

The World of Suikoden

目次 - Contents

1. はじめに
2. Suikoden の歴史
3. ネットメディア
4. ファンコミュニティ
 - 4-1. Suikoden Revival Movement
 - 4-2. ファンページ
 - 4-3. 日本のファンと海外のファンの相違
5. ファンイベント
 - 5-1. Suikoden Day
 - 5-2. SuiCon
6. おわりに

■ 1. はじめに

2015 年の 12 月 15 日に PlayStation 版の「幻想水滸伝」が発売されてちょうど 20 年が経ちました。では 2016 年の 12 月 28 日はいったい何の日かおわかりになるでしょうか？実は北米版の「幻想水滸伝」である「Suikoden」が発売されて 20 周年となる日なのです（PS 版）。

日本では幻水は口コミや電撃 PlayStation のプッシュなどにより着実にプレイヤー数を増やし、PS の RPG 史上（いや、PS のゲーム史上）屈指の名作となりました。しかし、北米版の Suikoden は発売当時は日本ほどの盛り上がりを見せていません。それにはいくつかの理由が存在するのですが、そのことはおそらく多くの日本のファンが知る機会がない事柄だと思います。

本稿ではそのような海外の Suikoden 事情を取り上げます。本稿が日本の幻水ファンと海外の Suikoden ファンが接するきっかけになればと考えています。また幻水の今後を考える上で、海外における Suikoden の立ち位置を把握しておくことは重要であると思います。そのような用途にも用いていただければと願っています。

読者のみなさまにとって、本稿の内容が少しでも有用なものとなれば幸いです。

2015 年 12 月 30 日
たつきー

■ 2. Suikoden の歴史

まず最初に、海外での Suikoden シリーズの歴史を振り返ってみましょう。
各作品の発売日を示します。

■ Suikoden (幻想水滸伝)

PlayStation 版

日本版：1995 年 12 月 15 日

北米版：1996 年 12 月 28 日

欧州版：1997 年 3 月（諸説あり）

豪州版：1997 年（諸説あり）

サターン版

日本版：1997 年 9 月 17 日

Windows 95 版

日本版：1998 年 3 月 26 日

中国版：？？？（正規品？）

PlayStation Network 版

北米版：2008 年 12 月 23 日

欧州版：2015 年 2 月 4 日

■ Suikoden II (幻想水滸伝 II)

PlayStation 版

日本版：1998 年 12 月 17 日

北米版：1999 年 9 月 29 日

欧州版：2000 年 7 月 28 日

Windows 95 版

中国版：2003 年（正規品？）

PlayStation Network 版

北米版：2014 年 12 月 9 日

欧州版：2015 年 2 月 4 日

■ Gensosuikogaiden Volume 1（幻想水滸外伝 Vol.1）

PlayStation 版

日本版：2000 年 9 月 21 日

■ Gensosuikogaiden Volume 2（幻想水滸外伝 Vol.2）

PlayStation 版

日本版：2001 年 3 月 22 日

■ Gensosuikoden Card Stories（幻想水滸伝カードストーリーズ）

GAMEBOY ADVANCE 版

日本版：2001 年 9 月 13 日

■ Suikoden III（幻想水滸伝 III）

PlayStation 2 版

日本版：2002 年 7 月 11 日

北米版：2002 年 10 月 22 日

PlayStation Network 版

日本版：2015 年 4 月 15 日

北米版：2015 年 6 月 23 日

欧州版：2015 年 6 月 24 日

豪州版：2015 年 12 月 7 日

■ Suikoden IV（幻想水滸伝 IV）

PlayStation 2 版

日本版：2004 年 8 月 19 日
北米版：2005 年 1 月 11 日
欧州版：2015 年 2 月 25 日
豪州版：2015 年 2 月 25 日

■ Suikoden Tactics（ラブソディア）

PlayStation 2 版

日本版：2005 年 9 月 22 日
北米版：2005 年 11 月 8 日
欧州版：2006 年 2 月 24 日

■ Suikoden V（幻想水滸伝 V）

PlayStation 2 版

日本版：2006 年 2 月 23 日
北米版：2006 年 3 月 21 日
欧州版：2006 年 9 月 22 日
豪州版：2006 年 10 月 10 日

■ Gensosuikoden I&II（幻想水滸伝 I&II）

PlayStation Portable 版

日本版：2006 年 2 月 23 日

■ Suikoden Tierkreis（幻想水滸伝 ティアクライス）

ニンテンドー DS 版

日本版：2008 年 12 月 18 日
北米版：2009 年 3 月 17 日
欧州版：2009 年 3 月 13 日
豪州版：2009 年 3 月 26 日
韓国版：2009 年 7 月 16 日

■ Gensosuikoden Tsumugareshi Hyakunen no Toki (幻想水滸伝 紡がれし百年の時)

PlayStation Portable 版

日本版：2012 年 2 月 9 日

以上、ご覧いただければわかるように、すべての作品がすべての言語(地域)で発売されているわけではありません。また、発売されていたとしてもその発売時期はまちまちです。注目すべきところを抜き出してみましょう。

■ 「Suikoden II」は長らくプレミア状態が続いていた

Suikoden II は正規品が入手困難な状態が続いていました。そのため海賊版などが出回る事態を引き起こしていたのですが、このたび無事に PlayStation Network での配信が行われ、誰もが安価に入手できて楽しめるようになったのです。

一時期は Amazon のマーケットプレイスで非常に高価な値段がつけられていたことを確認しています。画像は 2015 年 12 月 22 日現在のもので 319.99 USD をつけていますが、約 500.00 USD をつけていた時期もありました。



また、ファミ通 .com の 2013 年 3 月 25 日付の記事に「『幻想水滸伝 II』

未開封品が最低 800 ドルから！ レトロゲーム版お宝鑑定団が PAX に参上【PAX EAST 2013】というものがあります (<http://www.famitsu.com/news/201303/25030765.html>)。この記事にあるように当時は「Suikoden II」の新品はたいへんに貴重な存在であり、800.00 USD という値がつけられているのがわかります。

 ゲーム PC/オンライン アーケード アニメ/声優 ホビー/おもちゃ

ゲーム ニュース



『幻想水滸伝II』未開封品が最低800ドルから！ レトロゲーム版お宝鑑定団がPAXに参上【PAX EAST 2013】

PAX EAST 2013の2日目の夜、好きモノたちが続々と集合した。……自慢のレアゲームを持って！

2013-03-25 10:00:00

記事にコメントする ツイート 見る いいね! 12 新 ブックマーク 1 G+! 0

◆最新ゲームだけのイベントではないのだ！

ボストンで行われたゲーマー向けイベント“PAX EAST 2013”から、パネルディスカッション“Retrogame Roadshow: Are Your Old Games Buried Treasure?”の模様をお届けする。

毎年恒例のこの企画、要はレトロゲーム版のお宝鑑定団。そう、PAXの本当の魅力は最新ゲームだけではなく、レトロゲームも愛しくっちゃうのである！（実際、最新ゲームが出展されているブースを無視して、レトロゲームを集めたコーナーにこもりっきりで遊ぶ人なんかも結構いる）

というわけでPAXに来るレトロゲームコレクターにはおなじみのこのイベントに、各地



10.『Suikoden 2』(幻想水滸伝II)



【決定価格】最低800ドル。
置かれているゲームなので中古でも100から150ドルする。これは新品で包装されているのでこの価格。ちなみに『Castlevania: Symphony of the Night』(悪魔城ドラキュラX 月下の夜想曲)のグレイテストヒッツ版は500ドルの価格あり。

■一部の作品は日本版だけの発売である

「Gensosuikogaiden Vol.1」、「Gensosuikogaiden Vol.2」、「Gensosuikoden

Card Stories」、「Gensosuikoden I&II」、「Gensosuikoden Tsumugareshi Hyakunen no Toki」の5作品は、日本版だけの発売です。「Gensosuikogaiden」については有志が英訳したバージョンが存在しますが、法的には一線を超える可能性が高いものです。これは Windows 版の中国版にもいえる可能性があります（ただし正確なところは未確認）。

「Card Stories」や「Suikoden I&II」が日本だけの発売というのは意外かもしれません。ただ、前者は物理的なカードの展開を考えると当然で仕方がないという見方もあります。

PSP 版の「I&II」が発売された日本は大変に恵まれていて、このソフトは PSN でも配信されたことから、I および II の入手については日本では困ることはありませんでした。北米版や欧州版（PS1 ソフト）と異なり PSP 版ソフトですので PSP または Vita がプレイのために必要ですが、大きな問題ではないと思います。

「Tsumugareshi...」がその発売時期を考えても未だ日本版のみの展開となっていることから、「Suikoden」に対するコナミ（日本）の姿勢をうかがい知ることができるかもしれません。

■ 北米版「Suikoden」のパッケージデザインおよびディスクデザイン

しばしば話題に上がりますが、北米版の「Suikoden」のパッケージおよびディスクのデザインはとても奇抜なものでした。このパッケージが売上を左右した可能性は否定できないかと思います。「Suikoden」の世界観として特定の地域一辺倒なものではなくあらゆる文化を採用した一方で、このパッケージやディスクは何か特定の地域や宗教を意識したように私は感じました（考えすぎでしょうが）。



■ 翻訳の質の問題

英訳された Suikoden シリーズの翻訳の質というものは、実はあまり高くありません。たとえば、固有名詞の単純なタイプミスであるとか（現れるたびに固有名詞が異なるつづりになっているという問題）、テッドのセリフである「一生のお願いだよ」が含まれていないとか、様々な点が指摘されています。



また、Suikoden II の翻訳者の方は、「幻水 II の翻訳に際してはただ無機質な文章がまるまる送られてきただけで、正確な翻訳を行うためにはゲームを何周もプレイする必要があった」と語っています (<http://www.neogaf.com/forum/showpost.php?p=97361657>)。

■「Rhapsodia」ではなく「Suikoden Tactics」

日本版では「Rhapsodia (ラブソディア)」という名称で発売された作品は、海外では「Suikoden Tactics」となっています。これは「Rhapsodia」という固有名詞（造語）の商標上の問題だといわれています。

■主人公の名前

海外版では主人公のデフォルトの名前というのが決まっています。大変有名なのでご存じの方も多いと思いますが、以下のようになっています。

Suikoden

Tir McDohl (ティル・マクドール)

Suikoden II

Riou (リオウ)

Suikoden IV

Lazlo (ラズロ)

