



夏神楽
FIRST FAN BOOK

「なつかぐら」ファーストファンブック

いまずぐアクセス!!

ゲーム関連ニュースはここ!

**SOFTBANK
GAMES**

<http://www.zdnet.co.jp/games/>

本が買いたい人は!

SBPストア

<http://store.sbpnet.jp/>

決済はクレジットカード、代金引換のどちらでもOK!



「ラスベリー」 Game & Anime Heroine Graphic
RASPBERRY

美少女キャラクター満載
ビジュアルコンテンツマガジン
偶数月10日発売 980円

ISBN4-7973-2460-0

C0076 ¥980E



9784797324600

定価 本体980円 + 税



1920076009808



夏神楽

FIRST FAN BOOK

「なつかぐら」ファーストファンブック

ソフトバンクの
設定資料集&ファンブック 好評発売中

モエかん 公式ビジュアルファンブック	2,600円	 CD付き
Milkyway 2 公式ビジュアルファンブック	2,800円	 CD付き
PrincessHoliday ~転がるりんご亭千夜一夜~ ビジュアルファンブック	2,600円	 CD付き
Wind -a breath of heart- ビジュアルファンブック2	2,800円	 CD付き
結い橋 ビジュアルファンブック	2,600円	 CD付き
ぽぽたん ファーストファンブック	980円	 CD付き
BITTERSWEET FOOLS ビジュアルファンブック	2,800円	 CD付き
D.C. ~ダ・カーポ~ 公式ビジュアルファンブック	2,600円	 CD付き
空色の風琴 ファーストファンブック	980円	 CD付き
水夏&WATER SUMMER 夏の思い出ガイド	1,800円	 CD付き
Wind -a breath of heart- ビジュアルファンブック	2,600円	 CD付き
妹でいこう! ファーストファンブック	980円	 CD付き
忘レナ草 Forget-me-Not ビジュアルファンブック	2,600円	 CD付き
メタモルファンタジー 公式ビジュアルファンブック	2,600円	 CD付き
みずいろ 公式しょんぼりガイド	1,800円	 CD付き
とらいあんぐるハート3 ビジュアルファンブック	2,300円	
大悪司 オフィシャルガイド	2,600円	
Only you -リ・クルス- オフィシャルガイド	3,200円	 CD付き
行殺♥新選組 公式ビジュアルファンブック	2,800円	 CD付き
水夏 公式ビジュアルファンブック	2,400円	 CD付き
みずいろ 公式ビジュアルファンブック	2,500円	 CD付き
Choir ~クアア~ ビジュアルファンブック	1,800円	
とらいあんぐるハート ビジュアルファンブック	1,800円	

(価格はすべて税抜きです)



夏神楽

「なつかぐら ● ファーストファンブック」
FIRST FAN BOOK



夏神水
FIRST FAN BOOK

「なっかぐら」ファーストファンブック



【なつかぐら ● ファーストファンブック】

夏神楽

FIRST FAN BOOK

Studio e.g.o! ● Softbank Publishing Presents





「なつかぐら〜ファーストファンブック」

夏神楽

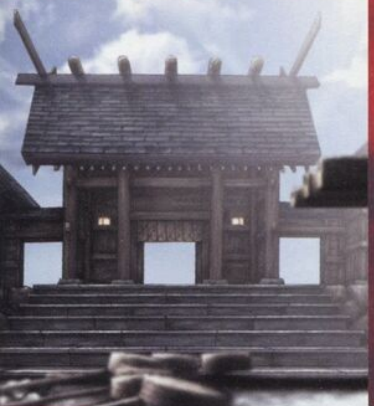
FIRST FAN BOOK

INTRODUCTION



妖怪退治を生業としている
神職見習い・滝峰幹也。

夏休みに入り、彼はとある神社の
妖怪退治に派遣される。





幹也は音羽姉妹たちと協力して
妖怪退治に奔走する。
戦いに敗れた巫女は陵辱され、
妖怪の卵を産み付けられる。
その穢れを清める術は、
彼女たちを「抱く」事のみ。
勝てば純愛、負ければ陵辱。
小さな神社を舞台に、
ひと夏の戦いが幕を開ける。



ともに暮らすのは、
音羽家の巫女姉妹と居候の妖怪、
そして無口な土地神様・ナツ。
妖怪たちの目的は、ナツが持つ
「殺生石」に封じ込まれた妖力。



夏神楽 CONTENTS

FIRST FAN BOOK

【 なつ かぐら ◎ ファーストファンブック 】

INTRODUCTION — 02

COLOR SIDE — 05

CHARACTER FILE — 06

音羽桂香 — 06

音羽初花 — 08

音羽葉子 — 10

ナツ — 12

滝峰幹也 — 14

人物相関図 — 15

EVENT FILE — 16

音羽桂香 — 16

音羽初花 — 22

音羽葉子 — 28

ナツ — 32

MONOCHROME SIDE — 33

MATERIAL GALLERY — 34

SPECIAL INTERVIEW — 38

山本和枝 — 38

「あ」の人 — 40

TRIAL VERSION GUIDE — 42

システムガイド — 42

体験版レビュー — 44

PAGE
04

【なつかぐら ● ファーストファンブック】

夏神楽

FIRST FAN BOOK
COLOR SIDE

C H A R A C T E R * F I L E
E V E N T * F I L E





CHARACTER FILE #01

音羽 桂香

【おとわけいか】

Keika

CHARACTER PROFILE ● キャラクタープロフィール

音羽桂香

主人公幹也が派遣された水杜神社を守る音羽家の長女。おもに家事を担当している、温和で礼儀正しい大和撫子。見た目とは一番の常識人であるため、天然ボケ揃いの一家の中ではおもにツッコミ役。ただし、しっかり者である反面、男性に対する免疫がほとんどない、電子機器類の取り扱いが苦手といった不器用なところも……。

EXPRESSION

表情集



桂香表情……………#01【色指定】

CLEAN UP 原画集

OPビジュアル……………#01【線画】



OPビジュアル……………#02【線画】



CHARACTER FILE.....#01
【香月社】
 Otowa Keika

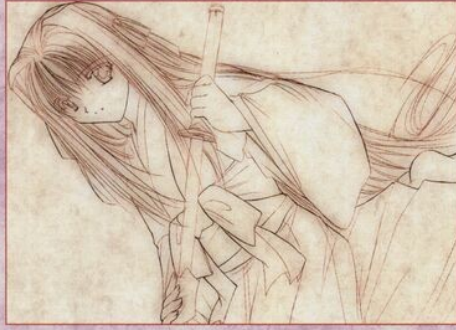


CHARACTER COLUMN ● 「キャラクターコラム」
 コンセプトワーク

の毛にこだわる山本氏らしく、美しい髪が目を引き桂香。特にオープニングやイベントビジュアルでは、その長髪が美しく広がったり、あるいは乱れたりといったバリエーションが楽しめる。絶妙のアクセントとなっている可愛らしいリボンも、清楚なイメージの桂香によく似合う。

「大和撫子らしいまっすぐな髪がポイントですね」と、髪

イベントビジュアル.....#02【線画】



イベントビジュアル.....#01【線画】



イベントビジュアル.....#03【線画】



イベントビジュアル.....#04【線画】

音羽初花

Otowa Hatsuka

【おとわはつか】



CHARACTER PROFILE

● キャラクタープロフィール

音羽初花

水柱神社を守る音羽家の次女。人なつこく、明るく天真爛漫な元氣娘。その奔放ゆえによく桂香に叱られているものの、頭脳明晰で手先が器用。妖怪との戦闘時には霊弓を使い、遠距離から敵を攻撃する。会ったばかりの主人公に対しては遠慮がなく、いきなり後ろから抱きついたりするなど、喜怒哀楽をストレートに表現するタイプ。だが年頃の女の子らしく、「姉より胸が小さい」といった些細なことを気にするような一面もある。

EXPRESSION

表情集



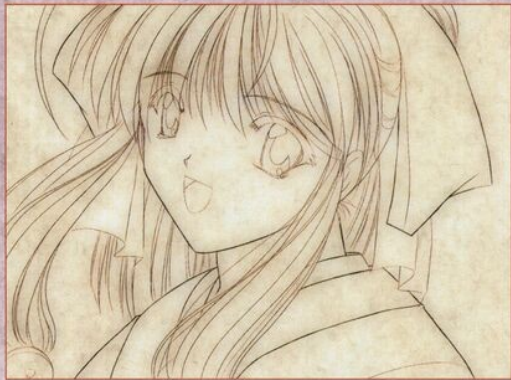
初花表情……………#01【色指定】

CLEAN UP 原画集

○ Pピジュアル……………#01【線画】



○ Pピジュアル……………#02【線画】



CHARACTER FILE.....#02
 Otowa Hatsuka
【金羽初花】



CHARACTER COLUMN ● キャラクターコラム
 コンセプトワーク

とは、前頭部から見事な弧を描いて生えている前髪のこと。山本氏が描いてきた数々の作品中で、この毛がついているキャラは一貫して「活発が行き過ぎてややアホ気味」なキャラとして描かれている。また、大きなリボンとポニーテールも、彼女の活発さを連想させるポイントだ。

イベントビジュアル.....#01【線画】



イベントビジュアル.....#04【線画】

CHARACTER FILE #03

音羽

【おとわようこ】



CHARACTER PROFILE ●「キャラクタープロフィール」

音羽葉子

水杜神社の居候で、音羽家一番の年長者。おもに土地神様ナツのお世話係。常に微笑を絶やさないため一見おっとりした人に見えるが、実は大抵のことには動じない大物。かつては地元一帯の妖怪を束ねていた妖狐だったが、桂香・初花の祖父の説得により素行を改め、以後音羽家に仕えるようになった。霊力のほとんどが封じられているため戦闘には参加できないが、その知識は膨大で妖怪や退魔についても詳しく、的確な助言をしてくれる。

EXPRESSION
表情集



◆葉子表情……………#01【色指定】

Y
O
h
k
o
葉子

CLEAN UP

原画集

◆OPビジュアル……………#01【線画】



◆OPビジュアル……………#02【線画】

CHARACTER FILE.....#03
 [合朔葉子]
 Otowa Yohko



CHARACTER COLUMN ●「キャラクターコラム」
 コンセプトワーク

長髪を持つ葉子は、「ちょっと妖怪チックです」と、山本氏。元は妖狐という設定のためか、単純な美しさとは異なる独特の妖しい雰囲気を感じられるデザインとなっている。巫女ではないため、桂香・初花とは異なったデザインの上衣をまとっているのもポイントのひとつ。

