嘘つき姫と盲目王子

公式アートブック



秘密と、魅力をその手に。

『嘘つき姫と盲目王子』ファン待望のイラスト集

嘘つき姫と盲目王子 公式アートブック

2018年8月24日　初版 第1刷発行

発行人　長谷川 洋
編　集　株式会社一二三書房　編集部
監　修　株式会社 日本一ソフトウェア
印刷所　シナノ印刷株式会社
発行・発売　株式会社一二三書房
〒102-0072
東京都千代田区飯田橋2-14-2 雄邦ビル
TEL：03-3265-1881（営業部）

★乱丁・落丁本は、ご面倒ですが小社までご送付ください。送料小社負担にてお取替えいたします。但し、古書店で本書を購入されている場合はお取り替えできません。

★本書の内容（攻略法など）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。ご了承願います。

★本書の無断複製（コピー）は、著作権法上の例外を除き、禁じられています。

★価格はカバーに表示されています。

★“PlayStation”、“プレイステーション”、“PS VITA”、“PlayStation®Vita”、“PS4”は株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメントの登録商標または商標です。

★Nintendo Switchは任天堂の商標です。

★その他、記載されている会社名・製品名などの固有名詞は、各社の商標または登録商標です。

©2018 Nippon Ichi Software, Inc.

Printed in Japan,

ISBN 978-4-89199-519-5

嘘つき姫と盲目王子

公式アートブック



嘘つき姫と盲目王子
公式アートブック

CONTENTS

Art Gallery 003

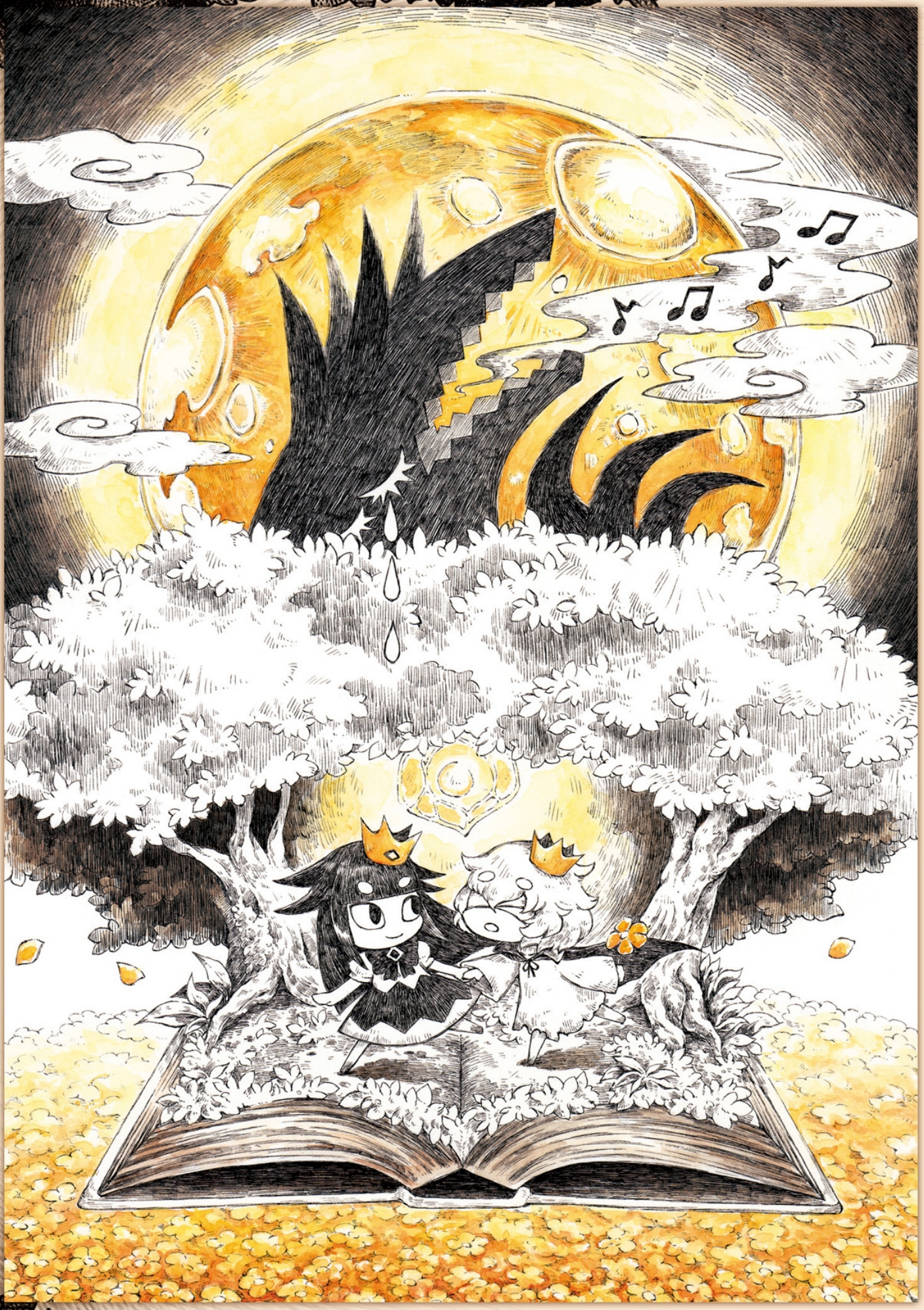
Game Graphic 061

Character Design Works 093

Design Works 133



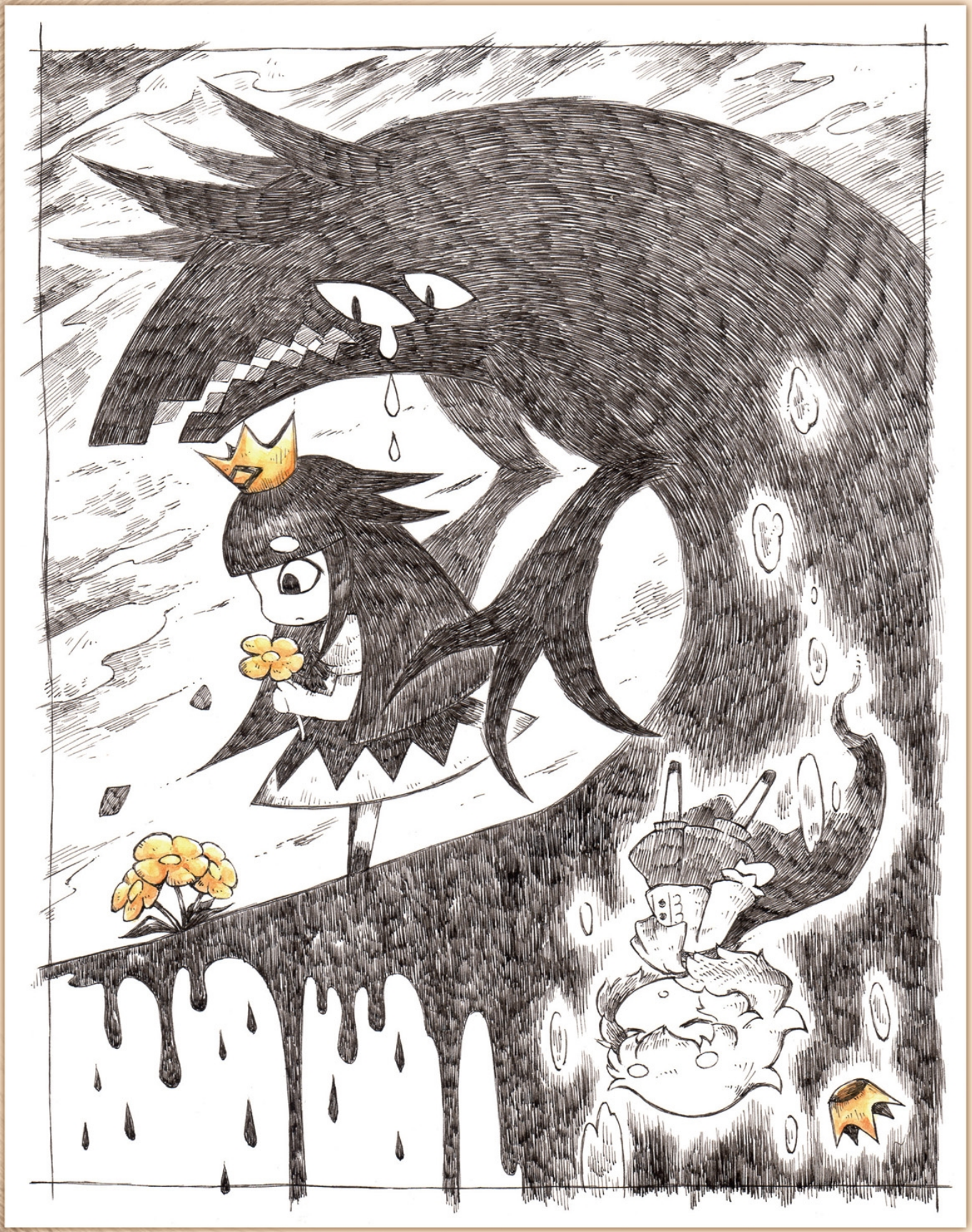

Art Gallery



◇メインビジュアル



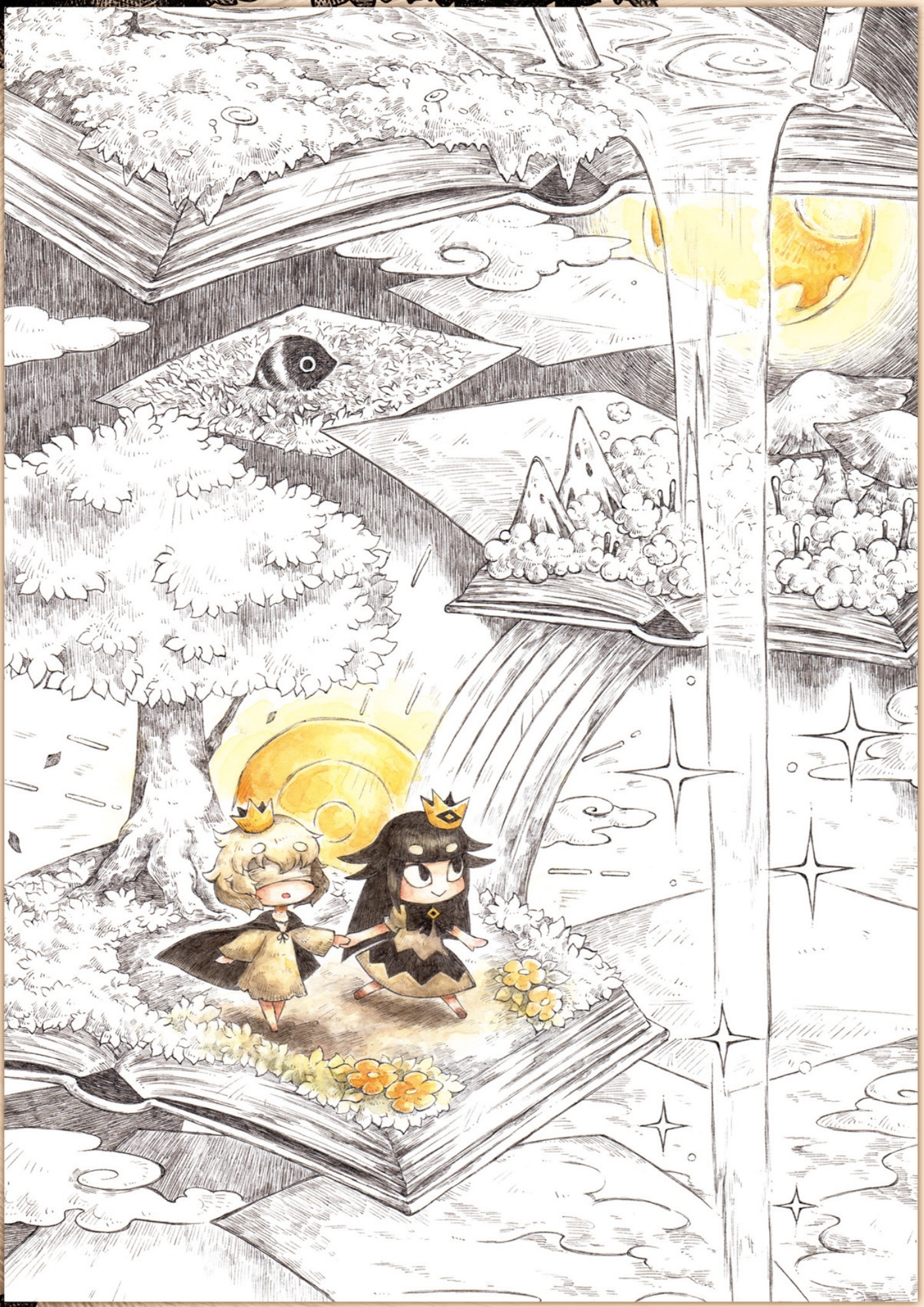
◆プロモーション用イラスト



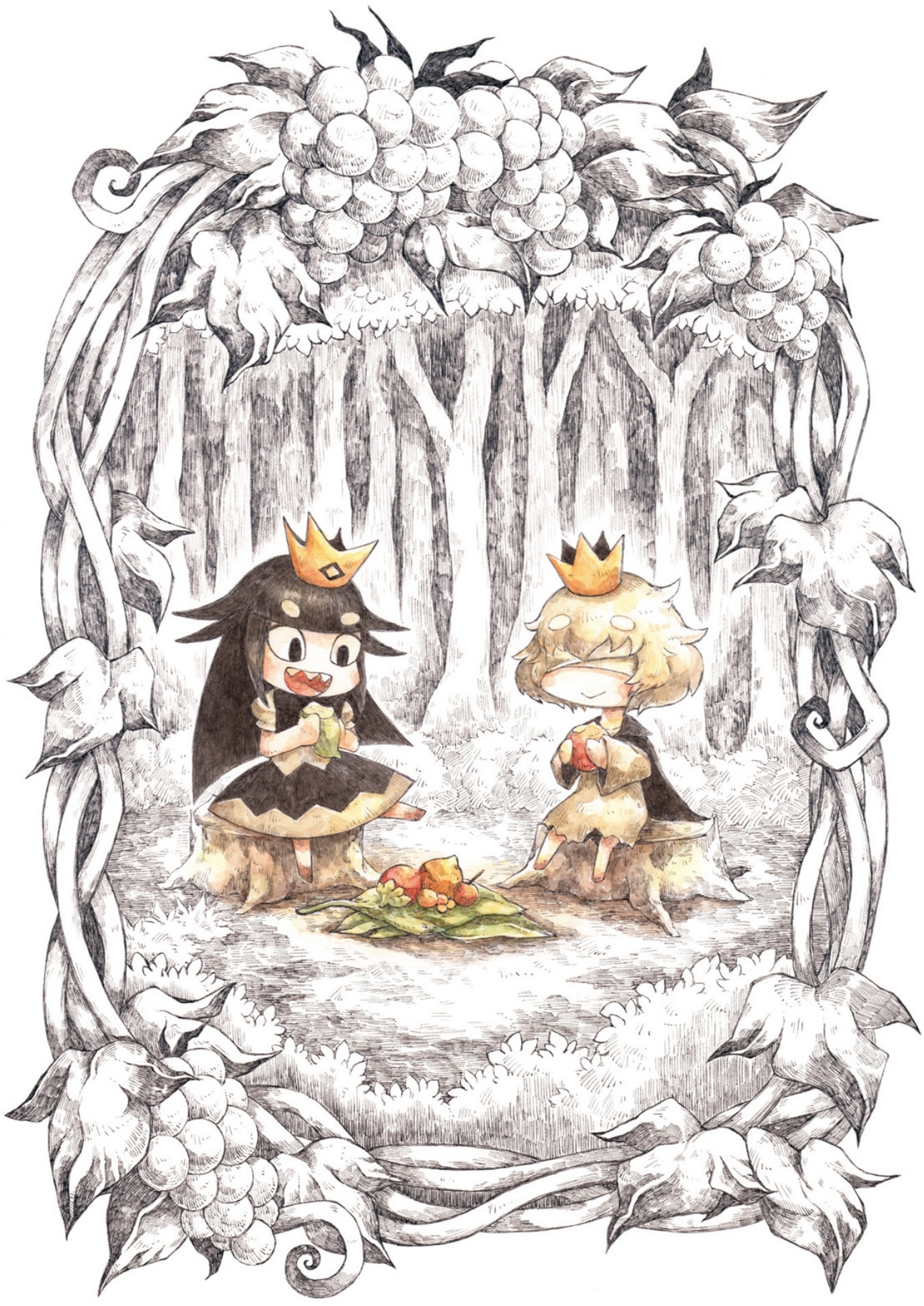
◆週刊ファミ通 1532 号（2018 年 4 月 12 日発売／発行：株式会社Ｇｚブレイン）



◆週刊ファミ通 1536 号（2018 年 5 月 10 日発売／発行：株式会社 G z ブレイン）



◇WonderGOO 購入特典　描き下ろし ブック型クッション用イラスト



◆いまじん WEB ショップ購入特典　描き下ろし大型布ポスター用イラスト



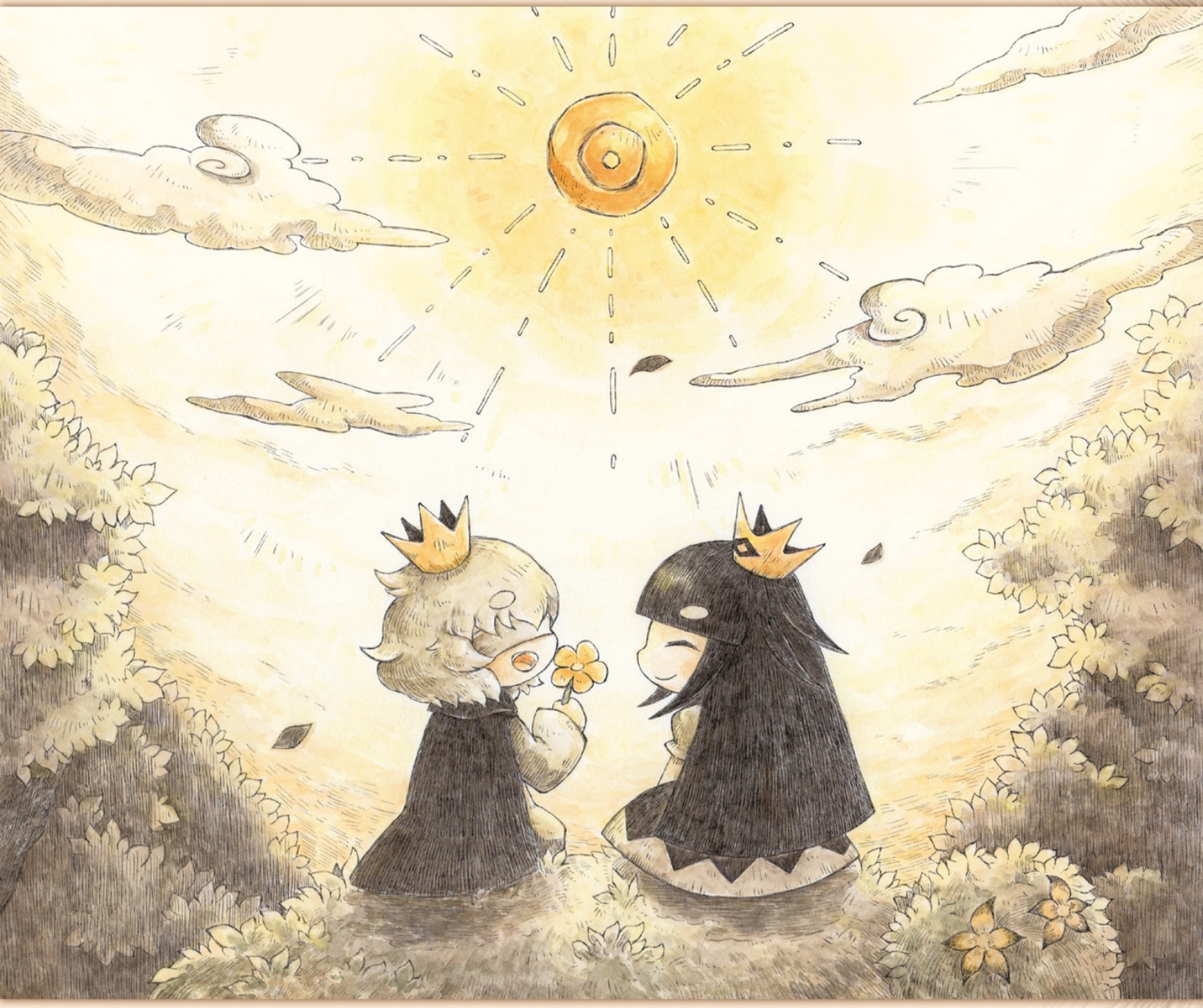
◇エビテン購入特典　描き下ろし B2 サイズタペストリー用イラスト



◆ステラワース購入特典　描き下ろし　2L 判ブロマイド &100mm 缶バッジ用イラスト



◇トレーダー購入特典　描き下ろし　アクリルスマホスタンド用イラスト



◆ Nippon1.jp ショップ購入特典　描き下ろし　キャンバスアート用イラスト

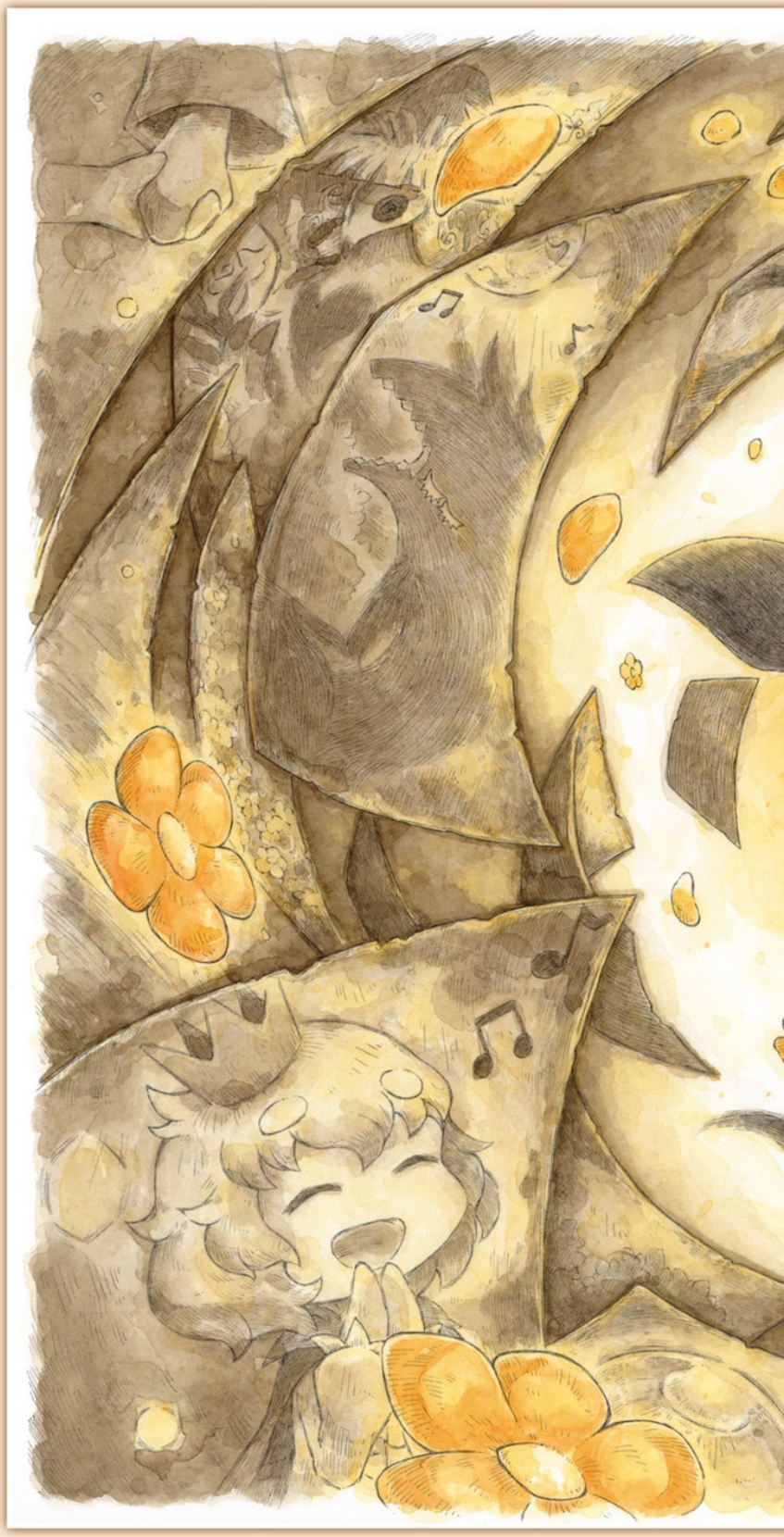


◇『嘘つき姫と盲目王子』原画展　トークショー＆サイン会用描き下ろしイラスト



◆『嘘つき姫と盲目王子』原画展　延長記念描き下ろしイラスト







◆『嘘つき姫と盲目王子』原画展　描き下ろしアートグラフ用イラスト

◆公式サイト　カウントダウンイラスト



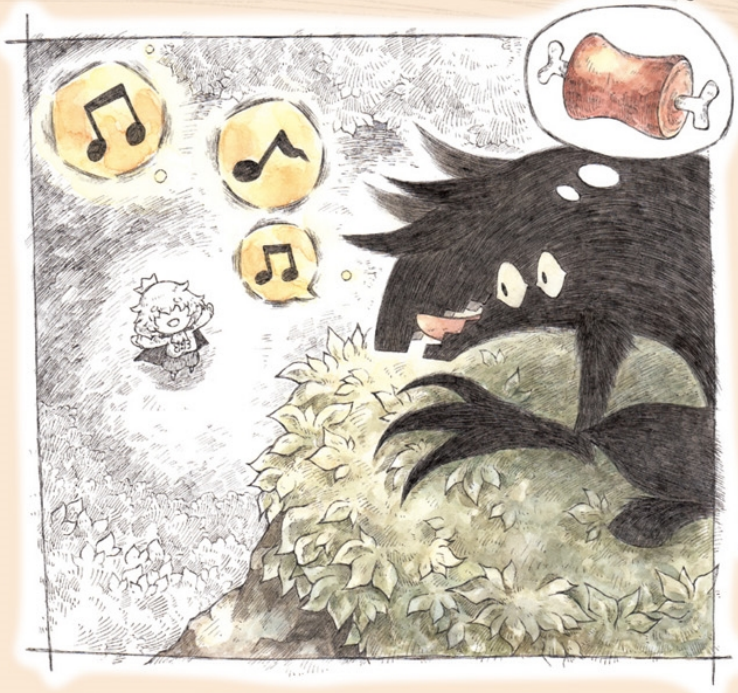
◆Illustrator's Comment

あるところに……化け物が徘徊する森の小高い岩の上で、月夜の晩に歌を歌う狼のような化け物がいました。　（小田）



◆Illustrator's Comment

綺麗な歌声に惹かれ城を抜け出し森へやってきた王子。その歌声の主が狼の化け物とは知らずに……　（小田）



◆Illustrator's Comment

その時狼は、馬鹿な獲物だ、歌い終わったら食べてしまおう。と思いました。

（小田）

◆Illustrator's Comment

発売前日のイラストは、前日のイラストまで直線的だった枠が、狼の揺れ動く感情で歪むイメージで描きました。

カウントダウンイラストの案は、初めは様々な森の特性を紹介しつつふたりがそこを巡る様子を絵本風に紹介しようと考えていました。少しでもふたりが旅した嘘つき姫の世界を、より深く掘り下げて伝えたい思いがあったからです。

しかし、ギリギリになって物語冒頭の狼と王子が出会うまでを描くイラストにしようと思いました。

本編では若干ダイジェスト気味のシーンの狼の気持ちの変化を伝えたく、発売前日のイラストの狼のドキドキする気持ちと発売を待つお客様のドキドキする気持ちが重なれば良いなと思いました。

（小田）



◆Illustrator's Comment

しかし、狼が歌い終わると王子はぱちぱちと拍手をしました。王子を食べてしまおうと思っていた狼は驚きます。

（小田）



◆Illustrator's Comment

その日、狼は初めて誰かに歌を褒められました。

（小田）



◇ARTs:LABo コラボ展示描き下ろしイラスト

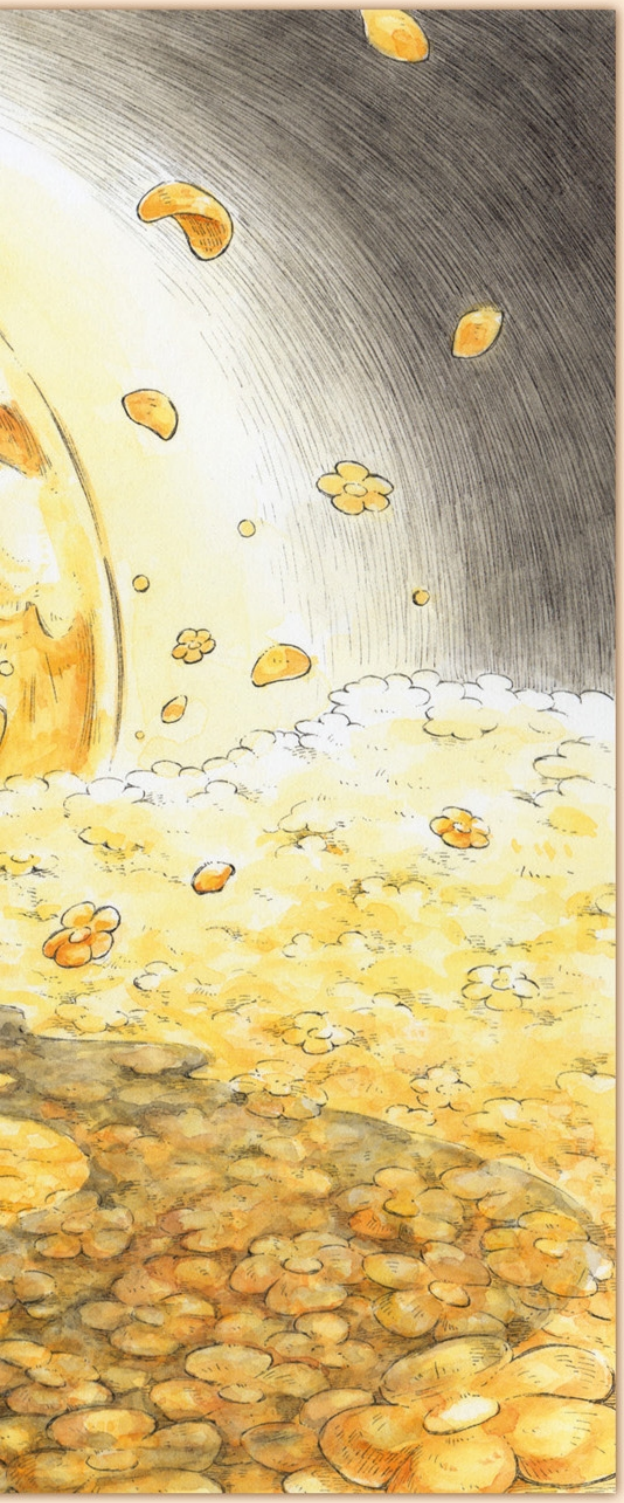




◆ゆるっと日本一視聴者プレゼントイラスト

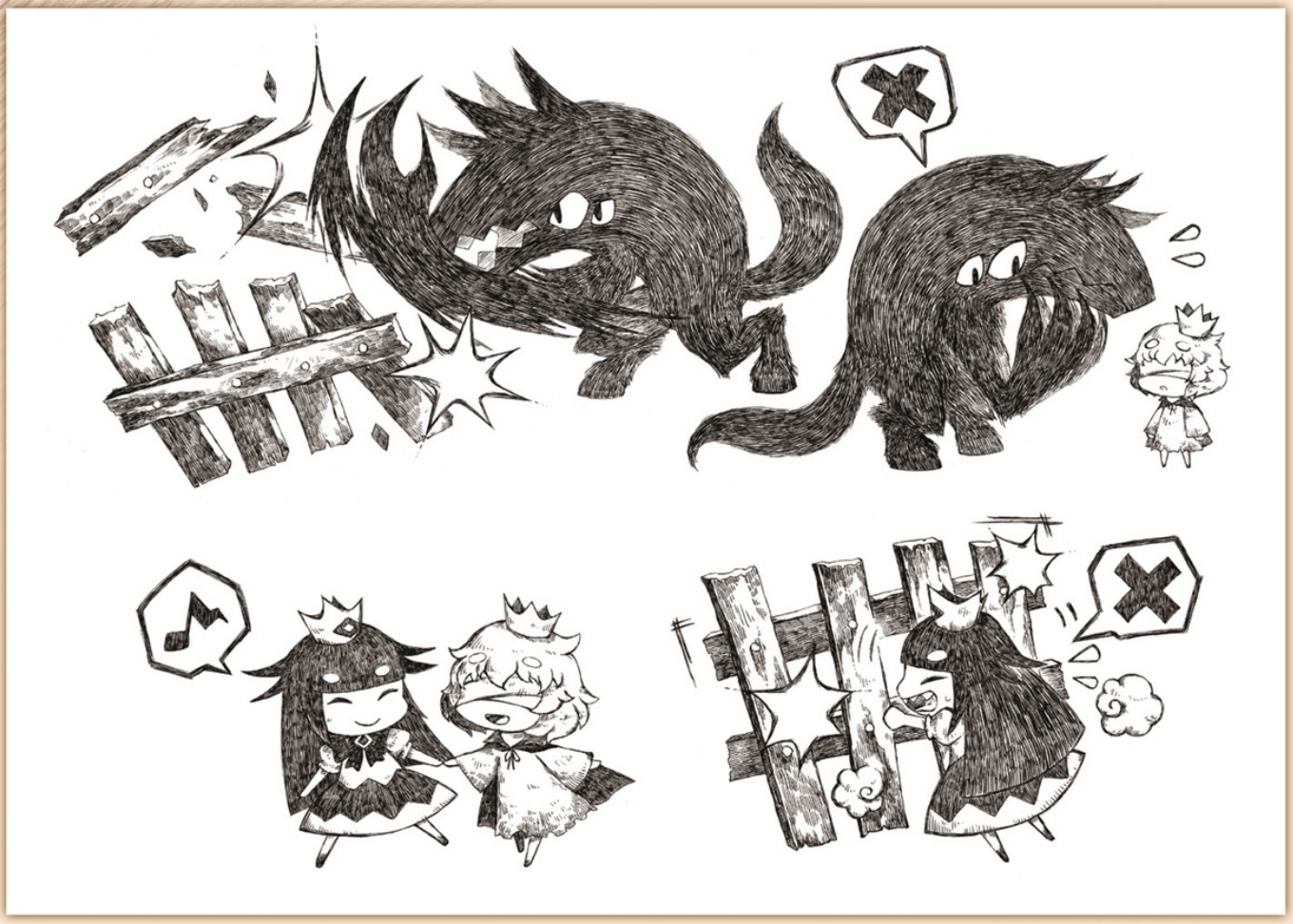


◆発売記念イラスト





◆システム紹介用イラスト



◆Illustrator's Comment

カラーイラストもいいのですが、こうした黒一色の絵も文庫本などの挿絵のような感じがしてとても好きです。
右上の絵のような、しかつめ見た目で女の子のポーズや挙動をする人外はとても良いですよね。　（小田）

◆公式 Twitter　システム紹介用イラスト



◆Illustrator's Comment

「おねがいシステム」の紹介として描きました。
姫が王子の耳元で囁くモーションとか、王子がうんうんって頷く細かいモーションが可愛いですよね。　（小田）

◆公式 Twitter　生放送待機用イラスト



◆Illustrator's Comment

日本一ソフトウェア公式生放送「ゆるっと日本一」にて嘘つき姫情報が出る回をTwitterで宣伝する際に描いたイラストです。
興奮する姫が微笑ましいですが、地味に王子の台詞が悲しいですね。　（小田）



◆公式 Twitter　1000 フォロワー記念イラスト



◆公式 Twitter　2000 フォロワー記念イラスト



◆公式 Twitter　3000 フォロワー記念イラスト

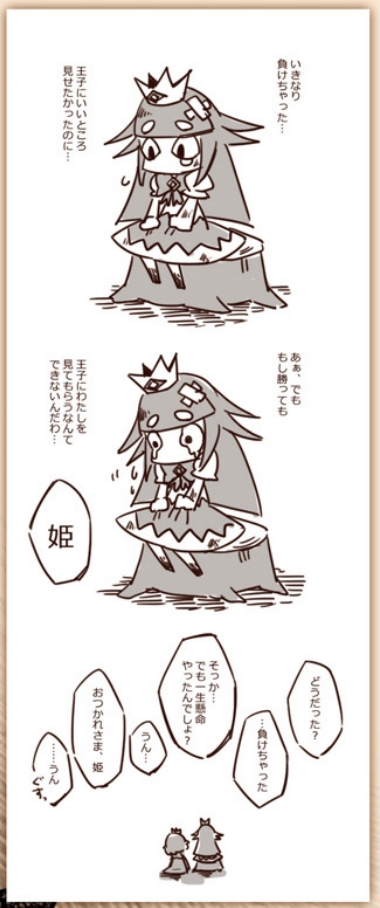






◆公式 Twitter　原画展告知用イラスト

◆エイプリルフール応援漫画







◆Illustrator's Comment

エイプリルフール企画で「日本一ソフトウェアの「姫」とつくキャラクターの人気投票トーナメントをやろうという企画」の応援イラストとして描きました。

担当者に「1回戦はロゼと嘘つき姫を戦わせます!」と言われ、「いやいや発売前タイトルでロゼに敵うわけないでしょ!」と全力で止めたのですが、結局そのまま実行されて「ほらー!」と言いながら敗北イベント漫画を描きました。

しかし、負けたものの票差はそこまで大きくなく、発売前なのにかなり健闘してくれました。よくがんばりました!

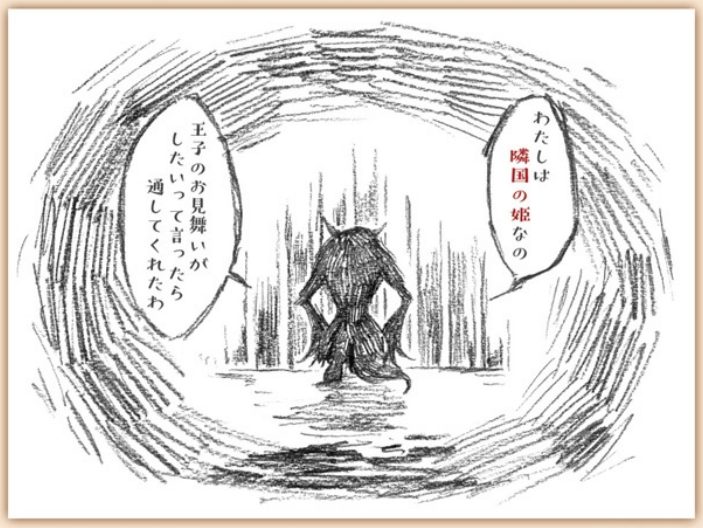
戦いの様子は、Twitterで「#全姫トーナメント」で検索するか、プリニーツイッターのモーメントをご覧ください。

（小田）



◆謎解きゲーム クリア特典用イラスト

◆エイプリルフール用イラスト



◆Illustrator's Comment

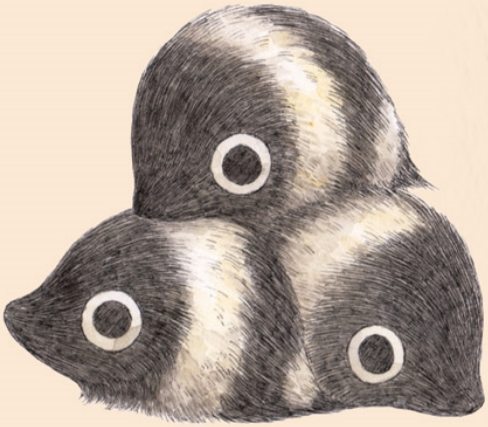
エイプリルフールなので、幽閉された王子に狼が嘘をつくシーンを描きました。

特にエイプリルフールや嘘というテキストを入れずに何事もないように4月1日に公開したものですが、見てくださった方の中でひとりでも「エイプリルフールだからこのシーンのイラストなんだ……」と、気がついてくださる方がいたら嬉しいなぁと思います。（小田）



◆『嘘つき姫と盲目王子』原画展　描き下ろしトートバッグ用イラスト





◆『嘘つき姫と盲目王子』原画展　描き下ろしアクリルキーホルダー用イラスト



◆『嘘つき姫と盲目王子』原画展　描き下ろしペーパー用イラスト



◆アニメイト購入特典　描き下ろしアクリルキーホルダー用イラスト



◆スタッフ応援イラスト（古谷優幸（日本一ソフトウェア））



◆スタッフ応援イラスト（加藤翔悟（日本一ソフトウェア））



◆RT キャンペーンプレゼント用イラスト



◆ ARTs*LABo コラボイラスト（【作品名】君と一緒なり／TERU）



◆ ARTs*LABo コラボイラスト（【作品名】手をつないで／ M.Nishimura）



◇ARTs*LABo コラボイラスト（【作品名】王冠ふたつ、嘘ひとつ／ぱた）



◆ ARTs*LABo コラボイラスト（【作品名】夜の底に隠して／ヒヅキカヲル）



◆ ARTs*LABo コラボイラスト（【作品名】嘘つきの本当 ／まうり）



◆ ARTs*LABo コラボイラスト（【作品名】ねがいをかなえに／黒猫のり）



◇ARTs*LABo コラボイラスト（【作品名】歌響く森／ matagot）



◆ ARTs*LABo コラボイラスト（【作品名】花の行方。／frankenji.）



◆ ARTs*LABo コラボイラスト（【作品名】手を繋げるから／shino）



◆ ARTs*LABo コラボイラスト（【作品名】キミに還そう／ chita*coppe －ちたこっぺ－）



◆ ARTs*LABo コラボイラスト（【作品名】そばにいさせて／aruf）



◆ ARTs*LABo コラボイラスト（【作品名】Atonement／Negi）



Illust by NAGABE.

