



# X XI XII XIII XIV

## FINAL FANTASY 25th MEMORIAL ULTIMANIA Vol.3

Edited by Studio BentStuff / Published by SQUARE ENIX

ファイナルファンタジー25thメモリアル アルティマニア Vol.3

©2001,2002,2005,2007 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. CHARACTER DESIGN:TETSUYA NOMURA

Illustration:©2001 YOSHITAKA AMANO

©2002-2012 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

Illustration:©2002 YOSHITAKA AMANO

©2006,2007,2008 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. CHARACTER DESIGN:AKIHIKO YOSHIDA

Illustration:©2006 YOSHITAKA AMANO

©2009,2010,2011 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. CHARACTER DESIGN:TETSUYA NOMURA

Illustration:©2009 YOSHITAKA AMANO

©2010-2012 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

Illustration:©2010 YOSHITAKA AMANO





# X XI XII XIII XIV

## FINAL FANTASY 25th MEMORIAL ULTIMANIA Vol.3

Edited by Studio BentStuff / Published by SQUARE ENIX



勝手に悪いけどさ！  
これがオレの物語だ！

まさか、ほんとうに……  
あの戦いの日々が  
かえつてくるといふの？

別に強くなかったってさ。  
一緒に来たし  
一緒に行くんだ。

滅びは救いじゃない。  
コクーンは死なない。  
皆で誓ったんだ——  
守るとな！

お前さんという「希望」さへ  
未来に送り届けられれば……  
わしはそれで満足なのじゃよ。

じゃあ、まあ、なんだ、  
その……ケリ、つけつか。

まさにおまえ達、人間どもが、  
俺を**目覚めさせた**のだ。  
憎しみの化身、**闇の王**として!!

われらが築く  
**歴史の第一歩**である。  
各員その義務を果たし、  
反乱軍を**殲滅せよ!**  
**アルケイディア万歳!**

**我が神**よッ!

偉大なる破壊の赤き星よッ!!

**我が身**に宿りて、

その**神意**を

あらわしたまえッ!!

**滅亡**だけが**救い**をもたらし、  
**絶望**だけが**奇跡**を起こす。  
新しき**クリスタル**の  
**神話**が始まる……

# X XI XII XIII XIV

FINAL FANTASY 25th  
MEMORIAL ULTIMANIA Vol.3

ファイナルファンタジー25th メモリアル アルティマニア Vol.3

# CONTENTS

FINAL FANTASY

# X

ファイナルファンタジーX

6

IMAGE ART	8
STORY OF FINAL FANTASY X	14
CHARACTER	15
WORLD	54
MONSTER	68
EXTRA MATERIALS	80
召喚獣	80
武器&防具	85
乗り物	88
動物	91
小物	91
そのほかの設定画	92
ブリッツボール企画資料	94
各種システムの企画資料	95
イメージボード	96
イメージイラスト&CG用ラフスケッチ	98
ムービー用絵コンテ	100
MEMORIES OF FINAL FANTASY X	104

FINAL FANTASY

# XIII

ファイナルファンタジーXIII

230

IMAGE ART	232
STORY OF FINAL FANTASY XIII	238
CHARACTER	239
WORLD	264
MONSTER	278
EXTRA MATERIALS	286
ファルシ	286
召喚獣	290
伝説の存在	297
衣装デザイン	298
動物	299
乗り物	300
武器	305
アイテム&小物	308
紋章&ロゴマーク	310
クリスタル化したキャラクター	311
エンディング用素材	312
イメージボード	313
そのほかの開発資料	314
未採用デザイン	316
MEMORIES OF FINAL FANTASY XIII	318

※本書では、「ファイナルファンタジー」を「FF」と略して表記しています

※各作品のデータページで、発売元の表記がないタイトルは、すべてスクウェア・エニックス(2003年3月31日以前はスクウェア)が発売元です

※本書では、各ゲーム機を以下の略号で記しています

DS.....ニンテンドーDS  
PS2.....プレイステーション2  
PS3.....プレイステーション3

※書内の価格表記は、2012年12月時点の税込価格です

※掲載しているタイトルのなかには、現在購入いただけないものもあります

## FINAL FANTASY

## XI

## ファイナルファンタジーXI

106

IMAGE ART	110
STORY OF FINAL FANTASY XI	112
CHARACTER	113
WORLD	128
MONSTER	142
EXTRA MATERIALS	146
召喚獣	146
アーティファクト装備	148
イメージボード	150
その他の開発資料	152
MEMORIES OF FINAL FANTASY XI	154

## FINAL FANTASY

## XII

## ファイナルファンタジーXII

156

IMAGE ART	158
STORY OF FINAL FANTASY XII	164
CHARACTER	165
WORLD	198
MONSTER	210
EXTRA MATERIALS	214
乗り物	214
召喚獣	220
武器	221
イメージボード	222
ムービー素材	223
その他の開発資料	224
MEMORIES OF FINAL FANTASY XII	228

## FINAL FANTASY

## XIV

## ファイナルファンタジーXIV

320

IMAGE ART	322
EPILOGUE OF FINAL FANTASY XIV	324
PROLOGUE OF FINAL FANTASY XIV A REALM REBORN	325
種族とクラス	326
蛮神とモンスター	328
ロケーション	330

## CREATOR'S VOICE

～ファイナルファンタジー25周年に寄せて～ Vol.3 332



インターナショナル版



## ボイスと表情によって映像演出が新次元に突入

対応機種がプレイステーション2になり、ボイスや表情の変化による心理描写を実現。巨大な魔物「シン」の脅威から世界を救うために旅をする、ティーダやユウナたちの物語が描かれる。バトルには、戦略性の高いCTB(カウントタイムバトル)が採用された。2003年に、本作の2年後が舞台の続編『FFX-2』も登場。



プレイステーション2

ファイナルファンタジーX



PlayStation 2

発売日 ● 2001年7月19日  
価格 ● 9,240円

プレイステーション2

ファイナルファンタジーX  
インターナショナル



PlayStation 2

発売日 ● 2002年1月31日  
価格 ● 8,190円

プレイステーション2  
(MEGA HITS! 版)

ファイナルファンタジーX



PlayStation 2

発売日 ● 2003年1月16日  
価格 ● 5,040円

プレイステーション2  
(アルティメットヒッツ版)

ファイナルファンタジーX




PlayStation 2

発売日 ● 2005年9月8日  
価格 ● 2,940円

プレイステーション2  
(アルティメットヒッツ版)

ファイナルファンタジーX / X-2  
アルティメットボックス



PlayStation 2

発売日 ● 2005年9月8日  
価格 ● 5,880円

プレイステーション2  
(アルティメットヒッツ版)

ファイナルファンタジーX  
インターナショナル




PlayStation 2

発売日 ● 2007年1月25日  
価格 ● 2,940円

プレイステーション2  
(限定版)

FINAL FANTASY  
25th ANNIVERSARY  
ULTIMATE BOX



PlayStation 2

発売日 ● 2012年12月18日  
価格 ● 35,000円  
※スクウェア・エニックス e-STOREのみで予約限定販売



# IMAGE ART

ティーダとユウナ



聖なる泉でのティーダとユウナ





『水夢』

水中で抱き合うティーダとユウナ

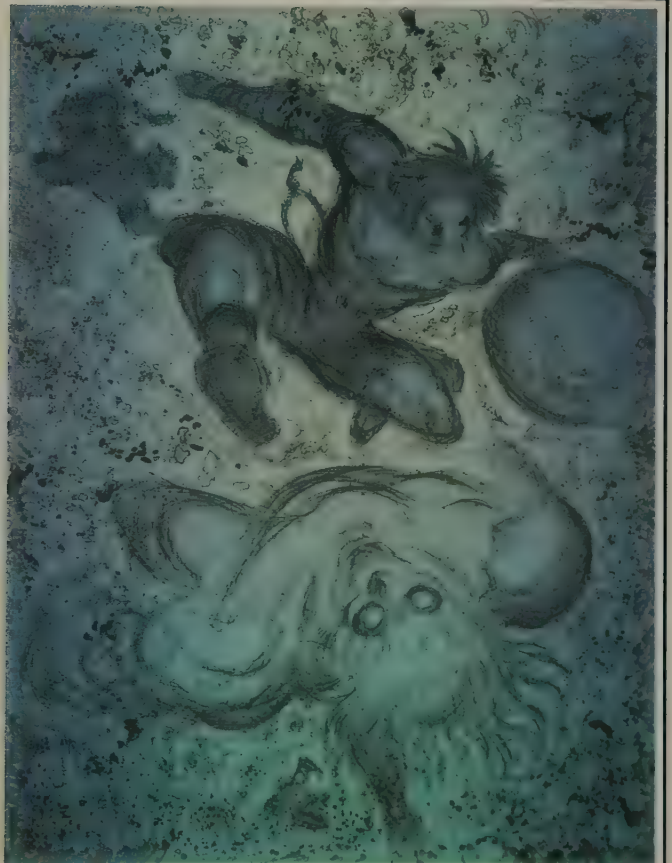
『鋼』

ティーダ



『跳躍』

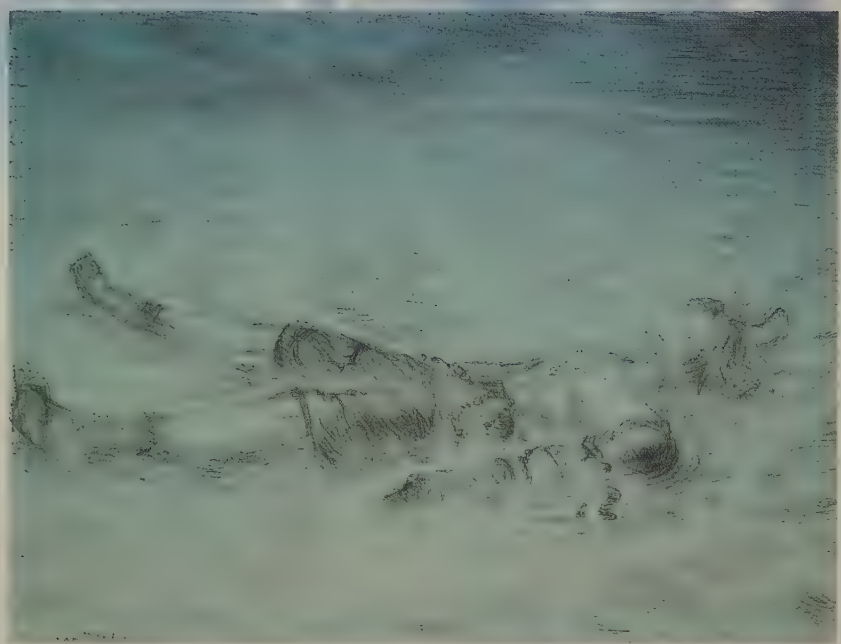
ブリッツボール中のティーダ



『水の祈り』

ユウナ



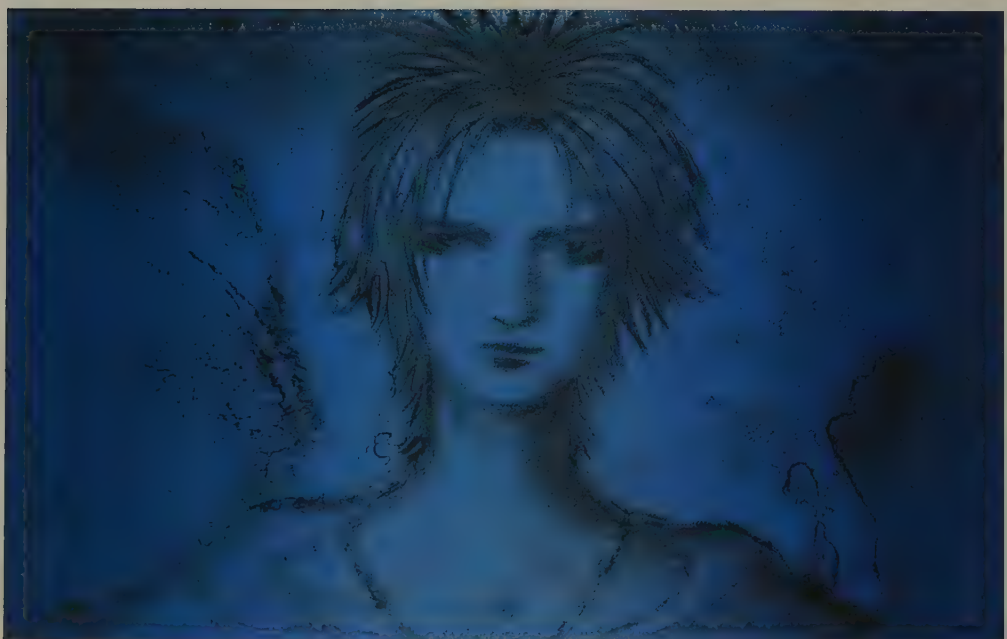
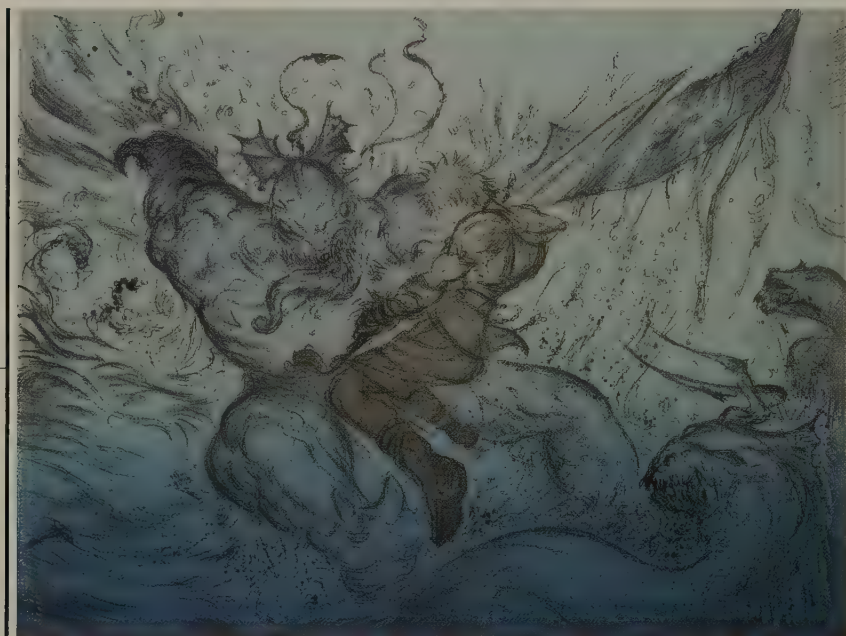


『水に映る夢』

水に浮かぶティーダ

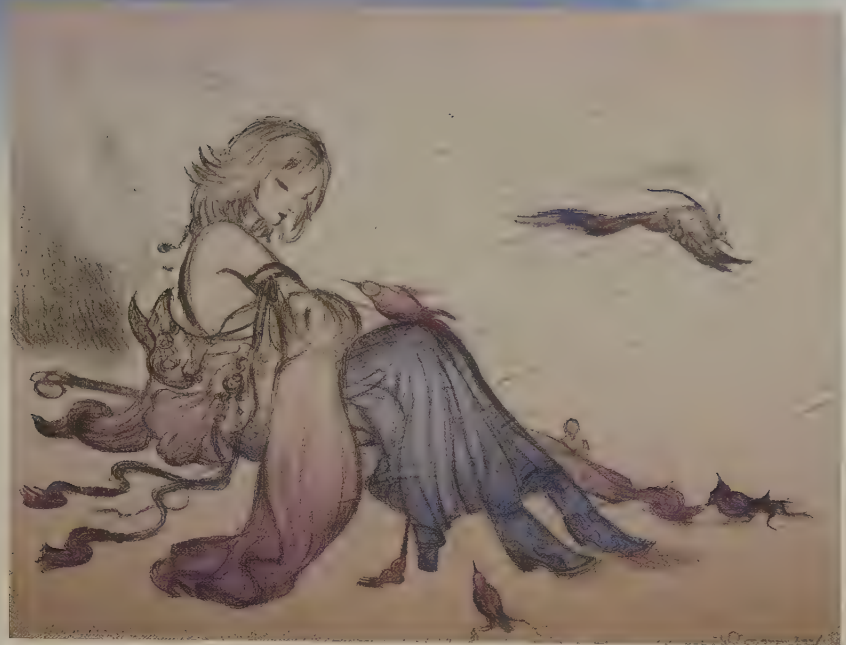
『激浪』

水中で戦うティーダ



『意志』

ティーダ



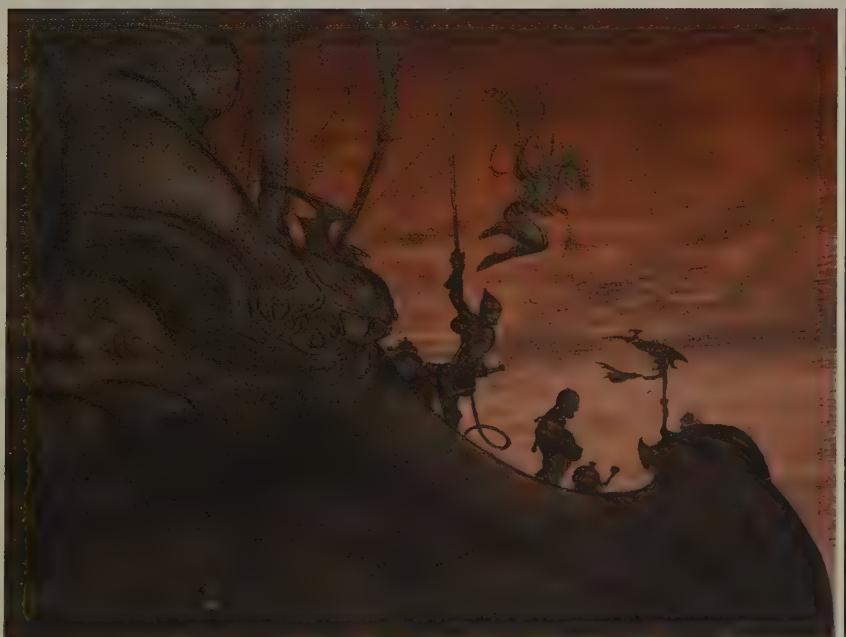
『朝の歌』

ユウナ



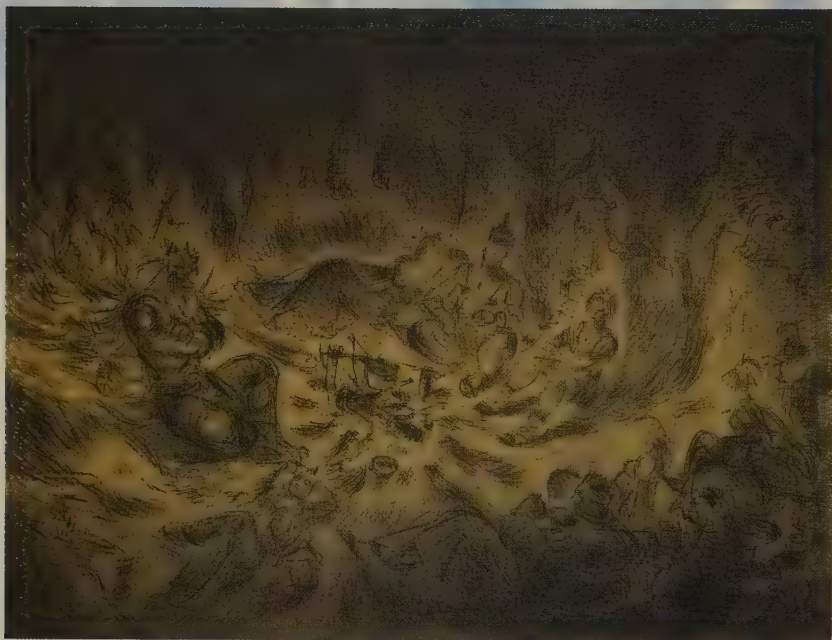
『水舞』

異界送りをするユウナ



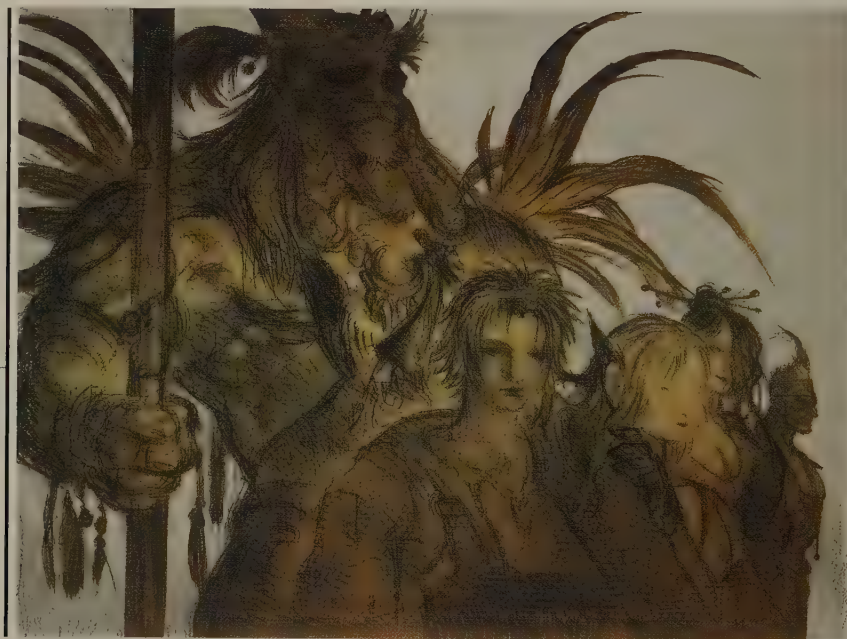
『曳航』

リュックとアニキとシド



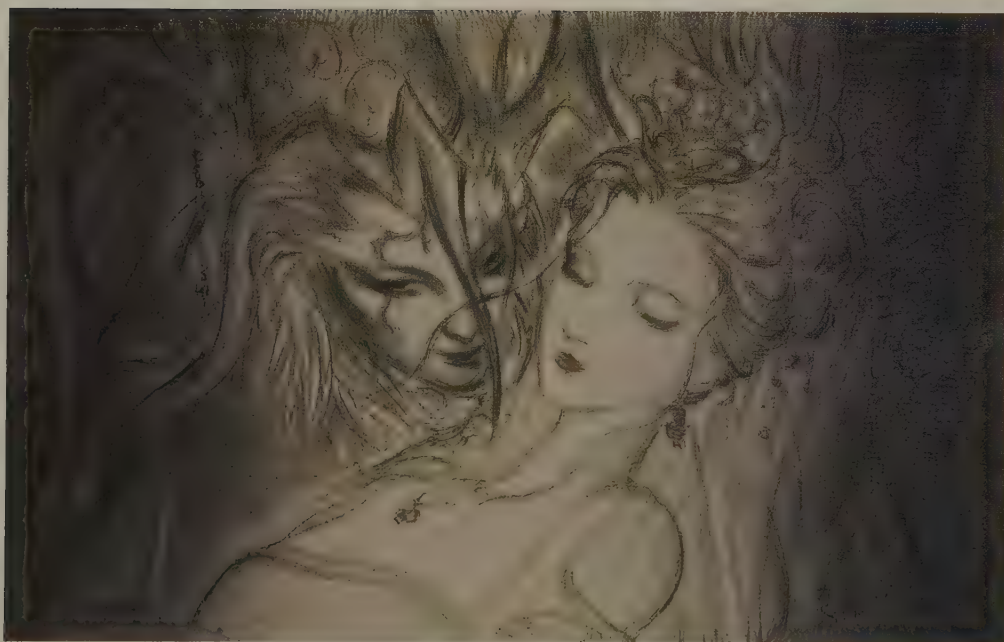
『**焰の記憶**』

たき火を囲む仲間たち



『**希望**』

仲間たち



『**夜の囁き**』

シーモアとユウナ

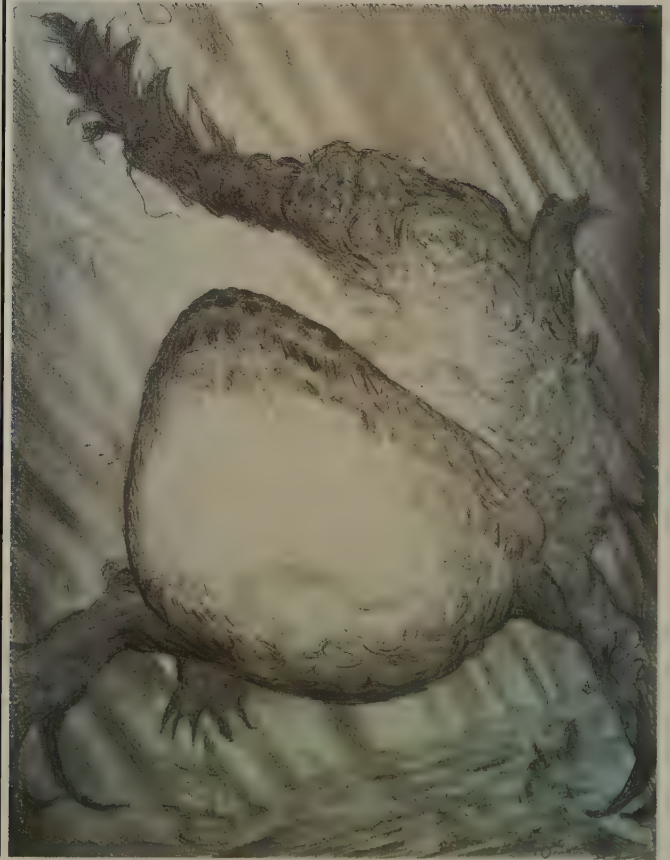


『ぬくもり』

ティーダとユウナ

『那由多の淵』

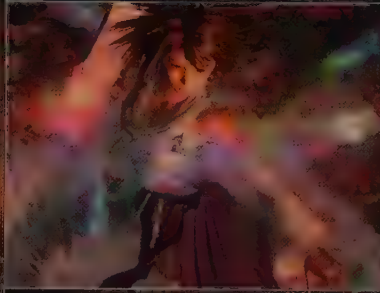
『シン』



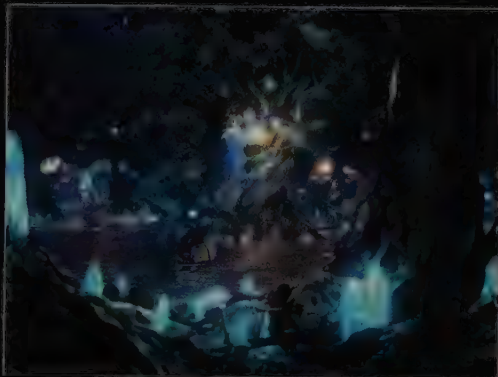
『海の歌』

『シン』





# STORY OF FINAL FANTASY X

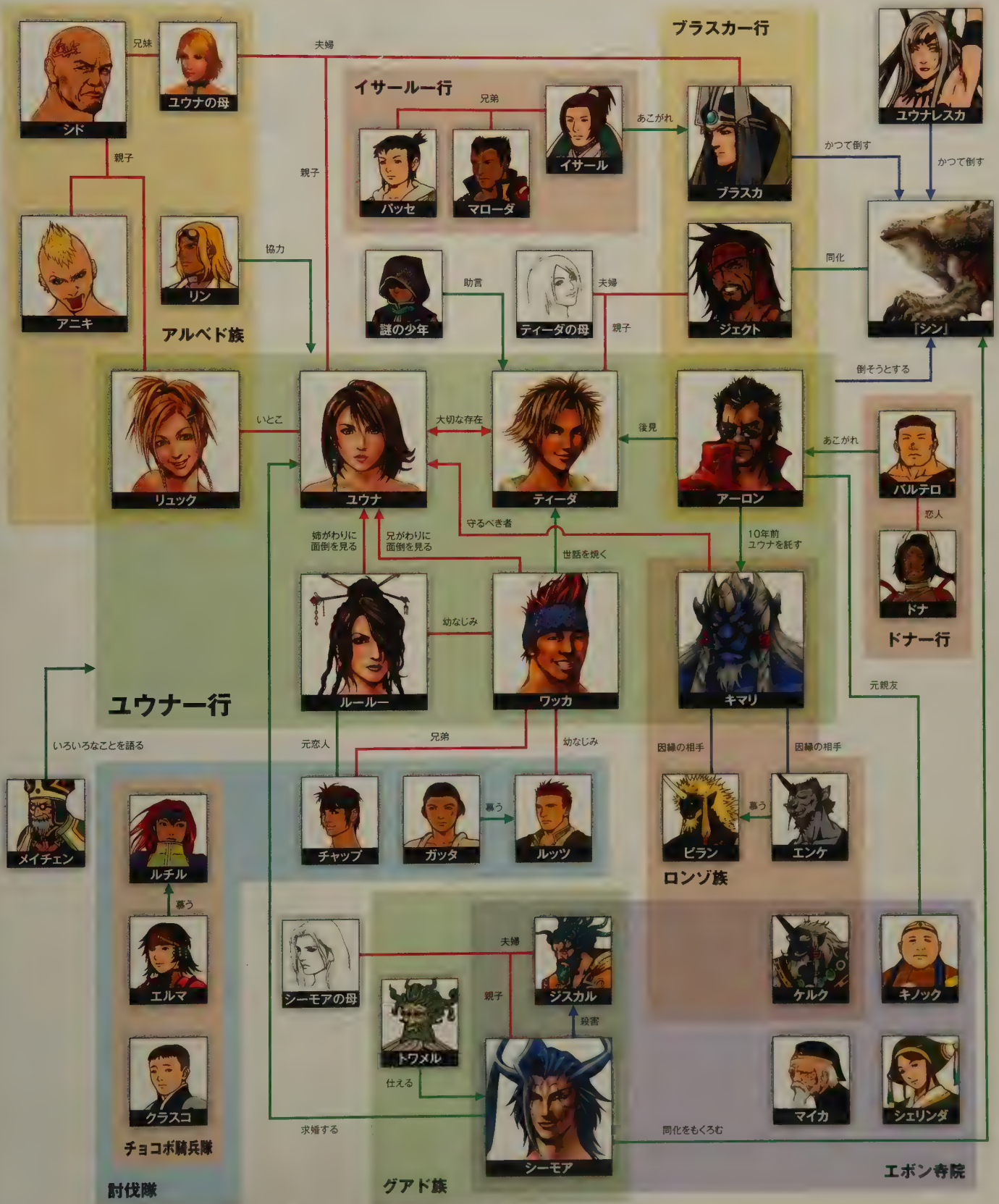


大いなる脅威「シン」に人々がおびえて暮らす、死の螺旋にとらわれた世界スピラ。民はエボン寺院に心のよりどころを求め、召喚士たちは「命と引きかえに発動する究極召喚こそ「シン」を倒す唯一の手段」とする寺院の教えを信じ、スピラに平穏をもたらすべく旅に出る。究極召喚でも「シン」は完全には死なず、一定の期間を経て復活するが、それでも「シン」の出現しない時期——ナギ節は、人々の心につかの間の安息を与えていた。

ビサイド村の少女ユナも、ナギ節をもたらそうと決意した召喚士のひとりだった。異世界ザナルカンドからスピラへと迷いこみ彼女と出会った少年ティーダは、見知らぬ世界にとまどいながらも、召喚士を守る「ガード」としてユナに同行する。「シン」に立ち向かう討伐隊の壊滅、明かされる「シン」の正体、そして寺院の裏切り——旅のなか、衝撃の出来事が幾度となくティーダたちを襲うが、彼らはそれを乗り越え、自分たちの物語をつむごうとする。



# CHARACTER

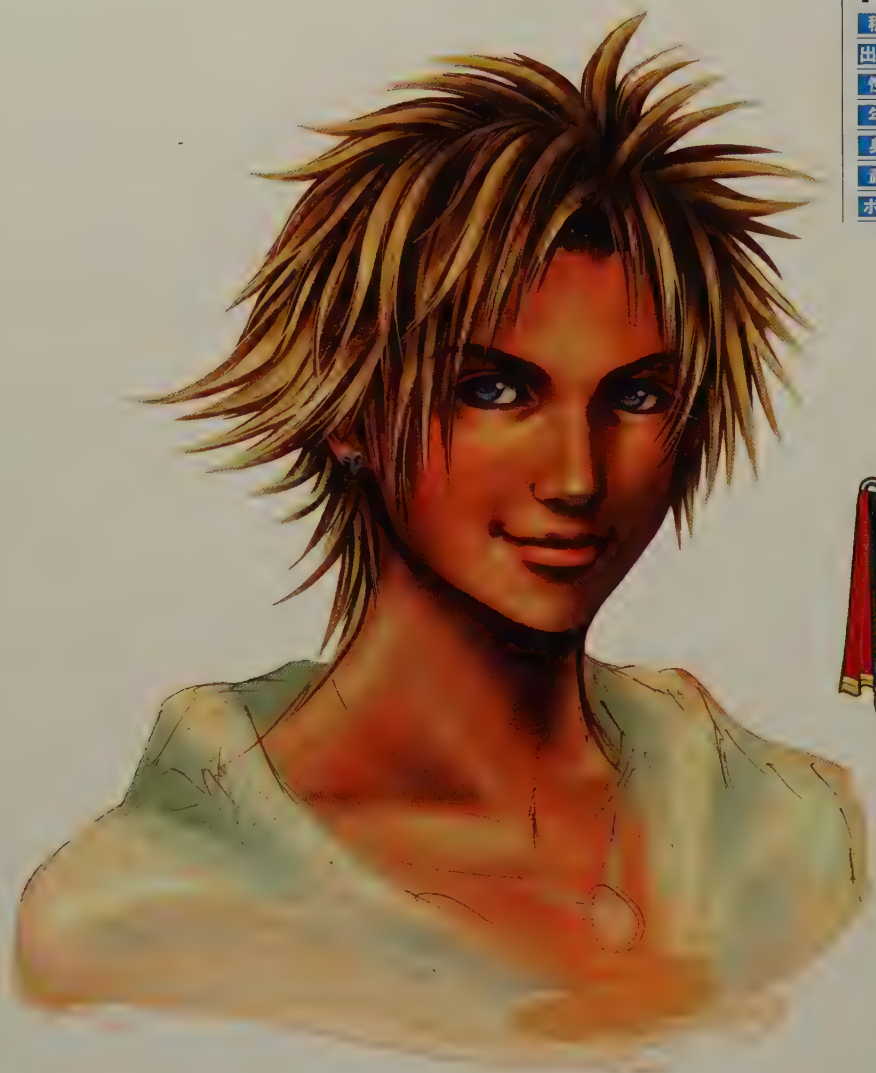


# Tidus ティーダ

死の螺旋世界に風穴を開ける  
快活だが泣き虫な少年

## ▶ Personal Data

種族	ヒト(幻光体)
出身地	夢のザナルカンド
性別	男
年齢	17歳
身長	175cm
武器	剣
ボイスアクター	森田成一



大都市ザナルカンドで暮らしていた、水中球技ブリッツボールの人気選手。ブリッツの名選手ジェクトの息子だが、幼いころから父に反発していた。試合中に魔物「シン」に襲われて異世界スピラへ迷いこみ、召喚士の少女ユウナの旅に同行することに。道中で「シン」や父をめぐる秘密に触れ、もといた世界や自分の正体を知るが、己を犠牲にしてもユウナとスピラを救おうとする。

## Memorial Words

ティーダ



「飛空艇：主砲で轟かせた『シン』に追い打ちをかけようと呼びかけを鼓舞する。さすがはザナルカンド・エイブスのエース！」

「勢いがあるときは勢いに乗るッス！」

「これ、ブリッツの鉄則!!」



「最後かもしれないだろ？」

「だから、ぜんぶ話しておきたいんだ」

—— オープニング：旅の終わりを間近に迎えて思い出話を語り出し／ほか

「FFX」を代表する印象的なセリフ。実際には物語終盤にザナルカンド遺跡でいままでの旅路を振り返ろうとするときの発言で、そこへ至るまでの物語はティーダの回想となっている。

「わかってんのかよ！ 全部あんたのせいなんだ！」

—— 港町ルカ：再会したアーロンをなじって

スピラへ放り出されるきっかけを作ったアーロンと再会して八つ当たり。事情が飲みこめぬ混乱からだが、直後に告げられた「シン」の真実は、ティーダの想像をはるかに越えていた。

「青くてもいい！ オトナぶってカッコつけてさ、  
言いたいことも言えないなんて絶対イヤだ！  
そんなんじゃ、なにも変えられない！」

—— エボン=ドーム：「青くさいことを言うな」とさつずワッカに言い返し

「シン」を二度と復活しない形で倒したうえでユウナも助けよう —— 欲張りだと承知で、あえて周囲に訴えかける。子どもっぽさが残るティーダらしいこの青い姿勢こそ、千年以上ものあいだ思考停止におちいつてきたスピラには必要なものだった。

「勝手に悪いけどさ！ これがオレの物語だ！」

—— 「シン」の体内：エボン=ジュとの最後の戦いを前に

「シン」の核であるエボン=ジュを倒すことは、エボン=ジュが召喚した夢の一部である自分を消すこと。それを承知でティーダは、スピラの悪夢を終わらせ、己の物語を締めくくろうとする。



▶ イメージCG

ワッカにもらった剣フラタニティを手に、ピサイド島近辺の海岸に立つティーダ。続編『FFX-2』の隠しエンディングにもつながって見える。

「だいつクライだ」  
—— ティーダの夢…父ジエクトに向かつて／ほか  
父のジエクトに対するティーダの想いを映す言葉。序盤は夢でからかわれたときの精一杯の反論として使われるが、父の真意を知った物語の最後では、素直に出来ない愛情表現として当人に直接向けられる。

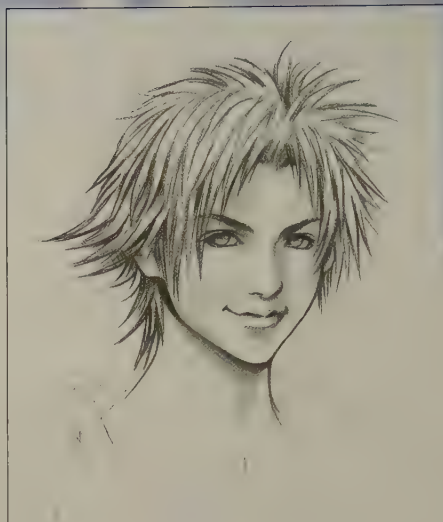
▶ 顔イラスト(初期デザイン)

髪は茶色。  
髭で毛先の方が薄くなる。  
(髪元は色が濃い)  
肌は日焼け色。目はブルー。



FINAL FANTASY X

ティーダ / 男 / 17 / 軽戦士 / 主人公



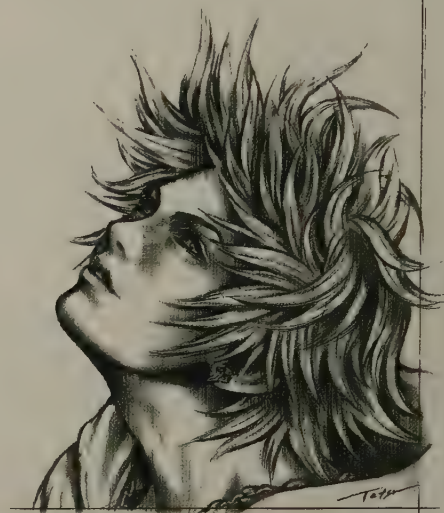
▼ 顔イラスト(着色前)

開発初期は、茶色い地毛の先端だけが日焼けで色抜けているという設定だった。右の顔イラストは、予約特典CDのジャケットに用いられた絵で、当時発売されたマキシシングルのジャケットに使われたユウナのイラスト(→P.22)と対になっている。

▶ 全身画(着色前)

FFX ティーダ 基本私服

- \* デザインは寒冷地を想定してパーズロ作り。
- \* アクセサリーは仮デザイン



▶ CDジャケット用顔イラスト(着色前)



インポート版は  
ザナルカンド・エイブス  
マーク

▼ 幼少期の全身画

ジェクトがらみの回想シーンに登場する、子ども時代のティーダ。髪が母親ゆずりの茶色で、ザナルカンド・エイブスのマークが入ったシャツを着ている。



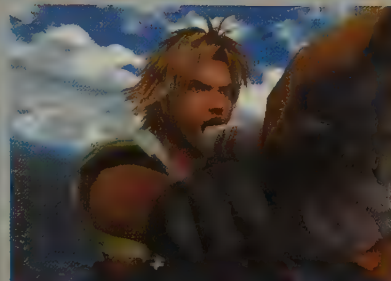
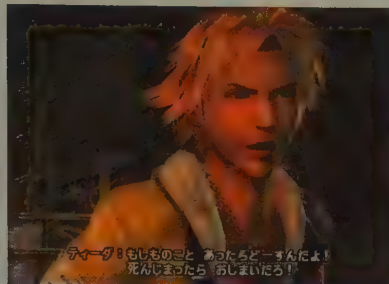
▶ 幼少期のCGモデル

**試合中の襲撃**

ライバルチームであるザナルカンド・ダグルスとのブリッツボールの試合中に、突如巨大な魔物が襲来。アールロンが「シン」と呼ぶその魔物は、ザナルカンドの街を破壊し、ティータを未知の世界へと運んでいく……。

**チョーシ乗んなよゴワーズ!**

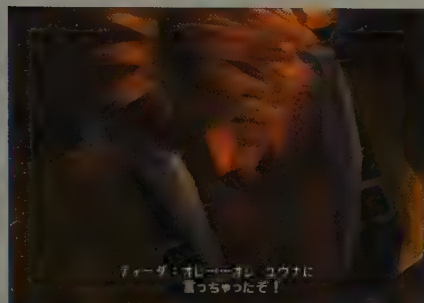
ブリッツ大会の開会式にて、ピサイド・オーラカをからかう実況放送に腹を立て、メガホンを手に入優勝宣言! ワッカにこっぴどく怒られるものの、のちにこの言葉が現実のものに……。

**“従召さま”を助けよう**

ピサイド村に着いた夜、従召士が寺院からもどらないという事件が起きた。父がトレーニングからもどらなかった日のことを思い重ねたティータは、見知らぬ“従召さま”——ユウナのために、周囲の制止を振り切って寺院の試練の間へ向かう。

**あの日の苦い思い出**

幼いころのティータにとって、父のジェクトはいつも自分を見くだしてバカにする、鼻もちならない男だった。連絡船上で当時の記憶がよみがえったティータは、父の必殺シュートを打つことで、苦い思い出を振り払おうとする。

**召喚士の旅の真実**

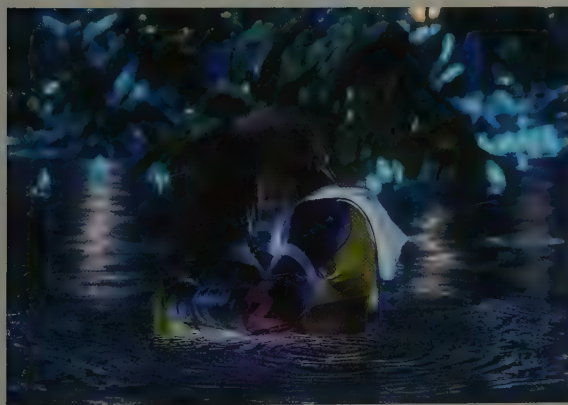
旅の果てに究極召喚を得ても、それを使い「シン」を倒せば召喚士は死ぬ——半壊したアルベドのホームで、ティータは残酷な真実を知った。これまでの能天気な言動を悔いた彼は、何としてもユウナを助けようと決意する。

**Memorial Scenes**

▶ ティータ

**結婚式乱入**

ビーカネル砂漠ではぐれたユウナは、エポンの総本山ベベルにて、死人と化したシーモアの花嫁になるうとしていた。そこにユウナがいるなら助けに行くのみ——ティータと仲間たちは、ベベルの厳重な警戒網を突破し、空から式場へ突入する。

**世界一ピュアなキス**

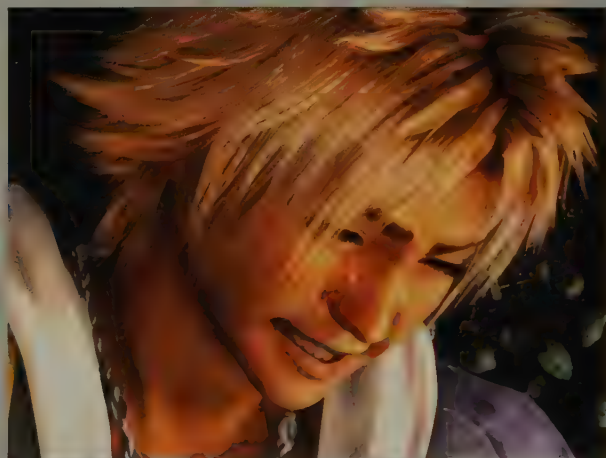
聖なる泉にて、落ちこむユウナを励まそうと、“オレのザナルカンド”へ行こうと陽気に呼びかける。だが、それはしよせんかなわぬ夢だとふたりにはわかっていた。涙をこぼすユウナを見たティータは、思わず彼女を抱き寄せ、口づけをかわす。

**“だいきらい”な父との対峙**

「シン」の体内の最深部ではジェクトが待っていたが、10年ぶりの父子の再会は決別を意味していた。父からの不器用な愛を感じて涙しながら、ティータはその手で彼を解放すべく、最後の戦いを挑む。

**キミは……夢**

ガガゼト山でおびたしい数の祈り子像と対面したティータは、謎の少年——バハムートの祈り子から、衝撃の事実を聞かされる。ティータは祈り子の夢の一部で、スピラを「シン」から解放することは、自分を含む夢の終わりを意味しているのだと……。



# Yuna

己を犠牲に世界を救おうとする  
慈愛に満ちた召喚士の少女

## ユウナ

### Personal Data

種族	ヒトとアルベド族とのハーフ
出身地	ベベル
性別	女
年齢	17歳
身長	161cm
武器	杖
ボイスアクター	青木まゆこ



大召喚士のブラスカを父に持つ、「血統書つき」の召喚士。優しくおっとりしているが、意志の強さは誰にも負けない。亡き父と同じく、「シン」を倒す唯一の手段とされる究極召喚を求めて、住んでいたビサイド村を旅立った。当初は「シン」のいないナギ節の実現と引きかえに死ぬ覚悟だったが、民を指導するエボン寺院の欺瞞や究極召喚の真実を道中で知り、生きたまま死の螺旋を断とうと決意する。



## Memorial Words

ユウナ



「わたし、『シン』を倒します。かならず倒します」

——ポルト=キーリカ:『シン』による被害を目の当たりにして

召喚士は、命と引きかえの覚悟で打倒『シン』を目指す。ユウナも、自分の命が役に立つならば喜んでなげうつつもりで、究極召喚が眠るというザナルカンド遺跡を目指して旅していた。

「スピラが好きです」

——ガガゼト山:ケルク大老に旅をつづける理由を問われ

反逆者として追われる身となつてなお、自己犠牲が前提の旅をつづける。『シン』を倒すことこそ、愛するスピラに自分ができる唯一のことと信じて。

「悲しくても……生きてます。生きて、戦って、いつか!