「緑の黒髪」という形容詞が
 ぴたりと当てはまる、美しい

イベントビジュアル.....#01【線画】



イベントビジュアル.....#02【線画】



イベントビジュアル.....#04【線画】



イベントビジュアル.....#03【線画】



ナツ

CHARACTER FILE # 04

Natsu



CHARACTER PROFILE ●「キャラクタープロフィール」

ナツ 犬のような耳と大きな尻尾を持つ、水杜神社に祀られている神様。神社付近の霊や妖怪の力を、「殺生石」という大きな玉に封じている。ほとんど表情をなさないうに人見知りだが激しいが、なぜか、葉子にだけは懐いている。好奇心が旺盛で、一度懐くと犬のようにどこにでもついてくるといふややこしい性格の持ち主。非常に長寿なためにその小さな外見からは想像もつかないが、実年齢は数百歳を超え、葉子よりも年上だったりする。

EXPRESSION

表情集

◆ ナツ表情……………#01【色指定】



◆ OPビジュアル……………#02【線画】



◆ OPビジュアル……………#01【線画】

CLEAN UP 原画集



CHARACTER COLUMN ● 「キャラクターコラム」
コンセプトワーク

尾もさることながら、実年齢とかけ離れた容姿が最大の注目ポイントとのこと。あえて大人用の着物を着用させているのも、幼い感じの見た目をより強調するための手法だ。丈が合わないために胸元にきてしまった帯びの結び目なども、ナツの可愛らしさを際立たせている。

ひと言、「ロリ神様です」と山本氏。犬耳とラサフサの尻

イベントビジュアル.....#01【線画】

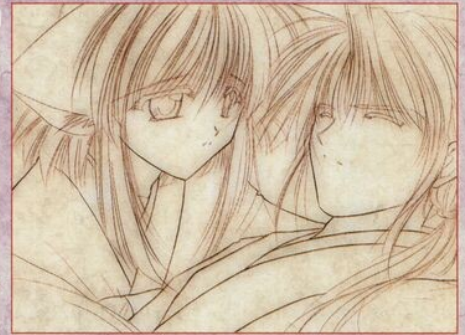
イベントビジュアル.....#02【線画】



イベントビジュアル.....#04【線画】



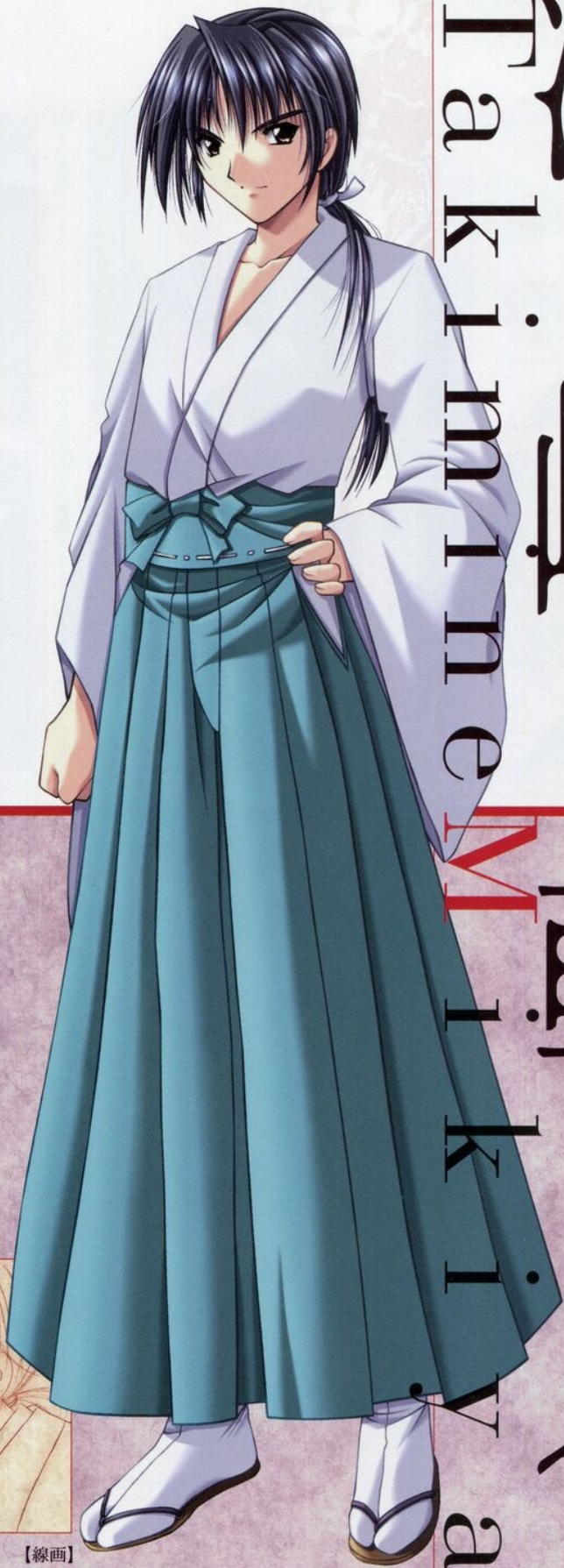
イベントビジュアル.....#03【線画】



滝峰 幹也

【たきみねみきや】

滝峰 幹也



CHARACTER PROFILE ● キャラクタープロフィール

滝峰 幹也

音羽家の窮状を救うべく派遣された神職見習いで、音羽姉妹とは親戚関係にある神社の倅。神職見習いとしてはやや不真面目な部分もあるが、やることはやる温厚な平和主義者。拳や蹴りで妖怪を退治する格闘術の使い手だったが、大蜘蛛と戦った際に灵力の一部を封じられ、現在は葉子とナツが作ったお札を武器としている。もともと戦闘はあまり好きではなく、デスクワークへの異動を申請中らしい。

EXPRESSION

表情集



◎ 幹也メインビジュアル #01 【色指定】

◎ 幹也メインビジュアル……………#02 【線画】



CHARACTER COLUMN ● キャラクターコラム

コンセプトワーク

しゃべらなければ間違いないく二枚目の部類に入る幹也。「男キャラはカッコよくなければイヤじゃないですか!」という山本氏のポリシーが反映され、神職見習いらしくりしい顔つきに。ポイントは取材を元にデザインされた、実際の神主さんのものを再現した着衣。デザインはもちろんだが、袴の色なども忠実に再現されている。



◎ 幹也OPビジュアル……………#01 【線画】

人 物 相 関 図
 Correlation Diagram
 Character File



COLUMN

【ナツの神族系譜】
 ナツのモデルであるナツカツヒ神は、日本神話「古事記」に記されている三貴子の一柱・スサノヲ神の系譜段にみられる女神。神名は「空高く照らす夏の太陽」の意。夏に田で働く女性が神格化されたもの。
 スサノヲ神 カムオイチヒメ
 オホトシ神 カヨヒメ
 ハヤマト神 オホゲツヒメ神
 ナツカツヒ神

水杜神社に収められている「殺生石」を妖怪から守るため、神社にやってきた主人公、幹也。ここでは、幹也を取り巻く音羽家および水杜神社に住む人々（人ではない者もいるが）の関係を紹介してみた。
 またコラムにて、ナツの簡単な神族系譜を掲載してみたので、「夏神楽」の世界観を楽しむ上で参考にして欲しい。



EVENT 01 Otowa Keika [桂香イベント……#01]

妹の初花に手本を見せているのか、水杜神社の巫女として装束をまとい、扇を手にして御神楽を舞う桂香。神を祀るための歌と舞いは、荘厳でありつつも艶やか。その表情はいつもの桂香とは、どことなく雰囲気が違う。しかし、後ろで姉に習う初花は、まだまだ真剣さが足りないようです……!?

EVENT 02 Otowa Keika [桂香イベント……#02]

神に仕える者にとつては欠かせない「禊(みそぎ)」中の桂香。流れ落ちる清らかな滝の水に打たれ、その身を清めている。濡れて透ける素肌が、ポイント高し。湖に浮かんだロングヘアが、水の流れるためたっている。山奥に佇む水杜神社は、こんな大自然に囲まれた場所に建立されているのだ。



EVENT FILE # 01

音 羽 桂 香
[おとわけいか]
 w a K e i k a





激しい戦いの最中で水妖に倒され、そのスライム状の身体に捕らえられてしまった桂香。身動きが取れない彼女の体の至るところを、分裂した水妖が徘徊し……。瞳に涙を浮かべながら、そのおぞましい感触に耐えている姿が痛々しい。

EVENT 03
 Otowa Keika [桂香イベント].....#03



一匹の妖怪に容赦なくなぐられる桂香。戦闘時に敗北した女の子は、妖怪たちの為すがままに穢されてしまうのだ。両手には逸物を握らされ、先からほとぼしる粘液をその身に浴びせかけられる。巫女服はもちろん、髪や顔にまで粘液がまとわりつき、いくら裸をしてもその穢れは洗い流せそうにない。

EVENT 04
 Otowa Keika [桂香イベント].....#04



O t o



EVENT 05 Otowa Keika [桂香イベント…#05]

巫女服をすっかり脱がされ、あらわな姿になった桂香。大蜘蛛の強靭で粘着質な糸で完全に絡み取られ、まったく身動きが取れなくなったところを後ろから穢されてしまう。余談ではあるが、このイベントで桂香は袴の下にしっかりと下着を履いていたことが判明。



EVENT FILE #01
音羽桂香
O t o w a K e i k a



妖怪オマケジに袴をホロボロに破かれ、芝生に押し倒された桂香。半透明な身体が動き回り、好き放題に彼女を罵つていく。自分にかかる悲劇を悟ったのか、おびえた色を宿していた瞳は徐々に閉じられていく。

EVENT 06 Otowa Keika [桂香イベント…#06]



EVENT 07 Otowa Keika [桂香イベント…#07]

水妖の代名詞とも言える河童。水ヒレのついた濃緑の手が桂香の胸を握りしめる。「尻子玉を抜く」と言われている河童だけに、後ろから激しく桂香を責めたてる。肩口から覗くりりしい河童の顔が印象的？



EVENT FILE #01
 [香明桂香]
 Otowa Keika

両足をつかんだ真つ赤な手。何より男根の象徴でもある巨大な鼻は、まさしく天狗様。山の神とも言われる天狗だけに、桂香を後ろから抱え込んでの行為は非常に雄々しい。

EVENT 08
 Otowa Keika [桂香イベント.....#08]



桂香の頭を押さろける、巨大な猫のような手。鶴に背後から押し倒され、獣背位でなぶられているシーンだ。その腕にまとわりつく妖気が、妖怪としての格の高さを感じさせる。尻尾も使った激しい責めを、涙を浮かべつつも耐えようとする桂香の表情が印象的。

