

# 『OPUS: Prism Peak』含む「OPUS」シリーズが映画『青春18×2 君へと続く道』とのコラボイラストを公開！



株式会社集英社ゲームズ（本社：東京都千代田区、以下 集英社ゲームズ）は、集英社ゲームズがグローバルパブリッシャーとして協業が決定している台湾のゲームスタジオ・SIGONOの手がける『OPUS: Prism Peak』と、「OPUS」シリーズにおいて、2024年5月3日公開予定の映画『青春18×2 君へと続く道』のスペシャルコラボレーションイラストを公開したことをお知らせいたします。今回のスペシャルコラボレーションイラストは、『青春18×2 君へと続く道』制作にあたり、実際にある「OPUS」シリーズを作中に起用したり、SIGONOの創業メンバーでありプロデューサーのブライアン・リー氏のエピソードをもとにしたゲーム開発シーンの制作協力や、プロットのコンサルティングを行った縁で生まれたものであり、今回の公開にあわせたかたちで描き下ろしたものとなります。

■ 「OPUS」シリーズと『青春18×2 君へと続く道』のスペシャルコラボレーションイラスト  
公開日時：

2024年4月25日 木曜日 10時

■ 「青春18×2 君へと続く道」公開日：

2024年5月3日 金曜日





始まりは18年前の台湾。カラオケ店でバイトする高校生・ジミー（シュー・グァンハン）は、日本から来たバックパッカー・アミ（清原果耶）と出会う。天真爛漫な彼女と過ごすうち、恋心を抱いていくジミー。しかし、突然アミが帰国することに。意気消沈するジミーに、アミはある約束を提案する。時が経ち、現在。人生につまずき故郷に戻ってきたジミーは、かつてアミから届いた絵ハガキを再び手に取る。初恋の記憶がよみがえり、あの日の約束を果たそうと彼女が生まれ育った日本への旅を決意するジミー。東京から鎌倉・長野・新潟・そしてアミの故郷・福島へと向かう。鈍行列車に揺られ、一期一会の出会いを繰り返しながら、ジミーはアミとのひと夏の日々に想いを馳せる。たどり着いた先で、ジミーが知った18年前のアミの本当の想いとは。

### ブライアン・リー氏のショートインタビュー

――今回、「OPUS」シリーズと、『青春18×2 君へと続く道』のスペシャルコラボレーションが実現しました。スペシャルコラボレーションでは、描き下ろしのイラストの公開を実施していましたが、そもそも劇中では主人公のジミーが「OPUS」シリーズを手掛ける会社の社長であるなど、その関わりは強いものであると思います。どのようなきっかけがあったのでしょうか。

ブライアン・リー氏：もともと、『青春18×2 君へと続く道』は、台湾のネット上で話題の紀行エッセイ『青春18×2 日本鈍行放浪記（中国語原題：日本慢車流浪記）』を映画化したもので、著者の藍狐さんは私の元同僚であるだけでなく、とても親しい友人でもあります。この作品が映画としてリメイクされることになったとき、藤井道人監督が映画をよりリアルなものとするため、「OPUS」シリーズを作ったわたしの実体験をインタビューするため、わざわざ台湾を訪れてくれました。そこからの縁で、よりリアルな描写にするため、実際にある

「OPUS」シリーズを起用していただくことになり、そこから我々がゲーム開発シーンの制作協力や、プロットのコンサルティングも行うことになりました。

――実際、劇中ではどのように「OPUS」シリーズが扱われているのでしょうか？

ブライアン・リー氏：さまざまな場面で、さまざまなかたちで「OPUS」シリーズが登場していますが、それ以上にもっと根本的な関わりがあると思っています、それは、この映画は、ある意味「OPUS」シリーズが伝えなかった感情を忠実に再現しているからです。「OPUS」シリーズはゲームですが、そこで大切にしている感情部分の映像化に成功したのがこの作品だと思っています。ちなみに、『OPUS：魂の架け橋』のなかで重要なセリフが映画に反映されているのですが、ここはネタバレをせずにぜひご自身でご覧になってください（笑）。

――「OPUS」シリーズそのものが使用されるのはもちろんのこと、予告編でも見られるように、主人公は『スラムダンク』をはじめとして、日本の音楽・アニメが好きということになっており、『スラムダンク』が大好きで、日本のアニメやゲームがゲーム作りの原点になっているというブライアンさんのエピソードとも重複する部分もあると感じています。実際、ブライアンさんのエピソードはどの程度活用されているのでしょうか？