◆発売日イラスト（ながべ）





◆ゆがべ先生コラボ漫画

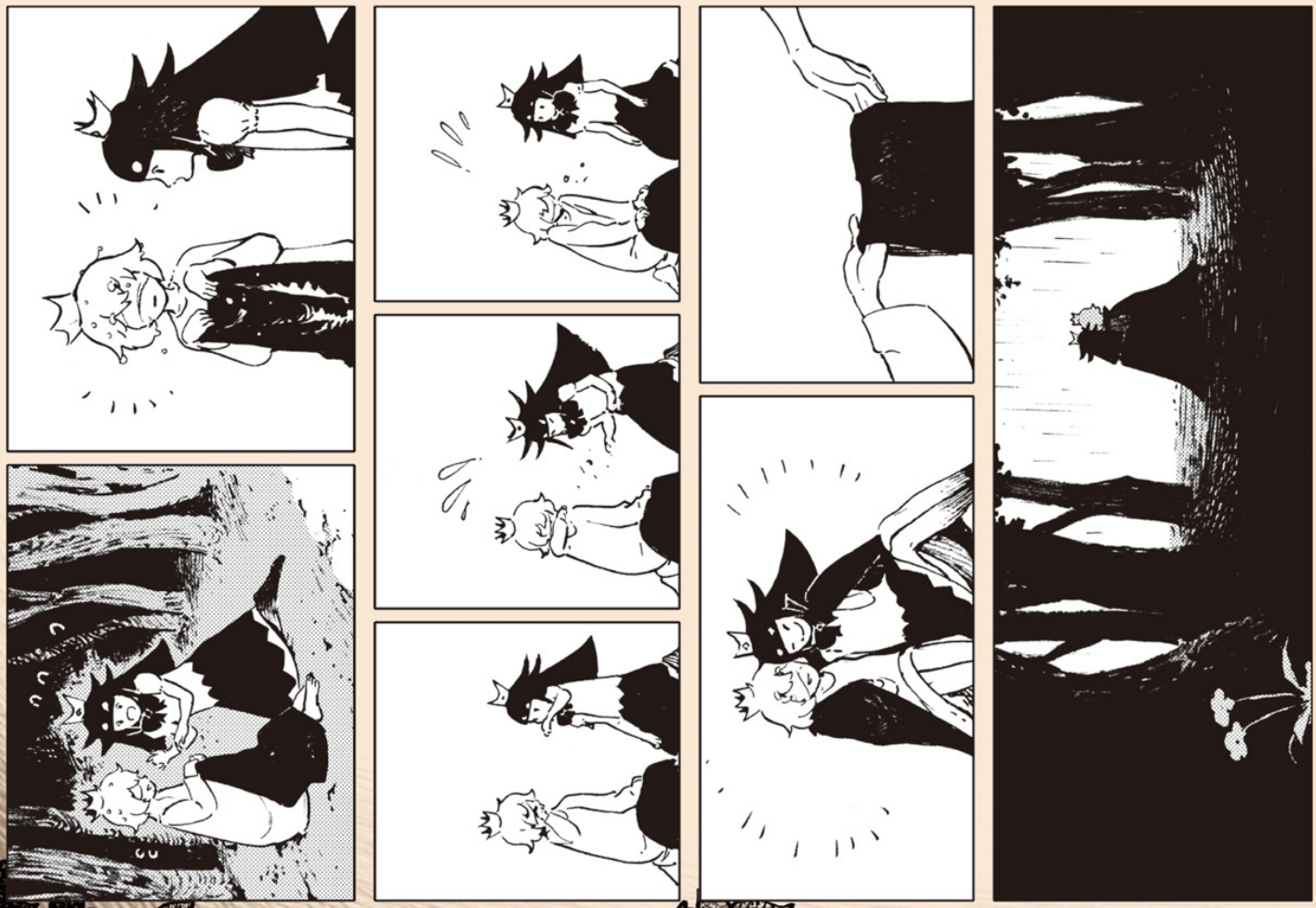

おまけの物語
嘘つき姫
と
盲目王子
『森は危険がいっぱい』




おまけの物語
嘘つき姫
と
盲目王子
『魔女の家』




おまけの物語
嘘つき姫
と
盲目王子
『雨宿り』

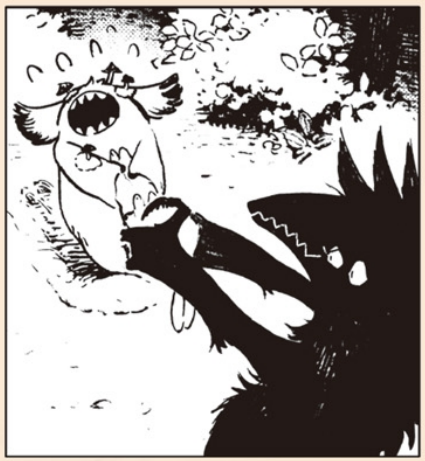


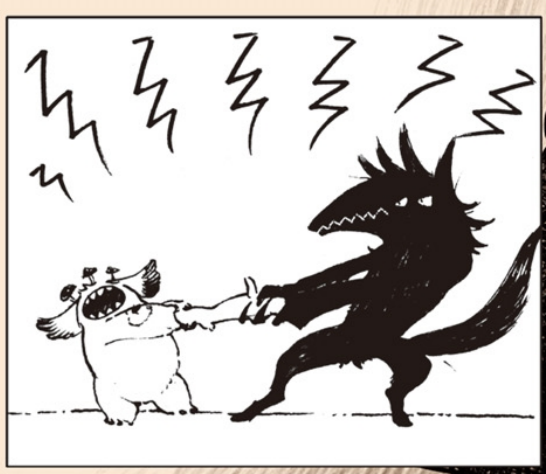

おまけの物語
嘘つき姫
と
盲目王子
『ごはん争奪戦』

















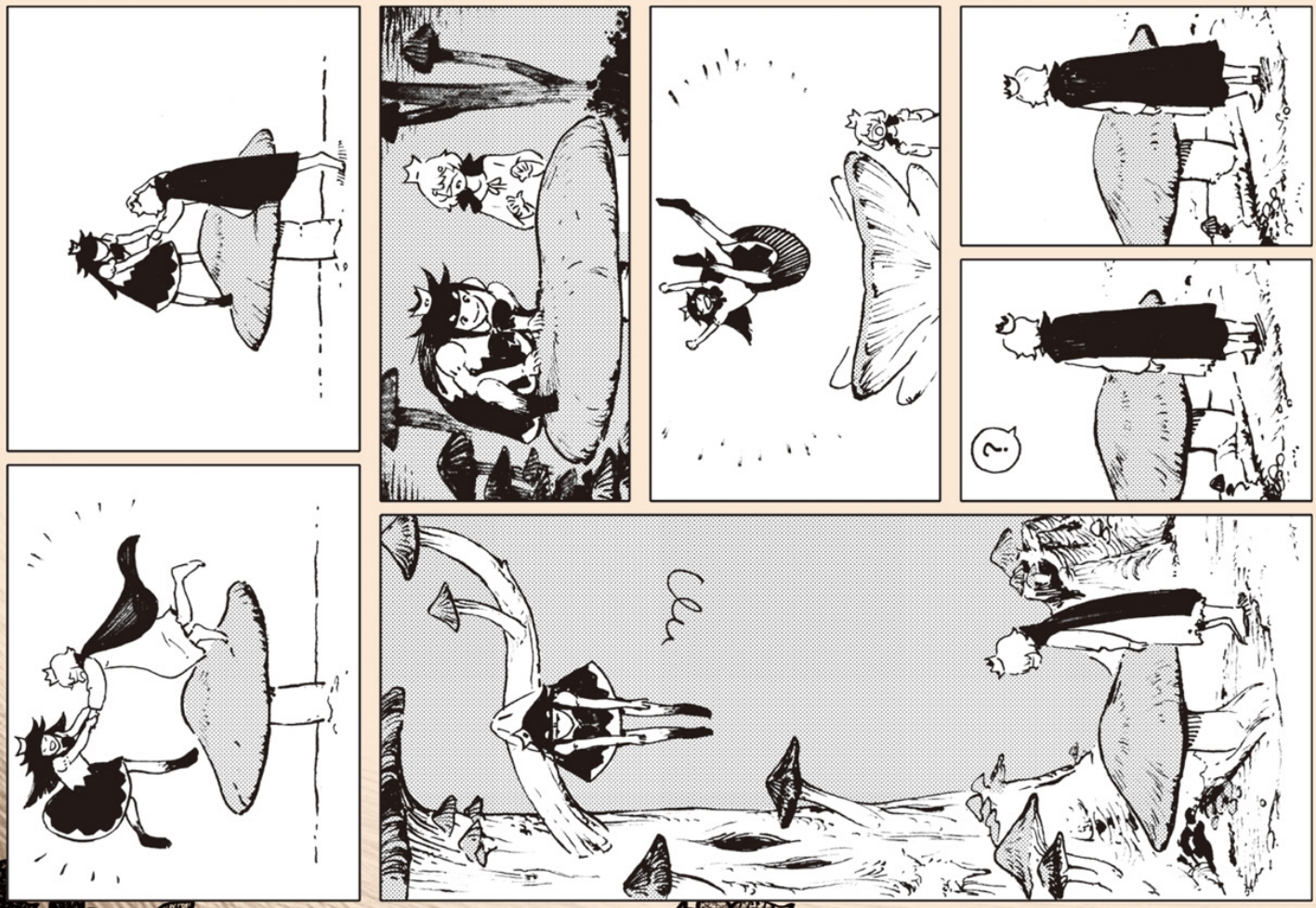








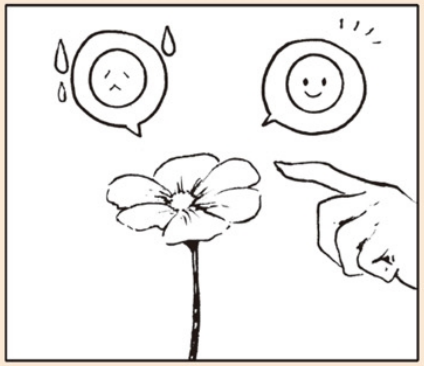

おまけの物語
嘘つき姫
と
盲目王子
『不思議なキノコ』




おまけの物語
嘘つき姫
と
盲目王子
『悪夢』
!

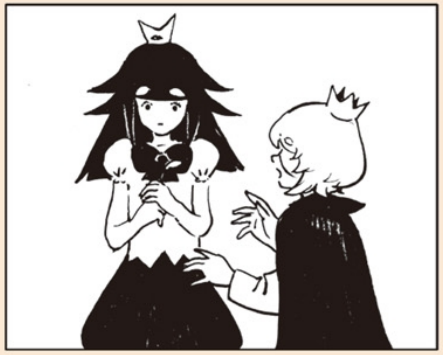


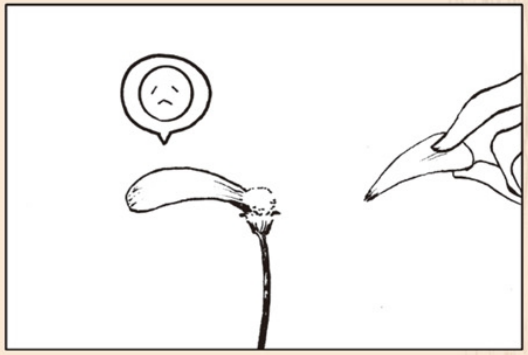

おまけの物語
嘘つき姫
と
盲目王子
『花占い』



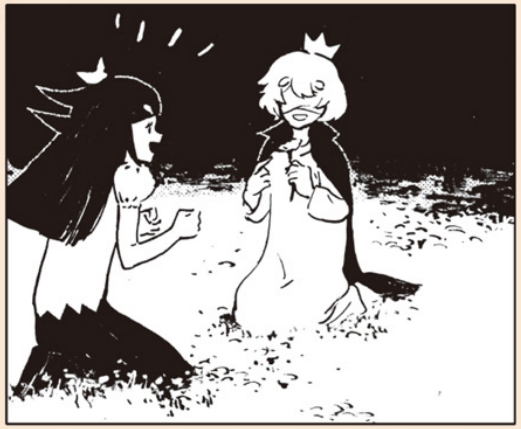




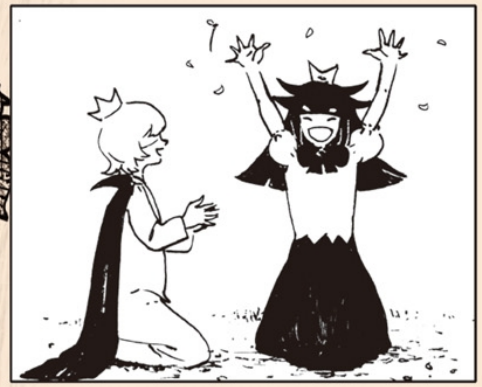


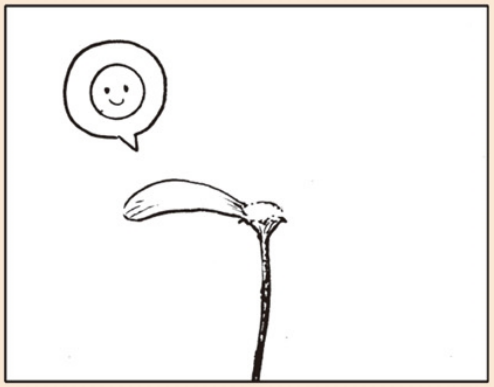


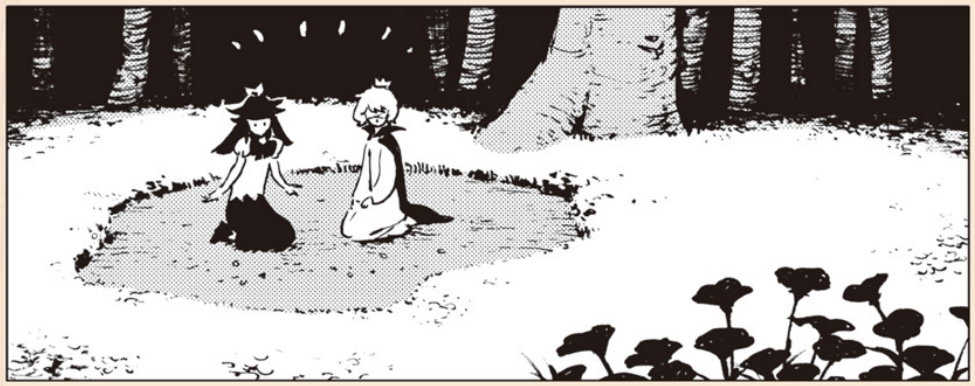













嘘つき姫
と
盲目王子
はじまり はじまり。



◆公式アートブック描き下ろしカバーイラスト

Illustrator's Comment

日本一ソフトウェア　小田沙耶佳
日本一ソフトウェア　加藤翔悟
日本一ソフトウェア　古谷優幸
漫画家　ながべ



嘘つき姫の販促イラストとして、一番初めに描いたイラストです。
初の販促イラストということで、今後のイラストをどのように描いていくかの指針となる重要なイラストでもあったので、色が映える紙と、線が映える紙のどちらにするかギリギリまで迷い、結局同じ絵を違う紙で２枚描いてイメージに近い方を選んだという思い入れ深いイラストです。
とにかく目を引くイラストになるように意識して描きました。
できるだけ色が分散しないように、黒の線画メインに黄色1色のみをいれて色を際立たせています。
この絵以降、嘘つき姫のテーマカラーは「黄」になった気がします。
実は原画はもっともっと淡い色合いだったのですが、パッケージやポスターを店頭で並べる際に目立つようにかなり色が濃く調整されています。　（小田）



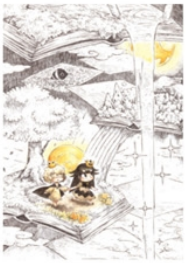
背景をモノクロの線画のみにしてキャラクターだけ着彩したとき、どのような見せ方ができるか実験的に描いたイラストです。
結果として、とても面白い見せ方ができたと感じました。
ツンとした表情がいつもと少し雰囲気が違う感じがしますね。
実はこっそり描いていたものなのであまり表には出ていないイラストです。　（小田）



切ない要素を多めにしたイラストです。
視力を失う前の王子を描いたのはこれが初なのではないでしょうか。
こちらのイラストは線画をメインで見せたいときに使う紙に描いているのですが、黒が多いせいか全体的にひんやりした感じの空気感があり余計に切ない感じが強調されている気がします。
黒にワンポイント着彩は互いに際立たせ合うので良いですね。　（小田）



前のページのイラストと同じく、黒が多めで切ない雰囲気をイメージしたイラストです。
黒い雫は王子を傷つけた時の血のようでもあり、正体を表せない存在の不安定な表現にも見えるようにしています。赤であれば血だと受け取りますが、黒色に絞った絵は様々な捉え方ができて面白いと思います。
発売前は「絶対悲しいエンディングだよね……」という声が大きかったところに、最後の雑誌掲載描き下ろしで更に不安を煽りそうなイラストを出してしまって良かったのだろうか……と、後から思いました。　（小田）



店舗特典イラストが、全体的に姫と王子の日常を切り取ったようなイラストが多かったので、少し趣向を変えてあえて空想世界のようなファンタジー要素が強めのイラストにしました。
森を抜け、キノコの世界、そして湖の世界……？様々な世界を巡るふたりの様子をイメージして描きました。
そして奥にひっそりとたぬきも登場。たぬきは描きやすくて、つい賑やかしで描いてしまいます。　（小田）



植物でフレームを作り、他のイラストとは少し違う雰囲気のデザインにしています。
化け物たちが住む森なので、そこで採れる果物や木の実は一般的に出回っているものとは違うものなんでしょうね。
姫は生肉が大好物ですが、王子は生肉が食べられないのだと知ってからは王子にあわせて一緒に果物を食べる日もあったのかもしれません。　（小田）



薄暗い森の中を、王子の手を引いて歩いているイラストです。
出口に差し掛かり光が差し込み笑顔のふたりがいる左側に対して、右側は鬱蒼とした暗い森の影と、ふたりに背を向ける寂しげな狼を描きました。
発売前のイラストはネタバレができないこともあり、姫、王子、狼が同居するイラストは姫と王子が光、狼は影の役割で描くことが多いので楽しそうな狼の絵が全然ありません……。　（小田）



店舗特典はキャラ周辺のみ色をつけることで線画の世界から飛び出してきたような雰囲気を出すようにしました。
実はこちらのイラストは霧が立ち込める湖畔の森をイメージした、未採用ステージの背景を描いています。
湖のほとりで楽しげに涼むふたりですが、水面に映る姫の影の形は狼で……というギミックをいれたイラストです。
（小田）



化け物から王子を守ろうとする勇敢な姫のイラストです。土台を作り、ヴィネット風に仕上げました。
みなさんから人気のたぬき。こんなに小さくても立派な化け物なのでがブリとされないようにお気を付けください。
狼から見るとちっぽけなたぬきも、姫と王子からしたら危険な存在です。　（小田）

太陽の下で姫から花を受け取り微笑む王子。
これは本編ラストシーンの「月の下で目が治った王子から花束を受け取り涙を流す狼」とは構図の真逆となるギミックをいれた絵です。
クリアしたあとに見るとグッと胸に響くようなイラストにしました。
ふたりがいるのはラストシーンと同じ岩の上。右側の草の塊など、デモシーンのイラストと同じ背景なことに気が付きましたでしょうか。
（小田）



折角のサイン会用イラストなので、サインスペース以外をみっちり埋めました。
豪快に口を開けて眠る姿が姫らしいなぁと思います。
王子はきっと起きていますね。（小田）



期間延長するなら記念イラスト欲しいでしょ！
と思い、描かせていただきました。
延長期間は夏真っ盛りの時期だったので、絵だけでも涼しさを感じていただこうと水遊びをする絵にしました。
服を着たまま飛び込む姫、豪快。（小田）



想い出の花束を　何度も届けよう



冒頭のテキストは、志方あきこさんが歌う嘘つき姫のED曲「月夜の音楽会」より抜粋させていただきました。
原画展の目玉となる描き下ろしということで、ゲームをクリアした方に喜んでいただける絵になれば良いなと思いながら描きました。
笑顔で王子を導く姫という、発売記念イラストのふたりの立場が逆になったエンドロール後のイメージです。

お互いだせない想い出。それでも目の前に現れた見知らぬ人間により、何かが弾け、涙が溢れ出した、そんな瞬間を描きました。
王子が花を手渡し狼がそれを受け取ったとき、やっと「本当のわたし」で王子に触れられる。このシーンは、企画書を作っていたときから絶対に描きたいと思っていたラストでした。
セピア調の想い出の数々は、水を多く含ませた滲みで狼の涙で歪んだ視界を表現しています。
初のA3サイズという、普段描いていたA4の2倍にもなるイラストで大変でしたが、隅から隅までありったけの愛情を込めて描きました。（小田）

世界観共有ファンタジー企画『VENUSTALIA』とコラボしたイラストとなります。
『VENUSTALIA』の世界にある「月」と「唄う鳥」をモチーフとしてお借りしました。
嘘つき姫は「月」と「歌」がキーとなる物語ですので、シンクロするモチーフに驚きました。
海や空など青が印象深い世界でしたので、青色でまとめました。暖色系が多い嘘つき姫の絵では新鮮でわくわくしました。（小田）



一見幸せそうに見えて、月に照らされているのに姫のままという有り得ない構図と足場の崩れた花で、いつ壊れてもおかしくないふたりの関係を表現しました。発売記念イラストなのに込められた意味があまりに不穏。
ふたりの色をモノトーンに寄せたせいかなんだかふたりとも遺影のように見えてしまい、死後に天国のお花畑で幸せエンドのように感じられ、バッドエンド予想に拍車をかけてしまうのでは!?　と、少し心配になりました。
一番初めに描いたメインビジュアルから3年半後に描いたものですが、ほぼ同じ色を使っているのに明らかに原画が放つパワーが違っていて、姫と王子が旅の中で成長するように私も一緒に成長したんだなぁとしみじみ。（小田）



公式Twitterのフォロワーが一定数行った際に、お礼として描いたイラストです。
初めは1000フォロワー刻みで描いていたのですが、どうどう勢いに追いつけなくなり早々に継続を断念しました……申し訳ございません。
姫はギザギザなデザイン、王子は丸いデザインを意識して描いています。
最後のイラストはみなさん大好きたぬきです。フカフカに描けました。
白と黒のみで完結する絵が好きなので、この子たちはとても手に馴染みます。
（小田）







原画展関係の告知や会場に展示したイラストです。
立体作品のたぬきお触り禁止イラストがお気に入りです。（小田）







嘘つき姫と盲目王子×謎解きゲーム「謎とき姫と盲目王子」のクリア特典として描いたイラストです。
クリアしたら何かご褒美欲しいでしょ！　と、勝手に描いて無理やりクリア特典をつけました。
嘘つき姫の絵は月と一緒に描くことが多いので、太陽が描かれるイラストは貴重かもしれません。
実は私、普段は日本一ソフトウェアのWEBデザイナーとして働いておりまして、謎解きゲームのWEBページも気合を入れて作りました。タイトルの要素がしっかり絡んでくるとても素敵な謎解きゲームでしたね。まだ遊んだことのない方は嘘つき姫公式サイトのバナーから飛べますので、是非遊んでみてください！（小田）



原画展のグッズ用に描き下ろしたイラストです。
トートバッグ作るなら既存絵使うより専用の描き下ろし欲しいでしょ！　と思い、描かせていただきました。
シルエット的な表現で、普段使いしやすいようなデザインを意識しています。
シンプルながら、線のみでシルエット状のものを描くのは密度が必要で、思ったよりも時間が掛かりました。
中央の木を隔てて夜のモチーフと昼のモチーフで分かれたデザインが気に入っています。　（小田）



原画展のグッズ用に描き下ろしたイラストです。
アクリルキーホルダー作るなら既存絵使うより専用の描き下ろし欲しいでしょ！　と思い、描かせていただきました。
やはりアクリルキーホルダー系は、多少デフォルメ気味の頭身のデザインがころっとして可愛いですよね。
姫、狼は王子と向かい合うようなデザインにしています。
目の見えている王子、魔女、たぬきの貴重なグッズ用イラストです。　（小田）



原画展来場者特典の描き下ろしペーパーのイラストです。
カメの背中の上で揺れに驚いて思わず姫の腕をぎゅっとする王子と、不意打ちのそれにぷわっとする姫です。微笑ましい。
嘘つき姫はがっつり恋ではなく「小さな恋」がテーマなので、あまりこうしたドキドキシチュエーションなイラストは描かなかったのでたまにはこういうものも、ね。
（小田）



他の店舗特典イラストよりもデフォルメが強めのSDイラストを意識して描きました。
手を握ることができて嬉しい姫と、安心してにっこりする王子がとても微笑ましいイラストです。
ゲーム中でも、お互いに手を握っている間に見せる笑顔が可愛いですよね。
（小田）



これはロゼと黄昏の古城というタイトルのロゼというキャラがとある人気投票企画の決勝戦でイワシに負けたので、嘘つき姫ちゃんと一緒にイワシをやけ食いして雪辱を晴らしている絵です。　（古谷）



二人が目指すのは魔女の館ですが、冒険して、成長して、また出会った場所に戻ることが本当の目標なのかなあと思いながら描きました。
奥に進むごとに背景も変化していくようなイメージです。　（加藤）



【作品名】君と一緒なら

君の手の温もりがあれば、どんな困難も乗り越えて行ける。
ゲームが発売される前だったのでどんな結末を迎えるのかわからない状態でしたが、姫と王子にはなんとか幸せになってほしい……！　という願いを込めて描きました。
（TERU）
Twitter ID：@bluecielo_est



【作品名】手をつないで

王子の手を引いてあげる姫の絵がとても印象的だったので、これを動かしてみたい！　とこんな絵になりました（実際にはアニメーションしています）。
ゲームでも「ボタンを押している間（切り替え式でなく）手をつなぐ」という操作が、本当にボタンを通して手を繋いでいるようで尚印象的でつい感情移入してしまいました。
この度はとても貴重な機会を頂きありがとうございました！
（M.Nishimura）
Twitter ID：@hectNishi



【作品名】王冠ふたつ、嘘ひとつ

それは優しくも残酷な旅路
（ぱた）
Twitter ID：@pata_riku
URL：http://c-carnival.com/



【作品名】夜の底に隠して

一決して知られてはいけないこと
触れられないように、夜の底に隠して一
姫と王子、それぞれが抱えた不安な気持ちとお互いの心の結びつきをぎゅっと繋いだ手に込めて、透明水彩で描きました。ちょっとした遊び心を忍ばせています。
（ヒヅキカヲル）
Twitter ID：@hi2ki_A
URL：http://chiryzmo.skr.jp/



【作品名】嘘つきの本当



本当の姿では王子に触れられない姫が切なくて好きです。月の光の下では姫の姿が戻ってしまうので、王子も握られない手が心細く寂しいだろうなと思いながら描きました。

（まうら）

Twitter ID：@maushiromaura

URL：https://creatorsbank.com/maura

【作品名】ねがいをかなえに



「ないしょの小さな旅をしよう」

森のなか、おててを繋いで旅をする二人を描きました。

魅力的なキャラクターと暖かくて切ない世界観に惹かれます。

（黒猫のり）

Twitter ID：@mitikusaburari

【作品名】歌響く森



「嘘つき姫と盲目王子」の魅力溢れる世界観を表現するのは、難しくもとても楽しいものでした。

古い物語のような雰囲気を表現するために、テクスチャとしてコーヒーを使用するなどの工夫を行い、

透明水彩とペンで描く自分の世界観と原作の世界観が溶け合うような作品に仕上げました。

この作品を通して、化け物と人の間で揺れ動く曖昧さを縫って響く歌声と滲む物哀しさを伝えたいと思います。

（matagot）

Twitter ID：@_Matagot

URL：http://matagot-0011.jimdo.com

【作品名】花の行方。



王子にとって、
助け舟となって希望となっている姫と、
自分を傷つける恐怖となっている狼を、
一つの花を主軸に対象的に描いてみました。

（frankenji.）

Twitter ID：@frankenji

URL：http://frankenji.com

【作品名】手を繋げるから



王子と手を繋げるようになった姫が、嬉しそうな表情をしていたところに心動かされました。オオカミの時には出来なかったから嬉しいというだけじゃなく、姫になったことで積極的に好意を表せるように変われたからだと思っています。そんな一場面を思い浮かべて描きました。

（shino）

Twitter ID：@shino_cocco

URL：http://shinonoji.tumblr.com

【作品名】キミに還そう



闇の森、ふたりが灯火となる
お互いがお互いを守りあい進んでゆく
気持ちが折れそうになったときは
お互いがお互いの灯火となって
あたためあい、よりそい、先を照らす…
そんな気持ちで描きました
素敵な機会をいただきましてありがとうございます！
ちたこっぺでした＊（chita*coppe －ちたこっぺ－）

Twitter ID：@chita_coppe

URL：http://www7a.biglobe.ne.jp/atomic_coppe/

【作品名】そばにいさせて



制作したのが発売前という事もあり限られた情報や、繰り返し拝見したプロモーションムービーやイメージムービーから、想像しながら描くのも楽しかったです。

（aruf）

Twitter ID：@MATITOSORAaruf

URL：http://matitosora.aikotoba.jp/

【作品名】Atonement



姫がどんな気持ちで王子の手を引いているのか、
想いを馳せて描きました。

（Negi）

Twitter ID：@negi_1310

URL：http://clown.sunnyday.jp/fizz

本作『嘘つき姫と盲目王子』は、絵本のように優しく、そして静かな語り口で展開していく物語のようだと感じました。その印象を尊重し、また自身の作風と合わせて漫画やイラストを制作するよう心がけました。

動きや表情での表現に徹底し、登場人物の人格や内面を読者に考察させる面白さを生みだすため、あえてセリフや擬音は使いませんでした。

あとは姫と王子が自由に動いてくれたので、大変のびのびと描くことができました。

人と人外の物語、尊いなぁと思います。　（なかべ）



花畑で踊るふたりと、その様子を愛おしげに優しく包み込む狼のイラストです。

姫と王子は旅の途中、狼はふたりの旅の行く末を知っていて、調子はずれの歌を歌いながら溢れんばかりの想い出の花を抱きしめて微笑んでいる。そんなイメージで描きました。

狼は立場上ゲーム中でも販促イラストでも悲しげな表情のイラストばかりだったので、こうして嘘つき姫の集大成とも言えるアートブックの表紙で幸せそうな狼を描くことができて良かったなぁと思います。　（小田）




Game Graphic

狼

森に住む人食いの化け物。
自慢の歌声を魔女に捧げ、
人間の姿を手に入れた。











◆Designer's Comment

キービジュアル、コンセプトアートなど、全ての絵作りにおいて軸になる重要なキャラクターでした。

背景も、このキャラクターが際立つ見た目を第一に考えながら作成しています。（加藤）

姫

魔法で少女の姿となった狼。自分を隣国の姫と偽り、王子を連れ出す。王子に正体を知られるのを恐れている。









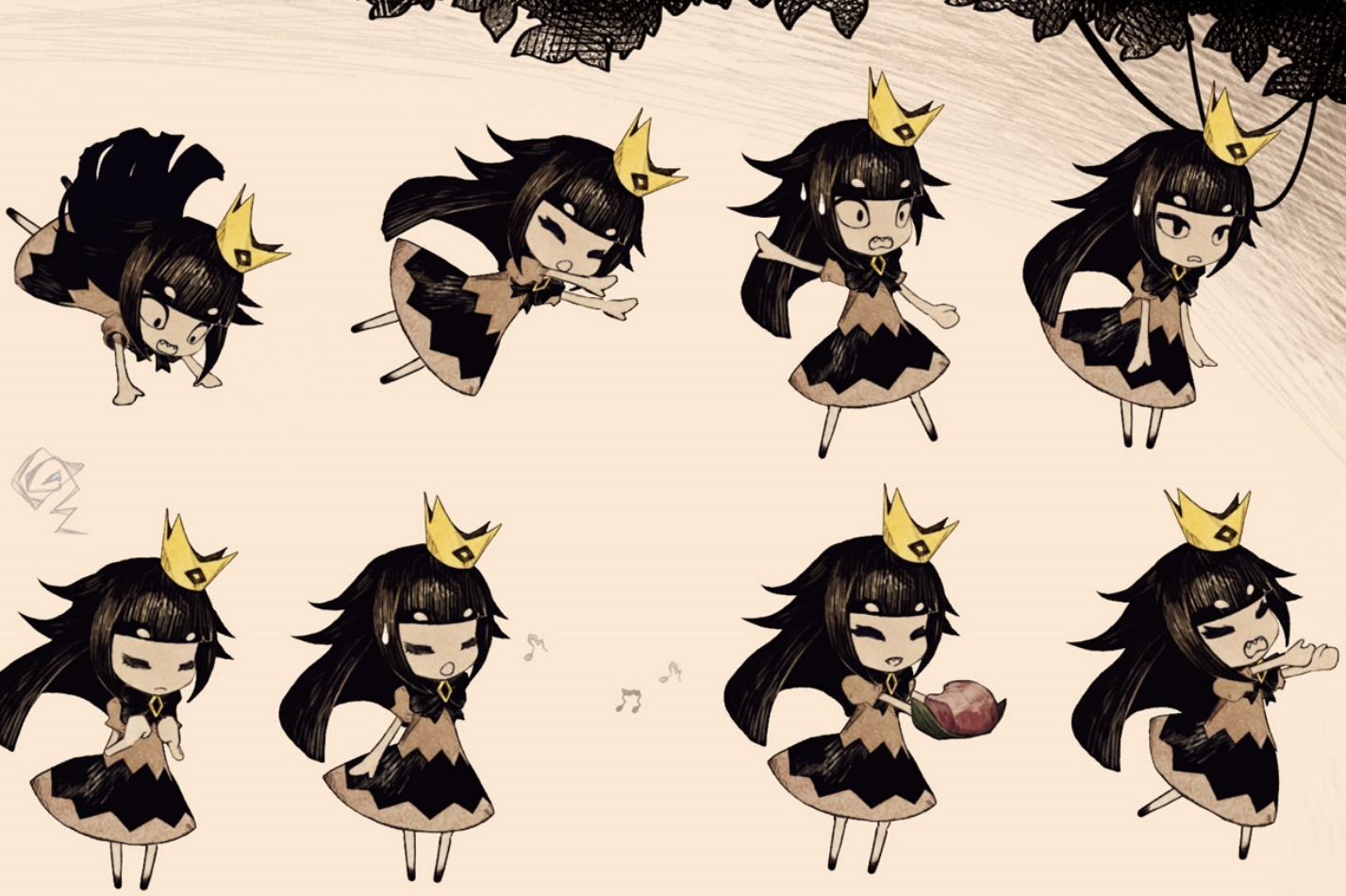
















◆Designer's Comment

メインキャラはほとんど企画当初からイメージが変わっていませんが、実は姫にはデザインの調整が入っています。

特に目の形は、狼との統一感なども踏まえ、感情の機微が伝わりやすい形に変更しました。（加藤）

王子

森に囲まれた小国に暮らす王子。狼によって顔に深い傷を負い、視力を失う。自分を傷つけた化物のことを恐れている。

























◆Designer's Comment

狼とは対照的に、白くてモフモフしている羊っぽさを大事にしています。

姫よりも「かわいさ」に気を配っていたような……。

牢からの脱出・旅という設定から、道中の服はボロい見た目になりました。王子なのにかわいそう。（加藤）

魔女/暴走魔女

森の奥深くに住まう魔女。あらゆる願いを叶えてくれるが、そのためには自分が「最も大事にしているもの」を差し出さなければならない。













◆Designer's Comment

企画書を見たとき、狼と並んでパワーを感じたキャラクターでした。アニメーションさせる機会が無かったのが少し残念です。カラーリングはフラミンゴを参考にピンク系がメインになっています。（加藤）

山羊

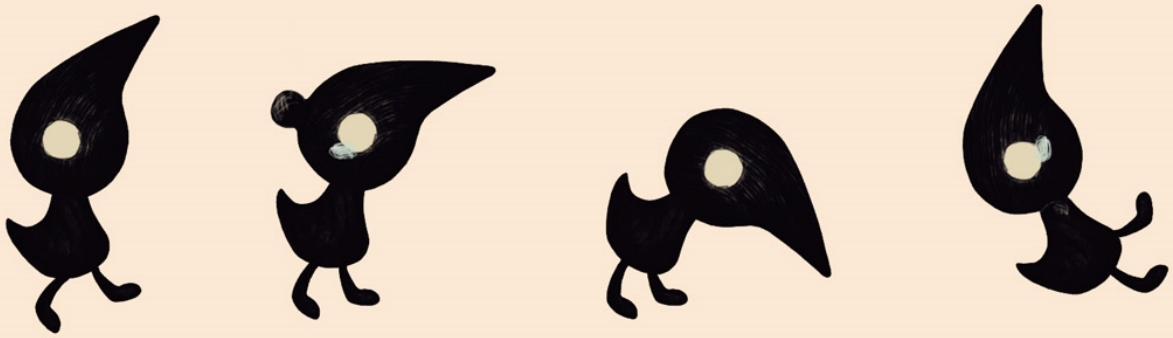


◆Designer's Comment

ぽっちゃりしていて食いしん坊なヤツですね。デザインモロのサイズなどで悩みましたが、思い切って大きい口になりました。最初は苔とキノコは無く、綺麗な体でした。背景のデザインが進んだ後、その森に住んでることを強調するため追加されています。（加藤）

土竜













◆Designer's Comment

山羊とは違い、小さなマスコット的イメージで作られました。恐ろしい口を持っていますが、好物は花というかわいらしさ。彼らがケンカしたらすごい戦いになりそう。（加藤）

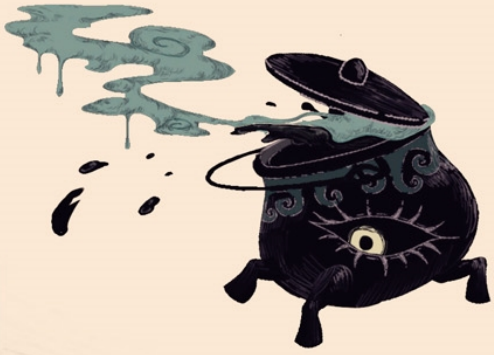
魔女使い魔













◆Designer's Comment

魔女の道具をモチーフにした本キャラクターです。

目のデザインで十分魅力あるデザインになるとは驚き。登場箇所がかなり少ないレアキャラ本ラです。　（加藤）

兵士









◆Designer's Comment

唯一小田さんがデザインしていないキャラクターです。屈強ではなく、強敵からは逃げ出しそうな……普段仕事サボってそうな……そんな無能感をイメージしています。立派な槍を持っていますが、全く攻撃してきません。（加藤）

