



TSUKIHIME
-A piece of blue glass moon-
Original Soundtrack

Track List TSUKIHIME -A piece of blue glass moon- Original Soundtrack

DISC 1

1. 月姫：re
作曲：芳賀敬太 編曲：深澤秀行
2. なつのおお
作曲：芳賀敬太 編曲：深澤秀行
3. 新生
作曲：深澤秀行
4. 日向：re
作曲：芳賀敬太 編曲：深澤秀行
5. 記録
作曲：深澤秀行
6. 僕らの遠野邸
作曲：深澤秀行
7. 感情：re
作曲：芳賀敬太 編曲：深澤秀行
8. 当主様の優雅なひととき
作曲：深澤秀行
9. 阿良旬のテーマ(ハイ)
作曲：深澤秀行
10. むかしむかし、あるところに
作曲：深澤秀行
11. 灯火：re
作曲：芳賀敬太 編曲：深澤秀行
12. 展望
作曲：深澤秀行
13. 祀機
作曲：深澤秀行
14. 接近
作曲：深澤秀行
15. アルクェイドのテーマ(月光)
作曲：深澤秀行

DISC 2

1. 生命線 -Game size-
作詞／作曲／編曲：毛蟹(LIVE LAB.) 歌：ReoNa
2. 曖昧な話
作曲：深澤秀行
3. 来訪
作曲：深澤秀行
4. 病の鐘を聞け
作曲：深澤秀行
5. 夜に歩く(リブライズ)
作曲：深澤秀行
6. 調査は脚で
作曲：深澤秀行
7. 地獄より
作曲：深澤秀行
8. 今はもう遠く
作曲：深澤秀行
9. 戦渦へ
作曲：深澤秀行
10. ヴローツ：I
作曲：深澤秀行
11. 魔眼解放
作曲：深澤秀行
12. ヴローツ：III
作曲：深澤秀行
13. 魔眼覚醒
作曲：深澤秀行

DISC 3

1. 午前零時の逢瀬
作曲：深澤秀行
2. 夜に歩く
作曲：深澤秀行
3. つきひめ!
作曲：芳賀敬太 編曲：深澤秀行
4. 姫様、お手を(アルクェイドのテーマ)
作曲：深澤秀行
5. いつまでも
作曲：深澤秀行
6. 帰り道
作曲：深澤秀行
7. ギニョールの夜
作曲：深澤秀行
8. 妖夏：re
作曲：芳賀敬太 編曲：深澤秀行
9. 決意
作曲：深澤秀行
10. 荒野のうさぎ
作曲：深澤秀行
11. 憧憬
作曲：深澤秀行
12. 月光
作曲：深澤秀行

DISC 4

1. なつのおもいで
作曲：深澤秀行
2. ハッピーエンド(「生命線」 piano ver.)
作曲：毛蟹(LIVE LAB.)
3. Meta-Krake/4
作曲：深澤秀行
4. 空想具現化
作曲：深澤秀行
5. つきのひかり(月の光より)
作曲：深澤秀行
6. 境界より
作曲：深澤秀行
7. 目覚めの朝
作曲：深澤秀行
8. 月の記憶
作曲：深澤秀行
9. Lost -Game size-
作詞／作曲／編曲：毛蟹(LIVE LAB.) 歌：ReoNa

DISC 5

- 月下：re
作曲：芳賀敬太 編曲：深澤秀行
- シエルのテーマ
作曲：深澤秀行
- ランチタイムです遠野くん!
作曲：深澤秀行
- フランス茶道室
作曲：深澤秀行
- 夕景の校舎
作曲：深澤秀行
- 静かな遠野邸
作曲：深澤秀行
- 幻舞：re
作曲：芳賀敬太 編曲：深澤秀行
- ゾロヴ：II
作曲：深澤秀行

DISC 6

- ジュブナイル -Game size-
作詞／作曲／編曲：毛蟹(LIVE LAB.) 歌：ReoNa
- 告解
作曲：深澤秀行
- ゾロヴ：III B
作曲：深澤秀行
- 氷原のワルツ(ゾロヴ：IV)
作曲：深澤秀行
- 考察
作曲：深澤秀行
- 香辛料の嵐
作曲：深澤秀行
- ナイトコール
作曲：深澤秀行
- 主は天にいませり(リブライズ)
作曲：深澤秀行
- 血姫乱舞(アルクェイドのテーマ)
作曲：深澤秀行
- 犯人は
作曲：深澤秀行
- 阿良句のテーマ(ロー)
作曲：深澤秀行
- 変身
作曲：深澤秀行

