



ISBN 978-4-7580-1644-5
C0076 ¥3000E



9784758016445

株式会社一迅社

定価 本体3,000円+税

© Copyright, Inc.



1920076030000



GRANBLUE FANTASY
グラフィックアーカイブ

GRAPHIC ARCHIVE V&S
EXTRA WORKS



GRANBLUE FANTASY
グランブルーファンタジー

GRAPHIC ARCHIVE *V&V*
EXTRA WORKS





GRAPHIC ARCHIVE *V* *S*
EXTRA WORKS

GRANBLUE FANTASY

グランブルーファンタジー

GRAPHIC ARCHIVE *V.5*
EXTRA WORKS

CONTENTS

ILLUSTRATION GALLERY

イラストレーション・ギャラリー

グランブルゼマーフェス2018	P.004
コラボレーションイベント	P.006
ディスク&ビデオ	P.012
グランブルフェス2018	P.024
公式Twitterシーズンイラスト	P.041
「異物感」投稿用イラスト	P.061
ディレクター編感想地区Twitter掲載イラスト	P.062

ROUGH SKETCH & CONCEPT ART

ラフ画&概念画

キャラクター	P.066
クエスト&イベント	P.130
異世界限定解放キャラクター	P.167
キャラクター&ジョブスキン	P.172
EX #06E&追加P06E	P.179
ジョブ	P.181
2019年十二神将「クビラ」社内コンペ	P.184
コスチューム&ガジェット設定画	P.191
原画集	P.204
その他	P.214
クリエイター懇談会	P.218



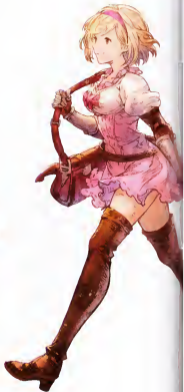


ILLUSTRATION
GALLERY



グラブルサマーフェス2018

■「[グラブルサマーフェス]」キービジュアル





コラボレーションイベント



・ | 「マクドナルドコラボレーションキャンペーン第2弾」キービジュアル



● | 「マクドナルドコラボレーションキャンペーン 第2弾」ポスター



• 「よろず屋シエロ マルイ市園所」キービジュアル



• 「よろず屋シエロ ロフト街園所」キービジュアル





● [[グランブルーファンタジー × 執事法眼eyemirror]キービジュアル



- 「グランブルーファンタジー × TOWER RECORDS CAFE」
キービジュアル



• [「よろず屋 シュロ アキバCOキャラクター出張展」 キービジュアル]



• [「CyShare 秋葉原ホーニバル」 キービジュアル ルリア]

ディスク&ビデオ



● キャラクターソングCD「泡沫夢見」胡蝶月ジャケット



● | キャラクターソングCD「アナザースカイ」ジャケット



• | キャラクターソングCD「PRIDE」ジャケット



• CD「GRANBLUE FANTASY Piano Collections 2」ジャケット



• CD「GRANBLUE FANTASY Piano Collections 2」ブックレット

- | ミュージックビデオ(7日間かけて世界を回るより可愛い女の子1人買った方がいい) 沼取潤



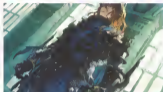




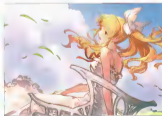
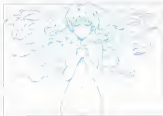


- | ミュージックビデオ「The Dragon Knights」用見画





● ミュージックビデオ「アナザースカイ」挿絵画





クラブフェス2018



●「クラブフェス2018」キービジュアル



● | 主人公(男)



● | 主人公(女)



● | ビビ



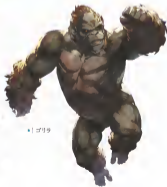
● | ルリ



● | シェロのゆるふわゴトル



● | ベリア



● | ゴリラ

■ | ヴァジツ



■ | ゴルゴヤナ



■ | プローティア



■ | シヅナ



■ | エウロベ



■ | グリームニル





● | ゼツ



● | イルサ



● | ハウラダ



● | ヘアトリタス



● | ユーステス



● | タタロ



● | インルグァ



● | タムユ



● | カリオストロ



● | ナルミア



● | ワイラ



● | ゾーイ

- ソーンの可射
特典ステッカー



- ミリンの一球入魂チャレンジ
特典ステッカー



- カルパのトランプボール
特典ステッカー



- マリーのミニクトロハン
特典ステッカー



- ソシエの控室舞
特典ステッカー



- アニマすくい
特典ステッカー





• | ソーンの弓射 特別イラストカード



• | ドラック危機一髪 ゴッブ



• | ドラック危機一髪 特別イラストカード







ダブルス2018
おめでとうございます



お集まりのりょう
ごせいしん



グワザルアスへおめでとう！







いつもプレイいただき
 ありがとうございます。



2018年も
 ありがとうございます!





WE WANT YOU TO BE THE BEST! WE'LL WAIT







アリスとアリスの仲間たち



アリス
アリス



アリス

アリスの仲間たち



welcome!



アリスの仲間たち

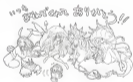
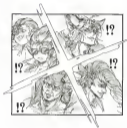


welcome!



アリスの仲間たち







• | 2018.2.27「第2分 ファラ&キア&主人会(女)」



• | 2018.3.3「お祭り：ニオ&マキラ&リル&ミル&メモル&ロベルティナ」



• | 2018.3.5「4周年カウントダウンイラスト」



• | 2018.3.6「4周年カウントダウンイラスト」



• | 2018.3.7「4周年カウントダウンイラスト」



• | 2018.3.8「4周年カウントダウンイラスト」



• 2018.3.30「4周年カウントダウンイラスト」



• 2018.3.30「4周年記念イラスト」



• | 2018.3.23「矢野園」お疲れ様イラスト



• | 2018.5.27「4周年イベント&キャンペーンお礼イラスト」



• | 2018.4.27「登録者数累計2000万人達成記念イラスト」



● | 2018.4月「ダイヤモンド&リナリア&ハリネム&カナム&ジギラの百花見風景イラスト」



● | 2018.4.6「新生活必読イラスト」



● | 2018.4.20「Paradise Lost」好評配信中お礼イラスト」



• | 2018.5.18 | 「サザンパンド」お疲れ様イラスト



• | 2018.5.15 | 「こどもの日」スィール&アレク&セロニム&レオノール&ノア&ビィ



• | 2018.5.29 | バレンタインお礼用ポラライト画製ビィ



● 2018.6.2「ダブルサマーフェスティバル2018」開幕記念イラスト



● 2018.6.3「ダブルサマーフェスティバル2018 in 仙台」お礼イラスト



● 2018.6.9「ハンサム・ゴリラ」お疲れ様イラスト



• | 2018.6.07「HAPPY MOTHER'S & FATHER'S DAYイラスト」



• | 2018.6.28「Studioverse」コラボカードパック
「Brigade of the Sky/蒼空の騎士」登場記念イラスト



• | 2018.6.29「PERSONAS THEIEVERY IN BLUE」お疲れ様イラスト



• | 2018 7 | 「2018年振り返しお礼イラスト」



• | 2018 7 | 「ダブルサマーフェス2018 in 福岡」お礼イラスト」



• | 2018 7 7 | 「七夕を楽しむ顔だたものイラスト」



• | 2018.7.8「プレゼント・コーラス」お嬢様イラスト



• | 2018.7.15「ダブルヤマフェス2018 in 大阪」1日目お礼イラスト



• | 2018.7.16「ダブルママーフェス2018 in 大取」お夜イラスト



• | 2018.7.26「祭中見舞いイラスト」



• | 2018.7.31「夏のバカンス(?)を満しむイルザムゼク&ペマトリクス」



● 2008.8.10「ビリビリ電気レトロカルチャー」お疲れ様イラスト



● | 2018.8.23「アナザースカイ」お疲れイラスト



● 2008.8.24「戦争劇院.ryeniror」コタギ記念イラスト



• | 2018.8.25「【イベントスPEC】ホームゲーム開幕戦後イラスト」



• | 2018.8.30「フォリア&ハタタク プレイアブル化お祝いイラスト」



• | 2018.9.9「【蒼空の向こう側】お慶びイラスト」



• | 2018.9.17「祝文と舞 水入らずの休日を楽しむセレフィラとキハール」



• | 2018.9.28「お月見を楽しむウーフとレニー、フェアリアとハタタタ」



• | 2018.9.30「シルヴァ(水属性)登場記念イラスト」



• | 2018.10.「アニメ『モリノシロイヤギ』放送開始記念イラスト」



• | 2018.10.8「『メイトアップ&ゴー!』お披露目イラスト」



• | 2018.10.17「エクロバ(リミナドシリーズ)ブレイアップもお美しいイラスト」



• | 2008.10.31「ハロウィンを楽しむアグロヴァルとバーンゲルたち」



• | 2018.11.09「ピストロ・フェードラフ」お疲れ様イラスト



• | 2018.11.30「秋の味覚を高揚するミルメモリスファンタジー」



● | 2008.11.16 [アニメ「ゾンビランドサガ」見送イラスト]



● | 2008.11.30 [シャルロット(光属性)登場記念イラスト]



● | 2008.12.03 [「白話奇想話」お晩れイラスト]



ダブルフェス2019 あと3日!!!

• | 2018.12.12 | [ダブルフェス2019] キウントダウンイラスト |



• | 2018.12.13 | [ダブルフェス2018] キウントダウンイラスト |



• | 2018.12.14 | [ダブルフェス2018] キウントダウンイラスト |



• | 2018.12.15「ダブルフェス2018」1日目お祝いイラスト



• | 2018.12.15「ダブルフェス2018」お祝いイラスト



• | 2018.12.20「『プリンセスコネクト! Re:Dive 蒼空の孤軍をともに』お疲れ様イラスト」



• | 2018.12.25「クリスマスを楽しむエイア」



■ | ルナール



■ | ルナール



■ | ルリア



■ | シェロホルツ

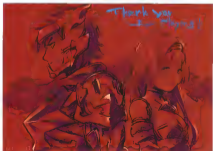
ディレクター 福原晋也氏 Twitter 掲載イラスト



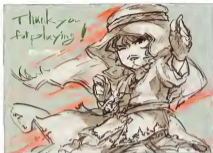
• | 2018 2 25 | 「半年記念 偵探隊たち」お疲れ様イラスト



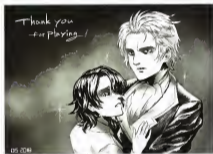
• | 2018 3 31 | 「失楽園」お疲れ様イラスト



• | 2018 4 8 | 「ロボ」お疲れ様イラスト



• 2008.5.6 [「サウザンド・バウン」お疲れ様イラスト]



• | 2018.6.3 [「ハンサム・ゴリラ」お疲れ様イラスト]



• | 2018.7.8 [「ブレグランド・コーラス」お疲れ様イラスト]



• 2018.8.8「ベリビリ合ニレクトリカルキマー」お慶れ暮イラスト



• 2018.9.9「蒼空の向こう側」お慶れ暮イラスト



• 2018.10.8「マイクアップ&ゴー」お慶れ暮イラスト



ROUGH SKETCH &
CONCEPT ART

2017.10.01

キャラクター

• | POSE 1



【 姫様の決闘者 】

テレーズ



• | POSE 2



〔新生種〕
イツパツ



【光聖の調停者】
ゾーイ

正面



背面



● POSE 1



180度回転(右) / 左

270度回転(右) / 左



90度回転(右) / 左



● POSE 2





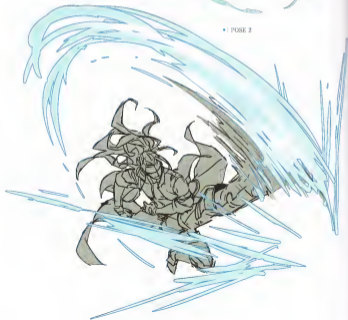
【リボンファイター】
ランドル



● | POSE 1



● | POSE 2





● | POSE 1

〔世界の天司〕
サンダルフォン



● | POSE 2

● | POSE 1



[甘くとろける魔界娘]
メドゥーサ

● | POSE 2





【心臓の断片】
ナルメア

● | POSE 1



● | POSE 2



「ハレンタインに買う灯火」

ティナ



● | POSE 1

【ガーディアン オブ サウンド】
ティアマト



● | POSE 2



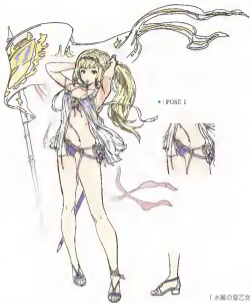
• | POSE 1



【 救世の魔王 】
ネツアワルピリ

• | POSE 2





● | POSE 1

● | POSE 2



【水着の姫乙女】
ジャンヌダルク

ロボミ

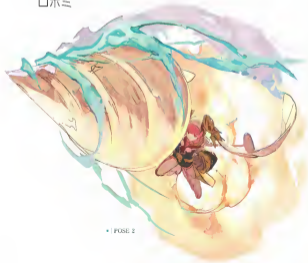


● POSE 1

一度は救った己のカラダ
再び辱を碎くための
廻天の拳を振り下ろさん

【愛憎せしみの戦士】

ロボミ



● POSE 2



【不屈の心を持つ戦士の戦士】
シロウ

● POSE 1



● POSE 2



● | POSE 1



〔神域を語る巫女〕
ブローディア



● | POSE 2



〔ニューロックアクションタイプ〕

パロウ

● | POSE 1



● | POSE 2



● | POSE 1



〔獣脚の装束〕
カルメリーナ



● | POSE 2



■日本古式銃式マスケット銃
 加蓋式。大抵に同一銃身で口径も同じとする形式。
 銃身からの発射口を「マズ」で閉じた古式マスケット。
 大口径マスケット銃の類を指す。
 ライフリングはケレンが最も大切な要素の銃の構造(バレルもあたる)



■和風小机



■薬水



● | POSE 1



【製菓の銃殺士】

ククル

● | POSE 2

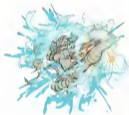




• | POSE 1



【 傑出の別戦者 】
アリーザ



• | POSE 2





• | POSE 1



〔遊騎団長〕
ソリッス

• | POSE 2





● | POSE 1

〔獅子公女〕
レオナ



● | POSE 2



● | POSE 1



〔妄想少女 X〕
ルナール



● | POSE 2



【原稿芸術家】
スピナー



【絶刃の乱舞】
カイン



• | POSE 1

• | POSE 2





● | POSE 1



アックスマスケット銃

【人狼と少女】
ウーフとレニー



● | POSE 2



• | POSE 1



【深遠き決意の隻角】
ヴァンツァ



• | POSE 2





• | POSE 1



【 翠華の術者 】
セレフィラ



• | POSE 2



• | POSE 1



[漂泊の詩道詩人]

エルタ

• | POSE 2



〔 潮騒の舞姫 〕
ロゼッタ



• | POSE 1



• | POSE 2





• | POSE 2

【悪徳なる異世騎士】
ユイシス



• | POSE 1



• | POSE 1



【深夏騎士】
ノイシュ



• | POSE 2



● | POSE 1



● | POSE 2



【女神の異世界】
イルザ



● | POSE 1



〔夏の露天市〕
オリヴィエ

● | POSE 2





• POSE 1

【流行ち界の四分音符】

リルル



• POSE 2



• | POSE 1



武器/武器/武器/武器

〔夏の風は軽快っす！〕
ファラ

• | POSE 2





● | POSE 1



図案（西条子好おのりで製図も担当）



【標榜の衣装案】
アルルメイヤ



● | POSE 2

◆ 草図用紙



● | POSE 1



【 真夏の竜姫 】
グレア



● | POSE 2

● | POSE 2



● | POSE 1



【バカンスの戦艦】
アルメイダ



顔元詳細



下半身詳細
ヘルムの下は隠れが好み、
それが下半身の下にのっけている感覚です。



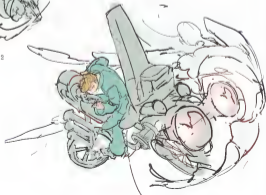
● | POSE 1

〔 マナリアの特取副長 〕

ツバサ

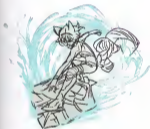


● | POSE 2



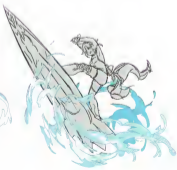


● | POSE 1



【クレイジーサーフガール】
カイルナ

● | POSE 2





• | POSE 1



【 朱羅國の元国王 】
フォリア



• | POSE 2



【ツンデレ率相】
フーちゃん



● | POSE 2



● | POSE 1

● | POSE 1



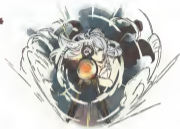
【キャラ男フォーエバー】
チーム・ローアイン



● | POSE 2



• | POSE 1



• | POSE 2



機銃の運用

機銃の運用
機銃の運用
機銃の運用
機銃の運用



機銃の運用
機銃の運用
機銃の運用
機銃の運用

【機銃の射手】
シルヴァ

● | POSE 1

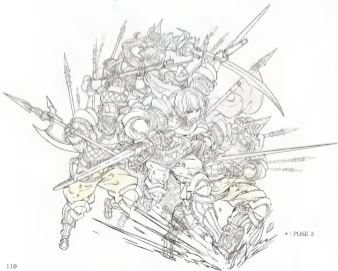


【実装の騎士】
ユージ



武器は主に、2号、3号の武器をベースに、
2号の武器をベースにした武器のデザイン

● 武器は主に、2号の武器をベースにした武器のデザイン
2号の武器をベースにした武器のデザイン



● | POSE 2



● POSE 1



【新しき水鏡の笑師】
エウロペ



● POSE 2





• | POSE 1



【魅惑の巫女】
レディ・グレイ

• | POSE 2



マン
用じ
モチ
モチ





なし



ネン

• POSE 1



「スグルトンファイター」
フェザー



• POSE 2





● | POSE 1

【深地の騎士】
白竜の双騎士
ランスロット&ヴェイン



● | POSE 2



【新鬼の神】
ひよこ班
アーサー&モルドレッド

● | POSE 1



● | POSE 2





• | POSE 1

[水鏡]
アグロヴァル



• | POSE 2



• | POSE 1



【心願の三姉妹】
レヴィオン姉妹
マイム&ミイム&メイム



• | POSE 2



● | POSE 1



靴のデザイン

● | POSE 2

〔マダム・おせんべス〕
ロジーヌ



【決意の知識】
ユリウス



• | POSE 2



● | POSE 1



【栄光の聖騎士団団長】
シャルロッセ



● | POSE 2



全話角ホズ



● | POSE 1



【 求道の儀格装 】
ラスティナ



● | POSE 2

【異類の好漢】
サピルバラ



● | POSE 1



● | POSE 3



【聖夜の射手】
メーテラ



• | POSE 1

• | POSE 2



● | POSE 1



【 服装のイラスト 】
マイア



● | POSE 2





● | POSE 1

[究極不安定感の舞]

