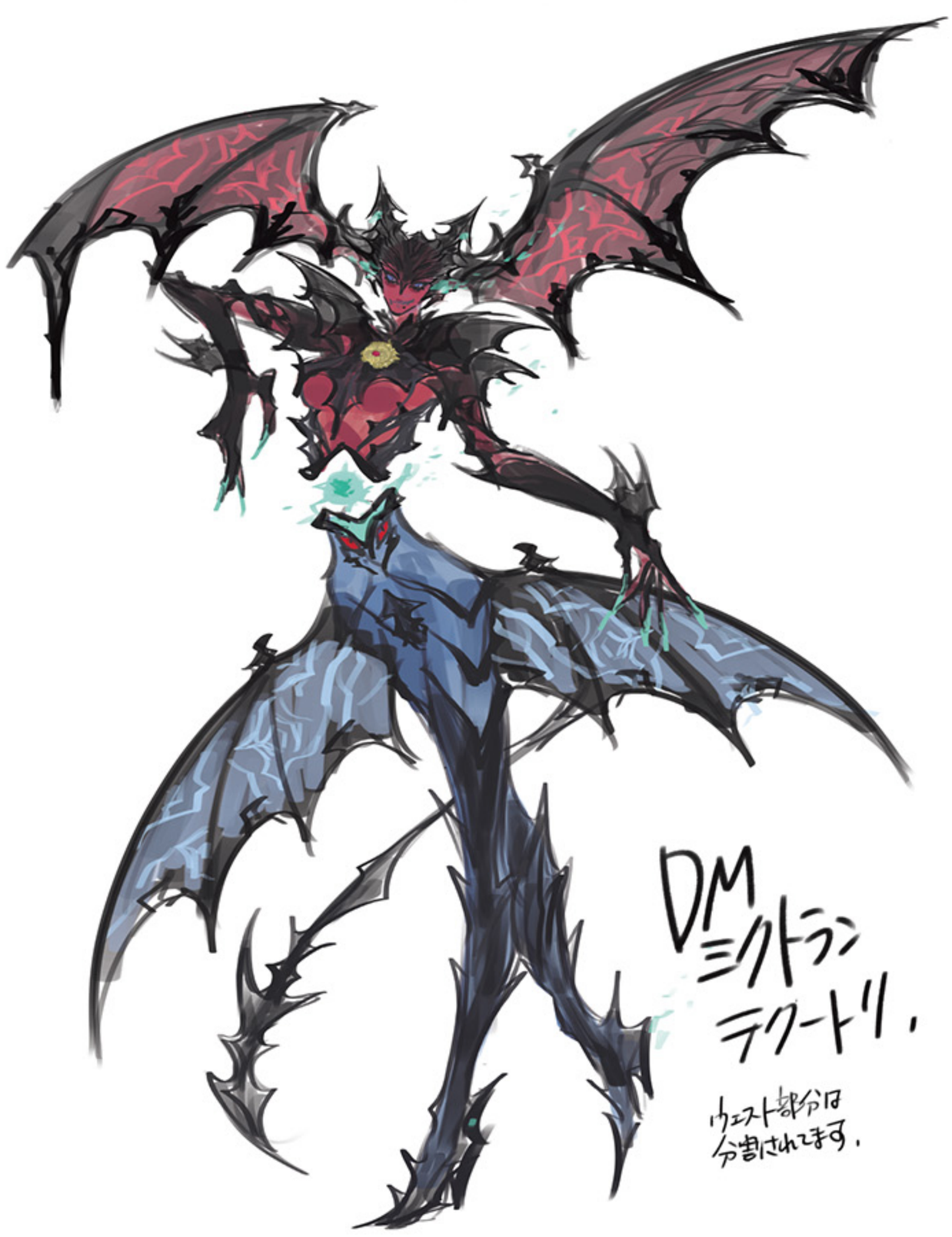


Concept Art

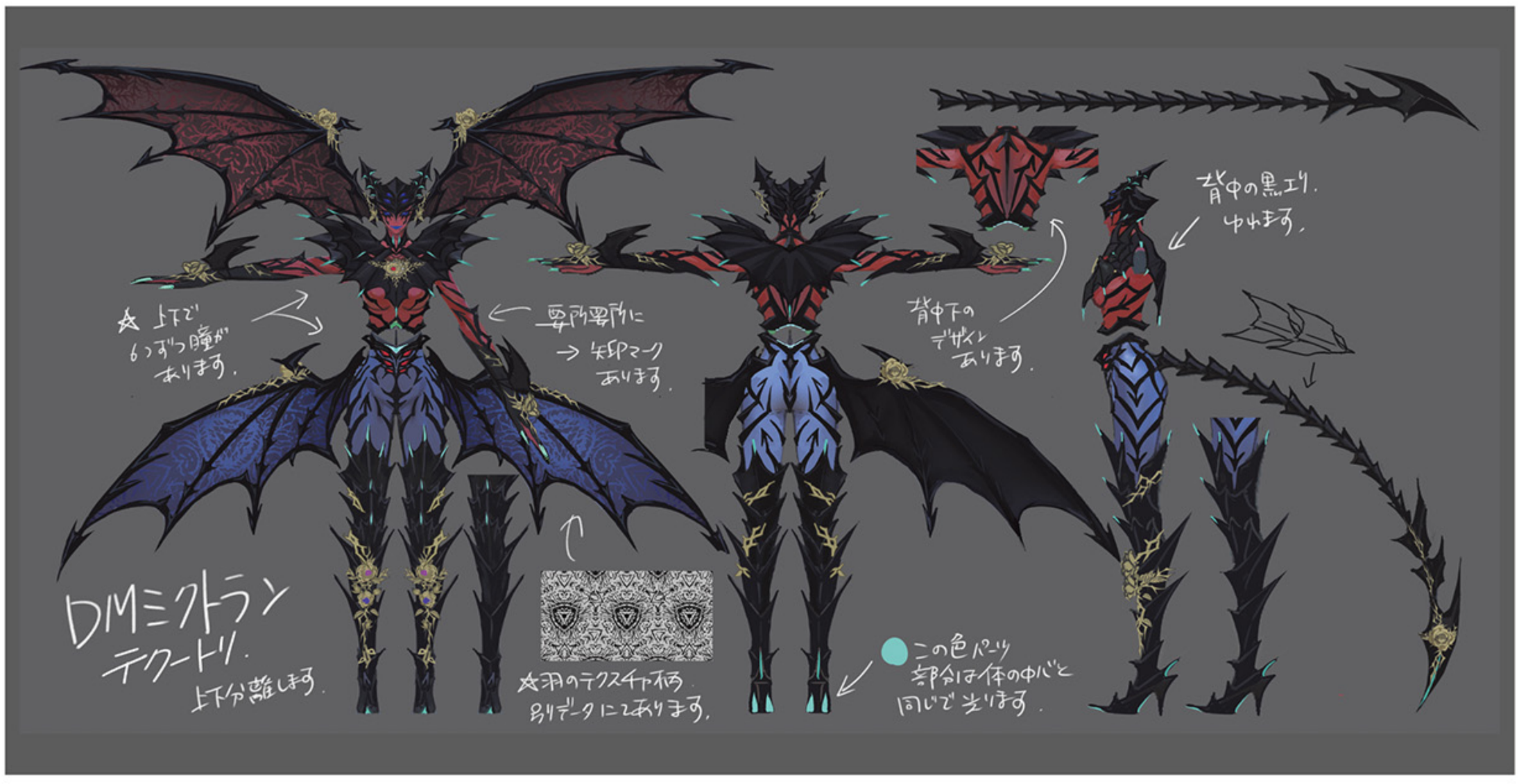
DEMON MASQUERADE: MICTLANTECUHTLI

デーモン・マスカレイド：ミクトランテクートリ設定画稿





【島崎】ミクトラン周りはとにかく宮田さんがお気に入りだった記憶…。上下分かれるネタもおもしろかったですね。宮田さんは元の魔獣と武器と照らしながら、マスカレイドの攻撃ネタを差別化して出すのがお上手でした。マスカレイドデザインとしては元ネタがコウモリなおかげもあってなんだか一番ベーシックな感じ。ある種の安心感ある。ちょっとでも服飾要素を入れたくて、コウモリ型をしているけど襟のつもりだったり何だったりとラフでつけたパーツを、設定画で手伝ってくださったアートの鈴木さんがうまいことまとめてくださいました。

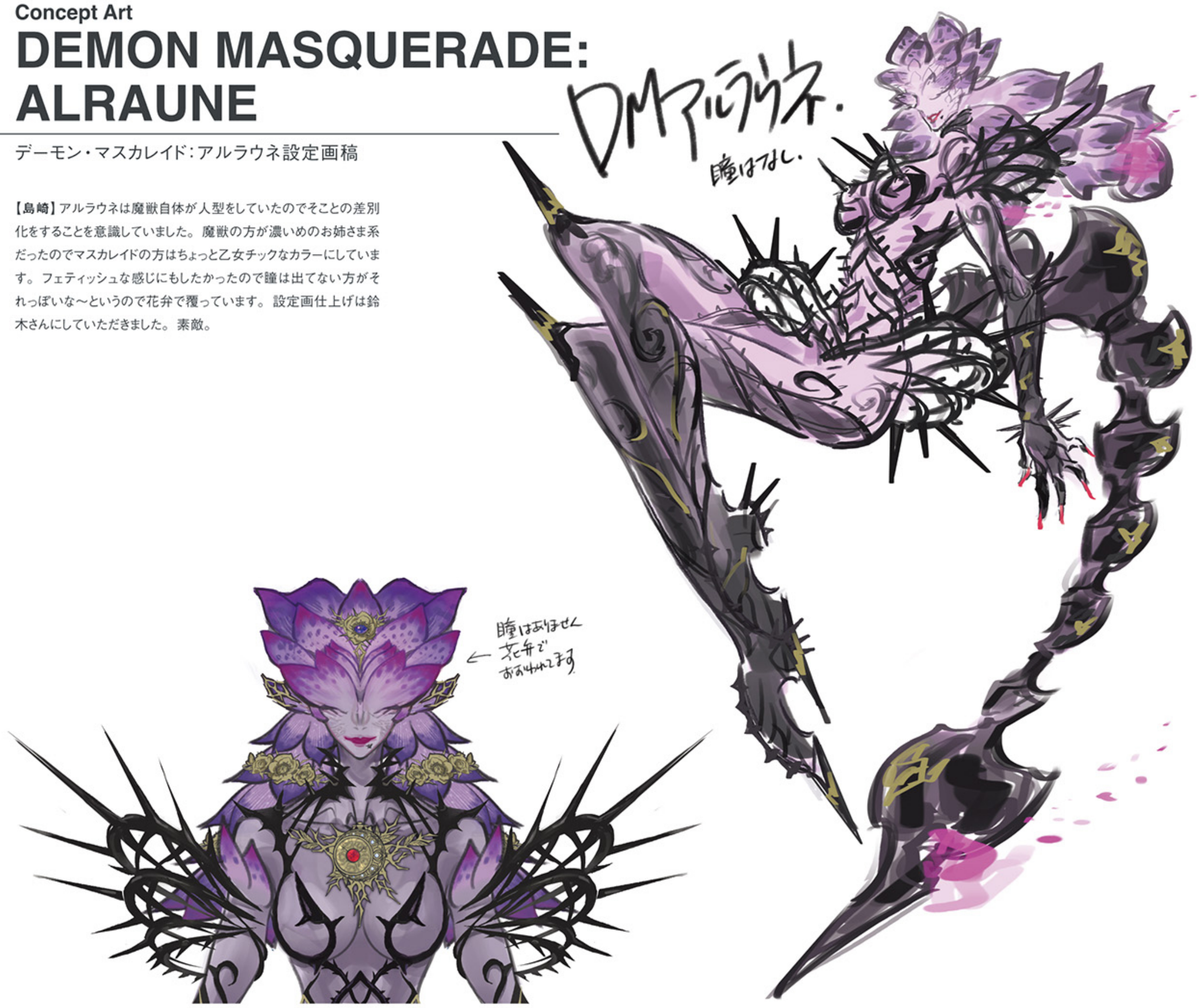


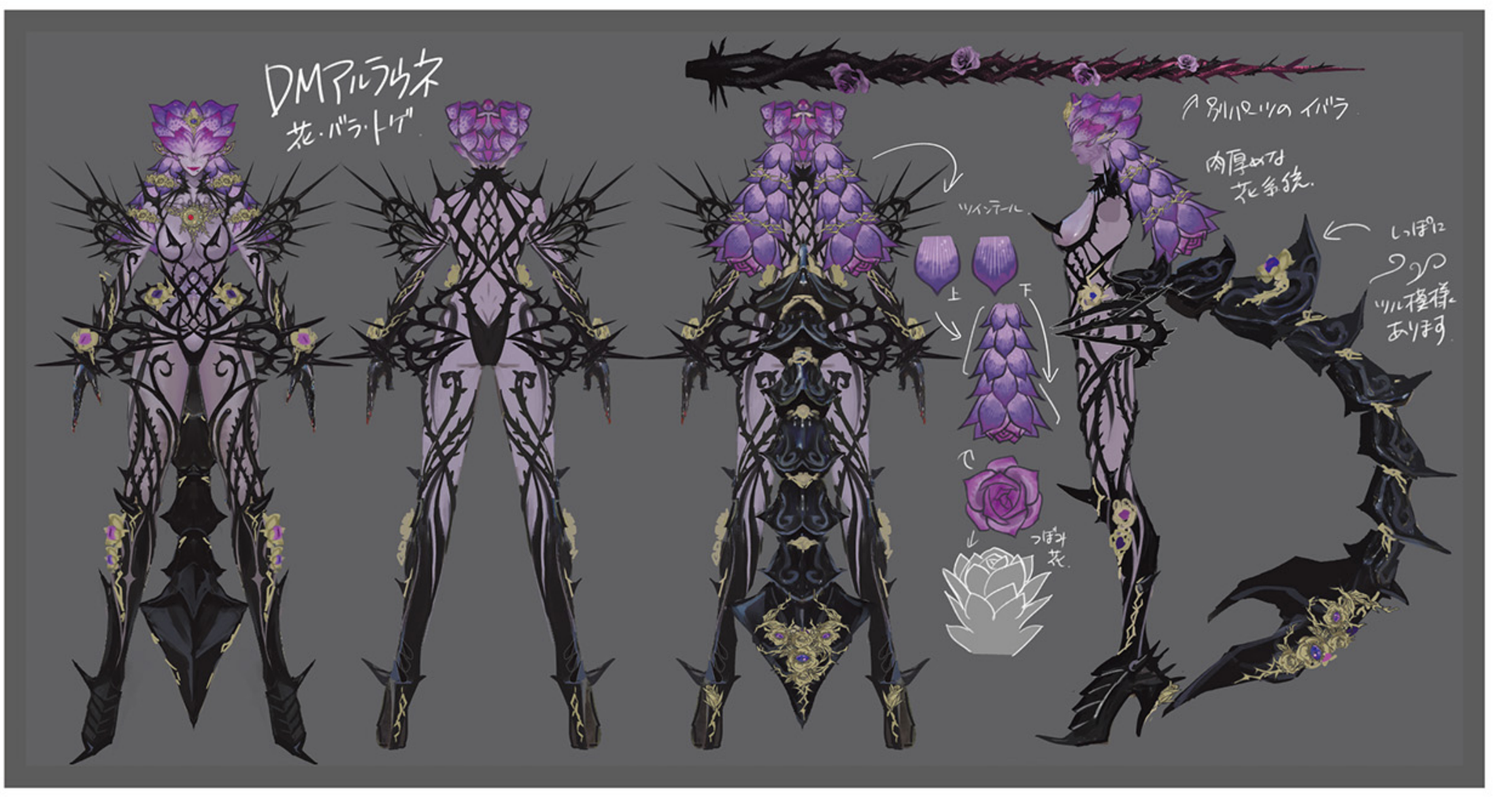
Concept Art

DEMON MASQUERADE: ALRAUNE

デーモン・マスカレイド：アルラウネ設定画稿

【島崎】アルラウネは魔獣自体が人型をしていたのでそことの差別化をすることを意識していました。魔獣の方が濃いめのお姉さま系だったのでマスカレイドの方はちょっと乙女チックなカラーにしています。フェティッシュな感じにもしたかったので瞳は出てない方がそれっぽいな～というので花弁で覆っています。設定画仕上げは鈴木さんにしていただきました。素敵。



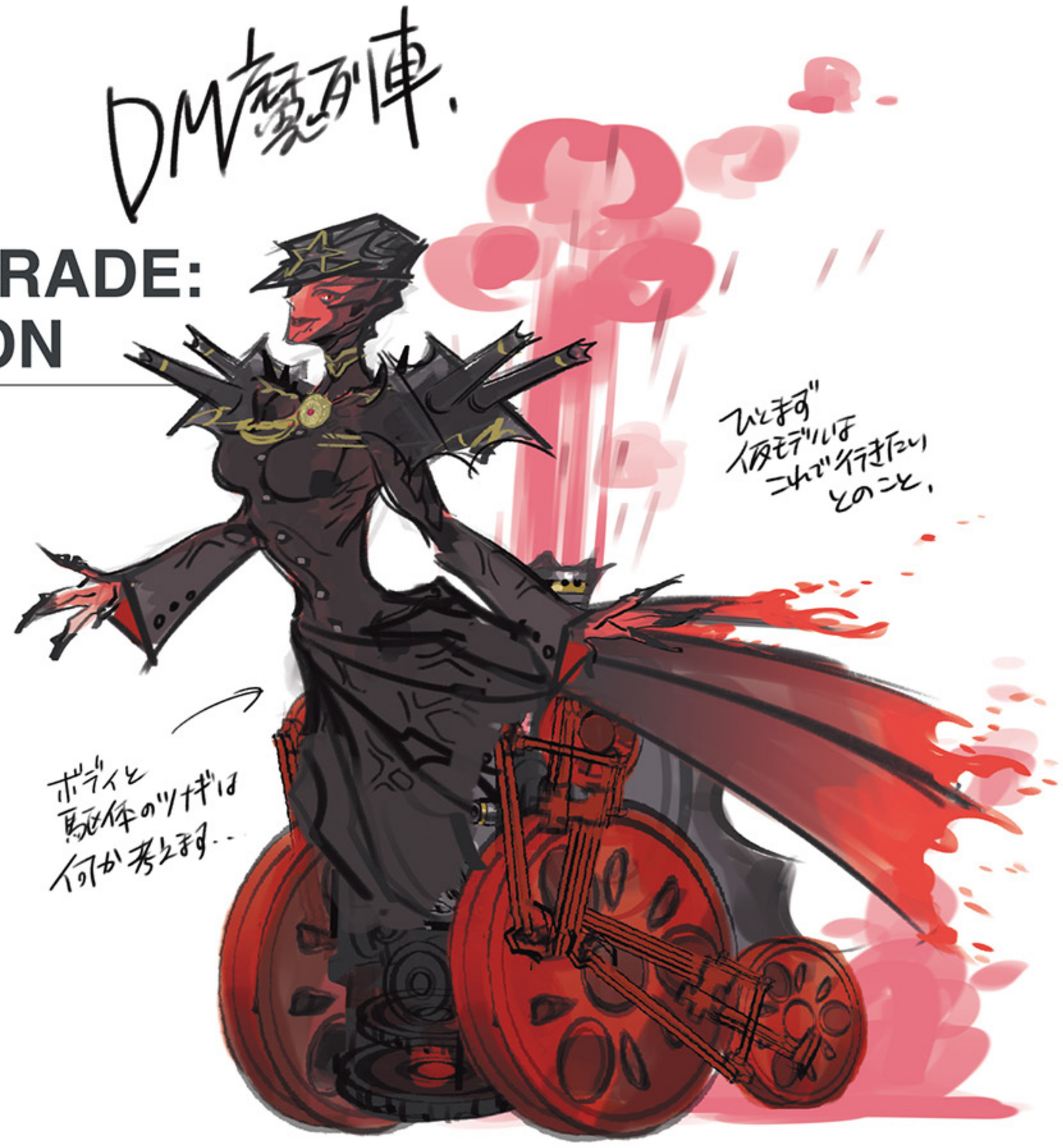


Concept Art

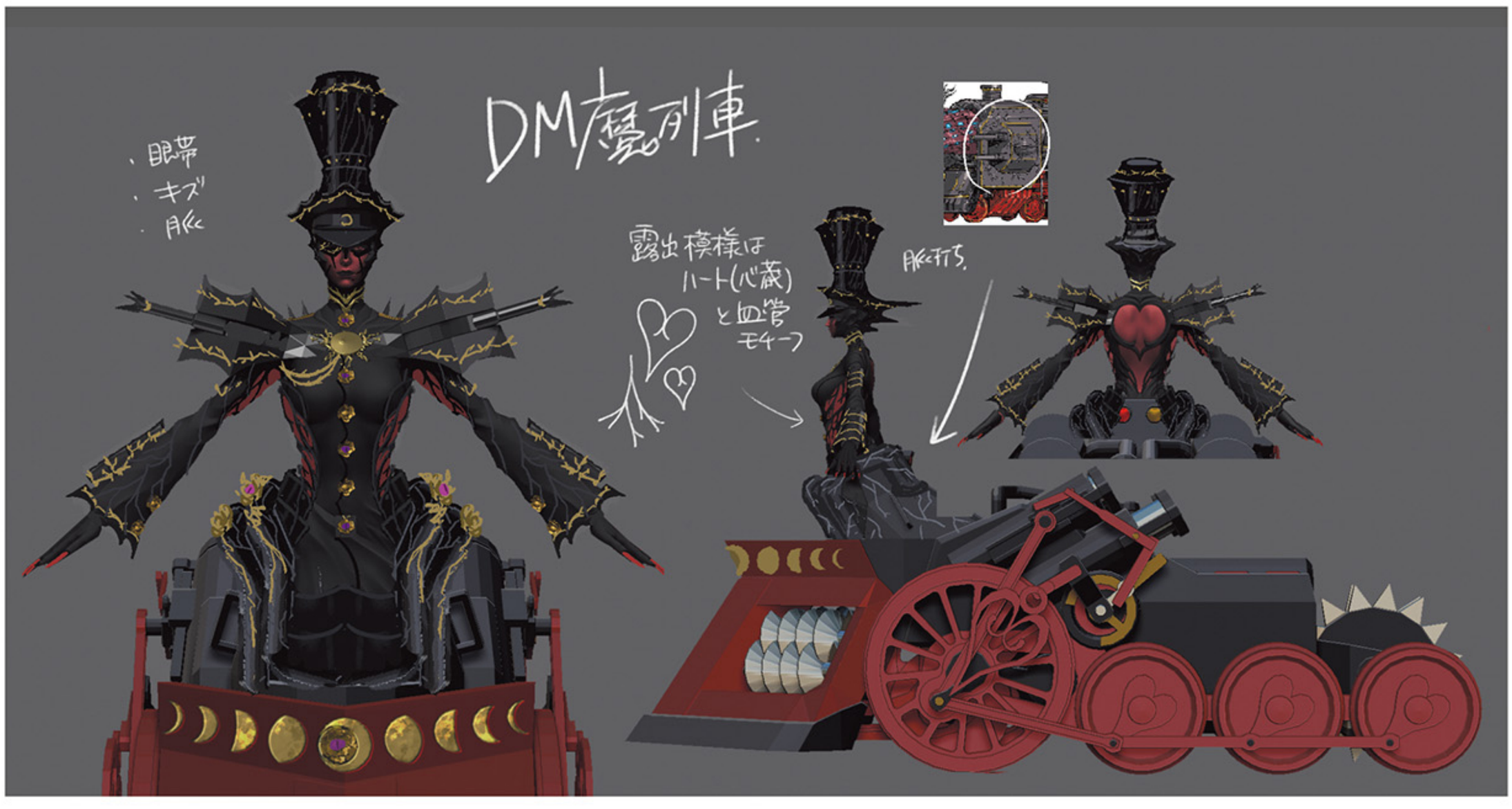
DEMON MASQUERADE: WARTRAIN GOUON

デーモン・マスカレイド：戦闘機関車 轟怨設定画稿

【島崎】問題児です。「列車」のマスカレイドって何…？という大変抽象的なところからスタートしてます。人と列車をくっつけてくれ、ということでラフを描いていたのですがまあおもしろいことになりますね。案の定描いた没ラフを宮田さんに全体ミーティングでウケるでしょコレと晒されたり（あとで謝ってくれましたが）、散々描き直して神谷さん希望でセグウェイ状態になり、ようやくOKが出て終わった…と思ったら後日、仮モデルにしてから「やっぱこれじゃなかったわ」と言われ、列車合体状態に戻ったという…。二人とも一度顔面にグーパンさせてほしいものです。さて、モデルについては可変物に強い河西君に作ってもらいました。構造を整えてもらった上で、最後にマスカレイドらしい要素を添える部分だけこちらで入れさせてもらってます。色んなお手玉を経て出来上がった子です。







Concept Art

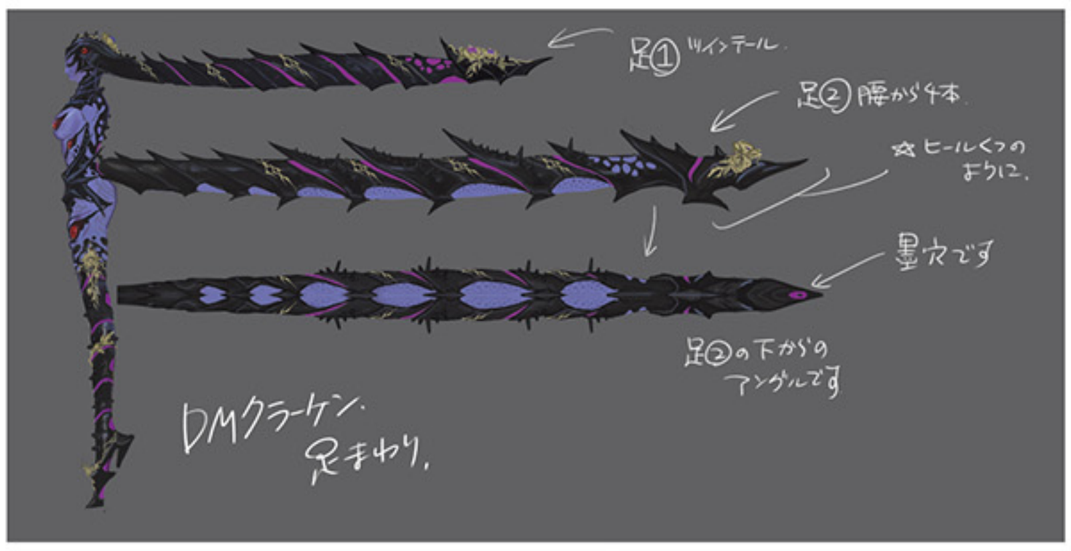
DEMON MASQUERADE: KRAKEN

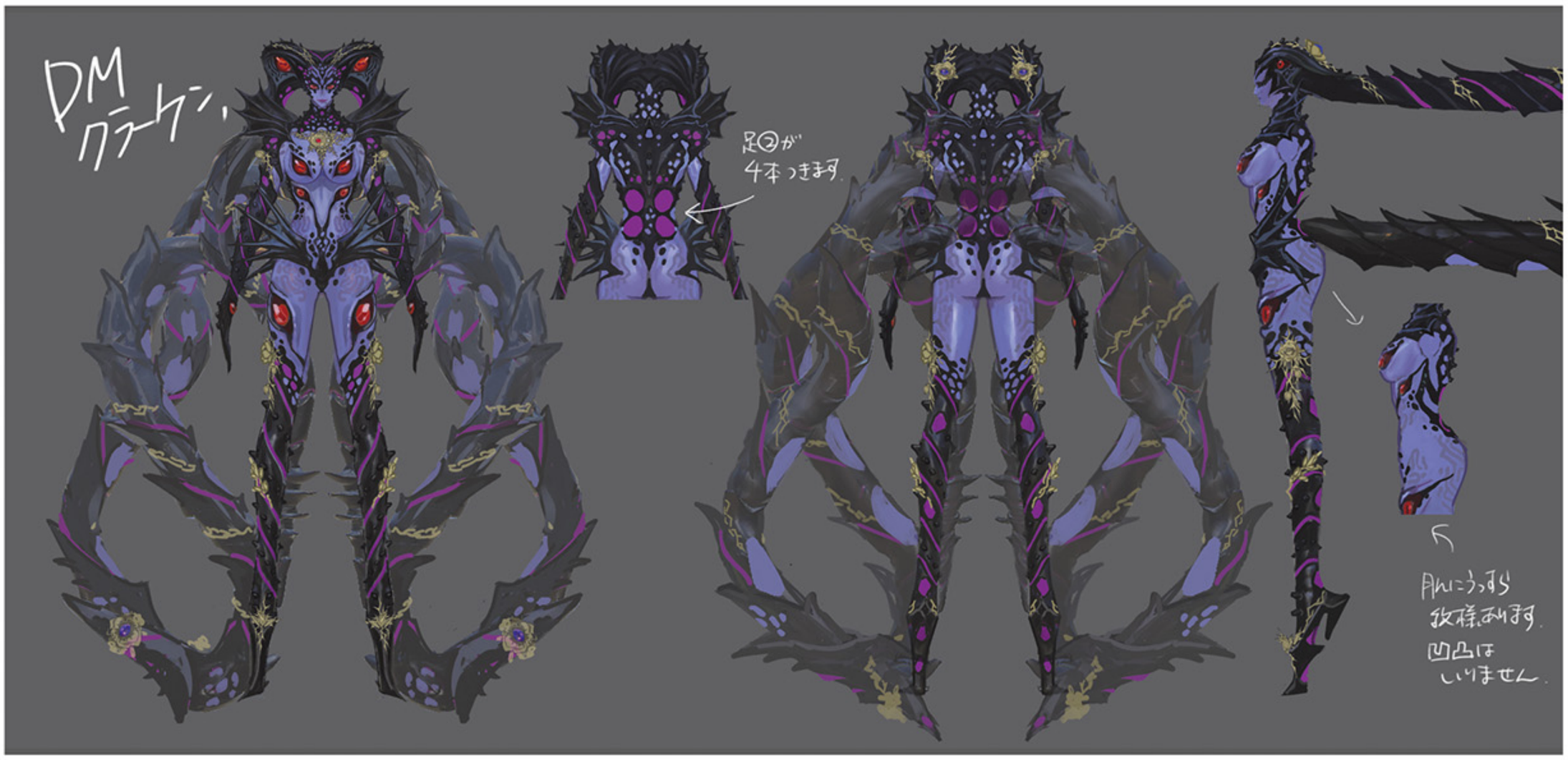
デーモン・マスカレイド：クラーケン設定画稿

【島崎】お気に入りの個体です。個人的なノリで描いたのですが、宮田さんも気に入ってくれてそのままOKでてます。足の先端をハイヒールのようにしたくて設定画をヘルプいただいた鈴木さんに引継ぎの際頼みました。ボディの瞳はラフの際、勢いで入れていたのですが、勢いで入れた要素って後々ルールと相反してもなかなか消せるものではなく、おそらく感覚的に必要と思ったものなんでしょうね…そのまま残してもらいました。そんなわけでアクションしているとなかなかわからないですが目も動くように河西君の方で仕込みを入れてくれてます。







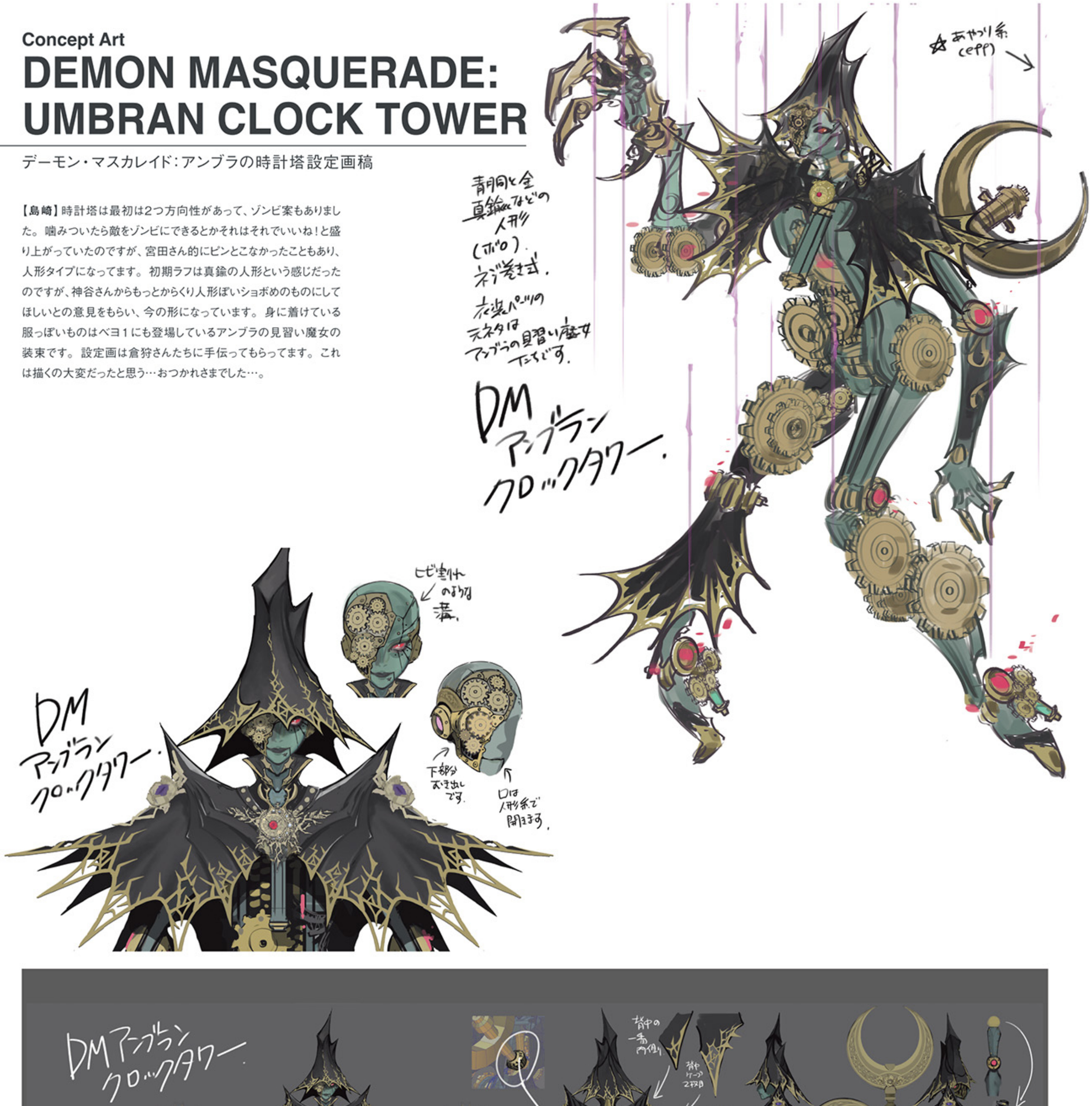


Concept Art

DEMON MASQUERADE: UMBRAN CLOCK TOWER

デーモン・マスカレイド：アンブラの時計塔設定画稿

【島崎】時計塔は最初は2つ方向性があって、ゾンビ案もありました。噛みついたら敵をゾンビにできるとかそれはそれでいいね！と盛り上がっていたのですが、宮田さん的にピンとこなかったこともあり、人形タイプになってます。初期ラフは真鍮の人形という感じだったのですが、神谷さんからもっとからくり人形ぽいショボめのものにしてほしいとの意見をもらい、今の形になっています。身に着けている服っぽいものはベヨ１にも登場しているアンブラの見習い魔女の装束です。設定画は倉狩さんたちに手伝ってもらってます。これは描くの大変だったと思う…おつかれさまでした…。



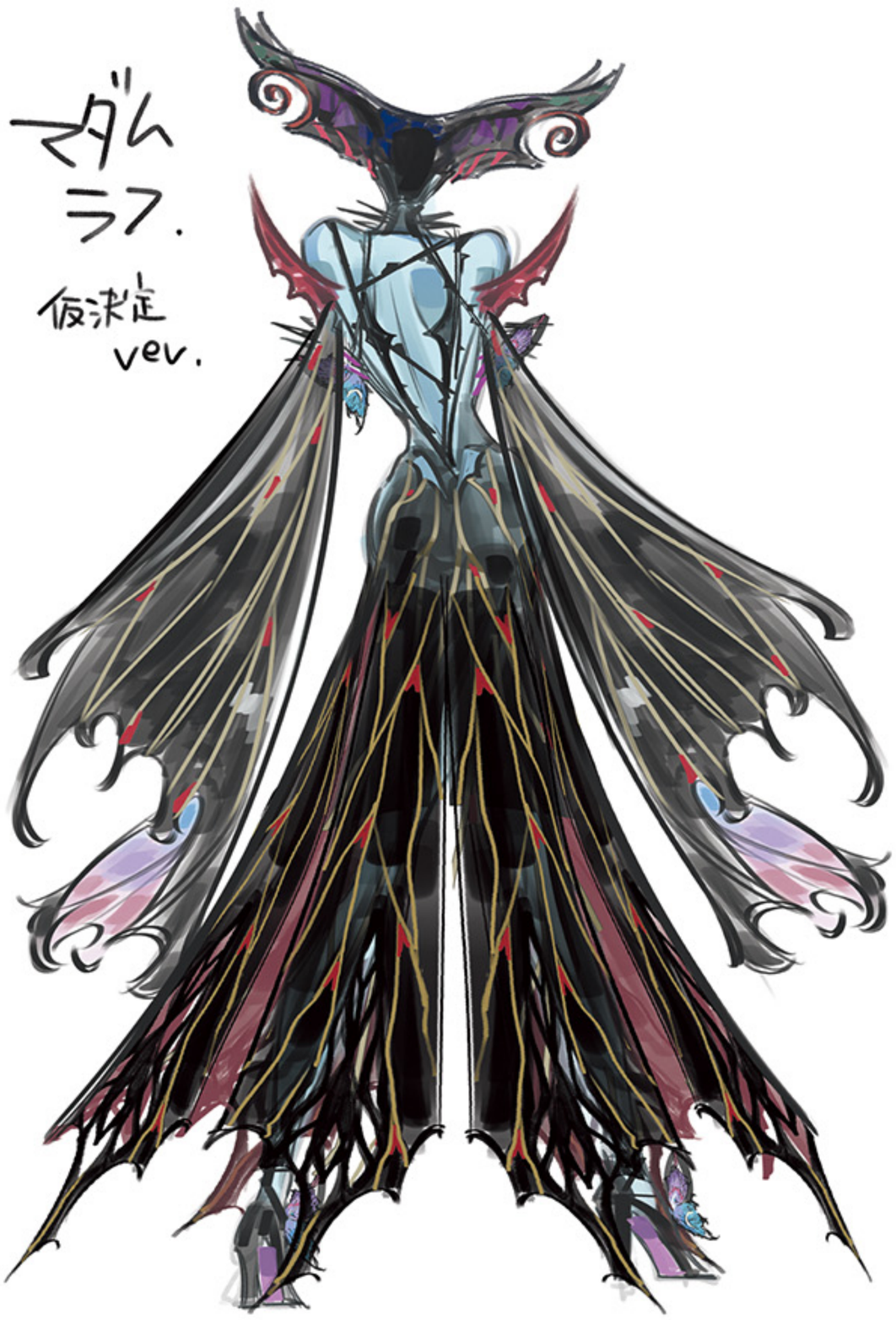
Concept Art

MADAMA BUTTERFLY

マダム・バタフライ設定画稿

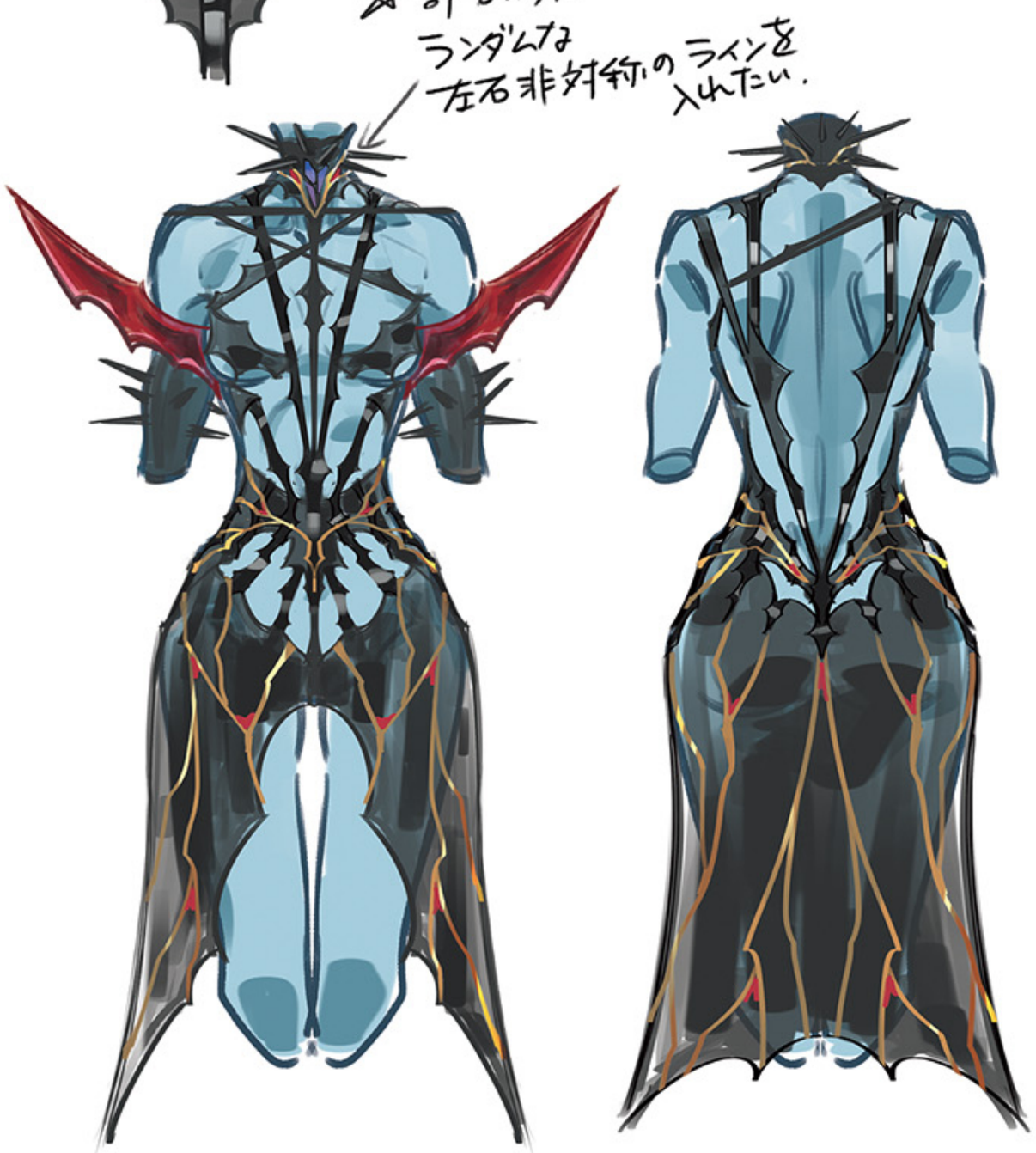
【島崎】マダム・バタフライは『ベヨネッタ2』の時も全身で登場しているのですが、今回ディテールアップする必要があり、それなら新しい衣装にしちゃおうということで担当しました。拳法家という設定があるので足は大胆に出す形にしていますがロングドレス系から変えていません。トルソー周りの服のラインが個人的にはお気に入り。メイクはゴスメタ風です。サイズがとにかく大きいので肌の静脈やパーツのディテールなどはキャラクター達より細かく作っているのではないでしょうか。そして大きい故により大変な揺れ物設定はモデラーみんなの頑張りの証…。サントスさんがいい感じに筋肉質に作ってくださったので大満足です！

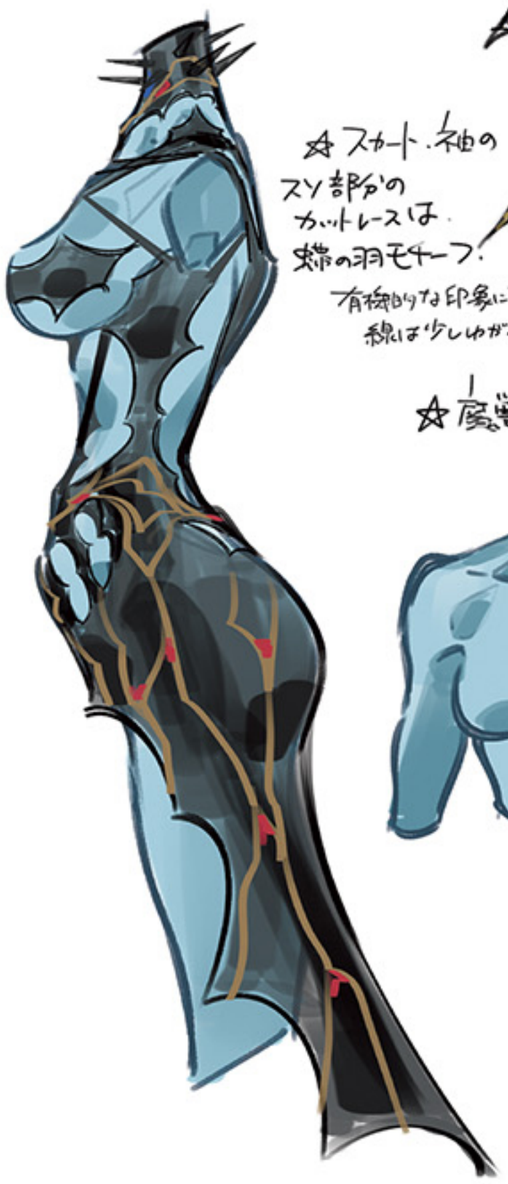



マダム
ラフ.
仮決定
ver.


マダムB
バーストモード.
この2本が
ねじれて のびて
いく.
☆頭の形状が
いりの様なシルエットに
変形する.
更に皮膚の色を赤く
変化させて、赤鬼のような
印象を持たせる.


☆肩にはりついてる.
こんな形.


☆部分的に
ランダムな
左右非対称のラインを
入れたい.


☆スカート.袖の
スソ部分の
カットレースは.
蝶の羽モチーフ.
有機的な印象にする為.
線は少しゆがんでるくらいがいいかも.
スソ
短冊に
変更.


☆魔獣の「記号」の
「赤い月」
パーツを追加

Concept Art

QUEEN BUTTERFLY

クィーン・バタフライ設定画稿



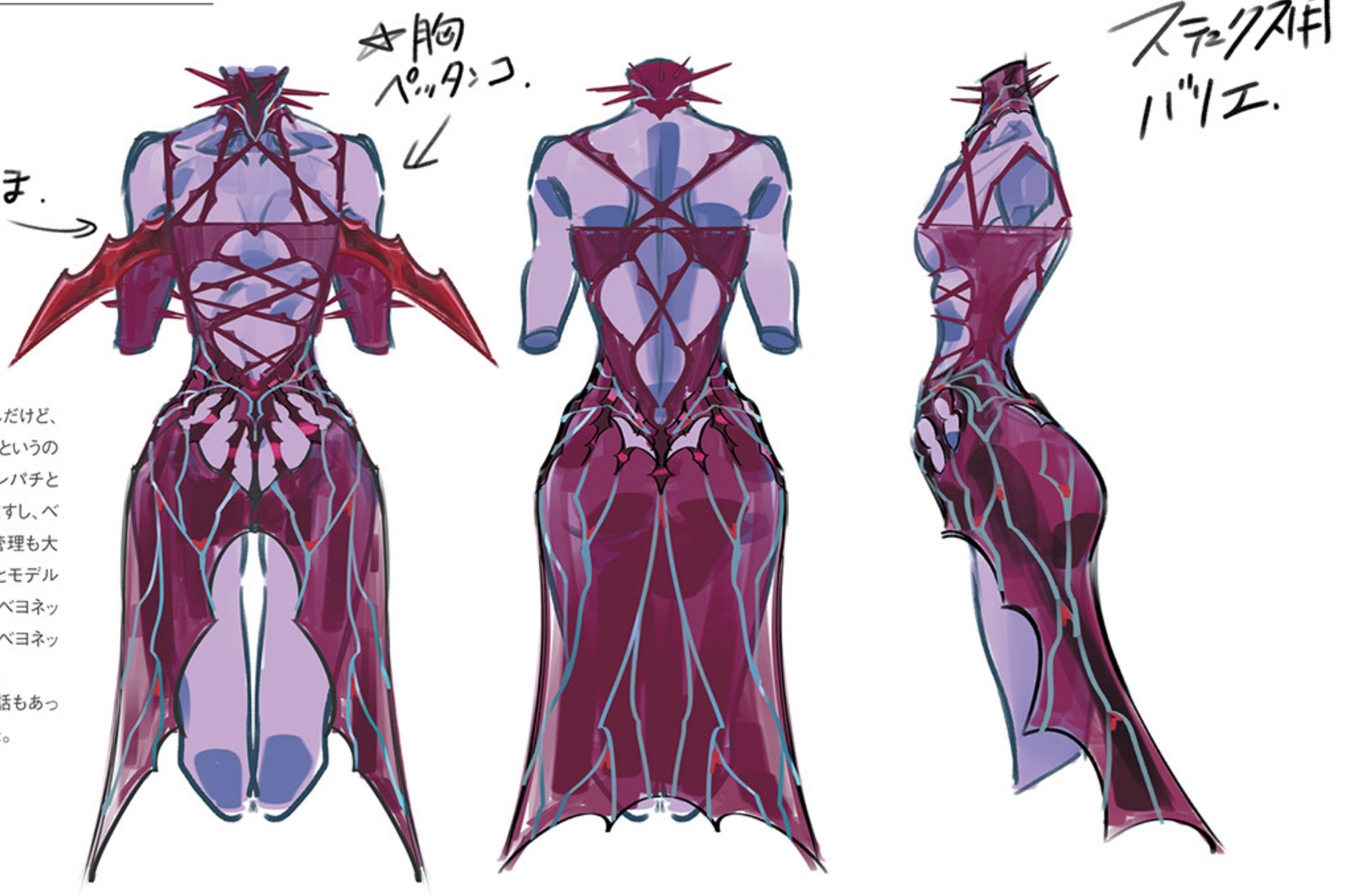
【宮田】お釈迦様をイメージしてデザインしてもらいました。仏教的な神々しさが欲しいという事で腕が増え、翼が放射状に広がっていきました。雲海を泡風呂に見立てて身体を洗う様は馬鹿げてはいますが豪快で素敵ですね。

【解説：須田裕貴　アートディレクター（以下、須田）】シルエットは大きく、手のひらをイメージした沢山の羽、より蝶に近く変化した頭と全部で6本になる様追加された大きな腕、モデルになった際に巨大さを表現するため、衣装の様に見えていた物を体表の延長である模様の様にする事で、元のイメージを残しつつパワーアップが表現出来たかと思います。

Concept Art

MADAMA STYX

マダム・ステュクス設定画稿



【島崎】ステュクスは作る時間全くないんだけど、設定上必要だし、過去作で出てるしね…というのでなんとかねじ込んだモノ。マダムとコンパチとはいえ、頭部と胸部のデザインは変わりますし、ベヨネッタは派生データがとても多いので管理も大変。今回はそういった話をほんとずーっとモデルリーダーの頼冨さんとしていた記憶…。『ベヨネッタ1』の時も派生品結構ありましたけど『ベヨネッタ3』はそこから順調に膨らみ育ちました。

β4ローサ用にマダム・ケプリを作る話もあったのですがさすがに無理…！　ってなった。

Concept Art

Colour My World

カラーマイワールド設定画稿



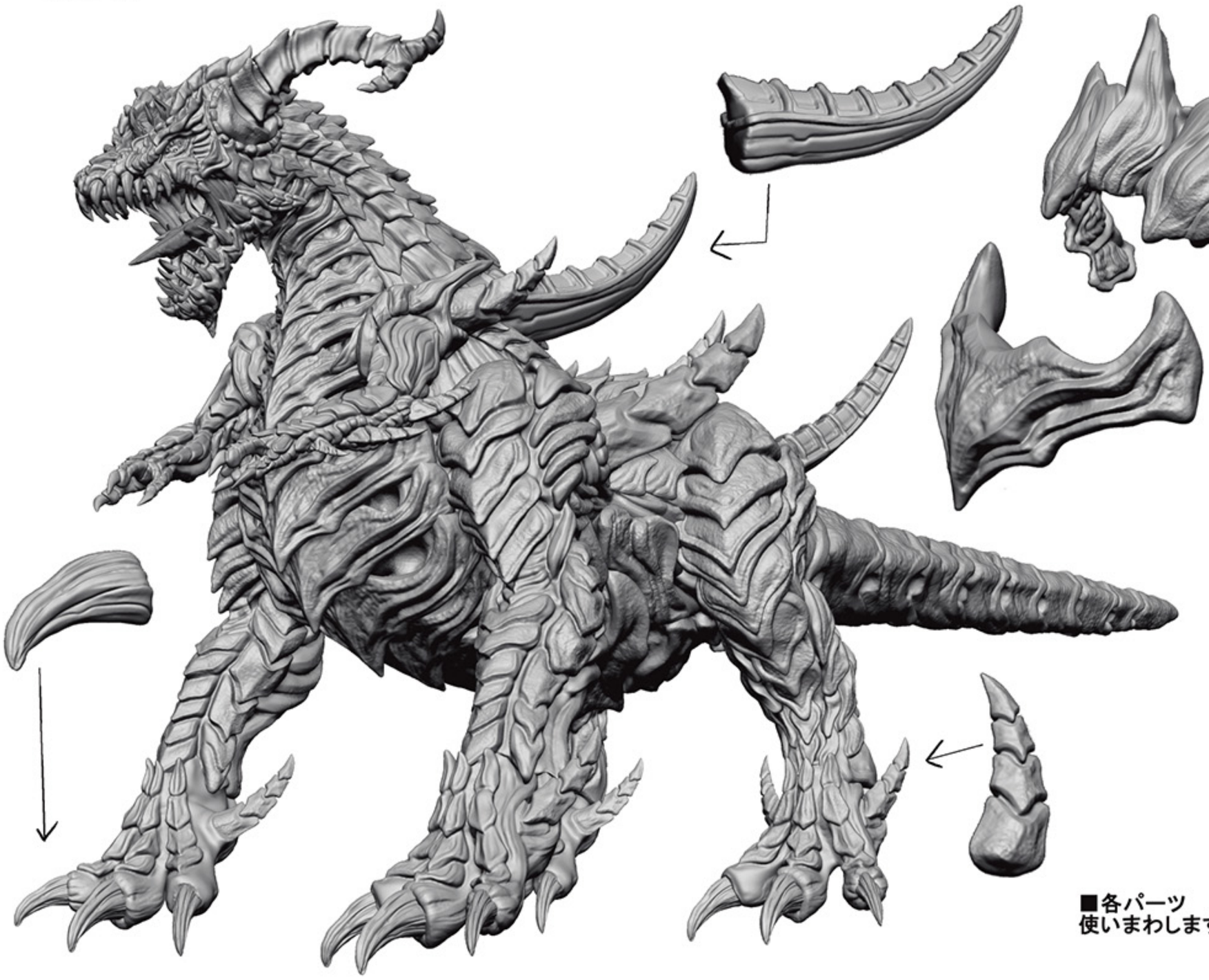
【解説：小手川宗行　武器デザイン／モデリングアーティスト（以下、小手川）】ベヨネッタ3のメインウェポンで象徴となる武器です。1が単発銃、2がオートなので3は古式銃としました。グリップにはマダムバタフライのシンボルである蝶がインレイされています。また至る所に「3」の意匠が盛り込まれているので探してみるのも一興でしょう。

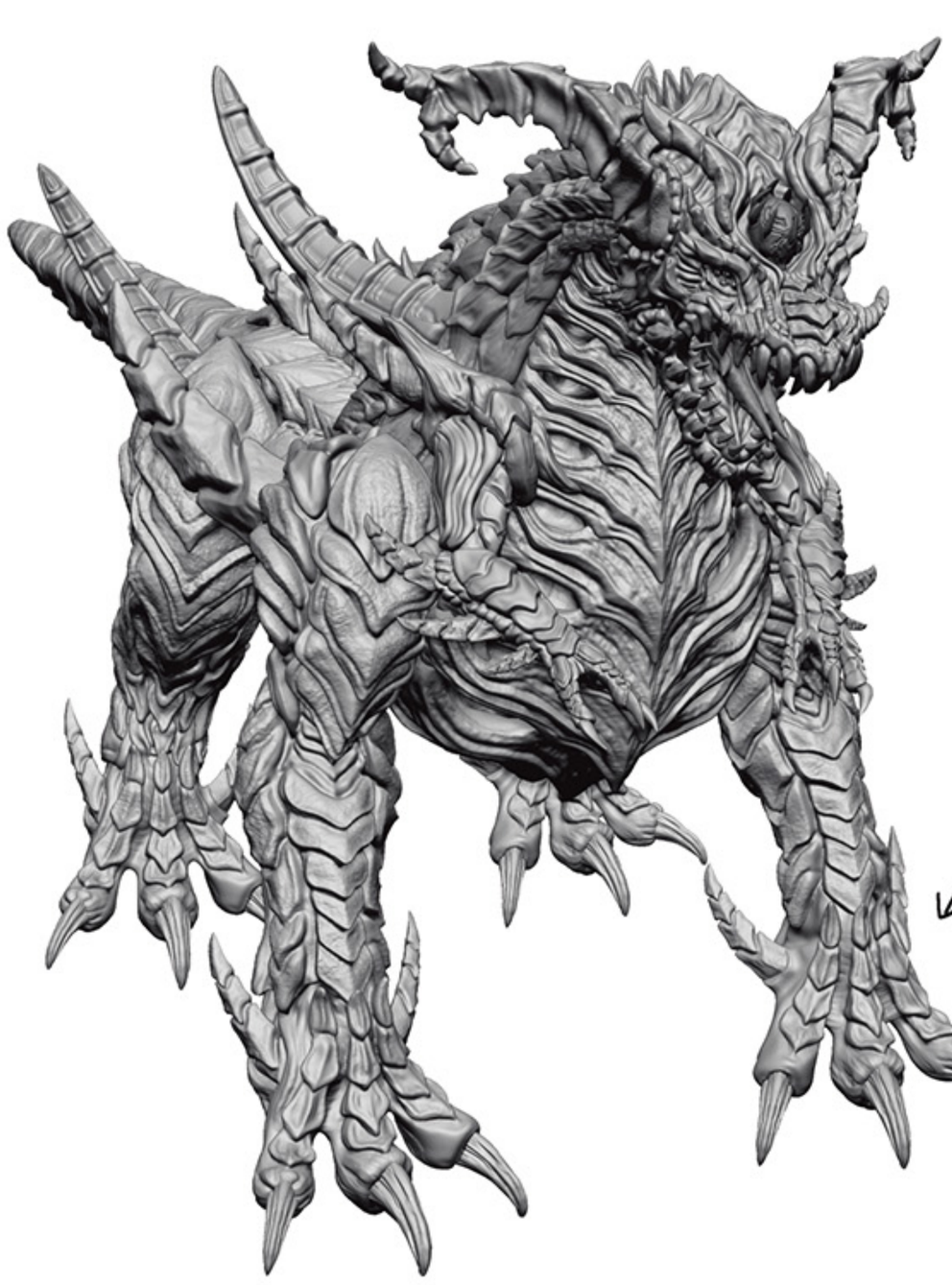
Concept Art

GOMORRAH

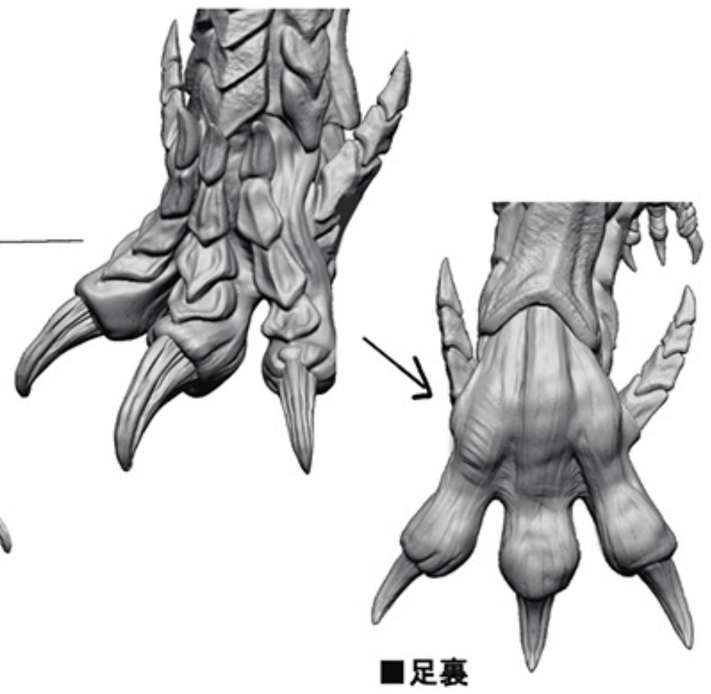
ゴモラ設定画稿

【宮田】ゴモラはアートを起こさず、松下くんがいちからゴリゴリモデリングして作り上げた魔獣です。 魔獣の中では巨体に分類される為、肉感を重視してもらいましたね。 あとは鱗がガシャガシャと可動するよう、工夫してもらいました。 開発中、隠れゴモラファンが付くくらい、魅力的な魔獣になったと思います。









Concept Art

SIN GOMORRAH / G-Pillar

罪・ゴモラ、ジー・ピラー設定画稿



【宮田】これも同じく松下くんがモデルから制作した魔獣です。この魔獣は某巨大怪獣のようなイメージで好きに造形してね！っと、丸投げ…ではなく、お任せした魔獣です。クライマックスシーンで登場する為、プレイヤーの記憶に残るキャラクターになったと思います。

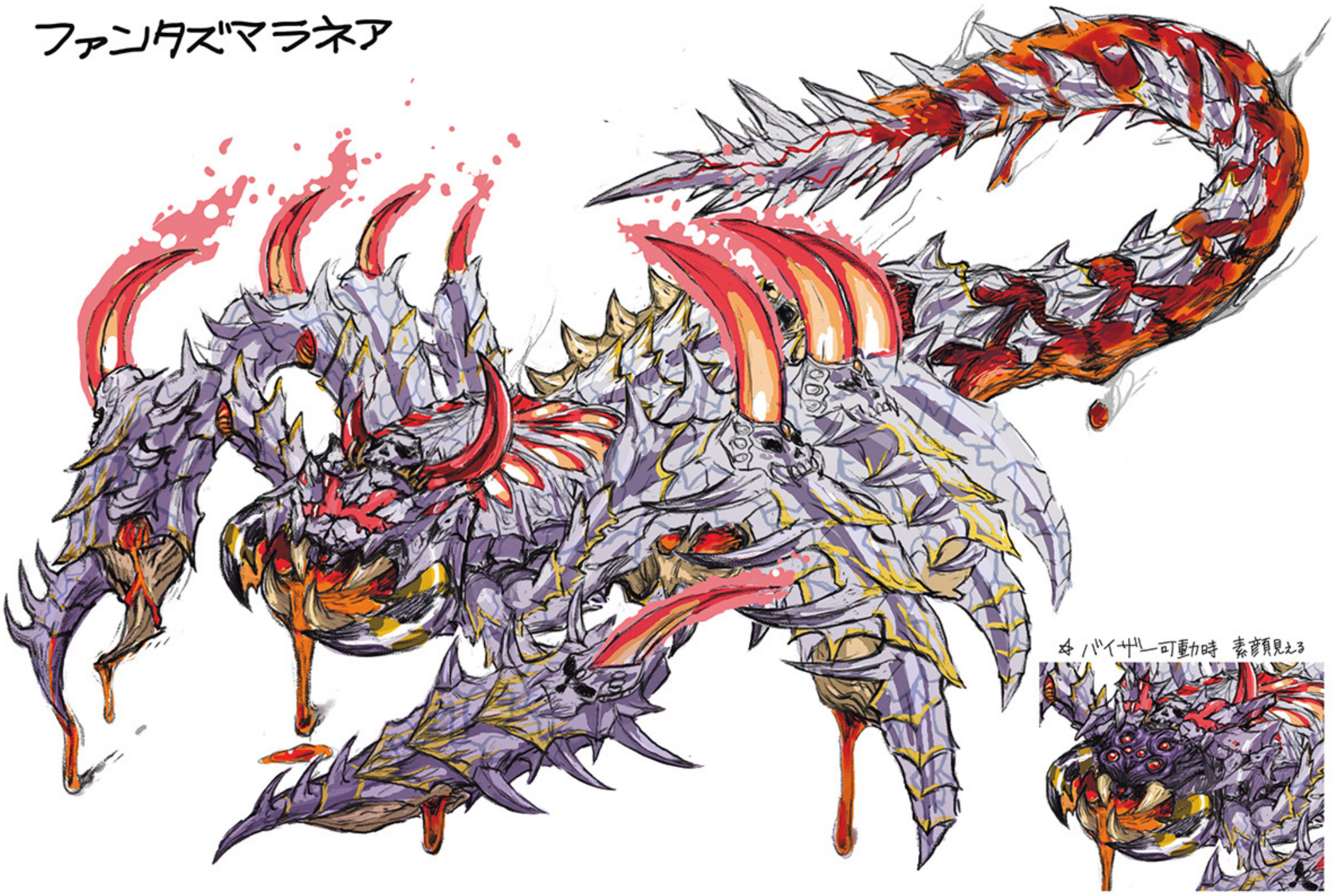
【小手川】最初にデザインを始めた武器の一つです。一つの武器に一匹の魔獣が紐づいているというゲーム全体のコンセプトをどう落とし込むか探りながら描いていきました。魔獣の力を宿している表現として無機物にも有機物にも見える意匠になっています。巨大な口で噛みつき攻撃もできるようになっています。



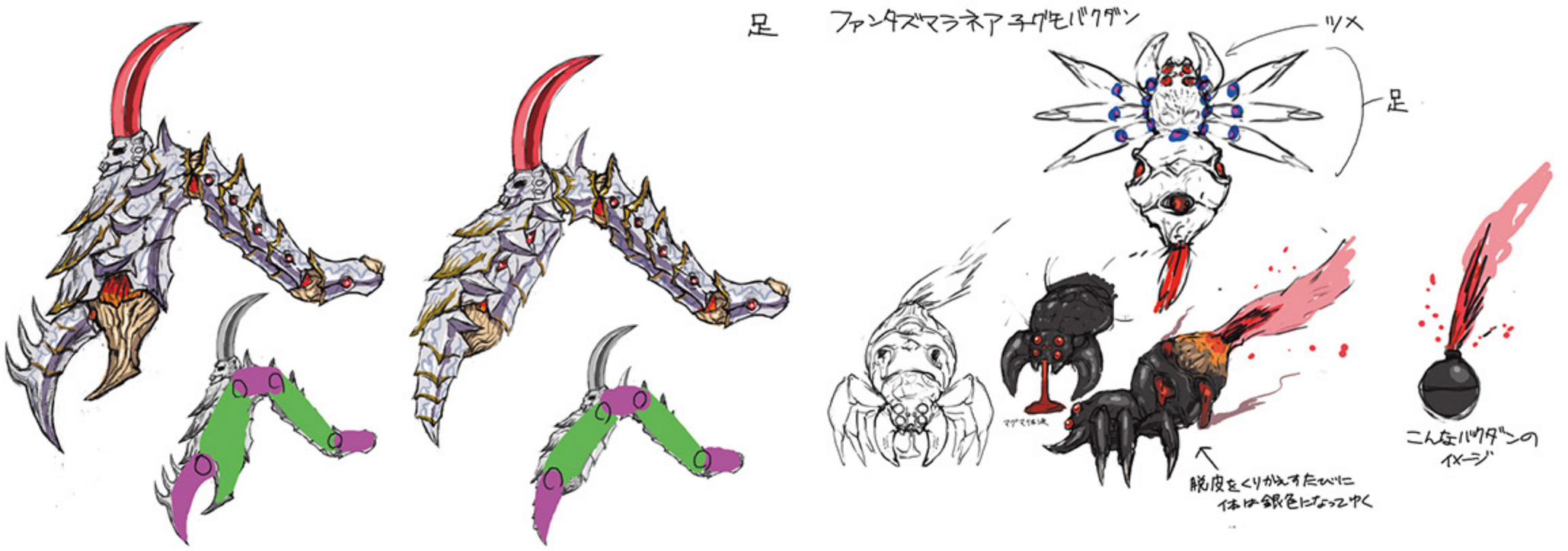
Concept Art

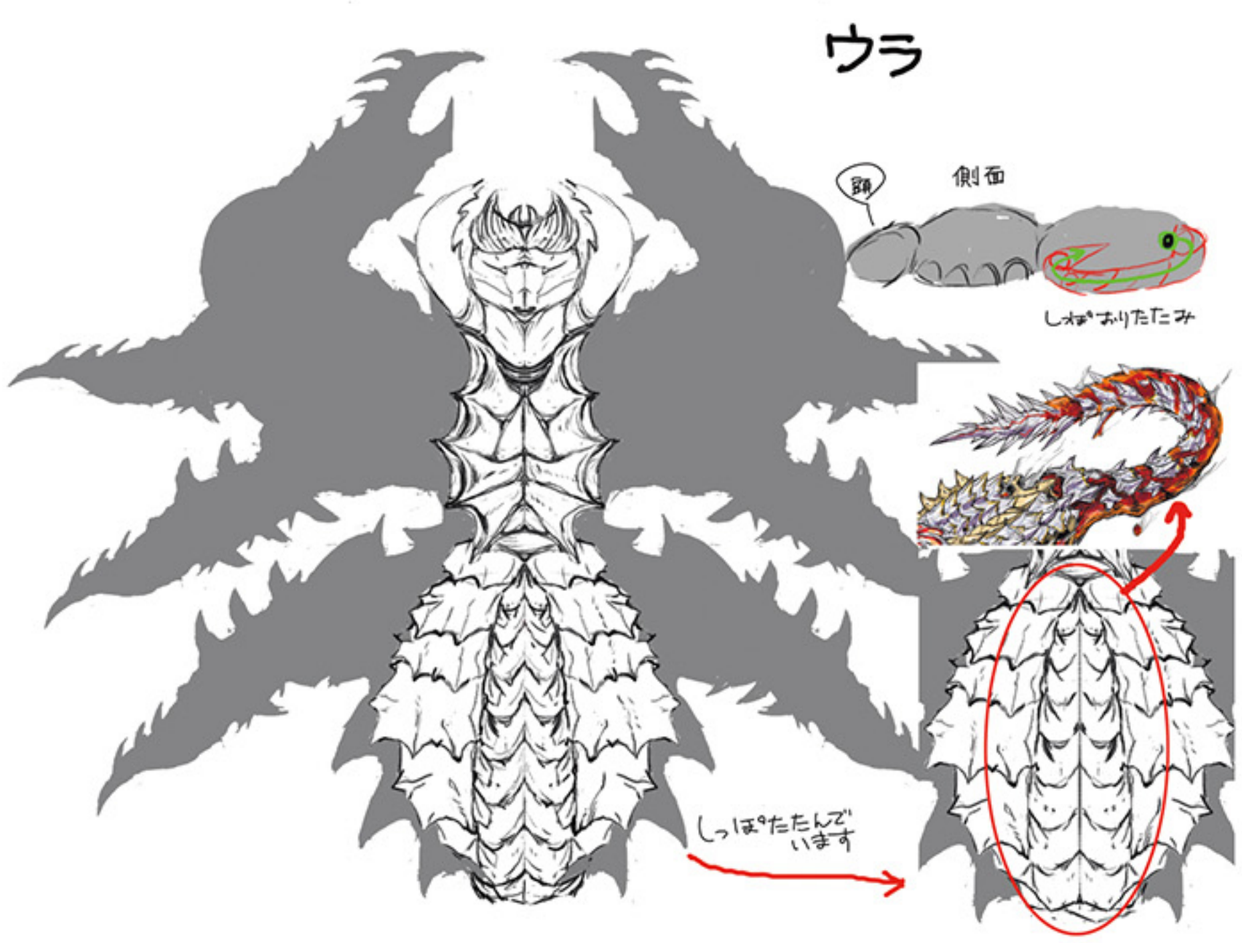
PHANTASMARANEAE

ファンタズマラネア設定画稿



【解説：髙橋剛　大魔獣デザイン／モデリングアーティスト（以下、髙橋）】ある晴れた昼下がり、エグゼクティブディレクターが言った。今回ファンタズマラネアでやりたいことがあると。その結果、ファンタズマラネアは白く固く強くなり、饒舌になり、マグマを操る力が強まったのだった。白い体は魔力が高まるほどに白く固くなり、全盛期の体表は白銀に輝く。力を失った老いた個体は、輝きを失い黒くなっていく（一部妄想）。





Concept Art

Ignis Araneae Yo-Yo

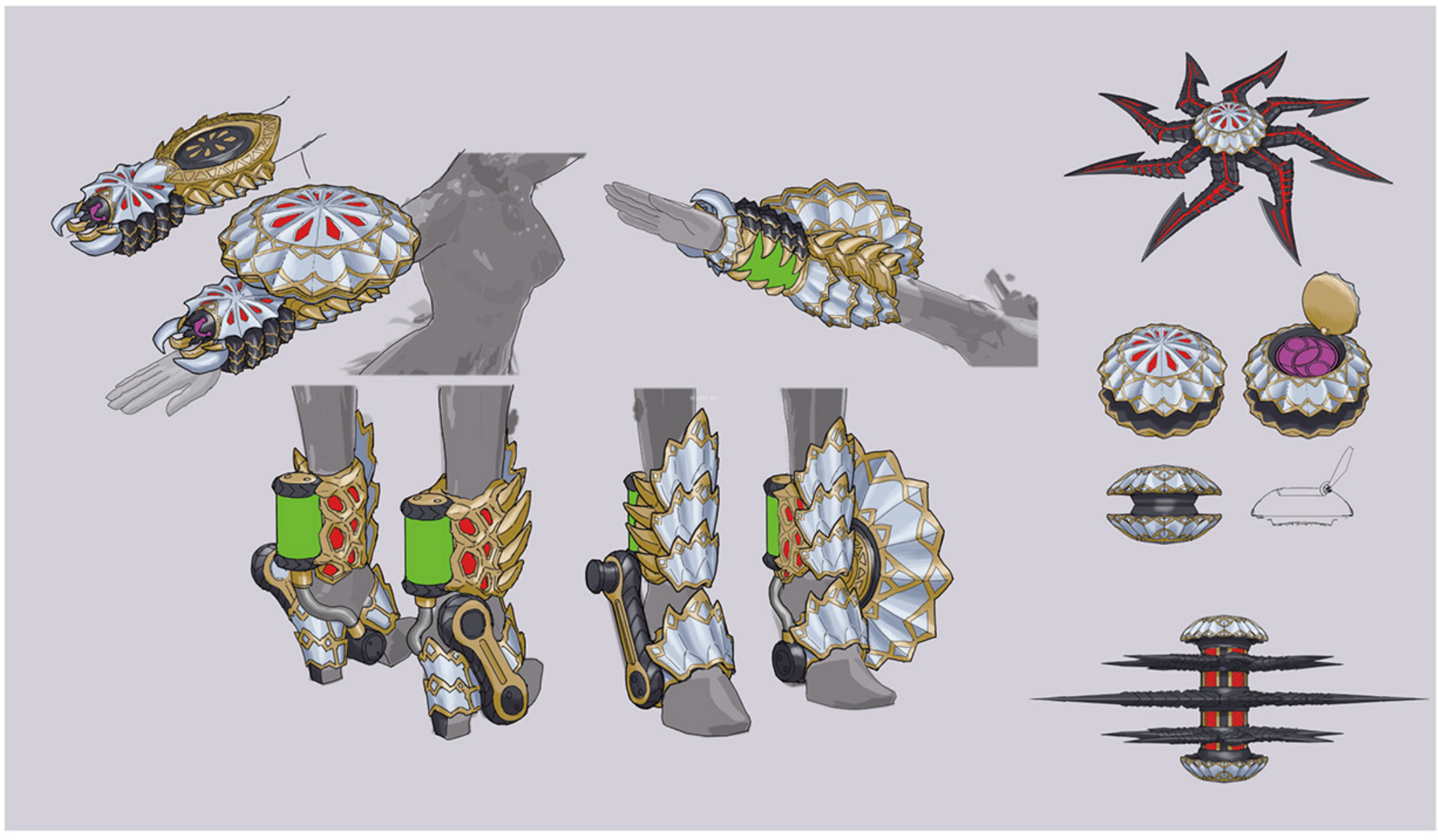
イグニスアラネアヨーヨー設定画稿

【小手川】手足にセットで付くタイプの武器です。元の魔獣が武器っぽい形状なので割と苦労せず形になったと思います。武器全般に言えますが今回は巨大な敵とも渡り合えるように攻撃時は刃やトゲなどが巨大化します。あと我々の世代でヨーヨーと言えば例の御紋ということであのオープンギミックが付きました。

【宮田】今作の武器はそれぞれ魔獣の魂が宿っており、小手川さんと一緒に魔獣から連想できるアイデアを大量に出しましたね。アイデアは比較的に早く出そろった為、デザインに落とし込むまではスムーズだったと記憶しています。

デザインを終えた後、一番最初にアクション制作に着手した武器が「イグニスアラネアヨーヨー」でしたね。宮田はヨーヨーの良さや特性を理解する上で、まずハイパーヨーヨーを購入し練習する所から始めました（笑）。やればやるほど、奥深いヨーヨー。ヨーヨーの種類を買い揃えて夜遅く会社の隅っこで練習しながら一喜一憂していたのが懐かしい…。練習した甲斐あって、ヨーヨーらしいアクションがゲームに取り入れられたと思います。

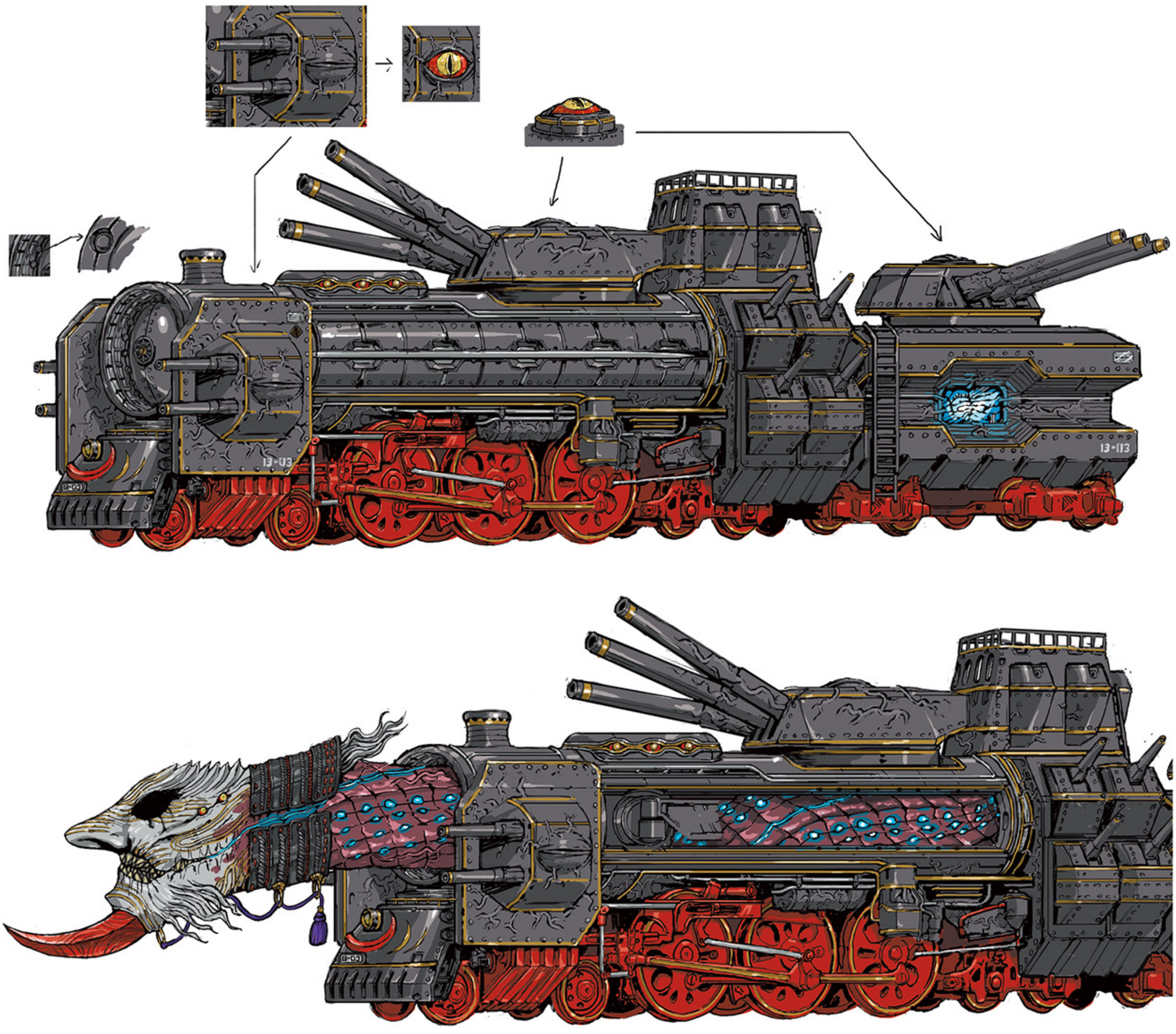
二番目に着手したのが「ジー・ピラー」だったのですが、小手川さんから「ヨーヨー同様、対物ライフルのレプリカを買って特性を掴むんだ！」と言われ通販サイトで安い対物ライフルが無いか必死に探したのを覚えています（笑）。



Concept Art

WARTRAIN GOUON

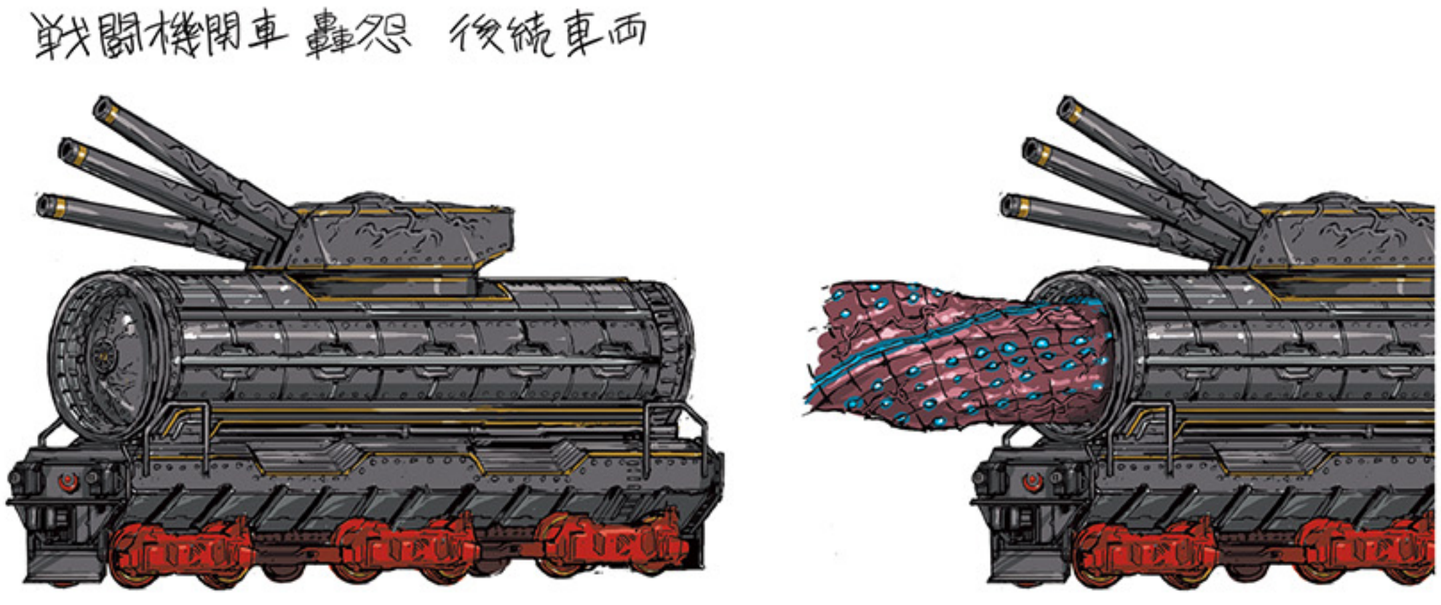
戦闘機関車 轟怨設定画稿

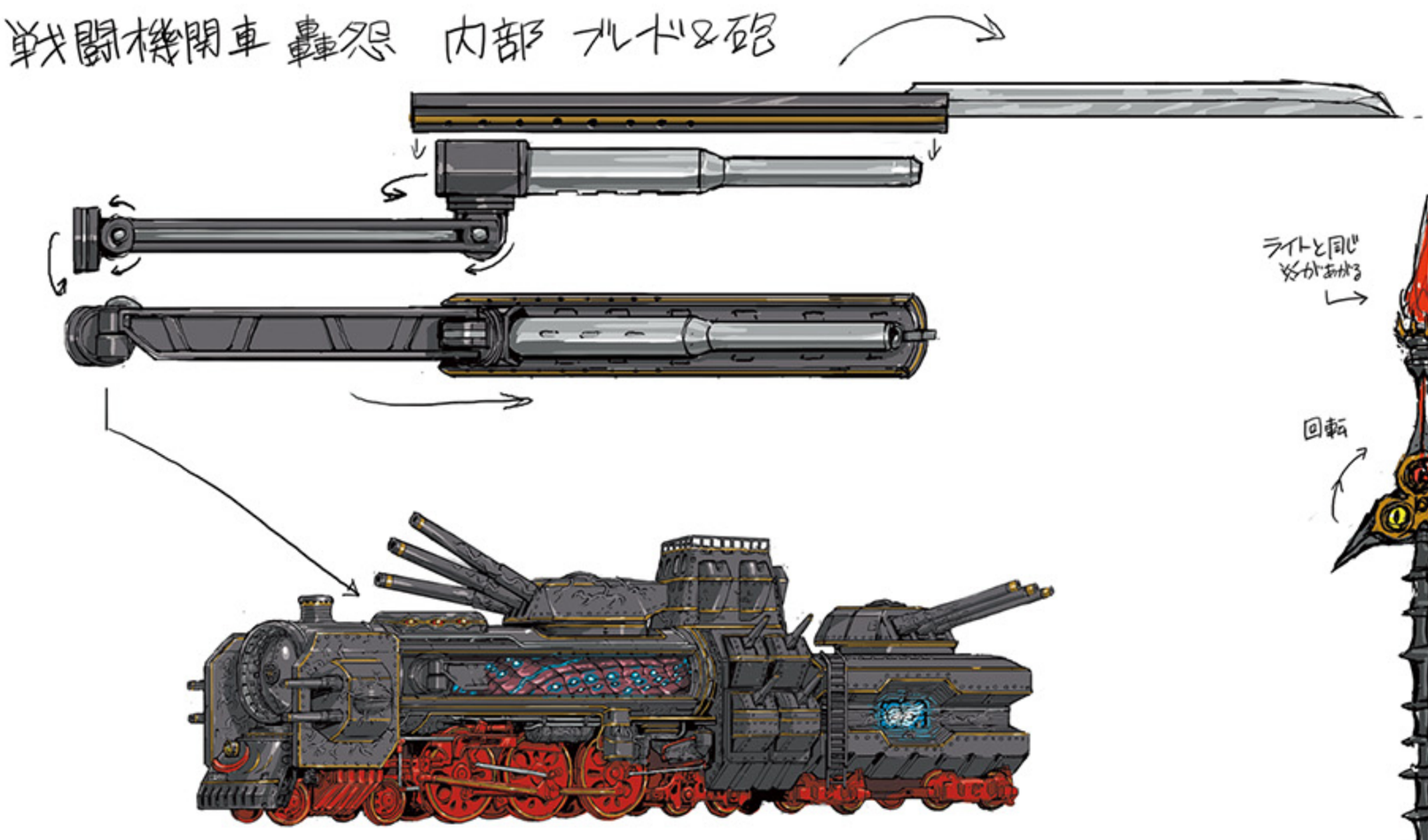


【髙橋】列車兵器が悪魔、字づらだけみると何を言っているか分かりませんが、やれば分かるさ、ディレクターとノリノリで進めていった記憶があります。

寄生体の顔については怨霊であるという事と、和風であるという事をコンセプトに、能面からインスピレーションを得て進めていきました。きっと違う種族の寄生体がいるのでしょうね。戦艦や要塞などもっとでかい兵器に寄生した個体が見たいですね。

【宮田】「一番速い魔獣」というコンセプトのもとデザインされた魔獣です。アイデア出しの段階ではチャリオットや輪入道、首無しライダーといった様々なネタも出ましたが、結果的に線路の上をただひたすら走る暴走機関車に決まりました。機関車と決まったタイミングで、線路を引きながら行き先を決めるというユニークなゲーム性も同時に決まりましたね。



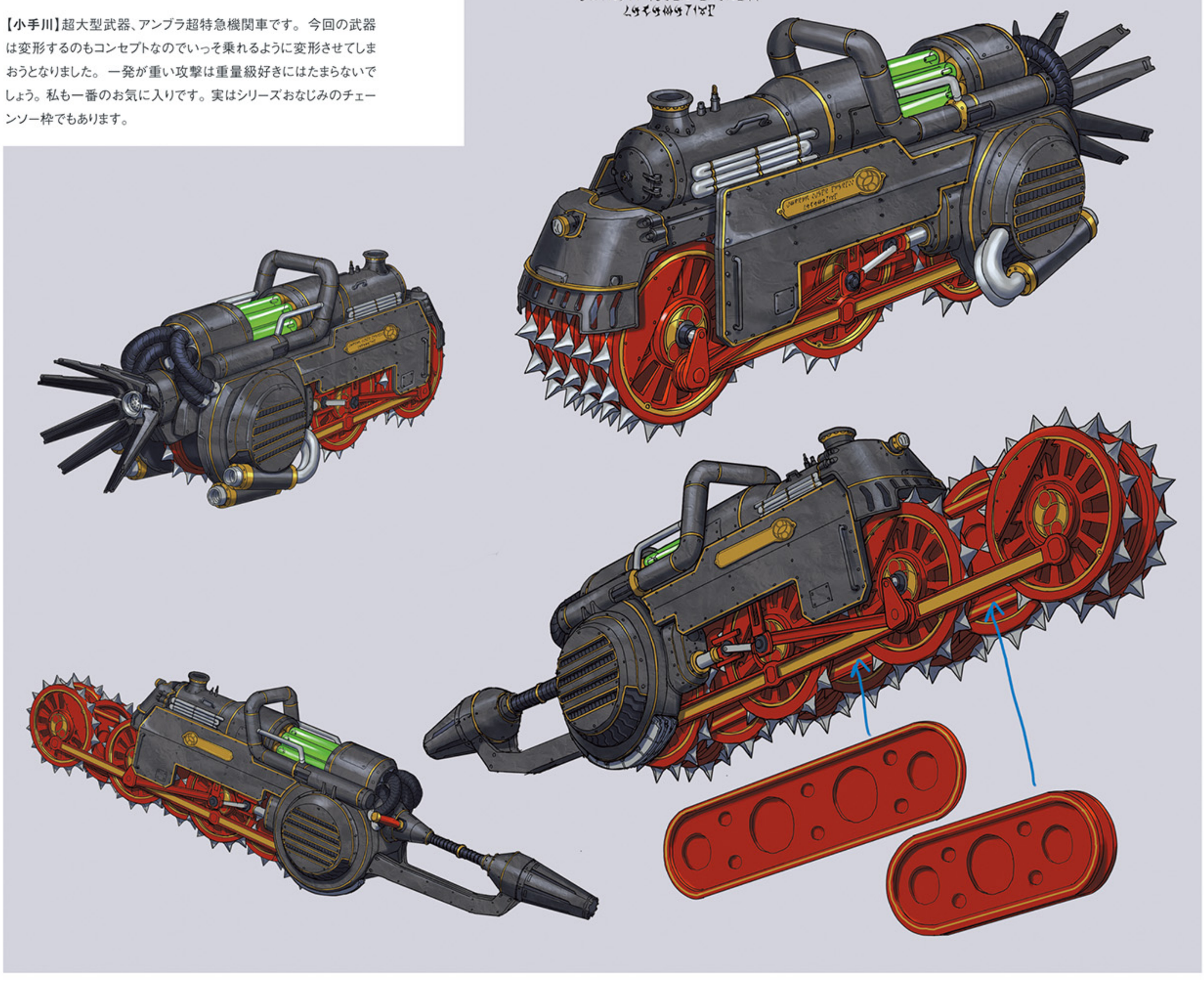


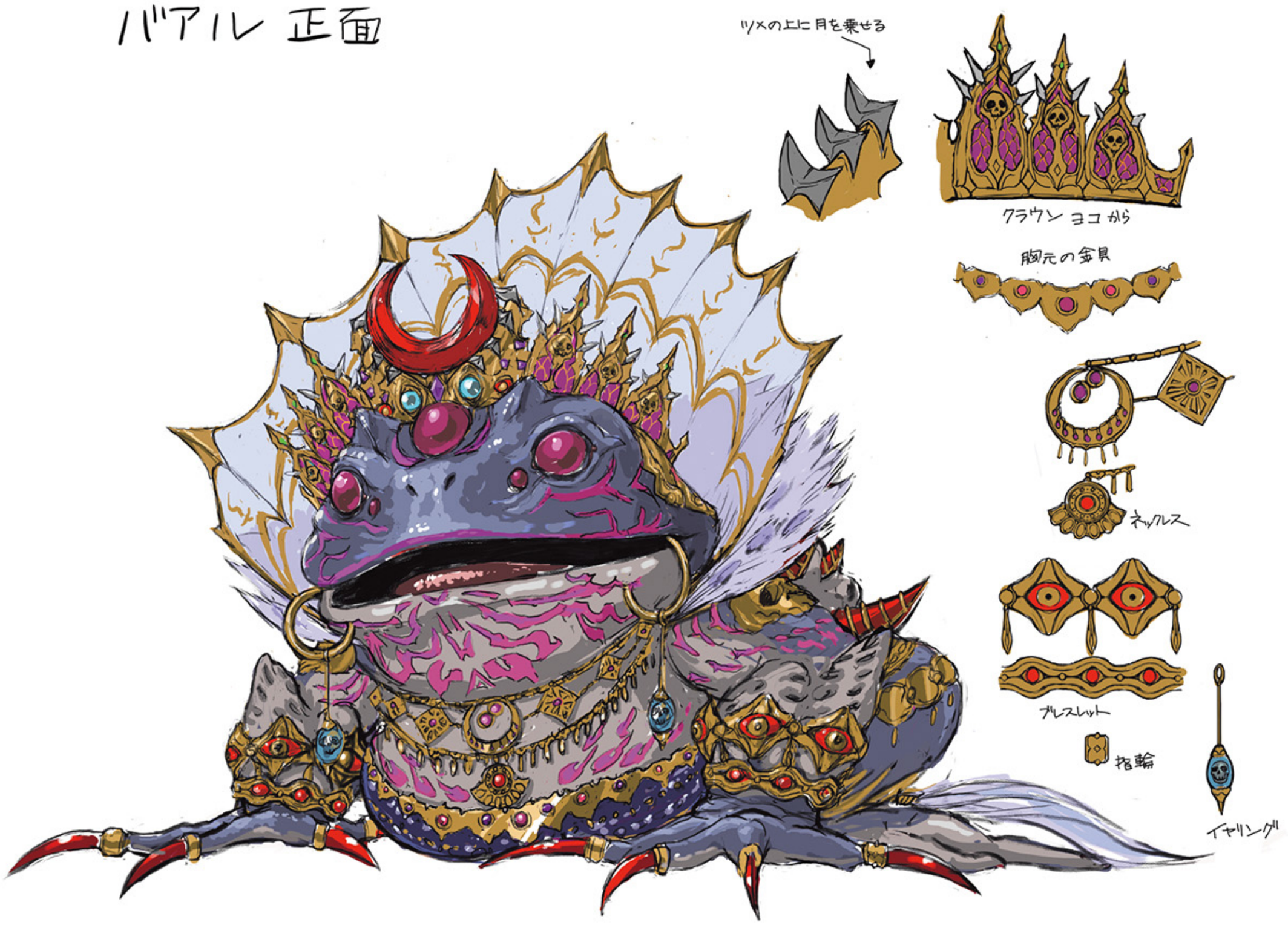
Concept Art

Dead End Express

デッドエンドエクスプレス設定画稿

【小手川】超大型武器、アンブラ超特急機関車です。今回の武器は変形するのもコンセプトなのでいっそ乗れるように変形させてしまおうとなりました。一発が重い攻撃は重量級好きにはたまらないでしょう。私も一番のお気に入りです。実はシリーズおなじみのチェーンソー枠でもあります。





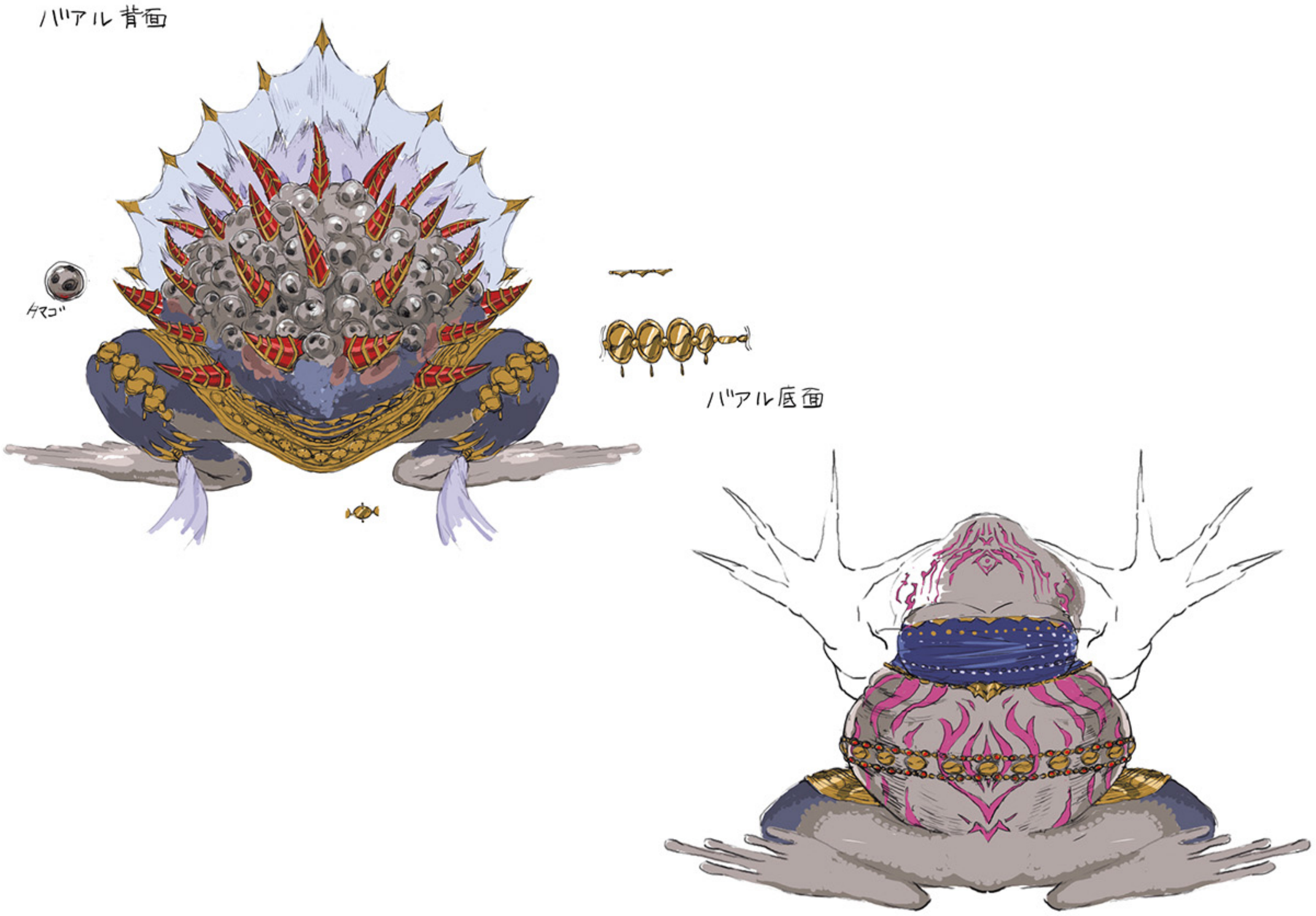
Concept Art

BAAL

バアル設定画稿



【髙橋】 2とは違い、体を隠していた髪の毛を脱ぎ捨て、本来の姿をさらけ出した格好となります。カエルと言ったら『カエルの歌』という事で、バアルは魔界有数のシンガーとなっております。背中の卵は状況により、追尾性のオタマジャクシ爆弾になり対象物にぶつかり炸裂します。育つために蓄えているエネルギーを一瞬のうちに燃やしつくしているんだ!

