PASH!×「崩壊：スターレイル」コラボ特別号
開拓者のためのドリームガイド
崩壊 スターレイル
DREAM SIDE
ピノコニー
街並みと文化 新たに出逢う物語と仲間たちを徹底紹介
夢の世界を作り上げたスタッフ陣と7名のキャストのインタビュー
大塚剛央（サンデー役）/ 名塚佳織（ロビン役）/ 河西健吾（アベンチュリン役）
武内駿輔（Dr.レイシオ役）/ 上田麗奈（花火役）/ 生天目仁美（ブラックスワン役）/ 楠木ともり（ホタル役）

Introduction

▸▸▸ DREAM SIDE

銀河で最も有名な享楽地であるピノコニー。
星穹列車は宴会の招待を受け
「宴の星」と称されるこの星に停車した。

開拓者を迎え入れた黄金に輝く世界は、
終わることのない甘美な夢を見せ続けてくれるだろう。

「夢の世界」と新たに紡がれる物語、そしてそれを織りなす仲間たち――。
果たしてピノコニーでの「開拓」の旅では、
どのような出逢いが待っているのだろうか？

ピノコニーの様子を、少し覗いてみないか？

CONTENTS ▸▸▸ DREAM SIDE

001 イントロダクション

ストーリー／マップ

003 ストーリー
005 ホテル・レバリー
007 黄金の刻
009 インフラ設備
011 看板デザイン
013 クロックボーイ
014 スウィート・ドリーム劇団
ナイトメア劇団
015 フォトギャラリー

キャラクター

017 アベンチュリン
018 Dr.レイシオ
019 黄泉
020 花火
021 ブラックスワン
022 ミーシャ
023 ギャラガー
024 ロビン／ホタル
025 サンデー

インタビュー

027 ピノコニー制作秘話
035 ピノコニーキャストコメント

※本書は2024年2月6日までのゲーム内容をもとに構成しています。一部コンテンツに関しましては、上記以外の情報も取り扱っています。
※本書に掲載されているテキスト・画像の一部には制作中のものや開発中の設定画が含まれており、実際の内容と異なる場合があります。

DREAM LAND

Penacony 宴の星 ピノコニー

銀河で有名な享楽地として知られているピノコニー。「宴の星」と呼ばれるこの星の煌びやかなホテルは、享楽を求めやってきた人々を夢の世界へと誘う。そして12の夢境で構成された夢の世界は、独自の発展を遂げた文化が彩る街が眠ることなく輝き続け、人々を楽しませてくれる。終わることのない贅沢三昧の宴が、幕を開ける。

人々を虜にする蜜のような甘い夢の世界

↑宇宙を漂うホテルはピノコニー本来の姿ではなく、12に分かれた巨大な夢境こそが、人々が求めるピノコニーの真の姿だ。かつてはカンパニーの牢獄として多くの囚人が収監されていたが、現在は「ファミリー」によって管理されたユートピアとなっている。ここでは外から来た人も現地の人々も、誰もがためらうことなく、ただ甘い夢に酔いしれることができる。

夢の泡

↑ピノコニーのあらゆる場所で見かける一種の特殊な「憧泡（どうほう）」で、未加工の「夢の泡」は通常、強烈な感情を内包している。ファミリーの調整のおかげで人々は安全に個人の夢を「夢の泡」に記録でき、「夢の泡」はピノコニーの最も面白い特産品となっている。丸い泡以外にも魚や大きなクジラなど、さまざまな形のものが存在するようだ。

稚児の夢

↑夢境には変わった空間も存在している。不気味な雰囲気が漂う「稚児の夢」と呼ばれるこの空間は、誰が何のために作り上げたのだろうか…？

STORY GUIDE ストーリーガイド

「ファミリー」の招待を受けピノコニーへとやって来た星穹列車一行。かつて「開拓」のアキヴィリが訪れたこの星に、一行は宴会に参加するため停車した。「ファミリー」と「スターピースカンパニー」の要人とも出会い、ホテル・レバリーの華やかな雰囲気に心を弾ませる一行だが、姫子はピノコニーで何か問題が起こっていると考えているらしい。一行はこの世界の秘密を探るべく、不思議な力を持つ「時計屋」の遺産を求めて、夢の世界へと足を踏み入れることに。しかし夢境へ入ろうとしたとき、開拓者の前に「カンパニー」の要人・アベンチュリンが再び現れ、ある目的のため協力を持ちかける…。

ミーシャ「現実のピノコニーはこのホテルですが、夢の中のピノコニーは…奇跡が生まれる地、豪華な楽園で、盛大な宴がいつまでも続く場所なんです！」

夢境で目を覚ました開拓者は謎の声を耳にし、「時計屋」からの忠告が書かれた紙を見つける。そしてホテルのドアボーイ・ミーシャの案内で、夢境「黄金の刻」へ向かうことに。空から眩い輝きを放つ都市へと落ちた開拓者は、降り立った広場で「ファミリー」の要人・サンデーとロビンに再会するのだった。いよいよ始まったピノコニーでの「開拓」の旅。数々の派閥の関係者たちが集められたこの世界で、開拓者が体験する物語とは？

KEY WORD キーワード

ファミリー

「調和」の星神・シペを信奉する派閥。宇宙のあらゆる文明が、団結と喜びの頌歌を合唱する「調和」の未来を目指しており、歌で異世界へと呼びかけ、「調和」の抱擁を受けるよう誘う。シペの愛に満ちた光の下では、選ばれた人々は温かく調和のとれた「ファミリー」であり、たとえ異なる世界・文明に属していようとも、皆親密な家族の一員である。

ピノコニーの「ファミリー」には5つのクランが存在し、ピノコニーはその5つのクランによって管理されている。ピノコニーのルールや政策を決めるのはオーク家、経済システムの管理はルーサン家、夢境の建設や研究はカタルス家、治安維持はハウンド家、来客のもてなしやエンターテインメントの管理はアイリス家と、それぞれが異なる役割と仕事を担っているという。

ドリームメーカー

夢の都市を建設するためファミリーに雇われた技術者で、著名な芸術家から建築家、心理学者といった各ジャンルの実力者たちがピノコニーに集っている。彼らはファミリーから莫大な額の報酬を提示されており、誘われた者の多くが断ることなく夢の都市の建設に携わる。しかし、すでにピノコニーで名が響き渡っている有名なドリームメーカーたちは、その強い拘りから他の人との折り合いが悪いようだ。そんな彼らの性格を熟知しているファミリーは、現場に厳しい監督を配置し交渉することで、都市の工事を順調に推し進めている。

天環族（てんかんぞく）

人の心を惹きつけるほどの美声と美しい外見を持ち、宇宙の人々から崇拝されている種族。華美なヘイローと耳羽で聖なる姿を演出し、生まれたときから他の種族の注目と敬愛を一身に集めている。また、生まれつき「はかりごと」に長けており、その優雅で謎深い微笑みを見透かせる者は、滅多に現れることがない。しかし、天環族はすべての人に対して心を閉ざすことはなく、彼らの頭上のヘイローから発せられる光周波数は心の声を伝えることができ、テレパシーも可能だという。

時計屋

夢境の有力者。数百年前に突如現れ、ピノコニーでは知らない者がいないほどの伝説となった存在で、銀河でもその名が知られている。時計屋が成り上がった歴史はピノコニードリームの象徴のひとつとなっており、人々の憧れでもある。その来歴を知る者はいないが、外からピノコニーへとやって来る人の誰もが、時計屋のようになれることを切望しているのだ。列車組が招待された宴会の最後には、時計屋の秘密を知ることができるチャンスを得られるかもしれないという。

ドリームボーダー

ドリームメーカーによって開発が進められている、一般客には開放されていない区域。建築中の積み重ねた資材群や、途絶えた道路といった光景が広がり、現状都市の建設完成率は約3.40%程度となっている。訪れた人は都市計画の一部を垣間見ることができるというが、怪奇現象のほうが多く見られるようだ。

Location

ホテル・レバリー

現実世界のピノコニーのメイン建築物であり、夢境におけるランドマークでもあるホテル・レバリー。ここは現実と夢境を結ぶ場所で、宿泊客は眠りにつくことで夢境へと入ることが可能だ。ホテル内は向きとフロアによって48個の扇形にエリアが分けられており、各エリアにはそれぞれの中央ホールが存在する。数字が10～12のエリアは「プラチナルーム」と呼ばれている。眠りにつき夢境で目を覚ましたとき、ホテルは現実とは異なる姿を見せてくれるだろう。

ホテルロビー
甘い夢を求めてやって来た宿泊客を迎えるフロント

巨大な時計が目を引くホテルロビー。宿泊客はここでチェックインやチェックアウト、現実と夢境の通貨の交換など、各種手続きを行う。時計は扇形エリアの目印でもあり、４本目の針は常に動くことなくエリアの番号と同じものを指している。列車組は「レッドハート第12エリア」に滞在することになるため、針は常に第12エリアを指し示す。夢境のロビーでは巨大な泡のクジラが悠々と泳ぎ回り、夢の都市へと出かける人々を見送ってくれる。

時計

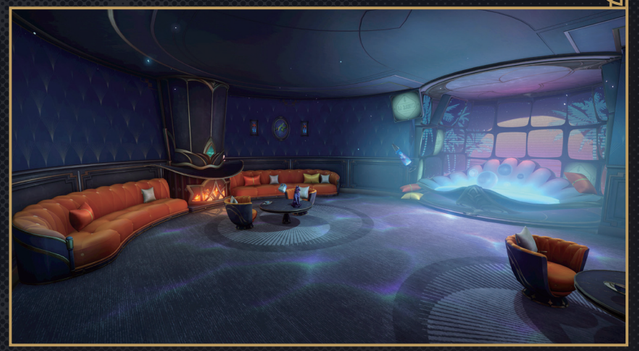
CHECK STORY

列車組は、ホテルロビーでちょっとしたトラブルに見舞われてしまう。招待状が星穹列車に届いた頃、開拓者はまだ列車に乗車していなかったため、追加でやって来た開拓者の部屋が用意されていなかったのだ。アベンチュリンやサンデー、ロビンの助けで無事にチェックインできたのだった。

↑ロビーでは多くのスタッフや宿泊客が行き交っている。彼らとの会話を楽しんでみるのもいいだろう。

客室
心地良い夢を見られる室内

広々とした客室の中央には「ドリームプール」と呼ばれる特殊な入眠装置が安置されており、宿泊客はここに横たわることで真のピノコニーへと入ることができる。ゆっくりと目を閉じドリームプールに身を任せると、徐々に意識が暗闇へと沈んでいき、優しい声が聞こえてくる。そしてその声に導かれるままに美しく幸福な夢を思い描いた宿泊客は、12の鐘の音が鳴り終えると同時に夢の世界で目を覚ますのだ。室内は家具や食器の一部、「夢の泡」などが浮かんでおり、目を閉じる前と同じように見えてどこか異なる、夢境特有の光景に様変わりしている。



↑室内にはテレビや蓄音機といった娯楽機器も設置されている。座り心地の良いソファーに暖かな暖炉もあり、宿泊客は決して不便を感じることはない。

←「ドリームプール」は貝殻のような形をしている。

貴賓専用ラウンジ & 宴会場
人々が集う社交の場

プラチナルームの宿泊客たちは、貴賓専用ラウンジや宴会場といった併設施設を使用できる。人々はここで食事を取ったり休憩をしたりすることができ、他の宿泊客たちとの交流を深めたりと社交活動に勤しむ人もいるようだ。ゆったりと寛ぎながら過ごすのも良いだろう。

貴賓専用ラウンジ

宴会場

Location
黄金の刻

時計の目盛りと同じく12の夢境が存在するピノコニー。夢境の時間は常に対応する数字が指し示す時で静止しており、決して時が流れることはない。夢境のひとつ「黄金の刻」では深夜0時のまま夜が明けることはなく、終わりの見えないお祭り騒ぎが永遠に続く。「真夜中」の時は大都会の眩い輝きに溢れ、享楽を求める人々で常に活気に満ちている。

クロックボーイ広場
クロックボーイ像との記念撮影はこちら

広々とした中央広場で、緑が整備された憩いの場。人々が集い常に混雑している大通りと比べて、少しばかり落ち着いた雰囲気が漂っている。広場の中心に設置されているのは、ピノコニーの大人気キャラクター「クロックボーイ」の像だ。ユーモアや活力に満ちたクロックボーイ像は、まさに「黄金の刻」を象徴するモニュメントとなっている。

↑広場の向こう側に、ピノコニーのランドマークのひとつ・ピノコニー大劇場が見える。

←夢境で入手できるクロックボーイが描かれた紙幣「クロックマネー」を像に渡すとクロックボーイの「スウィート・ドリームエネルギー」が補給され、像が変化していく。ピノコニーを隅々まで歩いて探してみよう！

オーディ・ショッピングセンター
さまざまな商店が立ち並ぶ賑やかな繁華街

ルーサン家当主の「オーディ・エファ」によって設計された、「黄金の刻」で最も賑やかな商店街。絢爛な灯火が昼のように街を照らしており、数え切れないほどの人々が行き交う場となっている。

→通りを歩いていると、いたる所に設置された広告看板が目に入る。これらの独特の広告群は、ピノコニーを象徴する文化のひとつだ。

CHECK!

ドリームショップ

夢境をビデオテープ形式で販売するチェーン店。ピノコニーのドリームショップでは、人々が直近で体験した夢に関連する情緒原型を加えることで、その夢を複数回体験できるオリジナルの「夢の泡」にすることができる。ピノコニーを訪れた土産に、おひとついかがだろうか？

眠らない街で飽きることのない「夢」を！

目を背けたい現実も逃げ出したいほど辛い現実も、この輝く大都市を訪れれば忘れることができる。「美しき夢」の世界で永遠に過ごすのであれば、あなたにとって「夢」こそが真の現実となるだろう。ピノコニーは、あなたの訪れをいつでも歓迎する。

エディオンパーク
ピノコニーを訪れたら一度は飲むべき「スラーダ」

ピノコニーのソーダ文化を象徴する炭酸飲料ブランド「スラーダ」が建設したエンターテインメントパーク。人々はここで甘いソーダと、さまざまな娯楽施設を楽しむことができる。近くにそびえ立つ、黄金色の炭酸飲料が噴き出すソーダ瓶が印象的な建物は、スラーダ社のランドマーク・スラーダ工場だ。夜闇の下で透き通るビルと輝く飛沫は、遠目にも美しい輝きを放っている。

↑公園にはバーがある。美しい景色を楽しみながら甘いスラーダを味わうのは、最高の時間だろう。

←スラーダ社のパイプは都市の下水道と給水システムと繋がっている。そのため都市の内部にある水は、すべてシロップ飲料だ。

CHECK!

ピノコニーのソーダ文化

ピノコニーで親しまれている、リーズナブルな価格の黄金に輝く炭酸飲料・スラーダ。甘い味わいと大量の気泡、そしてガラス瓶が象徴的なこの飲み物はピノコニーの最も重要な文化のひとつで、街のいたる所でスラーダを象徴する要素を見かけることができる。毎年開催される「スラーダ祭」や祝祭日にスラーダ社によって開かれる商業イベントなど、関連する催しも多い。

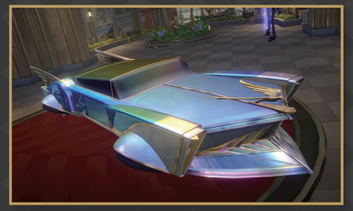
スラーダの起源は、かつて辺境監獄の中で流行った甘い味の薬剤にある。「スーサ氏」が発明したこの薬剤は戦争時代と流浪の地時代を経て、次第に人々の食卓に欠かせない飲み物「スーサ水」へと変化していったという。やがて「スーサ水」に商機を見出した星間行商のエディオンがレシピを買い取り、当時宇宙で流行していた炭酸飲料と融合させたことで、現在の「スラーダ」が誕生した。そしてエディオンが提唱した「シロップ主義」の生活スタイルはたちまち広がり、さまざまな場所で目にするようになったのだった。しかしスラーダ公式によると、スーサ水最初のレシピにある「夢見草」という原材料は絶滅したため、現在の味は「まあまあ」なのだという。本物の「初代スラーダ」は、ピノコニーの夢の中でのみ味わうことが可能だ。

Welcome to Penacony!

Culture

インフラ設備

ピノコニーでは交通、金融システムまでもが、来訪者を楽しませてくれる。独自の発展を遂げたインフラ設備が夢の世界を彩り、そこには現実を思い出させるものは存在しない。

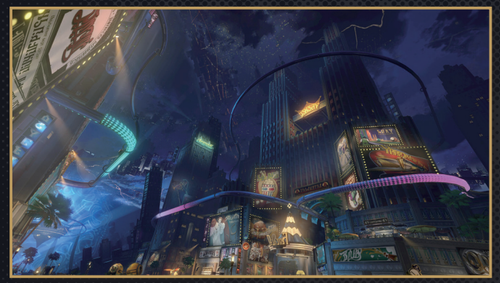


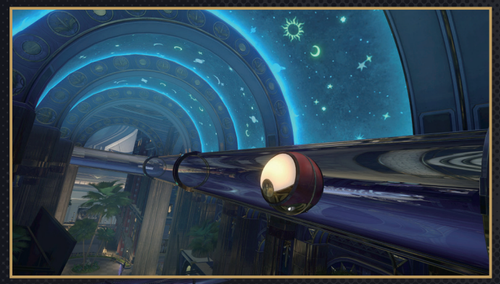
交通

ピノコニーの交通手段はいくつかあり、道路を走る一輪車やバブルピンボールマシン、スフェロイドなど、他の星にはない独特なものばかりが目に入る。街中にはそれらを宣伝する看板も多く見られ、人々は好きな交通手段で夢境を行き交うのだ。1日の始めにその日はどれを利用するのかを考えるのも、楽しみのひとつになるだろう。

スフェロイド

ピノコニーの夢境の中の公共交通機関で、実用性と面白さを併せ持っている。スフェロイドには複数の規格があり、最も高価なひとり用のものは、豪華な座席にゆったりと座ることができる仕様だ。移動中も安定しており、車体を透明にして景色を楽しめる“観覧モード”に変更できる。一方、最も安価な複数人用スフェロイドはサイズが同じながらも何人かが乗り合わせるため、かなり混雑しているようだ。





→地下に通ずる、スフェロイドの公共駅。スフェロイドは建物から発射されていくと、軌道に沿って夢境の他の区域に移動する。利用客は多く、人々が列を成している。

↑スフェロイドの交通軌道は血管のように、都市全体に張り巡らされている。

スフェロイドの広告

バブルピンボールマシン

街中に設置された交通手段の一種。発射されたマシンは反射板によって飛び跳ねながら、目的地へと向かう。反射板の位置と発射方向は調整可能だ。

交通標識

カラフル過ぎる信号機や五線譜の横断歩道など、ピノコニーの交通標識は少々奇想天外なデザインとなっている。

↑←街中で見かけるマネーギフター。操作すると大量のルーサン幣が飛び出す。

金融

人々はチェックインの前に清算を行い、現実の通貨を夢境の通貨である「ルーサン幣」に交換する。ホテルの財務システムはスターピースカンパニーと繋がっており、宇宙のほとんどの銀行口座が利用可能だ。また、夢の中のピノコニーでは至るところにマネーギフターが設置されている。人々はこれらを通じて清算することで、夢から覚めることなく自身の夢境の財布を潤すことができるのである。

夢の運試し!

