ライムライト・レモネードジャム
limelight・lemonade jam
オフィシャルパンフレット

ライムライト・レモネードジャム

limelight・lemonade jam

みんなの青春、
ここから先が本番だよっ！

STORY

主人公・沖浪雪鷹（おきなみゆきたか）は、何年も音楽活動を続けている。
ベーシストとして演奏の腕前はあるが、特定のバンドには所属せず、誘いも断り続けていた。

その原因は、過去に経験した思い出のせいだ。
ずっと昔、ベースを始めた頃に行ったライブが忘れられない。
ステージから見える光景が眩いばかりに煌めいて見えた瞬間を忘れられず――
“あの瞬間”を忘れることができず…いつしか雪鷹は物足りなさを覚えるようになった。

くすぶっていた雪鷹は、ある日 陽見恵凪（はるみえな）と出会う。
ひょんなことから雪鷹は、恵凪と路上ライブを行うことになった。
その場限りの即興ユニット。勢いで始まったライブは予想外にも雪鷹の心を躍らせた。
彼女の楽しそうな歌声に引っ張られるみたいに、雪鷹は目の前が煌めいた気がした。

「やっぱり音楽って楽しい
“あの瞬間”を超えるライブをやりたい、諦められない」

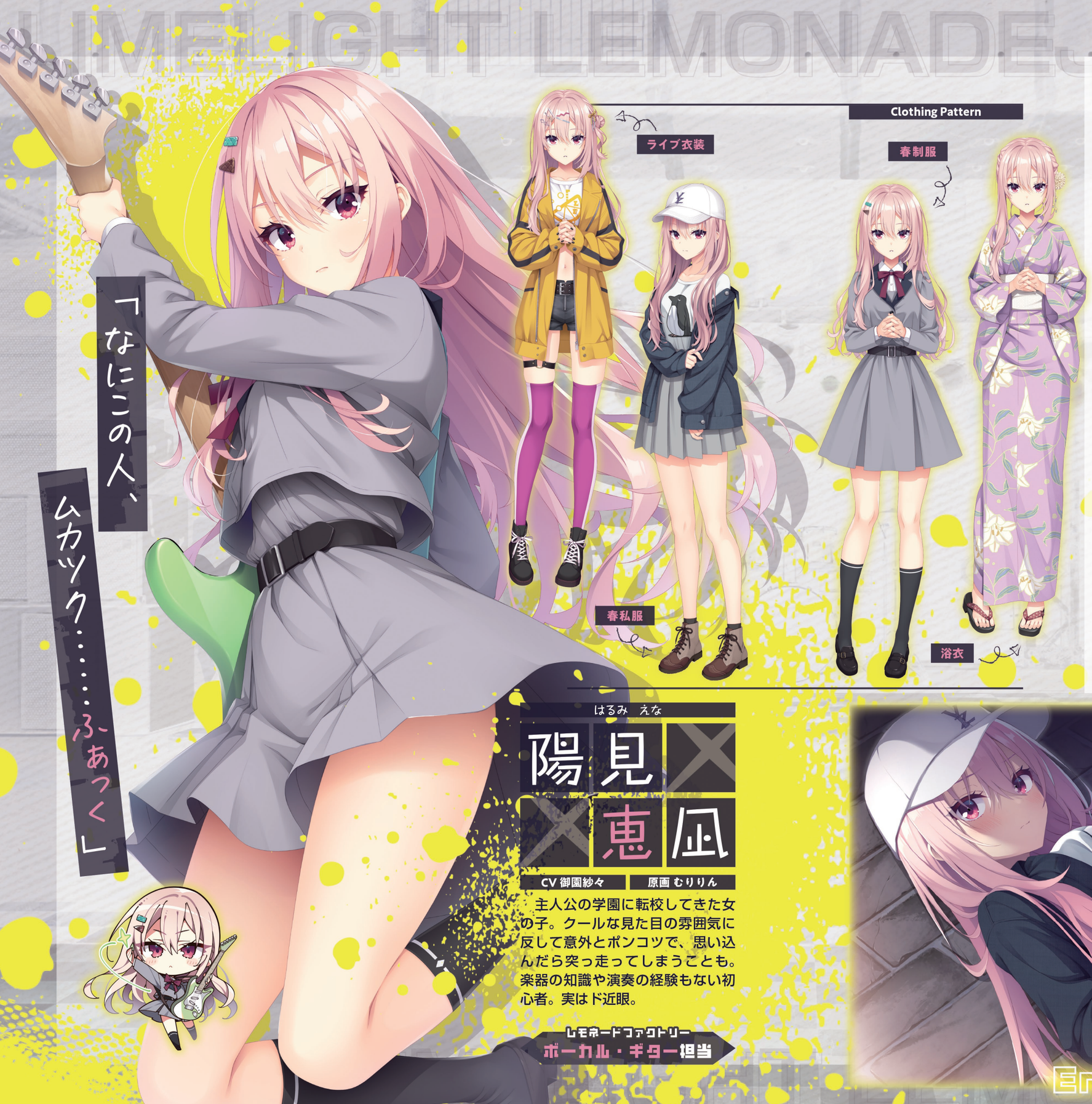
燻っていた雪鷹の心が燃え上がり始める。
雪鷹はメンバーを集め、再びバンド活動に身を投じることを決意し、
レモネードファクトリーを結成する。

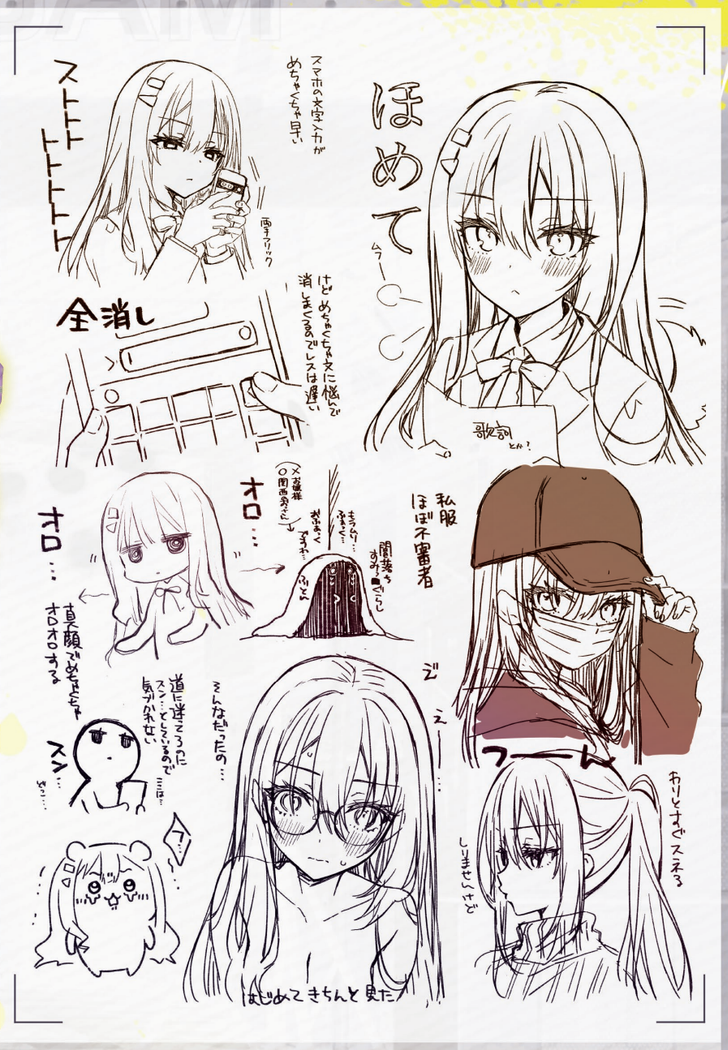
yuzusoft 13th project

- ◆ブランド：ゆずソフト
- ◆ジャンル：アドベンチャー
- ◆原　　画：むりりん、こぶいち、ほかん、羽純りお
- ◆S　　D：こもわた遙華
- ◆シナリオ：天宮りつ、かずきふみ、さかき傘、瀬尾 順
- ◆音　　楽：Famishin、Angel Note、zippy 他
- ◆C　　G：中乃、トミフミ 他
- ◆ディレクター：ろど
- ◆特別協力：bamboo（milktub/exOVERDRIVE）
- ◆対応OS：Windows10、11
- ◆発売時期：2025年9月26日（金）
- ◆価　　格：通常版／10,989円［税込］
  プレミアム版／24,200円［税込］

LIME LIGHT LEMONADE JAM

「なにこの人、ムカツク……ふぁっく」





Ena's Pre-event scene

はるみ　えな

陽見 恵風

CV 御園紗々　原画 むりりん

主人公の学園に転校してきた女の子。クールな見た目の雰囲気に反して意外とポンコツで、思い込んだら突っ走ってしまうことも。楽器の知識や演奏の経験もない初心者。実はド近眼。