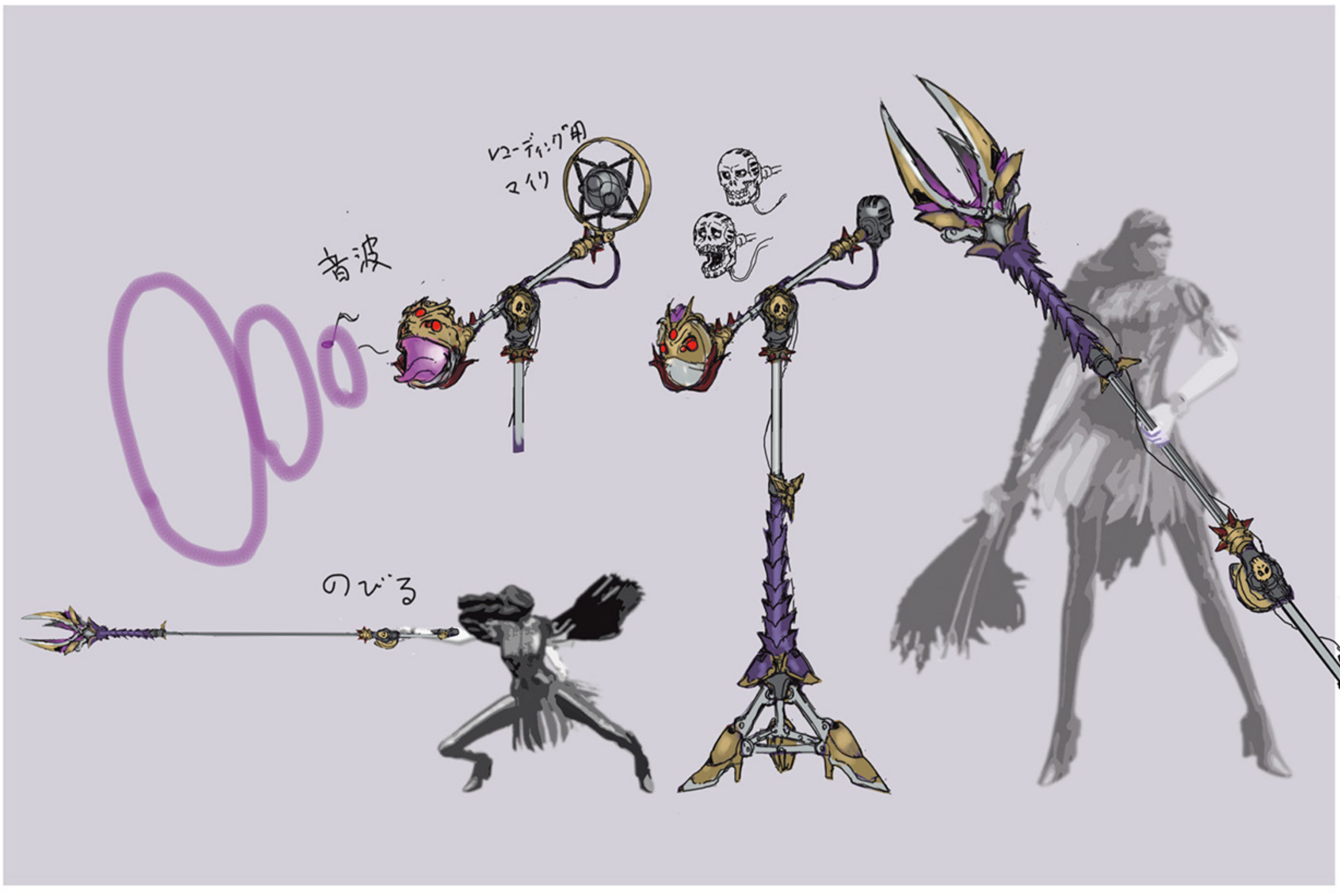


Concept Art

Ribbit Libido BZ55

リビットリビドーBZ55設定画稿

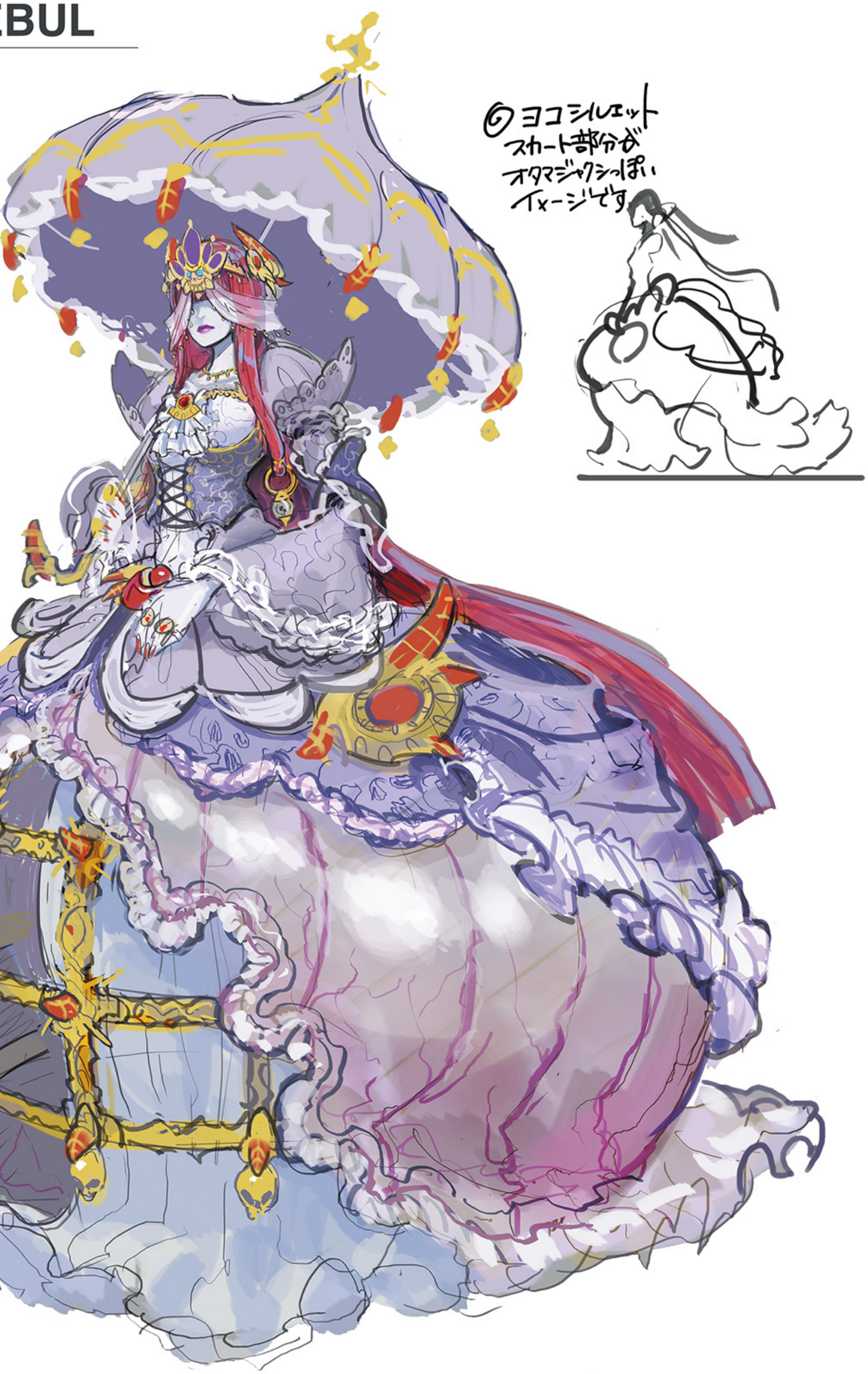
【小手川】武器種のバランス的に長物の槍が欲しかったので、歌を武器とするバアルと組み合わせてマイクスタンドを槍にすることを思いつきました。伸縮自在なのでアクションに幅を持たせられました。顔が付いていてコミカルなところもバアルらしいところです。

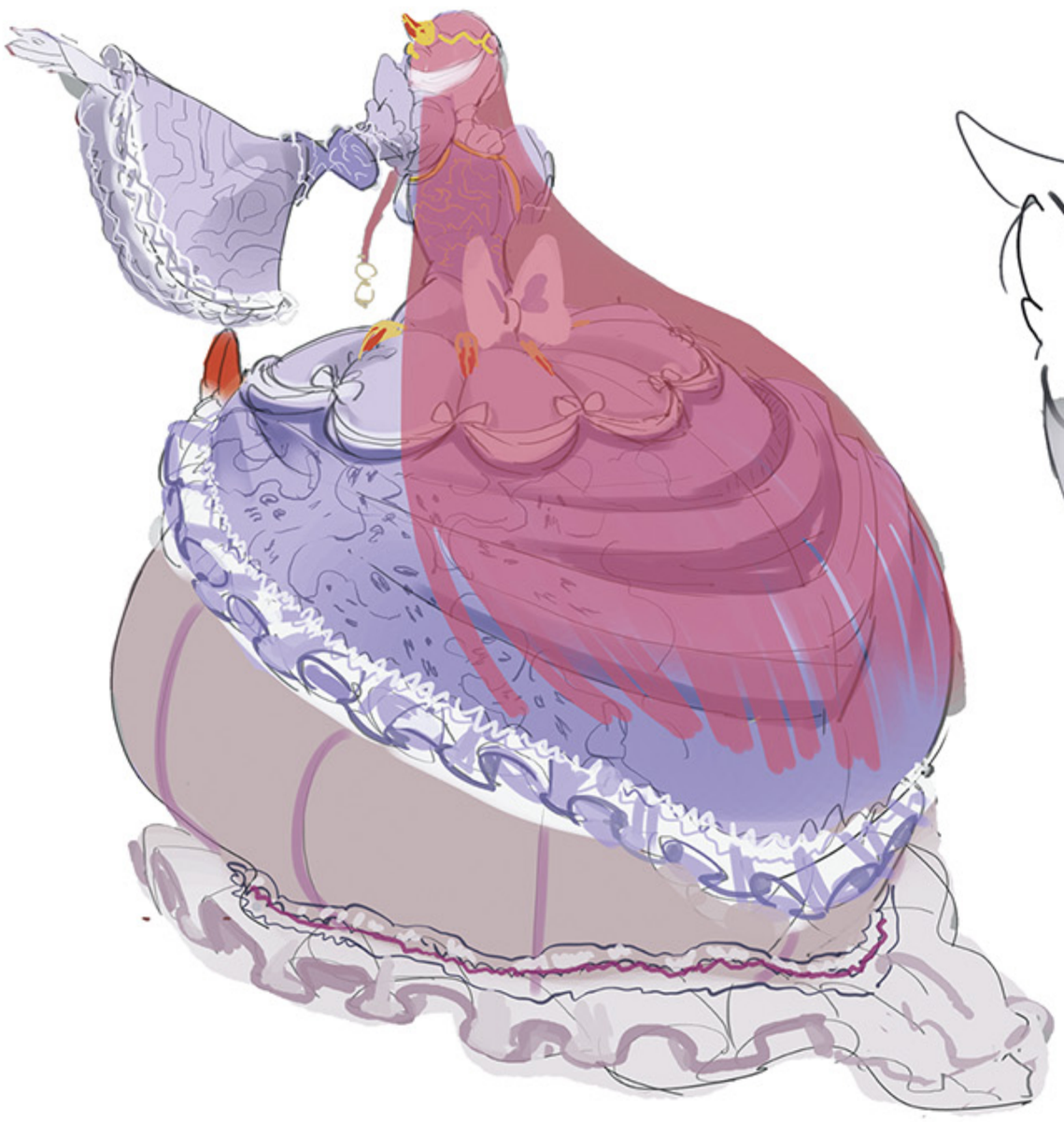


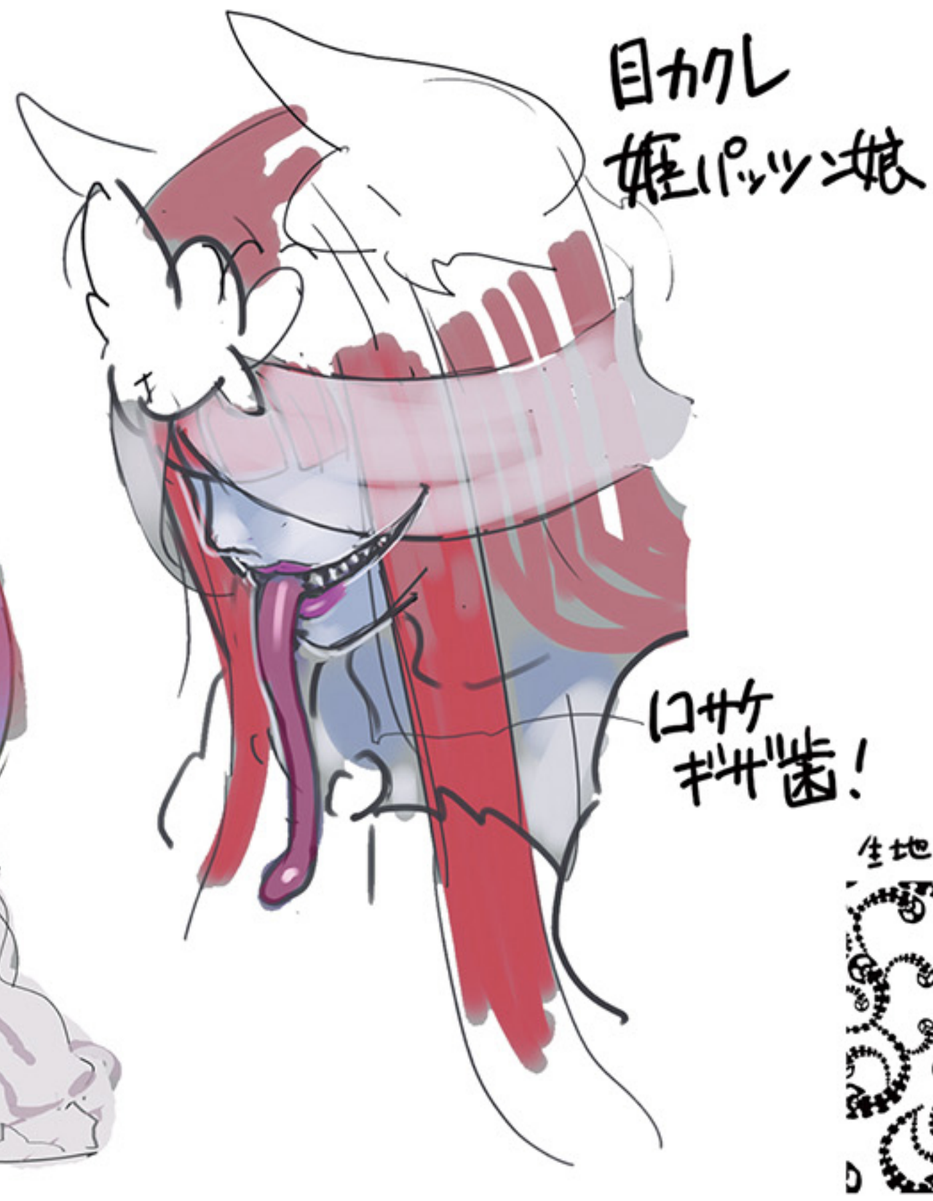
Concept Art

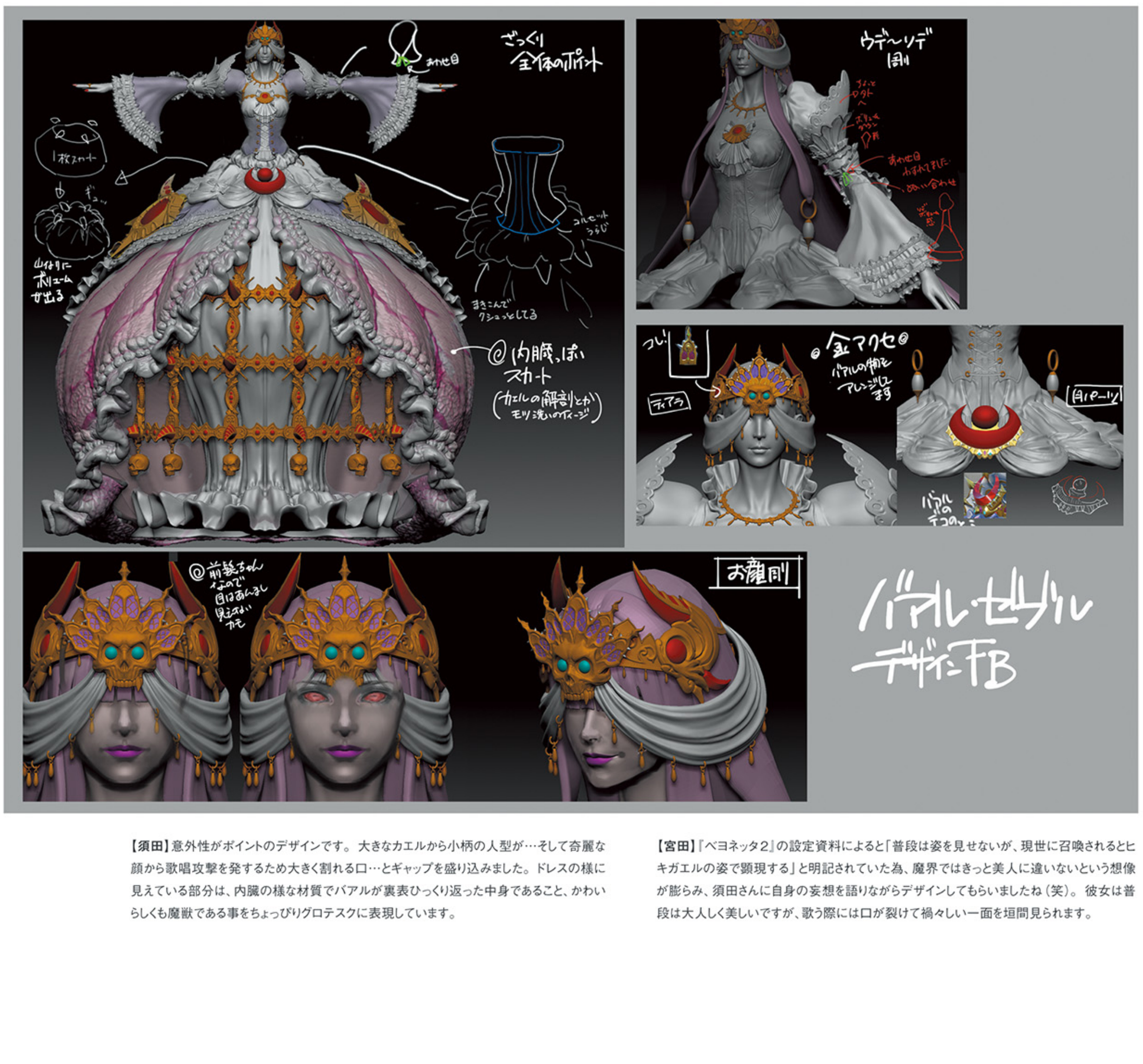
BAAL ZEBUL

バアル・ゼブル設定画稿









【須田】意外性がポイントのデザインです。大きなカエルから小柄の人型が…そして奇麗な顔から歌唱攻撃を発するため大きく割れる口…とギャップを盛り込みました。ドレスの様に見えている部分は、内臓の様な材質でバアルが裏表ひっくり返った中身であること、かわいらしくも魔獣である事をちょっぴりグロテスクに表現しています。

【宮田】『ベヨネッタ2』の設定資料によると「普段は姿を見せないが、現世に召喚されるとヒキガエルの姿で顕現する」と明記されていた為、魔界ではきっと美人に違いないという想像が膨らみ、須田さんに自身の妄想を語りながらデザインしてもらいましたね（笑）。彼女は普段は大人しく美しいですが、歌う際には口が裂けて禍々しい一面を垣間見られます。

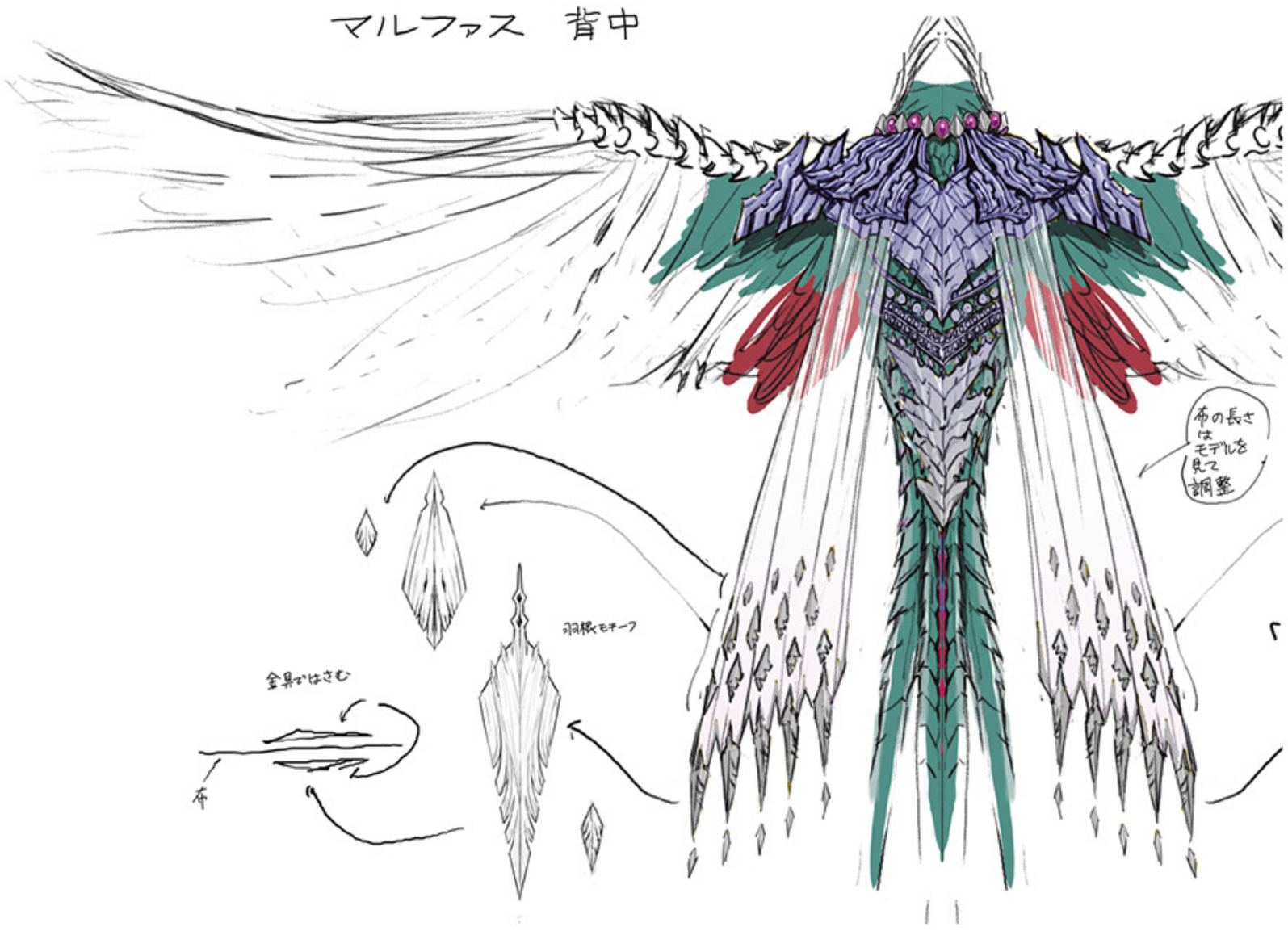
Concept Art

MALPHAS

マルファス設定画稿



【髙橋】過去作品のデザイン画とコラボしています。具体的に言うと加筆しつつ新規のデザインを詰めていきました。飛行時に風に流れる感じと、エレガントさを出したくて薄布やアクセサリーを加えてデザインしました。



Concept Art
Simoon

シムーン設定画稿

【島崎】元デザインを小手川さんが担当されています。その上で、β３ベヨの衣装に合わせて調整させていただきました。足武器の調整が難しかったですね…。ベヨネッタも３作目となると武器もより派手に大きいものが増えていき、装着した際ベヨの衣装と干渉したりするので、お着換えシステムもある中でそれをどう避け、制限された条件内でいかに成立させるか、というところにも気を配っています。





Concept Art

LABOLAS

ラボラス設定画稿



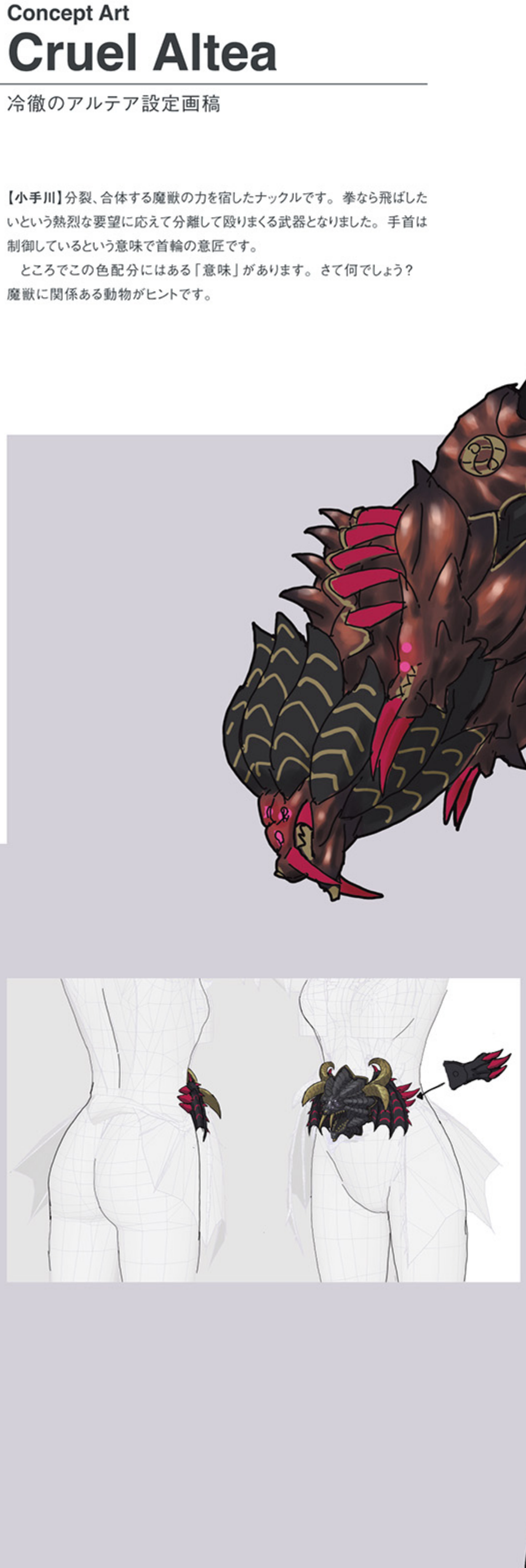
Concept Art

Cruel Altea

冷徹のアルテア設定画稿

【小手川】分裂、合体する魔獣の力を宿したナックルです。拳なら飛ばしたいという熱烈な要望に応えて分離して殴りまくる武器となりました。手首は制御しているという意味で首輪の意匠です。

ところでこの色配分にはある「意味」があります。さて何でしょう？魔獣に関係ある動物がヒントです。



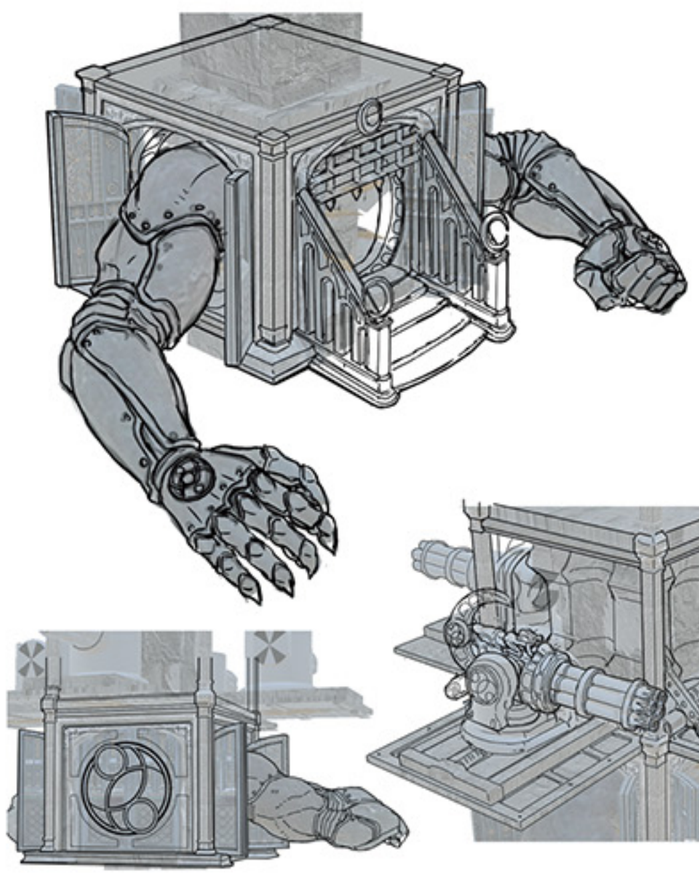
Concept Art

UMBRAN CLOCK TOWER

アンブラの時計塔設定画稿











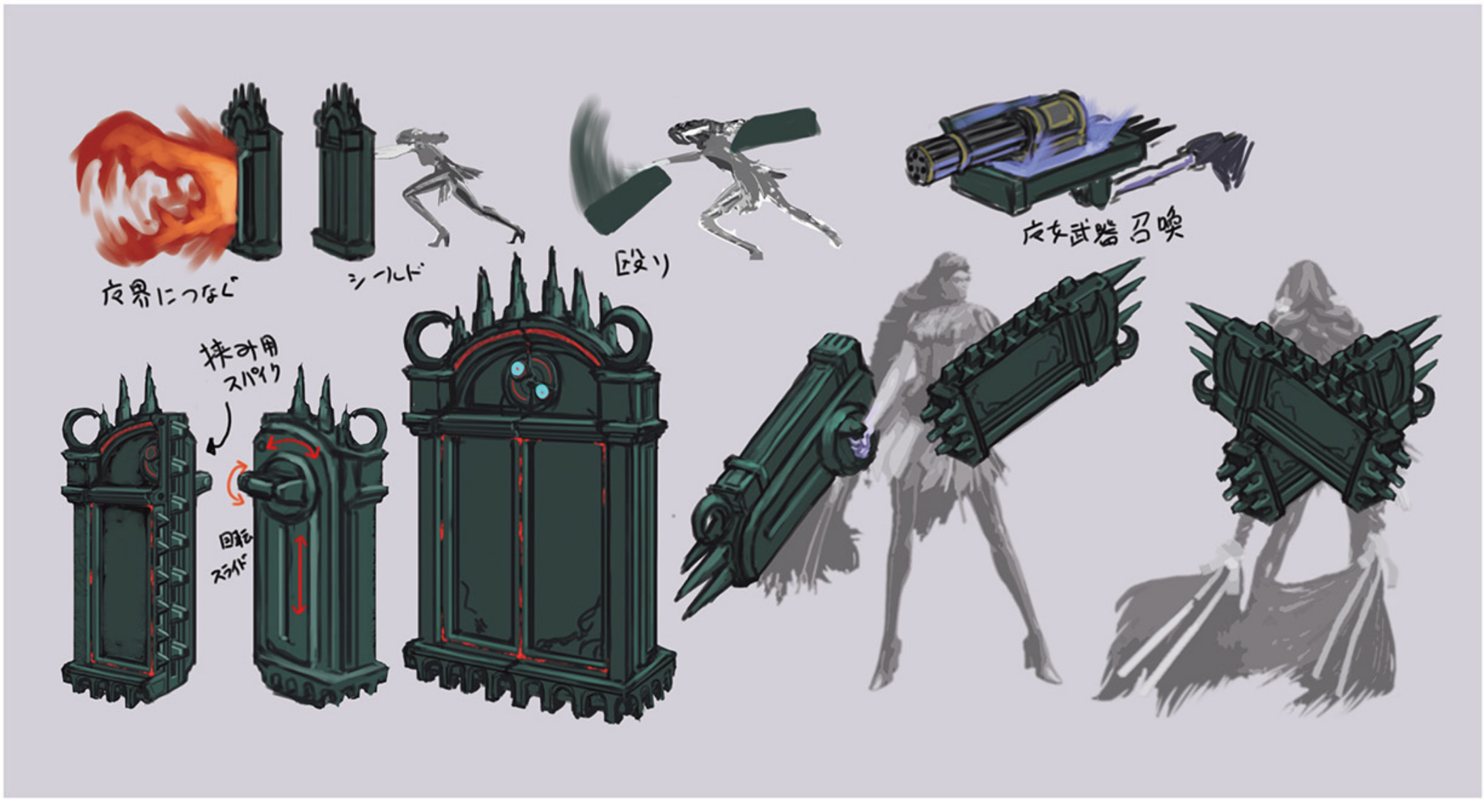
【宮田】「あらゆる攻撃を防ぐが一歩も動けない」というコンセプトのもとデザインされた魔獣です。実は当初のデザインは時計塔では無く、お城に決まりかけていました。テストモデルを制作し、渋谷スクランブル交差点で召喚すると、西洋のお城がドドーンと建つという、とんでもなく馬鹿げた光景が開発当初は見られましたね。ただこのお城、欠点として大きすぎて戦闘エリアが城で埋め尽くされてしまう、という事で没となりました（笑）。そこから、お城をコンパクトにしていって塔の形状になり、「塔にするくらいならアンブラの時計塔にしてみては？」という神谷さんのアドバイスを受け、このデザインに至りました。

【小手川】武器機械系なら、ということでデザインのお鉢が回ってきました。調子に乗って思いつく限りギミックを入れたところ。どえらいコストのかかる魔獣になってしまいました。デザインは恐ろしいながらも表情はコミカルなところがポイントです。デザインの最上階にいる人は1の回想で出た族長です。死してなお苦労人のご様子。

Concept Art

Tartarus

タルタロスの門設定画稿



【小手川】ヘビー級のトンファーを門から色々なものが飛び出す魔獣と紐づけ、さらに組み合わせて盾となる武器です。魔の物が使う門と言えば地獄の門なのでブロンズ像風になっています。魔獣の方のデザインも同時にやっていたのですんなりコンセプトが決まりました。



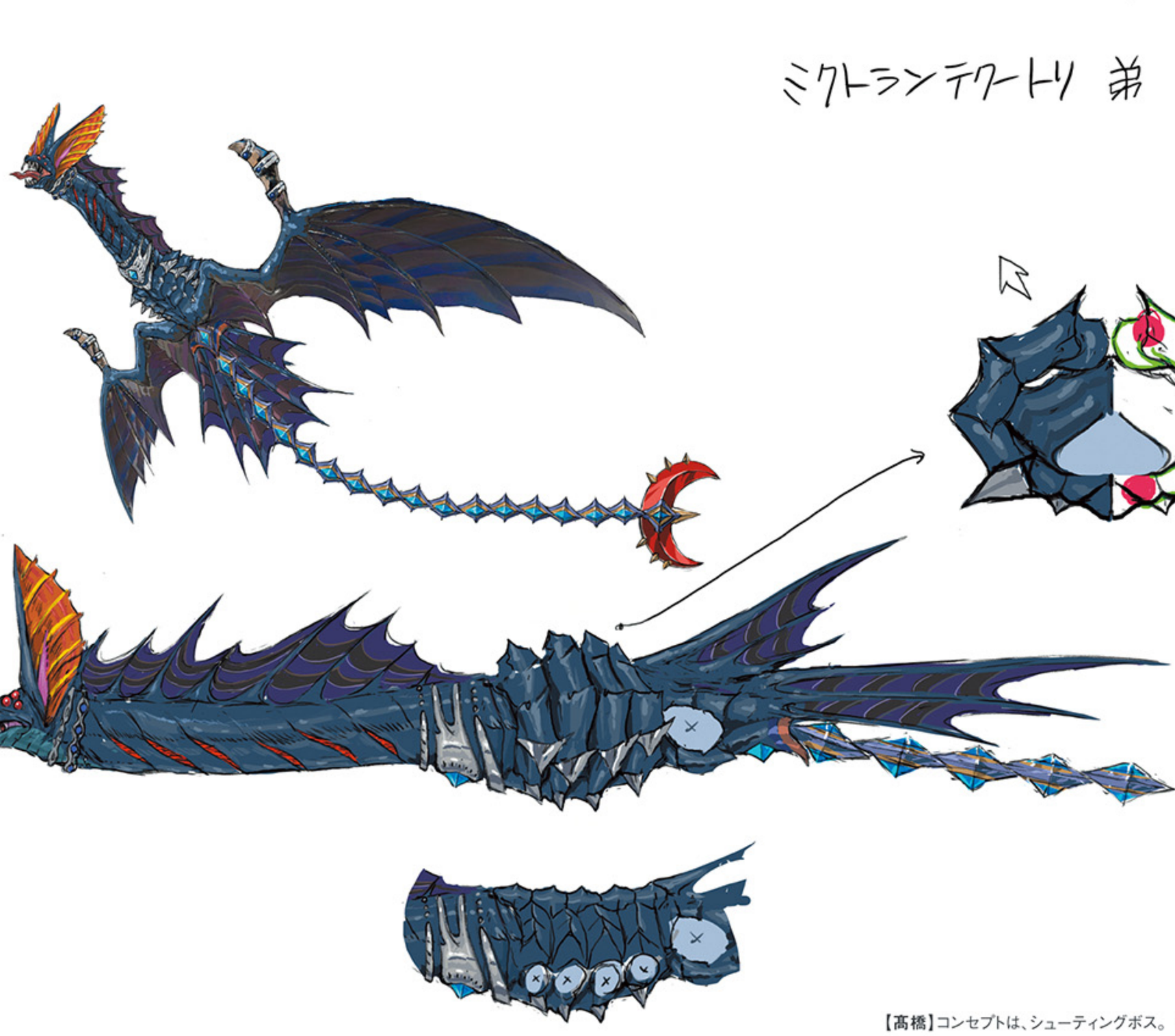
Concept Art

MICTLANTECUHTLI

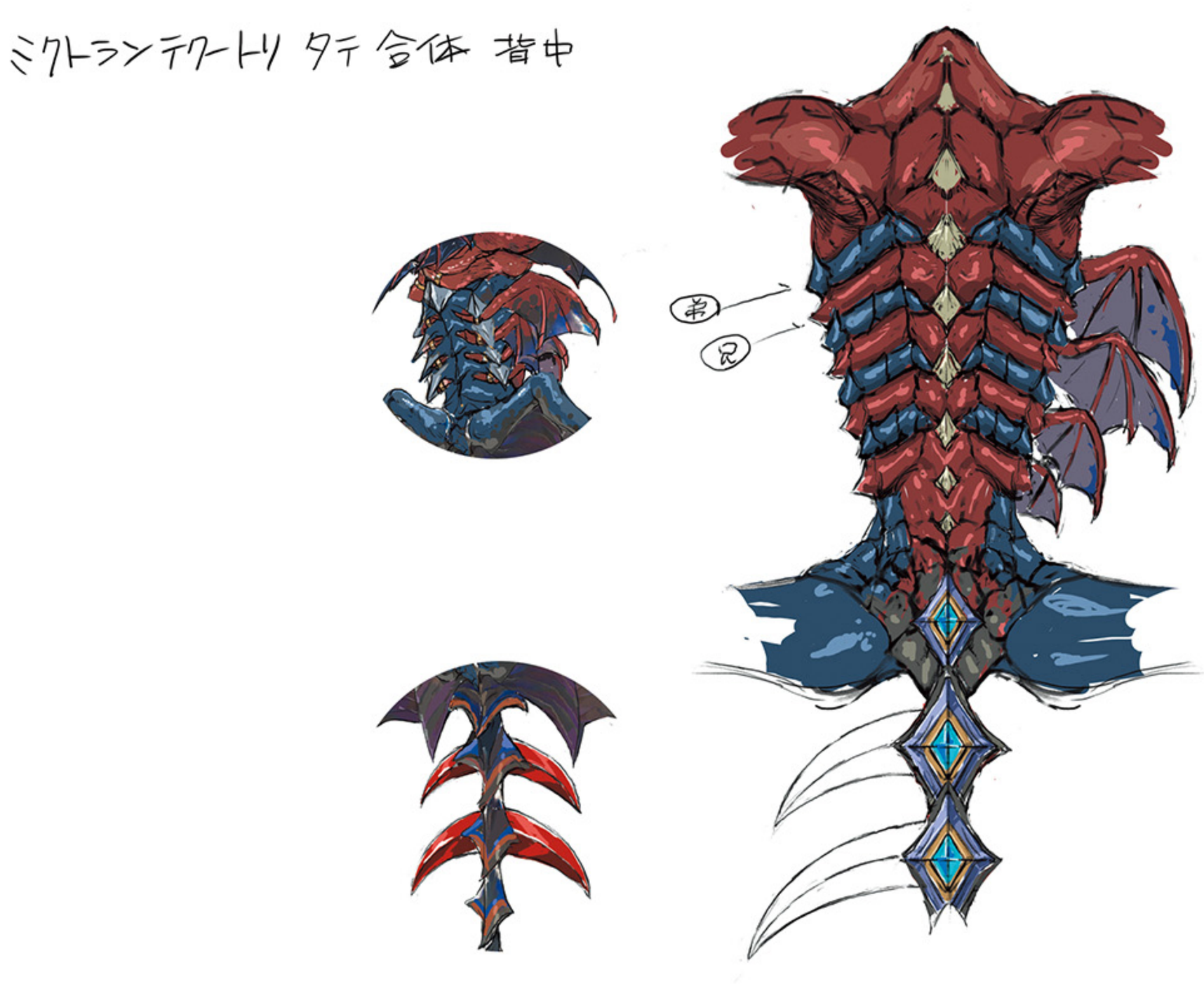
ミクトランテクートリ設定画稿







【髙橋】コンセプトは、シューティングボス。合体状態によりショットが変わるというネタです。兄と弟が合体しているという設定だったので、組み換えパターンが変わると面白いのではないかという点と、合体しているならば、合体前の姿もあるだろうという事でデザインされました。一体の中に四体分のデータが入っているので、モデル的には贅沢な一品となっております。



Concept Art

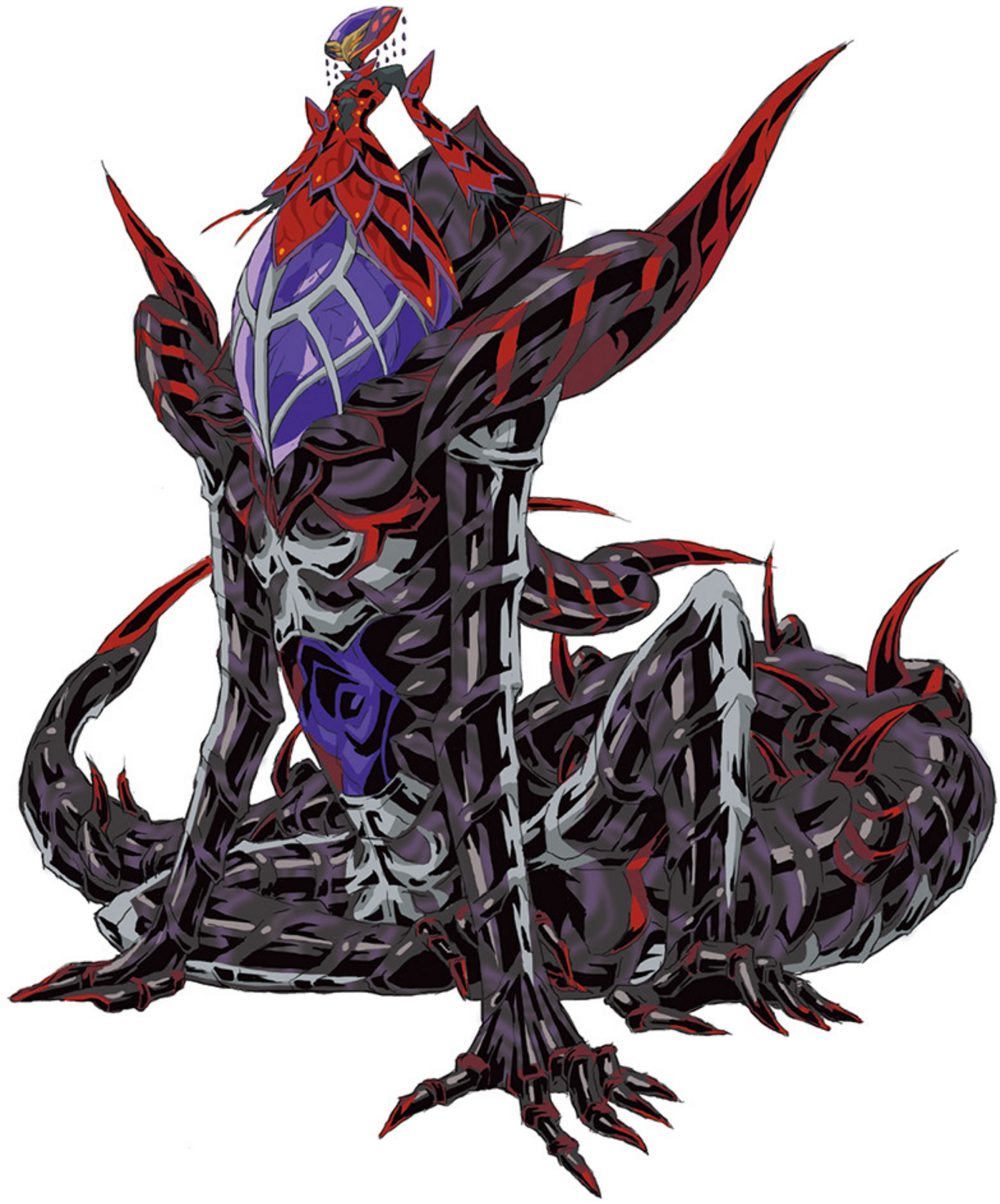
Abracadabra

アブラ・カタブラ設定画稿

【島崎】これも元デザインを小手川さんが担当されたのですが、β4ベヨの衣装はこの武器で半身を覆うことになるのでこちらで仕上げをもらってます。ベヨネッタらしい、遊びに富んだ武器ですよね。武器全般は小手川さんが初期の頃に宮田さんと黙々とネタ出しをしていた印象…。週〜隔週一回ほど打合せで会社に伺っていたのですが、その際席に遊びにいくと何かしら新しい面白武器を描いていらっしゃる、というご様子でした。



Concept Art
ALRAUNE
アルラウネ設定画稿



Concept Art
Alruna
アルーナ設定画稿

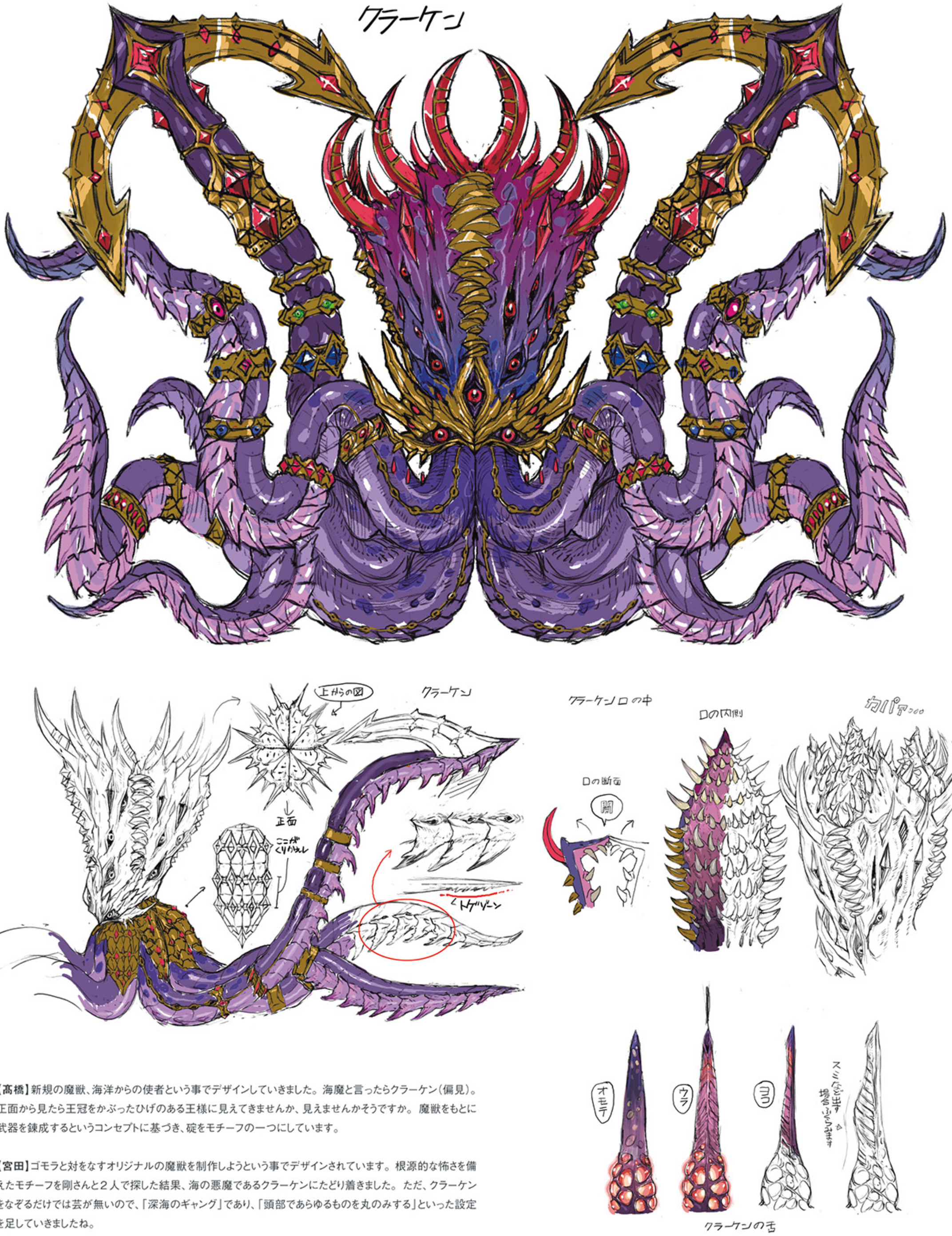


【髙橋】これは、2時代にデザインしたもので、花をモチーフにデザインしていったのを覚えています。触媒であるアルラウネはネタを考えているときはまだ存在していなく、その後アルラウネのデザインが確定してから武器の詳細を詰めていきました。今回の本で日の目を見ることが出来て良かったです。

Concept Art

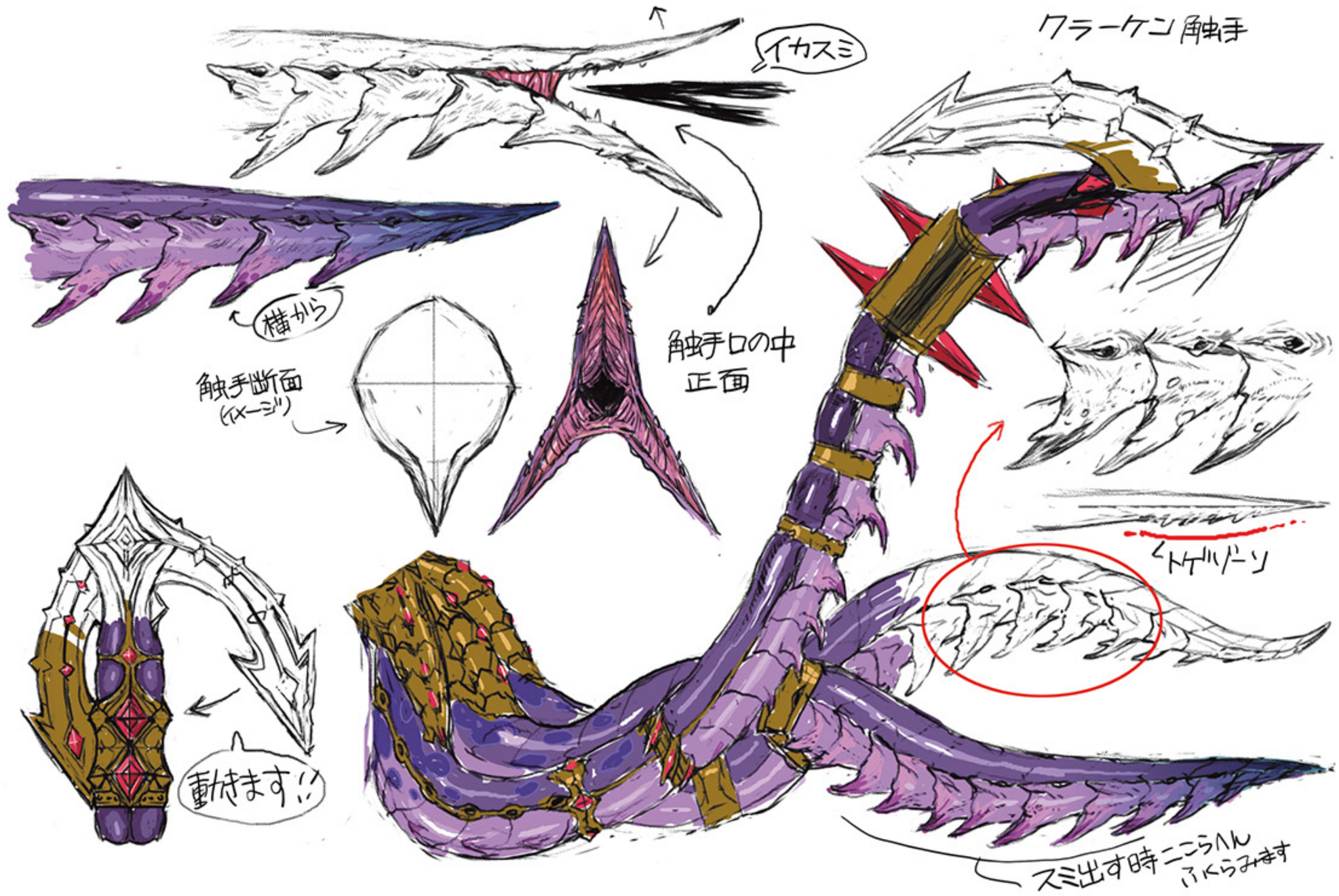
KRAKEN

クラーケン設定画稿



【髙橋】新規の魔獣、海洋からの使者という事でデザインしていきました。海魔と言ったらクラーケン（偏見）。正面から見たら王冠をかぶったひげのある王様に見えてきませんか、見えませんかそうですか。 魔獣をもとに武器を錬成するというコンセプトに基づき、碇をモチーフの一つにしています。

【宮田】ゴモラと対をなすオリジナルの魔獣を制作しようという事でデザインされています。根源的な怖さを備えたモチーフを剛さんと２人で探した結果、海の悪魔であるクラーケンにたどり着きました。 ただ、クラーケンをなぞるだけでは芸が無いので、「深海のギャング」であり、「頭部であらゆるものを丸のみする」といった設定を足していきましたね。

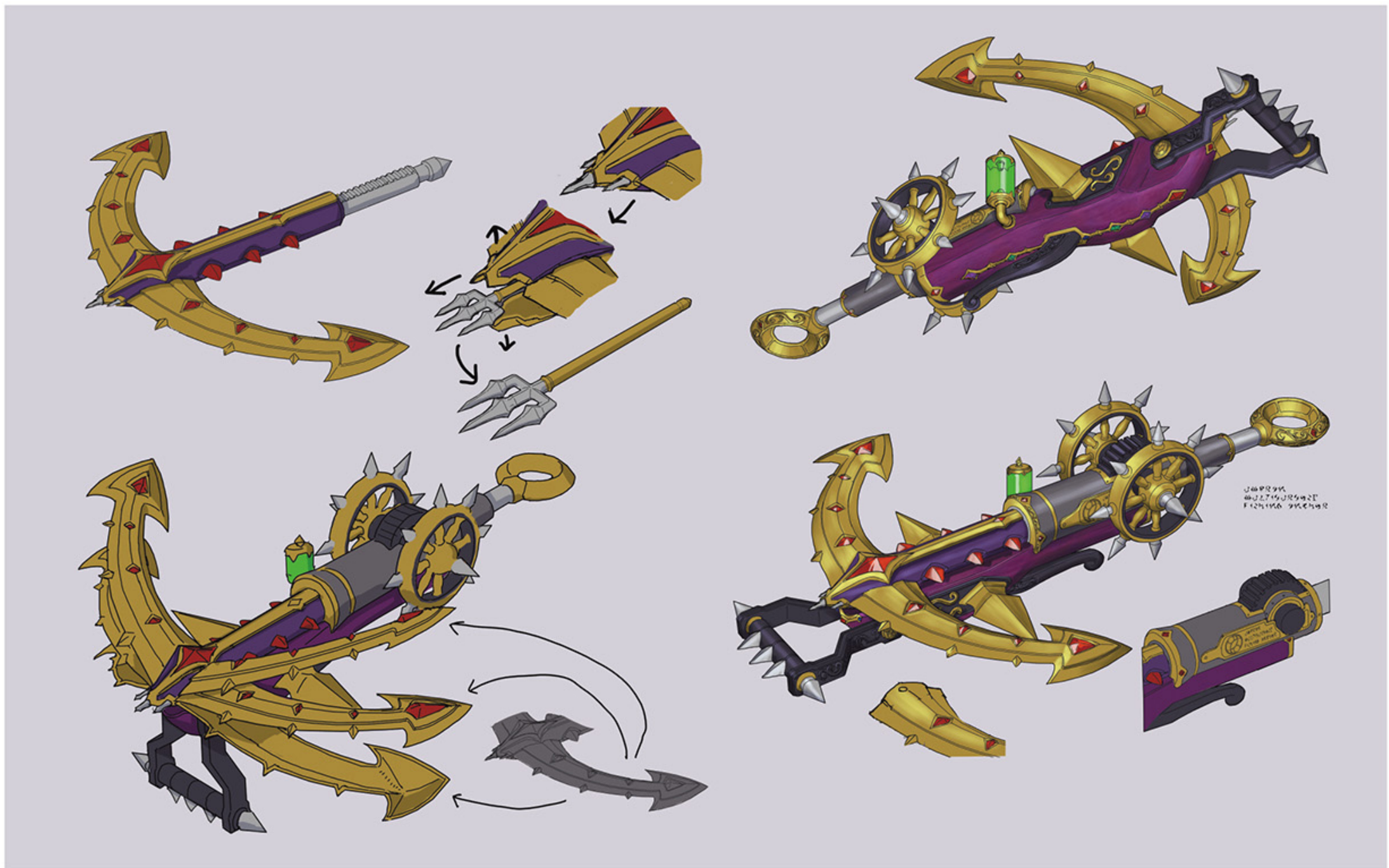


Concept Art

Cassiopeia

カシオペイア設定画稿

【小手川】見た目はクロスボウ、接近時は打撃用の錨、射撃として使えば巻き上げ機付きハープーンというマルチな性能の武器です。魔獣の一部が武器っぽい形だったのでそれからイメージを膨らませました。これ以外の武器もですが中央にシリーズおなじみのエネルギー源、緑の「魔女汁」がついています。



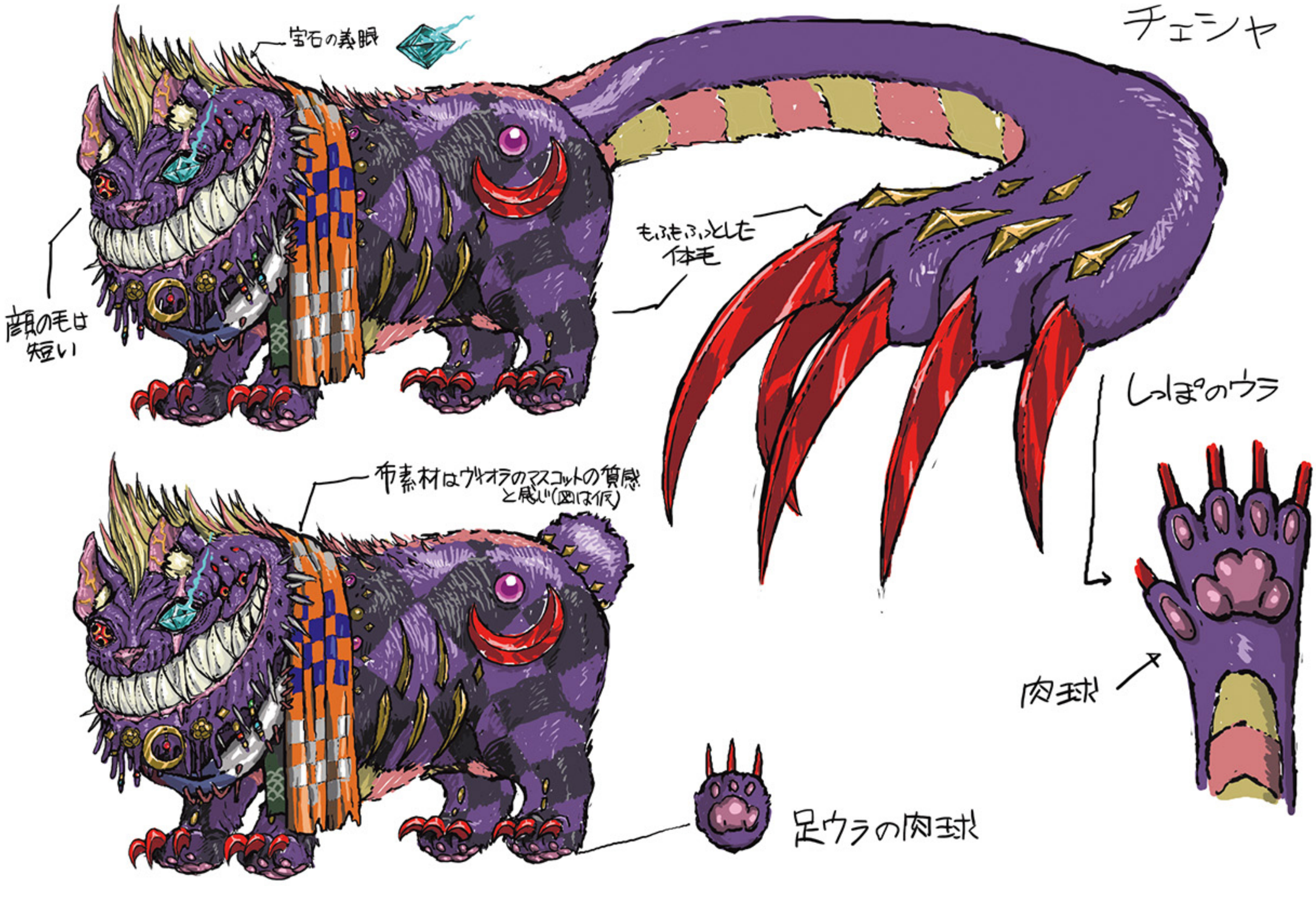
Concept Art

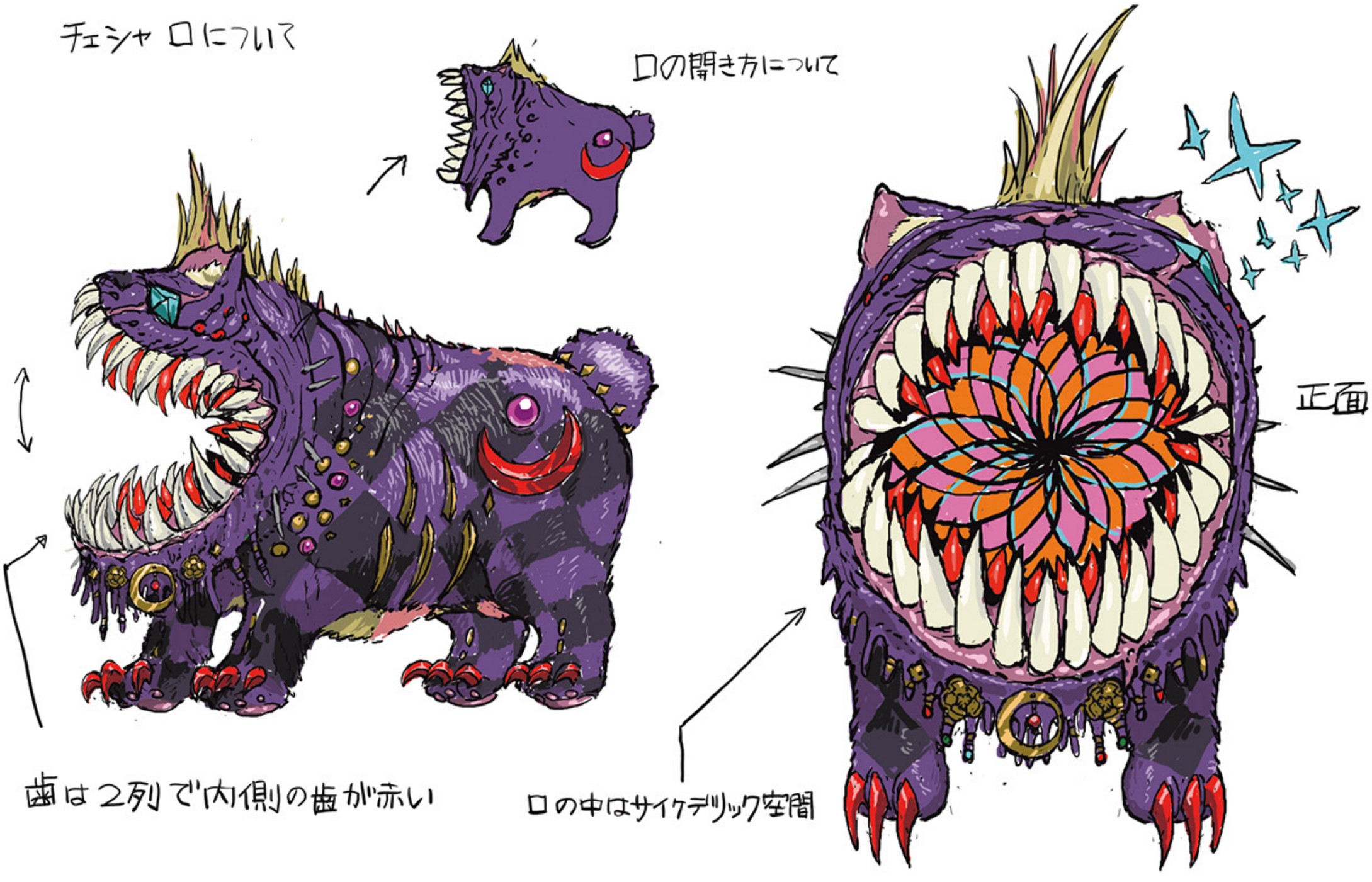
CHESHIRE

チェシャ設定画稿









【髙橋】チェシャです。ヴィオラの相棒です。悪魔だけど愛嬌のある存在を目指してデザインしていきました。猫型悪魔、口の容量は無限大です。片目の傷はとある事情によりできたもので、因縁についてはいつか誰かが考えてくれます。ぬいぐるみになったらうれしい。

【宮田】不思議の国のアリスに登場するチェシャネコが最初のモチーフでしたが、そこから宮田・髙橋剛・神谷３名の悪ふざけにより、このような“キモ可愛い”デザインになっていきましたね（笑）。

実は、隠し設定を色々と決めてあります。魔界の風来坊であり、お腹に飲み込んだ色んなガラクタを瞬時に取り出して戦う事ができるネコ型魔獣です。

Concept Art Homunculus

ホムンクルス・ラボ全景設定画稿



【解説：山本佳奈　コンセプトアーティスト（以下、山本）】コンセプトは「ホムンクルスのラボ」です。大量に並んでいるカプセルは、素体ホムンクルスが入っている培養器をイメージしています。雄大な宗教施設のような印象になるように描きました。



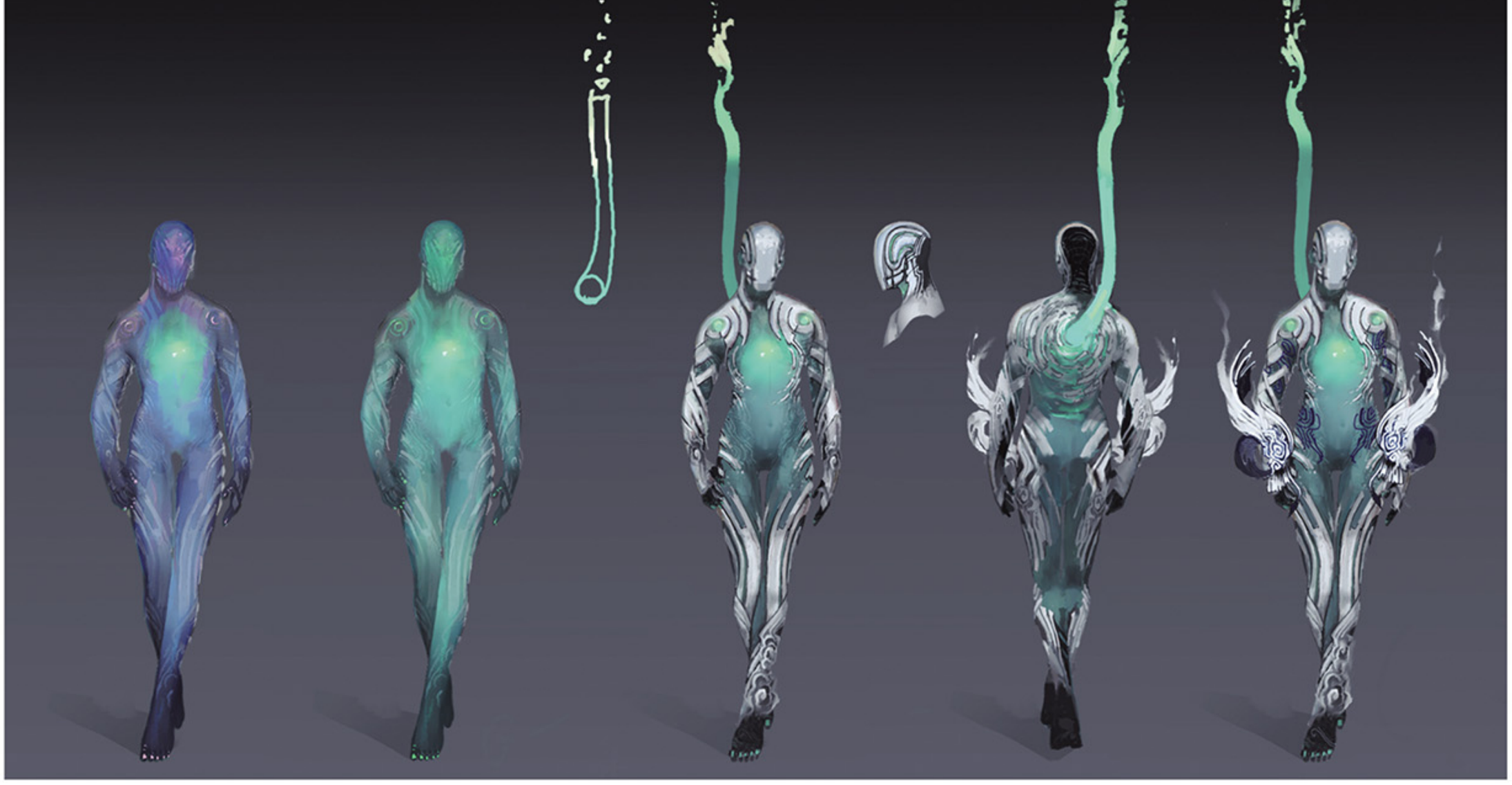
Concept Art

STRATUS / NEBULOSUS

ストラトゥス、ネビュラシス設定画稿

【宮田】ホムンクルスを構成する人体のベースとなる素体です。この素体が寄り集まる事で、他のホムンクルスに変化します。ホムンクルスの背中から伸びる管のような物は、アンテナの役割を持っており、シンギュラリティからの命令がこの管を通じて伝達されます。







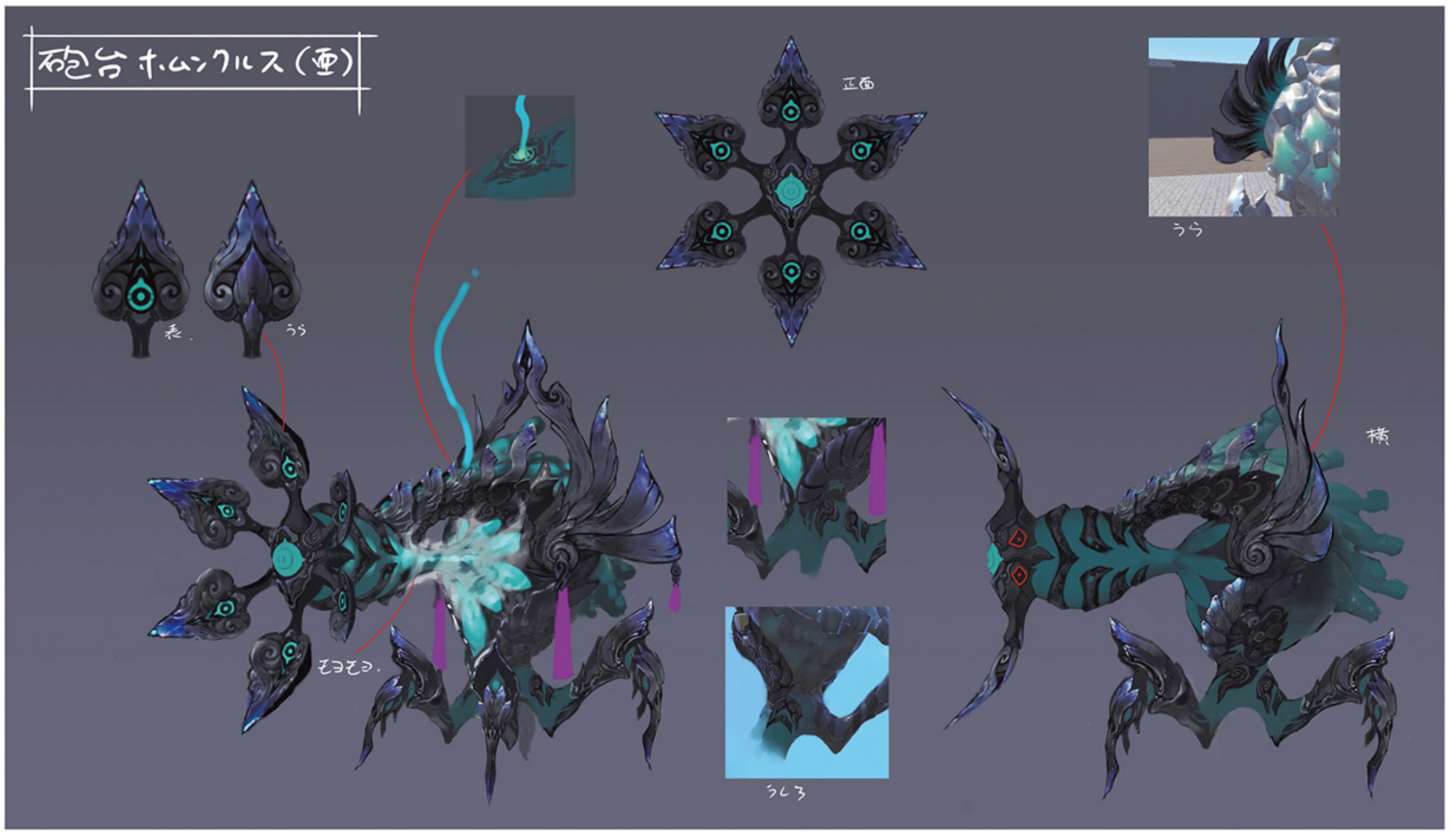
Concept Art

CAVUM / RADIATUS

カウム、ラジアトゥス設定画稿

【宮田】身体が輪っか状になっていて面白いシルエットの「カウム」ですが、開発初期は異なる名前でした。 曇り空に現れる光環現象にちなんで「コロナ」と名付けていたのですが、新型コロナウイルスの流行によって、この名前が使えなくなってしまいました。コロナの影響はこんなところにも及んでいるんですね。

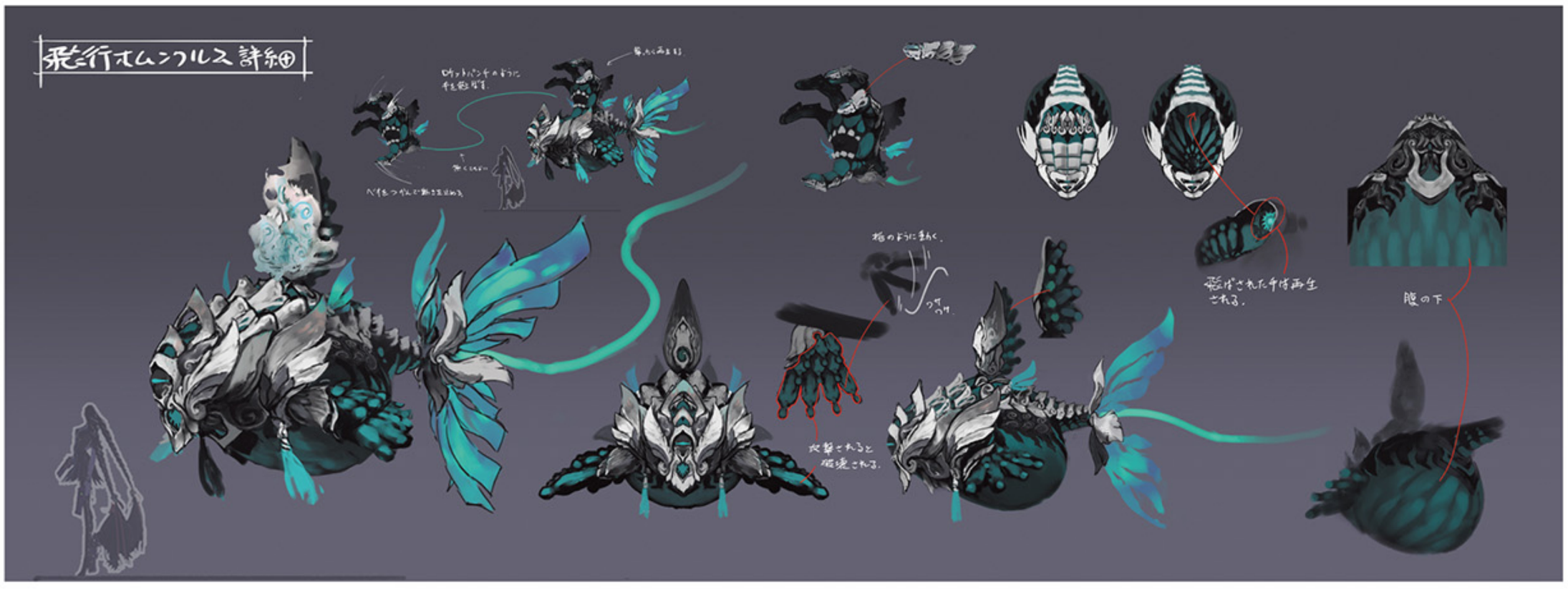




Concept Art

LACUNOSUS / PERLUCIDUS

ラクノサス、ペルルシダス設定画稿



【宮田】開発ネーム「金魚ホムンクルス」。出目金のようなボッテリとしたシルエットで空を遊泳するさまは、愛くるしいですね。キャラの性能ですが、開発当初は体力が高く、意地悪な挙動を取っていた為、スタッフからの度重なるクレームを受け、どんどん弱まっていったのを覚えています（苦笑）。



【宮田】相手にとりついて、身体を乗っ取るホムンクルス。攻撃能力こそ高くは無いが一度身体が奪われてしまうと、二度と元には戻れない凶悪な能力を有する。このシルエットのモチーフになったのはキツツキですね。

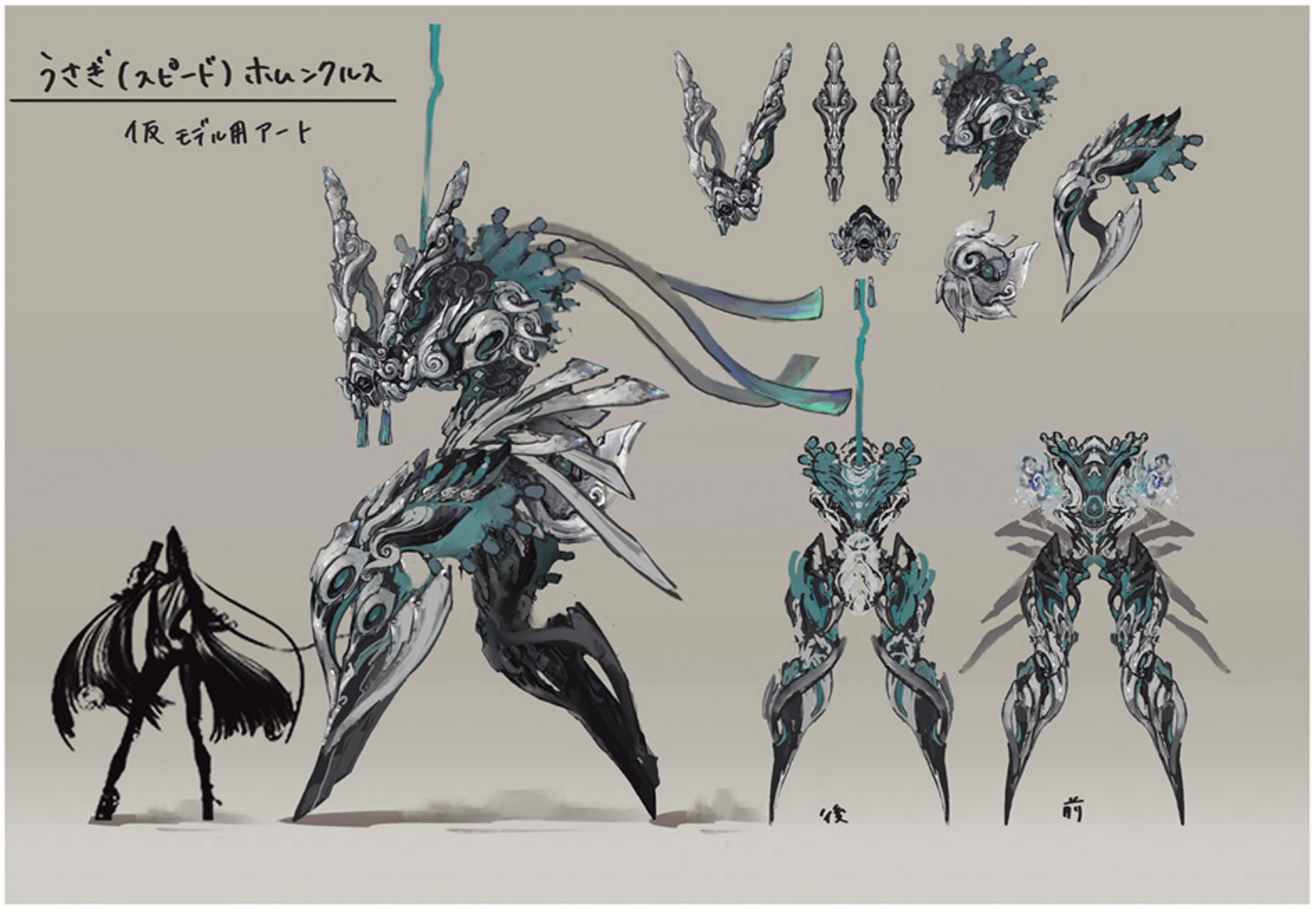
【解説：倉狩健一 コンセプトアーティスト（以下、倉狩）】身体に寄生するというコンセプトから、血を吸う蚊と花の蜜を吸うハチドリを融合させたイメージがすぐに浮かんだので、その特徴的な部分を誇張し、弱点部分を目玉に変え最終的なデザインになりました。

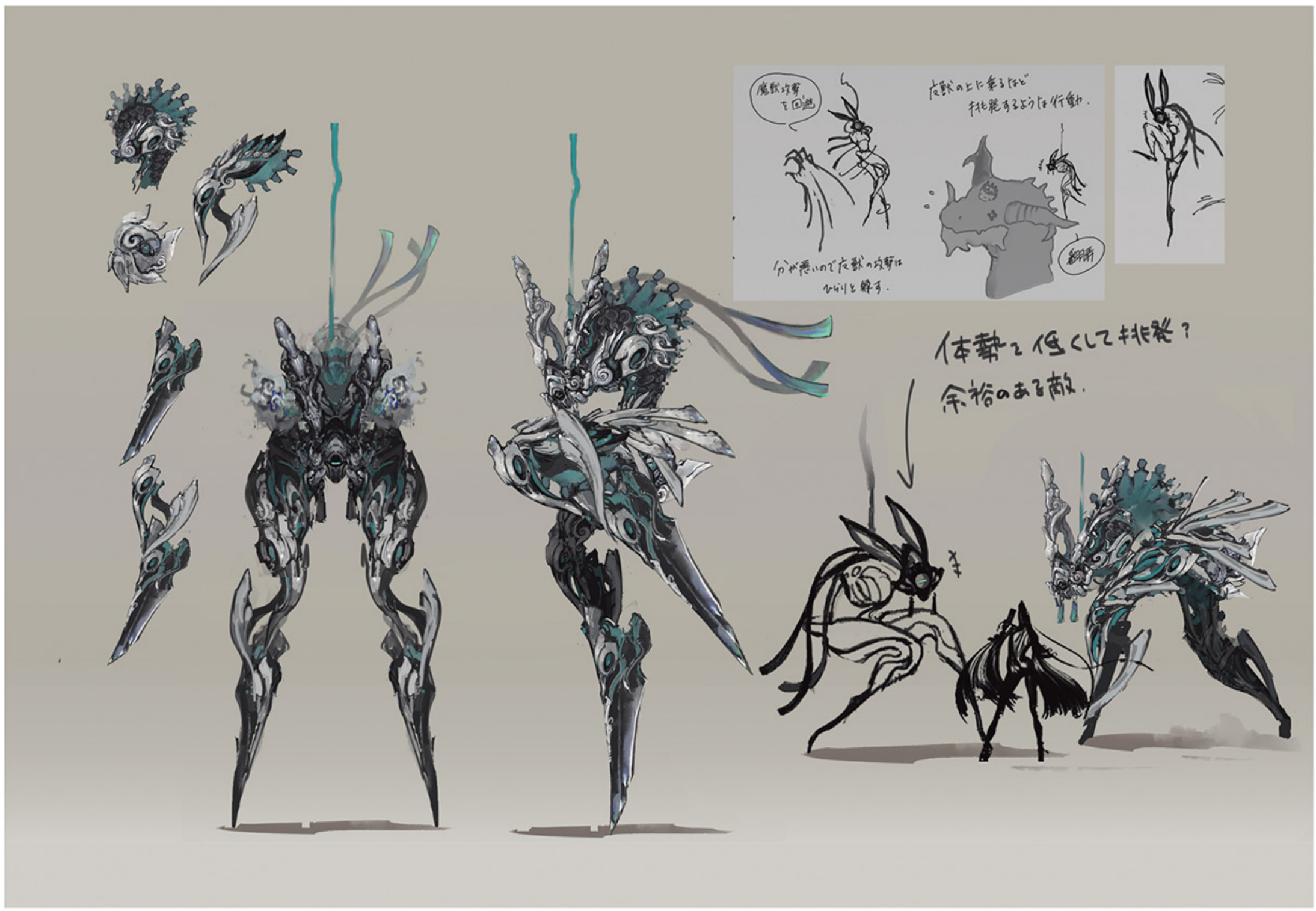
Concept Art

MEDIOCRIS

メディオクリス設定画稿

【宮田】魔獣の攻撃を全て避けるスピーディな敵というコンセプトでデザイン頂きました。しなやかなシルエットで、足が発達しているのが特徴です。ヤマホノ（山口穂乃歌）がこの個体を「ウサギちゃん」と呼んでいるのを聞くまで、モチーフが何なのか気づきませんでしたね（笑）。