街の広場に設置された「夢の並び替え」や巨大な「黄金ガチャマシン」。運試しに毎日足を運んでみよう。

夢の並び替え

黄金ガチャマシン

Culture

看板デザイン

街中で見かけるさまざまなデザインの広告看板。思わず足を止めてしまうデザインの数々は、ピノコニーを訪れた際に注目したい文化のひとつだ。

ファミリーのポスター

ロビンのコンサートポスター

文字広告

飲食

ファッション

ポップカルチャー

ブランドロゴ

Culture

クロックボーイ

「クロックボーイシリーズ」は、ピノコニーで長く愛されている有名なアニメーションシリーズ。架空の町「ドリームタウン」を舞台に、クロックボーイとその仲間たちの日常と冒険を描いたコメディ作品で、これまで1万話以上も放送されている。ユーモラスな雰囲気と多彩な音楽表現、キャラクターたちのオーバーリアクションなどが魅力で、愛情・呑んだくれ(炭酸飲料)など少々刺激的な表現も含め、多くのファンを虜にしている。アニメ映画や舞台劇、漫画、テレビゲームなどの派生作品も好調だ。しかしこれほどまでにピノコニーで人気を誇りながらも、レトロなスタイルのためか、他の星々ではファンと呼べる視聴者はさほど多くないという。

↑クロックボーイと仲間たちを記録した光円錐。楽し気な雰囲気が伝わってくる。

クロックボーイ

時計をモチーフにしたキャラクターで、アニメの主人公。空からドリームタウンに落ちてきた。頭の回転が速く、楽観的で元気いっぱいだが、だらしなくやんちゃな部分がある。好奇心旺盛で未知の探索を好んでいるが、それが原因でトラブルを引き起こしがち。物語ではクロックボーイが引き起こす、さまざまなトラブルが描かれている。アニメでの設定では、毎日ゼンマイを巻く必要があり、危ないときは自分の針を弄って時を止めたり時間を巻き戻したりすることができるが、ミスター・ソーダの炭酸飲料を飲まないと発動できない。

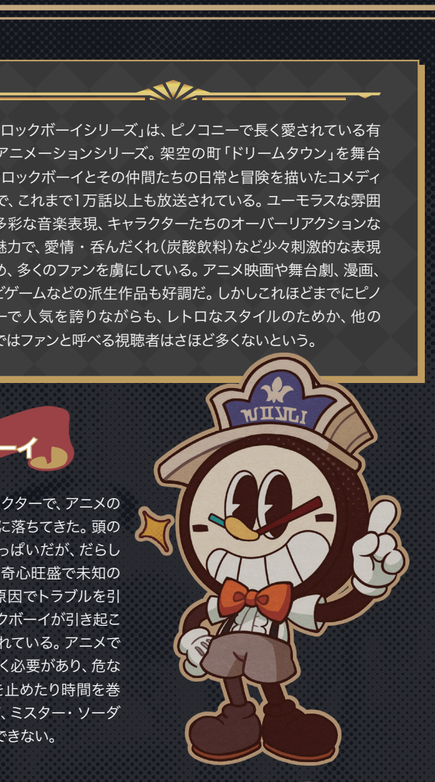
クロックボーイの仲間たち

ミスター・ソーダ

ちょび髭のある炭酸飲料の瓶。三枚目キャラで、温厚で鈍感。常に酔っ払って馬鹿馬鹿しい言動を行い、よく不運に見舞われている。クロックボーイはピンチのとき、ストローでミスター・ソーダのお腹の中の炭酸飲料を一口飲むことで、全ての難題を解決する力を得られる。ミスター・ソーダはスラーダのシンボルキャラクターでもあるため、クロックボーイと同様に知名度が高く、炭酸飲料広告動画や単独作品が制作されている。

折り紙の小鳥

色紙で折られた小鳥。自分にそっくりの兄妹たちがたくさんいて、全員がフクロウ先生の指示に従い、ドリームタウンの中に分布している。町自体を自らの巣と見なしており、石を運んで新しい建物を建てたりする。町を破壊する如何なる行為も嫌う。折り紙の小鳥に似たものが、実際に街中で見かけることができるようだが…？



ブラザーハヌ

狼をモチーフにしたキャラクターで、ドリームタウンの平和を守るビッグブラザー。冷静な性格の持ち主で、種類問わずさまざまな武器をうまく扱えるなど頼れる存在だが、格好つけるのが好き。自分の帽子を大切にしている。統一の礼帽と服を身に着けた黒ずくめの兄弟分たちがいる。

ハムスターボールの騎士

アニメのゲストキャラクター。しかし彼の正体は、ピノコニー史上最も商業的に価値のあるスフェロイドライダーで、知恵をもつ巨大な宇宙ハムスターだ。

クロックボーイたちの敵

ボス・ストーン

スーツを着た大きなワニ。貪欲で狡猾な悪党資本家で、あちらこちらで宝石を搾り取って売っているが、宝石はいつも聡明な折り紙の小鳥によって奪還される。ドリームタウンの建設に使われた石材が非常に貴重なものであることを発見すると、彼は自分の先祖がドリームタウンの所有者であることを理由に町民を追い出そうとした。ちなみに、彼の部下もスーツを身に着けている者が多い。

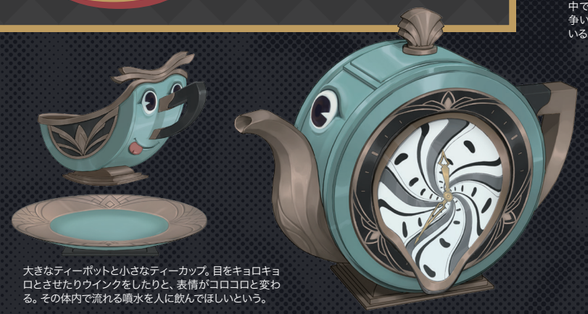
Culture

劇団

夢境の影響によって自我が芽生えた夢の中のアイテムと施設は、ファミリーの手で調教され、ゲストに奉仕する「スウィート・ドリーム劇団」となった。なかにはファミリーの支配から逃れ自由の身となったものや、ナイトメアに侵蝕されモンスターと化した「ナイトメア劇団」も存在する。

スウィート・ドリーム劇団

三種の酒ボトルと高級感のあるデザインのクリスタルグラス。赤は「安ぶどう酒」、緑は「ラム酒」、ゴールドは「ゴールデン・シャンパン」。3つのボトルたちは全員、クリスタルグラスに思いを寄せ猛アタック中で、なかなか激しい争いが繰り広げられているようだ。

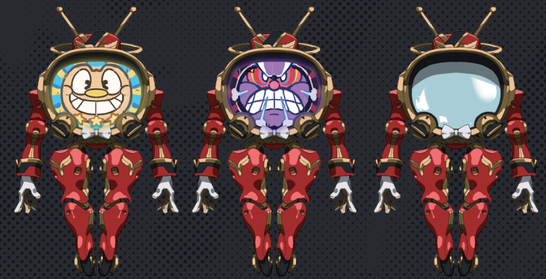


大きなティーポットと小さなティーカップ。目をキョロキョロとさせたりウインクをしたりと、表情がコロコロと変わる。その体内で流れる噴水を人に飲んでほしいという。

ワッフルコーンにソース掛けのアイスが乗ったもの。宙に浮いている。

ナイトメア劇団

危険な感情または乱れた記憶により、夢境はまれにナイトメアへと変貌する。スウィート・ドリーム劇団もナイトメア劇団となり、あちらこちらで暴れる危険なモンスターへと変わり果ててしまう。元サービスロボットたちは贅沢三昧のピノコニーの雰囲気に影響を受け、ナイトメア劇団へと変貌した後も本来の役を忠実に演じているようだが、その“演出”は人々からすると破壊活動といえるだろう。

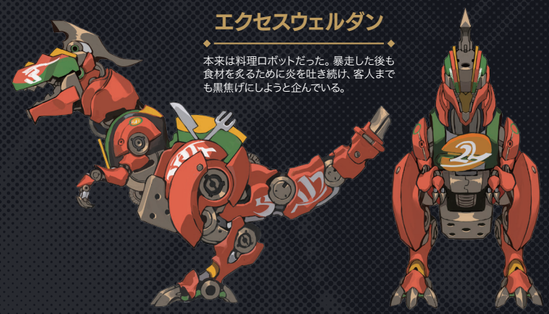


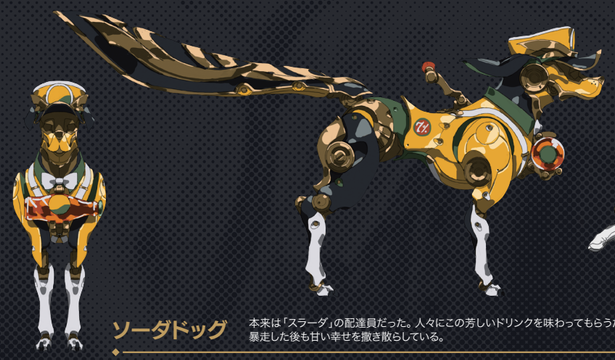
Mr. 円幕

本来はテレビ番組の中のエンターテイナーだった。暴走した後も千変万化の役を演じ、観客に思わぬ喜びまたは恐怖をもたらしている。

エクセスウェルダン

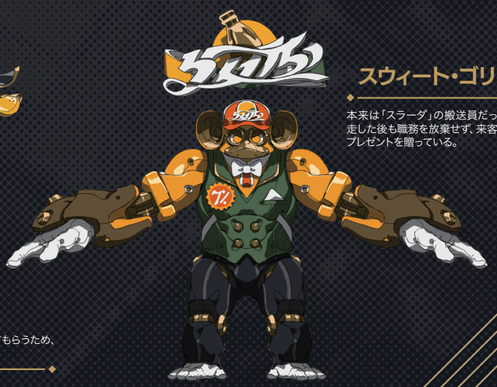
本来は料理ロボットだった。暴走した後も食材を炙るために炎を吐き続け、客人までも黒焦げにしようと企んでいる。





ソーダドッグ

本来は「スラーダ」の配達員だった。人々にこの芳しいドリンクを味わってもらうため、暴走した後も甘い幸せを撒き散らしている。

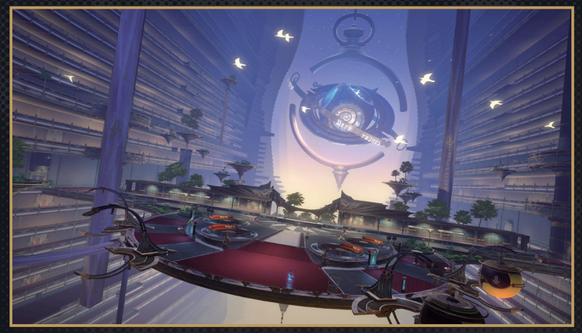


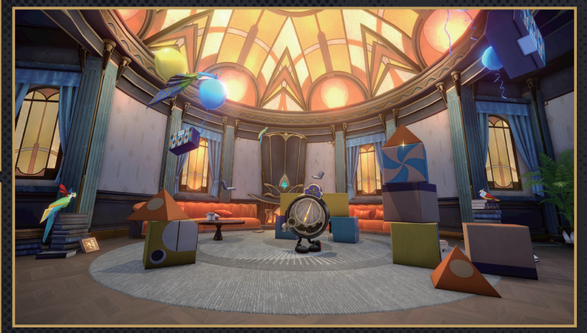
スウィート・ゴリラ

本来は「スラーダ」の搬送員だった。暴走した後も職務を放棄せず、来客たちにプレゼントを贈っている。

※本ページに掲載されている画像は設定画となります。実際のゲーム内容とは異なる場合があります。

Photo Gallery





CHARACTER

僕は“アベンチュリン”。カンパニーの戦略投資部所属、不良資産の清算を担当してる専門家さ…
もちろん、君の友人になることも可能だ。

アベンチュリン CV.河西健吾

所属 スターピースカンパニー

スターピースカンパニー「戦略投資部」の高級幹部で「十の石心」のひとり。基石は「博戯の砂金石」。個性的かつリスクを好む性格で、常に笑みを浮かべているが、その本心を人に見せることはない。運命の賭けによって今の地位を勝ち取った彼は、いつもどこか余裕があり、人生をハイリスク・ハイリターンな投資と見なしている。

ベリタス・レイシオだ。博識学会の学者、教師、そして一介の凡人でもある。もしいつか君の頭に
“愚鈍”の症状が現れた時は、僕のことを――“Dr.レイシオ”と呼ぶがいい。

Dr.レイシオ CV.武内駿輔

所属 博識学会

率直で自意識が高い博識学会の学者。いつも奇妙な石膏の頭部像で顔を隠している。幼い頃から人並み外れた才知を発揮しているが、今は「凡人」を自称している。知恵と創造力は天才だけのものではないと信じており、「愚鈍」という名の病を治すため、全宇宙に知識を広めることに尽力している。

銀河を独り歩む人が渇望していることは2つ。先達の歩いた道を見つけるか、自分だけの道を見つけるかだ。
しかし星神の眼差しのもとで…後者を達成できた人はほとんどいない。

黄泉（よみ） CV.沢城みゆき

所属 巡海レンジャー

「巡海レンジャー」を自称する旅人、本名は不明。長い刀を携え、ひとりで銀河を旅している。淡白で寡黙。その刃は紫電のように鋭いが、戦うときは常に鞘を使い、刀を抜くことはない。

やっほー、花火だよ〜！　もし危険な依頼とかあったら花火に言ってね。
面白そうだったら費用は安くしてあげる！　大事なのは楽しく遊ぶこと、だよね？

花火（はなび） CV.上田麗奈

所属 仮面の愚者

「仮面の愚者」のひとり。つかみどころがなく、手段を選ばない人物。危険な演劇のマスターで、役作りに夢中になっている。千の仮面を持ち、万の顔を演じることができる。富、地位、権力…これらは花火にとって重要ではない。彼女を動かせるのは「愉しいこと」だけである。

物質しか見ることのできない凡人は、精神と魂こそが宇宙の本質であることを理解していない。
“浮黎”の恩恵を受け、私たちは壊れやすい実体から抜け出し、真の存在に近づくことができるようになったの。

ブラックスワン CV.生天目仁美

所属 ガーデン オブ リコレクション

「ガーデン オブ リコレクション」のメモキーパー。謎めいた雰囲気の優雅な占い師。常に優しい微笑みを浮かべながら、相手の言葉に辛抱強く耳を傾けることで、その人の「記憶」に入り込み、すべての情報を把握する。唯一無二の記憶を集めることに夢中になっているが、その真意は見通せない。

ボクは「ホテル・レバリー」のドアボーイをしているミーシャと言います。
ようこそ、ピノコニーへ。こちらへどうぞ、荷物はボクが運びます！

ミーシャ CV.松井恵理子

所属 ホテル・レバリーのドアボーイ

礼儀正しく聡明な「ホテル・レバリー」のドアボーイ。祖父のような銀河冒険家になることを夢見ている。非常に働き者で、機械の修理が得意。ホテルの宿泊客から聞く星間のエピソードに夢中になっていて、彼は早く大人になることを望んでいる。そして、いつか星々を巡る旅に出られる日が来ることを楽しみにしているのだ。

ネクタイが乱れてようが自分には見えないだろ。ピノコニーじゃあ誰も他人の服装なんか気にしない。
それどころか、相手が本当に“人”かどうかも気にしてないな。

ギャラガー CV.三上 哲

所属 ファミリー「ハウンド家」の保安官

ピノコニーのハウンド家の保安官であり、身なりを気にしない怠惰なバーテンダーでもある。服装もドリンク作りも適当。来賓には礼儀正しく接しているが、常に強い警戒心を持っている。何やら複雑な過去があるようだが、自分からそれについて言及することはない。

ロビン CV.名塚佳織

所属 ファミリー

銀河で有名なピノコニー出身の天環族の歌手。優雅で落ち着いた雰囲気の少女。今回はファミリーの招待を受け、故郷に戻り「調和セレモニー」で歌を披露することになった。「調和」の力で歌声を届け、ファンだけでなく世界中の生命に「共感」を与えることができる。

生きるうえで悩みは尽きないけれど、
この歌を聞いている時は、それを忘れてちょうだい。
ここからの時間は、安心して私にゆだねるといいわ。

ホタル CV.楠木ともり

所属 ファミリー「アイリス家」の役者

ピノコニーのアイリス家のタレントで、物静かでか弱い少女。ガイド役として、ピノコニーの街を開拓者に優しく案内してくれたが、どうやら少女には小さな秘密があるらしい。

君たちが銀河の各地を旅してることは知ってる。
今回はファミリーに招待されて来たんでしょ？
あたし…あたし、君を案内してあげられるよ！

サンデー CV.大塚剛央

所属 ファミリー

博愛で克己心を持つオーク家の長。夢の楽園の生まれつきの指導者で、大いに注目を浴びている。ロビンの兄。

遠路はるばる訪れた客人方――ファミリーとピノコニーを代表して歓迎いたします。皆さんがこの地で常に愉しく過ごし、その三重の御顔が光に照らされんことを。

所属一覧

ファミリー

サンデー

ロビン

ハウンド家の保安官

ギャラガー

アイリス家の役者

ホタル

ホテル・レバリーのドアボーイ

ミーシャ

スターピースカンパニー

アベンチュリン

博識学会

Dr. レイシオ

巡海レンジャー

黄泉

仮面の愚者

花火

ガーデン オブ リコレクション

ブラックスワン

SPECIAL INTERVIEW

コンセプトアート：ピノコニー「黄金の刻」

Special Interview

ピノコニー制作秘話

『崩壊：スターレイル』の物語はVer 2.0をもって、新たな世界・ピノコニーへの道が開かれた。これまでの世界とは異なる姿を見せるピノコニーは、どのようにして開発が進められてきたのか。その誕生の経緯に迫る。

ピノコニーで描かれるのは「美しき夢」の世界と、その裏で蠢く暗流

――Ver.2.0を迎え、新たな世界での「開拓」の旅が始まりました。まずはこの1年間、Ver.2.0に向けて制作・準備してきたことについてお聞かせください。

まずは何より、開拓者の皆さんがこれまで本作に興味を持ち、応援してくださったことに感謝を申し上げます。Ver.1.0からVer.1.6にかけて『スターレイル』の宇宙のベースとなる部分の世界観を描き、宇宙ステーション「ヘルタ」、ヤリーロ-VI「ペロブルグ」、仙舟「羅浮」といった世界の歴史物語や人々の文化の詳細を順にお見せしたうえで、複数の宇宙勢力を物語に登場させ、開拓者がこれらの世界で経験を重ねていく冒険譚を描きました。これまでの世界に関する描写は、ひとつの世界、ひとつの運命、もしくはひとつの派閥にフォーカスすることが多かったのですが、Ver.2.0で実装するピノコニーに関しては、これまでとは異なる見せ方をすることにしました。

今回はピノコニーを“銀河全体を繋ぐひとつの舞台”として設定しました。この舞台には、宇宙のあらゆる勢力が交互に登場します。この点を踏まえ、ピノコニーの物語における大多数の登場人物が、ピノコニーにとっての「外来者」であることはかなり早い段階で決定しました。彼らは共に「夢の国」ピノコニーの、とある宇宙規模の宴会に参加することとなります。さまざまな勢力から来たこれだけのキャラクターが一堂に会し、しかもそれぞれ異なる立場、異なる目的を抱えており、この状況からは必然的にいくつもの物語が生まれ、「美しき夢」の裏にある蠢く暗流が形成されます。この宴会の終着点は一体どこなのか、ぜひご期待ください。

また、ゲームプレイのデザインに関しても、このピノコニーで色々と新しい試みを行いました。箱庭での体験をより面白くするため、設定を基に「夢」と「テーマパーク」「遊園地」のキーワードをセットしたうえで、奇想天外な遊び方の開発に多くのリソースを費やし、敵のメカニズムにおいても今までと異なる設計を施しました。これらの内容を通じて、開拓者の皆さんにより面白いゲーム体験をお届けできればと思っております。

――ピノコニーでは、どのような物語が開拓者の皆さんを待っているのでしょうか？

ピノコニーの物語は人狼ゲームに少し似ています。登場キャラクターはそれぞれの身分ゆえに、異なる立場にあります。その一人ひとりの間や各派閥の間の関係性も異なるため、複雑な人物関係図と物語の筋道を織り成しています。今までのように同じ勢力のキャラクターが対となって一緒に登場する状況とは違って、今回の物語においては各キャラクターの行動がより独立しており、どのキャラクターでも他のキャラクター全員と交流する可能性を持っているため、より多彩な視点と異なる視点における物語の手がかりをお見せすることができる形となっています。開拓者が他のキャラクターと交流する際、それらのキャラクターがどう見ても秘密を抱えているように感じられると思いますが、こういった種類の秘密は、ピノコニーにおいては決して珍しくないものかもしれません。皆がピノコニーにやってきた理由を模索していくなか、開拓者は順番に各来客と知り合い、彼ら彼女らを突き動かす動機を深く理解する機会を手に入れます。これもまた、ピノコニーの物語を推し進める重要な方法のひとつです。

――今回新たに多くのキャラクターたちが登場していますが、彼ら彼女らがどういったキャラクターなのか、皆さん気になっていると思います。まずはVer.2.0で実装された花火とブラックスワンについてお聞かせください。

花火とブラックスワンはそれぞれ、「仮面の愚者」と「ガーデン オブ リコレクション」という派閥に所属しています。彼女たちは比較的、所属している派閥の特徴を顕著に表しているキャラクターかと思います。まず花火は「仮面の愚者」に所属しており、この派閥の行動は全て「愉悦」のためです。花火の場合、彼女の「小悪魔」的な性格、開拓者に対して「からかい」に近い行動を取ること、そして幻術や仮面のような「変化」の要素など、諸々がその表れだと言えるかもしれません。花火にとってはピノコニーの情勢が混乱すればするほど望ましく、彼女自身も純粋に愉しさを求めて行動しており、その身をもって「愉悦」を実践していることにいずれ気付くことでしょう。

ブラックスワンが所属する「ガーデン オブ リコレクション」は、全ての記憶を残し、記憶を宝物のように大事に保管する組織です。ブラックスワンは非常に神秘的な雰囲気を持っており、戦闘中の彼女は常に空中に浮いた状態です（実は彼女には実体がありません）。一方で、実体の無い彼女は「ミーム」の形で如何なる場所にも出現し、常に開拓者の側にいます。ブラックスワンはまるで「運命」そのもののように、全くつかめないおぼろげな感じを持ちつつも、常に側にいるという奇妙な感覚を抱かせる存在です。彼女が持っているカードは、「翼」、「月の影」、「最後の誘惑」と呼ばれる3つの形象を含んでおり、運命が流れていく異なる方向を象徴しています。

↑花火が自分と仮面を付けたサンポの人形を操っている光円錐。小悪魔的な彼女の性格が表現されている。

――物語のカギを握りそうなキャラクターとして、アベンチュリンと黄泉のふたりも気になります。

このふたりも、ピノコニーの物語における非常に重要なキャラクターです。アベンチュリンの外見は“典型的な、気取っている派手でチャラい御坊ちゃま”といったように見えるかもしれません。軽薄な「孔雀ちゃん」は、ピノコニーの華麗な基本イメージと強く合致します。しかし、彼の目的はそう単純なものではありません。開拓者の皆さんが彼に接触する際は、くれぐれも気をつけたほうが良いでしょう。そして黄泉に関しては、彼女と以前どこかで会ったように感じる開拓者もいらっしゃるのではないでしょうか？（笑）

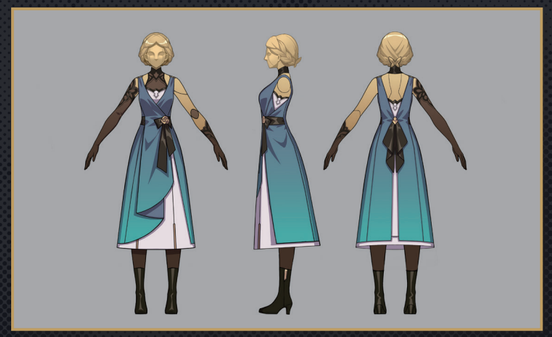
↙↓開拓者が夢で出会った謎の人物・黄泉と、ホテルで取引を持ち掛けてきたアベンチュリン。それぞれの思惑とは…？

