セブンスドラゴンⅢ code:VFD
VISUAL COLLECTION

ファミ通
責任編集

セブンスドラゴンIII code:VFD

VISUAL COLLECTION

セブンスドラゴンIII code:VFD VISUAL COLLECTION

CONTENTS

◆PLAYER CHARACTER — 3

キャラクターコメンタリー — 70

◆NON PLAYER CHARACTER — 79

キャラクターコメンタリー — 104

◆MONSTER — 111

◆WORLD — 125

◆EXTRA — 145

イラストコメンタリー — 159

三輪士郎氏インタビュー — 163

開発者インタビュー — 172

◆SKETCH BOOK — 177

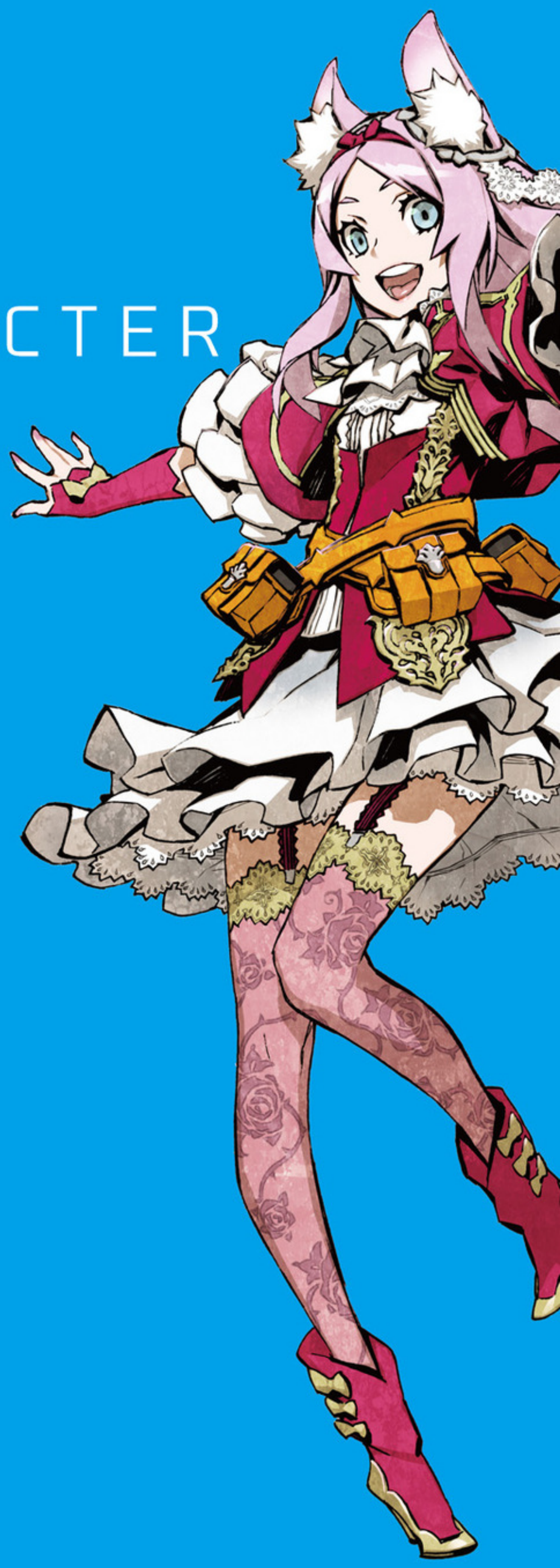
◇PICK UP

教えて！　ナガミミ様①　職業について — 78

教えて！　ナガミミ様②　DLCで入手できる外見（ダウンロードコンテンツ） — 110

7th DRAGON III code:VFD VISUAL COLLECTION

>>PLAYER CHARACTER



三輪士郎

『セブンスドラゴン2020』より本シリーズのキャラクターデザインに携わる、イラストレーター、漫画家。艶やかでスタイリッシュな画風によって世界観を表現するに留まらず、本作ではシナリオプロットやイベント演出などを通して作品の創造に深く関わる。自他ともに認める『セブンスドラゴン』シリーズファン。現在はアメリカ発の3DCGアニメをコミカライズした『RWBY』を『ウルトラジャンプ』（集英社刊）誌上にて連載中。代表作は『DOGS/BULLETS&CARNAGE』（集英社刊）。