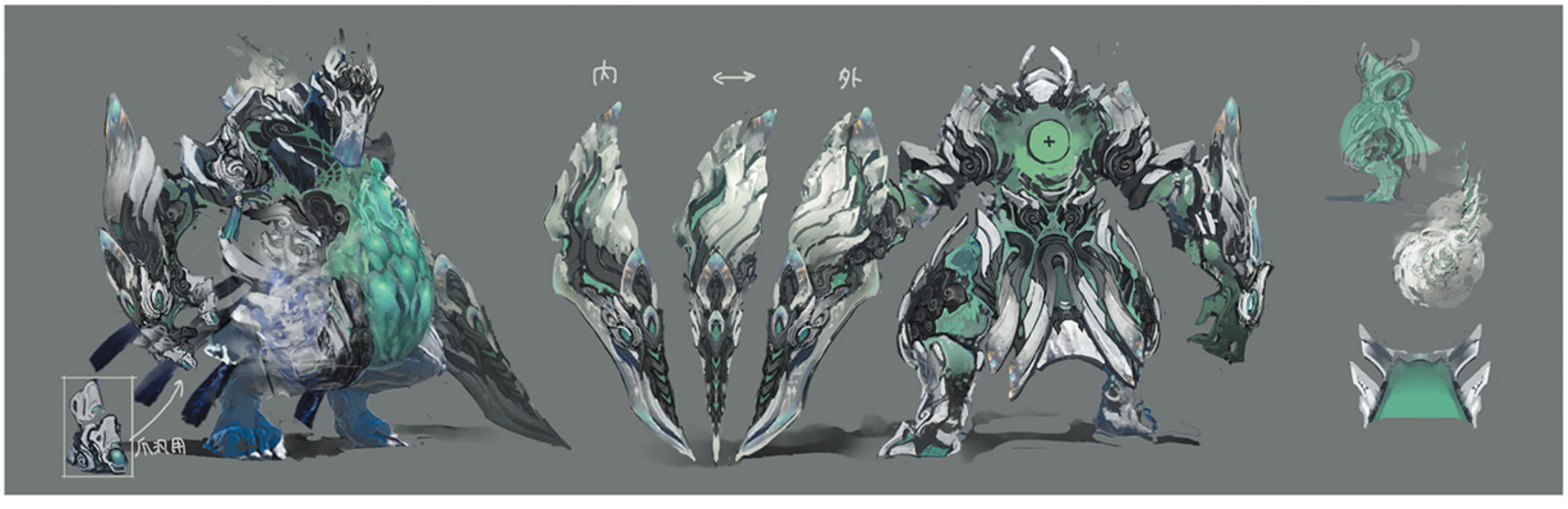
Concept Art

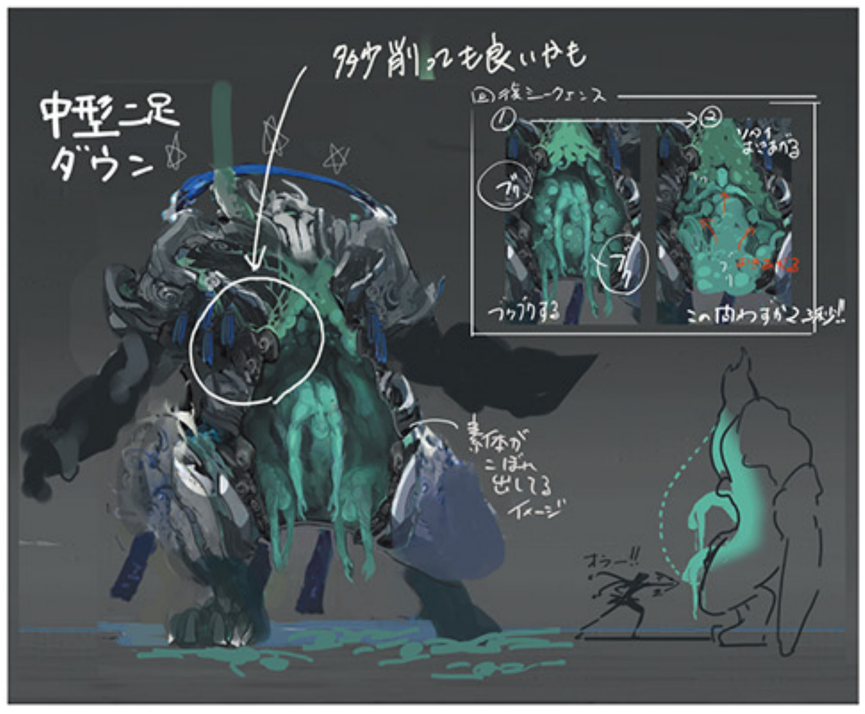
FLOCCUS

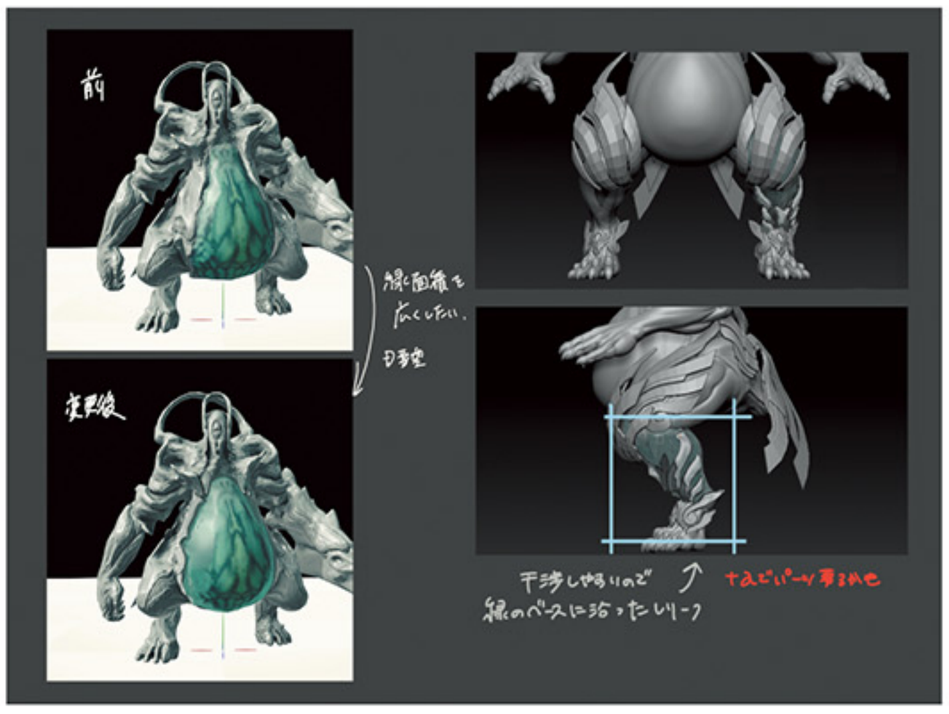
フロッカス設定画稿

【宮田】最初期にデザインして頂いたホムンクルスです。この個体がホムンクルスの基礎となり後に制作するモノのひな型となりました。ぽっちゃり系ではありますが、シルエットが格好良くてお気に入りの１体ですね。





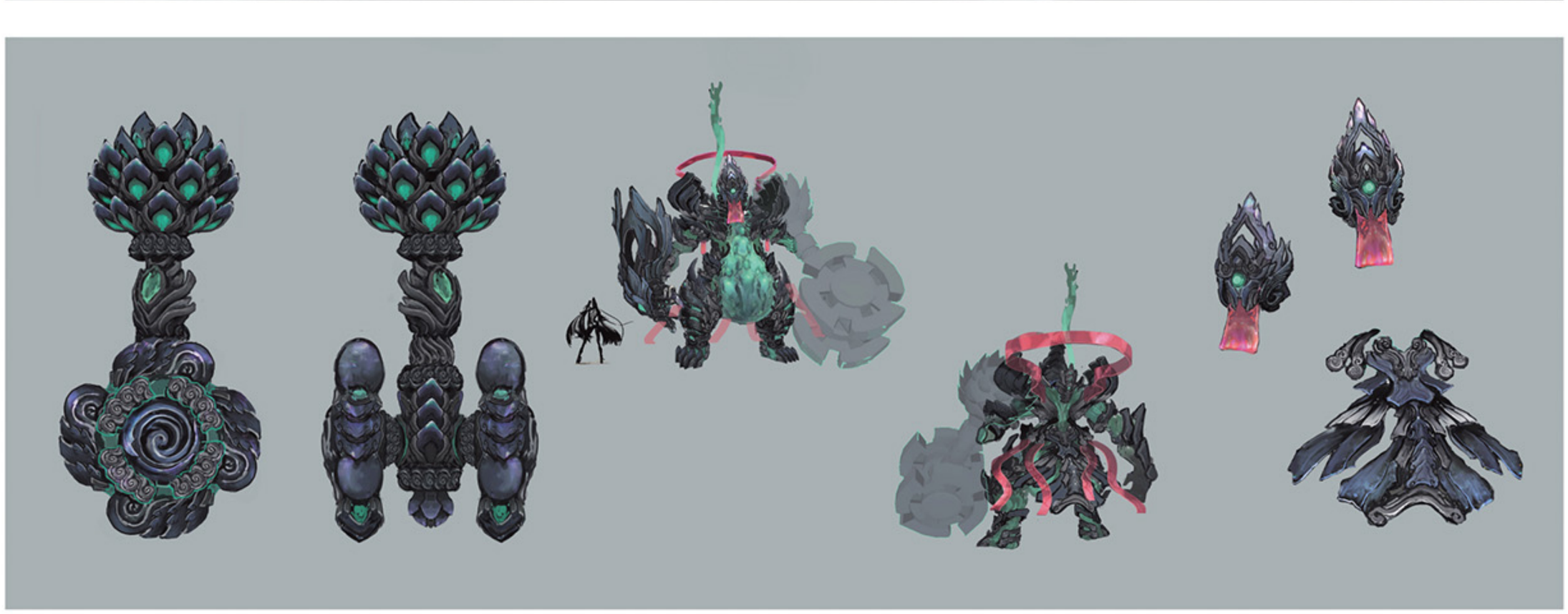


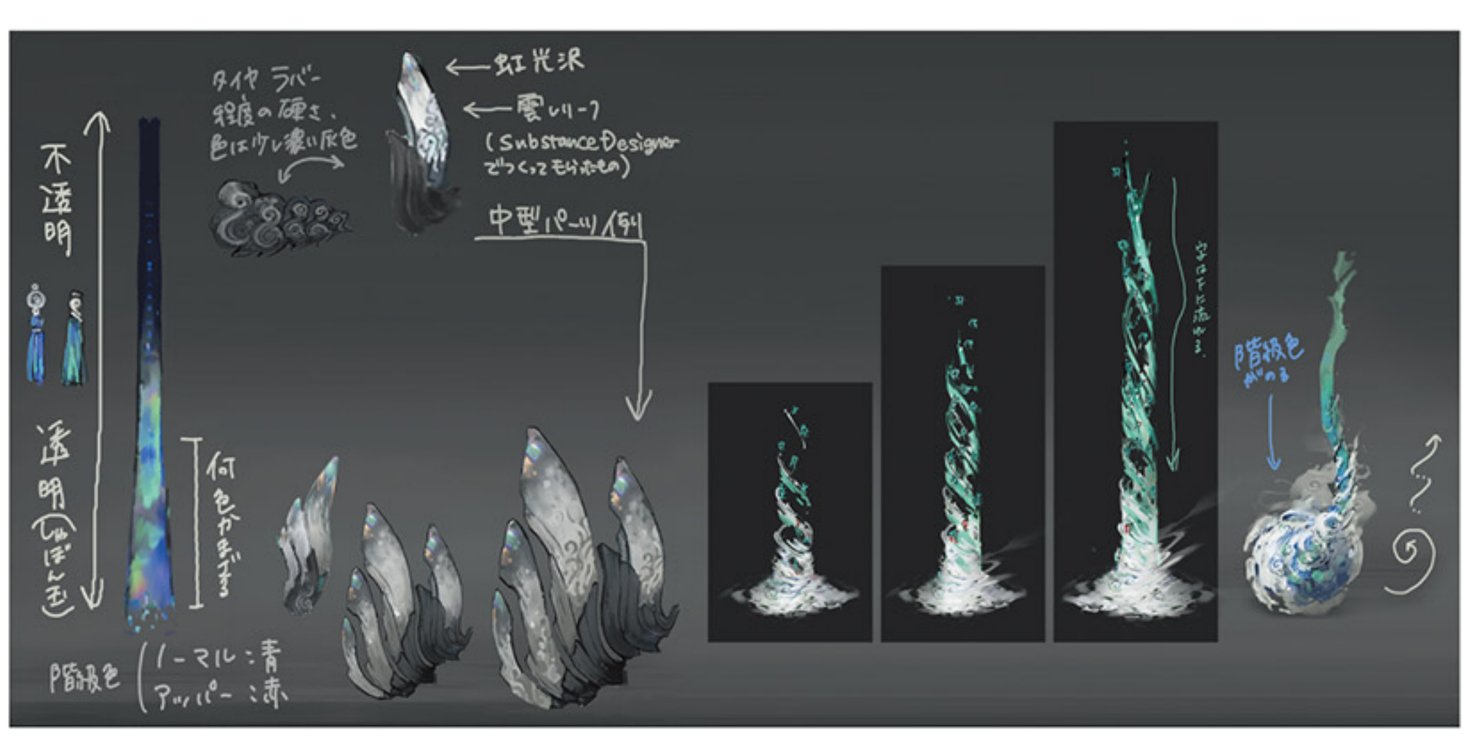


Concept Art
FRACTUS
フラクタス設定画稿

【宮田】フロッカスの亜種として制作された個体です。左腕の武器は大変秀逸で今見ても素晴らしいデザインですね。実は「けん玉」がモチーフとなっており、皿の部分をハンマーに見立てて振り回し、玉部分を射出するという面白い武器になっています。





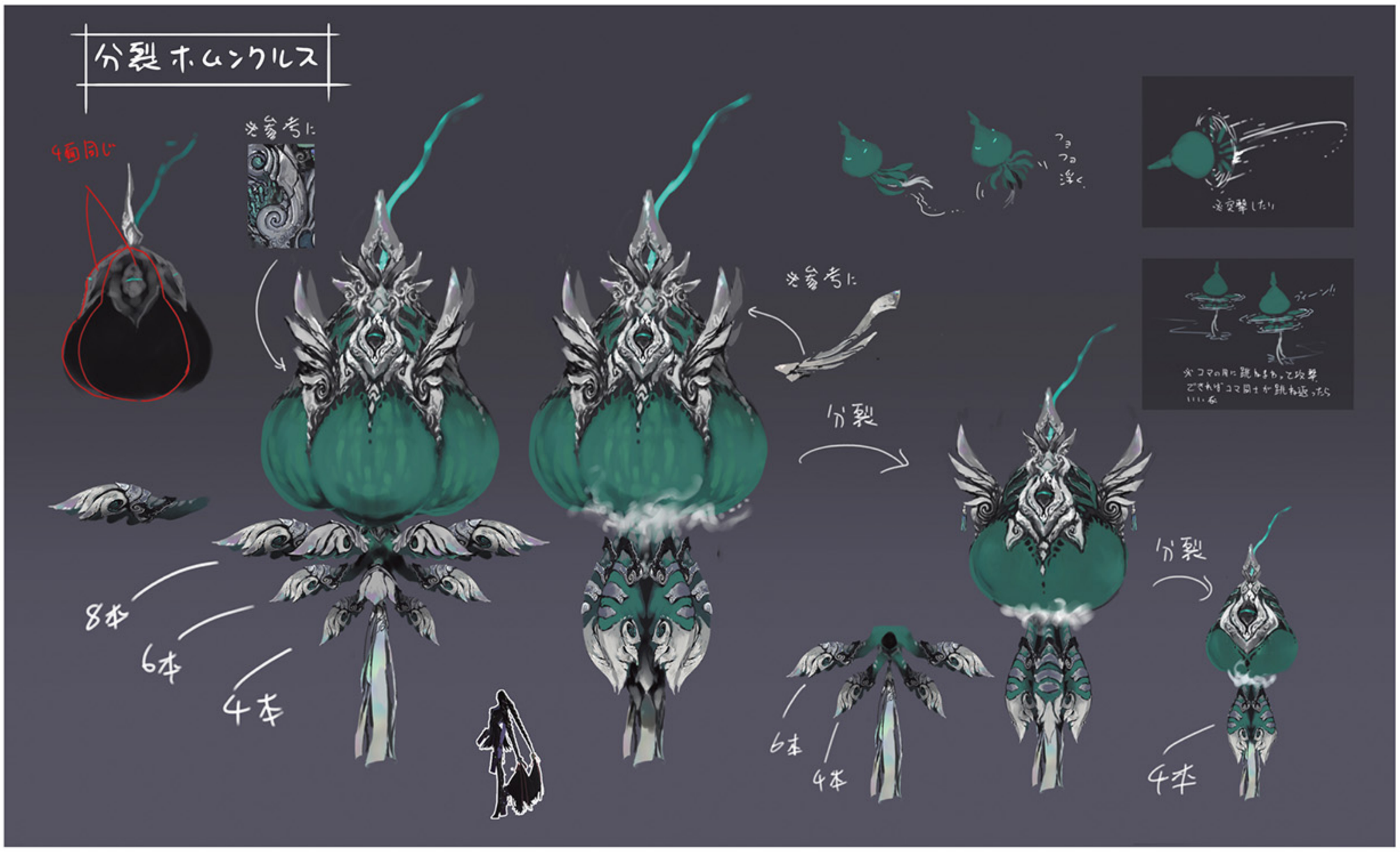


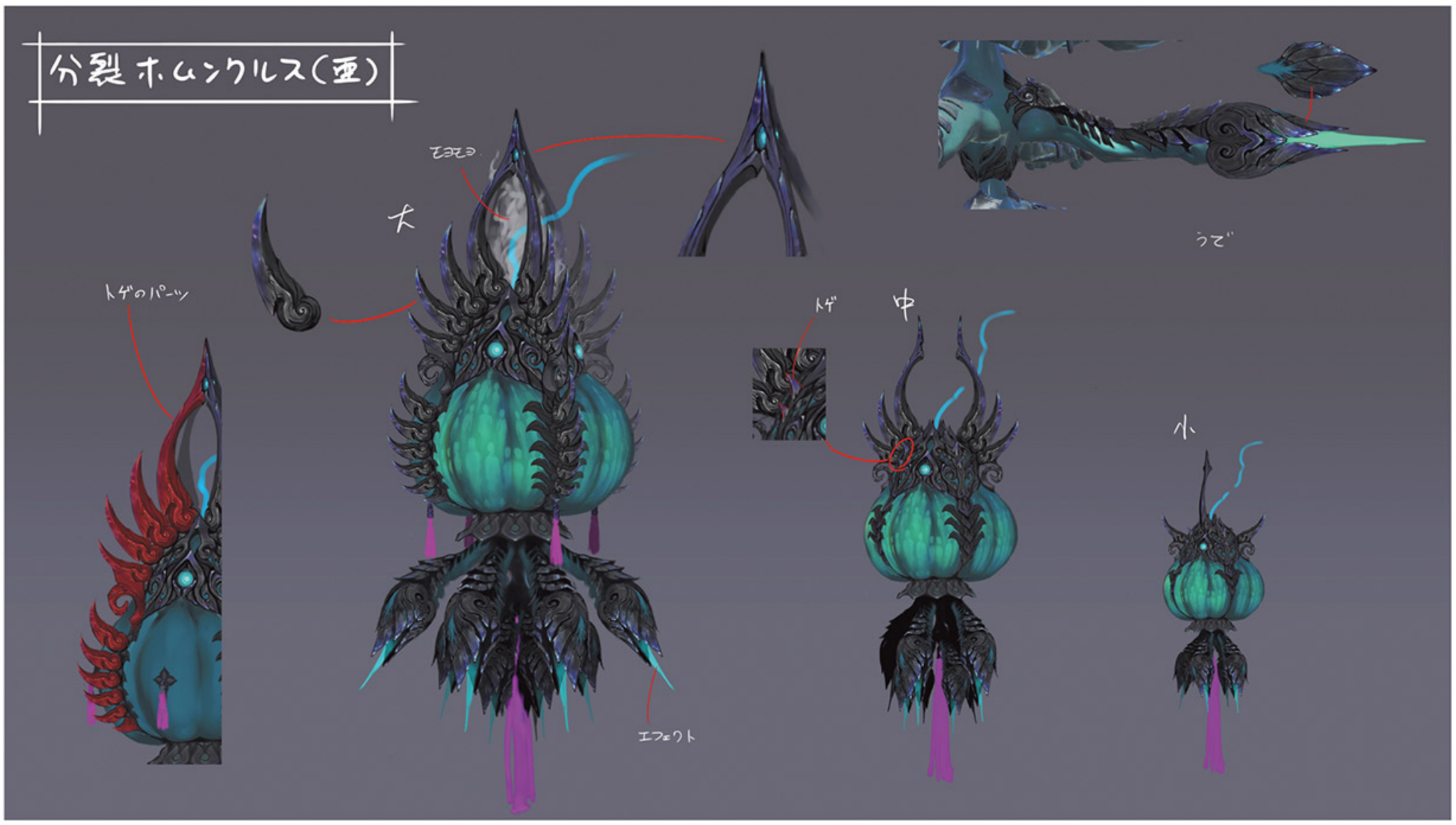
Concept Art

PANNUS / DUPLICATUS

パヌス、ドュプリケイタス設定画稿

【宮田】魔獣で攻撃すると分裂して増えてしまうというコンセプトでデザイン頂きました。このパヌスのデザインは、なかなか決まらず四苦八苦しましたね。分裂するという特徴を見た目からも分かり易くするため、いくつかアイデアを描いてもらいましたが、最終的にはミカンの房を彷彿とさせるようなデザインに落ち着きました。



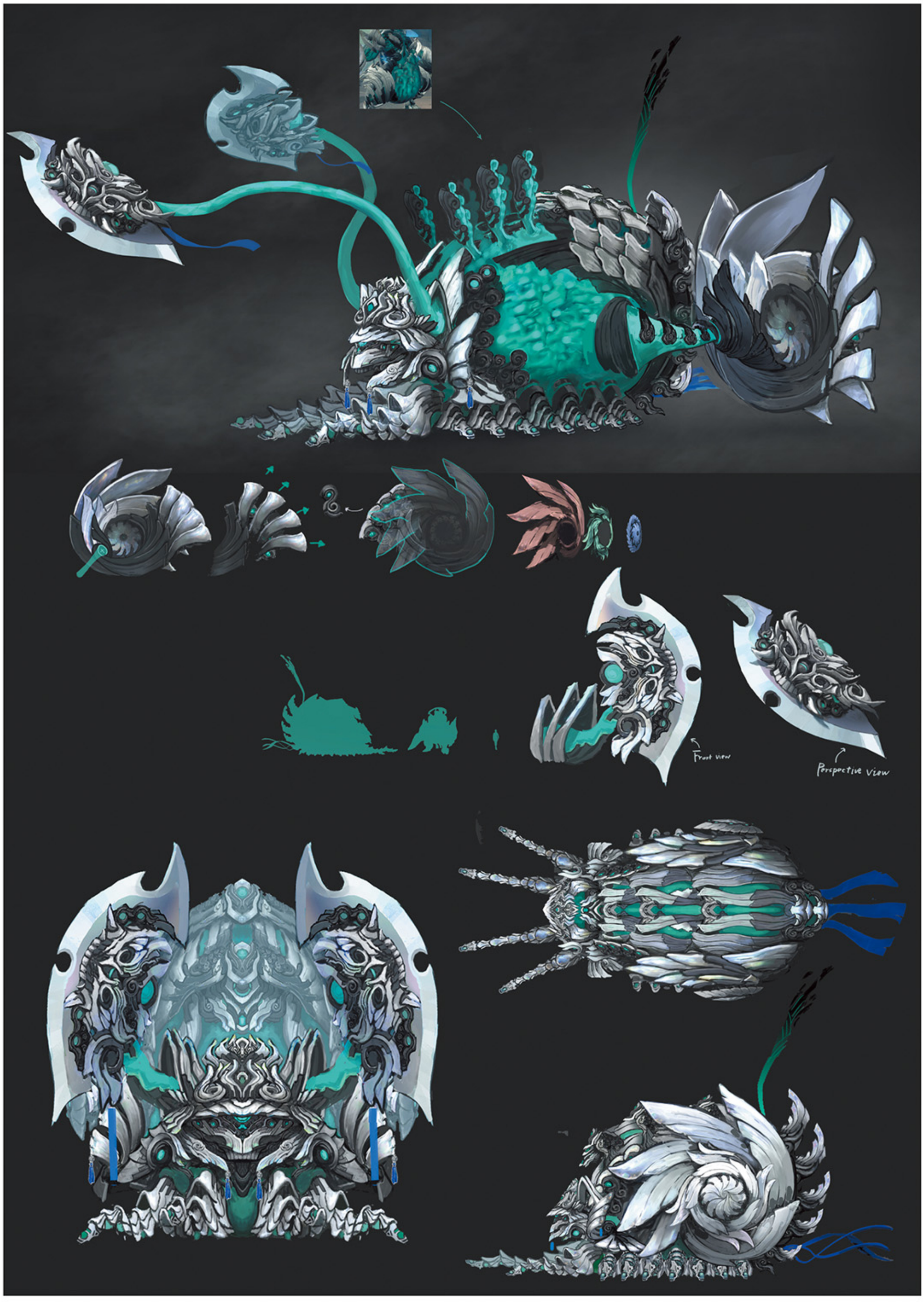


Concept Art

MURUS

ミュラス設定画稿

【宮田】モデラー河西さんによるアイデアから採用されたキャラクターです。外皮が固く、ほとんどの攻撃を寄せ付けない特性からカタツムリを模したデザインになっています。魔獣バアルの毒の雨が弱点という事もあり、カタツムリというモチーフは色んな面でマッチしました。

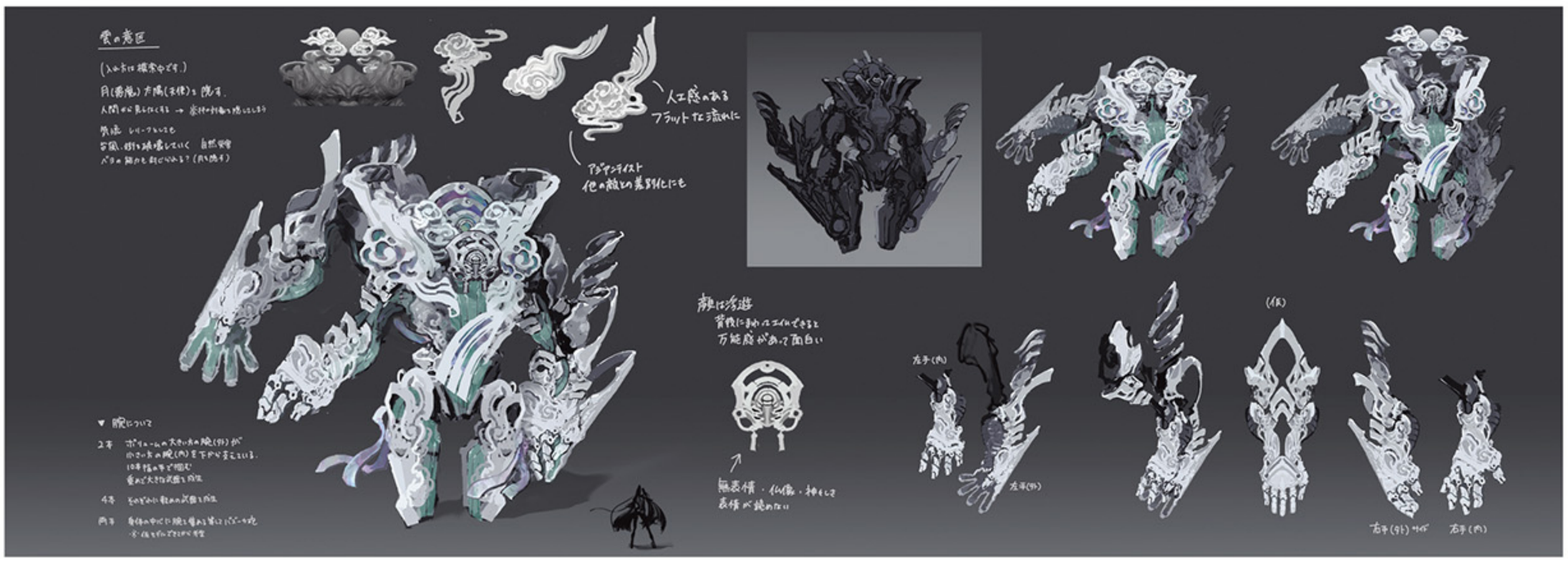


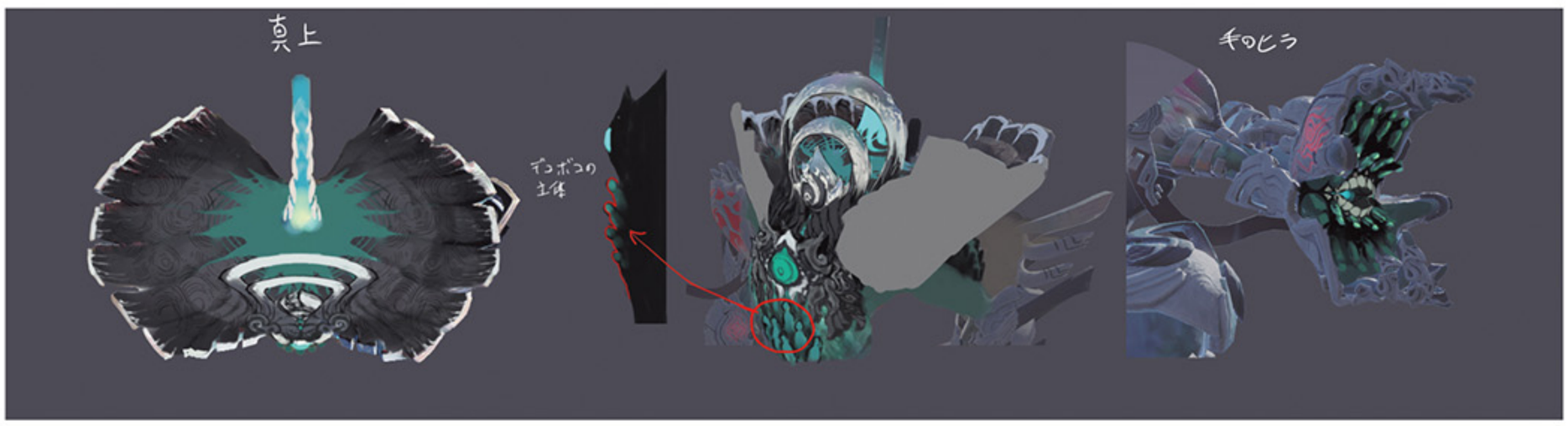
Concept Art
CUMULONIMBUS

キュムロニンバス設定画稿

【宮田】開発ネーム「エースホムンクルス」。シルエットから名前に至るまで、全てにおいて神々しくて格好良い、本作を代表するホムンクルスに仕上がりました。このホムンクルスはお気に入りな事もあって、ゲームのあちらこちらに登場させています。今思い返すと、ちょっと安売りしすぎちゃった気もしますね（笑）。







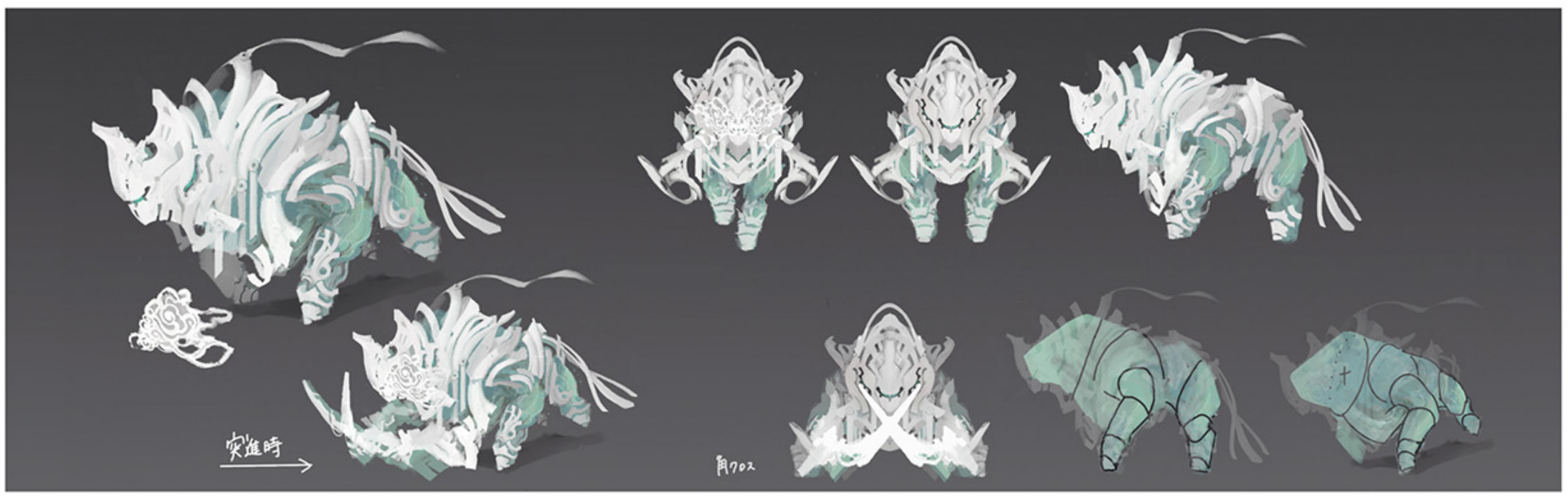
Concept Art

ASPERATUS / VOLUTUS

アスペラトゥス、ヴォルトゥス設定画稿

【宮田】猪突猛進なイノシシというコンセプトでデザインされています。アクションゲームの敵デザインは、そのシルエットから、どんなアクションを行うかを想像させるのがとても重要です。この敵はコンセプト通り、分かり易い形状になったと思いますね。









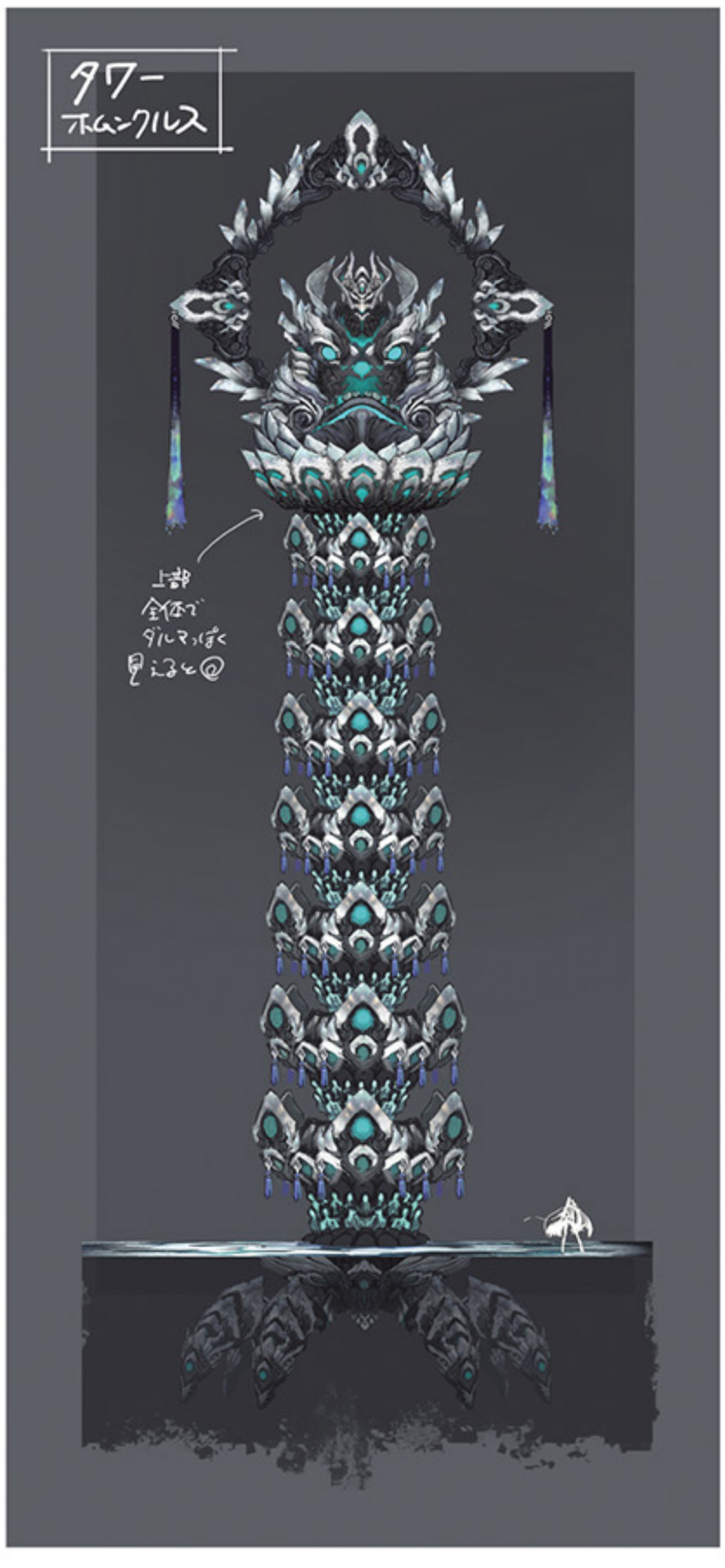
Concept Art

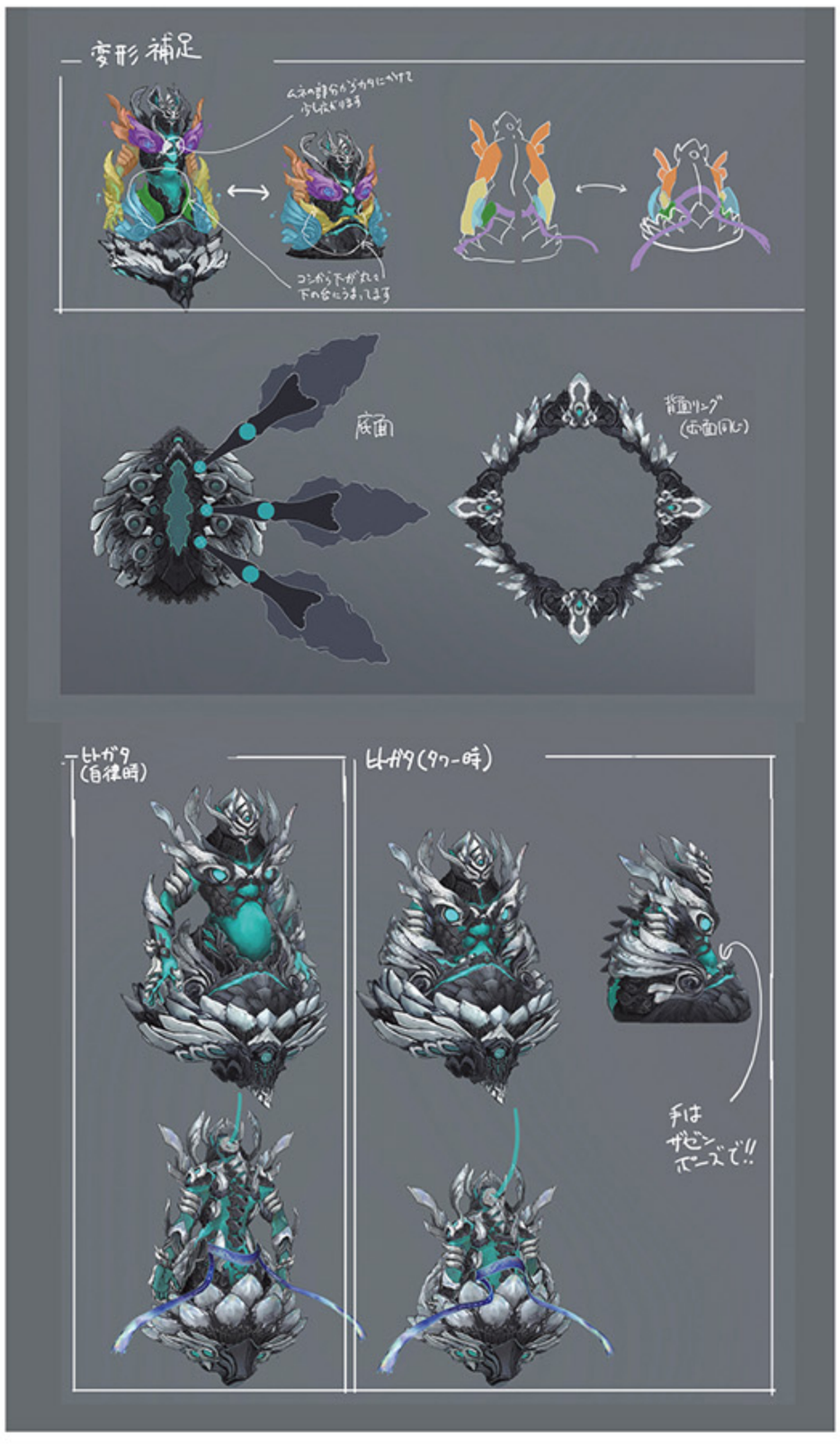
CASTELLANUS

キャステルラヌス設定画稿

【宮田】魔獣を使ってダルマ落としをしながら倒す遊びがしたい、という事で生まれたホムンクルスです。てっぺんに居る座禅を組んだ本体が、まるでダルマの顔に見えるのはその為ですね。当初の予定では節を全部壊して頭を破壊すれば倒せる簡単な敵だったのですが、モデラー河西さんの提案で、節を全て破壊した後、頭部が足とドッキングして動かしたいとなった為、今の姿形になりましたね（笑）。



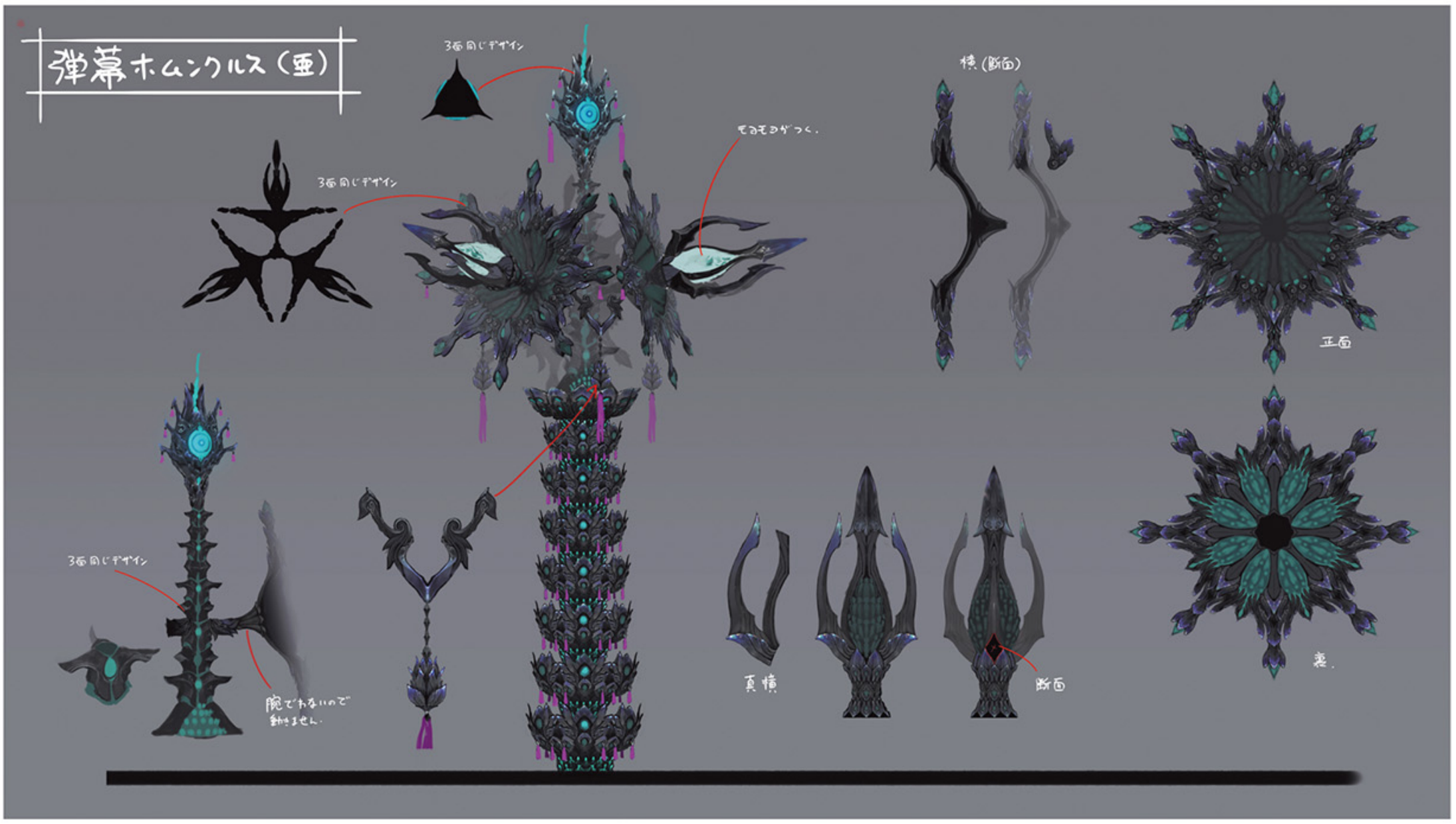


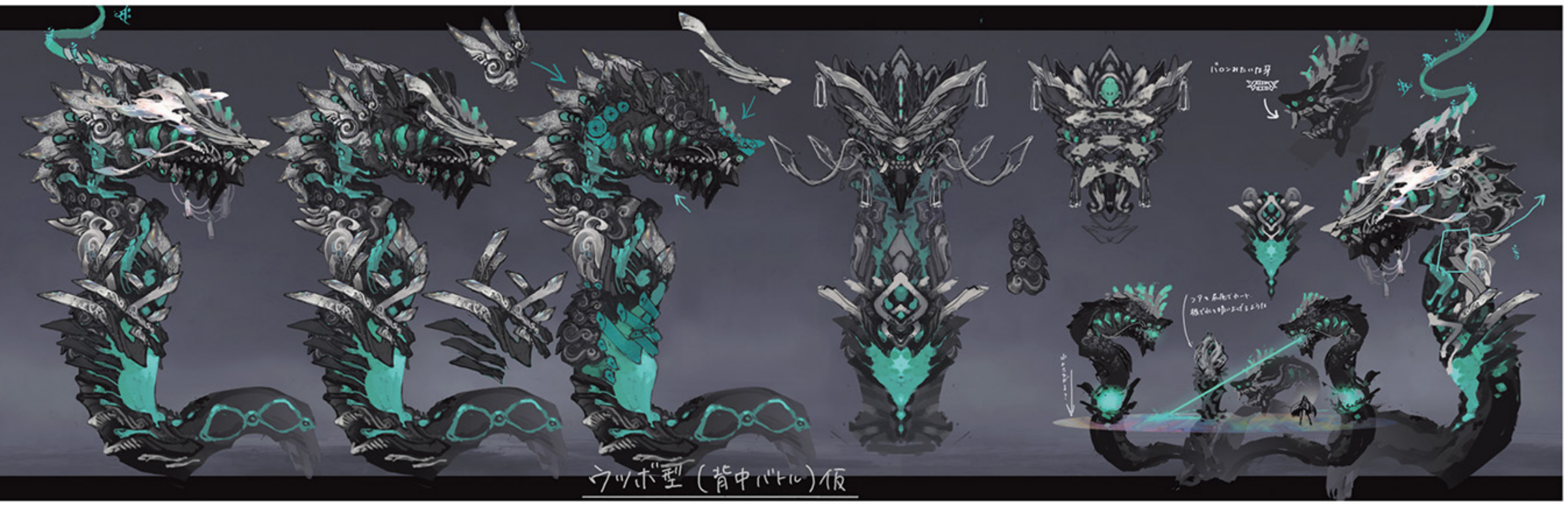


Concept Art

NIMBOSTRATUS / UNCINUS

ニンボストラトゥス、アンシヌス設定画稿



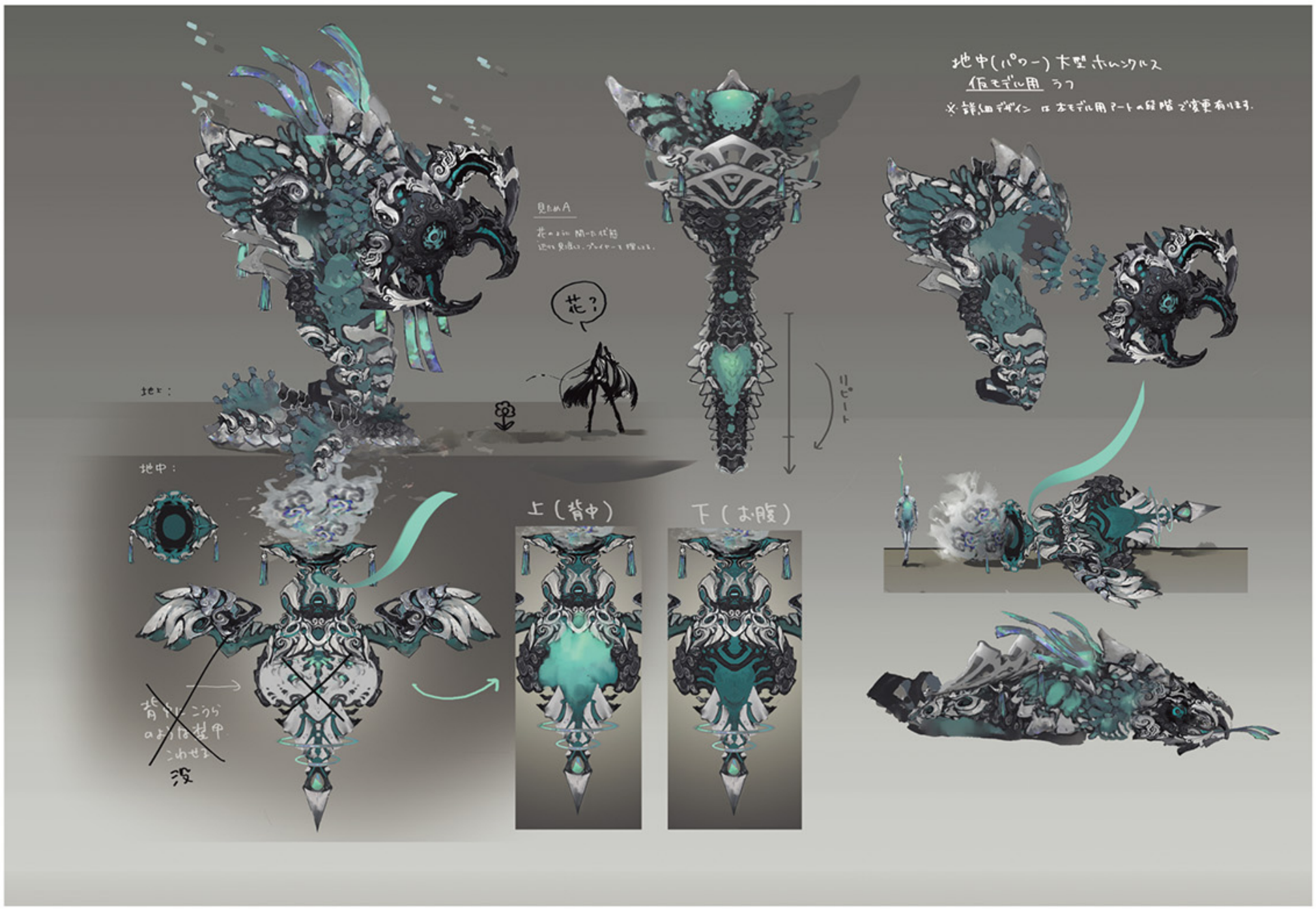


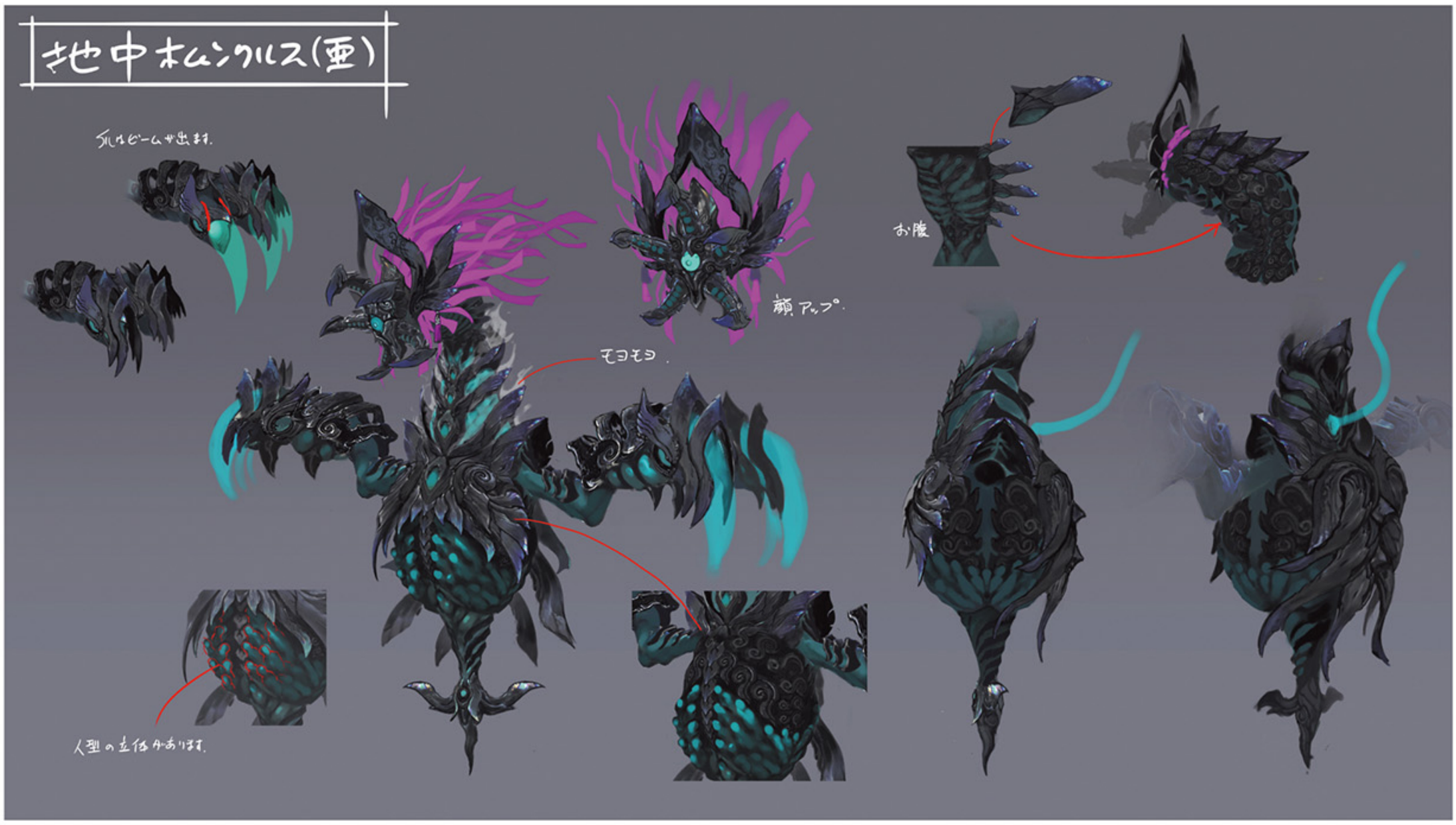
Concept Art

TUBA / OPACUS

チューバ、オパカス設定画稿

【宮田】「レッドスネーク、カモン!」でおなじみ、壺から蛇を呼び出すショーから着想を得てデザイン頂きました。壺に該当する本体は常に地面の下に隠れており、ダミーである蛇を地面から突き出してプレイヤーを襲います。蛇と本体のアンバランスさがユニークですね。



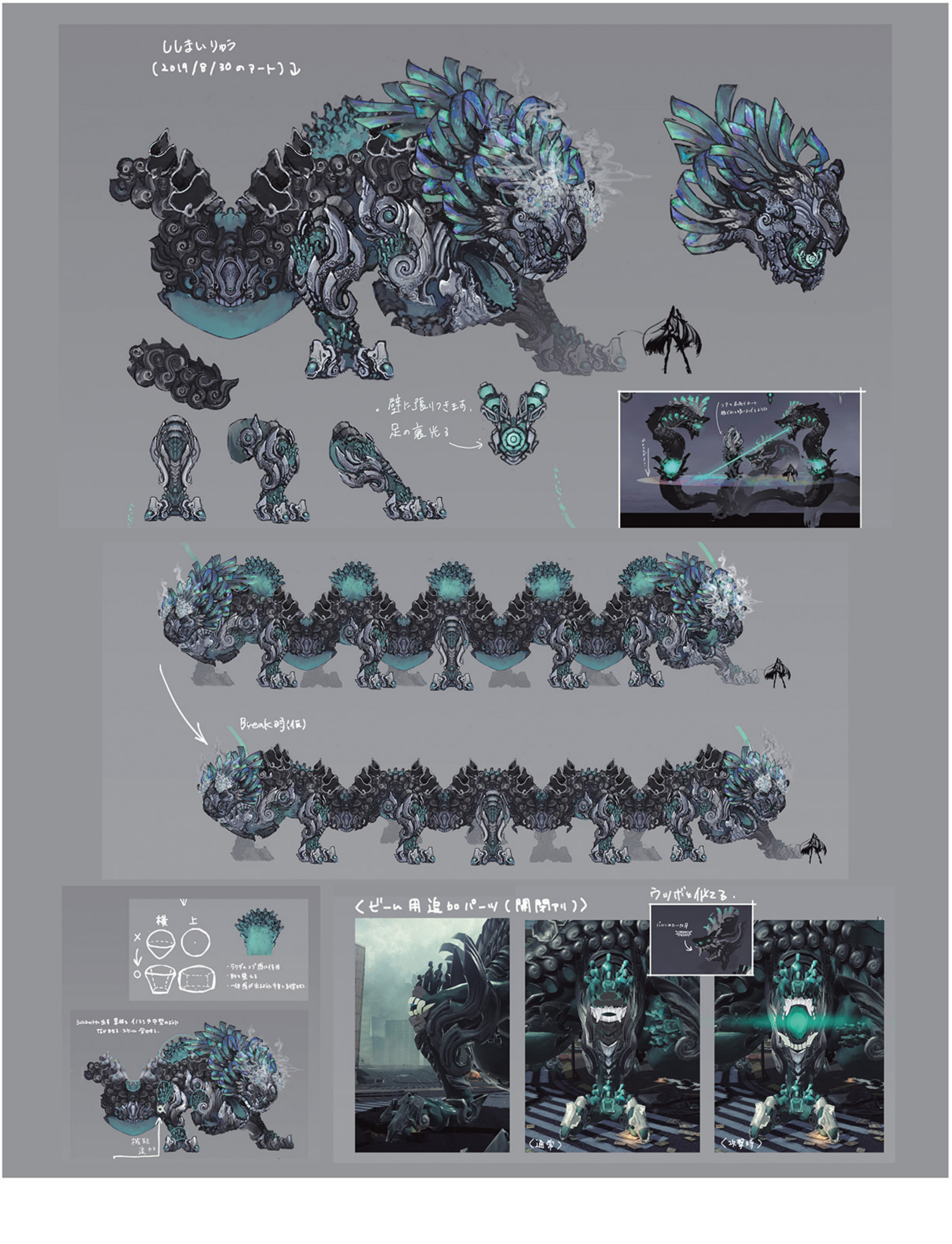


Concept Art

VIRGA

ビルガ設定画稿

【宮田】ムカデのように地面から壁面まで自由自在にくねくねと移動できるコンセプトでデザイン頂きました。獅子舞をモチーフに描かれており、中国のロケーションともマッチして良いデザインになったと思います。



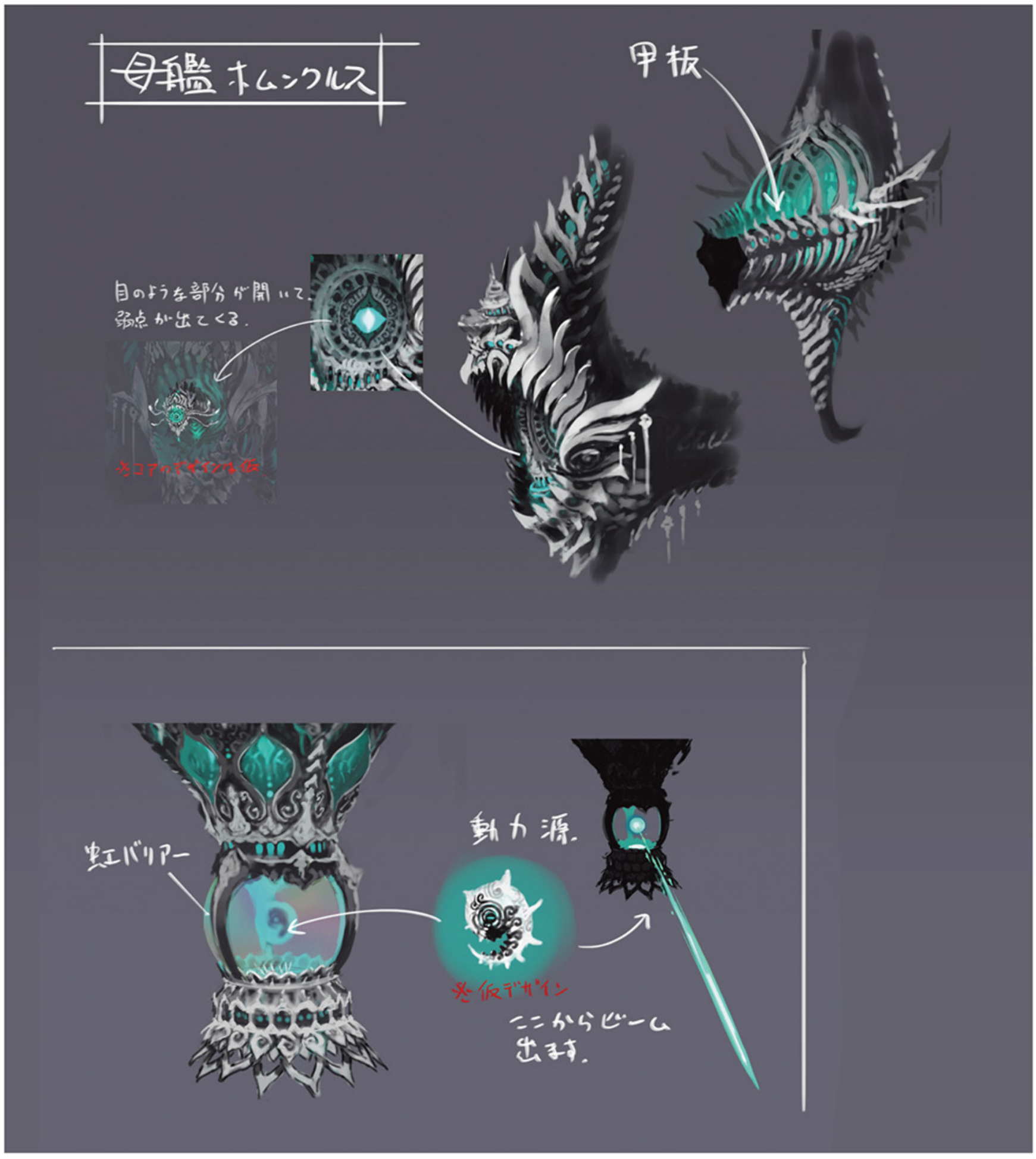
Concept Art

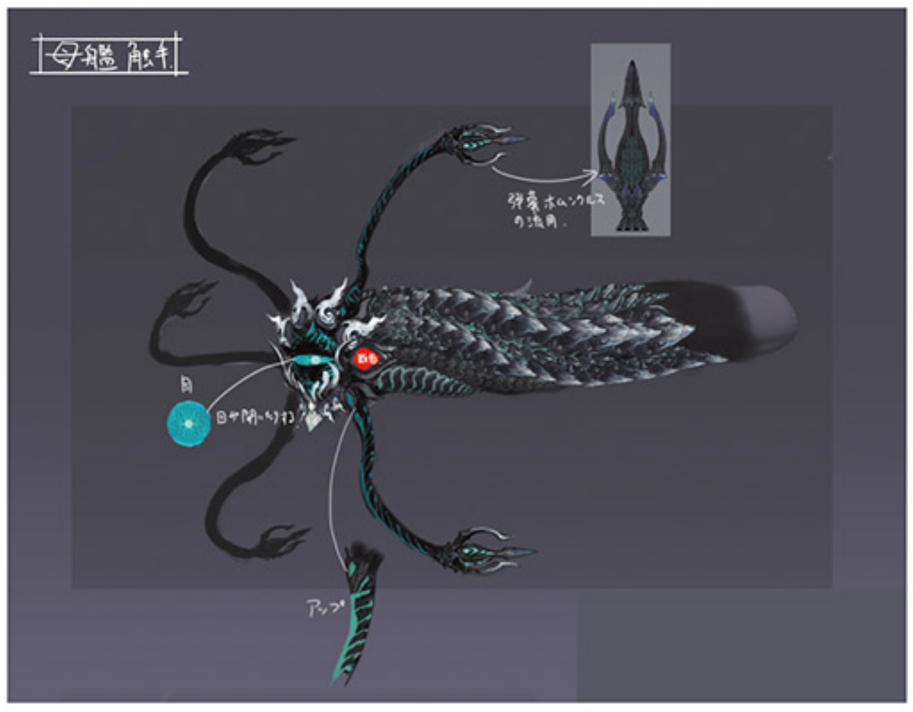
AUREOLE

オーレオール設定画稿



【宮田】ホムンクルスを生み出す空中母艦が必要になり、デザイン頂きました。この空母は当初戦う事を考えていなかった為、機能ではなくシルエットの良さだけを追求してもらいましたが、結果的に戦う事になりました。口から出てくる触手は必要に迫られて後から足したものですね。



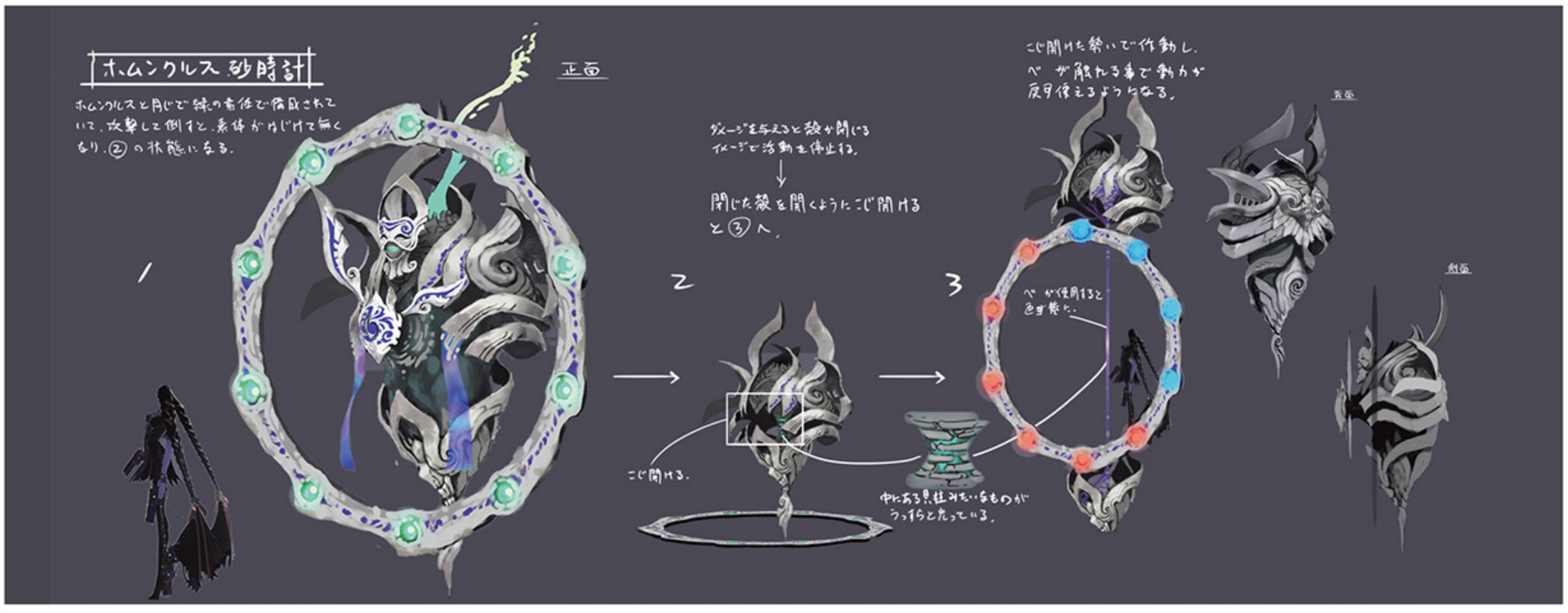


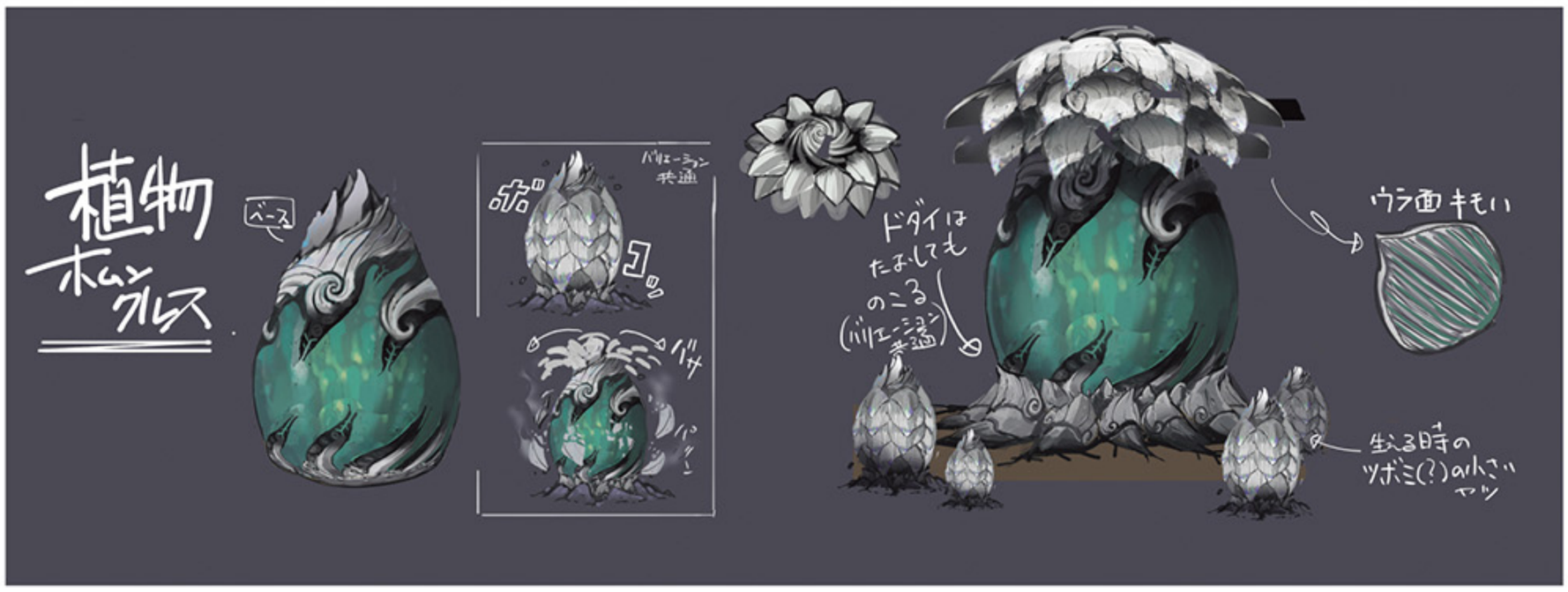


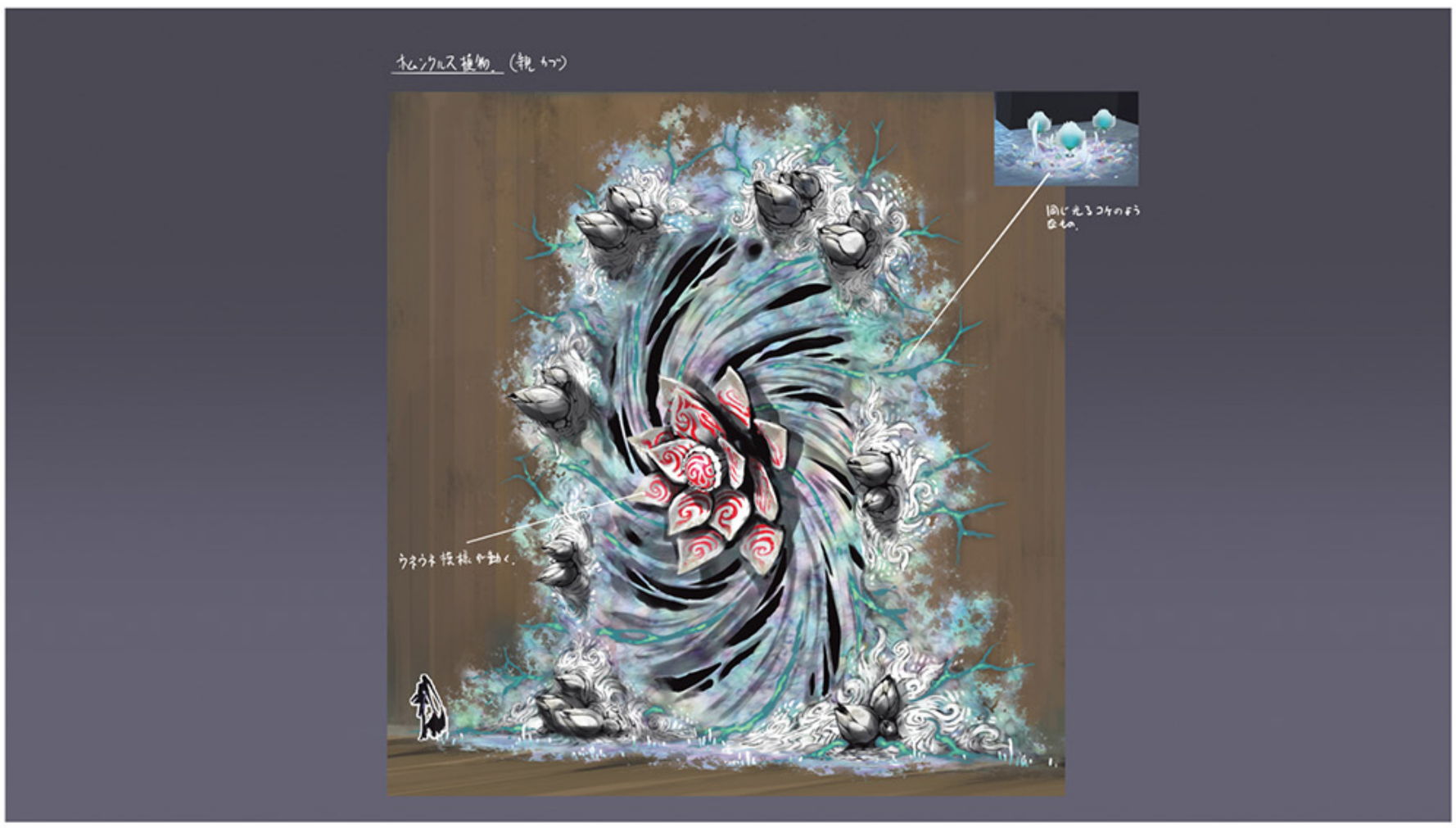
Concept Art

CONGESTUS / GENITUS / SPISSATUS / HUMILIS

コンジェストゥス、ジェニタス／スピッサティス／ヒューミリス設定画稿





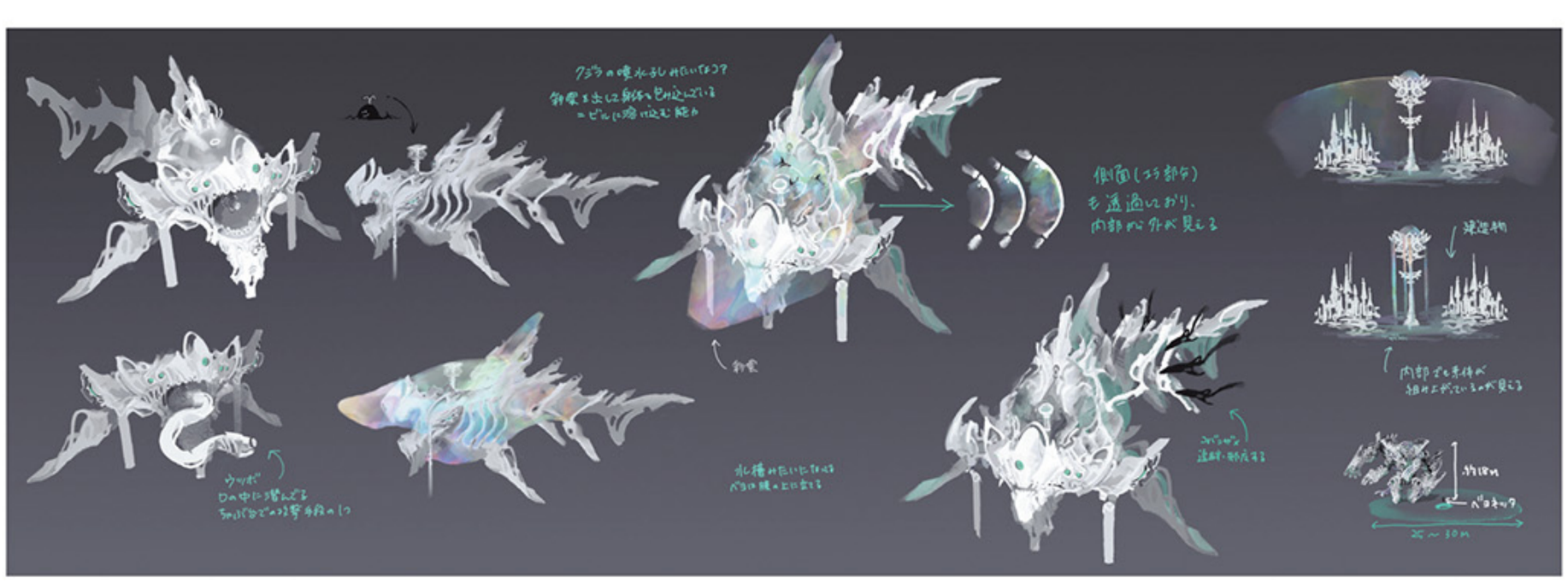


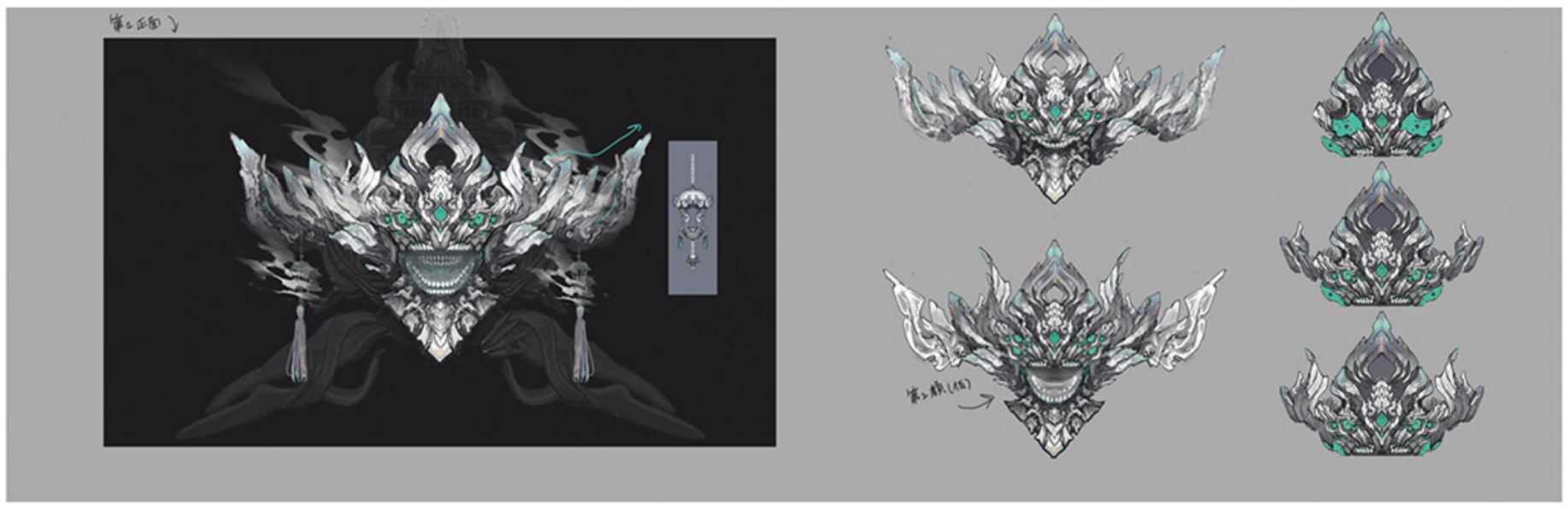
Concept Art

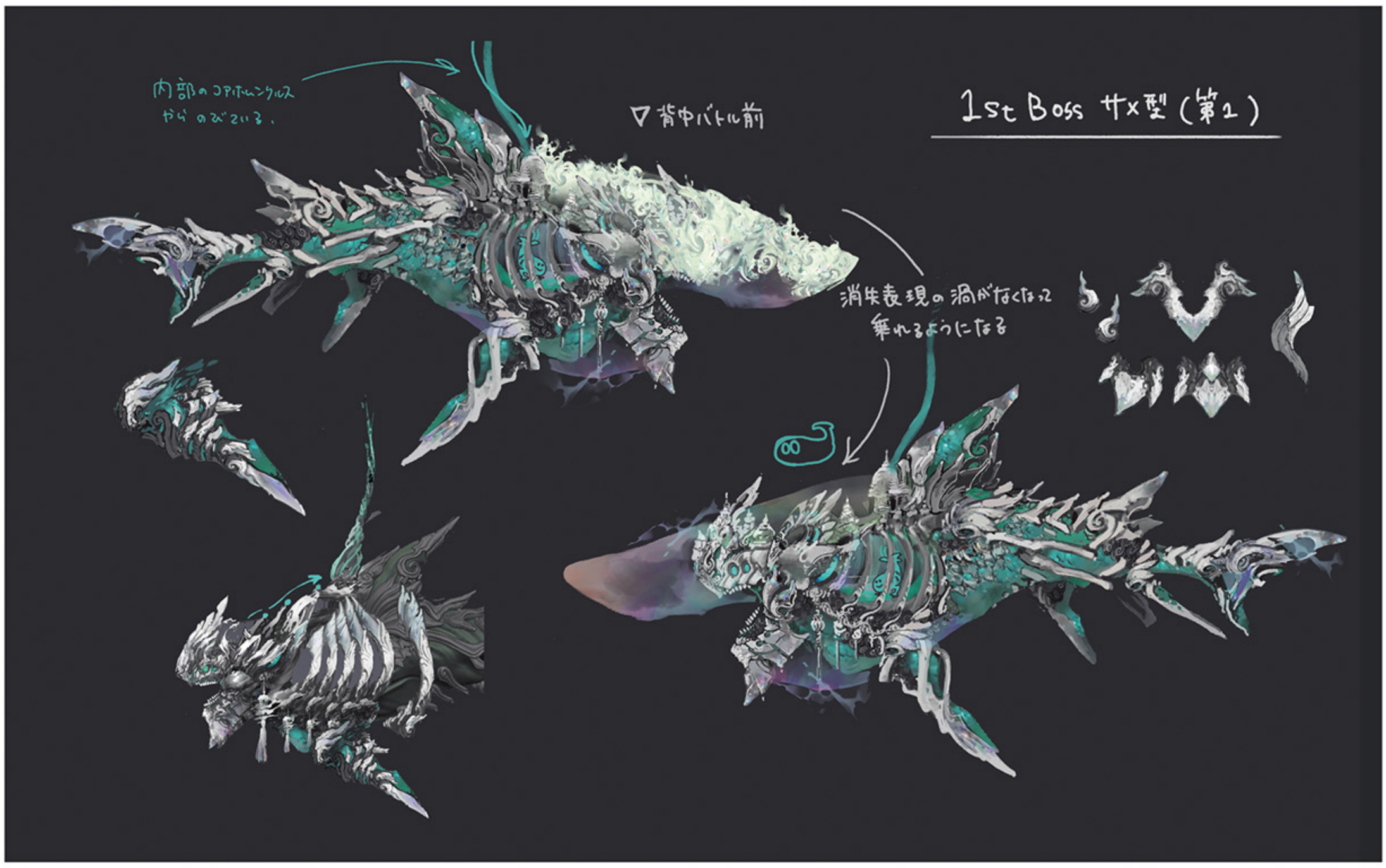
IRIDESCENT

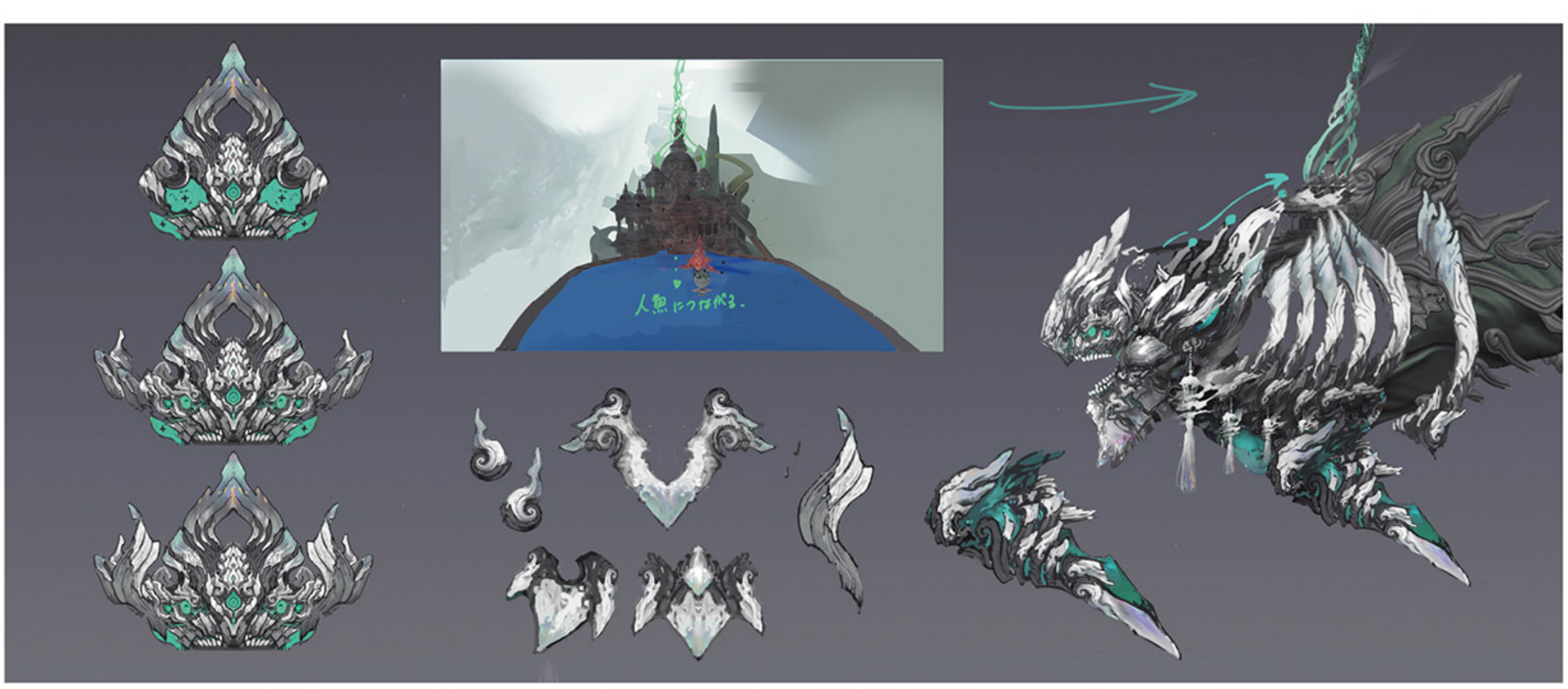
イリデンセント設定画稿

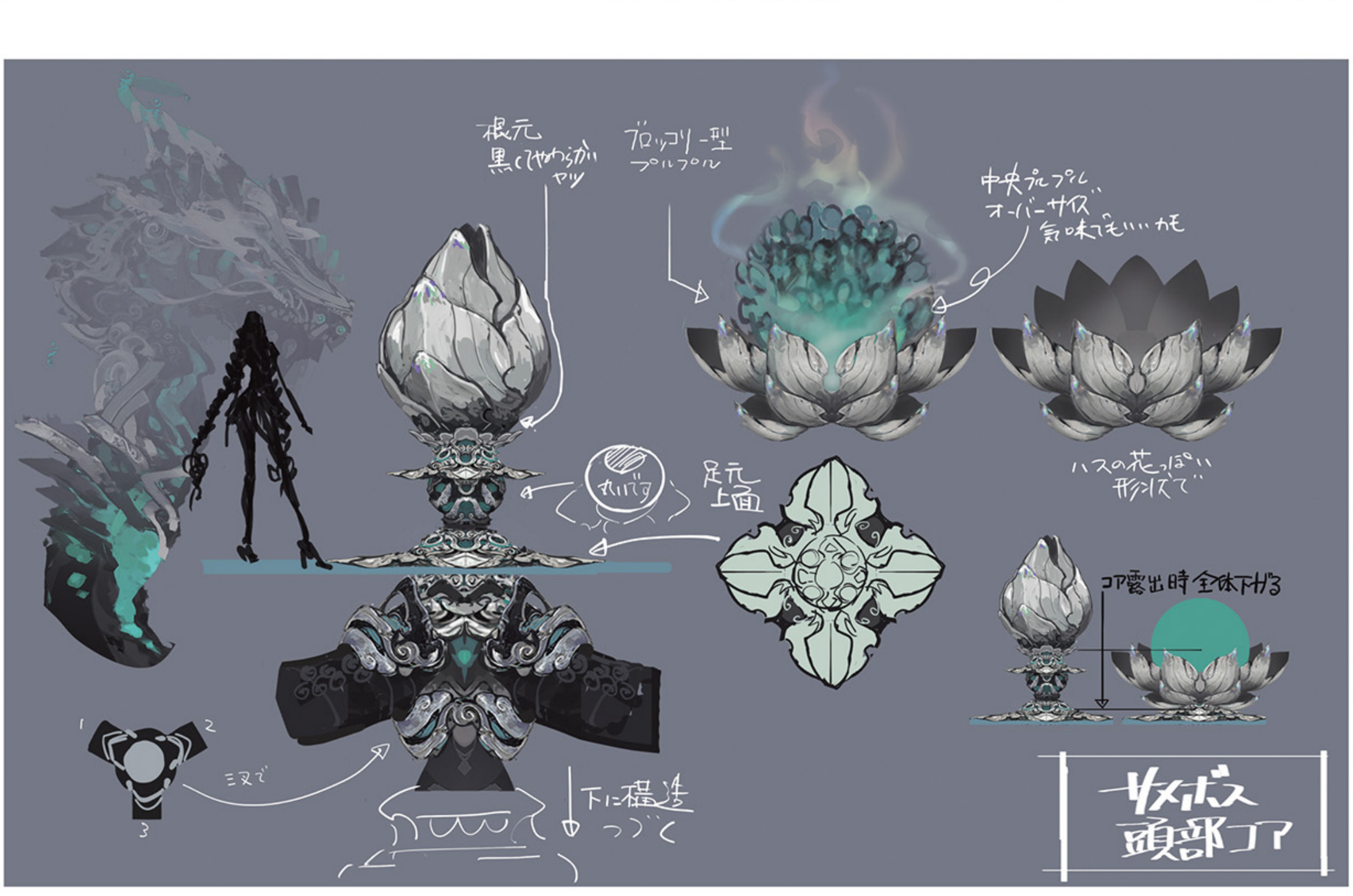
【宮田】お気に入りのホムンクルスの１体ですね。大都会を遊泳しながら世界を消失させていく、そんなホムンクルスが映えるのではないか？との思いでデザインして頂きました。形あるモノに触れると捻じ曲げて消失させる特徴を持っています。








人魚につかまる。


根元
黒くてやわらかいヤツ
ブロッコリー型
プルプル
中央プルプル
オーバーサイズ
気味でもいいかも
ハスの花っぽい
形状で
はげる
足元
上面
コア露出時全体下がる
1
2
3
三又で
下に伸縮
つづく
ボス
頭部コア