レモネードファクトリー
ボーカル・ギター担当

LIME LIGHT LEMONADE JAM

なばり　あんじゅ

隠杏珠

CV 天季ひより　原画 こぶいち

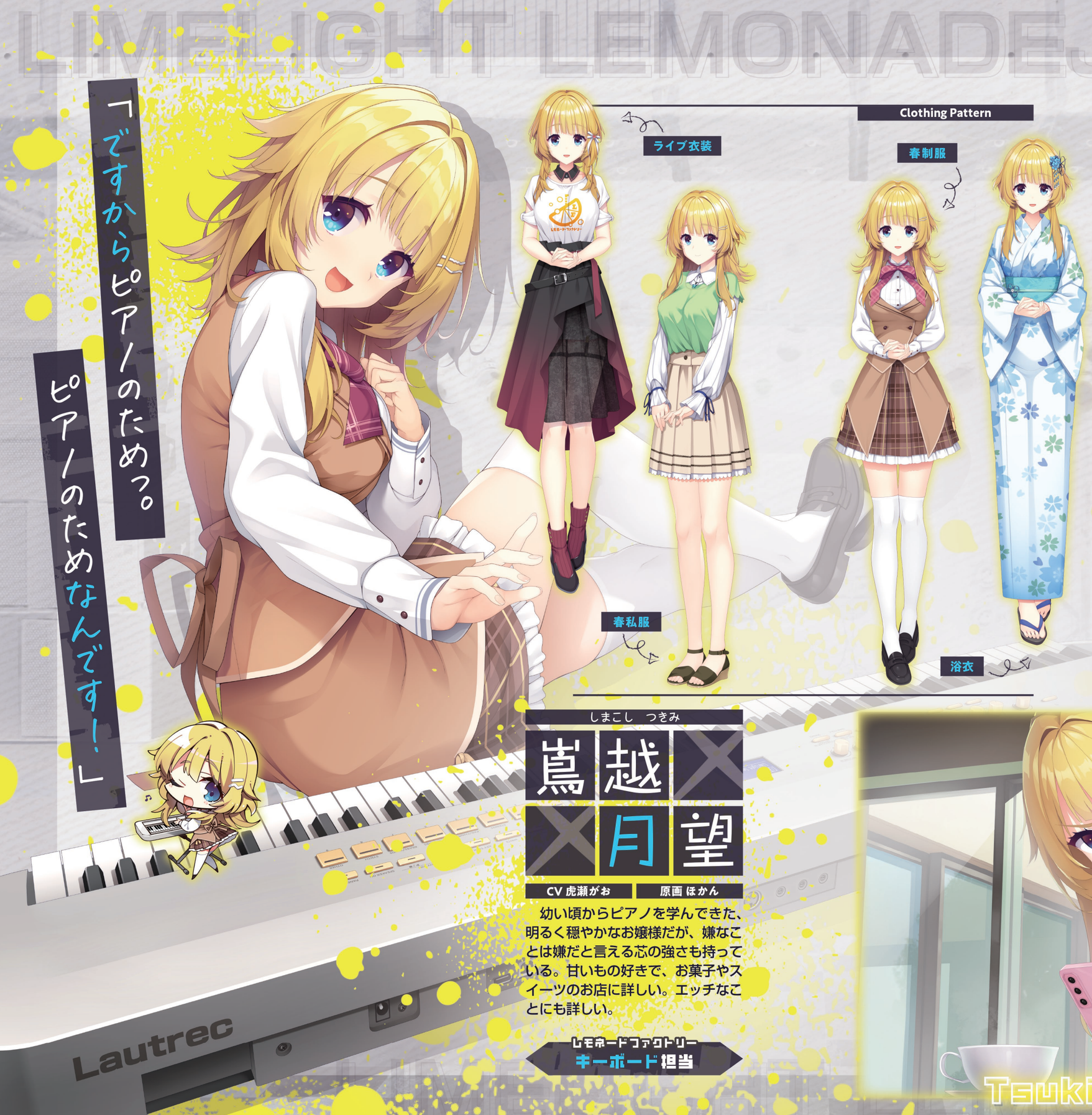
小生意気だが憎めない、主人公のバイト仲間。自分の好きなオシャレを楽しむ明るい性格の女の子。意外にもギターの経験があり、演奏もかなり上手い。なぜか私生活を秘密にしたがる。

レモネードファクトリー
リードギター担当

Anju's Pre-event scene

LIME LIGHT LEMONADE JAM

「ですからピアノのためっ。ピアノのためなんです！」



しまこし　つきみ

嶋越×月望

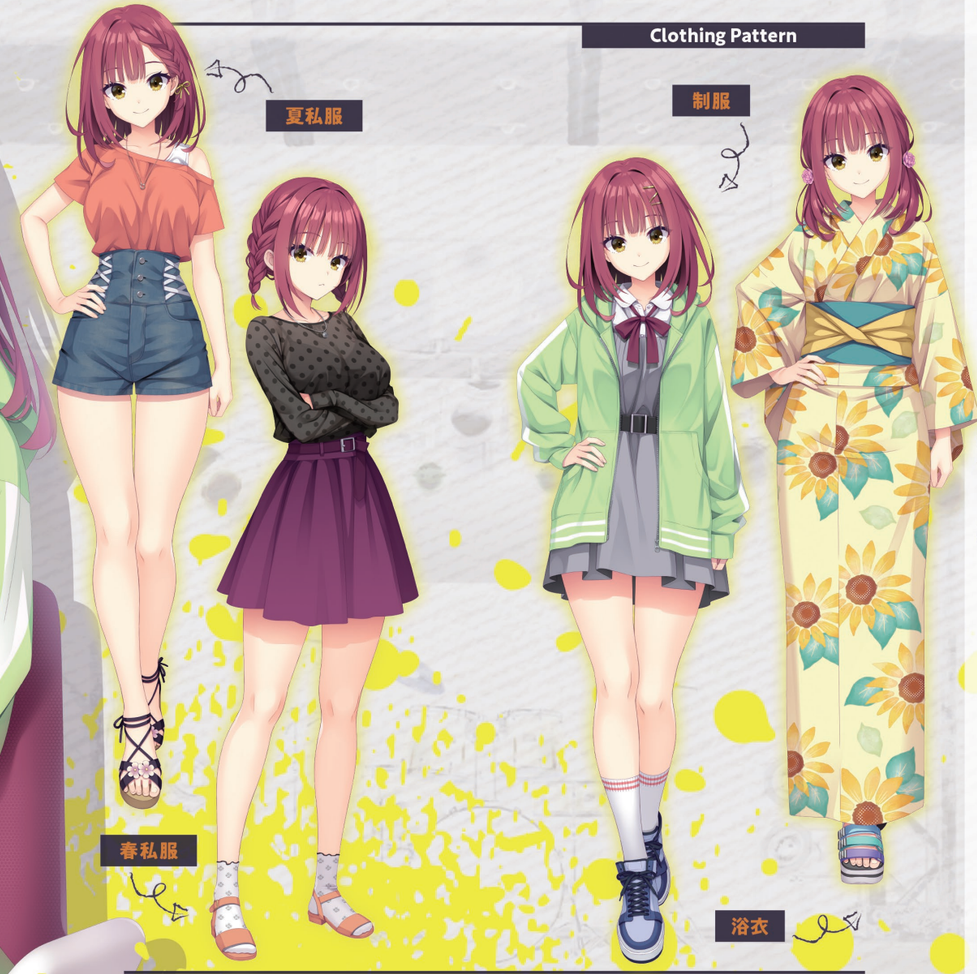
CV 虎瀬がお　原画 ほかん

幼い頃からピアノを学んできた、明るく穏やかなお嬢様だが、嫌なことは嫌だと言える芯の強さも持っている。甘いもの好きで、お菓子やスイーツのお店に詳しい。エッチなことにも詳しい。