EVENT 09
 Otowa Keika [桂香イベント.....#09]





EVENT 10 Otowa Keika [桂香イベント…#10]

障子越しに月明かりが薄っすら差し込む一室での、桂香と幹也。幹也は桂香の形のよい胸に口づけつつも、その右手は彼女の下半身へ。桂香の右手は彼を受け入れるように、幹也の肩に回っている。中空に向けられた、ややうつろげな桂香の視線も印象的だ。



EVENT FILE #01

音羽桂香

O t o w a K e i k a



EVENT 12 Otowa Keika [桂香イベント…#12]

妖怪に穢されたため、幹也の検査を受ける桂香。検査のためとはいえ、布団の上で白のお尻をあらわにするのは、抵抗があるようです。「畳の上に敷かれた布団」というセットは、やはり純和風の世界観を持つ「夏神楽」ならではのアイテムだ。

EVENT 11 Otowa Keika [桂香イベント…#11]

しんと静まり返った和室に桂香の聲が響く、そんなシーン。きれいに反り返った体と、その反動から跳ね上がった弾力のありそうなバストがHな感じだ。桂香の切なげな表情と、乱れ気味に舞い上がっているロングヘアが美しい。



EVENT FILE#01
【香明桂香】
Otowa Keika



EVENT 13
 Otowa Keika 桂香イベント……#13

口の中に含んでしまった妖怪の液体を中和するために、幹也のものを口にする桂香。幹也の表情をうかがいながら、ゆつくりと舐め始める。両手で包み込むように持ちながら、恥ずかしそうな表情を浮かべつつ口に運ぶ桂香。その仕草が健気で可愛い。



EVENT 14
 Otowa Keika 桂香イベント……#14

四つんばいになり、袴からこぼれたお尻を幹也に向ける桂香。肢体をよじつて幹也の行動をうかがうその表情には、驚きの色が。はたして、幹也は何をしようとしているのだろうか？ 背中にとまどわったロングヘアが、妙に艶っぽい。



EVENT 01 Otowa Hatsuka「初花イベント」#01

たまには気分転換にと、それぞれの自宅ではなく居間で勉強している音羽姉妹。真面目に勉強している姉とは反対に、集中力が続かず、かなりだらけ気味になる初花。そんな彼女に対して、桂香は怒ったり、あきれたり……。音羽姉妹の日常はいつもこんな感じ!?

EVENT 02 Otowa Hatsuka「初花イベント」#02

誕生日のケーキを前に、とても嬉しそうな笑顔を浮かべる初花。祝い事といえは常に神様・ナツが主賓となっていたらしく、今回は自分が主役という事で喜びもひと塩。それぞれが用意した、彼女への誕生日プレゼントの内容も気になるところ……。



EVENT FILE #02

音羽初花
a H a t s u k a



EVENT FILE#02
 [春の初花]
 Otowa Hatsuka



卵を産み付けるため、容赦なく初花の体を蹂躪していくスライム状の妖怪。妖怪の粘液は、弱々しい抵抗を続ける初花の服をじわじわと溶かしていき、初花の胸や背中、下半身にまで滑り込んでいく。瞳に涙を浮かべ、懸命に抗っている初花の姿が痛々しい。

EVENT 03 Otowa Hatsuka「初花イベント」...#03



戦いに敗れた後、数匹の餓鬼に取り囲まれ、抗う間もなく穢されていく初花。絶頂に達しても息をつく暇はほんのわずかしかと与えられず、陵辱は妖怪たちが卵の産み付けに満足するまで繰り返され続ける。

EVENT 04 Otowa Hatsuka「初花イベント」...#04



初花の体に絡みつき、大きく彼女の足を開かせた巨大な化け蛇。その長い胴体が体内に侵入してくるといふ嫌悪感に、思わず目に涙を溜める初花。口元を固く結んで、何とか辱めに耐えるものの……。

EVENT 05 Otowa Hatsuka「初花イベント」...#05

O t o w a



EVENT 06 Otowa Hatsuka 初花イベント...#06

大蜘蛛の強靭で粘着質な糸で完全に絡めとられた後、袴を下ろされ、下半身をあらわにされた初花。巣に絡め取られた獲物を罵るように、大蜘蛛はゆつくりと初花に迫る。必死に身を捻り、声を上げて大蜘蛛を拒む初花だが、その抵抗もむなしく……!!



EVENT 07 Otowa Hatsuka 初花イベント...#07

水かきのある特徴的な手を持った、妙にたくましい河童。初花は一気に体重をかけてくる河童に体を折り畳まれ、蹂躪されてしまう。口では抵抗するものの、徐々に快感に身をゆだねるようになっていく。



O t o w a H a t s u k a

EVENT FILE #02

音羽初花



EVENT 08 Otowa Hatsuka 初花イベント...#08

何度精を放つても剛直を保ったまま初花を貫き続ける、底無しの体力を誇る天狗。互いの体液が攪拌された液体にまみれるうちに、初花もついに抵抗する気を失ってしまう。天狗の攻めに大きく仰け反り、思わず全身を駆け巡る快感に身を震わせるように……。

EVENT FILE#02
 [春明初花]
 Otowa Hatsuka



木霊の蔓に捕らえられ、身動きが取れなくなった初花。必死に身を振
 じつても木の蔓には何の抵抗にもならず、彼女はほとんど宙吊りの状態
 で穢されてしまう。木に嬲られるという、非常に珍しいシチュエーションだ。

EVENT 09 Otowa Hatsuka「初花イベント」.....#09]

EVENT 10
 Otowa Hatsuka「初花イベント」.....#10]

頭は猿、尾は蛇、手足は虎のごとしと言
 われている妖怪・鶴に穢され、思わず苦悶
 の声を漏らす初花。徐々に変化していく
 表情の通り、瞳から涙を流しながら拒絶し
 つつも、体は徐々に感じてしまう。口元を
 固く結んでいるのは快感のせい……？





EVENT 11 Otowa Hatsuka 初花イベント…#11

深夜、静まり返った部屋で、幹也の上になって彼のものを口にする初花。ちよとした好奇心で自分から進んでしてみたものの、幹也からも攻められているため、やや集中しきれないようす。そんな奇妙な状態が、何ともいえない微妙な表情にも現れている。



EVENT FILE #02
音羽初花
Otowa Hatsuka



EVENT 12 Otowa Hatsuka 初花イベント…#12
幹也の前で足を開く初花。表情にも現れている通り、いくら命に関わる検査とはいえ、恥ずかしいことには違いない。が、幹也が触診していくうちに、徐々に目が潤んでくるなど違った変化が……。



EVENT 13 Otowa Hatsuka 初花イベント…#13

戦いに敗れ、妖怪たちに口内を穢されてしまった初花。産み付けられた妖怪の卵を浄化するためには、幹也の精液を飲み込まなければならぬ。覚悟を決め、初花は目を瞑って幹也のものを口にする。もちろんこんな行為は初めてなので、所作は少々ぎこちない。



EVENT 14

Otowa Hatsuka [初花イベント].....#14

体内に妖怪の卵を産み付けられたために、幹也の治療が必要となった初花。幹也の上に座り込むような体制で彼のものを受け入れ、頭に回した腕に力を込める。「お兄ちゃんばかり動いてると疲れるでしょ」と腰を動かし始めるなど、意外に大胆。



EVENT 15

Otowa Hatsuka [初花イベント].....#15

治療のために、幹也の指示通りにお尻を浮かせる初花。恥ずかしそうな表情で返答を待っていた初花だったが、幹也の触診によると初花の体内には強い妖気が存在するという。結局、幹也に後ろからの治療をしてもらうことに。



EVENT 01 Otowa Yohko [葉子イベント.....#01]

裏では何を考えているかわからない要注意人物ではあるものの、常に微笑を絶やさないお姉さんの存在。葉子。そんな彼女が、珍しく気弱な表情で床にしている。はたして病のせいなのか、それとも何か深い事情が……？

EVENT 02 Otowa Yohko [葉子イベント.....#02]

どうやら「力」をつけるために必要な儀式らしく、上衣を肌蹴させた桂香を、優しく攻める葉子。生真面目な桂香も、彼女の言葉に従うことに。最初は緊張した面持ちだった桂香だが、葉子の絶妙のリードによつて徐々に表情が変化。声のトーンが高くなつていく。



EVENT FILE #03

音 羽 葉 子
[おとわようこ]
 w a Y o h k o



EVENT FILE#03
 [香桐葉子] Otowa Yohko



「そういうモノだから」という、実に葉子らしい不条理な説得が効いたのか、彼女に体を許すことにした初花。が、葉子のテクニクに比べると初花のそれはあまりに稚拙で……。最終的には初花は、葉子に一方的に攻められてしまうことに。

EVENT 03 Otowa Yohko [葉子イベント...#03]



太腿を大きく開き、正常位で幹也を受け入れる葉子。年上の女性だけあつてこういう時の男の扱いに慣れているのか、あえて幹也に主導権を握らせているようす。「こういうのは久しぶり」と、葉子にしては珍しく微妙に照れた表情を浮かべている。

EVENT 04 Otowa Yohko [葉子イベント...#04]

O t o



EVENT 05 Otowa Yohko 葉子イベント...#05

キスをしながら、幹也に胸を揉みだかれる葉子。もちろん彼女が黙って受身のままでいるはずもなく、実年齢では遥かに年下の幹也を、キスのみで黙らせてしまう……。二人の表情を見ても、どちらが必死で、どちらが余裕を持っているかがわかるはず。



EVENT FILE #03
音羽葉子
Otowa Yohko



EVENT 06
Otowa Yohko 葉子イベント...#06

仰向けに寝そべった幹也をまたぐような格好で、上に乗っている葉子。さすがに音羽家の巨乳というより、残りのメンバーが育ちきっていないだけあって、下からのアングルで眺めると、その大きさがより強調される。乱れた長い黒髪もセクシィ！

EVENT FILE #03
 [香桐葉子] Otowa Yohko



左足のみを上げた状態で幹也を受け入れる葉子。幹也の動きが激しいのか、弾力のありそうなバストが揺れていて目。上衣だけを着たままの、いわゆる「半脱ぎ」状態も、葉子の妖しい色気を際立たせている。

EVENT 07 Otowa Yohko [葉子イベント].....#07]

EVENT 08 Otowa Yohko [葉子イベント].....#08]

大きな胸で幹也のものを挟み込みつつ、その胸の間から突き出た先端を、舌と口内で攻める葉子。幹也も思わず手加減をお願いするほどのテクニクの持ち主らしい。そのまま口の中に出すのか、顔にかけるのか……。どこに出すかはアナタ次第?