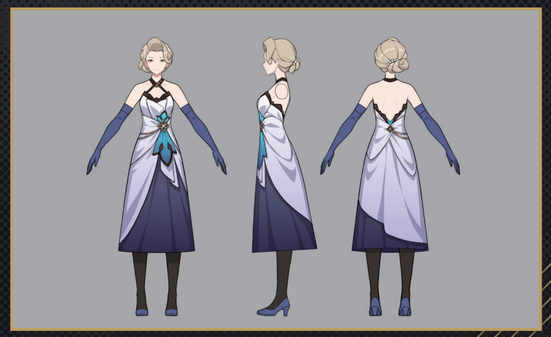
初期コンセプトは「時間」と「夢」。美術設定は「狂騒の20年代」をイメージ

――続いて、ピノコニーの世界観設計について伺っていきます。この惑星の制作は、どのようなテーマ/コンセプトで進んでいったのでしょうか？

設計初期のピノコニーには、ふたつのコンセプト候補がありました。ひとつは「時間」で、もうひとつは「夢」です。最終的に私たちは、「夢」を一番のコアコンセプトとして選択しました。「夢境」という概念自体は、「夢想」というキーワードに由来するものです。正真正銘の「夢想」の地では、誰もが夢の中で暮らしているのだとしたら、きっとこのコンセプトがより良く現れることでしょう。そこで、あるアイディアが自然と湧いてきました。この世界は、現実においてはただのスペースホテルです。幾分か高級で、銀河中の貴人たちが皆ここを訪れるとしても、所詮はひとつのホテルに過ぎません。しかし本当の夢想の地である真のピノコニーは、このホテルにチェックインした後、特殊な「ドリームプール」を通じてようやく辿り着ける場所です。全員がひとつの共通の夢に入り込みます。その夢の中では何でもアリで、何もかもが受け入れられる場所になっているのです。「美しき夢」への渇望は、全ての人間の心に存在するかもしれません。だからこそ夢の国としてのピノコニーのあらゆる面は、いわゆる「人々が追い求める理想の生活」の形で描かれています。苦しみがなく、存在するのは繁栄と快楽のみ……少なくとも表面上はそのようなものです。一人ひとりが夢見る願望、その願望のために何を支払い何を犠牲にするのか、それらもこの世界の物語における重要な一部となります。

そして「時間」というコンセプトも、一部は残すことができました。この世界全体は12の扇形のエリアに分かれますが、それぞれのエリアの時間は静止しているという設定になっています。これがもともと「時間」というコンセプトからの発想です。全員が作り出す「美しき夢」であるピノコニーの中では、時間が静止したままになっており、人々がそれぞれ最も幸せを感じている時刻で永遠に止まっています。そのため世界は12の時刻、つまり12の夢境に分かれているのです。開拓者が入り込んだ「黄金の刻」は、永遠に真夜中の直前で止まっています。これも現実の人々が持ち得る感情の一種です。自分だけの素晴らしい自由な夜が永遠に終わることなく、未来からのプレッシャーや悩み、そして苦しみに直面する必要が永久に無いというものです。「美しき夢」の部分に関するビジュアル表現も、比較的「黄金の刻」のマップでお見せしています。享楽的で、贅沢三昧の大都会を表現するべく、「狂騒の20年代」の象徴的なビジュアル要素を数多く参考にしました。全体的なライティングや色合いを含め、派手で賑やかな街景色を作りたいと考えたためです。NPCも全体的に上質な服装をしており、一部ではイブニングドレスのデザイン要素なども取り入れています。この都市にいる全ての人が享楽主義者になるはずですし、終わりのない宴の中を生きているため、その服装も比較的に華麗なものとなっています。



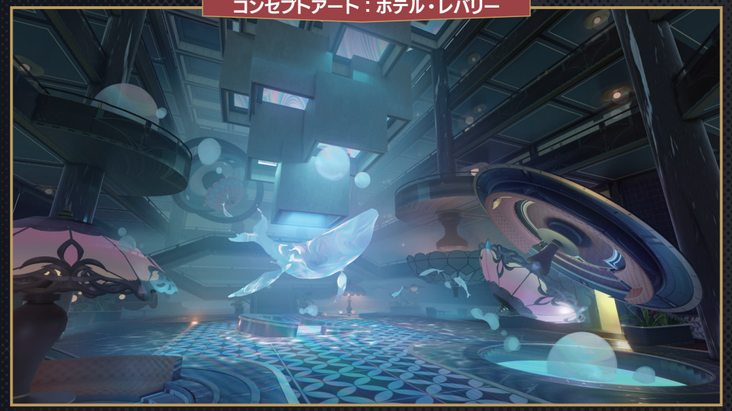


↙↓NPCの設定画。常に宴の最中にいる人々は上品な服を身に纏い、夢の世界で生きている。

コンセプトアート：ピノコニー「黄金の刻」の空

ここでは重力までも乱れており、地面は足元だけにあるのではなく、例えば遠方の地面はあなたと平行に存在している可能性すらあり、盛えた都市は天上まで伸びるほどです。これらが、私たちが描くピノコニーの夢、その「表」であり、「美しき夢」と呼ばれる部分です。しかし、夢には甘美な部分だけではなく、「悪夢」と呼ばれる部分も存在します。夢は常に甘く美しいわけではなく、多くの場合においてそれは荒唐無稽だったり、時に恐ろしいものでもあったりします。むしろそれこそがより原初的、一般的な夢であるとすら言えます。物語の中で、封鎖された夢の中の「ホテル・レバリー」と「稚児の夢」は、これらのイメージの夢により近いものです。「美しき夢」の表象が剥がれ落ちかけているこれらの場所には、深海の要素が多く用いられています。もし夢を生命の潜在意識と見なすならば、それは生命と海洋の関係のように――地球上の最初の生命は海洋に起源を持つ、であれば意識と思想の根源たる「夢」を探究する時、それは深海のように閉鎖的で、摩訶不思議な雰囲気を持っているかもしれません。これも私たちが追い求めたい夢の幻のような感覚と似ています。そのため夢の中のホテルや「稚児の夢」のマップの中には、大量の「夢の泡」が出現します。これらの「夢の泡」は、泡沫、魚群、巨大な鯨といった海の中でよく見るものの形をしています。同時に、海の中のぼんやりとした、掴みどころのない感覚を強調するために、マップの中でも浮遊感を強調しました。例えば浮いているアイテム、家具、「夢の泡」などが大量に設置されています。一部の壁と地面には、光って澄んでいる水の波のような、もしくはコースティクス効果に似たエフェクトを施しています。一部のマップでは、ライティングにおいて霧がかかっているような効果を使用し、空間全体により奥行きがあるように見せています。そして人々を夢へと導く「ドリームプール」という装置も、貝殻をベースに設計されています。最終的には海洋を連想させ、まるで深海にいるかのようなマップデザインを実現したいと考えました。そして、ブラックスワンが開拓者に話した言葉のように、記憶というのは深海そのものです。

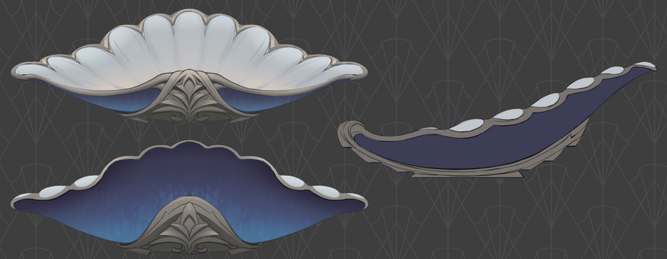
コンセプトアート：ホテル・レバリー



←さまざまな形をした「夢の泡」や人が何人も座れるほどの大きさのソファが浮いているなど、夢の中のホテル内部は幻想的な雰囲気が漂っている。

コンセプトアート：ドリームプール

貝殻をベースに設計したというドリームプール。人々は深海のように深い眠りにつき、「美しき夢」の世界で過ごす。



――ピノコニー制作にあたり苦労した部分などはありますか？

まずは設備の負荷の面で、大きな壁に直面しました。今回のマップでは今まで以上に多くの内容、そして今までと異なるインタラクションの仕組みを作りました。これらのアセットを正常に動かすだけでもかなり苦労をしました。マップ全体のデザインにおいて、今までとは全く異なる雰囲気を醸し出し、表現においても皆に驚きを与えたいと考えていたため、デザインおよびマップ全体の内容量について、ピノコニーは今までのどの世界のマップよりも膨大であり、それゆえに性能面における負荷も大きくなっています。ゲームプレイとデザインのバランスの面でも、多くの挑戦が待ち受けていました。ピノコニーには「ドリームウォーク」という遊び方があり、プレイ中は4つの壁ないし天井を歩くことができます。一般的にひとつの部屋を作る場合、歩ける平面は基本的にひとつのみです。その場合、主な配置やデザインエリアはその平面に集中すればOKです。しかし今回の場合、 4つの壁と天井が歩けるとなれば、壁ごとに異なるデザインが必要となり、デザインとゲームプレイのバランス取りはより難しくなりました。解決策に関して、実は効果てきめんな方法というものはありませんでした。試行錯誤を繰り返し、頑張って改善を積み重ね、ただただより良いゲーム体験を作ることに尽力したのです。

――今回、開拓者は「夢境パスポート」というアイテムを手に入れ、その中には「夢境手帳」といった機能がついています。手帳機能を登場させようと思った経緯をお聞かせください。

現実のピノコニーはひとつの高級ホテルですが、その夢の中は多くの宿泊客が集まる観光名所です。そこで「旅行手帳」という概念を思い付き、手帳を通じてこの世界に存在する数多くの遊び方、物語のカギ、面白い都市設計のディテールをひとつのシステムにまとめることができればと考えました。この夢の手帳を通じて、ピノコニーに関するすべてを理解するようにできればと思います。ファミリーに関する紹介から、ピノコニーにあるさまざまなスポット、そしてピノコニーで出会った人々との色々な出来事まで、それら全てが手帳に収められ、自分だけの唯一無二の旅行の印となるのです。

←↓開拓者が手にする「夢境パスポート」。これさえあれば、ピノコニーでの「開拓」の旅の記録を簡単に確認できる。

ピノコニーの世界観を織りなす個性的な文化の数々

――ピノコニーの人気アニメ「クロックボーイシリーズ」では、いくつものキャラクターが設計されていたりと、かなり力の入った作品だと感じました。その誕生の経緯をお聞かせください。

実はクロックボーイは、かなり唐突に誕生したキャラクターです。ある日、とある同僚からのふとしたアドバイスで誕生した、というのが経緯となります。「クロックボーイ」といった名前も正直ちょっと流れで決まった感はありました。ピノコニーを「夢の地」にしたいという方向性を決めたところ、「この世界における独自な大衆文化や、マスコット、シンボルなども作りたいなぁ」と思ってしまいまして、結果的にこういった全年齢向けのアニメとキャラクターを作りました。そしてその発想に沿って、クロックボーイと仲間たちを誕生させていきました。また、ストーリー的にクロックボーイは「時計屋」とも複雑な関連性があるのですが、ここではまだ一旦保留にしておきましょう（笑）。そして今回のビジュアルテーマが「狂騒の20年代」なので、レトロなゴムホースアニメーション風のものにしたいと考えていました。それが今のスタイルにした理由です。

――スウィート・ドリーム劇団 / ナイトメア劇団のコンセプトや誕生の経緯をお聞かせください。

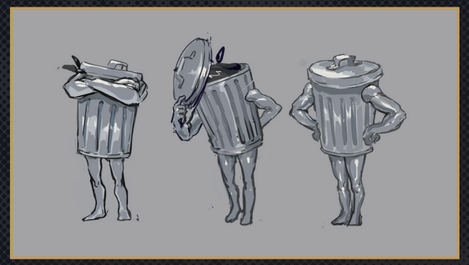
スウィート・ドリーム劇団は設定上、夢の中のアイテムや施設が夢境の影響を受けて段々と自己意識が芽生え、最終的にファミリーに調教されて客をもてなす「スウィート・ドリーム劇団」になったというものです。その反面、ナイトメア劇団は「悪夢」に影響されたスウィート・ドリーム劇団の子たちが転じたモンスターです。せっかく夢の国を創るのであれば、思い切ってマップのディテールもモンスターも、破天荒なものにしたいなぁと考えていました。インスピレーションでいえば、人は夢を見るとき、その潜在意識にも複雑な感情が沢山含まれているものだと思います。そういった複雑な感情が夢の中にあるアイテムに影響を与えたり、特に激しい感情やマイナス感情はそれなりに不思議な変化をもたらしたりするのも、おかしくはないのでは、と思ったのです。

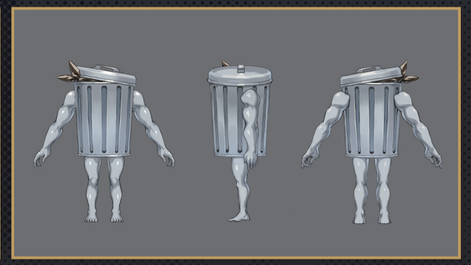
←マップ上にあるテレビでは、ブラザーハヌとなってマップを探索するミニゲームを遊ぶことができる。

――ピノコニーの夢で、開拓者は「ゴミ箱王国」に入ったり、ホテルで「王のゴミ箱」と遭遇したりすることになります。見た目は明らかにベロブルグ風のゴミ箱ですが、これをピノコニーに再登場させた理由は何でしょうか？

「夢」というテーマが決まった以上、やはり『スターレイル』特有のブラックユーモアを作りたいという気持ちで、今回の世界でも、さらにでたらめなギャグ要素を入れるようにしました。実際にはかなり心血を注いで実施した部分です。「ゴミ箱王国」も「王のゴミ箱」も、それらの代表的な部分かなと思います。最初はVer.1.0で、アーム付きのゴミ箱アイコンを実装しました。幸いなことに、ベロブルグの「ゴミ箱文学」は大好評をいただけまして、そのためゴミ箱も段々『スターレイル』のひとつの定番ネタになってきた気がします。そこからある日、モンスターデザイン担当のあるスタッフが、何気なくゴミ箱モンスターのデザインラフを作ってくれたのです。そのラフを見た私たちはすごいなぁ、これは絶対にピノコニーに入れたいなぁと思いました。まあ、開拓者はピノコニーに来ても自分だけの証を持っている……と考えてもらっても良いのかもしれません(笑)。

ゴミ箱モンスターの戦闘表現は、とてもかっこよく作られています。Ver.2.0ですと、ゴミ箱モンスターを倒すのはまず不可能です。一応シールドをブレイクすることは可能ですが、その後ゴミ箱はただカッコいいポーズを取ってその場を去ることになります。「ゴミ箱王国」では、全てのランダムイベントにネタの原型があります。ほとんどはよく知られる神話や寓話のネタです。『アリババと40人の盗賊』や『不和の黄金の林檎』、『アラジンと魔法のランプ』など……そして、ゴミを数えるアルキゴミデス(アルキメデス)もいますね。ここからは若干ネタバレになって申し訳ないのですが、ストーリー的に「ゴミ箱王国」は実際開拓者が花火に案内されて入ってきたひとつの夢境です。なので前述の設定は、花火というキャラクターにも深い関係があります。花火はよく過去を捏造したり、怪しい寓話をでっち上げたりすることで、出会った人を騙します。「ゴミ箱王国」に起きた出来事も極めて「花火らしさ」という印象が強く、彼女の個性の現れだと思います。

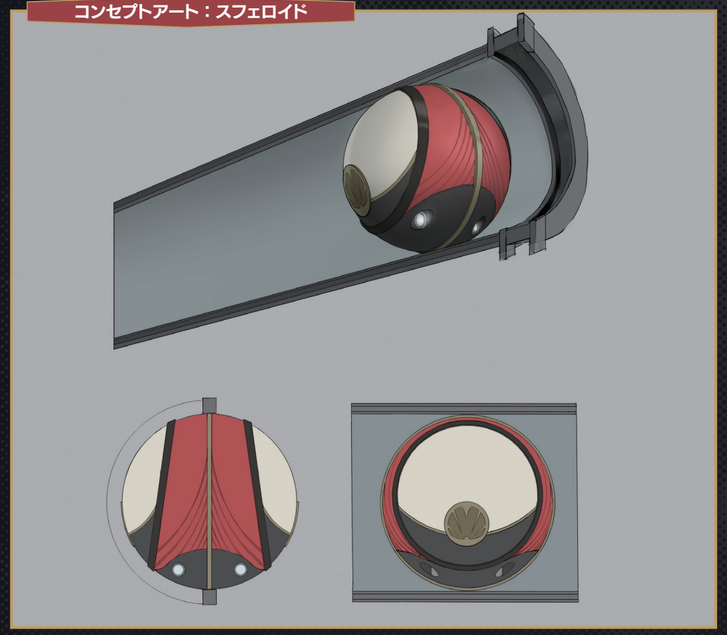




→「王のゴミ箱」の設定画。会話に失敗するとゴミ箱に手足が生え、襲い掛かってくる。

夢境を徘徊するゴミ箱や街を駆け巡るボール型の交通機関

コンセプトアート：スフェロイド



――スフェロイドは今までにない独特な交通機関ですが、こちらはどのような着想から生まれていったのでしょうか？

ピノコニーのために特殊な交通手段を作りたいと思い、そこでピンボール軌道を思い付きました。「黄金の刻」の都市を設計する際、街全体をひとつのピンボールのようにという企画がありました。空中から都市を俯瞰すると、大型のピンボールマシンのように見えます。ピンボールマシンでピンボールを発射した後、ボールは各通路内で飛び跳ね、駆け回ります。それがスフェロイドの詳細設計における、最初のインスピレーションとなりました。「黄金の刻」の中にはこのような交通軌道が広がっており、スフェロイドはその軌道の中を移動します。スフェロイドの他にも、人々が本当の意味での「射出」で移動できる「バブルピンボールマシン」も都市内に存在しており、これは前述の構想から生まれたもののひとつでもあります。このような「ボール型」の交通手段はとても面白く、よくある「車輪式」の車両とは異なる「夢」の不思議な感覚と実にマッチしたものだと思いました。スフェロイドには、歴史文化面における由来もあります。ピノコニーはかつて監獄星で、人々はここでスペースサルベージの作業を行って、その時使用される装置はボール状の拘束ボートでした。そのため、スフェロイドは本来囚人を拘束する「檻」だったのです。この装置は監獄の星であった時代のピノコニーの住民の生活において、かなりのウェイトを占めていたため、人々の心に根付いているそれが自然とピノコニーの集団夢境にも現れたのでしょう。ただし、ピノコニーの娯楽と自由の精神に基づき、夢の中でそれを交通手段として作り変えたのです。

←遊園地にある乗り物のようにも見えるスフェロイド。元々は檻だったというが、ピノコニーではそれすらも楽しいものへと変化するようだ。

人々が酔いしれる「美しき夢」と密な関係にあるシロップドリンク

――ピノコニーのソーダは「羅浮」でも見かけたりと、今までも存在が匂わされていましたね。なぜソーダ文化をメインのひとつに置いたのでしょうか？

「美しき夢」は、自然と享楽主義とも関連するのではないかと考えていました。「美しき夢」の根幹は、人に楽しさを感じさせることにあるからです。それならば、甘い甘いシロップドリンクというのも自然とその中にあるべきであり、そこからピノコニーの有名なソフトドリンク「スラーダ」とそれに関わる「シロップ主義」が自然と生まれました。ピノコニーの都市の設計に当たっては、確実に人々に快楽を与えられるものを選択しました。これらのものは美食文化の形として表現されると同時に、街のベースとなる都市構造の中にも取り入れられています。例えば「黄金の刻」の中において水は全てシロップドリンクで、噴水から湧き出るものも、公園の池にあるものも、スラーダビルから天に昇る花火も同じです。アルコールは入っていませんが、全ての人々がこの甘い快楽に酔いしれます。

←スラーダの広告は街中に掲示されており、ピノコニーにおいて人々の生活とスラーダは切り離せない。

↑モンスターと化してしまったスラーダ社のサービスロボットたち。スラーダ社のイメージカラーや従業員服の要素がデザインされている。

スラーダの広告アート

夢の世界で目を惹く芸術的な看板群。ダンスしながら商品を売り込む「踊る看板」も…!?