今は変えられない運命でも、いつか……かならず変える!

まやかしの希望なんか、いらない……!」

——エボン=ドーム:『シン』を完全に倒す手段ではないと知って究極召喚をこぼみ

一時しのぎの安息のため、召喚士とガードの犠牲を求めるユウナレスカ。だがユウナは、生きて本当の希望を人々にもたらすべく、それに異を唱える。

「ひとつだけ、お願いがあります。

いなくなってしまった人たちのこと、時々でいいから……

思い出してください」

——エンディング:永遠のナギ節の到来をスピラの民に報告して

『シン』を消し去ったのち、永遠のナギ節がきたと歓喜に湧く人々に、心から呼びかける。そこに、スピラを救うのと引きかえに消えてしまった“キミ”への想いがこめられているのは言うまでもない。

「ガードじゃなくてもいいの。

そばにいてくれれば……」

——キーリカの森:ティータにガード(護衛役)を依頼し  
ティータに対しては、「父のガードの息子」あこがれのザナルカンド出身ということ以上に、はじめて会ったときから好感を抱いていた。その恋心は、ミヘン街道で撮影したスフィアからもうかがえる。

「ウソ……下手だね」

——ベベル寺院:ティータの背につぶやき

『シン』の核となっているエボン=ドームを倒せばティータも消える——その事実を彼は隠すが、ユウナは薄々察していた。ちなみに、ウソや隠しことが下手なのはお互いさま。



▶ イメージCG

夕陽に照らされた海で、死者をとむらう「異界送り」をするユウナ。物語序盤のポルト=キーリカでのワンシーンを再現した絵となっている。

▶ CDジャケット用顔イラスト(着色前)



▶ 全身画(着色前)

FFX ユウナ 基本私服



スカートがウエストイン版

透けマフ

左右  
肩だけスカート



バック

ティーダとユウナのボーカルマキシシングルCD「feel/Go dream Yuna&Tidus」のジャケット画。ティーダの絵(→P.18)と対になっており、2点そろえるとふたりが水中で見つめ合うような構図となる。

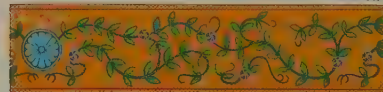
▶ 衣装の詳細

ユウナ 基本私服

※金属部分はすべてシルバー  
※スカートの横だけスリットのプリーツスカート  
※足は生足。ストッキングとかナシ。

■帯 / 模様詳細

※左右対称



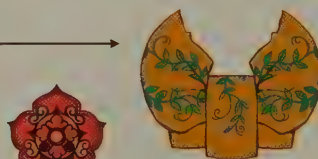
A

Aからリピート

袖の形



スリットは股下まで

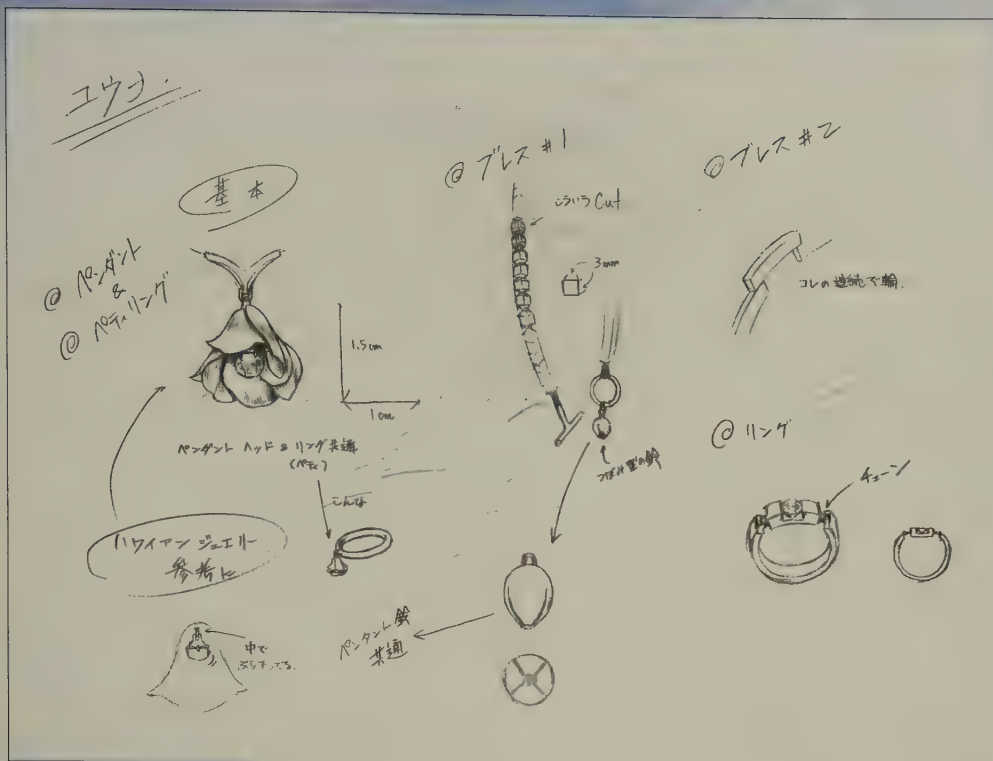


※中心の黒丸はひもの穴

■袴 / 模様詳細



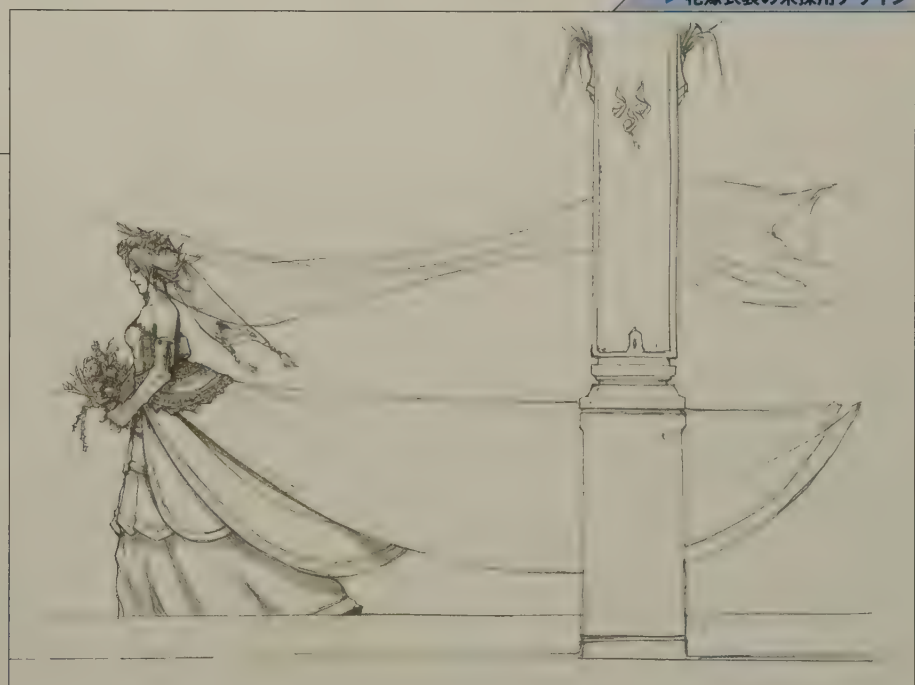
ユウナやティーダをはじめ、「FFX」のメインキャラクターは、野村哲也氏の線画をもとに、色合いや各部の模様の詳細が決まっていた。ユウナは振り袖と袴を思わせる衣装だが、袖がセパレート型で、ボトムがスリット入りのプリーツスカートになっている。



ユウナが身につけているアクセサリーの詳細。ペンダントとピンキーリングで共通のヘッド部分は、実在する沖縄の花ユウナをモチーフにデザインされ、商品化もされた。

▶ 装飾品のデザイン画

▶ 花嫁衣装の未採用デザイン

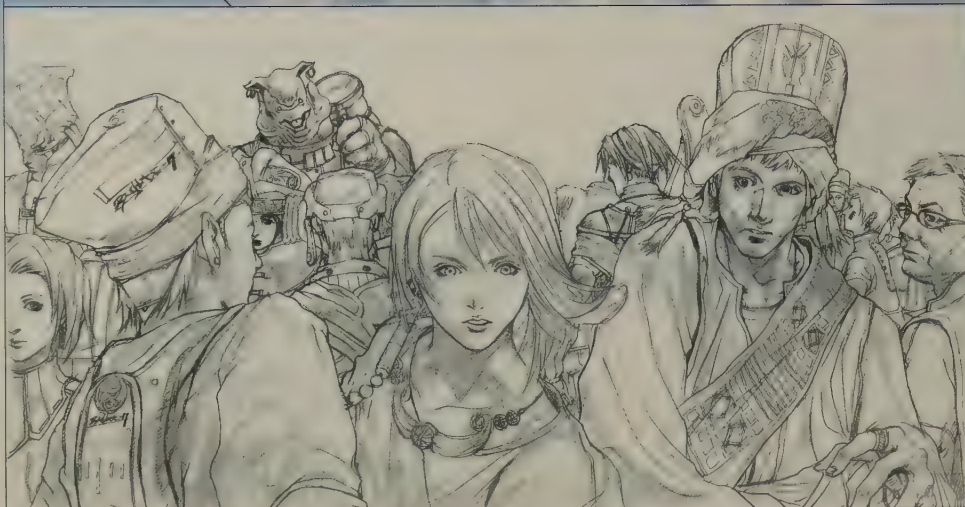


▶ 花嫁衣装のデザイン画



物語の中盤でシーモアとの望まぬ挙式にのぞむときの姿。オーソドックスなプリンセスラインのドレスにする案もあったが、ヴァルファールの召喚場面に合わせてか、翼をあしらったフロント部の丈が短い軽快なドレスとなった。

▶ 街の人々とユウナ



▶ 休憩中のユウナ



上はワールドアートディレクターの直良有祐氏、右はデザイナーの上国料 勇氏の手による、ユウナのイメージラフスケッチ。人混みのなかの凜とした姿と、しばしの安息にひたるやわらかな表情が印象的。

▶ 広告用イメージCG





### わたし、 召喚士になれました！

物語開始当初は従召喚士という見習いの立場であり、ピサイド寺院で一昼夜かけて、召喚獣を生み出す「祈り子」とのはじめての交感に成功。疲労困憊ながらも、召喚士になれたことをガードたちに力強く宣言する。それがティータとの最初の出会いだった。



### はじめての異界送り

召喚士の旅を開始して最初に立ち寄った街ポルト＝キーリカは、「シン」によって無惨に破壊された。大切な者の死をなげき悲しむ声があふれるなか、ユウナは、哀しくも美しい異界送りの舞を舞う。

### 笑いながら旅したいんだ

「シン」の正体が父親だと知って浮かない表情のティータに、事情を知らぬまま笑顔の練習を呼びかける。たとえ自分の死を前提とした旅でも、人々を喜ばせるため笑顔でいたい——それが召喚士としてのユウナの願いなのだ。



### 指笛の約束

港町ルカではぐれかけたとき、「指笛を鳴らしたらいつでも飛んでいく」と約束してくれたティータ。ユウナはこの約束を忘れず、さまざまな場面で彼を呼ぶ。マカラニャ湖で、聖なる泉で、そして最後は、どこかにいるはずの彼に想いをこめて……。

## Memorial Scenes

ユウナ



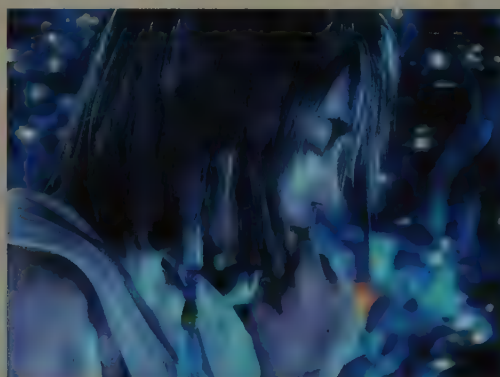
### 寝ぐせの召喚士様

「シン」討伐作戦「ミヘン・セッション」で負傷した討伐隊員たちを夜遅くまで介護していたユウナは、翌朝寝坊してしまう。仲間に寝ぐせをからかわれて「イジワルっすね」と口をとがらせるが、彼らがユウナをなごませようとしていることは彼女にもよくわかっていてた。



### 偽りの花嫁

父殺しの罪を隠して一行に敗れたシーモアは、死人と化してなおユウナを欲した。シーモアを異界送りすべくやむなく彼の結婚式にのぞむユウナだが、そのもくろみは見透かされており、駆けつけた仲間を人質に、屈辱のロブけを許してしまう。



### 行けないよ……

信じていたエボン寺院に裏切られ、召喚士の旅をつづけることに迷いが生じたユウナ。「旅をやめてオレのザナルカンドへ行こう」というティータの言葉に心躍らせるが、はしゃぐほどにそれがかなわぬ夢と思い知らされ、たまらず涙をこぼす。



### 真にスピラを救うため

旅の終着点となるザナルカンド遺跡では、ユウナの名の由来である伝説の聖女ユウナレスカが待っていたが、彼女が授けようとする究極召喚は、スピラを真に救える力ではなかった。敬愛する父すら思い至らなかつた新たな方法で「シン」を倒すべく、ユウナはユウナレスカに立ち向かう。



### ありがとう

最終決戦後、祈り子たちを異界へ送るユウナの前で、今度はティータまでもが別れを告げた。こみあげる感情を抑えつつ、ユウナは最愛の彼に言葉をかける。「ありがとう」と……。

# Wakka

ブリッツボールに青春を捧げた  
気のいい兄貴

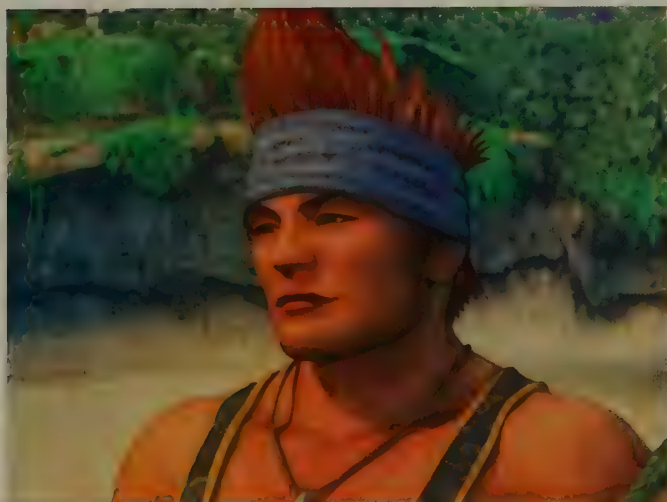
## ワッカ



### Personal Data

種族	ヒト
出身地	ピサイド村
性別	男
年齢	23歳
身長	188cm
武器	ボール
ボイスアクター	中井和哉

### ▶ 全身画(着色前)



ピサイド村のブリッツチーム「ピサイド・オーラカ」の中心選手で、コーチも兼任する青年。亡き弟チャップの面影を宿すティータに興味を覚え、チームに勧誘した。ユウナが7歳のころから面倒を見ており、召喚士になった彼女のガード(護衛役)としてともに旅立つ。エポンの教えの敬虔な信者で、反エボンとされるアルペド族を毛嫌いしていたが、彼らや寺院の真実に触れて考えかたが変化していく。

# Memorial Words



ワッカ

「変わんなくてもいいんだよ！」  
——マカラーニャ湖に頼らず自分で考えて変えていこう」というリュックに言い返し、エボンの教えにしばられたワッカの保守性を端的に示すひとこと。ユウナたちのなかでは頭が固く見えるが、彼の言動はスピラの一般的な考えかたを表すものだ。

「照れるからや〜めれ〜！」  
——ピサイド村で世話をしたことをティータに感謝されて照れ屋なところと、少しなまなかった言葉づかいが、いかにも純朴な田舎の青年。ちなみに、インターナショナル版の字幕だと、彼のなまりは北海道弁で表現される。

「オレは反対だ。

オレたちは犯した罪をつぐなわなくちゃならねえ」

——マカラーニャ湖底：エボン寺院と敵対しようとするアーロンに反論していくら向こうに非があったとはいえ、シーモアを殺めた以上は罪をつくなくべきだと主張する。善良でエボン寺院を尊重するワッカらしい言葉だが、寺院はそんな彼の純粋さを裏切るような罪を犯していた。



▼イメージCG

ブリッツの試合を前にチームメイトと円陣を組むワッカ。ルカ=スタジアムでの大会をイメージしたさわやかなCGだ。

## ティータとの出会い

チームメイトとトレーニング中に、ピサイドの浅瀬でティータを発見。そのシェードのすざさを見て助っ人に迎えようと考え、ふくみ笑いを浮かべる。

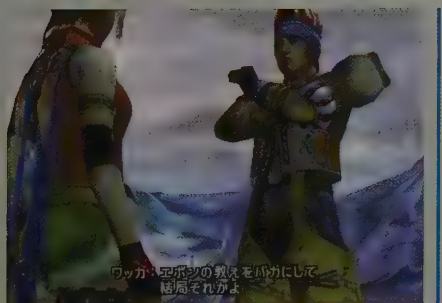


## チャップの面影を追って

ティータに弟チャップのかわりをついつい求めてしまい、ルーラーに何度も叱咤される。だが、そんな彼女にもチャップの代役をワッカに求める気持ちがあるということに、彼は気づいていた……。



# Memorial Scenes



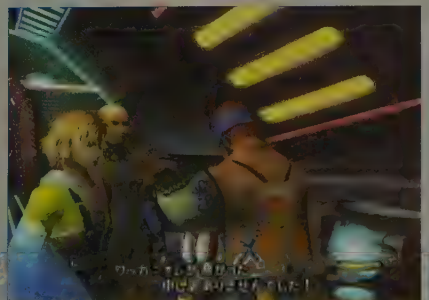
ワッカ、エボンの教えを耳かたにして結局それかよ

## リュックとの衝突

弟がアルベド族の機械を使って死んだこともあり、彼らを毛嫌いしていたワッカ。マカラーニャ湖にて、仲間のリュックがそのアルベド族のひとりだと知り、彼女と衝突する。

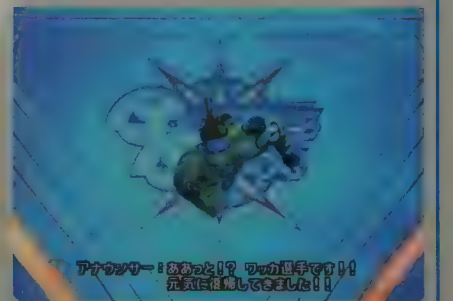


ワッカ



## 青春をかけたブリッツ大会

ガードとして本格的に旅に入る前に、最後の心残りだったブリッツ大会での完全燃焼を目指すことに。ティータに引っ張られる形で優勝を目標に掲げ、強豪ルカ・ゴワーズとの決勝戦に挑む。



アアアアアア！ ああ？！？ ワッカ選手が！！！！ 元気に復活してました！！

## シドへの謝罪

リュックと接し、アルベド族の実態を知るうちに、自分が彼らに暴息を抱いていたと自覚。物語終盤にアルベドの酋長シドに乗り、笑って受け入れられる。

# Lulu ルーラー

豊富な知識で仲間を補佐する  
厳しくも優しい黒衣の美女



## Personal Data

種族	ヒト
出身地	ピサイド村
性別	女
年齢	22歳
身長	167cm (※ハイヒールとまとめ髪の高さを合わせて175cm)
武器	ぬいぐるみ
ボイスアクター	夏樹リオ

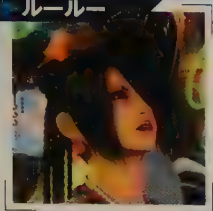
姉のようにユウナを見守り、ガードも務める黒魔道士の女性。ワッカの幼なじみで、その弟チャップの婚約者だった。過去にも召喚士のガードを2度経験しているため知見にすぐれるものの、それぞれの旅が召喚士の死と挫折で終わったことが心に影を落としている。自他に対して厳しいが、根は優しく弱さも抱えた女性であり、趣味で集めたぬいぐるみを武器とするなどかわいらしい部分も。



▼全身画(着色前)

## Memorial Words

ルールー



「ユウナは……強くなった。  
私は……泣き言を言わずにいるのが  
せいいっぱい」

——ガガゼト山: ロンゾ族に自分の決意を語ったユウナを見て

旅の開始当初のツンケンした態度は、弱音を吐くまいとしての虚勢でもあった。物語が進むにつれて自身の弱さをのぞかせ、口調もやわらいでいく。

「答えになっていません！  
罪が消えれば『シン』も消える。  
エボンはその教えてきたのです！」

——エボン=ドーム: 『シン』は不滅と断言するユウナレスカに声を荒らげて

ワッカほどではないが、ルールーもまたエボンの信者。しかし、その教義が偽りだと伝説の偉人ユウナレスカじきじきに聞かされ、激しい怒りをあらわにする。

「あんたがどんなに望んでも、  
誰もチャップの代わりにはなれない」  
——キリーカの森: チャップはザナルカンドで生きて  
いるのかも」と妄想するワッカに冷たく告げて  
現実逃避するワッカに「じじだつが、  
それは彼と同様の弱さを自分も抱えて  
いるがゆえ。『誰もかわりにはなれない』  
とは自身へのいましめでもあるのだ。」



▼イメージCG

ミヘン・セッション中にユウナをかばう姿。緊張感あふれる  
なが、ぬいぐるみがそばでマネしているのがほほえましい。



### 夜、ワッカとふたり

ユウナが召喚士となった日の夜更けすぎにワッカを呼び出し、ティータを弟がわりと見がちなことを厳しくたしなめる。ワッカにことさらキツイのは、それだけ彼と親しいからなのだが……。

### あんたはあれでいいんだよね

ブリッツ大会の準決勝でケガを負ってひとり控え室に残ったワッカを、優しく抱きとめる。亡き婚約者の兄ということで事情は複雑だが、ワッカとは良きペアであり、「付き合わないのか？」とティータに言われるひと幕も。

## Memorial Scenes

ルールー



### 亡き恋人に別れを告げて

異界にてチャップの姿を遠巻きに見つめ、その死を実感することに。前向きに生きねばと自分に言い聞かせ、婚約者にそっと別れを告げる。



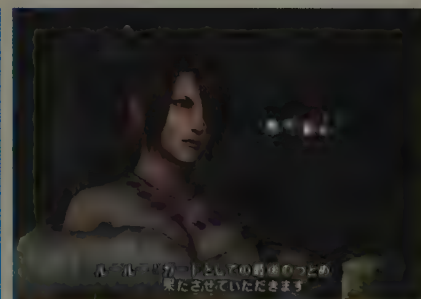
ルールー: さあならチャップ

### ズークの心づかい

半年前に護衛した召喚士のズークと、ナギ平原で再会。彼の温かな忠告が、反逆者として寺院に追われる身となったルールーの心にしみ通る。



ズーク: 心は温かいよ、さあならチャップ



### ギンネムとの決別

ナギ平原の盗まれた祈り子の洞窟で現れたのは、2年前に守れなかった召喚士ギンネム。死人と化した彼女との対決は、ルールーにとって最初の挫折である苦い過去との決別を意味していた。

# Kimahri

● ユウナのために全力を尽くす  
ツノなきロンゾ族の青年

## キマリ

▶ Kimahri Ronso キマリ=ロンゾ



### Personal Data

種族	ロンゾ族
出身地	ガガゼト山
性別	男
年齢	25歳
身長	204cm
武器	槍
ボイスアクター	長 克巳

### ▶ 全身画(着色前)



ユウナの第一のガードであるロンゾ族の青年。寡黙で、獅子のような風貌もあって一見近寄りたがたいものの、じつは愛情こまやかで思慮深い。プラスカの死後、幼いユウナをビサイド村へ連れ出し、以来10年ものあいだ彼女を守りつづけてきた。ロンゾ族の誇りの象徴であるツノを折られて故郷ガガゼトを逃げるように出たという過去を持つが、ユウナを守って旅する過程でその心の傷を克服する。

# Memorial Words

キマリ



なりたい自分——ユウナを守り抜く戦士を目指してきたキマリらしい、重みのある言葉。もっとも、直後に「リュックはリュックのままでもいい」とも言うため、彼女を混乱させてしまっただが……。

「なりたい者になれるのは、  
なるうとした者だけだ」

——マカラーニヤ湖底・ルールのようになりたいと言うリュックに向かって

「キマリは驚いている。  
おまえは優しい」

——マカラーニヤ湖・リュックに氣を使うティーダに  
偏見にまどわされることなく相手の人間性を見つめるキマリ。その少ない言葉には虚飾がなく、ドキッとさせるようなストレートなホメ言葉も真顔で言う。



▼イメージCG

物語中盤にシバーフに乗って幻光河を渡るときのカット。かたわらで心から楽しそうにしているユウナの表情にも注目。

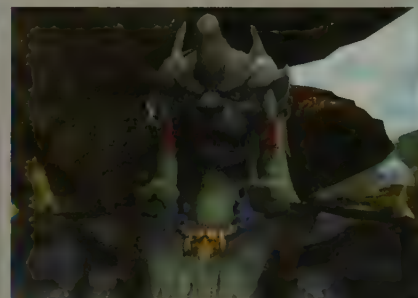
## 「キマリが先に行く。 ユウナの前はキマリが守る」

——エボン・ドーム：ユウナレスカのもとへ向かうユウナの前に進み出て

何があってもユウナを守るという決意が現れたセリフ。ちなみに、ティーダには「自分がうしろを守るから先へ行け」と告げていることから、キマリの理想の並び順はティーダ→キマリ→ユウナなのかも？

### キマリも笑顔の練習

ユウナが無理して明るく振る舞うのを痛ましく思い、彼女に心配させないためには自分が笑うことだと考えて、ひそかに笑顔を練習していたキマリ。ティーダの前でその成果を見せるべく、顔をほころばせようとするが、うまくできているとは言いがたく……。



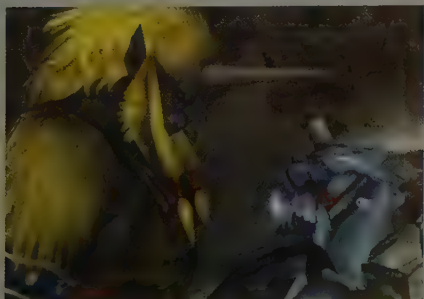
# Memorial Scenes

キマリ



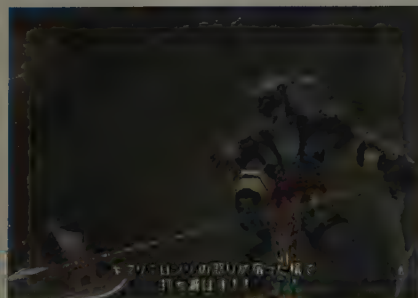
### 樹上からの急襲！

ユウナたちと一緒にビスサイド村を出たティーダを頭上から襲い、1対1の戦いを挑む。まだ不明な点の多いティーダの実力を見きわめるための、手荒いあいさつだ。



### 絶対負けられぬ戦い

自分を故郷から追い出した因縁の相手、ピラン&エンゲと対決。「スピラを守る」というユウナの意志をつらめかせたい想いが、絶対負けられぬ戦いへとキマリを突き動かす。



### 泉のほとりで……

ユウナとティーダが聖なる泉で想いをかわすとき、一部始終を見届けて、いかつい表情をゆるませる。その胸中は、娘の幸せを祈る父親のよう？



### 同胞を失った怒り

めったに胸中を見せないキマリだが、ガガゼト山にいたロンソ族の同胞をシーモアの手で皆殺しにされると怒りが爆発。彼らの仇討ちのためにも、シーモアに刃を向ける。

# Auron

友との約束を果たすべく  
若者たちを導く「伝説のガード」

## アーロン

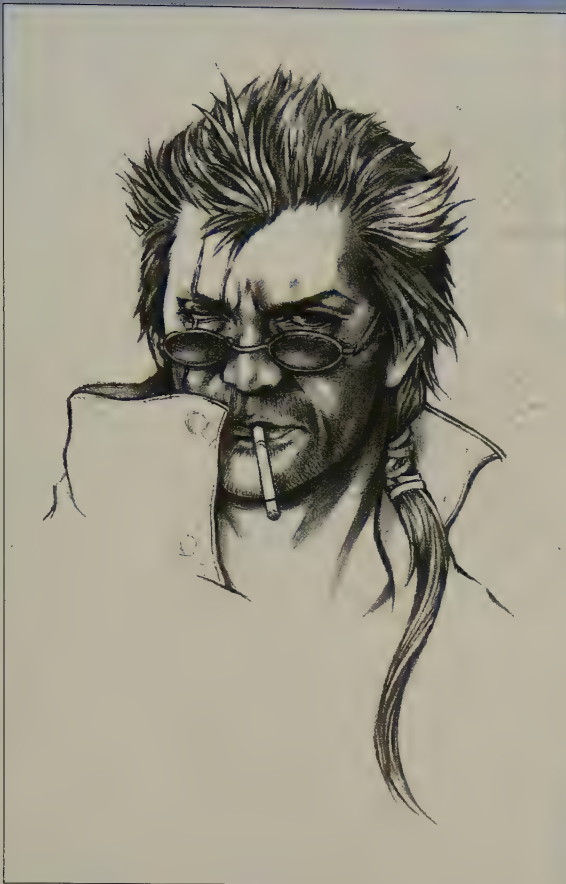


### Personal Data

種族	ヒト(死人)
出身地	ベベル
性別	男
年齢	35歳
身長	182cm
武器	刀剣
ボイスアクター	石川英郎



夢のザナルカンドでティータの後見役を務め、彼がスピラに渡るきっかけを作った男。10年前、ブラスカが『シン』を倒すまで護衛したため「伝説のガード」と呼ばれる。当時の旅ではブラスカとジェクトの悲劇を止められず、自身も命を落とし、死人となって世にとどまることに。友の子どもたちが自分で真実を見つけて新たな物語をつむぐ可能性に賭け、ユウナのガードとして彼女たち一行を支える。



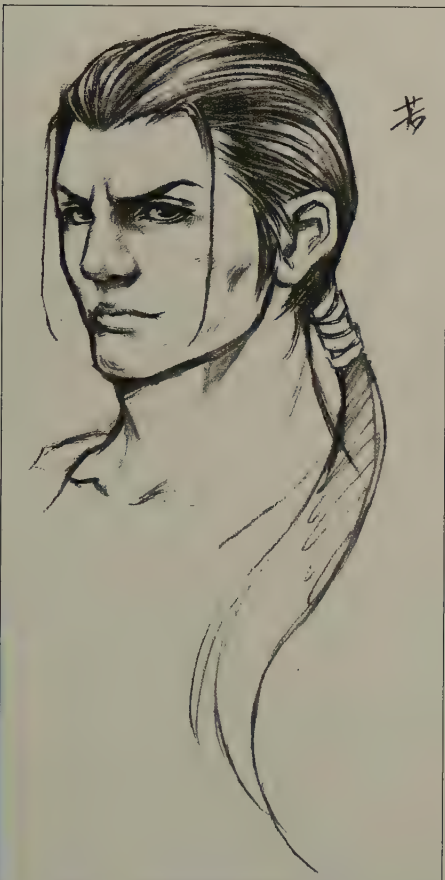
▼顔イラスト(初期デザイン)

ほぼ決定稿だが、口にタバコをくわえているのが目を引く。



▼イメージCG

スピラと夢の世界、ふたつのザナルカンドの狭間にたたずむアーロン。彼の立場を表現したCGだ。



▼青年時代の顔イラスト

プラスカのガードを務めたときの、25歳当時のアーロンの設定画。右目が無事でサングラスをかけておらず、表情に青臭さが残る。作中では、ジェクトたちのスフィアの映像や、エボン=ドームでの幻として登場。

▶全身画(着色前)



## Memorial Words



「マカリーニヤ湖底…寺院の反逆者」となるとまどうユウナに向かい、寺院めぐりが必須の召喚士一行が寺院の敵として旅するには相当な困難が予想されるが、それも辞さないと言断。冷静に見えて血の気が多いのは若いころと変わらず、「たいていアロンが話をややくしくする」ティータにも言われてしまっ

「覚悟を決めろ。ほかの誰でもない。  
これは、おまえの物語だ」

—— 夢のザナルカンド：「シン」に飲みこまれるティーダに向かって  
過酷な真実に直面する旅へとティーダを誘導してのひとこと。なお、アロンが多  
用する「〇〇の物語」という言いまわしは、『FFX』全体のキーワードにもなっている。

「スピラは劇場ではない。  
ひとときの夢で観客を酔わせても、現実是不変わる」

—— グアドサラム：民のために結婚するというシーモアを牽制し

「ユウナとの結婚をダシに民心を湧かせる」という安易な提案をしたシーモアへ不快感をあらわに。そこには、究極召喚による一時的な平和に満足して根本的な解決策を探らぬスピラ全体への皮肉も含まれているようだ。

「おまえが虫けらのように殺したキノックは……  
あれでも昔の友でな。かたきは取らせてもらう」

—— 聖ベベル宮：シーモアと対峙して  
老師のキノックは、アロンの僧兵時代の友人。かつての友情はどこへやら、いまやアロンにも平気で銃を向ける男となったが、それでも彼がシーモアの勝手な都合でむざむざと殺された事実はアロンには許しがたかった。

「約束しよう。あんたの息子は、俺が守る。  
死んでも……守ってやる」

—— エボン=ドーム（幻影）：折り子になる決意をしたジェクトに約束し  
当初はジェクトを嫌っていたが、最終的には固い絆で結ばれることに。彼の「息子を頼む」という最後の言葉に依  
えるため、アロンは実際、死んでもスピラにとどまり、夢のザナルカンドでティーダを見守ってきた。

「まともな死に方をしなかったということだな」  
—— グアドサラム：ジスカルが死人となった件について語り  
ジスカルがシーモアに殺されたことの伏線となるセリフ。ア  
ロン自身、無念の最期を上げてスピラにとどまった死人であるた  
め、自嘲の色が感じられる。

「おまえに覚悟が  
あるなら……俺は寺院に  
敵対してもかまわんぞ」



### 覚悟を決めろ

ザナルカンドの街を襲う『シン』のもとヘティーダを導き、スピラへ旅立たせる。それは、『シン』のなかにいる友ジェクトの願いを受け、ティーダに本当の物語を歩ませるため……。

### 伝説のガード見参

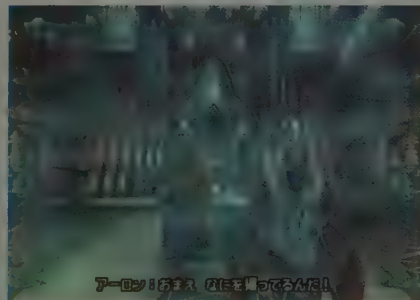
魔物にあふれたルカ=スタジアムにて、逃げまどう群衆のなか悠然と剣を構える。まさに「伝説のガード」の面目躍如といったところ。

## Memorial Scenes



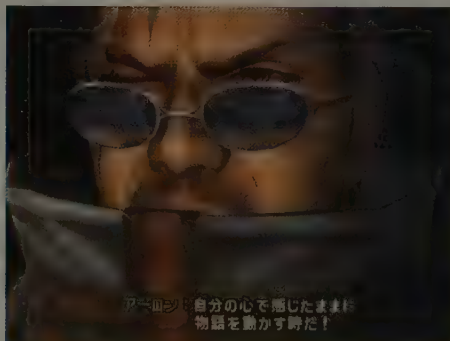
### 男3人の旅路

敬愛するプラスカ、一見いい加減だが情の深いジェクト、そしてアロン—— 男3人による10年前の旅の記憶は、かけがえのない、そして苦い思い出として、アロンのなかに刻まれた。

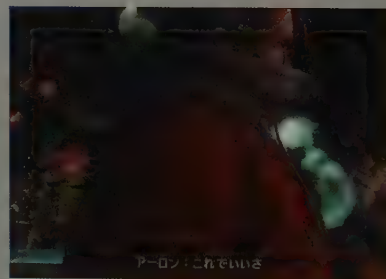


### 運命の選択を若者にゆだねて

従来どおり不毛な究極召喚を選べと言うユウナレスカを前に、ユウナたち若者へ決断をうながす。10年前の己にできなかった変革の選択を、彼女らが行なうと信じて。



アロン：自分の心で感じたままに物語を動かす時だ！



### もうお前たちの時代だ

ジェクトとスピラを死の螺旋から解放して、すべての心残りが消えたアロン。あとのことは若者たちへ託し、ユウナの手で異界送りされて、満足げに消えていく。

## Rikku

自分に何ができるかを考えつつける  
元気で頑張り屋のアルベド娘

リュック

## ▶ Personal Data

種族	アルベド族
出身地	ビーカネル島
性別	女
年齢	15歳
身長	158cm
武器	グローブ
ボイスアクター	松本まりか



反エボンの民として迫害されがちなアルベド族の、族長の娘。ユウナの母方のいここにあたる。「召喚士を死なせないために保護する」という一族の方針にもとづいてユウナをさらおうとするも失敗し、召喚士の旅をしたいという彼女の意志を尊重してガードとして同行。おっちょこちょいでニギヤカな性格だが、アルベド族らしい合理主義と不屈の精神で、どんな困難もたくましく乗り越えていく。

FFX. 4→7



▶ 全身画(着色前)

▶ イメージCG

潜水用のボディスーツを半分脱いで、飛空艇内を歩くリュック。背後にシドとアニキがおり、家族がそろった構図だ。



リュック・イルバースーツ



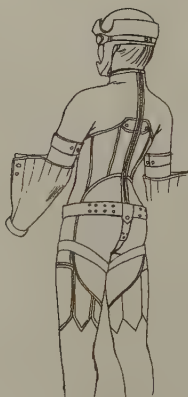
▶ ボディスーツのデザイン画

▶ ボディスーツの詳細

リュック  
イルバースーツ  
着脱方法

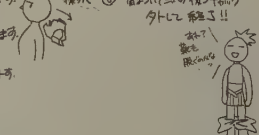
肩おしの  
紐

肩おしの  
紐



脱ぎ方

- ① 肩おしの紐を外す
- ② 二つのベルトを外す
- ③ 肩ベルト全体が  
後へ引込まれる
- ④ 腰の紐を外す
- ⑤ Tシャツを外す(肩おしの紐)
- ⑥ 「肩おしの紐」の結び目を  
外して脱ぎます!!



