

史上最強?の逆境プロジェクト

と う き で ん し ょ う

闘姫伝承

ANGEL EYES

製作年表

注) ☆印は作者の勝手なコメントです。あしからず。

< 9 4 年 >

7 / 2 2

プロジェクト結成 (アクションA班、B班、C班の3班)
発売が見送られたネオ○オ用アクションゲーム「忍者外伝Ⅱ」のプログラム、
データ、CGを流用することによって、格闘ゲームを製作するという事で3
つの班が結成され、各々が別のゲームを作る事となった。

☆おおおお〜!これが実行されていたら、一気に3つもの対戦格闘ゲームが
我が社から発売したんですね〜

8月〜

各班共に、ただひたすら企画の検討。

9月〜

各班共に企画が決定。

それぞれ……

A班 忍者格闘

B班 メルヘン格闘

C班 騎乗格闘

となった。

……そして我々は、アクションA班でした。

ある日突然、班員全員が社長室に呼ばれて、セガ「MODEL 2」基板でゲー
ムを作らないか?という話が。一体どうなることやら……

☆実はこの話は他の班へと引き継がれます。どうなったかは……分かる方だけ
分かって下さいね。

10月～

路線変更！

基本コンセプトはそのまま、キャラクタを『忍者』から『女の子』に変更！
(なんでだろ……忍者のキャラがインパクトが弱いので、他のものを！と言う
ことで話し合ったらこうなっていたのです)

ちなみにこの頃の企画は『ミスコン格闘』でした。女性の美しさと強さを競う
コンテスト、という設定で……

そしてキャラクタ混乱期。ただひたすらにキャラが考えられた。その数は総数
100は下らないだろう。どうになってしまうのか……

なお、この頃よりアニィ、I井、KらのCGスタッフがプロジェクトに加わり
キャラクタを描き始めた。

☆その一部は、この本の『ボツキャラギャラリー』でご覧下さい。

11月～

開発資料と称して『真侍魂』を購入してやったりしてました。
この頃から『空中戦』を売りとするゲーム性が決まってきた。

この頃スタッフが増えました。企画のNeri氏と、プログラマーのM崎君。
この二人は上記の「アクションC班」のスタッフでした。

☆じゃあ「アクションC班」はどうなったんでしょうね？それは……あなた
のご想像の通りです。

ちなみに「アクションB班」というと……別のゲームになってました。で
ろ～んな感じです。

12月～

他のプロジェクトのお手伝いとかで、なかなか進まないです。こまったもんだ

< 95年 >

ここからプロジェクト本格始動、って感じです。

1月～



基本プログラムはかなり完成してきたので、キャラクタを動かすことに。でも
絵はできていないので……例の『忍者外伝Ⅱ』のキャラクタである『ラン』と
いうアイドル歌手に実験体になってもらうことになりました。

この『ラン』をデザインしたDEGUCHI、プロジェクトに加わる。

キャラのアニメ原画をCGにするのにスキャナを使用するのですが、我が社に
はスキャナがあんまりない。そこで我が班専用のスキャナ購入を希望して……
敗れ去った。買ってもらえなかったのです。あまり期待されていないのでし
ょうか？おかげで絵の作業が遅れます。

☆某MODEL 2プロジェクトはオンディとか何台も買っているのに……

2月～

未だにキャラクタは『ラン』のみですが、かなりゲームらしい感じになりました。攻撃判定などもついたし。
連続技や空中戦の感じが、某カ○コン社のモンスター格闘に近かったです。

3月～

キャラクタの絵の方も結構進んできましたが、まだ完成したキャラはなかったので、データ作成の練習で『ラン』にいろいろな技を作ってみました。『レ○ジング・ストーム』とか、『烈○拳』とか……

4月～

そろそろゲーム外の作成も始めましょう！ってことで始めました。
でも……プログラマの1人、M崎君が他の班に引き抜かれてしまいました。結構頭数が少ないのに、このプロジェクトは。

