



SO × VP
Anniversary Fes 2020
~星海祭~

OFFICIAL PAMPHLET

SO×VP Anniversary Fes 2020 ～星海祭～

STAR OCEAN × VALKYRIE PROFILE
Anniversary Fes 2020
～星海祭～

2020年4月4日





SO×VP Anniversary Fes 2020 ～星海祭～

開催のご挨拶

この度は「SO × VP Anniversary Fes 2020 ～星海祭～」にお越しいただき、
誠にありがとうございます。

本イベントは『スターオーシャン：アナムネシス』の3周年だけでなく、
『ヴァルキリープロファイル』の20周年イヤーも記念しての特別合同イベントとして企画いたしました。

両タイトルとも、このようなイベントができるまでのコンテンツとなったのは、
他でもない皆様のご声援のおかげです。改めて御礼申し上げます。

星海祭自体も今年で3回目となりますので、
昨年までとは趣向を変えて音楽をメインにした内容となっております。
桜庭さんが作り上げた素敵な音楽とともに、
これまでのゲームプレイの思い出たちを振り返る空間を作りたい、というのが目的です。

実はSO、VPともに過去のイベントではオーケストラをやったことがない、ということもあったので、
今回は小編成ながらのオーケストラとバンドが融合した構成での演奏となっております。
従来の桜庭バンドのメンバーとは異なる編成ではありますが、原曲が素晴らしいからこそ、
いろんなアレンジで楽しめるのも桜庭サウンドの醍醐味かと思います。

VPではその演奏とともにレナス役の冬馬さん、フレイ役の川村さんによる
VP1のシナリオをモチーフとした朗読で、世界観を膨らませていただきます。

そしてSOでは過去シリーズの曲を中心にしたメドレー曲をオーケストラバンドでの演奏や、
アナムネシスのテーマソングのボーカルLIVEなどをお楽しみいただきます。

もちろん、半場さんに演じていただくウェルチも参加して盛り上げる、
アナムネシスの新情報も盛りだくさんでお届けします。
短いお時間ですが、ぜひ皆様とこの祝宴を共有できれば幸いです。

残念ながら今回はオンライン配信のみ、となってしまいましたが、いずれまた、
リアルな空間でこのような感動を共にできる日を実現したいと考えております。
もちろん、ゲーム本編についても精一杯頑張って開発、運営していきますので、
今後ともよろしく願います。
皆様に最大限の感謝を込めて。

株式会社スクウェア・エニックス SO/VPチーム一同



SO×VP Anniversary Fes 2020 ～星海祭～

— PROGRAM —

オープニング

VALKYRIE PROFILE より

- ・ 窮境へのレクイエム
～ 天空の扉
- ・ 未確認神闘シンドローム
- ・ 奈落の底にある歪曲
- ・ The neverending cycle of reincarnation
～ Turn over a new leaf
～ The true nature of all

・ 幸せに、なれますように。

朗読：冬馬由美（レナス）／川村万梨阿（フレイ）

ゲストLIVE

- ・ 「何度でも」 CIVILIAN
- ・ 「光舞う場所」 SHADOW OF LAFFANDOR

新情報パート

STAR OCEAN PROGRAM #39～SO×VPフェス 2020 スペシャル

出演：ウェルチ（CV：半場友恵）／リーシュ（水沢柚乃）／コロ（？）／甲斐聖現





【「SO×VP Anniversary Fes 2020 ～星海祭～」スペシャル鼎談】

株式会社トライエース
代表取締役

五反田義治

株式会社トライエース
ゲームデザイナー

則本真樹

作曲家

桜庭統

サウンドのオーダーは「かっこいい曲」のひと言長年の付き合いが生み出す阿吽の呼吸

「SO×VPアニバーサリーフェス2020『星海祭』」の開催おめでとうございます。今回のイベントは両作のファンにとっては待望のお祭りになるかと思いますが、まずはこの企画が実現に至った経緯をお聞かせください。

五反田義治(以下、五反田)：昨年末、スクウェア・エニックスさんとの打ち合わせの中で『ヴァルキリープロファイル(以下、VP)』のシリーズ20周年というアニバーサリーイベントですから、なんらかのお祝いイベントを催してもよいか?との提案をいただいたんです。『スターオーシャン』・『アナムネシス(以下、SOA)』の3周年イヤーでもありますし、せっかくなので「星海祭」でコラボしてみたらどうだろうということで、合同フェスを実現することになったと聞かれています。

——開催が決定したときのお気持ちはいかがでしたか?

則本真樹(以下、則本)：『VP1』からもう20年が経過したという事実を突き付けられて、ちょっとビックリしたんですよ。年を取ったものだと実感させられました(笑)。

桜庭統(以下、桜庭)：『星海祭』自体は今年で3回目の開催となりますが、自分は今回も演奏をさせていただけるとのことなので、「ああ、練習しないといけないな」というのが率直なところでした(笑)。今回はアレンジも自分ではありませんし、編成もいつものバンドとは違うので、どうなるか今から楽しみです。

——お客さまに演奏をお聴かせする桜庭さんとしては、身が引き締まる思いはありますよね。そもそも、『SO』シリーズと『VP』シリーズはプレイヤー層がかなり近いイメージがあるのですが、現場の手ごたえとしてはいかがでしょうか?

五反田：どうなんですかね……。もちろん、両作を遊んでくれている方も少なくはないと思いますけど、タイトルとしてはまったく別のシリーズですから。とくに『SOA』から『SO』シリーズに触れてくださって

いる人については、『VP』を知らない方のほうが多いのではないのでしょうか。

則本…昔はともかく、今はたっくさんのゲームがリリースされていますから。あまり開発会社を気にして遊んだりはいらないんじゃないですかね。我々としても、そこらへんを意識して作ってはいませんし。

—では、このフェスがそれぞれの作品を知ってもらいたいきっかけになるかもしれませんね。今回はフェスのパンフレット用の対談企画というところでお三方にお集まりいただきましたが、実際のところ、今でもこのメンバーで集まったりする機会はありますか？

五反田…めったにないです。そもそも桜庭さんとかうして向かい合って話をするのも、なかなかめずらしいことですよ。

桜庭…はい。普段はメールでのやり取りがメインなので、こうして顔を合わせる機会は久しぶりかと。

—そうでした。桜庭さんは今、お住まいは静岡なんですよ。では、同じ社内にいる五反田さんと則本さんはいかがですか？

五反田…同じ会社のメンバーなので、ミーティングなどでしょっちゅう会話はしますよ。ただ、僕と則本さんと2人で、というのはありますが、桜

庭さんも入れて3人で集まって昔を思い出したり、お酒を飲みに行ったり…なんてことはないよね(笑)。

則本…ないですね(笑)。

五反田…もちろん、プロジェクトに対してお互いに意見を出し合ったりはしますけど。桜庭さんのやり取りも現場のスタッフに任せていますから、頻繁にメールを交わしたりといったことはほとんどないですよ。

—今日は久しぶりに旧交を温める場ということですね。桜庭さんのお仕事のやり取りはメールですることが多いとのことですが、そもそもお2人は、桜庭さんにどのような形でサウンドを発注するのでしょうか？

五反田…僕が『SO』のサウンドを桜庭さんとやり取りしていたのは初期のころだけですけど、あまり細かい指示はしていませんように思います。基本的にはすべてお任せしていました。

則本…僕も『VP1』のときだけですかね、桜庭さんに直接お願いしていたのは。同じくあまり細かいことをお伝えした記憶はないのですが…。

桜庭…そうですね。『VP1』のときの発注は、「ダンジョン用にかっこいい曲」くらいしか説明が書かれていなかった気がします。

—なんたるアバウト！(笑)

五反田…たったそれだけなんだ(笑)。「SO」は

もう少し説明を入れていたと思うけど。

桜庭…うん。「SO」はテキスト2行ぶんくらいの説明は入っていましたね。

則本…桜庭さんとはトライエース結成前に所属していたウルフチーム時代からお仕事をしてくれていることもあって、そこまで細かく指示を入れなくても意図を汲んでもらえますから(笑)。僕があまり音楽に詳しくはないこともあって、お任せしたほうがいいものに仕上がらるだろうという狙いもあります。

—実際に作る桜庭さんとしてはいかがでしたか？

桜庭…あまり細かく指示を入れられるより、自由にやらせてもらえるほうがありがたかったですね。「かっこいい曲」と指定されているのなら、かっこいい曲を作ればいいわけですから。逆に細かく指定が入ってしまうと悩んでしまうところはあるかもしれません。

—音楽を手掛けるにあたって、『SO』らしさや『VP』らしさを意識することはありますか？

桜庭…作品の雰囲気は重視しますね。『SO』は星の海というくらいですからSF色が強いですし、逆に『VP』は神話をベースにしたファンタジー。それぞれの作品の雰囲気に合わせて、使う楽器やサウンドの方向性は変化していきます。