1/17/07  
0007

初登場時の潜水用ボディスーツ姿。水中作業のための衣装であり、バジ寺院でティーダを助けるときには、この格好で現れた。上のイラストには着かたの詳細解説があるが、これは幻光河でティーダと再会してボディスーツを脱ぐシーンに活かされている。



Memorial Words



「ま、あたしもあと5、6年つてとこかな」  
マカラーニヤ湖底：ルーラーへのあこがれをティータに語り  
大人のルーラーをうらやましがらるが、気になるのは彼女の人間性よりも豊かな胸のほう？ ちなみに、プローションを気にするのは「FFX」でも同じ。

「フエキミ、モ！（うれしーいよー）」  
グアドサラム：ティータに「オレ、リククがいいな」と言われ、アルベド語でリククの事は子どもをガンガン産んで大家族を作ること。15歳にしては大人びているが恋愛ごとにはウブで、ティータが好意をほめかすと、照れた様子で喜びを表現する。

「じゃ、あたしはニギヤカ担当ってことで！」

— 幻光河：旅の仲間に加わり

「ニギヤカになっていいかも」というワッカの言葉を受け、にぎやかし要員を自任してパーティーに加入。とはいえ、旅のなかで道化役となる場面は少なく、ユウナを救おうと真剣に悩みつづける。

「答えになってない！ 教え教えてさあ！」

もっと自分のアタマで考えなよ！」

— マカラーニヤ湖：エポンの教えにこだわるワッカに反論し

アルベド族は「[シン]は人間が機械に甘えた罰」という根拠のないエポンの教えに疑問を持ち、機械を使うだけでなく、みずから知恵をしばって道を開くべきと考えている。リククもその例外ではないが、教えを絶対とするワッカとは議論がカラまわりするばかり。

「あたしはユウナを守りたい。誰にも文句は言わせない」

— マカラーニヤ寺院：「アルベド族のガード」を見とがめた僧官に言い返して

エボン寺院に忌み嫌われるアルベド族でありながら、寺院寄りの立場である召喚士のユウナを命がけで守ろうとする。それは、人間として、また彼女のいれとして、ムダな死を少しでも止めたいがゆえ。

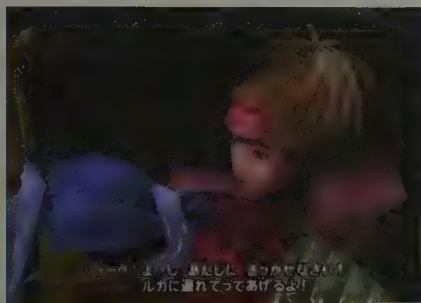
「引き返せなんて言わないよ。でも考えようよ！」

ユウナ助かる方法、考えようよ！」

— ガガゼト山：旅の目的地が近づき、仲間と訴えかけて

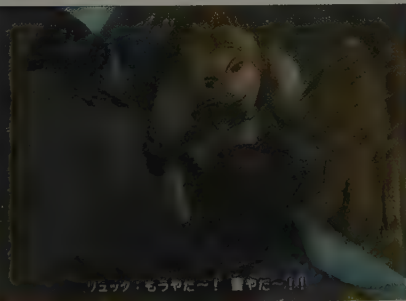
既存の解決案がないのなら、自力で打開策を探るのがアルベド流でリクク流。「ユウナの意志を尊重しつつ命も助ける」という一見不可能なことも最後まであきらめず、周囲にも協力をあおいであがきつづける。

「思い出は優しいから  
甘えちゃダメなの！」  
グアドサラム：故人に会える異界にあえて入らず  
安易に過去にひたすら、つねに前進しようとする。こ  
れはリクク個人のとうよりアルベド族の基本姿勢だ。



チイはどこから来たの？

スピラに迷いこんで魔物に襲われていたティータを発見し、彼に加勢。サルベージ船に連れていくと、スピラの民にとって突拍子もない話でも親身に聞き、ティータの助けになろうとする。



雷はやだ〜！

子どものころ、事故でアニキのサンダーの魔法の直撃を受けたため、雷が大の苦手。雷平原では恐怖のあまり奇妙な笑いをもらし、必死に休憩を訴える。

死ぬかと思った〜

幻光河にて、機械兵器アルベドキャプチャーを使ってユウナを強引に「保護」しようとし、返り討ちに。河岸に流れついたところをティータが発見され、「死ぬかと思った」とひとこともらす。

Memorial Scenes

リクク



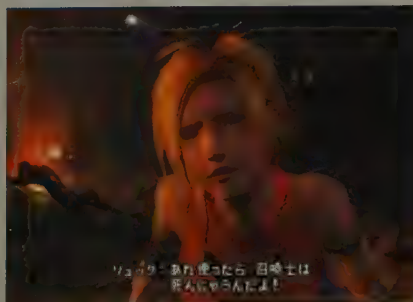
瞳のグルグルは……

リククの瞳にはアルベド族の特徴であるうすまき模様が。それを見て素性を察したアーロンに、ガードとしての覚悟を確認される。



ユウナン死んじゃうんだよ！

たとえ旅の果てに究極召喚を得ても、それを使えば召喚士は死ぬ。一線越えざる真実をアルベドのボトムでユウナに暴露し、彼の心を揺り動かす。

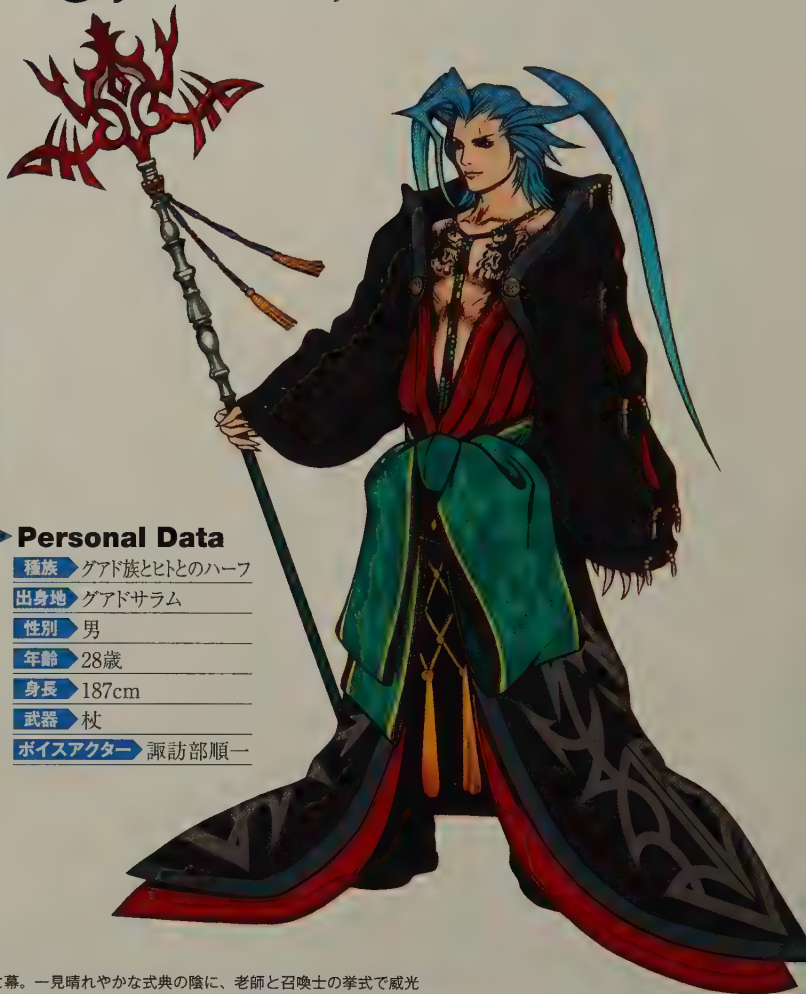


# Seymour

種族のしがらみに翻弄され  
死を唯一の救いと見なす青年

## シーモア

▶ Seymour Guado シーモア=グアド



### Personal Data

種族	グアド族とヒトとのハーフ
出身地	グアドサラム
性別	男
年齢	28歳
身長	187cm
武器	杖
ボイスアクター	諏訪部順一

若くしてエボン四老師に名を連ねる切れ者。グアド族長の父とヒトの母とのあいだに生まれたがゆえに幼少時から迫害を受け、「スピラに死の安息を与えるべき」というゆがんだ思想を抱くに至った。物語開始直前に父ジスカルを秘密裏に殺め、跡を継ぐ形で族長およびエボンの老師に就任。究極召喚獣が『シン』になることに目をつけ、ユウナを利用して『シン』と化しスピラを滅ぼそうと、執拗に彼女につきまとう。

### ▶ イメージCG

物語中盤の、ユウナとの結婚式のひと幕。一見晴れやかな式典の陰に、老師と召喚士の挙式で威光を強めたい寺院と、新婦を利用したい死人の新郎、そして彼の異界送りを図る新婦の思惑が渦巻く。



FFX シモア

▼全身画(着色前)



上の絵はほぼ決定稿だが、肩にとまる鳥が描きこまれていない。右はユウナと挙式するときに着る婚礼衣装の設定画で、帽子と裾長のローブが司祭風ながら、えり元が左右非対称という斬新なデザインだ。

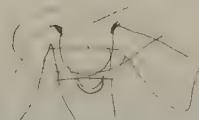


▼胸のタトゥ(イレスミ)

胸元の竜の形のタトゥ。「タトゥを貼って魔法などを覚える」という成長システムの初期案(→P.95)の名残で、製品版では胸毛と一体化したものとなっている。



襟 → ① リボン付  
スカート → ハット付  
袖 → ② ③  
裾 → ④



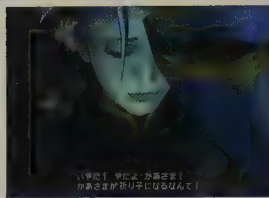
▼礼服のデザイン画



▼幼少期の全身画



エポンドームに幻影として登場する、10歳ごろのシーモアのデザイン画。また髪が短いが、特徴的な髪形の原型がすでにできている。



▶幼少期のCGモデル

## Memorial Words

シーモア



「見なかつたことにしましょう」  
——ミヘン街道・討伐隊の機械使用について答えて  
エポンの老師なのに教えに反する機械の使用を黙認するのかわいさ、サラリと返答。茶目っ気としたたかさが感じられる。

「ならば  
**私が支え**となりましょう。  
ユウナレスカを支えたゼイオンのように」  
——キノコ岩街道：ミヘン・セッション後、気落ちした様子のユウナに向かって

究極召喚を生んだユウナレスカとその夫の逸話を引き合いに、さりげなく求婚の意を伝える。甘いささやきだが、その真意はユウナを支えるのではなく利用することにあった。

「これは失礼。我々グアドは  
**異界の匂い**に敏感なもので」  
——グアドサラム：アーロンに向かい、含みを持たせて

異界を管理するグアド族であり、優秀な召喚士でもあるシーモアは、アーロンが死人だと最初から気づいていた。

「死は甘き眠り。ありとあらゆる苦しみを  
**優しくぬぐい去り……いやす。**  
ならば……すべての命が滅びれば、  
**すべての苦痛も……またいえる」**

——聖ベベル宮：ユウナたちに自分の目的を語り

シーモアの基本思想を端的に表したセリフ。幼少時から差別に悩み、母との死別に苦しんだすえに得た哀しい結論だが、その破滅的思考がユウナたち一行に受け入れられるはずもなく……。

## Memorial Scenes

シーモア



### 自作自演の魔物掃討

母を祈り子とする召喚獣アニメを使い、ルカ=スタジアムの魔物を一掃。自身の实力を見せつけるが、じつは魔物もみずから呼び出したもので、民心掌握のための自作自演劇だった。

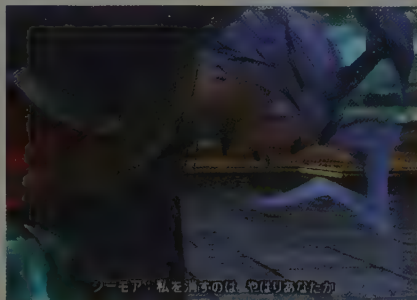
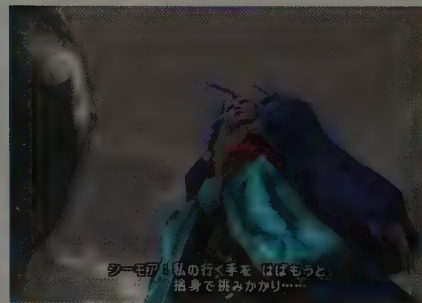


### 執念により 死人と化して

父殺しが露見すると、ユウナを強引に従わせようとして彼女たちと衝突。命を落とすが、死人として復活を果たし、ベベルにてユウナとの挙式を強行する。

### 屍の山を築き

四老師のひとりキノックを殺めてユウナたちにその罪を着せ、ガガゼト山で行く手をはばむロンゾ族を手にかけて……死人となったシーモアは、手段を選ばず暴走をつづける。



### 最期は 彼女の手で……

『シン』との一体化をとげてユウナたちの前に立ちただかると敗北。執着しつづけた相手である彼女じきじきに異界送りされ、どこか安らかに最期を迎えた。

## ユウナレスカ

Yunalesca



## Personal Data

種族	ヒト(死人)	出身地	ザナルカンド
性別	女	年齢	20代後半
身長	173cm	ボイスアクター	小柳洋子

約千年前に究極召喚を編み出した伝説の女傑。いまは死人としてザナルカンドにとどまっている。古代の召喚士エボンの娘で、父のなれの果てであるエボン=ジュが『シン』の核としてあるかぎり『シン』は不滅だと知りつつ、召喚士に究極召喚を授けてきた。

## Memorial Words

「悲しい闇に生きるより、  
希望の光に満ちた死を」

——エボン=ドーム：究極召喚を拒絶したユウナたちに臨戦態勢をとり



FFX ユウナレスカ



▼全身画(着色前)



## ゼイオン

Zean

## Personal Data

種族	ヒト	性別	男
----	----	----	---

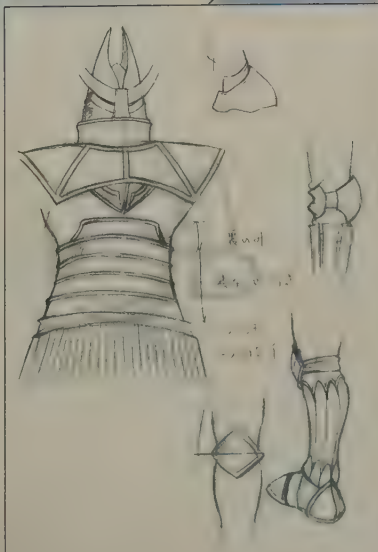
ユウナレスカの夫である、古代ザナルカンドの男性。彼女の魔力で史上最初の究極召喚の祈り子となり、初代『シン』を倒すが、みずからもまた『シン』となってしまった。

FFX ゼイオン

▼全身画



## ▶背面の詳細



## Memorial Scene

## 映像でよみがえる夫婦の絆

はるか昔、ユウナレスカとゼイオンの愛が『シン』を倒しスピラを救った——スピラに語り継がれるこの伝説については、シーモアの屋敷にて触れられる。ユウナをもてなしたシーモアは、スフィア映像としてユウナレスカ夫婦の仲むつまじい様子を見せ、プロポーズに向けて雰囲気盛り上げた。





# ジェクト

Jecht

## Personal Data

種族 ヒト(幻光体) 出身地 夢のザナルカンド  
性別 男 年齢 30代中盤 身長 190cm  
ボイスアクター 天田益男

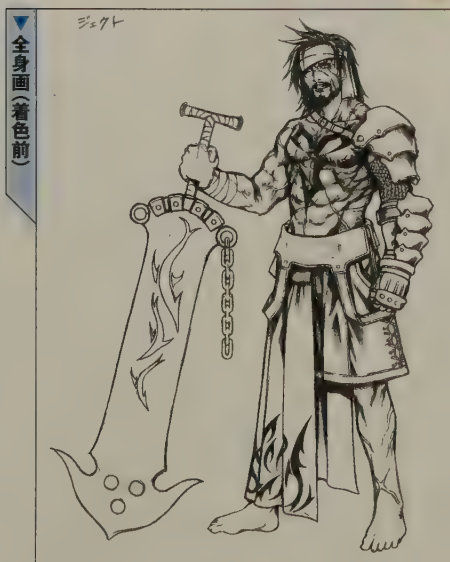
夢のザナルカンドで人気を博した、ブリッツボールのスター選手。ティーダの父親で、愛情表現は下手なものの息子を心から愛していた。10年前偶然スピラに運ばれ、アーロンとともにガードとしてプラスカに同行。究極召喚獣となって『シン』を倒すも、新たな『シン』と化し、己と世界の解放を願って息子をスピラへ運ぶ。

**Memorial Words** 「泣くぞ。すぐ泣くぞ。  
絶対泣くぞ。ほ〜ら泣くぞ」

——ティーダの夢:ティーダをからかうように／ほか

「明日できることは明日やればいんだよ!」

——ティーダの回想:酒をやめられるならすぐやめてみるとティーダに言われて



# プラスカ

Braska

## Personal Data

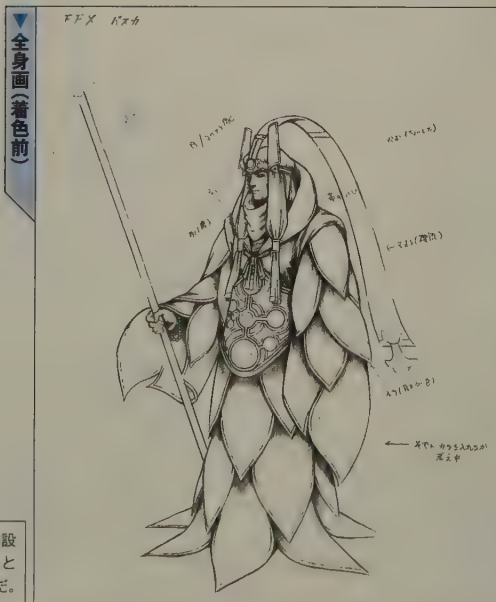
種族 ヒト 出身地 ベベル  
年齢 35歳(享年)  
ボイスアクター 鈴木琢磨

ユウナの亡き父親で、スピラ史上4人目の大召喚士。アルベド族の妻が『シン』に殺されたのを機に、僧官から召喚士に転身した。10年前にアーロンとジェクトをともなって旅し、究極召喚で当時の『シン』を倒して命を落としたが、その生きかたは娘に多大な影響を残している。

## Memorial Words

「私は悲しみを消しに行くのだ。『シン』を倒し、  
スピラをおおう悲しみを消しにね」

——エボン・ドーム(幻影):アーロンに止められても  
初志をまっとうしようとして



細部に彩色指定が入った設定画。走り書きの「バスカ」とはプラスカの初期設定名称だ。



シド

Cid

## Personal Data

種族	アルベド族	性別	男
年齢	37歳	身長	192cm
ボイスアクター	坂口候一		

リュックとアニキの父親でもある、アルベド族の族長。海中の遺跡で発見した飛空艇を用い、物語中盤からティータたちを支援する。頑固かつ豪快な人物で、あとさき考えずに行動しがち。

## Memorial Words

「モッキヤワ!! 1000メンズニオクナミソガ!  
(よっしゃあ!! 1000年ぶりのフライトだ!)」  
—— 飛空艇: はじめて飛空艇を発進させて

「定めだかなんだか知らねえが、  
だまって姪っ子を死なせられっか!」  
—— 飛空艇: ユウナの旅を無理やりにもやめさせると宣言し



▼ 全身画&amp;顔イラスト(着色前)



アニキ

Brother

## Personal Data

種族	アルベド族	性別	男
年齢	18歳		
ボイスアクター	山口隆行		

シドの息子。リュックの兄ということで周囲から「アニキ」と呼ばれているが、本名は不明。直情径行タイプで、アルベド語しか話せないため、ボディランゲージでティータたちと交流を図る。

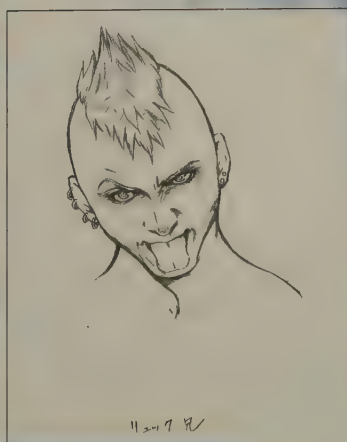
## Memorial Words

「トタギシミユテウアナハ!  
(オヤジに言いつけるからな!)」

—— マカラーニャ湖: ユウナの“保護”を邪魔したリュックに向かって

「リュック、た……のむ」

—— 飛空艇: 「シン」との戦いを前に、かたことの公用語でティータに頼み



▶ 顔イラスト(着色前)

ユウナの母  
(シドの妹)

Yuna's mother

## Personal Data

種族	アルベド族	性別	女
----	-------	----	---

シドの妹でユウナの母親。アルベド族でありながら、ヒトでエボンの僧官だったプラスカと愛し合い、駆け落ち同然に結婚。ユウナが4歳のとき、相解のためにアルベドのホームに向かい、「シン」に襲われて命を落とした。



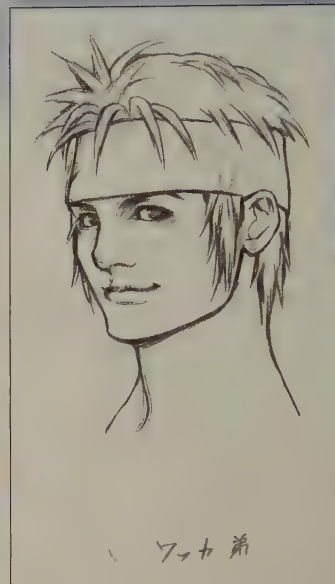
## チャップ

Chappu

▶ Personal Data

種族 ヒト 性別 男  
年齢 10代後半(享年)

ティーダに似た風貌だった、ワッカの弟。恋人のルールーを守るために討伐隊に入り、1年前、機械を用いた『シン』掃討作戦に参加して命を落とした。



## ティーダの母

Tidas' mother

▶ Personal Data

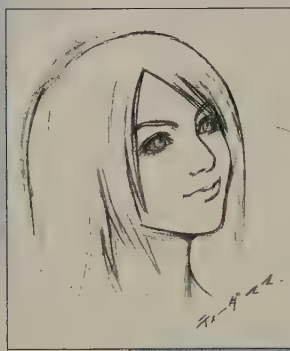
種族 ヒト 性別 女  
ボイスアクター 長沢美樹

夢のザナルカンドで暮らしていたティーダの母親。息子が生まれたあと、も夫ジェクトに夢中で、夫の失踪後は失意のうちに若くして世を去った。

### Memorial Words

「死んでしまったら、  
きらいだってことも  
伝えられないのよ」

—— ティーダの回想:ジェクトが失踪した夜、「あんな男帰ってこなくてもいい」と言うティーダをたしなめて



▶ 顔イラスト



## シーモアの母

Seymour's mother

▶ Personal Data

種族 ヒト 性別 女  
ボイスアクター 藤井佳代子

グアド族の族長と結ばれたヒトの女性。息子シーモアともどもグアド族に迫害され、せめて息子の力になるべく、召喚獣アニマの祈り子と化した。

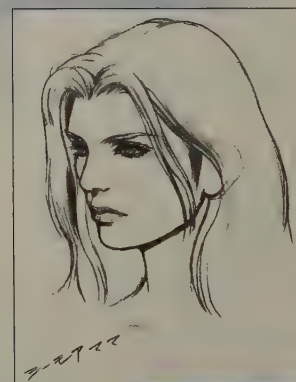
### Memorial Words

「あの子をゆがめてしまったのは、  
わたしのあやまち……」

—— バージ=エボン寺院:シーモアの過去をユウナたちに語り



▼全身画(着色前)



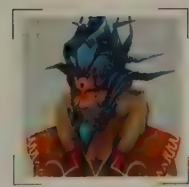
▶ 顔イラスト

## ジスカル=グアド

Jyscal Guado

▶ Personal Data

種族 グアド族 性別 男  
年齢 50代(享年) 身長 175cm  
ボイスアクター 佐藤正治



グアド族の前族長で、一族初のエボンの老師。ヒトの女性と結婚したため周囲の非難を浴びて妻子をやむなく島流しにした過去があり、その件をうらむ息子シーモアに暗殺された。

### Memorial Words

「これを見る者よ、シーモアを止めてくれ。  
息子を……たのむ」

—— ジスカルのスフィア:スフィアに遺言を残して



## ルッツ

Luzzu

ボイスアクター 石野竜三

ピサイド討伐隊に所属する青年で、ガッタの先輩。幼なじみのワッカと仲が良く、彼の弟チャップを討伐隊に誘って結果的に死へ導いてしまったことに負い目を感じている。

## Memorial Words

「ちょっと行って『シン』を倒してくるから、  
待ってるよ」

——ミヘン街道・ミヘン・セッションの直前にティータたちに向かい



## ガッタ

Gatta

ボイスアクター 神谷浩史

ピサイド討伐隊の新米隊員。先輩のルッツを尊敬し、一緒に行動している。まだ若いゆえに血気盛んで、打倒『シン』に燃えるあまり、危険をかえりみず先走りやすい。

## Memorial Words

「なんで先輩だけですか！  
オレも前線で戦わせてくださいよ！」

——キノコ岩街道：後方支援任務に不満を抱いてルッツに抗議し



## 23代目オオアカ屋

Oaka

ボイスアクター 宇垣秀成

各地に現れるさすらいの商人。金勘定にはうるさいが、亡き妹に似たユウナに親しみを覚え、支援しようとする。夢はスピラ全土にオオアカ屋の名をとどろかせること。

## Memorial Words

「オオアカ屋、よろしく！」

——各地：商談時の決めセリフ



## ドナ

Dona

ボイスアクター 葛城七穂

ユウナをライバル視するセクシーな召喚士。恋人でもあるガードのバルテロとの絆の強さを誇りとしている。素直になれず、お高くとまっている部分もあるが、根は優しい女性。

## Memorial Words

「ガードは量より質。  
数に頼るなんて、あさはかね」

——キーリカ寺院：ガードを大勢連れてユウナに嫌味をこめて



## バルテロ

Barthello

ボイスアクター 石丸純

ドナの恋人兼ガードである屈強な青年。一見無愛想だが愛情深く、ドナには頭が上がらない。アーロンひそかなファンで、ガードになったのも彼にあこがれてのこと。

## Memorial Words

「握手……してくれないか。  
アーロン……いや、アーロンさん！」

——ジョゼ寺院：アーロンに握手を求めながら



## ワンツ

Wantz

ボイスアクター 山口隆行

23代目オオアカ屋の弟。召喚士だった亡き姉の面影をユウナに見て、彼女の追っかけをはじめた。内気なのでユウナに直接声をかけようとせず、スフィアカメラで隠し撮りしている。

## Memorial Words

「兄さんの代わりに、  
ちゃんと仕事しないとね」

——ガガゼト山：投擲された兄にかわって商売し





## ベルゲミーネ

Belgemine

ボイスアクター 藤井佳代子

流浪の召喚士。ユウナの大先輩として、彼女の行く先々で召喚獣同士を手合わせさせ、鍛えてくれる。じつは死人で、若い召喚士を育成するべくスピラにとどまっていた。

### Memorial Words

「おまえの召喚獣と私の召喚獣で、  
ひとつ腕比べといこう」

—— ミヘン街道：ユウナとの初対面時、修行への協力を申し出て



## メイチェン

Macchen

ボイスアクター 鈴木琢磨

スピラの各地に現れる、語りたがり屋の老人。スピラの真実を知る研究のために旅しており、道中で出会った者にその土地にまつわるうちくを披露するが、話が長すぎるのが難点。

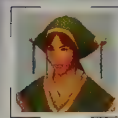
### Memorial Words

「語ってもいいですか？」

—— 各地：語り出そうとするときの決まり文句

「つまらんのう……」

—— 各地：話を聞くのを断られたときの決まり文句



## シェリンダ

Shelinda

ボイスアクター 長沢美樹

エポンの巡回僧として各地をまわりながら修行を積んでいる、新米の女性僧官。頑張り屋で純粋な性格だが、布教に熱心なあまり、つい押しつけがましくなることもしばしば。

### Memorial Words

「倒せる倒せないの問題ではないのです。  
教えに反することが問題なのです」

—— ミヘン街道：機械を使用するミヘン・セッションに苦言を呈して



## ルチル

Lucil

ボイスアクター 大原さやか

ジョゼ討伐隊チョコボ騎兵隊の隊長。りりしく毅然とした女性で、ミヘン・セッションでは先陣を切って戦った。その後は部下のエルマとクラスコを連れ、騎兵隊の再建に向けて旅をつづける。

### Memorial Words

「道がなければ切り開けばいい」

—— 幻光河：シバーフに乗る以外の方法で渡河することに決めて



## エルマ

Elma

ボイスアクター 桃森すもも

元気ハツラツとしたチョコボ騎兵隊員。隊長のルチルを慕う一方で、同僚のクラスコのことをあごで使っている。かわいらしい外見でノリは軽いですが、戦士としての力は折り紙付き。

### Memorial Words

「さっすがルチル隊長！」

—— 幻光河：「道がなければ切り開けばいい」というルチルの言葉に感銘を受けて



## クラスコ

Clasko

ボイスアクター 山口隆行

チョコボとの交流能力を買われてチョコボ騎兵に抜擢された気弱な青年。戦いの苦手な自分が騎兵でいることに疑問を抱いている。同僚のエルマとは折り合いが良くない。

### Memorial Words

「た〜いちょ〜う！ 待ってくださ〜い！」

—— ジョゼ寺院：徒歩移動を強いられ、チョコボに乗ったエルマたちに置いていかれて





## ビラン=ロンゾ

Biran Ronso

ボイスアクター 三宅健太

エンケから「大兄」とうやまわれる、ロンゾ族随一の勇士。10年前にキマリのツノを折り、ガガゼト山から追い出した。その後も彼を見くだしていたが、直接対決で敗北し、実力を認める。

## Memorial Words

「召喚士は通す。ガードも通す。

キマリは通さない」

— ガガゼト山:キマリの行く手をはばみ



## エンケ=ロンゾ

Yenke Ronso

ボイスアクター 石丸 純

ビランを慕い、彼につき従って行動しているロンゾ族の戦士。キマリを「ツノなし」とさげすみ各地で挑発していたものの、彼との勝負にビランともども敗れ、考えを改めた。

## Memorial Words

「ツノなし!

ツノなし!」

— 幻光河:キマリをあざけり/ほか



## リン

Rin

ボイスアクター 咲野俊介

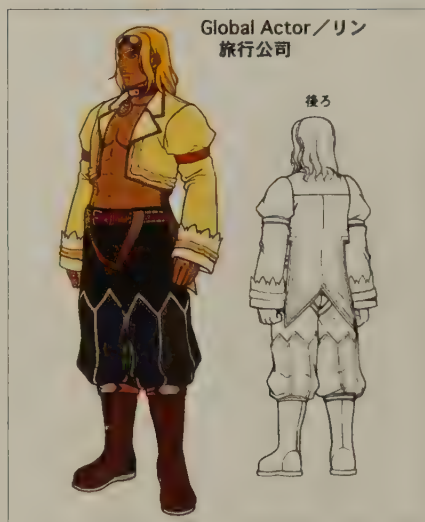
スピラ全土に展開するショップ兼宿泊所「旅行公司」の敏腕経営者。アルベド族ながらスピラの公用語を流ちょうに使いこなし、ティーダにアルベド語の手ほどきをする。

## Memorial Words

「私はリン。この店のオーナーです。

マギレヤキセ(はじめまして)」

— ミヘン街道:旅行公司で初対面のティーダにあいさつして



## イサール

Isaaru

ボイスアクター 陶山章央

すずやかな風貌をした、マジメで紳士的な召喚士。ブラスカを幼いころから敬愛しており、その娘であるユウナにも友好的だったが、寺院の命令でやむを得ず彼女と戦う場面も。

## Memorial Words

「ブラスカ様のご息女だね。

お父上の面影がある」

— ジョゼ寺院:初対面のユウナにあいさつして



## マローダ

Maroda

ボイスアクター 中井将貴

イサールの弟。末弟のパッセともども兄のガードを務め、究極召喚を求める旅に同行している。浅黒い肌をした武闘派で、性格もざっくばらんと、あらゆる面でイサールとは対照的。

## Memorial Words

「くわしーコトはわかんねーけど、

とにかくおめーらも気いつけろや」

— ジョゼ寺院:召喚士の行方不明事件について忠告し



## パッセ

Pacce

ボイスアクター くまいもこ

まだ幼く無邪気な、イサール三兄弟の末弟。召喚士の旅がその召喚士の死を意味するという事実を知らぬまま、ガードとして役に立つべく、無理して長兄のために頑張っている。

## Memorial Words

「ねえ……イケニエってなに?

召喚士はイケニエだって

アルベドの人が言ってたんだ」

— アルベドのホーム:ティーダに素朴な疑問をぶつけれ





## トワメル=グアド

Tromell Guado

ボイスアクター 石野竜三

ジスカルとシーモアというグアド族の族長二代に仕える老執事。シーモアに心酔しており、彼がジスカルを殺害した事実を知っても目をつぶって、シーモアを倒したユウナたちの始末をはかる。

### Memorial Words

「グアドの問題はグアドが解決します」

—— マカラーニヤ寺院：シーモアがジスカルを救めた証拠となるスフィアを破壊し



Global Actor / トワメル=グアド  
シーモアの執事



## ヨー=マイカ

Yo Mika

ボイスアクター 岩崎ひろし

エボンの総老師として、スピラの民をたばねる老人。死人を否定する教義を広めているにもかかわらず、自身も死人である。一見好々爺だが狡猾かつ冷徹で、寺院の矛盾を知ったユウナを反逆者として断罪した。

### Memorial Words

「スピラのすべてを支配するのは、  
死の力にほかならぬ。

逆らうだけ無駄というものよ」

—— 聖ベベル宮：ユウナに死の螺旋について説き



Global Actor / マイカ老師  
エボン教の権威者

※顔はこっちに差し替え



### Memorial Scene

#### 真実を隠した総老師の末路

マイカは欺瞞に満ちた人物だが、彼もまたスピラの存続を願っていた。究極召喚を推奨してきたのも、スピラに希望を絶やさぬ唯一の方法と信じていたためだ。だが、それがティエグたちの手で永遠に失われたと知るや、絶望し消滅してしまう。



## ウェン=キノック

Wen Kinoc

ボイスアクター 宇垣秀成

僧兵団の指揮官でもあるエボンの老師。アーロンの旧友で、彼が断った縁談を自分のものとするこゝで出世した。権勢欲に取りつかれており、その俗物ぶりを嫌ったシーモアに暗殺される。

### Memorial Words

「どうせ失敗する作戦だ。

少しでも長く夢を見させてやるさ」

—— キノコ岩街道：ミヘン・セッションに参加する兵たちに冷たい視線を投げかけ



## ケルク=ロンゾ

Kelk Ronso

ボイスアクター 坂口候一

エボン四老師のひとりで、ロンゾ族の族長。厳格な人物ゆえ、シーモアの悪事を知ると動揺のあまり老師を辞任した。その後はユウナの覚悟を守るべくシーモアと対決し、戦死する。

### Memorial Words

「行くがよい。

霊峰ガガゼトは汝らを受け入れようぞ」

—— ガガゼト山：ユウナの決意に打たれ



## ズーク

Zuke

ボイスアクター 石丸 純

ルールーが2番目にガードを務めた召喚士。半年前、ナギ平原にて召喚士の旅に挫折した。ルールーの幸せを願っており、一行が寺院から追われたときには、危険を冒して忠告に訪れる。

### Memorial Words

「今度は最後まで行けるといいね。

なによりも君自身のためだ」

—— ナギ平原：ルールーを激励して



## 祈り子の少年 (バハムートの祈り子)



ボイスアクター 夏樹リオ

ティエダの前にたびたび姿を見せる、謎めいた少年。その正体は召喚獣バハムートの祈り子で、夢のザナルカンドとそこに住む者の真実をティエダに伝えるほか、「シン」を根本的に消すための助言をティエダとユウナに授ける。

### Memorial Words

「はじまるよ。泣かないで」

— 夢のザナルカンド:「シン」来襲時にティエダに向かって

「もう少し、走ってみせてよ。

キミは、夢を終わらせる夢に  
なれるかもしれない……」

— 夢のザナルカンド:ティエダに真実を語り



## ギンネム

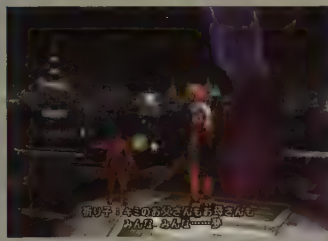
ルーラーが最初に護衛した召喚士の女性。2年前、究極召喚を求める旅に出たが、召喚獣ようじんぼうの祈り子との交感で力尽きた。その後死人となり、祈り子の洞窟にいまもとどまっている。



### Memorial Scene

#### ティエダに真実を告げて

彼ら祈り子は、夢を見ることでティエダたちを生み出していた。ゆえにティエダを幼少時より知っており、その力を見込んで真実を告げ、死の螺旋を断つための希望を託す。



## シパーフ使い

ボイスアクター 諏訪部順一

幻光河にて、巨獣シパーフによる渡河業を営んでいるハイベロ族。一族の例にもれず、いつものんびりマイペースで、突然アルベドキャプチャーの襲撃を受けても、どこかのほほんとしている。

### Memorial Words

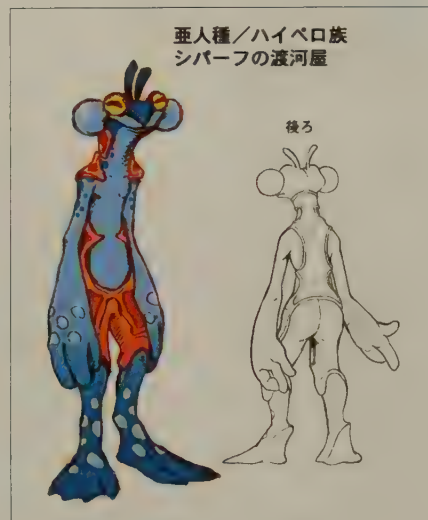
「ダメダメね〜ん。

ムリっポイかもヨ〜？」

— 幻光河:シパーフへのチョコボの搭乗を断り

「シパーフ乗る〜？」

— 幻光河:営業時の決まり文句



亜人種/ハイベロ族  
シパーフの渡河屋

後ろ

## ガンドフ

約400年前に究極召喚で「シン」を倒した、スピラの歴史上最古の大召喚士。雷平原の石碑に悪しき魔物「サポテンダー？」を封じた逸話で有名。



ガンドフ  
(四大召喚士)

## オハランド

約230年前に「シン」を倒した、キーリカ島出身の大召喚士。ブリッツボールの名手だったため、ブリッツの神様のな意味でもあがめられている。



ケジャン=オハランド  
(四大召喚士)

## ヨンクン

約100年前に「シン」を倒してナギ節をもたらし、大召喚士の女性。もとは討伐隊の一員で、ナギ平原の谷底で修行を積んだとされている。



エブラ=ヨンクン  
(四大召喚士)



デフォルムでかぶりモノしてます  
はばねは見えませんが

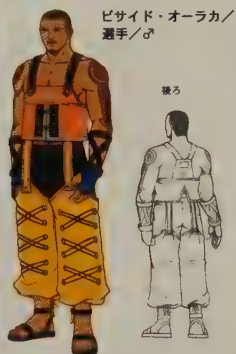
※左右対称

# そのほかのキャラクター

## ブリッツボール選手

レッティ

ボイスアクター 神谷浩史



ダット

ボイスアクター 石野竜三



ジャッシュ

ボイスアクター 諏訪部順一



ポッツ

ボイスアクター 鈴木琢磨



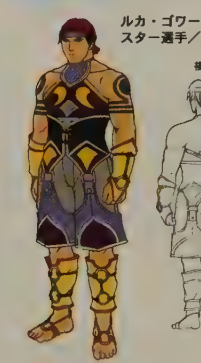
キツパ

ボイスアクター 山口隆行



ビクソン

ボイスアクター 咲野俊介



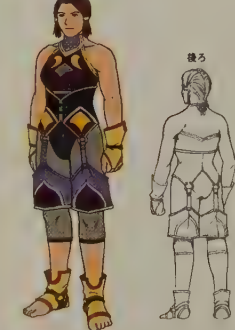
グラーブ

ボイスアクター 神谷浩史



ドーラム

ルカ・ゴワーズ/  
選手/♀



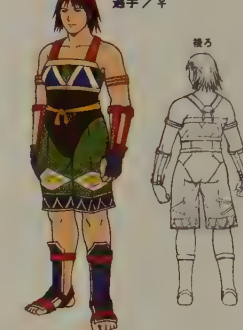
ヴェーロヤ

キーリカ・ビースト/  
スター選手/♂



クワルクン

キーリカ・ビースト/  
選手/♀



ナバラ=グアド

グアド・グローリー/  
スター選手/♂



ギエラ=グアド

グアド・グローリー/  
選手/♂



オーデ=グアド  
/ ユマ=グアド

グアド・グローリー/  
選手/♀



ベリック

ボイスアクター 石川英郎



ユーダ

アルベルト・サイクス/  
選手/♀



バシク=ロンゾ  
/ ギムジ=ロンゾ

ロンゾ・ファンク/  
選手/♂



イルガ=ロンゾ

ロンゾ・ファンク/  
選手/♀

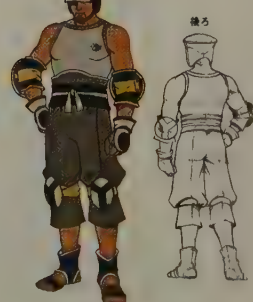


## ブリッツボール係員

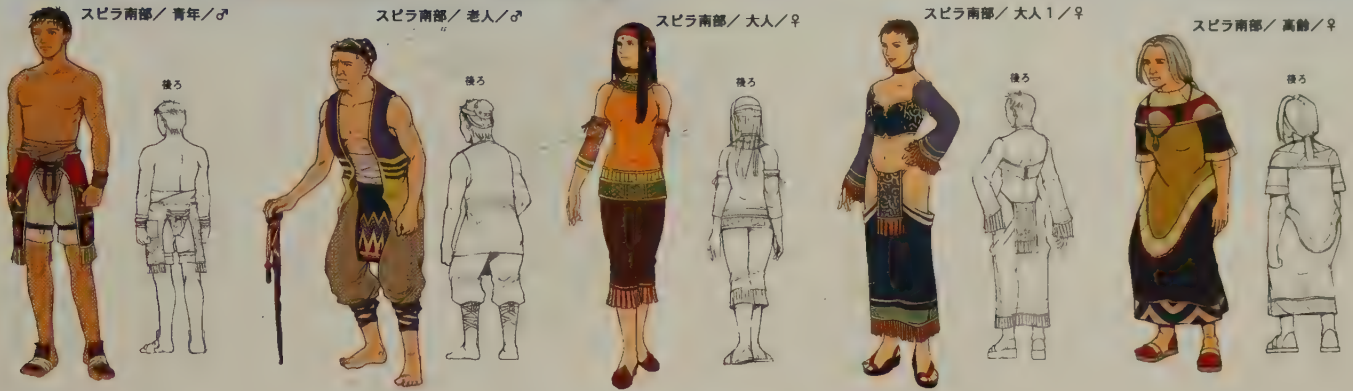
スタジアムスタッフ  
(受付嬢) / 大人



ブリッツボール / 審判/♂



スピラ南部の人々

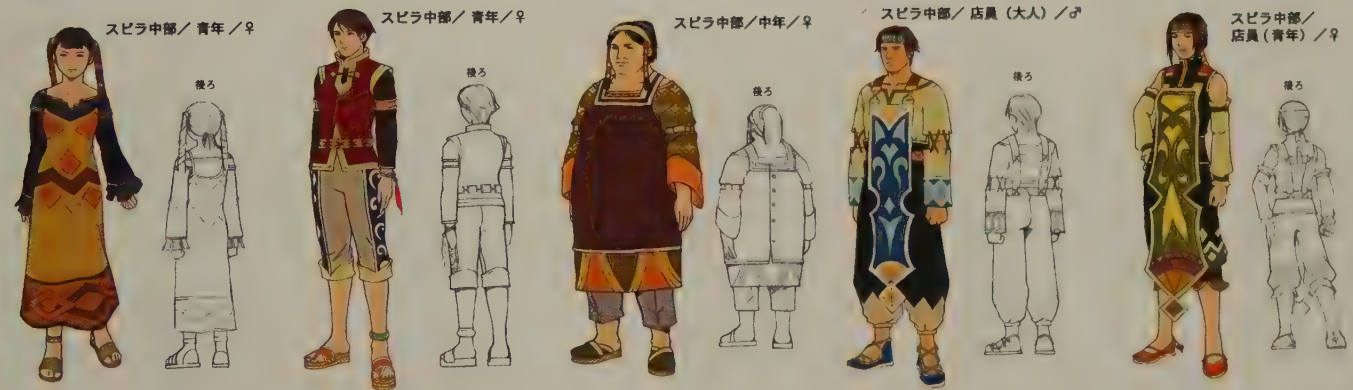


スピラ南部の人々

スピラ中部の人々



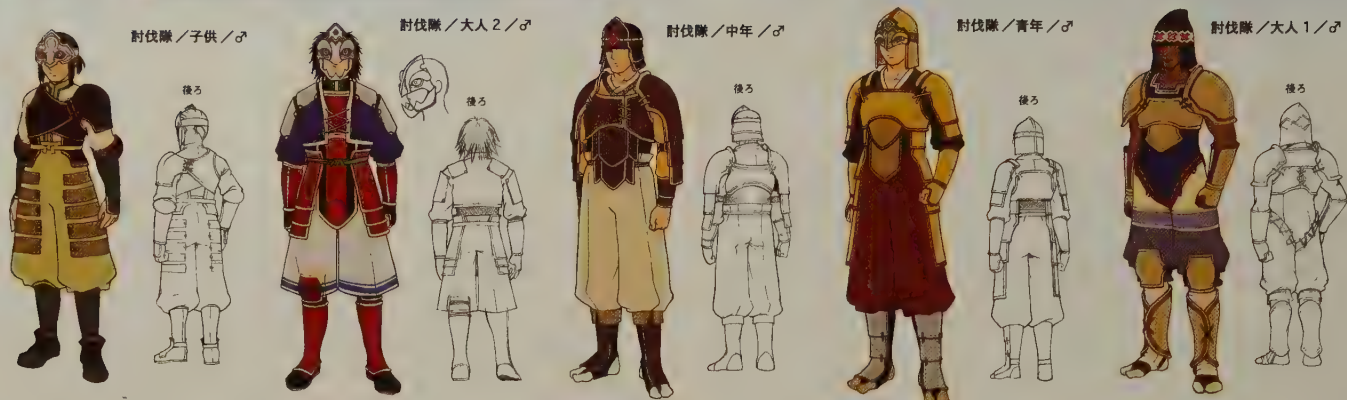
スピラ中部の人々



スピラ北部の人々

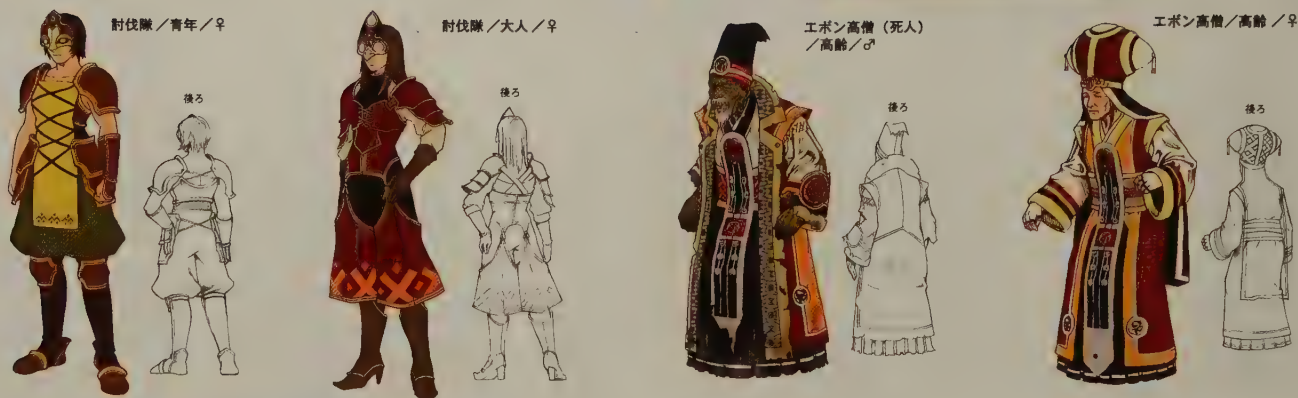


討伐隊員



討伐隊員

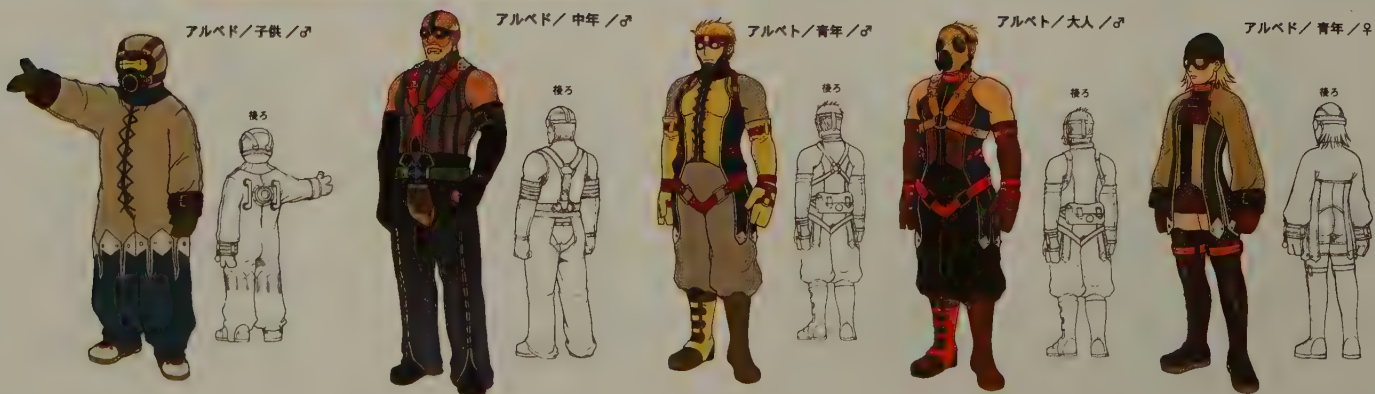
エボン高僧



エボン僧



アルベド族



アルベド族



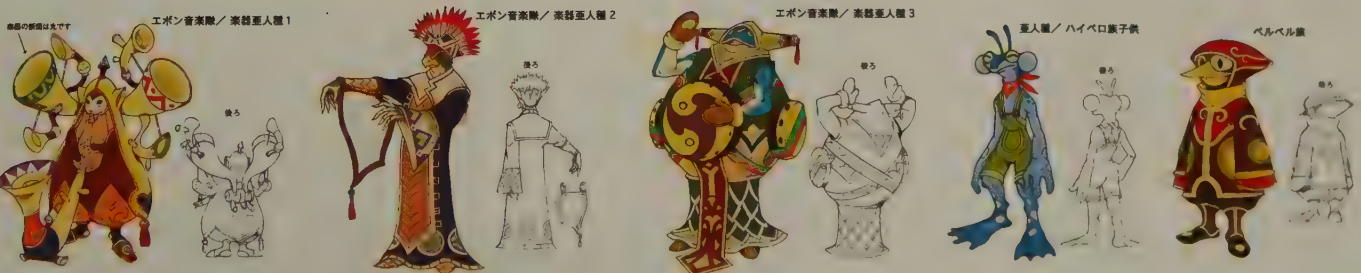
グアド族



ロンゾ族



亜人種





# WORLD



南北に広がる大陸の周囲に大小さまざまな島が浮かぶ、スピラと呼ばれる世界。一部の地域をのぞき、基本的に温暖でおだやかな気候に恵まれている。物語冒頭の舞台となる“夢のザナルカンド”は、生身の人間は訪れることができない場所だ。

