



戦場の
ヴァルキュリア 3
UNRECORDED ◆ CHRONICLES™

ORIGINAL SOUNDTRACK





Disc1

- 1 戦場のヴァルキュリア3 メインテーマ
- 2 過酷なる戦場
- 3 次なる戦いを求めて
- 4 反転攻勢!
- 5 迫り来る軍靴の響き
- 6 おれたちゃネームレス
- 7 ネームレスの日常
- 8 不穏な気配
- 9 渦巻く陰謀
- 10 怯えと意地と
- 11 一進一退
- 12 災厄の鴉
- 13 危機一髪!
- 14 つかの間のやすらぎ
- 15 くそくらえ!
- 16 お客様はおカネ様?
- 17 ^{くら}冥き英雄
- 18 それが、ネームレス
- 19 心、通わせて

Disc2

- 1 戦場のヴァルキュリア3 メインテーマ
(ショートver.)
- 2 リエラ・マルセリス
- 3 ^{なかま}部隊として
- 4 ネームレス、出撃!
- 5 誇りを胸に
- 6 OPEN FIRE!
- 7 この一撃にすべてを賭けて
- 8 譲れない一戦
- 9 あなたとなら...
- 10 揺るぎ無き覚悟
- 11 最終決戦
- 12 名も無き英雄たち
- 13 信じあえる未来へ
- 14 ちいさな未来とともに
- 15 ヴァルキュリアのテーマ ~Guitar ver.~
- 16 勇戦 ~Guitar ver.~
- 17 決勝戦 ~Guitar ver.~
- 18 シリーズメインテーマ ~Guitar ver.~

メイドスケイプろん☆出張版
～戦場のヴァルキュリア3 インタビュー!の巻～

皆さま、こんにちは!いつもメイドスケイプのHPで、ゆるくてまったりなコラムをお届けしているk子です!今回は「戦場のヴァルキュリア3 オリジナル・サウンドトラック」発売にあたり、プロデューサーの本山真二さんとメイドスケイプのボス崎元仁に「戦場のヴァルキュリア3」(以下、戦ヴァル3)の音楽について突撃インタビューしてきちゃいました~!まずは本山さんへのインタビューから、どうぞ♪

——今作は戦ヴァルシリーズ3作目となりますが、前作までと比べてどのようなイメージで楽曲のオーダーをされたのですか?

本山 今回は懲罰部隊の物語ということで、軍隊っぽさをベースに重く暗く…でも救いは欲しい!暗すぎるのは違うかも?みたいな矛盾するオーダーだったように思います(笑)。なので、崎元さんも相当迷ったんじゃないかと思いますが…。あとは、ネームレスがトランスポーターと一緒に夕暮れの荒野を転戦しているイメージイラストをお見せして、「流浪」のイメージを持たれたら、あとはすんなり入れたかな? という印象でした。

——確かに「流浪」というイメージだと、戦ヴァルの義勇軍や戦ヴァル2の士官学校の時に比べて、より戦争や部隊の重く暗い感じが伝わりますね。ちなみに最初に来上がった楽曲はどの曲でしたか?

本山 たしか、「次なる戦いを求めて」だったんじゃないかと思います。一般的な戦闘曲やメインテーマと同じタイミングで依頼しましたが、こちらから「システム的なベースの曲なので、なる早で…」とお願いした気がします。この曲の段階で、今回の「重さ・暗さ」についての意見交換を何度かさせていただいて、全体的なテンションをどの辺りに合わせるか、僕らも認識を合わせていきました。

——作品の中でも耳にする機会が多い楽曲ですよ!そういう意味ではメインテーマと同じくらい中核を担う楽曲なんですよ。ちなみに、本山さんのお気に入りのイチオシ楽曲ってなんですか?



本山 難しいですね(笑)…まあ、メインテーマやエンディングの「名も無き英雄たち」は文句なしに好きです。作品の“始まり”と“達成”の時の曲ですから、開発者としても、特別な思い入れが生まれますよね。でも、それだと芸が無い気もするので…「災厄の鴉」とかの敵であるカラミティ・レーヴェンとの戦闘曲ですが、彼らの“孤高な感じ”や“迫害に負けぬ、誇り高き集団であろう”という印象があって、自然と腹に力が籠もる気がするんです。他にも「ネームレス、出撃!」「誇りを胸に」「一進一退」などなど…あ、やっぱりぜんぜん選びきれません。

——たくさんありますね(笑)。あ、でも戦闘関連の楽曲が多い感じかも…? 「災厄の鴉」は私も好きな楽曲です! ところで音楽とは関係ないですが、リエラ派ですか? イムカ派ですか? それともレイラ派ですか?

