

スーパーダンガンロンパ2

SUPER DANGANRONPA 2

さよなら絶望学園

超高校級の公式設定資料集





ISBN978-4-04-728477-7
C0076 ¥2700E



9784047284777



1920076027000

発行:エンターブレイン
定価 本体2700円 + 税

©Spike Chunsoft Co., Ltd. All Rights Reserved.



スーパーダンガンロンパ2

SUPER DANGANRONPA 2

さよなら絶望学園

超高校級の公式設定資料集







スーパーダンガンロンパ2
SUPER DANGANRONPA 2 さらなる絶望学園

超
高
校
級
の
公
式
設
定
資
料
集





ア ロ ロ ー グ



「超高校級の才能」が集い、そこに籍を置けば将来が約束されると言われる

超特権的な学校、「希望ヶ峰学園」。

誰もが羨望のまなざしで見つめるという

誰もが羨望のまなざしで見つめるという

栄えあるその生徒に選ばれ、


夢と希望を抱いて門をくぐった日向創は

同級生である仲間たちとともに、

南国での修学旅行に突然参加させられる。


高級リゾート地として開発された

ジャバウォック島で彼らを出迎えたのは、

引率の教師「ウサミ」

奇妙ではあるが、期待に胸高まる生活。

しかしそこに現われた、学園長を名乗る「モノクマ

日向たちは絶望に突き落とされた。

課されたのは、生き残り島からの帰還を賭けて

仲間同士で殺し合う、

その名も「コロシアイ修学旅行」。

誰もが現実を飲み込めず、しかしモノクマに逆らうことなど

許されない恐怖と混乱との中で、

16人の生徒たちの共同生活が幕を開けた。

コロシアイ 修学旅行の ルール

ルール

生徒内で殺人が起きた場合、その一定時間後に、全員参加が義務付けられる学級裁判が行われます。

学級裁判で正しいクロを指摘した場合、クロだけが処刑されます。

学級裁判で正しいクロを指摘できなかった場合は、校則違反と見なして残りの生徒は全員処刑されます。

生き残ったクロは特別措置として罪が免除され、島からの帰還が許可されます。

3人以上の人間が死体を発見した際に、それを知らせる「死体発見アナウンス」が流

監視カメラやモニターを島に設置された物を許可なく破壊する事を禁止

この島について調べるのは自由です。特に行動に制限は課せられません。

「コロシアイ修学旅行」で、同一のクロが殺せるのは2人までとします。

また、修学旅行中に発生した殺人事件は、必ずしもこのルールに従って解決されるわけではありません。

CONTENTS

◎ 目次

CHARACTERS P005

◎キャラクター編



キャラクターデザイン画 P110

MATERIALS P119

◎資料編

イベントカット	P120
イベントコンテ	P129
クライマックス推理イラスト	P138
おしおきムービーカット	P150
おしおきムービーコンテ	P157
マップ設定画	P162
背景カット	P167
モノケモノ	P176
ザコケモノ	P182
UI画像	P186
ジャケットパターン	P192



INTERVIEW P193

◎インタビュー編

ディレクションチーム	P194
デザイナーチーム	P200
プログラムチーム	P204
サウンドチーム	P206

BREAK!!!

秘蔵のキャラクターイラスト	P118
ドキッ! 魅惑のモノクマ劇場	P136
まさに恐怖!? 「絶望病」の本当の怪!	P143
壮絶バトル! モノクマVSモノミ	P149
感動巨編! 「モノミの魔法使い2.5D」	P156
お蔵入りのおしおきタイトルバック	P159
どきどき修学旅行! 「だんがんアイランド」	P174
あの戦いを再び! 「魔法少女ミラクル★モノミ」	P184
育てよう! かわいい電子ペット	P190

絶望的な現実……
それが俺達が戦わなくちゃいけない
本当の敵……



SDR2

SUPER DANGANRONPA 2
Characters
HAJIME HINATA

あこがれの希望ヶ峰学園に入学を果たした高校生。転校初日に南国の無人島ジャバウォック島に連れて来られ、さらにはモノクマの陰謀によって、仲間同士の「コロシアイ」に巻き込まれてしまう。過去の記憶をなくしており、希望ヶ峰学園の生徒なら必ず持っているはずの「超高校級の才能」も謎のまま。しかしそんな不安を抱えながらも、絶望的な状況にあきらめることなく、仲間との絆を強めていく。

SDR2

SUPER DANGANRONPA
Characters
HAJIME HINATA

日向 創

ヒナタ ハジメ

Hajime Hinata

CV

高山 みなみ

COMMENT 「日向創」の印象はひとことで表わすと「大好物」、個人的にとても好きなタイプのキャラクターです。「推理」をテーマにした作品の主人公なので、普段ゲームのキャラクターを演じる場合と比べて格段にセリフが多く、膨大な収録は本当に大変でした。ですがその甲斐あって、つねに声飛び交うスピード感ある作品になったと思いますので、一度ならず楽しんでいただけたのではないのでしょうか。彼のセリフを借りるならば、「これが俺の答えだ」。

			
氏名	日向 創		
一人称	俺		
口グセ	それは違うぞ！ これが答えだ！		
特記	超高校級の???		
身長	179cm	体重	67kg
血液型	A	誕生日	1月1日(山羊座)
好きなもの	草餅		
嫌いなもの	桜餅		
出身校	小高高校		

◎設定画

初期イメージよりもデコ助野郎に



瞳の様子は他のキャラとは異なる



◎初期設定画



主人公
希望少年



苗木になっちゃう

キソデネイ



それは
違う!!

◎靴



◎校章



◎校章バッジ



CREATOR'S COMMENT

◎物語を導く「普通の少年」

キャラクターの個性が強い、言わば「濃い」と言える「ダンガンロンパ」シリーズにおいては、主人公にはプレイヤーの自己投影を担うと同時に、周囲との比較対象となる一般的な目線を持つ人物が必要だと考えています。前作「ダンガンロンパ 希望の学園と絶望の高校生」(以下「1」)の主人公・苗木誠は、それでもある種の個性が際立つキャラクターになったので、「スーパードンパ 希望の学園と絶望の高校生」(以下「2」)では別の切り口の主人公像を目指し、名前も前向きで明るいイメージを持たせた、明解なコンセプトで描きました。とはいえ、新たな主人公を描く上で強

く意識したのは口調の違いくらいで、キャラクターの本質的な部分である性格面での「主人公らしさ」は、ストーリーの流れや立ち位置から自然と生まれたものということになるでしょう。主人公の性格や行動理由は物語のテーマに深く関わるものですから、日向と苗木とに見られる差とは、すなわち「1」と「2」の違いと言えるかもしれません。(小高)

◎シナリオが導いた「納得」のデザイン

「ダンガンロンパ」シリーズのキャラクターデザインにおいては、基本的にシナリオ担当の小高の意見のみを反映させているのですが、日向についてはプロデューサーやディレクターの意見に合わせ、「苗木以上に、本当に普通っぽいデザイン」というコンセプトを受けて作りました。そのうえで異なるタイプをいくつもデザインしたのですが、意外にも捨て案程度のイメージで描いたものが、のちの決定稿になっています。そういったいきさつゆえに、当初は「気に入っている」とは言い難かったのですが、シナリオが固まるにつれ主人公の人物像も大幅に変わっていき中で、結果的には設定に即したデザインのキャラクターになったと思います。(小松崎)



【通常】
「どういことだ？」



【通常(笑い)】
「賛成だ！」



【通常(目閉じ)】
「考えるんだ……」



【追及】
「それは違うぞ！」



【通常(無り)】
「お前なのか!？」



【指摘】
「矛盾しているぞ」



【指摘(無り)】
「聞いてくれ！」

FACE VARIATION

Hajime Hinata 表情のバリエーション ©日向 創



【悔しい】
「くっ……！」



【怒り】
「どうなんだよ!!？」



【顔逸らし】
「考えられないはずだ」



【悔やむ】
「クソッ！」



【投げやり】
「放っておいてくれっ！」



【困惑】
「しまった……！」

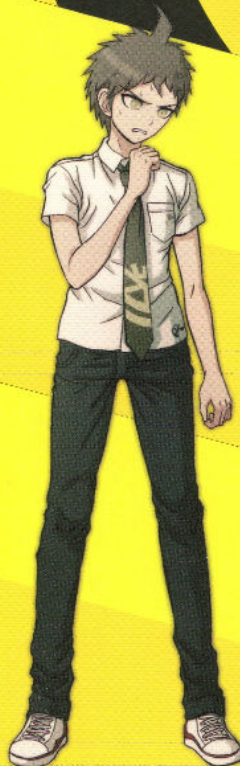
【苦笑い】
「おいおい……」



【驚き】
「本当なのか!？」



【驚き(大)】
「やめろーッ!」



【推理】
「……さてよ？」



【推理(口開き)】
「おかしいぞ」



【悲しみ】
「間違ってたんだよ!」



【否定】
「まずいぞ……」



【推理(焦切)】
「証拠があつたはずだ」



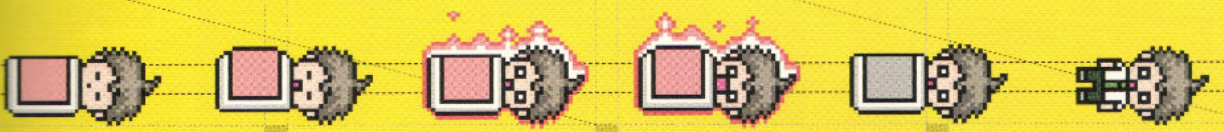
【笑い】
「あははっ、今更かよ!」

【自虐的】
「ちよっと待っててくれ……!」

【放心】
「……」

DOT PATTERN

ドット絵のパターン ©日向 創



CHARACTER PROFILING

Hajime Hinata

人物プロファイリング◎日向 創

日向 創
Hajime Hinata

CHECKPOINT

アンテナ

日向のトレードマークとも言える頭部のアンテナ。ただの髪の毛だが、感情が高ぶるとふたたびよれよれになったりすることもある。卒業裁判の主役は必ず備えているとかいけない。

CHECKPOINT

ネクタイ

小高高校の校章がデザインされたネクタイ。きちんと締めると窮屈に感じるものだが、太陽降り注ぐ南国ジャバウォック島でもきちんと身につけているなんてけっこうマメ。

CHECKPOINT



パンツ

親密になった仲間からもらうことはあっても、自分が見せることはない。秘密のベールに包まれている、日向の下着事情。

CHECKPOINT

制服

シャツの胸ポケットと裾にも、かつて在籍していた小高高校の校章が刺繍されている。シャツはスポンからタックアウトするデザイン。

CHECKPOINT

左手

相手の矛盾を突くに欠かせない左手。強んだものではないが、命がけの学級裁判を乗り越えるなら、ためらいなく突き出すのが正義。

CHECKPOINT

スニーカー

ジャバウォック島全土を行き来する、日向の忙しい日常を支える歩きやすいスニーカー。紐で結ぶスタンダードなローテクタイプ。

♡ トイカメラ



はやりのミニカメラ。澤田と西園寺、七海という、レアな組み合わせのライブイベントを激写。

♡ 金箔の模倣刀



観賞用の刀。辺古山に貸してあげるとココナッツをかち割る、南国パーティ開催の運びに。

♡ あんあんああん



女子カアアップや流行の話題満載な、若い女子向けのファッション誌。禁断の女子会通になれる。

♡ 男のマロン



男のロマン、もとい「マロン」。日向ならずとも男子高校生が抱く夢と希望を体現した大きな菓。

♡ 夏まつり



浴衣で花火というベタなイベントがやりたくなる、ボーイズバンド「黒きくらげ」のCD。

♡ ラジコンバトル四駆太郎



日本中の小学生がハマった男児向けの漫画。なぜか謎の「アレ」の正体を知ることができる。



モノミ先生の RoomCheck! 日向くんのお部屋編

ミナサンの私生活をすみずみまでパッチリサポート、モノミ先生のお部屋チェックでちゅー！ まずは日向くんのお部屋を拝見！ スッキリ片付いてまちゅねえ、先生感心でちゅー！



Check Point! (A)

これはつきもクマのコレクションでちゅー！ これだけ見つけたのはすごいけど、見れば見るほど恋趣味でちゅーね！



Check Point! (C)

お部屋には大型テレビも完備でちゅー。薄型の液晶画面でちゅーから乱暴に扱わないように、気をつけてくださいね！



Check Point! (B)

バスルームはリゾートな雰囲気いっぱい全面ガラス貼りでちゅーよ。こまめに掃除できてまちゅねえ、エライでちゅー！



Check Point! (D)

起きたあとはちゃんとベッドメイクしてまちゅねえ！ これなら友達遊びに来てもらいたいと思われず、印象パッチリでちゅーね！



【日向創の素行調査】

No.
Date



KEYWORD

関連する重要語句

台無しのパカンス！

あこがれの希望ヶ峰学園に入学したと思ったら、いきなりジャバウォック島に連れて来られた日向。先生を名乗る奇妙なウサギ・ウサミは用意周到にみんなの水着を差し出すけれど、泳ぐ気分になつてられない！と思ったら、あっさり順応してビーチにくり出す仲間たち。その様子を見て半ばヤケクソで日向も参加しようとするものの、モノクマの仕組んだ急な嵐で台無しに。こんなことなら急いで着替えていればよかった！



スクール水着は男女それぞれレトロなバッグに。右は修学旅行の参加プレゼント、ウサミのストラップ。

おそろいビキニ

女子たちの男子禁制の水着パカンスを聞きつけた左右田は日向を強引に誘って、彼女たちの秘密の園へと潜入を試みる。左右田の拝み倒しが功を奏して、女性陣の水着姿を間近で堪能できる幸運をゲット！……まではよかったが、抜目ない左右田が日向のために用意していたのは、なんとふたりおそろいのビキニパンツ。澤田から「ポロリとかヤバくないっすか？」と言わ

れるとおり、今日びなかなか見かけないセクシー水着を握られ、もはや後戻りができない状況に……。結局はその後の急展開でおそろい水着の披露は回避されたが、ここまで追い込まれたのならいっそのこと、きわどい水着姿の日向も見てみたかったような。



グリーンの迷彩柄水着の覆う場所の少なさにゴクリ……。同級生の女子の前でこれはちょっとキツイかも。

ふたりの夜明け？

個性的な仲間と囲まれて、どちらかと言うと彼らを諷めたり、冷静にツッコミを入れる立場にある日向だが、そこは健全な男子高校生、ときには歳相応の妄想に胸をときめかせることだってなきにしもあらず。そんな夢を叶えるかのように、図らずも自分の個室にて、あられもない姿の罪木とふたり、朝を迎えてしまうのだった……。さりとて降って沸いたシチュエーションを無邪気に喜べるような状況ではなく、ただただうろたえる日向。九頭龍には「このド腐れ不健全ヤローがぁ！」と罵倒されるし、南国暮らしも決していいことばかりじゃない？



SAYING

関連する重要な台詞

「それは違うぞ！」

日向を日向たらしめる、堂々たる切り込みのセリフ。学級裁判でこの言葉を聞くたびに、一層頼もしく見えてくる。かつて希望ヶ峰学園でくり広げられたコロシアイの場面では、主役が控えめな草食系だということも災いして、何かと「苗木君のくせに生意気ね」とバツサリやられていたという。優しい男子もいけれど、やっぱり主人公たるもの、このくらいの覇気が欲しい！



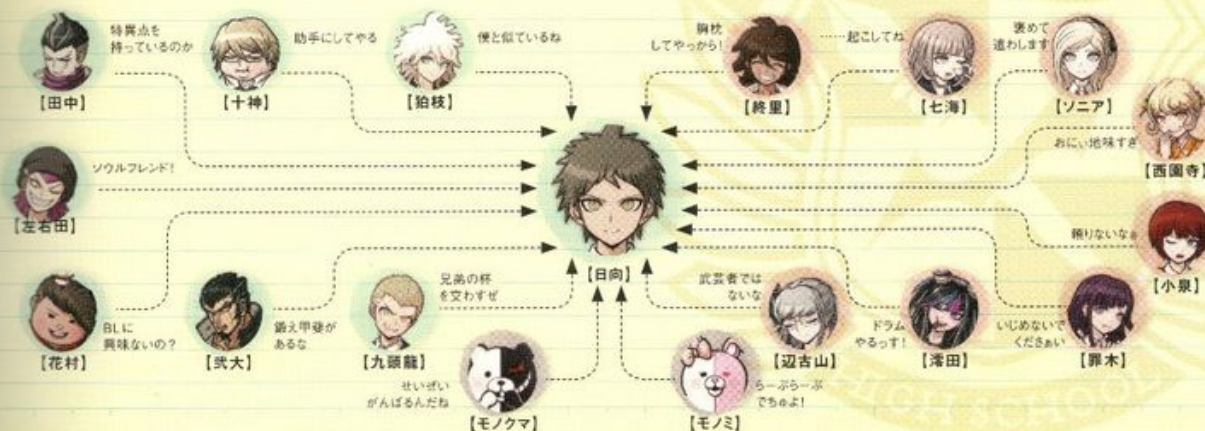
「その意見に賛成だ！」

いくら殺人犯を捜す学級裁判だと言っても、法廷に席を並べるのはともに暮らす仲間同士、できれば誰かを疑ったり、糾弾したりしたくない。だからこそ本当は、全員に対してこの言葉を言えれば最高なのに。推理の糸口が仲間の意見と同じだったことに、真相を解明する大事な手がかりを確認しての、日向の力強い言葉。



●日向創の人物評価

何だかんだでみんなに慕われている、さすが主人公の日向。女子だけでなく男子からもひっぱりこで、色恋沙汰寸前の関係に？



狛枝 凪斗

コマエダ ナギト

Nagito Komaeda

ボクは思うんだ……
超高校級のみんなが協力し合えれば、
不可能なんてないって……

SDR2


SUPER DANGANRONPA 2
Characters
NAGITO KOMAEDA

面倒見がよくいつも笑顔を抑やさない男子生徒で、
奇跡的なまでの幸運に恵まれたという「超高校級の
幸運」の才能を持つ。危機的な状況に遭遇
しても、前向きな発言でみんなを励まし、とり
わけ記憶をなくしてとまどう方向には好意的。
しかしひとつの事件をきっかけに本性
を現わすようになり、「希望を
輝かせるため」と称し
て、常人には理解
し難い偏執狂じみ
た言動で一同をか
き回す。

SDR2

SUPER DANGANRONPA 2
Characters
NAGITO KOMAEDA



			
氏名	狛枝 凪斗		
一人称	ボク		
ログセ	希望 / ボクなんか〜 すごいよ!		
特記	超高校級の幸運		
身長	180cm	体重	65kg
		胸囲	84cm
血液型	O	誕生日	4月28日(牡牛座)
好きなもの	綺麗なもの		
嫌いなもの	うるさい場所		
出身校	螺旋高校		

CV
Character Voice

緒方 恵美

COMMENT ▶ 「狛枝凪斗」はただダークな人物というわけではなく、さまざまな側面を持っている、とても複雑なキャラクター。収録では彼の心理状態をつかむまでもっとも大変でした。

た。ですが自分の中に狛枝の人物像を捉えてからは、とても楽しんで演じられました。そんな狛枝がキーキャラクターとなるわけですから、本作ではじつに多くの驚くべき事件が起こります。「ダンガンロンパ」シリーズならではの「裏切れ感」を、ぜひとも楽しんでください。

設定画



髪の毛は常に形状が不安定で炎が揺れているようなイメージに。グラデーションで頭頂部に行くにつれ白くなっている。



初期設定画



コートロゴ



コート模様



カットソー
 ロゴ



ウォレットチェーン



CREATOR'S COMMENT

歪んだライバル

敵は初代の「1」にはいなかった、「強烈なライバル」という立ち位置です。しかし単なる敵にすると黒幕と被るし、かと言って黒幕の手下では強烈なライバルとは言えない。そこで現在のようない「美感でない人間の恐ろしさ」と「矛盾」を孕んだ、「倒錯した希望」を持つ人間になりました。矛盾を抱えた人物像を描くのは勇気があるのですが、一度割り切ってしまうと、むしろ楽しんで描写できました。もうひとつのコンセプトは「一歩間違えた苗木」。本作のテーマのひとつでもある、「行き過ぎた希望は絶望になる」というアイデアに端を発します。さながら裏と表につながるメビウスの

虚ろな美形青年

猫枝は初期の設定では、ほぼ「1」の苗木そのもので、身長が低く眼鏡をかけ、黒い悪魔型パーカーという「暗黒面に堕ちた苗木君」というイメージでした。その後16人のバランス調整の段階で、正統派の美形青年ポジションを担うため長身に変更し、ダークヒーローというコンセプトを経て現在に至ります。自意識過剰気味な造形は初期デザインの名残で、ジャケットの裾のギザギザも、当初の悪魔型パーカーの尻尾部分に由来します。また猫枝は難しいニュアンスの表情が多いのですが、声優の緒方さんの演技に触発されて調整をくり返し、格段に魅力が増しました。髪の毛が上に向かうにつれて虚ろになり、炎のように揺らめいている部分が非常に気に入っています。(小松崎)



【通常】
「どうしたの？」



【通常(焦り)】
「ボクは信じないぞ……」



【笑顔】
「付き合うからさ」



【不機嫌】
「許せる訳がないじゃないか」



【怯え】
「絶対に信じない……」



【提案】
「直感を大事にしよう」

FACE VARIATION

Nagito Komaeda

表情のバリエーション ● 狛枝 凪斗



【見下す】
「いい教訓になったよ」

【思考】
「必要な事なんだよ」



【主張】
「立ち向かわないといけないんだ」

【驚き】
「ちよ、ちよっと待ってよ!」



【驚き(小)】
「お、おかしいな……」



【論破】
「さあ、日向クン」



【自虐】
「ボク知きの才能なんてさ……」



【なだめる】
「深呼吸、深呼吸!」



【推理】
 「なんだったのかな？」



【眩暈】
 「コメン……」



【眩暈(患者服)】
 「こまどり姉妹！」



【通常(患者服)】
 「双子のデュオだったんだ」



【ため息】
 「デクはウソなんかつかないよ」



【呼び出し】
 「おーい、モノクマー！」



【脱み】
 「負ける訳ないんだ」



【身悶え】
 「心の底から愛しているんだよ」



【混乱】
 「んん……んんんんんんうう……！」



【両手広げ】
 「一緒に希望の為に戦おう」



【狂気】
 「希望と絶望の最後の勝負を……ッ！」

DOT PATTERN

ドット絵のパターン © 粕枝 風斗



CHARACTER PROFILING

Nagito Komaeda

人物プロファイリング◎ 狛枝 凜斗

CHECKPOINT

フード

パーカーのフードとは、とかく実用性のないもの。「防災頭巾替わりになる」なんて、誰かがもっともらしいことを言ったらしいけれど。

CHECKPOINT

パーカー

カーキ色のパーカーはどんな服にも合う定番アイテム。裾がギザギザにカッティングされたデザインは彼なりのオシャレなのだろう。

LOVE



ブルーラム



別名、逆エナジードリンク。飲むと体中に虚無が満ち退魔的な気持ちになれる、狛枝の大好物。

LOVE



希望ヶ峰の指輪



希望ヶ峰学園の校章が刻まれたスクールリング。希望ヶ峰学園大好きな狛枝には家宝モノ。

LOVE



基石



白と黒、すなわち希望と絶望が存在を賭けて陣地を争うせめぎ合いに、彼は心を震わせる。

CHECKPOINT

髪

最近はやりのゆるふわ系のウェーブは、パーマではなくおそらく地毛。銀髪にも白髪のようにも見える奇妙な色は、生氣ある人間のものではないように見えてくる……。

CHECKPOINT

色白の肌

病的と言えるほどに青白い肌。「朝はトーストがおいしい」なんて無理を言っただけでいいので、ちゃんと白米も食べるべき。

CHECKPOINT

パンツ

急なスコールで洗濯物がずぶ濡れになっても、このパンツだけは濡れなかった。そんな経験を持つ、どこまでも幸運に守られた下着。

CHECKPOINT

ブーツ

ジッパーがふたつついた、実用性よりもデザインを重視したブーツ。エッジの効いたギミックは独自のセンスで身を固める狛枝のお気に入り。

NOTE



スペクターリング



氷点下のギャグが封じられた指輪。さすがの狛枝でさえ希望を見失うほどの救いたいアイテム。



モノミ先生の RoomCheck!

狛枝くんのお部屋編

狛枝くんのお部屋は、日向くんによく似たインテリアでちゅね。ウッドブラインドじゃなくてシックな色のカーテンにしているのが、落ち着いた狛枝くんらしさが出ていると思いまちゅよ!



Check Point! (A)

カラフルな表紙の本が並んでまちゅね。フシギな像や壺もありまちゅよ。先生にはわかりまちゅねが、意外と多趣味なんでちゅね!



Check Point! (C)

バスルームもピッカピカでちゅね! 使ったあとに冷たい水を流して拭き掃除をしておく、カビの発生を抑えられるんでちゅよ!



Check Point! (B)

こっ、これはあちしの大切な箱でちゅね! いくら先生のプライベートが気になっても勝手に持ち出しただめでもちゅよ! メッ!



Check Point! (D)

ベッドサイドからはジャバウォック島の熱帯雨林が楽しめまちゅね! うーん、まさにリゾートでちゅねえ、らーぶらーぶ!

【狛枝凪斗の素行調査】

No. _____
Date _____

KEYWORD 関連する重要単語

超高校級の超高校級マニア

修学旅行初日から何かと日向の世話を焼き、ほかの仲間との引き合わせはおろか、その才能や活躍までずらずらと紹介する狛枝。それもそのはず、彼は筋金入りの「超高校級マニア」。そのため誰も知らない日向の「才能」は何より興味をそそられるものらしく、「超高校級の癌やし系」、「超高校級のドジッ子」、「超高校級の忘れん坊」、はては「超高校級のツンツンヘア」などと、およそ世界に誇る希望ヶ峰学園にふさわしいとは思えない予想をしてくれる……。



朝食はトーストで

朝の食事は和食派か洋食派か。永遠に答えの出ないこの議論、狛枝が好きなのはズバリパン食、それもトーストがイチ押しらしい。後ろ暗い事情でひとり食事を取ることになろうとも、食の好みはきっちりと主張してはばからない姿は大したもの。だって朝食のセレクトって一日を左右する重大事項だもの!?

メニューは食パンと牛乳。それにマーガリンとジャム。牛乳はウサミ牧場で採れたばかりの濃厚ミルクかも?



とある機会にモノクマが用意する、質素な食事。いくら彼でも、あんパンと牛乳だけではちょっと寂しいよね!?

縁の下の力持ち?

持ち前の面倒見のよさと「超高校級の幸運」の力をフルに活用して、いつも仲間のために立ち回る狛枝。裁判でもヒントを口に出すばかりで決して議論を先導せず、わざわざ裏方に徹している。そこまでみんなに花を持たせているのは、「希望」の活躍を見たいから!らしいけれど……?



大掃除のためのくじを用意したり捜査の足型を取ったり。着眼点もさることながら仕事が細かい!

不幸と幸運

狛枝の才能「超高校級の幸運」は、つねに不運の裏返しに存在する。たとえば家族で乗り合わせた飛行機がハイジャックされ、自分以外が全員殺されてしまうという不幸に見舞われるが、犯人は隕石衝突という天文学的確率を引き当てて死亡し、生き残った彼は莫大な遺産を手にした。あるいは誘拐されたとき3億円の宝くじを拾った——などの波瀾万丈な過去がごまんとあり、そのひとつひとつが幸運のロジックを裏付けているみたい。ちなみに先の事件の当時、彼が飛行機に搭乗したという「サンクリストバル空港」は、ガラパゴス諸島のサン・クリストバル島にある空港。家族旅行でこんな場所を訪れているだなんて、その話が本当なら彼の育った家庭の裕福さも、やっぱり幸運のひとつなのかも?



けど、その殺人犯がボクを詰め込んだご褒美の中にたまたま宝くじが落ちてたね。

SAYING 関連する重要な台詞

「お金で済んだら……
いっその事それで済ませておけば良かった……」

そう狛枝がつぶやくのは、モノクマ監督の映画「モノミの魔法使い 2.5D」を見てしまったから。モノクマ製作のゲーム「トワイライトシンドローム」の例もあるのだから予想できただろうに、招待券を押しつけられて強引に付き合わされた模様。彼に言わせれば「たった数分が何週間にも思えるほどに、ほとんど拷問的な退屈さ」で、「見ずに済ませる」ためなら150万円もの超高額ステッカーの購入だって辞さないらしい。でも結局は、捜査を口実に嬉々として駄作の鑑賞に日向を送り出すのだから、狛枝も相当人が悪い!?



「バカで生まれて来てすみません」の文字が覆立たしい150万円のステッカーと、ありがたいチケット。



映画に合わせてモノクマが製作した特製バッグはなぜかかわいい(?)モノミ柄。でも狛枝も日向も購入拒否!

「ボクはいつだって"希望"の味方だよ」

狛枝が語る言葉は一見するととても頼もしく聞こえるけれど、じつは善悪ではなくただ意志の強さによるのみ、自分が味方する相手を選ぶという、かなり身勝手な理論。彼の発言や行動の真意を知らされた仲間は、当然彼を危険視し、ほどなくして監禁まですることになるものの、己の逆境さえ希望の糧だと信じる狛枝にとっては、それさえ喜びらしく、笑顔が絶えることはない……。

● 狛枝凪斗の人物評価



面倒見のいいお兄さんポジションから一転、本音を語った途端にこのありさま。それでも見捨てないモノミはさすが先生!

十神 白夜

トガミ ビヤクヤ

Byakuya Togami

……咆えるな、愚民め



SDR2

SUPER D
Character
BYAKUYA
TOGAMI

「超高校級の御書司」と称され政財界でも一目置かれる、世界的な巨大財閥十神家の次期当主。幼い頃から帝王学を叩き込まれ、その自信に違わぬ地位と顕赫と資産を手に入れている。同じ希望ヶ峰学園の生徒同士である仲間たちを見下し打ち解けようとしなが、一方で己の采配なくしては危惧的な状況からの生還は叶わないと考え、一同を「コロシアイ」の世界から救うために、有無を言わさぬ存在感を示していく。

SDR2

SUPER D
Character
BYAKUYA
TOGAMI



名前: トガミ ビヤクヤ
氏名: 十神 白夜
一人称: 俺
口グセ: 熱れ愚民が / 十神の名に賭けて!
特記: 超高校級の御書司

身長: 185cm 体重: 130kg 腕長: 128cm

血液型: B型 誕生日: 5月5日(牡牛座)

好きなもの: コーヒー

嫌いなもの: 凡人

出身校: グリーンヒルハイスクール

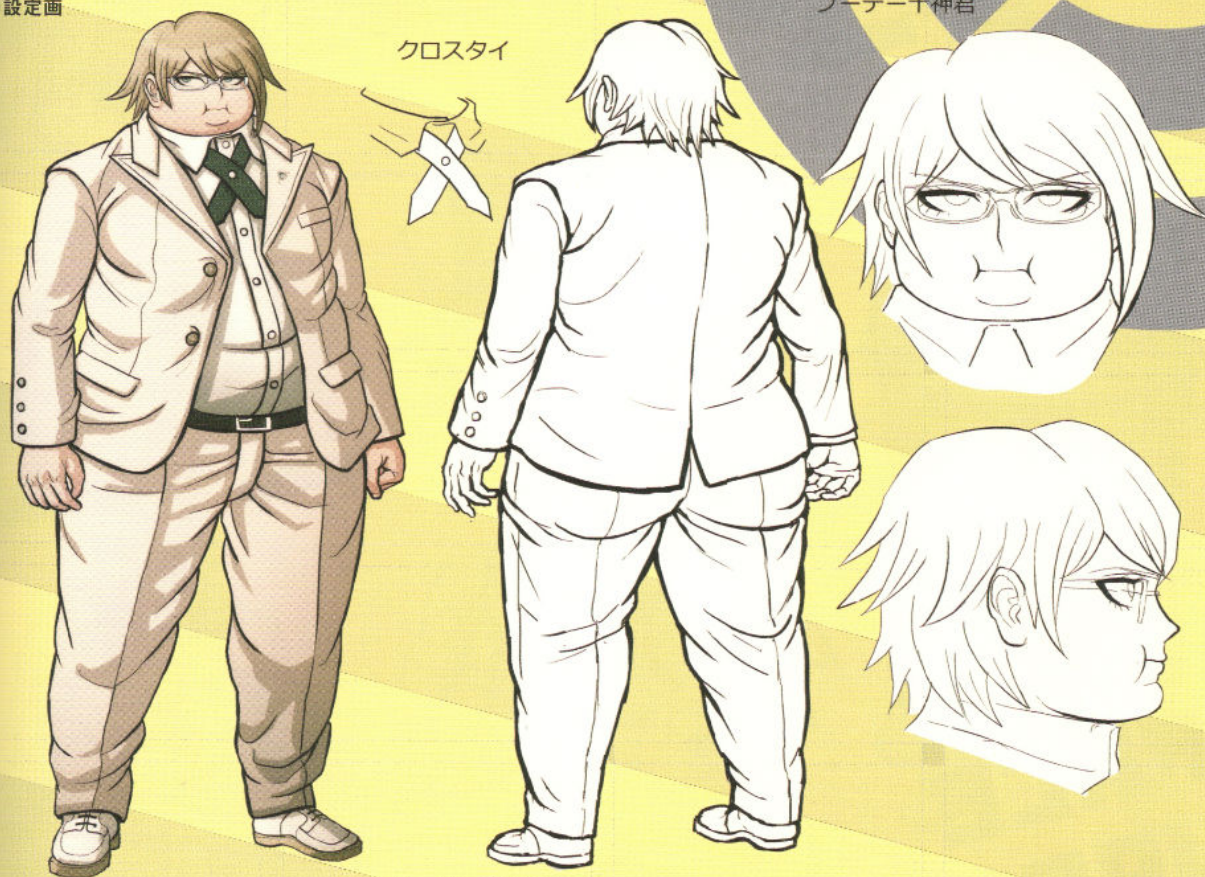
CV

石田 彰

COMMENT▶ 前作に引き続き、本作でも「十神白夜」を演じることができてとても光栄です。さらにパワーアップした「超高校級」のキャラクターたちの中で、十神は連続登場ですか

ら、以前と変わらぬ威圧的で「俺様」な性格の彼を演じるべく頑張りましたが、ほかのメンバーが個性的すぎて、影が薄くなってしまっているのではないかと心配しています(笑)。そんなインパクトのあるキャラクターたちが集う「スーパードンガンロンパ2」を、ぜひ楽しんでください。

◎ 設定画



基本的にアクセサリ等は十神と一緒に

◎ 初期設定画



◎ ボタン



◎ 校章



CREATOR'S COMMENT

◎ 「ダンガンロンパ」の衝撃の象徴

前作同様、名前のコンセプトはとにかく「大仰な名前」です。十神に関しては「2」の制作が決定し、キャラクターを一新しようと思った時点で、一度はほかの登場人物ともども舞台を降りるところだったのですが、引き続き登場するキャラクターがいたほうが結構らしいということで、続投が決定。しかしそのままの姿や、普通に成長したところでは芸がない……と、試行錯誤の末に、変化球で今のようになりまして。これが「ダンガンロンパ」の統編スタイルだ！ というインパクトを伝えることを重視したキャラクターづけです。もちろん反響はさまざまで、内部からも反対意見が

出ていましたが、結果的にはインパクトもありつつ、とても重要な役どころを担ってくれました。ところで本作の十神にはほかのキャラクターと同じく、さまざまなプロフィールが設定されていますが、本当の意味での誕生日はありませんし、それどころか性別も不明です。彼は体格以外のすべてをトレースできるからこそ、「超高校級」なのです。機会があれば、彼がトレースするセレスや朝日奈も見たいですね。(小高)

◎ 十神ならではの「カッコいいデブ」

デザインのコンセプトは「ブーデー十神君」、「動けるデブ」です。十神のカッコよさをそのまま活かしたデブ、というなんとも無茶なオーダーから誕生しました。小高に言わせると最終的には、カッコいいというよりかわいくなったとのこと。(小松崎)



【通常】
「アッ」



【ニヤリ】
「約束してやる」



【驚き】
「ダメだ!」



【驚き(大)】
「癒せろと言うのかっ!」



FACE VARIATION

Byakuya Togami 表情のバリエーション ◎十神 白夜



【身下し】
「いつまでそこに突っ立っている?」



【悔しい】
「いい加減にしろ」



【推理】
「どういふことだ?」

【追及】
「十神の名にかけて!」



【困惑(小)】
 「正体さえつかめればな」



【困惑(大)】
 「敵の手掛かりがあるはずだ」



【背中】
 「ついて来い」



【睨み】
 「ふざけているのか」

【腕組み】
 「死に物狂いで探せ」



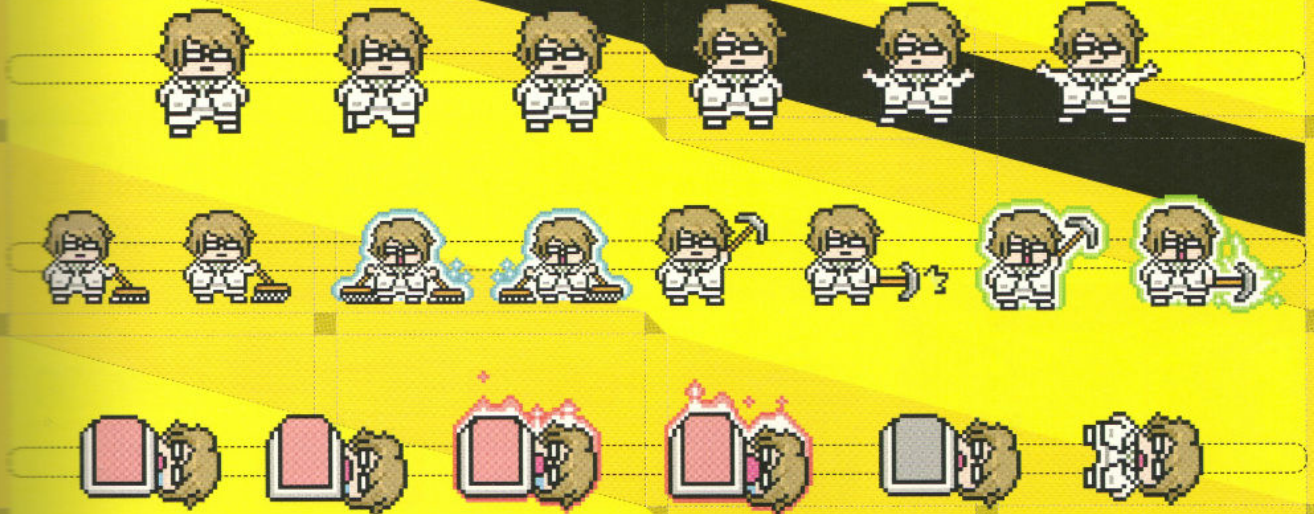
【舌打ち】
 「消える……!」



【肉汁まみれ】
 「俺がこうして毒味をしているんだろう」

DOT PATTERN

ドット絵のパターン © 十神 白夜



CHARACTER PROFILING

Byakuya Togami

人物プロファイリング◎十神 白夜

◎十神 白夜

BYAKUYA TOGAMI

CHECKPOINT

御曹司のメガネ

かけている姿もカッコいいが、ここぞというとき
に対してみせるのもまた魅力。ただしそんな
かつてのクセを忘れてしまったのか、ついぞ標
榜の姿を目にすることはない。

CHECKPOINT

御曹司の右手

世界の株値を操り、返す手で肉塊を口に運ぶ。
若くして比類なき才を見せつける男は、
その手で己の望むすべてをつかむという。

CHECKPOINT

パンツ

利権階級の人間が好んで使う、「至聖者」ブ
ランドのピキコパンツ。よく見るとどことなくま
がいのもの雰囲気が見え隠れする……。

LOVE



チョコチップジャーキー



チョコがけポテトチップは有名だ
がこちらはチョコチップをまぶした
燻製肉。十神の好物。

LOVE



菓子パン袋



たくさんの菓子パン入り。某スバ
イも鼻原にする、有名店「ヘンデ
ル&グレーテル」のもの。

CHECKPOINT

御曹司の白スーツ

185cmの長身と128cmの胸囲を包むスー
ツは、サイズだけでなく生地や仕立ても一流
のオーダーメイド。穢れなき白が王者の装い。

CHECKPOINT

御曹司の体脂肪

こよなく愛するジャンクフードによって作られた
弾力ある脂肪は、支配者階級のサバイバル
には欠かせない。命をつなぐ護身具か。

CHECKPOINT

御曹司のベルト

いつも腹部の肉が覆い被さっているベルトま
わり。ちょっと思わぬとすぐに、せつかく超高
級品のバックルが隠れてしまうが、そんな小さ
なことはこだわらない。

LOVE



黒ウサギ読本



黒ウサギの表紙にカムフラージュ
された詐欺師必携の入門書。白
ウサギ版、赤ウサギ版もあり。

NOTE



ルアックコーヒー



ジャコウネコのフンに混じったコー
ヒー豆で作る高級品。御曹司を
も驚かせる独特の香り。



モノミ先生の

RoomCheck!

十神くんのお部屋編

十神くんはおうちから愛用の家具を持
ち込んだんでちゅかね？ なんだか豪
華なテーブルが置いてありまぢゅよ！ さすが御曹司とい
う感じの、とっても高級感があるお部屋でちゅ！



(D)

(B)

(A)



Check Point! (A)

まるでシャヨーサンデスクみ
たいでちゅよー。でも本を積み
上げ始めると、後片付けが大変
になるでちゅよ！



Check Point! (B)

サイドテーブルにお手紙が置
きっぱなしでちゅねー。でもまさ
か脅迫状、なーんてことはないの
で、心配ありません！



Check Point! (C)

これはまた、すごい量の本でちゅ！
もしかして全部読んだんでちゅか
ねえ……。先生は字が読み書
きできないので感心でちゅよ！



Check Point! (D)

十神くんは白がお好みみたいで
ちゅから、お部屋カーテンも純白
でちゅね！ これは清潔感たっ
ぷりでちゅねー。

【十神白夜の素行調査】

No.
Date

KEYWORD 関連する重要語句

ケタ違いの「超高校級」

巨大財閥の御曹司という生まれだけでなく、ビジネスの場でも肩書きにふさわしい成功を収め、政財界で渡り合う実力を兼ね備えた十神は、超高校級というより、もはや「超人級」。ジュラ・ルミンケ・スヤガア・アウクモ子にしても絵になる姿は、さすがリーダーを買って出ることがある!?



マーケットで調達した堅牢なケースをさらりと携えているのも、第一線で活躍するミリオンエアの十神ならでは。

継承争い

巨大財閥の子息として生まれた十神だが、次期当主の座は長子相続で世襲されるのではなく、その立場はあくまで実力で勝ち取ったもの。彼によると108人の異母兄弟と争い、当初「青銅御曹司」にランク付けされていたながら、「白銀御曹司」、「黄金御曹司」を倒し、さらには「暗黒御曹司」を破って頂点に立ったという。より優れた人物に跡目を継がせるために多くの女性との間に子をもうけて競わせるという噂は以前からささやかれているが、「暗黒御曹司」を頂点としたバトル漫画のような荒唐無稽な展開は、どこまでが本当の話なのだろうか……。



過去の生き残り？

ジャバウォック島の謎や「コロシアイ」の黒幕を求め、日向たちが手に入れた情報には、かつて希望ヶ峰学園で行われたもうひとつの「コロシアイ」についてが記されていた。そこに登場するのは凄惨な事件を生き残った人物のひとりである「十神白夜」。財閥の御曹司という肩書きや不遜な横顔は、確かに皆が知る十神そのものだが、大きく異なるのはその体型。絶望的な体験だったという過去が彼の容姿をここまで変えてしまったのか……？



過去の事件を伝える資料には「十神白夜」の名で細身の男の姿が。これは本当に彼なのか、それとも何か特殊な事情が……？

SAYING

関連する重要な台詞

「さっさと体を動かせ……！
それが残っている人間に課された使命のはずだ！」

十神曰く、人にはふたつの種類がある。すなわち脂肪を蓄えることを許された人間と、それができずいつまでも瘦せたままの人間だ。選ばれし者は生き残るために体脂肪を備え、そうでない者は前者を支えるために体を動かして働き、かきずくという理屈らしい。とはいえ十神の意外なまでの敏捷さは、左右田に「動ける方のデブ」と言わせるほどのもの。体脂肪たっぷりでも敏捷な御曹司、天は二物を与えるのか!?



見事な料理も真っ先に「毒味」。使命感と食い気が融合し、生き残るにふさわしい立派な体を作り上げている！

「食っているのではない……!」

すなわち凶器となり得る危険な鉄串を回収すべく、邪魔な肉を排除しているのだと、そう言い張りながら、怒濤の勢いでジュラスコを喰ら食う。腕によりをかけたパーティ料理を無惨に食い散らかされた花村は茫然自失だが、鉄串は厳重に保管し、皆の身の安全も守るのだから、さすがは御曹司の行動力というべきか。ちなみに彼がもっとも愛するのは、糖をエネルギーに変えるビタミンB1が豊富な豚肉とのこと。



「俺の言いたいことはひとつだ。
……日向よ、俺の助手になれ」

先の見えない状況の前に、自分の助手になるよう、日向に命令する十神。彼を「凡人」と言いながらもあえて名指して迫るのは、日向の秘められた才能を見抜いているからか、それとも自分に気後れせずに話しかける人柄を認めているからなのか。記憶がないことを理由に申し出を断る日向に対し、記憶の有無より自己存在の可能性を重視するという十神の言葉は、先刻のセリフとは裏腹に、帝王学を極めた不遜な彼には似つかわしくないものに聞こえるのも奇妙な話だ。



●十神白夜の人物評価

一貫して仲間を見下す態度が偉そうだけど、強いリーダーシップは好評価。決して弱味を見せない姿は、まさに頼れる男!



田中 眼蛇夢

タナカ ガンダム
Gandamu Tanaka

俺様は田中眼蛇夢……
覚えておくがいい。いずれ、
世界のすべてを支配する男の名だ



動物と自在に会話し、絶滅危惧種の繁殖にさえ成功したと噂される「超高校級の飼育委員」。マフラーに飼うハムスターを「破壊神暗黒四天王」と呼んで使役し、自らも世界を支配する霸王だと豪語する。終始芝居がかった言動で一般人とは相当にスレた世界に生きており、しばしば仲間たちを面喰らわしているが、その発言は往々にして的を射ているという、見た目も中身もひとかたならぬ人物。

SDR2 SUPER DANGANRONPA 2 Characters GANDAMU TANAKA



タナカ ガンダム
氏名 田中 眼蛇夢
一人称 俺
口づけ 吼えるな雑種が！ / フハハハッ！ / ククク……
特記 超高校級の飼育委員

身長	182cm	体重	74kg	腕長	93cm
血液型	B型	誕生日	12月14日(射手座)		
好きなもの	破壊神暗黒四天王				
嫌いなもの	俗世				
出身校	ファザール商業高校				

CV
Character Voice

杉田 智和

COMMENT ▶ 「田中眼蛇夢」はクセがあるキャラクターですが、強い意志を持ち理解もある、某氏を彷彿とさせる王者の風格を備えた人物、といったところでしょうか。でもつねにハイテンションなので、演じ終わると私自身が無口になってしまいそうです(笑)。人の本性が現れる極限状態で、武器や超能力でなく、言葉のみで状況を打破して危機を乗り越えるのが、本作の見どころのひとつ。田中だけでなくすべてのメンバーの活躍に注目していただきたいです。

◎設定画



◎初期設定画



CREATOR'S
 COMMENT

◎混ぜたら危険! を詰め込んで

田中はもともと「超高校級の飼育委員」という設定のほうが先にあり、そこにキャラクター性を肉付けしていく形で作っています。混ぜたら危険そうな要素をあえて混ぜ合わせたキャラクター造形が好きなもので、今のような独特の世界観を持つキャラクターになりました。また当初はハムスターに憧れがあり、田中はあくまでその言葉を介するだけの器(と彼が言い張っている)キャラクターにしようというアイデアもあったのですが、訳がわからなかったので、もう少しシンプルに整理した結果、現在の形になっています。名前の由来は「飼育!! 拉麺男!!」に出てくるキャラクターです。犬

層な名前割りに名字が地味なのが特徴ですね。(小高)

◎過剰な自意識を盛大に

田中の三白眼は、「2」のキャラクター設定がまだ何も決まっていなかった当時、絶対に入れたと考えていた造形のひとつです。服装は初期から、過剰な自意識とコンプレックスの裏返しを珍妙なスタイルで表現しようと考えていたので、包帯やマフラーなど、それらをフォローするアイテムを足していくことで完成しました。その後ブリーダーという設定でハムスターを、そしてトリックの関係上イヤリングを追加してまとめています。ところで立ち絵での再現こそ叶いませんでしたが、彼の死後、最愛のハムスター「破壊神暗黒四天王」は、きっとソニアの服の中で暮らしているのだと思います。(小松崎)

【通常】
「俺様の名は田中蛇眼夢」

【睨み】
「貴様、死にたいのか」

【霸王】
「目に焼き付けておけ！」

【霸王(真剣)】
「これが我が秘技！」

【思考】
「愚かなものだ」

【威嚇】
「俺様を愚弄するのか！」

【悔しい】
「クッ……何ということだ！」

FACE VARIATION

Gandamu Tanaka 表情のバリエーション ©田中 眼蛇夢

【無関心】
「……折ってやれ」

【暴走】
「クッ……邪気腕がッ……！」

【ククク】
「フッ……それが世界の答えか」

【高笑い】
「フハハハハ」

【驚き】
「何ッ！」

【困惑】
「……何だと？」

【冷や汗】
「兎戯に等しいわ」

【照れ】
「……ありがとう」



【ハムスター(怒り)】
「そうだろう? ジャンP」



【ハムスター(泣く)】
「見たか? マガGよ」



【ハムスター(高興)】
「恐れおののがいい!」



【ハムスター(覇王)】
「ゆけ!! "滅星者たる銀鼠"サンD!」



【ハムスター(おのけ)】
「破壊神暗黒四天王を……たど!?」



【ハムスター(語りかけ)】
「沈黙と……無関心だけだ……」

Hakaishin Ankoku Shitennou

◎破壊神暗黒四天王



"滅星者たる銀鼠"
サンD



幕府"重鉄の赤象"
マガG



知将"靈気楼の金鼠"
ジャンP

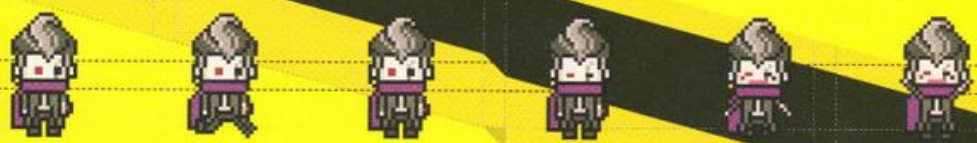


"侵略する黒龍"
チャンP

【ハムスター(心配)】
「電様は禁忌の覇王だ!」

DOT PATTERN

ドット絵のパターン ◎田中 眼蛇夢



CHARACTER PROFILING

Gandamu Tanaka

人物プロファイリング◎田中 眼蛇夢

CHECKPOINT

魔犬のイヤリング

ボメラニアンとの戦いを制した証、すなわちドッグコンテストの賞品であるイヤリング。柄々しい輝きを放つと本人は驚くが、足形がプリントされたかわいらしいデザイン。

CHECKPOINT

霸王の糧

霸王が好む食べ物「悪魔の顔を持つ橙色の瓜」であるカボチャ。実の部分は本人が食し、種は破壊神暗黒四天王の糧となる。

CHECKPOINT

パンツ

愛用の不可視のパンツは、アストラルレベルが低級の人間の目には見えない。果たして本当に魔いているのかが怪しい……

CHECKPOINT

破壊神暗黒四天王

田中が飼育する4体のハムスター。左から「豪将」重鉄の赤象「マガG」、「滅星者たる狼」サンD、「知将」聖気様の金鼠「ジャンP」、「侵略する黒龍」チャンP。

CHECKPOINT

田中キングダム

年中身につけている紫のマフラー。破壊神暗黒四天王の寝床になっているためこう呼ばれる。霸王のオシャレに巻き物は欠かさない。

CHECKPOINT

邪気腕

つねに「忌呪包帯」で覆われた左腕は、その名も「邪気腕」。怒り高ぶると破壊の力をもたらすとか何とか。じつは動物たちの世話をするときにできた傷を手当てしたもののらしい。



ひまわりの種



ピーナッツのような味で、花言葉は「あなたを見つめる」。破壊神暗黒四天王の大好物。

破邪のピアス



金と銀の羽根のピアスはそれぞれ運を増幅し蓄積する。いかにも彼が好きそうな設定。

天使の果実



天上に昇るような甘さを持ち、食べた者は闇に魅入られるという。田中のハートをくすぐる果実。

KISS ノート



名前を書いた相手とキスができるおまじないノート。闇の落とし子田中を滅ぼし得る最終兵器。

モノミ先生の RoomCheck!

田中くんのお部屋編

田中くんのお部屋は、破壊神暗黒四天王さんたちへの愛が満ちあふれていまちゅね! 観葉植物もさりげなく飾ってありまちゅし、見ただけでワクワクしまちゅよー!



Check Point! (A)

お部屋の中央には、田中くんのロッキングチェアを囲むように、ハムスタートネルがありまちゅよ! 飼い主さんのあこがれでちゅ!



Check Point! (C)

窓のカーテンには堂々と五芒星が描かれてまちゅねえ……。田中くんは一体何と戦ってるんでしょうか、先生は心配でちゅよ。



Check Point! (B)

破壊神暗黒四天王さんたちのお部屋でちゅね。よく見ると、ジャンPさんが回し車の中にいるんでちゅよー。



Check Point! (D)

バスルームにも目隠しの魔法陣がついていまちゅ! 個室だからそんなに他人の目を気にしないで大丈夫でちゅよ!

【田中眼蛇夢の素行調査】



KEYWORD

関連する重要語句

制圧せし氷の霸王

田中の自称。このほか「滅死界の氷の霸王」、「今世紀最大の害悪」、「人類の天敵にして最凶最大の災厄」、「無形の狂気」、「勇者も闇の王も天を統べる神々でさえ裸足で逃げ出す狂気の魔術師」など、口を開くたびにさまざまなふたつ名が飛び出し、己を評する言葉には事欠かない。ところで田中の生い立ちについて、よく登場するのは「悪魔と人間とのハーフとして産み落とされ、どちらからも忌み嫌われた存在」だが、日向とふたりきりのときに語る話では「天使と悪魔の間に生まれ、この世の全てに誅まれた呪われし生を持つ者」だとも。あれこれ変わる設定に仰々しい人生の苦勞が偲ばれる。

「わくわく飼育日誌」

田中が運営するペット飼育のブログで、ほのぼのかつ専門的情報満載な、超高校級の飼育委員の名にふさわしい人気サイト。ただしこれは本来のウェブサイトのダミーに過ぎず、真のコンテンツは魔術の研究成果を秘密裏に発表している場なのだとか。高度に呪術処理されているため、選ばれし者しか閲覧できないと田中は言うが、「輝ける長き銀毛を持った最凶の魔獣」、すなわち「ドミノ」タイプと「バンデッド」タイプのクロスブリード実録だなんて、「わくわく飼育日誌」だって十分に興味深い。



貴様のようなたの人間は、ダミーである「わくわく飼育日誌」にしかアクセスできません。

「魔鼠列空慟哭術」

ゴールデンハムスターのサンDにエレベータースイッチを押させた技。詠唱は「邪悪なる意志よ……、古の刻に交わした契約に従い……、今こそ汝が力で我を救え……。駆け抜けろッ！ “滅星者たる銀狐”サンDよ！」である。また「滅びの抜け穴」を発見する「禍々しき四つ眼（エビルス・フォース・アイズ）」など、「超高校級の飼育委員」のまわりには、日常生活に役立つ芸が目白押し。



降魔の印

かつてその身に降魔の印を刻んだ場所を彷彿とさせるとつぶやくのは、ほかでもない病院。つまり「降魔の印」とは、俗に「ハンコ注射」と呼ばれるBCGワクチン接種や各種手術などを指しているのではないかと考えられるが、いずれにしても田中の言い回しから推測するに、彼にとってロクな記憶でないからこそその発言なのだろう。



噂り過ぎだな。おれは……それが降魔の印だ。

「特異点」

悪魔の申し子にして、人からも神からも忌まれ、肉体が毒そのものと化した田中は、人と触れ合うことも禁忌。しかし唯一、その常識を覆すのが「特異点」を持つ人間、すなわち田中との友情を育む日向なのだそう。……友達になりたいとひと言言ってくれれば話が早いのに！



これで、契約は完了した。後継の許可なく死な事は許さんぞ。

SAYING

関連する重要な台詞

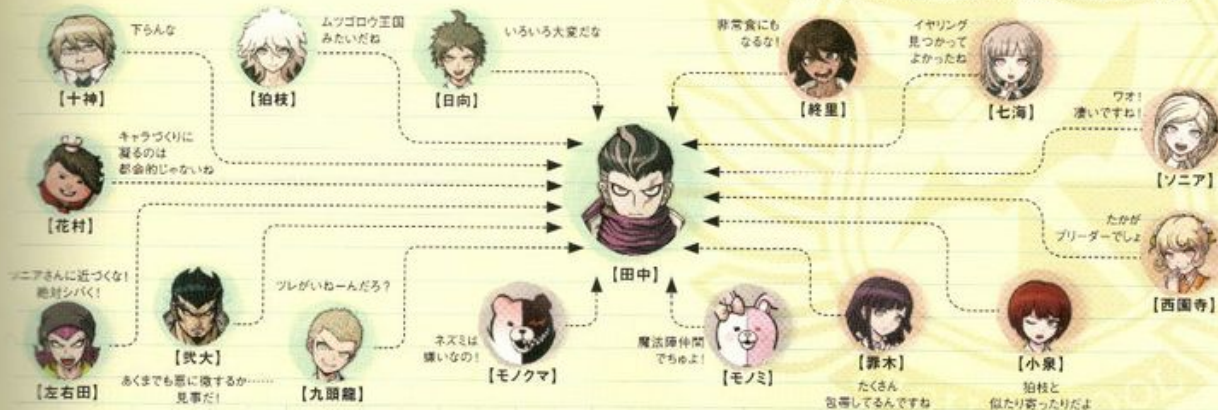
「貴様は誰のマスターだ？」

初対面の日向に対して、田中が放ったセリフのひとつ。通訳する粕枝によると、どんな動物を飼ったことがあるかという問いらしい。ちなみにこのとき彼のマフラー、すなわち「田中キングダム」の秘密を知った粕枝には、「ムツゴロウ王国みたい」と苦笑(?)されている。

それこそが奴等の……生まれ落ちてからたったの1095日ほどしかない生のすべてだから……

ペットを飼うときに避けて通れないのは、彼らの寿命。ほとんどの動物は人より先に生を終えるし、小動物ともなれば与えられた時間はほんの数日しかない。ことさらハムスターに愛情を注ぐ田中は、彼らの3年の人生をこう語り、できる限りの環境を整えて飼育せよと諭す。「超高校級の飼育委員」らしい、愛情あふれる言葉。

●田中眼蛇夢の人物評価



左右田 和一

ソウダ カズイチ
Kazuichi Souda

大体、
こんな常夏の島に来て、
なんでこんな目にあっただよ
オレらは!!

ソウダ カズイチ					
氏名	左右田 和一				
一人称	オレ				
ログセ	おっしゃー! ソニアさん!				
特記	超高校級のメカニック				
身長	172cm	体重	64kg	脚囲	86cm
血液型	A型	誕生日	6月29日(蟹座)		
好きなもの	コーラ				
嫌いなもの	糖類ゼロ				
出身校	唐詩馬工業高校				



SDR2

SUPER DANGANRON
Characters
KAZUICHI SOUDA

SDR

機械類をいじらせたら右に出るものはいない、「超高校級のメカニック」。派手な外見と能天気な性格とは裏腹に、じつは人一倍臆病なタチで、突如巻き込まれた「コロシアイ」を、誰よりも怖がっている。思ったことは後先考えずに口にしてしまうが、どこか憎めないお調子者。そんな軽薄さそのままにソニアにひと惚れし、彼女の言動に一喜一憂しながらも、何とか気を引こうと日々奔走している。

SDR2

SUPER DANGANRON
Characters
KAZUICHI SOUDA

CV

Character Voice

細谷 佳正

COMMENT 「左右田和一」は礼つきのワルという派手な見た目は裏腹に、じつは人間味あふれるイイ奴という、意外性のあるキャラクター。演じていく中で、ますます魅力を感じるよ

うになりました。収録でもシナリオの世界観に圧倒され、小高氏の演出指導に、改めてキャラクター像を理解し、さらに深みを感じました。ゲーム自体も、左右田さんなら「マジで?」と叫んでしまう仕掛けがあちこちにあるので、いちファンとしてもぼっち楽しんでます。

設定画

上から下まで全て同一ブランドの服

ボックスは「+」
 右耳が「+」
 左耳が「+」



初期設定画

×「+」マークのロゴ



二つ幅とつなぎ
 髪は
 ショッキング
 ボンク
 いく血の
 表現と
 かわるは



ウツと
 かぶるがー
 髪型は
 独特にしるい
 きたりてなく
 作りも

二本だけ
 アフロな髪型
 髪を愛用した
 カムフラージュ

表情は
 劇画的に

ブランドロゴA 左右田家伝統の
 ドライバー



ブランドロゴB



ミニライト



ねじ型ピアス



スニーカー

ういかに
 ロゴ

ニット帽



バッジ



CREATOR'S COMMENT

筋が通っていない「悪友」

左右田は主人公の悪友になってくれるようなキャラクターとして考えました。「一本筋が通っていない」という人間らしさを出そうという表現を担っています。僕にとってはそうした弱さの部分に好感を持てますね。ヴィジュアル面のイメージはhideで、メカニックという設定は彼につなぎを薦せたいという意図から生まれたものです。名前の「和一」は、昔の自分の創作物に出ていた登場人物のもので、いつかまた使いたいと考えていた名前。「左右田」には「迷い」を感じさせるようなイメージを持たせています。(小高)

一貫したワルなイメージ

左右田も田中同様、当初から、顔の造形パターンとしてギザギザの歯が目つきが悪いという記号を入れようと考えていました。途中で小高からhideのようにしたいとの要望があり少々困惑しましたが、人物的な色合いや、一時那彼が衣装としてよく身につけていたブランドをモチーフしつつ、それらをメカニックらしいつなぎに落とし込んで完成させました。左右田については初期稿からほとんどデザイン変更がなく、現在に至っているキャラクターです。(小松崎)



【通常】
「いいせ」



【真剣】
「クソッ」



【脱み】
「何たってんだ!」



【笑顔】
「悪くねえよな!」



【さわやか】
「任せとけて!」



【困惑(小)】
「えーっと……」

FACE VARIATION

Kazuichi Soda 表情のバリエーション ©左右田 和一



【やる気】
「おっしゃー!」



【メンドクセー】
「しゃーなーけどよ」



【目がキラキラ】
「ソニアさん!」

【困惑(大)】
「どういうことだよ!」



【気付き】
「スゲーな」



【推理(小)】
「……クソッ!」



【推理】
「メンドクセーなア……」



【呆れ】
「トホホたな……」



【つっこみ】
「オレは帰るからな!」



【驚き(コミカル)】
「どーなってんだ?」



【驚き(大)】
「何なんだよ!」



【心配】
「……怪しいだろ?」



【怒り】
「わかんねーんだよ」



【苦笑い】
「……なーんてな」



【怯え】
「カンベンしてくれよ……」



【逆ギレ】
「勝手にしろ!」



【悔し泣き】
「振り回させてみせます!」



【虚無】
「殺されるかもしれねー……」

DOT PATTERN

ドット絵のパターン ©左右田 和一





CHARACTER PROFILING

Kazuichi Souda 人物プロファイリング◎左右田 和一

左右田 和一
KAZUICHI SOUDA

CHECKPOINT

体質

乗り物が大好きなのに呪わしい乗り物酔いの体質。指をくわえて好きなあの娘を見るだけなんて、くやしくて涙も枯れる。

CHECKPOINT

つなぎ

いわゆる作業着。ポケットも豊富でとても便利。さいな汚れは気にせず着用しても構わない類の衣類だが、小泉にはこれまで一度も洗っていないことを看破されている。

CHECKPOINT

ミニライト

いつも腰に身につけている小型のライト。暗がりや狭い部分の作業を行うのに便利。エンジンニアには必須のアイテムのひとつ。

CHECKPOINT

目

じつは近視で、コンタクトレンズ愛用者。勉強が好きでこうなったが、チャウイ男を装っている。本当の経緯は口が裂けても言えない。

CHECKPOINT

髪

適当にいじるうちに取捨がつかなくなり、ついにはピンクに染まってしまった髪。ここまでヤンチャするつもりじゃなかったのに……。

CHECKPOINT

パンツ

技術系男子に人気のブランド「B<」製のパンツ。「今を修復し、今を創造する」というデザインコンセプトの色彩豊かなデザインが目を引く。チラ見せにもバッチリ。



LOVE **♥** **MEN'S MANMA**

ロングセラー男性用ブルメ雑誌。定番のオススメデートスポット記事が左右田の愛読コーナー。

LOVE **♥** **小型縮退炉**

マイクロブラックホールを生成し、そのエネルギーを使用する超機関。左右田垂涎のアイテム。

LOVE **♥** **壊れたミサイル**

海底から見つけた大量破壊兵器。何に使うのかはともかく、男のロマンをくすぐる品。

BASH **×** **エプロンドレス**

フリルのエプロンとメイドドレス。人によってはストライクだが左右田曰く「それはねーよ!」。

モノミ先生の **RoomCheck!**
左右田くんのお部屋編

左右田くんのお部屋は機械ばかりでちゅね! この年頃の男の子って、ホントにこういうのが大好きなんでちゅね。先生、ちゃんとしなさんのこと、わかってまちゅね!



Check Point! (A)

これだけ見ても何なのかさっぱりわからないでちゅねえ……。これはエンジンでちゅか? とにかく油でベタベタでちゅよ。

Check Point! (B)

乗り物の台車に使うような、大きな歯車でちゅね。重そうでちゅ! ……ていうかこんなのどこから見つけてきたんでちゅか?

Check Point! (C)

ダンスの上に立派なオーディオセットがありました! どんな音楽を聞くんでちゅね? 雑誌もいくつかありまぢゅね。

Check Point! (D)

なんだかさっぱりしてるなあと思ったら、ベッドのカーテンがないでちゅ。男らしくスッキリして悪くないでちゅね!

【左右田和一の素行調査】

KEYWORD 関連する重要語句

エンジニアの夢

実家は自転車屋で、パーツや工具に囲まれて育った左右田は、幼い頃からの習性でモーターやエンジンのうなりに「脳汁が出る」らしく、機械類を適当に分解して組み直すと、大抵車や乗り物になるとのこと。最高時速940kmものモンスターマシンの設計さえ行っているが、将来的にはロケット技師を目指すという。ちなみに物体を地球の衛星軌道に乗せるには時速28400kmでの射出が必要。まずは30倍の性能目指して、自室のギアを磨くべし!



猪枝から借りたサバイバルナイフひとつでエレベータのボタンを直す時は、さすがのひとこと!

分解癖

整然と組上げられた機械を見ると、構造が気になって仕方がない。実際に中古パーツなど手に入れようものなら、とりえずバラバラしてみないと気が済まない。そんな己の分解癖を、左右田は「惚れた女の服を脱がせて骨格やら肘の部分やらを確認したくなるのと同じ」だと説明する。言わんとすることはわからなくもないが、なんだかとてもマニアック。



彼のアイデアで難れていても仲間とやりとりできる通信機が完成。怪しい手癖だって立派に役に立つんです!

ソウルフレンド

女子たちのバカンスに参加するため、日向を抱き込もうと必死になる左右田は、「ここで断ったら、死ぬまでずっとネチネチ言うからなっ!」となりふり構わず半泣きで追ったかと思えば、呆れて折れた日向を一方向的に「ソウルフレンド」扱いし、以後すっかり定着する。大いなる喜びを表現するのは結構だが、おそろいの水着でキメようとするのはさすがに浮かれすぎ!



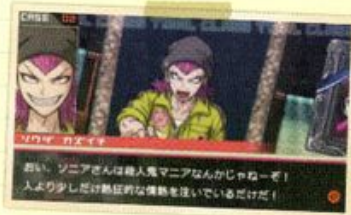
SAYING 関連する重要な台詞

「ビキニのトップスとボトムの間にはヘガスのような清純と幻想が潜んでる気がするよな?」

女子が企画した秘密の海水浴を嗅ぎつけて、自分も仲間に入れてもらおうと画策する左右田。その最大の目的は、もちろんあこがれの女性ソニアの水着姿である。抜群のスタイルを持ち、バカンス慣れたヨーロッパ出身の彼女なら、ビキニを身につけるに違いないと決めてかかれれば、胸は膨らみ妄想はだだ漏れ。あげくに「さ! ソニアさんは一体どんなセクシー水着だアア!?!」と声に出して言ってしまうのだから、そこまで素直になればいいっそ清々しい。その意気込みたるや「これは遊びじゃねーんだ!」と気合いを入れるほどのもの。スゴイ!

「ソニアさんは殺人鬼マニアなんかじゃねーぞ! 人より少しだけ熱狂的な情熱を注いでいるだけだ!」

オカルトでカルトなあれこれが大好きなソニアは、第三者から見るとかなりのキワモノだが、その美貌と天然ぶりにぞっこんの左右田には、そんなあばたも愛らしいえくぼ。ものは言いようとはまさにこのこと、擁護にも半端ない熱が入るが、果たして本当にフォローになっているのやら……。



「フタ野郎ならフタ野郎って言ってくれていいですよ!」

学級裁判で取り乱す左右田を、ビシリとしっかりつけるソニア。それまでもたびたび田中と親密な様子を見せていただけに、彼を擁護するとも取れるその姿に、左右田は嫉妬の炎を燃やす! ……のかと思いきや、どうやら意中の女性に冷たくあしらわれることが快感になってしまった様子。しまいには「どうして、なじってくれないんですかア!?!」とまで言い出し、ねじれた恋心はあらぬ方向に向かっていくが……?



●左右田和一の人物評価



花村 輝々

ハナムラ テルテル

Teruteru Hanamura

シフフ、ぼくは変態だけど、人から好かれるタイプの変態だからね！



SDR2

SDR2 SUPER Characters TERUTERU

SDR2 SUPER DANGANRONPA 2 Characters HANAMURA

都会派を気取る「超高校級の料理人」で、青山や麻布がホームと語る、自称「オシャレなシティボーイ」。食だけでなく性の欲求にも並々ならぬ探究心を発揮し、初対面同然の仲間に対しても、躊躇なくセクハラ発言ができる。脱出の手段のない閉ざされた島暮らしも、彼にかかればかわいい女子に囲まれた楽園生活そのもので、日々の料理と女子の攻略方法を編み出すことに精力を傾けている。

SDR2 SUPER DANGANRONPA 2 Characters TERUTERU HANAMURA

		氏名 花村 輝々
一人称 ぼく		ログセ シフフ/フフーン /バードウン?
身長 133cm		体重 69kg
血液型 A型		誕生日 9月2日(乙女座)
好きなもの お母ちゃん		嫌いなもの ジャンクフード
出身校 コウチ県立原宿高校		特記 超高校級の料理人

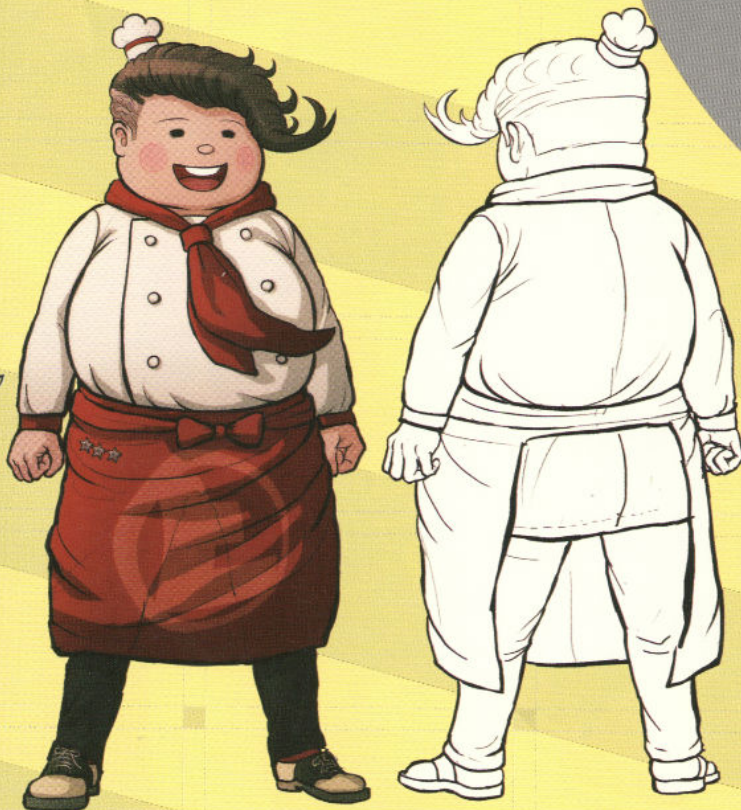
CV

福山潤

COMMENT 「花村輝々」をひとことと言うなら、愛と包容力(笑)！ ご存じのとおり振り幅が非常に大きいキャラクターで、個性的な「超高校級」のキャラクターの中でも、ひとき

わ輝いていたのではないのでしょうか。こういうクセのある人物像を演じるのは、声優冥利に尽きますね。もちろん謎の方言にも血と汗と涙とを注ぎ込み、全身全霊を込めて演じたので、花村の、そして私のリビドーを感じ取っていただけたら、それに勝る喜びはないです。

◎ 設定画



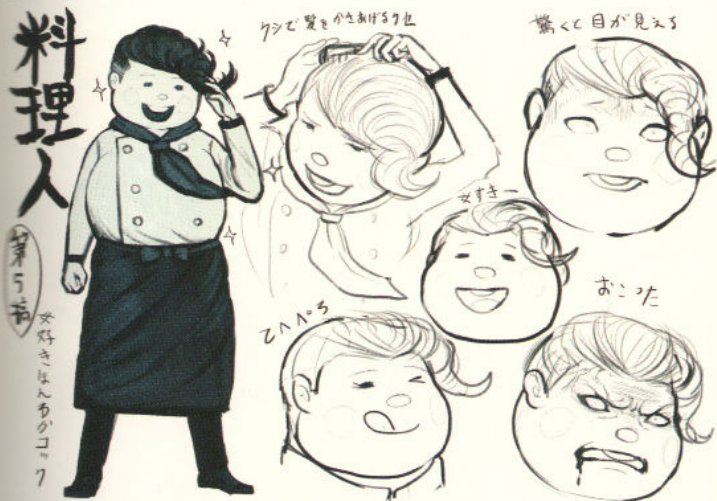
女好きほんわかコック



髪はロカビリーフ
リーゼントでくせ毛
サイドはプレイズ

右腕にのみ三ツ星バッジを

◎ 初期設定画



◎ マーク

◎ 三ツ星バッジ



CREATOR'S COMMENT

◎ かわいい顔した性欲魔

当初はストレートな「イケメンシェフ」の設定だったのですが、いろいろ試してみてもどうもしっくりこなくて……。考えあぐねていたところ、小松崎がやたらと推していたぼっちゃり少年のパターンが事に当てはまり、ビジュアルの方向性が決定しました。女好きやその他の性格は、そうした外見イメージが先行する形で作られていったものです。都会派気取りの性欲モンスター(笑)だけれど、愛嬌があって憎めない。そんな人物像を目指しました。かわいらしいデザインがマッチして、うまく作れたキャラクターだと思います。名前についてもこうしたかわいらしいイメージを持たせるように当て

はめています。字面として「々」が入るとかわいいのではないかと考えていたので、花村にはうってつけでした。名字は断然、キザっぽく、です。(小高)

◎ 田舎少年と話題のシェフのミックス

キャラクター設定については、開発初期から「女好きの料理人」という枠があり、当初からずっと美形キャラでデザインしていたのですが、ストレートすぎてどうもピンと来ませんでした。その後ロカビリーフな料理人という設定でイメージを変えてみたものの、こちらもいまひとつ。そんな中、当初「マネージャー」枠で使おうとしていた「田舎のぼっちゃり少年」という記号を無理矢理当てはめてみたら意外にもツボに！断然おもしろくなったので、以降はそうした方向性で進めることになりました。その後小高から「アーバンなK越シェフ」との指示を受け、現在の花村が完成しました。下ネタ色が強いキャラクターになってしまいましたが、自分の中ではあくまでかわいいイメージのキャラクター。チャームポイントのひとつであるちっちゃい帽子がスタッフ内でも人気です。(小松崎)



【通常】
「やあ!」



【通常(焦り)】
「ちよ、ちよっと」



【褒刺】
「素晴らしいことだよ!」



【クール】
「ボクのコテージに来るかい?」



【笑顔】
「最高だよね!」



【焦り(大)】
「な、なんのことかな?」



【焦り(小)】
「港区生まれだよ……?」

FACE VARIATION

Teruteru Hanamura 表情のバリエーション ©花村輝々



【ムツとしてる】
「不本意なんだよね」



【くびぶー】
「やめてよー!」



【悪い顔】
「ただでは済まないよ」



【エロ】
「下半身が腫れているのです」



【怪しむ】
「あやしいよね?」



【髪整え】
「港区生まれたよ」



【言い訳】
「僕でちゃってさ……」



【罵き(小)】
「そんなワケないじゃない?」



【怒り爆発】
「ずんずんごむわー!」



【大逆及】
「マズい料理だよ!」



【大逆及(怖い顔)】
「わんすどもどむていーちゃ!」



【罵き(大)】
「な、な、な、な、な……!」



【あはは】
「うわあああああっ!」



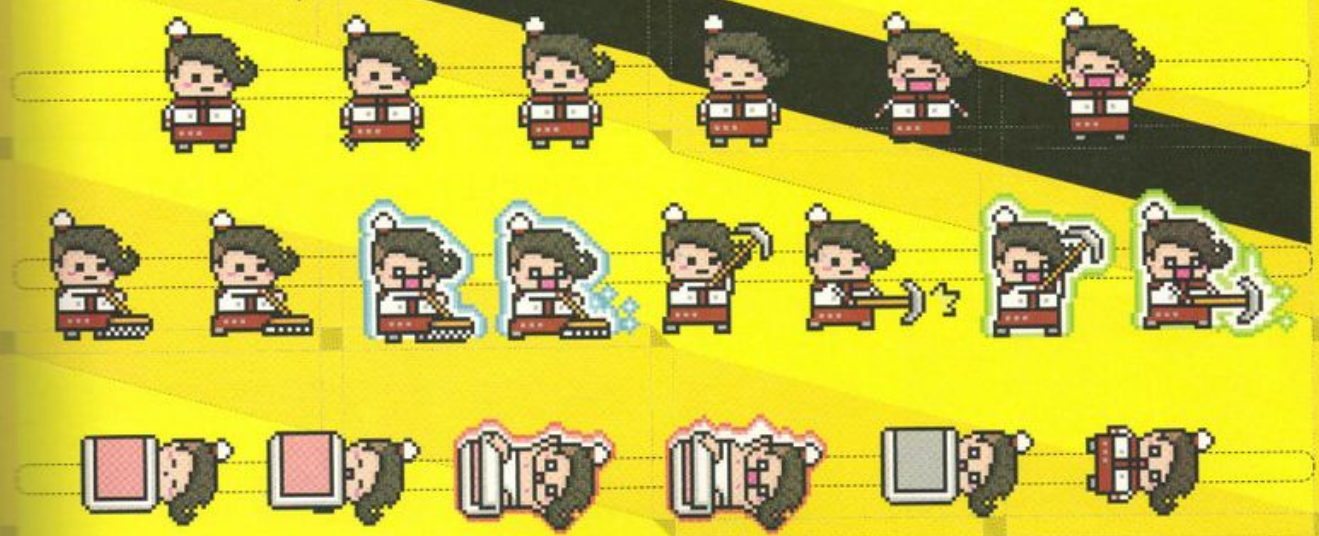
【放心】
「ち、違うよ……」



【大逆き】
「……お母ちゃあああん!」

DOT PATTERN

ドット絵のパターン ©花村 輝々



CHARACTER PROFILING

Teruteru Hanamura

人物プロファイリング◎花村 輝々

CHECKPOINT

鼻

食材の鮮度を見抜く鋭い嗅覚を備えた鼻。料理人にとっては己の体も大切な道具のひとつ。ふしだらな妄想にふけると出血する。

CHECKPOINT

パンツ

あこがれのクールな大人の男を目指すべく張り込んだ。ちょっとお高いボクサーブリーフ。紫の花柄がいかにワイルドで都会的。

CHECKPOINT

三ツ星バッジ

世界が認める腕を持つシェフにだけ許された「星」。自慢の三ツ星をエプロンにさりげなくあしらって、未来の料理界を担う存在感をアピール。

CHECKPOINT

右手

あるときは華麗なる包丁さばきを披露し、あるときは目にも止まらない速さで卵白をホイップする。神の手とも言える右手。

CHECKPOINT

コック帽

独特の形状で誰が見ても料理人だとわかる帽子。発祥の地フランスでは、帽子の高さと地位とは関係ないという説もあるとか。

CHECKPOINT

コックタイ

アーバンなシェフが好んで身につけるコックタイ。一流の料理人は見た目の演出にも気を抜かず、流行も抜け目なく取り入れる。

CHECKPOINT

左手

ときに優しく、ときに驚くほど鍋の柄を握る左手。料理で培ったテクニクは、ひとりの夜にも活かされているとかいないとか。

CHECKPOINT

ギャルソンエプロン

タブリエとも呼ばれる、腰から下だけを覆うショート丈のエプロン。身軽さとカジュアルな雰囲気好まれ、女の子ウケもいい。

♡ 淫れ雪月花



アルコールフリーの日本酒。しかし「雰囲気酔い」を誘うので、よからぬ手段に使うとかなんとかならぬか。

✕ なまくら包丁



普通に使うとしても何も切ることができない。ただし超一流の料理人なら道具を選ばない、とも。

♡ 煩惱メガネ



己の煩惱を現実に乗ねて見られる。花村の目の届くところにいる女性はおれなく顔食に。

♡ メスフラスコ



「フェミニン」マークの実験器具で「オスシリンダー」と併せて使う。花村は名前だけで興奮か？

モノミ先生の RoomCheck!
花村くんのお部屋編

花村くんのお部屋はシェフの顔と男子高校生の顔と同居してまちゅねえ。とはいえ好きなことに全力投球する姿はかけがえのない青春の1ページだって、先生は知ってしまっからね!



Check Point! (A)

お部屋の一角には食材がどっさりだ! パーティの材料になるんでしょ? 大好きな中華鍋もありまっゅね!



Check Point! (C)

花村くんたら大人の女性に興味津々みたいでっゅ! でも、生徒と教師のアバンチュールはメッ! でっゅよ!



Check Point! (B)

セクシーな女の人のポスターでっゅ! 最近めっきり見なくなった、バブル時代のきわどい「ハイレブ」水着でっゅよ。



Check Point! (D)

シェフコートだけじゃなくて帽子もいくつもそろえてありまっゅね。なかなかプロ意識を感じさせる光景でっゅねー。

【花村輝々の素行調査】

No.
Date



KEYWORD

関連する重要語句

情熱に生きる男

欲望に100パーセント正直に生きる花村は、アバンチュールにける意気込みも料理にひけをとらない。初日から「毒で腫れて大変なのです。だから、お口で毒を吸い出してくれるとすね……」とソニアに迫ったと思えば、「この鳥で大事なものを見つけたんだ。とってもカワイイ女の子たちだよ! あはっ! そっちにもこっちにもいるね!」と目を輝かせ、「女子とぎゅうぎゅう詰めなんてラッキーだ。女装して女子専用車両に紛れ込む手間が省けたよ」、「料理と性行為は紙一重とはまったくよく言ったものだよね!」などと、セクハラスレスレの発言が目白押し。せっかくのアーバンなキメ顔に鼻血が!



花村が見たら飛びつきそうなベタなスクール水筒! モノクマが作ったゲーム内アイテムなので悪しからず。

「超高校級候補」の弟と妹

「超高校級の料理人」として活躍する花村だが、その弟と妹も、それぞれ「超高校級のホスト」と「超高校級のキャバ嬢」としてあちこちからスカウトを受けているらしい。提示されている年収

額はいずれも倍を超えとも言われ、本人たちもすっかりその気だとか。兄妹全員がずば抜けた才能を持っているんだなんて、花村家の将来は安泰かも!? 花村自身は自分よりも年下のふたりが活躍することに納得がいかないらしく、軽薄さをなじったり、将来性のなさに意見しているのだが、彼が口にする言葉によく耳を傾けてみると、半ば言いがかりのような……。



約束の肉じゃが

親交を深めた日向のために花村が作ってくれるのは「ベルサイユ肉肉じゃが・ド・ブフ」と銘打った料理。しかしそれは名前がイメージさせる気取ったフレンチではなく、なんと彼の実家のレシピで作った、ド定番なおふくろの味である。田舎くさいからイメージを損なうと言いつつ、素朴な料理のよさは花村自身も認めるどころ。ちなみに同じく家庭料理としては、「黄道十二宮風ふるふき大根のエデュベ」、「アステカ風サバ味噌ド・ポシェ」がラインナップ。シメの「塩むすび」の美味しさは、ただのおにぎりでありながら日向を悶絶させた。

SAYING

関連する重要な台詞

「オッケーだよ!
ほくて守備範囲が広いからね!」

花村が女好きなのは、その言動を見れば誰もが知るところ。しかし気になるのは男子に対してもまんざらではない様子を見せることで、修学

旅行初日の海水浴では、こんなセリフとともに式大にも嬉々としてオイルを塗ろうとしている。鼻持ちならないフェミニストよりもよほど好感が持てる……とはいえ、含みある邪悪な笑顔を浮かべて「君が望むのなら、体で語り合ってもいいよ? ほくのコーデジで!」などと日向に迫る姿は冗談に聞こえない!