◆Illustrator's Comment

兵士、実は唯一私がデザインしたキャラクターではありません。

お城関係のデザインは、基本開発スタッフの方にほぼお任せしていました。

冒頭で狼にバッサバッサとやられる兵士……あわれ……。（小田）

たぬき









◆Designer's Comment

このタイトルのマスコット的存在を目指しました。

敵の中では一番重要なので、難航するかと思っていましたが、意外とすんなり決まりました。

試作中の背景に合わせたとき、ものすごく収まりが良かったのを覚えています。その森に昔から生息していたかのような一体感がありました。　（加藤）

カエル











◆Designer's Comment

ジャンプする敵を想定していたので、カエルをモチーフにデザインされています。カメレオンなど爬虫類の要素も混ぜっていますね。獲物を見つけると舌がトゲトゲの凶器になる恐ろしいやつです。　（加藤）

イノシシ









◆Designer's Comment

姫と王子よりは大きくて強そうに見え、狼からは倒せそうに見えるデザイン・サイズ感になっています。

火を持っているとクルッと背中を向けるのがかわいい。（加藤）

モス



◆Designer's Comment

空を飛ぶ厄介な敵です。真っ黒なので、背景を作るときに少し悩まされました。実はオス・メスで見た目が違う設定があったんですが、シンプルにするため1種の見た目のみ登場させています。（加藤）

カメ



◆Designer's Comment

敵ではない生き物です。

攻撃をしてこないキャラクターは、目を瞑ったデザインに統一されています。少し優しそう。

歩く姿は鈍重に見えますが、優れたバランス感覚で崩れそうな道を渡ります。（加藤）

お化け







◆Designer's Comment

攻撃をしてくるモード・無害なモードがあるという二面性を持っているのは、このお化けだけですね。

王子は包帯で目を隠しているのに、それでも目が合った気がしてしまうみたいです。（加藤）

つぼみ







◆Designer's Comment

凶器のような種を飛ばす大きな植物です。飛んでいく種は狼の爪より攻撃力が高く、敵を一撃で倒します。

狼にたくさん叩かれて少しかわいそうですが、めげずに種を飛ばす丈夫なヤツです。（加藤）

サル









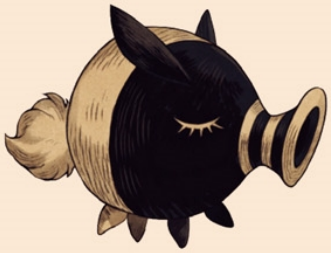


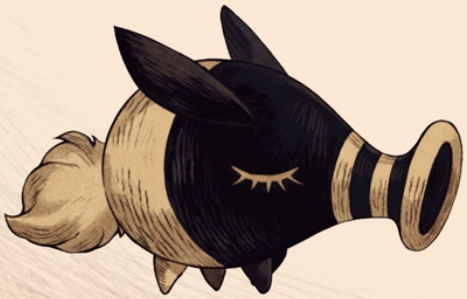
◆Designer's Comment

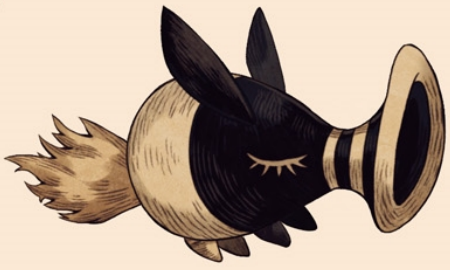
腕と手が目立つように大きくなっていて、いかにも投げてきそうな構えをしています。普段はのそのそしていますが、投げるときはとても機敏。

（加藤）

バク







◆Designer's Comment

体内に風をためて大きく息をふくことから、風船のような形をしています。バクをモチーフに、鼻や耳・しっぽなどを取り込んだデザインになっています。（加藤）

森囲われの城





入らずの森





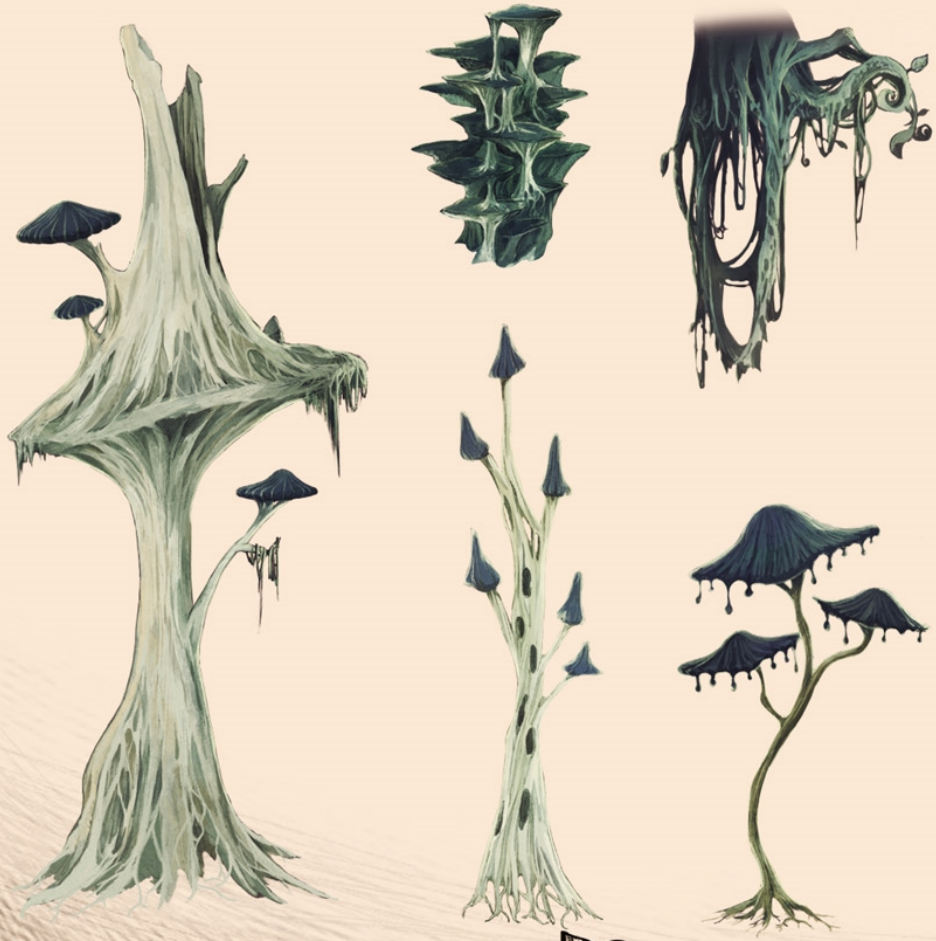






巨大笠の苗床







魔女の庭















青淵の洞

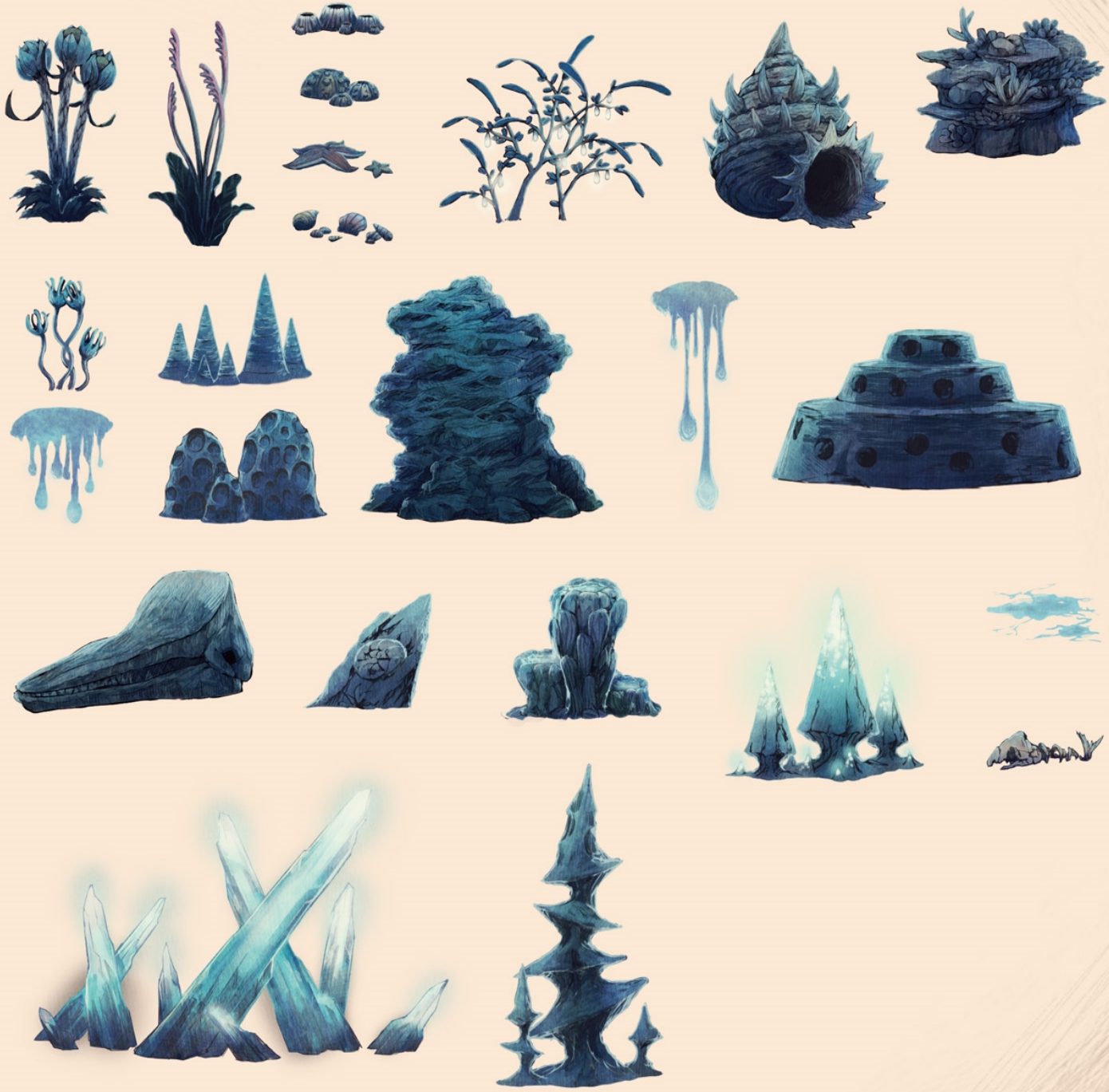












罪火の森













ギミック





























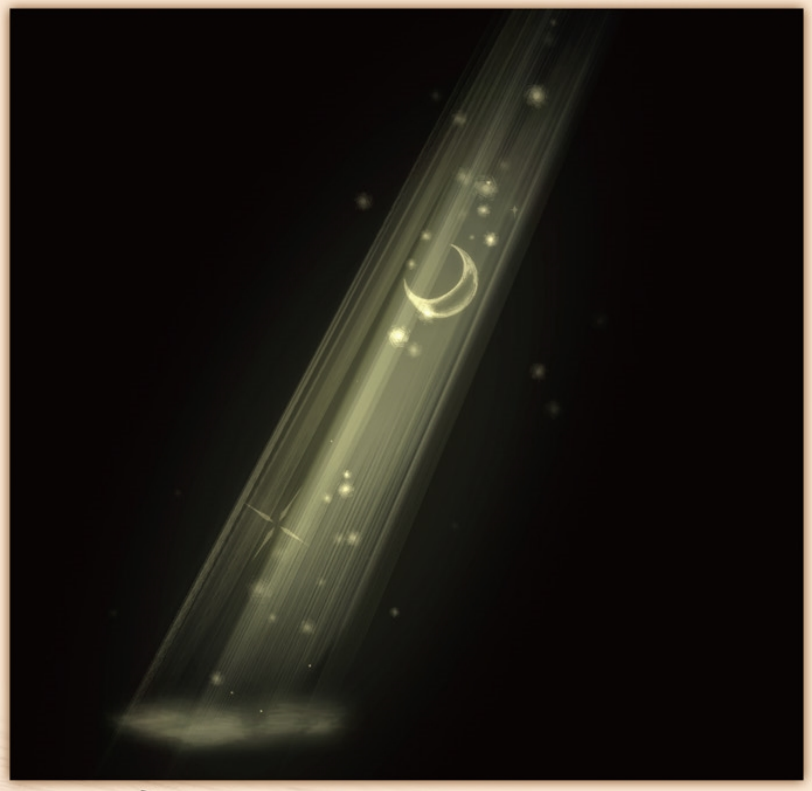


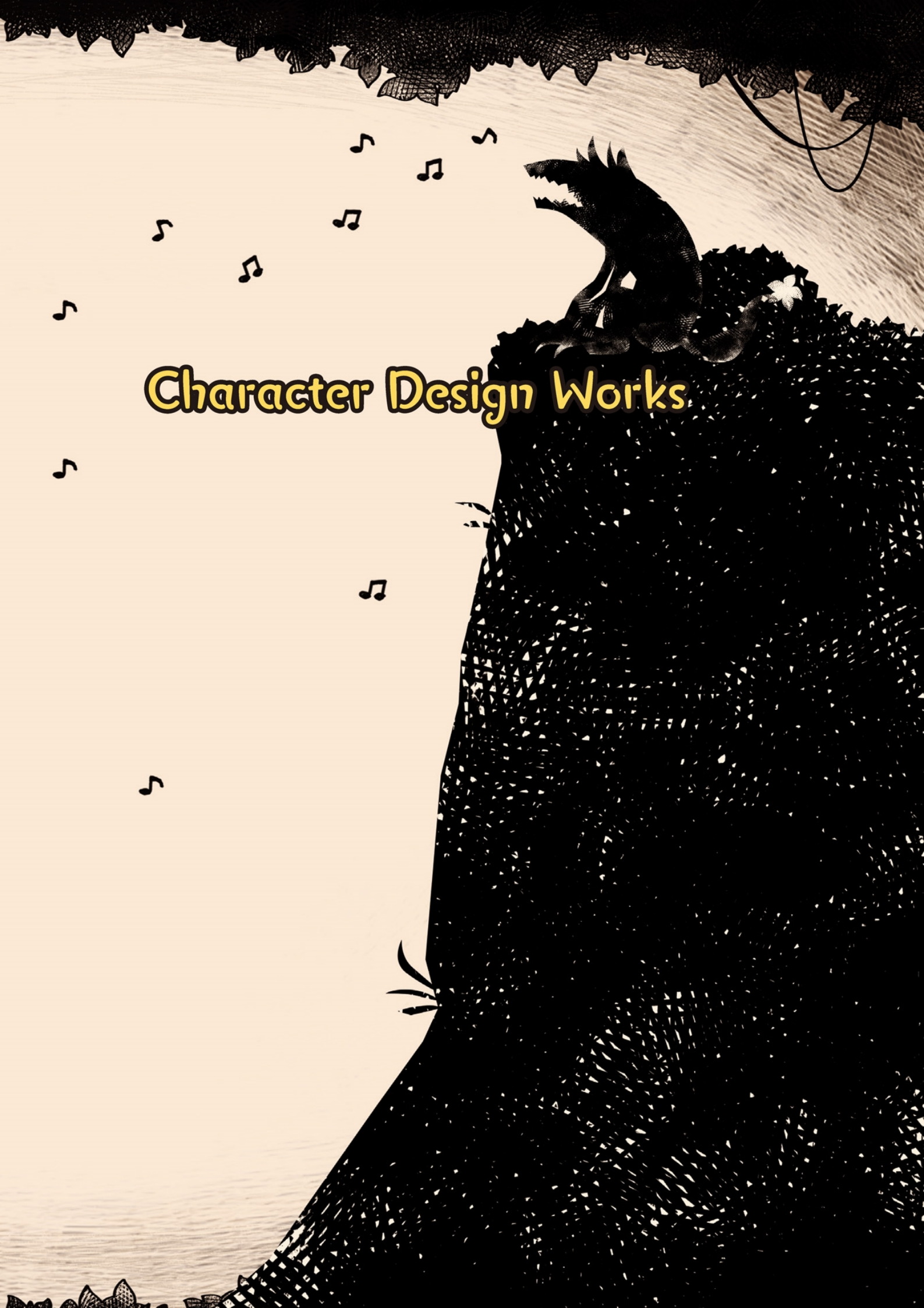











Character Design Works

狼

●狼デザイン01

◆デザインイメージ
狼ベースのキメラ的な化け物です。
足の先は蹄のようになっています。
耳と目はそれぞれ左右に2つずつあり
両方合わせて4つになります。

◆目
奥側の目が気持ち小さめです。

◆腕
肘で一度くびれて
肘から手のひらまで徐々に大きく
なっていきます。
肘から指先までの長さが結構あります。
爪と指は境目がなく、指先がそのまま尖っています。



◆体格
上半身がごつくて
下半身はわりと貧弱です。



◆指
指先の先端は
気持ち黒が濃いです。

◆タッチイメージ

◆口
閉じるとこんな感じです。



◆耳
4本すべて均等な長さです。
姫と同じく、感情の起伏でピンと立ったり
下がったりします。
直に生えている分、姫よりも
感情によって大きく動くイメージです。
敏感に動く獣っぽさをだしたい。









●狼デザイン02

◆歩行イメージ
基本2足歩行のイメージです。
ダッシュ時や緊急時、本気を出すときなどに
4足歩行になるといいかも。

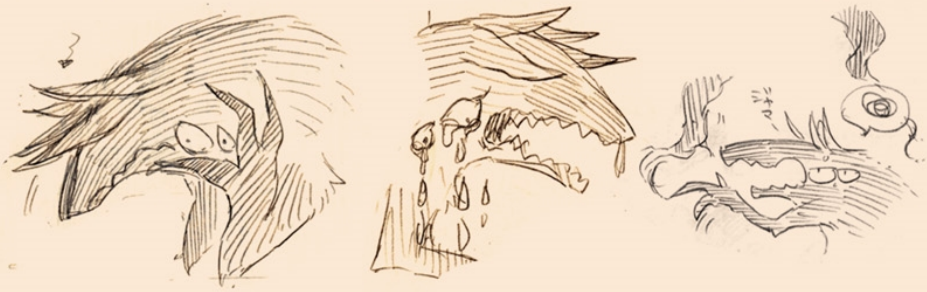




◆姿勢
基本猫背です。



◆表情
魔女は仮面のような顔。
王子も包帯で目が隠れて
感情が読みにくいので、
狼は感情そのまま表情に
出ているといいなぁと思います。





◆Illustrator's Comment

狼のデザインは企画書から一切変わっていません。企画書の形に落とし込む前段階では耳の付き方が若干違うスケッチなどもありました。狼の化け物ということで、狼としての特徴を取り入れつつも耳や目が4つ、足は蹄のようなものが付いているなどキメラ的な部分があり、普通の狼とは違うな、と目を引くようなデザインにしています。

社内向けの設定画では、毛のタッチの入れ方にかなり細かい指示のテキストを入れていました。

魔女は仮面のような顔で、王子も包帯で目元が見えず表情が読みにくいので、その分狼や姫は、感情がそのまま表情に現れるキャラクターにしようと思っていました。

マスターアップ直前までデモの演出をチェックし、「このシーンの狼はこんな心境だからこんな表情をさせて欲しい」と、やかましく注文をつけていた記憶があります。ギリギリまで対応してくださった開発スタッフには本当に頭が上がりません。　（小田）

姫

●姫デザイン

◆模様
王冠の模様とリボンの装飾は狼の目が
モチーフになっていて、
姫本人の両目と、王冠とリボンの装飾の
２つ合わせて狼の4つの目を表しています。



◆王冠
王冠のとんがり部分は
全部で4か所です。

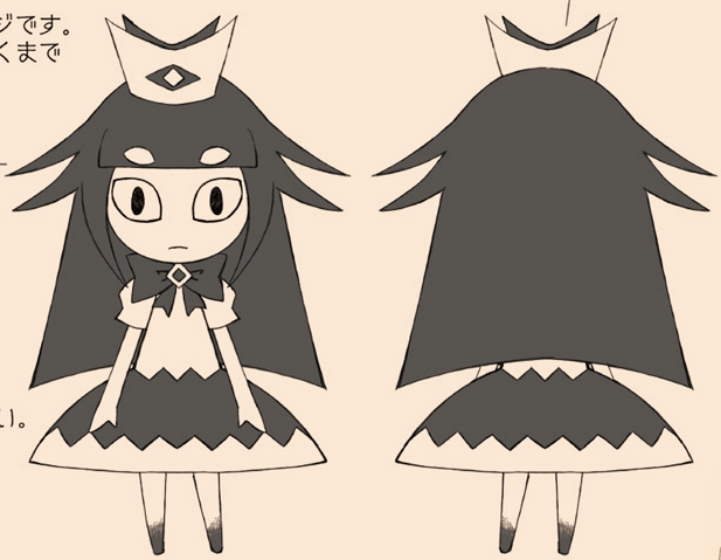


◆タッチイメージ



◆外ハネ
髪の左右の外ハネは左右に
２つずつある狼の耳のイメージです。
しかしケモミミではなくてあくまで
外ハネの髪の毛です。
萌え系にはしない。

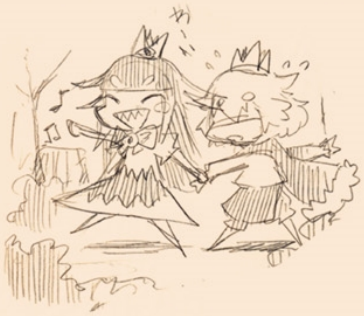




嬉しいときなど
感情が高ぶったときには
ブワッと広がったりすると良い。



◆動きのイメージ
姫の姿になって自信満々なので
強気で活発な動き方をします。
王子の手をぐいぐい引いて
先頭を歩いていくイメージです。

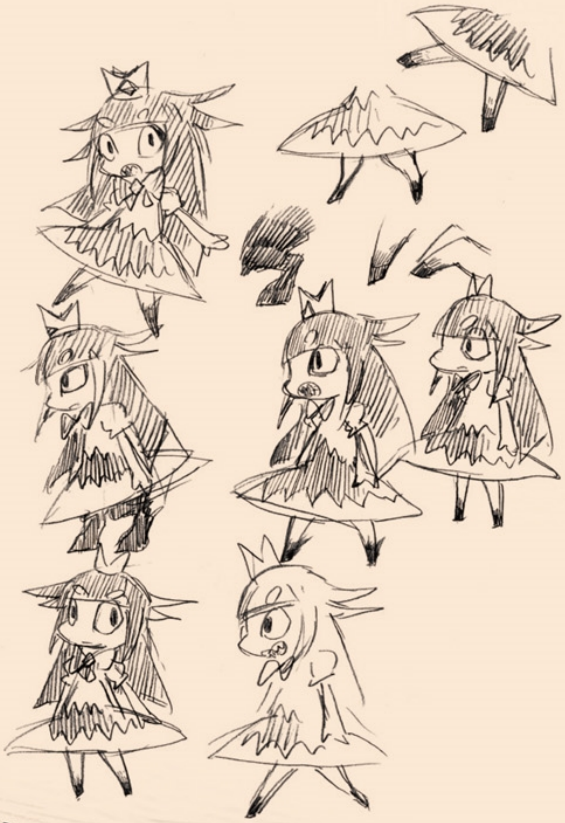


◆口
口を開くとギザギザの歯が見えます。
左右の２本が特別長いわけではなく
どれも均等な長さです。

姫は基本的に直線メインのデザインです。
スカートのギザギザ模様は狼の牙を
イメージしています。

◆足
素足です。






1
2
3
4
17
18
19
20
5
6
7
8
21
22
23
24
9
10
11
12
25
26
27
28
13
14
15
16
29
30
31
32



◆Illustrator's Comment

姫は、狼の耳をイメージした外ハネの髪型や、牙のギザギザをイメージしたスカートの模様など「狼から変身したお姫様」をイメージしてデザインしました。

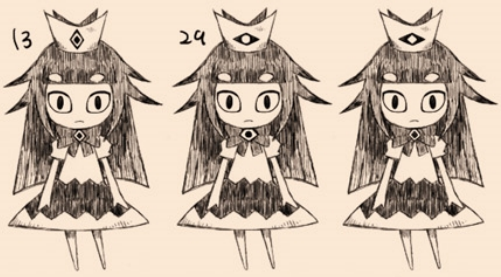
しかし、「単純にケモミミを生やしただけの萌えキャラ」にはしたくないという強い意志のもとデザインを考えています。

服装などは企画当初からほぼ変更がありませんでしたが、目のデザインは大きく変更が入り、王子と同じ黒目がちな目から少し狼らしいアーモンド形の目になりました。

姫が狼に変身するときは魔法のようにポンッと変身するのではなく、スケッチにあるように人間の姿からメリメリと身体が変形し狼の姿になるリアルな感じにしたかったのですが、ゲーム中で変身に時間がかかるとテンポが悪くなることもありお蔵入りになって少し残念です。

初期の企画書では、無表情ベース＆ツンデレ気味に花を渡す様子などが描かれていましたが、シナリオを詰めていくにつれ繊細で表情豊かなキャラクターになったなぁと思います。

（小田）



王子

●王子(盲目)デザイン

◆服
質素でボロボロの服です。
カラーになったらベージュ系のイメージ。
首周り結構開いてます。
袖が少し広がっています。



◆王冠とマント
幽閉されている室内では身に着けていませんが、
途中で姫が王冠とマントを拾って王子に着せてあげます。







◆足
裸足です。
外を歩くので少し汚れています。

◆動きのイメージ
元々活発ではない性格に
視力を失った状態で化け物が住む
森を歩くという不安から
かなり臆病な感じになっています。

不安そうに手を胸の前に持ってきて
縮こまる感じとか、
すぐに座り込んだり頭を抱えたりする
動きがあると良い。



●王子(通常)デザイン

◆王冠
とんがり部分が5か所あります。
模様や装飾は特にありません。

◆眉毛
姫が吊眉なのに対して
王子は八の字で下がり気味です。

◆髪の毛
ふわっふわしています。
下の方はボリュームがある感じです。







◆服
上の服はズボンにイン。

◆マント
首元とめるために
紐で結んであります。



◆足
通常状態は白タイツ、靴履いてます。

◆表情
普段は大人しそうで眠そうな顔です。
笑うとふにゃっとする。



◆全体
姫が黒く直線的なイメージなのに対し
王子は白く曲線的で柔らかな
イメージです。

◆動きのイメージ
おとなしい控え目な性格なので
活発な動き方はしないです。

◆Illustrator's Comment

全体的に「黒、ツンツンした直線」がメインの姫に対して、王子は真逆の「白、ふわふわとした曲線」をイメージしたデザインにしています。ただ、どちらも服装に関しては王冠、リボン、スカート、膨らみのある服、マントなど一般的なお姫様や王子様をイメージするモチーフを盛り込んだテンプレートとなるようなデザインを意識しています。

盲目状態の王子のデザインは質素で不憫な感じをだして、守らなきゃと思わせるようなデザインになるようにしています。

設定画にあるように、初期は大人しく控えめな性格をイメージしていましたが、シナリオを作っていくにつれてかなり行動力のあるキャラクターになっていきましたね。

あの小さく華奢な身体のどこに岩場を素手で登りきる力が……想いのパワー、つよい。　（小田）

魔女/暴走魔女

●魔女デザイン01

◆デザインイメージ
森の魔女なので、
山にありそうなモチーフ
（ゼンマイ、キノコ）をベースにした
先端クルクルのデザインと
メンフクロウの不気味さ、
得体の知れなさを
ベースにしています。

◆帽子
麦わら帽子みたいな感じです。
つばの先に切れ込みがあります。
トンガリ部分の先っぽには
一番大事にしているコレクションが
吊られています。

帽子の中は黒いドロドロで満たされていて
つばの先から垂れ下がっています。
先っぽに逆さまになったキノコのようなものが
吊り下がっている箇所もあります。





◆タッチイメージ

◆目

◆杖
ゼンマイのような植物が
杖になっています。
生きているのでたまに
目が開きます。
ゼンマイ部分は厚みはそんなに
ないです。

◆足
前3本後ろ1本指の鳥のような足です。
胴体を中心にして羽毛が円状に
広がっています。



上から

●魔女デザイン02

◆腕
曲がります。



◆顔
フクロウみたいに
あり得ない方向まで顔が
傾いたりすると
不気味で良い。



◆ラスボス設定イメージ
顔は実は仮面で、体の中に詰まっている
本性を押さえつけているもので、
激昂して仮面が落ちると
中から大量のドロドロと巨大な
本性が姿を現す。とか。



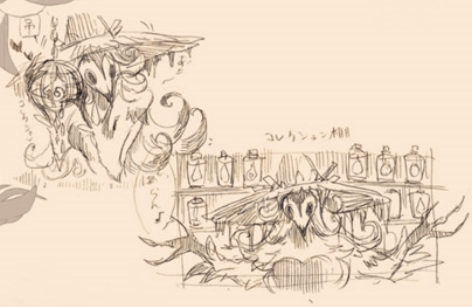
◆胴体
骨の入っていないような
動きをするイメージです。
ぐにゃっと動いて不気味な感じ。





◆髪
ランダムな感じに生えていますが
左右の一番大きな巻き毛は
左右同じ高さと同じサイズです。

◆動き
歩かずに地面をスライドして
スーッと移動するイメージです。
明るい狂人っぽい。



◆表情
喜怒哀楽どの状態でも
表情は変わらないです。
目の変形もありません。

仮面を被っている
ように固定の表情で
不気味な感じに。

◆胸
ハトムネ。
ふわっと膨らんでいますが
左右の胸の形が見えたりは
しません。
あくまで鳥的なムネ。



●暴走魔女デザイン01

◆デザインイメージ
激高した魔女。
巨大な体躯で木々を押しつぶします。
下半身はタコの足のように木の根が
四方八方に広がっています。
毛先や顎のあたりなど
ところどころ元の魔女の
モチーフが残っています。

◆髪
元々丸みを帯びていた毛先が
怒りで鋭い形になっています。



◆能力発動イメージ
地面からねじれ気味の木の根が
付きだしてくる。



◆杖
ゼンマイ杖も一緒に巨大化。



◆キノコ
顎のあたりから
垂れ下がっているキノコは
元帽子から垂れ下がって
いたものです。



口開きます。

◆地形変動モーションイメージ
反り返って吠えるor杖の下を
地面にダンダンッと叩きつける。
怒って地団駄踏む感じ。



◆腕
手首の黒い部分から先の羽毛の
無い部分は、骨が無いように
ぐにゃぐにゃ自在に曲がります。

●暴走魔女デザイン02

◆首元
首の根本は木の幹が裂けたところから
黒い本体が生えている感じです。



◆腕の付け根
木の幹のような体に切れ目があります。

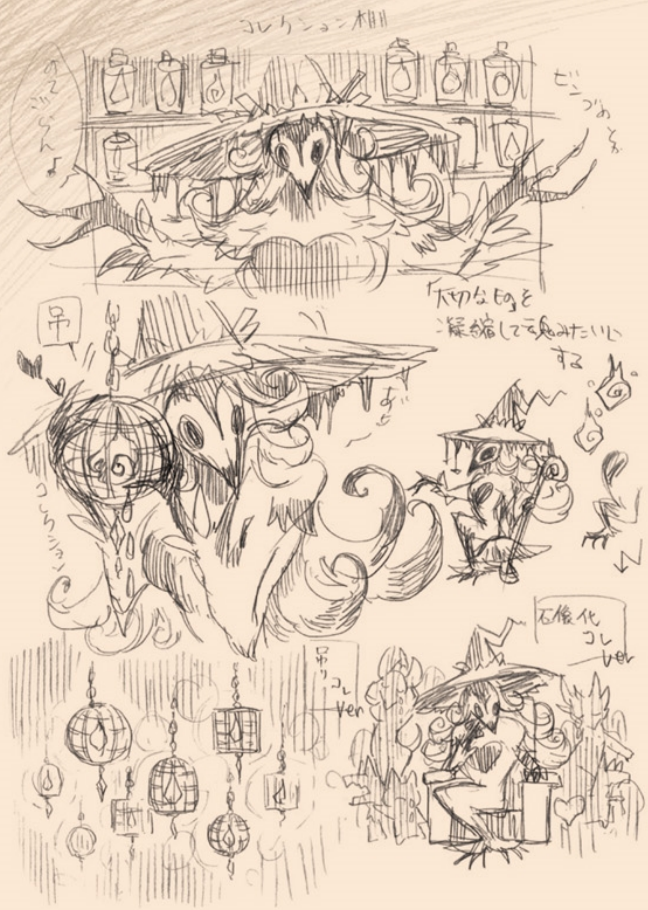
◆タッチラフイメージ

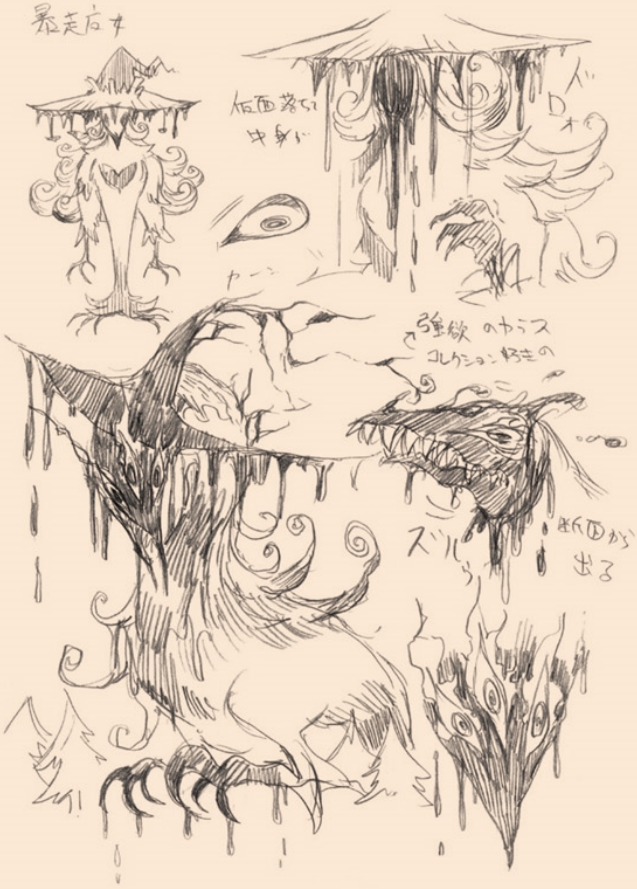


◆サイズ比



これくらい。

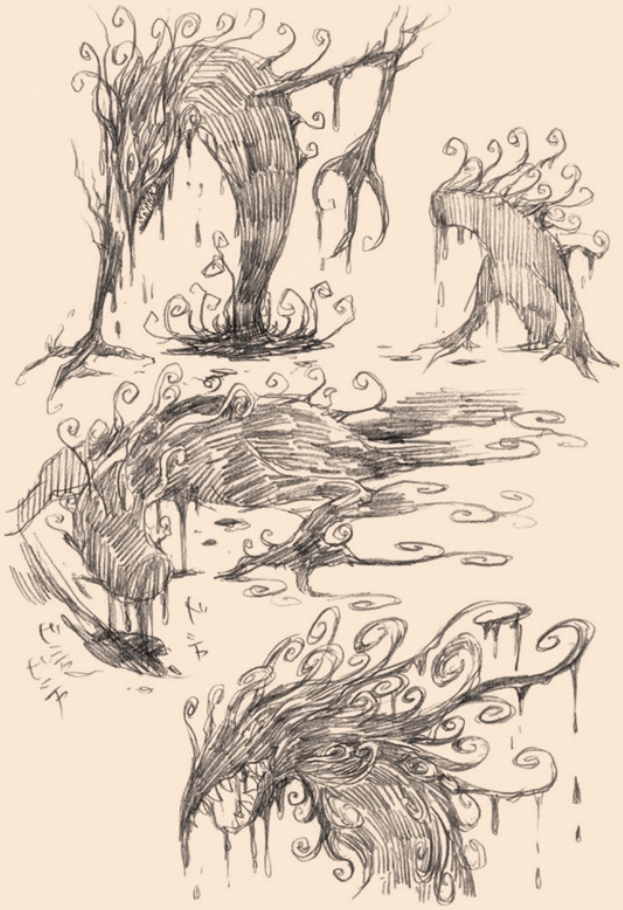

コレクション棚
大切な日を
縁結びしてる鬼みたいに
する
吊
吊りコレver
石像化
コレver


暴走方向
仮面落ち
中身
強欲のウロス
コレクション執念の
ズルっ
仮面が
出る


帽子のはじをつかんで
さがる
キュッ
本性が
ブッシャアアア
と出てくる
ボトボト


むしろブイヤレバージョンは
憤怒のドラゴンとかになるのかな
とばない


帽子…
たぶん触手
とんでくる
目なしで
まっくろ
べっ
歯まで黒







◆Illustrator's Comment

【魔女】

魔女は異質でぎょっとするようなデザインにしています。

姫や王子がお伽噺のテンプレートのようなデザインなだけに、こちらはかなり異質なデザインになっているのではないでしょうか。

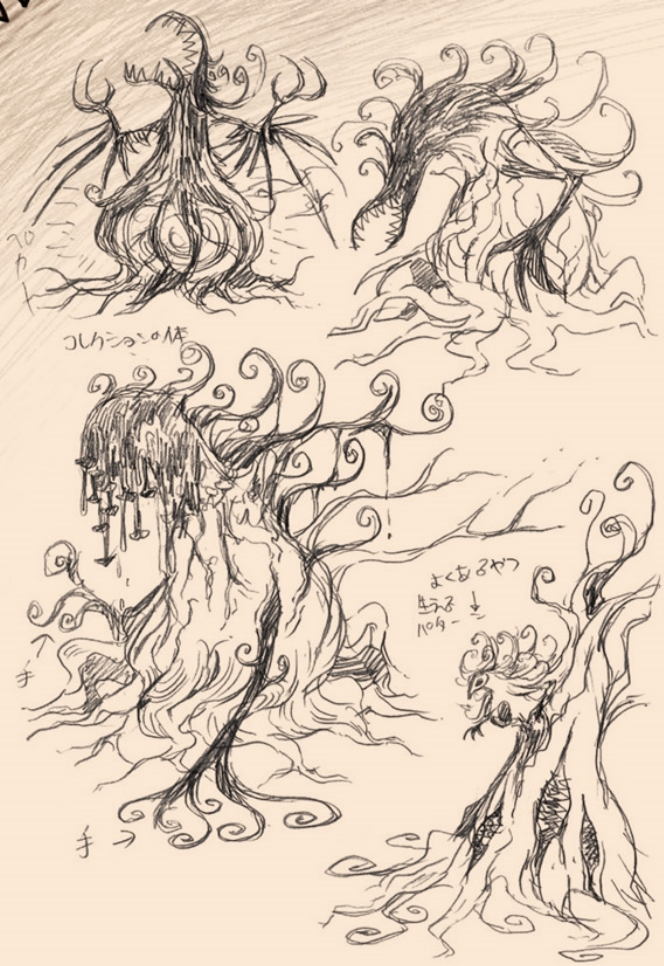
魔女のデザインも初期の企画書からほぼ変更が無く、唯一帽子の先端部分に葉っぱが吊り下がっていたものが、小さなコレクション籠がくっついているデザインへと変更されています。

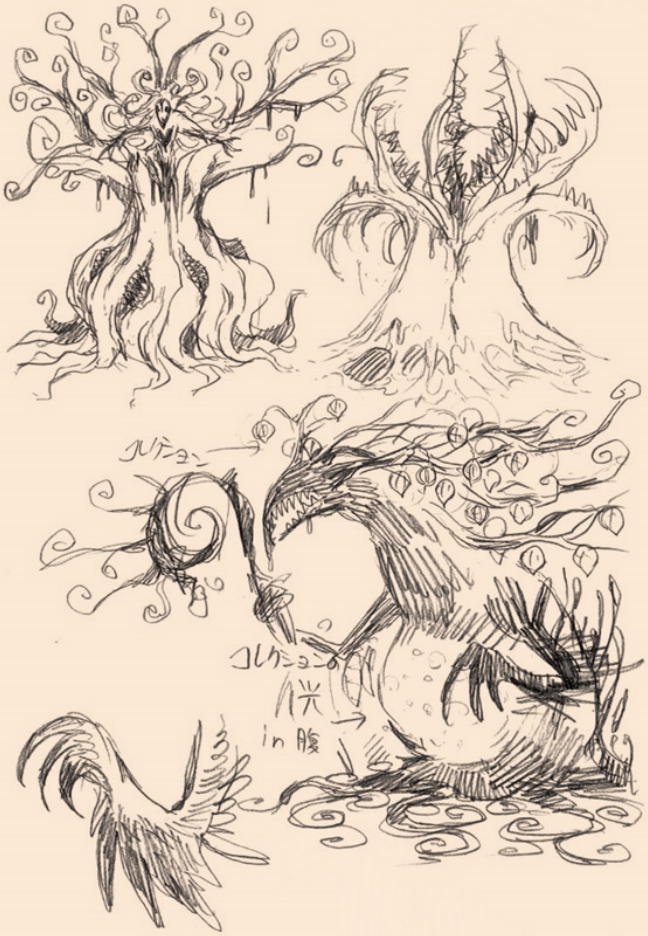
これはゲーム内で花を全て収集し、魔女のお伽噺を読んだ方は「あっ」と気がついていただけるデザインかと思います。