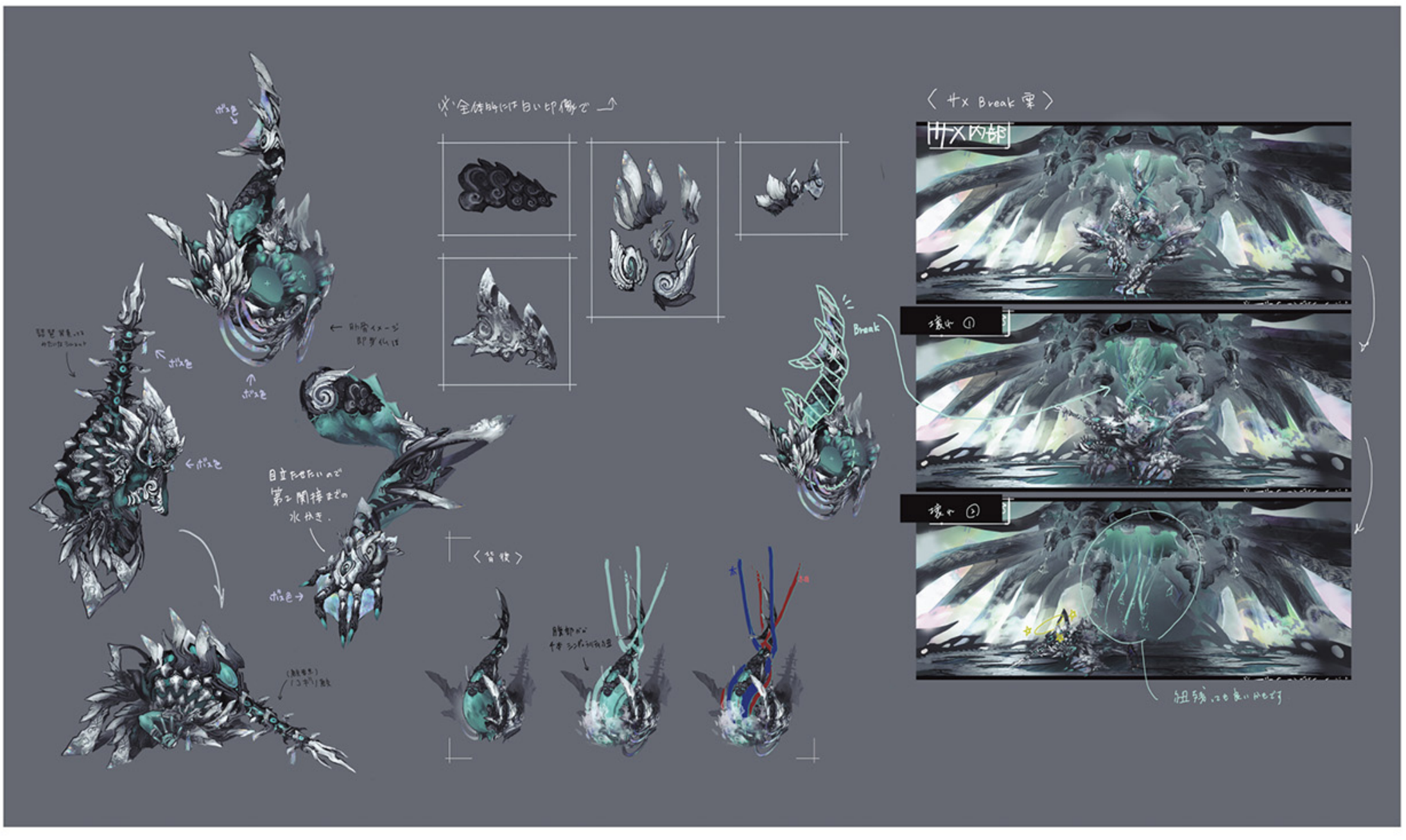
Concept Art

IRIDESCENT CORE

イリデンセント・コア設定画稿

【宮田】イリデンセント体内のボスは、ヤマホノ曰く人魚をイメージしてデザインしたそうです。正面に見えている人型がお辞儀すると巨大な口が姿を現し、様々な攻撃を繰り出します。意外性があって格好良いですね。





Concept Art

ARCH-IRIDESCENT

アーク・イリデンセント設定画稿

【宮田】東京のコンセプト「怪獣大決戦」に合わせて、大怪獣に変形させました。この変形アイデアは後から生まれたモノでしたが、素晴らしいデザインに落とし込んでもらえたと思います。



Concept Art

PYROCUMULUS

パイロキュムラス設定画稿

【須田】サル(ゴリラ)がモチーフの分かりやすいお題ですが胴のおなか部分を含むと全体でゴリラ顔に見え、複眼を含めた造形は変面の仮面の様な印象を盛り込んだ面白いデザインになったかと思います。

【宮田】言うまでも無いですが、西遊記の孫悟空をイメージしてデザイン頂きました。特徴であるドレッドヘアですが、当初処理が間に合わず軽量化に軽量化を重ねて何とか実装できました。モデラー河西さんに感謝！顔に見える部分ですが中国伝統芸能である「変面」をイメージしています。形態が変化すると実はこの顔も変面同様に変化しています。



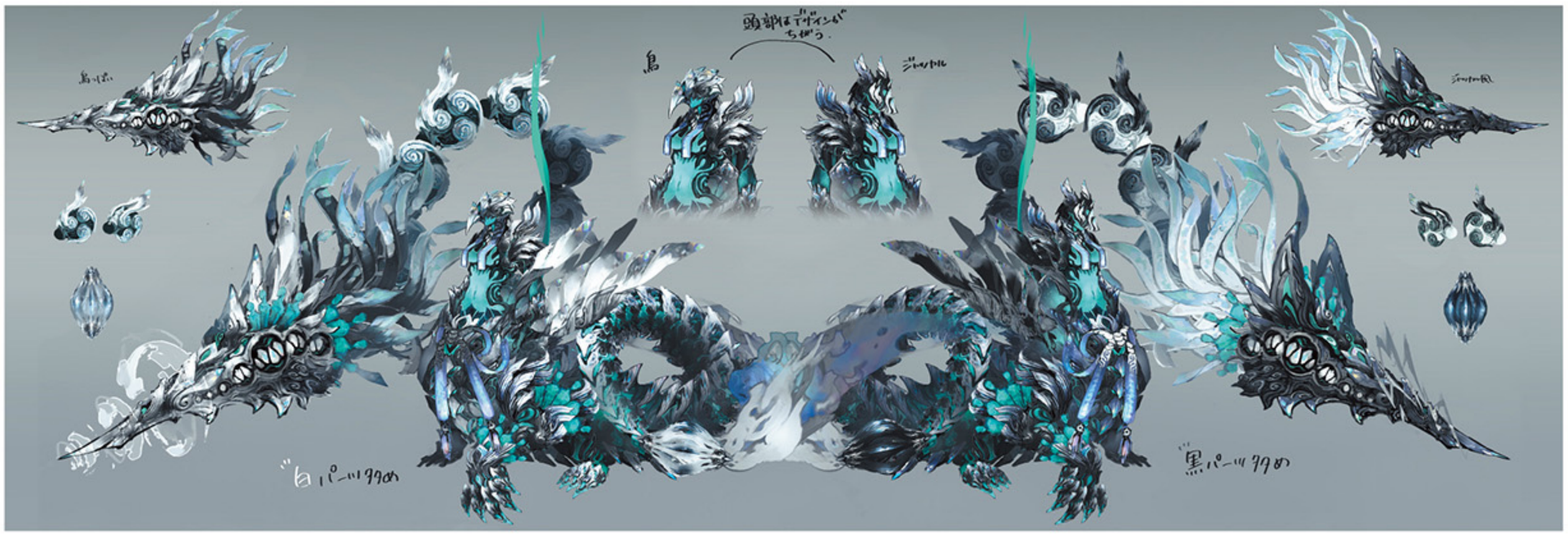




Concept Art

CIRROSTRATUS / CIRROCUMULUS

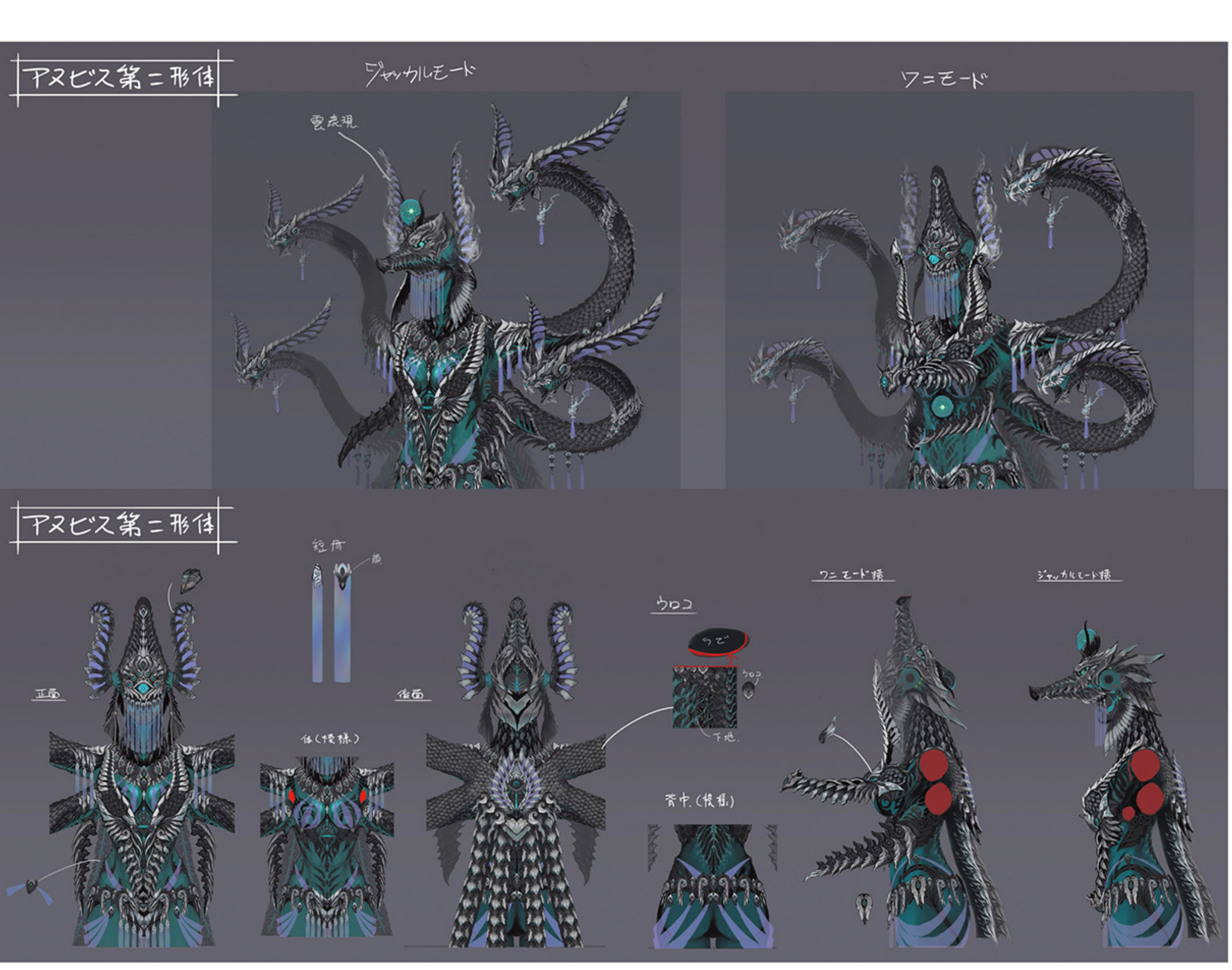
シーロストラトゥス、シーロキュムラス設定画稿

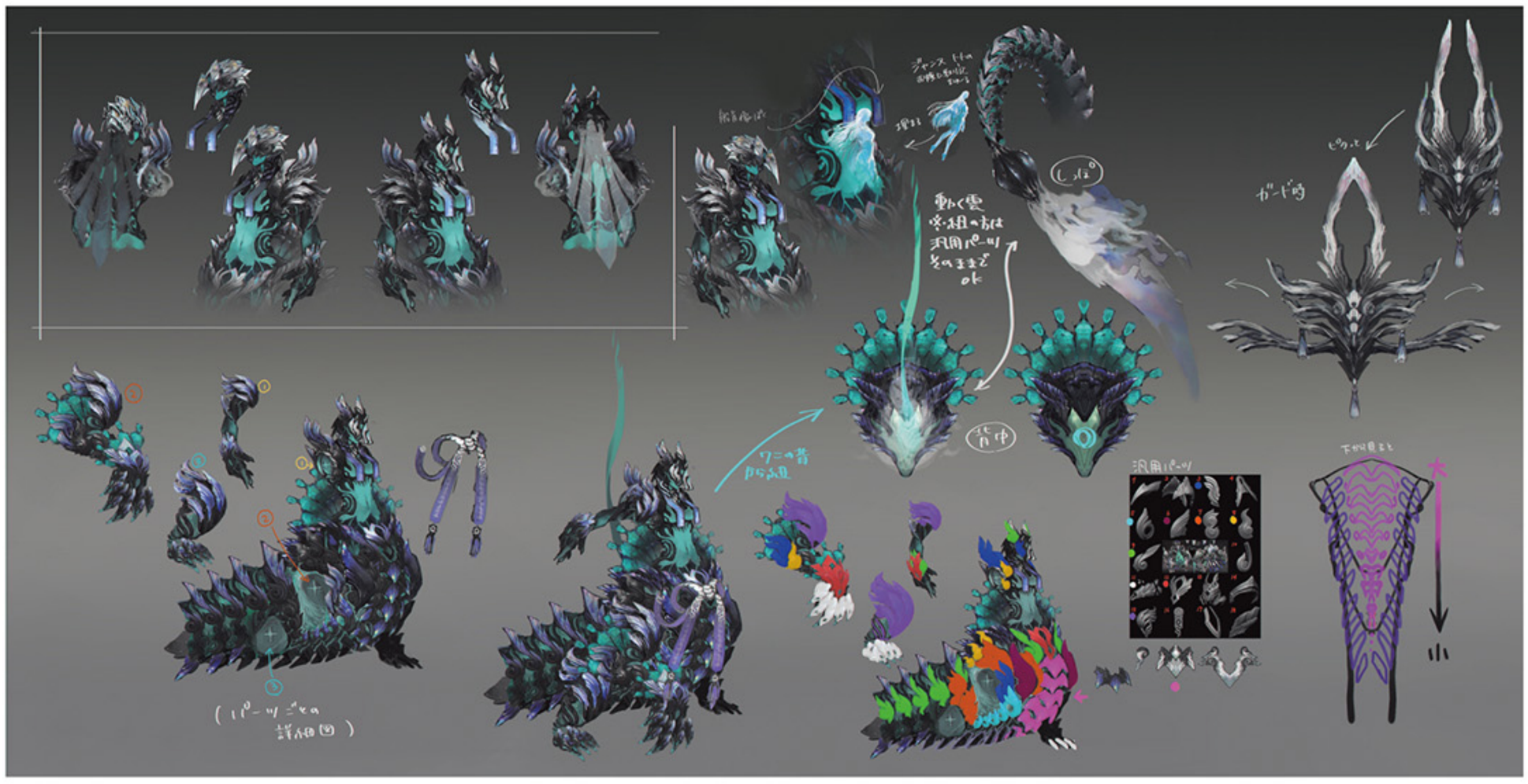


Concept Art

STRATOCUMULUS

ストラトキュムラス設定画稿





【宮田】２体１セットのボスであり、エジプトの神話「死者の書」から着想を得てデザインされています。罪の重さを天秤を使って計量するアヌビス神、その結果を書き記すトト神。２体の身体はその神をモチーフにしており、腕の巨大な口は心臓を喰らうアメミットになぞらえています。２体が登場するステージが天秤である事もこの神話によるものですね。

【倉狩】エジプトのボスといえば神様でしょ！ということで第一形態の流れを汲んで、よりアヌビス神の印象が強くなるようデザインしています。二体合体という事もあり変形することで印象の異なる美女と野獣のようなコントラストが出ればよいなと思いデザインしました。

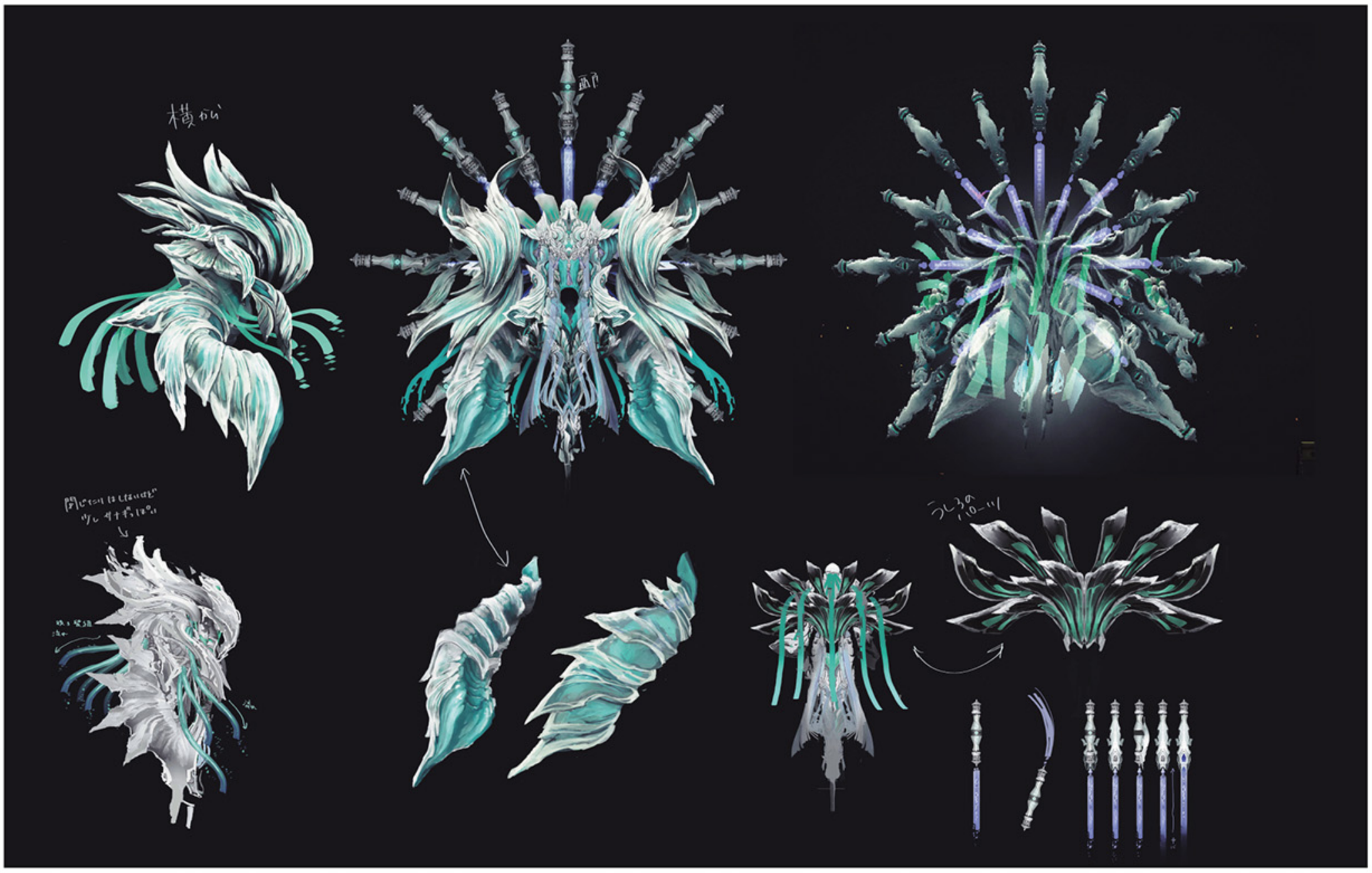
【宮田】蛇の頭を持つ４本の腕と、女性の身体を合わせ持った神々しい巨大ボスです。ファントムが身体を伝いながら体表を燃やしていく遊びを計画していた為、初期デザインより腕が長くなり登りやすく変化していきましたね。

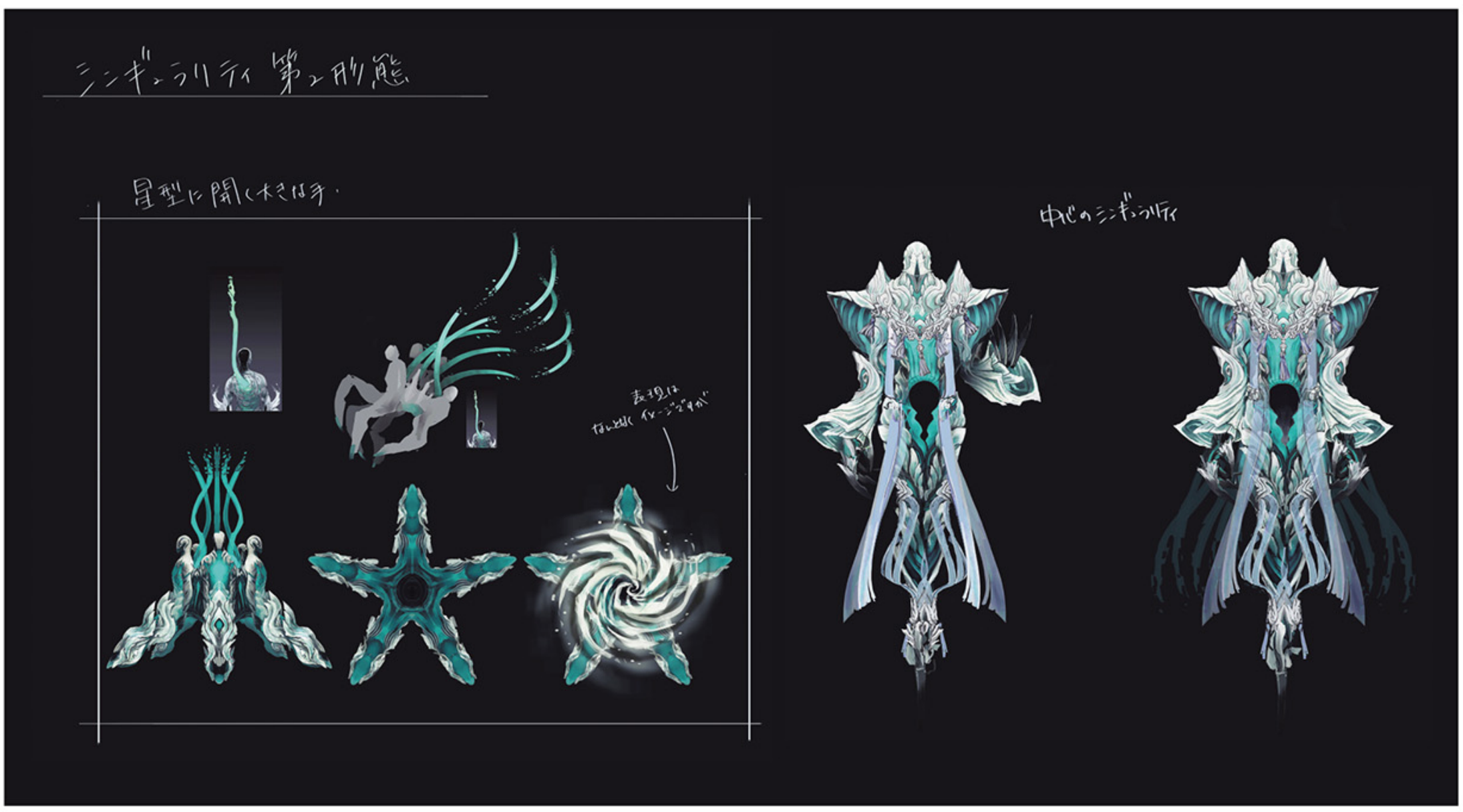


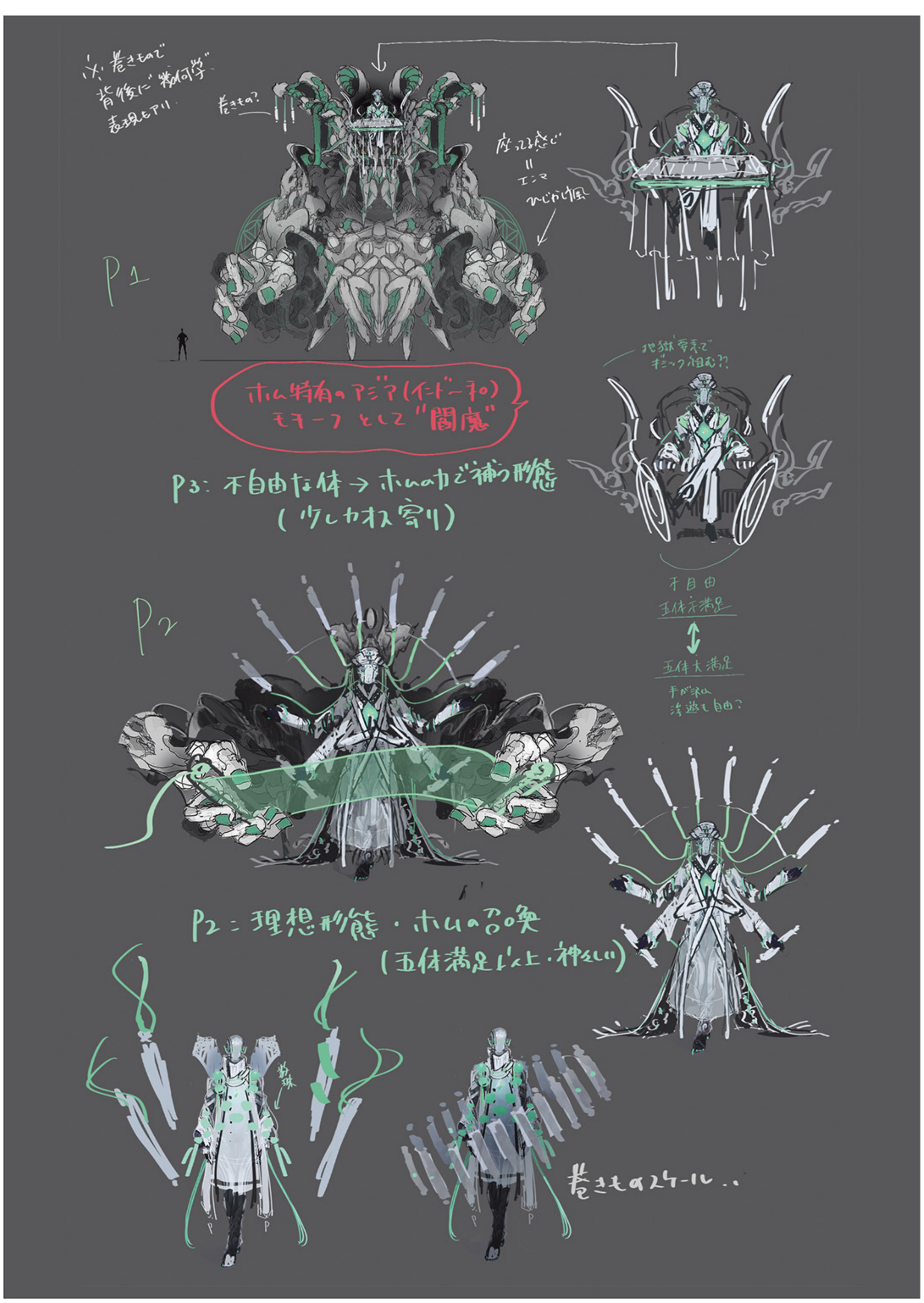
Concept Art
SINGULARITY

シンギュラリティ設定画稿

【宮田】シンギュラリティ３つの形態の中では、この安定体が一番格好良くて好きです。完全体になる直前という事で、身体を横から見ると蛹の形状をしています。背中には光背をイメージして放射状に巻物を背負っています。これはホムンクルスの情報を記録した端末であり、これらを展開する事で様々なホムンクルスを呼び出せます。

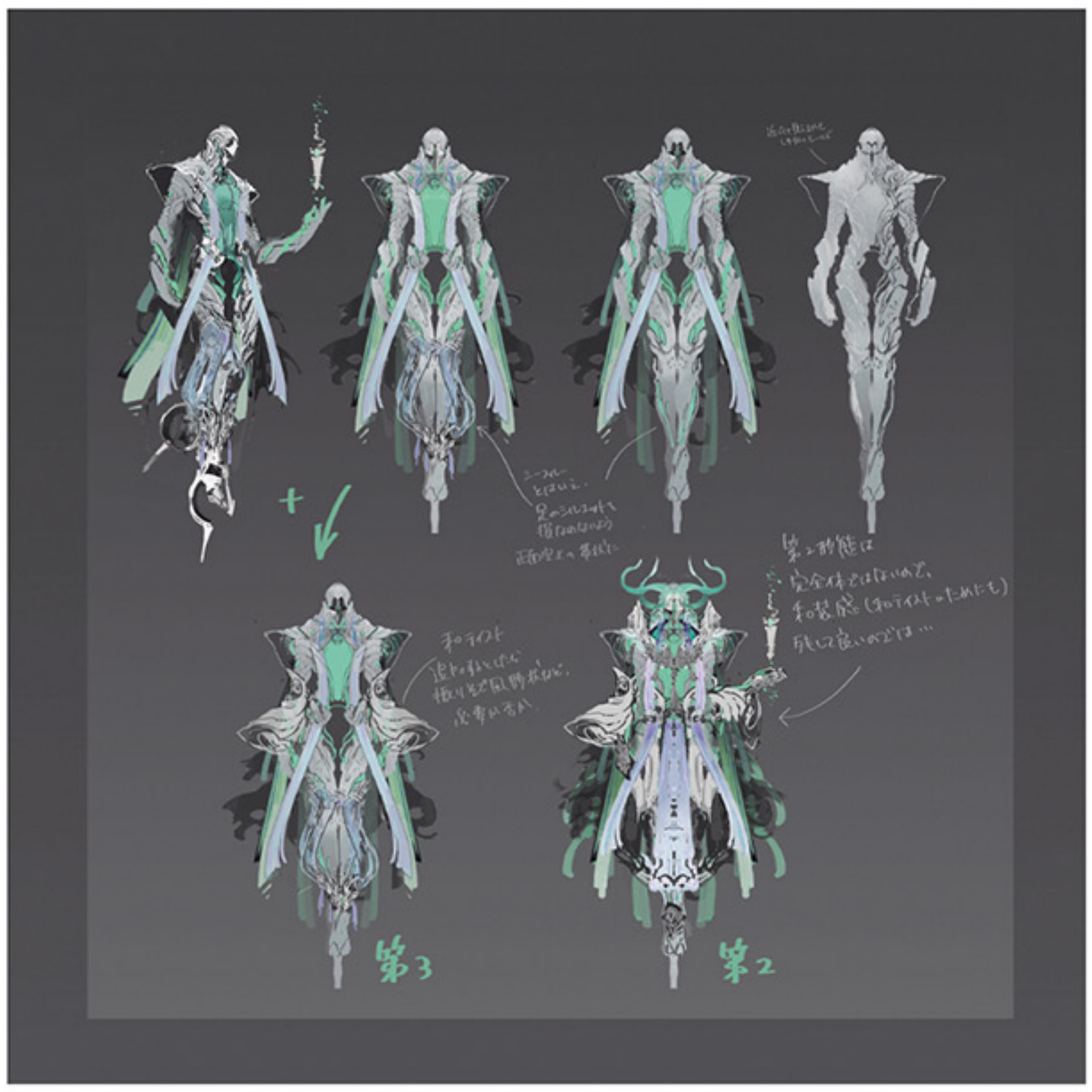





※巻きもので
背後に"幾何学"
表現もアリ
巻きもの?
座ってる感じ
=
エンマ
ひじかけ風
P1
ホム特有のアジア(インドー和)
モチーフとして"閻魔"
P3: 不自由な体 → ホムの力で補う形態
(少しカオス寄り)
地獄要素で
ギミック組む??
不自由
五体不満足
五体大満足
手が沢山
浮遊も自由?
P2
P2: 理想形態・ホムの召喚
(五体満足以上・神々しい)
数珠
巻きものスケール..

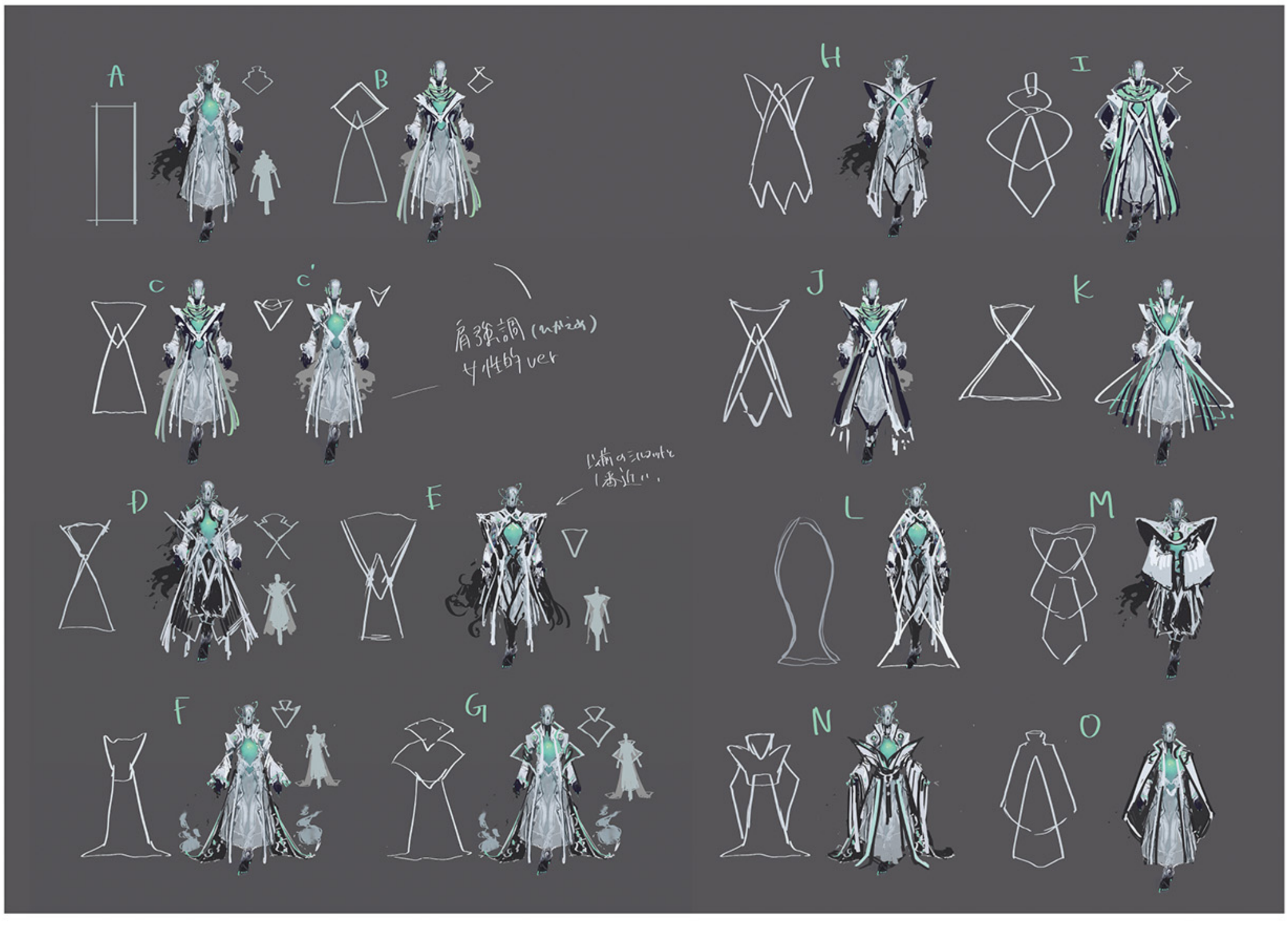

中身肌の質感（装飾無し）
第2 → 第3
第3質感
薄い膜が張るようなかんじに
"黒い模様"が透ける
顔表面も変化します。
第2
第3





【宮田】実はこのデザイン、開発当初に既に決まっていました。ヤマホノがホムンクルスのイメージ固めの際に、アイデアを沢山描き溜めていた中のひとネタだったのです。

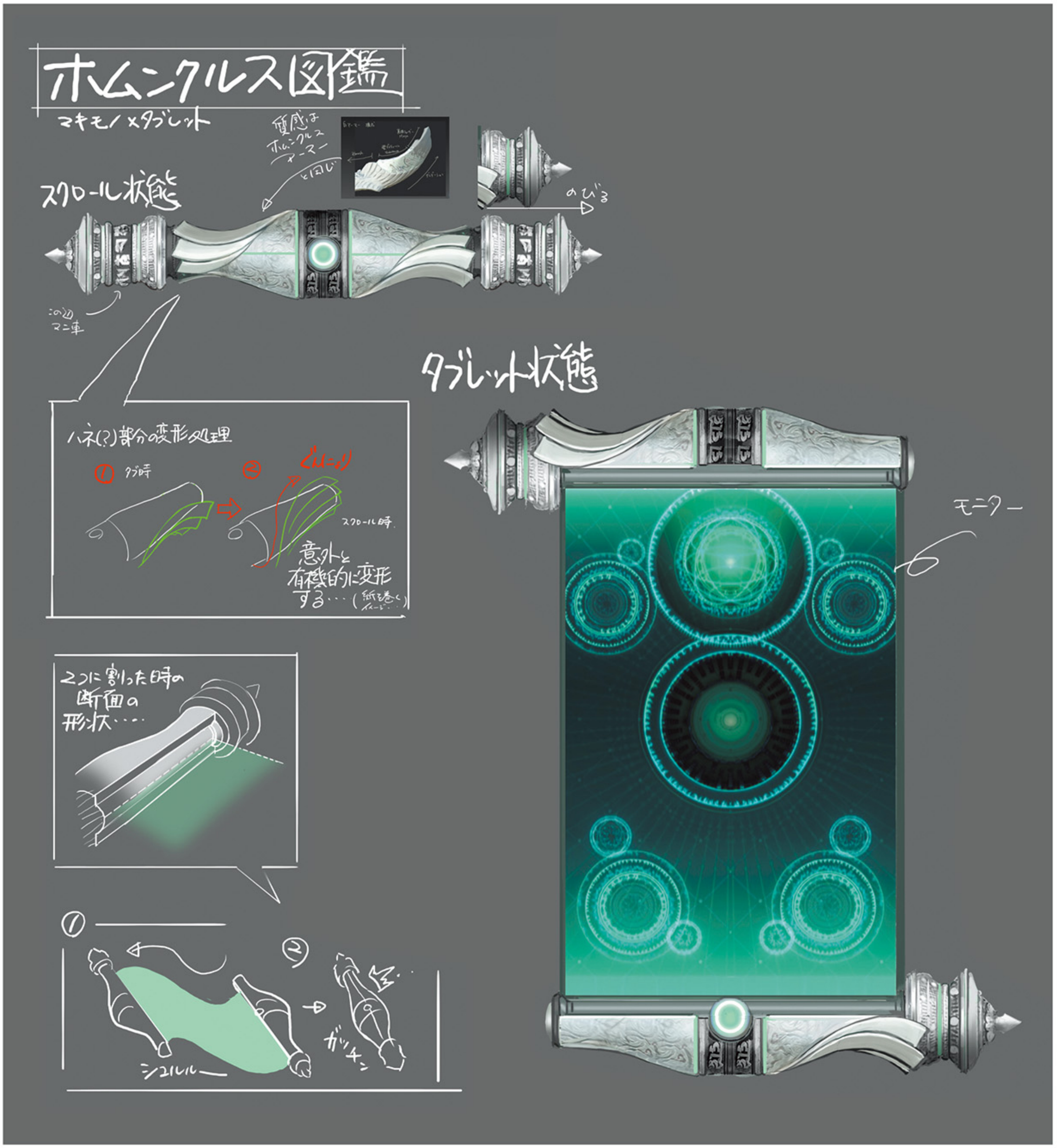
袴を着て、高下駄を履いたシルエットはお殿様をイメージされており、宮田が気に入った為ラスボスのデザインに取り入れてもらいました。



Concept Art
PICTORIAL BOOK

ホムンクルス巻物設定画稿

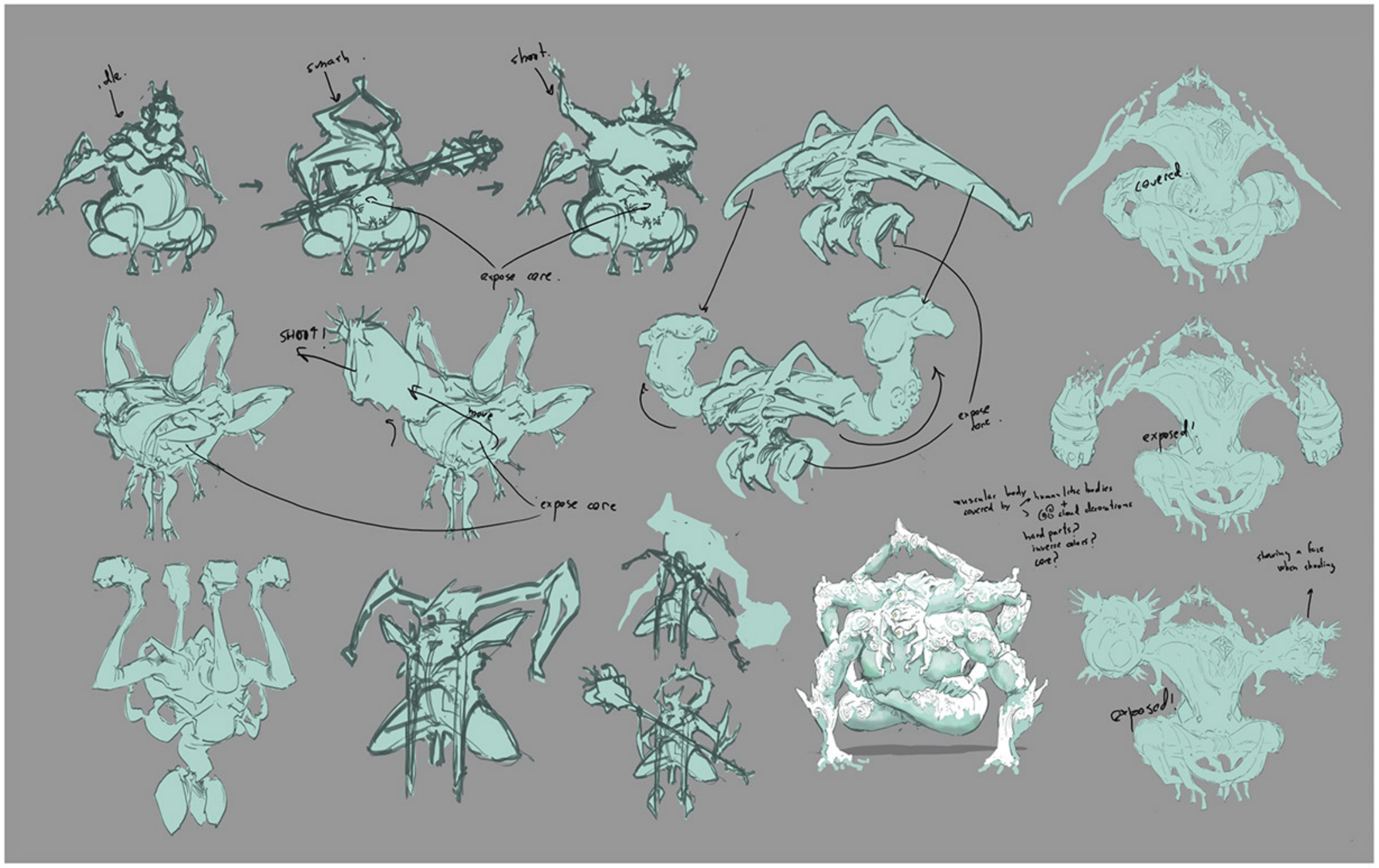
【須田】サイバーチックな仏具や密教の経典をイメージしました。シンギュラリティ陣営のコンセプトを端的に表現するアイテムになっています。この二つのモチーフはとても相性が良いですね。

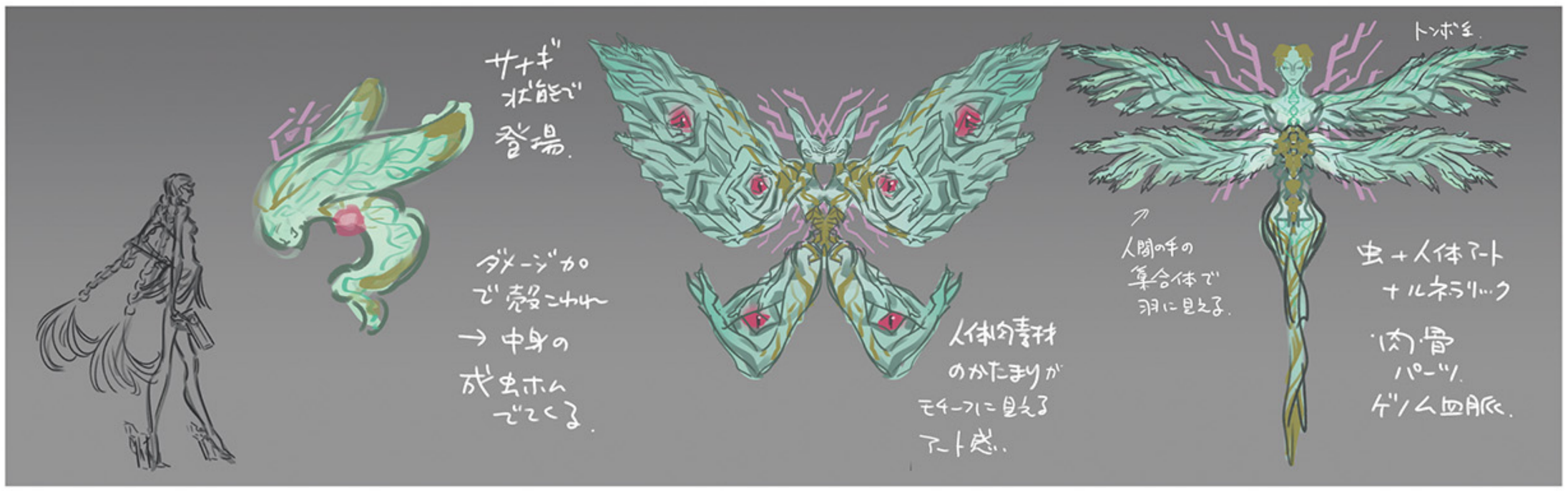


Concept Art

INITIAL IDEA

ホムンクルス初期アイデア設定画稿



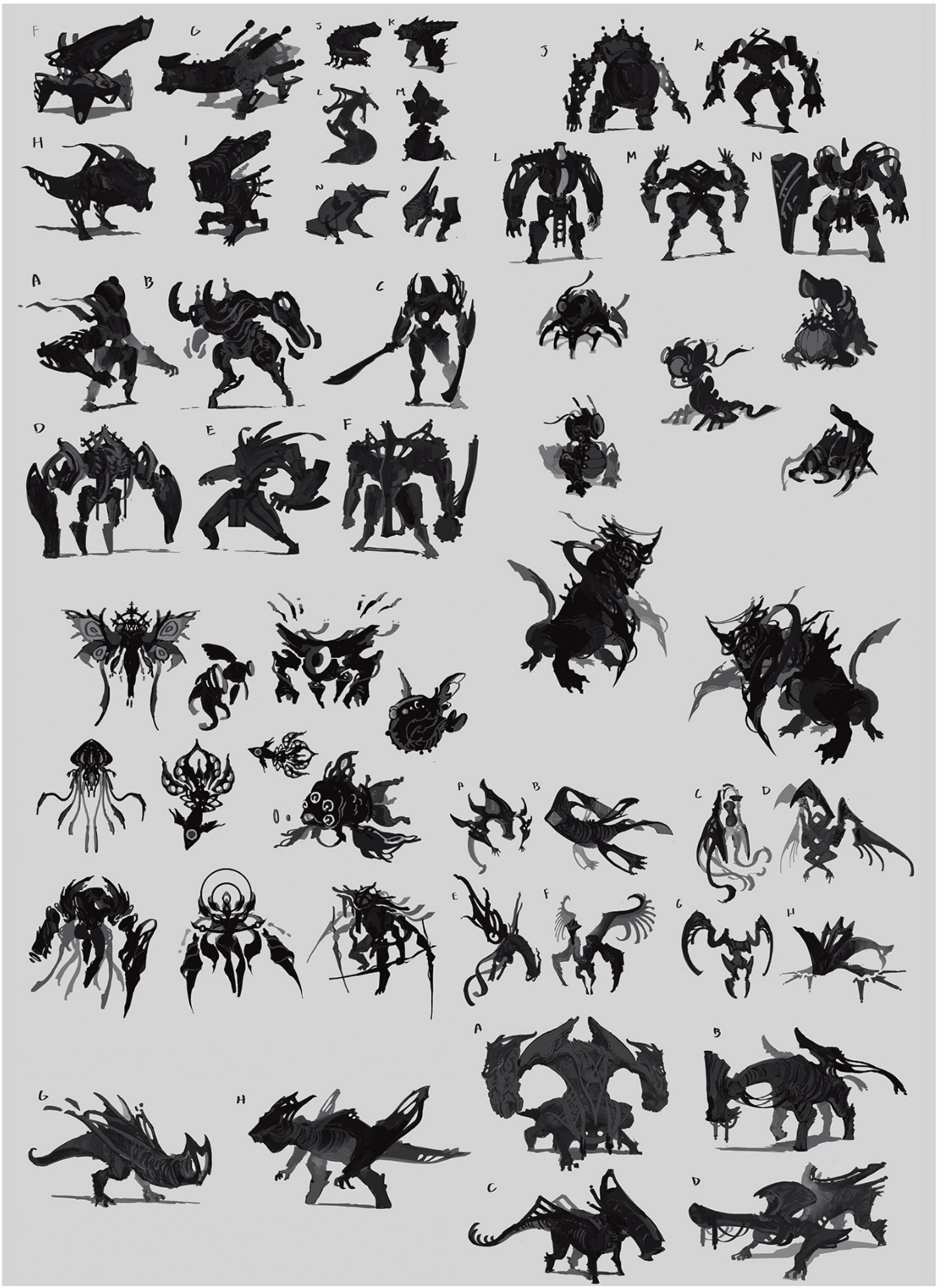


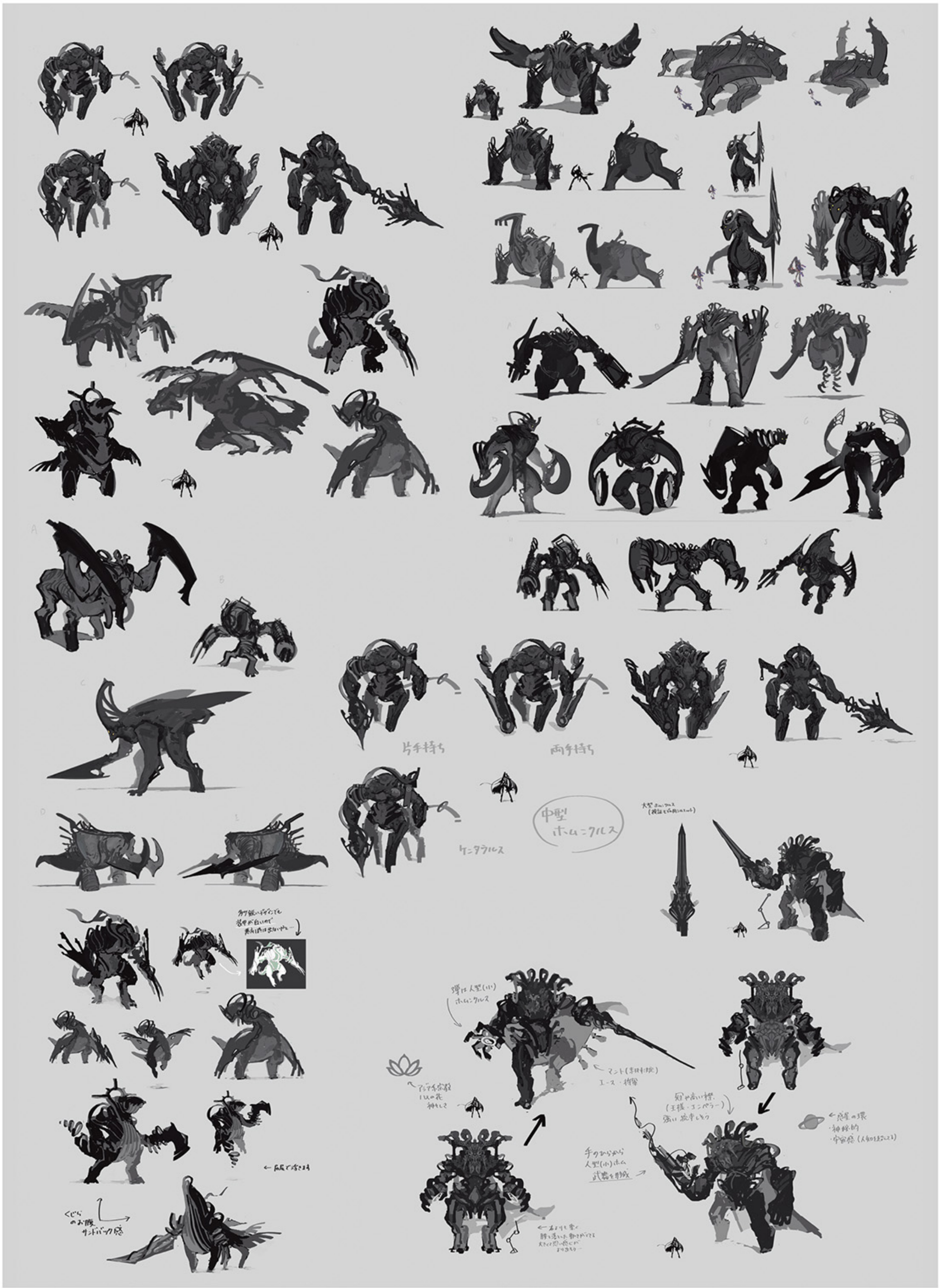
【宮田】ホムンクルスのコンセプトを決める為の初期アイデアです。アーティスト数名から出たアイデアの中で島崎さん提案の「複数の人体で構成された身体」が面白く、ネタも広げやすかったので、ホムンクルスの基本ルールとしました。このルールを元に、ヤマホノがデザインテーマを固めていってくれましたね。天使が西洋寄りの衣装だったので、東洋よりのデザインに寄せてもらいました。また天使が“太陽”、悪魔が“月”と、それぞれで記号を持っていたので、ホムンクルスはそれら全てを覆いつくす“雲”としました。ホムンクルスの身体に雲がかかっているのはその為です。

Concept Art

INITIAL IDEA

ホムンクルス初期アイデア（シルエット）設定画稿




片手持ち
両手持ち
中型
ホムンクルス
ケンタウルス

Concept Art

Bayonettas

「プロト」「赤髪」設定画稿



【解説：斎藤愛未 キャラクターモデリングアーティスト】恐れ多くもイベントシーンで表示される、異なるバースに居るベヨ達のデザインをさせていただきました。島崎さんのデザインされたストーリーに登場する個性豊かなベヨネッタ達のように、色々な世界線があるのだと感じられるよう、幅があって一目で分かりやすいモチーフを選びデザインしています。過去作ベヨのコスプレ衣装も大好きなので、こんな衣装着てほしい……！という欲望も込めました。彼女たちもどこか別のバースで、主人公をしているのだろうか？と想像してしまいます。

【島崎】ベヨネッタ勢ぞろいのイベントシーン（通称100人ベヨシーン）の際に表示されている異バースのベヨたちの一部です。斎藤さんが描いてくださいました。「プロト」「赤髪」「金髪」の３体だけはデザイン指定させてもらってます。これはベヨ１の頃に没デザインになったベヨネッタ達でして、今回せっかくなので登場させていただきました。どこかのバースで彼女たちなりの物語があるのでしょう。他のベヨたちは斎藤さんがそれぞれカラーを分けてくださって素敵に誕生させてくださいました。ピエロベヨ好き。

「金髪」「華姫」「ドクター」設定画稿



Concept Art

Bayonettas

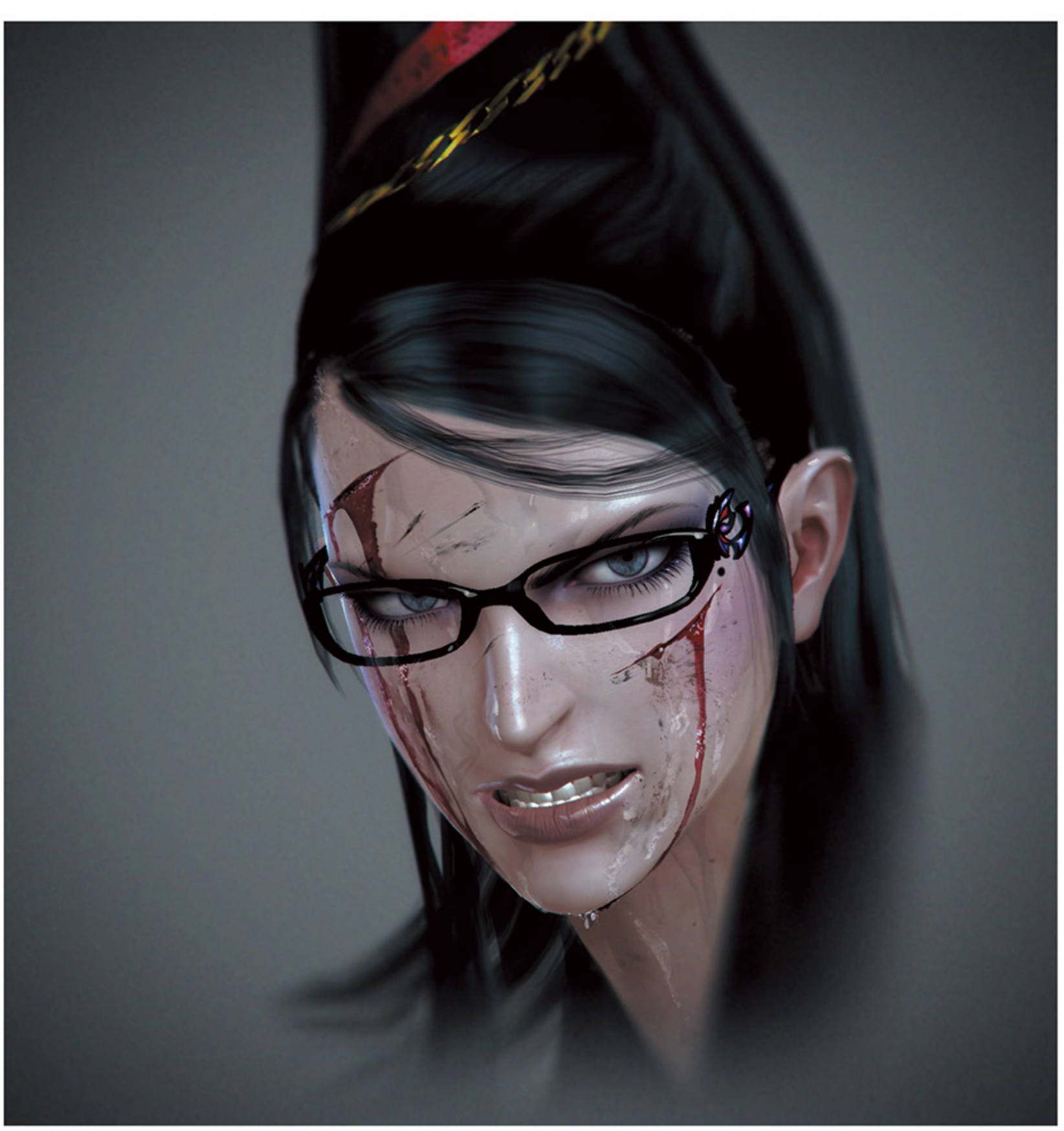
「ピエロ」「ポリス」「カリブ」設定画稿



Concept Art

Bayonetta β0

ベヨネッタ　β0



【神谷】このベヨネッタは、皆さんがゲーム本編で最初に操作するベヨネッタということになりますね。
でも皆さんはこのベヨネッタを、既に何年も前に目撃していたはずです。
そう、『ベヨネッタ３』の製作決定を発表した時に公開した、ティザー動画です。
あの映像には、色んな“仕掛け”を忍ばせました。ホクロの位置。銃の名称。リボンの数。
どれも皆さんがよく知る“ベヨネッタ”とは似て非なるものだったのです
（もう一度映像を見て確認してみて下さいね）。
当時この違いを全て言い当てた人はほとんどいませんでした。
このアートのような、傷つき苦悶の表情を浮かべるベヨネッタというのは、
皆さんの中の“強いベヨネッタ”というイメージを壊してしまうものだったかも知れません。
でも、強さとは、勝利とは、そして弱さとは、敗北とは、一体何を指すのでしょうか。
このβ０ベヨネッタも、その結末だけを切り取れば“敗北”に見えるのかも知れません。
でもベヨネッタたちは何のために戦ったのでしょう？ それぞれが守ろうとしたものは何なのでしょう？
それを考えれば、彼女たちの“星の数ほど”の戦いが最後にもたらしたのがどちらなのかは、明白です。
このβ０ベヨネッタは正真正銘、ヴィオラの母親です。
ゲーム本編で両者が出会う場面は一瞬ですが、そこに至るまでにあの世界でどんなドラマがあったのか、
そこに思いを馳せるのも想像力が掻き立てられます。
僕は、生き別れになっていた二人がようやく出会うことができた、
まさにその瞬間、というイメージであの場面のシナリオを書きました。
このβ０ベヨネッタが経験してきた旅もまた、ベヨネッタの物語を勝利へと導く大切な力の一つであり、
彼女とルカの出会いもきっと、最後にルカが言った“星の数ほど重ねた出会い”の、
とてもロマンチックな一つだったのだろうと思います。

:Archive 手記

The Forbidding Winds

来るものを拒む風

手に取ると誰かの記憶が頭の中に流れ込み
まるで映像のように再生される。

巨大な神殿の中、ゴーーー、ゴーーーと
大きな音が聞こえてくる。
それは風音だった。
柱と柱の間、床に開いた大穴――。
あらゆるところからもの凄い勢いで
風が吹き抜けている。
本来神殿を護るために吹いている
はずの風に乗り、消失の雲が神殿の
内部まで浸食してきているようだ。

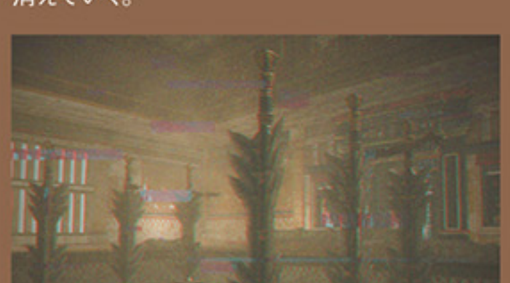
今や脅威となった風は、この神殿を
拠り所とする人々を追い立てる。
混乱し我先にと逃げ惑う人々。
その中には子供たちも大勢いた。
混乱の中、そのうちの一人が持っていた
ぬいぐるみを落としてしまう。
蹴られ、転がりどんどん離れていく
ぬいぐるみ。
子供は必死に追うが、ぬいぐるみは
運悪く床から吹き出した強烈な
風を受け、床が壊れてできた奈落に
向かって飛んでいく。
続けてぬいぐるみを追いかけていた
子供も同じく、奈落へと飛び出した。
「いやあああああああ!!」
子供を探していた母親は、幸か不幸か
その様子を見て大きな悲鳴を上げる。

ぬいぐるみもろとも落ちていく子供の
姿がスローモーションのように見える。
母親が絶望した瞬間、何者かが人々の
合間を縫い猛スピードで走り抜ける。
その影は子供とぬいぐるみを抱きとめる
と、柱や壁を巧みに蹴り上げ母親の前に
ふわりと着地した。

ゆっくりと降ろされた子供は、ぎゅっと
ぬいぐるみを抱きしめるとたどたどしく
小さな声でお礼を言う。
その視線の先には、一人の女が立って
いた。
「礼はいいわ。
……もう友達を放しちゃダメよ」
女の言葉に無言で頷く子供。
「いい子ね、
さぁ、お母さんのところに……」
女は優しく子供を見送ると、今度は
周囲の人々に向け声を上げる。
「皆、聞いてくれ。
ここからはわが命に代えても
あなたたちを避難させる。
ぐずぐずしている暇はない、
行くぞ!!」

それまで逃げ惑っていた人たちは
その力強い言葉に冷静さを取り戻した
ようだ。

母親に抱きしめられていた子供の温かい
気持ちが広がると共に、浮かんだ光景が
消えていく。



Short Arm of the Law

今度こそ!!!

手に取ると誰かの記憶が頭の中に流れ込み
まるで映像のように再生される。

一人の男が綺麗に畳まれた新聞を広げ、
目を通している。
男は記事に目を落とすやいなや、
すぐさま憎々しげに両手で新聞を潰し、
丸めて路地へと投げ捨てた。

「まったく、忌々しいったら
ありゃしない!
また逃げられちまった……
くそっ、これで何度目だ!

あっちへひらひら、
こっちへひらひら……
さんざん俺を馬鹿にしやがって。
流石の俺も頭にきて、使いたくは
なかった奥の手……
愛銃をぶっ放してみたんだ。
だが結果はどうだ。
……かすりもしなかった。
あり得るか?
何発も撃ったのに、かすりも
しないんだぞ!?
銃の腕にかけちゃ署内じゃ俺の右に
出るものはいないってのに……!

あの身のこなし……。
神出鬼没さ……。
奴らは本当に人間なのか?

それに、突然現れたあの化け物も……
くぅっ!
ダメだダメだ、こちとらこの道20年の
ベテラン刑事だ!
ビビッてなんかいられねぇ!

覚悟しておけ、怪盗アンブラン!
次に会ったときが年貢の納め時だ!
必ず逮捕して、この新聞の一面を
俺が飾ってやるからな!
首を洗って待ってろよ!!!」

男は投げ捨てた新聞を拾い上げると、
備え付けられたゴミ箱へと勢いよく
放り込んだ。

胸やけがしそうなほど暑苦しい熱意が
伝わると、脳裏に浮かんだ光景が
消えていく。



The Rogue's Pride

我ら怪盗アンブラン

手に取ると誰かの記憶が頭の中に流れ込み
まるで映像のように再生される。

夜の帳が降りた街。
民家の屋根を、二筋の影が駆け抜けて
いく。

先頭を行く女がもう一人の女を制し、
二人は屋根の物陰に息をひそめる。

「私の名は怪盗アンブラン二世。
かの名高き怪盗アンブラン一世の
娘だ。

我らは魔女の街から奪われ各地に
散った至宝を取り戻すため、
静かに、軽やかに、そして華麗に……
蝶のように舞い、蜂のように盗む。

今日もいつものように、麗しく仕事を
終える……はずだった。
だが、今日はいつもと何かが違う。
というのも、とてつもない力を持った
者たちが現れ、街を荒らしているのだ。
それだけではない。
あまつさえ、奴らは私たちの獲物を
狙っているらしい。

正直のところ、今回の獲物は最初から
少しおかしかった。
ターゲットはこれまで見たことも聞いた
こともない代物だったが、奴らが現れた
のと時を同じくして、突然現れたのだ。
まるで、最初からそこにあったかの
ように……。

これは偶然なのだろうか?
まさか、警察の奴らによる巧妙な
罠なのか?
……いや、奴らにそんなことはできない
だろう。
それに一世のただならぬ様子を見るに、
この獲物の裏にはきっと何かあるに違い
ない。

……おっと、余計なことを考えていたら
置いていかれてしまう。
私は怪盗アンブラン二世。
どんな事情があろうとも……
狙った獲物は逃さない」

走り出したアンブラン一世を追い、
アンブラン二世も勢いよく走り出した。

先達への焦燥が胸を焦がすと、脳裏に
浮かんだ光景が消えていく。



Top Secret

トップシークレット

手に取ると誰かの記憶が頭の中に流れ込み
まるで映像のように再生される。

一人の兵士が無機質な廊下を歩いて
いる。
兵士は不安げに周囲を伺うと、その場に
しゃがみこみ頭を抱えてしまう。

「あー、騙された!
絶対騙されてるよな、これ!

『おめでとう、君は昇進だ』……。
そんな言葉に舞い上がった自分を
恨むぜ……。

昇進の手続きもそこそこに任地に
連れて行くって言われて、いきなり
車に詰め込まれて、眠らされて……。
気付いたらこんな場所だ。

周りには誰もいないし、
やけに静かだし……。
どう見てもここは『極秘施設』って
ヤツだよな……?

あー、もう少し疑うべきだったぜ……。
俺みたいなしがない一兵卒が突然の
昇進だなんて……くそっ!

……ふぅ、落ち着け落ち着け。
泣きわめいても仕方ない。
昇進は事実。
つまり、きっちり働けば報酬は
もらえるんだ。
どこにあるのかすらわからない場所で
働くのは不安だけど……
金のためなら頑張れる気がする!!

よし、まずは情報収集だな。
俺は何の仕事をすべきなんだ?
まだそれすらわかってないぞおい……。
あと……人の気配がまったくしないのが
気になる。
こんなバカでかい施設に俺一人……
なんてことはない、よな……?」

兵士は意を決したように立ち上がると、
背筋を伸ばし、しっかりとした足取りで
歩き出す。

不安を押し殺そうとする意思が伝わると
脳裏に浮かんだ光景が消えていく。



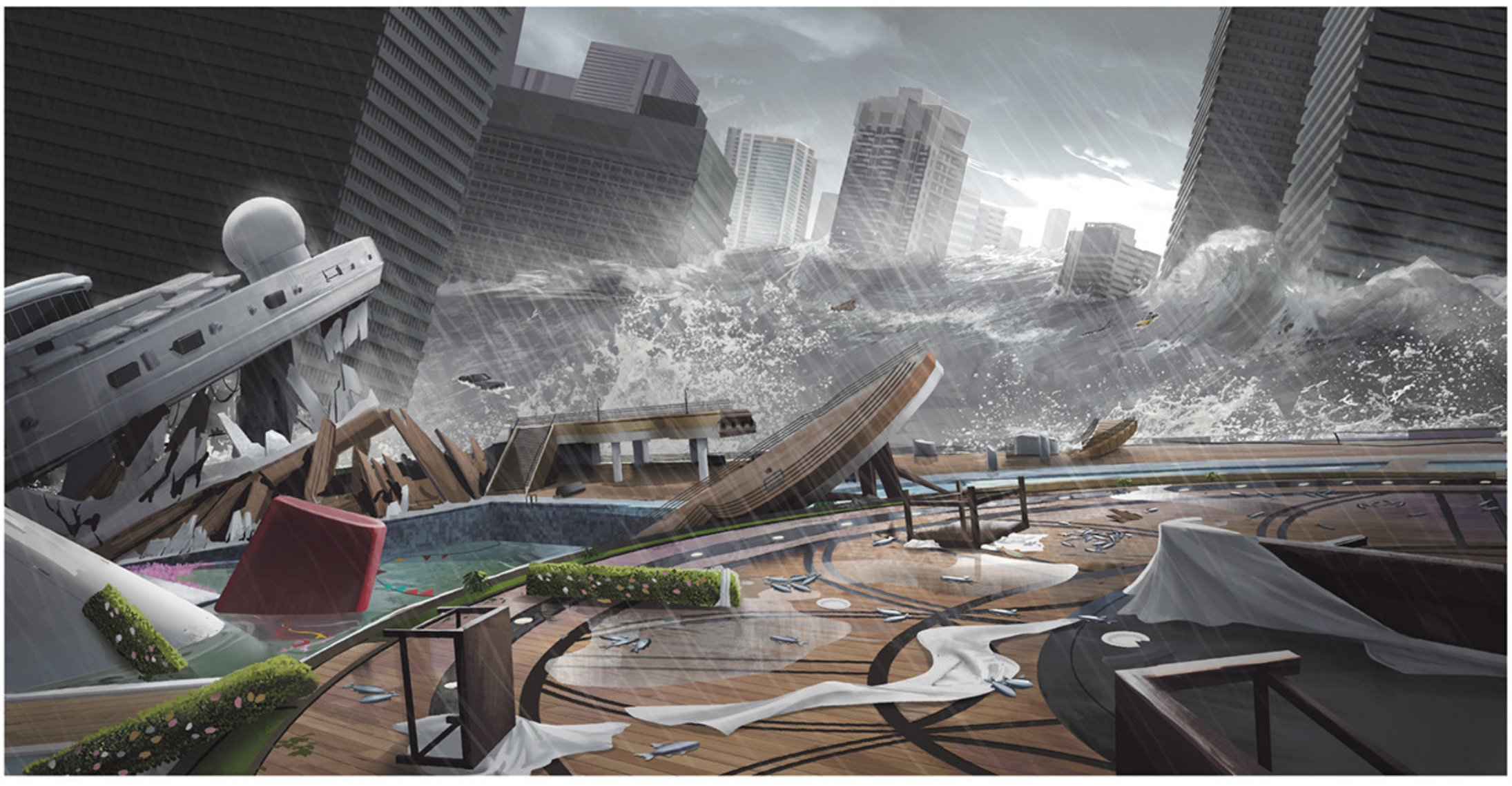
THE EYES OF BAYONETTA 3

Chapter IV
Imageboard

Prologue

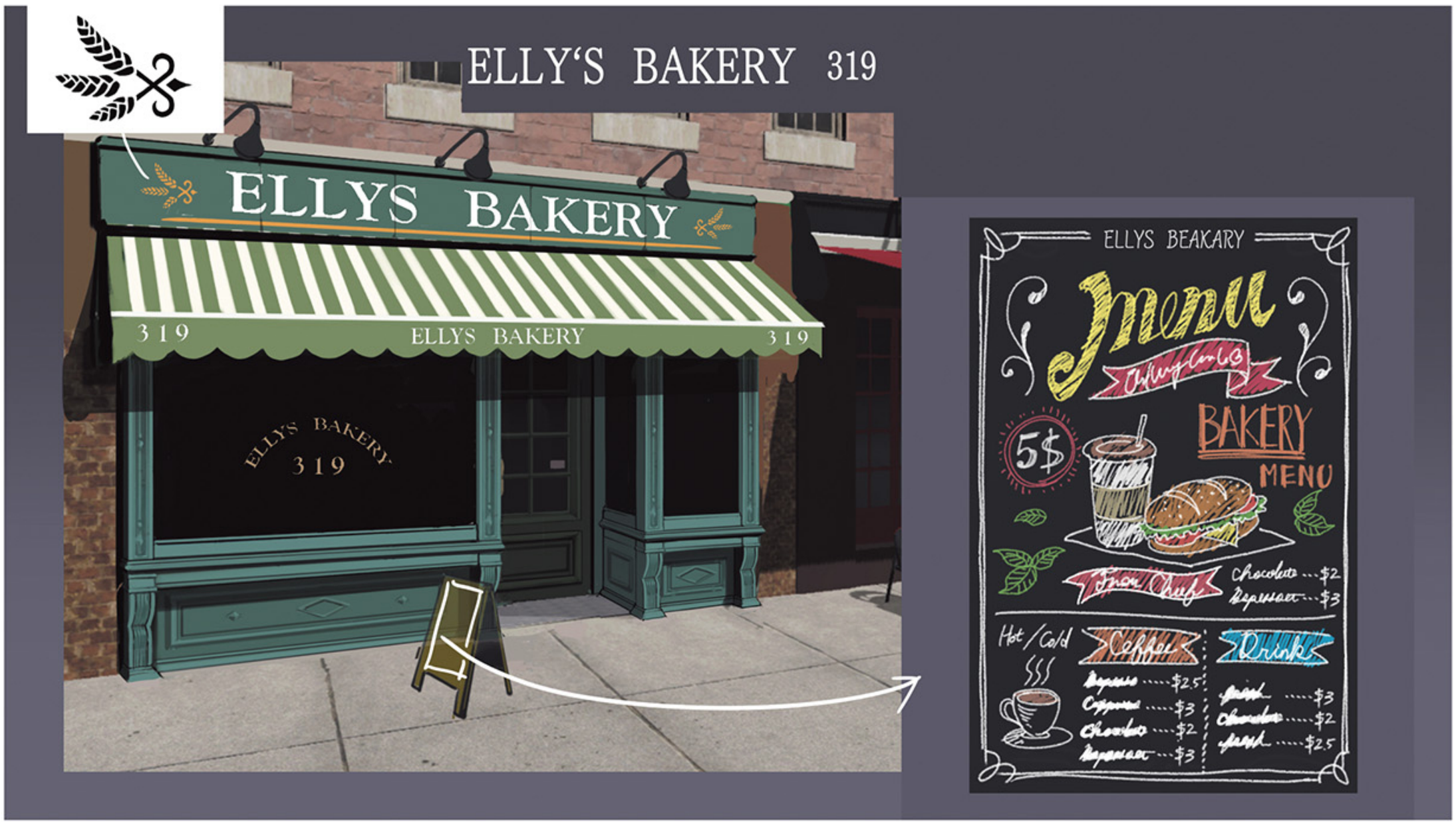
プロローグ／ニューヨーク マンハッタン





【宮田】実は Prologue は当初「海辺の遊園地」としてデザインされていました。ただ、色々な事情が重なり「豪華客船」への変更が余儀なくされました。そんな経緯ではあるのですが、今思うと海上の船の方が色々と都合が良かったので結果オーライでしたね。この Prologue でしか見られないピザ屋のロダンは必見です！

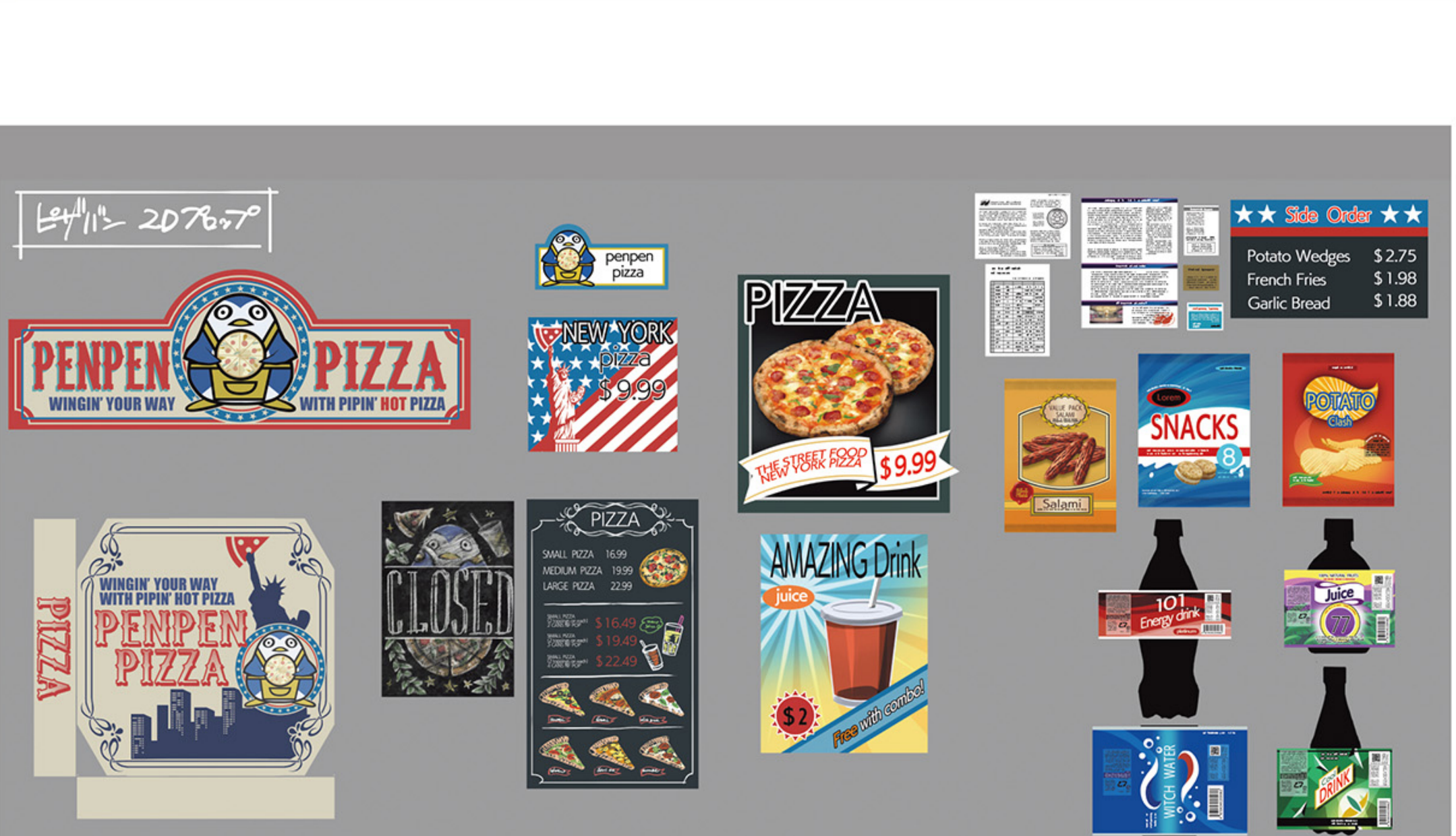




■ ロダンのピザバン

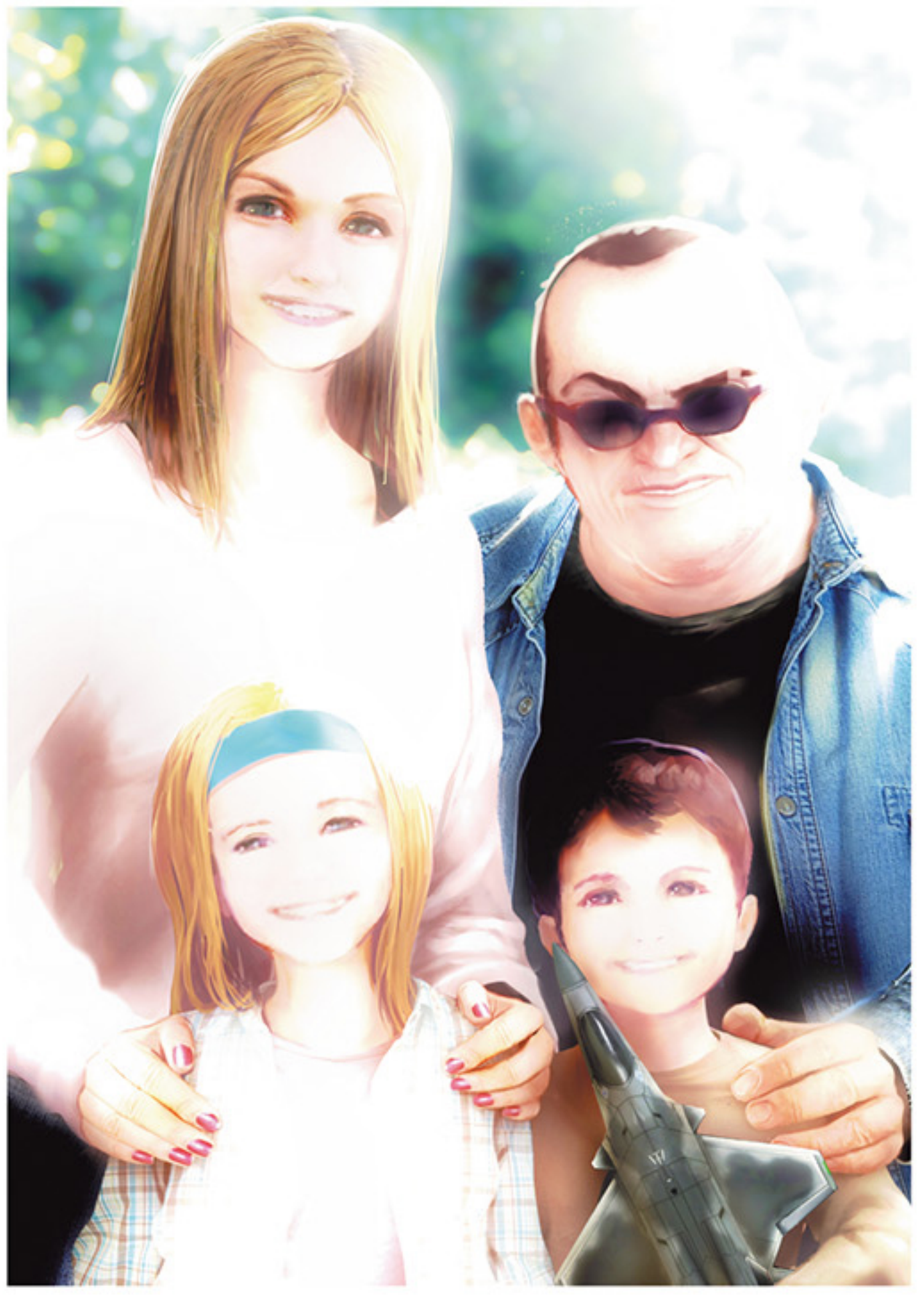
【須田】何故かペンギンをあしらったかわいらしいピザバンです。バンの正面顔がペンギンになっているのがポイント！ウィットを利かせたお店のコピーも良い感じです。





■ エンツォの家族写真

【須田】うっすらとですが、遂にエンツォの家族のヴィジュアルが出ました！ 息子のエドが持っている飛行機のおもちゃは『ベヨネッタ2』の冒頭で買い求めていたプレゼントです。















Tokyo

東京


緊急避難場所
東京都災害情報
テロと見
PURE EYE
5F
コンタクトのピュアア
容外科
英会話 スマーティ
出島突茶館
New Single
Moonrize whisper
FINAL BARGA
101


Lephoke
ILYNDHO
SHIBUYA
101
FINAL
BARGA



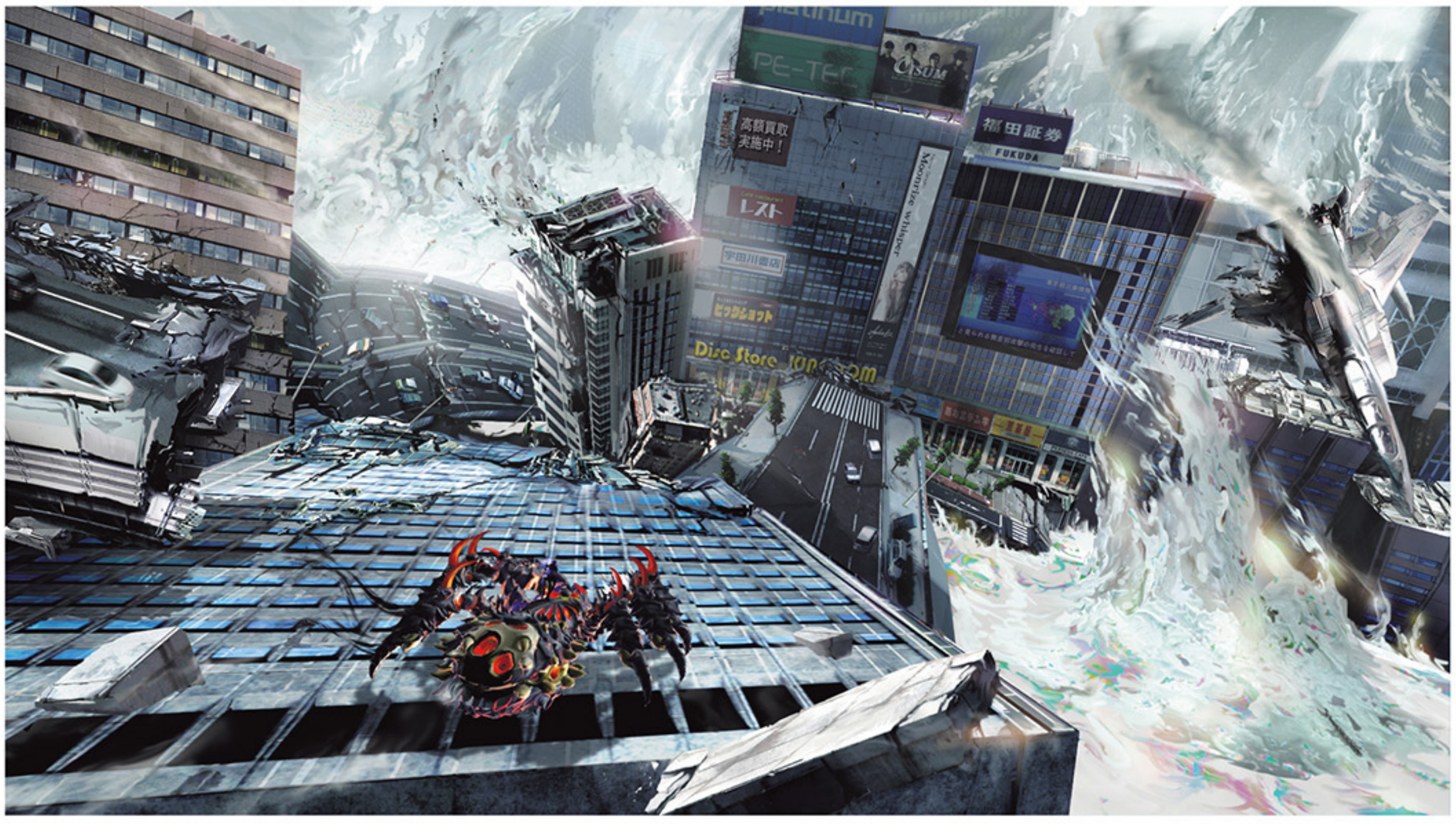
【須田】良く見慣れた場所で大立ち回りはとてもロマンがありますね。 戦争映画の様な雰囲気作りを目指しました。

【宮田】東京というロケーションに「怪獣上陸、大決戦!!」というテーマで挑んだ最初のステージです。 某怪獣映画が大好きなので、ホムンクルスがリアルな世界に足を踏み入れるだけでワクワクします。もちろん、怪獣上陸と言えば自衛隊が出動し近代兵器で応戦するのが熱いんですよね!そういった胸躍るシチュエーションを沢山取り入れてあります。ちゃんと最後の場面では怪獣大決戦しているので大満足な出来栄えになりましたね。

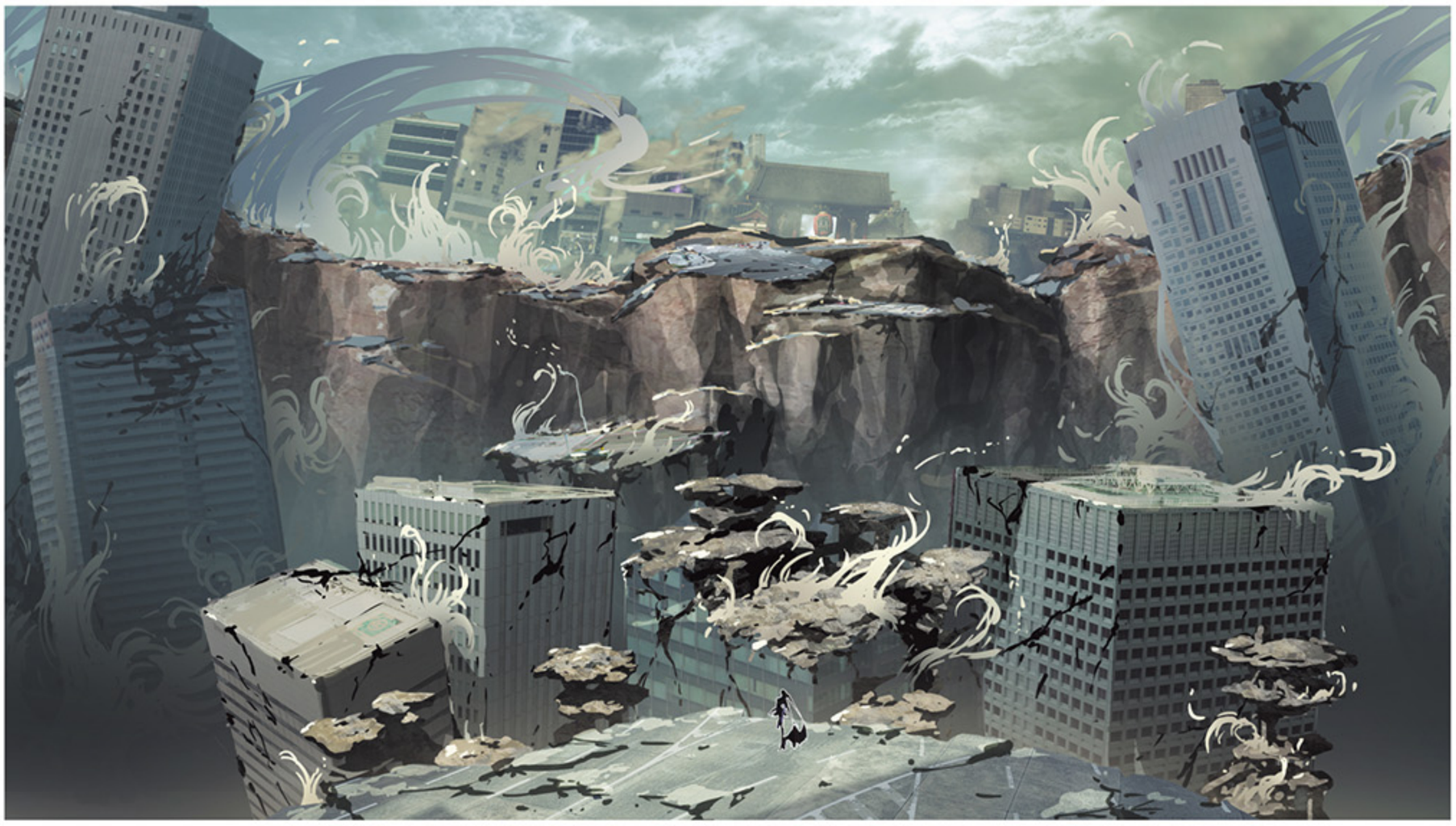







Platinum
PE-TEC
高額買取
実施中！
福田証券
FUKUDA
レスト
Disc Store








Charbourg
Hair Design
24h OPEN
LARGER BURGER
100
出島喫茶館
FRESH
BODY SOAP ORGANIC
荒茶屋
ARACHAYA
ディスカウントストア
ビッグショット
牡蠣の殻
イタリアンカフェレストラン
Trieste トリエステ
160席 営業時間 10:00 ~ 9:00 分煙
MARIGO
5Fレストラン街が
15%OFF
新規会員
MARIGOカード入会で今ならさらにお得!
MARIGO カードは年会費初年度無料!さらに初回1年間 10%OFF!


VOGREGER & LYNCH


POCKETV
エンタメで、¥貯めを。
1カ月無料!
配信動画本数最大120,000本以上


微風は美風
soyokaze


海外・国内旅行
TRVL
中谷歯科クリニック
きたがわ内科
KING'S GRILL
キングスグリル
ハンバーグ
ランチ 11:00~17:00
ディナー 17:00~22:30
中華料理
餃子・ラーメン
白金
居酒屋
久男
HISAO
JAPANESE DINNING
PM5:00~AM3:00


アリバイと
4人の盗賊
TVQ九州放送


P-Phone
初割
P-Phone × Soniclight


容量
無限大
特典付きで
さらにお得!!
キャンペーン中
月額半額
PHONEW lovetalk


5G
新スマホ


ILYNDHO


Dacedo
AN-U40
スマホが変わる。


PITTC


New Single
Now On Sale
SEVEN L.M


New Single
Moonrize whisper
NOW ON SALE


SPORTS
全てはこの
一瞬のために
BKSバスケットボール2次予選
Hilanders × Rapiers
BSPTV 独占放送
18:30 TIP OFF【予定】
今季開幕!


