

PHANTASY STAR PORTABLE 2
ORIGINAL SOUND TRACK
WINGS OF UNIVERSE



DISC ONE

ディスク 1

1	Living Universe	Hideaki Kobayashi
2	CRAD-6th	Kota Nakashima
3	Emilia	Takuya Yasuda
4	Conversion	Hideaki Kobayashi
5	Ancient Calling	Hideaki Kobayashi
6	Soar Up	Hideaki Kobayashi
7	Sub-Space Labo	Kota Nakashima
8	Gigant Mass	Kota Nakashima
9	Affection	Takuya Yasuda
10	Former Lover 1	Takuya Yasuda
11	Breath of Darkness	Hideaki Kobayashi
12	More haste, less speed.	Hideaki Kobayashi
13	Confrontation	Takuya Yasuda
14	Winners	Kota Nakashima
15	Losers	Kota Nakashima
16	Sub-Space Gate	Hideaki Kobayashi
17	Lumia	Hideaki Kobayashi
18	Dual Phenomenon	Takuya Yasuda
19	Ruler	Kota Nakashima
20	Relief	Takuya Yasuda
21	Little-Wing	Hideaki Kobayashi
22	Living Universe - Original Mix -	Hideaki Kobayashi



DTS TUNING

ディスク 2

- | | | |
|----|---------------------------------------------|-------------------|
| 1 | Entrance Universe - Living Universe REMIX - | Hideaki Kobayashi |
| 2 | Shizuru | Takuya Yasuda |
| 3 | EI-Bals Mountain | Kota Nakashima |
| 4 | Crouch | Hideaki Kobayashi |
| 5 | Hunt up | Takuya Yasuda |
| 6 | Chelsea | Hideaki Kobayashi |
| 7 | Former Lover 2 | Takuya Yasuda |
| 8 | Passion | Takuya Yasuda |
| 9 | Load of Blade | Kota Nakashima |
| 10 | Despair of Darkness | Hideaki Kobayashi |
| 11 | Magahara | Hideaki Kobayashi |
| 12 | Ohtori Castle | Kota Nakashima |
| 13 | Determination | Kota Nakashima |
| 14 | Orga Spiritus | Kota Nakashima |
| 15 | Orga Angels | Kota Nakashima |
| 16 | Farewell | Kota Nakashima |
| 17 | Fly to Universe | Hideaki Kobayashi |
| 18 | For Brighter Day - Remix - | Kenichi Tokoi |
| 19 | Entrance Universe - Vocal MIX - | Hideaki Kobayashi |

SATASUR SAVAR

プロデューサー 酒井智史

『ファンタースターポータブル2』を作るにあたって、今回のテーマは「グラール太陽系の物語の完結編」を作る！という事でした。数々の災厄に見舞われてきたグラールが新たな一步を進みだすまでの物語。そんな事を思いながら小林君にお願いをしました。

今回は、「メインテーマを変えて欲しい」という事以外には小林君にお任せしましたが、メインテーマについては「Save This World」を越える、耳に残る曲をと言う事で、かなりの時間をかけました。前作のテクノっぽいハイテンポな感じや、壮大な感じ、そしてカッコよさ。それらをしっかりと受け継いだ、まさにゲームの開始にふさわしい名曲に仕上がったのではないかと思います。

イベントの曲などについても、ムービーを見ながら「ここにはやっぱり曲が欲しい」と言うといつものまにか出来ている始末。まったくもって小林君のこだわりにはいつも脱帽させられる訳です。

今回は新フィールド、新ボスも多いですが、そのほとんどをアルファ・システムさんに作ってもらっています。しっかりとコンセプトを理解してくださっているのか、これまでの『ファンタースターユニバース』の世界の曲にちゃんと馴染みつつ、非常にクオリティの高い曲ばかりになったのではないかと思います。

SEなどの面でも「より気持ちよく」を合言葉に大きく変更を加えています。これまでよりも爽快感の増した戦闘に上手くあった効果音たちにより、さらに気持ちよさが増しているのではないかと思います。