EVENT 01 Natsu [ナツイベント] #01



物陰に隠れ、幹也のようすをうかがうナツ。人見知りな激しいため、初対面である幹也はもちろん、桂香や初花にもなかなかついてはくれないらしい。大きな瞳と犬耳もさることながら、かなり長めの裾からほんの少しだけ出ている小さな手が可愛らしい。

EVENT 02 Natsu [ナツイベント] #02

ナツを助けるために川に飛び込み、気を失ってしまった幹也。彼がなかなか目を覚まさないため、上半身を抱き起こし、心配そうに見つめるナツ。幹也が意識を取り戻した時、あまり感情を表に出さないナツが、初めて笑顔を見せてくれる。



EVENT FILE #04

ナツ

N

a

t

s

u



【なつかぐら ● ファーストファンブック】

夏神楽

FIRST FAN BOOK
MONOCHROME SIDE

MATERIAL * GALLERY
SPECIAL * INTERVIEW
TRIALVERSION * GUIDE



MATERIAL GALLERY

マテリアルギャラリー

このコーナーでは、「夏神楽」の美しいキャラクターデザインとイベントビジュアル関連の秘蔵マテリアル(素材)を公開。線画→色指定→CGという実際の作業過程を順に追いつつ、それぞれの素材の注目すべきポイントを紹介していこう。

MATERIAL GALLERY #01

CHARACTER DESIGN ● キャラクターデザイン

音羽桂香の場合その一

ここで紹介するのは、やや斜め前から見た桂香の全身が描かれている絵素材。よく全身イラストなどと呼ばれ、この画像そのものがゲーム中で使用される機会は少ないものの、欠かすことのできないものとして、e・go!作品のみならず大半の美少女ゲームで用意される絵素材のひとつと言えるだろう。

◆ 桂香全身画

● #01 [線画]

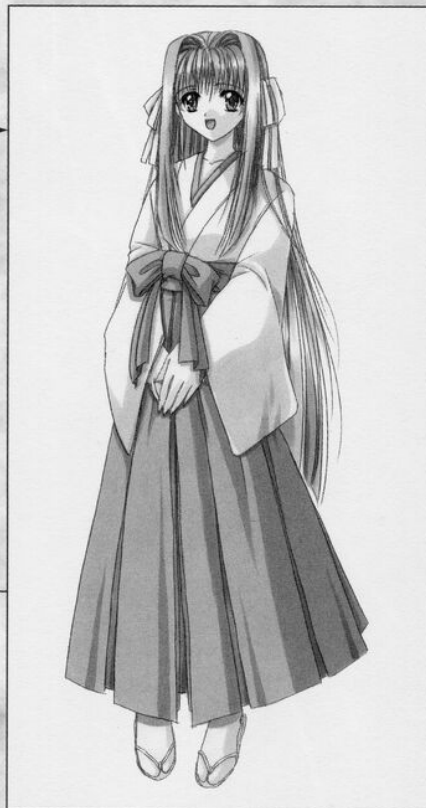
線画とは、線だけで描いた色の塗られていない画のこと。キャラクターデザインにおいては普通、この前段階であるラフ画というものが存在するが、山本氏はラフ画の段階でほとんどのデザインを完成させるため、この線画は清書と言えるだろう。



◆ 桂香全身画

● #02 [色指定]

線画に色を塗り、実際に使用するCGの色と影について指示するための色指定。色使いのセンスももちろんだが、三次元イメージに近づけるための的確な影の指定も重要になってくる。ちなみに山本氏は、色の濃淡で影部分を表している。



◆ 桂香全身画

● #03 [CG]

線画をスキャンしてデータ化したあと、色指定を元にそのデータに着色がなされてようやくCGが完成する。e・go!では山本氏が線画と色指定を行い、氏率いるグラフィックチーム数名がその線画と色指定を元に最終的な着色作業を行っている。

MATERIAL GALLERY #01
CHARACTER DESIGN ● キャラクターデザイン
音羽桂香の場合その二

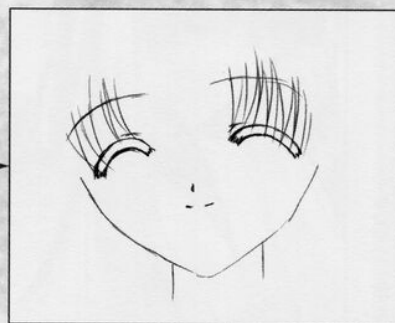
ここで紹介するのは、ゲーム中の会話シーンで登場する桂香のバストアップ(胸から上の姿)画の素材。プレイ中に見る機会がもつとも多い絵素材と言える。会話シーンにおけるキャラの表情変化にもこだわるe・g・o!作
品では、このバストアップのパターンが他に類を見ない枚数となる。



◎桂香表情.....#01【線画】
バストアップの線画では、まず基本となる体の向きが決定され、その後表情が描かれる。表情パターンは、特殊な場合を除いておもに顔の輪郭、目、眉、鼻、口といった各パーツごとに別紙に描かれ、後にデータ化する際に合成される。



◎桂香表情.....#02【色指定】
基本となる体の向きと表情が描かれている線画に色を塗ったもの。実際にゲームで使用するCGの色と影が現れる部分を指示するために使用される。右に紹介している「顔グラ」も、ポーズ自体が同じものであれば、この色指定を元に着色がなされる。



◎桂香表情.....#04【顔グラ】
表情パターンのひとつとして、顔の輪郭、目、眉、鼻、口などのパーツのみが描かれた線画。顔に取まっている箇所のみを描いたグラフィックを略し、「顔グラ」と呼ぶ。この線画も、スクリーンしてデータ化される。



◎桂香表情.....#03【CG】
こちらは基本となる体の向きと、表情が描かれている線画をスキャンしてデータ化し、色指定を元にそのまま着色されたCG。これだけの行程を経てさまざまな表情のバストアップCGが作り出され、会話シーンをより楽しいものにしてくれるのだ。



◎桂香表情.....#05【CG】
別の表情用に作成された「顔グラ」のデータは、基本となる体の向きデータと合成、着色され、最終的に別CGとなって完成する。左の笑顔とは異なる笑顔が必要と判断された会話シーンにて使用され、桂香との会話をよりリアルなものに感じさせる。

MATERIAL GALLERY #02

EVENT VISUAL ● 「イベントビジュアル」

通常イベント

ここで紹介する絵素材は、音羽家での生活の一部が描かれた通常イベント用のもの。絵だけで見ても物語性を持ったイベントビジュアルだが、ここではそのシチュエーションをよりわかりやすくするために、イベントビジュアルに対応するシナリオの一部も掲載してみた。

◆ 桂香 & 初花 #01【線画】

画面奥には、勉強に嫌気がさしたようすの初花。手前には、彼女への怒りをあらわにする桂香が描かれている。当然シナリオに合わせたビジュアルが必要となるため、原画家には画力はもちろん、発想力も要求される。



イベントシナリオ

「ふーっ。お姉ちゃん横暴。がり勉。いい子ぶりっ子」
「いつから、勉強する」
「はい」
「幹也さんは、どうしますか?」
「お邪魔でなければ、いさせてもらおうかな」
「はい」

五分後。

「飽きたー……」
初花ちゃんが、シャープペンシルを放り出して仰向けに倒れた。
「早く!」
「初花あ?」
桂香さんが、とても怖い声を出す。
さすがに俺も止めたりしない。初花ちゃんほのろろと起き上がる。
「んー……だつて、つまんない」
「勉強っていつのはそういうモノ

なの」

いや、それは一概にそうとは言えないと思うんだけど。俺、日本史とか古文とか好きだし。
しかし、そんな俺の思案をよそに初花ちゃんは傍らに置かれた漫画雑誌を手に取る。「あははー」
「……幹也さん」
「……はい」
俺は初花ちゃんから、漫画を取り上げた。

◆ 桂香 & 初花 #02【色指定】

シナリオに合わせて描かれた線画に、色・影指示用の色を塗ったもの。髪の毛のハイライト(特に明るい部分や白く見える部分)は、光源の位置を考えて矛盾がないように描くなど、奥行きのあるイベントビジュアルとして考慮しつつ指定がなされていく。



◆ 桂香 & 初花 #03【CG】

線画データに着色がなされていくと同時に背景も描き足され、ようやく一枚のイベントビジュアルが完成する。それぞれのキャラクターの感情をより豊かに再現するために、さらに「顔グラ」が追加される場合もある。特にe・g・o!作品は、「顔グラ」が追加されるイベントが多い。



MATERIAL GALLERY #02
EVENT VISUAL ● イベントビジュアル
ハイイベント

ここで紹介するのは、桂香と葉子のハイイベント用の絵素材。基本的な作業は通常のイベントと同様だが、キャラクターをよりきれいに、よりHに見せるための構成が強く要求される。ここでもイベントに対応するシナリオの一部を掲載してみたので、そのシチュエーションを楽しんで欲しい。



桂香&葉子

#01【線画】

葉子のなすがままになりながら、やや脅えた表情を浮かべる桂香が描かれている線画。ハイイベントビジュアルの場合、構図、どこを見せるところを隠すかHな表情など、美少女ゲーム特有の要素が盛り込まれることが多い。



桂香&葉子

#02【色指定】

ハイイベント線画に色・影指示用の色を塗り、色見本を作成。ハイイベントビジュアルでは、当然ながらキャラクターの肌の露出が多い。その分、肌の張りや肌の柔らかさなどを表現するための影の指定が難しくなってくる。こういった部分でも、原画家の力量が問われる。



桂香&葉子

#03【CG】

通常イベントと同様に、色指定を元に着色。さらに背景が追加され、ようやく一枚のハイイベントビジュアルが完成する。まだ黒のラインのみで描かれている線画と見比べてみると、肌色部分の配色によって、いかに肌の質感・立体感が表現されているかが見て取れるはず。

イベントシナリオ

「別に、やらしい事をしようって訳じゃないんだから。気にしないの」「で、でも……こんなの……」
儀式と言えど、桂香には躊躇われた。
「力をつけるために必要な儀式。そう割り切った方がいいわよ。桂香ちゃんは真面目だ!」

「わ、割り切ってますけど……やっぱり、その……」
葉子の声があやしすぎて正直怖かった。何をされるか、分かっているのだが、その結果自分がどうなるかまでは未知の領域だった。
「じゃあ、手早く済ませる……?」
「そう……ごめん……!」
「はいはい……じゃ」
葉子の舌が桂香の首筋を舐める。
「うん……」

「気持ち悪い?」

「そんな事は……ないですけど……人の肌を舐めるなんて……」

「まあ、好きでもない相手とするのはちよっとね」

「別に、葉子さんが嫌いって訳じゃないですけど」

「好きの意味が違いわよ。……え、じゅ、いっ!」

葉子の手が、桂香の股間をさする。
「ちゅっ……お、葉子さん!」

SPECIAL INTERVIEW

スペシャルインタビュー

「夏神楽」の制作作業も大詰めで忙しい最中、Studio e・go!本社ビルにお邪魔して、おなじみの山本氏&「あ」の二人本立て直接取材を敢行！まずはe・go!全作品の原画を手がける絵師・山本和枝氏のインタビューから!!