名代 江戸そば 24時間
特製らーめん まき
年中無休
薬 サツキドラッグ SATUKI PHARMACY CO.LTD. TAXFREE 免税
大地レジデンシャル 大地トラスト不動産
SY PHARMACY 医薬品 化粧品 食料品
NATSUKI なつき銀行 ATMコーナー
24時間OPEN カラオケ KARAOKE ROOM
眞草嶺銀行
Tax Free
ミカドデンキ
LARGER BURGER
100 Seats
CISUM
10th ANNIVERSARY SPECIAL LIVE TOUR.
MUSIC VIDEO COLLECTION DELIVERY DECISION
FINAL BARGAIN
MAX 70% OFF



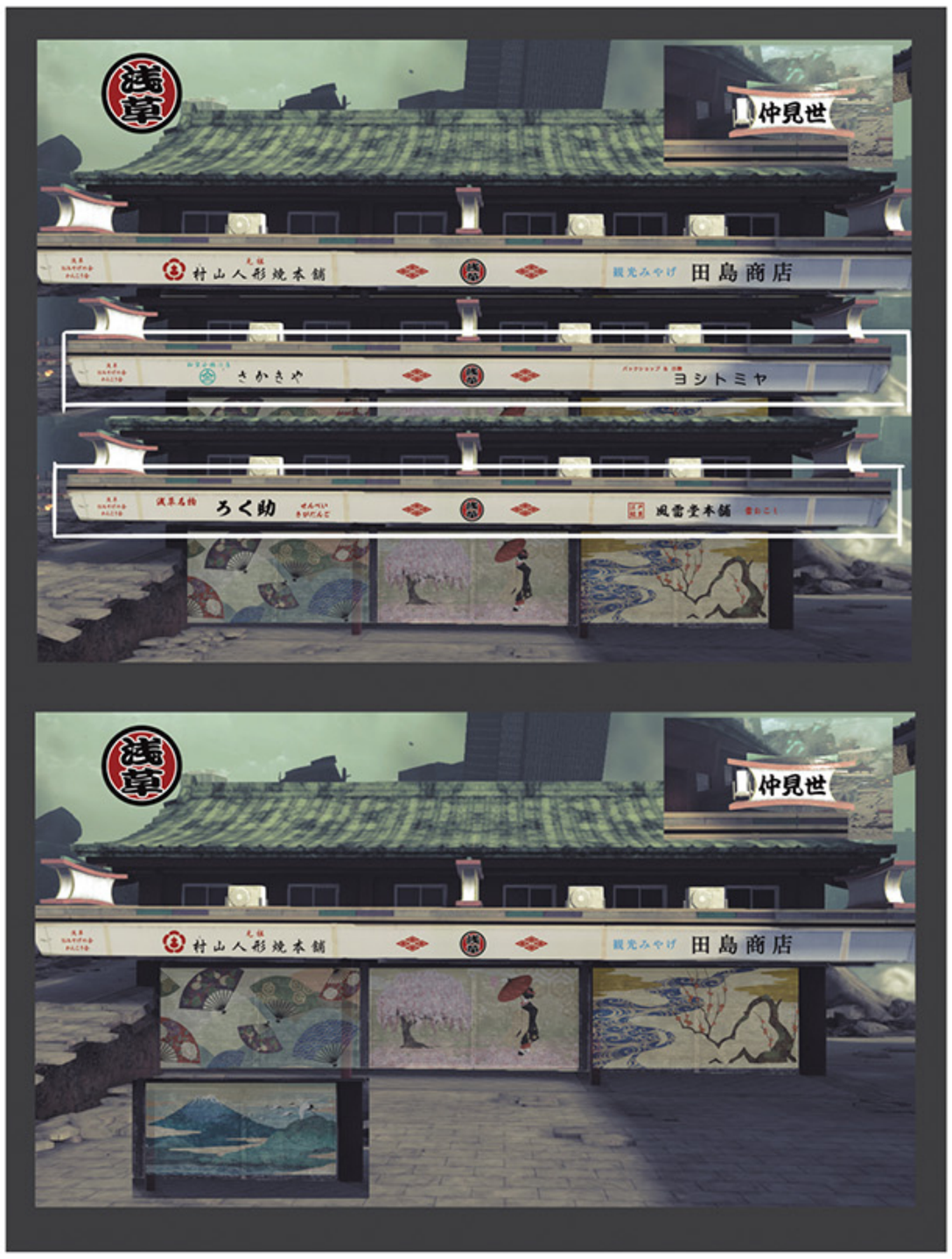














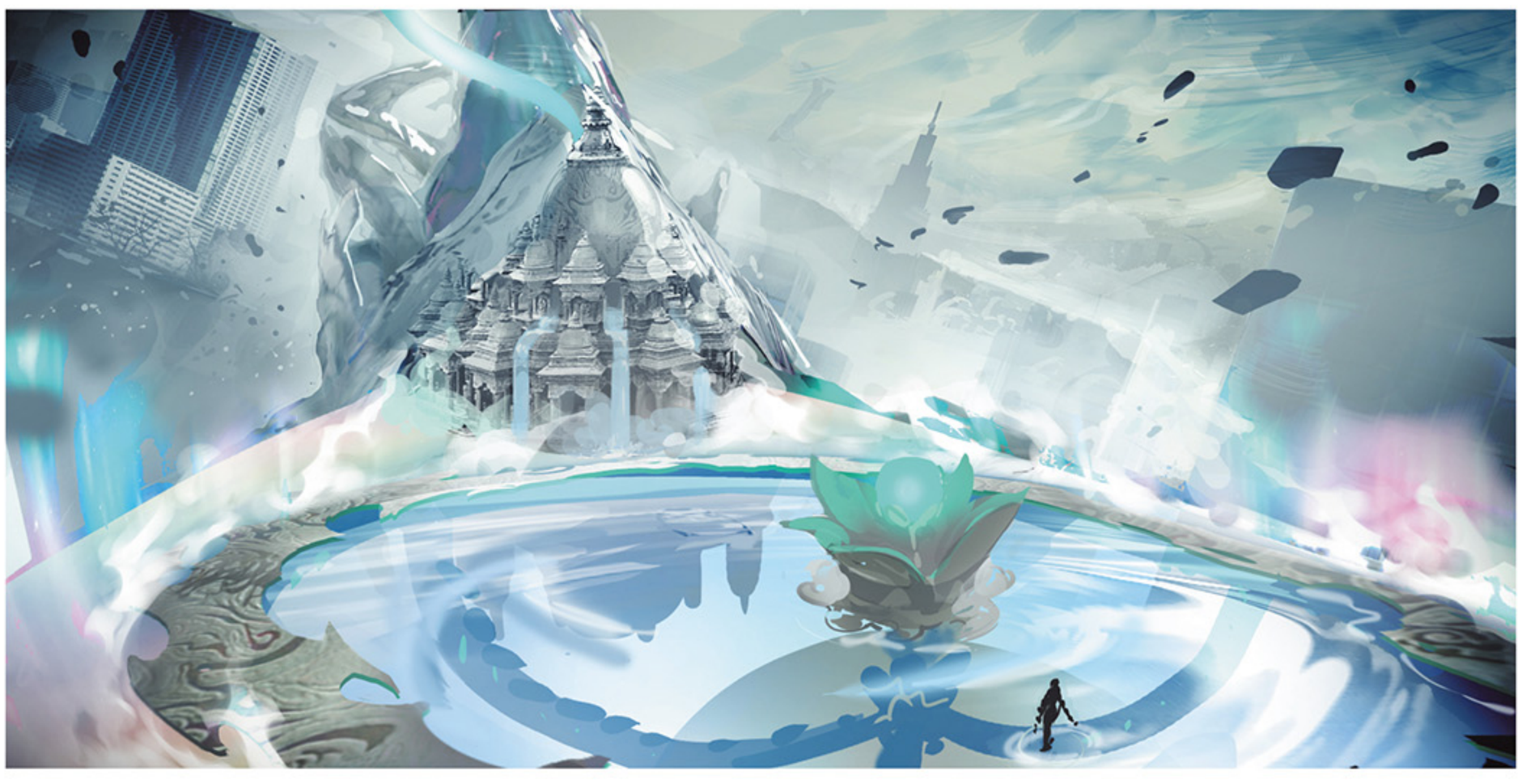




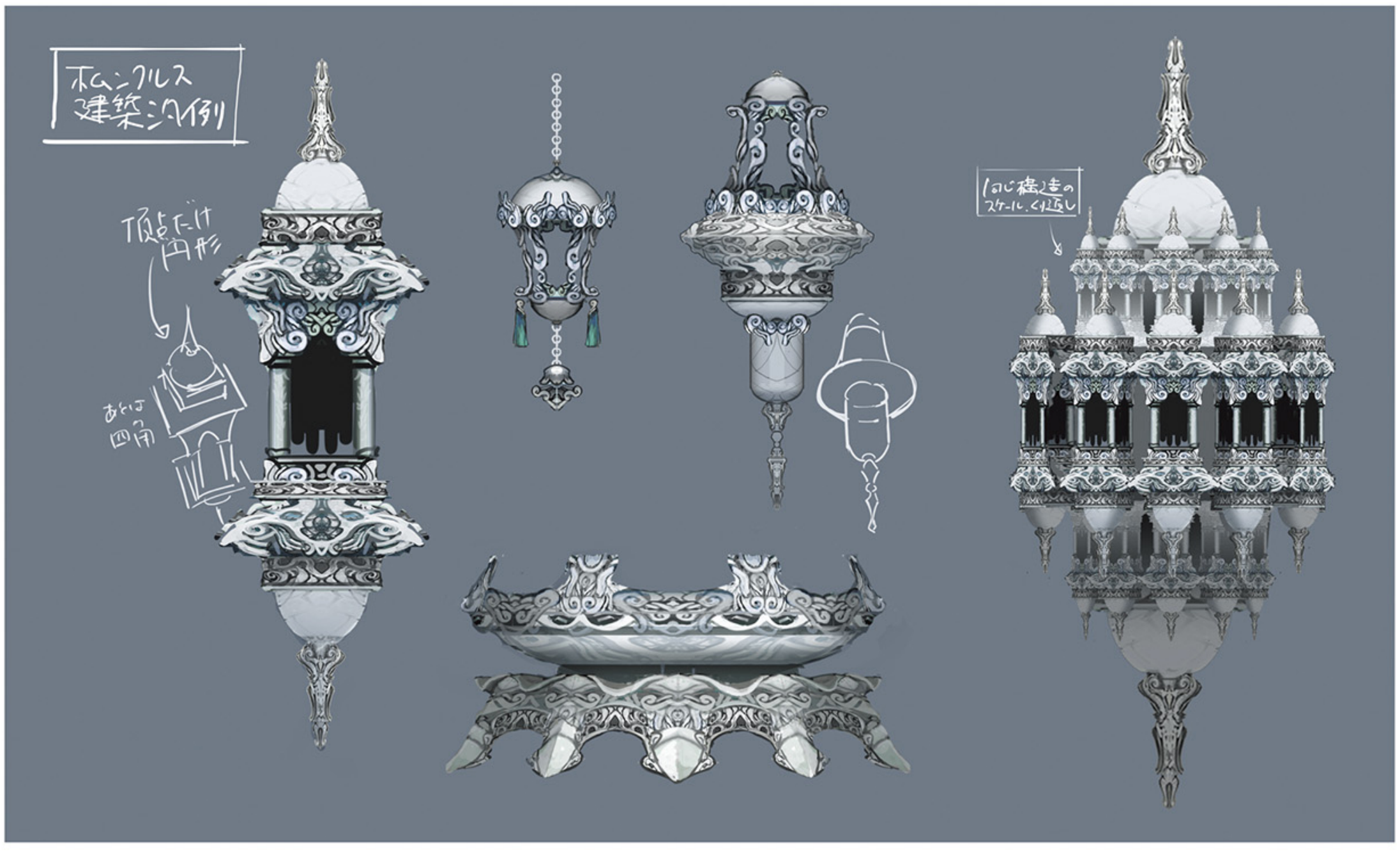


【須田】生きた都市景観たらしめる為にこういった説得力のあるプロップが欠かせません。今回は広告あるあるにかなり力を入れているのでゲームでもぜひ注目してみてください。








ホムンクルス
建築汎例
頂点だけ
円形
あとは
四角
同じ構造の
スケール、くり返し

Qin Lan

秦蘭







【倉狩】ホムンクルスと合戦が行われている情景のイメージが欲しいとのことで、攻城兵器で迎撃しているシーンを想定して制作しました。

【宮田】中国ステージでは、万里の長城を最終防衛ラインとした「100万の軍勢vs100万の軍勢」というテーマで制作しました。このステージはあらゆるモデルを数多く配置する必要があったため、最後まで処理負荷との戦いになりました。兵士モデルの一部はテクスチャで描いて処理を稼ぐなど涙ぐましい努力がなされています。また、このステージにはちょっとした秘密があります。ステージを上空から見下ろすと万里の長城を境に白と赤に左右分かれており、それはまるで中国の伝統料理である「火鍋」を彷彿とさせるものになっています。なので、このステージ見ると辛いモノが食べたくなるんですよね！（笑）





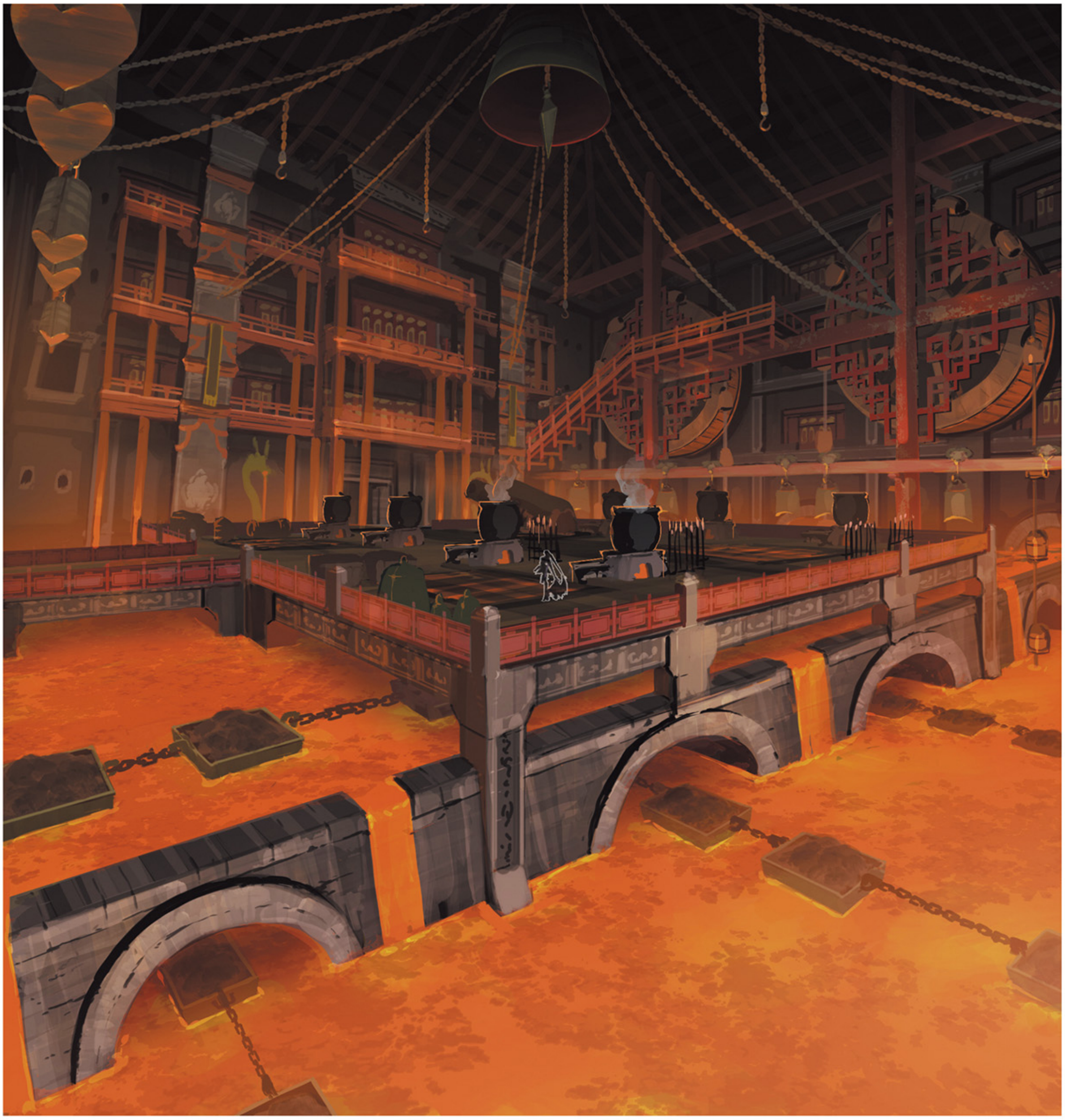






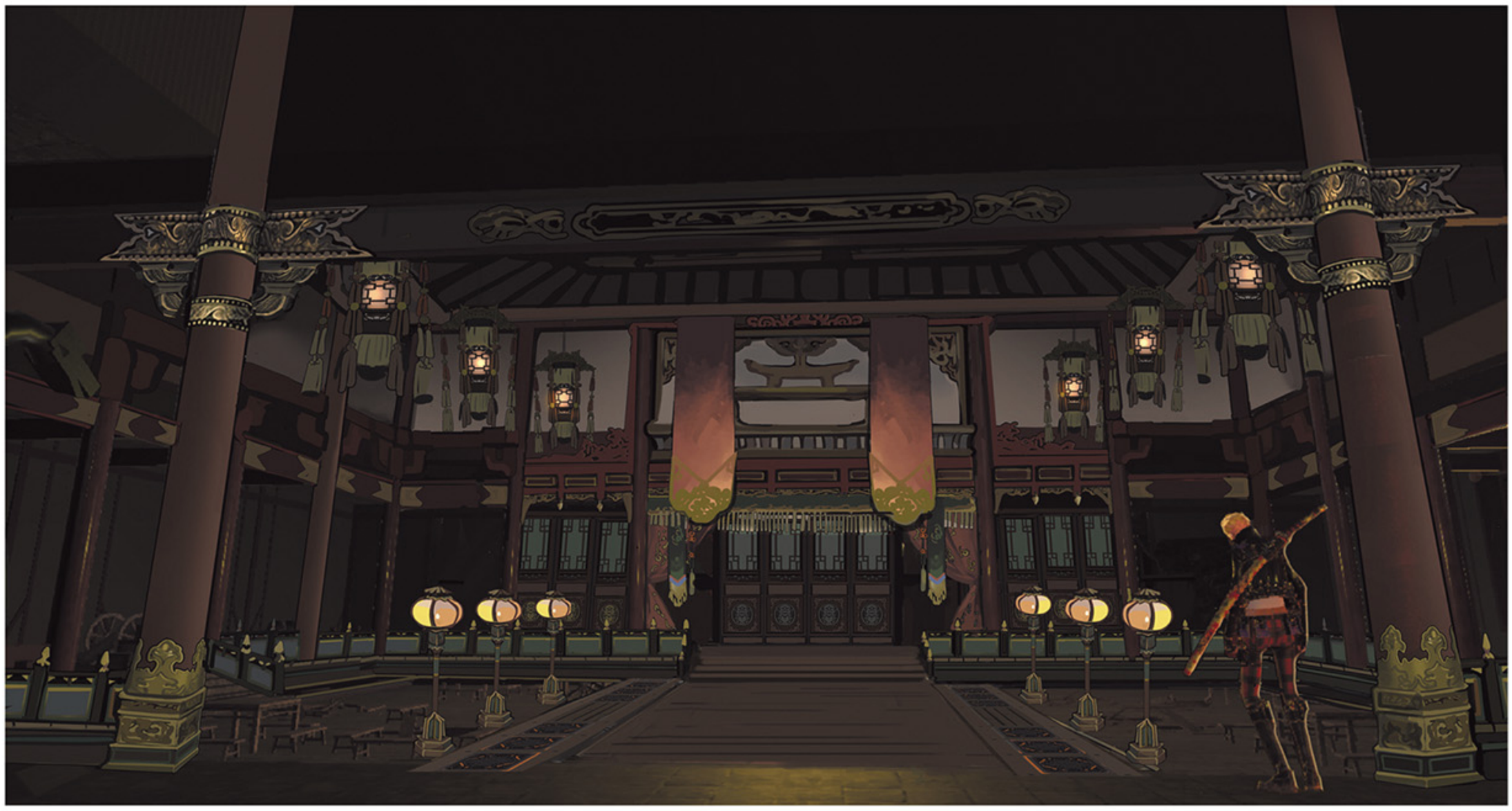


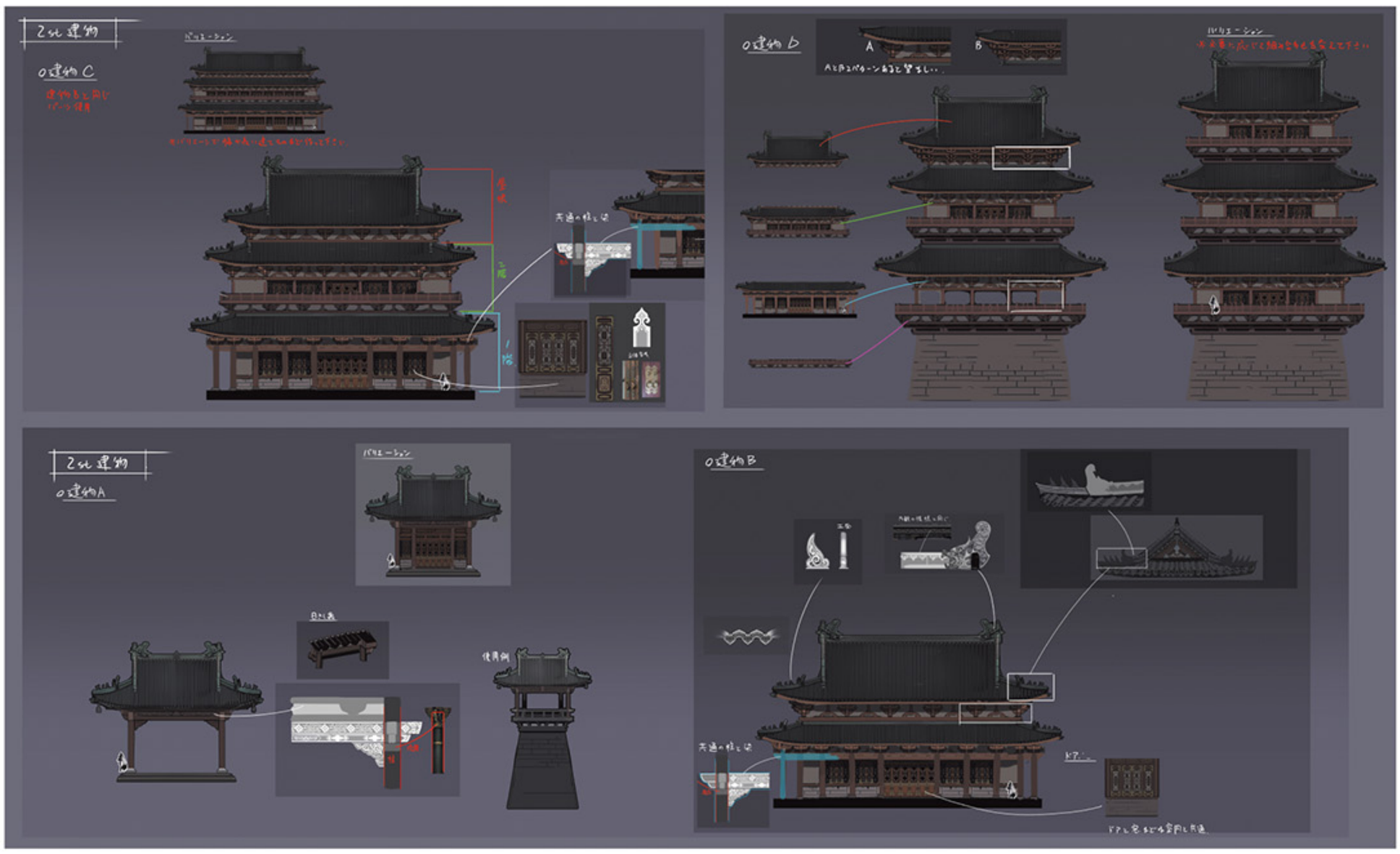




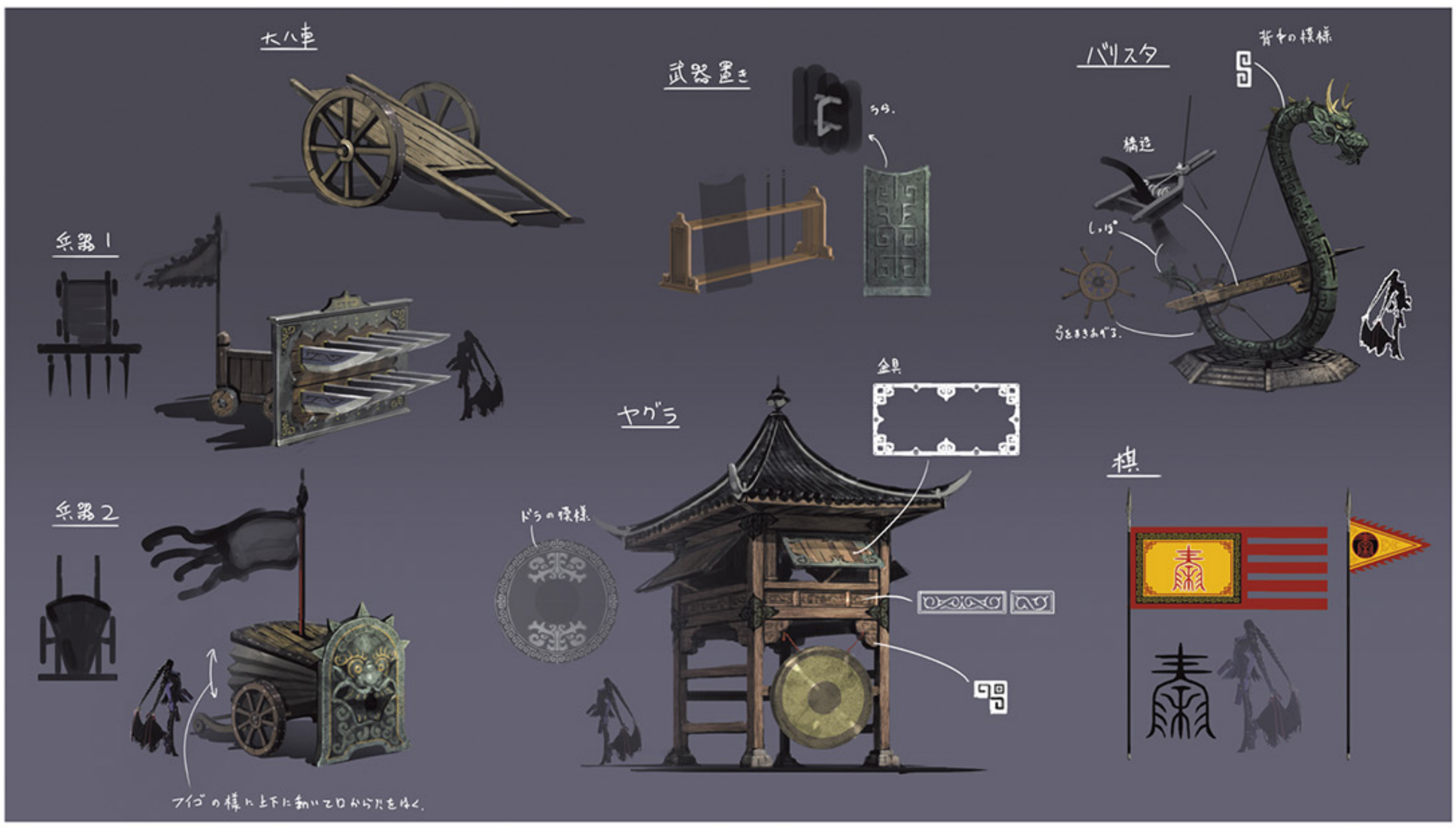


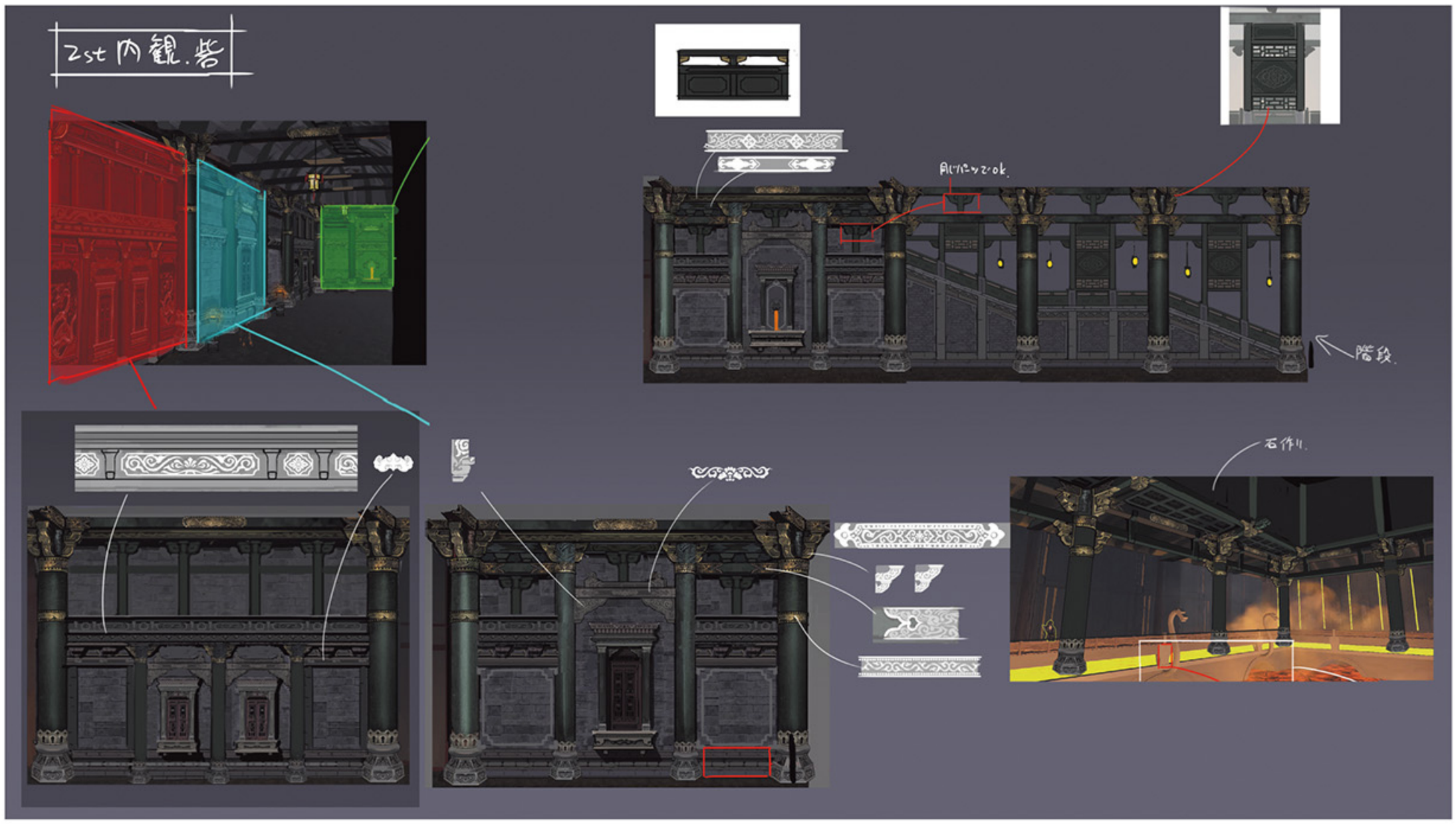


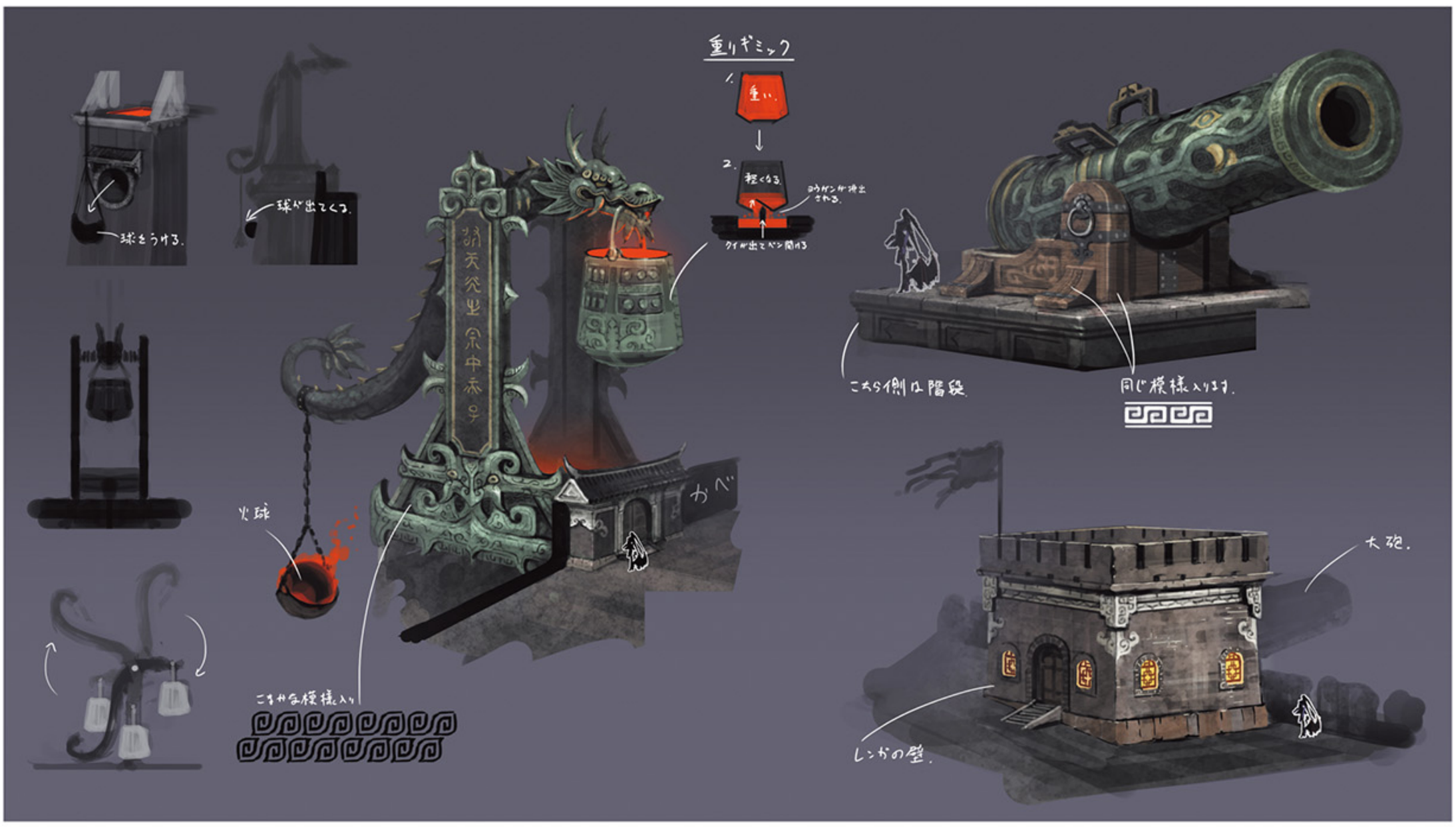



2versions
0建物C
0建物D
2versions
0建物A
0建物B


一般兵
青龍兵
朱雀兵
玄武兵
白虎兵


大八車
武器置き
バリスタ
背中の模様
矛
兵器1
兵器2
ヤグラ
金具
ドラの模様
旗


2st 内観.砦
同じパーツでok.
階段.
石作り.


重りギミック
1.
重い.
2.
軽くなる.
ヨウガンが抽出される.
クイが出てペン開ける
球をうける.
球が出てくる.
火球
こまかな模様入り
こちら側は階段.
同じ模様入ります.
大砲.
しンかの壁.

Cairo~ Giza

カイロ～ギザ

【須田】写実的な世界から一転、かなりファンタジーな砂漠の世界です。 魔女が治めて、魔獣を神聖視する古代文明はどんな感じか？を表現しました。

【宮田】エジプトステージは「砂漠に眠る秘宝を求めて」というテーマで制作しました。 大自然の驚異を少しでもユーザーに感じ取ってもらう為、ヴィオラには熱砂の中を一人彷徨ってもらいました（笑）。ベヨネッタは無敵超人な為、こういった演出は取り入れられなかったのですが、ヴィオラがプレイヤーになった事で、今までに無い演出ができ楽しかったですね。広い砂漠と緻密に描かれた遺跡のコントラストを楽しめるこのステージですが、遺跡の最後には宝物庫があり、お宝を取得すると遺跡ごと崩れていくというお決まりなシチュエーションも実現できたので大変満足しております。





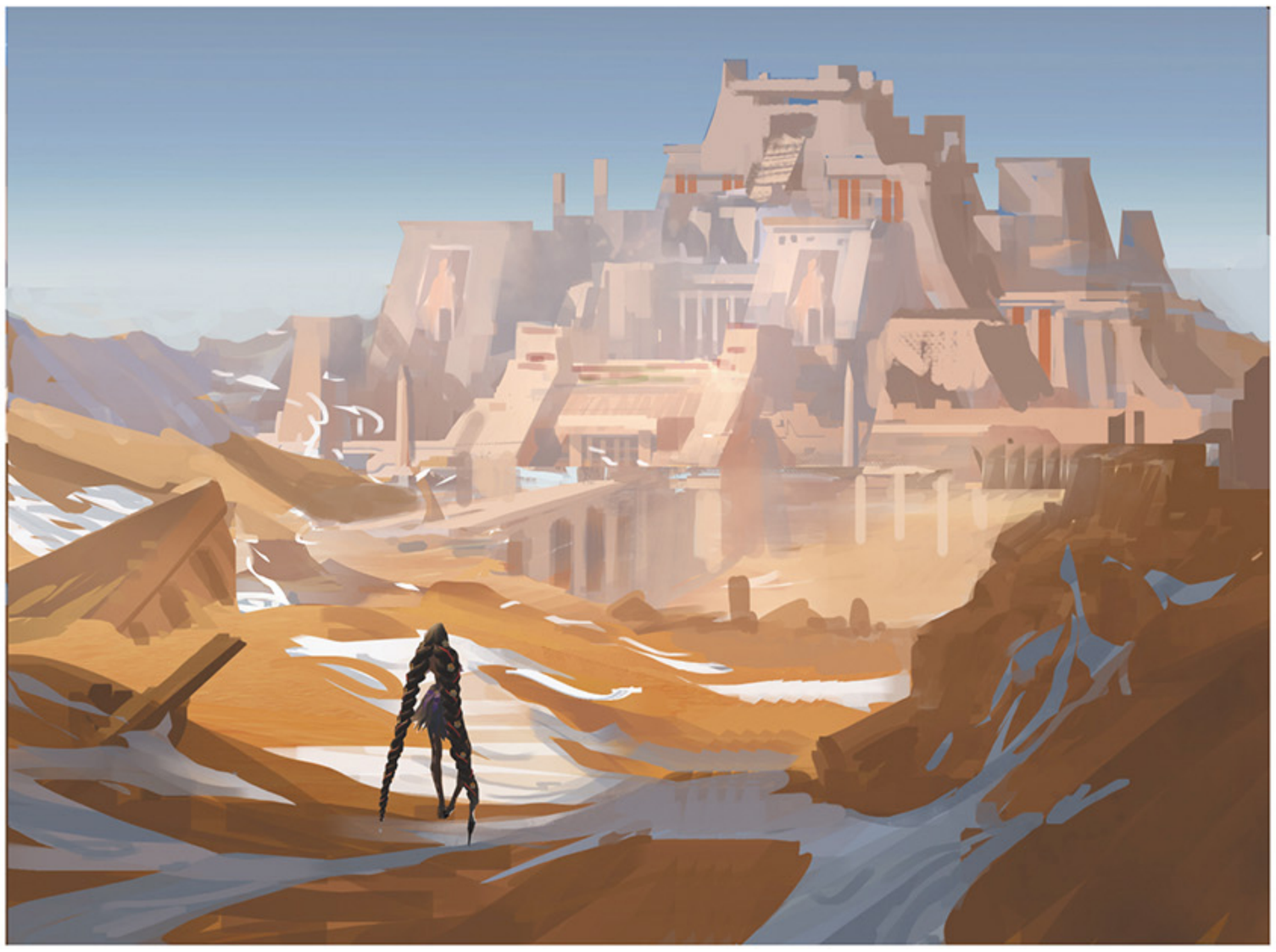
















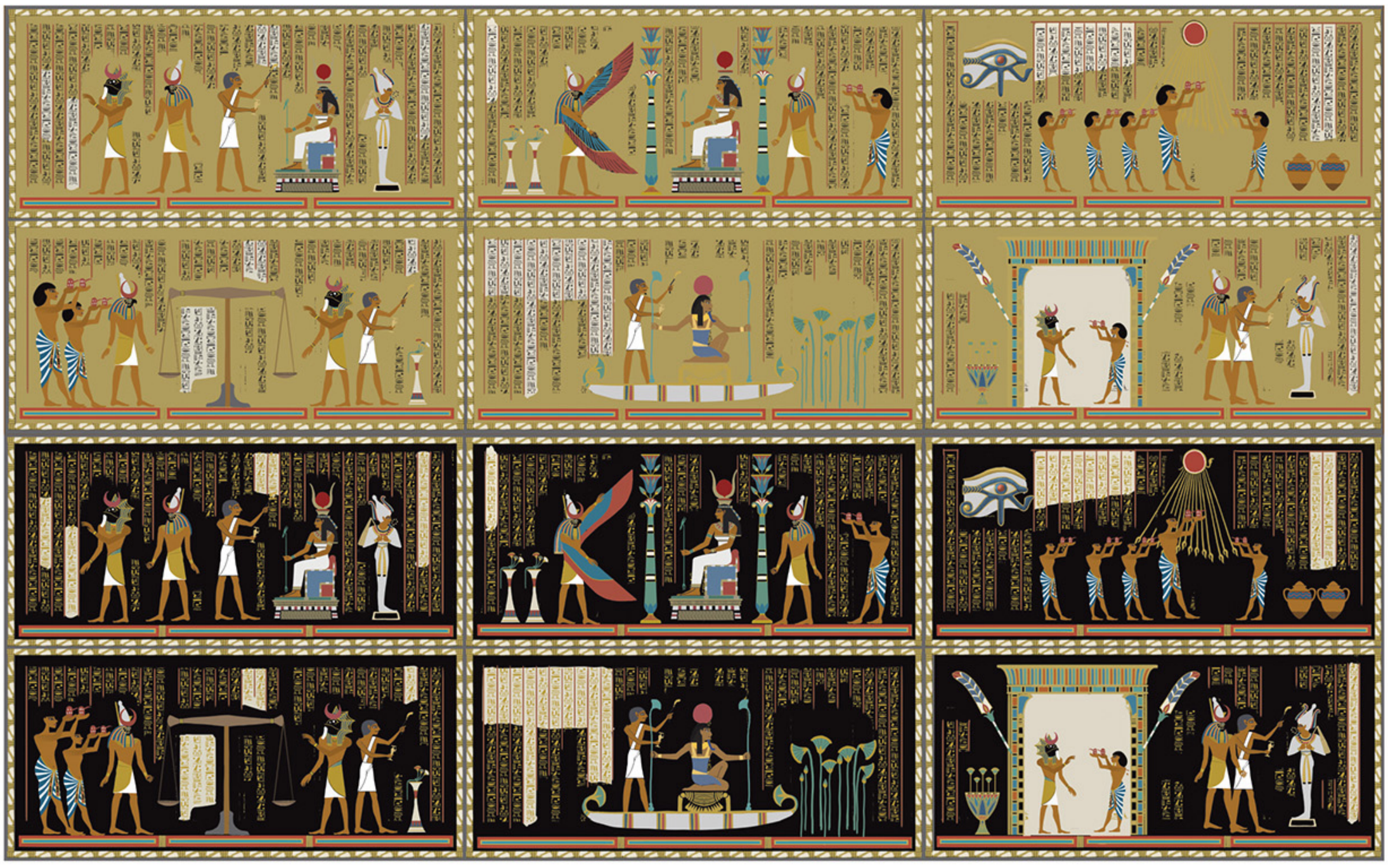




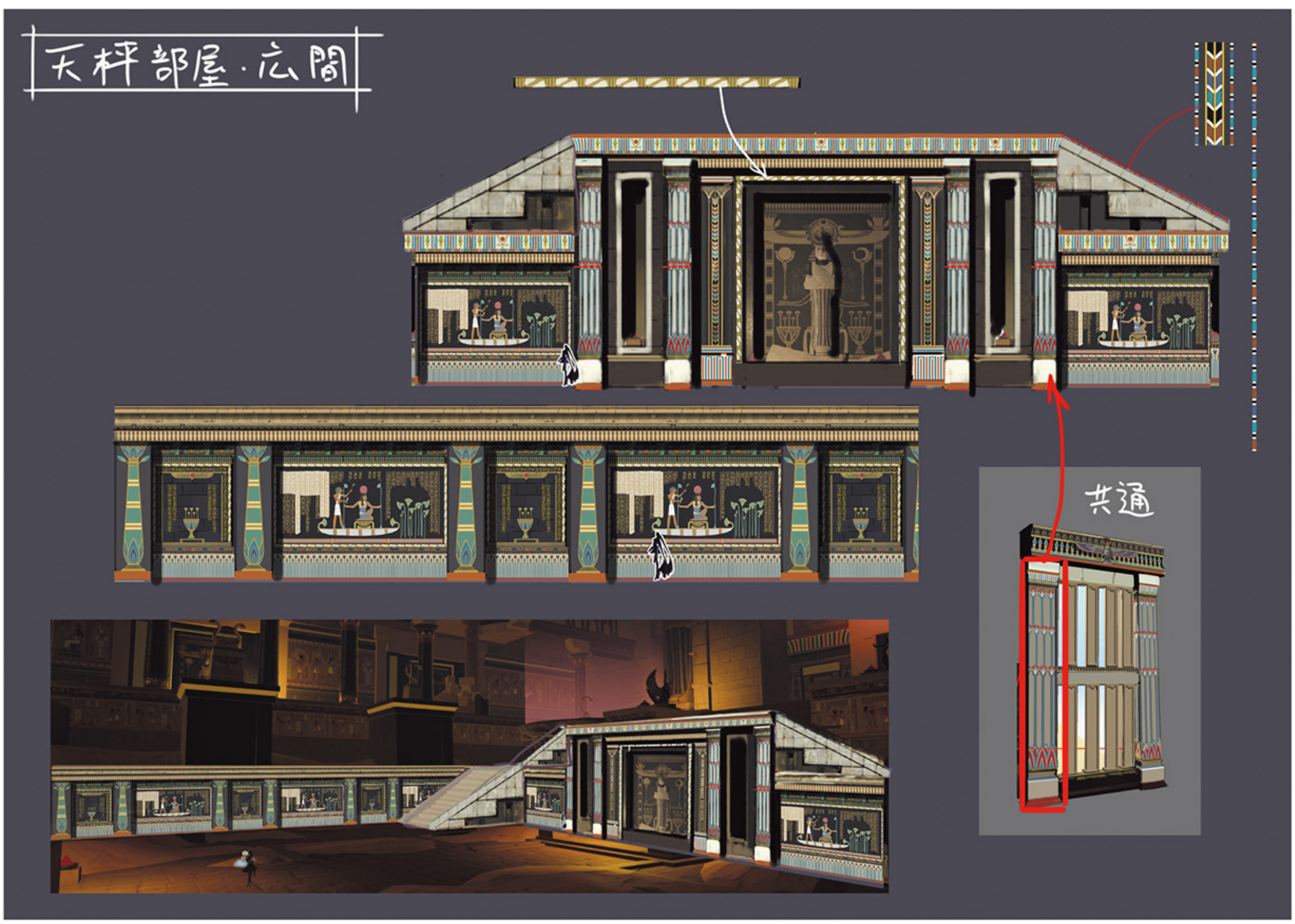




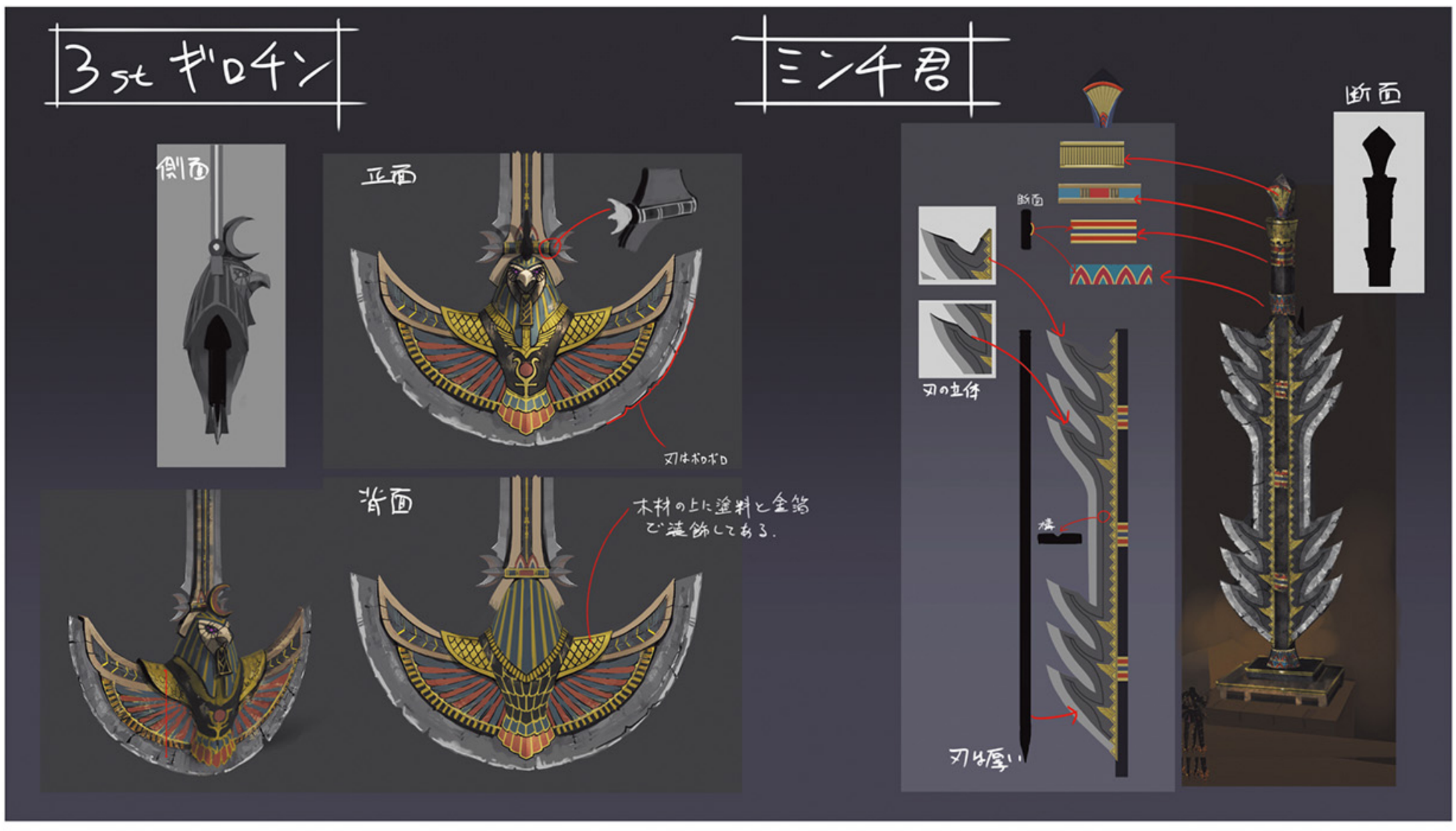

3st ボスエリア



【倉狩】魔獣を召喚する関係上MAPの壁が広大な空間になることが予想されていたので、出来るだけ少ないパターンの組み換えで済むバリエーションを考えて制作しました。自分が想定した印象に収まったので、個人的にうれしかったです。




3stセトバアル神殿スイッチ
金箔と塗料
下とは黒いる
うすい立体
ここの溝がかみ合わさる.
薄い立体
深い溝
白色の石の質感
イメージ


3stギロチン
側面
立面
刃はボロボロ
背面
木材の上に塗料と金箔
で装飾してある.
ミンチ君
断面
刃の立体
断面
薄
刃は厚い

3st 天秤の間





3st 風車の間 いりーつ









まと
組み方
並列型

マンガン系の石

小

中

大



クロカイト





マンガン系の炎
参考ぐらいでお願いします

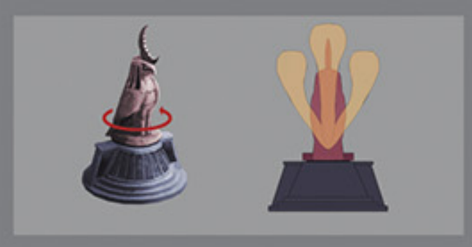


ファイターディスク

ヨコ

ウエ


Bst 天秤の鍾
断面
大
小
断面
断面
象形文字は流用でokです.
掘り込みです.



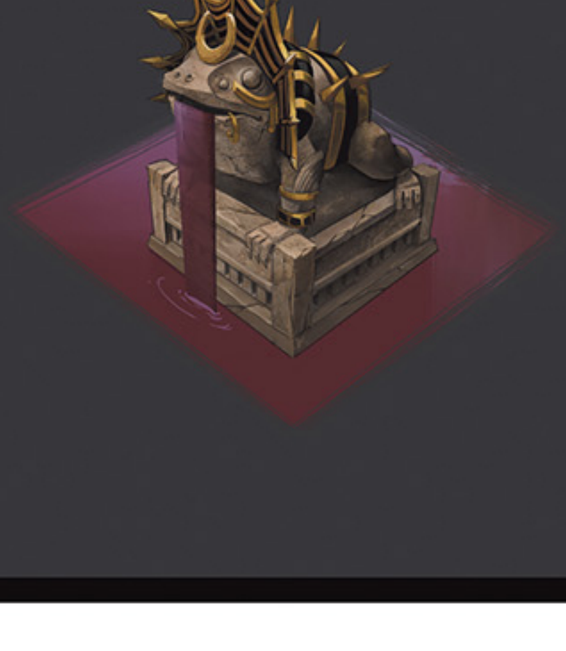
















Paris

パリ

【須田】夜のパリという大ネタは否が応でも盛り上がりますね。優雅で怪しい、エモーショナルなロケーションになったと思います。

【宮田】パリステージは「怪盗ベヨネッタ追走劇」というテーマで制作しました。夜のパリというロケーションは先に決めており、そこに合うようなテーマを確立するのに一番時間を費やしましたね。このテーマが確立してからは、トントン拍子にステージ構成が面白い方向に転がっていったのを覚えています。中でもローサ β4をベヨネッタが追いかけ、そこをエンツォ扮する警察に追われるシーンは大好きですね！　若干パロディ色の濃いステージにはなりましたが、なんとかノリと勢いで誤魔化す事ができました（笑）。



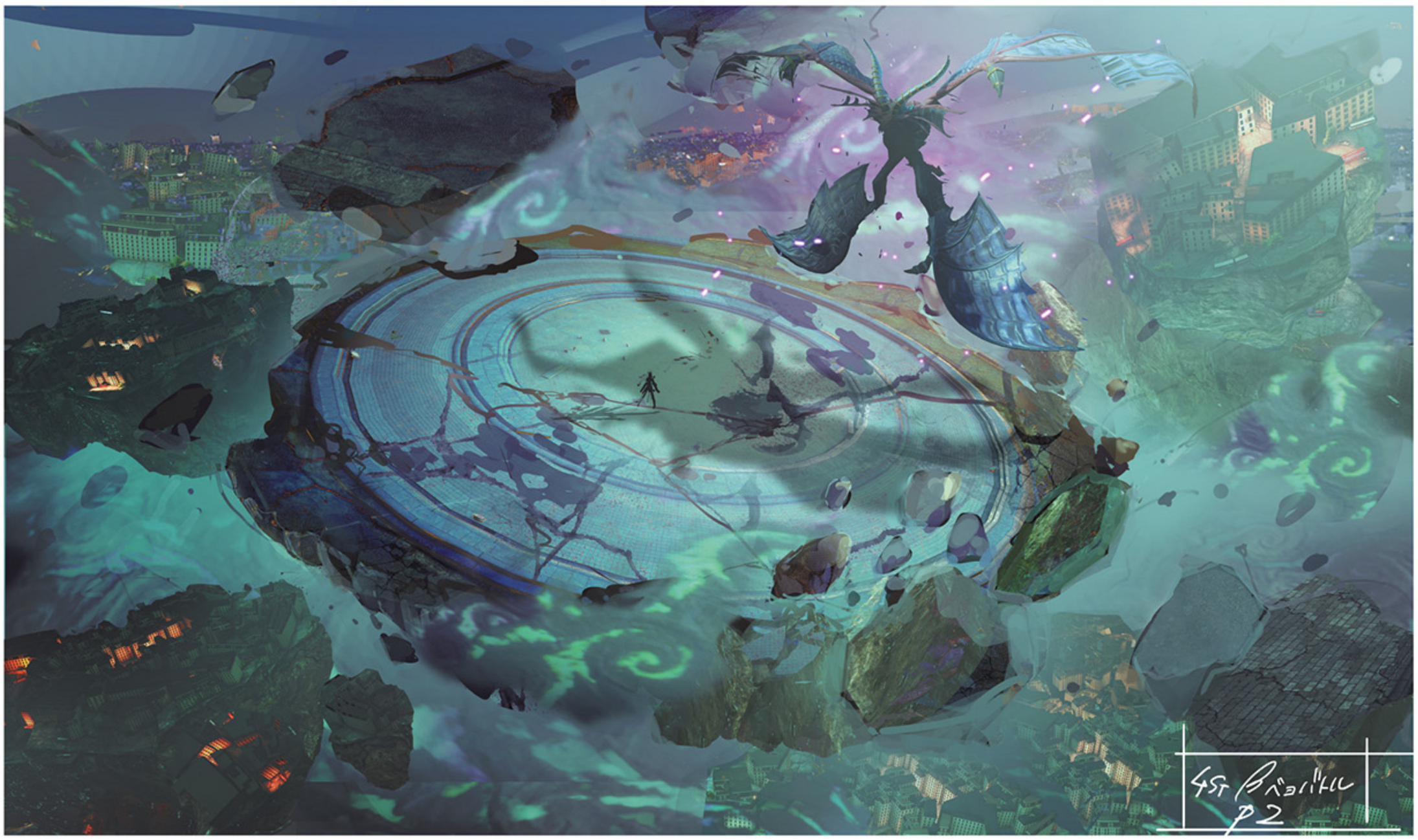





POLICE
POLICE






1st Attempt
P2



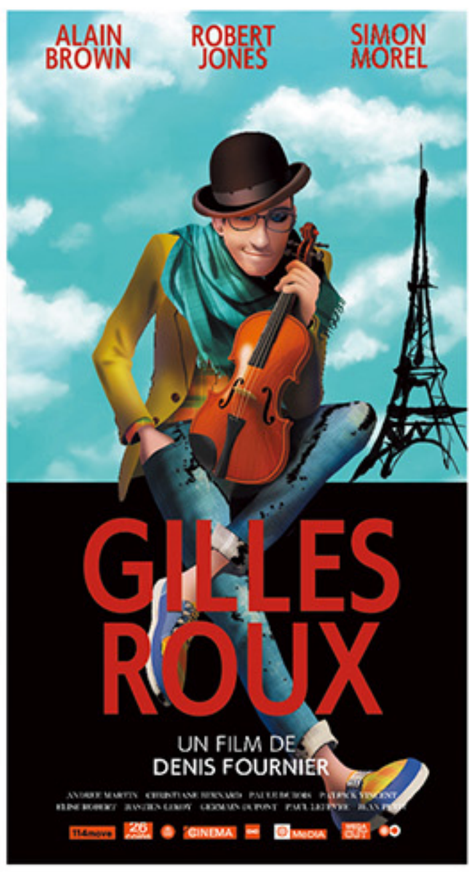


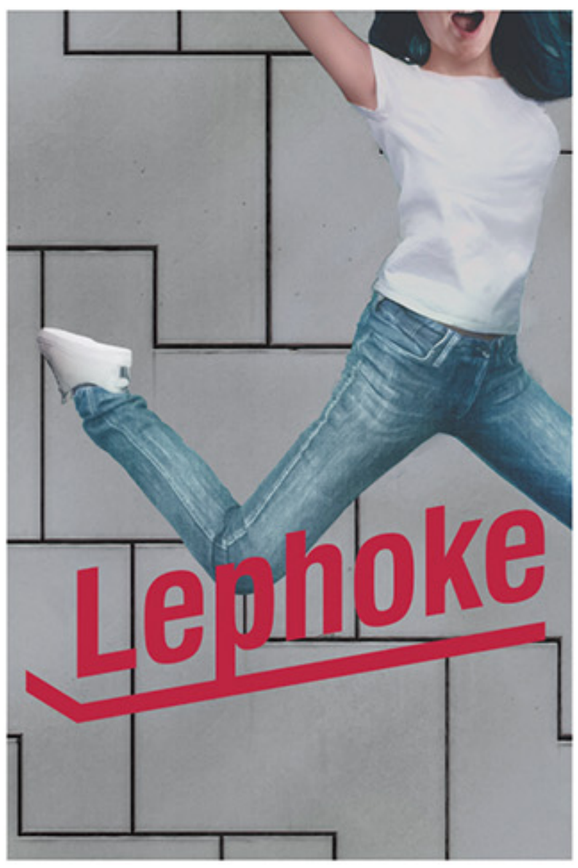


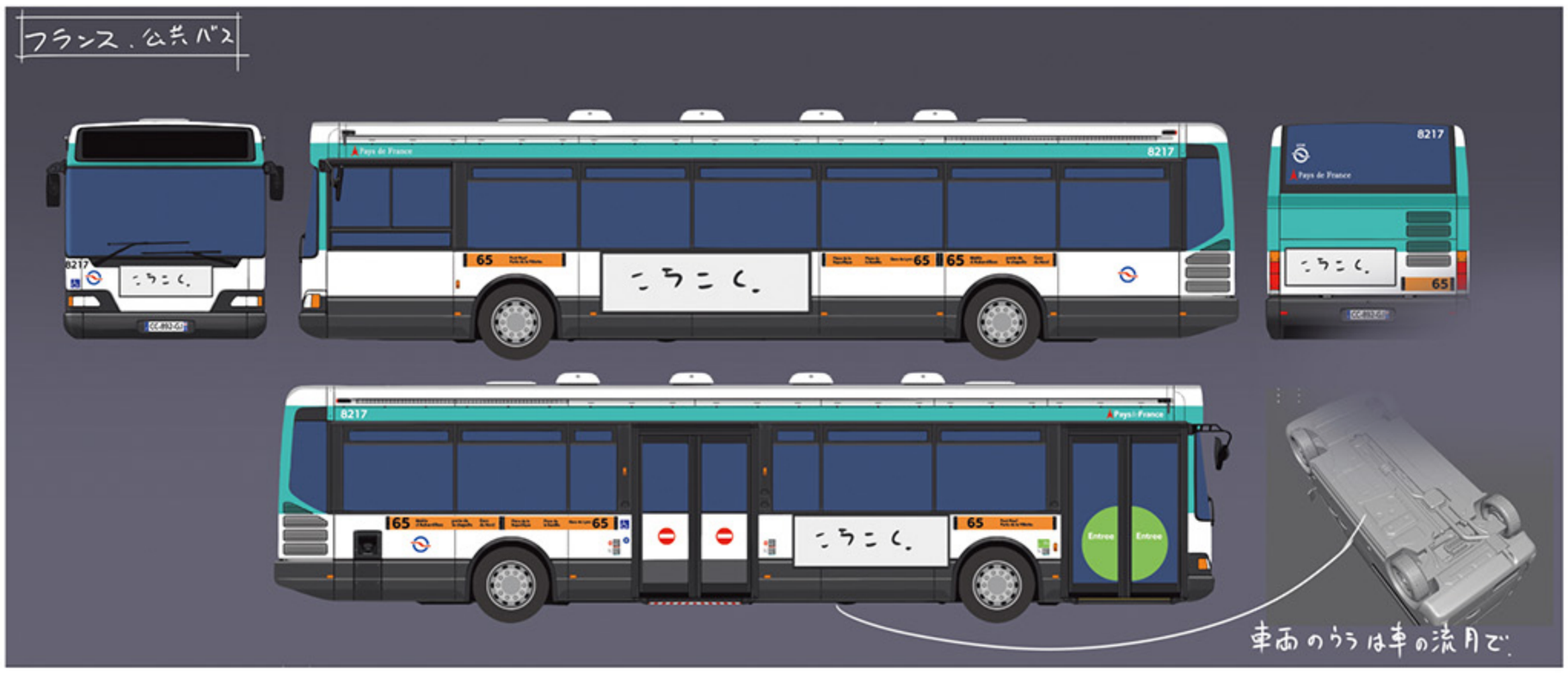
【須田】土地柄を表現するにもこういったプロップは欠かせません。
東京とはまた違った、洗練されたプロップに仕上がりました。



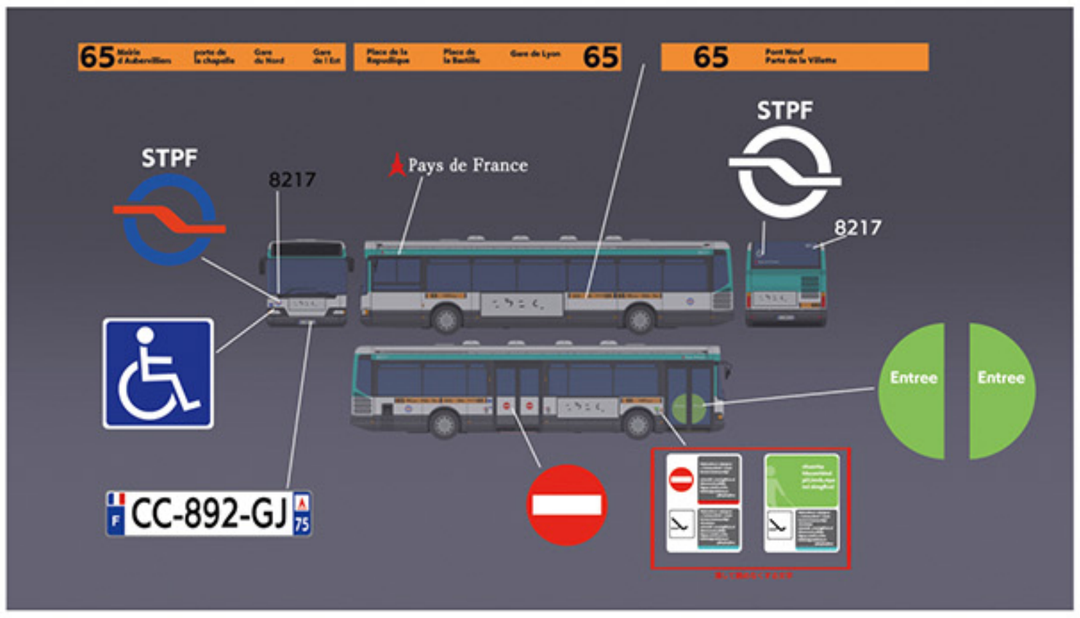




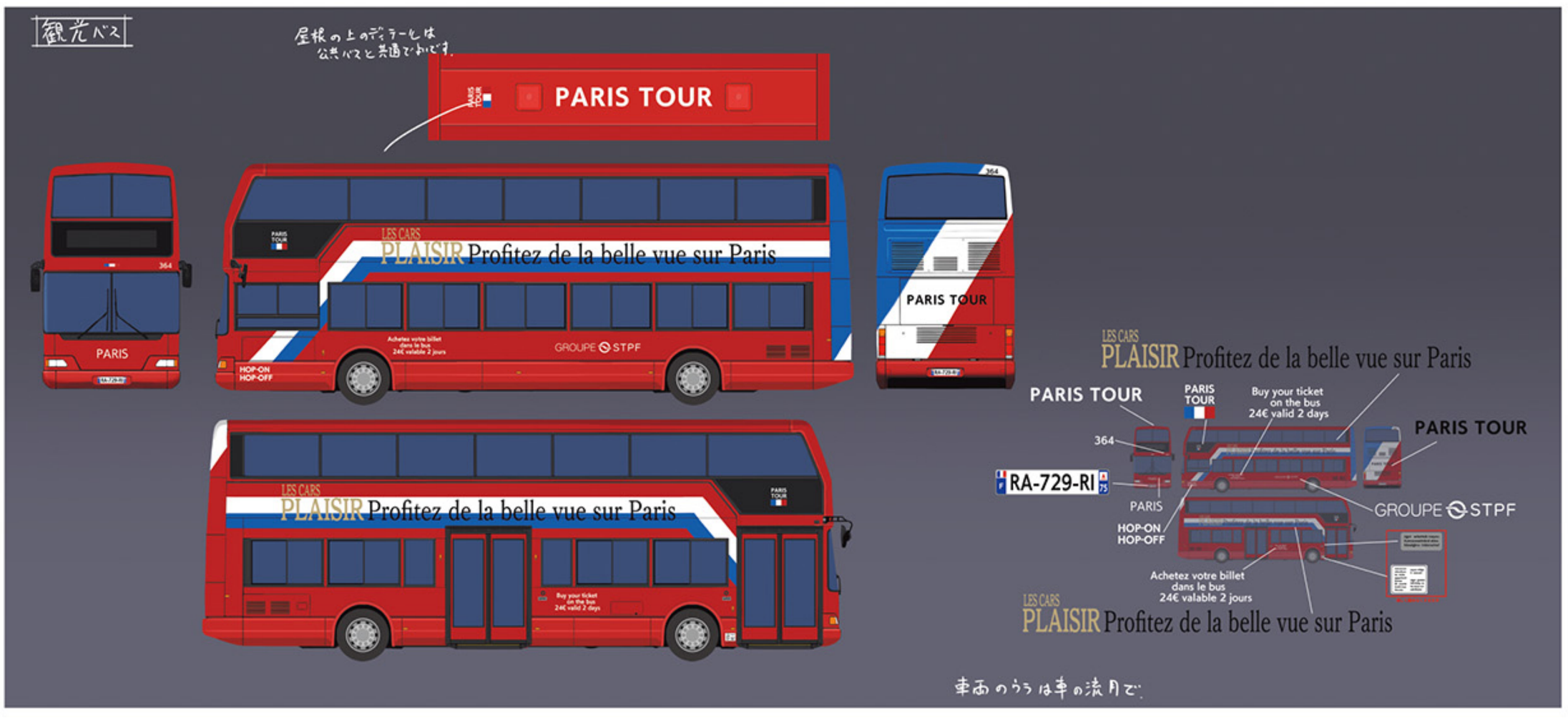


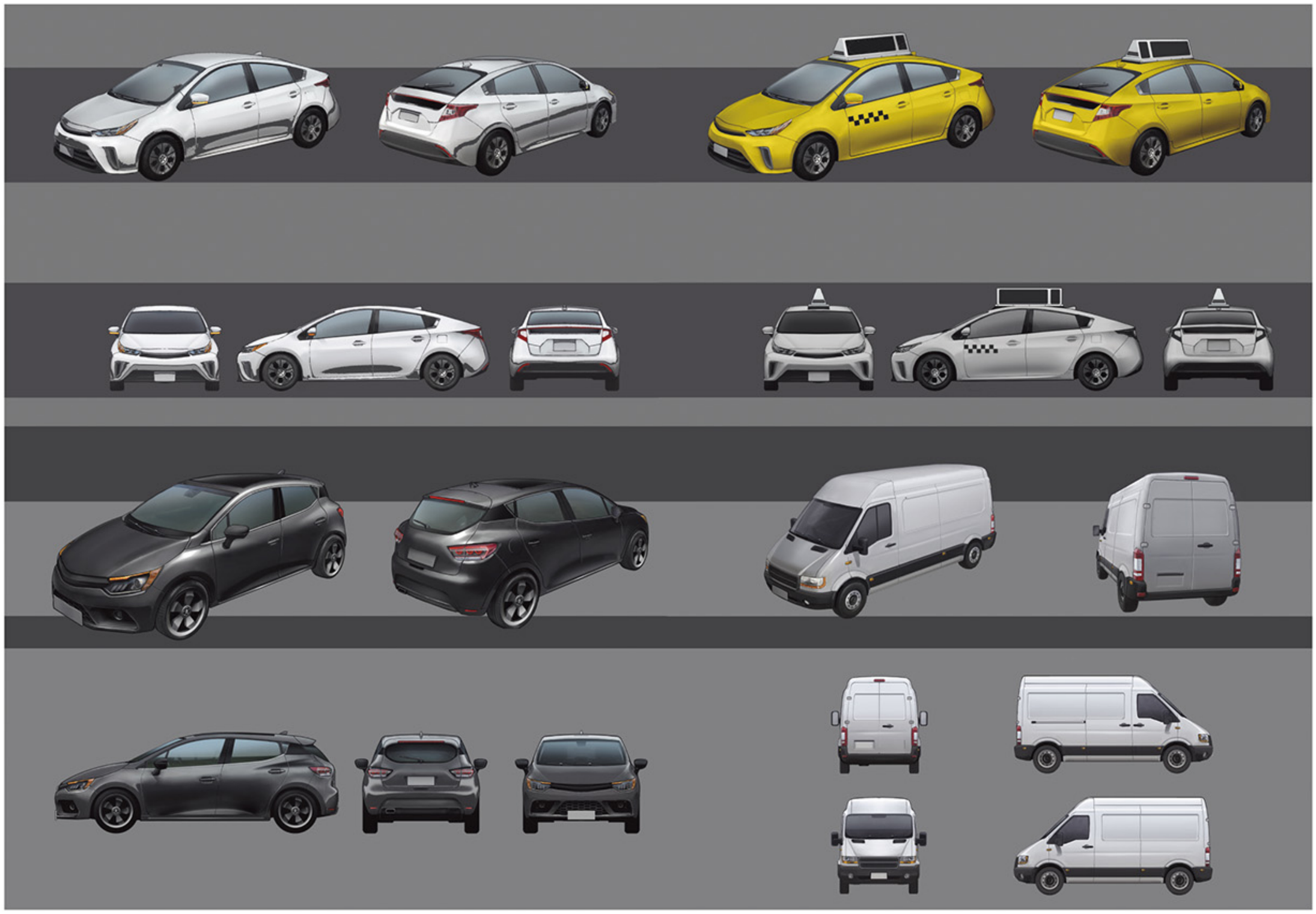

フランス、公共バス
8217
65
車両のうえは車の流用で。

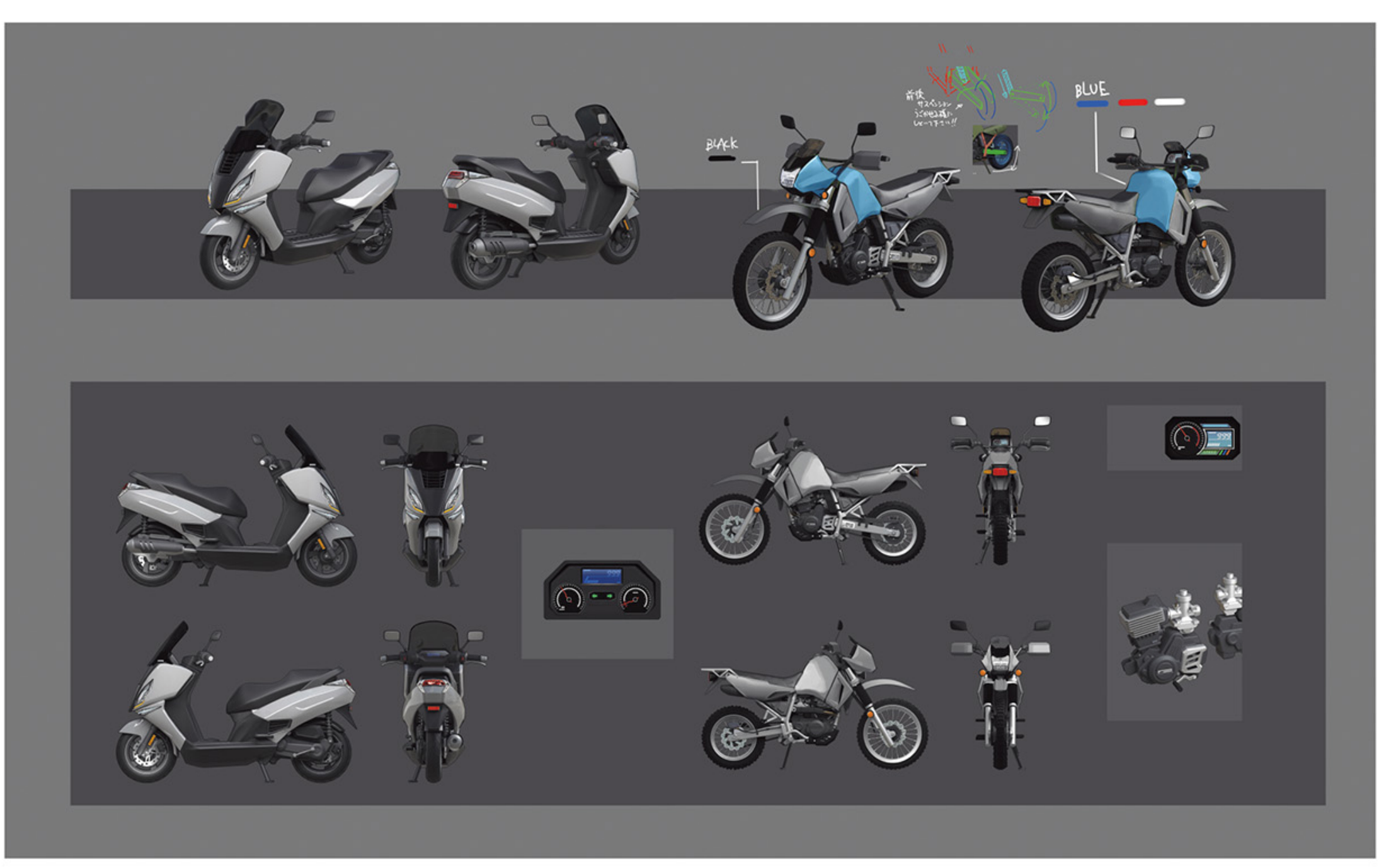

NavetteBus
Paris ⟷ Aéroport DIRECT
4956
車両のうえは車の流用で。

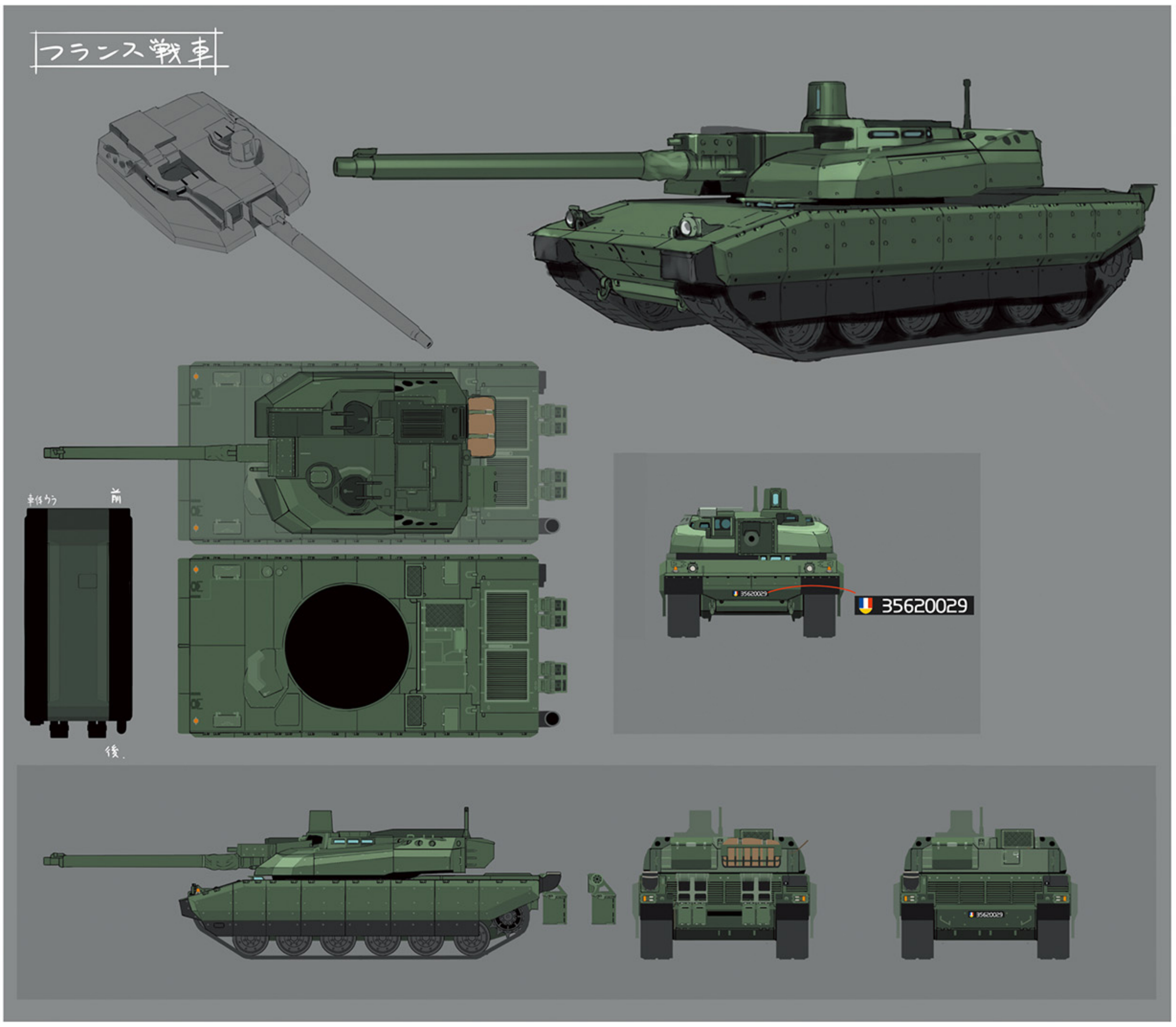

65
STPF
8217
Pays de France
Entree
Entree
CC-892-GJ


PARIS - OPÉRA
AÉROPORT CHARLES DE GAULLE
70
90
STPF
Paris ⟷ Aéroport DIRECT
4956
AE-583-PO
Pays de France
NavetteBus


観光バス
屋根の上のディテールは
公共バスと共通でおいます。
PARIS TOUR
LES CARS
PLAISIR Profitez de la belle vue sur Paris
PARIS
HOP-ON
HOP-OFF
GROUPE STPF
Buy your ticket
on the bus
24€ valid 2 days
364
RA-729-RI
Achetez votre billet
dans le bus
24€ valable 2 jours
車両のうえは車の流用で。




BLACK
BLUE


フランス戦車
35620029
35620029
前
後


下部


Bons plans
Circuits
Coups de Coeur
Billets d'avion
Croisières
Hôtels
GlobeTrotteur
Agence de voyages
Laissez-nous vous emmener au paradis
1 semaine au Japon
01 99 00 76 02
Vacances sans soucis
Vacances sans soucis
FNJAMDSLAW
MDSLAW
Célimène
Célimène
Jusqu'à -70%
Jusqu'à -70%
Saint Mathieu
Saint Mathieu
Particulier
Professionnel
Entreprise
Automobile
Habitation
Santé
Assurances Vallé
Évaluation experte par le personnel sur place
G. Vallé, Agent Général
ATTENTIF
FIABLE
MINUTIEUX
La sécurité par les nombres
SnowGliss
SnowGliss
SnowGliss
SnowGliss
-70%
Habitation
Retraite
Santé
Prévoyance
Epargne
Crédit
BVH Assurance
Assurances & Services financiers
Ayez l'esprit tranquille en quelques instants!
Chérissez chaque moment
20%
Consultation gratuite jusqu'en avril
ATTENTIF
FIABLE
MINUTIEUX
Sans rdv-du mardi au vendredi-9h à 17h
Chez Maxime
Chez Maxime
Chez Maxime
Chez Maxime
Pharmacie Antoine
Notre mission, Votre santé
BIEN-ÊTRE
BIEN-ÊTRE
Meilleur Look
Meilleur Look
Meilleur Look
Simplement distingué
Simplement distingué
kebab Osgür
Meilleur kebab de Paris
Vent du Nord
pic
XR X-ROND
Rebond
Optimum
Pignon
Testez vos limites
SOLDES - 60%
sur les skis
Tout schuss
Tout schuss
Spécial Escapade dans les Alpes
SOLDES
-80 %
dépasser la limite
Tout schuss
Voyages à la carte
Escapades
01.99.00.01.76
Profitez de l'aventure
ECO
20%
Voyages à la carte
Voyages à la carte
BCO
BCO

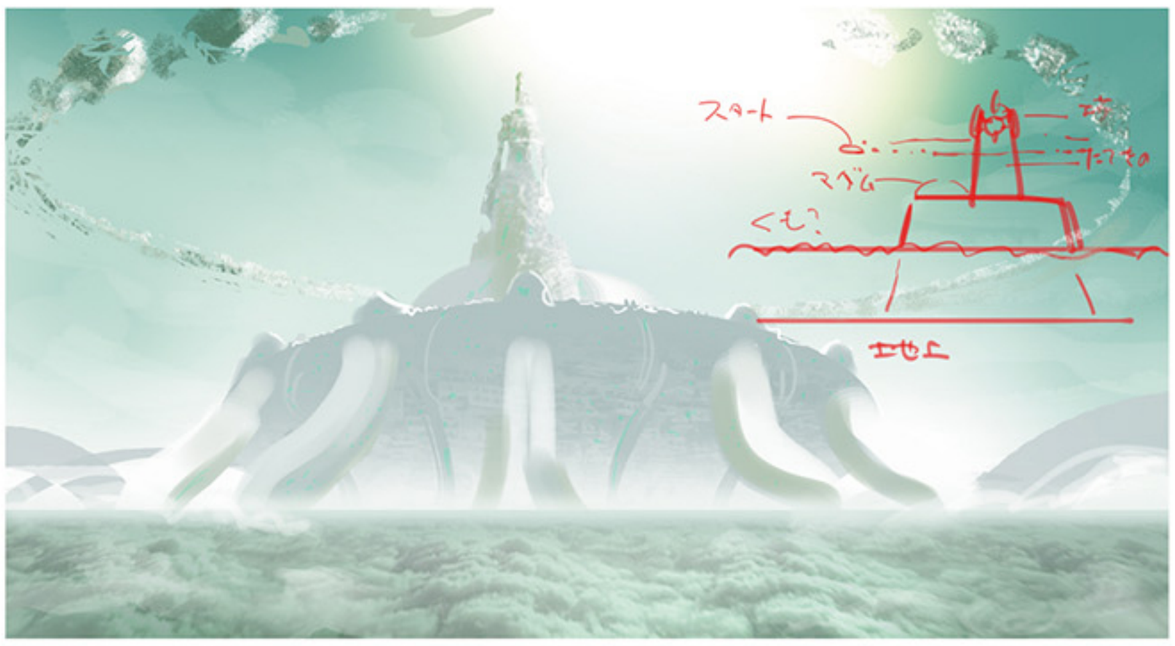


Alphaverse

アルファバース

【須田】このアートは没イメージになりますが、シンギュラリティの本拠地であるアルファバースは他に何もなく消失の雲の上に浮かぶ極楽浄土をイメージしています。




スタート
マグム
くも
エセル




高こはできない…
リカセ


アルファバース
ボスエリア



New York: Manhattan

ニューヨーク マンハッタン

【須田】崩壊したニューヨークと一目でわかる自由の女神。手あかがついた表現ではありますが、やはりインパクトがありますね。いざ形にしてみると、自由の女神が意外と小さくちょっぴり実寸より大きくレイアウトしています。



【須田】ラストバトルはやっぱり宇宙に出ないと! ということで、宇宙に出るのですが、アツい展開を求めて無重力バトルや人工衛星を破壊しながらのバトル…などを経て地球から打ち出されたシンギュラリティの外殻を足場にした戦いのイメージになりました。



【須田】津波にさらわれた上、最終バトルの舞台にされて散々なニューヨーク。 世界中を冒険した最後、満を持してベヨネッタのホームでの戦いになる流れは感慨深いです。




曼荼羅空間
ラフイメージ



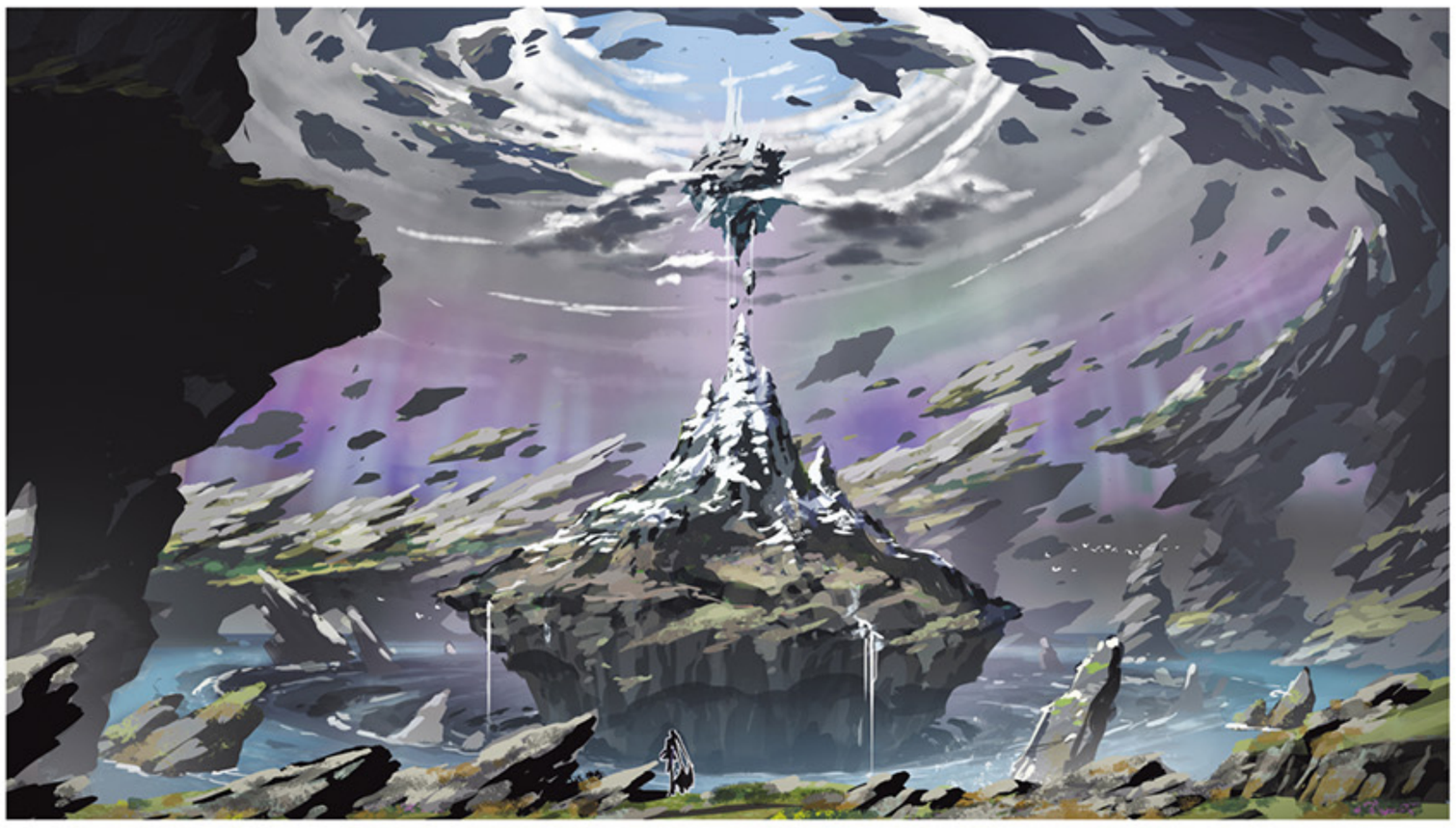
【宮田】最初のステージであり、最後のステージでもある崩壊したニューヨーク。ここは絶望的な印象をユーザーに与える為、古典的な手法ではありますが自由の女神を破壊し、雨が降り続けるシチュエーションにしました。
　また、シンギュラリティの全知全能感を演出する為、ステージが目まぐるしく変化する曼荼羅空間も制作しました。実はこの空間、タイル状に敷き詰めた地形をプログラム制御で動かしています。シンギュラリティの攻撃アクションやダメージリアクションに、地形が連動するようにプログラムされています。

【須田】並行次元を含む、世界の現象を全てコントロール出来るシンギュラリティの圧倒的な力が表現されています。
「曼陀羅絵図」にみられるフラクタルな要素をモチーフにしてシンギュラリティの持つ密教やサイバーチックな世界観を演出しています。



【宮田】世界の消滅が加速していく中、最後に現れた「アーク・イヴの悪意」との戦闘ロケーションです。 無に帰していく世界と、その中で取り残された悪意を表す為に、シンプルかつ象徴的なイメージに仕上げて欲しいとアーティストにお願いした事を記憶しています。プロジェクトも佳境に入っており、使えるリソースがどんどん消失していく混沌のただ中で生み出された最後のエリアでもありますね（笑）。