——五反田さんや則本さんは、あがってきた音楽を聴いたうえで、調整をお願いしたりボツにしたりすることもあったのでしょうか？

五反田…ありますよ。ボツにするというよりは、別のシチュエーションで使用したりするケースのほうが多かったですけどね。

——別のシチュエーションに使用……具体的にはどういうことでしょうか？

五反田…たとえばバトル曲でいえば、ザコ戦用に考えていた曲なのに、ボス感が強すぎるものがあつたりして。これまたアバウトなんですけど、「このままだとボス過ぎるのもっとザコっぽくしてください」とってオーダーはけっこうありましたね。

——わかる気がします！ 失礼ながら『SO』も

『VP』も、桜庭さんの手掛けるバトル曲はボス感が強めですよね(笑)。

桜庭…それは本当によく言われます。なので、そういうったオーダーが来た場合はその曲を修正するんじゃなくて、最初から作り直したりしていました。そちらのほうが早いので。

——作り直しなんですか？ それはもったいない……。

五反田…完全にボツにしたりはせず、最初にもらったバトル曲を中ボス用に設定するといったことはよくありましたよ。そうしてじっと待っていたら、そのうちくるんですよ。言語化するのは難しいんですけど、ザコ戦にしつくりくる曲が届くんです。

——徐々にアジャストしていくんですね。おもしろいです。『VP1』のサウンドはいかがでしたか？

則本…『VP1』のほうはむしろ逆でしたね。桜庭さんが後半になればなるほど、激しい曲をたくさんあげてきてくれた覚えがあります。なので、後半のダンジョンにいけばいくほどテンションが上がっていきますよね。

——ゲームの盛り上がり方としては正しいかと。『VP1』はダンジョンごとに音楽が変化したりして、桜庭さんの音楽的な懐の広さを思い知らされ

ました。ただ、先ほどかがったお話によると、ダンジョンごとに細かく指定が入っていたわけは……。

桜庭…ないですね(笑)。基本的には「かっこいい曲」ってオーダーで。ただ、『VP1』はダンジョンに潜っている時間が長いとのことだったので、全体的にノリを重視して、気持ちよくプレイしてもらおうと考えながら曲を作っていました。後半のほうが激しいというのも、そういうオーダーがあつた気はしますね。

則本…たしかに。

——あれだけの数のダンジョンに対し、イメージを変えて作り分けるといふのはたいへんだったのでは？

桜庭…そうでもないです。僕はとにかく曲を作ってお渡しして、そこからイメージに合った曲を採用してもらっていただけなので。ダンジョンごとに曲を設定してくれたのは開発サイドになりますので、僕はどの曲がどのダンジョンで使われているのかもわからないくらいです。

則本…ダンジョン曲については、1つだけ明確に「こうしてほしい」とってイメージが固まっていたものがあります。「アルトリア山岳遺跡」なんですけど。

——おお。最初に訪れるダンジョンですね。

則本…とはいえ、僕にはそのイメージを桜庭さんに伝える手段がなくて……。イメージにぴったり合う曲が来るのをひたすら待っていました。

——先ほど五反田さんも似たようなことをおっしゃられていましたが、おもしろいですね。時間をかけてイメージを合わせてくる桜庭さんがスゴイってことでもありますけど。ちなみに『VP1』のダンジョンはサウンドのテンションのみならず、難易度もどんどん上がっていきまますよね。「ローム丘陵のカラクリ屋敷」とか「暗黒塔ゼルヴァ」とか、ギミックもパズル性も鬼の難易度で、今でも忘れられません。

則本…あれは当時のプランナーが力を入れまくった結果、ね……(苦笑)。僕のせいではないんですけど言いたい気持ちもあります……ええ、すみませんでした！

(一同爆笑)

——でも、あの難易度がゲーマーの魂をくすぐったのは事実ですよ。たとえば『SO』でいえばアイテムクリエイションだったり、『VP』でいうところの道具生成や配列変換など、使いこなすことでゲームバランスが一気に変わるレベルのものが実装されていたのも、今となっては懐かしい思い出です。

則本…あのバランスは当時ならではの味とでもい

うか。我々もある程度「バランスが壊れるかもな」と思いながら実装していた部分はあります。

——わかっていながらバランスを度外視していたってことですか？

五反田…昔のゲーム、それこそパソコンのゲームってそういう要素がありましたよね。知っている人だけ得をするシステムがあったり、運がよければものすごく強い武器が手に入ったり。我々自身がそういうゲームを楽しんで育ってきた世代なもので、「そういう要素があってもいいかな」と考えていた部分はあります。今の時代はなかなかそういういきませんけどね。

今だからこそ話せる開発トーク
流行を追いかけるからこそ完成が
遠のくジレンマ

——せっかくなので、お三方が覚えておられる開発エピソードを教えてくださいませんか？

五反田…開発エピソードといっても、あまりおもしろいお話はないですよ。『SO』や『VP1』を作っていた時期は地獄のような忙しさだったな……ってことくらいです。

——ゲーム開発というと、追い込み時期はものすごく忙しいイメージはありますね。

五反田…じつは、最近のゲーム業界はまったくそんなことがないんですよ。マスター前とかアツプデート前後なんかは忙しい時期もありますが、昔とは比較にならないくらい健全な業界です。

——最近は……となるとつまり、当時は色々やばかった、と。

則本…ヤバかったですね(苦笑)。今だったら確実に怒られるような働き方をしていました。でも、それが当たり前でもありませんでしたし、どこのエントメ業界も同じようなものだったと思います。五反田…でもまあ、楽しかったですよ。よくも悪くも今ではもう出来ませんから。今の我々に、かつてのようなゲームは作れないと思いますね。則本…それはそのとおりですね。

——ファンとしてとても気になるお言葉。働き方改革によるものとかそんな意味ではなく、もっと深い意味がありそうですね。

五反田…深いというか、単純に若さに任せて突っ走って作りあげたのが『SO1』や『VP1』なんだと思います。先ほどシステム面や難易度についてのツッコミもありましたが、あらためて見直すとも多いですし、青さが目立つんですよ。これはトライエース設立前のお話になりますけど、『テイルズオブファンタジア』のシナリオなんかはその最たるもので、今の自分には絶対に書けない内容です。直球過ぎて恥ずかしくなってしまう。

——昨年、『SOA』と『テイルズオブファンタジア』がコラボしたとき、ファンは騒然としたものですけど。五反田さんにそんな思いがあったとは(笑)。

五反田…もちろん当時は全力で作っていたものなんでしょうけど、今あらためて見ちゃうとどうしても……『SOA』と『テイルズオブファンタジア』とのコラボが実現したとき、シナリオを書いてくれと頼まれたんですけど、あれは10代の自分だからこそ書いた内容ですから。40代になった今の僕にはちょっと難しいですよ、あの青臭さは。すでに失って久しいものなので。

則本…僕も今自分で『VP1』のシナリオを見直すと、直したいところがいっぱいありますね。シナリオとしての好みはあると思いますが、完成度としては後年手掛けた『エンドオブエタニティ(以下、EOE)』のほうが、自分のなかでの満足感が高いです。

——五反田さんや則本さんのようなベテランにも、そういった後悔の念のようなものがあるんですね……。

五反田…むしろ後悔しかありませんよ。実際、すべてに満足したうえでリリースした作品なんて皆無ですし。

——「完成度に満足していないけど、納期があるからリリースせざるをえない」という意味でしょ

うか？ ある意味、エンタメ業界共通の悩みなのかもかもしれませんが……。

五反田…納期はもちろんありますけど、それにとどまる話ではないですね。

則本…だって『SO1』も『VP』も、当初想定していた発売日からリリースを延期していますからね(苦笑)。

——たしかにそうでした(汗)。

五反田…ゲームを作るということは、当然ながら時間がかかるものなんですけど、その間に世界はどんどん変化しますし、開発技術も進化していきます。それを目の当たりにしていると、作っているがらにすでに再構築したくなっちゃうんですよね。「このオープニング、この技術を使ってこう修正したい」って具合に。

——それって究極の話、無限に作り続けることができちゃうってことでは？

五反田…そのとおりです。出来ることはやりたくなっちゃうというか、たとえば『SO2』なんかは、開発中にある大作RPGのスクリーンショットを見たことで、マップの表現を変えたりしています。

則本…具体的には『ファイナルファンタジーVII(以下、FFVII)』のことですね。

——まだスクウェアとエニックスが別々だった時代！

五反田…当初、『SO2』のマップは手書き風の見下ろし型だったんですけど、ある日、雑誌で『FFVIII』のスクリーンショットを見て「コレをやりたい！」となりました。マップを3Dのプリレンダリング表現に変えたんです。当時の機材では物理的に無理だったので、わざわざエニックスに数百万円する機材を買ってもらって(笑)。