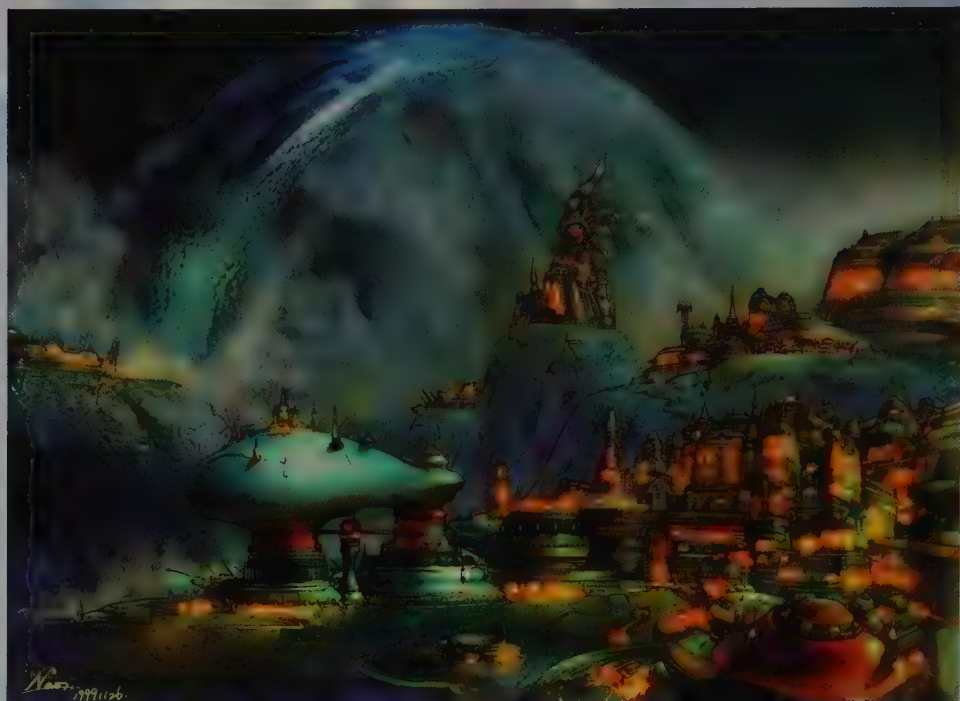
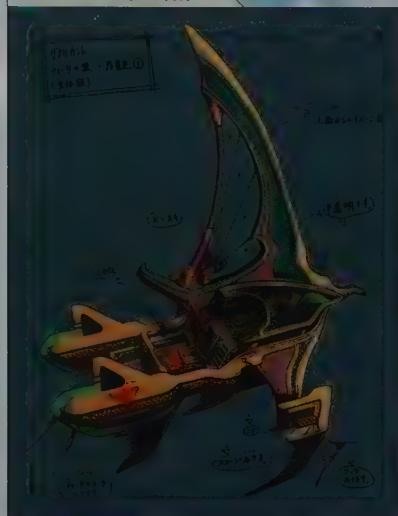


- ① 夢のザナルカンド
- ② 海の遺跡(バージ=エボン寺院)
- ③ ビサイド島
- ④ キーリカ島
- ⑤ ルカ
- ⑥ ミヘン街道
- ⑦ キノコ岩街道
- ⑧ ジョゼ
- ⑨ 幻光河
- ⑩ グアドサラム
- ⑪ 雷平原
- ⑫ マカラーニヤ
- ⑬ ビーカネル島
- ⑭ ベベル
- ⑮ ナギ平原
- ⑯ ガガゼト山
- ⑰ ザナルカンド遺跡
- ⑱ オメガ遺跡

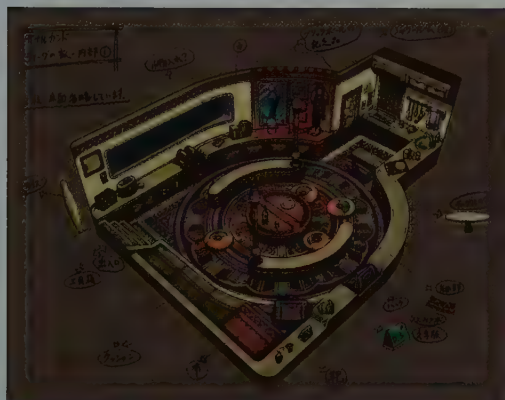
# 夢のザナルカンド

ティーダが住んでいた機械都市。エボン=ジュによって召喚された「夢」の存在で、1000年前に滅びたザナルカンドの風景や住人が再現されている。開発初期のころは「レギスタン」という名前だった。

▶ ティーダの家・外観



▶ 「シン」の襲撃



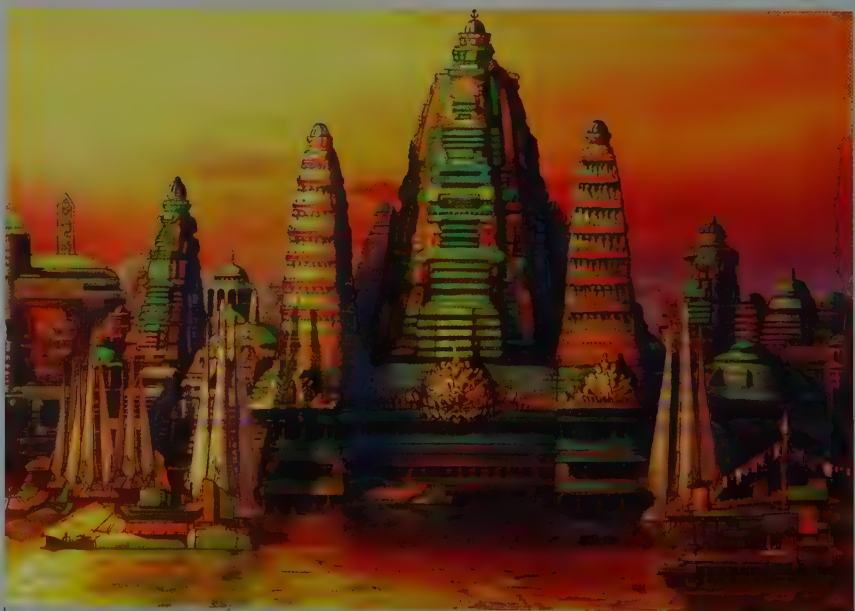
▶ ティーダの家・内部



▶ スタジアム入口



▶ 街並み



▶ レギスタンの建物

## 海の遺跡 (バージ=エボン寺院)

数十年前、「シン」によって破壊されたエボン寺院の遺跡。シーモアが幼少期に母親と暮らしていたことがあり、遺跡の折り子の間には、彼が運びこんだアニメの折り子像が安置されている。

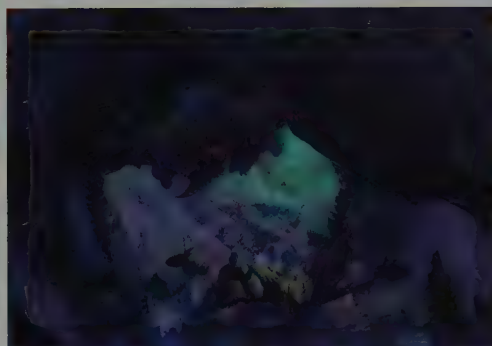


▶ 沈んだ広場

▼ 外観



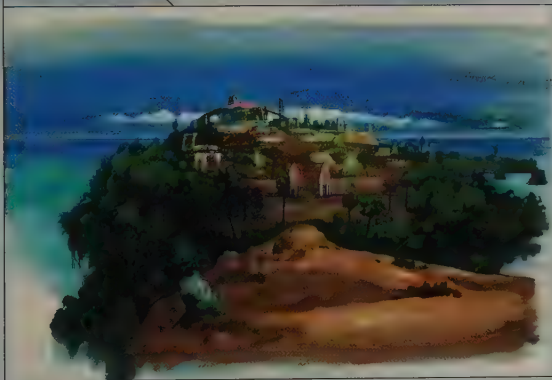
▼ 水没した通路



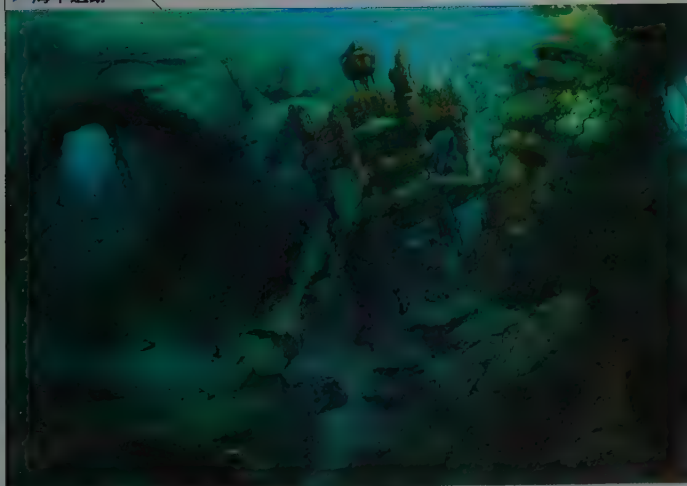
## ビサイド島

スピラの最南端に位置する島。自然の豊かな土地で、山岳地帯には熱帯の植物が生い茂り、いくつもの滝が流れ落ちる。高台にあるビサイド村は、ユウナやワッカたちが育った場所だ。

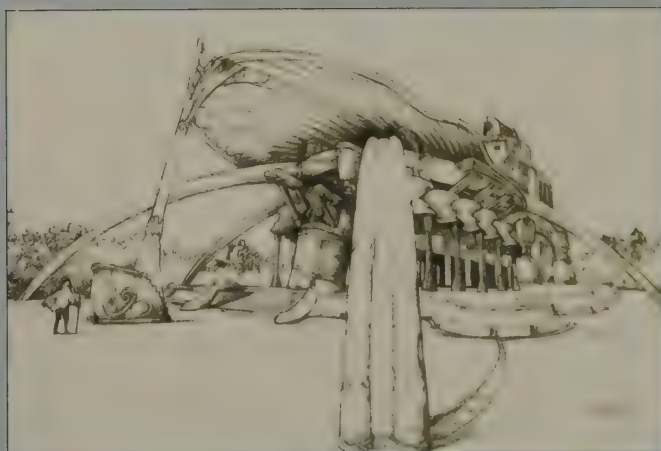
▶ ビサイド村



▶ 海中遺跡



▶ ビサイド寺院

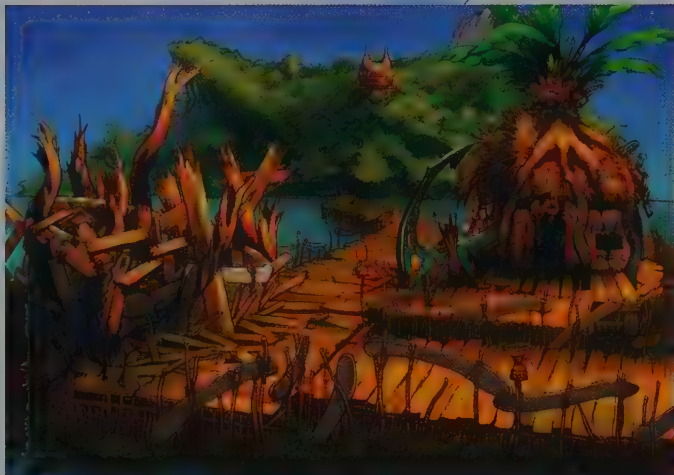


▶ ビサイド寺院(下絵)

## キーリカ島

ビスイド島の北東に浮かぶ島。住人たちは、浅瀬に造られた集落ポルト=キーリカで暮らしている。森を抜けた先に建つキーリカ寺院は、ブリッツボールの必勝祈願の寺として名高い。

▶ ポルト=キーリカ



▶ キーリカ寺院

## ルカ

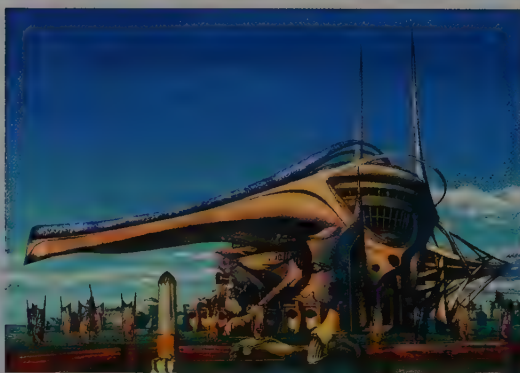
大規模なスタジアムと、映像や音楽を楽しめるシアターが有名な、スピラで2番目に大きな都市。自由な気風に満ちており、ここで開催されるブリッツボールの大会には、さまざまな種族のチームが参加する。

▼ ルカIIスタジアム・貴賓席

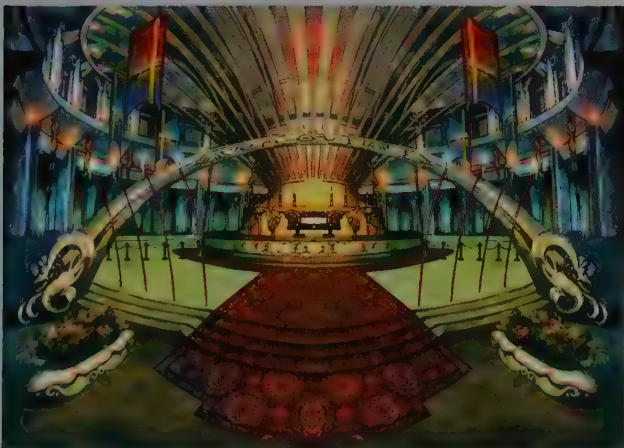


▼ 全景

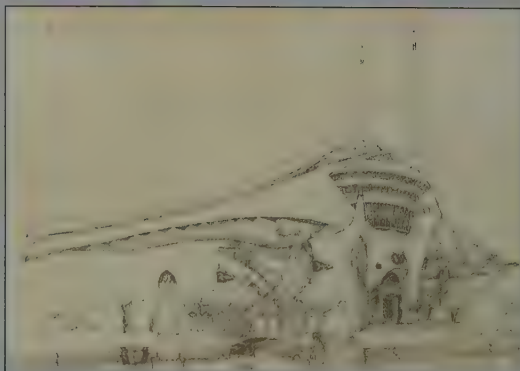
▼ ルカIIシアター



▼ ルカIIシアター・受付



▼ ルカIIシアター(下絵)



ミヘン街道

800年前に英雄ミヘンが通ったとされる街道。道の一部は500年前に「シン」に破壊され、新道が造られた。長い街道の途中では、チョコボに乗ったり旅行会社に宿泊したりできる。



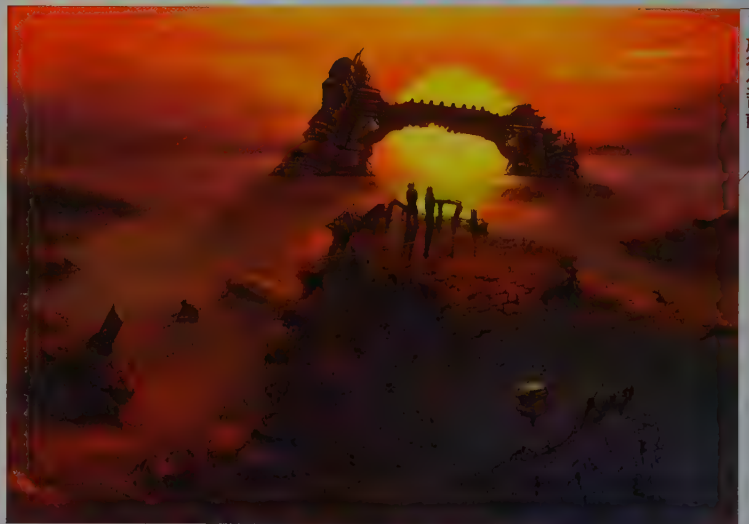
▼新道



▼旧道



▶ミヘン像



▼旅行会社前

Memorial Place

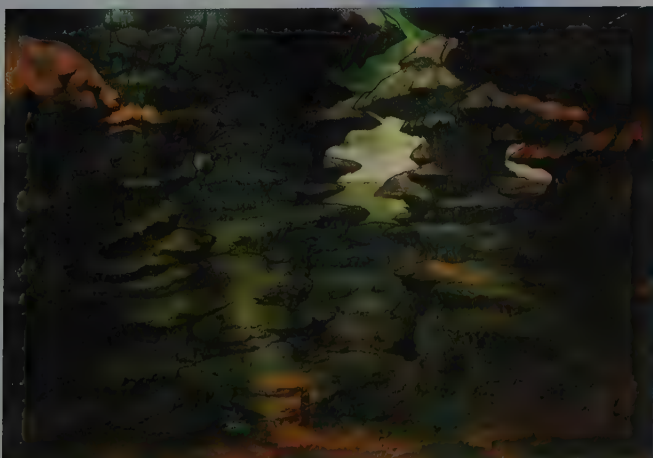
ユウナのスフィアが記録された場所

夕日に照らされた旅行会社前は、ティータとユウナが「シン」について語り合った場所。旅の終盤にガガゼト山で見られる、ユウナが仲間たちへ向けたメッセージ映像も、旅行会社前で記録されていた。その映像のなかでは、イラストと同じような、海上遺跡の向こうに夕日が沈む光景を見ることができる。



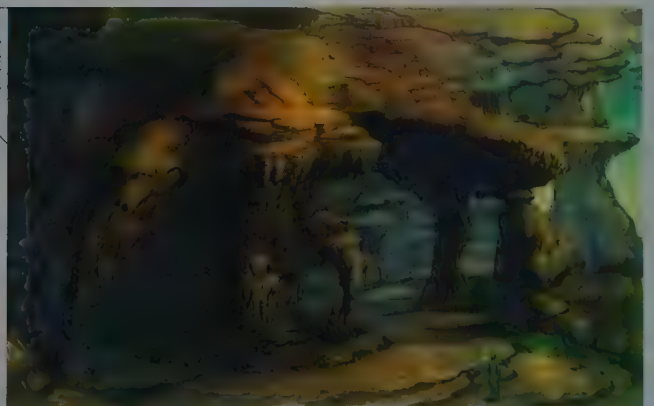
キノコ岩街道

ミヘン街道の北端につながる街道。周囲の岩壁がキノコのカサが折り重なったように見えることから、この名前がついた。街道は途中でふた手にわかれ、一方は高台へ、もう一方はジョゼ街道へつづいている。



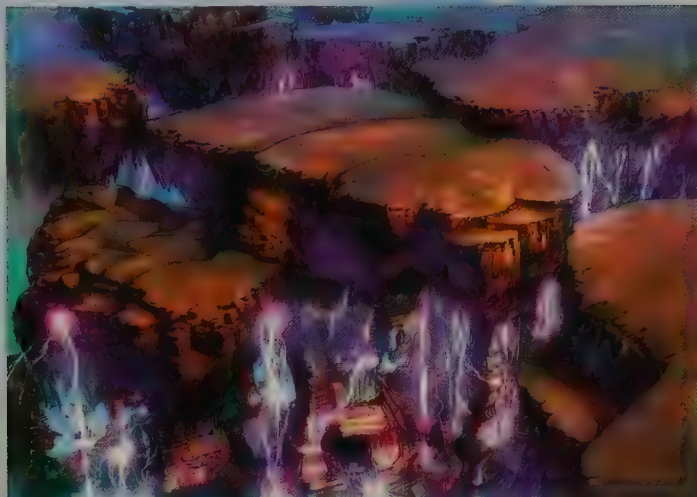
▼谷間

▼分岐点

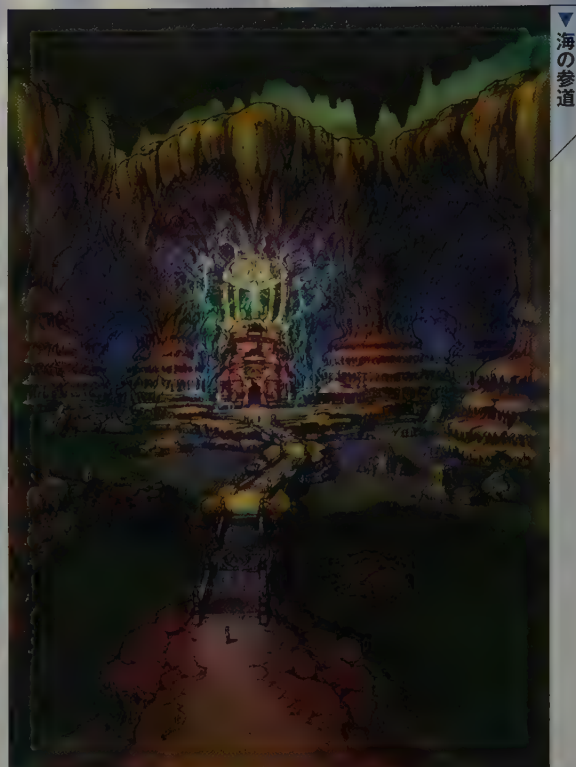


## ジョゼ

スピラの中央よりやや南に位置する地方。海沿いには、風でえぐられた岸壁が特徴のジョゼ街道があり、その途中に建つジョゼ寺院には、旅の安全を祈るために多くの人々が訪れる。

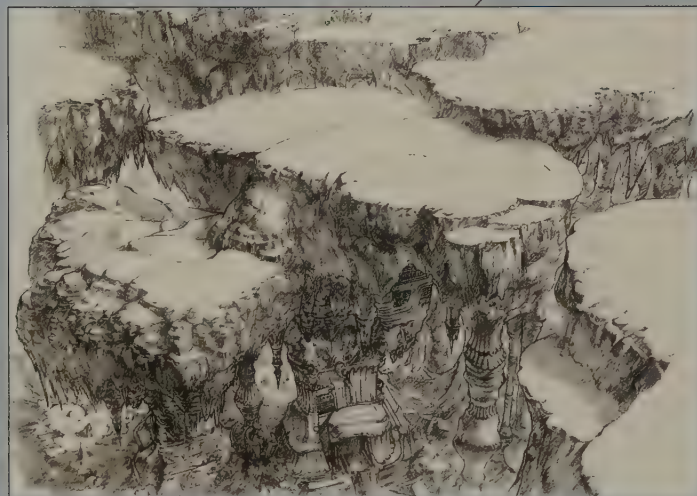


▶ ジョゼ寺院



▼ 海の参道

▶ ジョゼ寺院(下絵)

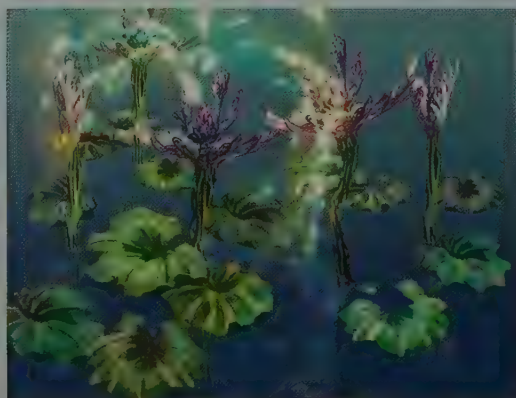


▼ ジョゼ寺院・大広間

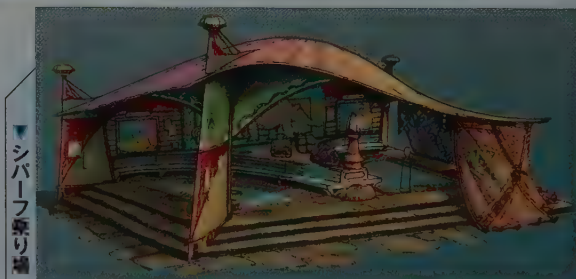
## 幻光河

機械文明時代の遺跡が水中深くに沈む、大陸を南北に分断する大河。岸边には紫色の幻光花が咲き乱れ、夜になると無数の幻光虫が飛びかう。ハイベ口族があやつる大型動物のシバーフが、渡河の手段として利用されている。

▶ 全景



▼ 幻光花



▼ シバーフ乗り場

## グアドサラム

亜人種のグアド族が暮らす街。族長シーモアの屋敷や、幻光虫に満ちた「異界」と呼ばれる場所がある。異界では、生者の呼びかけに応じて死者の幻影が現れるため、スピラ中の人々が訪れて、亡き人との再会を懐かしむ。

▼入口

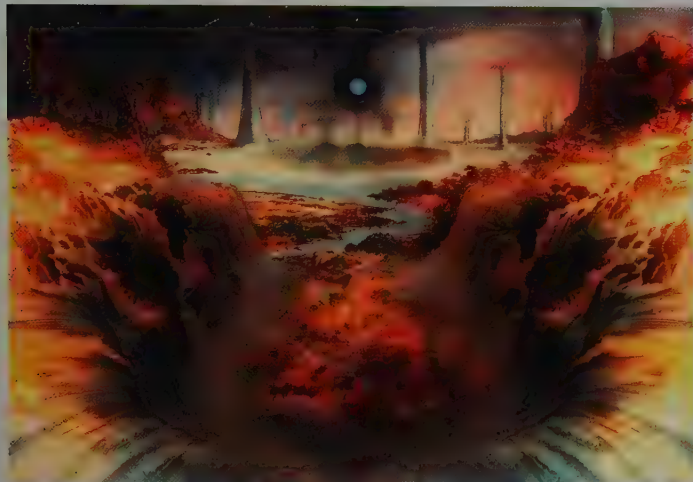


グアドサラムの入り口

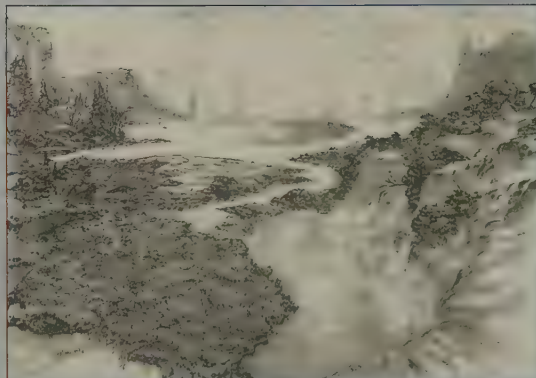
▼シーモアの屋敷・大広間



▼異界



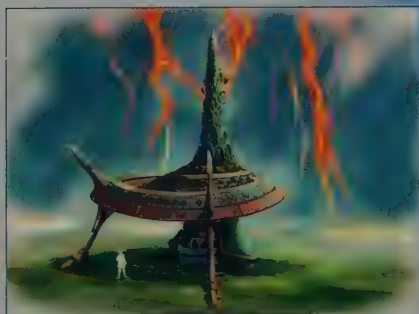
▼異界(下絵)



## 雷平原

つねに暗雲が空を覆い、雨と雷が絶え間なく降りそそぐ危険地帯。かつては多くの旅人が落雷に打たれて命を落としたが、アルベド族のピリガンが避雷塔を設置し、比較的 safely 通れるようになった。

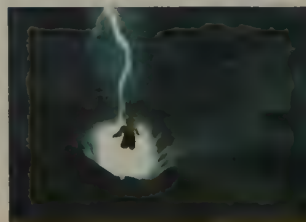
▼雷宿り場



### Memorial Place

#### 落雷を避けて豪華な賞品を入手

雷平原では数秒おきに落雷に襲われるが、雷光に合わせてタイミング良くボタンを押すと避けることが可能。連続で落雷を避ければ賞品がもらえるものの、最高の賞品を入手するには200回連続で避ける必要がある。達成にはかなりの集中力が要求され、200回間近でミスしたときのショックは計り知れない。



▼全景

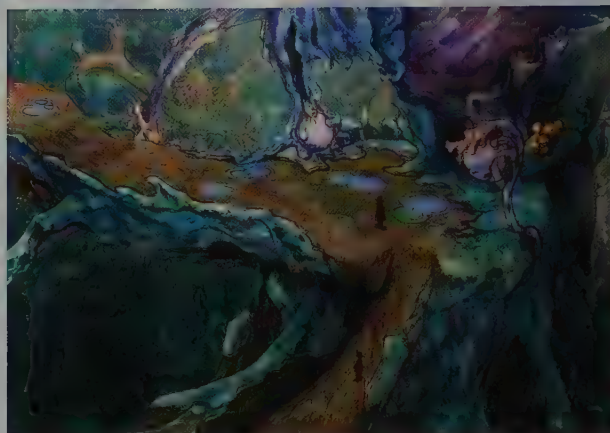


## マカラーニヤ

青白く輝く神秘的な雰囲気の森と、寺院の折り子が発する冷気で凍りついた湖が広がる地域。マカラーニヤの森はヘベルやナギ平原へとつづいており、森の奥にあるスフィアの泉には、スフィアの原料となる高濃度の幻光虫を含む水が湧き出す。



▼ スフィアの泉



▼ マカラーニヤの森



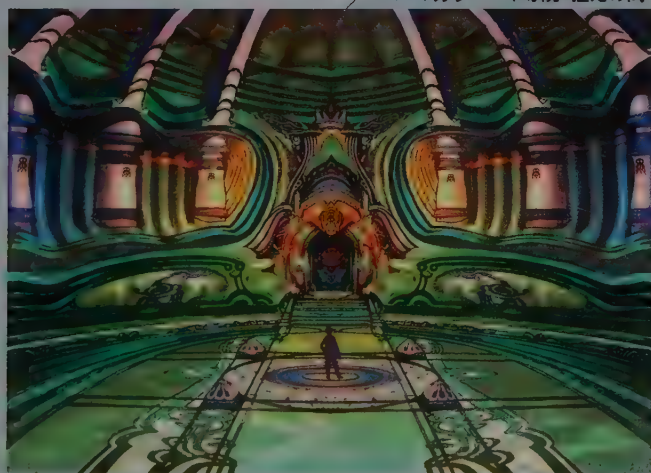
▶ マカラーニヤ湖



マカラーニヤ寺院  
3/6

▶ マカラーニヤ寺院

▶ マカラーニヤ寺院・控えの間



▶ 聖なる泉

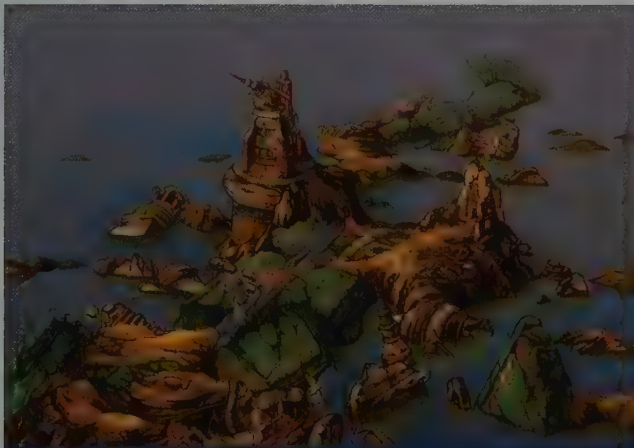




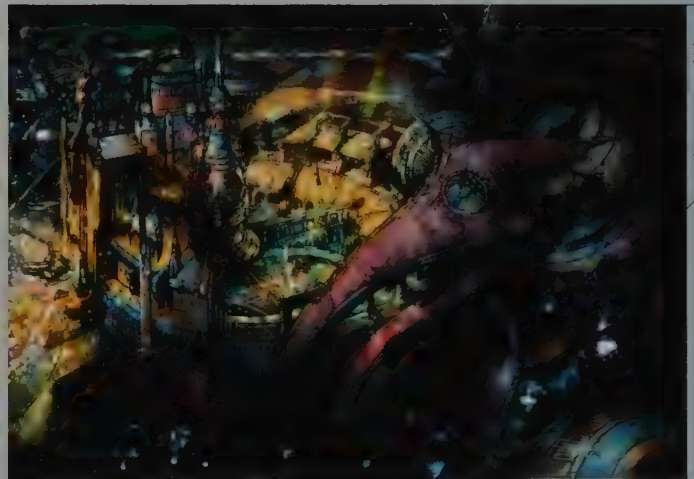
# ザナルカンド遺跡

大陸のもっとも北方に位置する、1000年前に滅びた都市の遺跡。「シン」を倒すことが可能な究極召喚の折りが眠るとされており、召喚士たちはこの遺跡を最終目的地として旅をつづける。

▶ 遺跡の高台



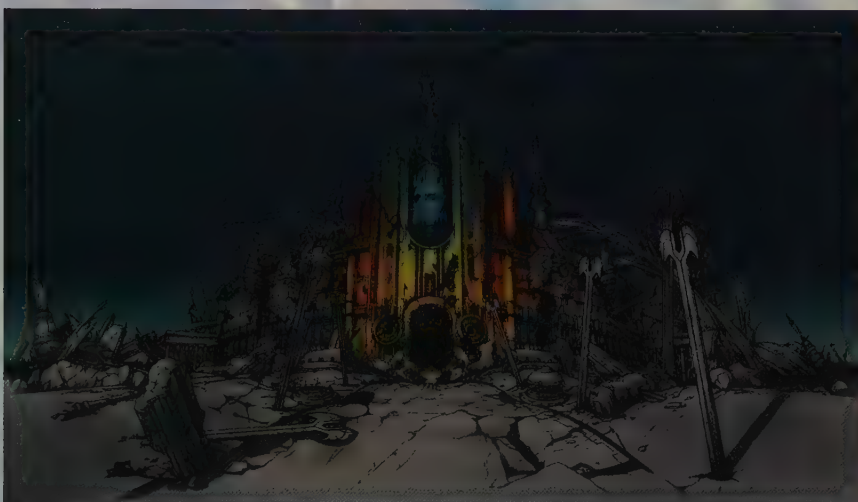
▶ フリーウェイ跡



▼ エボシロードーム



▼ エボシロードーム(下絵)

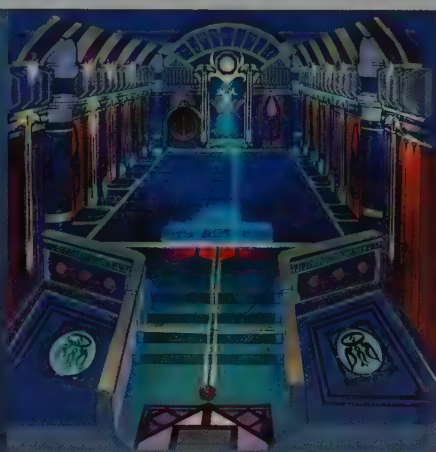
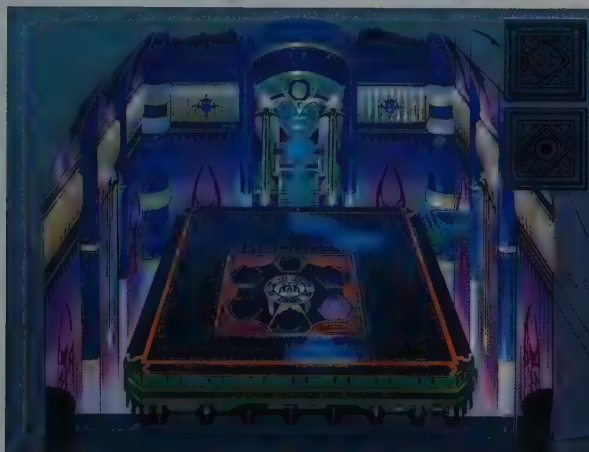
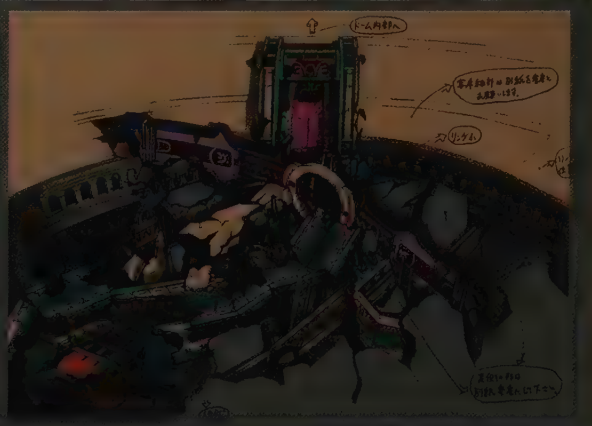
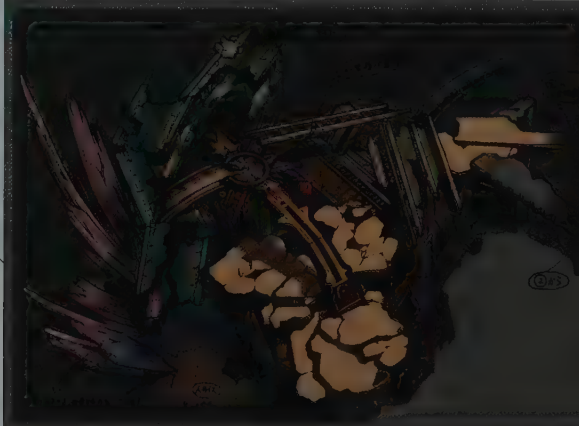


▼エボンドーム・入口

▶エボンドームの印



▼エボンドーム・内部



▼試練の間

▶エボンドーム・大広間

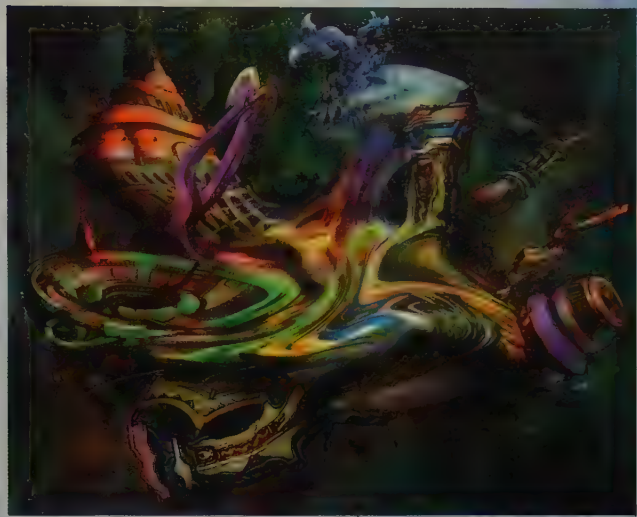
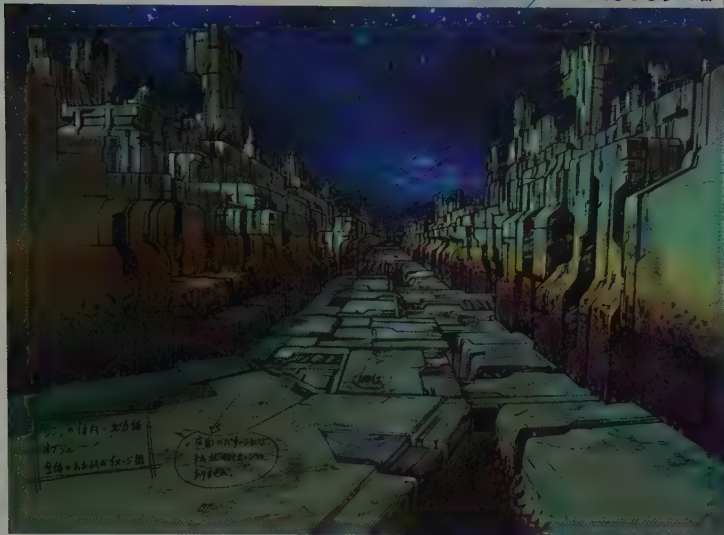
▼魔天のガーディアン戦のバトルフィールド



# 『シン』の体内

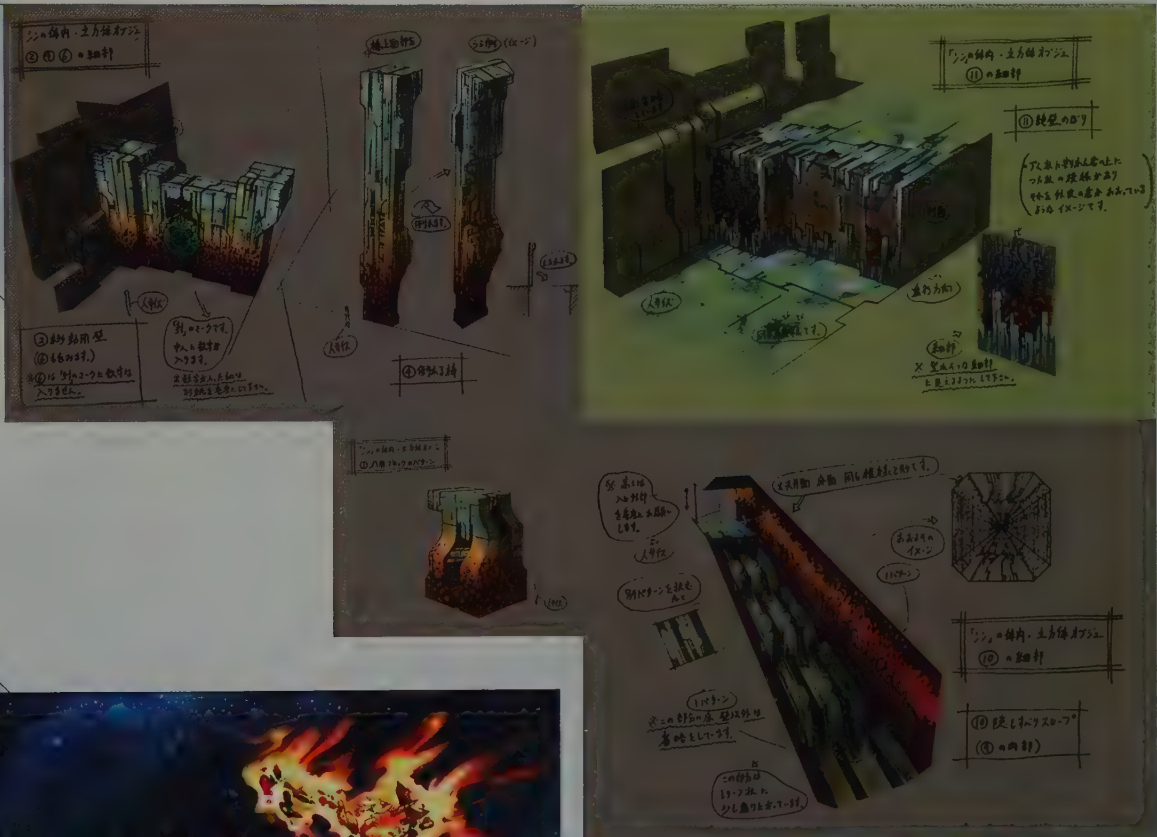
巨大な「シン」の身体のなかに広がる、高濃度の幻光虫に満ちた不思議な空間。夢のザナルカンドやブリッツスタジアムを思わせる場所があるのは、「シン」となったジェットの心が映し出されているため。

