

株式会社ドリリメーションシステム

DRILLIMATION

SYSTEMS CO., LTD.

<https://drillimation.com/>
drillimationentertainment@gmail.com

Company Portfolio and Product Catalog

かいしゃ

せいひん

会社ポートフォリオと製品カタログ

Scan any of the below QR codes to be taken to our social media pages:

ソーシャルメディアページを訪問するために、下のQRコードをスキャンしてください:



Twitter

@Drillimation I



Instagram/Threads

@drillimation.official



YouTube

Drillimation Systems



Discord

drillimation



Twitch

Drillimation



Patreon

Drillimation



Pixiv

Drillimation



Website

<https://drillimation.com/>

Welcome to our booth

ブースへようこそ



Greetings, visitor. I am pleased to see you at our booth.

As the founder and CEO of Drillimation Systems, I am excited for you to learn a word or two about the opportunities we have in place within our games. Our philosophy is focused on uniting people of all different demographics through the use of games. Our game design approach is different from other developers, instilling a journey of color, humor, and heroism in each title.

I encourage you to stay at our booth to learn more about Drillimation in this binder. For further information, visit our website at drillimation.com, and connect with me and our other staff on our Discord server (QR code on cover).

Our philosophy is comprised of two different core values:

- We unite people of all different cultural and religious demographics through games. We encourage them to take the chance to explore cultures and civilizations far from their own.
- We are committed to uncomplicating things for user friendliness, transparently tell stories with aspirational themes, and seek the attention of players.

ほうもんしゃ 訪問者、こんにちは。ブースでお会いできて嬉しい。

そうせつしゃ しゃちょう
ドリリメーションシステムの創設者と社長として、ゲームの中に機会について少し学んでほしい。哲学はゲームの使用であらゆる年齢層の人々を団結することに焦点を当てた。ゲームデザイン哲学は他の開発者から違う。全てのゲームで色や笑いや英雄主義の旅を浸透する。

まな たいざい
ドリリメーションについてもっと学べば、ブースで滞在してバインダーを読んでほしい。詳細については、drillimation.comでウェブサイトを訪ねることができるか、Discordサーバー (QRコードはカバーにいる) に他のスタッフでつなげる。

てつがく こと こうせい
哲学は2つの異なるコアバリューから構成される:

- ゲームでは、あらゆる文化のおよび宗教の人口統計の人々を団結する。自身のものから遠く離れて文化と文明を探索してほしい。
- 使いやすさのために物事を簡素化して、野心的なテーマで透明に物語を語って、プレイヤーの注目を集めることに尽力だ。

The making of a single game

ひと かいはつ 一つのゲームの開発

The Prophet Driller has served as executive producer on every game developed by the company. He is always consulting with other team members on every detail of a game, regardless if he's the general producer, screenwriter, artist, or advisor.

Drillimation's games are cinematic, story-driven experiences matching that of film. We work from either two or three dimensions to determine which direction the story goes and ensure consistency from scene to scene.

Rhythm, balance, and interactivity are three values that contemplate the games' sound design, including the soundtrack. The musical scores span a variety of styles. Our goal is imitating the style of *Touhou Project* creator Jun'ya Ohta (or ZUN), even if the game isn't *Touhou*.

株式会社ドリリレーションシステム

DRILLIMATION
SYSTEMS CO., LTD.

かいしゃ つと せきにんしゃ きやくほんか びじゅつしゃ こもんしゃ
社長のすべてのゲームに、ドリラー様は製作責任者を務めた。責任者や脚本家や美術者や顧問者であるか
かんけい さいぶ ほか
どうかに関係なく、ゲームのすべての細部について他のスタッフと常に相談する。

えいが どうよう えいがてき
映画と同様に、ドリリレーションのゲームは映画の物語主導の体験だ。ゲームの物語がどの方向に向
ものがたりしゅどう たいけん ものがたり ほうこう む
かってすべてのシーンに一貫性を確保するために、2次元または3次元から働く。

リズムやバランスやインタラクティブ性はゲームのサウンドデザインとサウンドトラックを熟考する3つの要素だ。スコアはさまざまなスタイルを網羅する。ゲームが
せい じゅっこう ようそ もうら
どうほう もくてき せいさくしゃ
東方プロジェクトではなくても、目的は制作者の太田順也のスタイルを真似することだ。

Brief History

かんたん れきし
簡単な歴史

株式会社ドリリレーションシステム
DRILLIMATION
SYSTEMS CO., LTD.



Drillimation Systems was founded in Erie, Pennsylvania in 2014. 2024 will mark ten years since that date. Originally, the company was founded to make GoAnimate videos before transitioning to game development in 2016. The company's goal is producing games for the Japanese and Western markets.

In 2020, Drillimation kickstarted a shared universe called the *Drillimation Danmaku Universe* with a game titled *Chuhou Joutai*. A few months before that game's release, the company ported the first *Touhou Project* game *The Highly Responsive to Prayers* to PC in the style of an NES game. The port became popular, and a long running series of games followed shortly thereafter.

The company's philosophy is uniting people of all different demographics and uncomplicating various gameplay elements for user friendliness.