Suikoden V

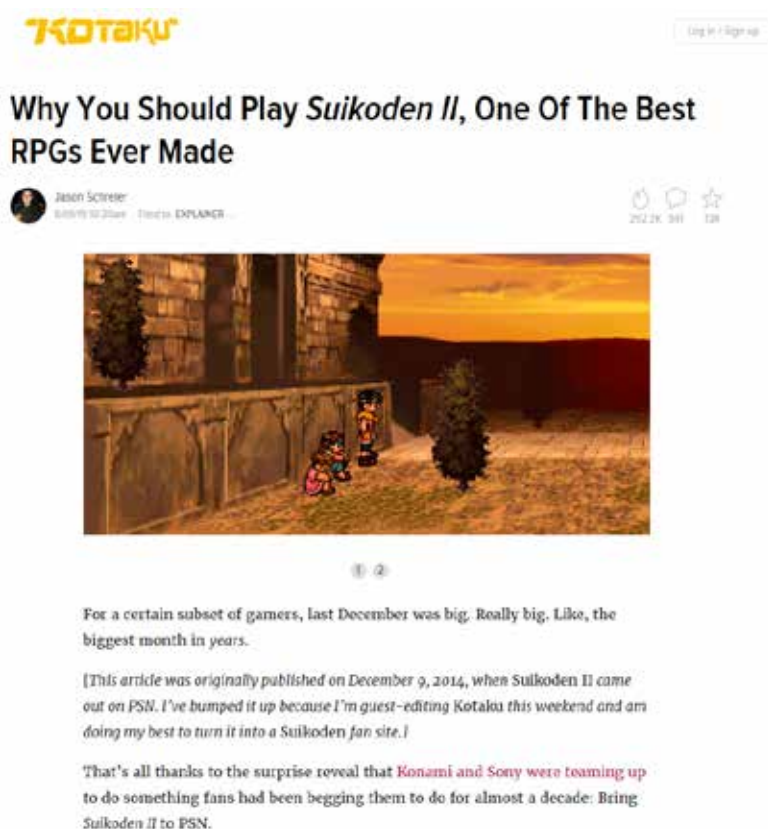
Freyjadour Falenas

■ 3. ネットメディア

前章で Suikoden の基本的な情報を羅列してみました。いよいよ本章ではネットメディアで扱われる Suikoden の主要な記事を見ていくことにします。

■ Why You Should Play Suikoden II, One Of The Best RPGs Ever Made

2014/12/9 の Kotaku の記事です (<http://kotaku.com/why-you-should-play-suikoden-ii-one-of-the-best-rpgs-e-1668857424>)。Suikoden II が PSN で配信されたことを受け、対話形式でその魅力について書き出しています。



以下、拙訳になります。

■ 過去最高の RPG である「幻想水滸伝 II」をプレイすべき理由

一部のゲーマーにとって、今日は本当に大きな、大きな、ここ数年で最も大きな一日となりました。

土曜日に行われた「PlayStation Experience」にて、コナミとソニーにより、「幻想水滸伝 II」の PSN での配信が決定したことがサプライズ発表されたのです。これは、10 年来のファンの願いでもありました。

私は正直言ってこの言葉を書くことは決してできないと思っていました。「幻想水滸伝 II が PSN で配信される」と。しかしここについて本日、PS1 をひっぱり出さなくても、eBay でプレミア価格を出さなくても、ゲーマーたちはこの世界で最も素晴らしい RPG をプレイすることができるのです。PS3 と Vita でプレイでき、価格はたったの 10 ドルです。これはもうプレイするしかないでしょう。

え？もっと中身がある推し内容が聞きたい？ オーケーわかりました、幻水 II の質問に答える形式でこの作品について説明します（以下、会話形式でお送りします）。

■ このゲームの名前は本当に「Suikoden II」なの？ シンプル過ぎない？（訳者注：意味を尊重して一部原語ままです）

うん、この名前は、ベースとなっている中国文学の名前を日本語にしたものからできているんだ。英語では明らかに普通の名前すぎて、もっとキャッチーかつマーケティング的に有利な名前が付いていれば、日本以外でも大きなヒットになったんじゃないかな。

■ 「Suikoden」はどう発音するの？

「すい - こ - でん」だ。

■「II」ってことは…これは二作目なの？

ああその通り。シリーズには5つのナンバリング作品といくつかのスピンオフ作品があるが、ここではあまり詳しくは触れないでおく。「幻想水滸伝」と「幻想水滸伝 II」が初代 PlayStation の作品で、「幻想水滸伝 III」「幻想水滸伝 IV」「幻想水滸伝 V」が PlayStation 2 の作品だ。

■じゃあなんでみんな幻水 II のことについてばかり語っているの？

幻水 II は特別なんだ。それを説明するため、数分の時間をくれないか。まず最初に、いくつかの背景について話そう。

■あんまり背景とかには興味ないんだけど。

手短にいくよ。まず 1995 年の PlayStation が生まれて間もない頃に、コナミが素晴らしい音楽とともに送り出した 2D の RPG があるんだ。それが「幻想水滸伝」だ。村山吉隆氏というプログラマーがこの作品の中心となったクリエイターなのだが、彼は、この作品の主眼を、ストーリーと、「3D ゲームにはない」味のある雰囲気求めたんだ。それが功を奏してか、プレイヤーたちは本当にこの作品のことを気に入ったんだね。しばらくの間、「幻想水滸伝」は PlayStation での最高の RPG と広く評されていたんだ（ごめん、「ビヨンド ザ ビヨンド」！）。そして多くのファンの間に、幻水の巨大な物語背景やサクサクとした戦闘システム、心を打つストーリーが響き渡るようになったんだ。

そしてこの「幻想水滸伝」は「幻想水滸伝 II」となり正当な進化を遂げる。村山氏の最高傑作だ。

■じゃあ幻水 II は他のゲームをぶっちぎってヒットしたの？

いや、そうではなかった。幻水Ⅱは商業的にはそこまでのヒットには至らなかった。理由としては、(A) その平凡なゲームタイトル、(B) コナミが当時 2D ゲームよりも 3D ゲームに注力していた、(C) 北米ではちょうど同時期に「ファイナルファンタジーⅧ」がリリースされた、などが挙げられるね。

しかし実際にプレイした人は、「幻想水滸伝Ⅱ」が最高の作品だろうと思ったろうけどね。

■ いったいぜんたい、どこがそんなにいい作品なの？

多くの点がある。うん、とても多くの点があるんだ。壮大であると同時に深遠な旅の話であり、幾分広範囲な政治的陰謀の話も出てくれば仲間内の親密で個人的な友情の話もある。ルカ・ブライトという悪党がおり、彼は過去のゲームに出てきた人物の中でも指折りの恐怖を与えてくる。キャラクターはとても魅力的だ。ストーリーは心に深く染み入る。グラフィックも綺麗で、音楽も素晴らしい。戦闘シーンは本当にサクサク。クッキング対決のミニゲームもある。ムササビも飛んでるんだ。友情と裏切りと愛情と死別がそこにはある。

加えて、自分自身の城を持つことができるんだ。

■ 城が持てる？

ああ。最初は主人公は一兵卒から始まるんだけど、運命がもつれあっていくうちに一城と一軍の主となるんだ。幻水Ⅱでは、前作やその後のシリーズでもそうであるように、主人公が 108 人以上にも及ぶ仲間をスカウトすることができる。それぞれのキャラが様々な能力を持ち、様々な性格をしているんだ。仲間を集めるにつれ、城は拡張していった、まさに主人公

の根城となる。これは本当に素敵なシステムだよ。

■ そんなに多くのキャラクターがいるんだ。

このゲームの魅力の一つだね。キャラの中には人数合わせのためか、ありきたりなキャラも含まれちゃっているけれど、大半は他の RPG でメインを張れるようなとても魅力的なキャラだよ。何より素晴らしいのは、前作の「幻想水滸伝」のキャラクターが何人か登場することだね。その中には、2 人の特別な愛情ある「兄弟」が含まれていて、彼らは世界中の同人ネタでの人気者となったよね。

■ じゃあやっぱり前作からプレイしたほうがいいのかな？

うん。できるならそうすべきだね。幻水ファンの特徴の一つは、シリーズを通じて作品を愛しているってことなんだ。他の RPG とは違って、幻水では同じ世界観、物語、キャラクター、設定が一つのセットになっていて、これが一連のかたまりとなり、映画というよりかはむしろ TV シリーズに近い作品になっているんだよね。「ゲーム・オブ・スローンズ」(訳者注：有名な海外の TV ドラマシリーズ)みたいなものかな。シーズン 1 はエダード・スタークだけの物語だったのが、シーズン 2 ではラニスター家が登場した、みたいな。

それと、前作のセーブデータが幻水 II でコンバートができて、おまけのシーンが見られたり特別なクエストが受けられるよ。

■ どの作品からプレイすべきかな？

どうしても最初の「幻想水滸伝」がプレイできないならば、もちろん「幻想水滸伝 II」だね。でも本当はやっぱり初代からプレイしてほしい。とっても素敵なゲームだし、幻水 II をプレイした際にそれを強く痛感すること

になると思うから。「幻想水滸伝」は、PS3 と Vita でたった 5 ドルでプレイできるよ。

■ 幻水って本当に「ゲーム・オブ・スローンズ」みたいな作品なの？

本当、本当だよ。『ゲーム・オブ・スローンズ』が『ポケモン』に出会った」みたいな感じかな。幻水では、「ゲーム・オブ・スローンズ」みたいに平和と力を求める「人」の物語が展開されるんだ。想像もつかないような出来事の中でね。そしてポケモンのように仲間集めにいそしむことができる。

■ うーん、まだピンと来ないなあ

鉄の料理人みたいな人だね。

■ だって大抵のいわゆる JRPG が好きじゃないんだ。全部退屈なんだよ。分かる？

そりゃ分かるよ！でも幸運にも幻水Ⅱには退屈な場所はないし、ダンジョンやボスの難易度も決して低くはないけれども、戦闘システムでの「オート」コマンドや、低レベルキャラがすぐにレベルアップするシステムなどのおかげでバランスが良く苦痛じゃないんだ。それに 108 人の仲間から、紋章やコンビネーション攻撃などを考えての異なるパーティメンバーを選んだでのプレイは、とても楽しいものだよ。

■ プレイをする前に知つといた方がいいことってある？

そうだね、プレイする前にまずこれは 16 年前のゲームだということを心に刻んでおこう。そうすれば、この作品は確かにサクサク進むけれども、いくらかバグが潜んでいたり問題点があることも容認できると思う。「幻

想水滸伝 II」をプレイする前に「幻想水滸伝」をプレイするならば、セーブデータをコンバートできることを忘れてはいけない。だが最初のプレイでは 108 人全てを集めようと躍起になる必要はない。何人かの仲間は仲間にするのが非常に難しい！攻略法をはじめから見るのも良くない。それはつまらないよ。