シヴァ



● | POSE 2



【船長の義妹】
ユーステス



【守護と防衛の女神】

アテナ



• | POSE 1



• | POSE 2



● | POSE 1



進化前武器

進化後武器



【月よりの使者】
カシウス

● | POSE 2



(再記すの群衆)
ベアトリクス

ビョウブツ

● POSE 1



● POSE 2



クエスト&イベント



シナリオイベント「年年歳歳 朝顔祭り」
イベントスタイル

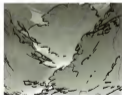


シナリオイベント「年年歳歳 朝顔祭り」
ジョヤ





- ◆ シナリオイベント「先物屋 どうして空は悲しいのか Part II」
イベントスタイル



過去の光景



- シナリオイベント「失楽園 どうして空は青いのか Part.II」
ペリアル



- シナリオイベント「失楽園 どうして空は青いのか Part.II」
ルシファー



- シナリオイベント「実装編 どうして空は青いのか Part.II」メタロシ



・シナリオイベント「ロザリス」
マリユ



・シナリオイベント「ロザリス」
アイリ



◆ シナリオイベント「ロビー」
高市義典



◆ シナリオイベント「ロビー」
戦国大音ダスロウ



◆ シナリオイベント「サウゼンド・バンド」
アルハリード



◆ シナリオイベント「サウゼンド・バンド」
クラウディア

- シナリオイベント「ヤウザンド・バウンド」
ガンダゴウザ

場上



突撃



アビリティ



緊急



石像主 会話用



風見ポーズ



- シナリオイベント「ヤウザンド・バウンド」
アルハリード

髪は風に
吹かれて
揺れています



両手でものすごい速度で突きを繰り出しているポーズ



- ◆ シナリオイベント「ハンサム・ゴリラ」
「動物話」原案家



- ◆ シナリオイベント「ハンサム・ゴリラ」
「船物語」原稿案



- ◆ シナリオイベント「ハンサム・ゴリラ」
「船物語」原稿案





- ◆ シナリオイベント「ハンサム・ゴリラ」
ロザール(過去の姿)



- ◆ シナリオイベント「ハンサム・ゴリラ」
アルルメイカ

- シナリオイベント「ハンサム・ゴリサ」
ザーリリャー



- シナリオイベント「ブレザンド・コーラス」
歌王



マンドリン





◆ シナリオイベント「ブレグッド・コーラス」
ニギ

◆ シナリオイベント「ブレグッド・コーラス」
ナリヲ





- シナリオイベント「ブレグッド・コース」
アルテ





■ シナリオイベント「ビリビリ合エレクトリカルサマー」
スカーキハ



■ シナリオイベント「ビリビリ合エレクトリカルサマー」
マイシュ

- ◆ シナリオイベント「ビリビリ会エレクトリカルサマー」
エッセル



- ◆ シナリオイベント「ビリビリ会エレクトリカルサマー」
カトル



- ◆ シナリオイベント「ビリビリ会エレクトリカルサマー」
水着の女性

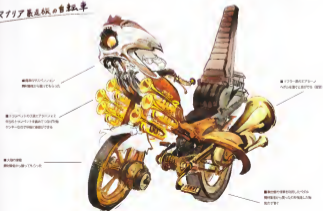


◆ シナリオイベント「真空の向こう側」
ツバサ



◆ シナリオイベント「蒼空の向こう側」
ツバサのケツナギア(※仮設定案)

マリア長尾板の自転車





■ シナリオイベント「蒼空の向こう側」
ショウ



■ シナリオイベント「蒼空の向こう側」
鬼ゾリノアイダ



■ シナリオイベント「蒼空の向こう側」
吉原と吉原のリナロウ

■ シナリオイベント「蒼空の向こう側」
エルモート



- シナリオイベント「美空の向こう側」
宿命衣型前・特攻隊





■ シナリオイベント「メイクアップ&ゴー」
タクル

■ シナリオイベント「メイクアップ&ゴー」
シルヴァ



■ シナリオイベント「メイクアップ&ゴー」
工房用タムユ、タクル、シルヴァ



- ◆ シナリオイベント「メイタアノブ&ゴー」
ダン叔父さん



- ◆ シナリオイベント「ビストロ・フェードラッペ」
シェフ



- ◆ シナリオイベント「ビストロ・フェードラッペ」
キャヴァラン

- ◆ シナリオイベント「ビストロ・フェードラッペ」
ホールスタッフ



- ◆ シナリオイベント「白蛇草壺話」
サビルバラ(過去の役)



- ◆ シナリオイベント「白蛇草壺話」
キラキラケル(過去の役)



- ◆ シナリオイベント「白蛇草壺話」
タラ〜バラ



◆ シナリオイベント「白話草紙話」
吉ロウザとおヤサ

◆ シナリオイベント「白話草紙話」
老人



◆ シナリオイベント「白話草紙話」
コルユル



低重心で滑めしたゴリゴリの感念表



立身イロ



◆ シナリオイベント「白話草紙話」
なにかの假片

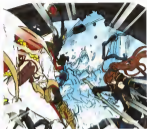
■ シナリオイベント「半年歳会(2018年)」
ヴァジラ



■ シナリオイベント「半年歳会(2018年)」
エリート・ビジョン 仮 ファンタスタイノク・ライフ



◆ シナリオイベント「Second Advent」
イベントスチル



◆ シナリオイベント「Second Advent」
ゼロ



■ シナリオイベント「Second Advent」
魔導人形



■ シナリオイベント「Second Advent」
組織員



■ シナリオイベント「Second Advent」
アランドゥース



■ シナリオイベント「Second Advent」
四神ヴァーサキル



◆ | メインクエスト
ナル・ダレートウォール



◆ | メインクエスト
アリア



■ メインクエスト
シトリ&ミカ

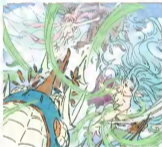
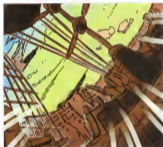
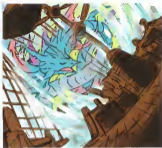


■ メインクエスト
魔界の王



• メインクエス
ロキ





・メインクエスト
185章イベントスタイル



・メインクエスト
ワカムを導くおじさん&トコがらしき生物の騎空士に憧れる少年&カリナを名乗る女騎士

■ メインクエスト
タイタンスーツ兵

デザイナー オブノム



バリエーションデザイン



原案の
イメージ
を大切にしたい



■ メインクエスト
フェリアス

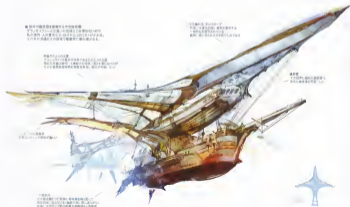


■ メインクエスト
ラザライ



■ メインクエスト

海空エルステロ空国戦艦(※仮設定案)



■ メインクエスト

秩序の新世空騎空艇グラングァイス(※仮設定案)



◆メインクエスト
ザルフリード



◆メインクエスト
ノア

首飾あり



■ フェイトエピソード
アン



■ フェイトエピソード
オーウェン



■ フェイトエピソード
フォリア(過去の姿)



• フェイトエピソード
モニカ



• フェイトエピソード
秩序の騎空団員(女性)と海蛇手



• フェイトエピソード
翼の民



• フェイトエピソード
狼目の一族



■ フェイトエピソード
フェリ



■ フェイトエピソード
レニー



■ フェイトエピソード
ローナン



■ フェイトエピソード
ファフニール・スタチュー



■ フェイトエピソード
エルバハ



■ フェイトエピソード
メイヴ





■ フェイトエピソード
サルナーン(18歳)

■ フェイトエピソード
ロジーンの旦那・フロールズ



■ フェイトエピソード
リヨンとガスパール

[南南西の守護神]

アニラ





[神託の妖童]
アルルメイヤ



[信愛の妹君]
ヤイア





〔禁呪の恋人〕
サルナーン



〔揺らぎの斬姫〕
ナルメア

〔鋼鉄の歌姫〕
エジェリー



〔伊達と酔狂の伝説〕
イングヴェイ





[護国真龍]
スカーサハ

[古今独歩の大拳豪]
ガンダゴウザ



[天稟の射手]
メーテラ

キャラクター&ジョブスキン

■ | シャルロッテ(空色春華装)



■ | ランスロット(蒼天羽織袴)



■ | ゼタ(振袖 茜空千鳥舞)



■ | ヘルエス(アイルストイブニング)





■ | アルタイル(タクティシャンフォーマル)



■ | 鎖と壁とランスロット



■ | ロゼッタさん



■ | ソリオストロ



■ | ナルメア(黒蝶夢幻衣)





■ | ルナール(館詰ウェア)



■ | ヴァジラ(薫風晴衣)





■ | ククル(ガンスミス・ワークウェア)



■ | ペアトリクス(蒼き矜持)





■ | フェンフ(スウィート・ウィッチ)



■ | パーシヴァル(心のアニキ)



■ | フェリ(サンタライク・ミニドレス)



■ | ウーノ(マスタッシュサンタ・スタイル)





■ | ルリア(ホッピング・スノー)



■ | ヴァジラ(祈願の浄衣)



B案



C案1



C案2

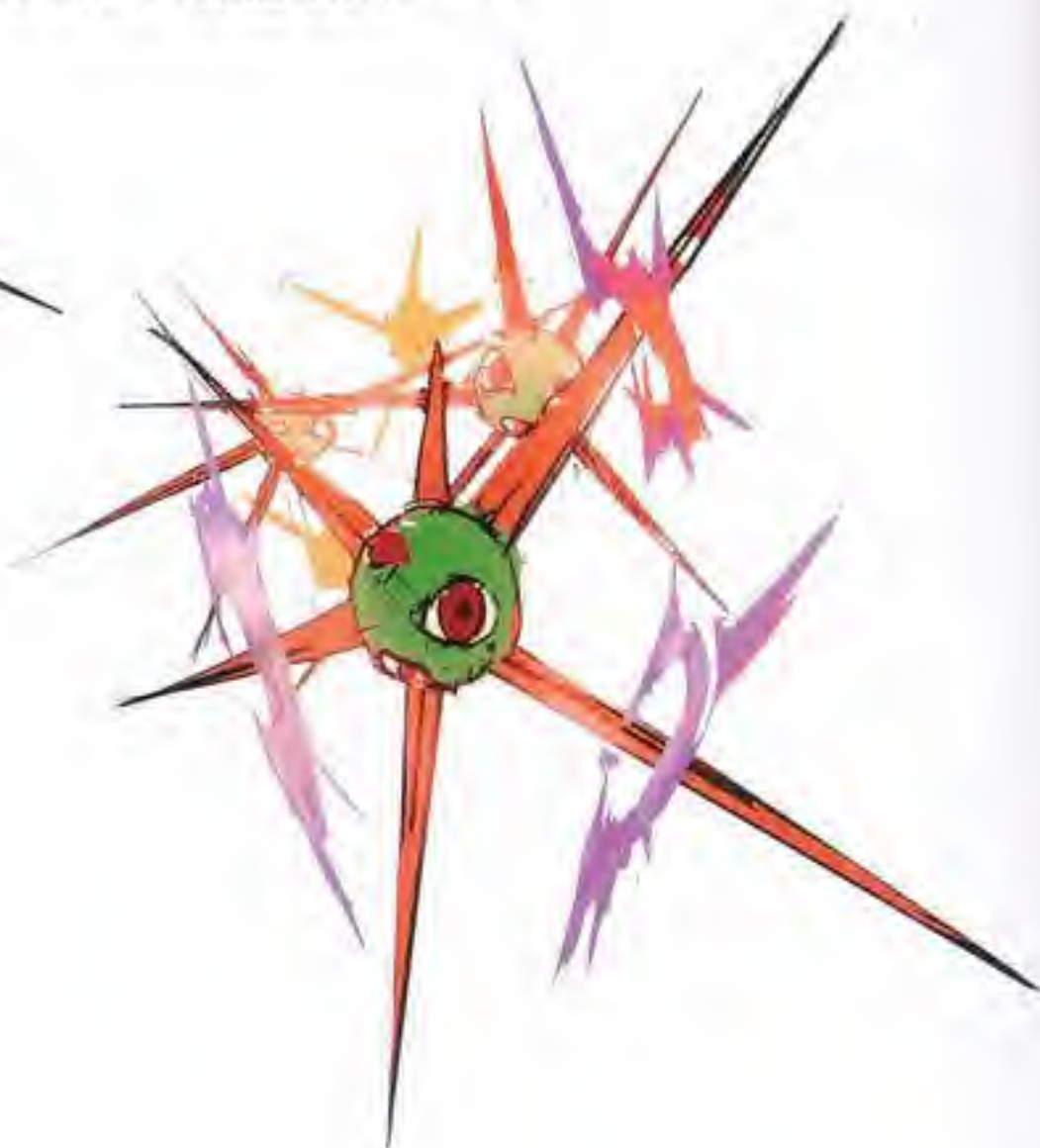


■ | ジョブスキン(スマイルクルー)

■ | ジョブスキン(発光壊獣マーバ)



■ | ジョブスキン(浮遊壊獣ブコン)



■ | ジョブスキン(暴喰壊獣デルマ)





EX POSE
レ・フィーエ水着 Ver.



EX POSE
カタリナ水着 Ver.



EX POSE
イオ水着 Ver.





追加POSE
フェザー



追加POSE
ランスロット



追加POSE
シャルロツテ

追加POSE
ミラオル



追加POSE
スフラマール





■ | 黒猫道士



■ | ザ・グローリー





■ | 剣豪

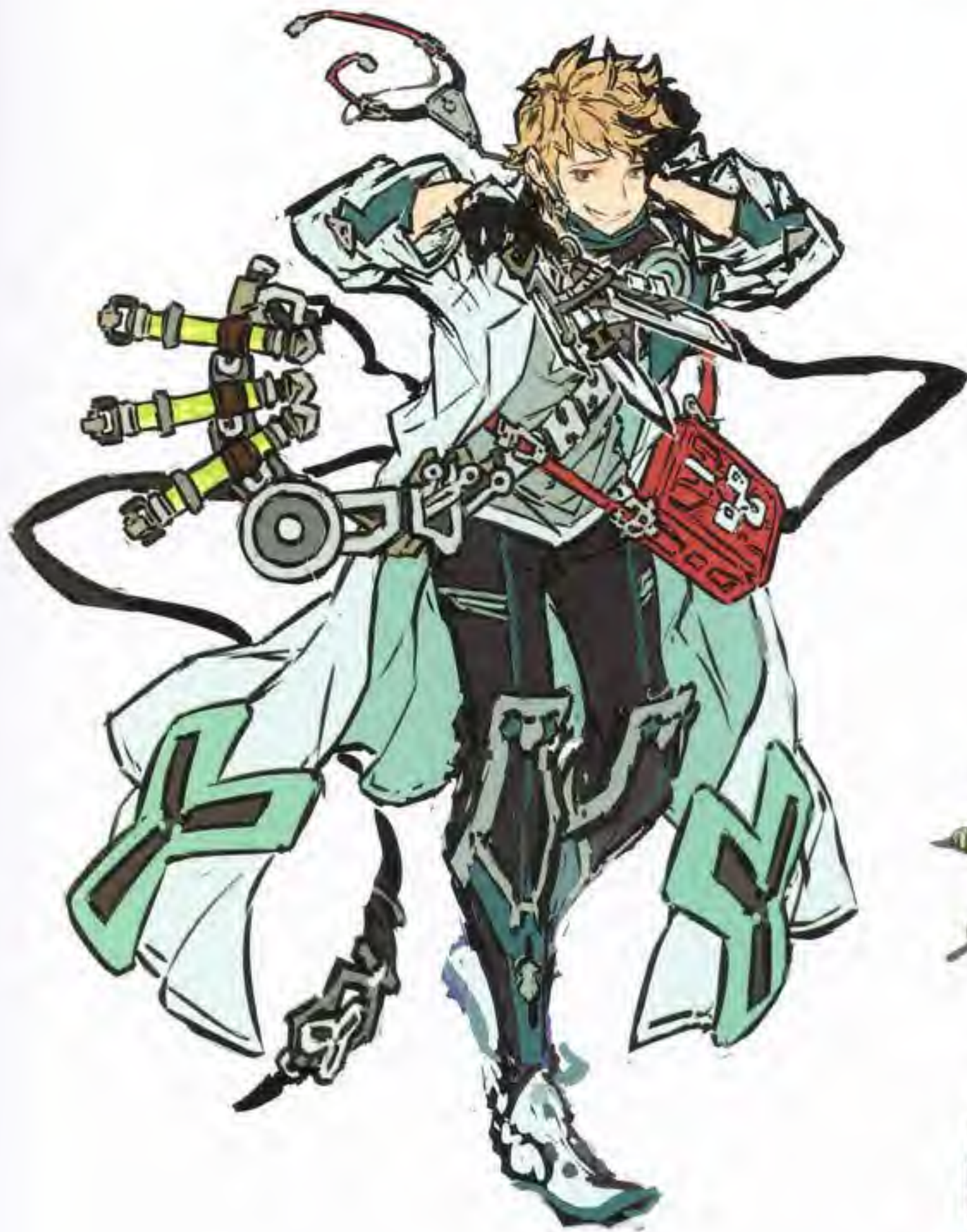


■ | 魔法戦士





■ | ドクター



2019年十二神将「クビラ」社内コンペ

通常



覚醒時

体の前の南京錠が取れる事で
もう一つの人格に代わる



食べるのが大好き!