☆思えばこれが「**どんどん人数減少**」の始まりでした。

5月～

他に期待作がなかったのか、なぜか突然会社の注目プロジェクトになりました
一瞬で元の扱いに戻ったけど……

CGスタッフの努力により、ついに1体目のキャラクタが完成！！（仮完成なんですけど）

それは……『ハイウェイ・スター』でした。『ライヤ』じゃないの。でもこれ
でついに『ラン』にも仲間ができましたね。

CGクボタンこの頃加入。

しかし、『ちび子』生みの親、H井が会社を去りました。DEGUCHIが後
を引き継ぎました。おつかれさまでした。

☆でも……この後もいろんな所で協力してくれましたね～H井さんは。エン
ディングの絵とか描いてるし。

6月～

ついに『ライヤ』の仮完成Verも入りました。ゲームらしくなってきた。

先月とうってかわって、突然上層部より

「このゲームが売れなかったら、お前達その後はどうなるか分からんぞ！」
宣言をされた。とほほ～

7月～

ついに初の社内テストプレイ開始！でも、その時の評価は……今一つでした。

☆これ作るのに、何日も会社に泊まったんだけど……今思えばこの頃は『序の口』でした。

8月～

ついにみんなのアイドル？『ちび子』が入りました。でも調整が大変なのさ～（作業効率UPの為、ちび子だけ原画がないから）

そろそろ佳境になってきたんで、CGスタッフが3人追加になりました。M本くんと、Y口くんと、9くん。

☆でも1人いなくなっちゃったんだよね。ミステリアスパワーを描いていたI井さんが。「**会社の都合**」ってヤツで。ごくろうさまでした

9月～

悪夢の9月！ついにあの『リナ』様の誕生です。

まあ、理由としてはいちいち絵を描くよりも、モデルを作って、動きを作ってレンダリングした方が絵の完成が早いのではないか？ということの実験からなんですけど……

リナが画面に表示されるなり、みんな脳味噌が真っ白になりました。なぜか上層部の方は満足そうでしたが。

☆なんか、どっかの班の実験台でやらされたようなことは……きっとないだろう。気のせいだ、ウンウン。

10月～

ついに『ラン』消える！キャラクタデータ用の容量が足りなくなってきたのだ今までありがとう！安らかに休息下さい……

『Newミステリアスパワー』作成開始！

ミスPの担当者がクボタンに代わったので、M本くんのデザインによってリニューアルされました。

この頃から背景も、急きょ当班に入ってもらった、社内一の背景名人と言われるN美氏の手によって作成開始！どうもありがとうございました。

それで、第2回社内テストプレイもやりました。評価は……前回よりはよかったかな？ってレベルでした。

他にはこの頃、上層部からの

「タイトルは漢字にしる宣言」

があったようななかったような……

☆ **漢字** が好きなんです、ウチの会社。もうタイトルはこのころには『ANGEL EYES』って決まっていたのに……（これはサブタイトルになりました）

候補として『**女難拳**』なんてのが挙がったような気が……

11月～

『リナ』の**成功?**に気を良くした上層部の指示により、『レイカ』、『キリコエンジェル（ボスキャラ）』のモデルを外注しました。

スタッフ一同あきれるところですが……これがサラリーマンと言うものです。

やりきれない人や、怒りに満ちた人も多数出現しました。

ついで?に話題の「モーションキャプチャー」も依頼しました。

☆ やっぱり、どっかの班の実験台でやらされたようなことは……きつとないだろう。ないない、気のせいだ、そうなんだったら。

ちなみに、そのモーションキャプチャーは……結果的にはこのゲームではあんまり使われておりません、はい。

12月～

あっ、いつのまにか『マリキン』が動いている！（ホントはもっと前からいたんですけど……）

でもまだ作業進行度は今一つ！頑張ってください、アニィ！（アニーではない）

☆ でもアニーはこだわりやさんなので、なかなか次へ進まないのだ。しかもマリキンは……このゲーム中最大のアニメ枚数なのです！

企画のNeri氏、**突如入院!!**

疲れが貯まりすぎたのか、それとも……

☆ もう1人（しかいない）の企画だった私は真っ青になってしまいました……1カ月足らずで退院したからよかったけど。

やっぱりまともな年末・年始は迎えられませんでした！

1 月～

……ここからが今までに輪をかけて悲惨なのかな……

ホントは12月一杯(1年間)で完成の予定が……まだできていません! 完成度は70%程度か?

このころから当プロジェクトへの風当たりが超強くなりました。いろいろ酷い目にあったもんだ……

☆でも詳細は**企業秘密**です!