このサウンドトラックが発売される頃にはどれくらいの方がレベル200になっているのでしょうか？

まだ誰もなっていないかもしれませんね。

エンディングに引き続き「For Brighter Day」をつかったのは、やっぱりこれからの希望に満ちたグラールを象徴するもの、と言う意味で、どうしても最後にこれを使ったかったのです。

とにかくボリュームのすごい、『ファンタースター』シリーズの集大成と言えるものになりました。音楽の面でも、しっかりと感じていただけるのではないかと思います。

音で感じる、『ファンタースターポータブル2』の世界を、ご堪能ください。

SAURAVY VABAYASUR

サウンド・ディレクション 小林秀聡

●このサウンドトラックについて

今回はゲーム中の大半の曲をアルファ・システムの方に制作していただくことになり、自分はその監修をさせていただくことになりました。一番最初にデモとして上がってきたのが、「CRAD-6th」や「Load of Blade」といった曲(当時は曲名はありませんでした)だったのですが、聴いた瞬間に戦慄しました。

「なんだ……このクオリティの高さは……!!」

しかも全く違和感がありません。まるで、ずっと『ファンタースターユニバース』の音楽を作ってきたかのような自然さに加え、更に重厚で、迫力があって、ノリのいい曲ばかりを制作して下さいました。また、イベント曲では「Affection」や「Emilia」など、今までにないアプローチの楽曲も制作していただけたおかげで、音楽の幅も広げられました。

どの曲も素晴らしいのですが、特に自分の印象に残った曲は、まずは「CRAD-6th」です。これは屈指のロビー曲だと思います。次に「Ohtori Castle」。これは最終ステージの曲なのですが、ゆったりとした序盤からシンセベースの細かい刻みが入り、その後ドラムのリズムが入るのですが、ここで跳ね系(3連符)のリズムが入るのです。今までの『ファンタースター』の曲で、こういう展開の曲を最終ステージに持ってきたことは無かったと思い

ます。しかもかっこいい。ボス系の曲についても、テンポ感などの調整をお願いしましたが、とにかく最初に上がってくる曲のクオリティが高いので、正直何も言えませんでした。追加されたステージ曲も含め、恐るべき技術力と才能だと思いますが、このサウンドトラックでは、デモの時点で制作された最高音質の音源で聴くことができます！ これだけでもこのサウンドトラックの価値は十分あるのではないのでしょうか。

また、サウンドトラックには収録されていませんが、既存楽曲の移植も追加していただきました。『ファンタシースターオンライン』の曲については自分も出せるデータは提出したのですが、そのクオリティもやはり高いです。

アルファ・システムのサウンドセクションの方々と作業ができたことを、大変光栄に思います。安田さん、中島さん、そして吉良さん、本当にありがとうございました。

●「Living Universe」について

『ファンタシースターポータブル2(以下PSP2)』のサウンドで、今回自分が特に力を入れた曲と言えば、この「Living Universe」です。自分にとってもボーカル曲の制作は久しぶりのことで緊張もあったのですが、何とか形にすることができたと思います。また今回もレコーディングを行いました。やはりレコーディングというのは、色々な方々の力があって初めてできるものだとしみじみ思いました。

『PSP2』の開発当初から、テーマ曲を新しくしたいという提案は酒井さんからありました。『ファンタシースターユニバース』のテーマ「Save This World」はボーカル、オーケストラ、リミックスと色々な形で使われてきたことや、今回はイメージを一新したいという要望もあって、とりかかることになりました。楽曲を作る際のやり方というのはいくつかあって、例えば直接シーケンサーに曲を打ち込んでしまう方法などもそうですが、今回は五線紙ノートとボールペンから始めました。歌物で一番大切なのはやはりメロディですし、メロディさえ固め