インシシ
パシヤマ





2018年2月10日
中華風を意識し、
・ 浮世草子風の装束に
・ 魅力







2019年お正月キャラ案

◆大砲型メカに乗る射撃モードと
大砲型メカを金槌のように振り回す
白兵戦モードを切り替えて戦う。



・ウーブやツバサの自衛隊のようにバトル画面で主眼が通じやすい感じで…
・ドニメカにも馴染ませようかと思っています。



※メカはあり



・ア村的な可憐さ
・イリシ→突進 モラリス(袴)



■クビラ (24) 亥の十二神将 身長140cm程度
代々、猪の牙のような角を生やす一族で
突進力のあるパワー系の神将を輩出するが、
このクビラは「優雅さ」を信条としており、
圧倒的な荷力で敵をなぎ倒しつつも
返り血一つ浴びず麗麗に美しく戦う。
趣味はゲートボール。

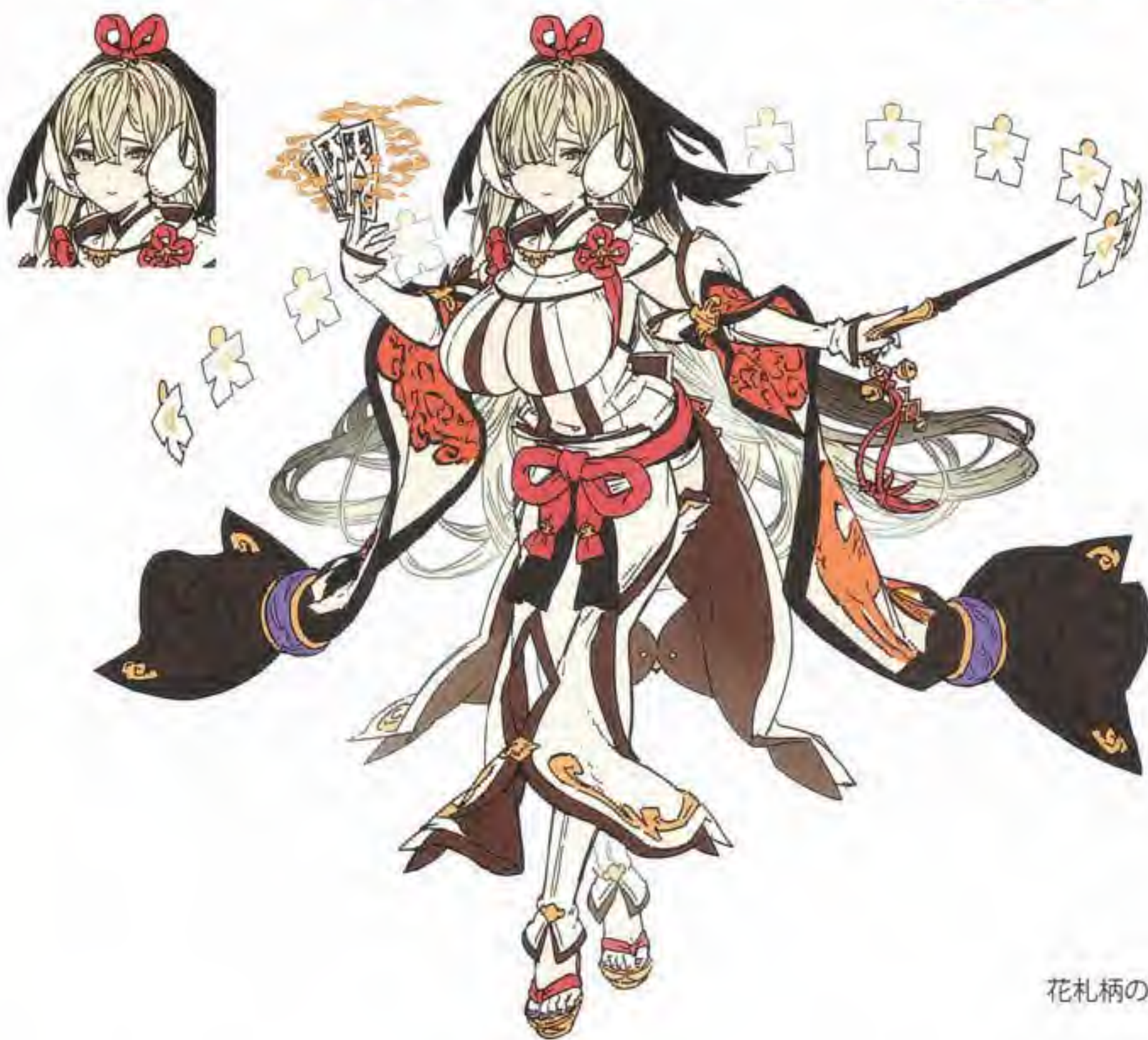
■黒ゴス風

■アビリティ
額の宝玉 (猪の鼻)
からビーム。





こまめ 立ち下駄



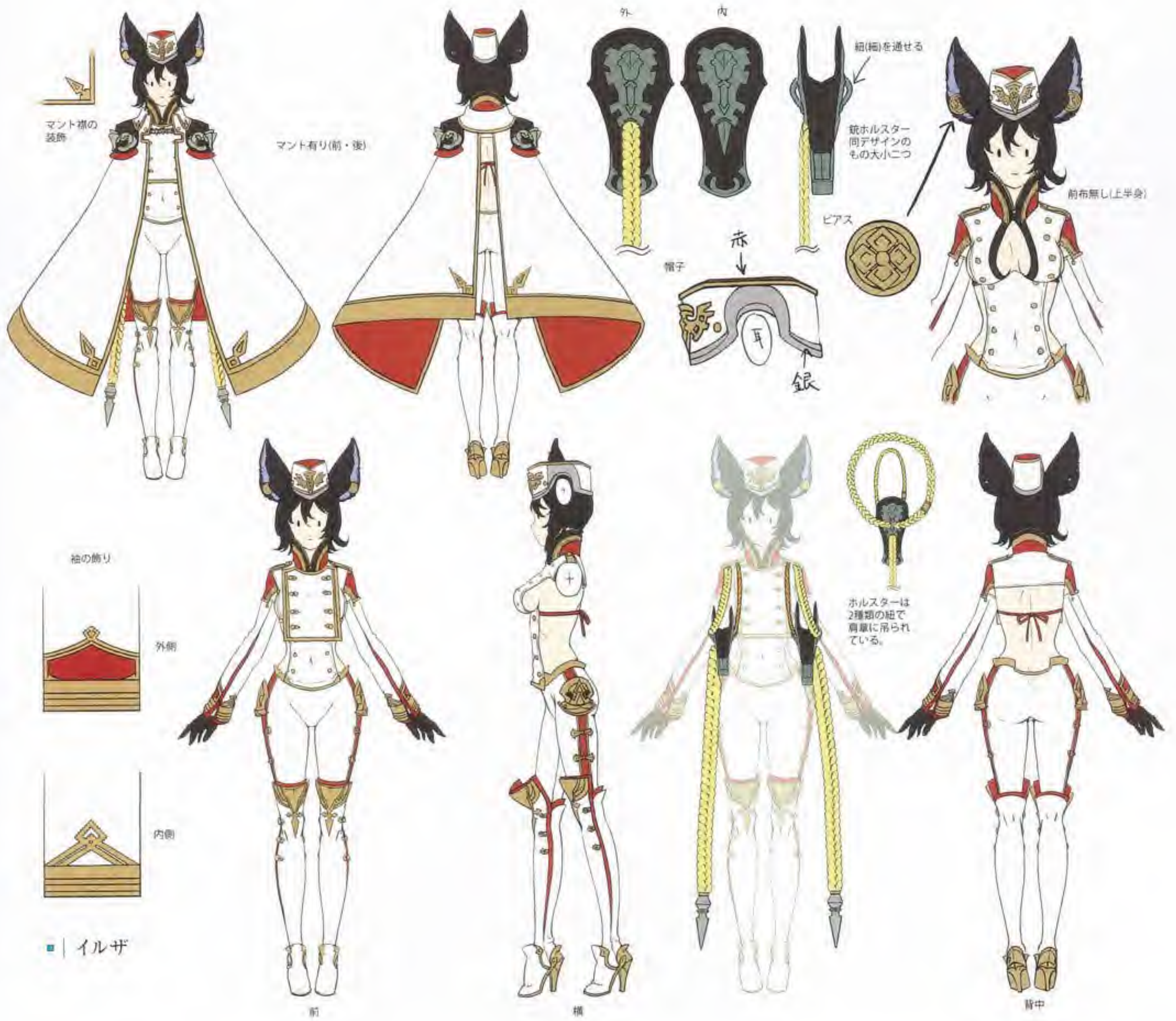
花札柄の袖 (鹿・蝶)