そういえば、またスタッフが減りました。3D関連(ポリゴンです)関連のお仕事をしていたK谷氏と、新人のASAMIN。またどっかの班に引き拔けました。

☆ただでさえ遅れていて、**人手**が足りないと言うのに……

この頃はもう全キャラ(ボスもね)動いていたんだけど、みんなお泊まりしすぎで**半分死んでました**。

そしてついに**声**が入りました。スタッフの友人である、

『ピーチ・エンジェル』

っていう声優さんのグループがやってくれました。超破格の仕事料で……本当にありがとうございました。

☆……このお金は、スタッフが自前で出しました。ほんの僅かなお金なんだけど……稟議が降りなかった(会社が出してくれなかった)のだ。

「女性社員でやれ!(我が社はこのパターンが多い)」とは言われたけど……ねえ? こういうゲームなんだから!

本当に彼女らがいなかったらどうなっていたことやら……

2 月～

14日からロケテスト、22日からのAOUショーへの出展が決まったので、それに合わせてゲーム外(キャラクタセレクトとかね……)を作りました。

☆絶対に頭数が足りないよ～! どんなに泊まったって、無理なものは無理～(ちなみにこれを書いている私は、この頃毎日2本のユニールを飲んでました……)

なんとか、仮のキャラクタセレクト、勝利ディスプレイ(勝利時の演出のことです)仮OP・ED(ちょっとお粗末なデキかな?)を作りました。

ロケテスト、4日遅れて始めました。でも……

インカムが悪くて、3日で打ち切られました。

とほほ～（やはりまだ『完成度』が低かったせいかも）

☆1日に3～4,000円でした。ちなみに某カ○コン社の対戦格闘ゲームがロケテを行うと、1日10,000～20,000円、場所によっては30,000円以上行くところもあります。

「AOUシューの出展をやめろ！」

という話もあったんだけど、販売部のオシでなんとか出展、『ゲームスト』が会場で行った人気投票では、最高19位まで入りました。前宣伝ゼロだったのにもかかわらず……

☆会場に基板を無理やり？運んでくれた、販売部のFくん、本当にどうもありがとう！貴方がいなければ、このゲームは人の目に触れずに消えたことでしょう！

このころ、我々が勝手にライバル視していたゲームは以下のゲームです。

- | | | |
|------------|----|--|
| ○ニンジャマスターズ | …… | 5分の勝負であったと思いたい、
思いたいけど…… |
| ○神皇拳 | …… | これには勝てたかな？（失礼な発言をお許し下さい） |
| ○わくわく7 | …… | この時（2月）のショーでもなかなかのデキだったのに……なんでまだ出てないの？（96年11月現在） |

3月～

ここに来て、諸事情でCGのK氏がいなくなりました。とほほ～他にも、これまた諸事情でY口くと9くんもいなくなりました～

☆K氏は以前からウチの班（引いては当社）いやがってたもんね。みなさんいままでどうも御疲れ様でした。

月始めにスタッフ一同、課長に呼ばれて言われてしまった。

『オクラ入り宣言』！！

☆「オクラ入り」ってのは「発売しないよ〜」ってことなんです。今までにもたくさんあったでしょ？本には記事が掲載されたけど、発売しなかった数々のゲームが！（園姫はこの頃はまだ、本に掲載されてないけど）

☆この宣言で、みんなやる気なくすと思ったのに……そうじゃなかったですね

「立派にゲームを完成させて、俺達の意地をみせてやろう！！」

ってみんなあきらめなかったのは嬉しかったです。やっぱり「愛」かな、愛

超お情け？で3月14日から、もう1回だけロケテストをやらしてもらえることになりました。

必死で完成していない部分を作りました。某アニメの影響を強く受けている、例のオープニングも作ったのはこの頃です。音楽と「完全シンクロ」させるのに、丸2日徹夜しました。

エンディングも平行作業！半日でアイデア出し、デザイン班の人たちまで総動員して着色しました。

☆ぜ〜んぶ泊まってたな、このころ。

そういえば、1月頃からは「曜日感覚」がなかったです。あったのは「普通の日」と「エ○アの放送日」だけ。家に帰るのもこの日くらいでした。

また5日遅れたけど、3月19日からロケテスト開始しました。でもオクラ入りなんだし、これでこのゲームともお別れ……

でもやるべきことは全てやったんで、悔いは残らないでしょう！

そして……

（おた）

4月～

……まだやってる、ロケテスト！驚きだ！

何か分からないけど、それなりのインカムらしい。

(1日に8,000円～15,000円)