▶ 死せる夢の都



▶ 異空間のイメージアート

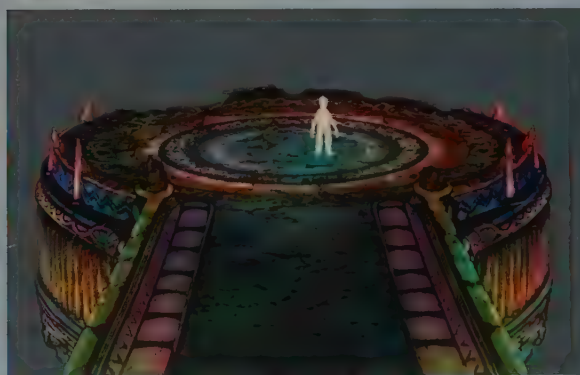
▼ 死せる夢の都・各種パーツ



▶ 夢の終わり・全景



▶ 夢の終わり・中心部

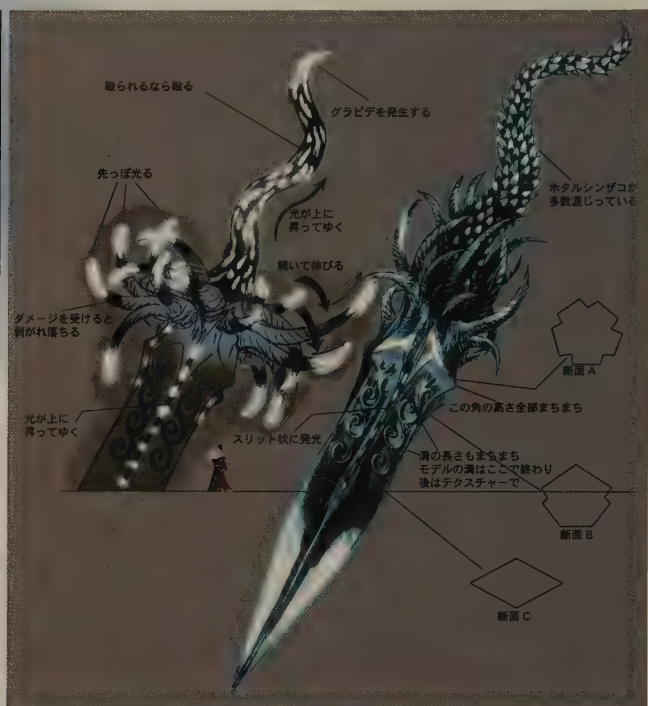
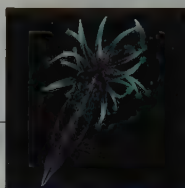




# MONSTER

## 『シンのコケラ:エムズ』

巨大な短剣のような形をした魔物で、もとは「シン」の身体の一部。触手の光りかたや、各部分の断面の形などがこまかく設定されている。



## コケラくず



ピラニア



トロス

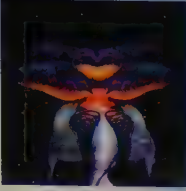


## ジオスゲイノ

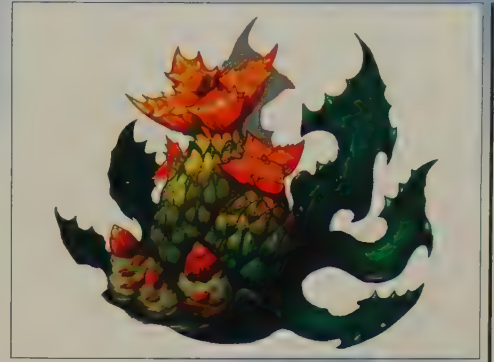
海の遺跡に生息する魔物。お腹にある格子状の丸い部分は、吸いこんだ獲物を閉じこめるための場所で、人間がすっぽり入るくらいの大きさになっている。



# 『シンのコケラ:エキュウ』



「シン」の身体の一部が変成した魔物。上側のカサから伸びるグレーのベルトのような腕が、触手の生えた下側のカサをつかまえている。



# バルサム

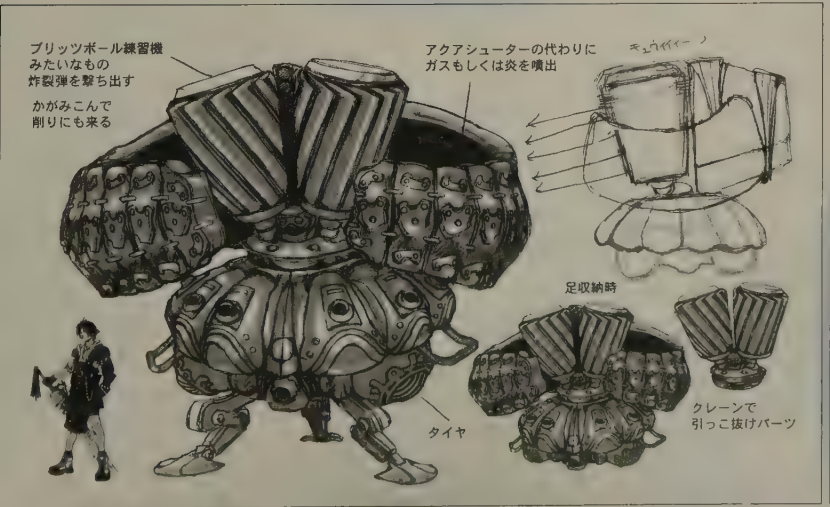


# キラabee



# 『シンのコケラ:ダノウ』

「シン」が残っていた植物型の魔物。イラスト左上のドーム状の姿は、バトル開始時の外殻を閉じている状態のもので、HPが減ってくると外殻を開く。



# アルベドシューター

アルベド族のブリッツボールチームが使用している練習用の機械。ゲーム中では、ガスや炎を噴出せずに、ボールを射出して攻撃するようになった。

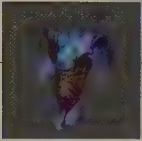
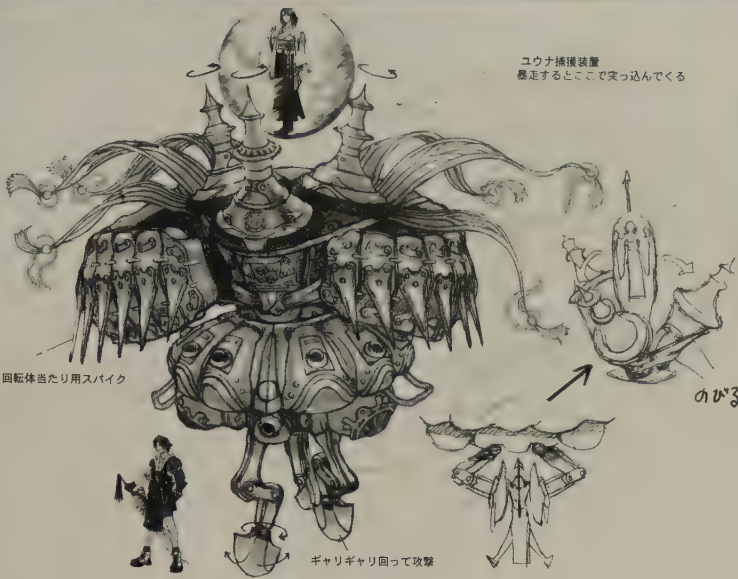




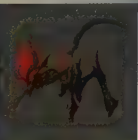
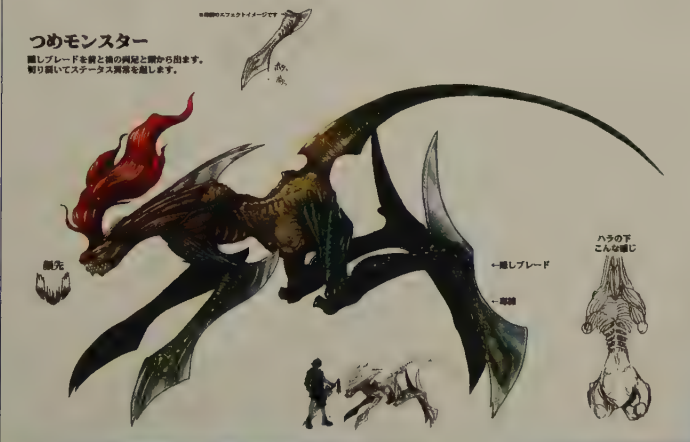
### アルベドキャプチャー

水中での活動と召喚士の捕獲ができるように改造された、アルベドシューターと同型のロボット。機体の下側に、召喚士を取りこむ開口部がある。

### 鉄巨人



### ラルヴァ



### ケーシポス

### スフィアマナージュ

多量の幻光虫を含む水が、強い思念と結びついて魔物となったもの。大きさは5mくらいと書かれているが、実際のバトルではもう少し小さくなった。

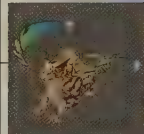








ヘッジバイパー



クアール

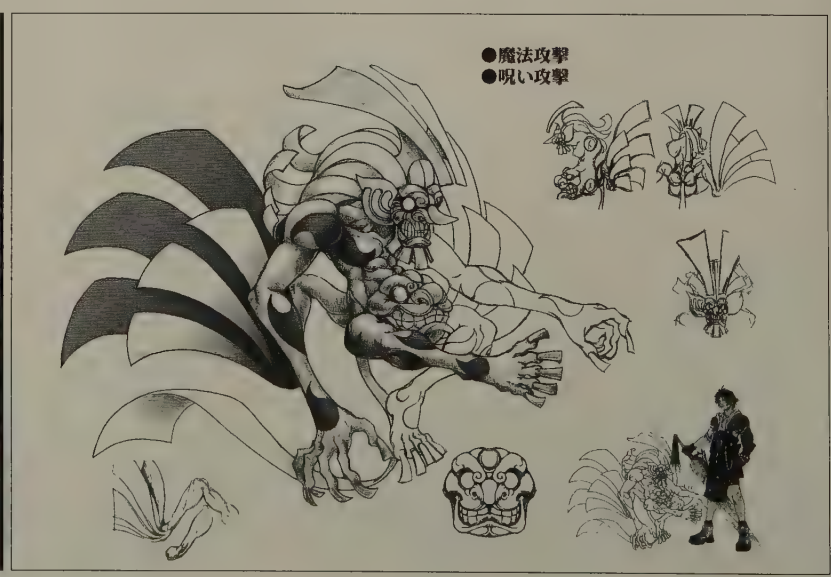


モルボル

キマイラブレイン



ガルキマセラ



- 魔法攻撃
- 呪い攻撃







ヴァルナ



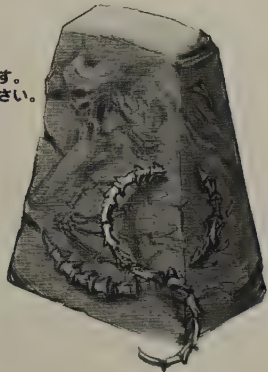
バルバトウス



デビルモリス



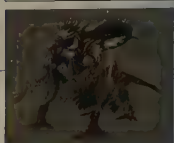
裏面にはFF8モンスターのエルヴィオレの化石が埋っています。角の部分はエッジを立ててください。ほかの部分はテクスチャーをお願いします。



▶ 背面&正面



アルテマウェポン



オメガウェポン

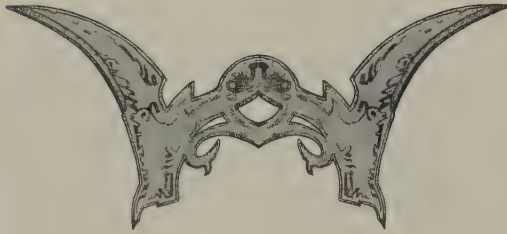


## シーモア:最終異体

みずから「シン」の内部に取りこまれたシーモア。真っ白に描かれた身体は、ゲーム中では半透明のクリスタルのような質感で表現されている。

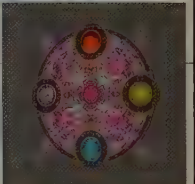


▼  
頭上の飾り



## 幻光天極

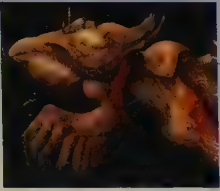
シーモア：最終異体の背後にある魔法陣。このイラストが描かれた当初は単なる背景の一部だったが、シーモアが使う攻撃などを変化させる仕掛けとして、バトルに取り入れられた。



## ブラスカの究極召喚

究極召喚獣となったジェクト。右手に持つ剣の形や模様、装甲板に覆われた左腕、胸に描かれたザナルカンド・エイブスのマークなど、人間の姿のときとの共通点が多い。



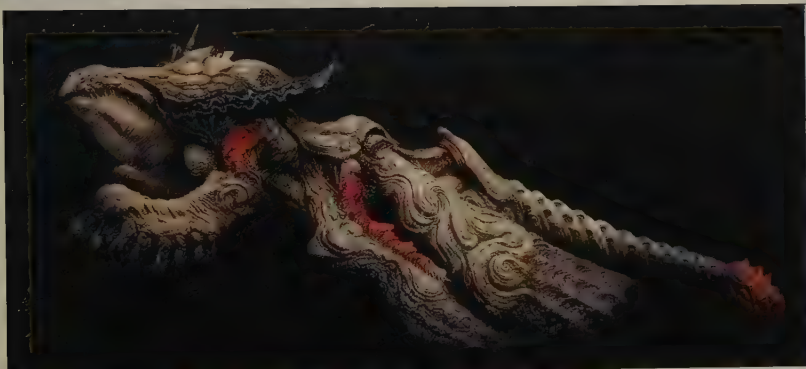


『シン』

人間の罪の象徴とされる巨大な魔物。イラストをもとに製作された立体モデルは、造形や着色が細密で、背中にあるザナルカンドの都市部も再現されている。



開発時に製作された立体モデル



▼全身



▶翼を生やした姿

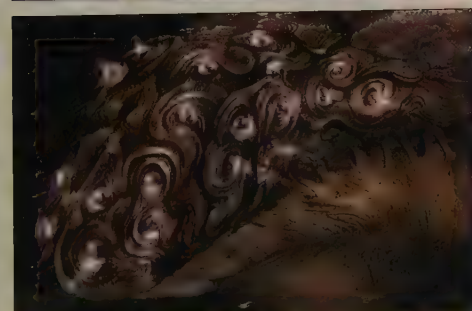


▼頭部

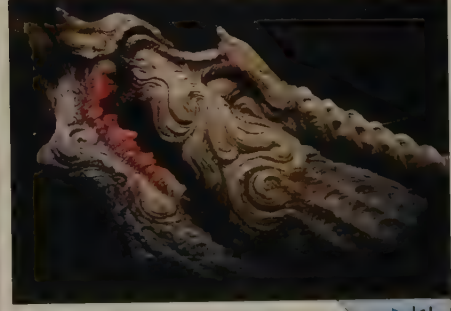
▼背面



▶背中(ザナルカンド都市部)



▶眼



▶ヒレ



# EXTRA MATERIALS

## 召喚獣



### ヴァルフアーレ

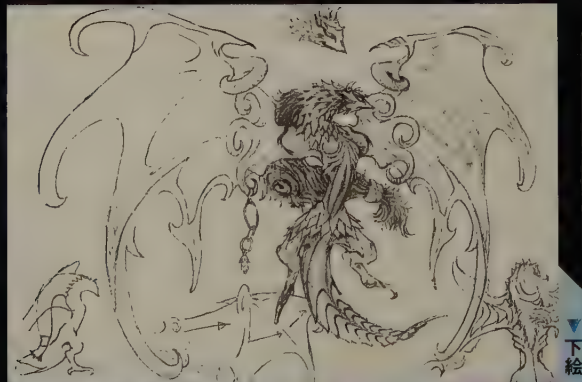
ピサイド寺院に祈り子像が安置されている、大きな翼を持つ召喚獣。召喚するときには、地面や空中に巨大な魔法陣が浮かび上がるが、この魔法陣のデザインは召喚獣ごとに異なっている。



▶メニュー画面用顔イラスト



▶魔法陣

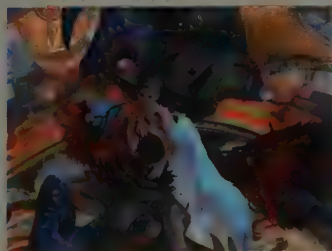


▼下絵

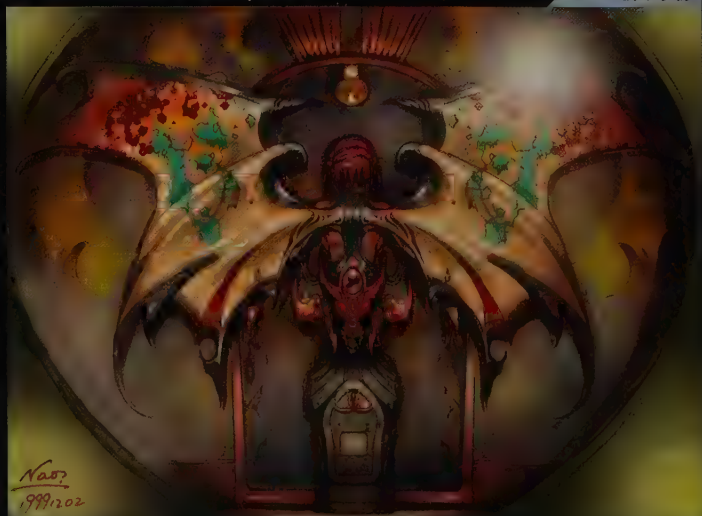
## Memorial Scene

### ベベルでユウナのピンチを救う

ユウナにとって最初の召喚獣であるヴァルフアーレは、バトル以外の場面でも大活躍。聖ベベル宮では、結婚式場を脱出するために悟から身を投げたユウナを、空中でしっかりとキャッチした。



▶祈り子像



Naot  
1999/02



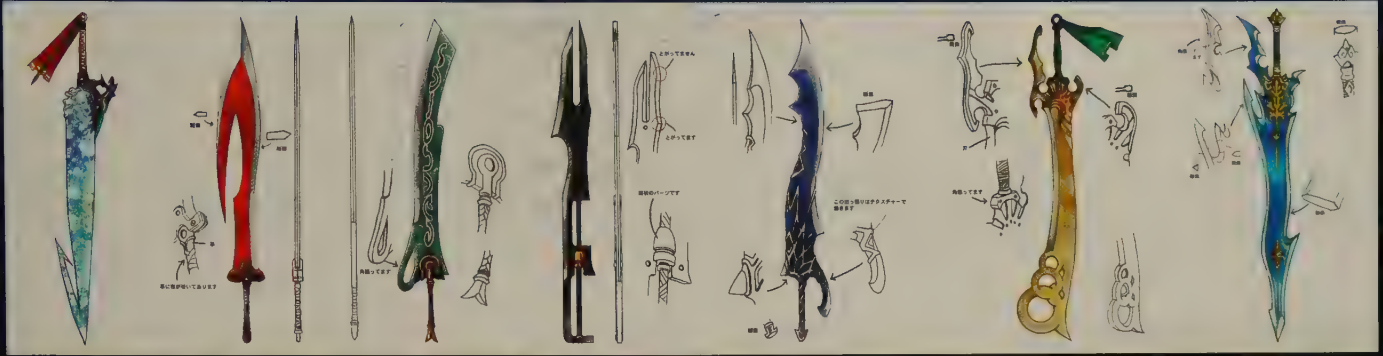






# 武器&防具

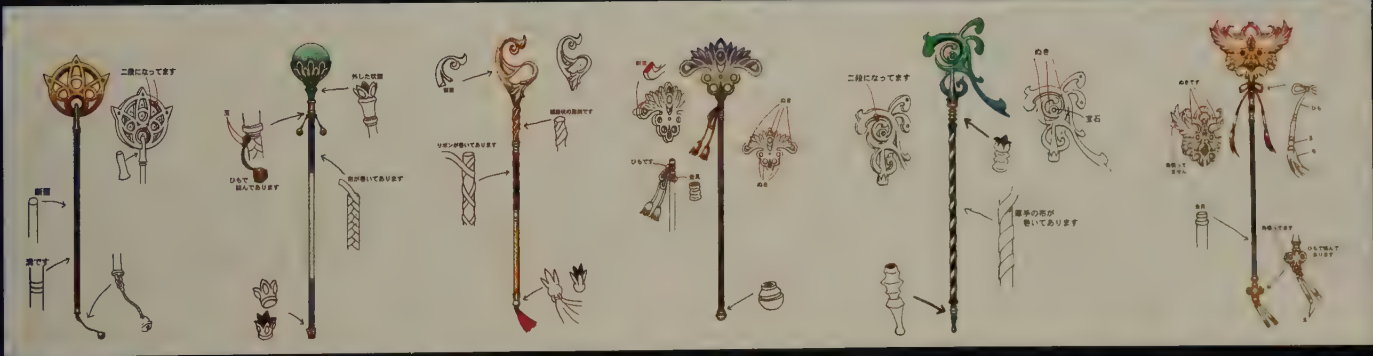
## ティーダ用武器(剣)&防具(シールド)



個性的な形の刃を持つティーダの剣は、上の設定画をもとに、右のCGモデルが作られた。なお、CGモデルの右端にあるのは、試作品として制作された「FFVII」のバスターソードで、「FFX」のなかでは使われていない。



## ユウナ用武器(杖)&防具(指輪)



指輪装備時のエフェクト











動物



▼スピラカモメ



オオカムリサイチョウ  
主にナーリ方の鳥に多い。

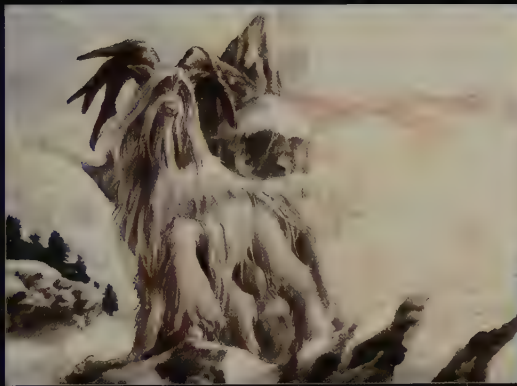
▶オオカムリサイチョウ

ゲーム中では、スピラカモメはナギ平原などに、サルはジョゼ寺院に登場。また、サルとスピラカバ以外の動物たちは、「銭投げ」で投げるコインの図柄になっている。

▶サル



▶スピラカバ(未採用)



▼ガゼル



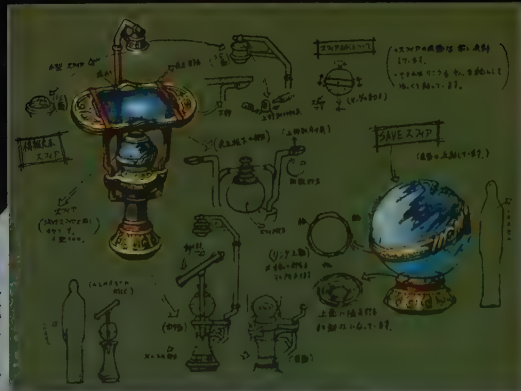
▼ネオンエンゼル

ヒレの先端が発光していて、泳いで酸素を吸いながら移動する。

小物



▼宝箱



▼各種スフィア

# そのほかの設定画



## 古地図

ゲーム中でアイテムのマップを使用したときに表示される、エボン教典文字で地名が記された地図。左右の端には、エウナレスカとゼイオンの姿が描かれている。

## 討伐隊マーク

魔物と戦う討伐隊のマーク。スピラ文字で書かれた言葉の意味は、左側が「WISDOM(知恵)」、右側が「BRAVERY(勇気)」だ。



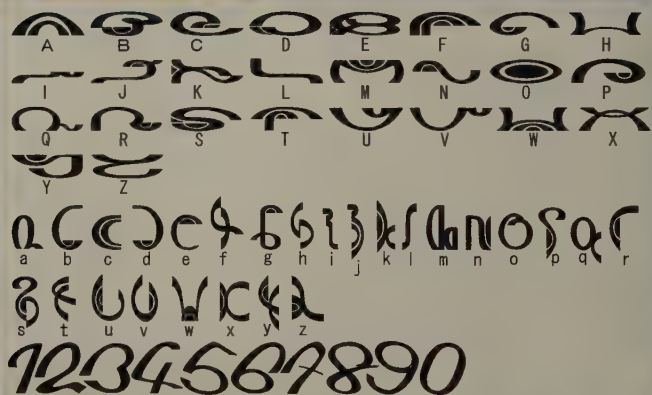
## タイトルロゴ案

2000年に行なわれたイベント「スクウェア アミレニアム」で初公開されたときのロゴ。現在とはバックのイラストがちがう。



## スピラ文字

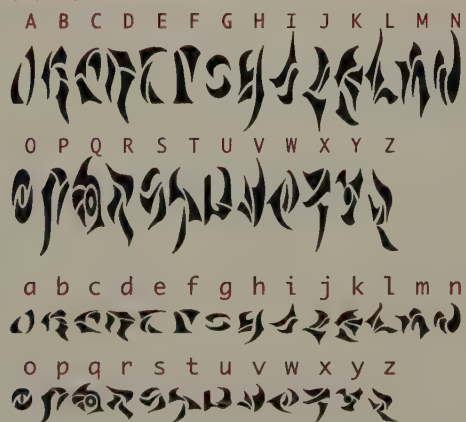
スピラで広く使われる、曲線を基調とした文字。それぞれが、アルファベットの大文字や小文字と対応している。



## アルベド文字

アルベド族が使用している文字で、2~4個の小片を組み合わせた形が特徴。大文字と小文字がよく似ている。

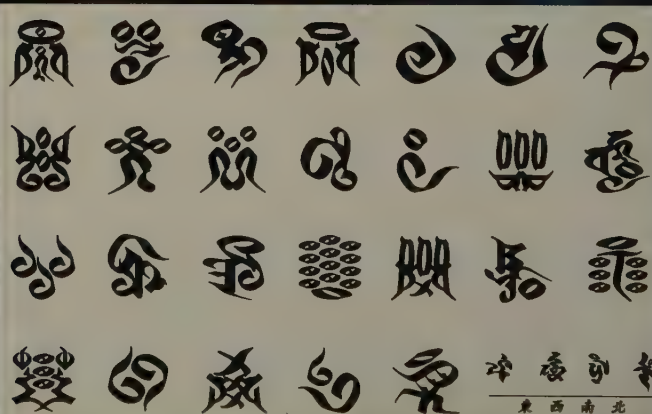
### アルベド文字



2000/3/31

## エボン教典文字

梵字のような形の文字で、おもにエボン寺院の施設で用いられる。一部の文字は、単独で「エボン」「炎」などの意味を持つ。



冲 西 南 北





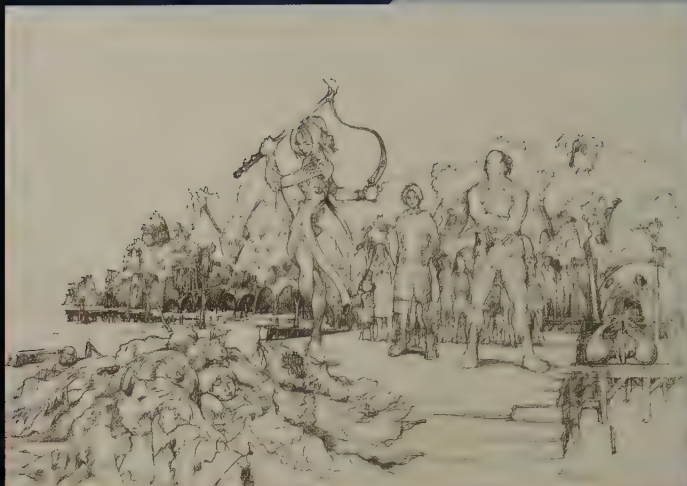


# イメージボード

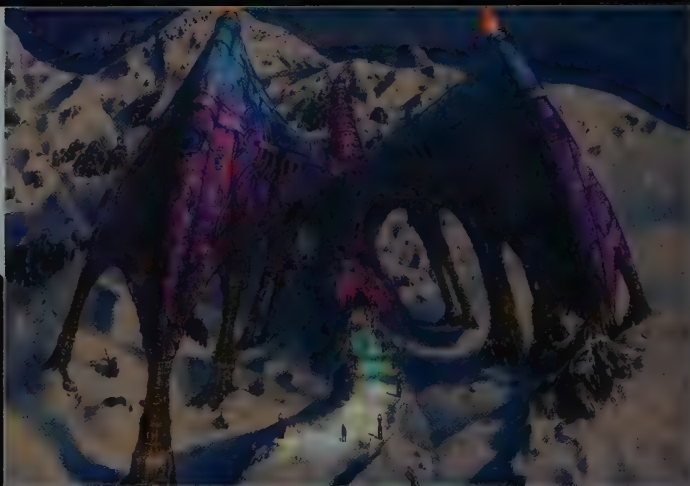
▶ 異界送り(初期イメージ①)



▶ 異界送り(初期イメージ②)



▼ ガガセト寺院(未採用)



▶ 聖なる泉にて

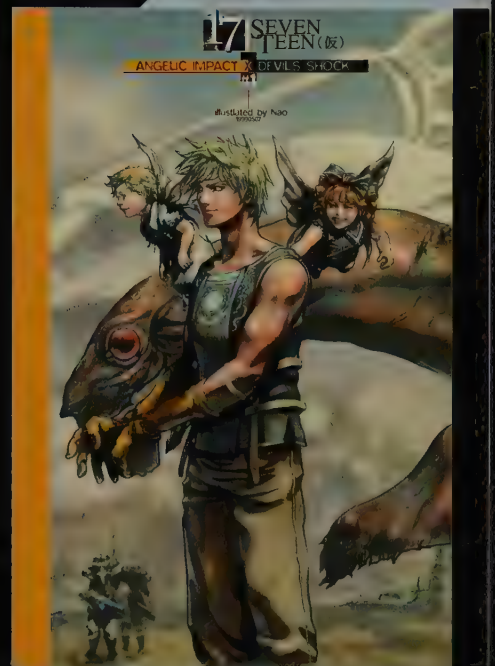




「スクウェアミレニアム」  
での発表用のイラスト

「FFX」の制作は、2000年1月29日に行なわれたイベント「スクウェアミレニアム」で発表された。左のイラストは、発表のためにワールドアートディレクターの直良有祐氏が作成したもので、海をモチーフにして描かれている。

▶ 開発最初期のイメージイラスト①



イメージイラスト①の「17 SEVEN TEEN」という文字は、開発の初期に「FFX」につけられていた仮のタイトル。物語の設定も製品版と異なり、17歳になると死んでしまう流行病を治すために、主人公が世界を旅するという内容だった。

▶ 開発最初期のイメージイラスト②



▶ 開発最初期のイメージイラスト③



イメージイラスト③は、登場キャラクターがまだ決まっていないうちに描かれた絵だが、どちらにもティファを思わせる金髪の青年の姿が。イラスト④に描かれた女性と魔物は、召喚士と召喚獣をイメージしたものだとと思われる。

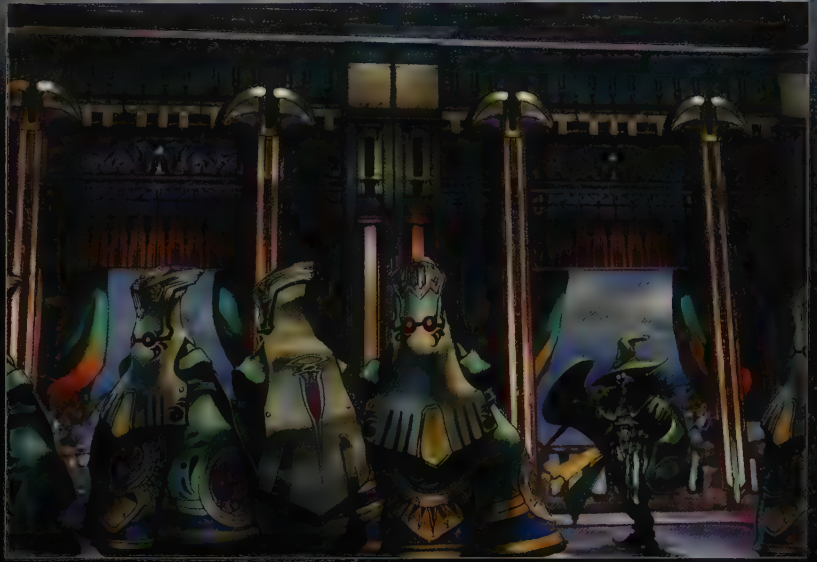
▶ 開発最初期のイメージイラスト④



寺院のイメージボード①



寺院のイメージボード②



覆面で顔を隠した僧たちと、「FF」シリーズ定番の黒魔道士のような人物が描かれたイメージ画。ゲーム中に登場するエボン寺院とちがって、かなりあやしげな雰囲気となっている。

## イメージイラスト&CG用ラフスケッチ

ティーダのイメージCG用元絵

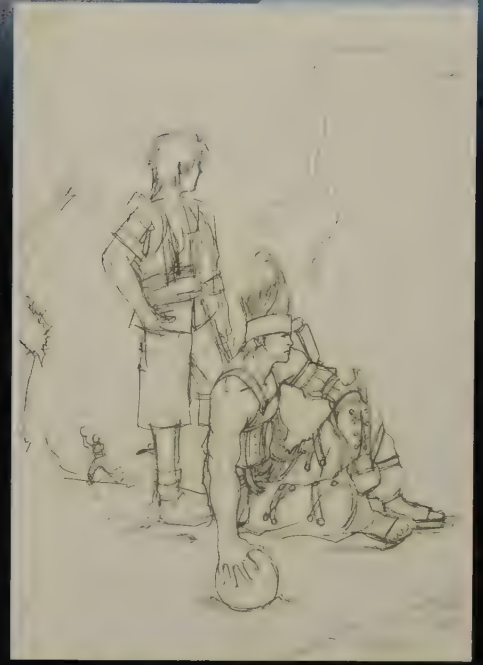


ティーダとユウナ



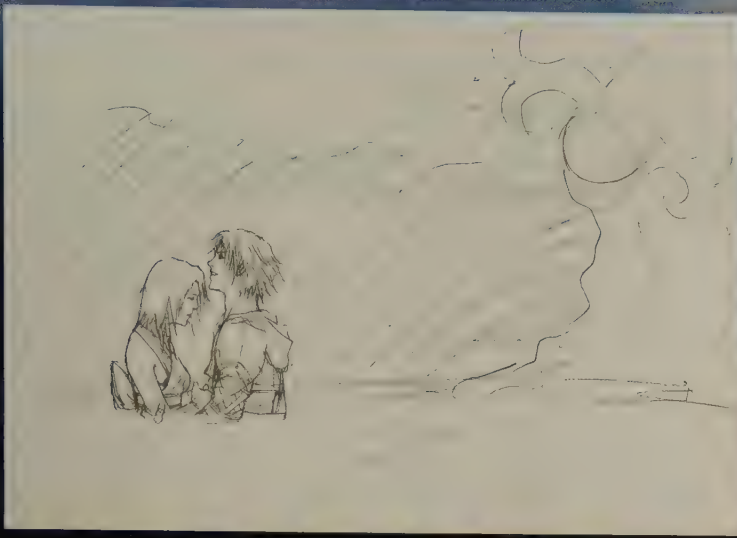
キャラクターデザイナーの野村哲也氏が描いた、ティーダとユウナのイラストのラフスケッチ。完成版(→P.8)では、ティーダの右手がやや縮小された。

▶ ティーダとワッカ



ワッカのイメージCG用に描かれたもの。ティータとワッカのふたりが、浜辺で海をながめている。実際には、このラフスケッチは使用されず、ピサイド・オーラカのメンバーと円陣を組むCGになった(→P.27)。

▼ 聖なる泉でのティータとユウナ



▼ 幻光河を渡るキマリたち

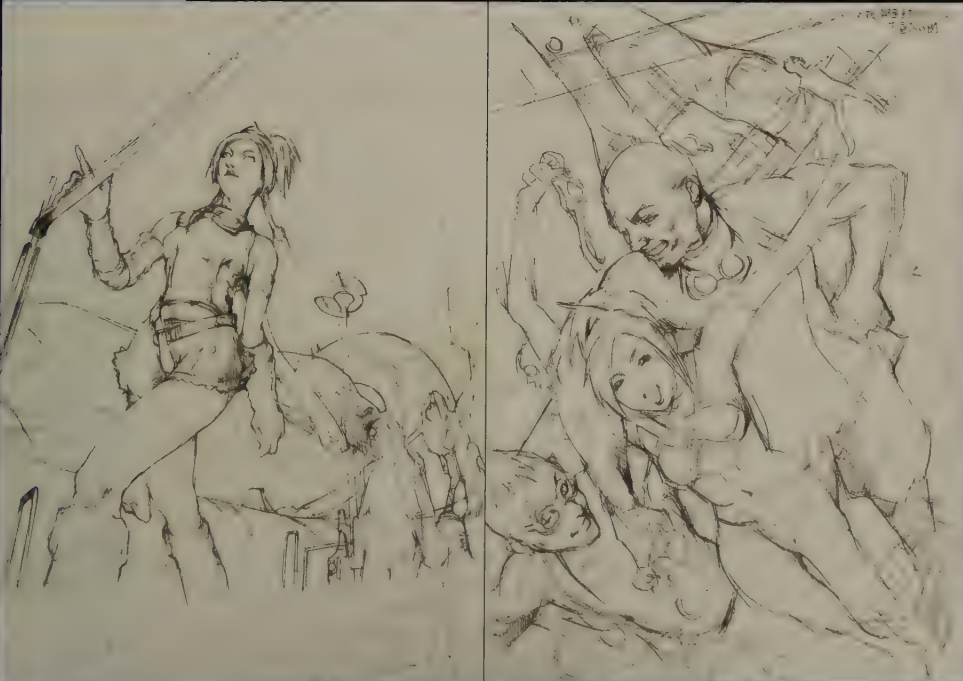


シバーフで幻光河を渡るキマリたちを描いた、イメージCG用のイラスト。決定稿(→P.31)とちがってキマリがひとり立っており、その奥に河をのそぎこんでいるユウナの背中が見える。



▼ キマリ近影

▶ リュック一家

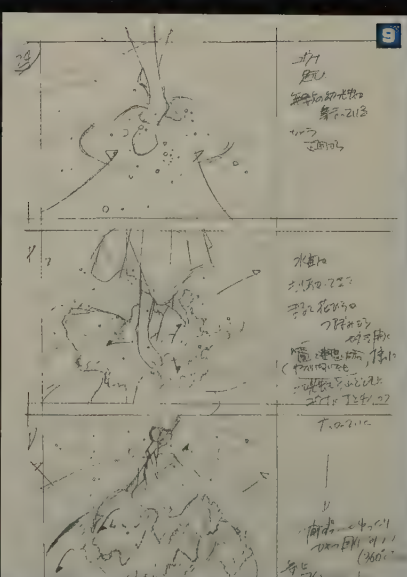
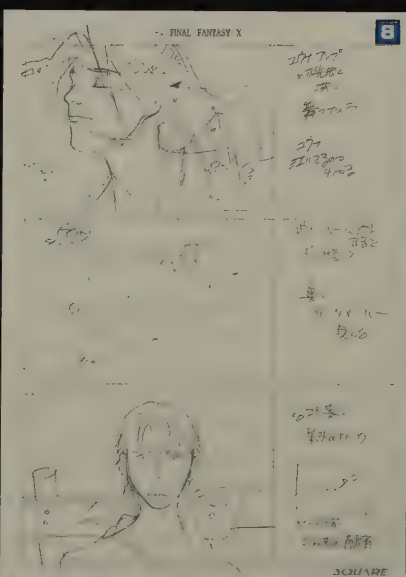
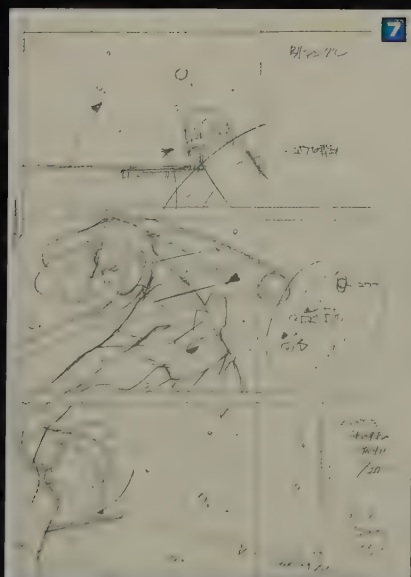
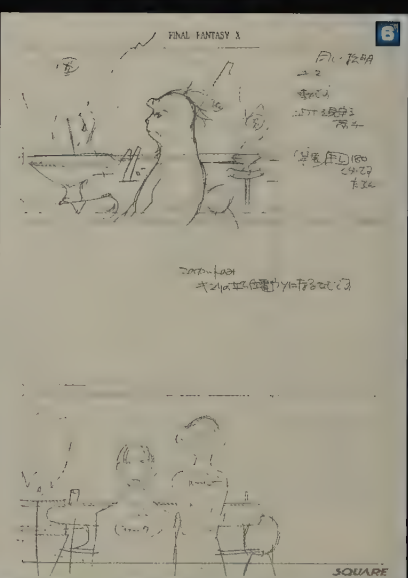
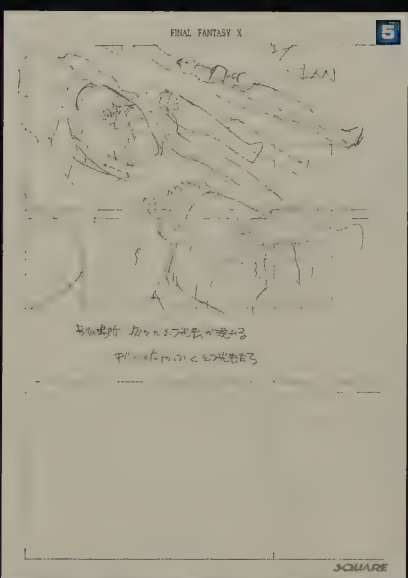
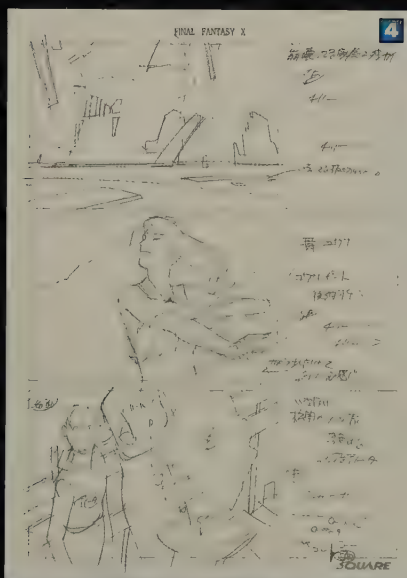
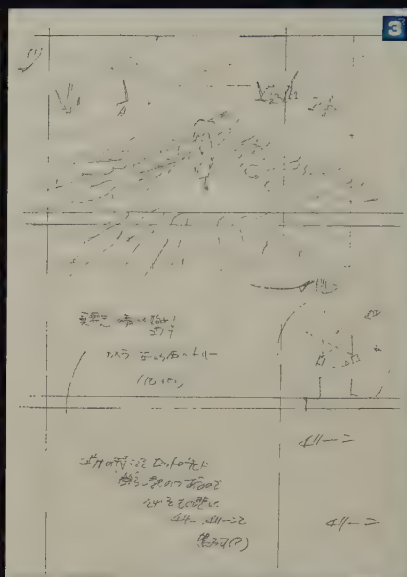
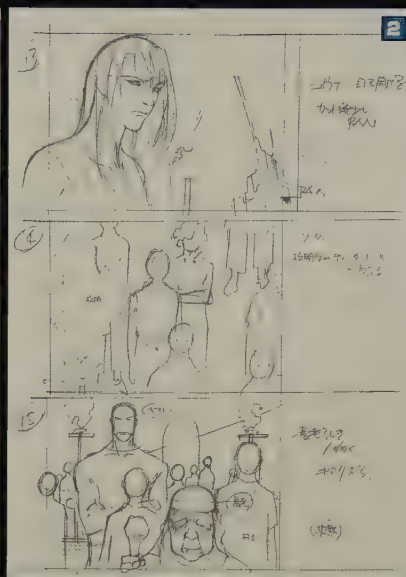
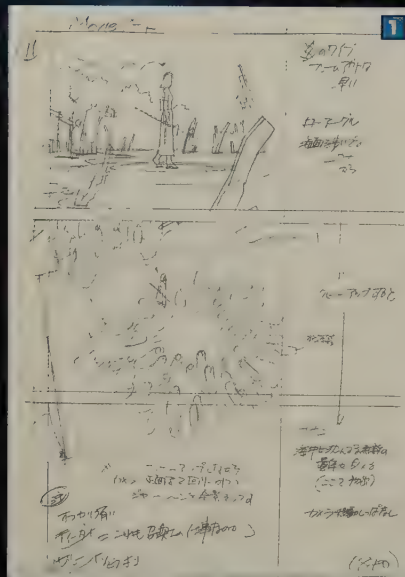


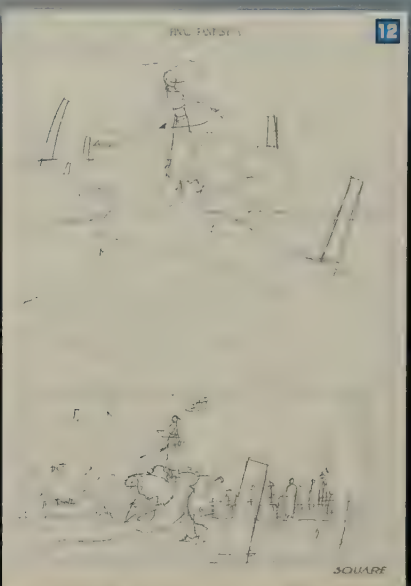
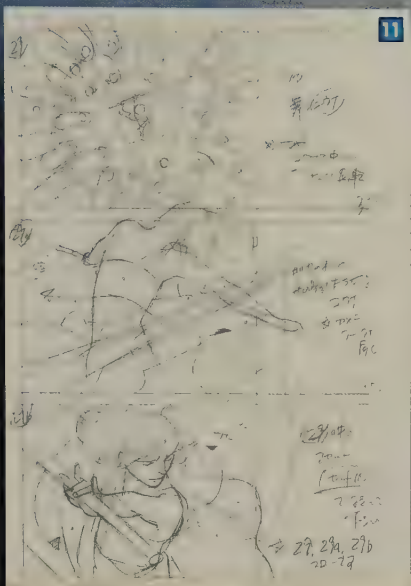
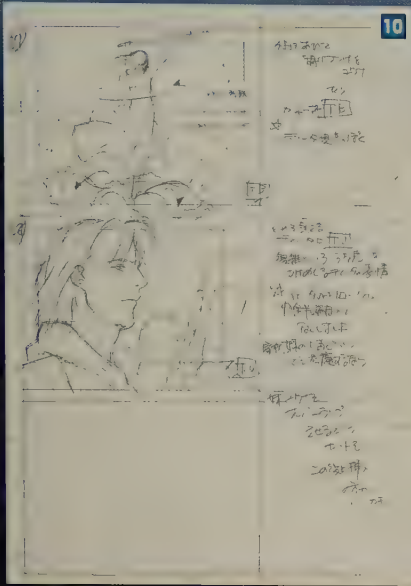
左側はイメージCGの下絵で、決定稿(→P.36)とはリュックのポーズが少し異なる。右側は、財宝を引き揚げた喜ぶリュックたちという設定で描かれた、未採用のラフスケッチだ。

