



History of "TRAP GAME"

このたびは、「影牢II -Dark illusion-」をお買い上げ頂き、誠にありがとうございます。ました。

ご存じの方も多いと思いますが、このゲームは1996年に“PlayStation”で発売された「刻命館」シリーズの第4作目にあたります。ここで、初めてプレイされる方や、久しぶりだから…という方のために、本シリーズについて少しご説明しましょう。

このシリーズは、普通のゲームと違って武器の代わりにトラップを使って敵を倒します。例えば、大岩を敵の上から落としたり、トラバサミで足を挟んだり、飛び出す壁で高い場所から突き落としたりするんです。

第一作「刻命館」のテーマは「悪をプレイする」！ 何とも恐ろしいテーマです。「トラップ」「モンスター」「館の増改築」を使って人間を倒していくシミュレーションゲームでした。

その後「トラップというユニークな武器にフォーカスを当ててゲームに出来ないか?」と考え、第二作「影牢」を作りました。シリアスなゲームなのですが、敵がトラップに掛かる姿がどこか滑稽で、誰もが持ついたずら心を刺激できたのではないかな、と思います。

「もっともっとみんなにトラップを楽しませたい」と作ったのが「蒼魔灯」です。組み合わせによって数千種類になる「トラップ合成」と難攻不落の100面バズルモード「エキスパートモード」と盛りだくさんの内容でした。

この「History of "TRAP GAME"」は、シリーズの魅力を、DVDと設定資料集を合わせてお伝えしようと企画したものです。みなさんに本シリーズの世界をより知って頂く手助けになれば幸いです。

「影牢II」プロデューサー 菊地 啓介

contents

▼はじめに	02	▼影牢～刻命館 真章～	12	▼蒼魔灯	20
▼刻命館	04	相問図	13	相問図	21
相問図	05	登場人物	14	登場人物	22
登場人物	06	初期企画案	18	侵入者	28
魔神・侵入者	08				
モンスター	10			▼トラップゲームの歴史	30



刻命館

古の伝承に曰く、

神代に封印されし魔神の館、
求める者の願いを得、汝の仇を引き寄せん。

敵の魂を焼かんがため、汝に全てを引き渡さん。
汝の命を刻めし畏て、汝の敵を引き裂くべし。

刻命館の闇の子らよ。
血の盟約に従い、この呪われし館の主となれ。

長巻から戻った第一王子は、
父である現国王ゼメリスに会うために城を訪れる。
しかし、王子との謁見中に国王が突如、
何者かの手にかかり暗殺されてしまう。

第二王子ユリアスと大魔導士ザムールの策略にはまり、
王子は国王殺しの濡れ衣を着せられ処刑の身となってしまった。

しかし、処刑執行の日、奇跡が起る…。

王子の無念な魂は、邪悪な魔神の力を借りて現世に甦り、
暗黒の館へ降臨する。

その館は、かつて世界を震撼させた魔神が眠る
“刻命館”だったのだ…。

CGデザイナーが 当時を振り返る

怖がらせるゲーム？

「刻命館」は、怖いゲームというイメージを持っている方も多いと思いますが、企画当初は「怖くする」というつもりはなかったんです。

なんとといっても主人公が悪ですからね。侵入してきた人間を怖がらせて、それを高みから見ている感覚を出すには、「恐いモンスター」というのは逆に不向きかな、というのがあったんです。（自分から見ると）あんなかわいいやつらを見て、侵入者たちは怖がってら、という感覚を出そうと考えたわけです。

だから、モンスターも当初はけっこうコミカルな路線のキャラが多かったんですよ。動きもユーモラスだったりしてね。その辺りは、この後に載っているモンスターの初

期デザイン画などを見ていただければ雰囲気はわかるかと思います。ゾンビなんか全く変わっちゃいましたね。

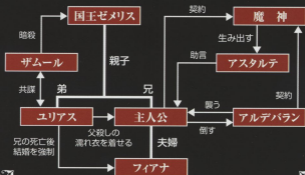
背徳感を味わって欲しい

でも、そうやって作っていったら、アクションの要素が前面に出過ぎて、なんだか「悪をプレイ」している背徳感が薄れて来てしまった…。

それでやっぱり少しダークな感じにしようということになったんですが、全体の雰囲気、特に館の中を暗く、怖くしてしまうと、ただ単にホラーっぽくなってしまう。それだとこのゲームのコンセプトと違って来てしまうので、キャラクターデザイン、特にモンスターを、ホラーというかダークな感じにリデザインしたんです。