本山 なぜここでレイラ(笑)? そうですね…あえて言うならリエラ派でしょうか。過酷な状況でも笑顔を失わず健気にがんばる女性、良いと思います。正直、シナリオ段階から関わっていると、どのキャラにも愛着がわくもので、敵であるDSのリディア様もオススメですよ。

——リエラは本当に健気ですよ。グッときます! 逆にリディア様のDSっぷりにグッと来た人も世の中にはたくさんいると思います! ちなみにレイラはガーターベルトにグッとくると思います(笑)。それでは最後になりますが、戦ヴァルシリーズや戦ヴァルの音楽を愛してくださっている皆様へ一言お願いします!

本山 シリーズも3作目を迎えることができ、本当に嬉しく思います。スタッフも頑張ったし、もちろんユーザーの皆さんの応援があったことです。でも、その応援していただけている要素の大きな1つが、崎元さんの音楽にあることは言うまでもありません。戦闘曲でもイベント曲でも、曲を聴くとシチュエーションを思い出して、悲しい気持ちにも勇敢な気持ちにもなれる、そんな素敵曲たちが今回も詰まっています(だからイチオシを選びきれないんですよ!)。これからも、戦場のヴァルキュリアと、この素晴らしい曲たちを楽しんでください!

——本山さん、ありがとうございました!

それでは、続いて崎元さんにインタビューしたいと思います! 早速ですが、戦場のヴァルキュリア3のお話を聞いた時と、作品への印象を教えてください。

崎元 やはり嬉しかったです。特に今作はシリーズ1作目の裏側で起きていたことを泥臭く描いていますし、1作目

とどう絡むのかも凄く楽しみでした。

——確かに時間軸がほぼ同じというのは、1作目との絡みが想像できて楽しみになりますよね！音楽のオーダーとしてはどのようなものがあったのでしょうか？また、内容を聞いてどのように制作を進めていったのか教えて下さい。

崎元 非常に辛い状況でも前へ進む強い決意と、ジプシーというのがキーワードでした。また、本作は全体的にかなりシリアスで、戦争の厳しい部分を描いているので、曲調も少し現代戦へ寄せてみました。

——本山さんも仰っていましたが、やはり“流浪”というイメージが根本にあるんですね。作品の雰囲気や重さが前作までとはちょっと違うと感ずきますし、その辺はやはり音楽にも出ますよね。作品中で印象に残っているシーンや音楽はありますか？

崎元 イベントで言えば月並みですが、イムカvsリエラの図でしょうか。

2人とも良い子なので、見てるとハラハラします。

音楽で印象に残っているのはやはり「戦場のザルキュリア3 メインテーマ」です。実はかなり難産で何度も作り直しまして、その結果、明るい出だしのメロと、非常に切ない雰囲気が始まるメロの2バージョンが採用されています。タイトルで使われているメロディは切ない導入を持ち、スタッフロールでは希望を感じさせる導入になっていますが、それぞれのメロディの中間部は同じ旋律を持っています。もちろん双方のメロディから派生曲が作られています。このパターンは私も初めてやりましたので、ゲームを最後までやって貰った時に良い印象を残して貰えれば良いなあと思っています。

——個人的には、タイトルのメインテーマで使用されているギターの旋律が切なくて好きです。荒野を戦い彷徨う印象をすごく受けました。これがどう戦いの終結につながっていくのか、その辺を感じながらスタッフロールで流れる楽曲を聴くと、どちらの曲もさらに違った印象になりますね。時に崎元さん、リエラ派ですか？イムカ派ですか？

崎元 何故に私の選択肢からレイラさんが抜けてますかね。

——レイラを選択肢に入れるとですね、崎元さんの場合絶対に「レイラさん！」と言うと思ったので、ここはあえて独断と偏見で外しました(笑)。

崎元 確かに凄い極端な人ではありますが、まあそれはさておき、2人どちらも好きですが、マジレスするとイムカです。2人ともある意味ツンデレで、でも傾向がかなり違いますよね。2人ともそのギャップがまた素晴らしいです。w 何故僅差でイムカかと言うと、目的遂行のために闘争本能をむき出しにして邁進する人は基本的に好きだからでしょうか。

——本山さんとは好みが分かれましたね〜! 確かにイムカの方が真っ直ぐと言うか自分を曲げないと言うか、本能で行動している部分かなりありますね〜。そういえば崎元さんも本能に忠実な部分が結構ありますよね…(ホ"ッ)。

崎元 ……はい?w

——あ、いえ! な、何でも無いですよ!!。さて、それでは最後になりますか。戦ヴァルシリーズや戦ヴァルの音楽を愛して下さっている皆様へ一言お願いします!