猪武者



■ | ラカム



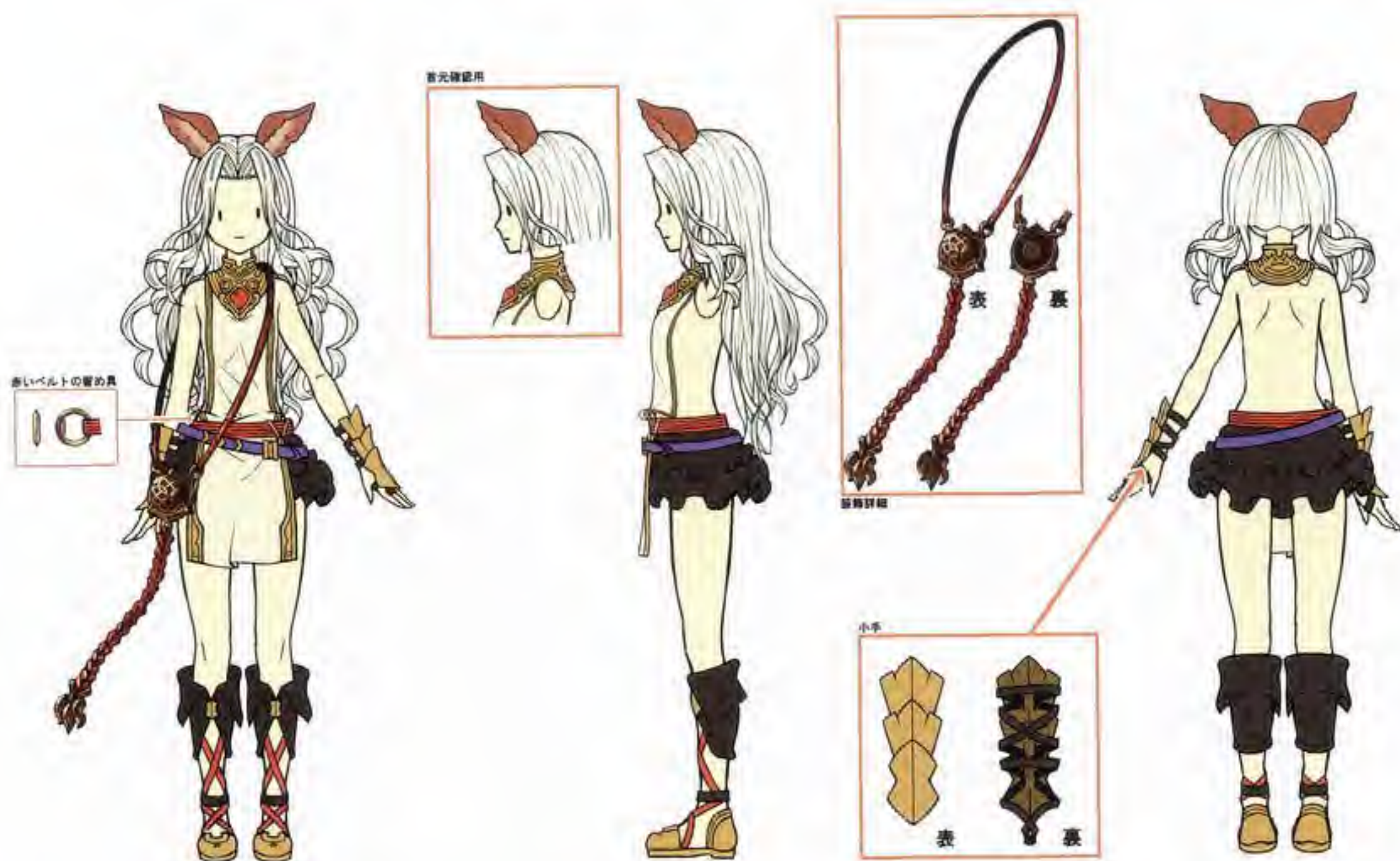
■ | イルザ

■ | オーキス



■ | ノイシュ





■ スカーサハ

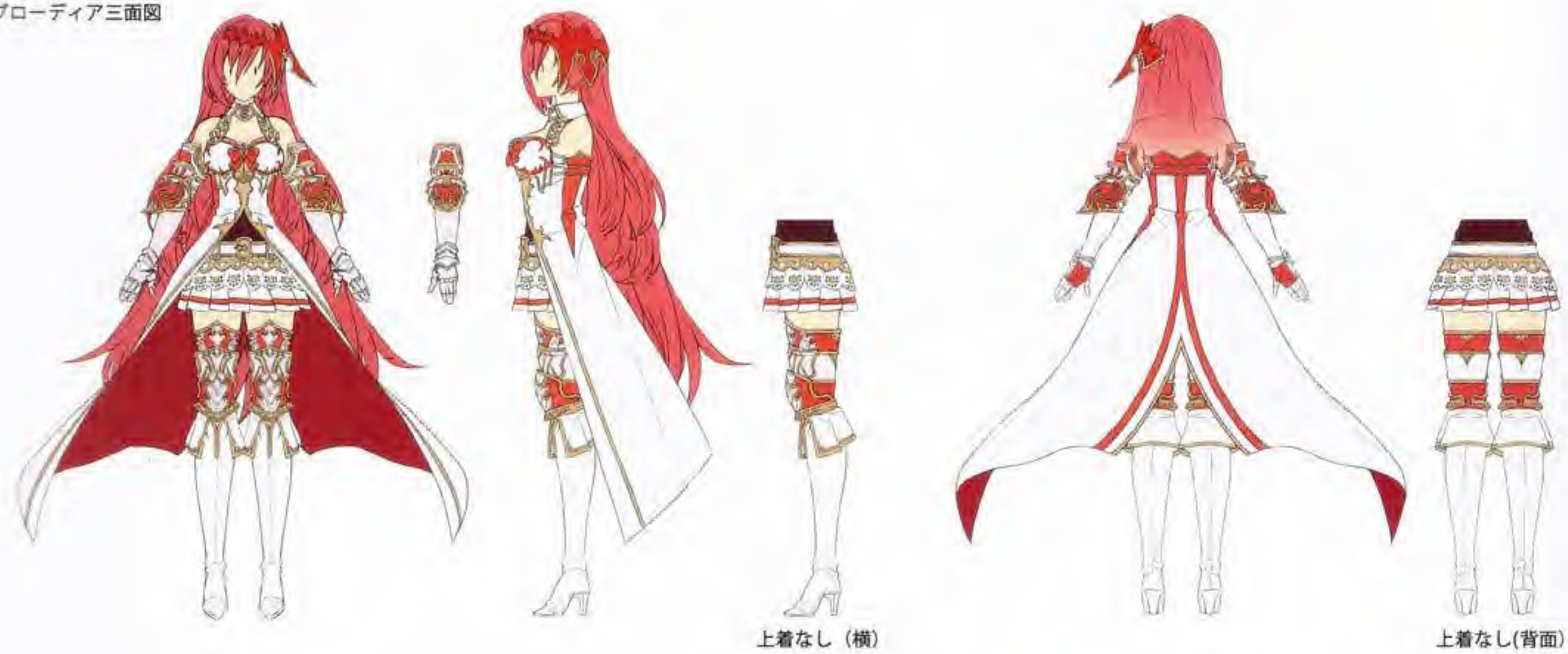


■ クビラ

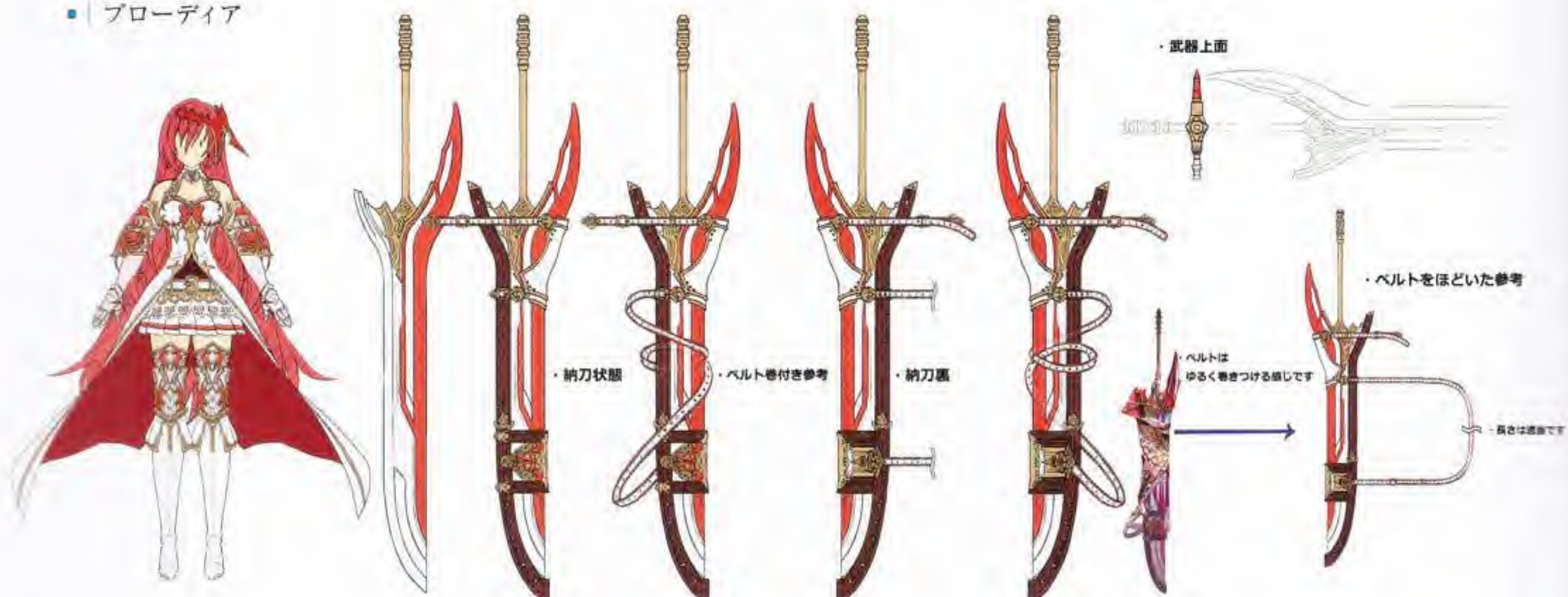




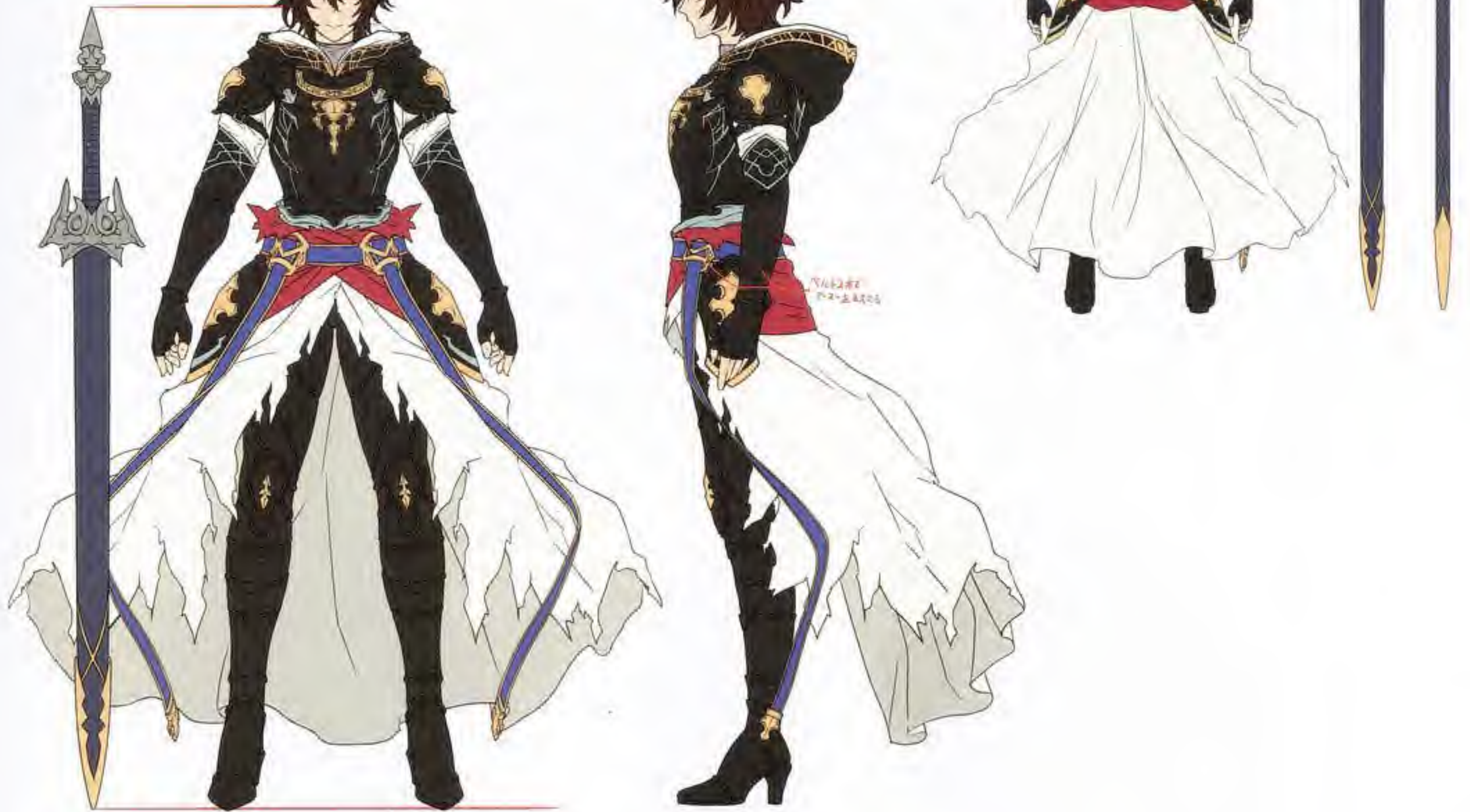
フローディア三面図



■ フローディア



■ | サンダルフォン



■ | ベリアル

■ | アランドゥーズ / ローナン



顔



■ | 浴衣アルルメイヤ



■ | 浴衣ユイシス



■ | 浴衣パーシヴァル

正面

側面

背面

背面(帯結び目・羽十し)



(羽省略)