スチューデントスタイル
タイプUE77

>>TYPE:A

TYPE : A
WOMAN

TYPE : A
MAN

TYPE : A
COLOR VARIATION

TYPE : A
SUPER DEFORMED

TYPE : A
COLOR VARIATION

TYPE : A
SUPER DEFORMED

スチューデントスタイル タイプUE77

>>TYPE:B

TYPE : B WOMAN

TYPE : B
MAN

TYPE : B
COLOR VARIATION

TYPE : B
SUPER DEFORMED

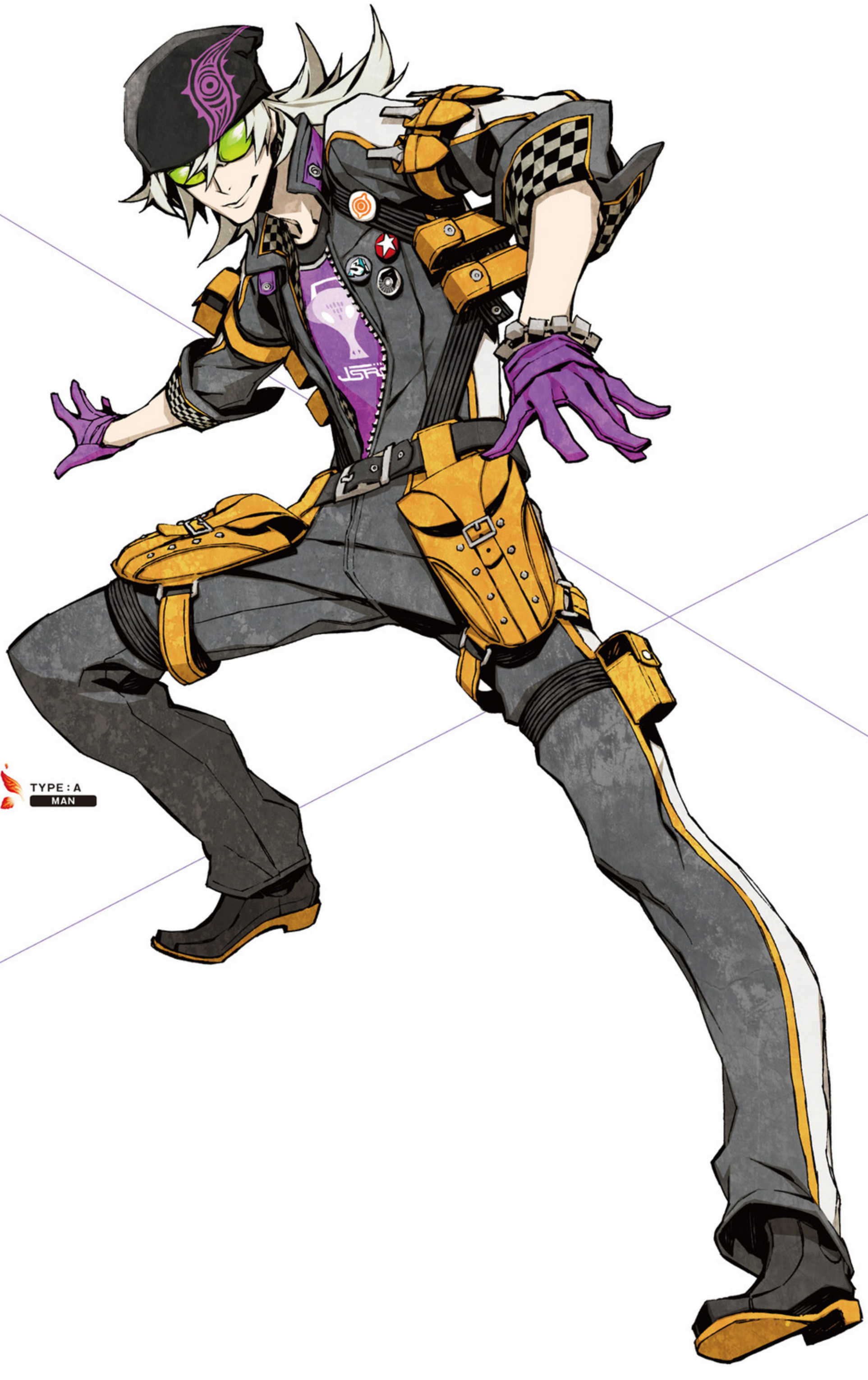
TYPE : B
COLOR VARIATION

TYPE : B
SUPER DEFORMED

ストリートスタイル

>>TYPE:A

TYPE : A
WOMAN



TYPE : A
MAN

TYPE : A
COLOR VARIATION

TYPE : A
SUPER DEFORMED

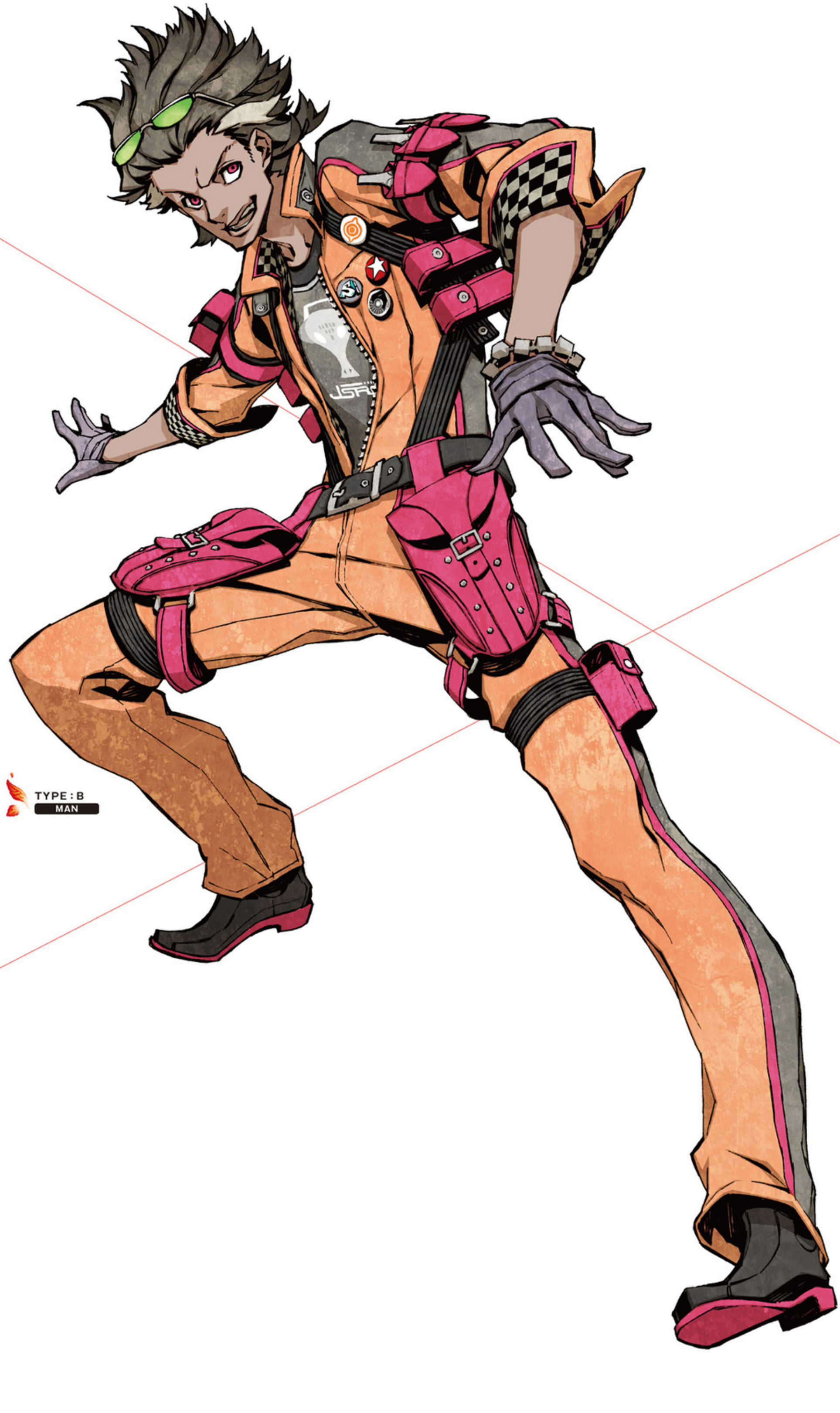
TYPE : A
COLOR VARIATION

TYPE : A
SUPER DEFORMED

ストリートスタイル

>>TYPE:B

TYPE : B
WOMAN

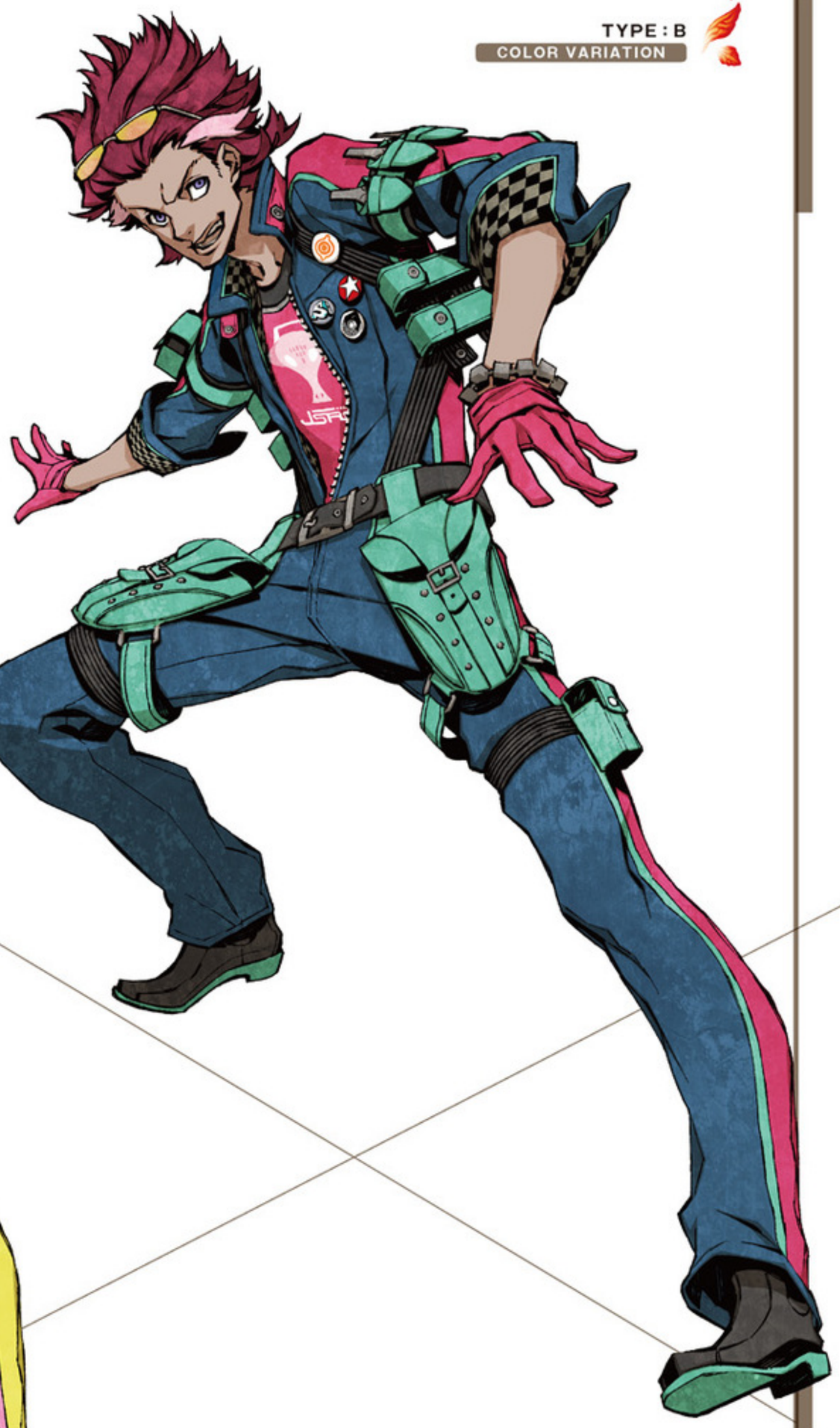


TYPE : B
MAN

TYPE : B
COLOR VARIATION

TYPE : B
SUPER DEFORMED

TYPE : B
COLOR VARIATION



TYPE : B
SUPER DEFORMED

front

back

front

back

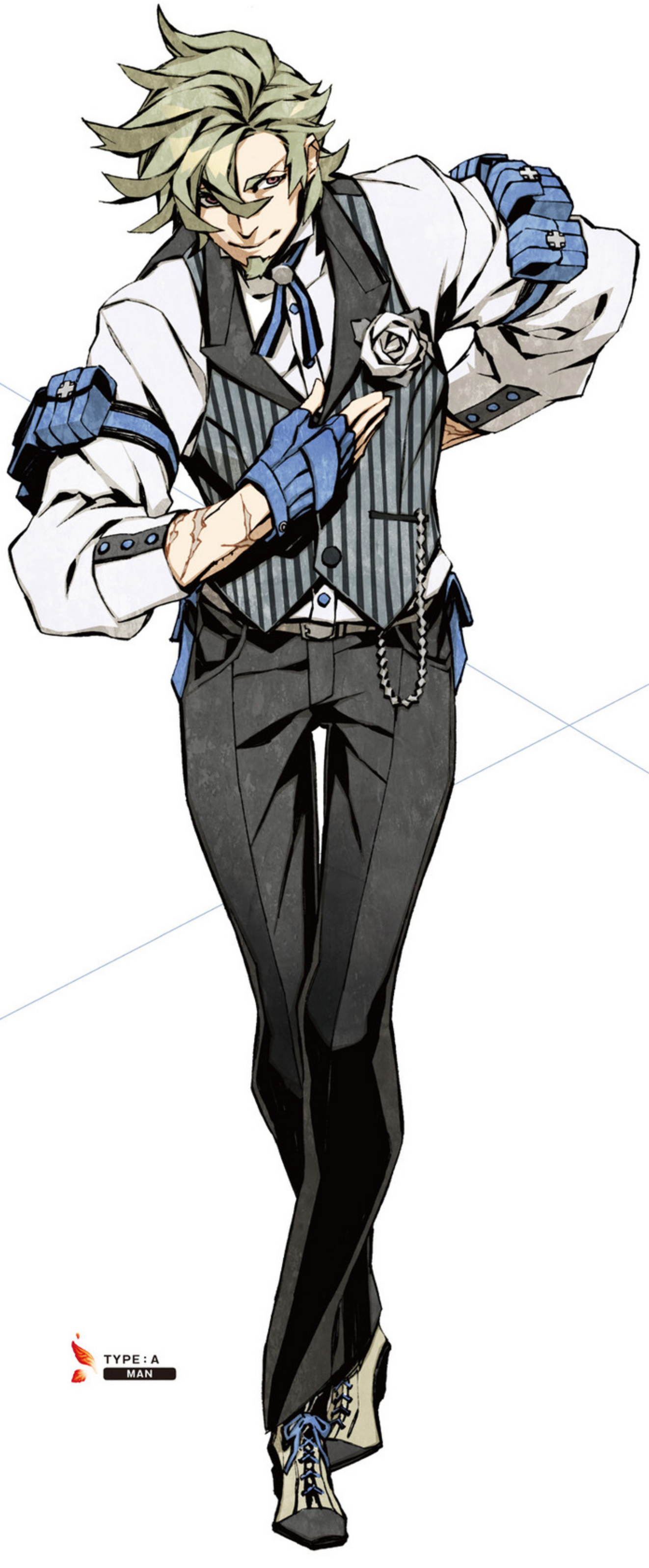
front

back

バトラースタイル

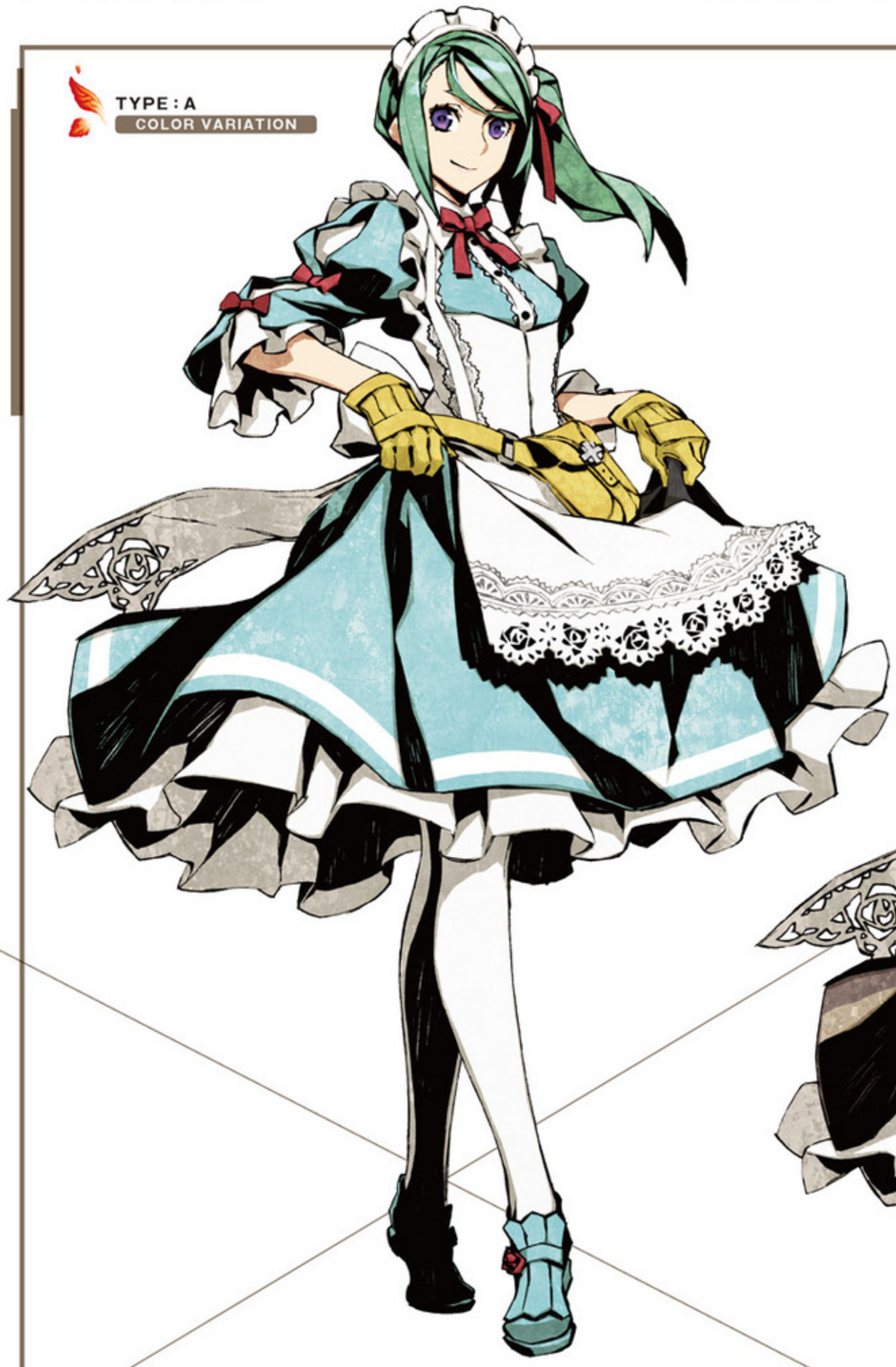
>>TYPE:A

TYPE : A
WOMAN



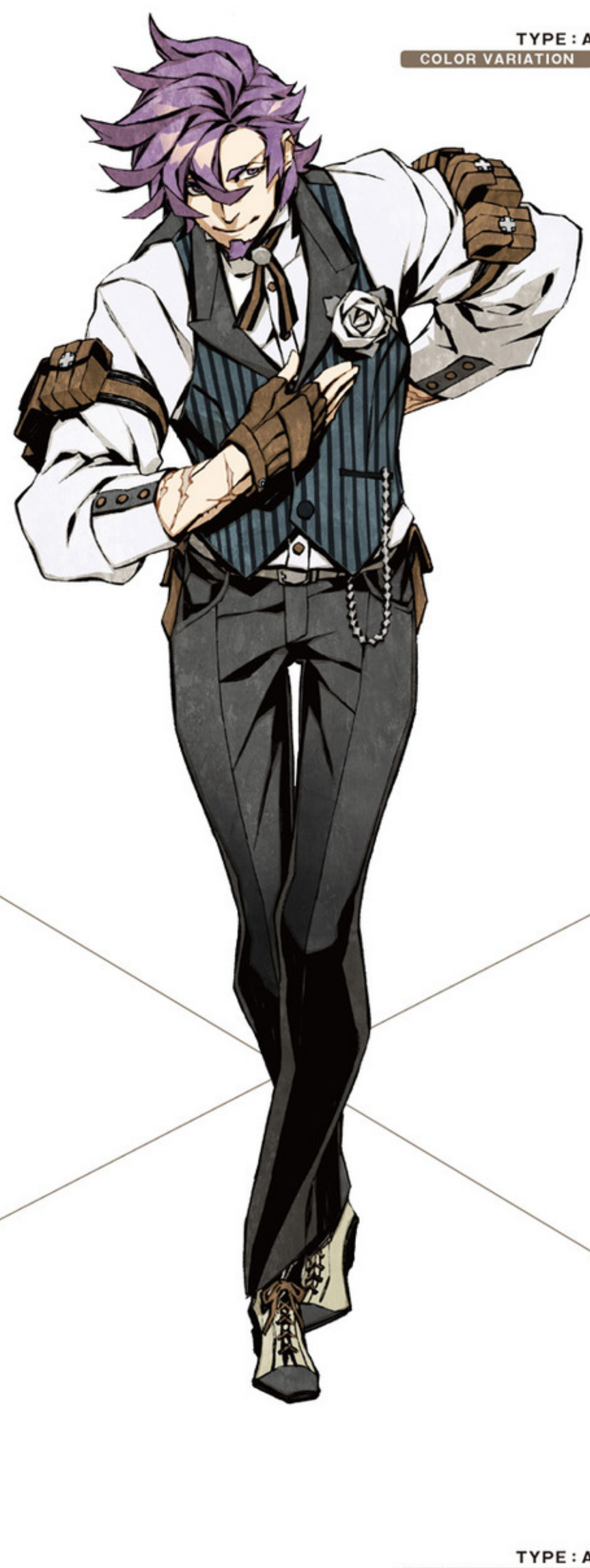
TYPE : A
MAN

TYPE : A
COLOR VARIATION



TYPE : A
SUPER DEFORMED

TYPE : A
COLOR VARIATION



TYPE : A
SUPER DEFORMED

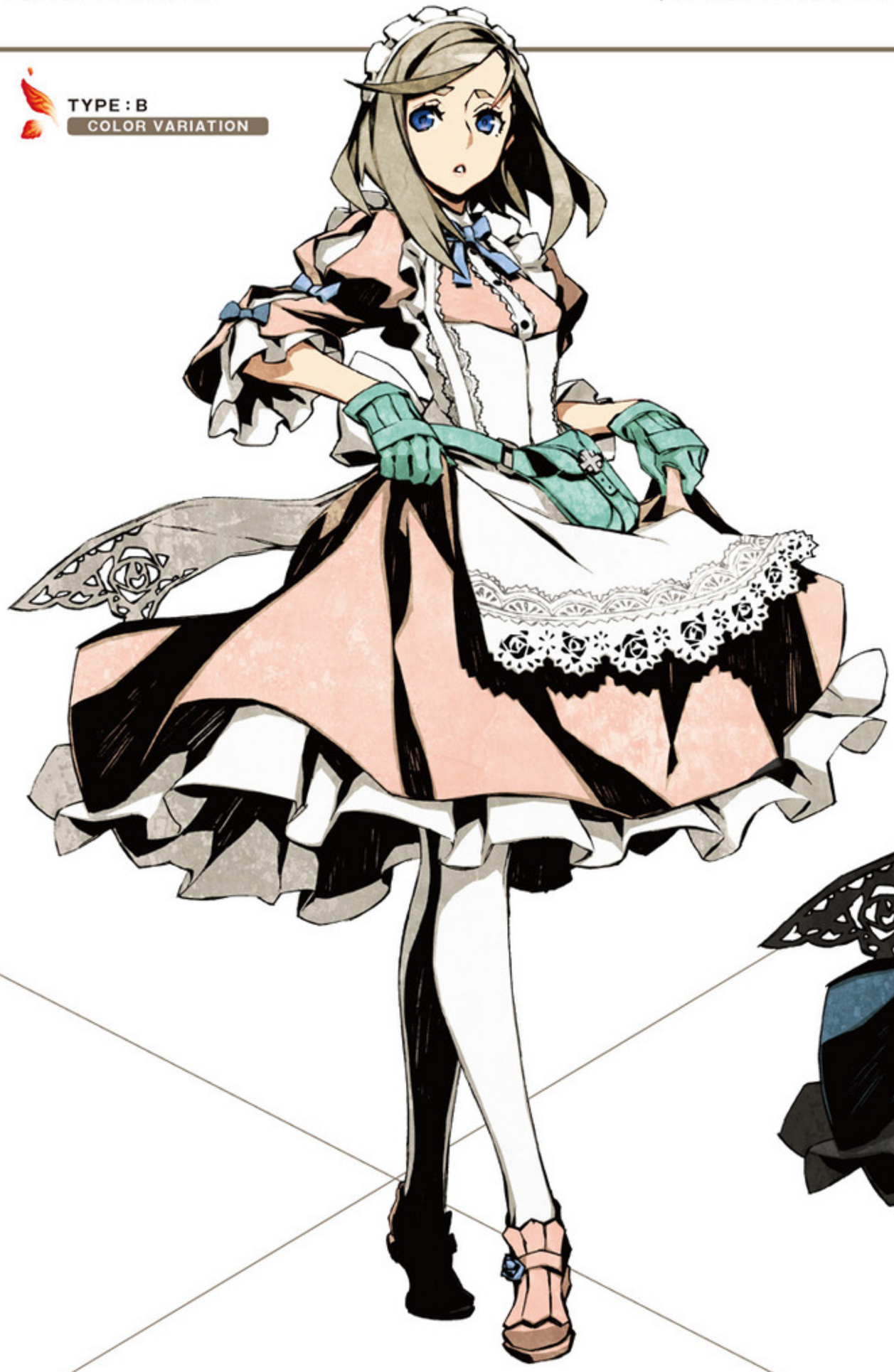
バトラースタイル

>>TYPE:B

TYPE : B
WOMAN

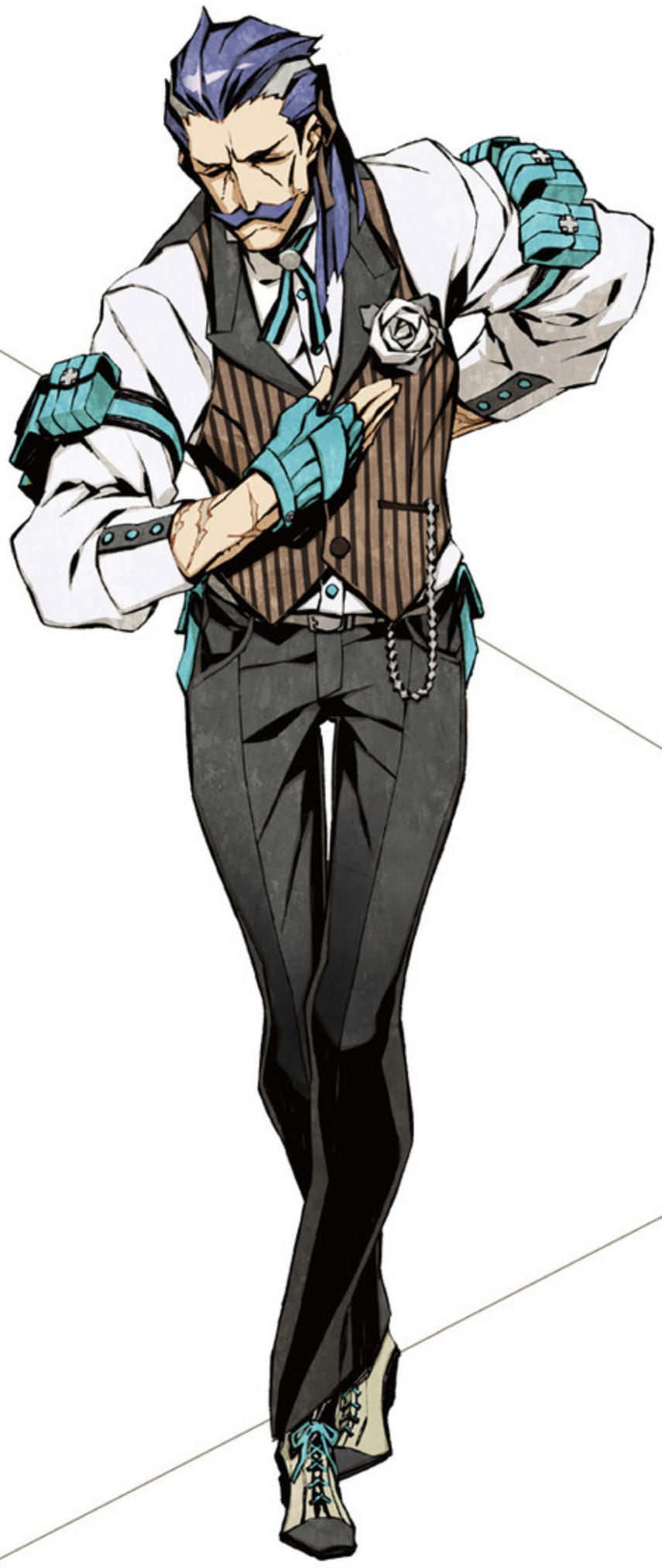
TYPE : B
MAN

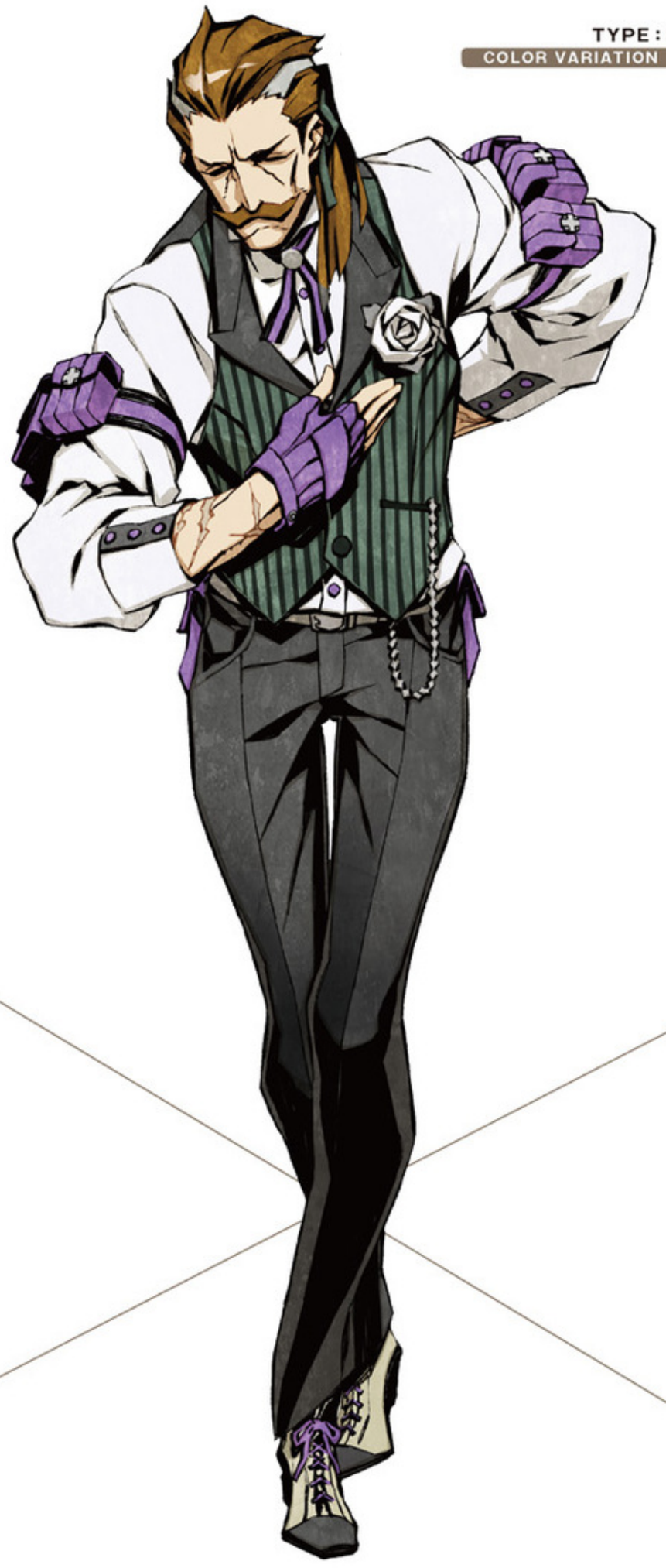
TYPE : B
COLOR VARIATION



TYPE : B
SUPER DEFORMED

TYPE : B
COLOR VARIATION





TYPE : B
SUPER DEFORMED

front

back

front

back

front

back

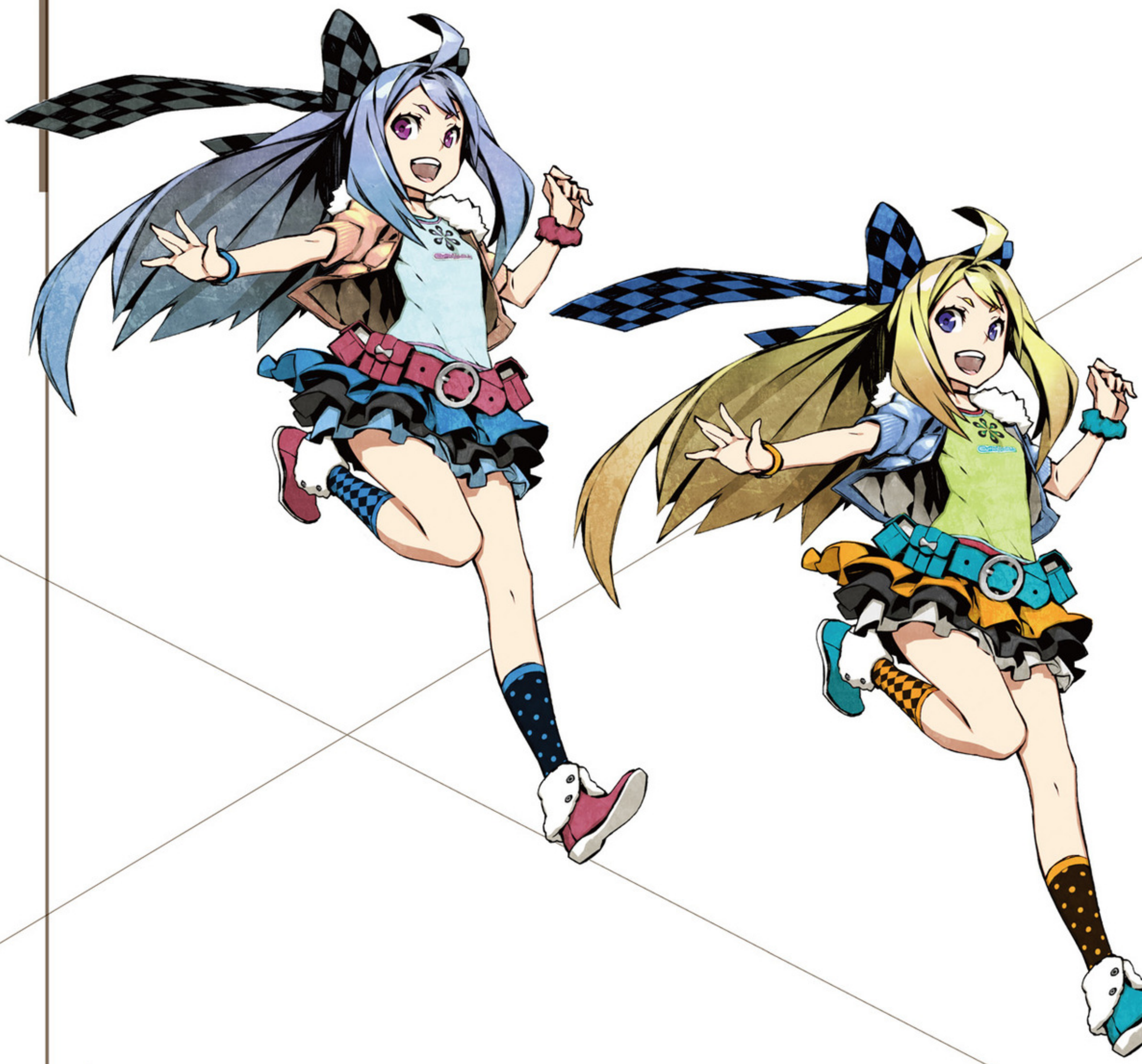
ノーティスタイル

>>TYPE:A

TYPE : A
WOMAN

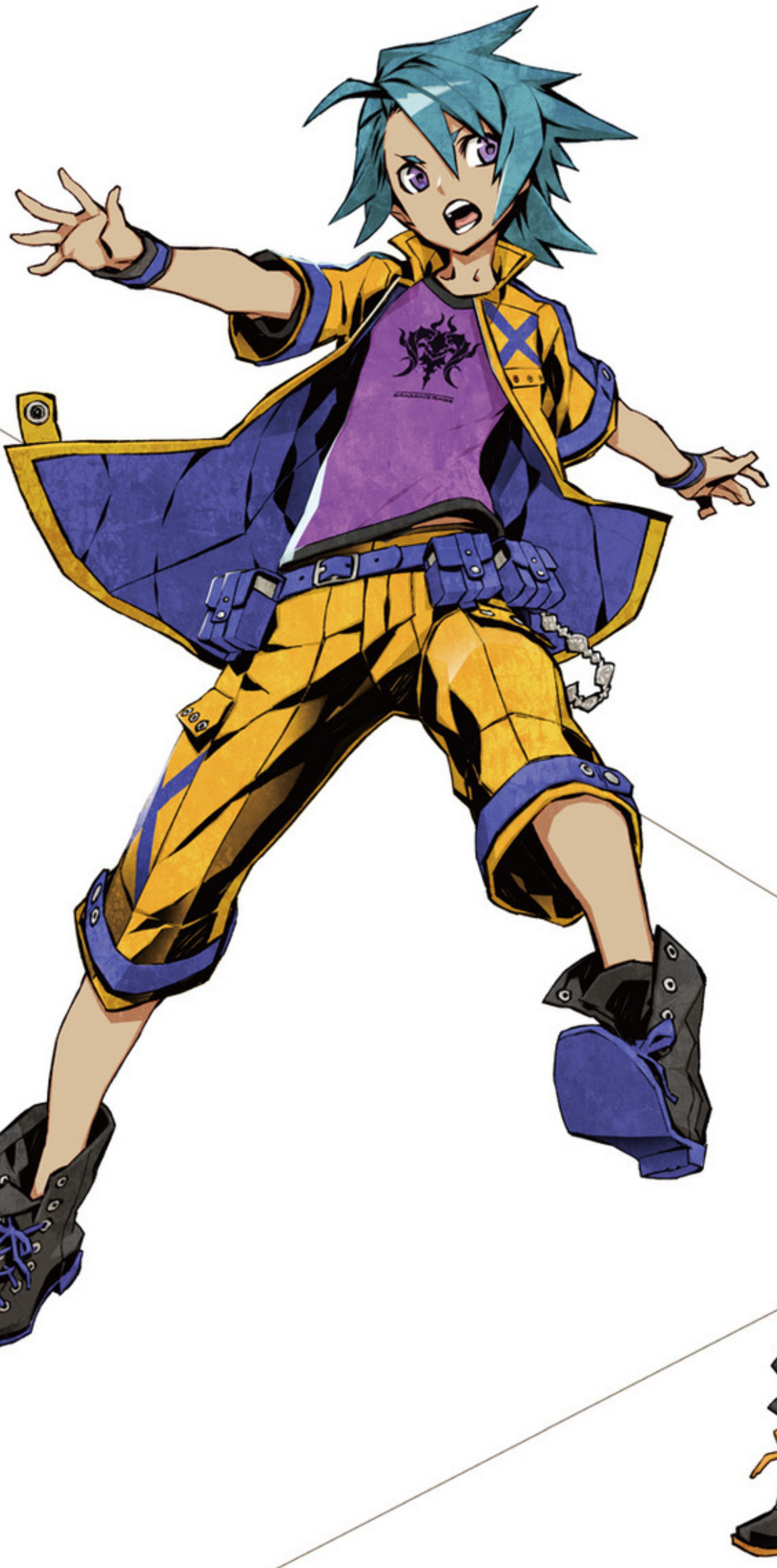
DRAGON'S RAGE
TYPE : A
MAN

TYPE : A
COLOR VARIATION



TYPE : A
SUPER DEFORMED

TYPE : A
COLOR VARIATION



TYPE : A
SUPER DEFORMED

back

front

back

front

back

front

ノーティスタイル

>>TYPE:B

TYPE : B
WOMAN

DRAGON'S RAGE
TYPE : B
MAN

TYPE : B
COLOR VARIATION

TYPE : B
SUPER DEFORMED

TYPE : B
COLOR VARIATION

TYPE : B
SUPER DEFORMED

back

front

back

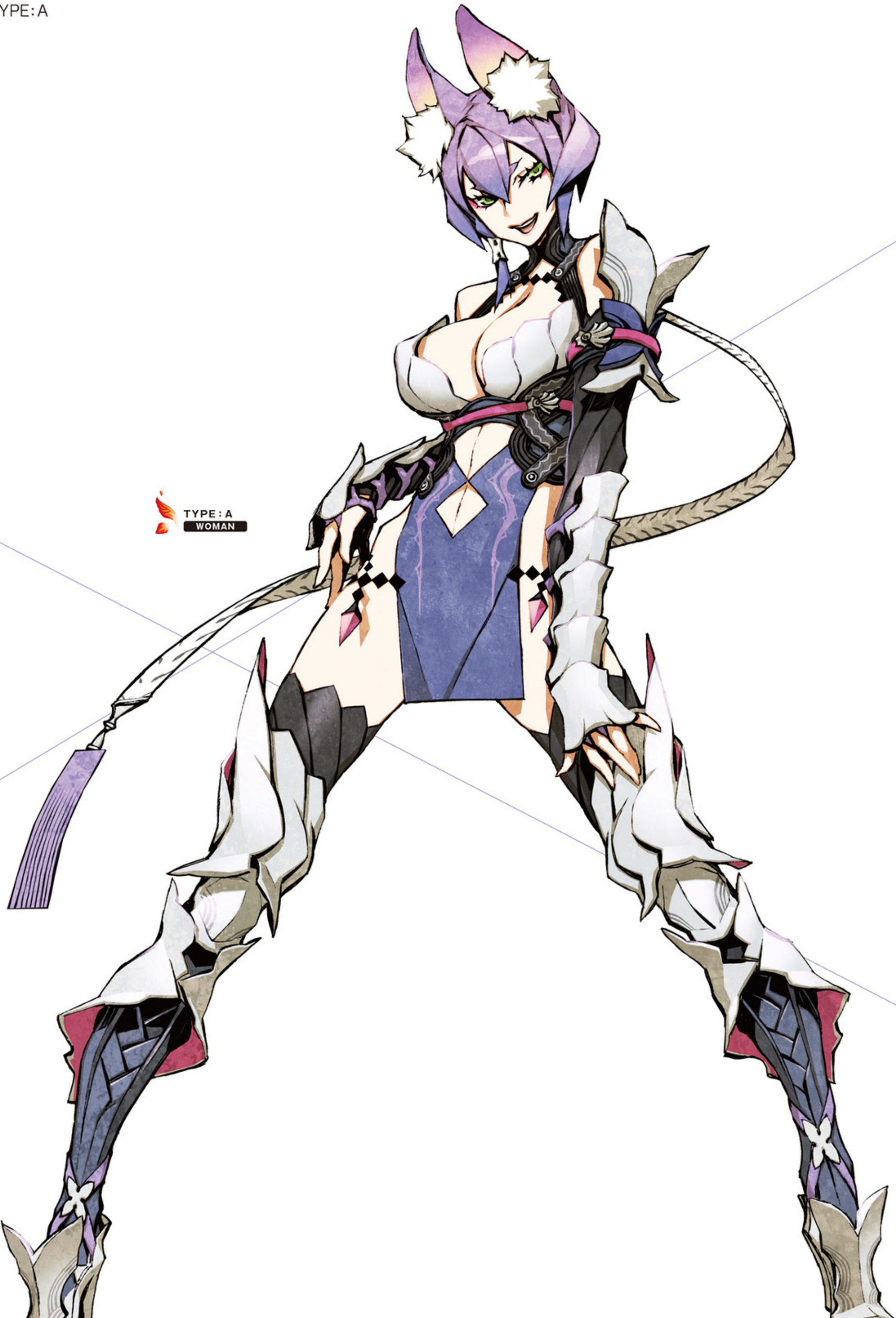
front

back

front

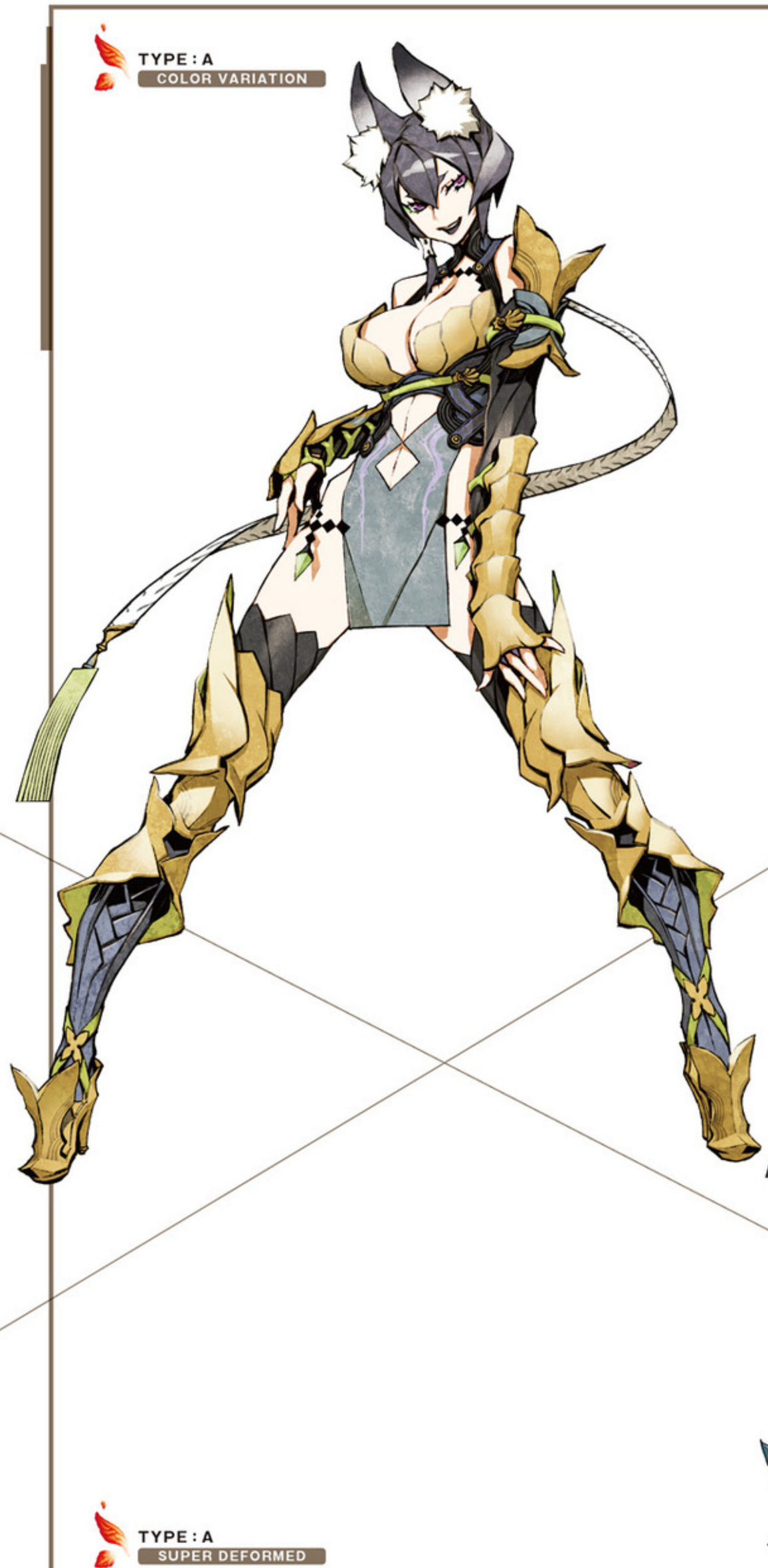
テンプルスタイル

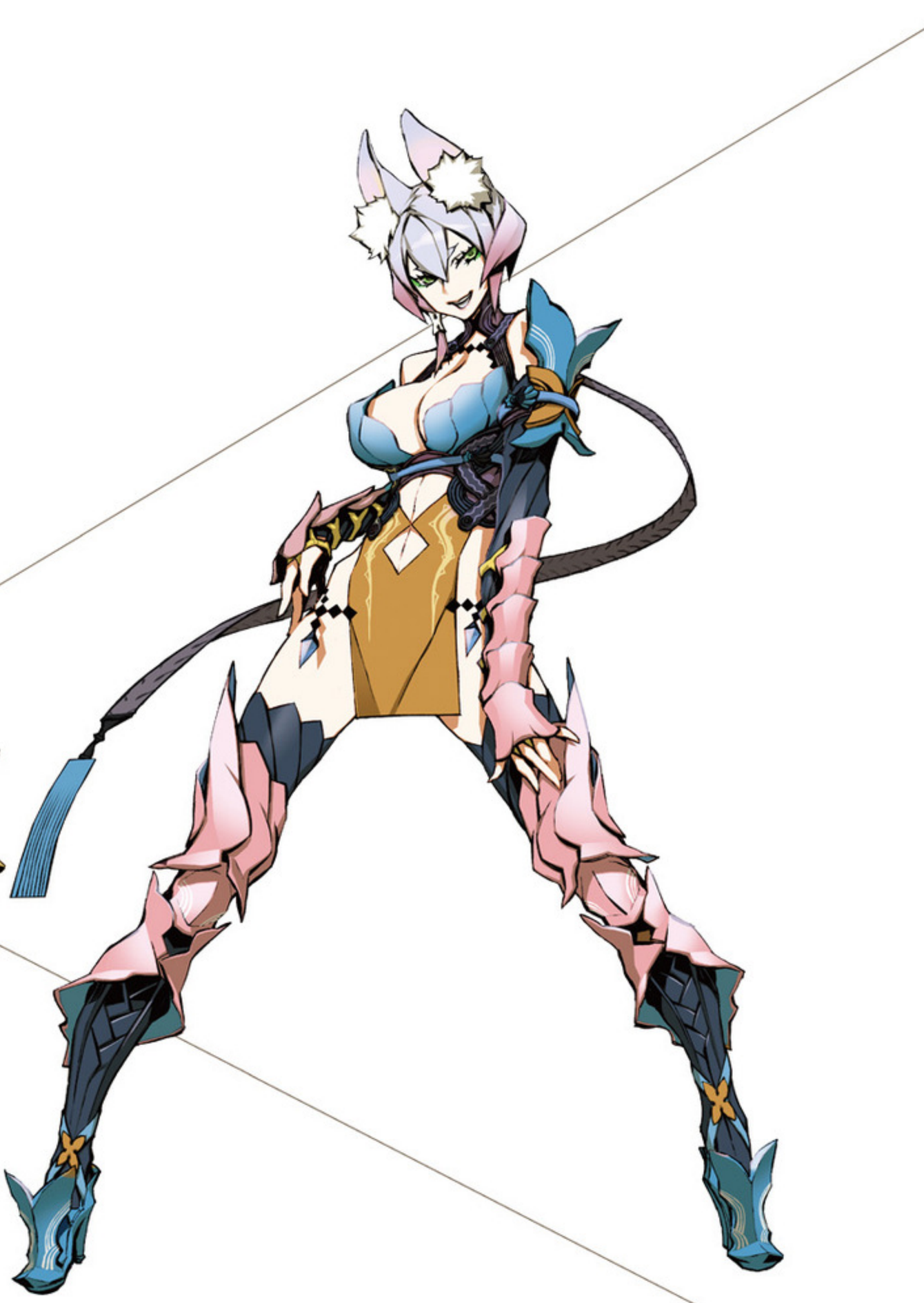
>>TYPE:A



TYPE : A
MAN

TYPE : A
COLOR VARIATION





TYPE : A
SUPER DEFORMED

TYPE : A
COLOR VARIATION

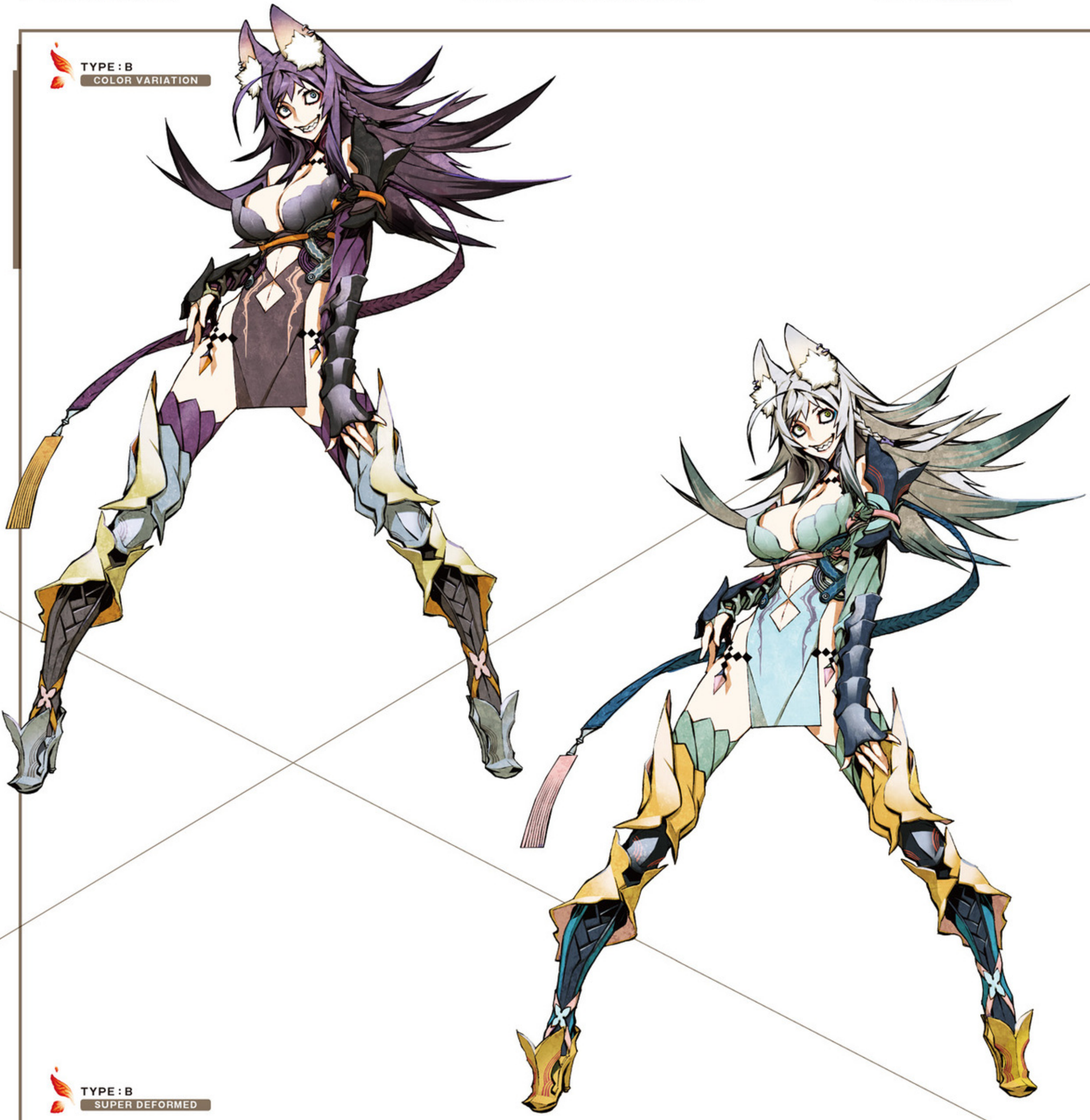
TYPE : A
SUPER DEFORMED

テンプルスタイル

>>TYPE:B

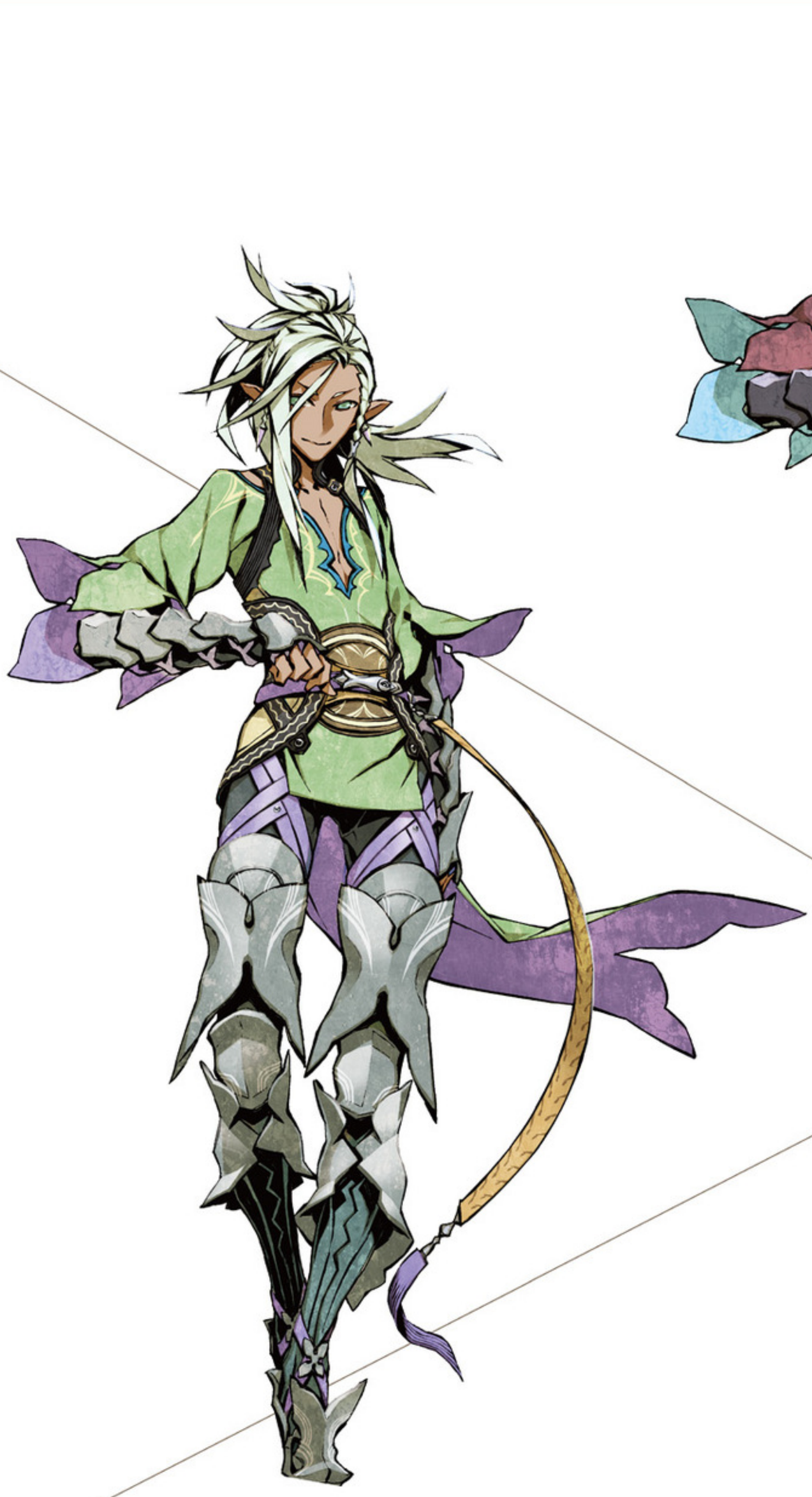
TYPE : B
MAN

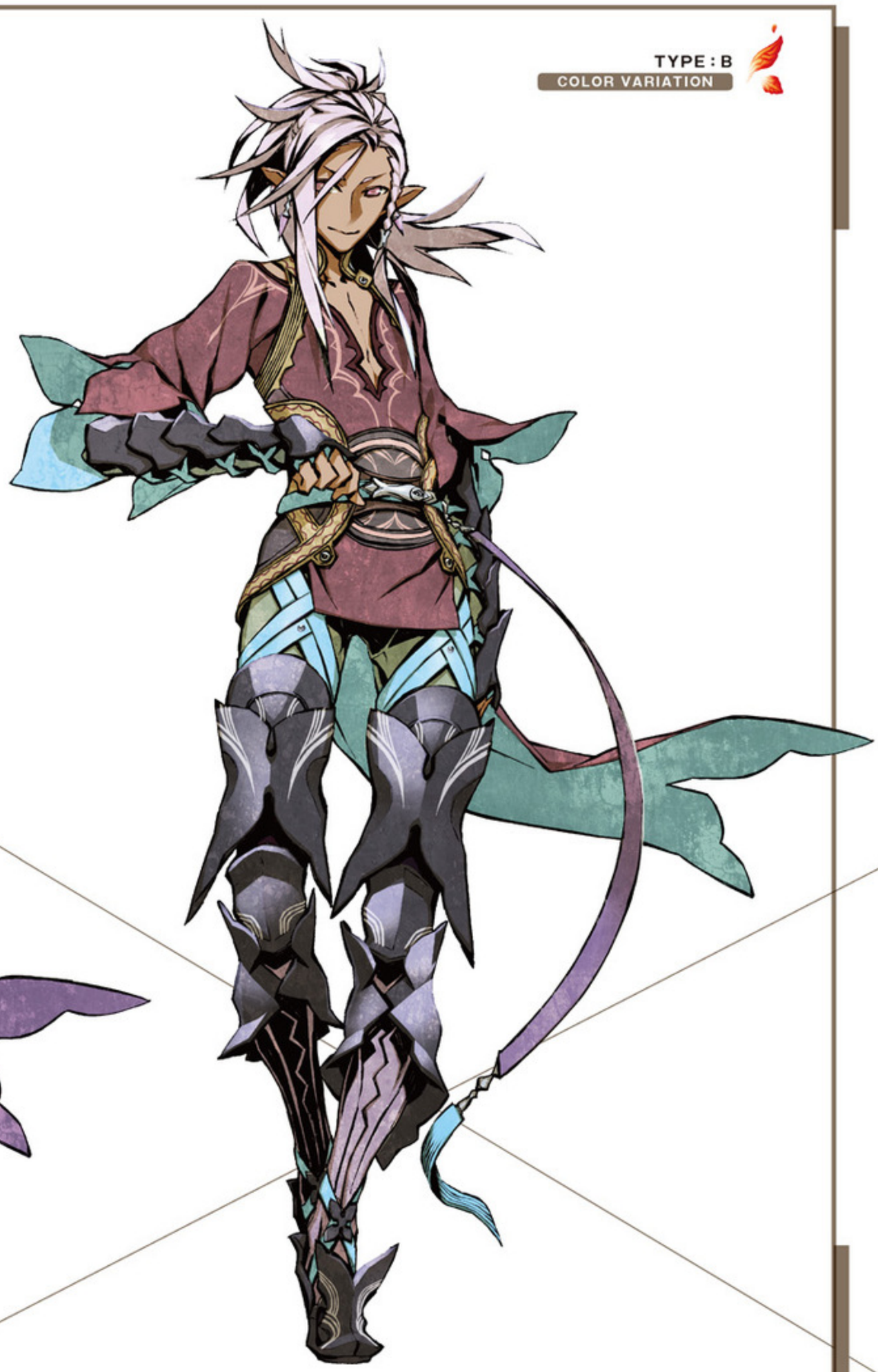
TYPE : B
COLOR VARIATION



TYPE : B
SUPER DEFORMED

TYPE : B
COLOR VARIATION





TYPE : B
SUPER DEFORMED

ミスティックスタイル

>>TYPE:A

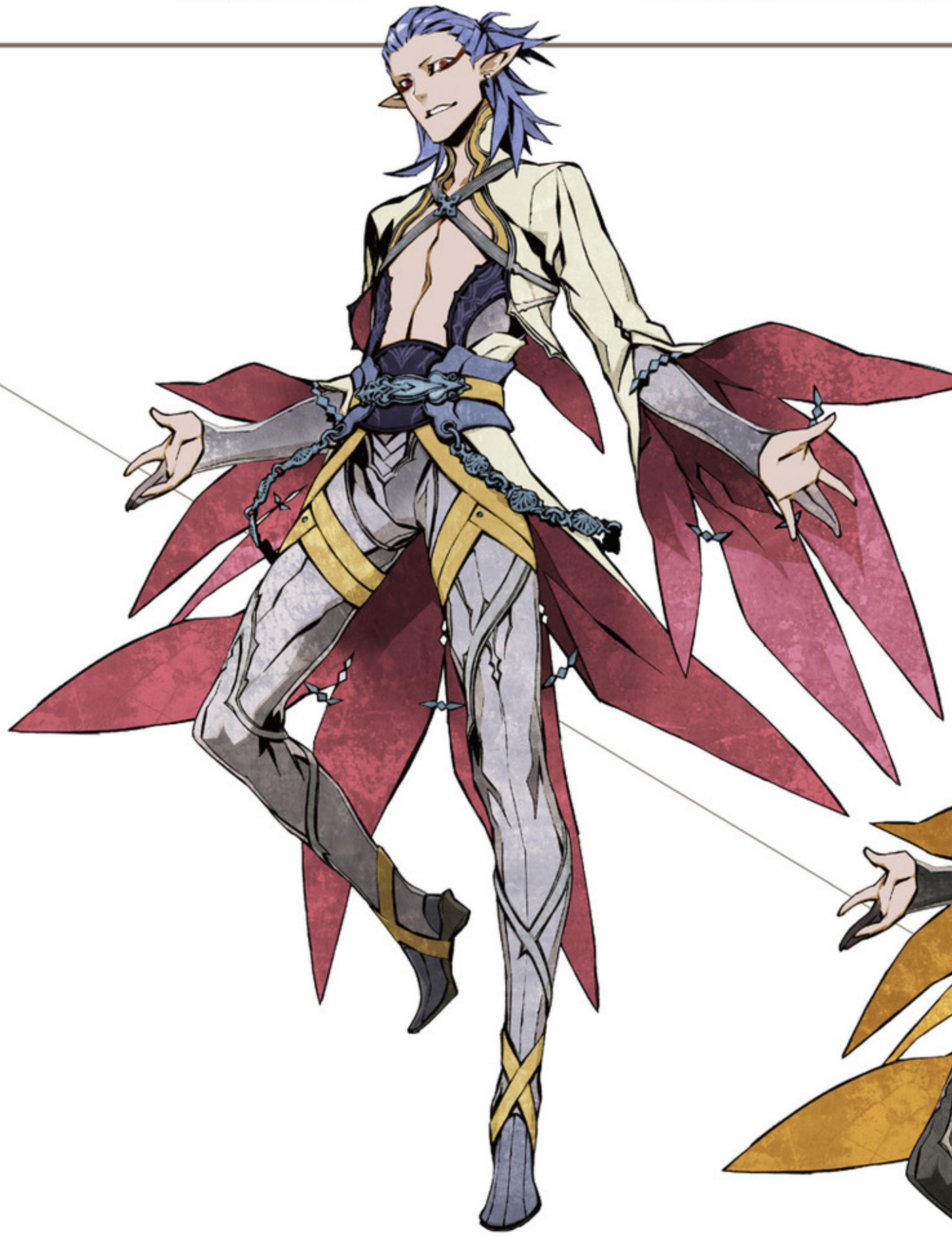
TYPE : A
WOMAN

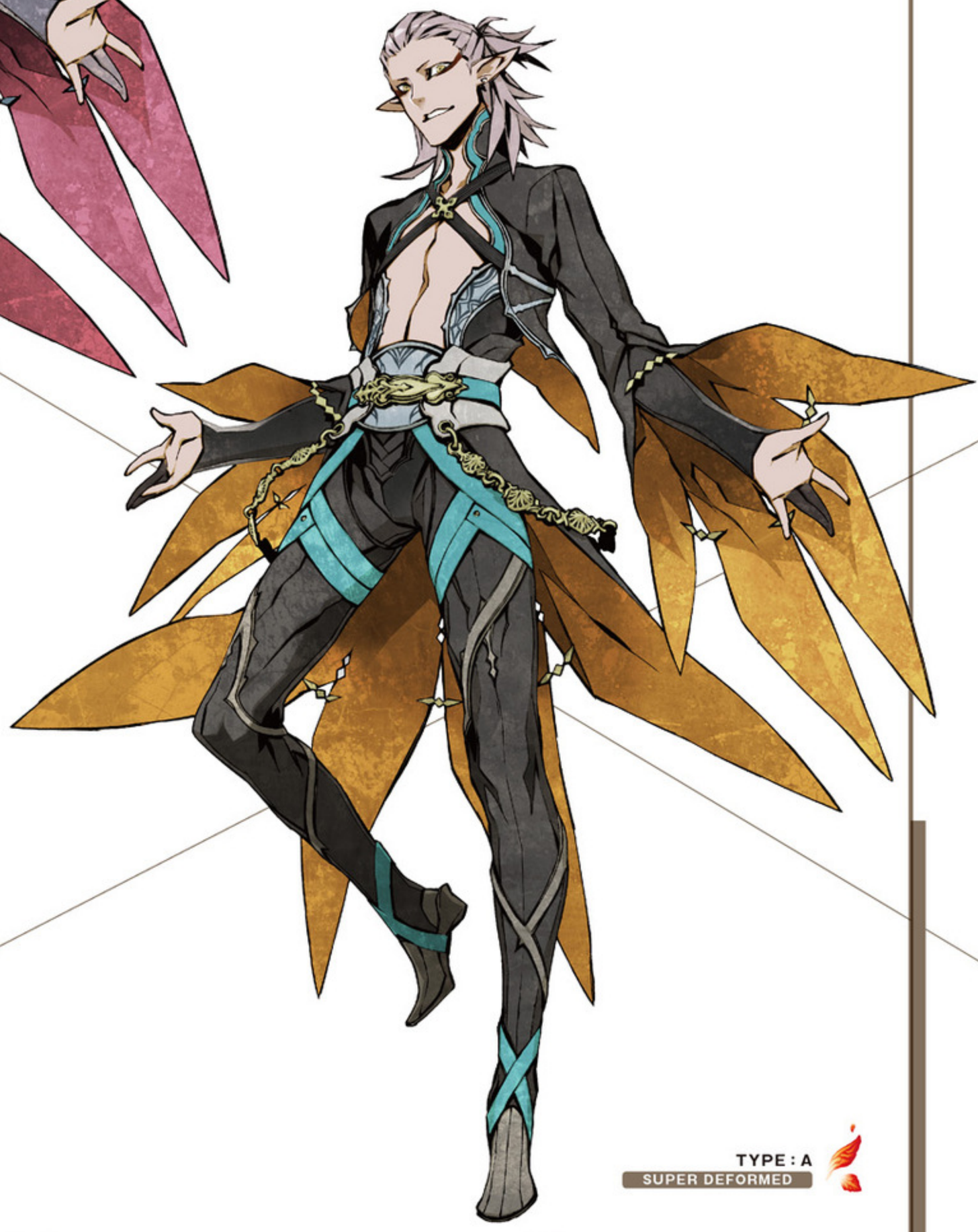
TYPE : A
MAN

TYPE : A
COLOR VARIATION

TYPE : A
SUPER DEFORMED

TYPE : A
COLOR VARIATION





TYPE : A
SUPER DEFORMED

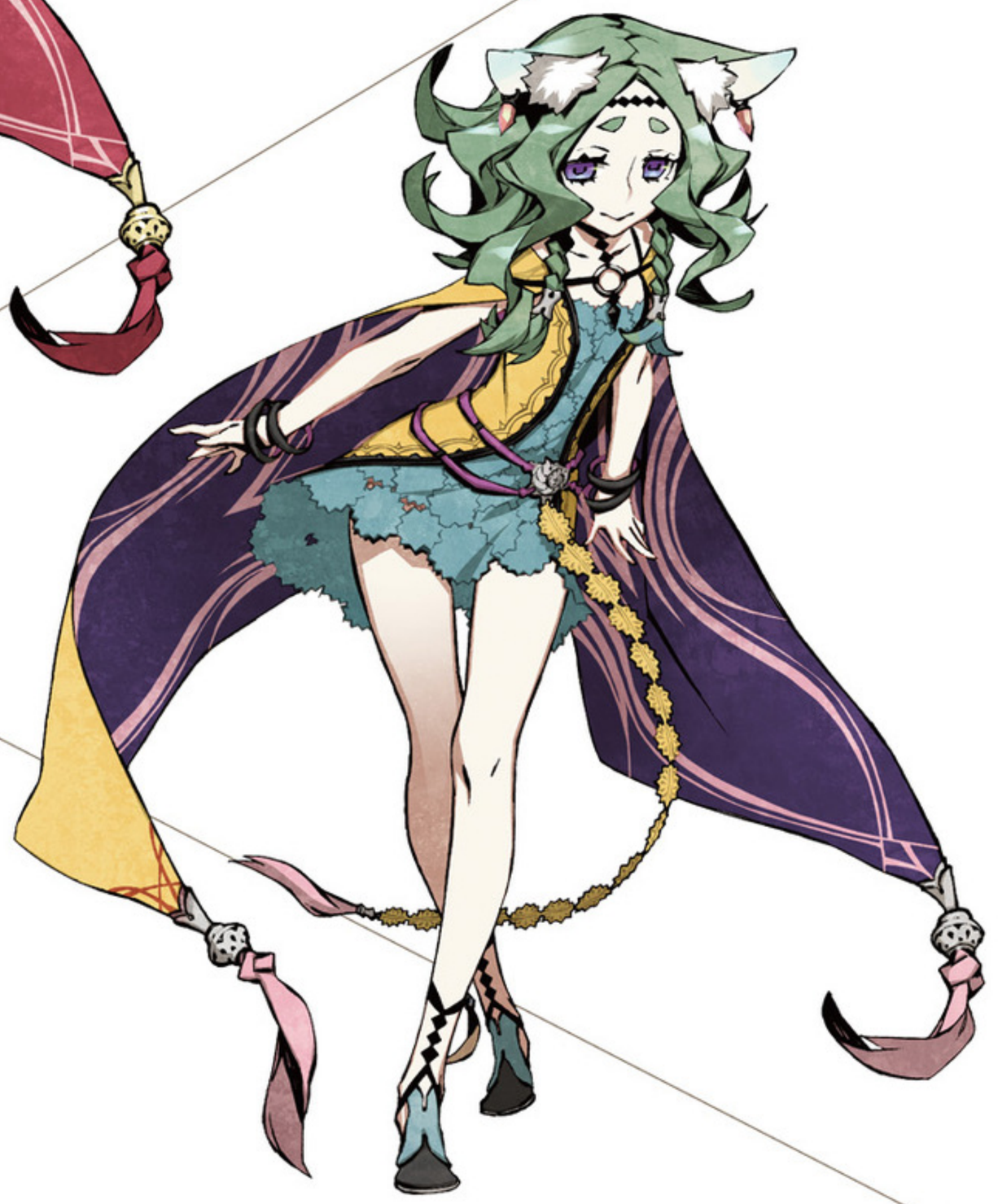
ミスティックスタイル

>>TYPE:B

TYPE : B
WOMAN

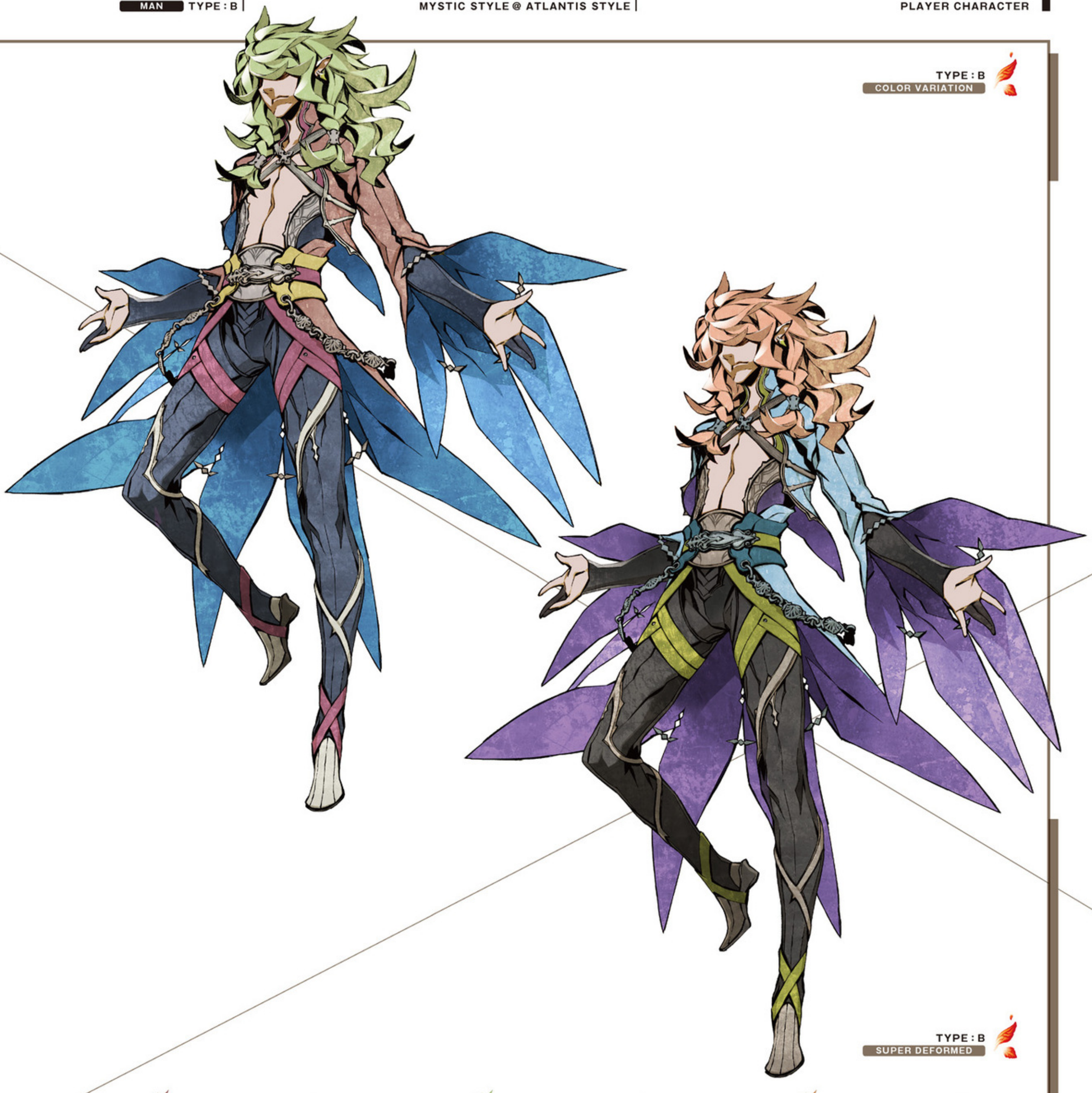
TYPE : B
MAN

TYPE : B
COLOR VARIATION



TYPE : B
SUPER DEFORMED

TYPE : B
COLOR VARIATION



TYPE : B
SUPER DEFORMED

シーカースタイル

>>TYPE:A

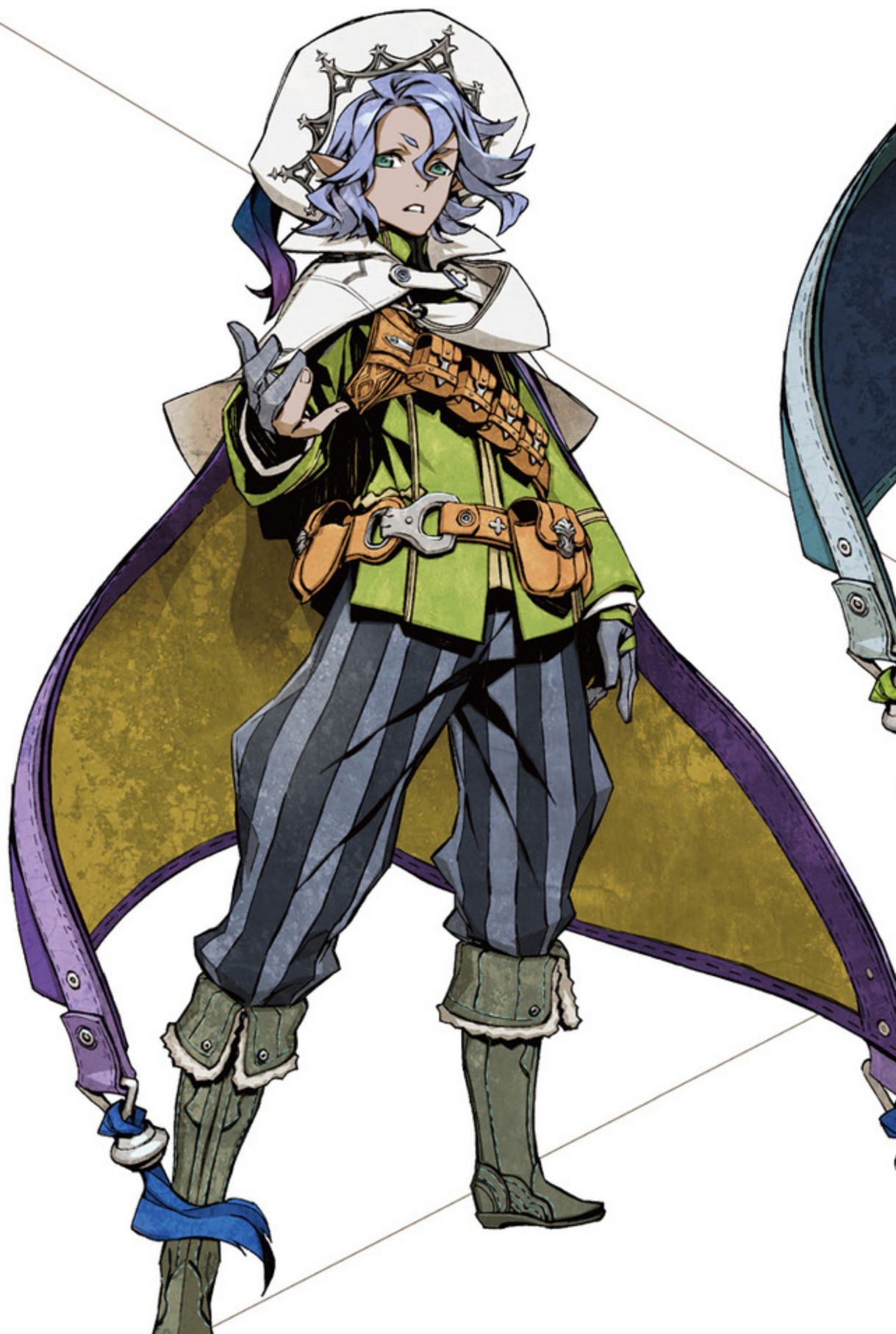
TYPE : A
WOMAN

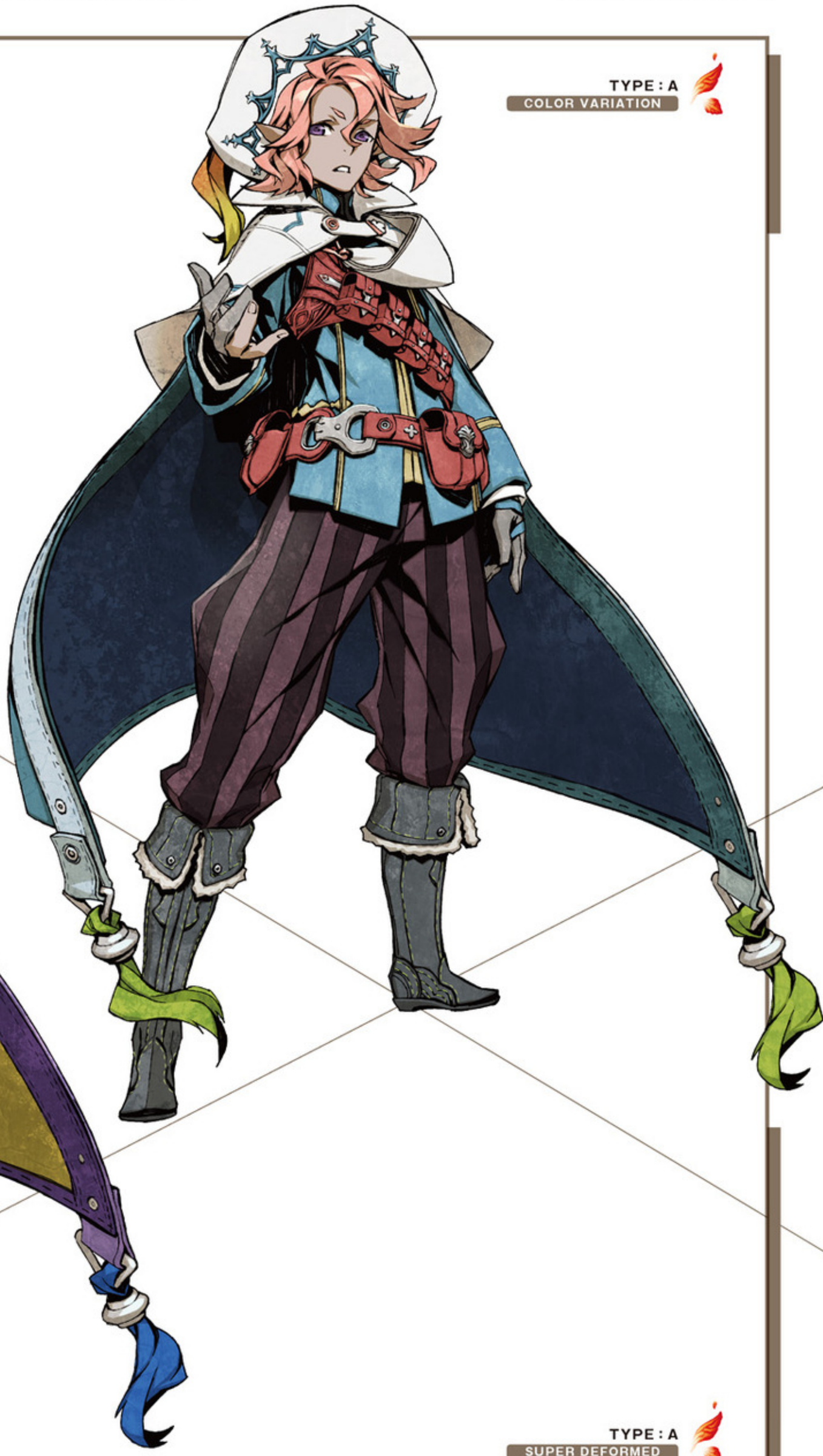
TYPE : A
MAN

TYPE : A
COLOR VARIATION

TYPE : A
SUPER DEFORMED

TYPE : A
COLOR VARIATION



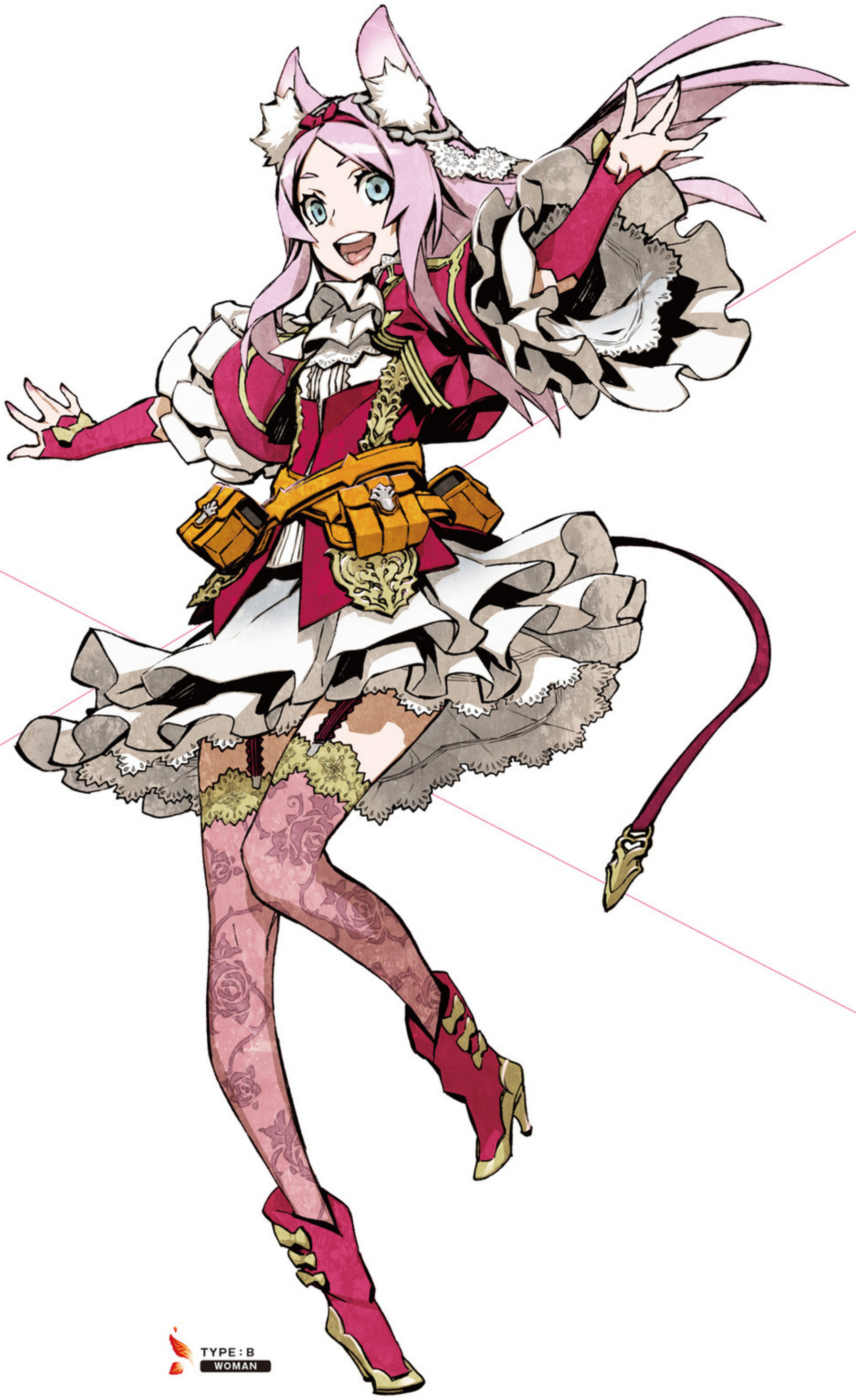


TYPE : A
SUPER DEFORMED

front back front back front back

シーカースタイル

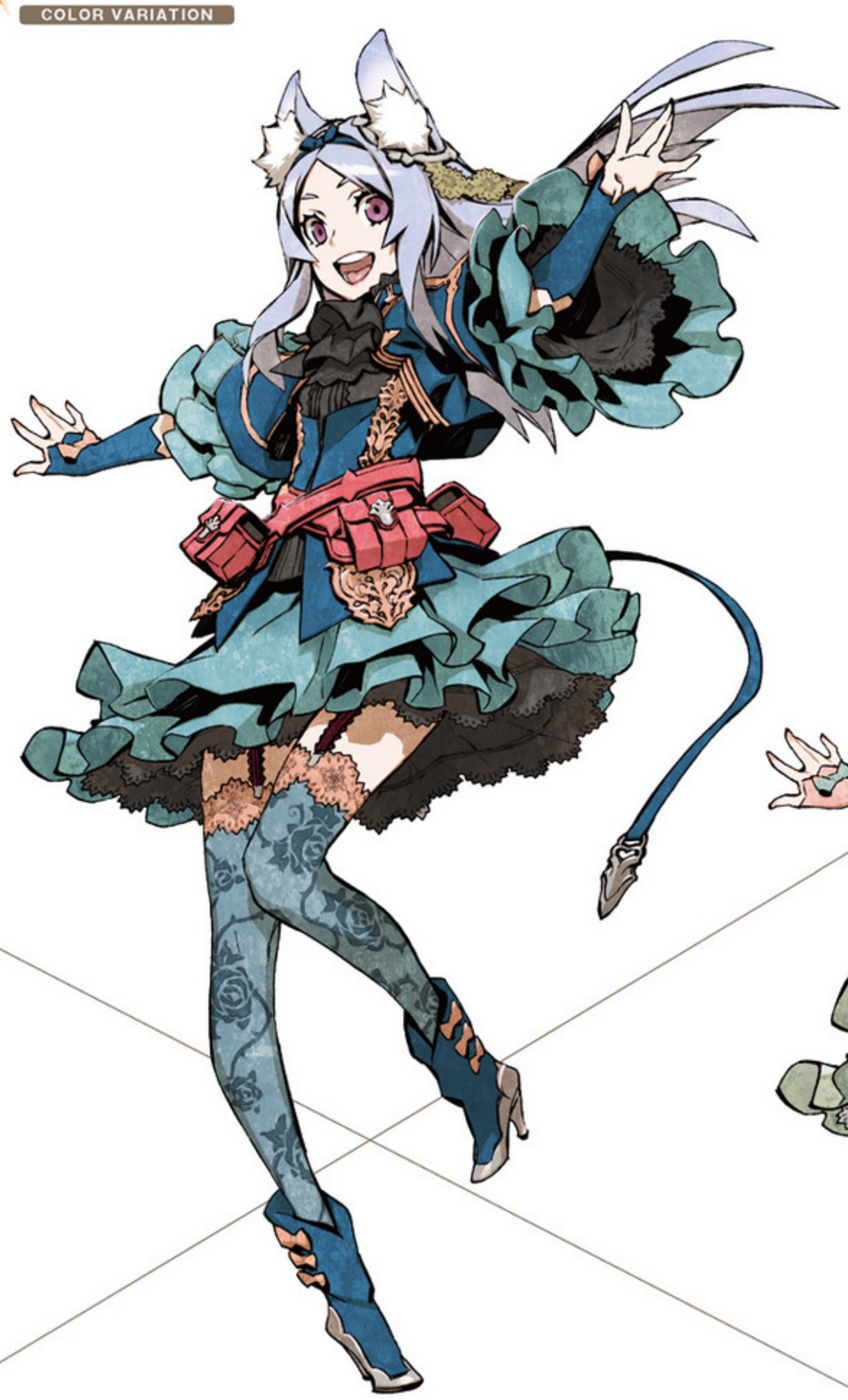
>>TYPE:B



TYPE : B
WOMAN

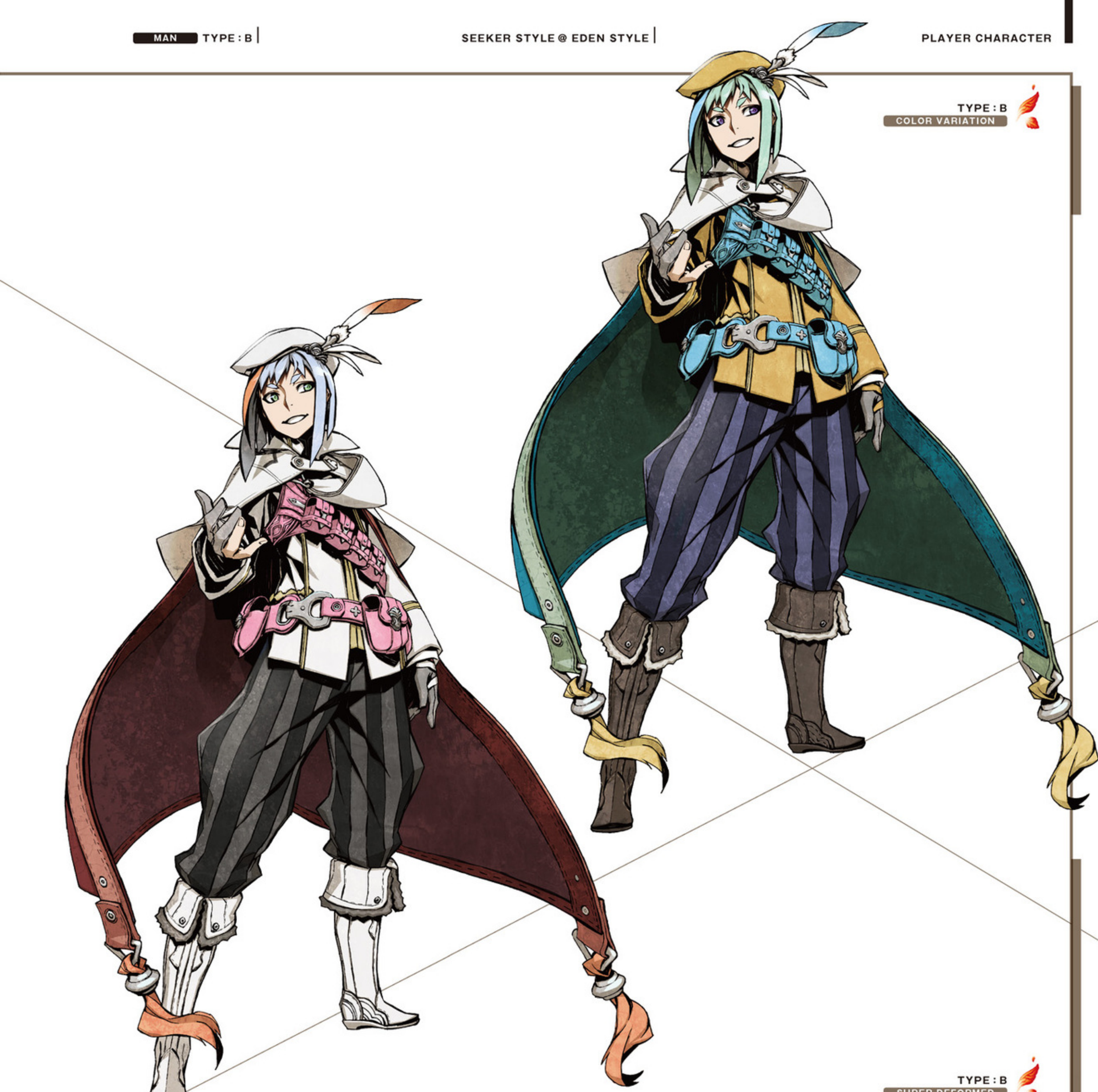
TYPE : B
MAN

TYPE : B
COLOR VARIATION



TYPE : B
SUPER DEFORMED

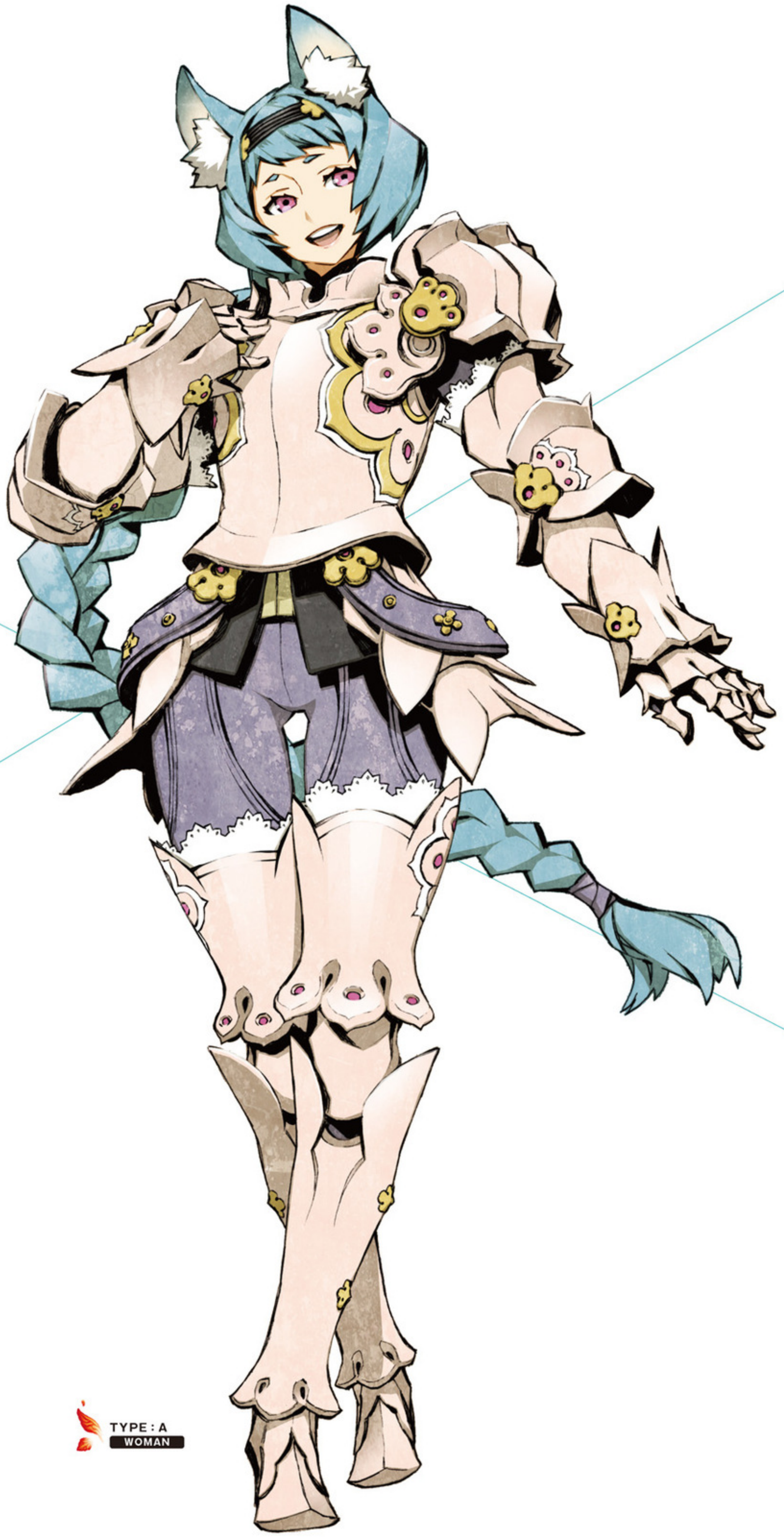
TYPE : B
COLOR VARIATION



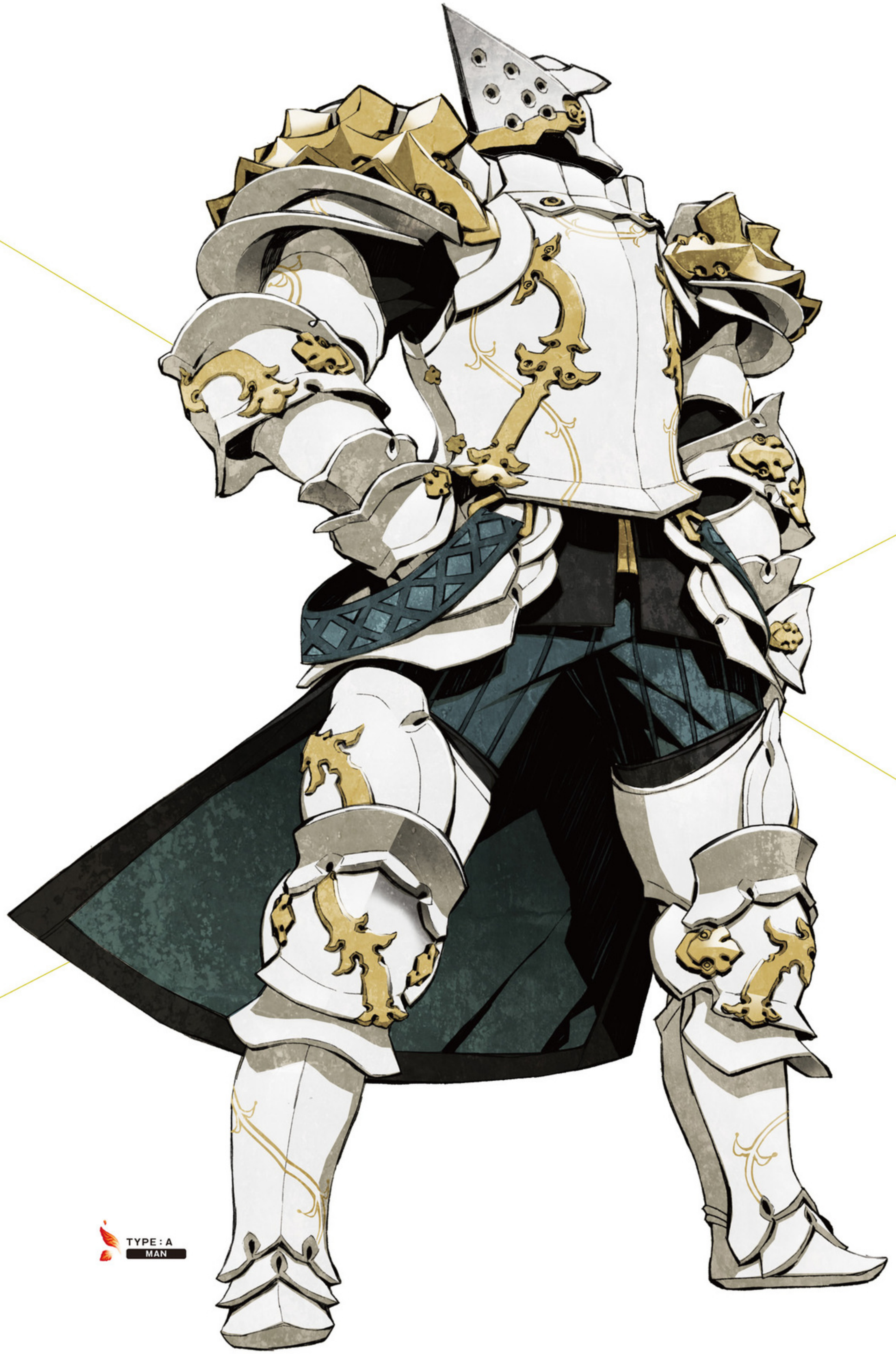
TYPE : B
SUPER DEFORMED

シタデルスタイル

>>TYPE:A



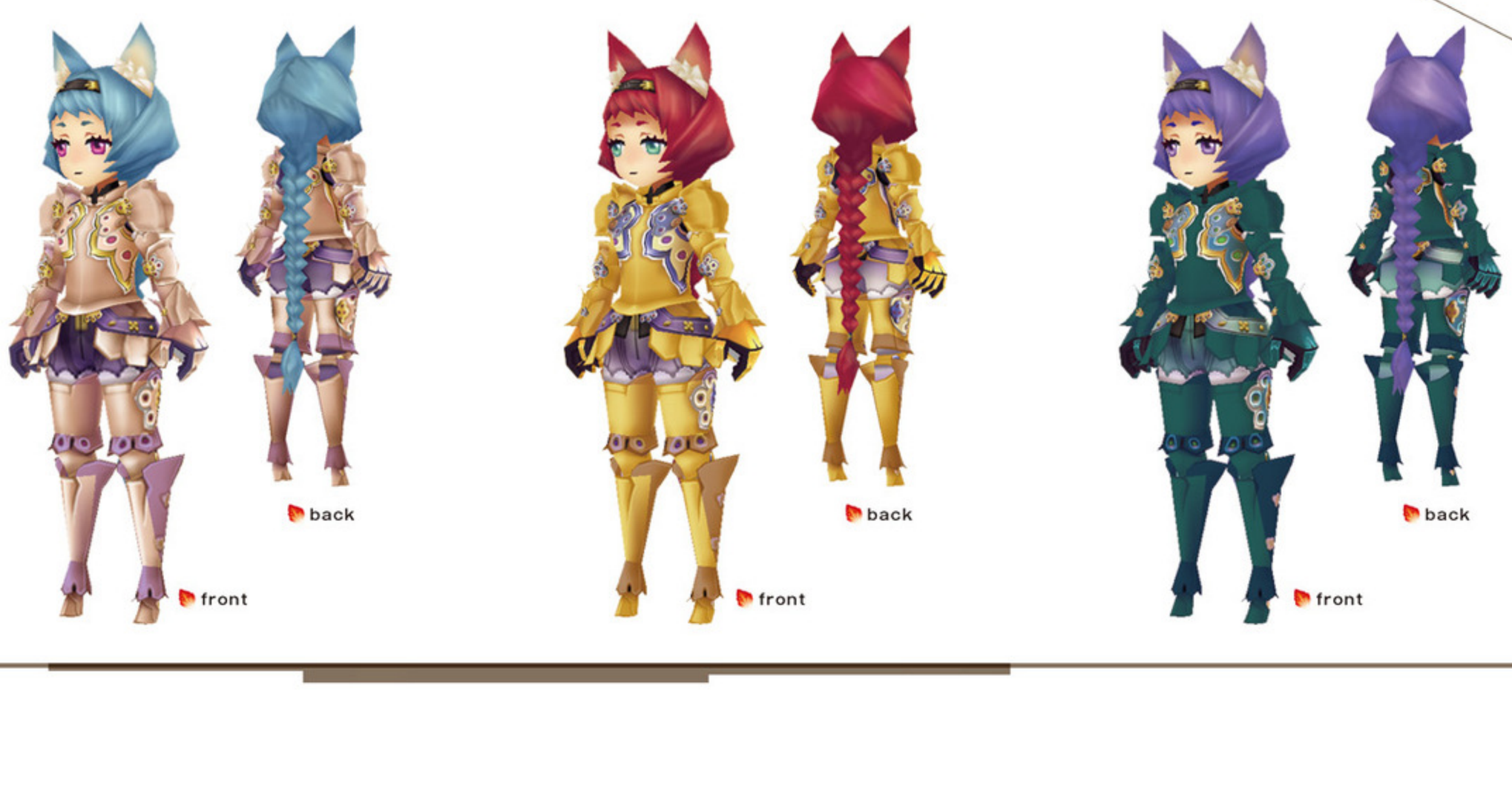
TYPE : A WOMAN



TYPE : A
MAN

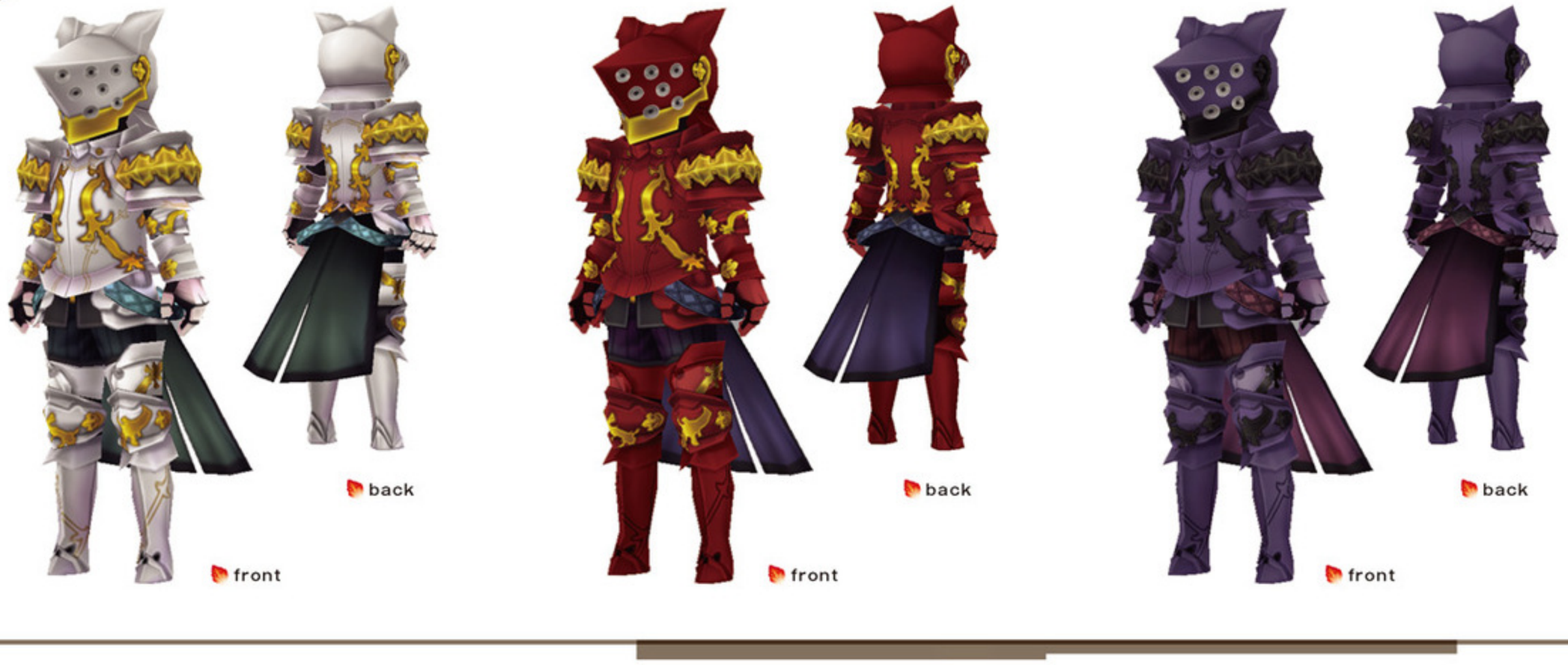
TYPE : A
COLOR VARIATION

TYPE : A
SUPER DEFORMED



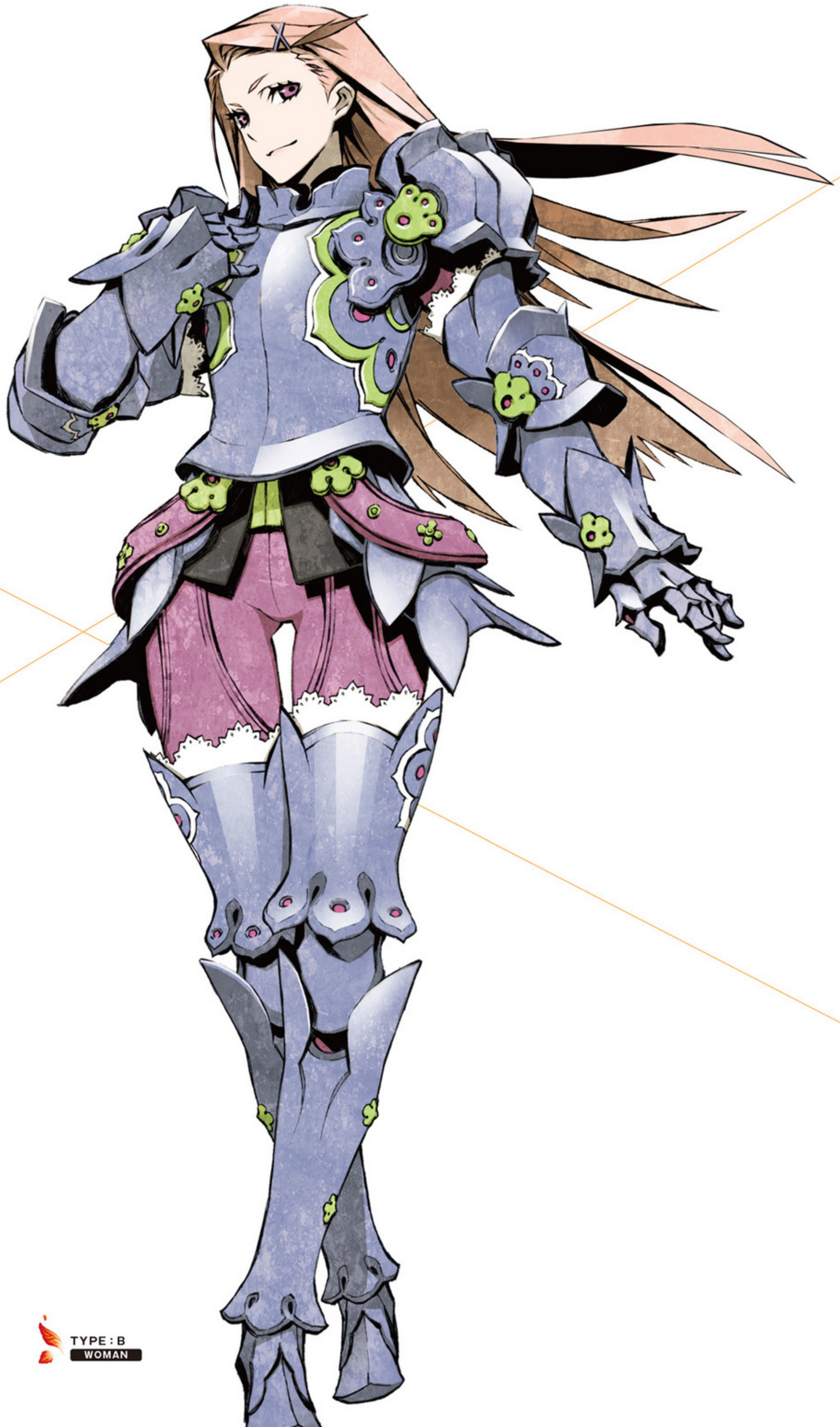
TYPE : A
COLOR VARIATION

TYPE : A
SUPER DEFORMED



シタデルスタイル

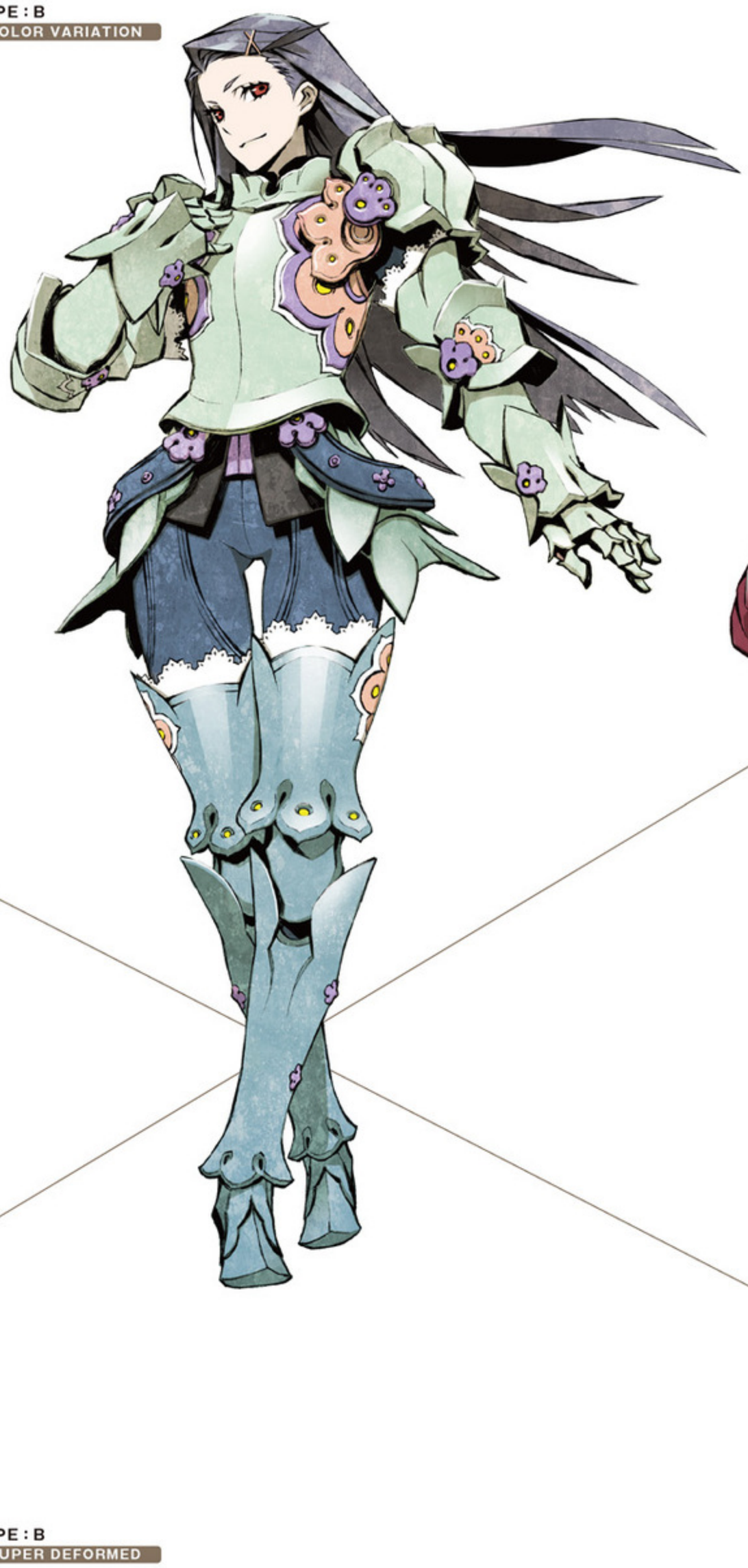
>>TYPE:B



TYPE : B
WOMAN

TYPE : B
MAN

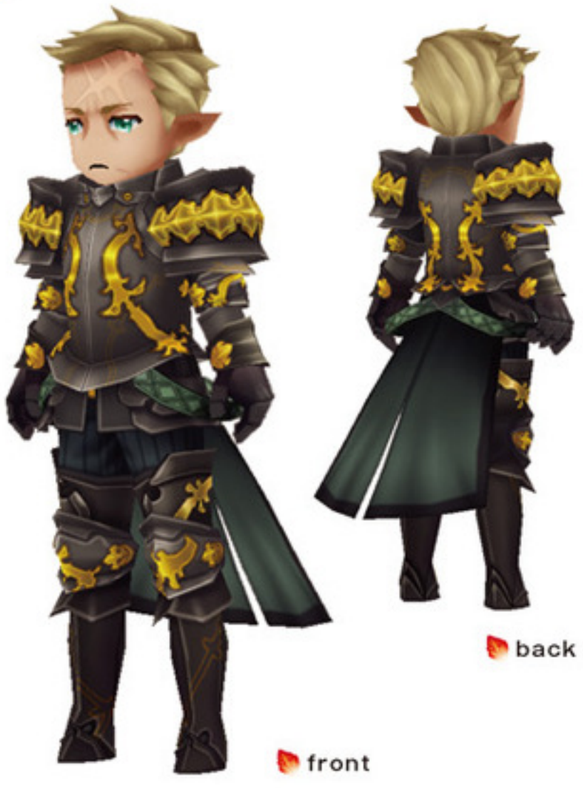
TYPE : B
COLOR VARIATION



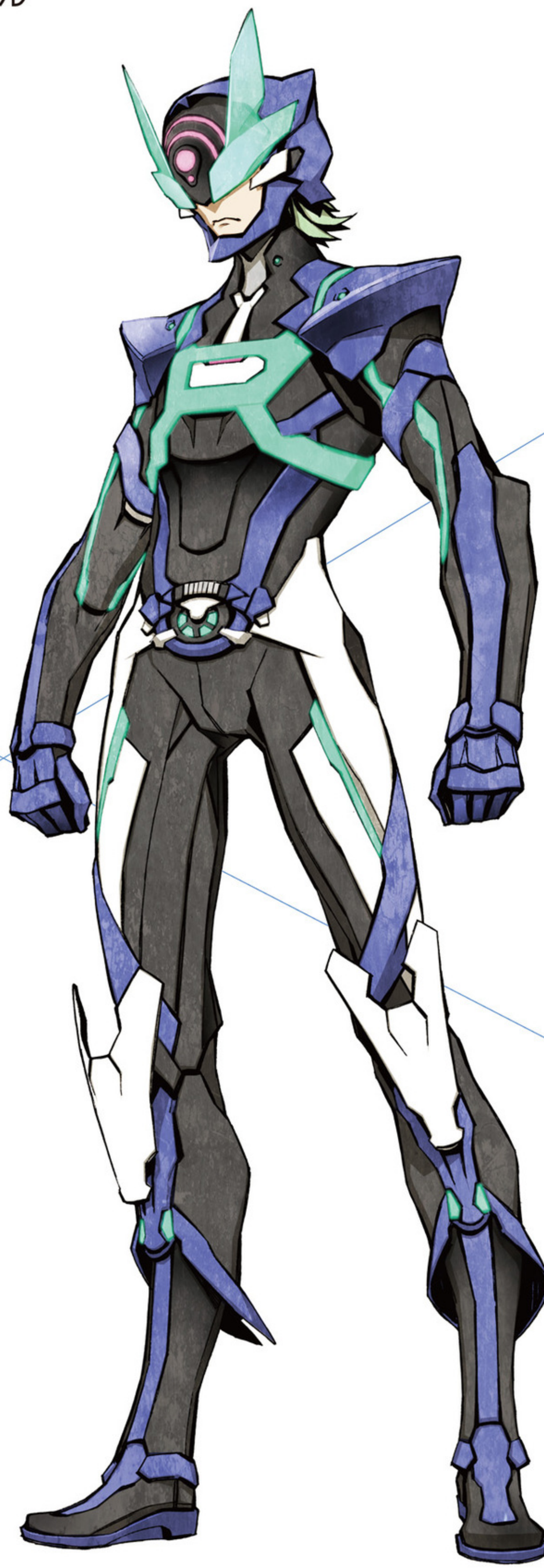
TYPE : B
SUPER DEFORMED

TYPE : B
COLOR VARIATION

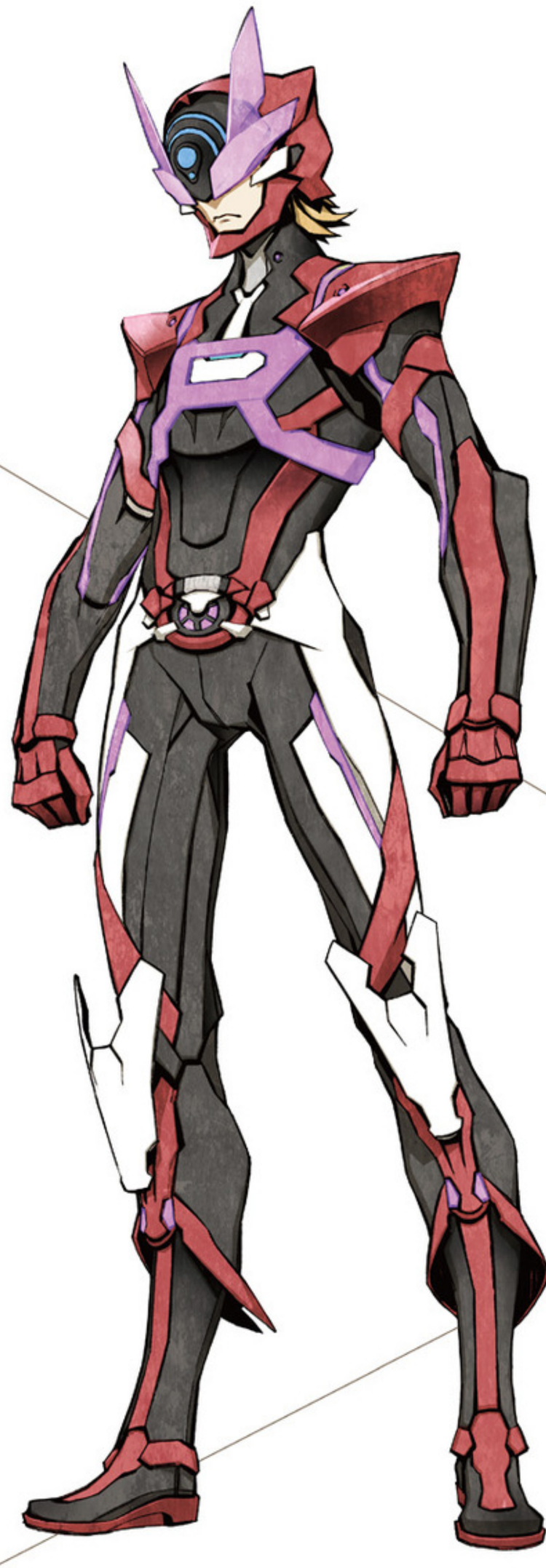
TYPE : B
SUPER DEFORMED



ブラスタースタイル



COLOR VARIATION



SUPER DEFORMED

三輪士郎 キャラクターコメンタリー

本作を語るうえで欠かせないキャラクターメイキングは、三輪士郎氏渾身のスタイリッシュなキャラクターデザインによって、プレイヤーに飽くことのない喜びと、想像力の広がりをもたらす。『セブンスドラゴン』シリーズを知り尽くした氏がデザインに込めたエッセンスの数々を、着彩設定画とともに紐解こう。