レモネードファクトリー
キーボード担当

Tsukimi's Pre-event scene

LIME LIGHT LEMONADE JAM



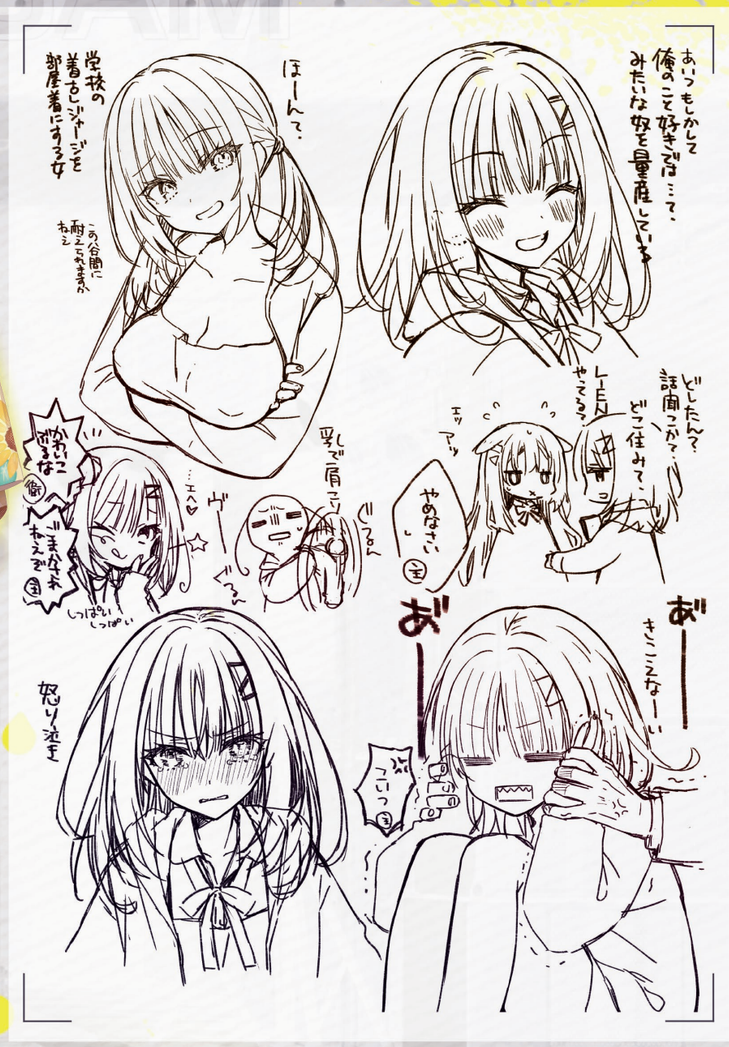
ふたみはら　りりこ

二見原莉々子

CV しましまはかせ　原画 むりりん

主人公の家の隣に住む幼馴染であり、物心つく前から家族ぐるみの付き合いがある。あけすけで細かいことは気にしない性格。朝は苦手で、ほぼ毎日主人公に起こしてもらっている。

レモネードファクトリー
SNS 担当

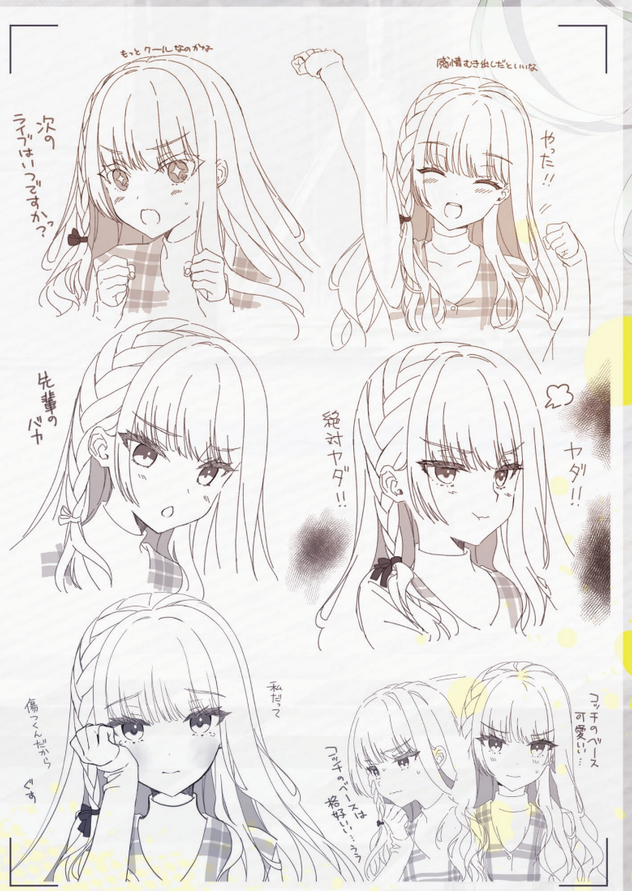


Ririko's Pre-event scene

LIMELIGHT LEMONADE JAM

Clothing Pattern

私服



「あんなに凄い演奏ができるのに私に対する皮肉ですかっ!?」

さえん　なゆか

茶園那優花

CV 夏和小　原画 羽純りお

明るくサバサバした主人公の従姉にして音楽クリエイターとして生計を立てるプロ。かつて主人公がベースを始めるキッカケとなった存在でもある。

「一緒に暮らしてる方が、エッチなハプニングも起こりやすいもんね」

Clothing Pattern

私服

こいしかわ　みく

礫川美玖

CV くすはらゆい　原画 こぶいち

主人公たちとは別バンドのベーシスト。気が強いところもあり、自分と同じベース担当の主人公をライバル視するが……傍から見るとただのファン。

LIMELIGHT LEMONADE JAM

ふじ　もりちか

不二 衛哉

CV 冬ノ熊肉　原画 こぶいち

レモネードファクトリーのドラム担当。主人公や莉々子とは昔からの友人。端正な顔立ちだが、たまに口が悪い。

「どんな形のバンドがあっても自由ってもんだよ」

こいしかわ　すぐる

礫川 傑

CV 天河雄成　原画 こぶいち

美玖の兄であり、礫川三兄弟の長男。雄真は双子の弟。落ち着いた大人でドラム兼バンドのまとめ役を担っている。

「沖浪君と組んでみたいと本気で思ってる」

こいしかわ　ゆうま

礫川 雄真

CV 九財翼　原画 こぶいち

美玖の兄であり、礫川三兄妹の次男。双子の兄である傑と違い、何事も勢い任せ。妹の美玖ともよく衝突している。

「雄真、傑、美玖でU.S.M.だ！」

なかはら　ひろむ

仲原 大夢

CV 梅咲チャーリー　原画 こぶいち

主人公と杏珠が働く居酒屋の店長兼オーナーで、ライブハウスも経営している。主人公とは昔からの知り合い。

「さて。雑談は終わり。仕事だ、仕事」

原画家メンバー渾身の描きおろしを使用した各ショップごとの特典内容を一挙公開！

こちらのページでは、所属原画家4名による描きおろしイラストを使った特典アイテムを一挙にご紹介！　ゆずソフトの公式サイト＆SNSと併せて、ご予約の際の参考にしていただければと思います。

プレミアム版特典内容

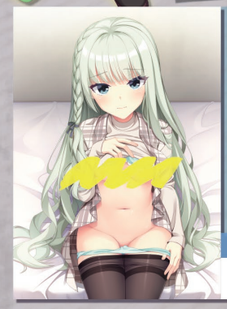
①劇中バンド「レモネードファクトリー」アルバムCD
②描きおろし恵凪アクリルスタンド
③描きおろしSDアクリルキーホルダー４種
④オリジナルSDギターピック４種
⑤ビジュアルブック
⑥「ゆずソフトSONGFES2026」先行抽選申し込みチケット

※プレミアム版＜補足＞：上記６種類の特典に加えて、各ショップや通販サイトにてご予約いただいた特典もついてきます。

通常版 パッケージイラスト

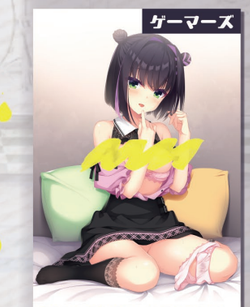
②描きおろし 恵凪アクリルスタンド

プレミアム版パッケージイラスト



ソフマップ

美玖 / 恵凪 B2Wスエードタペストリー［有償］
SD柄 トートバッグ＆Tシャツ［有償］



ゲーマーズ

B2シングルスエードタペストリー
B5サイズアクリルプレート［有償］

駿河屋

B2シルキースエードタペストリー

トレーダー

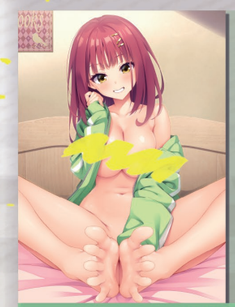
B2Wスエードタペストリー

アリスNET

B2Wスエードタペストリー
A5サイズアクリルパネル［有償］

Amazon

B2Wスエードタペストリー
A5アクリルパネル［有償］



メロンブックス

B2Wスエードタペストリー
ミニアクリルスタンド［有償］

ミニアクリルスタンド
B2Wスエードタペストリー［有償］

アニメイト

B2シングルスエードタペストリー
A1ブランケット［有償］
A4アクリルパネル［有償］

あみあみ

A2クリアポスター
アクリルマルチスタンド［有償］
B2シルキースエードタペストリー［有償］

げっちゅ屋

B2シングルスエードタペストリー
B2Wスエードタペストリー［有償］
A3クリアポスター［有償］

※げっちゅ屋／無償特典の「B2 シングルスエードタペストリー」は、有償特典版には付属しません。

HEROINE VOICE ACTOR Interview

■恵凪役　御園紗々さん

――陽見恵凪の第一印象を教えて下さい。

シナリオよりも先に恵凪のイラストと紹介文が記載された資料をいただいていたのですが、そのときは恵凪にクールな印象を持っていました。ですが、口癖が「ふぁっく」であったり「思い切りの良すぎるところがある」ということで、どんな子なのか興味を引かれましたし、これからシナリオを通して恵凪のことを知っていけることにわくわくしました。