――街中で見かけるさまざまな広告が非常に印象的です。広告アートに力を入れた理由はなんでしょうか？

ピノコニーの平面デザイン芸術には、ふたつの突出したスタイルが存在します。ひとつは「大袈裟・誇張」です。なぜなら、このような極めて繁栄した快楽しかない大都会の中で住民の生活は満ち足りており、物欲に悩むことはあまり無いはずです。そうすると人々はより多くの時間を想像に費やし、そこから生まれた広告アートは自然ととより奇抜で、大袈裟なものとなるはずだからです。もうひとつは、やはり夢の中にあるものですから、大袈裟であると同時に多少の「荒唐無稽さ」があります。例えばダンスしながら人々を追いかけてくる広告看板といったような、不思議な広告です。これも夢の国であるからこそ実現できた設計です。

↑→踊る看板の設定画。

↑キャンディーの広告の設定画。

↑高級車の広告の設定画。

ピノコニーの入り口 ホテル・レバリーのこだわり

――ホテルのアートデザイン設計についてお聞かせいただけますか？

ビジュアルデザイン上、現実のホテルと夢のホテルにおいて最も異なるのはやはりライティングでしょうか。現実のホテルはよく見かける「高級ホテル」を想像するとお分かりになるように、明るいところは明るく、暗いところは暗いです。いわゆる一般的な現実味のあるライティングロジックになっています。しかし夢の中では、不思議で幻想的な感覚が強烈に押し出されています。きらめく波やコースティクスなどのエフェクトが多く取り入れられているのです。夢の中のホテルには、上下が逆さの部屋が存在します。ここに存在するはずがないアイテム、浮かんだり壁に生えているアイテム――全体的に、時空が乱れているような雰囲気が醸し出されています。全体的な雰囲気としても、夢のホテルは冷たく静かで、怪しく不気味です。つまり私たちが普段、夢に対して持っている認識に近いわけです。ファミリーに整備されていない、元々の夢の様子です。ストーリーにおいて「美しき夢」は現在ひっそりと崩壊し始めており、夢のホテルはすでにある程度影響を受けています。ファミリーによって封鎖されていますが、開拓者たちがそこに入って真相を探ることになります。

どうか良い夢を！

――最後に開拓者の皆さんへメッセージをいただければと思います。

いつも『崩壊：スターレイル』に注目していただき、応援してくださる開拓者の皆さんに、心より感謝いたします！　今後も皆さんのそばで、共に無限に広がる宇宙冒険を体験して参りたいと願っております。ぜひピノコニーを楽しんでください！　それでは、どうか良い夢を！

コンセプトアート：ホテル・レバリー

ピノコニー キャストコメント

Special Interview

ピノコニーに登場するキャラクターたちのうち
7名のキャストのコメントが到着。魅力的な物語を彩るキャスト陣に
作品や自身が演じるキャラクターへの印象などを伺った。

サンデー役
大塚剛央

おおつか・たけお
アイムエンタープライズ所属。
主な出演作：『【推しの子】』アクア役、『薬屋のひとりごと』壬氏役、『メダリスト』明浦路司役 他

――ご自身が思う『崩壊：スターレイル』の魅力をお聞かせください。

壮大なストーリーと、それを表現した美麗なグラフィック、さまざまな魅力があるキャラクター。今では当たり前のようになっていますが、これがスマホでも手軽に遊べるというのは凄いことだなと思います。

――演じられているサンデーへの印象や魅力に感じる部分をお聞かせください。

優雅で上品な雰囲気がある見た目に加え、言動も丁寧で落ち着きがあるキャラクターです。ピノコニーの指導者として隙がなくミステリアスさもある。だからこそ、彼のことをもっと知りたくなる、という魅力があると思います。

――演じる際に意識していることや現場であったディレクションがあればお聞かせください。

物腰柔らかだけれども、あまり感情の波は作らないように意識しました。サンデーの感情をどこまで声で表現するかは、その都度ディレクションいただきながら収録させていただきました。

――気になっているキャラクター、好きなキャラクターはいますか？

セレモニーに出席するメンバーは皆気になりますね。特にロビンはサンデーの妹という意味でも注目したいキャラクターです。担当キャストの方々がどのように演じられたのか楽しみです。好きなキャラクターはカフカです。

――最後に、開拓者の皆さんにメッセージをお願いします。

この作品にサンデーの日本語ボイスとして参加させていただけてとても光栄です。今回の物語を楽しんでいただけるよう、皆様をピノコニーに歓迎するべく、精一杯サンデーを演じさせていただきました。是非心行くまでお楽しみください。どうぞよろしくお願いいたします！

ロビン役
名塚佳織

なづか・かおり
主な出演作：『交響詩篇エウレカセブン』エウレカ役、『コードギアス 反逆のルルーシュ』ナナリー・ランペルージ役、『ONE PIECE FILM RED』ウタ役 他

――ご自身が思う『崩壊：スターレイル』の魅力をお聞かせください。

わくわくする世界観で映像も美しく、ボイスもたっぷり収録しているので、プレイする楽しさだけではなく観て聴く楽しさも存分に盛り込まれていると思います。

――演じられているロビンへの印象や魅力に感じる部分をお聞かせください。

か弱そうに見えますが、優しくその場の空気を包み込むような雰囲気を持つ女性だと思いました。紡ぎ出す言葉から、見た目より心は強く慈愛に満ちているように思いました。

――演じる際に意識していることや現場であったディレクションがあればお聞かせください。

存在するのかしないのか分からないような、掴みどころのない雰囲気でありながら、柔らかく優しく…でも凛とした空気を持つように意識しました。

――気になっているキャラクター、好きなキャラクターはいますか？

ブローニャ、クラーラ、ペラ、鏡流。芯がありながらも、切なげな表情をする子が好きでついつい気になってしまいます。

――最後に、開拓者の皆さんにメッセージをお願いします。

ステキなキャラクターがたくさんいますので、好みの子を探しながら楽しんで旅をしていただけたらと思います。

アベンチュリン役
河西健吾

かわにし・けんご
マウスプロモーション所属。
主な出演作：『鬼滅の刃』時透無一郎役、『怪獣8号』保科宗四郎役、『忘却バッテリー』桐島秋斗役 他

――ご自身が思う『崩壊：スターレイル』の魅力をお聞かせください。

グラフィックとボイスでしょうか。登場するキャラクター数も大変多いのにボイスもあり、グラフィックは据え置き機と同等の綺麗なグラフィックで凄いと思いました。

――演じられているアベンチュリンへの印象や魅力に感じる部分をお聞かせください。

アベンチュリンの初登場は通信の中での会話でしたのでキャラ絵も登場しませんでしたが、話し方からも分かる通り、自分の本心を気取られないようあえて飄々としたような喋りをしているところが特徴ですね。

――演じる際に意識していることや現場であったディレクションがあればお聞かせください。

やはり彼にも何か過去があり、それが今の彼の性格と繋がるんではないかなと思うので、掴みどころの無い感じで演じさせていただきました。

――気になっているキャラクター、好きなキャラクターはいますか？

今後も新キャラクターが続々登場しますので選ぶのは難しいですが、見た目だけで言えばトパーズがアベンチュリンとも関係があり好きですね。

――最後に、開拓者の皆さんにメッセージをお願いします。

目が離せない展開がこの後も続いていますので、これからも『崩壊：スターレイル』をよろしくお願いいたします。

Dr.レイシオ役
武内駿輔

たけうち・しゅんすけ
81プロデュース所属。主な出演作：『怪獣8号』神楽木 羨役、『THE FIRST SLAM DUNK』沢北栄治役、『LUPIN ZERO』次元役 他

――ご自身が思う『崩壊：スターレイル』の魅力をお聞かせください。

キャラクター一人ひとりの人物像がしっかりしているところがとても素敵だと思います。実際収録していてとても楽しいですし、より作品に対して感情移入がしやすくなる、そんなところが魅力だと思います。あとは単純に美しいグラフィックや演出力、直感的に遊びやすいゲーム性も、多くの方に愛される理由だと思います。

――演じられているDr.レイシオへの印象や魅力に感じる部分をお聞かせください。

聡明な皮肉屋という印象があります（笑）。相手と会話をしているようで、常に自分の価値観や倫理観について議論しているような所が、クセはありつつも面白いなと思います。と言いながら、全部ビジュアルの良さで許されている感じもあります。

――演じる際に意識していることや現場であったディレクションがあればお聞かせください。

喋りのテンポ感などについてディレクションいただくことが多かったです。相手に引っ掛かるような言葉を強調する喋り方などは心がけました。

――気になっているキャラクター、好きなキャラクターはいますか？

ルアン・メェイが可愛すぎます。

――最後に、開拓者の皆さんにメッセージをお願いします。

遊べば遊ぶほど、レイシオにハマるような、そんな人物を目指して収録致しました！　いっぱい彼と話しては、困惑してもらえると嬉しいです！

花火役
上田麗奈

うえだ・れいな
81プロデュース所属。主な出演作：『わたしの幸せな結婚』斎森美世役、『俺だけレベルアップな件』向坂 雫役、『アオのハコ』鹿野千夏役 他

――ご自身が思う『崩壊：スターレイル』の魅力をお聞かせください。

収録中に感じたのは、キャラクター達の個性の強さと映像の美しさです。 私はターン制のコマンドバトルに安心感を覚えるタイプなので、そこにも魅力を感じました。

――演じられている花火への印象や魅力に感じる部分をお聞かせください。

可愛くも怖くも見える美顔にゾクゾクするというのが第一印象でした。小悪魔が故に本心が分かりづらいところがありますが、そこがなんとも魅力的で、グッとくるキャラクターです。「楽しい」と感じるポイントが人と違っているというか…独特なところにも魅力を感じます。

――演じる際に意識していることや現場であったディレクションがあればお聞かせください。

色んな役を演じる子なので、その分収録も大変でした。素の状態の花火を全部録った後に、さらに一役ずつ分けて収録を重ねていくというスタイルで。収録中、ずっと頭がぐるぐるしていました。

――気になっているキャラクター、好きなキャラクターはいますか？

やっぱり花火がナンバーワンですかね…。見た目の可愛らしさと内面の小悪魔感がたまりません。掴めそうで掴めないあの感じがグッときます。振り回されたいです。

――最後に、開拓者の皆さんにメッセージをお願いします。

物語に良いスパイスを加えられたら良いなぁと思いながら収録を頑張りました。花火の今後の活躍にもぜひご注目いただきつつ、ロマン溢れる銀河の旅を、これからもぜひお楽しみくださいませ！

ブラックスワン役
生天目仁美

なばため・ひとみ
賢プロダクション所属。主な出演作：『ドキドキ！プリキュア』相田マナ／キュアハート役、『Fate/kaleid liner プリズマ☆イリヤ』バゼット・フラガ・マクレミッツ役、『BLEACH 千年血戦篇』伊勢七緒役 他

――ご自身が思う『崩壊：スターレイル』の魅力をお聞かせください。

初めてプレイした時、綺麗なグラフィックに圧倒されました。特に必殺技を出す時はワクワクします！

――演じられているブラックスワンへの印象や魅力に感じる部分をお聞かせください。

『星空の寓話集・その一』の収録で初めてブラックスワンを演じたのですが、説明をする彼女の雰囲気がミステリアスで、コンテンポラリーダンスを踊るような、色んな表現が合わさっている感覚でした。

――演じる際に意識していることや現場であったディレクションがあればお聞かせください。

今回、他のキャラクターたちと会話をすることになり、彼女の可愛らしい部分が垣間見えたので、魅力的に演じられたらいいなぁと思っていました。

――気になっているキャラクター、好きなキャラクターはいますか？

花火さんが気になりました。みなさんもプレイしたら気になるのではないでしょうか？（笑）

――最後に、開拓者の皆さんにメッセージをお願いします。

長い旅路の中でブラックスワンを好きになってもらえたら嬉しいです。

ホタル役
楠木ともり

くすのき・ともり
ソニー・ミュージックアーティスツ所属。主な出演作：『チェンソーマン』マキマ役、『ひきこまり吸血姫の悶々』テラコマリ・ガンデスブラッド役、『ソードアート・オンライン オルタナティブ ガンゲイル・オンライン』レン役 他

――ご自身が思う『崩壊：スターレイル』の魅力をお聞かせください。

とにかく壮大な世界観とストーリー、迫力のある戦闘シーンや必殺技のエフェクト、そして音楽にも彩られることによってこの世界で生きているような没入感を味わうことができる作品です。『崩壊：スターレイル』ではじめて『崩壊』シリーズをプレイする方でも、入り込みやすいことも魅力だと思います。

――演じられているホタルへの印象や魅力に感じる部分をお聞かせください。

開拓者に同行して案内してくれる優しさがあり、天真爛漫でありながら物静かで落ち着いた雰囲気も持ち合わせるキャラクターだと思います。親しみを感じる一面もありますが、時にテキパキと行動するギャップも魅力です。

――演じる際に意識していることや現場であったディレクションがあればお聞かせください。

「物静か」と「天真爛漫」は一見相容れない要素かなと思うのですが、うまく両立させてキャラクター感をつくっていくのが難しく、かなり時間がかかりました。ゲームとして普段私たちが使わない専門用語がたくさん出てくるので“知っている彼女”として説明できるように意識していました。

――気になっているキャラクター、好きなキャラクターはいますか？

ひと目見た時からカフカさんのことが気になっていました。強く、美しくそして掴みどころのないミステリアスな存在で、今後どのようにストーリーに絡んでいくのか個人的にも楽しみにしています。必殺技時の「Bang!」かっこよすぎます。

――最後に、開拓者の皆さんにメッセージをお願いします。

改めまして、ホタル役を演じさせていただきます楠木ともりです。ホタルとしてこの作品に携わらせていただけることを光栄に思います。開拓者さんと一緒にこれからの銀河の旅を楽しんでいけたらと思っておりますので、宜しくお願いいたします◎

Introduction

▸▸▸ CONSCIOUS SIDE

「星核」を埋め込まれ目覚めた若者は、
星穹列車のナナシビトたちに救われ、開拓者として広大な宇宙へ旅立った。

果てのない銀河で開拓者を待っていたのは、
「星核」と「星神」を巡る数多の物語や仲間たちとの出逢い。

これまで降り立った世界で見聞きし、体験してきたことを
開拓者はどれほど覚えているだろうか？
時には思い返すことも、まだまだ続く長い旅路には必要なことだろう。

「開拓」の物語を、少し振り返ってみないか？

CONTENTS

▸▸▸ CONSCIOUS SIDE

039　イントロダクション
041　「開拓」の旅で楽しめること
　　（ゲームシステム概要）

ストーリー／マップ

043　「開拓」の旅の基礎知識
046　宇宙ステーション「ヘルタ」
047　ヤリーロ・Ⅵ「ベロブルグ」
049　仙舟「羅浮」

インタビュー

052　ショートアニメーション制作秘話

※本書は2024年2月6日までのゲーム内容をもとに構成しています。
　一部コンテンツに関しましては、上記以外の情報も取り扱っています。
※本書に掲載されているテキスト・画像の一部には制作中のものや
　開発中の設定画が含まれており、実際の内容と異なる場合があります。

PASH!×「崩壊：スターレイル」コラボ特別号
開拓者のためのドリームガイド

制作　株式会社主婦と生活社　PASH!編集部
〒104-8357　東京都中央区京橋3-5-7
編集人 猪俣志保
編集　久保亜梨沙

STAFF

◆ **校閲**
文字工房燦光

◆ **制作協力**
幻想師動画
STUDIO TSUKIMISOU

◆ **取材協力**
株式会社アイムエンタープライズ
株式会社81プロデュース
株式会社賢プロダクション
株式会社ソニー・ミュージックアーティスツ
株式会社マウスプロモーション

©COGNOSPHERE. All Rights Reserved.

Game System

「開拓」の旅で楽しめること

開拓者は広大な銀河を旅するなかで、世界を探索したり現地の人々と交流したり、時には強敵と戦ったりと、さまざまなことを経験していく。「開拓」の旅に出る前に、覚えておきたいことをチェックしよう！

0. 旅の心得

旅を進めていくために必ず必要になる3つの要素。これら無くして前に進むことは難しいので、意識して旅しよう。

開拓力

キャラクターを強化するための素材などを入手できる「凝結虚影」や「疑似花萼」、遺物を入手できる「侵蝕トンネル」、強敵と戦って報酬を得られる「歴戦余韻」や「模擬宇宙」といったコンテンツで使用する。6分に1ずつ回復するので、しっかりと消費しよう。

開拓レベル

さまざまなクエストやコンテンツに挑戦すると得られる「マイレージ」が貯まることで、開拓レベルが上がっていく。開拓レベルが上がると、できることが増える。また、一定レベルまで上がったら試練に挑戦して「均衡レベル」を上げることで、開拓レベルやキャラクターレベルの上限、各コンテンツの挑戦難易度などが解放される。ただし均衡レベルが上がると敵が強くなるので、準備を整えてから試練に挑みたい。

信用ポイント

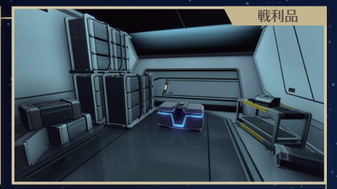
キャラクターの育成や光円錐／遺物のレベル上げなど、さまざまなことに消費する銀河の共通通貨。信用ポイントは相対的に消費が速いため、毎日デイリークエストやパムのお手伝いをこなして稼ごう。

1. 旅先での探索

星穹列車が停車する世界を探索し開拓することは、ナナシビトたちの旅の目的のひとつだ。自由に歩き回り、すみずみまで見て回ろう。

↑立ち寄った世界は「星軌航路図」で確認できる。各地に設置された「界域アンカー」を使えば、一瞬でテレポートすることが可能だ。

↑一筆書きでゴールを目指す迷路や立体的なパズルなど、謎解き要素のあるギミックがいたるところにある。ギミックを解くと宝箱を入手出来たり、道が開かれたりする。



↑アイテムや星玉などの報酬が入った戦利品を各地で発見できる。ミニマップでは、その地に存在する戦利品の数を確認可能だ。

↑さまざまな書籍や人々の日記、研究レポートなどの読み物を探索中に見つけることがある。それらに目を通して各地の文化や歴史を知れば、物語への理解をより深められるだろう。

↑道中視界に入ったオブジェクトを調べることも、探索の楽しみのひとつ。時にゴミ箱は開拓心をくすぐられる。なかには会話イベントやクエストが発生するものも…？

2. 仲間と出会うクエストの数々

開拓者は「星核」の問題にまつわる出来事を追うなかで、人々からさまざまな依頼をされることがある。依頼を通して人々との交流を深めながら、各世界が抱える秘密や事情に迫っていこう。

開拓クエスト

「星核」と「星神」を巡る出来事を追うメインストーリー

アキヴィリの軌跡を辿りつつ、「星核」の災厄に見舞われた世界の問題と各地が信仰する「星神」に関連するストーリーを楽しめる。

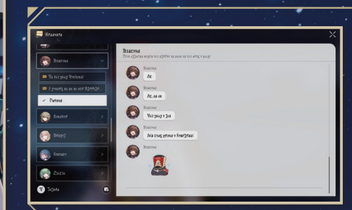
同行クエスト

仲間たちをより深く知るエピソード

仲間たちを取り巻く環境や人間関係など、彼らの魅力をより深く知ることができるストーリーが展開される。

冒険クエスト

街中や危険地帯など、さまざまな場所で条件を満たすことで発生する。簡単なクエストから日替わりの長期クエストまで、その内容は多岐にわたる。



CHECK!

仲間たちとの交流

一部の仲間たちは個別メッセージを送ってきてくれたり、特定のクエストをクリアすることで列車に遊びにきてくれたりする。ここでしか聞けない彼らのプライベートな話もあるかも…？

3. 敵とのバトル

探索中は、フィールドに存在するさまざまな敵と戦うことになる。ターン制による戦略性の高いコマンドバトルとなっており、ストーリーが進行すると2倍速モードやオートバトルが使用可能だ。パーティの最大人数は4人、自分のベストパーティを組んで、それぞれの能力を駆使して戦っていごう。

「速度」値は戦闘開始時の最初の行動順や戦闘中の行動間隔に直接影響を与えるもので、「速度」値によってバトル全体の行動順が決まる。行動順は画面左上のアクションバーで確認可能。「速度」値を重視してキャラクターを育成したりスキルで敵の行動順を遅らせたりと、行動順を意識することも重要だ。

運命と属性

キャラクターごとに異なる「運命」と「属性」を持っており、運命は壊滅／巡狩／知恵／調和／虚無／存護／豊穣、属性は虚数／物理／炎／氷／雷／風／量子。敵を弱点属性のキャラで攻撃すれば「靭性」を削り、相手を弱体化できる。

戦闘スキル

パーティ全体で共有するSPを消費して、キャラクター固有の効果スキルを発揮する。SPは通常攻撃を行うことで回復し、最大5ポイントまでストック可能。SPの残数を意識して戦うことが重要となる。

必殺技

戦闘中にスキルを使用したり、敵を倒したり攻撃を受けたりするとEPが貯まっていき、満タンになると必殺技を発動可能になる。必殺技は行動純に割り込んで発動できるので、戦況に応じてタイミングを見極めて発動しよう。

秘技

探索中に秘技ポイントを消費して発動する特殊スキル。移動に便利なものや戦闘を有利に始められるものなど、キャラクターによって異なる効果を持つ。消費した秘技ポイントは、特定のアイテムの使用やオブジェクト破壊で回復できる。

バトルに備えてキャラクターを育てよう

戦闘を優位に進めるためには、キャラクターの育成が必要不可欠。均衡レベルが上がると仲間たちや光円錐のレベルの上限も上がり、さらに強くすることが可能になる。

↑キャラクターのレベルアップは育成の基本。レベルをある程度上げたらキャラクターを昇格させる必要があり、そのためには昇格用素材が必要になる。そして昇格後にはレベルの上限の他、軌跡レベルの上限や新たな軌跡も解放される。

↑キャラクターの能力を高められる装備品。キャラクターと同じく7つの運命を持っており、運命が一致する光円錐を装備すると特別な効果が発揮される。同じ光円錐を重畳させるとステータスがアップする。

↑キャラクターの特性に合ったものを装備させたり、同じシリーズの遺物をセット装備させたりすることで、キャラクターのステータスを大幅にアップさせられる。

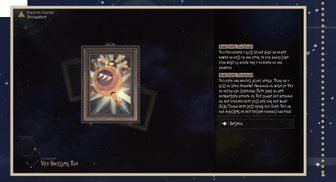
↑通常攻撃はもちろん、戦闘スキルや必殺技、固有天賦やステータスなど、キャラクターの能力を強化できる。

↑すでに仲間になっているキャラクターを跳躍や報酬などで入手すると、星魂を覚醒させるアイテムを獲得できる。星魂を解放するとキャラクターの能力を強化したり、新たな能力を得たりすることが可能だ。

Extra. さらなる強敵とのバトル

模擬宇宙

宇宙ステーション「ヘルタ」で挑戦できる、ランダム要素を持ったステージ型のバトルコンテンツ。精鋭エネミーを倒したりイベントをクリアしたりしながら進み、最終層で待ち構えているボスを撃破することが目的となる。道中で獲得できる「祝福」や「奇物」では、模擬宇宙限定でキャラクターを強化することが可能。クリアすると豪華報酬を毎週獲得できる他、次元界オーナメントの入手もできる。模擬宇宙はヘルタたちによって常にアップデートされており、さらなる高難易度のモードも挑戦可能だ。