その結果、ホラーとは違う、このゲーム独自のいいバランスになったと思っています。

人物相関図



ユリアス

魔力を信奉する王国ゼメキアの第2王子であり、主人公の弟。

大魔導師ザムールと組み、実の父である現国王ゼメリスを殺す。そしてその罪を第1王子（主人公）に被せ、新国王に即位した。

原案（アスキーの書）



フィアナ

隣国エンゼリオから主人公のもとに嫁いできた王女。主人公が死んだことでユリアスとの結婚を強制されていたが、主人公が「刻命館」で生きているという噂を聞き、城を抜け出した。

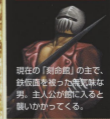


ザムール



国王側近の大魔導師。
ユリアスと結託して国
王の殺害を計画、主人
公を罠に陥れた張本人。

アルデバラン



現在の「刻命館」の主で、
鉄仮面を被った無気味な
男。主人公が館に入ると
襲いかかってくる。



アスタルテ

封印されて身動きがとれない魔神が、
己の復活を進めるために生み出した使
い魔。

「刻命館」の主となった者に、さまざま
な知識を与え、魔神復活の片棒を担が
せる。彼女に導かれて主人公は「刻命
館」へ足を踏み入れた。



魔神

世界を破滅させられる程の強大な魔力を持ち、かつて世界を恐怖の渦に陥れたが、500年前、古の6人の勇者により「刻命館」に封印された。

その無限の魔力により、復活させた者は望みがかなうというが、その復活を制御する6つの「魔導器」は、度重なる戦乱や災害によって、現在は行方不明である。



侵入者

トレジャーハンター

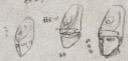
魔導器



上段 L-R: 魔神のツノ / 魔神の剣 / 魔神の杖
 下段 L-R: サタンクラウン / 魔神の宝石
 / 魔神のネックレス



神官 侍長
 (原案: AKIRA YUKI)



不採用



不採用

クレリック

モンスター

「人間」から製造され、主人公の強力な武器になるモンスターたち。

ここでは、最初のデザインからだいぶ変更になったものや、残念ながら採用されなかったモンスターを中心に紹介します。



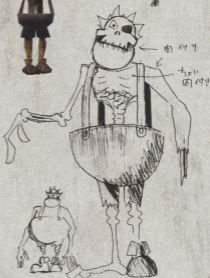
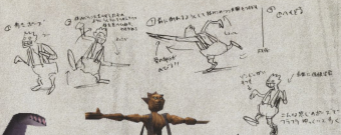
ゴーレム



ゴースト

未採用キャラクター





ゾンビ



Missionist

影牢

Kagero

～剣命館 真章～

人間と人間に良く似た
「剣人」と呼ばれる種族が
存在する世界。

その血、その肌が青いことを除いては、
剣人の容姿は人間と変わらない。
しかし剣人は寿命で死ぬことのない
永遠の命を持つ種族であり、
そしてその血に人間は徹らに支配されていた。

落着とした森の中、
人知れずその城はある…

その城には一人の少女が住んでいた。
少女の名はミレニア。

彼女は物心のついた頃からこの城に一人で暮らし、
時折城を訪れる母から
いくつかの事について学んでいた。

「人間は愚かで冷たな生き物であること」
「その人間から百圓の魂を奪えば剣人になれること」
「人間を倒すため、城のトラップを使いこなすこと」

城に初めて人間が訪れたこの日、
少女は19才になっていた…

CGデザイナーが 当時を振り返る

感情移入できる敵を作る

このシリーズは「悪をプレイする」ゲームなわけですが、「正義」と「悪」ってそう簡単に決められるものではないですよね。たとえばこの作品の主人公ミレニアは、人間を殺すから悪か？ っていうと、単純にそうとは言い切れないと思うんです。そういうわけでみなさんには、侵入者たちを「敵」とひとくくりにしないで、ひとりひとりに対して、「こいつは殺したい」「こいつは生かしたい」という風に感情移入して欲しかった。なので、侵入者の「顔」作りにはかなり力を入れました。