――実際に恵凪を演じてみた感想や、最初の印象から変化した部分を教えて下さい。

シナリオをいただいてみると、照れたり拗ねたりといったリアクションが想像以上に多くて、私が思っていた以上に恵凪は感情豊かで、一生懸命な子なんだなと感じました。また、これはキャラクター紹介にも書いてあったことでもあったのですが、思い切りが良すぎるというか、とても大胆な一面があり……ときに一生懸命に突っ走って、大きく道を逸れてしまうようなところがあって。その姿はとても可愛らしいのですが、演じていても目が離せないというより、目を離しちゃいけないような、放っておけない魅力があると思いました。

――恵凪を演じる上で意識したところ、こだわったところはありますか？

常に「頼む……！　かわいくなっていてくれ……！」という気持ちで演じていました。イラストもとても可愛くて、シナリオでもリアクションやセリフのひとつひとつに可愛さが詰まっているので、たくさんの方で築き上げてきた恵凪ちゃんの魅力を、声でもしっかり届けられたら……という思いは、ずっと持ち続けて収録に臨んでいました。

――役作りやセリフなどで苦労した点を教えてください。

恵凪は、喋り出しに「あ、はい」や「い、いえ」など言いよどみの癖がある子なので、喋り出しの感情やテンポ感は毎回収録をしながら苦戦していました。また「……」で表現されるリアクションのセリフも多かったので、今この瞬間、恵凪は何を感じているんだろう(？)と想像するのは楽しかったのですが、それをどう表現していったら良いか、悩むことも多かったです。

――特に印象深いセリフや、気に入っているシーンがありましたら教えてください（担当のキャラ以外でも大丈夫です）。

恵凪がデート前にある"仕込み"をして、それを沖浪くんに見せるシーンがあるのですが、そこは恵凪の可愛さと大胆さがギュっと詰まっていて特に好きなシーンです。また、月望さんと恵凪の、長い付き合いだからこそお互いを理解し合っていることが伝わってくるあの雰囲気が好きなので、ふたりの会話シーンはどこも印象に残っています。

――『ライムライト・レモネードジャム』では音楽に関わるシーンが多いですが、好きな音楽のジャンルや、お気に入りのアーティストさん、一押しの曲などありましたら教えてください。

普段は特にこだわりなくシャッフル再生でいろいろ聴いているタイプですが、最近はnever young beachさんを聴くことが多く、「毎日幸せさ」という曲が特に好きです。

――音楽にまつわるエピソードや、忘れられない思い出などありましたら教えて下さい。

スタンディングのライブに行った際、私の周りにいた方々が突然円になって走り出すという場面に遭遇したのですが、その時はそういった文化があるとは知らず、わけも分からず一緒に駆け回っていたことがありました。あの時は驚きの気持ちの方が大きかったのですが、音楽やライブにはこんなにも多様な楽しみ方があるのだと実感した出来事でもあり、とても印象に残っています。

――最後に、ユーザーさんに向けて一言お願いします！

「ライムライト・レモネードジャム」は可愛さ、甘酸っぱさ、音楽やバンド、そして好きな人に向ける真っ直ぐな気持ちなど、キラキラがたくさん詰まった作品だと思います！　時に壁にぶつかってしまうことがあってもひたむきに物事に取り組むみんなの真っ直ぐさが私は大好きです。レモネードファクトリーと恵凪のことを、これからどうぞよろしくお願いいたします！

■杏珠役　天季ひよりさん

――隠杏珠の第一印象を教えて下さい。

イラストを一番最初に確認したのですが、「おお！　黒髪にピンクエクステ！　地雷系かな？　めっちゃ可愛い！　あとメンタル強そうー！」って思いました(笑)。そういうタイプの子は今まで演じたことがなかったので、難しそうだけど頑張らねば…！と、だいぶ覚悟を決めて、それから設定資料と台本に手をつけ始めました。

――実際に杏珠を演じてみた感想や、最初の印象から変化した部分を教えて下さい。

台本を読み進めていくうちに、この子はすごく繊細で臆病な子なんだなと、杏珠ちゃんのイメージが変わっていきました。最初は、居酒屋で働いていて見た目も派手だから、主人公のことをグイグイ引っ張っていくような子なのかな(？)と思っていたのですが、自分の言いたいことを真っ直ぐに言えなかったり、人から言われたことをすごく気にしてしまったりと、収録を進めていくうちにどんどん杏珠ちゃんの本質みたいなものが見えてきて、不器用に一生懸命頑張って生きている杏珠ちゃんが、最高に可愛くて大好きになりました。

――杏珠を演じる上で意識したところ、こだわったところはありますか？

これは私が個人的に思っていることですが、杏珠ちゃんはジェットコースターのようなメンタルの持ち主だと思っているので、ひとつのセリフの中でも表情に微妙な変化があるんです。皆の前では笑顔だったけど、実は何気ない一言でメンタルやられちゃってました…みたいなことも割とあったので、オーバーにリアクションする訳ではなくて、気付く人は気付くだろう、くらいの細かい表情管理を意識しました。

――役作りやセリフなどで苦労した点を教えてください。

私の考え方が杏珠ちゃんと割と似ているところが多くて、役作りで苦労することは比較的少なかったかなと思います。ただ、杏珠ちゃんの感情がダイレクトに伝わってくる分、杏珠ちゃんの葛藤だったり苦悩に私自身も苦しくなってしまって、台本チェックはいつもの倍以上の時間をかけて行いました。

――特に印象深いセリフや、気に入っているシーンがありましたら教えてください（担当のキャラ以外でも大丈夫です）。

やっぱり、杏珠ちゃんルートの勘違いホテル事件ですかね…。いっぱいいっぱいになってしまう杏珠と、ここで逃げたら男が廃るぜ…な主人公が最高に可愛かったです！　それから、ホテル事件直前の実は陰寄りな二人の会話劇も大好きです！　それと…「ふぁっ○ゅー！！」

――『ライムライト・レモネードジャム』では音楽に関わるシーンが多いですが、好きな音楽のジャンルや、お気に入りのアーティストさん、一押しの曲などありましたら教えてください。

アリアナ・グランデさんが歌う「Popular」と、シンシア・エリヴォさんが歌う「The Wizard and I」がとっても素敵なので是非…！！　映画「ウィキッド ふたりの魔女」にドハマリしてます！　流れてる全曲良いんです～！

――音楽にまつわるエピソードや、忘れられない思い出などありましたら教えて下さい。

実は杏珠ちゃんとの共通点が１つあって、昔父にギターを教えてもらったことがあるんです。どうしても出せない音があって１年ほどで手放してしまいましたが、大好きな音楽を肌で感じられたことと、2人で向かい合って弾き語りの練習をしたことは私の一生の思い出です。

――最後に、ユーザーさんに向けて一言お願いします！

待望の新作！　『レモネードファクトリー』と一緒に青春感じましょ～！！

■月望役　虎瀬がおさん

――鳶越月望の第一印象を教えて下さい。

「お嬢さまかぁ…(無事に演じられるだろうか…)」でした。どちらかと言うと少し距離を感じる印象からスタートしたかもしれません。イラストからは「お淑やか」、「清楚」といったイメージを感じていました。またバンド物の作品であること、ボリュームのあるワード数から一体どんな子なんだろう？　月望ちゃんとわたしは仲良くなれるだろうか…という、本当に初対面の緊張感があったと思います(笑)。

――実際に月望を演じてみた感想や、最初の印象から変化した部分を教えて下さい。

ズバリ、『予想の斜め上』のキャラクターでした！　そして想像以上に共感できるポイントがたくさんありました。ちょっとお調子ものな面もあったり、世間知らずで困っている人を放っておけない。熱中すると周りが見えなくなるし、年相応にエッチなことも気になったりする女の子です。そして音楽に対して努力家であり、それが当たり前となっているが故に周りから見ると天才に見えるストイックで力強い子だと感じました。彼女のいろんな面をたくさんのみなさまに知って頂きたいと思っております！

――月望を演じる上で意識したところ、こだわったところはありますか？

お嬢さま感のベース作りは常に意識して、なかなか苦労を感じました…。ですが、役者としてとても糧となった意味のある役作りでした。また、想像の何倍も感情や表情に幅を感じて、あえてお嬢さまに拘らず…でもベースはやっぱりいいところの女の子で…という絶妙な感覚が必要でした。悩みも含めて楽しくてありがたい役だなぁといっぱい思いました。

――役作りやセリフなどで苦労した点を教えてください。

時には厳しく！というところでしょうか…。厳しさを乗り越えた先を彼女は理解していると思うし、それが必ず乗り越えられると相手を信じているからこその厳しさが意外なギャップとして感じられると思います。でも月望ちゃんは優しいので和むようなフォローもちゃんとしてくれます。そこの温度感はシナリオを読んでいる段階からとても面白かったので、ぜひ注目していただけると嬉しいです！