STUDENT STYLE TYPE UE77 WOMAN

スチューデントスタイル

タイプUE77・女 (→P4、8)

Creator's Comment

最初にデザインが決まり、本作のすべてのキャラクターデザインのベースになったものです。ありがたいことに『セブンスドラゴン2020』(以下、『2020』)のスチューデントスタイル(サムライ)の人気が高く、個人的にも気に入っていたデザインだったので、それを越えることに難しさを感じていました。ですが発注指示の「ショートからボブカットの中間あたり」、「前作のセーラー服に対してブレザー」などのキーワードから、TYPE:Aの完成に至りました。ちょっと太めの眉がチャームポイントです。TYPE:Bは『2020』のスチューデントスタイル(サムライ)に近いロングヘアで、配色で差別化を図っています。

『2020』のときの「予想外の事態に直面し、間に合わせの装備で戦闘準備を整えた学生」というコンセプトに対し、本作は「ドラゴンもしくはマモノから身を守るための戦闘技術を教える学校に通う学生」というコンセプト。二の腕にある刀の鍔のような校章のデザインモチーフは「雲」です。

■ TYPE:A ／開発時呼称「ヤイバ」

■ TYPE:B ／開発時呼称「キリカ」

STUDENT STYLE TYPE UE77 MAN

スチューデントスタイル

タイプUE77・男 (→P5、9)

Creator's Comment

こちらは女性側の制服デザインがまとまったのちに構想を練りました。正統派である『2020』の剣術学生風のデザインとは趣向を変えて忍者っぽいイメージにしようと、マフラーを巻くなど工夫をしています。TYPE:Aの赤フレームの眼鏡と、TYPE:Bの黒マスクは、やや偏った趣味に走ったパーツであるのを自覚しつつ恐る恐る提出しました。『2020』でのスチューデントスタイル(サムライ)が精悍な表情なのに対し、本作はフレンドリーな雰囲気のTYPE:A、思考が読めないTYPE:Bとしています。ジャケットを普通に着せるか腰に巻くかで試行錯誤しました。

■ TYPE:A ／開発時呼称「ヤマト」　■ 背面デザイン

■ TYPE:B ／開発時呼称「ギン」　■ 背面デザイン

■ TYPE:A ／開発時呼称「メイ」

■ 背面デザイン

■ TYPE:B ／開発時呼称「アッコ」

■ 背面デザイン

STREET STYLE WOMAN

ストリートスタイル・女

(→P12、16)

Creator's Comment

デザイン初期には『女囚さそり』(→P163参照)を彷彿とさせる、つば広の帽子を被った黒尽くめの服装でしたが、シルエットがいまいち決まらなかったので、グラマーでセクシーな方向へとシフト。「一見するとわからないけれど、よく見るとセクシー」なデザインを追求しています。ゲーム中の頭身の低いモデルの場合はセクシーさはあまり気にならないので、やると決めたら突き抜けようと決断した結果、衣服の布面積の小ささが突き抜けました(笑)。気性は激しいけど面倒見がよさそうなTYPE:Bの顔立ちが気に入っています。どちらのタイプも普段の仕事はモデル業というふうにイメージしています。

■ TYPE:A ／開発時呼称「ジェット」

■ TYPE:B ／開発時呼称「ロメオ」

STREET STYLE MAN

ストリートスタイル・男

(→P13、17)

Creator's Comment

トリッキーな職業であるエージェントに割り振られたデザインで、職業としての特徴から、前作のエージェントスタイル(トリックスター)とオタクスタイル(ハッカー)の要素を盛り込んでいます。TシャツやTYPE:Aの帽子の柄は、『2020』の13班に対してのリスペクトを感じさせるデザインにしています。Tシャツの柄は大好きな『ジェットセットラジオフューチャー』(※)からロゴデザインをお借りしました。TYPE:Bはラテン系で気さくなムードメーカーといった感じのキャラクターが欲しいなと思ってデザイン。けっこうハデハデな配色になってしまったので、ちょっと反省しています。

※ セガから2002年に発売された、Xbox向けのアクションアドベンチャーゲーム。

BUTLER STYLE WOMAN

バトラースタイル·女

(→P20、24)

Creator's Comment

方向性に迷いながらも、ロマン重視で「格闘系メイド」という姿に落ち着きました。メイドのスカート丈は長めなのが至高なので、ギリギリ、格闘技に差し支えない長さにしています。TYPE:Aの顔は言わずもがな、『2020』の「あの子」です。「あの子」は『2020』において非常に重要なキャラクター。ともすればアンタッチャブルな存在たり得る可能性もあるので、デザインの決定には迷いましたが、2種類のバリエーションがある本作ならチャレンジすべきだと考えて採用しました。紫のリボンも意味深です。

反対にTYPE:Bはおっとりしていて陰のある雰囲気。黒服×白髪(→P26)のカラバリが好みです。デザイン当初は、中国拳法家というコンセプトでチャイナ服にパンダのぬいぐるみ形リュック、というバージョンもありました。

■ TYPE:A ／開発時呼称「アオギリ」

■ TYPE:B ／開発時呼称「チエリ」

BUTLER STYLE MAN

バトラースタイル·男

(→P21、25)

Creator's Comment

バトラースタイル(ゴッドハンド)の女同様、非常に悩んだデザインです。前作のパワフルスタイル(デストロイヤー)が格闘系キャラクターとして決まりすぎて、べつの境地へたどり着くのに苦労しました。「中国拳法家」、「鍼灸師」、「スーツのボクサー」を経て、「格闘系執事」に到達した感じです。腕の傷が気に入っていますね。

これは東京由来のキャラクターすべてに共通していますが、現代的服装はエデンやアトランティスのキャラクターに比べて地味な印象になりやすいため、その対策としてパーツを足すなどの工夫でシルエットの調整を行いました。じつはデザイン途中で「変身ヒーロー」という明後日の方向へ飛びそうになったんですが、諸般の事情でそれはなくなり、その代わりに「あの人」がああなってしまうわけですが、それについては106ページにて……。

■ TYPE:A ／開発時呼称「レンジュロウ」

■ TYPE:B ／開発時呼称「サカキ」

■ TYPE:A ／開発時呼称「アリカ」

■ TYPE:B ／開発時呼称「ナミ」

■ TYPE:A ／開発時呼称「ミツル」

■ TYPE:B ／開発時呼称「アキラ」

■ ジャケット背面デザイン

NAUGHTY STYLE WOMAN

ノーティスタイル・女

(→P28、32)

Creator's Comment

児童向けカードバトル系アニメキャラクターのイメージをベースにして、「お母さんが娘のアイドルデビューを狙っていそう」な感じの服装を、ちょっとわざとらしく目指しました。ですから、TYPE:Aは『セブンスドラゴン2020-Ⅱ』(以下、『2020-Ⅱ』)のアイドルスタイルと同じ配色にしています。単純にピンクとライムグリーンの配色が好きというのもありますが(笑)。

TYPE:Bは初代『セブンスドラゴン』を遊んだ方ならお気づきかもしれませんが、ローグの「ハッチ」と呼ばれていたFEMALE2の顔立ちを採用させていただいています。実際にゲームをプレイしてみると、少年少女がでかいモンスターを召喚する絵面は、やはりかっこいいなーと思いました。

NAUGHTY STYLE MAN

ノーティスタイル・男

(→P29、33)

Creator's Comment

ノーティスタイル自体は、男女ともあまり悩まずにデザインが完成しましたね。職業の特徴からしてネタ枠と割り切った形で、カードバトル系アニメキャラクターのど真ん中を目指してデザインしました。

主人公顔は敢えてTYPE:Bに、クール系ライバル顔をTYPE:Aとしています。『2020』のオタクスタイル(ハッカー)で幼い女の子は登場しましたが、プレイヤーキャラクターとして選択できる男児キャラクターをデザインしたのは初めてですね。配色でどちら側にも寄せられる服装になったと思います。ポーチには多分デッキが収まっているんでしょう。また胸のエンブレムは、彼らが現在ハマっているであろうカードゲームのロゴマークのつもりです。

TEMPLE STYLE WOMAN

テンプルスタイル·女

(→P36、40)

Creator's Comment

今作で初めて登場する職業、ルーンナイトを充てたデザインです。男女とも共通で「基本は薄着」、「海の生き物を模したパーツ」、「鉱石のようなアクセサリー」などとネタ出しを行い、女性は「くノ一」っぽいシルエットを狙いました。とても愛着がありますし、気に入っているデザインです。腰布がヒラヒラとかなり危うい印象ですが、デザイン終盤に至るまでそれすら「なくてもいいんじゃないかな」と考えていました。ゲーム中のモデルを見てさえ「別になくても……」と思っていましたが、『ファンタシースターオンライン2』にてコラボ衣装を制作していただいた際、長身キャラクターでこのデザインを目の当たりにすると、さすがに「これアウトー！！！」となりましたね。肌色過ぎる。

TYPE:Aはアニメっぽい髪のデザインにしていますが、まさにくノーといった、色っぽくて頼れるお姉さんですね。また今回は顔を2種類から選べるのだから、ひとりくらい極端に振ったキャラクターがいてもいいだろうと、TYPE:Bのデザインが生まれました。

■ TYPE:A ／開発時呼称「ウーリェ」

■ TYPE:B ／開発時呼称「ラギ」

TEMPLE STYLE MAN

テンプルスタイル·男

(→P37、41)

Creator's Comment

アトランティス時代に由来するキャラクターのデザインの方向性として、女性で述べたポイントに加え、男性は「どこかしら髪を結っている」という点があります。騎士らしくもあり、また普段着っぽい服装も想定して、ゆったりとした袖口の上着を着せています。海に囲まれた国だから、普段は漁師でもしてるんじゃないかな、と思っていたんですが、職業の特徴が固まってみると、ルーンナイトはやたらと捨て身で強力な技が多くて「漁師コワイ！！」と思いました(笑)。TYPE:Aは『2020』のスチューデントスタイル(サムライ)の男に通じる、正当派主人公顔。TYPE:Bは、その兄弟子を思わせるデザインにしました。

■ TYPE:A ／開発時呼称「ユージン」

■ TYPE:B ／開発時呼称「アラル」

■ TYPE:A ／開発時呼称「ムルムル」

■ TYPE:B ／開発時呼称「ニオ」

■ TYPE:A ／開発時呼称「ナバル」

■ TYPE:B ／開発時呼称「メペロイ」

MYSTIC STYLE WOMAN

ミスティックスタイル·女

(→P44、48)

Creator's Comment

もっとも初期にデザインの原型ができたキャラクターです。今回のお話をいただいた時点でアトランティスやエデンの人々の服装について方向性を模索していましたが、そうしたスケッチの中にあったひとりから発展して完成しました。ヒラヒラして愛らしく、けれど陰がある表情は、ミスティックスタイル(フォーチュナー)の男同様に、死神のような印象が見え隠れします。マントや髪など動きのある揺れモノが多いデザインで、ゲーム中でもっともモーション付けが大変なキャラクターになったそうです。ごめんなさい！！　レース部分はところどころに隙間があって危うい感じですが、本人はあまり気にしていません。東京メンバーは気が気でないかもしれませんね。まあ、女王様があれですから……。

武器の鎌は『ファンタシースターオンライン2』のインペリアルピックという武器のデザインのイメージを少し取り入れています。TYPE:Aは初代『セブンスドラゴン』のメイジ、通称「イクラクン」のFEMALE1と、『2020』のルシェスタイル女のデザインを踏襲し、配色にひと工夫しました。TYPE:Bの耳を伏せたデザインは、初代『セブンスドラゴン』のプリンセス、通称「モモメノ」のFEMALE4からアイデアをいただいています。

MYSTIC STYLE MAN

ミスティックスタイル·男

(→P45、49)

Creator's Comment

ミスティックスタイル(フォーチュナー)の女同様、新しい方向性を模索した魔法職キャラクターで、武器と併せて死神をイメージしています。イソギンチャクやヒトデのような衣装で、バックルのモチーフはイカです。

TYPE:Aは何か企んでいそうな不敵なクールイケメン、TYPE:Bは思考が読めないけど優しそう、というように、それぞれ二面性のあるデザインにしました。『2020』のアングラスタイル(サイキック)もそうですが、目が隠れたデザインが個人的に好きみたいです。ちなみにTYPE:Bはミスティックスタイル(フォーチュナー)女のTYPE:Aと兄妹っぽく見える似たような髪型にしています。あ、姉弟でもいいと思います。

SEEKER STYLE WOMAN

シーカースタイル·女

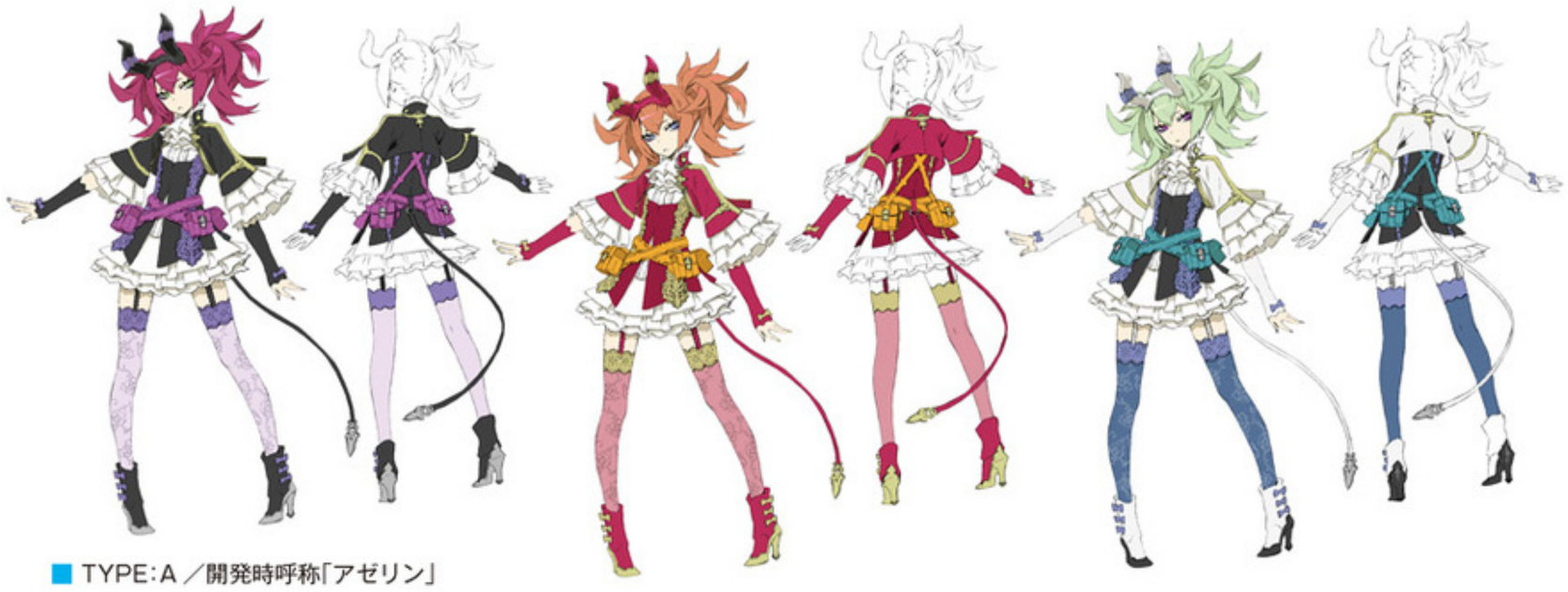
(→P52、56)

Creator's Comment

フリルとレースで初代『セブンスドラゴン』のプリンセスに通じる要素を意識したデザインで、TYPE:Aは本作でのいわゆる「ゴシック枠」です。『2020』のオタクスタイル(ハッカー)の女よりも、ややツンツンした性格に見える顔立ちにしました。頭の角は後述の尻尾同様に作り物のアクセサリーのつもりでデザインしてますが、ユーザーの想像次第で本物ということにしてもいいと思います。

TYPE:Bはおてんばお嬢様、あるいは甘えんぼうな妹ポジションをイメージしていて、すごくヒロインらしいビジュアル。我ながら、配色でこんなに印象が変わるのもすごいなと思いましたね。耳飾りは初代『セブンスドラゴン』のNPC、アリエッタがつけていたもののデザインをいただいてます。

エデン時代由来のキャラクターはハントマンとして制服を着ているという想定なのですが、本作のシーカースタイル(メイジ)の女は、制服は肩から上の部分のみで、あとは自分の好きに着こなしている感じです。花柄タイツと尻尾のようなベルトアクセサリーが気に入っています。



■ TYPE:A ／開発時呼称「アゼリン」

■ TYPE:B ／開発時呼称「フランム」

SEEKER STYLE MAN

シーカースタイル·男

(→P53、57)

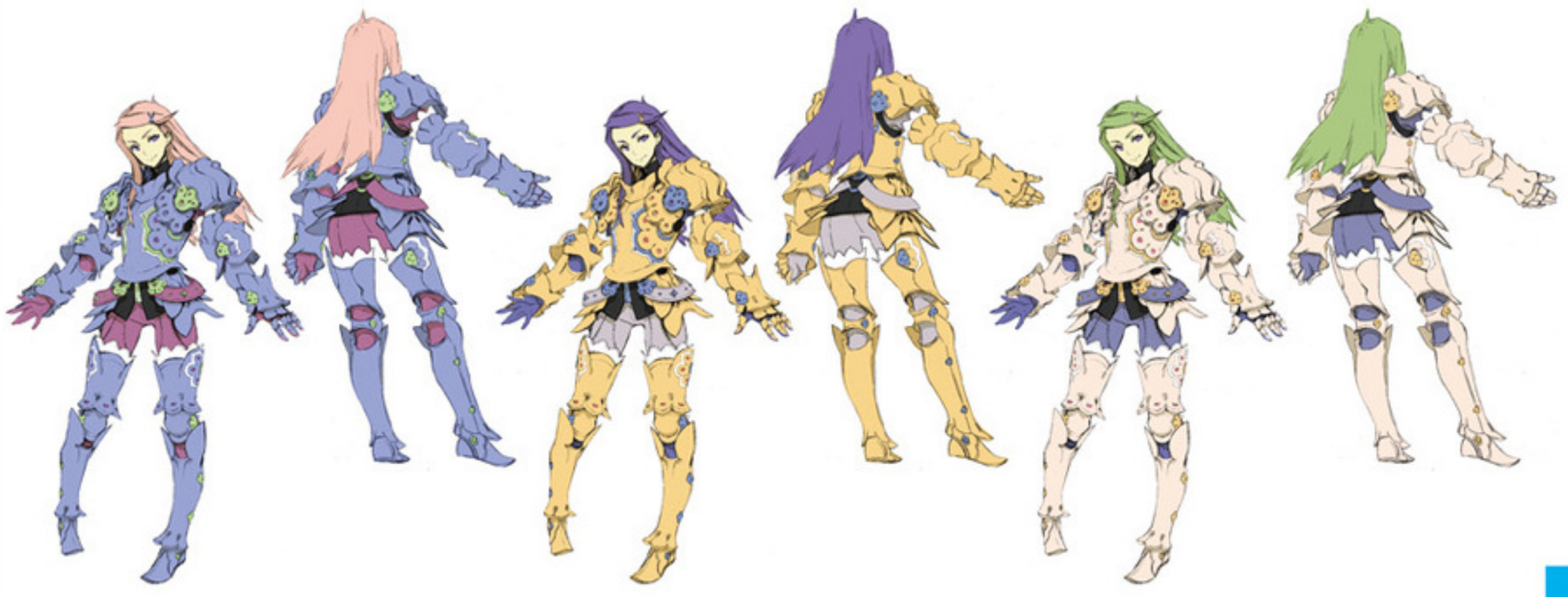
Creator's Comment

個人的に初代『セブンスドラゴン』のメイジのデザインが大好きなので、帽子やマントといったデザインラインをストレートに踏襲しました。シタデルスタイル(バニッシャー)の項(右のページ)でも述べているのですが、マントの下には彼らハントマンに共通する黒ジャケットを着ています。TYPE:Aは平民の出身で勉強家、TYPE:Bは由緒正しい血筋だけど実戦経験不足、というイメージでデザインしています。シーカースタイル(メイジ)は全員が制服を着てるせいか、どことなく仲のいい学生同士といった雰囲気があり、魔法をサイラスから学んでいる、みたいな場面(→P212参照)が似合うなと感じました。

■ TYPE:A ／開発時呼称「ジェロム」

■ TYPE:B ／開発時呼称「レンツ」

■ TYPE:A ／開発時呼称「ミーシャ」



■ TYPE:B ／開発時呼称「エーデル」

■ TYPE:A ／開発時呼称「ノイシュ」、TYPE:B ／「バスティアン」

CITADEL STYLE WOMAN

シタデルスタイル·女

(→P60、64)

Creator's Comment

シタデルスタイル(バニッシャー)の女は、ルシェ族のキャラクターであるTYPE:Aからデザイン。女騎士として一般的にイメージされるスマートなラインから少しそれて、ちょっと可愛い方面のデザインにしてみました。じつはパーツの一部を動物の足の裏にある肉球っぽくしています。クールな雰囲気のTYPE:Bも同種の鎧なので、じつは可愛いもの好きなのかもしれません。顔つきは初代『セブンスドラゴン』のナイト、通称「ケイト」のFEMALE1からデザインイメージをいただいています。

CITADEL STYLE MAN

シタデルスタイル·男

(→P61、65)

Creator's Comment

初代『セブンスドラゴン』にも連なるエデン時代は、やはり「正統派ファンタジー！」ということで、シタデルスタイル(バニッシャー)は、全キャラクター中で最重量級を想定した、甲冑の騎士のデザインに仕上げています。

鎧のディテールは初代『セブンスドラゴン』のナイトに近づけているのと、シーカースタイル(メイジ)と同様にハントマンの制服である黒ジャケットを着ていて、職業ごとに着こなしに差をつけています。シタデルスタイル(バニッシャー)は、袖を取り外したベスト部分のみを着ているという想定です。デザイン当初は、初代『セブンスドラゴン』から時代が下っていることもあり、当時のハントマンのギルドから、軍隊らしい組織に改変されているイメージでデザインしていたので、こうした制服的要素はその名残ですね。

TYPE:Aの顔は『ファンタシースターオンライン』に登場する種族、ヒューキャストの頭部デザインのひとつからデザインイメージをいただいています。というのも、僕の使用キャラクターだったので(笑)。TYPE:Bは強面のルシェ族で、いかついけれど真面目そうな雰囲気。ちなみに、バニッシャーの装備武器である機甲槍の基本デザインも担当しました。「槍と大砲をくっつけて強くしました！」というストレートな構造のデザインが気に入っています。

教えて！ナガミミ様①

職業について

フヒヒヒ……13班がいくら「竜を狩る者」だからって、なーんにも考えずに力任せに戦ってる、なんて思ってるヤツはいねえだろうな？　ここであらためてコイツらのことを教えてやる。またとない機会だ、ありがたく聞いとけよ！

サムライ

SAMURAI

サムライは「一刀」と「双剣」、2種類の武器で戦う剣士だ。武器によってスキルの攻撃範囲が変わるし、オマケに自分で回復やATKの強化までやっちまう。どんな状況でもなんとかするヤツだから予測不能な戦いでもコイツがいれば間違いはねえだろうな。

エージェント

AGENT

二丁拳銃の精密な射撃と、マモノどもを操っちまうハッキングをクールに使いこなす、一筋縄じゃいかねえ業師だな。パワー不足なところもあるが、持ち前のSPDで戦術をキメれば、敵がドラゴンだろうが何もさせずに鼻歌交じりに倒しちまうぞ。

ゴッドハンド

GOD HAND

己の拳でひたすら殴る、それがゴッドハンドの戦いだ。「ゴッド深度」を付着させてから放つスキルは強烈だぜ。それにコイツはDEFが高いから多少攻撃を喰らっても気にならねえ。パーティの回復役としても優秀、引っ張りだこなこと請け合いだ。

デュエリスト

DUERIST

カードに託した、テメエの運命で戦う……デュエリストってのは13班の中でも特に業の深いヤツだ。カードで罠やマモノを召喚したり、合わせ技でとんでもない一撃もある。ただ仕込みの間は仲間にフォローしてもらうみてえだな。

ルーンナイト

RUNE KNIGHT

ルーンナイトは仲間全員を回復できるスキルを持った騎士だ。こう聞くとお守り係かと思うかも知れねえが、じつは攻撃をさせてもかなりのダメージを叩き出すヤリ手だぜ。スキルレベルを上げた「ブレイブソード」の威力は拝んどく価値アリだ。

フォーチュナー

FORTUNER

占星術を駆使して戦いを有利に導く、フォーチュナーってのは不思議なヤツだ。敵に状態異常を啓示してジワジワ締め上げるとこなんてイイ趣味してるよな。味方のLIFEやMANAの回復もお手のもので、長期戦でも頼りになるぜ。

メイジ

MAGE

攻撃と回復の両方を魔法でやってのけちまう、魔法のスペシャリストだ。攻撃では敵の弱点を見定めて強烈な一撃を浴びせ、仲間が窮地のときは一転、回復や蘇生もお手のものときてる。……ったく、頼りになりすぎだぜ。

バニッシャー

VANISHER

大砲つきの巨大な槍で居並ぶマモノを吹っ飛ばす、パワーにモノを言わせた重騎士だ。最大の特徴でもあり制約にもなってるのが、スキルの使用回数を爆薬の数に依存してるってとこだな。戦況を見極めて大火力の一撃を叩きこんでいくってワケだ。

7th DRAGON III code:VFD VISUAL COLLECTION

>>NON PLAYER CHARACTER

ノーデンス・エンタープライゼス

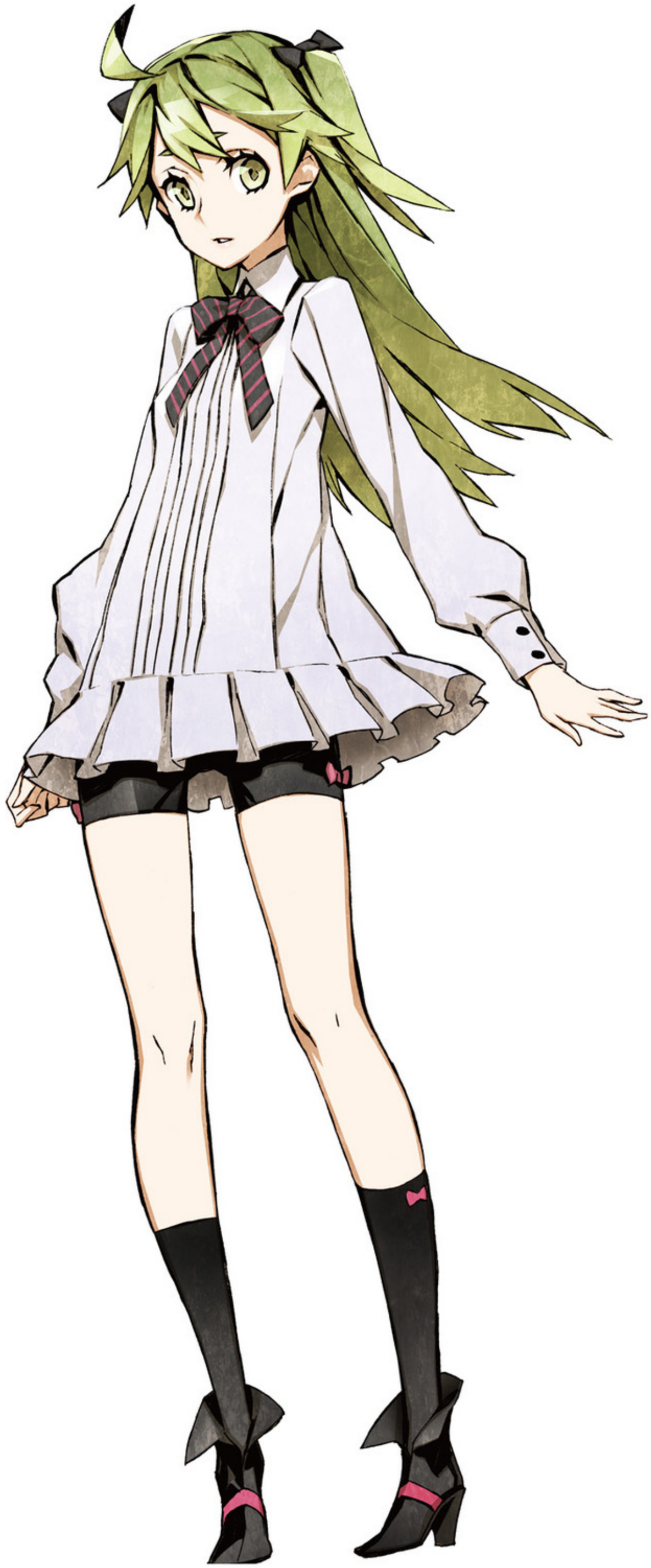
ミオ

那雲澪（ナグモミオ）

（年齢：14）

CV 豊崎 愛生

主人公との偶然の出会いをきっかけに、その「竜を狩る者」としての使命に関わる少女。過去に東京を壊滅させた真竜の侵攻、いわゆる竜災害が原因の竜斑病という病に冒されている。病弱な自分に自信が持てないでいたが、困難に挑む主人公の姿に励まされ、また幼い記憶に残る父親を求める強い想いから、主人公の属するドラゴン討伐の組織、通称「13班」の戦闘をサポートするナビゲーターとなる。秘された出自は国際自衛組織ISDFの軍人ヨリトモと、NAVと呼ばれる人工生命ミハルの娘で、ナビゲーターとしての非凡な能力は母親に由来する。



Mio

ノーデンス・エンタープライゼス

ナガミミ

（年齢：不詳）

CV　小林 ゆう

エンターテインメント企業として世界的に知られたノーデンス・エンタープライゼスで、マスコットキャラクターとして周知されたウサギ。世間では自立歩行し、おしゃべりもできる、高機能なぬいぐるみだと思われているが、じつはれっきとした生き物である。同社の真の目的である真竜の討伐のため、主人公らを指揮する立場にあり、かわいらしい見た目に反した毒舌家。その正体は、かつて真竜に滅ぼされた星々の生命体の意識が集まった存在で、NDの掲げる生命の進化を見届けようとしている。

Nagomimi

ノーデンス・エンタープライゼス

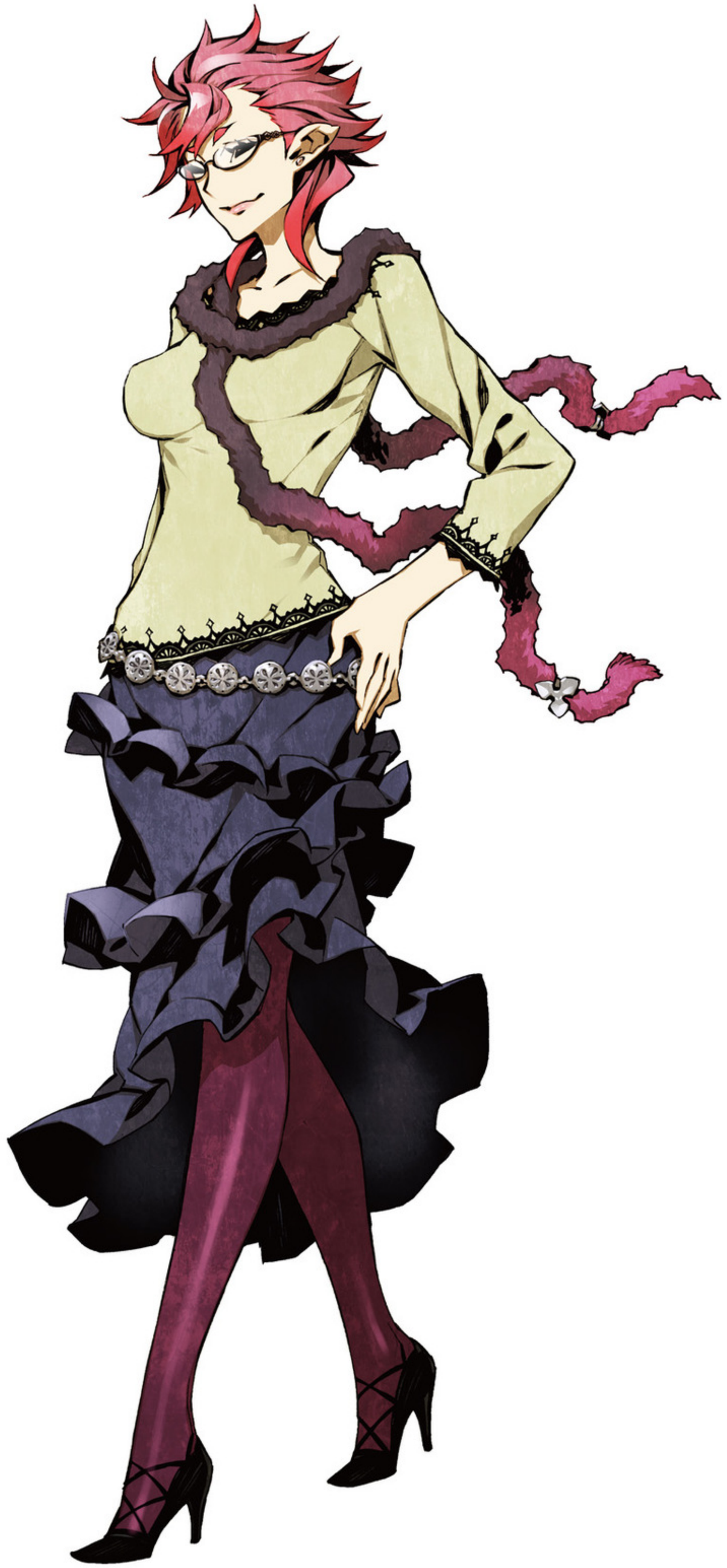
（年齢：不詳）

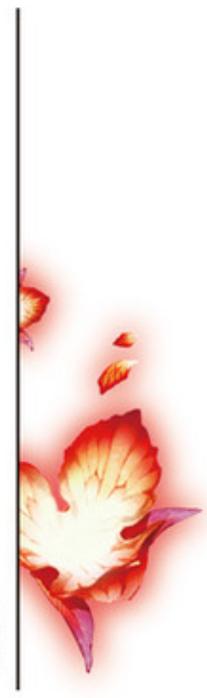
アリー・ノーデンス

アリー

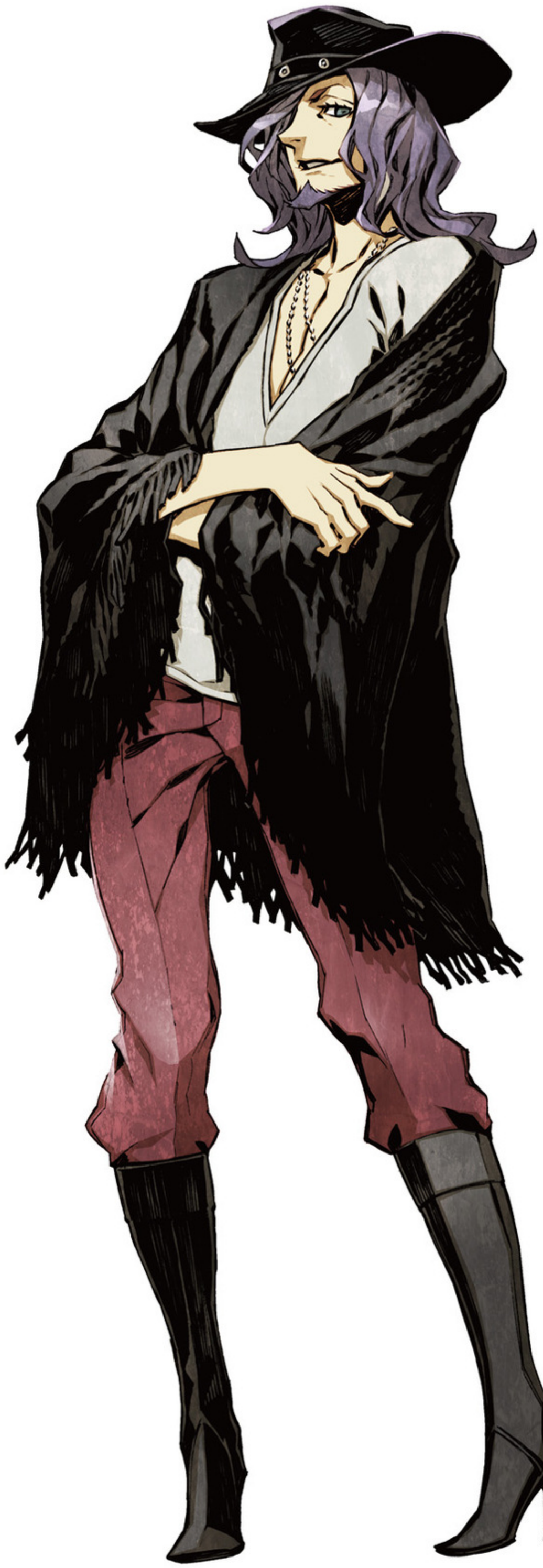
CV　沢城 みゆき

ノーデンス・エンタープライゼスのCEO（最高経営責任者）。屈託のない人柄と独特の口調は親近感を覚えさせ、社員からも慕われている。過去に東京を襲った真竜が再び襲来することを予期し、表向きの企業活動を利用して、竜災害に対抗するための方法を模索。主人公に「竜を狩る者」としての資質を見出すと、80年前の救世主になぞらえ「13班」と名付けてあらゆる手段で支援する。しかし「code:VFD」と銘打った一連の計画は、人類を救うためではなく、彼女が密かに抱く欲望を叶えることを真の目的としており、その行動には次第に秘された本性が表れる。





Allie



ノーデンス・エンタープライゼス

ジュリエッタ

（年齢：34）

渡真利（トマリ）十郎太（ジュウロウタ）

CV 藤原 啓治

ノーデンス社の技術セクションリーダーで、時空間転送装置・通称ポータルを開発し、主人公の戦いを支えている。万事に女性的ないわゆる「オネエ」で、本名・渡真利十郎太の名で呼ばれるとたちまち取り乱すという、突飛な人柄が目につくが、技術者としても、また科学者や生物学者としても非常に優秀な人物である。その才能を買われ、かつてはISDFに所属していたが、自身の竜研究が弄ばれることに絶望してISDFを離脱。人類進化の可能性を追い求める中でアリーと同調し、「ドラゴンクロニクル」を探求する。

Julieta

ノーデンス・エンタープライゼス

チカ

（年齢：不詳）

橘（タチバナ）散花（チカ）

CV　茅野 愛衣

ノーデンス社の社員で、双子のリッカとともにファクトリーの受付業務を担当する。いつも無気力でネガティブな発言が多く、勤め先をブラック企業と罵りながらも、「社畜」街道を邁進しており、実際に膨大なクエストや改修依頼をさばく鮮やかな手際はまさに社員の鑑。その正体は、数万年前に第2真竜NDに捕食されたソンブレロ銀河系人類の思念体「コノハナチルヒメ」。

Chika

ノーデンス・エンタープライゼス

リッカ

（年齢：不詳）

橘立花（タチバナ リッカ）

CV　瀬戸 麻沙美

チカとともにファクトリーの受付業務に携わる、ノーデンス社の社員。武器や防具、アイテムの販売担当として主人公らと関わっている。同社CEOであるアリーの下で働くことに誇りを持ち、つねにはつらつと仕事に取り組んでいる。歯に衣着せぬ物言いはときに辛辣で、とりわけチカには容赦がない。チカ同様に第2真竜NDに捕食された星の意思の思念体「コノハナサクヒメ」。NDとともに地球に飛来した時に現在の名前を与えられた。

Rikka

国際自衛軍 ISDF

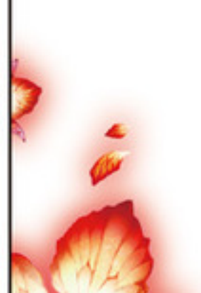
ユウマ

（年齢：12）

如月優真（キサラギユウマ）

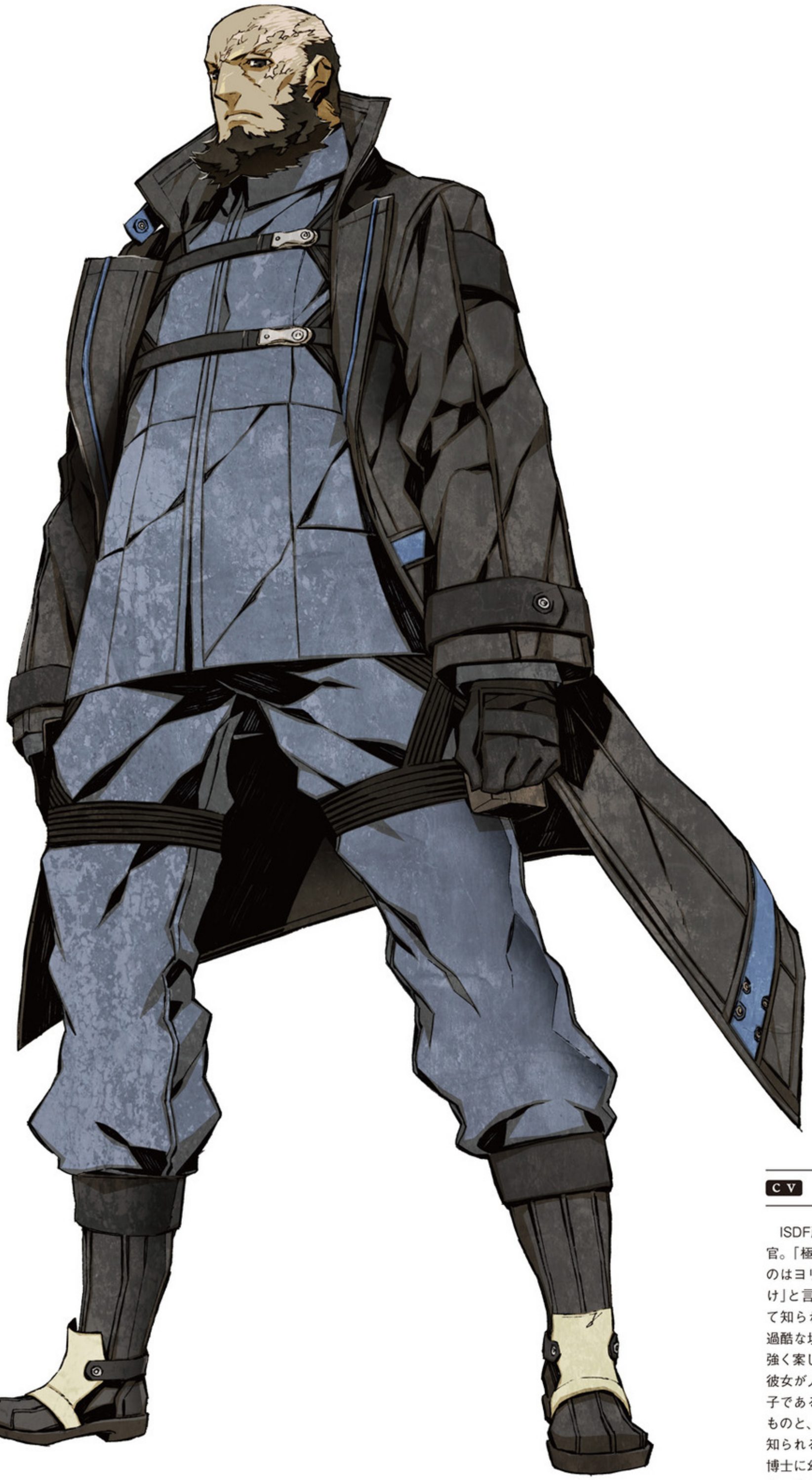
CV 中村悠一

国際自衛組織ISDFの一員。特殊戦術部隊14課に所属し、東京を襲う竜災害に対処すべく、上官のヨリトモとともに最前線で活動する。Sクラスと評される極めて高い戦闘能力を有し、さまざまな場面で驚異的な力を見せつけるが、それにおごることのないひたむきで真摯な人柄で、主人公やアリーらとも信頼関係を築く。じつは竜を殺すために生み出された人造人間で、実年齢はわずか12歳。人間的な経験の欠しさから、強さこそが自身の存在意義だと信じていて、主人公に遅れを取りたくない一心で、竜のデータを取り込む過酷な「Dインストール」に臨み続ける。



Yuma

国際自衛軍 ISDF



Yoritomo

ヨリトモ

（年齢：42）

頼友（ヨリトモ） 東吾（トウゴ）

CV 石塚 運昇

ISDF所属の軍人で、ユウマの上官。「極東にマモノはいない、いるのはヨリトモという名のドラゴンだけ」と言われるほど厳格な人物として知られるが、厳しい態度の裏で、過酷な境遇にあるユウマの行く末を強く案じている。ミオの実の父親で、彼女が人工生命である妻ミハルとの子であることから、彼女の存在そのものと、彼女が備える稀有な才能が知られることを恐れ、旧知のナグモ博士に幼い彼女を託して接触を断った。その後、不器用な愛情でミオを見守っている。

国際自衛軍 ISDF

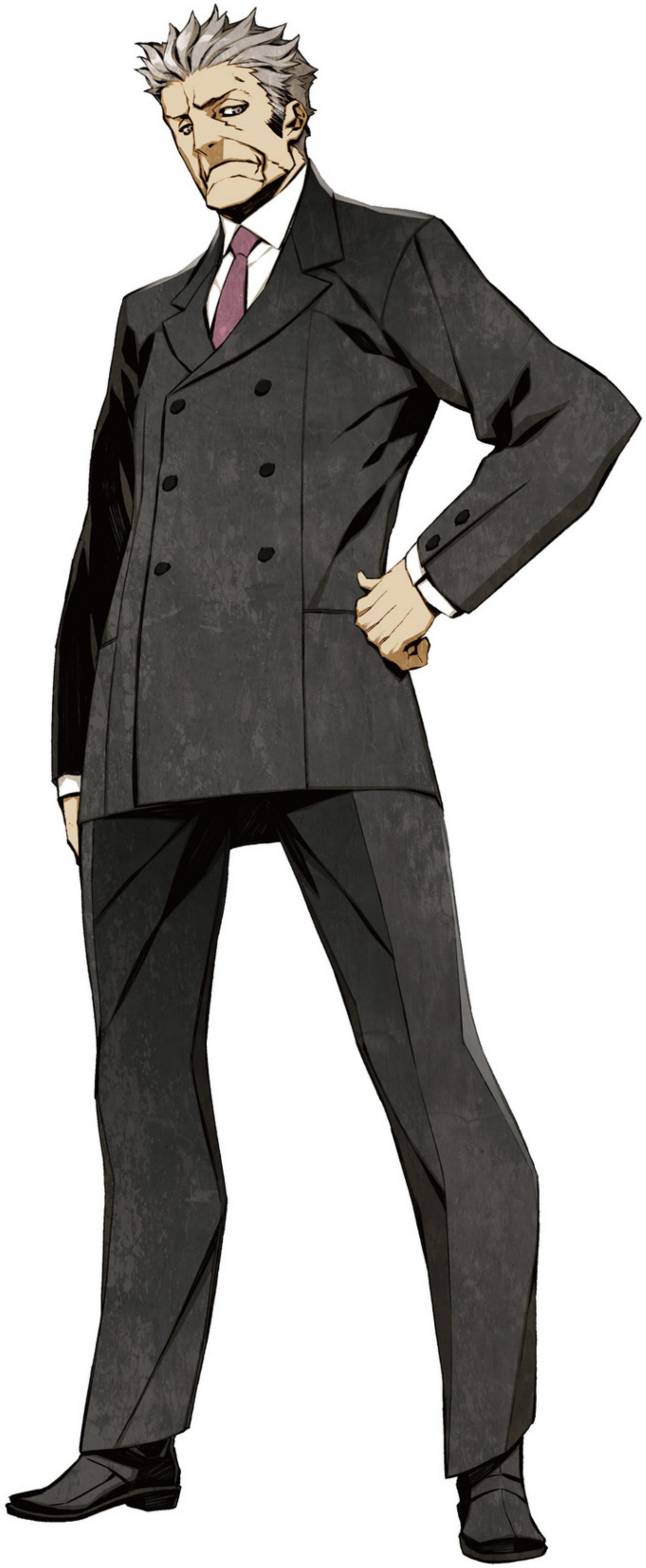
アクツ総司令

（年齢：74）

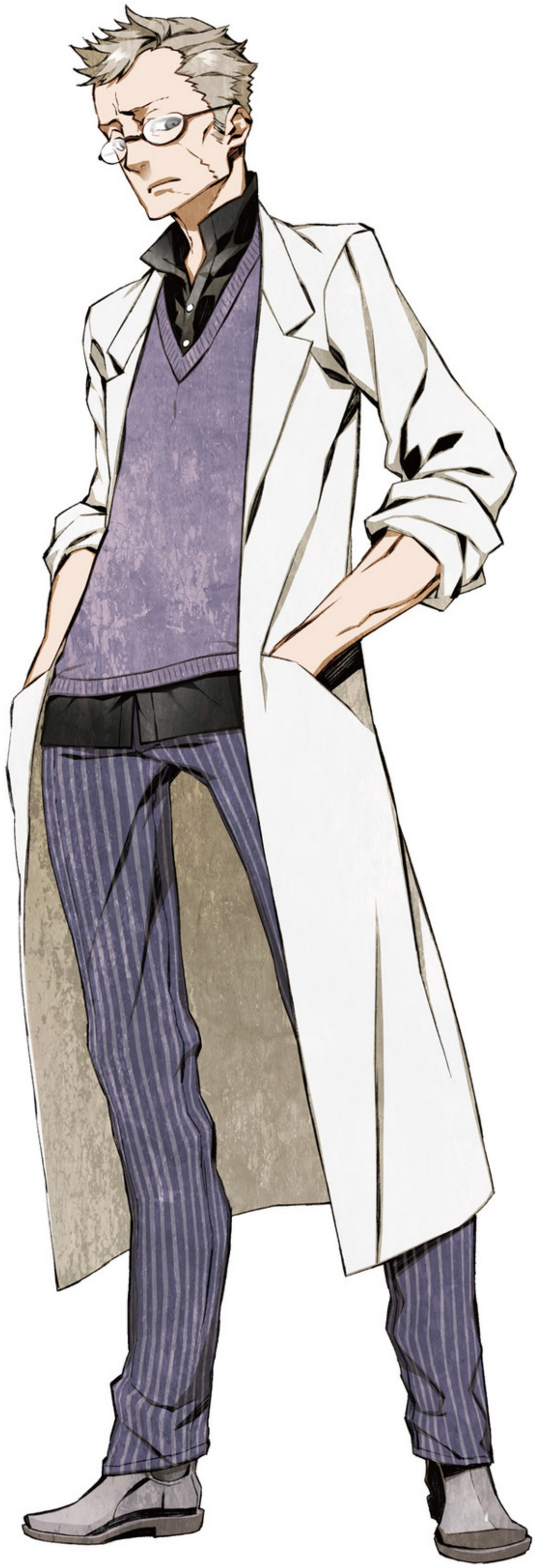
阿久津宗司（アクツソウジ）

CV ―

ISDF極東地区総司令。竜災害に混乱する世界において、ISDF一極集中の強大な軍事力による、恒久的な世界平和の実現を目指している。人工S級戦士ユウマの開発を推し進めた張本人で、彼の思考を知るがゆえにその使命感や感情につけ込んで、命の危険を伴うDインストールを命じている。ヨリトモやナグモ博士と衝突を重ねながらも、目的に向けて歩みを止めることはない。ユウマが自身の成長によって獲得した信念を、自分に向けられた忠誠と履き違え、最後はユウマの手で命を絶たれることになる。



Akutsu total commander



国際自衛軍 ISDF

ナグモ博士

（年齢：63）

那雲（ナグモ）三喜夫（ミキオ）

CV —

表向きはミオの祖父である町医者。かつてはISDFに属し、のちにユウマを生み出す人工S級戦士の研究、すなわち生命進化計画の責任者を務めていた。しかしミオの母ミハルの死亡を機に、ISDFを退いたのち、ヨリトモの頼みを受け入れてミオを養育してきた。現在は竜斑病ワクチンの開発に携わることを条件に、再びISDFと接触。ジュリエッタとはISDF時代に面識があり、彼の才能を高く評価している。

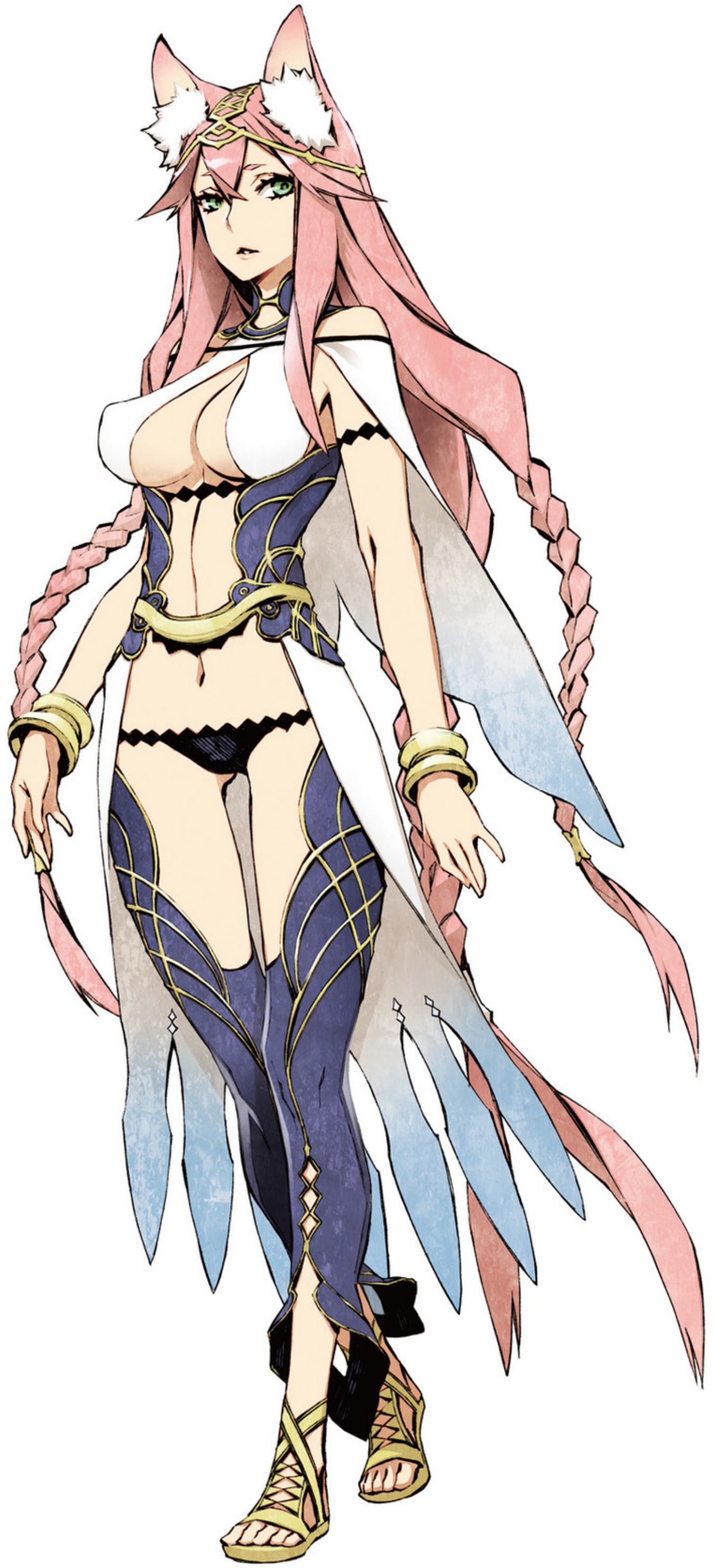
Nagumo Dr.