魔女の胸の模様だけハート模様という「現実に存在する記号なので浮いているな」と思われるかもしれませんが、実は本当の初期に考えていた設定で、狼から歌声を奪った魔女が、王子の目が見えないことを良いことに奪った歌声を利用して王子の心を惑わすというシチュエーションを考えていたので、心を惑わすキャラクターとして胸元にハートの模様を入れていました。

結局設定としては使われることがありませんでしたが、その時のデザインがそのまま最終デザインとして引き継がれました。

初期の企画書内ではしわがれた恐ろしい声と書いていましたが、最終的には一般的な老婆のような魔女ではなく明るくノリがいい狂人をイメージしたキャラクターとなり、物語の中でなかなか濃いアクセントとなるキャラクターとなったのではないでしょうか。　（小田）









◆Illustrator's Comment

【暴走魔女】

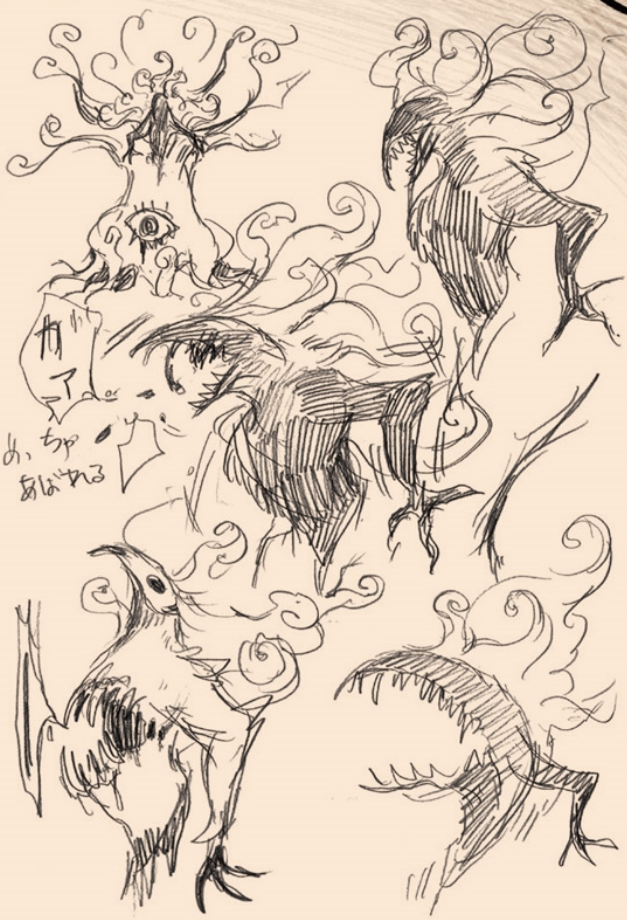
暴走魔女はラスボスとして、細部に魔女としての面影を残し魔女が変化したものだとわかるデザインにしました。

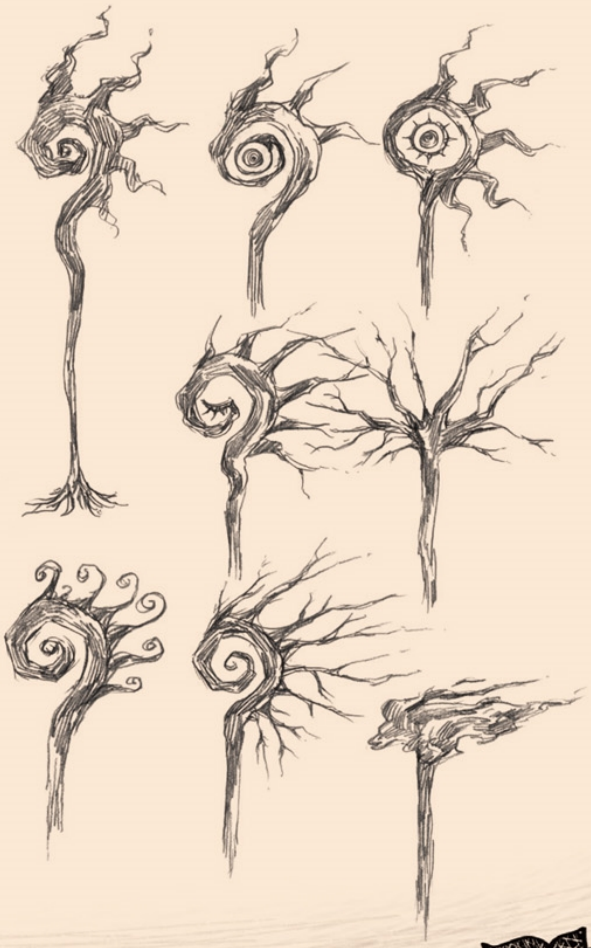
魔女の中に収まっていた黒いドロドロが暴走した不定形のものや、大樹から魔女が生えるパターンのデザインなど色々出しました。

こうしたダークでおそましいデザインを描くのは個人的にとても楽しく、ラフスケッチはかなりノリノリで描きました。

（小田）


枝と
合体


あ、ちゃ
あばれる





山羊

●山羊一家デザイン

◆デザインイメージ
山羊ベースの化け物です。
化け物で肉食なので、牙があります。
食べることが好きなのでまるまるとしています。
涎が垂れていてもいいかも。体にカビやキノコが生えています。

【父】

喉元の毛は
膨らんでます。

横

◆手
3本指の先端に
それぞれ蹄がくっついています。
爪のような感じで薄くくっついているのではなく、
指先全部が蹄になっています。

◆一家
父、母、子の一家です。
父のデザインベースで、
サイズ調整+キノコとカビ追加で。

母は父より角と耳が小さく首のあたりの
毛のボリューム少なめ、
子は角が無く、牙の先端は丸いイメージです。

◆動き
のそのそとして遅いイメージです。
体を左右に揺らしてゆっくり
歩いてくる感じ。

【母】

【子】

◆足
足も手と同じ感じの構造です。
左右、ほぼ毛で埋もれて見えない
イメージです。






山小屋の人
山小屋の







◆Illustrator's Comment

山羊は当初、スケッチにもあるように「山小屋の住人」としてデザインしていました。

家に住むという他の化け物よりも知的で争いを好まない設定として考え、スケッチの序盤は細身なインテリ山羊のようなデザインが多く描かれています。

「連れている人間は食料かい」という台詞を言わせるイメージは初期からあり、それを聞いて怒る狼のスケッチもありますね。

そんな山羊ですが、シナリオを詰めていく上で食べるのが大好きなどっしり体型へと方向性が変わり、住処も森ではなくキノコが生えている森へと変化しました。

そのデザインも色々と案を出していたものの決めきることができず「どのデザインが一押し？」と聞かれた際に、「顔に大きな口があるやつが好きなんですけどが受け入れられるか……」と話したら、「そこはもう小田さんの好きなデザイン全面に推していこう！」ということで今のデザインになりました。（小田）






ヤギ一家
角と耳短い
母
父
歯がまるい
角ない
子



土竜

●土竜デザイン

◆デザインイメージ
土竜ベースの化け物です。
陽の光を嫌がり、洞窟内に住んでいます。
巣穴に集団で住みます。

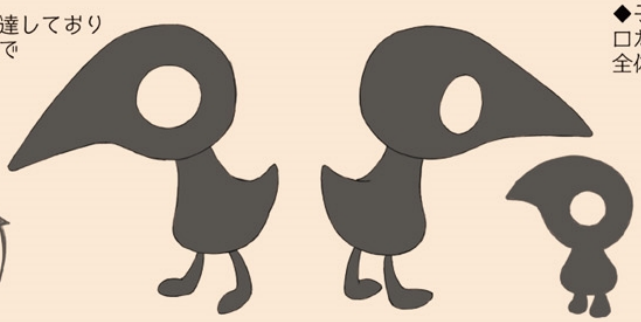
化け物なので肉も食べますが、
目が退化した分、他の五感が発達しており
嗅覚が香りで強く刺激されるので
一番の好物はお花。

◆目
長期間洞窟内に住んでいたので
視力が退化しています。
目のサイズは大きめです。

首をかしげる動作があったり。
視力悪いからきょろきょろ。



◆子
口が短くて尻尾無し。
全体的にむっちりした感じです。



◆足
足の付け根に沿って
細くなっていきます。



◆動き
愛着がわく感じがいいです。
ぴょんぴょん跳ねたり、
いっぱい駆け寄ってくる中で
1匹だけドシャッと転んだり。

◆口
普段は口がある素振りは見せませんが
物を食べようとしたときに口が開きます。

切れ目が入ってバックリ開く感じ。
クリオネのバッカルコーンみたいに
ショッキングな感じで。





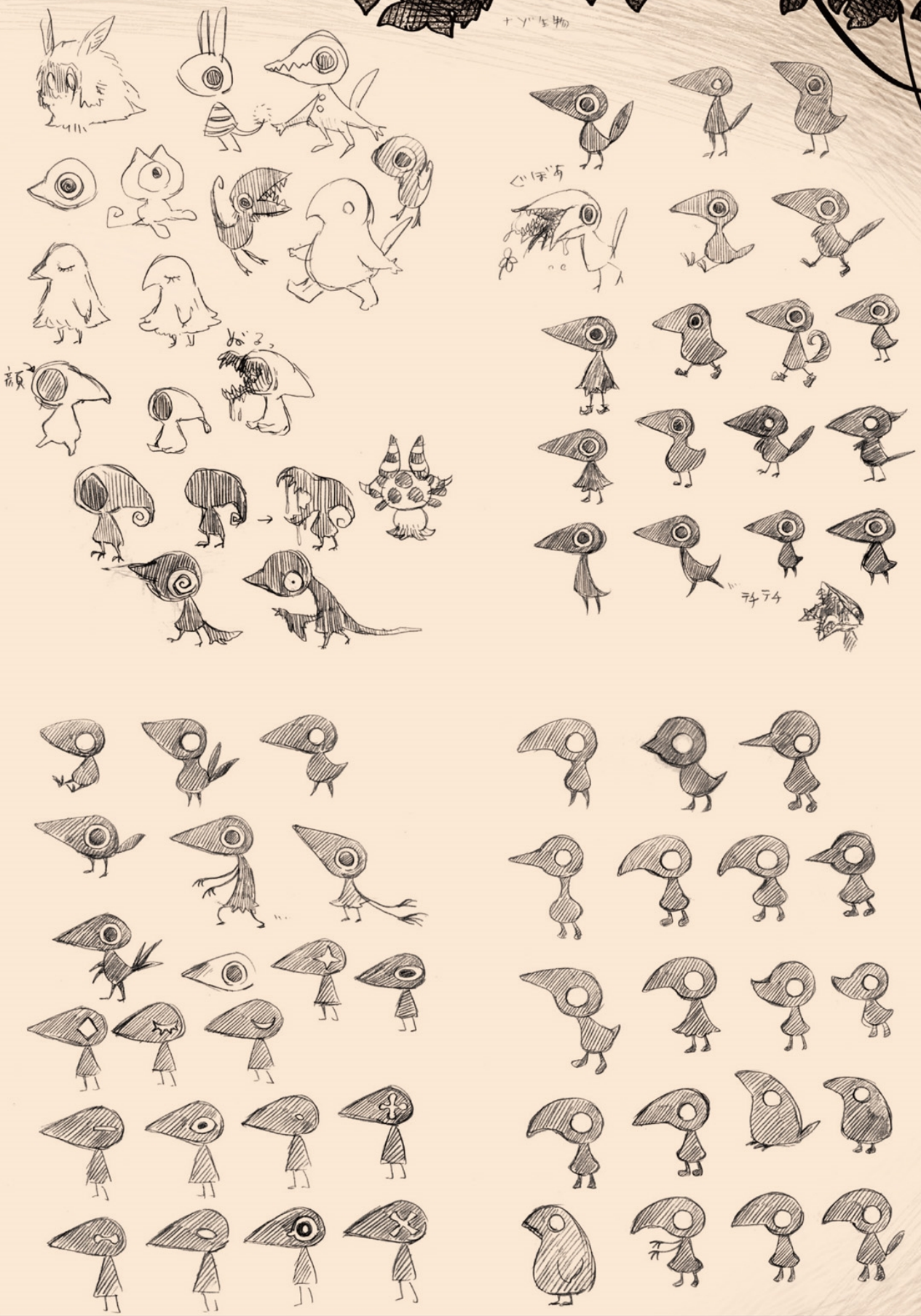
4つに裂けたパーツごとに
縁に細かい牙がたくさん並んでいます。

正面顔に十字に切れ込みが入って
そこから4つに裂けている感じです。









◆Illustrator's Comment

初めは土竜という種族設定は無く、愛着が湧くマスコット枠の謎生物としてデザインしていました。

可愛いのに口がパックリと裂けるギャップがいい味を出していると思います。ごう見えてお花が好きというのがまた良い。

「土竜」という漢字は「土」に「竜」と書きますが、この凶暴そうな牙が竜っぽいから土竜という名前はしっくりくるね。という話をしていました。

スタッフがローディング画面に登場させて推してくれていましたが、今やマスコット枠はたぬきに取られたかもしれません……。

（小田）

魔女使い魔

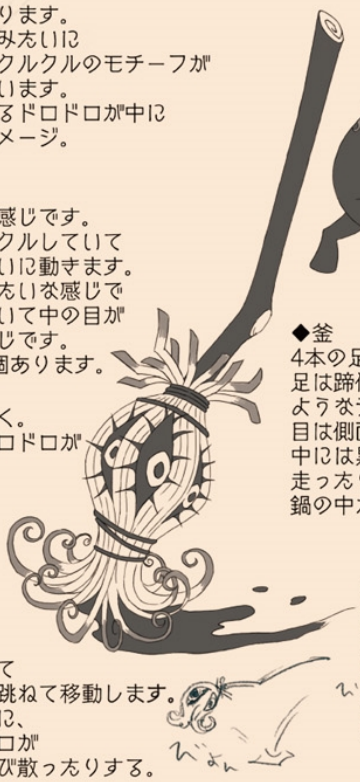
●魔女使い魔デザイン

◆デザインイメージ
みんな目があります。
魔女の髪の毛みたいに
どこかしらにクルクルのモチーフが
組み込まれています。
魔女の中にあるドロドロが中に
潜んでいるイメージ。

◆箒
竹箒みたいな感じです。
先っぽがクルクルしていて
タコの足みたいに動きます。
目は藁納豆みたいな感じで
藁の隙間が開いて中の目が
見えている感じです。
目は全部で5個あります。

毛先は黒っぽく。
中心部からドロドロが
出ます。

◆箒動き
毛先を軸にして
ぴょんぴょん跳ねて移動します。
着地したときに、
中心のドロドロが
べしゃって飛び散ったりする。



◆釜足
四足歩行の獣のように
全部前に向かって
ついているのではなく、
後ろ足は後ろに向かって
足が生えています。



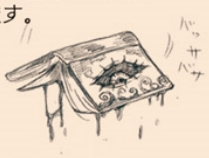
◆釜
4本の足がついている魔女釜です。
足は蹄付きの動物の足が簡略化された
ようなデザインです。
目は側面に１つずつ、斜めについています。
中には黒いドロドロが入っていて
走ったりすると時折こぼれます。
鍋の中からは渦を巻いた禍々しい煙が出ます。

◆釜動き
体を揺らして蓋をパカパカさせながら
ガッチャガッチャと音を立てて歩く
イメージです。
釜として動かないように、
体を支える目的の足の構造なので、
素早くは動けません。

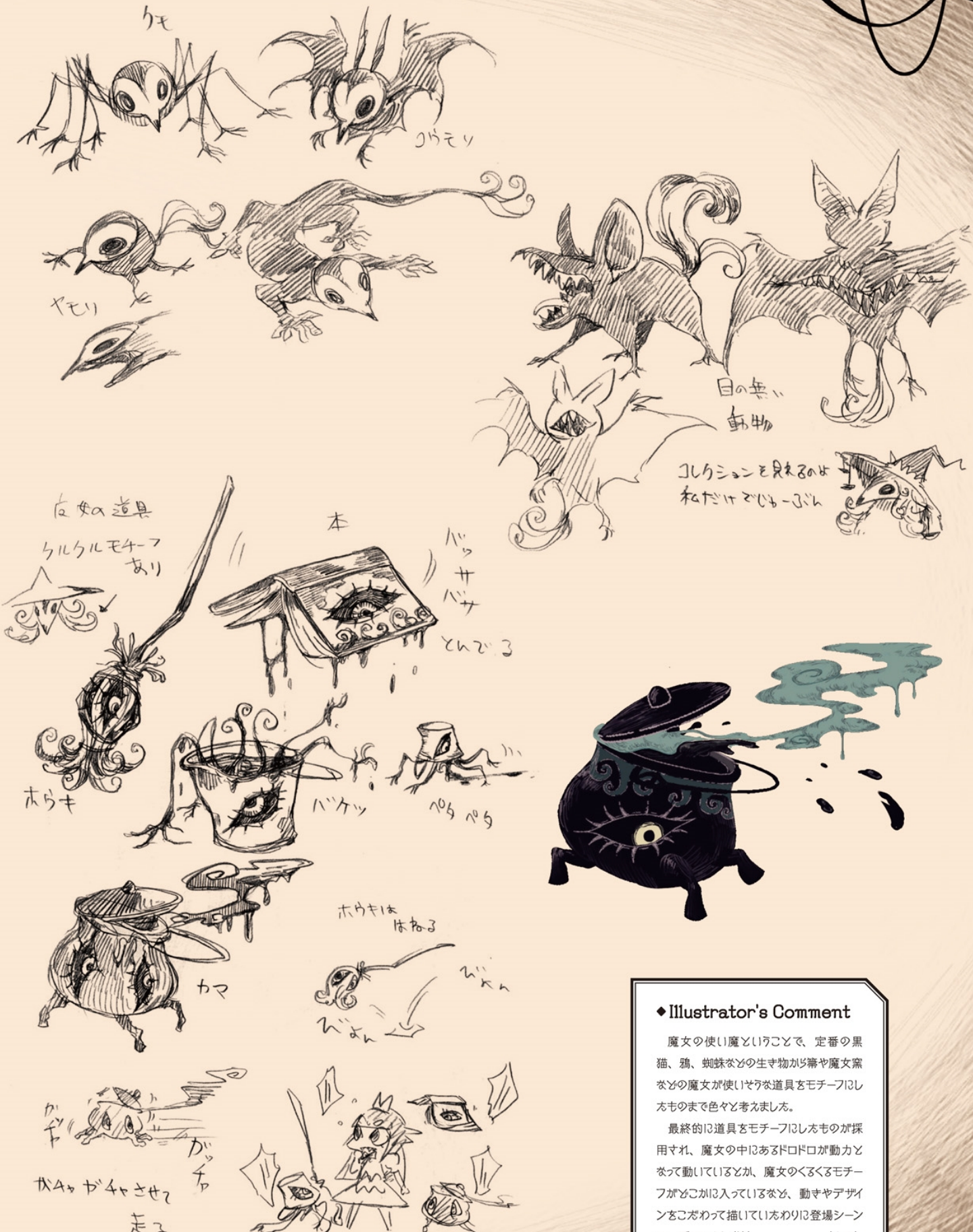
◆本
全てのページが黒い本です。
開くとドロドロの液体がこぼれます。
表紙のデザインは裏表どちらも
同じです。



◆本動き
本が開いて飛行します。
蝶のように横に開くのではなく
本の表紙が真上を向く形で
羽ばたきます。







◆Illustrator's Comment

魔女の使い魔ということで、定番の黒猫、鴉、蜘蛛などの生き物から箒や魔女窯などの魔女が使いそうな道具をモチーフにしたものまで色々と考えました。

最終的に道具をモチーフにしたものが採用され、魔女の中にあるドロドロが動力となって動いているとか、魔女のくるくるモチーフがどこかに入っているなど、動きやデザインをこだわって描いていたわりに登場シーンは一瞬でした！（笑）　（小田）

たぬき

●たぬきデザイン

◆デザインイメージ
毛皮をまとった芋虫のような敵です。
地を這うので虫っぽいけど毛皮の中は
動物質な肉のイメージで。
カサカサと長い毛を揺らして動き回ります。



口ひらきます。

◆毛並み
毛並みは毛が1本あたり長めで、
ハリネズミみたいなワサワサ感。



白黒の毛の境目は多少段差が出来ていて
手前の毛が奥の毛にかぶさる感じになっています。

◆サイズ比





◆タッチラフイメージ





◆Illustrator's Comment

みんな大好きたぬき。まさかこんなに人気になってしまうとは……。最初に出会う雑魚敵は、「そのゲームの世界観を伝える重要なキャラクターになる」ということで、シンプルながらも印象に残りやすく愛してもらえるデザインを意識しよう！　という感じで進めましたが、そういう意味では大成功と言っても良いでしょう。

「たぬき」の名前は、雑魚敵デザインを色々描いたスケッチの中にある今のたぬきのデザインを見た開発スタッフが「たぬき～～かわいい～～!」と言ったのが始まりです。

内心（たぬき……?）と思っていましたが、もうたぬきでしっくり来すぎて他の名前では駄目ですね。　（小田）

カエル

●カエルデザイン

◆デザインイメージ
カエルのような敵です。
カエルベースに、トカゲ、
カメレオン等の合成。
ぴょんぴょん跳ねます。

◆目
ぐるぐる巻いてます。
爬虫類系のぎょろっとしている感を出すために
ラインは多少粗くする。

◆体色
下あごからお腹まで白いです。
地面に接している部分で白は終わって、
尻尾の模様は下の方までぐるっと
輪のように色が付いています。

閉。

鼻あります。



◆舌
攻撃手段。
勢いよく伸ばして相手にぶつけます。



◆羽
昆虫などの薄くてパリパリした羽
ではなく、生っぽい感じです。
色のついているところは肉があります。
白いところは膜のような感じです。

しゃがみ中は畳まれていて
ジャンプ時にバッと広げてもいいかも。



◆サイズ比





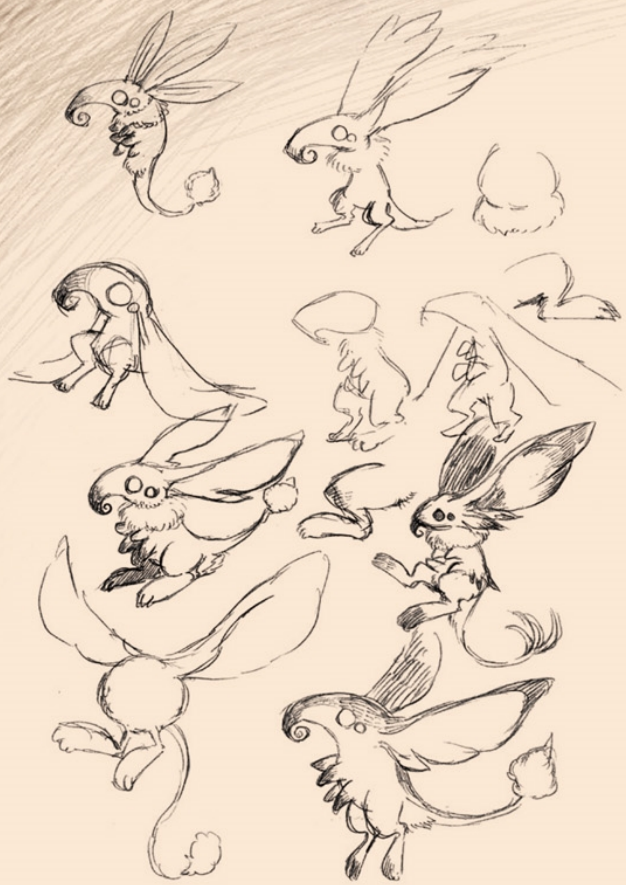
◆手
足の先端部分を
小さくした感じです。

◆足
カエルの足です。
指先の丸い部分は指よりも
多少盛り上がっています。



飛び跳ね小型敵













◆Illustrator's Comment

飛び跳ねて攻撃してくる敵キャラクターとしてデザインしました。

キノコが生える森に出現して跳ねる敵というコンセプトからウサギを連想して、ウサギベースに羽虫のようなパリパリした羽をつけたデザインを考えていましたが、空中にある程度留まることができるデザインとしてカエルベースに爬虫類系パーツを組み合わせたデザインになりました。

舌の攻撃が思いの外がっつり攻撃な感じになっていて驚きました。

（小田）

イノシシ

●イノシシデザイン

◆デザインイメージ
猪+犬のような敵です。
獲物を見つけると突進してきます。
鼻が利くので、目が体毛で隠れていても
ニオイに反応して追いかけてきます。

魔女の森に住むので、体毛にぐるぐる模様の
モチーフが入っています。
少し狂暴。



◆鼻
正面から見ると
豚系の鼻です。



◆サイズ比



◆足
足首あたりの毛が長め。

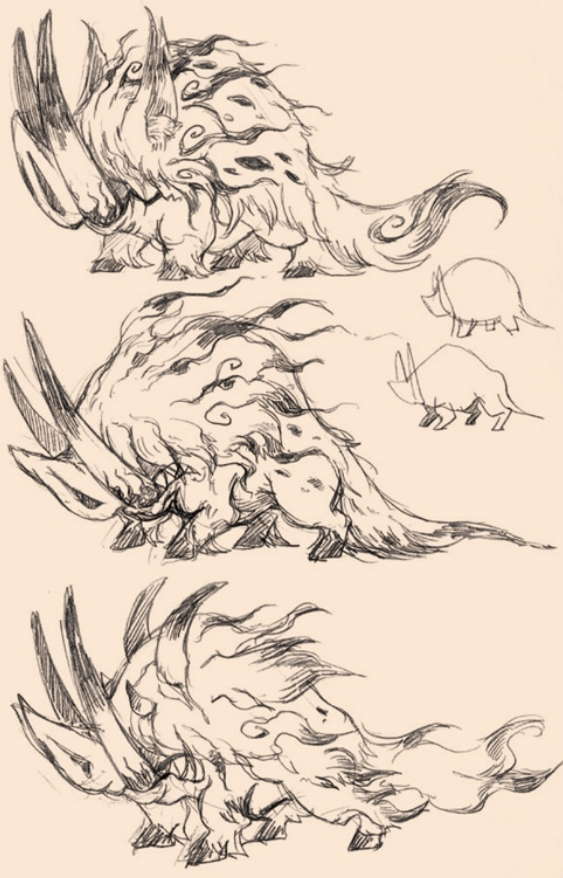
◆タッチラフイメージ
主に毛先が濃くなっています。













◆Illustrator's Comment

突進してくるイノシシモチーフという明確なイメージがあったので、ほぼ最初からぶれないデザイン方向で案が出ていました。

目が毛に覆われているけども、嗅覚が発達しているので目標に迷わず突っ込んでくるという設定で考えました。

決定デザイン以外は「ちょっと顔が怖すぎ」と言われて不採用になりました。

テストプレイをして初登場シーンは見事にやられました。追われる恐怖……。

（小田）

モス

●モスデザイン

◆デザインイメージ
フカフカの毛玉の蛾のような敵です。
大きな羽で飛びます。
洞窟内の光に反応して集まる習性があります。

ゲーム内で語られない設定として
メスは尻尾の先がサソリの様になっていて
オスは尻尾の先から光る鉱物が生えて
光でメスを惹きつけるという設定があります。

◆攻撃
尻尾を振るって鋭い先端で
突き上げるような
モーションイメージです。



◆メス



◆オス

◆サイズ比



◆羽
ディスガイアのモスマン的な
羽ばたきイメージです。



◆触覚
毛の集合みたいな感じです。



◆タッチラフイメージ















◆Illustrator's Comment

洞窟に登場する敵ということでコウモリのようなデザインや、洞窟の設定上明るい箇所があるイメージだったので光に集まる蛾のような生き物をイメージしてデザインしました。

明かりを利用したギミックに使えないかとオスメスの違いや細かな設定などを考えていたものの、片方しか使われませんでした。無念。

尻尾を振り上げる攻撃手段のイメージをしていたのですが、かなり殺傷能力高そうな感じに突き刺すモーションになっていました。（小田）

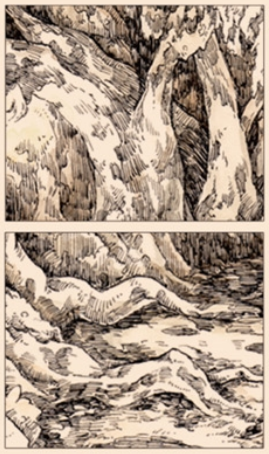
カメ

●カメデザイン

◆デザインイメージ
切り株を背負ったカメのようなギミックモンスターです。
切り株と体の間には草や苔が生えています。
動きは大型のリクガメのイメージで。
四肢が太いので背中に乗られても大丈夫。



◆切り株タッチイメージ



◆足
象の足のような感じです。
前の方に分厚い爪が３つ付いています。
爪は若干盛り上がる程度で、
大きく飛び出たりはしません。

◆サイズ比



◆本体タッチラフイメージ



来る敵















◆Illustrator's Comment

足場として乗れるギミックモンスターとしてデザインしました。

基本的にモンスターは主に生息するステージのイメージがあり、攻撃法やギミックなどの役割を満たしてかつそのステージに生息していそうなデザインを意識して考えています。

また、ギミックモンスターは、基本無害だということがプレイヤーに伝わるように共通して大人しそうな目を閉じているデザインにしています。

不採用案ですが、苔玉のカメのようなデザインも結構気に入っていました。（小田）

お化け

●お化けデザイン

◆デザインイメージ
お化けのようなギミックモンスター。
王子を追跡して追いかけてくるが
顔を合わせると恥ずかしくなり
石のようになってしまいます。

耳の先、手首、背中は
ガス、炎のようなもやもや、メラメラとした
動きのイメージ。



石のようになった状態では
上に乗って足場にすることができます。

◆目
黒目ぐるぐるしています。
カエルより毛巻きの量が多い。



◆通常時　　◆硬化時

◆サイズ比



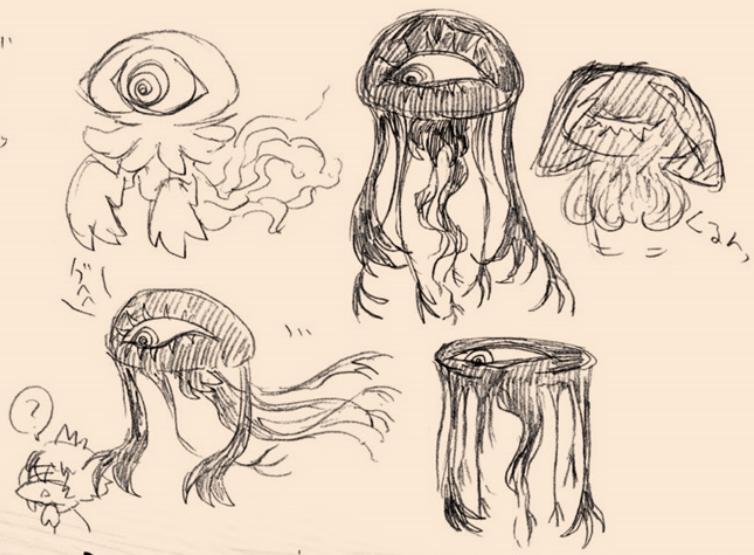
◆タッチラフイメージ



岩っぽいタッチ。

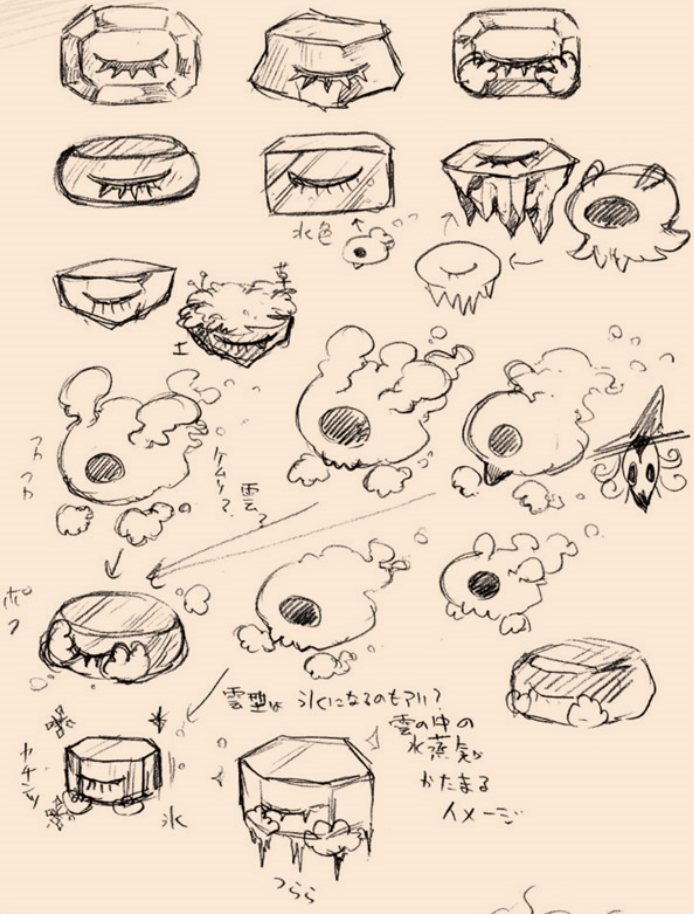


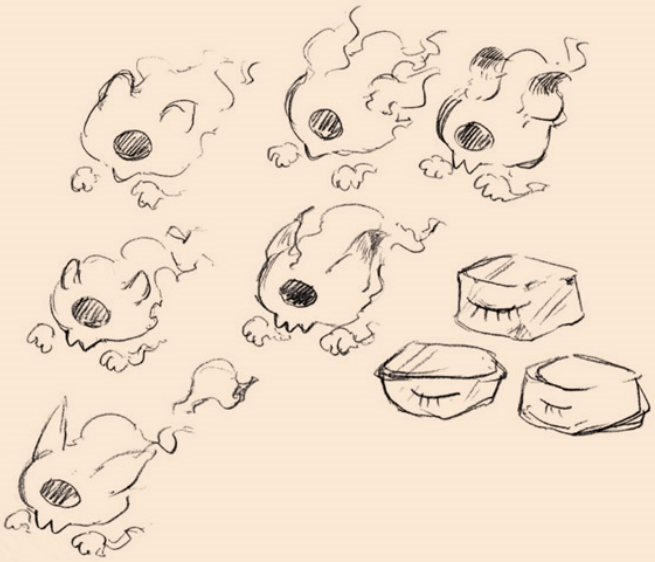





スライム
ゼリー









◆Illustrator's Comment

普段は普通の敵のように追いかけてきて、視線を合わせると石のように変化し、足場として利用できる役割のモンスターとしてデザインしました。通称「恥ずかしがり敵」。

デザインはかなり難航した記憶があります。

敵キャラクターは生き物で統一する気でいたので、最初はクラゲなどをベースにアイデアを出しました。

しかし、生き物が固形化するという流れを上手く作ることができず、最終的に不定形のものが固まるという設定で落ち着きました。（小田）

つぼみ

●種飛ばしデザイン

◆デザインイメージ
生き物っぽさ（目のようなもの）がある植物です。
首を振るようにつぼみを揺らし、
攻撃するとつぼみから種を吐き出します。

◆動きイメージ



◆つぼみ
正面から見てバッテン印に
切れ込みがあります。
生き物の口の様にパカッと開きます。





◆茎
つぼみに向けて広がるように
太くなっています。

◆サイズ比



◆種
吐き出す種。トゲトゲで当たると危険。

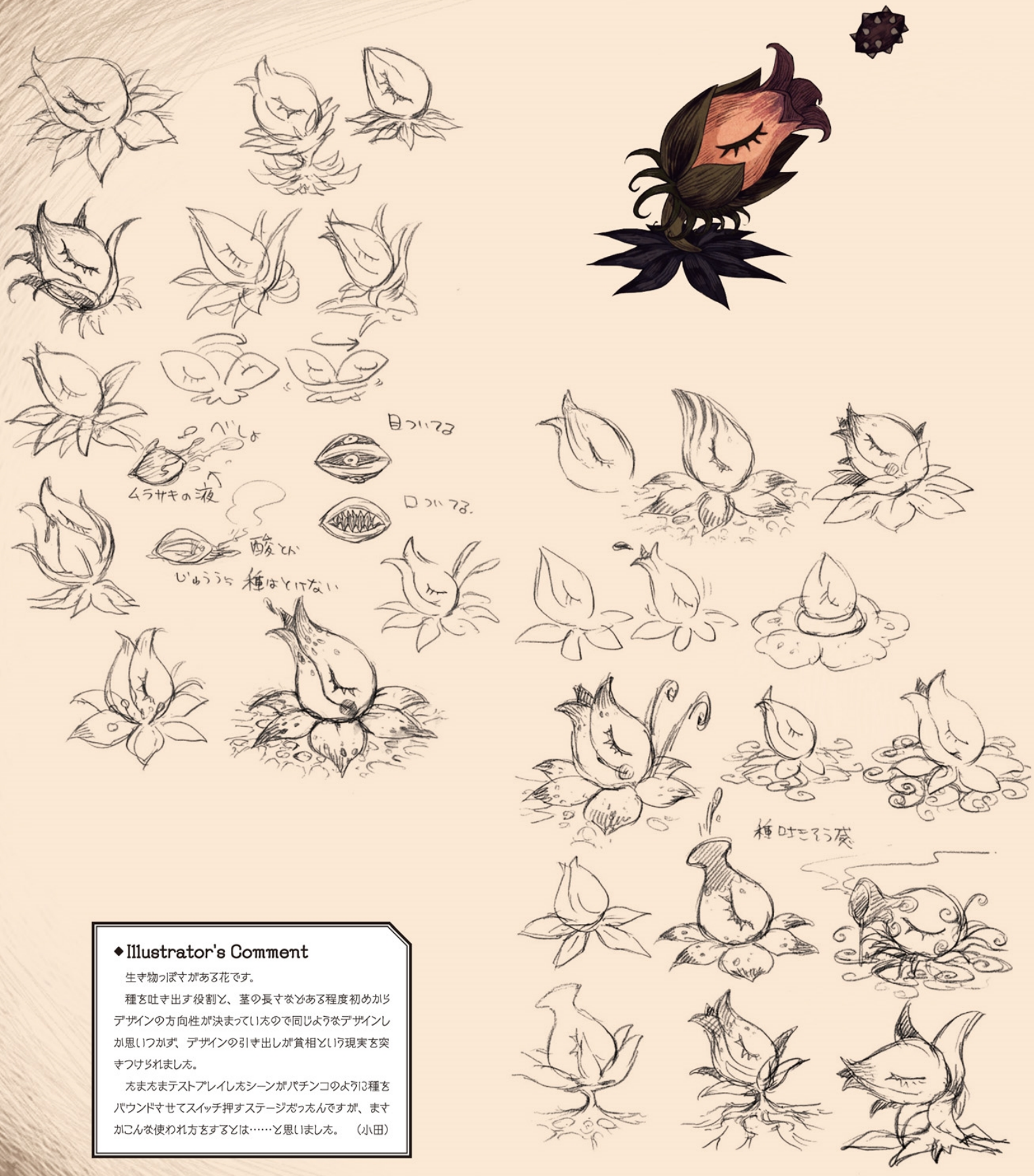


◆タッチラフイメージ



玉を飛ばす蔵





◆Illustrator's Comment

生き物っぽさがある花です。

種を吐き出す役割と、茎の長さなどある程度初めからデザインの方向性が決まっていたので同じようなデザインしか思いつかず、デザインの引き出しが貧相という現実を突きつけられました。