――特に印象深いセリフや、気に入っているシーンがありましたら教えてください（担当のキャラ以外でも大丈夫です）。

月望ルートの最後の方は、家でシナリオのチェックをしていたら勝手に涙がボロボロと溢れて驚きました。ですがわざと泣く方向にお芝居を持っていくと本来の意味とは変わってしまう気がしたので「収録はいつも通り！」となるべくフラットに挑みました。が、本番でもボロボロと涙が溢れるほどすごく良いシーンでした。残念ながらシナリオとしてはまだ泣くには早い段階でしたのでその部分はしっかり録り直しとなってしまいましたが、収録で泣いたのは初めてで特別な役に出会えたと月望ちゃんに感謝しております。

――『ライムライト・レモネードジャム』では音楽に関わるシーンが多いですが、好きな音楽のジャンルや、お気に入りのアーティストさん、一押しの曲などありましたら教えてください。

ジュースごくごく倶楽部さんの「インフィールドスパゲッティフライ」という曲がレモネードファクトリー（作中の私達のバンド）にちょっと近いものを感じています！　みんなで演奏してるのを妄想しながら、最近とくに聞かせていただいております♪　楽しい曲なのでぜひ！

――音楽にまつわるエピソードや、忘れられない思い出などありましたら教えて下さい。

昔ライブハウスのキッチンでバイトをしていました。年配の方のジャズバンドやトランペットなどの金管楽器がメインで演奏されるお店で、学生時代に組んだバンドを何十年も続けている方もいれば、これまで時間がなかったけどやっと余裕が出来て披露できるようになった方などいろんな形のパフォーマンスを見させていただきました。小さなライブハウスでしたが、ステージに立つ姿は皆さん輝いてみえました♪　楽しかったなぁ。

――最後に、ユーザー様に向けて一言お願いします！

はじめまして！　鳶越月望役の虎瀬がおです。この作品を通してたくさんの曲と関わらせていただき、月望役を担当する以前よりも自分の音楽に対する気持ちに自信を持てたような気がします。シナリオを読みながら、本当にこれまでの人生にこんな時間があったかのような没入感がありました。みなさまにもぜひ味わっていただきたい…！　私の代表作の一つとなりました。月望ちゃんと、レモネードファクトリーとの日々を楽しんでいただけると嬉しいです！　不束者ですが、どうぞよろしくお願いいたします。

■莉々子役　しましまはかせさん

――二見原莉々子の第一印象を教えて下さい。
第一印象はだらしないところがあって、のらりくらりな感じなのかな…？　男の子を相手にしても一枚うわ手で弄んじゃう系女子なのかな？　と思ってました。

――実際に莉々子を演じてみた感想や、最初の印象から変化した部分を教えて下さい。
実際に演じてみて、莉々子ちゃんは友達や周りの人のことを思って行動できる本当に良い子だなと思いました。こんな明るくて優しくてユーモアのある子がいたら私も友達になりたいって思います！　最初の印象から変わったところなんですが、意外と男の子に免疫がなくて、好きな人の前ではからかいたいって気持ちもありつつ逆にドキドキさせられてしまうところもあるのが可愛いな～と思いました。

――莉々子を演じる上で意識したところ、こだわったところはありますか？
だらしないところもあるけど心の芯の所はしっかりしているなと思ったので、バンド内でみんなをまとめていけるしっかりしたところと、雪鷹くんの前でのゆるいところや女の子らしいところのギャップが可愛くなったら良いなと思って演じました。

――役作りやセリフなどで苦労した点を教えてください。
莉々子ちゃんは笑い方が結構特徴的で、「わっはっは！」とか「はっはっは！」みたいな笑いがたくさんセリフに出てきたんですが、会話の中にうまく入れるのが難しかったです…！

――特に印象深いセリフや、気に入っているシーンがありましたら教えてください（担当のキャラ以外でも大丈夫です）。
莉々子ちゃんルートで、ずっとブレずに雪鷹くんのことを信じて自分にできるところで応援し続ける姿がカッコよくて、読みながらやっぱり莉々子ちゃんは素敵な女の子だなと思ってました。他キャラのルートでは、月望ちゃんルートで度々出てくる悪ふざけシーンが楽しかったのでぜひ読んでもらいたいなって思います！

――『ライムライト・レモネードジャム』では音楽に関わるシーンが多いですが、好きな音楽のジャンルや、お気に入りのアーティストさん、一押しの曲などありましたら教えてください。
私ジャンルとかはあまり詳しくないんですが、昔からボカロが大好きで、アーティストさんにこだわらずに色々な曲を聴いて自分のお気に入りを見つけていくのが好きです！

――音楽にまつわるエピソードや、忘れられない思い出などありましたら教えて下さい。
文化祭で友達のバンドの臨時ボーカルとして出たことがあるんですが、その時に初めて音楽スタジオに行って練習したのがすごく思い出に残ってます！　スタジオの設備のおかげでなんか自分できる人みたいでかっこいいかも…！ってなりました（笑）。

――最後に、ユーザー様に向けて一言お願いします！
私は幼馴染の女の子っていう関係性がかなり好きなんですが、そのなかでも莉々子ちゃんは私的理想の幼馴染だなと思ってます。友達みたいに軽口言ってふざけ合うこともできて、同じ目標に向かって頑張っていく仲間でもあって、莉々子ちゃんルートではそこに恋人としての信頼関係もプラスされてお互いになくてはならない存在になっていくのがすごくいいなと思ったので、ぜひたくさん楽しんでもらえるとうれしいです！

■美玖役　くすはらゆいさん

――礫川美玖の第一印象を教えて下さい。
かわいい！　フワフワな猫ちゃんみたい。ツンツンした子なのかな？

――実際に美玖を演じてみた感想や、最初の印象から変化した部分を教えて下さい。
礫川兄妹のやり取りがすごく楽しくて「仲良いなぁ」と微笑ましくなりました。好きなものに目を輝かせて、賞賛できる美玖ちゃん。とっても可愛かったです。第一印象ではツンツンした子かと思いましたが、ちょっと誤解されやすいだけの優しくて素直な女の子でした。

――美玖を演じる上で意識したところ、こだわったところはありますか？
表情がコロコロ変わってそこがとても魅力的なので、声もそれに合わせられるように意識しました。

――役作りやセリフなどで苦労した点を教えてください。
怒っているように見えるシーンでも、怖くなりすぎないように気をつけました。子猫がふしゃーっと威嚇しているみたいなイメージです。

――特に印象深いセリフや、気に入っているシーンがありましたら教えてください（担当のキャラ以外でも大丈夫です）。
美玖ちゃんって「彼女に言ってほしい言葉」をたくさん言ってくれる女の子なんです！　健気で可愛らしくて……。そんな美玖ちゃんの魅力がギュッとつまったクリスマスデートのシーンが好きです。

――『ライムライト・レモネードジャム』では音楽に関わるシーンが多いですが、好きな音楽のジャンルや、お気に入りのアーティストさん、一押しの曲などありましたら教えてください。
ハロー！プロジェクトがだいすきです。カウントダウンライブで年を越したこともあります。

――音楽にまつわるエピソードや、忘れられない思い出などありましたら教えて下さい。
パ・リーグの試合をよく観るのですが、各チームの応援歌が耳に残るものが多くて気づいたら口ずさんでいることがあります（笑）。最近は埼玉西武ライオンズの『チャンステーマ 4』とソト選手（千葉ロッテマリーンズ）の応援歌がお気に入りです。

――最後に、ユーザー様に向けて一言お願いします！
音楽と記憶って深く結びついていますよね。これから先『ライムライト・レモネードジャム』の楽曲を聴くたびに、作品のことや美玖ちゃんのことをたくさん想ってもらえたらうれしいです！

■那優花役　夏和小さん

――茶園那優花の第一印象を教えて下さい。
さっぱりしていそうなお姉さん！　しばし立ち絵を眺めたところで、お胸の大きさに気づきました（笑）。さっぱり感があるけど、もしかして、しっとり感もあるのかしら…？　どんな感じのキャラクターかなぁと楽しみでした。

――実際に那優花を演じてみた感想や、最初の印象から変化した部分を教えて下さい。
最初に私が考えていた感じより、かわいさのある方向になったかなと思います。お姉さんはお姉さんでも従姉なので、それによる近さや大雑把さもあって、演じていて面白いです。

――那優花を演じる上で意識したところ、こだわったところはありますか？
基本的に明るくてサバサバしているので、気軽におしゃべりできる軽さがあったらなと思って演じました。大切なことや真面目なことを話す時は、その軽さが真っ直ぐさになって、気持ちをストレートに伝えるという変化も意識しました。

――役作りやセリフなどで苦労した点を教えてください。
バンド関係でカタカナが多いターンがたまにくるので、たまにつまずいて、そしてたまにドツボにはまったりしていました…。