られればあとはアレンジのみだからです。

しかし、この最初のステップがとても長い道のりでした。まず最初に酒井さんとミーティングを行ったのですが、そのときにこの作品に対するテーマを色々と聞くことができました。当時のキーワードとしては「神話的、切れのよい曲、サビ頭とかにポイントのある曲、スケール感、最後の戦い、複数の声が重なる、スピリチュアル」といったものでした。また、ムービーも同時に制作する必要があり、この時点でショートバージョンの構成も決定しました。それを持ち帰ってキーワードからフレーズを書きますが、さすがに譜面だけを見せてOKはもらえないため、簡単なオケは作って、それにメロディをシンセで乗せたデモを聞かせる形にしました。

最初のデモは思わしくありませんでした。最初の時点では、Aメロは『Save This World』のように細かいフレーズでつなごうと思っていたのですが、それが、曲の流れを止めてしまっているということでした。サビはもっとキャッチーにして欲しいということと、テンポはもっと早くして欲しいという要望もありました。そしてここから泥沼になりました。作っては捨てられ、作っては捨てられが続きます。ノートもいつの間にか二冊目になりましたが、しばらくして大きな進展がありました。

PSP2もゲームですので、もちろんグラフィックがあり、そのための設定やイラストがあります。当時煮詰まってきたところもあり、ここは気分を入れ替えるために最新の資料を確認しておこう、と思い木村口に資料をお願いしたのですが、そのときの資料を見たときに、自分の中で何かが弾けました。映像や、絵など目から入ってくるものというのは、作曲において大きな刺激や助けになると常々思っていました。生き生きと描かれた新しいキャラクター達や設定の資料を見ているうちに、何かあふれるものを感じて鍵盤に向かっていて、今回のAメロからBメロまでがスラスラと出てきました。後でAメロBメロ部分を、他に作っていたものと含めてどれにするかという選択をする必要がありましたが、もう確信していたので何の迷いもなくこのバージョンを選びました。

最後まで難航したのはやはりサビでした。それからサビは作り続けたのですが、うまく形にすることができません。そこで重要な決定をしてくださったのが酒井さんでした。時期もいよいよ差し迫ってきて、そろそろメロディを固めなければならなくなりました。というのもムービーも同時に制作するため、正確な尺を決めなければならないからです。ここで酒井さんは、自分が上げた全てのデモバージョンの中から、今回のサビを選んで、また今回のAメロBメロにつなぐ、という提案をしてくださいました。それまでは、それぞれは別の曲として存在していたのですが、それを組み合わせるという発想は正直ありませんでした。そして「Living Universe」のメロディをついに完成させることができました。

メロディが決定した時点で、次はアレンジとレコーディングの準備になります。まずレコーディングの時期を、ぎりぎり後ろのタイミングで決めました。予算が限られていたので、残った時間で何ができるか、できるだけ考えたいと思ったのです。また、楽曲のアレンジも開始しました。基本的には今までの作品から大きく外れないようにはしておきたかったので、前作の「Save This World」でも使用したツールを使ってオケをまとめていきました。

アレンジで最初に重要なのが前奏です。最初に曲の構成を決めたのですが、ゲームのタイトルが出るところで必ず前奏を入れなければなりません。しかしこれは困りませんでした。メロディが決まったところで、それまでに作ってきたフレーズの中から、これは前奏に使えるのではないかと思っていたものが既にあったからで、それが今お聴きの前奏です。これはもともとサビのメロディとして作っていたものでしたので、インパクトも悪くなかったですし、長いフレーズで作ってあったので、間奏でも使うことにしました。

また、「Save This World」とアレンジで一番違うところは、今回はストリングスが入ったことなのですが、早いうちからストリングスは録りたいと思っていました。最初のキーワードにあったスケール感や切れ、最後の戦いといったダイナミックさを表現できる楽器はストリ

ングス以外には無いと思っていたからで、メロディが決まった以降のデモにも、打ち込みでストリングスを入れていました。ただ、「ストリングス」というレベルになるとそれなりに人数も必要になってしまうため、限られた予算の中で使用するのには難しいということもわかっていました。そこで、今回はバイオリン2人、ビオラ1人、チェロ1人という最低限の構成で収録し、それに打ち込みを重ねるという手法を取ることにしました。これは自分もやったことが無かったですし、うまく重ねられるのかという不安が残りました。