平成26/2014年に、株式会社ドリリレーションシステムをペンシルベニア州エリー市で設立した。令和6/2024年は10周年を迎える。もともと、会社はGoAnimate動画を作ることに設立した。平成28/2016年にゲーム工業に入った。会社の目的は和洋と西洋市場に奉仕する。

令和2/2020年に、「中方状態：不思議なリアルドリラー様の伝説」のゲームが発売した。「ドリリレーション弾幕世界」の共有宇宙を開始した。数月前に、会社は「東方霊異伝」のファミコン風リメイクを制作した。リメイクは人気になって、その後すぐにゲームシリーズが続いた。

会社の哲学は異なる人口統計の人民を団結してゲームプレイ要素を複雑にしないことだ。

Development Teams

かんれんがいしゃ
関連会社

株式会社ドリリメーションシステム

DRILLIMATION
SYSTEMS CO., LTD.

Company

かいしゃ
会社

Role

やくわり
役割

Drillimation Systems Co.,
Ltd.

かぶしきがいしゃ
株式会社ドリリメーションシステム

Based in Erie, Pennsylvania, it is the main production studio and produces all of their games in-house.

しゅう いち おも せいさく
ペンシルベニア州エリー市に位置し、主の制作スタジオであり、すべての
かいはつ
ゲームを開発する。

Studio Emiko Co., Ltd.

え み こ どうじん しこうぼう
英明娘同人誌工房

Based in Ho Chi Minh City, Vietnam, it is the producer of the Emiverse franchise with Drillimation Systems being the developer behind its games. One such game is *Touhou Meijinka ~ Song of Divine Tempest*. The studio began collaborating with Drillimation in 2021.

し いち さくせいしゃ
ベトナムのホーチミン市に位置し、エミバースシリーズの作成者だ。ドリリ
かいはつ さいしょ どうほうめいじんか
メーションシステムはゲームを開発する。最初のゲームは「東方鳴神歌」
れいわ ねん きょうりよく はじ
だ。令和3/2021年にスタジオが協力し始めた。

E. Enthusiasm

Eエンスシアズム

Based in the United States (location unknown), it is the graphic design arm. The studio joined Drillimation in 2022 but did not start production until *Touhou Meijinka ~ Song of Divine Tempest*.

ばしょふめい いち ぶもん れいわ
アメリカ(場所不明)に位置し、グラフィックデザインの部門だ。令和
ねん きょうりよく はじ どうほうめいじんか
4/2022年にドリリメーションと協力し始めたが、「東方鳴神歌」まで
せいさん かいし
生産を開始しなかった。

Timeline

ねんぴょう
年表



Year とし 年	Events イベント
2014	<ul style="list-style-type: none">• Company founded, begins producing GoAnimate content
2016	<ul style="list-style-type: none">• Company leaves GoAnimate business, enters video game industry
2017	<ul style="list-style-type: none">• Preproduction begins on first <i>Chuhou Joutai</i> game
2018	<ul style="list-style-type: none">• <i>Chuhou Joutai</i> enters development
2019	<ul style="list-style-type: none">• <i>Chuhou Joutai</i> demo released, Drillimation website launched• <i>Touhou Project NES Demakes</i> series begins production• <i>Touhou 1: The Highly Responsive to Prayers NES Demake</i> launches in January
2020	<ul style="list-style-type: none">• <i>Chuhou Joutai</i> launches in May• <i>Touhou 2: The Story of Eastern Wonderland NES Demake</i> launches in October• <i>Chuhou Joutai 2: Paraided!</i> launches in July
2021	<ul style="list-style-type: none">• <i>Touhou 3: The Phantasmagoria of Dimensional Dreams NES Demake</i> launches in September
2022	<ul style="list-style-type: none">• <i>Touhou 4: Lotus Land Story NES Demake</i> launches in February• <i>Touhou 5: Mystic Square NES Demake</i> launches in June• Company rebrands with new logo
2023	<ul style="list-style-type: none">• <i>Touhou Kourinden ~ Mythos of Phantasmagoria</i> demo launches in June• <i>Touhou Meijinka ~ Song of Divine Tempest</i> launches in December
2024	<ul style="list-style-type: none">• <i>Touhou Kourinden ~ Mythos of Phantasmagoria</i> launches in May

Timeline

ねんぴょう
年表

株式会社ドリリレーションシステム

DRILLIMATION
SYSTEMS CO., LTD.