アトランティス

（年齢：16）

ウラニア・テ・クアンブル

ウラニア



CV 早見 沙織

古代に存在したアトランティス海洋王国の女王で、ルシェと呼ばれる、現代東京の人口を構成する人間とは異なる種族。父親である先王ユトレロが第3真竜ニアラとの戦いに敗れ、絶命したことを受け即位する。責任感が強く、国や自身を犠牲にしてでもニアラを葬るべきだという執政官タリエリの考えに同調し行動してきたが、13班と出会って彼らの信念に触れることで、自身の使命を見つめ直し、ニアラに立ち向かうことを決意する。王の血脈にのみ可能な竜殺剣の鍛錬を成し遂げ、アトランティスの民とともに運命に立ち向かっていく。

Uranie

アトランティス

（年齢：16）

エーグル

エーグル・アンドロケス

CV 梶 裕貴

アトランティス海洋王国に暮らすルシェの青年で、低層区クラディオンの武装私兵団の団長を務める。女王ウラニアとは幼少期にともに育った仲。時空間転移によって未来からやってきた主人公が、アトランティスのためにニアラを倒そうとする姿に希望を見出し、ニアラとともに滅ぶ道よりも、ニアラを討ち、国や民とともに生きる未来を掴みとるべきだと、ウラニアやタリエリを説得。自らも身を挺してウラニアを守り、彼女が竜殺剣の錬鉄を成功させ、ニアラ打倒への道を切り拓く助けとなる

Aigle

アトランティス

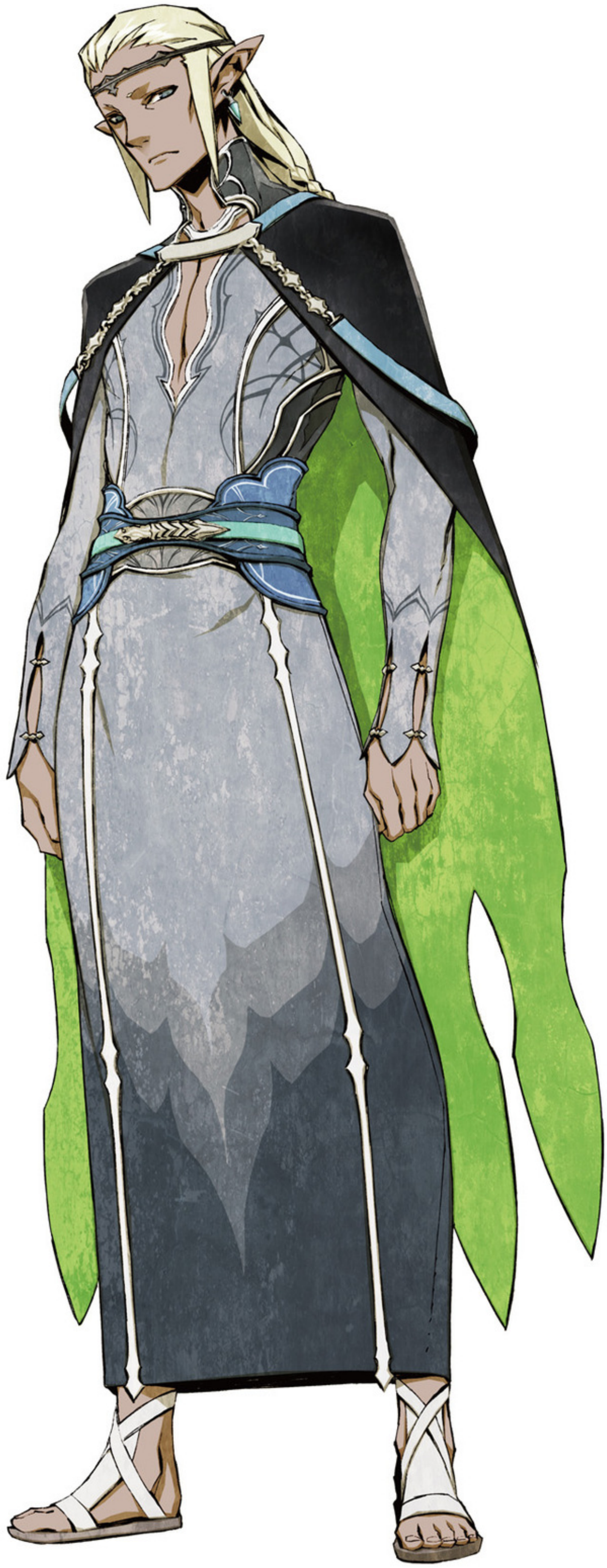
（年齢：38）

タリエリ・インクァルク

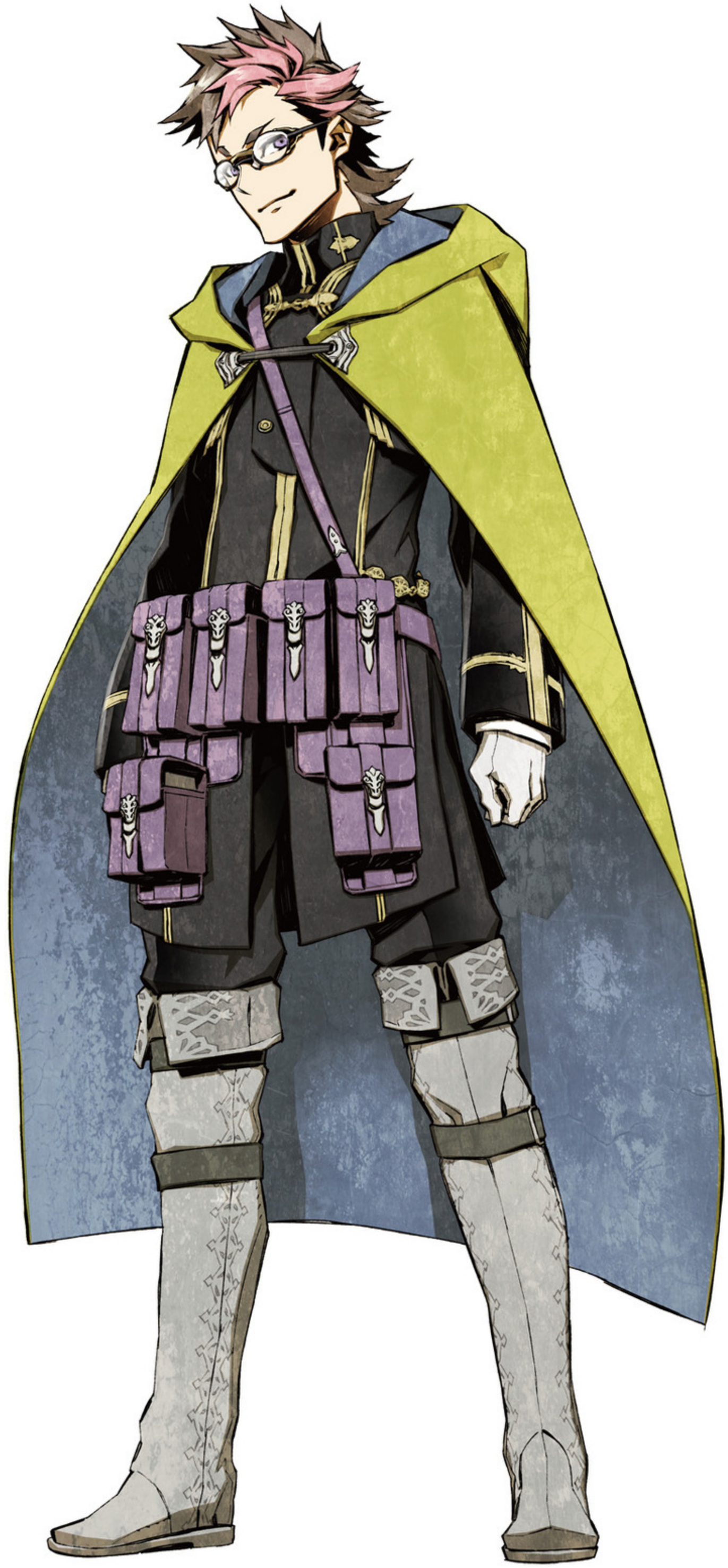
タリエリ

CV ―

アトランティス海洋王国の執政官。先王ユトレロに仕え、王亡きあとは後継者である若き女王ウラニアを支えてきた。ユトレロの戦死を防げなかったことを重く受け止める一方で、先王亡き後のアトランティスに、ニアラと戦う術が残されていないことを痛感しており、ニアラ共々アトランティスを海に沈めることでその責任を果たそうとする。しかし真竜に対抗する力を備えた主人公との出会いで頑なな態度を徐々に軟化させ、新たな道を模索しようとするウラニアの意思を見守る道を選ぶ。



Toriel



エデン

（年齢：18）

ナ・サイラスリヒト・シヴィラティカ

サイラス

Silos

CV 杉田 智和

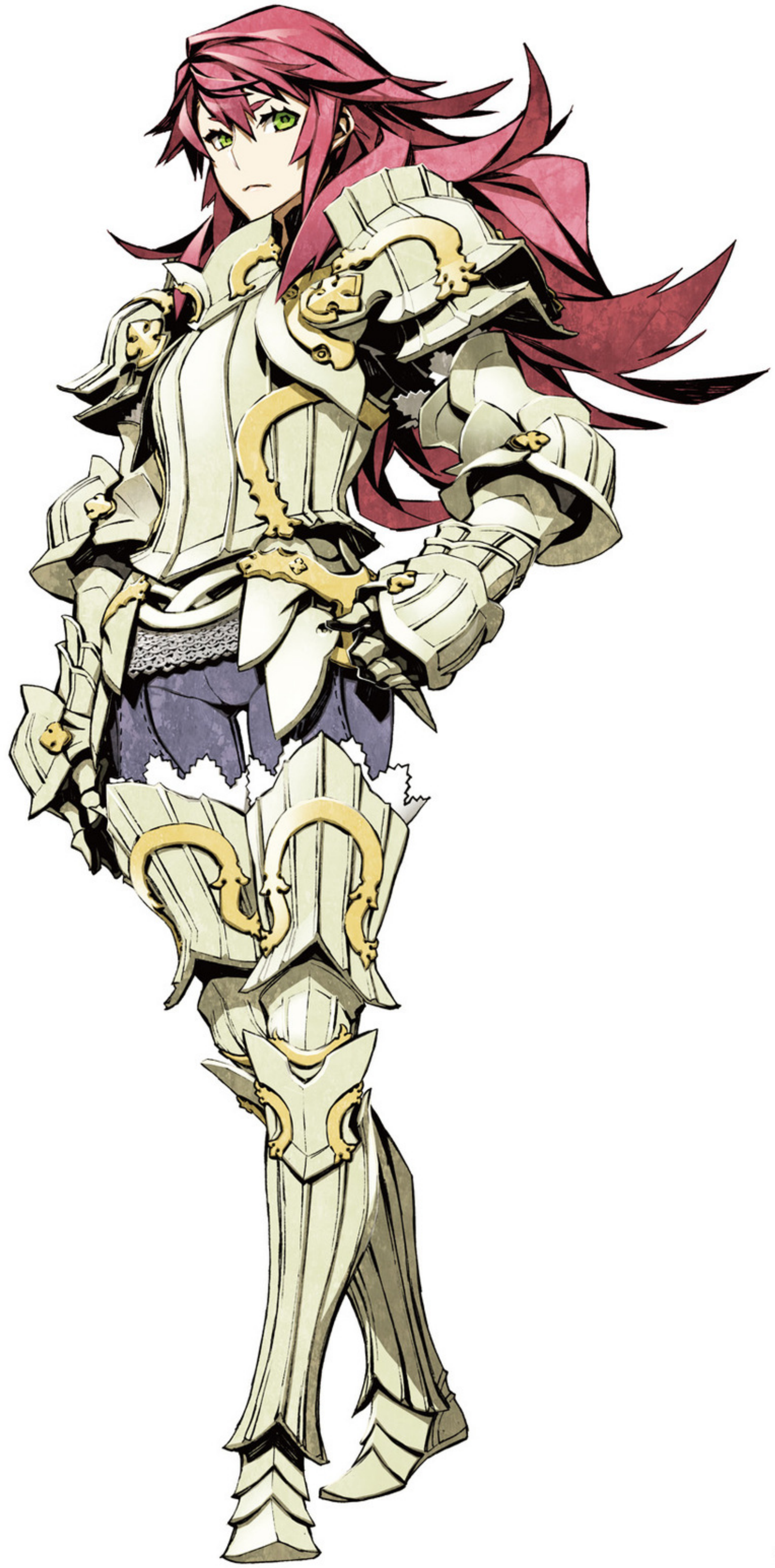
はるか未来の世界エデンにおいて活躍する、若き天才科学者。学術都市として知られるプレロマの創始者一族の末裔で、その出自に違わず「エデンの頭脳」との呼び声も高い。普段は温厚で穏やかな物腰だが、興味の対象を前にすると一転して暴走する性格で、周囲を振り回すこともしばしば。第6真竜ヘイズの調査を通じて主人公たちと知り合い、ともに戦う道を選ぶと、その頭脳を武器に現代東京の科学技術を我がものとし、真竜への対抗策を編み出していく。

エデン

（年齢：19）

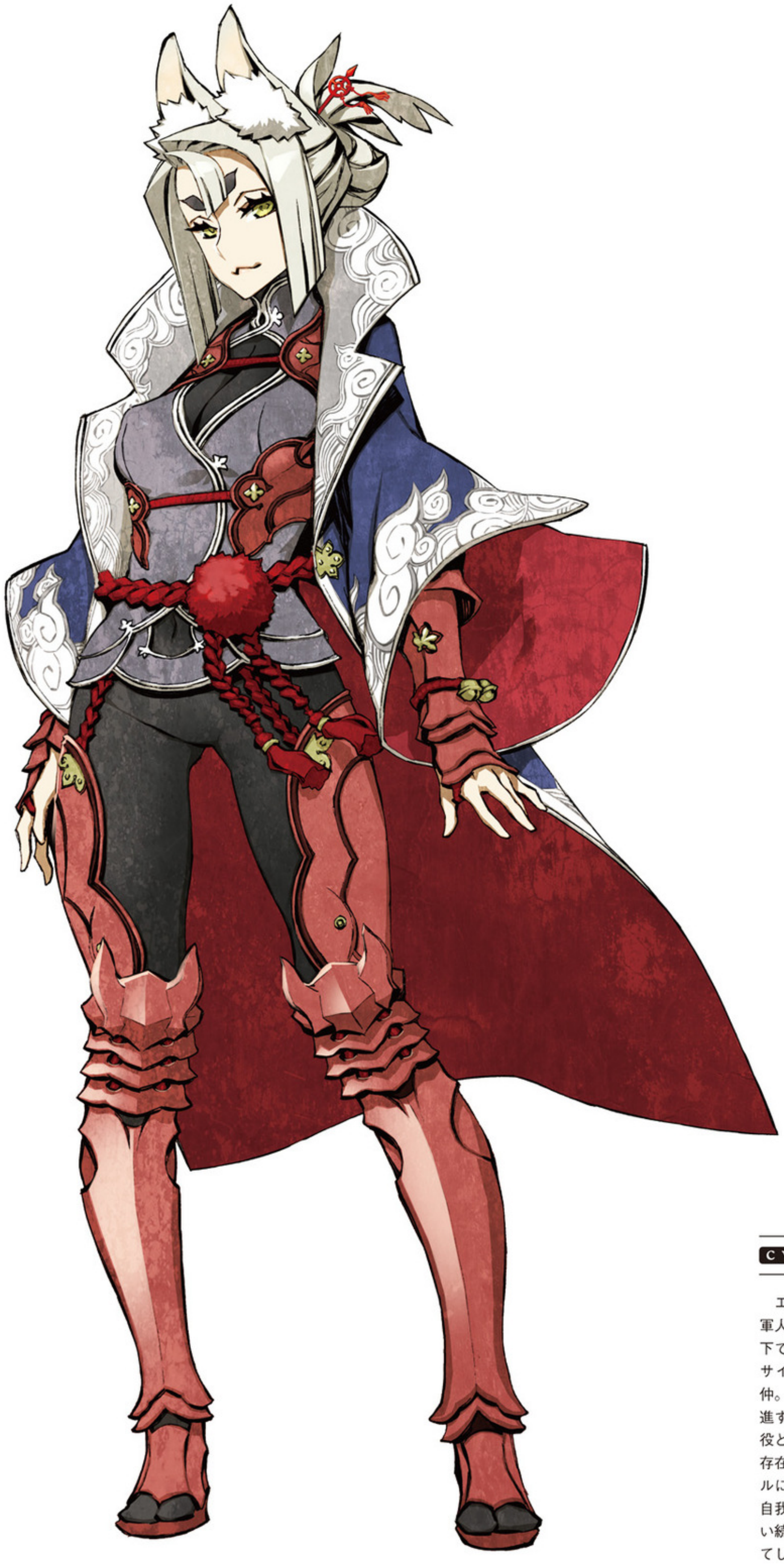
ブリジルト

ブリジルト・ブレイクニー



CV　井上 麻里奈

エデンのミロス連邦出身の騎士団長で、機甲槍と呼ばれる巨大な槍を操る、武勇に優れた女性。旧知の間柄であるサイラスともども、カザン共和国に出現した第6真竜ヘイズの調査に携わり、「竜を狩る者」としての主人公の戦いに協力を申し出る。男勝りで勝ち気、小難しい議論や論理的思考も苦手という、根っからの肉体派だが、誰に対しても気負わず素直な性格から、自身の部下をはじめとして多くの人々から慕われている。



エデン

ナギリ

（年齢：19）

ナギリ・ナズナ

Nagiri

CV　–

エデンの一国、アイゼン皇国の元軍人。プレロマの学士長エメルの配下で、真竜の調査に取り組んでいる。サイラスやブリジルトとは旧知の仲。興味や直感の赴くままに猪突猛進するサイラスやブリジルトの諫め役として、一行の潤滑剤とも言える存在である。育ての親でもあるエメルにひときわ深い敬愛の念を抱き、自我を失いつつある彼女にも寄り添い続けるが、それゆえに深手を負ってしまう。

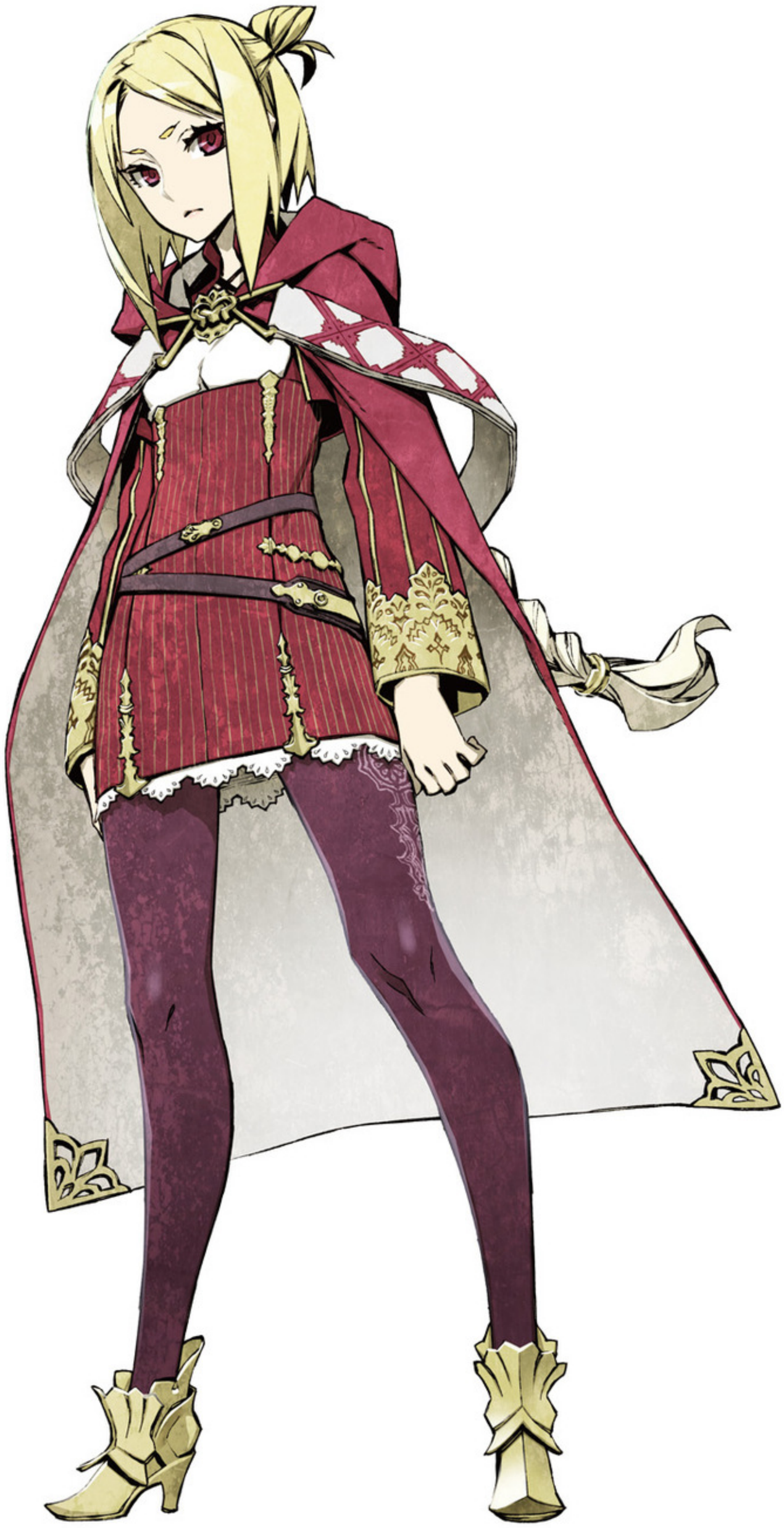
エデン

エメル

（年齢：不詳）

CV　田村 ゆかり

ヒュプノスと呼ばれる、ドラゴンによって滅ぼされた別銀河の惑星から飛来した思念体。地球ではアトランティス海洋王国時代から長きにわたり、ヒュプノスの仇敵でもあるドラゴンを滅ぼすため、人類に叡智を授けてきた。ヒュプノスの民のドラゴンに対する憎しみの化身。



Emel

エデン

アイテル

（年齢：不詳）

CV 堀江 由衣

ドラゴンによって滅ぼされたヒュプノスの思念体。ドラゴンへの憎しみの化身である姉エメルとは対照的に、星や人類に対して強い愛情を抱く。かつては東京で「竜を狩る者」としてタケハヤを見出し、使命を越えて彼を愛した。タケハヤを失った後、彼の存在を求めエデンをさまよい続けていたが、対の存在であるエメルが真竜への憎悪で自我を喪失したことで均衡が崩れ、エメルと統合し真竜化していく。

Itel

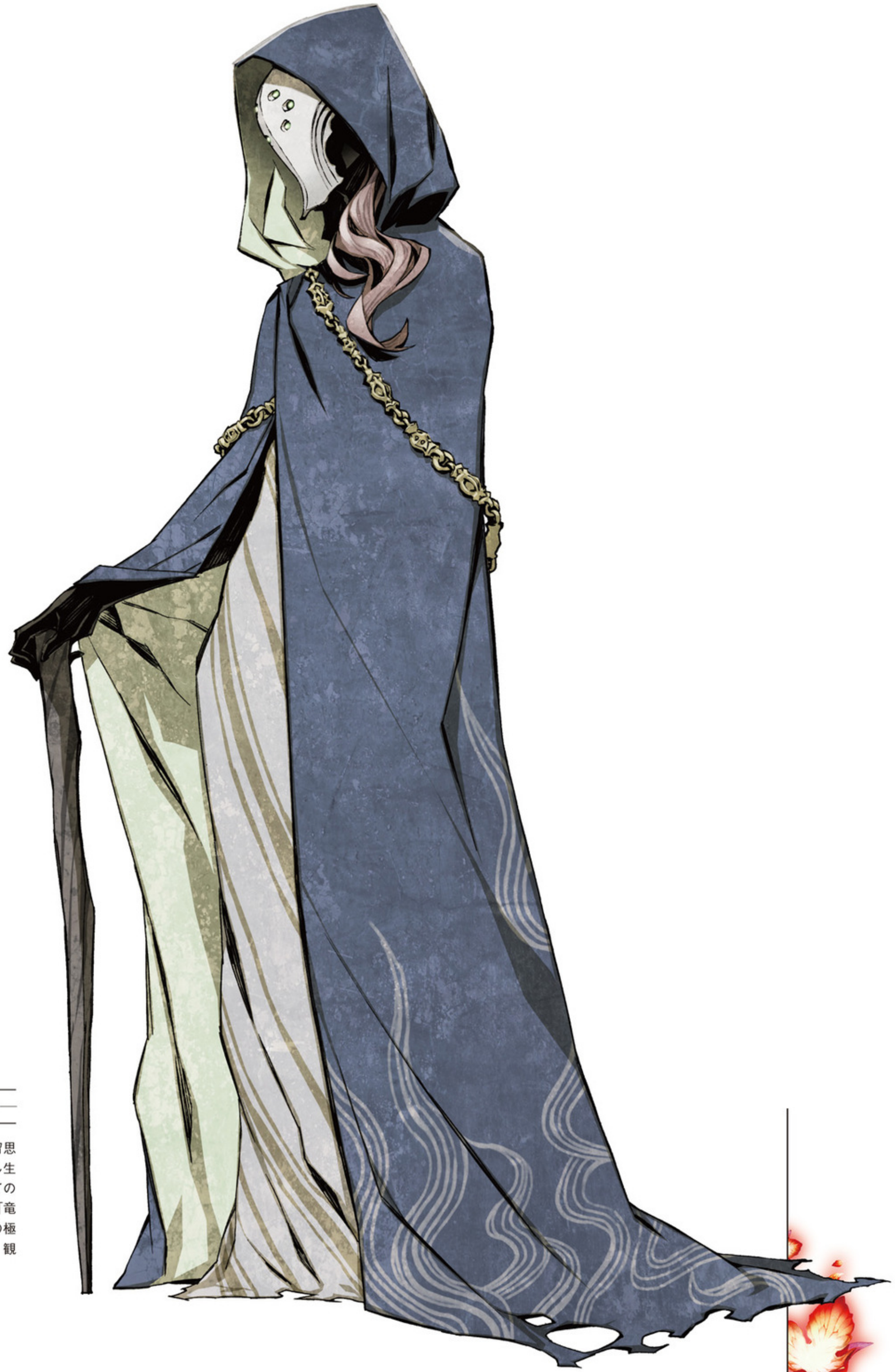
ドラゴン

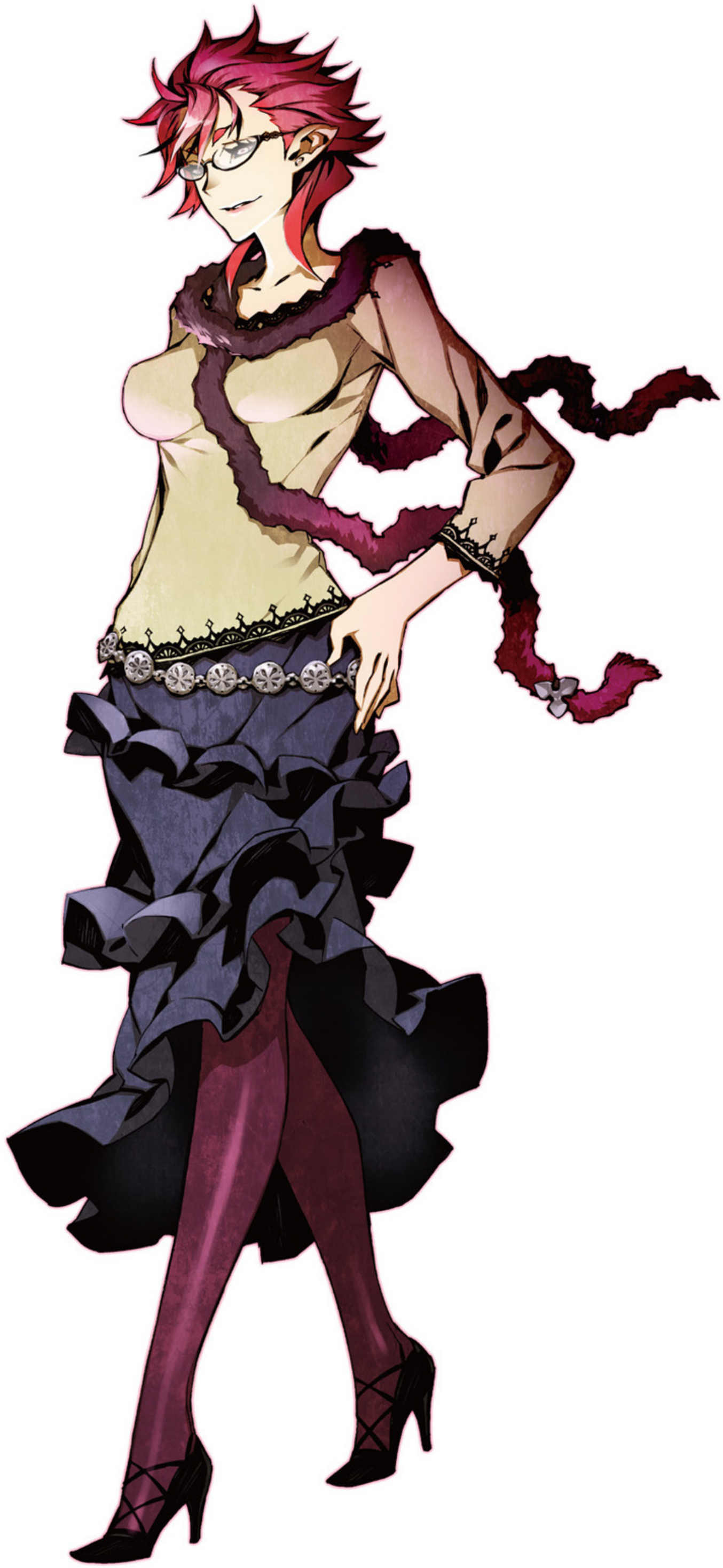
（年齢：不詳）

第1真竜アイオト

CV —

第1真竜であるアイオトの残留思念体。かつて太古の地球に飛来し生命の種を蒔いた、地球上のすべての生物にとって神ともいえる存在。「竜を狩る者」である主人公に進化の極北へと到達する可能性を見出し、観察を続ける。





ドラゴン

第2真竜ND

（年齢：不詳）

ND

CV 沢城 みゆき

アリーが「母なる竜」第2真竜NDの力を解放した姿。人類が生命進化の極北である「セブンスドラゴン」へと到達すると確信し、主人公たちに真の姿を見せる。アリーの、真竜としては過剰とも言える人類への干渉は、純粋な人類への愛であり「生命とは成長するから美しい」という彼女の意思によるもの。人類という種の進化を至上とし、それを見届けるためであれば自身の心臓を捧げることさえ躊躇うことはない。

ドラゴン

（年齢：不詳）

第4真竜ヒュプノス

エメル

CV 田村 ゆかり

ドラゴンへの憎悪の化身として地球上で永劫とも言える時を生きたエメルは、ドラゴンへの憎悪の果てに自我を徐々に失い、妹であるアイテルを統合し第4真竜ヒュプノスとして覚醒していく。だが、ドラゴンを憎悪した果てに自身がドラゴンになるという絶望にも屈せず、最期は13班にその意思を託していく。

Emel

ドラゴン

（年齢：12）

「統合する者」如月 優真（きさらぎ ゆうま）

ユウマ

CV 中村 悠一

ユウマが、真竜や帝竜の生体情報「ドラゴンクロニクル」を取り込むDインストールをくり返した果ての姿。かつてISDFが再討伐した第5真竜フォーマルハウトのほか、第1真竜アイオトや第3真竜ニアラ、第6真竜ヘイズ、無数の帝竜検体を取り込み、人の手に余る強大な力を手に入れた。人工生命である自身の存在価値は人類最強の戦士であることでしか証明できないという考えに囚われ、13班に戦いを迫る。

Yuma

ノーデンス・エンタープライゼス

（年齢：不詳）

「再構築世界」のナガミミ

ナガミミ

CV 小林 ゆう

主人公たち13班の働きによって真竜が倒され、世界が再構築されたあと、人間として世界に構成されたナガミミの新たな姿。チカやリッカと同様に、ノーデンス社の社員らしき制服を身につけているが、トレードマークのシルクハットも、強烈な憎まれ口も健在である。彼女いわくその容姿は主人公の強い願いを反映したものとのことだが、真意は定かではない。

元ムラクモ機関

ブラスターレイブン

（年齢：108）

桐野（きりの） 礼文（あやふみ）

CV　石田 彰

東京の各地で目撃されている、神出鬼没の謎のヒーロー。竜と渡り合う実力を備えており、竜の殲滅を誓って人知れず戦っている。その正体は西暦2020年から2021年にかけて、対竜災害の指揮を執った男・桐野礼文。竜災害の象徴である毒花「フロワロ」に肉体を侵食された影響で、不死の身を持つ。自己の運命や、苦難をともに乗り越えた仲間との別離に落ち込むこともあったが、今は前を向いて歩き続けている。

Blaster Raven

三輪士郎 キャラクターコメンタリー

3つの時代、異なる歴史の下に生き、主人公たちに関わる人々。三輪氏の手で命を吹き込まれた彼らの姿には、それぞれに背負った秘密と使命、その感情までもがまざまざと浮かび上がる。13班と想いを分かち合い、あるいは対峙し、シリーズ集大成の舞台に咲くNPCたちの造形に、氏の想いを探る。

Mio

ミオ

Creator's Comment

プレイヤーに寄り添い、その力となるヒロインです。『2020』のNAVたちに縁のある少女ですので、髪色などに彼らの面影を感じさせるデザインにしました。ただ守られるのではなく、芯の強さのある、いいキャラクターだと思います。デザイン過程では黒系の衣装だったのですが、チカ＆リッカらと配色が似るため、現在の白ブラウスに落ち着きました。リボン付きの黒のホットパンツがいい感じです。

Nagamimi

ナガミミ

Creator's Comment

『セブンスドラゴン』シリーズをプレイされている方ならお気づきかもしれませんが、『2020』のオタクスタイル（ハッカー）女が持っていた、ウサギのぬいぐるみのデザインそのものです。ナガミミは、その正体に関わる設定が開発中に何度も変更され、狙ったはずのデザイン要素が宙に浮いてしまったりしました。最終的に結論づけた個人的な設定としては、「真竜たちが現在の進化のステージに上がった瞬間に捨て去った、文明人としての魂、その記憶の集合体ではないか」と思っています。つぎはぎだらけになったせいで意識が混濁し、「滅ぼされたどこかの人類の思念体」だと自覚している、というものです。こうした経緯から、帽子の金色の蛇や左耳のリボン飾りは、第3真竜ニアラをイメージしています。自分も同じ由来であるはずなのにきれいサッパリ忘れて、ニアラを目にして「下品な金色だな！」って言っちゃうエピソードなんておもしろいですね。

「ナガミミ少女バージョン」はエンディングで物議を醸したのではないでしょうか。開発段階では、エンディングで初めて登場するのではなく、物語の初期からぬいぐるみの姿と少女の姿を使い分けるキャラクターだと想定されていたのですが、気がつけば誰もぬいぐるみがしゃべっていることに違和感を覚えない空気になっていましたね（笑）。それでいいのかという懸念はともかく、インパクトは与えられたのではないかと思います。チカやリッカと同じ制服を着ているのは、こうした初期の設定の名残です。

Allie

アリー

Creator's Comment

「また女黒幕か！！」が、発注を受けた際に私が上げた第一声でした（笑）。初代『セブンスドラゴン』の裏ダンジョンに登場したきり謎に包まれていた、第2真竜NDの仮の姿です。『2020』のナツメの事例も踏まえ、最初から「こいつ絶対裏がある！」と思わせるデザインにしました。色味や顔立ち、耳の形や身につけているものなど、シリーズの各作品をご存じの方なら直感的に含みを察することができるビジュアルにまとめたつもりです。本作では、裏があるキャラクターの素性をデザインで大きくアピールするか、あるいはミスリードを誘うかのさじ加減をそのつど調節したつもりですが、彼女の場合は「意外な人物が……」という意外性よりも、「くるぞ……絶対くるぞ……」と身構えさせたほうが受け入れやすいのではないかと思いました。「人の観念からまったく外れた存在の強力すぎる人類愛のようなもの」を体現した、おもしろいキャラクターだと思います。

Julieta

ジュリエッタ

Creator's Comment

シリーズ常連となった「オネエなおじさん」、まさかのサブキャラ昇格です。冗談はさておき、非常に気に入ってるキャラクターで、デザインもあまり悩むことなく形になりました。「十郎太＝ジュリエッタ」というネーミングも僕の手によるものなのですが、言葉遊びがうまくいくと楽しいなと、いつも思います。意外とハードな人生を歩んでいて驚きました。たまにキレて、普通のおっさん丸出しになるところが好きです。

Chika&Rikka

チカ&リッカ

Creator's Comment

初代『セブンスドラゴン』に登場する、第2真竜NDの従僕「コノハナチルヒメ」と「コノハナサクヒメ」の化身です。アリーと同じく、ひと目で察しがつくデザインを心がけ、配色も過去に登場したときの姿を踏襲しています。カフスボタンなどの花型のモチーフは、アリーの襟巻きの飾り同様に、フロワロを想起させるもの。拠点となるノーデンスでショップなどを担当するキャラクターでもあるので、かわいらしく愛着がわくようにと思いましたが、結末がわかっているキャラクターのデザインをするのは何とも切ないものです。

Yuma

ユウマ

Creator's Comment

本作のテーマにおいて重要な部分を一手に担っているキャラクターです。それゆえに見た目としては非常に真っ当で、主人公っぽくニュートラル、かつプレイヤーにとって頼れる仲間、という雰囲気を出しました。ですがそれと同時に、どこか脆そうな印象を受けるようにデザインしています。設定上、見た目よりずっと若いにも関わらず、ISDFの制服に身を固め、さまざまなものから束縛を受けています。

人竜化した状態は、ユウマのよさであるはずの「ニュートラルで真っ当」をいっぺんに台無しにする、というのがコンセプト。制服に身を包んだ彼の外見で唯一肌をさらしていたのが顔であり、まっすぐな眼差しが人柄を表すかけがえのないパーツでした。自ら誇りとしているであろう、そうした穢れのない目線を物理的に歪めてしまう禍々しい角が、眼窩から突き出しています。これは『2020』の人竜タケハヤの胸から生えていたものと同種のもの。自家撞着に気付かず、むしろ視界がクリアになったとさえ感じている……本編でそのように描写されたシーンが印象的でした。

Yoritomo

ヨリトモ

Creator's Comment

「NAVの遺伝子ってけっこう強いんだな……」と思わざるを得ません。この父親からあの娘ですよ(笑)。頑強だけど、どこかナイーブそうなイメージでデザインした、ミオの実父ヨリトモです。第5真竜フォーマルハウトの討伐の戦いにおいて大怪我をしたらしいとだけ言われていますが、もしかしたらキリノのように、義手や義足になっているかもしれませんね。ミオの母親であるミハルとの馴れ初めも含め、彼の過去、その人となりが非常に気になります。サイラスの突き抜けたネーミングセンスに付き合ってくれるという点で、大きな器を持った人物とも言えますね。

Nagumo Dr.

ナグモ博士

Creator's Comment

本作は何気におっさんキャラが多いですよね(笑)。「若い頃にめっちゃモテていそう」なおじさんを目指しました。姓に「那」の字が入っているので、ナ族にゆかりのある人であろうことが伺えます。すなわちサイラスや、初代『セブンスドラゴン』に登場したファロの遠縁ですね。ですが、こうしたエデンのナ族のルーツが、『2020』のNAVら一族のものなのか、それともナグモ博士そのものの筋なのかは、残された謎のようです。

Akutsu total commander

アクツ総司令

Creator's Comment

あからさまにめんどくさそうなお偉いさん、といった風情です。キャラクター設定に何度か変更があり、実直な見た目の誠実な壮年男性だった頃もありました。いろいろかわいそうなキャラクターだと思います

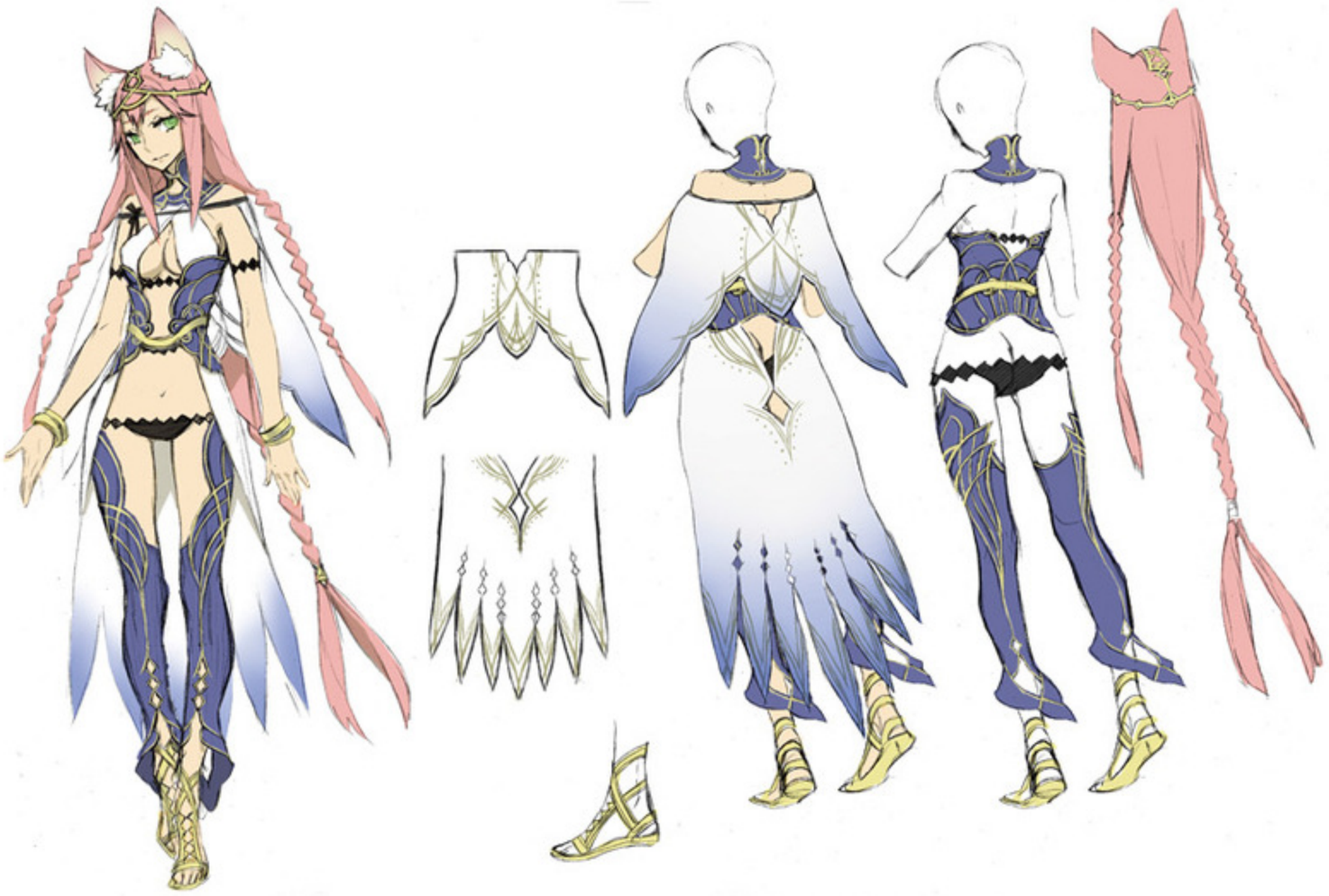
Blaster Raven

ブラスターレイブン

Creator's Comment

「どうしてこうなった」以外に言葉がありません。大変申し訳ありません(笑)！ 『2020』で活躍したキリノは、当初より新生13班の見届け役として登場させたいと考えていたのですが、当時は全身義体となった陰のある人物として想定していました。ですがひねりがないとは感じていて、バトラースタイル(ゴッドハンド)の没案となった変身ヒーローのデザインをキリノに着装してもらったというわけです。

ただのギャグキャラ扱いではなく、不死の身体となってムラクモの仲間たちを看取り、これからの人類の行く末を傍観する役回りとでも言いましょうか。彼なりに覚悟を決めた結果として、こうした生き様を選んだのだろうと思っています。その真意は本人の言動からも見て取れるでしょう。物語の終盤にかけて陰鬱な空気の漂ってくるであろう本作においては、彼の存在は清涼剤となってくれました。



Urania

ウラニア

Creator's Comment

アトランティス時代に由来するキャラクターの記号どおりに、かなり露出の多いデザインになりました。いろいろ丸出しですね。女王様がこれなので、国民も倣うことやむなし……。現代にやってきたウラニアと主人公がデートをするイベントでも、こうした外見面でのツッコミがいろいろ入ってすごかったですね。作中ではふんわりしつつも真面目な人柄、といった描かれかたですが、子供のころは意外とおてんばでわがままだった、みたいな設定があってもいいなと思いました。

Aigle

エーグル

Creator's Comment

ヒロイックで主人公然としたデザインかつ、海洋生物をモチーフにしたアトランティス時代のキャラクターらしく、スケイルメイルっぽい鎧をまとっています。テンプルスタイル(ルーンナイト)のベースでもあり、ほかのアトランティス時代のキャラクター同様に、書き溜めたアイデアスケッチの中にいたひとりから発展していきました。子供時代はきっと、天然なウラニアに振り回されていたのではないか、と想像しています。

Tariel

タリエリ

Creator's Comment

当初はウラニアの父親ユトレロ王としてデザインがスタートしましたが、ゲーム開始時点で王様はすでに死んでいることになったため、そのまま執政官タリエリになりました。王という設定があった頃の雰囲気から少し頼もしさに欠けたビジュアルになるように調整しています。気苦労が絶えず、ちょっとやつれ気味な雰囲気になったようにも思います。誰か、アトランティス海洋王国に残ったまま、ひとりで留守番している彼の相手をしてあげてください！

Silas

サイラス

Creator's Comment

初代『セブンスドラゴン』のNPC、ファロに連なるナ族の血筋のキャラクターです。シーカースタイル(メイジ)と同じ制服を着ていて、彼らの先輩や教師といったポジションを想定しています。インドア派ですがいちど興味の対象を見つけて火がつくと、ピーキーな行動力を発揮するタイプなので、髪型などで単なる頭脳派には見えない工夫をしました。当初決まりかけていたデザインが別の作品のものと丸被りしていて……といった経緯もありましたが、結果的にはいいものになりました。エデンのナ族が、NAVの血筋かナグモ博士の血筋かはわかりませんが、変わり者の彼に「ご先祖様ですよ」とミオの存在を教えてしまうのはためらわれますね。

Bridgelut

ブリジルト

Creator's Comment

シタデルスタイル(バニッシャー)の原型になったデザインです。やわらかい雰囲気を持ったシタデルスタイル(バニッシャー)TYPE:Aとは正反対の、クールなイケメン女騎士ど真ん中です。本人の性格はともかく(笑)。初代『セブンスドラゴン』のナイト、通称「ケイト」のFEMALE1で用いられた甲冑の雰囲気を踏襲していて、その系譜に通じるものがあります。デザインの最終的な着地点としては、『2020』のNPC、堂島凛に近いポジションにもなりました。

Nagiri

ナギリ

Creator's Comment

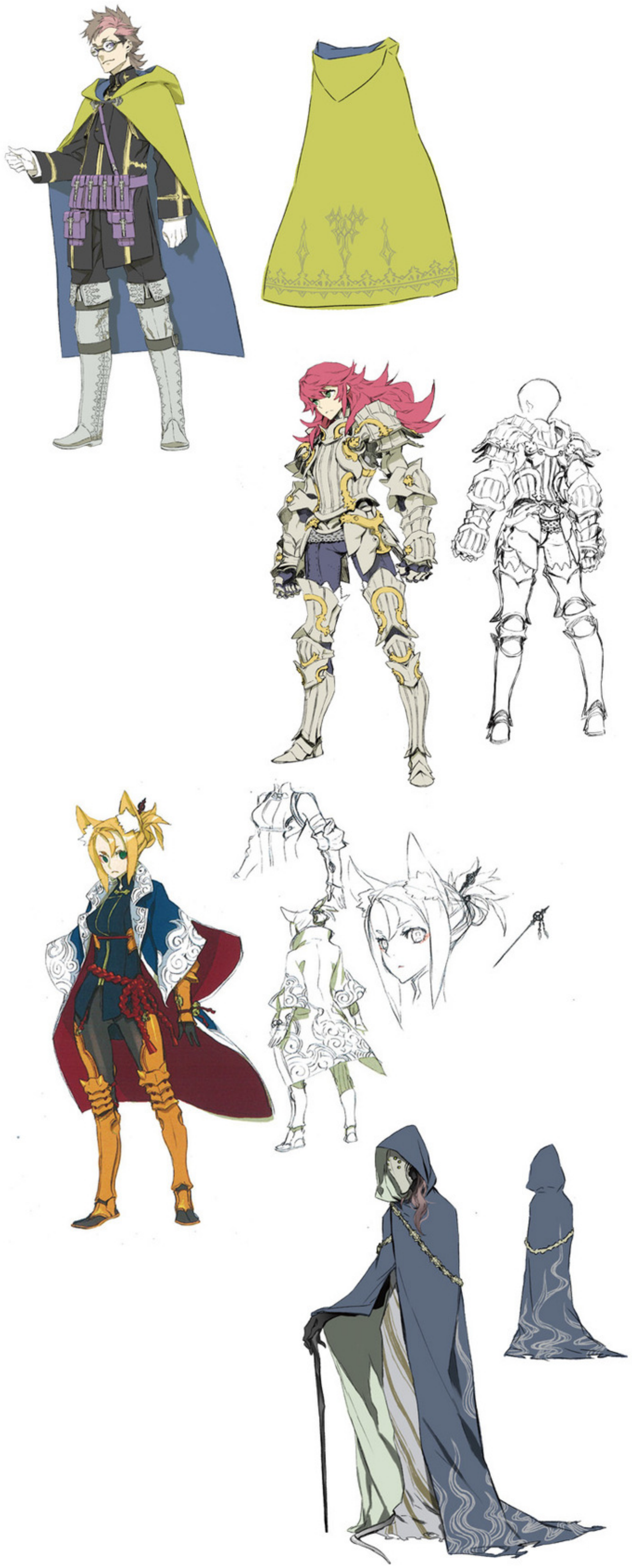
開発初期のころには職業のシステムが具体的に決まっていなくて、各時代にサムライがいるという設定だったこともありました。そのときに東京のサムライとほぼ同時にデザインしていたルシェ族のサムライ女が、システムの変更を受けてナギリとして生まれ変わりました。初代『セブンスドラゴン』のサムライ女が持つ全体的な雰囲気を踏襲し、少し階級が上がったイメージで陣羽織風の衣装にしています。誕生の経緯からか活躍の場が少なめで不憫なキャラクターですが、プレイヤーのみなさんからの人気は高いようでうれしいです。僕も好きです。ピザおごりたい(笑)。

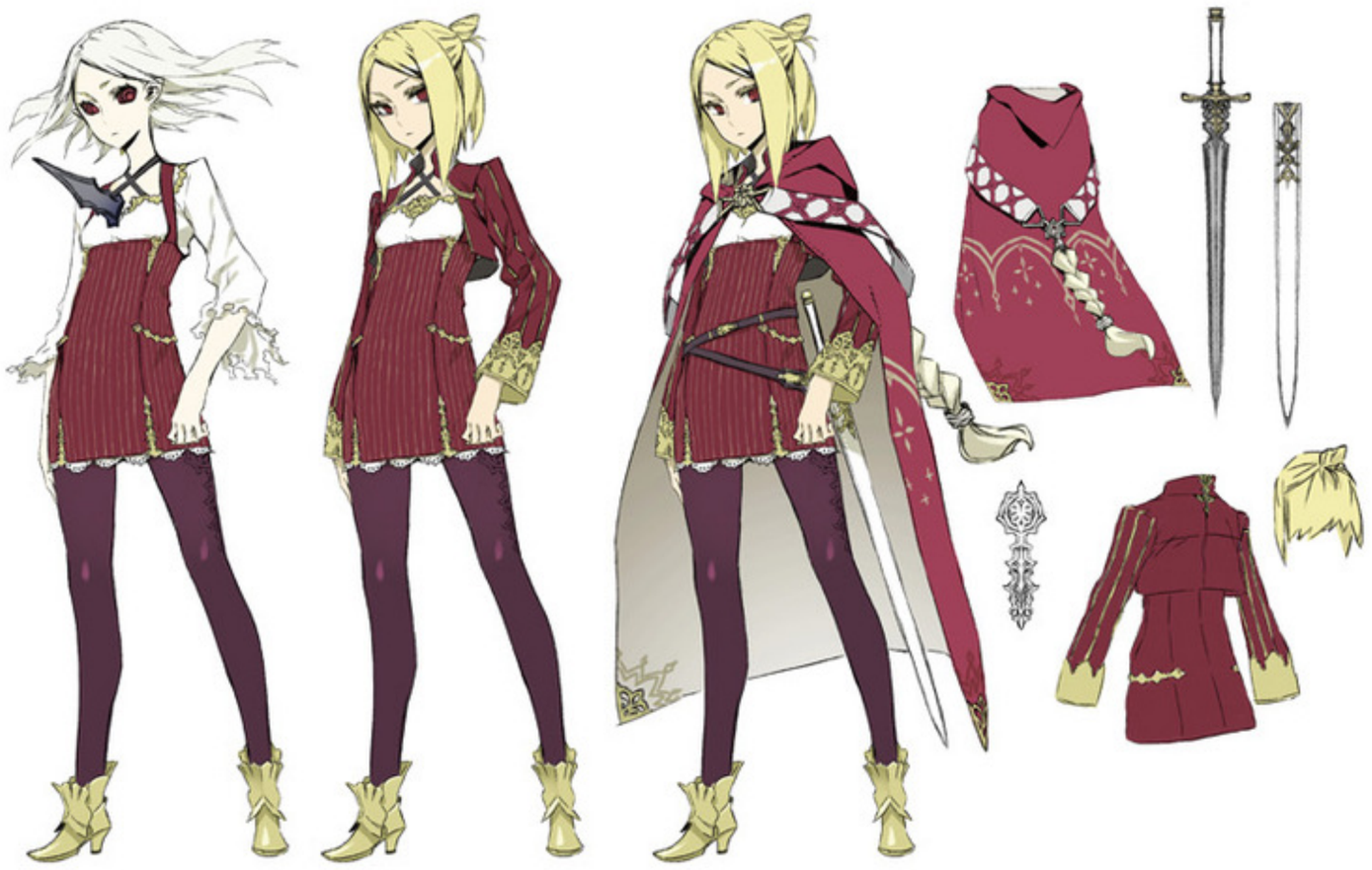
Iod

アイオト

Creator's Comment

第1真竜であるアイオトですが、登場してから正体が判明するまでに時間がかかるキャラクターでした。初代『セブンスドラゴン』で最初に姿を見せた第3真竜ニアラの、ローブ&仮面のデザインに倣っています。時間をかけすぎて枯れちゃった人、といった印象でしょうか。アイオトはアリーらとは反対に、ミスリードを誘発するキャラクターとしてデザインしています。細身で性別が定かでなく、仮面の脇からは髪の毛がのぞいていて「もしかしたらあいつか……？」と思わせる効果も狙っています。気づいてくれた方もいるのではないでしょうか。





Emel

エメル

Creator's Comment

シリーズを通して登場している、物語の核を担っているとも言えるキャラクター。本作は初代『セブンスドラゴン』のその後にあたる、エデン時代での彼女なので、甲冑を脱いだほかは初代のデザインにかなり近づけたデザインにし、妹アイテルとおそろいのマントを添えました。前作ではさまざまな経緯を経て肉体を失いましたが、本作でエデンにいたエメルは、なぜまたもドラゴンに対する憎しみに荒れ狂っていたのか。この謎を考えるときに思うのは、彼女が『2020』の当時に愛していた東京、そして地球の文明は、本作のエデン時代の時点では、結局は滅んでいるということ。もしかすると第2真竜NDが、第7真竜VFDの覚醒に失敗して落胆し、地球の文明を滅ぼしてしまった「if」の世界が、彼女のいるエデンだったのかもしれませんね。だからこそエメルは、怒りのままに再び世に現出した……と。だとすれば『2020-II』で彼女が消滅したのは、肉体に受けたダメージが原因なのではなく、怒りの感情を失ったことこそがおもな原因とも考えられ、なんとも皮肉な存在であると思えます。

左端のエメルは、前作に登場したタケハヤやナツメ、あるいは本作のユウマの人竜化に近い変容をしています。厳密にはもうヒトではありません。エメルとはもう長い付き合いで、大好きなキャラクターです。本作の結末を非常に悲しく思う一方で、数万年単位でずっと怒りっぱなしだった彼女を、そろそろ休ませてあげたいという気持ちもあり、次の人生は本当に幸せになってほしいなと願っています。世界の改変が行われたときに、13班が時間を遡ってヒュプノス星に物理的に干渉したら……そんな想像も面白いですね。だとしたらニアラ様は本当にお気の毒……。

Emel&Itel

ヒュプノス

Creator's Comment

ドラゴンに等しい存在となったエメルと、彼女の憎しみに呑まれ、力を失って棺のような姿に縛られたアイテルが背中合わせに剣で貫かれ、その周囲を禍々しい曲刀が取り巻いています。第4真竜ヒュプノスとしてはまだ不完全な状態で、エメルとアイテルがヒトとしての思考を失ったとき、姿形もドラゴンそのものと同じ姿に変化していくのだろうと思います。ゲーム中のふたりの声と、sasakure.UKさん作曲の『終撃のイグニト』がこれ以上ない盛り上がりを演出し、プレイしていて身震いがしました。

Itel

アイテル

Creator's Comment

エメルと同じく、シリーズ皆勤賞です。初代『セブンスドラゴン』での全身タイツっぽいデザインを取り入れ、ちょっぴり修道女っぽいイメージも差し込んでみましたが、いやあ、こんなセクシーな修道女なんていませんね(笑)！

タケハヤを失ったことで、思念体としての正体を留められなくなっており、長命すぎる人生がいかに過酷かをユーザーに知らしめる存在でもありました。感情に乏しかった『2020』の彼女から一転、本作では「タケハヤ大好きガール」と化していましたが、その変貌については、『2020』のタケハヤが人間としての死を迎えたことで覚醒し、初めて愛を司るヒュプノスとして定着したのではないかと考えています。

教えて！ナガミミ様②

ダウンロードコンテンツ

DLCで入手できる外見

フヒヒヒ……ここで紹介するのは、あとから13班に志願してきた連中だ。どいつもDLCってヤツでクエストを請け負えば現れるぜ。仲間を増やして気分一新、さらなる高みってヤツを目指してみるのもいいんじゃねえか？

スチューデントスタイル（女性）

DLC:「CODE@STUDENT」報酬

『2020』で初登場したスチューデントスタイルは通称「刀子」。凛々しいセーラー服がポイントだな。急ごしらえの武装で竜災害に立ち向かった英雄のスタイルだ。

オタクスタイル（女性）

DLC:「CODE@OTAKU」報酬

「刀子」と同じく『2020』で初登場の、通称「チェルシー」だ。手に持っているのはタダのヌイグルミだが、オレそっくりで複雑な気分だな……。

ルシェスタイル（女性）

DLC:「CODE@RUCIER」報酬

『2020-Ⅱ』で登場したルシェ族、通称「シトリン」だ。現代風の武装が、アトランティスのルシェとは違った雰囲気を醸し出してるよな。

ブラスタースタイル

DLC:「親愛なる13班へ」報酬

UE77年の東京でひとり戦う孤高のヒーローにあやかったスタイルだ。伝説のムラクモ機関のアイツみたいに、熱い戦いを求めるなら、おあつらえ向きだな。（→イラスト詳細はP68）

7th DRAGON III code:VFD VISUAL COLLECTION

>>MONSTER

山本章史

初代『セブンスドラゴン』より、シリーズすべてのモンスターデザインを担当するイラストレーター。ゲーム作品のほか、トレーディングカードなどさまざまなフィールドで、キャラクターデザインを手掛ける。
Twitter：twitter.com/yam248

真竜

The Dragon

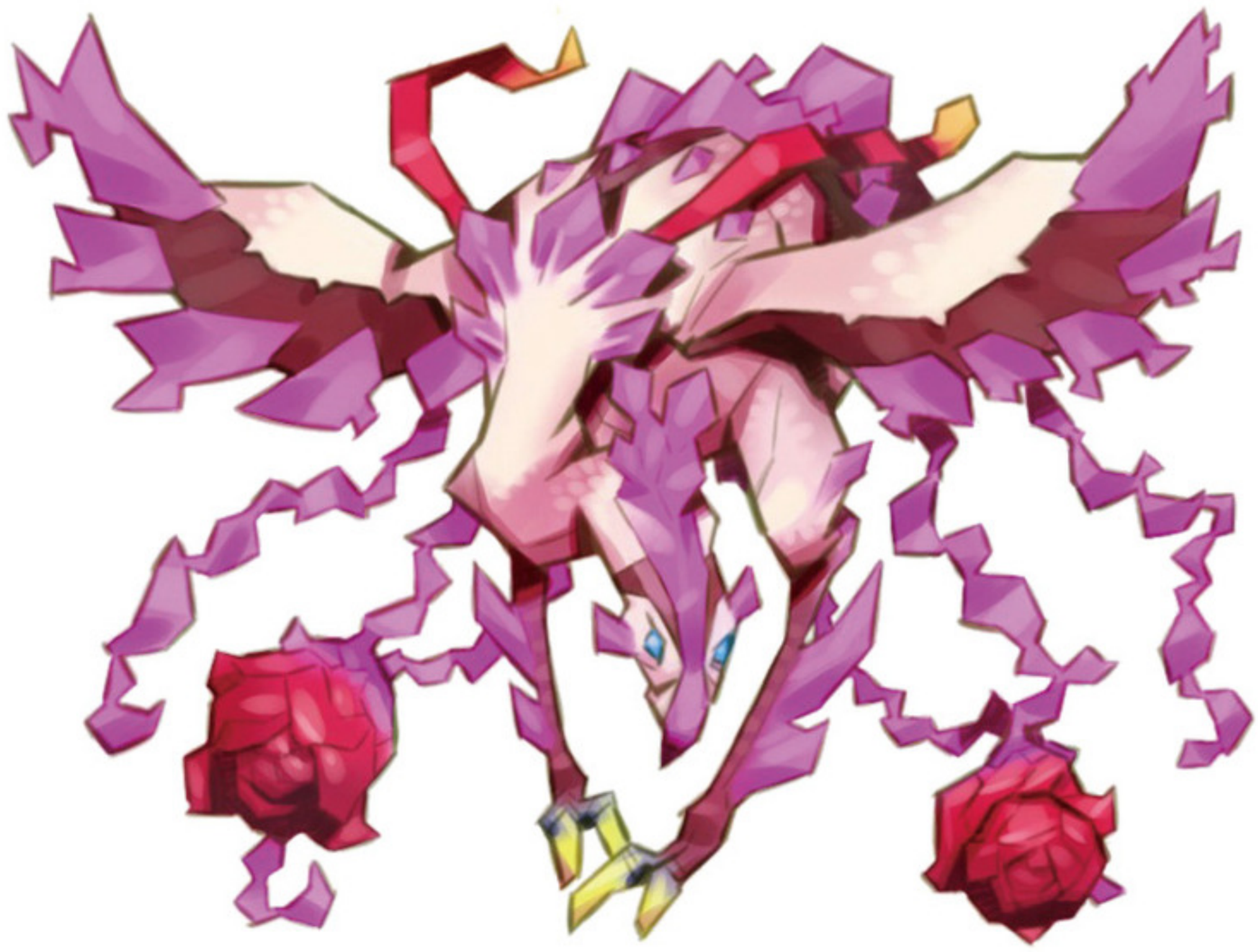
【真竜】

数億年の寿命を持つ究極の生命体ドラゴンの最上種。
「生命の種」を蒔き惑星の行く末を見つめ、
やがては喰らい滅ぼす、大いなるその振る舞いは
人にとってまさに神と呼ぶにふさわしい。

第2真竜 ND

Creator's Comment

初代『セブンスドラゴン』の裏ダンジョンに登場した真竜で、当時のデザインを再び用いています。「母なる竜」という異名の通り、クジャクとバラをモチーフにした女性的なイメージのドラゴンです。



第3真竜ニアラ

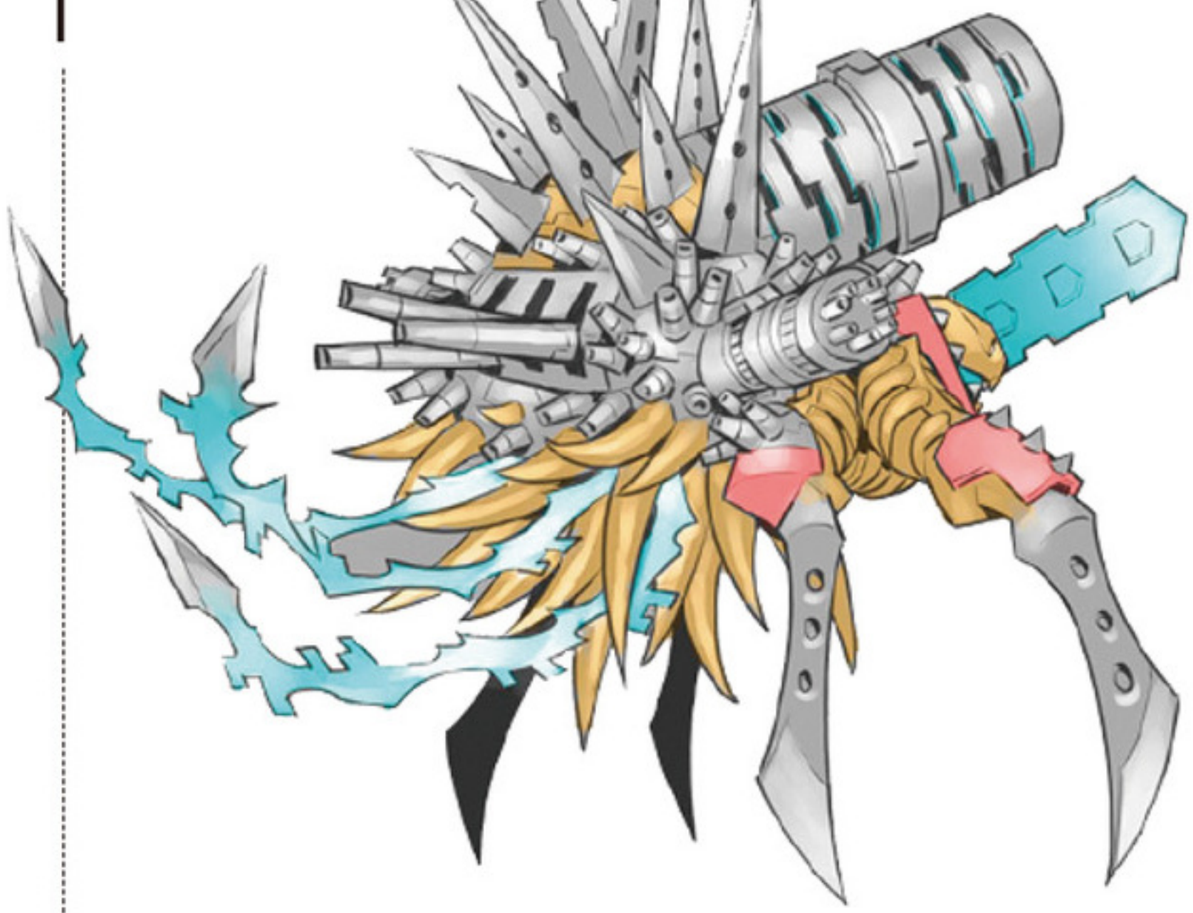
Creator's Comment

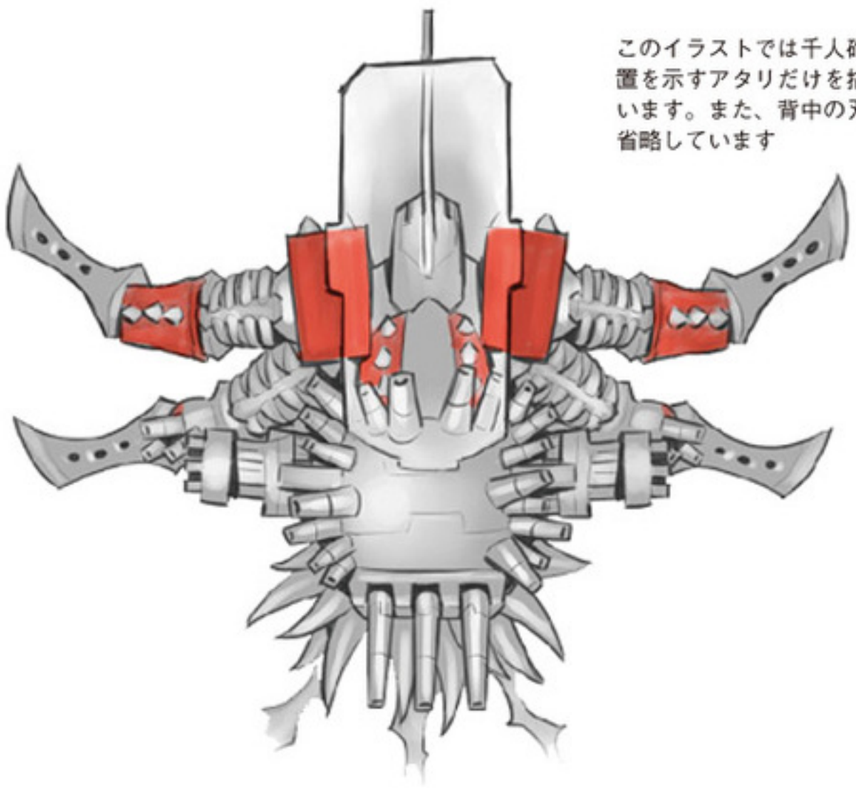
初代『セブンスドラゴン』、『2020』から引き続き登場する真竜です。エジプト文明を思わせる華美な装飾の黄金竜で、『2020』に再登場させるときに作品の雰囲気に合わせてブラッシュアップを施しました。ツタンカーメンマスクのようなアゴ飾りが気に入っているポイントです。畏怖を覚えて信仰の対象になるような存在、という設定ですので、ご神体的な霊験あらたかな感じも出せていればと思いますが、いかがでしょう。(『2020』時は「神体ニアラ(1戦目)」として登場)(※)

※『Ⅲ』に登場する両翼ある完全体のイメージイラストは開発サイドによるもの。

※『セブンスドラゴン2020&2020-Ⅱ VISUAL COLECTION』より再録・一部改訂。

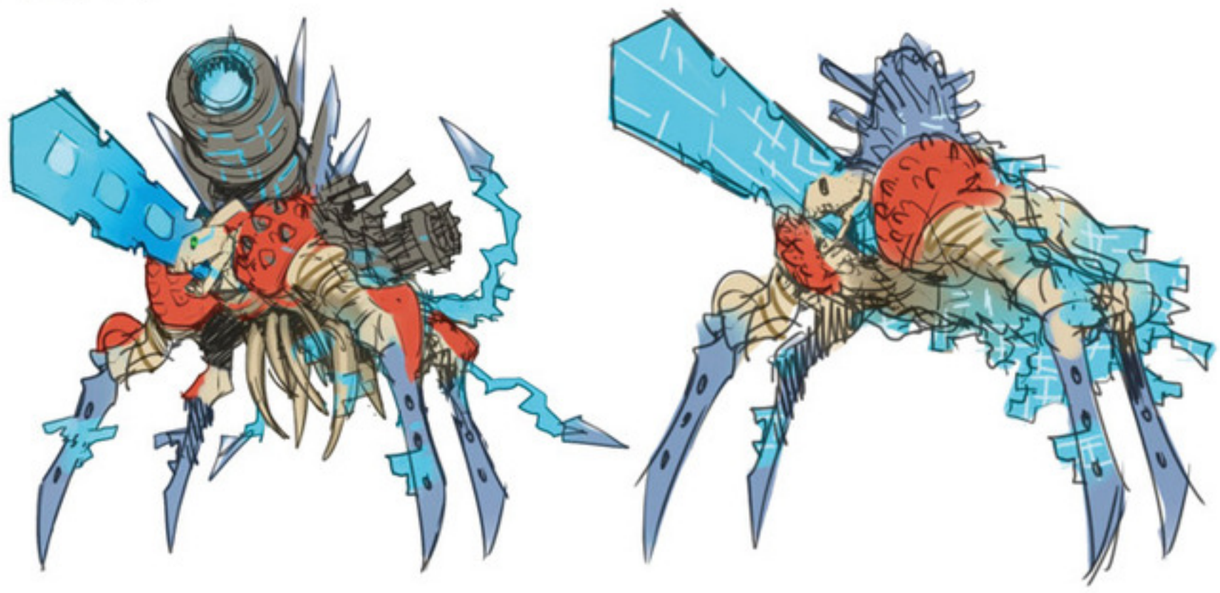
第６真竜ヘイズ





このイラストでは千人砲は位置を示すアタリだけを描いています。また、背中の刃物も省略しています

● ラフスケッチ



Creator's Comment

今作の制作にあたって最初に着手したのが、この真竜ヘイズでした。竜殺剣へと変えられていた封印が解けて、元の姿に戻りかけている途中経過の姿です。背中の大砲は、初代『セブンスドラゴン』のシナリオで印象深かった千人砲を模しています。