「巫女もの」ですから、いろいろ限定される部分もありました

— まずは、各キャラのデザインについて……と言っても、みんな袴なんですよ。

山本和枝(以下**山本**)…とりあえず「巫女もの」ですから(笑)。さらにナツ以外の女性キャラはみんな髪の毛が長いし、和風ということでも髪の毛も限定されるので、どうしようかと。姉(桂香)と妹(初花)でリボンのくくり方を変えたりと、ポイントでの差別化をしてみました。

— その他、桂香・初花のキャラクターデザインのポイントを教えてください。

山本…桂香は「大人しい系」ですよ。だから、大和撫子っぽい髪型にしました。リボンも大人しい感じにまとめたんですけど、こういうリボンの着け方は自分としても珍しいと思います。初花はポニーテールで、活発系で、「アホ毛」がついてると(笑)。この毛がついているキャラは、これまでのe・go!作品では一貫して「アホ」なんです。元気でアホなヤツには標準装備。これがポリシーです。

— 彼女たちの姉的存在である葉子のポイントはどこですか？

山本…オバサン、じゃないですよ。大人しい系で、「ふふふ」と笑ってるんだけど、実際は何を考えているかわからない。もともと狐ですから、腹黒さがあるような。そんなところを意識してみました。

— ナツのデザインはかなり特徴的なものですが、「神様」ということで今のデザインになったのでしょうか？

山本…ナツはもともと「犬」というイメージがあって、今の

ような感じになりました。それと、「髪の毛長い女の子は好きだけど、これからは短い女の子も描かないとなあ」と思って。— 年齢百歳の神様ということですが、なぜあのような容姿になさったのでしょうか？

山本…やっぱり神様は「ロリ」じゃないと(笑)。山本的には、「ロリ」がひとは出てこないと言えないという考えがありまして。今回はヤバイくらいに小さいですね。多分、それを持ち上げてHしたりするんで、こういうHシーンになるのか……。鬼畜、というかそういうのに抵抗のない山本自身もヤバイですよ(笑)。

— 最後に主人公ですが、今回も山本さんお得意の「カッコイイ」系のキャラですね。

山本…そうですね。ユーザーさんには申し訳ないですけど、自分が扱う男がカッコよくなかったらイヤでしょう？ その他のポイントとしては、袴の色でしょうか。自分が厄払いした時に見た宮司さんの袴の色を参考にしました。何で髪を長くしたかというのは、自分でもよくわかりません(笑)。

Hシーンは多かったです。さらに、e・go!作品では珍しい陵辱系です

— 今回のデザインを進める上で参考にしたものなどはありますか？

山本…とにかく巫女さんを描くしかなかったんで、インターネットで巫女さんを調べたり、なぜか私の机の上に「巫女の袴の着方とかいうものがプリントアウトされて置いてあったり。色のには、巫女さんだからもう、赤と白しかないですよ。— ちなみに、今回のイベントCGの枚数はどれくらいにな

PROFILE

山本和枝

Studio e・go!代表にして、驚異的なベイスでクオリティの高い作業をすることで有名な原画家さん。e・go!のデビュー作「キャッスルファンタジア」から今回の「夏神楽」まで、常にビジュアル面を統括してきたe・go!の「顔」。



りそうですか？

山本：全部で百枚くらいです。イベントビジュアルでは80枚くらいですけど、あとはエンディングや回想シーンで何枚か追加します。

——ヒロイン四人でその枚数というのは、かなり多いのでは？

山本：多いですね。普通の作品とはちがって、ひとりがいろんな妖怪に延々と陵辱されますからね。それに陵辱されたあとの主人公による治療シーンもあるので。

——逆に、顔グラフィックは少なかったのでは？

山本：パターンは多いですけど、今回は四人しかいませんからね。楽だった。五日くらいで終わりました(笑)。ただ、『Mawi 3』のようなキャラの立ち絵が多い作品と比べると楽でしたけど、ひとり当たりのHシーンは多かったですね。さらにイヤってほど服を破ったり、えらい粘液ついたり(笑)。e.g.o.o.作品では珍しい、陵辱系ですか。

■ いつものe.g.o.o.作品よりも、 H度が高いと思いますね

——服装はほとんど一緒ということ、Hのバリエーションを考えるのが大変だったのでは？

山本：そうですね。あとはせつ、Hシーンをどう半脱ぎにしようか、いやらしく見せようかと。私、じつは半脱ぎフェチなんです(笑)。すっぱんぼんは嫌いなんですよ。何か、色気ないじゃないですか？

——しかし巫女服というか、袴で半脱ぎというのは難しくなかったですか？

山本：そうですね。袴はスカートみたいには捲けないし。もう、破るしかないんですよ(笑)。股間のところだけをガ-

っと破ったりしています。普通に脱がせるよりは破ったほう

が「陵辱されている」という感じがしますよね。で、破られた布地の皺を描くのもまた好きなんです。あとは、どれだけHなものが描けるかと。基本的に今回は陵辱ですから、いつものe.g.o.o.作品よりもH度が高いと思います。

——今回のHシーンにはもちろん主人公が相手のものもありますが、ほとんどは妖怪とのからみということで苦勞な部分では……？

山本：河童や天狗は出てくるは、スライムやクラゲは出てくるは。さらには触手もいっぱいですから……。

——妖怪ということを描きづらかったのでしょうか？

山本：いえ、妖怪自身を描いているわけじゃないです。妖怪を前面に描くと、肝心の女の子が見えなくなっちゃうんで。ただ、たとえば木霊相手でも、木に絡んでるとか、木にぶら下がるとか、そんなパターン出しに苦勞しましたね。あとは、河童の下半身のキャラドウを描いたら、「これは毛ザイクが必要だからダメだ」といって消されたりとかいうこともありましたけど(笑)。

■ 原画／キャラデザイン・山本氏より ファンの皆さんへメッセージ

——最後に、このゲームのオススメポイントを教えてください。

山本：H……、というか「触手」に注目してください(笑)。巫女フェチはもちろん、触手フェチにもいいかもしれません。触手がえらいことになってます(笑)。

——今回はありがたございました。

二〇〇三年五月某日 studio e.g.o.o.本社ビルにて

SPECIAL INTERVIEW #01

原画・キャラクターデザイン

● 山本和枝

巫女フェチはもちろんです、
触手フェチにもいいかもしれませんね

SPECIAL INTERVIEW

スペシャルインタビュー

「巫女さんが妖怪に襲われる」という わかりやすいコンセプトにしたつもりです

『てんあく』を作った時から「今度は
巫女ものだね」という話がありました

—まず、今回「巫女もの」という題材を選んだ理由を教え
てください。

【あ】の人(以下【あ】)：もともと、私が発した企画ではな
かったんです。まず「ロリものをやるうよ」という話になって
『てんあく』を作ったという経緯があって、その時にスタッフ
から「じゃあ、今度は巫女ものだね!!」という話が出ていた
んですよ。では、「それを具体的にどういったゲームにするの
か?」と考えた末に、今回の『夏神楽』になった訳です。

—「夏神楽」は、どういった雰囲気の商品になりましたか?
【あ】：その辺は今回シナリオを担当する寺岡氏(「てんあく」
シナリオも担当)に任せました。ですから、寺岡氏らしい、
いつも通りの明るく感じのものになりましたね。

—寺岡氏は、今回の「巫女もの」のような純和風の題材には
詳しい方ですか?

【あ】：そういう訳ではないです。今回の企画がある程度た
まってから、あちこちでいろいろと調べた上で、寺岡氏らし
い「巫女もの」純和風作品として書いて来ています。「てん
あく」をプレイされた方もそうでない方も、期待してお待ち
ください。

「妖怪と戦うしかないでしょう!」
と考えたのがすべての発端でした

—ゲームのジャンルで言うと「タクティカルSLG」という

e・g・o!さんとしては珍しいものへの挑戦になりますね。

【あ】：まず、ウチのゲームらしいゲーム性を入れるにはどう
すればいいかと考えたんです。そこで、「やっぱり、妖怪と
戦うしかないでしょう!」と考えたのがすべての発端でした。
アドベンチャーだけにしてもよかったんですけどね。あとは、
なし崩し的にタクティカルSLGにしようということになり
ました。

—戦闘パートをクォータービューのタクティカルSLGに
した一番の理由は何ですか?

【あ】：一番の理由は、やはり見映えがいいからです(笑)。

—今回の敵は妖怪になる訳ですが、やはりe・g・o!さん
らしく多くの妖怪が登場するのでしょうか?

【あ】：今回は「負けると陵辱される」というシステムになって
いるので、必然的に敵の種類だけHシーンが出てくるんです
よ。そうすると、他のRPGのように無尽蔵に増やすわけに
はいかなくなる訳ですが……。今回は「水」と「木」と「土」の
三属性で、これをそれぞれ四段階階設けるという形で決めま
した。あとは人型の妖怪だと、どうしてもHのバリエーショ
ンが限定されてしまうので、なるべく人型は避けようとい
うところはありましたね。

—ある程度妖怪に負けないと、Hシーンが見られない。で
も負けすぎるとバッドエンドになる、というのはさじ加減が
難しいですね。

【あ】：どうでしょうね? 実際にプレイする方は、究極のや
り方として「Hシーンだけ見たら、またロードしてやり直す」
と思うんですよ。ですから、その辺はあまり考えていませ
ん。ただし、「勝ちやすく」「ありながらも「負けやすく」もし
よ」とは思っています。まったく敵に勝てなくて先に進めなく

PROFILE

プロフィール

【あ】の人

数々のe・g・o!作品を山
本氏とタッグを組んで生
み出してきた敏腕ディレ
クターさん。企画・シナリ
オ・プログラムと、「絵」
と「音楽」以外はなんでも
こなせるマルチプレイ
ヤー。ちなみに、自他と
もに認めるかなりの愛猫
家らしい。