——数百万円！ 規模の大きなお話ですね。

五反田…これは変更した一例ですけど。つまるところ、こうした技術革新があるたびに作り直したくなるわけで、そうするとゲームは永遠に完成しません。それでは商売になりませんから、どこかで線を引く必要があつて。それは予算であつたり納期であつたりになるわけですが、結果、自分としてはどうしても悔いを残したままりリースすることになってしまふんですね。これはどの作品においてもそうです。

——なるほど。これは則本さんも同様の想いなのでしょうが？

則本…僕はそこまで思いつめたりはしませんけどね（笑）。

——でも、トライエースの作品が常に時代の最先端を切り開いている感じがするのは、そういった五反田さんのイヅムがあるからかもしれませんね。『SOA』にしたって、これだけハイクオリティのビジュアルとアクションをスマートフォンで遊べるなんて、ちょっと信じられないと思つていますから。常に進化を続けていけるという意味では、運営型のゲームとの相性はいいのかも……。

五反田…そうかもしれないですけど、開発費はどんなでもないことになるので、運営さんや経営者としての目で見ると、また変わってくるんですけどね

（苦笑）。

——そのほか、今だからこそ語れるおもしろエピソードはありますか？ 桜庭さん絡みのエピソードもあれば聞いてみたいです。

桜庭…僕はトライエース設立後は会社に所属していませんから、そういったエピソードはないと思いますよ。

五反田…そうになると、ウルフチーム時代のお話になっちゃいますよね。当時、桜庭さんのキーボードをたたく音が大きくて話題になっていたことか……。

——キーボードをたたく……念のためにお聞きしますが、PCのタイピング音って意味ではありませんよね？

五反田…もちろん楽器のほうです。桜庭さんのプレイがとにかく激しくて、鍵盤をたたく音が大きいってフロア中で話題になっていて（笑）。

則本…僕は当時、五反田さんと桜庭さんとは別のフロアで仕事をしていましたけど、そのお話を聞いたことがありますね。

桜庭…普通の人に比べると、僕はちよつと鍵盤をたたく音が大きいかもしれません。おかげで楽器を壊したこともありますし……。

——本当ですか!? 桜庭さん、キーボードを演奏しているときはなんとというかワイルドですけど、

そんな一面があつたとは……。もちろんイライラして壊すって意味じゃないですよ？

桜庭…はい。ただ、演奏がちよつと激しいみたいで時々壊れちゃうんですね（苦笑）。

**3人が語る「お気に入り」
好きな作品、音楽、キャラクターは？**

——お三方のさまざま「一番」をお聞きしたいと思います。具体的には、一番お気に入りの作品やキャラクター、楽曲についてですね。

五反田…これ、自分でもよくわからないですよ（苦笑）。先ほどもお話したとおり、僕はこの作品にも後悔を残してしまっている人間なので、一番を選ぶというのはなかなか難しくして。新しい作品に取り掛かるときは、常に「もう後悔しないぞ」という意気込みで臨んでいますけど、なかなか……。

——逆を返せば、「常に一番満足いくものを作ろうとしている」と言い換えることもできそうですね。

五反田…どうなんですかね。ただ、音楽的なものは明確に答えがあつて。僕が一番気に入っているのは『SO3』の音楽なんです。

桜庭…わかる。僕もそれは同じですね。

——桜庭さんも同意ですか。具体的には、どういった部分が「一番」なのでしょう？

五反田…『SO3』の開発当時は、まだスクウェアとエニックスが合併する前だったんですけど。当時、音楽にものごく予算をかけていただいたんですよ。

——『SO3』というと、トライエースがPS2になって初めてリリースした作品ですよね？

五反田…そうですね。PSからPS2になって、僕が劇的に変わったと思えたものの1つがサウンド部分でして。音楽のストリーミング再生ができるようになったんですね。ストリーミング再生自体はPS時代からあった技術ですが、ロード時間などの問題が解決できず、『SO』のようなアクションRPGとの親和性は低かった。それこそサウンドノベルのように、画面がほとんど動かないゲームでしか活用できなかったんですよ。

——それがPS2のハード性能であれば可能になった、と。

五反田…より正確に言えば、ストリーミング再生が本格的に用いられるようになったのはPS3の時代なんですけど。当時どうしてもこの技術を使いたくて、特殊なプログラムを自分で作ったんですよ。

——ご自身で作っちゃったんですか？ 意気込みがものすごい(笑)。

五反田…そうして、当時のエニックスの社長に直接プレゼンしに行ったんです。たしかシヨパンの曲だったと思うんですけど、ひとつは当時のスタンダードであるMIDI音源で、PCで打ち込みをしたトラック。もうひとつが、ピアノストが生で演奏しているトラック。この2つを聴き比べてもらったうえで「どうですか？ このプログラムを用いれば、この生演奏のクオリティを出せるんです」って自信满满でお伝えして。

——その音質の違いを理解してもらえたから、予算がおりたわけですね。

五反田…いいえ。「どっちがどうすごいのか」と……(苦笑)

——ええっ？

五反田…当時のMIDIがそこそのクオリティで鳴らせるようになっていた側面もありますが、自分としてはより違いを際立たせるために、わざと音のバランスなんかも無調整のままにした落差の激しい2曲を聴かせただけに、そのリアクションにはビックリしてしまいました。

桜庭…そうなんちゃうよね(笑)。音としては全然違うクオリティなんだけど、人によってはまったく気にしないところだから。当時を考えると普通



の人はわからなくても仕方ないかも。

五反田…でも、ここからが社長のすごいところで。「五反田くんがそこまで言うんだったら、きっとスゴイことなんだと思うから、予算は出しますよ」って言ってもらえたんですよ。

——おお！プレゼンの勝利ってことですね。

五反田…どっちかというところ、プレゼンはいらなかったってお話かもしれないけどね(笑)。

(一同爆笑)

——それくらいの想いと労力を込めて実現させたわけですから、五反田さんや桜庭さんが『SO3』のサウンドに思い入れが強くなるのも納得です。

桜庭…あと、僕は『VP1』にも同じくらい思い入れがあります。『VP1』はノリがいい曲が多いというのは先ほどもお話ししましたが、自分の

音楽性に最も合っているのはこの作品なんですよ
ね。

則本…本当ですか？ 僕としては「桜庭さん、同
じようなノリノリの曲ばかり作られて嫌になっ
ていないかな」って心配していたくらいなんです
けど(汗)。

桜庭…そんなことはまったくないし、なんならも
のすごく楽しかったですよ。

——では、ここで則本さんの「一番気に入ってい
る作品」をお聞かせいただけますか？

則本…うーん、難しいですね……。

五反田…『E o E』とかの他社作品も含めてです
か？

則本…いやいやいや、『V P』や『S O』でって質問
でしょう？

——僕は『E o E』も大好きですけど(笑)。ここは
『S O』や『V P』シリーズのなかからお聞きした
いです。

則本…満足感という意味では『V P 2』のバトル
システムが思い浮かぶんですけど、思い入れも含
めて言うとか、やっぱり『V P 1』になりますね。
当時、あのバトルシステムはものすごく高い評価
を受けて、フォロワーもたくさん増えました。

——『V P 1』のバトルシステムに影響を受けたで

あろうゲームはたくさんありますよね。それこそ、
スマホ全盛となった今でも『V P っぽい』といわ
れる作品は存在しますし。

則本…僕はゲームとしての総合評価はさておき、
どこか1つでも誇れるものが作れていればそれで
おおむね満足できてしまう人間なんですけど。
『V P 1』のバトルシステムは、まさしくそれだと
思いますね。この満足ポイントはどの作品にも大
なり小なりありまして、たとえば『S O 4』のバ
トルシステムでいえば、「サイトアウト」にはすご
く満足しています。

——「サイトアウト」は、演出は長いんですけど
つい狙いたくなってしまうバトルシステムですよ
ね。僕も多用していました(笑)。バトル中にカメ
ラ演出が盛り込まれていて、しかもそれが戦略に
直結しているというのが当時ものすごく斬新で。
『E o E』の「トライ・アタック・バトル」にも、
その系譜が引き継がれているように思います。

則本…今はすべてリアルタイムで表現できてしま
いますけどね。そういう意味では、『S O 4』も
『E o E』も、あの当時ならではのバトルシステム
であり、演出だったと思います。

——では、お気に入りの楽曲はいかがでしょう？
則本…僕もお2人と同じく『S O 3』の楽曲が総
合的に一番好きかもしれません。生音源とかそこ
らへんのお話ではなく、雰囲気かね(笑)。あとは