食い状に浸食される。
ダークライ



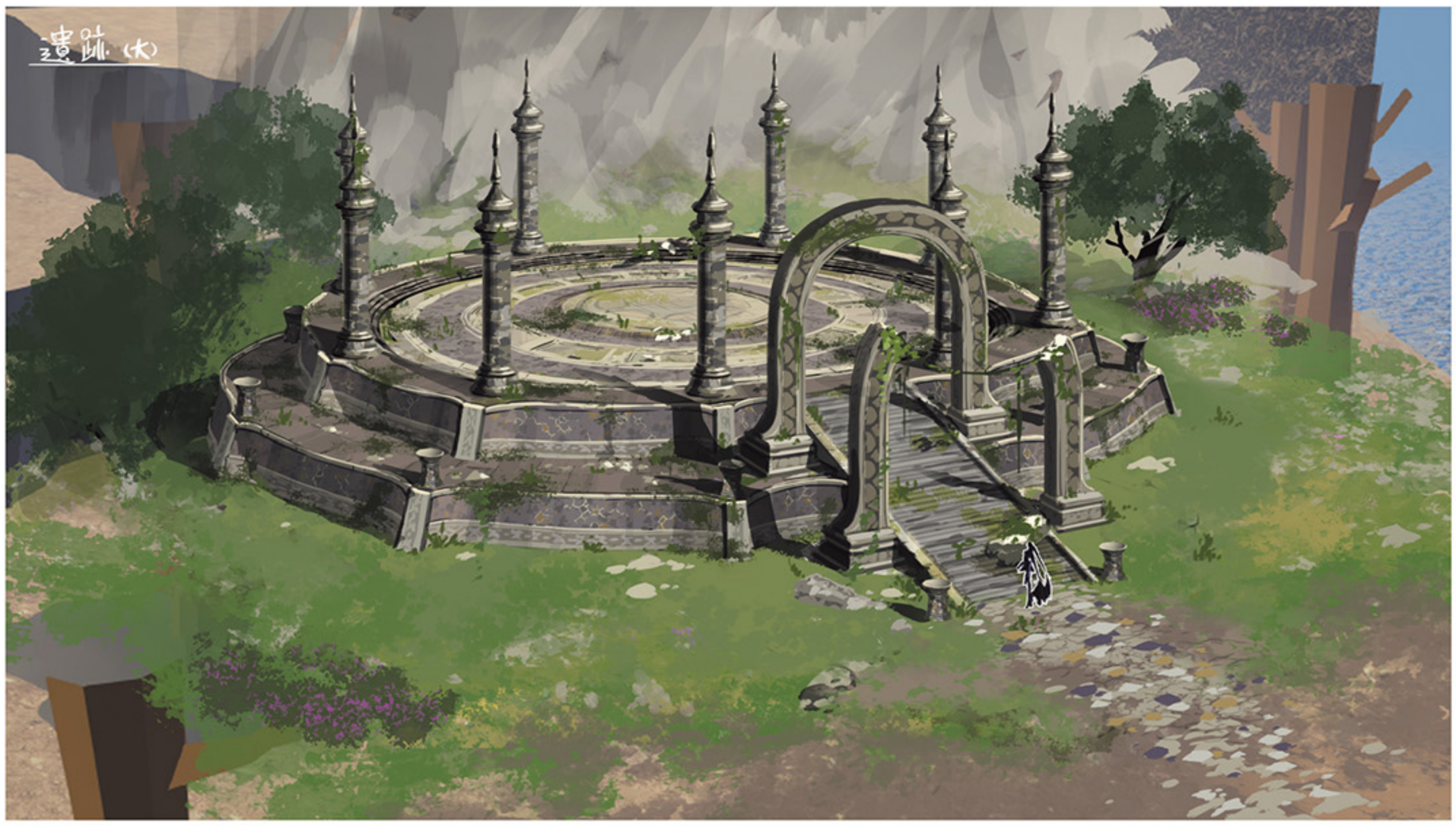
【倉狩】隔絶された孤島感と、複数のエリアを山頂に向けて進んでいくということが分かるような情景になればと制作しました。できるだけ各エリアの印象に変化をつけ、登ってる感が感じられるように制作したことを覚えています。

Thule

絶海の孤島「トゥーレ」









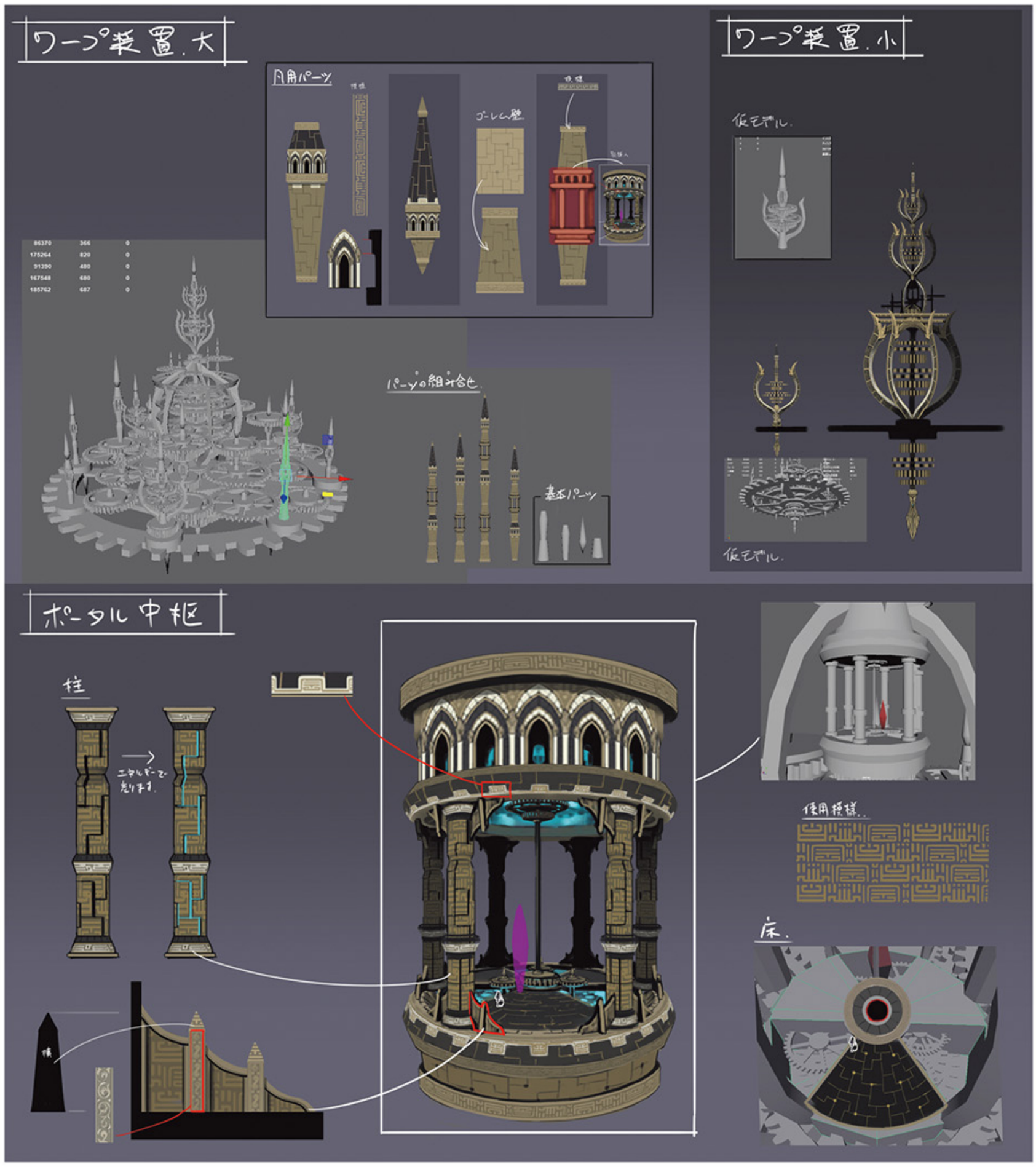
【宮田】孤島トゥーレは本編通して数少ないファンタジーな島として制作しました。某“天空の城”のように、かつて栄えていた文明が滅び、打ち捨てられた島として制作しました。どこか幻想的で物悲しい印象を感じて頂ければと思います。この島の制作で苦労したのが実は資料探しでしたね。魔女と賢者が創りし島という事でシリーズ通して資料を見直し、不備が無いよう慎重にデザインを進めてもらっています。今後は資料が見つけ易いように整理しておかないとですね！（笑）

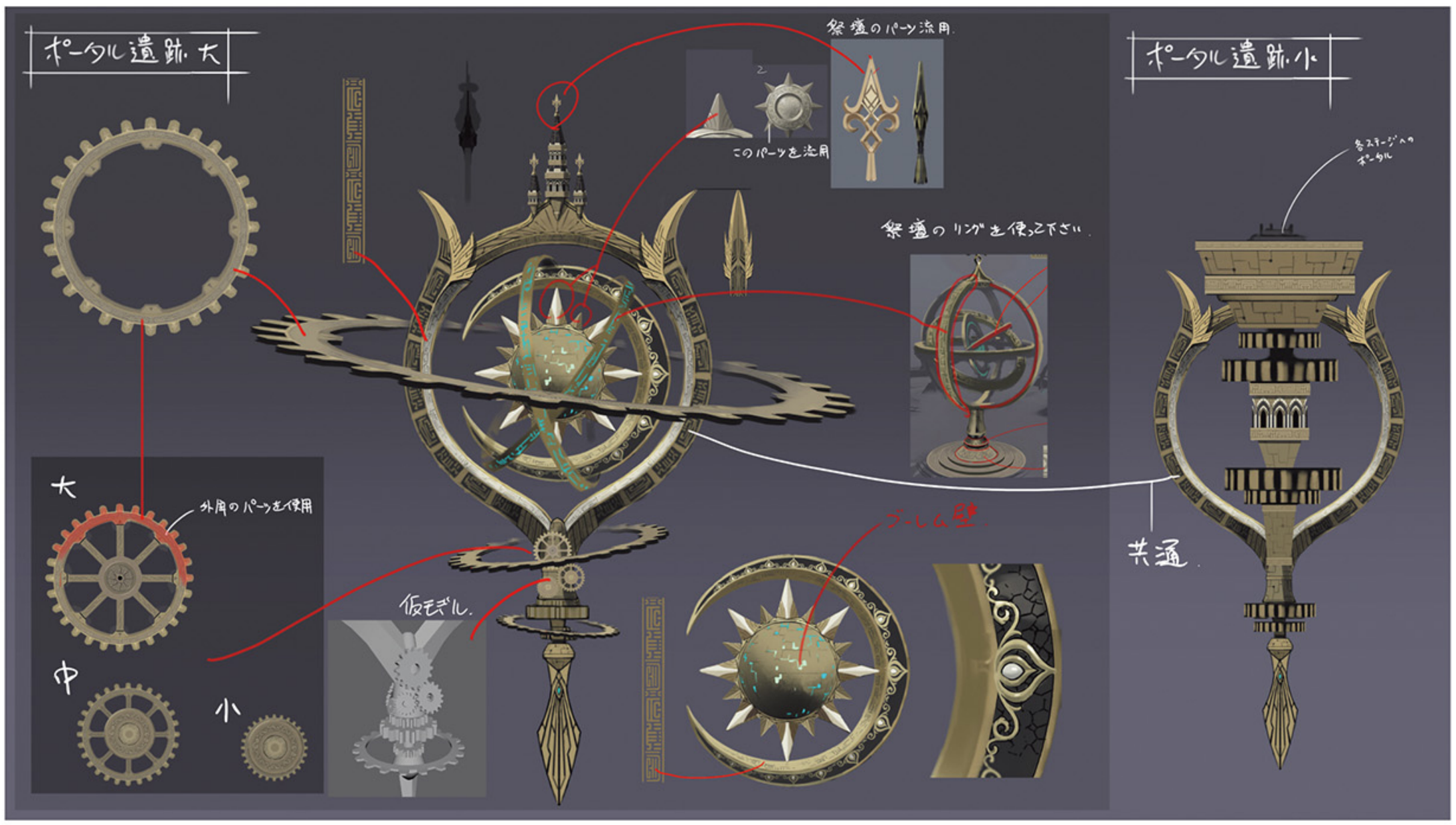
【倉狩】デザインに着手した当初から複雑なイベントを行う場所だったため、何度もシナリオを確認しながらデザインの試行錯誤を行ったのを覚えています。イベントで祭壇がアニメーションして変化する関係上、デザインとして成り立っていながらも、動いた時のデザイン性も担保するのには苦労しました。

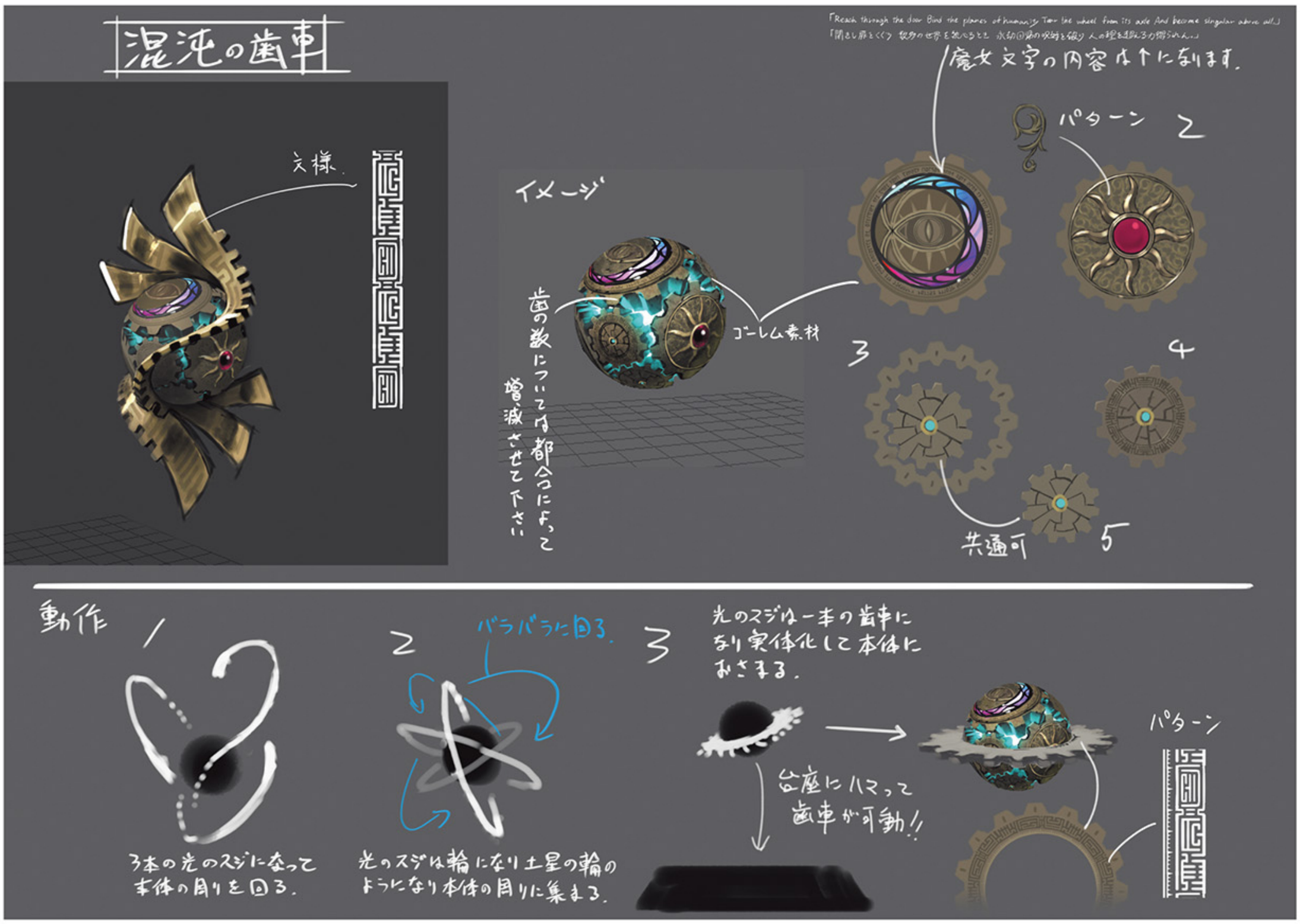





トゥーレ頂上エリア
このパーツのみ
トゥーレ頂上エリア2
床パーツ
内部歯車
断面

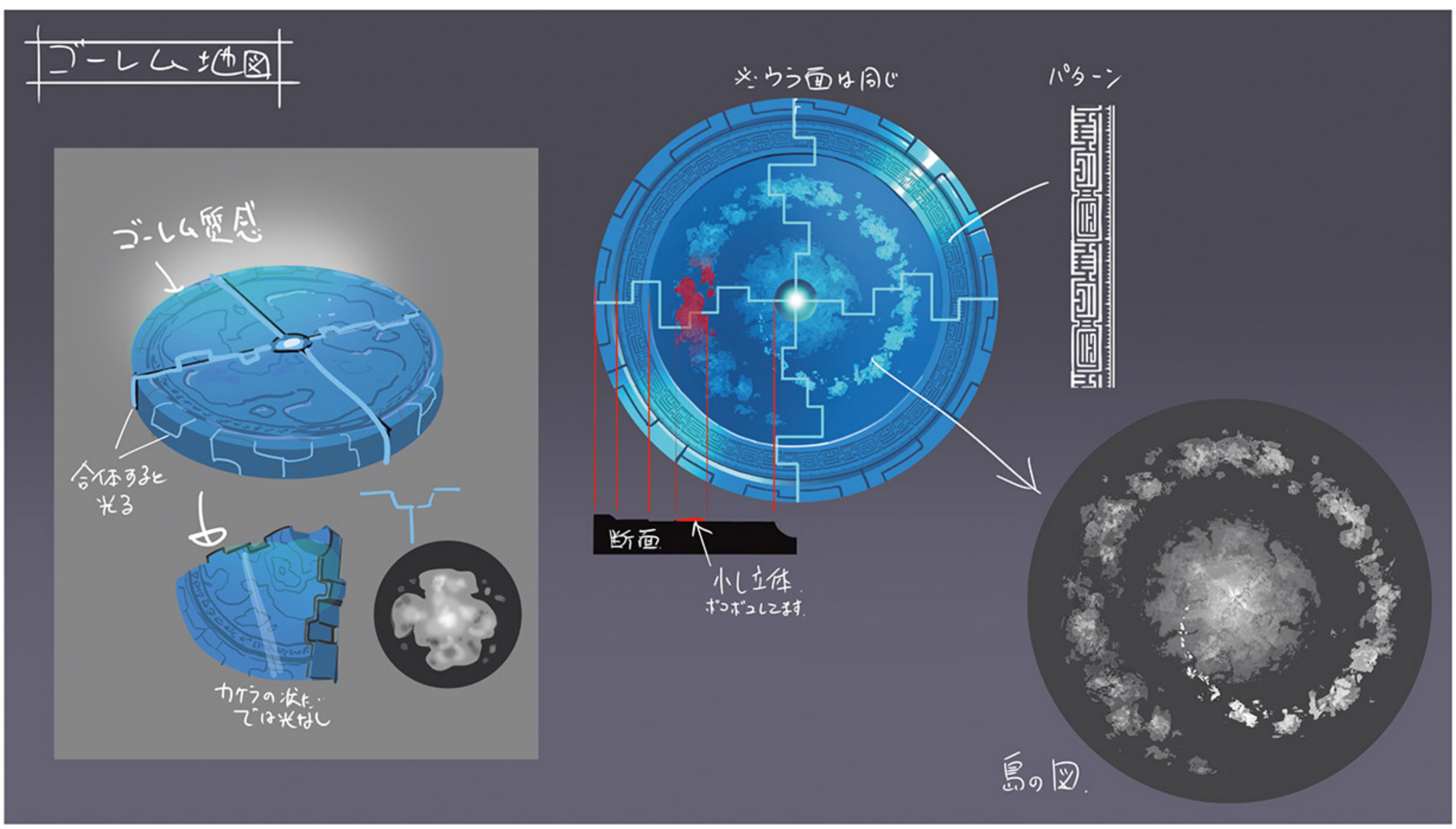

ワープ装置.大
凡用パーツ
ゴーレム壁
86370 366 0
175264 820 0
91390 480 0
167548 680 0
185762 687 0
パーツの組み合せ
基本パーツ
ワープ装置.小
仮モデル.
仮モデル.
ポータル中枢
柱
エネルギーで光ります.
床.
使用模様.


ポータル遺跡.大
祭壇のパーツ流用.
このパーツを流用
祭壇のリングを使って下さい.
ポータル遺跡.小
各ステージへのポータル
大
外周のパーツを使用
中
小
仮モデル.
ゴーレム壁.
共通.

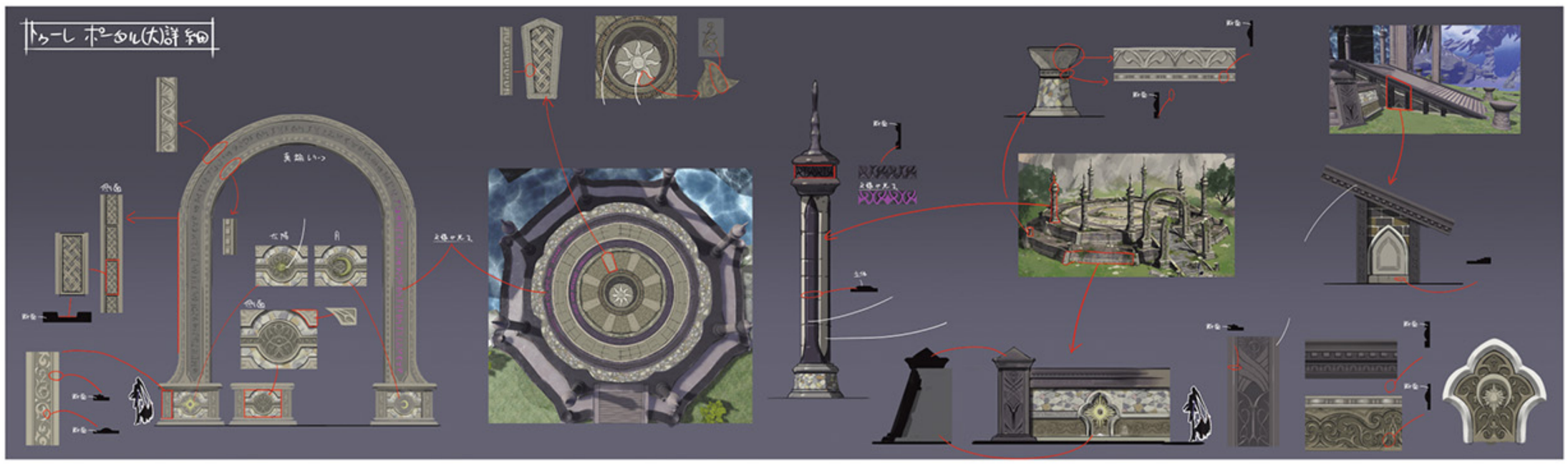


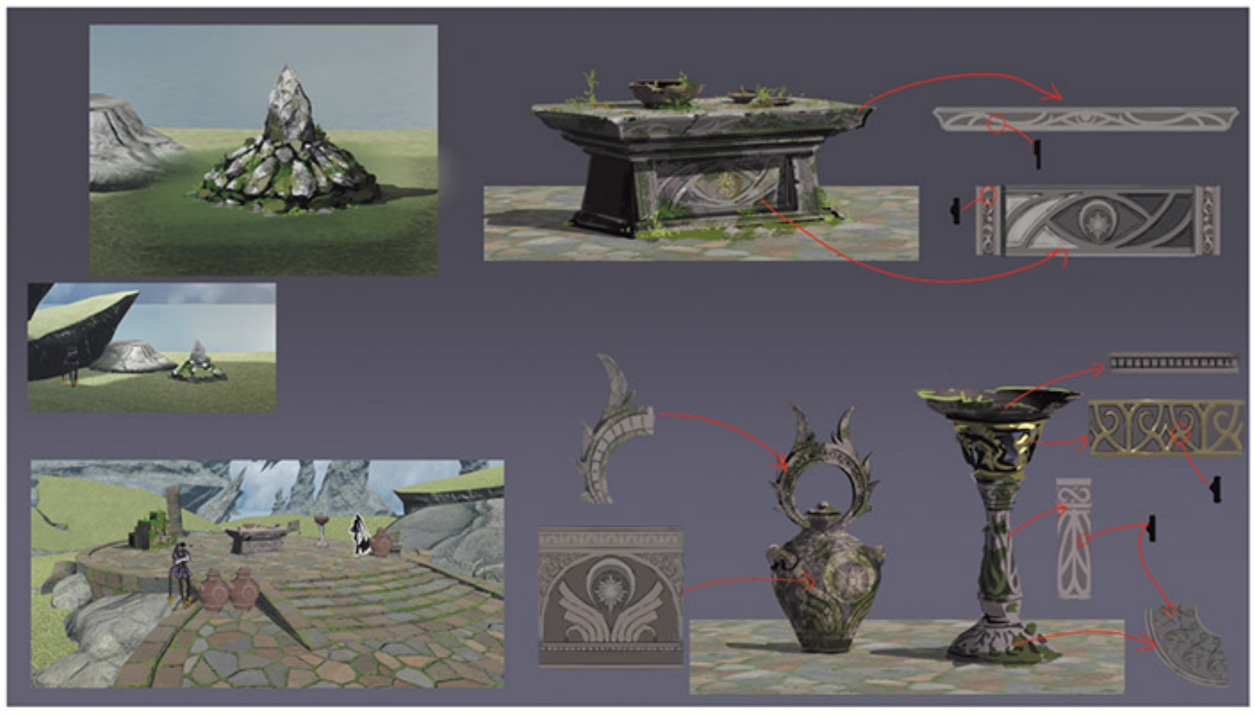
【倉狩】特殊な形状がどの方向から見ても、印象を失わないように感じるデザインになるように意識してデザインしています。

【宮田】「混沌の歯車」という名称だけが先に決まっており、みんなが思い描く「混沌の歯車」を探りながら倉狩さんにデザインしてもらったのを記憶しています。シンプルですが良いデザインに落ち着いたと思います。

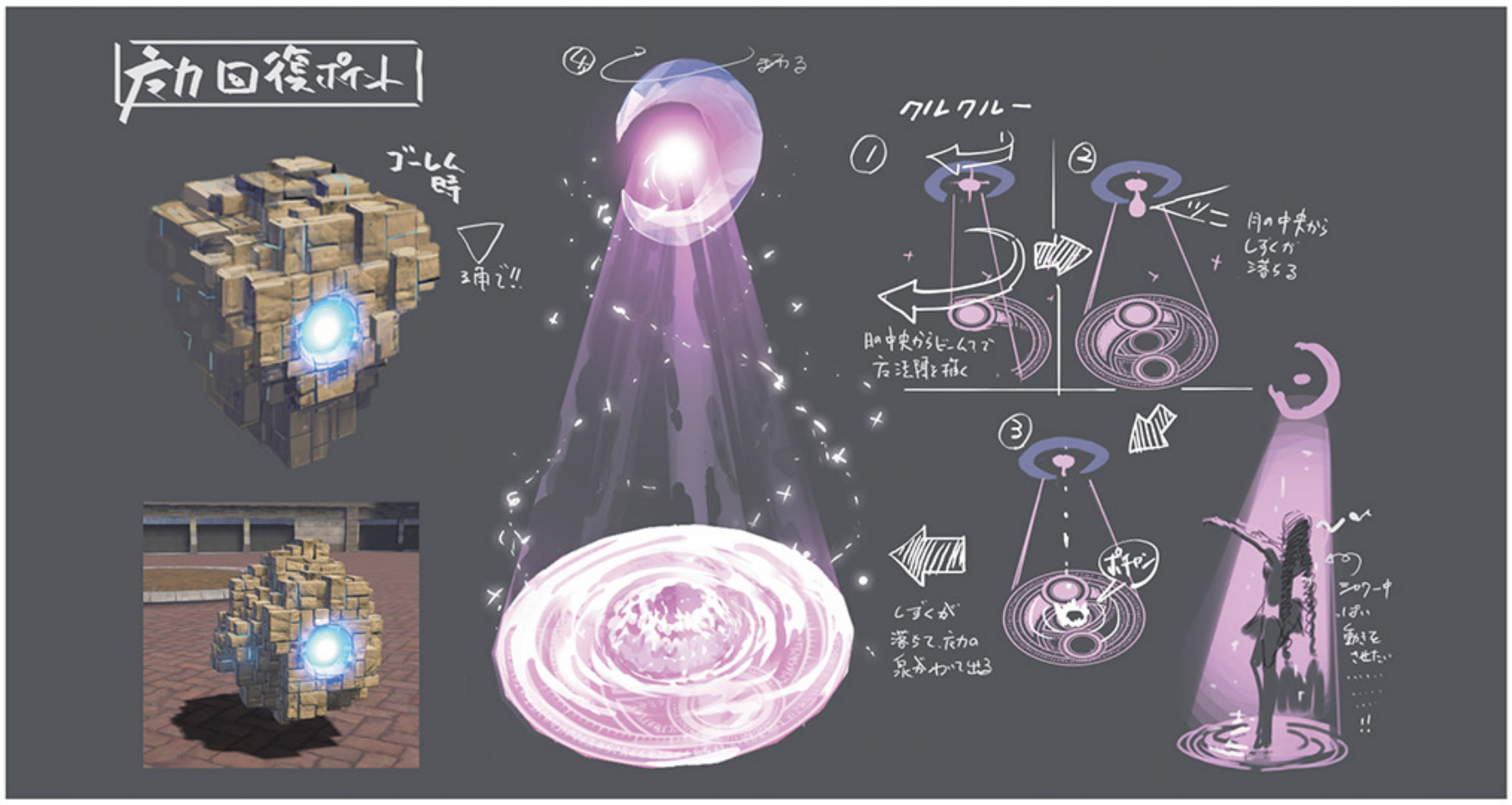



トゥーレ遺跡詳細
大バージョン
小バージョン
フレームは金属
断面


トゥーレ ポータル(大)詳細




花粉が魔力を
おびてる。


魔力回復ポイント
ゴーレム時
3角で!!
クルクルー
月の中央から
しずくが
落ちる
月の中央からビームで
魔法陣を描く
しずくが
落ちて、魔力の
泉がわいて出る
ポチャン
シャワー中
はい
動きを
させたい
……
!!

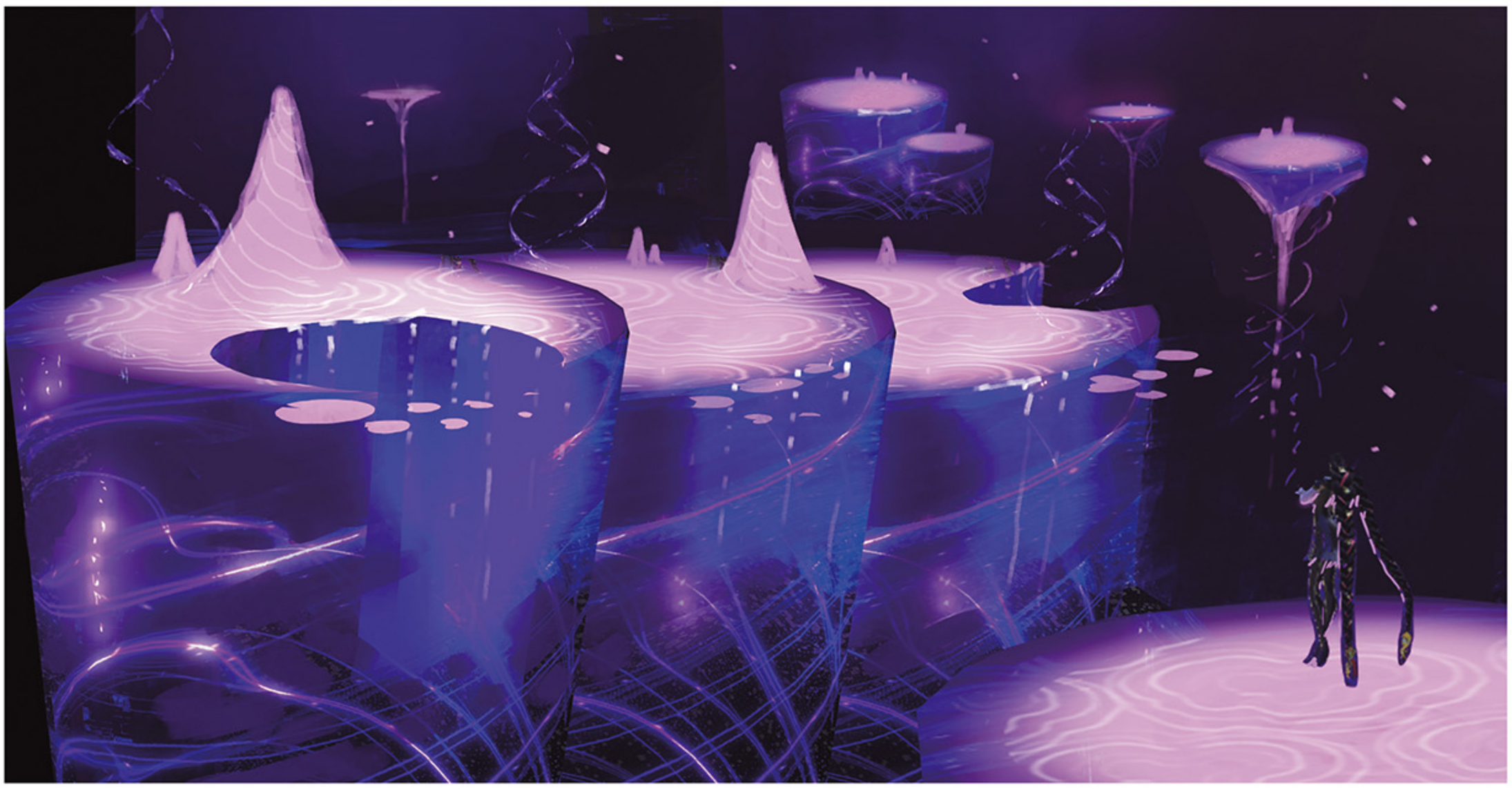


Ginnungagap

混沌の狭間「ギンヌンガガプ」

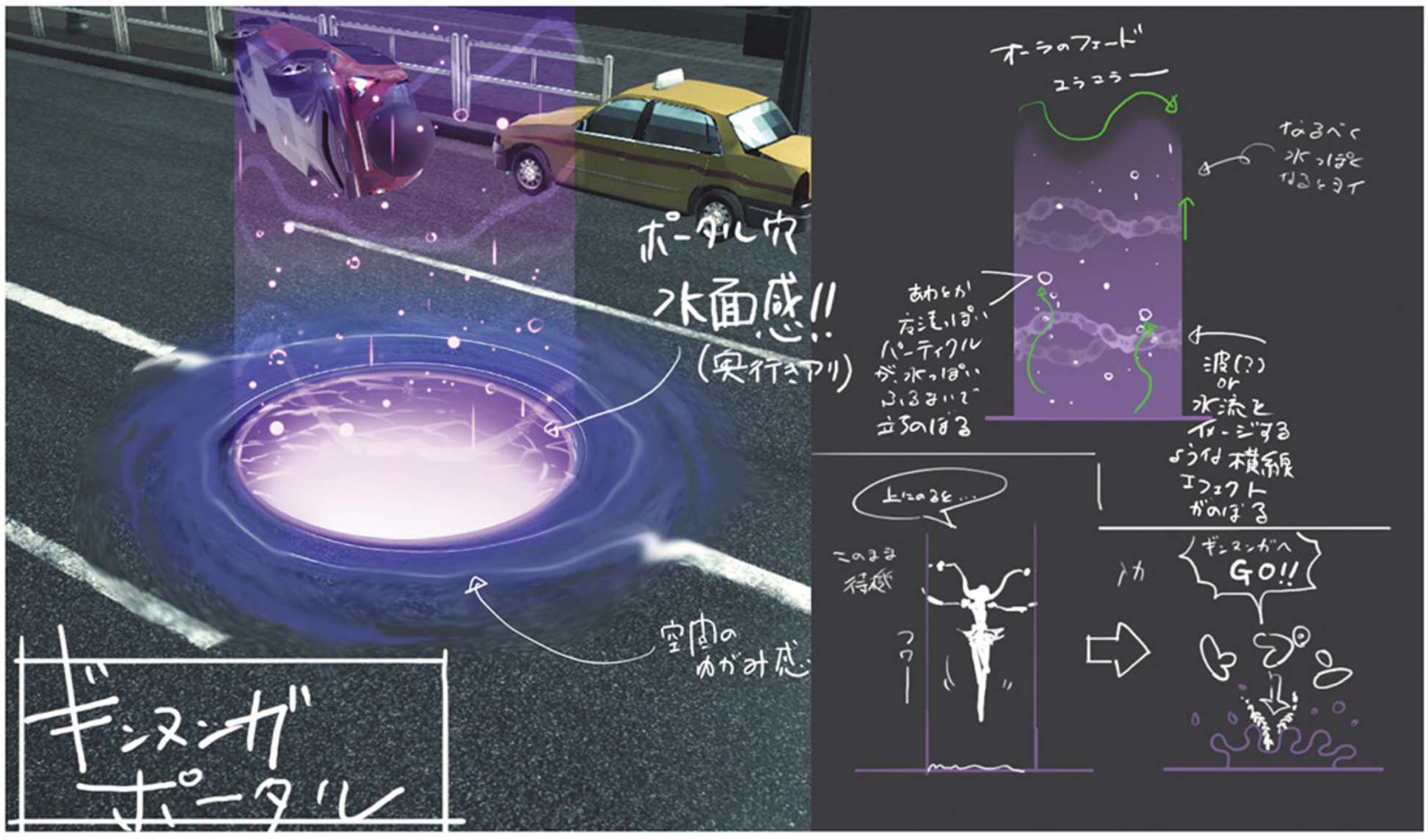
【須田】並行世界同士の間を包括する、地球に対する宇宙の様な空間のイメージから海底を連想しました。 世界の記憶の欠片が砂の様に降り積もり、やがて鉱石の様に固まり浮島となります。 漂う魔法の力が集まり、海中の生物の様にふるまっています。ベヨネッタシリーズのローディング画面の空間と同一…という裏設定があります。

【宮田】実はこのギンヌンガガプ、今までのシリーズ通して触れてきた、プレイヤーが操作練習できるローディング画面の世界を具現化した場所なのです！言い換えればローディング画面はマルチバースの狭間であるギンヌンガガプだったと言えますね。





【須田】かつてセレッサが迷い込んだ妖精の森…と、同一の場所か並行世界の場所なのかは分かりませんが、ここもまた妖精の森です。 床に投影されたモザイク柄や、周囲を飛び交う流れ星の様な物など、凝ったエリアになっています。





US Military Base

米軍基地

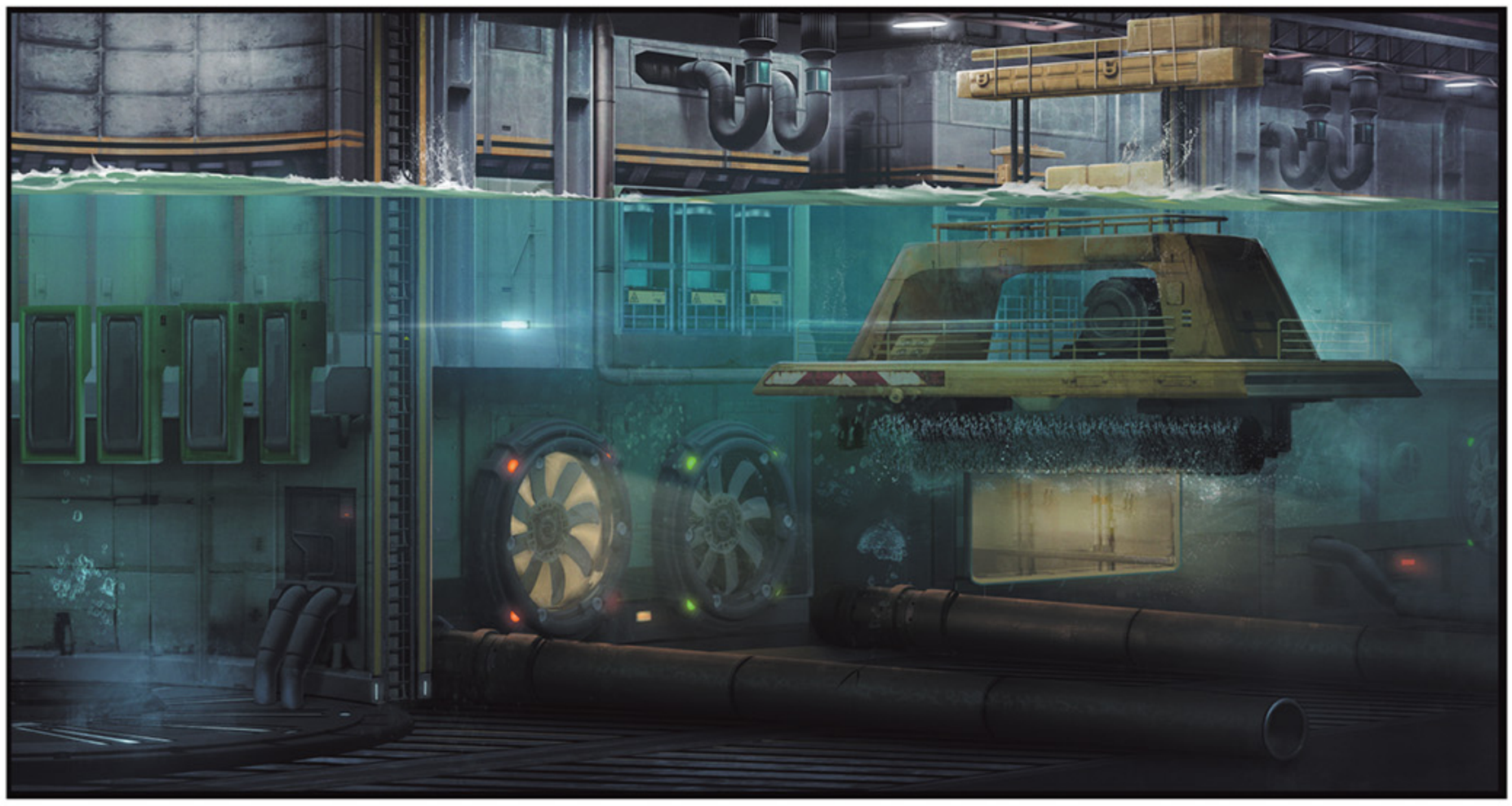
【宮田】宮田のこだわりが詰まった横スクロールアクションステージです。横スクロールという事もあってステージ資料は緻密に作成し、割と資料通りに仕上がっていますね。扉に隠れられる事はもちろん、ダクトや下水など、移動するだけでワクワクできるような場所をどんどん追加していきました。実際の地形と資料とで唯一違う点は「隠し部屋」の有無です。実は隠し部屋は背景班の遊び心で足されたモノです。背景の白井さんから、ある日突然「隠し部屋作ってみたので探してみてください」という衝撃の事実を知らされた時にはビックリしましたね（笑）。



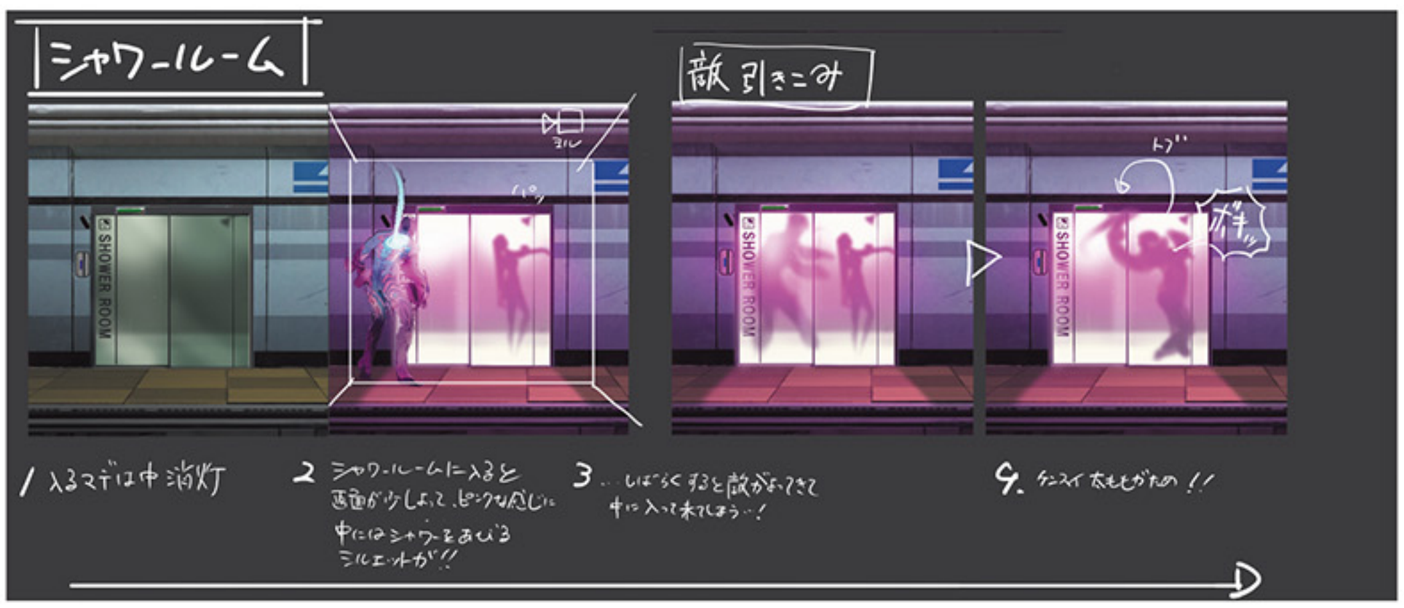




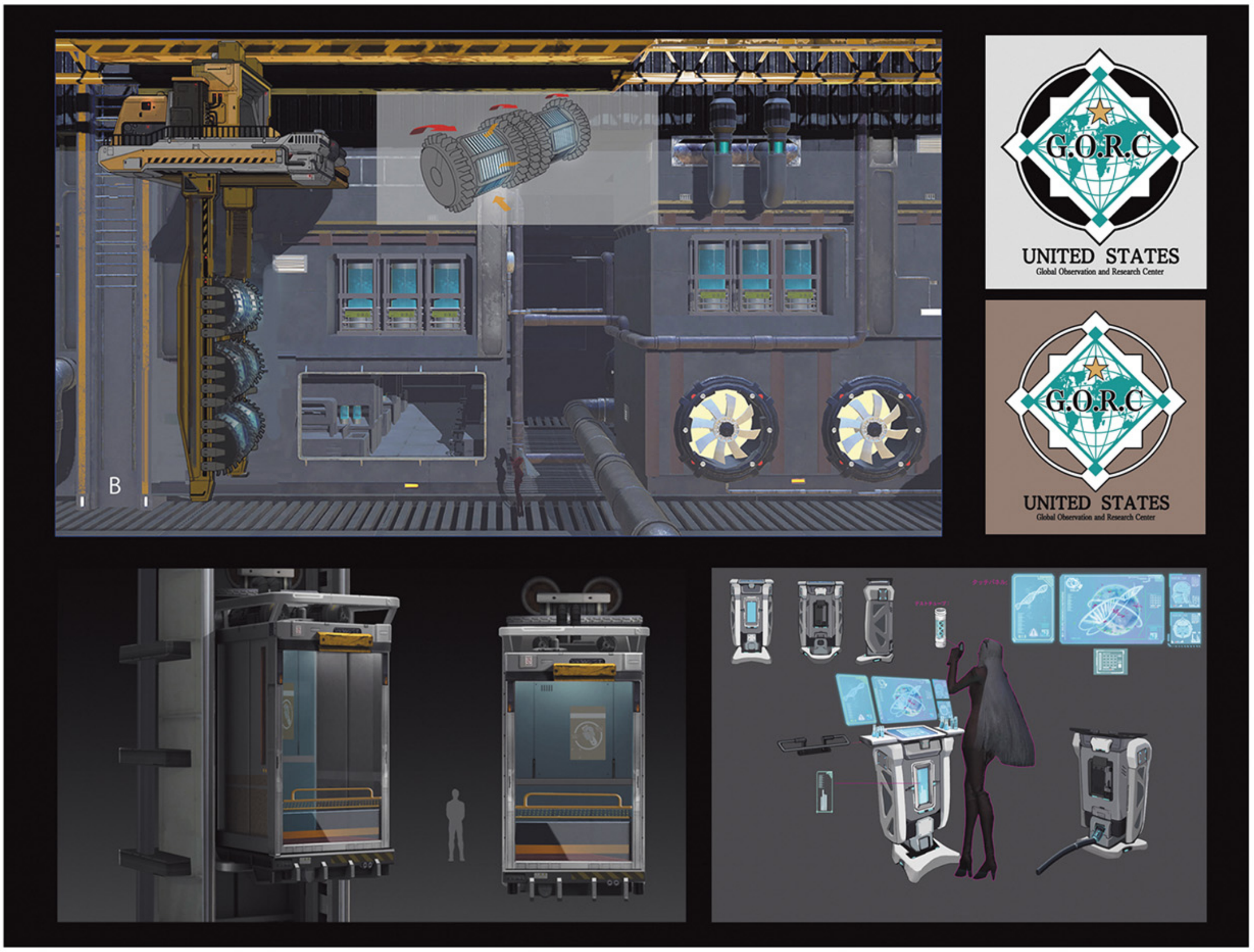


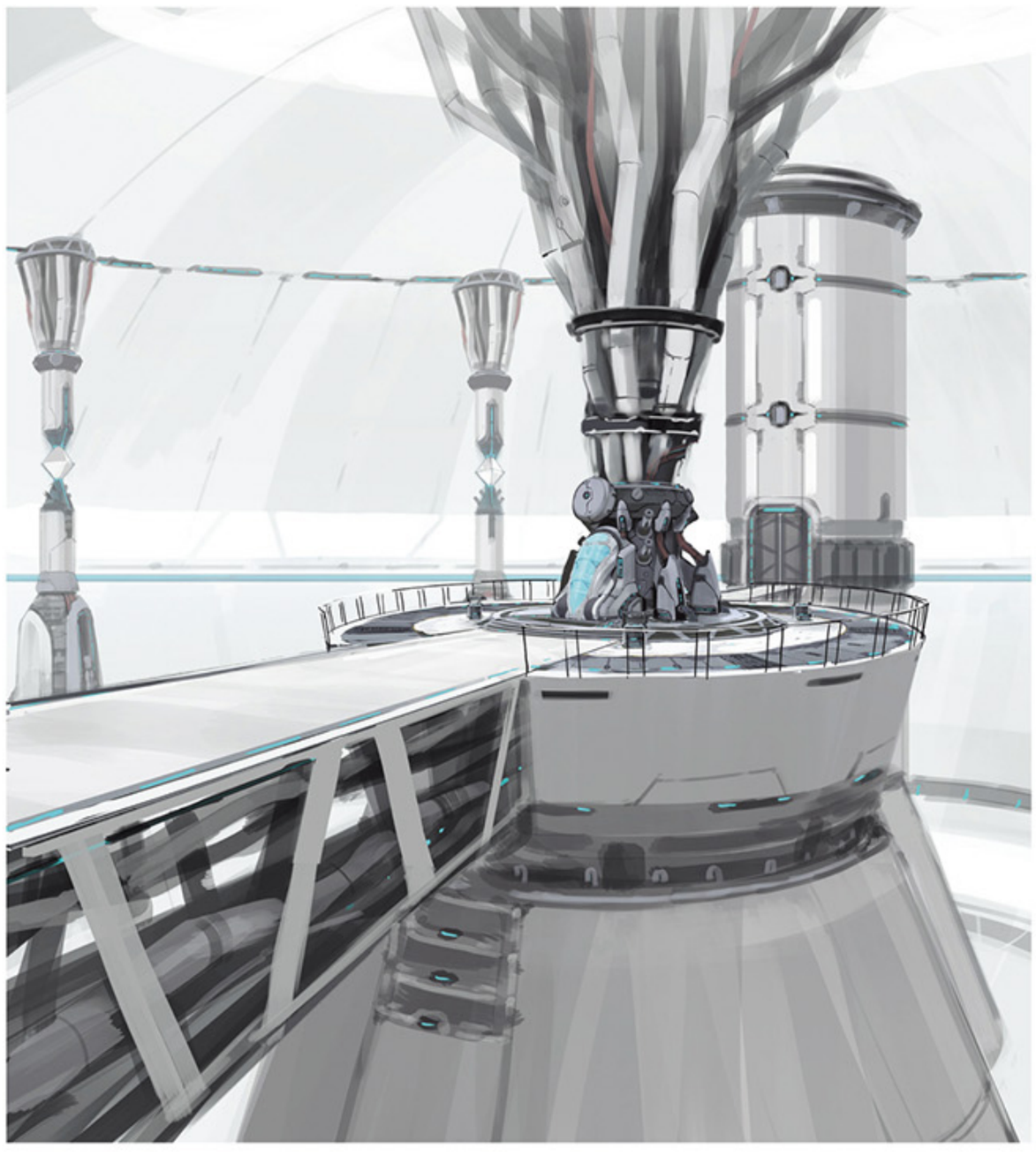




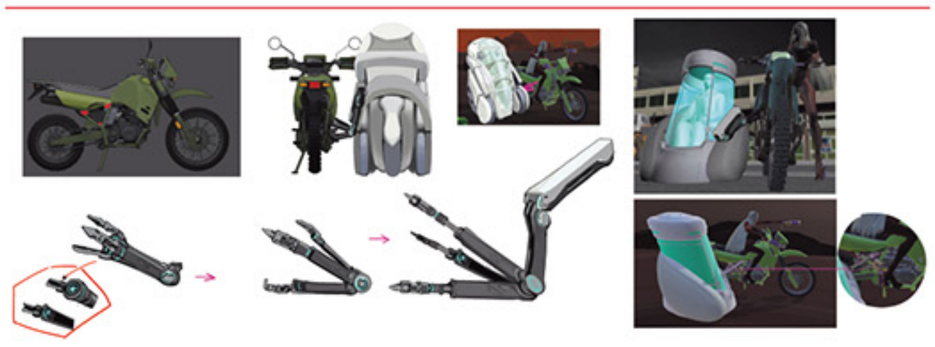


【須田】ジャンヌパートは全体的に愉快なノリなので、お色気要素も盛り込みました。総じてこのタイトルらしい小ネタになったかと思います。



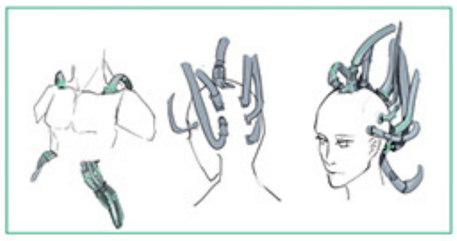


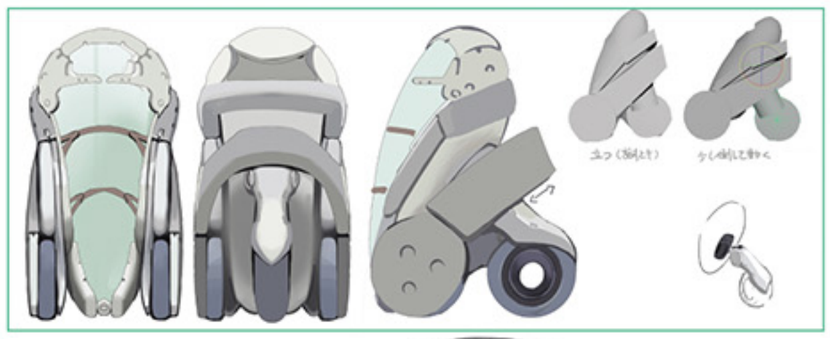


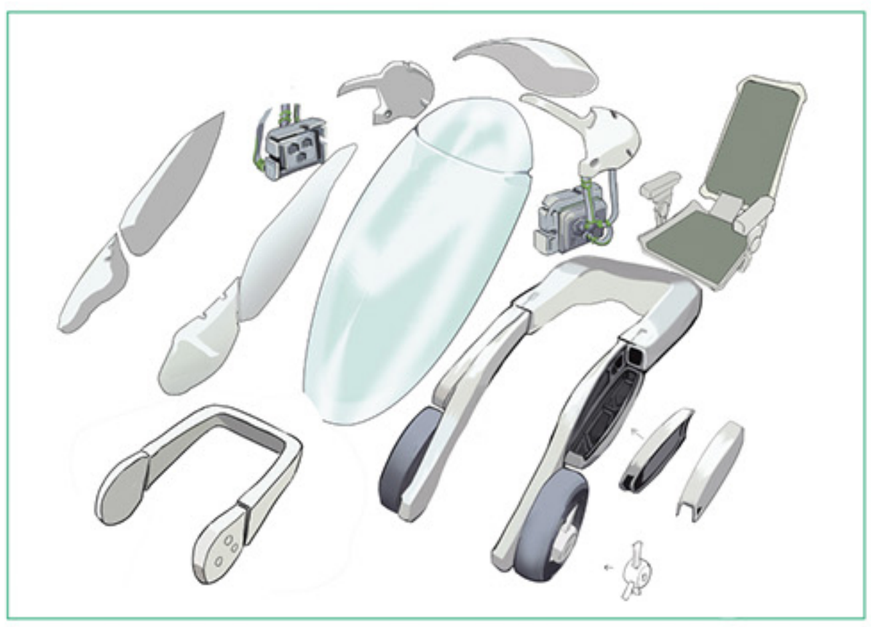


博士カプセル

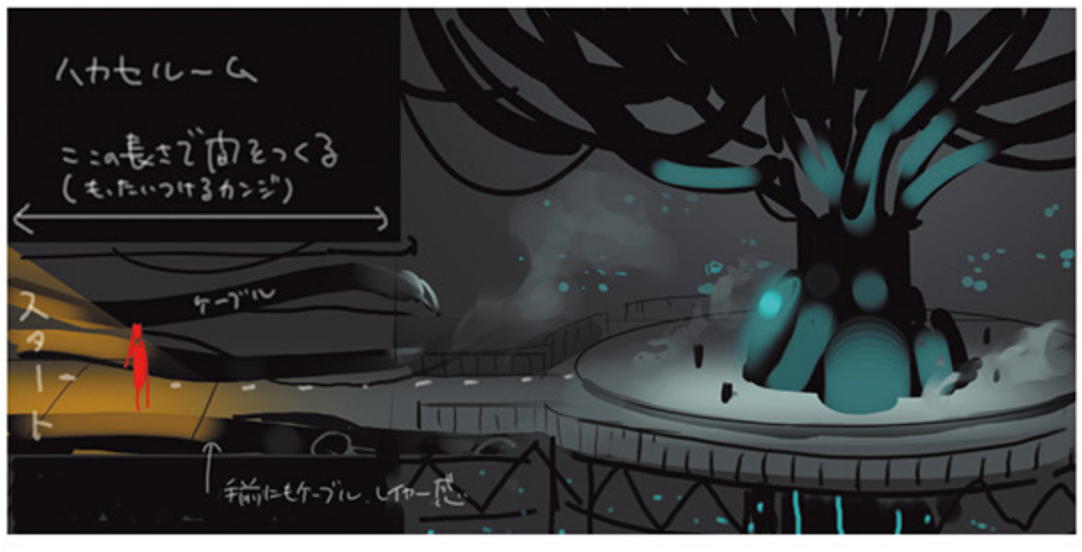


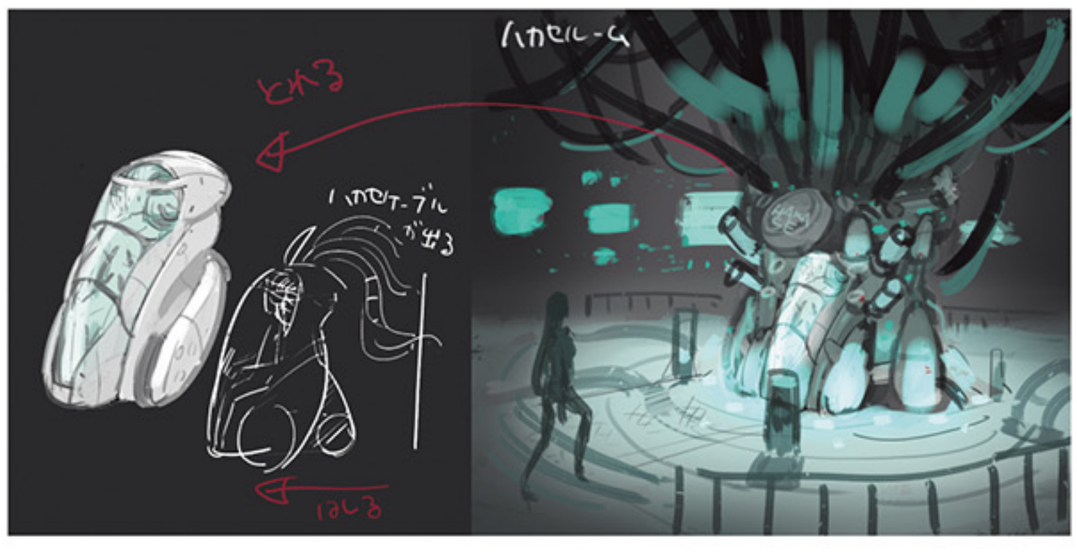


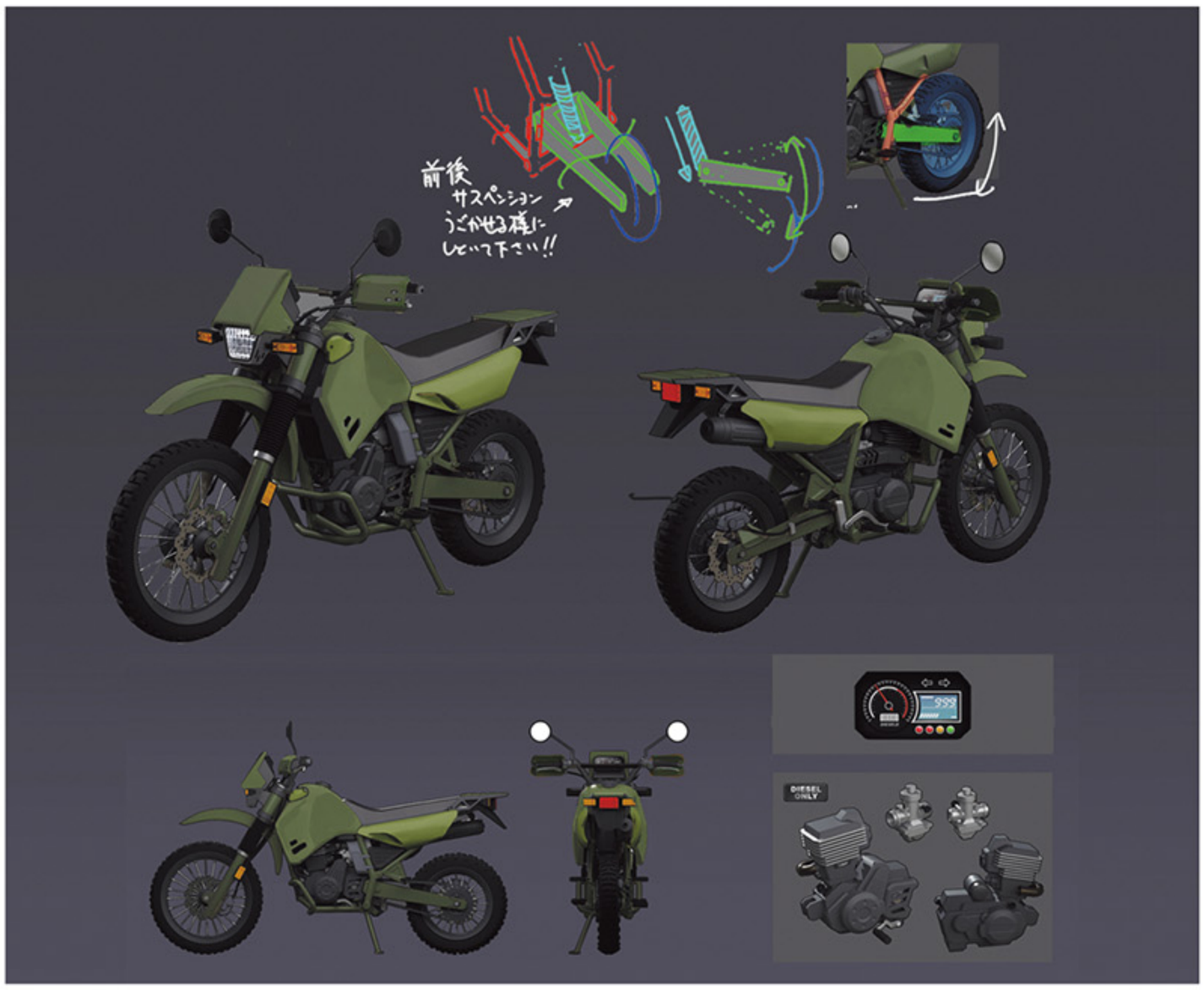


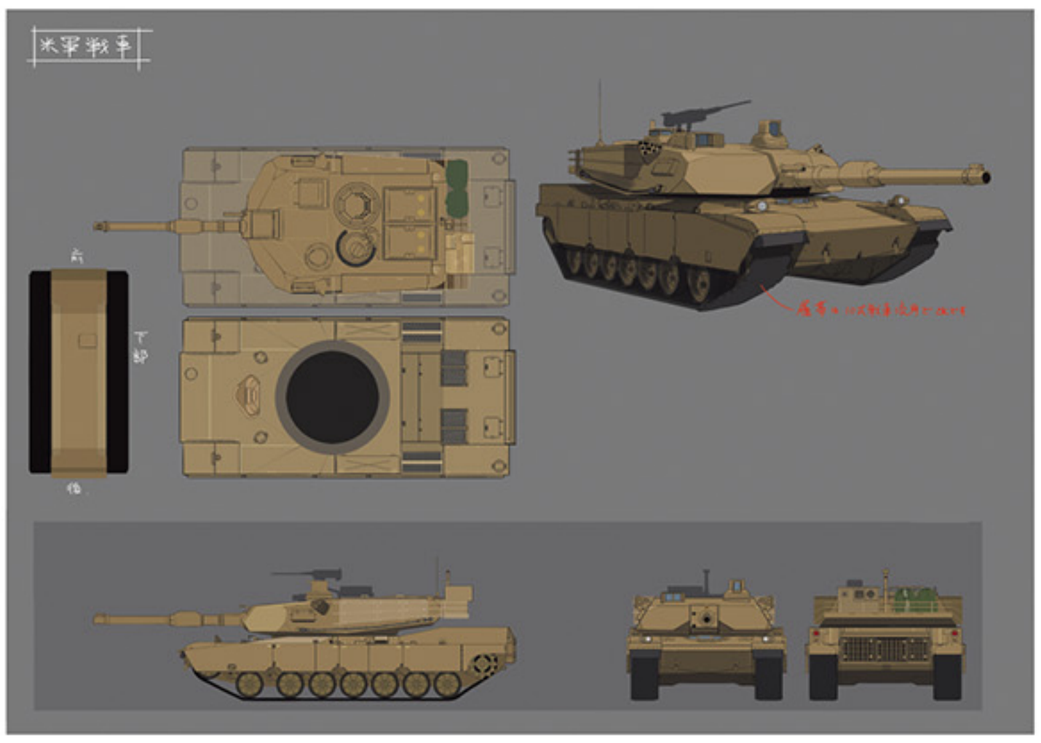




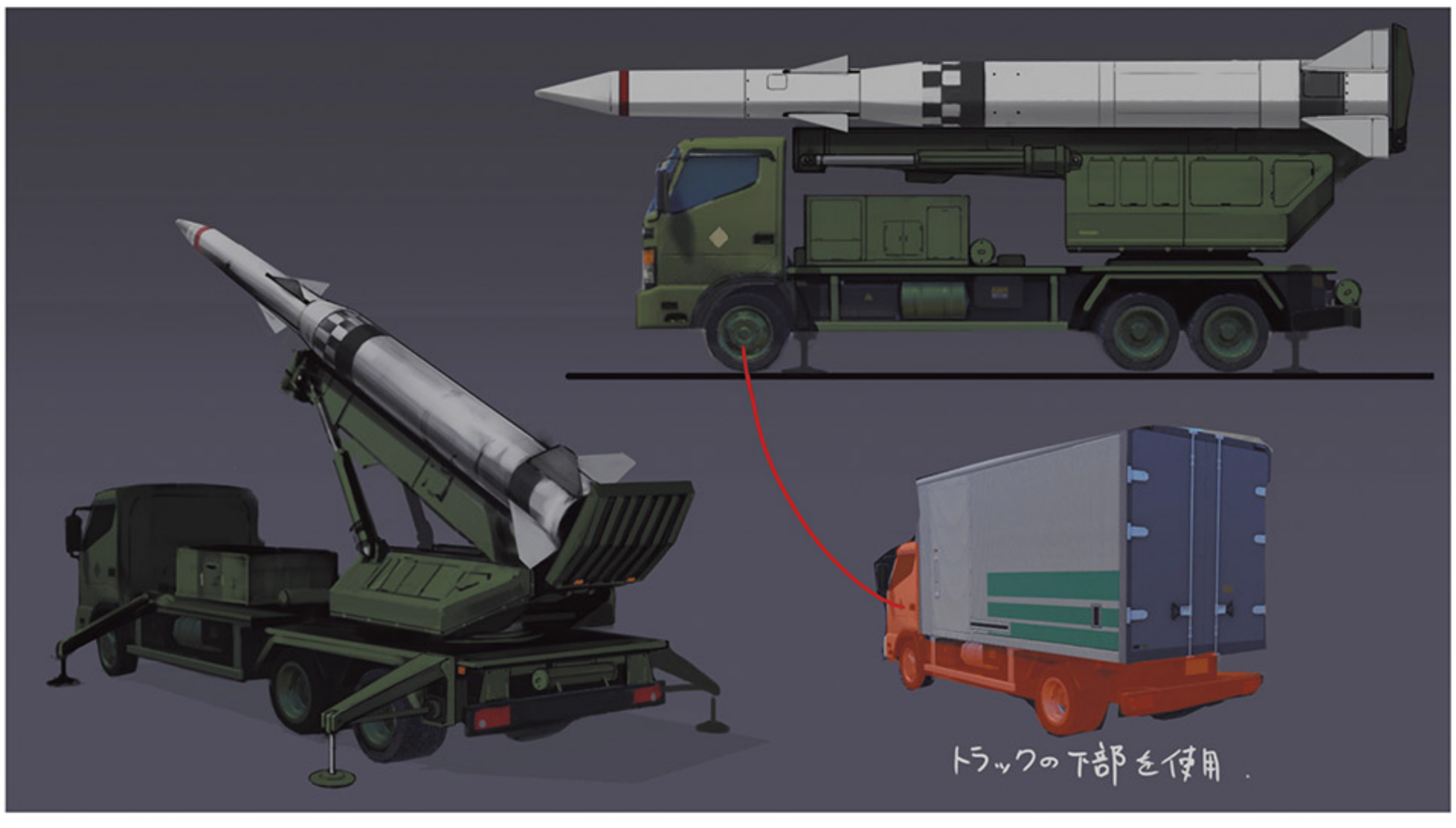

ハカセルーム
ここの長さで面をつくる
(もたいつけるカンジ)
ケーブル
スタート
手前にもケーブル、レイヤー感

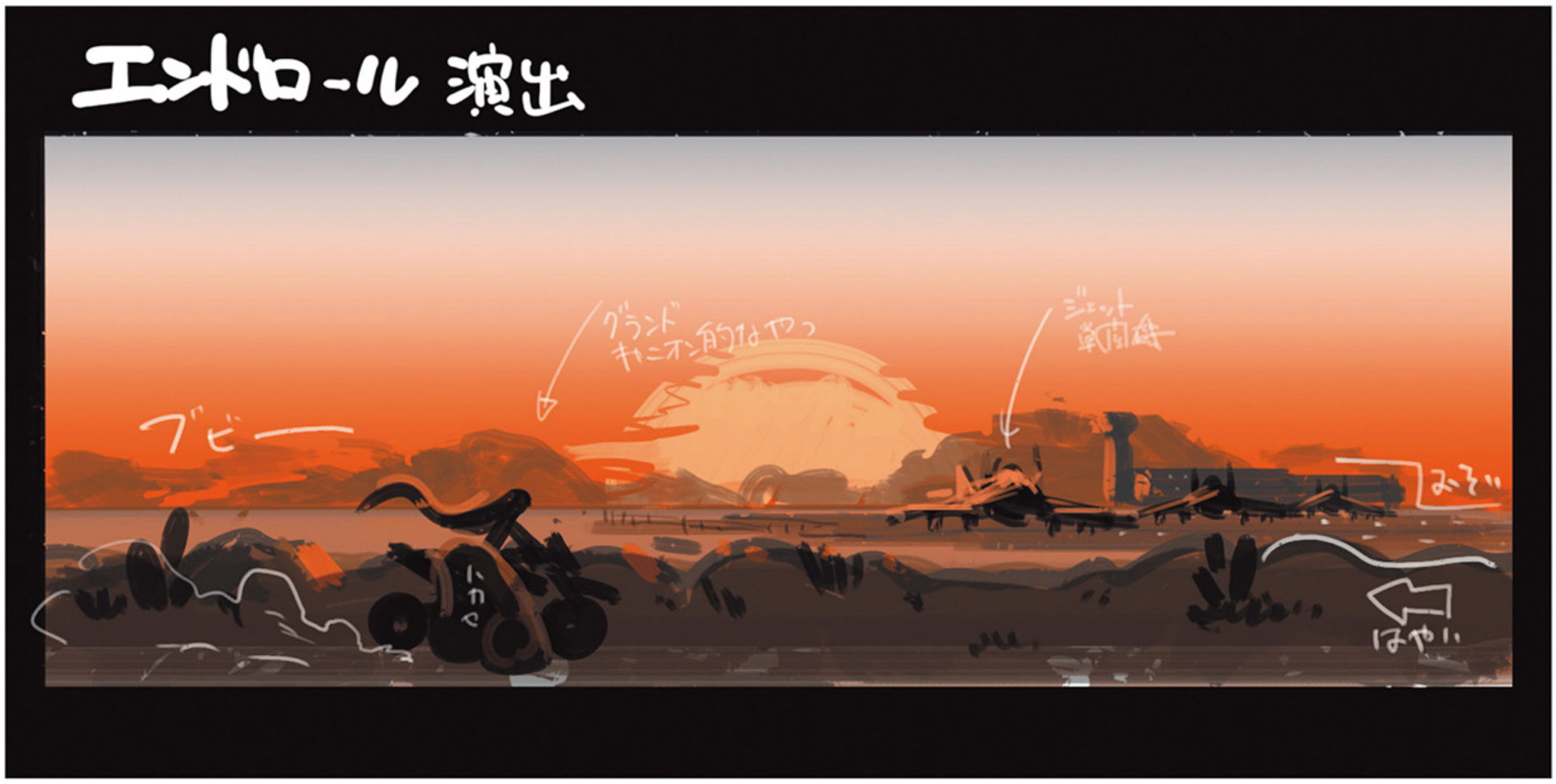

とれる
ハカセルーム
ハカセケーブルが出る
はしる


前後
サスペンション
うごかせる様に
して下さい!!
DIESEL ONLY


米軍戦車

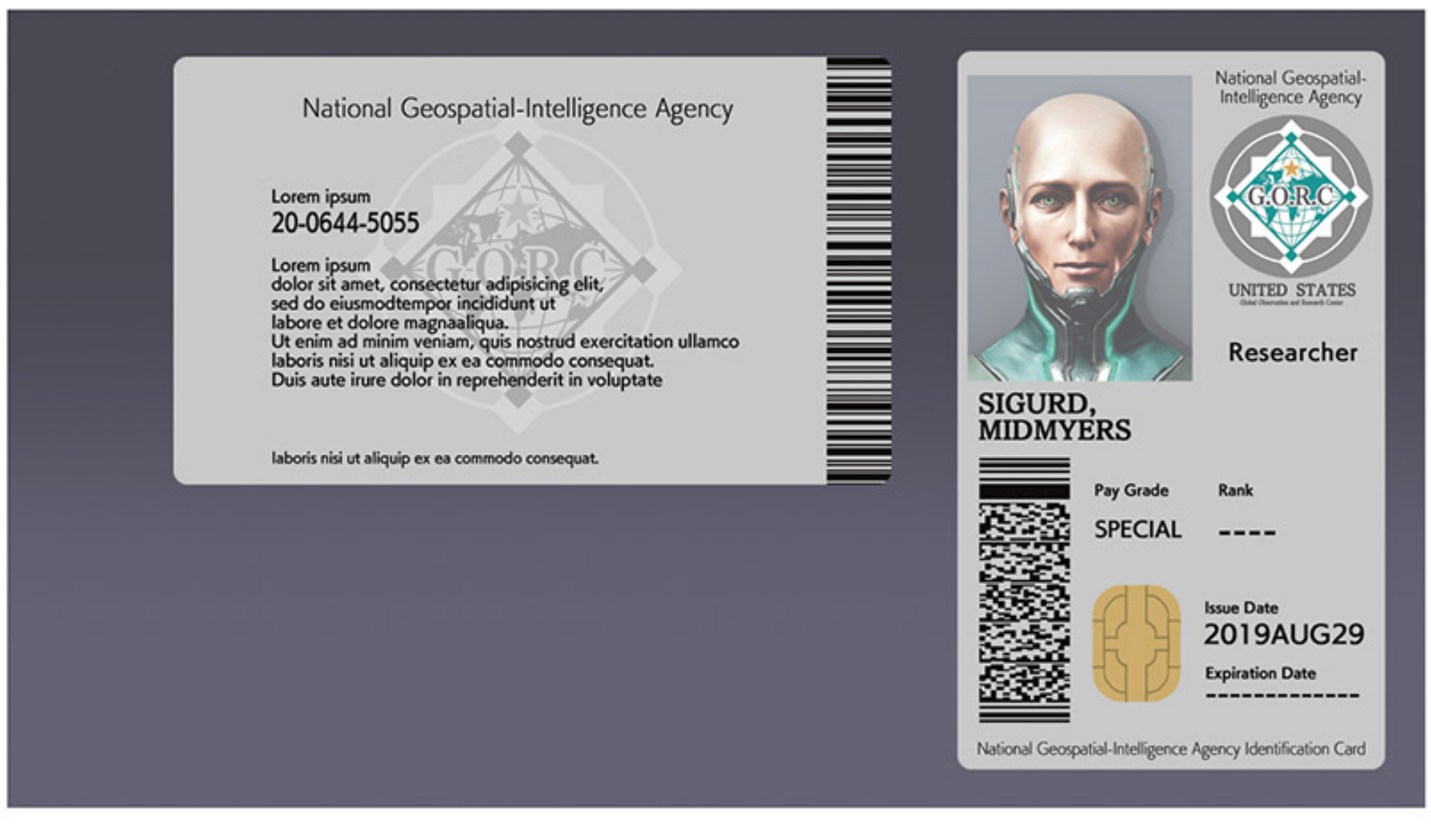

U.S.
0123456789
X05
RESCUE
TURN FWD MASTER LATCH AND AFT MASTER LATCH TO OPEN DOOR
FWD MASTER LATCH (7/32 HEX)
AFT MASTER LATCH (7/32 HEX)
DANGER
EJECTION SEAT
NO STEP
DANGER-FAN INTAKE-DANGER
CAUTION-HOT
DANGER-FAN EXHALST
WARNING - DO NOT CUT CANOPY WITHIN 3 INCHES OF CANOPY FRAME
DANGER-JET INTAKE
JET INTAKE DANGER
DANGER JET INTAKE DANGER


トラックの下部を使用



【須田】遂にできました！　エンディングときたら、この絵面は一度はやりたいネタではないでしょうか？







【須田】ジャンヌパートを切り出した本作のミニゲームのタイトル画面になります。アニメーションを含めてちょっぴりレトロな仕上がりになりました。

The Gates Of Hell

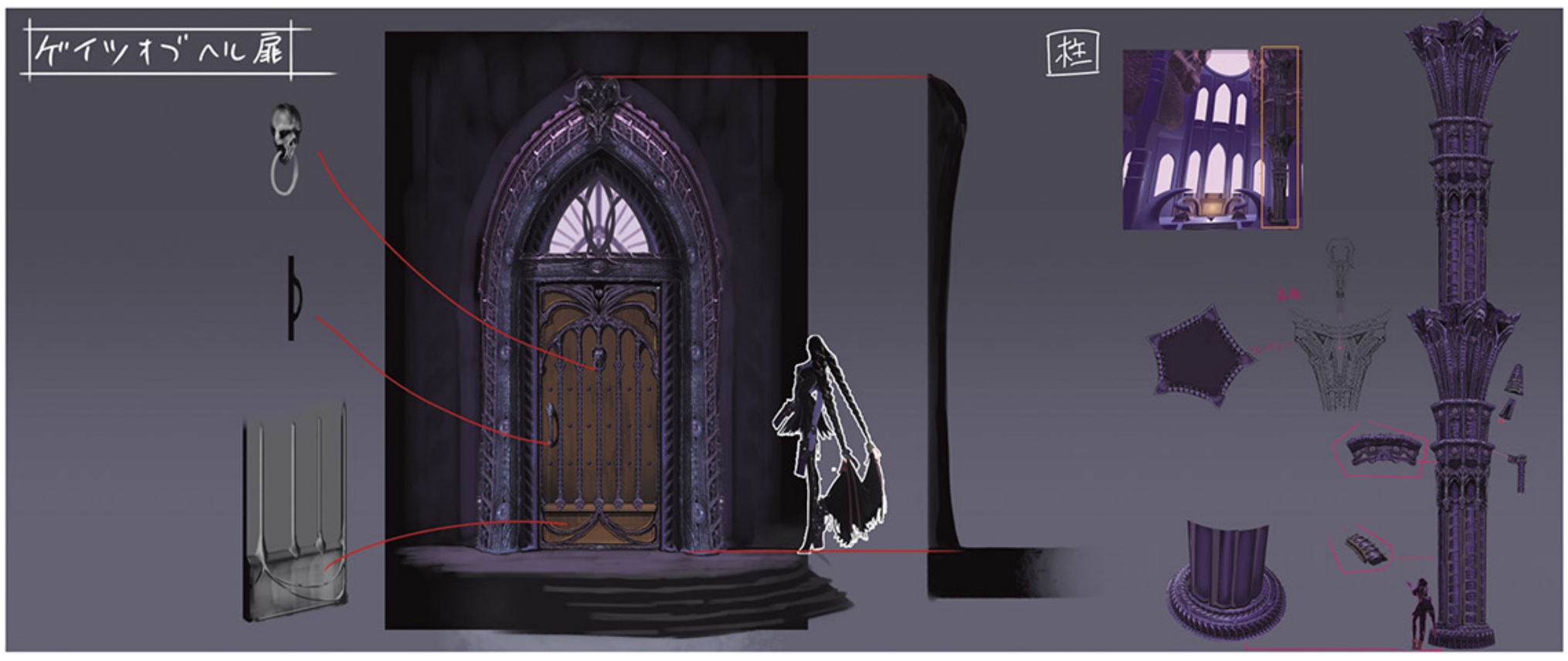
ゲイツ・オブ・ヘル

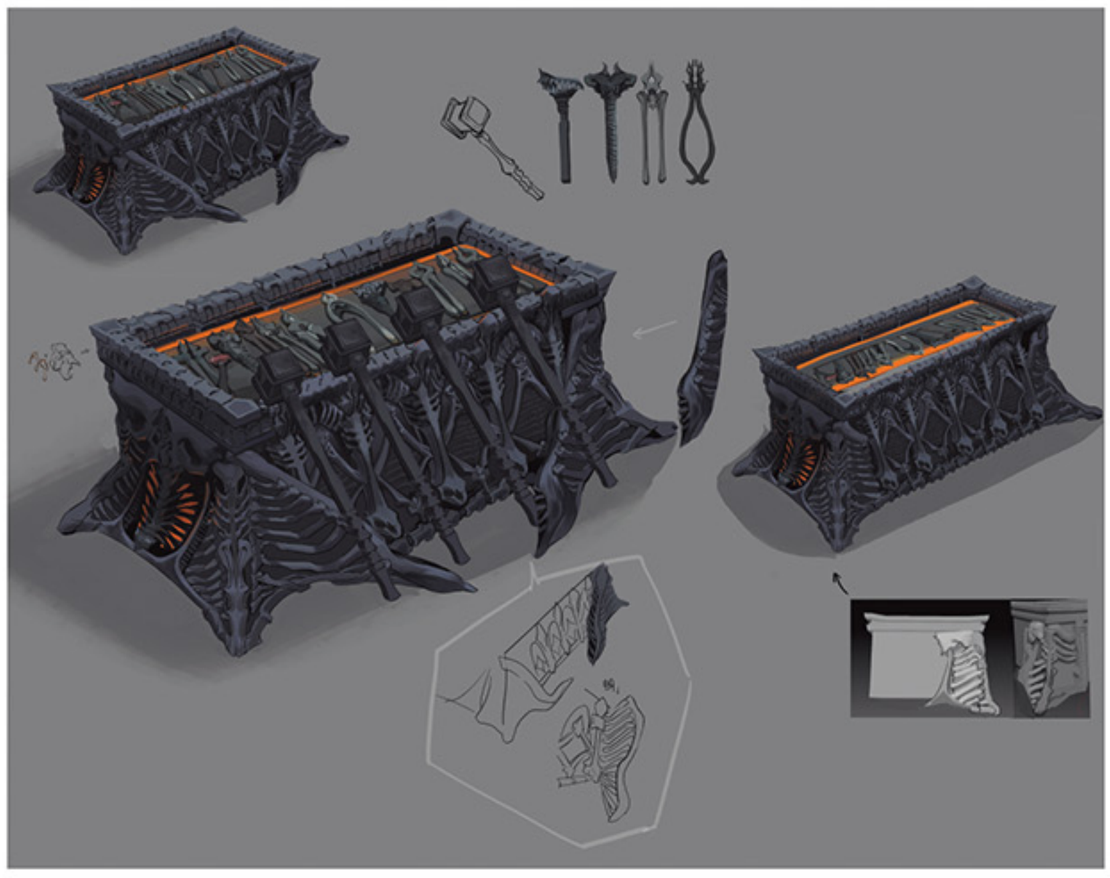
【宮田】ニューヨークの地下深くに存在する新たな「ゲイツオブヘル」。いつものバーカウンターはもちろん、鍛冶場からトレーニング場まで色んな機能を備えています。…とはいえニューヨークの地下深くに、こんな空間を建造して怒られやしないんだろうか？と心配になりますね（笑）。







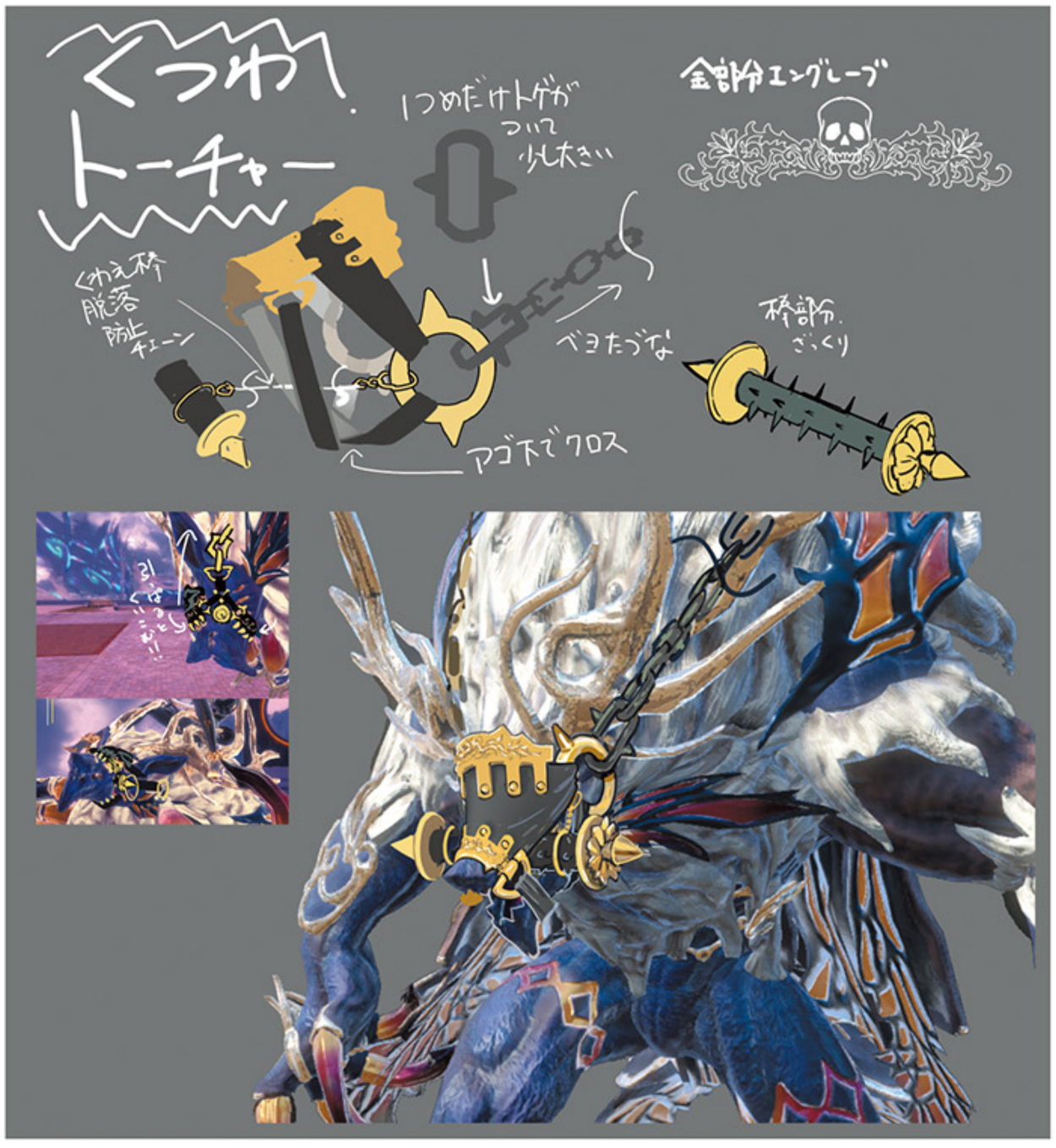

ゲイツオブヘル扉
柱

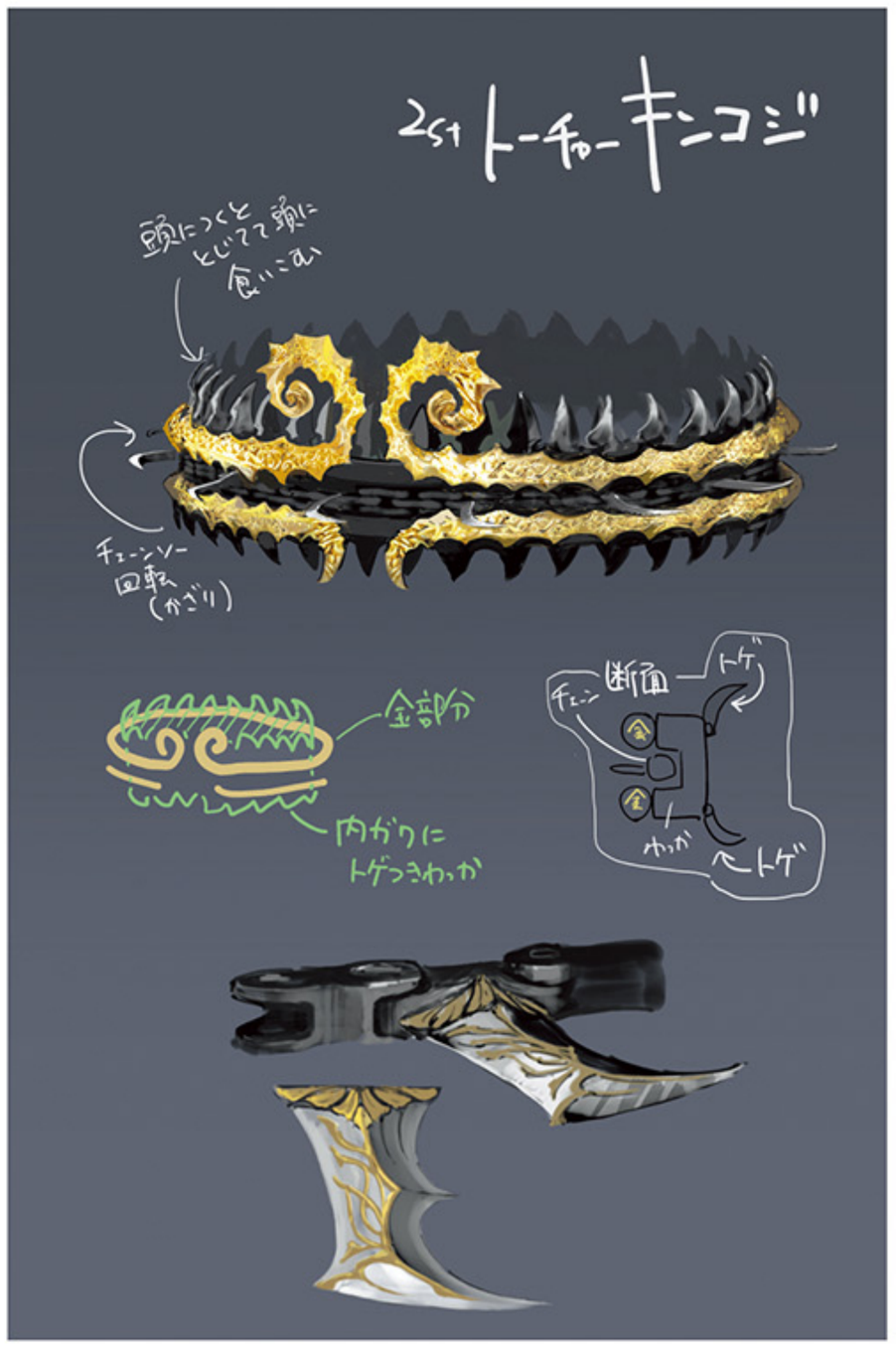






【須田】今回はロダンがカウンターごとやってくるので、ちょっと凝った演出を盛り込みました。BGMも3種類あるので、演出時にラベルで分かる様な小ネタとして入れてます。