なんか、会社側も『売ってみるか』って方向に傾きかけているような感じ。

頭の硬かったお偉方なんかは「こんな女の子ばかりのゲームなんか売れるのかと驚いていた。

『我が社のNEWウェーブだ！』と言われたこともありましたね……

☆と言うよりも、社内でこれが売れると思っていたのは……我々スタッフだけだったみたい。

☆それからそれから、ロケテストでプレイしてくれた全国のみなさん（特に神楽坂付近の方々）、本当にどうもありがとうございました！！みなさんがお金を入れてくれたからこそ、このゲームを世に出せて、こんな本が作れたわけですね。本当に感謝しています！！

初めてゲームストの取材を受けて、記事も掲載されましたね。超イロモノ扱いでしたが。

☆ホントは別のゲームを取材に来たんですよ。アレですったら、ア・レ！

各種調整も終え……4月10日、ついに「プロジェクト解散日」ととなりました（急に決定！）

☆ホントに、ホントにスタッフのみなさん、お疲れ様でした。

いろいろと思い出しながら、これ（年表）書いていたら、なんか1人で感傷にひたってしまいました。

5月～

外部でのロケテストが始まりました。

キャロットとか、ギーゴとか有名どころばっかです。

ここでのインカムは20,000～30,000円と、超驚き！みなさんっ、本当にありがとうございました。

☆やっと発売も決定しました～

なんか「夢のような日々」って感じでした。

6月～

6月6日に発売！なんだけど、初回生産分800枚は、発売日前に完売しちゃったそうです。ありがとう販売部！ありがとうゲームストさん（記事掲載してくれたから）

（完）

……ということで、「**闘姫伝承製作年表**（略して**闘姫年表**）」はここでおしまいです。

そしてここからは …… **オマケコーナー**です

<一部ネタ暴露しちゃいます>

いくつかの製作秘話？をバラしちゃいます。

(みんな後付け!?)

実は「天使達が地上の人間達に乗り移って闘う」ってストーリーは、オープニング作る時に早急に決めた話なんです。なんていいかげん？タイトルはかなり前から決まっていたのに……

その他には、こんなストーリー案もありました。

- ・宇宙人襲来説（ポリゴンキャラは宇宙人に『ポリゴンビーム』を浴びせられて、操られてるの）
- ・実はみんなスパイ説（各国のエージェントなの）
- ・ゲームの世界のお話（ポリゴンゲーム v s アニメゲーム）
- ・ロボ天使の侵略

他には凄いのが『**キャラクタ設定**』！！

ほとんど何も決めてなかったのだ。（性格付けや人間関係なんかは決まっていた。）

いつ決めたかというところ……これまたオープニングを作った時！

オープニングで「日常の彼女達の姿を描こう！」ってことになって、CGのみんなが思い思いのアイデアを出していたら……こうなりました。

だから、ちび子が貧乏なのも、マリーが大金持ちなのも（これは決まっていたような……）、リナがヒットマンなのも、レイカが中華料理店の娘なのも、道子さんが先生なのも、フジ子さんがデューラーなのも、その時決定したのでした。

そしてその中でも最大なのが……動物好きのメイドのキリコさんです。

「冷酷な殺人マシン」って事だったので、あんな勝ちセリフにしたんだけど……CGクボタさんの「**メイド&眼鏡っ娘**」への強い愛ゆえにこう変わってしまいました。

ホントは勝ちセリフの方が先に決まっていたんですよ～

（いろんな雑誌とかで、キリコのセリフうんぬんはおかしい、と言われるのは哀しかったです）

(さよならちび子ちゃん&こんにちはフ〜ジコちゃん)

某上層部の方は、女の子の好みがウルサイです。

ある日、ちび子を見て「こんなキャラは駄目だ！人気が出る訳ない！」と言って、ボツにしようとした。

「もうほとんど完成していますから」と言ってなんとか逃れましたが、危なかったです。

製作中の「木刀もった不良キャラ」を見て、「こんなのは駄目だ！作り直せ！」と言われ、アメコミ風の「ミステリアス・パワー」に生まれ変わりました。(なんでそうなる?)
ものの凄い胸揺れを見て狂喜し、

「これだよ、これ！フ〜ジコちゃん！」

と言ってよろこんでくれたので、彼女は「フジコさん」になりました。

(アメリカは忍者の国だ！)

このゲーム、始めは「くのー」なんていなかったんですが、お偉方が言いました。

「女忍者を入れたまえ！」

我が社の大人気ゲーム『忍者龍剣伝(海外では忍者外伝って言います)』の続編として、くのーを主役とした『女忍者外伝』として売ろう！とのことだったのです。

……いつの間にか消えてましたね、この話。

ついでに、まさかその「くのー」が「メイド」になろうとは思ってもいなかったことでしょう。

(あやうく『フィ〇ト』!?)