『V P 1』のワールドマップで流れる楽曲。……
ちょっと曲名まではすぐに出てこないんですけど
(汗)。

——「天空の扉」ですね。レナスが羽を広げて飛
んでいるビジュアルが頭に浮かんできます。

則本…それです！ あの浮遊感がたまらなくて。
説明なんてほとんどしていないのに、ここまです
イメージにドンピシャな楽曲を作ってくれる桜庭さ
んは本当にすごいと思いました。

桜庭…たしか「空を飛んで移動する時の曲」くら
いの説明はあった気がしますね。逆をいえば、そ
れくらいの説明しかなかった(笑)。

——「天空の扉」は今回の「星海祭」のライブでも
演奏されるということで、自分も一ファンとして
今から楽しみで仕方ないです。では、お気に入り
のキャラクターとかいますか？

桜庭…僕はゲーム自体をプレイしないので、お気
に入りのキャラクターとなるとちょっとわからない
いですね……。

——桜庭さんは普段ほとんどゲームをプレイされ
ないとのことですが、そうにもかかわらず、ゲー
ムサウンドに関してあれほど多くの引き出しを
持つておられるのが素直にすごいですね。

五反田…桜庭さんが好む音楽の方向性が、たまた

まゲームにびったりだったってことだと思えますね。とくに「ゲームだから」と意識して作られてはいないのでは？

桜庭：そのとおりです。自分が作りた曲を作っていたら「これはプログレですね」といわれ、ジャンルなんかちっとも意識もしていないんですけど、ゲームのイメージに合っているといわれて今に至るといいますか……。とくにゲームサウンドとして意識して楽曲を作ってはいませんが、したがってゲームが好きでよくプレイするということもなっています。

——そうでしたか。では、この質問は五反田さんと則本さんにおうかがいしましょう。お2人が気に入っているキャラは誰ですか？

五反田：正直、ちよつと選べないですね。もちろん思い入れがないって意味ではなく、それぞれに思い入れがあるというか、一番を選べないというか。これまで創作してきたキャラはそれぞれ総勢100人以上いると思うんですけど、自分にとつては子どものような存在でもあるわけで。そんななかで、誰が一番好きか選べる人なんているのかな…….と思ってしまう。

——おっしゃるとおりですね。これは則本さんも同じかもしれません。

則本：僕は『SO2』のアシュトンが好きですね。

五反田：えっ？

——ええっ!? 今の流れでそう答えてもらえるとは思いませんでした(笑)。

則本：僕も『VP』シリーズのキャラは俯瞰して見ているので、なかなか選ぶことは難しいですけど、自分が直接生み出したわけではない『SO』のキャラであればアシュトンが好きですね(笑)。

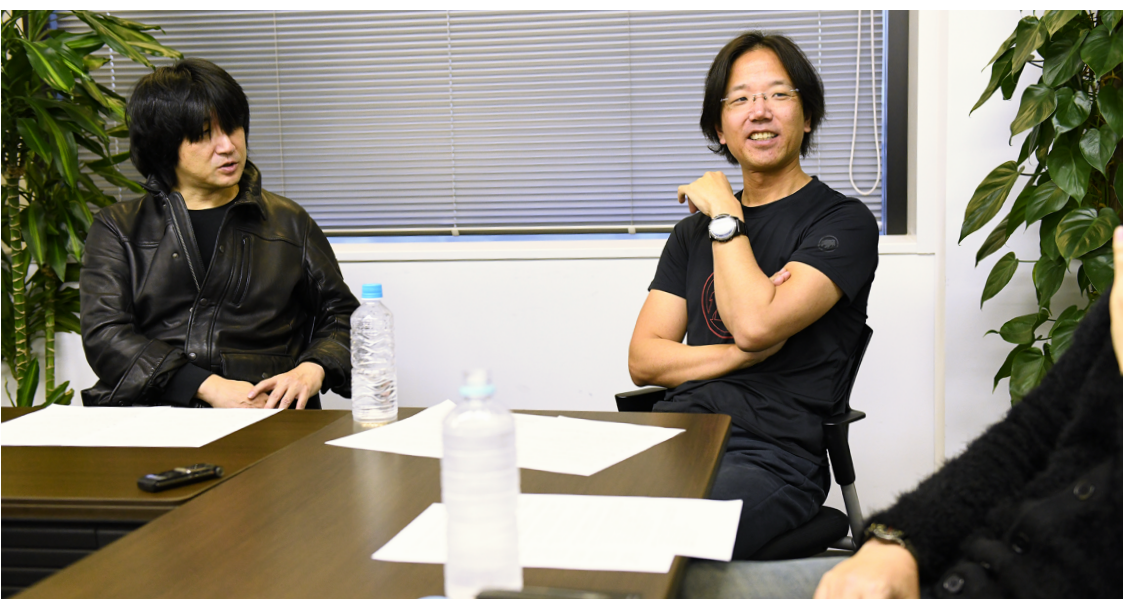
期待高まる『SO』と『VP』の コラボや新作は？

——昨年、『SOA』内で『VP』とのコラボイベントが実施され、則本さんが書き下ろしたシナリオが大きな反響を呼びました。新キャラまで登場して、ものすごく力が入っていたように思うのですが、あれは『VP1』や『VP2』の開発当時から温めていたアイデアなのでしょう。

則本：あのシナリオはコラボをきっかけに考えた、まったく新しい設定ですね。登場人物も含めて、本当の意味での「書き下ろし」になります。少し突っ込んだお話をしますと、『VP1』を作っていたときは続編のことなんて考えていませんでしたから、物語としてしつかり完結してしまっているんですよ。なので、いざ『VP2』を作ることになったとき、どうしても齟齬が発生してしまった。シナリオを外注することになり、自分が細部まで手を入れられなかった部分もあったの

で、なおさらですね。

——そういう意味では、悔いを残していた部分っ



てことでしょうか。

則本「悔いというか、課題ですかね。自分のなかで『VP1』と『VP2』の間にある溝のようなものが見えていたので、あのコラボでそれを少しでも埋めるべく、あのような物語を書かせてもらいました。

——シナリオはきちんとまとまってこそのものの、含みを持たせているというか、続きがいくらでも書ける内容になっていたと思います。単刀直入にお聞きしますが、則本さんのなかで続きはすでに思い浮かんでいるのでしょうか？

則本「「続きが書けるのではないか」といわれると、まさにそのとおりではあるのですが、僕の口からはなんとも……。ただ、すでに明確に決まっているかといわれたら、答えは今のところ「NO」ですね。

——ええっ？ あんなに気になるところで終わっているのに、続きはないんですか!?

則本「断片的にというか、漠然としたアイデアはありますよ。それこそ「エンディングはこうしたいな」とか「こういうシーンを入れたいな」とか、「このキャラはこう活躍させてあげたいな」ってレベルのものですけど。しっかりとした続きを書く必要に迫られたら、そのとき考えることになると思います。

——せっかくの『VP』20周年アニバーサリーイヤーですから、どうしてもあのコラボシナリオの続きを期待してしまいます。……というか、『SO』も『VP』も元々はコンシューマーハードで産声をあげたタイトル。そろそろコンシューマーでの新作を期待しているファンも多いと思うのですが、五反田さん、そこらへんで何か動きはないのでしょうか？

五反田「正直なところ、両シリーズとも新作をお待ちいただいているファンが多いというお話はお聞きしますが、こればかりはパブリッシャーであるスクウェア・エニックスさんに言っていたくしかありませんね。ビジネス的なこととか、いろいろありますし(苦笑)。僕らからは具体的なことは言えません。

——ビジネスである以上、採算がとれることが大前提にはなりますよね。あとスケジュールとか人員的なものとか。

五反田「我々としては、これからももっとたくさんゲームを作れたらいいなと思っています。とはいえ一度には絶対無理なので、できる範囲でのお話にはなりますけど。

——「疲れるからもう新作はちょっと……」って言われなくて、そこはホッとしました。ファンのみなさんも、トライエースが作るゲームに期待していると思いますよ。

五反田「ありがとうございます。熱量の高いファンのみなさんに支えられているおかげで、このようなイベントまで実現させていただいているわけですから。みなさんのご期待には全力でお応えしていきたいと思っています。至らない部分もあると思いますけど、これからも応援のほど、何卒よろしくお願いいたします！

——本日はどうもありがとうございました！

(取材・文：タダツグ)

イラストレーター

あきまん

今よりいい未来がみなさんに訪れるよう、
僕ももっとイラストが
うまくなりたいと思います。



リーシユとレナスの姿に
ファン歓喜!