それと、時間を使って世界を探索し、その世界観に浸るといい。最初はゆっくり、徐々にズッポリと。気分が高まっていくはずだ。

■ 他には？

とにかく幻水 II は最高のゲームであり続けたんだよ。ストーリーについては文句のつけようがない。信じてプレイしてみないか？本当に、本当にいい作品だよ。

■ そんなに素晴らしい作品なのに、なんで今日まで PSN で配信されなかったの？

とてもいい質問だ。この 5 年間、その質問には答えようと思っていた。コナミが全く情報をくれないので、ファンはいくつかの仮説を立てていたんだ。バグがあるから、ライセンスの問題があるから、とかね。でも実際には、本当に、とても単純な答えだったんだ。「コナミが売ることを考えていなかった」。どういうわけか、熱心なファンの力で「売るに値しないということはない（＝なんで売らないの？売ったほうが絶対いいよ!）」と納得させるに至ったんだ（「Suikoden Revival Movement」のここ最近の活動の成果だね）。

■ 今後も幻水は盛り上がるかな？

そう信じてる。ちょうどコナミがこの作品がいかに優れているかを知った

ことだろうし、シリーズを通して復活をしてくれるんじゃないかな。でも、より重要なことは、今ここに過去最高の RPG が再び入手できるようになったということ。ぜひとも多くの人にプレイしてほしい作品だ。後悔することはないだろう。

原文：Jason Schreier (You can reach the author of this post at jason@kotaku.com or on Twitter at [@jasonschreier](https://twitter.com/jasonschreier).)

以上、拙訳となります。

■ Konami UK

「Suikoden I」および「Suikoden II」の PSN 配信を受け、Konami UK が Suikoden の公式ページをオープンしました (<https://uk.games.konami-europe.com/games/suikoden>)。



このサイトには多くのコラムが掲載されています。「A Love Letter to Suikoden II」というセンチメンタルな記事 (<https://uk.games.konami-europe.com/posts/A-Love-Letter-to-Suikoden-II/>、下記) など、多くの Suikoden にまつわる記事が掲載されており、必読です。

Suikoden® II

BLOG 05.02.2015 GUEST WRITER

A LOVE LETTER TO SUIKODEN II

This article contains spoilers for Suikoden II.

Suikoden II (known as *Genso Suikoden II* in Japan) is loosely based on the classical Chinese novel *Water Margin*, where heroes of all backgrounds come together to form the "108 Stars of Destiny" and rebel against the government in the name of justice. The novel itself is one of the great works of Chinese literature, along with *Journey into the West* and *Romance of the Three Kingdoms*, in fact, the latter portions of the novel were likely completed by the very author of *Romance*, as he was a student of the author attributed for beginning the work.



Suikoden II, unlike many games based on *Romance* or *Journey*, only borrows the basic motifs of the 108 Stars of Destiny and rebellion against an unjust authority from its original work, and from there it creates a game-world of immense depth, with not only an over-arching story, but a thought provoking narrative. In **Suikoden II** the story centers around two best friends, torn apart by war, and in the end, they come to very different conclusions on how to end what they both see as a needless conflict. All throughout, the narrative of "destiny" comes into play time and again: "What exactly is 'destiny?' and can it be altered? or are people bound to its will?" The differing paths that these two friends take show the player two

以下、「A Love Letter to Suikoden II」の冒頭部分のみ、拙訳になります。

「幻想水滸伝 II」は冒険や旅をテーマにした他のゲームとは異なり、ただ強大な支配者を倒すというだけではなく、倒したその後もストーリーが深く展開していく作品である。「108の宿星」と「体制への反抗」というオリジナルの「水滸伝」からの設定はただ参考にしただけに過ぎず、実際には広大で深淵な世界観が創り出されている。

「幻想水滸伝 II」ではストーリーの中心に二人の親友が登場する。二人は戦争により分裂し、それを解決するために全く異なる方向へそれぞれ歩み出していくことになる。物語を通じて「運命」というものが幾度もテーマとして登場する。運命とは何か？運命は変えることができるのか？運命とは定められたものなのか？異なる道を歩み始めた二人の立場をプレイヤーは追体験し、二人の異なる人生をプレイヤーは目のあたりにすることになるのである。

以上、拙訳となります。本文は原文でぜひあたってみてください。

■ Classic Games Appreciation: Suikoden I

2014 年 8 月 18 日付けの Nerd Swole による Suikoden についての記事です (<http://nerdswole.com/2014/08/18/classic-games-appreciation-suikoden-i/>)。Suikoden について熱心に語られています。

CLASSIC GAMES APPRECIATION: SUIKODEN I

August 18, 2014 · by Brian Le · in Brian, Retrospective, Video Games

Occasionally I like to find old games from simpler times and play through them and see if these games stand the test of time, there will likely be **SPOILERS**. One of these games that I absolutely loved as a kid was Suikoden. Suikoden is a JRPG published and developed by Konami with 3 unique battle systems and a signature 108 character recruitment.

Suikoden came out in 1996, I didn't play it during its release but I did play it a couple years later after playing the second one and going backward. This game definitely stood the test of time for me. The story is still beautiful, the aesthetics despite graphical limitations, and the gameplay are still super fun after all these years.

■ Siliconera

Siliconera にも Suikoden のページ（タグ）が存在しています (<http://www.siliconera.com/tag/suikoden/>)。村山さんへのインタビュー記事や、幻水 IV のパチスロ化の記事などのニッチな記事も掲載されています。ただし最近の更新の頻度は低いです。



■ Video Game Music Online

Suikoden に直接関係した記事ではないですが、音楽を担当された東野美紀さんのインタビューが取り上げられている媒体として Video Game Music Online を挙げます (<http://www.vgmonline.net/mikihigashino-interview/>)。

Miki Higashino Interview: Retired Fan Favourite Speaks

Joining Konami straight out of college in 1984, Miki Higashino was one of the first musicians to make an impact on the games industry. She initially created the pleasant melodies of the classic space shooter *Gradius* and went on to work on a string of other hits: *Salamander*, *Teenage Mutant Ninja Turtles*, *Contra III*, *Premier Soccer*, and *Takimeki Memorial*. Yet she is best known for her rich worldly stylings on the first instalments of the *Suikoden* series.

In this interview, Miki Higashino takes some time out of retirement to give insight into life and works. Having left Konami a decade ago, she has many memories to share about her time there. She particularly focuses in on her contributions for the *Gradius* and *Suikoden* series, including their wider legacy. She closes by talking about leaving work for her personal life and discusses some of her recent activities, notably a charity album. It's a must-read for all game music enthusiasts.

Interview Credits

Interview Subject: Miki Higashino
Interviewer: Chris Greening
Editor: Chris Greening
Translation & Localisation: Ben Schweitzer
Coordination: Don Kotowski

Interview Content

Chris: Miki Higashino, many thanks for talking to us today about your game music works.

Miki Higashino: It is my pleasure.



以下、Suikoden にまつわる部分を中心とした拙訳になります（敬称略）。

Chris Greening

今は東野さんは一線から退いていらっしゃいますが、昔の作品のことを思い出すことはありますか？ 自分にとって最も良かった作品、あるいはあまり良くなかったと思う作品というのはありますか？

東野美紀

良くも悪くも「幻想水滸伝 II」が私を代表する作品になるかと思います。プロジェクトの初めからサウンドのスタッフは私とプログラマーの山根

清彦さんだけでした。ただ、2人だけで作るにはあまりに大きなプロジェクトでしたね。私たちは数十ものBGMやSEを作らねばならなかったし、音色の選定やオーケストラや「Orizzonte」や歌の収録、それに加えもろもろの理由もあり大変でした(笑)。私たちはテスターの仕事も兼ねていて、それに割く時間があったのも理由の一つですね。

「幻想水滸伝II」の予算が多くはなかったためにこのような体制になったことは分かっていましたが、振り返ってみるとこれは本当に無謀だったと思います。でも当時は「もし2人とも困難な状況だと判断したら、いくつかの仕事はなんとかしてもらおう」とただ思い続けていただけでした。私たちは数ヶ月の間はプライベートな生活時間が持てませんでしたね。プロジェクトが終わるまでに私は結構痩せましたよ(笑)。

私はこういう形の制作の現場に居続けることはできなかったでしょうね。もっとたくさんの人で職務を分担できればいいんですけど。でも結果として私は多くの種類の物事を経験することができましたし、私のキャリアのうちでもっとも繁忙な時期をやり通すことができました。私は仕事に全精力を注いでしたので、この結果には本当に満足しています。

Chris Greening

東野さんは1995年に発表した「幻想水滸伝」により、PlayStationが持つ膨大なポテンシャルを示した最初のクリエイターです。民族的かつオーケストラ音楽であるこのゲームの音楽とこのゲームの世界観とをどのように結び付けられたのですか？ 誰か特別なアーティストに影響を受けているのでしょうか？

東野美紀

「幻想水滸伝」のプロジェクトの最初に、私は2日間かけてシナリオを読ませて頂きました。それだけでも私の中に音楽のアイデアが浮かんできました。

「幻想水滸伝」は中国文学史で最も有名な作品の一つが土台となっています。しかしゲーム内に登場する街や村やキャラクターのイメージは東洋から西洋まで全世界に広がっています。したがってこれは単独の音楽ジャンルでは表現できないと思いました。まず第一に、ゲームは巨大なスケールで作られており、似たような世界観を持った RPG というのはこれまでに無いだろうというのが偽らざるところでした。だから私は「ファイナルファンタジー」とか「ドラゴンクエスト」とかとは全く異なった手法で作ることを決意しました。

開発チームからは全キャラクター分の音楽を作ってほしいと言われましたが、108 人分もの音楽を作るのは無理な話ですよね。個人的に、私にとってキャラクターが立っていたのは、ネクロードとミルイヒ・オッペンハイマーでした（笑）。

Chris Greening

「幻想水滸伝 II」は当時としてはその質も量も全くもって前代未聞の作品でした。どのようにしてこの作品を作り上げたのでしょうか？

東野美紀

「幻想水滸伝 II」は「幻想水滸伝」に比べてそれはそれは膨大なスケールの作品でした。その事実は当時私の目の前にあった分厚いシナリオを通じて知っていました。村や街の数は明らかに増加しており、私はより計画的に音楽を作り上げる必要性を感じました。

私はまず頂いたマップ全体を見渡し、それぞれの地域にどんな人が住んでいるのか、どんな文化が展開されているのかということに思いを馳せました。どんな気候なのか、どんな種族がいるのか、どんな産業が発達しているのか？ それから私は「ここにはケルト音楽とアーリーミュージックを使おう」とか「スペイン音楽とファドを南の街には使おう」とか「ミドル