DISC 7

- 望郷：re
作曲：芳賀敬太 編曲：深澤秀行
- 主は天にいませり
作曲：深澤秀行
- 月虹
作曲：深澤秀行
- 旧知として、師弟として
作曲：深澤秀行
- 贈いとして、裁きとして
作曲：深澤秀行
- ノエル
作曲：深澤秀行
- 真祖新生(平常)
作曲：深澤秀行
- 送り狼狩り
作曲：深澤秀行
- 答え
作曲：深澤秀行
- いつか、帰る日
作曲：深澤秀行

DISC 8

- 真祖新生(暴走)
作曲：深澤秀行
- Meta-Krake/3
作曲：深澤秀行
- 戦士の流儀
作曲：深澤秀行
- デュエル・オブ・トップ
作曲：深澤秀行
- カルヴァリアの星
作曲：深澤秀行
- 巨人の庭
作曲：深澤秀行
- 光体出現
作曲：深澤秀行
- 原始地球
作曲：深澤秀行
- 魔眼、覚醒
作曲：深澤秀行
- 逆行運河／天体受胎
作曲：深澤秀行
- 夜明け
作曲：芳賀敬太
- Believer -Game size-
作詞／作曲／編曲：毛蟹(LIVE LAB.) 歌：ReoNa
- 教えてシエル先生
作曲：芳賀敬太
- 教えてシエル先生(リブライズ)
作曲：芳賀敬太
- 教えてシエル先生(スタッフロール)
作曲：芳賀敬太
- 明日(別れの曲より)
作曲：深澤秀行
- moonline
作曲：毛蟹(LIVE LAB.), 芳賀敬太 編曲：毛蟹(LIVE LAB.)

深澤秀行×芳賀敬太 インタビュー

Composer Interview Hideyuki Fukasawa / Keita Haga



『魔法使いの夜』のサウンドをより突き詰めた

——最初からまとめのような質問になりますが、芳賀さん、深澤さんお二人の中で『月姫』というタイトルはどういう位置づけにあるのか、その立ち位置を伺いながら掘り下げていきたいと思います。

芳賀：月並みですが、僕にとってはやっぱり「原点」。リメイク版の発売までは、同時に目指すところでもあったんですけど、そうですね。基本的には立ち止まったときに常に振り返る場所という感じでした。なんていうか、やっぱり取り戻せない「何か」がそこにあって、『月姫』の音楽が形として特に優れている、ということは全然ないんですけど、いつだってそこを見つめ直すと、また前に進む力が出てくるみたいな。そういう存在です。あとはやっぱり、TYPE-MOONは今となっては会社ですけど、このチーム、同人サークルを作るきっかけでもあったので、「人生

の分岐点」なんだ、っていうのはありますね。

深澤：いい話が聞けましたね(笑)。僕にとっては、TYPE-MOONさんとお仕事してきたなかで、『魔法使いの夜』、『Fate/stay night [Unlimited Blade Works]』、『Fate/Grand Order』ときて、今回の『月姫』が4つ目のタイトルになります。さっき芳賀さんが「取り戻せない『何か』がある」っておっしゃっていましたが、僕にとっては『魔法使いの夜』がそれにあって。だから今回の『月姫』では、自分の中での基準にもなった『魔法使いの夜』と比べて、さらにブラッシュアップしたかった。もっといいものをつくるぞ、という気持ちはすごく大きかったですね。

——『月姫』のリメイク自体は2008年に発表されて、ここまで約13年という年月が経ちました。

芳賀：リメイクの発表ってそんなに早かったんですね。もうTYPE-MOON Fes. (2012年)くらいからのイメージになっちゃっていて……。そこからだとしても10年ですけど。

——リメイクの発表を聞いたときの感情を、今振り返って改めて思い出すといかがですか。

芳賀：2008年当時は、とにかく『Fate』を越えて『魔法使いの夜』に臨む、という時期でした。なので「その次の話」ということで、発表の時点でそれほど具体的に考えたりしてはいませんでしたね。

——その後、2011年から『月姫』の楽曲制作が始まりました。

芳賀：他のセクションは別の進行をしていましたが、僕は少し手が空いたときとか、「今日できるな」って

タイミングを断片的に見つけてコツコツと。サウンドの本格的な作業は「メニュー」というものができあがってから始まるわけですが、それでもリメイク曲については既に使うとわかっていたので、それを先行して膨らませていこうと。まとまった制作時間は一切取れていなかったんですが、少しずつでもと形作っていました。