――特に印象深いセリフや、気に入っているシーンがありましたら教えてください（担当のキャラ以外でも大丈夫です）。
ストレスの違い、ストレスの種類の話をしているシーン。話している内容も、話し終わった後、那優花が心を落ち着ける感じもいいなと思います。直後デートに行くことになるまでのシーンも那優花の表情がコロコロ変わるので好きです。

――『ライムライト・レモネードジャム』では音楽に関わるシーンが多いですが、好きな音楽のジャンルや、お気に入りのアーティストさん、一押しの曲などありましたら教えてください。
ぜ、全然音楽を聴かなくて…！！　曲をおすすめできないのですが、たまにイヤホンやヘッドホンで、大きな音でロック（？）な音楽を聴くとストレス発散（？）になるなと思います。はてなばっかりでごめんなさい！　みなさん耳は大切にね！

――音楽にまつわるエピソードや、忘れられない思い出などありましたら教えて下さい。
仕事で歌う時、何をどう頑張っても譜割りがはまらず、しかし頂いている資料の仮歌さんは当たり前ですがしっかりはまっていて、毎回絶望しています！　現場で説明してもらうと、耳では理解できるのですが、再現できなくて再びの絶望！　歌う人たちはみんなすごい、と自分が歌う度に思っています。

――最後に、ユーザー様に向けて一言お願いします！
青春、恋愛、バンド、色々楽しみつつ悩みつつ、従姉のお姉さんとも仲良くしてくれたら嬉しいです！　よろしくお願いします！

PRODUCTION STAFF Interview

■ろど［ディレクター／ムービー／背景3Dレイアウト etc...］

――『天使☆騒々 RE-BOOT!』から約２年ぶりの新作となりますが、現在の開発状況を教えていただけますか？
順調に遅れています。まぁスケジュールが順調だった事は今まで一度も無かった気はします。

――ろどさん的には、ゆずソフト SOUR『PARQUET』以来のディレクションとなるかと思いますが、久しぶりの進行管理はいかがですか？
フルプライスボリュームとなると『RIDDLE JOKER』以来、約6年ぶりなんですが、色々と勘を取り戻すまで苦労しました。あーそういえばこういう事もしないといけなかったなーとかとか。特に今回は素材ボリュームが半端ないので、コントロールが大変です（進行形）。

――では話を作品に移して、今作ではゆずソフト初の“バンドもの”とのことですが、まずは企画の経緯やコンセプトをお願いします。
企画自体は、いつもの企画コンペの時にりつさんから出されたものです。世間的にもバンドものというのが普通に受け入れられる様になっているのと、久しぶりにSF・ファンタジー要素無しの企画をやってみたいとなったので決まった感じですね。

――今作もいろいろと捻りが効いたタイトル名になっていますが、どのような意味が込められているのでしょうか？
「ライムライト」は舞台のスポットライトの意味で、レモネードは青春の甘酸っぱさとバンド名、ジャムは音楽用語の即興演奏ですね。毎度というか恒例のタイトル決めでは色々ネタタイトルも出てましたね。

――ディレクションと並行して担当されているムービーや背景について、今回はどのようなイメージで作られているのでしょうか？
バンドものという事でOPムービーは楽曲そのものという感じで作っています。いつも大変ではあるのですが、今回は違う部分で苦労しています。背景は新宿LOFTさんにご協力をいただきまして、実際のライブホールを取材をさせていただきました。bambooさんにもご協力をいただき調整がスムーズにいきましたので、ほんとに感謝しております。

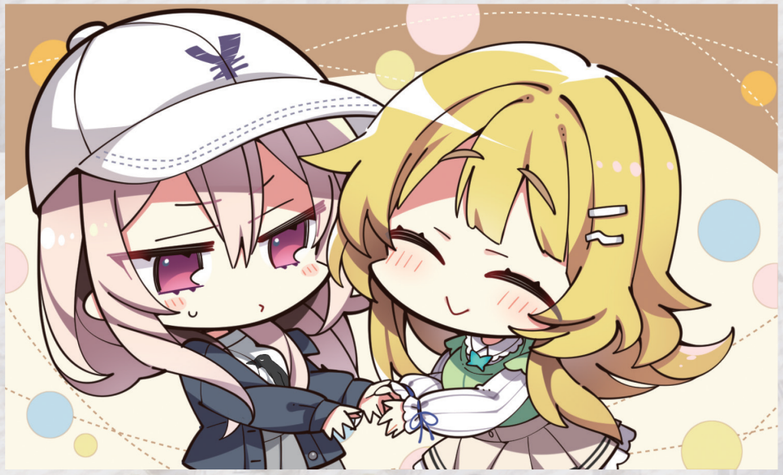
――制作において、今作ならではの楽しい点、苦労されている点はありますか？
なんといってもバンドものであるというのが一番大変です。すべてにおいて「実物と正解がある！」というのがホントに大変です（進行形）。あと、今作では作品内に四季があるのですが、これがホントに大変で、キャラクターの髪型、服装差分も４倍に増えますし、背景も４倍になりました。作業期間もそれだけ増えるわけで…この苦労は現在進行系でまだ続いている感じです。逆に楽しい点としては色々と取材をしたりとか、バンドものならではの展開を考えたりするのが楽しいですね。出来ればこのソフトは出して終わり…みたいにはしたくないという気持ちでおります。

――ろどさん的に注目してほしいところはどんなところでしょうか？
何と言っても劇中で流れるバンド曲ですね！　Famishin さんが頑張って作っている渾身の１曲１曲をご堪能いただけると嬉しいです。いつもはキャラソン含めて 11 曲くらい作るのですが、今作はそれを超える曲数となっております。また、先行して配信している劇中曲のＭＶもご覧いただけると嬉しいですね。ＭＶの素材に関してはほぼすべて描きおろしで、あえて原作のテイストからは少し離れた感じで仕上げていただいています。

――仕事の息抜きや最近観ているアニメやドラマ等ありましたら教えてください（制作が落ち着いたらこれをしたいというものでも）。
ずっと籠もって仕事してるので休みの日は無理やりクルマで出かけていますね。動くクルマに乗っていると落ち着く性分なので乗っているだけで癒やしになってます。最近嵌まっているアニメは『ジークアクス』ですね。久しぶりにプラモも買ってしまいました。配信勢なので火曜の夜はＸを観ないように気をつけています。ドラマはネトフリの『ザ・クラウン』を作業ＢＧＶで観ています。完結しているドラマなので最後まで安心してみれるのは良いですね。ゲームは最近『DbD』をやってますね。まったりとサバイバーやってるのが非常に落ち着きます。

――昨今、パッケージの特装版と DL 販売が主流となってきましたが、今作の製品仕様やキャンペーンなど、公開可能な範囲で教えていただくことはできますか？
今回も通常版とプレミアム版の２種類で展開させていただいております。通常版はソフトのみ。プレミアム版は描きおろしのアクスタやアクキーにギターピックセット、劇中歌をまとめたアルバムCDやビジュアルブックなどの豪華特典がついてきますので、ぜひご検討ください。どちらのバージョンにもゲームのDLカードがついてきます。劇中歌をまとめたアルバムCDは単品でも販売されますので、CDのみご希望の方はこちらをお買い求めいただければと思います。

――それでは最後に、発売を楽しみにしているユーザーのみなさんへ一言お願いいたします。
何もかもゆずソフト最大規模でお届けします今作、ぜひ楽しんでいただければと思います。ご予約お待ちしております。



■天宮りつ［企画／シナリオ］

――『天使☆騒々 RE-BOOT!』から約２年ぶりの開発はいかがですか？
作業自体は「天使☆騒々」の発売後、企画が決まってからずっと続けているので、特になにか大きな変化とかもなく、ゆるゆると開発している感じです。最近は流石にゆるゆると開発してる余裕もなくピリついてますが。

――今作では、ゆずソフト初の“バンドもの”とのことですが、シナリオ面ではどんな雰囲気作りをされていますか？
バンドだからと言うわけではないですが、ファンタジー色がかなり薄い企画のため、これまでの製品と比べて青春っぽさとか、そう言った部分がより濃厚な雰囲気になっているんじゃないかな、と思います。

――メインヒロインとなる 4人（恵凪、杏珠、月望、莉々子）の魅力・特徴をそれぞれ教えてください。
【恵凪】人見知り系の女の子ですが、勢い任せで行動することも多い、アンバランスな部分ところを抱えた子です。そういうアンバランスな部分が理由で、一緒にいて応援したくなったりするんじゃないかなー、と思います。【杏珠】小生意気なところもあるが、明るくてストレートな可愛さがあるんじゃないかなーと思います。ノリが良く一緒にいて楽しいところなんかが、性格の良さを醸し出しているんだと思います。【月望】お嬢様っぽく見えて、意志が強く『ノー』と言える強さを抱えつつも、色んな部分で俗っぽくて周りに対して壁を作らない。そんな、意外と親しみやすいところが可愛くて魅力的なところだと思います。【莉々子】これまでの幼馴染は世話焼きなところが多かったんですが今回の幼馴染はそういう部分で少し違っていて、これまでのゆずソフトにはいなかった幼馴染になっているんじゃないかと思います。