イースタン音楽をあそこには使おう」とか『『ロッカクの里』では日本音楽を使おう（これは当たり前ですね）」とか、そんな感じでそれぞれの地域の音楽を決めていきました。

街に入るとあたかも実際にその街にいるような感じを味わえる。それはまるでプレイキャラを通じてゲームの世界を旅行しているような感じではありませんか？ それを実現するため、私は様々な伝統音楽や民族音楽を聴くことに多くの時間を割きました。

Chris Greening

「幻想水滸伝Ⅱ」は東野さんにとって最高の作品だったのでしょうか？ それとも他にそのような作品はありますか？

東野美紀

うーん、私が「幻想水滸伝」シリーズに携わった時間というのは本当にわずかだったのですけれどね…。

Chris Greening

「幻想水滸伝」も「グラディウス」も重厚な作品であり、様々なサウンドトラックやアレンジアルバムが発売されています。これらに対してはどのようにお考えですか？ 特に2つの作品、「GRADIUS in CLASSIC II」と「幻想水滸伝Ⅱ 音楽集 ～Orrizonte～」についてお聞かせ下さい。

東野美紀

「幻想水滸伝Ⅱ 音楽集 ～Orrizonte～」の「Orizzonte」というのはイタリア語で地平線という意味があります。デザイナーがスペルを間違えてしまったため、最終的にも「orrizonte」という名称で商品として発売されてしまいました。「orrizonte」ではなく「orizzonte」が正しいスペルですよ！ この作品内では吉野裕司さんと上野洋子さんもアレンジに参加されています。私はコーラスとして参加しました。一流のミュージシャンの方たちと

ご一緒にできて素晴らしかったですね。

Chris Greening

東野さんはコナミを退職される前に「幻想水滸外伝」というタイトルで一度だけ「幻想水滸伝」シリーズに復帰して参加されています。この仕事がコナミでの最後の仕事ということによろしいですか？

東野美紀

はい、そのとおりです。

Chris Greening

「ツキヨニサラバ」でゲームミュージックの世界へわずかの期間ですが東野さんは戻って来られ、ファンに驚きを与えました。光田康典さんとのコラボレーション作品でもある本作品に東野さんが参加された理由は何でしょうか。どのようにこのスタイリッシュな作品を完成させたのでしょうか。

東野美紀

子供が生まれてからすぐに、私は「幻想水滸伝」シリーズのクリエイターである村山吉隆さんからオファーを頂きました。過去を振り返ってみても村山さんは私にとって最も重要だった上司であり、私はそのオファーを断りたくはありませんでした。私が「ツキヨニサラバ」のプロジェクトにサインをしたときには光田康典さんはすでにテーマを書き上げていました。

以上、拙訳となります。全文は私のブログに掲載していますし、興味がある方はぜひ原文にあたってみてください。

■ What's A Geek によるエイプリルフール記事 (Suikoden VI 情報)

この記事が公開されたときは誰もが驚愕し、そして日付を確認して落胆したという What's A Geek の記事です (<http://www.whatsageek.com/>)

video-games/suikoden-vi-announced-ps4-xbox-one-pc)。タイトルはその名もズバリ、「Suikoden VI Announced For PS4, Xbox One, And PC (「幻想水滸伝 VI」が PS4、Xbox One、PC 向けに発表)」です。この記事が公開されたのは April 1, 2015、すなわち 2015 年の 4 月 1 日です。そうです、いわゆるエイプリルフール記事なのです。

これが本気で読者を惑わすことを目的とした記事ならば眉をひそめるところですが、記事内容と考え合わせるとエイプリルフール記事であることは明確であり、Suikoden の新作への期待の裏返しにとらえ、あえてこの記事に「乗って」楽しむのがファンとしては正しい姿勢なのでしょう。



以下、拙訳をどうぞ。

■「幻想水滸伝 VI」が PS4、Xbox One、PC 向けに発表

コナミは、「幻想水滸伝 VI」を現在開発中であることを明らかにしました。

かつての著名なゲーム会社は、最も有名なシリーズの一つである作品の続編を発表しました。その「幻想水滸伝 VI」の開発状況は現時点では「10%程度」と村山吉隆氏は語りました。村山氏は「幻想水滸伝 VI」より、ディレクター、デザイナー、プロデューサーとして復帰しています。

彼は「幻想水滸伝 III」の発売前にコナミを退社し、2010 年に至るまで動向についての話を聞きませんでした。しかし彼のブログに投稿された「ある会社から」オファーがあったという内容を機に、彼が復職したという噂が流れ出したのです。村山氏が復帰したことでシリーズのファンは喜ぶでしょう。そして「幻想水滸伝 VI」にて伏線が回収される機会が得られるのではないのでしょうか。以下、村山氏による談話です。

村山吉隆氏

私たちは昔の話の焼き直しという形で作品を作ろうとは思っていません。しかし、「幻想水滸伝 VI」では新キャラを登場させつつも過去作品のキャラも登場させることを考えています。そのように過去作品のキャラも登場させる理由は、過去に描ききれていなかったキャラをきちんと描ききりたいからです。たとえば、「幻想水滸伝 VI」では、「円の紋章」と「変化の紋章」との衝突を描く予定ですので、プレイヤーはヒクサクに直接対面することになります。シンダル族の長も、詳細には至らないまでも明らかにしていきます。ただし、ジーンのあれやこれやについては「幻想水滸伝 VI」になってもまだわからないかもしれませんね。

村山氏はまた、「幻想水滸伝 VI」を Xbox One と PlayStation 4、さらに PC で発売することを発表し、開発ツールとしては Unreal Engine 4 を採用すると表明しました。

「ハードウェアや開発環境のスペックが上がったことで、私たちは『幻想

水滸伝』の世界を存分に表現することができると考えています。それこそハルモニアからファレナまで、いや、『幻想水滸伝』の世界に存在する未知のものを含めた全ての大陸をですね」

最後に村山氏は「幻想水滸伝 VI」の発売時期について、現時点では 2016 年の第四四半期を予定していると述べました。

本記事の筆者としては、読者の皆さんは賢明な方々であり、適切に解釈してくれることを信じています。

以上、拙訳です。

■ その他

上記に挙げた以外にも多数のネットメディアで Suikoden が取り上げられています。興味があれば情報を発信している SNS アカウントなどをフォローして追いかけてみるのもいいと思います。

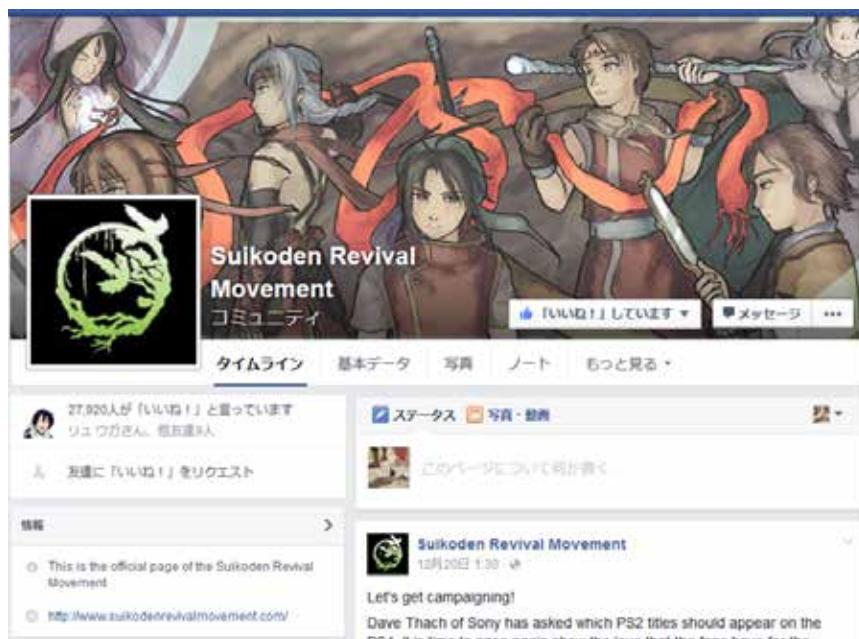
■ 4. ファンコミュニティ

前章ではオフィシャルや大きな媒体での状況や動きを見てきました。本章ではファンコミュニティについて取り扱います。海外では Suikoden のファン活動はどのような状況になっているのでしょうか。

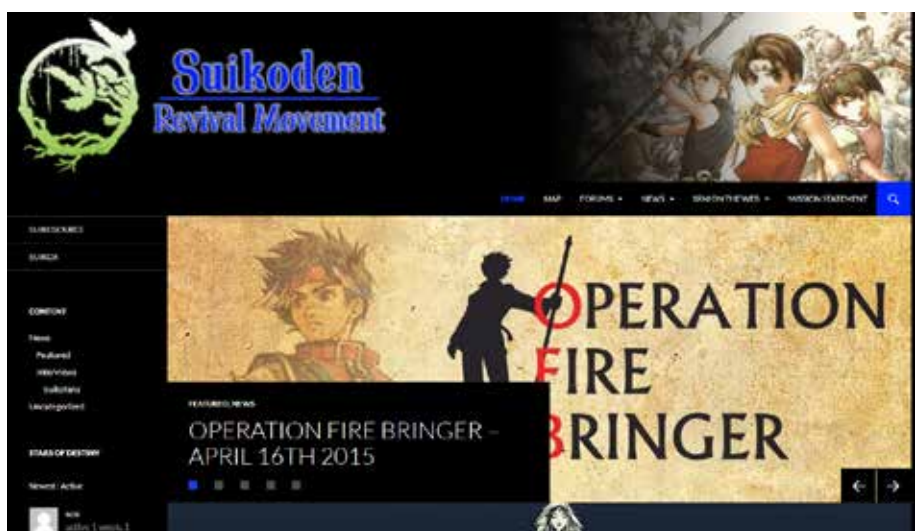
■ 4-1. Suikoden Revival Movement

Suikoden のファンコミュニティの中で最も有名かつ大きなものの一つとして、「Suikoden Revival Movement (SRM)」の存在を挙げないわけにはいかないでしょう。前章の Kotaku の記事中にもその名前が出ていました。

SRM とは直訳すれば「幻想水滸伝復権運動」となりますが、要は Suikoden を盛り上げていこうというファンコミュニティです。SRM の活動場所の主体は Facebook です (<https://www.facebook.com/SuikodenRevival>)。