——そこから深澤さんを巻き込んだタイミングというのは、いつ頃になるのでしょうか。

芳賀：メニューができあがって、新しい『月姫』に必要な曲がわかってきたのは2016年ごろです。『魔法使いの夜』のサウンドをより突き詰めた形にしたい、という話もあり、そこで深澤さんにお声がけて承諾していただけたと。一番理想の座組で制作のスタートを切れました。

——芳賀さんはなぜ、「魔法使いの夜」を突き詰めたかと思われたのでしょうか。

芳賀：『魔法使いの夜』のサウンドは深澤さんを中心に据えた4人（深澤秀行・芳賀敬太・James Harris・hil）で作ったものなんですけど、当時は全体の統一感を見ながら、深澤さんの曲にほかの3人が寄せていくっていう形をとったんです。

その後も深澤さんと一緒に仕事をする中で、今回の『月姫』においては僕が作る曲でも、たとえば僕が100%の力でデモを作って、それをいったん深澤さんにお預けして、最終的な出力を深澤さんの音でしてもらう、そうやって整えるのが一番良いんじゃないか、という思いが生まれていきまして、メインコンポーザーとして深澤さんに立っていただきました。今回のリメイク楽曲などはそういう形で作っています。本当はリメイク以外の楽曲に関しても一緒に作る予定があったんですが、結果的には95%以上お任せする形になりました。ですがそれは全然間違いではないと思っています。いつも通りの、「こういう日常の曲が欲しい」とか、急遽依頼されたときに僕がやった方が速いかもしれないような曲が、いくつか作れなくなったくらいの話ですね。

深澤：もし芳賀さんが作っていたとしたら、その曲はアルバムの中の9枚目にくっつけたいですね（笑）。

芳賀：でも、深澤さんの楽曲にも、かなり僕の曲のエッセンスを感じますよ。例えば「月下」をモチーフ

にした派生曲の「なつのおお」や「つきひめ！」とかも、僕が作っていてもおかしくないような共感があります。

——『魔法使いの夜』以降お二人は多数のお仕事で関係性を築いており、以前の取材では「お互いの中に小さい深澤さん・小さい芳賀さんがいる」という発言もありました。『月姫』の音楽にはまさにその両者の結実を見たように思います。楽曲制作は2016年からスタートしたとのことですが、どのような形で進んでいたのでしょうか。

芳賀：深澤さんのデモは、最初の打ち合わせをしてから本当にすぐいただいたような気がします。何ヶ月と経たずにいただきましたよね。

深澤：この制作期間からしたら、随分と巻いて提出しちゃったなと思うんですけど（笑）。

——当時の楽曲はどのようなものでしたか。

芳賀：最初は「アルケイドのテーマ(月光)」から。それと同時にリメイク楽曲として、「月姫：re」や「月下：re」のような、ゲームの中心となる楽曲を。深澤さんによる新しいアルケイドのテーマと、リメイク楽曲であるかつてのメインテーマ、その2つが定まったらまずと他の道筋が見えてくるだろうと。こういう、「メイン楽曲からテーマを広げていく」という制作手法は『FGO』も含めて僕らの音楽の積み

重ね方としてやってきたことだし、今回は『魔法使いの夜』でも『Fate』でもやっていなかったようなサウンドの指定だったので、本当にまず「骨」が必要でしたね。

——新しい「アルケイドのテーマ」を作っていくうえで、深澤さんにはどのようなリクエストがあったのでしょうか。

深澤：最初の打ち合わせで聞いた『月姫』の世界観は、「『魔法使いの夜』と比べたら、より都会的でより現代的でよりミステリアスでより猟奇的だ」と。そういうキーワードをいただけたので、それを起点に考えていきました。

僕はどんな作品に取り組むときも、音色だけ先に作るんです。音色に意味を付けて、サウンドのパレットを作るような感覚。全然違う曲調の曲を作っても、パレットがあれば世界観の統一が図れるので。『月姫』はメインテーマでもピアノの音が印象的なので、そこをベースにしつつ、ピアノ単体というより、ピアノになにかをレイヤーするとまた深みが出るかなと。単一の音色よりも、「ピアノになにかをレイヤーする」というのは手法として汎用性使って行こうと決めました。アルクのテーマもピアノにレイヤーしたサウンドが中心になっていますし、そこでキャラクターを作れたんじゃないかなと思っていますね。

——具体的にはピアノにどのような音を混ぜたのでしょうか。

深澤：種明かしをすると、いわゆるアナログシンセじゃなくて、デジタルシンセ的なもので、エア系の音をアタック感をなくしてかぶせたり。1音1音に雰囲気が出せたらいいなと。いろんなシンセサイザーの音を重ねています。