最新のトレンドを盛り込んだ
コラボイラスト

「SO×VP アニバーサリーフェス2020
「星海祭」の開催おめでとうございます。今回の
フェスでは、あきまんさんが描かれたイヴリー
シユとレナスのコラボイラストが大きな話題を呼
んでいますね。

ありがとうございます。あのイラストは、昨年末
に開催されたコラボカフェの際に初お披露目され
たものなんですけど、SNSで自分史上最高レベ
ルの「いいね」をいただけたりと、おかげさまでファ
ンのみなさんから高い評価をいただきました。描
いた自分としても驚きのレベルです。

素晴らしいイラストですから、ファンのみな
さんが喜ばれたのも納得です。ご自身がこだわっ
た部分などはどこでしたか？

こだわったところ……イラスト的な部分でいえば
彩色ですかね。昨今のトレンドを取り込みつつ、
今までの自分のイラストとはちよつと塗りの方向
性を変えているんですよ。具体的には、アニメ的
な塗り方やハイライト、特殊効果を試してみまし
た。

あきまんさんほどのキャリアがあるイラスト
レーターさんでも、トレンドを意識されたりする
ものなんですね。失礼ながら、もっと「自分自身
のこだわり重視」でイラストを描かれるものかと
思っていました。

もちろん、そういうイラストレーターもいるとは思
いますけど。自分はこの世界は数字がすべてだ
と思っと思っていますから、自己主張よりもトレンドを
優先しますね。キャリア自体は確かに長いですが
、過去の実績が今の数字に結び付く世界じゃあ
りませんから。自分より若いのに、SNSで多く
の方に評価されているイラストレーターもいま
す。自分は、若くてセンスにあふれる人と戦う機
会を与えてもらっている立場の人間。トレンドを
無視するなんてとんでもないです。市場の流行や
求められているもの、ファンの好みを考えたうえ
で、自分なりのこだわりを盛り込むことが重要
じゃないかと考えます。

あきまんさんの考える理想のイラストレー
ター像が理解できた気がします。しかし、あきま
んさんほどのキャリアがあるベテランが、今なお
向上心を忘れず進化を重ねようとしている姿を見
せてもらえるのは、とても頼もしいことですね。

生き残るために必死なだけですけどね(笑)。

彩色などはトレンドを重視したとのことですが、
そのうえでご自身なりのこだわりを盛り込ん
だ部分もあったのでは？

はい。細かい部分ではありますが、キャラの骨格
や筋肉の付き方などにはこだわりましたね。リー
シユの脇腹とか筋肉の陰影に注目してほしいで
す。あと、レナスの甲冑もかなり試行錯誤してい
ますので、同じく注目していただければ。

二人が背中合わせで並び立つという構図も素
敵ですね。

キャラクターの表情や構図は、スクウェア・エニツ
クスから発注の際に指定いただいていたものなん
ですよ。自分としては、とくにリーシユなんかは
もつとにこやかな表情にするのも悪くないと思っ
たのですが、今回は発注どおり、レナスに合わせ
た祈りの表情にしています。レナスは女神様とい
うことで、そう簡単には笑わないとお聞きしたも
ので。

たしかに、レナスが笑顔を見せるシーンはさ
ほど多くありませんね。それだけ尊いというか、
意味があることなんですけど。

メルティーナはもつと
むっちりしていた？

『SOA』×『VP』コラボの思い出

あきまんさんは「スターオーシャン…アナム
ネシス(以下、SOA)」と「ヴァルキリープロファ
イル(以下、VP)」がコラボした際、キャラクター
のイラストを手掛けておられました。『VP』
シリーズをプレイされたことはあるものでし
ょうか？

恐縮ながら未プレイなんですよね……。熱狂的な
ファンに今なお愛されているタイトルだとお聞き
しているので、いつか遊んでみたいシリーズのひ
とつです。

ぜひ遊んでみてほしいです。自分は『VP』
ではメルティーナが好きなので、以前の
『SOA』と『VP』のコラボであきまんさんが描
かれた彼女のイラストにはドキドキしました。

ありがとうございます。メルティーナは当時、何
度もリメイクが入りながら仕上げていったキャラ
なので、そう言ってもらえるとうれしいです。

——リメイクが入ったんですか？ 具体的にどの
ような修正が？

太もも……ですね。

——太もも！

発注の際に「メルティーナの太ももはむっちりし
ています」と説明があったので、最初は思いつき
り太くしてみましたよ。でも、提出してみたら
「これは太すぎる」と言われて直し、再提出したら
「まだ太すぎる」と言われてまた直し……と、複
数回の修正を重ねました。

——そんなこだわりのやり取りが(笑)。たしかに
メルティーナは太ももがチャームポイントだと思
いますが、「むっちりしている」というのは、た
だ太くすればいいってわけではないってことです
かね。

——そうみたいです。運営サイドと開発サイドのアツ
いこだわりを感じました(笑)。

——今、こうして見返してみると、あきまんさん
のイラストの彩色は明らかに変化していることが
よくわかります。約2年前のメルティーナの線や
塗り方と、今回のコラボイラストのそれは全然違
いますね。

——はい。彩色を含めて、自分自身のイラストはどん
どん進化していると思っています。むしろそう

じゃないと、とても生き残っていきません。個人
的に、もし色々なことが許されるのなら、全部の
イラストを今の技術で描き直したいくらいです。

——年月を経てイラストのトレンドが変遷した
り、イラストレーターの技術が進化したりしてい
くというのは、運営型のソーシャルゲームならで
はの部分ですから、その考え方はおもしろいで
すね。今のあきまんさんの技術で描かれたキャラが
リバイバルするのは、ファン的にも気になる部分
かと。古いイラストを描き直す時間があるなら、
新しいイラストが欲しいって方も少なくないかも
しれませんが……(笑)。

たしかに。予算的にもスケジュール的にもかなり
厳しい気はしますから現実味はありませんが、も
し挑戦する機会がもらえたら頑張りたいですね。

**あきまんが目指すさらなる高み
すべては「今よりもっといい未来」
にするために……**

——色々なイラストレーターさんがキャラクター
のさまざまな一面を描くというのも、ソーシャル
ゲームならではのと思います。あきまんさんは、
ご自身がデザインしたキャラを別のイラストレー
ターさんが描いたものを見て、何か思うところは
ありますか？

——ネガティブな感情はまったくないです。むしろ、
素直にうれいのですし刺激を受けますね。
『SOA』には自分よりも今のトレンドを把握して
イラストを手掛けておられる方がたくさんいらっ
しゃいますから、いつも「こう来たか……」と思

いながら見えています。

——では、あきまんさんの一番好きなキャラは誰
でしょうか？

——どのキャラにも愛着があります。ただ、なかでも
リーシユはちょっと特別な思い入れがあります
ね。ものすごく可愛がっているつもりです。

——このコラボイラストからも、その愛着は伝
わってくる気がします。

ありがとうございます。彼女とは長い付き合いとい
うこともあつてか、もはや家族のような視点で
見てしまっています。自分では可愛く描けたつも
りでも、それはただの欲目だけで、ファンから
見たらそうでもないんじゃないか……なんて悩ん
だりしますよ(苦笑)。

——可愛くないなんてことは絶対ないですよ！
実際リーシユは人気ありますし、このコラボイラ
ストも受け入れられているわけですからね。あき
まんさんが『SOA』で一番好きなキャラはリー
シユということになるのでしょうが、『SO』のナ
ンバリングタイトルとなつたらどうでしょうか？
やはり、フィデルやミキに愛着があつたりしま
すか？

——もちろん、自分がキャラクターデザインを手掛け
た『SO5』のキャラには愛着がありますね。ただ、
一番好きというか、気になるキャラは『SO3』
のフェイトです。

——まさかのフェイト！ その理由も教えてもら
えますか？



単純にいつて、ものすごくカッコいいじゃないですか。キャラクターのデザインもそうですが、着ている服やアーマーも洗練されていますし、何よりソフィアとの関係性がいいんです。

——ソフィアとの関係性、ですか？

フェイトとソフィアって、ただの幼なじみという言葉ではくれない特別な関係になっていると思うって。あくまで自分の私的な見解なので、実際は全然違う可能性がありますけど。

——カップリングのお話は論争に発展するかも知れませんが(汗)。あくまであきまんさんの個人見解では、フェイトとソフィアは「すでにそうである」ってことなんです。

自分にはそうとしか思えないんですよ、あの雰囲気は……。少なくとも、フィデルとミキにはあんな雰囲気は出せませんよ(笑)。

——いつか、あきまんさんが描くフェイトとソフィアのツーショットイラストも見てみたくなりました(笑)。そして、あきまんさんは『エンドオブエタニティ』や『NieR:Automata』、『テイルズオブファンタジア』や『サクラ大戦』とのコラボの際にもキャラクターのイラストを描き下ろしておられましたね。

はい。直近でいえば、『ギルティギア』とのコラボでデイジーというキャラを描かせてもらっています。

——『ギルティギア』といえば格闘ゲームの金字塔のタイトルのひとつ。その人気キャラである

デイジーを、他ならぬあきまんさんが描かれるというのはアツいですね。シナジーがものすごい。

おっしゃりたい意味はわかります(笑)。自分も光栄でしたし、ファンのみならずからもすごく反響がありました。デイジーもリーシュとレナスのコラボイラストと同様、彩色やハイライトをアニメ調のトレンドに盛り込み、「ネクロ」や「ウンディーネ」の表現にも力を入れて仕上げています。ファンのみならず受け入れてもらえてホッとしてました。