他にも、独自ドメインで Web サイトも運営しています (<http://suikodenrevivalmovement.com/>)。

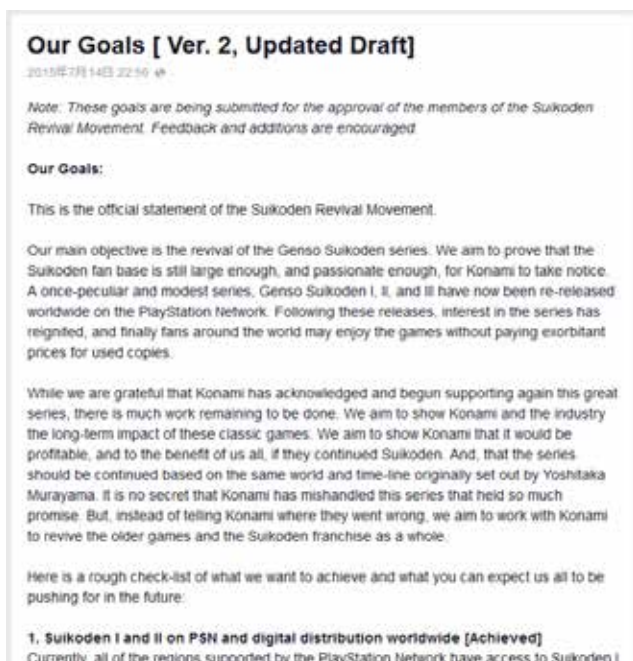


また Twitter アカウントでも活動をしており (@SuikodenRevival)、そちらの活動で目にしたことのある方も多いかもしれません。



SRM には活動に際して目標が設定されており、それは公開されておりますので、いつでも読むことが可能です (<https://www.facebook.com/notes/suikoden-revival-movement/our-goals-ver-2-updated->

draft/821844044578448)。



箇条書きの表題部分のみを訳したものを以下に記載します。以下の内容が実現することを主な目標として活動を行っています。

1. 幻想水滸伝 I、II が世界中の PSN でリリースされること
2. 幻想水滸伝 III ～ V が世界中の PSN でリリースされること
3. 幻想水滸伝 紡がれし百年の時がローカライズされ、海外でリリースされること
4. 幻水の漫画や小説がローカライズされ、海外で発売されること
5. 幻水シリーズのプロモーションがもっと積極的かつ広範囲に行われるようになること
6. 幻水グッズが海外でも発売されるようになること（サントラ、ポスター、書籍など）
7. Facebook で公式の幻水のファンページが作られること
8. そして最終目標はもちろん、幻想水滸伝 VI が発売されること

さて、私は Facebook における日本の SRM のページ (<https://www.facebook.com/SuikodenRevival.jp/>) の管理者となっています。日本の SRM のページは、日本での Facebook の利用率の低さ（正確には幻水のファン層における利用率の低さ）により、正直なところ現在はほとんど盛り上がっていません。



もっとも、コンテンツを更新していないことが一番の原因であり、その点は私が猛省すべきところです。私としても良い形で日本のページを盛り上げたいと考えていますが、なにぶん利用者の方が少ない現状では難しいところもあります。一步一步ゆっくりでいいので 2016 年には手掛けていきたいと考えています。

■ SRM の主な功績

前節で記した、「SRM の目標」に基づき、SRM の主な功績を記していきます。

Suikoden I、II、III の PSN での配信の実現

まずは何とんでも Suikoden I と Suikoden II の全世界での PSN の配信を実現させたことでしょう。また、Suikoden III についても世界中への PSN への配信を実現させました。

第 1 章で示したように、Suikoden III のパッケージ版は日本版と北米版のみの発売ですので、欧州や豪州のユーザーは PSN 版を通じて Suikoden III

を初めて正規にプレイできることになったわけです。

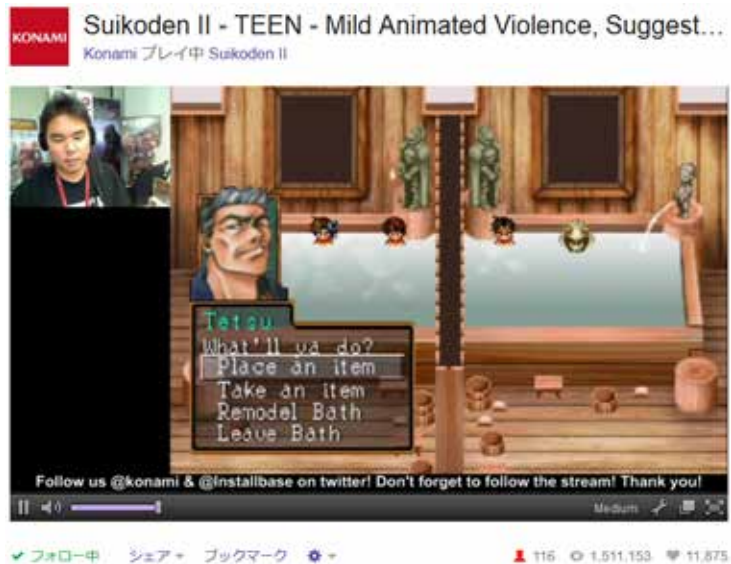
Yuichi 氏 (@InstallBase) とのコネクション形成と交渉

北米の Konami の ネット 周りの プロ デュ ー サ ー (Online Content Producer) である Yuichi Haga 氏 と の コ ネ ク シ ョ ン を 強 め、要 望 や 意 見 をダイレクトに届けられるような体制になっていることも SRM の功績の一つだと思います。



Suikoden I、II、III の PSN での配信は SRM と Yuichi 氏の努力なくしては達成できなかった偉業であり、そのような活動をやり遂げた SRM と Yuichi 氏（と関係者の方々）には頭が上がりません。

Yuichi 氏は Konami 公式の Twitch のチャンネル (<http://www.twitch.tv/konami>) でいわゆる「実況」を行っています。Suikoden シリーズの全てを実況しており、なんと Suikoden Tactics もプレイ済みで、現在（2015 年 12 月 10 日現在）では「Suikoden V」の実況を行っておられます。



Yuichi 氏はゲームに大変に造詣が深く、Twitter では自社・他社にこだわらず広い範囲でゲームのツイートをなされています（日本のコナミ所属だったらこうはいかないでしょうね）。

■ Konami Blog での SRM タグの採用

Konami UK が運営する公式ブログである「Konami Blog」に、なんと SRM のタグが登録されています (<https://uk-blog.konami-europe.com/>)

tag/suikoden-revival-movement/)



以下は投稿されている記事のタイトルの一部です。魅力的な記事が並んでいると思いませんか？気になったらぜひ原文にあたってみてください。

「幻想水滸伝における私のベストシーントップ 10」

「幻想水滸伝：真の紋章のように貴重な作品」

「幻想水滸伝：私自身の旅路」

「幻想水滸伝は過去もっとも偉大な JRPG ではないか？」

「幻想水滸伝：愛を運ぶ」

「幻想水滸伝：君は宿星の一人か？」

■ 村山吉隆さんへのインタビュー

SRM の功績の中で対外的にもっとも有名（特に日本のファンにとって）なのはこの村山吉隆さんへのインタビューではないでしょうか。とても有名なのでご覧になった方も多いと思いますし、SRM の名前や存在をこのインタビューをきっかけに知った方も少なくないと考えています。

以下、拙訳でお届けします。なお、インタビューの時期は 2014 年早期です。

■ 村山吉隆氏 インタビュー



村山吉隆（以下、村山（敬称略））

「幻想水滸伝リバイバルムーブメント」のみなさん、こんにちは。

みなさんからの質問を読んでいて、みなさんの「幻想水滸伝」シリーズに対する情熱や敬意というものを大変強く感じました。お礼を申し上げます。

「幻想水滸伝」というタイトルは、コナミが何かしらの動きを見せなければ前に進むということは現状ではあり得ません。インタビューの回答内でも私はそのように申し上げていますが、ただそのことにより、みなさんの数々の努力や行為が無為になってしまうということは私は全く思っておりません。みなさんにとって良い結果が出ることを信じています。

「幻想水滸伝リバイバルムーブメント」からの質問（以下、質問）

村山さんご自身が一番好きな「幻想水滸伝」のタイトルは何ですか？また、一番お気に入りのキャラクターについても教えて下さい。

村山

全てのシリーズを通して、私は「幻想水滸伝 II」が一番好きです。

キャラクターについては、全キャラクターを通じて、ビクトールが、私の理想のキャラクターとしてとても重要な存在となっています。

質問

「幻想水滸伝」という作品は、「水滸伝」という作品からは離れ、西洋の物語と東洋の物語を融和させた物語のように思えます。この独特の設定を作るにあたって、主に何が村山さんに影響を与えたのでしょうか？

村山

私たちは「水滸伝」ではない中国の古典である「The History of the Han Dynasty（項羽と劉邦）」を参考にしました。この作品は「幻想水滸伝」に大きな影響を与えました。

私たちは、例えば西洋と東洋の文化の大規模な融合というようなもので世界観を作り出すことは考えていませんでした。「幻想水滸伝」は他の RPG とは異なるオリジナリティの高い作品にしたいと思っていました。そこで私たちは、大規模なキャラクターたちのドラマを描くことに狙いを定めました。これが「水滸伝」を題材にした理由ですね。

ただ、東洋の文化をもとにした RPG は日本国内では大変良い評判を頂くのですが、私たちとしてはそれを是とはしたくありませんでした。したがって、西洋のファンタジー要素をいくつか作品に組み込むことを決めたのです。

そのような姿勢で「幻想水滸伝」を作っていましたので、何かの作品をもとにしたということは本当になく、そう見えたのならそれは偶然の一致です。しかし、27 の真の紋章についてと、「混沌 vs 秩序」という対立構造についてはある作品から多大な影響を受けました。「Michael Moorcock」による「The Eternal Champion」シリーズがそれですね。

質問

村山さんは何がきっかけで「真の紋章」いうアイデアを思いついたのでしょうか？ 27 の全ての紋章は最初から全て計画されていたのでしょうか？

村山

真の紋章のアイデアは日本のとあるカードゲームが由来です。そのゲームではモンスターが登場するのですが、そのモンスターに戦闘中に特別な能力を与えるために「紋章」を付与するのです。モンスターの能力を様々に変化させるために、異なる「紋章」を付与するということですね。それが「真の紋章」の発案のきっかけとなりました。

まず最初に、それぞれの「紋章」ごとに、どのような魔法やどのような特殊な能力（特殊な攻撃方法）をキャラクターに対して与えられるかを考えました。紋章にまつわる物語やその意味付けというものは、後付けでできたものでした。