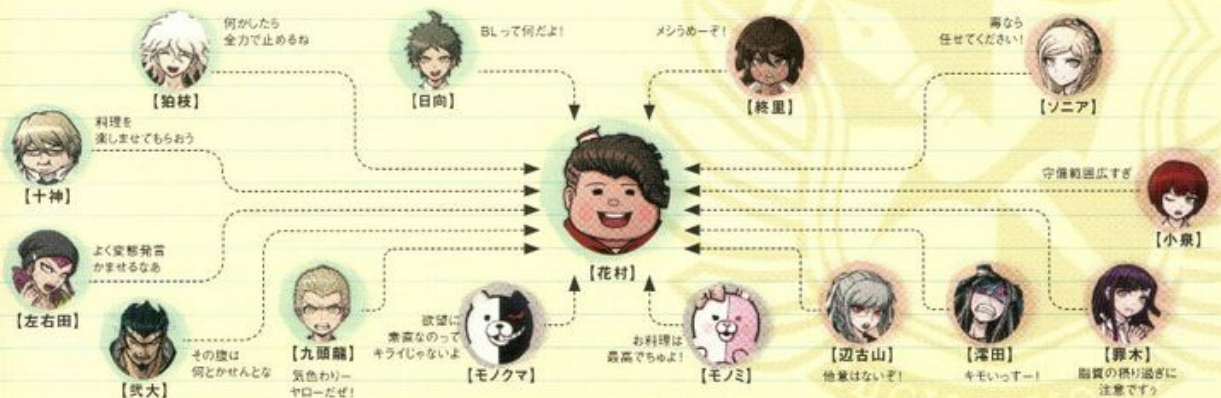
「西麻布生まれの南青山育ちちっちゃが!」

アーバンな都会派料理人たるもの、やはり東京の一等地、オシャレな街の一角に店を構えておくのがセオリー。ついでに言うなら生まれはインターナショナルな港区西麻布、育ったのは日本一洗練された南青山そうした界隈となれば、自他ともに認める純正のシティボーイなのは火を見るより明らか! ……というのが花村の自称だが、慌てふためく彼の口から飛び出すのは、そんなスマートなムードとはほど遠い言葉づかい。しかも放っておくとどンドンエスカレートして、モノミの通訳なしではまったく聞き取れないほどのひどい訛りに。実家で「小粋な隠れ家的小料理屋」なる定食屋を営む花村の素性やいかに!?



●花村輝々の人物評価

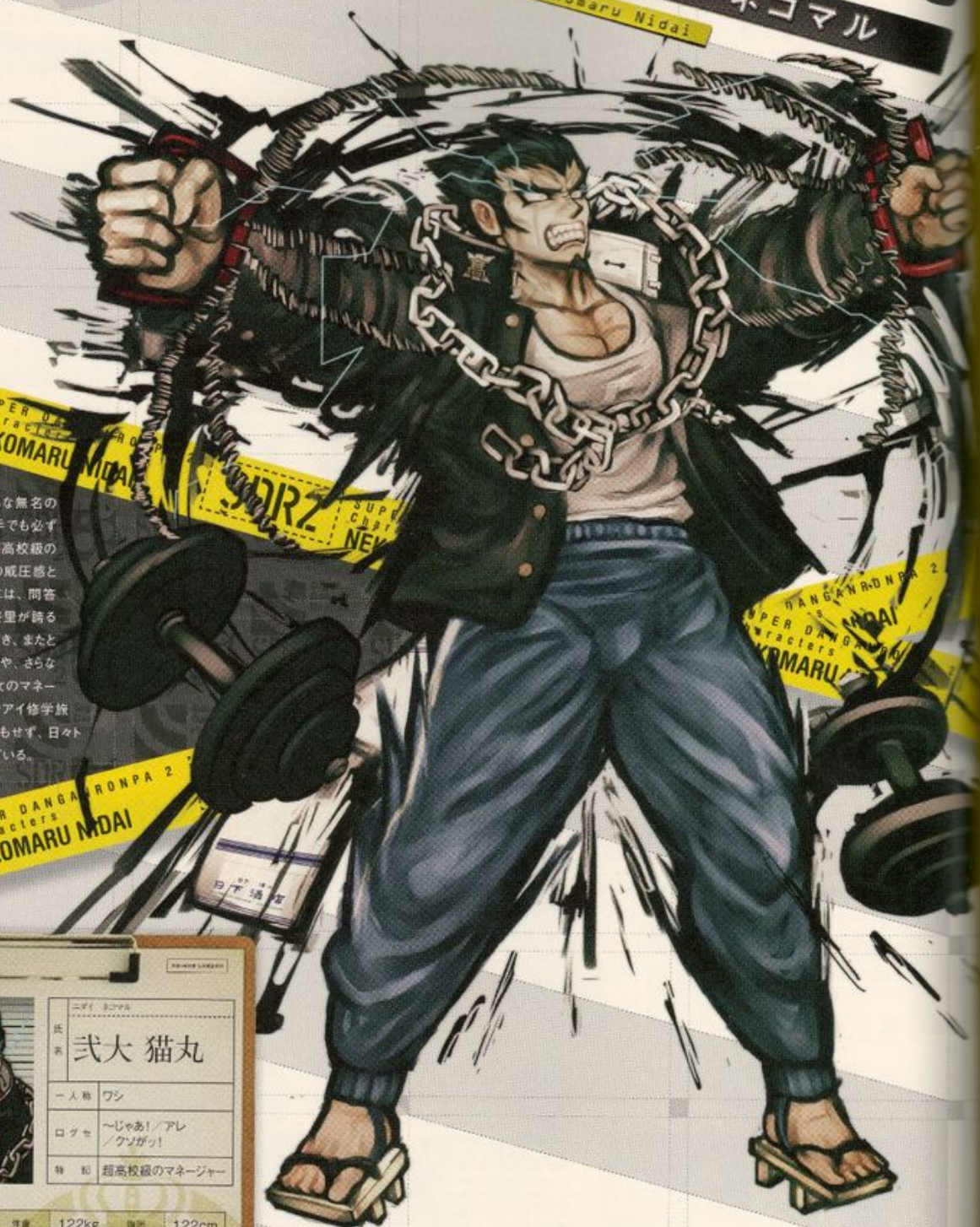
とかくエロ先行の花村は女子はもちろん男子からも愛慕扱い。ここまでストレートだともはや始める気も失せるが……。



式大猫丸

ニダイ ネコマル
Nekomaru Nidai

基礎をしっかりと固めんかい！
己の勘だけでは二流止まりじゃぞッ！



その手にかかればどんな無名の運動部やスポーツ選手でも必ず一流になるという、「超高校級のマネージャー」。巨体の威圧感と怒声さながらの叱咤には、問答無用の迫力がある。終里が誇る身体能力の高さを見抜き、またとない逸材だと惚れ込むや、さらなる高みを目指そうと彼女のマネージャーに就任。「コロンアイ修学旅行」という状況をもとめせず、日々トレーニングに明け暮れている。

SDR2

SUPER DANGA RONPA 2
CHARACTERS
NEKOMARU NIDAI

			
氏名	式大猫丸		
一人称	ワシ		
口癖	～じゃあ！/アレ/クソがッ！		
特記	超高校級のマネージャー		
身長	198cm	体重	122kg
血液型	A型	誕生日	2月22日(魚座)
好きなもの	洗いたてのタオル		
嫌いなもの	なまげもの		
出身校	横山第一高校		

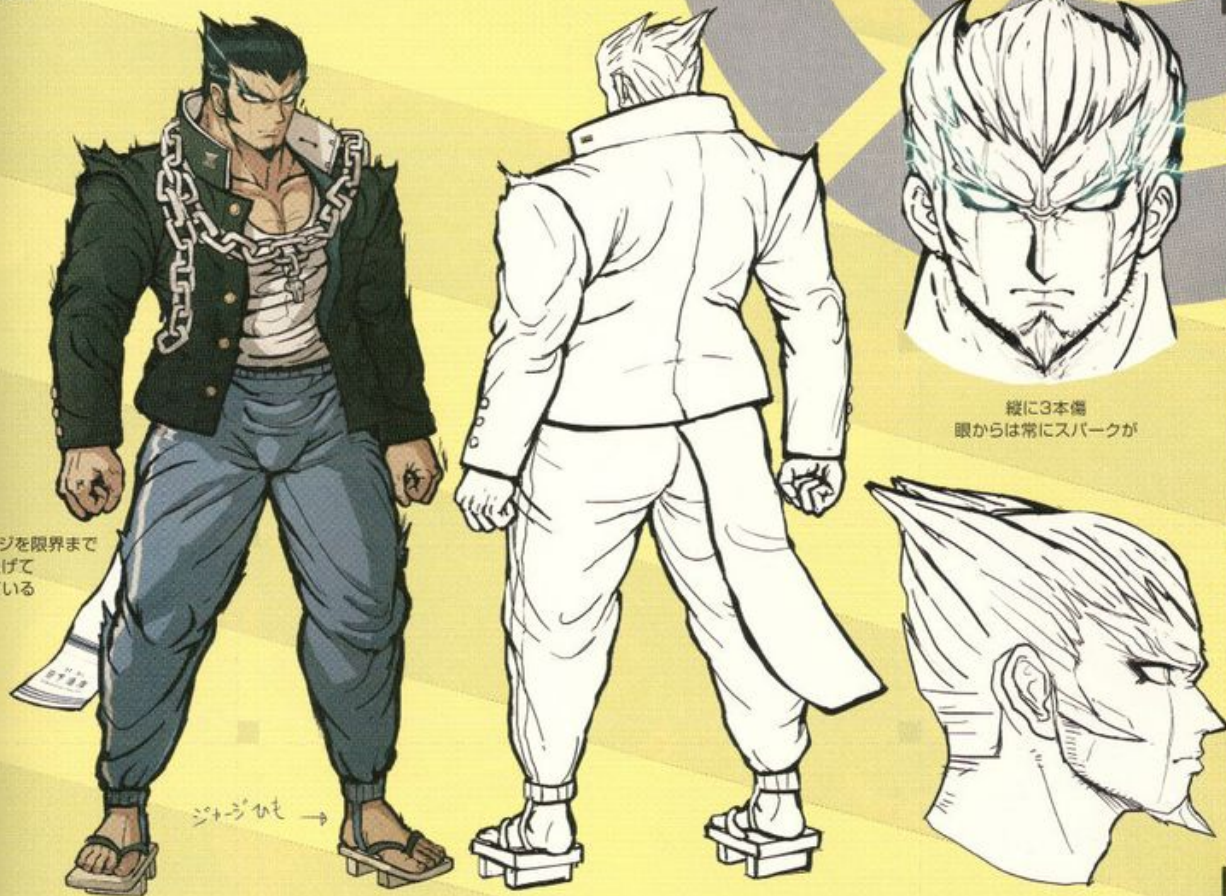
CV

安元 洋貴

COMMENT ジャージに学ラン、それにタオル。「式大猫丸」は見た目の印象そのままの熱血キャラクターです。イメージどおりで迷いなく演じられましたし、セリフも普段なかなか口に

しないようなものも多くて楽しかったのですが、ほぼ叫びっぱなしだったので、収録はとても疲れました(笑)。キャラクターの雰囲気や演出のおかげで、残酷になりかねないゲームがマイルドでポップになる、そんな絶妙なバランスが、この作品の魅力のひとつでしょうね。

◎設定画



ジャージを限界まで
引き上げて
履いている

ジャージかき →

◎初期設定画



◎メカ武大



◎襟章



◎タオル



◎校章



◎校章バッジ



CREATOR'S
COMMENT

◎ 虚弱体質が一転、巨漢に

開発当初から「超高校級のマネージャー」という枠はあったのですが、具体的なキャラクターについてはなかなか決まらなかった。初期の設定ではガリガリの虚弱体質という人物像を当てはめてみたりと試行錯誤が続いた果てに、僕と小松崎がともに好きな「男くさいヤツ」をベースに設定したのです。これが功を奏して現行の武大のキャラクター像に。思えば「豪快な漢」キャラクターというのは「ダンガンロンパ」シリーズにはいっていませんでしたから、ベストな選択だったと思います。作中でもいろいろな目に遭いながらも豪快に笑い飛ばしてくれる彼は、本当にいいヤツでハマり役です。

ね。名前については当初は「武大金太郎」でしたが、「武大猿丸」の方がしっくりきたので、現在のものになっています。(小高)

◎ 漢くさい劇画キャラクター

小高の話にもありますが、「超高校級のマネージャー」枠も花村同様、コンセプトが二転三転したキャラクターです。初期はガリガリの貧弱なキャラクター。続いて黒人タイプ。あるいは田舎者キャラクターとして数パターン……。そうした変遷を経て、「漢くさいキャラクター」としてコンセプトが固まりました。ジャージと制服のコーディネートはよくあるパターンだと思うのですが、学ランと下半身のジャージというダサイ合わせ方はそうそうないであろうと考えデザインしました。表情も劇画マンガ風にしたので、描いていて楽しかったですね。またロボになるという設定ですが、当初は武大とは別個のキャラクターとして考えていたものの、紆余曲折あり武大がその役目を担うことになりました。ロボのデザインは懐かしいテストかつ、かわいい方向を目指して作っています。(小松崎)



【通常】
「ワシが武大猫丸じゃあ!」



【ガハハ】
「ガッハッハッハ!」



【戦闘準備】
「構ッ……!」



【思考】
「まだまだだぞ」



【気がつく】
「苦ッ……」



【キリッ】
「無ッ……そうか」

FACE VARIATION

Nekomaru Nidai 表情のバリエーション © 武大猫丸



【おのれ……】
「なんということだ」



【うなる】
「ワシがついていながら……」



【退屈】
「くだらんぞ」



【鼻ほじり】
「話にもならん」



【焦り】
「ぬうおおおおっ!」



【憤慨】
「あいつに決まってる!」



【うろたえ】
「なんじゃあああ!」



【怒り(泣き)】
「くおおおおっ!」



【通常】
「ワシが武大猫丸じゃあ!」



【ガハハ】
「言いたいことはわかるわい!」



【くわっ!!】
「武大猫丸なんじゃあああ!」



【煙出る】
「業ッ!」



【殺氣】
「おのれ……!」



【ドリンクバー】
「ドリンクじゃあ!」



【武ヒヒヒヒ】
「惚れ惚れしておるんじゃあ!?」



【焦り】
「調子が悪くてのお……」



【くぎぎぎぎ】
「許せん!」

DOT PATTERN

ドット絵のパターン © 武大 猫丸



CHARACTER PROFILING

Nidai Nekomaru

人物プロファイリング◎式大 猫丸

NEKOMARU NIDAI
◎式大猫丸

CHECKPOINT

ホイッスル

運動のあらゆる場面で活躍する便利なホイッスルは鎖を通して首に。モノクマバズーカを食らっても壊れないゼアールミン製。

CHECKPOINT

パンツ

超一流のマネージャーだけが身につけることを許される、歴史ある男性用肌着メーカー「軍世」の白ブリーフ。今や「軍世」の代名詞とも言える、堂々たるたたずまい。

CHECKPOINT

タオル

近所の酒屋「日下酒店」の粗品。毛足の長い高級タオルもいいが、ざっくばらんに使うなら、薄っぺらい手拭いタイプのほうが気楽。

CHECKPOINT

下駄

古き良きパンカラの様式美といえど下駄。西洋にかぶれた昨今の軟弱な履き物へのアンチテーゼでもある。足の鍛錬にもなる。

LOVE



ヤシの実



果汁や果肉は水分補給に、また多彩な用途にも。一流のマネージャーなら握りつぶして。

CHECKPOINT

目

つねに火花が飛び散り、鋭い眼光を発するマネージャーアイ。本人も気付かぬ潜在能力を開花させようと、獲物を探している。

CHECKPOINT

学ラン

運動部のマネージャーのはずだが、学ランを羽織るスタイルははずせない。汗とはこりにまみれるのもまた青春の1ページ。

CHECKPOINT

指

瞬時にして秘功を探り当て、的確に攻める。マネージャーフィンガー。運動のあとのごほうびである、「アレ」に欠かせない。

LOVE



新品のサラシ



かつては下着や包帯として着用されていた木綿の布。「地上最種の生物」も愛用していたとか。

LOVE



大神宗家の書



人体にある708の経絡秘孔を記した書。究極のマッサージ師を目指す者たちにとっての秘伝。

HATE



動くこけし



子供のオモチャのようにも見える人形。こんなもので「アレ」を行うなど邪道、とのこと。



モノミ先生の RoomCheck!

式大くんのお部屋編

式大くんのお部屋は、マネージャーさんというよりも、応援団って感じでちゅね。もしかしたら似たようなモノなのかもれないでちゅけど、あちしにはよくわかりません!



Check Point! (A)

「横山第一高校」さんの校旗でちゅうか? 大きいでちゅ! これをひとりて持てるのが一人前の漢の証らしいでちゅ!



Check Point! (B)

応援に使う太鼓でちゅね! これを叩いて喉を潤さんばかりの大声で声援を送るのが、青春なんでちゅね!



Check Point! (C)

「快食、快眠、快便」がモットーの式大くんは、コテージのお手洗いの愛用者でちゅよ! キレイに使ってまぢゅね!



Check Point! (D)

カーテンにも校章が入ってまぢゅね! 深い雰囲気が出ていて、インテリアのいいアクセントになってまぢゅ!

【式大猫丸の素行調査】

KEYWORD 関連する重要語句

アレ

人並み外れた戦闘能力を持つ終里を骨抜きにし、「アレなしじゃ生きていけない体になった」とひと目はばからずだれを垂らしておねだりさせてしまう、式大の「アレ」。じつは瞬時に筋肉の緊張を解いて血行を促進すると同時に、静脈内のあらゆる物質を滝のように押し流し、瞬時に疲労を回復させるという、聞けば納得の式大の技なのだが、門外不出の秘技のため、一般名詞で呼ぶのを避けている。しかもついでに言った言い回しはあらぬ誤解を招くのか、実際に左右田などは多大な夢と妄想を抱いている。



ようで知らなかったさまざまな新常識が目白押し。式大の硬派な言動も、大釘書房がつづる記述によるところが大きいのかも。

メカ式大

モノクマと対決した終里をかばい、モノクマバズーカを食らって瀕死の重傷を負った式大が、人体改造の果てに復活した姿。変わり果てた容姿に仲間も驚愕し悲嘆に暮れるが、本人は気に病むでもなく、むしろ生き長らえた奇跡を心から喜んで、改めて彼の大物ぶりを知らしめた。ちなみにメカとなった式大の動力は、形状から想像されるオイルや電気ではなく、普通の食事でOKらしい。そしてどんなメリットがあるのやら、右目からコーラ、左目からはルイボスティを垂れ流すドリンクバーを備え、胸にはアナログタイプの電波時計を装着しているという、評価にとまどう作りになっている。



メカの体も気に入っている式大。巨大アラーム時計は規律正しい生活に大活躍!

「平常心をもって一切の事を成す。これを名人という也」

トイレ封鎖という最悪の状況でも平静を保とうと、自分に言い聞かせるようにつぶやいた言葉。迫り来る便意と戦いながらの、平常心という言葉は、さすが心身を鍛錬することを知っているマネージャー。ちなみにこの言葉、宮本武蔵と並ぶ武者と謳われた但馬守・柳生宗矩のもの。意外にも式大の博学ぶりが明らかに!?



「情熱のイチゴ男子じゃあ!」

モノクマに招待されたドッキリハウスで過ごす一夜。ストロベリーとマスカット、男女にそれぞれのエリアを割り当てることになったとき、式大が叫んだ言葉がこれである。いろいろとツッコミどころはあるけれど、大きな体の式大と「イチゴ男子」という、かわいいうセリフの組み合わせのミスマッチが意外にもツボにハマる!?



SAYING 関連する重要な台詞

「すべての道はマネージャーに通ずる」

己のマネージャー学が集約されたひと言。何かを究めんと欲すればおのずとマネージャーの力が必要になると、マネージャーの存在の大きさを説いている。多くの弱小運動部や日の目を見ることのない選手たちをつぎつぎと増やして立たせてきた超高校級のマネージャーだけに、その貢献度は誰よりも知っている。「この世のあらゆる記録は、マネージャー無しに在らず」とも。

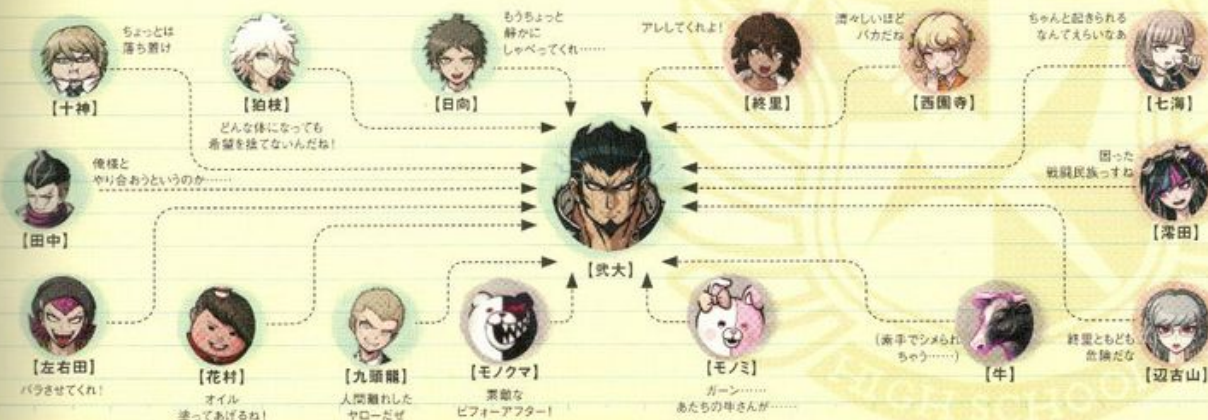
大釘書房

古今東西、歴史の表舞台からは秘されたさまざまな事柄を解説した書物を数多く出版している、知る人ぞ知る出版社。たとえばラグビーについては「元は楽具美射という神道の神事であり、五穀豊穡を願って、男たちがひと抱えの稲穂をめぐり、初苗に汗の雨を降り注がせた事から始まったと言われる神聖なスポーツである」としているなど、そのページを紐解けば、知っている



一面赤とピンクが散りばめられた建物と、巨漢でメカな式大の絵画は、不気味にもラブリー。

◎式大猫丸の人物評価



九頭龍 冬彦

クズリュウ フユヒコ
Fuyuhiko Kuzuryu

.....オレは殺れるぜ?!



SDR2

SUPER DANGANRONPA 2
Characters
FUYUHIKO KUZURYU

国内最大の指定暴力団「九頭龍組」組長の長男で、跡取りと目されている「超高校級の極道」。馴れ合いや上辺だけの人付き合いを嫌悪し、仲間たちが危機的な状況で協力し合う姿を見てもひとり孤高を賣っているが、その一方でどことなく、普通の高校生同士の関係に憧れているようにも見える。童顔で小柄なことを非常に気にしており、安易に口に出さうものなら、彼曰く命の保証はないらしい。

SDR2

SUPER DANGANRONPA 2
Characters
FUYUHIKO KUZURYU

SDR2

DANGANRONPA 2
Characters
FUYUHIKO KUZURYU

SDR2

カズリュウ フユヒコ			
氏名	九頭龍 冬彦		
一人称	オレ		
口グセ	ボケッ! / へっ! / チッ		
特記	超高校級の極道		
身長	157cm	体重	43kg
		胸囲	73cm
血液型	AB	誕生日	8月16日(獅子座)
好きなもの	かりんとう		
嫌いなもの	牛乳		
出身校	鈴乱高校		

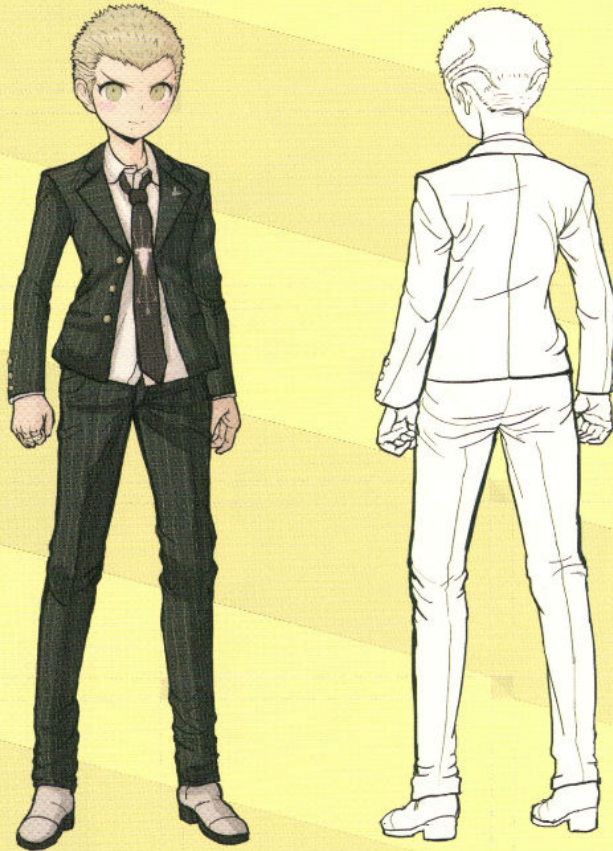
CV

岸尾 だいすけ

COMMENT 名前からしてカッコいい「九頭龍冬彦」は、とても魅力のあるキャラクターだと思います。第一印象は小柄で童顔、しかもキュートなそばかすという、「ちびっこ」な面が目立ちますが、じつはダンディなところもあって、決めるところは決めるという大人顔負けの「ギャング」。そんな、ちょっとクセのある人物は演じ甲斐もありますし、みなさんに愛されることを願って止みません。それにしても彼のファッションに触発されて、カッコいいスーツが欲しくなる!

設定画

設定的には学生服ではなくスーツに校章をつけたオーダーメイドのもの



チビッコギャング(チンピラ寄り)路線からシックなギャングの雰囲気に変更



ちょっとだけそばかす



サイドにラインを

初期設定画

無頼漢
チビッコギャング
第9巻



普段はふてくされた表情で恐い事(を)言

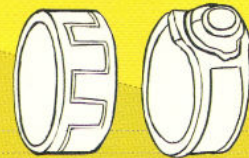


だがふてくさたり自然な表情の時は子供っぽく

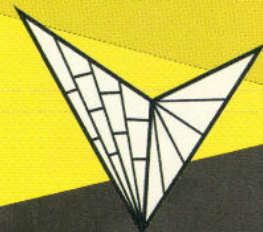
ネクタイ



指輪2種



九頭龍家のバッジ



CREATOR'S COMMENT

「かわいい極道」の成長描写

九頭龍の肩書きである「超高校級の極道」という枠は開発当初から設けていたものです。しかし中身のキャラクター性については、見た目が非常に怖い「モノホンな極道」に傾倒しがちでなかなか決定打とはなりません。結局、式大がそうした強面で屈強なタイプを受け持つキャラクターになったこともあり、正反対の「かわいい極道くん」になっています。序盤から中盤へ、そして終盤にかけて、九頭龍は成長とともにどんな性格や言動が変わっていくキャラクターです。こうした変化を持たせた人物描写は面倒ではあるのですが、そのおかげでとても人間味が表現され、好

感を持てるキャラクターになりました。とくに序盤の彼は、「ダンガンロンパ」シリーズの登場人物には珍しく、自立できていない甘えん坊です。名前の「冬彦」は当初は「大彦」だったのですが、式大の名前に猫が入ったので動物はやめ、現在のものになっています。(小高)

じつは古風なインテリ極道

当初は極道というイメージを踏襲した無頼のキャラクターというコンセプトでデザインしていました。巨漢のデザインでいくつもパターンを作っていたのですが、どうしてもOKが出ず、マネージャー枠でデザインしていた、かわいい純朴な少年とコンセプトを入れ替えることで、ようやくキャラクター性が決定しました。その後ヤクザというよりはマフィアっぽい方向性となり、現在のデザインである、ガラは悪いけれど高級なスーツを着ているインテリなイメージが採用されています。しかし劇中ではマフィア要素はあまりなく、むしろ古風なヤクザとしてのカラーが強くなったのではないのでしょうか。ちなみに「九頭龍」という名字ですが、中学時代に3回もカツアゲされた、「九頭龍公園」からありがたく頂戴しました。(小松崎)



【悪態】
「知るかよ」



【悪態(焦り)】
「細かいヤローだ……」



【挑発】
「オレは殺れるぜ？」



【困惑】
「死にてえのか!？」



【怒り】
「んだと!？」



【落ち込み】
「慣れっただけだよ……」



【うつむき】
「ハンパモンなんだよ」

FACE VARIATION

Fuyuhiko Kuzuryu

表情のバリエーション ◎ 九頭龍 冬彦



【照れ】
「……チッ」



【フイツ】
「ウルセーよ」



【顔伏せ】
「クソガッ」



【迷い】
「……オレのせいだ」



【焦り】
「おい、いいのか？」



【罵き】
「ま、待ってくれッ!」



【号泣】
「ベコッ!」



【通常】
「オレのケジメだ」



【疑惑】
「オメーはできんのか？」



【照れ】
「甘いモノなんてよ……」



【顔伏せ】
「仕方ねーだろ……」



【笑顔】
「ハハッ」



【思考】
「それが理由か……」



【驚き(小)】
「マジかよ!？」



【焦り】
「何言ってやがる……!」



【ヘツ】
「やるしかねーだろ」



【傷つき】
「こうでもしねーとよお……」

【虚無】
「もう一度金いてーんだ……」

DOT PATTERN

ドット絵のパターン ©九頭龍 冬彦



CHARACTER PROFILING

Fuyuhiko Kuzuryu

人物プロファイリング◎九頭龍 冬彦

CHECKPOINT

ホクロ

口元のホクロは聡明さの象徴。あるいは財産運を司るとも言われる。しかし彼の場合は本人の意志とは裏腹に愛らしさを増すばかり。もちろんうっかり口にすると同様だかねない。

CHECKPOINT

パンツ

黒地に全幅の柄。ただし彼の好みでも、特にこだわりがあるわけでもないらしい。ところで履くモチーフと言えば若い男子だけでなく、キッズファッションでも人気です。

CHECKPOINT

身長

どんなに頑張っても思うように伸びてくれないので、できる限り威圧的に見せよう。できるだけ横柄に振る舞っている。小柄も個性だが口にすると同様だかねない。

CHECKPOINT

童顔

滑みをきかせるべき極道の跡取りにはあるまじき、少女のような愛らしい顔立ち。正直なところ「怒った顔もまたかわいい」ほどだが、口にすると同様だかねない。

CHECKPOINT

イタリア製スーツ

細身のオシャレなスーツを特に着こなすイタリアンマフィアを真似て、自身もオーダー。ソフトタッチな質感は、さすが贅を尽くした九頭龍組の若旦那にふさわしい。

CHECKPOINT

革靴

スーツの高級感に見劣りしない、クラス感のあるドレスシューズ。手入れの手間を惜しまず、身につけるからこそ、リッチな白の本革がひときわ映える。

LOVE **ノンアルコールワイン**

酒の匂いが苦手な半径10メートル以内に近寄れないため、ワインに似せたぶどうジュースを愛飲。

LOVE **ブルベリの金無垢**

極道の代名詞とも言える、老舗ブランドの金ピカブレスレット。高級感と輝きで押しもパッチリ。

LOVE **星の砂**

持っているだけで幸せになれるという星の砂の小瓶。「大事なため」に好んで持つらしい。

BASH **× シークレットブーツ**

身長をごまかすための上げ底ブーツ。親切心からでも、絶対に履いたりしてはいけない。



モノミ先生の RoomCheck!

九頭龍くんのお部屋編

九頭龍くんの組事務所……じゃなくて、お部屋でちゅ! 高校生の趣味とは思えない、どっしりとした重厚感がありまぢゅねえ。これならお父さんの跡取りとしても、将来有望でちゅね!



Check Point! (A)

何と書いても目を引くのがこの派手な屏風でちゅねえ! 2匹の龍が取っ組み合いをしてまぢゅよ! ぶるぶる……。

Check Point! (C)

うーん……。このゴミの山は甘いお菓子の袋でしょうか? 烏ではボーイ捨て厳禁、ゴミの分別を守ってくだちゅね!

Check Point! (B)

事務所に欠かせない神棚でちゅ! ロックをたしなむグラスもありまぢゅね。もちろん飲むのは烏龍茶でちゅよ!

Check Point! (D)

「義」の一字が神々しい顔縁でちゅ! じつは先生は文字に強いので、七海さんに教えてもらいまちたよ!

【九頭龍冬彦の素行調査】



KEYWORD

関連する重要語句

超高校級の妹

九頭龍によると彼の妹は、破天荒な男たちを
かきずかせ、極道として生きる天性の才能を
持っているという。その姿は九頭龍最強との呼
び名の高い「ミナミの霸王」、すなわち彼らの伯
父の再来とも謳われ、有無を言わさぬ迫力と甘
えとを巧みに使い分ける魔性の魅力に引きつけ
られて、九頭龍を差し置いて次期当主にと担ぎ
出す一派もいたほど。それにも関わらず、義理
と愛情とを貫き、兄・九頭龍から一步下がる立
場を守り続けた妹は、九頭龍にとってはとんでも
なくワガママで誰よりもかわいい、まさに「超高
校級の妹」そのものらしい。

大切な女

組の威光を傘に着ることを嫌悪し、実家の跡
取りではなくひとりの男として生きることを強く求
める九頭龍。そうした強い意志の裏には、とも
に育ったひとりの女性の存在があるという。身
寄りがなく幼くして組長に拾われ、自分の影と
してボディガードに徹する彼女の尽力に感謝する
からこそ、任務のために彼女を危険にさらすの
ではなく、対等な男女として守る側に立ちたい。そ
んな気持ちが親の影響力を疎む、虚勢を張った
九頭龍像を作ってきたのだ。「コロシアイ」が終
わって平穏な暮らしに戻れば今度こそ。そう念
じ続けた九頭龍の願いは叶うのか？



かりんとうジャンキー

ストレスを解消する手段というのは千差万別
で、古今東西、酒を筆頭にさまざまな嗜好品や
娯楽が生まれたが、九頭龍の場合はそうしたイ
ライラを鎮めるのは「甘いもの」、それも黒砂糖
の蜜も香ばしい「かりんとう」である。極道の跡
取りが甘いもの好きではしならないと彼は言う
が、糖分はまたとない脳の栄養分だということは
科学的にも実証されているし、もともとは高級な
菓子として珍重されてきたかりんとうを好むだん
て、なかなかどうして粋な趣味。ちなみにひと
くちに「かりんとう」と言っても、胡麻やピーナツ
を細かく砕いて蜜にまぶすなど多くのタイプが
あり、卵の配合によって生地も硬さもさまざま
で、世界中に類似の菓子が存在するという、なか
なか奥深い食べ物である。



SAYING

関連する重要な台詞

「ん……んな訳ねーだろッ！
たまたまだ、たまたま！」

十神の発案で企画された親睦パーティ。一
匹狼を貫く九頭龍は姿を見せることはなかった
……はずだが、なんとみんなが盛り上がる時間
に、ひとり会場の外で様子をうかがっていたこと
が発覚。パーティに来たのではないかと指摘す
る日向に、ムキになって食ってかかる。誰も信用
できないと斜に構えている孤高の男も、本音で
は普通の高校生らしく楽しみたいと思ってる！？

「こうでもしねーとよお…
オ、オレの気が……収まんねーんだよ……！」

記憶から消されてしまった希望ヶ峰学園時代の
出来事を発端に、九頭龍を取り巻くひとつの
事件が起こり、そして収束する。責任を痛感し
た方法ではじめをつけるべく、「超高校級の極
道」にふさわしいとんでもない方法をとるのだが
……。 「コロシアイ」に巻き込まれる以前から、
命のやり取りが当たり前の世界で生きてきた九
頭龍。体を張った極端な行動は、死の重さを
知っている彼ならではの重さ。



「こ、このド腐れ不健全ヤローがぁ！」

島に病気が蔓延し、九頭龍は日向とともに重
病の仲間たちを看病することに。しかし自分の
心配をよそに、日向と罪木はこともあろうに仲間
が伏せる病院の一角でベッドをともにしていたこ
とが発覚したのだから、思わず叫ぶ気持ちもご
もつとも。弁明する日向の言い分を聞く気もな
く、以後ことあるごとに日向を不純異性交遊キ
ャラとしていじるのも納得の成り行き。



●九頭龍冬彦の人物評価



終里 赤音

オワリ アカネ
Akane Owari

この世にはツエーヤツらが
たつくさんいるんだな……！

●終里 赤音
AKANE OWARI

SDR2

女子高生離れた肉体と身体能力を誇る「超高校級の体操部」で、基礎や理屈抜きで数々の大技を披露するスーパーアスリート。島に閉じ込められようが「コロシアイ」が起きようが、頭の中は食べ物と戦うことが大半を占めていて、おいしいものをお腹いっぱい食べられれば幸せ。そんな単純明快な生き方で、式大との「バトル」にしか見えない流血沙汰のトレーニングにも、嬉々として動いている。

SDR



オワリ アカネ					
氏名	終里 赤音				
一人称	オレ				
口グセ	おっす! / スゲーなあ! / 腹へった				
特記	超高校級の体操部				
身長	176cm	体重	56kg	腕囲	93cm
血液型	B型	誕生日	7月15日(蟹座)		
好きなもの	戦闘、肉				
嫌いなもの	がんばること				
出身校	光町高校				

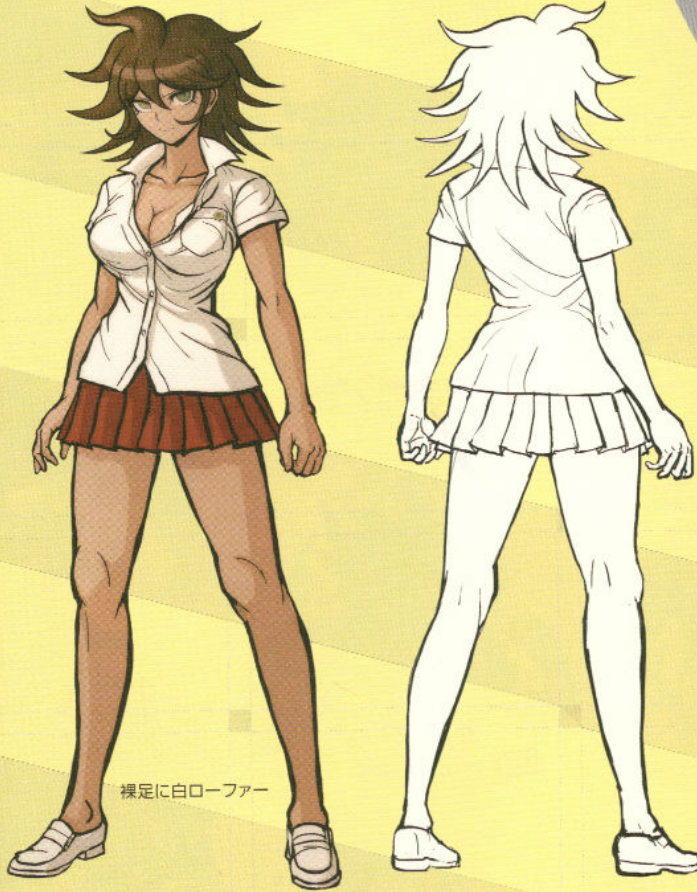
CV
Character Voice

朴 璐美

COMMENT 「終里赤音」は普段よく演じる、落ち着いたタイプのキャラクターとは正反対で、収録にはとても新鮮な気持ちで臨みました。登場するキャラクターはそれぞれ個性的なのですが、なかでも終里は際立っているのではないのでしょうか。「四の五の言っでねーで、拳で決めちまえばいいんだよ!」だなんて、裏表がなく好感が持てるし、彼女を見ていると悩みごとが吹っ切れそうですね。こうしたさまざまな側面を楽しんでいたけると嬉しいです。

◎ 設定画

制服を変更



裸足に白ローファー

◎ 初期設定画

泥棒
第4柄



髪はさっぱり 鋭い目

表情は野性的に

ハグシ
にローファー
ノーブラキチ
シカリ

◎ 校章



◎ 校章バッジ



CREATOR'S
COMMENT

◎ トラブルメーカーな野性少女

終里は「女性版「孫悟空」」をテーマにした、野性味あふれる女性キャラクターというポジションです。「超高校級の体操部」というのは、そうしたキャラクター性からの後付けで設定しました。肉感的なのに本人には女性らしさがないという点が、かえってエロティシズムがあるのではないかと、個人的には考えています。役回としてはいわゆるトラブルメーカーなのですが、あまり騒動を引きずりすぎてはストーリー展開のテンポが遅くなってしまいますので、終里のような切り替えの早さはまさにトラブルメーカー向きの性格ではないでしょうか。僕自身もこういう後腐れない性格のキャラ

クターが好きです。ちなみに「終里」という名字ですが、これは昔からかっこいいと思って温めておいたネタのひとつです。(小高)

◎ 罪人、泥棒、そして「体操部」

当初は「超高校級の罪人」という枠に相当するキャラクターでした。とにかく悪い女性キャラクターというコンセプトから始まっているので、そのデザインも拘束具でつながっていたり、頭が手裏剣になっていたりと、かなり奇抜なスタイルを提案しています。その後「アマゾネス風」というオーダーを受けて、ほぼ現在の終里のデザインが完成しました。ただしこの段階においても、肩書きは「超高校級の泥棒」。その後肉体派ということで、現行の設定である「超高校級の体操部」に移行しています。デザインが非常にシンプルなものは、終里の性格からして、アクセサリーなどの余計なものを身につけることを好まない、という設定によるものです。(小松崎)



【通常】
「オッス!」



【真剣】
「ツエーのか?」



【気合い】
「勝負するか?」



【思考】
「どういふことだ?」



【脱み】
「好きにしろッ!」



【焦り】
「ま、汚ねーぞ、オメー!」



【激昂】
「バカにすんじゃねーぞ!」



【笑顔】
「ラクショーだぜ!」

FACE VARIATION

Akane Ovari 表情のバリエーション © 終里 赤音



【遠慮】
「どーだろーなあ」



【照れ】
「あー……えっと……」



【顔透らし】
「わかんねーけどよ」



【やられ】
「オメー、ツエーな」

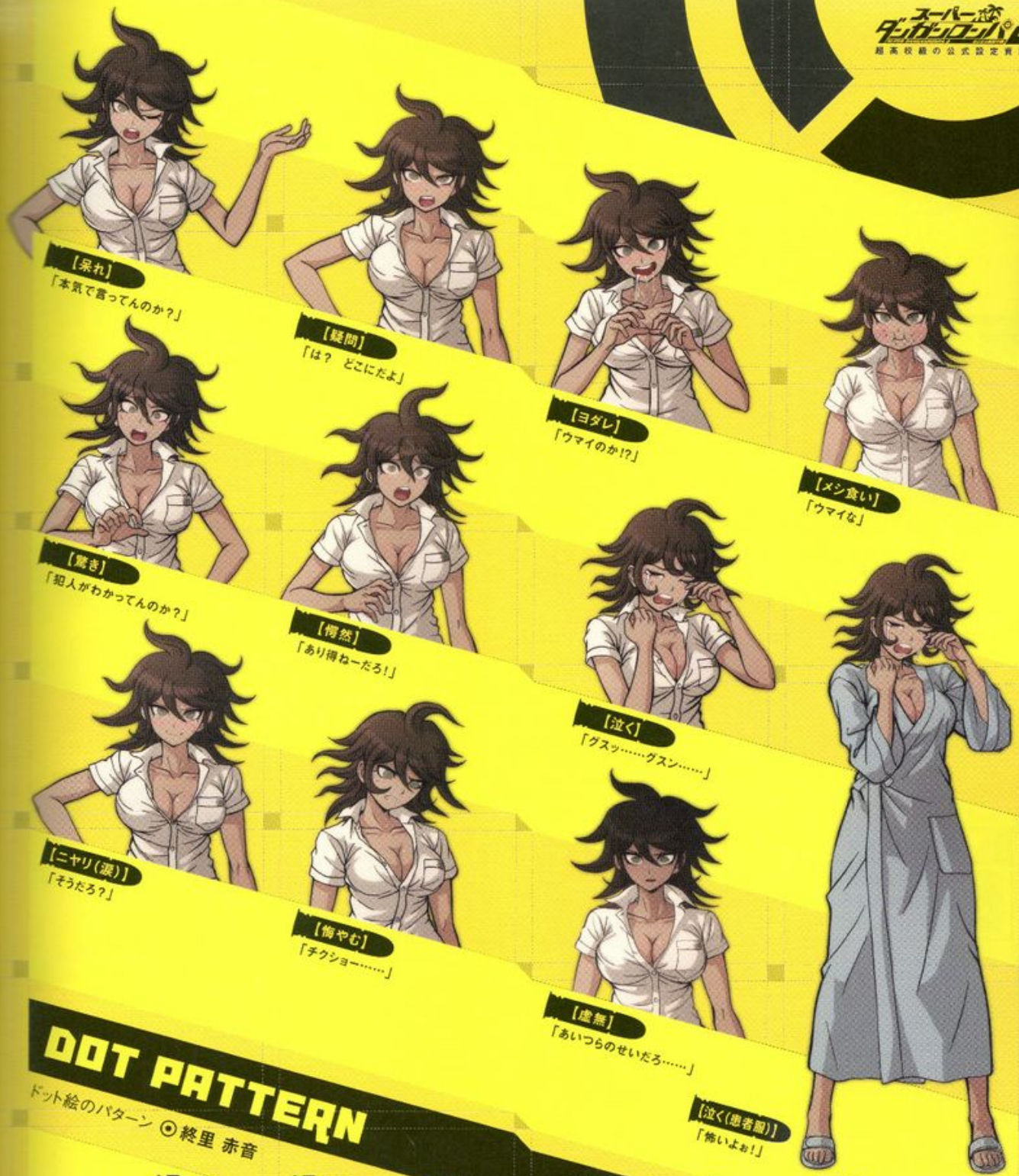


【謝り】
「頼むッ!」



【匂う】
「臭せーぞ?」

【ワクワク】
「ブチのめしてやんよ!」



【呆れ】
「本気で言ってるのか？」

【疑問】
「は？ どこだよ」

【ヨダレ】
「ウマイのか!?」

【メシ食い】
「ウマイな」

【驚き】
「犯人がわかってんのか？」

【愕然】
「あり得ねーたる！」

【泣く】
「グスン……グスン……」

【ニヤリ(涙)】
「そうたる？」

【悔やむ】
「チクショー……」

【虚無】
「あいつらのせいだろ……」

【泣く(患者服)】
「怖いよぉ！」

DOT PATTERN

ドット絵のパターン © 終里 赤音



CHARACTER PROFILING

Akane Owari

人物プロファイリング◎終里 赤音

CHECKPOINT

髪

奔放な性格そのままに、あちこち向いているような髪。こだわりのスタイリングでもなんでもなく、おそらくは単なる寝グセ。

CHECKPOINT

パンツ

競技のときにレオタードの下に身につける、スポーターを兼ねた実用的な下着。適度なフィット感には「ハたる」のにもびったり……

CHECKPOINT

裸足

革靴でも靴下は身につけない素足派。昨今はチョイ悪オヤジの「素足でローファー」が流行っているが、彼女の場合はおそらく貧乏暮らしの習慣が抜け切らないだけ。

CHECKPOINT

スタイル美人

小泉絶賛の健康美。体操競技に譲らず、スポーツでは胸の大きさがネックになることも多いというが、終里ならそんなハンデもパワーと運動神経とで補うのだろう。


CHECKPOINT

スカート

かなり短めのプリーツスカート。動き回るたびに下着がのぞく。ただし本人はごほうび代わりに自ら見せてくれるくらいなので、チラ見えも一向に気にしていない。


LOVE **♡** **麦飯バック**

米と大麦を混ぜた麦ごはん。レンジで温めればすぐに食べられる便利さは終里にうってつけ。




LOVE **♡** **希望の乾パン**

希望ヶ峰学園のマーク入りの非常用食品。歯ごたえと味わりに終里ならずとも隠れたファン多し。




LOVE **♡** **スパイ・スパイク**

スパイのように俊敏に動けるスパイクで、通称「スパスパ」。「アハハ」ときにもってこい。



HAIR **×** **ミレニアム懸賞問題**

難解な数学の問題集。懸賞金は魅力だが、勉強がからっきしな終里には手も足も出ない。



モノミ先生の RoomCheck!
終里さんのお部屋編



えーと……。女の子のお部屋とは思えない、終里さんの個室でちゅ！ 見ればわかりまちゅが、食べたあとの空き缶やらブラカップだらけでちゅ！ これは困りまちたよー。おろおろ。




Checkpoint! (A)

もしやこのヤカンは直接口をつけて水でも飲むつもりなんでちゅかね？ 吹き出し用の巨大な蓋も見えまちゅよ……。



Checkpoint! (B)

スケボーやリュックといっしょに、米俵がありまちゅね。食への備えは万全でちゅけど、なんとマイルドでちゅねえ。



Checkpoint! (C)

なぜか信楽焼のためきでちゅ！ 最近は女性に配慮してか下腹部のアピールが控えめなものも増えているらちいでちゅよ！



Checkpoint! (D)

深いくらいの布団っぷりでちゅねえ。片付けが苦手な人は、これくらいシンプルなインテリアがいいのかもしれないね！



【終里赤音の素行調査】

No. _____
Date _____

KEYWORD

関連する重要語句

体操の資質

小柄で華奢な選手が多い女子体操界にあって、異色のダイナマイトボディを誇るものもさることながら、くり出す技の数々も型破りで、身体能力の高さだけを頼りに演技する、破天荒な選手として知られる終里。そんな彼女の身並み外れた身軽さは、あまりの貧乏暮らしのために、他人のものに手を出しては逃走することをくり返すうちに身につけたものらしい。一步間違えば「超高校級の泥棒」として入学していたのかも。

約7人の弟妹

終里とともに暮らすのは年端もいかない弟妹たち。大人の事情が込み入っている終里家ではすでに何度も父親や母親が入れ替わり、そのたびに弟妹が増えてきた。体操のコーチに見出されて実家を出るときに、自分を慕う彼らを引き取ったらしいが、それぞれの血のつながりどころが正確な顔ぶれさえわからないようで、ゆえにその数「約」7人。姉としての責任感はずばらしいが、ここまで適当でいいものだろうか……。



戦闘民族

強そうな人間を見るや戦いの血をたぎらせる終里は、澤田に言わせると「困った戦闘民族」。暇さえあれば「バトる」口実を探し、「まとめて

ぶっ潰す」、「逃げられなきゃ戦うまでだ!」と喧嘩っ早い姿を何度も披露するだけでは飽き足らず、「ぶん殴られなくなかったら、大人しくオレにぶん殴られろ!」とハタ迷惑なことまで言い出す始末。その才能を武大に認められてからは、「コロシアイ」の最中であっても実戦さながらのトレーニングを欠かさないという徹底ぶり、戦いを心底愛する本能には脱帽。



のちには「ミニ武大」の激励を受けて、やっぱり毎日のトレーニング。バトルはもはや彼女のライフワーク。

SAYING

関連する重要な台詞

「メシさえ食えれば 餓死してもいいから!」

食べるべきときに食べるものがない。それは普通の人間でさえ平常心を失う状況で、食欲がいかに人間の生存に関わる重要な命題であるかを示している。三度の食事を何よりの生きがいにする単純な終里にとっては、そうしたモノクマの陰謀は拷問にも等しく、こんな無茶な言葉も彼女らしいと言える……かな?



「安心しろ、パンツはキレイだからさ」

ビーチハウスの密室の謎に挑むため、終里は日向とともに探索を開始する。ところで高いところを調べるとき、女性である終里が日向に肩車される役割になるところまでは納得だが、あけすけに下着の話まで出てくるのが、彼女の屈託のなさ。そんなこと言われたらかえって意識して困る……と言いたくなるのは日向だけじゃない!

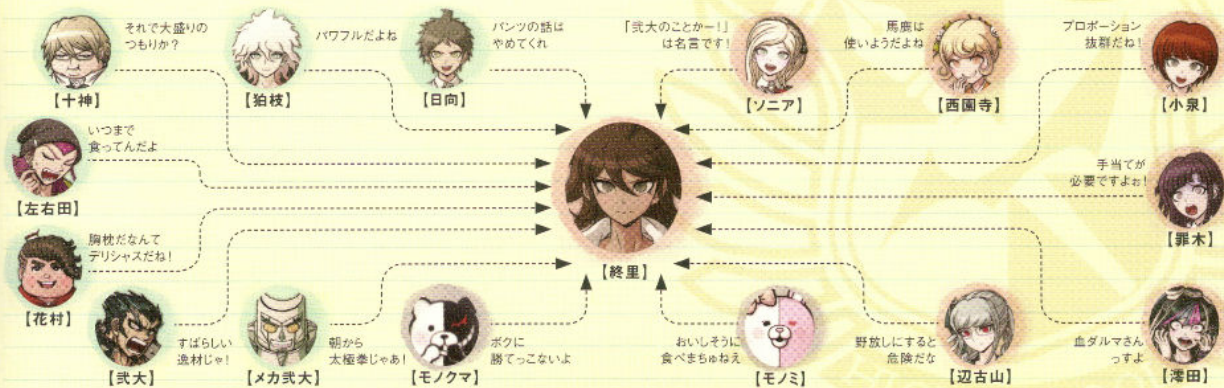


「煮るなり焼くなり脱がすなり…… 好きにしろッ!」

「煮るなり焼くなり」というのはよく聞か、なぜそこで脱ぐ話が出てくるのか! と耳を疑うこのセリフ。家計を助けるために、義理の母親の愛人らに乞われていたがわしいアルバイトに精を出していた過去があるらしく、その経験から普通の高校生とはちょっとズレた貞操観念を持ってしまったようだ。ちなみに「胸枕」をエサに勝負を挑まれることもあるが、誰もが認める豊富な肉体がごほうびとあらば、文字どおり死ぬ覚悟でバトってみる価値はきっとある!

●終里赤音の人物評価

単純明解な人柄でみんなから愛される終里。流血沙汰は日常茶飯事なので、彼女といっしょにいると痛々しい光景には事欠かない。



難易度の高いゲームだけど……
クリア目指して頑張ろうね

●七海千秋
CHIRIKI NANAMI

七海 千秋

ナナミ チアキ

Chiaki Nanami

ナナミ チアキ					
氏名	七海 千秋				
一人称	私				
口グマ	……と思うよ／ふあーあ				
特記	超高校級のゲーマー				
身長	160cm	体重	46kg	脚長	88cm
血液型	O型	誕生日	3月14日(魚座)		
好きなもの	ゲーム(クソゲー含む)				
嫌いなもの	目覚まし時計				
出身校					

SDR2

SUPER DANGANRONPA 2
Characters
CHIAKI NANAMI

どんなジャンルのゲームもこなす「超高校級のゲーマー」。脳内でシミュレートしないと会話もままならない性分と言いながら、初対面の人間とのやりとりをゲームをしながらこなすほど、ゲームに対する集中力と優先度が高い。いつでもどこでも眠くなるタイプで、「コロシアイ」が起こる危機的な状況でも、気を抜くと船を潰したりだれをたらず、おとなしそうなお目に見え反した剛胆ぶり。



花澤 香菜

CV

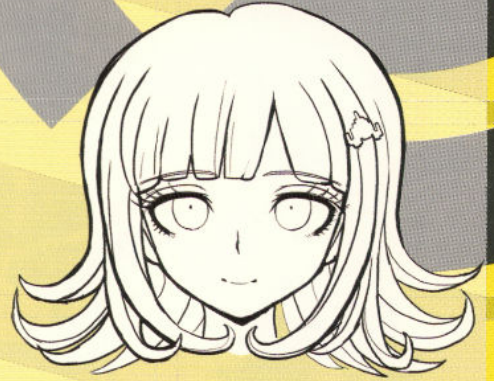
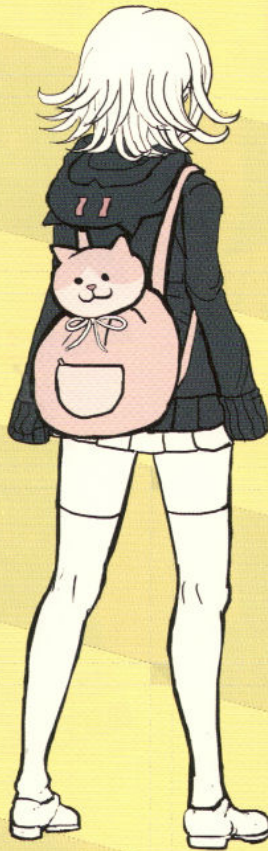
COMMENT 「七海千秋」はゲーム開始早々から、つかみどころがないキャラクターですね。仲間からも、「何を考えているのかよくわからない」って思われていそう。でも物語が進む

につれて存在感が増えていくのが、彼女の最大の魅力です。もちろん、ほかのキャラクターも負けず劣らず個性的で、みんな等しく好きになってしまいます。インバウトの強いキャラクターたちと、驚きの連続であるシナリオや演出、そのどちらも楽しんでいただきたいです。

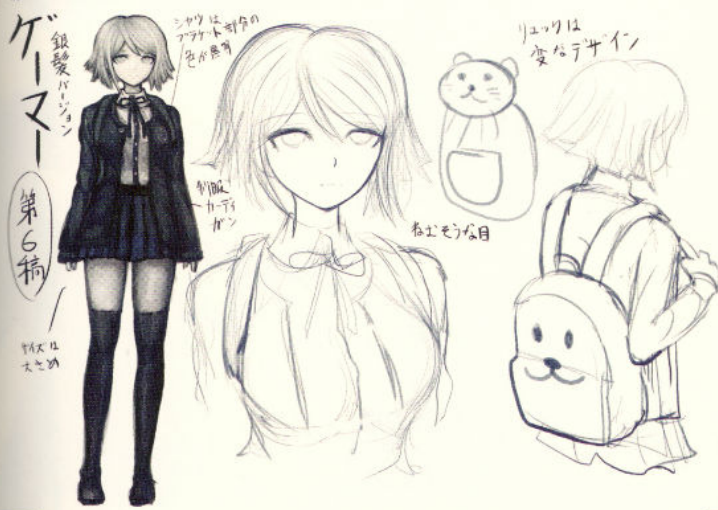
◎ 設定画

フード付きの薄手のカーディガン
サイズは大きめ

可愛い動物リュック(頭部はふた)



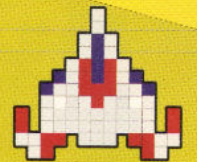
◎ 初期設定画



◎ フード



◎ ヘアピン
(レトロゲーム「ギヤロメガ」)



◎ リュック



◎ カーディガンのマーク



CREATOR'S COMMENT

◎ 好感度の高い、「透明な彼女」

こんなゲーム好きの女の子がいたら仲よくなりたい……。そんな気持ちを前面に押し出していったキャラクターです。カワイイけどちょっとズボラ、でもそこが面白い！ と思えるように作りました。「七海千秋」の名前や響きは、キャラクター性だけでなく名前のイメージにも、透明感を出したいという意向によるものです。また彼女には「千」の文字を使うべきだろうという、この名前の由来のひとつです。(小高)

◎ 初期イメージは「前作メンバーの妹」

当初、七海の立ち位置を担う枠は、前作の登場人物のひとりである不二咲千尋の妹の妹を配置するという案でした。ですがデザインもそのまま不二咲を踏襲してはつまらないということで、いくつか別案を出しました。その後、ストーリー上で不二咲の妹という設定がなくなり、デザインの面にも反映され、現在の七海になっています。ほかのキャラクターにも言えることですが、初期段階ではデザインも流動的で、現在と比較すると若干の変更点が見られます。七海の場合もフード付きのカーディガンは、もともとは狼杖でボツになった「悪魔のパーカー」のフード部分を活かそうと追加し、「ゲーマーならではのドット絵風の目玉をつけたことで、現在のデザインができあがった、という変遷をたどっています。(小松崎)

CHIARI NANAMI



【通常】
「自己紹介だよ」



【真剣】
「……」



【前のめり】
「ふむふむ」



【待った】
「それは違う！……と思うよ」



【笑み】
「よろしくね」



【提案】
「じゃあ……始めよっか」

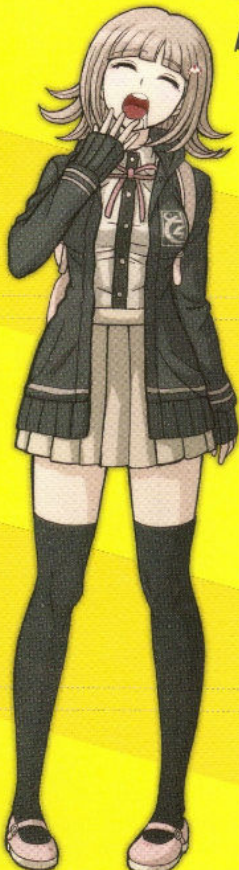
FACE VARIATION

Chiaki Nanami 表情のバリエーション ©七海千秋

【ムツとする】
「もー」



【あくび】
「ふあーあ……」



【首かしげ】
「違うんじゃないかな」



【長考】
「やっぱり怪しいな……」



【寝てる】
「……………」



【眠い】
「……あ、寝ちゃった」



【疑問】
「どっちだろうね……」



【深刻】
「セーブデータが消えてしまう」

七海千秋
CHIARI NANAMI



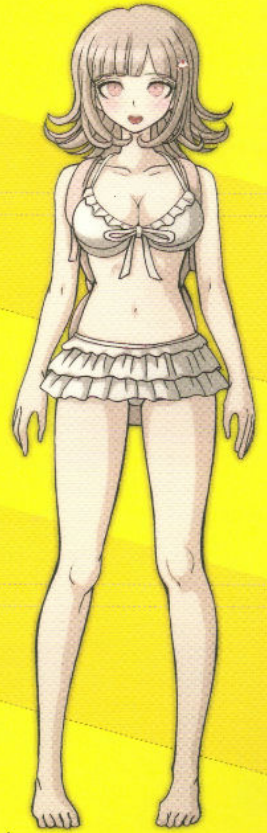
【照れ】
「日向くんが教えてくれる？」



【ガッカリ】
「まいったなあ」



【通常(水着)】
「小さかったかな？」



【照れ(水着)】
「良かった……かな」



【モグモグ】
「この味は……」



【ベッ】
「ベッ」



【ドヤ顔】
「私にはわかったよ」



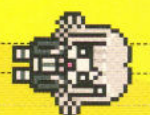
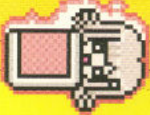
【興奮】
「初めてだよ」



【困惑】
「落ち着いて……ね？」

DOT PATTERN

ドット絵のパターン ©七海 千秋



CHARACTER PROFILING

Chiaki Nanami

人物プロファイリング◎七海 千秋

CHECKPOINT

ゲーマーリュック

そこはかたない脱力感の漂うネコリュック。なんでも詰め込めて型崩れの心配がないきんちゃく型のタイプは、汎用性があるって便利。

CHECKPOINT

シャツ

合わせの部分のみ別配色になっているさっぱりとしたデザインのシャツ。清潔感があるいかにも学生らしいが、どこの学校の制服なのかは、じつは誰にもわからない。

CHECKPOINT

ストラップシューズ

上履きにも似たピンクのストラップシューズ。見た目のかわいさと履きやすさを両立した、女子学生に人気のデザイン。踵上まで覆うコーハイソックスがベストマッチ。

LOVE **超技林 第二版**

あらゆるゲームの裏技が記された、ゲームファン必読の書。凶器になりそうな厚さが特徴。

LOVE **ハンドパワーグローブ**

古きよき時代を偲ばせる、手袋型のゲームコントローラ。独特の操作感に七海も興味津々。

CHECKPOINT

フード

不安なときや困ったことがあると無意識のうちに被っている。何かのゲームキャラクターをデザインした、かわいいフード。

CHECKPOINT

カーディガン

南国ジャバウォック島でも、いつも羽織っているカーディガン。大きめサイズをざっくり着て、指先だけが見えている状態に、フェティシズムを感じる人間は少なくないとか。

CHECKPOINT

パンツ

絵に描いたようなピンクの水玉と思いきや、じつは8ビットなドットパターン。レトロでモダンなかわいらしさと言えば聞こえがいいが、見えないところまで徹底したゲーム厨。

LOVE **ドライビングニトロ**

車の運転シミュレーターになっているおもちゃ。レースゲームの要所に思わず胸躍る。

HATE **クマの髪飾りの少女**

カリスマギャルを題材にした写真絵画。どことなく深う絶望的なムードが七海は苦手。

Roomcheck!

七海さんのお部屋編

学校から帰ったら即ゲーム! な男の子のお部屋みたい、七海さんの個室でちゅよ。散らかっているワケではないでちゅけど、なんだかちゅよとごちゃごちゃしてまぢゅねー?



Check Point! (A)

テレビを勝手に動かして、ゲーム機をいくつもつないでまぢゅね。ハードに囲まれてると安心するってやつでちゅよね。

Check Point! (B)

ゲーム好きが行き過ぎると、身体を買っちゃうんでちゅよね……。側面のモノクマイツッぱいマークが福々しいでちゅよ!

Check Point! (C)

映画館にも告知が出ている「タイムトラベラーズ」のポスターでちゅね! この娘かわいいでちゅよねー、らーぶらーぶ。

Check Point! (D)

おやおや! タオルケットが起きっぱなしのまんま、丸まってまぢゅよ! 女の子なんでちゅよからきちんと畳んでくだぢゅいね!

【七海千秋の素行調査】

No.
Date

KEYWORD 関連する重要語句

ゲームマニア

ゲーム好きの七海の思考は、すべてゲームを基準にできている。「じょう腕の売れたおっさんになったジャバウォック公園の像」の話は「トリオ・ザ・パンチ」、「わたしのぼうげんはこれでおわってしまった」のセリフは「シャドウゲイト」、「天狗と自由の女神がバトル」する「暴れん坊天狗」など、興が乗ると会話のほとんどで実在のゲームが引き合いに出されるので、知らない人間は置いてけぼりに……。彼女の知識や思考が捜査に役立つのは事実だけれど、マニアと話すのって結構疲れる!?



モノクマが作った、往年の名作「トワイライトシンドローム」の復刻版も、彼女のアドバイスで真相解明。

ポイントゲッター

全員の力を合わせて挑む学級裁判と言えども、実際は数人のプレーンが牽引する形になるのが必定。絶望的な舞台をお膳立てするモノクマに言わせれば、七海は狼枝と並んで活躍する「ポイントゲッター」らしい。確かに的確な指摘で日向が解を導き出すのをサポートしてくれるのは頼もしいけれど、肝心なところで「それは違う! ……と思うよ」とボケられると力が抜ける!

七海と父親

七海の唯一の家族である父親は、天才的な腕を持つプログラマー。しかしちょっと極端な子育てをした結果、七海は普通の高校生なら当然知っているはずの一般常識が抜け落ちた娘に育ってしまった。親の背中を見て子は育つというけれど、「ひな祭り」や「乳しぼり」を教えずに娘を育てた父親って、一体どういう人物なの?



七海とモノミ

モノクマの嫌がらせに負けず「先生」として奮闘しているモノミは、日々の指導記録を絵日記にして残している。そしてウサギだけに字が書けないという欠点は、密かに七海が助けてやっているとか……。どことなく抜けている印象の女子ふたり、気が合う部分があるのかな?



子供の落書きのような「絵日記」。女子高生と先生が協力した結果がこれだなんて頼りない!?

うとする心遣いはありがたいが、肝心なところでまたもゲームを引き合いに出されて、まわりの仲間は目が点になったり、もはや聞いていなかったり。原作からの強引なジャンルのねじ曲げ、昔のゲームでは確かによく見られたかも!?



ゲームと名のつくものに囲まれるだけで幸せ。でもみんながそんなに詳しいわけではないよ……。

「海でみんなでやろうと思って、ボードゲームなんかも持って参りました!」

女子限定の海水浴にやってきた七海が持参したのは、お弁当代わりのアイスクリームと、ビーチとはまったくミスマッチなボードゲーム。アイスクリームのほうはまだしも、プライベートビーチで遊ぶとうきょうきにゲームを持参してしまう七海の意気込みには感服です。



「実はあんまり得意じゃないゲームもあるんだ」

超高校級のゲーマーが「敷居が高い」と言うゲーム、それは「恋愛シミュレーション」。人の感情を推測したり考慮するのが苦手なため、それを模したゲームも難易度が高いと感じてしまうらしい。日向や仲間たちと親くなる方法を、恋愛シミュレーションさながらに選択肢で考えているうちは、「攻略」はまだまだ先みたい。

SAYING

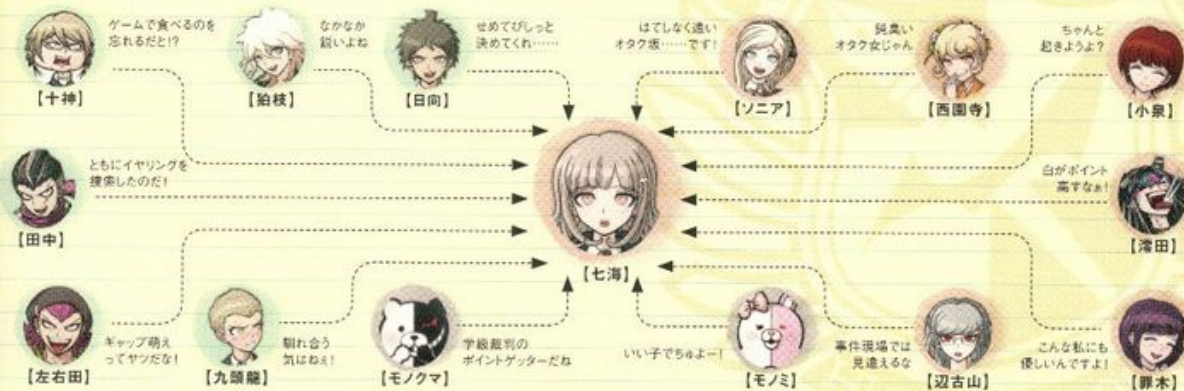
関連する重要な台詞

「たとえば……原作はバッテリーな野球マンガが横スクロールのアクションゲームになったみたいなの……それくらい不自然なんだよね」

……と力説されてもまるでわからないこの言葉。謎の遺跡の違和感をかみ砕いて説明しよ

●七海千秋の人物評価

一日の大半はうとうとしている七海は平たく言えば人畜無害。自分が得意なゲームの話になると俄然元気になるのはマニアの常道。



ソニア・ネヴァーマインド

Sonia Nevermind

モチのロンです！
よきにはからってください！

ソニア・ネヴァーマインド

SDR2

SUPER DANGANRONPA 2
Characters
SONIA NEVERMIND

ヨーロッパの小国・ノヴォセリク王国からの留学生で、「超高校級の王女」の名が示すとおり、由緒正しい本物の王族。物腰は柔らかなる気品と愛嬌を持ち合わせた、絵に描いたような王女様だが、普通の高校生らしい生活にもあこがれている。日本好きが高じて来日を果たしただけに、日本文化の知識は並々ならぬものがあるが、その大半はかなり時代遅れかつ多岐にわたる偏りあり。また麗しの見た目とは裏腹にオカルトやカルトが大好きで、田中とは何かほっつけ気合う様子である。



ソニア・ネヴァーマインド	
氏名	ソニア・ネヴァーマインド
一人称	わたくし
口グセ	～ですわ/まあ！ 褒めてくれます！
特記	超高校級の王女

身長 174cm 体重 50kg 胸囲 83cm

血液型 A型 誕生日 10月13日(天秤座)

好きなもの オカルト、日本

嫌いなもの 梅干し

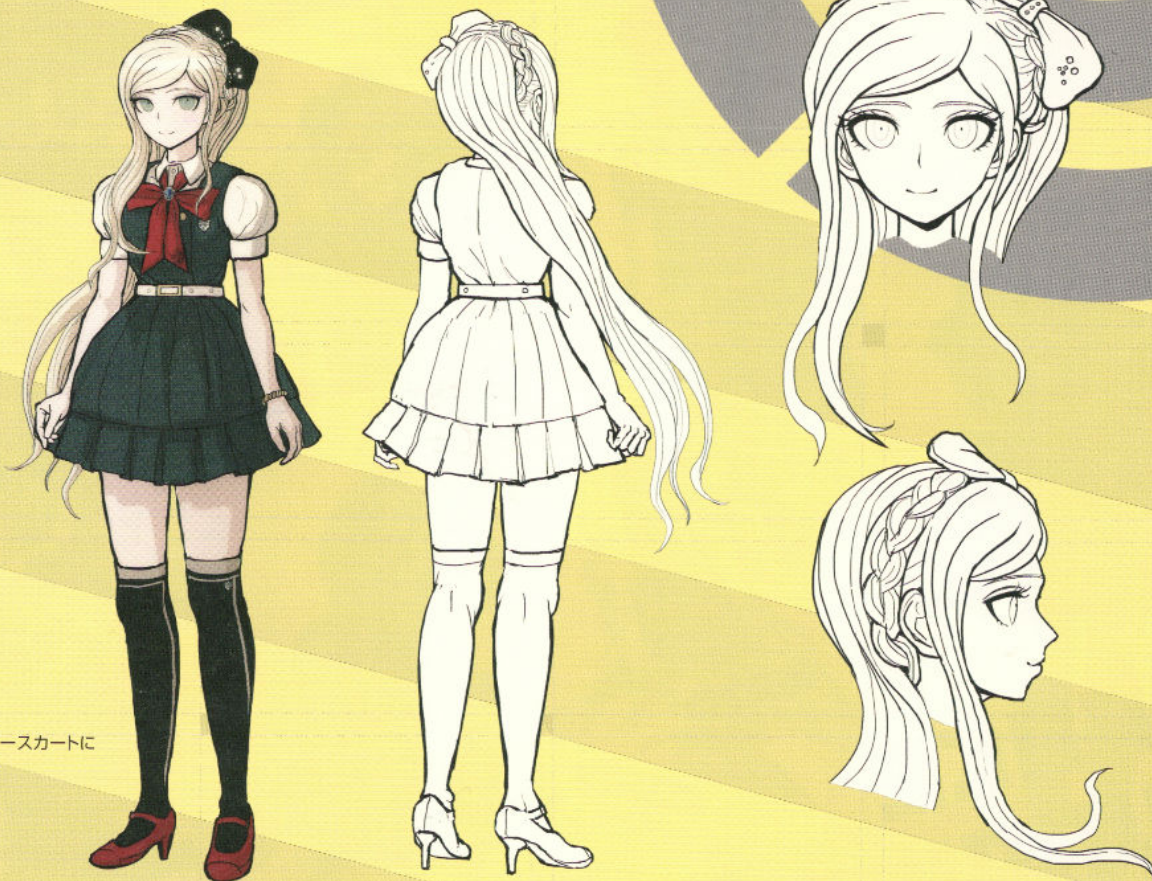
出身校 インユーテロ校

CV

荒川 美穂

COMMENT 「ソニア・ネヴァーマインド」の特徴と言えば、何と言っても意外性。見た目はキリッとしたお嬢様なのに、じつことでも情に篤いタイプ。そしてギャグのセンスはどこかずれているという驚きの一面です。すでにご存じのとおりです(笑)。ゲームの中でも魅力たっぷりなのですが、個人的にもこういう女の子は好感が持てるので、とても楽しんで演じました。ほかのキャラクターも本当に個性的で、プレイするみなさんにもきっと楽しんでいただけたと思います。

◎ 設定画



ジャンパースカートに
ベルトを

◎ 初期設定画



◎ エンブレム



◎ ブローチ



◎ リボンバレッタの
ダイヤ

◎ 校章



◎ ブレスレット



CREATOR'S
COMMENT

◎ 「王女」設定が生んだギャップ萌え

ソニアは「超高校級の王女」ということで、ただのお嬢様に取まってしまわないように注意しました。その結果、常識はずれな部分やカルチャーギャップが前面に押し出されて、ご存じのようにわけのわからないことを言う、おかしくもかわいらしいキャラクターとして描くことができたのだと思います。一般的にキャラクター描写については、当初から方向性が確立し、明確な設定に基づいて描写していく場合もありますが、彼女についてはとくに、シナリオを執筆する中で人物像や性格設定を固めていったと言えるでしょう。いつもは温厚でおっとりしていますが、そのぶん感情的になる

と意外性が垣間見えてグッと来ますね。ちなみに姓の「ネヴァーマインド」は、敬愛するニルヴァーナのアルバム名から取りました。(小高)

◎ お嬢様イメージと豊かな喜怒哀楽

「外国のお嬢様」というコンセプトでオーダーされ、珍しくデザインのイメージも初期から指示があったキャラクターが彼女です。最初ももっと小柄で制服もワンピース型のデザイン、いわゆる海外のお嬢様学校の令嬢というイメージでした。ですが小柄だと西園寺と被ること、またそうしたかわいらしい制服で身長だけ長身に変更しては、いまいち似合わないということで、制服のほうを一新したものが現在のソニアのデザインになりました。登場人物の中でも表情が豊かな部類のキャラクターで、「期待」や「やる気」の表情パターンはとりわけ気に入っています。(小松崎)



【通常】
「褒めて違わします」



【真剣】
「でかしましたよ!」



【笑顔】
「素敵です!」



【笑顔(困り顔)】
「めんごですわ」



【期待】
「ワオッ!」



【思考】
「そうですね……」



【深刻】
「うっかり八兵衛です」



【疑問】
「そうなんですか?」

FACE VARIATION

Sonia Nevermind 表情のバリエーション ©ソニア・ネヴァーマインド



【やる気】
「がっつん承知の助です!」



【女王】
「よきにはからえ!」



【意見】
「モノクマさんの仕業です!」



【困惑】
「どうでしょう」



【驚き】
「大変です日向さん!」



【期待(キラキラ)】
「お顔がモンブランです」



【驚き(小)】
「知りませんでした!」



【照れ笑い】
「……なんでもありません！」



【興奮】
「むっはー！」



【ウェットスーツ】
「日焼け対策です」



【放心】
「ど、どうして今更！」



【ヤケクソ】
「信じません！」

【ウェットスーツ(回り脚)】
「女子だけなのですが……」



【怯え】
「きゃあああああ！」



【笑顔(涙)】
「怒られてしまいますから」



【虚無】
「覚えてあげられない……」

【混乱】
「そんな……わたくしは……！」

DOT PATTERN

ドット絵のパターン ©ソニア・ネヴァーマインド



CHARACTER PROFILING

Sonia Nevermind 人物プロファイリング◎ソニア・ネヴァーマインド

CHECKPOINT

リボン

いかにも高級そうな光沢ある素材に、これまた有無を言わさぬいくつものダイヤモンドが輝く。誰もがうなづく気品を感じさせる。

CHECKPOINT

ブローチ

真元のリボンは大粒のサファイアブローチで留めて。これぞ王族のファッション、押しも押されぬ気品を感じさせる。

CHECKPOINT

髪

美しい金髪はサイドパートをふたつにわけて三つ編みにし、カチューシャのように頭部にくるりと巻き付けるスタイル。得も言われぬ気品を感じさせる。

CHECKPOINT

スカート

ふんわりとした膨らみはある程度なら縫製で作れるが、パニエと呼ばれるアンダースカートを着用するといっそう綺麗なシルエットに。彼女のスカートの下はどのようなか、そんな邪推も吹き飛ばす、高潔な気品を感じさせる。

CHECKPOINT

パンツ

控えめなレースづかいが愛らしい、最高級の下着。最後の贅たるアイテムだけに、文明のつげのない気品を感じさせる。

CHECKPOINT

パンプス

少しヒールがあることで、女性の足は劇的に美しく見える。とは言うものの、スタイルのよいソニアにはそんな必要などないであろうに、ダメ押しの気品を感じさせる。



LOVE **クグロフ**

マリアントワネットの好物。パンがなければこれを食べればいとはソニアの命。

LOVE **純色ジーパン**

太陽に向かってはえ、狗顔した刑事のジーパン。泥臭い男くさが彼女のマニア心をくすぐる。

LOVE **オカルトフォトフレーム**

撮影したデジタル写真を、自動的に心霊写真風に加工する写真立て。オカルト好きに大ウケ。

BLUR **葉隠流水晶**

テープで修復した、超高校級の古い飾愛用の水晶玉。うさんくささにソニアもがっかり。

モノミ先生の Room Check! ソニアさんのお部屋編

あらー! なんとも豪華なお部屋でちゅねえ! ミナサンと同じコテージの一室とは思えまっせん! さすが女王様って感じの、いかにも高級感あるインテリアに、目がくらみまっしょー!



Check Point! (A)

お部屋の一角にはドレッサーがありまっしょね! おそろいのスツールもついてて、とってもロマンチックでちゅねえ。



Check Point! (C)

天井にはクリスタルガラスのシャンデリア、サイドテーブルにはティーセットもあるでちゅ。きらびやかでちゅねえ!



Check Point! (B)

手前のソファは「シェーズ・ロング」という、足を伸ばせる長椅子でちゅよ。ヨーロッパの貴族は昔から愛用てまっしょね!



Check Point! (D)

ベッドは作りつけのものでもちゅが、カーテンはレースのものに換えてありまっしょよ! とってもお姫様テイストでちゅ!