忘却の庭

ステージ内の敵をすべて倒すことを目的とした高難易度コンテンツ。「記憶」と「混沌の記憶」のふたつのモードがあり、ステージごとに「記憶の乱流」によって特別な効果が発動する。すべての戦闘には「ラウンド」回数制限が設定されており、制限ラウンドを超えると失敗扱いとなるが、指定のラウンド以内にクリアするなど目標を達成することで追加報酬を獲得可能。

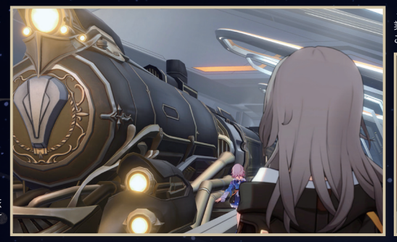
虚構叙事

ステージに挑戦して必要なポイントを獲得することを目的とした高難易度コンテンツ。ふたつのパーティを編成してそれぞれに付与するバフをひとつ選び、既定のラウンド内に次々と現れる敵と戦ってポイントを獲得していく。特定の条件を達成すれば追加の報酬も獲得可能だ。忘却の庭と同じく、ステージでは「怪談逸聞」による特別な効果が発動する。

「開拓」の旅の基礎知識

◆星穹列車（せいきゅうれっしゃ）［開拓］◆

かつて存在した「開拓」の星神・アキヴィリが創造した、彼と共に宇宙を探索する「ナナシビト」たちを乗せて星海を走っていたという列車。故障していたところを姫子に発見・修理されたことで、彼女と共に再び星の海へと出発し、現在はアキヴィリの軌跡を辿って運行している。



→車内には広いラウンジや乗員それぞれの個室が用意されており、長旅でも快適に過ごせる設備が整っている。列車の願いは「開拓」の旅を続けること。そしてその終着駅は、アキヴィリの故郷である「ペガーナ」だ。

↓星穹列車の車掌・パム。乗員が快適な旅を送れるように努め、常にさまざまな業務に追われている。いつからか列車にいた妖精のような存在で、列車を離れることはできない。可愛らしい見た目だが、怒ると尋常じゃなく怖いという…。

◆ナナシビト◆

開拓者が行動を共にすることになった仲間たち。旅の目的は各々異なっているが、探索、理解、構築、連係の4つのキーワードを信条に「開拓」の旅をしている。「開拓」の力により、極寒の中でもあまり寒さを感じないなど、過酷な環境にも適応することが可能。「星核」に汚染されたレールを修復するべく奮闘しており、「星核」にまつわる問題を解決したり人助けをしたりと、その名声を上げ続けている。

開拓者（かいたくしゃ）
CV 榎木淳弥（男）
CV 石川由依（女）

星核ハンターのカフカに「星核」を埋め込まれた若者。過去の記憶を失っており、自分が何者なのか、なぜ「星核」に適応できているのかもわかっていない。その謎の答えを得るべく、星穹列車への乗車を決めた。

姫子（ひめこ）
CV 田中理恵

開拓者を星穹列車へと勧誘した、列車のナビゲーター兼、旅の方針を定める列車組のリーダー。優れた技術力を持つチャレンジ精神に溢れた科学者で、座礁した星穹列車を修理した。悩み多き若者たちを温かく見守っている。

ヴェルト
CV 細谷佳正

何でもできて何でも知っている、経験豊富な列車組の先輩。ヨウおじちゃん。幾度も世界を滅亡の危機から救った過去を持つ。「開拓」の旅に胸を高鳴らせており、故郷に戻った暁には、旅の軌跡をアニメにしようと考えている。

丹恒（タンホウ）
CV 伊東健人

護衛役兼アーカイブの管理人。しっかり者で、少々暴走気味のなのかや「開拓」の旅初心者の開拓者にとって頼れる存在。仙舟「羅浮」の出身だが前世の因縁により複雑な事情を抱えており、最初は過去から逃れるために列車に乗ることを決めた。

三月なのか（みつきなのか）
CV 小倉 唯

宇宙を漂う特殊な氷「六相氷」の中から目覚めた、開拓者と同じく過去の記憶がない少女。元気で活発な列車組のムードメーカーの存在だが、猪突猛進なのが玉に瑕。同じ年頃の少女が好む物事に“執着”し、意識している。

◆星神（アイオーン）◆

多くの謎に包まれた、銀河で最も神秘的な存在。人のみならず、蟲や天体計算機といった非知的生命体までもが星神へと昇華してきた。星神に昇華すると「運命（概念）」を掌握し、その中にある「虚数エネルギー」を操ることが可能になるが、同時にそれぞれが「原動力」である「運命」に縛られることになる。星神は「開拓」のアキヴィリのように命を落としたり、他の星神に吸収されたりすることもあるが、一度開かれた「運命」が閉ざされることはないという。

なお、銀河には星神たちを中心とした100近い派閥があり、星神から直接力を与えられ祝福を受けた者は「使令」と呼ばれている。

◆星核（せいかく）◆

「壊滅」の星神・ナヌークによってもたらされたとされる災厄の種。「万界の癌」とも呼ばれており、「星核」に汚染された世界は、文明や生態系に劇的な変化が起こるなど、災厄に襲われ壊滅する。併せて「星核」によって生み出される「裂界（れっかい）」は、触れた物や空間を「裂界造物」へと変容させてしまう。また、「星核」の影響で星軌（※世界を渡るための道のようなもの）に異常が起こることも知られている。

◆「壊滅」のナヌーク◆

星を蝕む癌たる文明や生命の存在を滅ぼすべく、大規模な軍隊を率いて何千もの世界に混乱と不幸をもたらしてきた存在。エリオの「脚本」により未来を知るカフカは、開拓者と星穹列車の一行がいつか対峙することとなる存在だと語るが…。

反物質レギオン

ナヌークの信徒として「壊滅」の意思を実行するため、生命と文明に混乱と災厄を広める軍団。強い攻撃性を持った戦士や、宇宙ステーション「ヘルタ」を襲った巨大な対天体兵器「終末獣」などの存在が確認されている。

絶滅大君（ぜつめつたいくん）

レギオンを率いる「壊滅」の執行者であり、「壊滅」の使令。7人の大君が存在するとされており、それぞれが独自の理念に基づいて行動している。そのうちのひとり「幻朧」は羅浮に混乱をもたらし、開拓者一行の前に立ちはだかった。

◆星核ハンター◆

「星核」を狩るために数多の世界を渡り歩く、強大な力を持つ者たち。カフカ、銀狼、刃、サムの4人が確認されている。それぞれが「運命の奴隷」エリオと呼ばれる存在と何かしらの取引を交わしており、彼の「脚本」を現実にするために行動しているという。数々の罪に問われている彼らには、スターピースカンパニーから莫大な懸賞金が懸けられている。

カフカ
CV 伊藤 静

優雅な立ち振る舞いとどこか冷たい笑みが印象的な女性。恐怖の感情が欠落しており、エリオとは、自身に変化をもたらしてもらうことを約束したという。強力な「言霊」を使用することが可能で、目覚めた開拓者も彼女の言霊を聞いた。

銀狼（ぎんろう）
CV 阿澄佳奈

ゲームをこよなく愛する凄腕のハッカー。宇宙ステーション「ヘルタ」や星穹列車のシステムを容易にハッキングできるほどの腕前。楽しさを重視しており、宇宙すらもひとつのゲームとみなして、すべての物事をゲームのように楽しんでいる。

刃（じん）
CV 三木眞一郎

驚異的な自己治癒力を持ち、己の身を顧みない戦い方を取る剣客。エリオとは「復讐と自身の死」を与えてもらう契約を交わしており、任務を最も忠実にこなす。「魔陰の身」の発作をカフカの言霊によって抑えている。

サム
CV 笠間 淳

機械のアーマーを身に纏う謎の戦士。いつも決然とした態度で忠実に任務に就き、情け容赦なく万事を最後までやり遂げる。

◆ガーデン オブ リコレクション［記憶］◆

「記憶」の星神・浮黎（ふれい）に付き従う、宇宙のあらゆる記憶を収集し保存・共有することを目的とした組織。肉体を放棄した「メモキーパー」と呼ばれる者たちが、人々の記憶を介してさまざまな世界を旅している。記憶を「奪い取る」ことはしないが、貴重な記憶のためであれば、取引やコピー、盗みなどあらゆる手段を行使することで知られている。なかには優劣をつけて価値のない記憶を破壊する、「焼却人」と呼ばれる過激派も存在しているようだ。

また、身につけた者の力を強化する奇物「光円錐」を開発したことも有名で、カンパニーは莫大な額を支払ってその利用権を購入したという。

←開拓者の記憶を保存するために接触してきたメッセンジャー。開拓者に定期的に過去の記憶を呼び戻してもらうため、星穹列車内に「忘却の庭」を造った。また、なのかの失われた記憶について何か知っているようで…？

◆スターピースカンパニー［存護］◆

“琥珀の王”こと「存護」の星神・クリフォトへ忠誠を捧げる、銀河最大の経済体。「スターピースフィルム」や「スターピースデンキ」をはじめとする数々のブランド企業を運営しており、銀河中の貿易ビジネスの中心を担っている。また、銀河の共通通貨「信用ポイント」を発行したのもカンパニーである。その知名度と規模から、カンパニーへの就職に憧れを抱く者も多いようだ。数々の惑星に足を運び、支援という名の投資を行っていることでも知られており、その投資によって救われた世界は多数存在する。

「戦略投資部」の高級幹部。かつて故郷をカンパニーに救われ、カンパニーとは「終身契約」を結んでいる。若くして「十の石心」の一員となったエリートで、特殊債務ピケ部隊を率いてさまざまな債権トラブルを調査している。相棒の次元ブーマン・カブは、富の在りかを鋭く感知できるだけでなく、各種仕事もこなすことができる。

【7つの部署】 カンパニーの本部は「ピアポイント」にある。7つの部署に分かれて運営されており、各部署の責任者たちは相応の実力者であることが窺える。

・市場開拓部　・業務強化部　・技術開発部　・資材物流部
・戦略投資部　・人材奨励部　・伝統事業部

←かつてペロブルグに資金提供していたことから債権回収にトパーズが派遣されたり、羅浮の金人巷にもカンパニーの職員が派遣されたりと、各地で関係者の姿が確認できる。社員の大半は労働倫理を遵守しているというが、カンパニーの立場を振りかざし横暴を働く者もいるようだ…。

◆天才クラブ［知恵］◆

「知恵」の星神・ヌースに招待された天才たちの集い。メンバー同士の交流は希薄で謎に包まれており、全宇宙で最も神秘的な組織と噂されている。メンバーには会員番号が割り振られていて、伝説によるとクラブの創始者でもある#1ザンダー・ワン・クワパラの手によってヌースは創られたという。80数名がクラブの歴史に名を残しているが、すでに大半は亡くなっているようだ。現在ヘルタ、ルアン・メェイ、スクリューガム、スティーブン・ロイドの4人によって、「模擬宇宙」の開発プロジェクトが進められている。

「天才クラブ」#81、生命科学の専門家。物腰が柔らかく優雅な学者で、生まれ持った資質と驚異的な執着によってヌースの一瞥を受け、秘密の場所で生命の根源に関する研究と探求を始めた。

↑紳士的な立ち振る舞いの機械貴族、#76スクリューガム。かつて彼と星核ハンターの銀狼が繰り広げたデータ攻防戦は、ハッカー界の伝説となっている。

◆博識学会［知恵］◆

「天才クラブ」とは異なり、知識を求める者たちを広く受け入れている組織。才はあれども「天才」たりえない「凡人」たちが集い、「知識はお金のように循環しなければならない」という理念のもと、さまざまな学派や専門分野に分かれて研究を行っている。そして知識を交換・共有することを惜しまず、各地の貴重な知識を商品として取引しているのだ。なお「天才クラブ」#56イリアスサラスによって開発された、言語認知システム「共感覚ビーコン」を復元したのは通感学派の学者たちで、「共感覚ビーコン」の特許は通感学派が保有している。そのためカンパニーは莫大な額の使用料を払っており、通感学派は一国に匹敵するほどの富があるという。

◆巡海(じゅんかい)レンジャー［巡狩］◆

「巡狩」の星神・嵐(あらし)の「暴力を以て暴力を制す」というやり方を崇拝する者たち。宇宙の善と正義は、個人の行動によって果たされるべきものと信じており、義侠団体を立ち上げて星々で邪悪を駆除し、正義を守っている。スウォームが作り出す混乱を利用して絶滅大君・誅羅を暗殺したことで、銀河中に名が知られるようになった。

◆仮面の愚者［愉悦］◆

「愉悦」の星神・アッハの熱狂的な崇拝者たち。メンバーは全員「愉悦」から賜った自分だけの「仮面」を有しており、「仮面」さえあれば運命から力を得ることができる。究極の愉悦を追求し、楽しむためには手段を選ばない過激な思想の集団で、行く先々でトラブルを引き起こしているという。彼らの言動から真意を悟ることは難しく、仮面をつけた者と関わる際には用心したほうがいいだろう。

◆純美の騎士団［純美］◆

イドリラの無数の追従者の中で、最も古典美を重んじる人々が結成した。高潔な騎士として煌びやかな金銀の甲冑を身につけ、絹と星の光で紡いだマントを纏い、歌を歌いながら星々にイドリラの美名を広めている。彼らは現在では消滅している「騎士道」という信条のもと、常に己に厳しく、肉体、知恵、精神のすべてを完璧に鍛えぬくことで、イドリラの崇拝者を自認できると信じているという。噂では「純美の騎士団」の一部はイドリラの死を信じておらず、現在でも宇宙を渡り歩く力の源は謎に包まれている。

「純美の騎士団」の古典的な騎士。正直で堂々とした性格をしており、天性の高貴さによって人々を感服させている。「純美」の名誉を守るのが彼の責務であり、宇宙をひとりで渡り歩き、揺るぎない意志で「純美」を実践している。

さまざまな研究者が集う研究施設

◆宇宙ステーション「ヘルタ」◆

ヘルタが「一切の怪異を星空に封印する」研究のために建造した、巨大な宇宙ステーション。多くの研究者が集う研究施設であると同時に、遺物や奇物が多数保管された博物館でもある。開拓者に埋め込まれた「星核」もここに保管されていた。貴重な収集品を狙いさまざまな勢力が目を付けているが、ヘルタの力によって平穏が保たれている。

→宇宙ステーションは、主であるヘルタの故郷・惑星プルーの低軌道上をゆっくりと漂っている。

天才クラブ

「天才クラブ」#83で、「ヘルタ」の真の主。高いIQを持つ天才だが他者への共感性が低く、自分が興味を持ったことにしか手を付けないうえ、飽きやすい。基本的に人前に現れる彼女は遠隔操作できる人形であり、本体の所在は不明。

「ヘルタ」の所長を務める名門出身のお嬢様。好奇心旺盛な天文学者で、麾の強い数多のスタッフたちをまとめ上げる優れた手腕の持ち主。多忙を極めているが、本人は家業を引き継ぐよりも簡単なことだと考えているらしい。

口下手だが、「ヘルタ」の研究者たちと彼らの研究を守ることに命を賭けている防衛課責任者。幼い頃にアスターに救われて以来彼女に仕えており、彼女の身の回りの世話も担っている。アスターの愛犬・ペペはアーランの癒やしの存在。

Story Guide

ナヌークの手下である「反物質レギオン」の襲撃を受けた宇宙ステーション「ヘルタ」。その最中、星核ハンターのカフカに「星核」を埋め込まれ目覚めた若者は、「ヘルタ」の救援にやってきた三月なのか、丹恒ら星穹列車の一行と行動を共にすることに。そしてレギオンの猛攻を切り抜け「終末獣」を退けることに成功すると、姫子に列車へと誘われる。共に「開拓」の旅をするなかで、自身と「星核」の謎を解き明かすことができるかもしれない…。若者は「ヘルタ」に別れを告げ、「開拓者」として「開拓」の旅へと出発するのだった。

???「さあ あの終点に
自らの意志であの結末に辿り着くといい」

氷雪の惑星

◆ヤリーロ-Ⅵ「ベロブルグ」[存護]◆

優れた科学技術が発展していたが、資源の枯渇、「星核」の落下、レギオンの襲来、そして大寒波と、数多の災厄に見舞われた星。人々は約700年にわたり、氷雪と裂界生物から逃れるため城壁に囲まれた都市「ベロブルグ」で生活していた。「星核」が封印され星軌が正常に戻ったことで、各星との交流も徐々に再開している。

→クリフォトの加護により、城内は暖かい。しかし列車組が訪れたときには、都市の内部にまで「星核」の侵蝕が進み、人類存亡の危機に瀕していた。

Story Guide

惑星・ヤリーロ-Ⅵに降り立った開拓者、なのか、丹恒の3人。この地の大守護者・カカリアに謁見し「星核」の問題を解決することを約束するが、すでに「星核」に心を奪われていたカカリアの指示により、一行は反逆者として追われる身となってしまう。開拓者たちは状況を打開するため、地下の治安維持組織「地炎」やロボットのリーダー・スヴァローグらの協力を得るべく奔走し、大守護者と「星核」の真実へと近付いていく…。

ブローニャ「私は信じています。
私や皆さんの努力によって、この世界は
必ず生まれ変わると。」

大守護者

700年前、ベロブルグに壁を築いた「建創者」が選抜した、人々を「存護」する責務を担う者。寒波の原因が「星核」であることを突き止め、長きにわたり秘密裏に「星核」を破壊する方法を模索していたが、その成果が実を結ぶことはなかった。カカリア・ランドは第18代目であり、彼女亡き後はブローニャがその座に就いた。

シルバーメイン

大守護者の下、ベロブルグの内外を護る軍。内部の治安維持だけでなく、都市に迫る裂界のモンスターたちと幾度となく交戦してきた。「星核」が封印された現在、ベロブルグ復興のために尽力している。

地炎

地上から隔離されて以降、シルバーメインに代わって下層部の治安維持に努めてきた組織。再び陽の光を見るため、諦めずに抗い続けていた。

◆【上層部】◆

建創者

ブローニャ
CV 阿澄佳奈

大守護者の継承者。民の幸せとは何かを常に考えているが、責任感が強く、ひとりで抱え込みがちなところがある。下層部の生活を目の当たりにし、人々のために自分が本当にすべきことは何か考えている。

シルバーメイン

ジェパード
CV 古川 慎

ランドゥー家の長男で、セーバルの弟。大守護者に忠実なシルバーメインの戍衛官であり、何者にも屈することのない強さと信念を持っている。しかし大守護者の命と規則に忠実なあまり、融通が利かない面も…。

ペラ
CV 諸星すみれ

シルバーメインの情報官。年若いが非常に優秀かつ真面目で、あらゆる状況を把握してどんな質問にも的確に答えることから、部下たちからの信頼が厚い。人には言えない、とある趣味があるらしい。

セーバル
CV 愛美

ランドゥー家の長女。かつては「建創者」であり、技術部門の研究員を務めていた。当時カカリアとは親友だったが、彼女ともランドゥー家とも決別して以来、趣味のからくり工房を営んでいる。

リンクス
CV 照井春佳

ランドゥー家の末っ子で、ベロブルグ随一の極地探検家。無気力のように見えて行動力があり、ベロブルグの外へとよく探検に出ている。そんな妹を兄姉たちは過保護なまでに心配しており、本人は少々窮屈に感じているようだ。

◆【下層部】◆

地炎

ゼーレ
CV 中原麻衣

腕の立つ「地炎」の中堅メンバー。下層部のさまざまな問題を解決すべく、ひとり奔走している。気が強く上層部に対して良い感情を抱いていなかったが、人々の未来を願うブローニャの心に触れ、彼女を影から支えていくことを誓う。

ナターシャ
CV 内山夕実

子供たちの面倒を見ている下層部の医者。穏やかで親しみやすい雰囲気だが、その笑顔はどこか掴みどころがない。正体は「地炎」の真のリーダーであり、下層部の状況を改善しようとスヴァローグへの反乱を計画していた。

ルカ
CV 梶原岳人

下層部の人々を守る地下の戦士兼格闘家。些細なことにはこだわらないポジティブな性格。自分よりも周囲の命を大切にしており、かつて裂界から住民を救出し右腕を失った際も、人々の無事を何よりも喜んだという。

フック
CV 徳井青空

地下冒険団「モグラ党」の自称親分。子供扱いされることを嫌っており、大人に頼らずとも自分の力で生きていけると思っている。また、日々の生活を冒険の一幕と考え、地下の子供たちと一緒に毎日元気いっぱいに冒険している。

クラーラ
CV 日高里菜

ロボットのスヴァローグに育てられた純粋で心優しい少女。ロボットたちを家族のように思っており、彼らと共に生活している。下層部の人々が互いに手を取り合い、「家族」になれることを願っている。

スヴァローグ
CV 安元洋貴

下層部のロボットたちをまとめるリーダー。ヤリーロ-Ⅵを蝕む「星核」の真実を知っており、独自の演算結果に基づき、人々が少しでも長く生きながらえるように「存護」し続けていた。クラーラは大切な家族であり、彼女のことを何よりも大切にしている。

人々の生活

ベロブルグの人々の生活圏は、さまざまな施設が建ち並び活気溢れる上層部と、陽の光を見ることが叶わない弱肉強食の世界・下層部のふたつに分かれている。両地域の交流はカカリアにより10年以上断絶されており、貧困に喘ぐ下層部の人々は上層部に不満を抱いていた。「星核」の問題が解決した現在は、「ベロブルグ」復興のため共に力をあわせて前に進んでいる様子が窺える。