これまたお偉方が

「インパクトをつけるために1, 2人くらい男キャラを入れたらどうかね？」

って話がありました。

……いつのまにか、うやむやになってよかった！

(関係ありませんです、はい)

キリコさんの本名は『麗 霧湖(かすみ きりこ)』と言って、生き別れの兄を探していますが、当社某ゲームのイチゴのミルフィーユが好き(俺も好きです)くのーさんとは、
まったく関係ありません。

ついでに、レイカは本名を『麗 華(レイ ファン)』と読みますが、これまた当社某ゲームのあこがれの男性を追いかけている中国女性とはなんの関係もございませんのであしからず。

(『チビ』は模様なんだよ、も・よ・う!)

この『闘姫伝承』、実は日本以外にも韓国、香港にも売られました。ご旅行の際には是非探してみてください。

それで韓国版の件ですが、韓国ではキビしい決まりがあります。それは……

「一切の日本語の文章・歌などを禁じる」

というものです。

(某ストZEROαとか見てください。日本語一切ないでしょ?)

まあ、たしかに戦争中に日本は韓国人にヒドいことしたから、怨まれるのは当然なんだけど……
そろそろゆるしてよ～

ということで、我が『闘姫』も韓国版は一切の日本語表示を削ったつもりだったんですが……

「ちび子の胸の名前」があったんですね～

あれってキャラROMに焼かれているから、どうやっても消せないんだよな～(専門的な話であ
しからず)

「ちび子を出すのはやめよう!」って話もでたんだけど、結局

「あれは模様です、も・よ・う!」

で押し切ってしまい……無事に税関も通りました。

世の中ってなんとかなるもんですね。

(やっぱ女の子は『とき〇き』だね!)

とあるファミコン雑誌の別冊の特集で

「開発用の格闘ゲームに『と〇めき』とつけたらいいんじゃないか、『〇きめき』と」

と書かれた格闘ゲーム、あれって……このゲームだったかな～?なんて

『ときめ〇闘姫伝承』……う～ん?

『とき〇きエンジェルアイズ』なら、ちょっといいかも?

(『なんとか96』ほどではありませんが……)

このゲーム、「パロディ」というか『お遊び』がそこそこ入ってます。ホントにさりげなく、ですが。

でも「これは〇〇でしょ？」ってお手紙、沢山いただきました。ありがとうございます。

あなたはいくつ、気づきましたか？

○オープニングは映画の前売券が買えないような、某有名アニメのオープニングをイメージして作りました。

○ライヤの5色カラーって……某セーラーなんとかです。

○ハイウェイスターの『アタック・トランス・フィールド』って、前の2つの頭文字を英語にして略すと……『絶対領域』みたいな感じです。

○ミスPの指パッチンが『素晴らしきフィッツカラルド』さん(知ってます？この人)から頂きました。ボール歌さんじゃありません。

こんなところでしょうか？

オマケその2

< 『闘姫』を作った男達 > …… 某マガジンの漫画じゃありません。
スタッフ紹介です。

少ないです。(大体、随時12人程度)

これだけの人数で、1年間(ちょっとオーバーしたが)で一から業務用格闘ゲームが作れますか？どうだ！カ○コン！SOK！(……ホントはうらやましいんです、ハイ)

(最後まで無事にいた？スタッフ)

< プログラム >

・M田氏 …… リーダーでもあります。ホントにご苦労さまでした。
・しげち〜 …… 主にゲーム内担当でしたね。いい加減な仕様書作って、結構苦労かけました。

< 企画 >

・Neri …… 主にキャラデータ担当。もう入院しないで下さい。
・Jun …… 主にゲーム外担当。私です。最高54日連続出社！

<CG>

- ・DEGUCHI …… 主に『ちび子』、『ハイウェイスター』担当。他にオープニングCGなど。雑誌などのイラストは全部この方が描いています。
- ・クボタン …… 主に『ミステリアス・パワー』担当。今の『キリコ』の生みの親でもあります。
- ・アニィ …… 主に『マリー&キング』担当。お泊まり回数No1の超働き者です。ゲーム完成時にやめちゃいましたね。(いろいろ諸事情あるけど……)
- ・M本 …… ヴィジュアル全般と『ライヤ』仕上げ担当。その他、ミスP&ポリゴンキャラデザインなど、あげればキリがありません。働き者です。ゲーム完成時にやめちゃいましたね。