【ソニア・ネヴァーマインドの素行調査】

No.
Date

KEYWORD 関連する重要語句

ノヴォセリック王国

ソニアの母国であるノヴォセリック王国は、金融事業と観光が国家を支えるヨーロッパの小国。王家は古くよりさまざまな智略をめぐらして、大国の侵略から王国と国民を守り、独立を保ち続けてきたという。ソニアの居城を始めとした歴史遺産や自然も多く残され、名産はワインとチョコレート。しかしこうしたロマンあふれる姿を持つ一方で、「小学生でも戦車くらいは乗りこなす」、「集合時間の13分前に来ないと厳罰に処される」など、ちょっと物々しいエピソードも。侵略の歴史の上に成り立つヨーロッパにおいて、小さな国ならではの生き残る知恵が、王女ソニアの価値観にも影響を与えている？

マカンゴとスコング

ノヴォセリック王国の文化には、日向たちには聞き慣れないものも多い。その最たるものが「マカンゴ」と「スコング」なる動物にまつわるエピソード。前者は怯えると増える生き物で、恋人と見せ合うことで結婚の証にもなるらしいが、それゆえに年頃の娘さんが人前で口に出すのは恥ずかしいこと、という独特の倫理観で語られている。また後者は怒ると増える性質を持ち、これを食べることは成人への通過儀礼だという。ちなみによく似た名前の「ママンゴ」は、大変にはしたくない言葉なので、決して口に出さないこと！

王国の英雄像？

ノヴォセリック王国には王女とともに「マカンゴ・オブ・ゴールド」を自在に振り回し、王国に秩序と繁栄っぽい雰囲気をもたらす、と言われる英雄降臨の言い伝えがあるという。そして勇者の容貌とは、「白きシャツをまといて危機を察知するアンテナを持ち、特徴のない顔で、南国の地に降り立つべし」というもの。なんだかまるで日向そのもののように聞こえるけれど、彼は本当に黄金のマカンゴを捕まえ、ソニアの夫としてノヴォセリック王国に君臨するのか？



「……本当にめんごですわ」

今どき中年諸氏の「オヤジギャグ」にも使われないようなこのセリフ、ソニアにしてみれば「ゲロゲロ」だの「マンモス～」だのと同じで、現役真っ只中の「ナウい」言葉。そんな彼女の中では、若者と云えば「羽根つき扇子とボディコンでゴーゴーやランバダを踊る」し、驚くべき事件は「ウルトラC」で、何かというと「鼻血ブー」らしい。ピキニを期待したところがウエットスーツで登場されたあげくに、こんな風に謝られてしまったら、言葉を返す気力も失せる？



SAYING 関連する重要な台詞

「とんだ吸った揉んだでしたね」

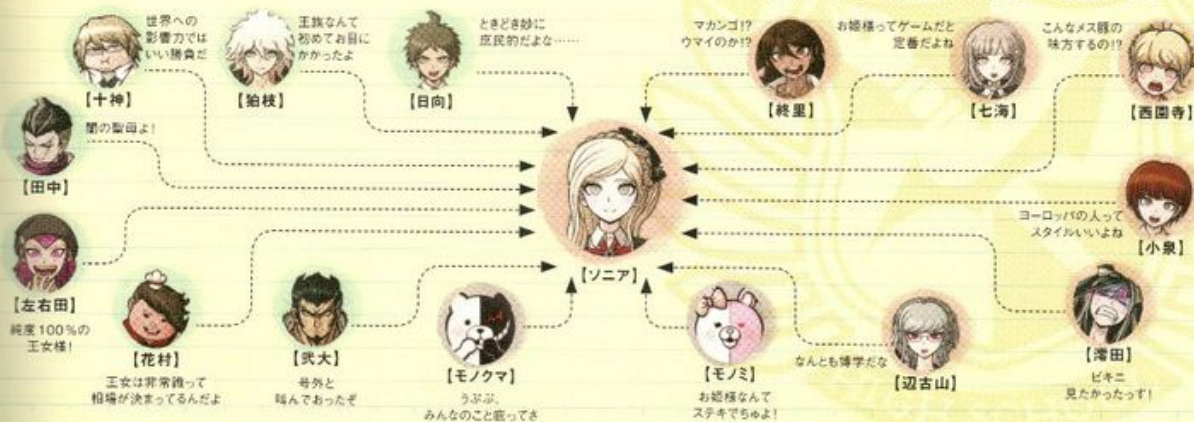
モノクマに裏切り者の存在を暴露され、振り回されっぱなしの一日を、慣用句で表現してみせるソニア。異国の言語に堪能で、難しい言い回しも知っているのは認めるが、文字に表わしたとたんに花村を喜ばせるだけのセリフになっているのを、果たして本人は承知の上なの？

「それは……困りましたね…… わたくしの血では入場料にならなそうです」

モノクマランドのアトラクションに触発されて、「地獄遊園地」の話で盛り上がる田中とソニア。入場料は「処女の血」だと、冗談とも本気ともつかないいつもの面持ちで持ちかける田中に、ソニアはいかにも残念そうな顔でこう答える。そのつぶやきを聞きつけた左右田の動揺たるや、想像するにあまりある！ 全世界のソニアファンを震撼させた事の真相はいかに？



◎ソニア・ネヴァーマインドの人物評価



西園寺 日寄子

サイオンジ ヒヨコ
Hiyoko Saionji

うるるっ！ ゴニカスー！
深爪にじらせて死にますっ！



SDR2 SUPER Character HIYOKO

「超高校級の日本舞踊家」として国内外で高い評価を受けている日本舞踊界の期待の若手。高校生とは思えぬ幼い容姿と声とが倒錯的な魅力となり、日本舞踊では珍しく、多くの若い男性ファンを獲得する。自分が価値なしと判断した相手はとどろき合いがしろにするという、あどけない顔からは想像もつかない残酷な面も持ち、仲間を容赦なくこき下ろすが、小泉だけは無邪気に慕っている。

SDR2 SUPER Character HIYOKO SAIONJI

CV
Character Voice

三森 ずさこ

COMMENT ▶ かわいいのに性格に難あり、口汚いセリフが圧倒的に目立つ「西園寺日寄子」。相手に向かって「ケロブタ」だなんて、友だちになりたくないタイプ……なんて思われて

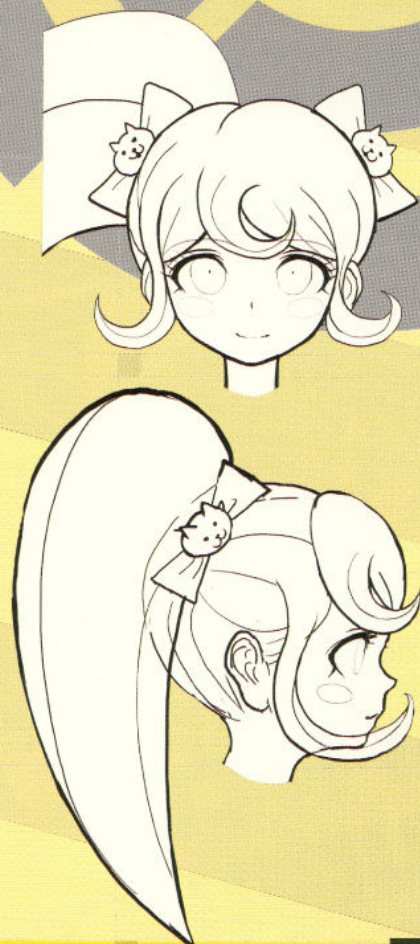
しまいがちですが、普段演じることのないセリフがつぎつぎに登場するのでとても新鮮で大興奮でした(笑)。もともとミステリーや推理小説が好きこともあり、収録の場でもドキドキ、ハラハラしっぱなしで、演技のうえでもとりわけ感情移入できたのではないかと感じています。

サイオンジ ヒヨコ			
氏名 西園寺 日寄子			
一人称 わたし			
ログセ クスクスッ……/バカ /おにい、おねえ			
特記 超高校級の日本舞踊家			
身長	130cm	体重	31kg
血液型	B型	誕生日	3月9日(魚座)
好きなもの	ぶちぶち		
嫌いなもの	お説教、すっぱいもの		
出身校	金光女子学院		

設定画

振り袖に変更

帯は簡単な蝶々結び



初期設定画



着物柄



帯柄



帯線



帯



着物柄のパーツ



CREATOR'S COMMENT

かわいさと憎らしさの同居

※必ずずけと口に出す西園寺の人物像には、同じタイプのキャラクターとして「1」のセレスと似せられる部分があります。ですが西園寺の場合はセレスと異なり裏表がない、むしろ裏を返して出てくるキャラクターという立ち位置になっています。悪態をつく場面が多く想定され、かわいらしさと憎らしさの振幅に注意しました……が、ビジュアルと声優さんの声質のギャップが、言っていることのほとんどが裏ばかりになってしまいました。とはいえ、清たいくらしいの悪態は、シナリオを書いていてストレス発散になりましたね。名前については日本っぽい名字とお菓

子系の名前というコンセプトで名付け、和服を着用しているのもそうしたイメージを踏まえ、デザイン面でのインパクトを重視して設定しています。(小高)

和風のサイコトロピカル

西園寺のデザインのベースは初期からほとんど変わらず、当初から和服を着ていました。ですが色合いがもっとシックだったため、「サイコトロピカルが足りない!」との指示を受け、明るい色で構成し直したのが現在の西園寺です。シナリオを執筆した小高の内面がとて反映されているキャラクターだと思います。(小松崎)



【通常】
「西園寺日寄子って言うんだー」



【睨み】
「使えねーな」



【怒号】
「何言っちゃってんのかなー!」



【怒号(涙)】
「死んじまえ!」



【疑問】
「低脳の分際でー?」



【ぶー】
「つまんなーい」



【ブクスクス】
「フブッ……」



【大はしゃぎ(涙)】
「わーい!」

FACE VARIATION

Hiyoko Saionji 表情のバリエーション © 西園寺日寄子



【大はしゃぎ】
「きゃははっ!」



【驚き】
「あれー? いたんだー?」



【笑顔】
「アリッぶそうよー!」



【覗きこむ】
「ゴミカス女の分際で」



【悪い顔】
「バカだよなー」



【推理】
「使ってあげないとね」



【笑顔(裏)】
「せいせい長生きしてねー!」



【落ち込み】
「どうしよう……」



【取り乱し】
「冗談じゃないよー！」



【泣き】
「ううっ！」



【アクション】
「来たのさ！」



【唖然】
「わたしじゃない！」



【大泣き】
「びええええええ！」



【ぷいっ】
「知らなーい」



【ぷいっ(照れ)】
「……おにいただけだよ」



【てへへろ】
「てへっ★」

DOT PATTERN

イラストのパターン © 西園寺 日寄子



CHARACTER PROFILING

Hiyoko Saionji 人物プロファイリング◎西園寺 日寄子

CHECKPOINT

髪飾り

緑の縞子織りボンにネコ。国内外の舞台で舞を披露する、公のスタイルのときでも、髪飾りには必ずネコをつけている。

CHECKPOINT

帯

帯の結び方は多種多様だが、こちらはかわいらしい「蝶結び」。結び方も比較的簡単な部類に入るといえるが、それでもうまいかないのが、さすが不器用な西園寺クオリティ。

CHECKPOINT

着物

着付けや手入れの難しさから敬遠されがちな、日本特有の衣服。和の伝統を重んじる西園寺は普段から身につけているが、自分で着られないのはヒミツ。

CHECKPOINT

ツインテール

頭の鉢の部分でふたつにわけた髪型。華やかな西園寺にはよく似合うし、物好きなファンに受けるとわかってやっている。

CHECKPOINT

パンツ

西園寺の体型に合うジュニア用の下着。男性ファンの心を掌握する術を知っている彼女のこと、これも計算のうちなのだろうか。

CHECKPOINT

足

普段は足袋を身につけず素足に草履。かわいい容姿とは裏腹に、アリのぶちぶちと踏みつけたり、カニを蹴り殺したりしている。

LOVE **風呂敷バック**

近ごろ流行りの風呂敷バック。伝統を重んじる西園寺にとっては昔ながらの愛用品。

LOVE **疾駆守扇子**

読み方は「しっくすせんす」。所持する者は雲と会話ができる。舞のときの小道具に。

LOVE **懐紙「十幕目詩録」**

懐に携帯すれば、和菓子を取分けるときに大活躍。ざわ……ざわ……した手触りが特徴。

BLUR **× ジャバ・ザ・フロッグ**

ジャバウォック島に生息するカエル。西園寺ならずとも「キモーイ! 何これ!!」と叫んでしまう。



モノミ先生の RoomCheck! 西園寺さんのお部屋編

今どき珍しい純和風のインテリアでまとめた、西園寺さんのお部屋でちゅ! 南国のジャバウォック島で味わうわびさびというのも、とってもステキでちゅ! 思わず身が引き締まりまぢゅよー!



Check Point! (A)

えーと……。勝手に茶室の炉が切ってありまぢゅよ……。無断で器物破壊なんて、西園寺さんらしいでぢゅねえ。



Check Point! (C)

バスルームの目隠しも和風のついたでぢゅね。洋風の仕切りとちがって、風を通すのがいいところなんでぢゅよ。



Check Point! (B)

鏡は和家具の産鏡台でぢゅね! おばあちゃんのおしろいが似合うような、懐かしい感じがいい雰囲気でぢゅねえ。



Check Point! (D)

窓はすべて障子になってまぢゅよ。太陽の光が柔らかく差し込むので、落ち着いたムードが演出できまぢゅ!

【西園寺日寄子の素行調査】

KEYWORD 関連する重要語句

和菓子は芸術

日本の伝統文化を継承しているという自負を持ち、またそれらを本心から愛して止まない西園寺。大好きなお菓子の分野についてもそれは同様で、全平糖や粗飴、和三盆の打ち物など、職人芸で生み出される品々を「芸術」とまで褒め讃える一方、スナック菓子やクッキーは、彼女に言わせると「バカの食べ物」になるらしい。しかしレストランの朝食を嫌がって毒々しい色のグミばかり口にしてる様子などは、大いに矛盾するようにも思えるのだが、そこには凡人が預かり知らぬ、彼女なりのルールがあるのかな!?



朝食のグミはイチゴ、メロン、マスカット、オレンジのフレーバー。落ちていた黄色は何の味?

超高校級の不器用

優雅な舞では右に出る者のいない西園寺だが、それ意外のことごとくにおいて、超高校級の不器用さを披露する。着物の着付けに難儀して風呂に入るのをあきらめてしまうくらいならいっそ洋服にすればいいと思うが、そこは日本美に格別の思い入れのある彼女のこと、絶対に譲れない一線ようだ。見上げた心意気だけれど、プライドが高過ぎて大変だなあ。



西園寺家の裏の顔

日本舞踊の家元として伝統を守り続けている西園寺家。しかしその華やかな活躍の裏には数々の陰謀が渦巻き、西園寺自身も靴に剣山を入られたり、布団にネズミの死体をばらまかれるといった数々の嫌がらせを何度も経験してきた。また家元争いともなれば、舞台の照明を落とされたり、食事に毒を盛られたりなどが日常的に行われてきたという。幼くして両親と引き離され、現当主である祖母に育てられた彼女が、傍若無人で極度のワガママなのは、苛酷な世界で生き抜くために獲得した強さなのかも。

SAYING 関連する重要な台詞

「ちょっと、何さ? 低脳の間隙で文句でもあるの?」

カワイ顔とは裏腹に性格の悪さはピカイチの西園寺。いかに「超高校級」の仲間が相手だろうが、息をするように暴言が飛び出す。仲間同士の協力を「どうせ……くだらない慰めっこだらうけどさ……」とこき下ろすことから始まり、「あんた達みたいな小賢しいパンピーには話す事なんかないからね!」と笑い飛ばしつつ、小心者の左右田には「最初に犠牲者になるパターンだよ?」、辺古山には「トイレ事件をあげたら『何言っちゃってんのかな! このブサキモグリビー女はさあ!』」などなど、個人攻撃も欠かさない。容赦なしとはまさにこのこと。



「オメーには話してねーよ、トブス!」

自分の生き方に絶対の信念を持つがゆえに、西園寺はウジウジしたタイプの人間が我慢ならない。というわけで人の顔色をうかがってばかりの罪木は格好の標的に。「ねえ、ゴミカス女の間隙で、対等な口を利かないで貰える?」、「あーあ、朝からブスの鳴き声なんて聞いてちゃって気分悪い!」、「そのキモ面見ると、ストレス溜まってゲロ吐きそうになるんだよ」、「オメーには話してねーよ、トブス!」とこき下ろしたあげくに、「ゲロブタゴミカス女にプライバシー極なんてある訳ないじゃん!」と全否定。これだけ暴言を吐けるのはある種の才能。



「じゃあ、手は繋いでもいいよね! えへへっ!」

奇特な仲間を虫ケラ同然に見下す西園寺が唯一認める人物、それは小泉。言動も容姿も常識的で、加えて着付けをしてくれたことが決定打に。押しの強さに小泉は少々たじろいではいるものの、さすがの面倒見のよさを発揮し、ふたりの親密ぶりは澤田に「濡れ濡れの百合世界」と言われるほど。端から見ればまるで姉妹みたい?



◎西園寺日寄子の人物評価



小泉真昼

コイズミ マヒル
Mahiru Koizumi

あーあ、ケンカばかり...
まったく先が思いやられるよ.....



MAHIRU KOIZUMI
●小泉真昼

SDR2

SUPER DANGANRONPA 2
Characters
MAHIRU KOIZUMI

SDR2

DANGANRONPA 2
SUPER DANGANRONPA 2
Characters
MAHIRU KOIZUMI

数々の賞を受賞し、将来を嘱望される「超高校級の写真家」で、とくに人物写真に定評がある。友達思いで面倒見がよく、「コロシアイ」という危機的な状況でもみんなの世話を焼くしっかり者だが、男子に対してはやたらと厳しく、果ては説教まで始めることも。クセのある仲間たちの中ではいちばんの常識人だが、持ち前の正義感が仇となり、過去に起こした事件の記憶がないことに思い悩んでしまう。

		コイズミ マヒル 小泉 真昼
氏名	小泉 真昼	
一人称	アタシ	
口グセ	ちよっと! / まったく / あのねえ	
特記	超高校級の写真家	
身長	165cm	体重 46kg 脚囲 77cm
血液型	A型	誕生日 4月24日(牡牛座)
好きなもの	一人旅	
嫌いなもの	マナーを守れない人	
出身校	灯林学院	

CV
Character Voice

小林 ゆう

COMMENT ▶ 「小泉真昼」は、個性的なキャラクターに囲まれた中で、ごくまっとうな感性を持っている、普通の女の子です。とくに女子に対しては思いやりがあって気遣いができる、お

世話好きな委員長タイプ。でもそのぶん男子には冷たくて結構手厳しいですね(笑)。身の周りにいそうな等身大の女の子というのが、彼女のいちばんの魅力だと思います。写真好きな彼女らしい、無邪気な「はい、チーズ!」のセリフを、ぜひ聞いていただきたいです。

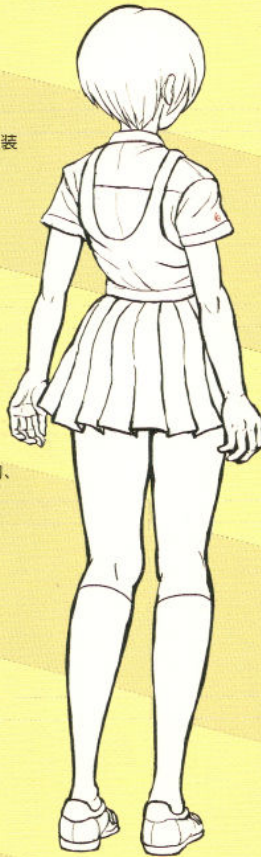
◎ 設定画

赤髪・色白・中肉中背



学校指定の服装
サロペット型

校章は袖、胸、
靴下に刺繍



そばかす →



◎ 初期設定画

写真部

第3部

小泉の
カメラ



◎ 校章



◎ ネクタイ



◎ カメラ



Camera

CREATOR'S COMMENT

◎ 「普通」を最大の魅力に

小泉は「普通っばい」というところを逆手に取って、それらの特徴に据えたキャラクターです。内面も外見的にも等身長の高校生で、それが個性的なほかのメンバーに混じるとアクセントになっていると思います。「超高校級の写真家」という設定は、ずばりトリックで使うためですね。「真昼」という名前は明るさや熱さをイメージさせ、彼女の人物をいろいろと想像させます。とても気に入っている名前のひとつです。(小高)

◎ 当初の推し、「女性主人公」

[2]制作の極めて初期の段階から、全キャラクターのベースとして作っていたデザイン、それが小泉です。まだ企画そのものがほとんど決まっていない時期に、個人的には本作の主人公を女性にしたらどうかと考えており、当初は「色白で赤毛のポブ」、「それほど美人ではない」という小泉の初期稿を、主人公として提案しました。そのときは即答でボツにされたものの、こうした女性キャラクターの造形はどうしても活かしたくて、最後まで粘って現在のポジションに落ち着き、晴れて小泉というキャラクターが日の目を見ました。周りが濃いデザインのため、普通であることが特徴となった人物です。(小松崎)



【通常】
「よろしくね!」



【強気】
「男子禁制だから!」



【睨み】
「なんでそういうこと言うのよ」



【閃き】
「いいアイデアかも!」



【テヘヘ】
「教えてあげるからさ」



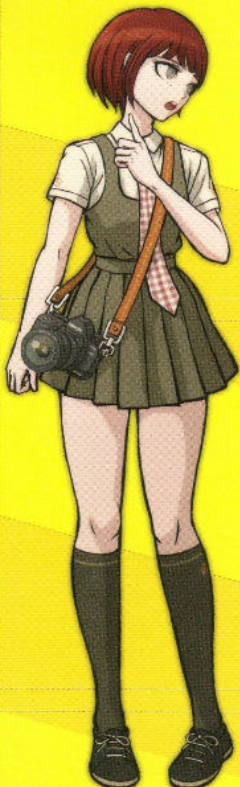
【呆れ】
「あー、はいはい」

FACE VARIATION

Mahiru Koizumi 表情のバリエーション ◎小泉 真昼



【説教】
「ちゃんとやってよね!」



【心配】
「まったく……」



【推理(困惑)】
「そういうことなのかなって」



【驚き(小)】
「うそっ!」



【カメラ】
「ハイ、チーズ! ……ってね」



【驚き(大)】
「そんな……!」

【推理】
「こういうことなんじゃない?」



【困惑(小)】
 「信じたくないけど……」



【拗ねる】
 「どうしたらいいんだろうね……」



【弱気】
 「みんな忘れてるんだよね」



【照れ笑い】
 「撮らせて欲しいんだ」



【恐怖】
 「あり得ないよ……!」



【照れ】
 「しよーがないなあ……」



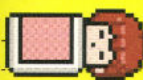
【困惑(叫び)】
 「やるしかないよ」



【怒り】
 「そんなのダメだよ!」

DOT PATTERN

ドット絵のパターン ©小泉 真昼



CHARACTER PROFILING

Mahiru Koizumi 人物プロファイリング◎小泉 真昼

CHECKPOINT

そばかす

色白の人にはよく見られる遺伝性雀斑の斑点。そばかすでも鼻べちゃでも気にしない、そんな風に歌っていた女の子で有名。

CHECKPOINT

カメラストラップ

重量のあるカメラを安定的に携帯するため専用するストラップベルト。カメラ女子は、自分好みにカスタマイズする一環として、カラフルなストラップを好んで使う。小泉の場合、たすき掛けにしているのが、ちょっとしたこだわり。

CHECKPOINT

ボブヘア

またの名を「おっぱ髪」。かつては女子中高生に流行したが、近年ではカットに工夫を凝らしたスタイルが多数登場し、若い女性のおしゃれな髪型として市民権を獲得。

CHECKPOINT

ジャンパースカート

レトロな雰囲気漂うジャンパースカート。前身校・灯台学院の制服。上下がつながっているクラシカルな装いで、自然と品行方正。

CHECKPOINT

パンツ

優等生な小泉からは想像できない、まさかの紐パン。見えないところでオシャレを楽しんでいる乙女心というが、意外性はピカイチ。



LOVE **♡** **キルリアンカメラ**

オーラが映る「キルリアン写真」を撮るカメラ。本当はただのコロナ放電だと彼女は知っている。

LOVE **♡** **ジャバニスティーカップ**

高級ブランド「ロイヤルウッド」製の清飲み。小泉もシリーズで集める愛好家のひとりなのかも。

LOVE **♡** **仮装のコンパクト**

秘密の呪文を唱えれば目立たない女の子もステキに変身できるメイク道具。女子心をくすぐる。

HATE **×** **女王の拘束衣**

脱出マジックに使われる拘束用具。刺激的な見た目は小泉にとっては生理的にダメらしい。

モノミ先生の RoomCheck! 小泉さんのお部屋編

小泉さんのお部屋はさっぱりと整えられていますね！ 几帳面な性格が出ていますよ！ 誰を招いても好感度の高いお部屋でちゅよ！ モノトーンのラグも、くつろぎ感を演出していますちゅー！



Check Point! (A)

白でそろえたデスクまわりは写真がびっしりですね！ 人物写真じゃないものは、どなたの作品なんですかね？

Check Point! (C)

カメラ道具がいろいろ置いてありますねー！ 本体はモチロンもちろん、レンズが結構お高いらしいですね！ ドキドキ。

Check Point! (B)

デスクやソファテーブルの上に、何冊も本が積み上がってまちなね。夜遅くまで勉強してるんだなんて、本当に感心でちゅね。

Check Point! (D)

おやおや、ベッドの上に謎の密封袋が置かれていますねえ。大切なものはちゃんとしておかないとダメでちゅよ！

【小泉真昼の素行調査】

No.
Date



KEYWORD

関連する重要語句

男嫌いの優等生

西園寺を始めとして、女子とは仲よく過ごすものの、男子には何かとキツイ小泉。だからなくて何もできない、だから男は嫌だと言うが、その根底には父親の姿があるらしい。家を空けることの多い母親に代わって家族の世話を任されてみたら、父親のだらしない姿が目についた——というのはよくあること。結果、脱いだ靴下を丸めたままでも平気な男連中にうんざりしながらも、世話をせずにはいられないという、少々口うるさい小泉ができたワケ。気に入られるには頼れる男を演出するしかない!?

あこがれのお母さん

小泉の母親は彼女と同じカメラマンだが、こちらは戦場カメラマンとして世界中の戦地を飛び回っている。危険を恐れずに真実を追う凛々しい姿と、映し出される写真とに、彼女は幼い頃からあこがれ、一瞬を切り取り永遠に残すという写真家の使命に共感してきた。その一方で彼女自身があくまで人物写真にこだわるのは、残す以上はかけがえのない時間であってほしいという気持ちから。鳥でともに暮らす仲間たちにも日々ファインダーを向けているというが、一度でいいから彼女の写真を見てみたい!



女子力

デリカシーのない男子なんかといっしょにいるより、楽しく女子同士でおしゃべりしたいと、小泉は鳥での暮らしが始まって早々から男子禁制の「女子会」を企画し、女子トークに花を咲かせている。巷でも今や合コンより盛況な女子会、やっぱり女の子はいつになっても、お菓子とおしゃべりで絆を確かめ合うのが大好きなんです!?



SAYING

関連する重要な台詞

「残念だけど、もう私の中では、
「頼りない日向くん」でインプットされたから」

日向との初対面の場面にて、小泉は彼のまともな見た目一度はいい印象を抱くものの、いまいちアテにならない様子を看破し、早々に「頼りない男子」認定する。彼女みたいな頭の回転が早い人間からすれば、あれこれとを考えめぐらせるあまりに会話がストップしてしまうなんて、考えられもしないのかも。一方的にやり込める様子は一部始終を見ていた狼枝の言うとおり、「尻に敷いた」買祿の姿!



「アンタって見るからに
「主夫」って感じだもんね」

パーティのために旧館の掃除と片付け、準備諸々を担当することになった狼枝。かなりの重労働になりそうだが、自分が言い出したこともありくじの結果に文句をつけることなく、むしろ楽しそうに取り組む彼の姿に、小泉はひとことこう言う。気遣いができてママそうな印象は、たしかに家庭を預かる「主夫」そのもの。実際に旧館の大広間は、即席ながらに楽しいパーティールームとなつて、狼枝の努力を誰もが認めることとなったと同時に、超高校級のカメラマンが発揮した、鋭い観察眼に思わず納得。



「ちょ、ちょっと、日寄子ちゃん……
抱きつかないでいいって……!」

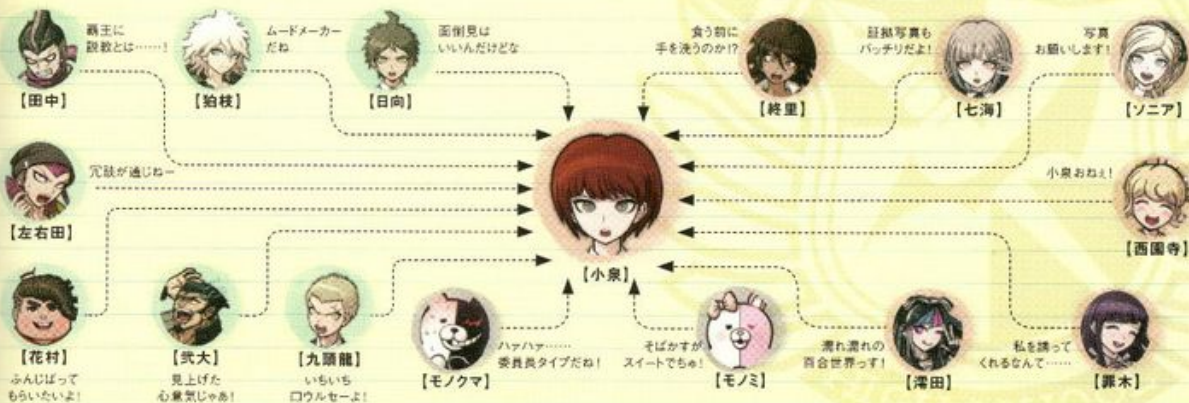
着物の帯を結んであげたことがきっかけで、西園寺に親友認定された小泉。自分の欲求を絶対に通す西園寺の押しの強さに圧倒されつつも、世話好きな姉御肌の血が騒ぐのか、結局はすっかり仲よしに。ワガママな妹をたしなめつつも、ちゃんと面倒を見てやる優等生な姉といった姿は、ちょっと背徳感のある女子ワールド!?



ふたりがやりとりしていた秘密の手紙。今さら「勘ぐられないように」だなんて、変な気遣い……?

◎小泉真昼の人物評価

生真面目な性格ゆえに、口うるさいと男子には煙たがられる小泉。でもこのくらいママなほうが、いい奥さんになるんです!



ゲロブタですみませえーん!

罪木 蜜柑

ツミキ ミカン

Mikan Tsuniki

●罪木 蜜柑
MIKAN TSUMIKI



人に奉仕することに
無上の生きがいを感じる「超高校級の保健委員」。ケガや病
気に倒れた仲間を率先して介抱し、「コロシアイ」の検死
においては、専門的な知識を活かして事件解明の一端を
担う。しかし献身的な姿は世話好きだからではなく、相手
に嫌われたくない一心ゆえ。相手の機嫌を損ねないよう
つねに顔色をうかがって立ち回るのが卓風に見えるよう
で、西園寺の格好の標的になっている。

SDR2

SUPER DANGANRONPA 2
Characters
MIKAN TSUMIKI

SDR2

SUPER DANGANRONPA 2
Characters
MIKAN TSUMIKI

茅野 愛衣

CV

Character Voice

COMMENT 第一印象ではおとなしそうな女の子、というイメージの「罪木蜜柑」ですが、実際に演じてみると、びっくりするほどさまざまな感情を抱えていたので驚きました。たとえる

ならば、それこそ底から空の彼方まで……(笑)。私自身も興味深く彼女の心理変化を表現しましたし、みなさんにも、そうしたさまざまな罪木蜜柑像を楽しんでいただけるのではないかと思います。個性的なキャラクターに囲まれた中での彼女の活躍を堪能してください。



氏名 罪木 蜜柑

一人称 私

口グセ ~ですう/えへっ/うゆう

特記 超高校級の保健委員

身長 165cm 体重 57kg 胸囲 89cm

血液型 A型 誕生日 5月12日(牡牛座)

好きなもの トイレ、アルコールの匂い

嫌いなもの 大きすぎるもの

出身校 瑠璃女子高校

◎ 設定画



保険委員なのに
いつもごろんだりして
怪我が絶えない



髪は毛はいじめられて切られたなごりで
いつもざんぱら



◎ 初期設定画

保健委員
第5期



前髪はざんぱらに
切り取っている

肉感的な
キャラビ



いじめられた子キャラ
鬱泣きおびえの
表情が物...

◎ ロングヘアー

◎ 看護学校校章



◎ ナースシューズ



CREATOR'S
COMMENT

◎ 不幸さえギャグになるドジっ娘

罪木のキャラクター設定で目指したのは、「究極のドジっ娘」です。ドジっ娘すぎてウザいほどのみだけれど、つい同情したくなるかわいいキャラクターにしたいと思っていました。それほどの徹底した不幸を目指す彼女の様子たるや、書いている途中で僕自身が思わず同情してしまうほど……。そのほかさまざまなシーンの影響もあってお色気担当だと思われがちですが、僕の中ではあくまでギャグ担当です。「罪木」という名字も左右田や終里と同じく、以前から書いていたネタで、画数の多い字面にしたいということで、名前には果物名を当てています。(小高)

◎ 薄幸の原点は「ゾンビ少女」

罪木は当初のキャラクター枠では、「ゾンビ少女」という設定が当てられていました。自分を再生してくれた恋人の脳を肌身離さず手にしている、中国系の少女です。開発途中でその案が変更になり、現在まで続く、つねに怯えたキャラクターになりました。開発半ばでは現在の終里が担っている「貧乏」の設定だったため、生地が半分しかないボロボロのジャージを着て、正面から見るとジャージなのに後ろ姿は下着、貧乏の割にはなぜか肉感的というデザインも存在しています。その後、ドジであり得ないほど自虐的な保健委員という設定が固まり、そのコンセプトに基づいたデザインで現在に至りました。とある事情でマスターアップの2週間前にデザインの一部変更を命じられ、パニックになったという、ある意味思い出深いキャラクターです。(小松崎)



● 罪木 蜜柑
MIKAN TSUMIKI

MIKAN TSUMIKI



【通常・1】
「……」



【通常・2】
「……あの、えっと……」



【通常・2(涙)】
「どうしよう……」



【困惑】
「仕方ないじゃないですか」



【驚き】
「はわっ……はわわあ!!」



【泣く】
「ごめんさああい」

FACE VARIATION

Mikan Tsumiki 表情のバリエーション © 罪木 蜜柑



【照れ】
「いっっぱい、しますからあ!」

【喜び】
「えへへっ」



【主張・1】
「はわっ……」



【主張・2】
「お見苦しいところをっ!」



【パニック】
「ふわあああんっ!」

【献身】
「お願いします……」



【苦笑い】
「あの……えとですなあ」



【驚き(大)】
「ひい……ふええっ!」



【狂気(睨み)】
「そうやって責めるんですね」



【狂気(つぶやき)】
「私だって言うんですか？」



【狂気(電波)】
「狂樹はあるんですか？」



【狂気(叫び)】
「わかるわけないですよ!!」



【うろたえ】
「えと……えとえとえと」



【うろたえ(泣き)】
「あひいいい!」



【うろたえ(驚き)】
「もう許してえっ……」



【恍惚】
「“愛”じゃないですかあ!」



【恍惚(大声)】
「ああ、この開放感!」



【狂気(やられ)】
「許してくださいああい!」

DOT PATTERN

ドット絵のパターン © 罪木 蜜柑



CHARACTER PROFILING

Mikan Tsumiki

人物プロファイリング◎ 罪木 蜜柑

CHECKPOINT

エプロン白衣

出身校・聖璃女子高校の看護実習で使うエプロン。医療行為に必要なさまざまなアイテムを携帯できるよう、ポケットは大きめ。縦には校章が刺繍されている。

CHECKPOINT

包帯

生傷が絶えないため、胸や足にはつねにいくつもの包帯が巻かれている。小さいころからのくり返しで、自分自身で手当するもの、すっかり手慣れてしまった。

LOOK

オスシリンダー



本来はメス、すなわち測定という意味の「メスシリンダー」。薬品を測りたくて体がうずうず。

LOOK

Mr. ホチキス



傷口を閉じるための医療用ホチキス。罪木でなくともわざわざ切り傷を作って試してみたくなる？

CHECKPOINT

髪

周囲の人間にいいようにいじられたあげくに、勝手に切られてしまった髪。前髪だけでなく全体的に段差だらけで痛々しい。

CHECKPOINT

パンツ

王道中の王道である、白パンツ。あわてて購入するせいかサイズを間違えてしまい、小さいものを身につけていることが多いが、それがかえて色っばい？

CHECKPOINT

ナースシューズ

迅速・的確な治療を支える、清潔感あるナースシューズ。かつてはストラップサンダル型が多かったが、最近は歩きやすいスリッポンタイプも増えているとか。

LOOK

包帯



傷口の止血や保護を目的とした布。常用している彼女だからこそいくつあっても喜ばれる。

BLAME

× パール



「パールのようなもの」と言われがちなアイテム。酷い目に遭った記憶が甦るので苦手。



モノミ先生の RoomCheck! 罪木さんのお部屋編

これはどの診療室でちゅか！ と言いたくなる、罪木さんのお部屋でちゅ！ 消毒薬の匂いが漂ってきそうでちゅねえ。病院嫌いの人は裸足で逃げたいたくなるくらいの本気度でちゅ。



Check Point! (A)

先生が使うようなスチールデスクちゅね。青、緑、茶の薬ビンがいかにもな雰囲気だちゅ。回転椅子も常備でちゅ！



Check Point! (C)

島にはドラッグストアもありまじゅけど、個室に薬品棚も完備してるとはさすがでちゅね。視力検査だってできまじゅよ。



Check Point! (B)

物々しい診療台……かと思いきや、昔ながらの分映台でちゅね。赤ちゃんを取り上げるときにも安心でちゅよ！



Check Point! (D)

テレビのまわりは観葉植物がいっつもあって和みまじゅね。でもお部屋というよりも待合室に近い雰囲気だちゅねえ……。

【罪木蜜柑の素行調査】

No.
Date



KEYWORD

関連する重要語句

薬大好き

自己評価が低くていつもおどおどしている罪木。そんな彼女が目輝かせて饒舌になるのは、大好きな薬に囲まれているときだ。ジャバウオック島は人の姿が見えないわりに生活環境が充実しているが、ドラッグストアもそのひとつ。天井まで届く棚一面に薬や医療品が並ぶ光景にときめく罪木は、いつもの弱気な様子とは打って変わって、満面の笑みを日向に向けてくる。……とはいえ医療関係で腕を磨くことでしか、人に必要とされない人生を歩んできていて、本人もそう思い込んでしまっているのだから、ちょっと痛々しい姿ではあるけれど……。



包帯マニア

人の顔をうかがってばかりの罪木が相手では、たとえふたりっきりでもまるで話が盛り上がらない。そんな状況にヤケクソで提供した「どんな包帯が好き？」という日向の問いかけが、なんと罪木のハートを直撃。防水タイプやテープ状のものなど、用途に合わせて種類は多々あれど、オーソドックスな非伸縮のものがいちばん好みだということで、締めつけすぎず、それでいてしっかり固定できるという、昔ながらの包帯のよさを、頬を染めて流れるように語ってくれる。田中の腕の包帯も、きっと巻いてみたいんだろうなあ。

お見苦しい姿

よく言えばおっとり、端的に言えばちょっと鈍臭い罪木は、普通では考えられない失態を披露することも。そそっかしい小泉に「ドジッ子ってレベルじゃない」と言われるとおり、常識外れの転び方は一同を唖然とさせる。欲望丸出しの花村はもちろん、かわいい女子に目がない澤田も大喜びの大胆な姿を見せた。当の罪木は気の毒だけれど、たまにはこんなサービスシーンがあるのも、共同生活のお楽しみ!?



え上げればきりが無い。一度しか聞けないレアな発言も多く、そのバリエーションの多さに驚き。

「いーっぱい、いーっぱい、注射をしてあげますからねえええ!!」

命の危機と隣り合わせの「ロシアイ修学旅行」だけれど、「超高校級の保健委員」の罪木がいれば安心、そして薬も医療器具もたっぷりあるからなお安心! と罪木は胸を張って言うが、目を爛々と輝かせる彼女の発言からは、ただの医療行為では済まない危険なムードが漂う……。西園寺みたいにロクに食事もせずにお菓子やジュースばかりで過ごしていると、栄養がたよって彼女の恰好の患者になりかねない!?



体温計に各種実験器具。見ているだけで保健委員の体は火照って、みんなの健康管理をしなくなる。過ぎた医療行為には注意!

「次からは私が下になりますね!」

日向と罪木の同衾事件、「上に乗っかるな!」と慌てる日向に、罪木はわかっているのかわからないのか、彼女らしくもないにこやかな返答。とある事情で都合2回も起こった出来事、日向にはうれしいハプニングではあるのだが……!?



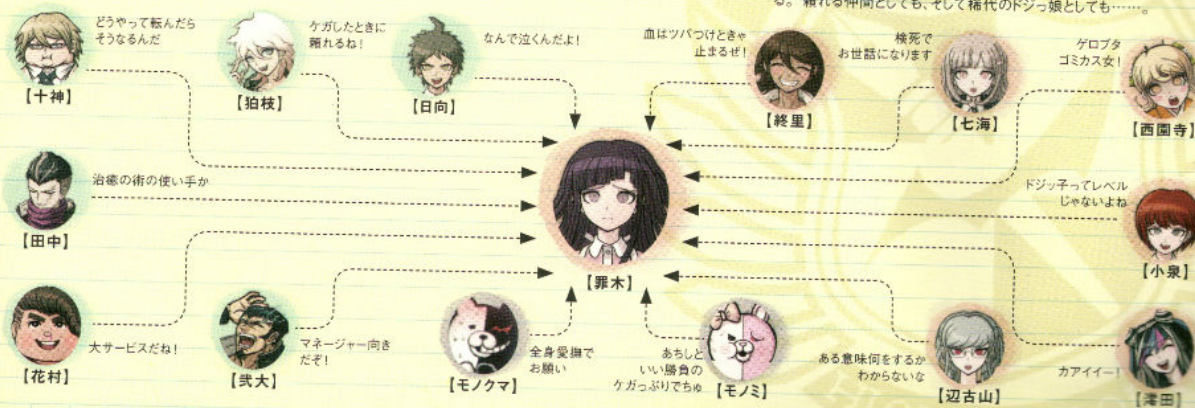
SAYING

関連する重要な台詞

「はわっ……はわわあ!!」

罪木のログセでもっとも特徴的なのが、擬音ともつかない謎の感嘆詞。驚いたときはもちろん、話の前置きやひとりごとでも無意識に使っているようで、「うゆう……」、「うふう……」、「えと……えとえとえと……」、「ひゃー……ん!」、「えへへっ」、「ぼわわ〜ん」、「ひゃー!」、「はわわわっ!」、「ふゆう!」、「ひゃふん……!」などなど、数

●罪木蜜柑の人物評価



澁田 唯吹

ミオダ イブキ

Ibuki Mioda

澁田唯吹の澁に、
澁田唯吹の田に、
澁田唯吹の唯に、
澁田唯吹の吹で……
澁田唯吹で一す！



SDR2

ミリオンヒット「放課後ボヨンアワー」で一躍有名になった、女子高校生超人気ガールズバンドのギター担当で、「超高校級の軽音楽部」。方向性の違いから彼女だけ脱退し、目下ソロ活動中である。つねにハイテンションで「コロナイ」に泡を吹いたかと思えば、つぎの瞬間にはキレイに忘れられるほどノリが軽く、几帳面に向き合う日向を困惑させながらも、本人はいたって楽しそうにしている。

SDR2

SDR2
SUPER DANGANRONPA
Characters
IBUKI MIODA

SDR2

SDR2
SUPER DANGANRONPA
Characters
IBUKI MIODA

小清水 亜美

CV

COMMENT 「澁田唯吹」をひとことで表わすなら、かみしめるほどにいろんな味がある、という点でしょうか。かわいらしい一面もあり、思わずツツコミを入れたいくなる一面もあ

たり……。彼女のセリフを借りるなら、まさに「すごいすよ！」という感じです(笑)。カラフルな見た目とてもかわいくて魅力的だと思います。前作からのファンということで、演技にもつつい力が入ってしまったのですが、そうした思いが伝わるとうれしいですね。



姓名 澁田 唯吹

一人称 唯吹

口グセ 〜っす！／あぶあぶあぶあぶあぶっ！

特記 超高校級の軽音部

身長 164cm 体重 42kg 胸囲 76cm

血液型 AB型 誕生日 11月27日(射手座)

好きなもの お散歩、お昼寝、お遊戯

嫌いなもの 退屈

出身校 司馬学園

◎設定画

口元にも三つピアス



左足に
縫い痕タトゥー

穴あき



◎初期設定画

けいおん部
楽音部



腕ストッキング?

エモファッションに
寄せろのでまねは 黒髪ベースにピンクや緑などの
Xカラー

一番お前は
妻
の演歌が
好きなら、
そなたもなんど
アイルムを
足したい。

大人っぽい
キラーで髪色
が、スリムは
長く



◎校章



◎チョーカー



◎ピアス



耳のピアスは
針状のものと耳たぶに

CREATOR'S COMMENT

◎当初の役割は「お姉さん」

澤田は開発当初、現在のキャラクターづけとはまったく方向性が異なり、一同のお姉さんのようなポジションを担わせるつもりでした。ですがそういった役回りでも、どうもしっくりとは当てはまらず、全体のバランスを見直したところ、いわゆる明るくてにぎやかなキャラクターがひとりもない。そこで彼女の役割を大きく変えて、ハイテンションでおバカなポジションとして活躍することになりました。「ダンガンロンパ」シリーズでは珍しいカラフルな色彩も相まって、絶望を忘れさせてくれるムードメーカーになってくれました。アップテンポで支離滅裂で脈絡なし。彼女のセリフは書

いていてとても楽しかったです。また名前は「超高校級の軽音楽部」ということで……高校の軽音楽部を舞台にしたアニメに由来しています。(小高)

◎奇抜なデザインの大集合

現在の澤田に相当する枠は、開発当初からずっと設定が決まらないままの、空白のポジションでした。当初は自分の好みで自由にキャラクターを考案し、例を挙げるとつねにガスマスクを着けていて、外すと銀髪で褐色の肌が露わになるという「ガスマスク青年」やその少女バージョンだったり、「相撲取り」などをデザインしています。のちに軽音楽部という設定が固まったことで、軽音楽部と言うにはちょっとおかしい見た目を基準にデザインしていきました。古いヤンキー女子だったり、ガスマスクを被ってチューブだらけになっていた、某モビルスーツみたいな顔だったり……。最終稿は左右田や西園寺と同様に、サイコトロピカルな色合いがいいというオーダーで現在のような色設定になりました。左右で色が異なるタイトのアイデアは小高の提案によって生まれたものです。(小松崎)

IBUKI MIDDA

IBUKI MIDDA



【つうじょう!】
「深田息吹っす」



【なぜ!】
「劇ちゃんはどっつか?」



【おこる!】
「うどんは飲み物っすよ」



【きょしゅ!】
「おはようございまむ!」



【きょしゅ(自閉し)】
「おはいただきますよう!」



【べろ!】
「いいっすよ!」

FACE VARIATION

Ibuki Midda

表情のバリエーション © 深田 唯吹



【よろこび!】
「てっばーっ!」



【のぞき!】
「張り切ってたっすね」



【こんわく!】
「なんと言いますか……」



【わらう!】
「うっきゃー!」



【がっかり!】
「難しいことはわかんねーっす」



【えっへん!】
「唯吹に任せるっす!」



【ゆひさし!】
「はいっ、注目っす!」

【なっとく!】
「そーっすねえ」



【ちーん!】
「うーんとねえ…」



【かわいい(絶望期)】
「わかりました!」



【つうじょう(患者期)】
「ありがとうございます!」



【かわいい(患者期)】
「お気遣い感谢您的!」



【おどろき!】
「殺り殺したんすよ!」



【みもだえ!】
「じ、自分で自分がわかりません」



【あわふき!】
「あぶあぶあぶあぶ!」



【てへへろ!】
「気にしなーっす!」



【さけび!】
「た、たいへんっすー!」



【さけび! (泣き)】
「マックスで不気味っす!」

DOT PATTERN

イラストのパターン © 澤田 唯吹



CHARACTER PROFILING

Ibuki Mioda

人物プロファイリング◎ 澤田 唯吹

CHECKPOINT

衣装

ステージで映える衣装はすべて澤田のお手製。制服に手を加えたこの服だけでなく、ライブのときには髪紙から自分で起こして縫い上げたオリジナルの服で登場する。

CHECKPOINT

チェーン

ベルト代わりのチェーンはローウエストの位置で着用。アクセサリと言えバシバシキメるのがバンドギャルの定石。

CHECKPOINT

パンツ

澤田らしい快活さを表現する真っ赤な、ハラジューガールな下着。補正力よりもデザイン性を重視した、ローライズなタイプ。

CHECKPOINT

盛り髪

メッシュを入れた地毛を三角に巻き上げて、ピンやスプレーを駆使すると、立体的な盛り髪は難易度高し。オシャレな手先の器用さも要求される。

CHECKPOINT

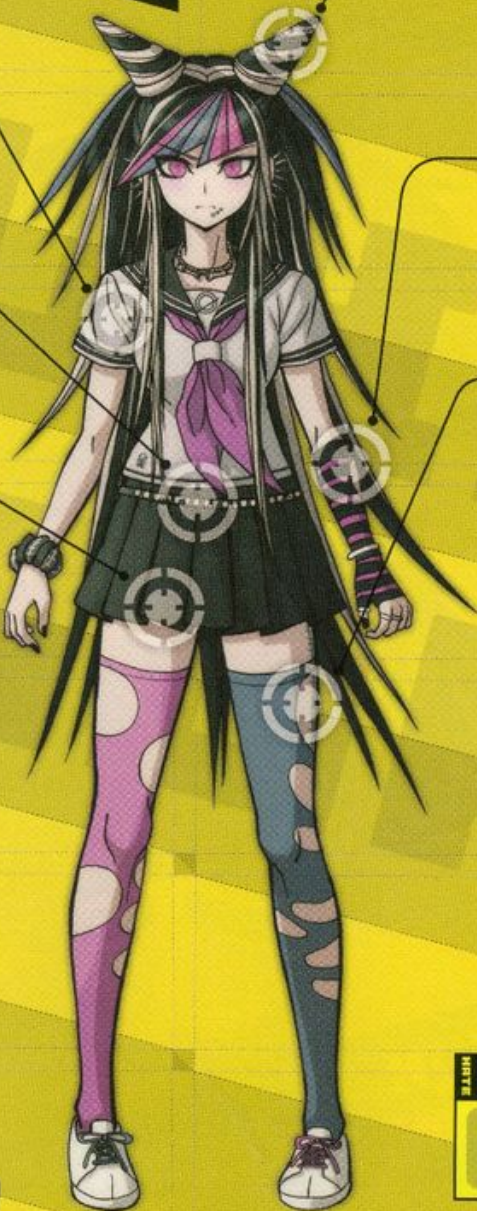
アームカバー

ひじから手の甲までを覆う。日焼け防止に使用する女性も多いが、澤田の場合はあんなにハードコアなオシャレ。ちなみにこの手で作れ出す得意料理は「肉じゃが」。

CHECKPOINT

タイツ

パンクロックなバンドギャルの定番である、あきソックス。適当に見えて、じつはちゃんと左右のバランスが考えられている。



LOVE 2.5Dヘッドホン



立体的かつ薄っぺらな音響を提供するヘッドホン。音にこだわる澤田も認める女人志向。

LOVE じぼうじき



シンガーソングライター、フルタ・タツロウの名曲集。詩を語るようなアドリブに澤田も共感。

LOVE 絶対音叉



共振ですべてを破壊する力を秘めた巨大な音叉。洗濯物を干すのにも便利らしい。

HAIR ボトルメール



中に手紙が入ったビン。いつ誰に届くかわからないというロマンは澤田にはわからないようだ。

モノミ先生の RoomCheck! 澤田さんのお部屋編

澤田さんの好きな、ピンクとピーコックグリーンでまとめたにぎやかなお部屋でちゅね! なんだか目がチカチカしまちゅよ! こういうのが今どきの若者の個性って言うんでちゅよかねえ。



Check Point! (A)

大切なギターだと思っんでちゅけど、わりとざっくばらんに扱ってまちゅね。バスルームの湿気で傷まないか心配でちゅ。



Check Point! (C)

ソファの上には洗いアコースティックギターもありまちゅね! 澤田さんが弾いているところを見てみたいでちゅねえ。



Check Point! (B)

オーディオセットの上に積み上がっているのは「放課後ポヨヨンアワー」のCDでちゅよか? ちゃんとアンプも持参でちゅね。



Check Point! (D)

タオルケットがぐちゃぐちゃでちゅ! お菓子の袋も開けっ放しだし、片付けができないのはホントに困りまちゅよ!

辺古山 ペコ

ペコヤマ ペコ
Peko Pekoyama

私も……
仲間を斬り捨てるような真似は
したくはない……




SDR2

SUPER
CHARACTER
PEKO

かわいらしい名前とは裏腹に、鋭い眼光と凛々しさを持つ寡黙な少女で、「超高校級の剣道家」。突如陥れられた「コロシアイ」の状況でもつねに冷静沈着で、モノクマの野望を打ち砕こうとしている。大人の男性を凌ぐ剣道の腕を持ちながらも、名声には興味を示さず、実力をひけらかすこともない。そんな己を發したストイックな生き様に徹する姿は武人のようだが、花村のセクハラにだけは減法弱い。

SDR2

SUPER
CHARACTER
PEKO

			
氏名	辺古山 ペコ		
一人称	私		
ロケセ	～としよう/うむ/何ッ?		
特記	超高校級の剣道家		
身長	172cm	体重	51kg
血液型	O型	誕生日	6月30日(蟹座)
好きなもの	黒色		
嫌いなもの	キャンディ		
出身校	不知火高校		

CV
Character Voice

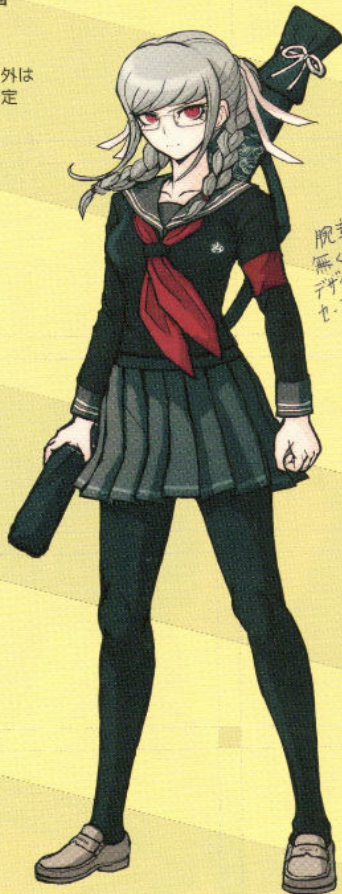
三石 琴乃

COMMENT 「辺古山ペコ」は、精神的なパワーを必要とするキャラクターですね。演じているときにもとにかくエネルギーを使うし、心身ともに消耗するセリフが多いと感じたです

が、「ペコちゃん」の名のとおり、お腹が空いてペコペコになりました(笑)。本作の独特の世界観やそれぞれのキャラクターの魅力には、本当にドキドキします。すでにプレイしたファンのみならず、まだ未体験の人にも、存分に楽しんでいただきたいです。

◎ 設定画

竹刀以外は
学校指定



腕章は
無くこの
デザインは
セラー服



眼は狂氣的に



◎ 初期設定画

剣道部

第2期

ハコ
柄



通常時は
丸をさらに
真面目に
した感じ

腕章



キラキラ時

ハコ柄



真剣

◎ 竹刀袋



竹刀袋の中に竹刀は一本だけ

◎ 校章



◎ 竹刀

477/118cm



CREATOR'S COMMENT

◎ クールさに秘めた母性

開発初期の彼女の素顔は、とある有名マスコットに似せたデザインでした。「辺古山」の名前は、その名残です。造形があまりにそっくりなのと、誰が得するんだという感じだったので、現在のようにクールな女剣士っぽい役どころをストレートに押し出したキャラクターになりました。頼り甲斐がありつつ、隠している母性をほんのり感じてもらえるようにイメージして描いています。キャラクター同士のやりとりやシナリオを通して見たとき、こういうハキハキしたキャラクターがいるおかげで、全体のバランスがグッと引き締まるのを実感できますね。(小高)

◎ オタク女子から狂気の正義執行人へ

辺古山については、開発初期から剣道、もしくは竹刀や真剣を持ったキャラクターを入れたいと考えていたのですが、じつは自分なりにかなり細部まで設定を詰めたキャラクター像がありました。それは黒髪長髪メガネの完全な「オタク女子」で、服装や装飾品に異常なこだわりを持っているのにまるで似合っていない、そしてつねに溜息をついている、というものです。どうにかして実現させたいと思っていたのですが、小高からのオーダーは「1」に登場する石丸の女性版。つまり「狂気の正義キャラ」という要望でした。そこで両者の折衷案として、現在の辺古山のデザインができあがっています。体型についても当初は小柄で優せ型という設定でしたが、プロットから受けた印象に合わせて母性的にしたいと思い、今の容姿になっています。(小松崎)



【通常】
「構わないぞ」



【指摘】
「……何者だ？」



【推理】
「それが“謎”なのだな？」



【警戒】
「無事では済まぬ」



【焦り・1】
「“誰か”の仕業か？」



【焦り・2】
「何だと？」



【罵き】
「顔色が悪かったか？」

FACE VARIATION

Peko Pekoyama 表情のバリエーション ◎ 辺古山 ペコ



【困惑】
「真実なのか？」



【両目閉じ】
「いいだろう」



【怒い】
「お前たちが知らないだけだ」



【狂気】
「私は戦う」



【照れ】
「他意はない……!」



【ニヤリ】
「もう手遅れた」



【崩れ】
「希望などない」



【涙(罵き)】
 「ぼっちゃん……」



【涙】
 「……ぼっちゃんッ!!」



【キラキラ(高圧的)】
 「正義を執行しようか!(´▽´)」



【優しい・1】
 「わかっていました」



【優しい・2】
 「申し訳ありません」



【キラキラ(不気味)】
 「正義を守る為に私を救え」



◎ 仮面候補



DOT PATTERN

ドット絵のパターン ◎ 辺古山 ペコ





PEKO PEKOYAMA

CHARACTER PROFILING

Peko Pekoyama 人物プロファイリング◎ 辺古山 ペコ

CHECKPOINT

三つ編み

清楚な女子高校生らしい三つ編み。古くからの定番スタイルだが、高い位置から編み、白いリボンを結ぶことで、キュートさも両立。

CHECKPOINT

パンツ

セクシーな黒のTバックは、剣道の試合の際に必ず身につける「勝負下着」。着用品感がなく美いため、じつは愛用者多し。

CHECKPOINT

黒龍丸

超高校級の剣道家らしく、愛用の竹刀を持ち歩く。いざとなればすぐに抜刀できるように、いかなるときも神経を研ぎ澄まして。

CHECKPOINT

制服

出身校・不知火高校の制服は、古風なセーラー服。黒をベースに赤のタイを合わせたシックな装いで、規律ある雰囲気を出す。

CHECKPOINT

ストッキング

制服に合わせるには、靴下ではなく黒のストッキング。流行に左右されないスタイルで、年齢問わず根強い人気。

LOVE **アンティークドール**

頭部などが磁器で作られた人形。精巧な作りや衣装の美しさに魅せられ、辺古山も愛好家のひとりに。

LOVE **蒔絵竹刀**

刀身にあたる部分に美しい蒔絵が描かれた炭竹刀。実戦には不向きだが見ているだけで心が躍る。

LOVE **剣風秘帖・舞園鞠花**

剣が歌うごとくと評される、殺陣の演目動作を記した書。武者者ならみな心惹かれる品。

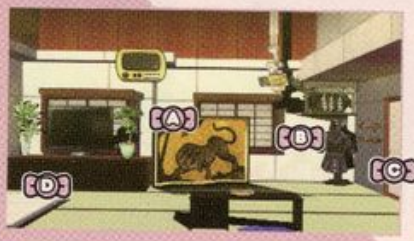
HATE **娘のイグアナ**

ジャバウォック島に生息するイグアナ。辺古山でなくたって大抵の女性はあまり好きない。



モノミ先生の RoomCheck! 辺古山さんのお部屋編

畳と座卓が静かな禅の心を感じさせる、渋みあるお部屋でちゅ! 規律と清潔感と隙のない美しさで、辺古山さんらしいムードでちゅねえ。座布団もポイントが高いでちゅよ!



Check Point! (A)

屏風は虎でちゅね。昔から縁とならんで、屏風絵の題材によく用いられている生き物でちゅ。凛々しいでちゅねえ。

Check Point! (C)

押し入れかと思ったら、なんとバスルームのガラスがふすまになっているでちゅ! これはステキなアイデアでちゅねえ!

Check Point! (B)

剣道の胴着には辺古山さんの名前がしっかり入ってまぢゅよ。これを身につけた姿も、ぜひ見たいでちゅ!

Check Point! (D)

畳敷きのお部屋なので、寝具はやっぱりお布団で決まりでちゅねえ。なんとも艶めかしい色気が漂いまぢゅねえ……。

【辺古山ペコの素行調査】

KEYWORD 関連する重要語句

階級なき武人

「超高校級の剣道部員」でありながら、辺古山は段位を持たず、その実力をひけらかすことも一切しない。というのも、彼女の武道とはすべて、恩義ある一家の跡取りであるひとりの人物を守るためにあるから。物心ついたときから主の影となり、身に降りかかる火の粉を払うことのみを喜びとしてきた結果、ややもすると仲間を見る目もまた、自然と実力を値踏みするものに……。ところで日向は辺古山から「気配が武者のものではない」と素人ぶりを見抜かれてしまうが、彼女はもちろん武大や終里など戦い慣れた本物の猛者に囲まれてしまっは、どんな未知の「超高校級の才能」があったところで勝てる気がしない？

もふもふと乙女

眼光鋭く言葉少なで、少女らしさとは無縁にも見える辺古山だが、じつは大の「もふもふ好き」という一面が。しかしストイックな人生を歩む彼女のこと、剣の腕を研ぎ澄ましてゆくほどに、己の殺気によって大好きな小動物や小鳥たちを遠ざける結果になってしまい、そのジレンマに苦しんでいるという。それを聞いた日向が、彼女の気迫にも負けず触らせてくれそうだと白羽の矢を立てたのは、田中の破壊神暗黒四天王。両者の決闘もとい触れ合いは実現するの？



少女趣味

もふもふ好きと並ぶ意外な辺古山の一面は「少女趣味」。アクセサリや雑貨、人形が大好きなお気に入り、日向に手渡されると大喜びしてくれる。女性へのプレゼント選びは難しいというけれど、辺古山の場合も普段の堅苦しい言動からは及びもつかない、女性らしい素顔がチラリ。



いつもは寡黙に構えていても、中身は高校生の女の子。ほかのみんなと同じく、キラキラしてかわいいものには目がないのです。

正義の使者？

幼い頃から仕えてきた主の身代わりとなるべく、正義の味方を自称するシリアルキラー、すなわち連続殺人犯の「キラキラちゃん」を名乗る辺古山。古今東西のキャラクターものの仮面を被って正体を隠すというキラキラちゃんになりきるべく、往年のアニメ「太陽の魔女」をえすば伊藤ちゃんのお面まで用意するという周到ぶりで周囲の肝を抜く。だが日向からはどこか腑に落ちず、事の真偽が取り沙汰されるのだが……。ところで殺人鬼「キラキラちゃん」は、その名も「キラキラ (killer_killer)」に由来するらしい。

輝く正義を仮面に浴びて……
激き過の五臓六腑をぶち壊す……
正・義・完・了！
正義で貫く正義のど真ん中！
闇夜に輝く正義一番星！
人呼んで「キラキラちゃん」とは……
私の事だ！(´・ω・´)
さて……
正義を執行しようか！(´・ω・´)



SAYING

関連する重要な台詞

「ふ、普通の下着だと動きにくいのだ……
他意はない……!」

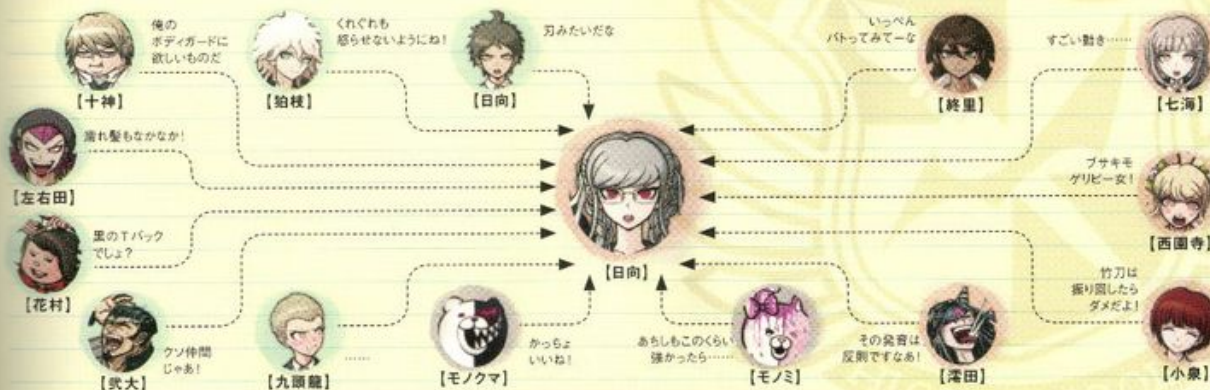
いつもは感情を押し殺した仏頂面の辺古山だけれど、そんな彼女が思わず取り乱す数少ない場面は、花村にセクハラ発言で攻められるとき。当てずっぽうなのか、それとも性欲魔人の勘なのか、こともあろうに下着の色と形をびたりと言いついてしまったものだから、誰より本人がおろおろ、あぐくに重ねて弁明までする始末……。 「精神統一のため」なのだから堂々としていればいいのに、生真面目に誤解を解いて回るあたりが、彼女らしい律儀さなのかも。

「つまらぬ物を斬ってしまったな……」

せっかくの南国バカンスなのだからココナッツのジュースを飲みたいと、そう言い出したら聞かない左右田の姿を目にし、辺古山はなんと日向の持つ刀を借り受けて、放り投げた堅い果実を一刀両断。真剣ならまだしも、ただの模造刀だということに、見事にふたつに割って顔色も変えない彼女の勇ましい姿に、一同は大いに盛り上がる。こんな手練れに守られた「主」とやらは、さぞ心強いことだろう……。



●辺古山ペコの人物評価



淡々とした物腰が同級生とは思えない辺古山。竹刀を抜けば剣士そのものの殺気をまとうが、お菓子作りにも熱い一面に惚れ直す!?

では、さっそく、
学園長としてオマエラに宣言します！
今から『コロシアイ修学旅行』を
始めます！

モノクマ

MONOKUMA



SDR2

SUPER DANGANRONPA 2
Characters
MONOKUMA

ジャバウォック島を訪れた日向たちに「コロシアイ」を強制する張本人で、自称「希望ヶ峰学園の学園長」。見た目はただのクマのぬいぐるみだが性格はとんでもなく歪んでいて、他人の「絶望」が何よりも大好きと公言し、どんな残酷なことでも平気な顔で手を下す。自分が楽しみたいという理由で生徒を追い詰め、そのために島すべてを思うがままに操る、あらゆる意味で常識が通用しない存在。

SDR2

SUPER DANGANRONPA 2
Characters
MONOKUMA

大山のぶ代

CV

COMMENT ▶ なるほど、みんないいこと言うねえー。うぶぶぶ、なんちゃって、これからもヨロシクねー！

氏名	モノクマ
一人称	ボク
ログセ	うぶぶ／オマエラ
特記	希望ヶ峰学園学園長



モノクマ資料室

身長	65cm
好きなもの	絶望
嫌いなもの	ネズミ

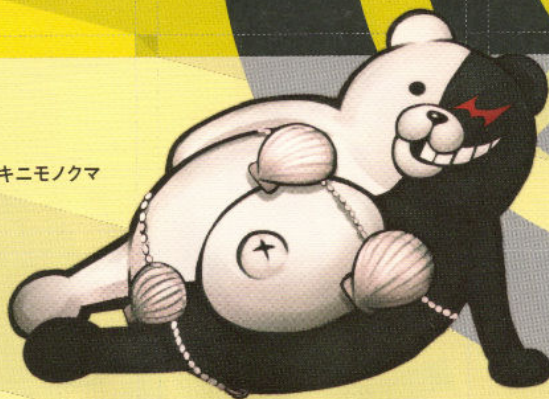
モノクマが自分の偉業を讃えるために作った「モノクマ資料室」。巨大な金の銅像が鎮座し、学級裁判に必須のアイテムも展示。また「モノクマ名言集」や「少年よ絶望を抱け！モノクマ立志伝青春編」など自ら記した本がずらりと並ぶ、モノクマづくしの部屋である。

◎南国風モノクマ



◎うきわモノクマ

◎ビキニモノクマ



◎ウクレレモノクマ



◎ファイヤーダンスモノクマ



◎隠れモノクマ



バカンスモノクマ



サーファーモノクマ



ウエスタンモノクマ



レジャーモノクマ



サイバーモノクマ



バーチャルモノクマ

CREATOR'S COMMENT

◎ モノクマあつての「ダンガンロンパ」

「2」で再びモノクマが登場するか否かについては、ユーザーのみなさんからの期待としても、あるいは制作側や会社的にも、「モノクマがいてこそ『ダンガンロンパ』だ」という空気をズンズンと感じていました。続編を作るうえでは、モノクマの登場は必須という雰囲気でした。今回のモノクマの役どころについてはほぼ最初から決まっていた、むしろ新キャラクターであるモノミをどのように絡ませるかという点を集中して考えていたような気がします。(小高)

◎ 変わらぬ「いじめっ子」

言わずもがな、モノクマは「いじめっ子マスコット」です。このコンセプトは「1」のときから一貫して変わりません。(小松崎)



【通常】
「ボクはモノクマ」



【うぶぶぶ】
「殺さないでね」



【爆笑】
「ひゃっはー！」



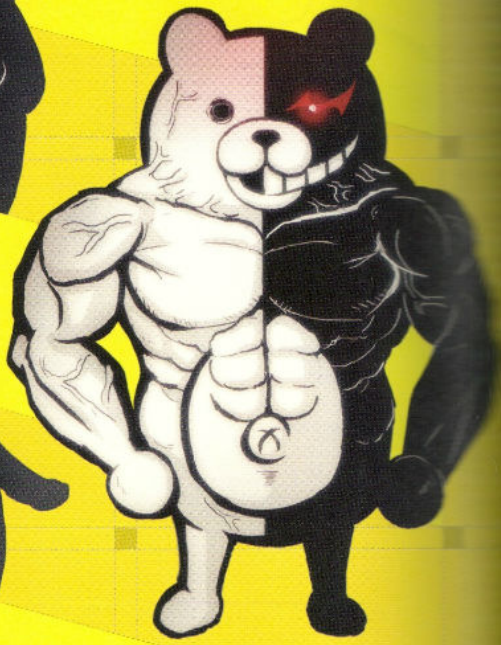
【満足】
「ふむふむ」



【首かしげ】
「おや？」



【照れ】
「仲間のフリしちゃって」



【怒りの変形】
「……あがっ？」

FACE VARIATION

MONOKUMA

表情のバリエーション ◎モノクマ



【怒り(小)】
「これって吐き気だね！」



【怒り(大)】
「ちゃんと見張ってるんだから！」



【威嚇】
「ばっ、ばっ、ばるす!!」



【爆弾装備】
「ルール違反者はどこにいるッ!？」



【マシンガン装備】
「はあはあ……もちろんマシンガンだよ……」



【ハアハア】
「オマエが初めてだよ……」



【しょぼん】
「あっそ、残念だなあ!」



【背中向け】
「おっと……こいつは失言……」



【座り・うぶぶぶ】
「ワックワクのドッキドキだよねっ!」



【座り・爆笑】
「結果発表はこの後すぐっ!」



【座り・投票開始】
「投票タイムといきましょうか!」



【座り・怒り(大)】
「あーもう、うるさいなあ!」

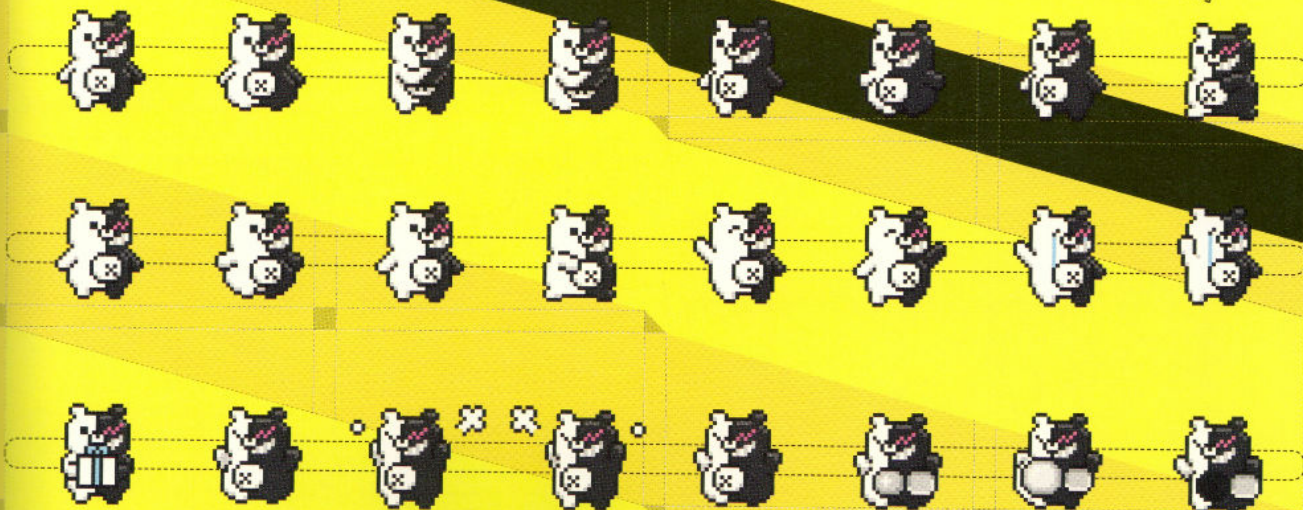
【座り・ゲーゲー】
「……………」



【マンザイ】
「どうもー、モノクマでーす!」

DOT PATTERN

ドット絵のパターン ◎モノクマ



モノミ

MONOMI

ミナサン！ 下がってくだちやーい！
あ、あちしがミナサンを守りまぢゅ！



SDR2

SUPER DANGANRONPA
Characters
MONOMI

日向たちをジャバウォック島に案内する、希望ヶ峰学園の先生。仲間同士の絆を深めるために心を砕くが、モノクマの陰謀で姿を「モノミ」に変えられてしまう。悪者であるモノクマから生徒を守るために体を張るものの、ジャバウォック島の秘密を知りながらはぐらかしていることや、モノクマに似た見た目、さらには「モノクマの妹」に認定されてしまったために、一同からはイマイチ信用されていない。

SDR2

SUPER DANGANRONPA 2
Characters
MONOMI

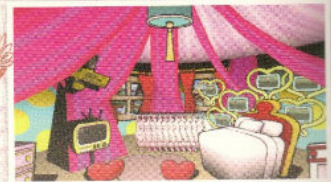
DANGANRONPA 2
SUPER DANGANRONPA 2
Characters
MONOMI

貴家 堂子

CV
Character Voice

COMMENT ハーイ！ みなさんステキなコメントでちたよ！ ほうっ、あたはモノミでちゅ！ 楽ちかったでちゅね！ 「ダンガンロンパ」ファンのみなさん、モノミをよろしくね！ みんな、らーぶらーぶ、でちゅ！

氏名	モノミ(本名ウサミ)
一人称	あちし
口癖	らーぶらーぶ／くすくすっ！
特記	希望ヶ峰学園の先生



モノミのプライベートルーム

身長	55cm
好きなもの	ラブ
嫌いなもの	ネズミ

モノミが普段暮らしているのは、モノクマランドの一角にある「ウサミハウス」。内部にあるいくつかのモニタは、本来は生徒の同行を見守るために設置されていたが、モノクマに力を奪われて機能しなくなっている。部屋の奥にはスベアの体がずらり。

◎設定画

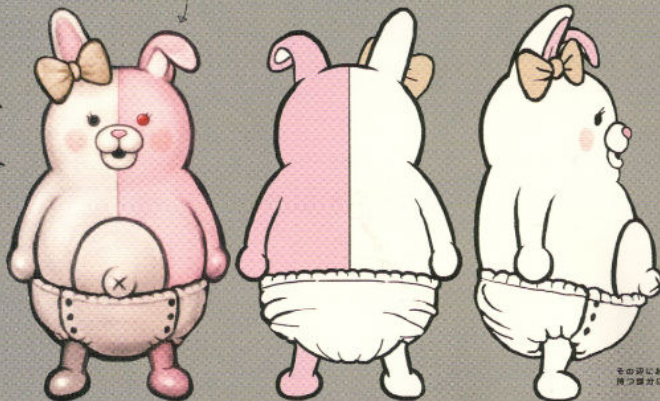
モノミ
 設定画

頭部と体の繋がり
 モノクマと同様で肩と首が無い感じで。
 全長60cmくらい(耳入れて73くらい?)



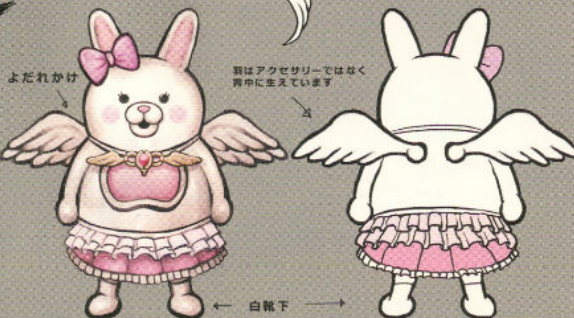
実際モデルの際は再現する必要はないですが、
 左目(赤い眼)の中にはカメラがある設定です

左目はデフォルトが曲がっている状態。
 でも表情によっては伸ばしたりもします。



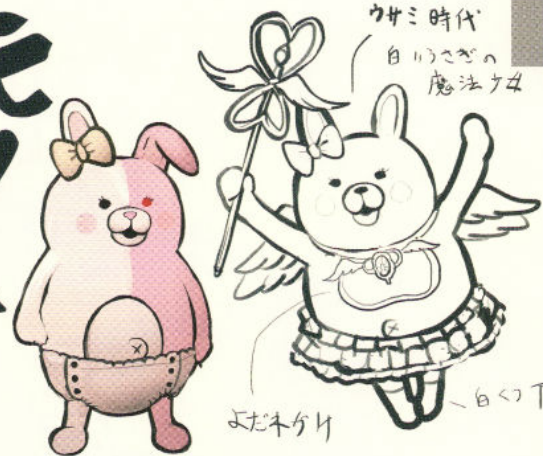
その辺にあつた木の幹をスタッフに、
 筒状加工して棒を巻いて

ウサミ
 設定画



◎初期設定

モノミ



CREATOR'S COMMENT

◎当初は「モノクマをいじめる妹」

続編である[2]の制作が決まった時点で、新たなマスコットキャラクターの導入は考えていました。というのも、「モノクマVS生徒」という初代[1]の人間関係の構図を変えたいと思ったからです。キャラクター同士の関係性を変えることが目的ということで、企画当初はモノミの性格や役回りは現在とは異なり、「乱暴者でモノクマをいじめる妹」でした。しかしこれではモノクマの「DS」っぷりがなくなってしまうから、むしろモノクマの長所(?)を伸ばすために、モノミは徹底的にモノクマに虐げられる、現在のような「DM」の設定になりました。彼女は先に性格が決まったうえで、その役どころや

立ち位置を決めていく、という流れで作り上げたパターンのキャラクターと言えます。(小高)

◎「声」がイメージさせたモノミ像

いじめっ子のモノクマに対し、「いじめられっ子マスコット」のモノミです。初期はモノクマ同様のクマ型で、モノクマをいじめる妹という設定でした。つねに銃器を持ち歩き、会話の途中でモノクマのスネを打ち抜いたり、いきなり刺したりするのです。しかしモノクマはあくまでも弱みのないキャラクターだということで立場が逆転。現在のかわいそうな妹キャラとして描かれていくことになりました。自分は本来、キャラクターの表情やキャラクターを固めるとき、声優さんをイメージして造ることは一切せず、モノクマであっても、あくまで「モノクマ」を描いています。ですがモノミだけは例外で、最初から貴家さんの声をイメージして作りました。貴家さんに演じていただけたこととも合わせて、シリーズを通してもっとも好きなキャラクターになりました。「もじもじ」、「ヨヨヨ……」、「怯え」などの表情がとくに気に入っています。(小松崎)



MONOMI

ドット絵 ©モノミ



【通常】
「はい、そでちゅね」

【通常(笑い)】
「らーぶ! らーぶ!」



【フアン】
「ちよ、ちよっとー!」



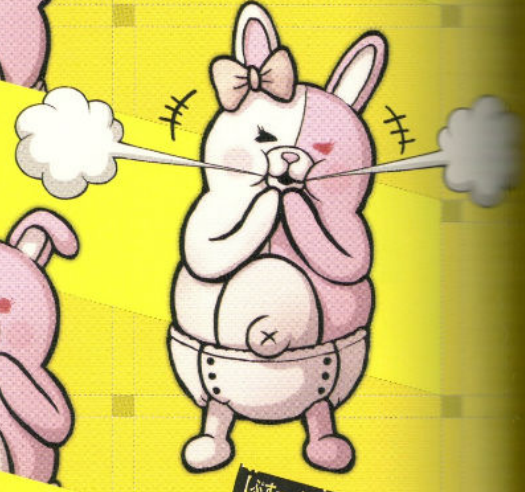
【気合い】
「あちしは負けまぢえんよ!」



【エッペン】
「まかせてくだちゅい!」



【疑問】
「ほえ?」



【ぶすーくすくす】
「あちしは死にまぢえんから!」

FACE VARIATION

MONOMI

表情のバリエーション ©モノミ



【動揺】
「その……えっと……」



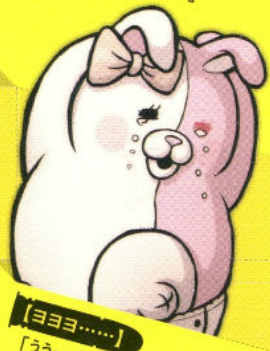
【驚き】
「きゃあああ!」



【もじもじ】
「残酷でちゅ……」



【ロツン】
「ダメな先生でちゅよ……」



【ヨヨヨ……】
「うら……グスン……」

【マンザイ】
「本当に色々ダメでちゅってー!」



【血塗れ】
「う……ううう……!」



【ボロボロ】
「すごく痛いでちゅ!」



【どよーん】
「ガガガーン……」



USAMI

USAMI

表情のバリエーション ◎ウサミ



【通常(笑い)】
「はい、いいでゅよ!」



【真剣】
「それはダメでゅ!」



【にっこり】
「大丈夫でゅよー!」



【GO!】
「ハイ、いいでゅか?」



【元気】
「えっへん、大成功でゅー!!」



【満足】
「お腹押すと囃るんでゅ」



【歌う】
「心が洗われていきまぢゅよね」



【ぶすーくすくす!】
「嬉しいでゅ!」



【怯え】
「どうして!?」



【はわわ……】
「なんでぢゅか、これっ!?」



【罵き】
「あちしがなんとかしないどっ!!」

DOT PATTERN

ドット絵のパターン ◎ウサミ





CHARACTER DESIGN

【キャラクターデザイン画】

本作の登場キャラクターが完成するまでには、数々のデザイン画が描かれた。これらの貴重なイラスト資料を、キャラクターデザインを担当された小松崎氏のコメントとともに堪能しよう。

◎主人公 第5稿

主人公
第5稿

ボタンの
形状が
四角



学ランバージョン
ジャケット部分の
色が多(ゲームと同仕様
という設定はOK?)