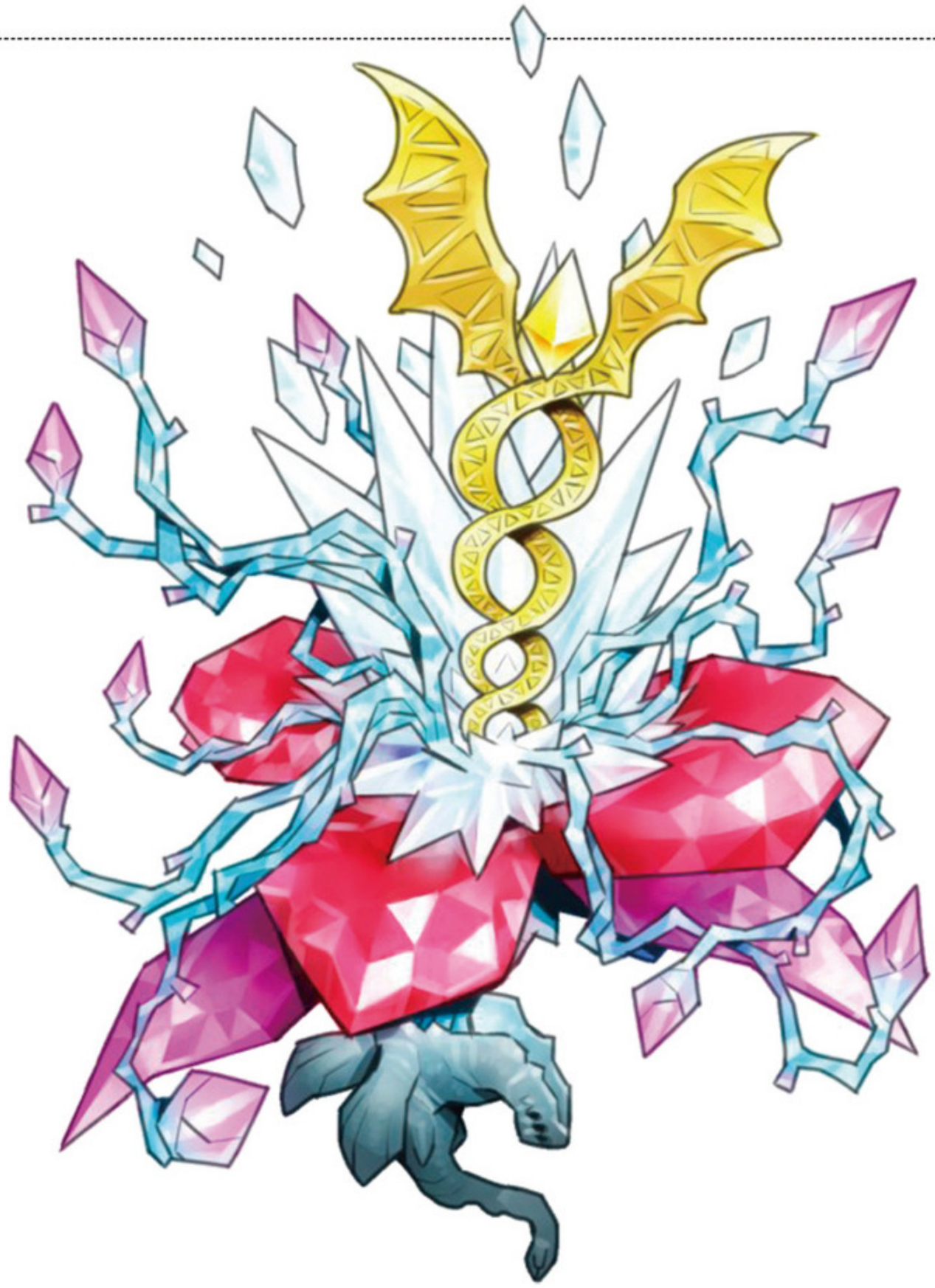
第７真竜 VFD

第一形態

Creator's Comment

当初の予定では、このクリスタル型が変身の最終形態でした。抜け殻になったドラゴンの体からフロワロの親玉に相当するクリスタルの花が咲いています。

● ラフスケッチ

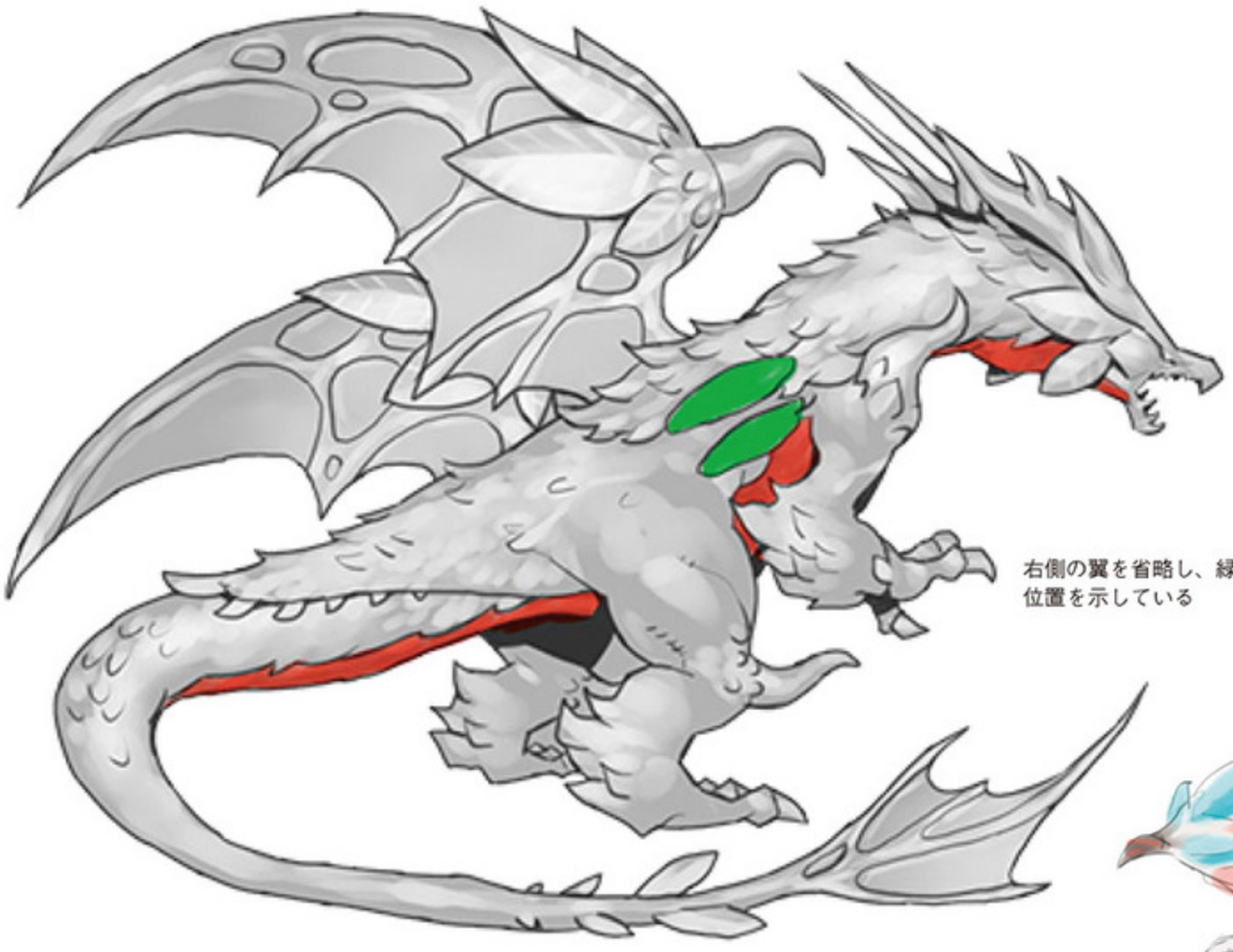


第二形態

Creator's Comment

ゲーム内の変化過程とは逆になりますが、ドラゴン型からクリスタル型へと至るサナギのイメージです。体内のクリスタルから伸びるらせん状の角を残して、ドラゴンの体は形を失いつつあり、半透明のゼリー状になっています。

第三形態



右側の翼を省略し、緑色で
位置を示している

Creator's Comment

『セブンスドラゴン』シリーズ完結編の最後を飾る真竜ですので、ドラゴンらしいドラゴンの姿をベースに、DNAのらせん構造を模した角や、無垢な血肉を感じさせる皮膜部分など、進化、人類、ドラゴンといったテーマを込めました。当初はゲームでの順番とは異なり、このドラゴン型が最初の姿で、そこから半透明型、クリスタル型の順番で変身していく予定でデザインしています。

● ラフスケッチ

帝竜

The Dragon

【帝竜】

真竜に次ぐ格を持つドラゴン。
圧倒的な力は、とうてい、人が太刀打ちできるものではなく
さまざまな時代に現れては、文明を破壊し人の未来を絶やし、
歴史に爪痕を残し続けている。

メイヘム

Creator's Comment

水に棲む帝竜ということで、サメをモチーフにデザインしています。サンゴやフジツボなど海にまつわるパーツを配し、流線型の体で海中を泳ぎ回る姿をイメージしてデザインしましたが、ゲーム内では地上を四つん這いで闊歩していましたね。

シン・スペクタス

Creator's Comment

毎度おなじみ、最初の赤い帝竜です。いかにもドラゴンといった姿で、カニなどの甲殻類を思わせる外殻と、ステンドグラスのような柄の入った翼が特徴になっています。

ステンドグラス風の翼は、付け根の
部位のスリット内に収納されます

右側の翼と頭部の飾りを省略し、
緑色で位置を示しています

トリニトロ・オルタ

Creator's Comment

液体金属の体を持つ、不定形のキャラクター。大アゴ部分の形状は凶暴さを表現し、熱暴走しているような色合いにしています。初期の案では体の所どころが欠け落ちて中央のコアが露出しているという姿でした。(『2020-Ⅱ』時は「トリニトロ」として登場)(※)

ゼロブルー・オルタ

Creator's Comment

体表を骨格のように這う氷が特徴の、ドラゴンらしいドラゴンです。青色で四足歩行というデザインは、赤色で二足歩行の「ウォークライ」(『2020』に登場)の姿に対応する形になっています。キワモノ揃いの帝竜の中で正統派な姿は逆に浮いている印象で、氷属性のサガで愛嬌もない気がしますね。(『2020』時は「ゼロ＝ブルー」として登場)(※)

インソムニア・オルタ

Creator's Comment

ムカデをモチーフにデザインしており、模様やクリスタルに体を巻き付けた姿など、呪術的な雰囲気を持ったキャラクターです。ムカデの胴体のような翼がお気に入りのポイントで、ゲーム内でもウネウネと気持ち悪く動いていていい感じでした。苦労した点は配色で、結局、ムカデらしい毒々しい色合いに落ち着きました。元はデッドロードという名前でした。(『2020-Ⅱ』時は「インソムニア」として登場)(※)

左の翼は省略し、緑色で
位置を示しています

ティアマット・オルタ

Creator's Comment

シリーズ恒例の、赤くて強い帝竜です。首が長めで四足歩行に近いスタイルをしています。基本的なデザインは当時もすんなりと決まりましたが、色合いや細部の手直しを重ねたために、苦労した印象です。体の各所にエメラルド色に光る鉱物的な部位を持つのが特徴で、クリスタルのブレスを吐く姿とマッチしてうれしかったです。(『2020-Ⅱ』時は「ティアマット」として登場)(※)

※『セブンスドラゴン2020&2020-Ⅱ VISUAL COLECTION』より再録・一部改訂。

ドラゴン

The Dragon
【ドラゴン】

過去の東京を跋扈した数多くの竜たちは、
人が復興の道を歩むなか、ふたたび世界を襲う。
彼らがもたらす竜災害は、古代文明の地でも
はるか未来の世界においても、猛威を振るう。

キリングドラグ

Creator's Comment

キリンは元来が怪物じみた突飛な姿をしていますので、そうした特徴を活かす方向でデザインしています。形はブラキオサウルスなどの大型草食恐竜に似ていますし、ドラゴンとの親和性は高いなと思いました。

アクアリア

Creator's Comment

クトゥルフ神話に登場するダゴンをモチーフにしています。ドラゴンを宇宙からの襲来者とする『セブンスドラゴン』の世界観はクトゥルフ神話と通底するところがあると思いますので、このアクアリア(開発名ダゴンドラグ)の登場は必然であったと言えましょう。

右腕を省略し、緑色で位置を示しています

エリマキドラグ

Creator's Comment

名前のとおり、エリマキトカゲをモチーフとしたドラゴンです。デザイン段階ではエリを開いた姿のインパクトに重きを置いていましたがゲーム内では逆に、エリを閉じた姿のキョロキョロと不審な動きが印象深かったです。

フライドラゴニカ

リトルドラグ

ドラゴハンマード

アルマノス

スモウドラグ

ワイバーン

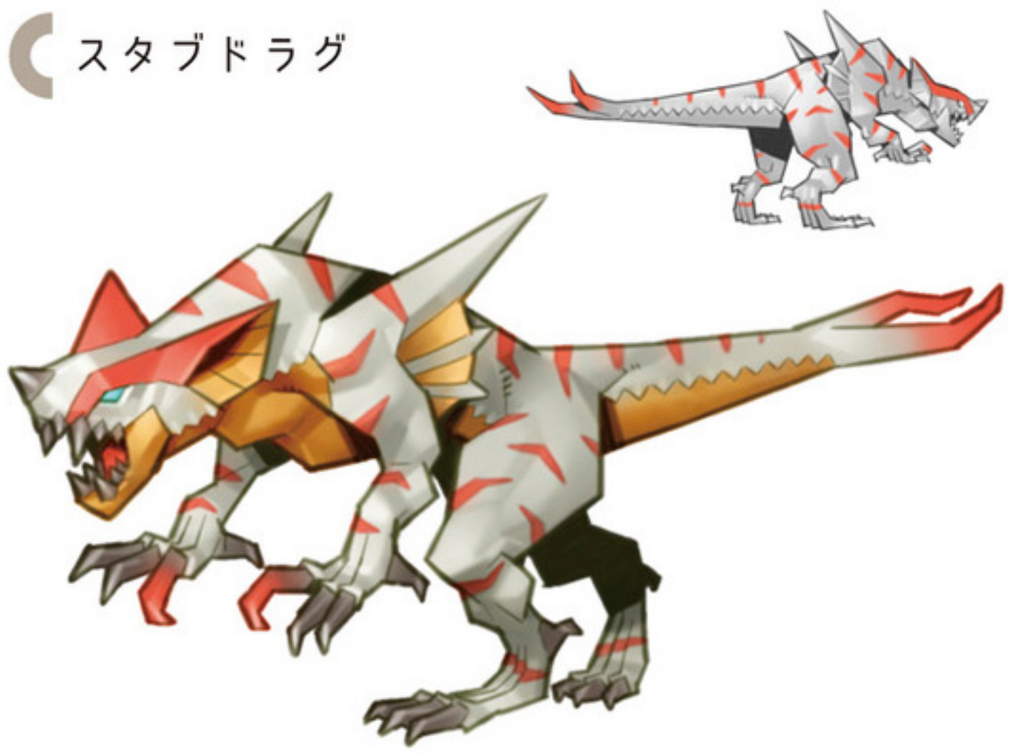
エンシェンタス

デストロイドラグ

タワードラグ

ティラノザウラス

スタブドラグ



モーフドラグ

ドラグメガマウス

ツインホーンドラグ

ドラグサタナー

Creator's Comment

『2020』ならびに『2020-Ⅱ』に登場したドラゴンたちのデザインは、当時、現代東京を舞台にした世界観に合わせて、初代『セブンスドラゴン』におけるドラゴンのデザインから一新しました。生物的な柔らかいラインを排した無機的なイメージ、という方向性で、三輪さんのイラストの雰囲気にマッチするようにデザインしています。(※)

※『セブンスドラゴン2020&2020-Ⅱ VISUAL COLECTION』より再録・一部改訂。

マモノ

Mamono

【マモノ】

秩序が失われた世界で、人を襲うマモノたち。
かつて文明とともにあった生命すら、
今やあからさまな悪意をその身に宿して
竜を狩る者たちに牙を剥く。

宇宙生物ルゼラ

Creator's Comment

初代『セブンスドラゴン』に登場したモンスターで、宇宙を漂うクラゲをイメージしています。ファンタジックな初代の世界観では浮いた存在でしたが、SF色の強い今作にはマッチしているのではないでしょうか。

● 宇宙生物ルゼロ

● 未使用カラー

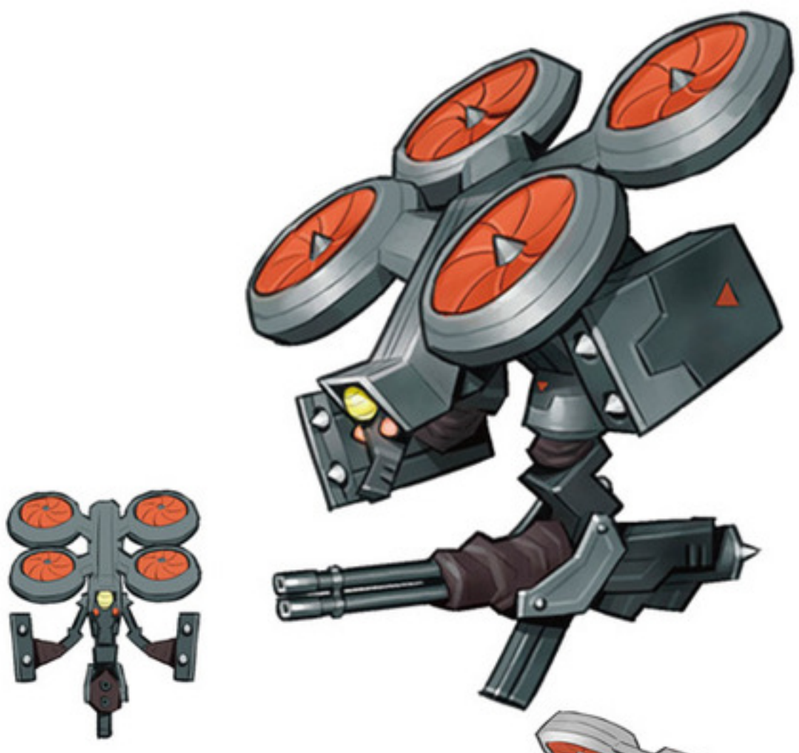
デスワーム

Creator's Comment

発注の段階では火星に登場する予定だったモンスターです。尾のドリルで地面を掘り進む大ミミズのイメージで、体に走る蛍光色のラインに地球外生命体としての名残が見られます。

● ヴァイパーアーム

● 未使用カラー



スカウトポッド

Creator's Comment

昨今話題のドローンをモチーフに、4つの回転翼を備えた索敵ロボットです。索敵という割に重装備ですが、これは果たして飛べるのでしょうか。

● ラフスケッチ

● クアトロアタッカー

● 未使用カラー

ヘルクラウド

Creator's Comment

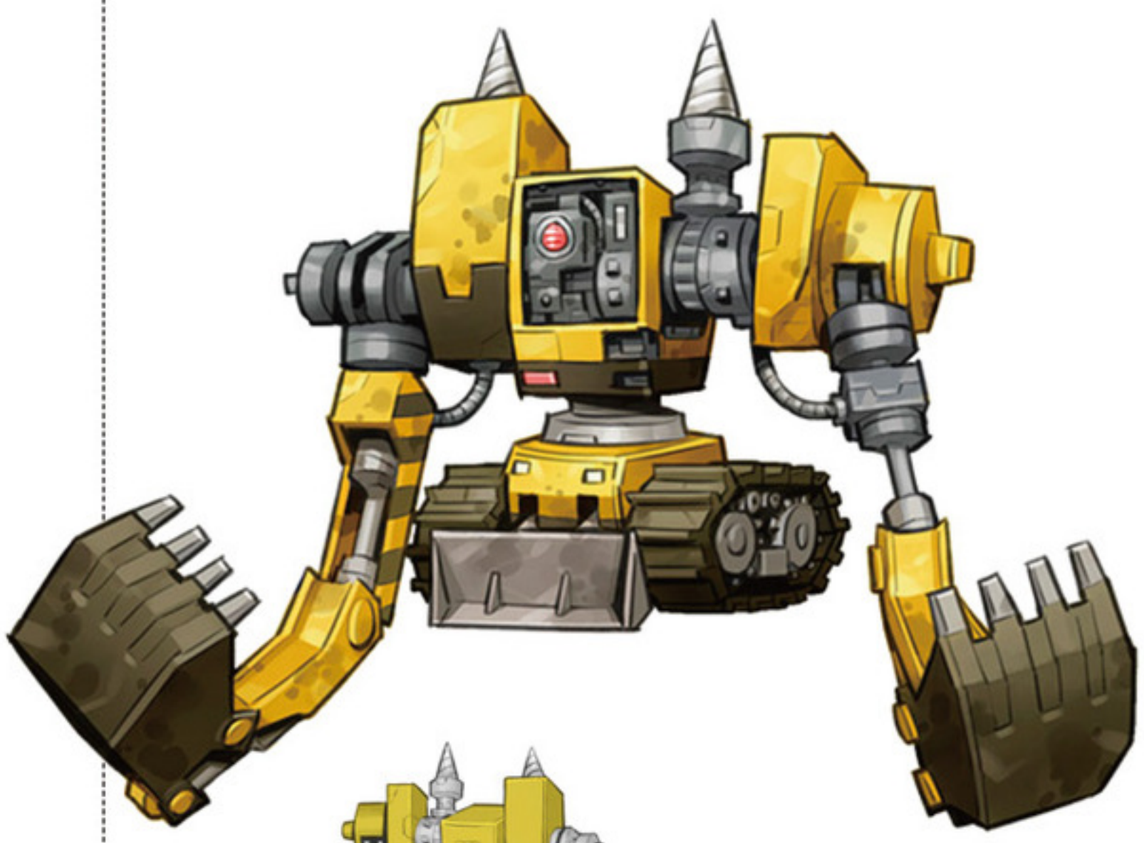
東京に出現するガス状モンスターということで、煙霧が集まって形を成しているイメージです。目や口は恐ろしげですが、シルエットがおたふく顔のせいか、なかなか愛嬌があります。

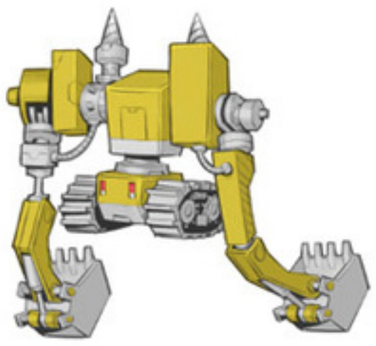
● ラフスケッチ

● ブラインドミスト

● イビルストーム

MAT－MAN





● ラフスケッチ

Creator's Comment

打ち捨てられた未来の自律型重機ロボットというイメージです。重機であることがひと目でわかるように、シャベルやブルドーザー、ドリルといった見慣れたパーツを組み合わせ、定番の重機カラーで配色しています。

● MAT-PZ

● 未使用カラー

ヘルムキャンサー

● エンペラーキャンサー

● 未使用カラー

● カブトガニモチーフ

Creator's Comment

カブトガニをモチーフとしたモンスターです。アトランティスに出現するモンスターたちは東京やエデンの舞台との差異を出すために、ゴシック的な装飾に比重を置いたデザインを目指しました。

● ラフスケッチ

スパイラルキャノン

● ラフスケッチ

Creator's Comment

大砲になった殻を背負った巻き貝で、足部分は硬い鱗で覆われています。愛着が持てるようにとかわいい目を生やしましたが、コミカルすぎたかもしれません。

● スケイリーキャノン

● 未使用カラー

フライトラッパー

● ラフスケッチ

● 未使用カラー

Creator's Comment

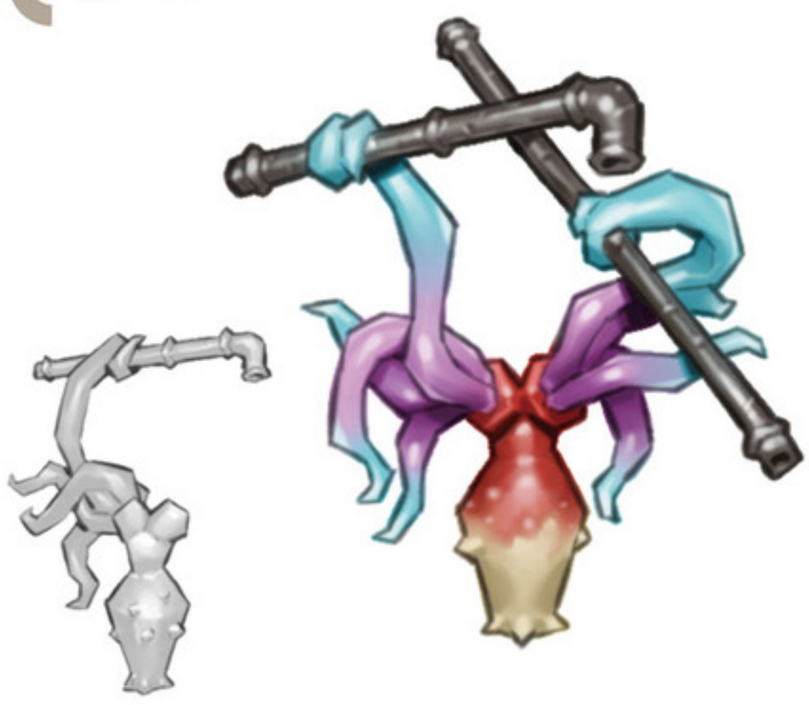
ハエトリソウをモチーフとした、自走する植物のモンスターです。尖った葉先でちょこちょこと歩く姿は、なかなかかわいいのではないかと思います。

● ハニートラッパー

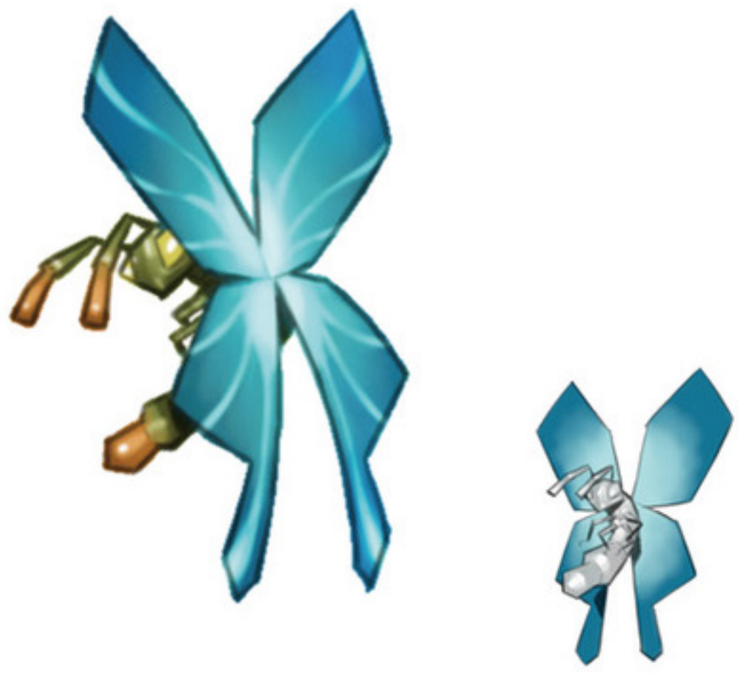
ラビ

ドクガエル

ローパー



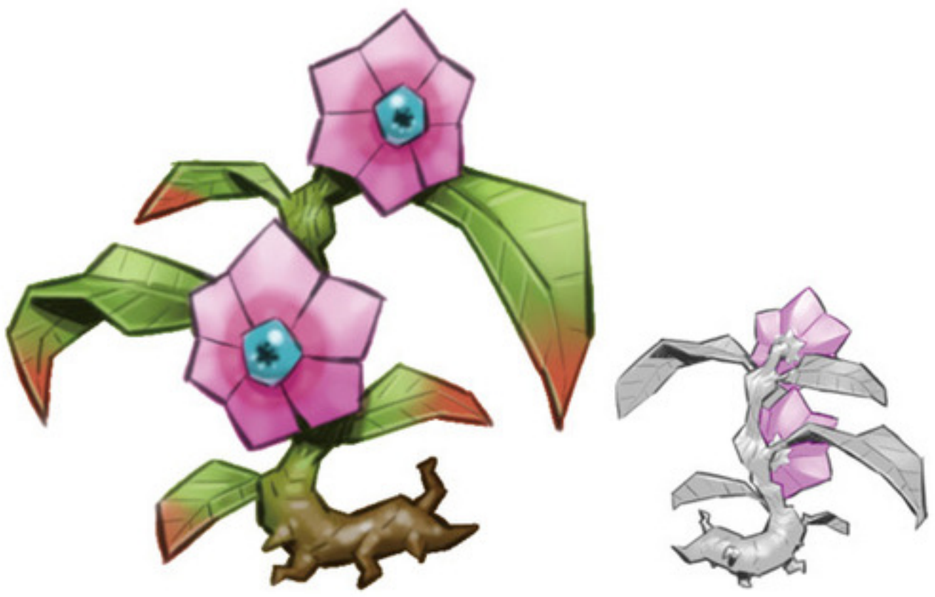
ブルーグラス



オオツノシカ

ギガントシザー

ブロッサム



マーダーベアー

ナイトホーク

ミドリガメ

デクダスタン

フライングシャーク

フロワロシード

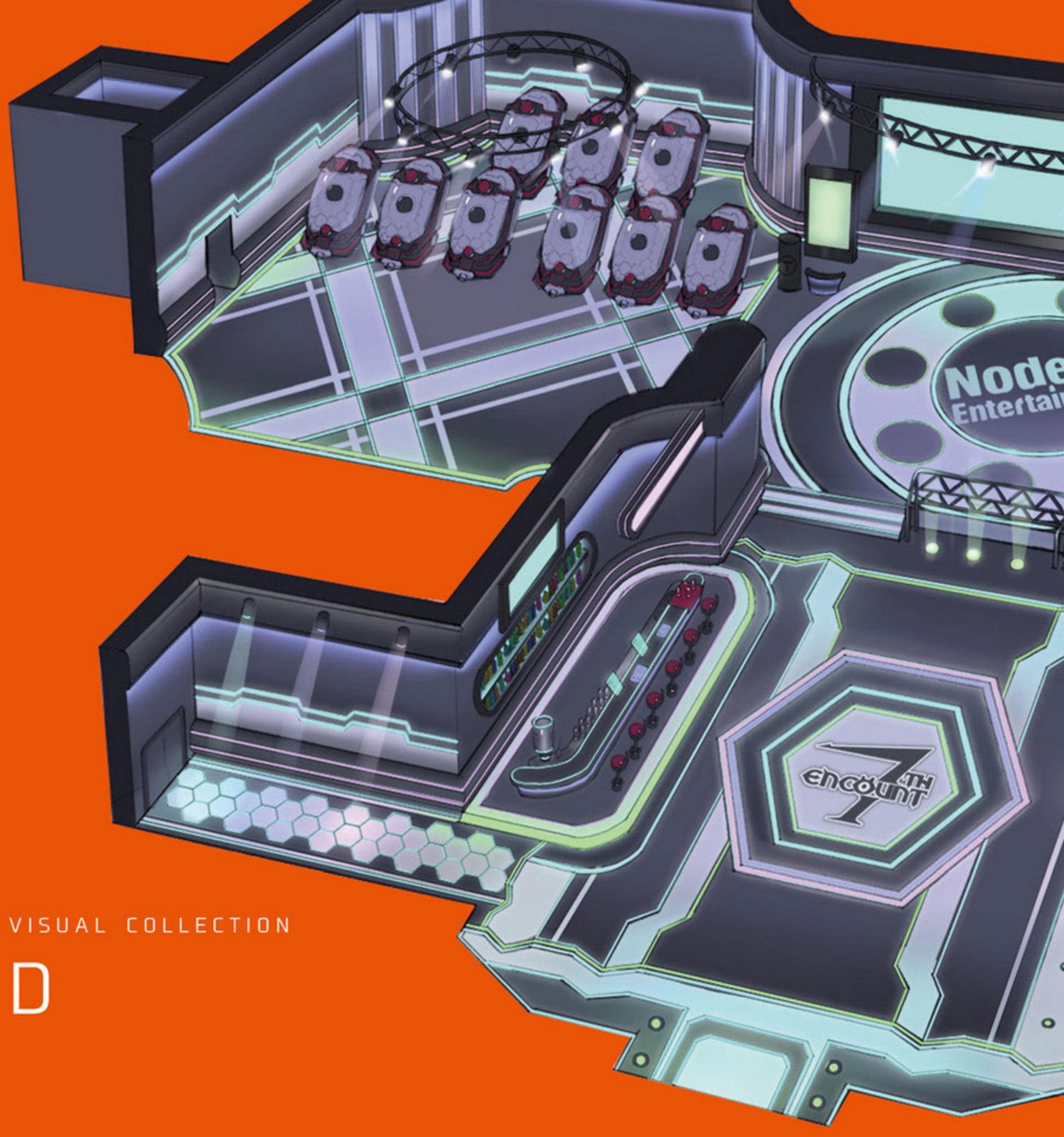
リクアンコウ

サイヤード

Creator's Comment

本作で再登場となるマモノたちは、いずれも私たちの現実世界でなじみ深い動物をモチーフにしたものが多く、デザインは進めやすかったです。動物園やペットショップを加味すれば、東京にいない動物を探すほうが難しいかもしれませんね。カラーバリエーションについては、『2020』ならびに『2020-Ⅱ』制作当時、その多くを開発側でデザインしてもらったので、私自身も初めて見たのは実際にプレイしたときで、大いに楽しんだ、という思い出があります。(※)

※『セブンスドラゴン2020&2020-Ⅱ VISUAL COLECTION』より再録・一部改訂。



7th DRAGON III code:VFD VISUAL COLLECTION

>>WORLD

田代 ほけきょ

柔らかな筆致と郷愁を誘う色遣いに多くのファンを持つイラストレーターで、版画による鮮烈な表現も得意とする。前作に引き続き美術設定に携わり、ノーデンスのデザイン、千鳥ヶ淵水上公園のイメージボードを担当。光と薫香による独特の色彩感覚を披露する。
web：http://ammonian.com/

YUU 菊池

多くのゲーム作品に活躍の場を広げるアートディレクターにして、コンセプトアーティスト。本作ではカザン共和国と古代遺跡レイデンのイメージボードを手掛ける。静謐な世界観の中に人の息遣いを潜ませた幻想的な表現は、数多のファンを惹きつけてやまない。
web：http://kikuchimissile.com

Yocky

アトランティス海洋王国を中心に、本作のさまざまなシーンで世界観表現に携わるイラストレーター。透明感あるクリアな画風からリアリティを追求した重厚感ある描画まで、多彩な絵柄で見る者の目を奪う。セガ・インタラクティブのアーケードゲーム『三国志大戦』や『戦国大戦』などのキャラクターデザインでも活躍。
web：http://www.yocky.biz/

The World

【世界設定】

世界

現代、過去、そして未来。
13班と仲間たちが赴く3つの時代は
綿密に練り込まれた設定と、それを支える才器によって
儚くも鮮やかに描き出される。

東京

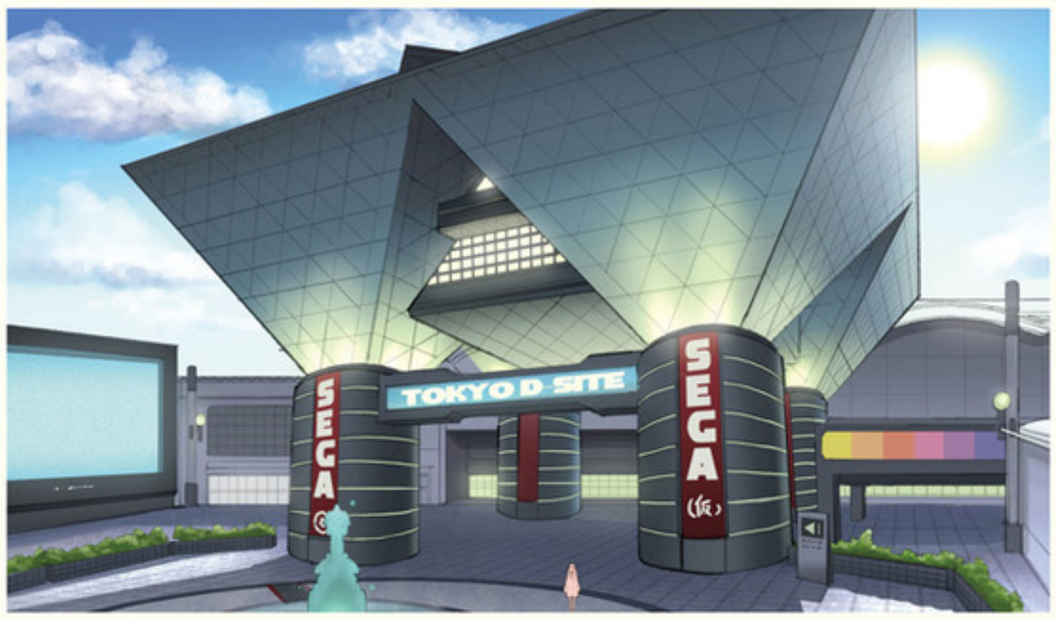
Tokyo

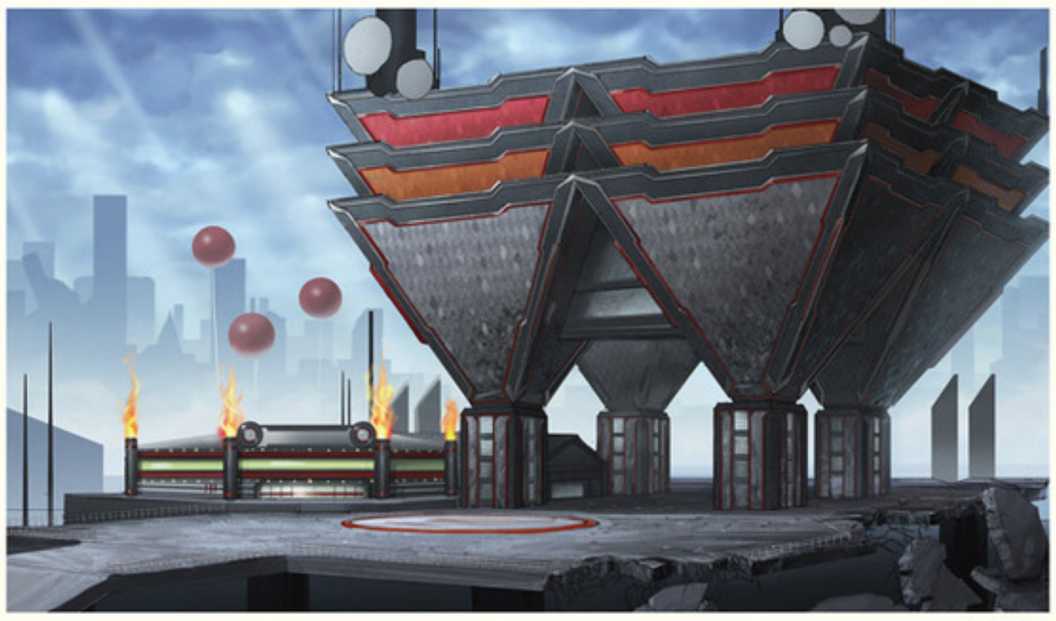
二度にわたって真竜の襲撃を退け、復興の途上にある現代の世界。西暦2100年に相当するが、新たな元号ではU.E.77と記される。国際自衛軍ISDFの統治下で、巨大エンターテインメント企業ノーデンス・エンタープライゼスの躍進が目立つ。

ノーデンス・エンタープライゼス

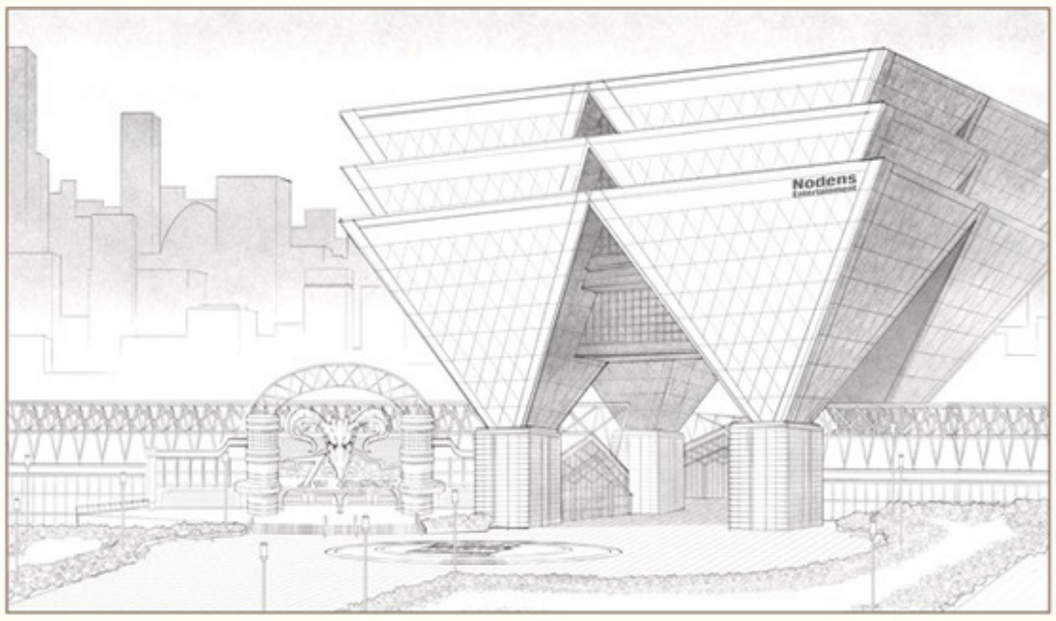
■ 外観

■ 初期稿





■ 外観

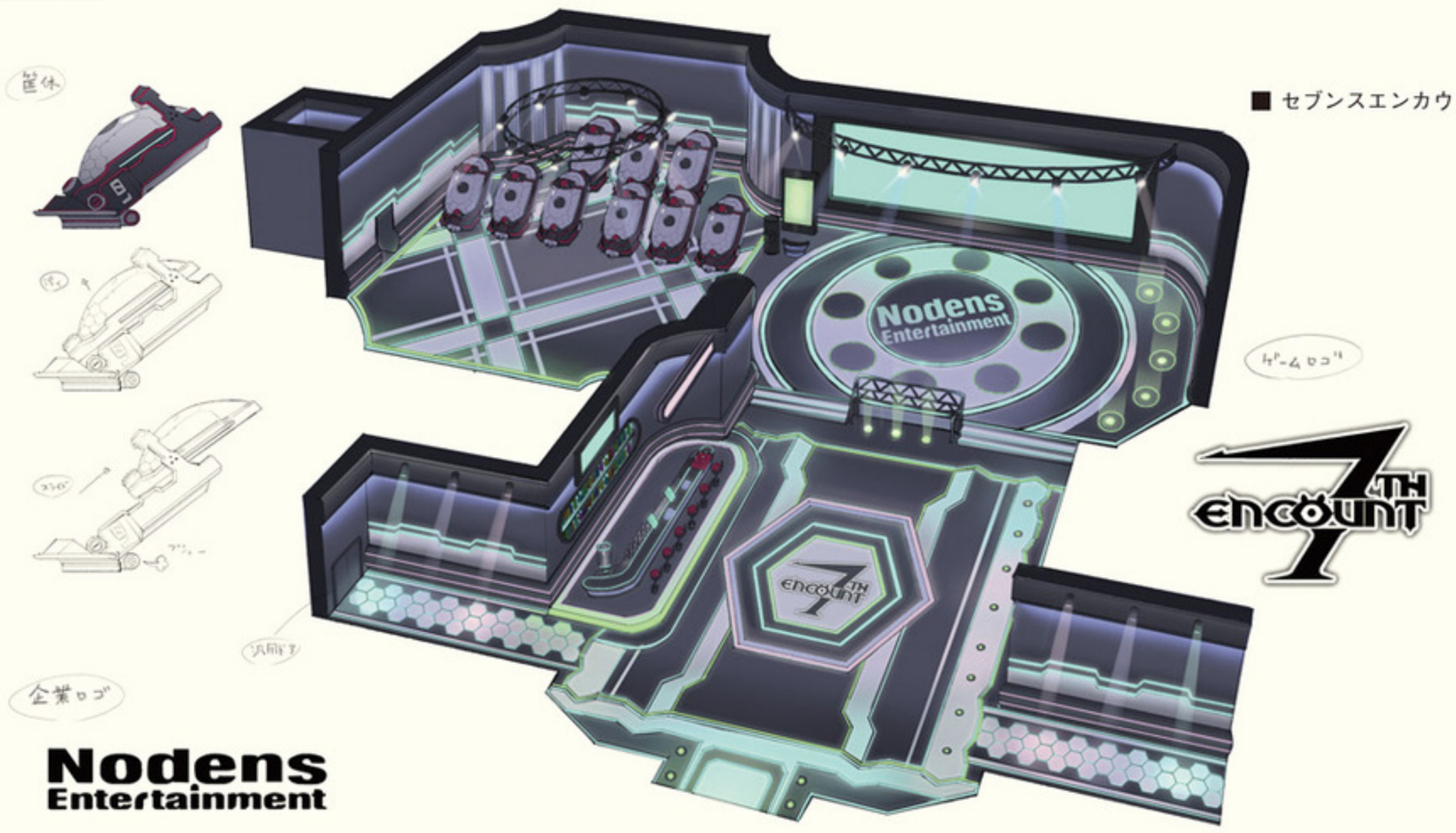


■ 初期稿・線画

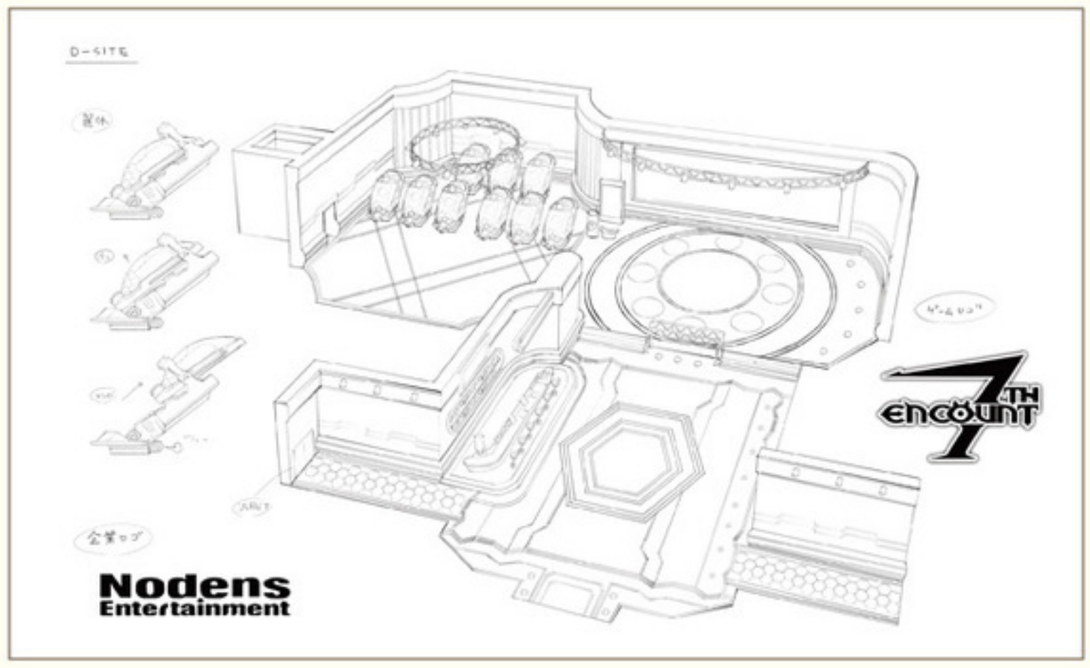
Creator's Comment

ゲーム中で拠点となる場所で、有明のランドマークをベースに、特徴的な逆三角形のシルエットを残しつつ、改造・増築をしたイメージです。外壁は傷ついてはいるものの、曇天から漏れる光の反射の強弱を出すなど、SF感を保持しつつデザインしました。イメージカラーはグレーと赤。近景の花木と遠景の廃墟群の対比も、物語性を補強していると思います。（田代ほけきょ）

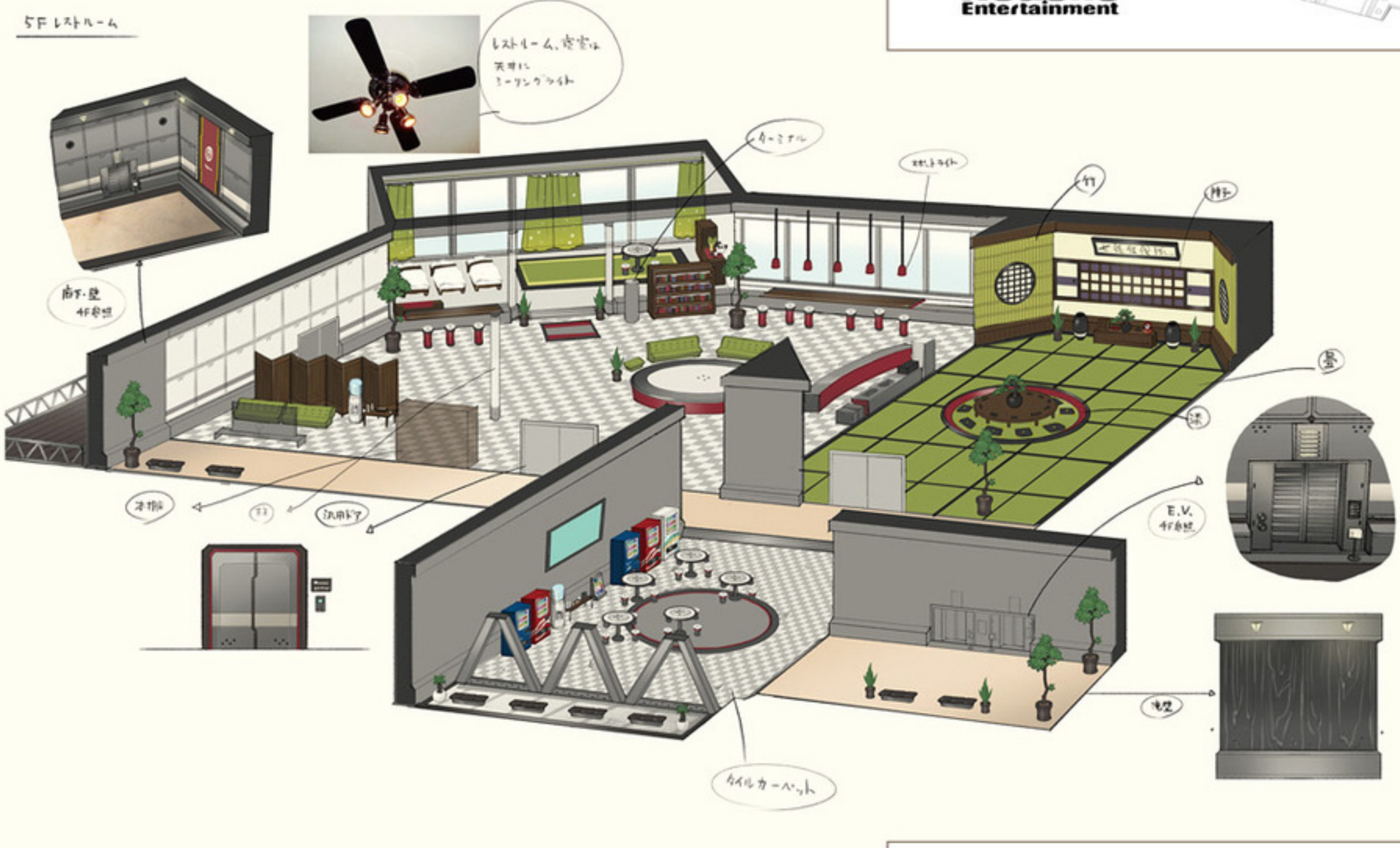
■ セブンスエンカウント



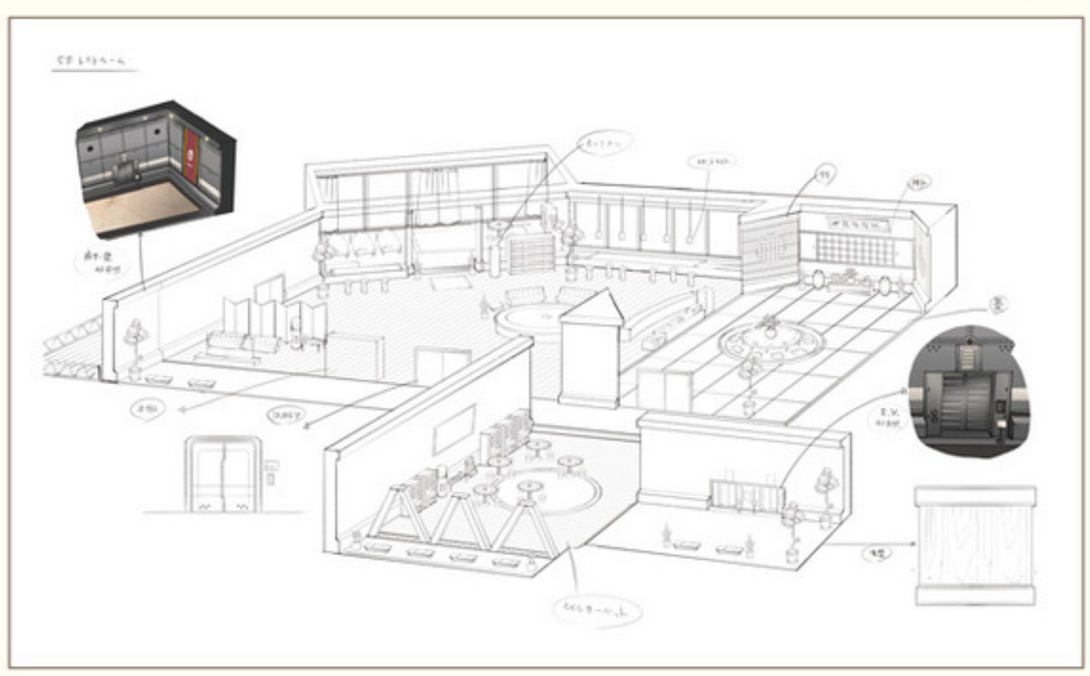
■ セブンスエンカウント・線画



■ レストルーム

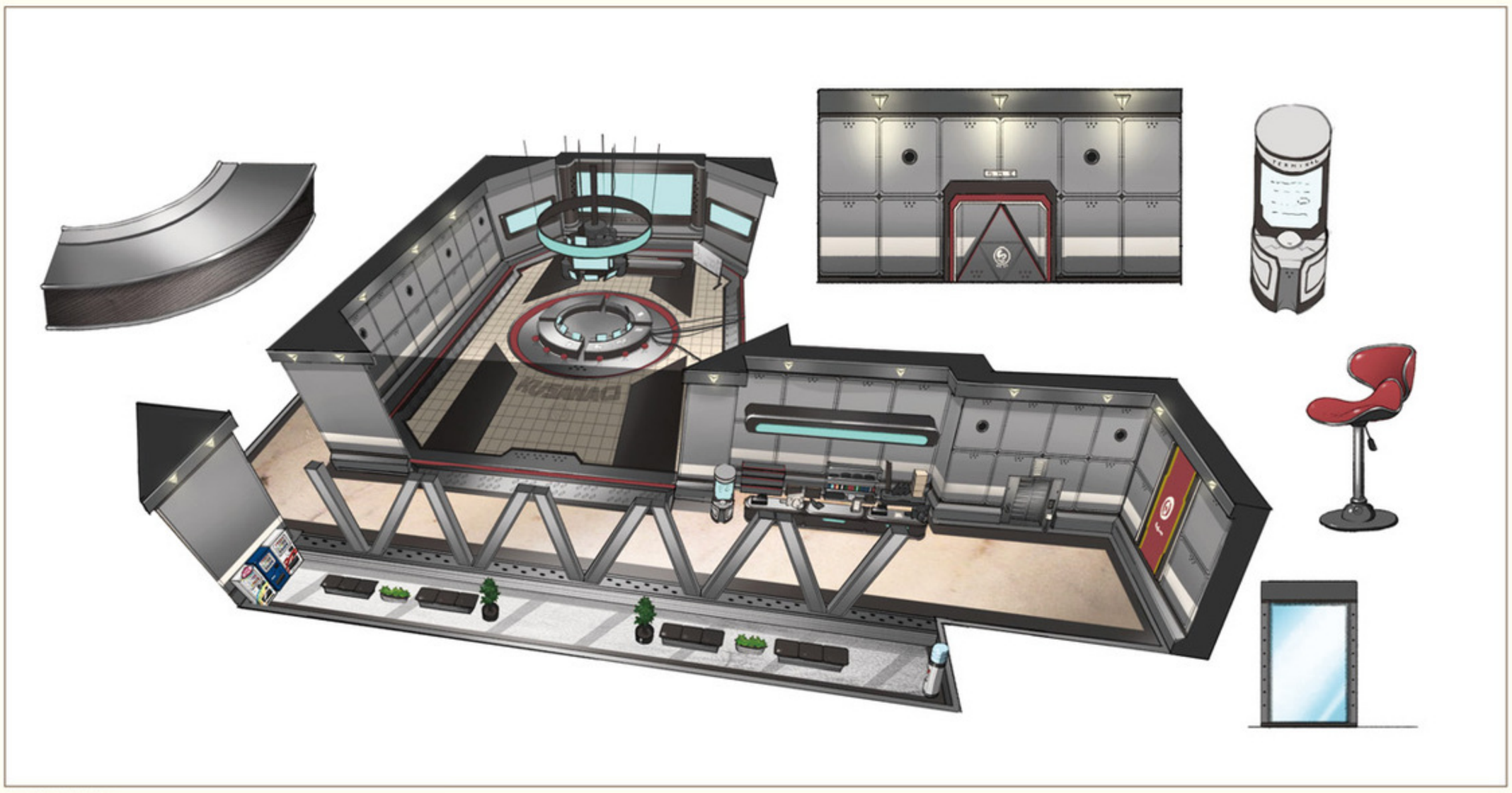


■ レストルーム・線画



Creator's Comment

セブンスエンカウントはゲームセンター施設を参考に、内装は宇宙船の内部を思わせる異質な雰囲気で、ブラックライトに反応する床面など、不思議な空間を意識してます。筐体は冷凍睡眠のポッドをイメージ。巨大スクリーンと舞台があり、イベントを開けるようにしています。レストルームはノーデンスのイメージカラーを使いつつ緑をプラスし、明るい雰囲気のフロアを意識。水が流れる壁や、竹・漆を使った調度品など、癒しの空間としてデザインしています。（田代ほけきょ）

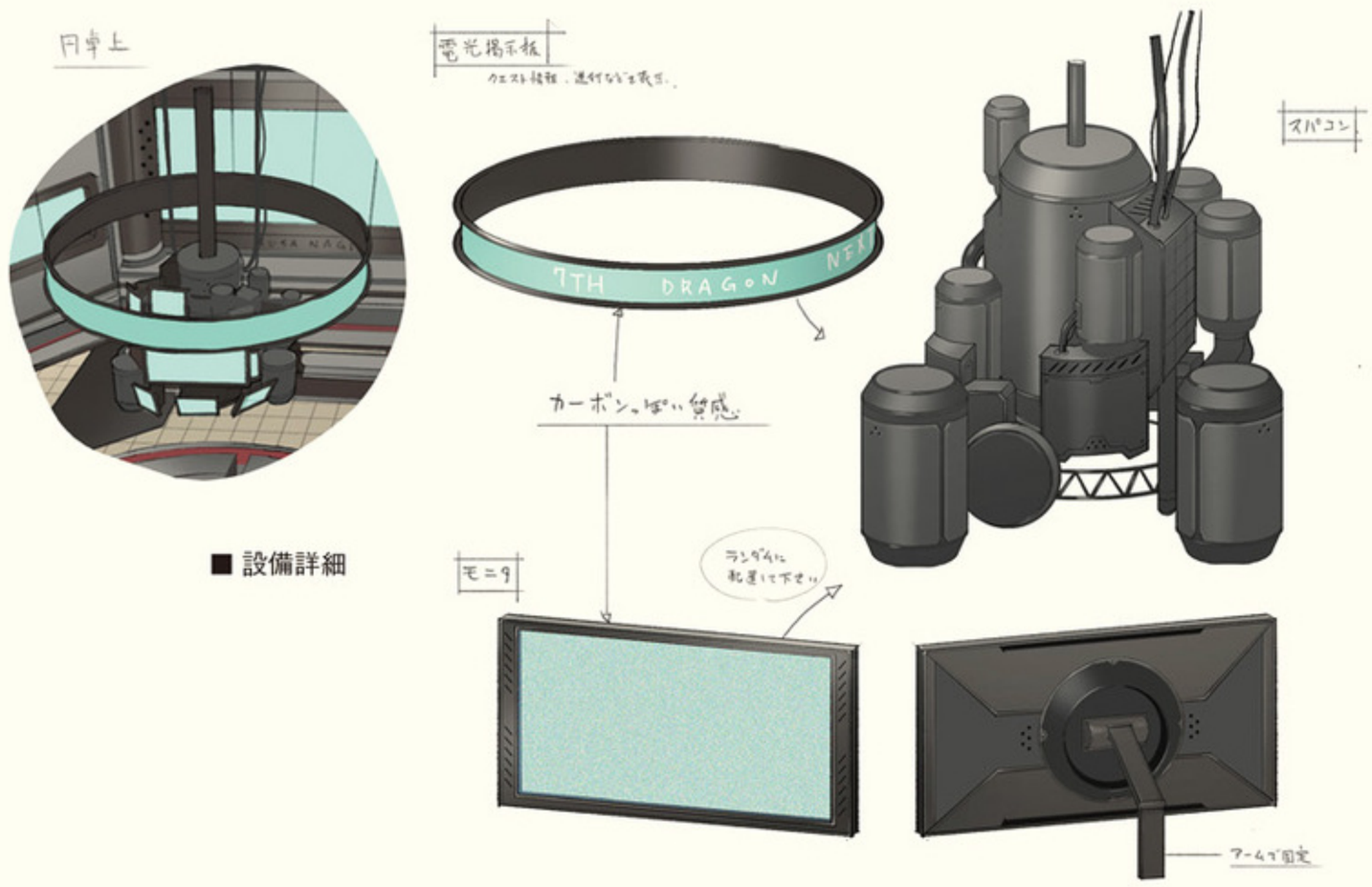


■ 作戦会議室

Creator's Comment

作戦会議室は堅苦しく威圧感のあるフロアです。モニターや電光掲示板が上部に点在し、PCが並びケーブルが床をはっていて、情報が集まる場所であることを端的に表すデザインをしています。ノーデンスの大きな垂れ幕も、軍事施設としてのイメージです。

千鳥ヶ淵は、巨木と花が埋め尽くしているイメージですね。夕日の逆光にしたのは、エモーショナルなドラマ性とこの地における支配関係を意識しており、ファンタジーっぽくて気に入っています。（田代ほけきょ）