<サウンド>

- ・T橋 …… もう、SEからBGMからなにか全部!いろいろ無理言ってゴメンね～

(協力してくれた方々)

<CG>

- ・H田氏、M前氏、Y田氏、T宮氏 …… みんなみんなデザイン班の方々です。本来やらなくてもいいのに、エンディングをはじめとするゲーム中のヴィジュアルをたくさん手伝ってもらっちゃいました。本当にどうもありがとうございます。
- ・N美氏 …… 当社屈指の背景仕事人。3カ月の期間で全ステージ作ってもらって、感謝感激です。
- ・K部氏 …… 2カ月間くらいでしたが、マリキンの仕上げ協力と、オプション(ヒットマークとか)作ってくれました。ありがとうございます。

<サウンド>

- ・H岡氏 …… ご本人もお忙しい中、1曲BGM作って頂いてホントにありがとうございました。

<声優さんたち>

- ・『ピーチ・エンジェル』のみなさん …… いくらスタッフの友人だからって、あんな安いお金でこれだけの仕事やって頂いて、なんといったらいいか分からないくらい感謝してます。お仕事たくさんくれればいいですね。頑張ってください。

(途中まで頑張ってくれたみなさん)

<プログラム>

- ・ M崎くん …… 優秀なプログラマだから引き抜かれたんだよ～（でも大作発売おめでとうございます）

<企画> というか、3D関連（だから例のプロジェクトに引き抜かれたんです）

- ・ K谷氏 …… 『リナ』以外のポリゴンキャラ全般担当。
・ ASAMIN …… 主に『リナ』と、他ポリゴンキャラの調整担当。

<CG> これがちょっと多い！

- ・ H井 …… 『ちび子』生みの親です。
・ I井 …… 旧『ミステリアス・パワー』担当。
・ K …… 『ライヤ』原画担当。その他もう1キャラいたんだけど……
・ Y口 …… 勝ちディスプレイ動画担当。さすが元アニメータ？
・ 9 …… 背景用キャラ担当。お元気ですか？

みんなみんないろんな事情がありましたね。ごろうさまでした。

(妨害して下さったみなさん)

- ??? …… ちょっと書けませんが、何人かいたよ～な？

<最後に一言……>

ゲームって作るのは大変です。とっても大変！

この会社に入る前も、いわゆる「同人ソフト」ってヤツを作ってましたが。自分達で作ったものをいろんな人達がやってくれる、感想とか送ってくれる、その時のよろこびが忘れられなくて、この業界を選びましたが……やっぱりよかったです。