Year	Events
とし 年	イベント
平成26 2014年	<small>かいしゃ　かくりつ　　ゴー ア ニ メ イ ト　　せいさく　はじ</small> ・ 会社が発立して、GoAnimateコンテンツを制作し始める。
平成28 2016年	<small>かいしゃ　　ゴー ア ニ メ イ ト　　で　　こうぎょう　はい</small> ・ 会社がGoAnimateを出て、ゲーム工業に入る。
平成29 2017年	<small>ちゅうほうじょうたい　ふ　し　ぎ　　さま　でんせつ　　かいし</small> ・ 「中方状態：不思議なリアルドリラー様の伝説」のプリプロダクションが開始する。
平成30 2018年	<small>ちゅうほうじょうたい　ふ　し　ぎ　　さま　でんせつ　　かい　はつ　　かいし</small> ・ 「中方状態：不思議なリアルドリラー様の伝説」の開発が開始する。
平成31 令和元年 2019年	<small>が　つ　　ちゅうほうじょうたい　ふ　し　ぎ　　さま　でんせつ　　たいけんばん　　はつばい ひら</small> ・ 5月に「中方状態：不思議なリアルドリラー様の伝説」の体験版が発売して、ウェブサイトが開く。
	<small>が　つ　　とうほう　　せいさく　　かいし</small> ・ 12月に「東方プロジェクトファミコンディメイク」シリーズの制作が開始する。
	<small>が　つ　　とうほうれいでん　　はつばい</small> ・ 1月に「東方霊異伝ファミコンディメイク」が発売する。
令和2 2020年	<small>が　つ　　ちゅうほうじょうたい　ふ　し　ぎ　　さま　でんせつ　　はつばい</small> ・ 5月に「中方状態：不思議なリアルドリラー様の伝説」が発売する。
	<small>が　つ　　とうほうふうまろく　　はつばい</small> ・ 10月に「東方封魔録ファミコンディメイク」が発売する。
令和3 2021年	<small>が　つ　　ちゅうほうじょうたい　ふくしゅう　　は　　っ　　け　　ろ　　とうよう　　たび　　はつばい</small> ・ 7月に「中方状態2：復讐され!八卦炉の東洋の旅」が発売する。
	<small>が　つ　　とうほうゆめじくう　　はつばい</small> ・ 9月に「東方夢時空ファミコンディメイク」が発売する。
	<small>が　つ　　とうほうげんそうきょう　　はつばい</small> ・ 2月に「東方幻想郷ファミコンディメイク」が発売する。
令和4 2022年	<small>が　つ　　とうほうかいきだん　　はつばい</small> ・ 6月に「東方怪綺談ファミコンディメイク」が発売する。
	<small>が　つ　　ちゅうほうじょうたい　　たいけつ　　うんめい　　じ　　ごくよる　　はつばい</small> ・ 10月に「中方状態3：コスプレ対決!運命の3つの地獄夜」が発売する。
	<small>かいしゃ　　あたら　　へんこう</small> ・ 会社が新しいロゴでブランド変更する。
令和5 2023年	<small>が　つ　　とうほうこうりんでん　　げんそう　　ゆうしゃ　　たいけんばん　　はつばい</small> ・ 6月に「東方香霖伝～幻想の勇者」の体験版が発売する。
	<small>が　つ　　とうほうめいじんか　　はつばい</small> ・ 12月に「東方鳴神歌」が発売する。
令和6 2024年	<small>が　つ　　とうほうこうりんでん　　げんそう　　ゆうしゃ　　はつばい</small> ・ 5月に「東方香霖伝～幻想の勇者」が発売する。

Meet our Mascots

あ
マスコットに会え

株式会社ドリリメーションシステム

DRILLIMATION
SYSTEMS CO., LTD.



Take a moment to familiarize yourself with Susumu Takajima (left, called Driller) and Kagami Ochiai (right). They are the official mascots of the company and are playable characters in the *Chuhou Joutai* trilogy.

We took a cue from the idol industry by creating a duo consisting of the typical otaku and his oshi. Driller first saw Kagami at a concert in the summer of 2002, but didn't join forces with her until nearly two years later in the original *Chuhou Joutai*.

Driller got his name from the pen name of his creator who goes by the name of the "Prophet Driller". This was also where Drillimation got its name. If you're curious to know about the backstories behind these two characters, turn the page.

すこ じ かん と たかじま ひだり さま
少し時間を取って高島ススムさん(左、「ドリラー様」
よ おちあい みぎ な かいしゃ
と呼ばれる)と落合カガミさん(右)に慣れて。会社の
こうしき ちゅうほうじょうたい
公式マスコットであり、中方状態トリロジーのプレイ
ヤーキャラクターだ。

こうぎょう しょくはつ てんけいでき お
アイドル工業に触発された、典型的なオタクと推しか
つく へいせい ねんなつ
らなるデュオを作った。平成14/2002年夏にドリラー
さま はじ み ねんご
様はカガミさんをコンサートで初めて見たけど、2年後
ちゅうほうじょうたい ちゅう あ
まで中方状態Iのイベント中に力を合わせなかった。

さま なまえ さくせいしゃ と
ドリラー様の名前は作成者から取られた。これもドリリ
なまえ きげん ふたり
メーションの名前の起源だった。二人のキャラクターの
うらばなし し
裏話を知らなかったら、ページをめくれ。

Meet our Mascots

あ マスコットに会え

Susumu Takajima is recognizable by his spiky hair and headphones. He may be Japanese by ethnicity, but is actually American by nationality. The reason for his creation was due to Western games not having enough Asian-American representation, and there were very few works about Japanese Americans. *Chuhou Joutai* was the result to fill in those gaps and contribute to America's continuously growing cultural diversity.

His versatility also expands beyond adventure. He's also a computer programmer and hacker, musician, an avid gamer, and a high-speed driver.

On the other side, Kagami Ochiai, alongside her entire family, are all youkai-borns, Gensokyo's indigenous people. Her creation was from an old friend's suggestion when the Prophet was in high school. How did Kagami become an idol? The Prophet was a member of his high school's orchestra club where he played to accompany school musicals. After all, a Touhou-style game wouldn't be made if a youkai-born wasn't made into a playable character.

Kagami is a member of the Bourei tribe, one of the hundreds of federally-recognized youkai tribes in Gensokyo. She also regularly participates in tribal dances, which are important to her. She's also training to become a geisha, so she's learning to play the shamisen and speak the Kansai dialect.

There are several other characters from Chuhou Joutai that we'd love to list, but doing that would take up way too many pages.

株式会社ドリリレーションシステム DRILLIMATION SYSTEMS CO., LTD.