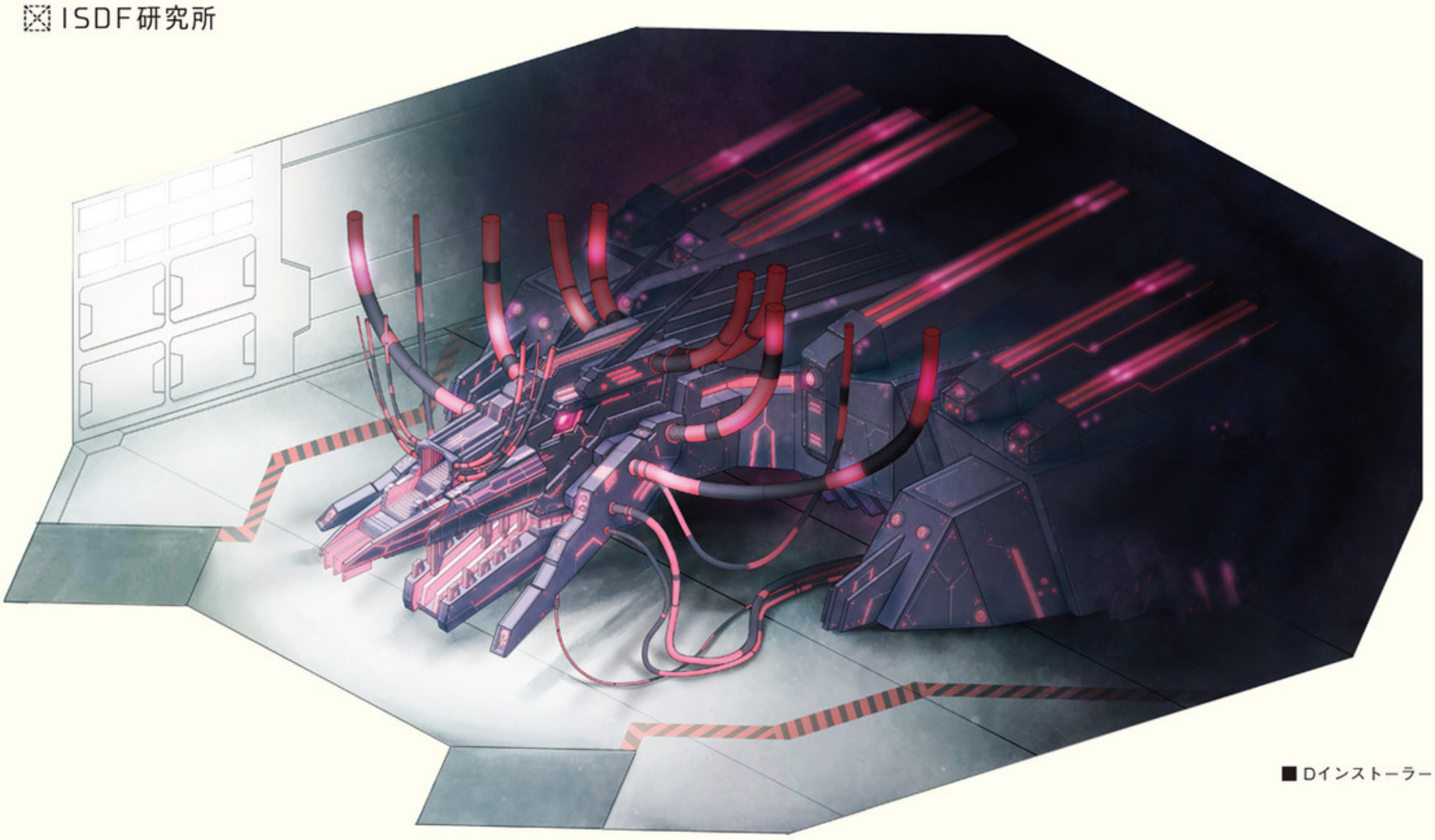


■ 設備詳細

☒千鳥ヶ淵 海上公園

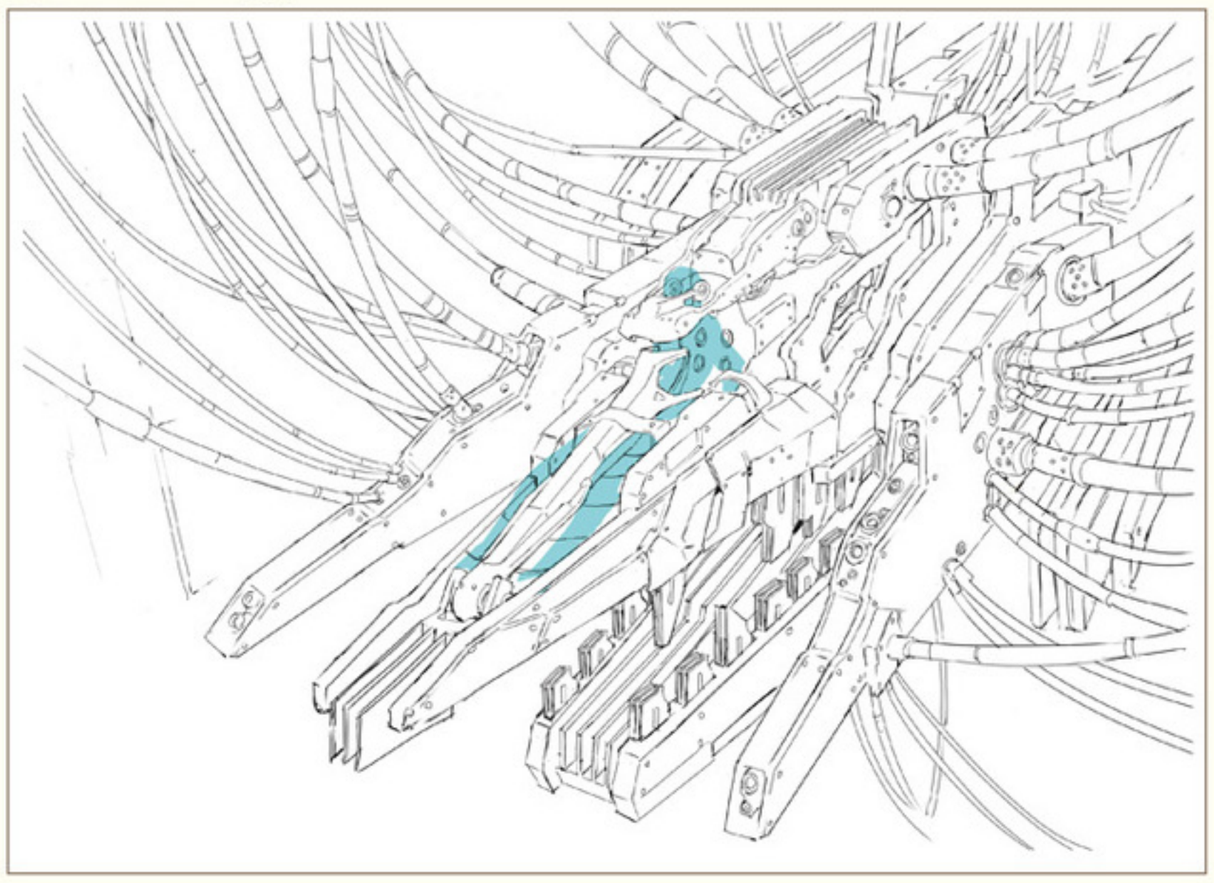
■ 公園全景

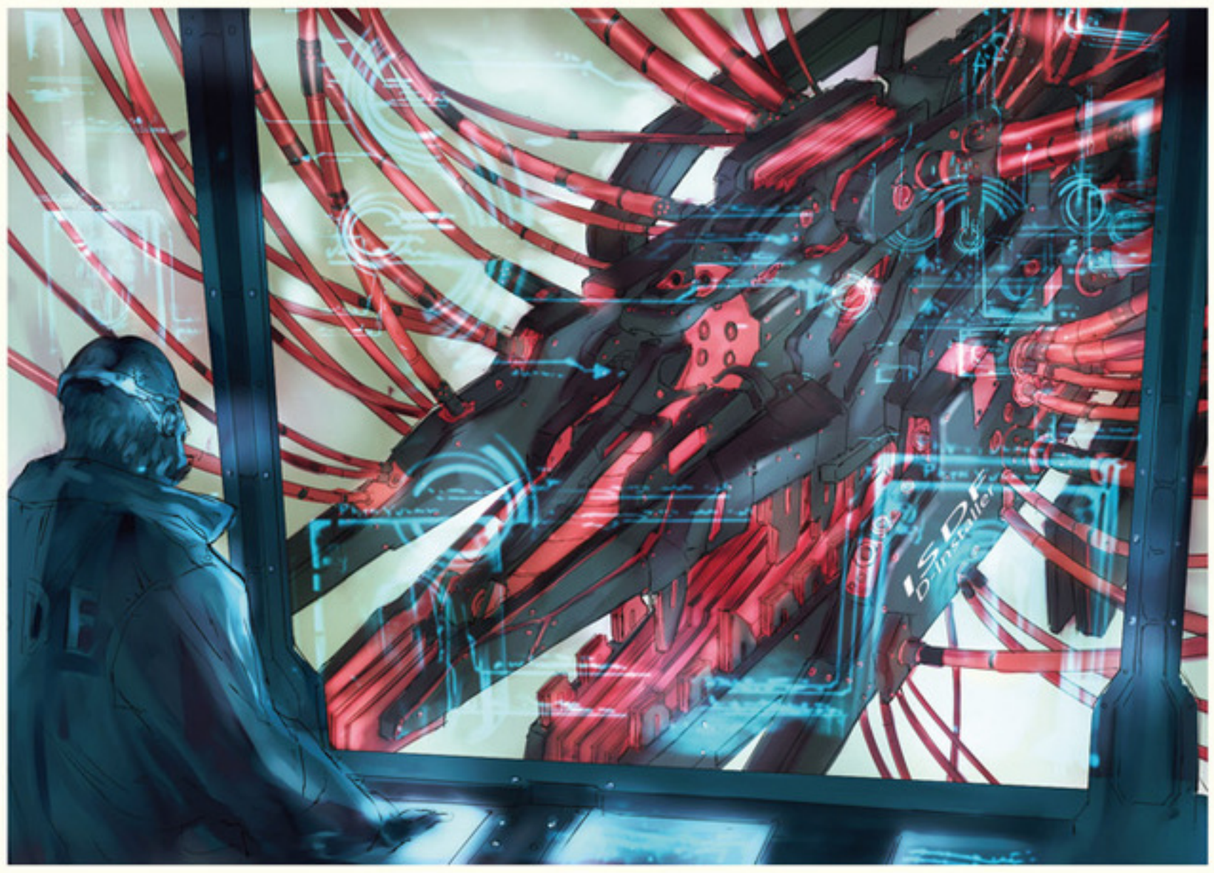
ISDF研究所



■ Dインストーラー

■ Dインストーラー・線画

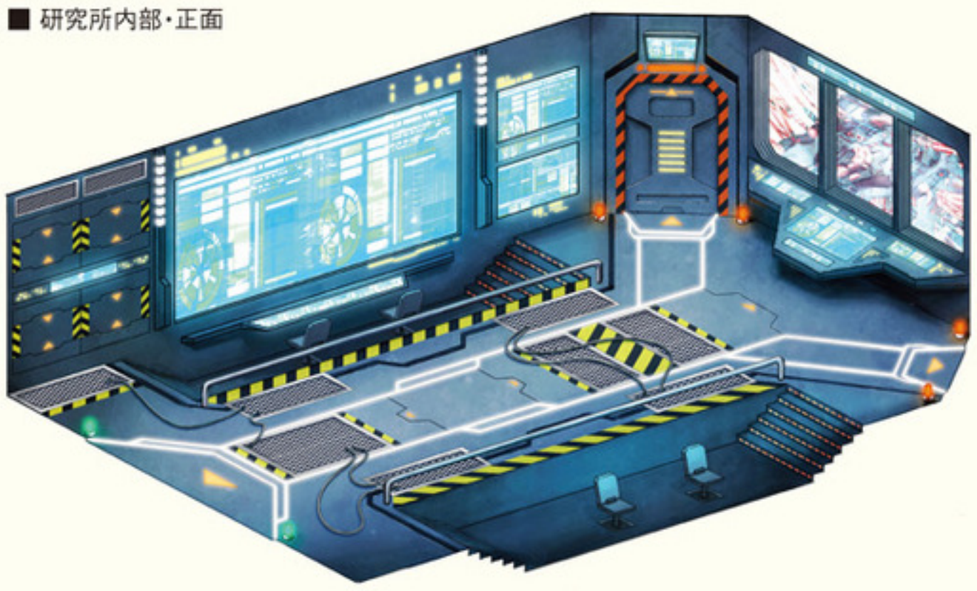




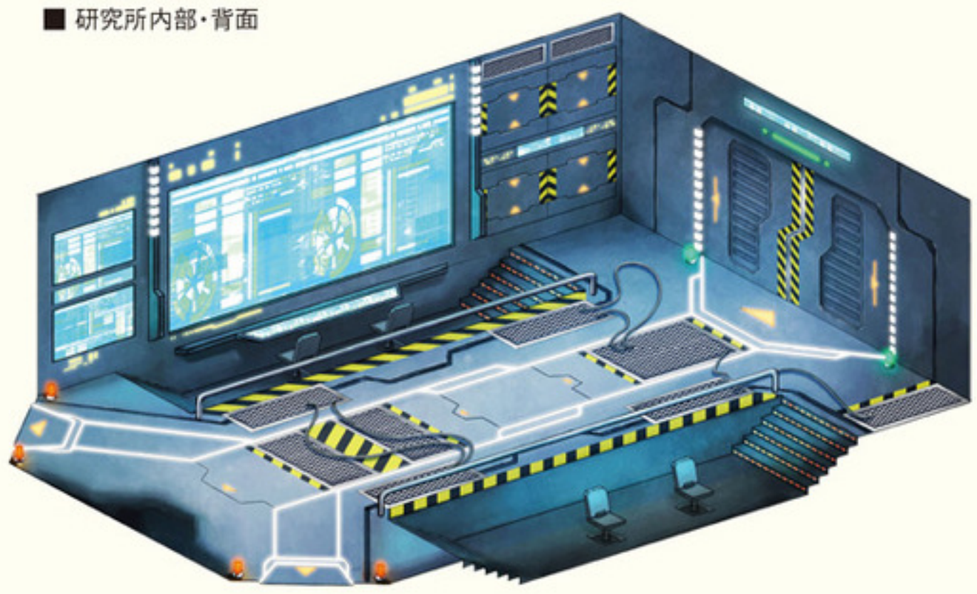
Creator's Comment

ユウマにドラゴンのデータを取り込むための設備なので、普通の機械とは違う、特殊なデザインにしなければならないと思い、いろいろと考えた末、ドラゴンの頭部をモチーフにしました。ドラゴンのデータを取り込むというコンセプトに合致しますし、見た目の特殊感も出ます。ドラゴンの頭部をそのままメカにすると兵器のように見えてしまうので、口や牙に見立てたヒートシンク(放熱器)を配置したり、ドラゴンの眼を思わせる部分はチューブの接続口にしたりしています。ドラゴンは暗喩で、あくまでDインストーラーという装置だという捉え方でデザインしています。(Yocky)

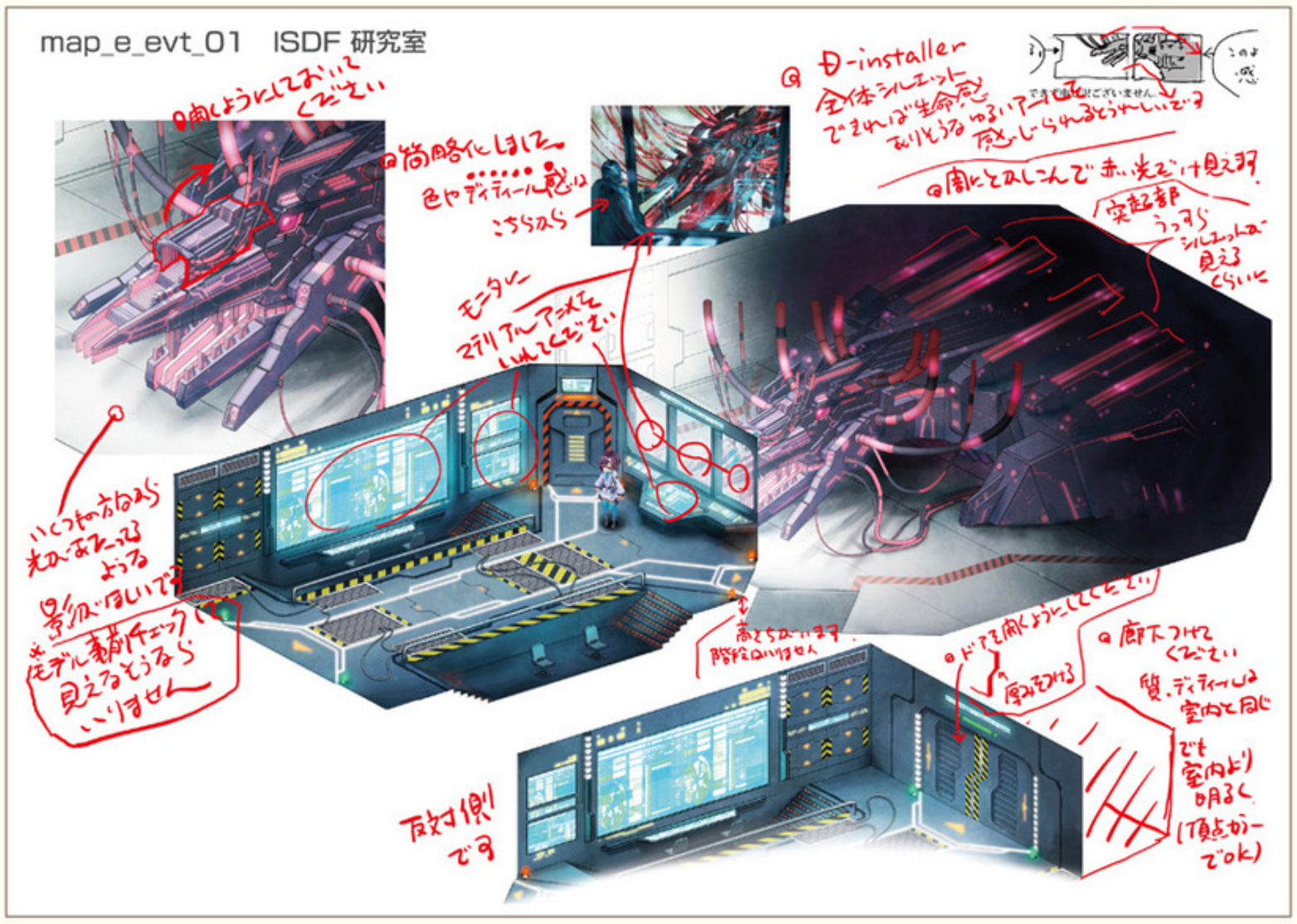
■ 研究所内部・正面



■ 研究所内部・背面



map_e_evt_01　ISDF 研究室



NPC設定画

男性　カジュアル

男性　スーツ

ISDF隊員

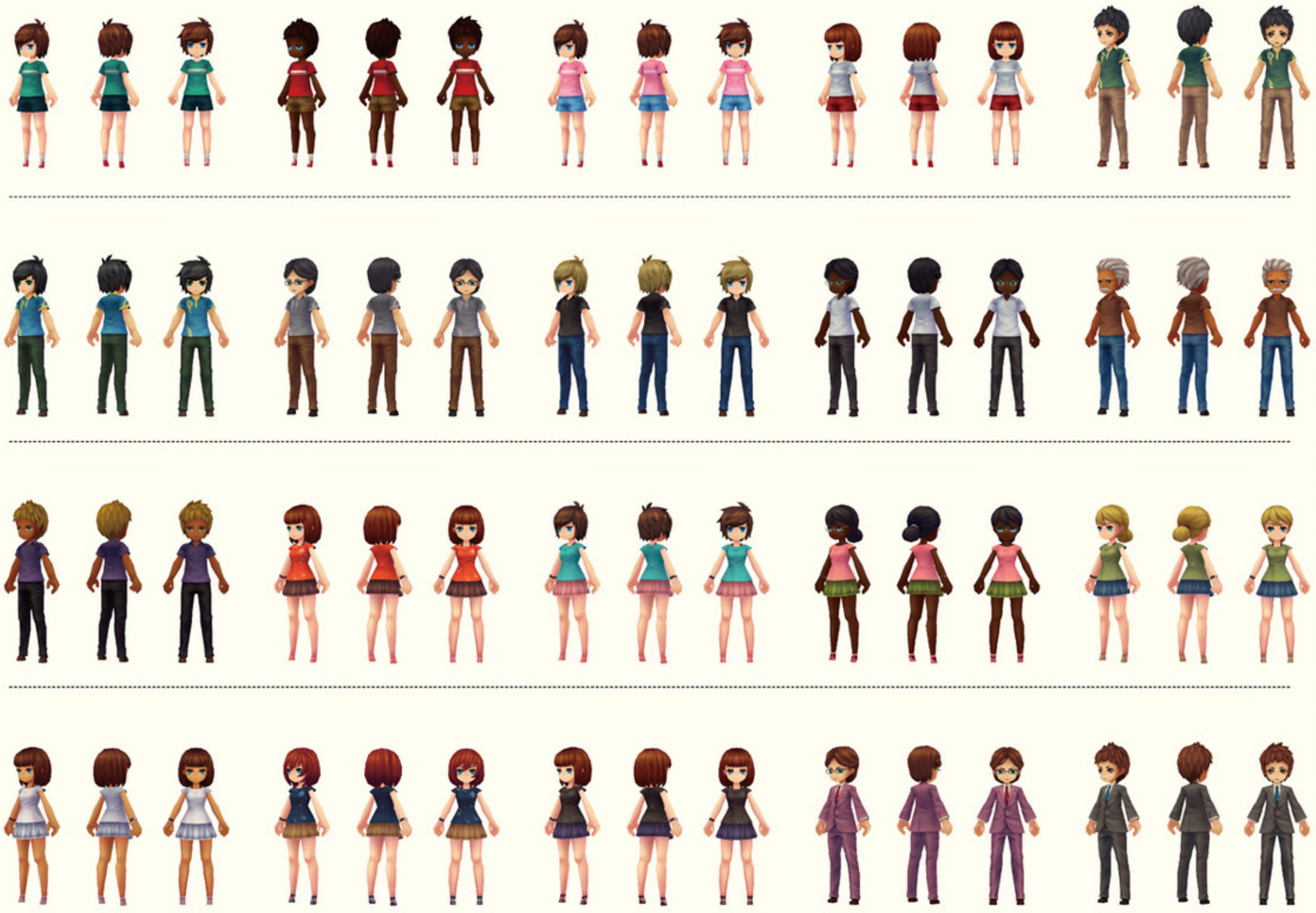
女性　カジュアル

女性　研究員

Creator's Comment

同じくデザインを担当したアトランティスのNPC(→P136)が想像以上にキャラが立ってしまったこともあってか、「とにかく地味に」というオファーをいただきました。ですから、とにかく地味ですね。イラストの段階で首と身体のパーツを分けて描き、あらかじめいろいろなバリエーションを試せるようにしています。(Yocky)

NPCグラフィック ① 東京

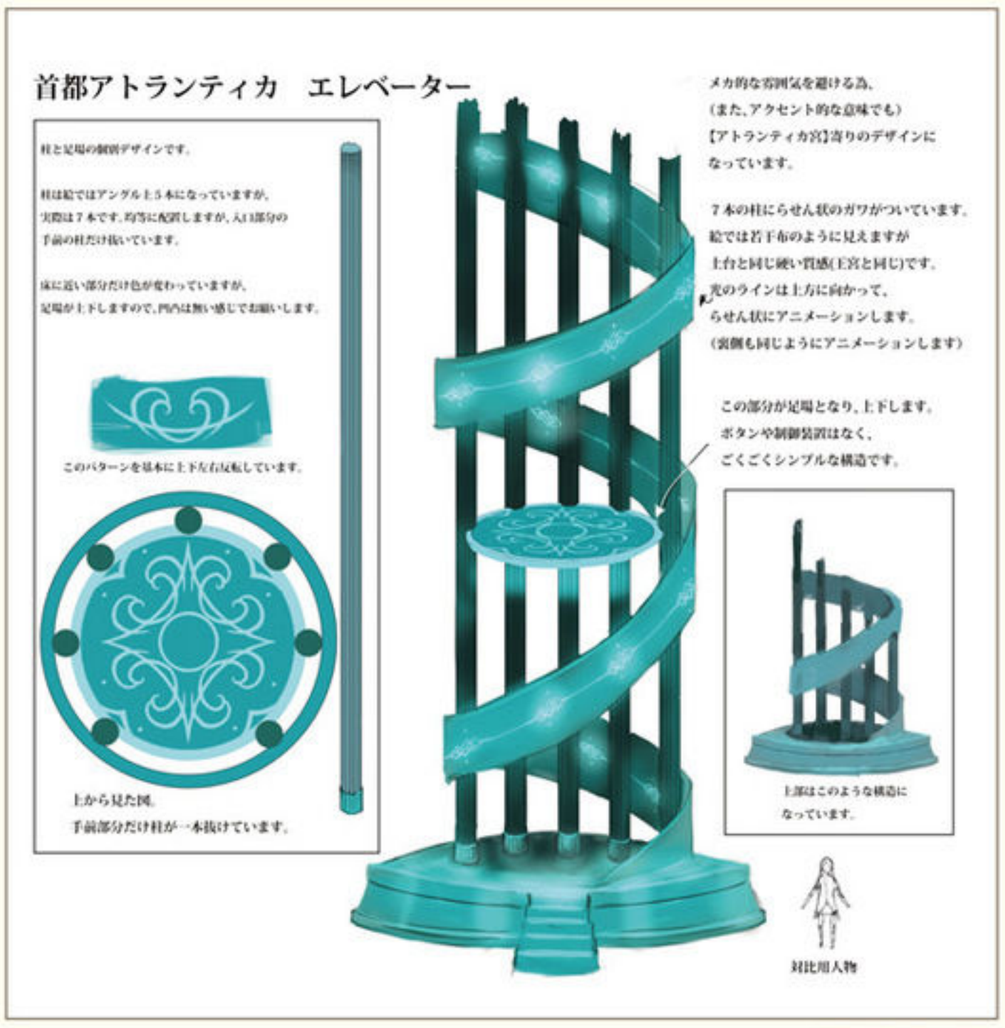


アトランティス海洋王国

Atlantis

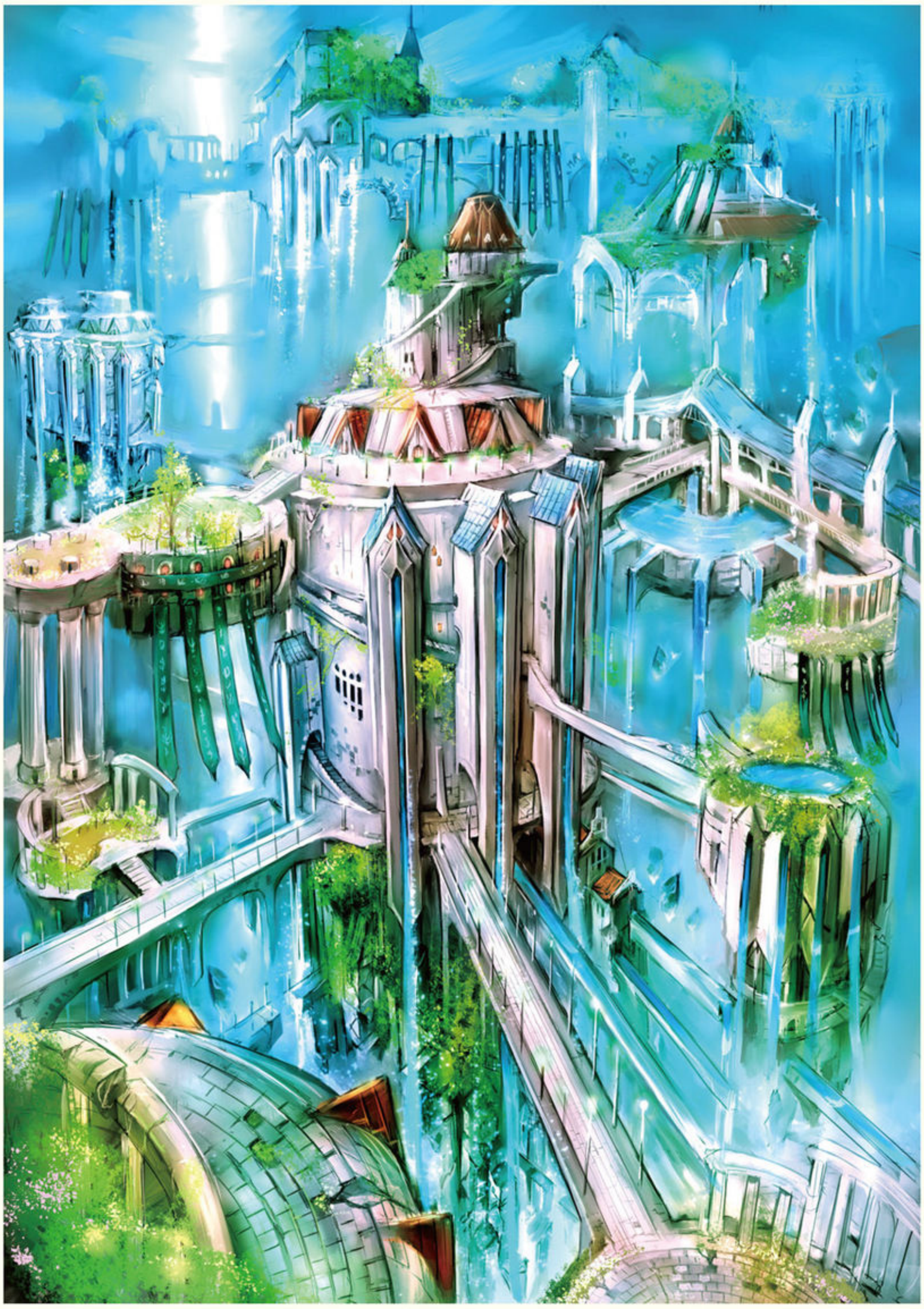
1万2千年前に栄えた、ルシェ族による一大海洋王国。第3真竜ニアラの飛来で滅んだという史実どおり、滅亡の瀬戸際にある。その儚い美しさは、光が交錯する城下と、最下層部に広がる鉱山街という、人々の貴賤を表したような対比に一層際立つ。

首都アトランティカ



■ エレベーター

■ 全景



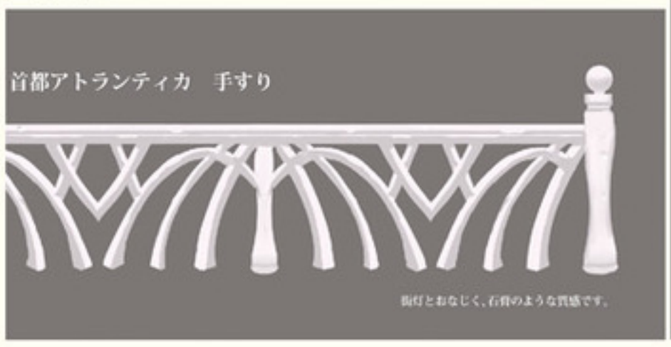
Creator's Comment

アトランティスの世界観については、デザインに入る前に、世界の設定、国全体の構造、建築様式、文字や模様に至るまで、いろいろと考える必要がありました。大変ではありましたが、僕の場合は設定も含めてゼロから考えるのが好きなので、やりがいがあり、楽しい作業でした。かなり特殊な形状も取り入れていて、たとえば、水壁のバリアが重力に逆らって上に向かって流れているような場所があります。そうした部分は絵では伝わりにくいので、文書による補足も行いました。（Yocky）

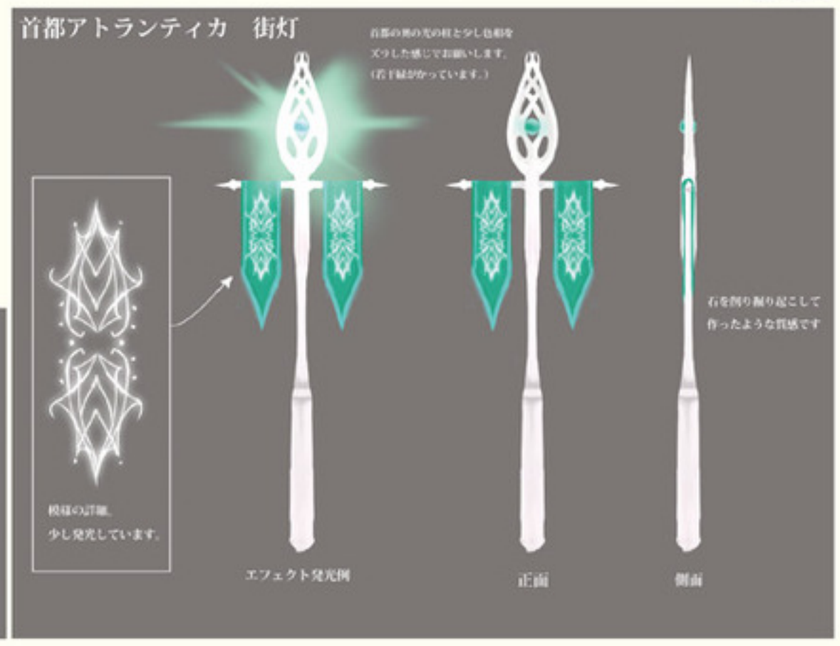
■ 首都入口

■ 室内

■ 手すり

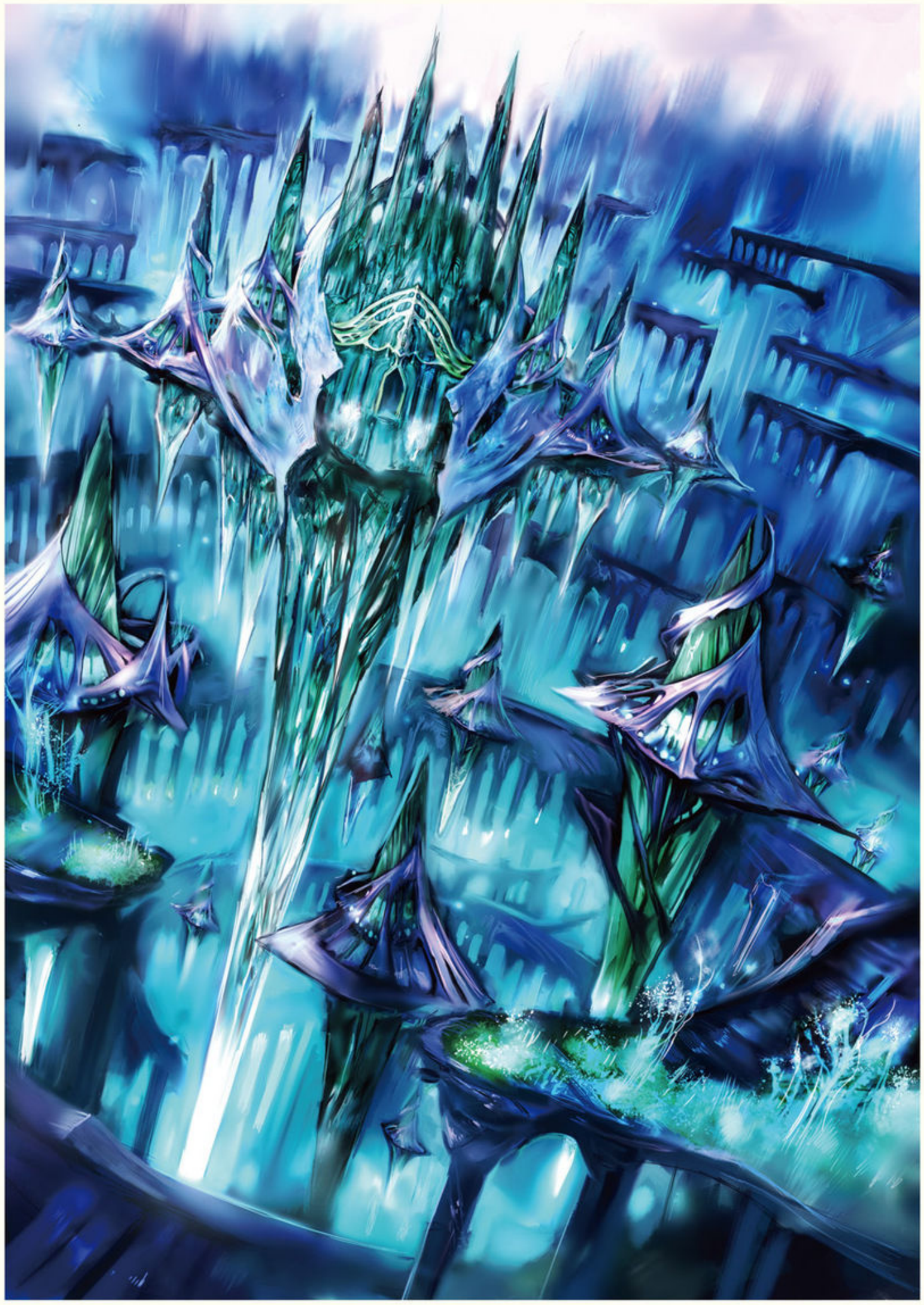


■ 街灯



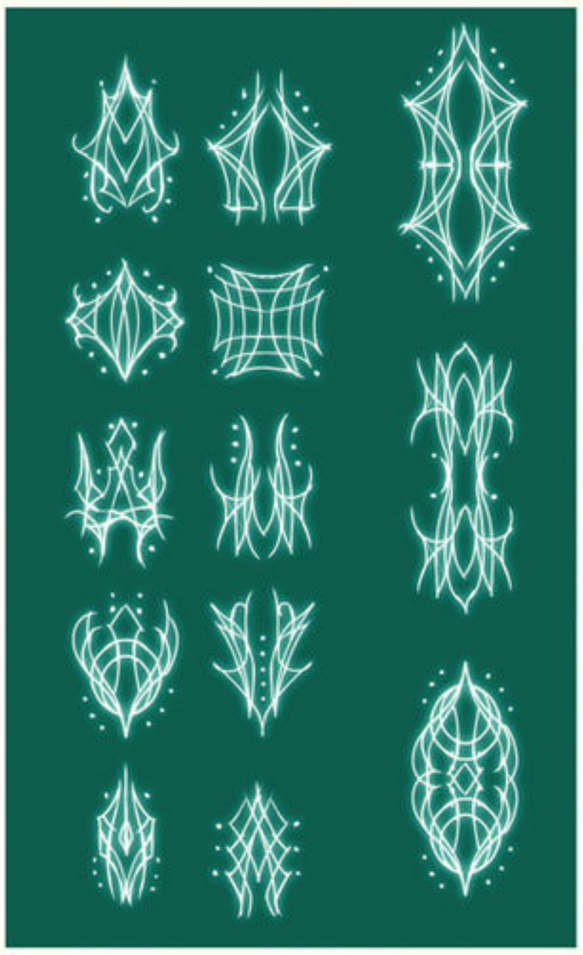
ベルク海洋宮殿

■ 全景

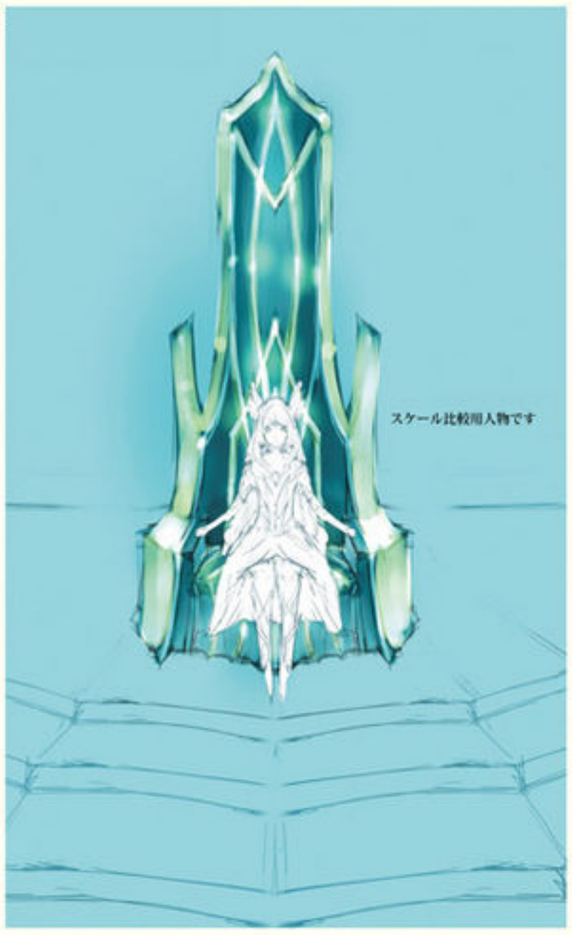


■ 扉

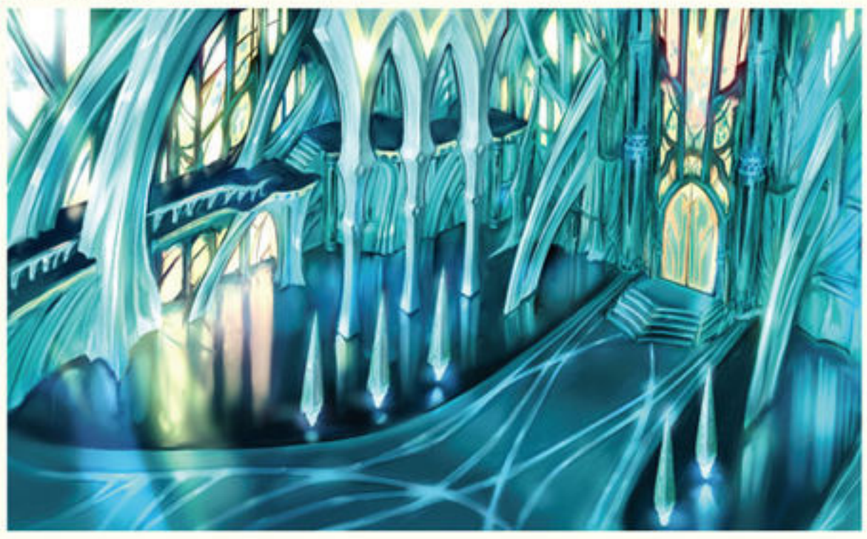
■ 文字＆模様



■ 玉座

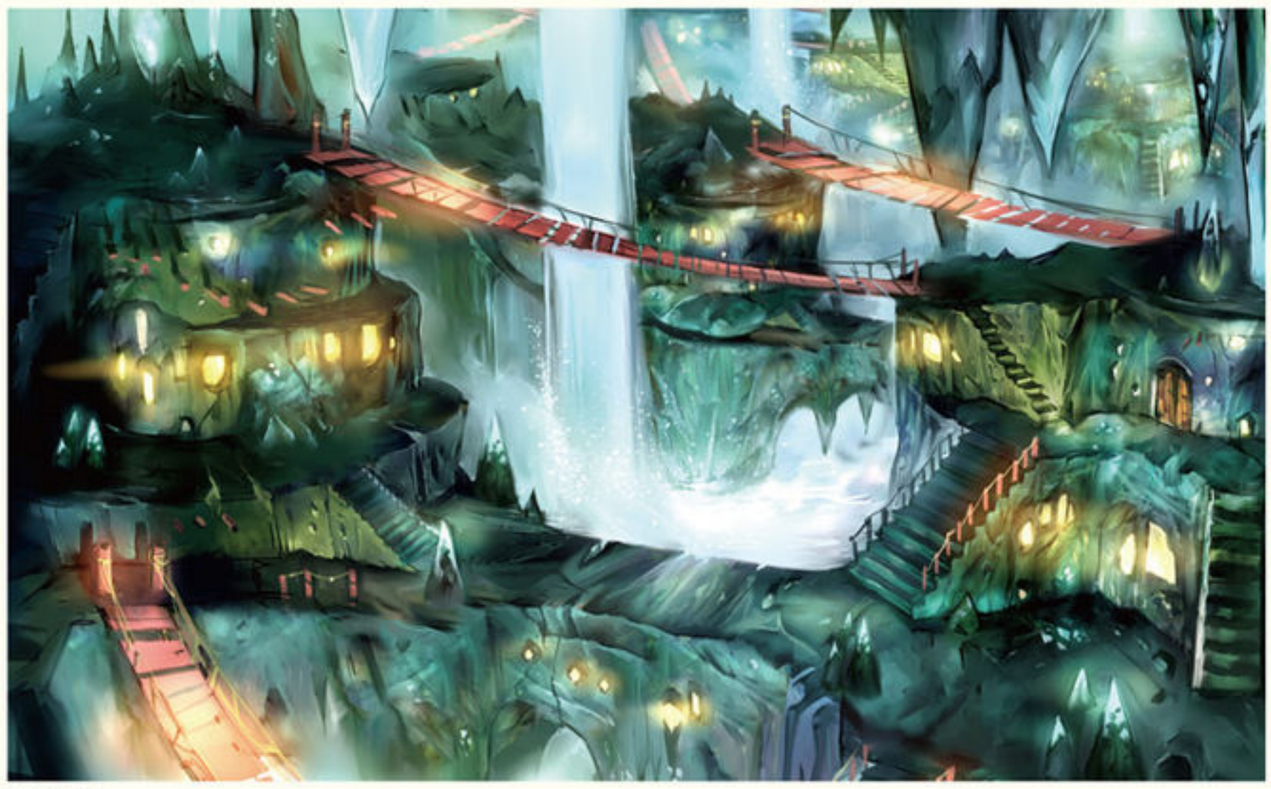


■ 宮殿内部



■ 宮殿門

☒低層区クラディオン



■ 全景

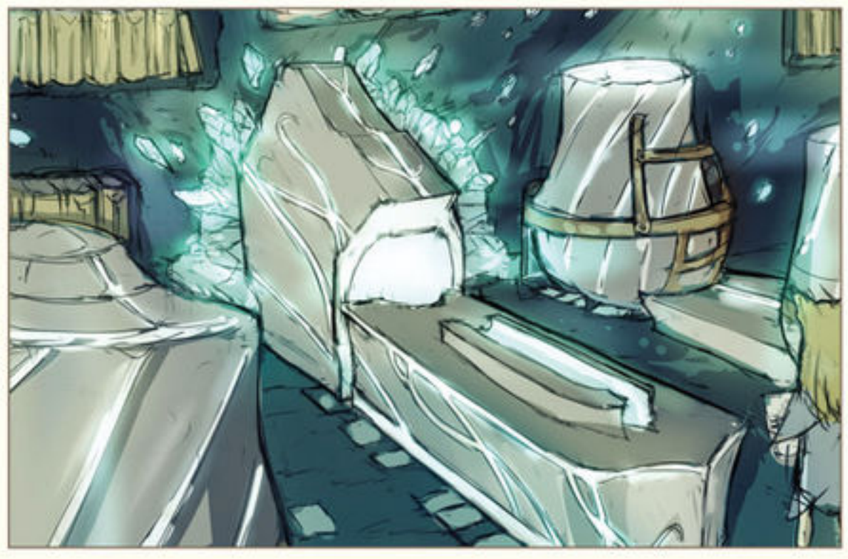
■ 室内

■ 封印区レデイン

Creator's Comment

本作の制作においてもっとも初期にデザインしたのが、このベルク海洋宮殿です。過去の世界を未来都市的な外観にしたらおもしろいんじゃないかなど、さまざまなアイデアを出しましたね。ですが、三輪さんの描かれたアトランティスのキャラクターを拝見したり、世界観について話を進めたりする中で、「時空間移動で最初に訪れる世界だから、やはり王道のビジュアルがいいのでは」と、現在のような比較的ストレートなファンタジー路線の雰囲気に落ち着きました。曲線が多用されていたり、床が光っていたりするのは、初期の未来的なイメージの名残ですね。（Yocky）

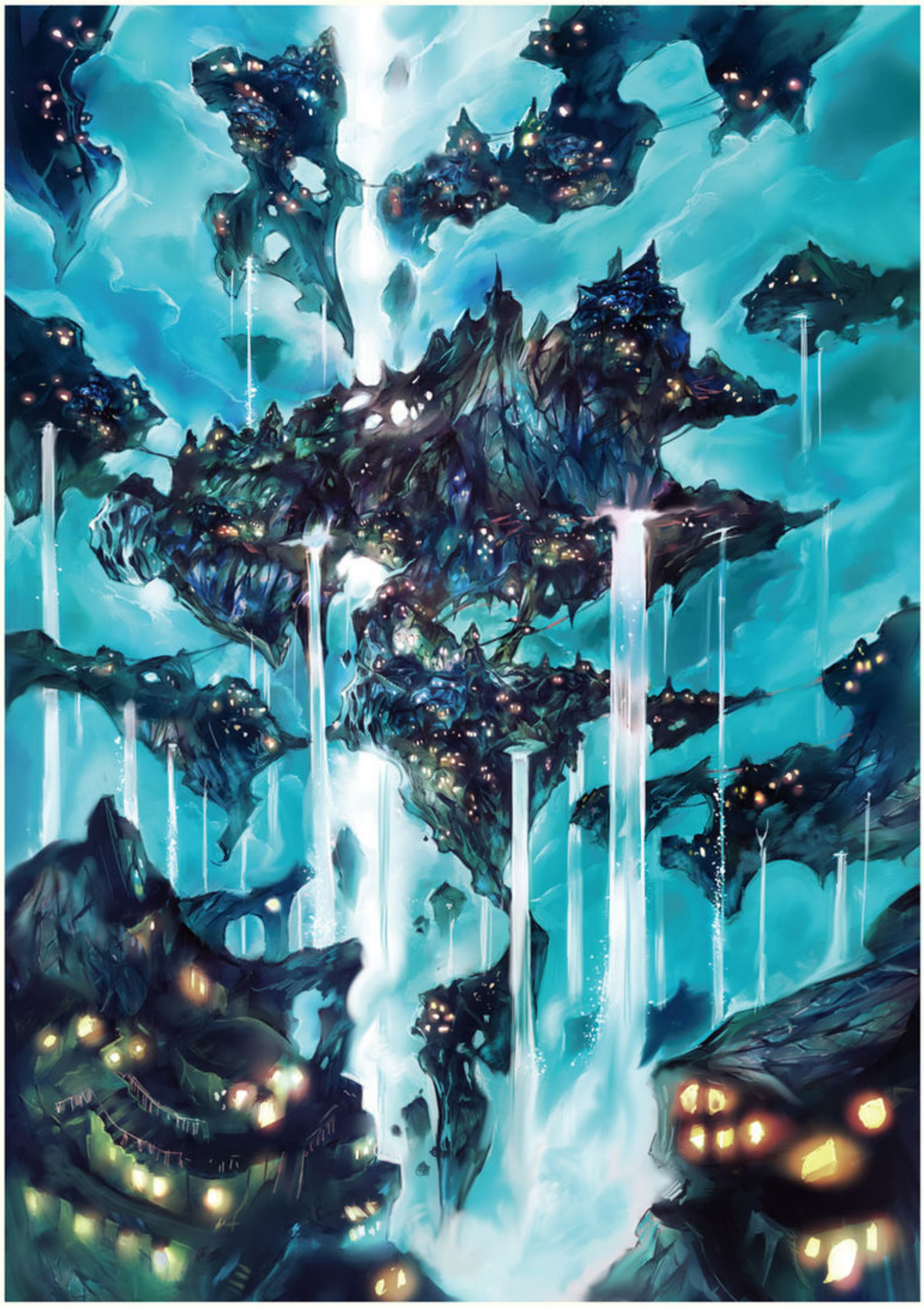
■ 鍛冶場



Creator's Comment

首都アトランティカとベルク海洋宮殿が神秘的な雰囲気でしたので、クラディオンは生活感や素朴な雰囲気を出す工夫をしました。岩壁をくりぬいて家を作ったり、吊り橋をかけたり、壁の棚に本やツボなどの生活用品があったりと、この集落ならではの日常感が出るようにデザインしています。（Yocky）

■ 遠景



NPC設定画

アトランティス 子供(男)

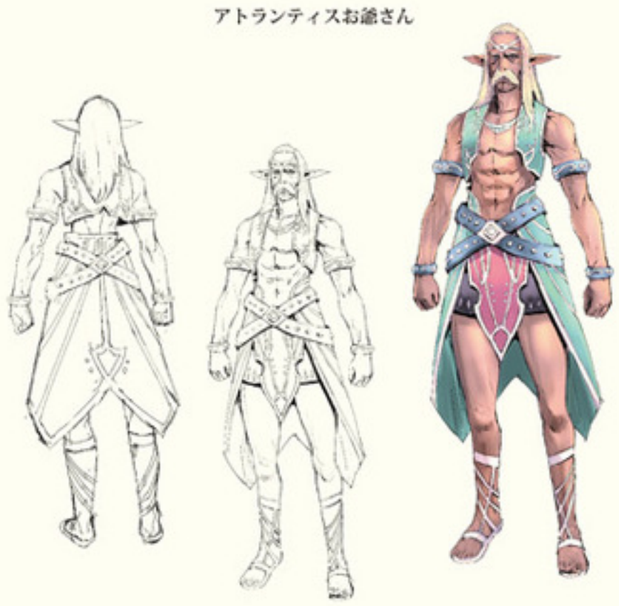
アトランティス成人(女)

アトランティス 衛兵(男)

アトランティス 子供(女)

カラバリ用にレイヤーを分けています

アトランティスお爺さん



アトランティスお婆さん

Creator's Comment

東京のNPCの項(→P130)でも触れたように、「キャラが立ちすぎ」と言われてしまいました(笑)。ですが、そのおかげかシナリオでも重要な役どころで登場したり、イベントシーンのセリフが多かったりと、役得という感じで個人的にはうれしかったです。(Yocky)

NPCグラフィック ② アトランティス海洋王国

エデン

Eden

現代の文明が失われた、5千年もの未来の世界。エデンの中心であるカザン共和国では、古のアトランティス時代に連なる遺跡レデインが静かに世界を睥睨し、かつて叡智の宝庫であったプレロマは竜の巣窟と化している。

■ 初期ラフ案

カザン共和国

■ 全景

■ フロワロ侵食の様子

Creator's Comment

先に描かれていたアトランティス時代の美術設定との差別化を大事にしました。街並みは中東のイエメンの街をモチーフにしています。『セブンスドラゴン』の世界としては渋い色味になりましたが、ゲーム画面上でいい感じにしていただいたので助かりました。（YUU菊池）

☒古代遺跡レデイン

■ デザイン詳細

■ 遺跡内部

Creator's Comment

古いビザンチン様式とアトランティス海洋王国のテイストを混ぜたらおもしろいかと思い、デザインしました。塔の中に塔が内包された二重構造になっています。（YUU菊池）

☒学都プレロマ

■ 遠景

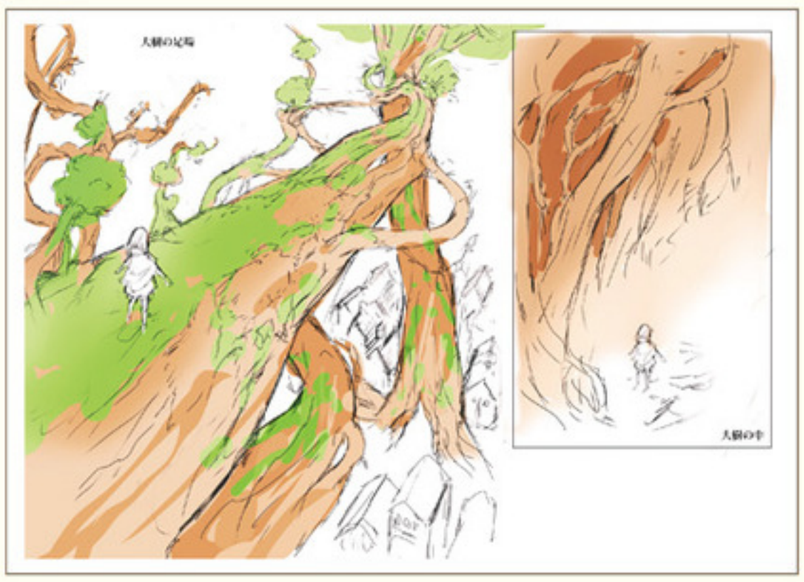
Creator's Comment

初代『セブンスドラゴン』に登場する街プレロマが崩壊した、という設定なので、こうしたイメージになってしまったのですが、初代からのファンでプレロマが好きな方には「本当に申し訳ない……」と思いました。ですが、このあとに控える展開を考えると、やはりこれくらいの禍々しい雰囲気を出していく必要があったのではないでしょうか。デザイン面では、ベースとなるプレロマのデザインがすでにありましたので、それほど苦労はなく、スムーズな作業となりました。(Yocky)

■ 樹木

■ 小物類

■ 足場



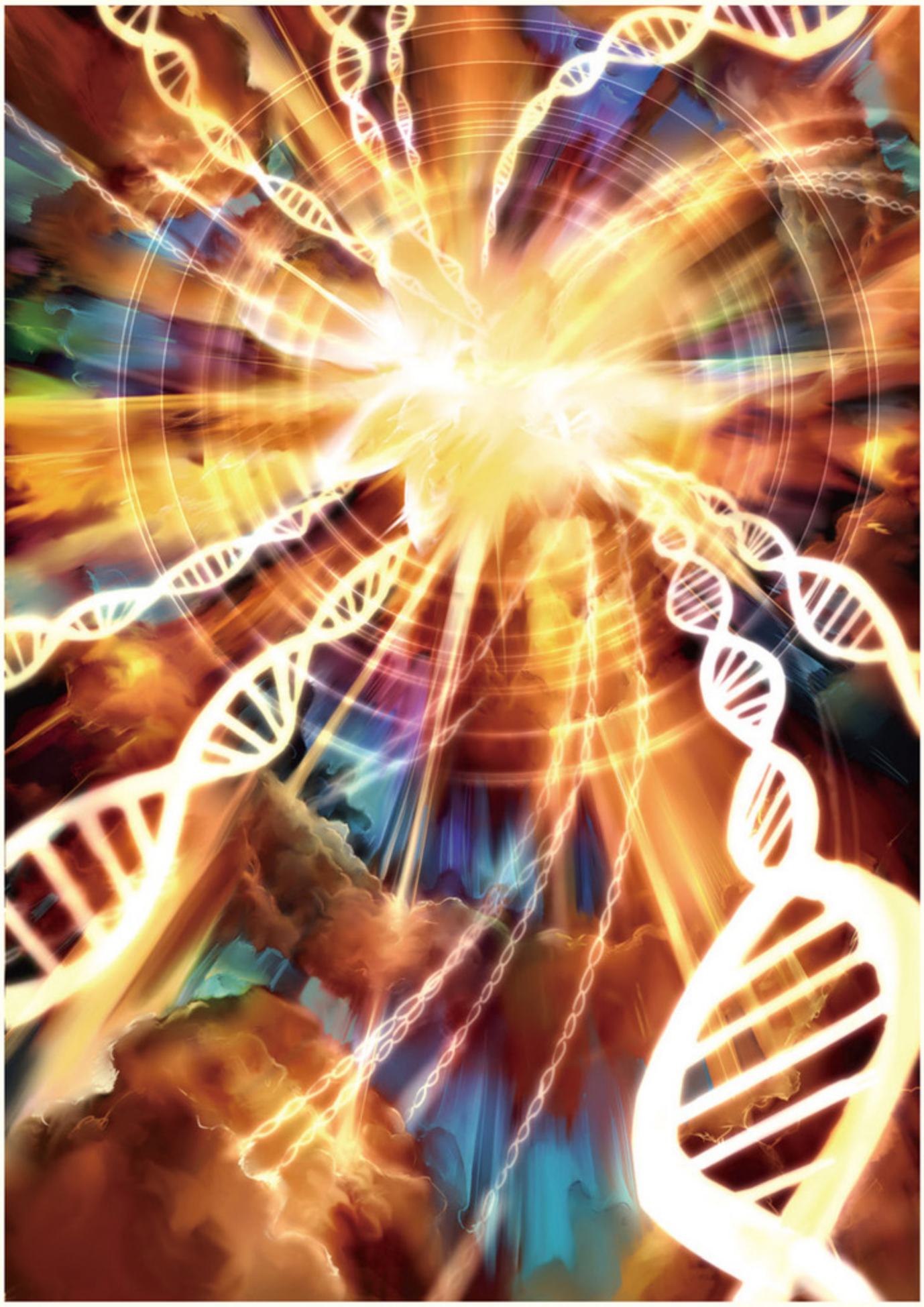
■ 竜殺剣封印区

NPCグラフィック ③ エデン

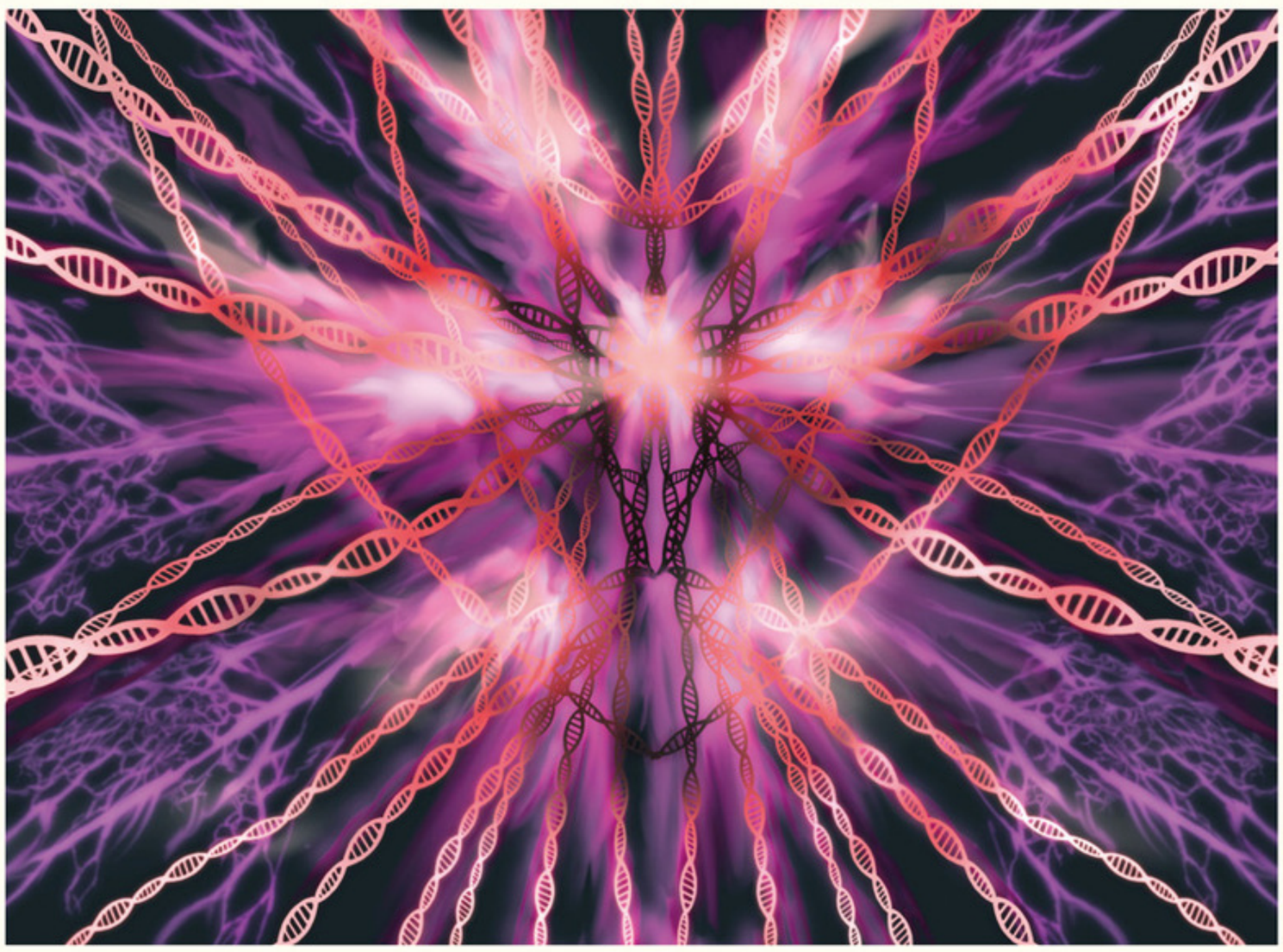
グレイトフルセブンス

Greatful Seventh

シン・ドラゴンクロニクルによって全宇宙のエントロピーが統合され、宇宙の再構築が始まる、その創造と帰滅の狭間に生まれた空間。ついに顕現した第7真竜VFDと主人公が、その深淵で対峙する。



■ 深淵



Creator's Comment

現実世界から完全に切り離された「この世」ではないところ、あるいは、抽象画のような世界にしたいという想いがありました。天国を思わせるような黄金色の世界をベースに、ビッグバンを連想させる放射状の光や雲、オーロラ、DNAらせんをイメージさせる束、蓮の花に見立てた道などを組み合わせ、「終焉でもあり、同時に始まりでもある」という、終盤の展開に合わせたデザインに仕上げられたのではないかと思います。（Yocky）

武器

13班の戦いを支える数多くの武器。
そのデザインにあたって用意されたイラストは
美しさの中にも「竜を狩る」にふさわしい鋭さを秘め、
彼らが振るう姿をありありと思い起こされる。

The Weapons
【 武器デザイン 】

一刀

＜政宗＞

＜三日月＞

＜斬馬刀＞

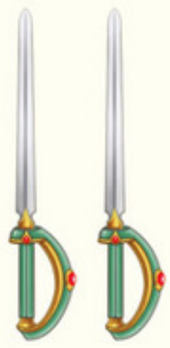
＜鶴姫一文字＞

＜黒刀＞

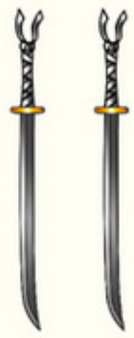
双剣

＜薄緑＞

＜虎徹＞


＜蛍丸＞

＜獅子王＞


＜七星剣・封＞

＜雷切＞

＜七星剣＞

＜散／咲＞

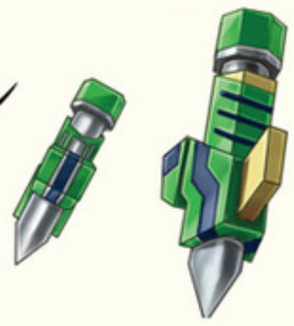
＜天羽々斬＞

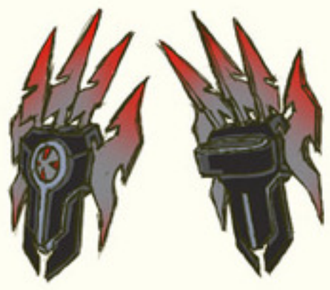
銃

＜ストライカー＞

＜ストライカー・零式＞

ナックル


＜超弩級バンカー＞


＜ツインバンカー・零式＞

ナイフ

＜メルキスカ＞

＜レディン＞

＜ニナルナイフ＞

サイズ

＜ウェヤブ＞

＜シバルバー＞

＜ツォルキン＞

＜セノーテ＞

＜イシュタム＞

＜チャク＞

＜テペウ＞

＜イシュ・チェル＞

＜ククルカン＞

メイス

＜メイス＞

＜モーニングスター＞

＜マナストーンロッド＞

＜マギスメイス＞

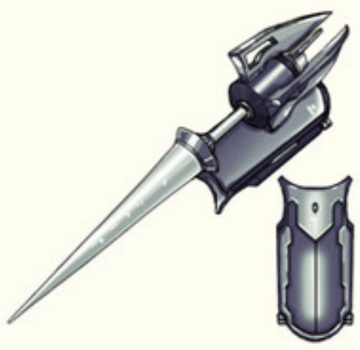
＜ギガントハンマー＞

＜ヴァジュラ＞

＜ジェイラーハーツ＞

＜ユコンヴァサラ＞

機甲槍



＜ヴァリアント＞

＜ヴィペルヴィント＞

＜ヴァリアント Mk.Ⅱ＞

＜ヘッツアー＞

＜オストヴィント＞

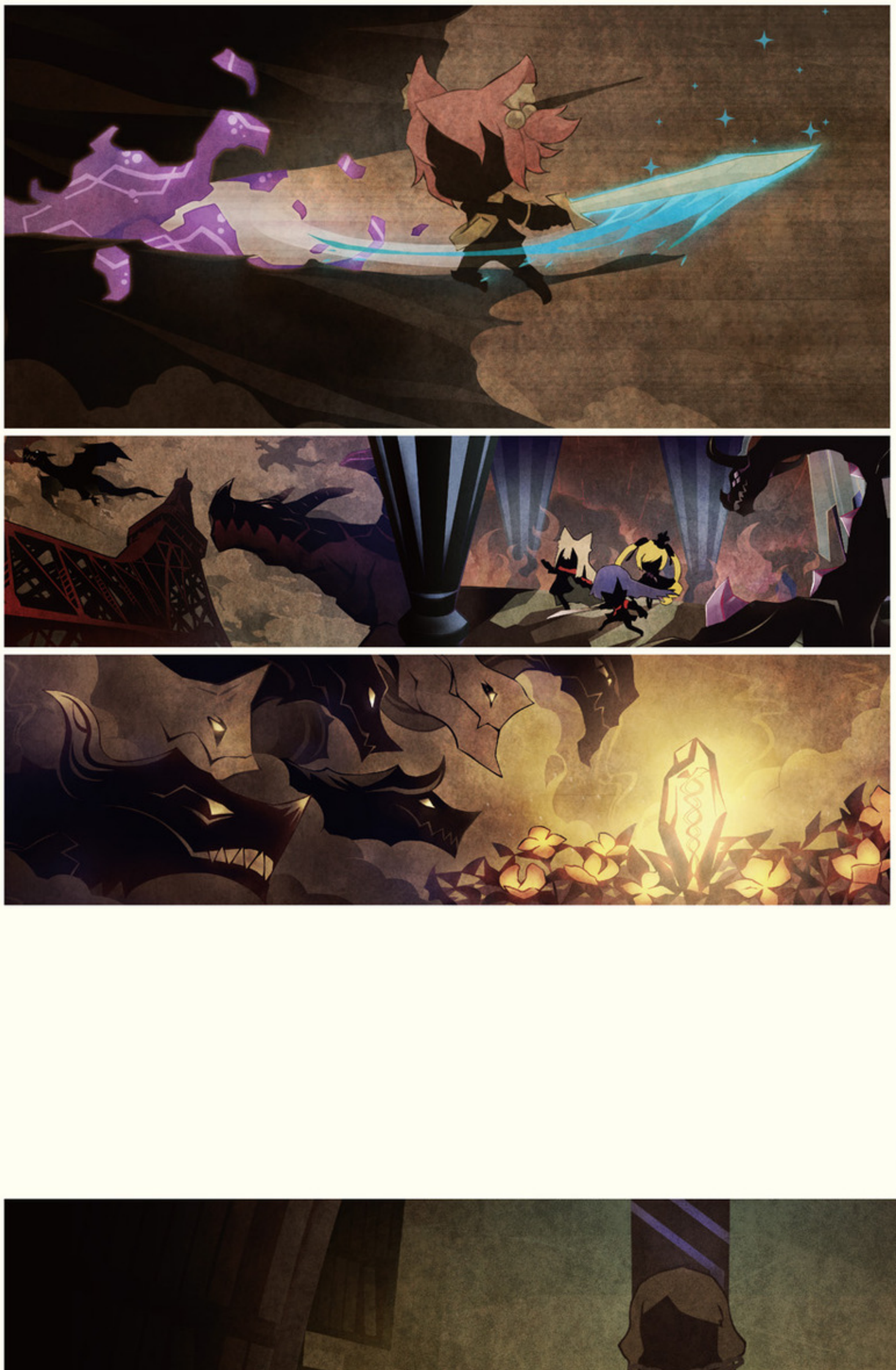
＜クーゲルブリッツ＞

＜ブルムベア＞

＜ヴァリアント Mk.Ⅲ＞

＜ライヒトトラクトーア＞

OPムービーイラスト



7th DRAGON III code:VFD VISUAL COLLECTION

>>EXTRA

メインビジュアル

予約特典 ICカードステッカー

店舗別オリジナル特典 いまじん

店舗別オリジナル特典 ゲーマーズ

店舗別オリジナル特典 ソフマップ

店舗別オリジナル特典 トレーダー

週刊ファミ通2015年10月29日号表紙

ユーマ株式会社『「セブンスドラゴンⅢ code:VFD」オリジナル・サウンドトラック＆ソングス』ジャケット

株式会社 星海社『セブンスドラゴンⅢ UE72 未完のユウマ』表紙

三輪士郎　イラストコメンタリー

■ メインビジュアル

シリーズ最多のプレイヤーキャラクター数、3パーティ同時参加の戦闘など、かなりの物量戦といった作りの本作ですので、メインビジュアルもにぎやかな感じにしたいと思いました。スチューデントスタイル タイプUE77(サムライ)が双剣と一刀でひとりずつ、ほか職業がひとりずつで、ちょうど3パーティ9人になっています。スチューデントスタイル タイプUE77(TYPE:A WOMAN)の女を中心に、放射状に前方へ迫ってくる王道な構図にしました。