■ | 浴衣ビィ

正面

側面

背面



柄省略



■ | 浴衣グラン



袖模様
左右反転 / 正面背面
同じです



正面

側面

背面



青い石
(髪飾り帯の飾り)
はしは玉の様な
素材で

羽の
羽根



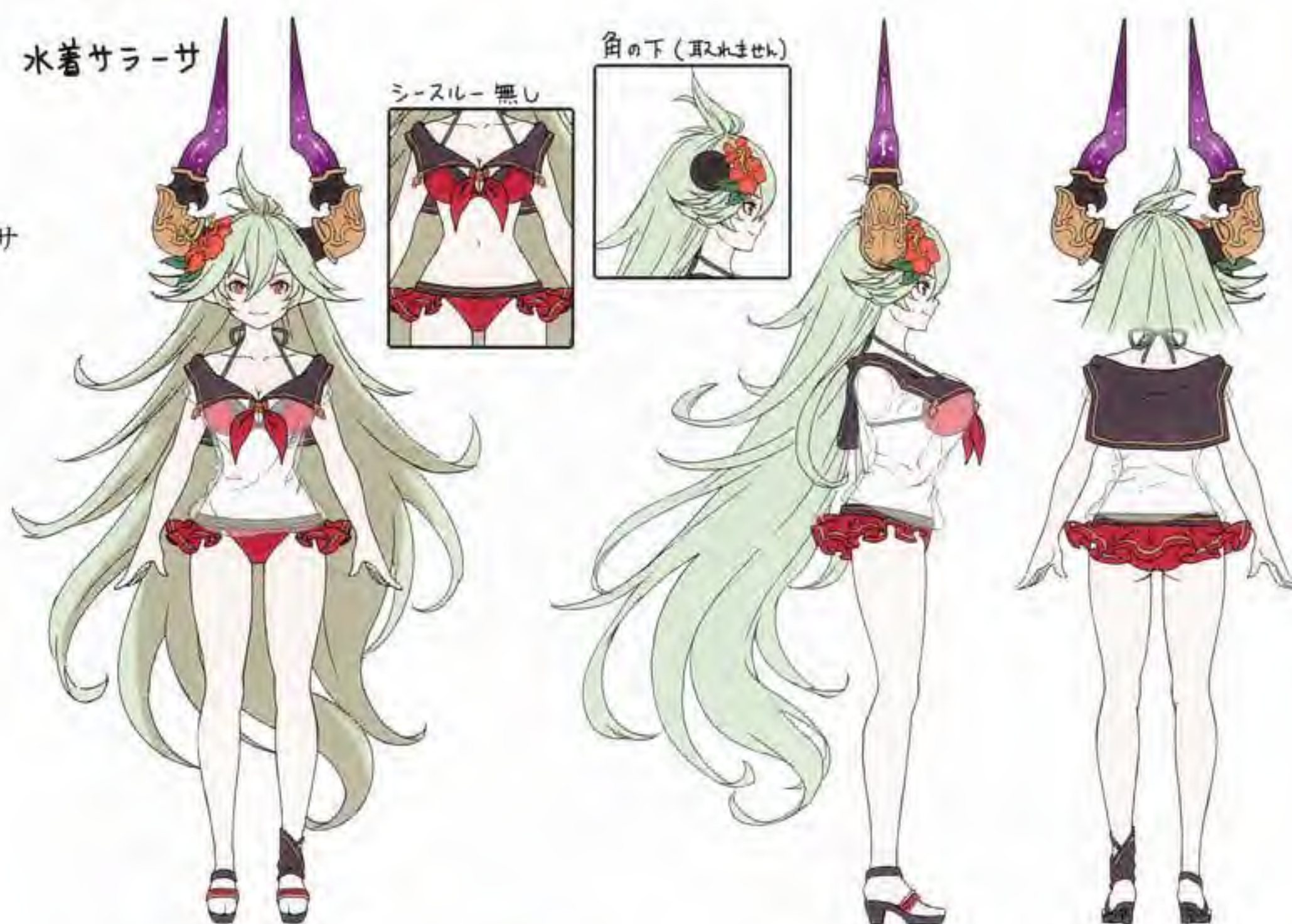
表裏同じです



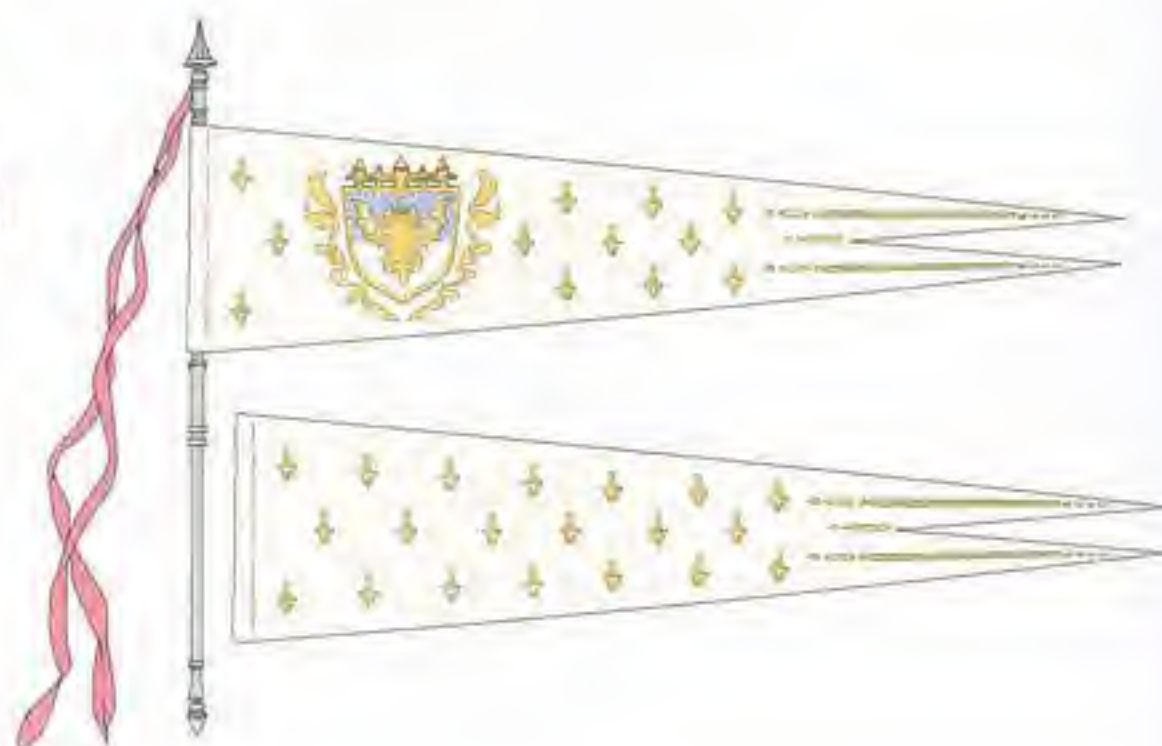
■ | 浴衣ルリア

水着サラサ

■ | 水着サラサ



■ | 水着ジャンヌダルク

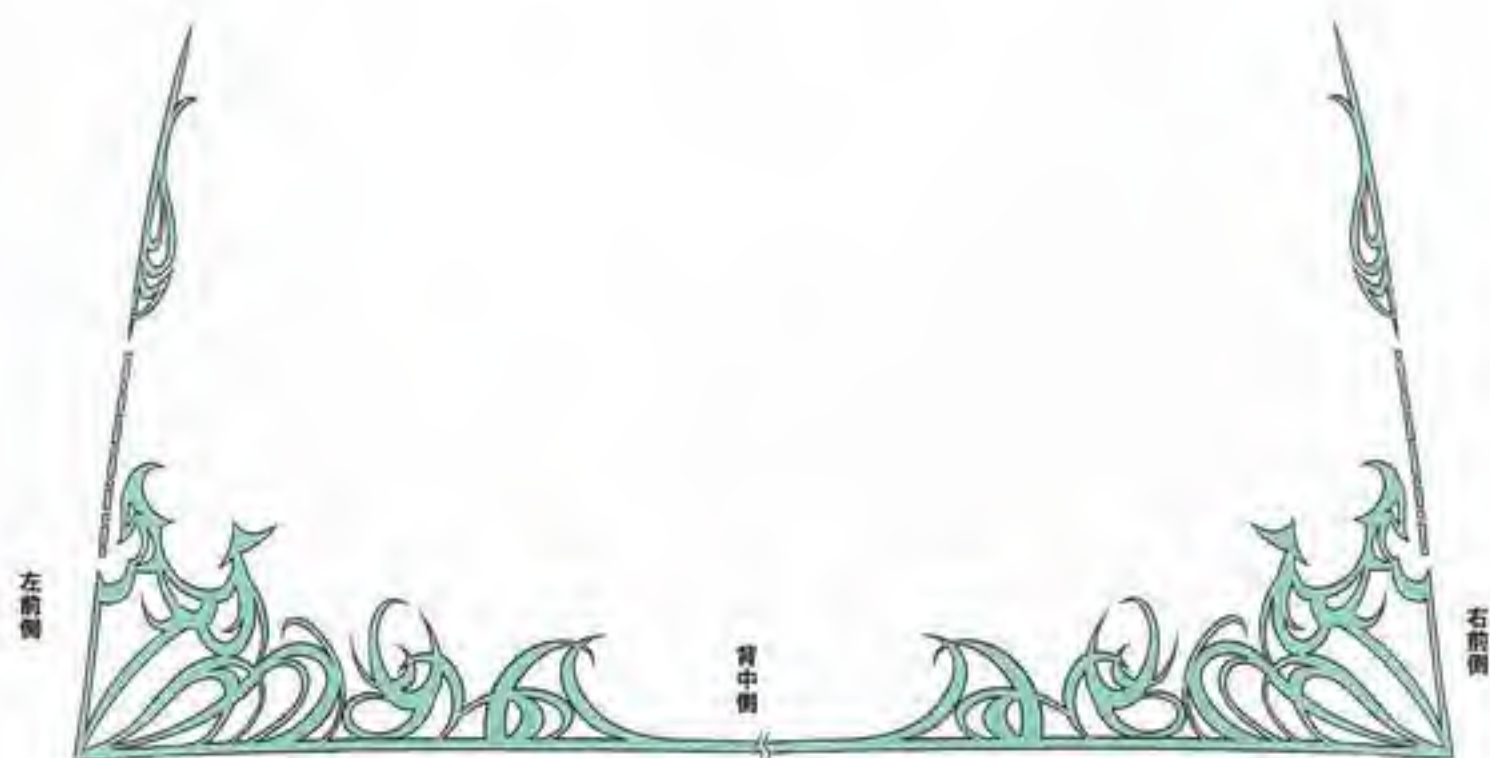


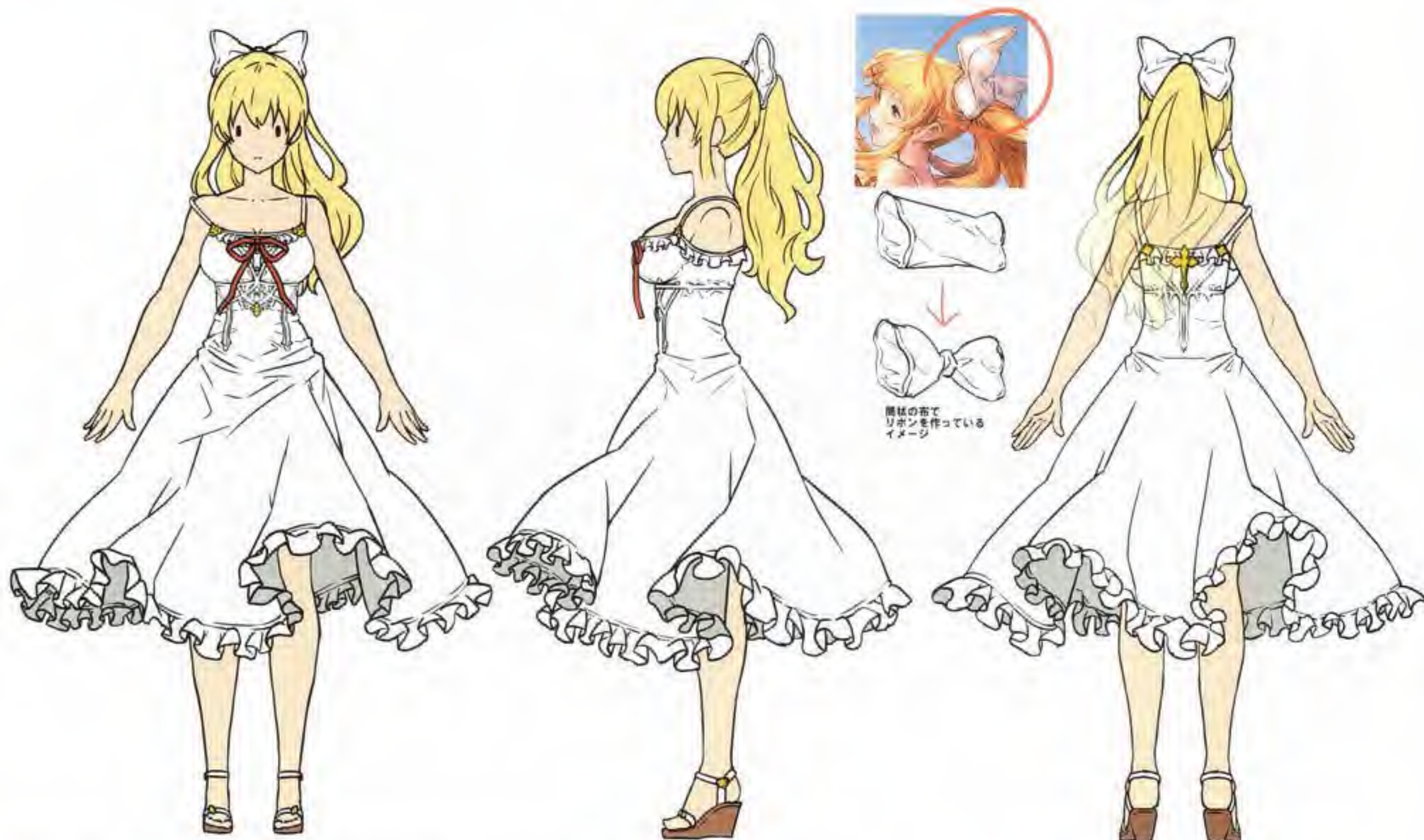
■ | 水着ソーン



カーディガン柄

■ | ナルメア キャラクターソングCD「泡沫夢幻・胡蝶刃」用コスチューム





■ | ヴィーラ キャラクターソングCD「アナザースカイ」用コスチューム



■ | 四騎士 キャラクターソングCD「Dragon Knights」用コスチューム





■ | ルリア アイドルコスチューム



袖側面
かざりリボン無し

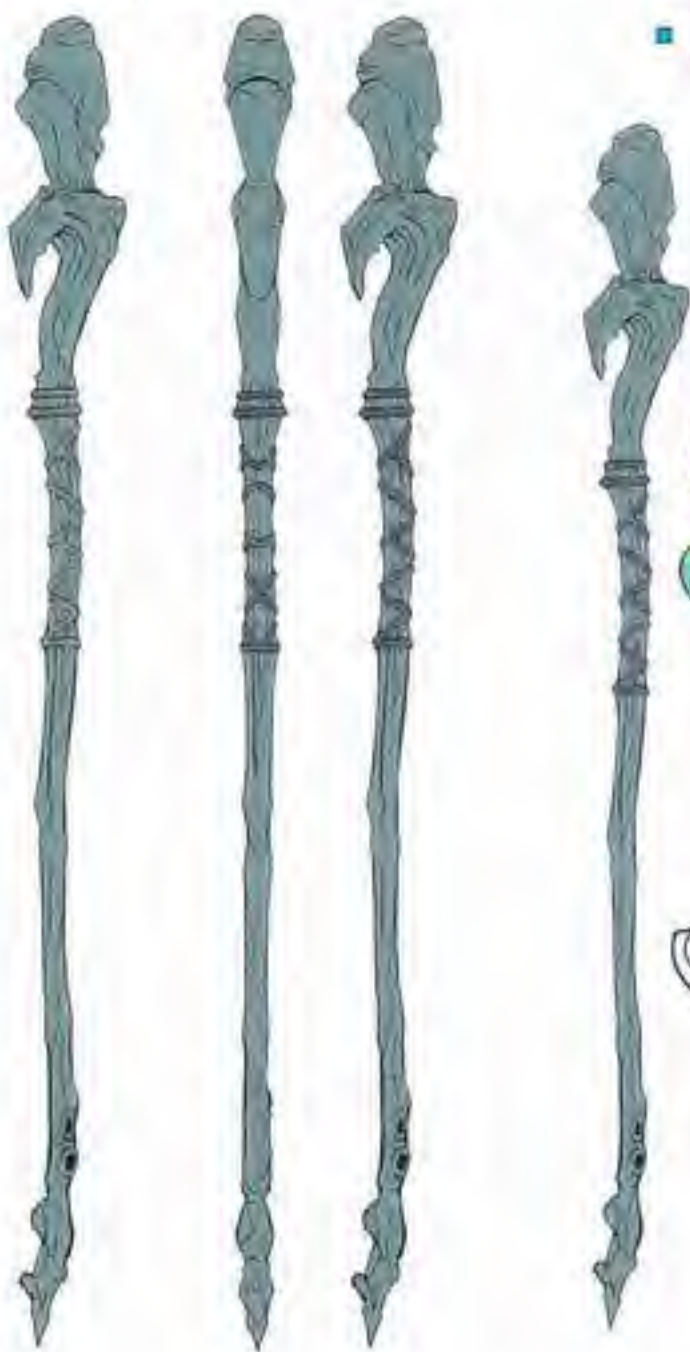


肩かざり
前面・後面



削いた泡木のような木の素材。初期

■ | イオの杖



■ | カリオストロのベルト

■ | ドランク人形



正面



側面

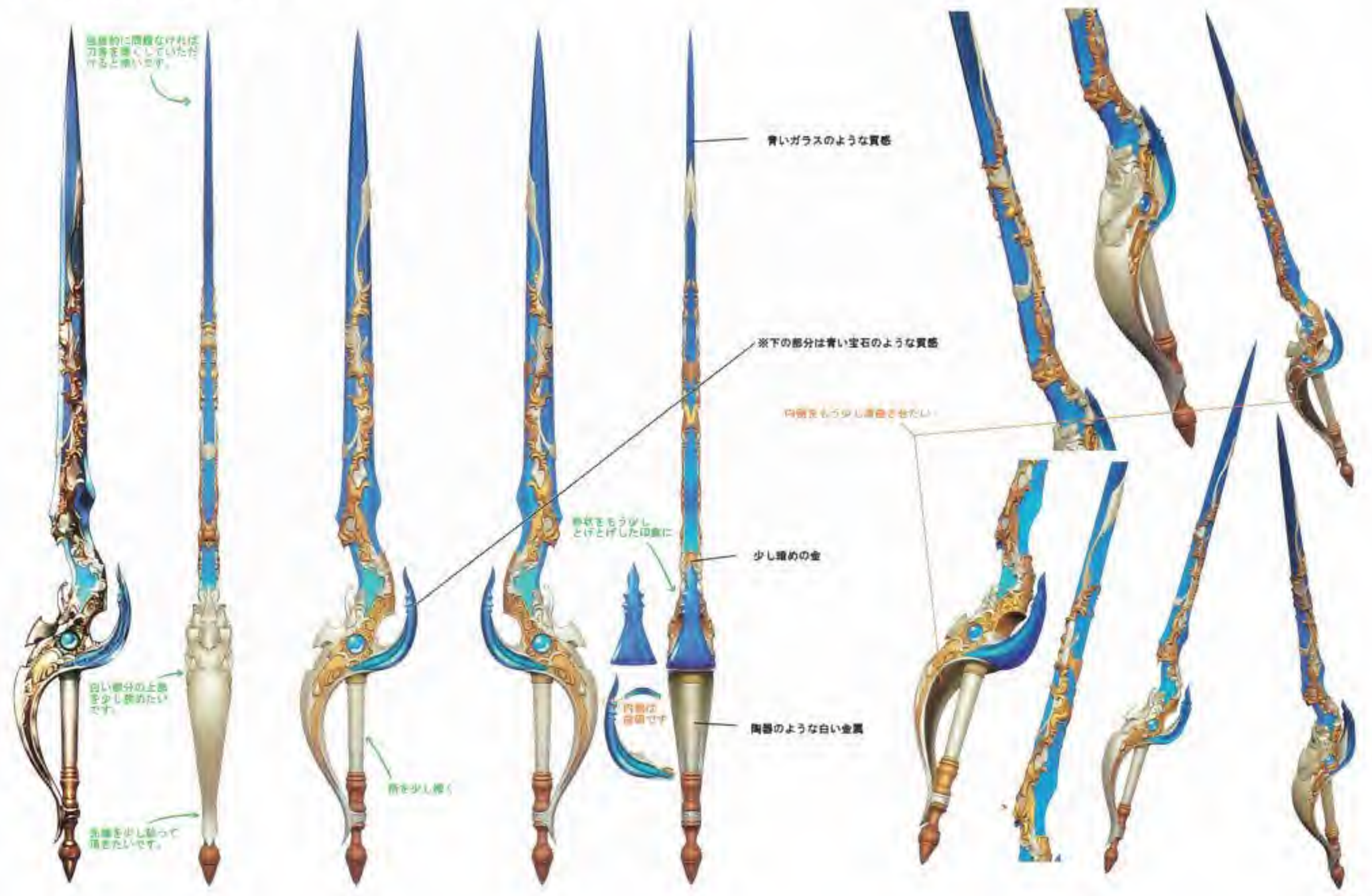


背面

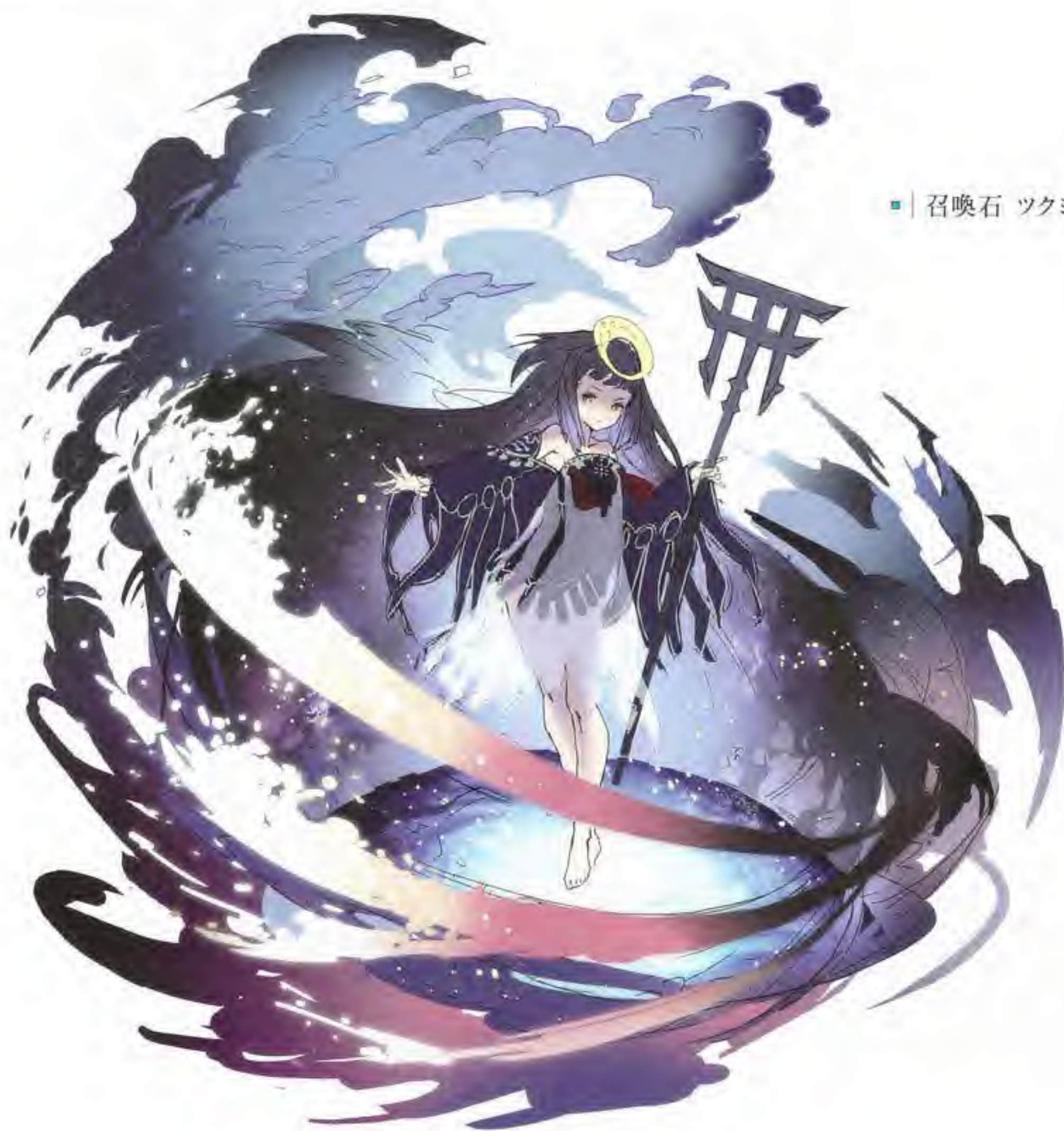


■ フェス用 クリムゾンフィンガー

■ フェス用 ミュルグレス



星晶獣



■ | 召喚石 ツクヨミ



■ | 召喚石 ハールート・マールート



■ | 召喚石 フレイ



■ | 召喚石 ハンサ



■ | 召喚石 気高き水神 ポセイドン

■ | 召喚石 愛と戦いの神 アナト





● | 召喚石 冥界の三頭犬 ケルベロス

● | 召喚石 白神の雲龍 シルフ



■ | 召喚石 マキュラ・マリウス (水着 Ver.)



■ | 召喚石 ノビヨ



■ | 召喚石 ナリタ





■ | 召喚石 兄弟砲ギガントブレイザー



■ | 召喚石 坑道用大型掘削機



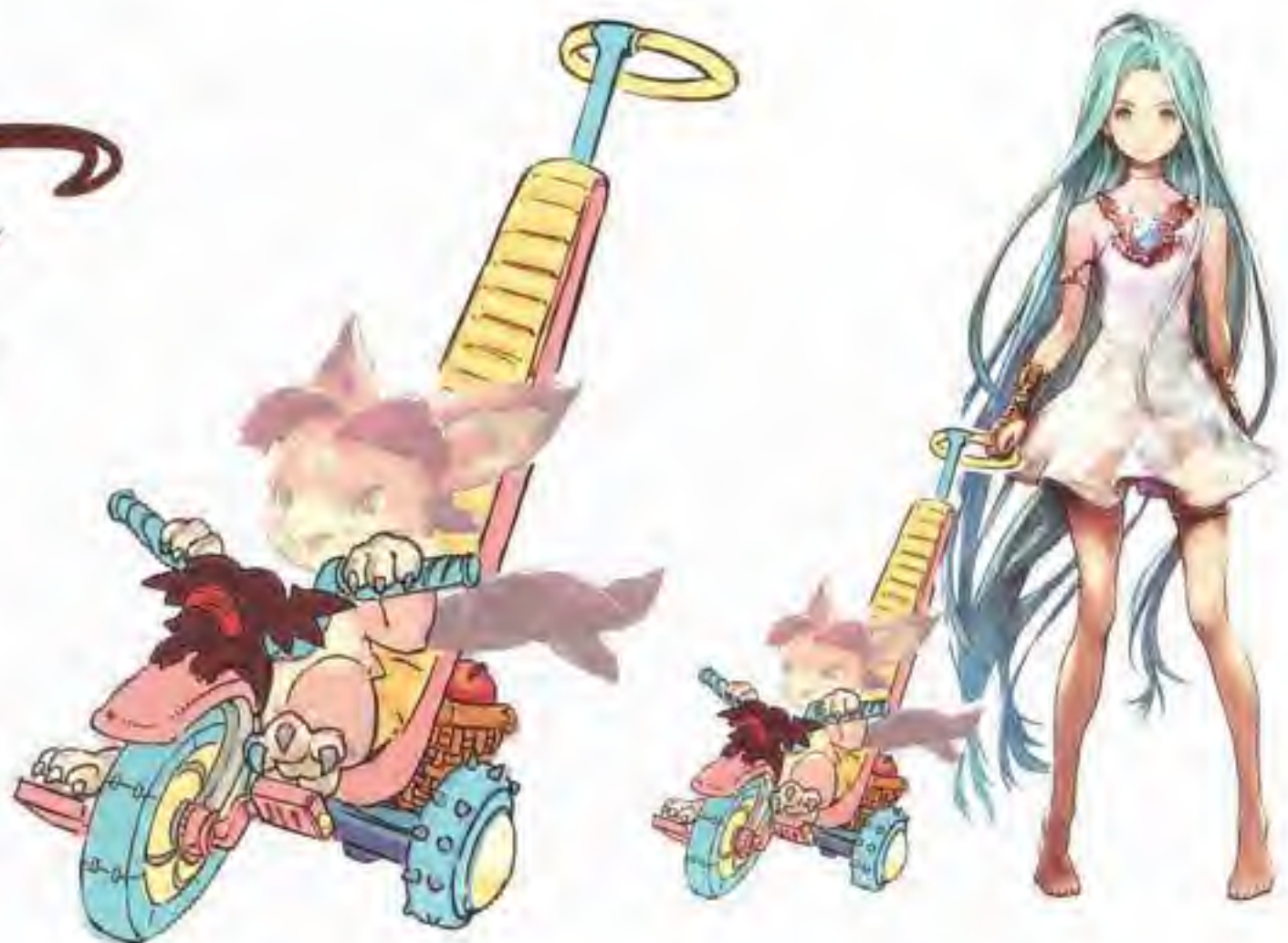
■ | 召喚石 デンキンナギ



■ | 召喚石 クッキング・ヴェイン



■ | 召喚石 ケッタギア



おまけ



■ | 召喚石 ティアマト・マグナ(最終上限解放)

■ | 召喚石 コロッサス・マグナ(最終上限解放)





■ | 召喚石 リヴァイアサン・マグナ(最終上限解放)



■ | 召喚石 ユグドラシル・マグナ(最終上限解放)

■ | 召喚石 シェヴァリエ・マグナ(最終上限解放)



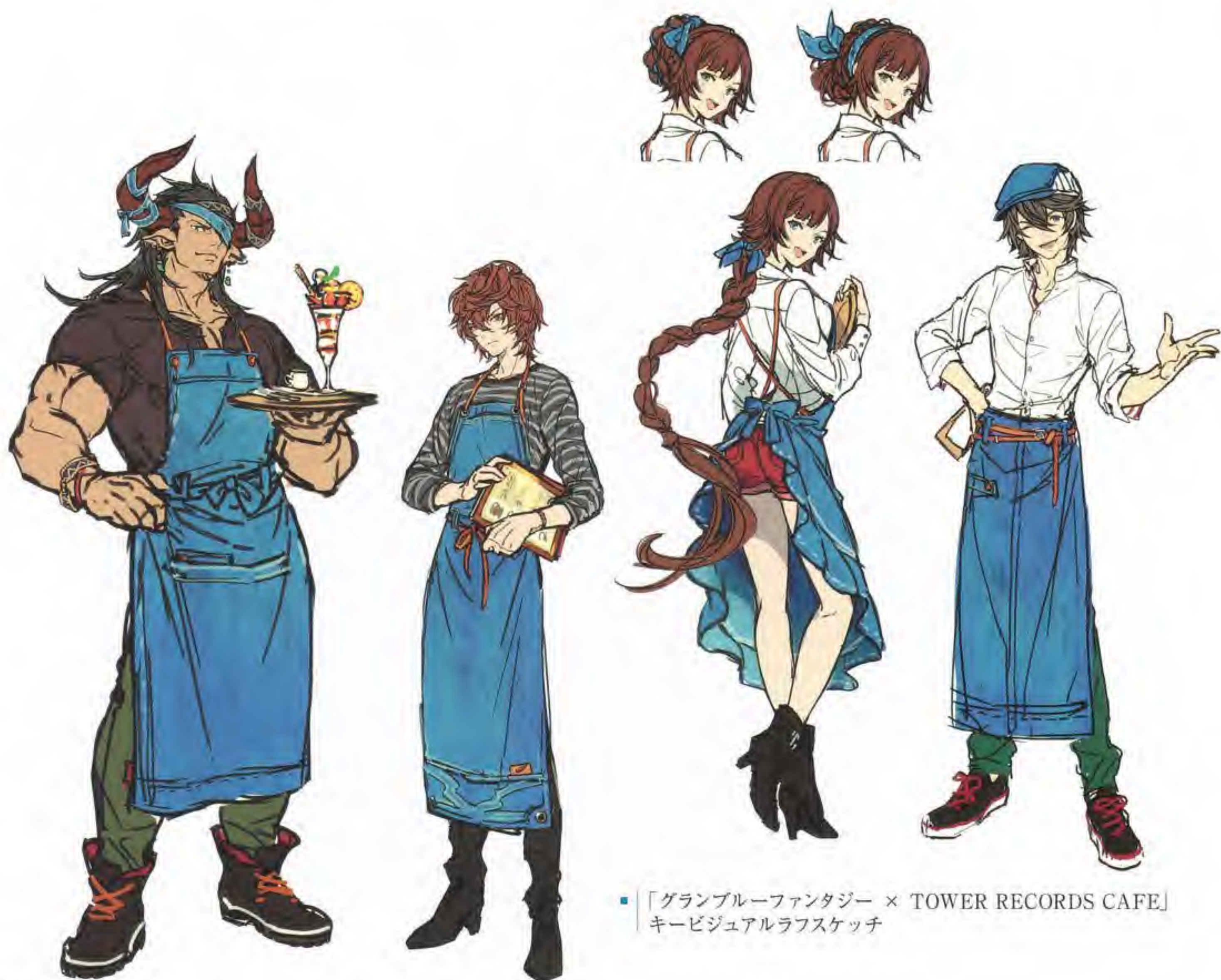
■ | 召喚石 セレスト・マグナ(最終上限解放)