たまたまテストプレイしたシーンがパチンコのように種をバウンドさせてスイッチ押すステージだったんですが、まさかこんな使われ方をするとは……と思いました。（小田）

サル

●サルデザイン

◆デザインイメージ
大きな腕を持つサルのようなギミックモンスターです。
相手を掴んで後ろに投げ飛ばします。
体が大きくて力もあるけど温厚。モフモフ。



奥側の足。

◆肌
黒いです。
顔と手足は黒い毛ではなく
毛が無いので、黒い地肌が
見えている感じです。
尻尾と耳はちゃんとした黒毛で
覆われています。



◆サイズ比



◆タッチラフイメージ













◆Illustrator's Comment

イエティのような見た目で、大きな手で掴んで投げてくるコンセプトからデザインしました。

かなり最初からデザインの方向ががっつり決まっていたので差分案をあまり出さずにほぼストレートで通った記憶があります。

テストプレイでいきなり最終ステージ付近から開始して、扱い方がわからず何度もとんでもない方向へ投げ飛ばされました。（小田）

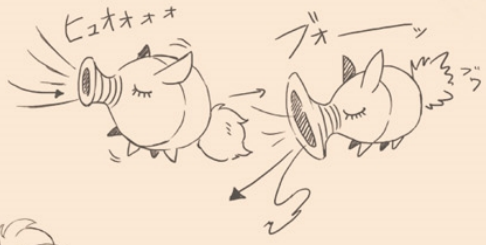
バク

●バクデザイン

◆デザインイメージ
風船のように膨らんだバクのようなギミックモンスターです。
ぷかぷかと宙に浮いて吸い込んだ空気を
ラッパのような口から吐き出して
風を起こします。



◆動きイメージ

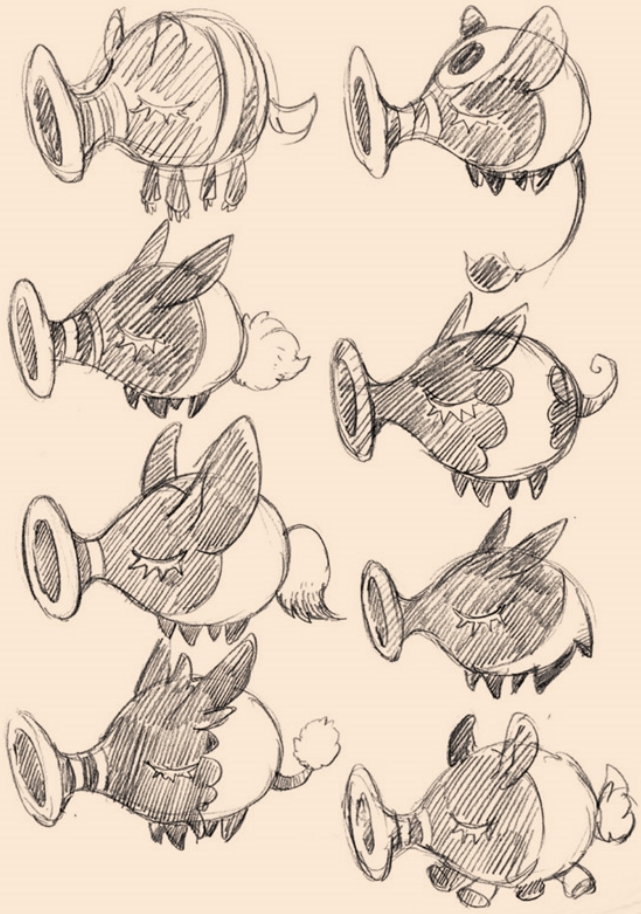


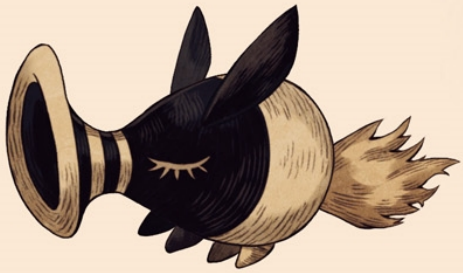
◆サイズ比



◆タッチラフイメージ







◆Illustrator's Comment

風船のように膨らみ、風で吹き飛ばしてくる敵というコンセプトからデザインしました。

事前にこんな感じ。という方向性のすり合わせをしたのでほぼ案を出すこと無くデザインが通りました。

ゲーム内で実装された物を見て驚いたのは、なんとなく描いた右上の動きのイメージがそのまま実装されていたことです。

ゲーム内実装用の絵は開発スタッフが用意してくれるので、こういうのは嬉しいですね。　（小田）

嘘つき姫と盲目王子
公式アートブック

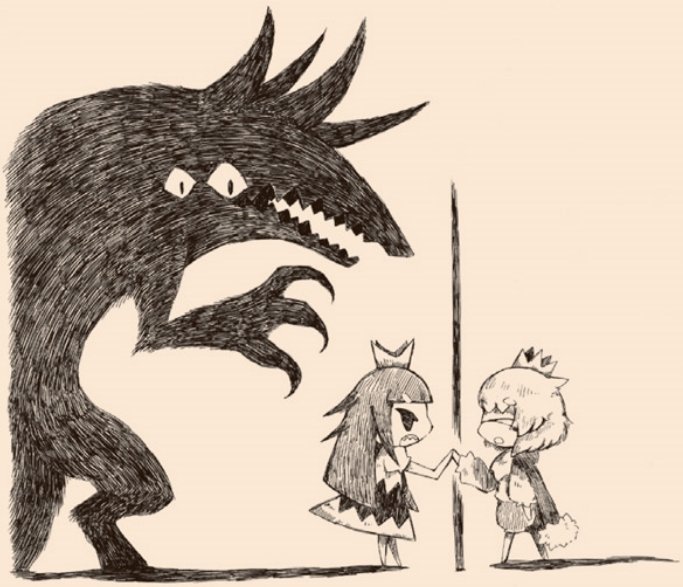



Design Works

イメージボード

初期構想









◆Designer's Comment

最初に見たとき、狼と魔女がすごく良いなと思いました。この絵をゲームにするとどうなるんだろう？　というワクワクした反面、いかに濁さずに画面に落とし込むか、というのが難しかったです。

手を加えるのは最低限にした方が良いだろうと考え、できるだけタッチや形状を変えずにゲームの素材にしています。　（加藤）



◆Illustrator's Comment

ラフスケッチは、企画書として形にする前のイメージを固める段階に描いていたものです。既に狼、姫、王子、魔女が登場することは決定しており、最終デザインから大きくかけ離れたものはありませんね。企画書の前の段階から「本当のわたしでは　あなたに触れられない」のキャッチコピーの原案のメモがあり、初めの構想からブレずに最後まで作り上げることができて良かったなぁと思っています。

他のモノクロのイラストは企画書用に描いたもので、当初はモノクロベースのキャラクターや背景を想定していました。この段階になるとほぼ最終デザインに近い形で、初期の構想から大きな変更もなく実装できて嬉しかったです。

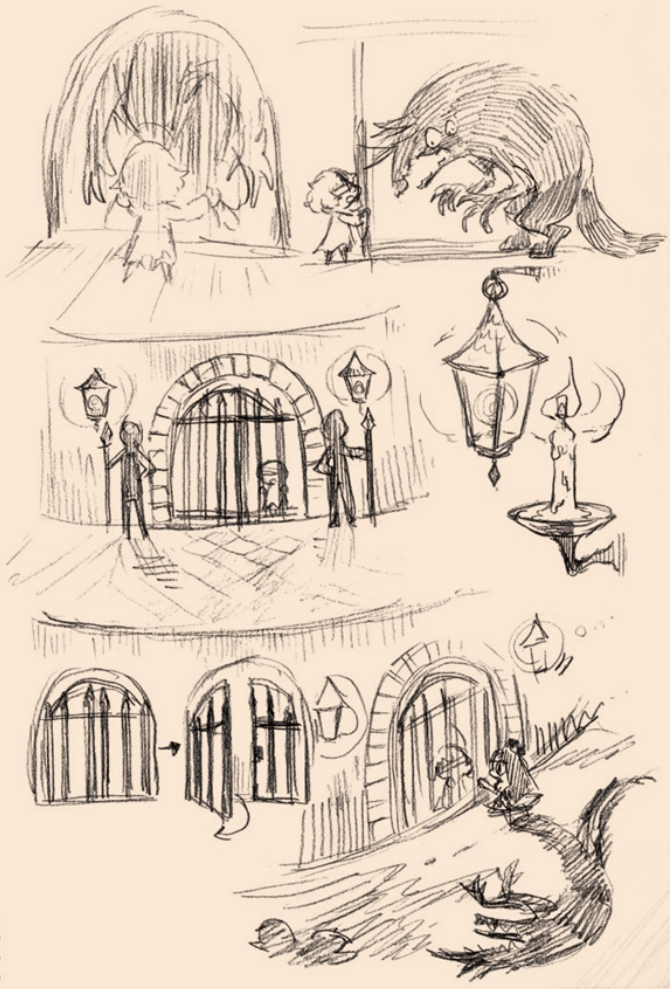
企画書を作っている段階では、物語の冒頭と終わりしか考えていなかったのですが、道中不穏な要素がありそうな様々な狼の表情が描かれていますね。

画像はありませんが実は企画書の表紙に描かれていたロゴが、狼の牙や王冠、涙など、今のロゴデザインとほぼ同じのデザインだったりします。　（小田）



森囲われの城





◆Designer's Comment

1か所しか出てこないチュートリアル用ステージです。色味に一番悩みましたが、「入らずの森」との差異を大きくするために緑系を多用したカラーリングにしました。

（加藤）

◆Illustrator's Comment

魔女が支配する森に囲まれた小国にある城です。がっつり城のイメージボードを描くというよりは、狼と幽閉された王子が出会うシーンのイメージスケッチとして描いていたものがほとんどです。初めは狼が城の屋根に登り、塔の窓の外から声をかける想定でした。

王子は花が好きなので、花瓶や花をかたどった装飾などがあります。

城の外観などもこの中に完成形のデザインがあるわけではなく、城の背景デザインはほぼ開発スタッフの方にお任せしていました。スケッチに描いてあるくまのぬいぐるみ、実はデモシーンでひっそりと背景に描かれていました。こういうところを拾っていただけるのは嬉しいですね。（小田）







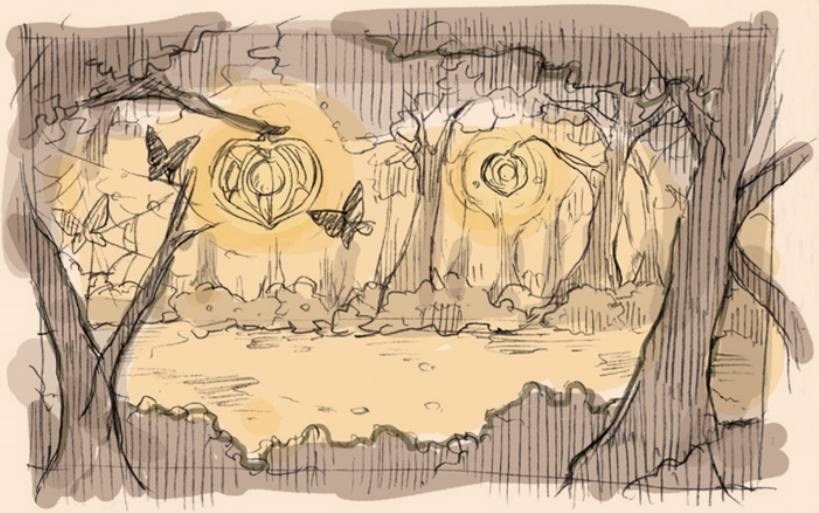

上から
花みたいな
王子が
いるよ
見はりが
いる方(廊下)
ここの上歩いて
右側にまわりこむ
ほっぺた
ぽっ
ほっぺたい
ぷにぷに
ぷにぷに
ぷにぷに

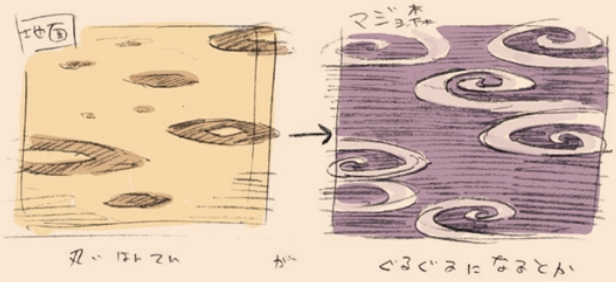


ベーシック森



ベーシック森

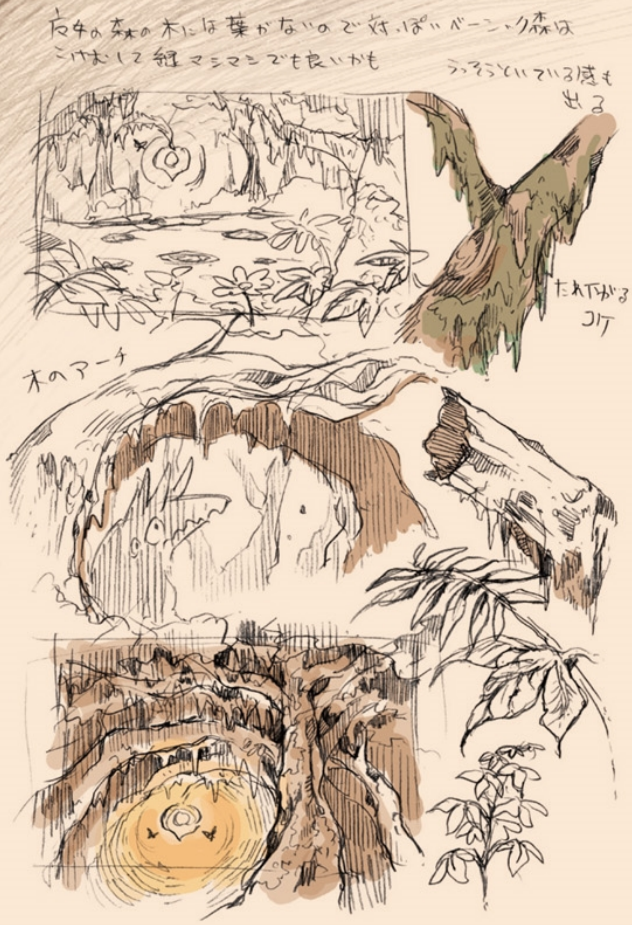




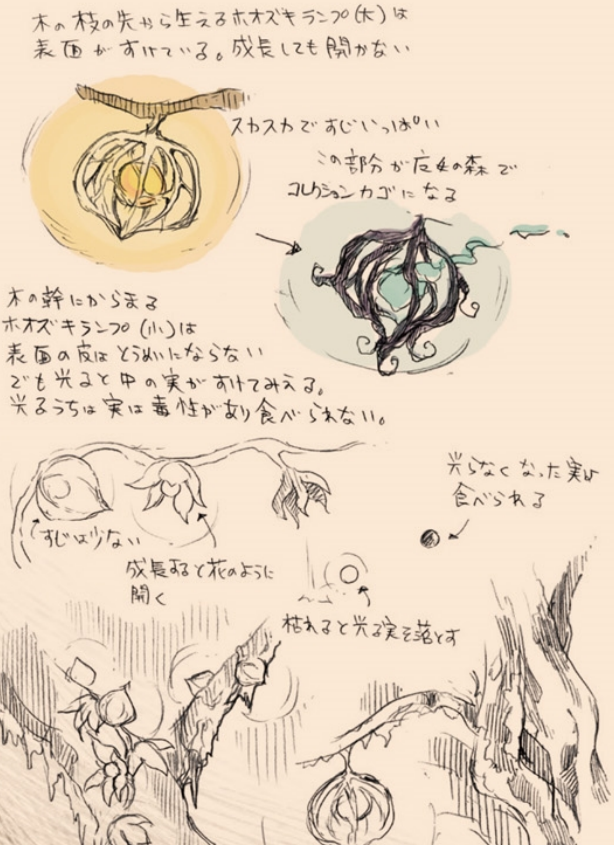












◆Designer's Comment

キービジュアルを作るための背景でもあり、最も重要なステージだと考えていました。

全体を通して、最初はもっとペン画に寄せていたのですが、キャラクターやギミックを際立たせるため少し線画の要素を弱めています。

このゲームを象徴する背景なので、絵本らしさを意識してセピア系統の色でまとめています。

（加藤）

◆Illustrator's Comment

何の変哲もない普通の森がコンセプトでした。

特徴がない分、余計に苦戦したのを覚えています。このステージは唯一開発スタッフが描いたイメージボードをベースにイメージを膨らませました。

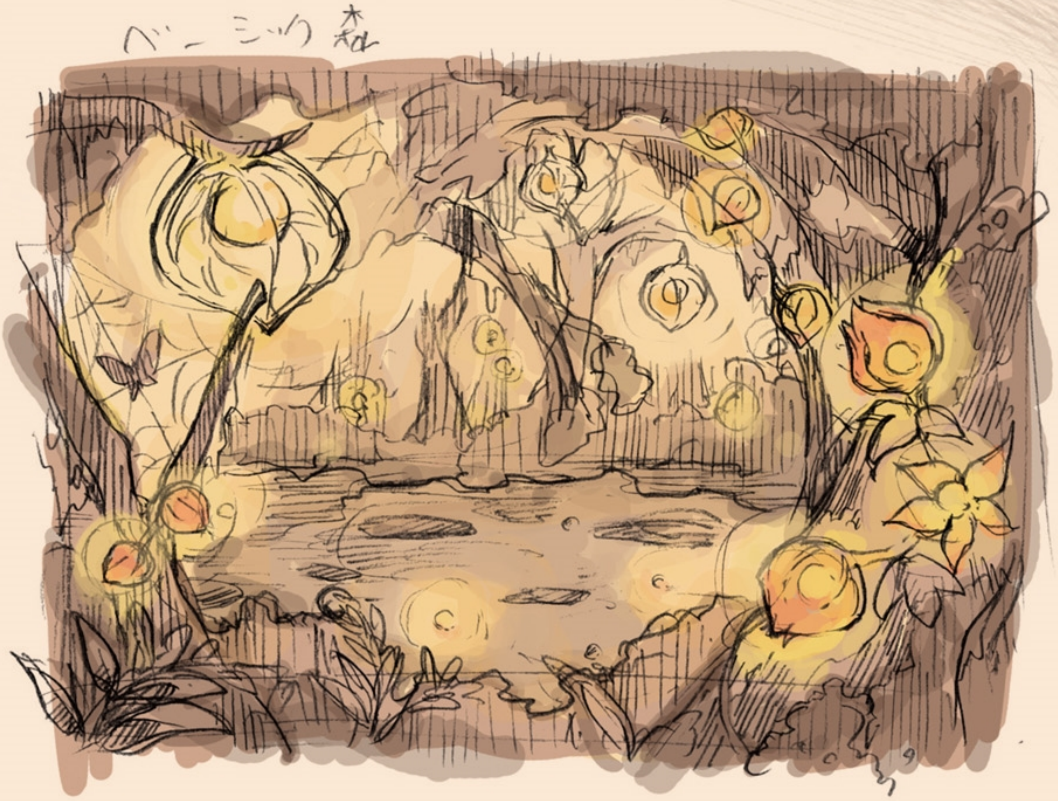
普通の森だけど、化け物が住む森なので多少獣道なのだろうか……など、スタッフと話し合いながら描きました。

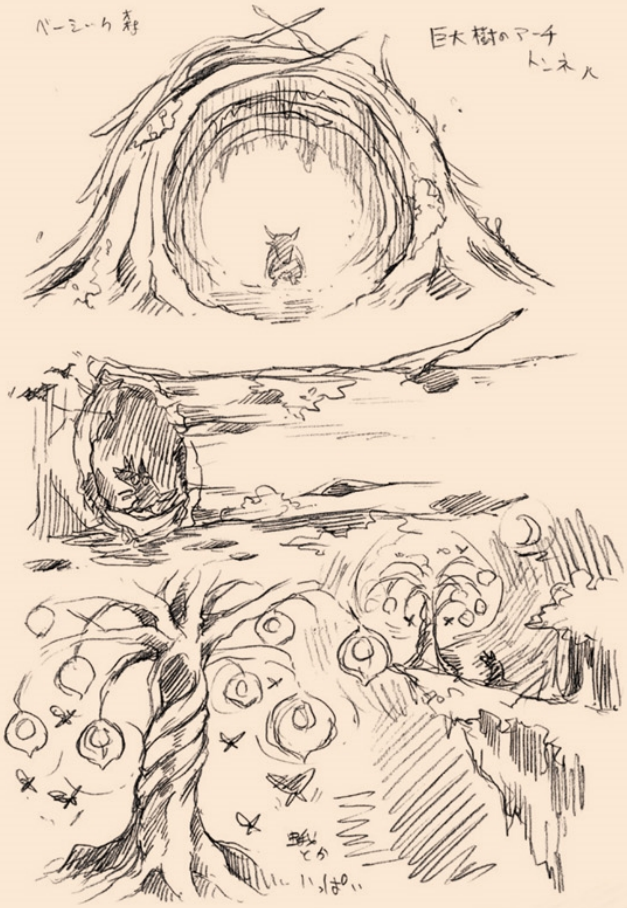
初め、「入らずの森」が魔女の力によって変化したものが「魔女の庭」のイメージだったので、共通モチーフを使う想定でいました。

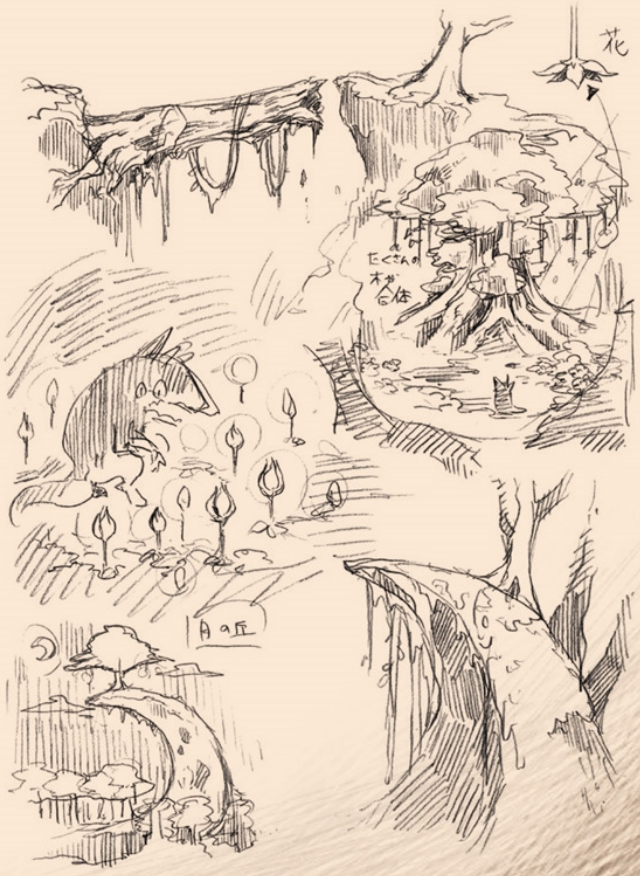
森に住む化け物の生体や、生活などについても細かくメモがありますが、ほとんどゲーム内には実装されていません。

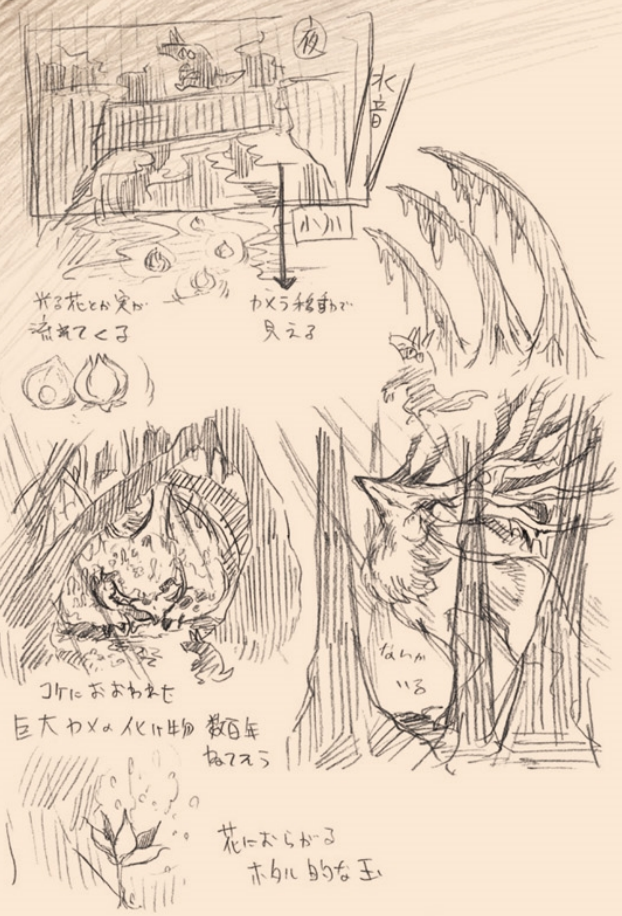
こうした語られなかった森の要素を少しでも感じていただけるように、ゲーム中の各ステージ名にはラフスケッチに描かれた未採用の設定やキャラクターが登場していますので、是非探してみてください。

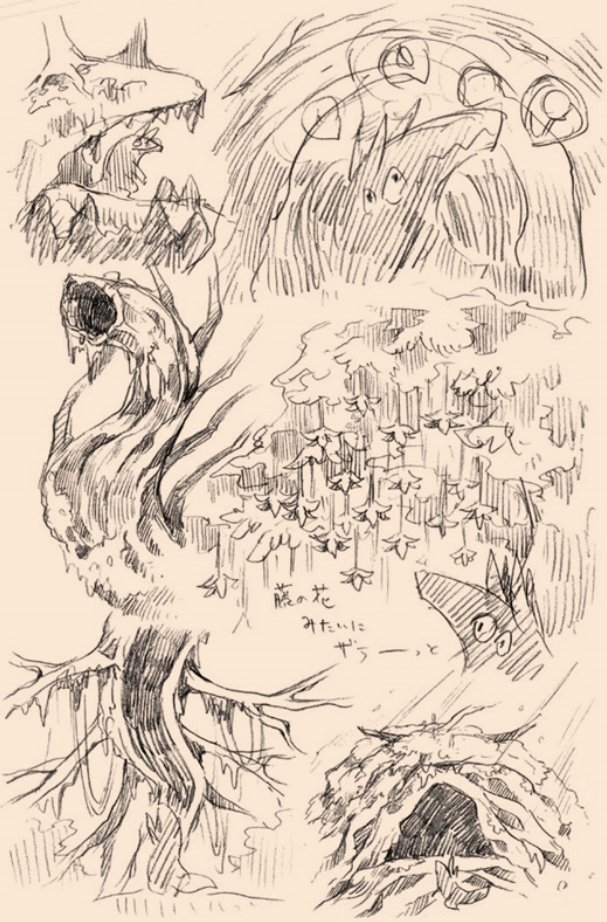
（小田）


ベーシック森


ベーシック森
巨木樹のアーチ
トンネル

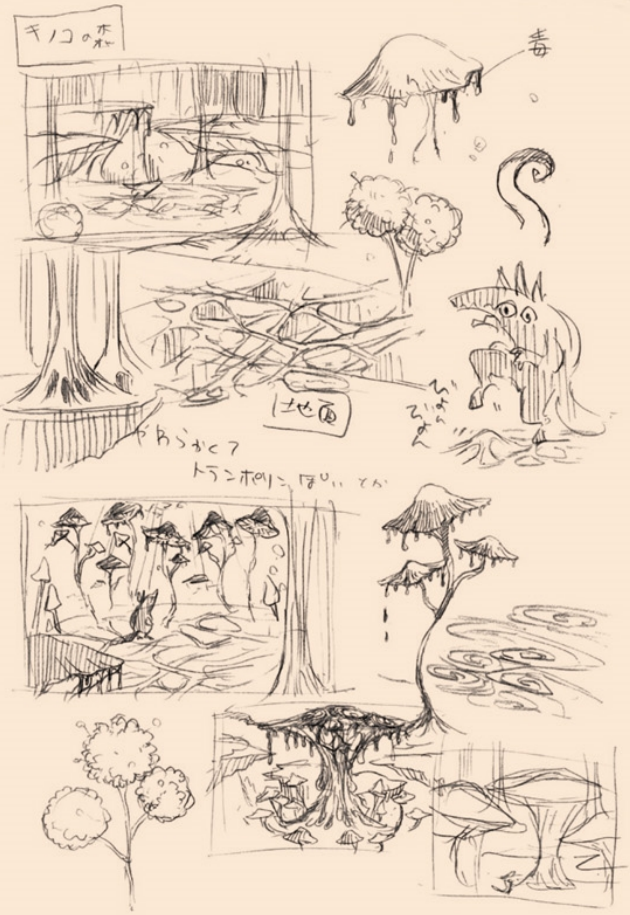

花
月の丘

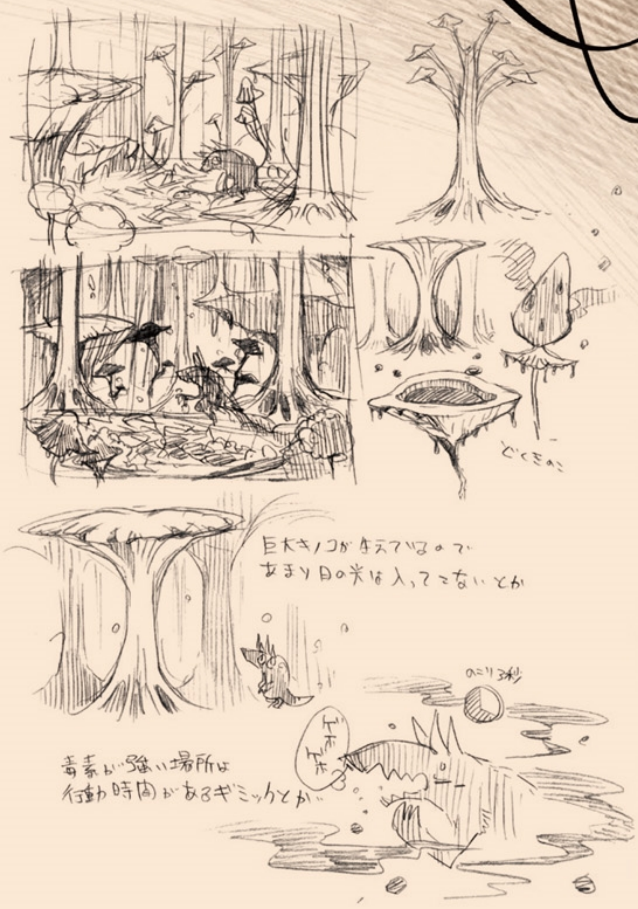

夜
ハシ川
ヤる花とか実が
落ちてくる
カメう移動が
見える
なんか
いる
コケにおおわれた
巨大カメの化け物
数百年
ねてそう
花にならかる
ホタルみたいな玉


藤の花
みたいに
ザラーっと

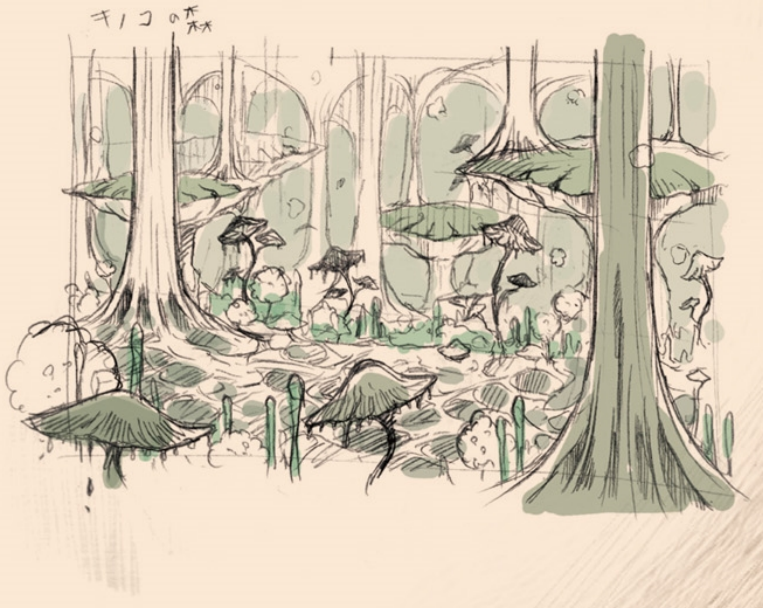


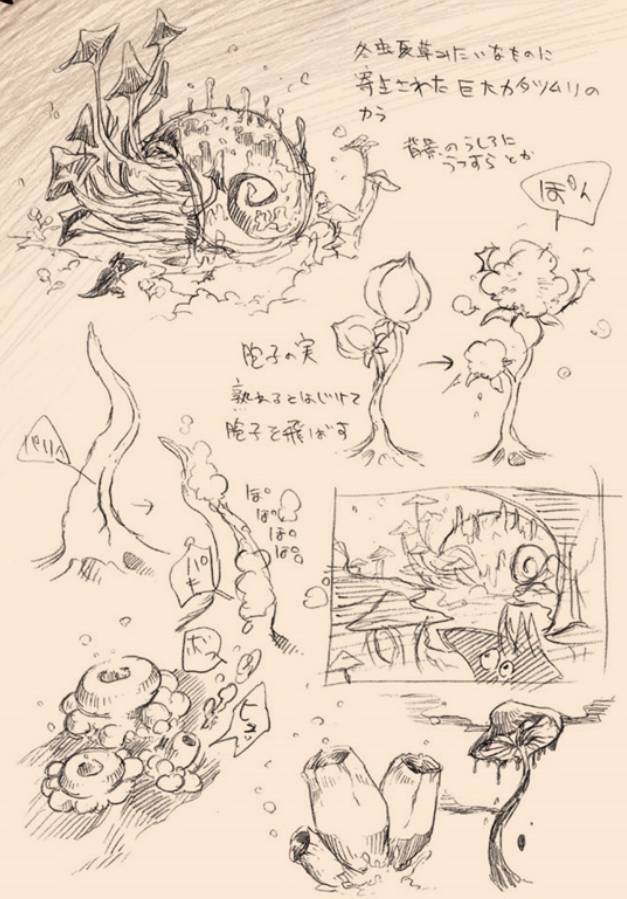
巨大笠の苗床

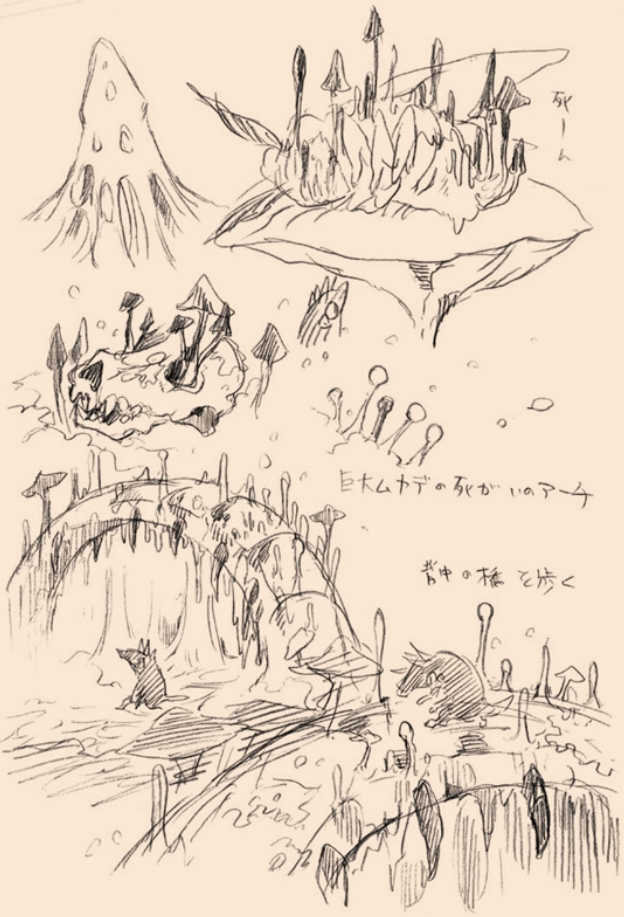

キノコの森
毒
土壁面
やわらかくて
トランポリンみたいとか


巨大キノコが生えているので
あまり日の光は入ってこないとか
のこりつめ
ドボン
毒素が強い場所は
行動時間があるギミックとか


キノコの森
となりのカサと
糸がつながっている
胞子かと思ったら
巨大な白い虫の
キノコの森の
ヌシのうち


キノコの森





◆Designer's Comment

キノコ、菌糸がメインの鬱蒼とした森です。

霧深く、光が奥までは届かないようなイメージです。

住んでそうな生き物を想定して描いていただいたのですが、蛾のようなキャラクターなどとても魅力的でした。余裕がなく諦めましたが、生き物たちを背景に入れられなかったのが悔やまれます。　（加藤）