仮面の愚者

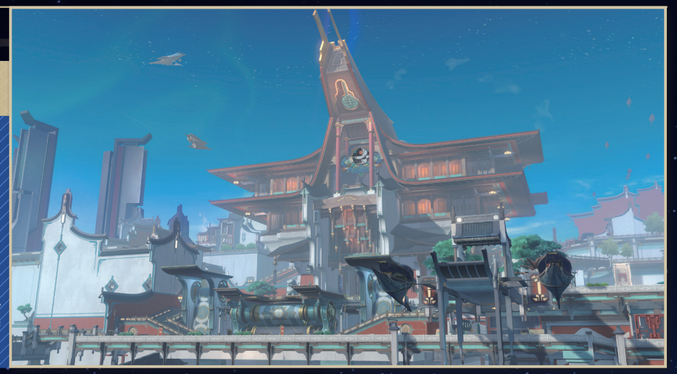
サンポ
CV 平川大輔

地上と地下を行き来し、あらゆる情報に精通する商人。一見人当たりが良い青年だが非常に狡猾で、その言動は各地で多くの人から恨みを買っているという。開拓者たちに力を貸したのも、どうやら何か裏があるようで…？

仙舟同盟の巨大旗艦

◆ 仙舟「羅浮」［巡狩］ ◆

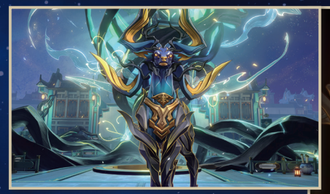
「仙舟同盟」六大旗艦のひとつ。「巡狩」の星神・嵐の名のもと、忌むべき長生を与え不死をばら蒔く「豊穣」の星神・薬師を狩るべく、果てしない星の海を航行している。しかし内部には、未だに薬師を崇拝し長命への渇望を抱く者たちも存在するなど、さまざまな思惑が蠢いている。「星核」と「建木」を巡る動乱は、序章に過ぎないのかもしれない…。

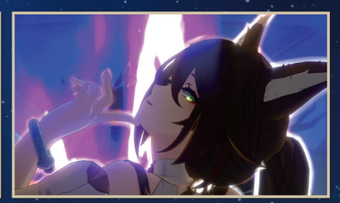


→仙舟は一隻一隻が星と同規模の大きさを誇り、「洞天」と呼ばれる広い内部には、美しい景色が広がっている。羅浮では科学技術が発達しているが、娯楽は歴史ある文化的なものが多い。

Story Guide

カフカから「星核」が暴発したと聞かされ、仙舟「羅浮」へと降り立った開拓者たち。しかし景元将軍と御空からは、「星核」の問題について一行の協力は不要だと拒否されてしまい、代わりに逃亡中の星核ハンターたちの捜索と捕縛を依頼されることに。調査の末カフカを捕縛することに成功するものの、長きにわたり枯れた状態にあった「建木」が突如活性化し、羅浮はさらなる混乱に陥ってしまう。そして混乱のなか一行は、仙舟の過去と羅浮で蠢くさまざまな思惑を知ることとなる。





鏡流「建木の甦りは予兆――
仙舟は運命の選択を下す時に至っている」

仙舟同盟

8000年前、長生の薬を求め故郷を旅立った9隻の仙舟のうち、現存する6隻（羅浮／曜青／朱明／玉殿／方壺／虚陵）によって構成された同盟。現在の仙舟では、尽きることのない寿命を持つ仙舟人、300～400年ほどを生きる狐族、脱鱗輪廻を繰り返す持明族ら長命種を中心に、社会が構成されている。外界からやって来る短命種たちは「殊俗の民」と呼ばれており、仙舟の許可のもと長期滞在している人々も多い。

魔陰の身

数百、数千年を生きる仙舟人が発症する特有の症状。仙舟人たちは終わりのない生を持つが、その代償として記憶と感情が徐々に摩耗し、やがて最も強烈な負の感情の記憶のみが残り、1000年を生きた頃には多くが人としての自我を失ってしまう。「魔陰の身」はまさしく長命が呪いであり、忌むべきものであることの象徴といえる。

薬王秘伝

薬師の御業を称え、禁忌である丹法を掘り起こし、「豊穣」の力をもって仙舟人を次の進化へと導くことを渇望している組織。薬王秘伝にとって長命は薬師がもたらした祝福であり、「魔陰の身」は「登仙」である。禁忌の研究を行い、持明族の髄を用いた薬や「魔陰の身」を誘発する薬、長命を得るための薬など、危険な薬剤を数多く生み出しているようだ。

六司

羅浮では六つの司部がそれぞれの領域を管理することで、今日まで歴史が紡がれてきた。

雲騎軍
「豊穣」の忌み物を滅するべく刃を振るう仙舟の軍。それぞれの仙舟には将軍がおり、その上には元帥が存在する。「帝弓七天将」と呼ばれる彼らは嵐から威霊を与えられており、強大な力を行使できるという。

太卜司
進むべき航路の計算を担う。あらゆる情報を収集し、演算によって未来を占い、最善の策を提案する。

天舶司
すべての「飛行」に関する事務を担う。仙舟を飛び交う星槎の整備も担当している。

丹鼎司
生物学や医学、薬学を研究している。多くの医者や薬売りの姿が見られるが、かつては「建木」を利用して仙道を研究していたという。

工造司
技術開発と製造を担っており、武器や船舶、機巧など、すべての製造物は工造司の職人によって造られる。

地衡司
犯罪調査から人口統計、資源配分など、大小さまざまな庶務が集約している。学術研究者もいるという。

◆【雲騎軍】◆

景元
CV 小野大輔

羅浮の雲騎軍を率いる「神策将軍」。気怠そうな雰囲気を纏っているが、非常に思慮深く常に先を見据えており、長きにわたって羅浮の平和をあらゆる脅威から守ってきた。血気盛んな若者たちの成長を見守っている。

彦卿
CV 井上麻里奈

景元将軍の護衛。雲騎軍史上最年少の騎衛であり、年若いながら羅浮最強の剣士として名を馳せている天才。しかし、羅浮の雲騎軍で最も武芸に優れた者に与えられる「剣首」の称号はまだ手にしていない。

素裳
CV 福圓美里

雲騎軍の伝説に憧れる新兵。幼い頃から剣術の鍛錬に勤しんでおり、いつか自分も名を響かせるような人物になりたいと日々精進している。正義感が強く、人助けを惜しまない真っ直ぐな心の持ち主。

◆【太卜司】◆

符玄
CV 伊藤美来

第三の目と「窮観の陣」を用いて仙舟の航路を占い、物事の吉凶を予見する太卜司の長。自信家で、自分がしたすべての事が「最善策」であると固く信じている。将軍の座に就くことを切望している。

◆【天舶司】◆

御空
CV 冬馬由美

膨大な公務に追われる天舶司の主司。天舶司のすべての職を経験しており、若い頃は優秀な飛行士として戦に赴いていたが、ある戦争を機に飛ぶことを止めてしまった。晴霓という名の養女がいる。

停雲
CV 高田憂希

非常に弁が立つ接渡使。商団を率い、多くの世界に足を運んで貿易関係や同盟を結んできた実績を持ち、御空からも信頼されている。開拓者たちの案内人を務めた停雲は偽物であり、「絶滅大君・幻朧」が成り代わっていた。

青雀
CV 伊達朱里紗

ごく一般的な卜者兼、書庫の管理員。いかに手を抜いて楽に過ごすかを重視しており、どれだけ部署が変わろうとも常に仕事をサボることで、これ以上降格しようがない最低級の卜者であり続けている。

◆【十王司】◆

「魔陰の身」や重罪人の調査と処刑を担う長命管理機関で、六司よりも強い権限を持ち、雲騎軍ですら逆らうことはできない。「仙舟律」の「不赦十悪」を犯した者は皆、十王司に捕らえられ幽囚獄に収監される。判官たちは拘、鎖、刑、問の四部に配属されているが、多くの者は自分が何故選ばれ、どのようにして十王司に入ったのかを覚えていないという。

雪衣
CV 河瀬茉希

「拘」を担う判官。生身の人間ではなく機巧仕掛けの傀儡で、十王の命により鉄の鎖と破魔錐を手に重罪人を追い詰め、捕らえることを任としている。罪人をひとり捕らえるたびに半日の休みが与えられる。

寒鴉
CV 鈴代紗弓

「問」を担う判官。棺の中で夢占いを通じて罪人の因果や罪を読み取り、「翠光天筆」で業を書き、判決を下す。大量の「魔陰の身」の因果情報を浴びているため、世の中の万事に対して何も感じなくなっているが、雪衣と行動を共にする時のみ本心を露わにする。

フォフォ
CV 長縄まりあ

見習い判官の狐族の少女。判官によって「シッポ」と呼ばれる歳隅を尻尾に封印され、邪を引き寄せる「貞凶の命」になってしまった。怖がりながら自身の能力不足を感じているが、魔を払う任務を遂行している。

◆【持明族】◆

かつて存在した「不朽」の星神・龍の血族。脱鱗による輪廻転生を行う種族であり、古海で真珠のような卵の姿になって、幼児の姿で再び生を得る。ただし前世の記憶は消失するうえ、性格も必ずしも似通うとは限らず、持明族は前世と今世の自分は別人だと考える者が少なくない。そんな持明族を束ねる龍師たちは、完全な不老不死への欲求を抱いていることが窺える。

各仙舟の龍尊はそれぞれ「豊穣の仙跡」を見守る役割を担っており、羅浮の龍尊・飲月君は、持明族の聖地「鱗淵境」に封じられた「建木」を見守る責務がある。

丹恒・飲月
CV 伊東健人

前世である「飲月君」の力を解放した、丹恒の持明族としての真の姿。自身と前世は別人であると自認しているが、羅浮での「聖核」騒動に際し前世の力を行使し、同時に前世の業と向き合っていく覚悟を決める。

白露
CV 加藤英美里

優れた医術を持つ「御薬の龍女」。心優しい性格で、彼女の治療を受けるため多くの人が丹鼎司を訪れる。龍尊としての力を顕現させているが、龍祖に関連する夢は見ない。

鏡流
CV 桑島法子

雲騎常勝の伝説を築き上げ「無縛の飛光」と呼ばれた実力者。「魔陰の身」の境界を彷徨う裏切者の烙印を押されているが、彼女の選択は全て「神」を斬り殺す力を手にし、「豊穣」を死に至らしめるためのものである。

羅刹
CV 石田 彰

大きな棺を背負った行商人。優れた治癒術を使用することができ、生命だけでなく傀儡さえも治療できる。ある目的のため、「星核」騒動の容疑を利用して、同盟の上層部と対面する機会を得ようと画策した。

桂乃芬
CV 直田姫奈

大道芸人や動画配信者として名を馳せる殊俗の民。本名は「グィネヴィア」といい、羅浮から遠く離れた地の出身だが、仙舟に保護される形で身を寄せており、同盟に恩義を感じている。

雲上の五騎士

かつて羅浮で名を馳せた伝説の五人の英雄たち。仙舟人のみならず、狐族や持明族、短命種までもが集い「豊穣の民」と死闘を繰り広げ、数多の戦場で勝利を収めてきた。

丹楓

丹恒の前世。持明族の天の龍児として崇められていた、先代の飲月君。破壊と癒やし、ふたつの力を持ち、自らも前線に立って戦場で力を振るっていたという。しかし大乱を引き起こしたことから、羅浮の人々は彼を罪人としてみなしている。その眼差しを知る者のなかには丹楓は冷酷だったと口にする者もいるが、彼の心の内を知る者はいない。

応星

刃の過去で、仙舟「朱明」に工造技術を学びに留学していた短命種。幼い頃「豊穣の民」によって故郷を滅ぼされたことから、忌み物を強く憎んでいた。五騎士たちの武器をはじめとする業物を多数造り上げ、「羅浮」工造司では「百冶」の称号を与えられたほど優れた才能の持ち主だが、自信家で孤高な性格だったらしい。丹楓とは親しい関係を築いていたという。

景元

景元は将軍の座に就く前、雲騎騎衛として陣刀を振るっていたことで知られている。鏡流は剣術の師であり、「魔陰の身」に堕ちた彼女と一戦を交えた。五騎士が壊滅し羅浮が厄災に見舞われ、羅浮の将軍を任された後は、それらの処理に奔走していたことが窺える。「在り方」が変わった旧友の様子を、今でも気にかけている。

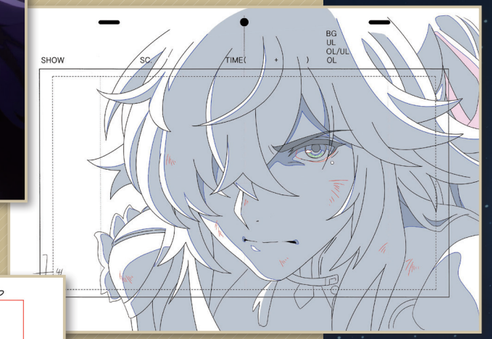
白珠

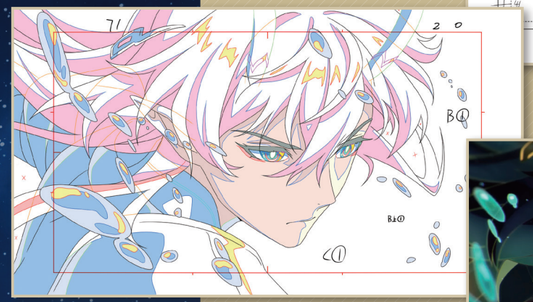
笑顔が明るい狐族の女性で、仙舟の有名な飛行士。存命中は星槎を操って星々を渡っており、応星は幼い頃に彼女と出会った。白珠は数々の戦で活躍していたが、星槎をよく墜落させていたことから「星槎殺し」の異名で呼ばれていたという。ある忌み物との戦いで命を落とし、彼女の死によって種族の違う仲間たちのあいだで、生命に対する考え方の違いが生じた。

鏡流

五騎士を束ねていたとされる、かつての羅浮の「剣首」。優れた剣術で数多の忌み物を切り裂いてきたが、現在は仙舟の記録から抹消されている。鱗淵境を襲った厄龍を斬り「飲月の乱」を収め、応星の形骸に、百を超える死によって剣術を教え込んだ。長らく行方不明となっていたが、羅刹の手引きで再び羅浮へと足を踏み入れた。

Special Interview





Animation

Special Interview

ショートアニメーション制作秘話

ゲームだけでなく、ハイクオリティなアニメーション映像も注目を集める『崩壊：スターレイル』。ショートアニメを制作する理由や、これまで公開されたPVの制作秘話をお届けする。原画やキャラクター設定画などの貴重な制作資料にも注目してほしい。

広大な宇宙の物語をより深く描くためのアニメ

――『崩壊：スターレイル』ではショートアニメがよく公開されていますが、なぜショートアニメを制作しようと考えたのでしょうか？

主な目的としては、『崩壊：スターレイル』のストーリーを描きつつ、豊富なストーリー内容およびストーリーテリングの体験を、よりさまざまな形で提供したかったからです。『スターレイル』はゲームタイトルとして、ストーリーを表現するうえで、自然と「インタラクティブ性」を持たせることができるという一般的な特徴、あるいは長所を持っていますが、私たちが表現したい広大な宇宙を届けるため、より多くのテーマを表現できる多様なストーリーテリングの手法を模索したいと考えています。ショートアニメは正に、そのような発想からの産物です。世界観におけるさまざまなディテールや、ゲームのタイムラインとは異なるストーリーを用意してみました。その深部には、一部ゲーム内で「そんなに前に持ってこなかった内容」も存在しており、そういったストーリーをいろいろな形で描きたいと考えています。ショートアニメの世界では、銀河の隅々からひとつのシーンを選び、それにふさわしい形で表現することで、『スターレイル』の宇宙をより充実させたいと考えています。簡潔にまとめますと、より多くのストーリーテリングの手法を探し、より多くのストーリーを描きたかったから、という回答になります。

――ショートアニメはどのような流れで制作を進めていくのでしょうか？

まずはストーリーの全体的なシナリオを決めて、アニメに登場するキャラクター、アイテム、フィールドなどのゲーム内での設定を、連携するアニメ制作チームにお送りします。そしてアニメのストーリーテリング構成や感情表現に対してよりマッチするよう、アニメ制作チームと検討しながらシナリオを改修していきます。そこで決まったシナリオを元にして、監督が絵コンテを制作します。同時に制作チームは作画の需要やゲーム設定に応じてキャラクター、アイテム、フィールドなど、アニメ内に登場させたい内容のアニメ設定を作ります。ゲーム設定の中では複雑な内容が多く、画面全体を上手く表現するためにも、アニメ制作において便宜上一部のディテールを割愛することもあります。そして、その後の画面表現の方向性を確認するために、制作チームは該当する雰囲気の参考画像、さらにキャラクターの表情集なども提供します。絵コンテと設定の確認を終えると、制作チームは次々とレイアウト、ラフ原、第一原画、第二原画、動仕、背景、撮影・エフェクトなどの工程に入っていきます。最終的な表現が効果的なものになるよう、それぞれの工程で複数回のコミュニケーションが行われます。

音楽の制作についてはHOYO-MiXが担当しています。通常の流れとしては、絵コンテの確認が終わってからHOYO-MiXが音楽制作について考え始め、大部分のカットが後半の撮影作業に入ったタイミングで、音楽の制作がほぼ終わります。そして効果音、セリフ、音楽の収録が完了した後にミキシングを実施します。最後は、最終的な画面とサウンドとの合成を行います――これでショートアニメの制作は完了です。申し訳ありません、具体的な流れの説明はあまり面白くないですね（苦笑）。

アニメの内容によっては時々、特別な項目を追加する場合もあります。例えば「ダンス」の動きが多いアニメを作りたい場合、キャラクターとキャラクターが置かれる情景の確認が完了した後、ふさわしいダンスのスタイルを決めて振付師を探します。望ましいダンスのスタイルや静止状態の絵コンテを決めた後、プロのダンサーたちをお呼びして現場で踊っていただきます。そして複数のカメラでダンサーたちの踊りの動作や肢体の表現を記録します。正面、側面、背面などの通常アングルの他、絵コンテによっては特殊なアングルでカメラを設置することもあります。もしハイアングルで記録したい場合は、カメラマンに文字通りどこか高いところに「登ってもらう」可能性もあります。さらに何かしらのカメラワークが必要な場合、クレーンを登場させることにもなります。通常100本以上の素材を収録し、制作の参考として絵コンテに準じて素材を編集しておきます。

こういったことをやる理由は、ショートアニメの内容をよりしっかりとしたものにしたいからです。先程挙げた例の場合、アニメーターはプロのダンサーではないため、想像だけで一連のダンスを描くのはなかなか難しいことです。ただ「踊っているような雰囲気」を無理に生み出す為に意味不明な動きを取り入れてしまうより、より良い参考情報を得るため、上記のような作業を追加するようにしています。アニメの制作上に必要であれば、こういった特殊な作業は度々発生するものです。

――ショートアニメの制作にあたり、大切にしたことや心掛けたことがあれば教えてください。

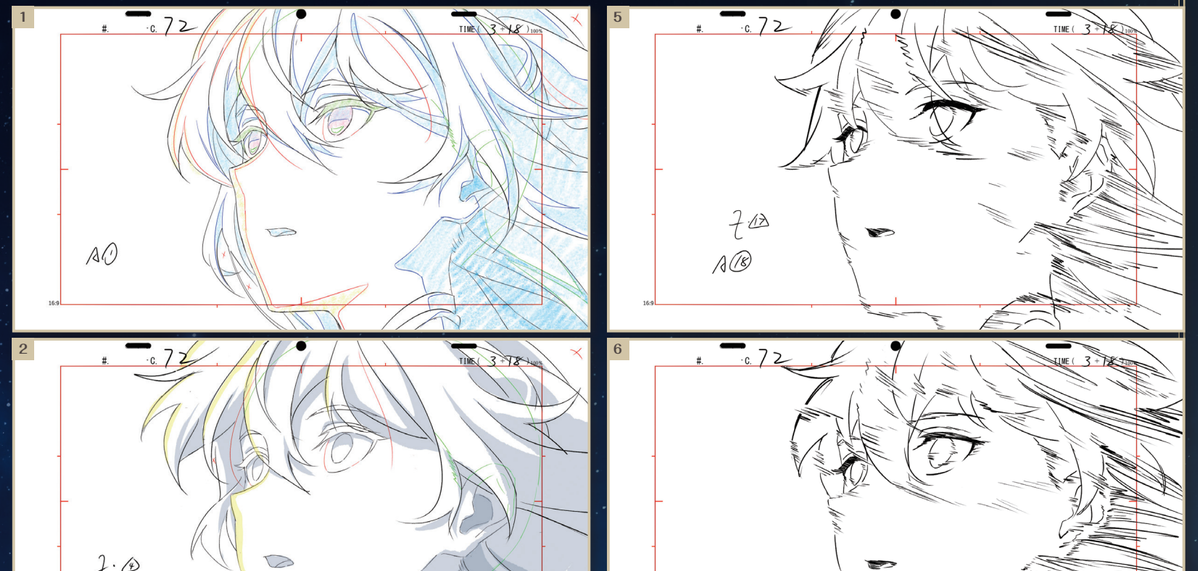
本タイトルの全体的なストーリーテリングの観点から、大切にしているのはやはりゲームキャラクターの気質やビジュアルを再現することです。先程も言及しましたが、ゲームとアニメではビジュアル設定の複雑さが異なります。相対的にゲームの設定はだいぶ複雑のため、制作の実現可能性を高めアニメの画面全体の効果を良いものとするためには、一部のゲーム設定を簡略化する必要が出ることもあります。どこをどれくらい簡略化し、キャラクターをどう上手く再現するのか――そういった取捨選択については上手く判断しなければなりません。

また、アニメのストーリーテリングにおいては、視聴者に感情を伝えること、キャラクター同士の感情の繋がりという部分も、常に心がけた点です。例として『飛光』が挙げられます。景元と鏡流が対峙するシーンでは、不可避の衝突や戦いもあれば、かつての師弟の絆がまとめられている面もあります。それに比べて『玄黄』の場合は、丹恒の心の葛藤にフォーカスしたものです。自分の過去にどう向き合うか、自分自身にどう向き合うか、そういったキャラクターの心が成長する過程を描きました。実際にアニメを作っている時は、画面の編集と音楽の組み合わせにも注意しました。『飛光』においては、鏡流が景元の刀光を前にしたクローズアップのシーンで、その点におけるさまざまな調整を行いました。