高島ススムさんはとがった髪とヘッドフォンで認識できる。民族的には日本人かもしれないが、国民的にはアメリカ人だ。創造の理由は西洋のゲームはアジア系アメリカ人の代表が足りないからだ。また、日系アメリカ人について作品数が少ない。アメリカの継続的に成長する多様性に貢献してギャップを埋めるために、中方状態を作った。

汎用性も冒険を超えて広がる。コンピュータプログラマーやハッカーや音楽家やゲーマーや高速ドライバーだ。

反対側では、落合カガミの家族全員は妖怪人だ。幻想郷の先住民だ。概念は高校の友人の提案だった。どうやってカガミさんはアイドルになったのか？ドリラー様は高校のオーケストラクラブのメンバーだった。学校ミュージカルを伴うことに演奏した。やっぱり、妖怪人のプレイヤーキャラクターが含まなかったら、東方プロジェクト風ゲームを作れない。

カガミさんは亡霊部族のメンバー。幻想郷の連邦政府公認部族だ。部族の踊りに参加する。彼女にとって大切。芸者になることに訓練しているので三味線と関西弁を学ぶ。

他の中方状態キャラクターをリストしたいが、ページ数が多すぎる。

株式会社ドリリレーションシステム

DRILLIMATION

SYSTEMS CO., LTD.



Game Catalog ゲームカタログ

Our games offer many great adventures. Games are available on itch.io and [Steam](https://store.steampowered.com/).

ゲームは素晴らしい冒険が多くのを提供します。ゲームはSteamとitch.ioで利用可能です。

Product availability varies over time and by region or platform. All products are sold separately and pricing may vary by region.

製品の利用可能性は時間や地域やプラットフォームで変化します。すべての製品は別売りであり、価格設定は地域で異なる場合があります。

**This page was intentionally left blank to
facilitate page turns.**

ようい
ページをめくることを容易にするために、このページ
いとてき くうはく
は意図的に空白のままにされました。

Chuhou Joutai: The Middle State of War

ちゅうほうじょうたい ふ し ぎ さま でんせつ
中方状態：不思議なリアルドリラー様の伝説

ちゅう ほう じょう たい
中 方 状 態
CHUHOU JOUTAI™
The Middle State of War



Susumu Takajima and Kagami Ochiai's first adventure

With the first playable demo released in May 2019 and the full game released on May 22, 2020, this game kickstarted the entire *Drillimation Danmaku Universe*, introducing many elements that appear in more recent entries today.

Chuhou Joutai centers on the duo teaming up to find and defeat Frederic Sam Fawkes, the mastermind behind an evil terrorist organization named SPASDOT.

The game was created as a parody of buddy films featuring a heterosexual duo, a rarity in the genre. It was designed to simplify the danmaku games on the market, and make the genre more approachable to younger players, such as simpler attack patterns, co-op play, and humorous dialogue.

The game is available on Steam and itch.io.

たかじま おちあい さいしょ ぼうけん
高島ススムと落合カガミの最初の冒険

たいけんばん れいわがなんねん ねん がつ はつばい
体験版が令和元年/2019年5月に発売されて
かんぜんばん れいわ ねん がつ にち はつばい
完全版が令和2/2020年5月22日に発売された。こ
のゲームは「ドリリメーション弾幕世界」を始めた。
さいきん どうじょう よう そ しょうかい
最近のゲームに登場するたくさん要素を紹介した。

ちゅうほうじょうたい たお
「中方状態」には、フレッドリック・サム・フックスを倒す
ひつよう あつ しんくだん そしき
必要があるのでデュオが集まる。真紅団のテロ組織
しょうぐん
の将軍だ。

えい が いせいあいしや
ゲームはバディ映画のパロディであり、異性愛者デュ
そな めずら だんまく かん ぞ か
オを備えている（珍しいね）。弾幕ゲームを簡素化する
わか した
ために若いプレイヤーに親しみやすいものにするの
さくせい たんじゆん だんまく きょうりよく おもしろ
を作成した。単純な弾幕や協力プレイや面白いカット
ふく
シーンが含まれている。

ス チ ー ム イ ッ チ ・ ド ッ ト ・ アイ オ ー リ よ う か の う
Steamとitch.ioで利用可能です。

Touhou I: The Highly Responsive to Prayers NES Demake

とうほうれいでん

東方靈異伝ファミコンディメイク

TOUHOUREI IDEN

東方靈異伝
The Highly Responsive to Prayers™



A classic comes alive on modern PCs

Nearly a quarter of a century after being stuck on a Japan-exclusive home computer known as the PC-98, the man behind *Chuhou Joutai* did something that would mark a turning point in his career. He created an NES-inspired port of the very first *Touhou Project* game for Windows PCs.

Released on January 31, 2020, the game gained popularity during the coronavirus pandemic when people were locked away in their homes. It still remains Drillimation's most popular game to date. For many players, it was their first experience with the very game that kickstarted a multi-billion dollar franchise.

This “demark” features improved and simplified gameplay, and nearly every aspect remains faithful to the original game.

The game is available exclusively on itch.io. Source code available on [GitHub](https://github.com). Soundtrack available on [Bandcamp](https://bandcamp.com) from Drillimation Records.