苗木の
のべーとけ
たじ



CREATOR'S COMMENT

学ランで長髪・長身、そして大人っぽい雰囲気。「1」の主人公である苗木とは異なる記号でデザインしたパターンです。前作と印象が変わるだろうと、もっとも推したデザインだったのですが、支持をもらえずボツになってしまいました。

◎主人公 第9稿

主人公
第9稿

第9稿



髪バージョン



苗木の
鋭い顔の
印象

左右非対称頭

CREATOR'S COMMENT

この時点では主人公のデザインのポイントとして、「さわやかな半袖シャツ」という案が挙がっていました。それを踏まえ、服装ではなく髪型で特徴をつけようと考えたパターンです。

◎死神 第2稿



CREATOR'S COMMENT

「主人公のライバル」ということで「死神」をイメージしてデザインしました。「1」における十神のようなポジションではなく、絶対的なライバル、たとえば「バットマン」のジョーカーに相当する「トリックスター」という要望を受けたものです。

◎死神 第3稿



CREATOR'S COMMENT

現行の狼枝のデザインに至るまでの、ベースとなった状態です。上記第2稿からは趣きが変わり、「1」の主人公・苗木のダークサイド版といったイメージで描いています。

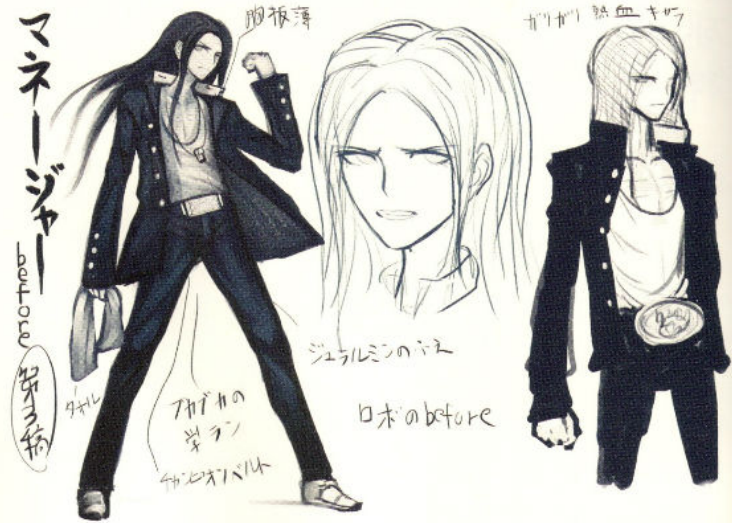
◎料理人 第3稿



CREATOR'S COMMENT

ポジションとしては、花村のプロトタイプに相当するキャラクターです。スタッフにこれを見せたとき、誰かに「流行りの作品に似ているキャラがいる！ とて面白い！」と言われてしまったため即ボツにした……というエピソードのあるデザインです。

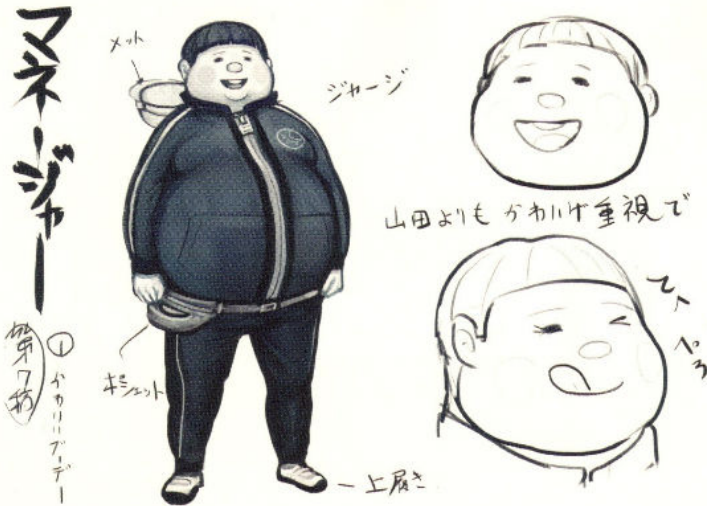
◎マネージャー 第3稿



CREATOR'S COMMENT

現行の「超高校級のマネージャー」である武大とは正反対の造形ですが、記号的にこれまでにないタイプのキャラクターということで、今でも気に入っています。プロレス好きであらゆるスポーツに造詣が深い。なのに貧弱、という設定でした。

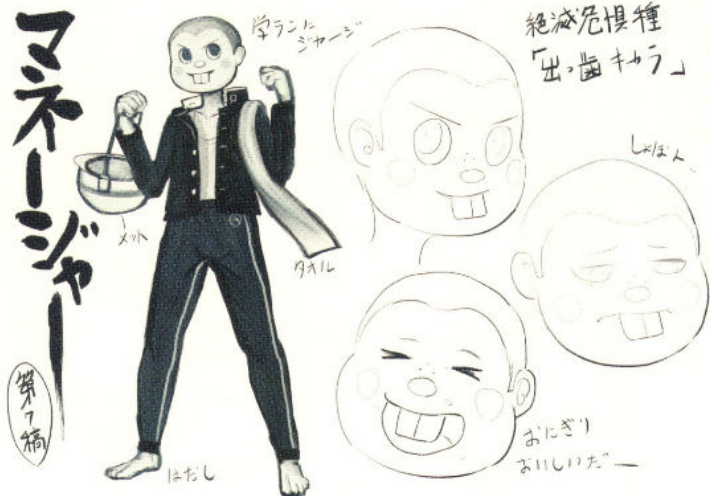
◎マネージャー 第7稿①



CREATOR'S COMMENT

「マネージャー 第7稿①」の顔の造形は、最終的に花村に反映されています。「1」の大神さくらと同様に学生時代から好んで描いていたデザインなので、決定稿に反映できてよかったです。

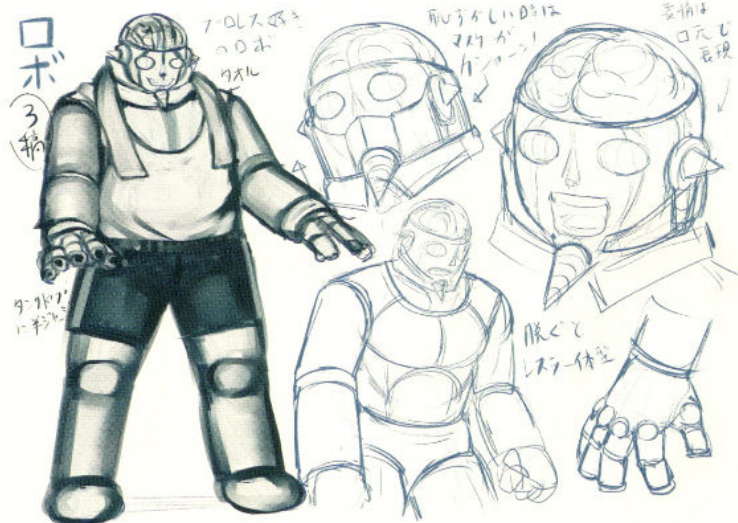
◎マネージャー 第7稿②



CREATOR'S COMMENT

出っ歯のキャラクターがどうしても入れたくて描きました。ですが、残念ながらスタッフには見向きもされませんでした。出っ歯っていいのになあ。

◎ロボ 第3稿



CREATOR'S COMMENT

開発当初からバラバラ殺人事件をやるために、主要メンバーにロボットを入れようという話があり、そうしたアイデアを実現するために作ったキャラクターです。このデザインはのちにメカ式大の基になりました。

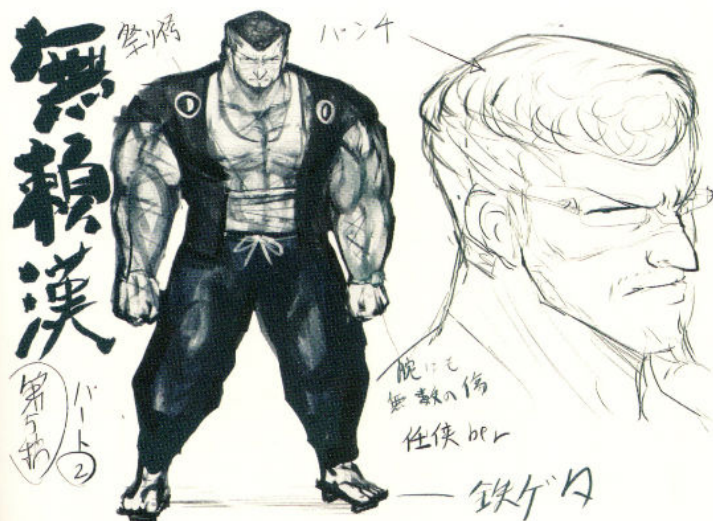
◎無頼漢 第5稿①



CREATOR'S COMMENT

のちの丸頭艦のポジションを担う枠に相当する「無頼漢」のキャラクター。見た目がカッコいいのではなく内面が漢らしくカッコいい、というイメージで描いていました。

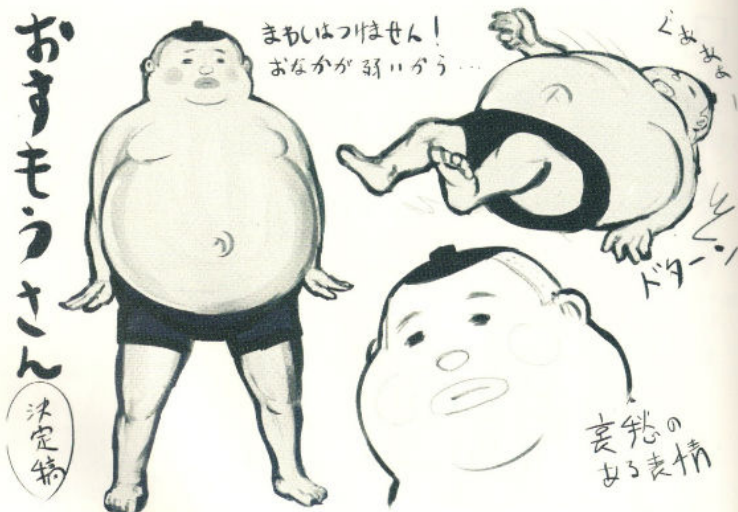
◎無頼漢 第5稿②



CREATOR'S COMMENT

「無頼漢 第5稿①」と同様のコンセプトによる別パターンです。前者が現代のヤクザっぽいデザインであるのに対して、こちらは昔のヤクザ、あるいは的屋のおっさんのイメージです。

◎おすもうさん 決定稿



CREATOR'S COMMENT

16人のメンバーそれぞれの枠が未確定だった時期のバターのひとつです。見せた瞬間スタッフ全員どっちらけ……言葉を失う状態でした。迷定期を代表するキャラクターですね。

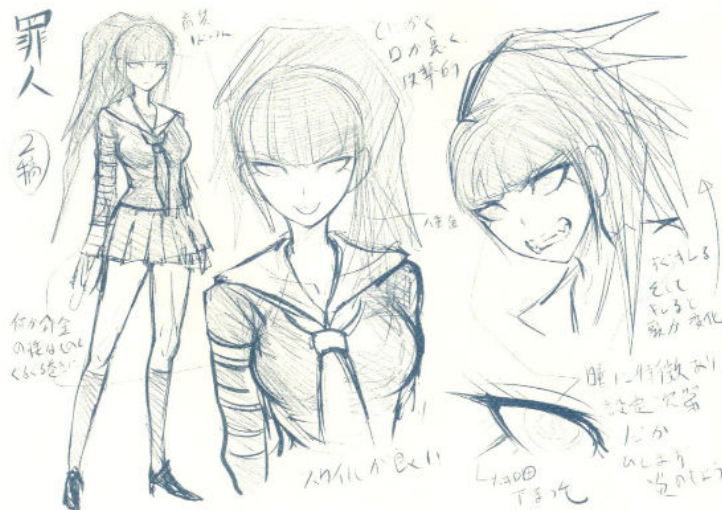
◎ガスマスク男 第1稿



CREATOR'S COMMENT

メンバー枠が未確定だった頃に用意したバターのひとつで、上記の「おすもうさん」と同様、自分の好きな記号を盛り込んで描いています。これには別に女性バージョンもありました。

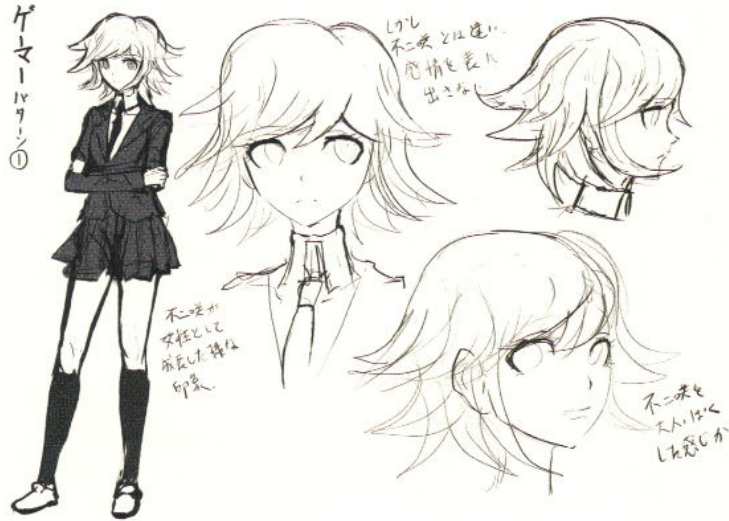
◎罪人 第2稿



CREATOR'S COMMENT

現在の終里の前身にあたるキャラクターです。これを描いていた頃は、彼女が裁判を引っかき回すライバルポジションを担う予定でした。

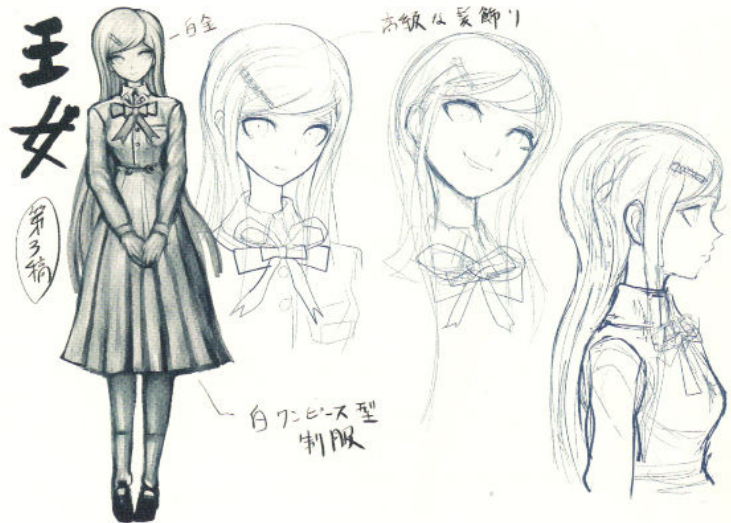
◎ゲーマー 第1稿



CREATOR'S COMMENT

61ページのコメントでも述べましたが、当初の設定では七海は「1」に登場する不二咲の妹でした。またこのデザインを描いていた当時は、彼女こそが黒幕という位置づけで開発が進められていました。

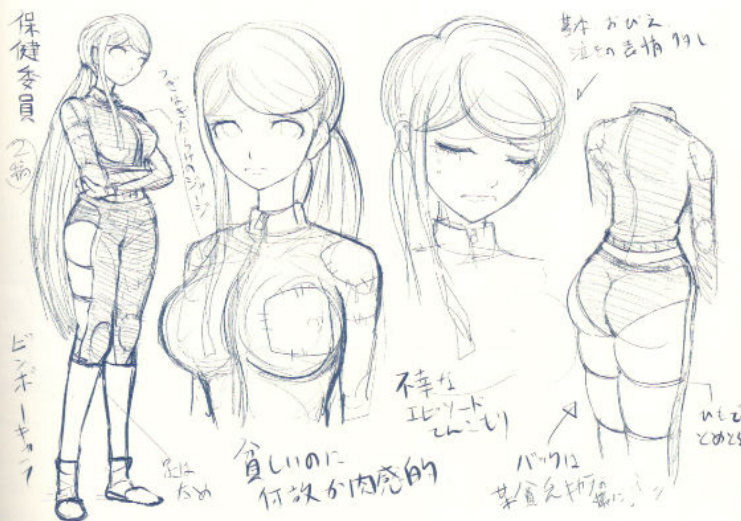
◎王女 第3稿



CREATOR'S COMMENT

ソニアの初期デザインです。小高からの要望をそのまま絵に起こしたスタイルで、67ページでも述べたとおり、小柄な令嬢という記号を素直に表現したものになっています。

◎保健委員 第2稿



CREATOR'S COMMENT

現在の非木の前身になったデザインです。貧乏キャラクターの究極の形と言えばやっぱりこれ、正面のみの服でしょう！

◎ゾンビ娘

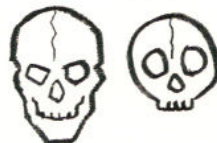
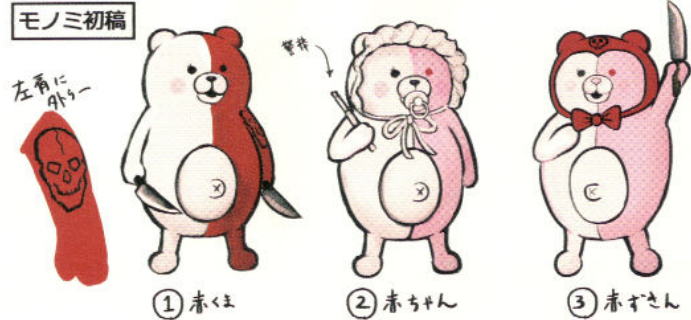


CREATOR'S COMMENT

ロボと同様に、バラバラ殺人事件のために考えていたデザインで、罪木のベースにもなったキャラクターです。設定としてはおもしろかったのですが、荒唐無稽すぎるということでボツになりました。彼女のさまざまな表情も描いてみたかったですね。

◎モノミ 初期稿

モノミ初稿



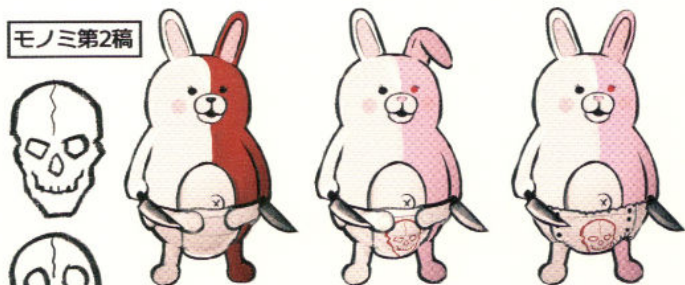
が、コグトリ- & マ-7

正中線の境界線を入れるといまいち綺麗に見えない。しかしピンクで境界無しでは色合いが薄いせいか若干メリハリが無く感じる。

モノクマと同様に赤白黒三色で構成されていた方が良かったかも？

◎モノミ 第2稿

モノミ第2稿



が、コグトリ- & マ-7

うさぎパターン

CREATOR'S COMMENT

107ページでも触れているように、当初モノミは狭奇的な妹分と位置づけられていて、これはその時期に描いたデザインです。初期はモノクマと同様のクマを想定していましたが、第2稿ではば現行のウサギをモチーフにしたデザインになっています。



BREAK!!!

秘蔵のキャラクターイラスト

キャラクターデザイン画と並んで、今ではほとんどお目に見えない小松崎氏の手による貴重な描き下ろしイラストも本誌に公開！ 制作初期のティザーイラストやショップ別の特典イラストに、キャラクター各々の魅力を再発見！

●「スーパーダンガンロンパ2 さよなら絶望学園」ティザーイラスト



2011年に「スーパーダンガンロンパ2 さよなら絶望学園」の制作が発表された際に公開されたイラスト。主人公である日向と、七海、終里、それに十神の4人で構成されている。いずれも現在の姿とは少し異なり、やや大人びたシリアスな雰囲気。当時は主要人物の名前は伏せられており、とくに十神に関しては前作からの容姿の変貌ぶりから、同一人物であるか否かを含め、その人物像についてファンの間で物議を醸した。

●ショップ別特典用イラスト



ショップ別特典・アニメイト
特製図書カード用描き下ろし



ショップ別特典・いまじん
特製図書カード用描き下ろし



ショップ別特典・シーガル
特製QUOカード用描き下ろし



ショップ別特典・ステラワース
特製プロマイド用描き下ろし

Super
Dangan
Ronpa 2

Shigenobu
Okano
Takayuki
Kobayashi
Takayuki
Kobayashi
Takayuki
Kobayashi
Takayuki
Kobayashi
Takayuki
Kobayashi



SUPER DANGANRONPA2 SAYONARA ZETSUBOU GAKUEN 超高校級の公式設定資料集

MATERIALS

● 資料編

Super
Dangan
Ronpa 2

SDR

Super
Dangan
Ronpa 2

Shigenobu
Okano
Takayuki
Kobayashi
Takayuki
Kobayashi
Takayuki
Kobayashi
Takayuki
Kobayashi
Takayuki
Kobayashi



EVENT CUT

【イベントカット】

多彩なテイストで描かれているイベントカット。無人島でのコロシアイ生活にのめり込むユーザーの心を巧みに揺さぶったこれらのイラストと今一度向かい合い、怒涛の日々を振り返ってみてほしい。

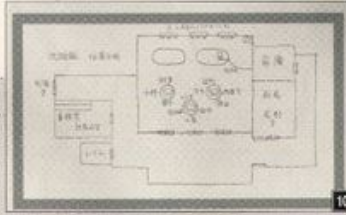
EVENT CUT PROLOGUE だんがん☆アイランドへようこそ!! ときどき修学旅行で大パニック?

PROLOGUE
P



- 1 覗き込む狼杖
- 2 校門から眺める希望ヶ峰学園
- 3 希望ヶ峰学園
- 4 希望ヶ峰学園・全景
- 5 超高校級の面々
- 6 必殺☆マジカルステッキ!
- 7 ビーチで和気あいあい!
- 8 疑心暗鬼の一同
- 9 ウサミVSモノクマ
- 10 スパーン
- 11 マギョーン
- 12 モノクマDSバランチ
- 13 モノクマDSキック
- 14 モノクマDSコークスクリュー

EVENT CUT CHAPT.1 絶望トロピカル



- 1 ドジッ子 IN レストラン
- 2 モノクマ&モノミの漫才
- 3 モノクマDSツッコミ
- 4 シュラスコウマ
- 5 パーティーの始まり
- 6 ドジッ子 IN パーティー
- 7 停電直前の写真1
- 8 停電直前の写真2
- 9 床下の捜査
- 10 見取り図
- 11 エレベーター
- 12 学級裁判参加者・春
- 13 学級裁判参加者・武
- 14 学級裁判参加者・夢
- 15 犯人の影・1
- 16 犯人の影・2
- 17 殆枝の本性
- 18 エヒルスフォースアイズ
- 19 肉を食うモノクマ
- 20 花村の思い出
- 21 誰かの視線



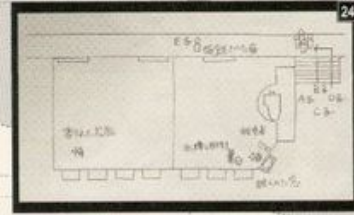
2

CHAPTER



- 1 狼枝の独白 2 2番目の島 3 ジャバウォック島の観光案内 4 終里VS武大 5 武大のスーパーボディープロー
- 6 SFな罪 7 モノクマDS流星拳 8 壊れた世界・1 9 壊れた世界・2 10 壊れた世界・3
- 11 モノクマの新作発表会 12 女子高生の現場写真(リアル) 13 縛られた狼枝 14 ダイナールから見た西園寺の姿
- 15 七海の白ピキニ 16 血濡れる水筒の終里 17 ひと泳ぎしてきた後の辺古山 18 ウェットスーツのゾビエ
- 19 写真で捜索 20 シャワールームでの捜索 21 玄関ホールの写真 22 女子高生の現場写真
- 23 巨子の現場写真 24 見取り図 25 クローゼットの中に2人 26 辺古山吊り刀 27 キラキラ仮面見参
- 28 仮面を取ったベコ 29 辺古山の隠れ家 30 九羽輪とベコの過去 31 瀕死の九羽輪 32 救急車到着







3

CHAPT.3



- 1 小泉写真展 2 3番目の島 3 九頭龍入院中 4 仁義を切る! 5 九頭龍の土下座
- 6 モニター 7 澤田唯吹リサイタル 8 モノクマVS終里 9 終里危機一髪
- 10 ありがとう武大 11 朝まで生殺し 12 モノクマ天軍次ドアー 13 夢・学校の教室
- 14 首吊り台 15 毒を結ばない西園寺 16 事件を自撃した西園寺 17 犯人の犯行・1
- 18 犯人の犯行・2 19 伊木の思返し 20 メカ... 21 武大!! 22 今度はやられはせんぞ!
- 23 強いぞぼくらのメカ武大

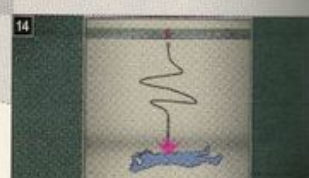
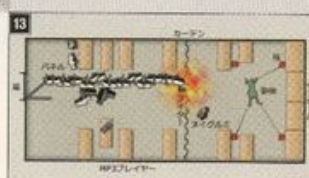
EVENT CUT **CHAPT.4** 超高校級のロボは時計仕掛けの夢を見るか？



4
CHAPT.4



- 1 モノクマドS関 2 4番目の島 3 ロボタイマー 4 ジェットコースター
- 5 未来機関ファイル 6 モノクマ列車 7 ストロベリーハウス 8 マスカットハウス
- 9 エレベーター 10 マスカットハウス・迷路 11 来たれモノクマロク 12 外の様子
- 13 モノクマ太極拳 14 ふんばれ！ 終盤と日向 15 目覚ましロボペリー
- 16 丸顔龍が目撃したロボ 17 ロシアンルーレット 18 全員分のファイル
- 19 陥るされたメカ 20 メカ武大VS田中 21 仇はとるぞ武大



CHAPT.5



- 1 5番目の鳥 2 モノマドSオラオラ 3 縛らられる船枝 4 炎の中に立つ
- 5 馬乗り 6 七海のゴー 7 被験者のみんなへ 8 モニター上の船枝
- 9 消火活動 10 消火剤 11 日向と七海 12 希望ヶ峰学園ファイル 13 兎取り団
- 14 団結 15 モノミの自爆・1 16 モノミの自爆・2 17 無限のモノマド軍団
- 18 船枝の異常な行動 19 船枝絶命の瞬間 20 たまやー 21 去りゆくふたり

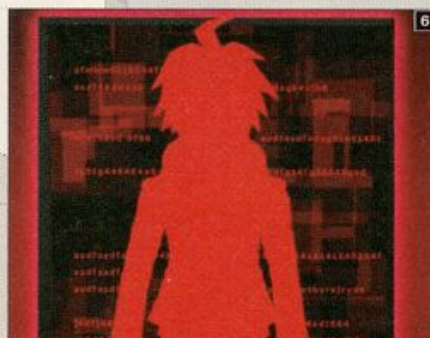


EVENT CUT **CHAPT.0** 修学旅行へと向かう乗り物の中のような



1 船内の個室にて・1 2 船内の個室にて・2 3 船から見えるジャバウォック島

EVENT CUT **CHAPT.6** This is the end ~さよなら絶望学園~



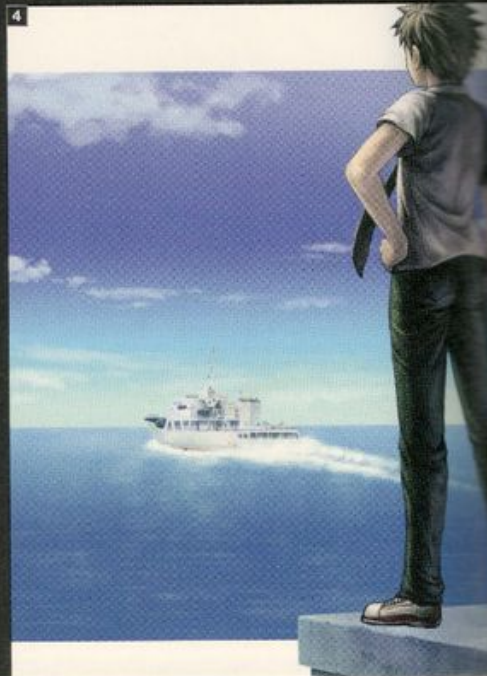
- 1 マンガでわかる本そのいち・そのに・そのさん
- 2 ビッグバン西園寺
- 3 新世界プログラム
- 4 装置に掛けられる日向達
- 5 プログラムマスター
- 6 プログラムシルエット
- 7 島の記憶・1
- 8 島の記憶・2
- 9 島の記憶・3
- 10 世界の外
- 11 超高校級の絶望の呪い
- 12 ロボトミー手術
- 13 遅れてきた幸運
- 14 機切の登場
- 15 十神の登場
- 16 モノクマパワー瀧め
- 17 江ノ島プレイヤー
- 18 ヒナタハジメ?





19 江戸島虚無ビーム! 20 虚無空間で七海との対話-1
21 虚無空間で七海との対話-2 22 ソニアの決意 23 九頭龍の決意
24 終里の決意 25 左右田の決意 26 虚無の論破!
27 強制シャットダウン 28 絶望に絶望して絶望を絶望しちゃった
29 集まった未来機関の3人 30 俺達の決断 31 俺の名前は

EVENT CUT EPIROGUE 未来の前の日



EPIROGUE

- 1 遠観した3人・1
- 2 振り向く3人
- 3 遠観した3人・2
- 4 海のかなた



EVENT CONTE

【イベントコンテ】

ゲーム中のイベントを演出するにあたり、綿密な指示を入れたコンテが多数用意された。
抜群のセンスで描かれるエッジの利いた表現に脱帽。小松崎氏から寄せられたコメントも必読だ。

EVENT CONTE PROLOGUE だんがん☆アイランドへようこそっ! どきどき修学旅行で大パニック?

CUT	PICTURE	ACTION	MUSIC
000		日食くんを修学旅行の目的地へ送る	
001		修学旅行の目的地へ到着 下からよへカメラスクロール	
002		日食の表情を真正面ではなく、 ファーストカットで描く	
003		修学旅行の目的地の風景を 描く	

CUT 000 → 003

CUT	PICTURE	ACTION	MUSIC
004		演習室に浮かぶ修学旅行の風景 ズームの動作は徐々に 小さく上下に動いて歩きを演出でもよいかも	
005		演習室に浮かぶ修学旅行の風景 ズームの動作は徐々に 小さく上下に動いて歩きを演出でもよいかも	
006		本気でダンスを踊る ダンスの動作をゆっくりと 描く	
007		ダンスの動作をゆっくりと 描く	

CUT 004 → 010

CUT	PICTURE	ACTION	MUSIC
016		モノマTVアナウンス(おまじ)	
017		ワザと描く動物のモノマ 動物の姿を写す おまじの表情を写す	
018		動物のステッカーを押し取るモノマ 描き始めるアニメと ワザと描くおまじの表情	
019		モノマに攻撃 おまじの表情を写す	
020		モノマに攻撃 おまじの表情を写す	

CUT 016 → 020

CUT	PICTURE	ACTION	MUSIC
021		モノマに攻撃されるおまじ(描かれる) おまじの表情を写す、おまじの表情を写す、 おまじの表情を写す	
022		モノマに攻撃されるおまじ (コクステリブローされる)	
023		おまじの表情を写す おまじの表情を写す、 おまじの表情を写す	
024		モノマに攻撃 おまじの表情を写す、 おまじの表情を写す	
025		おまじの表情を写す おまじの表情を写す、 おまじの表情を写す	

CUT 021 → 025

PROLOGUE

CUT	PICTURE	ACTION	MUSIC
011		ワザと描く動物のモノマ おまじの表情を写す	
012		ワザと描く動物のモノマ おまじの表情を写す	
013		ワザと描く動物のモノマ おまじの表情を写す	
014		ワザと描く動物のモノマ おまじの表情を写す	
015		ワザと描く動物のモノマ おまじの表情を写す	

CUT 011 → 015

CREATOR'S COMMENT

CUT014の水筒シーンは、最初は武大と輝々のふたりをいちばん大きく配置していたんですが、いわゆるギャルゲーっぽくしてほしいとの指示が入り、構図を変更しました。CUT017あたりは、いかにモノミがかわいそうに見えるかを重視して描きましたね。

CUT	PICTURE	ACTION	MUSIC/SE
026		新登場演出	
041		新メニューのルール	
051		道を新設したような綺麗な風景 ※完成度よりもっと豪華メインで	
052		びっくり満った露天(レストラン) ありえない面白さ 小集のロケーションのこと話す	
053			

CUT 026 → 053

CUT	PICTURE	ACTION	MUSIC/SE
054		モノクマモノジの顔 ※最終ではこれを撮けないので 誰か考えと書いてください	
055		モノクマにやられるモノジ (顔が崩壊される) ※最終ではこれを撮けないので 誰か考えと書いてください ※開発変更	
056		ジュラスコを食いまくる十神 誰かの開発はスクロールさせた (誰かの大型のイベント組みたい) ※多量カットイン必須 料理と小集など	
057		パーティー開始 小集等っていない。 後でこのイベント様を写真にします。	
058		ロッキー突った扉(自動、録音機) ありとあらゆる面白いものが みんな盛り込み。 バカー再び	

CUT 054 → 058

CUT	PICTURE	ACTION	MUSIC/SE
059		モノクマワイル 今回はタブレット 内容は執筆時に ① 豪華ページから豪華さがわかる ② 豪華ページから豪華さがわかる ③ 豪華ページから豪華さがわかる	
060		豪華な部屋の写真 式代は豪華をかいてる。 九龍舞がない。 船がテーブルの付近に。 060/061の2枚で全員を入れる	
061		豪華な部屋の写真2 十神がテーブルから離れてる。 豪華な部屋でメシを食っている。 豪華なテーブルを食っている。	
062		ホテルの道を歩いている十神と中 ※開発が済んでからカットインを調整する	
063		有意味	

CUT 059 → 063

CUT	PICTURE	ACTION	MUSIC/SE
064		みんなの立ち回り ※豪華な小集が準備で書いた キョウキの豪華	
065		下るモノクマロック(1幕) ※豪華なエレベーターと豪華	
066		学園長伊勢屋A(1幕) コマをテンボくする。 死したキヤはコマに毒をかきつけるか ※をかきつけるか キヤはつづの扉にモーションもしくは 景色で、豪華なつづの扉にモーション。	
067		学園長伊勢屋B(1幕)	
068		学園長伊勢屋C(1幕)	

CUT 064 → 068

CUT	PICTURE	ACTION	MUSIC/SE
069		豪華なテーブルで話せる巨人 (ラルエイト)→(豪華)	
070		テーブルの下で話せる巨人 (ラルエイト)→(豪華)	
071		豪華の女性 豪華をおどろおどろしく くやつとアニメ。 豪華な顔と豪華な髪もよい	
072		豪華で一歩前進だけを見せる途中 豪華だけアニメーション	
073		豪華で豪華を描いている ※豪華は、豪華が豪華したら そのようにしてください	

CUT 069 → 073

CUT	PICTURE	ACTION	MUSIC/SE
074		豪華なモノクマ 豪華の上中心で。 豪華な豪華は入れたい	
075		豪華の豪華で豪華な豪華。 豪華は豪華、豪華は豪華、豪華は豪華。 豪華は豪華な豪華	
076		豪華から豪華を見下ろす	
077		豪華から豪華ととも スーム	
078		豪華のアップであらなくてもいいかと	

CUT 074 → 076

CREATOR'S COMMENT

CUT052・058で描いた罪木のあり得ない転び方は、初期のシナリオからトリック上ふたつ必要との指示があり、2回目をエスカレートさせるということで、このような構成になりました。罪木はコメディリリーフとして考えていたので、「なんでだよ!」と言いたくなるような思い切った構図にしてみました。あと、輝々のお母ちゃんを描いたCUT075は、貧しい食堂の雰囲気を出せたんじゃないでしょうか。個人的に好きな絵です。

CUT	PICTURE	ACTION	MUSIC/SE
079		顔特写 音楽もくぐりとアニメーション。 口パクがあってもいいかも	
080		二幕目の真じやって来た日	
081		ジャバウォック島の観光案内	
		1幕から4幕までを収録	

CUT 079 → 081

CUT	PICTURE	ACTION	MUSIC/SE
097		ウエスト・ツのソニア	
098		足を踏める時	
		全部から集まる時にズーム	
099		足は壊れそう	

CUT 097 → 099

CUT	PICTURE	ACTION	MUSIC/SE
113		顔をもったベコ	
114		九郎義の代わりに襲したベコ	
115		九郎義とベコの調査	
116		九郎義の代わりに襲したベコ (九郎義の服装)	

CUT 113 → 116

EVENT CONTE CHAPT.2 海と罰。罪とココナツ

CUT	PICTURE	ACTION	MUSIC/SE
083		最大のスーパーボディーロー 各パーツレイヤー分けてインパクトの瞬間に スパークしたヒットエフェクトを表現。 その瞬間を後に収録。 1秒くらいスローでリアエフェクトを飛ばして	
084		この時にフェードで切り替え。 時間は取っ替へん感じを感して欲しい。 集中線もアニメーション。	
085		57名を隠す目的 1の左側丸一多つだけツツ。 全部集まるマークが中心。 目の前にいるのは日向のみ	
085		モノクマの足音アップから そのまますームアップ。 最後にパーティクルのアニメーション	
085		最後のフェードで手前。 その場やれモノとを手前に変換。 ゆっくりと観ていく。 効果音とともにパーティクルを。 ※色々あふの録音は入れた方がいい	

CUT 083 → 085

CUT	PICTURE	ACTION	MUSIC/SE
100		トワイライトランドローム殺人事件・裏タイトル	
101		五層ホールの写真	
102		奥の部屋の壊れた花瓶アップ 実写加工の手足。 風全体が写る事は撮影に	
103		女子居るの現場写真	
104		女子の現場写真	

CUT 100 → 104

CUT	PICTURE	ACTION	MUSIC/SE
117		九郎義の必要場面	
118		必要場面	
119		モノクマタイム(2幕)を 053の裏バージョン。 各所の修正。 できれば実写を一部分だけで アニメーションで済ませたい	
120		カットを分けて文字入れ。 カウントダウンをアニメ (あまごに文字は実写)	
120		モノクマファイル(2幕)	

CUT 117 → 120



CHAPT.2

CUT	PICTURE	ACTION	MUSIC/SE
088		隠された意味 いやらしい言葉 日向との会話時、カットインを。	
089		トワイライトランドローム殺人事件・タイトル ※PS3ロゴはモノクマ。 ロゴはちゃんと考えてください	
089		※収録に…… 「このゲームはノンフィクションであり、 真実の人物及び出来事とは一切関係ありません」	
089		トワイライトランドローム殺人事件の 「ブッシュスタート」が収録されている。	
090		トワイライト 字幕 一番大きい見出しの部分に 読めるフォントサイズで字幕を。 それ以外は読めない程度。 →は字幕の読める範囲なので 変更はしてください。	

CUT 088 → 090

CUT	PICTURE	ACTION	MUSIC/SE
110		クローゼットの中に2人 「いい感じ 間奏」	
111		百合の服装リ	
112		キラキラ装束 服1.5割 骨刀をこらに刺しているボーズ	

CUT 110 → 112

CREATOR'S COMMENT

「トワイライトランドローム」関連は、原作のイメージを踏襲し、実写のレタッチで統一しました。この実写部分を増やすことで作業量を抑えたかったのですが、最終的には実写を使ったものはたったの2枚でしたね……。CUT111は、当初からベコの服装が水着でないこと成立しないとかっていたのに、誰もそのことに気づかずセーラー服のまま仕上げていたという……。前作同様マスター直前にいろいろ発覚し、修正に追われる日々でした。



CUT	PICTURE	ACTION	MUSIC/SE
122		中尾と真流	
123		三輪野の墓にやって来た日向	
124		ベッドの上の九頭龍	
		墓の向き差分	
125		戻って来た九頭龍が亡霊を切る 太鼓の5とどかましい	

CUT 122 → 125

CUT	PICTURE	ACTION	MUSIC/SE
126		九頭龍の上下履 墓前に上下履の袋、次のフラグで 袋に音が広がる。 (できればジューツとした方がよい。 外着に音がつかないように) 袋の広がり具合にカメラをゆっくり近く	
127		清田鳴取りスタイル この墓の時に音楽を流すのであれば BGMのライトは緑しくも黄や赤を流したい。	
128		モノクマ VS 真流 真流で パスカー 鳴え	
129		モノクマのボイスを流す 1. 真流のボイスを流す 2. 真流のボイスを流す 3. 真流のボイスを流す 4. 真流のボイスを流す 5. 真流のボイスを流す 6. 真流のボイスを流す 7. 真流のボイスを流す 8. 真流のボイスを流す 9. 真流のボイスを流す 10. 真流のボイスを流す	

CUT 126 → 129

CUT	PICTURE	ACTION	MUSIC/SE
135		人は構っていない モノクマの真流。 モノクマの真流とフラグと5とどかましい	
136		真流の真流を構った人が立っている	
137		真流を構った人が真流を構っている	
138			
139		真流を構えない真流が 決めたフラグで カメラを向き、名からソニア真流をフェード モノクマの真流を構え ←	

CUT 135 → 139

CUT	PICTURE	ACTION	MUSIC/SE
145		犯人の犯行1 真流を開始する犯人。犯人はシルエット	
146		犯人の犯行2 清田の墓にロープのわっかを掛けて 悪い切り気味でいる犯人。犯人はシルエット	
147		メカオナメでみんなのリアクション	
148		メカオナメ登場 真2真。 真元からゆっくりカメラを上げていき、 半分くらいに差し掛かったところで 上半身へ一気に上げる。それと同時に 真からピガー&BGMで爆発	
149			

CUT 145 → 149

CUT	PICTURE	ACTION	MUSIC/SE
150		モノクマファイル(3真) 真田→真田寺とフラグで分けて 二人分のファイル情報を。	
151		日向の上に乗っかって寝ている真木2 1と真流差分。 こちらは日向の真流ベッド	
152		真木の差戻し 少女マンガ風。サブー真流	

CUT 150 → 152

CREATOR'S COMMENT

完全にテイストを変えたイベントフラッシュということで、CUT139のモノミ魔法使いはUI担当の中尾に丸投げしました。本編での映画の内容はひどいものという設定でしたが、とてもおもしろく仕上がっていると思います。また、イベント絵で真木の登場が比較的多くなっていたので、CUT151・152あたりはカット対象と考えていました。前作もそうでしたが、結局イベント絵はほぼカットすることなくマス、ターを迎え、最終的に前作の2倍の量になっています。

EVENT CONTE **CHAPT.4** 超高校級のロボは時計仕掛けの夢を見るか？

CUT	PICTURE	ACTION	MUSIC/SE
155		上から時計通りに一文字ずつ表示。 BGは集中線のアニメーション。	
		同じく上から時計通りに一文字ずつ。 ヒットエフェクトも欲しい。 モノミはゆっくり遅く。 きやああの音も表示。 集中線もアニメーションを。	
156		4巻目の前にはいったころ	
157		ロボタイマー 開閉し→時計面び出しの差分。 BGは集中線を回転。	
158		ジェットコースター メカ式大のねじが飛んでる 左右田が海を歌っている	

CUT 155 → 158

CUT	PICTURE	ACTION	MUSIC/SE
159		未来機関ファイル 「コロシアイ学園生活について」 ①まずは表紙の前 ②そのままズームし、見開きの面に フェードで変更。 その際、左側の様にキャラの写りが ギリギリ見切れる瞬間に。 ③次のフラグで左へスクロール。 十神に付属いたセリフと共に カットインを表示。 ④最後に全体を見せてもよいかも。	
160		モノクマ列車が走る BGはトンネル内という設定なので うす暗く、ランタン等で明りが点いている感じ。 ※列車のデザインはこの瞬間に合うものであれ 変更していただいで結構です。 ⑤次のフラグで機関ガス発射。 左右から全体に広がるようなイメージで。 そのままホワイトアウト。	

CUT 159 → 160

4
CHAPT.4

CUT	PICTURE	ACTION	MUSIC/SE
161		ストロベリーハウスの見取り図	
162		イナゴ団長のドア開き演出-事件前	
		ドア開き演出。 ドアは左側にスクロール	
163		運搬エレベーター ①0039のキャラ図解を参照できるように。 扉フラグで006の扉のない状態を演出。	
164		マスカットハウスの見取り図	

CUT 161 → 164

CREATOR'S COMMENT

CUT155のモノクマのフキダシは、最初はこの内容
だったのですが、いろいろあって現行のものになりました。
CUT162以降のストロベリーハウスとマスカットハ
ウスは、シナリオを読んだだけでは構造を把握しきれな
かったんです。ここは背景がトリックに密接に関わって
くるので、先に簡易的な3Dモデルを作り、矛盾のない
画を描いていくという流れで進めました。

CUT	PICTURE	ACTION	MUSIC/SE
165		ブドウ団長のドア開き演出-事件前	
		ドア開き演出。 ドアは左側にスクロール	
166		2つの部屋がくっ付いている状態	
167		マスカットハウ-内部から見たブドウ団長	
168		モノクマと事件	

CUT 165 → 168

CUT	PICTURE	ACTION	MUSIC/SE
174		イナゴ団長のドア開き演出-事件前	
		左側扉の考慮	
175		事件後の見取り図-イナゴ団長から入った扉	
176		モノクマロック状態	
		扉からモノクマロックが下から開きます。 ※扉大の扉は少し先に閉じられ 見えなように。	

CUT 174 → 176

5

CUT	PICTURE	ACTION	MUSIC/SE
198		爆らされる爆発 "苦しい癖も、お前は無敵だ。" ロボーの顔が見える瞬間で。	
		ロボーの顔が爆発するフラッシュあり" 出来るだけキャラの顔が見えるアニメが欲しい 爆発の色も緑は吹っ飛ばして黒いヘドワード。 丸眼鏡と緑髪は両方とも不要。 そして爆発を爆発に合わせた感じに	
199		爆発時に立ちつくす意味 あの毛髪パーツで爆らしたい 僕らの笑顔を燃やせるアニメが欲しい。 あの笑顔であれば無敵の存在 ゆがんだ笑面。	
200		この瞬間 "この時から出る為のパスワード" と書かれており、その後は消された記録がある 消された部分には「1037」があった"	

CUT 198 → 200

CUT	PICTURE	ACTION	MUSIC/SE
201		少しは興奮が顔に表れり	
202		七海が言葉を語る クーで語る	
203		最後のビデオメッセージ ベルトコンベアーの上に乗られている ノートPCの映像 最後は立ち絵を流す	
204		ガラス窓が割れる	
		炎の手があるフラッシュあり	

CUT 201 → 204

CUT	PICTURE	ACTION	MUSIC/SE
205		炎が燃焼し炎の音を感じる 炎はアニメーションさせたい	
206		炎が燃焼し炎の音を感じる 炎はアニメーションさせたい	
		そこにスクリーンが映る。 炎が燃えていく 炎が燃えて、爆が大層に出るアニメ	
207		モノクマタイマー あと2日稼働の時間	
208		モノクマファイル5巻	

CUT 205 → 208

CUT	PICTURE	ACTION	MUSIC/SE
209		冷蔵庫の中 モノクマ特製の冷凍が入っているが 3巻の1くらしか入っていない	
210		希望の希望ファイル-雑音 ばいんだー、再録して録音して	
211		希望の希望ファイル-最終巻のページ	
212		下のモノクマロック(5巻)	

CUT 209 → 212

CUT	PICTURE	ACTION	MUSIC/SE
218		最後の真実な行動	
219		最後の真実の瞬間 天井の柱状のドームで。 最後の手からロープが落ち、 爆が爆するフラッシュあり	
220		前に落ちていて 音(ピクピク)	
		涙目かきと 顔の表情をバックに	

CUT 218 → 220

CUT	PICTURE	ACTION	MUSIC/SE
221		モノクマにしごみつくモノ。そして自爆	
222		モノクマにしごみつくモノ。そして自爆 (自爆音) 自爆音、モノクマとモノは 涙の涙口になって崩れている	
223		最後のモノクマ自爆	
224		涙りゆかあたり モノと手帳がこちらに 顔の表情をバックに	

CUT 221 → 224




CREATOR'S COMMENT

CUT198では、爆発が起こるからには誰かしら吹き飛ばねばなるまいということで、左右田くんに飛ばしてもらいました。印象的なのは、猿枝の自虐シーンのCUT218。完成版でも人によってはグロテスクだと捉えられると思いますが、修正前は傷も流血もより多く、恐ろしいものでした。そして、おそらくイベント絵で唯一カットされたものがCUT220です。当初の予定では、立ち絵にも存在しない唯一の表情である笑顔の七海を描くつもりで用意していたのですが……。CUT214にその意図を相み込んであります。

0

CHAPT.0

EVENT CONTE **CHAPT.0** 修学旅行へと向かう乗り物の中のような

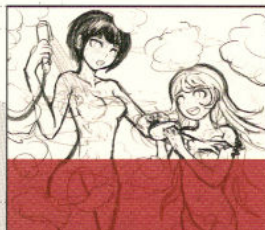
CUT	PICTURE	ACTION	MUSIC/SE
238		船内の個室にて 独白着視点。相手(船長)ははじめは暗がり。 別フラグ差分で口元が笑っている場面。	
239		船内の個室にて2 アップ気味。船長がかなり身を乗り出してくる。 窓からの光が怪しく。 窓付近の窓に手を付く形で手が見える。 手は江ノ盾の手。ネイルがある女性の手。	
240		船から見えるジャバウォック島 水しぶきと背風をゆーっつくりずらして 移動しているようなアニメーションが欲しい	
103		女子高生の現場写真	
104		ヒ子の現場写真	

CUT 238 → 240

◎ 特殊イベントカット



特殊イベントカット1



特殊イベントカット2







特殊イベントカット3

CREATOR'S COMMENT

イベント絵の進行は前作以上にたいへんで、後半はシナリオも背景設定も上がっていない場合もあり、最後の最後にイベント絵を大量に詰め込んだ定番の流れでした。なので、特殊イベント絵もカット対象だったのですが、入れられてよかったです。

EVENT CONTE **CHAPT.6** This is the end ~さよなら絶望学園~

CUT	PICTURE	ACTION	MUSIC/SE
241		モノクマTV学園バージョン 熊は「の」の使い回して。 フラッシュで若キプロクノイズなど。	
242		マンガでわかる希望ヶ原学園の歴史 「見えるの」みたいな表現。 最終巻に巻頭でイメージっぽくして書エス。	
243		マンガでわかる 希望ヶ原学園史上最大規模の事件 ハードボイルド! 新編の巻頭。 黒バックに巻頭でイメージっぽく。	
244		マンガでわかる 人類史上最大規模の絶望的事件 伊藤潤二とかは野田高梧の巻頭。 黒バックに巻頭でイメージっぽく。	
000			

CUT 241 → 244

CREATOR'S COMMENT




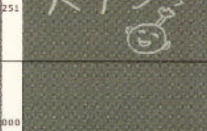
CUT242~244の「モノクマ著 マンガでわかる絶望事件シリーズ」は、まったく違う絵柄にしたいということもあり、クライマックス推理の清水さんに線画をお願いしました。最後のホラー編は伊藤潤二作品のような雰囲気というオーダーをしたのですが、上がってきたのはなぜか煤田作品風でした(笑)。

6

CHAPT.6

CUT	PICTURE	ACTION	MUSIC/SE
245		機関車の子が成長している影響記事 新聞の切り抜きは文化コーナーの 取材記事的な 必要であればあまりまで 別フラグでスーム。	
246		新世界プログラム 黒色とよくわからない顔や 顔か文字のページの2つが必要。	
		スクロール時。 できれば文字や顔の裏面にも 顔を描きたい	
247		プログラムマスター 黒色に描きたい顔が写っている。 (黒色やモノリスみたいなグラフィック っぽいやつとか)。 その性格にプログラムマスターの顔が写る。	
		(不二色のシルエットカワイヤードラムの顔 ゼーレのアップっぽく、良い顔のりり)。 ①黒色にモノリスみたいな顔が写っている ②文字や顔が裏面される。 ③カメラが写ってその文字が顔になって アルターエゴの顔になる。	

CUT 245 → 247

CUT	PICTURE	ACTION	MUSIC/SE
248		プログラム上の黒色のシルエット アルターエゴの代わりに黒の人物 (黒木のシルエット)が写る。 黒色に黒でプログラムノイズ風。 247よりさらにカメラ写る	
249		黒色に写られる黒の人物 黒色に写るよう。 黒色の高まりだけ顔のガラスみたいな状態で、 キャラはシルエット	
102		黒色のスクリーンを分けては黒色に 「日向のセツ」 「あの黒いあの黒いあの黒いあの黒い 新世界プログラムによって作られた 黒色の黒いんだ。」	
251		イベントや現場を分けては黒色に	
000			
000			

CUT 248 → 251

BREAK!!!

ドキッ!魅惑のモノクマ劇場

モノクマ劇場

CHAPTER 1 モノクマ劇場1

「スーパーダンガンロンパ2 きよなら絶望学園」をお買い上げ頂いたオマエちゃん。誠にありがとうございます。
「スーパーダンガンロンパ2 きよなら絶望学園」を友達から借りてプレイしてるオマエちゃん。但しボクは友人をなくす恐れがあるのだ。その為にもう1本買っておく事をお勧めします。さて、本劇が始まっちゃって。しばらく経っている訳ですが、ここで、改めての所帯表明を!
この先「これぞゲーム」と呼ぶに相応しい世界で、オマエちゃんを魅了する事を約束しましょう!
だから、思い切りワクワクしちゃって、ドキドキしちゃってくだいな!
それは、最後までこげくくろとお楽しみくださいー!

CHAPTER 1 モノクマ劇場2

「復讐の辞書に不可能の文字はない」ってのは、とても有名な言葉だけど、自分の辞書にない言葉を使うのなんて、不可能な決まりじゃない。
そんな不可能を可能にしてしまえば、まさに、不可能のない人と書えるよね!

CHAPTER 2 モノクマ劇場3

苦手な食べ物は、すばりカニだね。次に苦手なのは、エドとカリンゴとカトマトとがめんたいこかな。辛い食べ物は苦手だね。辛い食べ物は、カニの成分が含まれるから辛いんだ。カニ業界の強敵なんだよ! その手には勝てるかって! ボクは絶望としく辛い食べ物は食べないぞ! というように、ボクらの社会には、身近なところにも様々な強敵が潜んでいるんだ。みんなもせいぜい強敵を倒してくれたまえよ。

CHAPTER 2 モノクマ劇場4

辛いわー、成功者は辛いわー。あー、成功なんて言葉には無縁で、何も持っていないオマエちゃんが羨ましいわー。やっぱさ、新しいチャレンジの一番の障害って、過去の成功なんだよねー。そいつがね、足を引っ張る訳ですよ。あっちこっちからさ。あー、何も持っていないオマエちゃんが羨ましいわー。期待されていない運命は幸せだわー。だって、なんでもできるもんね。何も気にせずできるもんね。あー、成功者は辛いわー!

CHAPTER 2 モノクマ劇場5

人生というのは前にも進んでいただけじゃないんだ。大いなる疑問に定まる。そこでじっくり悩む事も大切な時間なんだよ。たとえば、今日は朝から青熊の良音が響いたから、ホームに降りた瞬間にトイレに直行したんだ。けど、いざ入ろうとしたところで、大いなる疑問が喉の前に立ち上がった。人生って往々にしてそうなる。突然、大いなる疑問に行き手を遮られる。その時のボクの前に立ち上がった大いなる疑問とは、トイレの前に掲げられた「紳士用」の看板。ボクは壁に寄りかかると同時に、必死に思考を巡らせた。
ボクは、本当に紳士なのか? 急ぎがあるか? 正直であるか? 盗みであるか? いや、何を迷う必要があるか? ボクは紳士以外の何者でもないではないか! 常人なら5分も持たない欲望に襲われるが、自分と向き合うボクこそ紳士に相応しい! その持ち回りに紳士用のトイレに駆け込んだボクを待っていたのは、またしても大いなる疑問だった。その時のボクの前に立ち上がった大いなる疑問とは、前置きの前に掲げられた「和式」と「洋式」の文字。ボクは確かに日本生まれだけれど、清く美しい日本古来の良さを守られているのではないか?

そんな自分を「和式」だと、疑ってかかっているのだろうか? と書こうとしたら、ボクの前には、いつだって大いなる疑問が立ち上がるんだ。それが人生ってヤツなんだよ。

CHAPTER 3 モノクマ劇場6

えっ?、正義の味方がどんなモンかっての? ねえ、オマエはわかっているの? 正義の味方がどんなモンかっての? あいつらは人権の夢や野望を阻止する事だけが生き字引の途中なんだよ。仕事関係以外の種別に友達が少ないせいか、集団を見かけるとすぐに襲い掛かるような連中だよ。ちょっと高笑いしたのに対して、「怒ったぞ」「もう許さぬ」とか短気なヤツらだよ。相手が仕掛けてくるからコッソリと撃つような駆けつけの集団だよ。たとえ相手が1人だろうと丸撃たろうと、積極的に武器を使うような連中だよ。基本的にいつも勝者だから、弱者の痛みなんてわからない連中だよ。やたらと派手な服を好む連中だよ。要は、顔が良くて容姿が良くてエリートで、相手が友達が少ないと嫌いな連中なんだよ。そんな正義の味方に「ホントに憧れているの?」

CHAPTER 3 モノクマ劇場7

いちいち悩んでって、時間の無駄だよ。次、そんなに時間を無駄にしたいなら、ボクは止めないけど。別に強弱を無意味に選ぶのが悪いだなんて、そんな事はないから。だって、嬉しい事も悲しい事も辛い事も、無い出ししたい事も無い出したくない事も。その何れもかもし得ずして、懐かしい思い出になってしまうんだ。だから、悩んで時間を浪費するの、その悩みを解決する為の立派な方法なんじゃない? うらぶ、せいぜい悩んで時間を浪費するのよ。

CHAPTER 3 モノクマ劇場8

「スーパー・モノクマ音読」第58話「天狗が山から下りてきた!」昔々、天狗が出てと恐れられておる村があったそう。天狗は村の娘をさらふかしたり、食料を奪い取ったり、やらしい振舞いだったそう。しかし、悪いのは本当に天狗なのじゃろうか? むしろ、天狗の住処である山々の自然を汚し、住めなくしてしまっただけの人の方じゃないか? 本当に恐ろしいのは妖怪なんかじゃない! オマエちゃん、お前の心。さあ、みなのおも。今こそ人類運命を握る時じゃない! 人類どもちから大いなる自然を守り、そして、妖怪や魔物にさらせ世の中に戻すのじゃ! 「スーパー・モノクマ音読」「完」

CHAPTER 3 モノクマ劇場9

こんばんは。モノクマ料理教室のお時間です。今日は「たい焼き」を作りますよ。まず、最初に準備する物は、タイムマシーンです。明治時代にタイムスリップして、神戸清水町と書く人物に会いに行くのです。彼は今川焼きを「焼」の形に焼いて販売しますが、残念ながらこれはお済みありません。ここが重要なポイントです。失意の至にいる彼を救ってあげてください。そして、高徳なイメージの「鯛」でやたらとどうにか、異質な製造して助けてあげてください。そして、彼は喜び喜んで、鯛の形で今川焼きを焼くんですよ。そして最後の仕上げに、それを「たい焼き」と名付けましょう。はい! これで「たい焼き」の完成です! モノクマ料理教室でした。

CHAPTER 3 モノクマ劇場10

初対面の相手に失敗から入ると、警戒心を解きやすくなるって知ってた? という訳で、ボクも失敗から始める事にしよう。ボクが生きている野生の世界では、モテるって事が強さの象徴なんだよ。だから、ボクはモテるって事を目標にしたいがゆえに、自分でラブレターのねつ造りしたんだ。ボクはそれを友人に自慢したんだけど、おしく、ねつ造りしたのは封筒だけだったんだ。何も書いてない使えんを見せると、友達に言われたボクは半ばヤクソリになって...

消灯時間になると始まるモノクマのひとり舞台「モノクマ劇場」全話紹介。ウィットに富んだトークが眼玉を誘う? またまた中断時に見られる「モノクマ&モノミ劇場」と「モノミのスピーク」も掲載。ふたりの掛け合いやモノミの独白を楽しもう。

真っ白な使えんを見せながら、こう言ったんだよ。この手紙は特殊なインクで印刷されているんだ! 神に選ばれし人間しか見えなんだよ! うらぶ、そうしたら、そいつ「特殊なインクで印刷された紙だよ!」ってさ。だから、一歩行きが怪しくなってきたのはそこらだったんだよ。その文章が読めたそいつに、周りのみんなは賞賛と喝采を浴びせ始めたんだ。そこらだった。そいつは神の使者として高田の尊厳を張りおさめして、いつか世間で、敬慕されるようになってしまったんだよ! いや、そいつは道徳の指針を利用して、偉い事をしたって賞賛されてさ。ボクの余計な一言でそいつは大喜びになったんだ! これは嬉しい! 大失敗だよ! そんなボクの失敗談でした。どう? 心解いてくれた? 聞いてくれたらさ。この「あのがたい焼き」を買ってこないかな? ノルマが厳しくって、特別に安くしてくれませんか?

CHAPTER 4 モノクマ劇場11

以上、モーリス借号でお送りした、モノクマ劇場でした。

CHAPTER 4 モノクマ劇場12

今日は「モノクマの謎いところ」っていうお話を、街行く人々に街頭インタビューをしてみました。さてさて、気になる結果は? 「口が悪くて性格が悪くお嬢様出で下品で、それなのにモテるところ」【努力をしない割け美のついで】「努力するヤツよりむしろ優秀なところ」【天から何となく、すべてを奪われているところ】【人の口癖ばかりのくせで、その割には他人から陰口を叩かれないところ】【惚れた女は死ぬ気で守るところ】【わたしがいないとダメなところ】【普段は冷たいくせに、悪魔を引くと身の回りの世話をしてくれるところ】【酔うと決まって暴力を振るうけど、その後で泣きながら優しく抱きしめてくれるところ】【転倒の度に機嫌が変わるところ】【他人が口にする「飲み会」や「合コン」や「音遊」という言葉にやたらと敏感なところ】【縁が中学生になり、急に丸みを帯びてきたところ】という結果になりました。うーん、ボクって愛されてるね! しばらくは誰か1人の物にはなれそうにないわー!

CHAPTER 4 モノクマ劇場13

明け方まで徹夜でゲームして、ちょっとコンビニでも行こうかと外に出たら、服もスタバも履くも履かずもバッグもプラント品で、ピカピカの外車に乗ってヤツを見かけたんだってさ。うーん、なんか上手い話があるかって。実は、あいつはボウの友達アパートに住んでる。近頃はお金もないけどプライドだけは高いヤツで、だから見栄を張りたいって仕方なく、それで無理矢理やってるんだ。朝から徹夜までは、引越してきてお金の問題をせかせかと運び、深夜は居酒屋で、大ジョッキを豪飲しながら。でも、それだけじゃお金が足りないから、実家の親にお金をせびりちもてるはずだ! とかいう妄想を明け方のコンビニ前でしたら、なんだか向流してきちゃったよ。...そんな自分に。

CHAPTER 5 モノクマ劇場14

言葉ってのはとても危険なんだ。言葉は文字とは違って、消しゴムでもバックスペースでも消せない。だから、細心の注意を払って、使わなければならないんだよ。かく言うボクも、かつて言葉で悪い目を見た事があるわー。あれはそう、ボクがザッパリアークで、腕に刺さった針の跡だよ。当時、ザッパリアークには、ボクと仲良かったヤツが2人居たんだ。片方はリスの「ディートリヒと先鋒」で、もう片方はキツネの「チン太後輩」だよ。このチン太後輩って言うのが、ざっくり言うとバカでさ。女の興奮と真面目な顔してるのに、つい胸の方ばかりがいがいっちゃうようなヤツだね。よくディートリヒと先鋒に、ブルマを盗みに行かされたもんだ。で、自分は盗んできたブルマと交換で、



Climax Scene Illustration

【クライマックス推理イラスト】

学級裁判を締めくくるクライマックス推理のイラストは、前作に引き続き、清水雅治氏が担当。コメントからこだわりの部分を読み取れば、また違った楽しみ方ができるはず。



PAGE 04



PAGE 03



PAGE 08



PAGE 07

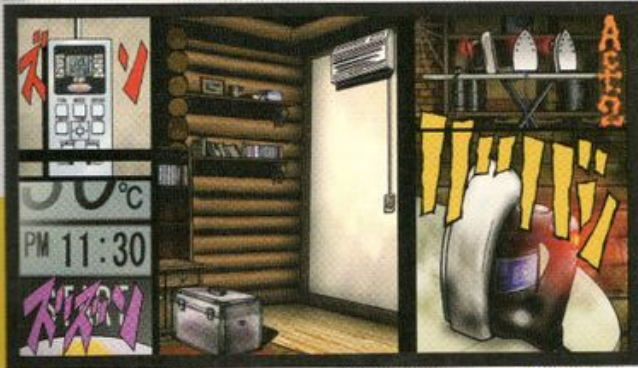
CREATOR'S COMMENT

CHAPT.1の見どころはもちろん、あの体型でありながらアクションもいけてしまう十神君です。決してギャグとして見せたいわけではないのですが、皆さん笑っているみたいですね。実際のゲーム画面では、ナイフの不気味な感じや、いわゆる「漫画肉」のコンガリ感がお気に入りです。塗り担当スタッフの方々、グッジョブです。



PAGE 11

CHAPT.1 絶望トロピカル



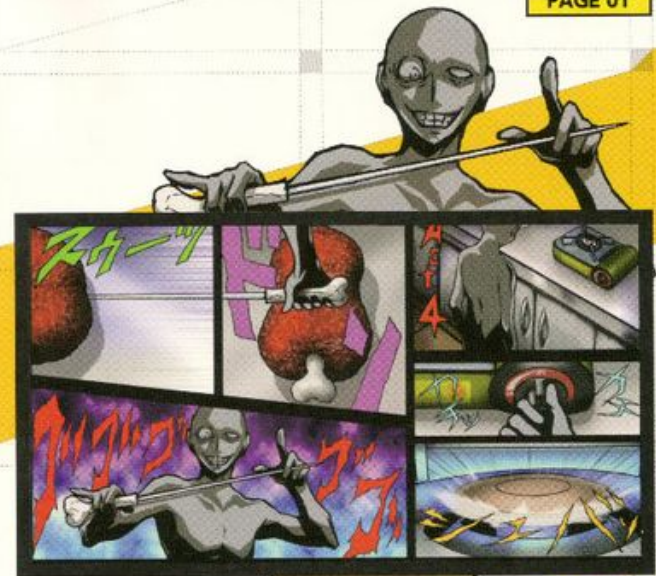
PAGE 02



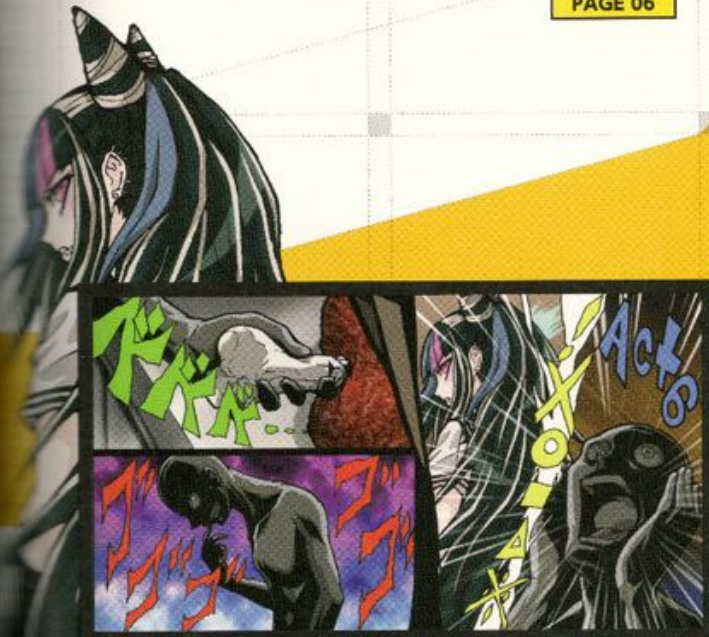
PAGE 01



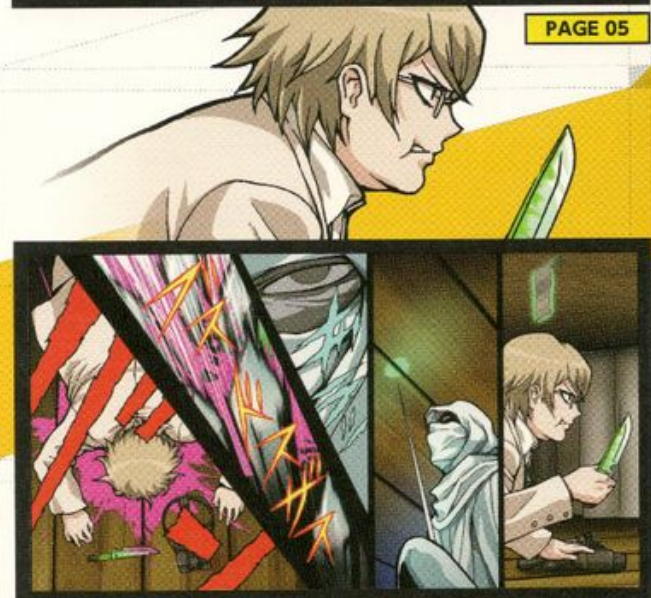
PAGE 06



PAGE 05



PAGE 10



PAGE 09



Climax Scene Illustration

【クライマックス推理イラスト】



PAGE 04



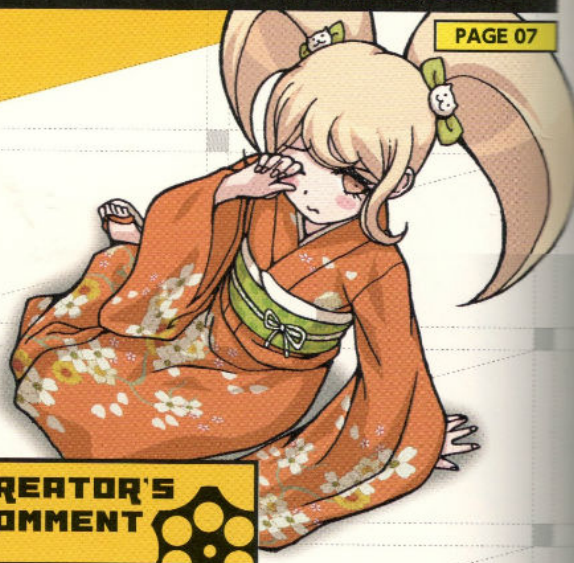
PAGE 03



PAGE 07



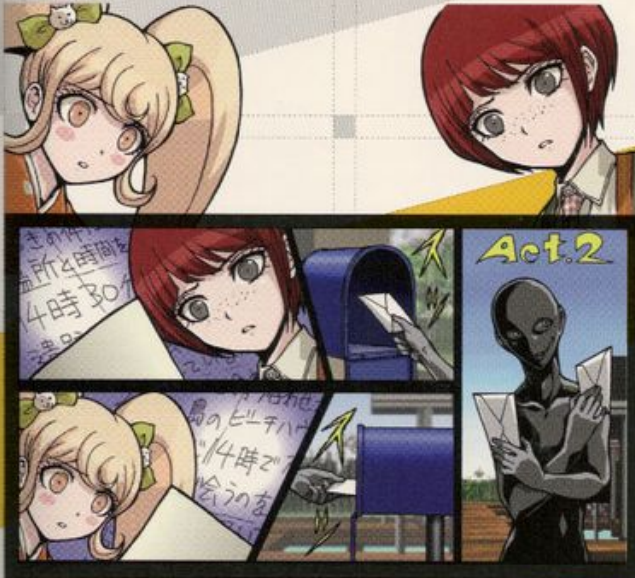
PAGE 08



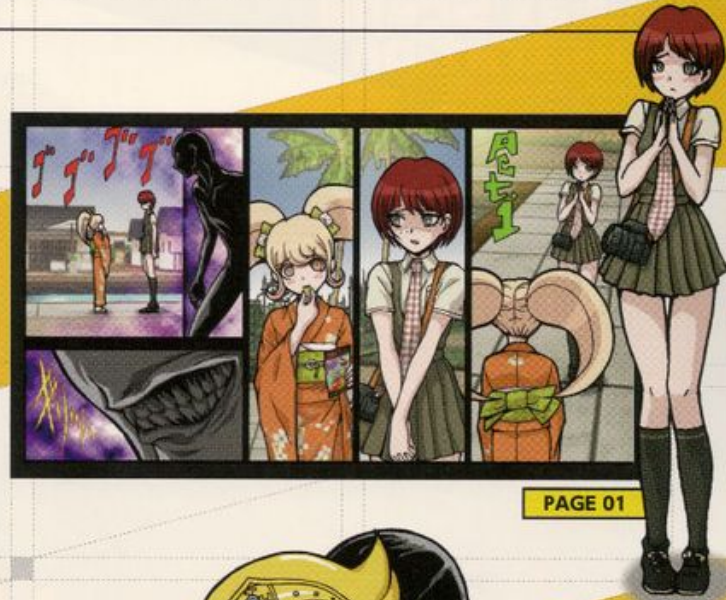
CREATOR'S COMMENT

じつは、自分はお泉さんを描くのいちばん苦手で……。逆に西園寺さんがいちばん描きやすかったのですが、意外にも「お泉がいい」とよく言われるんですよ。絵って難しいですね。今でもときどき、お泉さんのところを描き直したいという衝動にかられます。

CHAPT.2 海と罰。罪とココナッツ



PAGE 02



PAGE 01



PAGE 06



PAGE 05



PAGE 10



PAGE 09



Climax Scene Illustration

【クライマックス推理イラスト】



PAGE 04



PAGE 06



PAGE 03



PAGE 05



PAGE 07

CREATOR'S COMMENT

CHAPT.3は全7ページと、ほかの巻に比べてページ数がちょっと少なかったんで、不満に思った方が多かったみたいですね。大人の都合も十分理解してはいるのですが、自分からも「もう少しページ増やしましょう」とアピールしておけばよかったなと反省しています。

CHAPT.3 磯の香りのデッドエンド



PAGE 02



PAGE 01



BREAK!!!

まさに恐怖!? 「絶望病」の本当の怪!

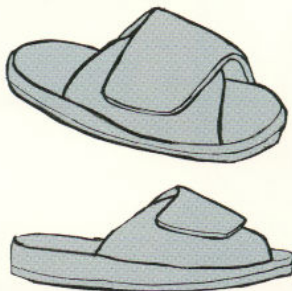
日向たちを絶望させるため、CHAPT.3でモクマが流行らせた「絶望病」。その病気の入院用に用意された患者服の貴重なデザイン画をこっそり公開！ 真の恐怖がここに!

◎ 患者服デザイン

患者服

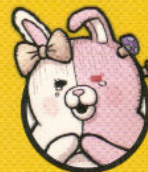


男女兼用



ぎゃあああああ！ 誰でちゅかこのオヤジはあ!?

ボクが用意しておいた入院用の患者服デザインだよ。モデルのセレクトもまさに「絶望的!」って感じでしょ?



あううう……。印象悪すぎでちゅ、イメージ最悪でちゅよ! なんて怖ろしい病気を流行らせたんでちゅか!



美形と評判の粕枝くんがこのオヤジみたいにならなくて本当によかったでちゅよ。



終里さんが泣き出しちゃったり澤田さんが真面目になったり、アンタのおかげで本当に大混乱でちゅよ!

ボクの狙いどおり随分錯乱しちゃって、キレイな顔が台無しだけどね。



気が向いたらまたバラまいちゃうかなー。今度はみんなの顔もこんなヒゲ面にしたりしてね。うぶぶ。



Climax Scene Illustration

【クライマックス推理イラスト】



PAGE 04



PAGE 05



PAGE 08



PAGE 07



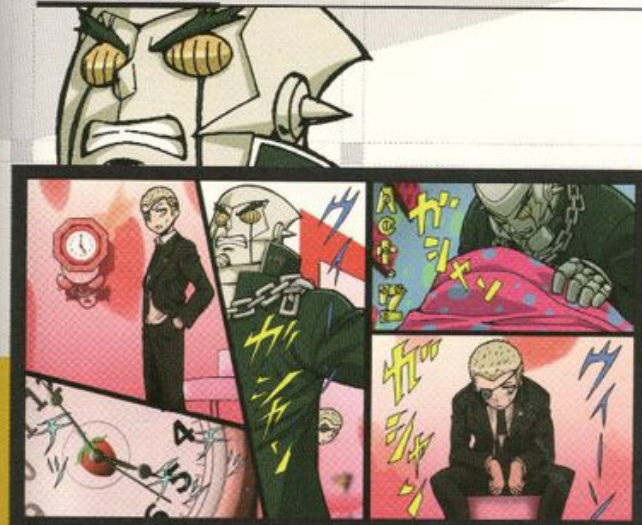
CREATOR'S COMMENT

メカ式大VS四天王! もう「そうキタか!」と。推理物なのにメカ対アニマルですよ、皆さん! ページの都合上、あそこまでは、ミサイルや溶解液や熱線など、理屈を超えた必殺武器が飛び交う戦闘場面があったらいいなと、勝手に想像してニヤニヤしていました。



PAGE 11

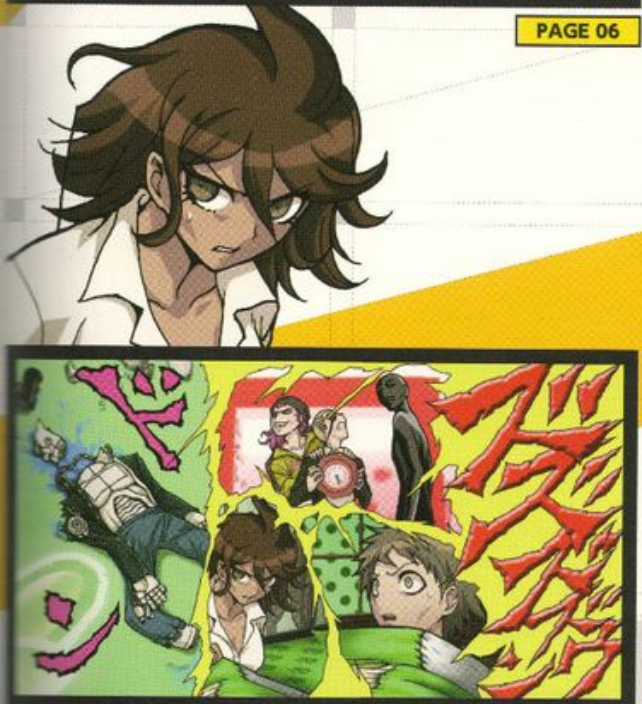
CHAPT.4 超高校級のロボは時計仕掛けの夢を見るか？



PAGE 02



PAGE 06



PAGE 10



PAGE 01



PAGE 05



PAGE 09



Climax Scene Illustration

【クライマックス推理イラスト】



PAGE 05



PAGE 04



PAGE 03



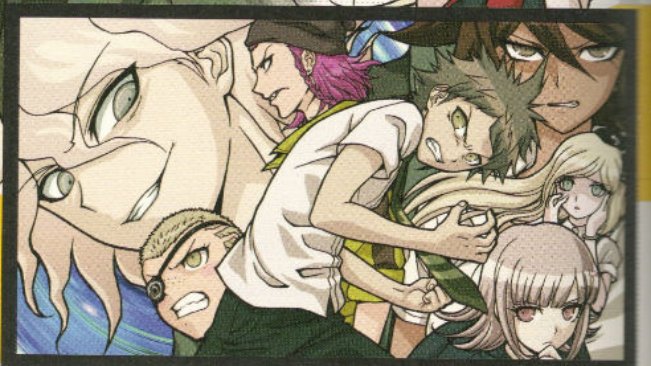
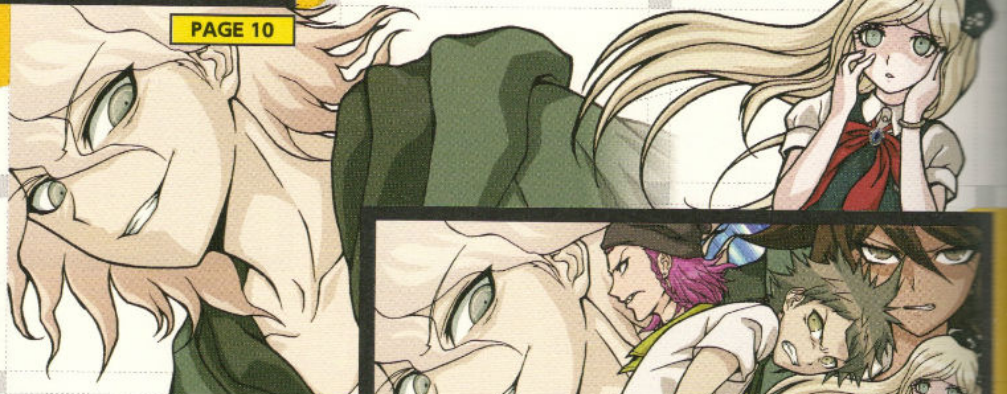
PAGE 10



PAGE 09

CREATOR'S COMMENT

クライマックス推理としては最終章ですし、狗枝君が精神的にかなり病んでいる人間と聞いていたので、「ついにその暗黒面が目覚めた」みたいな感じで、意識して怖い表情にすることを心掛けました。でも発売後は、かわいい顔をしてありえないことをするという狗枝像のほうが正しかったのかなと思いましたね。全国の狗枝君ファンの方、コメント下さい。つぎに狗枝君を描く機会があったら、愛を込めてかわいく描きたいです。



PAGE 13

CHAPT.5 君は絶望という名の希望に微笑む



PAGE 02



PAGE 01



PAGE 06



PAGE 08



PAGE 07



PAGE 12



PAGE 11



INTERVIEW クライマックス推理イラスト担当 清水氏に聞く制作ウラ話

——前作に引き続き、クライマックス推理のイラストを担当されていますが、その経緯をお聞かせください。

今回再びこのシリーズの制作に参加できたことを光栄に感じています。前回の仕事が評価されて、引き続きお声がかかったのだとすればうれしいですね。

——クライマックス推理のイラストは前作同様、コミック調のテイストが踏襲されていますが。

じつは「1」のクライマックス推理の当初の企画では、劇画調や少女マンガ調、アメコミ調など、章ごとに絵のテイストを変えていくというアイデアがありました。個人的には大好きなノリなのですが、場合によっては全編ギャグっぽくなってしまふ恐れがあるので、結果的には現在の形に落ち着き、「2」でもその正統進化形となっています。完成した今となっては、やはり本編と少しテイストを変えた今の形がベストだったと思います。

——前作と同じ点、異なる点についてお聞かせください。

「1」ではコマにはめ込む絵が小さくてわかりにくいという指摘がありました。[2]ではヒントが表示されることでよりわかりやすく、おもしろくなったと思います。ですが前作よりも情報量が増えたぶん、要素をコマに収めるのに苦戦しました。1ページにつき5コマほど使用するため、思いのほか大きいスペースが取れないんです。ですがチマチマした絵では迫力が出ませんから、限られた画面上でいろいろと試行錯誤しました。

——スパイク・チュンソフトのスタッフとのやり取りはどのような形で行われたのですか。

全体のクオリティーチェックやスケジュール管理、契約に関わることは丸谷さん。シナリオ関連は菅原さん、背景などの打ち合わせは堀内さんで行い、小松崎さんが監修対応に加わる形です。開発スタッフはみなさん気さくな方たちばかりで、堅苦しさも感じることなく、冗談を交えながらの打ち合わせには毎回楽しんで臨みました。

——どのような手順で制作を進めたのでしょうか。

大まかな流れとしては、「字コンテ」と呼ばれる、表現したい場所や人物、シチュエーションを絞ったものをいただき、コマ割りをした絵コンテを制作します。そのうえでスタッフの意見に基づき、修正して完成という流れです。綿密に打ち合わせをしているはずが、作画作業が佳境を迎えると、「この情報量は1コマでは表現できない……!」とあせることもたびたびありましたね。

——コマの中にはアニメーションするものがありますが、これらに対する工夫や配慮をお聞かせください。

クライマックス推理のイラストでは、すべての絵をコマの枠線よりも大きい範囲で描いています。多少手間にはなるのですが、こうしておくことで、絵を固定させても動かす場合でも対応できるのです。また特殊な箇所については、その都度、指定していただき対応しています。

——すべてのコマが動くとお力が出るのでしょうか。

一概にそうとは言えません。大切なのがゲームだという点で、全部動けば豪華な印象になりますが、ダラダラ動いているのはテンポが悪くなるので、いらぬものはぼさりとカットすることも必要でした。

——苦労した点などはありますか？

制作中はあくまでコマの中で絵のバランスを見ますが、ゲームに落とし込む前段階では、つねに見えない裁ち切り

を意識しなければならない点には苦労しました。アニメーションパターンを用意する関係で、提出前のツール上では、線画以外はすべて透明色になり、かつ絵が重なっているため、非常に見にくいんです。こうした従来とは異なる製作過程は、慣れで克服するのみでした。

——「クライマックス推理」としてのイラストを描かれる際に、とくに注意したことを教えてください。

たとえばどんな理由があるにせよ、人が人を殺すというのは、自分が死ぬよりも覚悟がいるのかもしれない。ですからそうした非日常感を意識していました。こう言うとなんだか危ないヤツみたいですが(笑)。

——前作のクライマックス推理は意識しましたか？

前作からさほど時間が経っていないのと、小松崎さんの絵もいい意味で大きな変化はないと思ったので身構えることはありませんでしたが、より進化させたいという思いはつねに抱いていました。

——小松崎さんのイラストをどこまで意識しましたか？

クライマックス推理は、登場人物が殺人を犯すなどの極限状態を描写しているため、時として設定にない表情も描かれます。どこまでキャラクターをいじっていいのかわ迷いが生じたのですが、菅原さんから「クライマックス推理は主人公の個人的な想像をビジュアル化したものなので、多少違うところがあっても問題ない」という言葉があり、肩の力が抜けました。ただ今度は自分のサービス&エンタテインメント精神が暴走して、「もっとイケメンに描いてあげよう」とか、「もっとかわいく描いてあげよう」と考えてしまって、そちらの衝動を抑えるのに無駄なエネルギーを使いましたね(笑)。

——最後のコマでは、主人公日向と犯人というふたりのみの構図で、目を引くものになっていますが、描かれる際に心掛けたポイントを教えてください。

最後のシーンではキャラクターの心理を表現したつもりです。ですが見せ場である決めポーズは悩みました。いかにも「お前が犯人だ!」という指差し系ばかりではワンパターンになってしまいますから。とはいえ主人公が人間離れしたキャラクターの場合は、どんなふざけたポーズでもそれなりにさまになるのですが、あくまでごく普通の高校生なので、多少はオーバーな描写をしつつも、おかしくない程度のバランスが必要でした。

——とくに気に入りのカットはどれですか？

表情で何度かリメイクのあった「田中銀蛇夢」ですね。最初イラストだけいただいたときは忍者系だと思っていたのですが、飼育委員で奇特な人間と聞いてからは、実際にプレイするまでその人物像に興味津々でした。

——従来の漫画を描く場合との違いを教えてください。

ゲーム上で見せるコマ割り漫画は、すべてのストーリーをコマで見せる漫画とは大きく異なります。同じように事件を逐一追えば、今の何倍ものページ数になってしまうでしょう。ですから推理パートという特性を活かして、わざと間を抜いてプレイヤーの妄想や推測を刺激しつつ、パズル的な展開に導く作りになっています。

——ではビジュアル面のアプローチについては。

通常の漫画では読者の目を引く「見せコマ」があるのですが、本作では1ページに5コマ程度入れる関係で、大きいコマが取りにくいのです。ですから工夫して1コマでも省き、そのぶん大コマを作ると、「俺、頑張ったな」という妙な感

動がありました(笑)。ですが試行錯誤したとは言え、楽しさもまた感じています。

——ページ数は各チャプターで異なりますが、この数値はどのように決められたのでしょうか？

ページ数に関してはスタッフの提示に従って制作していましたが、限られた条件下で何とかするのも仕事ですから、条件内で収めるように努力しました。

——ゲームに実装されたときの印象をお聞かせください。開発期間の都合上、本編の制作とは同時進行という形が別作業だったので、実作業中は妄想力と予知能力(笑)だけが頼りでした。ですから断片的にしか把握できなかったものが収束するのはじつに快感でした。

——実際にゲームをプレイした感想はどうでしたか。自分の担当したところは反省点ばかりが目についているのですが、それ以外の部分は、愛情がひしひしと伝わってくるほどで、幸せな気分になりました。シナリオ、表現、声優さんの演技、コミカルな「超高校級」の設定など、いいところを挙げてとキリがないですね。

——ではその中から敢えてひとつお願いします。個人的には、モノクマ役を大山のぶ代先生に演じていただいたことが本当にうれしいです。昭和アニメが大好きな私で、もうこれだけで生きてよかったと、あれだけひどいことをする憎まれ役なのに、不思議と愛されていて、ゲームテーマを伝えるキャラクターというスタンスを超えた、ぶち抜いた存在感ですね。おまけに「2」ではモノクマ役の菅原堂子先生まで加わり、おふたりでかけあいまで披露してくださいのだからたまりません! アクの強ささまはご

パートがカオスな状態で混在しているのにも関わらず、なかなか破綻していない本当に不思議な魅力にあふれたゲーム、それが「ダンガンロンパ」だと思います。

——今後のダンガンロンパに期待することは何ですか？制作に関わった側の我々が共通して思うことは、やはりこれですべて終わってしまうのもったいない!ということでしょう。本作風と言うと「苦勞して見つけた取材お蕎麦屋、激旨レストランが、2回行っただけで閉店してしまったような絶望感」で、死にたくります(笑)。

——最後にユーザーに向けてメッセージをお願いします。希少な例かもしれませんが、もしこの本のみを購入されているなら、ぜひゲームもプレイしていただきたいですね。ビジュアルだけでも十分に魅力的ですが、「見栄えのいいキャラクターがお決まりの展開で活躍する」というゲームとはまたどおり一味違います。第一印象ではあまり好みでなかったキャラクターも、プレイしたら好きになった、なんて話もよく聞きます。何より、この本を手にとって何かを感じたのなら、ゲームに触れることで、心に響く出会いを感じてもらえれば幸いです。



PROFILE
清水雅治

またの名をANOなんて名乗っている者です。私が製作したいちばんのお気に入りを受けてくれと丸谷さんに言われたので、ちょっと古いですが「超神兵器ゼロイガー」を挙げておきます。今動画を見ると笑えますよ。好きなことをやりましたという点だけは「ダンガンロンパ」に共通するかもしれません。

BREAK!!!