その他



■ | グラブル展フリークエスト「グラサイ戦隊 キクウジャー」ラブスケッチ



■ | 「グランブルーファンタジー × TOWER RECORDS CAFE」
キービジュアルラブスケッチ

正面



側面



背面



■「るっ!」用ジェイド設定画



・インナーあり



■「グランブルーファンタジー × 執事眼鏡eyemirror」キービジュアルラフスケッチ



●「ダブルフェス2018」キービジュアルラフスケッチ

■「グラブルフェス2018」カリオストロの錬金実験室 設定画

・部屋案

錬金術部屋 A



高さが2階
何かが隠さ
キラソンの 時計と3

船型の店



お店っぽい部屋案

ポーション部屋



船置き場



カウンター



・グッズ案

チョコレートボックス



プリン



味は仮です

① (金手巻・ワロロロスプリント)



糖ケース



②



カップ



紙袋



③



ワロロロスの色と柄(金手巻)・ワロロロス(ワロロロス)・ワロロロス(ワロロロス)

ポップコーンバケツ



ポーションケース



お菓子ケース①



お菓子ケース②



①BOXチョコ



②本型BOX入りクッキー



変形パッケージ

③ペロペロキャンディー



GRAPHIC ARCHIVE V

EXTRA WORKS

SPECIAL INTERVIEW

『グランブルーファンタジー』 クリエイター座談会

今回の座談会では、ディレクターの福原哲也氏、そして、デザイナー陣を代表してコンセプトアートと背景イラストを担当した堀壮太郎氏ならびにイラストチームのリーダーである1せい氏という「グラブル」チームのキーマン3名に集まっていたき、「グランブルーファンタジー」のディープな5年間についてたっぷりとお話いただいた。

『グランブルーファンタジー』は こうして生まれた

——まずは「グランブルーファンタジー」5周年おめでとうございます。

一同：ありがとうございます。

——はじめにそれぞれの5年間を振り返りながらお話を聞かせてください。

福原：はい。

——福原さんは「グラブル」立ち上げの頃にCygamesに入社されたということになるのでしょうか？

福原：いや、もう少し前になりますね。2012年の4月に入社して、そこから9ヶ月経ったくらいにプロジェクトが立ち上がりました。それまでは「神撃のバハムート(※1)」にプランナーとして関わっていました。

——最初からディレクターという立場で参加されたわけですか？

福原：いえ、自分は「バハムート」の運営と「ナイツオブグローリー(※2)」の開発を並行しながらの状態で「グラブル」のデモ版を3ヶ月くらいかけて作りました。それを役員にプレゼンしてOKが出た次の日に社長(※3)に呼び出され、「君がディレクターやって」と。「え？ いいの？」と思いながらも、工数的には「バハムート」がメインだったので「うれしいですが、今抜けたらまずいのでは……」と社長に言ったら、「明日からバハムートの仕事はしなくていい。このプロジェクトのことだけ考えて」と返されて。

——デモ版を作成していたメンバーとはどういったスタッフだったのですか？

福原：メインはプランナー4人ですね。プログラマーも何人かとグラフィッカーもごく少数でしたが、その段階では木村さんがディレクター的な立場でした。プランナーそれぞれでバトル担当、クエスト担当、編成周りのシステム担当、パラメータ担当に分かれ、4人で手分けしながら進めていきました。

——福原さんはどの担当だったんですか？

福原：僕はクエスト担当です。ただ、RPGといえば「バトルが華」だと思っていて、「バハムート」でもマルチレイドのシステムを担当していたこともあり、「バトルのここはこう！エフェクトのタイミングはこう！」とか「編成はスクリーンショット撮りたくなるように短冊はこう！」とかいろいろと

ほかの担当パートにも口出ししていたら、「なんかお前エラそうにしてるから」となり……。

編：「じゃあ、ディレクターやったら」って？(笑)

福原：はい(笑)。

——堀さんは「グラブル」デザインの基本となるコンセプトアートを担当されて、背景イラストチームのリーダーだったわけですが、CyDesignation(※4)の立ち上げメンバーの1人になるわけですよね？

堀：そうですね。まあ、正確には2012年の夏にCyDesignationができた直後に業務委託の形でCygamesに参加しました。と同時にCyDesignationの仕事を手伝っているうちに「新しいゲームを作りたいね」って話になり、皆葉さん含めて数人でコンセプト描き始めました。「グラブル」に関わり始めたのは、福原さんよりも前かもしれません。

福原：そうですね。デモの企画開始時点でもう絵はありましたね。

堀：2012年の秋頃から描き始めていて、その年の年末くらいから福原さんとやり取りするようになったような記憶があります。

——堀さんはもともとはアニメーションの現場で活躍されていたわけですよね？

堀：僕はちょっとフラフラしてたところがありまして(笑)。いろんな現場を転々としながら「アニメもゲームも背景なら何でもやります」ってスタンスです。専門学校で非常勤講師をしたり、知人の漫画家の背景アシスタントをやったこともあります。

——1せいさんは現在「グラブル」のイラストチームのリーダーですが、どういった経緯で「グラブル」チームに参加されたのですか？

1せい：自分は2012年にイラストレーターとしてCygamesに入社しまして、「戦国SAGA(※5)」や「神撃のバハムート」といったタイトルでイラストを描いていました。前職でたまたま皆葉さんの制作風景を見ていたこともあって、趣味で皆葉さんのイラストを真似して描いたりしていたんですが、それを見た社長から「今、皆葉さんのキャラデザでプロジェクト始めてるんだけど、皆葉さんのラフをクリンナップしてくれない」って感じで声をかけられたのが始まりだったような気がします。若干うろ覚えですけど……。

——1せいさんの描く皆葉さんタッチのイラストにびっくりされたというわけですね？

1せい：いや、どうですかねえ……単純に人がいなかった

という理由だと思います(笑)。それから同じく「バハムート」でイラストを制作していた香川太郎(※6)さんといっしょに皆葉さんから上がってくるイラストのクリンナップをしつつ、追加のキャラクターの原案を描いてみたり……といった感じで「グラブル」チームに参加しました。

——堀さんは現在、大阪で「Relink(※7)」の開発に携わっているわけですが、これはいつくらいからですか？

堀：2016年の夏からです。

——それは「Relink」のアートディレクターとして転勤されたわけですよね？

堀：うーんと、元々は私事というか、家庭の事情で東京を離れて大阪を拠点にやりたかったので「大阪に戻るので退職させていただきたい」と話していました。でも、「ちょっと待って」って引き止められているうちに「Relink」が大阪で始まったので、「お、ちょうどいいからそれ見てよ」ってことに。

——本編の背景は現在はほとんど描かれていないのですか？

堀：はい、本編は全く描いてません。優秀なイラストレーターがしっかり支えてくれているのでその方たちをお願いして、今は「Relink」に集中しています。

『グラブル』チーム 5年間の日常とは

——「グラブル」の運営に関しましては、プロデューサーは木村さん(※8)と春田さん(※9)の2名で何度か変化がありました。福原さんはこの5年間一貫してディレクターというお立場なわけですが。

福原：はい。やっていることは何も変わらないです。イベントや仕様など立案してスケジュールを決めたり、キャラは次はこうしようとか、ゲーム内のものはもちろんとして、グッズやメディアミックス系のものもチェックしてます。

堀：福原さんが見ないといけないことは増え続けてますよね。

福原：そうですね。優秀な人も増えたので、自分はゼロベースで生み出すところの業務に集中していこうと。部分部分では任せておけるスタッフも増えていますが、なんだかんだ最終のチェックと判断は全部している……。任せることで「これで楽になるかな？」と思ってもすぐに新しい



PROFILE
福原 哲也

DTP・Webデザイナーを経て、フリーランスのゲーム及びアプリ企画・開発者として活動後、Cygamesに入社。「グランブルーファンタジー」の開発を手掛け、リリース後はディレクターとして多方面から「グラブル」チームを牽引し続けてきた。現在開発中の「GRANBLUE FANTASY Relink」および「GRANBLUE FANTASY Versus」の監修も務めている。



PROFILE
堀 壮太郎

アニメーションやゲームなど多彩な分野でアートディレクター、背景イラストレーターとして活躍後、CyDesignationに参加。キャラクターデザインの皆葉英夫氏とともに、「グランブルーファンタジー」の美麗な世界観を構築し、多数の背景美術を生み出してきた。現在は「GRANBLUE FANTASY Relink」のアートディレクターを務めている。



PROFILE
1せい

ゲーム会社でキャラクターデザイナーとして活動後、Cygamesに入社。「戦国SAGA」、「神撃のバハムート」など同社タイトルのイラストを担当後、「グランブルーファンタジー」の開発初期メンバーとしてイラストを担当する。現在もイラストチームのリーダーとして「神撃のバハムート」、「グラブル」のイラストを監修し続けている。

仕事が増えるので、今現在だと過去最大級に忙しいです。
——プロデューサーの木村さんと福原さんの仕事内容の違いとは、どのようなものになるわけですか？

福原: 基本的に、細かく現場を見たり動かしたりするのが僕です。木村さんとは2人で意見を持ち寄り話したり相談したりして、そこで決まったことを僕が具体化して現場に下ろしたりという感じですね。木村さんもゲーム好きなので、自分でプレイしたうえでアイデアを出してくれたり、仕様を見てくれたりすることもけっこうあります。プランナーから出てくる細かい数値などはダブルチェックも兼ねて2人でいっしょに見てたりしますね。

——木村さんは「グラブル」のほかにも「プリンセスコネクト! Re:Dive(※10)」や「Shadowverse(※11)」のプロデューサーでもあり、いろいろとイベントやインタビューなどにもたくさん出ておられますよね。

福原: かなり駆り出されていますね。イベントや大会などで土日が頻りに潰れて、大変そうです。

1せい: 世の中にはうちの社長だと勘違いされている人もいますね。

福原: Twitterで「社長ではありません」って自分で書いてますね(笑)。

——最近、植松さん(※12)と成田さん(※13)の召喚石も登場しましたが、「グラブル」の世界観の構築には作曲家の方々による貢献も大きいんですね。

福原: そうですね。音楽の力という影響は多大にあると思います。成田さんなんかはものすごく深いところまで「グラブル」をプレイしていますからね。たまに会うと「古戦場」のランキングで何位までいったとか、予選で肉を何万個集めたとか、この手順で何秒でボスが倒せるとか、そんな話を楽しそうにしてくれるので、自分もうれしくなります(笑)。

——すごいですね。

福原: 自分もリリース当初はかなり「古戦場」頑張っていましたよ(笑)。

——堀さんは当初は具体的にどういった部分を担当されていたわけですか？

福原: まずは背景のコンセプトアートからです。それから最初の頃は本編の背景担当も僕1人しかいなかったんで、ほぼ1人で全部描いていました。その後リリースまで少しずつ手伝ってくれる人に入ってもらいながら1年間くらいいろいろ描きためていたんですけど、いざスタートしたらそれを1ヶ月半くらいで使い切っちゃって、「やべえ、なんて恐ろしいゲームなんだこれは」って思いました(笑)。

——そうでしたか。

福原: 「Relink」に移る2016年の夏くらいまでの4年弱で、差分なども含めると確か350枚くらい背景画があったと思います。

——1タイトルのゲームの背景画としてはすごい枚数ですね。

福原: 今はもう背景も600枚以上あるんじゃないでしょうか(笑)。

——皆葉さんからは、アートコンセプトや背景関係についてすべて任されていたわけですか？

福原: そうですね。もちろん皆葉さんに見てもらいながらですが、基本、背景についてはすべて任せてくれました。

——1せいさんは先程皆葉さんのラフのクリンナップからスタートしたとおっしゃっていましたが、そのあとはどうなっていたわけですか？

1せい: ちょうどその頃からCygamesが新卒採用を始めていて、わりとすぐに「グラブル」のイラストチームにも新しいスタッフが入ってくるようになりましたので、彼らと協力しながら進めていきました。

——イラストチームはキャラクター以外にも星晶獣や武

器周りも担当するわけですね？

1せい: はい、そうです。あと騎空艇やケッタギアなどのガジェットもイラストチームで担当しています。

福原: キャラ班と背景班は進め方がかなり違う部分がありました……。

——どういった違いなんですか？

福原: キャラ班はラフデザインを起こす人とそれを線画にクリンナップする人、そしてフィニッシュの塗りのチームに分かれて……だいたいこの3チームでいいですね？

1せい: そうですね。基本は3つに分担して作業しています。長いメンバーになるとデザインから着色まで1人でこなせたりもするので、まるっとお任せするときもあります。ユーステスとかはそうですね。

福原: それが良いところでしたね。まあ、とにかくキャラクターと星晶獣はすごい数があるので、その物量を達成するためのある種の発明だと思うんですけど。

——なるほど。では背景チームは？

福原: 背景はちょっと……最初に1人で全部やっちゃったのがまずかった(笑)。基本ラフから最後の塗りまで全部同じ人がやるって流れにしちゃって、なかなか人が集まらない。分業にするべきだったかもと反省してます。

福原: ヘルプ的に皆葉さんが描いた甲板の背景とかもありましたね。

福原: 皆葉さんの手が比較的空いてるなって隙を見計らって、「すみません、ラフだけでもいいのでお願いします!」って手伝ってもらったりしました。

——キャラクターイラスト発注の流れはどのようなシステムなのですか？

福原: コンセプト程度か、ある程度ストーリーが固まった段階か、見た目やアイデア先行かとかはバラバラですが、基本は自分がコンテを書いてイラストチームに渡すといった感じですね。文章ではうまくイメージが伝わらなそうなのやつは簡単なラフを添えたりもします。

1せい: 発注が上がった時点で、制作進行の方と今誰が空いているかなどを相談しながら、ラフ・線画・着色の順番でスタッフに割り振って進行するといった流れですね。

——新しいキャラやモンスターは描く人が決まっているのですか？

1せい: いや、厳密に誰とかは決めていないです。基本はスケジュールの空いている順だったりもするのですが、イケメンが得意な人だったり、かわいい女の子が得意な人だったり、それぞれ得意なジャンルがあったりもするので、そこは適材適所をお願いすることが多いです。また、スケジュールの都合もあってすべてではないのですが、できるだけ同じメンバーが同じキャラを担当できるようにスケジュールは調整しています。ナルメアや最近だとサンダルフォンなんかもそうですね。余談ですが、今回の「GRAPHIC ARCHIVE V」のカバーは、先程お話ししたユーステスを担当しているメンバーの渾身の描き下ろしなので、ぜひ細部まで見ていただきたいです。



↑「GRANBLUE FANTASY GRAPHIC ARCHIVE V」カバーイラスト

——ゲーム本編以外で使用するイラストも皆さんが描いているのですよね？

1せい: そうです。雑誌やポスター、コラボイベント用の描き下ろしやMVのイラストなども、絵素材は基本的に社内で制作しています。10年以上ゲーム業界にいますので、まさか「からあげくん(※14)」と絡む機会があるとは思いませんでした(笑)。グッズ関係は外部のイラストレーターさんが担当することも多いのですが、「やすらかシリーズ」とか「クラシックピィ」などは社内のグッズ担当の人が描いていますね。

——武器などのデザインについても同じ方法ですか？

1せい: いや、武器とガジェット周りについては、これはもう天才的なスタッフが1人いて、その人を中心にデザインを進めてもらってます。

福原: 銃とかメカとか大好きだし、独創的なクリーチャーも得意ですね(笑)。

福原: コロマグとかサジタリウスも確か……。

1せい: そうです。マグナシリーズはほとんど彼です。あと年末のジョヤやマグとか、最近では「プレミアムフライデー」のエビなどのメカ系はその人にお任せしてます。銃好きなので銃工房の三姉妹も彼が手掛けています。彼のデザインはシルエットのとり方がめちゃくちゃ神がかったので、いつかどこかで立体化してほしいです。

——1せいさんのチームが、Cygamesのほかのタイトルのイラストを描くこともあるんですか？

1せい: ほとんどないです。ごくまれにほかのプロジェクトのヘルプに入ることもあるのですが、その場合はそのプロジェクトに沿った絵柄で対応することが多いです。基本的にはプロジェクトごとにイラストチームが敷かれています。その中でも「グラブル」イラストチームの人数がもっとも多いです。

——リリース当初、「グラブル」チーム全体では何名くらいいたのですか？

福原: えーと、イラストはどうでしたかね……20名くらいだったですかね。

——5年たってCygames自体も大きくなりましたが、「グラブル」チームも現在はかなりの人数になったわけですね？

福原: そうですね。今は運営以外にイラストチームや細かいスタッフも含めれば200名近くはいます。

——そんな変化の中、福原さんはわりと飄々と申しますか(笑)、あまり思い詰めたりもせずやっこらたように見受けられますが。

福原: 基本的に毎日大変なのでその瞬間、瞬間でのごとしが考えられないといいますが(笑)。スタートした頃は大変すぎて数ヶ月分の記憶を失ってるんですが、「ヒットしたらいいなあ」とか「グッズ出たら全部買いたい」くらいのことを思ってたような気はします。

——途中でほかのタイトルや違う仕事をやりたいと考えたことはなかったのですか？

福原: うーん、あまりないですね。自分はCygamesに入る前からいくつも企画を立てていて、入社後も会社の仕事と並行して自主制作のゲームアプリをリリースしていたりしたんですよ。それで開発中やサービスイン後も企画を社長に何度も出したんですけど、「君にどれだけ人を割いてると思ってるの?」って怒られたりしました。

1せい: 「グラブル」に集中してとか言われてましたよね(笑)。

福原: 2016年初頭から「Relink」が始まって、そこから1年くらいして「GBVS(※15)」も始まって……。流石にもうほかのことを考える余裕はなくなりました(笑)。