クラシックが現在のパソコンに転生する

日本のPC-9800シリーズに四半世紀近くも行き詰まった後、中方状態の作成者はキャリアの転機を作った。Windowsのパソコンに最初の東方プロジェクトゲームのファミコン風リメイクを作った。

令和2/2020年1月31日に発売された、コロナウィルス異変の中にプレイヤーが自宅に監禁されたときは、ゲームの人气が爆発した。今日は、ドリリメーションの最も人気のあるゲームであり続けている。プレイヤーが多くのに、金のなる木シリーズを始めたゲームで最初の経験だった。

この「ディメイク」はゲームシステムの改善と簡素化が含まれている。ほぼすべての面はオリジナルのゲームと同じままだ。

itch.ioで利用可能です。ソースコードはGitHubで利用可能です。サウンドトラックはドリリメーションレコードからBandcampで利用可能です。

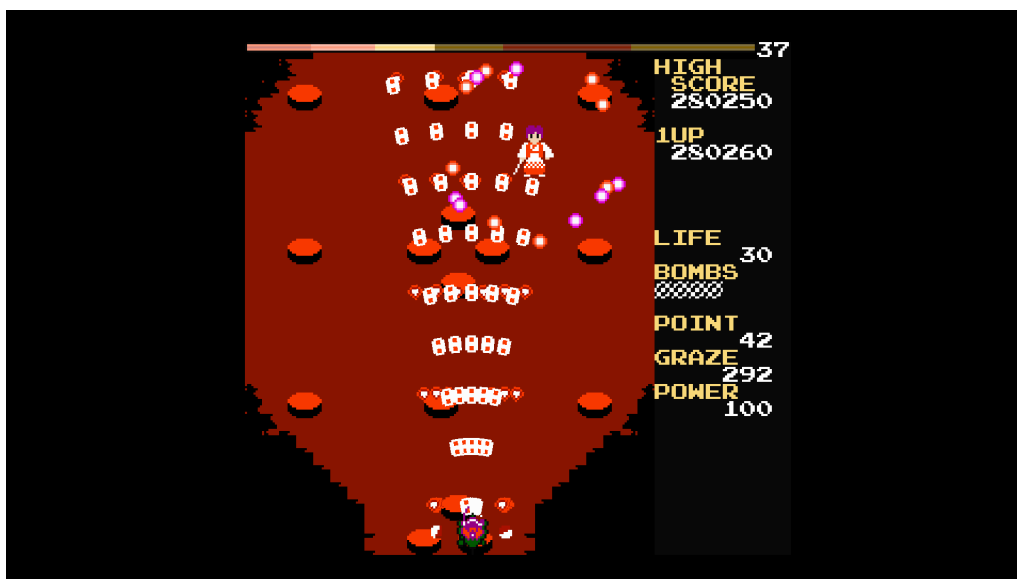
Touhou 2: The Story of Eastern Wonderland NES Demake

とうほうふうまろく

東方封魔録ファミコンディメイク

TOUHO FUUMAROKU

東方封魔録
TOUHO 2
The Story of Eastern Wonderland™



Young Reimu's adventures continue

Several months after *Chuhou Joutai's* release came the much-anticipated sequel to the first demake.

Released on October 16, 2020, this game retold Reimu's first shooter game adventure to modern audiences. It was also designed to test the engine for future Drillimation games.

This “demake” features more danmaku compared to the original, and *Chuhou Joutai's* female protagonist Kagami Ochiai even makes an appearance as a boss.

The game is available exclusively on itch.io. Source code available on [GitHub](https://github.com). Soundtrack available on [Bandcamp](https://bandcamp.com) from Drillimation Records.

わか ぼうけん ぞく
若いレイムの冒険が続ける

ちゅうほうじょうたい はつばい すうかげつ ご さいしょ
中方状態の発売から数ヶ月後、最初のディメイクの
たいぼう ぞくへん き
待望の続編が来た。

れい わ ねん がつ にち はつばい
令和2/2020年10月16日に発売された、このゲー
さいしょ ぼうけん げんだい
ムはレイムの最初のシューティングゲーム冒険を現代
かんきやく ふたた かた
の観客に再び語った。

ひ かく
オリジナルのゲームと比較すると、この「ディメイク」は
おお だんまく ふく ちゅうほうじょうたい じょせい
より多くの弾幕が含まれている。中方状態の女性
しゅじんこう おちあい あらわ
主人公の落合カガミもボスで現れる。

イチ・ドット・アイオー りょうかのう ギットハブ
itch.ioで利用可能です。ソースコードはGitHub
りょうかのう
で利用可能です。サウンドトラックはドリリメーションレ
バンドキャップ りょうかのう
コードからBandcampで利用可能です。

Chuhou Joutai 2: Paraided!

ちゅうほうじょうたい ふくしゅう はっけろ とうようたび
中方状態2:復讐され!八卦炉の東洋の旅



The duo returns to find a stolen royal treasure

After the first *Chuhou Joutai* was well-received by players, Drillimation likely knew players were hungry for more, and put out a sequel a year later.

Released on July 2, 2021, *Chuhou Joutai 2: Paraided!* takes on a more Japanese approach in its themes. After a summer festival ends in disaster with Crimsonite grunts coveting an object owned by the Kirisame Dynasty, leading to a massive search around Eastern Gensokyo for it.

To cater to players who mastered the first game, the sequel features a much higher difficulty curve. It also introduced some new enemies, a shop feature, and even wind gusts.

The game is available on Steam and itch.io.

かえ ぬす おうりつ ざいほう み
デュオが帰る。盗んだ王立の財宝を見つけるために!