# ムービー用絵コンテ

## 異界送り

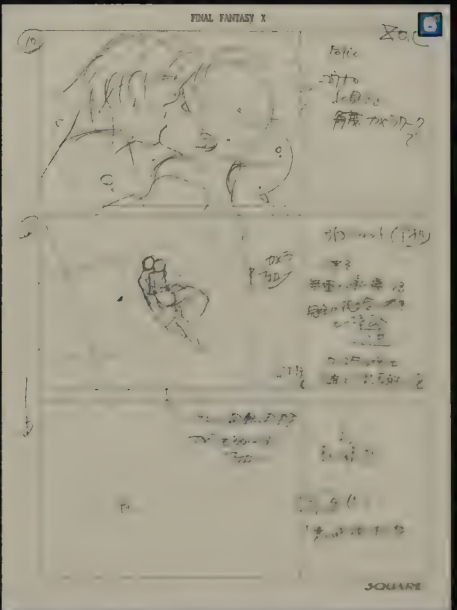
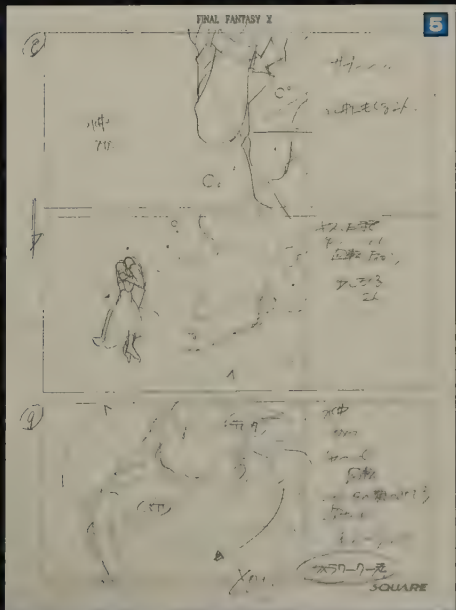
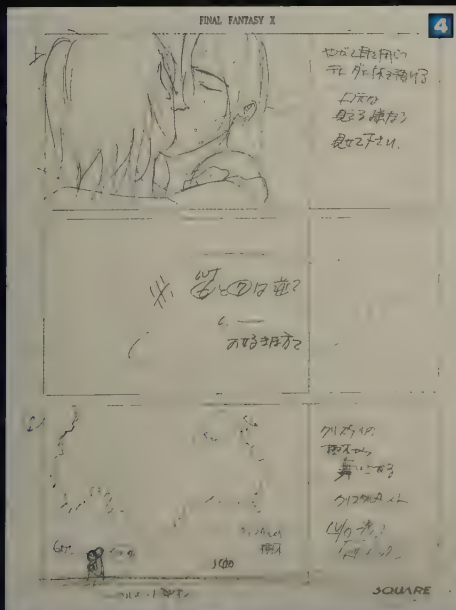
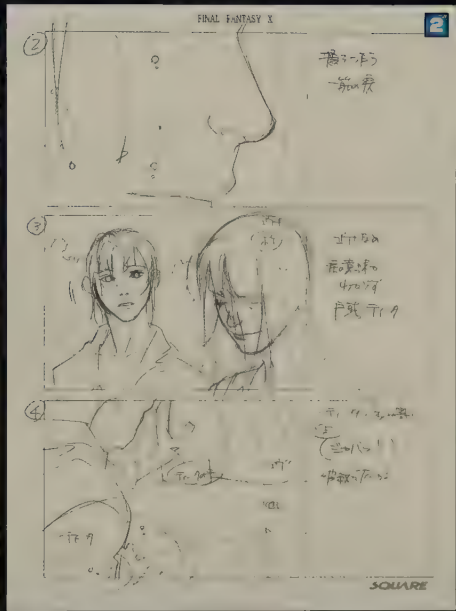
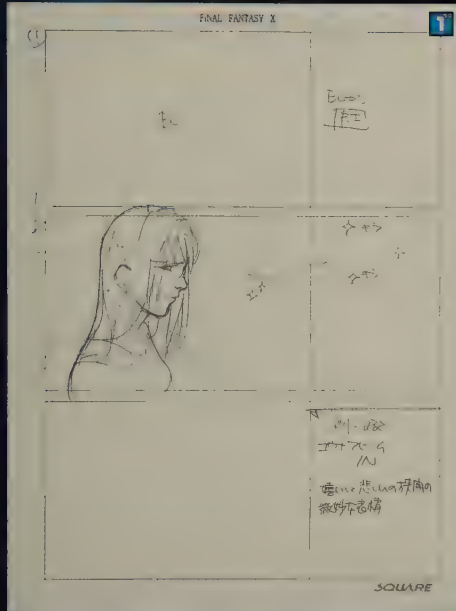
キーリカ島を訪れたユウナが、はじめて異界送りをするシーンの絵コンテ。水上で舞うユウナの動きのほか、ロッドの先についた鈴が鳴る演出なども指定されている。





聖なる泉で

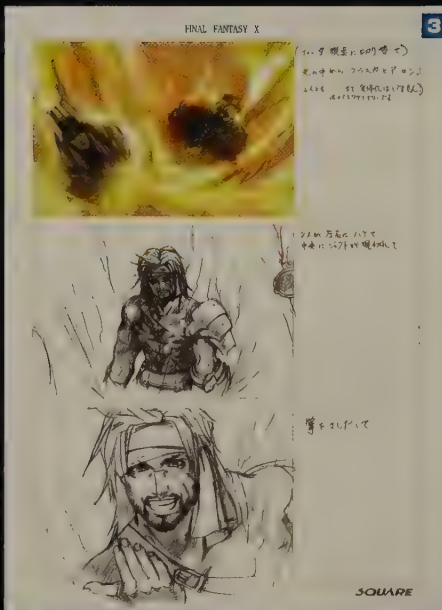
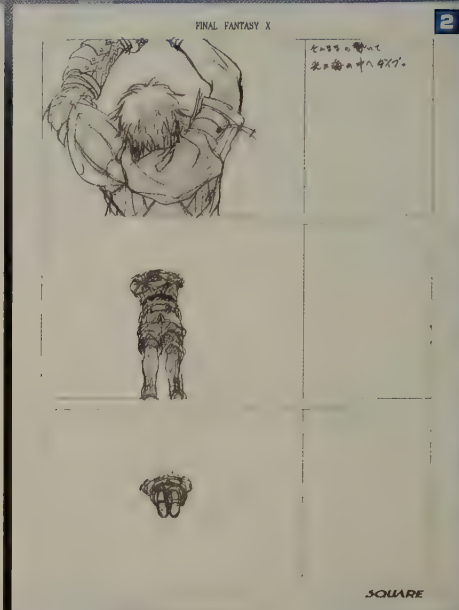
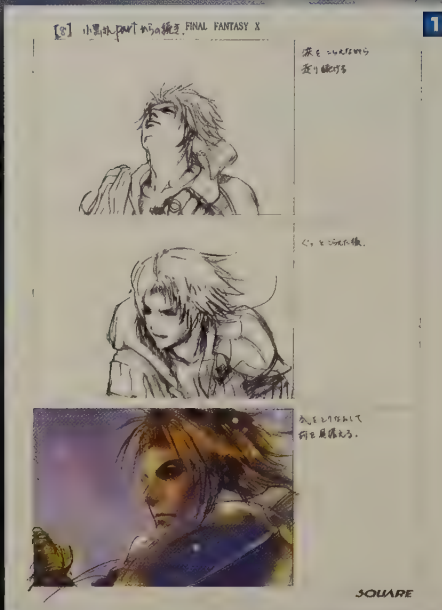
マカラーニヤの森にある聖なる泉で、想いを確かめ合うティーダとユウナ。実際の映像では、●と●のカットでふたりの位置が逆になり、最後に水中でもう一度キスをするシーンが追加された。



エンディング①

### 消えゆくティーダ

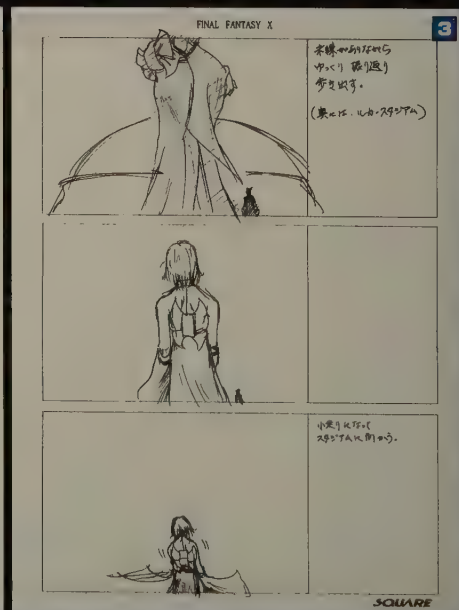
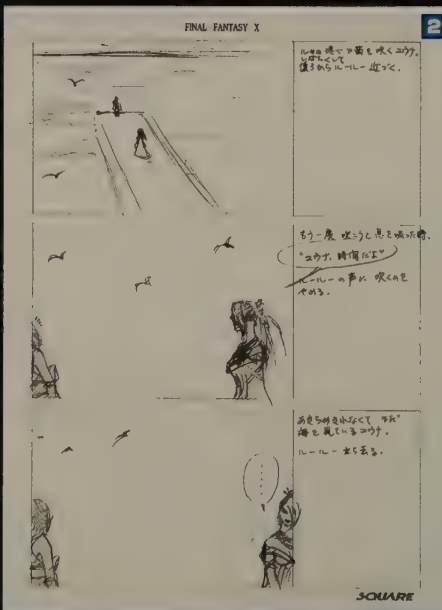
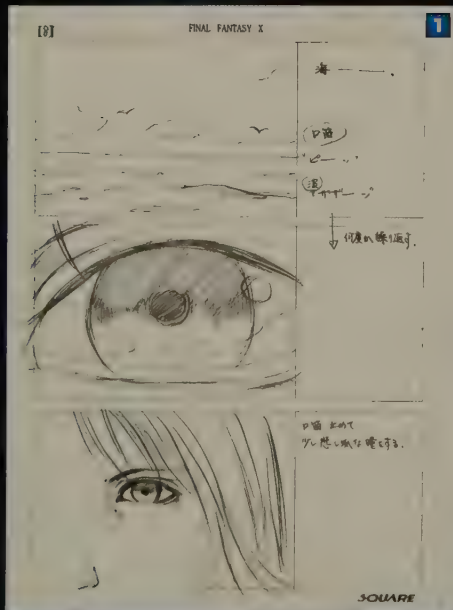
「シン」が消滅したあと、消えつつあるティーダがユウナに別れを告げ、飛空艇の甲板からダイブするシーン。ていねいに描きこまれた、涙をこらえるティーダの姿や、彼を迎えるジェクトの表情などに注目。



エンディング②

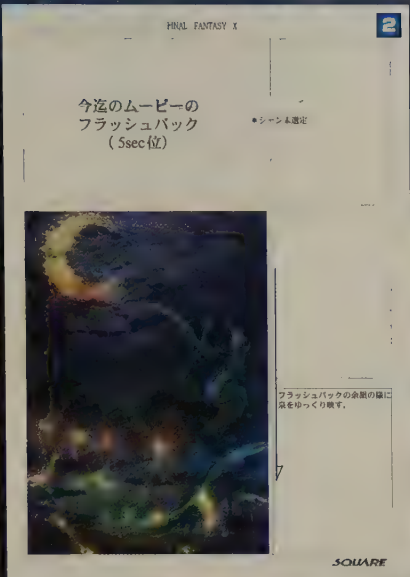
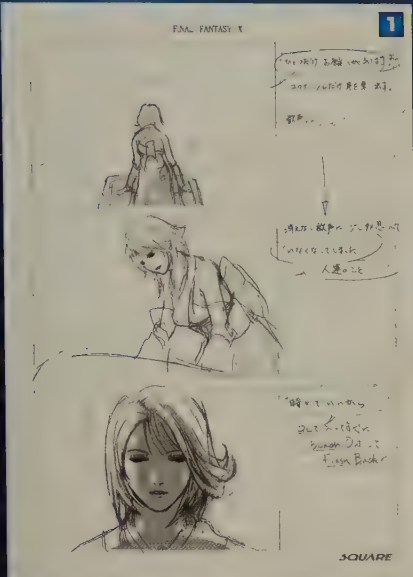
### “キミ”を呼ぶ指笛

ルカの港で、ユウナが海に向かってティーダとの約束の指笛を吹く。ルーラーのセリフが少しちがう点をとくと、ゲーム中のムービーでは、この絵コンテの内容がほぼそのまま再現されている。



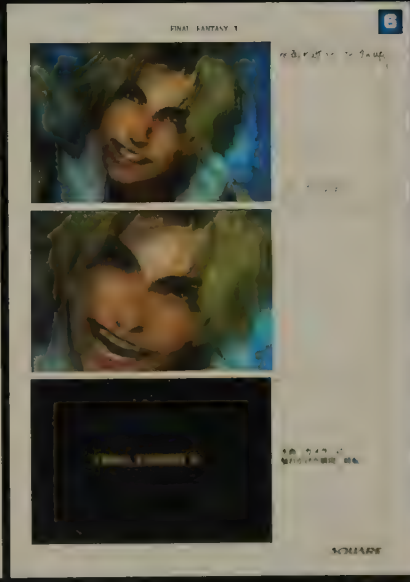
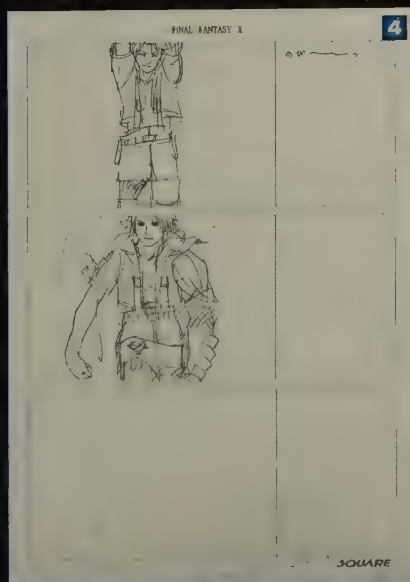
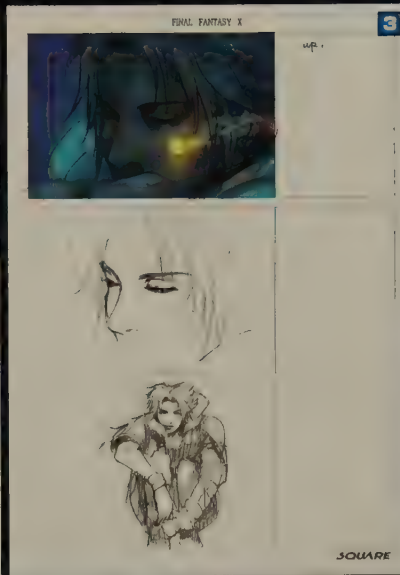
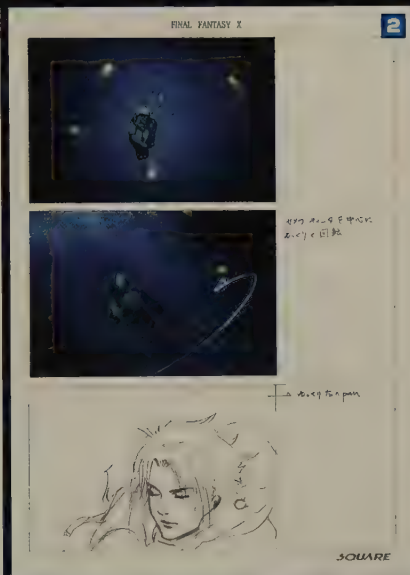
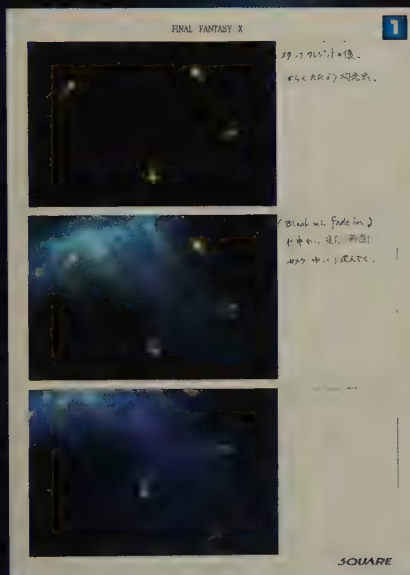
## エンディング⑦ ユウナの演説

ルカ=スタジアムでユウナが行なう演説の最後のシーン。絵コンテでは、消えない歌声のなかでユウナがうつむいてしゃべっているが、実際のムービーでは歌声が止み、しっかりと正面を向いて演説をつづける。



## エンディング⑧ 水のなかのティーダ

幻光虫が漂う水中で目を覚まし、水面に向かって泳ぐティーダ。FFXのラストを飾るムービーで、ティーダの復活を思わせる内容となっている。最後のカットに描かれた、満面の笑みが印象的だ。

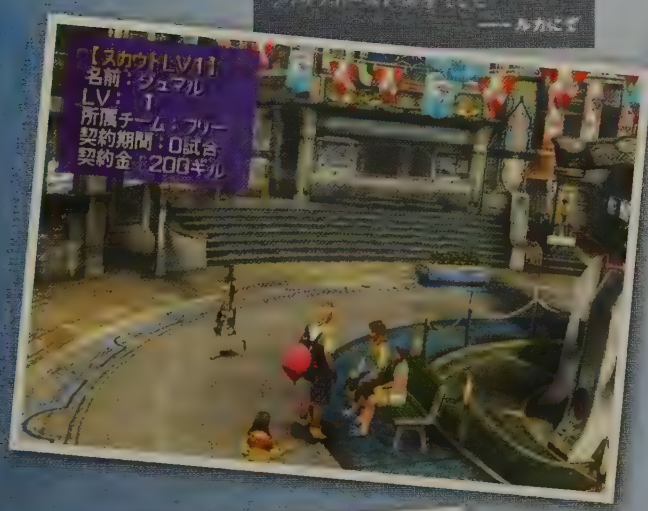


# MEMORIES OF FINAL FANTASY X

新しい世界に一人か二人で突っ込んで  
ワープポイントのあまごしと  
——ムカにて



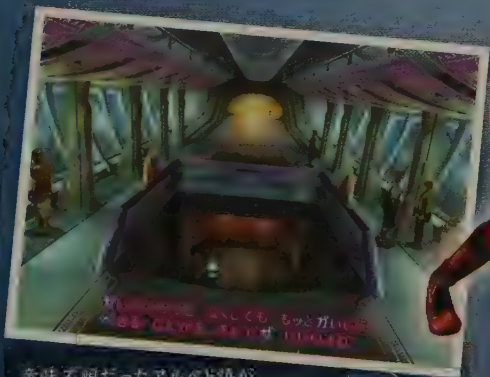
全船に沈みゆく運命にて——  
ティファのモブから物語ははじまる  
——オープニングにて



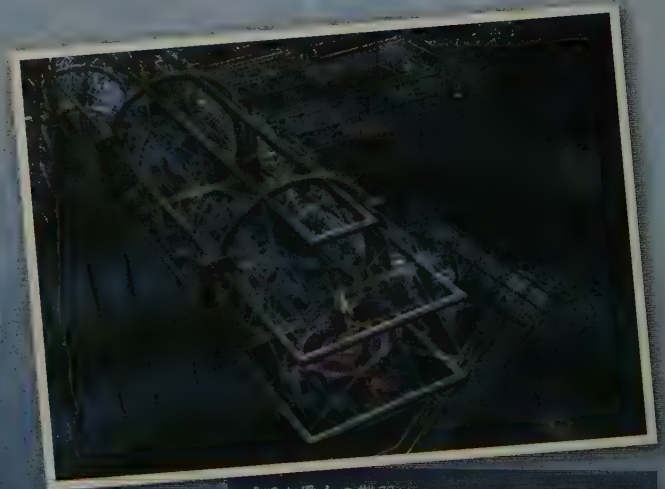
スフィアで仲間を強化。  
しかし、分岐点でどちらに進むか大いに悩む  
——スフィア室にて



唐突かつ断続的に落ちてくる雷に、  
リッキーで打つとも戦を恐れ  
——豊平原にて



意味不明だったアルベド語が、  
辞書のおかげで少しずつわかっていく  
——飛空艇にて



ベベル最大の難関は、  
「フレイエでも」「モアでもなく、試練の間だった」  
——聖ベベル宮にて



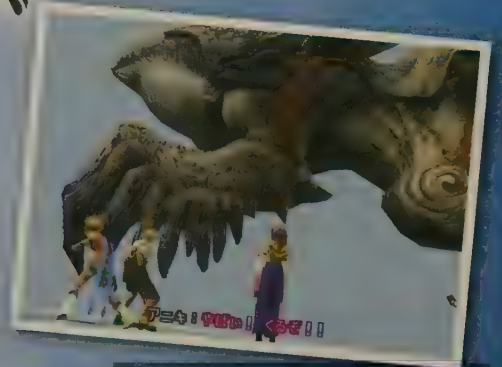
「最後じゃなくて……ずっと」。  
ティーダとユウナは聖なる泉で想いをひとつにする  
——マカラーニャの島にて



死んでも死んでも立ちはだかる——セア。  
いいかげんに果敢へ行ってください  
——ガガゼト山にて

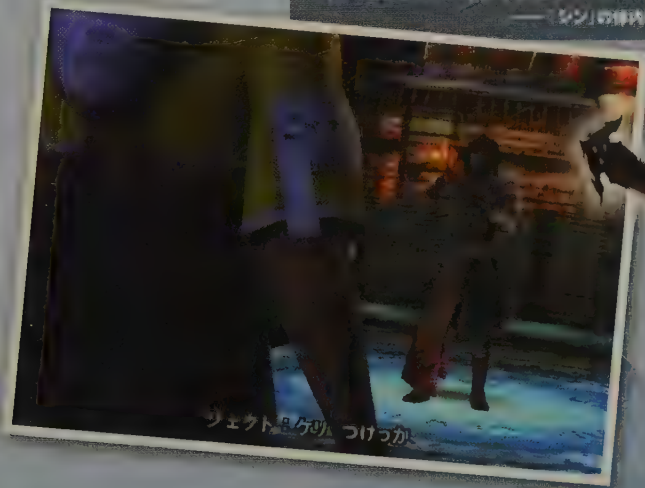


ついに敵のコンクリート壁を突破し、  
ついに敵の本拠地を襲った  
——オウズ山にて

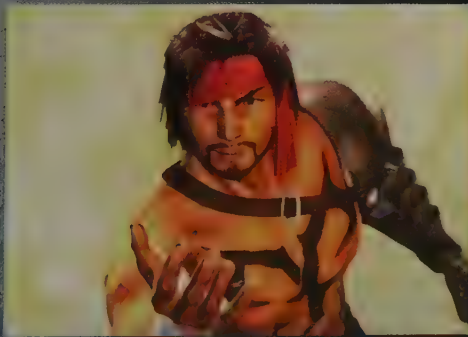


そこで各地から人々の祈りの歌が響くなか、  
「いし」との直接対決が始まる  
——飛空艇甲板にて

この基地を倒す前に、強敵を倒さねばならぬ。  
「いし」は、ついに出現する  
——「いし」の陣地にて



「いし」のゲルム、つかつか





# FINAL FANTASY® XI

ONLINE

ファイナルファンタジーXI

『ジラートの幻影』

**FINAL FANTASY XI**  
ONLINE  
ファイナルファンタジーXI  
ジラートの幻影

『プロマシアの呪縛』

**FINAL FANTASY XI**  
ONLINE  
ファイナルファンタジーXI  
プロマシアの呪縛

『アトルガンの秘宝』

**FINAL FANTASY XI**  
ONLINE  
ファイナルファンタジーXI  
アトルガンの秘宝

『アルタナの神兵』

**FINAL FANTASY XI**  
ONLINE  
ファイナルファンタジーXI  
アルタナの神兵

『アドゥリンの魔境』

**FINAL FANTASY XI**  
ONLINE  
ファイナルファンタジーXI  
アドゥリンの魔境

『石の見る夢』

**石の見る夢**  
ヴァナ・ディール最終域 戦の運歌  
FINAL FANTASY XI

『戦慄!モグ祭りの夜』

**戦慄!モグ祭りの夜**  
ヴァナ・ディール史上最小の作戦  
FINAL FANTASY XI

『シャントット帝国の陰謀』

**シャントット帝国の陰謀**  
ヴァナ・ディール史上最大の作戦  
FINAL FANTASY XI

『禁断の地アビセア』

**禁断の地アビセア**  
FINAL FANTASY XI

『アビセアの死闘』

**アビセアの死闘**  
FINAL FANTASY XI

『アビセアの覇者』

**アビセアの覇者**  
FINAL FANTASY XI




## 世界中の人々と冒険できるオンラインゲーム



シリーズ初の多人数同時参加型オンラインRPG。プレイヤーは冒険者となり、世界中の人たちとともに仮想世界「ヴァナ・ディール」での冒険や生活を楽しむ。オンラインゲームでありながら『FF』らしい物語性も備えているのが特徴。拡張データディスク、追加シナリオ、バトルエリア拡張コンテンツも発売されている。




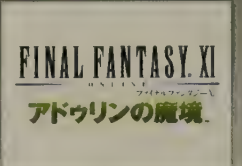







<p>プレイステーション2</p> <p>ファイナルファンタジーⅪ ヴァナ・ディール コレクション2</p>  <p>発売日 ● 2009年11月12日 価格 ● 6,090円</p>	<p>Windows</p> <p>ファイナルファンタジーⅪ ヴァナ・ディール コレクション2</p>  <p>発売日 ● 2009年11月12日 価格 ● オープン</p>	<p>Xbox 360</p> <p>ファイナルファンタジーⅪ ヴァナ・ディール コレクション2</p>  <p>発売日 ● 2009年11月12日 価格 ● 6,090円</p>	<p>プレイステーション2/Windows/Xbox 360 (オンライン販売)</p> <p>ファイナルファンタジーⅪ バトルエリア拡張コンテンツ第一弾「禁断の地アビセア」</p>   <p>発売日 ● 2010年6月8日 価格 ● 各980円</p>
--	--	---	--

<p>プレイステーション2/Windows/Xbox 360 (オンライン販売)</p> <p>ファイナルファンタジーⅪ バトルエリア拡張コンテンツ第二弾「アビセアの死闘」</p>   <p>発売日 ● 2010年8月24日 価格 ● 各980円</p>	<p>プレイステーション2/Windows/Xbox 360 (オンライン販売)</p> <p>ファイナルファンタジーⅪ バトルエリア拡張コンテンツ第三弾「アビセアの覇者」</p>   <p>発売日 ● 2010年11月24日 価格 ● 各980円</p>	<p>Windows (ダウンロード販売)</p> <p>ファイナルファンタジーⅪ ヴァナ・ディール コレクション3</p>  <p>発売日 ● 2011年5月16日 価格 ● 3,980円</p>
--	---	--

<p>プレイステーション2 (限定版)</p> <p>ファイナルファンタジー 25th ANNIVERSARY ULTIMATE BOX</p>  <p>発売日 ● 2012年12月18日 価格 ● 35,000円 ※スクウェア・エニックス eSTOREのみで予約限定販売</p>	<p>プレイステーション2</p> <p>ファイナルファンタジーⅪ アドゥリンの魔境 拡張データディスク</p>  <p>発売日 ● 2013年予定 価格 ● 未定</p>	<p>Windows</p> <p>ファイナルファンタジーⅪ アドゥリンの魔境 拡張データディスク</p>  <p>発売日 ● 2013年予定 価格 ● 未定</p>	<p>Xbox 360</p> <p>ファイナルファンタジーⅪ アドゥリンの魔境 拡張データディスク</p>  <p>発売日 ● 2013年予定 価格 ● 未定</p>	<p>Windows (ダウンロード販売)</p> <p>ファイナルファンタジーⅪ ヴァナ・ディール コレクション4</p>  <p>発売日 ● 2013年予定 価格 ● 未定</p>
--	---	--	--	---



# IMAGE ART



海で戦う冒険者たち  
〔FFXI 2002 SPECIAL ART BOX〕パッケージイラスト

## 『WORLD MAP』

ヴァナ・ディール全図



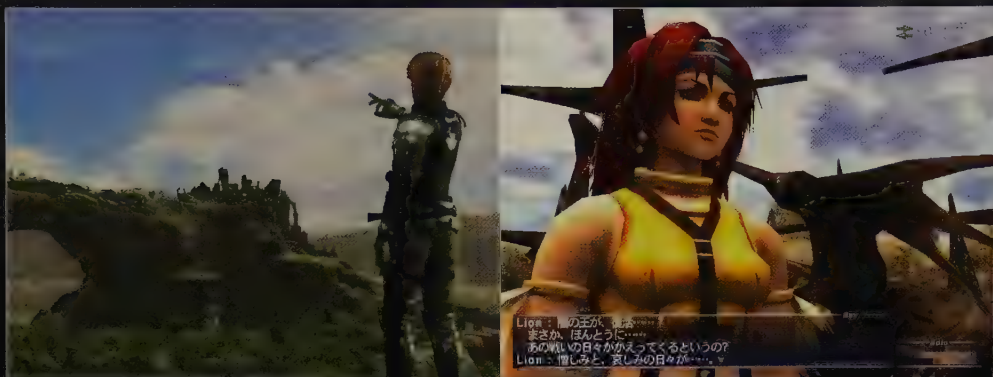
※本書の『FFXI』のページ(P.110~153)では、拡張データディスク「ジラートの幻影」までの範囲を掲載しています。「プロマシアの呪縛」以降については、既刊『FINAL FANTASY XI 10th ANNIVERSARY OFFICIAL MEMORIAL BOOK -A Decade of Vana'diel-』をご覧ください



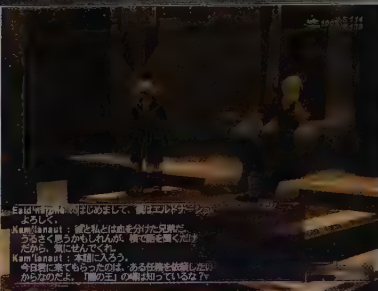
『天空の浮島』

トゥー・リア出現(『ジラートの幻影』パッケージイラスト)



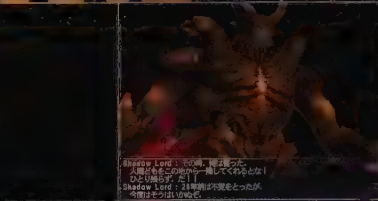


Llion: 王の、まさか、ほんとうに……  
あの日々がかえってくるのだろうか?  
Liam: 憎しみと、哀しみの日々が……

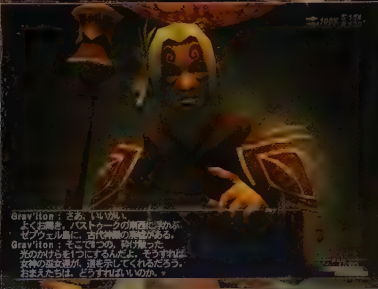


Estimoteon: 悲しめられて、魔法の力で……  
よろしく、  
私は、同じく……  
だから、何にせんでくれ。  
今日にきてもらったのは、ある任務を依頼したの  
からなので、[闇の王]の働きは……

# STORY OF FINAL FANTASY XI



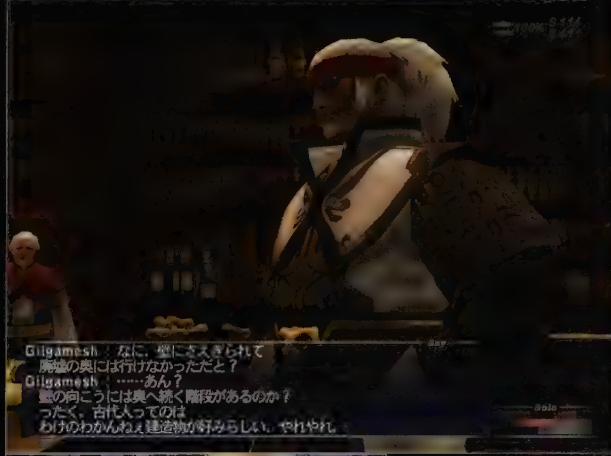
Estimoteon: 悲しめられて、魔法の力で……  
よろしく、  
私は、同じく……  
だから、何にせんでくれ。  
今日にきてもらったのは、ある任務を依頼したの  
からなので、[闇の王]の働きは……



Graydon: さて、下見……。  
なるほど、ここは……  
セフェロの……  
Graydon: さて、下見……。  
なるほど、ここは……  
セフェロの……



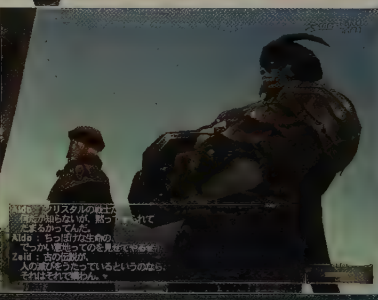
Kam'lanaut: お前達は皆ここで……  
クリスタルのために、死ぬ!!



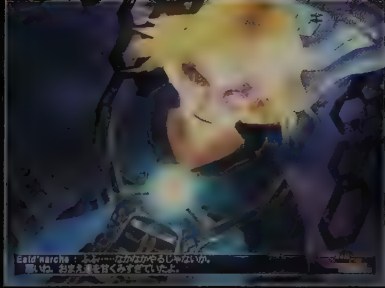
Gilgamesh: なに、壁にぶつけられて  
腕の奥には行けなかったか?  
Gilgamesh: ……あん?  
壁の向こうには奥へ続く階段があるのか?  
ったく、古代人ってのは  
わけのわかんねえ建造物が好きらしい、やれやれ。



Yle Ulfesbalm: かつて我がクラド人は、  
地下深く埋めたかつてのクリスタルの  
エネルギーを消費することにより、  
各地の景観を……



Aldo: クリスタルの存在が  
……  
Aldo: クリスタルの存在が  
……



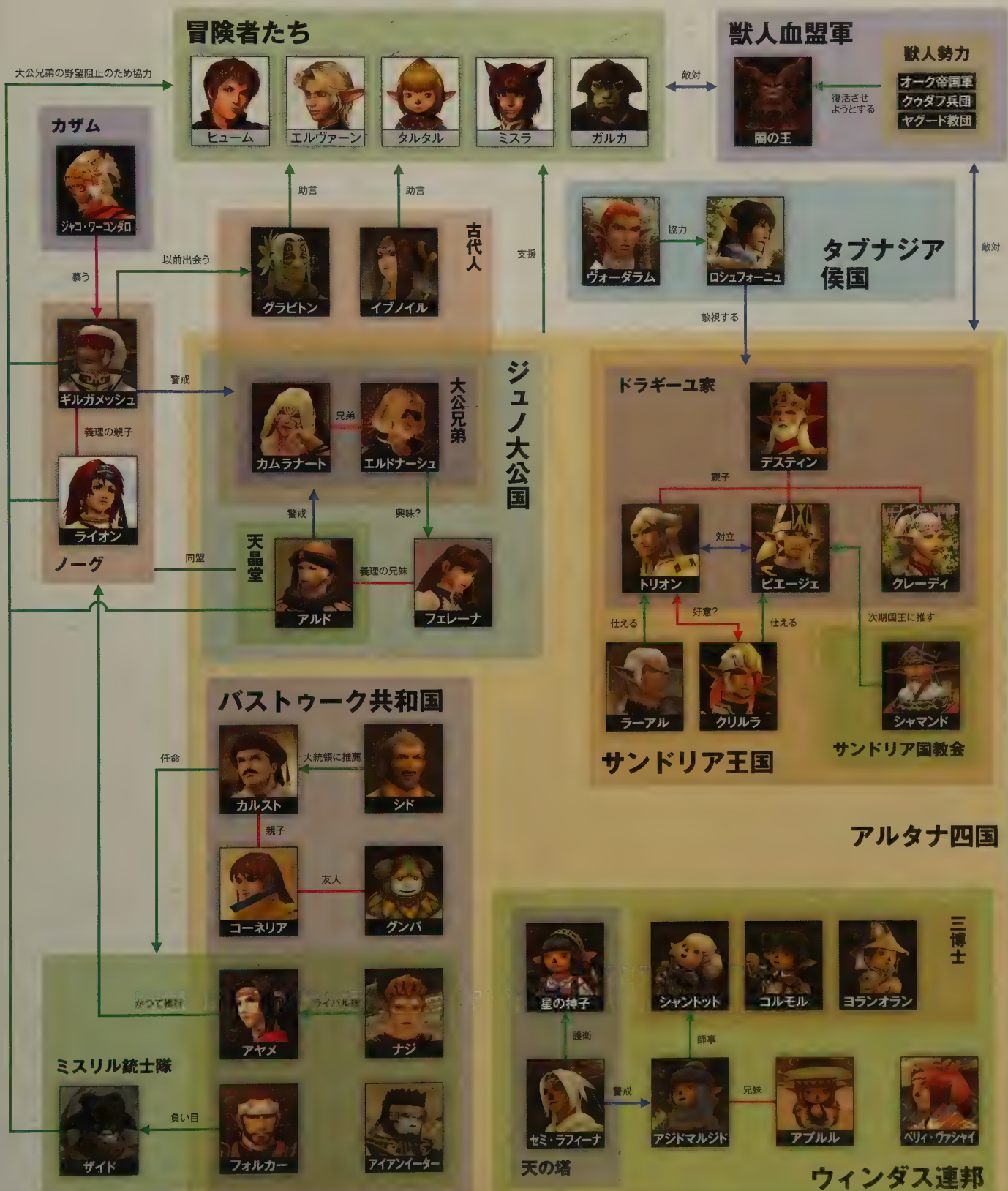
Latent March: ……

天晶歴862年、神々に祝福された世界ヴァナ・ディールに、大きな戦争があった。「闇の王」が率いる獣人血盟軍と、人類4国が団結したアルタナ連合軍との戦争——水晶大戦。2年にわたりくり広げられた未曾有の戦乱のすえ、闇の王は討ち取られ、アルタナ連合軍は勝利を収める。しかし、平穏は長くはつづかなかった。大戦から約20年が経過し、またもや獣人たちが各地で不穏な動きを見せはじめたのだ。これに対し、かつての連合軍諸国は有効な手を打てずいた。ふたたび湧き上がった互いの疑心から、正規軍の派遣を躊躇したためだった。

そんな時代に、人々の希望となる者たちが現れる。己の信念に従って、国家や身分にとらわれず行動する勇気ある者たち——「冒険者」。各国はこぞ彼らに事件や問題の解決を依頼するようになり、冒険者たちが世界を動かす要となっていく。彼らは立場を越えて互いに助け合い、それぞれの絆を育て、ともに世界を駆けた。そしていま……またひとり、新たな冒険者がヴァナ・ディールの大地に、自身の足跡を刻みはじめる。



# CHARACTER

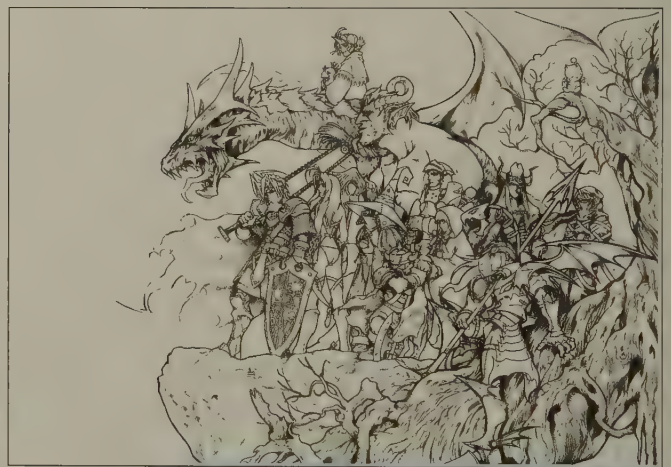


# Adventurers

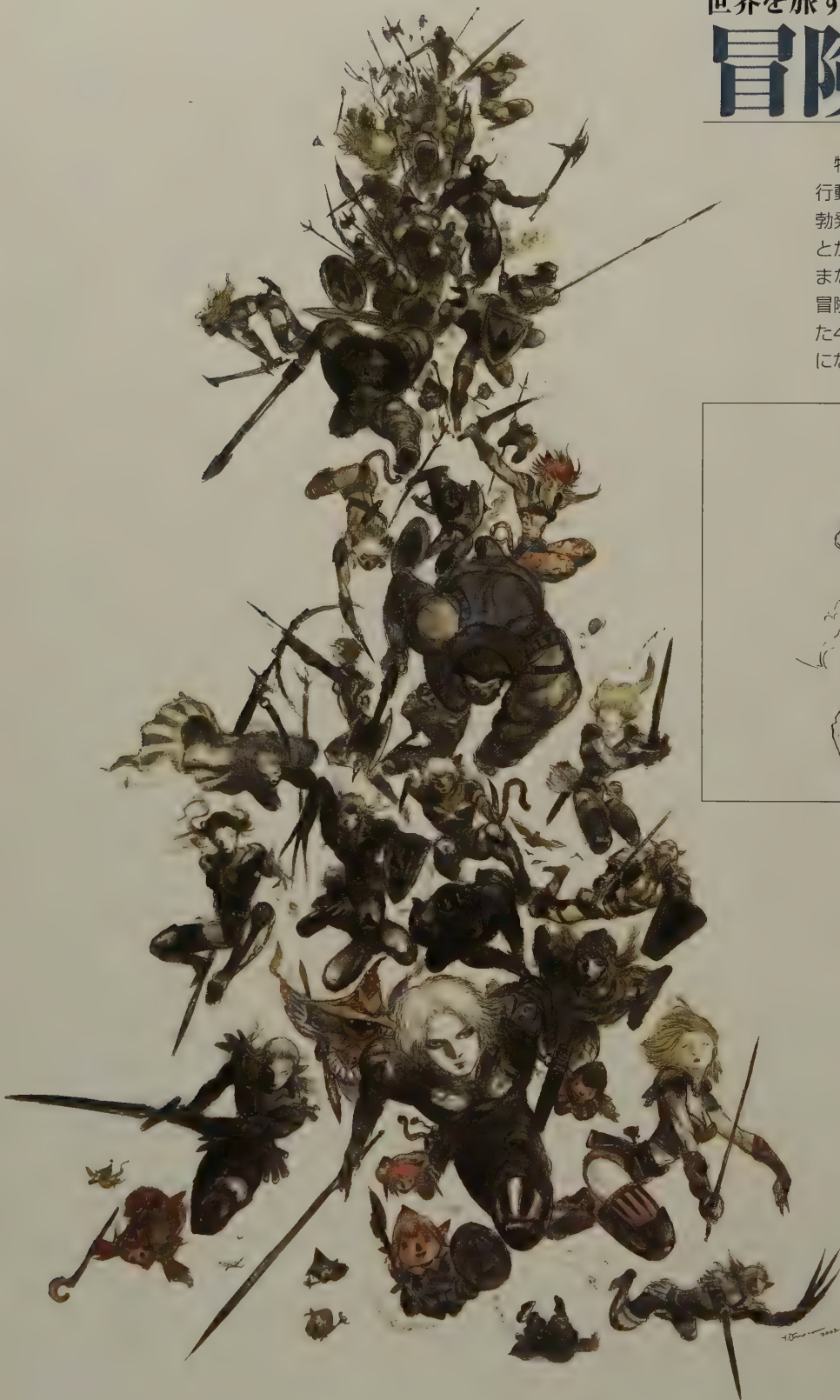
プレイヤーの分身として  
世界を旅する“主人公”

## 冒険者たち

特定の国家に属しながらも、己の信念に従って自由に行動する者の総称。20年前に人間と獣人とのあいだで勃発した水晶大戦の終結後に現れはじめ、個人の頼みごとから国家存亡の危機まで、ヴァナ・ディールのさまざまな問題を解決してきた。物語開始と時を同じくして、冒険者の活動を公認する政令がジュノ大公国を中心とした4カ国同盟から出されたことで公的支援を受けるようになり、行動範囲を広げていく。