一方、ボーカルについても悩んでいました。今までのパターンで女性ボーカルにはしたいと思っていたのですが、それだけでは何か足りないとも感じていました。資料を見直します。今回のストーリーは「エミリア」と「ミカ」が重要なポジションを占めているのか、2人のヒロインというわけだな……ん？ 2人?? そうか……そういうことだったのか……2人のヒロインならば、ボーカルも2人だ!!……ということで、ツインボーカルというアイデアを取り入れることにしました。そして、ただツインボーカルにするだけではなく、エミリアとミカのキャラクターに合わせて、エミリア:元気な感じ→躍動するような黒人ボーカルのイメージ、ミカ:優しい、母性→透き通った白人ボーカルのイメージ、という方向性も決めました。

最後に重要だったのが歌詞です。歌詞はどなたにお願いしようかと思っていたのですが、イルミナスのリミックスでも歌詞とボーカルを担当してくださった、runblebeeさんをお願いすることにしました。事前に世界観やストーリーなどの資料をまとめてお送りして、作業をお願いしました。

そしてレコーディングまでに、今度はアレンジを詰めていきました。まず、サビで転調するギミックは入れたいと思っていたので、自然につながるコード進行を考えた上でショートバージョンを制作しました。またロングバージョンも制作していききましたが、2コーラス半の長さになるので、間のオケもだんだん盛り上がっていくように調整していきました。アレンジといえば、サビでボ

ーカルのメロディに劣らず重要なフレーズが、ストリングスの対旋律です。メロディは決まりましたが、幾分かシンプルすぎる印象を感じていたのです、その間を埋めるようにストリングスをよく動かそうと思っていました。ただあくまでメインはボーカルなので、ボーカルを邪魔しない範囲で動きがあって、それでいて印象に残るようなフレーズを作るようにと試行錯誤がありました。その上で対旋律を作り上げることができたのですが、そうすると対旋律のままではもったいないという気持ちも出てきて、ちょうどタイトル画面用にテーマ曲を使うという予定があったので、テーマ曲の別バージョンとして「Entrance Universe」を制作しました。

いよいよレコーディングが近づいてきて、詞が上がってきました。ムービーも戦闘シーンが中心なので、勇ましい歌詞でとお願いしておりましたが、「この星を救おうと願いを込めたとしても無駄なんて思わないでしょう?」「一度は全てが奪われて全てが消えさったけれど、私の心は弱くなんてならないわ、この先もずっと果てるまで…」という詞を書いていただけで、熱い……熱すぎる!! やっとわかった、小林的なこの曲のテーマはずばり「熱血」だ!! たぎるぜ!!!! と決意を新たにいたしました。が、サビのフレーズに「Phantasy stars in universe」という歌詞が。……ゲームのタイトルを歌詞に使うのか……これは果たして良いのだろうか? と少し悩んでしまいました。そして酒井さんにも相談したのですが、「かっこよければいいですよ。」というお返事。簡単すぎる! さすがプロデューサー!! ただ自分も、『ファンタースター』という名を持つゲームで、『ファンタースター』という詞を歌うことこそ大切なことで、そういう曲があってもいいじゃないか、と吹っ切ることができました。

歌詞も完成して、レコーディングの準備もできて、いよいよ収録の日になりました。スケジュールの都合で1日でストリングスとボーカルを録らなければいけません。そのため、開始時間を早めていただきました。レコーディングを仕切って下さるのは大坪さんという方で、ストリングスからボーカリストのディレクション(もちろん