——『月姫』の音楽といえばピアノを基調とした、シンプルながら暗い影を感じるフレーズが思い出されます。芳賀さんとしても、楽曲に対してオーダーがあったのでしょうか。

芳賀：基本的にそういう、世界観の芯の部分における僕からのオーダーは、リメイク曲のデモに込めたつもりです。リメイク曲も部分的には原曲からダイレクトに深澤さんにアレンジしていただいているものもあるんですけど、なんていうか、自分が伝えたいことはもう既にデモに入っていて、それを深澤さんに汲み取ってもらって、出力していただいた。むしろそこから自分たちのまだ知らない新しいものをどう作っていくか、どう噛み砕いていくかという作業があったので、そちらに二人で取り組んでいきました。

——深澤さんの作業としては、アルクのテーマと同時期にリメイク楽曲のアレンジから手掛け始めていたとのことですが、具体的にはどの辺りから制作に着手していただいたのでしょうか。

芳賀：リメイクだと「月姫」、「月下」、「日向」、「灯



火」といったところですね。一通りのデモを揃えてお渡ししました。「幻舞」「感情」は原曲を直接アレンジしていただいたかなと。

——リメイク曲を作りきってから新曲を作られたのでしょうか。

深澤：リメイクと新曲の進行は混然一体となっていた気がします。

芳賀：そうですね、当初の依頼だとこんなに曲は多くなかったんで(笑)。段階的に10曲、20曲と増えていって……最初の予定だと半分くらいだったんですけどね。

深澤：追加の依頼が来ると、「ですよ～」と思いがら快くお返事させていただいて(笑)。

奈須が求めるものは、本当に高いところにある

——新曲については、ゲーム内の盛り上がりどころなども加味した依頼があったかと思うのですが、深澤さんが初めに引き受けた段階で、「この曲はボリュームがあるな」と思った曲は？

深澤：最初の方はお話の最後の方があんまりよくわかっていない状態で。ただ、ヴローヴ戦の曲(「ヴローヴ：I」～「氷原のフルツ(ヴローヴ：IV)」)が最初のオーダーからあったバトル曲なので、ここは一つの

ピークかなと思って作り始めました。その後、どんどんピークを塗り替えることになるんですけど(笑)

芳賀：第一弾の発注リストにはアルクルートのスクリプトを作る以前に必要なと思われる曲が入っているんですけど、その時点でヴローヴ戦の曲が4つ入っていました。結果的にはシエルルートに流れたのもあるんですけど。メニューの概要には当時から既に「都市が壊滅する」とかめっちゃくちゃデカいことが書いてありました。

——ヴローヴ戦の曲が、ある種の基準点になったと。

芳賀：そうですね。アルクルートの盛り上がりとしてはヴローヴ戦が大きくて、シエルルートでは光体との戦いというさらにとんでもない展開があるので、バトルの曲の中では初期に作られたヴローヴ戦の曲たちが基準になりました。

——TYPE-MOONがフルボイスのノベルゲームをゼロから作るのは初めてのことになるかと思いますが、この“ボイスが付く”ということで楽曲に制約が生まれたりすることはありましたか？

芳賀：それは特になかったですね。フルボイスとはいえ結局、任意のタイミングでクリックをして読み進めていくゲームです。ただ、今回一曲一曲を長く作っていただいているんですけど、場面によって曲が変わるところも多く、つるつと一曲が頭から終わ

りまで流れて頭に戻る、みたいなループで音楽を聞くシーンはありません。特に戦闘の派手なシーンなどは、「ここからここまではAメロ」「次のシーンではBメロ」みたいな使い方をしています。なので、プレイしているだけでは楽曲の本来の形が見えづらいかも。でも本編で一回流れたらサウンドプレイヤーに入るので、そちらで本来の楽曲を通して聞いていただければと思います。

深澤：タイミングを細かく調整した曲がありましたよね。「光体出現」だったと思うんですが。

芳賀：そうですね。「このシーンが何秒だから、何秒くらいのフレーズがついているといい」みたいな、演出的な願いはいくつかの楽曲でありました。あとは制作の終盤、最後の敵を倒すシーンで「ここは曲がすごくいいからテキストの量を増やそう」という話になって、演出ががっつり増えたんですよ。それに合わせて曲の長さも調整して、サビに来るまでもう1ループつけて……みたいなこともありました。

——相乗効果ですね。曲がよかったからテキストを増やそう、じゃあ曲も長くしようっていう。

芳賀：奈須が求めるものは、本当に高いところにあるので大変です。でもこうして、上がってきた素材をさらに活かすために、本来完成していたものにもひと手間かけてくれる、というのは度々ありますが、そういうところにはとてもやりがいを感じます。