——今後のコラボにも期待しています。そして、そろそろファンとしては『SOA』の「エピソード3」についても気になっているのですが……。こちらについて、何かお話しただけのことではありませんか？

まさに「星海祭」のステージで、いろいろ発表さ

れるかと思っています。自分は3人(+1体)の新キャラをデザインさせていただきましたので、ぜひ注目いただければ。

——それは楽しみです。昨年末に3周年を迎えた『SOA』が、ますます盛り上がってくれば最高ですね。

そうですね。今よりいい未来がみなさんに訪れるよう、僕ももっとイラストがうまくなりたいと思います。引き続き応援をよろしくお願いいたします。

——「いい未来の訪れ」……夢と希望が膨らむ素敵なメッセージですね。これからの『SOA』、そして『SO』シリーズに期待させていただきます。本日はお忙しいなか、どうもありがとうございます！

(取材・文：タダツグ)



あきまん
本名：安田朗
イラストレーター／キャラクターデザイナー。
代表作として『ストリートファイターシリーズ』
『∀ガンダム』など、多くの作品のキャラクター
デザインを手掛ける。
スターオーシャンシリーズでは『スターオー
シャン5』から『スターオーシャン：アナムネ
シス』のメインキャラクターのデザインを手掛
けるだけでなく、多くのイラストを担当して
いる。
現在、自身オリジナルである『GODZ ORDER』
という美少女プラモデルの企画を進行中。



私たちの楽曲が、みなさんといっしょに、
この広い宇宙への冒険に飛び立てることを思い、
とてもワクワクしています。

それぞれのシリーズファンのみなさんに、
音楽を通してあの日あの時のゲームの世界を
思い出していただけると嬉しいです。

矢内景子 / 近谷直之

SHADOW OF LAFFANDOR SPECIAL INTERVIEW

—『スターオーシャン』との出会いについて教えてください。

矢内…私は両親の仕事の都合で幼少期を海外で過ごしていました。高校生になり、親元を離れて日本で一人暮らしを始めたのですが、その頃に『スターオーシャン3・Tier 1・The End of Time』が発売されていて、夢中になって遊んでいたのがスターオーシャンシリーズとの出会いです。私は、もともとファンタジー作品が大好きなのですが、実はSF作品はあまりやったことがなかったので、ワクワクしながら遊んでいたことをよく覚えてますね。一人暮らしは、自由で、ゲームも遊び放題だったので、(笑)思い出深い作品になっています。

近谷…2007年にPSP版として『スターオーシャン1・First Departure』がリメイクされていて、周りの友だちも含めて盛り上がりがあった覚えがあります。私の場合は、ゲームの内容ももちろんなのですが、桜庭さんが制作された音楽に特に注目していましたね。ゲームの世界観にも合いつつ、常に飽きない音楽にワクワクしていました。変拍子の使い方やフレーズの横の流れが面白いなと思って何度も何度も聴いていました。

—『スターオーシャン』との関わりについて教えてください。

近谷…初めて関わらせていただいたのは、『スターオーシャン5・Integrity and Faithfulness』でandroidさんが書き下ろしをされていたテーマソング

「Astranova」のインストルメントアレンジでした。ゲームの中でも重要なシーンの音楽で、とても光栄に思いながら原曲の良さをよりシンフォニックに広げられるように編曲させていただきましたね。そのあと『LOVE CONNECTION』というソフィアのキャラクターソングも担当させていただいたり、様々な形で関わりを持たせていただいています。

矢内…『LOVE CONNECTION』を歌うソフィアは、私がスターオーシャンシリーズで初めて遊んだ『スターオーシャン3・Tier 1・The End of Time』のキャラクターということ、お話をいただいたときは本当に嬉しかったです！ソフィアは女の子として完璧に近いというか、なんでもできてしっかりしているのに、フェイトになかなか思いが届かなくて…。そのもどかしさを感じながら、ソフィアの魅力がフェイトに届くと良いな。という気持ちで作らせていただきました！

近谷…普通は「Ia Ia Ia (ラララ)」や「Ah (アー)」などで歌われるコーラス部分を「にやにやにや」で歌い、ソフィアらしさを前面に出した、遊び心を忘れないアレンジを心掛けたことが思い出深いですね。

矢内…ソフィアはきつと、直接的に「好き！」と言えるタイプではないので、大人に憧れる背伸びしているところ、やきもち焼きなところ、そしてフェイトを好きな気持ちを、ソフィアの能力や詠唱ダンスのイメージなどに重ね合わせて歌にしました。可愛らしさをふんだんに詰め込んだ一曲になったかな？と思っています。そして何よりレコーディングの時の榎本温子さん

が最高にかわいかったです！

―『スターオーシャン1・First Departure R』のテーマソングも手掛けていらっしゃいますね？

矢内：『スターオーシャン』シリーズ第1作目のリメイク作品のテーマソングということで、昔も今も変わらない、新しい世界へ飛び込むワクワクを込められたらと思い「新しい一步 (feat. U)」という楽曲にさせていただきました。平凡な日々になんとなく物足りなさを感じていたラティが飛び出した想像を超えるような広い世界。きつと踏み出す全ての一步が彼にとつての「新しい一步」であり、それは嬉しかったり楽しいものであるときもあれば、苦しく重いものであるときもあったと思います。喜びと発見、迷いと後悔、色々な感情が生まれる中で、それでもいつだって踏み出す決意をするのは自分であることを、この作品からたくさん学んだ気がします。

近谷：「新しい一步 (feat. U)」は、疾走感や緩急を意識し制作しました。個人的には、リズムをエレクトロと生のドラムをかけあわせたハイブリットな音像にして、新しい『スターオーシャン』のOPらしさを追求した作品となっています。

―『スターオーシャン…アナムネシス』EP3予告映像に抜擢された「光舞う場所」について伺えますか？

矢内：こちらの楽曲を担当させていただけることになった時、最初に伺ったお話が、仲間たちが倒れている中をイヴリースユが歩いていくという衝撃的なイメージでした。背中しか見えないリースユが、どんな表情で、どんな想いで、歩いていったのかをたくさん悩み考えました。仲間のため？自分のため？世界のため？リースユはどんな信念を抱いているのだろうか。そして、そう考えているうちに、リースユの背中を眺めながら私たちが抱く疑問は、リースユ自身が自問自答しながら抱いてきたものではないか？それが彼女の通ってきた道であり、歩いていく先なのではないかと思うようになりました。リースユの、そして関わってきた全ての仲間たちの辿ってきた道の先が、願わくば、「光舞う場所」であるようにと願いを込めて書いた曲です。

近谷：様々な資料を基に矢内と作品のテーマを汲み取りながら制作していききました。仮の映像にあった、リースユの一步一歩踏み締めて歩くような重々しさを表現したかったので、冒頭はルート音を変えずに、オンコードで変えていきました。リースユの張り裂ける様な想いを表現できたのでは？と考えています。矢内：今回のイベントで初めて生演奏させていただきますので是非楽しみにしていただければと思います。

―お二人は今回のイベントのオーケストラアレンジもご担当されていると聞きました！

矢内：今回は、『STARROCEANX VALKYRIE EPISODE ANNIVERSARY Fes 2020 星海祭』という記念すべきイベントで、楽曲をアレンジさせていただけることとなり、大変光栄に思っています。『スターオーシャン…アナムネシス』の3周年、『ヴァルキリープロファイル』のシリーズ20周年をみなさんといっしょに盛り上げていけると嬉しいです！

近谷：桜庭さんの原曲らしさを残しつつ、シンフォニックロックならではの音像を作れるように編曲しました！楽器と楽器が重なる事によってできる新たな音色など、曲の新たな魅力を引き出せるようにがんばりました。それぞれのシリーズファンのみなさんに、音楽を通してあの日あの時のゲームの世界を思い出しただけると嬉しいですよ！

もちろん桜庭さんにも直接ご監修いただいておりますので、ご安心を。

―最後にみなさんにメッセージをお願いします。

矢内：私たちの楽曲が、みなさんといっしょに、この広い宇宙への冒険に飛び立てることを思い、とてもワクワクしています！『スターオーシャン』シリーズという由緒正しいRPGシリーズにこのような形で関わることができて本当に幸せです。『スターオーシャン』、そして『ヴァルキリープロファイル』の素晴らしい音楽と共に、また、たくさんの冒険を楽しんで