家に帰れないわ、体はボロボロになるわで何度「投げ出したい！」「会社やめちゃいたい」と思ったことだが……

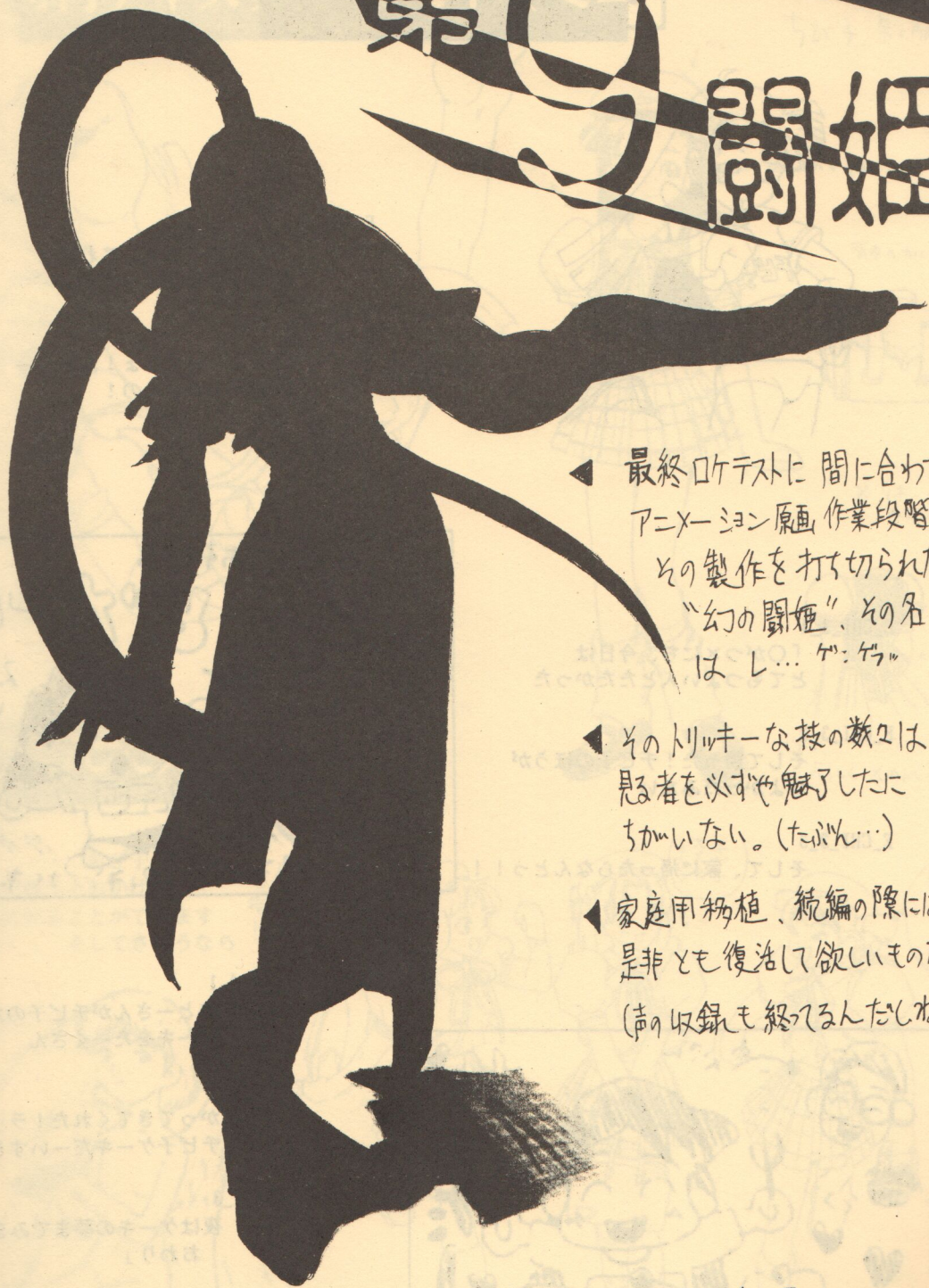
でも、こうして今思い直してみると、とっても楽しかった、充実した日々だったような気がします。

これからもそうやって頑張ってみようかな～とか思っています。

……だから、この年表読んで「ゲーム業界なんかいくのやめよ～」なんて思わないで下さいね。きっといいことがあると思いますよ。それでは。

闘姫伝承スタッフ 企画：Jun

第9 人目の闘姫



◀ 最終ロケテストに間に合わず、アニメーション原画作業段階でその製作を打ち切られた“幻の闘姫”、その名は... ガ・ゲル

◀ そのトリッキーな技の数々は見る者を必ずや魅了したにちがいない。(たぶん...)

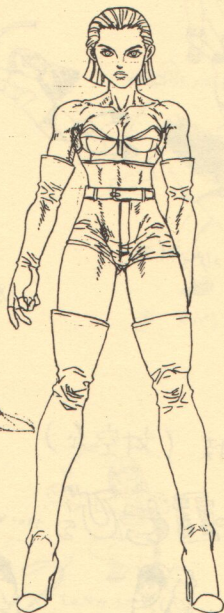
◀ 家庭用移植、続編の際には是非とも復活して欲しいものだ。(声の収録も終わってるんだしね)

※ '96年2月のAOVショーでクリアした人だけは仮エンディングでその姿を見ることができました。超LUCKY(笑)

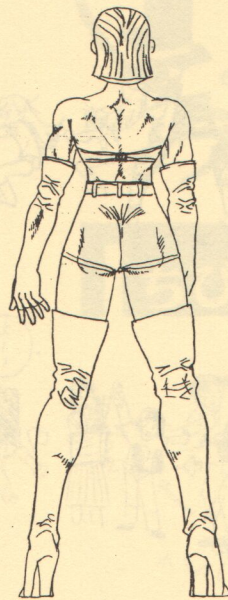
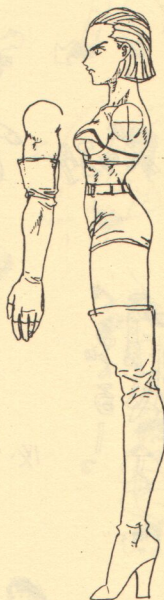
決定版 キャラクター