最初は 27 の真の紋章はまとめて石の中にあるものとして設定したんですね。けれどもそれだといろいろな問題がうまく解決できませんでした。私たちが考えていたことというのはラフなアイデアではありましたが、ストーリーと世界観にとっては必須のことだったのです。ですので、当初の設定では立ち行かなくなったため、私たちはいくつかの設定を大きく見直しました。物事の辻褄が合い、ストーリーがうまく展開できるような設定として作り直したのです。

質問

「幻想水滸伝」に関するお話の中で、機会があれば特に伝えたいお話というものはありますか？

村山

私たちは 27 の真の紋章の継承者がどうなるかという最終的な結末につい

て、基本的な構想は共有できていました。ただ、私自身はその詳細にタッチすることはなかったですね。

質問

「幻想水滸伝 III」と「幻想水滸外伝」のオープニングは、アニメーションという、ゲームや漫画を超えた幻水シリーズの潜在的可能性を示したものとして多くのファンの話題になりました。シリーズのディレクターとして、「幻想水滸伝」をアニメや映画のような他のメディアに展開するお考えはあったのでしょうか？

村山

私が「幻想水滸伝 III」や「幻想水滸外伝」を担当しているときは、ゲームにアニメーションの手法を採り入れることというのは一般的ではありませんでした。加えて、当時のコナミはコンテンツをアニメや映画に展開することについて非常に慎重な姿勢を示していました。

彼らのそのような方針により、ゲームをメディア展開するということについては保守的な姿勢を取ることを余儀なくさせられました。言い換えれば、ゲームはゲームであってそれ以外の何者でもない、という考えが当時はまだあったのでしょう。

質問

最近の「百万世界」を扱ったスピンオフ作品などの続編に関して、幻想水滸伝シリーズのディレクターだった村山さんとして思うところがありますか？

村山

「幻想水滸伝」シリーズというのはコナミのものであって私のものではないことは言うまでもないことです。だから現在のシリーズの流れについて、私から特に申し上げることはありません。ただひとつ言うならば、今

現在の日本のゲーム開発環境というのは良くない状況にあると考えています。例えば「幻想水滸伝」のような、作品ごとに 108 人ものキャラクターが出てくるようなゲームは、開発するのに膨大なコストがかかります。私は「幻想水滸伝」のようなゲームを制作することは今この現在では非常に難しいことだと思いますね。

質問

コナミを退社してからの活動について少し教えてくださいか？

村山

まず私はタイトーのゲーム「ツキヨニサラバ」でゲームデザインを務めました。その後、アスミック・エースの「転生學園月光録」でシナリオを担当しました。それからは数多くのゲームのシナリオチームに名を連ねました。ただ、種々の事情により、それらのゲームの多くは世に出ないまま終わってしまったんですけどね。今はオリジナルの漫画作品に関わっていたり、ソーシャルゲームの世界観のデザインに関わっていたり、いくつかのゲームのストーリー制作に関わっていたりします。

質問

最近では村山さんは「マジック・ザ・ギャザリング」の漫画の物語を書かれていましたよね。その経験は村山さんにとってどういう意味がありましたか？そして漫画のストーリーを書くということはゲームのストーリーを書くこととはどう違っていたのでしょうか？

村山

私が「マジック・ザ・ギャザリング」の漫画に参加したのは、コナミ時代からの私の良き編集者の友人の勧めが理由ですね。

さて、漫画でシナリオを書くということとゲームでシナリオを書くということの最も大きな違いは、ゲームの場合はゲームの流れを遮らないように、

できるだけ細切れのシーンを繋ぎ合わせてシナリオを作らないといけないのに対し、漫画の場合はそのように細切れでシーンを変えていくことは単に読者を混乱させるだけなので、逆に最小のシーン転換で済まさなければいけないということですね。この漫画の手法は私が手慣れている手法でもあります。これが真っ先に思いつく違いでしょうか。

「マジック・ザ・ギャザリング」の漫画での仕事で、私はゲームでは経験したことのない様々な困難に直面しました。しかしこの仕事のおかげで私は膨大な経験を得られたとも思っています。

質問

「Bluemoon Studio」を立ちあげられてから、コナミから村山さんに対するオファー（「コナミに戻ってきて欲しい」などの）はあったのですか？

村山

コナミに正式な社員として戻ってくれ、といった類のオファーは一切ありませんでした。しかしながら、コナミからの様々なオファーは何回かありました。いずれも実現には至りませんでした。

質問

村山さんの今後の展望をお聞かせ下さい。ヨーロッパのファンが楽しみにできるようなことはありますか？

村山

今の状況で確かなことは言えないのですが、私が現在参加しているゲームのプロジェクトのうちの 하나가、主に海外の方を対象にしたものになっています。ただ、まだこのプロジェクトはごく最近に始まったばかりで、いつ公開できるかということは明確には今は申し上げられません。

質問

RPG というジャンルは PlayStation の創世記からどのように変わってきたと思いますか？

村山

現代の RPG は開発するために膨大な労力を必要とします。初代 PlayStation の時代では、日本の市場は「幻想水滸伝」のような意欲的なタイトルもあり、非常に強力なゲーム市場でした。しかし現在では、多くのメーカーが挑戦的でヒット作となるような RPG を作ることにに対して尻込みをしているように感じます。発売されるのはいつも非常に有名なタイトルブランドの作品で、開発費も十分に回収できることが保証されたような作品ですよ。

質問

スクウェア・エニックスの北瀬佳範氏が『『ファイナルファンタジー VII』のリメイクは、予算とスタッフとの兼ね合いが難しいものであった』ということをおっしゃっていました。この発言に含まれるような、今日のゲーム業界において HD ゲーム制作へのプレッシャーがあることについてはどのようにお考えですか？

村山

先ほど私が申し上げましたように、平均的な普通のゲームを作るということは今日では極めて難しくなっていると思います。その代わりに、ソーシャルゲームへと徐々に移行していることが業界全体を見渡して言えるかと思っています。

しかし、従来のコンソールゲームが作りづらくなっていることの理由として、HD ゲームにかかるコストが高騰していることの他に、昔から存在するもっと他の要因があると思っています。エンターテインメントというものは今も、そしていつだって、ギャンブル的な側面を含んでいるのです。一度ある技術の発展を止めてしまったら、後はただただ転げ落ちていくだ

けです。コンソールゲームが作りづらいというこの現在の状況は、まったくもって良いものではないと考えています。

質問

最近では、稲船敬二氏や松野泰己氏のように、「Kickstarter」で資金を集めて新しいプロジェクトを始めるというケースが出てきました。このようなプラットフォームに関しての村山さんの考えはいかがですか？村山さん自身のプロジェクトをこのようなクラウドファンディングに委ねるお考えはありますか？

村山

私は「Kickstarter」の「ファンによる、ファンのための」というスローガンは、先ほどまで私が申し上げてきた懸念を解消する理念としてとても素晴らしいものだと考えています。

質問

物語の書き手として、今後、人を引きつけて心に残る物語を書こうとしてる後進に向けてのアドバイスはありますか？

村山

これまでも「シナリオの書き方」を聞かれたときのアドバイスで似たような返答をしたことがあります。物語を書くということは人間そのものを描くということだと思っています。どのキャラクターも、登場する全てのキャラクターがそれぞれ色々な考えを持ちながらその世界で生きています。それを描いていくことがすなわち物語を書くということなのです。困難に直面した時、人は何を考えるか？どのように行動するか？彼らの立場に立ってあなたが考えたことがまさに物語であり、物語を作っていく上ではそのような過程を繰り返し経る必要があるのです。

「幻想水滸伝」の場合で考えると、リーダーだろうがリーダーと親密な仲

間だろうが単なる傭兵であろうが、どんなキャラクターであれ、彼らの考えや思考のプロセスといったものに思いを馳せて、なぜどのように彼らが行動を引き起こすに至ったのかを考える必要があります。その考えが全体としてうまくまとまったとき、それは物語となるのです。

質問

最後に「幻想水滸伝」のファンに何かお伝えしたいことはありますか？

村山

今まで話してきたように、日本の家庭用ゲームは大変に厳しい現状に直面していると思います。しかしながら、私の経験から言うと、ゲームメーカーはファンの真摯な願いに十分に耳を傾けて来なかったとも思っています。もちろん、ファンの声を聞いたからといって何かしらの成果を上げられることがないということもありますが、私たちはゲームメーカーに対して忘れさせちゃいけないんですよ。真剣に情熱的にゲームを愛している人がいるということ、そう、「幻想水滸伝」を愛している人が大勢いるということ。

「幻想水滸伝」は私ひとりの力で作ったものではないですし、ましてや私個人のものではありません。それでも今もなお、私はみなさんの真摯で変わらぬ「幻想水滸伝」への愛情に触れられてとても幸せです。

本日はありがとうございました。

親愛なる皆様へ。

村山吉隆

(多忙な中、翻訳者の Hsing Chen と Matthew Alberts の熱心な仕事に感謝します)

以上、拙訳です。

■ SNS での積極的な活動

SRM は主に Facebook と Twitter を用いて積極的に Suikoden を盛り上げるための活動を行っています。その内容は Facebook 上で投稿のツリーとして盛り上がるものもありますし、Twitter（と Facebook）でいわゆるハッシュタグを用いて盛り上がるものもあります。

これまでの主なハッシュタグを用いた活動について、簡単な説明とともに記してみます。

#AskMurayama

Suikoden I の日本発売 20 周年を記念して、村山吉隆さんになんでも聞いてみよう、ということで 2015 年 11 月 24 日に用意されたタグです。このタグでつぶやかれた内容をもとに、SRM が村山さんにインタビューを敢行しようという企画です。現在（2015 年 12 月 23 日）は、質問内容の精査と進行の調整が行われています（<https://www.facebook.com/SuikodenRevival/posts/885074728255379>）。

以下、案内文の拙訳です。

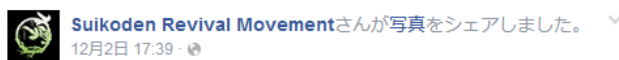
今まで村山さんに聞いたかったことはありますか？あるとしたら今がチャンスです！

幻水 20 周年を祝して、私たちは村山さんにインタビューを観光します！以下のとおりに質問を投げてください。実際に質問させていただくかどうかを検討したいと思います。

締切は 11 月 30 日の午後 11 時 59 分までです（PST）。皆さんの質問を楽

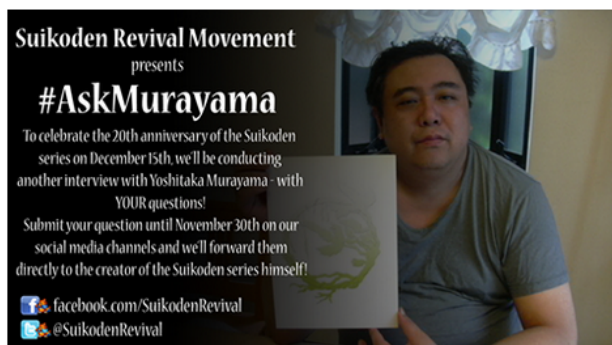
しみにしています！

以上、拙訳となります。



Thanks for all your questions! We're currently in the process of gathering them all. This will take some time, then the translation process into Japanese will start and the interview will be conducted. This will of course take some time, so we ask for your patience.