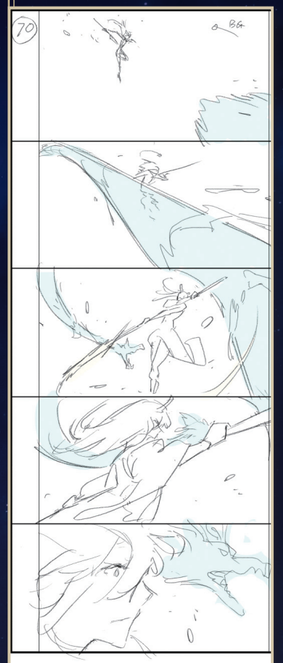
そしてルール違反にならない程度にという前提で、制作の流れをより効率よく、よりスムーズにするために、予め「コミュニケーション方法」についても時間をかけてコミュニケートすることはしました。例えば「メールの完璧な代替品は無いものか」……など（笑）。

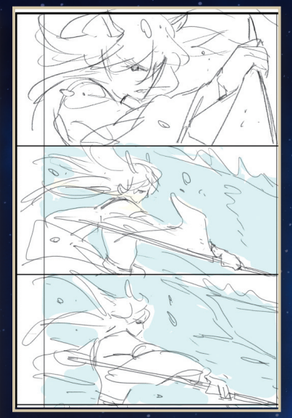
――それぞれのショートアニメ制作中にあった印象的なやり取り、制作が難航したシーンはありますか？

非常に手間がかかり、何度も練り直したカットがあります。『飛光』の場合はふたりが対峙するシーンの最後、景元の刀光を前にした鏡流のクローズアップシーンでした。このショートアニメにおけるクライマックスといえるカットでして、「鏡流はここで笑っているのか？それとも線の散逸がもたらした錯覚なのか？」「笑っているのかどうか分からない」という曖昧な雰囲気を表現するために、原画の方がかなり時間をかけて色々と試行を重ねてくれました。このカットはもうすぐ制作が完了するというタイミングで、より滑らかにかつ深く感情を表すために、監督と音楽担当が「ここで音楽を流す時間をもうちょっと入れ込むべきか、もしくは音楽を止めてから少し無音の時間を入れるべきか」と検討していました。結果としては最後の最後で、タイムラインを調整し、画面と音楽の起伏をより自然な形にすることができました。

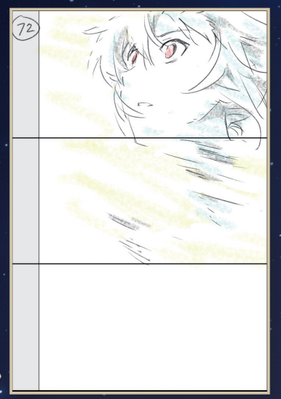


『玄黄』の場合、丹恒・飲月が水龍と一緒にいるシーンでは、丹恒が丹恒・飲月に変身し、キャラクターの想いも大きく変化するというカットがあります。このカットは作業量が膨大で、かなり多くのレイヤーを作りました。複数名の原画の方に同時に描いていただき、どうにかギリギリ遅延することなく終わりました。カメラの距離とアングルが常に変化し続けるワンショットのため、安定したキャラクター表現にするために原画も中割りもすごく負担がかかってしまいました。その時に考えていたのはただ、「このカットは限りなく重要だから、何が何でも作画崩壊させてはならない」ということでした。

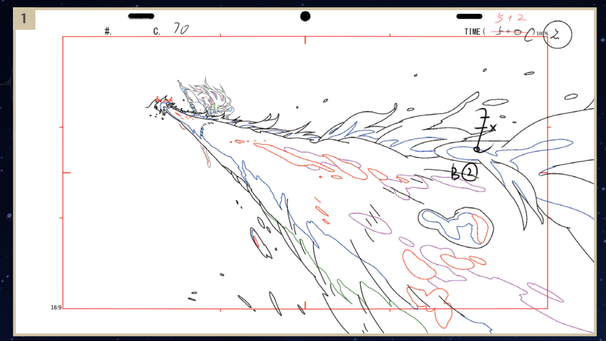


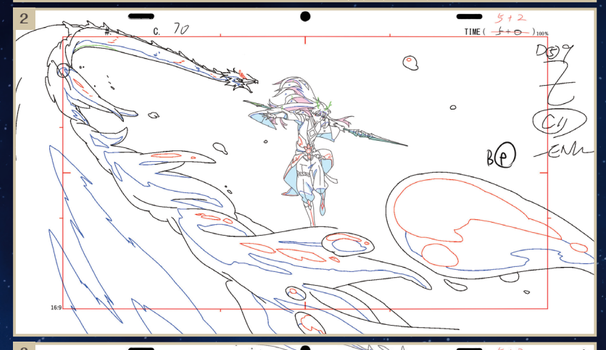


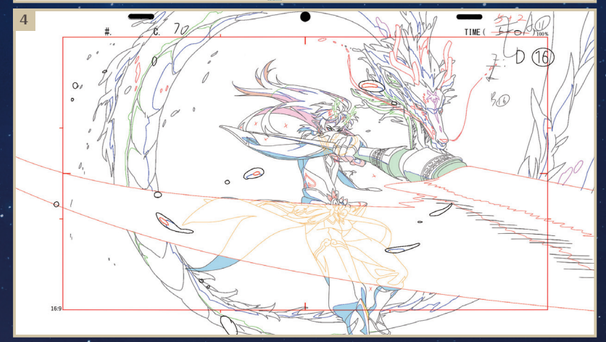
『玄黄』の絵コンテ

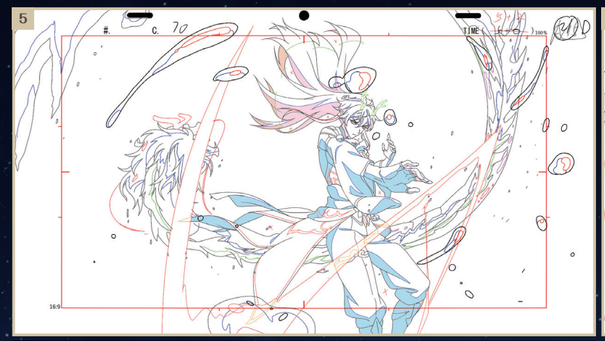


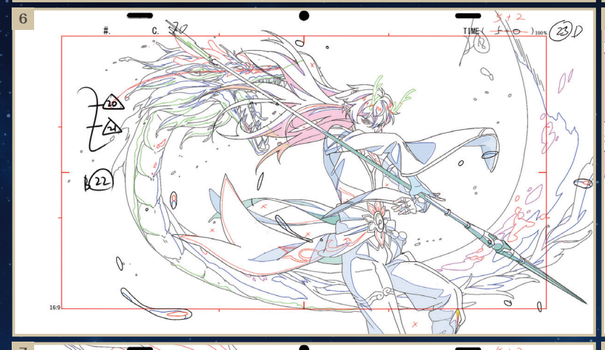
『飛光』の絵コンテ

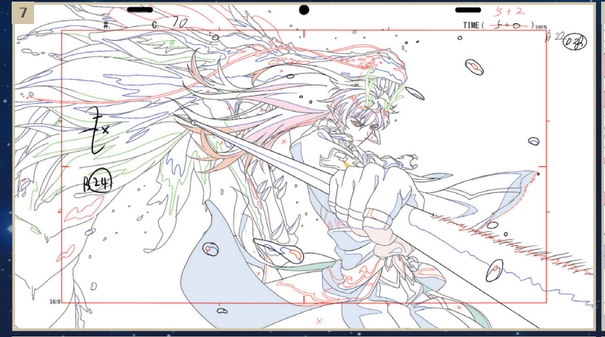


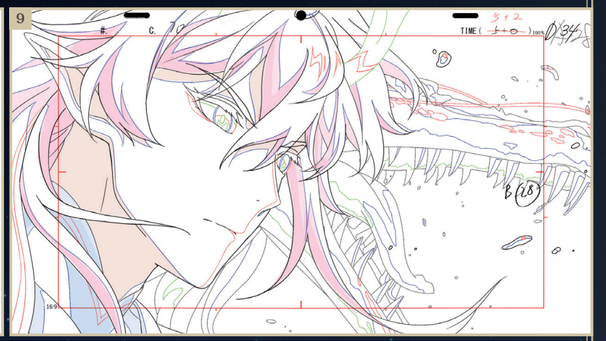


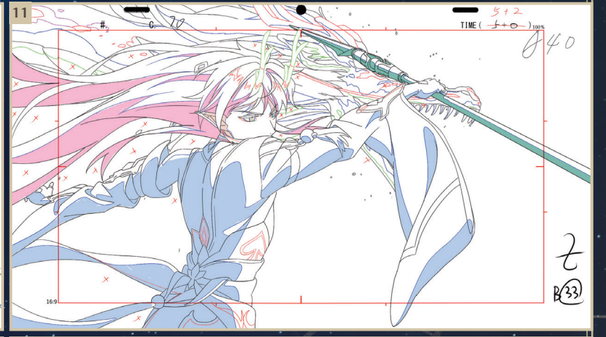


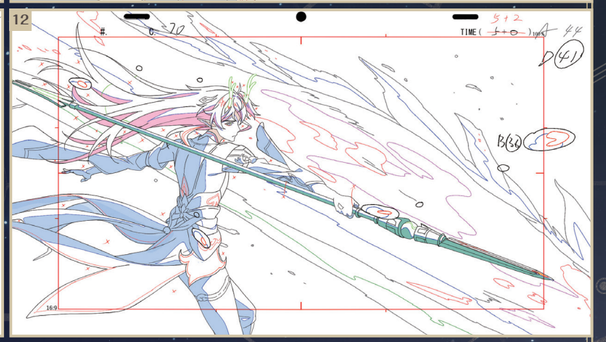








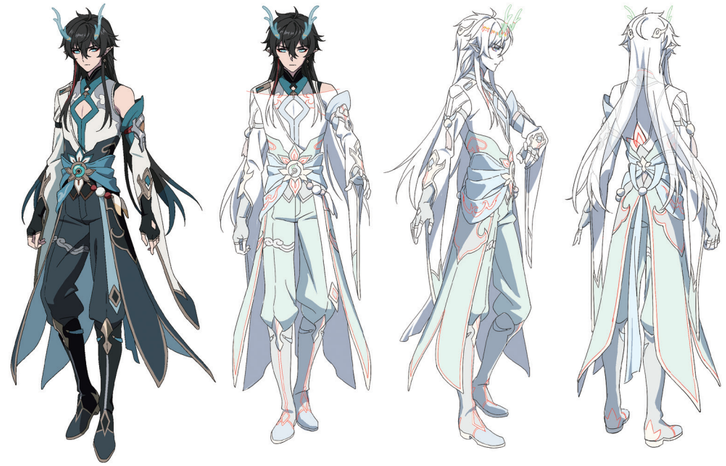




――それぞれに登場するキャラクターたちについて、アニメーション設定画に落とし込む際に気を付けた点や、こだわった点を伺えますか？

まずはゲーム内のビジュアルをなるべくきちんと再現することや、アニメでのキャラクター表現を安定させることでしょうか。ここでは作画担当の方や作画監督などに時間および労力がかかってしまうという問題の他、先程言及した「設定を適宜割愛する」という話に触れなければなりませんでした。キャラクターの再現度とアニメ制作の現状、それらのバランスをいかに取るか、ということを常に心がけていました。丹恒・飲月を例とすると、彼の服装には細かい装飾が多いものの、フルショットの場合はある程度簡略化を行いました。クローズアップなどのカットの場合は、できる限りディテールの設定をそのままにしています。

丹恒・飲月



雲騎軍の軍服を着用している鏡流

幼い頃の景元

さらにショートアニメには、特別なキャラクターイメージも登場します。例えば幼い頃の景元や、雲騎軍時代の鏡流などです。現状のキャラクター（すなわちゲームにおけるタイムライン上のキャラクター）とは異なる時代にいるため、一部の特徴が異なっているものの、本質は同じ人物です。こちらはキャラクターの過去の設定を基にして想像しつつ描き出し、それらのキャラクターイメージがゲーム内のイメージと合致するように頑張りました。人格とシナリオの一貫性を保ちつつ、異なる時代にいるキャラクターの曖昧な差異を表現しています。実際の流れとしてはまず、ゲーム内のキャラクターデザインを担当するデザイナーたちがキャラクターデザインを行い、その後にアニメ化します。ちなみにゲームと比べると、『飛光』に登場した景元と鏡流の特殊なビジュアルは年齢が異なるだけではなく、身に纏う服装も雲騎軍の軍服となっています。

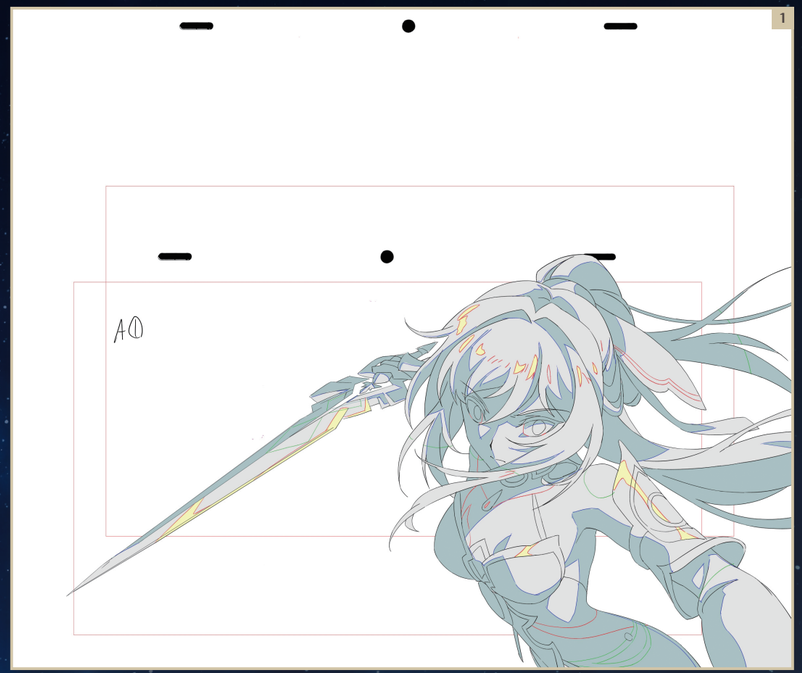
少年時代の景元

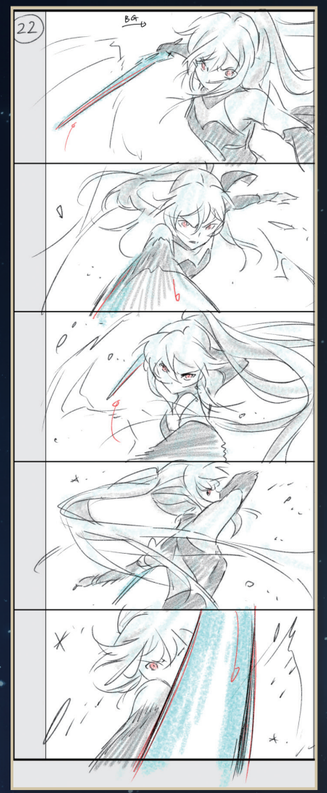
――それぞれ特にお気に入りのカット、気合いが入ったカットがあれば教えてください

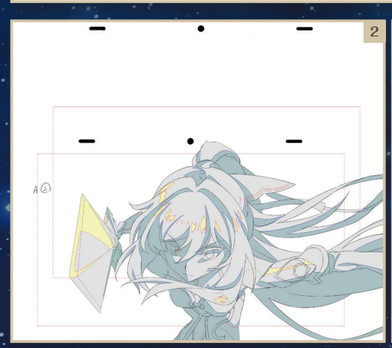
重要だと思っている一部のカットをお見せします。

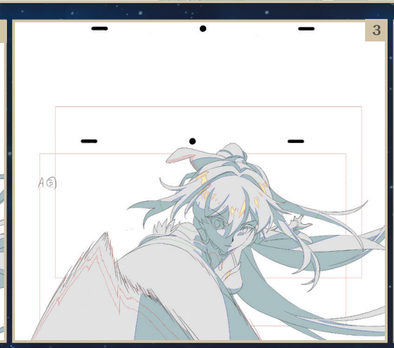
『飛光』鏡流が剣を振るうカット

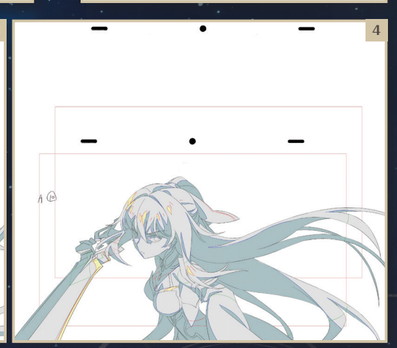
凄まじい鏡流の攻勢は、「応接に暇あらず」という雰囲気を表現しようとしました。彼女の動きの速さを表現するにあたっては、穏やかな景元の動きとのギャップを見せる必要がありました。

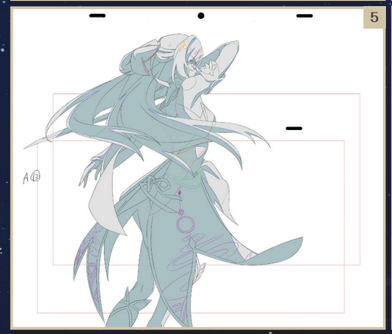


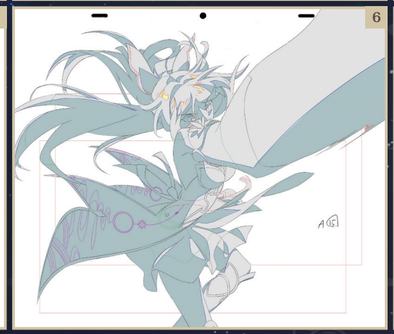


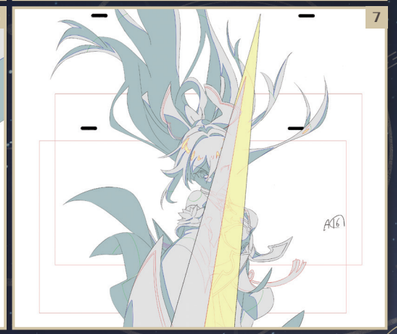






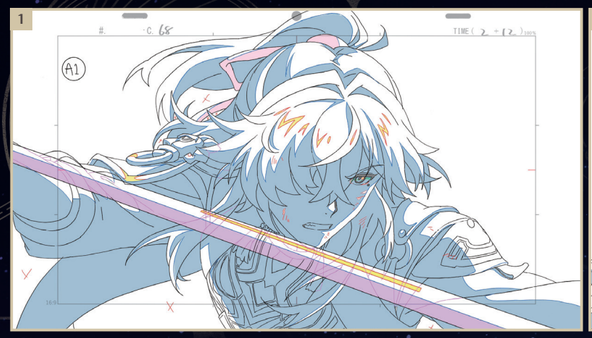


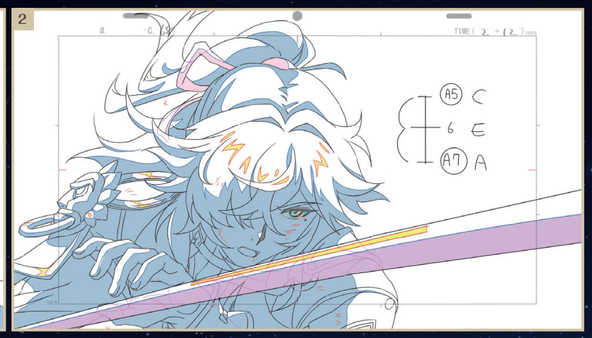


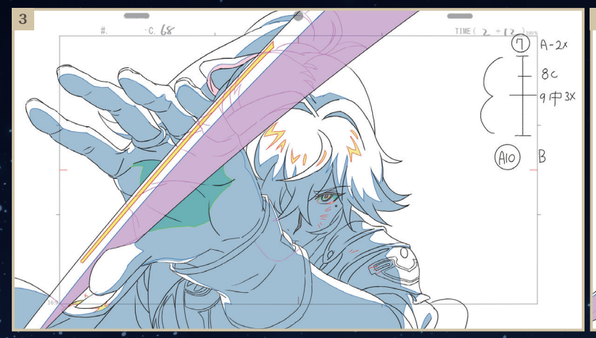


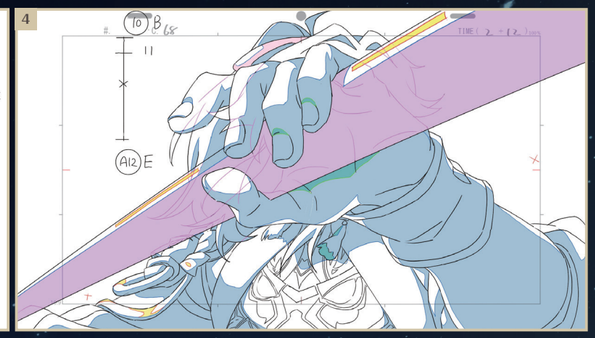
『飛光』景元が武器を振るうカット

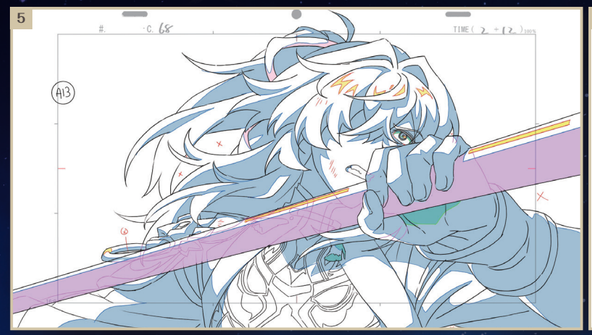
師匠との約束を守るために、景元は渾身の一撃を放つ。しかし一般的なただカッコいい動きではなく、重みを感じる、かなり沈んだ雰囲気が感じられるものです。