—制作の終盤にゲームの輪郭が見えてきたからこそ、細かな修正によるクオリティアップが可能になったと。

芳賀：そうですね。やっぱり大きなシーンは素材も莫大に必要で、当然スクリプト的にも終盤の作業になるんですけど、逆に、すごい盛り上がる曲を用意したんだけどこのシーンはどう組んでも10秒しかない、みたいなこともあります。なのでそういった部分はスクリプト班にうまいことやってもらって、素材を活かしてもらっています。

漆之原(『月姫』のスク립トを担当)：一か所だけ、曲とセリフをピッタリ合わせるために、ボイス待ちでプレイヤーの操作を受け付けられない瞬間があります。「月虹」ですね。奈須さんが完全にタイミングを指定していました。

芳賀：今回サウンドプレイヤーという機能をつけたので早い段階で曲名をつける必要があったんですけど、「月虹」は奈須も相当早くから重要視していた曲で、「この曲は月に虹と書いて『月虹』だ」と真っ先に曲名を付けていました。

深澤：曲タイトルといえば、「なつのおお」が秀逸ですね。あと単純に気に入っているのは「夜に歩く」。

芳賀：スクリプト班が「使いやすすぎる」と絶賛していました。

深澤：嬉しいなあ。いつか人前で演奏できるように練習しておこうかな。

芳賀：人前で弾くなら別の曲の方がいいのでは？(笑)

深澤：いや、このくらいオシャレな曲のほうが演奏映えしそうな気がして(笑)。

—お二人は制作中の期間にも2019年の『FGO オーケストラ』や2020年『劇場版 Fate/Grand Order 神聖円卓領域キャメロット』などで密にやりとりしていく瞬間がたくさんあったかと思うのですが、これらの作品を経て、以前作った楽曲とは明確に差が生まれたと感じる瞬間などはありますか。

芳賀：深澤さんもこれまで使っていなかった音を入れ始めていたり、明らかに管楽器の数が増えていますよね。オーケストラを経たらどんどんそういう音が増えて、楽器への理解も深まっている。変わってきたというのはすごく感じました。

深澤：そうですね。芳賀さんをちょっと驚かせてやろうみたいな気持ちで、楽しんで作れるようになっ

てきたんだと思います。あとは今回の『月姫』でも思ったのは、僕の曲に対する奈須さんからのフィードバックを、芳賀さんがだいぶオブラートに包んで、和らげて僕に伝えてくれているんだなと(笑)。

芳賀：いや、和らげてはいらないですよ。僕はこのチーム、TYPE-MOONですっと一緒にやっているの、単純に「奈須がこう言ってきたときはこういうことだよな」と。アニメの世界には音響監督さんがいらっしやるので、共通言語があるしスツと話が進むんですけど、ゲームの世界ってサウンドディレクターが居ないこともあるので。世のあるある的に言うと、「テンポ10上げたい」みたいな、音楽家同士で話すとただそれだけの話なのが、「ここはもっと疾走感が欲しい」みたいな感じから始まって、疾走感のイメージがすごい緩られて……みたいなことになるんです。これはディスではなく、普通に考えて当たり前のこと。発注側もどれだけ正確にイメージを伝えられる



か、苦心されているんです。

深澤：疾走感って、種類によっては「よし、リズムからもう一回やるぞ」ってなるじゃないですか。

芳賀：「今の曲でほぼ良くて、本当にちょっと足りないだけなんだけど、でもこのテキストのまま伝えようと、深澤さんはまるっと別パターン作って来るな」っていうときは、修正するだけで済むように進める、みたいな。今回は伝えてくる相手も伝える相手も信頼している方だったので、僕は本当にやりやすかったです。

——今回、サウンドトラックに収録した曲の曲順には、どのような意図があるのでしょうか。

芳賀：そもそもサウンドプレイヤーっていう機能がゲーム内にもありますが、そこは曲順を変えています。CDの方は、順番に聴いていくと物語を追体験できるっていう形にするのが好きなので、なんとかその形にできないかなと。でもゲームにはルート分岐があったり、プレイヤーが楽曲に持つ印象もありますから、そこを踏まえながら8枚組の曲順を調整するのは、僕には難しいなと思っていました。そうしたら同じフロアで朝から晩まで、何ヶ月も延々と『月姫』の周回プレイをしているスクリプターの漆之原くんがいたので、「こういうイメージで曲を並べられないか」という話をさせてもらって、快諾してもらったという形ですね。実際に遊ばれたファン