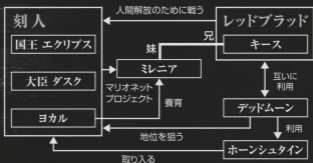
こだわりは背中にあり？

ミレニアに関して一番こだわったのは、実

は背中。敵は顔に凝っておいて主人公は背中かよ！ って思われるかもしれませんが、このゲームはほとんど主人公の背中側からのアングルでプレイするので、やっぱり背中がかっこよくないとね、と。何回も作り直して完成させたかいあってか、プレイヤーのみなさんには好評だったと聞いています。

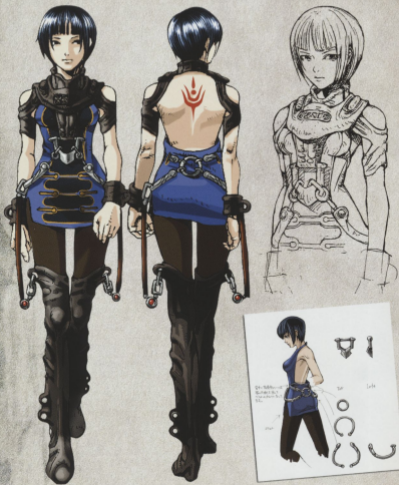
そうそう、好評といえば、ミレニアのコスプレをしてくださった方もたくさんいらっしゃって、とても嬉しかったですね。そういった方々から、高やブーツなど細かいディテールが再現できない～というお便りもいただいたのですが、自分的には本当はまだ作り足りなくて、もうちょっといろいろなモノを付けたかったな～っていう部分が残っているんですよ。もし私の満足のいくところまで作り込んでいたら、もっとコスプレイヤー泣かせ(?)なキャラになっていたかもしれませんね。

人物相関図

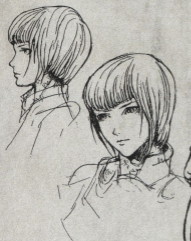


ミレニア

人間に人間を殺戮させる「マリオネットプロジェクト」の実験体として、刻人にさらわれてきた少女。
幼少の頃から刻人に育てられたため、人間としての感情が欠如しており、人間を殺す



この意味も罪という言葉も知らない。
養母ヨカルが教え、話してくれたことが彼女
にとっての全てであり、時折ヨカルが訪
れる館の中が、彼女の世界の全てであった。



国王 エクサパス

600年あたりこの国を支配し続けている
人の子。
人間を豊かにせよと目下レックも魔法の
手段を駆使し国政を執る。人間に人間を
である自己認識「マリオンネット・プロ
ジェクト」を掲げた。



刻 人

人間と非人間は別れているが、昔の国と未
だの事、そして誇り・文明を誇りつづ
く。また、人間に文明をもたらす。平和
を築く事を志す。その時代より、人
間による人間の支配は続いたのだ。

大臣 ダスタ

国王の片腕として働く宰相。
絶倫的な魔法で王に忠するが、
裏切りがいふほど。
(名：高橋洋デザイン)



ヨカール

金の欲求を持つといわれる個人
で、ユレニアの領主の側。
「マリオンネット・プロジェクト」
の推進者兼資金源であるが、次
にユレニアに対する野心にも
似た感情が芽生える。

(1997：高橋洋デザイン)

キース

人間を個人の家国より解放するためのグ
ラフィック「レッド
プロジェクト」の理
念。
個人に対して、
個人的な歩み
を踏んでいる
ようなイメージ。



人 間

何処にも思えない平穏に覆れ、個人文
明の両方を望むようにしたいものが多い
が、一部には、人間の解放を願って
リテラチュアをするものや、私利のため
個人に立ちかかろうとするものもいる。

刻命館 II 慟哭の棺



この資料は、「影牢～刻命館 真章～」が誕生する過程に存在した「刻命館II」の企画書の一部である。企画がスタートした当初は、刻命館の正統進化を目指していた為、タイトル名が「刻命館II」となっている。しかしその後、トラップアクションゲームとして、アクション性を強めた事や新しい部分をアピールするという目的もあったため、タイトル名が「影牢～刻命館 真章～」に変更された。





蒼魔灯

S O U M A T O U



あたかも世界から見捨てられたように
遠く大海のかなたで孤独に浮かぶ島、アレンドル。
そこには古い言い伝えが残っていた。
しかしその言い伝えは「時の鐘」という言葉だけを残して
いつしか人々の記憶から忘れ去られていった。

島を治めるアレンドル王国。
長きにわたる内陸との戦乱が終結し復興の時を迎えていた内王国は
人口激減による労働力の不足が深刻な問題だった。
そこに目を付けたある組織が、
遠く離れた大陸で労働力を確保しては島へ送り込んでいた。

そんな中、王国の戦乱を終結させた英雄アルカディア王が突然病没する。
後を継いだフレデリック王の治下で、再びアレンドル王国に暗雲が垂れ込め、
そこに住む人々の未来が油がみ始めた。

CGデザイナーが 当時を振り返る

没キャラ、出し過ぎ?