――天宮りつさん的に注目してほしいところはどんなところでしょうか？
Famishinさんにお願いしてボーカル曲をいっぱい作ってもらったので、劇中内の楽曲とか楽しみにしてもらえると嬉しいです。

――仕事の息抜きや最近観ているアニメやドラマ等ありましたら教えてください（制作が落ち着いたらこれをしたいというものでも）。
作業中は見慣れたものをBGM代わりに過去の履歴から適当に流しているだけなので特に観ているというほどのモノはありませんが、『アンナチュラル』はそれなりの頻度で再生してました。

――それでは最後に、発売を楽しみにしているユーザーのみなさんへ一言お願いいたします。
前述の通り今回はファンタジー色の薄いシナリオとなっていますので、ヒロインが実は、天使とか神様とか超能力者とか吸血鬼とか獣耳が生えたりとか、そういったことはございません。そんな、これまでのゆずソフトの雰囲気もあり……これまでとは違った雰囲気もあり……青春とか恋愛とか、そういった部分をより楽しめるようになってるんじゃないかなーと個人的には思っていたり……。とにかく、そんな『ライムライト・レモネードジャム』を何卒よろしくお願いします。

■Famishin［音楽］

――『天使☆騒々 RE-BOOT!』から約２年ぶりの開発はいかがですか？
発表は約２年ぶりですがその間ほとんどずっと新作の開発に勤しんでいたので正直あまり“久しぶり”という感覚はありませんね。とはいえ２年越しで新作を発表できるのは「やっと」という感じで嬉しいですし、そして相変わらずドキドキします。

――今作では、ゆずソフト初の“バンドもの”とのことですが、音楽面ではどのようなイメージで制作されているのでしょうか？
“バンド曲”に関してはシナリオライターの意向もあって、あまり自分の“好み”や“らしさ”を前面に出さないように気をつけて制作しているつもりです。といっても作っている人が同じなのでどうしても滲み出てしまっているかもしれませんが（汗）。「いつもと雰囲気違うな」と思っていただければ嬉しいです。あとは“学生バンド”のお話なので、ほどよく“青春感”を出せるようにBGM含め全体的なサウンドをまとめていっています。

――バンドものという作風に合わせて、お馴染みのキャラソンを劇中曲や先行MVに置き換えて制作されていると伺いましたが、いつもとは異なる流れの作業で苦労されている点、楽しい点がありましたら教えてください。
今作では楽曲がシナリオと密接に絡んでくるので、シナリオがある程度出来てからの楽曲制作という点がいつものキャラソンとは違うところです。バンド曲なので“バンド編成で演奏できる曲”前提で作らないといけないところが難しかったり、逆に楽しかったりもする点でしょうか。あと企画当初から覚悟はしていましたがとにかく曲数が多いのが大変ですね。自分が空っぽになりそうです（笑）。

――Famishin さん的に注目してほしいところはどんなところでしょうか？
“バンドもの”ということでバンド曲はもちろん生楽器を使用した演奏ですし、作中の音楽的な演出面でも色々拘っていきたいと思っています。ですのでプレイするときにはぜひ“音”もしっかり聴きながらプレイしてくださると嬉しいです。

――仕事の息抜きや最近観ているアニメやドラマ等ありましたら教えてください（制作が落ち着いたらこれをしたいというものでも）。
ずっと閉じこもって仕事しているとメンタルが病んでくるので、なるべく週に一度は外出して自然の多いところを歩くように心がけています。アニメは最近は『ざつ旅』や『mono』などゆるい系の作品を観ながら開発が終わったら行きたいところの妄想を膨らませています。あと最近話題の「ミャクミャクランド」も行きたいですね！

――それでは最後に、発売を楽しみにしているユーザーのみなさんへ一言お願いいたします。
デビュー作『ぶらばん！』以来の“音楽もの”作品ということで音楽にもすごく力を入れた作品になっています。たくさんの劇中歌・曲に加え、エンディング曲、BGMどれも聴き応えのある楽曲にしたいと思っていますのでゲーム本編と併せて音楽も楽しみにしてくださると嬉しいです！

今作の予約特典でもらえる描きおろし複製色紙はコチラ！

今作でも、予約特典として所属原画家４名による描きおろし複製色紙がもらえるキャンペーンを開催！　こちらは先着順のため、数がなくなり次第終了となりますのでご注意ください。なお、近年のゆずソフト作品同様、早めのオフィシャル通販に申し込んでいただければ、すべての色紙をゲットすることも可能となっておりますので、コレクターの方はそちらのご利用をおすすめいたします。詳細については、随時SNS、公式WEB等をご確認くださいませ！

恵凪／早期予約特典

杏珠／通常予約特典

月望／WEB予約特典

莉々子／公式通販予約特典

美玖／公式通販予約特典

那優花／公式通販予約特典

むりりん［キャラデザイン／原画］

――『天使☆騒々 RE-BOOT!』から約２年ぶりの開発はいかがですか？
いつも通りすべての工程を忘れて順調に遅れています。

――ビジュアルを担当されているヒロイン（恵凪、莉々子）を描く際、どんなところに気を配っていますか？
恵凪は表情筋死にがちな子なのでできるだけ表情筋殺して（自分の癖で大げさな顔にしてしまいがちなので）。莉々子はできるだけふとももむちむちに。

――今作ならではの苦労、または描いていて楽しいところはありますか？
ギターベースとともにマジで未経験なので楽器演奏周りは常に？？？？ってなりながら描いています。YouTubeに解説動画がたくさん上がっている時代で助かりました。

――むりりんさん的に注目してほしいところはどんなところでしょうか？
曲がたくさんあるのでそのへんを…あと服もいっぱいあるのでそのへんも…。

――仕事の息抜きや最近観ているアニメやドラマ等ありましたら教えてください（制作が落ち着いたらこれをしたいというものでも）。
万博に行きたいです。

――それでは最後に、発売を楽しみにしているユーザーのみなさんへ一言お願いいたします。
スタッフ一同頑張って作ってますのでお時間とお財布に余裕がありましたらよろしくお願いいたします。

ほかん［キャラデザイン／原画］

――『天使☆騒々 RE-BOOT!』から約２年ぶりの開発はいかがですか？
２年も経過していたことに驚きです。ユーザーさんにとって２年は長く感じたかもしれませんが、スタッフはずっと次回作に着手していたのですよ！？

――ビジュアルを担当されているヒロイン（月望）を描く際、どんなところに気を配っていますか？
細かい話ではありますが、これまでのゆずソフトの穏やかな顔立ちのキャラクターと異なった目つきの穏やかさがあると思います。その辺りに、私の癖があるのかもしれません。

――今作ならではの苦労、または描いていて楽しいところはありますか？
バンドまわりの細かい設定の描き込みには苦労しました。とはいっても、これらの設定はりつさんとろどさんに詰めて頂いているので、頭が上がりません。

――ほかんさん的に注目してほしいところはどんなところでしょうか？
キャラクターがみんなかわいいので！　全ルート注目ですね！

――仕事の息抜きや最近観ているアニメやドラマ等ありましたら教えてください（制作が落ち着いたらこれをしたいというものでも）。
私自身がバンドに詳しくないこともあり、プライベートでバンドの映像を観たり、実際にインディーズガールズバンドのライブに参加したりしました。ライブ初心者なのでアングラな会場や受付に多少ソワソワしましたが、爆音の中で飛び跳ねる会場の一体感を楽しめました！　あと、YoutubeでHなお姉さんの演奏動画もたくさん観ました！

――それでは最後に、発売を楽しみにしているユーザーのみなさんへ一言お願いいたします。
ゆずソフトはファンタジー多めかと思いますが、今回は一風変わって、リアル寄りな世界感となっております。これまでのファンもこれからのファンも楽しめる内容になっていると思いますので、是非とお楽しみに発売をお待ちください。

こぶいち［キャラデザイン／原画］

――『天使☆騒々 RE-BOOT!』から約２年ぶりの開発はいかがですか？
この間まで『天使☆騒々』の開発してた気分なので２年も経ってるのがわりと信じられないです。

――ビジュアルを担当されているヒロイン（杏珠、美玖）を描く際、どんなところに気を配っていますか？
杏珠も美玖もヒロインの中で小柄ではありますが、杏珠はおさなかわいい感じ、美玖はもう少しだけ大人っぽい雰囲気で描いてるつもりです。美玖はスレンダー系、杏珠はもう少しだけむちむちさせています。

――今作ならではの苦労、または描いていて楽しいところはありますか？
ギターやベースの知識も経験も全く無いのでギターやベースの講座の動画など必死で見ながら描いておりますが多分色々間違ってるのではないかという気がいたします…。可愛い女の子を描くのは本当に楽しいです。今回作業量の関係でサブキャラ立ち絵もたくさん描けたのでそれも嬉しかったですね。あと杏珠がよく着てるブランド（という私の頭の中の設定）のうさぎのキャラの設定を考えるのも楽しかったです。