崎元 今作でシリーズ3作目、アニメを入れると4作のお付き合いになり、私に関わったことのあるシリーズとしては最長となります。もはや自分の故郷のように感じるカリアですが、作品ごとに少しずつ違った方向性を出してきましたので、切なく渋い今作も楽しんでいただけると嬉しいなと思っています。

——崎元さん、ありがとうございました!

さて、お二人のインタビュー、いかがだったでしょうか? 戦ヴァルシリーズは、どの作品も同じカリアの地が舞台となっていますが、それぞれのキャラクターを通して語られるストーリーには違った目的や想いが込められています。音楽も同様に、それぞれにメロディやカラーがあり、戦ヴァルらしさをなくさずいかに作品のテーマを形にしていくか、というのも聴きどころの一つだと感じました。戦ヴァル、戦ヴァル2のサントラを聴いた後に改めてこの戦ヴァル3の音楽を楽しんで頂くと、初めて聴いた時とはまた違った発見があるかもしれませんね! そんな想いを込めて、このサントラを皆さまが楽しんで下さったら幸いです♪

Sound Staff

サウンド制作

ベイシスケイプ

作曲&編曲

崎元 仁

ミックス

金子 昌晃

マネージメント

伊藤 美紀 安岡 翼

Orchestra Recording Staff (Disc1-1, Disc2-1)

オーケストラ演奏

Sydney Scoring Orchestra

指揮者

Brett Kelly

ソロトランペット演奏

Matt Dempsey

リードオーケストレーション

Nicole Brady

オーケストレーション&写譜

Dave Volpe

セッションアシスタント

Alexandra Raspopova

コーディネーター

Demetri Potiris 安岡 翼

翻訳

村治 英里子

楽譜校正

Jackson Harrison

千葉 梓 工藤 吉三

レコーディングエンジニア

Daniel Brown

プロツールズオペレーター

Craig Beckett

レコーディングスタジオ

Trackdown Scoring Stage

Additional Recording Staff

アコースティックギター演奏

太田 光宏

ヴァイオリン演奏

テイセナ

トランペット演奏

野口 勇介

譜面制作

千葉 梓 工藤 吉三

上倉 紀行 阿部 公弘

レコーディングエンジニア

金子 昌晃

アシスタントエンジニア

浜野 真衣

レコーディングスタジオ

ベイシスケイプ

Original Game Staff

プロデューサー

本山 真二 (SEGA)

アシスタントプロデューサー

三神 桂 (SEGA)

ディレクター

小澤 武 (SEGA)

アートワーク

田林 大輔 (SEGA)

サウンド

中川 輝彦 (SEGA) 瀬津丸 勝 (SEGA)

キャラクター原案

本庄 雷太

ライセンス

中山 雅弘 (SEGA) 三浦 英臣 (SEGA)

Original Soundtrack Staff

A&R

岡本 沙織

Disc2 ボーナストラック編曲

工藤 吉三 (#15) 千葉 梓 (#17)

上倉 紀行 (#16) 阿部 公弘 (#18)

アコースティックギター演奏

太田 光宏

レコーディング&ミキシング&
マスタリングエンジニア

金子 昌晃

レコーディング&ミキシング&
マスタリングスタジオ

ベイシスケイプ

パッケージデザイン

くにい あい

スペシャルサンクス

松本 紫歩子 佐藤 明栄

〈取り扱いのご注意〉ディスクは両面共、指紋、汚れ、キズ等を付けないように取り扱ってください。●ディスクが汚れたときは、メガネふきのような柔らかい布で内周から外周に向かって放射状に軽くふき取って下さい。●レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないで下さい。●ディスクは両面共、鉛筆、ボールペン、油性ペン等で文字や絵を書いたり、シール等を貼付しないで下さい。●ひび割れや変形、または接着剤等で補修したディスクは、危険ですから絶対に使用しないで下さい。〈保管上のご注意〉直射日光の当たる場所や、高温・多湿の場所には保管しないで下さい。●ディスクは使用后、元のケースに入れて保管して下さい。●プラスチックケースの上に重たいものを置いたり、落としたりすると、ケースが破損し、ケガをすることがあります。



BSPE-1030~1
STEREO

Manufactured by Basiscape Co.,Ltd. All Rights Reserved.
Made in Japan.

©SEGA
©2011 Basiscape Co.,Ltd.