「蒼魔灯」は、ゲーム全体を「よりドラマチックにする」という命題があったので、相当数のキャラクターを作る必要があったんですよ。しかもそれぞれの関係が複雑化していて、個性をしっかりと出さないとキャラクターとして存在できないという事があって、かなり没キャラクターを作りました。いやぁ、疲れました。

キャラクターって、性格、存在意義、背景などを含めてデザインしていかないと良質なものが出来ないとと思うんです。この部分を理解した上で、しっかりと表現していくと顔、体、コスチューム等々見た目にしっかり浮き出てきて、見ている方に訴えかける力になっていくんだと思います。なので、いっぱい作って、いっぱい没って

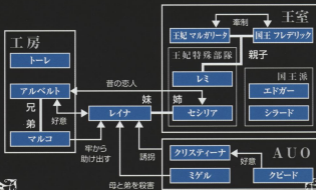
いくのも仕方無いんですけどね……。

レイナってどうですか?

レイナははっきり言って苦労しました。レイナだけで30種以上デザインしたと思います。もちろん一番大切なキャラクターだし、ミレニアには負けたくないという思いもプロジェクトに多くあって、試行錯誤して出来たキャラクターですね。なので思い入れもかなり強くて、恥ずかしい話ですが、エンディングで死んじやった時は泣きましたよ、ホントに……。

ゲームのキャラクターって、特に主人公はそうだと思うんですが、プレイヤーによって見え方とか、想いとかが全然違うじゃないですか。だから、どれが正解でどれが不正解というハッキリとした線引きは難しいと思うんですが、とにかく「やりきった」という感覚があった事は確かです。それだけは自信を持って言えることですね。

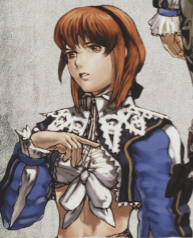
人物相関図



レイナ

大陸に住んでいた少女。
もともとみなしごだったが、ロゼッタに引き取られ、その息子バオロと共に、本当の家族のように幸せに暮らしていた。

しかし17歳の誕生日、人身売買組織AUOによってアレンダル島へとさらわれ、目の前で母と弟を惨殺されてしまう。母から贈られたブローチが、実は「時空石」だったことから…。



【時空石】 蒼き光を放つ伝説の秘石。コアとなる宝石と、その力を引き出す7つのガード石によって構成される。現在バラバラになっているが、全てを集め「時空石」として完成させると、それを持つ者は時を超えることができるという。



レース、軽めの素材

厚手の布、ややごわつとした素材

革、やや光沢のあるもの

革、下の黒いものにくらべて光沢はない

革、やや光沢のあるものベルトと同じ

ヒップ部分の飾り
細々のレースはワイヤーのよーなものでつなげてます

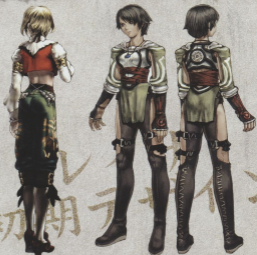
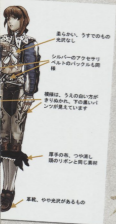


ボタン穴とボタン、ボタンは金属のもの

ジャケットの下に着ているものと同じ
ぎつたり目にフィットしている



レイナ
幼少時代



初期デザイン

アルベルト

反国王派のリーダー。
柔らかな外見によらず、強固な意志を
持つかなりの熱血漢で、仲間と共に
人身売買組織にさらわれた人々を救
い出す活動をしている。
弟マルコと共に工房で働いており、
地下牢を脱出したレイナと出会い、
心強い味方となる。