ても困るし、わざと負けようとしても敵が弱すぎて一向にダメージを食らわないというのも困ると思うので。その辺は、慎重にバランスを取ったつもりです。

——今回は主人公とのHシーンより、妖怪とのHシーンの方が多そうですね。e・g o o!さんのゲームとしては珍しく陵辱的な感じが……。

「あ」：治療Hシーンの方も、好きな人は好きなんじゃないですかね。「愛あるH」というよりは、「必要に迫られている」という部分にやや背徳的な香りが漂ってますから。「お医者さんごっこ」じゃないですけど、結構背徳的ですよ(笑)。

悩んでいる最中です。製品版をお楽しみにといったところです

——今まさに製作も追い込みのお忙しい最中ですが、苦労していることはありませんか？

「あ」：体験版をプレイしていただけるとわかると思うんですが、戦闘マップ上でできることは、ほぼかたまっています。ただその先の、じゃあ「その戦闘マップまでの進行」という風に進めていくつか、という部分です。ちょっと悩んでいます。特に、「シナリオとの整合性をつける」ためにどうするか、という部分です。戦闘にシナリオが直接絡んでいるわけではないんですが、矛盾が生じないようにするにはどうするか、と……。

——体験版では「戦闘マップへの移動画面」のようなものもありましたが、製品版もこの仕様なのですか。

「あ」：最初は神社の周りの全体マップがあって、その中からフィールドを選択する、という形で考えていたんですが、純粋にバトルフィールドがあって、その間にシナリオを挟むと

いう進行型になるかもしれませんが、攻略するマップを選択できるようにするかもしれません。コシは、まだ悩んでいる最中ですので、最終的にどうなるかわかりません。製品版をお楽しみに、といったところです。

——企画段階では、「震を仕掛ける」といった特殊なゲーム性も導入予定だったと伺ったのですが？

「あ」：一番最初の企画段階ですね。「夜には戦闘をするから、昼間にも何かやった方がいいんじゃないか」と思ったんですけど……、一週間後には消えてました(笑)。実際にそういう立場に立たされたらと考えた場合、敵が出るころはわかっているんだから、普通に戦闘なんかしないで震を仕掛けて済ませるでしょう(笑)。

ディレクター・「あ」の人より ファンの皆さんへメッセージ

——最後に、プレイヤーの皆さんに注目して欲しいポイントを教えてください。

「あ」：好きな人は「巫女さんが妖怪に襲われる」というだけでOKでじゅうから、もうほかに何せ言いたいことはないかと(笑)。今回の「夏神楽」は、そういうわかりやすいコンセプトにしたつもりです。とっかかりはそこから入ってくる方が多いと思いますので、あとは実際にやってみて「結構面白いじゃん」と言ってもらえれば、それで十分かなと思っています。

——今回はありがとうございました。

二〇〇三年五月某日 Studio e・g o o!本社ビルにて

SPECIAL INTERVIEW #02

ディレクター・「あ」の人

「必要に迫られている」という部分に
やや背徳的な香りが漂ってます

TRIAL VERSION GUIDE

体験版ガイド

ここでは本誌付属の体験版を元に、「夏神楽」の大まかな遊び方を解説しよう。なお、ゲームは日々バージョンアップされているとのことなので、製品版ではさらにさまざまな要素が追加されている可能性も……!?

TRIAL VERSION GUIDE #01

SYSTEM GUIDE ● システムガイド

ゲームの流れ

水杜神社に祀られている「殺生石」を守るため、襲ってくるさまざまな妖怪と戦うタクティカルSLGが「夏神楽」。ゲームはおもに「会話」と「戦闘」のパートを繰り返しつつ進行していく。各パートともに操作は非常に簡単。マーカーを対象の上に移動し、左ボタンをクリックで決定、右ボタンをクリックでキャンセルだ(詳細は各パート参照)。



葉子
「お医者さんから話を聞いたけど、どうやらお父様とお母様は命に別状は無いみたい。ただ、安静にしていなければならぬらしいけど」

会話

会話パートは、マウスの左ボタンをクリックし、メッセージウィンドウ内のテキストを読み進めていくことで進行する。体験版では選択肢は出現しないので、テキストを読み終えたら基本的に左ボタンをクリックするだけでOKだ。

戦闘

戦闘パートでは、クォータービュータイプのマップ上に配置されているキャラを動かして、敵の妖怪を倒すべく戦闘を進めていく。まずは操作したいキャラの上にマーカーを移動し、マウスを左クリックしよう(詳細はP43参照)。



会話パートについて

体験版の会話パートのおもな舞台は、主人公・幹也が派遣された水杜神社とその神社を守っている音羽家。さらにはその周辺の土地となる。妖怪が出現しない昼間は、このパートとイベントシーンでゲームが進行していく。ただし体験版では、任意に移動することはできず、会話中に選択肢が出現することもない。純粋にヒロインたちとの会話を楽しもう。



幹也
「これを浄化すれば、妖怪は住みにくくなるでしょ? 拠点を制圧するってのは、そういう事」



幹也
「桂香さん、これは、治療行だから」

音羽姉妹との会話。夜の会話が終わると妖怪たちと戦う戦闘パートに突入し、翌朝再び会話パートが始まる。会話中は戦闘に関する情報などを話してくれることもあるので、ボタン連打で見逃さないように注意!

戦闘パートについて

体験版の戦闘パートは、自動的にクォータービュータイプのマップ上からスタートする。戦闘に参加するのは幹也、桂香、初花の三人。「敵を全滅させる」か「すべての霊脈を浄化」すると勝利となる。誰かひとりでも倒された場合は敗北となり、それが主人公ならばゲームオーバー。桂香が初花ならば、倒された方が妖怪に陵辱されるイベントが発生する。



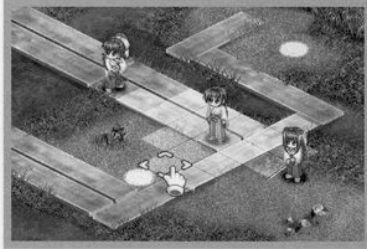
戦闘は、プレイヤーのターン(行動順)→妖怪のターンの順に、どちらかが勝利するまで行動を繰り返すターン制になっている。ターン数の制限は特になく、じっくりと戦略を練ってから行動を決定しよう。

戦闘時のシステム

本作の戦闘パートでは、『聖魔大戦』『ユティピア』でおなじみのクォータービユータイプのタクティカルSLG形式が採用されている。そのため、e・go!が得意とした今までのRPG作品の戦闘時以上に、プレイヤーの戦略が重要になってくる。キャラの上にマーカーを移動し、マウスを左クリックすると指示できる行動が表示される。ここではそれらの行動を個別に紹介しよう。

移動

「移動」を指示すると、まず移動可能な範囲が表示される。移動先を決定した後は、さらにキャラクターの向きを指示することが可能。ちなみに移動可能な範囲は、キャラによって異なる。移動能力が低いキャラクターが取り残されないよう注意しよう。また、敵キャラの上にマーカーを移動してマウスを左クリックすると、その行動範囲が確認できる。敵・味方それぞれの移動可能な範囲をまめに確認し、敵ターン時に集中攻撃を受けない位置に味方を配置しよう。

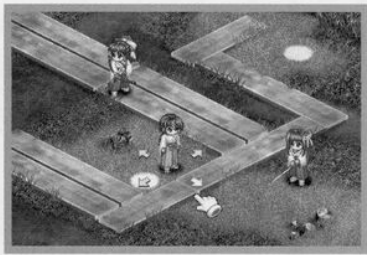


移動先決定

キャラクターの移動可能な範囲は、緑色のマスで表示される。移動可能な範囲は基本的にキャラを中心とした菱形となるが、敵キャラが範囲内にいる場合は移動範囲が制限される場合もある。移動後に再度左クリックで移動先。右クリックすれば移動をキャンセルできる。

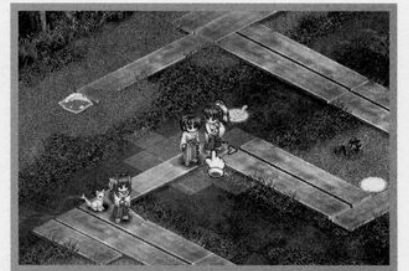
向きの決定

移動の決定後は、キャラクターの向きを変更可能。敵の位置を確認し、なるべく正面を向くよう方向を決定しよう。マウスで向きを操作した後は、左クリックで決定できる。ただし、一度左クリックすると、キャンセルはできないので注意しよう！



回復

「回復」を指示すると、まず指定可能な範囲が青色のマスで表示される。範囲内に対象がいる場合は、カーソルを合わせて左クリックすれば、対象の体力を回復できる。体験版で「回復」が使えるのは幹也と座敷わらしのみ。ちなみに霊脈マップ上の丸く光っている地点にキャラを待機させた場合にも同様に体力を回復することができる。



攻撃

「攻撃」を指示すると、まず指定可能な範囲が赤色のマスで表示される。範囲内に敵がいる場合は、カーソルを合わせて左クリックすれば、敵に攻撃を加えることができる。攻撃には直接攻撃と間接攻撃があり、指定可能な範囲は大幅に異なる。ちなみに体験版では、敵に攻撃しても反撃は受けない(逆に敵の攻撃を受けても反撃できない)ので、敵に攻撃を加える際には、そのプレイヤーターン中に倒してしまえるよう、集中攻撃を仕掛けて一気に倒してしまおう。



直接攻撃

直接攻撃の攻撃範囲は、自分の前後左右のみと狭い。それゆえに、プレイヤーのターンで攻撃を加えた敵を倒せなかった場合、次の敵ターンで必ず反撃を受けることになるので注意！ちなみに直接攻撃できるキャラは、比較的移動可能な範囲が広いという特徴がある。

間接攻撃

間接攻撃の攻撃範囲は、最大四マスまでかなり広い。ただし間接攻撃できるキャラは、比較的移動可能な範囲が狭いという難点があるので、できるだけ敵を近寄らせたいことが重要となる。直接攻撃できる味方を、なるべくそばに配置しておきたいところだ。



召喚

「召喚」(体験版では召喚ノ志)を指示すると、まず召喚可能な範囲がピンク色のマスで表示される。いくつかの範囲にカーソルを合わせて左クリックすれば、召喚精霊を一体呼び出すことができる。ちなみに体験版で召喚できる精霊は、直接攻撃タイプの「猫又」、水場を移動できる「水蛇」、回復が使える「座敷わらし」の三種類(決定はランダム)だ。



COLUMN 召喚精霊について

体験版の召喚精霊は、土地神様であるナツが作ったお札によって呼び出される。「召喚」のあとに「ノ志」という記述があることから、お札には「ランク」のようなものがあると推測される。ちなみに体験版では三体の召喚精霊が確認されているが、製品版では巨大な蛙「ガマ」、両手に鋭い鎌をもつ「カマイタチ」、神社を護る「狛犬」、人間に憑くとも言われる犬の霊「大神」、仏菩薩の眷族「護法童子」など、さらに多くの召喚精霊が登場予定とのこと。主人公は通常の攻撃ができない代わりに、これらの召喚精霊を駆使できるので、頼れるキャラになりそう。