英語で)まで全て一人でこなしてしまうスーパーマンです。しばらくしてストリングスの奏者の方がいらっしゃいました。篠崎さんという方を中心にしたバイオリンカルテットの方々なのですが……錚々たるメンバーでした。そして、ついに収録が始まりました。今回はただ録音するだけではなくて、音に厚みを出すために同じところを何度か演奏してそれを重ねる必要がありました。人数も少ないので少しずれただけでも上手く合わないはずなのですが、一糸乱れぬ演奏でどんどんこなしていきます。事前に大坪さんにもストリングスの譜面を確認していただいて、問題のある箇所は修正していただいていたのですが、フレーズそのものが変わるわけではありません。良いフレーズができたとしても、それが弾きやすいフレーズかというのはまた別の話で、演奏を困難にすることも多々あります。しかしテンポも速いはずなのにさらっと弾いている……上手すぎる! そして、思っていた以上に熱い演奏をしていただけました。最後にロングバージョンの最後のサビでのみ使用する、ソロバイオリンも収録しました。篠崎さんの哀愁のあるメロディが乗って、より完成度を高めることができました。

ストリングスの収録を予定通りに終わらせることができ、今度はボーカルの収録になります。ボーカリストとして参加して下さったのは、Aimee BlackschlegerさんとTahirih Walkerさんの2人です。Aimeeさんはイントロ、Aメロ、サビを担当する白人ボーカリスト、Tahirihさんはイントロ、Bメロ、サビを担当する黒人ボーカリストの方です。今回の曲はサビの音域が高かったため、ボーカリストの方が歌いやすい音域かということを決めていただきました。いざとなったら全体の音を下げても必要もありません。直前の確認でOKという返事をいただけたのでホッとしました。収録が始まり、先にAimeeさんから歌います。Aimeeさんは、優しい、伸びのある歌声で歌って下さいました。Aメロは音の高低差が大きかったり、サビは女性には高めな音域のはずなのですが、全くピッチがずれません。次はTahirihさんになります。Tahirihさんをお願いするBメロは、同じ高さの音を繰り返すタイプのメロディラインなの

ですが、そこにアドリブも混ぜて歌っていただきました。特に最後のBメロや、「still, we'll never be worlds apart」などはその場でアレンジしていただきました。また、オケをチェックしているときにAメロのところ「ララ…」みたいなコーラスをその場で歌われていたのを聞いて、速攻で「それも録らせて下さい！」とお願いしました。

2コーラス目のAメロで、Aimeeさんの後ろにうっすら入っているコーラスがTahirihさんです。そして、ボーカルも大きな問題もなく終わらせることができました。

今度は日を置いて、ギターの収録になります。その間に自分は収録されたストリングスをもとに、打ち込みのストリングスを調整しました。収録されたものが素晴らしかったので、それを壊さないように細心の注意をはらって調整しました。

ギターの収録は、ギタリストの森竹さんの都合で夜8時から始まりました。今回は特に指定もなく、なるべく自由に演奏していただけるように、譜面もコードしか書かないシンプルな物にしましたが、そのおかげで収録も早く終わらせることができました。この曲ではギターは伴奏が中心なのですが、森竹さんはただ伴奏をするだけでなく、曲の要所要所でカッコいいアクションも入れて下さいました。例えばBメロにカッティングギターで入る直前からスライドで入ってきたり、曲の最後でギターが少しだけ残る部分です。一瞬のことなのですが、入るだけでまさに「エッジの効いた」サウンドにすることができました。

ここでやっと全ての材料が揃いました。あとはミックスです。収録からミックスまでは、ずっと作業をお願いしてきている宮さんに今回もお願いしました。小林的にも熱い曲にしたいという思いがあったのですが、それを汲んでパンチのあるミックスにしていただけました。心配していたストリングスについても、うまく調整して下さい、何とか完成させることができました。今回の締め切りは、PSUクロニクル用に必要なデータの締め切りに合わせてぎりぎり提出できたのですが、ここで酒井さんからボーカルにもっとエフェクトをつけたいという要望が入ったため、クロニクルにはこのバージョンで対

応し(サントラではオリジナルミックスとして収録しました)、その後小林のほうでボーカルにエフェクトをつけたバージョンを制作しました。

ここで、晴れて「Living Universe」を完成させることができました。準備の期間も長かったのですが、参加して下さいった方々と、酒井さんのおかげで、この曲を作り上げることができました。ありがとうございました。