In the meantime, why don't you share your Suikoden experiences? Don't forget - in December, you should #PlayASuikoden!



Suikoden Revival Movement

11月24日 0:07 · 🌐

Have you ever wanted to ask series creator Yoshitaka Murayama a question? Well now's your chance!

To celebrate Suikoden's 20th anniversary, we're conducting a special community interview with Murayama himself using questions we get from you, the campaigners! Post your questions below and the top ones will be used in the interview.

We will be collecting questions until November 30 at 11:59pm PST. We look forward to hearing what everyone would like to ask!

#AskMurayama

#PlayASuikoden

2015 年の 12 月 15 日に日本版の幻想水滸伝（PlayStation 版）が 20 周年を迎えるにあたり、当月の 12 月限定で Suikoden のプレイの様子を実況しようというものです。スクリーンショットのアップや Twitch での実況も考えられています。

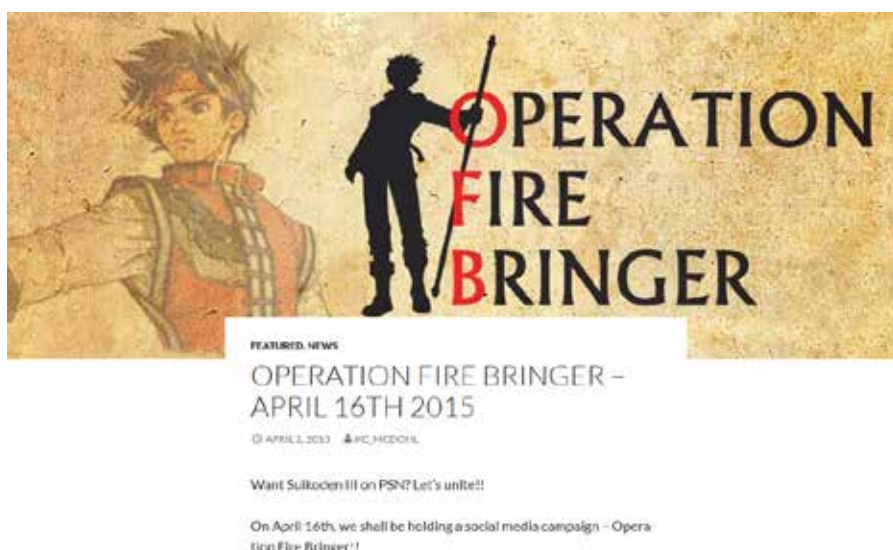
この文章が読まれるときにはすでに期間がほぼ終了しているかもしれませ

んが、タグをたどることで過去の投稿を見ることができるでしょう。



#Suikoden3（炎の運び手作戦）

ハッシュタグ自体は #Suikoden3 という一般的なものですが、これを 2015 年の 4 月 16 日に一斉につぶやこうという企画でした (<http://suikodenrevivalmovement.com/operation-fire-bringer-april-16th-2015/>)。なぜ 4 月 16 日かというと、日本の PSN で幻水 III が配信されたのが 4 月 15 日だったからです。日本での配信を機に海外でも配信してほしいという希望を表すために、その日が選ばれたのでした。



■ 今後の SRM への活動への期待

以上、簡単に見てきましたが、海外における SRM の Suikoden への貢献活動ぶりがうかがえたのではないのでしょうか。SRM は上記に挙げた以外にも様々な活動や情報発信を行っています。私も SRM の一員として数々の活動を支えていきたいと考えていますが、幻水の故郷でもある日本での知名度の低さにより、なかなか活動に注目してもらえる機会が少ないというのが現状ではないかと思います。

この点は私などがもっと積極的に翻訳情報を発信したり、企画に誘致したりといった活動が必要です。SRM では日本のネイティブメンバーが実質私しかいないということで人材の不足に悩んでいる面もあります。

課されるノルマ等はありませんので日本の方ももっと気軽に SRM の活動に参加でき、世界規模で Suikoden を盛り上げる活動がより活発になることを私は願っています。

■ 4-2. ファンページ

本節では、海外での Suikoden にまつわる個人サイト、個人ページの紹介

を行います。

Suikosplay(Cosplay of Suikoden)

Suikoden の コ ス プ レ グ ル ー プ です (<https://www.facebook.com/groups/194407367412191/>)。YouTube に「Suikoden (Live Action) Untold Story - Episode 1」などのストーリー仕立ての素敵な動画がアップロードされています (<https://www.youtube.com/watch?v=giY25pWyJxM>)。



Suikosource

三大情報サイトの一つ、Suikosource です (<http://suikosource.com/>)。各作品の攻略情報を詰め込んだ「Walkthrough」は、テキストだけで構成された力作です。

Gensopedia

三大情報サイトの一つ、Gensopedia です (<http://gensopedia.com/>)。管理者の David さんのグッズコレクションは凄まじいですね…。非売品のグッズも普通に散見されます。また、写真には載っていませんが、あの幻水パチスロも数千円という安価で実機を手に入れたそうです。



Suikoden Wikia

三大情報サイトの一つ、Suikoden Wikia です (<http://suikoden.wikia.com/>)。三大情報サイトを回って調べれば、Suikoden の情報でわからないことはほぼなくなるのではないのでしょうか。

SUIKOX

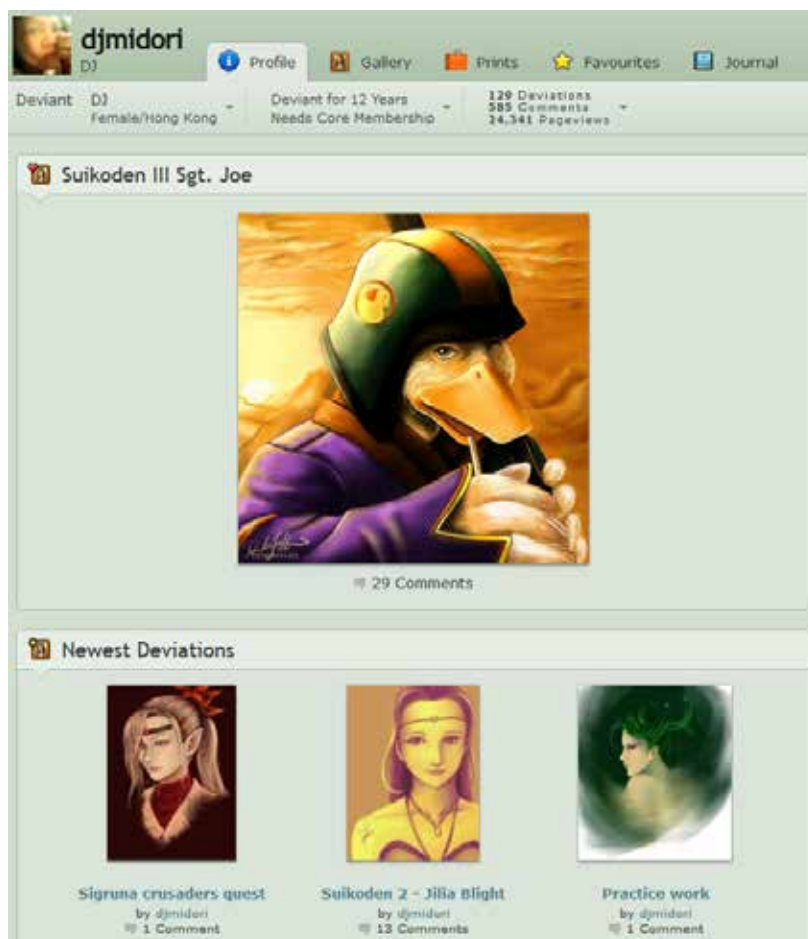
キャラクターの情報が豊富な情報サイトです (<http://www.suikox.com/>)。辞書式のメニューが使いやすいですね。

DeviantArt

DeviantArt では多くの方が幻水をテーマに活動をしていらっしゃいます。お二方をご紹介します。

djmidori さん (<http://djmidori.deviantart.com/>)。ハンサムなジョー軍曹

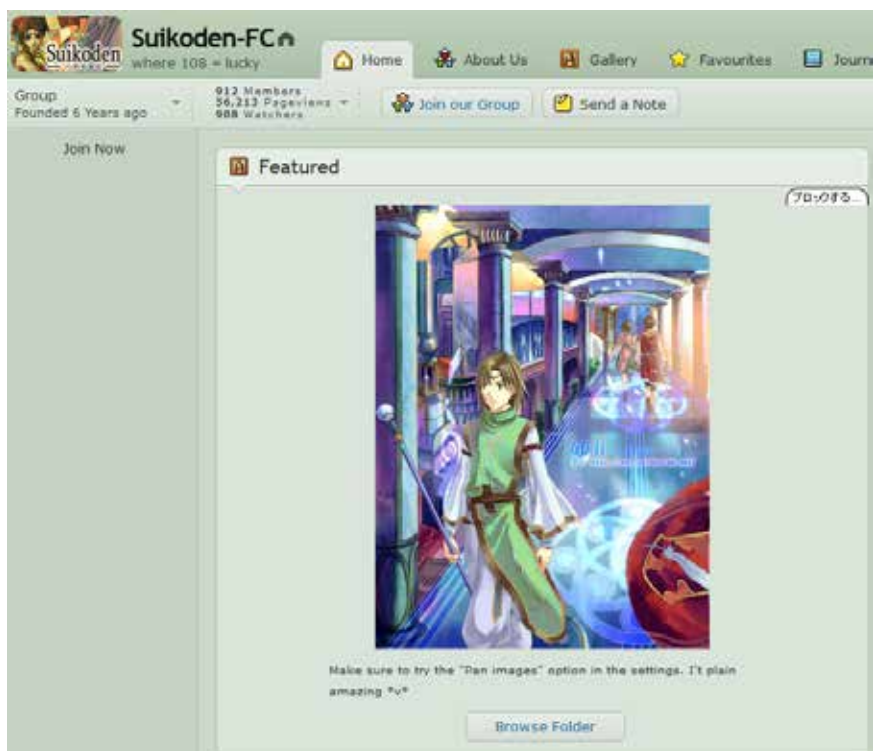
が印象的です。



carmenmcs さん (<http://carmenmcs.deviantart.com/>)。

なんと 20 周年記念で同人誌を制作されているそうです (<http://carmenmcs.deviantart.com/journal/Suikoden-20th-Anniversary-Fanbook-536905577>)。日本からも買う手段が用意されるそうで、とても楽しみです。