の方でもここまで周回してほしいだろう、という次元でやっていたので。

漆之原：完全にゲームの進行順に並べようと思ったら同じ曲を何度も使うことになりまして、それは現実的ではありませんから、ゲームの追体験をできるような構成を目指して、どの曲がサントラのどこに入っているべきなのか、を考えました。パズルを解くような作業を経て、なんとか前半4枚をアレクサイド、後半4枚をシエルサイドと分けられた上に、1枚目には必ずイントロダクションで2枚目の頭にオープニング曲を置く、みたいな構成にできました。曲順を決めているときに悩んだのですが、ヴローヴ戦の曲は「I~IV」の番号が振られています。ゲーム上ではシエルサイドでもヴローヴ戦の曲は流れていて、「II」はオープニングの直前に流れていて印象的でした。そういう理由で、Disc5の最後、シエルサイド1枚目のラストに「ヴローヴ：II」を入れました。ゲームのサウンドプレイヤーでは数字順やジャンル順に並べて聞けますので、合わせて使っただけだと。

「生命線」は3人のクリエイターが集まってできている

——歌唱曲を入れることは元々決まっていたのでしょうか。

芳賀：一応「Fate」以降は、歌のあるオープニング・エンディング曲を用意していたので、今回も入れ

ようという話にはなっていました。それで「まずは主題歌を」という形で毛蟹さんをお願いして、4バターンのデモをいただいたところ、それが4つとも素晴らしくて。アルクルート・シエルルートにそれぞれふさわしい曲だったので、全部採用しました。

——さらにそこから「生命線」のアレンジが「moonline」へ発展していったというお話もありませんか。

芳賀：「生命線」のマスターを頂いた頃には深澤さんは作業を抜かれていて、これは毛蟹さんとの話ですが、お疲れ様でしたという流れから「実はピアノバージョンのアイデアがある」と。それならと作ってもらったらスペシャルな曲ができたので、是非どこかに入れようと、ゲーム中、1箇所だけ流すことにしました。これがまず「ハッピーエンド(「生命線」 piano ver.)」ですね。

——このゲームにおける毛蟹さん、芳賀さんの唯一の共同作業ですね。

芳賀：そうですね。「ハッピーエンド(「生命線」 piano ver.)」を作ったら、最後の「月下」のモチーフがより印象深くなったんです。それを聴いたら「生命線」に合わせた新しい「月下」がなんとなく浮かんできて。そのとき、いわゆるクリア後タイトル画面に当たる曲が決まっていなくて、「生命線」をAメロとして、Bメロが「月下」というものを作って、それをク

リア後タイトルで流したら面白いんじゃないかなと。ここまで音楽的に追い込んで、最後の最後に歌と劇伴の二つのテーマがひとつになった新曲が流れるのはやり切った感があるなど。

僕としてもあまりがっつりと時間はとれなかったんですけど、最初のリメイクデモを作ったときにも似た形で、コツコツと合間合間で作って。どんな形にモチーフを持っていくのが一番いいのかを考えながら、ふさわしい形を日々模索して、最終的にできあがったメロディを毛蟹さんの方でピアノアレンジをしっかりと入れてもらいました。「生命線」は毛蟹さんに頼んだ曲ですが、僕のフレーズもあったり深澤さんのストリングアレンジもあったりして、3人のクリエイターが集まってできている曲で、ReoNaさんの歌も含め、これ以上ないくらい作品的な象徴的な曲になったと思っているので、最後にそれを流せてよかったです。

——芳賀さんの書き下ろしだと、「夜明け」なども印象的な楽曲です。

芳賀：これはシエルルート、トゥルーエンドのエピローグ曲ですね。エンディング曲である「Believer」への橋渡しになる大事な曲です。物語の最後、前向きな爽やかな気持ちになってもらうための曲で。楽曲的な話をすると、これまでの本編の曲とはリファレンスもまったく違って、ピアノコードリフみたいなのがただひたすら続くような、超ミニマルな曲を求められました。それをどうやって馴染ませようか

考えた結果、打ち込みと生の両方の良さが必要だとなって、これもまた毛蟹さんに演奏とプログラミングをお願いしたんです。

依頼の時にも「いかにエンディングのBelieverに綺麗に繋げるか」を重視していると言われていたので、Believerの音がどうやって成り立っているのかを理解している毛蟹さんに演奏をお願いするのが一番の正解だろうと。

なので、本当にびっくりするくらいできすぎだなと思っているんですよね。たまたまこういう曲が必要になって、続く曲をたまたま毛蟹さんに作ってもらっていて、ピンポイントに、怖いくらいにパズルが綺麗に組み上がった、そういう感覚です。