さいしょ ちゅうほうじょうたい こうひょう はく
最初の中方状態ゲームはプレイヤーから好評を博し
あと ほ
た後、プレイヤーはもっと欲しがるのをドリリメーション
し ねん ご ぞくへん かいはつ
が知った。1年後、続編を開発した。

れい わ ねん がつふつか はつばい ちゅうほうじょうたい
令和3/2021年7月2日に発売した、中方状態2はコ
にほんてき さいよう しんくじんした
ンセプトに日本的なアプローチを採用だ。真紅人下っ
ば きりさめおうちょう しょう ぶったい ぬす なつまつ
端が霧雨王朝が所有する物体を盗むことで夏祭りが
ひさん お どうほうげんそうきょう だい きぼ そうさく
悲惨に終わるときは、東方幻想郷で大規模な搜索が
はじ
始める。

さいしょ せいふく うった
最初のゲームを征服したプレイヤーに訴えるために、
ぞくへん なん い ど たか あたら てき
続編は難易度のはるかに高い。新しい敵やショップ
とっふう ふく
や突風が含まれている。

スチーム イッチ・ドット・アイオー りょうかのう
Steamとitch.ioで利用可能です。

Touhou 3: The Phantasmagoria of Dimensional Dreams NES Demake

とうほうゆめじくう

東方夢時空ファミコンディメイク



Drillimation's first dip into the competitive scene

After making two co-op games and single-player experiences respectively, Drillimation launched a game in hopes it would enter the competitive scene.

Released on September 24, 2021, this “demark” centers on a mysterious ruins that only one can enter. The objective of the game is players must use their power to overwhelm the other player's field with danmaku within 90 seconds. The game features ten playable characters each with their own stats and attacks.

The game is available exclusively on itch.io. Source code available on GitHub. Soundtrack available on Bandcamp from Drillimation Records.

イー

Ｅスポーツシーンにドリリメーションの最初の浸漬

2つの協力とシングルプレイヤーゲームを作っている後、Ｅスポーツシーンに入るに別のゲームを開発した。

令和3/2021年9月24日に発売された、東方プロジェクトファミコンディメイクの継続だ。一人だけが入れる不思議な遺跡である。ゲームの目的は、90秒の制限時間内にプレイヤーが対戦相手を弾幕で圧倒しなければならないことだ。10人のプレイヤーキャラクターであり、すべては自身の能力が持つ。

itch.ioで利用可能です。ソースコードはGitHubで利用可能です。サウンドトラックはドリリメーションレコードからBandcampで利用可能です。

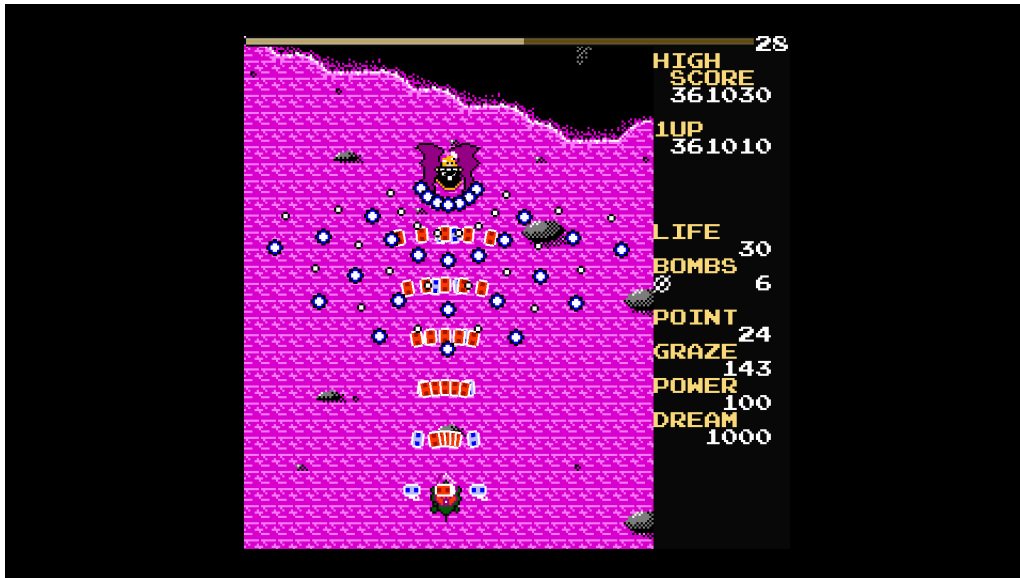
Touhou 4: Lotus Land Story NES Demake

とうほうげんそうきょう

東方幻想郷ファミコンディメイク

TOUHOUGENSOUKYOU

東方幻想郷
TOUHOUGENSOUKYOU
Lotus Land Story™



Bringing a really popular adventure to life

Drillimation continued the Touhou Project NES Demakes by bringing one of Reimu's most popular adventures to modern audiences.

Released on February 11, 2022, this demake was meant to really show the power of what Drillimation Systems could do with their games. What is danmaku like without a spell card or two? Just go underneath the mountain to see.

The game is available exclusively on itch.io. Source code available on GitHub. Soundtrack available on Bandcamp from Drillimation Records.

にんき ぼうけん ふっかつ
とても人気のある冒険を復活する

ひと にんき ぼうけん げんざい かんきやく も
レイムの一つの人気のある冒険を現在の観客に持つ
てくことで、ドリリメーションは東方プロジェクトファミ
コンディメイクを続けた。

れいわ ねん がつ にち はつばい
令和4/2022年2月11日に発売された、ドリリメー
ションのゲームの力を誇示することを目的とした。ス
ペルカードがなければ、弾幕はどうなるのでしょうか？
見るために山の下に行け。

イチ・ドット・アイオー りょうかのう ギットハブ
itch.ioで利用可能です。ソースコードはGitHub
で利用可能です。サウンドトラックはドリリメーションレ
コードからBandcampで利用可能です。

Touhou 5: Mystic Square NES Demake

とうほうかいきだん

東方怪綺談ファミコンディメイク

TOUHOU HAIKIDAN

東方怪綺談
TOUHOU 5
Mystic Square™



The ultimate Touhou adventure,
completing the saga

This game marked the close of the *Touhou Project NES Demakes*. Released on June 3, 2022, this game features four playable characters, giving players a couple hours of fun.