■ パッケージビジュアル

各時代のキャラクターがひとりずついるパーティ、というのを想定した際に、最初にイメージしていたのがこの3人だったんですよね。ひとつの物語の締めくくりという意味も込めて、白系の配色であるキャラクター3人をメインビジュアルからセレクトし、オーナメント状の装飾を配置しました。

■ 予約特典 ICカードステッカー

ゲーム発売前に実施されたニコニコ生放送の特番内で、ラフデザインの制作風景を公開していました。ナガミミの少女バージョンがいますが、この時点ではものすごいネタバレでしたね。描いているときは、彼女(?)がエンディングにしか出てこないとは聞かされてなかった気がします。誰かつっこんでくださいよ(笑)！

■ 店舗別オリジナル特典 いまじん

店舗特典・お色気担当です。テンプルスタイル(ルーンナイト)さんはもはや下着ですらない感じ。ストリートスタイル(エージェント)さんは普段着のほうがエロい気がするんですけど気のせいでしょうか。女体の柔らかさを描く練習をもっとしたいなと思いました。

■ 店舗別オリジナル特典 ゲーマーズ

みんなでお祭りとか行ってたら楽しそうだなと思いまして。並んでる出店なんかを見て、東京勢以外は目をぱちくりさせてそうですね。異文化コミュニケーションは描いてる側も楽しくなります。エデンやアトランティスのお祭りや行事も、どんなものがあるのか気になりますね。

■ 店舗別オリジナル特典 ソフマップ

「戦うヒロイン」の王道な構図を目指しました。『2020』のスチューデントスタイル(サムライ)女のデザインが自分の中ではけっこう印象強く残っていますが、これを描いているあたりで、うまくこのふたりに昇華できたのではないかと思えるようになりました。

■ 店舗別オリジナル特典 トレーダー

ただでさえ布地の薄い衣装が大変なことに！　デザインしたころから、「このキャラクターで水濡れイラスト描かなきゃ……」という使命感に燃え……いや濡れ……なんでもありません。

■ 店舗別オリジナル特典 WonderGOO

お砂糖、スパイス、素敵なものをいっぱい！　って感じです(あれ、スパイスはどこへ)。バトラースタイル(ゴッドハンド)がメイドらしいことをしてるところも描きたかったんですよ。じつは『セブンスドラゴン2020&2020-Ⅱ VISUAL COLLECTION』のネタも散りばめています。ドーナツとか。絵としてまとまりやすいので、椅子に座った構図は好きですね。

■ 週刊ファミ通2015年10月29日号表紙

ファミ通さんの表紙を描き下ろさせていただくのは2度目になりますが、毎回非常に緊張します！　スペクタスはカッコよくて好きなんですけど、自分でカッコよく描くのはすごく難しいなと思いました。

■ ユーマ株式会社『「セブンスドラゴンⅢ code:VFD」オリジナル・サウンドトラック&ソングス』ジャケット

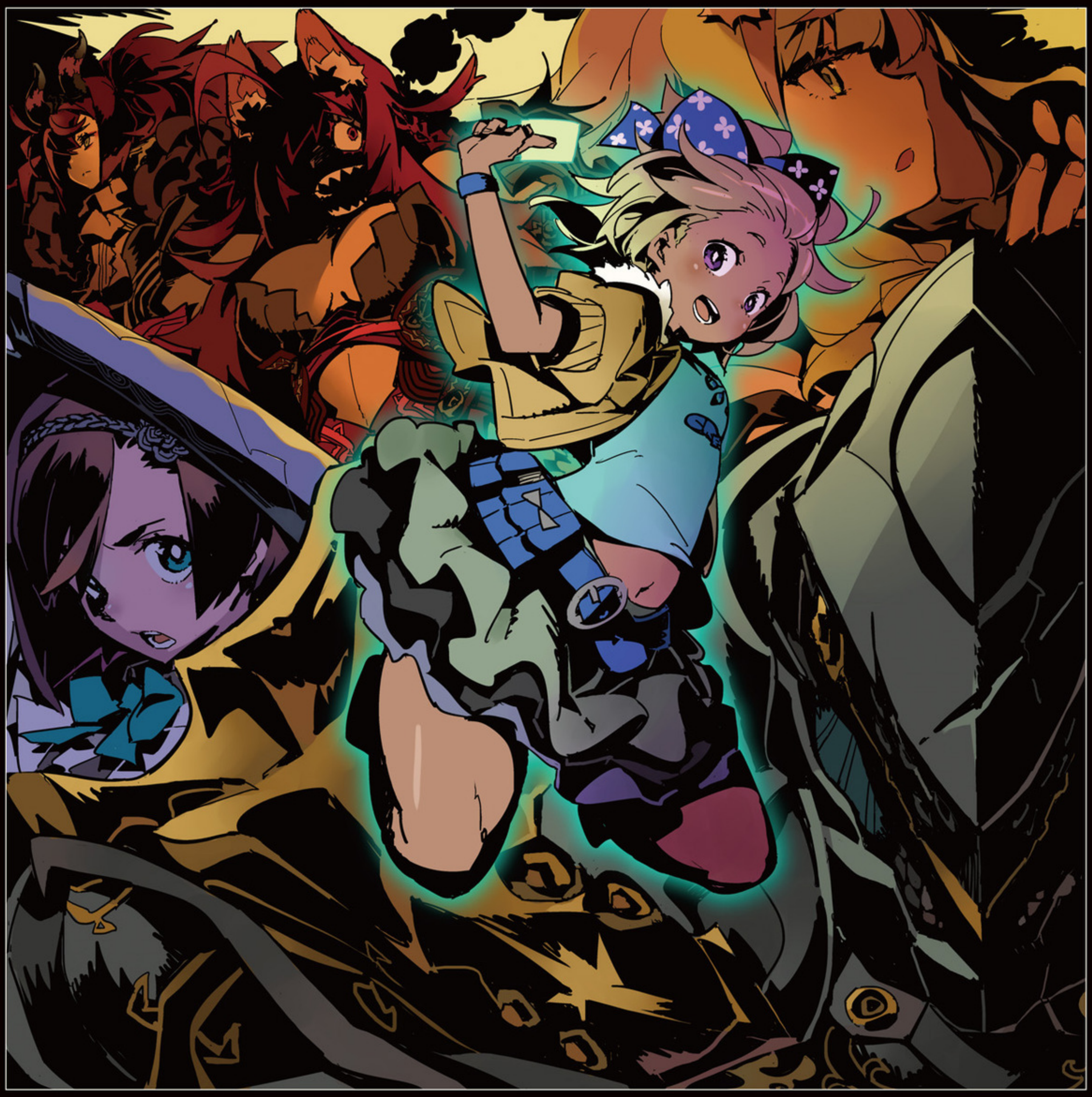
スチューデントスタイル タイプUE77(サムライ)女を中心に、3つの時代を司る3人の女性を配置しています。ミオやウラニアがとてもまっすぐな性格で女の子らしいせいか、スチューデントスタイル タイプUE77(サムライ)女がついつい「男前」になりがちです。ミオの腹チラに注目です。

■ 株式会社 星海社『セブンスドラゴンⅢ UE72 未完のユウマ』表紙

『セブンスドラゴン』シリーズ初の試みとなるノベライズ版のカバーイラストです。ゲーム本編から約5年前のエピソードとのことですが、ヨリトモさん、ふさふさですね……。ユウマくんは実年齢7歳ぐらいでしょうか。見た目がゲーム本編と変わらず、ISDFはつくづく業の深い研究をしていたんだなと思います。センターはノベライズ版オリジナルキャラクターの伊倉ユマさん。とてもユニークなキャラクターになっていると思いますので、まだご覧になっていない方はぜひ読んでみてください。

ようやくの締めくくり、人と竜の物語にひとつのピリオドが打たれました。この先、『セブンスドラゴン』シリーズがどのようになっていくかはまだわかりませんが、いちプレイヤーとして今後も楽しみに待ちたいと思います。『2020』、『2020-Ⅱ』、そして今回の『Ⅲ』と、初めてのゲームのキャラクターデザイン仕事として非常に勉強になりました。今後は「『Ⅲ』レベルの作業量は無理です！！！」と目安を立てることができます（笑）！

本誌カバーイラスト



日向悠二氏による応援イラスト　週刊ファミ通2015年10月29日号掲載

三輪士郎

『セブンスドラゴンⅢ code:VFD』三輪士郎氏インタビュー

西暦2100年（UE77）の東京を基点に、太古の時代と遥か未来を行き来しながら、真竜との戦いを描く本作。3つの時代のイメージを、キャラクターデザインを通して表現した三輪士郎氏に、その制作におけるエピソードを伺った。本シリーズのいちファンであり、シナリオ構築にも携わったという三輪氏の、本作への熱い想いが明かされる。

Character Design
三輪士郎（みわ しろう）氏

本作のキャラクターデザインを務めるイラストレーター、漫画家。『セブンスドラゴン2020』より本シリーズの制作に携わり、氏ならではのスタイリッシュな絵柄が高く支持されている。代表作はコミック『DOGS/BULLETS&CARNAGE』（集英社）。

東京再び。そして竜の猛る時代へ

――『セブンスドラゴンⅢ code:VFD』（以下、『Ⅲ』）でも三輪さんがキャラクターデザインをご担当されることが決まったころのことを聞かせていただけますか。

三輪士郎氏（以下、三輪）　最初にお声がけいただいたのは、『セブンスドラゴン2020-Ⅱ』（以下、『2020-Ⅱ』）発売後、数ヵ月経ったころでした。同作のフィギュア監修をする機会があって、同席していた『2020-Ⅱ』のプロデューサーの小玉さんから「次もやるので、お願いします」と。『セブンスドラゴン2020』（以下、『2020』）から『2020-Ⅱ』へと続く際は、発売後にメディアの取材を受けているときに「続きます！」と仰ったことを思い出してしまいました。最初に、『2020』、『2020-Ⅱ』から直接つながる続編ではなく、すべて新規のキャラクターで完全新作を作ると伺っていましたが、まさか3つの時代を股にかける大事（おおごと）になろうとは（笑）。

――初代『セブンスドラゴン』からゲームの雰囲気をガラリと変えた『2020』、『2020-Ⅱ』に対して、『Ⅲ』では初代の舞台であるエデンへも足を踏み入れますね。

三輪　もともと『2020』は、初代『セブンスドラゴン』の外伝的位置づけというコンセプトで開発が始まったそうです。今回は『2020』や『2020-Ⅱ』を大切にしつつ、デザイン面ではあまり強く継承しすぎないように、とも考えていました。僕自身、初代が大好きで、モタさんや初代のスタッフのみなさん、そして何より作品そのものへの敬意を忘れないようにデザインを考えていきたいと思っていました。

――そんな中、『Ⅲ』のデザインの基準となるべく最初に生まれたのが……。

三輪　スチューデントスタイル タイプUE77（TYPE:A WOMAN、サムライ）の、通称ヤイバちゃんです。前作同様、これがすべてのキャラクター造形の基本となっています。どんな職業が登場するかも決まっていない状態でしたが、「サムライはシリーズ恒例で確実にいるだろうし、きっと今回もセンターだろう！」と踏んでいました（笑）。ラフスケッチも、いちばんたくさん描いていますね。

――職業をイメージしたデザインのほか、その顔周りのバリエーションも加わり、ついに32種類まで増えていますね。

三輪　当初は、8種類の職業につき男女各1パターンずつで計16種類描いてほしいというオーダーを受けました。東京で8種、アトランティスとエデンで4種ずつというように、時代と職業が結びついています。ですが、エデンはプレイヤーにとっては2度目の体験ですし、もっと種類を増やすほうが楽しめるのでは、という気持ちがありました。

――とはいえ、単純に増やすのは大変な負担では？

三輪　ビジュアルをデザインする自分にとっても負担増ですが、キャラクターの3Dモデルを制作する労力も倍増しますよね。そこで、立ち絵の目や口を入れ替えることで表情を変え、性格の違いを再現する、という案も考えました。キャラクターメイキングに際して、より思い入れを持ってもらえるのではないかと。

――歴代作品にはない、新しい手法ですね。

三輪　はい。ですが『セブンスドラゴン』というシリーズでは、3Dモデルの大きさや頭身の関係上、表情を変えてもゲーム画面でその違いがわかりにくいんです。試行錯誤した結果、頭部とカラーにバリエーションを設定することでパターンを増やすことにしました。基本のデザインひとつにつき頭部の種類が2タイプあり、さらにそれぞれに3色ずつのバリエーションがありますので、合計で96種類用意することができました。

――キャラクターの年齢層もずいぶんと幅広くなったように感じます。

三輪　幼い子どもから大人まで、いろいろな造形を作れたと思います。とはいえ、厳密に年齢を決めてデザインしているわけではありませんし、スリーサイズも気まぐれなところがあります（笑）。

時代が見せる世界観

――プレイヤーキャラクターのデザインについて、時代ごとのコンセプトを教えてください。

三輪　まず東京について、これは普段着というか、僕たちが知っている現実的な衣服ですね。あまりに普段着然としていては見栄えがしないですから、そのあたりのバランスは難しかったですね。とくに『2020-Ⅱ』の衣装はケレン味があって特徴的でしたから、それを知っている人に対して、インパクトを感じてもらいたいという考えもありました。そこで、ストリートスタイル（エージェント）やノーティスタイル（デュエリスト）は、「どぎつい」と形容できるくらいに派手めの色を使っています。

――初代『セブンスドラゴン』でも登場したエデンについてはいかがでしょう。

三輪　エデンで追加されるデザインは、初代『セブンス

※1　異なるイメージ
シックなスタイルは、モデルとなった女優の梶芽衣子さん演じる松島ナミのイメージそのもの。大きな帽子のつばからのぞく目ヂカラが鮮烈な印象。

※2　映画『女囚さそり』シリーズ
梶芽衣子主演の映画『女囚さそり』シリーズは、女囚701号こと「松島ナミ（さそり）」の凄惨な復讐劇。クエンティン・タランティーノの『キル・ビル』はこの作品へのオマージュとされている。

『セブンスドラゴンⅢ code：VFD』

三輪士郎氏インタビュー

ドラゴン』でモタさんが描かれたキャラクターデザインやコスチュームなどをベースに、その200年後と規定しています。 みなさんにとっても親しみのある初代のデザインを踏襲し、自分なりの解釈を加えました。

――なるほど。本作で初登場となる時代のアトランティスは？

三輪　アトランティスは海洋王国という設定から、過剰に着込まず露出が多めで、ひらひらとした質感ですね。このあたりは同じファンタジー世界であっても、エデンとは異なるイメージにしようと意識しています。

――東京のキャラクターは、全体的に前作の雰囲気を引き継いでいるようですね。

三輪　スチューデントスタイル タイプUE77（TYPE：A WOMAN、サムライ）、通称ヤイバは、最初期にデザインしたこともあって、『2020』のスチューデントスタイル（WOMAN、サムライ）、通称刀子の後輩をイメージしています。ムラクモ13班に続く、意思を継ぐメンバーという意識ですね。

――スチューデントスタイル タイプUE77（サムライ）以外でも、前作からイメージを引き継いでいるものがあるようです。

三輪　ストリートスタイル（WOMAN、エージェント）の決定稿は前作同様のセクシー路線なのですが、当初は黒いワンピースに帽子という、まったく異なるイメージ（P163の※1）でした。モデルは、映画『女囚さそり』シリーズ（P163の※2）の梶芽衣子さんです。ですが、個人的な趣味に走り過ぎて、プレイヤーのみなさんを置き去りにしてしまうのでは、という懸念があったことと、3Dモデルにしたときの見栄えを考慮して、現在のグラマラスなスタイルになりました。

――一見タイトで、装飾も少ないけれども……。

三輪　V字柄のデザインかと思ったら、じつは前も後ろも肌が見える面積が広くて、「下着じゃん！」という感じの、ひねりのあるセクシーさを目指しています。このあたりがアトランティスのテンプルスタイル（ルーンナイト）とは異なるベクトルですね。僕はツナギが好きなので、その趣味を反映できたストリートスタイル（MAN、エージェント）のほうも気に入っています。

――バトラースタイル（ゴッドハンド）は、これまでにはなかった路線ですね。

三輪　ゴッドハンドをイメージしたデザインは最後まで難航しました。そもそも職業自体も決まっていなかったものですから。

――当初は中国武術系のデザインもあったようですね。

三輪　『2020』と、『2020-Ⅱ』で、パワフルスタイル（デストロイヤー）のデザインがあまりにハマってしまったので、それを超えられるのか、あるいは路線を変えるのかと、苦心しましたね。拳法使い（※3）のほかにも、整体師や変身ヒーローなども試したのですが、なかなか満足できなくて……。そうして試行錯誤するうちに思いついたのが、『セブンスドラゴン 2020＆2020-Ⅱ VISUAL COLLECTION』で行った仕掛けなのです。じつはこの本では、カバーをめくると同じポーズの主人公たちが執事やメイドの衣装（※4）で描かれているんです。そのノリのおもしろさを活かして、「メイド喫茶」をテーマにやってみようと、現在の形になりました。

――コスチュームが難航したようですが、顔のデザインは当初から変わっていませんね。

三輪　若手ばかりでなく、いわゆるおっさんキャラがいるのもいいかなと思いまして。バトラースタイル（ゴッドハンド）のTYPE：Aはともかく、TYPE：Bに至っては途中で力尽きてしまいそうでしょう？ 「ここは任せて先に行け……！」ってキメて、そのまま……っていう（笑）。

――滅びの美学ですね。ところで、アトランティス時代の服装の「見えそうで見えない際どさ」については、プレイヤーからも驚きの声があるようですね。

三輪　テンプルスタイル（WOMAN、ルーンナイト）のデザインを例にとっても、当初は腰布がもっと長くて、それなりに身体を覆っていました。でも、アトランティスの人々は古代人ですから、肌が露出しているからといって羞恥心を抱くことはないだろうというのが、僕のイメージなんですよね。ですから、現代の我々の感覚で、ぎょっとするくらいに見えていてもアリだろうと（笑）。

――正面からのイラストだとわかりにくいですが、キャラメイキング後に後ろ姿を見て「あっ！」っと……（笑）。

三輪　ゲーム中の3Dモデルは頭身が低いので、多少過激な衣装であっても違和感がないんですよ。ところが、『ファンタシースターオンライン2』（以下、『PSO2』）で『Ⅲ』のコラボレーション衣装（※5）が登場したときに「あ、際どい（笑）」って思いました。テンプルスタイル（WOMAN、ルーンナイト）のデザインコンセプトが「くノー」なのですが、『PSO2』ではそうした雰囲気をうまく利用して楽しんでいただいているようで、うれしいですね。

――エデンで登場するのは、シーカースタイル（メイジ）とシタデルスタイル（バニッシャー）という、両極端なスタイルですね。

三輪　スチューデントスタイル タイプUE77（サムライ）の男女が最初期に生まれたあと、ミスティックスタイル（WOMAN、フォーチュナー）や、シタデルスタイル（MAN、バニッシャー）のデザインが、比較的早い時期に固まりました。シタデルスタイル（バニッシャー）は、エデンの王道ファンタジー路線で全身甲冑。初代『セブンスドラゴン』のナイトになぞらえて、奇をてらわない騎士のイメージですね。とはいえ、キャラクターメイキングの際に、機甲槍を装備するバニッシャーではなく、あえてエージェントにして銃などを装備させると、見た目とのギャップがひときわ楽しめるのではないでしょうか。

――初代『セブンスドラゴン』からの大ファンでもいらっしゃるだけに、エデンのキャラクターに対してはさまざまなアイデアもあったのではないですか？

三輪　僕自身、初代からプレイしていて、世界観をイメージしやすいということで、『Ⅲ』に携わるにあたって僕からも提案をさせていただけたらと思っていました。ですから、外見デザイン以外にも、たとえばこれまで登場していなかった職業について、アイデアを出したり提案しています。シタデルスタイル（バニッシャー）は、当初はもっと軽装の、いわゆる槍使い（※6）（→P194）的な提案をしていたんですよ。

――シーカースタイル（メイジ）を見ると、初代『セブンスドラゴン』に登場するハントマンの「メイジ」やプレロマの学士を思い出しますね。

三輪　そうです。サイラスも同様で、みんな制服を着用しているんですよ。かっちりしたマント風の男性に対して、女性はかなりのヒラヒラふりふりで、一見それっぽくはないんですが（笑）。

デザインに隠した「秘密」と「遊び」

――ご自身でお気に入りのデザインはありますか。

三輪　すべての指標となるのがスチューデントスタイル タイプUE77（TYPE：A WOMAN、サムライ）、通称ヤイバは外せないでしょう。手応えという点では、ミスティックスタイル（フォーチュナー）の女ですね。ワンピースやレース部分の作りが複雑に見えるんですが、これはレース生地をつなぎ合わせているんです。ほかのアトランティス系のコスチューム同様、露出に対する感性が現代とは違うだろうという想定から、こういう独特な構造になっています。

――ミスティックスタイル（TYPE：B WOMAN、フォーチュナー）は垂れ耳のルシェですね。

三輪　初代『セブンスドラゴン』には「プリンセス」という女性専用の職業があって、その中のFEMALE4のルシェ（※7）が垂れ耳なんです。ミスティックスタイル（TYPE：B WOMAN、フォーチュナー）はそれを意識していますね。モタさんによるオリジナルはもっとダウナーですが、そこは少しおさえてデザインしました。

――過去のご自身のデザインから影響を受けたり、着想を得たりすることもあるんでしょうか。

三輪　僕が最初に携わった『2020』のとき、「現代東京を舞台にしたRPG」という提示を受けてデザインを手がけたのですが、一切の迷いがなく決まったのがアングラスタイル（MAN、サイキック）、通称フードくんでした。その後の方向性がぴたりと定まるキーになったこともあり、好き嫌いとは異なる次元で、いまも思い入れがありますね。

――『Ⅲ』のストリートスタイル（TYPE：A MAN、エージェント）が着けているバンダナのマークは、アングラスタイル（MAN、サイキック）がかぶっているフードに付いているマークと同じものですよね？

三輪　そうです。これはあくまでも僕が個人的に心の中に作っている設定であり、「遊び」の部分ではありますが、『Ⅲ』における主人公たちのなかには、かつてのムラクモ13班をとても尊敬しているようなデザインにしたキャラクターもいます。だから、彼らが身につけ

※3　拳法使い
バトラースタイル（ゴッドハンド）の決定に至るまでにはあらゆる試行錯誤のあとがうかがえる。

※4　執事やメイドの衣装
バトラースタイル（ゴッドハンド）のアイデアの基となった、『セブンスドラゴン2020&2020-Ⅱ VISUAL COLLECTION』カバー下のイラスト。ムラクモ13班勢ぞろいの超豪華版。

※5　コラボレーション衣装
『PSO2』におけるコラボ衣装「テンプルスタイル」。網タイツのボディペイントと組み合わせることで、くノー風スタイルを再現する猛者も。

ていたファッションを真似たり、同じマークを取り入れたりしているんですね。

――なるほど！　ほかにもそういったデザインが？

三輪　ストリートスタイル(TYPE:A MAN、エージェント)は、『2020』のアングラスタイル(MAN、サイキック)のフードや、オタクスタイル(MAN、ハッカー)のバンダナへのリスペクト。また、ツナギの裏地の市松模様は、『2020』のスチューデントスタイル(MAN、サムライ)の靴下を真似ていますよ。

――ノーティスタイル(WOMAN、デュエリスト)にも市松模様がありますね。

三輪　そうですね、それも同じイメージです。『Ⅲ』の舞台は、『2020』や『2020-Ⅱ』で描かれた戦いのあとの世界ですから、たとえそれが公式の設定ではないとしても、何かしら過去の歴史(※8)を踏まえたうえでデザインしたいと考えました。たとえば『2020』におけるスチューデントスタイル(WOMAN、サムライ)の装備は急ごしらえのものだと、僕の中では想定しています。籠手をつけているのも左手だけだし、ドラゴンという強大な敵と戦うにしてはあまりにも頼りない、間に合わせの武装で挑んでいる。それに対して『Ⅲ』では、さまざまなサポートもあり、またドラゴンと戦うためのノウハウが蓄積されていて、万全の体制で臨んでいる。そうした背景をデザインからも感じ取っていただけたらと考えていました。

――三輪さん独自の、説得力の強化として。

三輪　デザインだけでなく、たとえばバトラースタイル(TYPE:A WOMAN、ゴッドハンド)のアオギリという開発ネームは、過去作との関連を彷彿とさせますよね。ただしこれらはいずれも公式な見解ではなく、あくまで個人的に取り入れている要素です。キャラクター造形において、過去の作品があっての『Ⅲ』であるという、流れと言いますか継続性をつねに意識したいと考えていました。またプレイヤーのみなさんにも、デザインや名前の共通点から、「ムラクモ13班の血縁に当たる人物かもしれない」と想像を膨らませるとか、自由に楽しんでいただければと思います。

シナリオを彩るNPC

――NPC(ノンプレイヤーキャラクター)のデザインはどのように生まれたのでしょうか。

三輪　すんなりと決まったのは、前作からの続投メンバーであるエメルやアイテルたちですね。ふたりとも、今回は東京ではなくエデン時代に登場するということが早くから決まっていたので、『2020』や『2020-Ⅱ』ではなく、初代の雰囲気により近づけています。

――ナガミミは、『2020』のオタクスタイル(WOMAN、ハッカー)が持つヌイグルミに似ていますが……。

三輪　彼女が持っていたヌイグルミですね。これもさきほどのプレイヤーキャラクターの造形同様、「想像にお任せします」と(笑)。

――三輪さん独自の設定があり、ファンの妄想が広がるという(笑)。

三輪　開発側から、マスコットキャラクターを登場させようというアイデアがあがり、『2020』のウサギのヌイグルミが使えるだろう、ということになりました。また、ナガミミは女の子の姿も存在しますが、当初の予定では序盤に女の子の姿で登場するはずだったんですよ。状況に応じてヌイグルミの姿と女の子の姿とを使い分けているという設定でした。当初はね、みんな考えていたんですよ。「ヌイグルミが話すなんておかしいだろう。だから女の子の姿も必要だ」って……。でも、いつしかそんなことはすっかり忘れて、ほぼヌイグルミの姿になったんですよね(笑)。

――ジュリエッタは、歴代のサブキャラクターの中でも、かなりクセのある人物として描かれていますね。亙(わたり)プロデューサーの肝入り(※9)だとか……。

三輪　ジュリエッタの個性は寸分のブレもなく揺るぎないものでして。現在のシナリオになったころには、すでに、いわゆる「オネエ言葉」のキャラクターでした。シリーズ作品でもモブキャラクターで「オネエなおじさん」が登場していたので、今作でNPCに昇格したような形になりましたよね。

――ISDF時代の彼のスケッチ(※10)(→P215)を拝見すると、現在とのギャップが激しいです。

三輪　もともとは颯爽としていてスタイリッシュないい男だったのに、本編で彼が語ったようなさまざまないきさつが、彼の見た目も心も変えてしまった……のでしょうか(笑)。

――アトランティスのキャラクターたちはどうでしょう。

三輪　ウラニアやエーグルは、全キャラクターデザインのなかでも、早い時期にできていた人物で、プレイヤーキャラクター同様、アトランティス独特の価値観から、ご存じのような格好をしています。

――ウラニアはあの格好でノーデンスのあちこちを連れ回されていますが……。

三輪　もともとの性格と生まれ育った文化や価値観から、まったく動じないし、むしろ奇異の目で見る野次馬やファンたちに辛辣でおもしろいですよね。彼女のデザインに引っ張られて、ほかのアトランティス系のデザインも、露出過多な方向に進みました。

――エーグルはテンプルスタイル(MAN、ルーンナイト)のベースにもなっているんでしょうか。

三輪　そうですね。じつを言うと、エーグルは当初、ウラニアの臣下、あるいは下僕というポジションだったんです。幼少時から厳格に階級差を思い知らされている、『聖闘士星矢』の沙織と邪武（P166の※11）のような関係です。ですから彼がウラニアに対して、乳兄弟として以上に献身的で、ワガママを許容してきたのは、そうした設定の名残なんでしょうね。

――若きタリエリが幼いウラニアとエーグルのお守りをしている印象的なイラスト(→P212)がありますね。

三輪　ウラニアの教育係を任されていたタリエリは、ウラニアの遊び相手としてそばにいるエーグルのこともついでに面倒を見ていたのかな、と思っています(笑)。タリエリは、もともとはウラニアの父親である先王ユトレロとして描いていたデザインなんですよ。

――エデンのキャラクターは、初代の要素(P166の※12)を存分に取り入れて作られているようですね。

三輪　開発当初は、各時代にサムライがいるという設定があって、ナギリは当初、エデンにおけるサムライとしてプレイヤーキャラクターになるはずだったんです。ところがエデンにはサムライという職業がないということに決まったので、NPCらしいデザイン上の肉付けをしたうえで、現在のナギリとしての決定稿に至りました。

――人気があるのにデートができなくて絶望する、ファンの嘆きの声も聞かれますね。

三輪　初代のイメージを踏襲しているという点からも、ナギリを気に入ってくれているプレイヤーは多いようですね。僕もデートしたかったです(笑)。

――サイラスはいかがですか。

三輪　彼は知的なイケメンというキーワードからスタートしているのですが、テンプレート的なデザインにならないよう、少々難航しました。彼はシーカースタイル(メイジ)のデザインベースであるプレロマ学士の制服を、着崩すことなくただただ律儀に着ています。見た目にまるで頓着しない実験馬鹿なので。

――それぞれの時代をつなぐように、真竜アイオトも顔を出しますね。

三輪　アイオトもまた、デザインしたころはまだ作中の役回りが決まっておらず、当初はプレロマのハントマンを率いる指導者のひとりだったんです。仮面を身につけた、あからさまに怪しい風貌なのに、そんな立場にいていいのかなっていう感じの(笑)。最終的にやっぱりあからさまに怪しい人として、そういう役柄に落ち着きましたね。

――仮面をつけているので、男性とも女性とも取れるデザインですね。

三輪　デザインとしては、初代『セブンスドラゴン』でニアラがとっていた仮初めの姿を踏襲しています。また、フードの端から髪をのぞかせることで『2020』に登場したナツメへのミスリードを誘う意図もありました。

――やっぱり！　ではこの仮面の下のデザインはどうなっているんでしょう？

三輪　制作段階では初老の男性などの案もありましたが、現在のアイオトとしての彼は、仮面の下は何もない状態になっています。

デザイン造形とキャラクターの創造

――ネタバレや本性ありきのキャラクターに対して、複雑な設定をデザインに落とし込んでいく難しさなども

※6　槍使い(→P194)
初期の槍使いは、決定稿の重厚なタンカー然としたスタイルとは大きく異なるデザイン。武器も機甲槍ではなく細身のもの。

※7　プリンセスのFEMALE4
「プリンセス」のルシェは、やや鬱屈とした表情に、独特の垂れ耳が絶妙にマッチ。

※8　過去の歴史
三輪氏独自の設定では、スチューデントスタイル タイプUE77の制服や校章について、「対ドラゴン戦の戦術を学ぶ学校があった」、「校章は雲、すなわち"ムラクモ"を象徴している」といったことも想定されているとか。

※9　亙プロデューサーの肝入り
ジュリエッタのオネエ設定は、亙プロデューサーが考案したイチオシのキャラクター造形。詳細はP176。

※10　ISDF時代の彼(→P215)
スーツでビシッとキメた渡真利十郎太。ノーデンスの屋台骨である凄腕技術者にして比類なき科学者、この姿なら納得?

『セブンスドラゴンⅢ code：VFD』
三輪士郎氏インタビュー

あったのではないですか？

三輪　『Ⅲ』は素性を隠しているキャラクターが多いうえに、ゲーム内における情報の見せかたも、正体を容易に想像させるものと、あえてミスリードを誘うタイプとに大別できます。アリーやチカ、リッカは前者で、過去の作品に触れた人であれば必ず印象に残っているであろう存在が、その正体ですよね。

――アリーは主人公のスポンサーであり理解者だけれども、時代を超越した裏があると。

三輪　彼女はその立場上、プレイヤーにとっては掌を返すとしか取れない立ち回りを見せますし、デザインの上でもかなりの含みが必要でした。さまざまな要素を包含する、只者ではない雰囲気を出そうと試みています。

――初代に登場した「母なる竜ND」を知っていると、その含みががぜん意味のあるものとして浮かび上がりますね。ところで、アリーたち3人は花をモチーフにしたアクセサリーを身に着けていますが。

三輪　これはフロワロですね。第2真竜NDとのバトルは千鳥ヶ淵 海上公園(※13)が舞台になっていますが、その情景に描かれる赤みを帯びた花も、実在の千鳥ヶ淵にある桜ではなく、フロワロなんです。

――ナガミミは、アリーとはまた異なるスタンスのようですが。

三輪　ナガミミについても、企画がまだ構想段階だったころに、僕自身からストーリーのプロットをいくつか提案しているんです。実際に本編の脚本に組み込まれた内容もあれば、お蔵入りになったものもありますが、そうした中に「ニアラのその後」というアイデアがありまして。これまでのシリーズ作品で何度も倒されながらも、なお名誉挽回の機会を虎視眈々と伺っていて、その正体がナガミミだという(笑)。

――だからどことなく腹黒い？

三輪　ほかにも「死んで砕け散ったニアラの残滓」という案もありました。こうした僕からの提案以外にもさまざま脚本が検討され、正体が二転三転した経緯もあって……。決定稿で右耳にだけリボンを巻いているのは、右の翼を失ったニアラを彷彿とさせるものなんですね。

――なるほど！　少女の姿でも、ツインテールの右側が少し短いですよね。

三輪　リボンや髪の件だけでなく帽子についた金色の蛇も、ニアラの亜種をイメージしています。ナガミミは、作中では、「真竜に滅ぼされた生命体の意識の集合体」とされます。その陰で、ひとつの生命体が真竜に成り代わった際に捨てた人としての意識なのではないかと想像するのも、個人的にはロマンがあっていいかなと思いますね。

――ニアラは完全体になって登場したのにも関わらず最速で倒されてしまいましたが……(笑)。

三輪　ずいぶんと話題を集めていましたね。パワーアップした油断があったんでしょうか(笑)。『Ⅲ』はあとに続々と真竜が控えているという豪華なシナリオでしたから、あえなく……。

――今回は真竜を次々と倒していくという、これまでの作品から考えると途方もない挑戦ですからね。

三輪　開発スタッフの中にも「真竜を7体も倒さないといけないんだ！」って、不安を覚える空気が漂っていたのを記憶しています(笑)。

――ミオは、もともとNAVシリーズの血統として生まれているんでしょうか。

三輪　ヨリトモとNAVミハルを両親に持つ第二世代ということで、前作のNAVであるミロクとミイナ(※14)のイメージを踏襲し、髪の色など引き継ぎつつも、若干はっきりめの色遣いにしています。これは人間性というか、意思の強さの主張ですね。服装も当初は黒っぽい感じだったんですが、チカやリッカと差別化する意図もあって、現在のスパッツスタイルになりました。当初はNAVの孫という設定もあったんですよ。

――ユウマは好青年という当初の印象も手伝って、変貌にショックを受けたファンも多かったようです。

三輪　彼についてもすべて設定を織り込み済みのデザインで、そのギャップやファンの方々に与える衝撃を考えて、初期状態では意図的にもっともニュートラルなデザインであるということを目指しています。設定や言動はともかく、見た目はごく普通で人の良さそうな彼が、竜の側へ堕ちたときのショックをより深く感じられるように。

――人工S級戦士とはいえ、実年齢は12歳なんですよね。

三輪　バックグラウンドはすべて知らされたうえでのデザインだったんですけれども、唯一年齢だけは知らなかったんです。ですから、本来は子供なんだということをあとで知って、僕もショックでしたね。彼のことは、前作のタケハヤからオーラを取り除いたキャラクターとして想定しているんです。タケハヤはよくも悪くもヒーロー然とした空気を持っているのですが、そういった強い部分を一切排除して、ひたすら一般人らしく見えるようにしました。ユウマはまっすぐな性格で、それゆえに脆い。ですから、眼差しの純粋さを台無しにしてしまおうという意図で、目から角が生えるというデザインにしてあります。

――そのユウマの保護者のような役割を担う、ヨリトモはいかがでしょう。

三輪　ミオ、ヨリトモ、ユウマの関係は、開発当初から変わっていないんです。ヨリトモは手放さざるをえなかった娘ミオの代わりに、ユウマには我が子のように親愛の情で接している。だから彼がユウマを見守る態度には、つねにミオにはしてやれなかったことを補う気持ちが働いているんです。訣別、後悔、父性……そういった関係を表現するデザインですね。

――顔に激しい火傷の跡が見られますね。

三輪　『2020-Ⅱ』から、『Ⅲ』に至る前段階で、ISDFは第5真竜フォーマルハウトを討伐し検体を手に入れています。開発段階ではそうした流れが実際にゲーム内で描写される可能性があったので、「フォーマルハウト戦で負傷した」ことを暗示するのが火傷の跡です。また義手(※15)というアイデアも出していて、これは本編では言及していませんが、そのようなこともあり得たのではないか、という想定からです。真竜との戦いですから、大怪我をした可能性は高いでしょうからね。

――本編の前日譚であるノベライズ版では、なんと髪がある貴重な(！)ヨリトモが見られるようですが。

三輪　当時はまだ火傷もないし、見た目が若々しいですよね。それから5年のあいだに何があり、現在に至ったのか……。そのあたりはノベライズ版を読んでいただいてのお楽しみ、というところでしょうか。

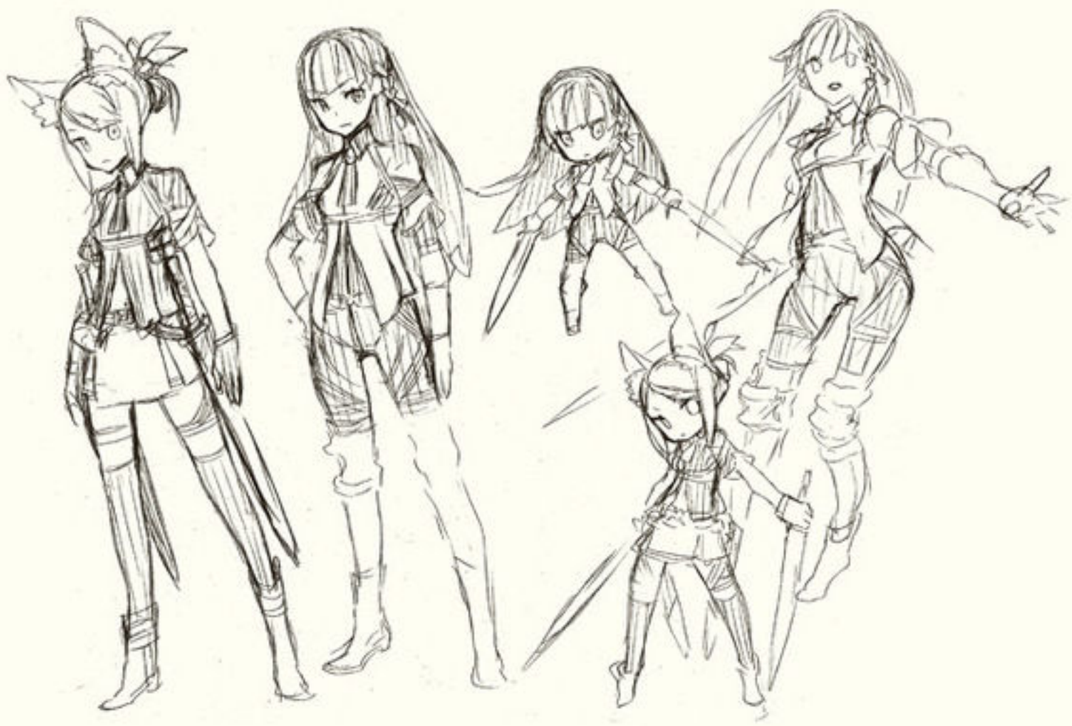
続投キャラクターに託す想い

――『Ⅲ』での主人公たちも「13班」という呼称ですが、あえて「ムラクモ13班」のような呼び方をするならどうなるとお考えですか？

三輪　一応、彼らは会社に雇われている身なので、言うとすれば「ノーデンス13班」でしょうか。でも、ノーデンス社の所在地のイメージをとって「有明13班」とするほうがしっくりきそうですよね(笑)。

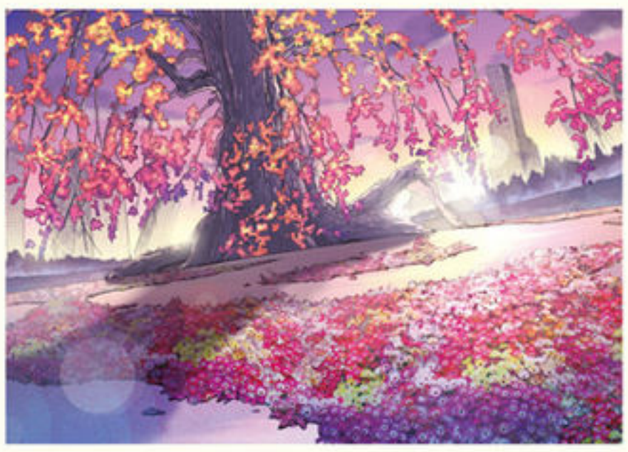
――やはり4文字のほうがしっくりきますね(笑)。

三輪　『2020』や『2020-Ⅱ』における、2020年当時の「13班」の呼称を用いることについては賛否が分かれると思いますが、個人的にはキリノの存在が、彼らの呼



※11　『聖闘士星矢』の沙織と邪武
『聖闘士星矢』は車田正美氏によるマンガで、女神アテナを守護する闘士「聖闘士(セイント)」たちの戦いを描く。一角獣星座(ユニコーン)の聖闘士である邪武(じゃぶ)は、女神アテナの化身である沙織を幼少期から慕い忠誠を誓っていた。ワガママな彼女に振り回されてもなお献身的に仕える邪武の姿を、三輪氏はエーグルに投影していたようだ。

※12　初代の要素
『2020』から100年後という時代設定での続編構想をしていたときのラフスケッチ。初代『セブンスドラゴン』のサムライのボディスーツ感と、未来的なイメージを合わせた戦闘服のようで、モタ氏のデザインを取り入れる試行錯誤のあとがうかがえる。



※13　千鳥ヶ淵 海上公園(→P128)
幻想的な光に満ちた千鳥ヶ淵 海上公園。おびただしい数のフロワロに侵食されていると知ると戦慄が走る。

称に意味を持たせたと思っています。

――キリノは、今回は桐野礼文ではなく、ブラスターレイブンという驚きの設定で登場したわけですが、職業別の初期稿に雛形が見られるようですね。

三輪　じつは偶然の産物というか、巡り合わせによって誕生したキャラクターなんです。先ほどお話したように、バトラースタイル(ゴッドハンド)については、デザインがなかなか決まらず、ならば「いっそヒーローはどうですか！」って(笑)。拳で戦うヒーローという設定に美少女戦士的な変身要素も加えて、格闘系にしてはどうかと。ヒーローものとしてのデザインが名残惜しくて、アイデアを捨て切れないままでいたんですが、そんなとき、ムラクモ時代の生き証人としてキリノを出したいという案が開発側から浮上しまして、ならば「キリノをヒーローにしたらどうでしょう！」って(笑)。

――三輪さんのアイデアだったんですか！(笑)

三輪　「その名もブラスターレイブンです！」と押し通したら、開発スタッフ一同困惑しながらも、「あ、いいんじゃないか」って(笑)。

――あはは、光景が目に浮かぶようです。この見た目で、さまざまなバックグラウンドを背負っているとはなかなか思わないですよね。

三輪　当初は、全身サイボーグ化されて生き続けているという設定に見合った、悲壮感の漂うキャラクターだったんです。ですが、あからさまな悲劇性というのに疑問があったのと、その先へのブレイクスルーを期待して、現在のような突き抜けたキャラクターになりました。自分なりの結論を出して生き方を選んでいる、という人でいてほしかったんです。第三者からどう思われるかは別にして。

――川端ディレクターのお話にもありましたが、スタッフのみなさんが彼に対して熱烈な想いを託しています。

三輪　主人公たちが13班の呼称を受け継ぐことは、ブラスターレイブン誕生の時点ではすでに決まっていました。過去と現在の13班の功績を橋渡ししていくという意味でも、キリノの登場には意味があることになるでしょう。ですから、どうせなら「13班を名乗るにふさわしいか試してやろう！」(※16)くらいのことは言ってもらおうと(笑)。

――本編では関わりがないとはいえ、クエストではたびたび登場しますし、裏ダンジョンのボスでもあるという、なかなかの役どころですよね。

三輪　「いよいよタケハヤの登場か！」と思わせておいて、ひっくり返していくブラスターレイブン！(笑)。石田彰さんが声を演じていらっしゃるキャラクターって、悪ノリすることはあっても、ベタなヒーロー然としているものは意外と少ない印象もあって、本当に見事なキャラクター造形になりましたね。

――エメルやアイテルは外見デザインをする以上に、その扱いに難しさがあったのではないでしょうか。

三輪　彼女たちについては、『2020』ではなく初代『セブンスドラゴン』を踏襲した、とすでにお話しましたが、これは初代へのリスペクトも込めています。モタさんの描かれる全身タイツっぽいデザインって、自分の絵柄に落とし込むのが難しいんですよ。改めて、その造形の美しさを知りますね。

――エメルには、人であることを捨てたデザインもありますね。

三輪　ほかの真竜は山本さんがデザインされていますが、エメルが竜化した姿(→P109)、竜化の途上にある姿(→P100)は、いずれも僕がデザインしています。人の形を持ったヒュプノス、あるいは人としての在りようを忘れていくヒュプノス、その過程を辿るようなつもりで。ただ、この作業は極めて神経がすり減るものでした。

――歴代シリーズを大切に思うファンほど、その失意や喪失感も大きい。

三輪　これまで『セブンスドラゴン』シリーズに触れてきたみなさんにとっては、その愛着の深さに見合うもの、そして、だからこそより大きなショックを与えるものでありたいと模索した、僕なりの形です。

三輪士郎の『セブンスドラゴン』愛とは

――三輪さんはご自身で描かれた『セブンスドラゴン』シリーズのキャラクターを、Twitter上でたびたび公開(→P168)されていますね。

三輪　自身のサイトを利用した活動は、携わってきたキャラクターを自分なりに咀嚼し消化し、なじんでいくのを確認するという、ひとつの楽しみでもあるんです。

――ノーデンス社の社員総出でイベントに参加しているイラスト(→P215)がすごく好きです。こういった描写は、漫画家としても活動なさっている三輪さんならではですね。

三輪　新興のゲームメーカーと言えば、やっぱり最初は手焼きでしょう(笑)。作中でも大変だった下積み時代、といった触れ込みがありますし。第2真竜とは言えども、資金稼ぎはコツコツとしなければいけなかったのではないでしょうか(笑)。

――ヨリトモとユウマのエピソードや、歴代サムライの女子勢揃いなど、本当にファンには堪えられないと思います。

三輪　初代『セブンスドラゴン』のキャラクターたちは、『Ⅲ』の頭身で改めて描いてみるとすごく過激な衣装なんですよ！　ローグもほぼ水着ですし……ドキッとしますよね。ゲーム中で描かれていない些細な日常のエピソードなどは、完全に僕の想像です。もっと踏み込んだ、あるいは人柄がにじみ出るような描写を見てみたいと思うファンの方々に向けて、自分もまたいちファンとして描いています。

――鉛筆による柔らかな雰囲気も魅力的ですけれど、三輪さんの画風といえばやはり、公式のキャラクターデザインや漫画、イラストで見られるソリッドな質感ですね。

三輪　もともとはスミベタ部分を太ペンで塗るという手法を取っていましたが、いつごろからか、ペンを持ち替えるのが煩わしくなってきました(笑)。その結果、現在のような、斜線を用いたカゲ入れのスタイルになりました。ただのベタより情報量が増えるんです。ディテール線が入れられることもあって、独特の質感が出るようになったのかもしれないですね。

――『セブンスドラゴン』シリーズのキャラクターデザインでは、テクスチャを貼り込んだような絵柄も特徴的です。

三輪　こちらは『2020』の立ち絵を描いていたとき、質感の好みから用いるようになって、以来、シリーズを通してこのような手法を用いています。『セブンスドラゴン』シリーズに携わったことを通じて確立できたものは、本当にいろいろあると思います。いちどに多数のキャラクターをそろえる必要があるので、シルエットを見ただけで判別がつくようにするとか、全員が並んだときの配色のバランスを考えるなど、俯瞰的な観点も大いに必要とされますし。

――全体的な手応えとしてはいかがですか？

三輪　もうキャラクターデザインの引出しが空っぽで、何を描いても「前に描いた気がする！」という気持ちです(笑)。という冗談はさておき、デザインの方程式はある程度、確立したかなという実感はあります。ミスリードを誘うのか、あるいはひと目で立ち位置を理解させるような描きかたにするのか、そういった点のさじ加減は見えてきたかも。そのうえでキャラクターの性格をうまく反映できていればいいですね。画風という面も含め、新たな形も模索していきたいと思っています。

――『セブンスドラゴン』シリーズの今後の展望も含めて、ますます楽しみが増します！

三輪　『2020』からキャラクターデザインに携わり、生み出したキャラクターは100人を超えました。己がベストだと生み出したものが、つねにつぎのハードルとして立ちふさがる状態で、それでもなんとかそれを越え、出せるものはすべて出し、こうして世に送り出すことができました。『セブンスドラゴン』シリーズは、『Ⅲ』だけをプレイしても十分に楽しめますが、第1作目からすべてプレイすることで、本作のエンディングの持つ意味がさらに大きく感じられるはずです。ですから、未プレイの方には、ぜひそれを知っていただきたいです。『セブンスドラゴン』シリーズのファンのひとりとして、そうした喜びを共有できることを強く願っています。

【ミロク】

【ミイナ】

※14　ミロクとミイナ
かつてムラクモ13班をサポートしたナビたち。『2020』および『2020-Ⅱ』では、プレイ時にNAVの性別を選択できた。

※15　義手
肩から先が義手に換装されたヨリトモ。真竜との戦いの壮絶さを考えれば、こんな代償もうなずける。

※16　13班を名乗るにふさわしい
構想段階から突き抜けた存在感を示していた、キリノ改めブラスターレイブン。彼に関わるクエストは必見！

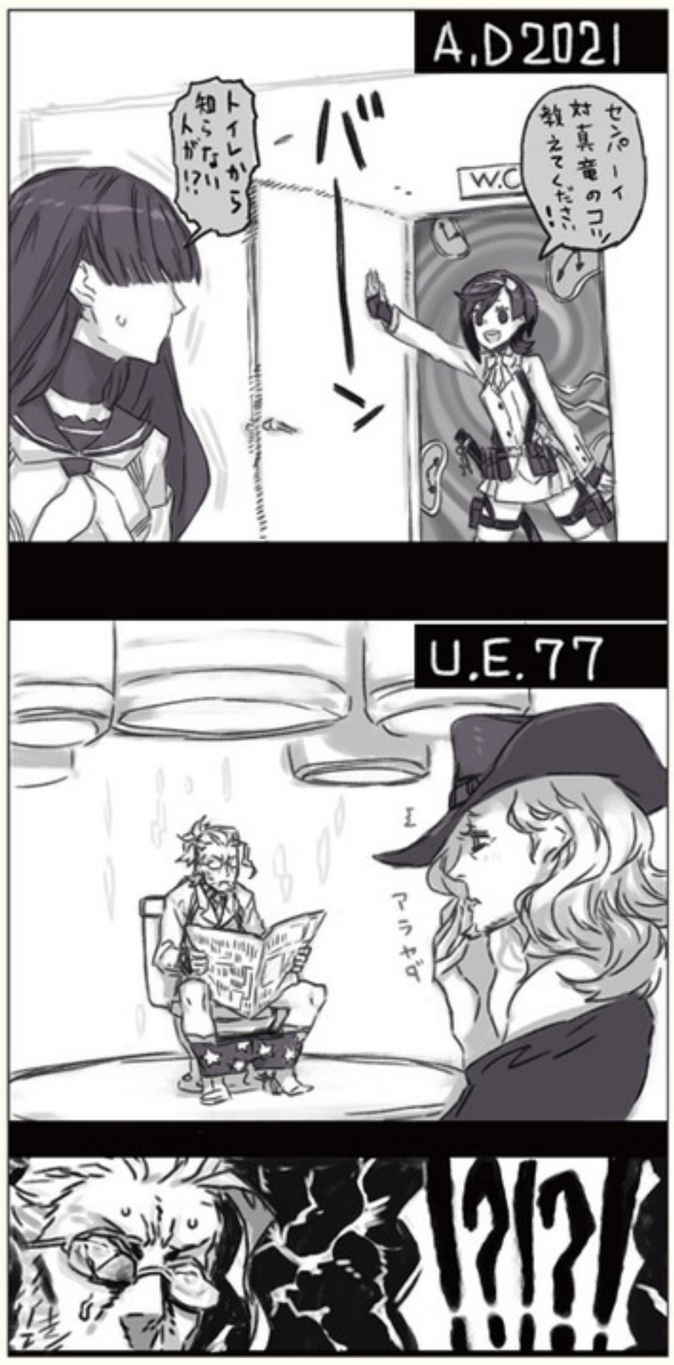
三輪士郎 Other Illust

7th DRAGON

三輪士郎 Other Illust

え〜
にてる!!

七番目の竜を殺せ。


A.D2021
トイレから知らない人が!?
センパーイ対真竜のコツ教えてください!!
バ
W.C
U.E.77
アラヤダ
!?!?!

ギャオーン
ドバアアア

『セブンスドラゴンIII code：VFD』

開発者インタビュー

7th DRAGON III code : VFD - Developer's Interview

古より語られ、遠い未来にその果てを追った、人と真竜との壮絶な闘い。プレイヤーとして我々が見つめ続けた壮大な歴史は、『セブンスドラゴンⅢ code：VFD』によって、３つの時代をまたいだ旅の果てにひとつの形へと収束する。シリーズ作品の血脈を伝える物語やバトル、そしてサウンド。本作を構成するさまざまな要素と、とりわけそこに息づく「魂」をひとつの形へ導いたふたりが、本書のために開発秘話を明かす。

『セブンスドラゴン』の「魂」を求めて

――『セブンスドラゴンⅢ code:VFD』（以下、『Ⅲ』）は、初代『セブンスドラゴン』ならびに『セブンスドラゴン2020』（以下、『2020』）、『セブンスドラゴン2020-Ⅱ』（以下、『2020-Ⅱ』）からなるシリーズの集大成的な位置づけの作品になったかと思いますが、発売後の率直な想いをお聞かせ下さい。

川端真之氏（以下、川端）　まずは何より「発売できてよかった」、ホッとしている、というのが、正直な気持ちです。『Ⅲ』を制作するにあたっては、シリーズで描いてきたテーマを継承しながら、ここまでプレイしてきてくださったみなさんにきちんと結末をお見せしなければならない、と考えていました。それは、歴代作品の中に散りばめられた伏線を回収し、まだ明かされていない謎に対しても答えを出すということです。難産と言いますか、一筋縄ではいかなかったですね。

――難産、という言葉には生みの苦しみを感じさせますが、具体的にはどのような困難が？

川端　『Ⅲ』は、これまでの『セブンスドラゴン』シリーズとは違う制作スタッフで開発したので、それゆえの難しさがありました。作る人間が変わっても、変わってはならないものがあります。『セブンスドラゴン』という作品のどこが愛されて支持していただいているのか、その核にあるもの、「魂」とでも言うべきものがブレないように作るということです。

――魂、ですか。

川端　今回、僕たちのチームにはシリーズを作ってきた蓄積がありません。開発スタート当初というのは、プレイヤーのみなさんが望んでいるものを実現する手段が絶たれた状態だったわけです。1年ほどは暗中模索のような状態が続いたのですが、幸運にも、かつてシリーズの開発に携わっていた方々を迎え入れることができ、目指すべき形とそのための手段が定まり、本格的にエンジンがかかったんです。それだけではなく、キャラクターデザインをしてくださった三輪士郎さんや、サウンドコンポーザーの古代祐三さん、主題歌を手掛けてくださったsasakure.UKさんといった、歴代のシリーズを熟知されているみなさんから、たくさん助言やアドバイスをいただきました。プレイしてくださった方が、『Ⅲ』に『セブンスドラゴン』の「魂」が宿っていると感じ取ってくださったなら、それはたくさんの人から受け取った励ましや想いを、僕らはしっかりと形にできたのでしょうね。

――本書の制作にあたって数多くの設定資料をご提供いただいていますが、膨大な絵コンテを見るだけでも、入念な準備や試行錯誤が伺えます。

川端　シリーズ作品の続編を開発する場合、その作品の個性となるような演出や表現方法がスタッフ間で継承、共有されているのが普通です。今回はそれがありませんから、バトルのスキル演出ひとつとっても、実際に描いては直し、描いては直しをくり返しながら、手探りで『セブンスドラゴン』らしさを見出そうとしていました。

――『セブンスドラゴン』らしさというと、爽快感のあるバトルシーンが何にもまして見どころかと思います。

川端　本シリーズは、テンポ感や緩急のつけかたが特徴的で、一般的なセオリーどおりに動きや演出をつけると『セブンスドラゴン』ではなくなってしまい、違和感が生じてしまうんです。

――では、どういったところが『Ⅲ』らしさの秘密なんでしょう？

川端　たとえばキャラクターの戦闘中のアクションは、中間の動作（コマ割り）を意図的に思い切り省いているんです。通常、一連の動作を流れるように見せるところを、『セブンスドラゴン』では移動シーンを全部カットしたり、腰の武器に手をかけていざ抜くぞというところで画面すべての動きをいちど止めたりします。普通の演出よりもかなり長めに止めて、特徴的なテンポ感に繋げているんです。こうしたひとつひとつの「『セブンスドラゴン』らしさ」を共有していく、という過程をていねいに積み重ねていく必要がありました。そのおかげで、開発の序盤だけで時間を使いすぎて、終盤に時間がきびしくなって……。最後は開発スタッフが一丸となって完成させました。本当のギリギリのところでは、最後の最後は副部長までもが「俺もスクリプトを書く！」と（笑）。

亙重郎氏（以下、亙）　普通はないことですよ。それも、「だんだんおもしろくなってきちゃった」って、ノリノリで（笑）。手探りの中にあってそういった形で向き合えたのも、何よりスタッフがこのシリーズに対して愛情を持っていたからこそ、でしょうね。

主人公と13班、「狩る者の戦い」

――そうした「難産」を経ての『Ⅲ』ですが、プロローグとなる0章で、『2020-Ⅱ』に登場した東京スカイタワーでの戦いがVRゲーム「セブンスエンカウント」にて描かれました。こうした導入の持つ意味とは、どういうところにあるのでしょう。

川端　作中でジュリエッタやナガミミが「VRゲーム」と説明しているセブンスエンカウントですが、あれは「プレイヤーは2021年の東京スカイタワーに転送されている」という設定なんです。

――え、過去の竜災害を実際に体験しているんですか!?