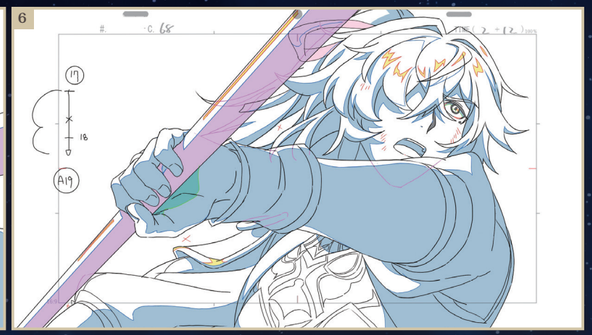


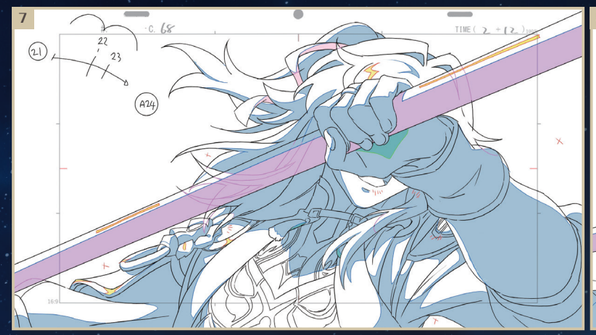


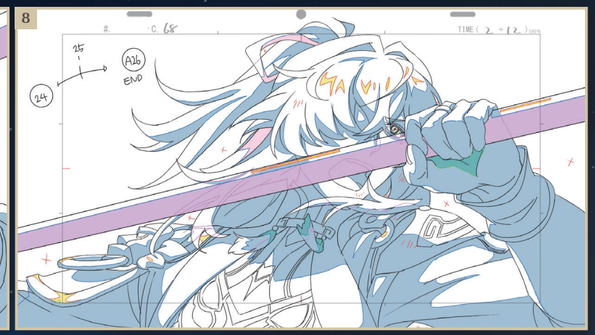






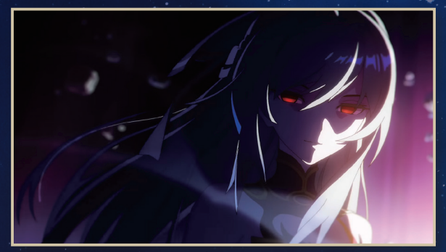


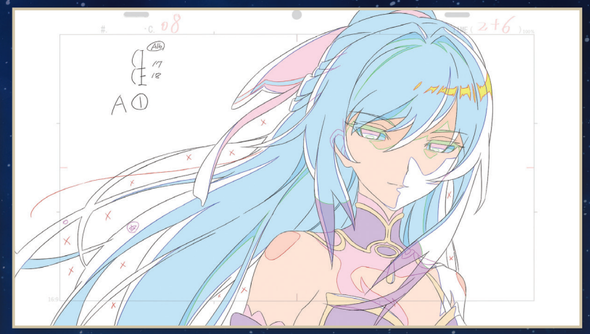


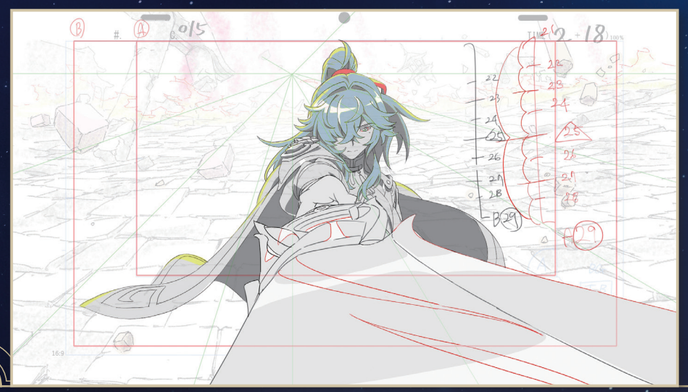


『飛光』鏡流が初めて登場する際のクローズアップ

このアニメにおいて鏡流の初めての顔のクローズアップ。キャラクターの表現をよきものにするという点において、こういったカットではただ作画監督の方に「どうかよろしくお願いいたします！」と言うしかありません。





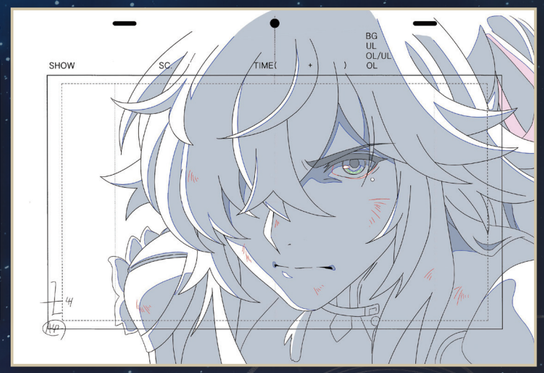


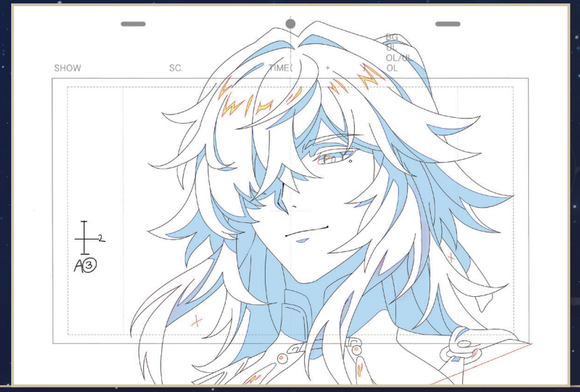
『飛光』武器を師匠に向ける景元

「仙舟を守らん」というセリフを口にしながら武器で師匠を指す景元。ここでは彼が感じている悲しみと責任感を表現するため、武器を重そうに描く必要がありました。

『飛光』顔を上げる景元のクローズアップ

景元は覚悟を決め、約束を守るために魔陰の身に堕ちた師匠に一切手加減しないことを決心します。この表情からは「大きな重圧を背負いながらも進む」といった雰囲気を読み取れるようにしました。



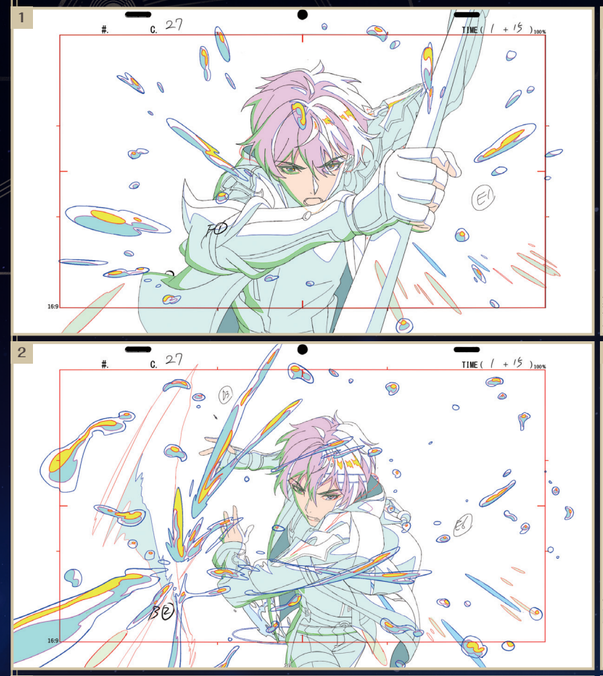


『飛光』彦卿と言葉を交わす景元のクローズアップ

そよ風が吹き、思い出が浮かぶ。ここではキャラクターの表情の他、間の長さも重要でした。

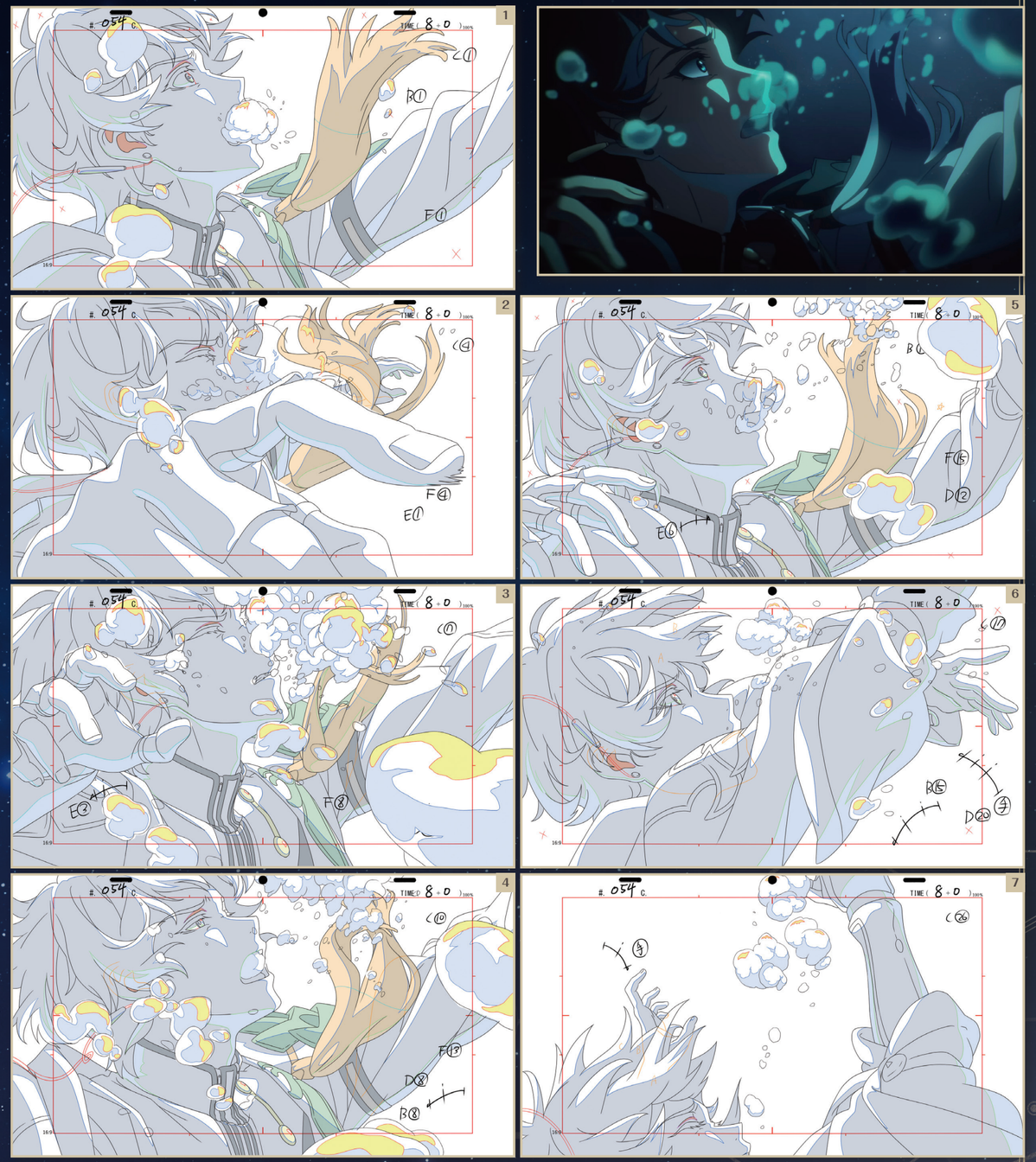
『玄黄』丹恒が丹楓の攻撃を防ぐ

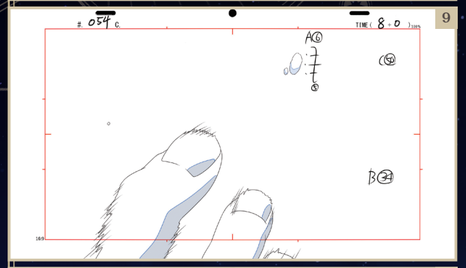
丹恒が丹楓の攻撃を防ぎながら、カッコよく突進するカット。ほとんどは原画で、どのフレームにおいてもカッコいい丹恒だと…自分たちは思っていました(笑)。ただ一連の動きがさほど長くないため、ちょっとだけもったいないかもしれません。

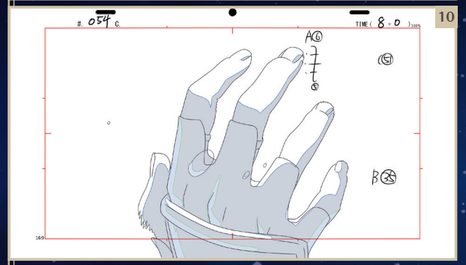


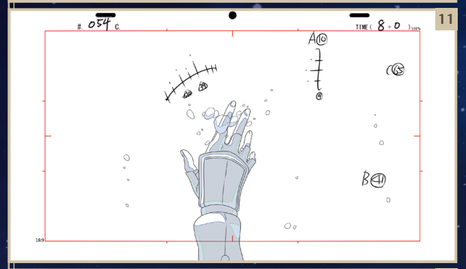
『玄黄』水の中に沈みゆく丹恒

演出が極めて入念に為されたカットです。動きのリズムも表情も、丹恒の無力感と絶望感を上手く表現できていると思います。最後に手を伸ばすものの、掴めたのは儚い泡だけでした。もう諦めたと言わんばかりに、彼はゆっくりと手を下ろし、丹楓の思い出の海に沈んでいきます。



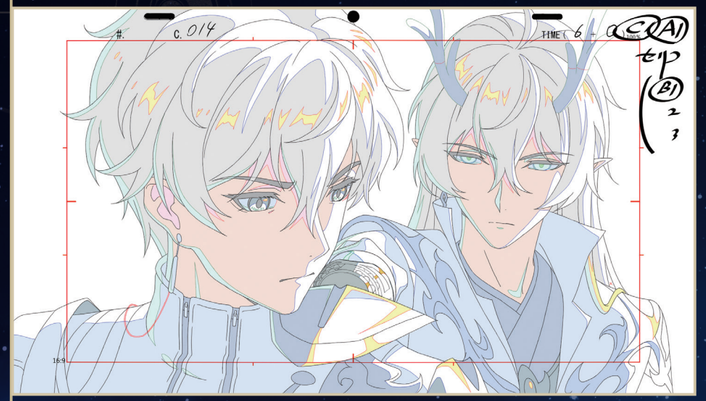




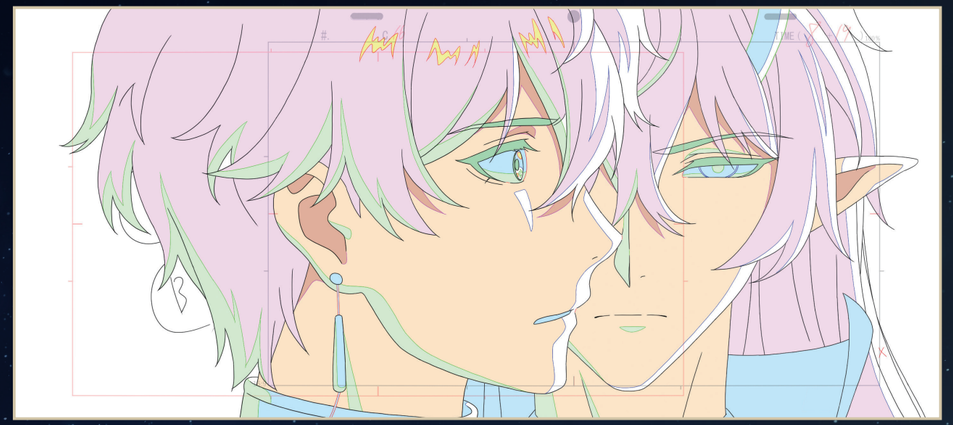


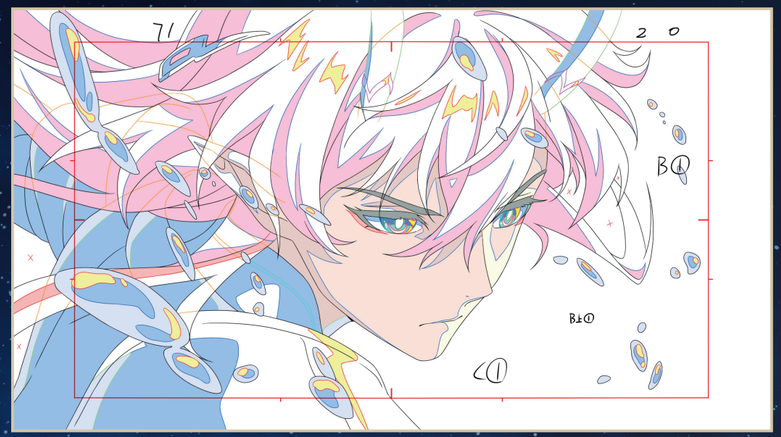
『玄黄』対峙する丹恒と丹楓

丹楓が言った「行く？ いくら星海が広いとはいえ、我らとは関係ない」というセリフを耳にした丹恒のために、動揺した気持ちを表現する一連の細かい表情変化を設計しました。ちなみに、ここでのふたりの顔はかなりかっこよく描かれていると思います。



次のカットでは、ふたりの顔がより近くなります。丹恒と丹楓の運命は絡み合うようにほどけないもので、「龍尊」という身分に束縛、そして繋ぎ止められています。もう少しふたりを近づけてもよかったのですが……。



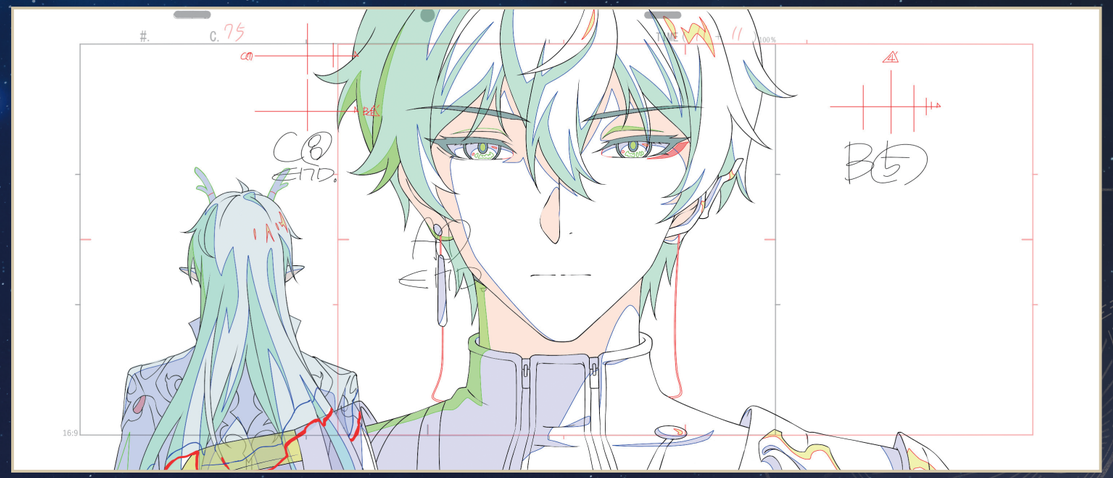


『玄黄』丹恒・飲月のクローズアップ

典型的なクローズアップ、そしてカッコイイ。作画監督さん、グッジョブです！

『玄黄』納得して丹楓に背を向ける丹恒

自分自身とちゃんと向き合って、最後に胸のつかえが取れたような表情を浮かべる丹恒。このカットにも演出に深みを出そうと気にかけています。



申し訳ございません、『玄黄』の部分は「カッコイイ」を連発してしまいました（笑）。実は次により高いクオリティのコンテンツを提供するため、それぞれのショートアニメは完成後に必ず振り返りを行います。『玄黄』の場合は、キャラクターの表情を表現する安定性の面で特に気合いが入りました。今後もこれまでの経験を活かし、より優れたコンテンツをお届けしたいと考えております。

さまざまな手法にチャレンジする『崩壊：スターレイル』のアニメは進化し続ける――

――今後の『崩壊：スターレイル』のショートアニメに対して、どんな新しい試みや展開を考えていますか？

やはり「広々とした星空に起きるさまざまな物語を描きたい」というコンセプトは変わりません。その上でこれからは、さまざまな作画スタイル、そしてさまざまなテーマのストーリーにチャレンジしていきたいと思っています。最近公開した『太平迎新歳』というショートアニメでは、仙舟の民俗とお祭りをテーマに、伝統民俗芸能を用いて、水墨画風のコマ撮りアニメで「高く飛ぶ龍」と「雄叫びをあげる獅子」の勇姿や、その龍と獅子が共闘して妖怪を撃破する場面を表現しました。世界中のプレイヤーの方々にも、この前向きな力を感じていただければと思います。

また、新しく実装されるピノコニーを記念して、我々はゴムホース・アニメーションからインスピレーションを受け、宴の星で最も有名なアニメ『クロックボーイシリーズ』をお届けします！　今後もどんどんチャレンジをし続け、『スターレイル』のショートアニメのスタイルと内容をさらに発展させていきたいと思います。

――最後に、今後も本作のショートアニメを期待されている開拓者の皆さんに、メッセージをお願いします。

開拓者の皆様、いつも『崩壊：スターレイル』にご注目いただき、誠にありがとうございます！　ショートアニメという形でより多くの物語を皆様にお届けできることを、大変嬉しく思っています。これからの冒険やストーリーの展開につれて、皆様により沢山のスタイルで、より豊富な内容のショートアニメを提供できるよう頑張ってまいります。それらが開拓者の皆様を銀河の星々へと誘う、数多の扉になれますように。

「幻想師動画」様の原画のご提供および今回のインタビューへのサポートに感謝いたします。

開拓者のための
ドリームガイド

▸▸▸ CONSCIOUS SIDE

- これまでの「開拓」の物語を総まとめ
- ショートアニメーション
  制作スタッフインタビュー

崩壊 スターレイル