▶ 野村哲也氏による制作発表時のイメージイラスト



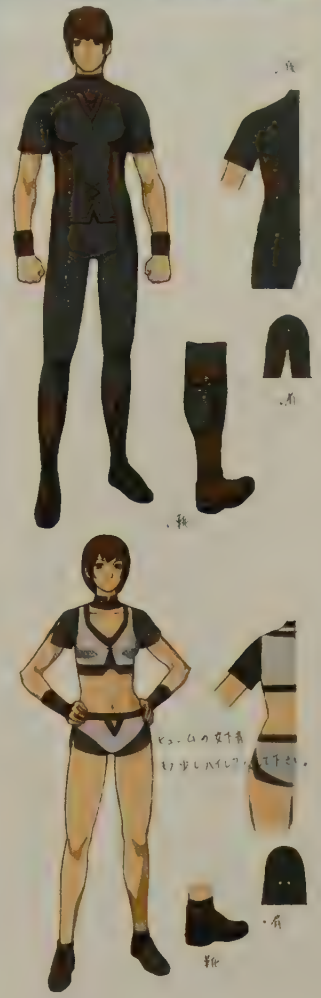


# ヒューム

Hume

現実世界の人間に近い容姿をした種族。身体的に目立った部分はないものの、バランスがとれており、知恵深く技術にも長けている。その能力を活かし、バスターク共和国とジュノ大公国を発展させてきた。

↓  
下着のデザイン画



▶ 初期装備のデザイン画

▶ 初期デザイン



▶ イメージCG

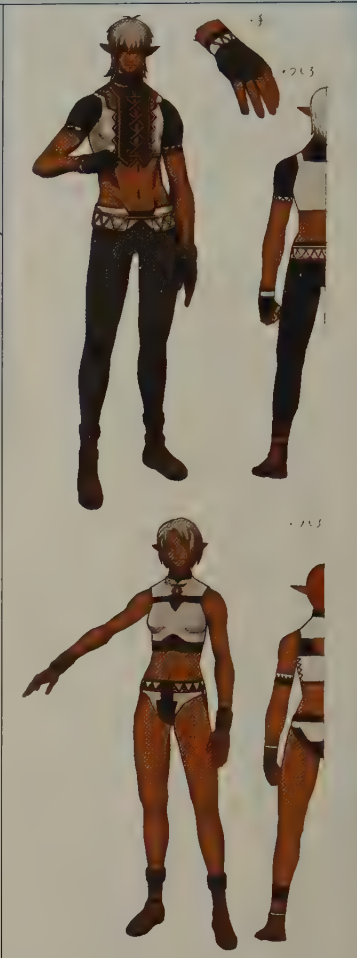




# エルヴァーン *Elvaan*

とがった耳とすらりとした長身が特徴の種族。剣技を得意とする一方で信仰心が深く、彼らが騎士団を形成している母国サンドリアでは、国教会が王家と並ぶほどの権威を持つ。

▼下着のデザイン画



▶初期装備のデザイン画



# タルタル *Tarutaru*

*Tarutaru*

子どものような身体つきの種族。「世界の種」を研究することで、魔法の技術に磨きをかけてきた。ウィンダス連邦を成立させ、南方より訪れたミスラたちと暮らしている。

▼初期デザイン



▶初期装備のデザイン画

▶下着のデザイン画



▶初期デザイン





# ミスラ

Mithra

獣のような耳とシッポを持つ種族。本国は南方の大国だが、タルタルたちとともにウィンダスの発展に努めてきた。男性は本国を出ない風習があり、人前に現れるのは女性のみ。



▶ 初期デザイン



▶ 初期装備のデザイン画



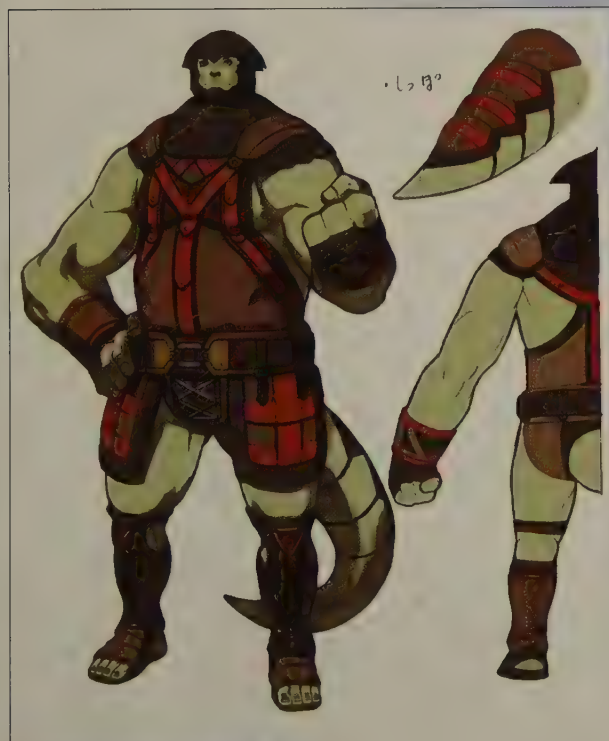
▶ 下着のデザイン画



# ガルカ

Galka

長命かつ大柄の種族。かつて南方のゼブウエル島に住んでいたが、獣人の襲撃で都を失う。その後、各地に散ったガルカの一部がヒュームとともにバストゥークを建国した。



▶ 初期装備のデザイン画

▶ 初期デザイン



▶ 下着のデザイン画

# おもなNPC

## トリオン

(トリオン・I・ドラギーユ)  
Trion I d'Oraguille

### Personal Data

種族 エルヴァーン 性別 男  
出身地 サンドリア王国

サンドリアの王族ドラギーユ家の三兄妹の長男。外征を主任務とする王立騎士団の指揮官を務める。血気盛んな人物で、騎士団員の信望が厚い反面、知性派の弟ピエージェとは折り合いが悪い。剣の名手だが、筆と踊りの腕前は絶望的とのウワサも。

### Memorial Words

「守るべきものがあり、  
倒すべき敵がいる……。  
それさえわかっているならば、  
なにを迷うことがあるというのだ！」

——ドラギーユ城：闇の王復活の前兆を知るも、  
政治的見地から行動せずにいる部下を見かねて



## ピエージェ

(ピエージュ・I・ドラギーユ)  
Pieuje I d'Oraguille

### Personal Data

種族 エルヴァーン 性別 男  
出身地 サンドリア王国

サンドリア王国の第2王子。国教会の出資で活動する神殿騎士団の指揮官として、国内の治安維持に努めている。冷静かつ慎重な判断をくだすことが多く、対照的な性格の兄トリオンとは衝突が絶えない。



### Memorial Words

「それなら、この間バタリア丘陵で  
一個中隊を失ったのは

どんな戦術だったのかな？」

——サンドリア港：「愚にもつかない戦術ばかり考える」と  
トリオンに批判されて反論し

## クレーディ

(クレーディ・I・ドラギーユ)  
Claidie I d'Oraguille

### Personal Data

種族 エルヴァーン 性別 女  
出身地 サンドリア王国

トリオンとピエージェの妹である姫君。種族や身分にとらわられることなく人と接するため、多くの民に慕われている。温和な人物だが、名前や顔を隠して冒険する勇ましい一面も。

### Memorial Words

「こうなってしまうのは、私が自ら……」

——ドラギーユ城：兄ふたりが敵視する叔父の身を案じ、  
冒険者として助けに向かうことを決意して



# デステイン

(デステイン・R・ドラギーユ)  
Destin R d'Oraguille

## Personal Data

種族 エルヴァーン 性別 男  
出身地 サンドリア王国

第26代サンドリア国王として、水晶大戦時代から多くの難局を乗り切ってきた名君。病床にありながらも、国民の沈みがちな士気を高めようと、龍王ランペールの秘宝だという「聖剣」の探索に着手する。

## Memorial Words

「新たなサンドリアの夜明けは近い。  
闇の中で手探りをしているかのようだが、  
きっと光は見つかる」

——ドラギーユ城：冒険者に「聖剣」の探索を命じながら



# シャマンド

(シャマンド・P・グラージュ)  
Shamonde P Grauche

## Personal Data

種族 エルヴァーン 性別 男  
出身地 サンドリア王国

サンドリア国教会の教皇。信心深いピエージェを支持し、彼を次期国王にしようと暗躍するほか、国教会の教義にある「楽園の扉」を開くべく、聖剣を用いた偽りの儀式を計画する。

## Memorial Words

「オオ……、なぜだ！  
なぜ聖剣を抜いたにも関わらず、  
『楽園の扉』は開かれん？」

——ドラギーユ城：トリオンに抜かせた聖剣が「楽園の扉」のカギではなかったことに動揺し

# クリルラ

(クリルラ・V・メクリユ)

Curilla V Mecru

## Personal Data

種族 エルヴァーン 性別 女  
出身地 サンドリア王国

神殿騎士団長を務める女性。剣術大会で左目を失い、その事実が広まらないように傷を髪で隠している。トリオンとは男女として意識する仲だが、互いに不器用なため、なかなか距離が縮まらない。

## Memorial Words

「今の話は内緒よ。そのことを知ったら、  
野心を持った者たちが、  
私の地位を狙って  
動き出すかもしれないわ」

——ドラギーユ城：左目を失明していることを冒険者に明かして



# フォルカー

Volker

## Personal Data

種族 ヒューム 性別 男  
出身地 バストゥーク共和国

バストゥーク大統領直属の精鋭部隊「ミスリル銃士隊」の隊長。水晶大戦の元凶である闇の王を討った英雄とされているが、実際は隊のNo.2であるザイドの功績をゆずられたにすぎないため、負い目を感じている。

## Memorial Words

「ミスリル銃士となり、その隊長にもなったが、  
待っていたのはこの真実か!？」

——大工房：30年前に当時の隊長を殺したのが叔父ウルリッヒだと知って



# ザイド

(ウォークラウド)

Zeid (War Cloud)

## Personal Data

種族 ガルカ 性別 男  
出身地 バストゥーク共和国

ミスリル銃士隊のNo.2で、ガルカに古くから伝わる剣技「暗黒剣」の使い手。20余年前に闇の王と戦ったとき、その正体がガルカではないかと感じ、以来、真相を探るべく旅をつづけている。

## Memorial Words

「おまえは私と違い、光ある所に生きるべき存在……。

だからこの国の行く末は

おまえに託さねばならんのだ……」

——王の間：フォルカーを奮起させるために戦いを挑み、その期待に応えた彼に



# カルスト

(リヒター・カルスト)

Richter Karst

## Personal Data

種族 ヒューム 性別 男  
出身地 バストゥーク共和国

鉱山開発などでバストゥークの発展に寄与し、大統領となった男。本当は情に厚い人物だが、国を想って実利主義に徹するがゆえ、周囲には冷たい印象を与えがち。

## Memorial Words

「何もせず文句だけを言う連中に

決して私の邪魔をさせたりはしない」

——大工房：種族間の架け橋になれずに落ちこぼ娘コーネリアに、自分の信念を語って

## コーネリア

(コーネリア・カルスト)

Cornelia Karst

## Personal Data

種族 ヒューム 性別 女  
出身地 バストワーク共和国

「誰からも愛された銃士」として名高い女性と同じ名前を授かった大統領令嬢。若さゆえに理想家で潔癖なところがあり、目的のために汚い手段も辞さぬ父カルストとはソリが合わない。ヒュームとガルカの融和を目指し、身分を隠して駆けまわるも、思うように結果が出せずにいる。

## Memorial Words

「どういう決断であれ、  
もう逃げることにはしない。  
だって、そう教えてくれたの、  
あなたでしょ?」

—— バストワーク鉱山区：自分と同じく本来の立場を隠していたグンパに今後の生きかたを尋ねて



## グンパ

Gumbah

## Personal Data

種族 ガルカ 性別 男  
出身地 バストワーク共和国

鉱山区で気ままに暮らしている少年。じつは一族の記憶を受け継ぐ「語り部」で、指導者としての責を負わされるのを嫌って正体を隠していたが、仲間たちの反乱を鎮めるために真実を明かし、今後のありかたを説く。

## Memorial Words

「考え方や認識の**違い**など、あって**当然**だろう、  
しかし我々は**共に**この地に**立っている!**  
**生きているんだ!**」

—— バストワーク鉱山区：ガルカたちが語り部に頼らず、いまある現実を受け入れて生きることを望んで

## 星の神子

Star Sibyl

## Personal Data

種族 タルタル 性別 女  
出身地 ウィンダス連邦

ウィンダスの代々の統治者の名「星の神子」を襲名した女性。未来を読む儀式「星読み」を行なうことで、民を長年導いてきた。国を加護する星月の力が水晶大戦のときに失われたという事実を知るがゆえ、外交面では争いを避ける姿勢が強い。

## Memorial Words

「……過ぎたる**力**は、過ぎたる**望み**を呼び、  
**国を滅ぼす**に至るのです」

—— 天の塔：召喚の力で国を救おうとするアジドマルジドを  
閉鎖した理由を問われて



# ペリィ・ヴァシャイ

Perih Vashai

## Personal Data

種族 ミスラ 性別 女  
出身地 カザム

ウィンダスに住むミスラたちの長。水晶大戦時に魔性の武器「光の弓」を用い、代償として「光」を失った。星の神子の守護戦士セミ・ラフィーナと何らかの関係があるらしく、彼女を自分の後継にしようと考えている。

## Memorial Words

「何も見えぬ世界では、  
何も欲しくない。  
何も怖くはないからね」

—— ウィンダス森の区：目を閉ざした経緯をセミ・ラフィーナに語りながら



# アルド

Aldo

## Personal Data

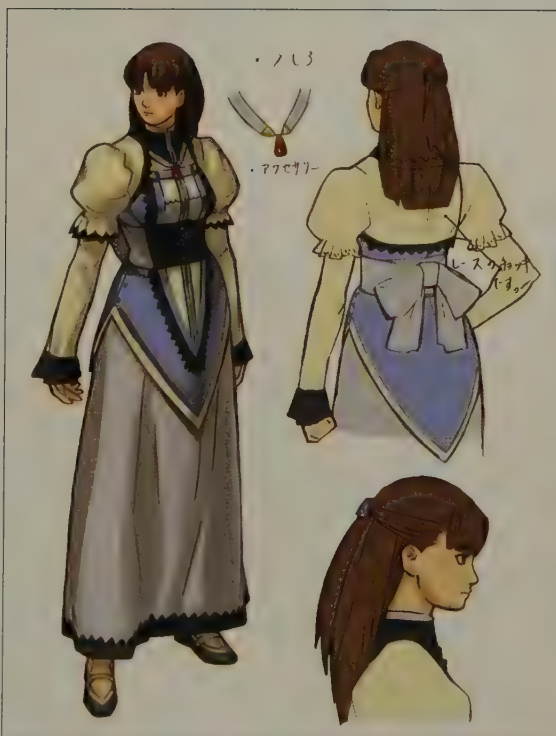
種族 ヒューム 性別 男  
出身地 タブナジア侯国

ジュノの裏社会を牛耳る組織「天晶堂」の若き頭領。水晶大戦の戦災孤児であり、獣人をこころよく思っていない。ジュノ大公兄弟を警戒していた矢先に、義妹のフェレーナがエルドナーシュに誘拐され、冒険者と手を組んで事態の解決に乗り出す。

## Memorial Words

「オレも、トゥー・リアにいる  
ジラートのチビには世話になったからな、  
つき合わせてもらうぜ」

—— 神々の間：エルドナーシュが待つトゥー・リアへ向かう冒険者に



# フェレーナ

Verena

## Personal Data

種族 ヒューム 性別 女  
出身地 ジュノ大公国

天晶堂の先代頭領の妻の娘。誰とでも親身に接する心優しい女性だが、獣人と心を通わせる特別な能力を持つがゆえに、エルドナーシュに連れ去られてしまう。

## Memorial Words

「私からみれば  
あの大公宮の奥にいる人達のほうが、  
よっぽど別の生き物みたいな気がするわ！」

—— ジュノ下層：「大公たちが治安上の理由で獣人を追い出そうとしている」と義兄アルドから聞いて

## ジャコ・ワーコンダロ

Jakoh<sup>TM</sup> Wahcondalo

## Personal Data

種族 ミスラ 性別 女  
出身地 南方

エルシモ島に築かれたミスラの居留地カザムの族長。ノーグの長ギルガメッシュに好意を寄せており、彼の紹介で訪ねてきた冒険者に、ウガレビ寺院の奥地へ通じるカギを渡す。

## Memorial Words

「……まあ、いいわ。どんな目にあおうが、  
おまえの勝手だからね」

——カザム：ウガレビ寺院の生け贄の間へのカギを冒険者に渡しながら

ライオン  
Lion

## Personal Data

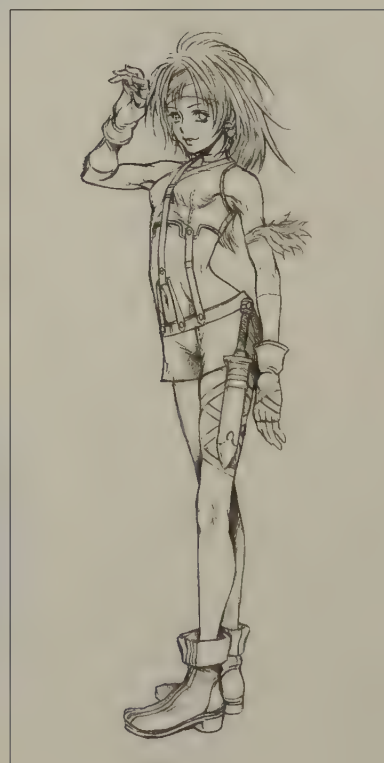
種族 ヒューム 性別 女  
出身地 不明

幼いころノーグに流れ着き、ギルガメッシュの養女として育てられた女性。義父の指示を受け、各地を渡り歩きながら闇の血族の動きを探っていた。闇の王が討たれたのちは、カムラナーたちの陰謀を阻止すべく、冒険者とともに奔走する。

## Memorial Words

「無事にすべてが終わったら、  
私と一緒に世界を旅して回らない？」

——宿星の座：エルドナーシュとの決戦をひかえた冒険者に向かって



## ギルガメッシュ

Gilgamesh

## Personal Data

種族 ヒューム 性別 男  
出身地 タブナジア侯国

ノーグを拠点とするバストア海賊たちの頭領。故郷タブナジアが滅亡したとき、孤児となったアルドを保護し、当時の天晶堂の頭領に世話をまかせた。ジュノ大公兄弟の陰謀を知り、それを阻止するため、冒険者にさまざまな助言を与える。

## Memorial Words

「ふん、いい気になりやがって。  
世界を景品にして、  
ゲームでもやってるつもりか？」

——ノーグ：エルドナーシュのたくらみをライオンから聞いて

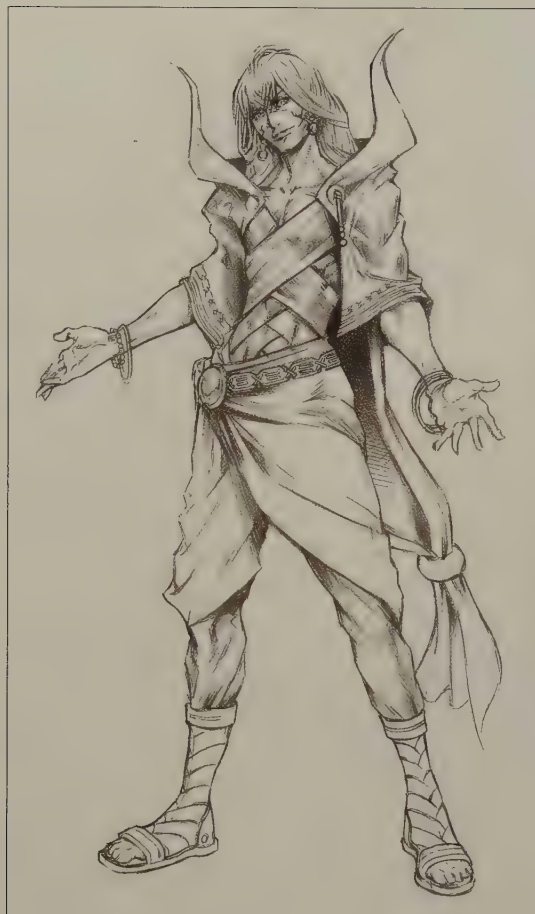
## カムラナート

Kam'lanaut

## Personal Data

種族	不明	性別	男
出身地	不明		

近年躍進めざましい都市国家ジュノの大公。貧しい漁村だったジュノを発展させてアルタナ連合をまとめ上げた功績から、名君の呼び声が高かった。その正体は古代ジラート王国の王子で、「真世界」への扉を開こうと画策。デルクフの塔の最上層にて、冒険者と死闘をくり広げる。



## Memorial Words

「今後もそなたらの力を必要とする時が必ずや来るかと思う。

その時までごきげんよう」

——ル・ルデの庭：3カ所の獣人拠点から魔晶石を奪う依頼をこなした冒険者に

「ハーッハッハッ！ そう、その通りだ。

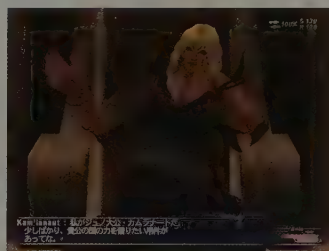
私はクリスタルの意志なのだからな」

——天輪の場：「神の力で世界を支配したいだけか」と問いつめるアルドに向かって

## Memorial Scene

## 初対面からどこかあやしいカムラナート

冒険者がカムラナートと最初に会うのは、獣人拠点から魔晶石を奪うミッションを受けるとき。この時点では、冒険者に協力を求める指導者として登場するが、彼の常人ばなれした雰囲気から「何か裏がありそう」と感じるプレイヤーも少なからずいた。



## エルドナーシュ

Eald'narche

## Personal Data

種族	不明	性別	男
出身地	不明		

ジュノ大公カムラナートの兄弟。人の心を読むという不思議な力を持った少年で、その容姿は30年ものあいだ変わらずにいる。ヴァナ・ディールを神々の住まう「真世界」に変えようともくろんでおり、そのためにはどんな非情な手段もいとわない。

## Memorial Words

「前にも言ったろ？

僕らの世界は誰にもあげはしないってさ。

獣人や人間なんかには、わたさない」

——王の間：ヴァナ・ディールは“僕ら”ジラート人のものだとして主張して



# グラビトン

(グラビトン・ベリサーチ)

Grav'iton Berisacci

## Personal Data

不明 女  
不明

古代ジラート王国に仕えたクリュー人の残留思念体。1万年前の天変地異「メルト・フロー」のさい獣人トンベリに変貌した一族の代弁者として、精神のみウガレピ寺院にとどまっている。ヴァナ・ディールにふたたび悲劇を起こさせまいと、冒険者に希望を託す。

## Memorial Words

「古代クリュー人の学者の、なれの果てさ。

みんなはちぢめて、トンベリって呼んでたがね」

——ウガレピ寺院：自己紹介のなかで、獣人トンベリの語源となった愛称を明かして



# イブノイル

Yve/noile

## Personal Data

不明 性別 女  
不明 出身地

## Memorial Words

「また会いましょう、  
真のクリスタルの  
戦士たち……」

——宿星の座：エルドナーシュの野望を  
食い止めた冒険者に別れを告げて

古代ジラート王国の女性。女神アルタナに仕える「明星の巫女」のひとりで、真世界実現のカギをにぎる「神の扉」トゥー・リアの門番を務めていた。1万年前に他界したが、思念は現世に残っており、トゥー・リアへ渡るために必要な光の洗礼を冒険者に授ける。

## Memorial Scene

### イブノイルに告げられた 4文字の言葉

冒険者との戦いに敗れたエルドナーシュは、イブノイルを見つめて口を4回動かしたのち消える。メッセージが表示されないで気づきにくいのが、その言葉はエルドナーシュとイブノイルの関係を示す重要なもので、物語中に関する話から4文字の内容を推測できたプレイヤーもいたようだ。



▼ 明星の巫女のデザイン画



# 街の人々



▶ ヒューム・子ども



▶ ヒューム・老人



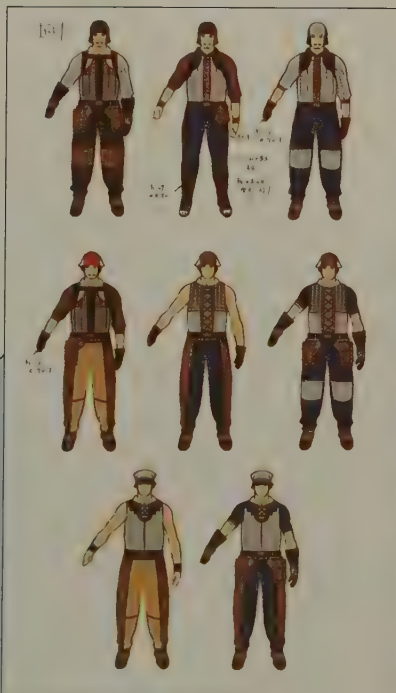
▶ ヒューム・職人



▶ ヒューム・上流階級の女性



▶ ヒューム・中年女性



▼ ヒューム・職人のバリエーション



▶ ヒューム・商人



▶ ヒューム・労働者





# WORLD



神々に祝福された世界「ヴァナ・ディール」の中央に位置するふたつの大陸が冒険のおもな舞台。西のクオン大陸と東のミンダルシア大陸にわかれており、「ジラートの幻影」では、南西に存在するゼブウェル島や南東に浮かぶエルシモ島も探索することになる。

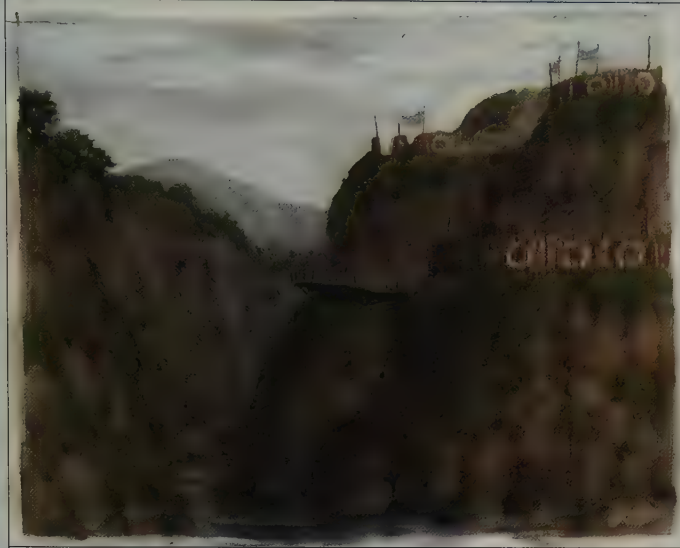


- ① サンドリア王国
- ② ロンフォール
- ③ ザルクヘイム
- ④ ノルバレン
- ⑤ ヴォルボー
- ⑥ バストゥーク共和国
- ⑦ グスタベルグ
- ⑧ デルフラント
- ⑨ フォルガンディ
- ⑩ ハルドニア
- ⑪ ウィンダス連邦
- ⑫ サルタババルタ
- ⑬ コルシュシュ
- ⑭ アラゴーニュ
- ⑮ リ・テロア
- ⑯ ジュノ大公国
- ⑰ クフィム
- ⑱ クゾッツ
- ⑲ 低地エルシモ
- ⑳ 高地エルシモ
- ㉑ トゥー・リア



## ロンフォール

王都サンドリアの周辺に広がる森林地帯。エルヴァーンの古語で“ウサギの巢穴”の名を持つ。西部には獣人オークが前線地点としてゲルスバ野宮陣を構えており、いまなお王国騎士団との抗争が絶えない。



▶ゲルスバ野宮陣

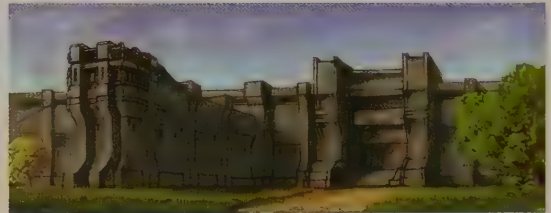


▶西ロンフォール・騎士の泉

▶見張り塔

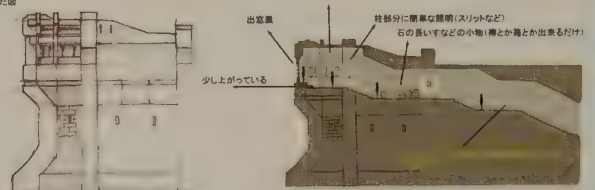
サンドリア見張り塔イメージ案+周辺

※ゲートハウスの見え方はもう少し色味が入ってくると思います。(図案などが入ってくるので)

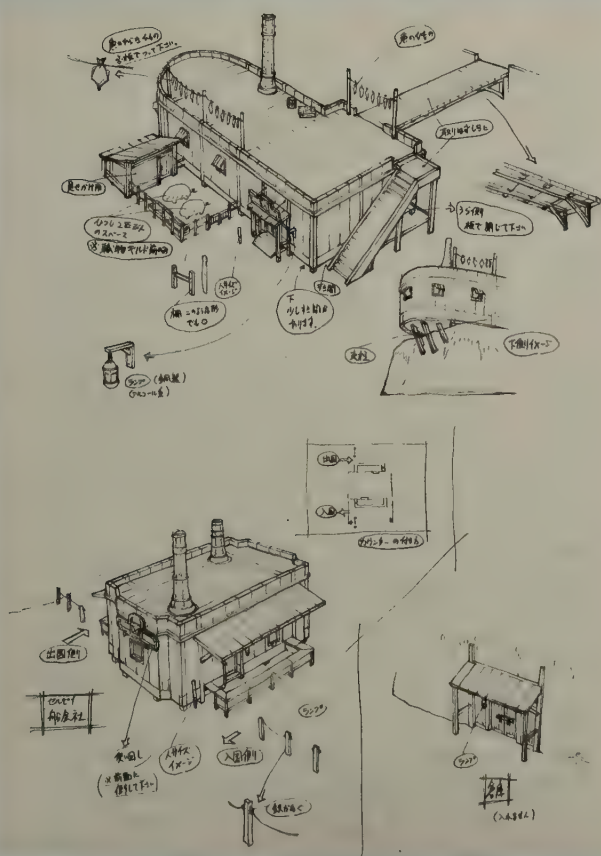


※実際はもっとフワクフワしているかもしれませんがあまりやると影が分からなくなってしまうので。

横から見た図



▼セルピナ・各種建物



## ザルクヘイム

クオン大陸の中央部に位置する。サンドリアとバストゥークが幾度も交流や衝突をくり返した地域。高地は緑豊かなのに対し、低地は砂漠化が激しい。砂漠にある港町セルピナでは、多くの人々が生活を営む。

### <コンシュタット高地の草>



秋に花が咲き収穫に育つ。

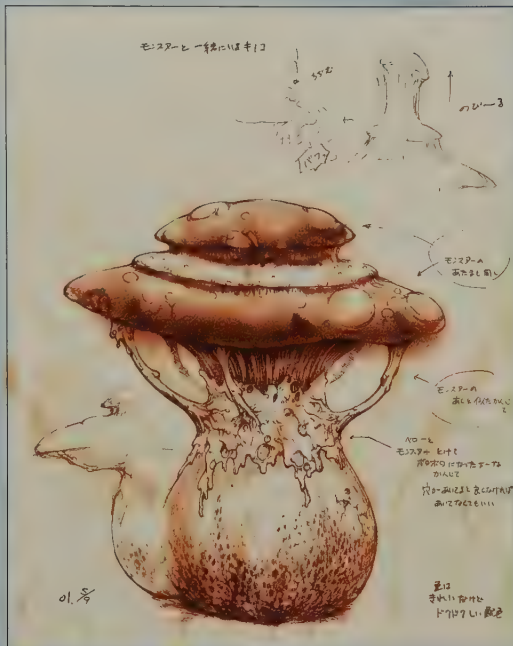


おーくつ

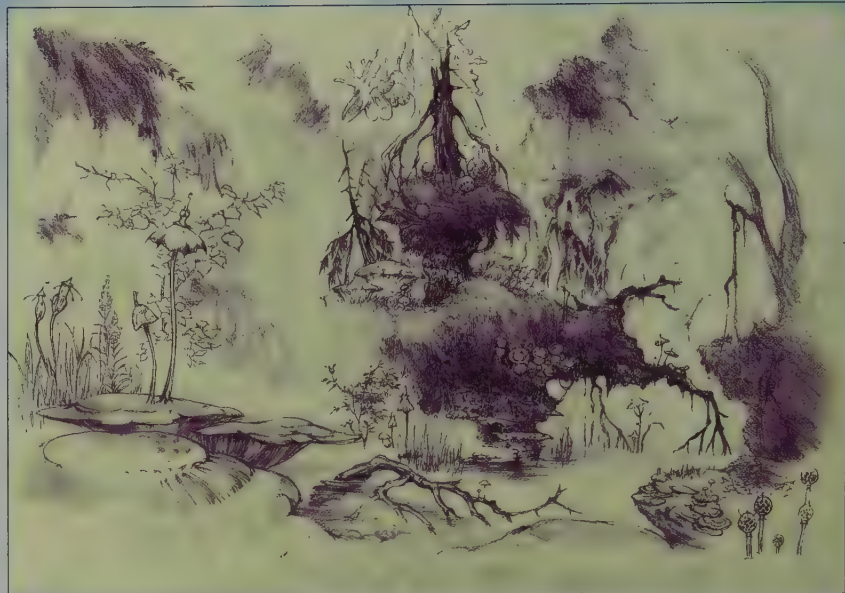
▶コンシュタット高地の草

# ノルバレン

クオン大陸北東の半島一帯。サンドリア王国の木工業を長年支えるほど樹木に恵まれているが、東部のパタリア丘陵は防壁用の伐採のために荒地と化した。オーク帝国軍の本拠地ダボイは、かつてエルヴァーンの村だったころの面影を残している。



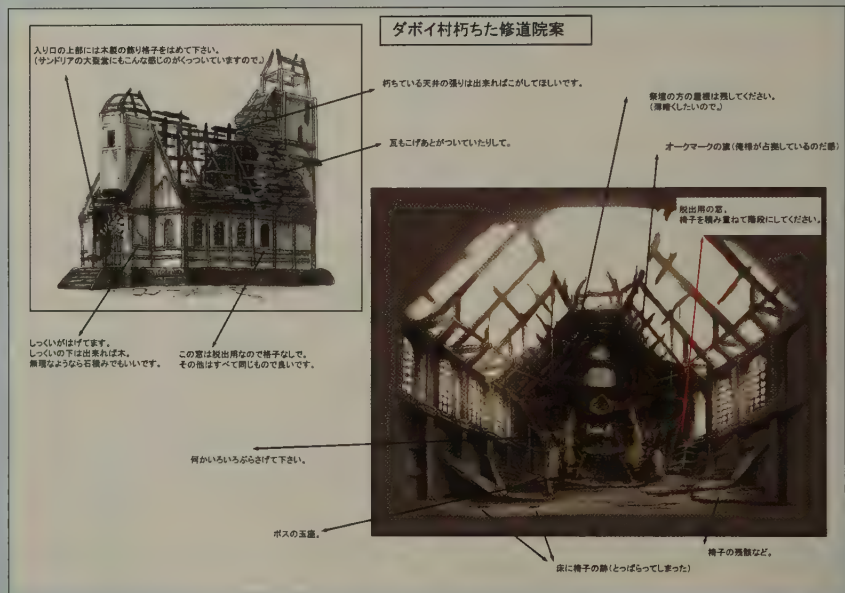
▶ ジャグナー森林・キノコ



▶ ジャグナー森林・怪鳥の巣



▶ バタリア丘陵・クリスタル化した木

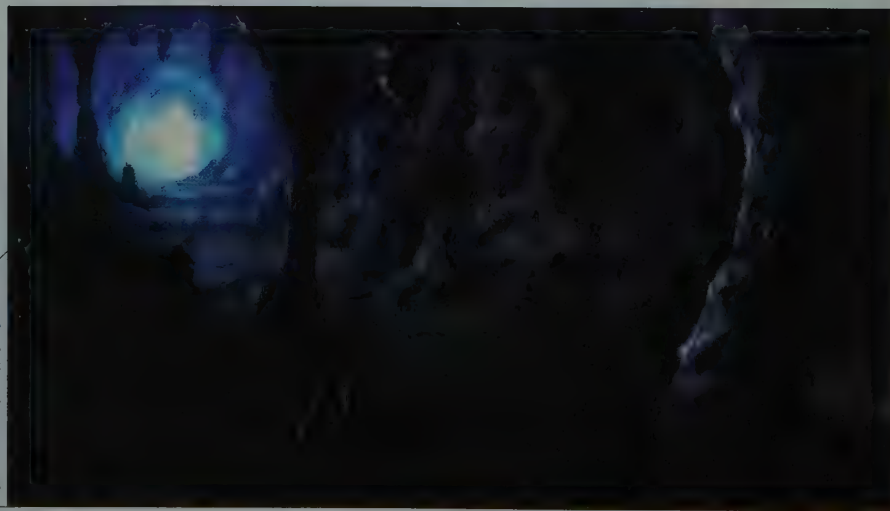


▶ ダボイ・朽ちた修道院

# ヴォルボー

砂丘と岩壁が全土を占める半島。水晶大戦中の地殻変動で根元部分に高い山々が生まれ、地下に広がるクフタルの洞門やグスタフの洞門を通る方法でしかほかの地方へ行けなくなった。

▼ダンジョンイメージ

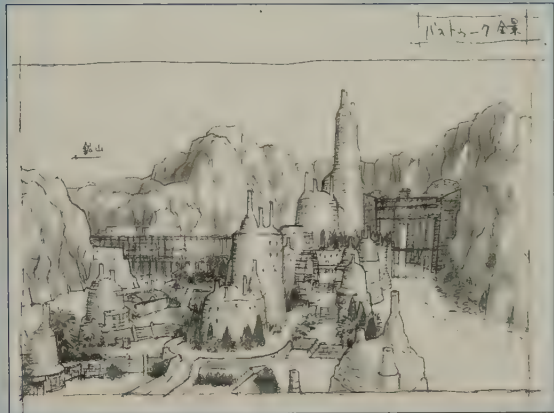


# バストーク共和国

ヒュームとガルカが暮らす国。店舗が並ぶ商業区と飛空艇が停泊する港にはヒュームが、旧市街の鉱山区にはガルカがおもに住み、西端には行政と産業の中心地である巨大建造物・大工房がそびえ立つ。

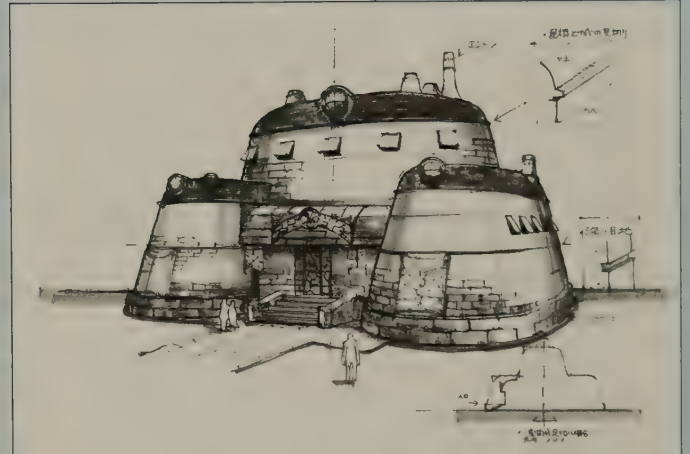


▶ バストーク商業区・道

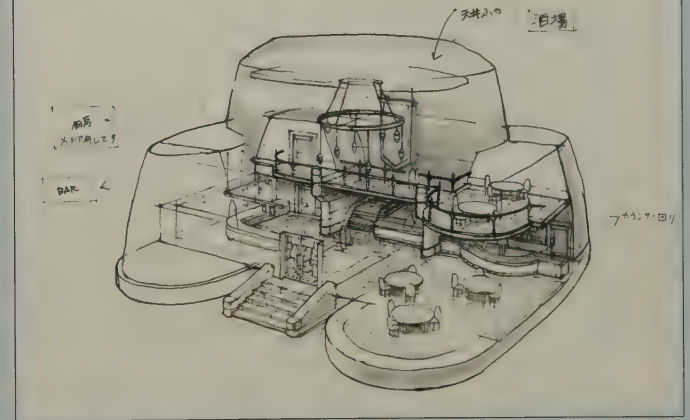


▶ バストーク商業区

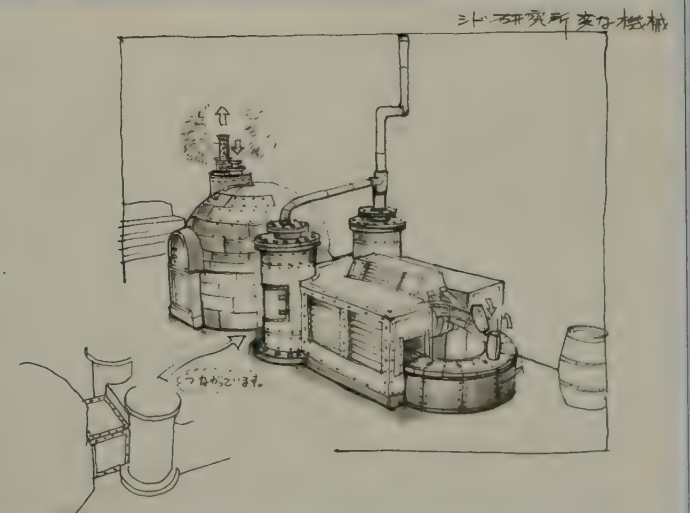
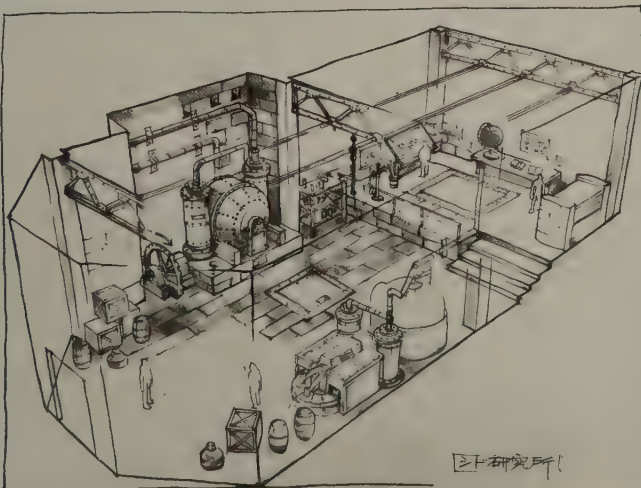
▶ バストーク港・蒸気の羊亭



▶ バストーク鉱山区・鉱石通り



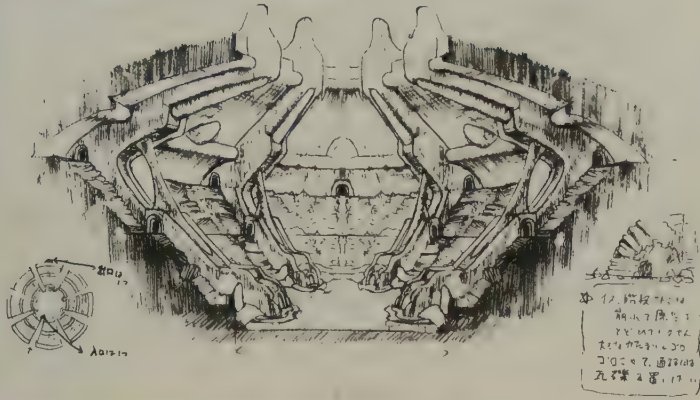
▶ 大工房・シド研究室





ク・ビアの闘技場(断面図)

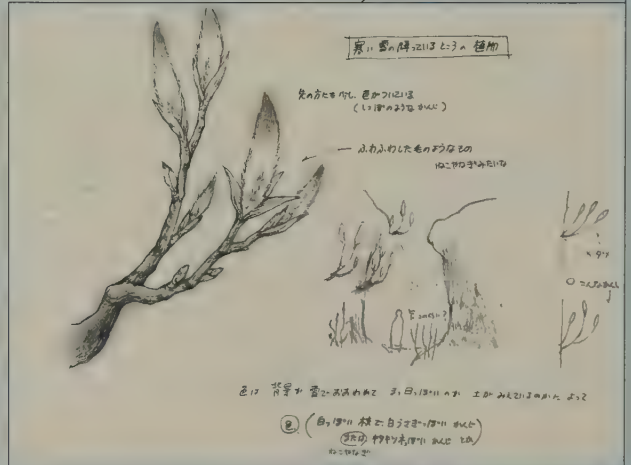
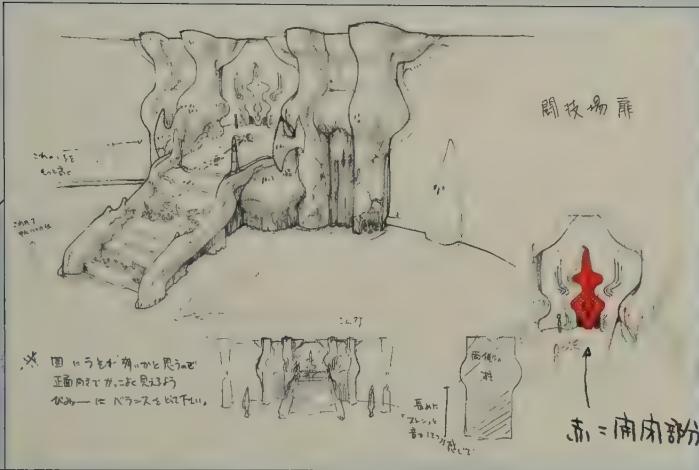
ク・ビア闘技場イメージ 出口方面断面図