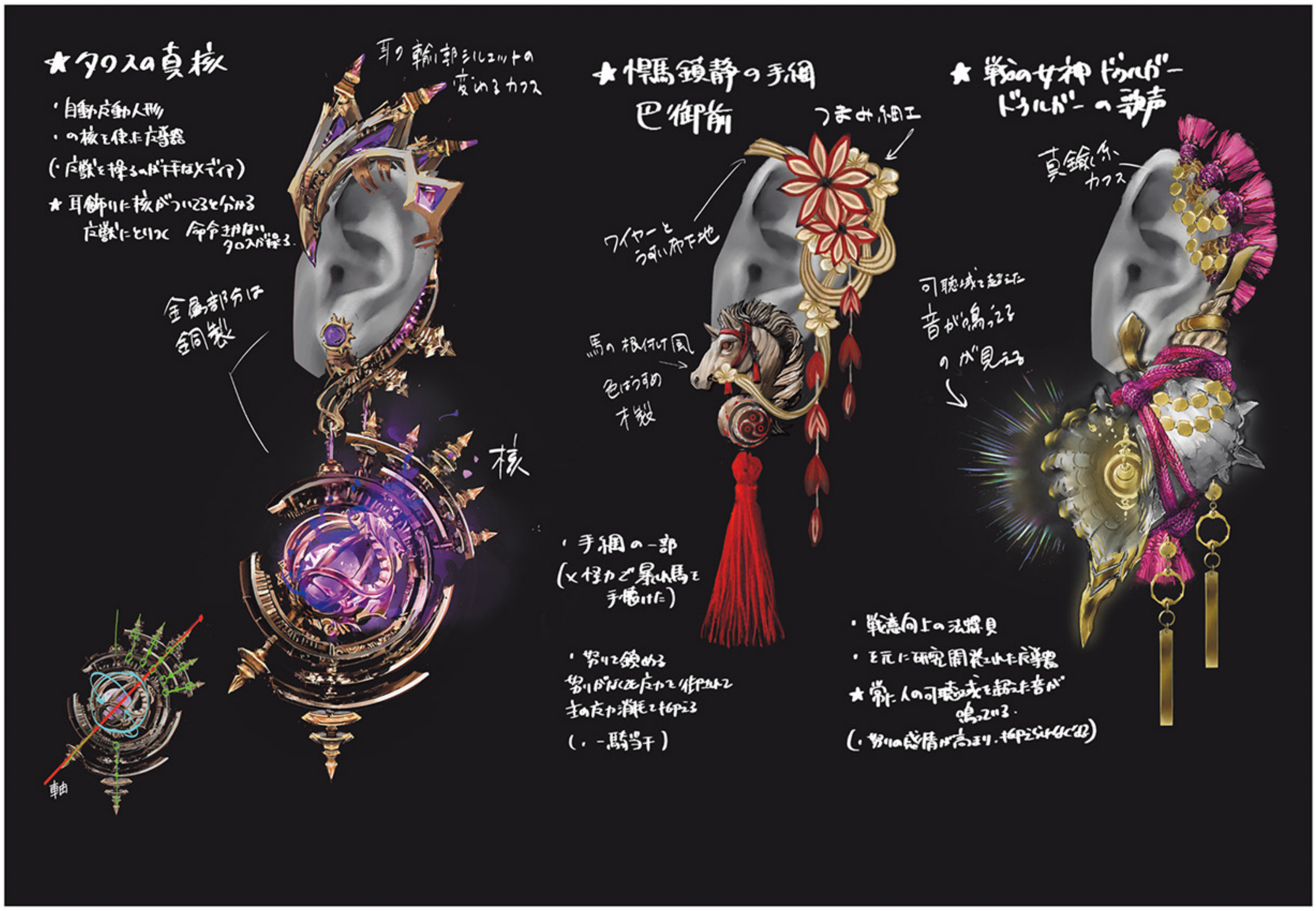


【須田】多分にSM要素の濃いトーチャーですがそのものズバリなアイテムにしてみました。それだけでなく、鎖を引っ張るとトゲトゲの轡を噛みこむ、ちゃんと痛そ〜な器具になってます。

【宮田】ストライダーを拘束する為にデザインしてもらったクツワですが、これを顔に装着したまま戦った方が盲目の戦士みたくカッコ良いんじゃね？という話で須田さんと盛り上がった事を覚えてます（笑）。

【須田】キンコジそのものがお仕置きグッズなのですが、そこはベヨネッタらしくオーバーに！　派手に相手を損壊する機能を盛り込みました。ほんのり茨の冠をイメージして、魔女のアイテムらしさをプラスしてます。

【宮田】孫悟空の頭にある「キンコジ」をベースにデザインしてもらいました。頭に輪を装着させた後、真ん中にあるノコギリが高速回転しながら締め付ける事で苦痛を与える拷問器具。この拷問器具のダメージモーション撮影の際、演者さんにこの仕組みを伝えたところ、「想像しただけで身の毛がよだつ！」と嫌がられちゃいましたね（笑）。



【宮田】ホムンクルスのデザインを丁度終えたタイミングで、ヤマホノに描いてもらった耳飾り3種です。どれも豪華で美しいデザインですが、モデル制作時に規定のポリゴン数を大きく超えちゃった為、泣く泣く細かい意匠を省略して、何とか実装してもらいました。



【解説：栗原里奈 コンセプトアーティスト（以下、栗原）】フィギュアパッケージは、ウィッチタイム中のベヨネッタを意識してデザインさせていただきました。カードパッケージはフィギュアとの差をわかりやすくするため、シンプルなデザインで白色（ホムンクルス風）に決定いたしました。商品化とか…ないですかね～！



Viora's Room

ヴィオラの部屋

【山本】制作を始める際、ヴィオラは所謂サブカル女子で、雑貨屋で色んなものを集めて部屋に飾っているタイプだという話を聞いていたので、雑多な印象の部屋になりました。所々にいる猫のキャラクターはヴィオラの推しキャラ「STAKE!CAT,」さんです。

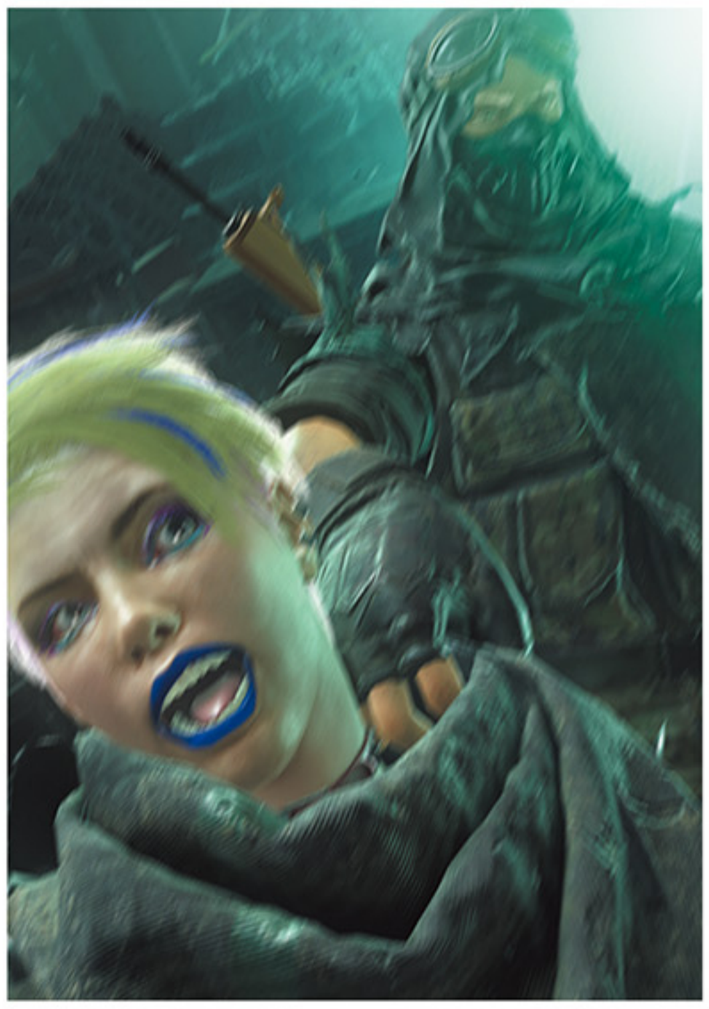
【栗原】ウィッチトライアルは、狙いたくなるようなデザインにしてほしいとのことでナイフ投げをイメージし、ネコちゃんには犠牲になってもらいました。





【宮田】ヴィオラの部屋に飾られていくこれら写真は、道中ヴィオラが記念に撮影したモノです。緊張感の無さがヴィオラらしいですね（笑）。

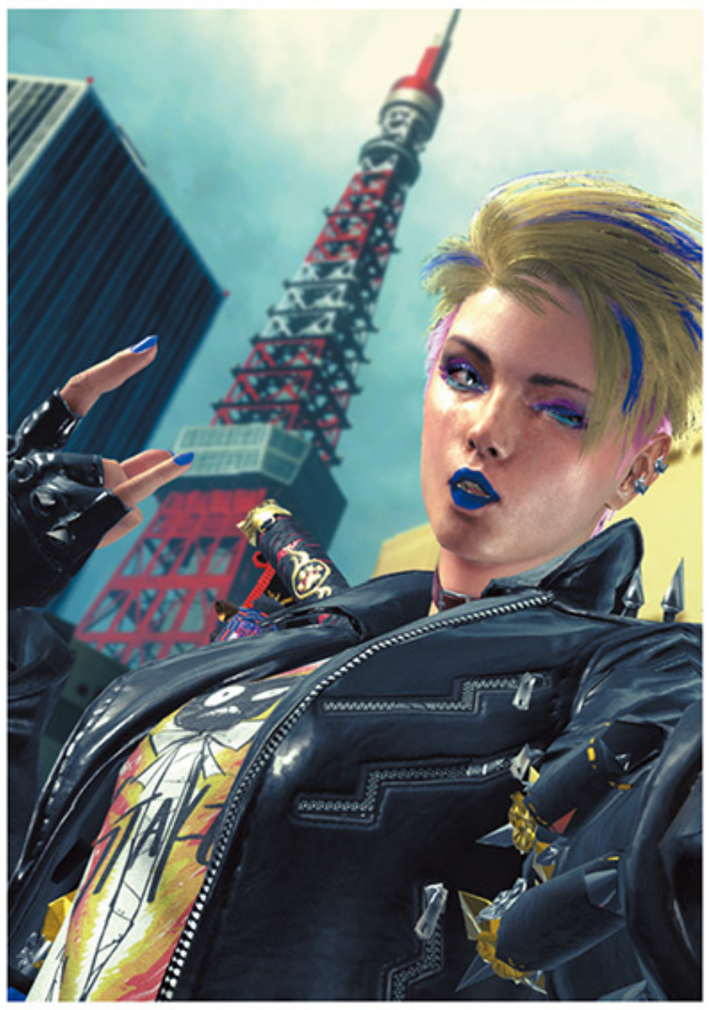
最後に追加される写真立ての内容ですがヴィオラがChapter14クリア後にゲイツ・オブ・ヘル内で撮影されたという設定です。ヴィオラの後ろには「エンツォ」「ロダン」ともう一人、彼女の父親が写っているのが確認できますね。





【須田】チャプターセレクトとはゲームを通して長いお付き合いになるので、進行に応じた色々な変化を盛り込んでいます。ヴィオラは行く先々で自撮りをして旅の思い出を残している…という設定で手のポーズはメタルポーズではなくヴィオラのＶサイン…だと思います（笑）。３人が揃う中国やゲイツ・オブ・ヘルでの彼女の父親を後ろに捉えたショットなど、素直に３ショットにしない（できない？）ヴィオラの微妙な心中を表現しました。











:Archive 手記

Conspiracy

不穏な気配

手に取ると誰かの記憶が頭の中に流れ込み
まるで映像のように再生される。

無機質な施設のとある一室。
一人の兵士が精魂尽き果てたかのように
机につっぷしている。

「はぁ、まさか心配事が現実になる
なんてなぁ。でも間違いない。
この基地に、俺以外の人間は誰も
いない。

施設の案内も、仕事の説明も、
ぜんぶそこら中にあるスピーカーから
聞こえてきた声に従ってるだけ。

俺に与えられた仕事は基地全域の
パトロールなんだが、ここには既に
厳重な監視システムがあるということ
らしい。
だから、システムが壊れてないか、
おかしくなってないかを何日かに
一回、散歩がてら見回るのが主な
仕事だ。

正直楽な仕事だ。
いや……楽すぎる。
部下の人件費にはとことんケチな
お偉方が、こんな楽な仕事を許すもの
だろうか……？

つまり……この仕事には裏がある。
まさかとは思うが……
俺だからこそ、この仕事に選ばれた？
ただの一兵卒で、いくらでも替えが効く
俺だからこそ……。

……やめよう。
そんなことを考えていたら頭がおかしく
なっちまう。
今日も淡々と、与えられた仕事を
こなす。それだけさ……」

男は嫌な考えを振り払うかのように頭を
ブンブンと振るうと、武器を手に取り
部屋を後にする。

言葉とは裏腹に高まる恐怖心が心に
なだれ込むと、脳裏に浮かんだ光景が
消えていく。



Final Order

退避命令

手に取ると誰かの記憶が頭の中に流れ込み
まるで映像のように再生される。

一人の兵士が机に足を乗せ、けだるげに
座っている。
兵士は目をつぶったまま、大きくため
息をついた。

「ったく、なんだってんだ。

少し前に届いた指令。
それは単純かつ簡潔な指令だった。
『基地を放棄せよ』……？
一体どういうことなんだ。

極秘とはいえ、仮にもここは軍の
基地のはず。
だが、俺がここへ来て2ヶ月。
友軍敵軍問わず人影はおろか、
猫の子一匹すら見ることはなかった。
完全な平和……。
皮肉にも、そんな言葉がぴったりの
場所にすら感じられた。

そんな場所を、理由もなくいきなり
放棄……？
一体何だってんだ。
この場所にもやっと慣れてきたって
いうのに……。

ただ、少し気になることがある。
この指令が届いたのと同時に、
施設内で工事が始まったことだ。

地下に通じるルートの作成に加え、
隔壁の増設や物騒な防衛設備の
設置……。
徹底して人の手に頼ることなく、
オートメーションで行われている。

おそらく、怪しいのは地下だ。
最後まで立ち入ることを許されなかった
地下に、きっと何かがある。

よし、これが最後のチャンスだ。
迎えが来るまでの間に、この基地の
秘密を……!?
な、なんだお前たち……っ!?」

突如部屋に押し入った男たちの銃撃に
より、部屋は白い硝煙で包まれる。

意識が薄れていくのを感じると、脳裏に
浮かんだ光景が消えていく。



A Mysterious Flyer

謎のチラシ

色とりどりな広告が記されているチラシ
のようだ——。

『このチラシを手にできた方に朗報!!
なんとなんとなんと!
あなた様は人間にして、
アラクネーズ.netの会員になる
チャンスをゲットなさいました!

アラクネーズ.netとはなんぞや？
人間のあなた様は今頃疑問を抱えて
いることでしょう。
もしかしたら口に出しているかも
しれませんね。

もちろん、ご説明いたしましょう!
それも懇切丁寧に!

アラクネーズ.netは、世界中
どこにでも24時間、365日、
雨が降ろうが槍が降ろうが溶岩が降り
注ごうが、あなた様が望む、あーんな
ものやこんなもの……
古今東西、玉石混淆、海千山千あらゆる
お品を即時即刻!あなた様の元へ
お届けする、超々々々々々々……
とにかく便利なウェブショップです!

今なら年会費無料!
なんと寿命の分割払いも手数料無料で
お受けします!

さぁ、今すぐ魔法陣をスキャンして
お申込みを!

なお、このチラシの有効期限は24時間
となっております。
それを過ぎてアクセスされた場合、
命の保証は致しかねますのでご注意を。

それでは、お取引できるその時を心より
お待ちしております』



Remnants of Memory

残像となり現れる記憶

手に取ると誰かの記憶が頭の中に流れ込み
まるで映像のように再生される。

とある部屋の中。
一人の少女が、興奮を隠せない様子で
辺りを歩き回っている。
少女はひと際大きなガッツポーズを
すると、鼻息荒く椅子へと座り込む。

「ようやく……ようやく認められた!
見習い魔女からの卒業……!
ついに私は一人前の魔女として認められ
たのよ!
母様のあんなに嬉しそうな顔、今まで
見たことないわ。
それに、辛く厳しい修行の日々もこれで
終わり。
こんなに幸せな日があっていいの
かしら!

そういえば、どこかで読んだわね。

『人の感情が昂ると、その感情が記憶と
共に零れ落ち、
その場に永遠に残される』——。
それが本当なら、私のこの記憶はきっと
この場に残ってるはず。
だって、それくらい嬉しいんですもの!
むしろしっかり永遠に残っていて
ちょうだい、マイメモリー!

……あ、でもいけない。
残された記憶を見られるのは高位の
魔女だけなんだっけ。
こんなに浮かれてたら、未来の魔女に
笑われちゃうかも。

んー、まぁ今日くらいはいいわよね。
ふふっ、おめでとう私!

さ、明日からは心機一転。
一人前のアンブラの魔女として
頑張るわよ!」

少女は自らの髪を愛おしそうに
撫でると、立ち上がり、足早に部屋を
後にした。

未来へのあたたかな希望がこみ上げると
脳裏に浮かんだ光景が消えていく。



The Wandering Soul

彷徨う魂

手に取ると、禍々しい感情が心の奥まで
流れ込んでくる。

そこは闇。
あたり一面に広がる闇。

「うっうう……。
ここは……どこ……だ……。

どこだ……。
どこにある……。
真……実……」

そこは闇。
引きずり込まれそうなほど深く暗い、
漆黒の闇。

これ以上触れてはいけない。
本能がそう感じたのか、思わず手を
離してしまう。
すると脳裏に浮かんだ闇は瞬く間に
消え去り、心に平穏が戻る。



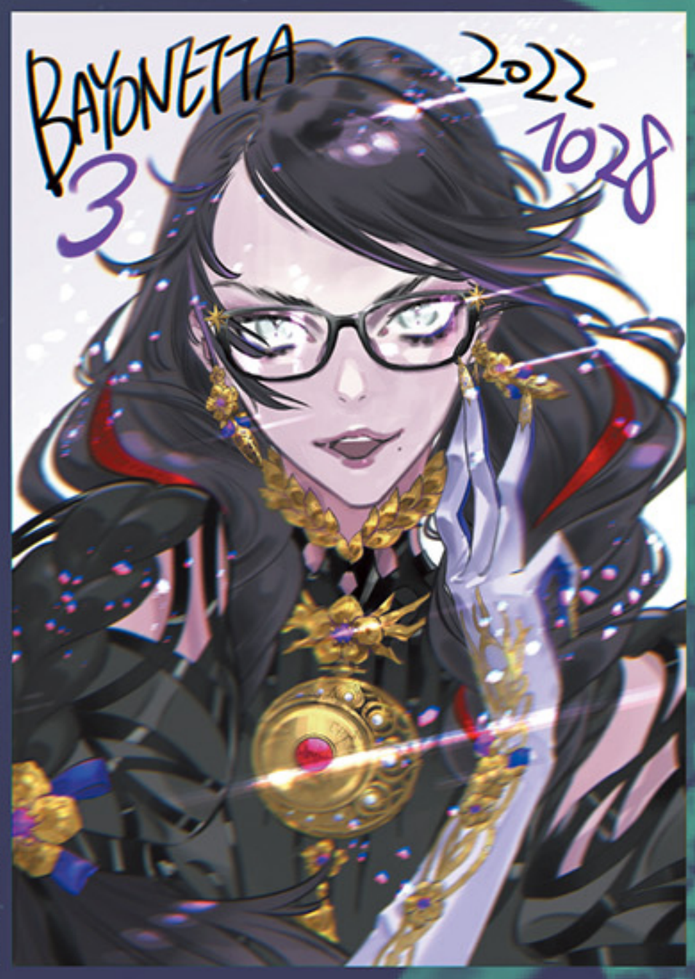
THE EYES OF BAYONETTA 3

Chapter V
Extras

Messages from the Team

開発チームからのメッセージ

①役職　②関わった内容
③ファン、プレイヤーへのメッセージ



発売記念イラスト（島崎麻里）

宮田 祐輔　①ディレクター／シナリオ補佐　②ゲーム全般のディレクション、ゲームデザイナーとしての作業など。　③色んな事がありましたが、トータル楽しかったですね！　本作に携わった皆さんには改めて「ありがとう」と伝えたいです。ちなみに、宮田の好きな魔獣はファンタズマラネアとバアルです！（これ言いたかった）

仲 晃照　①ゲームデザイナー／シナリオ補佐　②初期シナリオの調整、各種設定、名称の検討、テキストまとめ、UI全体の仕様作成などを担当。　③2に続き3に参加できたのは光栄の極み。何気なく考えた設定からキャラが爆誕したり、大変だけど楽しい現場でした。

塩谷 圭介　①ゲームデザイナー　②Ch6～8ステージとSpステージ、ニヴルヘイム、隠しステージを担当しました。　③沢山のギミックに関わらせて頂きましたが、特に思い入れがあるのは「ゴーレム宝箱」です！　宝箱と思われる場所に戦闘要素を加えることができるため、ステージの緩急作成に非常に役立ちました。

羽賀 友樺　①ゲームデザイナー　②メインチャプターを担当しました。　③実は、スキル説明に載っている動画はほとんど私が撮っています。ベヨをちまちま動かして位置を調整しカメラをいい感じに回転させ、後はホムンクルスをちぎっては投げちぎっては投げ。さて、全部でどのくらいなのでしょうね……。.ゲーム楽しんでもらえたらうれしいです。

佐竹 夏実　①ゲームデザイナー／テキスト　②よりみちの遊び、数字調整、スキル名など。　③私のベヨ3初プレイ時、ヴィオラの髪色がロードするたび赤やら青やら変わっていました。気分で髪色を変えてるのかな、超イケてるし今ドキの魔女っぽい！なんて感動していましたが、そのような設定は無く不具合だったもよう。きちんと修正されましたが、あれもイカしてたなと思います。

酒部 遼也　①ゲームデザイナー　②企画・進行管理のサポートとして一緒に制作させていただきました。　③ベヨネッタ2を制作していた頃に新人として参加し、時を経て今回も参加させていただきました！　開発中の楽しみとしてロダンを倒すという目標をひそかに立てているのですが、3ではついに倒せずじまい…4でリベンジします（笑）。

南後 徳明　①ゲームデザイナー　②フランスパートの企画を担当しました。　③好きな魔獣はチェシャ。どこかキュートだけどベテラン感漂う不思議な魔獣ですが、そんな彼にも色々な謎が隠されているので是非注目して頂けると嬉しいです。

神 有弥　①シナリオ補佐　②アーカイブ内、手記の一部を担当しました！　③めちゃくちゃ濃厚なベヨネッタの世界！　その一端に携わることができ、大変光栄かつ感無量です！　制作陣の魂のこもったアーカイブの数々……読み残しはありませんか？　ありませんよね？　ねっ？

須田 裕貴　①アートディレクター　②コンセプトアート・ビジュアルの取りまとめ。　③シリーズ集大成にふさわしい、クライマックスなビジュアル体験に仕上がったと思います。大画面で、お手元で、場所を選ばないベヨネッタの世界旅行を是非楽しんで下さい！

島崎 麻里　①キャラクターデザイン／キャラクターアートディレクター　②だいたいの人型のデザインとキャラクター周りの監修、ホムンクルスコンセプト、パブリシティCGアート制作など。
③神谷さんに最初に呼ばれて早幾星霜…、この画集分の作業まで通算62か月間。ほんっとーーーーに長かった！　長すぎ!!
ですが、毎度たくさんのスタッフの熱量で出来あがっているのが「ベヨネッタ」！　確定しなかったバースでの出来事も想像しながらどうぞ何度も楽しんでいただけましたら幸いです。ほんとにおつかれさまでしたーーーー!!!

髙橋 剛　①大魔獣デザイン／モデリングアーティスト　②魔獣のデザイン、一部キャラクターモデルの作成。　③過去作、ベヨ1移植版（ジャンヌのバストの修正）からかかわってきたこの旅もついに3作目（2はモデラー）。今回は魔獣のデザインと、ヴィオラの顔の3Dデザインなどで関わらせていただいております。ベヨネッタ3、是非お楽しみください。

小手川 宗行　①武器デザイン／モデリングアーティスト　②ベヨネッタの武器全般をデザインしました。　③今回の武器は魔獣と紐づいているので工夫のし甲斐がありました。色々なネタを仕込んでいるので楽しんでください。

倉狩 健一　①コンセプトアーティスト　②コンセプトアート・アセットやプロップ・エネミーなどのデザイン全般。　③背景やエネミー、細かいプロップ類まで色んなデザインを担当させていただいたので、楽しく制作することができました！　周りの同僚にも恵まれ、やり切った感もあり皆さんが楽しんで遊んでいただけるとうれしいです。

山本 佳奈　①コンセプトアーティスト　②コンセプトアート・2Dプロップアート。　③一番制作に関わったのがチャプターセレクト画面で映るヴィオラの部屋だったので、ヴィオラが他人には思えません。彼女がユーザーの皆さんから愛されるキャラクターになれますように。

石丸 真衣　①コンセプトアーティスト　②魔獣タトゥーのブラッシュアップ・アセットアート。　③初仕事で右も左もわからない状態でしたが、たくさんの方々に支えていただき大変良い経験でした！　楽しんで遊んでいただけると幸いです。

コ イジュン　①コンセプトアーティスト　②アセットアート。　③色んな違う文化圏のステージの背景アセットアートを描いて、世界旅行したみたいな感じがしました。コロナ禍でしたしコスパも良いのでとてもラッキーでした。入社して以来初のプロジェクトなんですけど、同僚と上司に色々お世話になっております。

栗原 里奈　①コンセプトアーティスト　②2Dプロップアート・アセットアート。　③主にゲーム内の広告や小物、ほんの少しキャラの三面図など描かせていただきました。大好きなシリーズに携われたことが夢のようです。街中の広告やムービー中の小物など、じっくり見ていただけると嬉しいです！

高橋 里奈　①コンセプトアーティスト　②アートブック、ギャラリー用画像の取りまとめ。　③膨大な量のデザイン画があったため、アートブックに載せる絵の取捨選択には非常に頭を悩ませた記憶があります。アートスタッフの仕事の結晶がこれでもかと詰まった内容になっておりますので、隅から隅まで楽しんでご覧いただけたら幸いです。

頼富 正樹　①キャラクターモデリングアーティスト(リーダー)　②キャラクターたちの顔などを担当しました。　③集大成らしい圧倒的な物量に、制作中は毎日がいっぱいいっぱいでしたが、今は別のバースの出来事のように遠く感じます。毎日宮田Dや島崎さんと、どーしよ、こーしよ的な事をずっと話してた思い出……。

河西 稔　①テクニカルアーティスト　②マテリアル関連、敵、魔獣仕上げなど。　③長かった…。途中ホントに終わるのかなと思いながら作業してたけど思い返せばそれも一瞬……というわけでもなくやはり長かった。

宗 正洋　①キャラクターモデリングアーティスト　②キャラ、敵、魔獣などに関わりました。　③デーモン・マスカレイドや魔獣など新しい要素がたくさん詰まってます。ぜひ遊んでいただけたらと思います。

パンデイ アジェイ　①キャラクターモデリングアーティスト　②キャラ、敵、魔獣などを担当しました。　③過去のベヨネッタシリーズのキャラクターデザインが好きだったので、今回ベヨネッタ3の制作に携わることができて嬉しいです。皆さんにもベヨネッタ3を気に入っていただけたら嬉しいです。

コニベルト ダニエル アントニ　①キャラクターモデリングアーティスト　②過去のゲームタイトルのモデルをXSIからMayaに移植し、物理ベースパイプライン用にアセットをリメイクしました。また、Look devで検証を行い、リアルタイムでホムンクルスのデザインを表現しました。　③ノーコメント

和田 直紀　①キャラクターモデリングアーティスト　②武器、キャラ、小物のモデル作成と、モデル実装、調整などを担当しました。　③布などの揺れ物調整が、大変でしたが、素晴らしいゲームが完成できて、満足です。

サントス ダニエル　①キャラクターモデリングアーティスト　②マダム、武器、敵の一部を担当しました。　③元々のベヨネッタ1の発売時に考えたら……。日本に来てベヨ3の開発で働く事は信じられないぐらい光栄です！　皆様お楽しみに！

田崎 一軌　①キャラクターモデリングアーティスト　②アクセサリー、トロフィーのヘルプ。　③１を制作していた頃を思い出します。ビジュアルもかなりパワーアップしてますので、見て楽しんで下さい。

石田 功士　①キャラクターモデリングアーティスト　②懐かしいアクセサリーなど、その他お手伝い。　③まさか３が出てしまうとは！　２の開発に携わっていたので感慨深いですねー。さぁ猫ちゃんたちを探しましょう。

斎藤 愛未　①キャラクターモデリングアーティスト　②クライマックスのムービーシーンに登場する異世界モブベヨネッタのデザイン。他お手伝い。　③主に2Dで関わらせていただきました。こういった形でベヨネッタシリーズに携われて光栄です！様々な姿のベヨ達が暴れまわる姿をぜひ楽しんでください！

川辺 悠大　①キャラクターモデリングアーティスト　②主に小物の作成を担当しました。　③初めての仕事で、ベヨネッタシリーズに携われてとても光栄です。『ベヨネッタ３』是非お楽しみください！

シャルマ サンディープ　①キャラクターモデリングアーティスト　②LODの制作を担当しました。　③かなり終盤にプロジェクトに参加したので、重要なモデルを制作する機会には恵まれず、敵キャラのLODを主に制作しました。ベヨネッタシリーズに携わるのは本作が初めてですが、とてもいい感じに仕上がっていると思います。レベルアップしたアクション満載の『ベヨネッタ３』を是非お楽しみください。

前木 康孝　①エンバイロメントアーティスト（リーダー）　②ステージ全体、色々な所に関わっていました。　③ベヨネッタシリーズは１から関わっていました。シリーズ集大成の『ベヨネッタ３』。今までとはまた違ったベヨネッタが体験できると思うので、是非遊び尽くして頂ければと思います。

白井 正輝　①エンバイロメントアーティスト　②東京、ニューヨーク、ジャンヌステージを担当。　③ノーコメント

河井 哲哉　①エンバイロメントアーティスト　②フランスのステージを担当しました。　③とても苦労しましたが、大変暴れ甲斐のあるステージになっています。沢山の方に派手にプレイしてもらえると嬉しいです。

久保田 操　①エンバイロメントアーティスト　②プロローグ、トゥーレを担当。　③最初からクライマックスなプロローグ、かたやトゥーレはちょっと落ち着いた雰囲気と、担当ステージのカロリー差が激しいですね…そんな緩急もぜひぜひ味わっていただきたいです。

ジェーン アビシェック　①エンバイロメントアーティスト　②中国ステージを担当しました。　③ベヨネッタのお待ちかねの新作がいよいよリリース！　今回はミステリーが溢れるストーリーに予想以上のぶっ飛んだ武器が続々登場！　ベヨネッタが新しい敵に立ち向かって可憐に蹴散らす姿はすべてのゲーマーを魅了する間違いなし！

カンドワール アミット　①エンバイロメントアーティスト
② Worked on gates of hell and china stage　③ it was fun to work with this game. i have enjoyed to play this game while making, hope you will feel the same.

阿部 雄大　①エンバイロメントアーティスト　②東京中国エジプトフランス。　③あらゆることを体験させてくれたプロジェクト。おかげで強くなれたよ…。

工藤 夏鈴　①エンバイロメントアーティスト　②エジプトやプロローグのニューヨーク街並み、孤島トゥーレの制作に関わっています。　③広大なエジプトはデータ量も莫大でした。Switchでヌルヌル遊べる所まで持ってこれた自分を褒めてあげたいです。お疲れ、私。余談ですがNYを走ってる車のナンバーは自分や愛犬の誕生日です。

外赤 大吾　①エンバイロメントアーティスト　②NYの街や豪華客船、各ステージの背景物を担当しました。　③壊せる背景物を色々と作りました。すべて破壊して貰えると嬉しいです。

島貫 瑞希　①エンバイロメントアーティスト　②パリの後半部分担当とパリ全般のお手伝いをさせていただきました。　③入社一年目、ゲーム開発一発目でした。開発では楽しい反面、同じくらいの苦労もありましたが無事発売まで辿り着けてよかったですー。

藤吉 奉弘　①エンバイロメントアーティスト　②中国ステージ全般と魔列車戦を担当しました。　③ENVとして『ベヨネッタ３』にかかわりました藤吉です。主に中国ステージを担当し、特に魔列車戦は力を入れて作りましたのでぜひプレイしていただきたいです。新人で初めてかかわったタイトルで紆余曲折ありましたが発売できて嬉しいです！『ベヨネッタ３』最高!!

オウ チン　①エンバイロメントアーティスト　②渋谷と新宿、下水道エリア、イノシシ戦、駐車場エリア、サメボス戦、ゴモラ戦、空母ホムンクルス体外体内戦を担当しました。　③発売されおめでとうございます。今回のステージ色んな面白い所があります。是非クリアできるまで頑張ってください。

亀岡 昇平　①エンバイロメントアーティスト　②ヘルプで濁流のモデリングを担当しました。　③前作では水をモデリングしていたのですが今作でもお手伝いとして水を作成しました。少しでも関われて光栄ですー！

ウェイ ジェイ　①エンバイロメントアーティスト　②フランスのステージのオブジェクトの作成と実装、ホムンクルスゲートの作成、ファイナルステージの小物とステージ周りのクオリティーアップの作業。　③ヘルプとして半年ほど背景の作業をしました。中途で入社して、すぐにベヨネッタ３の開発に参加できたことはとても光栄だと思っております。世の中に期待されているタイトルとして、開発のメンバーは大変な作業を背負って日々苦労していましたが、話してみるとみんな楽しく開発しているというのはとても印象的な感じで、個人的に刺激を受けていました。『ベヨネッタ３』はアクションはもちろんですがゲーム要素、中身はかなりのボリューム感があり、世界中のユーザーからの期待にこたえられると感じており、ぜひ、買って遊んで欲しいと思っております。

山口 孝明　①アニメーター　②プロトタイプ制作 ／ セクションリーダー。　③アニメーションとしてもシリーズの集大成が味わえますのでぜひ体験して下さい！

中城 丸実　①アニメーター　②魔獣／敵／クライマックス（ゲーム部分）。　③武器も魔獣もてんこ盛り、おなじみのキャラから新キャラまで濃い仕上がりとなってます。是非お楽しみ下さい。

松浦 美樹　①アニメーター　②ヴィオラ ／ チェシャ ／ ベヨネッター部モーション ／ 魔獣 ／ 敵・ボス。　③アクションゲームとして歴史のあるタイトル・チームに関われて光栄です。シリーズ通してお話の繋がりも壮大なので、アクションゲーム好きはもちろん、初心者の方もぜひシリーズを通してプレイしてみてください。

藤宇 渉真　①アニメーター　②ベヨネッタ ／デーモン・マスカレイド／魔獣 ／ イリデンセント・コア。　③武器やデーモン・マスカレイド等を担当させていただきました、開発していてとても楽しかったです。今作ならではのアクションも沢山盛り込みましたのでお楽しみください！

夏 来澤　①アニメーター　②敵／ジャンヌ一部モーション。
③よく見る敵ホムンクルスの一部モーションを担当しました、入社してから最初のしごとです、色んな知識を身につけながら制作していました。初めてゲーム中で自分が作ったキャラクターと戦って、楽しかったです！

安田 隆弘　①VFXアーティスト（リーダー）　②ボス戦、大魔獣戦・背景エフェクト全般・カットシーン、テクニカル。　③様々な部分で挑戦するタイトルになりました。VFXセクションは試行錯誤しながら細部にまでこだわりを突き詰めて進めてきたので非常に良くできたVFXに仕上がったと思います。やり応えのあるバトルに圧倒的な演出を加えたゲームに仕上がりましたので是非プレイしてみてください。

佐々木 哉太　①VFXアーティスト　②主にプレイヤー、武器、マスカレイド、魔獣、敵のVFXを担当しました。　③いちVFXアーティストとして関われて嬉しく思います。正直、生きてるうちに完成して嬉しいです（笑）。担当範囲が多く許容範囲（キャパ）を超えるほど多く大変でしたが妥協を見せない姿勢がすごかったです（笑）。

工藤 憲和　①VFXアーティスト　②イベント効果を担当しました。　③開発終盤に参加しましたが、ベヨネッタ３は過去作を上回るものを！　という気合が伝わる作品だと当時感じたのを覚えています。このコメントを見て下さっている皆さんにも、是非プレイして楽しんでもらえれば幸いです。

岸 杏樹　①VFXアーティスト　②ギミックのVFX・ステージのVFX・ロード画面のVFX等を担当しました。　③大好きなベヨネッタシリーズに携われて光栄です！　ベヨネッタ３では攻撃で壊れる物がステージに沢山配置されているので、ベヨ様やゴモラ達で思う存分街を破壊してみてください！　爽快です！

ペク ギュリ　①VFXアーティスト　②最初は小さな小物が壊れる時のガレキや煙から始め、だんだんレベルを高めて爆発、背景、イベント（エフェクトによる映像演出）、最終的にはエンディングダンスを担当させて頂きました。　③子供の頃からの大ファンなので、制作中に知ってしまったネタを全て記憶から消して、もう一度ゲームをプレイしたい気持ちです。しかし初めてゲーム作りに関わった大切な思い出なので残念ですが残しておきます。

斉藤 保高　①UIアーティスト（リーダー）　②デザイン全般、実装、一部演出、リーダー業務等。　③自分がベヨネッタという看板タイトルでリーダーを務めるとは夢にも思いませんでしたが、自分なりの解釈で新たなベヨのUIができたのではないかと……。すべてを一新して生まれ変わったUIをご堪能ください！（どこかにちょっと懐かしいものがあったりなかったり？）

大倉 健太　①UIアーティスト　②実装全般／一部デザイン／ローカライズ（途中まで）。　③初期からほぼ終盤まで開発に携われたので発売を迎えられたことをいつも以上に感激しています。スケールアップしたベヨネッタの世界を是非楽しんでください！

小波 涼子　①UIアーティスト　②ミニゲームhud一部、アイコン等。　③ベヨ姐さんの新たな冒険に携われてとても光栄です。桜のアクセサリー可愛いかったなあ～～～グッズ化期待！

大西 るい　①タイトルロゴデザイン　②今作用にタイトルロゴのデザイン、調整を担当させていただきました。　③ファンとしてもどっぷり遊んだシリーズなので恩返しの気持ちも込みで作りこませて頂きました。迫力満点な本作の看板として皆様をお迎えできていれば嬉しいです！『ベヨネッタ３』の世界をぜひお楽しみくださいーー！

天野 大地　①プログラマー(リーダー)　②リーダー業務、システム全般、ツール等。　③至らない事も多くありましたが、今の自分の精一杯を込めました。あなたが楽しいと思えるゲームになっていたら嬉しいです。

井上 和憲　①プログラマー　②プレイヤー、敵全般と途中からステージ全般。　③今回はシリーズの集大成のようなゲームに仕上がりました。色んな遊びをてんこ盛りにしているので、最後まで飽きることなく遊べるのではないかと思います。隠しボスは相当強くしたので心折れると思います。

和田 功　①プログラマー　②グラフィックシステム全般、各種技術サポート、ランキングなど。　③きれいでスタイリッシュで、てんこ盛りのコンテンツを、遊びやすくまとめる。苦心はしましたが、1つの形になったものを届けられて喜ばしいです。遊んでくれた方もそうでない方も、確定しなかった事象の裏で起きていたことも含めてお楽しみください。

岡部 健信　①プログラマー　②ステージ。　③ワイワイ楽しく作っていたらいつの間にかもうリリース！　楽しい時間はあっという間です。プレイの際も時を忘れて没頭していただけたらと思います!

藤見 信　①プログラマー　②システム・高速化全般。　③気づいてみればベヨネッタ1～3まで全て関わったことになります。楽しんでプレイしてもらえたら嬉しいです。

林 睿甫　①プログラマー　②イベント関連。　③シリーズ集大成！　新規さんももちろん、従来のファンも絶対に夢中にします！魔女と一緒に世界を救いましょう!

山田 隼杜　①プログラマー　②東京ステージの進行制御、東京ステージのギミック、ステージのシステム、戦闘のシステム。　③重要な部分を担当させて頂き大変でしたが、こだわりや見どころ満載で開発側としても楽しんで開発できたので、ユーザーの皆様に遊んで頂ける事をとても楽しみにしております。

竹田 翼　①プログラマー　②中国、エジプトステージの進行制御、魔女の血涙集め、ゴーレム宝箱ツール作成。　③新人の頃から関わり、たくさんの物を実装させてもらいました。その分ユーザーの方々の反応を見るのがとても楽しみです。

堀田 賢一　①プログラマー　②主にメニューやHudなどのUIプログラムを担当しました。　③アサインされたのがマスターアップ直前ともあり、少ない期間で難易度の高いバグ修正を行ってました(笑)。ベヨネッタ3は本当にオススメできる完成度のゲームと思っているので、是非多くの方に体験して欲しいです。

山室 勇介　①プログラマー　②一部システムの実装／サポートを行いました。　③わざわざ巻末のスタッフコメントまでお読みいただきありがとうございます。初報から長らくお待たせしてしまいましたが、無事に発売が決定し一安心すると同時に、安定度はいかほどかと日々戦々恐々としています。

石山 悠　①プログラマー　②グラフィック周りを担当しました。　③今まで通りとてもスタイリッシュで爽快感のあるアクションをぜひご堪能ください。

高長 司　①プログラマー　②主にツール管理周りを担当していました。　③子供のころから名前を知っていたベヨネッタというタイトルに関われてとても感激でした。新しいベヨネッタをぜひお楽しみください!

大森 亘　①プログラマー　②サポートに少しだけ関わらせていただきました！　③沢山のスタッフの苦労のかいあって、自信をもってお勧めできるものになったと思います。盛りだくさんのゲームになっていますので、是非楽しんでください!

末葭 大輔　①プログラマー　②イベント制作ツールのサポート、イベント・アニメーションのシステム管理。　③開発陣が皆様に楽しんでもらいたい一心で、互いに意見をぶつけ合いながら、苦心して作り上げた作品です。皆様の心にこの想いが届けば幸いです。

坂本 拓也　①プログラマー　②VFXシステム管理を担当しました。　③たくさんのパーティクル、これまでにない表現を目指してつぎ込みました。いろんなところに面白い表現がちりばめられてますのでお楽しみください。

石 群　①プログラマー　②キャラクターと魔獣たちのアニメーションに対するIK制御を担当しました。　③巨大キャラに対して臨場感溢れるアクションを生み出すことは中々の挑戦でしたが、良い仕上りができたと思います。ゲーマーの皆さんに本作の圧巻の迫力を楽しんでいただければ幸いです。

高島 正規　①テクニカルアーティスト　②補助骨制御の仕組み作りやフェイシャルのサポートを担当しました。　③ベヨネッタが帰って来ましたね!!　私にとって最も思い入れのある作品ですので、皆さんの元に新作を届けることができてとてもうれしく思います。彼女(達)の新たな冒険とその結末をしっかりと目に焼き付けてください。

ジャンムジン マクシム　①テクニカルアーティスト　②キャラクターの髪の毛モデル作成のツールとキャラクターの服や髪の毛のシミュレーションツール開発を担当しました。　③ゲーム楽しんでくださいねー。

真田 麻子　①テクニカルアーティスト　②モデルの編集ツールの一部を作成しました。　③世界中のベヨネッタファンが楽しくプレーしているのを想像しています。Have fun!

原田 尚文　①ミュージックコンポーザー(リーダー)　②コンポーザーの元締め担当。　③ベヨ2の時も大変でしたが、ベヨ3もやっぱり大変でした。だが、それでも素晴らしい仲間と仕事ができたので水に流します。

亀山 友希　①ミュージックコンポーザー　②「GH()ST」など複数作曲を担当しました。また、ジャンヌパートの音楽演出も担当しています。　③自分にとってのデビュー作が無事発売され感無量です。日々の楽曲制作で行き詰まり苦い思い出ばかりでしたが、今となってはその苦しみもいい思い出です!

キム ヒョン　①ミュージックコンポーザー　②「Requiem」「The Infinite One」「Catastrophe」などを作曲しました。他にも複数ボス戦と中国&エジプトステージ全般の曲制作を担当しています。　③前作まではユーザーとして楽しんできましたが、今回は作曲陣の一員として参加させていただきました。更に拡張されたベヨネッタの世界観を音楽の方でもたっぷり表現していますので、是非その辺も含めて楽しんで頂ければと思います!

堀田 星司　①ミュージックコンポーザー／カットシーンミュージックディレクター　②「Moonlight Serenade (Eternal Climax Mix)」　③It was a MOONSHOT!

黒川 仁美　①ミュージックコンポーザー　②フランスの各ステージ曲、チャプタークリア、QTJ、作曲以外ではサウンドギャラリーを担当しました。　③『ベヨネッタ2』の時も曲多すぎ！　と思いながらサウンドギャラリーを担当しましたがまさかの前作を大きく上回る曲数……。BGMスタッフの頑張りに拍手!!

中別府 峻　①ミュージックコンポーザー　②「チェシャライド」「フリー戦闘曲」など担当しました。また、多数のシネマティックシーンも担当しております。　③当時、初代を遊んでいたのでとても感慨深いものがあります…！　ベヨネッタ3に携われたことに本当に感謝です!

樋口 拓実　①ミュージックコンポーザー　②ジャンヌパートのOPとEDやボス曲などを担当しました。　③The Game Awardsで今作の初報を見た時はまだ学生で、まさか自分が携わることになるとは思ってもいませんでした。参加できてとっても光栄です！　ベヨネッタ最高!!!

中西 青葉　①ミュージックコンポーザー　②「混沌の狭間 ギンヌンガガプ」「天魔の孤島トゥーレ」など担当しました。　③配属された際、BGM原田さんとSE中さんから「地獄へようこそ」と歓迎されたのが印象的でした(笑)。愉快なチームで楽しかったです!携われたことに感謝します。

宮内 雅央　①ミュージックコンポーザー　②「チャプターセレクト」を担当しました。　③Harada-San：What's gonna be good for new Chapter Select Theme…
New Guy：Ayo, Hear me out…

山口 裕史　①テーマソング／ミュージックスーパーバイザー　②「We Are As One」「Let's Dance Boys !」「Riders Of The Light」「The Gates Of Hell」「Red & Black」などを作曲しました。音楽監修や主要楽曲のプロダクションも担当しました。③初代から開発に携わり、気付けばシリーズ3作品目まで駆け抜けてきました。今回もとっても大変でしたが、最高のチームと共に仕事が出来たことを誇りに思います!



田中 直人　①ミュージックインプリメンテーション　②前作ベヨネッタ2に引き続き、すべての音楽のゲーム実装を担当しました。③何度も繰り返し聴くことになる戦闘BGMは飽きられないように再生方法を工夫しました。シリーズ3作目でようやく辿り着いた答えかなと思ってます。

中 康洋　①サウンドデザイナー(リーダー)　②楽曲以外の全サウンドディレクション、システム構築、プレイヤー・敵・東京St・シネマティックシーンのSE制作や外注管理など。　③今作は、前作以上の更にぶっ飛んだアクションが満載です。サウンド表現も前作までの良さを残しつつ、それ以上に隅々までこだわって作りました。ぜひ、心ゆくまで堪能ください。

井上 颯　①サウンドデザイナー　②中国StとSPバイクStのSE制作、実装を主に担当していました。その他、歯車シネマティックシーン、敵SEの実装など……。　③今作のベヨネッタで登場した、デーモン・スレイブアクションがとにかく派手で、楽しい！個人的推しキャラはチェシャで、音も可愛いかっこいい、見た目もキューティー!!!　是非是非遊び尽くしてください！

チェ ヒジョ　①サウンドデザイナー　②エジプトStとフランスStの環境音及びギミック、オブジェクト制作、実装の担当とシネマティックシーンの制作に参加しました。　③大変な制作でしたが、開発を進めながら繰り返されるプレイの中でも「飽きた!!」と思ったことがないほど面白いゲームだと自信を持って言えます。楽しくプレイして周りの人にもおすすめしてください!!!

蛭子 一郎　①サウンドデザイナー　②エジプトStの環境音やギミック周りのSE制作&実装、シネマティックシーンのSE制作など担当致しました。　③今作も『ベヨネッタ1』『ベヨネッタ2』と同様に、いやそれ以上に度肝を抜く爽快アクションになっているかと思います！　魔獣、武器の種類も沢山ありますのでぜひ何度もプレイしてお楽しみくださいませ！

丹羽 広樹　①サウンドデザイナー　②主にステージ内で壊せる物やボスの実装を担当しました。　③全てにおいてこだわりが詰まっていますがサウンドもめちゃくちゃかっこいい！　のでぜひ！いつもより音を大きくしてプレイしてみてください！

進藤 美咲　①シネマティックサウンドデザイナー　②シネマティックシーンのサウンドに関して、ディレクション、アウトソース管理、SE制作、MIXまでまるっと担当致しました！　③今作はこれまで以上にたくさんの社内、外部のサウンドスタッフが関わって丹精込めて仕上げました！　皆の思いが詰まったベヨネッタを心ゆくまでお楽しみください。きっとお値段以上の体験が得られるかと思います！

平岩 尚樹　①サウンドデザイナー　②シネマティックシーンのSE制作を担当しました！　③プラチナゲームズを代表するベヨネッタ。シリーズごとに生まれ変わるベヨネッタは、どのシリーズでも魅力たっぷりです！　本作も気持ちのいい爽快感モリモリのアクションに仕上がっていますので是非プレイを楽しんで下さい！

鈴木 裕也　①サウンドデザイナー　②シネマティックシーンのSE制作を担当しました。　③私はカットシーン以外の制作には関わっていないので、皆さんと同じ気持ちでワクワクしながらプレイしようと思います！　カットシーンもとても魅力的に仕上がっていると思いますので、是非ご覧ください！

宮下 脩司　①オーディオプログラマー　②サウンド機能全般のプログラムを担当しました。　③ベヨネッタシリーズ最新作に携われて光栄に思います。バリエーション豊富な爽快アクションを上質なサウンドと共に最後まで遊び尽くしてください！

白井 淳仁　①シネマティックアーティスト(リーダー)　②シネマティックチーム　リード、カットシーン全般。　③今作のカットシーンはベヨネッタ1・2に比べ、ボリュームが大幅に増えています。シリーズ通してのキャラたちに新キャラであるヴィオラも加わることでベヨネッタシリーズの集大成となっていると思いますので、楽しんでいただければ幸いです。

津田 国彦　①シネマティックアーティスト　②カットシーンライティングの一部を担当。　③めまぐるしい展開で変化するステージや、キャラクター達の心境に応じたライティングが大変でした。盛りだくさんな内容になっていると思いますので、ぜひ最後までお楽しみください！

尾西 栄作　①シネマティックアーティスト　②カットシーンのライティング全般を担当しました。　③ベヨネッタの艶っぽさやヴィオラの感情表現の豊かさ、個性的なステージで織りなす演出を引き立てるのに大変苦労しました。皆さんの満足いく出来に仕上がっていると思います！　プレイして頂く際はそこも注目してもらえたら嬉しいです！

金田 海里　①シネマティックアーティスト　②イベント全般他、過去回想周りのグラフィックなど。　③熱量高めのシリーズも、ついに今作で一旦の区切りに。8年ぶりの新作ということで、その間溜め込まれたアイデアも炸裂し、ゲーム中に余すところなく発現されているかと思います。微力ながら、自分もその中に彩りを加えさせていただきました！

千貫 祥史　①フェイシャルアニメーター(リーダー)　②ゲーム中及びシネマティックシーンのフェイシャルアニメーション全般、キャラクタフェイシャルセットアップ。　③初代ベヨネッタに触れたのはまだ私が学生の頃で、当時はまさか自分が後のナンバリング作に関わる事になるとは夢にも思っていませんでした。どのキャラクタも魅力も個性もあふれるキャラクタに仕上がったと思いますので、どっぷりとベヨネッタの世界に浸って下さい！

岩神 崇博　①フェイシャルアニメーター　②エンディングダンス制作、必殺技発動時の表情制作などを担当しました。　③プラチナゲームズを代表する作品の3作目に携わることができて光栄でした。登場するキャラクタ達がそれぞれの個性を持って生きている様子を表現できたと思っています。『ベヨネッタ1』『ベヨネッタ2』とはまた一味も二味も違う、新しいベヨネッタの世界観を楽しんでいただければ幸いです。

古里 吉崇　①プロジェクトマネジメント　②開発の進行管理を担当しました。　③ベヨネッタシリーズの集大成といえるタイトルに関われて大変光栄です。プロジェクトメンバーの色々な想いが詰まった最高な作品なので、皆様お楽しみいただければ幸いです。

末浪 勝己　①プロジェクトマネジメント　②開発終盤における処理軽減やQA、ブラッシュアップの進行管理を担当させて頂きました！　③ベヨネッタ3を無事にお届けできたこと、心より嬉しく思います！　開発スタッフ全員で最後の最後、ギリギリまでクオリティアップを行って仕上げた本作には、やりこみ要素もたくさん詰め込まれておりますので、ぜひ隅々まで遊び尽くして頂けると幸いです!!

嶋根 功人　①マネジメントサポート　②開発終盤の進行管理のサポート、プログラマーのサポートを担当しました！　③ユーザーの皆さんにしっかりとしたゲームをお届けするために最後の磨き上げに関わらせていただきました。ゲームが完成してきた時期に関わったということもあり、そのボリュームの大きさに驚いたことが記憶に新しいです。ベヨネッタシリーズ最高の出来と謳っても過言ではないゲームが出来上がったと自負していますので、存分にベヨネッタワールドを楽しんでいただければと思います！

横井 良輔　①QA　②開発のQA統括を担当しました！　③ベヨネッタ3…ディレクターや各アーティストがこだわり抜いたいろんな要素が詰め込まれた作品ですのでQAに関しては「本当にやり切れるのか……」とは思いながらも、やるしかないの精神でやり切りました！　そして開発QAを終えた際、過去作も思い出して少しうるっときた作品ですので最後まで楽しんでください！

神谷 英樹　①シナリオ／スーパーバイジングディレクター　②シナリオ、ディレクションのアドバイスなど。　③先日、この「ベヨネッタ」という作品の続編について、あれこれ稲葉と話して盛り上がりました。…え？「ベヨネッタ」というシリーズは本作で終わったんじゃないかって？いえいえ。壮大な「ベヨネッタ・サーガ」は、今ようやく準備が整ったところです。第一作目から13年にわたってこのシリーズを手掛けてきましたが、僕の頭の中にある構想を描き切るには、それでも全く足りません。新しくヴィオラを加えた、いつもの顔馴染みの「セレッサと愉快な仲間たち」(？)の物語は、未来に向かってまだまだ続く…といいなぁ。それを実現できるよう、どうか皆さんも応援してください。その声援と前向きな気持ちが届けば、彼女はきっと帰ってくるでしょう。そしてその時こそ、本三部作の本当の意味を、皆さんは知るかもしれません。

中尾 裕治　①プロデューサー　②ディレクター宮田と協力しながら、制作の統括をしておりました！　③皆さん、ベヨネッタ3は楽しんでいただけましたでしょうか？　今回はクオリティのみならず、ボリューム面も妥協せずにふんだんに要素を入れ込んだので、クリアまで長い道のりだったのではないでしょうか。クリア後のいろいろな意味での感動を皆さんにも味わっていただけたのかな、とドキドキする日々が続いております。引き続きプラチナゲームズを、そしてベヨネッタをよろしくお願いします！

"And from the countless people without whom Bayonetta 3 wouldn't be possible — cheers for dancing with us!"



Concept Art: CLIMAX

クライマックス・コンセプトアート



【解説：蒼裕介　コンセプトアーティスト】これらは、まだ方向性の幅を広げ、イマジネーションを拡大していく時期に制作された、決定稿前のアートです。ベヨネッタにおいて、特に大切にしているのがクライマックス・シチュエーションです。街ごと襲ってくる都市生命体、地形ごと敵へと変貌する世界各地の名所たち、時空がゆがみ静寂と崩壊が一体化した異空間など、様々なシーンを想定して描かれました。最終的な形とは異なりますが、このような世界を自由に飛び回れるのも、またベヨネッタの魅力なのです。












通行止

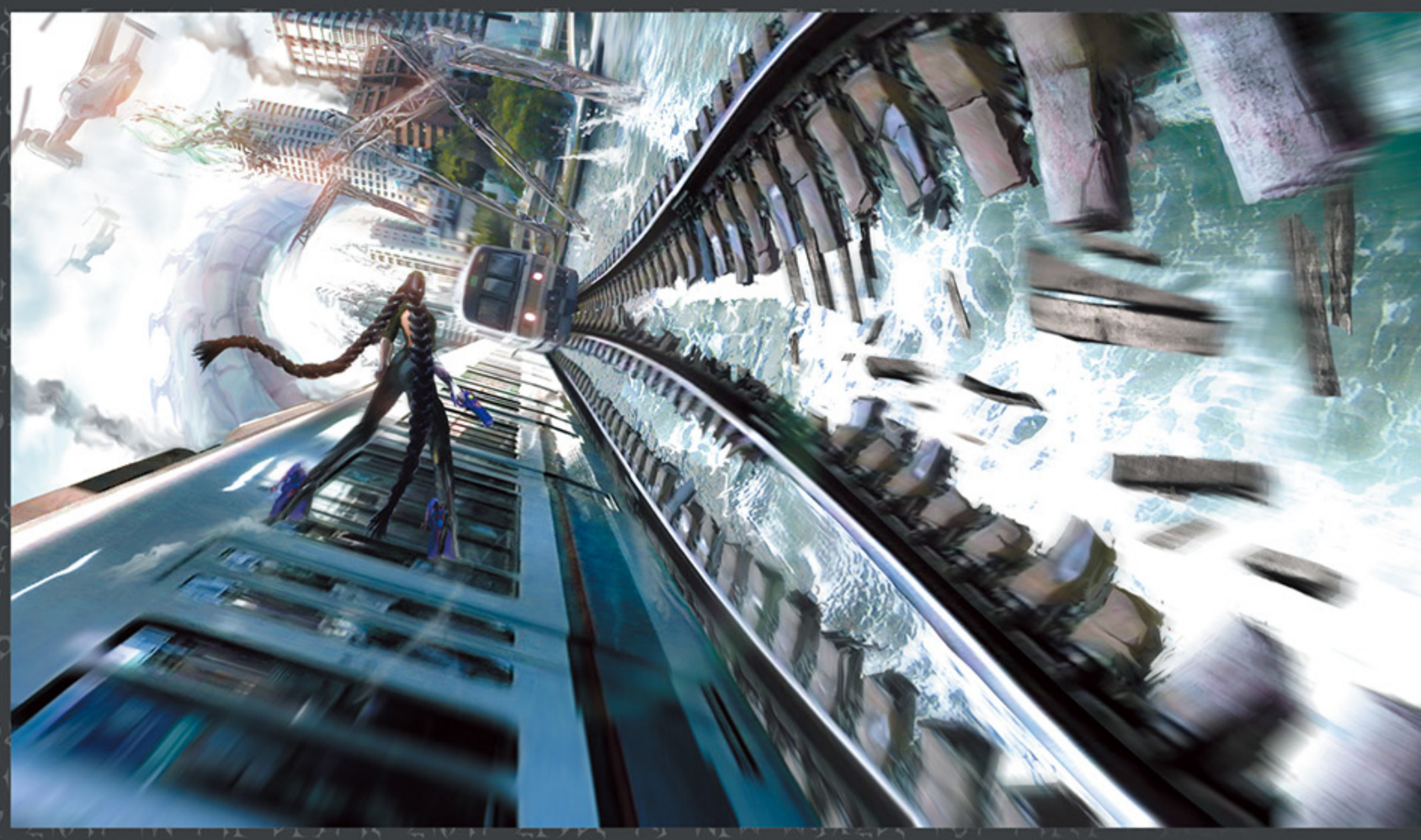



献
奉



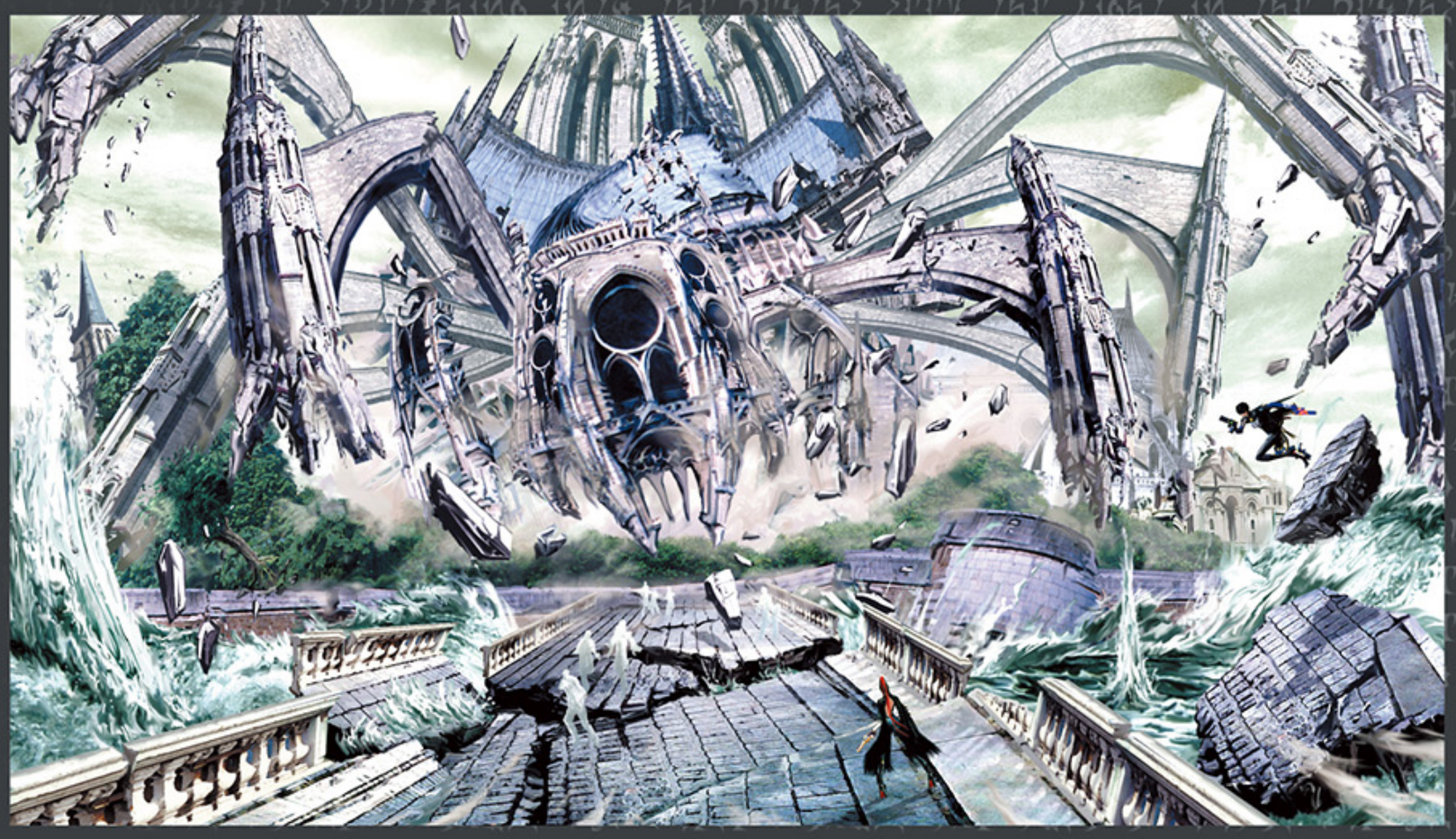




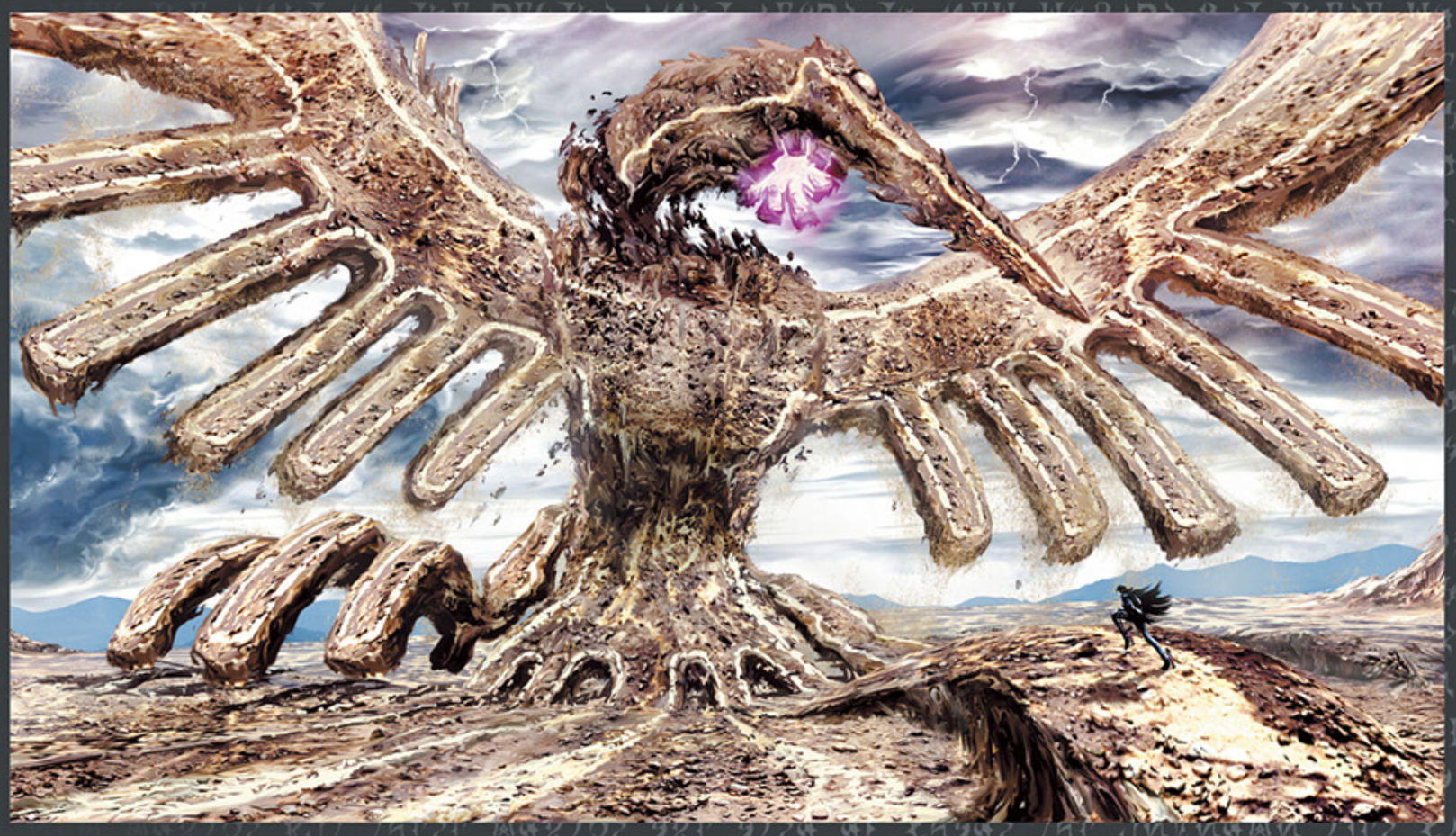








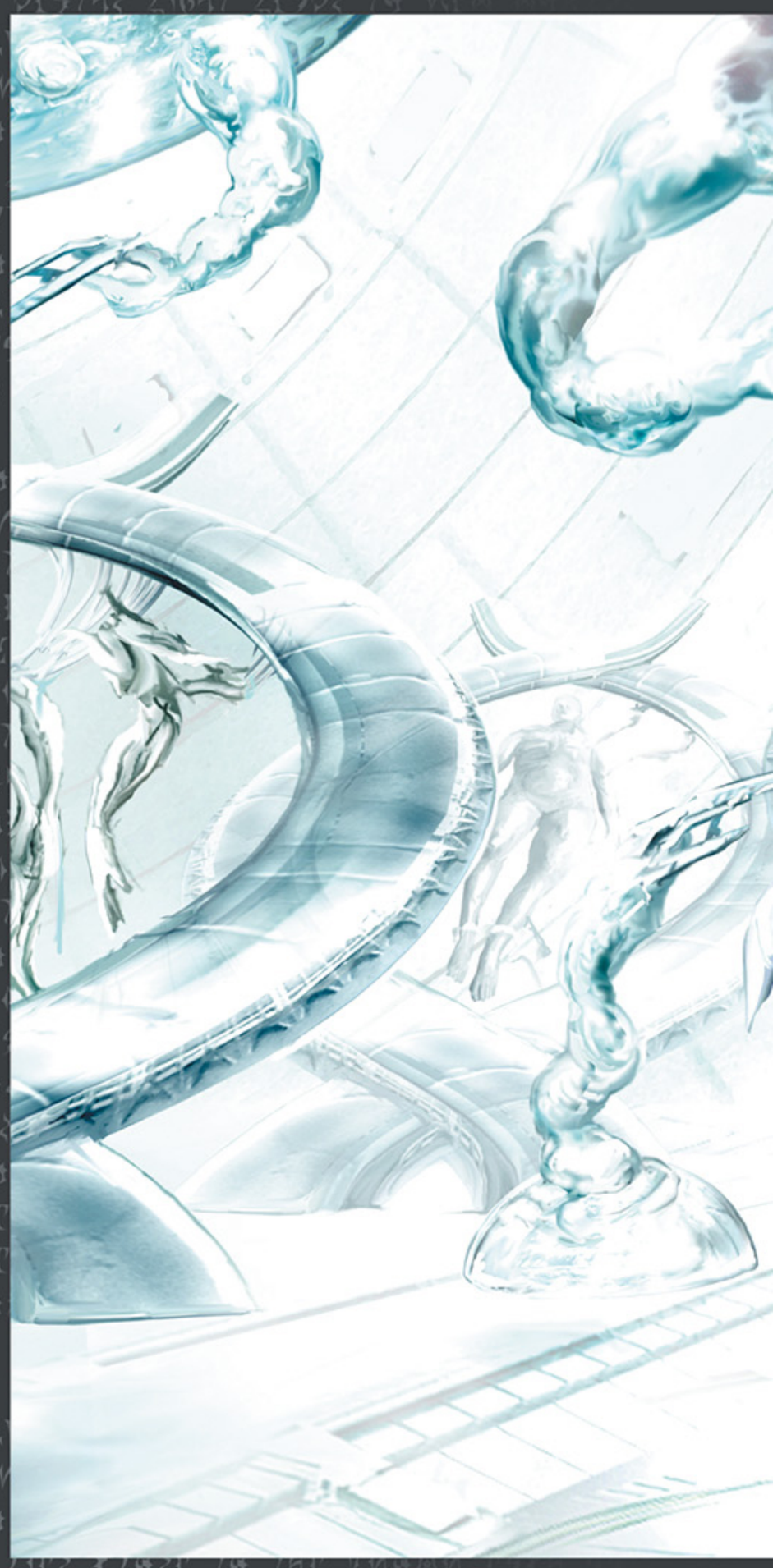


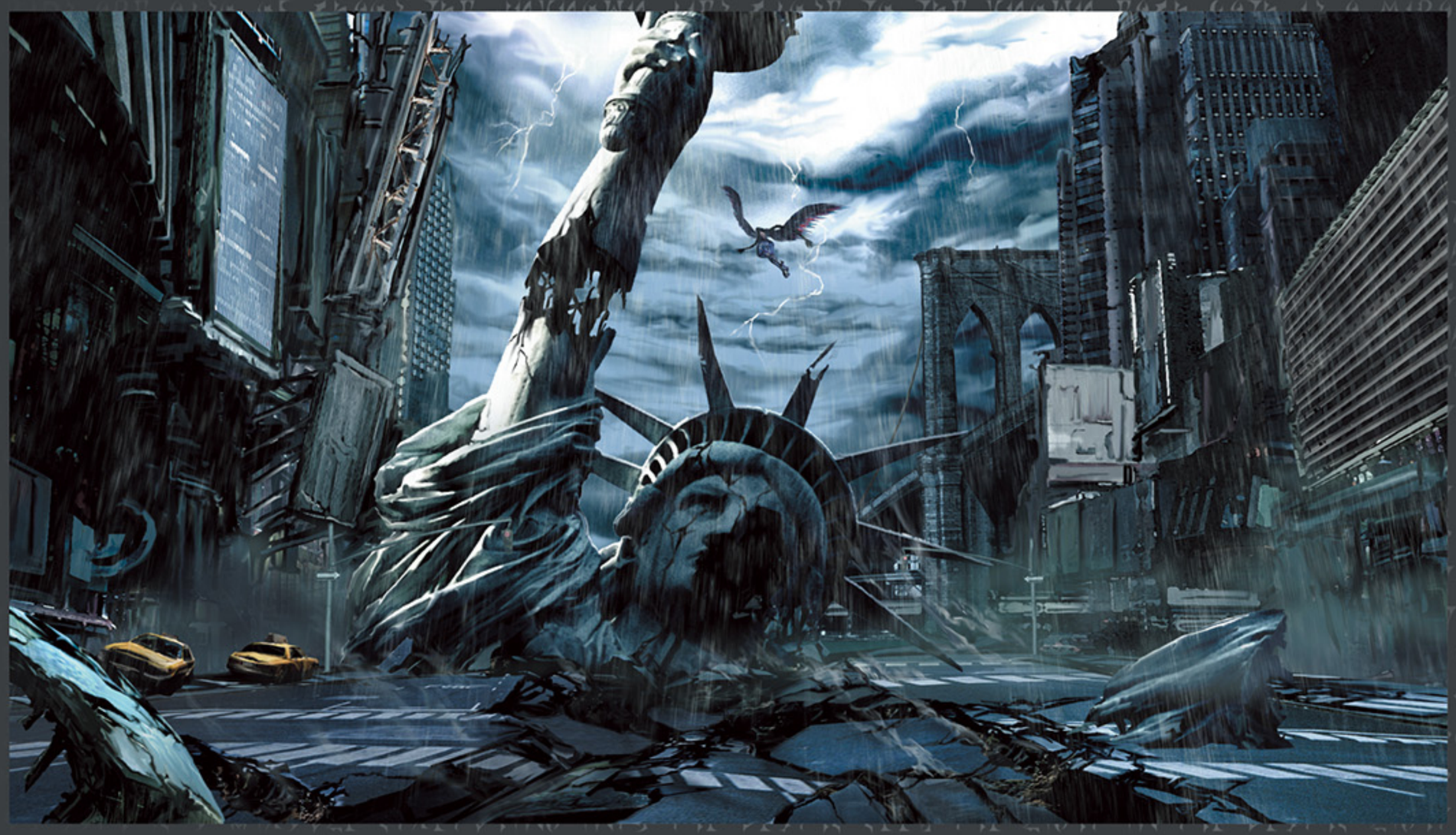


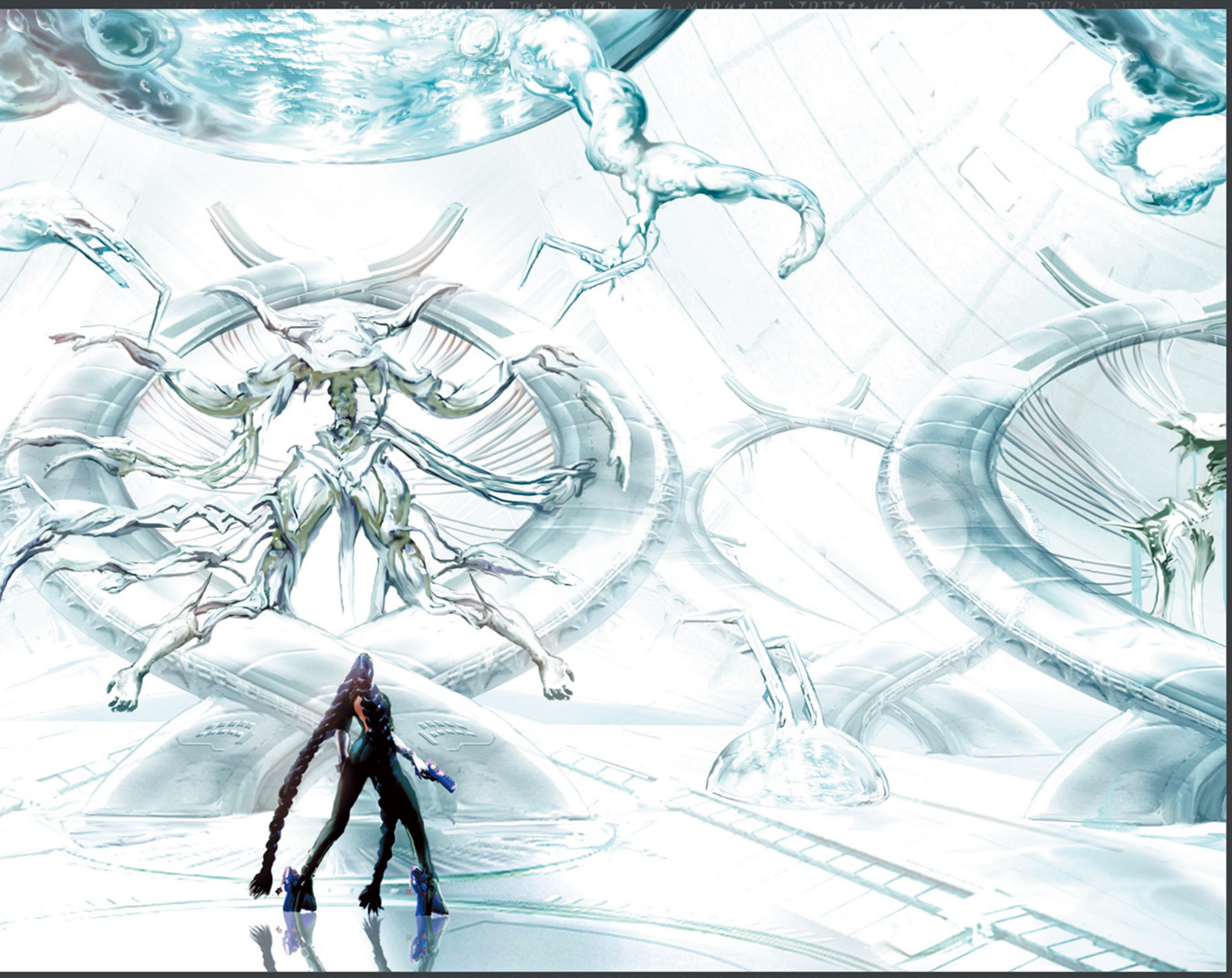












Planning Proposal

未収録ステージ企画書

【Prj040】St5 ノアトゥーン・ヴィグリッド「ゲームフロー」

○ 前半「ノアトゥーン」の流れ



アルファバースにてヴィオラが気絶した状態から立ちあがる。
ここでは、イベントシーンのみで終了します。

	● ヴィオラを、背後から観察している何者か。 その何者かは、ジリジリとヴィオラに向かって距離を詰める。 ※ シンギュラリティの視点カメラとし、プレーヤーには正体が分からない(獣人ルカだと誤解させたい) 徐々にヴィオラに近づく何者か。 その速度は、近づくにつれて増していく。そして最後には、獣のような速度で急速に迫っていく。 ● 背後に殺気を感じて振り向くヴィオラ。 何者かは、無防備のヴィオラに飛び掛かる。
ヴィオラ	(苦痛の叫び)
	★ 終了。



ここからベヨネッタに場面が切り替わる。

他のステージ同様、トゥーレの遺跡から、
並行世界の狭間のような場所に飛ばされる。

※2Verse程、結界戦闘有り

狭間世界の終端に辿りつくとシームレスに世界が遷移します。
気がつくと、ノアトゥーンステージに立っています。



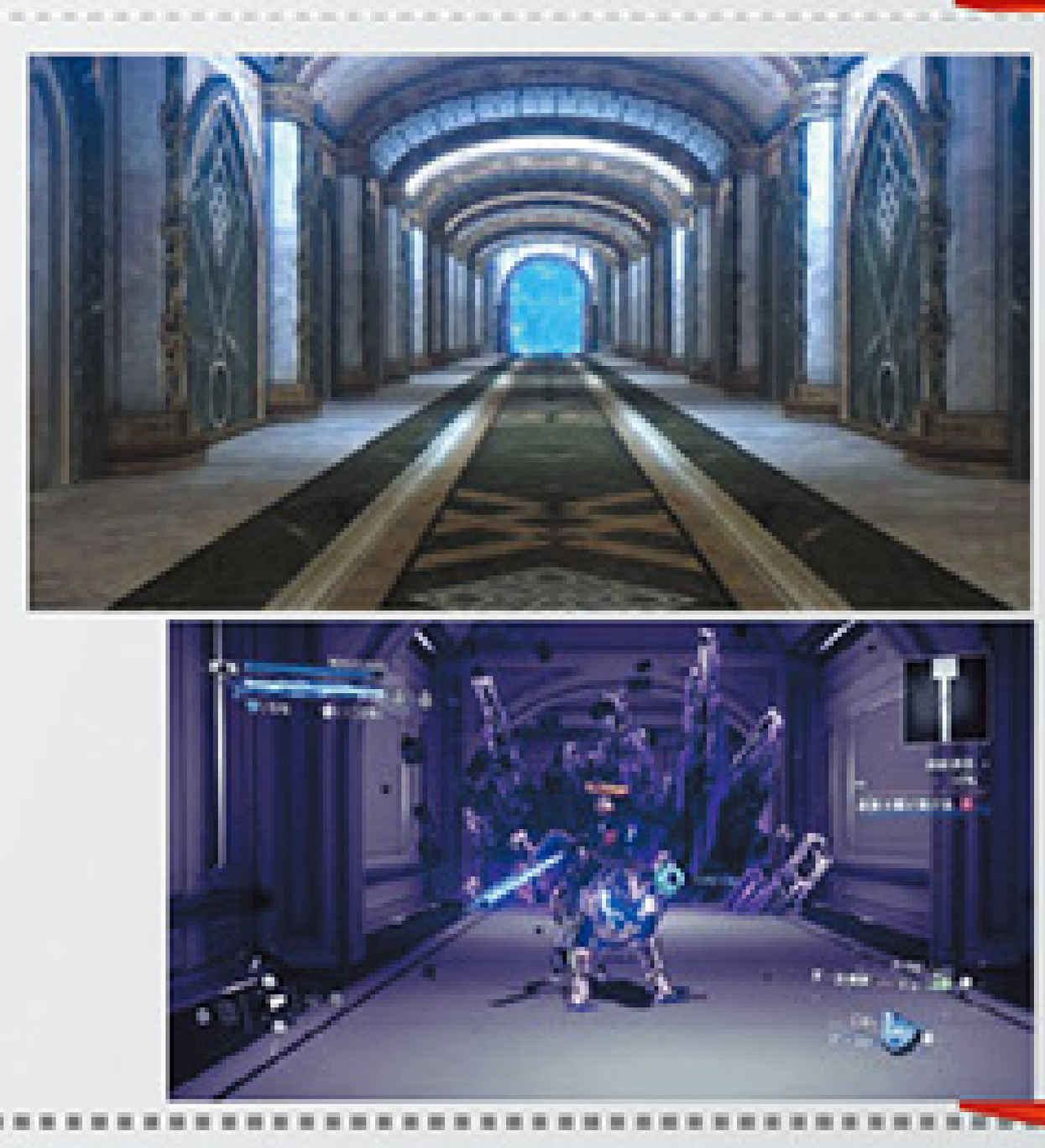
凍てついたノアトゥーンに足を踏み入れる。
冒頭、辺り一帯を見渡すイベントが挿入される。

	ベヨネッタは辺りを注意深く観察する。
ベヨネッタ	ここは…?
	● 街並みを見て、何かを感じるベヨネッタ。 ※ 見覚えがあって不思議そうなのか、あるいは見覚えがなくて何かを察知しているのかは、明言しない。

港辺りで隠し要素がいくつか存在する。
海の高さが多少下がっており、海底部分が地上にせり出ている。

正門近くまで行くと天使ホムンクルスが現れる。
※結界戦闘（3Waveくらい）

3Wave目「分裂ホムンクルス戦」の途中で
ラボラスがベヨネッタを助けるように登場。
①ラボラスが分裂ホムンクルスに攻撃を仕掛ける
②分裂ホムンクルスが分裂しラボラスがピンチになる
③ラボラスも分裂して攻撃をしかける
④2ndベヨネッタが登場して、操作キャラクターが変わる。
ラボラスチュートリアル戦闘開始。

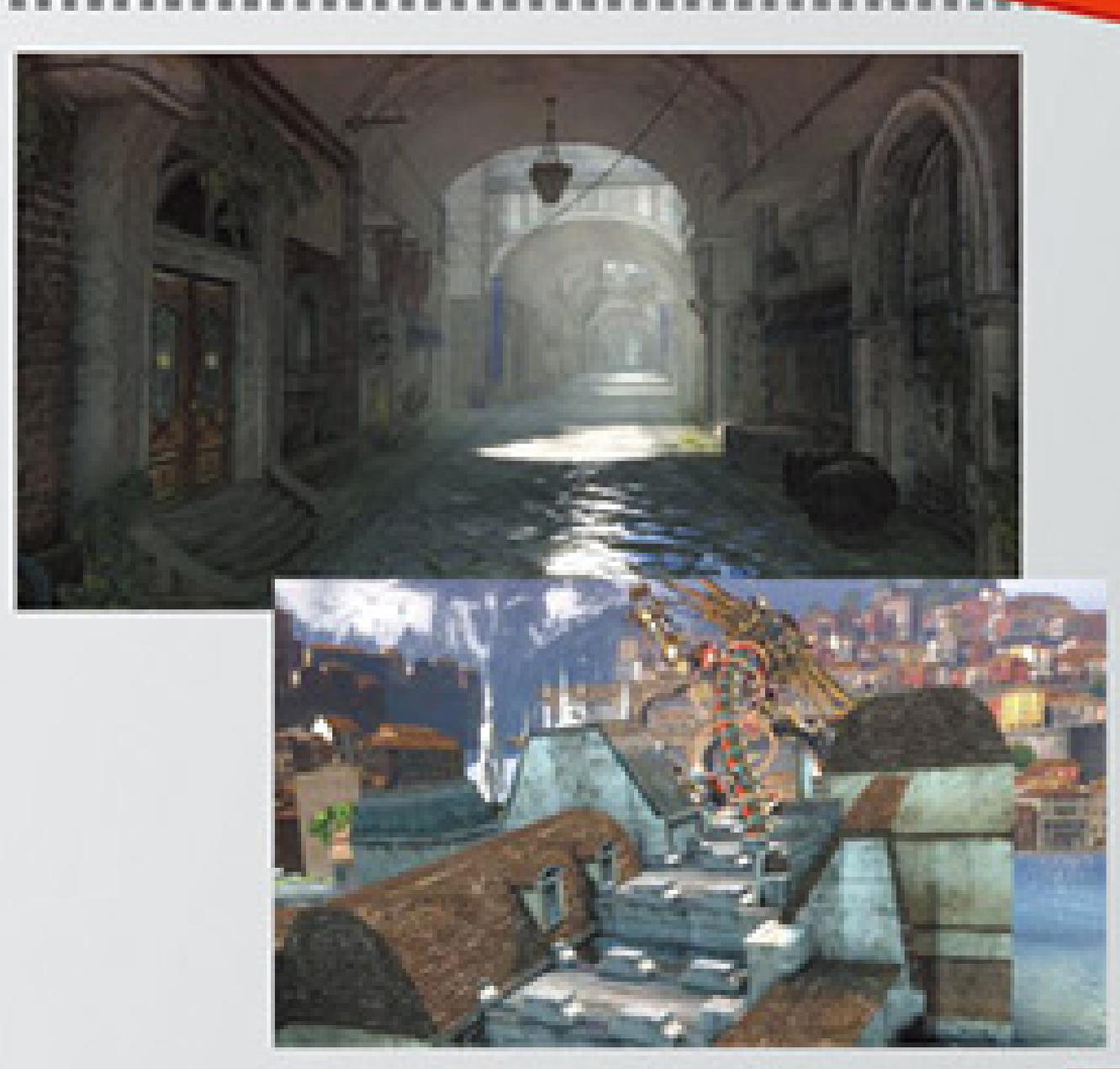


※ここから戦闘開始時に2ndベヨネッタに切り替わる事がある

そのまま正門入り口より通路に入ります。
この通路はまだ凍てついていない状態。

少し進んだ所で、通って来た場所が少しずつ氷結して後戻りできなくなる演出が挿入される。
周囲の壁も氷結し、氷のトゲがベヨネッタを襲う。
氷に襲われる寸での所で、ラボラスに助けられ騎乗する。
氷のトゲから走って逃げるチェイスアクションが挿入される。
アストラルチェインのチェイスシーンみたいなノリ。
そのまま通路を走りきると、後方の道が完全に途絶える。

※この時、2ndベヨネッタは先を分裂したラボラスに乗り走っている。



広場の地下道を抜けると細い街道に直結している。
この細道も部分的に凍っている。（完全に氷結していない）
狭所なので、魔獣が出せない中、結界戦闘有り。

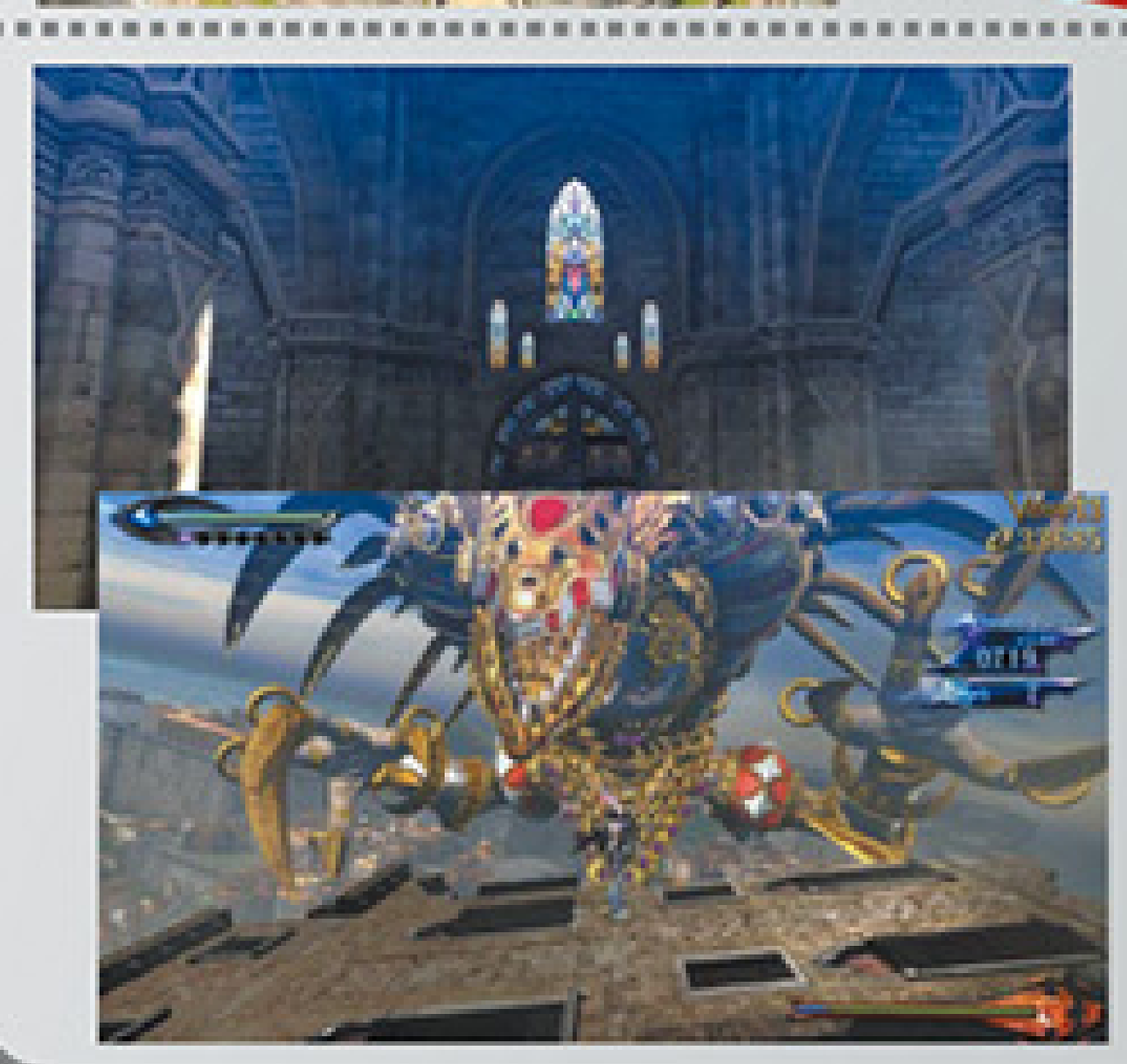
ここで、砂時計ギミック配置。
時間を巻き戻す事で、ベヨネッタ2のグラマーが登場した際の時間を一時的に戻す事が可能。（シーンはベヨ2を完全踏襲したい）
地形が水平になっていた時の状態に戻る。

ゴールデンパスを通る際に必要という訳では無く
隠しアイテムが獲得できる程度。



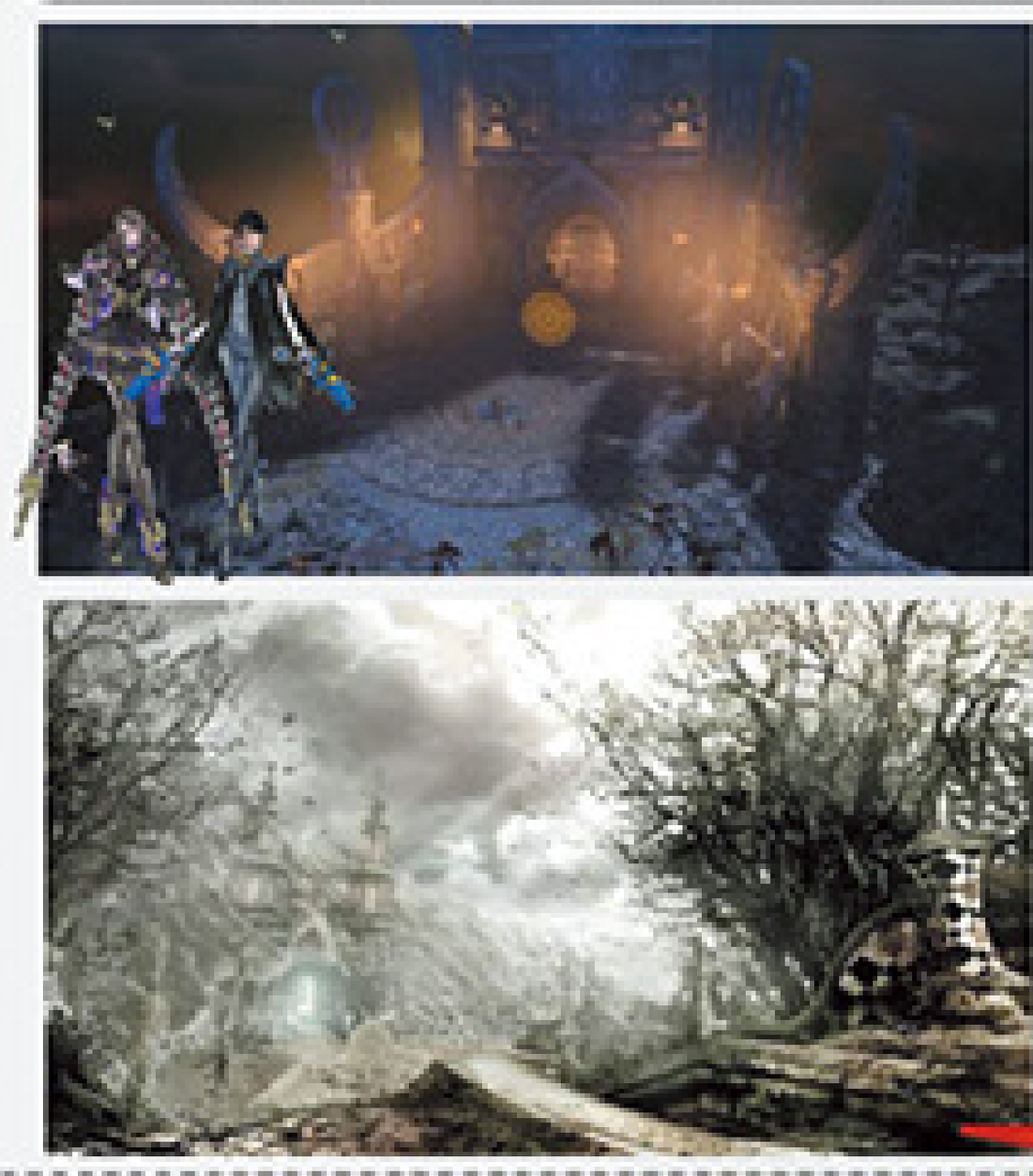
教会前広場に出ると結界戦闘が発生。

※結界戦闘　3Wave目「ヴァリアンス戦」



① 教会の奥（扉前）で結界戦闘が発生。
この時、地震が定期的に発生する。
クライマックスシーン（ボス戦）へ突入!!
↓
② 敵を一定数減らすと、教会の壁面を突き破ってグラマーが柱をぬうように攻撃をしかけてくる。ベヨネッタで攻撃すると首が引っ込む。
↓
③ 何度かグラマーが攻撃を繰り返した後、
教会の屋根及び柱ををグラマーが全て吹き飛ばす。
以降、教会の上から身体を乗り出して攻撃を仕掛けてくる。
↓
④ 体力を減らした時点で、フィニッシュパートへ。
↓
ポータルが発生して落下。【前半終了】

○ 後半「ヴィグリッド」の流れ



ポータルを抜けて「アンブラの塔広場」に舞い降りる3rdベヨと2ndベヨ。
この世界線は世界崩壊直前の現代ヴィグリッドになります。

ロータリーを抜けると、アンブラの塔入口に辿りつきます。その入り口前で天使ホムンクルスが登場します。

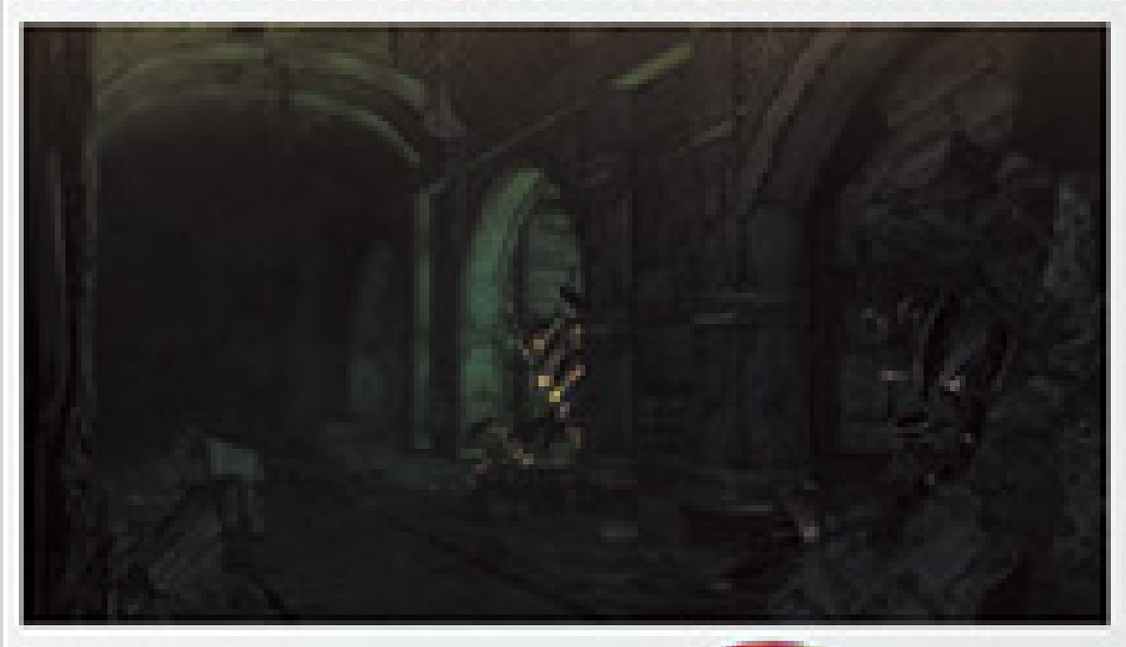
※結界戦闘　3Wave程度

戦闘後、アンブラの塔に侵入します。
このアンブラの塔は悪魔化しており、見るからに不気味な印象です。



※ここからホラーゲームの様な怖さがあります。
環境音のみになりBGMが無くなります。

中に入ると、塔の鐘の音が聞こえます。
一緒に塔に入ったはずの2ndベヨネッタが見当たらなくなります。
また、内部は狭所の為、魔獣召喚禁止エリアとなります。



アンブラの塔は階層構造になっており、
螺旋状に伸びる通路を進みながら上へ上へと昇っていきます。
※この螺旋構造の塔ですが、4階層より上へは辿りつけず、3階～4階をループする様な構造になっています。

4階層目に隠し通路があり、そこに気づくと5階層目に辿りつけます。
ループ構造に2回入ってから、ベヨネッタ自身がヒントセリフをしゃべります。



5階の扉に入るタイミングで2ndベヨネッタと合流。
鈴鐘のある時計塔最上階へ。
部屋に入った瞬間1stベヨネッタに銃を突き付けられます。
ただ、彼女は相手が敵ではない事に気づいて銃を降ろします。

次の瞬間、敵のレーザー攻撃（？）で塔全体が揺れます。
1stベヨネッタは魔獣を操るポーズを取ると、屋根がパカッと割れてそこからミサイルを何十発と敵ホムンクルスに命中させます。

ここで、塔自体が魔獣であった事がネタばらしされ、紹介演出が入る。
相手が怯んでいる隙に、窓から3人が飛びだし敵の待つ広場に着地します。



※操作権利がベヨネッタ1stに移ります

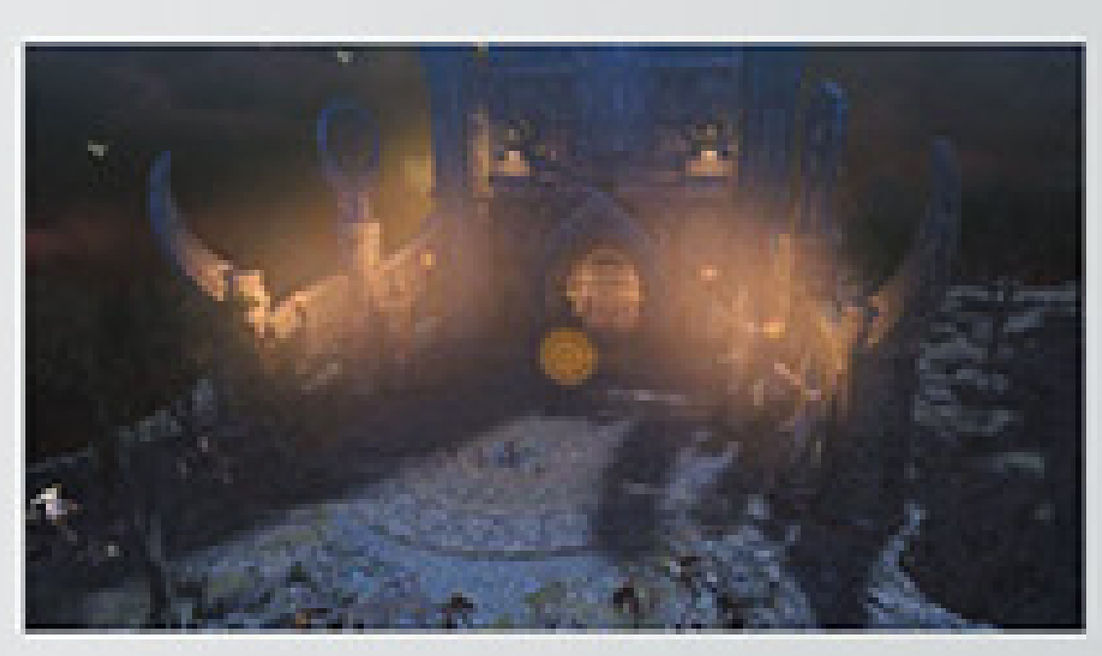
魔獣「アンブラの塔」のチュートリアルが入り、
その後、広場に大量に発生するホムンクルス天使を蹴散らします。
この時、2ndベヨ、3rdベヨも一緒に戦っている。
一定数のホムンクルス天使を倒すと、その残骸をコアに集めて、タワー型ホムンクルスが発生します。
Verse「タワー型ホムンクルス」vs「アンブラの塔」

タワー型ホムンクルスの体力を削りきるとトドメの演出に入ります。
①アンブラの塔の鐘でウィッチタイム空間を作り敵の攻撃を無力化
②3rdベヨのゴモラ、2ndベヨのラボラスで噛みつき、捕食して終了。

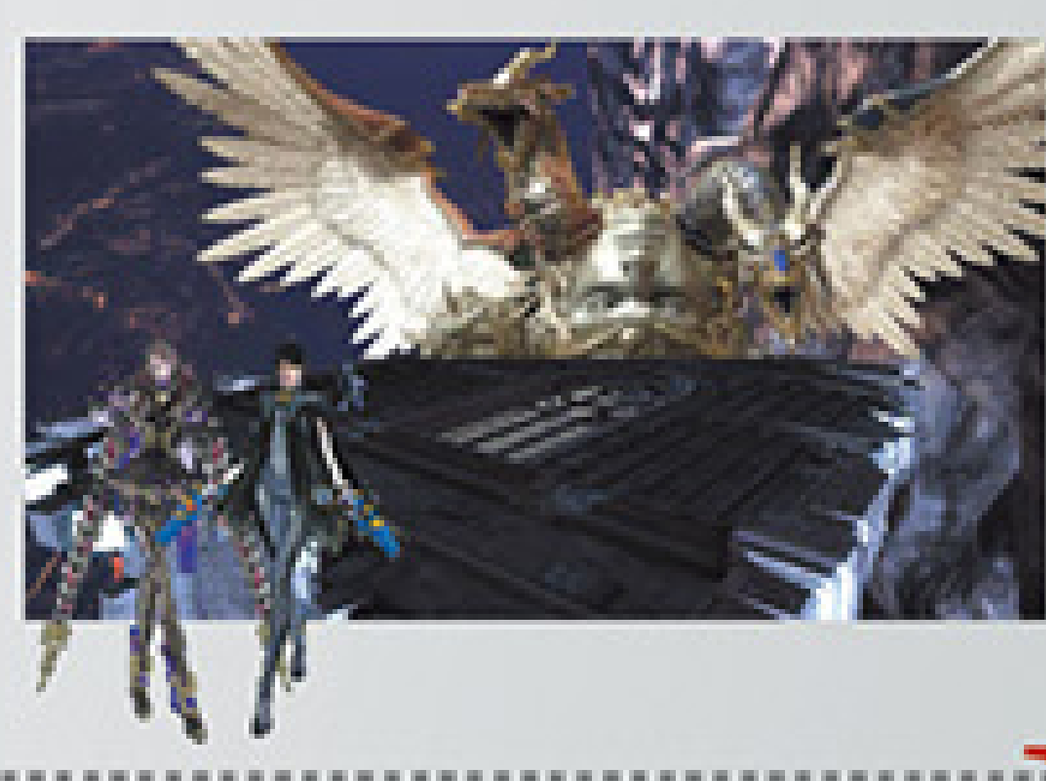


上空にホムンクルス化した「フォルティトゥード」「カレッジ」が現れる。
現れた直後広場を焼き尽くして半壊。世界の消失化が加速していきます。
クライマックスシーンに突入!!