This game had the shortest, sweetest development time in the history of the company, taking only two weeks to complete. With the completion of the saga, all mainline *Touhou Project* games are now playable on PC.

The game is available exclusively on itch.io. Source code available on [GitHub](https://github.com). Soundtrack available on [Bandcamp](https://bandcamp.com) from Drillimation Records.

きゅうきよく どうほうぼうけん しゅうりょう
究極の東方冒険。サガ終了

このゲームは東方プロジェクトファミコンディメイクをしゅうりょう
れいわ ねん つきみっか はつばい
終了した。令和4/2022年6月3日に発売された、
にん ふく
ゲームは4人のプレイヤーキャラクターが含まれている。

かいしゃ れきし もっと みじ あま かいはいつじかん
会社の歴史にこのゲームは最も短くて甘い開発時間
しゅうかん しゅうりょう しゅうりょう
であった。2週間で終了した。サガを終了したので、
とうほう ウィンドウズ
すべての東方プロジェクトゲームはWindowsパソコン
あそ
に遊べる。

イッチ・ドット・アイオー りょうかのう ギットハブ
itch.ioで利用可能です。ソースコードはGitHub
りょうかのう
で利用可能です。サウンドトラックはドリリメーションレ
バンドキャップ りょうかのう
コードからBandcampで利用可能です。

Chuhou Joutai 3: Three Nights of Scarlet Abscess

ちゅうほうじょうたい

たいけつ うんめい みつつ じごくよる

中方状態3:コスプレ対決!運命の3つの地獄夜



Susumu Takajima and Kagami Ochiai's saga concludes

Drillimation also gave the *Chuhou Joutai* saga a similar “ultimate” treatment.

Released on October 7, 2022, *Chuhou Joutai 3: Three Nights of Scarlet Abscess* went for a horror approach this time. Gensokyo's Crown Princess decides to host a ball at the Scarlet Devil Mansion, but SPASDOT sent out their mercenaries to ruin it. The duo, alongside two of their friends, must jump in to stop this from happening.

The game alleviates some of the issues of its predecessor and includes many of that game's features. This game marked the end of the first entire phase of the *Drillimation Danmaku Universe*.

The game is available exclusively on Steam.

たかしま

おちあい

しゅうりょう

高島ススムと落合カガミのサガが終了する

どうよう

きゅうきよく

たいぐう

ちゅうほうじょうたい

ドリリメーションも同様の「究極の」待遇を中方状態

あた

サガに与えた。

れい わ

ねん

つきなの か

はつばい

こんかい

令和4/2022年10月7日に発売された、今回は

ちゅうほうじょうたい

と

げんそうきょう

中方状態3がホラーアプローチを取った。幻想郷の

こうたいし

こうまかん

ぶとうかい

ひら

皇太子さまは紅魔館で舞踏会を開くことにしたが、

しんくだん

ようへい

ぶとうかい

こわ

ふせ

真紅団の傭兵は舞踏会を壊したい。防ぐために、デュ

ふたり

ともだち

かいにゆう

オと二人の友達が介入しなければならない。

ぜんさく もんだい けいげん

このゲームは前作の問題を軽減して、そのゲームの

とくちょう ふく

特徴が含まれている。このゲームはドリリメーション

だんまくせかい

しゅうりょう

弾幕世界のフェーズIの終了だ。

スチーム りょうかのう

Steamで利用可能です。

Touhou Kourinden ~ Mythos of Phantasmagoria

とうほうこうりんでん げんそう ゆうしゃ
東方香霖伝~幻想の勇者

TOUHOU KOURINDEN

東方香霖伝 Mythos of Phantasmagoria



Drillimation goes back to the past for a role-playing adventure

When the Chuhou Joutai saga was complete, it was time for Drillimation to create something new. It was unlike any other game Drillimation had developed. It was a role-playing game.

King Kourin and Queen Marisa are two historical figures mentioned in the Chuhou Joutai trilogy. This game told their backstory on how they founded the Federal Kingdom of Gensokyo and spawned its ruling Kirisame Dynasty.

Released on May 3, 2024, this game incorporates all of the usual JRPG tropes with a mix of danmaku. This game was intentionally developed to compete with Undertale.

The game is available on Steam and itch.io.

ロールプレイング冒険のため、ドリリメーションは過去に戻ってくる

中方状態サガが終了した頃に、ドリリメーションは新しい何かを作る必要があった。開発した他のゲームとは違っていた。ロールプレイングゲームだった。

中方状態トリロジーに言及した、コウリン王様とマリサ女王様は二人の歴史上の人物である。このゲームは幻想郷連邦王国と霧雨王朝の設立の物語を語る。

令和6/2024年5月3日に発売された、このゲームは弾幕ミックスですべてのRPGの比喻が含まれている。「アンダーテイル」と競争するために開発された。Steamとitch.ioで利用可能です。

Touhou Meijinka ~ Song of Divine Tempest

とうほうめいじんか
東方鳴神歌

TOUHO MEIJINKA
東方鳴神歌
Song of Divine Tempest



A Vietnamese prodigy directs a title for us

After the completion of *Mythos of Phantasmagoria*, a then-16-year-old prodigy from Vietnam came to direct a title of her own.

This game is the first in the Emiverse saga from the Vietnam-based Studio Emiko. It is also the first title from the company to be directed by a woman and not by the Prophet Driller.