ください！

近谷：『スターオーシャン…アナムネシス』3周年、『ヴァルキリープロファイル』シリーズ20周年という記念すべきタイミングで、様々な作品のテーマソングや楽曲のアレンジで関わることができてとても光栄です。みなさんにお楽しみいただけるように一生懸命準備してきました！あとは画面の向こうまで届くように魂を込めて演奏できればと思います！楽しみにしててくださいね！

SHADOW OF LAFFANDOR

矢内景子(作詞/作曲/歌)、近谷直之(サウンドプロデュース) からなる音楽ユニット。

2017年ワーナーミュージック・ジャパンより『SHADOW OF LAFFANDOR ラファンドール国物語～ある少女の光と影の追憶～』でデビュー。ストーリーや世界観を音楽で表現することに定評があり、様々な大型ゲームタイトルの音楽制作やアレンジなどを担当する。

『スターオーシャン1-First Departure R-』テーマソング、『スターオーシャン：アナムネシス Episode3』テーマソングを担当。

■楽曲はこちらから

矢内景子オフィシャルアプリ「KY」



CIVILIAN



「何度でも」は、絶望が待っていても歩みを止めないような、前へ前へ向かっていくような意識で作った曲です。

CIVILIAN SPECIAL INTERVIEW

—『スターオーシャン』との出会いについて教えてください。

僕は初代からプレイしているので、SFCの初代『スターオーシャン』が初めての出会いでした。小さかったのでゲームシステムなども多分あまり分かっていなかったような気がしますが、それでも子供心に、今までにプレイしたことが無いとてもワクワクするゲームだと思った記憶があります。

ターン制じゃなく画面を自由に動き回れる戦闘システムや壮大なSFストーリー、当時のSFCのゲームではオーバートクノロジーと言っても良いような素晴らしいBGMなど、その後の僕自身をJ・RPG好きにさせる原因になったゲームの一つです。

—もっとも印象に残っている作品について教えてください。

今のゲームでは当たり前ですが、当時のSFCのRPGではキャラクターが喋ること自体が珍しかったので、初代『スターオーシャン』の戦闘時にパーティーメンバーが戦闘不能になると他のキャラクターが反応して喋ったりするのがとても衝撃的でした。「よくもヨシユアを！」を初めて聞いた時はびっくりしました。あと、僕にとって「良いRPG」には音楽の出来もとても重要だと思っていて、その意味でもSOシリーズの音楽にはミュー

ジシャンとしてかなり影響を受けたと思います。特に『スターオーシャン3 -Till the End of Time-』の音楽はプレイ中、プレイ外を問わずずっと聴きまくっていました。

—好きなキャラクターについて教えてください！

沢山いて本当に迷うんですが、各シリーズ一人だけ挙げるなら、初代はヨシユア、「2」はアシュトン、「3」はアルベル、「4」はメリクル、「5」はヴィクトルが好きです。

—『スターオーシャン』との関わりについて教えてください。

もともと僕らが原型だけ持っていた「何度でも」という曲(その時はタイトルもまだ付いていませんでした)を制作スタッフの皆さんに気に入っていただき、そこからバンドメンバーを含めて全員で丁寧に『スターオーシャン』アナムネシス・Twin Eclipseのテーマソングとして楽曲を作っていました。そのご縁で昨年の星海祭にも出演させていただき、良い関係を築かせていただいております。

—タイアップの話をした時はどう思いましたか？

僕自身ただのファンとして『スターオーシャン』シリーズを楽しんでいただけの人

間なので、『スターオーシャン』アナムネシス』のテーマソングのお話をいただいた時は本当に嬉しかったです。小学生の時の夢がゲームのプログラマーだったので、あの時とは違う「音楽」という形で大好きなものに関わることができて、音楽を続けていてよかったです。

—「何度でも」の楽曲のコンセプトについて教えてください！

「何度でも」は、絶望が待っていても歩みを止めないような、前へ前へ向かっていくような意識で作りました。目の前を覆っている暗闇や霧のようなものを切り裂いてくような、一度スタートしたら絶対に立ち止まらないような、そういう緊張感のある空気を作ろうと思いました。曲の原型は前からあったもので、それを元にして、ゲームの制作スタッフの皆さんと意見を交わしながら仕上げていきました。とても良いものになったと思っています。

—レコーディングでの思い出やエピソードを教えてください。

「何度でも」がテーマソングに決まった際、僕が書いた歌詞の内容にスタッフの皆さんがとても共感してくださって、それによって新たに本編のシナリオに加筆がなされたというお話を聞いて、これは気合を入れられて絶対に良いものになれば、

と思ってレコーディングに臨みました。録り終わった時に出来が良かったので、「これで役目は果たせたかな」と思ったのを覚えています。

—最後にみなさんにメッセージをお願いします。

小さな頃から好きだったものに、自分自身が「作る側」の一人として関わる日が来るなんて、あの頃の自分に言ってもきっと信じなかったと思います。僕も皆さんと一緒に、ただの『スターオーシャン』ファンであることはこれからもずっと変わらないので、これからも一緒に『スターオーシャン』を楽しみましょう◎

CIVILIAN

コヤマヒデカズ (Vo,G)、純市 (B)、有田清幸 (Dr) による3ピースロックバンド。2008年、ボーカロイドプロデューサー・ナノウとしても活躍するコヤマを中心にバンドを結成。2009年より「Lyu:Lyu」名義から2016年にバンド名を「CIVILIAN」に改名。切実な思いを生々しく描き出す歌詞の世界で注目を集める。ヒリヒリとした切迫感を醸し出すコヤマのヴォーカルに加え、エネルギッシュなバンドサウンド、オーディエンスを一つにする高揚感を持った鮮烈なライブパフォーマンスで支持を広げている。2018年に『スターオーシャン：アナムネシス-Twin Eclipse-』のテーマソングを担当した。

SO×VP Anniversary Fes 2020

～星海祭～

The Culture Gap Accident !

シナリオ：和ヶ原聡司

それは、とある惑星での補給任務の最中のことだった。

「艦長！ メディカルマシン空いてますか！？」

「ヴィクトルさん！ その上！ 担架下ろしてください！」

「む、こ、ここを押せばいいのか！？ サイオンジ殿！」

探索・補給チームが慌ただしく帰還し、緊迫した様子で艦内を駆けてゆく。

艦橋にいた私やリーシュが何事かと飛び出ると、緊迫した光景が繰り広げられていた。

ティカとレイミ、そしてヴィクトルら三人の探索チームに囲まれてなんとレナスが重傷を負い、担架に乗せられていたのだった。

「ど、どうしたの！？」

「ちよつと緊急なの！ まずはレナスさんを運ばないと！」

「リーシュ！ ついてきて！ 他にも回復の紋章術を使える人をメディカルルームに！」

「え！？ あ、うん、わかったわ！」

ティカとレイミはそう言うと、フローティング機能のある担架を操作しながら、リーシュを連れてレナスを運んで行ってしまった。

担架を取り出した後は放置されたヴィクトルが、狼狽しながらそれを見送った。

私は、そんなヴィクトルの様子を見て、不思議なことに気付いた。

ヴィクトルの体には、傷つくどころか砂埃程度の汚れすらついていない。ティカとレイミも、さほど疲弊した様子は無かった。ということは、レナスがたまたま何か単独で大きな事故に遭ってしまった、ということなのだろうか。

私が尋ねると、ヴィクトルは困惑したまま答えた。

「いやそれが……我々も何があったのか、よく分からなかったのだ。探索に出てしばらくして、ドラゴン型のモンスターに出会ったのだが……」

ヴィクトル曰く、そのドラゴンはサイズこそ大きかったが、動きは鈍く攻撃方法も単純で、ティカもレイミも、もちろんヴィクトルも、全く強敵という手ごたえを感じなかった。

「敵は二体いた。自分とレナス殿が正面から接近戦を挑み、ティカ殿とサイオンジ殿が後ろからの援護を担当し……実際に、自分は何ら手間取ることなく撃退できた」

自分が全く手間取らなかった相手に、レナスがあればほどの重傷を負っ

た理由が全く分からない、とヴィクトルが困惑していると、汗で額に前髪が張り付いたティカが戻って来た。

「今、リーシュお姉ちゃんとレナお姉ちゃんが見てる。かなり重傷だったけど、命に別状はなさそう」

それでも命に別状は、という表現が出る時点で、かなり深刻な状況だ。一体レナスの身に何があったのかと尋ねると、ティカもやはり、ヴィクトルと同じように困惑した顔になった。