——TYPE-MOONさんがこれまで作ってきた制作のリズムが感じられる、いい話ですね。

芳賀：自分の音でも作ったし、毛蟹さんにも作ってもらいましたが、本編に関してはやはり当初のイメージ通り、終始深澤さんの音でまとめられたことが大きかったです。

深澤：俯瞰して見れば「ドドロロ担当」みたいな感じになっていますが(笑)。

——芳賀さんと深澤さんの長きにわたる戦いは一旦終わりますが、現在進行しているプロジェクトなどありますか？

芳賀：今ちょうどいろんなものが一気に終わったんです。「キャメロット」後編もそうだし、「月姫」もこうして発売を待つのみ(※取材は発売前)となって。2つのルートでこれだけの曲っていうのは、改めて本当に恐ろしいですね。

深澤：一日一枚聴いていたら一週間じゃ足りないですからね。

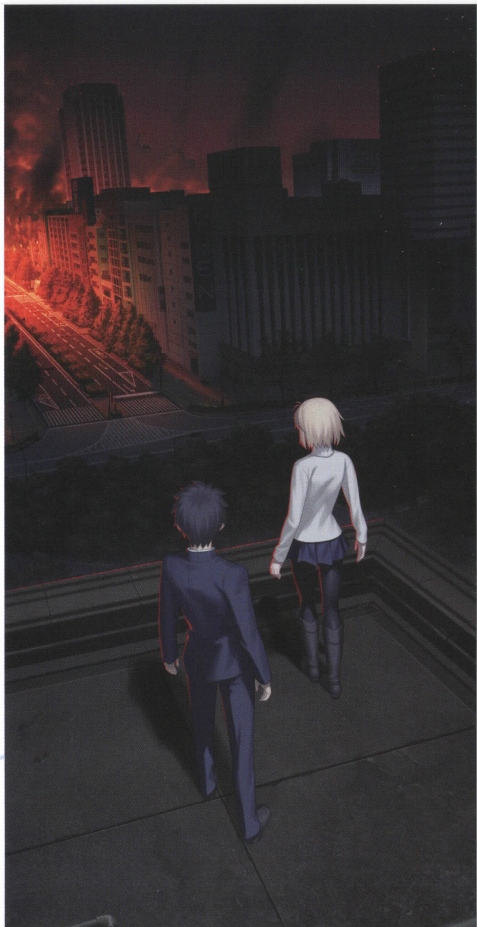
芳賀：また新しいゴールに向かってやれることがあるなら、すぐにでもやりたいです。特に月の裏側に向けて……そのとき深澤さんのスケジュールが空いていることを祈るのみですね。

深澤：空いていますよそりゃあ。

芳賀：水面下では色々なものが動き出しつつあります。社会状況を見ると、自由な生活に戻るにはまだ時間がかかりそうだけれど、自分はその時がくるまでプレイヤーの皆さんを退屈させないように、ゲームを作っていければと思います。

深澤：そうだね。「月姫」を周回してもらって。

芳賀：バッドエンドに行くたびに、シエル先生を見ていただいて(笑)。



生命線 -Game size-

作詞：毛蟹 (LIVE LAB.) 作曲：毛蟹 (LIVE LAB.) 編曲：毛蟹 (LIVE LAB.) ストリングス編曲：深澤秀行

掌に刻まれている
ツギハギのようなその線に触れて

ひび割れそうな頭と
硝子が刺さった心で前へ 走る

壊れかけの世界 崩れそうで目眩
空っぽな体で 歪な視界

ゾクリと脈を打つ 命の線
ナイフでなぞって 伸ばしてしまえたら

ねえ、誰か教えて 月が見えるなら
消さないで まだ消さないで
消えないで まだ消えないで

Lost -Game size-

作詞：毛蟹 (LIVE LAB.) 作曲：毛蟹 (LIVE LAB.) 編曲：毛蟹 (LIVE LAB.) 訳詞：本山清治

Cut my hair just because I thought that
maybe things would change
Laughing at me and the things you see
Tell me who's to blame?
Falls to the ground, floating
Just like gold dust it's sparkling
Taking me back to the start
My spirits are darkening
It makes me feel so weak

Looking for a reason why
I can't comprehend
I feel the lightness in my head
Now my thoughts are clouded by strange things I see

For every breath I take every day
Every drop of blood, every stain
Like the moon I will wax and wane
Circle's complete

For all the promises that I keep
All the nights when I can't sleep
Every time that I held your hand
Ilician far gesund gemynd