Released on December 8, 2023, *Song of Divine Tempest* was developed to test the engine for all future Drillimation danmaku titles, including future possible demakes and *Chuhou Joutai* saga installments. Future Emiverse titles are also in preproduction.

The game is available on Steam and itch.io.

ベトナムの神童がゲームを監督する

とうほうこうりん でん げんそう ゆうしゃ かんりよう あと
「東方香霖伝～幻想の勇者」の完了した後、ベトナム
さい しんどう き じしん かんとく
から16歳の神童が来て自身のゲームを監督した。

きよてん お さいしよ
これはベトナムに拠点を置くスタジオエミコから最初の
じよせい かんとく さいしよ
「エミバース」ゲームだ。女性で監督した最初のドリ
さま かんとく
リメーションゲームであり、そしてドリラー様で監督しな
かった。

れいわ ねん がつようか はつばい しょうらい
令和5/2023年12月8日に発売された、将来のドリ
だんまくせかい
リメーション弾幕世界ゲームのエンジンをテストするた
とうほうめいじんか かいはつ しょうらい
めに東方鳴神歌を開発した。これも将来のディメイク
ちゅうほうじょうたい ふく しょうらい
と中方状態サガゲームを含む。将来のエミバース
ちゅう
ゲームもプリプロダクション中だ。

スチーム イッチ・ドット・アイオー りょうかのう
Steamとitch.ioで利用可能です。

The Future

みらい
未来

株式会社ドリリレーションシステム

DRILLIMATION
SYSTEMS CO., LTD.



In the company's early days and the entirety of Phase One, all of the games were produced in-house. Starting with *Touhou Meijinka ~ Song of Divine Tempest*, Drillimation began outsourcing graphic production to E. Enthusiasm. Drillimation also depends on a core group of directors and writers to create the games' stories, while the Prophet Driller programs the mechanics.

In the indie scene, Drillimation typically stays less than \$10,000 for their budgets. Because most games often exceed a budget of \$100,000, strict cost controls should not be mutually exclusive. One method the company uses is low-cost animation techniques to lower the render times of computer graphics.

The game above is scheduled to be completed and released in Q3 2025.

かいしゃ しよき とお すべ
会社の初期とフェーズIを通して、全てのゲームを
しゃない かいはず どうほうめいじんか はじ
社内で開発した。東方鳴神歌から始まり、ドリリメー
ションはグラフィック制作をEエンスシアズムにアウト
ソーシングし開始する。ドリリレーションもゲームの
ものがたり つく かんどく さっか いぞん さま
物語を作ることに監督と作家に依存する。ドリラー様
はプログラミングをやる。

どうじん よさん つうじょう
同人シーンには、ドリリレーションの予算は通常¥100
まん い か もっと まんいじょう こ
万以下だ。最もゲームは¥1000万を超え
げんかく よさん そうご はいたてき
で、厳格な予算は相互に排他的であってはない。
じかん さ かいしゃ
グラフィックのレンダリング時間を下がるために会社
つか ひと ほうほう げんていてき
が使う一つの方法は限定的なアニメーションテクニッ
クだ。

うえ かんりょう はつぱい れいわ ねんあきよてい
上のゲームの完了と発売は令和7/2025年秋予定
だ。

Career Opportunities

キャリアの機会

Want to lead Drillimation into the future?

The future is something that either you or us will have to discover for ourselves. We don't know what page we may open for flip to.

We are looking for talented individuals to help us put smiles on the faces of millions of players around the world. We are serious about making things fun and entertaining, and are also committed to enhancing diversity, equity, and inclusion.

Head to drillimation.com/careers for information on these opportunities.

The positions offered are volunteer-only and do not offer any pay and/or benefits.



ドリリレーションを未来に連れたいのか？

未来はあなたが発見できる何か。どのページにつながることを知らない。

世界中の何百万人ものプレイヤーの顔に笑顔を置くことを手伝える才能ある人々を求めている。物事を楽しくて面白いにすることについてマジだ。また、多様性と公平性と包括性を強化することに尽力だ。

機会に情報については、drillimation.com/careersを訪問してください。

職位は志願であり、給与及び福利厚生は提供されていません。

Legal lines and attributions

きぞく
帰属



Individual game attributions:

Chuhou Joutai trilogy:

- ©2020, 2021, 2022 Drillimation Systems Co., Ltd. All rights reserved. Chuhou Joutai is a trademark of Drillimation Systems Co., Ltd.

Touhou Project NES Demakes:

- Originals: ©1996, 1997, 1998—2024 Team Shanghai Alice. All rights reserved. Touhou Project is a trademark of Team Shanghai Alice.
- Demakes: ©2020, 2021, 2022 Drillimation Systems Co., Ltd. Source code is licensed under GPL2.

Mythos of Phantasmagoria:

- ©2024 Drillimation Systems Co., Ltd./Studio Emiko. All rights reserved. Mythos of Phantasmagoria of a trademark of Drillimation Systems Co., Ltd. Touhou Project characters © Team Shanghai Alice.

Emiverse:

- Touhou Meijinka: ©2023 Drillimation Systems Co., Ltd./Studio Emiko/E. Enthusiasm. Emiverse is a trademark of Studio Emiko. Source code is licensed under GPL2.

Open source technologies used in Drillimation games:

- Scribble by Juju Adams
- Steamworks Ext by YoYo Games

Licensed technologies used in Drillimation games:

- Chiptune Player by Mick @ GamePhase
- GameMaker by YoYo Games
- MOD Player by Mick @ GamePhase