——ゲームタイトル、しかもオンラインゲームのディレク

【※1】2011年9月にリリースされたCygamesが開発・運営するカードバトル型RPGソーシャルゲーム。

【※2】Cygamesが2013年11月にリリースしたソーシャルゲーム。2017年1月にサービス提供が終了した。

【※3】株式会社Cygames 代表取締役社長、渡邊耕一氏。

【※4】株式会社CyDesignation(サイデザインエーション)。2012年6月に設立された皆葉英夫氏が代表を務めるデザイン制作およびゲーム企画・制作関連事業を手掛ける会社。現在、堀氏は同社取締役。

【※5】Cygamesが提供していた戦国時代を舞台にしたカードゲーム。現在は株式会社サムゲップによるスマートフォン向けゲーム「戦国炎舞-KIZUNA」としてサービスが提供されている。

【※6】「神撃のバハムート」、「Shadowverse」といったタイトルで、多数のイラストを手掛けるイラストレーター。

【※7】「GRANBLUE FANTASY Relink」グランブルーファンタジーリリンク)。「グランブルーファンタジー」を題材としたPS4向けアクションRPGゲーム。福原氏が監督、堀氏がアートディレクションを務め、現在大阪Cygamesで開発中。

【※8】木村唯人氏。「グランブルーファンタジー」のリリース当初および現在のプロデューサー、Cygames 取締役。

【※9】春田康一氏。「グランブルーファンタジー」2代目プロデューサー。現在は株式会社LogicLinks 代表取締役社長。

【※10】2018年2月にサービスが開始されたCygamesが開発・運営するスマートフォン向けアニメRPG。

【※11】「Shadowverse(シャドウバース)」。2016年6月にサービスが開始されたCygamesが開発・運営する対戦型オンラインレーティングカードゲーム。

【※12】植松伸夫氏。「グランブルーファンタジー」サウンドディレク

ター。「ファイナルファンタジーシリーズ(株式会社スクウェア・エニックス)」など数多くのゲームタイトルの楽曲を手掛けた作曲家。

【※13】成田 勲氏。「グランブルーファンタジー」コンポーザー。数多くのゲーム音楽の作曲・編曲を手掛け、現在は管弦楽・吹奏楽・室内楽・映像音楽など多彩な分野における作曲活動を展開中。自身が主宰するバンド「Stella Magna」にて国内外での演奏活動も行っている。

【※14】2015年5月に実施された「ローソンタイアップキャンペーン」では、ゲーム内で使用できるアイテム「ローソン限定からあげくん5種セット」がプレゼントされた。

【※15】「GRANBLUE FANTASY Versus(グランブルーファンタジー ヴァーサス)」。「グランブルーファンタジー」のキャラクターによるPS4向け対戦格闘ゲーム。こちらも福原氏が監督を務めており、開発は株式会社アーキシステムワークスが担当。

ターというのは非常に激務なわけですが、長く続けてこれられた秘訣みたいなものはあるのですか？

福原: 秘訣は……たぶんないんじゃないですかね(笑)。何事も真面目にコツコツやることだと思います。毎日のアップデートとか毎週のイベントをちゃんと形にしてユーザーの皆さんに届けられて、その反応が返ってきて……というのは、とてつもなくやりがいがあると思っているので、自分以外のスタッフもみんなそうじゃないかなとは思っています。

「王道ファンタジー」の世界観とキャラクターデザインの変遷

——「グラブル」の世界観デザインに関しては、開発当初から現在まで絶対に外してはいけないというコンセプトがあるわけですよね？ 北欧神話的というか牧歌的な風景など、いわゆる「王道ファンタジー」という基本デザインですが。

福原: そうですね。もちろん基本となる軸は変わってはいないです。ただ5年という時間の積み重ねや世の中のトレンドの変化などもありますので、スポット的に新しい要素を探り入れてみたりもしていますね。

——開発段階で堀さんが考えたアートコンセプトとはどのようなものだったのでしょうか？

堀: 最初に皆葉さんたちとコンセプトを描き始めたときは、ハイファンタジーだったりダークファンタジーだったりデフォルメだったりとかかなり自由に出したんですけど、結果的にこういう美術に決まったのは、やっぱり王道ファンタジーをやりたいということですね。イメージとしては、あまり近未来なSF寄りな感じではなく、産業革命以前の中世というか……レンガや煙突の煙、草や泥や革の匂いがするFF5(※16)くらいの昔ながらの牧歌的世界観ファンタジーを、ちゃんと表現してみようよということになったんです。

——はい。

堀: キャラクターや星晶獣は、皆葉さんたちの手によるファンタジーで魅力的なデザインでくるといって絶大な信頼がありました。そのキャラクターや星晶獣が活躍する舞台として背景美術コンセプトをどうしようかと。壮大な空の世界を表現する空気感や光、影の中の表現、色使いを王道ファンタジーとして間口を広くするにはどうすべきかという点が悩みどころでした。そこで1990年代の「ジブリアニメ」の美術の要素を分解して展開しようと考えました。誰もが落ち着く、そして嫌われない空気感というか、すーっとその世界の物語の中へ入れる美術として、ダークでもハイでもアースカラーでもなく……。

——山本さん(※17)や男鹿さん(※18)の美術ですね。

堀: そうです。だから最初にポート・ブリーズの街を描いたときも、緑の中にもいろいろと色ブレがあったり、青空とかもあまり彩度を高くせずできるだけ抑えてそれでも光を感じさせる……そういった手法をベースとしてそこにファンタジーな要素を少しずつ追加していく、そういう意識で美術コンセプトを構築していきました。

——なるほど。

堀: そうした背景美術にキャラクターたちを乗せて物語が描かれれば、間口の広い王道ファンタジーになるのではないかと期待して、それを軸としたコンセプトにしたわけです。

——以前皆葉さんにお話をお聞きした際にも、「空の色の使い方が絶妙なんです」と絶賛されていましたね。

堀: あら、ほんとですか？ ありがとうございます(笑)。僕がこの業界に入ったキッカケも「ラピュタ(※19)」を観たときの衝撃が原体験なので、「グラブル」背景のところどころにも「ラピュタ愛」がこもったオマージュ的な要素が仕込んであったりします。

——そうだったんですね。

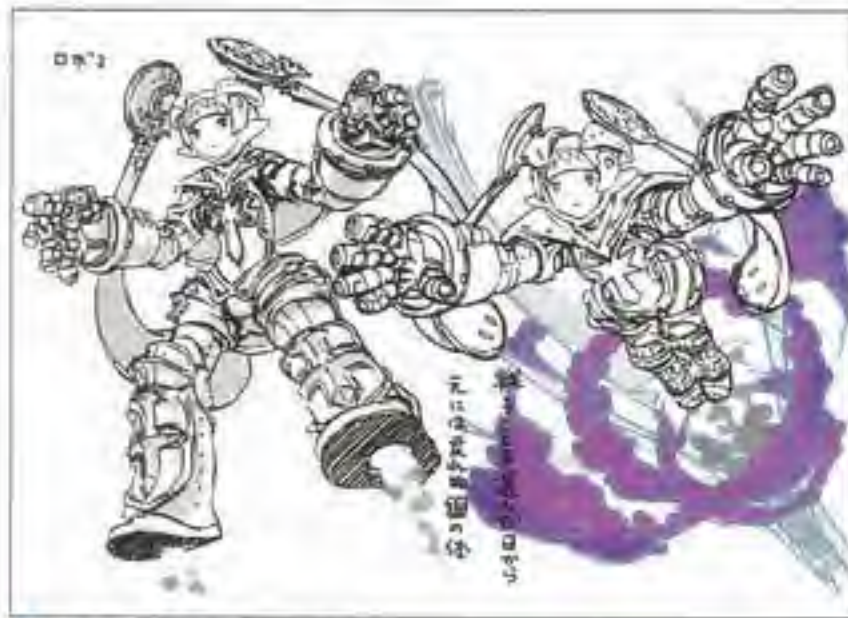
堀: ただ、一方で「ロボミ」が受け入れられた時点で世界観が一気に広がりましたね。

——変化のきっかけは「ロボミ」ですか(笑)？

福原: 意図的に変化球を投げたのは「ロボミ」が最初ですね。

堀: あれは「あ、やったな」って感じました(笑)。

福原: 「ロボミ」に関しては実は発注したわけじゃなくて、皆葉さんが突然ラブを持ち込んできたんですよ。「こんなのどうでしょう」って(笑)。



↑皆葉氏が提出したイラスト

——企画自体が皆葉さん案件だったんですね？

福原: そうです。その場では「変わって、いいですね！」って言いながら、内心「どうすれば……」みたいな(笑)。

——福原さんもノリノリだったわけではないのですか？

福原: 好きなノリではあるんですが、考えなしに登場させても出オチで終わると思い、半年くらい寝かせつつ毎日どうしようかと考えてたんです。それから「王道ファンタジーでロボットをやるなら……王道ロボットアニメだ！」とひらめいて、プロットも書いてみました。それでもやはり異質ではあったので、皆葉さんと社長に見てもらいました。

——どんな反応だったんですか？

福原: プロットの最後のページにロボミが造られた太古の時代の設定とあらすじがまとめてあって、そこに「——メグミは妊娠していた。」という一文があったんですが、そこで2人とも爆笑して「なんだかすこみを感じるから、いける気がする」と(笑)。で、GOが出てあとは扇々と作っていったんですが、リリースの数日前になって皆葉さんが「これウケなかったら僕引退します」とか言いたり、当事者たちのプレッシャーはそれなりにありました(笑)。

——結果、大反響でしたよね。

福原: ほんとに、受け入れられてよかったって思いました。

堀: 背景も楽しかったですよ。研究所のプールが開くレイヤー作って「バーン！ バーン！」って動いてるの福原さんに見てもらったときは爆笑しました(笑)。これが受け入れられたなら雲の向こうに何があっても大丈夫。無限に広がる空の広さというか、「グラブル」の可能性をメチャクチャ感じました。

——近年はコラボレーションイベントや企画ものも増えて、なかなか「グラブル」世界観で収めるのも難しい状況にもなってきましたよね。

福原: コラボグッズでキャラに現代風の衣装を着せるというのやりましたね。

——四騎士の「コラボレーション眼鏡(※20)」のイラストですね。

福原: 最初は「どう受け取られるんだろう」と思ったのですが、かなり好評でこれもホッとしましたね。ファンアートを描かれる人からは「鎧着せなくていいんだ」って声もあって、そういう受け取り方もあるのかって(笑)。

——四騎士は人気ありますよね。

福原: ファンアートというのは昨今において“生もの”であるタイトルを盛り上げる重要なコミュニティだと考えています。「バハムート」に携わっていた頃、カードイラストが緻密すぎて、なかなかファンアートの広がりを感じた部分があったと個人的に感じていました。それ自体は重厚で高品質な世界観の表現なのでとても良いことですし、簡単には真似できないクオリティですから、それが悪いという意味ではないです。ただ「グラブル」はそもそも方向性が違う、最初からいわゆる「キャラゲー」として広がるようなコンセプトでいたのですが、どうしても複雑なデザインの鎧などは増えていきました。それでも、最近は何となく「グラブル」のイラストを描いてくれる人が増えてきてうれしいですね。それもいろいろなアプローチをしたからかなという実感はありますね。

——なるほど。ところで、コミックなどでは5年間も続くと初期の頃とタッチや雰囲気が変わってきたりするものですが、そのあたりの変化に関してはいかがでしょうか？

1せい: デザインといいますが彩色の部分なのですが、変化し始めたとしたら「このタイミングかな？」という時期はあります。

——それはどういうタイミングだったんですか？

1せい: あれはたしかヴィーラの抱き枕や「グランブルーファンタジー・クロニクル」の表紙や雑誌の表紙など、ゲーム以外での展開が増えた時期だったと思います。

——印刷物ということですね。

1せい: そうです。それまでは基本的にはスマホ画面で表示されるイラストだけ考えていけばよかったのですが、徐々に書籍やグッズなどの展開が増えてきていた時期でした。「グラブル」の彩色は当時だと珍しい逆光を使って表現するタイプの絵作りをしていたので、既存のタイトルなどに比べるとキャラクターのトーンは全体的に暗く重めだったんです。僕らもそれを良しとしてそのまま制作していたんですが、そのまま印刷すると色が死んじゃって……。とくに肌の色ですが、なんだかゾンビっぽいというかなりくすんでしまうわけです。

——これはゲームイラストを印刷するときの宿命的な問題点ではありますね。本書も印刷時には大幅に調整を加えています。

1せい: 駅にどこか一と貼られる巨大サイズのポスターなども出てきたわけで、常に色校正を出してもらえなかったりしてこれは困ったなと。そこで「印刷物に使用しても死んでしまわないような色を探していこう」と着彩のチームリーダーと模索しました。ちょうど「シンデレラガールズ」コラボが好評だったりしてユーザーの層も広がったので、絵作りについてはワントーン明るく、もう少し間口を広げる方向に舵を切っていました。その後は業界の流行や新しい表現方法を少しずつ反映させつつ……という感じで今の絵柄になっています。

——この5年間でイラストチームのメンバーが大きく変わってきたということはあるのですか？

1せい: 実は「グラブル」イラストチームは開発初期よりも人数は増えましたけれど、メンバーの構成自体は5年間ほぼ変わっていないんですよ。絵がけっこう変わってきたので「メインで描いていたスタッフが抜けてしまったから絵が変わった」といったご意見を見かけることもありますが、そんなことはとくになくてですね……。

——そうなんですか。

1せい: 自分を含めてですが、開発段階から所属していた人が現在もほとんど残っていますし、そういったスタッフが今は各パートのリーダーとして活躍しています。最初は初期ジョブを塗っていたりしていた人が現在の着彩のリーダーです。その人が手掛けた5周年のキービジュアルを見ていただければ、そのアップグレードぶりが見てとれると思いますので、ぜひこれまでの「GRAPHIC ARCHIVE」を見比べていただければと思います。



↑5周年のキービジュアル

堀:良さを残しつつ、少しずつ時代に合わせて改良しているというスタンスですね。

1せい:はい! この5年の間でメンバー自身も日々成長し続けているので、応援していただけますと励みになります。——わかりました。アップデートやイベント、新キャラやジョブの追加などについては、1年間くらいのスパンで決められているのですか?

福原:大枠はそうですね。具体的に決定するのは半年先くらいまでにはなるんですけど。イラストだけでも最近はかなり物量なので、頑張って早めに伝えられるようにしています。新空域の背景とかは1年以上前からストックで描いてもらっていましたね。

堀:そうですね。なぜかあれはめっちゃ時間かけてちまちまと描いてました。

——最近ではキャラクターも新しいポーズが大幅に追加されました。

福原:会話シーン用に描き下ろしたイラストをバトルなどで表示できるよう拡張したのですが、想像していたよりも好評でよかったです。水着キャラのEX POSEのシステムを流用しての思いつきだったんですが、「ラブライブ」や「プリキュア」とのコラボでも効果的に活用できたので、「EX POSE作っというてよかった!」と思いました(笑)。

1せい:個人的にはEX POSEの監修時期が一番楽しいです。お題が「グラビア風」でいただくので、「どこまでイケるかな?」と探りながら毎回はおちゃけさせていただいています。福原さんありがとうございます。

——上限解放イラストも最近では変化がありますよね?

福原:このところ背景付きが増えましたね。

1せい:僕はあれは背景じゃなくてあくまでエフェクト、エフェクトなんですと言い続けます(笑)。単純にマイページ映えもするので、やれるタイミングで適度に挟ませてもらっています。

——今回の「EXTRA WORKS」では未採用となったポーズイラストもあえて大きめに掲載していますが、新キャラや新ポーズのOKを出すのはどなたですか?

1せい:最終的には皆葉さんと福原さん、あと社長ですね。

——渡邊さんもチェックなさるんですか?

1せい:見ます(笑)。

福原:社長は全部見えます。

——そうなんですか。

福原:僕と皆葉さんと社長で定期的に打ち合わせをしているんですけど、グラフィック関係は毎回そこでチェックしていますね。堀さんがこっちにいたときは堀さんにも参加していただいていた。

堀:あらゆるグラフィックは全部そこで見えますね。

——福原さんのほうで、上がってきたイラストにダメ出しや注文を出したりすることも多いのですか?

福原:いえ、ほとんどないかな。仕様はそぐなかったり、設定面などでちょっと違うことがあればお願いするくらいです。発注のコンテに沿ってれば、あとは基本自由にやってもらって……敵とかに関しては上がってきたものを見てからモーションを考えてますからね。デフォルメキャラは工程的に後戻りがきかないので、絵コンテがガッツリ切られますが、そのほかは仕様で縛ると面白い絵が出づらいだろうなと思ってます。

——そのへんはデザイナー出身ならではのご配慮ですね。

1せい:ほんとにありがとうございます(笑)。

——ただ、すごいサイズの武器を持っていたり、やたら大きいキャラもいますよね。最近では複数キャラで1体というキャラも増えてきましたし。

福原:制服コルワの上限解放イラストとか「完全にマイページでの表示のこと忘れてるだろうな……」と思いました。特殊な仕様で実装してもらいました(笑)。

1せい:複数キャラなどにもまんべんなく力を注いでるので、この本などで大サイズで細かいところまで見ていただ

けるようになったのはありがたいです。

——バトル画面で周囲のキャラまで隠しちゃう場合もありますよね。

福原:実はそれ、以前に比べてあまり気にしなくなりました(笑)。自分が子供の頃遊んだゲームで「新桃太郎伝説(※21)」というRPGがあったんですけど……。

——はいはい、ハドソンのタイトルですね。

福原:普通のキャラは正方形の比率に収まるドットで描かれているんですが、一部のキャラは4マス分のサイズがあったり、高さが3キャラ分あったりするのがあるんですよ。しかも、それらが仲間になって後ろに並んでいくという。子供心にそんなことを楽しみながら遊んでいたことを思い出したんですよ(笑)。そのオマージュじゃないですけど、そういう“アンバランスな部分”もアプローチによっては面白くできるのかなって最近思い始めてきたんですよ。——なるほど。ところで皇晶獣やイベントで登場するモンスターなどは、そろそろネタが尽きてきたなどという難しさはないのでしょうか?

1せい:いや、そこはチームの強みというか、困ったらコンペをしたりするのでそういう悩みはないですね。ただ、線画を引く際に竜関係の鱗を描くのはしんどいという声をよく聞きます(笑)。「鱗描きすぎて疲れたんで次はキャラ挟んで〜」などとスタッフはよく嘆いています。

福原:「鱗のある生物は大変だ」とか日報に書いてありましたね。

——イラストチームの皆さんは、新キャラやモンスターをデザインする際に、いわゆる“皆葉デザイン”みたいなものは意識なさっているわけですか?