◆Illustrator's Comment

キノコの森をコンセプトに描きました。大小様々なキノコが生えており、常に胞子や綿のようなものが宙を舞い、粘性のある菌糸などに覆われています。

この森に迷い込んだまま朽ちた生き物や、キノコ類に寄生され苗床となった生き物の残骸などがあちこちにあるイメージでした。

未実装ですが毒の胞子による時間制限ギミックなど、ゲーム部分に関わるメモなどもありますね。

魔女の庭ステージの数字の問題、あそこに出てきた短いお話はスケッチにある未採用のモチーフを紹介していたりします。

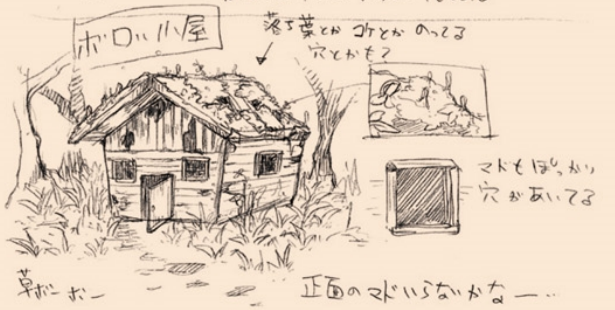
どのお話がどの森のスケッチのことか、探してみるのも面白いかもしれませんね。

山羊一家が住む家は、初めは「入らずの森」にある想定だったので普通の山小屋をイメージしてスケッチしていました。

途中から「巨大笠の苗床」の中にある家に住んでいるということになり、ステージに合わせて胞子やキノコに覆われて朽ちかけた家などのスケッチを描きました。　（小田）



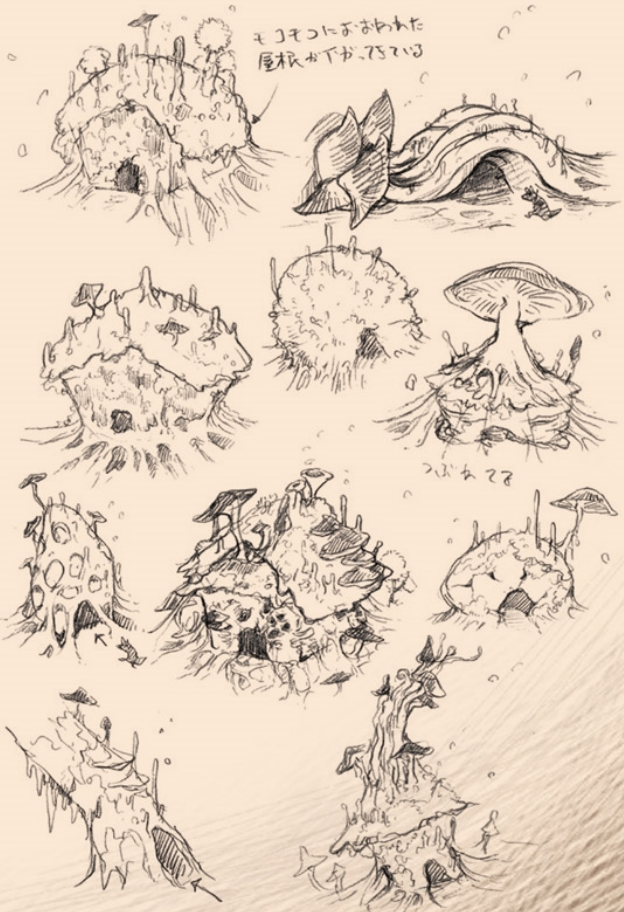

火使わないので
エントツとかは無い
ワラがはいてある？
明かり
↑ワラの山
普段なら草とか野菜かキしてある

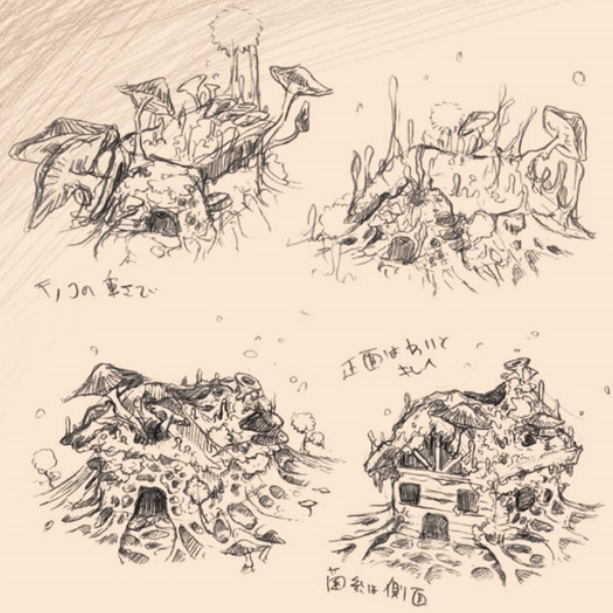

ボロい小屋
落ち葉とか ゴミとか のってる
穴とかも？
マドもほぼ、かり
穴があいてる
草ボーボー
正面のマドいらないかなー…




マドからの光のみで暗い
奥にワラの山 ねどこ？
床に食いちらかした骨と野菜のカスが散乱している
肉なくてしかたなく
野菜かじった

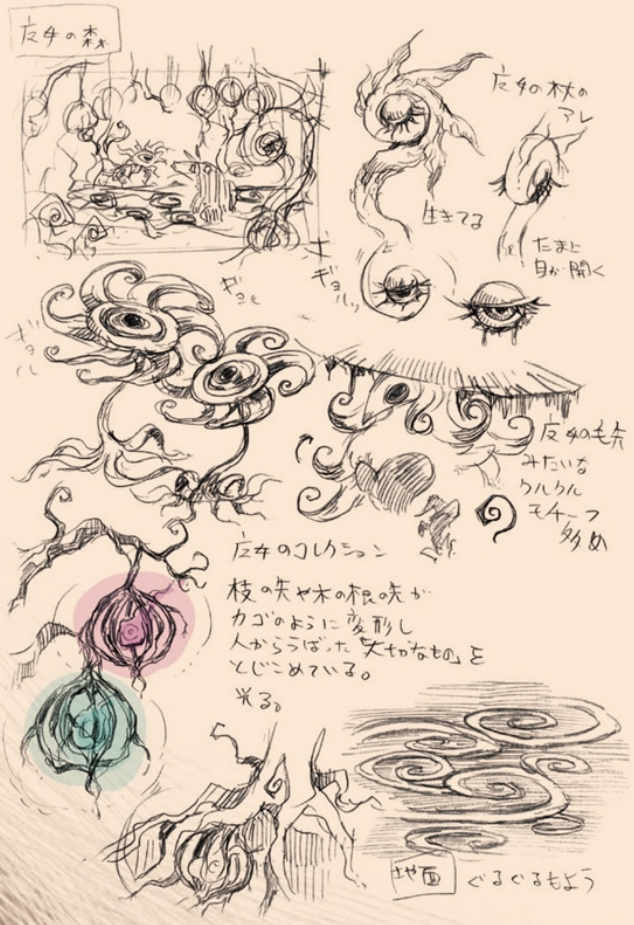

山小屋 in キノコの森
入口
入口
ふつうのカビっぽい？

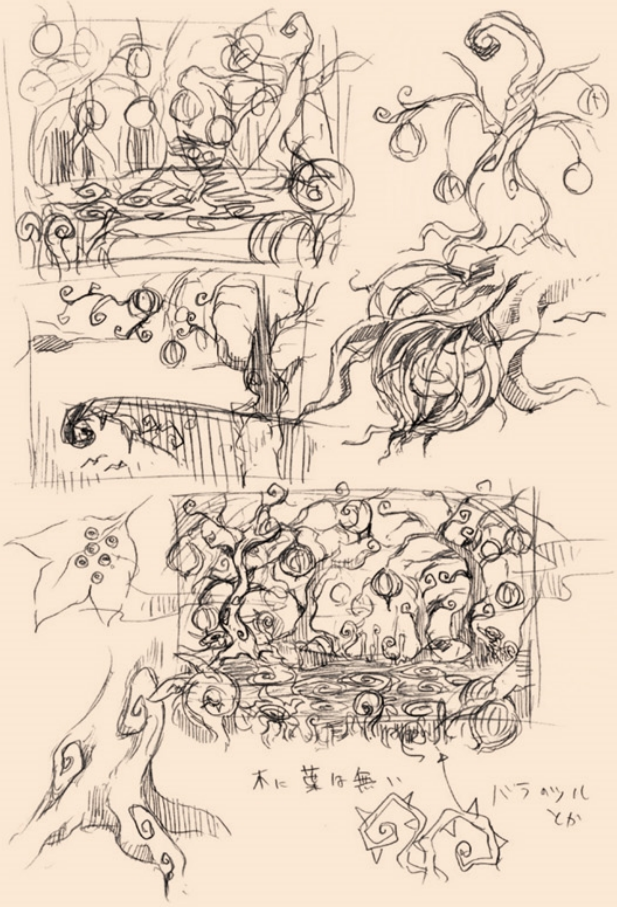

キノコにおおわれた
屋根が下がっている
つぶれてる


キノコの集落
正面はわりと大人
菌糸は側面


小屋

魔女の庭


左手の森
左手の枝のマレ
生きてる
たまと目が開く
左手の毛先みたいなクルクルモチーフ多め
左手のコレクション
枝の先や木の根の先がカゴのように変形し人からうばった大切なもの」をとじこめている。
半る。
土台面
ぐるぐるもよう

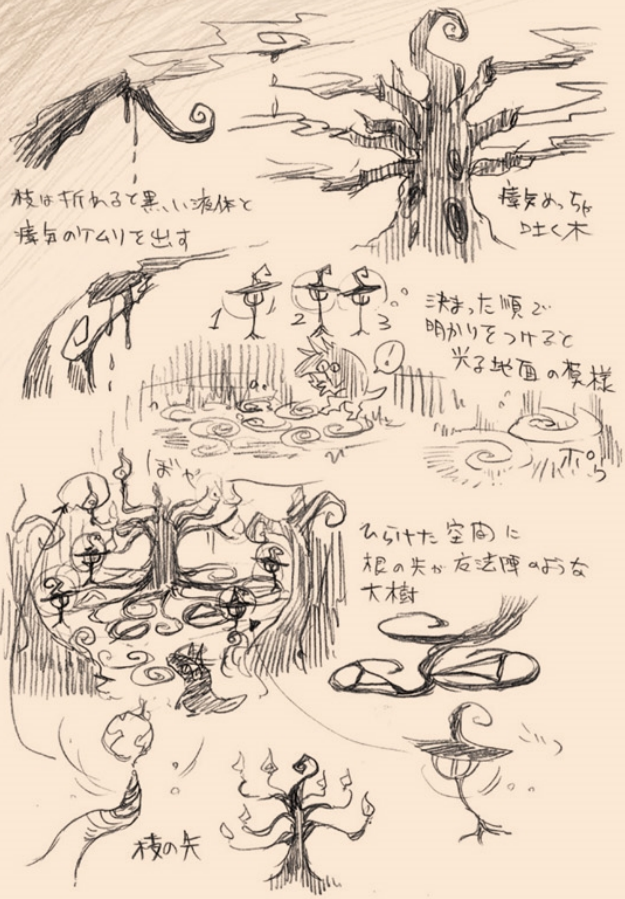

木に葉は無い
バラのツルとか

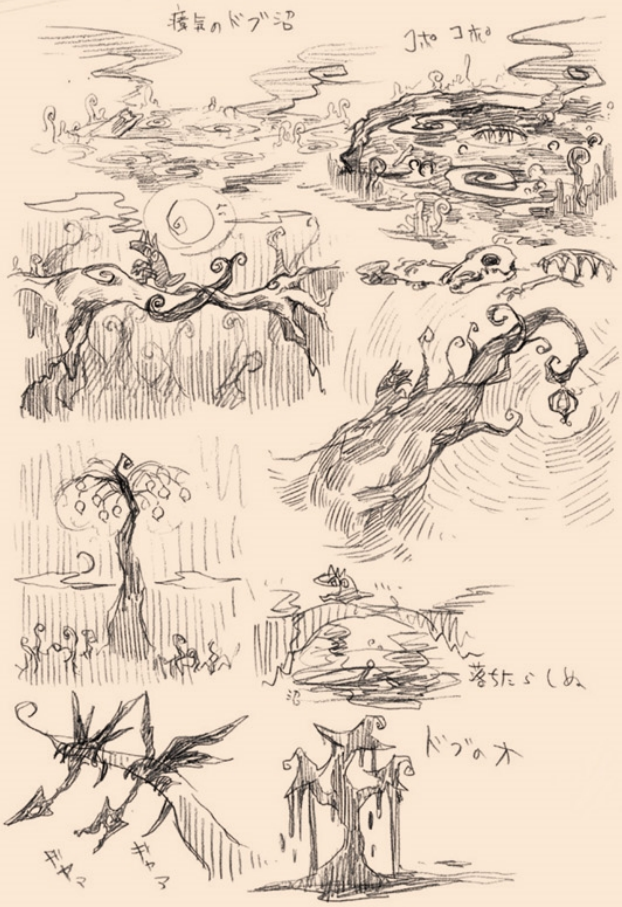

友牛の森
ぐにゃーってしている

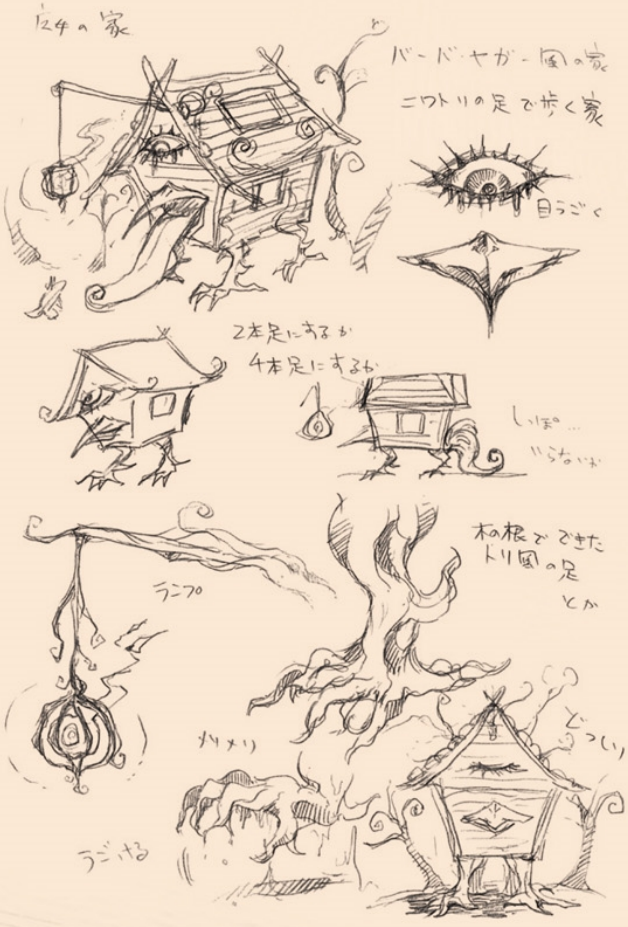

友牛の森
出来心化け物
ボッ
とんでひにいる
友牛の森は◎と◎かモチーフ
友牛の家マヂアハ●キロ
たくさんカゴすくめているばしょ


手のような木
ブキミ木のアーチ
なんかみてる
マようかう的なもの


大量のコレクションこづわでかい明るい
ぶどうみたい
ラごと外灯
最近友だち明かりがつくとか
コレクションでは友が
ぴょん







◆Designer's Comment

魔女というキーワードが最初にあったので、ファンタジーに特化したデザインが多いですね。木は捻じれていたり、マンドラゴラが吊るされていて、植物も食虫植物が多く少しおどろおどろしい雰囲気になっています。

案の中にあるカカシは各ステージのゴールに使われています。（加藤）

◆Illustrator's Comment

魔女の森をコンセプトに描きました。「入らずの森」が魔女の力で大きく変化したイメージです。魔女の髪の毛のようにくるくると渦を巻いた植物や目がついて意思があるような植物が生えていたり、願いの代償に奪った結晶が入ったコレクション籠があちこちにぶら下がっています。

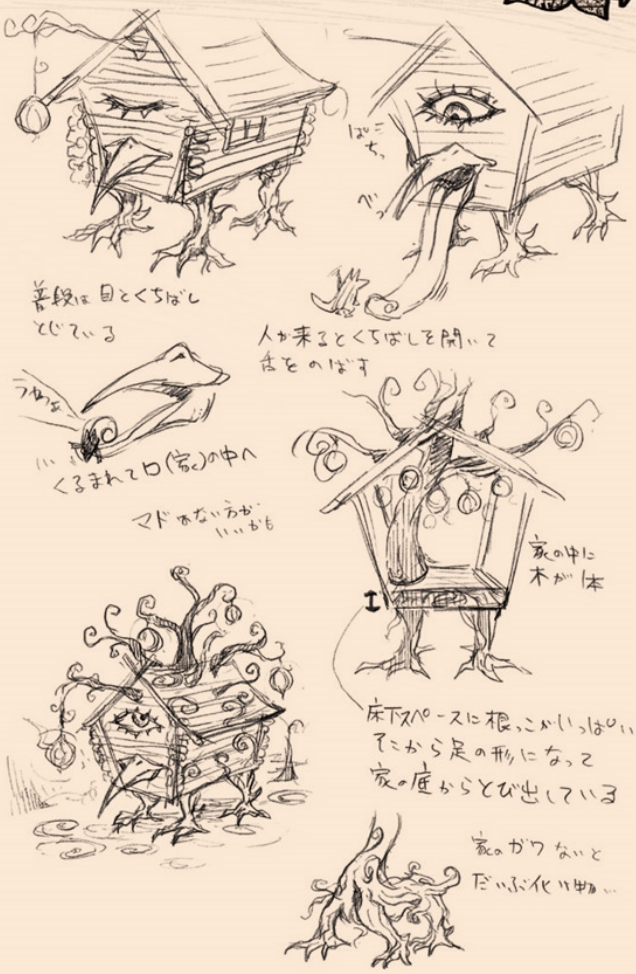
魔女の森ということもあり、不気味でおぞましさを感じるデザインのものが多いですね。

本編では外観は出てきませんが、魔女の家のイメージスケッチもあります。

初めは家というイメージだったのでコンパクトで生きている「いかにも魔女」な感じのデザインを考えていたのですが、シナリオを作っていく上でイメージが家から館となり外観が大きくなったので、後半は大樹と一体化したようなデザインが多いです。

ただ、結局本編で登場する機会はなかったので、どのデザインが魔女の館なのかは決まらないままだったのスケッチで終わってしまいました。

バーバ・ヤーガの家を思わせる鳥の足が生えた家は気に入っているので、また魔女が絡むお話を描くときに使えたら良いなと思っていたりします。（小田）


普段は目とくちばし
とじている
人が来るとくちばしを開いて
舌をのばす
くるまれて口(穴)の中へ
マドがない方が
いいかも
家の中に
木が1本
床下スペースに根っこがいっぱい
でてから足の形になって
家の底からとび出している
家のがワないと
だいぶ化け物…


木のコレクション
こんな座り方してほしい
マドは無くて室中は
うすぐらい。
天井、棚、床にコレクションが
散乱しており
それの光の中で生活している。
暗い方が
コレクションの光
たのうできるじゃん。
お気にいりのコレクションを
家ごと持ちあるいている
古い森の木よりも
鈴生りになっている

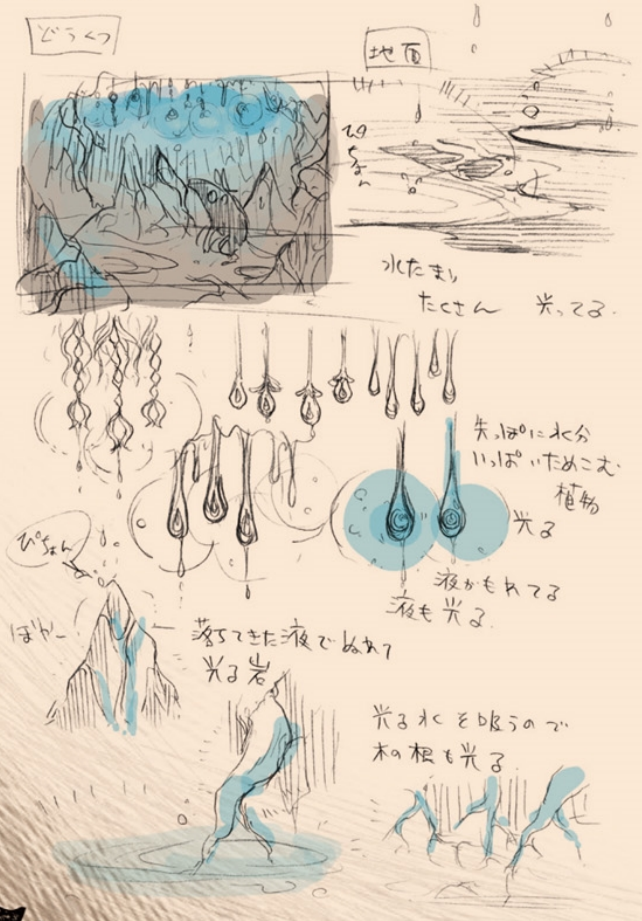

植物が茂っている
テーブルや
イスの足部分は
トリ足になって
いる。
ジャマな時は歩いて端に行く。
テクテク
ぴょん
カゴに入りきらなかった
コレクション棚
家の外の目を
通して外の様子を見れる
出口
まってるね
誰か
来たね?

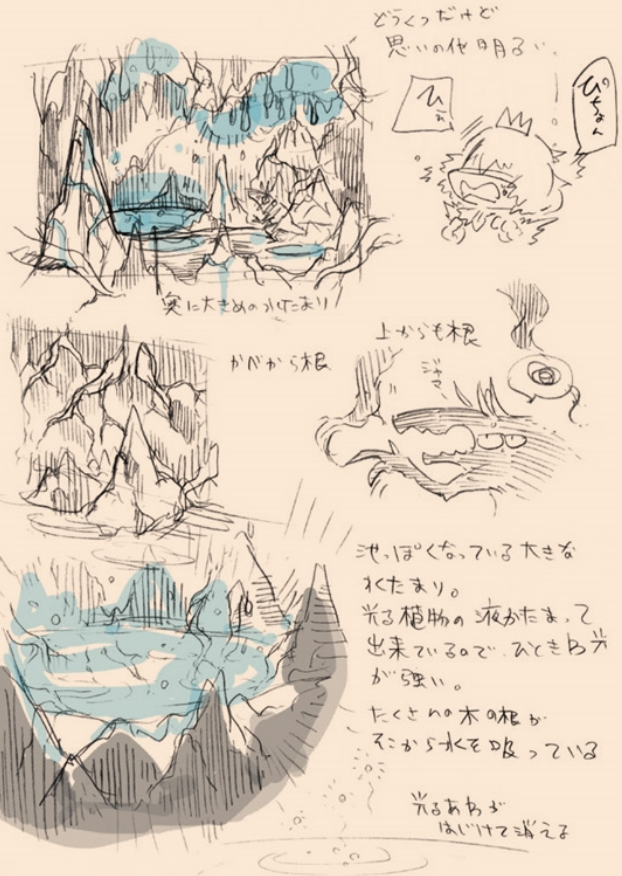


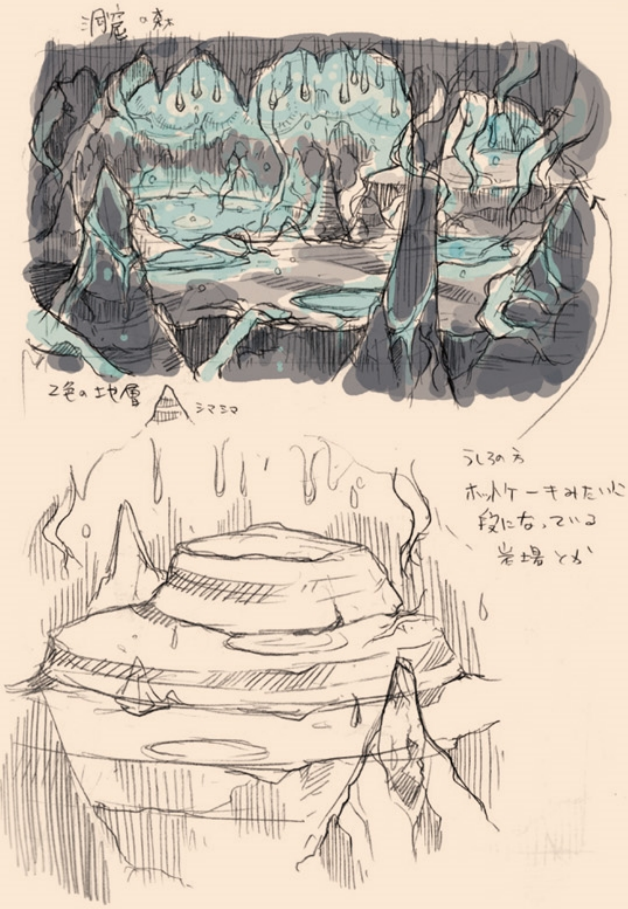

無数のつしかションの光



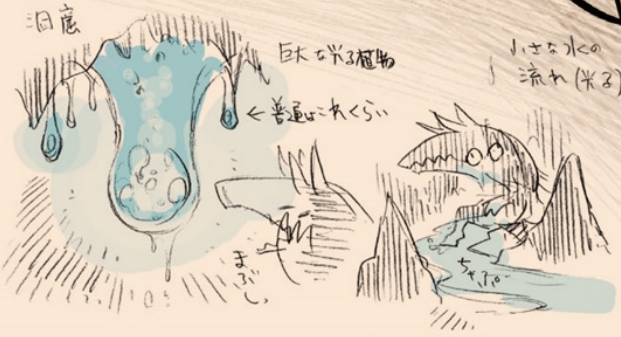
青淵の洞


どうくつ
地面
ぴちょん
水たまり
たくさん 光ってる
先っぽに水分
いっぱいためこむ
植物
光る
液がもれてる
液も光る
ぴちょん
ぽたー
落ちてきた液でぬれて
光る岩
光る水を吸うので
木の根も光る

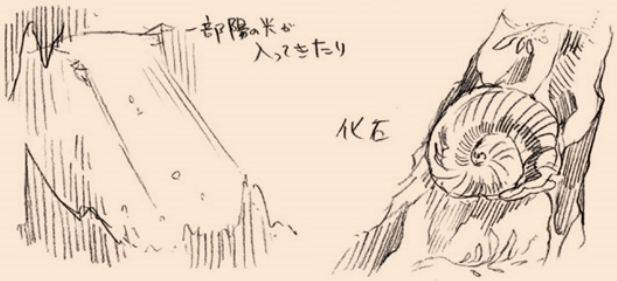

どうくつだけど
思いの外明るい
ぴちょん
実に大きめの水たまり
上からも根
がいこつ根
ぜっぽくなっている大きな
水たまり。
光る植物の液がたまって
出来ているので ひときわ光
が強い。
たくさんの木の根が
そこから水を吸っている
光るあわが
はじけて消える

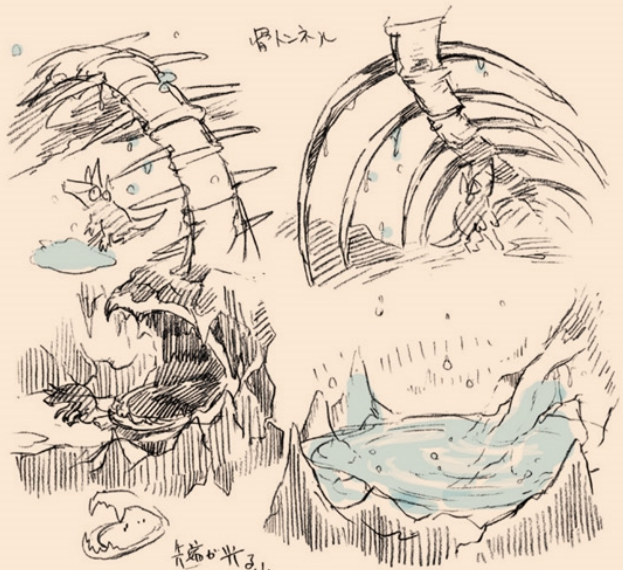

洞窟の奥
2色の地層
シマシマ

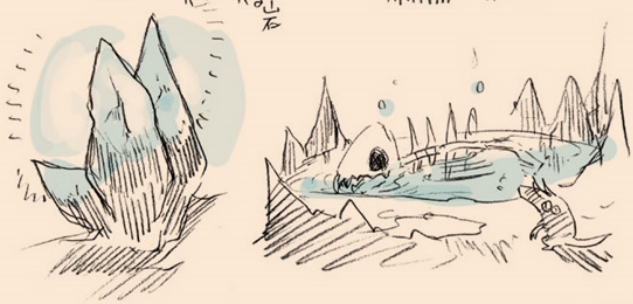
うしろの
ホットケーキみたいに
段になっている
岩場とか

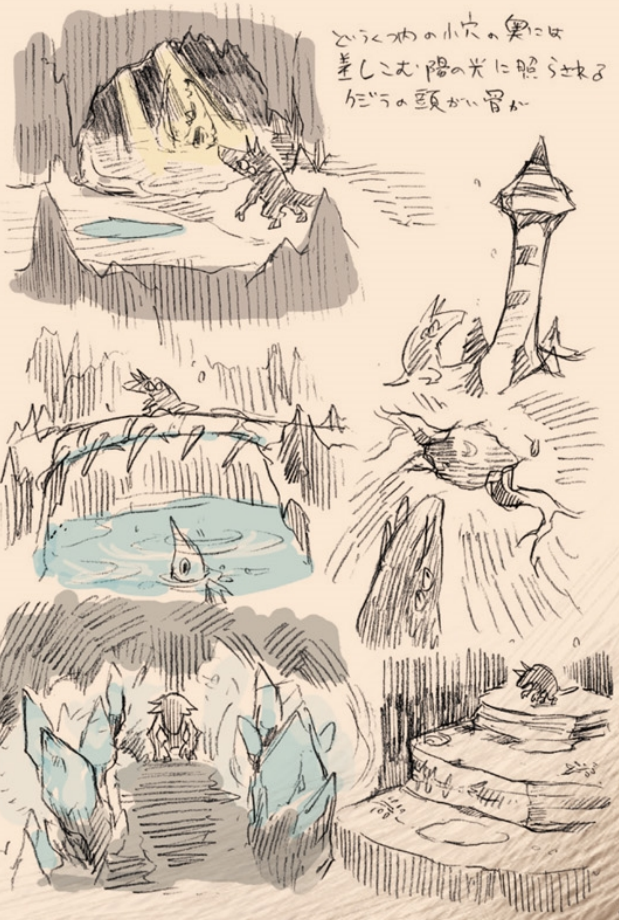

池底
巨大な水草植物
←普通はこれくらい
小さな水の
流れ(光る)
まぶし
ちゃぷ


?
ギャー
バサ
コウモリの巣だった


一部陽の光が
入ってきたり
化石


骨トンネル


青苔が光る岩


どうくつの小穴の奥には
美しい陽の光に照らされる
なにかの頭がい骨が

◆Designer's Comment

青い洞窟というイメージが固まるのは早かった。具体的にどういう洞窟なのか掘り下げていく中で、海の要素が出てきました。

もっと渋い色味にするか悩んだのですが、他のステージとの差異も大事だと考え、思い切って青を強めに使っています。（加藤）

◆Illustrator's Comment

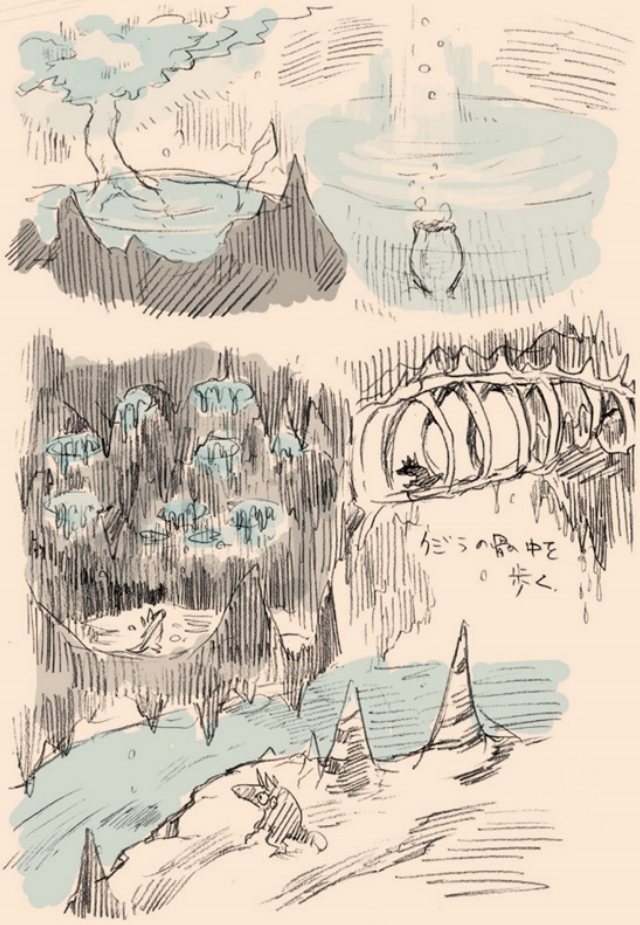
洞窟の森をコンセプトに描きました。天井から水気を多く含む植物が多数ぶら下がっており、青白く発光して洞窟内を照らす幻想的なステージをイメージしました。

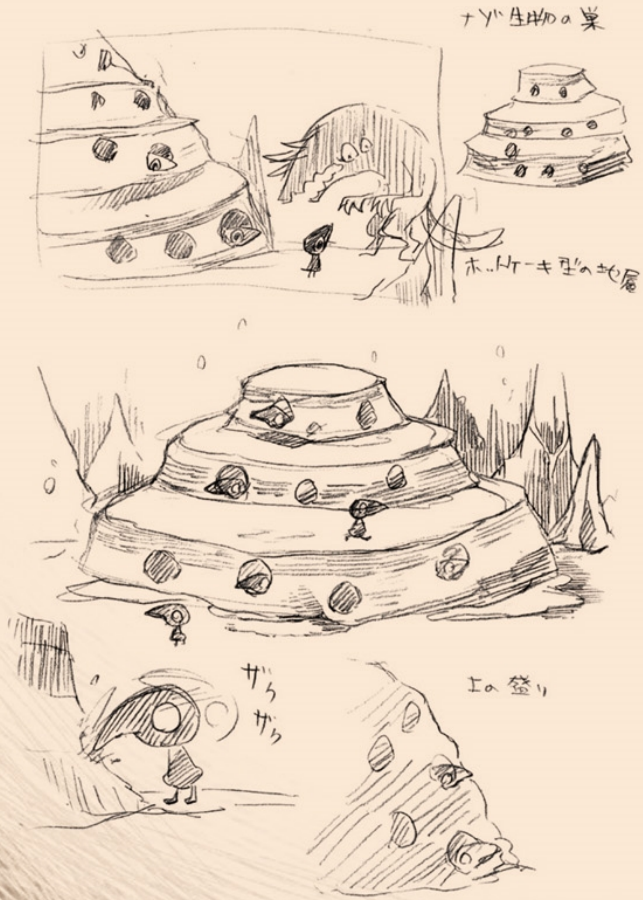
植物から落ちた雫により発光する水溜りがいたるところにあり、洞窟外から入り込んだ大樹の根がそれを吸い上げ、根やその先に続く葉も青白く輝いています。

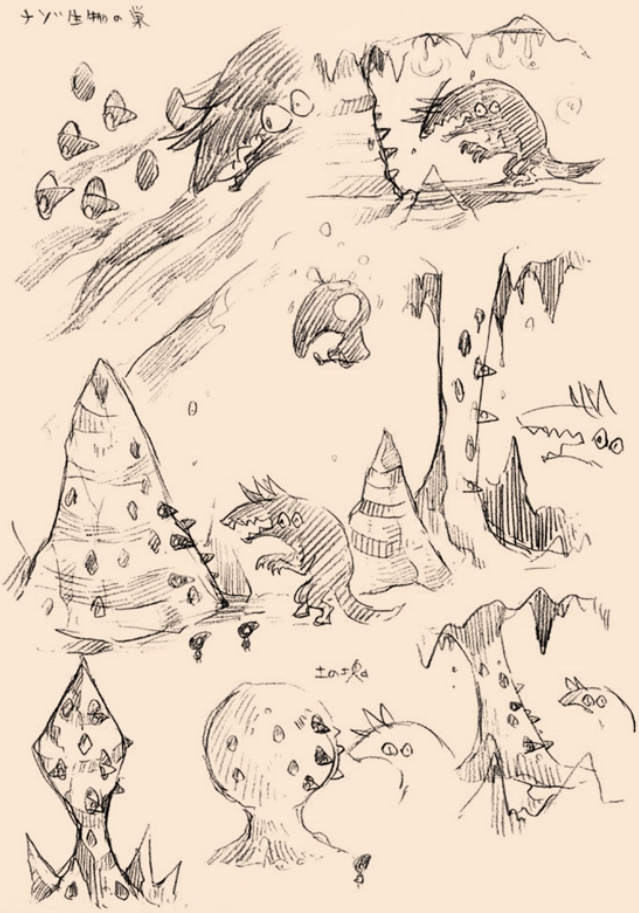
ゲーム中のステージ名からもわかるように、この洞窟はかつて海があった場所をイメージしてモチーフを描いています。

貝の化石があちこちにあったり、巨大な生物の骨の中などを歩いて渡ることができたらロマンがあるな～と思います。

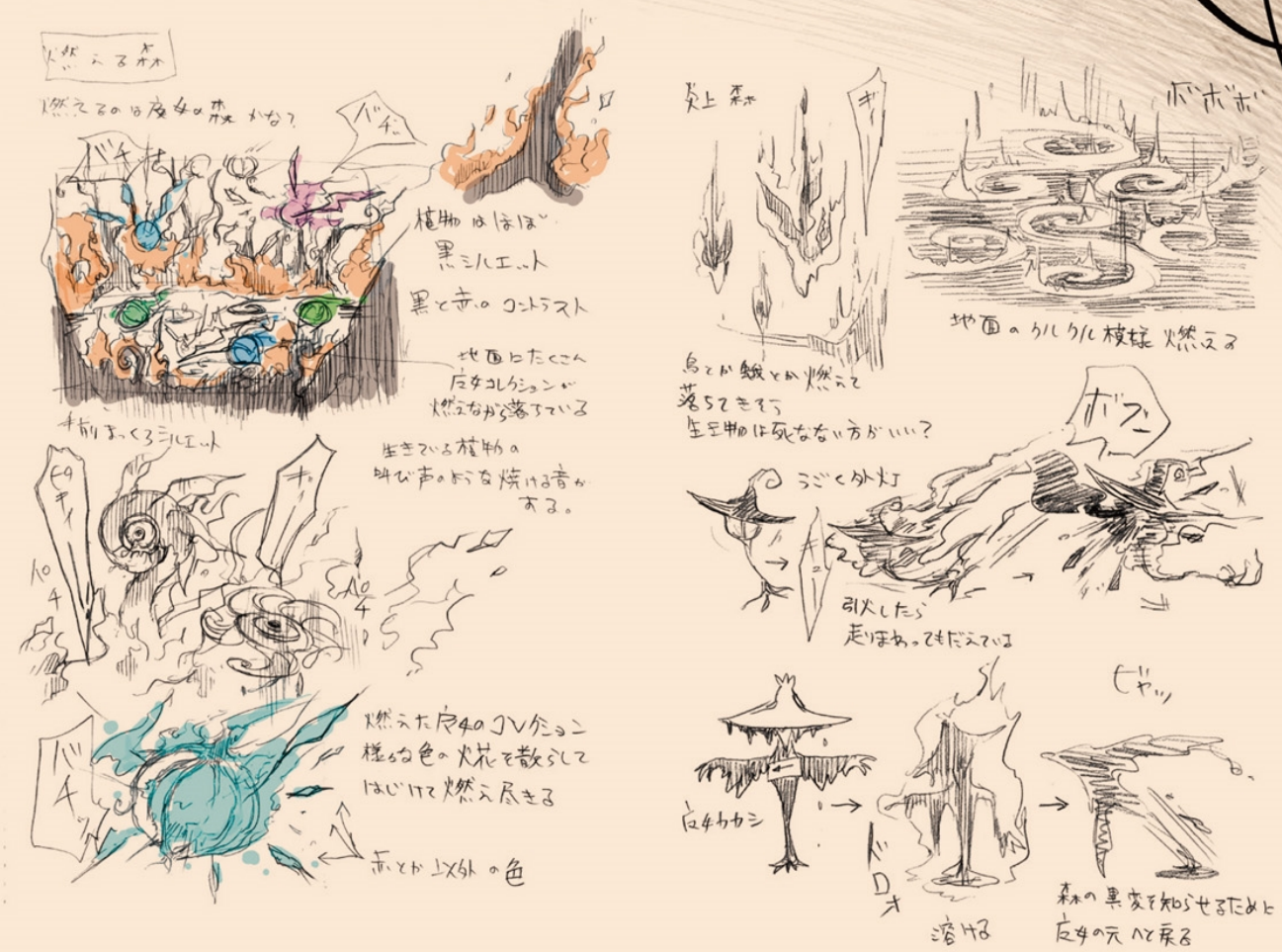
人があまり立ち入らない奥地で、ひっそりと眠り続ける太古の記憶。いいですよね……。（小田）

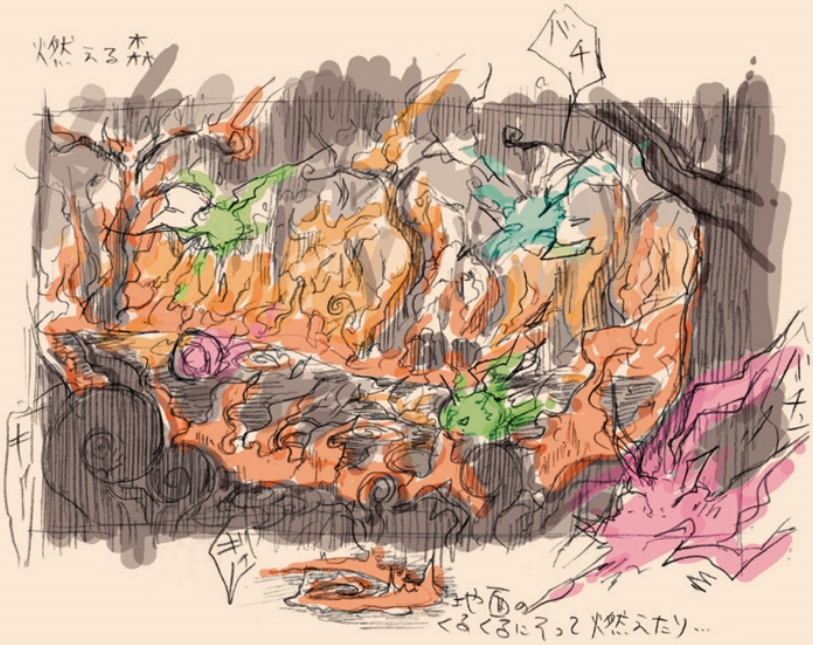






罪火の森





◆Designer's Comment

燃えている「魔女の庭」を表現するため、木のデザインなどは同じものを使っています。

見た目は全く同じではなく、植物が焼けていたり、焦げて大きく形が変わっているものに作り替えています。

（加藤）

◆Illustrator's Comment

炎上の森をコンセプトに描きました。

「魔女の庭」がそのまま燃えているイメージだったので、あまりスケッチはありません。

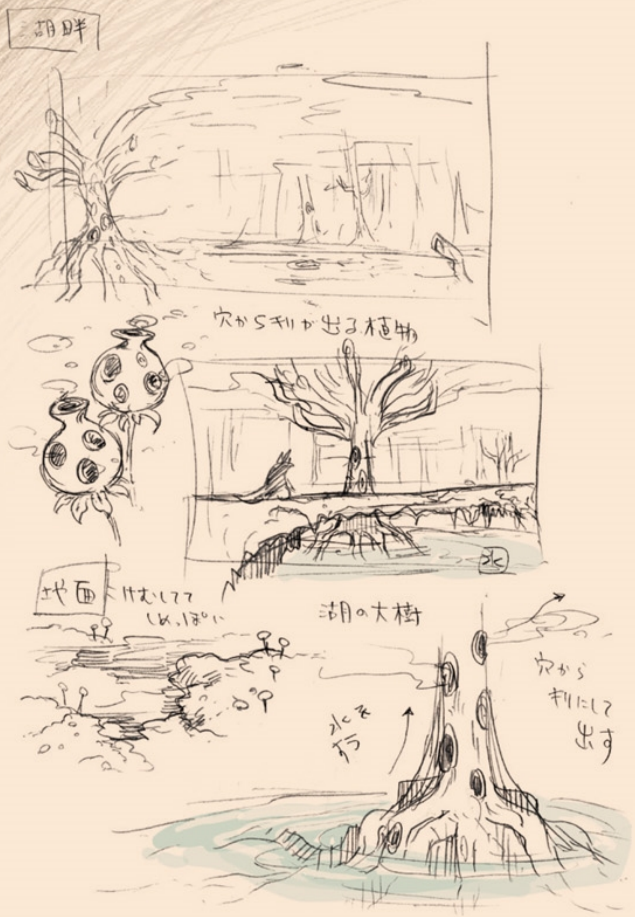
燃える木の黒いシルエットと、炎の朱色の2色の中に燃えて爆ぜるコレクション籠のカラフルな火花の色が混ざり合うステージをイメージしていました。