川端　そうなりますね。セブンスエンカウントはアリーとジュリエッタが最初に作った時空間転送装置（ポータル）なんです。うまくいかなくて、移動できる範囲も時間軸も限りなく限定されてしまった、いわば失敗作。そこにアリーがVRのドラゴンを出現させて、上手にゲームに仕立てたんです。この舞台装置は、前作の竜災害から80年近くを経た『Ⅲ』において、過去を知らない主人公たち、ひいては今作から楽しんでもらうプレイヤーに対して竜災害の恐怖を感じてもらうと同時に、『2020』や『2020-Ⅱ』のキャラクターたちとの邂逅を果たす媒介としても有用な仕掛けだと考えました。

亙　復興の途上にあり、平和に向かいつつある東京で、過去に起きた悲劇を聞かされて、「アトランティスを助けるために竜と戦って」と言われても、ピンとこないでしょう？　ですから、自分たちの世界がいずれこうなってしまうという「起こり得る未来」を、「起きた過去」を通して見てもらうことで、戦う必然性を感じてもらうというのもあのVRゲームの狙いです。

川端　当初は、異界化した東京で生きる主人公たちの葛藤も描く予定があったんです。最終的には実装していませんが、浅草や羽田空港（※1）なども舞台として用意していました。身近なものがドラゴンに踏みにじられるとこうなるという恐怖を最初に感じてもらいたかったのです。

――プロローグののち、主人公はいよいよ戦いへと赴き、3つの時代を行き来しながら、第7真竜VFD（※2）と対峙することになります。

川端　じつは僕個人としては、前作の開発が終わったときは、「次回作はいよいよアトランティス編かな、楽しみだな」という気持ちがありました。過去編とも言えるアトランティスのみで一作品、とイメージしていたんです。ですが、開発当初の会議では、『2020』のシリーズを楽しんでいただいたプレイヤーに対して、次回作が純粋なファンタジーというのは、シリーズとしてどうなのか、という意見も挙がりました。

亙　かといって、再び東京の姿だけを描いていては、それは続編ではなく『2020-Ⅲ』という作品だろうと。そう

※1　羽田空港
本作の最後の戦いの場となる「グレイトフルセブンス」は、現実の東京周辺の地図に当てはめると、ちょうど羽田空港に位置する。陸と空とが人の科学力によってつながるこの場所は、ゲーム中ではVFDのいるボスマップ直前のエリアに、クトゥルー神話に登場する架空の物質トラペゾヘドロンをモチーフとした二十四面体を配置されるなど、ラストダンジョンとしての重要性がうかがえる。

※2　VFD
本作では真竜の名称のモチーフとしてクトゥルー神話が用いられているが、第7真竜であるVFDだけは、そうした体系から外れた存在として、ヨハネの黙示録に見られる「獣の数（666）」を示すVicarius Filii Dei（ラテン語で「神の子の代理」を意味する）の略字が用いられている。

※3　ネコ好き

⬆開発スタッフのネコへの愛情は並々ならぬものだった（!?）のか、三輪氏によるこんな落書きも残されている。

Producer

亙 重郎(わたり じゅうろう)**氏**

本作をシリーズ集大成にふさわしい「終劇」と成すべく、その制作を統括したプロデューサー。代表作は『電脳戦機バーチャロン』シリーズで、ロボット同士の対戦アクションという、新たなジャンルを築き上げた。

Director

川端 真之(かわばた まさゆき)**氏**

本作のディレクターで、『セブンスドラゴン2020』から開発に携わる。シリーズ作品への深い愛情は、制作指揮を取るディレクターという立場を超えて発揮され、作品の多岐にわたる魅力を一層引き立たせることに成功した。

いった模索のなかで、「未来編とも言えるエデンも含めて、全部の時代を舞台にしよう！」という決断を下しました。

――初代『セブンスドラゴン』はモタ先生によるキャラクターデザインで、かわいらしいファンタジー。一方の『2020』と『2020-Ⅱ』は、三輪先生のスタイリッシュな路線ですから、今回の3つの時代にわたる世界観は、そのいずれのファンにも訴求すると言えそうですね。

川端　僕はモタさんのイラストもすごく好きなんですよ。ですから、今回『セブンスドラゴン』の企画を立案するときも、初代『セブンスドラゴン』の可愛らしくて凛々しくて精緻で……というテイストを大切にしたいと思っていました。『2020』からキャラクターデザインを引き継いでいただいている三輪さんも、これまでずっとモタさんのキャラクターや初代の世界観を非常に尊重したデザインをしてくださっています。『Ⅲ』はシリーズの結末を描くということもあって、これまでのシリーズ作品への敬意を忘れないということをとくに心に刻んで開発に臨んできました。初代をプレイしてくださった方にも楽しんでいただけたら本当にうれしいですね。

亙　モタさんのイラストの特徴である丸みのあるテイストをゲームに活かすのは非常に難しいのですが、三輪さんは『2020』や『2020-Ⅱ』に続いて今回も、『セブンスドラゴン』らしい解釈を大いに汲み取り、エメルを始めとする共通キャラクターやその衣装を起こしてくださっています。美術設定においても、初代『セブンスドラゴン』で描かれた世界観が新たな形で再現されたと思います。

――序盤のムービーシーンでは、過去作の冒険を壁画風に描くという、ファンにとってはうれしい演出がありましたね！

川端　『Ⅲ』は構造上、過去や未来が変わってしまう物語です。でもだからと言って、前作までの主人公たちがしてきたことは決して無駄ではない、それがあるから新しい未来を選ぶことができるんです。過去作の記憶や実際にプレイしてくださった方の想いを大切に重ねていきたい。だから、あのムービーをどうしても入れたかったんです。

――過去作の魂を受け継いだイベントとして、これまではお風呂イベントがありましたが、今回は……。

亙　すみません！　お風呂はなくなりました(笑)。過去作に比べてゲーム中でのキャラクターの頭身が高いので、服を着たまま入浴すると違和感が目立ってしまうんです。今回はいかつい鎧姿のキャラクターもいますからね。お風呂に代わるものもいろいろ考えてみたんですよ。ホットヨガ教室とか。

――ホットヨガ！　今風ですね(笑)。

川端　ははは。考えた末、現在の「ネコカフェ」に落ち着きました。もし次回作があれば、ぜひお風呂を復活させたいところですね(笑)。

亙　僕も含めて開発スタッフにネコ好き(※3)が多いこともあって、頼んでもいないのに作り込まれています(笑)。思う存分、癒されてください。

――「ネコカフェ」だけではなく、ノーデンス内の各避難区など、ダンジョン以外のマップにもこだわりがあるとか。

川端　ゲーム内では、それぞれの避難区(※4)は、避難してきた居住者たち自身に管理を任せているという設定なんです。たとえば、国王であるウラニアが引っ越してくるアトランティス避難区は、お付きの人たちが家具や調度一式を持ち込んでいます(笑)。ウラニア専用の個室があるのも、彼女を敬う避難民の配慮からなんです。加えて、アトランティス海洋王国の住民、とくに上層部・首都アトランティカに住んでいたような人たちはプライドが高くて、なるべくそれまでの住環境を保とうとしたんじゃないかなと思っています。

――なるほど。ではエデン避難区はどうでしょうか？

亙　エデンは生活環境に対して無頓着でしょうし、もしそこで雑務的なことをやる必要が生じたら、ブリジルトが一手に引き受けるんじゃないでしょうか。彼女は騎士団の団長ですし、とてもマメな性格で、庶務的な手際がいい人ですから。きっとベッドも整然と並べて配置するし、部屋全体も小ざっぱりとまとまっているんでしょうね。

――みんなのお母さん的な感じですね(笑)。

川端　「お前のベッドはここだぞ！」と、ひとりひとりに指示を出しているかもしれません。で、横にいるサイラスは何もしない(笑)。一方の東京では、おそらくナガミミが担当ですので……。

亙　配慮のカケラもなさそう(笑)。だからあんなに雑然としているんじゃないでしょうかね。

川端　唯一、頼りになりそうなミオは途中から竜斑病で臥せってしまいますから。無秩序な仮住まいになっていくのもやむなしですね(笑)。

キャラクター誕生までの、その挑戦

――『Ⅲ』では、前作から職業やビジュアルの種類がさらに増え、キャラクターメイキングの楽しみが倍増しました。

川端　開発当初、キャラクターの外見は、8種類の職業ごとに男女別で16種類、という前作同等の物量で進めていたんです。ですが、ちょっと物足りなかったんですよね。悩んでいたところに、ちょうど三輪さんからご相談を持ちかけていただき、「頭部だけでもバリエーションを用意しませんか？」と、うれしいご提案をいただいて。

――現在の、顔周りや髪型などを中心としたバリエーションですね。

川端　頭部を変えるとなると、当然そのぶんのモデルを制作する必要がありますが、予算オーバーになってしまいます。でもどうしてもやりたくて、いろいろ画策して最後は三輪さんのラフを見せて必死で掛け合いました。「ほら、見て！　頭部を増やすだけでも、やる価値がある！」って(笑)。

亙　たしかに、別のキャラクターかというくらいに変わりましたね。こういう制作現場のこだわりも、予算を圧迫した部分です(笑)。

川端　最終的に32種類、DLC(ダウンロードコンテンツ)でさらに4種類の外見を用意できて、初代の28種類を超えるシリーズ最大のボリュームになりました。

――DLCで登場した外見のセレクションは、ファンの方々からの人気を反映させたものですか？

川端　過去作のアンケートを改めて見たり、ネット上での人気などを調査したりして、上位にいた「刀子」、「チェルシー」、「シトリン」(P174の※5)を採用しました。「フード君」たち男性キャラクターも入れたい！と提案したのですが、そこは通りませんでした(笑)。

亙　その点、同じくDLCで登場するブラスターレイブン(ブラスタースタイル)は幸運なキャラクターでした。彼はマントや髪の毛の揺れを3Dモデルに反映させる必要がまったくないぶん、プレイヤーキャラクターのスキルモーションを流し込むのも比較的容易です。それにカラーバリエーションも戦隊モノのように楽しんで作れましたし(笑)。本来は3体だけの予定だったDLCが4体になっているのは、こうした事情からです。とはいえ、ユウマを始めとするNPCのモデルは、もう少しプレイヤーキャラクターの外見に採用したかったですね。

――キャラクターメイキングについて、『Ⅲ』ではボイスもさらにボリュームが増えたように思います。

亙　このゲームの規模から考えると、セリフは1ヵ月から1ヵ月半ほどで収録するのが妥当ですが、『Ⅲ』では正味、6ヵ月に及びました。キャラクター1体ごとに300種類以上のセリフがあり、それを男女合計40名の声優

※4　避難区

【アトランティス避難区】

【東京避難区】

【エデン避難区】

⬅それぞれの避難区の様子。もとは同じ空き部屋だったはずなのに、管理する人の性格でこうも違ってしまうのか……と思わず愕然。

『セブンスドラゴンⅢ code:VFD』
開発者インタビュー

の方々に担当していただくわけですから、単純計算でセリフ数は軽く1万を超えます。

川端　収録もさることながら、台本作りも苦労しました。「同じセリフを流用しない」ことを目標にして、同一スキルに使う掛け声であっても、40名分すべて違うものを用意しているんです。ですから、台本上は同じスキルについて40種類の言い回しを考えなければなりません。今回は、さすがに例外を認めざるを得なくなって……そこが悔しいですね。

亙　セリフ回しはバトルのテンポにも関わるので、「2秒以内に収まるもの」という制約を設けています。文字で言うと10数文字。その中で、リズム感と個々の性格付けを両立させるわけです。

川端　収録では、それぞれの声優さんに、事前に「物静かな読書家」、「元気ハツラツ」、「剣道少女」といった性格を設定させていただき、一貫した性格で演じていただいています。

――キャラクターメイキングの際は、外見の選択もさることながら、サンプルボイスの視聴にも夢中になってしまいそうですね。

川端　ボイスは遊んでくださっているみなさんからの期待がとても高くて、性格付けについてもさまざまな要望が寄せられました。もし次回作があれば、おひとりにつき複数の性格設定で演技していただいたものを収録して、プレイヤーが選べるようにする……といった贅沢な仕様も夢見ています。

時代を結ぶ、3ユニットバトル

――『Ⅲ』の大きな特徴である3ユニット制のバトルについて、誕生の経緯などをお聞かせいただけますか。

川端　これまでの3人パーティバトルを一歩発展させたいという想いがあり、当初から複数ユニットで構成されるパーティにしようと考えていました。8種類の職業があり、キャラクターの外見が32種類もありますので、3人パーティだと使い切れないと言いますか、いちども遊ばない外見や職業も出てきますよね。意図する、しないにかかわらず、同じメンバーでパーティを組み続けてマンネリ化してしまうこともあるでしょう。ユニットの概念を導入することで、さまざまな戦略を楽しんでもらいたいというのが狙いでした。

――最大9人制ではあっても、前衛はあくまで3人パーティの1ユニットですね。

川端　これまでのシリーズでやってきた3人パーティ制バトルのおもしろさを支持してくださっている方がいて、それをそこなう要素を入れてはならない、というのは新要素を追加するうえで大前提と考えていました。3人パーティのおもしろさはそのままに、9人いることでプレイの仕方次第では、ひと味おもしろくなる、それくらいのバランスをゴールに据えて調整をくり返し、後衛の2ユニットをサポート役にする現在の形に落ち着きました。

亙　バトルの仕様が決まったのは開発終盤でした。RPGなのに、バトルができない状態が長く続いていたんです。2015年の年明けから半年ほど、スタッフを総動員して全力で現在の仕様にまとめ上げました。

――怒涛の勢いですね。

亙　バトルシステムに関しては、9人制パーティを取り入れたことによってテンポのよさを欠くという懸念を抱いていました。人数が増えることで戦闘演出が間延びしてしまって、これまで信条にしていた爽快感やテンポのよさが損なわれるのではないかと。

――製品ではそんなネガは感じませんでした。

亙　演出のテンポ作りや画面表現によって、中だるみ感が出ないようにしているんです。メリハリのあるバトルだとプレイヤーのみなさんが感じてくださっているなら、今回の取り組みは成功したのかな、と思いますね。

川端　フィールドでのランダムエンカウントバトルは、これまでどおり3人パーティ用に調整しているので、テンポ感は変わらないかと思います。一方でボス戦は後衛がいる前提で調整しています 。 3人だけで戦おうとすると相当時間がかかると思いますよ。

――フルメンバーでないと、とても太刀打ちできないと。

川端　9人相手に戦うことを考慮して、ボスの強さを調整していますからね（笑）。とはいえ、直接命のやり取りをするのは、やっぱり前衛の3人なわけです。通常、RPGで3人パーティのコマンドバトルをしていて、ボス戦でひとりが戦闘不能になると立て直しに2～3ターンかかるでしょう？　この少数精鋭バトルから得られる緊張感は醍醐味でもあるのですが、反面、3人だとすぐに戦闘不能になってしまう、いろいろなことを試す余裕がない、攻撃できない……というように、楽しさよりもつらさが上回る流れになってしまう場合もあります。そこを補いたくて取り入れたのが、9人パーティという仕組みなんです。ここぞというときに後衛が全体回復してくれて、前衛たちは「このターンから攻めに集中できるぞ！」と安心して戦えるような、チームワークでの強さです。

――そうした戦略を考える中で、デュエリストとバニッシャーは従来のコマンド式のバトルを超えた、とりわけクセのある職業ですね。

川端　新職業というのは非常に重要なので、ここも揉めましたね（笑）。無数の没案を越えて残ったものなので愛着があります。バニッシャーは元々、もっと戦略家でスマートな槍使い（※6）だったんですが、三輪さんとデザインを固めていくなかで、鎧も武装も豪華になり、気付いたら槍の後ろに大砲がついて（笑）。デュエリストは僕の強い要望で、「運命力」で戦うという現代的な要素と、RPGには定番の召喚術師という要望を合わせて実現させたクラス（職業）です。

――運の要素や爆薬など、MANA以外のパラメータにも依存する、戦略性と奇抜さに富んだ職業だと思います。

川端　いずれも、じっくりと戦略を練るという、従来の『セブンスドラゴン』のバトルの楽しみ方を継承しつつも、新鮮な遊びを取り入れることを目指しました。たとえば、コマンドにアクション性を入れると方向性が大きく変わってしまいますよね。それは進化の方向性として違うと思いました。また今回、それぞれの職業が各時代に依存していて、シナリオが進行することで選べる職業が増えるようになっていきます。デュエリストは少々扱いづらさがありつつも、ゲーム開始時から使用できる東京の職業として、汎用性が高いタイプ。一方のバニッシャーは中盤で登場するエデン由来の職業ですから、はっきりとした特徴を持つ、クセのあるスタイルで戦えるような調整を目指しました。

――スキルの伸ばし方の方向性によっても、キャラクターの強さを左右しそうですね。

亙　ゲームを攻略するという観点から言えば、スキルを育てる順序は、難易度にかなり影響します。ですが、どの職業も根気強く育てればすべてのスキルをMAXにまでレベルアップさせられますから、効率よりも好みを優先するプレイスタイルでも通用するようにしてあります。それも従来から受け継がれた楽しみのひとつだと考えています。

――1種類の職業のみでラスボスを倒すというのも？

川端　できます。人数も減らして、たとえば前衛ふたりでラスボスを倒す、ということもできますよ。好みのキャラクターを育てて、みなさんの思い思いの編成で挑戦していただけたらうれしいですね。最初にお話ししたように、『Ⅲ』では、いろいろなキャラクターを使ってほしいと願って、戦闘システムを前作から拡張していますから。後衛に入れておけばすぐにレベルが上がるような調整をしていますので、気軽に試せるのではないかと思います。

――今回は強制的にパーティが分割されるシチュエーションもあり、キャラクター育成の重要性が増していま

※5　刀子、チェルシー、シトリン

【刀子】

【チェルシー】

【シトリン】

←『Ⅲ』同様、『2020』と『2020-Ⅱ』においても、開発段階でスタイルごとに呼称が設けられている。刀子はスチューデントスタイル女（サムライ）、チェルシーはオタクスタイル女（ハッカー）、シトリンはルシェスタイル女の呼び名。

※6　スマートで戦略家な槍使い
当初想定されていた「槍使い」は、三輪氏のラフスケッチにも数多く見られる。軽装で凛々しい出で立ちは、初代『セブンスドラゴン』のハントマンたちの流れを汲む職業だということがうかがえる。（→P165、194参照）

すね。

川端　シナリオの重要な局面で、あえてパーティ分割を取り入れたのは、さまざまな職業に触れてほしいという気持ちもありますが、各時代で解放される職業を通して、その時代の世界観を伝えたかったという想いもあったんです。じつは開発当初のパーティ編成は、現在の仕様とは異なり、1stユニットが現代、2ndユニットがアトランティス、3rdユニットがエデンと、時代ごとに分かれた固定編成だったんです。シナリオ表現のうえではこちらのほうが圧倒的に描写しやすいですし、盛り上がるのですが、そのぶん、バトルでの自由度を大きく損なってしまいます。途中から混成可能にする、ということも考えましたが、最終的にはバトルのおもしろさとシナリオを天秤にかけて前者をとり、現在のように最初から混成部隊として構成できるようにしています。

――控えのメンバーを強制的に使うことで、「この職業、意外と使える！」といった新たな発見もありました。

川端　そうした体験は、まさにこちらが意図していたところですね。たとえば、サムライの700程度ダメージを与えるスキルを、メインのダメージソースとしてプレイを進めてきたとします。そこで、パーティ分割が発生して頼りにしていたサムライがいなくなって、たまたまバニッシャーを使ってみたら、一気に2000を超えるダメージを叩きだして、「なんだこれは！」となる(笑)……そんな発見ですね。戦略そのものについても、それぞれの時代に紐付けられた職業がより活躍できるように、登場するモンスターの弱点などを調整しています。そういった点からも、より多くの職業を体験していただきたいですね。

アートとサウンド、その織りなす世界

――バトルで意識されているのと同様、美術設定においても、複数のクリエイター諸氏によって、各時代の表現に特色が出されているようです。

亙　田代ほけきょさんは、過去作でも美術設定をご担当いただいているということもあり、最初にお声がけしました。田代さん、ならびにYockyさんによる東京の各場面については、『2020』や『2020-Ⅱ』の方向性を継承して進めていただいた感じですね。

――過去であるアトランティス、未来であるエデンの場合はどうですか？

川端　前作のような、「実在する東京という世界を異界化する」といったコンセプトとは異なり、アトランティスやエデンは元々ファンタジーの世界ですので、設計やデザインのアプローチが東京とは変わってきます。両者は、何かベースがあるものをアレンジするのではなく、「アトランティス」という世界、「エデン」という世界をいちから創造するというアプローチです。

――サウンド面では、古代祐三さんとsasakure.UKさんによるファンおなじみの楽曲に加えて、各時代の挿入歌も用意されており、豪華な仕様ですね。

川端　おふたかたへは、企画が立ち上がってすぐご相談しました 。そこで、今回は新たな試みとして、主題歌のボーカルは人間に歌ってもらおうと決めました。さらに主題歌以外に3つの時代それぞれにもテーマ曲を作ろうということになり、各時代を異なるアーティストに歌っていただくという今回の形が実現しました。

――発売中の『セブンスドラゴンⅢ code:VFD　オリジナル・サウンドトラック＆ソングス』は、存在感の際立つ楽曲が非常に好評のようですね。

亙　おかげさまで、初回分で数千、そのあとも千単位の規模で再販させていただいています。通常、ゲームのサントラCDの販売数は、そのゲーム自体を購入した方のうち1割くらいの方が買ってくださるというのが目安なので、今回もその想定で用意したのですが、予想を大きく超える反響がありうれしく思います。

――ゲームを購入した方以外も、CDの視聴によって楽曲を知り、ゲーム購入へ結びついているようですね。

亙　楽曲そのものがこれまでに負けない、いい曲に仕上がっているだけでなく、主題歌や3時代のテーマ曲が収録されているのが大きなポイントになっているのでしょうね。

川端　sasakureさんの楽曲は、シリーズの全作品を熟知していなければ書けないような言葉やテーマであふれています。フルコーラスで聴くと『セブンスドラゴン』のために生んでいただいた楽曲であることが感じられて、何度聴いても身震いが走ります。本当に素晴らしい楽曲ですので、ぜひサントラCDで聴いてほしいです。

激動の中のキャラクターたち

――ミオ(※7)は物語導入時の導き役でもあり、主人公の支えとなっていることが描写されていますね。

川端　そうですね。ノーデンスのクセのあるキャラクターたちとは異なり、主人公と同じ目線でいっしょに悩み、戦ってくれる、重要な役柄を担っています。

――主人公の動機付けを裏打ちする立場であり、またNAVの系譜でもありますね。

川端　ナビゲーターを務めるという点では、前作のミロクやミイナと同じ役割ですね。そこにこのふたりの血脈を継ぐという、時を越えて積み重なっていく意思や竜斑病という業が加わり、前作以上に主人公と深く関わるキャラクターになりました。髪色など、外見からも随所にミロクたちの面影がしのばれると思います。また、ミオはナグモ博士ともども「那雲」という姓を背負っています。これはエデンのナ族(※8)に繋がりを感じさせますよね。ですから、ミオという存在は、過去から未来へと続く人類の意思の象徴でもあると思っています。

――立ち位置やデザインなど、揺らぎのあったキャラクターはありますか？

亙　キャラクター性というより、担うシナリオとして 、シリーズを通して『セブンスドラゴン』を象徴するエメルとアイテル、ヒュプノス姉妹をどのように描くかはスタッフのあいだでも議論が紛糾しました。業を背負った彼女たちがいつまでも迷いの中にいると、それに引きずられてストーリー全体もブレてしまうんです。ですから、僕たちは、彼女たちのその想いや希望をすくい上げながらも、どこかで一歩下がってもらわないとならない。

川端　突き放した言い方になりますが、彼女たち自身で何らかの答えを導き出す形にしたい、主人公たちに頼らずに呪縛から解き放たれてほしいと。

亙　たとえばそれは、アイテルがいつまでもタケハヤの幻影を追い続けていること。純真な想いが彼女を縛り、世界もまた閉塞している、という部分が少なからずあるでしょう。ですから、場合によってはエメルがアイテルに直接手を下すといった容赦ないシナリオさえ必要かもしれないと考えていました。とはいえ、何より物語を読み進めるプレイヤーの心情を考えたとき、具体的な決着のつけかたについては相当悩みました。

川端　シリーズを追い続けてきてくださった方々には、とりわけ愛着があるでしょうし、それは僕たち開発スタッフも同じ想いでした。

亙　もどかしいという気持ちと同時に、安易に踏ん切りをつけてはならないという躊躇もありました。

川端　同じ理由で、タケハヤについてもくり返し議論しました。開発初期はもっと登場の機会が多かったんです。でもエメルとアイテルの旅の結末を描くことが決まったとき、そこに彼がいると、きっと彼の存在は主人公から主役の座を奪ってしまうだろうと……。

亙　プレイヤーがキャラクターメイキングを楽しむ作品において、NPCがあまりに目立ってしまうと、本来主役であるべきプレイヤーの存在さえ霞みかねません。

※7　ミオ
ミオの本名は那雲澪だが、出生時の戸籍では美桜と書いた。またミオという名前は「3.0」にも通じ、3.6と表記されるミロク、同じく3.7と表記されるミイナと同様、NAVであることを暗示している。

※8　ナ族
ナ族はプレロマの創始者の末裔で、本名に「ナ」という冠詞を持つ。何世代にもわたって脳を改造したため驚異的な演算能力を備える一方で、情緒面に問題を抱えていることも少なくない。初代『セブンスドラゴン』に登場したファロや本作のサイラスはいずれも、ナ族の系譜としてその大元をミオやナグモ博士にたどれるのかもしれない。

←『セブンスドラゴン』に登場したファロ。本名はナ＝ファロヴラリエ＝クラティンカ。

『セブンスドラゴンⅢ code:VFD』
開発者インタビュー

ですから、今回はタケハヤが活躍しすぎないよう注意を払いました。これまでのシナリオによって、ある意味、彼は果たすべき役目を成した、と。アイテルの心の中では、それでもずっと生き続けているわけですから。

――『Ⅲ』の13班にとっては、過去にそういう英雄的人物がいた、という伝説の人のような位置付けですね。

亙　『Ⅲ』は3つの時代を行き来するという構成上、ただでさえキャラクターがぽやけがちですから、あの人もこの人も誰も彼もと登場させていては、ただのオールスター総出演のようになって、プレイヤーの心に結局何の感慨も残せない、ということになってしまいます。

川端　タケハヤに限らず、既存のキャラクターを登場させることについては、過去作の色が濃くなりすぎて新たに遊んでいただく方々に置いてけぼりをくわせることになりかねないという心配もありました。

――新規のキャラクター像もすんなりと決まったのでしょうか。

川端　おおむねそうですね。シナリオを練り上げていく過程で同時にキャラ人物像をまとめていくような形です。ジュリエッタがオネエ口調というのは、亙からのアイデアで(笑)。

亙　いいでしょう？　オネエ系キャラ。言葉の響きもいいですし、何より胡散臭さも出せたんじゃないかと思っています。

川端　アリーのような、正体を隠したキャラクターというのは難しくもありましたが、三輪さんのデザインが秀逸で、含みがうまく外見デザインに落とし込まれていると思います。過去作をプレイしている方は、その姿から何かを感じ取るでしょうし、今作からプレイした方は、すべてがわかったときに、はっとするような。

亙　正体とベクトルが同じでは、『2020』の追体験になって新鮮味がないですからね。現在のアリーくらいの加減が、ちょうどいいんじゃないでしょうか。

川端　過去作をプレイしている方が物語の途中でアリーの正体に気付いたとしても、彼女が黒幕かどうかは確信が持てない、という二重の仕掛けを施したかったんです。誰が黒幕かわからないように、胡散臭いアイオトが顔を出したり、ジュリエッタはいかにも表裏がありそうな態度を取り続けたり。アクツは……完全に嚙ませ犬になってしまいましたが(笑)。

亙　結果的に、ジュリエッタは本当にキャラクターが立ちましたね。これは担当声優の藤原啓治さんがハマり役で、そのお力添えも含めての成功だと思います。収録中も「こんなんでいいの～？」なんて仰りながらノリノリで。

川端　もっといろいろなセリフを用意しておけばよかったですよね。

亙　もったいないことしちゃったよ(笑)。オネエ言葉の台本ならいくらでも作れそう。DLCでNPCをもうひとり採用というなら、ぜひジュリエッタを推したいですね。

――プラスターレイブンは、さまざまな側面を持つキャラクターですね。

川端　彼の登場には複雑な経緯があって(笑)。西暦2021年の竜災害や、その後、UE77年までに起きた出来事を語るキャラクターとしてキリノ(※9)を出せないかとは考えていたのですが、まさかあんな姿になってしまうとは……。三輪さんからアップされた第一稿を見ると、そこにはすでに「とうっ！」みたいなセリフまでついていて、「あの……キリノさんに何があったんですか？」と(笑)。

――ゲーム中では衝撃的な掴みもあって、初登場時からすごいインパクトになりましたね。

川端　そうですね。ただ、とてもキリノらしいなと思いました。彼にもいろいろあったんだろうな……と(笑)。ですが今回の物語では、彼はあくまでも脇から見守る役割なので、メインシナリオには登場させないよう必死で抑えこみました。一方でバトル演出は、特撮好きのスタッフが手がけたこともあって見どころ満載です。デートイベントもちゃんとありますし、いろいろあって裏ダンジョンのボスにもなっています。

――スタッフのみなさんの中でも、まさに「愛されキャラ」なんですね。

川端　それはもう！

亙　目立っている割に弱い、というのがまたいいんですよね(笑)。彼についてはセリフ回しをアントニオ猪木っぽくしてくれ、というオーダーをしたんです。ちょっと暑苦しくて芝居がかった感じで、「お前は何を気負ってるんだ」とツッコミを入れたくなるような。

――キリノとしては、あくまでヒーローのプラスターレイブンを演じているというスタンスなんでしょうか。

川端　そうですね、彼自身は真剣に正義のヒーローであろうとしているんだと思います(笑)。

亙　正義を背負っている感じを押し出そうというイメージです。本人は本気で「かっこいい、極まってる」と思っているんですが、傍から見ているとちょっと滑稽でからかいたくもなってしまう。そういった落としどころを目指して描いていますね。

川端　2021年の竜災害後にもいろんなことがあって何度も落ち込んでは立ち直って……。みなさんが目にする作中のあの姿は、その果てにたどり着いた彼なりの答えなんです、きっと。

――主人公の合わせ鏡的存在であるユウマ(※10)について、聞かせてください。

亙　発売中の小説『セブンスドラゴンⅢ UE72 未完のユウマ』(※11)をお楽しみいただくことで、彼の出生の背景、あるいは背負っているものが見えてくるかと思います。

川端　ストーリーはゲーム開始時点のUE77から見て5年前にあたる前日譚で、ユウマの実年齢は7歳。我々の世界でいえば小学校1～2年生ですから、精神的にはかなり未熟で、知識はあっても体験を持ち合わせていない状態です。そんなユウマが軍隊の中に放り込まれ実戦経験を積んでいくわけですが、小説ではその過程が描かれています。時系列つながりとしては、ゲーム本編は小説のあとの話ですから、みなさんがゲーム中で会う彼は、軍人としても人間としても「完璧な」人物となって主人公の前に現れます。ただ、その結末はあのような形へと続いていくのですが……。

亙　そこに彼なりの救いがあったのかどうか。小説も含めた描写を通じて、みなさん自身に答えを見出してもらえればと思いますね。

川端　ゲーム本編のエンディングにおいて、多くの登場人物の「その後」については明確な描写を意図的に避けています。これは彼らひとりひとりにとっての救いとなる未来を描くにあたって、ノーデンスという拠点だけでは表現できなかったからです。ユウマもそのひとりですが、とりわけユウマについては本当に最後まで悩み抜きました。彼の場合、ISDFやノーデンスに彼の居場所を用意することが、救いになるとはどうしても言い切れませんでした。彼があの世界でどんな未来を生きているのかは、この小説も読んだうえでいろいろ想像してあげてもらえるとうれしいですね。

――最後に今後のことなど。

亙　みなさんからのシリーズ作品への評価が、我々にとって大きな後押しになっています。制作に携わってきたスタッフの情熱と、みなさんからのたくさんの励ましの声によって、新たな展望が開けるかもしれません。まずは小説を楽しんでいただき、今後続々と発売予定のフィギュアなども、期待してお待ちいただければと思います。

川端　『セブンスドラゴン』シリーズは『Ⅲ』でひとつの決着がついたとはいえ、そのシナリオには空白部分が多く残されている、とも言えます。それらを掘り下げる、あるいはみなさんから寄せられるキャラクターたちへの愛情を形にして、新たな展開を模索していきたいなと思っています。今後の展開にもどうぞご期待ください！

※9　キリノ
本名は桐野礼文(キリノアヤフミ)。西暦2020年の竜災害時に、その対策を担うムラクモ機関に属した人物で、優れた手腕を発揮する。上司であるナツメが人竜と化すのを止められなかったことに長く苦しみ続けた。

※10　ユウマ
ユウマという名称はもともと「UMA(Ultimate Mankind's Agent)」、すなわち「究極なる人類の代行者」を意味するコードネーム。開発コードで呼ばれるのを不憫に思った誰かが、人としての幸せを願う気持ちを込めて「如月優真」という姓名を与えた。

※11　『セブンスドラゴンⅢ UE72 未完のユウマ』

著者:カルロ・ゼン
イラスト:三輪士郎
定価:1400円(税別)
発売日:2016年2月15日
サイズ:B6判
発行:星海社(星海社FICTIONS)

7th DRAGON III code:VFD VISUAL COLLECTION

>>SKETCH BOOK

刀子より
気の強そうな眉
太眉すぎず。

15才くらい
いとこ同士で
地方都市に
住んでいる
刀子とは
いとこ同士とか
刀子より
背が低い。

スプラッシュ

オーナメント

サイキック

アオギリ

ツグミ

レンジロウ

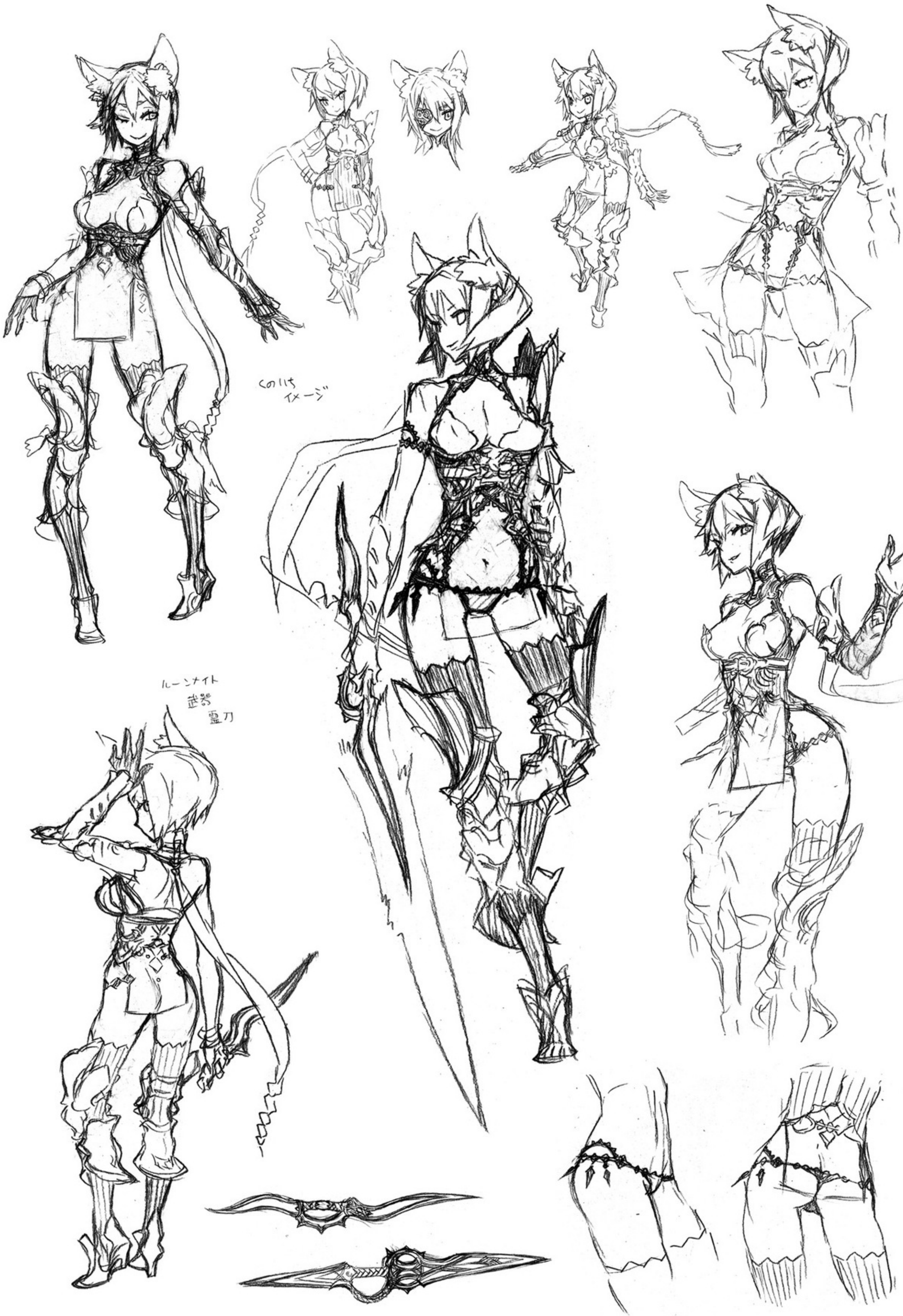
ゆかっ これは
竜狩りの
みなさん
ブーンブン
ふつつ
こんにちわ
ヒッ

シバ

旅するメイド
ルシェ族
男の娘
めちゃつよい

扇状
ポニーテール
厚みがあまりなくて
横に広がってる
おしりが
かくれない程度.

NANKA SUGOI
MONSTER
クール
熱血


このいち
イメージ
ルーンナイト
武器
重刀

モデルでは
ディテールとばして
スキ間だけ描写

こういう
レースポの
生地が
おり重なっている。

モフモフ
マスコット系

マントド
意外と
露出高い

妹キャラ？

暗殺マニア

方法を直接撃つ
ライザード系の他に シャーマンのような"神"を下ろして肉体を強化するジョブ等

クールイケメン系
根暗イケメン系

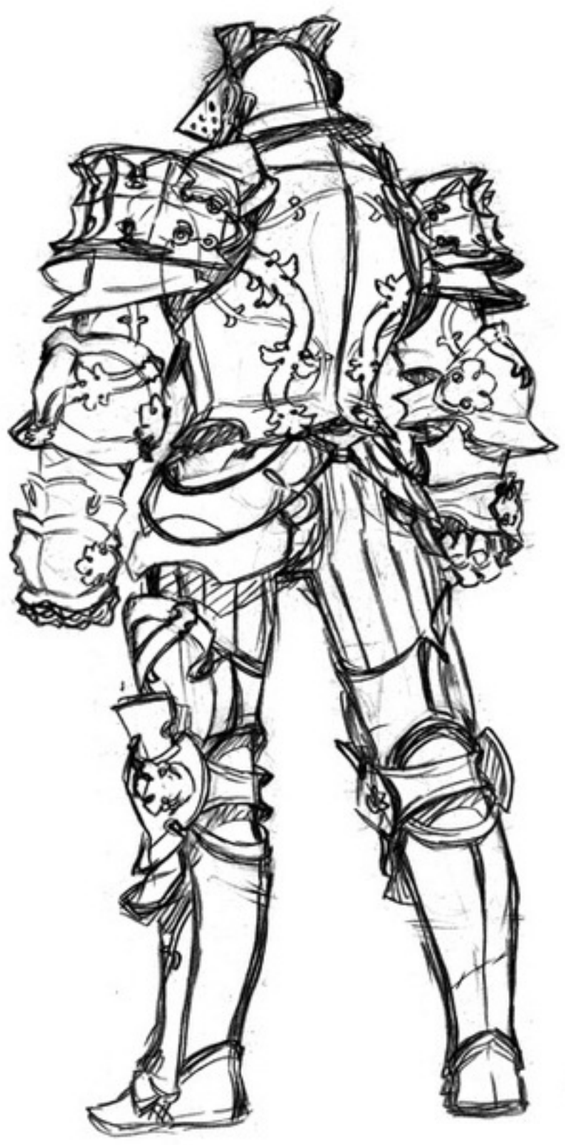
儀礼用杖と
鎌が一体化
したようなもの.

アトランティス、南国イメージ.
全体的に
薄着ぎみ
ブーツよりサンダル系
直剣より 曲刀系
ルシェギーは年令にバラつきあった方が
いい気がします.

セクシー
ダイバースーツみたいな
ぴっちりつるつる系

メイジ男

エデン
軍服
フルセット
着用



2020 サムライより
軽装な手甲

サムライ
大刀一本か
双剣を使いわける.

シタデル（要塞、牙城）
巨大な
ガントレット兼大盾で
シールドドラグのような
戦い方をする.
ナイト、デストロイヤー系

鉄壁!!

様々な精霊を
肉体に降ろして
戦うシャーマン.

自然のエネルギーを
使って方法を
作りだす
エレメンタラー

ヒュプノス科学を
使う
テクノロジスト

皆を
守りたい
ムルムル

人に言えない
野望がある
ナバル.

戦う事と
強い男が
好き
ウーリェ

マイペース
でもやる時は
やる.
ユージン

楽天家で
快楽主義
スタン

達観した
お姉さん
メイ

ブラックウィドーとか
フジこちゃん的な.
ライダースーツ

パワーイズ
ジャスティス
その弱さを
克服したい
ナイバ

世話好きの
お兄ちゃん
気質
ヤマト

ユン

元気で
人なつこい

レンジロウ

やさぐれ
けだるげ
省エネ主義

おてんばで
ワガママ
アリカ

クールで
ヤッコつけ
たがり
ミツル

まじめで 正義漢
ジェロム

脳筋で
情にもろい
ノイシュ

おとり系
怒ると
こわい
ミシュカ

皮術マニアで
火力信者
アゼリン

ボックス
プリーツ

ホットパンツ

ナグモ

ミオ

ブラウスの
フリル
大きめ。

ナガミミ

チルヒメ
サクヒメ

アリー・ノーデンス

VFD
ムラクモエンブレム
っぽい頭
体に13個の
顔

年増ればナツメになるし
幼くすればエメルになる…
ND マスター
くだけた性格は
飄々としたつかみ等
ちょっと空気
読まない系の方が
差別化
できるかも?
チェロンを
大人に
したような
ナツメ
やさしげ
規律重視
N.D.
割とフランクで
気まぐれ
とか…
ウル目
糸目とか
視線読みにくい糸
実は
白目無いとか

チルヒメ サクヒメ.
サクヒメと千ルヒメの
二刀を
ゆずり受ける
黒刀「散」
白刀「咲」

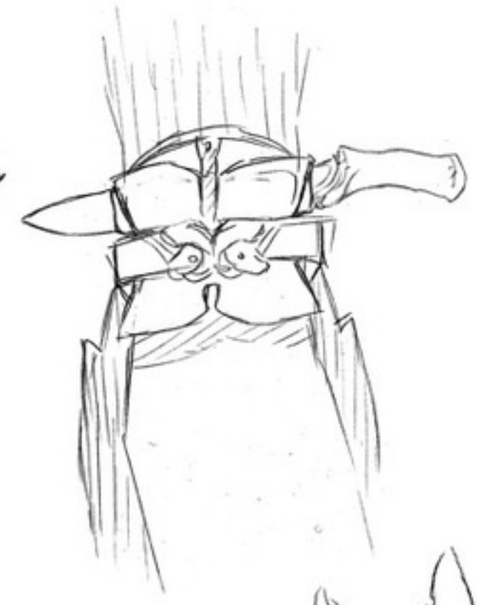
ヤがする前

人竜ユウマ

左目から
竜角発生
序章で「ま、すごない!!目をしてる」
とか強調して台無し
なっちゃった感出したい。
オプションから
射撃

ウラニア

エーグル



ルシェ姫
りりしく礼儀正しい
委員長系
ねむい時や
酒に酔った時は
急にゆるキャラ化

ウラニアより
小さめ?
エーグル

ユトレロ
ナガモ
ヨリトモ
アクツ
シス

将軍家の娘
脳筋だけど
女の子っぽいものにも
秋がれあこがれる
スライム系モンスターが
苦手.(戦い辛いし
見た目も仲)

ブリジット

ドヤァ
お、あたしでもな、
およめさんとか
ちょっと
あこがれるんだぞっ
ドヒュウ
チェーンメイルの
ウェディングドレス?!
何kgだよ…

な、
なにか
おかしいか
?

EDN
エクル

ATL
エクル

キリノ

アイテル

タケハヤ

DS版で
いろいろつけてる
アクセは

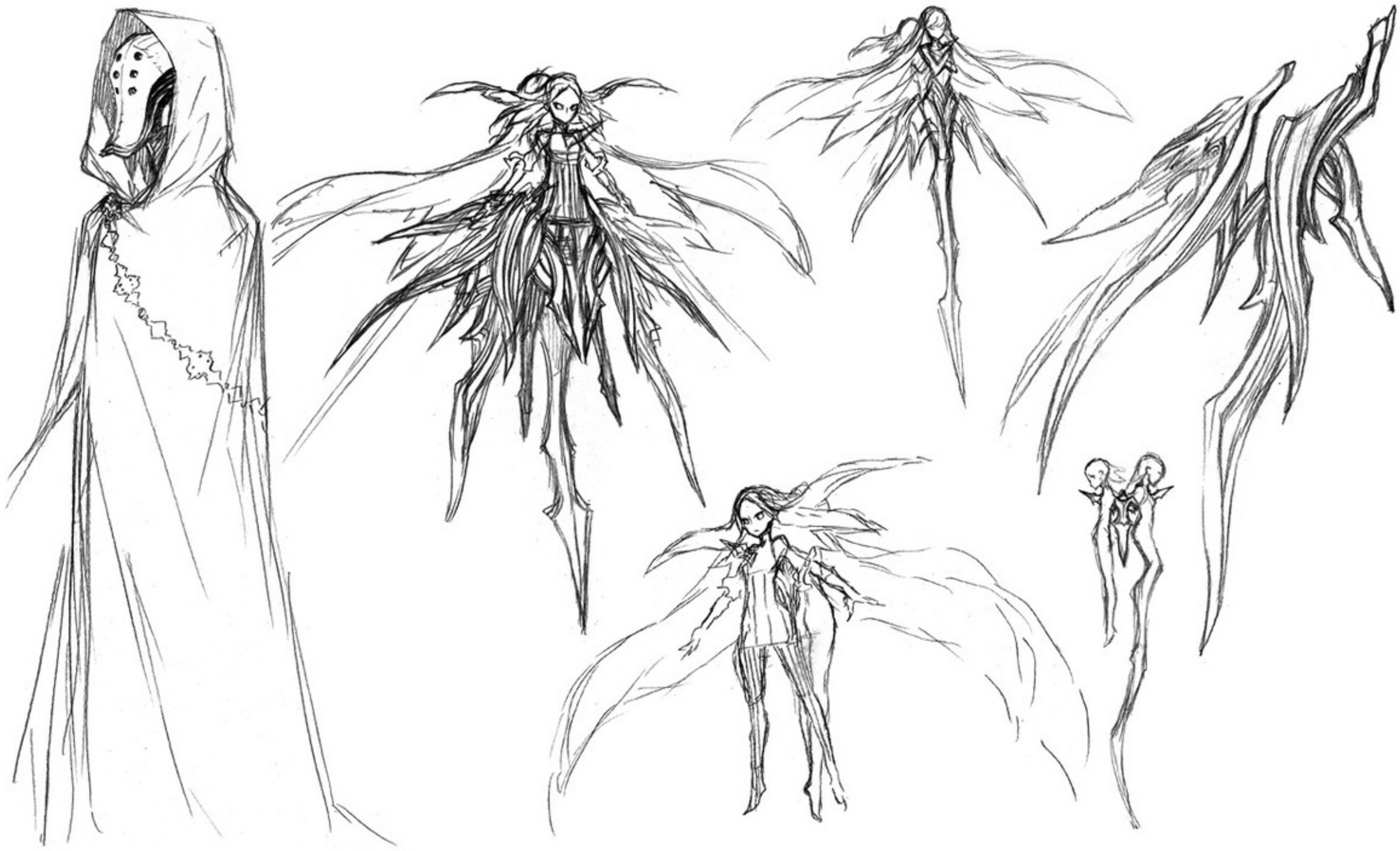
アイテルが
これまでに
いろいろ
ためした
封印の類
(旅先でへんなオミヤゲ
ばっか買ってくる
おばあちゃんか

アイテルが
タケハヤに対して
あそこまで執着するよう
なったのはどのタイミングか.

ブラスターレイブン

実は半身サイボーグとなって
生き永らえてきたキリノ
無用の長物となった自身の体を
人の役にたてようとヒーローに
なった。

竜脚VFD
横から見ると
7に
見える



カードはモデルいらない？
(デッキ)

刀、短剣 ナックルは
TKY. EDN ATL それぞれの世界の
デザインの物があるが、
銃は TKYと一部EDNのみ (フリントロック系?)
サイスはATLのみのデザインしかない
メイスや槍はTKY デザインが
まざってもいいかも

ATLの剣に銃器は
存在しない

竜滅剣

TKY

短剣

TKY

EDN

ATL

双刀

TKY

EDN

ATL

大太刀

EDN

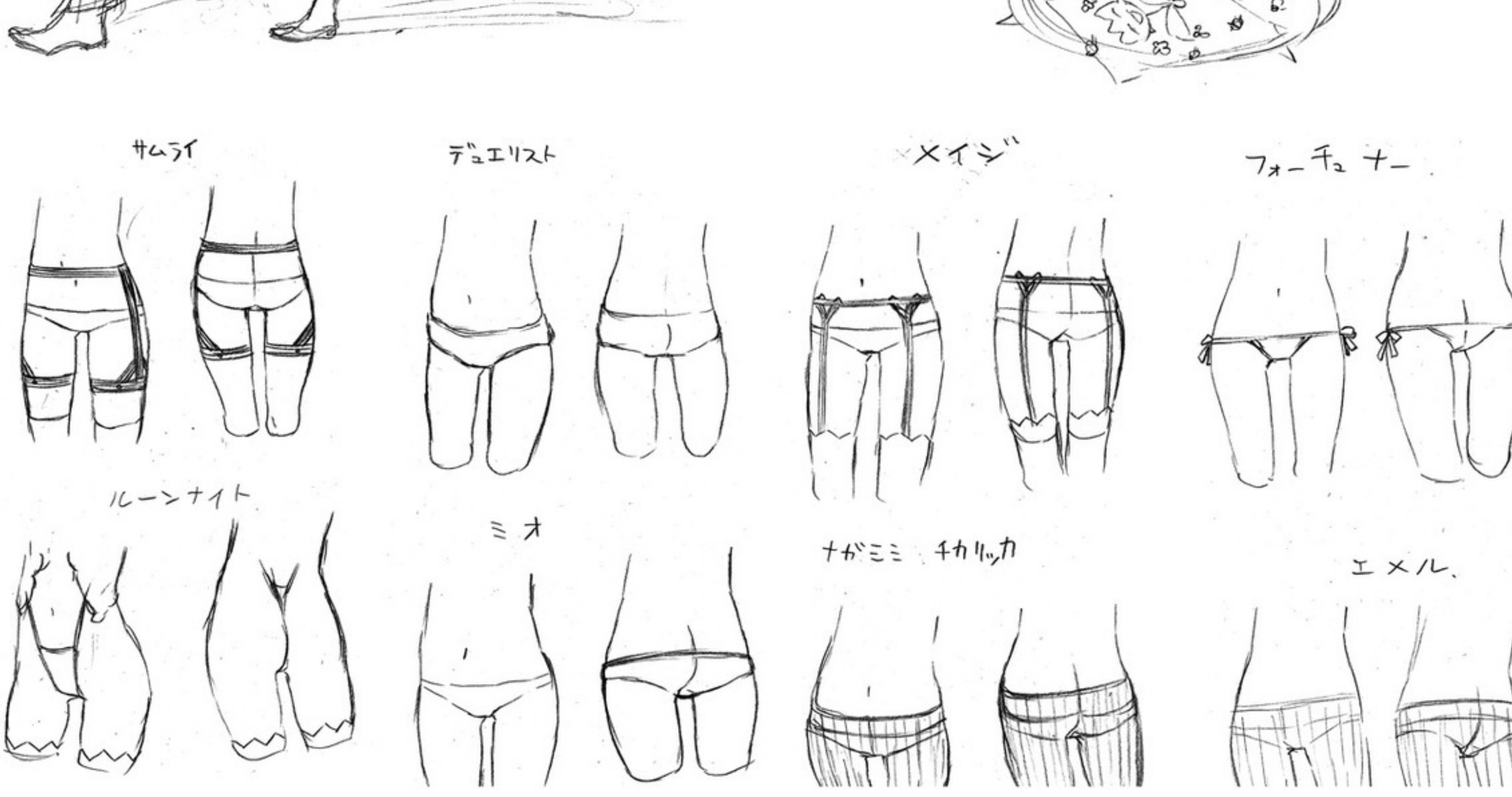
TKY

機甲槍

EDN

ガ●ガ●くんの
ことだっ
あれたべたい
あまいこぉりの
ぼうのやつ
ここはにだから
それぱかりだな…

なんでそんな
いいかげんな
フクがまで古伝
術式 発動しちゃうんなよ
天然かよ
あっぶねーな!!!
ちかんな!!!


サムライ
デュエリスト
メイジ
フォーチュナー
ルーンナイト
ミオ
ナガミミ チカリッカ
エメル

スギ花粉
殺すべし!!

ドーモ。
スペクタス＝サン
ドラゴンスレイヤーです。

オケラ です。

ーっ…
ーおそばにー

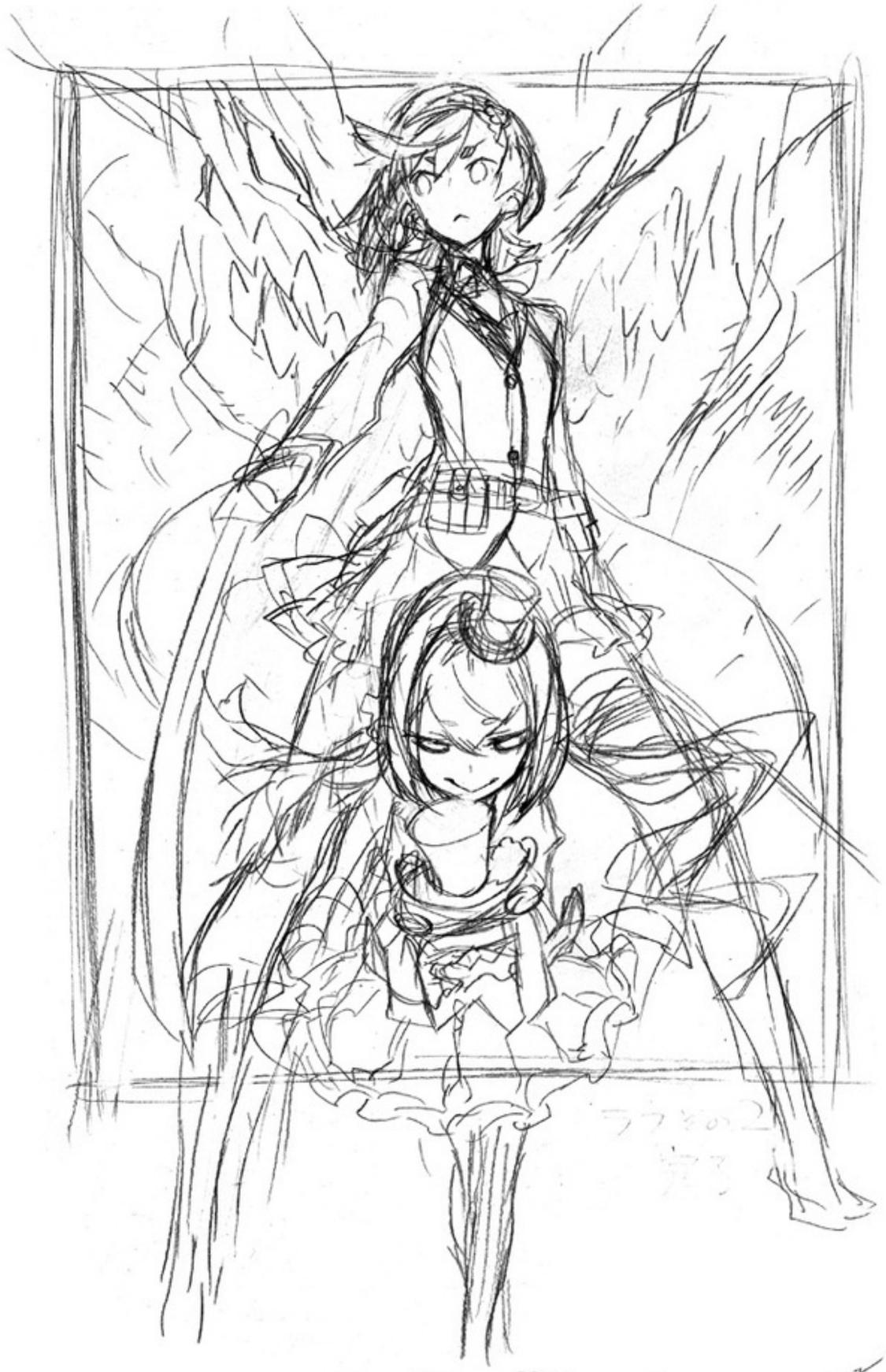
ごーごー
ヨーグルト
食べ物からはなれろ!

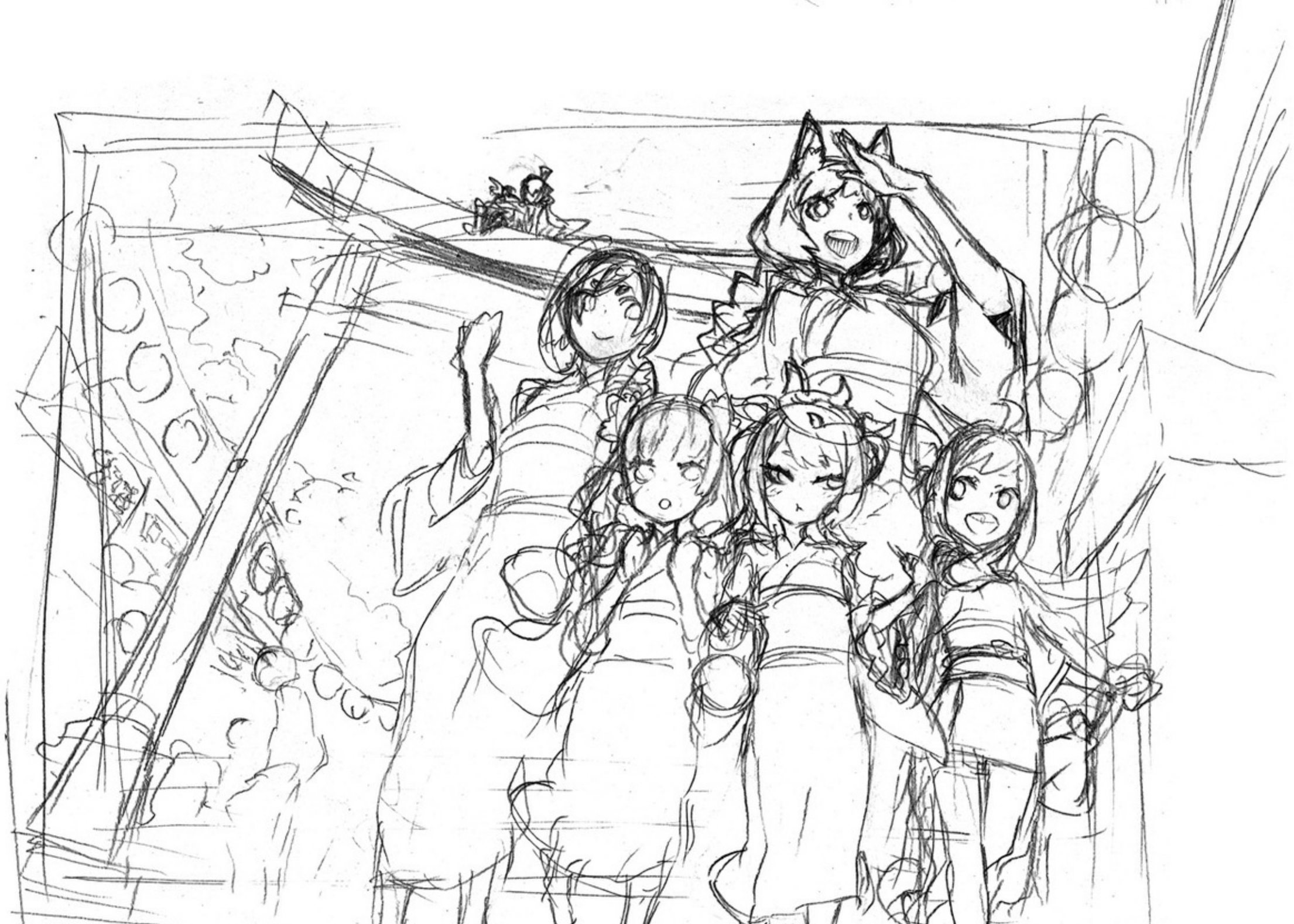
ISBF

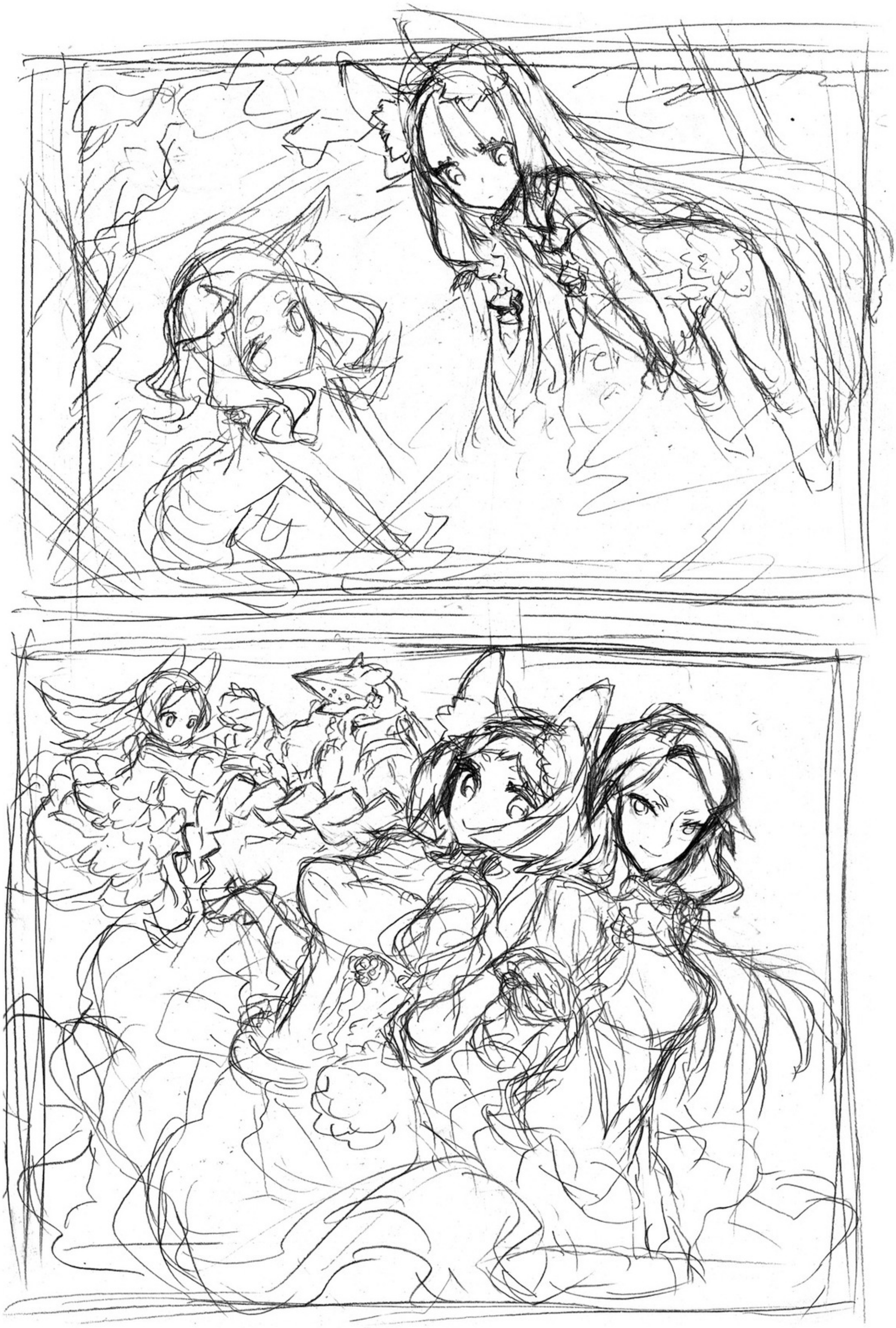
ニヤリ

N-02
のーでんす
新作
試遊できる
パーフェクト
ver.3.7

全く、情けない
いつも一手遅れるくだ
このザマか
よしのべるべき時に
泣き虫め、
誰に似たのやら、



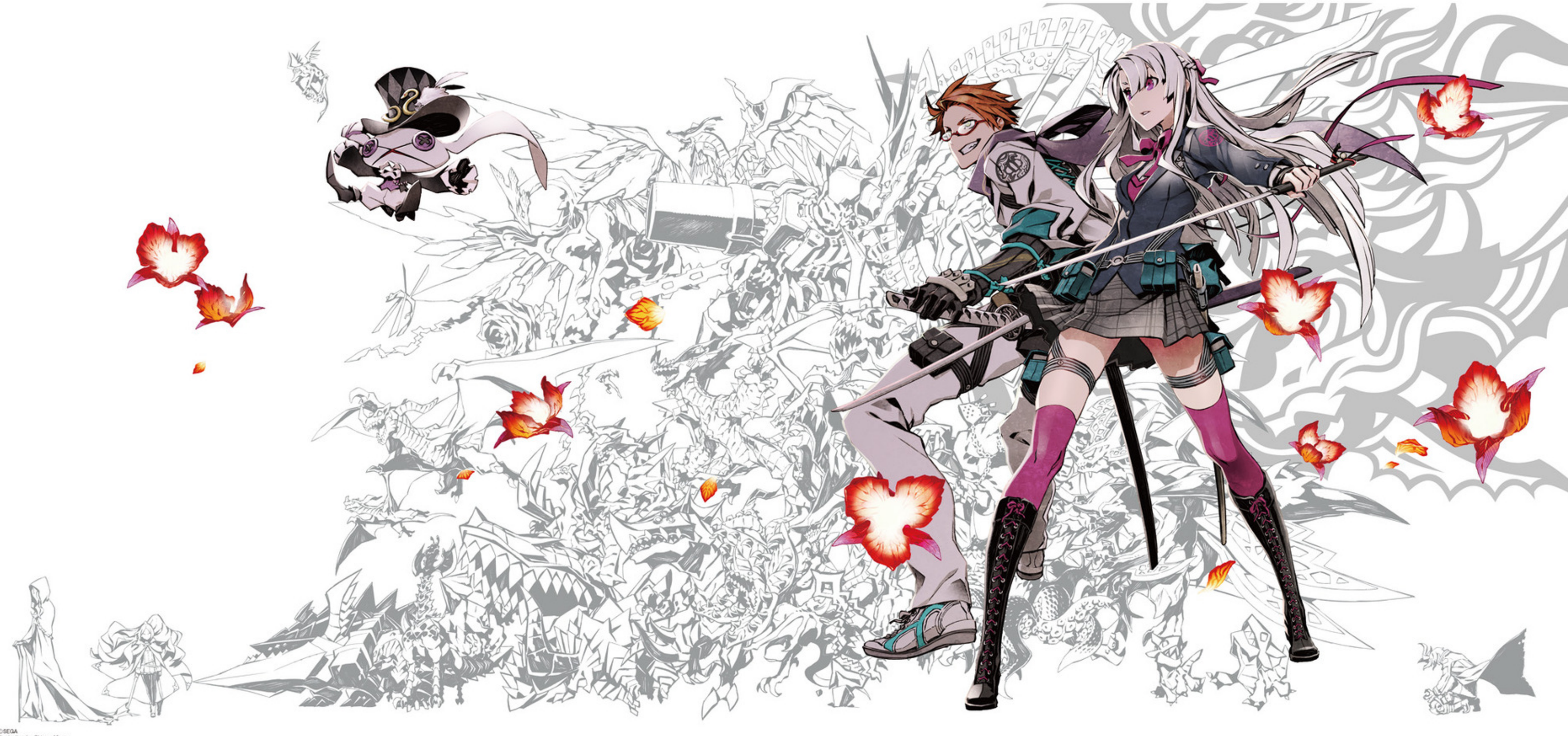




セーラー
DRAGON
TRINITY EDEN

セブンスドラゴンⅢ code:VFD VISUAL COLLECTION

ファミ通
責任編集



©SEGA
Illustration by Shirow Miwa