壮絶バトル! モノクマVSモノミ

日向たちの処遇をめぐる対立から、壮絶なバトルを繰り広げるモノクマとモノミ(ときにくさみ)。ふたりの全ラウンドの様子を一挙に紹介。多彩な攻撃に、モノクマの残虐非道を極めたいじめっ子ぶりが芽える!

PROLOGUE

ウサミVSモノクマ



やー! 隙ありー!!
あちよー! あちよー!

やっ…やめっ…!

ちえい! ちえいちえい!!

きゃああああああ!



じゃじゃーん!
大・勝・利!

ふわあ! あちのマジカルステッキがっ!!
さてと、完全勝利のその後は…
そもそも、オマエは地球なんだよな。
真っ白なウサギなんて地球過ぎるんだよな。
という訳で、ホク好みに改造してやるよ!
アツハツハツハ!

ホクに逆らうとどうなるか…
噛み砕いて、噛み千切って、
噛み締めさせてやるっ!

きゃああああああ!
や〜め〜て〜!

コラッ、じっとしてろ!
木の棒が…中に入らないだろっ!

イ〜ヤ〜だ〜!
そ、そういうのはダメでちゅって〜!

じゃじゃじゃーん! 大・完・成!

なっ…!
なんでちゅか、これっ!?



PROLOGUE

モノクマドSパンチ



うぎゃあああああ!
あああああ!
パッカモン!
お兄ちゃんに敵うと
思ったがー!

痛い! ふたれると凄く痛いでちゅー!!

PROLOGUE

モノクマドSキック



うぎゃあああああ!
痛い! 蹴られると凄く痛いでちゅー!!

CHAPT.1

モノクマドSツッコミ



キミとはやってられんわー!!

ぎゃあああああ!
突っ込みが凄く過ぎまぢゅうらうっ!!

CHAPT.1

モノクマドSコークスクリュー



コンビ解散やてー!

うぎゃあああああああ!
コークスクリューフローで突っ込まれると、
もの凄く痛いでちゅー!

CHAPT.1

モノクマドSコークスクリュー ROUND2

ええい! 邪魔立てするなー!!

ぎゃあああああああ!!

CHAPT.2

モノクマドS流星拳



コラッ! それ以上の
失態はやめろオオツ!!

うぎゃあああああ!
音速を超える流星のような
ラッシュは、
身が持ちませーん!

CHAPT.3

モノクマ天国ズドアー



ええい! うるさーい!

うぎゃあああああああ!
自分でも何をされたかわからぬーが、
奇妙な生命のパワーを感じるうらうらうらっ!!

CHAPT.4

モノクマドS閃



引っ込んでろって
置てるだろー!

ぎゃあああああああ!
この技の性質上…防御も回避も
共に不可可能でちゅー!

CHAPT.5

モノクマドSオラオラ



おらおらおらおら
おらおらおらおらおら!

ぎゃあああああ!
やれやれな逆
ギレっぶりてちゅー!

CHAPT.5

モノミの自爆



もう…あんたの好きにはさせないでちゅよ!

ハ、バッカ…! やめろ…何すんだって!

ええい! 死なばもろともでちゅー!

あちしがあんたに勝たない…みんなが安心して
…暮らせないでちゅ!

や、やめろってば!
置かったボクの負けだ、許せ!





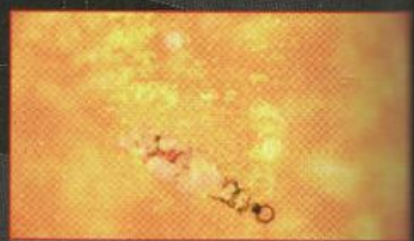
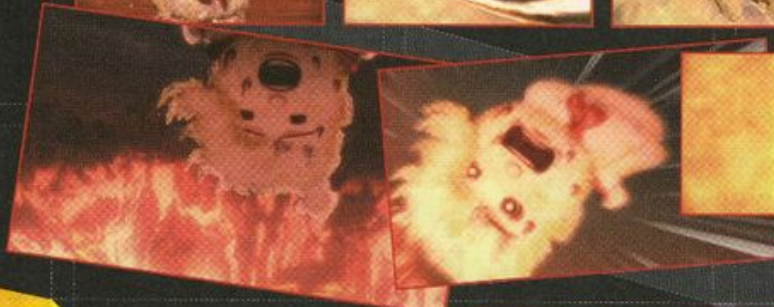
OSHIOKI MOVIE CUT

学級裁判の結果、「クロ」と判定された生徒たちのおしおきシーン及び、黒幕の処刑シーンをひとまとめに。生徒たちのおしおきは、各人が抱えていた背景を考えると涙もの。

【おしおきムービーカット】

OSHIOKI MOVIE CUT

CHAPT.1 とんかつの花村



CREATOR'S COMMENT

CHAPT.1のおしおきの描写の肝は、花村に対する「しずる感」の追求。作っていてメチャクチャだなど感じてましたね(笑)。ムービー冒頭にある裁判所のシーンは、これから処刑が始まるという儼りの雰囲気なかなか表現できなくてとても難しかったです。また、後半の火山のシーンでは、油の表現の部分を楽しみながら制作できました。





CREATOR'S COMMENT

このおしおきはテンション高めのイメージで、罪木のちょっとHな雰囲気を出したくてピンクを多めに配色しました。でも、夕日の中で目立たせるのはなかなか難しかったですね。そして顔ロケットの存在感がありすぎて、罪木が乗ったときに馴染むかも心配しましたが、実際やってみたら、ますますとんでも感が増えて良かったと思っています。

OSHIOKI MOVIE CUT

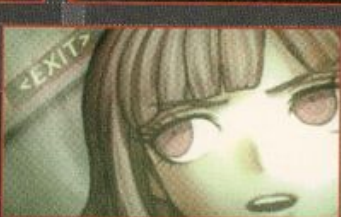
CHAPT.4 眼蛇夢大地に墜つ!!



CREATOR'S COMMENT

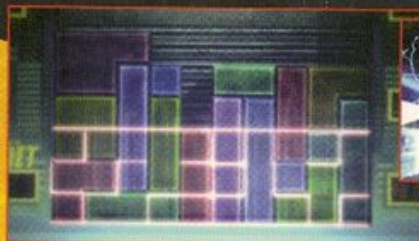
「こいつなら本当にやるかも……」という雰囲気を出し、「やっばりダメじゃん!!」という肩透かし感を出したと思っていました。魔法陣の表現は大変でしたが、お返しに小動物たちが舞い降りるカットは、画がすてイメージできたので制作も早かったですね。最後の空中のキメ顔カットを、もっと暑苦しい感じにしてもよかったかもしれません。





CREATOR'S COMMENT

七海とモノミのおしおきムービーは、前半と後半とで背景の雰囲気まったく違うので、制作していて楽しかったです。前半はソニーでも徘徊していそうな、おどろおどろしい雰囲気を狙って、後半は巨大ゲームマシンの安っぽい感じを出せればと思って作っていました。ゲームのドット画面のカットが、見た目からは想像できないほど大変でしたね。



OSHIOKI MOVIE CUT

CHAPT.6 江ノ島アルターエゴの処刑



CREATOR'S COMMENT

制作中は、ウサミをどれだけかわいく見せられるかというだけで悩みました。ハートや星型、ピンク色のエフェクトなどを用いて、とにかくファンシーな雰囲気を出すように工夫しています。最後に江ノ島が崩壊するエフェクトは、数々のシュミレーションを重ねて非常に大変でしたが、出来上がった画を見たときはいろいろな意味で爽快でした。





BREAK!!!

感動巨編! 『モノミの魔法使い2.5D』

モノクマがメガホンを取った映画『モノミの魔法使い2.5D』の物語と登場人物を紹介。本作のキャラクターとは趣きの違う、はのぼののチートゥのキャラクターデザインは超貴重!

STORY

出生率より死亡率が多い、老人ばかりが住むト田舎に産まれたモノクマは…ある日、軍事演習中のヘリコプターAH64、通称アパッチの作る竜巻に巻き込まれてしまい…モノミの国に飛ばされてしまいました。故郷のト田舎に帰って、老人たちから事あるごとに小銭をせびりたいモノクマは…なんでも願いを叶えてくれるという、“魔法使いモノミ”に会いに行く旅を始めました——



Character 登場するクマ・ウサギ / その他

モノクマ

熊の国に産まれ、モノミの魔法使いに助けられる。



じじばば

ト田舎で暮らすお年寄りたち。



モノミかかし

脳ミソがないかかし。モノクマに自殺を勧められる。



モノミライオン

服従のライオン。モノクマに弓矢で殺される。



アパッチ

ロケット弾や対戦車ミサイルも運用できる頼もしいヘリコプター。



魔法使いモノミ

モノミの国の魔法使い。モノクマに国を奪取される。



モノミ木こり

心のないブリキの木こり。モノクマに分解される。



デザイン



【地面・モノミの国】



【地面・ト田舎】



【地面・モノミの国 (別案)】



【映画用額縁】



OSHIOKI MOVIE CONTE

【おしおきムービーコンテ】

CHAPT.1、3、5のおしおき及び、CHAPT.6の江戸島アルターエゴの処刑シーンのコンテを公開。
モノケマによるおしおきの一種、モノミの処刑のコンテも、モノケモノ登場シーンから掲載する。



OSHIOKI MOVIE CONTE

PROLOGUE モノケモノ登場&モノミ処刑コンテ

CUT	PICTURE	ACTION	MUSIC	TEXT
01		石像から、 上下に流れるアニメーション。 [編集が楽な方がいいかも]		
02		それぞれの機を召喚する際、レイヤーと 中身を合わせて制作。 左に解りやすい機片が落ちる動き。 全5機を見せる必要はないかも。		
03		ここはがゆりのアップで見た方がいいかも。 最終機は特大機。		
04		カット替ってモノケマの顔アップ		
		その顔を見つくりとカメラをひく。		

CUT 001 → 004

CUT	PICTURE	ACTION	MUSIC	TEXT
04		機を召喚する際、レイヤーと 中身を合わせて制作。 左に解りやすい機片が落ちる動き。 全5機を見せる必要はないかも。 タイピングを参考に		
		機を召喚する際、レイヤーと 中身を合わせて制作。 左に解りやすい機片が落ちる動き。 全5機を見せる必要はないかも。		
		機を召喚する際、レイヤーと 中身を合わせて制作。 左に解りやすい機片が落ちる動き。 全5機を見せる必要はないかも。		
		機を召喚する際、レイヤーと 中身を合わせて制作。 左に解りやすい機片が落ちる動き。 全5機を見せる必要はないかも。		
		機を召喚する際、レイヤーと 中身を合わせて制作。 左に解りやすい機片が落ちる動き。 全5機を見せる必要はないかも。		

CUT 004

CUT	PICTURE	ACTION	MUSIC	TEXT
01		モノケマの顔アップから、 戻ってまたアップがほしい。 [口調も調整など]		
		全5機を召喚する際のバリエーションを 調整		
		モノケマの顔アップから、 戻ってまたアップがほしい。 [口調も調整など]		
		機を召喚		
		モノケマの顔アップから、 戻ってまたアップがほしい。 [口調も調整など]		

CUT 001

CUT	PICTURE	ACTION	MUSIC	TEXT
02		トリプル機の機片は、モノミを 使って早く。 モノミは機を召喚する際、 機を召喚する際、レイヤーと 中身を合わせて制作。 左に解りやすい機片が落ちる動き。 全5機を見せる必要はないかも。		
03		機を召喚する際、レイヤーと 中身を合わせて制作。 左に解りやすい機片が落ちる動き。 全5機を見せる必要はないかも。		
04		機を召喚する際、レイヤーと 中身を合わせて制作。 左に解りやすい機片が落ちる動き。 全5機を見せる必要はないかも。		
05		機を召喚する際、レイヤーと 中身を合わせて制作。 左に解りやすい機片が落ちる動き。 全5機を見せる必要はないかも。		
06		機を召喚する際、レイヤーと 中身を合わせて制作。 左に解りやすい機片が落ちる動き。 全5機を見せる必要はないかも。		

CUT 002 → 006

CUT	PICTURE	ACTION	MUSIC	TEXT
07		モノケマの顔アップから、 戻ってまたアップがほしい。 [口調も調整など]		
08		機を召喚する際、レイヤーと 中身を合わせて制作。 左に解りやすい機片が落ちる動き。 全5機を見せる必要はないかも。		
09		機を召喚する際、レイヤーと 中身を合わせて制作。 左に解りやすい機片が落ちる動き。 全5機を見せる必要はないかも。		
10		機を召喚する際、レイヤーと 中身を合わせて制作。 左に解りやすい機片が落ちる動き。 全5機を見せる必要はないかも。		
11		モノケマの顔アップから、 戻ってまたアップがほしい。 [口調も調整など]		

CUT 007 → 010





Shot	Content	Dialogue
1		きよらきよらする花村
2		娘子の壁が崩れ そこから光が漏れる
3		キチャッと光 そこからカー視みが
3		花村の顔に映るされる。
4		そのまま引っ張られて ブツブツ

CUT 001 → 004

Shot	Content	Dialogue
5		ホワイトイン 演説シーンに移動
6		
7		花村気づく 遠くからヘリが
8		ヘリスピード落とし ホバリング
9		コクピットには モニターが ※顔にはマイクとヘッドホン それと気取った格好のヘルメット等

CUT 005 → 009

Shot	Content	Dialogue
10		ミサイルが撃てん される。
11		爆発音の裏を聞き ミサイル発射ボタンを 出す。
12		ポチャッと
13		2発発射されるとミサイル
14		ミサイル目録で

CUT 010 → 014

Shot	Content	Dialogue
15		命中
16		爆撃が降りるとそこには ドロドロの花村
17		トドメといわんばかりの 決めポーズからのー

CUT 015 → 017

Shot	Content	Dialogue
18		スイッチ
19		オン
19		ヘリの尖きりに音かきいてない アカイミサイルが出てくる
20		ズドドドー 銃を撃って飛んでくる
21		はっ!!

CUT 018 → 021

Shot	Content	Dialogue
22		サーフィンみたいな波のトンネルを 飛び越えるようにミサイルが飛んでくる
23		花村目録でミサイル知る。
24		ミサイルに電線がはいり 激しい光が
		カッ!!!

CUT 022 → 024

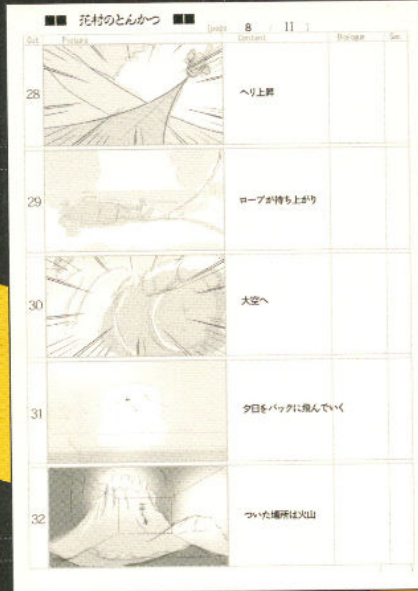




CHAPTER 1



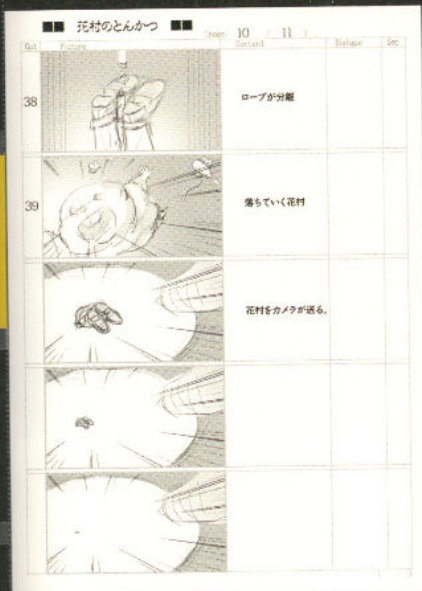
CUT 025 → 027



CUT 028 → 032



CUT 033 → 037



CUT 038 → 039



CUT 040 → 060

CREATOR'S COMMENT

この作品でいちばん最初に描いたコンテですね。これとは別に「花村のレストラン」という、まったく別の地刑案もありました。コンテでは花村は拘束されていなかったのですが、作画と演出の都合上、ムービーパートでは襟の設定に変更になっています。



BREAK!!!

お蔵入りのおしおきタイトルバック

おしおきムービーの冒頭あたりに挿入される個性的なタイトルバックには、完成版とは異なるお蔵入りのバージョンも存在することが判明！ここではそのうち4種類を公開。完成版と見比べてみるとおもしろい。



CHAPTER.1 とんかつの花村

お蔵入り版には、髪型から小さなコック帽まで、花村そっくりのボタンがはつきり。「の」の文字の違いには気がついた？



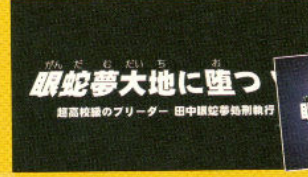
CHAPTER.2 暴れん坊少女

タイトルが「百人斬り」から「暴れん坊少女」に大きく変わった珍しい例。その変更に合わせて、デザインも少々チェンジ。



CHAPTER.3 いたいいたいのとんでいけ!

初期は、ポップな色合いのかわいい雰囲気。最終的には、おしおきの内容に即して、注射器をモチーフにしたデザインに。



CHAPTER.4 眼蛇夢大地に墜つ!!

なかなかダイレクト過ぎるタイトルを、当初はシンプルに表現。そこに空中を連想させる、華々しい魔法陣を加えて完成。

3

CHAPT.3

CREATOR'S COMMENT

前半導入部分の演出変更があった際に、描いたコンテです。当初はロケットパンチにまたいでからのスタートだったのですが、後半の演出とのコントラストを図るために、最初は静かな病室に変更になりました。

Shot	Picture	Content	Background	No.
1		静かな病室のロケットパンチ		
2		静かな病室のロケットパンチ 静かな病室でロケットパンチが 出てくる		
3		静かな病室でロケットパンチ 静かな病室でロケットパンチ		
4		静かな病室でロケットパンチ		
タイトル				

CUT 001 → 004



PUNISHMENT MOVIE CONTE

Shot	Picture	Content	Background	No.
6		静かな病室		
7		静かな病室		
8		静かな病室		

CUT 006 → 008

Shot	Picture	Content	Background	No.
10		静かな病室		
11		静かな病室		

CUT 010 → 011

CREATOR'S COMMENT

前作のおしおきムービー担当デザイナーが用意してくれたコンテです。なので、このCHAPT.5が、いちばん「ダンガンロンパ」らしい演出になっているかもしれません。

七海千秋初期 01	
C01	
C02	
C03	
C04	
C05	
C06	

CUT 001 → 002

七海千秋初期 02	
C03	
C04	
C05	
C06	

CUT 003 → 006

七海千秋初期 03	
C07	
C08	
C09	

CUT 007 → 009

七海千秋初期 04	
C10	
C11	
C12	
C13	

CUT 010 → 013

七海千秋初期 05	
C14	
C15	
C16	

CUT 014 → 016

CHAPT.5

5

江ノ島 久利!

CHAPT.6

6

江の島処刑 01

C01		●このイベント直前のシーンで、江ノ島の真ん中に、巨大な「X」のマークが描かれていた。これは、江ノ島の真ん中に描かれた「X」のマークのことである。
C02		●このイベント直前、江ノ島の真ん中に描かれた「X」のマークが、巨大なエネルギーの爆発によって消滅した。この爆発は、江ノ島の真ん中に描かれた「X」のマークのエネルギーによって引き起こされた。
C03		●このイベント直前、江ノ島の真ん中に描かれた「X」のマークが、巨大なエネルギーの爆発によって消滅した。この爆発は、江ノ島の真ん中に描かれた「X」のマークのエネルギーによって引き起こされた。
C04		●このイベント直前、江ノ島の真ん中に描かれた「X」のマークが、巨大なエネルギーの爆発によって消滅した。この爆発は、江ノ島の真ん中に描かれた「X」のマークのエネルギーによって引き起こされた。

CUT 001 → 004

江の島処刑 02

	●このイベント直前、江ノ島の真ん中に描かれた「X」のマークが、巨大なエネルギーの爆発によって消滅した。この爆発は、江ノ島の真ん中に描かれた「X」のマークのエネルギーによって引き起こされた。
	●このイベント直前、江ノ島の真ん中に描かれた「X」のマークが、巨大なエネルギーの爆発によって消滅した。この爆発は、江ノ島の真ん中に描かれた「X」のマークのエネルギーによって引き起こされた。
	●このイベント直前、江ノ島の真ん中に描かれた「X」のマークが、巨大なエネルギーの爆発によって消滅した。この爆発は、江ノ島の真ん中に描かれた「X」のマークのエネルギーによって引き起こされた。
	●このイベント直前、江ノ島の真ん中に描かれた「X」のマークが、巨大なエネルギーの爆発によって消滅した。この爆発は、江ノ島の真ん中に描かれた「X」のマークのエネルギーによって引き起こされた。

CUT 007 → 012

江の島処刑 03

	●このイベント直前、江ノ島の真ん中に描かれた「X」のマークが、巨大なエネルギーの爆発によって消滅した。この爆発は、江ノ島の真ん中に描かれた「X」のマークのエネルギーによって引き起こされた。
	●このイベント直前、江ノ島の真ん中に描かれた「X」のマークが、巨大なエネルギーの爆発によって消滅した。この爆発は、江ノ島の真ん中に描かれた「X」のマークのエネルギーによって引き起こされた。
	●このイベント直前、江ノ島の真ん中に描かれた「X」のマークが、巨大なエネルギーの爆発によって消滅した。この爆発は、江ノ島の真ん中に描かれた「X」のマークのエネルギーによって引き起こされた。
	●このイベント直前、江ノ島の真ん中に描かれた「X」のマークが、巨大なエネルギーの爆発によって消滅した。この爆発は、江ノ島の真ん中に描かれた「X」のマークのエネルギーによって引き起こされた。

CUT 013 → 018

江の島処刑 04

	●このイベント直前、江ノ島の真ん中に描かれた「X」のマークが、巨大なエネルギーの爆発によって消滅した。この爆発は、江ノ島の真ん中に描かれた「X」のマークのエネルギーによって引き起こされた。
	●このイベント直前、江ノ島の真ん中に描かれた「X」のマークが、巨大なエネルギーの爆発によって消滅した。この爆発は、江ノ島の真ん中に描かれた「X」のマークのエネルギーによって引き起こされた。
	●このイベント直前、江ノ島の真ん中に描かれた「X」のマークが、巨大なエネルギーの爆発によって消滅した。この爆発は、江ノ島の真ん中に描かれた「X」のマークのエネルギーによって引き起こされた。
	●このイベント直前、江ノ島の真ん中に描かれた「X」のマークが、巨大なエネルギーの爆発によって消滅した。この爆発は、江ノ島の真ん中に描かれた「X」のマークのエネルギーによって引き起こされた。
	●このイベント直前、江ノ島の真ん中に描かれた「X」のマークが、巨大なエネルギーの爆発によって消滅した。この爆発は、江ノ島の真ん中に描かれた「X」のマークのエネルギーによって引き起こされた。
	●このイベント直前、江ノ島の真ん中に描かれた「X」のマークが、巨大なエネルギーの爆発によって消滅した。この爆発は、江ノ島の真ん中に描かれた「X」のマークのエネルギーによって引き起こされた。

CUT 019 → 024

江の島処刑 05

	●このイベント直前、江ノ島の真ん中に描かれた「X」のマークが、巨大なエネルギーの爆発によって消滅した。この爆発は、江ノ島の真ん中に描かれた「X」のマークのエネルギーによって引き起こされた。
	●このイベント直前、江ノ島の真ん中に描かれた「X」のマークが、巨大なエネルギーの爆発によって消滅した。この爆発は、江ノ島の真ん中に描かれた「X」のマークのエネルギーによって引き起こされた。
	●このイベント直前、江ノ島の真ん中に描かれた「X」のマークが、巨大なエネルギーの爆発によって消滅した。この爆発は、江ノ島の真ん中に描かれた「X」のマークのエネルギーによって引き起こされた。
	●このイベント直前、江ノ島の真ん中に描かれた「X」のマークが、巨大なエネルギーの爆発によって消滅した。この爆発は、江ノ島の真ん中に描かれた「X」のマークのエネルギーによって引き起こされた。
	●このイベント直前、江ノ島の真ん中に描かれた「X」のマークが、巨大なエネルギーの爆発によって消滅した。この爆発は、江ノ島の真ん中に描かれた「X」のマークのエネルギーによって引き起こされた。

END

CUT 025 → 029

CREATOR'S COMMENT

このコンテを最初に見たときは、スケジュール的に「間に合わないのでは？」と不安になりました。途中の江ノ島との攻防が、映像では大きくカットされてしまいましたが、アニメティクスでは一度すべてコンテに忠実に作っていて、それが非常に迫力があり、個人的にはお気に入りでした。あの時間を返して！

江ノ島処刑ポイント
●このイベント直前、江ノ島の真ん中に描かれた「X」のマークが、巨大なエネルギーの爆発によって消滅した。この爆発は、江ノ島の真ん中に描かれた「X」のマークのエネルギーによって引き起こされた。



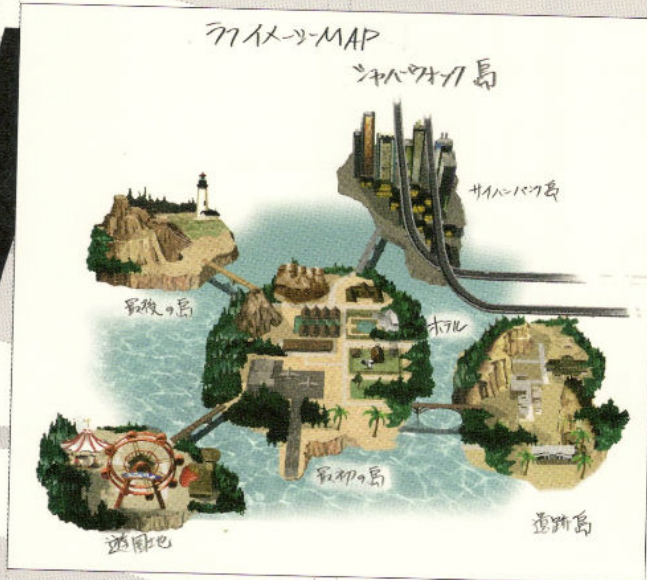
MAP CONCEPT ART

【マップ設定画】

ゲームのサイコトロピカルな世界観を構築するために描かれたイメージボードや、建物のデザイン画、3Dモデルなどをまとめて掲載。島ごとにそのイメージが大きく異なる、ジャバウォック島はここから生まれた。

MAP CONCEPT ART

ジャバウォック島全景

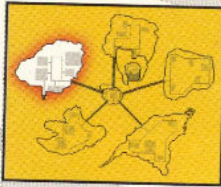


CREATOR'S COMMENT

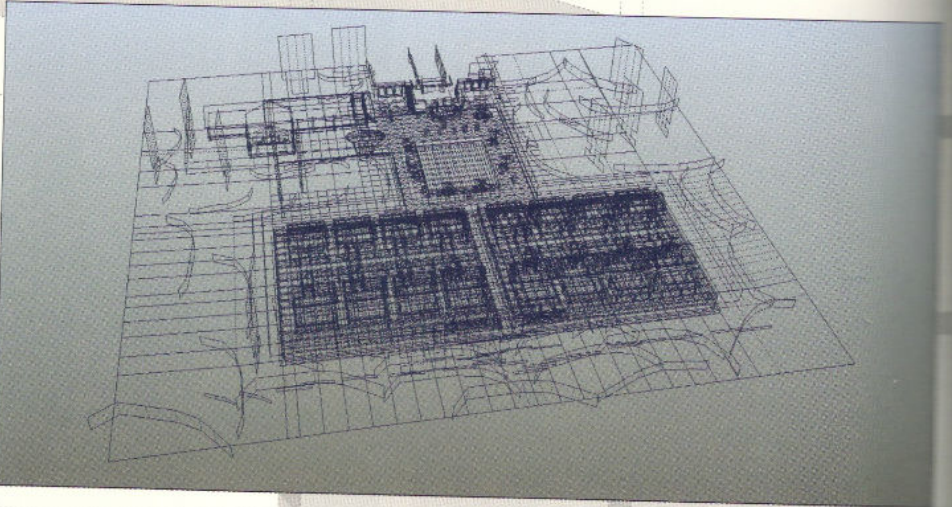
初期のプロットにあった主要な施設を5つの島に散りばめました。当初は島を上空から見たと何かしらの“形”に見えるようにしたのですが、移動が面倒にならないよう、島の配置にしています。当初は細かく描きこんでいたものの、遊園地などはファミ通誌に掲載にネタばれになる恐れがあったので、より抽象的な描き方に直しました。(石坂)

MAP CONCEPT ART

1番目の島



■ホテル敷地・3Dモデル



CREATOR'S COMMENT

生徒16人分のコテージが必要ということで、予定していたよりも広くなってしまいました。広くなったぶん、ヤシの木や花などのオブジェクトが増やせたので、敷地内が賑やかになりましたね。(石坂)

■ホテル・レストラン



CREATOR'S COMMENT

南国のレストランらしく熱帯植物を配して、ウッディーで開放感のあるイメージで仕上げました。ゲーム中でも、うまく表現されていると思います。(堀内)

■ロケットパンチマーケット



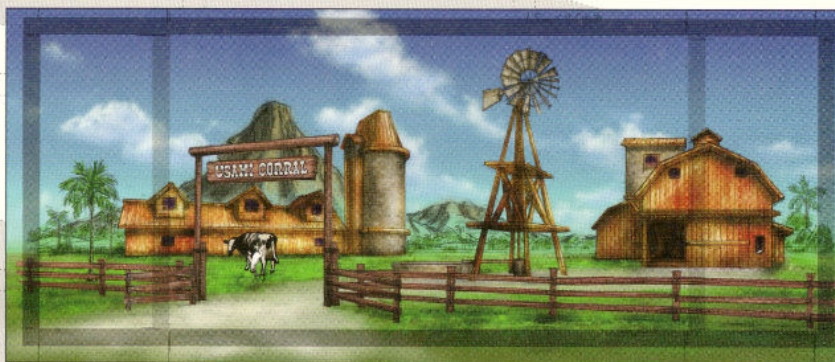
CREATOR'S COMMENT

マーケットは広々とした多角形構造で、さまざまな商品が置いてある感じを出しました。モノモノヤシの「顔が見えないサル」はモノクマや原住民に変えるという意見もありましたが、結局は残してもらえましたね。牧場は石坂さんのデザインに基づいて再構成したものです。(堀内)モノモノヤシは当初、地元原住民風な人物がヤシの木を殴るとカプセルが落ちるという設定がありました。(石坂)

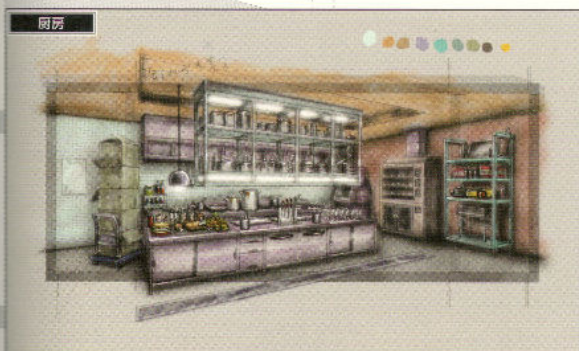
■モノモノヤシ



■牧場

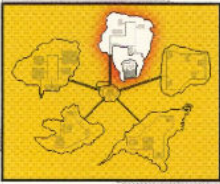


■別館



CREATOR'S COMMENT

厨房・トイレ・倉庫は、いずれも前作にもありました。ですが、それとはまったく違うイメージで描いてみました。(堀内)



■遺跡・初期イメージ



CREATOR'S COMMENT

この初期イメージは、「遺跡＝巨大ロボット」という勝手な妄想から描きました(笑)。(石坂)／初めてこのイメージ画を見たときは、この作品はどこに行こうとしているのかと不安になりました(笑)。(河原)

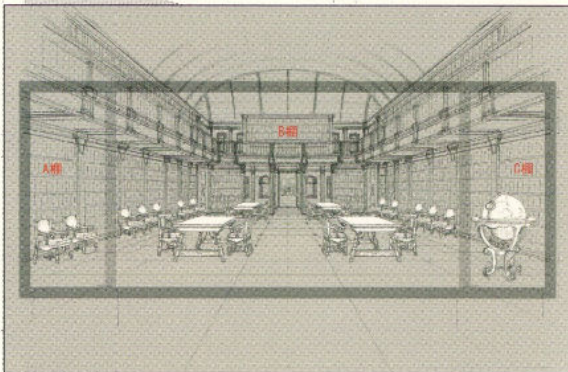
CREATOR'S COMMENT

当初は初期イメージと同じく、乾いた砂のイメージで埋もれた校舎を描いていました。ですが途中で、アンコールワットのイメージでと言われて、樹木が繁まっているデザインに変わったという経緯があります。(堀内)

■遺跡

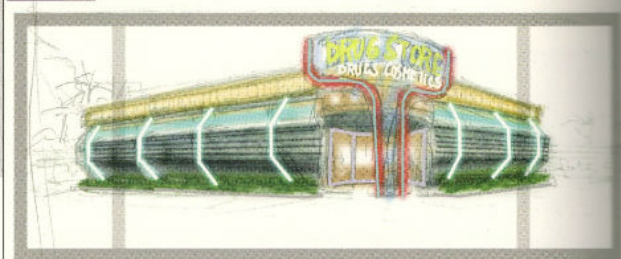


■図書館



■ドラッグストア

■外観

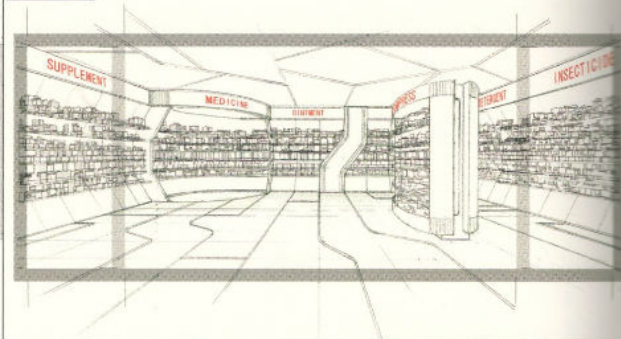


■ダイナー

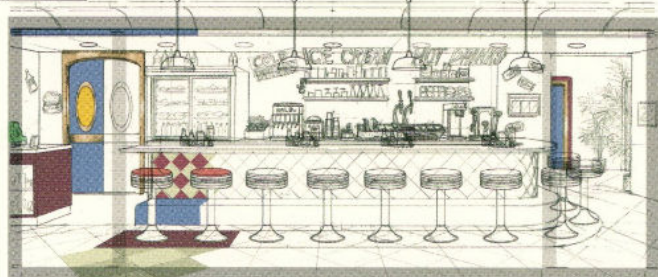
■外観



■店内



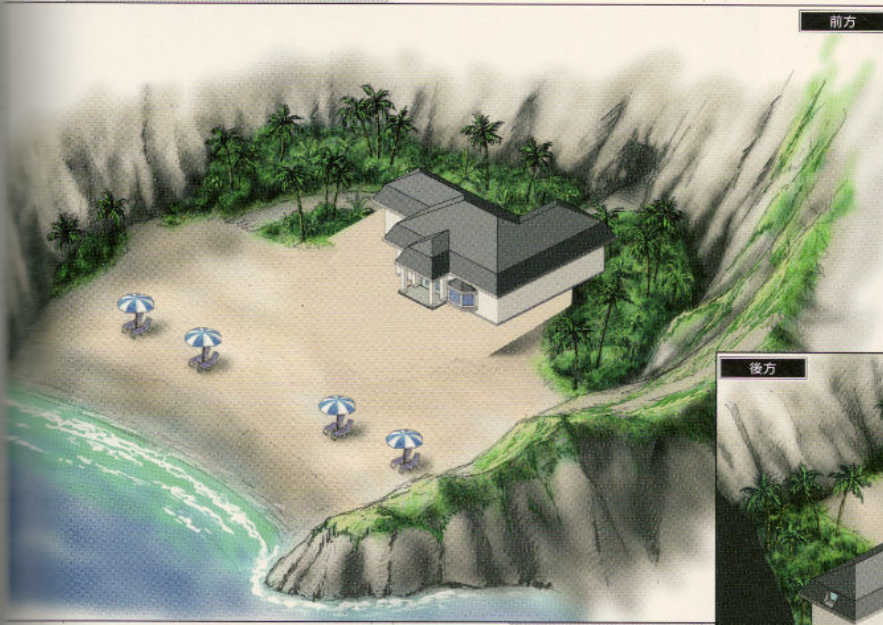
■店内



CREATOR'S COMMENT

図書館はヨーロッパの伝統的な図書館、ドラッグストアとダイナーはアメリカンなイメージで描きました。ダイナー店内は窓を見せる必要性に気づかないまま、正面向きに描いてしまっていますね。(堀内)

■チャンドラービーチ



前方

CREATOR'S COMMENT

当初は大きいテラスをビーチハウス正面に描いていましたが、トリック上、差し障りがあると聞かされてなくなりました。ベタっとしている地面がその名残です。(堀内)



後方

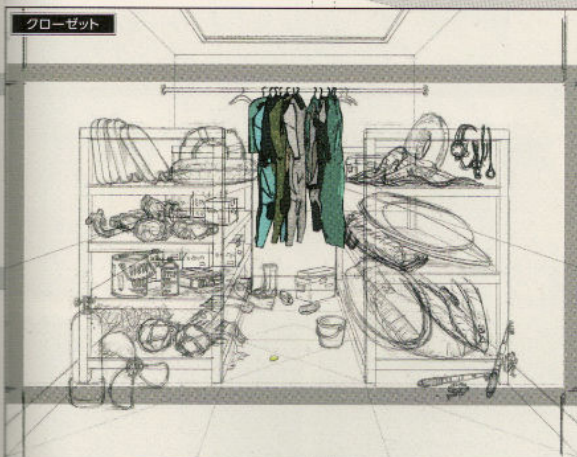
■ビーチハウス



ハウス内



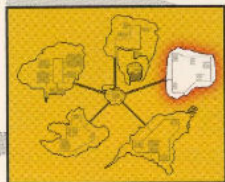
シャワールーム



クローゼット

CREATOR'S COMMENT

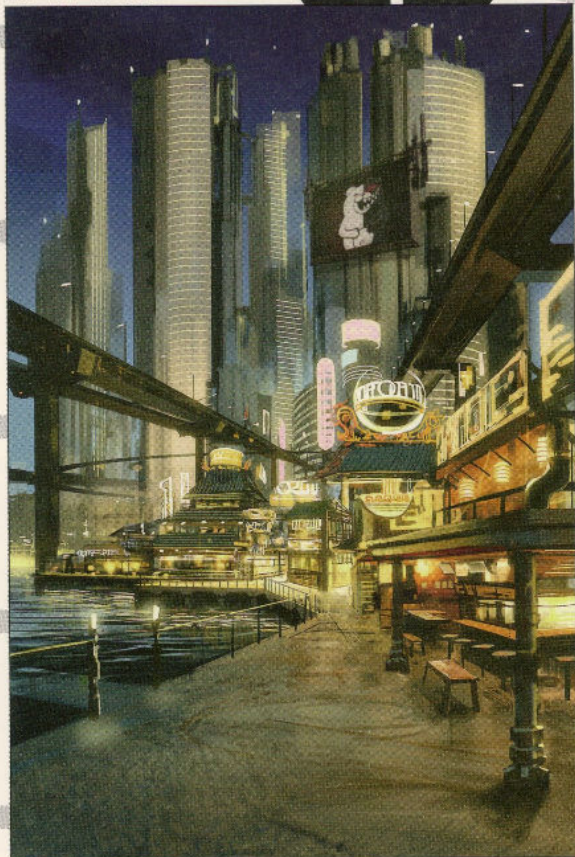
ビーチハウスは当初このように階段や手すりを描いていましたが、現場が見えにくい構造なので排除しました。正面のドアと裏口のドアも相対する位置に移動しましたね。シャワールームは、窓の高さを感じさせるのが難しかったです。あと、クローゼットはゴチャゴチャした雰囲気を出すのに手間がかかりました。サーフボードケースの位置関係もずいぶん変わったと思います。(堀内)



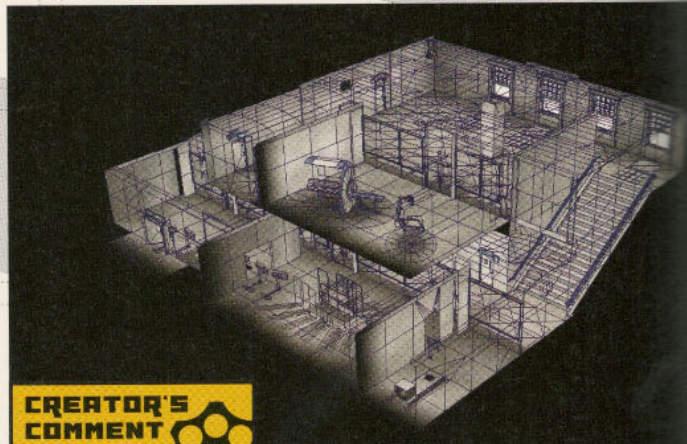
3

3rd. Island

■サイバーバンク島



■病院・3Dモデル


CREATOR'S COMMENT

病院の3Dモデルは、前作の廊下を思い出しながら楽しんで制作しました。前作と同じフロアごとに別データにするつもりで作っていたところ、ロードなしで1階と2階を行き来する仕様が追加されたため、慌てて1マップ分のデータ容量制限に2フロア分を押し込みました。(河原)

■ライブハウス


CREATOR'S COMMENT

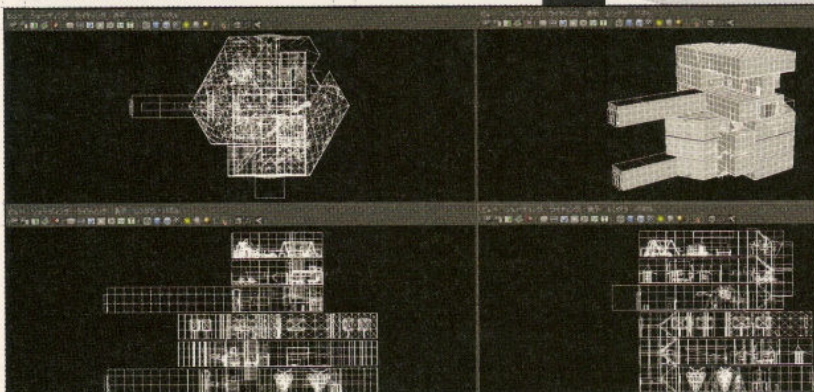
巨大ビル群にアジアテイストの屋台村、映画などでありがちなサイバーバンクな表現を意識して描きました。(石坂) / ライブハウスは台風のイメージで渦巻くネオンを配しました。ですが、タイフーンのスペルを間違えて、店名にその名残があります……。すみません……。(堀内)



4

4th. Island

■ビックリハウス・3Dモデル



■ファイナルデッドルーム


CREATOR'S COMMENT

ビックリハウスについては、まずトリック確認用に3Dモデルを組みました。つぎにゲームで使うために本番用データを組みました。最後に裁判での説明画像用に3Dモデルを組みました。つまり3回作っています……。ファイナルデッドルームは、脱出ゲームを盛り込むこと以外、終盤まで何も決まっていなかったが、音響の別腕でなんとか間に合いました。(河原)



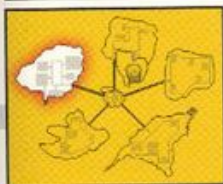
BACK GROUND CUT

【背景カット】

「ダンガンロンパ」シリーズならではの、2.5Dの演出を支える背景カットを一挙公開。開発陣のこだわりのポイントや、制作における裏話が満載の、デザイナー河原氏によるコメントにも注目だ。

BACK GROUND CUT

1 番目の島



1 道(1番目の島) / 横移動ということで、表現の方向性も含めて試行錯誤を重ねました。苦労したのは石坂さんで、僕は感想を言うだけでしたが。**2** 砂浜 / じつは南国っぽいマップは少なめで、ゲーム中盤以降はほぼ南国関係なし。せめて冒頭で印象付けねばと石坂さんが気合を入れて制作してくれました。**3** マーケット / かなり初期に制作したマップです。今見ると、もっとバカバカしい感じにしてもよかったかなと思います。巨大コーラが20Lというあたりに自分の器の限界を感じます。100Lポリタンクくらい行っとかんかいと。**4** 牧場 / こも初期の制作です。石坂さんが制作した2D移動マップをもとに、河原が2.5Dを作るという流れでした。「ウサミが魔法で鳥を牛に変える」という設定があったので、南国っぽい鳥を用意したのですが、「ニワトリです」と。でもなぜか南国の鳥も撤去されずに、手持ち無沙汰な感じで残っています。**5** 空港 / 一度は制作を見送ろうとした場所です。開発終盤に「シナリオ上、やっぱり必要」ということになって急遽用意しましたが、意外と気に入っています。



● HOTEL



● ANNEX



9 別館ホール / 石坂さんの初期制作マップです。状況に応じて配置物が大きく変化するうえ、奥のテーブル席の別視点もあり、かなり苦労していました。ここに限らず殺人現場となるマップは通常の3倍くらい手間がかかっています。**10** 別館厨房 / 配置物が多いほうが2.5Dっぽい雰囲気が活かされますね。開発序盤、4〜5番目に完成しましたが、このマップを見てひと安心した覚えがあります。**11** 別館倉庫 / 最初に上がってきたのを見たときは「思い切って暗くしたな。男らしいな」と思いました。作ったのは女性ですが。**12** 別館事務所 / 「ブレーカーが小さい」「いや、大き過ぎると変だ」「当世風のデザインだとブレーカーとわかりにくい」「いや、わかりやすいブレーカーだと貧乏臭くてそぐわない」とマイクロ意見の衝突がありました。**13** 別館トイレ / 前作ではリアリティを重視して、ゲーム上は意味のないトイレが多数あったのですが、ユーザーに対する嫌がらせに等しいんじゃないかと反省した結果、今回トイレはレアな存在になりました。前作で「女子トイレも作ったのにゲーム中に入れないうじゃないか。無駄なもの作らせるな」と背景組が文句を言ったから、という説もあります。

BACKGROUND CUT

中央の島

central island

1 道(中央の島) / 小さくて行ける場所も2ヵ所だけですが、すべての島のハブになっている重要マップです。当初は打合も入れることになっていました。2 モノクマロック / アメリカのラッシュモアがモチーフです。わざわざエスカレーターで上がってから頭部のエレベーターで下っていくという無駄な構造が、ある意味このタイトルを象徴しています。3 ジャバウォック公園 / 今作の世界のヘンにあたる場所で、役割的には前作の体育館に近いですね。バージョン違いが多数あるため、開発終盤まで調整を続けました。



BACKGROUND CUT

2番目の島

1 道(2番目の島) / 南国の雰囲気の中で変化を出すのに苦労しました(石坂さん)。右の画像は物語終盤、世界がバグった状態です。2 図書館 / 前作の図書館に比べ、かなりスケールアップできました。でもまだ控えめです。イメージ的にはこの5倍くらい大きくて変テコです。つぎがあればリベンジしたいです。3 ドラッグストア / 無機質な清潔感の漂う、SFっぽい店内です。周囲の様子と比べると異質ですが、お構いなしです。半透明の配置物の処理に手間がかかりました。4 遺跡 / 序盤で前作との繋がりを匂わせる場所であり、終盤6章への導入ポイントともなる重要マップです。とはいえ、前作で校舎の外観を重られるシーンは限られていたので、実際のマップを見て「あ!」って思ってくれた前作ユーザーがどれくらいいたのか不安ではあります。



● DINER



● BEACH&BEACH HOUSE



7 チャンドラービーチ / 1番目の島の砂浜とは違う雰囲気にするために、小高からは「トンネルを抜けると別世界で、天国(あの世)に来ちゃったのかと思うような」とリクエストがありました。8 ビーチハウス / セレブな「海の家」です。事件発生になったため細かい追加や修正が終盤まで続きました。9 ビーチハウスのシャワールーム / カメラの構図、重要箇所である窓の位置、洗面台のデザインと配置など、コンパクトなマップのわりには問題が多い追加や修正の数が日増しに増えていました。10 ビーチハウスのクローゼット / 構造的に配置物を板で表現して2.5Dらしくするのが辛いマップでした(とくにサーフボード)。描き上の重要ポイントでもあるので、修正も多かったです(とくにサーフボード)。



5 ダイナー駐車場 / ラフイメージでは、看板にブルドッグのようなイカツイ豚が描かれていました。しかし制作担当者に好きなように作ってもらったところ、なんだか色っぽい豚に変わっていました。画像はゲーム中であまり見る機会がない、夜バージョンです。
6 ダイナー店内 / アメリカなイメージで個人的にけっこう気に入っています。この画像も夜バージョンです。……これってゲーム中で見る機会あったっけ?

2nd. island

BACK GROUND CUT

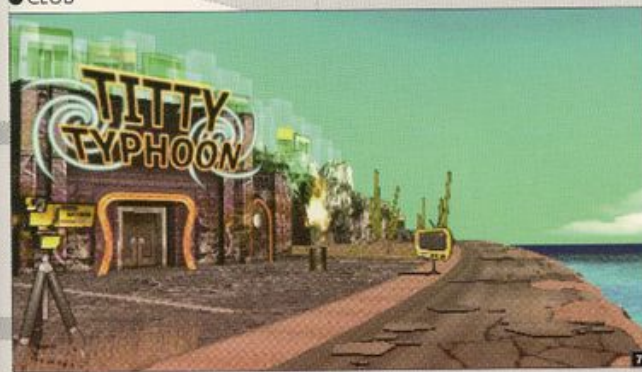
3番目の島



1 道(3番目の島)この島はメキシコのイメージで、乾いてゴチャゴチャしていて複雑な生活感のある雰囲気を目指しました。石坂さんの発案で、この島のみ光をブロック状のレンズフレアっぽい表現にしているのも特徴です。2 電気街/兼飯店と指定がありました。少しマニアックな雰囲気にしました。路地とパーツ屋みたいな構成にしてもよかったかなと思います。3 映画館ロビー/映画館は某有名イタリア映画をそこはかとなく参考にしています。コラボポスターが配置されているのも特徴です。4 映画館スクリーン/間違っても現代的なシネコンではなくレトロな感じでということで、前作のモノクマ劇場を踏まえつつ、「○○洋画劇場」のOPとかに登場しそうな雰囲気を意識しました。5 モーター駐車場/アメリカの国道沿いにありそうな端末感漂うモーターをイメージしました。画像は夜バージョンです。6 モーター客室/出番が少ないことは制作着手前にわかっていました。それが無意識に作用したのか、今見ると若干軽い作りになっているような……。もっと遊べばよかったですね。



CLUB



7 ライプハウス駐車場/映画好きな方ならピンと来る店名ですね。その映画と同じく、胡散臭くていかかわしくて、享乐的でエネルギー感を感じました。出来は60点です。ダニー・トレホがカウンター内にいたら100点でした。8 ライプハウス内/事件現場の中でも、とくに状況や配置物が異なるバージョン違いが多数あって、担当者は非常に苦労していました。9 ライプハウス内ライブ中/こちらは営業中バージョンです。華やかなのに、ゲーム中であまり見られないのが残念です。10 ライプハウス実屋/想像とゲームの都合だけで設計しました。実際は照明や音響機材なんかミッチリって感じでしょうか。刺き出しの楽器とか壁紙とかは、たぶらないですね……。

HOSPITAL



11 病院待合室/病院は外の世界と隔離された印象にしようということで、待合室が外と病院内の繋ぎの役目を担っています。「荒んだ感じが欲しい」という小高のリスクエッセで汚れを加えて現在の形になりました。12 病院廊下/ホラーゲームに出てくるような凄惨な感じではなく、異世界に迷い込んだような怖さを目指しました。かなり気に入っているマップです。2階に移動する際に「あれ? 読み込みがない」と思った人は前作を遊び込んでくれた人ですね。13 病室/4つある病室は基本的に同一の構成ですが、各病室に飾られている花や絵はそれぞれアレンジされています。とくに花にはそこに入院しているキャラクターの個性が反映されていて、これらはモノクマが用意したという設定になっています。どれも鉢植えなのはモノクマのささやかなイタズラです。ちなみに、独棟の部屋に飾られているのは彼岸花。イタズラというか悪意ですね。終里の部屋はバナナです。こんなバナナの木はないと思いますが、ちょっとパカッぱいところが終里に合っていると思います。14 病院スタッフルーム/本来は休憩室ですが、半ば倉庫っぽい使われ方をしているという設定です。15 病院会議室/トリックに使われた重要な部屋。カーテンと床がポイントになるので、ライブハウスとすり合わせながら決めました。





1 道(4番目の島) / 島全体が遊園地のイメージ。某超有名ランドをモチーフにしそうでなかった感じが。いろいろとギリギリ攻める姿勢の「ダンガンロンパ」ですが、さすがに大人の判断が働きました。2 ネズミー城入口 / 石坂さんの力作です。ベースデザインは早くからできていて実装もされていたのですが、キャラクターのデザインが決まらずに放置されていました。3 ネズミー城内部 / ゲーム内のバーチャル世界を管理するシステムの死角的な場所なので、外の景色は違って見えるようにしようと考え、教会をモチーフに荘厳な雰囲気を目指しました。4 ドッキリハウス / こんな路面電車あったらいいですね。登場アニメが気に入っています。5 モノミハウス / ウサミのラブリ-8ファンシーな家がモノクマにイタズラされてこんななんちゃいしましたという設定です。イタズラされる前の家がデータとして存在しないのがウサミ的に悲しい感じがすね。6 モノミハウス内部 / 外と違って内部はあまり荒らされていないのは、モノクマにもデリカシーがあるってことでしょうか。7 ジェットコースター / 路面電車と違って、こちらはもし存在したとしても乗りたくないですね。



● STRAWBERRY HOUSE



40p
padding

8 モノクマロック / シナリオを見て、何でもありだなと思った記憶があります。できあがったものをゲーム画面で確認し、さらにその思いを強めました。9 ストロベリーハウス地下 / 個別のディテールを逃わずに物語に必要なイメージを表現したかったので、石坂さんと制作担当者が試行錯誤した結果この形に落ち着きました。10 ストロベリータワー / 4章の事件現場です。「マスカット模様の扉が見えるのがストロベリータワーで……」とチーム内部でも散々混乱していました。4章のトリックが成立しているかを確認するために、準備段階で3Dモデルを組んでエレベーターを動かしてみました。11 ストロベリーハウス客室 / 客室は女性スタッフが担当しました。おおよそのイメージを伝えただけで、ほぼお任せ状態でしたが、思い切った色使いでやっちゃんてくれました。豪華・普通・粗末の違いも楽しんでください。

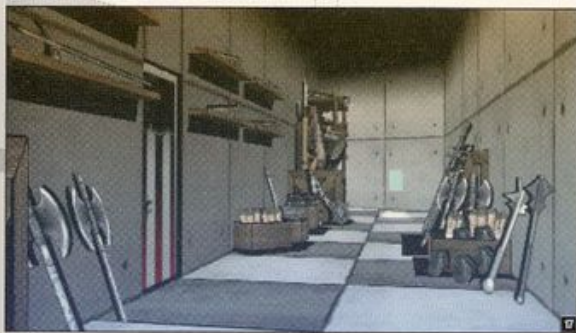


● MUSCAT HOUSE



12 マスカットハウス地下 / 1階の廊下に大神さんがいます。前作で用意した精密な3Dモデルに某世紀末覇者のポーズを取らせて軽量化したのですが、結果、銅像ではなく大神さんご本人が降臨されました。かなりイ感じだったので小高に見せたら、「アッザリと「銅像で」と言われたのでその形になりました。黙っとけばよかった。13 マスカットタワー / ストロベリータワーの色違いです。今作からカラーフィルタや加算・減算処理、フゴなどの表現手法が使用可能になりましたが、それらをフル活用しています。14 マスカットハウス客室 / 豪華・普通・粗末という部屋のグレードが管理のポイントにもなっているので、わかりやすいようにベースモデルはストロベリーハウスと共通にしました。手抜きじゃありません。15 モノクマ資料室 / カメラを360度回せる部屋、第1号です。そんな見せ方はまったく想定していなかったのですが、制作担当者からリクエストがあったので早速プログラマさんに相談してみましたところ、意外にあっさり対応してもらえました。これはファイナルデッドルームにも活かされましたが、こんなことならもっと早く……。身の回りの小さな常識に囲われてはいかんですね。常識のないゲームを作るときにはなおさら。

● THE FINAL DEAD ROOM&OCTAGON



16 ファイナルデッドルーム / 脱出ゲームが展開される部屋ですが、開発終了まで全貌が見えず、最終的には制作担当者と菅原との間で試行錯誤を重ねて完成しました。ここだけホラーな雰囲気ですね。サイレントホニャラウ的な。17 オクタゴン / 八角形を意味する名前を冠した部屋です。しかしタワーに懸かる回廊の位置などを正確にイメージすると、実は左右非対称な九角形ではないのかとの疑問が湧いてくるかも。忘れて下さい。



BACK GROUND CUT

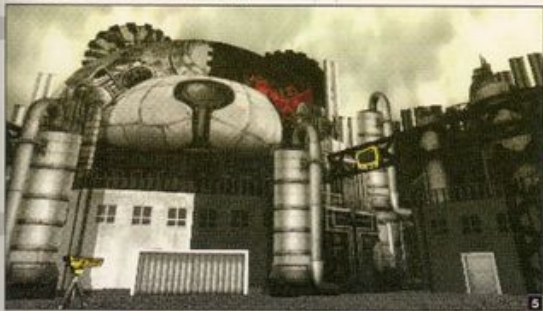
5番目の島



1 道 (5番目の島) / チーム内で「サイバーバンク島」と呼ばれていた島です。演説するモノクマなど遊び心は十分ですが、もう少しイカガワシイ感じでもよかったですかなと思います。2 屋台通り / この島をサイバー一色でまとめるのではなく、カオスな雰囲気を盛り込むためのアクセントとなるマップです。当初用意されたイメージボードでは島全体がアジアテイストだったので、その名残とも言えますね。この隠れモノクマはお気に入りのひとつです。3 ワタツミ・インダストリアル / ここも制作担当者のアイデアで、探検時のカメラでは必要ないエントランス部分を作り、登場アニメでその部分から見せる形になりました。基本的には出来上がった背景を見てどんな登場アニメをつけるか決めるという流れだったのですが、ここは登場アニメを考慮して背景を作るという形をとった数少ないマップのひとつです。4 軍事施設 / 処刑ムービーに登場する兵器を取り入れながら、それっぽく制作しました。石坂さんが、マップ中央奥に見えるような変な建物を妙に気に入っていました。妙です。



● STUFFED TOYS FACTORY



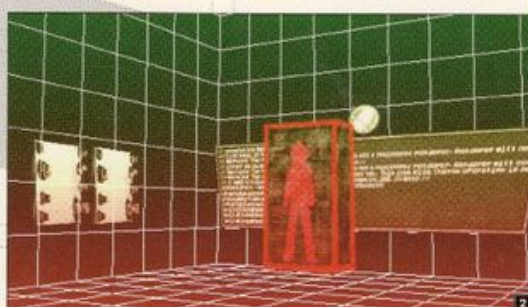
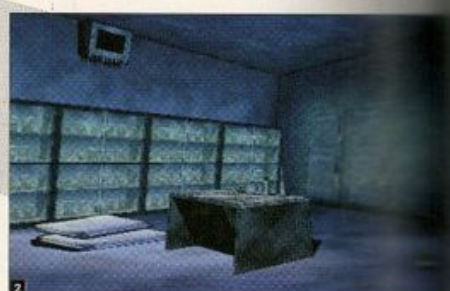
5 モノクマ工場 / モノクマのデザインは使いやすいこともあって、頼り過ぎるとユーザーも食傷してしまうと懸念していたのですが、このデザインはいいんじゃないかと思っています。蒸気や煙を吐いてガブガブと動くモノクマが某「タイムボカ○」的です。6 モノクマ工場内部 / 石坂さんの発案でスイグルミの製造工程を動きで見せることになりました。工程のポイントを押さえるような表現を予想していたのですが、制作担当者がノリノリで一部始終を表現してしまいました。グジョブです。7 モノクマ工場給湯室 /

狭い部屋の場合、手前の壁を省略して見せることが多いですが、ここは監視カメラの視点になりました。反則と言え反則なのですが、結果正解だったと思います。「おもしろさ > 決まりごと」という姿勢の一例でもあります。8 モノクマ工場倉庫 / 事件現場の例に漏れず非常に苦労したマップです。視点や配置物が変わるうえに、部屋自体も火災で変化します。また、トリックに絡んで明るさや物の位置関係などの調整も重くなりました。

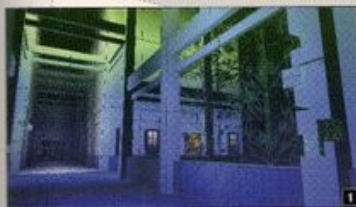
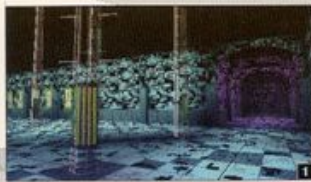


1 教室 / 前作のスタート地点となった教室を元に、今作用の味付けを加えました。前作を遊んでくれた人に「そうそう、ここから始まったんだ」と懐かしさを感じてもらうとともに、何か進化している印象を持ってもらえるように考えました。ウサミがやって来て、あっという間に倒壊しちゃいますけど。2 6章の部屋については基本的に担当ひとりがアレンジしてくれました。唯一、1階のモノリス部屋だけはおもしろそうだったので作らせてもらいました。あからさまに苗木よりも不二咲の登場に力を入れたので、そこをカッコイイと思ってもらえたらうれしいです。あと、議員室の黒板に貼ってある新聞ですが、才能ある有望な若者を紹介する文化欄の連載記事、みたいな体裁になっています。この連載のタイトルは好きな吹奏楽曲の曲名を拝借しました。たぶん遊んでくれた人の中で数人しかピンと来ないんじゃないかという、ターゲットが狭く狭くて自己満足なネタです。

???



● CORRIDOR



1 旧校舍／6章のマップは前作のデータを元に、バグ表現を盛り込み改装を施したものです。とはいえあまり楽はできていません。とくに廊下についてはストーリーに沿って段階的にバグが強くなっていくのと同時に、ところどころで予想を裏切るような表現も盛り込みかけたので、かなり調整に時間をかけています。小高が各業についてアイデアを出してくれたので、それに大きく助けられました。2 プログラム通路／6章の校舎を下りてくる間にごんごんバグが進んで、最後はむしろスッキリしちゃった、といった感じです。変身が進むとごんごんバグになるけど、最終形態になると急にシンプルになるプリ○ザ様のように。

BACK GROUND CUT

学級裁判所



1 学級裁判場1／学級裁判場も懐かしいけれど、どこか違う感じを目指しました。前作との違いとして開放感をテーマに掲げていたので、音原の発案で周囲を壁ではなく傍聴席にしてあります。前作の最後の裁判場にあった巨大モニターが、今回は最初から欲しいというリクエストがあったので、バカバカしく、某人気Padをただ巨大化したものにしてみました。2 学級裁判場2／1章の裁判場をベースに、モノクマが無理矢理南国風を作り変えたという設定です。巨大Padと同期させてプロジェクターに空を映したり、裁判場以外で配置されているヤシより遥かにディテールの細かいものを作ったりと、かなり手間がかかりました。3 学級裁判場3／3番目の島がメキシコをモチーフとしているので、その方向を目指していたのですが、どうにもヨーロッパな感じが抜けないままに……。幸いメキシコっぽくしたいという目標は誰にも言っていなかったので、知らん顔してそのまま提出しました。ごめんなさい。4 学級裁判場4／ファイナルデッドルムの扉に狂ったピエロの意匠がありますが、それを拡大したようなイメージです。ここだけ前作のテーマ「サイコポップ」に戻ったような……。5 学級裁判場5／よくわからないプラントのイメージです。あえて言うなら映画版「ドラゴボール」のバイオブリッガーが培養されていたプラント、もしくはビッグゲ○スターがイメージにあります。6 学級裁判場6／6章は裁判の流れに沿って5パターンに裁判場が切り替わります。なかでももっとも力を入れたのは3パターン目の巨大江ノ島が参加する裁判場です。江ノ島については当初「手だけ3Dで」と言われていたのですが、江ノ島は個人的にいちばん好きなキャラクターで、かわいく見せたかったので、3Dモデルをポーズングして配置した画像をプランナー陣に見せたとこ、まんまと小高が食いついていきました。最終的にはチーム外の「ダンガンロンパ」好き社員がモデリングやモーションなど全面的に協力してくれて実現に至りました。そういうことも含めて完成がいちばうれしかったマップです。



BREAK!!!

ときどき 修学旅行! 『だんがんアイランド』

本編をクリアするとプレイできる「アイランドモード」は、プロローグから続くはずの本編の修学旅行。仲間と力を合わせて共同生活を送る、シミュレーションゲームを楽しもう。本編のプレイだけでは達成できなかった「カケラ集め」と仲間との交流を、心ゆくまで満喫できる。

だんがん アイランド



夏の鉄拳を見よ!

本編みたいに負けはしません! 悪巧みをするモノクマをポッコポコにしてやるでちゅよ!



モノクマを成敗でちゅ!

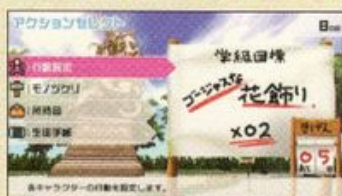
これが本当のあちしの力でちゅ! コロシアイなんてないステキな修学旅行を始めまらちゅよ!

ハーイ、ミナサン! 「アイランドモード」は、モノクマを倒して陰謀を阻止したあちしが案内する、「だんがんアイランド」の世界でちゅよ! このモードでは50日間で学級目標のアイテムを作りながら、「希望のカケラ」を集めてもらいまちゅ! モノクマに邪魔されない、本当の修学旅行を楽しいまちゅよ! らーぶらーぶ!



仲間とらーぶらーぶ アイテム作り!

修学旅行での大きな目標は、ミナサンで力を合わせるこの大切さを学んでもらいまちゅ! そのひとつが、島にあるいろんな素材を集めて、先生が「学級目標」に指定するアイテムを作ってもらってちゅよ。目標にはそれぞれ期日がありまちゅので、その日までにごこなしておきまらちゅよ! 課題がクリアできたらすてきなごほうびがありまちゅからね!



学級目標と期日までの残り日数は、毎朝先生が教えてあげまらちゅから、その日の行動の参考にもてくだちゅ!

●修学旅行の行動カレンダー

平日							休日
1	2	3	4	5	6	7	
8	9	10	11	12	13	14	
15	16	17	18	19	20	21	
22	23	24	25	26	27	28	
29	30	31	32	33	34	35	
36	37	38	39	40	41	42	
43	44	45	46	47	48	49	
50							

全部で 50日

フキダシの数字は下に紹介した「学級目標」の期日でちゅ。休日は作業できまらちゅよ。

モノツクリ

ミナサンが持っている素材を使って、いろんなアイテムを作りまらちゅよ。学級目標に指定されたアイテムだけじゃなく、その材料になるものを加工したり、さまざまな行動に役立つアイテムだって作れまらちゅよ! 学級目標を達成するためにはどんな加工が必要か確かめながら、モノツクリをまらちゅよね!

●モノツクリで作れるもの

- 目標** 学級目標の課題アイテムを作る
- ツール** 各種行動用の道具を作る。1度作成すればずっと効果がある
- 消耗品** HPや清潔度を回復する道具を作る。1度使うとなくなる
- 加工** 目標アイテムやツール、消耗品の材料になる加工品を作る

●学級目標

目標アイテム	個数	アイテム	交換日	期日
1 花飾り(オーナメント)	1	5枚	1日	-
2 花飾り	1	8枚	1日	6日
3 コーシエな花飾り	2	8枚	6日	13日
4 ウサミメダル	2	8枚	6日	13日
5 ウサミストラップ	8	8枚	13日	20日
6 花飾り(2段階)	10	8枚	13日	20日
7 真ジュバ金貨	1	8枚	20日	27日
8 シカガクサセサリー	2	8枚	20日	27日
9 ウサミメダル(2段階)	10	8枚	27日	34日
10 ウサミメダル	1	8枚	27日	34日
11 高層船の客室	1	9枚	34日	41日
12 ウサミメダル(3段階)	1	4枚	41日	49日
13 モノト型ロボット	1	4枚	41日	49日

3つ目以降はどちらからランダムなのがありがちまらちゅよ! 数も確認してくだちゅね!

材料の採集

HP変化 場所による

16人で手分けして、アイテム作りの素材を集めまらちゅよ! 場所によってHPの減少の仕方がちゅから、ミナサンの体力やレベルに合わせて、誰がどこに向かうか考えまらちゅよね! 採集できるアイテムの種類や確率は、右のページに貼った表で確認まらちゅよ。



「シャカリキ」のときは効率アップ! 採集できる材料の数も掃除の回復量も2倍でちゅよ!

●採集場所一覧

- ロケットバンチマーケット
- 牧場
- ビーチ
- 遺跡周辺
- 電気屋
- ネスミー城
- 軍事施設
- 山
- 森
- 海

掃除

HP変化 -20

ミナサンのお部屋は毎日少しずつ汚れていきまらちゅよ。清潔度が最大100から30ずつ減少まらちゅから、掃除したり掃除用の道具を使ったりして清潔に保ちまらちゅよね。ちなみに掃除で回復する清潔度の基本値は2。掃除レベルが高い人が掃除すれば、たくさん回復まらちゅよ。



清潔度が0になったら全員で大掃除! その日はほかの行動ができなくなりまらちゅよ。

●掃除の効率

(例) 掃除レベルが3のメンバー4人で掃除をする
(基本値2×3Lv)×4人 = 24回復

休憩

HP変化 +100

採集や掃除でHPが減ったまま行動していると、体力がなくなってダウンしてまらちゅよ。1度ダウンすると回復に3日かかるので、早めに休憩したり、薬で治したりまらちゅよね。HPがどれくらい減っているかは、それぞれのアイコンでわかりまらちゅよ!

●疲労度

- 元気 (HP100~71)
- 通常 (HP70~41)
- 疲れ (HP40~1)
- ダウン (HP0)

●行動レベル

みなさんが「採集」と「掃除」がどれくらい得意かはレベルでわかりまらちゅよ。同じ作業をくり返してレベルが上がると、限られた時間での行動がより効率的になりまらちゅよ!