だが答えの内容は、ヴィクトルとは少し違っていた。

「なんだか、攻めあぐねてたみたい。正直、レナスさんがそんなに手間取る相手とは思えなかったから、どうしたんだろうって思ってた」

攻めあぐねていた、とはこれまたレナスらしくない印象だ。

私達三人が額を突き合わせて困惑していると、

「ちよつと艦長、ヴァルキリーが大怪我したって、本当？」

どこから聞きつけたか、メルティーナが私を探してやってきた。

「三人そろって何渋い顔してるのよ。あんた達の紋章術でも大変な状況なの？」

ティカの言では危機的状況は脱したはずだが、心配ではあるのでメルティーナも併いメディカルルームに行ってみることにする。

すると通路のベンチにレイミが座っていて、私の顔を見ると立ち上がり、ティカと同じようにもう心配ないということを報告してくれた。

「で、結局ヴァルキリーはどうしてあんな怪我しちゃったわけ？」

「ドラゴン型のモンスターにやられちゃったんですけど……でも、戦いづらそうというか、急に剣の扱いが下手になっちゃったみたいな感じに



見えました。レナスさんに限って、そんなこと無いと思うんですけど」

レナスの剣の腕や技は艦内の誰もが認めるもので、そんな彼女に限って剣の扱い方を失念するなどあるはずがない。

「特に今回は、艦長が新しく探索組の武器を新調してくださったじゃないですか。だから余計に武器がおかしいなんてはずは……」

「ちよつと待ってもらえる？ 武器を新調？ それ、確かなの？」

レイミが言った途端、メルティーナがそれを止めた。

「え？ はい。私達だけじゃなく、他にも探索に出る予定のメンバーには全員。ですよね？」

レイミに同意を求められると、ヴィクトルは背負った剣の鞘をベルトごと外す。

「もちろんどれも良い武器だ。自分が簡単に勝てたのは、この武器の力による所も大きい」

メルティーナはヴィクトルの剣をしばし眺めてから、

「なるほど。分かったわ。そういうこと」

何かを納得した後、意外なことを聞いてきた。

「艦長。ヴァルキリーの剣でリーシュが出したのと、艦で作ったのと、どっちの？」

※

「……」

レナスはむつつりとした顔でベッドに腰かけているが、そんな仏頂面をされても困るし、

「全くもって沽券にかかわらず！ 確かにリーシュさんの出す武器に比べるといささか洗練されていないのは認めますが、機能で言えば艦で製造したものも変わりはないんです！」

その隣でクドクドとうるさいコロもそろそろ黙ってほしいところだ。

メデイカルルームで私とレナス、そしてメルティーナとコロの四人で集まり判明したのは、レナスの負傷の理由は、武器の破損を恐れて全力を出せなかった、ということだった。

人間の技術や力で作られた武器は一定の確率で壊れると、信じて疑っていない様子だ。「敵はドラゴンだった。それに渡された武器がドラゴンに有用だと聞かされたら、壊れると思うだろう」

「ま、そうよね。ドラゴンにやたら効く剣とか、普通壊れるわよね」

「何ですかっ！」

「何でもなにもそういうものだろう。九割五分など信用できない」

レナスが何を言っているのか全く意味が分からないと怒るコロを、

「ちよつとあんた黙ってなさい」

「ああんっ！」

メルティーナは容赦なく蹴飛ばし、ベッドに腰かけるレナスの前に跪き諭すように言った。

「でもねヴァルキリー。ここのは壊れないんだって。だから安心しましょ。それで周りに迷惑かけるのは、あなたの望むところじゃないでしょ」

「……それも、そうだな。すまない、艦長。コロも、迷惑をかけた。これからはこんなことが無いように……」

メルティーナの言葉に納得したらしいレナスが殊勝な顔でそう言ったとき、

「ちよつとすいませんメデイカルマシン空いてますかー！」

レナス達とは別の方面に探索に行っていたアンヌとミリーとマリアが、アリュージェの巨体を担架に乗せて飛び込んできた。

「アリュージェさんが、全く大したことのないドラゴン相手に重傷を負ったんです！」

「私の力だけでは治療しきれなくて！ 治療の機械、空いてますか！」

「後ろで見て意味が分からなかったわよ！ 大きな図体して、剣が壊れる剣が壊れるって言い張ってドラゴンの目の前で及び腰で。アリュージェらしくない」

私達の目の前を通り過ぎてゆくアリュージェを横目に見ながら、私とコロは目を見合わせ、同時にレナスとメルティーナを見る。

「きちんと文化のすり合わせを行わないと、カルチャーギャップがとんでもないトラブルを生むこともあるんですねえ……」

そんなコロの言葉に、私もしみじみと同意せざるを得なかったのだ。



- SPECIAL MESSAGE -

『スターオーシャン：アナムネシス』3周年、
『ヴァルキリープロファイル』20周年
おめでとうございます。
20年前はまだイラストレーターを目指して
なかった僕でしたがレナスのビジュアルが
心に深く刻まれ、いまだにあの美しさを
追い続けてます。
アナムネシスは『スターオーシャン4』から
の流れで関わらせてもらってる仕事でいまでも
エッジ達を描く機会があるということが
とても嬉しいです。
これからも『スターオーシャン』、
『ヴァルキリープロファイル』を
よろしくお願いします。

エナミカツミ



『スターオーシャン：アナムネシス』3周年&
『ヴァルキリープロファイル』20周年、
おめでとうございます!!
実はトライエースに在籍していた頃は
VPシリーズに関わる機会がなかったので
今回このような形でVP絵を描かせていただき
とてもうれしかったです!
そして反面、かなり緊張しました。。

梶本ユキヒロ



- SPECIAL MESSAGE -

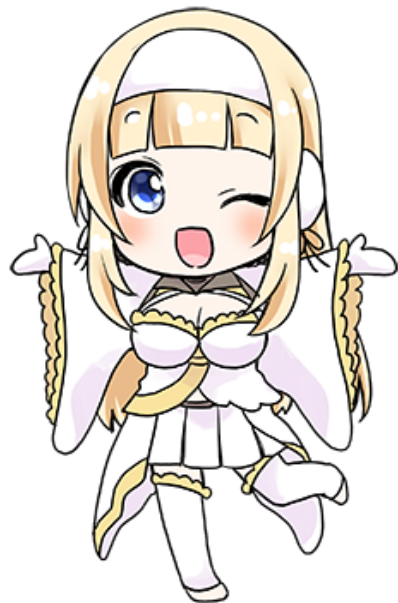
3周年おめでとうございます！
推しキャラ愛しさにゲームをDLして早3年、
衣装の作り込みだけでなく揺れ具合や口の中まで
細部にこだわりまくった素晴らしいグラフィックの
SOキャラ達をこれからも楽しみにしています。

ねこむらおたこ



星海祭2020開催おめでとうございます！
公式4コマのアレやコレを担当させて頂いて
おりますが1話を描いた頃が懐かしいです。
もう3年…
これからも『スターオーシャン：アナムネシス』が
盛り上がっていきますように！

野原ゆた



STAFF

<出演>

出演 半場 友恵（ウェルチ・ビンヤード役）
冬馬 由美（レナス・ヴァルキュリア役）
川村 万梨阿（フレイ役）
桜庭 統
水沢 柚乃
BAN BAN BAN 山本

ゲストアーティスト CIVILIAN
SHADOW OF LAFFANDOR

スペシャルオーケストラバンド

ギター：渡辺 裕太 / ベース：アベノブユキ
ドラム：五十嵐 公太、悠 / キーボード：アンドウヒデキ

オーケストラ

ヴァイオリン：小林 万理能 / 加藤 かな子 / 甚目 和夏 / 廣田 碧
チェロ：飯島 奏人 / 安藤 葉月
ヴィオラ：中田 裕一 / 村松 ハンナ
トランペット：中村 諒 / 丸山 菜津紀
トロンボーン：青地 宏幸 / 山崎 達哉
ホルン：藤井 春香 / 端山 隆太

<編曲>

編曲 近谷 直之（SHADOW OF LAFFANDOR）
矢内 景子（SHADOW OF LAFFANDOR）

<コンサートスタッフ>

プロデューサー：島津 真太郎（株式会社グラウンディングラボ）
舞台監督：平松 秀樹（合同会社テリー） / 豊原 桃子（株式会社ラフテル）
井上 伸一（株式会社アクロス デステニー）
音響：林 大輔（株式会社GYRO）、大坪 宏昌（株式会社 Arxiduc Audio）
照明映像：川島 敬之（株式会社テクニカル・アート） / 小林 立幸（ヒビノ株式会社）
映像編集・カメラ：澤野 有希（ヒビノ株式会社）
映像配信：清水 貴志
音声配信：英保 雅裕 / 道上 佳（株式会社グラウンディングラボ）
マネージャー：荻野目 諒（株式会社プロジェクトフルサークル）
制作：株式会社フェイス 木下 由佳 / 吉村 祐 / 向山 豊
株式会社グラウンディングラボ 安藤 美奈子 / 大木 由佳子 / 田村 優季
パンフレット編集：株式会社グラウンディングラボ 中山 夏子 / 石橋 莉奈

主催：株式会社スクウェア・エニックス

SO×VP
Anniversary Fes 2020
~星海祭~