――こぶいちさん的に注目してほしいところはどんなところでしょうか？
オールシーズンなので私服やアウターもたくさん描けました。どのキャラの服装も可愛いのでそのキャラらしいファッションも楽しんでください！

――仕事の息抜きや最近観ているアニメやドラマ等ありましたら教えてください（制作が落ち着いたらこれをしたいというものでも）。
近年は大河ドラマを楽しく観ています。アニメは『ジークアクス』が面白いですが、ガンダム関係にそこまで詳しくないので関連作品も観ていきたいです。無事発売までたどり着いたら温泉でまったりしたい。

――それでは最後に、発売を楽しみにしているユーザーのみなさんへ一言お願いいたします。
バンドものなので色んな曲がたくさん聴けますのでそこをぜひ楽しみにしていただければ…！　あとヒロインたちもみんなかわいいです！！！

羽純りお［キャラデザイン／原画］

――『天使☆騒々 RE-BOOT!』から約２年ぶりの開発はいかがですか？
療養のため開発途中で抜けて、長期のおやすみをいただいて戻ったらそこは戦場でした。久々だな、この空気…（歴戦の猛者の顔）と言う感じで臨んでいます。原画描くの楽しい！

――ビジュアルを担当されているヒロイン（那優花）を描く際、どんなところに気を配っていますか？
さばさば系お姉さんとお聞きしていたのですが、それはそれとしてぱっと見てなんかエロそうなお姉ちゃんに見えるように、目線とか指の動きとか細かいとこに気をつけて描いてます。あとおっぱい。

――今作ならではの苦労、または描いていて楽しいところはありますか？
那優花さん今のところ（ビジュアル立ち絵とかでも）楽器も持ってないし私だけのほほんいつも通り…！　巨乳描くの難しくて日々勉強しながら楽しく描いてます。

――羽純りおさん的に注目してほしいところはどんなところでしょうか？
バンドものだけあって音楽周り相当気合入ってるのでぜひ堪能していただきたいです。

――仕事の息抜きや最近観ているアニメやドラマ等ありましたら教えてください（制作が落ち着いたらこれをしたいというものでも）。
制作が落ち着いたら健康のためにプールに通いたいです。水着だけは用意してあるんだ…健康…健康になりたい…。

――それでは最後に、発売を楽しみにしているユーザーのみなさんへ一言お願いいたします。
スタッフ一同命削って頑張って作っております、発売までたっくさん期待を膨らませて少々お待ちください。俺たちのゆずソフトは俺たちを裏切らないぜ…☆

中乃［グラフィックチーフ］

――『天使☆騒々 RE-BOOT!』から約２年ぶりの開発はいかがですか？
休暇は挟みましたが、前作からずっとシームレスに制作を続けている感覚ではあります。ただここ最近は忙しくなってきて、楽しくもあり、苦労している部分もあり、という感じです。

――彩色が前作からまたガラッと変わりましたが、今回の塗りのイメージや特に気を付けている点はありますか？
前作はかなり塗りのコストが大きかったため、制作時間の関係上、行程を少なくしつつ雰囲気を変えました。ただ行程が少なくなったからといって、見栄えが落ちるといけないと思うので、前作の良い部分を取り入れつつ彩色するという点で、バランス感覚に苦労しています。

――今作ならではの苦労、または描いていて楽しいところはありますか？（オールシーズンと伺ったので、単純に物量も大変そうですね）
楽しい点は音楽を題材にした作品なので、楽器やライブハウスなどの背景、キャラクターの服装など、あまり関わってこなかった題材に触れられるところですね。大変な部分としては、仰っている通り物量ですね。特に立ち絵の服装差分に関しては、私の関わった作品の中では一番多いです。

――中乃さん的に注目してほしいところはどんなところでしょうか？
やはりキャラクターの可愛さ、あとは楽器の表現や演出などを見ていただければ嬉しいです。あとは季節の移り変わりによる服装と背景の変化ですね。

――仕事の息抜きや最近観ているアニメやドラマ等ありましたら教えてください（制作が落ち着いたらこれをしたいというものでも）。
息抜きは、朝か夜中にジムに行って汗を流すことですね。運動不足の解消にもなり、腰痛や肩こりが無くなって、睡眠も深くなった気がします。あと、最近は『モンハンワイルズ』をやっていて、『エルデンリングナイトレイン』の発売を待っています。

――それでは最後に、発売を楽しみにしているユーザーのみなさんへ一言お願いいたします。
今回の作品ではゆずソフトの過去作史上一番CGが多い作品となっていると思います。皆様に楽しんでいただけるよう全力で制作を進めていますので、発売を楽しみにしていただけると嬉しいです。

こもわた遙華［SD］

――前作『天使☆騒々 RE-BOOT!』から約２年ぶりの開発チーム参加はいかがですか？
今作もお声掛けいただきましてありがとうございます。新しいヒロインたちがすらっと見られる新作はやっぱりワクワクします！

――SDキャラデザイン、ならびに原画で今作ならではの苦労や楽しい点がありましたら教えてください。
SDでもやっぱり楽器が大変です。

――こもわた遙華さん的に注目してほしいところはどんなところでしょうか？
莉々子さんふともも太めで！と聞いてから気を付けて描いてます。SDですが無駄に見せつける構図にしました。

――仕事の息抜きや最近観ているアニメやドラマ等ありましたら教えてください（制作が落ち着いたらこれをしたいというものでも）。
レトルトさん、バキ童ちゃんねる、『チ。』、それとKindleで漫画大人買いです。

――それでは最後に、発売を楽しみにしているユーザーのみなさんへ一言お願いいたします。
今作も気になるヒロインいっぱいで悩みますよね。私も悩みますがとりあえず美玖さんに怒られるのが楽しみです。

トミフミ［グラフィック］

――『天使☆騒々 RE-BOOT!』から約２年ぶりの開発はいかがですか？
大変ですがそれなりに楽しんでもいます。色々新しいことをやってみてはこれ滅茶苦茶大変じゃないか？っていう自爆芸が止まりません。

――彩色が前作からまたガラッと変わりましたが、今回の塗りのイメージや特に気を付けている点はありますか？
もう馴染んでしまってそこまで大きく変わった印象もなくなってしまっているので今回において特別気をつけてる部分などはないかもです。ただずっと変わらない部分ですが画面の中とはいえキャラには生きててほしいので体温まで感じられるようにというのは常に考えてます。

――今作ならではの苦労、または描いていて楽しいところはありますか？（オールシーズンと伺ったので、単純に物量も大変そうですね）
今作ならではの楽しい点はおっしゃるとおりのオールシーズンなので季節によって服装や景色などの印象が大きく変わる点じゃないでしょうか。その分立ち絵の数や背景などは大変なことになっちゃいましたので作業量はちょっと地獄かもです。デバッグ作業などは現時点では考えたくないですね。

――トミフミさん的に注目してほしいところはどんなところでしょうか？
毎回同じではあるのですがやはり可愛いキャラでしょうか。その魅力を存分に伝えられるように演出なども頑張りたいです。

――仕事の息抜きや最近観ているアニメやドラマ等ありましたら教えてください（制作が落ち着いたらこれをしたいというものでも）。
数が多くてどれかに絞るのは大変なので割愛しますが、“～が～で”とかそういう長いタイトルのアニメは毎回みちゃいます。それ以外には今年に『薬屋のひとりごと』は一気見して配信に追いついたのですが滅茶苦茶面白かったですね。

――それでは最後に、発売を楽しみにしているユーザーのみなさんへ一言お願いいたします。
ゲームを楽しんでいただけるようにスタッフ一同全力で魂を込めて制作しておりますので、何卒よろしくお願いいたします。

深陽［お手伝いさん］

ゆずソフトファンの皆様ちゃろー！　いつもゆずログ＆ゆず生をご覧いただきありがとうございます、深陽（みはる）です。今作よりペンネームや肩書がちょこっと変わりましたが、これまでと変わらず広報関連やデザインなど、引き続きゆずさんのお手伝いをさせていただきますので、どうぞよろしくお願いいたします。なお、これを書いている現在（'25年5月末）は、『LL レモネードジャム』の制作発表並びに、このパンフレットの入稿締切直前だったりして――みんなから集まったコメントの枠をパズルのように調整しつつ、空いた穴に自分のコメントを書いたら完成だぜっという状況です！　毎回パンフレットを制作する際は、この本と公式WEBで事前情報が補完できるように～と思いながら作っていますが、今回は見応えだけでなく読み応えのある構成になったので、ぜひ発売までの間ワクワクしながらチェックいただけると嬉しいです（' ω ')ノ

©2025 YUZUSOFT/JUNOS inc. NOT FOR SALE ※18歳未満の閲覧を禁止します。