たとえばこの日向くんなら「採集」はレベル6、「掃除」はレベル3でちゅね。



重要！ 採集場所とアイテム一覧

アイテム名の下の%は入手確率でちゅ！

採集場所	ロケットのパーツ	牧場	ビーチ	遺跡周辺	電気屋	ネズミー	軍事施設	山	森	海
HP減少	-20	-20	-20	-30	-30	-30	-30	-40	-40	-40
素材1	お皿 (35%)	ジャバキヤベコ (35%)	ヤシの実 (35%)	ジャババナナ (35%)	ジャンクパーツ (35%)	トンカチ (30%)	燃料 (25%)	鉄 (25%)	丸太 (30%)	ジャバ魚 (30%)
素材2	接着剤 (20%)	ケモノ肉 (20%)	砂 (20%)	ジャバいも (20%)	集積回路 (20%)	白いわた (20%)	ナイフ (20%)	銀 (20%)	ケモノの骨 (20%)	貝殻 (25%)
素材3	ケモノ性油 (15%)	卵 (15%)	ジャバ鱈 (15%)	樹皮 (15%)	クギ (20%)	布 (20%)	ペンキ (20%)	金 (20%)	ケモノの皮 (20%)	塩 (15%)
素材4	水 (15%)	牛乳 (15%)	海藻 (15%)	木のツル (15%)	乾電池 (15%)	白の花 (15%)	小型エンジン (20%)	赤の花 (20%)	緑の花 (20%)	ジャバイカ (15%)
素材5	乾電池 (10%)	ケモノの皮 (10%)	貝殻 (10%)	水 (10%)	金 (5%)	ペンキ (10%)	クギ (10%)	ジャバラド (10%)	卵 (5%)	ジャバ鱈 (10%)
素材6	高級皿 (5%)	金の卵 (5%)	輝く石ころ (5%)	魔法の粉 (5%)	三種の神器 (5%)	ジャバ水晶 (5%)	超大型エンジン (5%)	ジャバダイヤ (5%)	特選ケモノ肉 (5%)	ジャバ真珠 (5%)

お助けアイテム

採集や掃除って結構手間がかかるし、疲れてちまうものでちゅ……。そんなときは右のような便利なお助けアイテムを使うでちゅよ！ 消耗品はその日の朝に先生からランダムでプレゼントちてあげることもありまちゅから、楽しみにちててくださいね！

ここそとうときに効率アップのアイテムを使えば学級目標のクリアに近づきまちゅよ！



ツールの効果

ツール名	効果
グングニルのヤリ	肉食素材の採集個数が倍になる
スイスイシジ	水系素材の採集個数が倍になる
ハイパー手袋	鉱物系素材の採集個数が倍になる
くらぐらスコップ	自然系素材の採集個数が倍になる
4次元カイモノカゴ	その他素材の採集個数が倍になる
行動安全お守り	すべての行動で減少するHPが10少なくなる
集書	掃除の基本値が1増える
魔法のネウキ	掃除の基本値が2増える

どれも1度作成しておけば効果はずっと続きまちゅ！ ただし材料集めと加工がちょっと大変なんでちゅよ。

消耗品の効果

消費品名	効果	プレゼント
ジャバカラダ	ひとりのHPを20回復	○
ジャバロケット	ひとりのHPを40回復	○
ジャバジュース	ひとりのHPを60回復	○
ジャバオムレツ	ひとりのHPを全回復	○
ジャバ鍋	全員のHPを全回復	○
元気ばくだん	ひとりのダウン状態を回復	○
希望の薬	ひとりをシャキリにする	○
ネウキロボ	清潔度を20回復	○
ソウジキロボ	清潔度を50回復	○
バキュームロボ	清潔度を全回復	○
採集機	全員の採集レベルを1アップ	○
掃除機	全員の掃除レベルを1アップ	○

使ったときだけ効果がありまちゅ。先生があげるプレゼントは、○印がついているものどれからランダムでちゅよ。

仲間とらーぶらーぶ思い出作り！

この修学旅行の本当の目的は、みんなと親睦を深めて「希望のカケラ」を集めることでちゅ！ 本編では事件が起こるせいで全員分のカケラ集めはとて難しかったでちゅが、「アイランドモード」でその続きをするわけでちゅよ！ 採集や掃除が終わったあとの自由行動で、仲間と過ごしてカケラを集めてください。休日はチャンスが2回！がんばりまちゅよ！

おでかけチケット

学級目標をクリアしたごほうびの「おでかけチケット」は、仲間と特別なおでかけができるチケットでちゅ！ アイテム作りを成功させてチケットをもち、おでかけイベントでみんなとの仲を深めまちゅよ！ 最終日に無事卒業を迎えたら、いちばんなかよしの相手との特別なエンディングがありまちゅよからね。

ココロンパって何？

おでかけイベントでふたりの仲が最大まで深まると、選択肢の代わりにランダムで「ココロンパ」が発生まちゅよ！ 相手の心の声をよく聞いて、複数のココロからひとつを正しいコトダマで撃ちまちゅよ！



こんなに嬉しい「種り物」は初めてだよ。……ありがと。

本編で集めたプレゼントを渡しまちゅ。カケラを集めたセーブデータは再び本編に引き継ぎまちゅよ！



出かけた先では3択式の会話イベントが進行まちゅよ。相手の性格を考えて答えを選びまちゅよ。



ココロンパは学級裁判の議論とはちがいが、間違えた選択肢を撃つてもやり直しが出来まちゅよ！

みんなのベストショット



おでかけできる場所

ジャバウォック公園	砂浜
図書館	映画館
遊園地	軍事施設

いよいよ最終日！

修学旅行最終日には、全員分の「希望のカケラ」が集まっているかどうかを先生がチェックちまちゅよ！ すべてのカケラを集められたらいよいよ卒業でちゅ！ みんなでいっしょに元の世界に帰るまちゅよ！



カケラが足りなければこの修学旅行は終わりまちゅよ！ 仲間と過ごす時間を大切にまちゅよ！

卒業できなくても……？

初めての修学旅行ではカケラが集め切れなかったり、課題がこなせないまま最終日を迎えてしまうこともありまちゅよ。でもデータを引き継いだ周囲プレイでは、カケラの数や採集・掃除レベルが引き継ぎまちゅよから、必ずクリアできる日が来まちゅよよ。何度も挑戦ちまちゅよ！





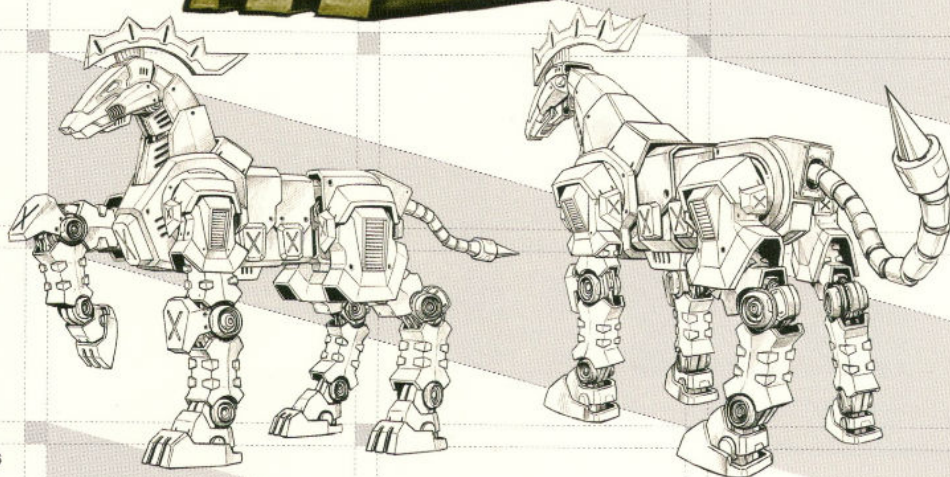
MONOKEMONO

【モノケモノ】

藤井英俊氏の手によるモノケモノの大迫力のイラストを、数々のデザイン画とともに掲載。貴重な初期イメージからは、紆余曲折を経てモノケモノが生まれたことがうかがえる。藤井氏の言葉にも耳を傾けてほしい。



◎モノケモノ(ウマ)



CREATOR'S COMMENT

ウマに関しては、重量感を出してほしいという要望がありました。デザインするにあたってイメージしたのは、「北〇の拳」の黒〇号や「花の〇次」の〇風が挙げられますね。

CREATOR'S COMMENT

ヘビはパターンが比較的単純だったので、描くのはそれほど苦労しませんでしたね。ほかのメカを完成させていて、ある程度デザインパターンが決まっていたのもあって、完成までは早かったと思います。

MONOKEMONO
HEBI

©モノケモノ(ヘビ)



MONOKEMONO
TORA

©モノケモノ(トラ)

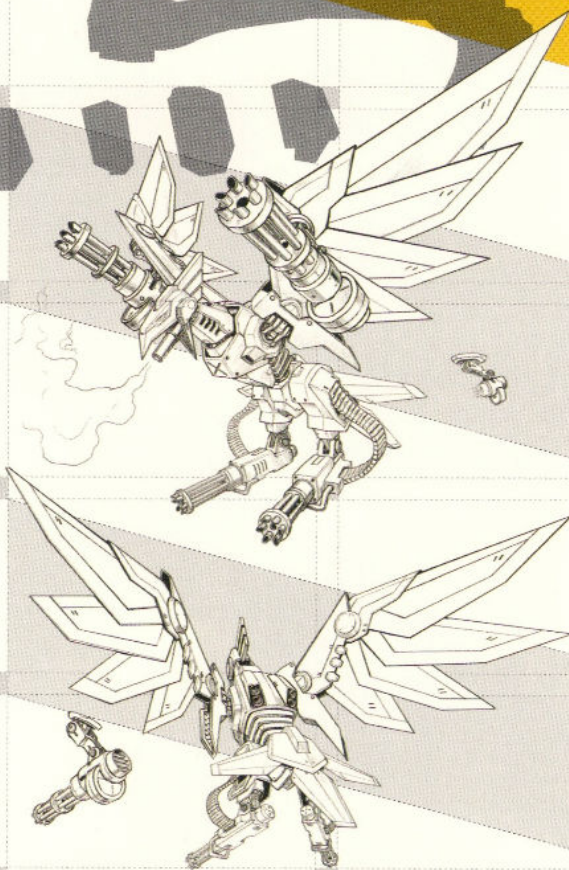
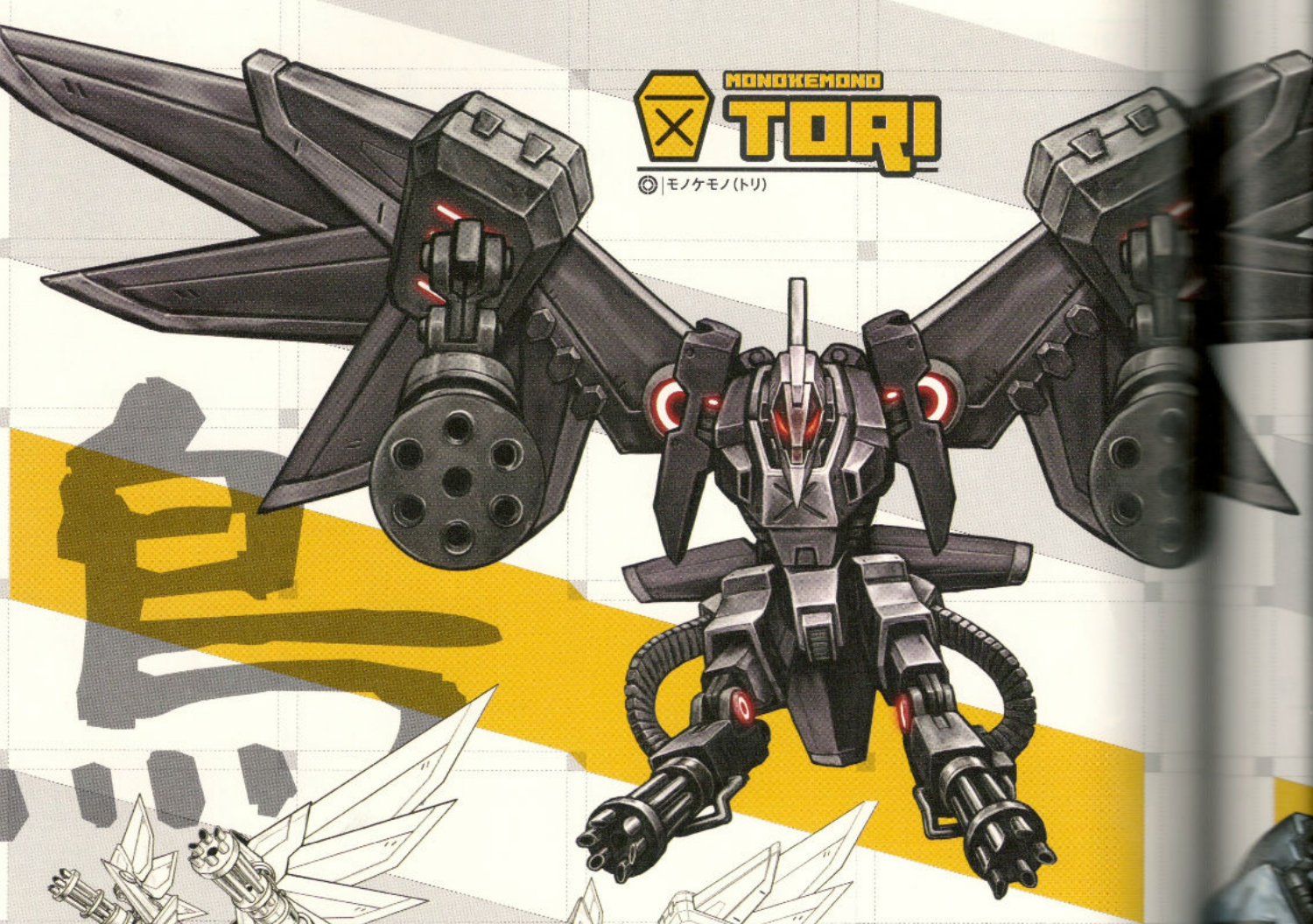


CREATOR'S COMMENT

モノケモノ全体のデザインの方向性を決めたのが、このトラです。当初は、もっと曲線多用していました。ほかのメカのデザインと共通させるために、足などの基本的なデザインラインをここで作り上げた感じです。

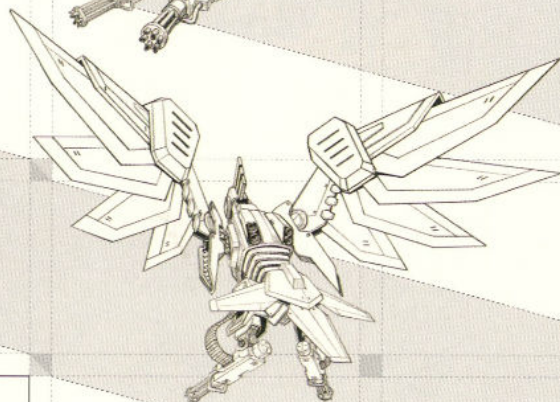
MONOKEMONO
TORI

©モノケモノ(トリ)



CREATOR'S COMMENT

トリには、ガトリング砲や火炎放射器などの隠しギミックが存在するので、その整合性をとるのに少し苦労した記憶がありますね。結果的にうまくバランスがとれたと思います。



©モノケモノ・集合構図

CREATOR'S COMMENT

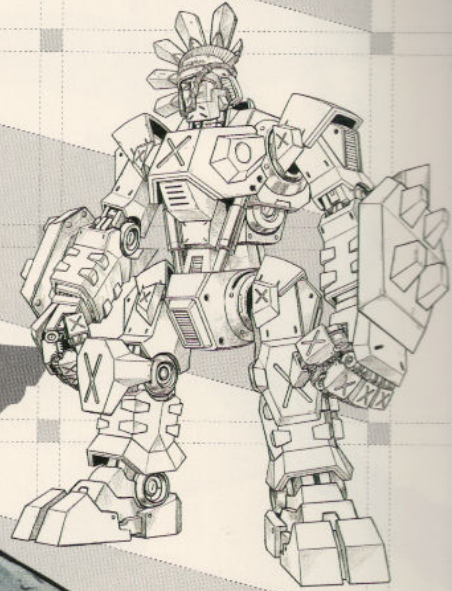
制作時には、世の中にいるいるとある、ヒーローロボットたちの集合ポーズをイメージして描いていましたね。モノケモノは敵対する立場でヒーローではありませんが、できるかぎりカッコよく！みたいな。

CREATOR'S
COMMENT

ヒト型メカということもあり、『ロボコップ2』あたりからインスピレーションを受けましたね。あとは、パワーキャラの位置付けだったので、手足を大きく、力強くデザインしていった感じでしょうか。

MONOKEMONO
HITO

© |モノケモノ(ヒト)

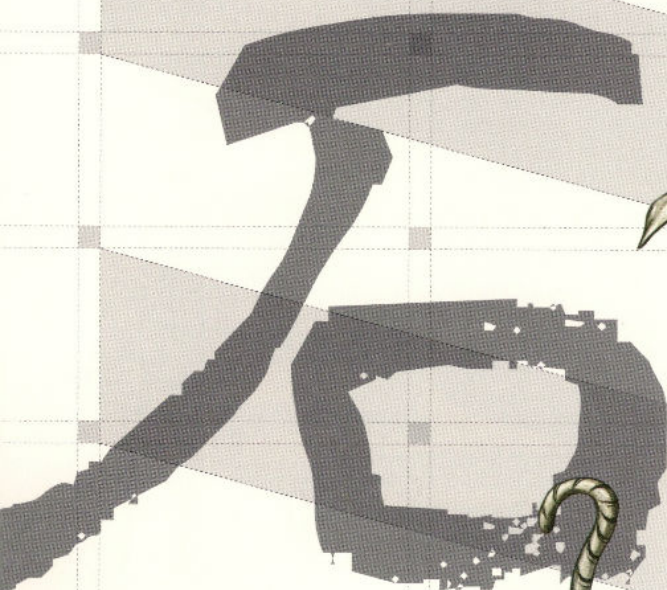




MONOKEMONO

SEKIZOU

◎ 石像



CREATOR'S COMMENT

イメージは「南国にあるローマ彫刻のような石像」とのことで、その南国感を出すのに苦労した覚えがあります。最終的に、シルエットはメ方をあまり意識しない作りになりますが、これはこれでアリですね……？



MONOKEMONO

PROTOTYPE

◎ モノケモノ初期イメージ



直線型

◎ イノシシタイプ



正面



口の形

◎ クワガタタイプ

正面（縦）



正面角



横



弱点（コア？）

◎ ソウタイプ



鼻息（開く）

CREATOR'S COMMENT

いちばん最初はコンセプト自体が掘みにくく、自分が抱えている「ダンガンロンパ」の世界観に合わせて、多少コミカルさを強調した作りになっていた覚えがあります。完成形とはずいぶん違いますよね。メカなどはわかっていましたが、いわゆるモンスターの様な雰囲気でも描いていました。

INTERVIEW モノケモノ担当 藤井氏に聞くQ&A

Q:モノケモノをデザインすることになった経緯は？

前作の「ダンガンロンパ」から制作に参加していて、今作では「モノケモノのデザインをお願いします」と依頼されたのがきっかけになります。最初は「『ダンガンロンパ』の世界観にメカが？」と思っていたところもあり、この突拍子もない組み合わせに自分がデザインしたものがどのように関わっていくのか、非常にワクワクしていましたね。

Q:デザインする際に、とくに注意した点は？

作業自体はディレクターの菅原さんとキャラクターデザイナーの小松崎さんのおふたりと細かい打ち合わせをしながら進めていったのですが、最初に言われたのが、「現在の技術力でできるかもしれないメカ造形」でした。そこで、あまり未来技術っぽくならないようにままとめたので、ゲームスペック的にあまり複雑な描写は避けようという意図があったので、できるだけ簡素に、それでいて単純にはならないようデザインしていった覚えがあります。

Q:モノクマをはじめ、ほかのキャラクターを意識して制作した部分はありますか？

そこはあまり意識してません。モノケモノは、けっこう自由にデザインしていましたね。「ロボコップ」、「トランスフォーマー」、「ゾイド」あたりの作品を参考にはしました。

Q:実装されたものを見た際に、感じたことは何ですか？

実際にどう動くかは、大雑把に聞いていただけだったのもあり、動いたのを見たときは感動しました。アクションギミックとしてのパーツの意味合いを、デザインからうまく汲み取っていただけました。

Q:いちばんお気に入りのモノケモノはどれですか？

気に入ってるのはヒトですかね。やはり人型メカを描くのが好きなので、いろいろ楽しんでデザインした記憶があります。でもデザインしやすかったのは、パターンがほぼ全身いっしょのヘビです(笑)。

Q:今後の「ダンガンロンパ」に期待することは何ですか？

やはり、この独特の世界観やセンスが魅力的なゲームだと思います。ですので、そのあたりをもっと広げた展開のゲームを選んでみたいという「希望」があります。

Q:最後にユーザーに向けてメッセージをお願いします。

このゲームの制作に関わるとても嬉しく思います。今後も、ぜひ皆さんに未来永く気に入って遊んでいただければと思います！



PROFILE 藤井英俊

フリーのイラストレーターとして活動中。おもに扇子類のイラストや、カードゲームなどに携わっている。

公式ブログ「Vector scan」
<http://vectorscan.exblog.jp/>

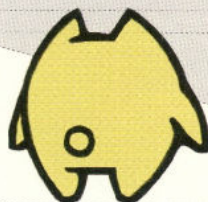
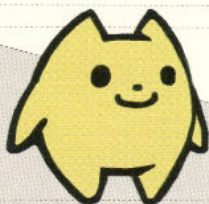
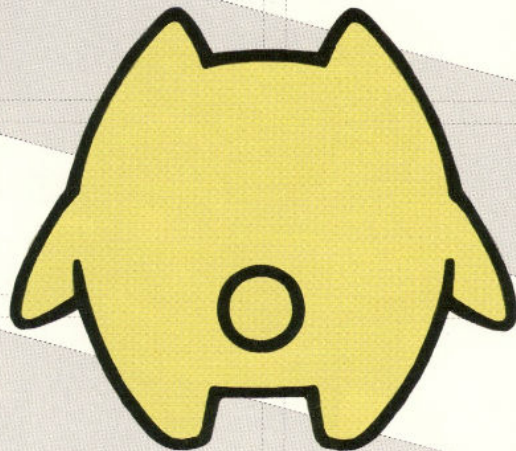
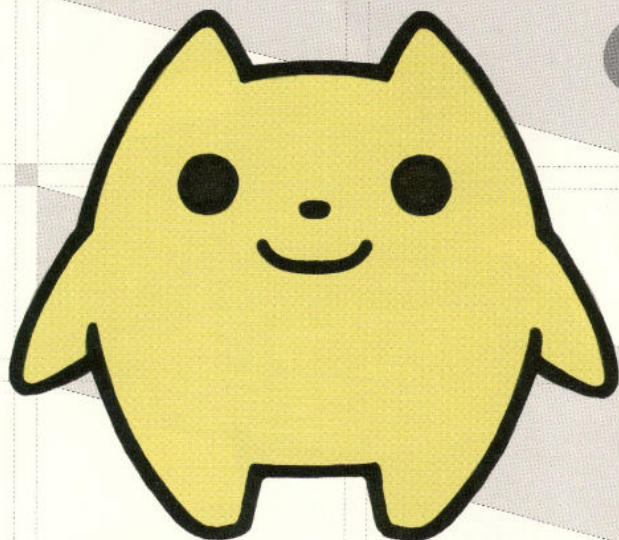


ZAKOKEMONO

【ザコケモノ】

ほかの登場キャラクターたちとは一線を画す、かわいらしいザコケモノのカラフルなデザイン画をまとめて公開。デザインを担当した、あるた氏から寄せられたコメントにも注目だ。

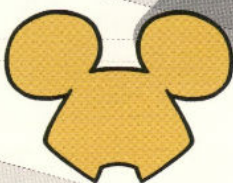
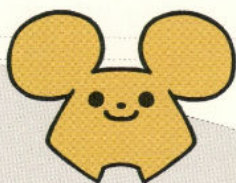
ZAKOKEMONO 1 歩行タイプA1



CREATOR'S COMMENT

最初にデザインしたザコケモノで、すべての基本です。ほかのケモノたちはここから派生したデザインになっています。チャームポイントは短い足と尻ばさみです。

ZAKOKEMONO 2 歩行タイプA2



CREATOR'S COMMENT

丸耳です。能力的特徴はないのは歩行タイプA1と同じなのですが、バツと見のシルエットに差がでるように意識しました。本編のムービーでもまさかの登場シーンが！

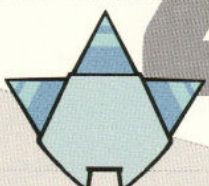
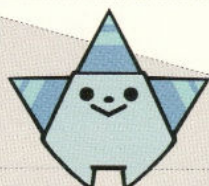
ZAKOKEMONO 2 歩行タイプB1



CREATOR'S COMMENT

歩行タイプA1の進化バージョンです。トゲのラインは最初には入っていませんでしたが、「トゲ!キケン!」ということを強調するために追加しました。トゲは踏んだらキケンです。

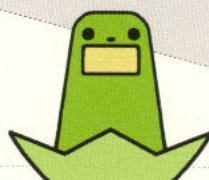
ZAKOKEMONO 4 歩行タイプB2



CREATOR'S COMMENT

こちらは歩行タイプA2の進化バージョンです。耳を失う代わりに、でっかいトゲを3本生やっています。トゲタイプはノーマルと比べて口元もシャープです。

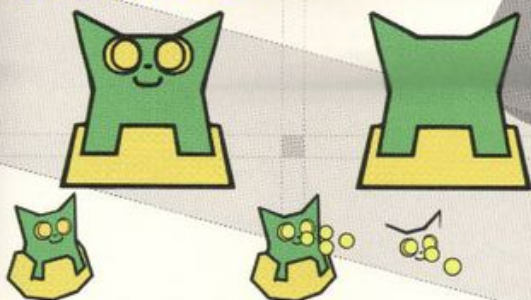
ZAKOKEMONO 5 設置タイプ1



CREATOR'S COMMENT

モグラのような竹の子のような、地面から生えたザコケモノです。ゲーム中では移動しませんが、モグラたたきのように出たり引っこ込んだりしてもおもしろいかもしれません。

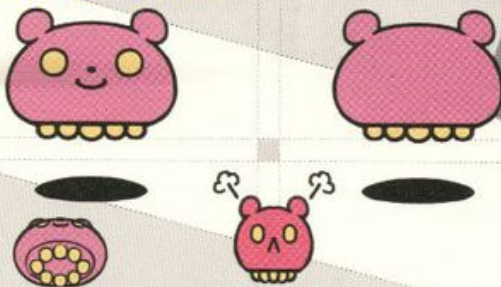
ZAKOKEMONO 6 設置タイプ2



CREATOR'S COMMENT

くいつとした大きな目の特徴。設置タイプのモノケモノです。その目からビームを出してまわりを焼き払う能力の持ち主で、近づいたらキケンです。

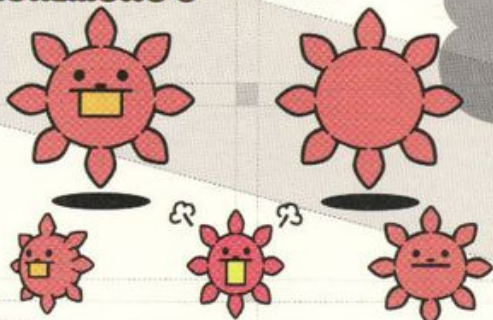
ZAKOKEMONO 7 機雷タイプ1



CREATOR'S COMMENT

フワッとクラゲタイプです。元々はこいつ自身が膨らんで爆発するイメージだったんですが、最終的にボムをまき散らす感じになりました。裏面が意外と気持ち悪いです。

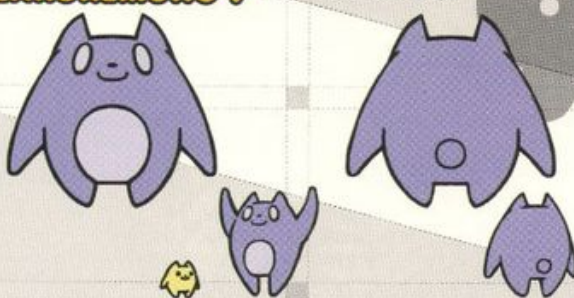
ZAKOKEMONO 8 機雷タイプ2



CREATOR'S COMMENT

こいつは最初、地面から生えたヒマワリみたいな形で、設置タイプとしてデザインしていました。それがフワリと浮かんで太陽のように。口が開いているのはその名残です。

ZAKOKEMONO 9 パワータイプ(中身)



CREATOR'S COMMENT

歩行タイプA1からの正当パワーアップバージョンです。大きく見せるためにお腹を強調してみんぞり返っているような印象を出しました。背は伸びましたが、足は短いまま。

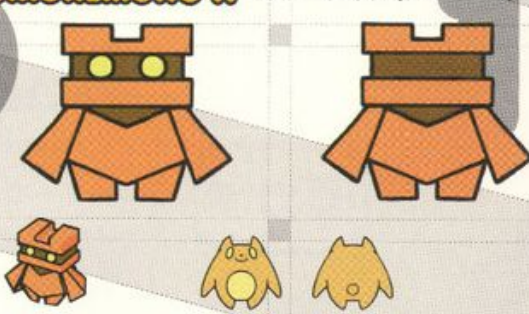
ZAKOKEMONO 10 パワータイプ(アーマー-1)



CREATOR'S COMMENT

ロボットのような、パワードスーツのようなイメージでデザインしました。カッチとしたものをかわいく見せるのはなかなか難しかったです。

ZAKOKEMONO 11 パワータイプ(アーマー-2)



CREATOR'S COMMENT

アーマー-1と比べるとちょっとイトロな感じです。イメージはゴレム+甲冑です。アーマーは2種類とも中身の形状と整合性が取れるように翼をつけました。

INTERVIEW ザコケモノ担当 あるた氏に聞くQ&A

Q: ザコケモノをデザインすることになった経緯は?

前作の感想をツイッターで書いていたら、小松崎さんに声をかけていただいていた……その後、何度かお会いする中でキャラクターのデザインをしてみないかというお誘いがあり、請けさせていただきました。当時描いていたキャラクターのテイストが、ザコケモノのイメージに合っていたんだと思います。こういったテイストのキャラクターで何がやりたいと考えていた矢先の出来事だったので、運命的なものを感じました(笑)。好きな作品に参加することはなかなか経験できませんから、うれしかったです。

Q: どのように制作を進めたのでしょうか?

基本的に小松崎さんとメールでやりとりしていました。最初の打ち合わせで初めて会社に伺った際、広い会議室で開発メンバーに囲まれてドキドキしたのを覚えています。

Q: デザインする際に気をつけた点を教えてください。

ポリゴン数をなるべく少なくしたい、という要望があったのでそこを意識しました。それと「ザコケモノ」としての統一感を出すために、目、鼻、口あたりのバランスは全ザコケモノで共通させています。あとは、モノクマやモノミと色がかぶらないように気をつけました。

Q: 実装されたものを見た際に、感じたことは何ですか?

「ホントに出てる! 3Dで動いてる!」という感じ(笑)。発売日ギリギリまで、このモード自体が情報公開されていなかったのもあり、本当にゲームに実装されているかドキドキしていました。自分が考えている以上に、ワラワラとかわいっ動きをつけてもらえてうれしかったです。ザコケモノがやられたときの顔や、モノミ先生の「はじめてまざりまぢゅ」のボイスがお気に入りです。

Q: 今後の「ダンガンロンパ」に期待することは何ですか?

すぐに続編……とはいかないと思いますが、さまざまな形でこの作品の魅力が広がってほしいなあと願っています。またどこかでザコケモノたちが活躍できるといいですね。

Q: 最後にユーザーに向けてメッセージをお願いします。

本編で絶望して心が張り裂けそうなときは、ザコケモノを吹き飛ばして息抜きしてください。あとモノノヤシーンには、メダルを一度にたくさん入れてもらえるとうれしいです(笑)……



PROFILE あるた

前段は会社でデザイン業務を担当。そのかわり、フリーランスでキャラクターデザイナー「あるた」として活動中。

公式サイト「capricious」
http://www.geocities.jp/capri_alta/

BREAK!!!

あの戦いを再び! 『魔法少女ミラクル★モノミ』

日向たちがロシアアイと島の謎に翻弄されるまで、密かにモノケモノに立ち向かうモノミ。人知れず行われる戦いを、アクションゲーム『魔法少女ミラクル★モノミ』で体感しよう!

ハイ、ミナサン!

モノクマの陰謀に負けずに、らーぶらーぶで過ごしてまちゅか?

さてミナサンは、本編でモノクマの手下「モノケモノ」が島の橋をふさいでいたこと、覚えてまちゅか?

あしがひとり、ホロボロに傷つきながら「モノケモノ」を倒していたことも……

それもこれも、すべてはモノクマのせいであらうよ!

モノクマに力を奪われながらも生徒を守るために戦ったあちしの姿を再現する……

それが、**ミラクルモノミ**でちゅ!

画面の見方

スコア

敵を倒すとSCOREが加算される。HIGHはそのステージでの最大スコア

タイム

制限時間。ゼロになるとゲームオーバー

アイテム

アイテムを入手すると表示される

金塊ボーナス

金塊ひとつにつき1000ポイントがスコアに加算される

コンボ数

敵を同時に倒したコンボ数。金塊の数に影響

ハートマーク

体力。ゲージがゼロになるとゲームオーバー

ではさっそく、ゲーム画面を説明ちまちゅ!

USAゲージ

100%になるとRボタンでウサミに変身できる

バトルの方法

□を押しながら移動!

魔法陣

基本的な方法は魔法陣を描いて敵を囲み、爆発させることであらう。途切れないようキレイに描きましょ!

BOM!

木などの構造物を巻き込んで敵を倒すとスコアアップであらう!

ただし魔法陣を描きっぱなしだとスタミナ切れを起こしましょ! 描いて、休んで、をくり返しましょ!

汗をかいたらスタミナ切れ! 休んで!

踏みつけ

ジャンプすると踏みつけ攻撃で気絶させることができましょ!

×ボタン

叩き割り

敵を踏みつけたあとに○を押すと、叩き割りで倒すこともできましょ!

□ボタン

OH!

頭がとがった相手を踏みつけると逆にダメージを受けましょ!

敵のタイプ

敵にはいろんなタイプがいます。相手に合わせて攻撃方法も変えましょ! ザコケモノのタイプは右の5種類であらう!



歩行タイプ(ノーマル)

もっとも一般的なタイプでモノミに向かって歩いたり突進したりする。魔法陣、叩き割りのどちらでも倒せる



歩行タイプ(ブルー)

あまり移動はせずトゲを放射する。頭にもトゲがついているため、叩き割りではなく魔法陣で囲んで倒す



設置タイプ

移動はせず、同じ位置から弾を吐き出して攻撃する。魔法陣、叩き割りのどちらでも倒せる



機雷タイプ

一定間隔で爆弾をまき散らしながらモノミに向かって移動してくる。魔法陣、叩き割りのどちらでも倒せる



アーマータイプ

堅い装甲で覆われている。魔法陣で何度も攻撃すれば倒せるが、踏みつけや叩き割りをくり返して装甲を壊すと中身だけの姿になるので、そのあと魔法陣で囲むほうが効果的





アイテムは敵を倒すとランダムで出てきまっちゃうよ。一定時間で消えてしまいまっちゃうから、手早く回収しちゃおうね!

アイテムについて

- ミルク**
体力を少し回復する
- ビスケット**
体力を大きく回復する
- ウサミ人形**
USAゲージを増加させる
- プレゼントボックス**
モノミの装備品がもらえる。中身はランダムで、難易度が高いステージほど性能がいいものが出やすい
- 時計**
タイムを回復する
- 金塊**
手に入れた数に応じて、ステージクリア時にモノクマメダルがもらえる。コンボ数が多いほど出やすい

ウサミに変身

そしてミナサンのお待ちかね! スイートな魔法少女、ミラクルウサミへの変身でちゅ!

USAゲージが100%のときにRボタンを押すと、一定時間ウサミに変身できるんでちゅ!

変身中はスタミナ切れを起こさないし魔法陣の効果もアップ、しかも無敵状態になるんでちゅ!

モノケモノとの戦い

ステージに登場する、ザコケモノたちをなぎつぎ倒していくと……最後に現われるのは巨大なモノケモノでちゅ!

なんて困難な敵でちょうね……! でもあちしの勇気とミナサンの活躍があれば、きっと勝てまっちゃう!

地面に潜ったり空を飛んだり手強い相手でもちゅが、基本はザコケモノたちを倒した方法と同じでちゅからね!

本編が進むと、プレイできるステージも開放されていくでちゅ! さあ、ミナサンもいっしょに、蒸の親玉モノクマをやっつけまっちゃう!

TO BE CONTINUED...

特別公開! モノミのクローゼット

あちしのコスチュームをこっそり見せちゃいまちゅ! 性能が高いアイテムほど、難易度の高いステージで出やすくて、EASYではNo.14以降のアイテムは出現しなくなってまっちゃうよ。またNORMALのSECRETでは全アイテムが出現しまっちゃうから、集めるときの参考にしてくださいな。

◎ステータス変化

- MAG**: MAGIC POWER. 高いほど魔法の威力がアップ
- STR**: STRENGTH. 高いほど叩き倒りの威力がアップ
- DEF**: DEFENCE. 高いほど受けるダメージがダウン
- USA**: 高いほどウサミに変身できる時間が長くなる
- 🍪: 金塊が出やすくなる
- 📦: プレゼントが出やすくなる

杖

アイテム名	ステータス変化			
	MAG	STR	DEF	USA
01 木の枝	0	0	0	0
02 丈夫な枝	10	20	0	10
03 竹ぼうき	10	30	0	10
04 土産の木刀	20	40	0	10
05 物干し竿	20	50	0	10
06 達人の角材	20	60	0	20
07 玉串の枝	10	80	0	20
08 有刺鉄線バット	0	100	0	30
09 魔女のぼうき	20	130	0	30
10 サマーカーニバル	20	150	0	40
11 パーソロミュー	50	50	150	50
12 雷新牙の杖	0	80	0	100
13 くるくるるん	0	220	0	0
14 ピンクボムの杖	0	250	0	0
15 達人の杖	0	280	0	0
16 ゴールドラッシュ	0	320	0	0
17 魔星の杖	50	200	50	150
18 ヴァンキッシュ	50	250	50	150
19 絶望の杖	80	350	50	150
20 希望杖セブンスシー	100	600	100	250

リボン

アイテム名	ステータス変化			
	MAG	STR	DEF	USA
01 モノミのリボン	0	0	0	0
02 1年生のリボン	50	0	0	0
03 水玉模様のリボン	100	0	0	0
04 紅白ハチマキ	150	0	0	0
05 椿の髪飾り	100	0	0	0
06 うさ耳カチューシャ	150	0	0	0
07 羽毛のシュシュ	100	20	10	10
08 夜会巻きリボン	20	0	-20	0
09 花嫁の角隠し	100	30	30	30
10 きんらんリボン	150	50	0	0
11 ポップスター	250	10	0	0
12 真鍮のリボン	250	0	20	0
13 ニタックスゴールド	300	10	10	0
14 魔法のリボン	350	20	20	10
15 BPM	400	30	10	30
16 龍鬼のリボン	450	50	30	0
17 スワロウテイル	250	50	100	50
18 メルクリウス	500	40	30	20
19 絶望のリボン	550	40	30	20
20 希望髪結オータム	600	100	100	250

オムツ

アイテム名	ステータス変化			
	MAG	STR	DEF	USA
01 モノミのオムツ	0	0	0	0
02 はいはいオムツ	0	0	50	0
03 水遊び用パンツ	0	0	100	0
04 版權モノのオムツ	0	0	150	0
05 毛糸のパンツ	0	0	200	0
06 じゅうにひとえ	0	30	100	0
07 プレミアムオムツ	0	0	250	0
08 オヤジの腰ミノ	0	0	200	10
09 ステルスキャンティ	0	0	220	10
10 普通のパンツ	0	0	240	10
11 キャトルトランクス	0	0	230	40
12 寛悟のブリーフ	50	50	100	50
13 アンティドロワーズ	0	0	50	0
14 乾坤一擲	30	0	150	30
15 支配者のパンツ	0	30	250	30
16 バヨネットピキニ	40	0	300	40
17 正統派ホワイト	0	40	350	40
18 ミステリアルuzz	50	0	400	50
19 絶望のオムツ	0	50	550	50
20 希望布着サウザンド	100	100	600	250



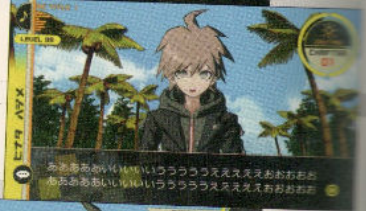
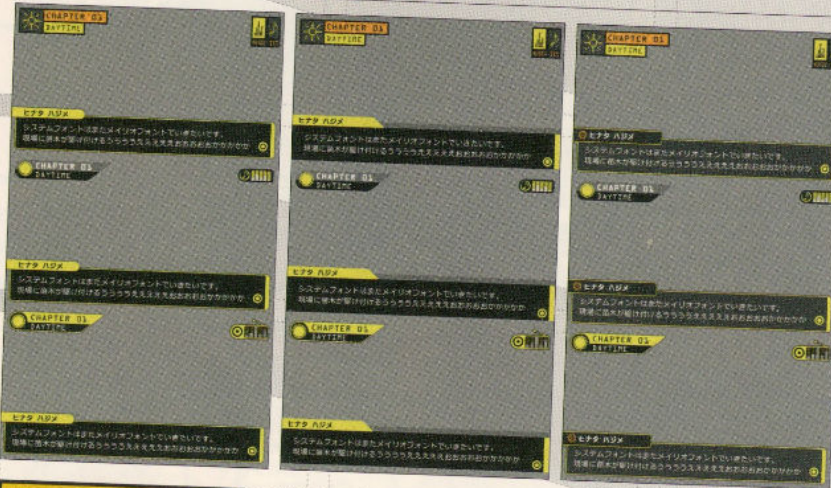
USER INTERFACE

[UI画像]

開発の過程で作られた数々のUI画像を公開。これらは『ダンガンロンパ』の世界の構築には欠かせない要素。開発スタッフのコメントに目を通せば、制作の裏側をうかがい知ることができるかも？

USER INTERFACE

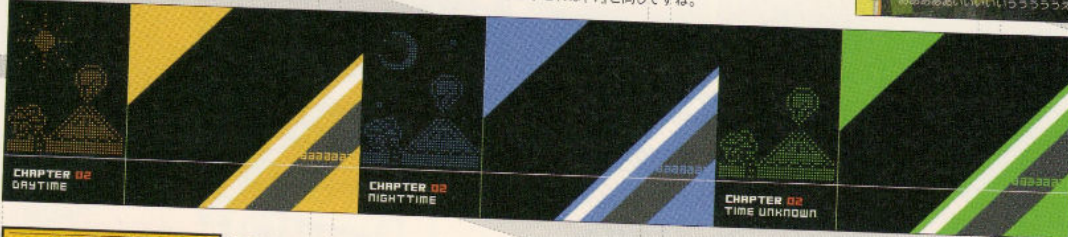
島内生活 / 捜査パート



CREATOR'S COMMENT

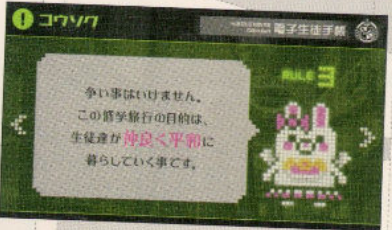
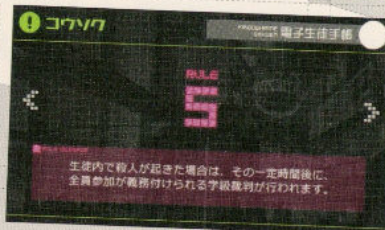
舞台がゲーム内の世界ということで、最初はシステムっぽい落ち着いたイメージで、3種類のウィンドウに時刻などの3種類のUIを入れ込んでデザインしていました。ですが途中でオシャレ路線に方向転換し、グラデーション処理をしたり、BGMのビジュアライザーを南国らしくウクレレにしてみたりと遊び心を加え、現在に至ります。時刻変化の色は、昼は黄色、夜は青、不明な場合は緑にしていますが、これは「1」と同じですね。

時刻変化デザイン案

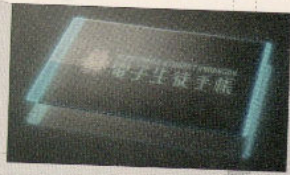
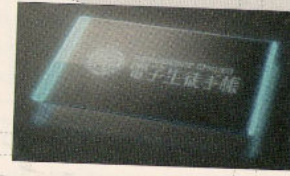


USER INTERFACE

電子生徒手帳



手帳デザイン案



ペットの部屋案



CREATOR'S COMMENT

初期の手帳の「コウクン」には、モノミとモノクマがないシンプルなものがだったんですね。最終的にドット絵を入れ込んで、可愛く仕上げました。ペットの案もいろいろあって、チビミが卵をかぶっていたり、最終的な見た目とちょっと違ってました。あと個人的にネコが大好きなので、実装されたらよかったのになぁと思ってました。少し残念です(笑)。

ペット案



USER INTERFACE 字根裁判



CREATOR'S COMMENT

裁判パートのUIは、「サイコロピカル」というテーマからは独立したデザインで、「ダンガンロンパ」独特の裁判画面を大事にしつつ、前作より色味を抑えて全体的におとなしめにしてあります。また、議論中表示されるキャラクターの顔を前作より小さくし、後ろの画面を広く見やすくなるように調整しました。

議論



会話



CREATOR'S COMMENT

反論ショーダウンに関するのですが、初期の頃は、じつはコトノハが2種類あったんです。議論と同じコトノハと、相手の言葉を斬りつける主人公の台詞が入ったコトノハなのですが、後者は最終的にズバッと斬られてしまいました……。

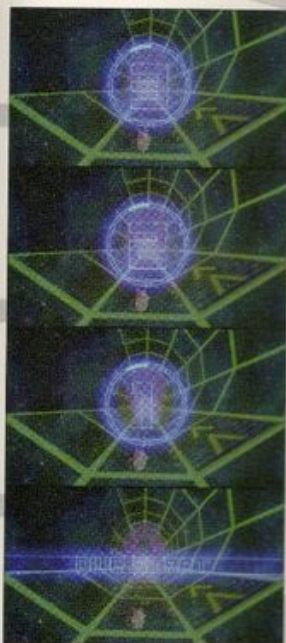
論破



反論



USER INTERFACE ロジカルタイプ



CREATOR'S COMMENT

まだ日向くんのモデルがなかった頃——モノミちゃんがロジカルタイプのステージを駆け抜けていました！ 開発中はこれに慣れてしまい、本番の日向くんが入ったときに一瞬「あれっ？」と思いましたね(笑)。

USER INTERFACE PTA (盾)



CREATOR'S COMMENT

本編ではくるくる回ってよく見えなかったかもしれませんが、各チャプターの盾はこんな感じになっていました！



USER INTERFACE クライマックス推理



CREATOR'S COMMENT

もっとも前作から改善したかったのが、クライマックス推理です。システムは前作と同じですが、コマを大きく、四角くして絵を見やすくしたのに加え、ヒントもかなりわかりやすくなったかと……。

CHAPT.
1



CHAPT.
2

CHAPT.
3

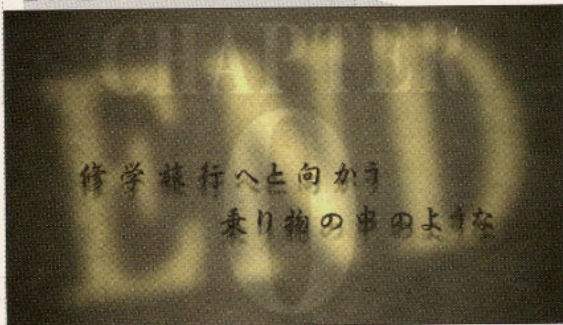


CHAPT.
4

CHAPT.
5



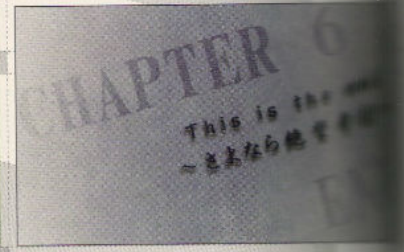
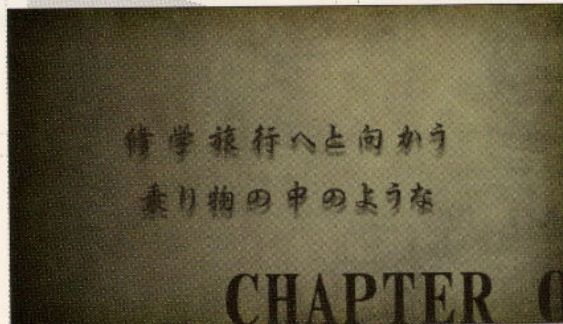
■その他デザイン案



CHAPT.
6

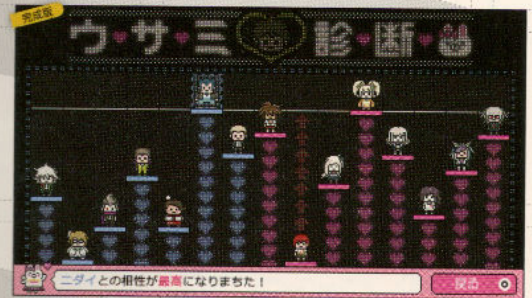
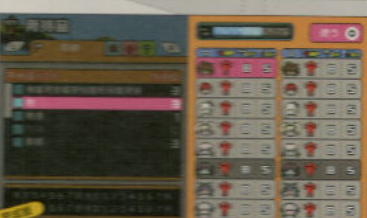
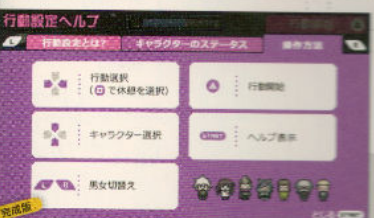
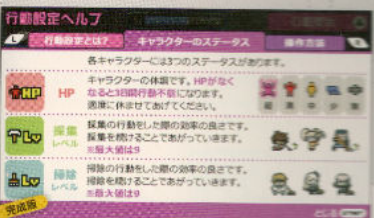
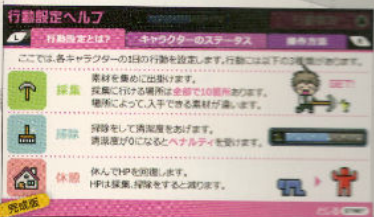
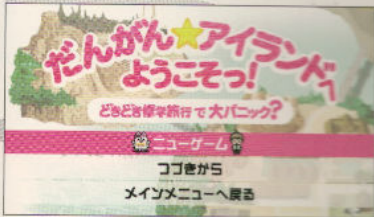
CREATOR'S COMMENT

前作では、章ごとにキャラクターのイラストが出たのですが、今作は自分の中に
偉いイメージがあって、どこか夢の世界のような……そんな少し霧がかった感じの
雰囲気クレジットにしてみました。できあがった音も自分がイメージしていたのと
ピッタリで、すごく嬉しかったです！



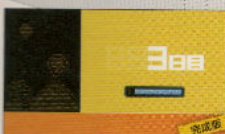
USER INTERFACE

だんがんアイランド



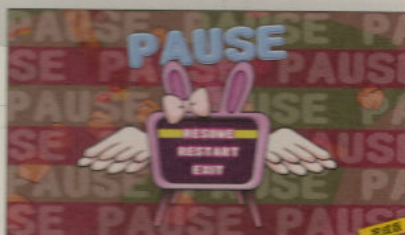
CREATOR'S COMMENT

企画段階では、そこまで力を入れる予定はなかったのですが、物足りなくて、スタッフさんたちと相談しつつ変更。行動設定は16人分をほぼ毎日設定するので、極力シンプル操作を目指し、行動中はドットキャラの動きと行動結果を連動させ賑やかにしました。



USER INTERFACE

魔法少女ミラクル★モノミ



CREATOR'S COMMENT

「魔法少女ミラクル★モノミ」の世界観は、マップやキャラクターのイカれっぴり少女漫画の華やかな色味を象徴したラブリなUIで「イカれた少女漫画」を目指しました。作っているものすごく楽しかったので、自分もやっぱり女なんだから！と実感した画面作りでした(笑)。モノミの「らーぶらーぶ」というセリフが大好きで、そんな雰囲気を出せるようにハートのモチーフをふんだんに使っています。

BREAK!!!

育てよう!かわいい電子ペット

電子生徒手帳についている「ペット」機能で、かわいいペットを育てよう。キュートな姿を眺めて楽しむだけでなく、もったりリゾート気分♪そして、うまく成長させるとアイテムやモノクマメダルをもらえて2度お得!

ペットの世話

電子ペットは日向が持つ電子手帳内で育てる小さなペット。島や建物内を移動する歩数に連動して成長し、希望度と絶望度のバランスによって6種類の成体になる。旅立ちまで育て上げると貴重なアイテムやモノクマメダルをもらえるので、探索や捜査を兼ねてあちこち歩いてみよう。



方向キーを使ったショートカット移動では、歩数はカウントされない。ペットのためには探索は徒歩で!

ペットの世話

ペットの世話は「おそうじ」と「プレゼント」のみ。この両方のバランスをうまくとりながら、自分好みに育てよう。成長の節目では移動画面の左下にアラートが表示されるので見逃さないように。



画面左下にアラートマークが出たらペットに何かの変化があった証拠。状態を確認しよう。

うんちと絶望度

うんちをするタイミングは右のように、それぞれの成長段階によって異なる。また絶望度の増加速度はうんちの数に関わっていて、同じ歩数を歩いてもうんちの数が多いほど上がりやすくなる。絶望度が最大の10になるとペットは死んでしまうので、部屋を清潔に保ちつつ、成長に必要な絶望度をキープしていくことが重要。



死んだあと放置すると200歩で白骨化。ものぐさだとこんなかわいいような姿を見ることが……

成長とプレゼント

ペットは「サナギ」になるまでの段階での「希望度」と「絶望度」によって、第4段階の姿が決まる。またペットが旅立つときには、どの種類に成長しているかでもらえるプレゼントが変化する。とくに「ウサミ」と「モノクマ」からは貴重なスキルがもらえるので一度は育てておこう。



お別れの時が来ると、それぞれの成長に応じたプレゼントと新しいタマゴを残して去っていく。



ボタンでおそうじ



ペットのうんちを掃除する。そのままにしておくと絶望度が上がって死んでしまうので、こまめに掃除しよう。

ボタンでプレゼント



手持ちのプレゼントをあげる。どのアイテムも一律で、ひとつあげるごとに希望度が増え、絶望度が減る。

きつとくけど、うんちを減らしたけど絶望度は下がらないからね

ペットの成長段階



うんちの数と絶望までの歩数

成長段階	名前	うんちをする歩数	△の確率	絶望度が上がる歩数													
				△の数													
				0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
1	タマゴ	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
2	チビミ	70	70%	300	150	100	75	50	25	15	10	5	3	1	1	—	—
3	サナギ	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
4	ヘビミ	100	50%	300	150	100	75	50	25	15	10	5	3	1	1	—	—
	クソミ	30	50%	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	プタミ	100	50%	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	ゴリミ	100	50%	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	ウサミ	200	50%	300	150	100	75	50	25	15	10	5	3	1	1	—	—
	モノクマ	100	50%	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—



ボクだけは絶望度が上がっても死なないんだよ!

成長の条件とプレゼント

	条件		プレゼント		
	希望度	絶望度	プレゼント1	プレゼント2	モノクマメダル
ヘビミ	0~2	0~5	No.002 ラムネ	No.003 ココナッツジュース	100
クソミ	0~2	6~9	No.096 ティッシュ	No.096 ティッシュ	250
プタミ	3~5	0~9	No.010 明太フランスパン	No.035 風呂敷バック	150
ゴリミ	6~8	0~9	No.048 オスシリンダー	No.049 メスプラスチック	125
ウサミ	9~10	0~5	No.086 百年ボプリ	No.04 脅威の集中力(スキル)	200
モノクマ	9~10	6~9	No.090 記憶ノート	No.08 明確止水(スキル)	300



希望度は1度上げてしまおうと下げられないからよく考えて育てるんだね!



お別れの時……またね!

タ
To
ペット
なタマ

ヘビ
Hel
美しい
いい、癒
るによ

【プタ
BU

お部屋
が大好き
そが

【ウサ
Use

ちょっと
ルキー
いなか

ペットの姿



[タマゴ]
Tamago

ペットが生まれる真っ白なタマゴ。大きくなあれ!



[サナギ]
Sanagi

もうすぐおとなになるよ。どんな子に育つかな?



[チビミ]
Chibimi

タマゴから生まれたばかりのウサギの赤ちゃん。いつもハイハイしてるよ!



[ヘビミ]
Hebimi

長い体と大きな口がかわいい。緑色のヘビ。による動くよ!



[クソミ]
Kusomi

うんちが大好きなちょっぴり困った子。なんとプレゼントの持ちうんち!



[ブタミ]
Butami

お部屋でころころするのが大好き。大きなおへそがかわいいね!



[ゴリミ]
Gorimi

いがつい体にファンフェイス。厚い胸板がとっても立派だよ!



[ウサミ]
Usami

ちょっぴりスイートなミルキーっ娘。天使みたいなかわいさ!



[モノクマ]
Monokuma

絶対死なない不死身のモノクマ。いつもえらそうにしているよ!





JACKET PATTERN

【ジャケットパターン】

ジャケットデザインの完成までに用意された、数々の別案を紹介。使用するキャラクターやロゴの配置などさまざまな変遷を経て、現在の形になっていることがうかがえる。まったく異なる印象のパターンながら、そのいずれにも作中のキーワードが巧みに織り交ぜられているのがファンにはたまらない。

赤と黒



日向と狼枝を中心にデザインされた3パターン。向かって左側には仲間たちの集合や超高校級の扉書きが配置されているが、右側はすべて不気味に浮かぶモノクマの姿がモチーフになっている。

ゴージャス系



希望ヶ峰学園を背景にさらびやかなデザインが目立つ2パターンは、それぞれゴールド、シルバーのようなイメージ。仲間の出自に由来するマークや校章が散りばめられている。

ロゴデザイン



決定稿のデザインにもっとも近い南国風のジャケット。ヤシの木の奥に希望ヶ峰学園の校舎が見える。タイトルロゴは斜めに配置することがたびたび検討されていたようだ。

キャラクターデザインの一部にも取り入れられているロゴのデザインがアクセント。ゲームのイメージを際すことで、逆に「サイコポップ推理アクション」の名にふさわしい雰囲気。

南国風



前作のイメージ踏襲版



英字の中にはキャラクターのイラスト、全体は鏡の照準をイメージしたクロスデザイン。10種類のカラーバリエーションを見比べるだけでも、随分と印象が変わるのがわかる。

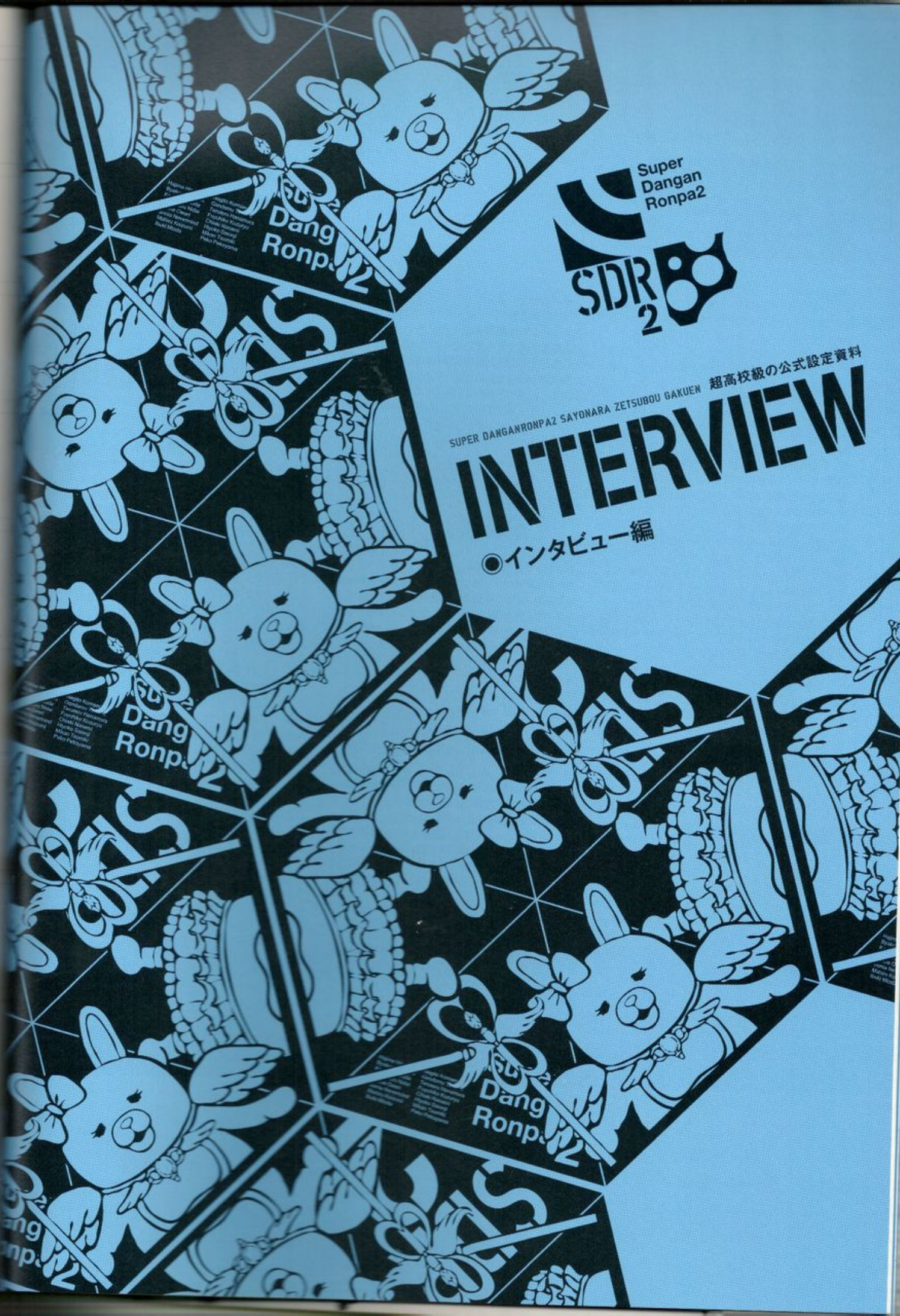


Super
Dangan
Ronpa2

SUPER DANGANRONPAZ SAYONARA ZETSUBOU GAKUEN 超高校級の公式設定資料

INTERVIEW

◎インタビュー編



INTERVIEW 01

【インタビュー】

ディレクションチーム

単なる続編ではない
集大成の“スーパー”

—まずは、「スーパーダンガンロンパ2」を制作するに
いたった経緯から教えてください。

小高 前作の開発が終わった時点で、スタッフ間
で続編について話してはいたんですが、まだまだ構
想段階だったんです。それが、2011年の3月ぐら
いかな。小説の「ダンガンロンパ/ゼロ」のプロットを
書いているときに、続編の構想もまとまって、「続
編を作ろう」という話になりました。

寺澤 ただ、僕としては小高に小説を書かせるか
どうか非常に悩んだんです。『続編の作業と平行
してできるの?』と心配なところがあった。小高と
話をして、「小説を書けば、続編も書ける」と言われ
て、「じゃあ、がんばれ」という流れに。

小高 「ダンガンロンパ/ゼロ」を書いたからこそ、
僕の中で前作までのストーリーが整理できたので、
それは本当なんです(笑)。

—そんな攻防があったんですね(笑)。小説執筆す
る時点で、小高さんの中では続編の構想はどれくらい
完成していたのでしょうか?

小高 プロットは、小説の作業と同時並行して、
2011年4月くらいから書き始めて夏くらいに完成し
ました。プロットの時点で連続殺人や密室トリック
など、やりたいトリック、じつはゲームの世界だ
たというオチも考えていて、ストーリー構成はその
ときと大きく変わってはいませんね。

—なるほど。では、そのプロットが完成してから、
プランナーが作業を始めていったと?

菅原 いえ、完成するまえから動いていましたね。
2011年4月頃には、プロットの草案がザックリとあ
って、それをもとに佐々木とふたりでゲームの中身
などを考えていきました。プログラマーには、ベー
スとなる前作があるので、それをブラッシュアップ
しておいてもらって。ちなみに、企画書の段階です
でに賛成、反論といった新要素の案は出ていました
ね。ただ、中身はまったく決まっていなくて、ビジ
ュアルだけが決まっているような状態でした。

—タイトルが“スーパー”という言葉も、企画書の段階
から入っていたのでしょうか?

菅原 最初はほかにもいろいろなタイトル案があり
まして、漢数字で「ダンガンロンパ弐」というのがあ

りましたね。その後、「スーパーダンガンロンパ」に
変わって、「2」がなくなったりして。

寺澤 2011年8月の週刊ファミ通さんで、第1報の
情報を出すことになって、正式なタイトルを決めな
いと……という流れだったよね。

—では、続編に“スーパー”とつけた理由は?

菅原 意味合いとしては、前作を超えたいという想
いと、開発スタッフがみんなファミコン、スーパー
ファミコン世代(笑)だったので、「スーパー」っ
て入れたいね」と話していたんですよ。

—なるほど。“さよなら絶望学園”のほかに、サブタ
イトルの候補はありましたか?

小高 サブタイトルは、ずっとそのままですね。プ
ロットを書いたときに、“さよなら絶望学園”と書い
て、そのまま決まったパターンです。

寺澤 いやいや、みんなで案は出したよ。でも、け
っさく最初のサブタイトルに決まった。

小高 そうか。ありましたね。でも、僕はほかの候
補を挙げてすらいなかったような……(笑)。

—(笑)。改めて、サブタイトルに決められた意味を
おうかがいしたのですが?

小高 本作を「集大成にしよう」という意図を込めて
います。「スーパー」もそうなんですが、その名に相
応しいものにするために、自分たちで最初からハ
ードルを上げておくというイメージです。もともと「
ダンガンロンパ」の場合は、単純な続編にしてくな
かったので、あえてハードルを上げていきました。い
わば、世の中の安易な“2”に対する、アンチテーゼ
を込めて作っています。

佐々木 僕は本作から開発に参加しましたが、最
初に「単なる“2”を作る気はない」と言われて、それ
がものすごく印象的でした。

人間関係も壊しかけた
ギリギリのスケジュール

—みずからハードルを上げると、開発もとくに苦勞
したのではないかと思いますか?

小高 いちばん大変だったのは、シナリオと同時並
行で作業を進めたところですね。シナリオを変え
ると、背景やゲームの流れも変えないといけなくな
るので、とにかく手間がかかってしまっ。すべてそ
こに集約されます。

菅原 プログラマー、デザイナー、どこのチームも、
つねに時間との戦いでした。

—その中でもデザイナーの作業は、変更があるたび
に、その都度やりとりをして、進めていくという流れ
だったのでしょか。

物語の根幹となるシナリオや、シ
ステムの企画を担当したディレ
クションチームへのインタビュー。
開発のキーマン6人に開発エビ
ソードを語ってもらった。

菅原 そうですね。ただ今回は、前作に比べて社
内のデザイナーが多かったので、すぐに直接話し合
いできたんです。それで、作業内容を迅速に決
められたので、すごくやりやすかったです。

—プログラマーチームに今回はスクリプター(笑)
がいちばん大変だったとかありましたか?

菅原 いえいえ、どこも大変だったと思いますよ。
……ただ、学級裁判のスク립ト作業は、もう思
い出したくないです(苦笑)。

寺澤 少なくとも、誰よりも会社にいたよね。
齊藤 菅原からのメールの受信履歴を見ても、朝
方にメールが来ていたりしましたね。

菅原 「ダンガンロンパ」は、やはり学級裁判がキ
モですから。ユーザーさんに楽しんでもらいた
い一心で、時間をかけました。小高のシナリオが
すごくよかったです。それを台無しにできなかった
という思いもあります。

—学級裁判の作業は、どういったところに時間がか
かったのでしょうか?

菅原 読むスピードはユーザーさん次第なので、演
出のリズムでスピード感が出るように試行錯誤し
ました。たとえば、ストーリーに大まかなリズムを決
めて、3拍子のリズム(笑)なら3拍目を強調する
ように演出します。3回目のノンストップ議論で曲
を変えたり、「寄り寄り引き」と、3番目に違うもの
が来るようなカメラワークにしたり。そのうえで演
出のリズムを変え、リズムの違いでスピード感出
るように工夫しています。あとは、ガヤを含めた議
論のテキスト全般です。テキストの位置、タイミ
ング、速度、角度などすべて手作業での設定だ
ったので、その作業にとっても時間がかかりました。

—それは時間がかかるとしていいですね……。では、シ
ナリオはどういったところが大変でしたか?

小高 シナリオはトリックに時間がかかりましたね。
今回は、それぞれのプランナーが別の章のトリック
を考えるようにしました。最終的に僕がみんなの
アイデアを受け取って、作り込むようにしています。
書いているときは、ほかにもいろいろな苦勞があ
ったと思いますが、シナリオの作業はマスターアップ
よりかなり以前に終わっているんで、あまり印象
に残っていないというか……。最終的にスク립トを
やっているんで、やはりスク립トが大変だった
という思いが強いんですね。

菅原 僕はトリックの発案にはそれほど参加してい
なくて。小高から受け取ったものに、いろいろと注
文をつけて小高に戻す役でした。

佐々木 僕が大変だったのは、5章のトリックです。
最終的に9案くらいは出しましたが、なかなか決ま
りませんでした。

—5章のトリックには本当に驚きました。

小高 手前味噌ですが、5章のトリックはよくでき
ていると思います。あれこそ「ダンガンロンパ」
じゃないとできないと言いますか。佐々木がいろ
うと考えてくれたおかげですが、僕も「狼枝は、こ

みんな最後までがんばってくれたと思います



PROFILE

寺澤 善徳

本作のプロデューサーとして、スタッフの構
成から、ゲームの内容、宣伝計画、全体の予
算まで、すべてを管理しているエグゼクティブ。

(※1)

ファミコン、スーパーファミコン世代

ファミコン、スーパーファミコンの全盛期に子どもだった世代のこと。2012年現在、30代前半から後半が該当の世代で、当時が小学生だったか、中学生だったか、高校生だったかで体験したゲームが大きく異なっている。でも、どの世代もオーパーオールを覚えて遊び進むおじさんのゲームで遊んでいたし、なんでもかんでも「スーパー」とついたゲームを選んでいた。

(※2)

スクリプター

シナリオ担当者や演出担当者が作成した素材を、ゲームに組み込んでいく仕事。ただ組み込むだけでなく、どのように表示するかなどの、細かい調整も行うため、とても時間がかかる。選手ではないが、ゲームのデキに直結する仕事内容。本作では、菅原氏、小高氏、佐々木氏が担当した。

(※3)

3拍子のリズム

「イチ、ニー、サン」、「イチ、ニー、サン」と3拍がひとつのグループになったリズムのこと。おもにワルツなどの曲で使われている。

(※4)

館系

館を舞台にしたミステリー小説のトリックのこと。館が大きな密室となり、館の住人や来訪者たちが事件に巻き込まれていくものが多い。綾辻行人の「十角館の殺人」など、同ジャンルの著名ミステリーも多い。

(※5)

キャスティング

俳優や女優に出演交渉をして、配役を決めること。本作では、声優の配役を指す。開発スタッフ側が求める人物像と、その理想に近い人物のスケジュールを抑えて配役を決めることは、想像以上に難しいこと。とくに、本作のように人気声優を取り揃えるのは非常に大変である。……お疲れさまです。

の期に及んでこんなしょぼい事件は起こさない！」と突っ返したりして、また自分でハードルを上げてしまって(笑)。でも、そうすることで自分の中でアイデアが整理されますし、佐々木ががんばって叩き台を作ってくれたので、今のクオリティーに仕上がったんだと思います。

——ほかにお気に入りのトリックありますか？

小高 4章のトリックは、方向性が違うので好きですね。館系(※4)トリックは小説にはよくありますが、ゲームではあまり見ないので。ただ、4章のトリックは、大勢のスタッフに「文章だけ見てもよくわからない」と言われたんですよ。僕と佐々木だけが理解していて、お互いで「大丈夫だよな……？」と確認したりして(笑)。デザイナーに絵を描いてもらっても、細部が微妙に違ったりして、確認が大変でした。今思うと、最初にドッキリハウスの模型を作ればよかったのかもしれない。

寺澤 確かにあのトリックはわかりにくかったね。僕も自分で絵を描いて、合っているかどうか小高に確認して。そこでレクチャーを受けて理解できたけど、文章だけだと理解しづらい。

小高 4章のシナリオをスタッフ全員にメールで送ったときに、小松崎から「おもしろかったよ。トリックはまったくわからなかったけど！」と返事がきたんですよ。トリックがわからないのに、何がおもしろかったんだ、と(笑)。

——(笑)。菅原さん、小高さん以外の方にも、苦労したところをお聞きしていきたいのですが、佐々木さんは、やはり5章のトリック作りが大変でしたか？

佐々木 それもありますが、全体的なボリュームの多さが大変でしたね。小高がシナリオに専念していたので、プランナーとして数えられるのは僕と菅原だけでしたが、正直ふたりでこなす量ではありませんでした(苦笑)。それと、トリックを考えるというのも初めての体験だったので、苦労しましたね。ミステリー小説の研究が必要だと思ったので、「1日1冊は読もう」と決めて、実践したりもしました。

寺澤 すごい量を読んでいたよね。ミステリー小説が、机の上に山のように積んであって。

——読む小説は、小高さんが選んだものですか？

小高 僕が選んだものもありますし、佐々木が自分で選んだものもありますね。僕が選んだものだけだと変化球ばかりになるから。でも、推理小説の話の組み立て方って、ほとんどの物語に通用するんじゃないかな。「推理小説で字〇〇」っていう、ビジネス本が書けるかもしれない(笑)。

——では、丸谷さんが苦労されたところは？

丸谷 やっぱり、スケジュールですね。シナリオを書いていると進んでいって途中で、グラフィックの量もどんどん増えていっていきながら、最終的な締め切りはズレないので……。みんな一生懸命やってくれたので、いいものに仕上がってはいるのですが、最後のほうになると「あれがない」、「これができない」という声が出てきて、グラフィックは、前作でもとても苦労したことで、デザイナーを社内によく集めて融通が利きやすいようにしていましたが、今回もその苦労が続きまして。

寺澤 現場からは「もっと作り込みたい」といった要望が出てきて、丸谷も「なんとかしてあげたい」と僕のように提案してくるんですけど、どうしても難しいものが多くて、なかなかオーケーを出せないんです。そんなときに、丸谷がみんなのやる気を損なわずに要望を抑えてくれて、助かりました。丸谷はそれができるので、彼がいなくて開発が回らない。そういう役どころは本当につらかったと思います。

丸谷 でも、外部の高田さん、石坂さんも含めて、みんなのモチベーションが高かったですから。みんながうまくカバーしてくれて、キビしい中でも、いい雰囲気最後までいけたと思います。こんな雰囲気のまま最後まで進んでいくプロジェクトはなかなかないので、「ダンガンロンパ」シリーズは特別だなと思いました。

——総じて、菅原さんはいかがでしょうか？

齊藤 シナリオが遅れて、声優のキャスティング(※5)がなかなか決まらなかったことですね。一度、予算やスケジュールを固めて、声優のキャスティングも決まったのですが、その後シナリオが遅れてしまい、どうしても収録できない状況になってしまったんです。それで、一度は決まったキャスティング

をイチからやり直すことにしまして……。最終的には改めてお願いをして、無事にそのままキャスティングできたのでよかったんですけど(苦笑)。

寺澤 当時は、小高と齊藤がけっこうギスギスしていたよね。小高は小高で、「でも無理だもん」って、悪びれもせずに言うもんだから(笑)。

小高 感覚的には、前作と同じように、ギリギリでもなんとかかかると思っていたので(苦笑)。収録も大変でしたね。自分のせいでもあるんですが、シナリオが遅れて事前に台本を渡せなかったため、収録日当日に朝早く会社に行って、台本を印刷してスタジオまで持っていくという……。

齊藤 普通だったら、シナリオができた時点で声優さんに台本をお渡しして、事前に読んでもらうんですが、ギリギリまで手を入れる都合で、前もって印刷しておけないんですよ。

小高 でも、●●●●もそうだって聞いて、これでいいんだって、勇気をもらいました(笑)。

寺澤 いや、よくないから(笑)！

——(笑)。お聞きしているところ、そのスケジュールで、よく間に合ったなど……。

寺澤 収録日はかなり遅かったですからね。発売日から逆算したら、普通はありえない。声優さんには心配されたり、驚かれました(笑)。

齊藤 僕のモットーは「人間関係を円滑に」なんですけど、これは円滑にしようがなかった。もう終わったことなので、気にしていませんが(笑)。

——では、寺澤さんの苦労点は……。

寺澤 基本はそんな話なんです(笑)、やはりいちばんと言うとみんなの要望にどう応えるかでしたね。先ほどもちょっとお話をしましたが、「ダンガンロンパ」のチームはゲームをよくしたいという想いが、どこのチームよりも強いものがあって、こちらもそれに応えたいんだけど、予算やスケジュールの都合ですべてに合わせるわけにはいかない。そのギリギリのラインを見極めて、丸谷が調整してくれたので、それで納得してもらえたかはわかりませんが、みんな最後までがんばってくれたと思います。

——皆さんのそうしたがんばりのおかげなのか、社内には「ダンガンロンパ」の開発チームに入りたいという

ファンの方たちと
理想的な相互関係が築けました

PROFILE

さいとう ゆういちろう
齊藤 祐一郎

アシエイトプロデューサー。外部スタッフとのやり取りや、出演声優のキャスティング、スケジュールなどの窓口を担当している。



人が多いみたいですね。

寺澤 佐々木が、まさにその希望者で。

佐々木 そうですね。前作をプレイして、「あ、おもしろい」と思って。小高のほうに「ダンガンロンパ」のチームに入りたいと伝えました。

寺澤 小高がどうしても佐々木を入れたいと言ってきて。どうやって取り入れたの？(笑)。

佐々木 (小高さんを見て)そんなに取り入ってましたっけ？(笑)。

小高 佐々木が立候補したのが、ちょうど続編の開発が始まるタイミングがよかったんですよ。それに、直接僕に言ってくれたのは佐々木だけでしたからね。

寺澤 確かに、やりたいと思っている人はほかにもいるだろうけど、それを声に出さか出さないかという違いは大きいよね。

小高 開発の終盤は根性論になってきますので、佐々木も菅原のつきくらにずっと会社にいたしね。ぐっすり寝ているときも多かったけど(笑)。

1位は拍枝、最下位は？ 意外なキャラクター人気

ゲーム発売後の反響はいかがでしょう？

小高 自分宛てのツイッター(6)の感想を見るのがメインですが、拍枝がここまでの人気になったのがちょっと想定外と言いますか。正直、「ここまでやって大丈夫かな」という不安もあって、不快感が強すぎるんじゃないかと心配していました。でも、一方で拍枝は本作を象徴するキャラクターなので、彼に人気が出た勝てると思っていましたね。

拍枝はそんなに人気があるんですね！

寺澤 アンケート集計では総合で2位、女性人気だけに絞ればダントツ1位でしたね。

1位ですか！ それは驚きました。ほかにも人気のキャラクターを教えてください。

小高 モノミは最初のデザインから人気ですね。

寺澤 でも、モノミはキャラクター投票の結果だと順位は高くないんですよ。多くのファンが生徒に投票してくれるので、モノクマ、モノミに票が集まらなくて。マスコットのキャラクターなので、潜在的なファンはもっと多いと思いますが、表のランキングだと上位にはランクインしていませんね。逆に人気がなかったのは、花村、終里、武大でした。

それは意外ですね……。ほかにも、印象的な感想などがありましたら、お教えてください。

齊藤 続編ものだと、「前作がよかった」、「今までのほうがよかった」という意見をよく耳にしますが、「ダンガンロンパ」に関しては、そういった意見をほぼ聞いていないのがうれしいですね。

小高 それはうれしいよね。

齊藤 そういった意見を聞かないので、「前作のデ

キを確実に超えられたんだ」という実感がありますし、達成感がありますね。

小高 続編のほうがおもしろくなったのは、前作を乗り越えて成長した部分が出せたのと、メインの開発スタッフがいっしょで、妥協するところがなかったからだだと思います。小松崎のイラストも、前作よりもよくなったと思いました。

妥協がないということですが、本作の開発ではスケジュールなどの都合であきらめた部分、仕様などはなかったのでしょうか？

菅原 一部、アイデア段階でボツになったものはありまして、僕のiPodのメモに書いてあったのが「ノンストップ画像」。これは、最初にモザイクのかかった画像が表示されて、モザイクが薄くなっていく中で画像を当てるというものでした。

小高 それ、どこかで聞いたことのあるクイズみたいだね(笑)。

菅原 あと、メモには「理論武装(コンピューターおばちゃん)」と書いてありました。何を考えていたのか、自分でもよく分かりません(笑)。でもこれは、心にまとった鎖を破壊していくという、いわばPTAの前身にあたるものでした。鎖だと手回ひまがかかるので、盾に変わりました。

おまけモードの反響もよかったかと思いますが、これを搭載した意図を教えてください。

小高 そもそも本作は、既存のアドベンチャーゲームを否定するところから開発が始まっていて、いろいろなものを詰め込みたいという想いがありました。その中の要素のひとつとして、アクションゲームを入れたくて。それで「魔法少女ミラクル★モノミ」を作ったんですが、最初はこういうものを作るか決まっていなくて、単にモノミをメインにしたものにしてというアイデアがあるだけでしたね。シミュレーションの「だんがんアイランド」は、もともと親密度を上げる場面を用意するためのものだったんですが、佐々木のテンションが上がって(笑)。

佐々木 そもそもは、前作のユーザーさんから「親密度を上げにくい」という指摘をいただきまして、その解決策として親密度を上げるためのモードを作ることになったんです。ただ、僕は前作をクリアした後、「この世界にもっと浸っていたい」、「事件が起きなかった世界を見てみたい」という想いがあったので、どうせなら長く遊べるものにしたくて。シナリオがいい感じに遅れていたのもあって、これは作り込めるんじゃないかと(笑)。

寺澤 今いコメントが出たね(笑)。

小高 僕のおかげですね(苦笑)。

佐々木 でも、作ってもほかのスタッフは自分の作業で手一杯で、誰も遊んでくなくて。僕だけがおもしろいと思いついてる状況でした。そうしたら、最後のほうに寺澤さんがプレイしてくれたんです。

寺澤 佐々木から「菅原さんや小高さんやってくれない」と言われて。それで、俺だけが「だんがんアイランド」をプレイしていたんだよね。

佐々木 寺澤さんだけが僕の味方でした。

寺澤 それを言わせたかった(笑)。

(笑)。親密度を上げるためのモードということも、最初は会話メインだったのでしょうか？

寺澤 そうですね。無人島のサバイバルもので、生き延びるために食料を集めたりする内容でした。

佐々木 キャラクターとの触れ合いをメインにしたかったので、シミュレーション要素はスパイス程度に押さえ込んで、今の形になりました。でも、そこからも作り込んで、いつしか「ココロンパ」なども変わっていききましたね(笑)。

とどんどん増えていったんですね(笑)。では、「ダンガンロンパII」についてお話を聞きます。このモードは、小高さんと成田良樹(67)さんの対談がきっかけでできた聞き取りですか？

小高 ありがたいことに、成田さんが前作のファンで、戦刃むくろやジェノサイダー翔が好きだと言ってくれたので、小説を書いてもらえたらおもしろいかなと思って。主人公や前作の脱出ムービーにつなげるところなどの題材は、成田さんから提案してもらいました。前作の親密度のネタをたくさん入れてくれたり、小説の設定を引き継いでくれたりして、僕らの想像以上のものに仕上がりましたね。

想像以上の悲鳴を呼んだ デブ十神の存在

ネタバレができないタイトルだけに、プロモーションは相当苦労されたと思います。

齊藤 生徒たちの罵声を出すか出さないかも、広報担当や小高と相当話し合いました。ユーザーさんが推理する部分を残しておきたかったので、公開する情報はものすごく精査していますね。

寺澤 プロモーションの一環として、生徒たちの罵声当てるキャンペーンの話もあったよね。

齊藤 でも、西園寺のように、華道か茶道かまずわからない生徒もいるのでやめました(笑)。

ちなみに、今回、体験版がなかったのは、スケジュール的な理由が大きいのでしょうか？

寺澤 ここまでのお話を聞いてもらえれば、きっとわかりますよね(笑)。

小高 前作の体験版(68)も時間のない中でしたが、被害者を変えたりして、ボイスをところどころ新たに収録して作ったんです。でも、今回も同じ手は使えないし、完全に作り直す時間がかかってしまうので、最終的に出さないことにしました。

齊藤 そもそも前作と本作とでは、体験版の意味合いや重要性が異なるんです。前作は、知名度とゲーム内容に関する認知度を少しでも上げることが絶対条件としてあり、開発と平行してでも絶対に体験版を出す必要がありました。しかし本作では、前作を超えることが目的だったので、本編のクオリティを下げるリスクを負ってまで作る必要がなくて。

寺澤 前作は「どんなゲームなのかわからない」と言われていたので、プレイしてもらうことが重要でした。今回は前作がありますから、プレイしてもらうこと自体にそれほどプライオリティー(69)が高くないこともあり、そのように判断しました。

齊藤 ただ、体験版がなかったことで、情報をうまくコントロールして、ネタバレにならないようにする必要はありましたね。前作は、体験版の内容が内容だけに、本編の情報を出しても、それが意図しない形でミスリードにつながっていました。でも、今回は体験版がない分、ミスリードを誘おうとしても、

いいものを作ろうという
気持ち強いスタッフです



PROFILE 丸谷 竜也

スペシャルマネージャー、開発スケジュールの管理を行っていたほか、寺澤氏と現場スタッフのあいだに入り、要望の調整役を担当。



(※6)

ツイッター

140文字以内でさまざまなことを書き込む、ソーシャルネットワークサービス。ミニブログと呼ばれる場合もある。ブログなどよりも気軽に書き込めることから、日本でもブレイク。一般人に加え、芸能人も利用している。なお、本作の開発者もツイッターを利用している。気になる人は、名前を検索してみよう。ちなみに、「ダンガンロンパ」のグッズ担当アカウントは「@sp_kiboukoubai」。フォローしよう。

(※7)

成田良梧

ライトノベル作家。アニメ化もされた『バクマン!』シリーズや『デュラララ!!』シリーズを手掛ける。成田氏が『ダンガンロンパ』のファンということから、本ストーリー『ダンガンロンパ』希望の脱出装置と絶望の概念無双のシナリオを担当。

(※8)

前作の体験版

前作の体験版は、1章の事件を収録。ただし、ネタバレを防ぐために、本編とは被害者、および犯人が異なっている。ちなみに、体験版の事件の犠牲者となったのは、本編で最後まで生存した最年長キャラクターだべ。

(※9)

プライオリティー

優先度を示すビジネス用語。仕事の重要度、緊急度を考えて、的確にプライオリティーを設定できる人ができるビジネスマン。「全部重要なんです!」と、すべていっしょにやろうとして何も片付かない人は、できないビジネスマン。

(※10)

名前が間違っている

高オープンング中に登場する花村輝々の名前が、花丸輝々と表記された誤植。インターネット上でオープンング映像が公開された際に、ファンからの指摘で発覚した。「ミスリードでもなんでもなく、ただのミスです」(齊藤)とのことで、すぐにデータを修正するも、時すでに遅し。ゲーム内でも誤植が残ってしまった。

(※11)

狛枝の名前のミスリード

狛枝風斗の名前はアナグラムになっており、文字を入れ替えることで、とある人物の名前を断定した形「ナエキマコト」になる。ちなみに、有名なアナグラムは芸能人タモリの芸名で、これは本名の森田からつけられている。

それ用の画像を用意しないとイケなくて。とくに「1章で誰か死ぬ」などの、重要なネタバレは絶対に避けたかったので。

小高 今回はPVで、ふたりほど処刑される人がバシましたけどね。しかも、登場キャラクターの名前が間違っている(※10)という(苦笑)。

齊藤 ユーザーさんの指摘で判明したんですが、あまりにもナチュラルすぎて誰も気づかないという。

——あれは全員が見逃してしまった?

寺澤 ここにいる全員が事前にチェックをしているはずですが、全員スルーでした。しかも、直前に澤田の名前が間違っていたことは指摘していたんですよ。そういう過程で全員がしっかりチェックしているはずなのに、スルーして。

齊藤 最初のバージョンからずっと間違っていましたよね。なんのミスリードにもならない……。

小高 PVに、後ろ姿だけけど、眼帯をつけた九頭龍のイラストが入っているのもあるんだよね。しかも、本編でカットシーンを使っている。

齊藤 もう、どこもかしこも、突っ込まれたら「ミスリードです」と言っていました(笑)。

——プロモーションと言えば、第1報で太った十神を出したのは、狙いだったのでしょうか。

小高 そうですね。キャラクターを一新すると、前作のファンの気持ちが悪くなるという懸念があったのと、好評だった前作の勢いが欲しかったので、最初から十神を使おうと決めていました。ただ、同じキャラクターを出すのは『ダンガンロンパ』らしくないと思ったので、十神ファンには嫌がられるだろうと思いつつ、あの姿にして。

齊藤 社内でも、「人気キャラクターの十神を太らせてどうすんの」という意見が多く出ました。確かに「ただデブにして出す」というネタ的な扱いだったら止めていましたが、小高の説明を聞き、それなら『ダンガンロンパ』らしいし、いい意味でファンを裏切ることができると思って了承したんです。

——前作で生存したキャラクターはほかにもいましたが、その中で十神を選んだ理由とは?

小高 太っていちばんおもしろいのは、やっぱり十神かな。あと、狛枝の名前のミスリード(※11)も

活かすために、十神がいれば狛枝が苗木だろうと考える人が増えるかなと考えました。それと、十神が登場すれば前の世界と続いているというのをアピールしやすいかと思いました。でも、小松崎が「15人の中に太った十神を入れたくない」と言いました(笑)。それで、「じゃあ、合計人数を16人にしよう。15人新しくしていいよ」ってことでキャラクターを作ってもらいました。

齊藤 今考えると、「太らせるのは十神しかいなかった」とも思います。たとえば、華陽が太って登場して、最後に本物が出てきても、あそこまで盛り上がりなかったでしょうし(笑)。

小高 ただ、太った十神を見て、嫌がる人は多かったです。当時は、どれだけ「早く6章をプレイしてくれ!」と言っていたか。

——開発者ならではのシナリオで(笑)。十神と言えば、6章の終盤で改めて自己紹介するシーンが、とても興味が湧いた。

小高 あそこはインパクトありますよね。あのシーンは、石田さんがこれまで演じたことのあるキャラクターを例に出して、そのイメージに近い演技をお願いしました。

——なるほど、ちょっとお話は変わりますが、本当は生存するはずだったのに、変更になったキャラクターはいりませんか?

小高 大きく変わったのはふたりいて、まず西園寺が最後まで生き残るはずでした。

佐々木 そこは2章のシナリオができあがってから変更しましたよね。

小高 もともとは、2章で迎古山をかばった九頭龍がロボットになる予定だったんですよ。でも、実際に2章のシナリオを書いてみたら、思いのほか感動的になって、この展開で九頭龍がレトロな姿のロボットになって出てきても、「笑えねーぞ」って思ったんですよ。「ダンガンロンパ」は、えげつないことはするんですけど、微妙に線引きがありまして。エロスもそうで、かわいいのあるエロスはいいんだけど、下世話なのはNGにしています。

齊藤 今でも十分に下世話でしょう(笑)。

小高 いや、僕の中にはなんとなくの線引きがあって、九頭龍はそこから外れていたんで、ロボットにするのは止めよう。女の子がロボットになってもそれはそれで笑えませんが、結果的に式大をロボットにしようと思った。式大はもともと3章で死ぬ予定だったので、それを西園寺に代えて、ロボットになって死ぬはずだった九頭龍が最後まで生き残ったという流れです。ただ、そのせいで生き残ったキャラクターの男女比が変わって、男性がひとりだけ多くなったんですよ。

齊藤 ビジュアルがいちばん変わったのは式大だよね。最初はガリガリでしたがロボットになって。

小高 式大って、最初は華奢なマネージャーだったんですよ。だからロボットに憧れる。ただ、華奢だとあのジャージが似合わないから変えました。

——花村も最初はイケメン料理人でしたよね。

小高 そうですね。最初はイケメンでいいかと思っていましたが、どうもじっくりこななかったんで、小松崎がやりたいデザインに変えました。

——花村と言えば、『ダンガンロンパ/ゼロ』に登場する超高校級のスパイ・神代優鬼と、チビでエロいという部分が似ているように感じました。

小高 花村は、似たようなエロキャラでも、小説の失敗を活かしてかわいげのあるエロキャラを目指したんです。神代は本当に人気なかったんで、かわいげのあるキャラクターで失敗を活かそう。とはいえ、花村で成功したかどうかはわかりませんが(笑)。「ダンガンロンパ」は、ひとりのキャラクターに複数の個性を持たせていますが、その中でも神代のエロは強烈すぎたのかもしれない。

残された謎を 開発者に訊く

——ここからは、ちょっと細かい部分の謎をお聞きします。まず罪木が学級裁判終了後に、「憧れの人に会いに行ける」と言っていたんですが、憧れの人というのは、やはり江ノ島なのですか?