①半壊した足場で、3rdベヨはカレッジとタイマン戦を行います。
※プレイヤーは3rdベヨを操作し戦闘を行います。
↓
②この時、タワーからアンブランアーマーを2機呼び出し、
1stベヨ、2ndベヨは空中に飛び出してフォルティトゥードと戦闘。
遠景で戦っている姿を確認できます。（ベヨ2の仮面の賢者戦みたいに）
↓
③カレッジの体力を減らして、フィニッシュ演出を行います。
自らの心臓を潰して雛ゴモラを上半身だけ召喚しカレッジを倒しきる。
↓
④上空で戦闘していた、1stベヨ、2ndベヨは相手の攻撃を受け墜落。
ベヨネッタは三人とも満身創痍の状態で立ちつくしています。
周囲の消失表現が彼女たちを飲み込もうとします。
↓
⑤満身創痍の1stベヨネッタは自身を生贄として、
UDAの「アンブラの時計塔完全体」を召喚。
アンブラの塔に飲み込まれながら、武器をベヨネッタに託します。



↓
⑥全て階層と敷地が出現したアンブラの時計塔。
時計がものすごい勢いで逆回転していきます。
↓
⑦時間が巻き戻り、1ベヨの時計塔落下シーンにつながります。
フォルティトゥードはこのループ空間に縛り付けられた状態になります。
↓
⑧時計塔の上で最後のフォルティトゥードちゃぶ台戦闘を行います。



↓
⑨体力を一定以上減らすと首を2人で引きちぎるトドメ演出に繋がります。
首の付け根から「混沌の歯車」を抜き取ります。
↓
⑩上空に小さな足場と光の扉が発生し、そこに逃げ込む様に
分裂したラボラスで2人が移動していきます。
↓
⑪フォルティトゥードの身体が再生を初め、攻撃を仕掛けてきます。
攻撃を受け止める為、2ndベヨネッタが身をていして空間に残ります。
ベヨネッタは2ndベヨネッタのラボラスに引っ張られ外に脱出します。



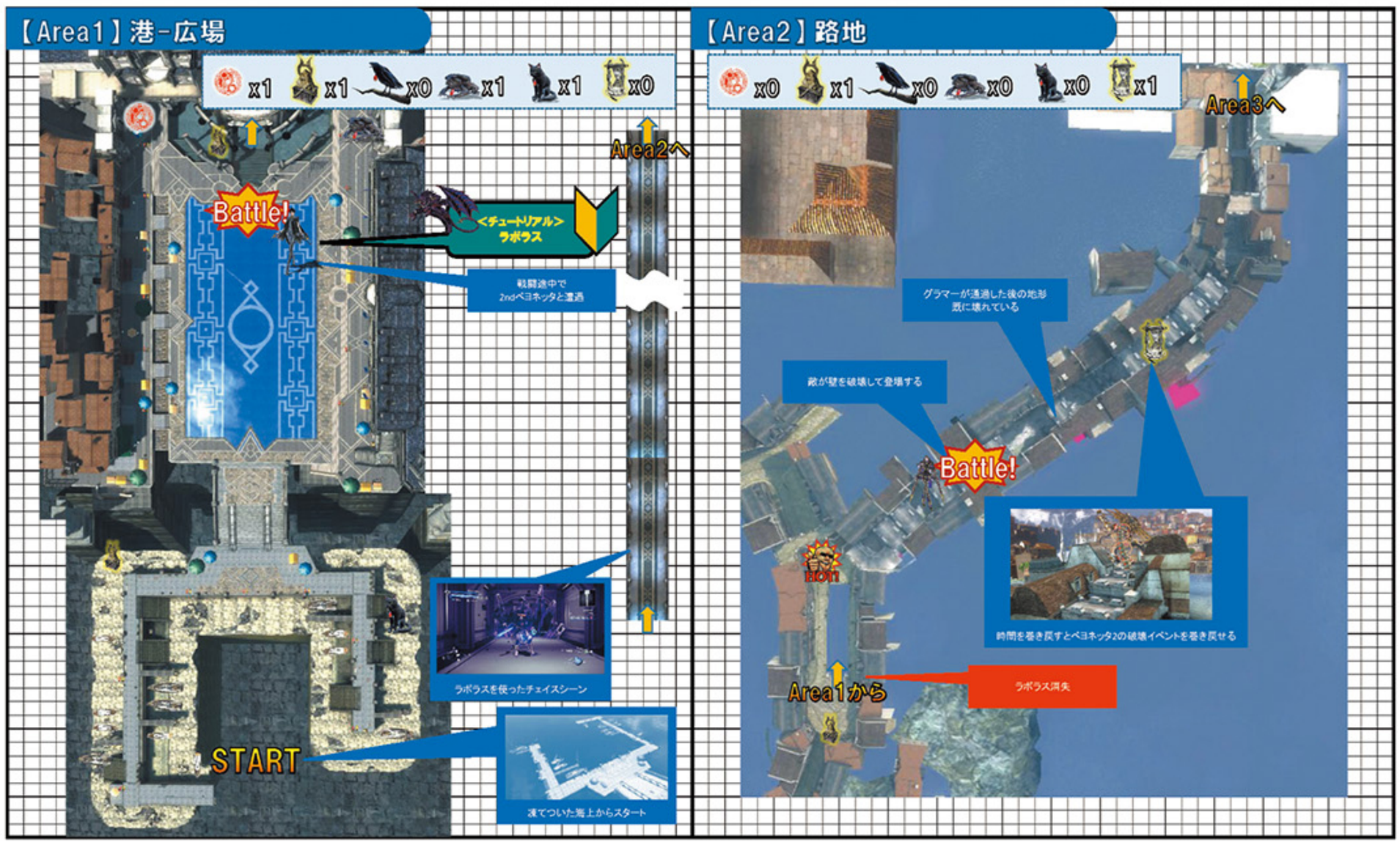
ベヨネッタを乗せたラボラスは消失していく中、
口にくわえていた2ndベヨの武器を託します。

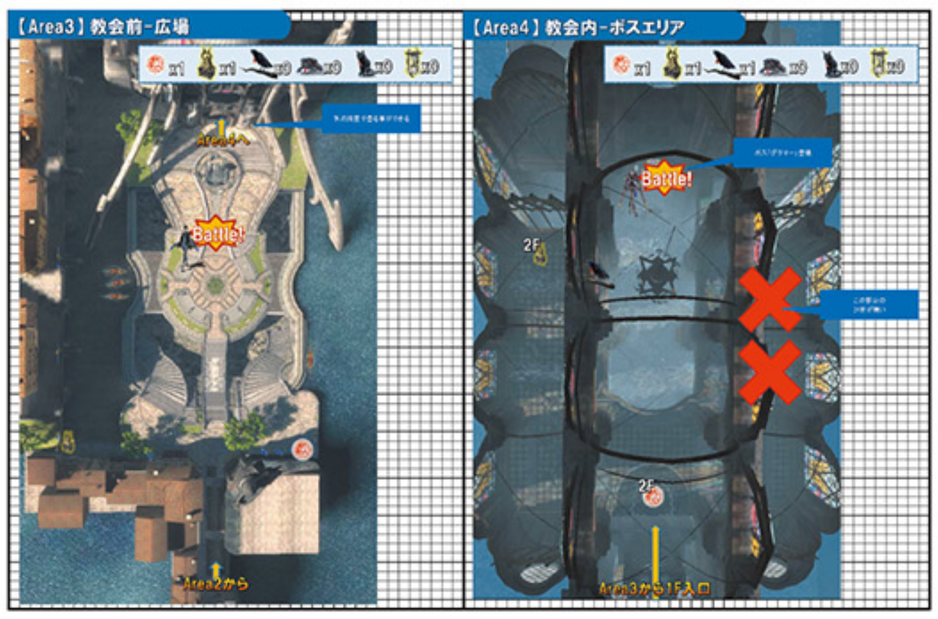
世界線を越えて空中落下する途中、
ジャンヌが戦闘機（？）で拾い上げてくれます。
消失の海にのまれる直前にポータルを抜けてゲーム終了。

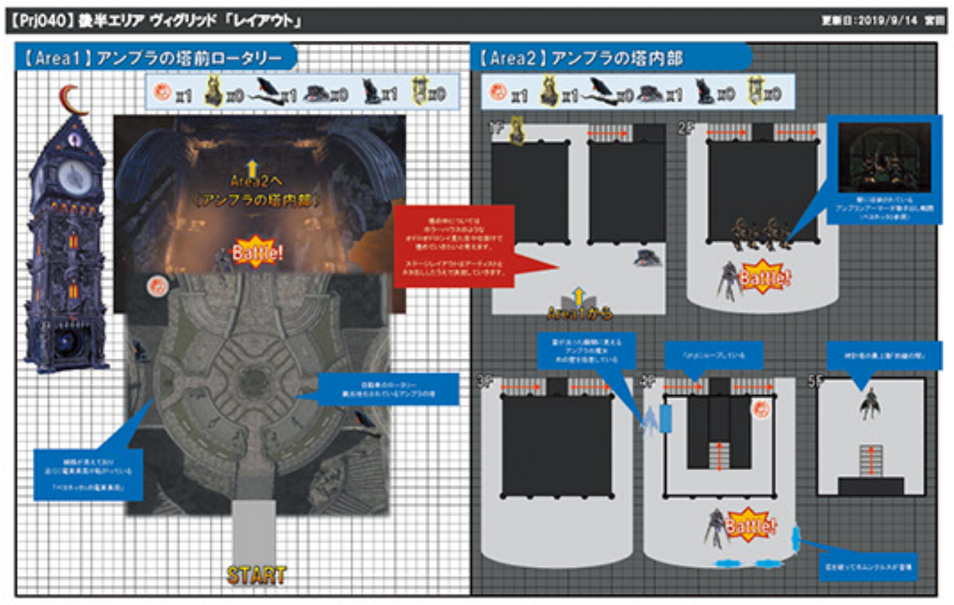
【ステージ5クリア】

【Prj040】前半エリア ノアトゥーン「レイアウト」

更新日:2019/9/14 富田







●ゲームフロー



5つの混沌の歯車を集めたベヨネッタがトゥーレの山頂に到着し、
合わせて合流したジャンヌとシグルズ博士も到着する。
博士がベヨネッタに混沌の歯車を装置にはめ、
アルファバースへの道を作るように促すが、ホムンクルスが妨害してくる。
ここではベヨネッタがホムンクルスを撃退しながら、歯車をはめる戦闘を行う。

5つの歯車をはめると、トゥーレに浮かぶ、
ベヨネッタとジャンヌが協力して進むエリアが開通し、
二人の操作が切り替わりながら進むステージが始まる。

地形の素材にはゴーレム由来のものが使用されており、
鎖の受け渡しや、落下していく床の上で戦闘用ゴーレムを破壊し道を作るなど、
追い掛けられ感、クライマックス感がありつつも、協力している感のあるステージになる。

最後の部屋にたどり着くと装置の一つがホムンクルスに破壊され、
マダムのポールダンスでポータルを起動させるカットシーンが発生する。
その後、ベヨネッタはアルファバースに向かう。(ジャンヌは取り残される。)

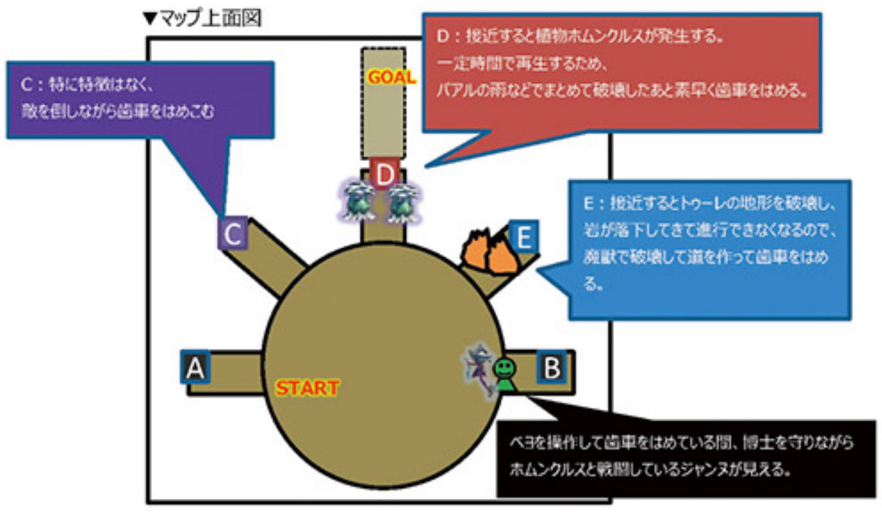
●「歯車の空間」概要
「歯車の空間」では、ベヨネッタとジャンヌを交互に操作し、
お互いの道を開通、作成しながら進んでいくステージとなります。

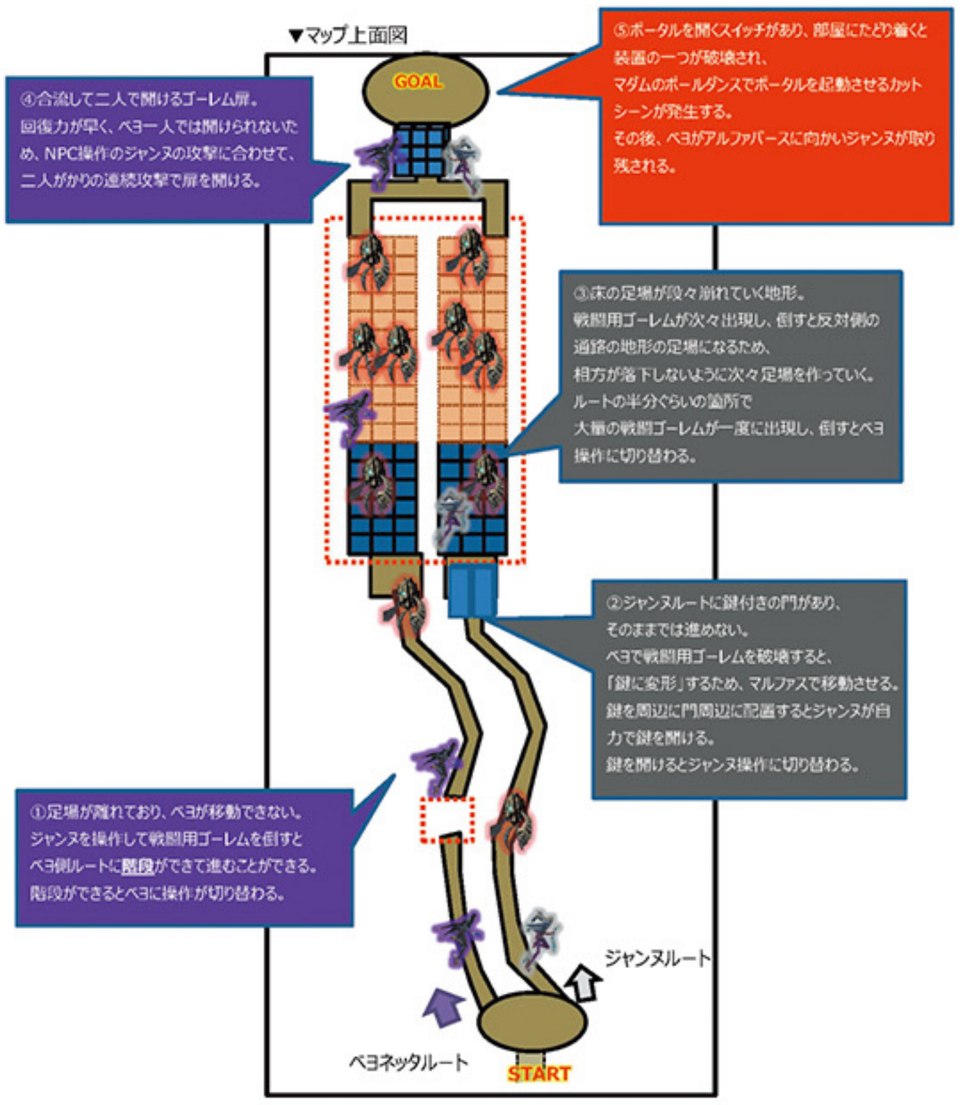
※賢者(ベヨ)と魔女(ジャンヌ)の血を引く二人でないと進めない施設で、
遺跡のガーディアンとしてゴーレム宝箱が多数出現する設定。

●「歯車起動パート」概要
・集めた混沌の歯車を5箇所の装置にはめ込むパートになります。
「A」と「B」はカットシーン内ではめこみ、インゲームで「C」、「D」、「E」をはめ込みます。(順不同)

・装置ははめてから完了となるまでに時間がかかり、その間は移動できないため、
完了まで攻撃を受けないよう、妨害してくるホムンクルスを廃獣で攻撃して時間を稼ぎます。

・5箇所はめ込むと、「D」の奥に新しい道ができて、右記の「歯車の空間」マップに移動できるようになります。





Promotion Video

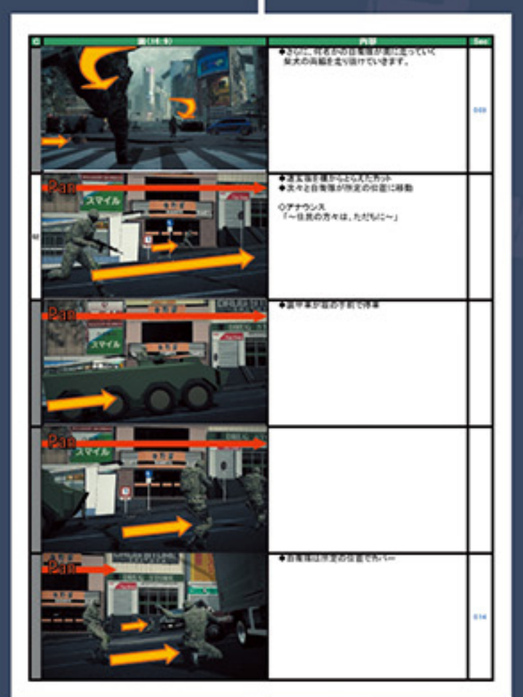
プロモーションビデオ・コンテ

■ FIX 版絵コンテ（前半）











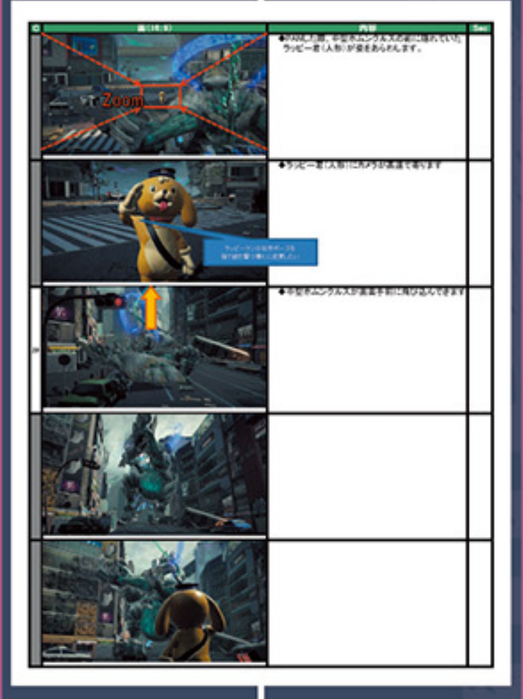


■ 初期コンテ





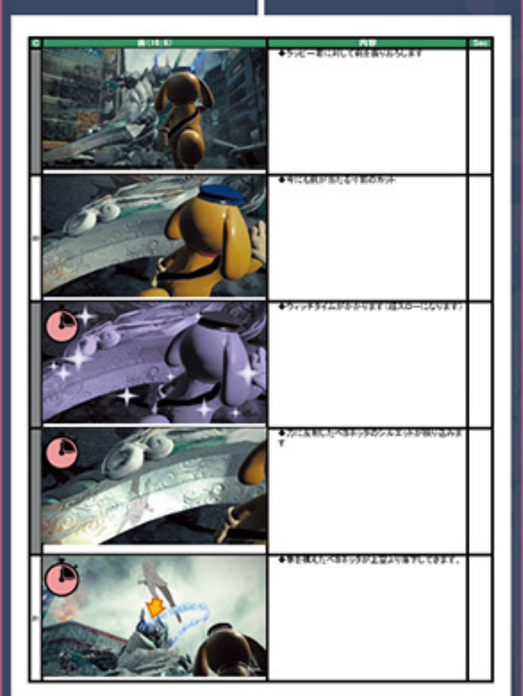














■ FIX 版絵コンテ（後半）



■ 初期コンテ

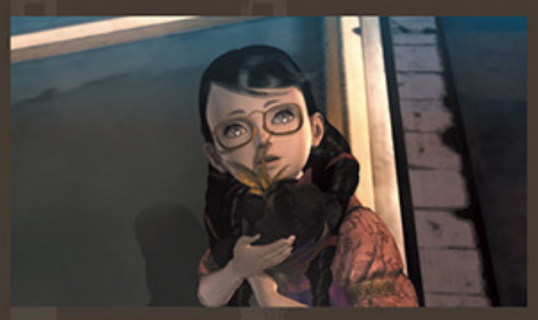
【宮田】「1stトレーラー」用に書き起こした絵コンテです。 当時を思い出すと、丁度コアスタッフは渋谷エリアを完成させるべく忙殺されていたタイミングでしたね。 出来うる限りトレーラー作業の効率化を図る為、事前に宮田の考えるイメージを絵コンテに起こして共有しました。 実はこの絵コンテ「第三稿目」でして、第一・第二は神谷さんのお眼鏡にかなわず……。 やり直しを重ねていく中で、どんどん派手でボリューミーな演出になっていきこの絵コンテに落ち着きました。

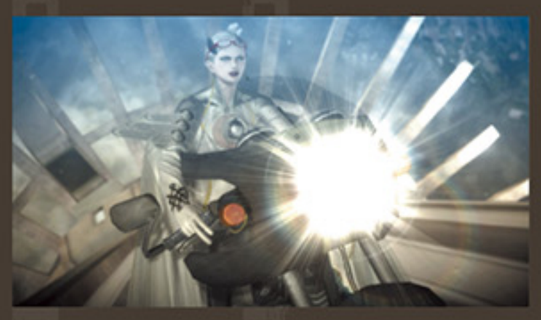
Memories

スクリーンショット集

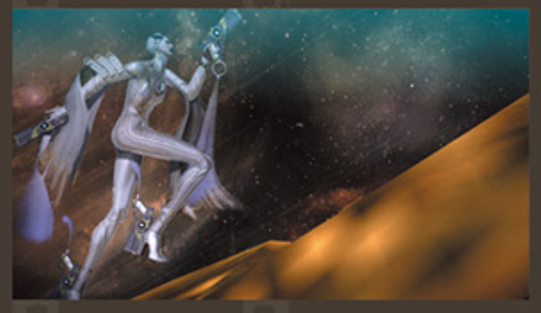
BAYONETTA

四肢に銃を携え、美しくも残酷に
天使を葬る魔女「ベヨネッタ」。
その失われた記憶の真実とは――

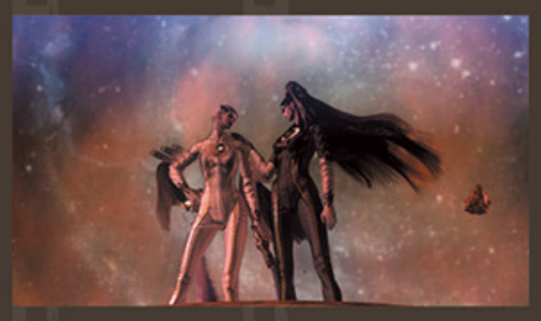


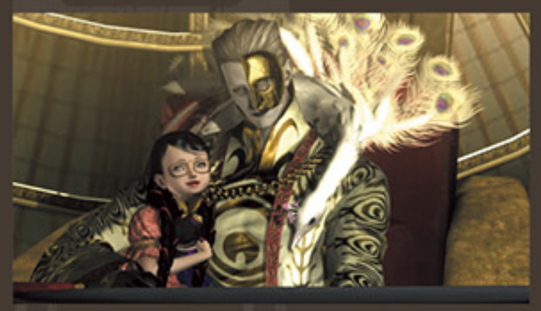






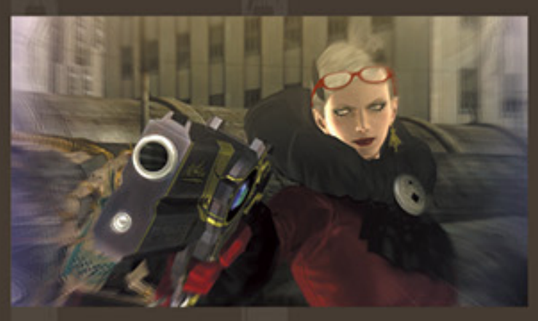
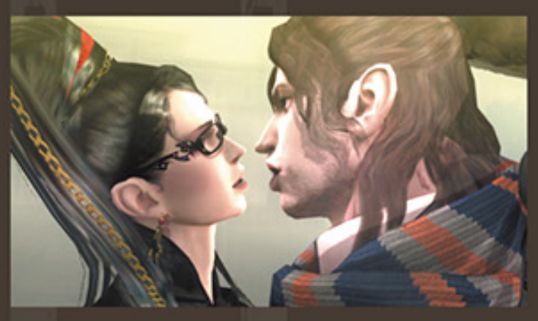




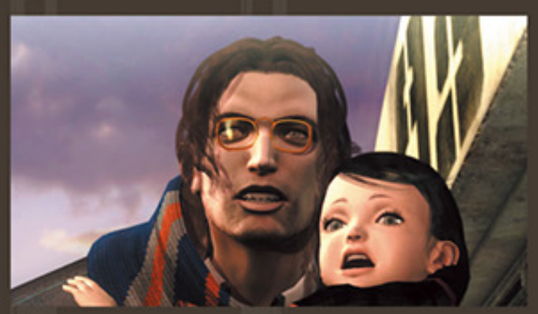



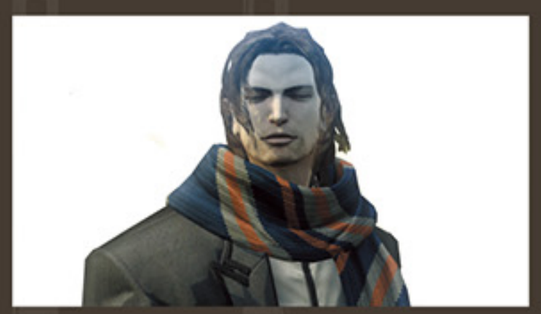








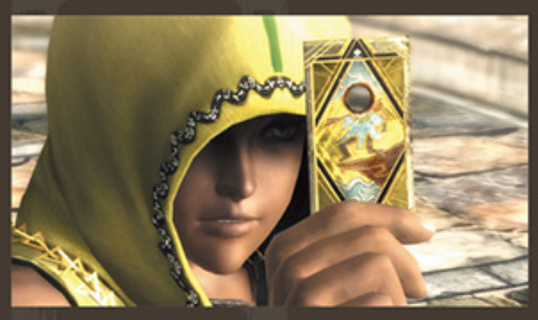




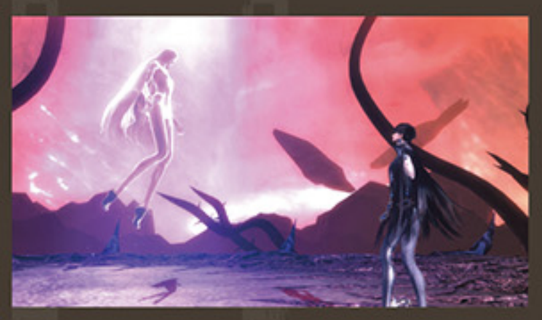
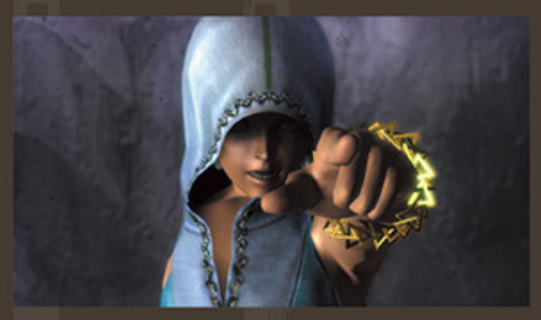


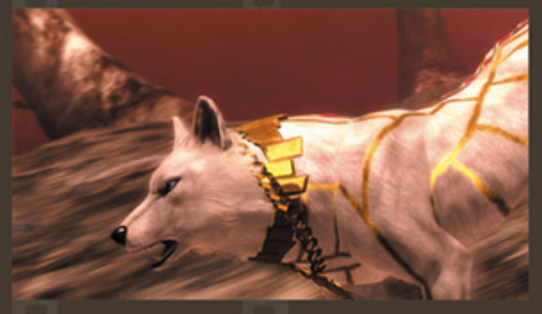

BAYONETTA 2

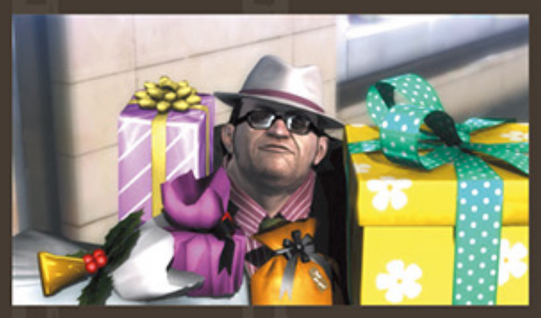
死に瀕したジャンヌを救うため
魔界への扉を目指すベヨネッタ。
霊峰フィンブルヴェトルを舞台に
賢者と魔女の力のルーツが明かされる――

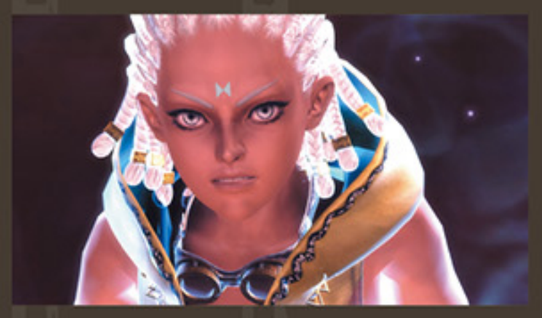
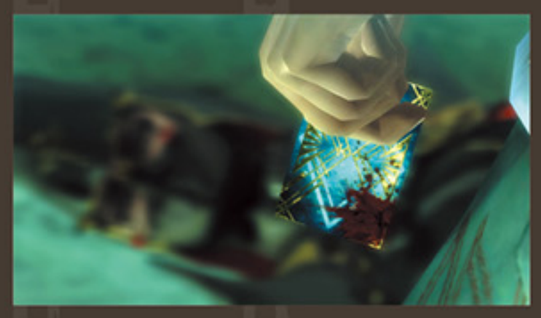
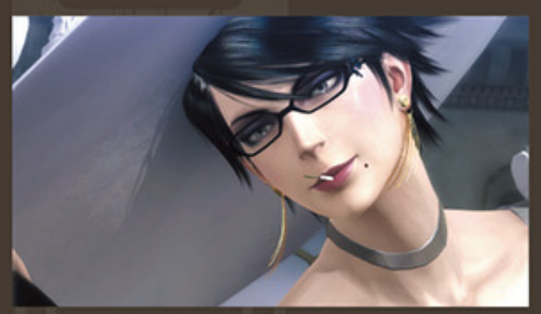




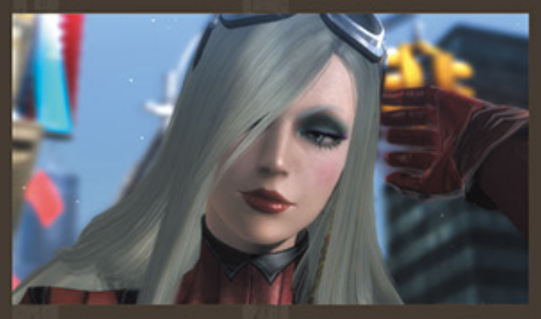




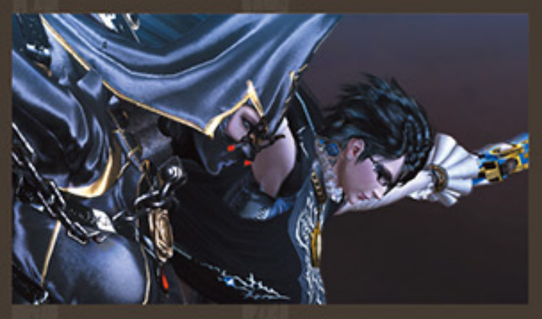
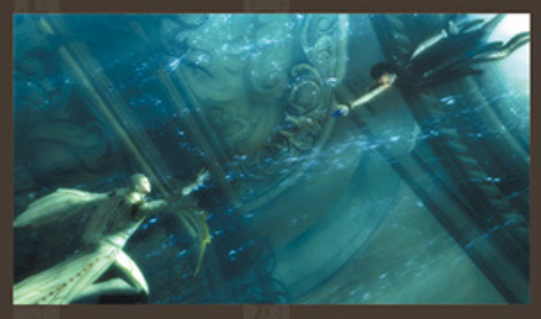
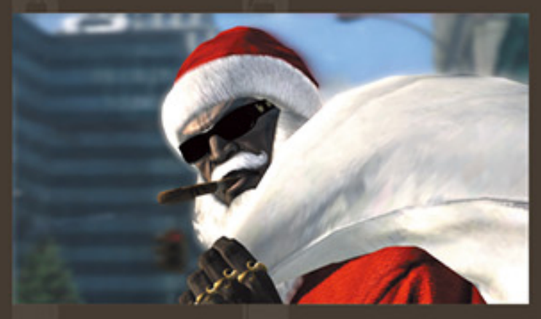
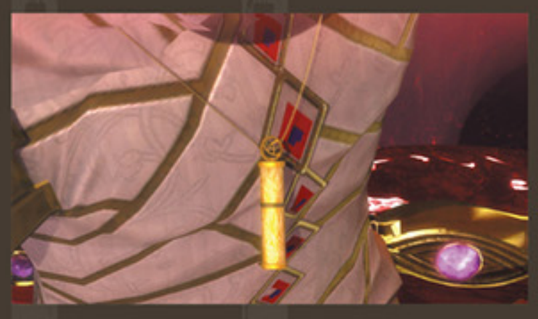



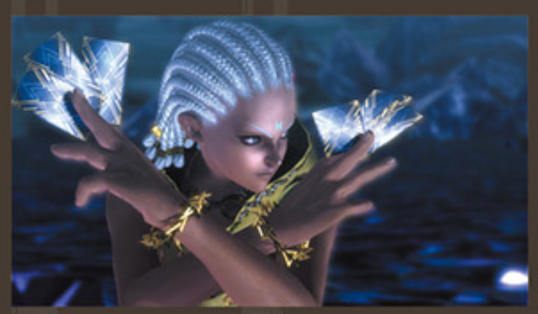


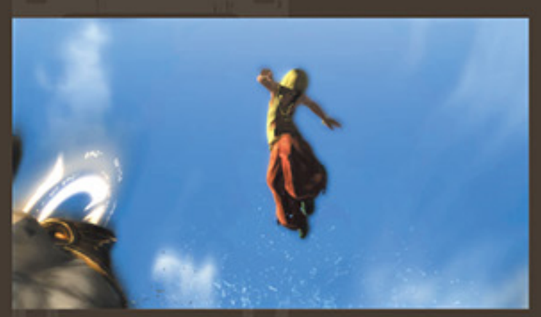


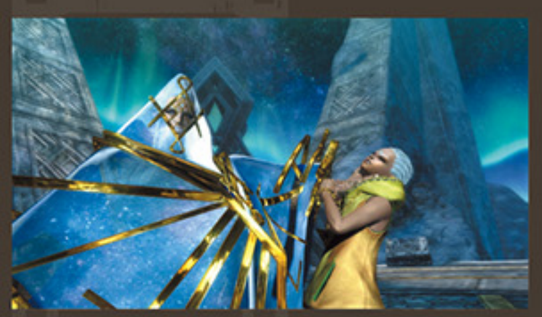
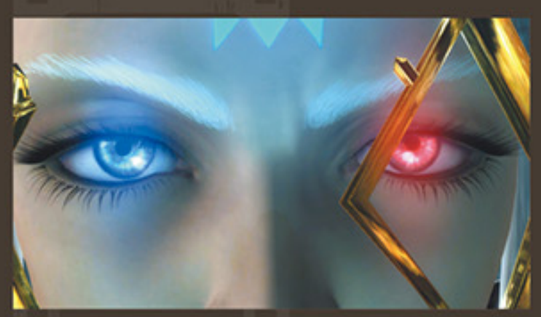


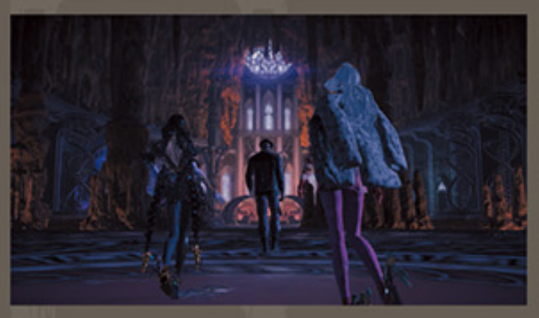
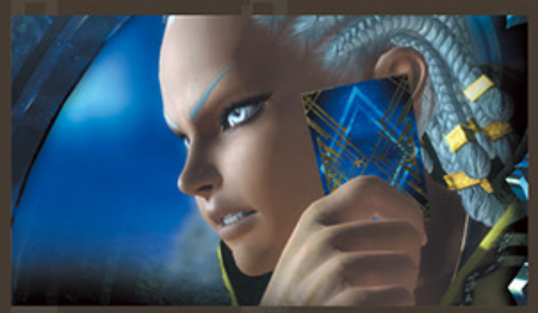
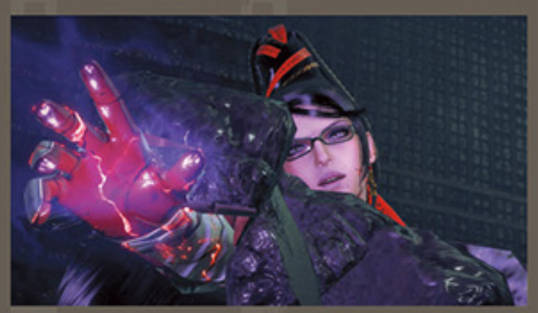



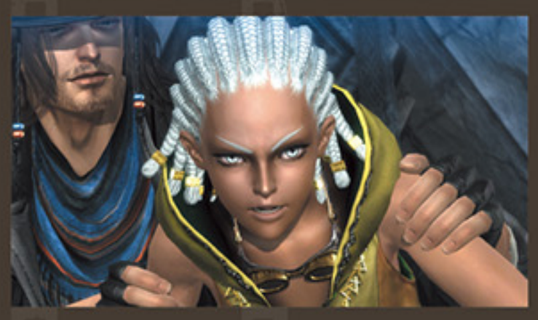
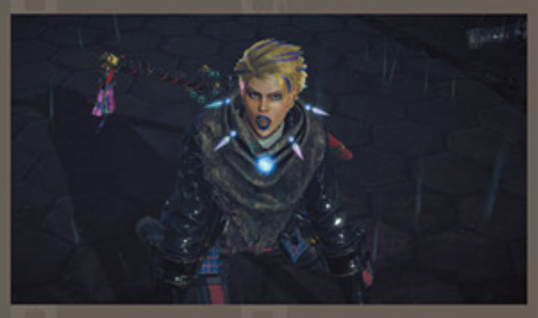


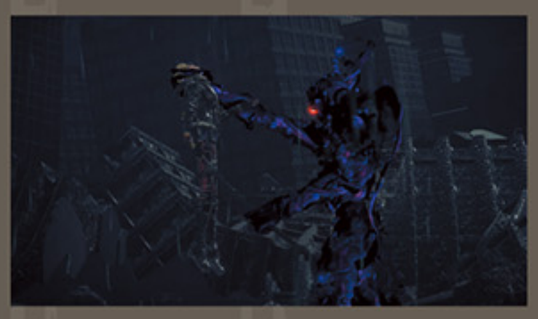





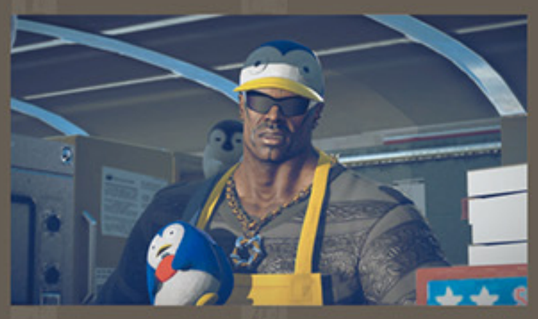









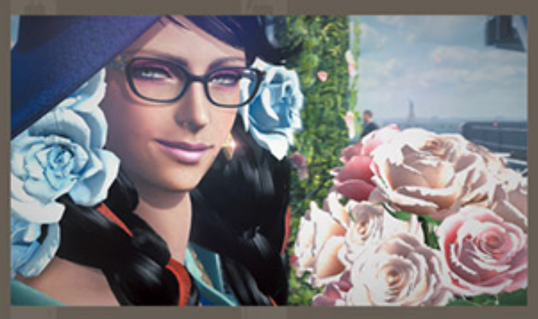


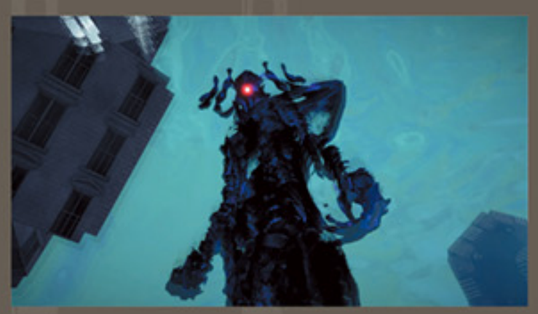


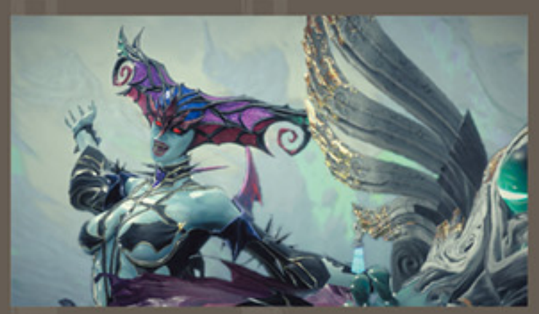


BAYONETTA 3

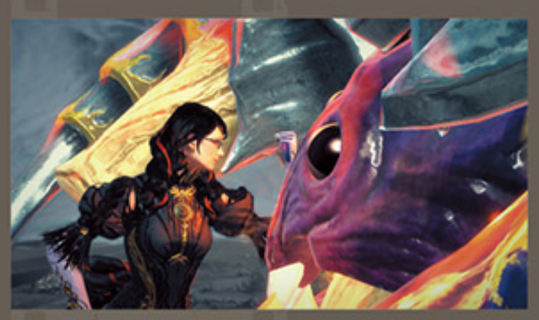
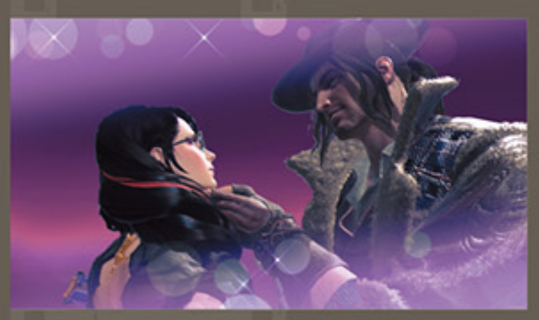
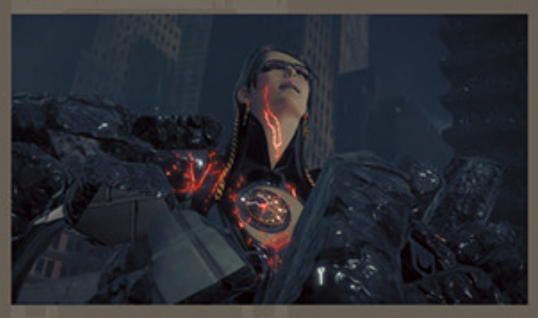
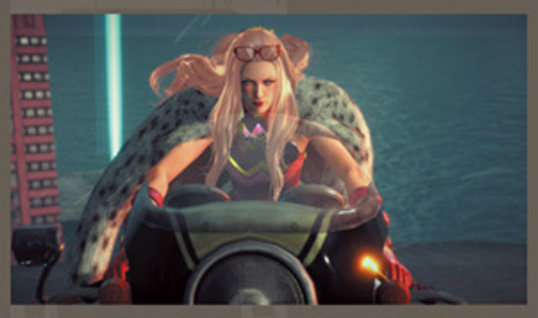
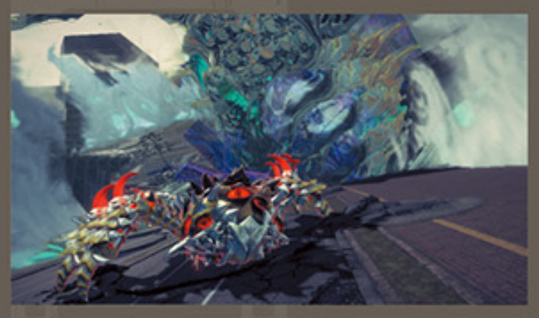
突如現れた異形の軍勢が、世界に侵攻を開始。
消滅の危機に瀕した人間界を救うため、
ベヨネッタは絶海の孤島トゥーレへ向かった――

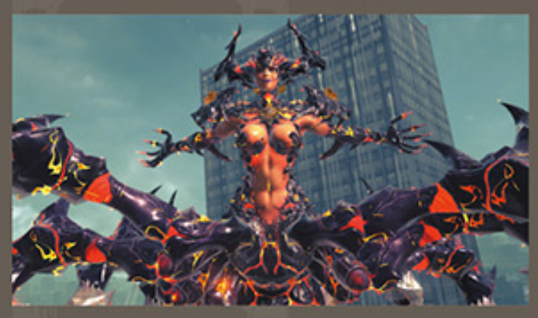


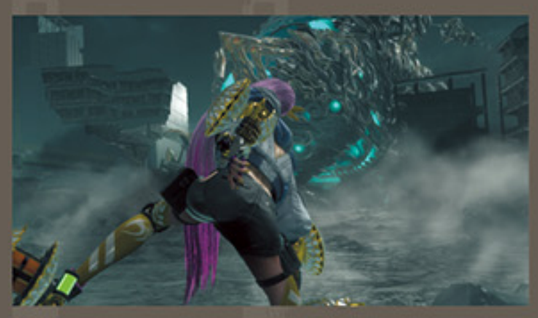



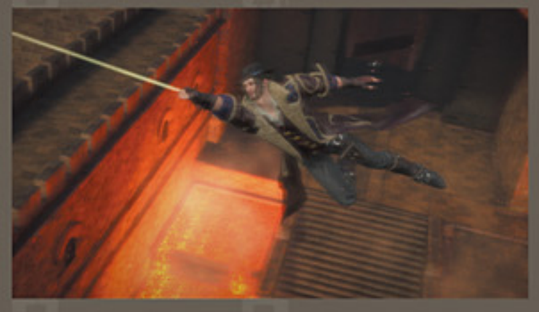
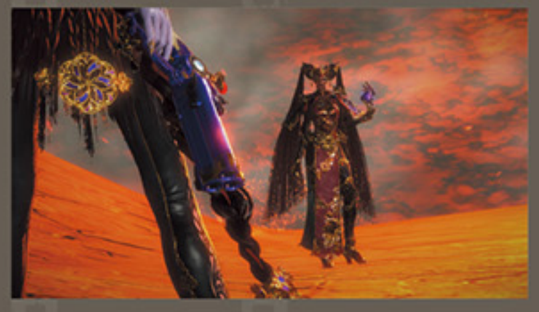
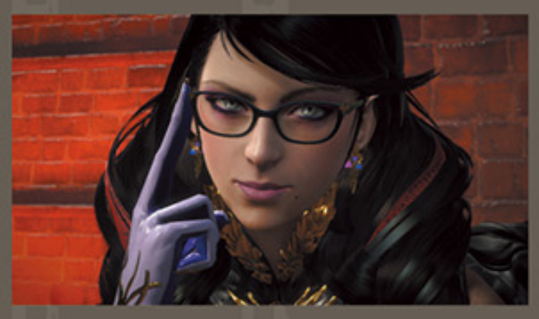
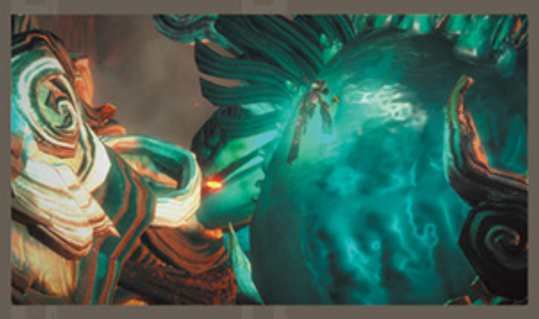




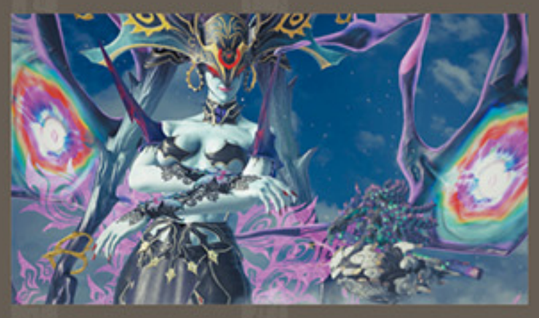



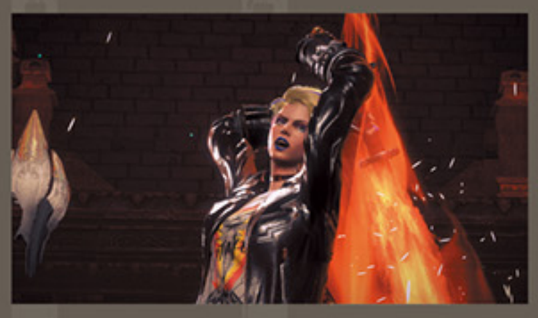






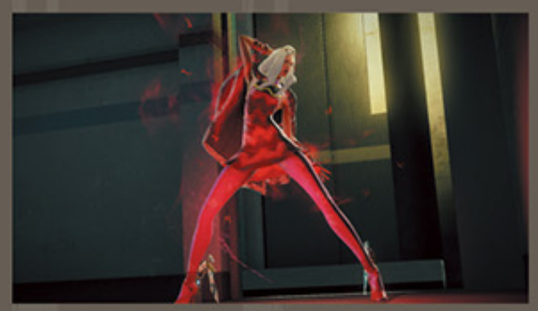


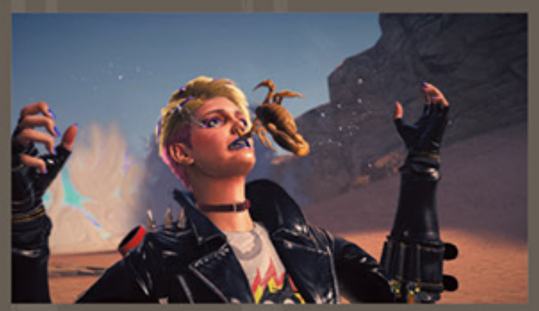






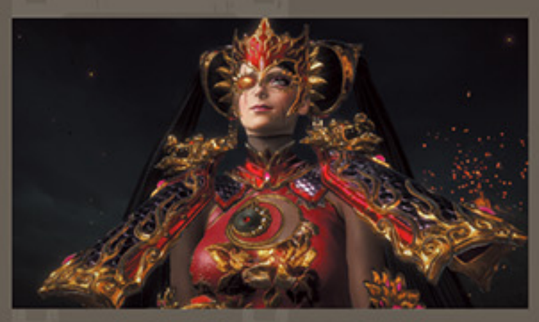


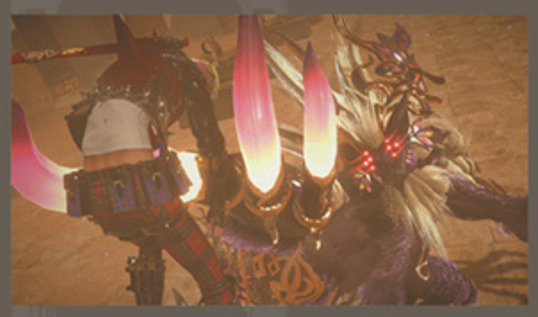



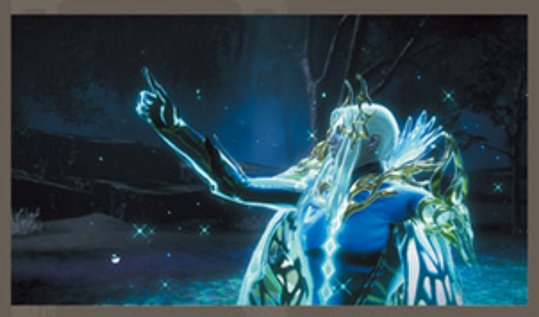



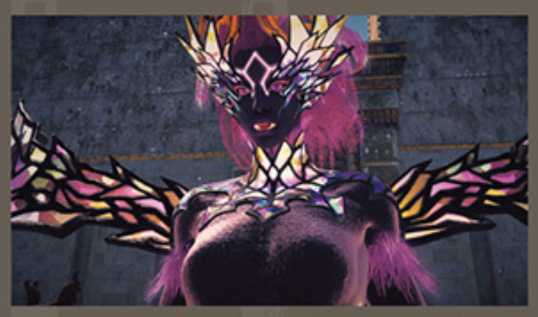
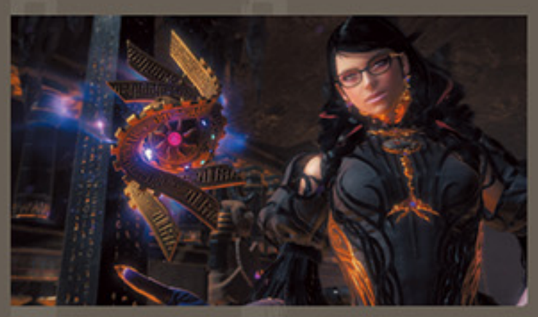
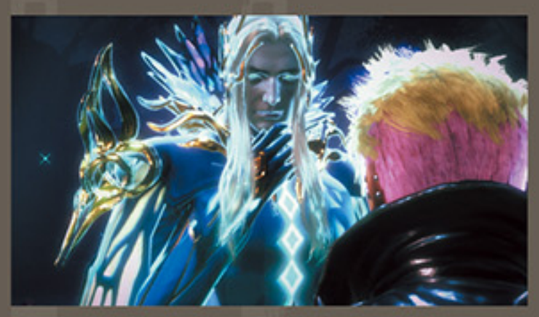




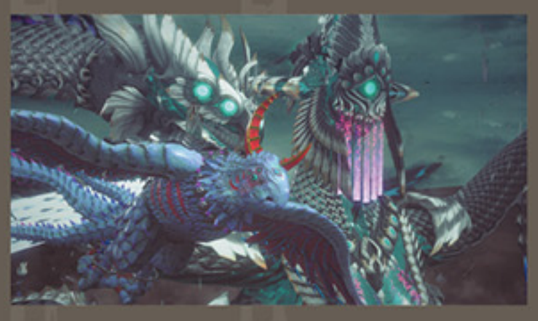



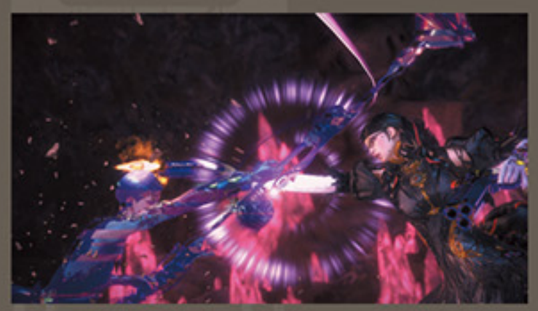
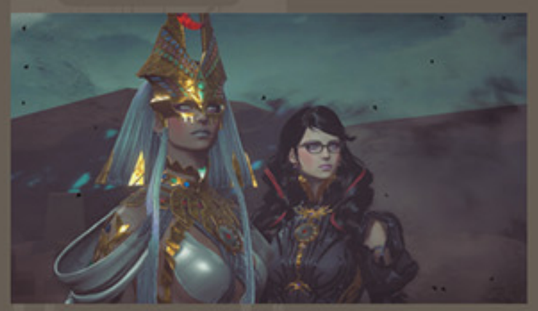






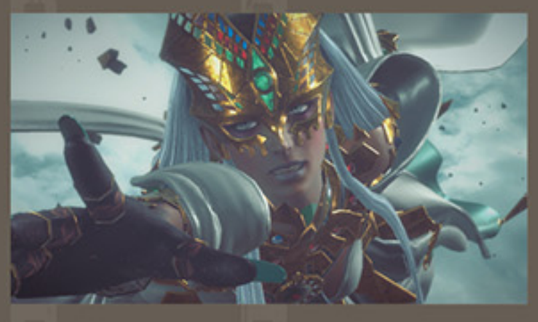





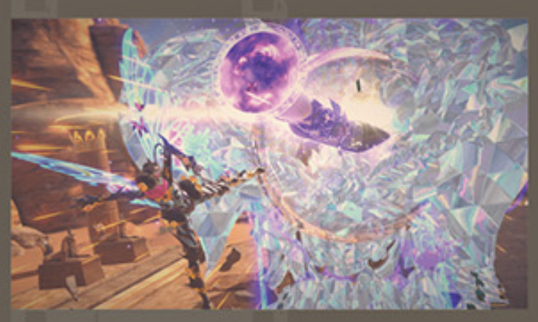




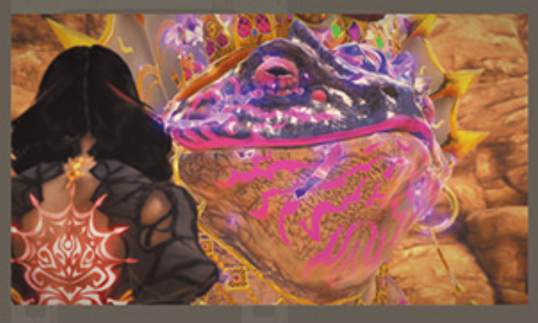


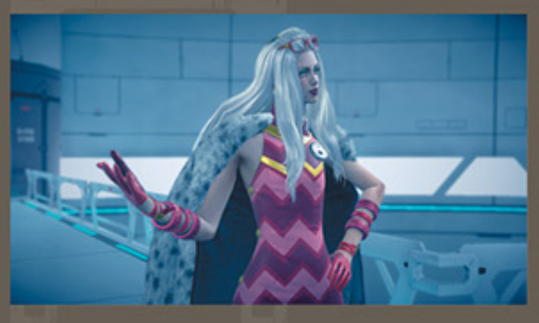


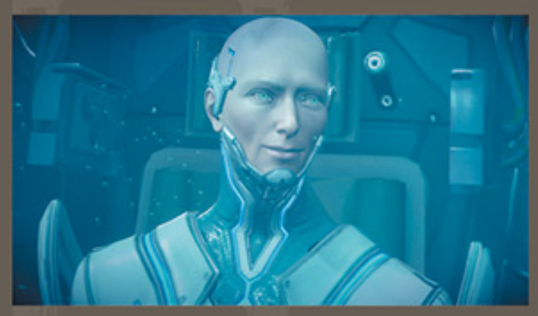

D-FH5

D-FH5


POLICE




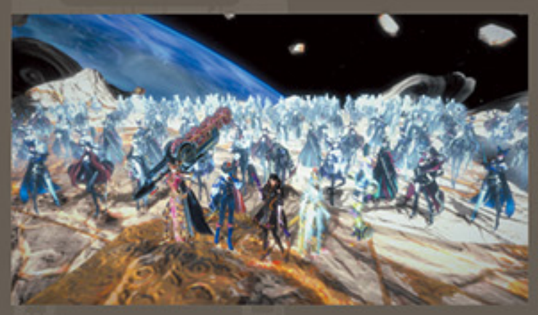




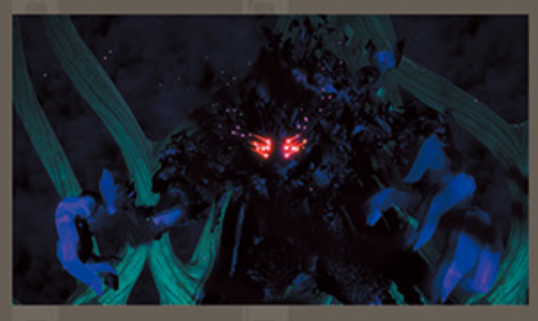


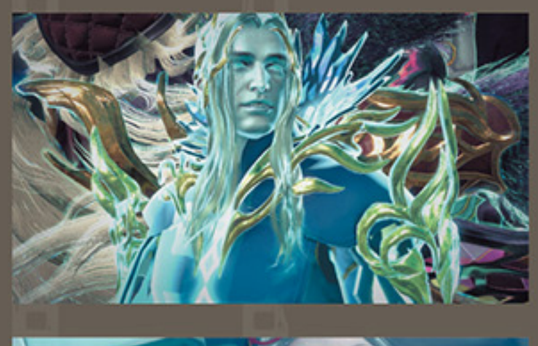
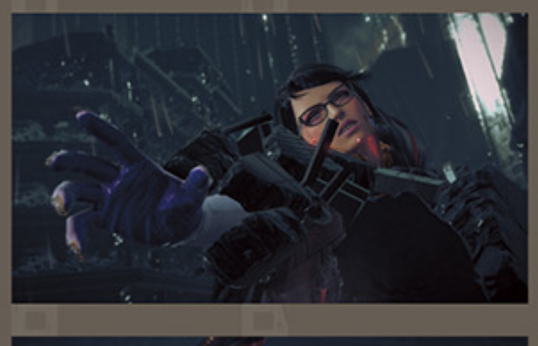










Secret

古びた絵本の物語



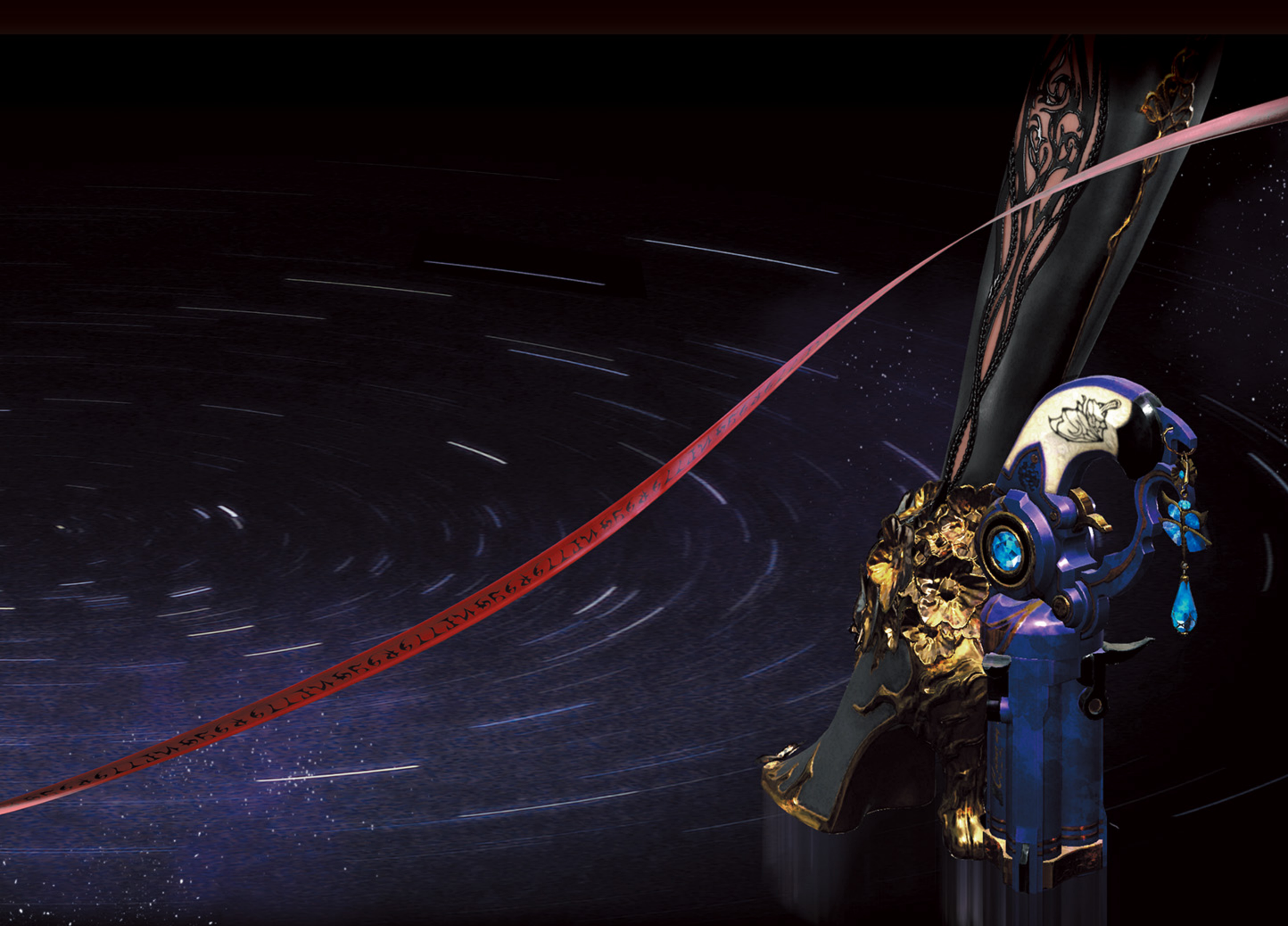
Theme Of Bayonetta 3 - Al Fine

Lyrics by Chess Galea

Awoken by whispers of destiny	運命の囁きに目を覚まし
I reach for you as you're calling out my name	私の名前を呼ぶ声に手を伸ばす
Longing for your touch to bring me back to life	私を生き返らせてくれる温もりを求めて
Only you can save me	私を救えるのはあなただけ
Rekindle this flame	私にもう一度火をつけて
A hundred miles away I hear your heart	100マイルもの彼方から あなたの心が聞こえる
It beats for me we can never be apart	私を想う胸の鼓動　二人は離れることを知らない
This is the time I knew	いまやっとわかった
I knew you could be the only one to	もうあなたしかいない
(We are one, fate has come now)	*（私たちは一つ　運命の時は来た）*
Come and take away darkness	この闇を消し去ってくれるのは
(in this great moment)	*（この素晴らしい瞬間に）*
I know you'll miss me when I'm gone	あなたを置き去りにはしない
(Magic surrounds you)	*（魔法に包まれて）*
Save your tears, this is where we belong	泣かないで　ここは私たちの場所
(Our, our love is true)	*（二人の愛は真実）*
My desire, my Achilles heel	私の望み 私のアキレス腱
You've tamed this cursed beast	この呪われた獣を鎮めてくれた
The sorrow released	悲しみから解き放って



I spread my wings	翼を広げて
We will fly into far away galaxies just you and I	宇宙の果てまで私たちは飛ぶ
And when this ends	最後の時が来ても
Hold on tight, to our memories	二人の思い出を決して離さないで
Don't let them end	終わりにしないで
I fall weak	力尽きて
(Like stars)	*（星のように）*
I tremble to speak	声を失っても
(We glow)	*（光を放ち）*
As I take my last breaths, I'm the happiest	その最後の瞬間でさえ 何よりも幸せ
(Shine on) (Shine on)	*（輝き続けて）（輝き続けて）*
I've ever been	海よりも青い
Ocean blue, I look into your eyes	吸い込まれそうな瞳
(Trust, we are here now)	*（信じあう二人）*
I know that you will be here, by my side	あなたがそばにいてくれると信じてる
(There's no one else) (But you)	*（ほかには誰もいない）（ただあなただけ）*
My Cheshire	私のチェシャ





We Are As One

Lyrics : Rachael Hawnt

Moonlight breaks the night
A dream that could not end
Encompass me with open arms
I'll hold you once again

月の光が夜を切る
終わらない夢の中
あなたの腕が私を包み
私もあなたを抱きしめる

A face that looks like mine
Your memories lost in time
Enchanted spells with rosemary entwined

もう一つの私の顔
時の中に消えたあなたの記憶
ローズマリーの香る魅惑の魔法

Daring to belong
We must choose who to be
Tell me you'll always search for me

決心を恐れない
自分の意志で生きていく
どんな時も私を見つけると約束して

We are as one
Our bond cannot be undone
Soaring, fearless within your eyes
We must try
One voice will remain
And we will live again
Now I know, because you told me so

私たちは一つ
この絆は永遠
恐れずに羽ばたく あなたの瞳の中で
ためらわないで
二人の言葉は一つ
そして私たちは蘇る
あなたがそう教えてくれた

We see visions unfold
From embers we rebuild
Together let's find hope
Our fate cannot be sealed
These ties will never end
Our power must ignite
A passion to consume
The darkness and the light

幻想が真実に変わる
燃えさしからまた立ち上がる私たち
さあ希望を見つけよう
私たちの運命を縛るものはない
いつまでも続く絆
二人の力で燃え上がらせよう
闇も光も飲み込む
この情熱を

I won't turn my face away
We will cast all through this night
Can we enchant our destiny

目を背けはしない
夜通し魔法を唱え続けて
運命だって魅了できる

We are as one
This magic keeps us so strong
Reaching out into the blue sky
Where ribbons fly
Our voice is the same
I'll be by your side again
And believe
Wherever we may go, just know that
We'll stand as one

私たちは一つ
魔法が私たちを奮い立たせる
手を伸ばした青い空には
一筋のリボンがひるがえる
二人の声は一つ
私はまたあなたの傍へ
そして信じてる
たとえどこに行っても
私たちは並び立つと

Hear the voice
Hear it now, loud and clear
We'll shake the ground (male) - We'll shake the ground (female)
With the sound (male) - With the sound (female)
Break free, now we'll never look back, No turning back

この声を聞いて
響き渡る澄んだ声を
大地を揺るがそう 大地を揺るがそう
この響きで この響きで
抜け出そう 振り向かず 後戻りせず

We can't wait until this life has passed us by
I feel the Luna strength with me
Can you see - *Show me how*
What can be - *See us now*
With the sight - *We can see*
We unite - *aaahh*

人生の終わりなんて待てない
私の中に月の力が湧き上がる
見える？（見せて）
そこに何がある？（私たちを見て）
その目で（見える）
いま全てを一つに（ああ）

With joy in our eyes
There will be no disguise
A promise that brings hope for the tale of all time
With this chance we will rise
We will claim back the skies
In a world, where we stand unified
We belong

喜びに満ちた眼差し
隠れる必要なんてない
約束が永遠の物語に希望をもたらす
今こそ立ち上がって
あの空を取り戻そう
私たちは共に立ち向かう
私たちの世界で

We are as one
This story has only begun
Like flames leaping into the night
We burn bright - the spell cannot be broken
This soul is the same
We'll be coming back again
Don't let go, I need you to know
Real love never dies

私たちは一つ
物語はいま始まった
夜空を焦がす炎のように
私たちは燃え上がる（呪文は決して解けない）
二人の魂は一つ
またここに戻ろう
もう離さないで 信じて欲しい
真実の愛は決して死なないと

GH( )ST

Lyrics by: Cody Matthew Johnson
& Gina Kouyoumdjian

The warning signs are written on the wall, yea	危険なサインが見えている
And my head, I can't wrap around it all	私は一体どうすればいいの
And the red that's been drippin' down on the edge	刃に赤い色が滴り落ちて
For far too long	いつまでも渇かない
It's what we're bleeding for	そして私たちは血を流し続ける
I don't wanna be a ghost and	ゴーストにはなりたくない
Don't wanna be a little secret	誰かの秘密にもなりたくない
My heart's sinking on the other side	私の心が向こう側へ沈んでいく
Trapped between the walls	壁の間に囚われて
That you'll never find	あなたには見つけることもできない
You'll ever you'll ever find	絶対絶対 見つけられない
You'll ever you'll ever find	絶対絶対 見つけられない
You'll never find	絶対に見つけられない



My heart is buried in sinking sand	流砂に埋もれた私の心
My fate, my time, slips right through my hands	運命も時間も手をすり抜ける
From the top of my lungs, I'm screamin'	胸が張り裂けるほどの叫び声
Speaking in tongues	言葉にならない叫び声
Why can't you hear me	どうして聞こえないの？
(Why can't you hear me?)	（どうして聞こえないの？）

*

I don't wanna be your ghost	あなたのゴーストにはなりたくない
And don't wanna be your little secret	あなたの秘密にもなりたくない
All the hate grows inside of me	私の中で膨らむ全ての憎しみ
These memories that I can't speak of	口にできない記憶
I'm the ghost within you	私はあなたの中のゴースト
You're my history	あなたは私の中の過去
Begging to be free	自由を求めて叫ぶけど
But you don't hear me	私の声は聞こえない

I can't repeat this nightmare, this misery	繰り返したくない この悪夢と苦悩
In a loop, it's tearing apart at the seams	ループがバラバラに引き裂かれていく
In a loop, let's rewrite our history	ループする私たちの歴史を書き換えよう
And time won't stop	時は止まらない
For now the fates got me	私はいま運命のとりこ

I don't wanna be a ghost	ゴーストにはなりたくない
And can't have any unfinished business	未練も残したくない
The world's weight is on my shoulders	世界が私にのしかかる
Set it free, the fire in me, that's trapped inside	私の中に燻る炎を放て

The fire that's trapped inside	私の中に燻る炎
The fire that's trapped inside	私の中に燻る炎
That's trapped inside	私の中で燻っている

My eyes are blinded, a clouded mind	何も見えない 頭も晴れない
And the storm inside me is ragin' wild	心には嵐が吹き荒れる
From the top of my tower, I'm waitin'	私は塔の天辺で待ち続ける
Still is the air	冷たい静けさの中で
Why can't I save me?	どうして自分を救えないの？
(Why can't I save me?)	（どうして自分を救えないの？）

*(repeat)





BAYONETTA 3 OFFICIAL ART BOOK

THE EYES OF BAYONETTA 3

ベヨネッタ3 公式設定資料集

2023年1月31日　初版発行

編集　電撃ゲーム書籍編集部

発行者　豊島秀介
編集人　鈴木規康
発行　株式会社KADOKAWA Game Linkage
〒112-8530　東京都文京区関口1-20-10　住友不動産江戸川橋駅前ビル
電話：0570-000-664（ナビダイヤル）
https://kadokawagamelinkage.jp/
発売　株式会社KADOKAWA
〒102-8177　東京都千代田区富士見2-13-3
https://www.kadokawa.co.jp/
印刷所　株式会社リーブルテック

スタッフ
編集長　多田羅洋平
編集・制作　木原大輔
本文デザイン　株式会社東京テキスト
装丁　株式会社東京テキスト
カバーイラスト　島崎麻里
制作協力　山田康幸／千葉久子／船本貴也
協力・監修　任天堂株式会社
株式会社セガ
プラチナゲームズ株式会社

STAFF
Producer　Yohei Tatara
Director, Editor　Daisuke Kihara
Designer　TokyoText Co.,ltd.
Cover Designer　TokyoText Co.,ltd.
Cover Illustration　Mari Shimazaki
Assistants　Yasuyuki Yamada, Hisako Chiba, Takaya Funamoto
Special Thanks　Nintendo Co.,ltd.
SEGA Inc.
PlatinumGames Inc.

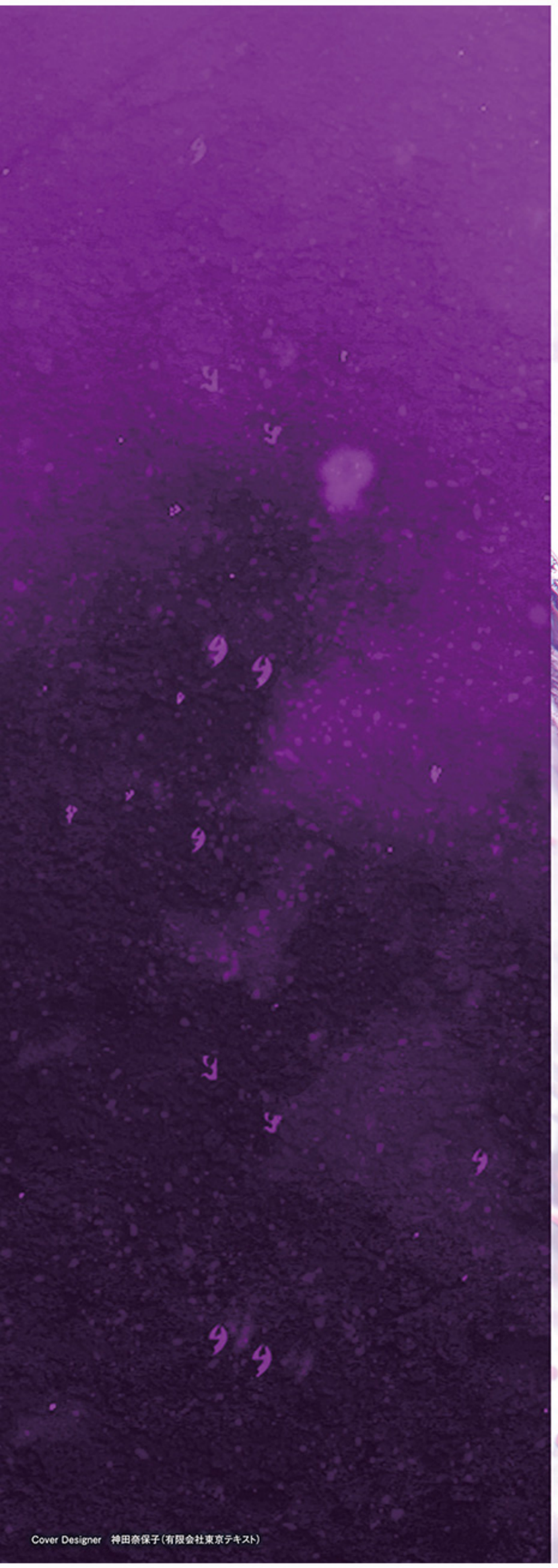
© Nintendo © SEGA Published by Nintendo
©2023 KADOKAWA Game Linkage Inc.

定価はカバーに表示してあります。
ISBN978-4-04-733638-4 C0076
Printed in Japan

●本書の無断複製（コピー、スキャン、デジタル化等）並びに無断複製物の譲渡および配信は、著作権法上での例外を除き禁じられています。
また、本書を代行業者等の第三者に依頼して複製する行為は、たとえ個人や家庭内での利用であっても一切認められておりません。
●本書におけるサービスのご利用、プレゼントのご応募などに関連してお客様からご提供いただいた個人情報につきましては、弊社のプライバシーポリシー（https://kadokawagamelinkage.jp/）の定めるところにより、取り扱わせていただきます。

●お問い合わせ
［フォーム］ https://kadokawagamelinkage.jp/（「お問い合わせ」へお進みください）
※内容によっては、お答えできない場合があります。
※サポートは日本国内のみとさせていただきます。
※ Japanese text only

※本書の内容に関する電話でのお問い合わせは、一切受け付けておりません。また、攻略方法についてはお答えできません。ご了承ください。



Cover Designer　神田奈保子（有限会社東京テキスト）



© Nintendo © SEGA Published by Nintendo


BAYONETTA 3 OFFICIAL ART BOOK
THE EYES OF BAYONETTA3
ベヨネッタ3公式設定資料集




BAYONETTA 3 OFFICIAL ART BOOK
THE EYES OF BAYONETTA 3
ベヨネッタ3 公式設定資料集
© Nintendo © SEGA Published by Nintendo



BOOK☆WALKER

BAYONETTA 3 OFFICIAL ART BOOK
THE EYES OF BAYONETTA 3
ベヨネッタ3 公式設定資料集

編集　電撃ゲーム書籍編集部

2023年1月31日　発行
ver.001

© Nintendo © SEGA Published by Nintendo

本電子書籍は下記にもとづいて制作しました
『BAYONETTA 3 OFFICIAL ART BOOK THE EYES OF BAYONETTA 3
ベヨネッタ3 公式設定資料集』
2023年1月31日　初版発行

発行者　豊島秀介
発行　株式会社KADOKAWA Game Linkage
https://kadokawagamelinkage.jp/

発売　株式会社ＫＡＤＯＫＡＷＡ

お問い合わせ
https://kadokawagamelinkage.jp/　（「お問い合わせ」へお進みください）

本電子書籍の全部または一部を無断で複製、転載、配信、送信すること、
あるいはウェブサイトへの転載等を禁止します。
また、本電子書籍の内容を無断で改変、改ざん等を行うことも禁止します。
本電子書籍購入時にご承諾いただいた規約により、有償・無償にかかわらず
本電子書籍を第三者に譲渡することはできません。
本電子書籍の内容は、底本発行時の取材・執筆内容にもとづきます。
本電子書籍を示すサムネイルなどのイメージ画像は、再ダウンロード時に
予告なく変更される場合があります。
また、ご覧になるリーディングシステムにより、表示の差が認められることがあります。

BAYONETTA

ベヨネッタ

BAYONETTA 公式設定資料集

© Nintendo © SEGA Published by Nintendo

BAYONETTA 3 OFFICIAL ART BOOK

THE EYES OF BAYONETTA3

ベヨネッタ3公式設定資料集