コレクション籠が爆ぜ、「魔女の庭」に生えていた意思を持つ植物たちが焼かれ叫ぶような様子が描かれた悲惨なスケッチですが、実際のゲーム内では静かにじわじわと森が死にゆく感じのステージになっていましたね。

各森の名称やステージの名前も私が考えています。「罪火の森」という名称は罪をとがめる「罪科」と「火」をかけ合わせたもので、王子へ嘘をついていた罪に向かいあい、苦手な火に立ち向かっていく狼が駆け抜けるステージをイメージしてつけました。

（小田）

未採用ステージ・その他









◆Designer's Comment

霧が出ている木のデザインなど、他のステージに転用している物は結構ありますね。

完全に無くすのはもったいなかったので、なるべく使おうとしていました。（加藤）

◆Illustrator's Comment

当初予定していた森のステージの中に「湖畔の森」と「樹上の森」というコンセプトの森がありました。「湖畔の森」は一面霧と湿気に覆われている森で、湖から水を吸い上げて穴から霧を発生させる木が生えている設定を考えていました。

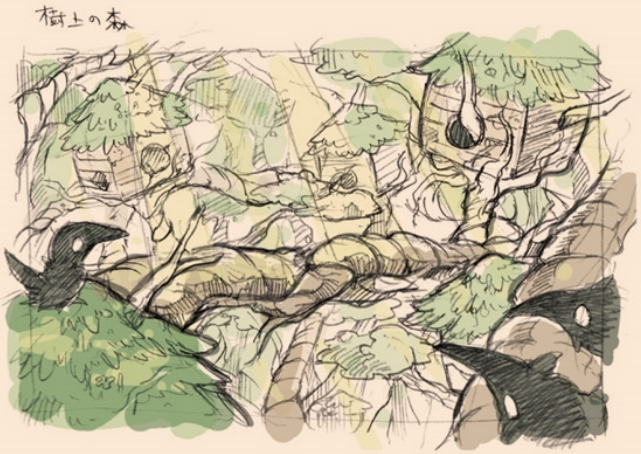
湖の中央には立派な大樹があり、この森で発生する霧の大部分を生み出しています。

色が載せてあるイメージボードの、プレイヤーが歩くであろう道の奥にそびえる大樹の構図が気に入っています。「湖畔の森」は個人的に不採用にするのが惜しく、店舗特典イラストの背景でこっそり描いています。本編で姫と王子が訪れなかったばかりに、もしかしたらこの森もどこかにあったのかもしれません。

もう一つ、「樹上の森」は化け物たちが住む村を駆け抜けるコンセプトのステージとしてデザインしました。「樹上の森」ということで、鳥の巣のような巣箱型の家や、空に近いので鬱蒼とした森よりも太陽の光が入ってくる明るいステージなどをイメージしていました。どちらの森も気に入っていたのですが、最終的にステージ数を調節する際に他の森のデザインと似た雰囲気になるものは不採用となってしまいました。

花のデザインですが、当初はデモシーンに登場する花は好きにデザインしても良いということで、渡すシーンにちなんだ花言葉を持つ花をベースにしたデザインで描いていました。後になって、各ステージに生えている花のデザインを考えて欲しいということで、花言葉を秘めた花のデザインはお蔵入りとなりました。一番悩んだのは「罪滅ぼしの花」で、一番最後に渡すからこそ凝ったデザインではなく普段から販促イラストで描いていた平凡な花のデザインを選びました。（小田）



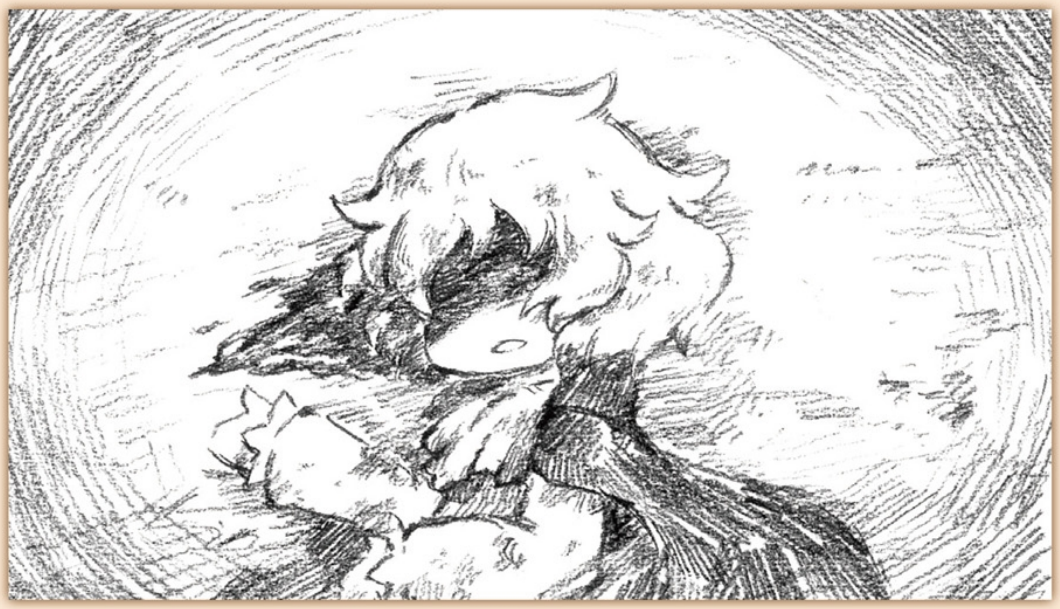






デモイラスト





◆Designer's Comment

シナリオから打ち合わせを重ねて、どこをイラストに起こすか相談していました。

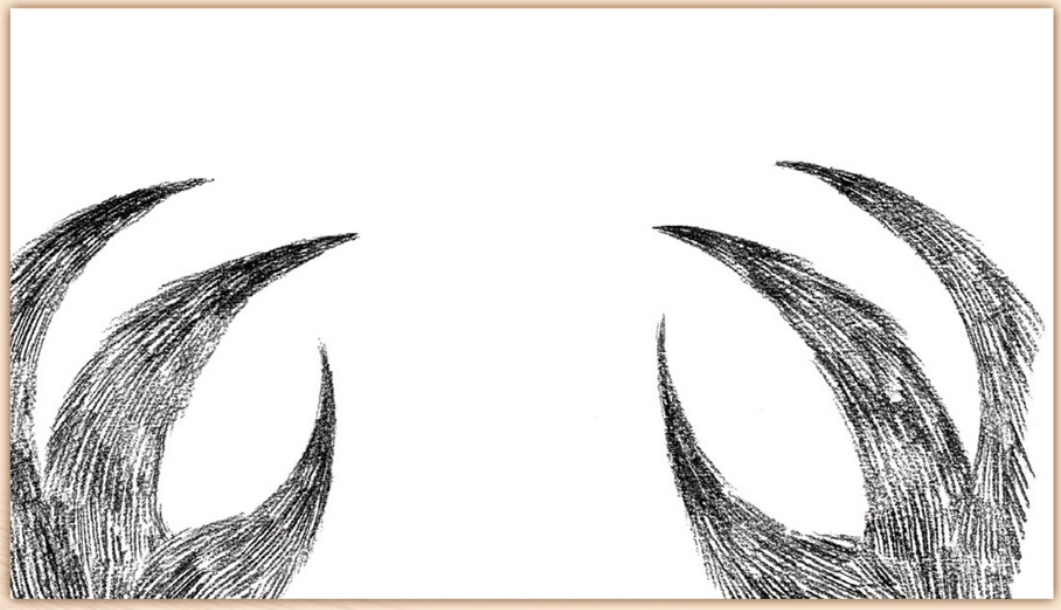
色をつけるか悩みましたが、鉛筆と紙の質感を活かそうと考え、余分な加工はしないようにしています。

（加藤）

◆Illustrator's Comment

デモイラストは開発スタッフが描いた絵コンテを元に全て鉛筆で描いています。描写する紙を厳選するところから始まり、複数の紙に試し描きをしてイメージするタッチを表現できる紙を選びました。

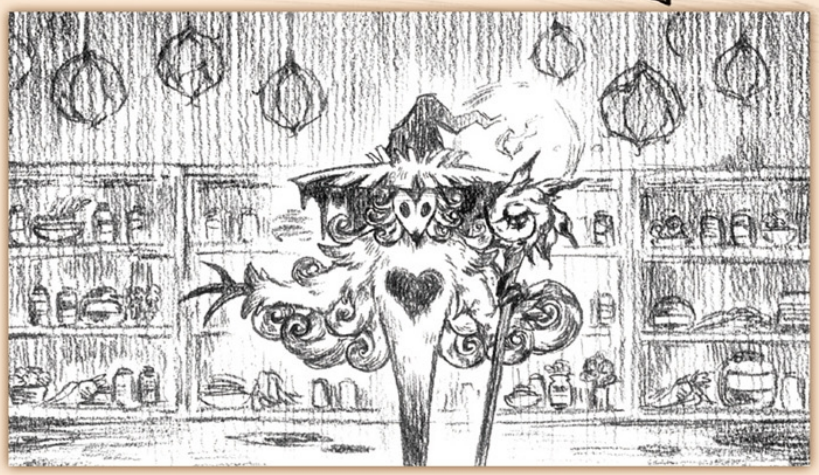
全てのデモシーンは、手書きの絵本感を出すためにきっちり描きすぎずに多少形を崩すことを意識しています。（小田）

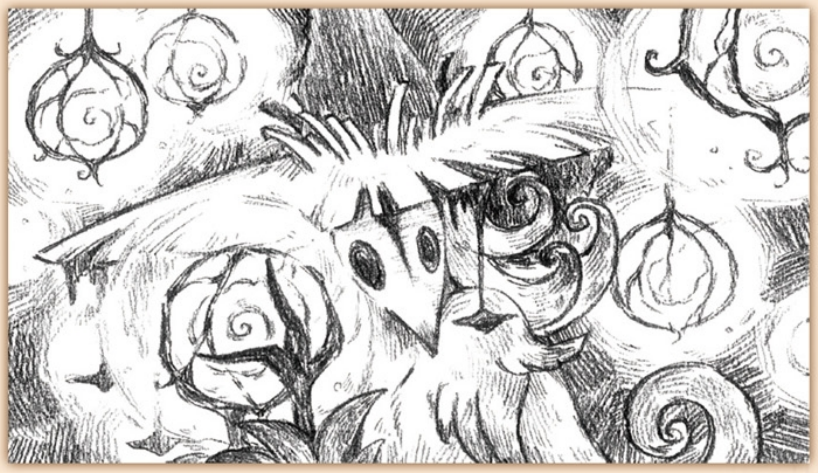


◆Illustrator's Comment

一番初めに描いたデモイラストです。

原画にはトリミング枠を想定したラインが描き込まれていました。（小田）





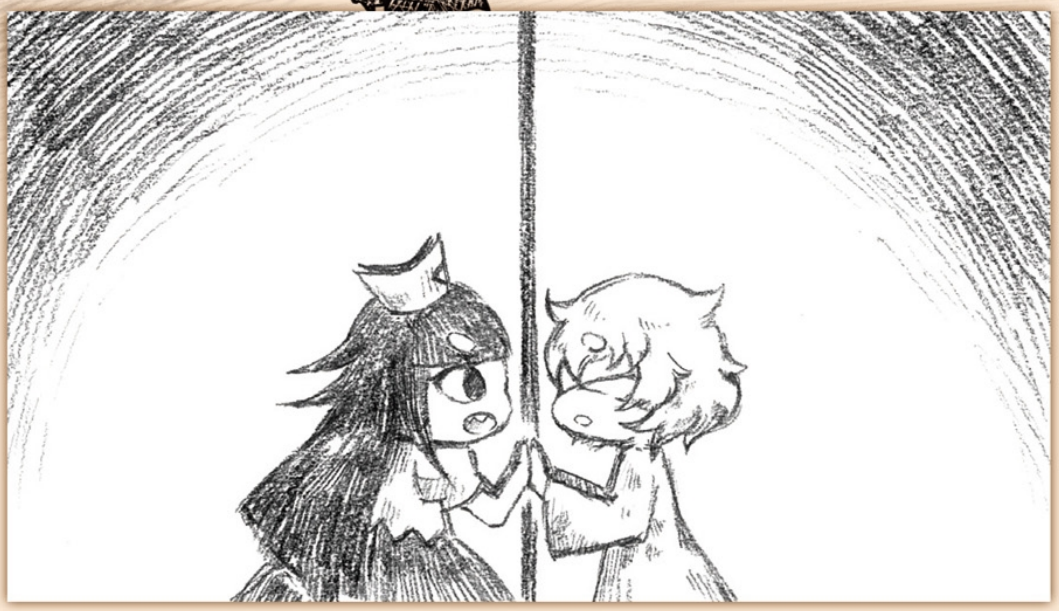




◆Illustrator's Comment

デモイラストの中で唯一縦長のイラストです。原画サイズも2倍以上あります。

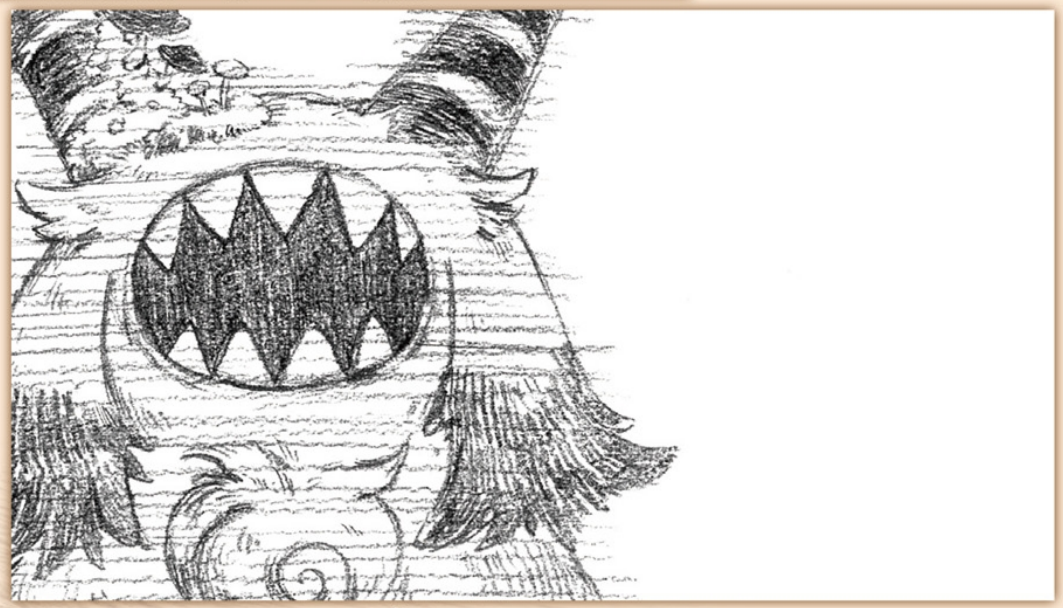
歌声が奪われるシチュエーションは最初期からあったので、シナリオが固まる前から構図のイメージがありました。（小田）



◆Illustrator's Comment

企画書の段階からイメージイラストとして存在していた構図です。
牢屋越しに手が触れあう絵がどうしても描きたかったんです。（小田）

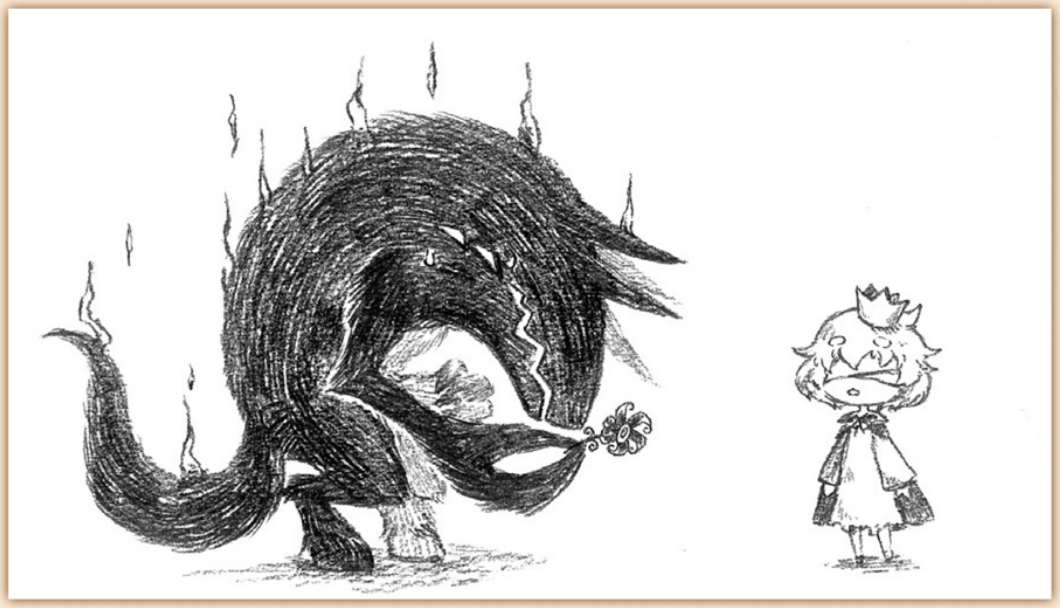






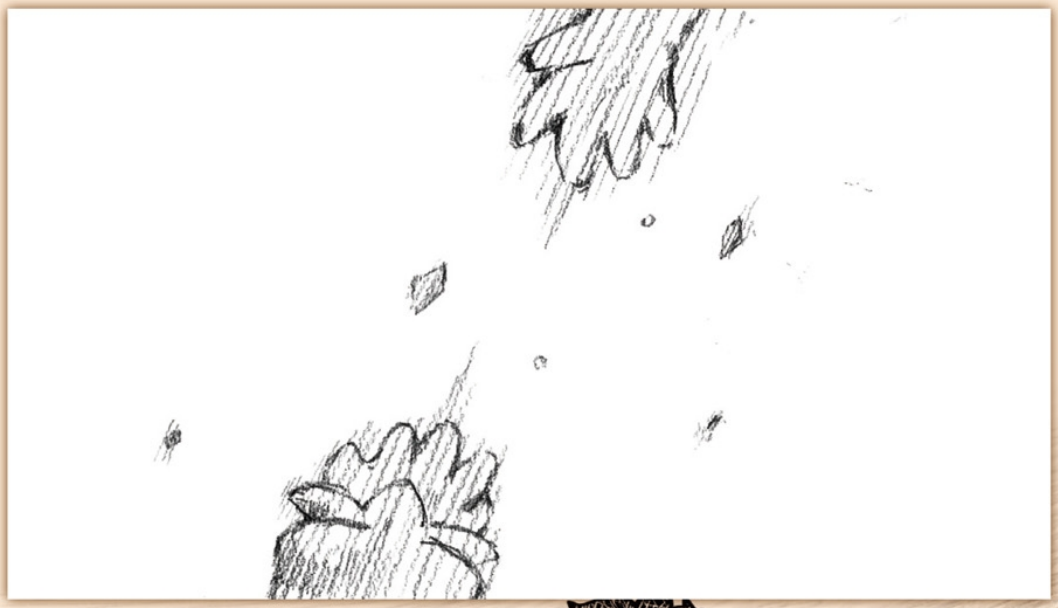
◆Illustrator's Comment

姫の姿になって、王子と触れられているときには忘れている自分が化け物という現実。
ふとしたときに現実を突きつけられるシーンは、シナリオが固まる前から描きたいと思っていました。（小田）



◆Illustrator's Comment

この、体の大きな人外が不釣合いなほど大きな指先で花を持つシチュエーションはとてもグッと来ますよね。　（小田）

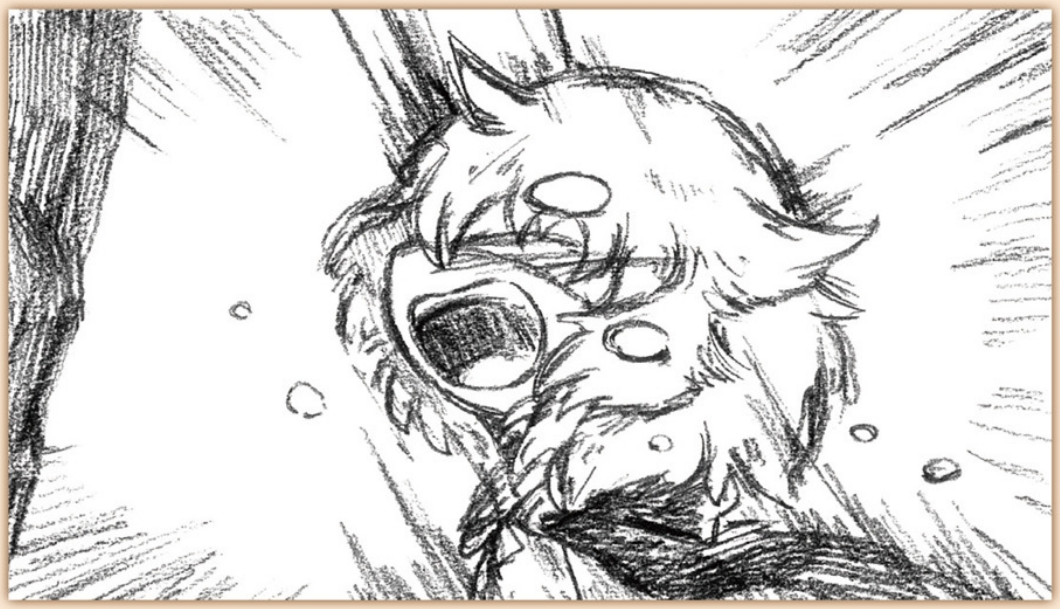




◆Illustrator's Comment

王子のトラウマである、やわりとした化け物の手の感触が伝わるように描きました。

このシーン、直前の幸せな空間を強調して描くことにより絶望に落ちた時の心のダメージをより大きくするようにしています。ごめんね。（小田）



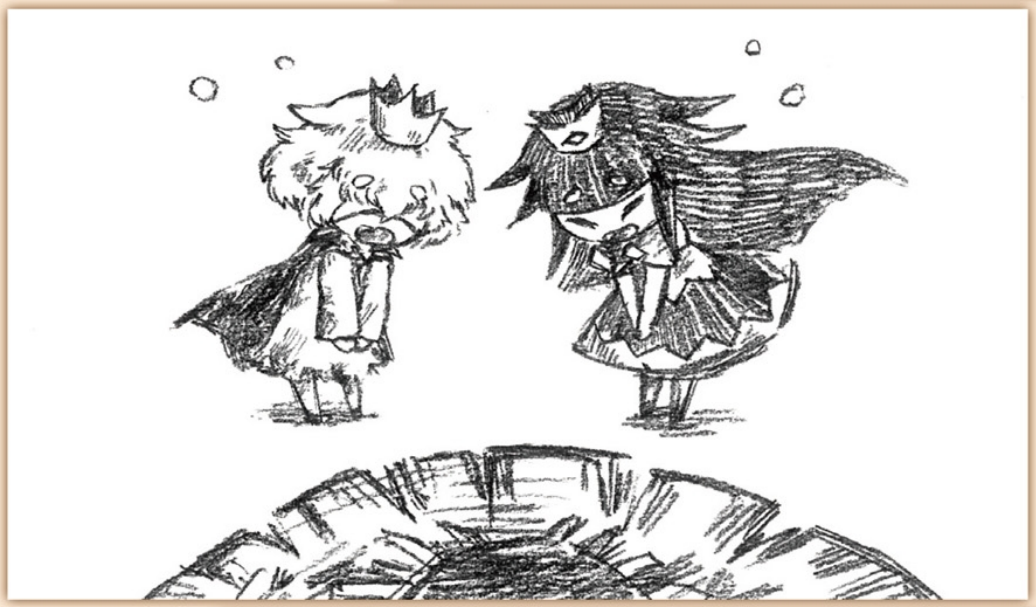
◆Illustrator's Comment

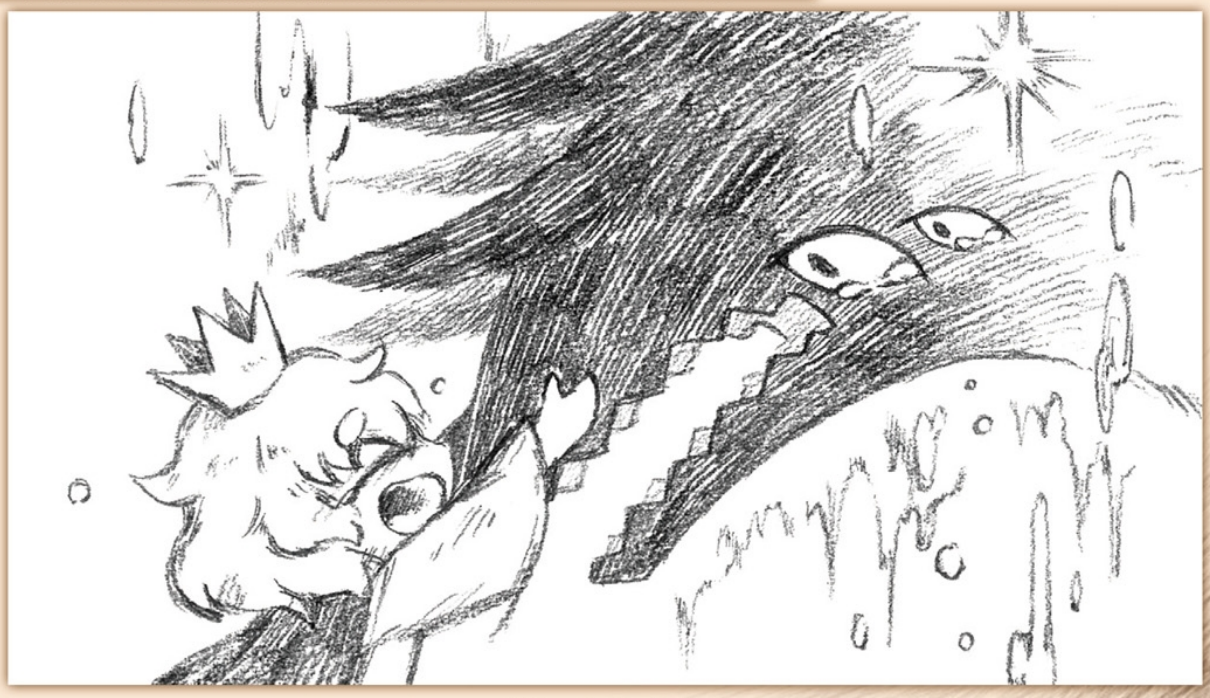
「嘘つき!」は、テーマ的にもタイトル的にも物語の中で必ず言わせたかった台詞です。

その時の王子の爆発した感情を表現するために、鉛筆を叩きつけ、重く力を込めて線を描きました。（小田）









◆Illustrator's Comment

最初は魔法で意識が朦朧としてぼんやりしている表情だったのですが、きっと朦朧としながらも涙を流していたんだろうなと、もう一度涙を付け足した構図で全て描き直しました。（小田）





◆Illustrator's Comment

この、はっとした表情に無意識にあふれ出す涙が良いですよね。

デモイラストは、開発スタッフが描いた絵コンテをベースに描いていましたが、このシーンの絵コンテも心にグッと来る感じでした。（小田）



◆Illustrator's Comment

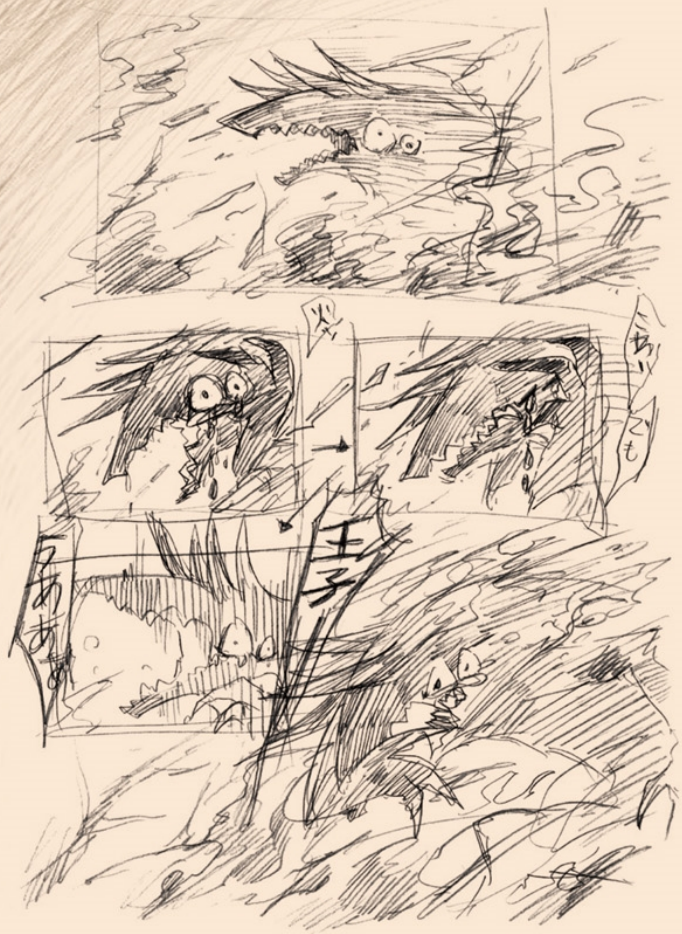
ラストシーンは花の収集率で３段階変化があります。

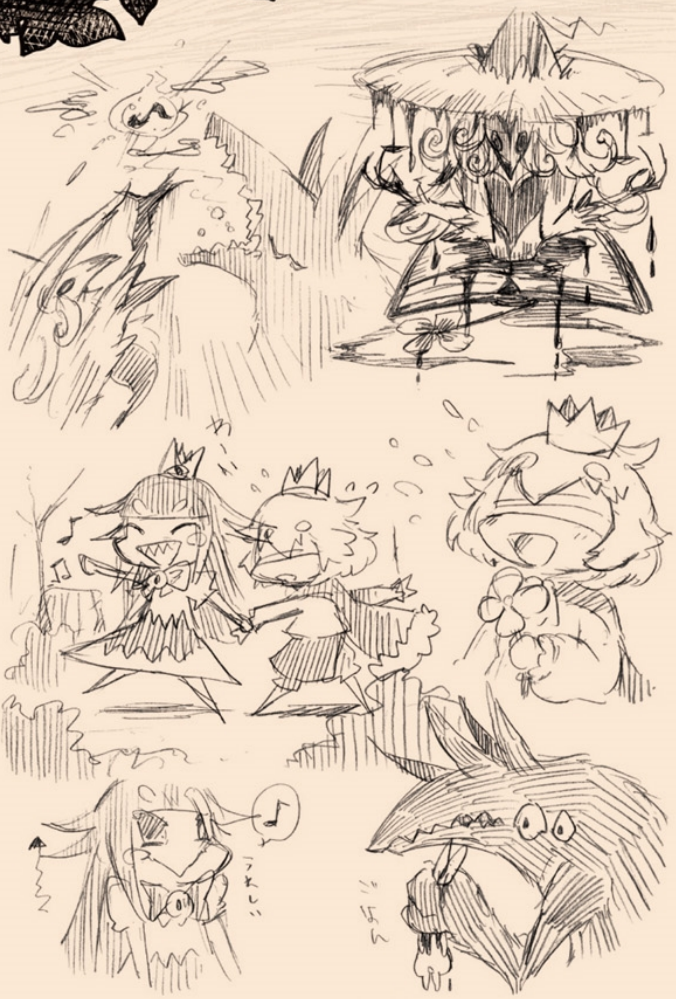
本当は手元の花だけ差し替えればよかったのですが、継ぎ目に違和感がでるのが嫌だったので、自然に見えるように差分を３枚分描きました。（小田）



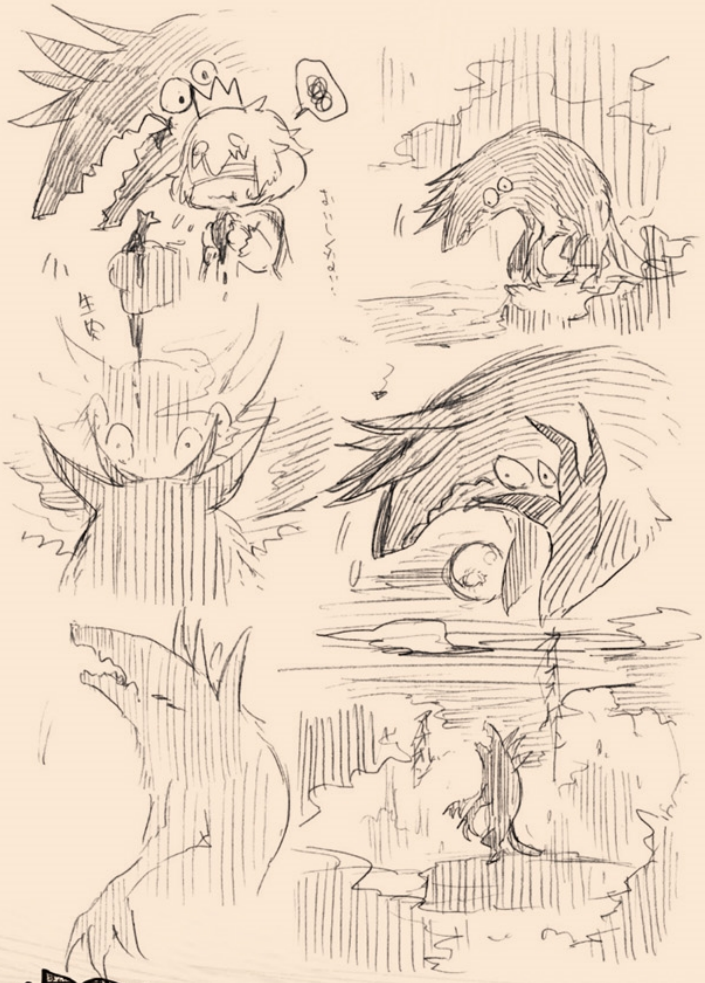


シナリオイメージスケッチ









◆Illustrator's Comment

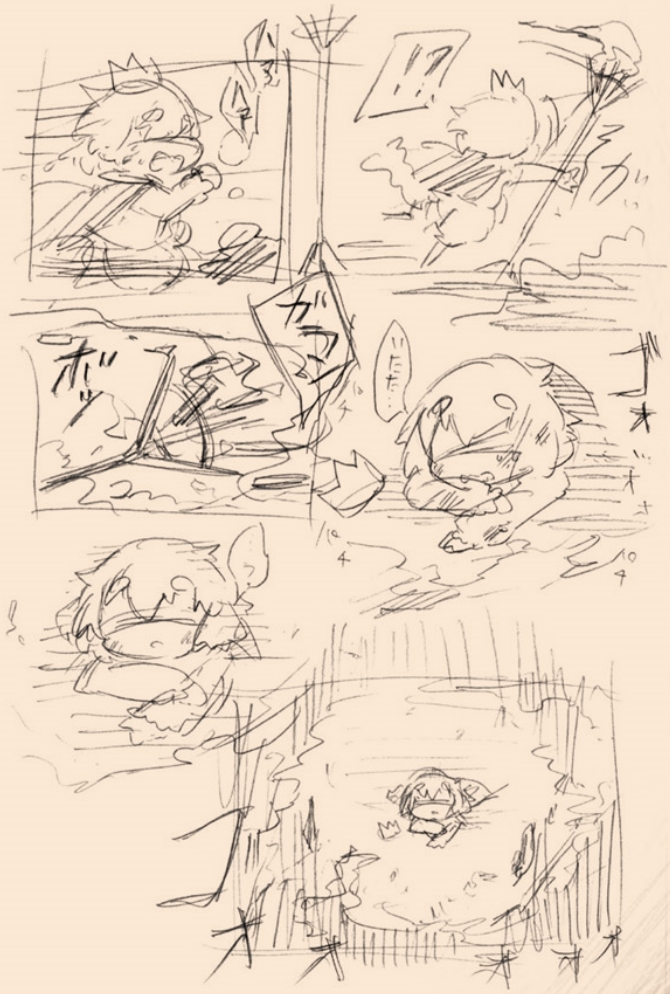
ラフスケッチは、まだシナリオやデザインが固まりきる前にイメージとして描いていたものです。

水面に映る自分を見て落ち込む様子や意を決して火の海に飛び込んでいくシーンなど描かれています。

嘘がバレるシーンは、スケッチよりも更に絶望的で辛いシーンになりましたね。　（小田）


オオカミ…なの？
どうしてうそつくの？
うそつきぃ!!
お母さん
ドッ
ドッ
ドッ
ドッ
ダッ
ドカ

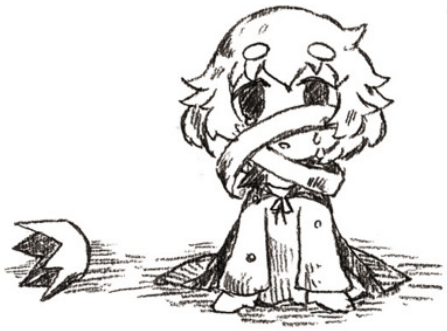



!?
ガッ
ガラン
ボッ
いたた
ゴォォォ
パチ


ぶぉおおお

エンドロール

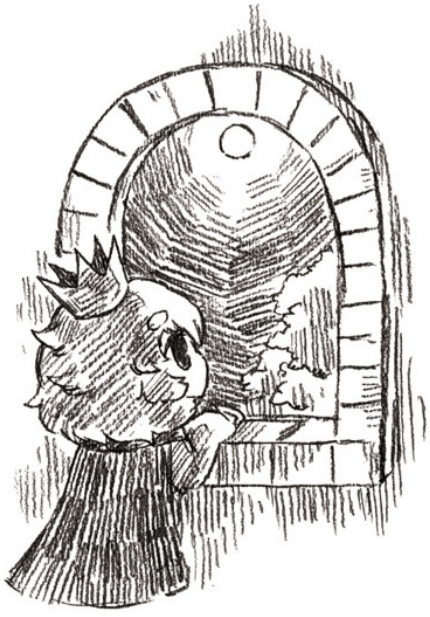




◆Illustrator's Comment

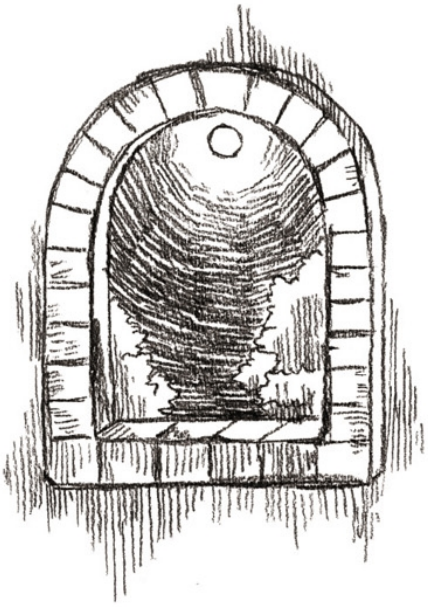
狼の記憶が消され、魔女の魔法で王子は城へと送り返されました。
きっと別れのときは涙を流せない瞼の裏で、王子も泣いていたのでしょう。　（小田）