小高 シナリオに書いていないところは、余韻を出したい部分なので、あえて書いていないんですよ。

『ダンガンロンパ』が作れて
本当によかった



PROFILE 菅原 隆行

ディレクター。各ゲームへ作業の指示出しを行う。学級裁判の演出も担当しており、カメラワークや議論中の雑音(ギャ)も手掛けた。

答えてしまうと台無しになるので、ここは佐々木の考察で(笑)。

佐々木 えっ！ 僕も答えは知らないですよ？

丸谷 ユーザーの中でも気になっている人は多いですよ。あれはどうなんだろうって。

寺澤 小高以外がどう思ったか答える？(笑)。

丸谷 最後までプレイすると、やっぱり江ノ島のかんがって思っていますよね。

小高 じゃあ、江ノ島という考察で(笑)。

齊藤 なんです、この流れ(笑)。

——(笑)。続いて、もうひとつ。6章で、亡くなった人も登場するシーンがありますが、あれはゲーム内のバグを表現しているのでしょうか？

寺澤 齊藤はどう思うの？

齊藤 バグじゃないの？(笑)。

小高 じゃあ、バグという考察で(笑)。

——(笑)。では、細かい部分の質問はこれを最後にします！ ラストに出てこない前作の生存者たちは、何をしているのでしょうか？

小高 これはですね。佐々木がすばらしい考察を持っているんですよ！

佐々木 みんな船の中で待っているんですよ。だから、ラストのイベントカットをじっと見ると、船の窓に廣川たちが見えるんですよ！(笑)。

——本当に深しやいますよ！(笑)。

小高 いやー、いい考察でした(笑)。こういう明かされていない部分は答えを出さず、ぜひ皆さんでいろいろな考察をしてほしいです。

——わかりました(笑)。では、改めて、今回はゲームの中の世界が舞台でしたが、この設定を最初に聞いたときの感想は何かありましたか？

齊藤 夢オチではありませんが、正直、それにつながるイメージが強かったですね。ただ、小高に最初からしっかりとした構想があったので、できあがったプロットやシナリオを読んで理解した後は、これなら問題ないと思うようになりました。

小高 ゲーム世界でストーリーを展開させたい、大きい江ノ島を出したい、というのは最初から考えていて、やれば絶対におもしろくなる手応えはありました。ただ、ゲーム世界だと明かされて、拒否反応を出す人がいるのもわかっていたので、それがどれくらいいるのが心配でしたね。プレイした方からは、そういった反応がありませんし、ネタバレも起きていないので安心しています。

寺澤 普通にプレイしてもらえれば、オチも理解してもらえらると思っていたので、ゲーム世界という設定に心配はしていませんでした。ただ、先にオチを知ったうえでプレイすると、非常にネガティブになってしまうので、それを食い止める必要があると思っていました。ところが、『ダンガンロンパ』のユーザーさんは、本当にマナーがよく、そういった悪質なネタバレがほとんどなかった。とてもあ

りがたかったです。

——最後に登場する江ノ島は、たしかにインパクトがあって驚きました。

小高 最初ももっとポリゴンチックな江ノ島を出す予定だったんですが、デザイナーの河原の提案で、かわいちゃんとした3Dモデルの江ノ島を登場させることになって(→P173)。裁判所に配置された江ノ島を見たときは、「やってよかった」と思いました。

佐々木 携帯電話を使うネタもいいですよ。

小高 最初は携帯電話じゃなくて、胸にウインドウを作って、そこに顔を映そうと考えていたんですよ。でも、よくわからないということで、携帯電話を使おうと。スマートフォンではなく、あえてコテコテのデコレーションをしたフィーチャーフォン(※12)にしているのが、江ノ島らしさですね。

——6章の学級裁判の演出は、カメラワークもすごい迫力でしたね。

菅原 あれは、本当に苦労しました。日向を映そうとすると、巨大な江ノ島で隠れちゃったりして。でも、6章はいちばん盛り上げなければいけないところなので、かなり手間をかけました。急いで作ったと思われてしまいますが、じつは、6章はマスター2カ月前でもほとんどできていなくて……。

小高 当時の菅原は、とにかく6章を優先して、ほかの部分をもっとやりませんでしたからね。ディレクターとしての仕事のバランス感覚は欠如していると思ったけど(笑)、すごい力を注いでくれたから本当によくなった。6章はあれくらい時間をかけてもらって、正解でしたね。

——学級裁判の作業で、ほかに思い出に残っている部分はありますか？

小高 推理合戦から、個人の感情を表現するシーンになると、カメラにこだわりたいかなんですよ。具体的に言うと、3章の罪木や、5章の後半はすごく調整しました。それと、成田良悟さんからのんですが、『5章で七海を指摘させる、この開発者はDSだ』と言われましたね(笑)。七海であってほしくないという想いから、そこであえて花村を押した人もいましたが(笑)。

——先ほど、マスター2ヵ月前というお話がありました。その後はどういった作業が残っていたのでしょうか？

小高 5月の頭に声優さんの収録が終わったばかりで、まだボイスが届いてなくて。僕が収録に同席したので、それに合わせて仮の表情を入れていたんですが、ボイスを入れて改めて表情やカメラワークを決めていったんです。5月の時点で、そのあたりができてなくて、ギリギリまで調整していましたね。

齊藤 当時は本当にハラハラしていましたね。

本作の秘密と続編の展開

——そして、気になる次回作についてお聞きしたいのですが、次回作の構想は何かあるのでしょうか？

齊藤 いろいろと構想は出ています。個人的には、構想ではないですが、某ハードを使って3D立体視

で2.5Dをプレイしてみたいですね(笑)。

寺澤 スタッフで話をする中で、本当にいろいろなジャンルやアイデアが出ていますよ。RPG、格闘、推理シューティングなんてジャンルも出ています。どれを作ってもおもしろいゲームができそうですが、もうちょっと時間をかけて、じっくりと考えていければと思っています。

——本作でシリーズの物語が完結して、「続編が作れないのでは」と感じているファンも多々いると思いますが……？

小高 うーん。正直に言えば、いくらでも考えようはあると思います。トリック以外は、それは「3」だけでなく「4」でも、シナリオはひねり出せると思うんですよ。トリック以外は(笑)。

——はい(笑)。

小高 ただ、シリーズ2作で、ハードルが上がっているの、どのジャンルのものを作るにしても、普通のものは絶対に作れない。今回ももっと楽に作りたかったんですけど、前作でがんばったのに、続編で恥ずかしいことはできなかった。「これでは納得できない」、「まだ納得できない」という積み重ねで開発が遅れてしまって……。どういうジャンルになるにしても、辛い仕事になると思います。でも、そこまでやらないとユーザーさんの期待に応えられるのができないんです。「ダンガンロンパ」というのは、そういうゲームなんだろうなと思っています。

——なるほど。その「ダンガンロンパらしさについてお聞きしたいのですが、皆さんの考える「ダンガンロンパらしさ」とは何でしょうか？

寺澤 それは人によって違うでしょうね。

齊藤 すんなりとカテゴリに分けられないゲームが、『ダンガンロンパ』ではないでしょうか。

小高 でも、本当によくない作り方をしているの、開発者としては褒められない(苦笑)。

齊藤 作り方は最低ですよ(笑)。

小高 せっかく作っても、気に入らないところが少しでもあると、すぐに「変えちゃえ」となる。この作業のくり返しですからね。そうした作業の中で完成したものが、『ダンガンロンパ』なんだと思います。

——もっとよくしようとする作業の中で、全体的なとりまとめは菅原さんが行うのでしょうか？

菅原 僕もそうですが、大事なところを小高が決めている場合もありますね。

小高 ですから、僕の知らないところで「こんなものが入ってる！」というものがあるし、逆のパターンもあります。当然、その中にはダメなものもあって。罪木が股を開いて転ぶイベントカットがあったと思いますが、あの場面で佐々木が股に貝殻を追加したことがあったんです。でも、「それはかわいげのないエロだからダメ！」と。

佐々木 「何だったらいんですか？」って聞いたら、「タコさんウインナーだったら」って(笑)。

小高 その線引きも『ダンガンロンパ』です。

齊藤 だから違いがわからない(笑)。

小高 『ダンガンロンパ』で外したくないのは、希望ヶ峰学園の奇抜なキャラクターたち。あと、シリアスとコメディの振り幅です。僕が続編をやるとしたらそこは外したくないかな。小説にはモノクマがあまり登場しませんが、これらの要素を満たしているの、『ダンガンロンパ』になっているんだと思います。

——小説に続いて、アニメ化などのマルチメディア展開を期待する声もあると思いますが？

辛い想いの果てにできる、
『ダンガンロンパ』はそういうゲーム

PROFILE

こたかみずたか
小高 和剛

シナリオライター。『ダンガンロンパ』シリーズのシナリオを手掛ける。声優の収録に立ち会っており、演技のオーダーも行っている。



(※12)

フィーチャーフォン

スマートフォン以前の従来型の携帯電話。日本固有の性能に特化したことから、「フィーチャー(特化)」と名づけられた。

(※13)

ユニコード

コンピューターの文字列を一貫した方法で符号化したもの。アルファベットはもちろん、ひらがな、カタカナ、漢字もユニコードで表現できる。「30C0 30F3 30AC 30F3 30ED 30F3 30D1」は、「ダンガンロンパ」をユニコードで表わしたものの。

(※14)

ゴッド・オブ・ウォー

ソニー・コンピュータエンタテインメントから発売されている、アクションゲーム。スパルタの戦士・クレイトスが、古代ギリシャの神々に戦いを挑む。巨大な敵や迫力ある表現が話題。



小高 ハリウッド化も視野に入れています。モノクマは、役者に肌を塗ってもらって実写で(笑)。

齊藤 アニメ化は弊社だけでできるものではないので、いいお話をいただければ検討したいですね。

小高 ただ、「スーパーダンガンロンパ2」に関して言えば、ゲームならではの表現を使っているので、アニメ化してもゲームのほうが上になるという自信がありますね。逆に言えば、ゲームを超えてくれるアニメがきたらおもしろいですね。

齊藤 僕は別ジャンルとして戦ってほしいです。ゲームとアニメで、「ゲームのほうがいい」、「アニメのほうがいい」と論争が起こるよりは、観た人から「『ダンガンロンパ』のアニメ版は、ほかのアニメで超えるようなものはない」と言われるようなものを作ってほしいですね。

——今回、皆さんにお聞きしようと思っていることがありまして、自分だけしか知らない、本作の秘密があれば教えてください。

小高 学級裁判中に間違えたり、タイムオーバーになったりすると、けっこうな頻度で七海がゲームのネタを振ってきます。中には、スーパーファミコン初期のレースゲームといった、かなりコアなものもあります(笑)。普通にプレイしていれば、まずタイムオーバーにはならないところもあるので、意識しないと見れないですね。

齊藤 限定版と通常版のディスクのレーベルが、じつは違うんですよ。通常版はモノミ、限定版はウサミになっています。ウサミは発売日まで、一切の情報を出さなかったんですが、限定版を購入してくださった人は、ゲームを始める前にひと足早くウサミを見ているんですよ。

佐々木 僕は細かいのしかないな。

小高 ゾニアは本当に経験あるのか? (笑)。

佐々木 あ! それ、本当はどうなんですか?

小高 秘密です(笑)。

——左右田の気持ちが変わりました(笑)。ほかに、菅原さんはありますか?

菅原 6章ではノンストップ議論の雑音(ギャ)で、アルファベットが流れてきますが、あれは適当な並びではなく、16進数のユニコード(※13)になっ

ています。変換すると、ちゃんと文字になるんですよ。たとえば「6FAA753D」なら「澤田」です。変換の労力のわりに、そんなに大したことはしゃべっていませんが(笑)。あと、プロローク冒頭のPC風タイトル画面で「Starting PCS Ver.1.01」という文字列が表示されますが、あれはPsychotherapeutic Communication Simulator……、つまり新世界プログラムの別称なんです。ですが、バージョンが1.00でないのは、江ノ島が入り込んだ影響という設定をひそかに仕込んでいます。流れる文字列の最後に出るピンクのハートや星も、江ノ島の混入を表現しているんですよ。

寺澤 いいネタ出てきたな。僕は、秘蔵ネタではないですが、大山さんに「ド●●●ク●●●」って言わせただけですごいなって思っています。テキストで出すとマズいから、すべては出していませんが、声ならいいだろうって。その後の「ゴッド・オブ・ウォー」(※14)は、セリフもテキストも完全に出しちゃってるけど(笑)。

——いろいろとおもしろいネタをありがとうございます(笑)。それでは最後に、「ダンガンロンパ」シリーズへの思い入れを教えてください。

小高 思い入れが強すぎて、語り出したら1日かかりますよ(笑)。……うーん。簡単にまとめると、「ダンガンロンパ」シリーズは、自分の人生において重要なファクターになる作品だと思います。シリーズを作り終えた後と前では、クリエイターとして大きく変わるほどの成長ができたなど。今後クリエイターを続けていくうえで、いろいろな局面で会社やユーザーさんと戦うことがあるかと思っています。自分の考えたもので戦うのは怖いですが、それでもこのシリーズを手掛けたことが自信になりました。

佐々木 言おうと思っていたことが、小高に言われちゃいましたね。

小高 ホントかよ(笑)。

佐々木 今回初めてこのチームに参加して、いっしょに働きたいと思った人たちと働くことができ、成長できたと感じています。みんなおもしろさに対してすごく貪欲で、技術だけでなく、情熱や意

気込みなど、多くの面で刺激を受けることができました。自分にとってこのタイトルは、代表作だと自信を持って言えますが、今後はこれにも負けない、さらにいい作品を作っていけると思います。

菅原 ユーザーの皆さんに楽しんでもらいたい、驚いてもらいたい一心でやってきましたが、自分もすごく楽しみながら開発ができました。開発中は、いろいろと苦勞の多いプロジェクトではあったんですが、今は「ダンガンロンパ」を作ってきて本当によかったと思えますね。

丸谷 苦勞ばかり、辛い思いばかりしているなどという思い出もあるんですけど、その反面、こういうモチベーションのスタッフで開発ができる環境は、ほかの会社にもなかなかないと思います。いいものを作ろうというスタッフの気持が強いこのメンバーで、また何か作りたいですね。

齊藤 自社の開発スタッフと作るのとは、「ダンガンロンパ」シリーズが初めてだったので、とても印象深いです。あと、この作品の象徴的なのが、ファンの方たちだと思うんです。ファンの方が、驚くほど盛り上げてくださるので、僕らももっといいものを作りたい、全力を出したいと思える、理想的な相互関係を築けていると思います。この関係を、ぜひほかのタイトルでも築きたいですね。

寺澤 丸谷や菅原とは長いあいだ同じ会社にいるんですが、なかなかいっしょにゲーム作りができませんでした。「ダンガンロンパ」でようやく願いが叶い、その続編まで作れるという、非常に楽しく充実した開発期間を過ごせました。続編を作り終えて、僕はプロデューサーとして、「ダンガンロンパ」をもっと大きなビジネスにするためにいろいろな展開を考えているところです。もし、そこでスタッフと衝突することがあっても、きちんと話をして、理解してもらったうえでいろいろ広げていきたいと思っています。このスタッフで続編を作るのか、新しいものを作るのか、どっちにいくかはまだわかりませんが、このメンバーなら、絶対におもしろいものが作れるという自信があるので、ぜひ期待して、そして応援してください。

このチームに参加して
成長できたと強く感じます



PROFILE

佐々木 駿

本作の企画、ゲームデザインを担当。アドベンチャーパートをメインに、「だんがんアイランド」や「ダンガンロンパIP」も担当した。

INTERVIEW 02

【インタビュー】

デザインチーム

既存のゲームとは一線を画した、独特のキャラクターデザインとグラフィック。これらがどのようにして生まれたのか、デザイナーチームに訊いた。

"サイコトロピカル"を意識したデザインとは

——本作のキーワードでもある"サイコトロピカル"は、キャラクターや背景のデザイン面でも大きなテーマになったのでしょうか？

小松崎 そうですね。前作は"サイコポップ"という謎の言葉をテーマに作っていたのですが(笑)、今回は南国が舞台と決まっていたので、菅原や小高たちと"サイコトロピカル"というテーマでいきましょう」と話していました。

河原 でも、"サイコポップ"のほうがわかりやすかったですね(笑)。おっしゃれて、デザインの基本的な部分を含んでいるんだけど、どこか狂っているイメージと言いますか……。モノクマが構築した世界というのが前作の設定だったので、モノクマの狂気が反映されている世界のイメージでもあったんですね。今回もその根底部分は変わっていないと思いますが、舞台が南国に移ったことで、「開放感」という新たなキーワードが加わって、それを象徴したのが"サイコトロピカル"という言葉になっているんだと思います。明確に定義するのは難しいのですが、ニュアンスでとらえつつ、"サイコ"の部分が大変なんだと考えています。

小松崎 "サイコトロピカル"というテーマは、色合いに関係している気がします。前作の舞台は閉鎖空間だったので、全体的に暗いイメージが強かったのですが、今回はキャラクターも含めて、意図的に明るく派手な色を取り入れました。

——開発を進める中で、イメージを共有するために作った、"サイコトロピカル"を具体的に現したものはありましたか？

河原 共有するためというわけではありませんが、石坂さんのイメージボード(→P162)が、初期のイメージを作っていると思います。

石坂 完成したゲームを見ると、ぜんぜん違いますけど(笑)。あのイメージボードは、どちらかと言うと、"サイコトロピカル"ではなく、南国が前面に出ている気がします。

小松崎 でも、これで背景が先にできてきて、後から加わる人たちも含めた、共通のイメージが持てるようになったのではないかと思います。

——石坂さんは、イメージボードを描く際、どのような点に気をつけましたか？

石坂 僕は前作をいちユーザーとしてプレイして、すごく感動したんですよ。それもあって、本作にはひとりのファンとして参加しています。ですから、なるべく前作のイメージを崩さないように心掛けていました。今まで何度か南国を舞台にしたゲームに携わったので、それらと似たような作りになり

そうで心配な部分もあり、あえて"サイコポップ"などところ、たとえばモノクマの顔が連なるラシュモア山(01)のカットや砂漠などの背景から手をつけて、徐々に南国寄りになるようにしましたね。

——そもそも、本作のデザイナーチームに石坂さんが加わった経緯を教えてくださいませんか？

小松崎 かなり前のお話なので、ちょっとうる覚えなのですが……。前作の開発が終わって、続編の開発が始まり出すときに、小高が「石坂さんをお願いしたい」と言っていたんですね。もともと小高は、石坂さんが関わっているゲーム(02)で好きなものが多かったのと、南国の要素を取り入れたいということで、南国を舞台にしたゲームを担当していた石坂さんの名前を挙げていたんだと思います。

河原 そもそも本作のプロジェクトがスタートしたとき、僕や堀内は別のプロジェクトに参加していたんです。会議などに出席することはありましたが、ほぼ半年くらい、石坂さんがひとりで背景のアートを進めてくれていて。ですので、イメージボードを手掛けられているときは、僕たちはほぼ作業に関われなかったんですね。

石坂 ひとりで作業している期間は、けっこう葛藤していた時期でした。河原さんたちが入ってくださったから、作業がはかどった気がします。

——では、デザイナーチームの手順としては、石坂さんのイメージボードがスタートだったと。

石坂 そうですね。ただ、当時はプロットもできていなくて、あまり情報がなかったんです。そのタイミングで、小高さんから「遺跡や砂漠の場面がある」とお聞きしていたので、「遺跡には巨大ロボが絶対に出るはず!」と思い込み、遺跡に巨大ロボが埋まったイメージボードを描いたんです。ゲーム中には出ませんでした(笑)。その後、2011年8月の週刊ファミ通さんと、本作の正式発表をするということだったので、その第1報に掲載するための素材などを作っていました。

中尾 当時は、メニューまわりのデザインも石坂さんが作ってくださっていたんですね。

河原 そうですね。石坂さんが実際にデータを作ってください。前作とは違って、すでに基本システムがあって、ゲームの基本設計はわかっていたので、実際にパーツを作りながらデザインの方向性を固めていきました。

島ごとに用意されたデザインテーマ

——シリーズ2作目ということで、今回はデザインイメージを統一しやすかったのでしょうか？

河原 前作は、統一するのに苦労したと言いますが、……じつは統一するということをしていない

ですよ(笑)。それは今回にも当てはまりますが、みんな自分がおもしろいと思うものを好き勝手に作って、そのアイデアをゲームに入れ込んだり、チームに見せるなりしていきましました。ですから、統一感を持たせるためのすり合わせは、一切やっていないんです。ヘンにすり合わせて、角が取れちゃうのはよくないと思っていましたし、これは、デザイナーチームだけではないと思うんですが、「ダンガンロンパ」は、「チーム内の人間を驚かせてやりたい」といった、身近な人に受けることを、取っ掛かりのモチベーションにしている気がします。だから、おもしろいと思うものはわざと鬧しておいて、ゲーム内に実装してから驚かせようとしたりしますね(笑)。

石坂 みんな自由にやっていたんですね(笑)。統一の意識としては、「島ごとにイメージを変えよう」という案が、最初からありましたね。

河原 島ごとのイメージの大枠だけ決めて、デザインの細かいところは各担当に任せました。ですので、各島の遊びがある部分は、デザイナー個人のシャレっ気で作っているところが多いです。

——島ごとにイメージが異なるというのは、背景を描く堀内さんにもこだわられましたか？

堀内 そうですね。ただ、僕がデザインしたのは3章に登場する島の途中までなんです。イベントカットの背景が忙しくなってしまうと、以降の背景は石坂さんと河原にお任せしました。

河原 前作からイベントカットの数が増えて、なかつ堀内が担当する部分が膨大でしたからね。初期のころは前作と同じように、1マップずつ、堀内にラフイメージを作ってもらい、それをもとに背景を作る流れを進めていたのですが、今回は途中でイベントカットのチームに堀内を取り上げられてしまって(笑)。残りの背景は、各自のイマジネーションで作っていました。

堀内 でも、結果的に3章後半以降は、石坂さんと河原に担当してもらった背景が、すごくおもしろかったんで、むしろよかったかなと。とくに驚いたのが、3章に登場する病院の一室です。そこで、人形が手術している(03)んですよ。「なんだこれは!」とビックリしました(笑)。

河原 あれば、まさにウケ狙いで作ったものですね(笑)。ただ、人型のものを作ると、16人の登場人物以外の人がいるんじゃないかと勘違いされてしまう可能性もあるので、小高あたりからそういう軽らわしいものは、ダメです!って言われそうなのが、それだけでいいかなと思って作ったら、見事に通ってしまったという(笑)。

堀内 あとは、4章のビックリハウスのイチゴとマスカット、5章のぬいぐるみ工場も印象に残っています。とくに5章は、どんどんモノクマのぬいぐる

PROFILE

小松崎 類

キャラクターデザイナー。クセモノ属いの超高校級の生徒たちを生み出したほか、キャラクターに関することにはすべて関わっている。

PROFILE

河原 暁

背景デザイナー。背景全般の管理のほか、石坂氏と分担してCGを手掛けている。なお、スペシャルサンクスとして恵子の彼女が出演。

PROFILE

堀内 雅人

背景デザイナー。クライマックス推理やイベント級の背景など、2Dで表示される背景を手掛ける。遠くを担当する人への指示も行う。

PROFILE

石坂 明彦

Zakaworke所属。CGデザイナー。背景のデザインコンセプトやCG制作などを担当。代表作は、「キラ-7」など。

PROFILE

中尾 文子

インターフェイスのデザインを担当。学級裁判パートなどのメインデザインのほか、「ダンガンロンパIF」などを手掛ける。

PROFILE

梁 宏伸

株式会社Ghear 取締役。インターフェイスのデザイナーとして、電子生徒手帳や「だんがんアイランド」のUI、ドット絵などを担当。

(※1)

ラシュモア山

アメリカのサウスダコタ州にある公園の名前で、正式名称はラシュモア山国立記念公園。大きな山に、ジョージ・ワシントン、トーマス・ジュファソン、セオドア・ルーズベルト、エイブラハム・リンカーンの4人の歴代大統領の彫像が描かれている。モノクマが目指したものは、このラシュモア山か、とある木の葉の里にある火影岩か、どちらかは不明なんだったよ。

(※2)

石坂さんが関わっているゲーム

2001年にプレイステーション2で発売された「花と太陽と雨と」などを指す。前述の作品は、南海の孤島ロスバス島を舞台に、探偵度「サーチャー」を主業とするモンスミオの活躍を描いたもの。石坂氏は、この南国を舞台にしたゲームを手掛けていることもあり、本作の開発に参加した。ちなみに、2008年にニンテンドーDSで追加要素が搭載された移植版が発売されたので、興味のある人はこちらでプレイしてみるといい。

みが生産されているところはスゴかったです。僕にはまったく思いつかないものでしたので、僕が担当していたら、もっとつまらないものになってしまったかもしれません。

河原 いやいや、そんなことはないです(笑)。でも、ぬいぐるみ工場は僕も予想外でした。ぬいぐるみ工場というからには、何かしらのアニメーションはするだろうと思っていましたが、まさかヤシの木から始まって、最終的にモノクマのぬいぐるみができあがるまでを、全部流れにして見せるとは思わなかった(笑)。

石坂 あれは、ネコ型ロボット(※4)が誕生する過程をパロディで表現してみたんです(笑)。

小松崎 え！ そうなんですか？ このインタビューで、初めて聞く話ばかりだな(笑)。

—(笑)。それでは、改めて鳥ごとのデザインテーマを教えてください。

堀内 1章の鳥は観光地がテーマです。南国といってもアメリカの西海岸やスペイン、アジアンテイストなど、いろいろなイメージがあると思いますが、それをひとまとめにしたかったのと、だんだん壊れていく過程を描きたかったんです。

—2章も観光地のイメージが強いですね。

堀内 2章はセブンを観光地ですね。そして、3章がメキシコ。スラムのようなイメージです。

河原 4章は遊園地。5章がサイバーパンクになります。ただ、4章や5章の鳥のテーマは最初と違って、順番が変わった気がしますね。

堀内 作業を進めていくうちに、プロットも変わったりして、もともとひとつだった島を、中央と最初の島で分けたりもしましたね。

—では、衝撃だった最後の6章のテーマはいかがでしょうか。

河原 ロケーションは、前作に登場した希望ヶ峰学園ですが、6章のストーリーが進むにつれて、だんだん壊れていくのが象徴的でしたね。学級裁判が始まる前に、見せかけの部分がなくなってしまうというのが、テーマになっています。

—6章ではブロックノイズや、バグのような表現など、ゲームの世界らしい独特の表現がたくさんありましたが、苦労はされましたか？

河原 そうですね。6章は、小高にチェックしてもらったり、プログラマーにも相談して意見をもらったりしながら進めまして、かなり大変でした(苦笑)。途中の廊下の天地が逆転するところは、小高からのリクエストですね。あれも実現するのは大変でしたが、苦労した分、インパクトがありましたし、結果的にとてもよくなったと思います。

—背景に羅列された数字などの表現が印象的でしたが、あれはプログラムの世界をイメージしたものなのでしょうか？

河原 ビンときた人はいるかもしれませんが、あれは映画の「トロン」や「マトリクス」、テレビアニメの「輪るピングドラム」などに影響を受けています。デジタル表現を使った作品の中で、チームのみんなが好きなもの、影響を受けたものを参考に、「ダンガンロンパ」らしいゲーム世界を作っていました。

—デザインチームが集まって、お互いのものを見せ合うといったことはありましたか？

河原 定期的に集まる会議はありましたが、デザインを見せ合うといったことはしていません。僕たちは、完成したものをアップして、それをプランナーがスクリプトを入れたりした後に見て、反応がよ

(※3)

人形が手術している

3章の島に建てられた病院内では、モノクマ顔の人形が手術を行う演出が見られる。手術の患者は、宇宙人のグレイに誘拐されたモノクマにアブダクション(誘拐)されたのかもしれない。



(※4)

ネコ型ロボット

22世紀の未来パートで販売しているもの、多くの人は料の中から出てくると思っているロボットのこと。好物はどら焼き。石坂氏がなぜこのロボットの工場を連想したかは定かでないが、一説では、ネコ型ロボットとモノクマの音が似ているという噂がある。

かったら「よし！」と満足する(笑)。ただ、できたものについては、みんな率直に意見を言い合いましたね。すり合わせはしないけど、リメイクやアイデアは出し合う。制約が増えることよりも、おもしろさを優先するんですよ。

—なるほど。

河原 象徴的なのが、4章の部屋にある「オロローン」(※5)という背景に置かれた文字の表現。

それまで、どこにも背景に文字を配置してることがないのに、いきなりそこで出てくるんです。ふつうのゲームだったら、統一感を考えてNGIになるのですが、「ダンガンロンパ」の場合は、やっておもしろいものはアリになる。受けたら勝ちというか、「ダンガンロンパ」のファンなら受け入れてもらえると思っていて、いろいろやってみようという思いがあります。

—チーム内でも勝負になりそうですね。

河原 背景班には、僕ら以外にもあと3人のスタッフが開発に携わっていましたが、その人たちがおもしろいものを作ると、口では「いいね」、「おもしろいね」と言いながら、内心「やべえ」、「くそ」と思っていたからね(笑)。

—こういったチームの風潮は、「ダンガンロンパ」以外でも似たものなのでしょうか？

石坂 僕はスパイク・チュンソフトさんのスタッフではありませんが、あまり統一を取らずに、個人のいいところを引き出そうとするのは、以前のタイトルでもよくありましたね。

小松崎 弊社では珍しいチームだと思います。

河原 そうですね。特別なタイトルです。

中尾 そういう風潮もあってか、「ダンガンロンパ」チームに入りたという人が、社内にもけっこういるんですよ。

河原 そうなの？

中尾 うん。表立って言う人は少ないけど、よく「いいな」って言われました。

新たな超高校級の生徒たちと2.5Dならではの苦労

—それでは、続いてキャラクター全体のコンセプトについてお話を聞きます。今回のキャラクターデザインで心掛けた点は？

小松崎 前作は、とにかくインパクトを与えたくて、アドベンチャーゲームには絶対登場しないだろうというキャラクターを作ろうとしていました。言わば、パッと見の出オチに近いインパクトを重視したんです。それが今回は、奇抜なキャラクターを用意するよりは、全体のバランスを重視するようにしました。太った十神などの、十分にインパクトがあるキャラクターがいますからね。それと、僕はもともと地味な色が好きなんですけど、今回は「サイコトロボカル」ということで、先ほどもちょっとお話をしましたが、明るく目立つ色を入れるように意識しました。

—キャラクターのイラストが初めて公開されたときは、反響がすごかった(※6)ですね。とくに十神の容姿に、ファンは驚いたと思います。

小松崎 じつは僕は、16人の中に太った十神が入

(※6)

反響がすごかった

本作のイメージ画像が初公開されたとき、前作に登場して多くの女性ファンを虜にした、十神白夜によく似た肥満体のキャラクターの姿が確認された。その後、彼の名前と超高校級の肩書きが十神白夜と同一だったことから、ファンの間で大きな話題に。開発スタッフも奥さんと娘さんに、「どうして十神くんが太ったの!」と詰め寄られたが、本当のことを明かせずに苦しんだとか。罪深い男である。

(※5)

4章の部屋にある「オロローン」

マスカットハウスにある租末な客室に入ったとき、画面上に表示される擬音語。この部屋で寝泊りするようになった日向の心情を表わしていると思われる。



ることが、とにかく納得いかなかったんですよ。でも小高が「太った十神は、最大の引きになるから」と言って説得してきて……。実際に、反響は本当に大きかったですからね。驚きました。

河原 僕の娘は、十神が大好きなんですけど、太った姿を見てショックを受けてましたね(笑)。

—(笑)。太った十神が登場することは、最初から小高さんのオーダーにあったのですか？

小松崎 十神だけは決まっていたんですね。狼枝と同じく、「前作と関わりがあるのでは?」という、ミスリードを誘うための仕掛けのひとつでした。あと、七海も最初は不二咲の妹という設定で、そこから「超高校級のゲーマー」になっていきました。ただ、ある程度できあがった段階で、内部で前作との既視感があると言われて、いろいろ変更するうちに、その設定もなくなりました。

—終里は、前作の朝日奈に似ていると言う方もいらっしゃるんですが？

小松崎 そうですね。たまに、そう言われるのですが、朝日奈は意識していないんです。スポーツ系という枠で、そうイメージする人が多いのではないのでしょうか。むしろ、狼枝、十神、七海だけ、「前作と関係があるんじゃないか」と思わせるようにして、それ以外のキャラクターは前作とあまり絡ませたくなかったんで、まったく別の記号で描こうと思っていくらいです。

—なるほど。小松崎さんは、キャラクターデザインが終わった後は、どういった作業をされていたのでしょうか？

小松崎 立ち絵の表情パターン作成ですね。立ち絵も、単純に前作の倍くらいの量がありましたから、かなり時間がかかりました。それからイベントカットのチェックなどをしていきました。

—では、堀内さんが担当されたイベントカットで、こだわった点をお教えてください。

堀内 こだわったと言いますが、いちばん時間がかかったのは女子会(※7と参照)ですね。そのシーンに登場するキーキョオ菓子を細部まで作り込んだのが、いちばんのこだわりになります(笑)。

—ほかに、イベントカットの背景などで大変だった点がありますか？

堀内 「サイコトロボカル」というテーマを、別の背景担当の方に伝えるのがとにかく大変でしたね。最初は「サイコ」という言葉をホラーと誤解されて、ほとんどの地面にひび割れが入っているといったことがありました。前作では背景を一度3Dで作ってから2.5Dにしていたのが、今回は3Dデータを作る余裕がなかったので、2.5Dのスクリーンショットを見ながらイベントカットの背景を作っていくという流れにしたんですね。その影響で、側面の設定がない状態で背景を描く必要が出てきてしまい、人によってはそこで解釈の違いが発生して、ログハウスの壁なのに、ただ丸太が積んであるだけの絵があが

ってきたりして、最初は困りました。
 河原 前作のイベントカットは、ほぼすべてのマップを3D化した後、イベント用のキャラクターを配置して、レンダリングした背景をベースに作っていたのですが、今回は前作以上にタイトなスケジュールでそれができなくて……。あと、今回は表現したい方向性が前作とはちょっと違って、手描きらしい雰囲気を出したかったので3D化する作業を省いたら、そこで解釈の違いが生まれるという問題が起きてしまったんですね。

—手描きらしさを出すというのが、コンセプトのひとつでもあった。

堀内 そうですね。それもあって、結果的にできあがったものは、とても手描きらしい雰囲気になりました。ただ、たとえばイベントカットは前作の10倍以上あったんですが、ここまで増えるとは思ってなかったの、手描きっぽさが、よりボリュームも出してしまった気がします。

河原 最初にお願ひされたマップの数で、ほぼ日割りのスケジュールをラストまで立ててみたら、前作より作業数を削っても、かなりギリギリになって(苦笑)。そのスケジュールを小高たちに見せて、「なんとか進めるけど、ホントにギリギリだよ」という話をしたのに、プランナー陣は容赦なくマップ作成を追加してくるんです(笑)。でも、今回は「お願いされたことを断らない」というのもテーマに掲げていたので、ひとつも断らずに作業を進めたはずですよ。

—最終的に、断らずにマップの追加をどんどん引き受けていったわけですか？

河原 それはもうたくさん(笑)。マップにはひとつひとつ固有のID番号を設定したのですが、そのIDがどんどん増えていきました。1章あたりの背景のIDとして20個くらいは確保していましたが、最終的にはそこに収まりきらなくなって。

小松崎 シナリオが長くなっちゃって、それに合わせて全体ボリュームが増えましたからね。

河原 プランナーがどうこういうよりも、シナリオだよ(笑)。各章のシナリオが上がってくるたび、制作するものが増えているという。

—作業がどんどん増えていくのは、想像以上の苦労だったのでしょうか？

小松崎 とにかく際限なく増えていくので、大変でしたよ(笑)。

石坂 でも、僕は最初からなんとなく覚悟はしていました。タイトルに「スーパー」とつくのだから、前作よりもボリュームがないといけないよなと思っていましたし。とはいえ、想像以上のボリュームになりましたが(笑)。

河原 確かに大変ではあったのですが、とても楽しかったです。大げさではなく、作業が終わるのがイヤなくらいでした。やり残したものがあろうという意味ではないんですが、ここまで「もっと手を加えたい!」と思った作品は、初めてかもしれません。

さらに動くようになった クライマックス推理

—今度はクライマックス推理の部分をお聞きします。ここを担当されたのは、キャラクターが清水さんで、背景が堀内さんでしょうか？

堀内 そうですね。絵コンテがあるので、背景はそれをもとに描いていますが、足りないところは自分で考えて足した記憶があります。あと、クライマックス推理のアニメーションは、ユーザーインターフェイス(UI) チームが担当しています。

—クライマックス推理で苦労された点について、お教えてください。

堀内 殺人事件のおさらいをするわけですから、「ここにアイテムがないといけない」とか、「ここに血がついてないといけない」とか、決まりごとが多くて難しかったですね。小高のシナリオを、菅原がクライマックス推理用のシナリオに書き直すので、それを参考にしますが、チェックしながら要点をまとめて、事件として破綻のないように、ミスがない

ように作りました。

河原 堀内は、大変そうでしたね。背景に修正が入りそうになると、「どこが変わるんですか?」とすごい剣幕で聞いてきたりして(笑)。

堀内 背景が変わると、クライマックス推理やイベントの背景も変えないといけなくなりますから。

—影響が大きいわけですね。大変という点では、クライマックス推理のアニメーションも、苦労されたと思うのですが？

中尾 アニメーションは、わりとさくさくと作れましたね。ただ、犯人の正体がわかるシーンは抽象的な表現で描かれていて、説明文もなかったの、1章で「血が割れる」とか、そういった意図で合っているのかどうか、疑問を抱きながら作業を進めました。でも、意外とやり直しはなかったの、私の解釈が合っていたみたいでよかったです(笑)。

—学級裁判のカメラワークも、相当苦労されたと思いますが。

河原 カメラワークを設定するのはスクリプターだったので、僕たちはそこまで苦労していないんです。むしろ、その舞台となる裁判所を作るのが大変でしたね。とくに6章が大変で……。6章だけで裁判所のIDが5つもあるんですが、その数は、それまでの章で作ってきた裁判所の数と同じでしたから。そのリストを見たときは、さすがにやりすぎだと思いました(苦笑)。でも、それも断らずに、むしろいろいろと画策して、江ノ島をキレイな3Dで出したいと提案しましたね。

—江ノ島を3Dにしようと思った発端は、何だったのでしょうか？

河原 僕もともと江ノ島が好きなんです(笑)。小高のオーダーで最初は本体をペラペラにして、手だけ3Dにしたらどうかという案が出ていたので、その案を進めるつもりだったのですが、石坂さんが管理していた江ノ島のおしおきムービーを観たら、3Dの江ノ島がとてかわいくて、「やっぱりちゃんと3Dでやらなきゃダメだ!」と火がついちゃって(笑)。それで、石坂さんに頼んで、江ノ島のモデルデータをもらって、「裁判所に3Dで配置したらこうなりますよ」と、プランナーに提案したんです。そうしたら、小高が見事に食いついて、「江ノ島は3Dでいこう!」という話になりました(笑)。

—3Dの江ノ島を作るのは、河原さんが担当されたのでしょうか？

河原 モデルデータ自体はもっていたのですが、チームにモーション班や、キャラクターのモデリング班がなかったの、背景チームで担当することになったんです。とはいえ、すでにキャパシティはいっぱいだったの、社内でプロジェクト外のスタッフから有志を募って、その人たちに手伝ってもらいました。彼らは、社内のモニターを隠しながら作業してくれて(笑)。

小松崎 しかも、よりにもよっていちばんのネタバレ部分の作業ですからね。

河原 お願いするときに、「ネタバレだけは勘弁してください!」って言われたので、最初は気を遣っていたんですが、けっきょく最後は全部バレちゃいましたね(苦笑)。あれは気の毒なことをしたなあ。

小松崎 当初は、3Dの江ノ島はカクカクのポリゴンでもいいのかという話もあったんですよ。

河原 でも、そこは妥協できませんでしたね。江ノ島をいちばんかわいい状態で見せたかった。

進化したインターフェイスと こだわりのドット絵

—では、今度は画面まわりのUIについてうかがいます。UIのデザインは、どのようなコンセプトで作られましたか？

中尾 最初は「サイコロピカル」というテーマを意識しようと思っていたのですが、じつはゲームの中の世界だということを知ってからは、サイコロピカルよりも、ゲームらしいシステムチックな部分を意識して作りましたね。最終的に、サイコロピカ

ルな要素は、小さく書かれたウクレレに入れてみました(笑)。

—確かに小さく入っていますね(笑)。ほかに試行錯誤したところはどこでしょうか？

中尾 色合いですね。当初は前作と同じように、時間帯で黄色から青色に、そして緑色に……とUIの色が変化するように踏襲したんですが、「前作と同じすぎる!」と言われて、ひとつひとつを考えながら、新たに仕上げていきました。

—UIのデザインは、いろいろな人から意見が出るのでしょうか？

中尾 いえ、まったく(笑)。会議などでバラバラと見せても、逆に意見が出にくいので、菅原と話し合ったうえで、実際にゲームに入れてみて、何かあれば言ってもらおうという順序で進めていきました。

—なるほど。梁さんは、サブUIのご担当ですが、UIのメインとサブの区分は、どのように分けていたのでしょうか？

梁 メインは会話画面や裁判画面などの、ゲーム全体に関わる重要な部分で、サブは電子生徒手帳などのメニューまわりになります。

—UIのデザインで、前作から大きく変更した部分があれば、お教えてください。

中尾 前作は丸いイメージを多く使っていましたが、今回はシステムチックにするために、全体的に四角いイメージを意識して使っています。

梁 あとは、とにかくいろいろな部分でアニメーションするようにしようと思っていました。電子生徒手帳でドット絵が動いたりしているのも、そういう発案からですね。

—キャラクターのドットを担当されたのは？

梁 僕です。別の仕事でドットのキャラクターを作ったことがあるので、それが活かせるかなと思って、全員分を作っていました。

—キャラクターのドット絵は、小松崎さんと打ち合わせなどはされたのでしょうか？

梁 いえ、そこは切り離して作業していますね。担当ごとに制作して、相談したことがあったら、意見を聞きながら作業をしていきました。

小松崎 最終的にチェックはしましたが、非常にかわいく作っていただけたので、僕から要望を出すこともなく、お任せしていました。

—電子生徒手帳に登場するキャラクターをドットにした理由はありますか？

梁 そもそも電子生徒手帳は、スマートフォンのようなものを作ろうとしていたんですが、容量に制約があって実現できなかったんです。それで、容量制限がある中でできるだけ画像を動かそうとしたときに、いろいろ考えた中でいちばんよかったのがドットだったというわけです。

—ドットで再現するのが難しかったキャラクターは、誰でしたか？

梁 辺古山のメガネ(100)は試行錯誤しましたね。最初はメガネに見えなくて、黒い線が髪の毛に隠れて陰気な性格に見えちゃって。彼女の三つ編みもいくつか作って、今の形に落ちついたんです。

—澤田や罪木あたりも、髪型が特徴的ですから、苦労しそうな気がしますが……？

梁 確かに、澤田は複雑そうなので最初に作りましたが、わりと簡単にできましたね。罪木はざんばら感が出るように意識しています。

—梁さんが電子生徒手帳以外で担当された部分は、どこでしょうか？

梁 あとは、モノクマ推理ファイルのデザインなども担当しています。あれは、タブレットPCを意識して、滑らかに動くスクロールも「こういうデザインにしたら、スマートに見えるかな」というものを追求して作っていました。

小松崎 今回はUIに限らず、背景なども「動きのある絵を見せたい」と、プランナーから事前に言われていましたね。

河原 前作と比べると、アニメーションの数はかなり増えていますね。背景は、前作でももっと動かしかったんですが、できなかったんです。2.5Dと

(※7)

ユーザーインターフェイス(UI)

機械と利用者のあいだで情報をやり取りするための表示方法や入力方法のこと。ゲームにおけるUIとは、操作性やメニュー、パラメーターなどが表示される部分のことなど多岐に渡る意味を持つ。ゲームの内容がどんなにおもしろくとも、UIが不便だと並びにくくなってしま...

⑧ 辺古山のメガネ 終里の胸 花村のパンツ姿

梁氏の自信作がコナラ。そのこだわり抜かれた職人芸を堪能してほしい。ちなみに、パンツ姿の花村の存在を知った河原氏の感想は、「誰得なんだよ(笑)」だった。そして、その花村のパンツ、ゲーム中でもらえるプレゼントとは、まるでタイプが違う。これが田舎者(?)花村君のホントのところ?



⑨ プロジェクトX

正式タイトルは「プロジェクトX〜挑戦者たち〜」で、2000年から2005年にかけて放映されたドキュメンタリー番組。製品開発プロジェクトが直面したさまざまな問題を、どのように克服して成功したかを紹介し、放映当初は高視聴率を記録した。中島みゆきの歌うオープニング曲「地上の星」とエンディング曲「ヘッドライト・テールライト」も印象的。

(※10)

まんま 有名ロボット作品の 第1話タイトル

1979年の放映から、いまだに多くの人に愛されている人気アニメのこと。第1話では、大地に立っただけ。ちなみに最近では、等身大になったり、お台場に立ったりしている様子。

いうことで、動いているほうが効果的になるとはわかってはいたのですが、前作は登場アニメを作るので一杯でした。

中尾 前作でやり残したことを、今回ぶつけているというのがありますね。前作で章ごとにフリーフィング画面の色を変えたかったのですが、時間の都合でどうしてもできなかったのが、今回リベンジしたりとか。クライマックス推理では、コマが小さくてよくわからないという意見があったので、コマを大きくしたり、カーソルを合わせたときにヒントを出すようにしたりと、全体的にユーザーさんに親切な作りになるように変えています。

まだまだ進化できる 2.5Dグラフィック表現

—おまけモードについてお聞きします。「だんがらんアイランド」のデザインは梁さんが担当されたのですが、意識したところを教えてください。

梁 本作のメインとなる学級裁判やコロサイイは、どれもシビアで真剣な雰囲気が出るものですが、「だんがらんアイランド」は、非常にゆるいギャルゲーっぽい雰囲気なので(笑)。本編よりも明るいイメージでいきたいと思いました。そういう意味で、ここでもいろいろとドット絵を使えたのは、デザインの変化としても、いい落としどころだったなと思っています。

—では、「魔法少女ミラクルモノミ」は?

河原 制作したのは外部のチームになります。石坂さんが作った2Dの移動マップを提供して、鳥を3Dで再現してもらいました。

—移動マップとえば、本作では2Dの移動画面が加わりましたね。

石坂 移動画面は、前作の廊下などの部分にあたるのですが、同じように3Dで作るのはスケジュールがキビしかったんです。そこで、もっと簡単に表現できることはないかと話し合っ、最初は地図をセレクトして移動する形にしようとしたのですが、もっと「だんがらん」らしい絵作りをしたいということで、横に移動して、スピーディーにスクロールさせたらおもしろいんじゃないかと考えて進めました。すべてを3Dにする、「だんがらん」のよさが出にくくなると思ったので、逆によかったんじゃないかと。

—スクロールの雰囲気などから、「花と太陽と雨」というイメージを感じました。

石坂 僕としては、切り離して作ったつもりでしたが、サウンドの高田さんからも「花と太陽と雨」といっしょね」と言われて、ちょっとショックでしたね(苦笑)。違うものを作ったかったんですが、どうしても似ちゃうんでしょね。

—皆さんにお聞きしているのですが、自分しか知らない、本作の秘密があれば教えてください。

河原 江戸島は前作の3Dモデルを流用していますが、ビックリハウスにある大神の銅像も、データを流用しているんです。最初はもっと色鮮やかな大神の銅像がありましたが、小高に「銅像らしくしてほしい」と言われて、修正しました。あと、成長した西園寺が写っている新聞がありましたよね。あそこは、文化欄の若い才能を紹介する連載記事なんですけど、個人的に吹奏楽が好きなので、吹奏楽の楽

曲を見出しに入れたりしています。

中尾 各章のサブタイトルが出て、「だんがらん」セリフが入りますが、もともとは前作と同じ男性の声だったんです。でも、そこを切ない雰囲気にしたくて、「プロジェクトX」(※9)のような女性の声にしてほしいと、菅原を通してサウンドの高田さんをお願いしました。できあがったのが、イメージにピッタリだったので、すごく良かったです。

梁 ジャあ、僕はドット絵ネタを。終里のドット絵(※8)は、「だんがらんアイランド」モードで寝ているときも胸が強調されるように意識して作っています。ほかに胸の谷間があるキャラクターがいなかったの、ここは外せないと(笑)。あと、シャカリキ状態の花村に休憩をさせて寝かせると、ドット絵がパンツ姿(※9)になります。シャカリキ状態は、作業をさせてこそ効果を発揮する状態なので、誰も気づいていないと思いますが、気づいてくれていたらうれしいですね。

—それは気がつきませんでした(笑)。

梁 あと、電子生徒手帳のトップページで、キャラクターが選ばれているときと選ばれていないときで、ドット絵のサイズが微妙に変化します。シンプルな作業でそこまで苦労したものではなかったのですが、スムーズに動くように完成したときはうまくできたなと思いましたね。

—ほかにも何かありますか?

河原 おしおきムービーは何度も作り直していますが、初期段階と展開が大きく変わったものもあります。たとえば、花村はめっちゃ料理を作られて、過労死するという展開でしたが、わかりづらいからやめようということになって、

中尾 おしおきムービーとえば、「田中のムービーのタイトルを作ってください」とお願いされたとき、参考用に添付された画像が、まんま有名ロボット作品の第1話タイトル(※10)でした(笑)。

小松崎 「トワイライトシンドローム」モードに出てくるモデルさんは、河原さんの関係者になっているんですかね?

河原 そう。長男の彼女(笑)。スタッフロールの最後のほうに河原匡と、彼女の名前が出ていますよ。ちなみに、長女は本物の「トワイライトシンドローム」に出演している、僕よりもゲームのクレジットに名前が出るのが早かったです(笑)。

小松崎 僕は、モノクマがモノミを殴る背景に「あんなこといいな、できたらいいな」と書いたら、会社の上のほうからお叱りを受けて、「同じような音で考えてくれ」と言われて、「パンコッタいいな、できたらいいな」にしました。意味がわからないですけどね(笑)。

—(笑)。石坂さんはいかがですか?

石坂 多くは語れませんが、ネズミランドは完全にオリジナルですよ(笑)。

—そこはあえて触れずに……(笑)。あと、生徒たちの部屋の衣装がそれぞれ違いますが、そこに秘密は隠されていたりしますか?

河原 生徒たちの部屋は、僕と制作担当でアイデ

ア出しをして、小高に「こういうのにしたいんだけど」と提案したんですが、反応が薄かったので勝手に作っちゃいました(笑)。でも、花村の部屋だけはNGが出ちゃって。料理道具が凶器に見えちゃうのと、部屋に置いたエログッズが想像以上にドギツかったので、小高から「それはちょっと……」と(笑)。エログッズを作った担当者の隠れた一面を見た気がしましたね。

—気になる今後のお話ですが、もし「だんがらん」の続編を制作するとした場合、デザイン面で挑戦してみたいことはありますか?

河原 背景で言う、2.5Dはまだやりようがありますから、そこは外したくないですね。今回で横移動画面を加えたように、1.5D、3.5D、5Dなどを最初に目標に掲げて、目指していくのもアリだと思います。もともと、ユーザーの斜め上を行こうとする開発スタイルですので、2.5Dは捨てませんが、そのままということは絶対にないですね。

小松崎 確かに2.5Dでもやれることはまだまだあるので、追求していきたいですね。ただ、問題はシナリオが完全に完結してしまったこと。「超高校級の○○」という設定はいくらでも作れると思いますが、完結したなという思いが強いので、どうなるかはわかりません。

—それでは最後に、皆さんの「だんがらん」シリーズに対する思い入れを教えてください。

中尾 「やりたい放題やらせていただいてありがとうございます」という感じです(笑)。泊り込みの作業もたくさんあったのですが、合宿みたいなノリで本当に楽しかったです。

梁 最初是不安もあったのですが、スタッフの皆さんがおもしろくしようと、いっしょに考えてくださって、気兼ねなく相談に乗ってくれました。自分がやりたいことを、思い切りできたので、本当に皆さんに感謝しています。

堀内 参加したスタッフが皆すごくて、自分の存在意義を考えさせられましたね。もし続編などの機会があれば、ぜひがんばりたいです。

石坂 「だんがらん」の大ファンなので、開発に参加できて幸せな一年だったと思います。

河原 「だんがらん」シリーズは、自分の中でも特別な作品で、代表作にしたいと思っています。あと、このプロジェクトには自分を育ててもらった気がします。長い間、ゲーム開発に参加してきましたが、まだまだ物を外せるということが再確認できたので、ぜひつぎも物を外したいです。

小松崎 自分にとっては初めてのオリジナルタイトルで、企画段階から携わった思い入れの深い作品です。ファンの方も増えて、本当にありがたい。ファンあってこそこのシリーズですので、今後もファンの期待に応えられるものを作りたいです!

INTERVIEW 03

【インタビュー】
プログラムチーム

本作は、ひとつのジャンルに括るのが難しいほど、多彩な要素が入っている。本作ならではのプログラムのポイントを、ふたりのプログラマーに聞いた。

パートごとに用意された専用のプログラム

—まずは、プログラムで最初に手掛けられたパートを教えてください。

伊藤 今回は南国が舞台なので、砂浜の画面を作ってレンズフレア(01)やカモメ、波をアニメーションさせるところから始めました。「スーパードンガンロンバ2」という作品に相応しい作業を進められるか、そのプログラムが実現できるかどうかを、確認するためです。

—作業はいつごろ開始したのでしょうか？

伊藤 一年以上前の2011年4月頃だと思います。前作は閉鎖空間が舞台でしたが、今回は南国で開放感があるので、空などはどういった表現をしたらいいのか、グラフィックと相談しながらビジュアルを詰めていきましたね。

清水 最初はどこまで南国感を出せるのか、手探り状態でした。ただ、こちらとしても「出せません」とは言えないので、表現が難しいところは代替案を用意して提案するようにしましたね。

—なるほど。表現が難しかったものは、どういったものでしたか？

伊藤 アドベンチャーゲームにしては、3D表現が多いところで、とくに、10数人のキャラクターが登場する学級裁判が大変でした。

清水 学級裁判は、カメラのバリエーションのツールを作って、それを好きに使ってもらうようにしました。というのも、カメラワークの指示をもらって僕らが動きを作っても、どうしても指示を出す側との距離が出てしまいますから、ツールを作るのがもっとも効果的なんです。

伊藤 作中に登場する「トワイライトシンドローム」(02)パートも開発に時間がかかったところです。あそこも、キャラクターの移動や動きのアニメーションが設定できるツールを作って、あとはすべてスクリプターがひとつひとつを手作業で作っています。今回はとくに、ボリュームがすごかったですし、いちばん大変だったのはスクリプターですね。

—アドベンチャーパートとは見た目や動きが異なる部分は、その都度専用のプログラムを用意していたのでしょうか？

伊藤 そうですね。「トワイライトシンドローム」のパートは、もともとニンテンドーDS版のデータを流用しようとしたのですが、うまくいかなかったので、作り直して(笑)。

清水 何本もゲームを作っている感覚でしたね。

—確かに、おまけモードも充実していて大ボリュームですよ(笑)。ほかに専用プログラムを用意したところがあれば教えてください。

伊藤 4章の脱出ゲームは専用で作っています。ほかに用意したものを大まかに言うと、各島を移

動する2Dの部分、3Dの主観視点で移動する部分、

あとは「モノミの魔法使い2.5D」のところですね。清水 ほかに、メニューまわりは専用のものを使っていますよ。ギャラリーも見やすいように別

伊藤 それ以外だと、6章は独特の表現をする場所だったので、全体的に手がかかっています。デ

バッグして、修正して、何度もやり直して。本当に作るのが大変でした。とくにブロックノイズなどの表現を本当のバグに見えないように調整するのも試行錯誤しましたね。最初は演出なのか、バグなのかかわかりにくくて、デバッガー(03)から「死んでいるのにキャラクターが表示されます」と言われて(笑)。

清水 ちょっとやりすぎたかもしれません(笑)。プロログ部分も、現在のものとはちょっと違いましたよね？

伊藤 最初ももっとバグっぽかったんですよ。でもかなり抑えました。最後までクリアした人なら、プロログの表現でゲーム世界だとわかるとは思いますが、当初は「これネタバレで気づっちゃうんじゃないか」と心配しました(笑)。

「ダンガンロンバ」ならしょうがない

—6章は、学級裁判に登場する江ノ島の制衛も大変だったのではないのでしょうか？

伊藤 確かに、あそこもいろいろ大変でした。最初はペラペラなキャラクターで表現しようとしていたんですが、デザイナーの河原が「ハイクオリティモデルを使って、3Dで表現したほうがインパクトがあるから」と熱望して。それで試してみても、やるうということになりました。

清水 江ノ島の3Dモデルは、最後まできれに見えるように調整をしていましたよね。

—では、続いて清水さんが苦労した部分はどこでしょうか？

清水 苦労したのは電子生徒手帳です。メニューというのは、いつでも表示できるようにしなければいけない分、あまり容量を使うような仕様になかなかできないんです。だから、容量の制限がある中で、いかに使いやすくするか、バランスを取りながら作りました。ただ、デザイナーがすごくいいものを仕上げてくれるので、もっと容量を使いたいと思うようになって、非常にジレンマでしたね。かといって、学級裁判の容量をつぶしてまでメニューを見せるべきではないですし、でも、カッコいいメニューを表現したいし……と、つねに葛藤状態でした(笑)。

伊藤 苦労した分、全体的に前作よりもユーザーさんにやさしい作りになっていると思いますよ。今回はどこでも中断セーブができるようになっていますし、セーブ箇所が増えてプログラマーとしては大変でしたが(笑)。

—ほかに、「ダンガンロンバ」シリーズならではの苦労があったら教えてください。

伊藤 先ほどもお話ししたとおり、3D表現が多

いので、とにかくメモリー(04)まわりとの勝負でした。あと、これはプログラムだけの話ではないですが、「ダンガンロンバ」チームはマスターアップ(05)のギリギリまで詰め込もうとするので、ついがんばってしまうことでしょうか？

清水 たえば、「だんがんアイランド」で、目的のアイテムが作れる数だけ、採取アイテムを持っていると、チェックマークが表示されます。でも、あの仕様はもともとはなかったんです。開発の最後のほうで、プランナーのほうから要望がありまして……。あとと便利なのはわかっていたので、なんとかシステムを作って、ギリギリのタイミングで入れました(笑)。

伊藤 「だんがんアイランド」は、本当に最後までいろいろ手を加えたよね。一度に複数のキャラクターと仲よくなれますが、最初は仲よくなったうちのひとりのエンディングしか見られなかったんです。でも、それは修正しようと、最後の最後で手を加えたり。ほかに、エンディングを見たキャラクターを確認できるように変更したりしました。会話部分のテキストや表現といったスクリプト自体はほぼ流用でしたが、それ以外はまるで別のゲームを作っているようで、じつは手間がかかっているんです。

清水 「ダンガンロンバ」だからしょうがないよね。「おもしろくするためだからしかたないよね」というのが、プログラムチームにもスタッフ共通の意識としてあって。完成度を高めるために、自分から新しいシステムを提案したりもしました。

—たとえば、それはどういった提案だったのでしょうか？

清水 大きい部分などありますが、たとえば「メニューまわりのテンポをよくしたい」とか。指示にはないけど、カーソルがいちばん下に来たときに方向キーの下を押すと、上から出てくるとか。ちょっとした部分が多いですね。

伊藤 UIは、グラフィックとの関係が強いので、プレイングは修正してをくり返しましたね。

—そういった修正は、ほかのチームとやり取りを行いながら進めていくのでしょうか？

伊藤 相談することもありますし、勝手に修正しておくこともありますね。ガチッと固まっているわけではなくて、作りながら調整していくイメージです。プログラマーも意見を出しやすいというのは、ほかの作品にはない「ダンガンロンバ」ならではの雰囲気ですね。

—社内のほかのプロジェクトから見ても、相当特殊なチームだと何度もお聞きしました。

伊藤 特殊な雰囲気は以前からあった気がします。前作のときは、ゼロからのスタートで、苦労しながらなんとかマスターアップして。その分、完成したときの喜びは大きかったですね。清水は、前作を遊んで、「ぜひ参加したい」と言ってくれて、入ることになったんです。

清水 正直、「こんなおもしろいゲームを作りやがって！」と思いました(笑)。続編を作ると聞いて、「ぜひやらせてください」と伝えたら、チームに加えてもらえて。うれしかったですね。

—前作の開発を経験してよかったことなどは、ありましたか？

伊藤 今回は、プログラムの開発期間が一年もなかったで、前作のベースがなければ完成していなかったと思います。もちろん、ベースがあっても大変でしたが、最後まで苦しんでいたのはデザイナーとスクリプター。あと、ディレクターの菅原も大変だったでしょうね。学級裁判はとにかく

PROFILE

伊藤 謙吾

リードプログラマー。前作の制作にも携わり、チームのリーダーを務めた。そのほか、外部プログラマーとの調整なども担当。

PROFILE

清水 啓貴

プログラマー。前作のファンで、チームへの参加を熱望して配属された。電子生徒手帳など、UI全般のプログラムをメインに担当。





(※1) レンズフレア

カメラで写真や映像を撮影するとき、太陽などの極めて明るい光源がレンズに向けられているときに発生する、周辺へ光が漏れる現象。テレビやゲームなどでは、光源を強調するための映像効果として利用される。本作では、ホテルの前など、太陽が画面内に映っているときに確認できる。

(※2) トワイライトシンドローム

心霊現象に関する噂の真偽を確かめようとした主人公たちが、不可思議な事件に巻き込まれていくホラーアドベンチャー。2008年にニンテンドーDSで『トワイライトシンドローム 禁じられた都市伝説』が発売されているほか、本作でも最新作(?)をプレイできる。

(※3) デバッガー

完成したプログラムの動作に問題(バグ)がないかどうか、ゲームを隅々までプレイしてチェックすること。デバッガーが尽力してくれるおかげで、バグのないゲームが世に送り出されている。だが、ゲーム開発者にとっては、バグを見つけずして天国。世の中って難しい。

(※4) メモリー

パソコンやゲーム機が所持している記憶装置。ゲームで言えば、DVDなどの大容量データから頻りにアクセスする一部のデータをメモリーに一時的に移し、短いロード時間などを実現している。しかし、メモリーの容量には限りがあるため、プログラマーはつねにこの容量との戦いをくり返している。大容量のゲームになっても、この戦いはファミコン時代からあまり変わらない。

作業が多くて、彼が最後まで調整をしていました。ただ、ある程度の部分はほかの人でもやれるのですが、あのおもしろさは、菅原の感性でしか出せないものだと思います。

——菅原さんならではのものなんですね。プランナーのオーダーの中で、実装するのが難しかったものがあれば教えてください。

伊藤 ロード画面で、何か遊びを仕込みたいというアイデアがありましたが、それはマップを読み込ませる都合で断念しました。あと、会話中のキャラクターのイラストをアニメーションさせたいという意見がありましたね。1枚の原画をゆらゆらと揺らすといった方法がありますが、これは小松崎の絵のよさが失われてしまうので、現在の形になっています。

清水 ほかにいろいろなあったと思いますが、本格的には引き受けて形にしてはいますよ。

——伊藤さんと清水さん以外のプログラマーはどのような作業をされていましたか？

伊藤 外部のスタッフ3名が参加しています。社内からは僕と清水のふたりで、プログラマーは合計5名ですね。外部スタッフのうち2名は、『魔法少女ミラクル★モノミ』を担当していたのですが、情報共有をしてやりとりしながら、うまく形にしてくれました。

——5人ですか！ 5人で作るの、ちょっと少なそうな気がしますが……。

伊藤 でも、アドベンチャーゲームで考えるとそこまで少ないんです。僕はニンテンドーDS用のアドベンチャーゲームのプログラムを何度かひとりで担当したことがありますから(笑)。ただ、『ダンガンロンパ』はやることが多いので、ひとりでは無理でしたね。『ダンガンロンパ』で、初めてプログラマー仲間ができる喜びを感じられました(笑)。

かゆいところに手が届く 絶妙な手触り感

——何度もプレイしないと、プログラマーのスゴさは、実感できなそうですね。

伊藤 僕らの仕事は正常に違和感なく動かすことが大事です(笑)。ちなみに、何度も遊んでくめるファンの方のために、超スキップの早送り機能(※6)も入れています。これはもともと、デバッグ作業のために用意したんですが、製品版にもなると便利だと思って実装しました。プログラム的には、処理を待たないといけないところでスキップされることがないように、細かくチェックはできているので、周回プレイなどでぜひ活用してほしいですね。

——そういった快適なプレイ感覚が、まさにプログラマーの醍醐味の見せどころですね。

伊藤 そうですね。プログラムは目に見えない部分が多いので、手触りをよくしたり、ストレスをなく

(※6) 早送り機能

会話シーンで、会話をスキップできる機能のこと。会話シーンに○ボタンを押すとメニューが表示され、早送りできる。○ボタンと方向キーの↓を押すことで、イベントシーンの画面スクロールなども早送りできるよになる。本作では1周目から早送りできるが、まだ見ていない部分を早送りするのはぜひ避けていただきたい。さつとモノミ先生も泣いてしまう。

したりして、ゲームをプレイしている人にかに気持ちいいと感じてもらえるかが重要になるんだと思います。

清水 ユーザーさんは正直なので、プレイして操作が悪いと、すぐにそういう感想が出てきてしまうんですね。でも、『ダンガンロンパ』では、そういう感想をあまり聞かないので、満足してもらえているんだと思います。

——実際に操作性がいまいちでも、表立って評価されることが少ない部分ですかね。

清水 逆に不満がなければ「やった！」と喜びます。「このスムーズな操作性がすごい！」なんて褒めかたをしてくれるユーザーさんは、ほばいませんからね(笑)。

伊藤 僕はデザイナーが作ってくれたマップやUI、ポリゴン(※7)の江ノ島などのすばらしい素材を、プランナーの要求に合うようによく画面に表現するのがプログラマーの大事な仕事だと思っています。

——まさに、「縁の下の方持ち」ですね。

伊藤 それが好きでやっている(笑)。

清水 プログラムがないとゲームが動かないとはいえ、当たり前すぎてプログラマーの存在は忘れられやすいでしょうし、ユーザーさんが気づかない部分も多いので(笑)。

——先ほど感想というお話がありましたが、ゲームの評判などはチェックされましたか？

伊藤 ツイッターを見ている。「おもしろい」と、薦めてくださる方がたくさんいて、うれしいですね。声優の緒方さんも、すごい量の宣伝をしてくださいます。もっともっと多くの人に遊んでいただきたいですね。

清水 僕もユーザーさんの感想は確認しています。皆さんの評価が高くて本当にうれしい限りです。

奥様の存在が実現させた ギャラリーモードの声

——もし続編が出ることになったら、どのようなことにチャレンジしてみたいですか？

清水 どのハードで作るかもよりますが、HD画質(※8)になると、やれることが一気に増えるので挑戦したいですね。

伊藤 『ダンガンロンパ』は、ある意味完成していると思うので、たとえば携帯機から据え置き機になったからといって、いきなりすべてが3Dモデルになるかと言われると、そんなことはないと思います。何のハードで作るかわかりませんが、ぜひ『ダンガンロンパ』ならではの表現ができるよ

(※5) マスターアップ

ゲームソフトの制作において使われる言葉で、納期を示す。マスターアップしたと発表されると、出荷段階に近いことを意味するが、マスターアップができないときは、発売が延期されてしまう。ゲーム開発者の喜怒哀楽が詰まった言葉。

(※7) ポリゴン

英語で多角形という意味。おもに3DのCGで物体を表現するものを指す。このポリゴンの数が多いほど、より細かく滑らかなCGが表現できるが、相応の処理速度を持った性能が必要になる。本作の終盤に登場する3Dの江ノ島は、PSPで表現するにはかなりオーバースペックなポリゴン数。

(※8) HD画質

HDはHigh Definitionの略称で、ハイビジョンテレビなどに対応した高精細な画質のことを指す。携帯ゲーム機で言えば、PSPはSD(Standard Definition)画質だが、プレイステーション VitaはHD画質となる。この説明でよくわからない場合は、すごい画質と考えた方がいいかな。なお、HD画質になると、作るのが数億大変になるため、ゲーム開発者は複雑な気分になるという噂。あくまで噂。

うに、僕らもがんばりたいですね。

——楽しみですね！ では、自分だけしか知らない、本作の秘密があれば教えてください。

伊藤 今回はイベントギャラリーにボイスを入れています。企画の段階では入れることになっていませんでした。これは僕が「入れてほしい」と提案したのですが、もともとは妻の要望なんです。妻が前作を遊んだときに、「なんで十神くんがギャラリーでしゃべらないの？」と、ちょっとご立腹だった(笑)。でも、ボイスが入ったことで、シーンを思い出しやすくなると思うので、入れてよかったです。

——奥さんも喜んでくれたでしょうね(笑)。

伊藤 そうですね。じつは、妻は前作の開発に関わっていて、声優さんのリストを作ったりしていました。ただ、本作には関わっていませんでした。1章で十神の姿を見て絶句していましたよ(笑)。

——(笑)。清水さんは何か、自分だけしか知らない秘密はありますか？

清水 6章の学級裁判前のフリーフィング画面に、バグ表現で文字が表示されますが、どうしても入れたい文字があって、デザイナーさんに頼んで、無理やり入れてもらいました(笑)。あと、イベントやアートワークギャラリーがあります。ギャラリー内で見られる「ビッグバン西園寺」など一部のタイトルは、僕が名づけ親なんです。長い期間名前がつけられていないものが多かったので、僕が思いつままにつけたんですが、そのまま残ったものが多かったですね。

——それでは最後に、『ダンガンロンパ』シリーズに対する思い入れを教えてください。

伊藤 前作を作っているときに、大山のぶ代さんがモノクマを演じられると聞いて、「これはすごい！」と震えました。そして、実際に遊んでみて、やめどきが見当たらない、スピード感のあるゲームだと驚きましたね。今回は、5章のシナリオとトリックのすごさに涙しました。内部スタッフで、手前味噌ではありますが、これほどおもしろいゲームはそうそうないので、プレイしたことがない人に、ぜひ薦めて広めていただきたいです。

清水 前作のファンだったので、チームに参加できてうれしかったです。本作の開発は、本当に細部にまでこだわっていて、とにかく手を抜いた部分がないので、隅々まで遊んでほしいです。

INTERVIEW 04

【インタビュー】
サウンドチーム

最後に飾るのは、サウンドチームへのインタビュー。本作の魅力的な楽曲は、どのようにして生み出されたのか。高田雅史氏を中心に制作秘話をうかがった。

モノクマから受ける インスピレーション

——本作のサウンドコンセプトを教えてください。
高田 曲調が「ダンガンロンパ」の世界、空気感を出せるかどうかを主眼において制作しています。

菅原 こちらとしては、前作から続いているテーマの「サイコポップ」、そして本作のテーマである「サイコトロピカル」を意識していただきました。

高田 ただ、あまりトロピカルな感じを全面に出さないように、少しエッセンスを加える程度で。トロピカルになりすぎないように注意しました。

菅原 僕らスタッフは、本作は「ダンガンロンパ」というジャンルにしたいと思っていて、サウンドにおいても、「ダンガンロンパ」というジャンルにこだわっています。

高田 そうですね。前作のときはがむしゃらに、手探りで曲を作りましたが、前作が発売された後は「ダンガンロンパ」という世界があるので、曲を作るうえで大きなハードルを感じていて、曲を作っても「これは「ダンガンロンパ」じゃない」と思い、自分でボツにすることが多かったんです。

寺澤 前作のときは、動くロムがない中で制作をお願いしていましたよね。

高田 2行程度の指定文から作っていました(笑)。

寺澤 今回はゲームをイメージしたうえで作っているから、以前よりは楽でしたか？

高田 それ難しいところもあって……。今回は純粋に「前作より期待されて制作することになって、しかも「スーパー」で2だから、ただ単に曲のランクを上げるだけでいいのだから悩まされたね。前と同じ曲も絶対にあったほうがいいだろうけど、変にアレンジして「前ののがよかった」、「今度のがよかった」という論争が起こるのは避けたかった。だから新曲を入れたら、少しだけ変えたものも入れて。

菅原 そのあたりのバランスは気を遣いましたね。——前作のアレンジ曲は、最初から収録しようと思っていたのでしょうか？

高田 そうですね。寺澤さんも、「前作と同じ曲があったほうがいい」と言っていましたから。

寺澤 アレンジはしていますが、前作で聞くとテンションが上がる曲は、そのまま活かしたほうがユーザーさんも喜んでくれるから。こちらとしても、その分、新曲を作ってもらえるので(笑)。

高田 アレンジするのにも時間はそれなりにかかっていますよ(笑)。お客さんの頭の中で曲のイメージが進歩していると、それに合わせないといけないというのがあります。新曲用のマスタリングの具合に前作の曲を合わせた感じです。

——収録する曲は菅原さんが決めたのですか？

菅原 そうですね。BGMのリストをお渡しして。

高田 「こういう曲もあったほうがいいんじゃない

ですか?」って、逆にリストにない曲を作って提案もしましたよ。

菅原 こちらで考えていた演出と、作ってもらった曲のイメージが違ったときは、別のシーンで使用したりしています。最初のオーダーよりも曲数は増えています(笑)。

高田 でも、純粋なボツはなかったですね。ちょこっと変更したりとかはありましたが。

——作曲は、菅原さんのリストを見たり、ゲームをプレイしながら行うのでしょうか？

高田 そうですね。ただ、最初の頃はゲームがプレイできなかったで想像で(笑)。キャラクターのイラストやシナリオのプロット、そしてリストに書かれた3行程度の指定文を読みながら作曲しました。リストの文章が少ないほうが作りやすくて、「焦って緊迫」とか、「焦らず緊迫」とか、細かく書いてあると、それをすべて満たすのは大変なので、シンプルのほうが作りやすいんですよ。

——作曲する際、いちばん参考になった素材は？

高田 曲を作るときにいちばん見たのは、モノクマのイラストですね。部屋にずらーっと貼ったりして。モノクマのソフビ(101)とか、グッズも自分でいろいろ買いましたよ。

寺澤 それはありがとうございます(笑)。

——モノクマを見ていると、「ダンガンロンパ」の曲が浮かんできやすいのでしょうか？

高田 そうですね。モノクマがいなかったら、曲はできなかったと思いますよ。モノクマはダークな部分やコミカルな部分があって、モノクマデータベースがあるとしたら、そこからどの部分を受賞できるかできる曲が変わってくるんじゃないかな……。これは前作からそうですね。ただ、前作のときは、もっと怖い絵が多かったかもしれません。

菅原 今回は南国なので、ちょっと明るくなっちゃったかと(笑)。前作は、モノクマが「サイコポップ感」を現わしている部分が強いですし。

高田 あと、右と左で色が違うなんてそうそうないから、イメージに来るものがありますね。

制作中に生まれる 化学反応

——今回、最初に作った新曲を教えてください。

高田 「モノミ先生の教育実習」ですね。じっくり時間をかけて作りました。この曲って、最初はモノミのテーマではなかったんですよ？

菅原 そうでした。最初はウサミのテーマとしてお願いしていました。でも、できあがった曲を聞いたら、モノミのほうが合うなと思って。

高田 最初の頃は、「モノミって何?」って(笑)。ウサミとモノミの違いがいまいちわからなかったです。だからモノクマの妹をイメージして作りましたね。モノクマの女版で裏側が感じられるように。

——モノミの曲を作るときは、モノミのイラストを参考にしたりするのでしょうか？

高田 そうですね。ただ、先ほど言った通り、モノミはよくわからなかったんで、ドラえもん、ドラミちゃんのイメージも加えたりして(笑)。

菅原 モノミとウサミは内面的にはいっしょなので、僕らも違いを説明しにくかったんですが、なぜ

か高田さんがうまいこと汲み取って作曲してくれたので助かりました。

——なるほど。あと、新曲でよく聞くのがフィールドで流れる「Beautiful Ruin (Summer Salt)」ですが、これはいかにも南国っぽいですね。

高田 そうですね。これが唯一南国っぽい曲です。リゾート地を、夕方散歩しているようなイメージで、早朝の朝でも合うかなと思って作りました。南国をイメージするために、最初はギターなどを多く入れようとしていたんです。でも途中で、温度がギターじゃないなと気づいて、スティールパン(102)の音色を使っています。生の感じが出るように南国に行ったつもりで弾きました(笑)。

菅原 この曲があるからこそ、本作の雰囲気がよく出ていると思います。

寺澤 前作とまったく違う雰囲気ですね。

高田 この曲は前作では絶対に流れないタイプ。以前、「花と太陽と雨」というタイトルの制作に携わったとき、ブーケットを石坂さん(103)いろいろ回ったりして、そのときのイメージが残っていたので、それを思い出しながら作りました。

菅原 こちらも、それを見越してお願ひしていますから(笑)。「花と太陽と雨」とみたくて。

——「ダンガンロンパ」と南国っぽさを両立させるのは難しかったですか？

高田 いえ、そうでもないですよ。「ダンガンロンパ」の曲自体が好き勝手にやってきた曲なので、僕が南国をイメージしてれば、自然と「ダンガンロンパ」っぽくなるだろうと捉えていました。変にいろいろな曲を聞かないほうがアイデアが出やすいだろうと信じ、難しいことは考えずに作りましたね。

菅原 こちらも素人考えで言うのはよくないだろうと思っています。シナリオからイメージしていた演出を、高田さんからいただいた曲を聴いて、「ここはこういう演出に変えよう」といった事もよくありましたし、そういった相互作用や化学反応でうまくいったと思います。

高田 「ダンガンロンパ」は、そのパターンで曲がバッチリはまっていっているように感じます。

——相互作用ということでしたが、曲に合わせて変えたところを具体的に教えてください。

菅原 開発終盤に、高田さんから「議論の曲がもうひとつあるんですけど、よかったです使いませんか」と提案していたので、「議論-B side」という曲なのですが、この曲を聞いたとき、僕は「不安定な印象を受けたので、曲を入れたシーン前後の演出やカメラワークを、曲に合わせて少し変えています。

——高田さんから、リストにない曲を提案されることは多いのでしょうか？

高田 僕がこれまで担当してきた仕事は、リストをもらうのではなく、画面を見て必要かどうかを判断して曲を作っていきパターンがほとんどでした。そのクセで、リストにないものも作らないといけないという意識がどこかにあるんです。

菅原 こちらは非常にありがたかったですね。「やった、曲が増えた!」って(笑)。高田さんは、プレイしながらゲームに足りない曲がわかるだろうなと思っていたので、それを期待して。

高田 あと、僕が意識しているのは切り替わりのポイントです。切り替わりのタイミングで曲の入りがるさいときはイントロをつけたりとか、「ダンガンロンパ」のファンになりきったつもりで、チェックをするようにしています。

——とくに作曲に苦労した曲はありますか？

菅原 苦労したのは「P.T.A.」ですかね？

高田 「P.T.A.」は、テンポ感だけです。テンポ感を少し早めにしよう、遅めにしようって。

PROFILE

高田 雅史

本作のコンポーザー。前作から引き続き、本作のサウンドの制作を手掛ける。代表作は、「ヒートマニア」「DXX」「新米神探」「リレナの謎」など。

PROFILE

菅原 隆行

ディレクター。高田氏にオーダーするサウンドのリストを作成し、やりとりを行うなど、サウンドまわりの制作と進行を担っている。

PROFILE

寺澤 善徳

プロデューサー。前作に続き、高田氏にサウンドを発売した。現場は菅原氏に任せており、「このインタビューには嫌やが役として参加」(本人談)。

(※1)

モノマのソフビ人形

正式名称は、「ダンガンロンパ 希望の学園と絶望の高校生 モノマ ソフビフィギュア」。価格は3990円(税込)。スパイク・チュンソフトの完全監修のもと、オリジナルのイラストを完全再現。全長約25cmのビッグスケールで、完全自立が可能となっている。

(※2)

スティールパン

カリブ海最南端の島国、トリニダード・トバゴ共和国で発明されたドラム缶から作られた打楽器。アメリカ、ヨーロッパなどではスティールドラムと呼ばれている。ちなみに、日本国内にもスティールパンの専門店やスクールなどがあり、実際に触れることが可能だ。

(※3)

プーケットを石坂さんと

高田氏は、背景デザインを担当した石坂明彦氏とともに、「花と太陽と雨」の開発に参加。そのロケハンとしてプーケットを訪れたらしい。プーケットはタイ最大の島で、世界有数のリゾート地。美しいエメラルドの海と真っ白な砂浜を称えて、「アングマン海の真珠」と呼ばれている。

(※8)

ノーモア★ヒーローズ

2007年12月に、マーベラスエンターテインメント(当時)から発売された、Wii用アクション・アドベンチャー。殺し屋ランキング11位の主人公ラヴィスが、1位を目指して、ほかの殺し屋たちと決闘をくり広げる。同作の音楽を担当したのは高田氏であり、言わばこれもTKDサウンド。

(※4)

チップチューン

1980年代に発売されたファミコンなどの内蔵音源チップ、もしくは、その音源に似た音で制作される音楽ジャンルの名称。「チップチューン」という言葉に食いつくのは、たいてい音楽愛好家か、レトロゲームが好きなおじさん。

(※5)

PSG音源

音を作り出す電子回路の一種で、Programmable Sound Generator(プログラマブル・サウンド・ジェネレーター)の略。1980年代のアーケードゲームや携帯用ゲーム機で使われた。「PSG音源」という言葉に食いつくのは、レトロゲームが好きなおじさんか、当時のゲーム開発者。

(※6)

SE

Sound Effect(効果音)の略。オーバーオールを着たヒゲのおじさんがコインを入手したときや、勇者が敵を倒してレベルアップしたときなど、ゲームによってさまざまなお馴染みの効果音がある。

(※7)

偽オープニング

「だんがんアイランド」として流れるオープニングのこと。ムービーギャラリーでは単に「オープニング」と記載されている。本物の「真オープニング」と比べて明るくポップな印象で、このムービーからは絶望なんて微塵も想像できない。

菅原 ああ、そうでしたね。それなら、「らぶはサバイバル」はどうでしたか?

高田 「らぶはサバイバル」はすぐにできましたよ(笑)。リズムが決まったら、ベース、コード、メロディーで4回ほど弾いたらできた感じです。20分くらいだったかな。ずっと似たような曲を作っていたので、息抜きとして楽しかったです。

菅原 苦労と言えば、申し訳なかったのが、おしおきのときに流れる曲が、何回か尺が変わってしまって。やっとできたと思ったら、高田さんに「1秒くらいズレていますよ」って言われて。僕らも高田さんに言われるまで気づきませんでした。

高田 この業界じゃしょっちゅうですよ。映像の人の1秒と、サウンドの人の1秒の温度差がありますから。映像の人は、ここでもうちょっと溜めが欲しいというのがよくあるみたいなんですけど、それに合わせて作ってみても、いざ合わせてみると1秒くらいズレている。1秒という2拍くらいズレちゃうので、けっこう大きな変更になります。ただ、長年やっているせいで、そのへんのノウハウは溜まっています。1秒だつたらいけるかなって。最初の設計通りに決まるのが、もちろんかっこいいですけどね。——おしおきのときに流れる曲は、ムービーの内容を聞いてそれに合わせて作るのですか?

菅原 最終的にレンダリングしたものではないですが、ムービーをお選して作ってもらっています。

高田 アビールの意味を込めて、「尺が確定したバージョンをください」って言いますが、そこから大体変わっちゃいますね(笑)。

——あと、チップチューン(※4)はどのようなイメージで作られているのでしょうか?

高田 僕もともとチップチューンが好きで、前作の頃から、「ジングルはチップチューンで」と勝手にことを言っていました。今回はゲームの中にもそういうシーンがあって、僕としてはすごくうれしかったですね。PSG音源(※5)の頃から作っていると、それがゲームの音かなというのがあるので。チップチューンは、ちょっと前は古い感じでしたが、今若い子に話を聞くと、新鮮だという意見が多く、逆に意図的に使っていますね。

菅原 BGM(※7)議論HEAT UP(8bit)などのこと以外のチップチューンは、こちらからはっきり指定したわけじゃないんです。でも、ドット絵テイストのUIに、うまくハマっていたので、ありがたく使わせていただきました。

——高田さんはSE(※6)も作られているのですか?

高田 SEは僕ともうひとり、前作と同じ高添香織さんが作っています。

菅原 SEは、基本はアニメ的、漫画的ですが、プロログで猿猴が出てくるシーンの波の音などは、漫画的にすると逆に台無しになってしまうので、リアルに近いSEにしていますね。

「ダンガンロンパ」を息の長いタイトルにしたい

——新曲でお気に入りの曲を教えてください。

高田 新曲はどれも好きで、自分でもよく聞いていますが、とくに好きなのは偽オープニング(※7)に使われた「Welcome DANGAN Island! (OP Ver)」ですね。まさに「2」の感じがします。

——菅原さん、寺澤さんにも、お気に入りの曲をお聞かせいただけますか?

菅原 僕もお気に入りの曲は全部です。あえて言うなら、「反論 -CROSS SWORD-」です。ちょっと毛色が違う感じがして好きですね。

高田 あの曲は、「マネーの虎」をイメージしています。日本じゃないけど、「斬る」というと、やはり日本というキーワードがあって。

菅原 この曲はほかの議論の曲とは違って、「和」のテイストが入っていますよね。

高田 そうですね。でも、べたな「和」じゃないんですよ。誤解を恐れずに言うと、「外国人が日本をイメージして作ったらこんな感じ」でしょうか。

——寺澤さんはいかがでしょうか?

寺澤 選べないよね。だってどの曲もいいんだもん。どれを聞いてもシーンが思い浮かぶじゃないですか。どのゲームも、サウンドクリエイターが一生懸命作っていると思いますが、印象に残らないと言われることもあるんですけど、でも、「ダンガンロンパ」に関して言うと、そういう意見はほとんど聞いたことがない。「曲がいい」と褒めていただけるのは、すばらしいことです。

高田 ちょっとこそばゆいですね(笑)。

——多種多様な曲がありますが、作曲されるときにジャンルを考えたりますか?

高田 ジャンルは考えないですね。そこだけの幅に狭めるのはおもしろくないですから。

寺澤 オールジャンルやっていますもんね。

高田 それに、「高田っていうジャンル」を作りたいなっとなつてつねづねおもうっています。

寺澤 僕らは「TKDサウンド」と言っていますよね。

高田 でも、最近TKDサウンドっていうのがよくわからなくて。もっと「TKDサウンドっぽく」って言われるんですけど、それは何って(笑)。参考曲と言っても、僕の曲が入ってたりしますから。

菅原 まさに前作は、お渡しした参考曲が「ノーモア★ヒーローズ」(※8)ばかりでした(笑)。

——TKDサウンド」というのは、高田さんらしいサウンドということでしょうか?

高田 でも、「ダンガンロンパ」は「ダンガンロンパ」の曲なんですよ。ほかの何者でもない。

寺澤 TKDサウンドがすべて「ダンガンロンパ」というわけじゃないから、「ダンガンロンパ」の曲がTKDサウンドなんじゃないかな。「ダンガンロンパ」

の世界の曲を作ろうとした結果、そういうジャンルっぽくなっているという。

——では、自分だけしか知らない、本作のサウンドの秘密があれば教えてください。

高田 澤田の「君にも届け!」は、声優さんのセリフをエディットして歌にしたものなんです。声優さんも、しゃべっているときは曲になるなんて思っていなかったはずですよ(笑)。作業として、すごくおもしろかったですね。

菅原 朗読とただのシャウトでしたからね(笑)。

寺澤 収録のときに渡して、読んでくださいって。

高田 声優さんも、曲ができる前にレコーディングするのは不思議な体験だったと思います。

寺澤 僕のほうからもひとつ。今回、石坂さんが参加してくれていますが、まず石坂さんを推薦してくれたのは高田さんです。もちろん候補として上がっていたのですが、そのとき高田さんが石坂さんとコミュニケーションをとっていました。

高田 そうでしたね。「花と太陽と雨」でいっしょにやっているの、テイスト的にはすごくいいものができるんじゃないかと思いました。

——なるほど。そういう経緯があったのですか?

高田 あと、「モノミ先生の教育実習」のイントロや、時折聞こえるボコダーサウンドは「エムオーエムオーエムオーイ」って、僕が喋っています。最初はウサミだったので、モノミのスペルの方が音的にかっこよかったので、モノミのテーマになって良かったです(笑)。

——そういえば、デザイナーの中尾さんが、チャプタークレジットで「ダンガンロンパ」としゃべるところを、プロジェクトX風にしたいと要望を出されたそうですね。

菅原 はい。「それいい!」と思い、すぐ高田さんに伝えて変えてもらいました。最初に作ったものは、前作の「ダンガンロンパ」っぽかったんですけど。

高田 最初はあえて前作と同じ普通の声であっていたのですが、結果的に変えてよかったですね。

——そういう要望はけっこうあるのですか?