●その他の曲について

少ないですが、小林も楽曲を制作しました。ボス曲と、ステージクリアの曲、ムービー用の音楽です。ボス曲については、実はどこかで聴いたことのあるフレーズを使っているシリーズにいたしました。ボス曲なので緊迫感欲しいということでそのような曲調にしましたが、原曲を知っている方はちょっとびっくりするかもしれません。

また、今回は小林も内蔵音源用の楽曲を制作しました。追加のボス曲に加え、PSOドラゴンとPSO密林の曲です。ドラゴンは元のデータもあったので比較的楽だったのですが、密林の曲は最初からコピーしなければならないので大変でした。

ステージクリアの曲(「Little-Wing」)は、以前では「Guardians」という曲が鳴っていたところの曲になりますが、今回もポジティブで清々しい曲を目指しました。

ムービーについては楽曲とSEも制作したのですが、これらの作業は開発の終盤で集中して行われたので、自分はほぼそれにつきっきりでした。楽曲については、それぞれのキャラが登場する印象的なシーンで使われることが多かったため、「～のテーマ」的な作り方をしてみました。だんだん時間が無くなって行って、最後にTLUE…もといTRUEエンディングの曲(「Fly to Universe」)は締め切り直前の夜から作り始めたのですが、何とか終わらせることができました。ただどれも短い曲なので、サウンドトラックでは少しロングなバージョンに調整してみました。

TATSUYA YASUDA

安田拓也(アルファ・システム)

このサウンドトラックをご購入くださったほとんどの方々が、プレイステーション・ポータブル用ゲームソフト「ファンタシースターポータブル2」をプレイしてくださっていると思います。ゲームでは音楽の再生を、状況によってストリーミング再生と内蔵音源を使ったMIDI(ミディ)再生という二つの方式で行っています。プレイステーション・ポータブルは音楽の再生能力も大変優秀ですから、どちらの方式でも高音質で音楽を再生することができます。しかし、ゲームのBGMとして音楽を再生する場合、色々な制限が発生するため、実は……ゲーム中は最高の音質で音楽を再生しておりません。といってもたくさんのスタッフができる限り良い音質で再生できるように努力してくれたおかげで、かなり良い音質にはなっていますので最高の音質では無いと聞いても「え？ そうなの？」と思われる方も多いかもしれませんね。そんなゲーム中の楽曲を最高の音質で聴いていただく事ができるのがこのサウンドトラックです。ゲーム同様に楽しんでいただけたら幸いです。

KATSUYA KUREA

吉良勝弥(アルファ・システム)

今回、私はプロジェクトの当初に大まかな作業見積もりを行なうため、サウンド周りのリスティング(必要な曲とSEの洗い出し)を行いました。その後の作業は基本的にサウンドスタッフにおまかせ(笑)だったので、これと言った作業は行ってないのですが、せっかくなので開発秘話的なこぼれ話を一つしたいと思います。

プロジェクト当初、まだシナリオプロットも出来てない時期に「ジェリス系のモンスター(クラゲ型の新モンスター)」は、サイズを大きくして3話あたりのボスにしてもいいのでは? という話があがっていたので、忘れないようにボス曲としてリストの中に入れておきました。

……そして時は流れ、プロジェクト終盤。ジェリスの曲は重厚で威圧感のある素晴らしいボス曲に仕上がっていたのですが、最終的に出来上がったゲームの中では「ジェリス様はボスの威厳のカケラも無い、フツ一のザコ」に成り下がっておられました(笑)

ココまで作らせておいてボツか……!? と冷や汗を流した時、ふとラスト直前のボス戦にフツ一の中ボス曲が当てられていることを発見しました。

「コレだ!!」……危うくボツになりかけたジェリスの曲が、シナリオ上重要なボス曲に昇格することができたという、奇跡の開発秘話でした(笑)