そして DeviantArt には Suikoden のグループが存在します (<http://suikoden-fc.deviantart.com/>)。素敵な作品が多くありますので、ぜひともご覧になってみてください。



■ 4-3. 日本のファンと海外のファンの相違

ファンサイトやファン活動の紹介ということに併せて、この章の最後の節である本節では、海外のファンと日本のファンとの間での相違点として、2つの点を挙げて論じてみたいと思います。少々堅めのお話になりますがお付き合いください。

著作権

海外のファン(サイト)を論じるときにしばしば聞かれるのが、「海外のファン(サイト)では盗用や無断転載が激しい」などの著作権にまつわる厳しい論調です。しかしながら私は特段「海外だから」ということは感じていません。確かなデータはありませんが、日本国内でも同じぐらいの比率で権利を侵している実態があると私は考えています。単純に絶対数の違いもあることでしょう。

「海外で権利が侵害されたから」ということで、ことさらにそのことが目立ったり記憶に残ったりしてしまい、「海外では権利侵害が多い」という印象が強くなってしまっていると感じています。

もっとも、Tumblr（タンブラー）というツールが海外では普及していることがこの主張を裏付けているという側面はあります。Tumblr では「リブログ」という操作によって、Web 上のあらゆるコンテンツを自分の Web サイトに取り込むことができます。法的にはこれは「引用」ということになりますが、引用の要件を満たしているかという点必ずしもそうではなく、コンテンツの「ただ乗り」で成り立っている Tumblr のサイトは散見されます。

しかしこれも、海外だから数が多く目立ってしまうということで、日本人によるサイトでも同種サイトは見受けられます。パーセンテージで比較した場合には有意な結果というのは得られないと思っています。

著作権はとてもデリケートな問題であり、自分が描いたキャラや書いた作品を他人に不正に利用されることには憤りを感じざるを得ません。ただし、それが言語や文化の壁がある海外の方が相手となるからといって、問題をより大きくしてしまうのは本質的でないと考えます。伝えたいことを丁寧に伝えれば真摯に対応してくれる場合も多いです。それが啓蒙活動につながることもあります。

私は、海外のファン（サイト）だからといって、特段に著作権の侵害が多いとは思っておりません。

蛇足ですが、上記で指摘している著作権とは、二次創作作品が備えている著作権です。二次創作そのものの著作権ということではありません（それは別の論点であり、また複雑な問題を含んでいます）。

興味の対象の違い

私が海外のファンの方によく言われることとして、「日本（人）はいわゆるキャラ萌えが主流で、作品萌えは少数派なんだよね」ということが挙げられます。返答に大変に困る内容なのですが、あくまで私が見ている範疇では、キャラ萌えも作品萌えも広く分布していると思います。そして「萌え」の対象をこの二つに限定するのも少々乱暴な話で、ある作品に対し、設定に萌える人もいれば音楽に萌える人もいます（「萌え」という語を用いているのは論をわかりやすくするためであり、深い意味はありません）。

その人が主に何に対して萌えているのかということが情報としては目立ってしまうので、作品自体ももちろん好きだけど、それよりも特定のキャラやカップリングがより猛烈に好きな人は、そのようなキャラやカップリングについての表現が多くなるということだと考えています。決してキャラだけに萌えているということではないと思っています。

そしてこれは私が抱いている仮説なのですが、作品やファンが成熟しているからこそ「キャラ萌え」という段階が盛況を成しているのではないのでしょうか。作品そのものの解釈や公式設定が未成熟であると、そもそもキャラの性格付けや特徴付けといったものが不正確になり、人格が不安定になります。そのような状態でキャラ萌えを語るのはビジュアル先行であり（それが悪いことだとは思いません）、多くの人の萌えを獲得するまでには至らないでしょう。

しかし作品自体の設定や解釈が成熟してくればキャラが「立って」きて、そのキャラを愛するに十分な裏付けができます。性格や考え方がわかることで「キャラ萌え」に値するキャラが成立するのです。そのような経過を経て多くの人が「キャラ萌え」に傾倒しているということは、その作品が作品として成熟していることだと思うのです。

そういう意味では、日本は二次創作や作品論などを生み出す土壌が海外一

般よりも成熟している場所だ、といえるかもしれません。多くの人がキャラに対して愛情を抱けるほどに、幻水に対する見方や考え方が自由にそして多彩に発表できる場が整っているということだと考えています。

■ 5. ファンイベント

前章ではファンコミュニティについて述べてきました。本章では一歩進んで、ファンにより開催される（開催された）イベントについて紹介していきます。ファンイベントとして日本では「三都物語」や「トランの湖城で会いましょう」などが挙げられる一方、海外でのファンイベントにはどのようなものがあるのでしょうか。

■ 5-1. Suikoden Day

「Suikoden Day」、すなわち「幻想水滸伝の日」というイベントが毎年開催されています。今年（2015 年）は 11 月 11 日から 11 月 16 日の日程で開催されました（<https://www.facebook.com/groups/SuikodenDay2015/> または <https://www.facebook.com/SuikodenDayHeaquarters/>）。

開催内容は多岐にわたります。その一つとして各種コンペ（コンテスト）の存在があります。これは、イラストや小説、コスプレ写真など、エントリーした作品の中から審査基準に照らしあわせて優勝者を決めるという催しです。優勝者には日本の幻水グッズを中心とした素敵な商品も用意されています。

今年の Suikoden Day の開催案内を拙訳でお届けします。

宿星の皆さん、こんにちは！

またまたやってきました！今年も Suikoden Day が 2015 年 11 月 11 日～16 日の日程で開催されます！16 日には Suikoden Day が最高潮に達するイベントを用意してあります！

2015 年は私たちにとっては特別な年です。そう、「幻想水滸伝」が生まれてから 20 年目の年なのです。2015 年の Suikoden Day のテーマはズバリ、

「20 Years of Suikoden」です。私たちは 2015 年のこのイベントが過去最大の幻水へのお祝いとなるように準備を進めています。そのため、まだ詳細を発表できないことはご容赦ください。

ついこの間、PSN で幻水がリリースされ、私たちの仲間として新しい「宿星」たちが加わったことと思います。あなたの友人に、家族に、ネット仲間に、近くにいる「なつめ売り」の人に、ぜひ幻水という作品を広めましょう。

連絡先は suikodenday@gmail.com です。Web は <https://www.facebook.com/groups/SuikodenDay2015/> となっています。

幻水 20 周年を宿星である皆さんとともに祝わんことを！

The Suikoden Day Team

以上、拙訳となります。

今年はすでに終わってしまった Suikoden Day ですが、来年も引き続き開催されるでしょうから、興味がある人はぜひ参加してみてくださいはいかがでしょうか。

■ 5-2. SuiCon

もう一つ、「SuiCon」というイベントも忘れてはならないでしょう。このイベントは今年はフィリピンで開催されました (<https://www.facebook.com/pages/SuiCon-Philippines/1487963064821357>)。

ミニゲームなどが開催されるファンミーティングとなっています。日本のいわゆる同人イベントに負けず劣らずの熱気が素敵ですね。



Last year, we had Luca Blight coming at us in an **AWESOME** game of Die Pig-Yell. This year we've got a slew of just as **Exciting Games AND Prizes** in store for you! So don't hesitate and be counted as one of our **Stars of Destiny!**

JOIN US AT

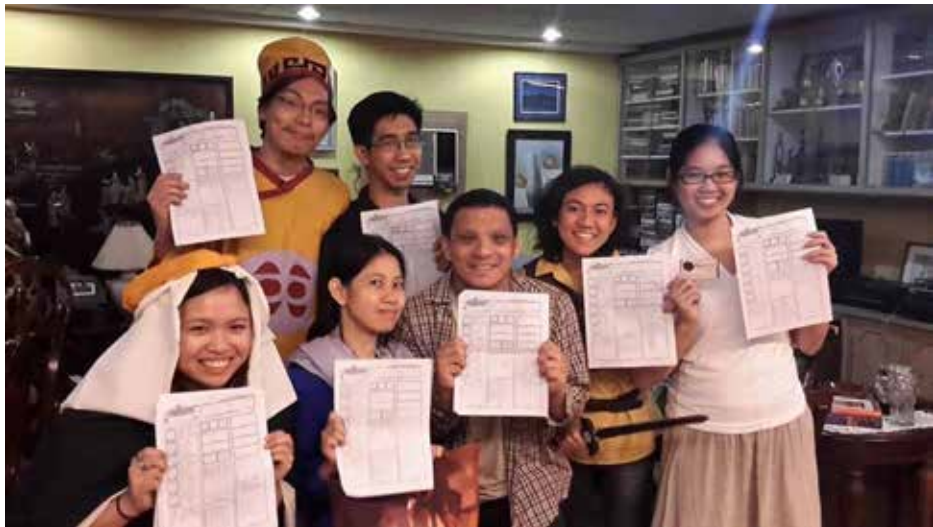
The 3rd Annual Suikoden Convention

SuiCON 2015
By Fans, For Fans

Pasig City's RAVE (Rainforest Adventure Experience) At the Senior Citizen's Park

For more information feel free to contact the [SuiCon Philippines Facebook Page](#) or either Jamie Balgos or Nicco Javier





いつかは日本でも SuiCon が開催できるといいですね。ぜひ世界の Suikoden Fan とリアルで熱く語り合いたいものです。たとえ言語という壁があったとしても、Suikoden という共通の「言語」が私たちのコミュニケーションをつないでくれるものと信じています。

■ 6. おわりに

駆け足気味ではありましたが、海外の Suikoden 事情をざっと総覧してみました。日本で生まれて育ってきた「幻想水滸伝」ですが、「Suikoden」にその名が変わるとき、そこには新しい世界が開けてくるのを感じられたかと思います。たとえその一端でも感じていただくことができたならば私としては幸いです。日本だけでなく世界中で愛されている Suikoden という作品に、今後も素晴らしい未来が訪れることを願って止みません。

Victory will be ours!!

The World of Suikoden

2015 年 12 月 30 日 初版発行

著者

たつきー

Twitter

@budehuc

blog

<http://obel.hatenablog.jp/>

mail

gregminster@obel.sakura.ne.jp