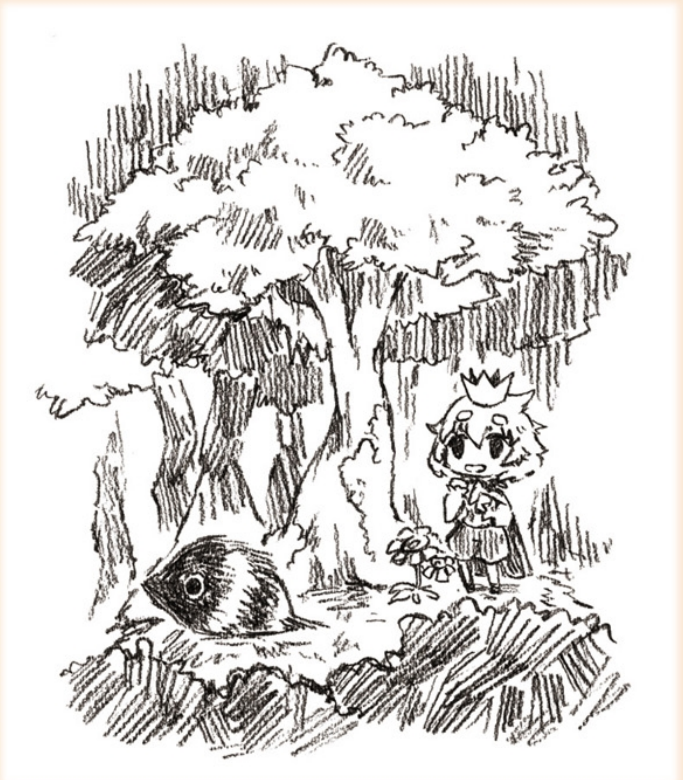


◆Illustrator's Comment

実はこの冒頭5枚、城を抜け出すまでのシーンは本来予定しておらず、「急遽5枚余白ができてしまったので何か描きませんか?」と言われた部分です。
王子が花を集めに行くまでの流れを描いてみたらとても綺麗に繋がりました。　（小田）









◆Illustrator's Comment

エンドロールイラストで差分を作りたいというアイデアは、開発スタッフの方からの提案でした。通常は王子がいないパターンですが、ゲーム中で王子に花を渡すことでエンドロールでは王子が花を集めている絵に変化します。

（小田）



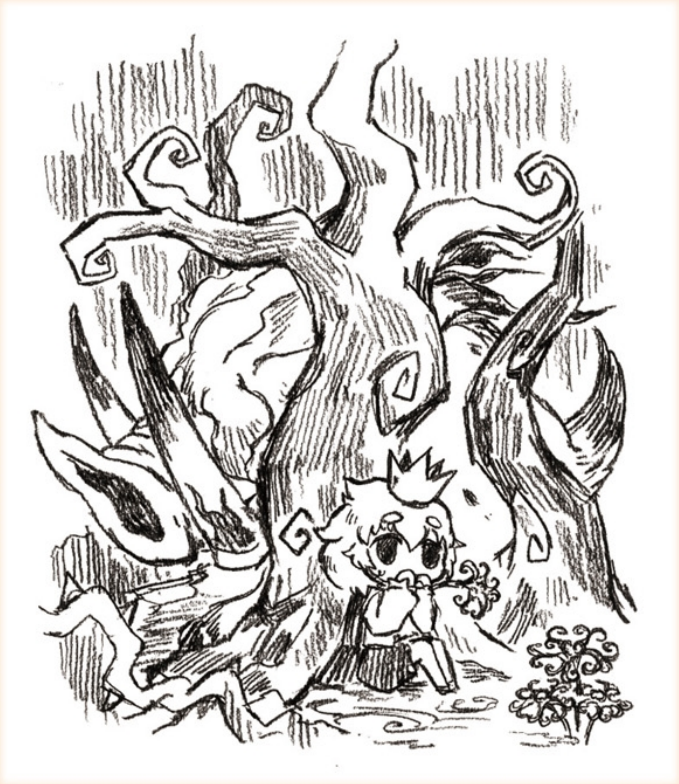






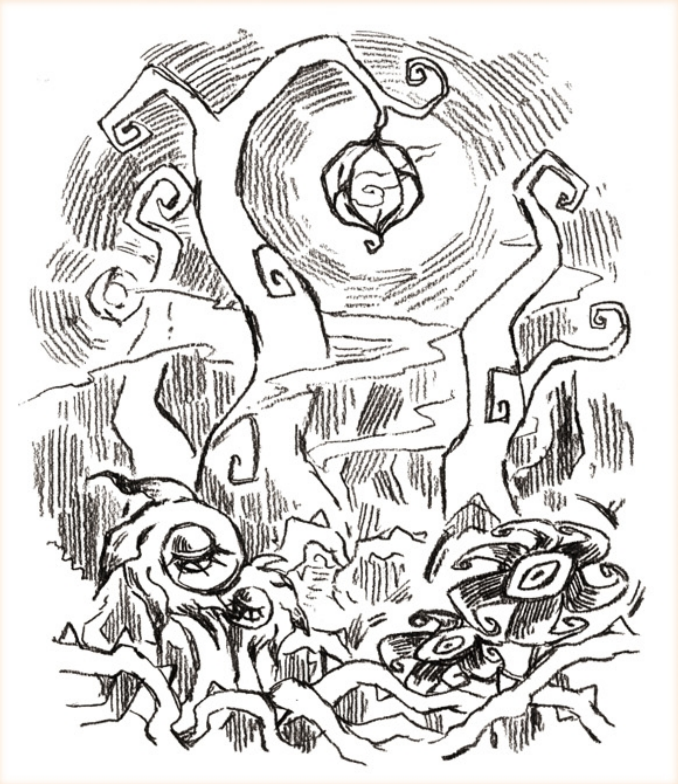


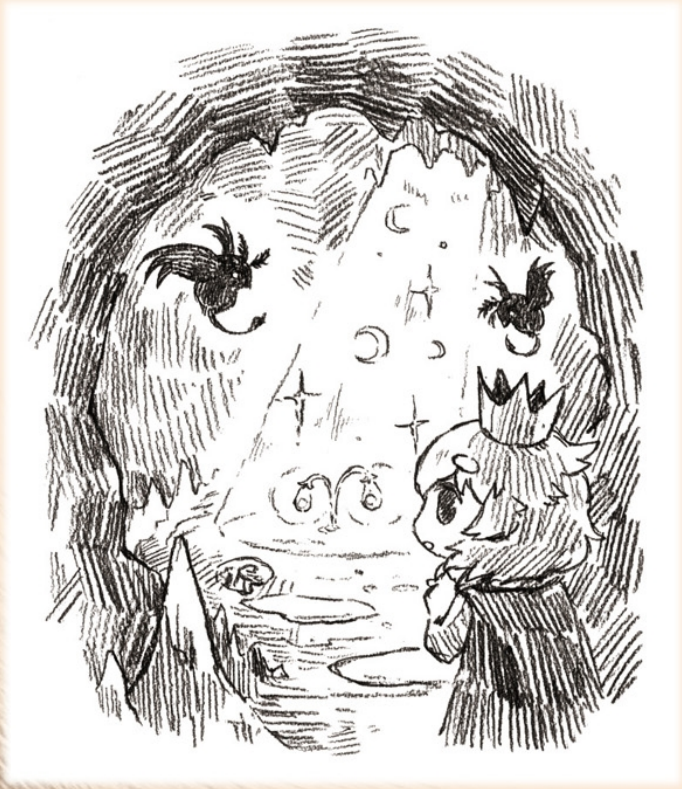


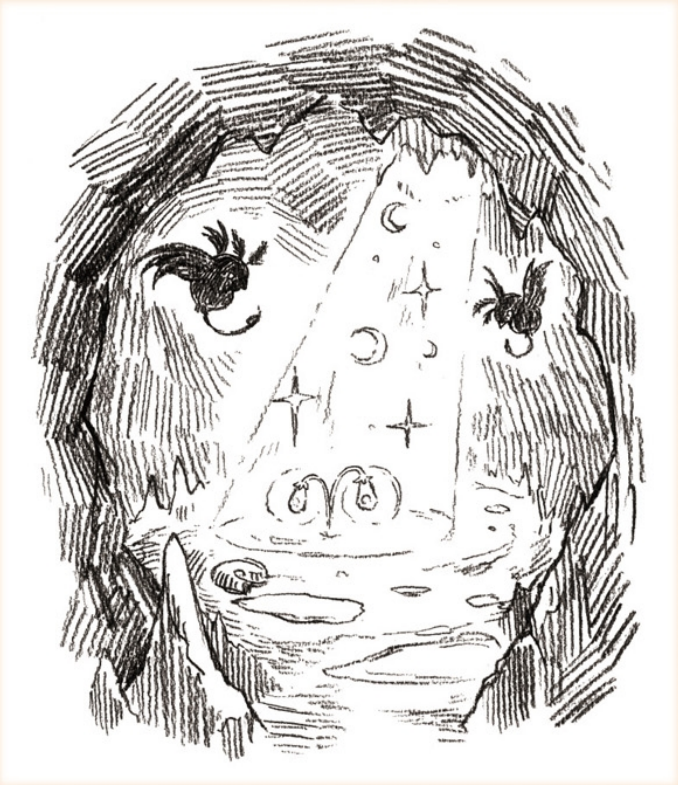












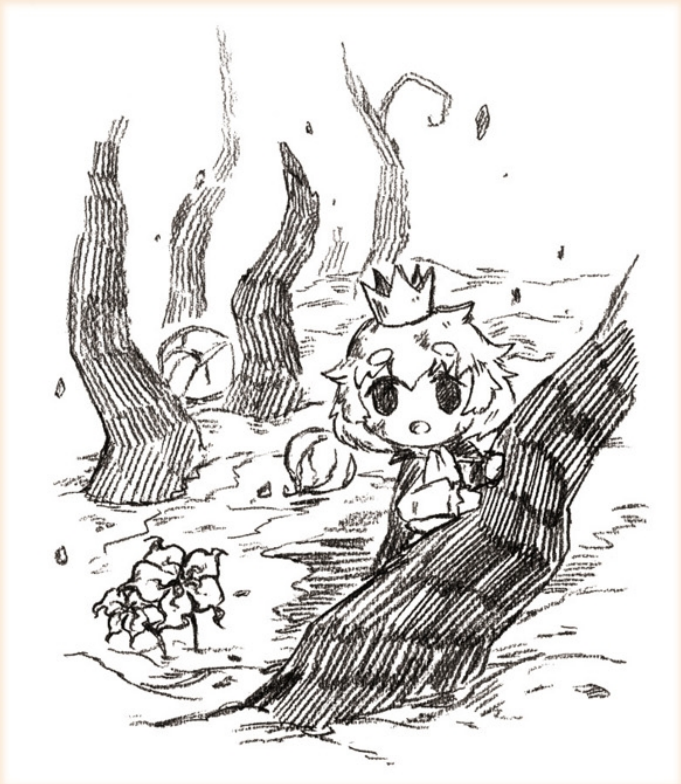
◆Illustrator's Comment

差分もしっかり全て最初から描き直しています。

原画としてどちらも残したかったのと、一部だけ別の画像と結合して画面の一体感が崩れてしまうのが嫌だったからです。（小田）









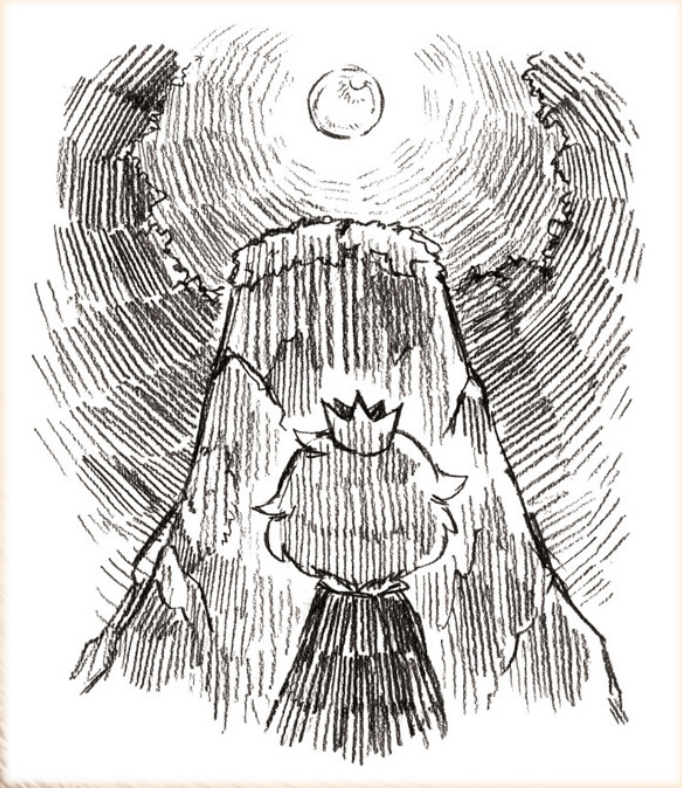




◆Illustrator's Comment

全ての花を集めた状態でエンドロールを見ると、本来花だけが映るイラストが、王子が花を持つイラストに変化します。

クリア後に花を集めた方は、是非もう一度見てみてください。（小田）



◆Illustrator's Comment

最後の1枚は、狼がいる岩の下へと王子がたどり着き、エピローグへと繋がるようなイメージで描きました。（小田）



◆Designer's Comment

『月夜の音楽会』を聞きながらシナリオの最終稿を読んでいて、ふと思いついた演出です。素敵な曲なので、ラストシーンに繋がる画面を印象的にしたい、という思いがありました。当初の予定には無かったイラストでしたが、どうしても進めたくて無理にねじ込んでしまいました。

快諾してくれた小田さんに感謝です。（加藤）

◆Illustrator's Comment

エンドロールのイラストは、王子が花を集めて狼のもとへ行くまでの様子が描かれています。

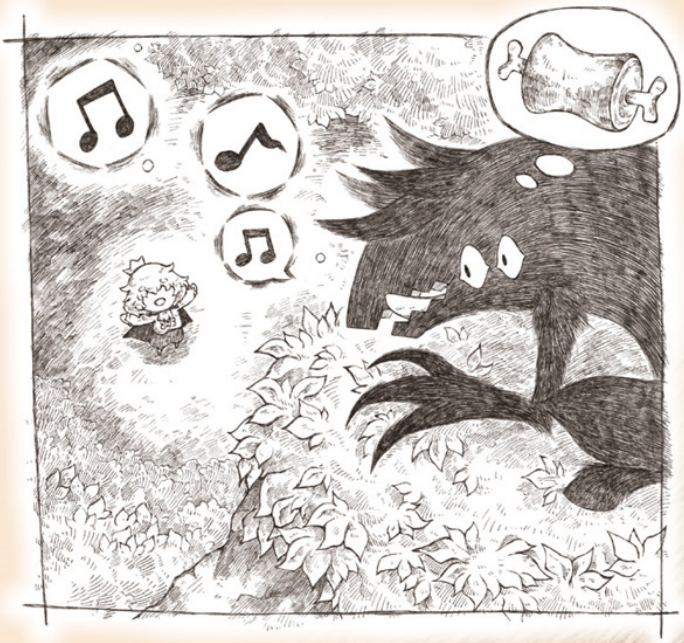
実は収集要素の花の収集率により、イラストの一部に変化がある仕様となっています。お気づきになりましたでしょうか。

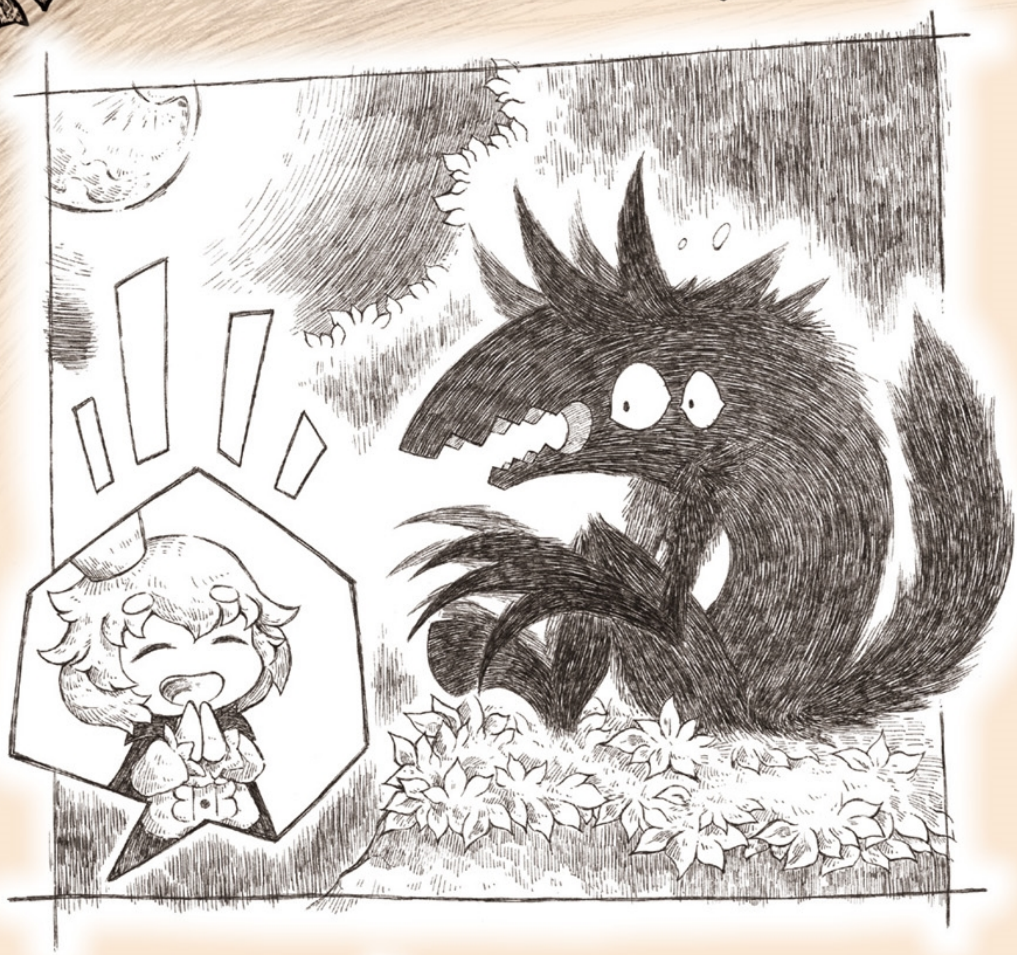
集めていく花は、今まで姫から王子へと手渡されてきた花と同じものだったりします。（小田）

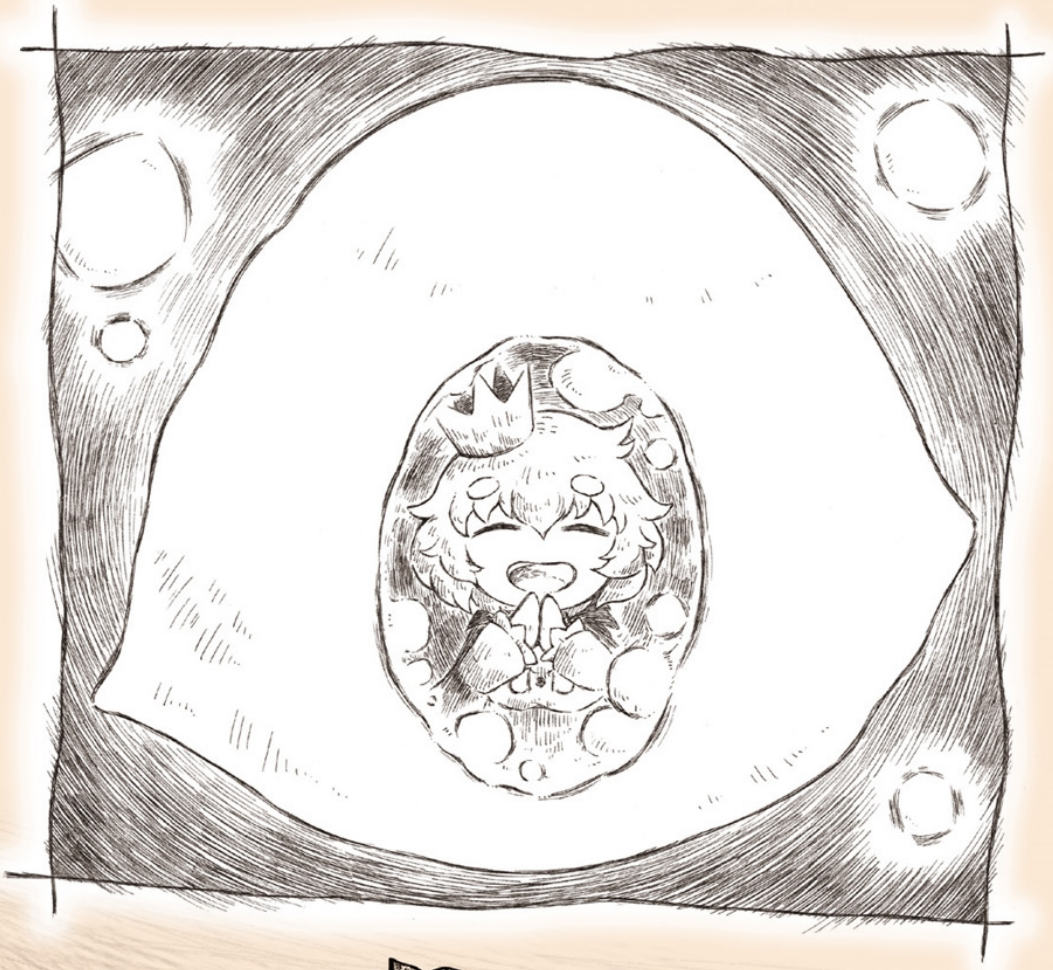
カウントダウンイラスト（線画）

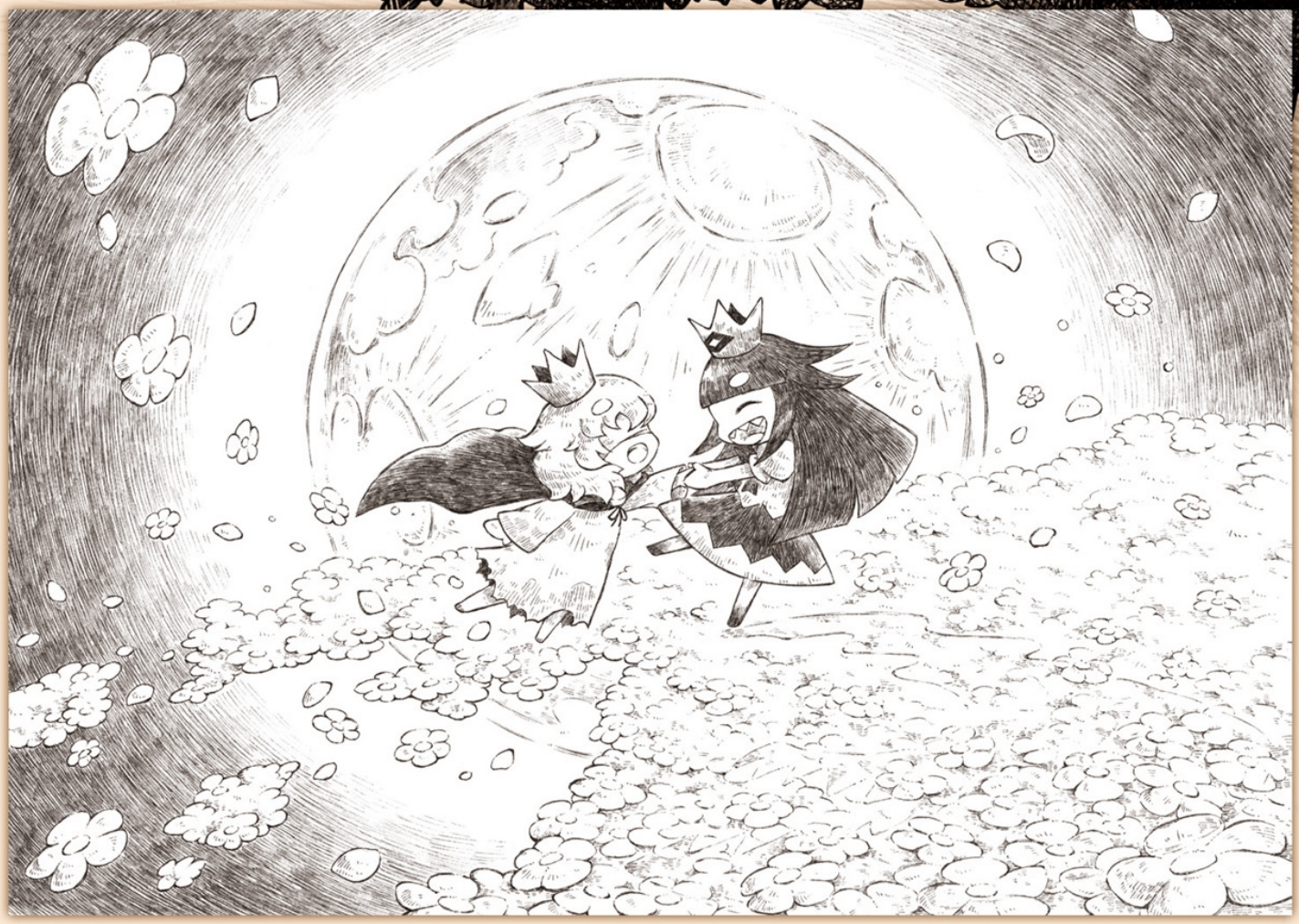








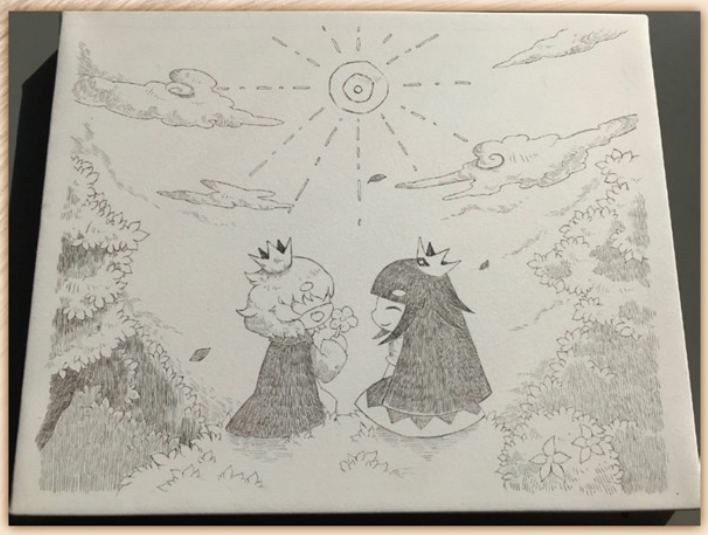




グッズイラスト（線画）



原画・その他写真























◆Illustrator's Comment

嘘つき姫の公式Twitterにて公開していた着彩中の原画を撮影した写真です。

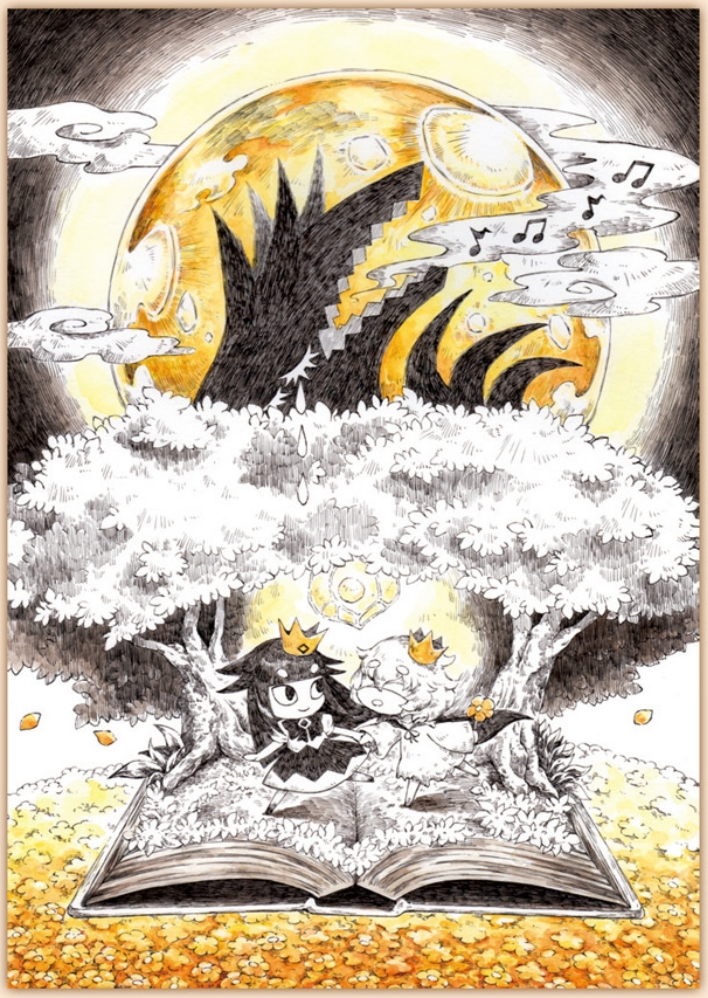
アナログイラストという特性上、デジタルデータ化してしまうと印象が変わってしまったりもするので、こうした原画ならではの色味や着彩前の様子はできるだけ多くの方に見ていただきたいなぁと思います。　（小田）





メインビジュアル未使用版





◆Illustrator's Comment

メインビジュアルのコメントでもありましたが、色が映える紙と、線が映える紙のどちらにするか悩んだ末「いっそ両方描いて選ぼう!」と2枚描き、採用されなかった方のイラストです。

このまま日の目を見ないのは勿体ないので折角なので掲載しちゃいました。

並べてある写真からもわかるように、構図は全く同じで違いは紙のみです。どちらが採用されたイラストかわかりますでしょうか。

採用となったのは色が映える紙に描いた方です。

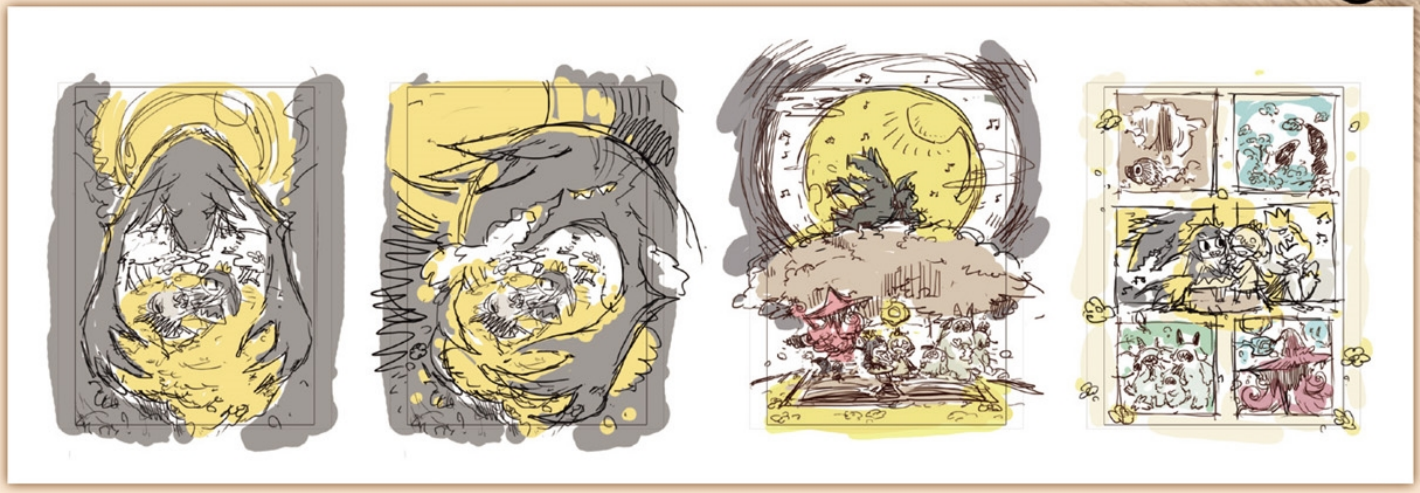
やはり水彩で色を置いたときの色むらや滲みの感じが圧倒的に繊細に表現され、また線画の方もこちらのほうが暖かさを感じました。

線画が映える方の紙は、主線のインクがとてもはっきり表現されるのですが、その分色もかなり主張して前に出てきて柔らかい表現が難しく感じました。

こうしたアナログの細かな表現のこだわりで『嘘つき姫と盲目王子』は作られています。

(小田)

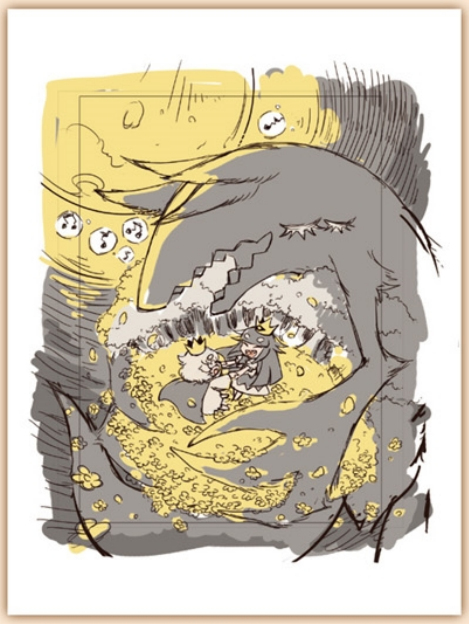
公式アートブック　カバーイラストメイキング



◆Illustrator's Comment

ネタバレに配慮しつつも、ゲームを遊んでくださった方に喜んでいただけるような集大成のイラストをイメージしています。

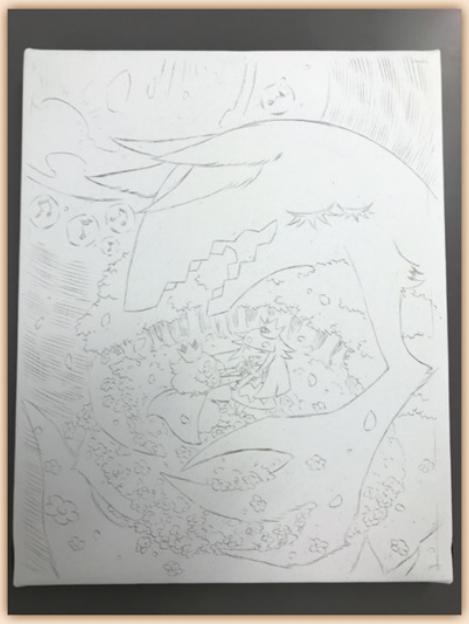
登場人物勢ぞろいの構図も捨てがたかったのですが、左から2番目を選びました。　（小田）



◆Illustrator's Comment

ラフをもう少し整えます。

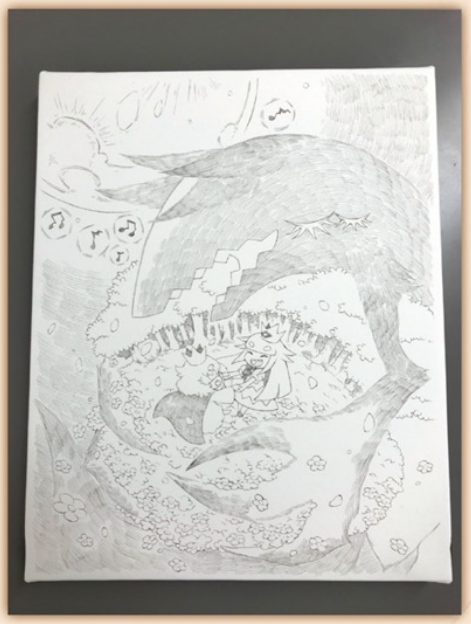
全体の大まかな色のイメージも置いておきます。　（小田）



◆Illustrator's Comment

原画に下書きを転写しました。

タッチの形が重要になる部分には簡単にタッチのイメージも入れておきます。　（小田）



◆Illustrator's Comment

一通り主線を入れて下書きを消しました。

ここから更に主線を描き込んでいきます。

（小田）



◆Illustrator's Comment

線画が完成しました。
狼などの黒い身体は 4 回以上同じ部分を重ね描きします。
メインカラーの黄色をうっすらと全体に入れました。（小田）



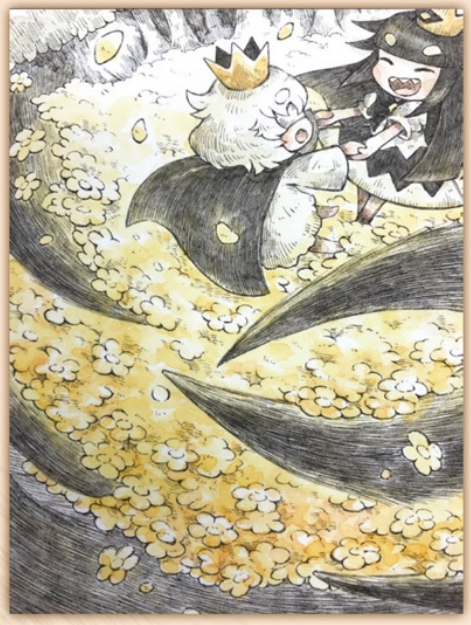
◆Illustrator's Comment

キャラクターのベースカラーを置いていきます。
画面を引き締めて全体のバランスを見るために、黒系の色も初めから入れていきます。（小田）



◆Illustrator's Comment

キャラクターに一通りベースカラーが入りました。
背景はほぼ手つかずです。（小田）



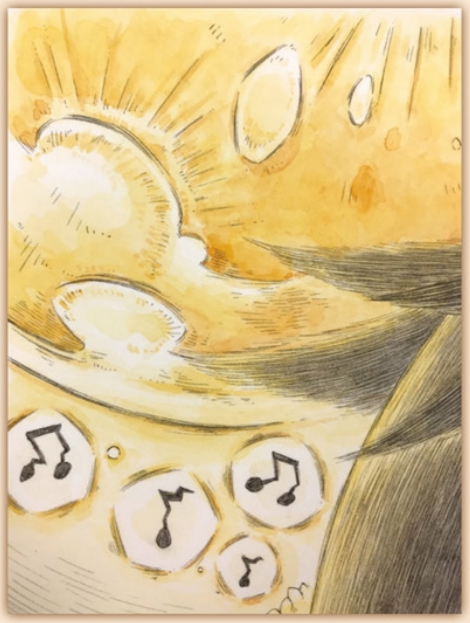
◆Illustrator's Comment

背景のうち、手前に来る花畑を描き込み始めました。
黄色とオレンジで濃淡をつけていきます。（小田）



◆Illustrator's Comment

背景にも少しずつ色を置きつつ、キャラクターを描き込みます。
着彩時でも細めの筆を使い、描き込むように線を重ねて色を付けていきます。
特に狼の毛などは何度も 1 本ずつ重ねて色を濃くしていきます。
マントや毛先などに花畑の黄色を入れていきます。（小田）



◆Illustrator's Comment

嘘つき姫における月は重要なモチーフなので、クレーター部分なども着彩時にしっかりと描き込んでいきます。（小田）

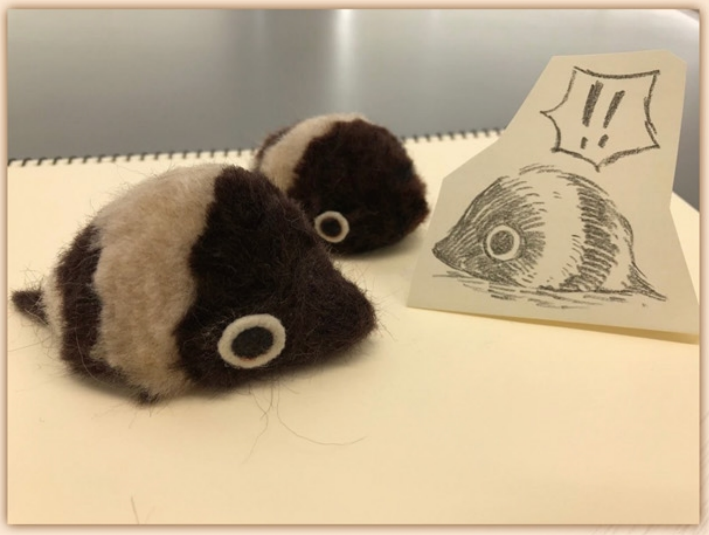




◆Illustrator's Comment

全体のバランスを見ながら加筆していき完成！　（小田）







◆Illustrator's Comment

社内の熱烈なたぬきファンのスタッフが羊毛フェルトで作成してくれました。

度々原画展示などに出張していて引っ張りだこ！　大人気です。

可愛い！　一家に1匹欲しい!!　ぬいぐるみ化のオファー待ってます！　（小田）