ブライアン・リー氏：監督にはいくつかのストーリーを提供しました。例えば、SIGONOのディレクター・スコットと、わたしが学校の廊下で初めて出会って一緒にゲームを作ろうと決めたこと、そして初めてゲームを作って歓声を上げたときのこと。これらは実際のわたしたちのエピソードとしてお話しさせていただいたものです。そのため、藍狐さんのエッセイで書かれた彼自身の人生と、わたしの経験が混ざって映画が完成しており、不思議な気持ちとともに、とても興味深い構成になっていると感じました。

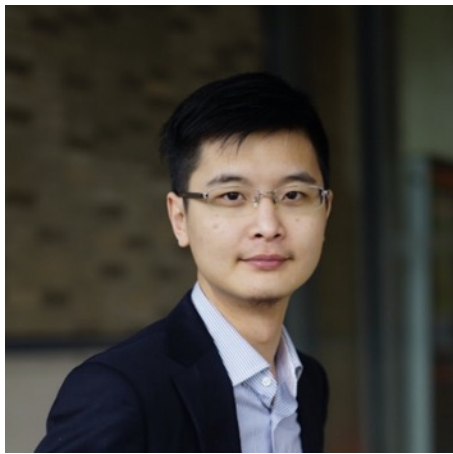
――その他、映画の中で「OPUS」シリーズやブライアン氏とリンクしている部分があれば教えてください。

ブライアン・リー氏：初めて監督と雑談した際、「普段はどんな格好をしているんですか？」と聞かれて、わたしの普段の服装が採用されたようです。わたしの普段の、本当に普通の服装が、まさか衣装として採用されるなんて……とかなり心配していたのですが、実際ジミーを演じたシュー・グアンハンさんがとてもハンサムで、大事なものは服装ではなく、その人自身なんだなと理解しました。（笑）

――『OPUS: Prism Peak』を楽しみに待っているファン、また、「OPUS」シリーズファンに、最後に一言お願いします。

ブライアン・リー氏：藤井道人監督が映画とゲームをこれほどうまく組み合わせたことは本当に素晴らしいと思っています。また、『青春18×2 君へと続く道』は、「OPUS」シリーズの作品がずっと伝えなかった感情やメッセージを忠実に再現しているので、「OPUS」シリーズのファンは『青春18×2 君へと続く道』を、『青春18×2 君へと続く道』を観て良い感情を持っていただいた方は「OPUS」シリーズをきっと気に入っていただけたらと思っています。貴重なコラボなので、みなさんもぜひ映画館に足を運んでいただきたいです！もちろん、新作の『OPUS: Prism Peak』もよろしく願いいたします。

## ブライアン・リー氏について



カーネギーメロン大学エンターテインメント・テクノロジー・センター（ETC）卒業後、インディゲーム会社SIGONOを設立。「温かみのある切なさ」をIPの感情軸とし、愛と魂に焦点を当て、自分探しの物語を描く「OPUS」シリーズを立ち上げる。これまでに、2016年に東京ゲームショウで開催された「センス・オブ・ワンダーナイト」のトップ8タイトルに選出された『OPUS：地球計画』（2015年）、2018年にFameToneよりプラチナ殿堂入りを果たした『OPUS: 魂の架け橋』（2017年）、2022年にオンライン界最高の栄誉であるウェビー賞にノミネートされた『OPUS: 星歌の響き』（2021年）など、シリーズ3タイトルが全世界で1,100万ダウンロードを突破している。

## 『OPUS』シリーズについて

### ■OPUS: Prism Peak（シリーズ最新作）



『OPUS: Prism Peak』はマルチエンディングを採用したアドベンチャーゲームです。カメラマンである主人公はある日、幻想的な世界に迷い込んでしまいます。彼が元の世界に戻るために、この世界に隠された謎を、カメラのフィルターを通して解き明かさねばなりません。その旅の結末に待つものは…

### ■OPUS：地球計画



映画の様な音楽と世界に没頭間違いなし。惑星を探す冒険が今始まる！宇宙船に乗り、望遠鏡で彼方を覗き謎を解こう。ほっこり型ロボットをお供に銀河の果ての地球を探す旅へ。癒し系時空探索物語の始まりです。

## ■OPUS：魂の架け橋



終末の世界、そこが広大で美麗なる冒険の舞台。教会の祭壇、工業地区の爆発跡、隔離された都市などを訪れ、巫女とロケット技師が求める材料を探し出そう。「宇宙葬」を通して犠牲者の靈魂を生命の始まりの地——銀河へと送る為に。

## ■OPUS：星歌の響き



宇宙探索、冒険、そして謎解きの物語。未知なる惑星「龍脈」に眠る膨大なエネルギーを巡り勃発する大国同士の争い。龍脈を探す歌声を持つ少女—エイダは、同じく龍脈を探す少年と出会い、太古からの神話の謎を紐解いて行く…