1せい:それは当然意識しています。皆葉イラストの世界観とかデフォルメ感とかは皆葉さんにしか出せないものではありますが、できる限り近づけようとは努力しています。

——現在でも新しいキャラなどを、皆葉さんをお願いするということはあるのですか?

福原:ええ、あります。皆葉さんが「空いたんですけど、次ありますか?」と聞いてくださるので、「ではこれを……」と、いろいろなデザインをお願いしています。

——このキャラはぜひ皆葉さんをお願いしたいという場合もあるのですか?

1せい:はい、ありますね。福原さんから発注リストが上がってくるわけですが、現場で「このキャラは皆葉さんの絵で見たい!」みたいな話になることはよくあります。そういうときは大体やっていただけることになるので、凄くテンションが上がりますね。

——最近ですとどんなキャラクターが皆葉さんデザインになりますか?

福原:「000(トリプルゼロ)」のサリエルはそうですね。

1せい:もともとハールルート・マールルートが皆葉さんのデザインでして、その流れでお願いさせていただいています。



↑ハールルート・マールルート

福原:クリーチャー系だとケルブも皆葉さんです。

1せい:天司系はやはり皆葉さんじゃないと……というのはあります。羽がもうホントにめっちゃかっこいいので。

福原:「失楽園」をやることになって「新しい天司のハールル

ト・マールルートです! 双子です! こっちはメタロンで6枚羽です!」と説明したら「羽も描きたくない……」って言ってましたよね(笑)。

堀:羽とロゴはもうたくさんって。

——タイトルロゴですか?

堀:皆葉さんはロゴもすごい数やってます。「グラブル」本編はもちろんですけど、「GBVS」と「Relink」も皆葉さんにやってもらってます。

福原:ほかのタイトルでもかなりデザインしていただきました。「ナイツオブグローリー」もそうでしたね。ああ、あとアニメ(※22)とオーケストラ(※23)のロゴもですね。

——そうだったんですか?

堀:同時期に3つ描いてたときは「皆葉さん、悶絶ロゴ地獄ですね」って言ったたら、「ロゴデザイナーじゃないんですけどー」と嘆いてました(笑)。まあ、とりあえず皆葉さんに頼んだら、「王道ファンタジー」のロゴになるだろうって絶対の安心感がありますからね。仕方がありません。

1せい:あとジョブに関しては今でもほとんどが皆葉さんのラブですね。

——そうなんですか。

1せい:はい。レスラーが上がってきたときは衝撃でした。

堀:レスラー!(笑)。

1せい:ジョブによって主人公の体格も変わったりするんですけど、「ここまでやっちゃっていいんだ」って思いましたね(笑)。

福原:「ソルジャー」はなぜかロゴ付きで謎の気合いを感じましたね。

5年間の財産から広がる新たなデザインワーク

——この5年間のデザインワークでこれはキツかったという思い出を聞かせてください。

1せい:そうですね、キツかったというが大変だったという意味では、バレンタインのお返しの2年目ですかね。

——バレンタインとホワイトデーの「お返しプロマイド」ですね。

1せい:イラストチーム発信の企画だったのでこちらで始めたことではあるのですが、400枚の色紙に色を付けていたときはメンバー一同いろいろとハイになってました。

——全員にお返しするというのは、はたして可能なかと心配しましたが。

1せい:いや、直接ユーザーにお返しする機会なんてそうそうないので、みんな楽しんで取り組んでくれていました。空いた時間を上手く使ってワイワイと。色紙のときは線画ということもあり作業感にも十分実現できるラインではあったのですが、2年目は「ちょっと別のものにしたい」という話がスタッフの間で出まして。すったもんだの末に「去年の線画(色紙)があるし塗ろうか」と。

福原:「今年は色つけます」っていつか見せられて、「ホント大丈夫? 死なない?」って思ったんですが「セビア調で2色程度なんで!」と言われて、それなら……とOKしたら、最終的にはフルカラーみたいなのが大多数だったんでびっくりしました。

1せい:2色塗りくらいならボリューム的にいけるかも、背景もこういう処理で、みたいに設計はしてたんですけど、だんだんみんな筆がノってきて……。

堀:そりゃそうですね、みんなやっちゃうんですよ。止めないと(笑)。

1せい:その時期を越えたあたりからチームの彩色速度が爆速になります。あの経験があって、今の尋常じゃない応援イラストの制作スピードが実現できていたりします。

——背景チームのほうは、スタッフが増えて楽になったというのはいつくらいからだったんですか?

【※16】『ファイナルファンタジーV』。1992年にスーパーファミコン用のソフトとして株式会社スクウェア(現スクウェア・エニックス)から発売された『ファイナルファンタジーシリーズ』の本編第5作目。

【※17】山本二三氏。アニメーション美術監督、アニメーション監督。「未来少年コナン」、「ルパン三世 カリオストロの城」などのアニメ作品で美術監督・背景を手掛け、「天空の城ラピュタ」以降、「火垂るの夢」、「ちのけ姫」などのジブリ作品の美術監督・背景を務めた。

【※18】男鹿和雄氏。アニメーション美術監督、挿絵画家。「ど根性ガエル」、「家なき子」などのアニメ作品で美術設定・背景を手掛け、宮崎駿監督作品「となりのトトロ」以降、「紅の豚」、「平成狸合戦ぽんぽこ」などのジブリ作品の美術監督・背景を務めた。

【※19】『天空の城ラピュタ』。1986年に公開されたスタジオジブリ初制作作品となる長編アニメーション映画。

【※20】『執事眼鏡 eyemirror』。「アニメコラボメカネ専門店-Animegane-」から販売されたランスロット、ヴェイン、ジークフリート、パージヴァルをイメージしたコラボレーション眼鏡。

【※21】1993年に株式会社ハドソンから発売されたスーパーファミコン用RPG。

【※22】『GRANBLUE FANTASY The Animation』。2017年に全13話からなる「Season1」が放送されたTVアニメーション。2019年10月から「Season2」が放送される予定。

【※23】『GRANBLUE FANTASY ORCHESTRA -SORA NO

KANADE』。「グランブルーファンタジー」内で使用されている楽曲をフルオーケストラ編成で演奏するコンサート。2018年以降、全国主要都市で複数回開催されている。

【※24】『東京ゲームショウ2015』。2015年9月に千葉幕張メッセで開催された「東京ゲームショウ」に、「グランブルーファンタジー」単体コンテンツとして初参加。史上最大級の巨大ブースが話題を呼んだ。

【※25】『エレクトロニック・スポーツ(electronic sports)』。コンピューターゲームやビデオゲームによる対戦をスポーツとして解釈したものの。

堀:うーん、楽になった……というのは一度もなかった気がするんですけど(笑)。まあ、人数増えたら増えただけ「もっとたくさんお願いできますよね」となりますからね。ゲーム本編については途中でだいぶ落ち着きましたけれど、「グラブル」の恐ろしいところは本編以外の部分でのイラストも圧倒的に多いので……。

——リアルイベントやグッズなどの制作物ですか？

堀:そうですね。まあ、それも楽しいんですが、僕は最初の「TGS(※24)」のときが一番キツかったです。

1せい:「TGS」のときはほんと大変でしたね。とくに背景・美術スタッフの方々は気の毒だなというくらい。

堀:だまされましたね(笑)。

——というのは？

堀:いや、「グラブル」って新しい島にどんどん進んでいくわけで、発注も次は風の島ですよ、火の島ですよって来るわけです。そんな感じで当時のプロデューサーの春田さんに、「堀さん、島……作りたいたんですけどいいですか?」って相談されて。

——ええ。

堀:「はい、わかりました」って答えたらそれが本編の島じゃなくて「TGS」の舞台セットで、シロカルテの島をリアル造形で作るのだからやってみようってことだった。いやいや、ちょっと言っている意味がわからないと(笑)。そして、その中でも何が大変だったかというところで。

——「床」ですか？

堀:はい。「最大のスペース確保しましたから」って。ブースの広さが54m×24mだったと思うんですけど、その床用に空と雲のイラストをPhotoshopで何日もかかって描いたんですよ。やってみたら長いほうが横11万ピクセル(笑)。「ああ、ナスカの地上絵描いた人は偉かったんだなあ」って思いながら、みんなに踏まれる床をずーっと描いてた記憶があります。

——グラフィックなどでは、武器や星晶獣、騎空艇などの展示物もありますが、あれも社内で作成してらっしゃるんですか？

堀:いや、さすがにそこまでできません(笑)。設計図や詳細図を描いて外部にお任せしています。

堀:あれの監修もけっこう大変です。やるとなったらこだわってしまうので、埼玉の工場や八王子の工房、新木場の倉庫に何度も行ってチェックして。最終的に造作は「TGS」当日の朝まで塗ってました。

——うわあ(笑)。

堀:「TGS」の初日、前日からいろいろ準備して床を張り終わったのが当日の朝6時半だったんですけど、そのあと本番の照明に合わせてちよいちよい床の上に置くプロップとか調整してたんです。そしたら様子を見に来た造形スタッフの人たちが、「お!? まだやっていいんですか?」って車に戻ってペンキ持ってきて、「もうちょっとこのへんエイジング入れましょう」って(笑)。結局お客さんが入る直前の9時近くまでやりました。キツかったけど、外部スタッフの方も最後までクオリティにこだわってくれてめちゃくちゃ楽しかったです。

——これだけ長くこのゲームの世界観やキャラクターたちがユーザーに愛されてきたことで、本編以外のイベントやコラボレーション、グッズなどに展開されていったわけですよね。

堀:そうですね。イベントやグッズで使用されるイラストも、基本的には全部「グラブル」チームでやっていますからね。1タイトルとしては凄まじい量になりましたよ。

——今回はそうしたコラボレーション系のイラストも大量に掲載させていただきました。

1せい:でも、それも全部社内というか、「グラブル」チームでデザインできるというのが楽しいんですけどね。

——ゲーム本編のイベントでもほかのタイトルとのコラボレーションが増えて、イラストチームは大変ではないかと思いませんか。

1せい:いや、うちのスタッフはやはりいろんなジャンルのゲームやアニメが好きで、大体が誰かの好きなコンテンツだったりするのでみんなモチベーションは高いです。やりたい人を募集したり、コンペで上限解放の案を募集したりするときもあります。僕自身ツボにはまったタイトルも多いですし、そうでなければコラボの情報を聞いた瞬間に原作を大人買いしてめっちゃ研究します。そうやってチームみんながファンの方と同じ目線になるよう最大限の努力をしてくれるので、あの再現度が実現できていると思っています。あと、堂々と研究できるのが楽しみだったりもします(笑)。ずっとコラボでもいいやって(笑)。そういえば最近主人公のコラボコスチュームないですよね？

堀:そうですね。やりたいんですけどね……。

1せい:あれ、楽しいですよ。リュウグランと春麗ジータとか。

堀:主人公だと男女あるんでイラストとアニメーションの工数が純粋に2倍になるんですよ。「進撃の巨人」コラボのときは、「男女とも調査兵団の服で武装も同じだからいける!」ってなりましたけど。

——ポスターやCDジャケットなど販促物のイラストについても、福原さんから構図などの指示があるわけですよね？

1せい:そうですね。だいたい福原さんからわかりやすく指示があります。

堀:ゲーム外となると衣装とかテイストとかどこまでやっていいのかという議論になりがちなので、自分のほうで固めてからお願いしていますね。

1せい:福原さんはそれぞれのイラストに対してのイメージがしっかりあって、わかりやすく指示してくれるので助かっています。ものによってはほとんどドラフまで起こしてくれる場合もありますね。

——今回は福原さんがご自身のTwitterに掲載しているイラストも紹介させていただいてますが、あれはどういったきっかけで描くことになったのですか？

堀:よく、アニメのエンディングで「来週も見てね」みたいな一枚絵があるじゃないですか。チームで描けたいなと思ってアニメ事業部に「ああいうのやらないんですか?」って聞いたら「ないです」と言われたので……。寂しいので勝手に描き始めたんですよ。最初はほんとにiPadでイラストを描く練習をする動機づくりくらいの感覚だったんですけど、思ったより注目されてしまったので「やべ、ちゃんと描かない」となって……。それで1せいさんも「ああいうの大事っす!」と言ってくれて公式でも応援イラストをやるようになりましたけど。

——公式Twitterのイラストについては担当など決めているんですか？

1せい:いえ、雛祭りとかがハロウィンとか季節の区切りで「だれかやらない?」って募って描いてもらってますね。普段インゲームの素材ばかりなので、スタッフの息抜きも兼ねて。ただ、できればTwitterイラストはイラストチームによる「グラブル」のファンアート……くらいの気持ちでゆるく見ていただけますと幸いです。あくまでゲームをとおして発信されているものが公式の正しい情報です。ゲーム中との衣装の違いなどは、できればふわっとした気持ちで捉えていただけますと幸いです! そのほうがこれからも気軽に投稿できるので……。



↑イラストチームによる応援イラスト

——干支キャラ・十二神将の社内コンペはすっかり定例化した感じですか。

1せい:あれはもう恒例にしようかと。

堀:アニラからですかね。

1せい:そうですね。この本にも掲載していただいているんですけど、実際にはあれの倍くらいの案があるんですよ。——そんなにあるんですか。

1せい:広くアイデアを出していただくために、実はキャラクターデザインに関わっていないスタッフにも参加していただいています。

——そうなんですか。

堀:夏くらいになると、定例会議で机にばーっと広がっている案を社長が見て、「ああ、もうこんな季節か」ってつぶやくって(笑)。

——社長の意見は絶対ですか(笑)。

堀:そんなことはないんですけど、十二神将に関してはけっこう社長の意見を採り入れることが多いですね。ただ、さすがに完全自由だと収拾つかなくなるので、最低限押さえておくべき要素は伝えておきます。前回のクビラであれば「イノシシの牙的要素は欲しいのでドラフで。これまで

お姉さん系がいなかったんでそういう方向で」と通達してから案を出してもらいましたね。それに実際はコンテストじゃないので、1つの案のすべてを採用するわけではないです。

——ああ、そうなんですか。

堀:武器はこれがいいよねとか、こっちのパーツとこれを組み合わせたらいいよねとか。

1せい:いろいろアイデアを拾っていただいたのを集約して、さらにイラストチームでブラッシュアップするといった手順ですね。

『グランブルーファンタジー』 これからの展開について

——この「GRAPHIC ARCHIVE」も今回で5周年、前回から分冊となりましたので正確にはもう7冊も刊行されたということになります。1つのゲームタイトルでこうした設定集・画集が毎年刊行され続け、なおかつ記録的な部数を売り上げ続けているというのはかなり異例なことでもあります。

堀:そうみたいです。累計部数を聞くたびにびっくりしていますが、僕たちとしてもとてもうれしいことです。

——正直、前回掲載したイラストは次には載せないって方針では難しいと考えていたんですが、新刊が出るたびにイラストの数が増えていくという……。

堀:ほんとに恐ろしいことですね(笑)。

——毎年すごい分量のイラストを描かれているということがわかります。

堀:イラストを管理している専門の制作管理チームがあるんですけど、そのチームもかなり大変ですし、相当管理能力が問われる筈です。

——イラストチームの皆さんは、自分たちの描いたイラストが本になることについてどのように反応されていますか？

1せい:正直モチベーション上がります。

——やはりスタッフの皆さんも毎年発売を楽しみにされているのですか？

1せい:あの一、やっぱりみんな買いますね(笑)。発売日は何人が連れだって昼休みに本屋さんに向かっています。

堀:見本としていただいているものは数冊しかないので、チームの本棚に保管する分とラジオで紹介していただいている声優さんなどにお渡ししたりしてなくなるので、個々で欲しい人は自分で買ってますね。

——声優さんの反応はいかがですか？

堀:やっぱり皆さん喜んでいただけてます。ゲーム中より大きなサイズであたりとか、立ち絵が足元まで見ることが好評だったりします。

——声優さんの人数も大幅に増えましたね。

堀:そうですね。

——声優さんによっては5年間ずっとお願いし続けている人もいますよね。現在ほどのくらいのペースで収録が行われているのですか？

堀:毎日じゃないですか。

——えっ? 毎日ですか？

堀:はい。大体2ラインか3ラインで同時に朝から晩までやっています。

——すごいですね。

堀:都内某所のスタジオが、年間ほぼ毎日「グラブル」で埋まっちゃっているという状況です。

——それを毎回福原さんが立ち会っているのですか？

堀:さすがにそれは無理ですね。それだと出社できない(笑)。ゲーム部分の収録は専属のスタッフに任せてます。ただ、ローアイン関係のときは駆け出されますね。

——なぜですか？

堀:イントネーションがわからないからって……。

一同:(笑)。

堀:言い回しについてもですが、誤字なのかわかかわらなくなることが多いらしいです。

——ローアインは社内にモデルとなった方がいらっしゃるんですよね？

堀:どこで聞いたのかわかりませんが……実在します。

1せい:えっ? そうだったんですか？

堀:あれ、知らなかった? 見た目や話し方がウェーイ系で一見するとヤンキーみたいなんだけど、すごくいい人柄でみんなから愛されてて仕事もできるみたい。『グラブル』は「友達でいたいキャラ」であることをとても重要視

GRANBLUE FANTASY

グランブルーファンタジー

GRAPHIC ARCHIVE V

EXTRA WORKS

2019年6月5日 初版発行

構成・執筆 吉沢英幸、片岡道明、柴野洋吏
装丁・本文デザイン 船場俊久
編集 藤原遼太郎、青木ゆめみる
監修・協力 株式会社Cygames

発行人 野内雅宏
編集人 串田 誠
発行所 株式会社一迅社
〒160-0022
東京都新宿区新宿3-1-13 京王新宿追分ビル5F
03-5312-6132(編集部)
03-5312-6150(販売部)
発売元：株式会社講談社(講談社・一迅社)

印刷・製本 大日本印刷株式会社

- 本書の一部または全部を転載・複写・複製することを禁じます。
- 落丁・乱丁は一迅社販売部にてお取り替え致します。
- 定価はカバーに表示しております。
- 本書の内容に関するお問い合わせは、一迅社販売部までお願いします。

本書のコピー、スキャン、デジタル化などの無断複製は、著作権法上の例外を除き禁じられています。
本書を代行業者などの第三者に依頼してスキャンやデジタル化をすることは、個人や家庭内の利用に限るものであっても著作権法上認められておりません。

ISBN 978-4-7580-1644-5
Printed in JAPAN

© Cygames, Inc.
© 一迅社