菅原 いえ、そんなにないですよ。

寺澤 サウンドまわりは、ほぼすべて菅原がコントロールしています。まわりも信頼しているので、菅原がオーケーを出せば、みんなオーケーという空気でしたし。サウンドは菅原に任せて、みんなは自分の作業に専念していましたね。

——それでは高田さん、最後に「ダンガンロンパ」シリーズに対する思い入れを教えてください。

高田 僕にとって、続編が出て、ファンがついたのは「ダンガンロンパ」が初めてのタイトルになります。今となっては、「ダンガンロンパ」の曲を作った高田という代名詞ができて、ありがたいと思います。「ダンガンロンパ10」が出るまで、がんばって曲を作り続けたいです(笑)。それくらい息の長いタイトルになるといいですね。

スーパーダンガンロンパ2 オリジナルサウンドトラック

発売日: 2012年8月31日
価格: 2980円(税込)
枚数: 3枚組
曲数: 全102曲
発売元: サウンドプレステーション



「スーパーダンガンロンパ2」の楽曲、70曲を収録。ディスク3には、本作のジングルや16bit音源などを32曲収録している。また、緒方恵美によるエンディングテーマ「出航 -departure-(Short Version)」、超高校級の音楽家、澤田唯吹の新曲「君にも届け!」も収録された、大ヒット間違いナシの超高校級サウンドトラック。

スーパーダンガンロンパ2 SUPER DANGANRONPA 2 希望の峰学園

超高校級の公式設定資料集

2012年11月12日 初版発行

発行人・編集人 浜村弘一

副編集人 坂本武郎

編集長 長田英樹

副編集長 三井大輔

業務部 森村利佐

印刷 共立印刷株式会社

発行所 株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
電話 0570-060-555(代表)

発売元 株式会社角川グループパブリッシング
〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3

編集・執筆 伊藤昭太(週刊ファミ通編集部)

執筆 松丸愛紀子

インタビュー 三代川正(週刊ファミ通編集部)

インタビュー・編集協力 黒田知道

装丁・デザイン監修 岩井国夫(週刊ファミ通編集部)

本文デザイン 渡部岳(株式会社メタモ)

協力 株式会社スパイク・チュンソフト



■本書は、著作権法上の保護を受けています。(株)エンターブレインの明示の許諾なく、本書の全部又は一部を複製、出版、上映、レンタル、販売、頒布、展示、公衆送信(自動公衆送信可能化を含みます)等することは、法律により禁じられています。

■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、(株)エンターブレインのプライバシーポリシー(URL: <http://www.enterbrain.co.jp/>)の定めるところにより、取り扱わせていただきます。

◆本書の内容・不具合交換についてのお問い合わせ◆

エンターブレイン カスタマーサポート
電話:0570-060-555(土日祝祭日を除く12:00~17:00)
メール:support@ml.enterbrain.co.jp

※ご質問内容によっては、ご返答までにお時間をいただく場合があります。また、本書に記載していない攻略方法などにつきましてはお答えできません。

「PSP」は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

©Spike Chunsoft Co., Ltd. All Rights Reserved.
©2012 ENTERBRAIN, INC.

本体価格はカバーに表示してあります。
ISBN978-4-04-728477-7
Printed in JAPAN

モノクマ シークレットファイル

「スーパードンロンパン2」の秘密を詰め込んだ、モノクマ謹製のシークレットファイル。
これを開けば本編の謎も「あの人」の姿も丸わかり！ ハサミを手に、いざモノクマをカットせよ！

MONOKUMA SECRET FILE

CONFIDENTIAL

CUT
HERE!



Secret 01

[FILE NAME]

「人類史上最大最悪の絶望的事件」と希望ヶ峰学園

Monokama Secret File

日向たちが強いられる「コロシアイ」や真島での生活は、「人類史上最大最悪の絶望的事件」と呼ばれる出来事の延長にある。過去に何が起こり、どのようにして現在に至ったのか、時系列に沿ってその謎に迫る。

0 発端

優れた才能を持つ「超高校級」の生徒を集めた希望ヶ峰学園において、自分の記憶を保つことができないという奇妙な病を得る音無涼子。超高校級の才能を取り戻せなければ放校処分になる彼女は、超高校級の神経学者でもある幼なじみ・松田夜助の治療を受けて、なんとか学園生活を過ごしていた。しかし覚えのない過去を理由に謎の事件に巻き込まれるようになり、それが「希望ヶ峰学園史上最大最悪の事件」につながることを知る。自分の身を守るため、音無は自分の才能を取り戻し、身に迫る事件の真相を探ろうとするのだが……

希望ヶ峰学園

オトナシヨウコ ●音無涼子

希望ヶ峰学園の3年生。物事の記憶がまがな、いわば「超高校級の忘れん坊」。『音無涼子の記憶ノート』に日々の記憶をつけ、自身の行動をコントロールしている。

カミシロウト ●神代優亮

音楽をリポートする「超高校級のストライク」。電子ペンで大好歌で「ペンフレンドグランド」のものを編曲している。

しょうじょ ●少女

音無の肩にたびたび抱かれて彼女を助ける「超高校級の悪人」。物々しい服装と口元を隠さぬで、謎めいた容姿を特徴。

ツツオノヨシ ●松田夜助

音無のために治療に携わる「超高校級の神経学者」で27年生。髪は短かだが目が黒く、怪癖を穿てる音無に対しては高気配。

マコイオンシ ●斑井一武

洗脳された録音帯で弾的の装置に結ぶ「超高校級のボディガード」。機械銃の片手をつき突いて執拗に襲いかかる。

ヒロキイオン ●評議委員

希望ヶ峰学園の運営的な支配者層を握る男たち。才能ある生徒を集め学園の名を轟かせることに執心している。

Key Word

●希望ヶ峰学園史上最大最悪の事件

学園の生徒をメンバーが殺害されたことさらに深刻化させた一連の事件。当初は生徒会役員兼士のコロシアイだったが、生徒会と先生とのとりとみクワイズが緊急命令で発生させたこと、ほかの生徒を犠牲にした。

●カムクライズル

『超高校級の悪魔』と呼ばれた生徒で、学園内で存命の悪魔が聞かれるほどの深いつく人物。松田夜助が7年生として入学するが、予備学科の生徒とともに学級事件を組織し、決意を述べた。

●予備学科

才能溢れる生徒を編成の希望ヶ峰学園の次期に押し、真でん転えそれとない生徒が存在する時、高額の機軸料や寄付金を支払えば誰でも入学できるため、希望ヶ峰学園のプランに賛同した生徒が多量集まる。カムクライズルにそのほかの形で「希望ヶ峰学園」に最大最悪の事件「9」が起こった。

●超高校級の絶望

希望ヶ峰学園を救う人であり、絶望の絶望、あるいはその存在。目の前で自身をカムフラージュして希望ヶ峰学園に閉じ込められたら、カムクライズルを組織して希望ヶ峰学園を完全制御し始める。



オシノリシ ●霧切仁

希望ヶ峰学園の学園長。リベラムを思想の持たず、生徒を才軍だけでなく数々の人物としても入れている。

1 転落



秀でた才能ではなく、抽選によって選ばれた超高校級の幸運]に恵まれて、希望学園に入学することになった苗木誠。しかし入学当日、教室に足を踏み入れた途程に奇妙な感覚に襲われ、気がついたときにはほかの生徒とともに学園の校舎内に閉じ

込められていた。外界からの情報すらも完全に絶たれた学園から外に出る唯一の方法は生徒同士の「コロシアイ」だと、学園長モノクマから告げられた苗木は、生き残るために死の恐怖と戦いつつ、犯人を導くための「学級裁判」に挑むことになる……。

霧切響子

自分の事件にまつわる記憶をなくした生徒で、超高校級の才能についてはおぼろげだ。学園裁判では苗木の引き役として真相に迫る。



十神白夜

巨大財閥十神家の次期当主である「超高校級の秀才」。劇社会を創り、自分が築き上げたためたが他人を鑑賞とすることを好まない。



苗木誠

「超高校級の幸運」によって希望学園73期生の生徒になった少年。無害なまっさらな心で知らない思えない情報だが、やがて有關した情報を集め、正解を探った「学級裁判」の中心人物となっていく。



超高校級の「書記長」。閉鎖された学園内でも規律正しい健全な生活を営んでいる。



超高校級の「暴走族」。無邪気と自称するが分限度と自覚がある。男の約束を重んじる。



超高校級の「野球選手」。まだ木当はキチキチに超高校級のバウンドを繰り返している。



カリスマ的で人気を博す「超高校級の同人作家」。文筆戦が毎回三万円の賞品には興味がない。



超高校級の「アイドル」。日常のアイドルグループ活動のほかに、3度1度は半年ごとという奇妙な「能力」を持つ。



超高校級の「アイドル」。日常のアイドルグループ活動のほかに、日本とは異なる特殊な「能力」を持つ。



超高校級の「スポーツ選手」。天才的なスポーツとゲームを何れも上手にこなす。天才。



超高校級の「文学少女」。超高校級の文学少女。文筆戦に毎回10万円の賞品に毎回参加している。



超高校級の「動物学者」。地上最強の動物と評される「超高校級の格闘家」の女子生徒。苗木と出会った超高校級の「動物学者」。



超高校級の「格闘家」。超高校級の格闘家。超高校級の格闘家。超高校級の格闘家。



超高校級の「プログラマー」。小学生のようだが超高校級のプログラマー。超高校級のプログラマー。超高校級のプログラマー。



超高校級の「プログラマー」。小学生のようだが超高校級のプログラマー。超高校級のプログラマー。超高校級のプログラマー。

Key Word

●モノクマ

超高校級の「希望学園」の学園長を名乗る白鼠のクマ。苗木たちにコロシアイをせよと、殺人を促させた電音メールに出す人物であり、また、自身の情報に拘泥し、殺人の計画に拘泥し、希望学園を舞台にした、超高校級の生徒を思いつく。超高校級の生徒を思いつく。超高校級の生徒を思いつく。



●裏切り者

モノクマが謀るべき存在。苗木と結ぶと15人の生徒は全部が被害者になるのではなく、その中にはモノクマの仲間になる「裏切り者」が潜んでいる。

●16人目の生徒

当初モノクマが学園に閉じ込めた生徒で16人。すなわち苗木たちの部には姿を現していない人物がいる。16人目の存在が6名。

ここで、超高校級の「希望学園」の学園長を名乗る白鼠のクマ。

人類史上最大最悪の絶望的事件
苗木と結ぶと15人の生徒は全部が被害者になるのではなく、その中にはモノクマの仲間になる「裏切り者」が潜んでいる。超高校級の生徒を思いつく。超高校級の生徒を思いつく。超高校級の生徒を思いつく。

2 再臨

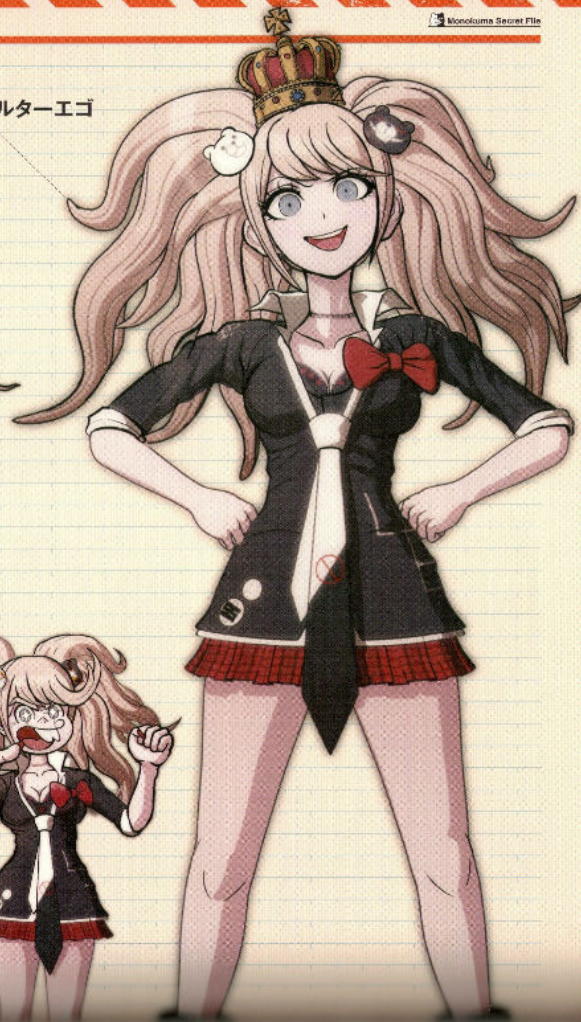
希望ヶ峰学園 2

希望ヶ峰学園に入学して早々に、「コロシアイ修学旅行」に巻き込まれた日向創と仲間たち。彼らは連れてこられたジパング島でモノクマの陰謀に巻き込まれるが、そこにはモノクマと対立する、別の組織が関与していることを知る。失われた学園時代の記

憶を求め、そしてモノクマや組織の真意を探るため、仲間との絆を深める日向だが、やがて彼らにも手をつけて守られていた島の真実が曝かれる。モノクマの狙いは、そして秘密の施設に隠されていた「コロシアイ修学旅行」の真相とは……？

モノクマの 江ノ島盾子のアルターエゴ

かつて希望ヶ峰学園を絶望に陥れた江ノ島盾子がプログラム内で自我を獲得した、いわゆる人工知能。乗っ取った位置空間内でモノクマを操り、日向たちを追い詰める。



【鯉魚】
「鯉魚。」



【凶悪】
「できっこねーんだよ！」



【メカネ】
「そうだと思いませんか？」



【ぶりっ子】
「ウソじゃないもん！」



【勘気】
「どういっや。」



【のけぞり】
「マジで!?」



【勘気】
「あー、あー、あー。」



【魚山ゲーム好き】
「盛り上がってきやがったぜー！」

Secret 02

[FILE NAME]

隠れモノクマを探せ!



CHAPT. 1

パawns
モノクマ



CHAPT. 2

サーバー
モノクマ



CHAPT. 3

ウェスタン
モノクマ



CHAPT. 4

レジャー
モノクマ



CHAPT. 5

サイバー
モノクマ



CHAPT. 6

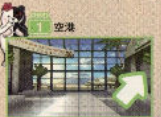
パラシュール
モノクマ

ジャバウォック島には、モノクマが自ら手がけたモノクマ人形があちこちに隠してある。モノクマ自慢の「隠れモノクマ」をすべて集めて、「世界一の人気マスコット」で日向の都府をオシャレに飾ろう!



1 日向劇の部屋

右上



2 空港

酒類売場のテーブル



3 ロケットパンチマークット

自販機の周



4 別館事務室

朝のキャビネットの中



5 十神白夜の部屋

左上の窓の外



6 小泉真琴の部屋

テレビの前



7 箱根乱斗の部屋

シャワールーム



8 軍事施設

コンテナの上



9 モノクマ工場

バスケットの中



10 アタタミ・インダストリアル

2階有のテラス



11 塵合通り

ラーメンの露台

希望ヶ峰学園



12 旧校舍 1-A

天井の中央



13 旧校舍体育館

左の観客席



14 旧校舎ランドリー

自転車庫の上



15 旧校舎職員室

右壁・鏡の下



16 旧校舎生物室

机の下



17 図書室

2階右側



18 ドラッグストア

右の棚の後ろ



19 チャンドラービーチ

新着本編の海



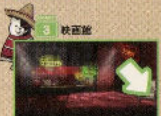
20 ビーチハウス

クローゼット五の壁



21 電気街

念のビル・番組コーナーの窓



22 映画館

ロビー右壁



23 病院

1階男・墓場の扉



24 病院

食卓・天井の中央



25 モーター

舞の洗面台



26 ネズミー城前

左側の壁紙



27 ジェットコースター

3階目



28 ストロベリーハウス

3階廊下バウンスの上



29 ストロベリーハウス

普通の食卓・机の裏



30 モノクマ資料室

入口前の観音の裏

[FILE NAME]

学級裁判を助ける! スキルデータ

データの
見方

SP	スキルセットの消費するSP	属性	スキルセットの属性	威力	威力の範囲	属性	属性の範囲
習得方法	スキルを習得する方法	属性	スキルセットの属性	威力	威力の範囲	属性	属性の範囲
スキルの特徴	スキルの特徴	属性	スキルセットの属性	威力	威力の範囲	属性	属性の範囲
全体	すべてのスキル	属性	スキルセットの属性	威力	威力の範囲	属性	属性の範囲
個別	個別のスキル	属性	スキルセットの属性	威力	威力の範囲	属性	属性の範囲

学級裁判で役立つスキルデータを一挙に公開。一度習得したスキルは自分のレベル、すなわち「SP」と同じ数値分発揮ができる。自分の好みに合ったスキルをセレクトすれば、モクマロックからの生還もバッチリ!

No.	スキル名	SP	習得方法	スキルの効果範囲								スキルの効果	
				全体	選択	隣接	隣接	隣接	隣接	隣接	隣接		
01	注目の発言力	4	ウサミと交換(カケラ4)	*									発言力の最大値が少し増加。「褒賞の発言力」との併用はできない。
02	褒賞の発言力	7	ソニアとの親密度MAX		*								発言力の最大値が大きく増加。「注目の発言力」との併用はできない。
03	抜群の集中力	4	ウサミと交換(カケラ4)	*									集中力の最大値が少し増加。「脅威の集中力」との併用はできない。
04	脅威の集中力	7	ベットのプレゼント(ウサミ)		*								集中力の最大値が大きく増加。「抜群の集中力」との併用はできない。
05	長考	5	ウサミと交換(カケラ5)	*									各フェイズのタイムリミットが1.2倍になる。
06	カリスマ	8	ウサミと交換(カケラ6)		*								正しい答えを選択した時に回復する発言力の量が増加する。
07	冷静沈着	4	ウサミと交換(カケラ4)			*							湖潭のプレが少なくなる。「明確な上水」との併用はできない。
08	明確な上水	6	ベットのプレゼント(モクマ)			*							湖潭のプレがなくなる。「冷静沈着」との併用はできない。
09	シフトダウン	2	ウサミと交換(カケラ1)	*									照準の移動速度が0.8倍になる。「シフトアップ」との併用はできない。
10	シフトアップ	2	ウサミと交換(カケラ1)	*									照準の移動速度が1.2倍になる。「シフトダウン」との併用はできない。
11	鏡色筋肉	5	終生との親密度MAX		*								発射したコトダマの速度が上がる。
12	トリガーハッピー	5	ウサミと交換(カケラ5)	*									コトダマを撃つあと、つぎのコトダマを発射できるようになるまでの間隔が短くなる。
13	テイスティング	7	花村との親密度MAX		*								コトダマが3種類以上装填される議論の場合に、事前に3種類まで苦みを絞る。
14	L.U.F	4	田中との親密度MAX		*								サイレンサーの威力が強化される。「オートコード」との併用はできない。
15	オートコード	4	七海との親密度MAX		*								サイレンサーを発動させてもタイムリミットが減らなくなる。「L.U.F」との併用はできない。
16	アルゴリズム	4	ウサミと交換(カケラ4)	*									相手の発言をコトダマとして記憶する速度が1.5倍になる。
17	オートフォーカス	4	小泉との親密度MAX		*								精神集中時、自動的に相手の発言のウィークポイントに照準が合う。
18	七光	5	丸頭領との親密度MAX	*									ミスをしたときに発言力のダメージを20%減らす。
19	右脳解放	7	ウサミと交換(カケラ7)	*									精神集中やオーバータイム時に、集中力ゲージの減少が遅くなる。
20	安寝	7	ウサミと交換(カケラ7)	*									精神集中時及びオーバータイム時に、時間とともに発言力ゲージが少し回復する。
21	静態マッサージ	6	野木との親密度MAX		*								集中力ゲージの回復速度が1.2倍になる。
22	美声	4	ウサミと交換(カケラ5)	*									相手の発言を破壊した際に、相手に与えるダメージが増加する。
23	ポキッラリー	5	ウサミと交換(カケラ5)	*									弾数が6から10になる。
24	両手利き	6	ウサミと交換(カケラ6)	*									1回の操作で、ふたつの発言を同時にロックオンできるようになる。
25	クラフトワーク	6	左右田との親密度MAX	*									1回のリロードで、2発分の弾を供給することができる。
26	トランス	6	垣根との親密度MAX	*									少ないコンボ数でダメージを上げることができるようになる。
27	スティング	—	十神との親密度MAX	*									学級裁判終了時に獲得する「モクマメダル」の数が1.4倍になる。習得するだけで有効。
28	ムドメーカー	6	ウサミと交換(カケラ6)	*									ムービーを機動に挿入できる。
29	毒薬一閃	6	辺古山との親密度MAX	*									切り戻しがすべて強制になる。
30	業物	3	ウサミと交換(カケラ3)	*									切れ味が+2される。「大業物」との併用はできない。
31	大業物	5	ウサミと交換(カケラ5)	*									切れ味が+5される。「業物」との併用はできない。
32	活殺自在	5	式人の親密度MAX	*									弾道が曲がる。
33	速弾き	5	澤田との親密度MAX	*									加速力がアップする。
34	クロックアップ	5	ウサミと交換(カケラ5)	*									最高速度がアップする。
35	マニューバ	5	ウサミと交換(カケラ5)	*									範囲力がアップする。
36	ムーンサルト	5	ウサミと交換(カケラ5)	*									ジャンプ力がアップする。
37	裏返し	5	西園寺との親密度MAX	*									ダメージのコマが消えてなくなる。

[スキルセットのワンポイントアドバイス]

じっくり考えたい人には……

「No.05 長考」 + 「No.19 右脳解放」

「長考」は手元で残りのフェイズでのタイムリミットが短くなるスキル。「右脳解放」は集中力ゲージの減少を抑えるスキルで、両方ともとなくよく連携して効果的な使用が可能です。



ノンストップ議論が苦手な人は……

「No.16 アルゴリズム」 + 「No.17 オートフォーカス」

「オートフォーカス」は「博識者」のときに、議論のウィークポイントに照準が合う。「アルゴリズム」はコトダマの記憶が早くおこなわれるため、数種類のスキルで相手の発言を記憶しやすくなります。これら2つのスキルを組み合わせると、相手の発言を記憶しやすくなり、議論のペースをコントロールしやすくなります。



アクション全般が苦手な人には……

「No.06 カリスマ」 + 「No.07 冷静沈着」 + 「No.20 安寝」 + 「No.31 大業物」

アクションが苦手な学級裁判では、相手の発言を早く記憶し、ダメージを減らすことが重要です。「カリスマ」は発言力のダメージを減らすスキルで、「冷静沈着」は湖潭のプレが少なくなるスキルで、「安寝」は精神集中時やオーバータイム時に、集中力ゲージの減少が遅くなるスキルで、「大業物」は切れ味が+2されるスキルです。



スピーディな裁判を目指すなら……

「No.10 シフトアップ」 + 「No.11 鏡色筋肉」 + 「No.33 速弾き」

スピーディな裁判を目指すには、相手の発言を早く記憶し、ダメージを減らすことが重要です。「シフトアップ」は照準の移動速度が1.2倍になるスキルで、「鏡色筋肉」は発射したコトダマの速度が上がるスキルで、「速弾き」は加速力がアップするスキルです。



モクマメダルを集めたいなら……

「No.27 スティング」

学級裁判終了時に獲得するモクマメダルの数が1.4倍になるスキル「スティング」は、習得するだけで有効です。また、このスキルは、学級裁判終了時に獲得するモクマメダルの数が1.4倍になるスキルです。



[FILE NAME]

修学旅行の思い出! プレゼントデータ

プレゼントの威力

- **モノノシヤーン** モノノシヤーンから得るプレゼント
- **ノゾム人形** 毎晩毎晩で交換できるプレゼント。数字は必要とするアイテムの消費
- **ハートマーク** 持っているアイテムが売値で発生するアイテム

好きについて

それぞれのプレゼントはそれぞれにこのゲームの各キャラクターに好きなものがある。好きなものを選んでプレゼントしよう。
 好き ★ ☆ ○ △ ×

「モノノシヤーン」やさまざまなイベントで手に入るプレゼント。仲間に向けて親密度をアップさせるほか、各チャプターをクリアした記念となる、コレクションアイテムもある。それぞれの効果をチェックしよう。

001 ミネラルウォーター	002 ラムネ	003 ココナップジュース	004 ブルーラム	005 ルアックコーヒー
006 シェンティール	007 ノゾムフルーツワイン	008 豪華ハンク	009 チョコチップシャーキー	010 晴美ファンパン
011 クラブ	012 希望の靴パン	013 菓子ハンク	014 油子	015 ビバ歌
016 シバの天然巻	017 ヤシメ	018 ひまわりの種	019 ヤシの実	020 エロハシヤク
021 紺色シャツ	022 エプロンドレス	023 ファーマフラー	024 新品のサラシ	025 女王の洋服
026 スパイ・スパイク	027 シークレットブーツ	028 半安全靴	029 豪華メガネ	030 ルババの金髪髯
031 緑色のピアス	032 シルバーリング	033 豪華な腕の時表	034 スペクターリング	035 色紙版バック
036 アナサートップ	037 ジャパンアンジュエリー	038 豪華守箱	039 ミビキタス手帳	040 ミレニウム輝煌眼鏡
041 緑緑林 第二巻	042 大作家の巻	043 MEN'S MANIA	044 KISS ノート	045 黒ウサギ手帳
046 2.5D ヘッドホン	047 ラジアンソナ	048 オスリングラー	049 オスフラスコ	050 レザーライスHG
051 斜行機式時計	052 フラッシュライター	053 リリエンタールの巻	054 キルリアンカメラ	055 Mr.赤チキス
056 小銃連射	057 豪華マイセット	058 豪華ゲーム機	059 豪華ゲーム機	060 アメリカン・クラッカー
061 トイカメラ	062 ハンドパワーグローブ	063 メゾボタミア	064 ドライビングニトロ	065 ドイツパンパド

066 豪華ボール	067 動くごけし	068 動くごけし	069 赤石	070 電箱ラジオ
------------	------------	------------	---------	------------

Secret
05

[FILE NAME]

お楽しみイベントでらーぶらーぶ!

楽しい(?)修学旅行をさらに盛り上げるのは、ワクワクドキドキな秘密のイベントたち。見逃しては、共同生活を堪能しているとは言えない!? 特別なアイテムを手に入れたら、南国リゾートの最高の思い出を作ろう!

プレゼント入手でイベント発生

イベント発生を回避し出でたくさんのプレゼント。そのほとんどは仲間に向けて仲良く送ることができるけれど、中には手渡しすることができないものがある。じつはこれらのプレゼントは、持っている特別なイベントが起きるスペシャルなアイテム。イベント発生のタイミングは決まっているので、見逃さないために早めに手に入れておこう。



おや?
日向の様子が……?

特定のアイテムを持っているとイベントが発生。女子たちの会話を聞きつけたり秘密している様子だが……?

禁断の世界へ!



「男のマロン」の方で風呂をゲット! 誰も知らない秘密の場面もこっそりのぞくことができちゃった!

ちょっとハメを外してはしゃぐのも、大切な青春の1ページでちゅね! ミナサの修学旅行をステキな思い出にするためにも、ぜひ体験しておくでちゅよ!

金箱の模倣刀で……
CHAPT.1 「コナツパーティー」



★整ったコナツも! 金箱の模倣刀! 多手にした辺古山にやがれば、真っ二つに割れて中のジュースが染み出るように! 南国のパーティーにヤンの実ジュースは絶対ハマるぞ!

CHAPT.3 トイカメラで……
「和洋のセッション」



★愛をなくした小泉の花びらに、日向はトイカメラを手に、わかメロマン愛を響かせる。洋曲と和洋、西園寺の和洋新交ライブをバシバシ撮影!

CHAPT.3 ラジコンバトル
四駆太郎で……
「終里と武大のマッサージ」



★「走らのイヤツにゴールは見えぬ」。懐かし少年連隊に占てきたセリフを胸に、日向と志布崎がほろ酔い心地と武大の「アレ」の秘話! ふたりの前に響くトイカメラの玉珠とは?

CHAPT.4 あんあんあんで……
「女子会準備」



★女子の必履・オシャレ情報誌を持って、いたおかげで、日向はスイーツレッシュを提案。その功績が認められて、男子専制の女子会に参加できるとのありがたい権利をゲット!

CHAPT.2 男のマロンで……
「小泉と西園寺の入浴」



★男のマロンを体験した「男のマロン」を手に入れたら、どなたも手紙も休めない! 小泉と西園寺が行うという「ぬいっ」を聞きつけて、シャワールームへと足を踏み入れる……!

CHAPT.3 夏まつり……
「浴衣で花火」



★人気ナンバー「夏まつり」のOPを興と海田の建築で、「宙(ソラ)に泳いでった浴い花火」をやることに! ただし浴衣姿でしゃくみんなを真面目に日向はひとり真方に……

[FILE NAME]

[スーパーダンガンロンパ2 さよなら絶望学園]
[ダンガンロンパ 希望の学園と絶望の高校生]

希望ヶ峰学園生抜き打ちボディチェック

超高校級の才能を持つ希望ヶ峰学園の生徒の素顔って？ 彼らの身長や体重、誕生日などを一斉比較！ 生徒31人とモノクマ、モノミの合計33人を比べてみると、みんなの意外な一面が見えてくるかも。

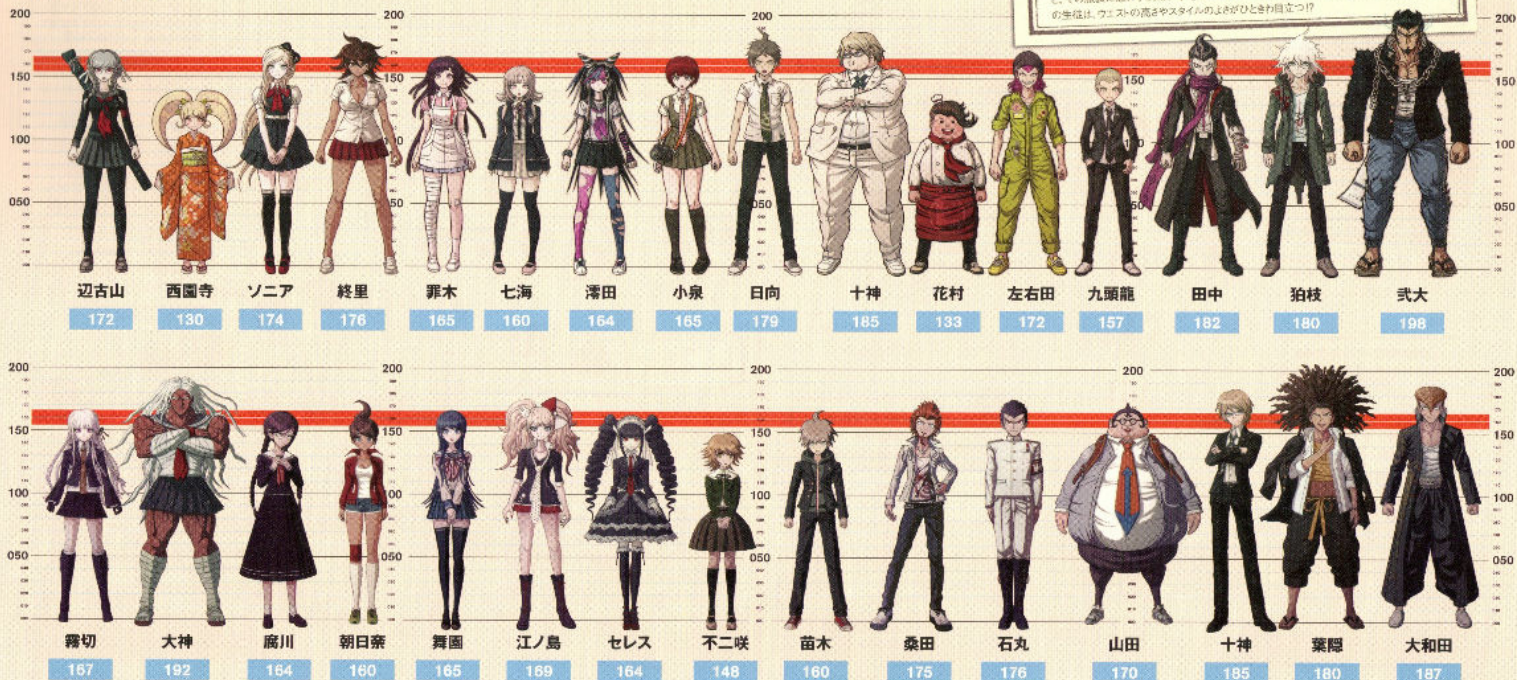
Check1

BODY BALANCE

[全身バランス]

超高校級はダテじゃない？ 巨體のルックス

「1」「2」の生徒とも普段のスタイルは前作時代初期の私服で、一見するとごく普通の高校生といった象。だが詳細にそれぞれのござわりが出ていて、どんな「超高校級」かを知ると、その服に思わす納得。「1」の江ノ島や舞園のように、ビジュアル重視の「超高校級」の生徒は、ウェアの高さやスタイルのよさがひとまわり目立つ！



Check4

CHEST

【胸囲比較図】

[cm]

150

140

130

120

110

100

90

80

70

60



ぼくが抱くともちプリの
指さ数が盛せるんですよ

不明



この体こそが、
我が様である存在意義……

ナイズボディで水着もOK!

見よ、この豊かな数字の羅列を！ スレンダーでありながら胸はしっかりキープする、まさに理想的な体型の基準らしきご友人ら。羨まされる胸の谷間いやあ、羨望誘発。

胸絞ってやっから!

む、胸の厚はもういいってほー!

さっさつ……70cm台で
驚かされたわね……!

最近の娘さんたちは
ボン、キョウ、ボンっすわー!

女子の胸のことなんて
わからないよ!

バルクアップは男のたしなみ?

男性の胸囲は、生まれの骨格と筋肉の
鍛え方で左右されるもの。平均85cm
前後とされる中、日中や日間はいわゆる
「縦マッチ」タイプかも。ここでも基本
と大差無い基準が自立??

男子

みんな結構
鍛えてもんだな……!

ムキムキはモチろんだよ!

日向くんは着せタイプだね

91

日向

88

田中

86

左右田

85

大和田

84

結城

82

花村

81

十神

79

石丸

75

森田

73

九瀬

88

田中

86

左右田

85

大和田

84

結城

82

花村

81

十神

79

石丸

75

森田

73

九瀬

80

森田

75

森田

73

九瀬

76

森田

70

水二

64

西園寺

93

森田

83

舞

85

七海

80

セレス

80

江ノ島

82

巖切

93

森田

83

舞

85

七海

80

セレス

80

江ノ島

82

巖切

76

森田

70

水二

64

西園寺

76

森田

70

水二

64

西園寺

76

森田

70

水二

64

西園寺

76

森田

70

水二

64

西園寺

76

森田

70

水二

64

西園寺

76

森田

70

水二

64

西園寺

76

森田

70

水二

64

西園寺

76

森田

70

水二

64

西園寺

76

森田

70

水二

64

西園寺

規格外



えっ……
シティボーイらしくないって?

油子は止められませんか?

見えるべ……
25を超えると肥満だ!



バランスのよさはさすが「超高校級」

BMIとは体重を身長の高さで割った体格指数。男子高校生の平均は21.5といふから、日向さんの体格のバランスはまさにベスト。心休まらないロシアイ生活は、意外にも健康志向?

Check5

BMI

【BMI値比較図】

27

26

25

24

23

22

21

20

19

18

17

16

15



女子

不明

おちしはどれくらいあるんでしょねー。ドキドキ……

かなりスリム! これも乙女心!

女性陣は背の高さに対して体量が少なめ。とくに18以下はかなり豊体型。BMIはあくまで目安、あまり気にしすぎるのもNGとら目安、健康のようにむしろ食べて、目指せ健康美!

医学的には22前後が理想なんですよ

ゲームしてると食べるの忘れるんだよね……たぶん

豊盛だるもの、身軽こそ命だ

キルって見えないトコでがんばってんだよね

20.9

野本

19.5

朝日奈

18.1

紙里

18.0

舞

17.2

森田

16.9

小泉

16.5

ソニア

15.4

江ノ島

15.6

深田

15.4

江ノ島

15.6

深田

15.4

江ノ島

15.6

深田

15.4

江ノ島

15.6

深田

20.9

野本

19.5

朝日奈

18.1

紙里

18.0

舞

17.2

森田

16.9

小泉

16.5

ソニア

15.4

江ノ島

15.6

深田

15.4

江ノ島

15.6

深田

15.4

江ノ島

15.6

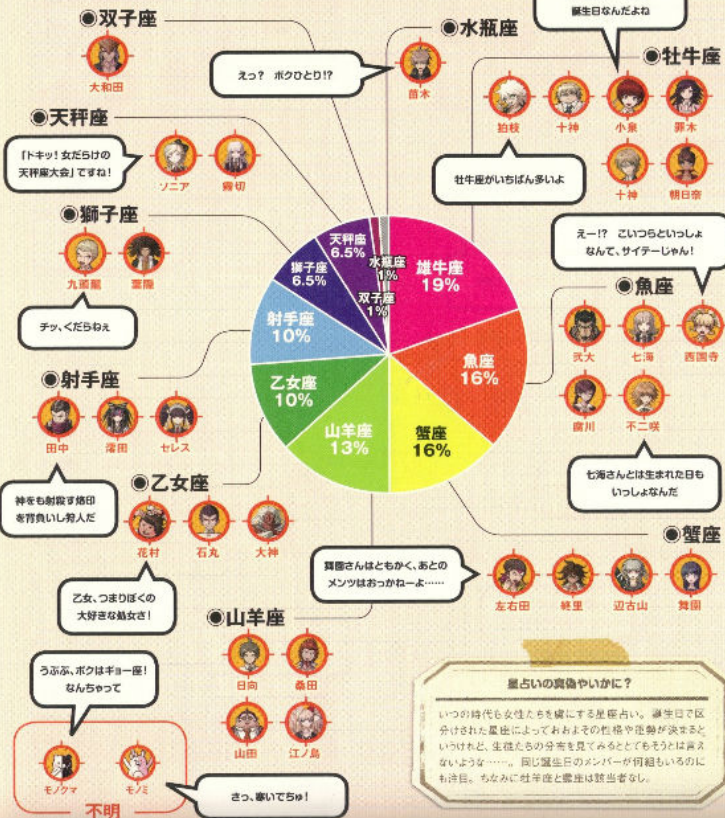
深田

15.

Check6

CONSTELLATIONS

【星座分布図】

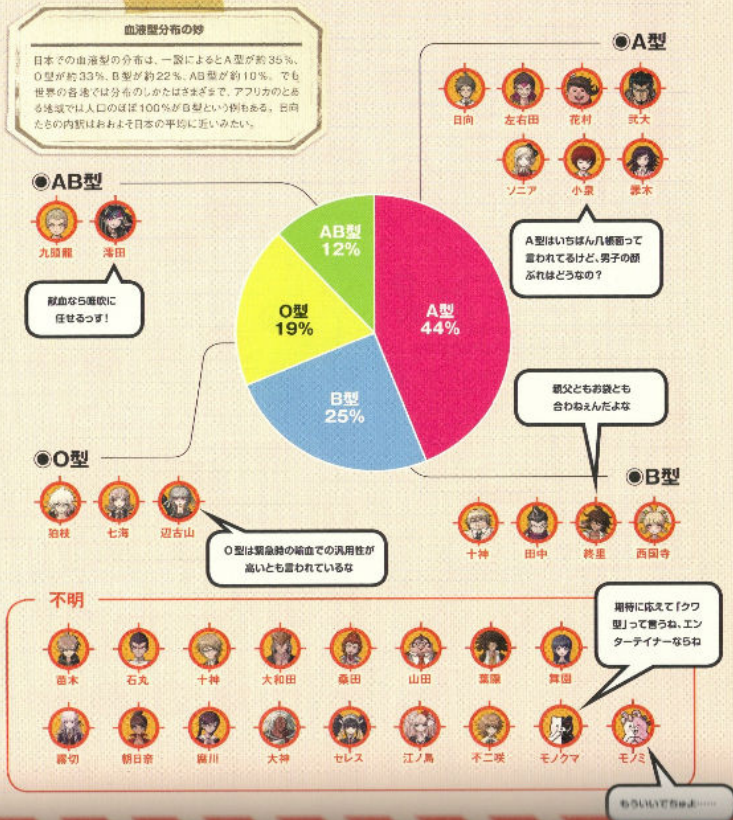


星占いの真偽やいかに?
いつの時代も女性たちが信じる星座占い。満月日で区別された星座によっておおよそその性格や運勢が決まるといけれど、生徒たちの分布を見てみるとどうもそうは見えないうような……。同じ誕生日のメンバーが何組いるのにも関わらず、ちかみに牡牛座と蟹座は該当者なし。

Check7

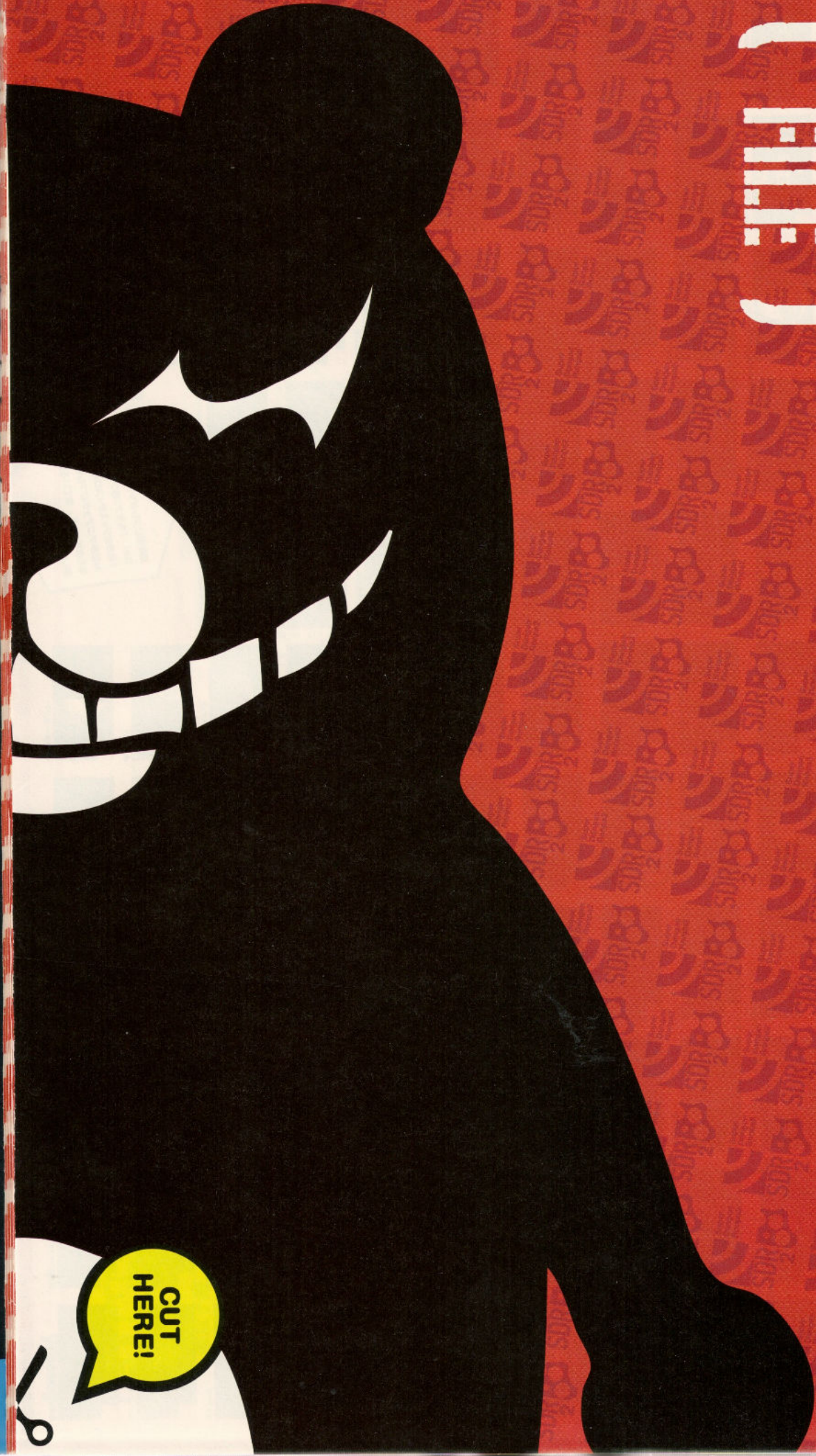
BLOOD TYPE

【血液型分布図】



もういいけどお婆さ……

MONOKUMA
(SECRET)
(FILE)



**CUT
HERE!**



単なる続編ではない 集大成の“スーパー”

——まずは、「スーパーダンガンロンパ2」を制作するに
いたった経緯から教えてください。

小高 前作の開発が終わった時点で、スタッフ間で続編について話してはいたんですが、まだまだ構想段階だったんです。それが、2011年の3月ぐらいかな。小説の『ダンガンロンパ／ゼロ』のプロットを書いているときに、続編の構想もまとまって、「続編を作ろう」という話になりました。

寺澤 ただ、僕としては小高に小説を書かせるかどうか非常に悩んだんですよ。「続編の作業と平行してできるの？」と心配なところがあって。小高と話をして、「小説を書けば、続編も書ける」と言われて、「じゃあ、がんばれ」という流れに。

小高 『ダンガンロンパ／ゼロ』を書いたからこそ、僕の中で前作までのストーリーが整理できたので、それは本当なんですよ(笑)。

——そんな攻防があったんですね(笑)。小説を執筆する時点で、小高さんの中では続編の構想はどれくらい完成していたのでしょうか？

小高 プロットは、小説の作業と同時並行していて、2011年4月くらいから書き始めて夏くらいに完成しました。プロットの時点で連続殺人や密室トリックなど、やりたいトリック、じつはゲームの世界だったというオチも考えていて、ストーリー構成はそのときと大きく変わってはいませんね。

——なるほど。では、そのプロットが完成してから、プランナーが作業を始めていったと？

菅原 いえ、完成するまえから動いていましたね。2011年4月頭には、プロットの草案がザックリとあって、それをもとに佐々木とふたりでゲームの中身などを考えていきました。プログラマーには、ベースとなる前作があるので、それをブラッシュアップしておいてもらって。ちなみに、企画書の段階ですでに賛成、反論といった新要素の案は出ていましたね。ただ、中身はまったく決まっていなくて、ビジュアルだけが決まっているような状態でした。

りましたね。その後、「スーパーダンガンロンパ」に変わって、「2」がなくなったりして。

寺澤 2011年8月の週刊ファミ通さんで、第1報の情報を出すことになって、正式なタイトルを決めないで……という流れだったよね。

——では、続編に“スーパー”とつけた理由は？

菅原 意味合いとしては、前作を超えたいという想いと、開発スタッフがみんなファミコン、スーパーファミコン世代(※1)だったので、「“スーパー”って入れたいね」と話していたんですよ。

——なるほど。“さよなら絶望学園”のほかに、サブタイトルの候補はありましたか？

小高 サブタイトルは、ずっとそのままですね。プロットを書いたときに、“さよなら絶望学園”と書いて、そのまま決まったパターンです。

寺澤 いやいや、みんなで案は出したよ。でも、けっきょく最初のサブタイトルに決まった。

小高 そうか。ありましたね。でも、僕はほかの候補を挙げてすらいなかったような……(笑)。

——(笑)。改めて、サブタイトルに込められた意味をおうかがいしたいのですが？

小高 本作を「集大成にしよう」という意図を込めています。「スーパー」もそうなんですが、その名に相応しいものにするために、自分たちで最初からハードルを上げておくというイメージです。もともと『ダンガンロンパ』の場合は、単純な続編にしたくなかったので、あえてハードルを上げていきました。いわば、世の中の安易な"2"に対する、アンチテーゼを込めて作っています。

佐々木 僕は本作から開発に参加しましたが、最初に「単なる"2"を作る気はない」と言われて。それがものすごく印象的でしたね。

人間関係も壊しかけた ギリギリのスケジュール

——みずからハードルを上げると、開発もとくに苦勞したのではないかと思いますか？

小高 いちばん大変だったのは、シナリオと同時並行で作業を進めたところですね。シナリオを変えると、背景やゲームの流れも変えないといけなくなるので、とにかく手間がかかってしまって。すべてそこに集約されます。

菅原 プログラマー、デザイナー、どこのチームも、つねに時間との戦いでした。

——その中でもデザイナーの作業は、変更があるたびに、その都度やりとりをして、進めていくという流れだったのでしょうか。

菅原 そうですね。ただ今回は、前作に比べて社内のデザイナーが多かったので、すぐに直接話し合いができたんです。それで、作業内容を迅速に決められたので、すごくやりやすかったです。

——プログラマーチームに「今回はスクリプター(※2)がいちばん大変だった」とうかがいました。

菅原 いえいえ、どこも大変だったと思いますよ。……ただ、学級裁判のスクリプト作業は、もう思い出したくないです(苦笑)。

寺澤 少なくとも、誰よりも会社にいたよね。

齊藤 菅原からのメールの受信履歴を見ても、朝方にメールが来ていたりしましたね。

菅原 「ダンガンロンパ」は、やはり学級裁判がキモですから。ユーザーさんに楽しんでもらいたい一心で、時間をかけました。小高のシナリオがすごくよかったので、それを台無しにしたくなかったという思いもあります。

——学級裁判の作業は、こういったところに時間がかかったのでしょうか？

菅原 読むスピードはユーザーさん次第なので、演出のリズムでスピード感が出るように試行錯誤しました。たとえば、ストーリーに大まかなリズムを決めて、3拍子のリズム **(※3)** なら3拍目を強調するように演出します。3回目のノンストップ議論で曲を変えたり、“寄り寄り引き”と、3番目に違うものが来るようなカメラワークにしたり。そのうえで演出のリズムを変え、リズムの違いでスピード感が出るように工夫しています。あとは、ガヤを含めた議論のテキスト全般です。テキストの位置、タイミング、速度、角度などすべて手作業での設定だったので、その作業にとっても時間がかかりました。

——それは時間がかかるでしょうね……。では、シナリオはどういったところが大変でしたか？

小高 シナリオはトリックに時間がかかりましたね。今回は、それぞれのプランナーが別の章のトリックを考えるようにしました。最終的に僕がみんなのアイデアを受け取って、作り込むようにしています。書いているときは、ほかにもいろいろな苦労があったと思いますが、シナリオの作業はマスターアップよりかなり以前に終わっているので、あまり印象に残っていないというか……。最終的にスクリプトをやっているので、やはりスクリプトが大変だったという思いが強いですね。

菅原 僕はトリックの発案にはそれほど参加してなくて。小高から受け取ったものに、いろいろと注文をつけて小高に戻す役でしたね。

佐々木 僕が大変だったのは、5章のトリックです。最終的に9案くらいは出しましたが、なかなか決まりませんでした。

——5章のトリックには本当に驚きました。

小高 手前味噌ですが、5章のトリックはよくできていると思います。あれこそ「ダンガンロンパ」じゃないとできないと言いますか。佐々木がいろいろと考えてくれたおかげですが、僕も「狛枝は、こ

——タイトルが"スーパー"という言葉も、企画書の段階から入っていたのでしょうか？

菅原 最初はほかにもいろいろなタイトル案がありまして、漢数字で「ダンガンロンパ弐」というのがあ

の期に及んでこんなしょぼい事件は起こさない！」と突っ返したりして、また自分でハードルを上げてしまって(笑)。でも、そうすることで自分の中でアイデアが整理されますし、佐々木ががんばって叩き台を作ってくれたので、今のクオリティーに仕上がったんだと思います。

——ほかにお気に入りのトリックありますか？

小高 4章のトリックは、方向性が違うので好きですね。館系 **(※4)** トリックは小説にはよくありますが、ゲームではあまり見ないので。ただ、4章のトリックは、大勢のスタッフに「文章だけ見てもよくわからない」と言われたんですよ。僕と佐々木だけが理解していて、お互いで「大丈夫だよね……？」と確認したりして(笑)。デザイナーに絵を描いてもらっても、細部が微妙に違ったりして、確認が大変でした。今思うと、最初にドッキリハウスの模型を作ればよかったのかもしれないね。

寺澤 確かにあのトリックはわかりにくかったね。僕も自分で絵を描いて、合っているかどうか小高に確認して。そこでレクチャーを受けて理解できたけど、文章だけだと理解しづらい。

小高 4章のシナリオをスタッフ全員にメールで送ったときに、小松崎から「おもしろかったよ。トリックはまったくわからなかったけど！」と返事がきたんですよ。トリックがわからないのに、何がおもしろかったんだ、と(笑)。

——(笑)。菅原さん、小高さん以外の方にも、苦労したところをお聞きしていきたいのですが。佐々木さんは、やはり5章のトリック作りが大変でしたか？

佐々木 それもありますが、全体的なボリュームの多さが大変でしたね。小高がシナリオに専念していて、プランナーとして数えられるのは僕と菅原だけでしたが、正直ふたりでこなす量ではありませんでした(苦笑)。それと、トリックを考えるとというのも初めての体験だったので、苦労しましたね。ミステリー小説の研究が必要だと思ったので、「1日1冊は読もう」と決めて、実践したりもしました。

寺澤 すごい量を読んでいたよね。ミステリー小説が、机の上に山のように積んであって。

小高 僕が選んだのもありますし、佐々木が自分で選んだものもありますね。僕が選んだものだけだと変化球ばかりになるから。でも、推理小説の話の組み立て方って、ほとんどの物事に通用するんじゃないかな。"推理小説で学ぶ〇〇"っていう、ビジネス本が書けるかもしれない(笑)。

——では、丸谷さんが苦勞されたところは？

丸谷 やっぱり、スケジュールですね。シナリオを書いては直して進めていく中で、グラフィックの量もどんどん増えていきましたが、最終的な締め切りはズレないので……。みんな一生懸命やってくれたので、いいものに仕上がってはいるのですが、最後のほうになると「あれがない」、「これができない」という声が出てきて。グラフィックは、前作でもとても苦勞したので、デザイナーを社内に多く集めて融通が利きやすいようにしていましたが、今回もその苦勞が続きました。

寺澤 現場からは「もっと作り込みたい」といった要望が出てきて、丸谷も「なんとかしてあげたい」と僕のほうに提案してくるんですけど、どうしても難しいものが多いので、なかなかオーケーを出せないんです。そんなときに、丸谷がみんなのやる気を損なわずに要望を抑えてくれて、助かりました。丸谷はそれができるので、彼がいないと開発が回らない。そういう役どころは本当につらかったと思います。

丸谷 でも、外部の高田さん、石坂さんも含めて、みんなのモチベーションが高かったですから。みんながうまくカバーしてくれて、キビしい中でも、いい雰囲気最後までいけたと思います。こんな雰囲気のまま最後まで進んでいくプロジェクトはなかなかないので、『ダンガンロンパ』シリーズは特別だなと思いました。

をイチからやり直すことにしまして……。最終的には改めてお願いをして、無事にそのままキャストイングできたのでよかったですけど(苦笑)。

寺澤 当時は、小高と齊藤がけっこうギスギスしていたよね。小高は小高で、「でも無理だもん」って、悪びれもせずに言うもんだから(笑)。

小高 感覚的には、前作と同じように、ギリギリでもなんとかかなると思っていたので(苦笑)。収録も大変でしたね。自分のせいでもあるんですが、シナリオが遅れて事前に台本を渡せなかったのも、収録当日に朝早く会社に行って、台本を印刷してスタジオまで持っていくという……。

齊藤 普通だったら、シナリオができた時点で声優さんに台本をお渡しして、事前に読んでもらうんですが、ギリギリまで手を入れる都合で、前もって印刷しておけないんですよね。

小高 でも、『●●●●』もそうだって聞いて、これでいいんだって、勇気をもらいました(笑)。

寺澤 いや、よくないから(笑)！

——(笑)。お聞きしていると、そのスケジュールで、よく間に合ったなど……。

寺澤 収録日はかなり遅かったですからね。発売日から逆算したら、普通はありえない。声優さんには心配されたり、驚かれました(笑)。

齊藤 僕のモットーは"人間関係を円滑に"なんですけど、これは円滑にしようがなかった。もう終わったことなので、気にしていません(笑)。

——では、寺澤さんの苦労点は……。

寺澤 基本はそんな話なんです(笑)、やはりいちばんと言うとみんなの要望にどう応えるかでしたね。先ほどもちょっとお話をしましたが、『ダンガンロンパ』のチームはゲームをよくしたいという思いが、どこのチームよりも強いものがあって、こちらもそれに応えたいんだけど、予算やスケジュールの都合ですべてに応えるわけにはいかない。そのギリギリのラインを見極めて、丸谷が調整してくれたので、それで納得してもらえたかはわかりませんが、みんな最後までがんばってくれたと思います。

THE HISTORY OF THE

ROYAL NAVY

FROM THE EARLIEST TIMES TO THE PRESENT

BY

ADMIRAL LORD BRADSHAW

OF GREAT BRITAIN

AND

ADMIRAL LORD BRADSHAW

OF GREAT BRITAIN

——続いて、齊藤さんはいかがでしたでしょうか？

齊藤 シナリオが遅れて、声優のキャスティング
(※5) がなかなか決まらなかったことですね。一度、
予算やスケジュールを固めて、声優のキャスティング
も決まったのですが、その後シナリオが遅れてしま
い、どうしても収録できない状況になってしまっ
たんです。それで、一度は決まったキャスティング

人が多いみたいです。

寺澤 佐々木が、まさにその希望者で。

佐々木 そうですね。前作をプレイして、「あ、おもしろい」と思って。小高のほうに『ダンガンロンパ』のチームに入りたいと伝えました。

寺澤 小高がどうしても佐々木を入れたいと言ってきて。どうやって取り入れたの？(笑)。

佐々木 (小高さんを見て)そんなに取り入ってましたっけ？(笑)。

小高 佐々木が立候補したのが、ちょうど続編の開発が始まるタイミングで、タイミングがよかったんですよ。それに、直接僕に言ってくれたのは佐々木だけでしたからね。

寺澤 確かに、やりたいと思っている人はほかにもいるだろうけど、それを声に出すか出さないかという違いは大きいよね。

小高 開発の終盤は根性論になってきますので。佐々木も菅原のつぎくらいにずっと会社にいたしね。ぐっすりと寝ているときも多かったけど(笑)。

——続いて、齊藤さんはいかがでしたでしょうか？

齊藤 シナリオが遅れて、声優のキャスティング
(※5) がなかなか決まらなかったことですね。一度、
予算やスケジュールを固めて、声優のキャスティング
も決まったのですが、その後シナリオが遅れてしま
い、どうしても収録できない状況になってしまっ
たんです。それで、一度は決まったキャスティング

1位は狛枝、最下位は？ 意外なキャラクター人気

——ゲーム発売後の反響はいかがでしたでしょうか？

小高 自分宛てのツイッター(※6)の感想を見るのがメインですが、狛枝がここまでの人気になったのがちょっと想定外と言いますか。正直、「ここまでやって大丈夫かな」という不安もあって、不快感が強すぎるんじゃないかと心配していました。でも、一方で狛枝は本作を象徴するキャラクターなので、彼に人気が出たら勝てると思っていましたね。

——狛枝はそんなに人気があるんですね！

寺澤 アンケート集計では総合で2位、女性人気だけに絞ればダントツ1位でしたね。

——1位ですか！ それは驚きました。ほかに人気のキャラクターを教えてください。

小高 モノミは最初のデザインから人気ですね。

寺澤 でも、モノミはキャラクター投票の結果だと順位は高くないんですよ。多くのファンが生徒に投票してくれるので、モノクマ、モノミに票が集まらなくて。マスコットの的なキャラクターなので、潜在的なファンはもっと多いと思いますが、表のランキングだと上位にはランクインしていませんね。逆に人気がなかったのは、花村、終里、式大でした。

——それは意外ですね……。ほかにも、印象的な感想などがありましたら、お教えてください。

齊藤 続編ものだと、「前作がよかった」、「今までのほうがよかった」という意見をよく耳にしますが、「ダンガンロンパ』に関しては、そういった意見をほぼ聞いていないのがうれしいですね。

小高 それはうれしいよね。

齊藤 そういった意見を聞かないので、「前作のデ

キを確実に超えられたんだな」という実感がありますし、達成感がありますね。

小高 続編のほうがおもしろくなったのは、前作を乗り越えて成長した部分が出せたのと、メインの開発スタッフがいっしょで、妥協するところがなかったからだと思います。小松崎のイラストも、前作よりもよくなったと思いましたし。

——妥協がないということですが、本作の開発ではスケジュールなどの都合であきらめた部分、仕様などはなかったのでしょうか？

菅原 一部、アイデア段階でボツになったものがあります。僕のiPodのメモに書いてあったのが「ノンストップ画像」。これは、最初にモザイクのかかった画像が表示されて、モザイクが薄くなっていく中で画像を当てるというものでした。

小高 それ、どこかで聞いたことのあるクイズみたいだよな(笑)。

菅原 あと、メモには"理論武装(コンピューターおばあちゃん)"と書いてありました。何を考えていたのか、自分でもよく分かりません(笑)。でもこれは、心にまとった鎧を破壊していくという、いわばPTAの前身にあたるものでした。鎧だと手間ひまがかかるので、盾に変わりました。

——おまけモードの反響もよかったかと思いますが、これらを搭載した意図を教えてください。

小高 そもそも本作は、既存のアドベンチャーゲームを否定するところから開発が始まっていて、いろいろなものを詰め込みたいという思いがありました。その中の要素のひとつとして、アクションゲームを入れたくて。それで"魔法少女ミラクル★モノミ"を作ったんですが、最初はどういうものを作るか決まっていなくて、単にモノミをメインにしたものにしようというアイデアがあるだけでしたね。シミュレーションの"だんがんアイランド"は、もともと親密度を上げる場面を用意するためのものだったんですが、佐々木のテンションが上がって(笑)。

佐々木 そもそもは、前作のユーザーさんから「親密度を上げにくい」という指摘をいただきまして、その解決策として親密度を上げるためのモードを作ることになったんです。ただ、僕は前作をクリアした後、「この世界にもっと浸っていたい」、「事件が起きなかった世界を見てみたい」という思いがあったので、どうせなら長く遊べるものにしたいくて。シナリオがいい感じに遅れていたのもあって、これは作り込めるんじゃないかと(笑)。

寺澤 今いいコメントが出たね(笑)。

小高 僕のおかげですね(苦笑)。

佐々木 でも、作ってもほかのスタッフは自分の作業で手一杯で、誰も遊んでくれなくて。僕だけがおもしろいと思い込んでいる状況でした。そうしたら、最後のほうに寺澤さんがプレイしてくれたんです。

寺澤 佐々木から「菅原さんや小高さんやってくれない」と言われて。それで、俺だけが"だんがんアイランド"をプレイしていたんだよね。

佐々木 寺澤さんだけが僕の味方でした。

寺澤 それを言わせなかった(笑)。

——(笑)。親密度を上げるためのモードということは、最初は会話がメインだったのでしょうか？

寺澤 そうですね。無人島のサバイバルもので、生き延びるために食料を集めたりする内容でした。

佐々木 キャラクターとの触れ合いをメインにしたかったので、シミュレーション要素はスパイス程度に押さえ込んで、今の形になりました。でも、そこから作り込んで、いつしか"ココロンパ"なども加わっていきましたね(笑)。

——どんどん増えていったんですね(笑)。では、"ダンガンロンパIF"についておうかがいします。このモードは、小高さんと成田良悟 **(※7)** さんの対談がきっかけでできたと聞きましたが？

小高 ありがたいことに、成田さんが前作のファンで、戦刃むくろやジェノサイダー翔が好きだと言ってくれたので、小説を書いてもらえたらおもしろいかなと思って。主人公や前作の脱出ムービーにつなげるところなどの題材は、成田さんから提案してもらいました。前作の親密度のネタをたくさん入れてくれたり、小説の設定を引き継いでくれたりして、僕らの想像以上のものに仕上がりましたね。

想像以上の悲鳴を呼んだ デブ十神の存在

——ネタバレができないタイトルだけに、プロモーションは相当苦勞されたと思います。

齊藤 生徒たちの肩書きを出すか出さないかでも、広報担当や小高と相当話し合いました。ユーザーさんが推理する部分を残しておきたかったなので、公開する情報はものすごく精査していますね。

寺澤 プロモーションの一環として、生徒たちの肩書き当てキャンペーンの話もあったよね。

齊藤 でも、西園寺のように、華道か茶道かまずわからない生徒もいるのでやめました(笑)。

——ちなみに、今回、体験版がなかったのは、スケジュール的な理由が大きいのでしょうか？

寺澤 ここまでのお話を聞いてもらえれば、きっとわかりますよね(笑)。

小高 前作の体験版 **(※8)** も時間のない中でしたが、被害者を変えたりして、ボイスをとこるところところ新たに収録して作ったんです。でも、今回も同じ手は使えないし、完全に作り直すと時間がかかってしまうので、最終的に出さないことにしました。

齊藤 そもそも前作と本作とでは、体験版の意味合いや重要性が異なるんです。前作は、知名度とゲーム内容に関する認知度を少しでも上げることが絶対条件としてあり、開発と平行してでも絶対に体験版を出す必要がありました。しかし本作では、前作を超えることが目的だったので、本編のクオリティを下げるリスクを負ってまで作る必要がなくて。

寺澤 前作は「どんなゲームなのかわからない」と言われていたので、プレイしてもらうことが重要でした。今回は前作がありますから、プレイしてもらうこと自体にそれほどプライオリティー **(※9)** が高くないこともあり、そのように判断しました。

齊藤 ただ、体験版がなかったもので、情報をうまくコントロールして、ネタバレにならないようにする必要はありましたね。前作は、体験版の内容が内容だけに、本編の情報を出しても、それが意図しない形でミスリードにつながってしまいました。でも、今回は体験版がない分、ミスリードを誘おうとしても、

それ用の画像を用意しないといけなくて。とくに「1章で誰が死ぬ」などの、重要なネタバレは絶対に避けなかったのだ。

小高 今回はPVで、ふたりほど処刑される人がバレましたけどね。しかも、登場キャラクターの名前が間違っている **(※10)** という(苦笑)。

齊藤 ユーザーさんの指摘で判明したんですが、あまりにもナチュラルすぎて誰も気づかないという。

——あれは全員が見逃してしまったと？

寺澤 ここにいる全員が事前にチェックをしているはずですが、全員スルーでしたね。しかも、直前に澁田の名前が間違っていたことは指摘していたんですよ。そういう過程で全員がしっかりチェックしているはずなのに、スルーして。

齊藤 最初のバージョンからずっと間違っていましたよね。なんのミスリードにもならない……。

小高 PVに、後ろ姿だけど、眼帯をつけた九頭龍のイラストが入っているのもあるんだよね。しかも、本編でカットしたシーンを使っている。

齊藤 もう、どこもかしこも、突っ込まれたら「ミスリードです」と言っていました(笑)。

——プロモーションと言えば、第1報で太った十神を出したのは、狙いだったのでしょうか。

小高 そうですね。キャラクターを一新すると、前作のファンの気持ちが悪くなるという懸念があったのと、好評だった前作の勢いが欲しかったので、最初から十神を使おうと決めていました。ただ、同じキャラクターを出すのは『ダンガンロンパ』らしくないと思ったので、十神ファンには嫌がられるだろうと思いつつ、あの姿にして。

齊藤 社内でも、「人気キャラクターの十神を太らせてどうすんの」という意見が多く出ました。確かに「ただデブにして出す」というネタ的な扱いだったから止めていましたが、小高の説明を聞き、それなら『ダンガンロンパ』らしいし、いい意味でファンを裏切ることができると思って了承したんです。

活かすために、十神がいれば狛枝が苗木だろうと考える人が増えるかなと考えました。それと、十神が登場すれば前の世界と続いているというのをアピールしやすいかと思いました。でも、小松崎が「15人の中に太った十神を入れたくない」と言いました(笑)。それで、「じゃあ、合計人数を16人にしよう。15人新しくしていいよ」ってことでキャラクターを作ってもらいました。

齊藤 今考えると、「太らせるのは十神しかいなかった」と思いますね。たとえば、葉隠が太って登場して、最後に本物が出てきても、あそこまで盛り上がらなかったでしょう(笑)。

小高 ただ、太った十神を見て、嫌がる人は多かったです。当時は、どれだけ「早く6章をプレイしてくれ!」と言いたかったか。

——開発者ならではのジレンマですね(笑)。十神と
えば、6章の終盤で改めて自己紹介するシーンが、とて
も爽やかで印象的でした。

小高 あそこはインパクトありますよね。あのシー
ンは、石田さんがこれまで演じたことのあるキャラ
クターを例に出して、そのイメージに近い演技をお
願いしました。

——なるほど。ちょっとお話は変わりますが、本当は
生存するはずだったのに、変更になったキャラクター
はいたりしますか？

小高 大きく変わったのはふたりいて、まず西園寺
が最後まで生き残るはずでした。

佐々木 そこは2章のシナリオができあがってから
変更しましたよね。

小高 もともとは、2章で辺古山をかばった九頭龍がロボットになる予定だったんですよ。でも、実際に2章のシナリオを書いてみたら、思いのほか感動的になって。この展開で九頭龍がレトロな姿のロボットになって出てきても、「笑えねーぞ」って思ったんですね。『ダンガンロンパ』は、えげつないことはするんですけど、微妙に線引きがありまして。エロスもそうで、かわいげのあるエロスはいいんだけど、下世話なのはNGにしています。

齊藤 今でも十分に下世話でしょう(笑)。

小高 いや、僕の中にはなんとなくの線引きがあつて、九頭龍はそこから外れていたのので、ロボットにするのは止めようと。女の子がロボットになってもそれはそれで笑えませんから、結果的に式大をロボットにしよう決めました。式大はもともと3章で死ぬ予定だったので、それを西園寺に代えて、ロボットになって死ぬはずだった九頭龍が最後まで生き残ったという流れです。ただ、そのせいで生き残ったキャラクターの男女比が変わって、男性がひとりだけ多くなったんですよ。

齊藤 ビジュアルがいちばん変わったのは式大だよ。最初はガリガリでしたがロボットになって。

小高 式大って、最初は華奢なマネージャーだったんですよ。だからロボットに憧れる。ただ、華奢だとあのジャージが似合わないから変えました。

——花村も最初はイケメン料理人でしたよね。

小高 そうですね。最初はイケメンでいいかなって思っていたんですが、どうもしっくりこなかったんで、小松崎がやりたいデザインに変えました。

——花村と言えば、『ダンガンロンパ／ゼロ』に登場する超高校級のスパイ・神代優兎と、チビでエロいという部分が似ているように感じました。

小高 花村は、似たようなエロキャラでも、小説の失敗を活かしてかわいげのあるエロキャラを目指したんです。神代は本当に人気がなかったんで、かわいげのあるキャラクターで失敗を活かそうと。とはいえ、花村で成功したかどうかはわかりませんが(笑)。「ダンガンロンパ」は、ひとりのキャラクターに複数の個性を持たせていますが、その中でも神代のエロは強烈すぎたのかもしれない。

残された謎を 開発者に訊く

——ここからは、ちょっと細かい部分の謎をお聞きします。まず罪木が学級裁判終了後に、「憧れの人に会いに行ける」と言っていました。憧れの人というのは、やはり江ノ島なののでしょうか？

小高 シナリオに書いていないところは、余韻を出したい部分なので、あえて書いていないんですよ。

——前作で生存したキャラクターはほかにもいましたが、その中で十神を選んだ理由とは？

小高 太っていちばんおもしろいのは、やっぱり十神かなと。あと、狛枝の名前のミスリード^(※11)を

答えてしまうと台無しになるので、ここは佐々木の考察で(笑)。

佐々木 えっ！ 僕も答えは知らないですよ!?

丸谷 ユーザーの中でも気になっている人は多いですよ。あれはどうなんだろうって。

寺澤 小高以外がどう思ったか答える?(笑)。

丸谷 最後までプレイすると、やっぱり江ノ島なのかなって思いますよね。

小高 じゃあ、江ノ島という考察で(笑)。

齊藤 なんですか、この流れ(笑)。

——(笑)。続いて、もうひとつ。6章で、亡くなった人も登場するシーンがありますが、あれはゲーム内のバグを表現しているのでしょうか?

寺澤 齊藤はどう思うの?

齊藤 バグじゃないの?(笑)。

小高 じゃあ、バグという考察で(笑)。

——(笑)。では、細かい部分の質問はこれを最後にします！ ラストに出てこない前作の生存者たちは、何をしているのでしょうか？

小高 これはですね。佐々木がすばらしい考察を持っているんですよ！

佐々木 みんな船の中で待っているんですよ。だから、ラストのイベントカットをじーっと見ると、船の窓に腐川たちが見えるんです！(笑)。

——本当に探しちゃいますよ！(笑)。

小高 いやー、いい考察でした(笑)。こういう明かされていない部分は答えを出さず、ぜひ皆さんでいろいろな考察をしてほしいです。

——わかりました(笑)。では、改めて。今回はゲームの中の世界が舞台でしたが、この設定を最初に聞いたときの感想はいかがでしたか？

齊藤 夢オチではありませんが、正直、それにつながるイメージが強かったですね。ただ、小高に最初からしっかりとした構想があったので、できあがったプロットやシナリオを読んで理解した後は、これなら問題ないと思うようになりました。

小高 ゲーム世界でストーリーを展開させたい、大きい江ノ島を出したい、というのは最初から考えていて、やれば絶対におもしろくなる手応えはありました。ただ、ゲーム世界だと明かされて、拒否反応を出す人がいるのもわかっていたので、それがどれくらいいるのかが心配でしたね。プレイした方からは、そういった反応がありませんし、ネタバレも起きていないので安心しています。

寺澤 普通にプレイしてもらえれば、オチも理解してもらえらると思っていたので、ゲーム世界という設定に心配はしていませんでした。ただ、先にオチを知ったうえでプレイすると、非常にネガティブになってしまうので、それを食い止める必要があると思っていたんですね。ところが、『ダンガンロンパ』のユーザーさんは、本当にマナーがよく、そういった悪質なネタバレがほとんどなかったもので、とてもあ

りがたかったです。

——最後に登場する江ノ島は、たしかにインパクトがあって驚きました。

小高 最初はもっとポリゴンチックな江ノ島を出す予定だったんですが、デザイナーの河原の提案で、かわいいちゃんとした3Dモデルの江ノ島を登場させることになって(→P173)。裁判所に配置された江ノ島を見たときは、「やってよかった」と思いました。

佐々木 携帯電話を使うネタもいいですね。

小高 最初は携帯電話じゃなくて、胸にウインドウを作って、そこに顔を映そうと考えていたんですよ。でも、よくわからないということで、携帯電話を使おうと。スマートフォンではなく、あえてコテコテのデコレーションをしたフィーチャーフォン(※12)にしているのが、江ノ島らしさですね。

——6章の学級裁判の演出は、カメラワークもすごい迫力でしたね。

菅原 あれは、本当に苦労しました。日向を映そうとすると、巨大な江ノ島で隠れちゃったりして。でも、6章はいちばん盛り上げなければいけないところなので、かなり手間をかけました。急いで作ったと思われてしまっていますが、じつは、6章はマスター2カ月前でもほとんどできていなくて……。

小高 当時の菅原は、とにかく6章を優先して、ほかの部分をまったくやりませんでしたからね。ディレクターとしての仕事のバランス感覚は欠如していると思ったけど(笑)、すごい力を注いでくれたから本当によく言ったなど。6章はあれくらい時間をかけてもらって、正解でしたね。

——学級裁判の作業で、ほかに思い出に残っている部分はありますか？

小高 推理合戦から、個人の感情を表現するシーンになると、カメラにこだわりたいくなるんですよね。具体的に言うと、3章の罪木や、5章の後半はすごく調整しました。それと、成田良悟さんからなのですが、「5章で七海を指摘させる、この開発者はドSだ」と言われましたね(笑)。七海であってほしくないという思いから、そこであえて花村を押した人もいましたが(笑)。

——先ほど、マスター2ヵ月前というお話がありました。その後はどういった作業が残っていたのでしょうか？

小高 5月の頭に声優さんの収録が終わったばかりで、まだボイスが届いてなくて。僕が収録に同席したので、それに合わせて仮の表情を入れていたんですが、ボイスを入れて改めて表情やカメラワークを決めていったんです。5月の時点で、そのあたりができてなくて、ギリギリまで調整していましたね。

齊藤 当時は本当にハラハラしていましたね。

本作の秘密と 続編の展開

——そして、気になる次回作についておうかがいしたいのですが、次回作の構想は何かあるのでしょうか？

齊藤 いろいろと構想は出ています。個人的には、構想ではないですが、某ハードを使って3D立体視

で2.5Dをプレイしてみたいですね(笑)。

寺澤 スタッフで話をする中で、本当にいろいろなジャンルやアイデアが出ていますよ。RPG、格闘、推理シューティングなんてジャンルも出ています。どれを作ってもおもしろいゲームができそうですが、もうちょっと時間をかけて、じっくりと考えていければと思っています。

——本作でシリーズの物語が完結していて、「続編が作れないのでは」と感じているファンも多くいると思いますが……？

小高 うーん。正直に言えば、いくらでも考えようはあると思います。トリック以外は。それは『3』だけでなく『4』でも、シナリオはひねり出せると思うんですよね。トリック以外は(笑)。

——はい(笑)。

小高 ただ、シリーズ2作で、ハードルが上がっているのので、どのジャンルのものを作るにしても、普通のものには絶対に作れない。今回ももっと楽に作りたかったんですけど、前作でがんばったのに、続編で恥ずかしいことはできなかった。「これでは納得できない」、「まだ納得できない」という積み重ねで開発が遅れてしまって……。どういうジャンルになるにしても、辛い仕事になると思います。でも、そこまでやらないとユーザーさんの期待に応えられるものができないんです。「ダンガンロンパ」というのは、そういうゲームなんだろうなと思っています。——なるほど。その「ダンガンロンパ」らしさについてお聞きしたいのですが、皆さんの考える「ダンガンロンパ」らしさとは何でしょうか？

寺澤 それは人によって違うでしょうね。

齊藤 すんなりとカテゴリに分けられないゲームが、「ダンガンロンパ」ではないでしょうか。

小高 でも、本当によくない作り方をしているので、開発者としては褒められない(苦笑)。

齊藤 作り方は最低ですよ(笑)。

小高 せっかく作っても、気に入らないところが少しでもあると、すぐに「変えちゃえ」となる。この作業のくり返しですからね。そうした作業の中で完成したものが、「ダンガンロンパ」なんだと思います。
——もっとよくしようとする作業の中で、全体的なとりまとめは菅原さんが行うのですか？

菅原 僕もそうですが、大事なところを小高が決めている場合もありますね。

小高 ですから、僕の知らないところで「こんなものが入ってる！」というものがあるし、逆のパターンもあります。当然、その中にはダメなものもあって。罪木が股を開いて転ぶイベントカットがあったと思いますが、あの場面で佐々木が股に貝殻を追加したことがあったんです。でも、「それはかわいげのないエロだからダメ！」と。

佐々木 「何だったらいいんですか？」って聞いたら、「タコさんウイナーだったら」って(笑)。

小高 その線引きも「ダンガンロンパ」です。

齊藤 だから違いがわからない(笑)。

小高 「ダンガンロンパ」で外したくないのは、希望ヶ峰学園の奇抜なキャラクターたち。あと、シリアスとコメディの振り幅です。僕が続編をやるとしたらそこは外したくないかな。小説にはモノクマがあまり登場しませんが、これらの要素を満たしているので、「ダンガンロンパ」になっているんだと思います。

——小説に続いて、アニメ化などのマルチメディア展開を期待する声もあると思いますが？

小高 ハリウッド化も視野に入れています。モノクマは、役者に肌を塗ってもらって実写で(笑)。

齊藤 アニメ化は弊社だけでできるものではないので、いいお話をいただければ検討したいですね。

小高 ただ、『スーパーダンガンロンパ2』に関して言えば、ゲームならではの表現を使っているので、アニメ化してもゲームのほうが上になるという自信がありますね。逆に言えば、ゲームを超えてくれるアニメができたらおもしろいですね。

齊藤 僕は別ジャンルとして戦ってほしいです。ゲームとアニメで、「ゲームのほうがいい」、「アニメのほうがいい」と論争が起こるよりは、観た人から「『ダンガンロンパ』のアニメ版は、ほかのアニメで超えるようなものはない」と言われるようなものを作ってほしいですね。

——今回、皆さんにお聞きしようと思っていることがあります。自分だけしか知らない、本作の秘密があれば教えてください。

小高 学級裁判中に間違えたり、タイムオーバーになったりすると、けっこうな頻度で七海がゲームのネタを振ってきます。中には、スーパーファミコン初期のレースゲームといった、かなりコアなものもあります(笑)。普通にプレイしていれば、まずタイムオーバーにはならないところもあるので、意識しないと見れないですね。

齊藤 限定版と通常版のディスクのレーベルが、じつは違うんですよ。通常版はモノミ、限定版はウサミになっています。ウサミは発売日まで、一切の情報を出さなかったんですが、限定版を購入してくださった人は、ゲームを始める前にひと足早くウサミを見ているんですよ。

佐々木 僕は細かいのしかないなー。

小高 ソニアは本当に経験あるのかとか?(笑)。

佐々木 あ! それ、本当はどうなんですか?

小高 秘密です(笑)。

——左右田の気持ちが変わりました(笑)。ほかに、菅原さんはありますか?

ています。変換すると、ちゃんと文字になるんですよ。たとえば"6FAA7530"なら"澁田"です。変換の労力のわりに、そんなに大したことはしゃべっていませんが(笑)。あと、プロローグ冒頭のPC風タイトル画面で"Starting PCS Ver.1.01"という文字列が表示されますが、あれはPsychotherapeutic Communication Simulator……、つまり新世界プログラムの別称なんです。ですが、バージョンが1.00でないのは、江ノ島が入り込んだ影響という設定をひそかに仕込んでいます。流れる文字列の最後に出るピンクのハートや星も、江ノ島の混入を表現しているんですよ。

寺澤 いいネタ出してきたなー。僕は、秘蔵ネタではないですが、大山さんに『ド●●●ク●●●』って言わせたのはすごいなって思っています。テキストで出すとマズいから、すべては出していないんですが、声ならいいだろうって。その後の『ゴッド・オブ・ウォー』(※14)は、セリフもテキストも完全に出しちゃってるけど(笑)。

——いろいろとおもしろいネタをありがとうございます(笑)。それでは最後に、『ダンガンロンパ』シリーズへの思い入れを教えてください。

小高 思い入れが強すぎて、語り出したら1日かかりますよ(笑)。……うーん。簡単にまとめると、『ダンガンロンパ』シリーズは、自分の人生において重要なファクターになる作品だと思います。シリーズを作り終えた後と前では、クリエイターとして大きく変わるほどの成長ができたなど。今後クリエイターを続けていくうえで、いろいろな局面で会社やユーザーさんと戦うことがあるかと思います。自分の考えたもので戦うのは怖いですが、それでもこのシリーズを手掛けたことが自信になりました。

佐々木 言おうと思っていたことが、小高に言われちゃいましたね。

小高 ホントかよ(笑)。

気込みなど、多くの面で刺激を受けることができました。自分にとってこのタイトルは、代表作だと自信を持って言えますが、今後はこれにも負けない、さらにいい作品を作っていけると思います。

菅原 ユーザーの皆さんに楽しんでもらいたい、驚いてもらいたい一心でやってきましたが、自分もすごく楽しみながら開発ができました。開発中は、いろいろと苦勞の多いプロジェクトではあったんですが、今は『ダンガンロンパ』を作ってきて本当によかったと思えますね。

丸谷 苦勞ばかり、辛い思いばかりしているなどという思い出もあるんですけど、その反面、こういうモチベーションのスタッフで開発ができる環境は、ほかの会社にもなかなかないと思います。いいものを作ろうというスタッフの気持ちは強いこのメンバーで、また何か作りたいですね。

齊藤 自社の開発スタッフと作るのは、『ダンガンロンパ』シリーズが初めてだったので、とても印象深いです。あと、この作品の象徴的なのが、ファンの方たちだと思うんです。ファンの方が、驚くほど盛り上げてくださるので、僕らももっといいものを作りたい、全力を出したいと思える、理想的な相互関係を築けていると思います。この関係を、ぜひほかのタイトルでも築きたいですね。

寺澤 丸谷や菅原とは長いあいだ同じ会社にいるんですが、なかなかいっしょにゲーム作りができませんでした。『ダンガンロンパ』でようやく願いが叶い、その続編まで作れるという、非常に楽しく充実した開発期間を過ごせました。続編を作り終えて、僕はプロデューサーとして、『ダンガンロンパ』をもっと大きなビジネスにするためにいろいろな展開を考えているところです。もし、そこでスタッフと衝突することがあっても、きちんと話をして、理解してもらったうえでいろいろ広げていきたいなと思っています。このスタッフで続編を作るのか、新しいものを作るのか、どっちにいくかはまだわかりませんが、このメンバーなら、絶対におもしろいものが作れるという自信があるので、ぜひ期待して、そして応援してください。

佐々木 今回初めてこのチームに参加して、いっしょに働きたいと思った人たちと働くことができ、成長できたと強く感じています。みんなおもしろさに対してすごく貪欲で、技術だけでなく、情熱や意

菅原 6章ではノンストップ議論の雑音(ガヤ)で、
アルファベットが流れてきますが、あれは適当な
並びではなく、16進数のユニコード(13)になっ