出会いと喪失

大学が夏休みに入ってから早々、妖怪退治をしている神職見習いである俺は、とある山奥にある神社へ派遣されることになった。

ようやく目的の神社にたどり着いた俺を待っていたのは、何者かが争っているような喧騒と、血の匂いだった。争いの場に向かう最中に獣の耳を生やした奇妙な少女と、年齢不詳で人の心を読むサトリのような女性に出会った後、俺は妖怪・大蜘蛛と戦う二人の少女を助けた。筋は悪くないもののまだ経験が足りない彼女たちとの共同戦線では、何とか大蜘蛛を退けるだけでも手一杯だった。さらにその際、俺は思わぬ置き土産をもらうことになってしまった。大蜘蛛の呪術によって、霊力の大半を封印されてしまったのだ……。



獣の耳を生やし、石を抱えた奇妙な少女だった。



そうこうしている内にも、大蜘蛛はすぐ近くまで迫ってきていた。

人見知りな激しい奇妙な少女・ナツに出会った後、いきなり大蜘蛛と戦うことになった主人公・幹也。腕や足に霊力をまともならせ、それで攻撃することが得意な幹也だったが、大蜘蛛の呪術によって、霊力の大半を封印されてしまい、その技が使えなくなってしまった。

共同生活の始まり



葉子
「お医者さんから話を聞いたけど、どうやらお父様とお母様は命に別状は無いみたい。ただ、安静にしていなければならぬらしいけど」

かつては強大な力を持つ妖狐だったという葉子さん。見た目は非常に温和な感じがする彼女だが、意外に腹黒いところがある……。というが、単なるイタズラ好きな人!



……ナツ様は俺から適当に間を取って、ちゃんと膝を下ろした。

ナツという少女は、実は土地神様だった。妙に口数が少なく人見知りも激しいが、好奇心は旺盛らしく、こっそりと主人公の行動を観察していたりすることも。

盆が近づく、妖怪たちも活気づく。この水杜神社には「殺生石」という強力な妖気をもつ石が祀られているため、なおさら危険な状態といえる。
何とか二人の少女は助け出したものの、それ以前に大蜘蛛と戦っていた彼女たちの両親は、安静にしていなければならないほどの傷を負ってしまったということだ。
そのため、しばらくの間は神社で祀っている土地神様・ナツ様、神社を護る音羽家のしつかりものの長女・桂香さんと、元気で人なつっこい次女の初花ちゃん、そしてかつては近隣の妖怪の総元締めだったという妖狐の居候・葉子さんとともに暮らし、この神社を護らなければならない。

COLUMN

九尾の狐と殺生石について

強大な妖力を持つ「殺生石」は、もともと「九尾の狐」が変化したものであるという伝説が、現在の那須高原(当時は那須野が原)に残っている。

九尾の狐とは、全身が金色の毛で覆われ、顔は白く、尾が九本に分かれ、子牛ほどの大きさがあつたといわれる妖狐。九尾の狐は妖術を使って美女に変化し、インド、中国といった外国で悪事を働いてきたが、奈良時代に遣唐使・吉備真備(きびのみまきび)と一緒に日本へ。その後、「玉藻の前」として鳥羽天皇の寵愛を受けたが、陰陽師・阿部泰成(あべのやすなり)に正体を見破られ、那須野が原まで逃亡。追手に討伐されたとされている。しかし、討たれた九尾の狐は大きな石に化け、毒気を発して近寄るものを殺したので、「殺生石」と呼び名がついたようだ。

その後、室町時代に源翁和尚という高僧が当地を訪ね、殺生石を念力で一喝。石は三つに砕け、一つは那須野が原に残り、あとの二つは会津と備後まで飛んだといわれている。

翌日の昼、「敷地内をひと通り案内しますね」という桂香さんの言葉に甘え、俺は神社の敷地内を案内してもらうことにした。彼女の案内で本殿までいくと、そこにはナツ様の姿が……あつたが、姿を隠されていた。桂香さんが言うには、どうやらナツ様は、葉子さん以外の人にはあまりなついていないらしい。いろいろ聞いてみたいことはあつたが、それは葉子さんが一緒にいる時の方がいいようだ。「じゃ、用がある時はここに来ますんで。よろしくお願ひします」
「……ん」
ナツ様の小さい返事を聞き、俺たちは本殿をあとにした。



初花
「じゃあ、お兄ちゃん、あたしの部屋案内したげる」



葉子
「このお札は、ナツ様が作られたもので妖怪を呼び出すモノです。もちろん、呼び出した本人や仲間には危害は加えません」

幹也のことを「お兄ちゃん」と呼ぶ人なつこ初花。体育会系に見えるが、実は頭脳明晰な女の子。彼女たちとともに戦うため、葉子たちが持ちかけた幹也は、ナツが作り出した妖怪を吸収する札と、妖怪を召喚できる札を手に入れる。

召喚札

桂香さんに連れられ、稽古場や初花ちゃんの自室などひと通りの場所を訪れた後、俺は葉子さんのいる社務所へ向かった。

「葉子さん、ひとつ相談したいことがあるんだけど」

彼女は、俺の霊力が封じられていることを、何となく察していたらしい。

「相談の内容は、力の取り戻し方ですか？」という問いに対して、今使える力が欲しいと答えると、葉子さんは一旦社務所を出て、ナツ様を連れて戻ってきた。

「ナツ様、お願いします」

「ん」

ナツ様は短く答えると、懐からお札を取り出した。ひとつは、妖気を吸い取るお札。そしてもうひとつは妖怪を呼び出すお札。

ナツ様に感謝の意を伝えた後、俺は葉子さんから召喚札の使い方を教わった。

これで……今晚の戦いは何とかかなりそうだ。

初陣前

夜。俺たちは支度を整えると、妖怪との戦いにおもむくべく、境内に集まった。桂香さんと初花ちゃんに、戦いに際してのひと通りの注意を伝えたあと、俺は、

「ええと、葉子さん、他に何か注意する事とかありますか？」と知識が豊富な葉子さんにも確認を取ってみた。葉子さんは、俺の横に立って話し始める。

「もし、負けた場合だけ……」

……しまった。この説明は、しとかなくちやいけなかった。

俺は、葉子さんが何を話すか、察しがついてた。

予想通り、葉子さんは負けた場合、妖怪が桂香さんたちを襲うかもしれないこと。妖怪



葉子
「そこで、妖怪達は弱った女体に自分達の種付けを行なうの。つまり、この場合は桂香ちゃん達の事なんだけど」

とりあえず戦闘に勝利。土地の拠点である霊脈の制圧に成功した。戦闘をする際は、この霊脈を制圧する事が最重要となる。

妖怪たちに負けた場合に起こり得ることを説明する葉子。それを聞いた桂香と初花は、気合を入れなおして、妖怪相手の初陣に望む。



桂香
「とりあえず一箇所制圧、ですか」

たちは弱った女体に自分たちの種付けを行うこと。そして、種付けをされた場合はどこに卵を産み付けられたか確認し、そこを人の精液で浄化する必要があることなどを説明した。

桂香さんと初花ちゃんはしばらく動揺していたが、ようやく覚悟を決めたようだった。「お兄ちゃん……いざって時は、守ってね」やけにしおらしく、初花ちゃんが俺を見上げた。返事をしようとする……。

べしっ。

「いたっ！ お姉ちゃん、何すんのよー？」

「端から人を頼らない。幹也さんだつて今、いっぱいいっぱいなんだから、猫つかぶりしないの」

「……はい」

こうして、俺たちの初陣が幕を開けた。

COLUMN 戦闘のコツ

まず戦闘の勝利条件だが、ひとつは「マップ上の妖怪をすべて倒すこと、もうひとつは「マップ上に点在するすべての霊脈を制圧する」ことだ。妖怪は幹也たちに向かってくるため、条件としては前者の方がクリアしやすい。が、だからといって妖怪たちに霊脈を制圧されると、そこが妖怪の発生源となり、いくら倒してもきりが無いという状況に陥ってしまう。まずは霊脈の制圧を優先しつつ、機を見て妖怪せん滅に乗り出そう。

体験版に登場する敵・水妖は、二人がかりで攻撃すればまず間違いなく倒せる妖怪。自分のターンで倒しきることができるよう、「攻撃」ができる組み合わせ（桂香と初花、桂香と猫又、猫又と初花）で、二人が離れすぎないように移動させよう。ちなみに主人公自身は攻撃手段を持っていないので、傷ついた味方の回復役として活用しつつ、ために「召喚」を使わせて、どんどん味方を増やしていこう。

初勝利

それぞれが力を出し切り、何とか水妖を打ち負かした俺たち。今日、ナツ様からもらった召喚札も、やはり戦闘時には頼りになることが分かった。

「それじゃ、ナツ様お願いします」「ん」

ナツ様の持つ石が光り輝くとともに、ねつとりと絡みつくようだった空気が、明らかに澄んだものへと変化していった。これまで聞こえてこなかった虫の音が、戻ってくる。

戦いを終え、俺たちは神社に戻った。

……かくして俺たちの初戦は、なんとか無事戻ってくる事ができたのだった。

桂香が倒された場合

「あ……ああ……も、もう、許して……いや……いやあ……」
その声で、化物の動きはさらに活動を増した。夜の森に、再び桂香の泣き声がこだまする。

……幹也と初花が助けにくるまで、その陵辱は続いた。

桂香が倒された場合は、彼女が水妖に穢される陵辱イベントと、その翌日の治療イベントを見ることが出来る。



桂香
「やめっ……あ……やめてえええ……いや、いやああ……」



桂香
「怖い、ですけど……我慢します」

初花が倒された場合

「や、あ、ああ……やだ……やだよ……」
体内で化物の体液が広がっていく感覚に、初花は弱々しく首を振った。

太股を、初花の愛液と化物の体液が混ざり合った液体が滴っていく。けれど、化物の変則的な愛撫を受けて力の入らない身では、もはや一人で脱出する事は叶いそうになかった

初花が倒された場合は、彼女が水妖に穢される陵辱イベントと、その翌日の治療イベントを見ることが出来る。



初花
「あつ……や、やだっ、死ぬ」



初花
「う、うん……お母あやんは気にしないで……続けて……痛いので、気持ち悪い方が速いから……」

製品版では……!?!