反国王派

マルコ

アルベルトの弟。兄に憧れ、早く一人前
になりたいと思っている。
牢獄に囚われた
レイナに、トラ
ップを与え、使
い方を教えた。
彼女に母の面影
を重ねている。



トール



アレンドル島の工房の主。さらわれ、売られきたアルベルトとマルコを、家族のように育ててくれた親であり、師匠でもある。

トラップの呪いによって、その体はすでに限界に近く、レイナにアレンドルのことを語るが…。



国王フレデリック

アレンドル99代目国王。大陸に激しい敵意を燃やし、戦争を仕掛けようと画策している。女遊びが激しいため、王妃マルガリータとは不仲。



王室

エドガー

フレデリックの右腕とも言える、アレンドル王国の宰相。国王の暗黒領域を巧妙に処理しており、レイナの捕獲に向かう。



王妃マルガリータ

アレンダル王国の王妃。
フレデリックの女遊びが原因で、将来の自分の立場を危ぶみ、クーデターを企てている。



レミ

フレデリックとマルガリータの娘。
王女であるにも関わらず、特殊部隊として暗殺の訓練を受ける。
両親からの愛をまったく受けずに育ち、レイナに会って初めて人の優しさに触れた。



王妃

セシリア

王妃マルガリータ直属の諜報員。
時空石の収集と邪魔者の抹殺が、彼女の特別任務。
かつてアルベルトとは恋愛関係にあったこともあり、実はレイナと生き別れた姉でもある。



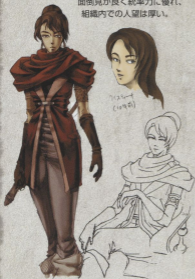
幼少セシリア (10年前)



クリスティーナ

誘拐はするが殺しはしない、というポリシーのもと、労働力増加のために大陸から人をさらってくる人身売買組織A.U.O (Alender Umbral Operations) の首領。

面倒見が良く統率力に優れ、組織内での人望は厚い。



クビード

王妃マルガリータの命により、クリスティーナを監視しているスパイ。立場を越えて、彼女に好意を持つようになった。



A.U.O

ミゲル

A.U.Oの幹部で、レイナの母と弟を殺した通称「災いと呼ぶ男」。

残忍な性格で、以前は別の誘拐集団で殺人行為を楽しんでいたが、A.U.Oでは殺しを禁じられてストレスを溜めている。





侵入者

侵入者名

上段L→R: #01~#06

下段L→R: #07~#12





#01: 拳法家 / #02: 賢者 / #03: 磁力師 / #04: 地獄騎士 / #05: 爆弾兵
/ #06: 巨人兵 / #07: アサシン / #08: 白魔導師 / #09: 火炎兵 /
#10: ソードマスター / #11: 忍者 / #12: ギガアーム



トラップゲームの歴史

1996年7月、「悪をプレイする」という逆転の発想で一世を風靡した畏ゲーム「刻命館」が誕生した。世界初のトラップアクションゲームとして売り出した本作は、画期的なアイデアと圧倒的な個性により多くのプレイヤーを虜にした。この作品から2年のときを経て、「影牢〜刻命館真章〜」が登場する。本

作はトラップアクションという部分に焦点をあて、部屋の仕掛けやトラップコンボを導入し、アクション性を楽しむゲームとして、進化を遂げた。ゲーム要素をコミカルに伝えたTVCMを覚えている方も少なくはないであろう。そして、その1年半後に「高麗灯」が誕生する。「よりシリアスに」、「よりドラマチックに」を



“PlayStation 2”専用ソフト
「影牢II-Dark illusion-」



2005年
6月30日
発売

テーマにキャラクター、ストーリーを創り込み新しい畏ゲームを提案した形となった。

「子供の頃に持っていたいたずら心を思い出してゲームを創り、そして楽しんでもらう」というシリーズ全体のテーマは、当然「影牢II-Dark illusion-」にも受け継がれている。

電撃攻略王

蒼魔灯

公式攻略ガイド

メディアワークス

攻略本

蒼魔灯

サウンドトラック

1x21n
発売

1x24n
発売

1x21n
発売

1x14n
発売

1999年
12月9日
発売

攻略本

蒼魔灯

究極農全書

メディアファクトリー

攻略本

プレイステーション

必勝法スペシャル

蒼魔灯 黒き魂の書

勁文社

攻略本

蒼魔灯

究極探師奥義書

TRAP MASTER'S GUIDE BOOK

エニックス

サウンドトラック

影牢～刻命館 真章～



“PlayStation”専用ソフト

「蒼魔灯」



トラップ・プレイモードを深く創りこんだハードコアな作品