▲ バイクイスター
第一稿
またバイク教師
とは無縁



▲ リナ 初期の三面図



▲ ライヤ 第一稿



▲ ライヤのライバル
つまりライカの元。
名前は「忍奈(ユナ)」
首から下はライヤと
共通でいく予定
だった。



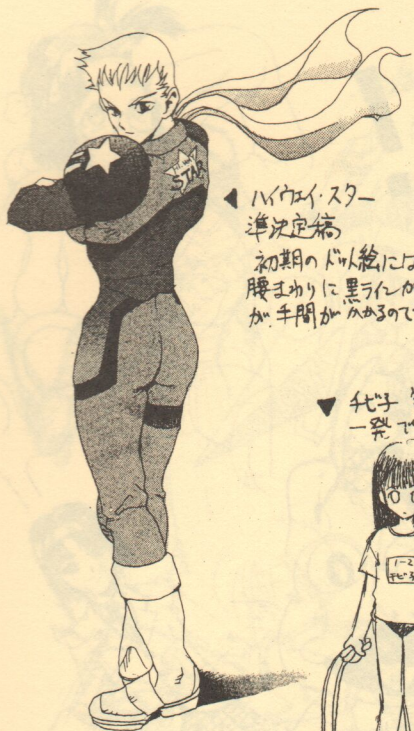
▲ レイカ 第二稿 首から下が
生きている 名前もまだ
「イル」であった。



髪型：基本的には
ミサキの
シロコ



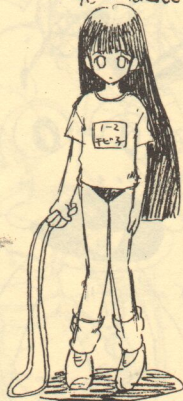
▲ マリー&キフ 第一稿 ママはおまけ



◀ ハイウェイ・スター
準決定稿

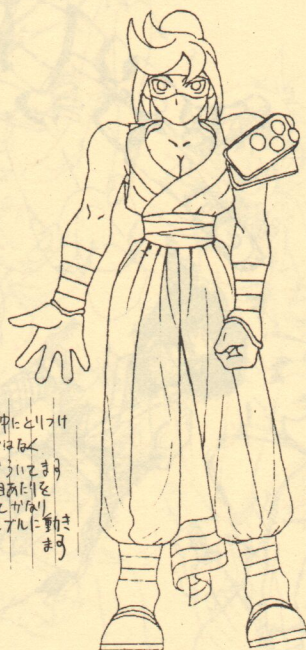
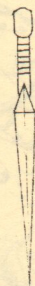
初期のドット絵には
腰まわりに黒ラインが走っていた
が、手間がかかるので省いた。

▼ 花子 第稿
一発でほとんど変更なし。

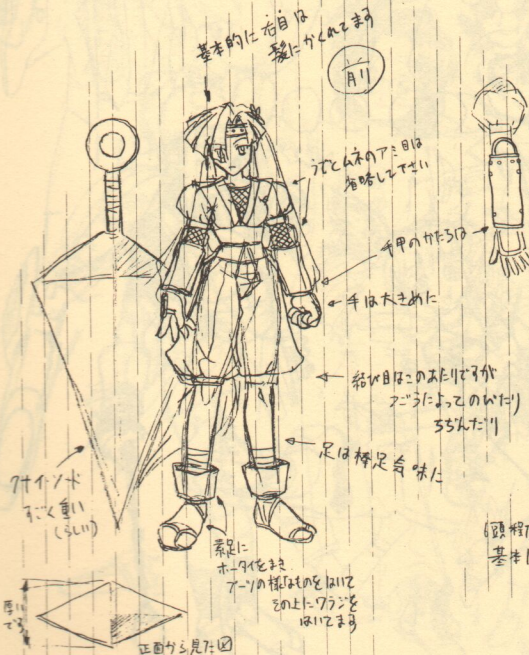


◀ ハイウェイ・スター 第2稿
愛車は まだ HONDA NR
ではない。

命名！
『ハイウェイ・スター』



▲ フリコ 準決定稿



▲ ドット絵でいく予定だった頃の女忍者。
原画は途中まで 出来ていた。