今回の体験版は、あくまで「夏神楽」の魅力を先取りするためのもの。

製品版では、現段階ではまだまだ謎と言えるそれぞれのキャラクターの魅力や、徐々に深まっていく幹也とヒロインの関係といったシナリオ面での楽しみのほか、ポリウムアップするシステム。敵妖怪はもちろん、召喚精霊の種類も増加する戦闘。さらに、それぞれの妖怪に対応した陵辱イベントなどが満載になることは間違いない。体験版の続きは、ぜひ製品版で楽しんでみてほしい。

続きは製品版で!!



もちろん葉子、ナツとのイベントも!!

さらに純愛Hも……?



さまざまな妖怪による陵辱シーンが!!



夏神楽

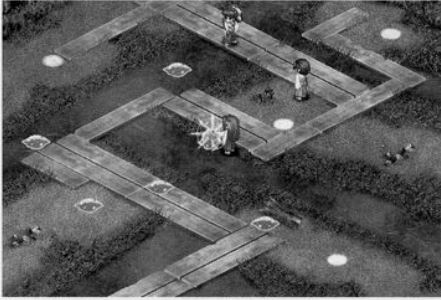
なつかぐら

FIRST FAN BOOK

SPECIAL DISC INFORMATION

CONTENTS #01

夏神楽 体験版



↑「夏神楽」の戦闘シーンは「聖魔大戦」「ビュティア」でおなじみのクォータービュータイプのシミュレーション形式だ。

「夏神楽」がいち早く楽しめる体験版を収録。ゲーム序盤のアドベンチャーパートやクォータービューの戦闘パートはもちろん、プレイ内容次第では妖怪による陵辱シーン&主人公による治療シーンも楽しめるぞ。

CONTENTS #02

機能拡張パック



↑本誌では、機能拡張パックの資料を独占入手！このパックを使えば、待望のナツとのHシーンが追加される……!?

「夏神楽」製品版がパワーアップされる機能拡張パックを収録。製品版インストール後に、このパックを追加すると、隠しイベントを楽しむことが可能になるぞ。製品版を購入したら早速試してみるべし。

CONTENTS #03

デモムービー

ノーマルVer.
18禁Ver.



↑月夜をバックに、荒野にたたずむナツ。両バージョンとも、「夏神楽」の世界観が体感できる秀逸なムービーだ。

「夏神楽」の店頭用デモムービー「ノーマルVer.」と「18禁Ver.」の二本を収録。それぞれ約三分におよぶ豪華な内容。まずはムービーを見て、イメージを膨らませるべくおのむいかも。

CD-ROMの使用方法

CD-ROMは挿入すると自動再生されます。メニュー画面が表示されますので、その中から楽しみたいコンテンツをお選び下さい。

※CD-ROMが自動再生されない場合はCD-ROMドライブを直接開き、autorun.exeをダブルクリックしてください。

※詳しい使用方法は、CD-ROMフォルダを直接開き、README.txtをご参照ください。

■体験版のインストールについて

メニュー画面の「体験版をインストールする」からインストールできます。インストーラの指示に従い、セットアップしてください。

■デモムービーの再生について

●デモムービー（ノーマルVer.）

スタート画面上の「デモムービー（ノーマルVer.）」枠をクリックします。自動的にAVI形式のファイルが再生可能なマルチメディアプレイヤーで再生されます。

●デモムービー（18禁Ver.）

スタート画面上の「メンアットワーク! 3 店頭デモムービー 18禁Ver.」枠をクリックします。自動的にAVI形式のファイルが再生可能なマルチメディアプレイヤーで再生されます。

※それぞれのデモムービーを楽しむ為に、DirectX8が必要です。お使いのパソコンにインストールされていない場合は、これらのプログラムをインストールしてください。

■壁紙のインストールについて

メニュー画面の「壁紙をインストールする」からインストールできます。インストーラ画面に表示されているサイズを選ぶことでインストールできます。

※OSにより設定方法が異なりますので、それぞれのOSのヘルプをご参照ください。

■おまけについて

おまけとして、「夏神楽」のテーマソングを「omake」フォルダ内に入れてあります。曼珠沙華.mp3をダブルクリックすることで、再生できます。

※mp3形式のデータを再生できるプレイヤーが必要です。

■注意事項

ハードウェア環境、OSのバージョンによってはプログラムの動作が不安定になったり、正常に表示されない場合があります。これを回避するためには、他のアプリケーションを終了させたり、再起動してみてください。

CONTENTS #04

オリジナル壁紙



↑写真は音羽桂香の壁紙。この他に音羽初花、音羽菓子、ナツそれぞれの壁紙が収録されているぞ。

「夏神楽」のCGを使った本誌オリジナルの壁紙データ集を収録。四人のヒロインそれぞれに三サイズの壁紙をご用意。アナタのパソコンのデスクトップを「夏神楽」のヒロインで飾ろう!

【なつかぐら◎ファーストファンブック】

夏神楽

FIRST FAN BOOK



RASPBERRY BOOKS
夏神楽 ファーストファンブック

初版発行 2003年6月20日

構成・執筆
カバー・本文(P1~33)デザイン
本文(P34~48)デザイン
協力
印刷・製本

発行人
編集人
編集長
販売
制作業務
編集
発行

有限会社MEGALOMANIA (加藤和弘、山田展寛)
佐藤雄治
伊藤幸恵
株式会社スタジオ・エゴ
株式会社サンエー印刷

稲葉俊夫
北村州識
串田 誠
平山明德、中嶋和史、佐藤公昭、夏井義枝
櫻井誠一
ラズベリー編集部(谷口 守)
ソフトバンクパブリッシング株式会社
〒107-0052 東京都港区赤坂4-13-13 販売 TEL:03-5549-1200 編集 TEL:03-5549-1164

●落丁本・乱丁本は小社販売にてお取り替えいたします。 ●定価はカバーに記載されております。 ●禁・無断複製
●本書に関するお問い合わせは、平日の午後4時から午後6時の間に電話番号03-5549-1164にてお受けしています。ただし、ゲーム内容に関するお問い合わせには一切お答えできませんのでご了承ください。

<http://isbn.sbpnet.jp/24600/> 本書をお読みいただいたご感想、ご意見を左記URLからお寄せください。

夏神楽

なつかぶら


ファーストファンブック

SPECIAL DISC



CONTENTS

- | | | |
|----|-----|---------------------|
| #1 | 夏神楽 | 体験版 |
| #2 | 夏神楽 | 機能拡張パック |
| #3 | 夏神楽 | デモムービー |
| #4 | 夏神楽 | オリジナル壁紙 (4タイプ×3サイズ) |
| #5 | 夏神楽 | テーマソング 曼珠沙華 |



SPECIAL DISC

動作環境

- 対応OS：Windows98/Me/2000/XP日本語版
- CPU：MMX Pentium II 233MHz以上 (Pentium III 500MHz以上推奨)
- メモリ：64MB (128MB以上推奨)
- ディスプレイ：800×600以上でハイカラー (6万色) が表示可能なもの
- サウンドカード：DirectX8に対応したもの
- CD-ROM：8倍速以上

①付録収録データに関する著作権、およびその他の全ての権利は各データの開発元などの著作権者に帰属します。

②付属CD-ROM及び収録データに関して、ソフトバンクパブリッシング株式会社 (以下弊社) はいかなる保証も行いません。

弊社は付属CD-ROM制作時にウィルスチェックを行います、これにより弊社がウィルスの不existenceを保証するものではありません。

③1名のユーザーに限り、1台のコンピュータ上で1枚の本CD-ROMを使用することができます。複数のユーザーがネットワーク上で本CD-ROMの収録データを共有して使用する場合、そのユーザー数と同じ枚数の本CD-ROMが必要になります。

④本CD-ROMを個人使用の目的で、本注意事項に従って使用する場合を除き、収録データの使用、複製、譲渡、貸与などは認められません。また、本CD-ROMの収録データをネットワークサーバ (LAN、インターネットなどを問いません) に転送することは許諾されていません。

⑤付録CD-ROMの使用に起因するユーザーのあらゆる損害に関し、当社は一切の責任を負いません。

⑥付録CD-ROMおよびその収録データに関し、その使用方法もしくは非動作時の質問、サポートなどの問い合わせについて、当社は回答の義務を負わないこととします。

万が一、CDが破損していた場合は、お取り替えいたします。弊社販売局までお電話、またはメールにてご連絡下さい。

TEL 03-5549-1200

平日10:00~12:00、13:00~17:00

E-mail: magazine@softbank.co.jp

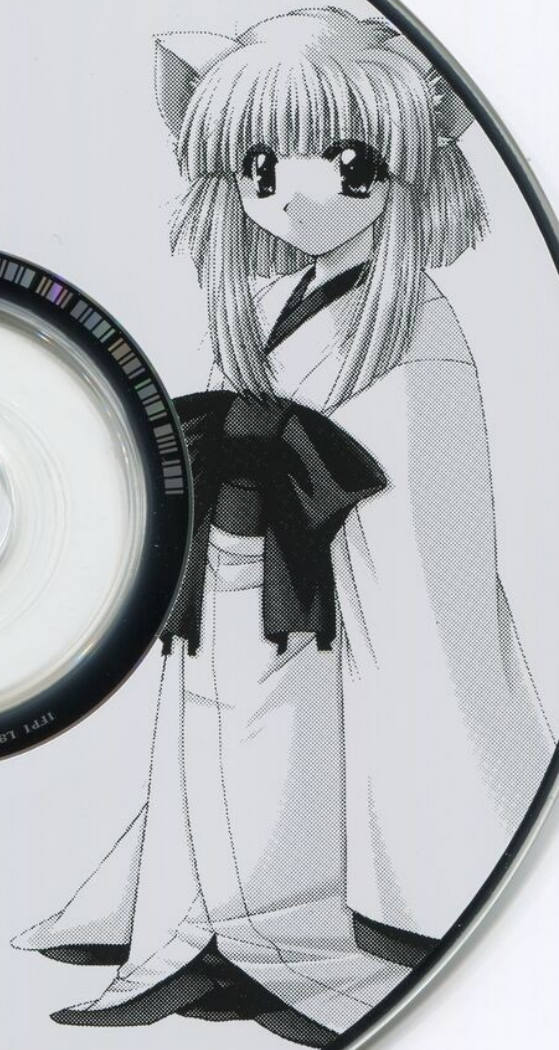
(メールでのご連絡の際は必ず書名、ご住所/お名前/お電話番号をご記入ください)

夏神

楽

SPECIAL DISC
For Windows 98 / Me / XP

アーティストファンブック



Studio
e-go!

SOFT
BANK
Publishing

CD-ROM
COMPACT
disc
MADE IN JAPAN

©2003 Studio e-go! ©Softbank Publishing inc.