Shake of the hand, another demand
but what does it mean?
Cry through the pain, it's always the same
Will it ever heal?
Though broken bones and the wounds I bear,
they may heal one day
Somewhere inside there's an empty place
and a price to pay

Hiding from the flicker of the light before dawn
I turn away and close my eyes
Gonna hold back tears 'til the sadness is gone

Until the fever will dissipate
'til I know how I feel today
Gonna rise up to meet my fate
Circle's complete

I wave a hand to the brand new day
And the pain has all gone away
These new feelings that love betrays
I sing a song so sweet, someone in need
A song for someone who has come to the end of the line

ジュブナイル -Game size-

作詞：毛蟹 (LIVE LAB.) 作曲：毛蟹 (LIVE LAB.) 編曲：毛蟹 (LIVE LAB.)

息を吸って吐いたら苦しいこと
傷が一つ増える度生きていること

使い古されたそんな感傷もいつかきっと
夜に溶けて消える

“No enough” 歪んだって

“No escape” 間違ったって

“No fear” 転げ回って

進めば良いんでしょ

それはまるで神話のような
色、形のジュブナイル

歪なままひび割れている

この世界で一つ輝く

綺麗な月

Believer -Game size-

作詞：毛蟹 (LIVE LAB.) 作曲：毛蟹 (LIVE LAB.) 編曲：毛蟹 (LIVE LAB.)

状況は黒 視界は白
加速していく 思考は盲目

手練るは糸 補充をしろ
摩耗していく 思想は冒涇

灰になって 消えてしまえたら
鳥になって どこか飛び去れたら
最期の時まで 振り絞る矢のように
祈りも 誓いも 押し込めたまま

誰か愛を教えて 言葉を尽くして
何も知らない誰かが
何かを知るその為だけに

I'm your Believer 心を繋いで

何もかもが弾ける

貴方が笑っている

泣けない夜の先に願った

Believer

Credit TSUKIHIME -A piece of blue glass moon- Original Soundtrack

【Music Staff】

Sound Producer: 芳賀敬太、深澤秀行

Strings: 今野均ストリングス

Vocal: 戸丸華江 (Ensemble Planeta)

Piano: 毛蟹 (LIVE LAB.) <Disc4:M2, Disc8:M11,17>

Programming: 深澤秀行 <Disc1-8 except for Disc1:M3, Disc6:M2>

芳賀敬太 <Disc8:M13-15>、毛蟹 (LIVE LAB.) <Disc8:M11>

Orchestration & Score Preparation: ジェニングス貴子、裏毛沙織

Recording Engineer: 小岩孝志 (SIGN SOUND)

Mixing Engineer: 小岩孝志 (SIGN SOUND)

Recording Studio: サウンド・シテスタジオ

Mixing Studio: サインサウンドスタジオ

Assistant Engineer: 齋藤春樹 (サウンド・シテイ)、川村優田 (サウンド・シテイ)

Musician Coordinator: 山田広 (サウンド・シテイ)、新井泉 (サウンド・シテイ)

Production Coordinator: 佐藤靖 (オフィス・ワイズアウト)

【Product Staff】

Jacket Illustration: 武内崇

Color Design: 絹うどん

Background Art: 下越

Writer: 中村拓海、白石倅介

Design: WINFANWORKS

Product Coordinator: 松永友喜子、水野智絵

Promotion: 金沢利幸、中野恭賢

Sales Promotion: 市瀬真知

Producer: 竹内友崇

Director: 島田紘希

Mastering Engineer: 茅根裕司

Mastering Studio: Sony Music Studios Tokyo

Production Supervisor: 奈須きのこ

Special Thanks: 岩上敦宏、漵之原、栢山貴信 (SACRA MUSIC)、福本亮 (LIVE LAB.)
月姫 -A piece of blue glass moon- All Staff

【取り扱い上のご注意】●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下さい。●ディスクが汚れたときは、乾いた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。●ディスクは使用後、元のケースに入れて保管して下さい。●ケースの上にも重いものを置いたり、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。

株式会社アニプレックス

【商品に関するお問い合わせ先】

アニプレックスカスタマーセンター

<https://www.aniplex.co.jp/support/user.html>

03-5211-7555 (土・日・祝日・年末年始を除く10時～18時)



T S U K I H I M E

A piece of blue glass moon

Original Soundtrack



SWWC 70561-68 / STEREO

©TYPE-MOON ©2021 TYPE-MOON ©2021 Sony Music Labels Inc.
Manufactured by Aniplex Inc. Made in Japan.

ANIPLIX is a Trademark of Aniplex Inc.

WARNING : All Rights Reserved. Unauthorized duplication is a violation of applicable laws.