# フォルガンディ

エルヴァーンの古語で“凍土”を意味する、ポステイン氷河などの寒冷地が広がる地域。北部にある謎の巨大遺跡フェ・インは、民家、広場、闘技場といった施設が見受けられるものの、住人の姿はなく、死霊や魔物の巣と変わり果てている。

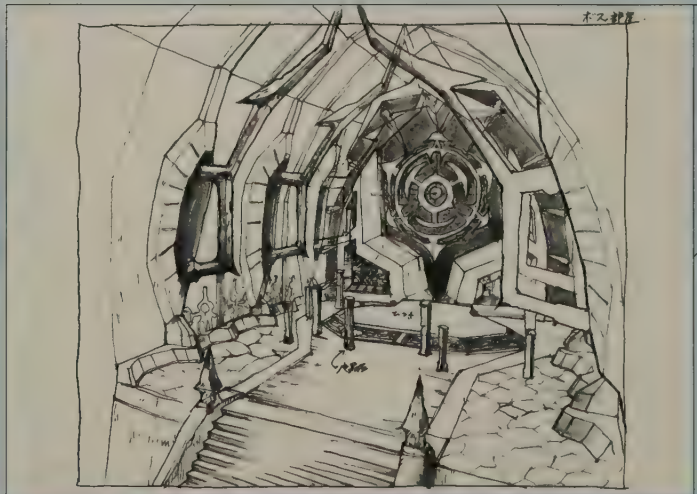
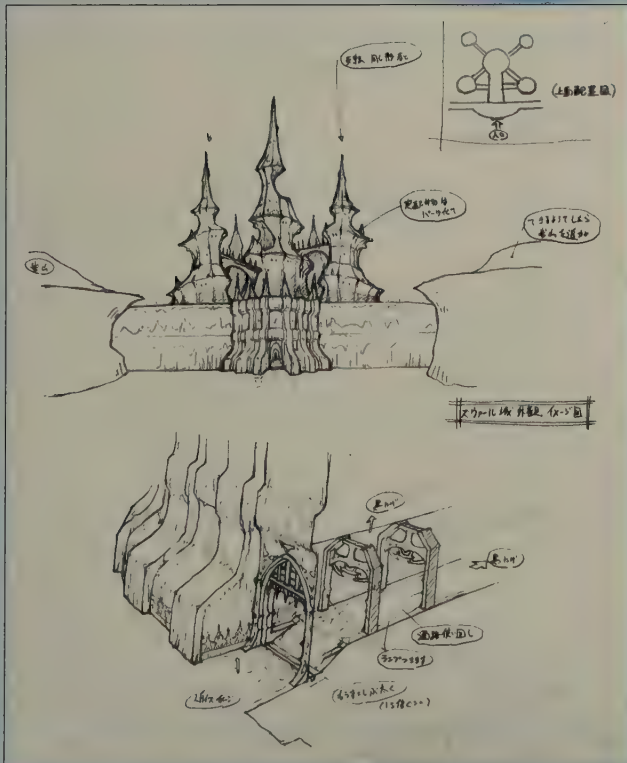
ポステイン氷河の植物



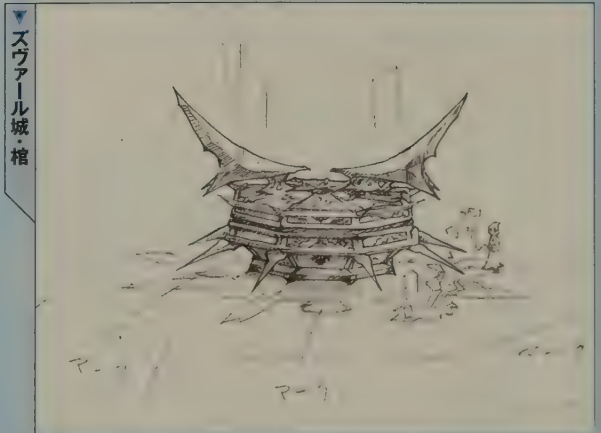
ク・ビアの闘技場・出口

# バルドニア

クオン大陸最北端の地域。太古にエルヴァーンが“人外地”と名づけたとおり、激しい吹雪と凶悪な魔物が人の進入をこぼみ、峡谷ザルカバードの西部には闇の血族が築いたスヴァール城がそびえ立つ。



スヴァール城・王の間



スヴァール城・棺

スヴァール城

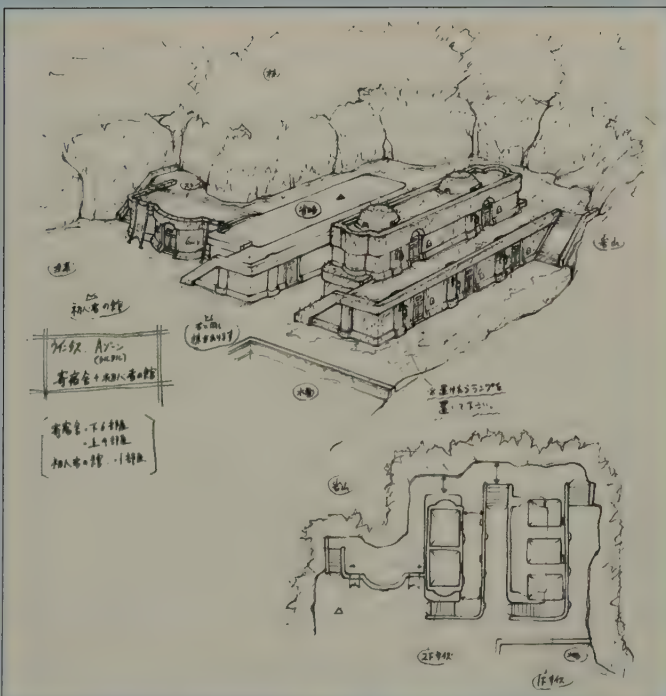
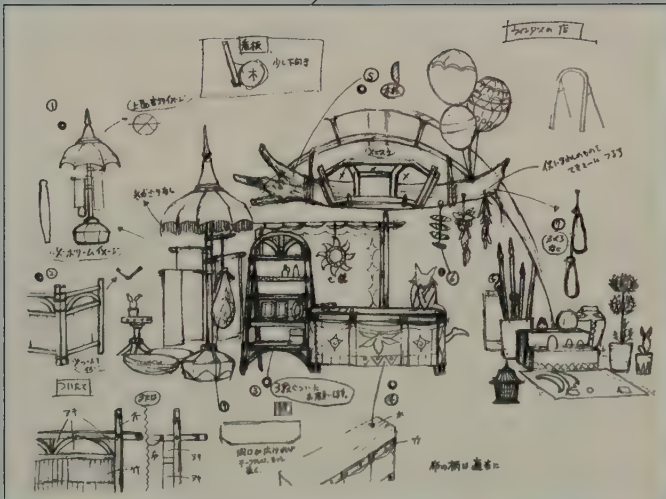
# ウインダス連邦

ミンダルシア大陸南端に位置するタルタルの国。学問の地である水の区、星の神子がいる神殿「天の塔」が立つ石の区、飛空艇の発着場が置かれた港、ミスラが暮らす森の区にわかれている。

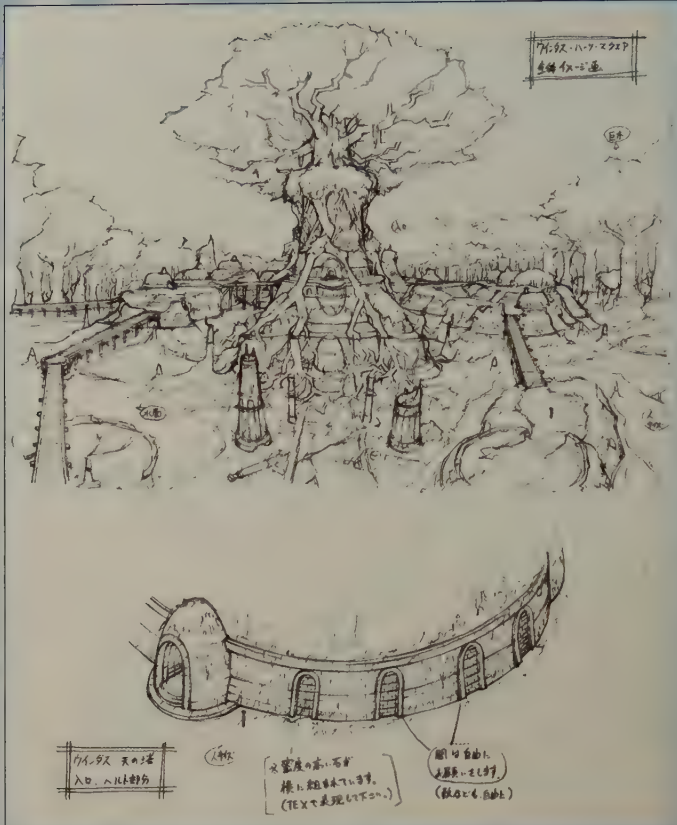


▶ ウインダス

▶ ウインダス森の区・ンチャの道具屋

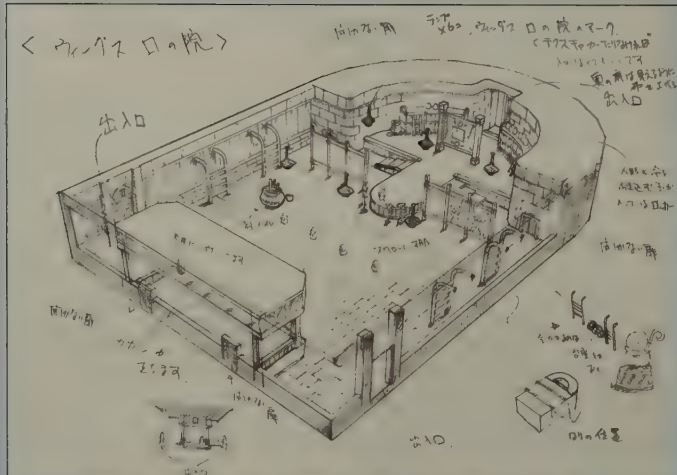
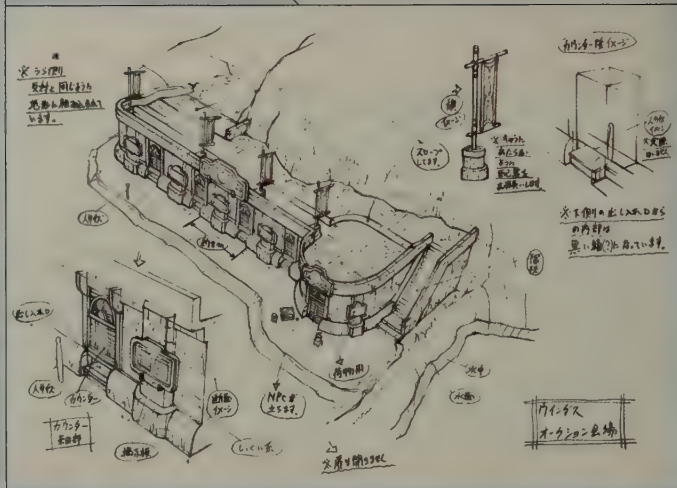


▶ ウインダス水の区・魔道生宿舎



▶ ウインダス石の区・天の塔

▶ ウインダス石の区・競売所

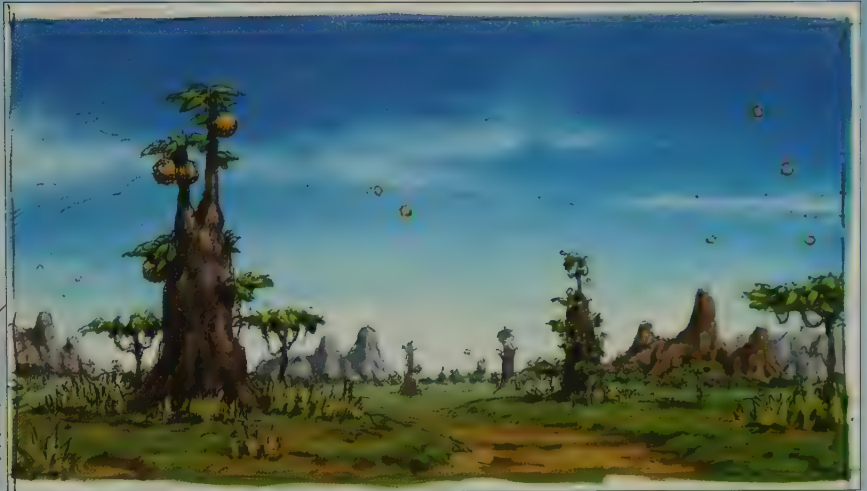


▶ ウインダス港・口の院内部

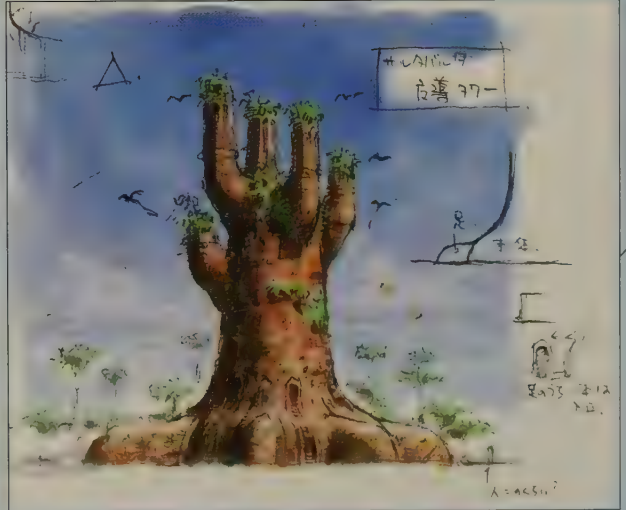
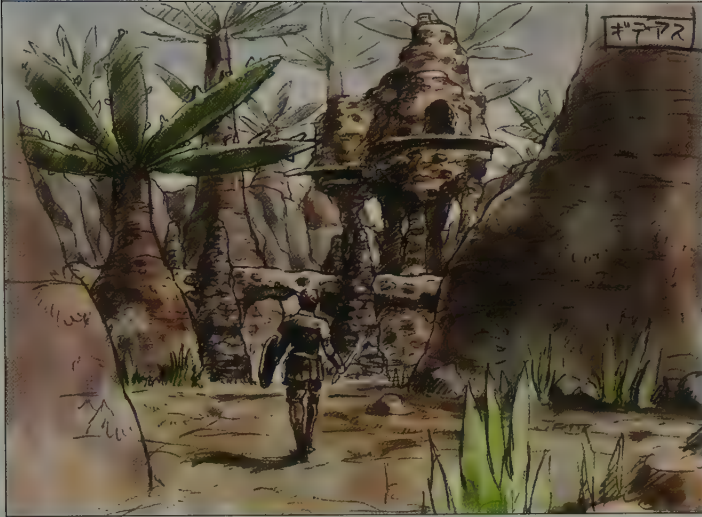
# サルタババルタ

タルタルの言葉で“約束の地”を意味する草原。各所には、地下遺跡ホルトトの入口を示す魔法塔が点在している。西部の奥地にある獣人ヤグードの宗教都市ギデアスは、ウィンダスの平穏をおびやかす不安材料のひとつ。

▼サルタババルタ



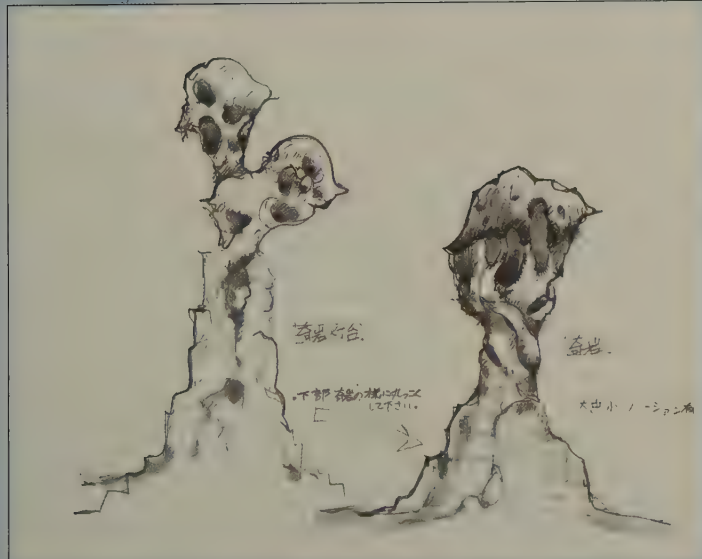
▶ギデアス



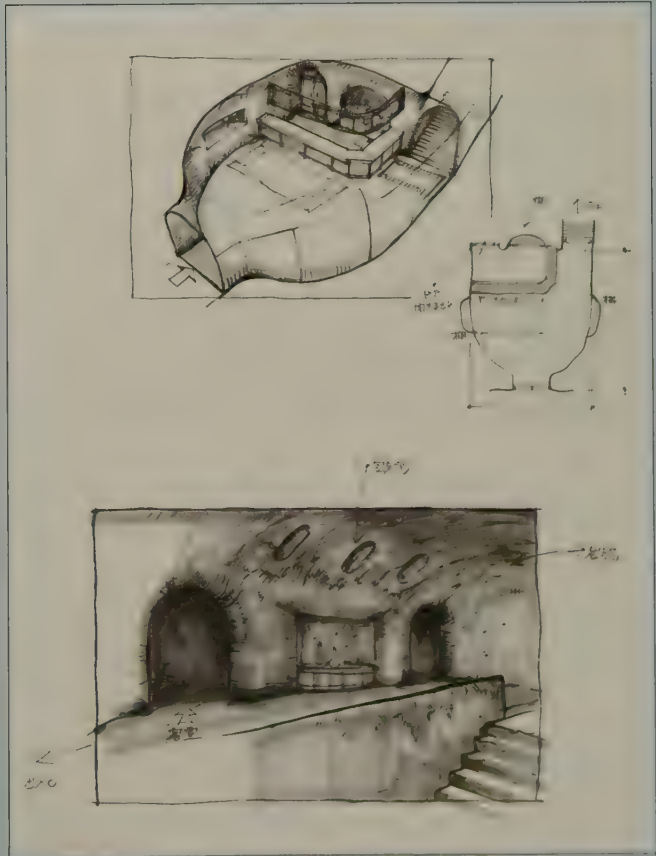
▼サルタババルタ・魔法塔

# コルシュシュ

ミンダルシア大陸中央に位置し、タルタルが“決断の地”の名を与えた荒野。自然環境は厳しいものの、東部のプブリム半島には港町マウラが築かれ、ほかの大陸への玄関口として利用されている。



▶プブリム半島・キブフ灯台



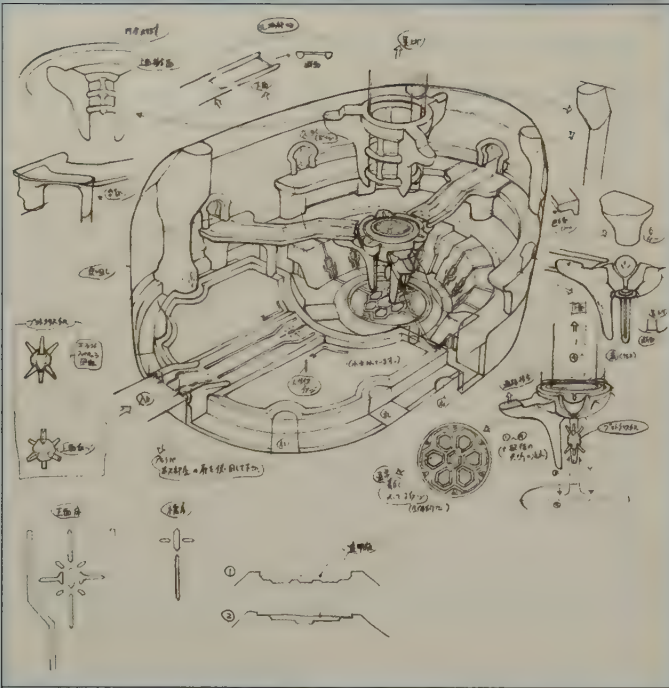
▶マウラ・船乗りの宿



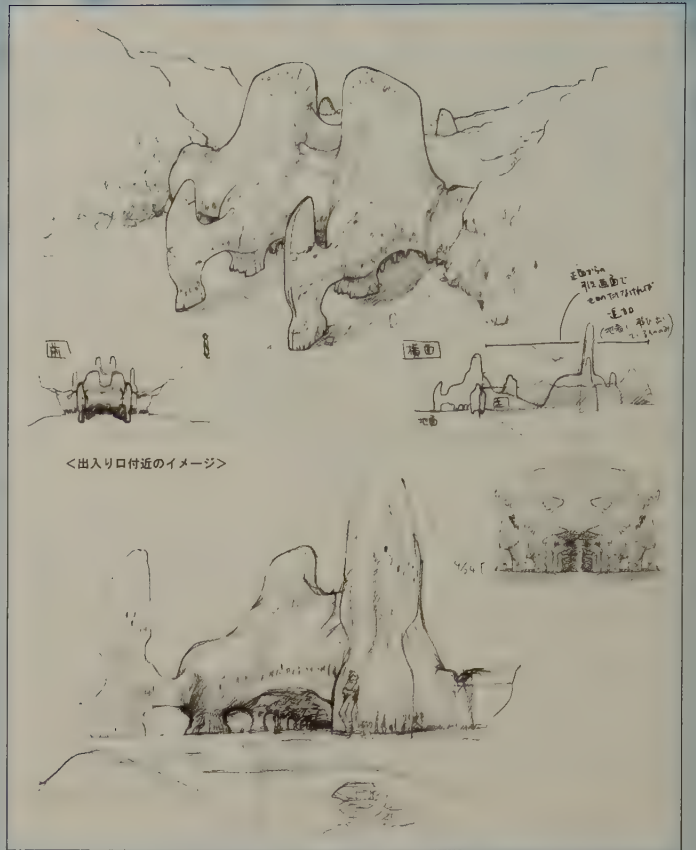


## クフム

ジュノの北に広がるシュ・メーヨ海に浮かび、絶えず雪に覆われている三日月型の孤島。中央にそびえるデルクフの塔は、水晶大戦で敗走したすえに立てこもった巨人族が現在も根城にしている。



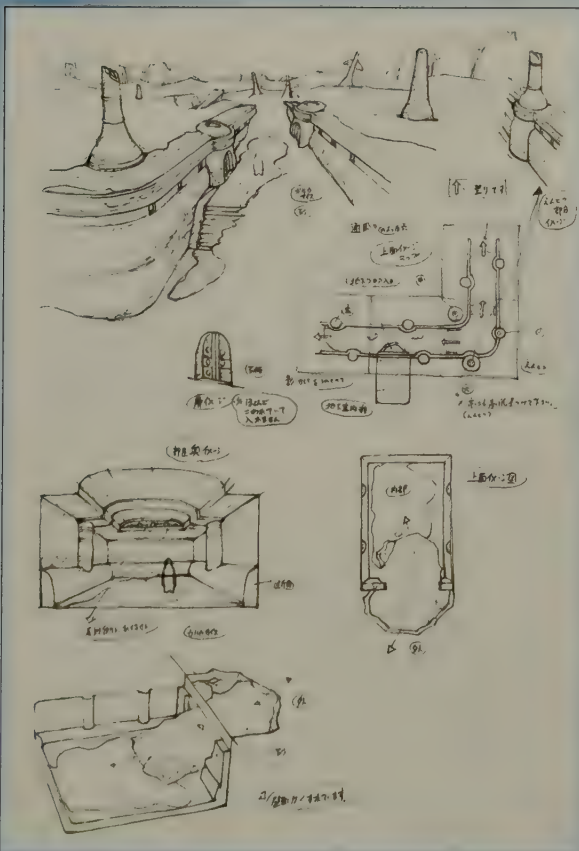
▶ デルクフの塔・天輪の場



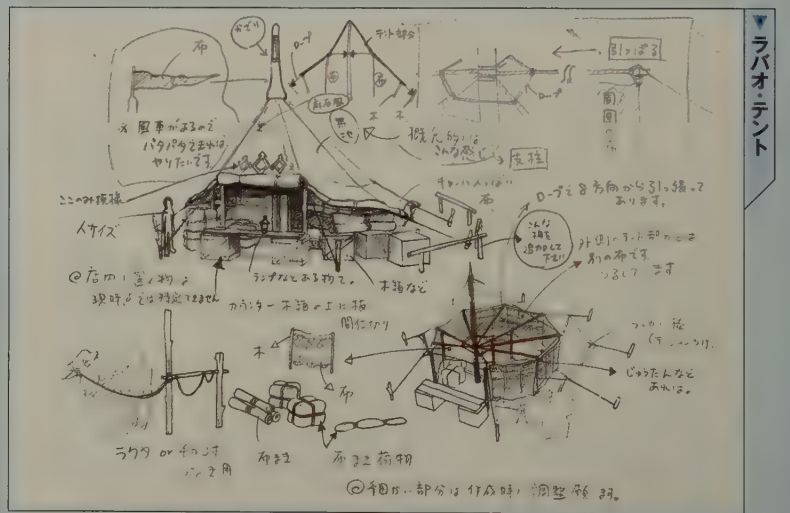
▶ デルクフの塔・入口

## クゾッツ

クオン大陸南西の諸島。面積もとても広いゼブウェル島は、一帯が砂漠で、集落ラバオが唯一の安息地となっている。島の地下には、かつてガルカの都があったが、獣人アンティカに滅ぼされて流砂洞と化した。



▶ 流砂洞・入口



▼ ラバオ・テント



▼ 流砂洞・通路

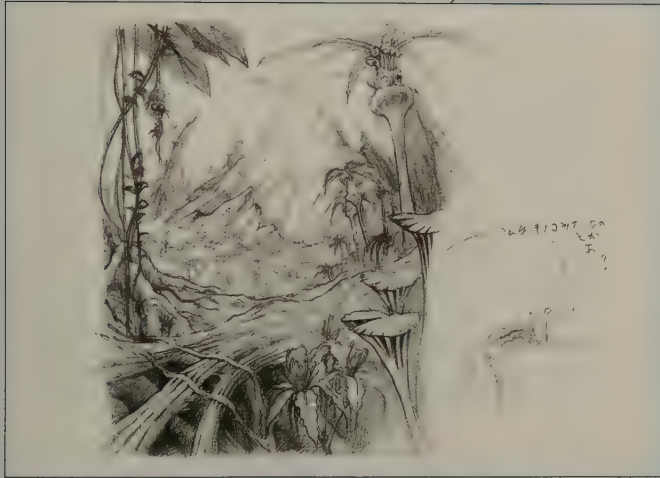
## 低地エルシモ

ミンダルシア大陸の南東に位置するエルシモ島の西半分。ユタンガ大森林が大部分を占め、北の海岸にはミスラの自治区カザムが、海蛇の岩窟には海賊たちの隠れ家ノーグがある。



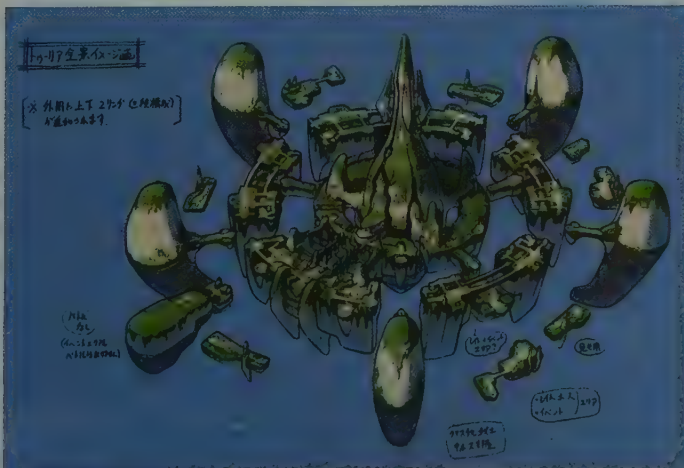
▶ カザム・ワーコンダロ邸

▶ ユタンガ大森林



## トウー・リア

古代人がクウィム地方の上空に浮かべた人工島。いくつもの区画に分かれており、区画間は転送装置で移動できる。地表にあたるル・オンの庭には、ル・アビタウ神殿などの神秘的な建造物が並ぶ。



▶ ル・オンの庭



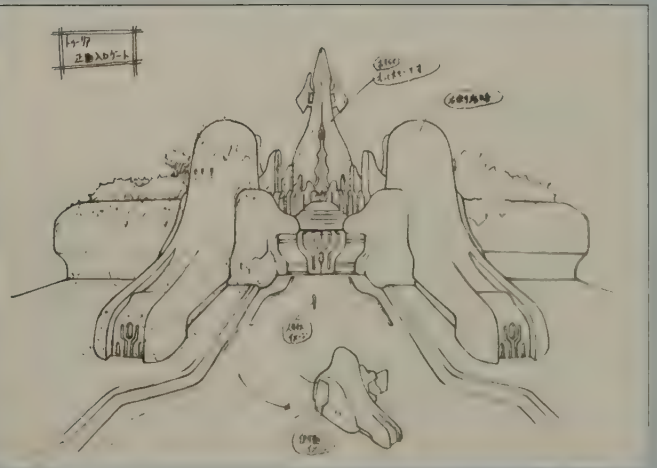
▶ 海蛇の岩窟・海賊の倉庫

## 高地エルシモ

エルシモ島の東方地域。海拔が高く、高温多湿のヨアトル大森林のほか、北部には火山帯「イフリートの釜」が広がる。南東部の巨大遺跡ウガレビ寺院は獣人トンベリの巣窟で、訪れる人はあまりいない。



▶ ウガレビ寺院・通路



▶ ル・オンの庭・正面ゲート



# MONSTER

## ゴブリン族



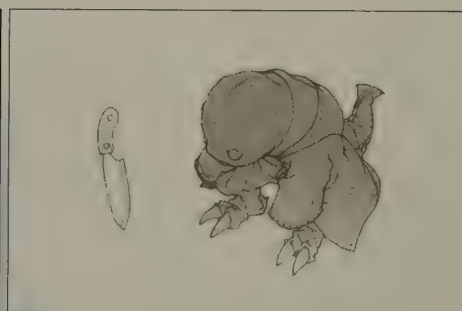
## オーク族

## 巨人族



## クウダフ族

## トンベリ族

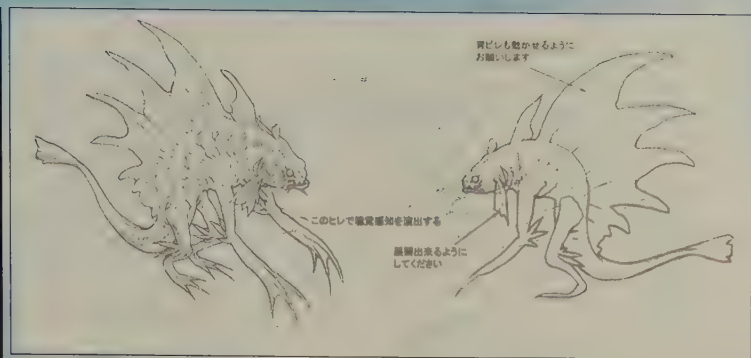


## アンティカ族

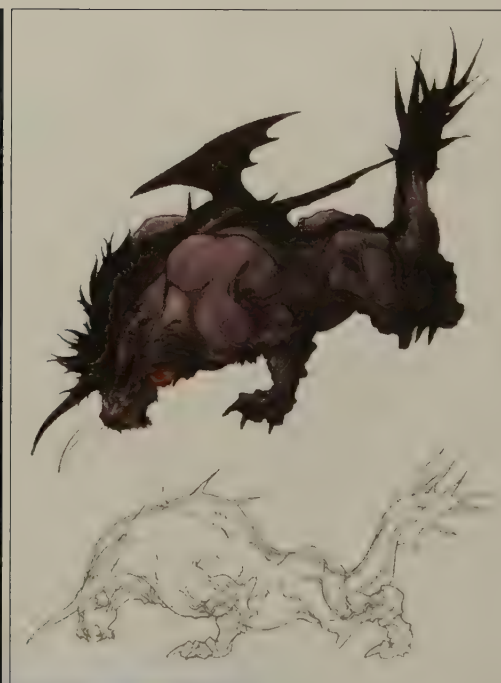
ウサギ族



サハギン族



大羊族



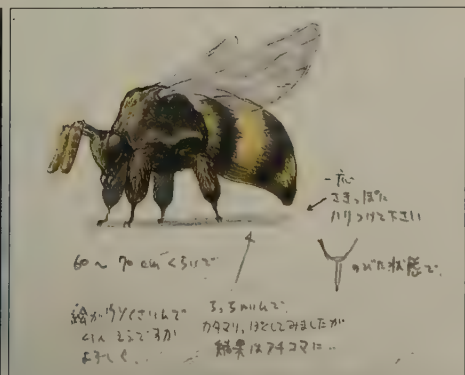
アダマンタス族



オポオポ族

ベヒーモス族

サソリ族



蜂族

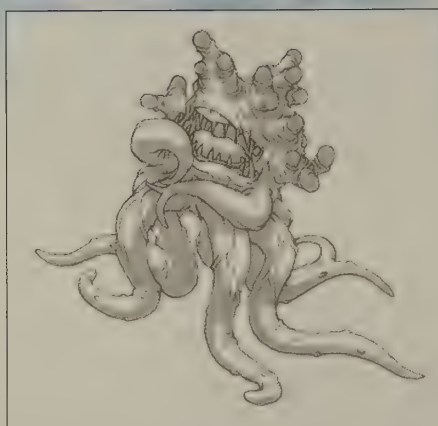


マンドラゴラ族



サポテンダー族

モルボル族



グウブー族

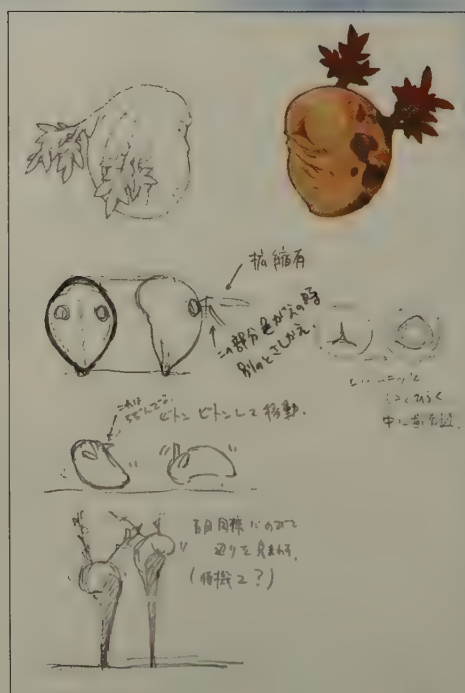
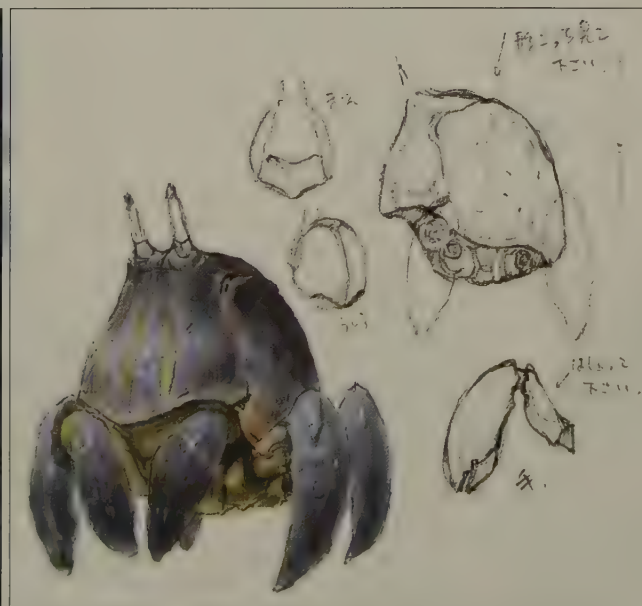
ロック族



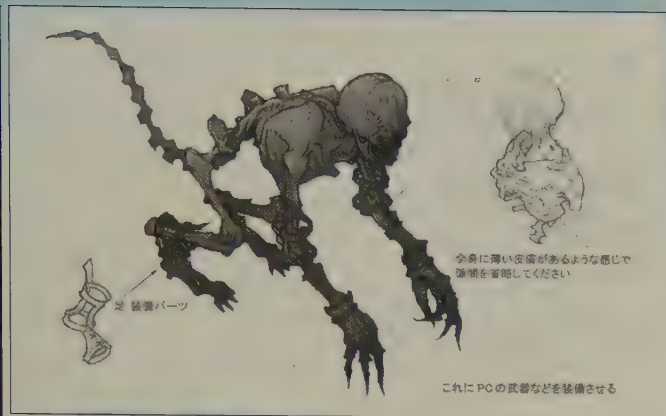
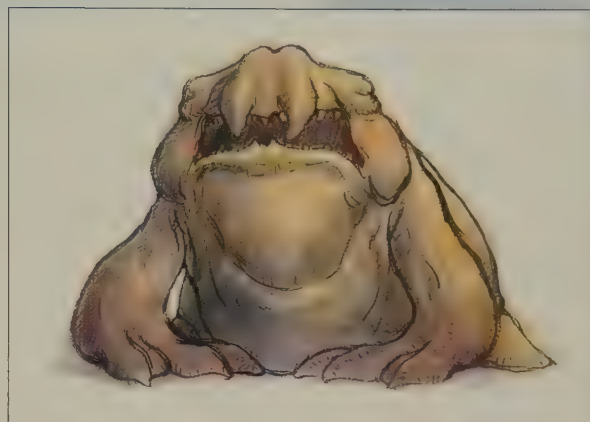
死鳥族

リーチ族

クラブ族



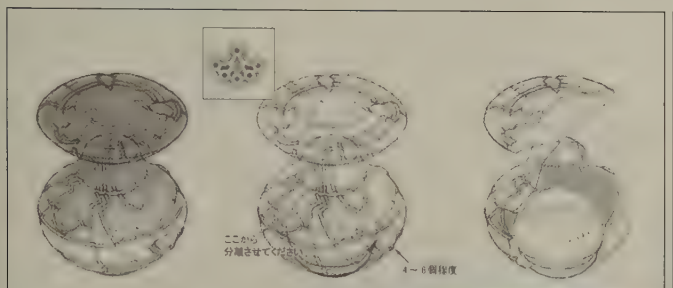
ドゥーム族



スケルトン族



イビルウェポン族



マジックポット族

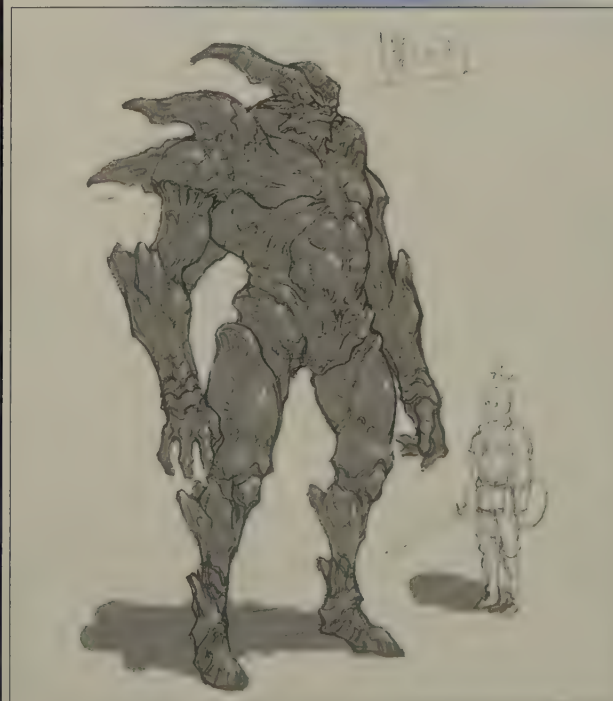


ドラゴン族

闇の王

物語開始の20年前に水晶大戦を引き起こした張本人。拡張データディスクによってミッションが追加される『FFXI』では、ミッションごとに最終ボスが異なるが、一番最初に最終ボスとして登場したのがこの闇の王だった。

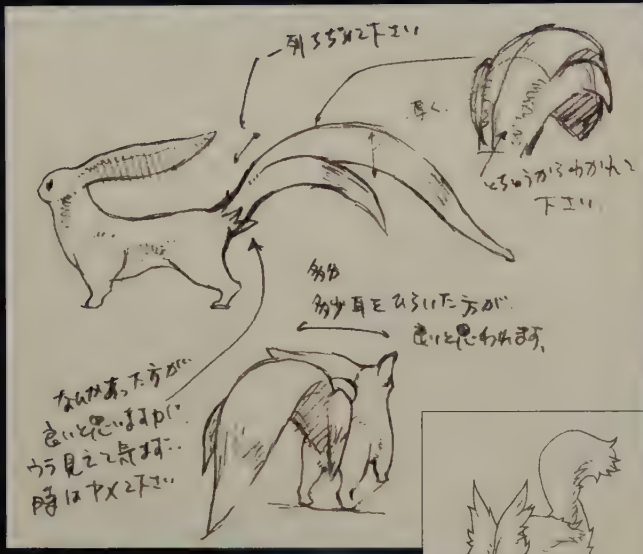
デーモン族





# EXTRA MATERIALS

## 召喚獣



### カーバンクル

大いなる力を持つ5体の霊獣の1体で、またの名を“虹の子”。召喚獣として契約できるほか、特定のクエストに直接関わってくる。初期デザインでは、目がクリッとしていた。



▶ 初期デザイン

## イフリート

カーバンクルなどに“眠れる神”と呼ばれる神獣のうちの1体。特別なクリスタル内に眠っており、戦って勝てば召喚獣として契約できる。

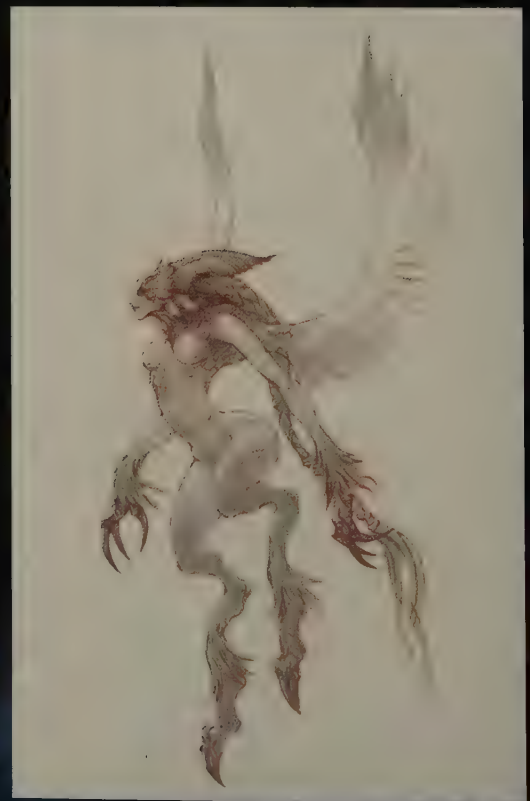


### シヴァ

氷の力を備えた神獣。冷気をまとう美女の姿をしており、極寒の地で死した女王が神獣になったという伝承が残されている。

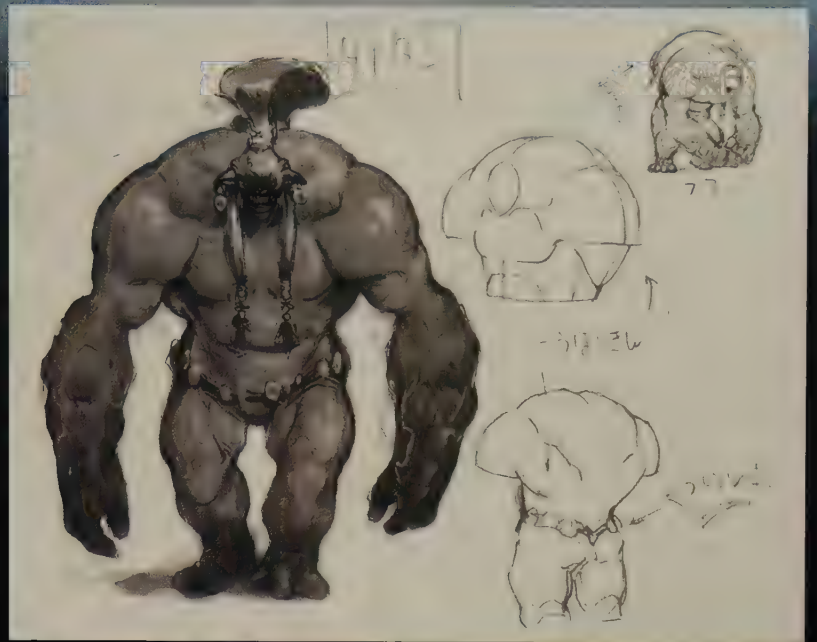
### ガルーダ

風の力をあやつる神獣。威力が高い「ブレデタークロール」。範囲内の味方をヘイスト状態にする「ヘイスカ」など、強力な特殊技を使う。



## タイタン

神獣の1体で、筋骨隆々の巨人。味方に使用できる特殊技は、ダメージを一定量無効にするといった、守りを固める効果を持つ。



## ラムウ

杖を持つ老人の姿をした神獣。翼のような袖は、ふだんは小さく折りたたまれており、特定の技を使うときに大きく広げられる。

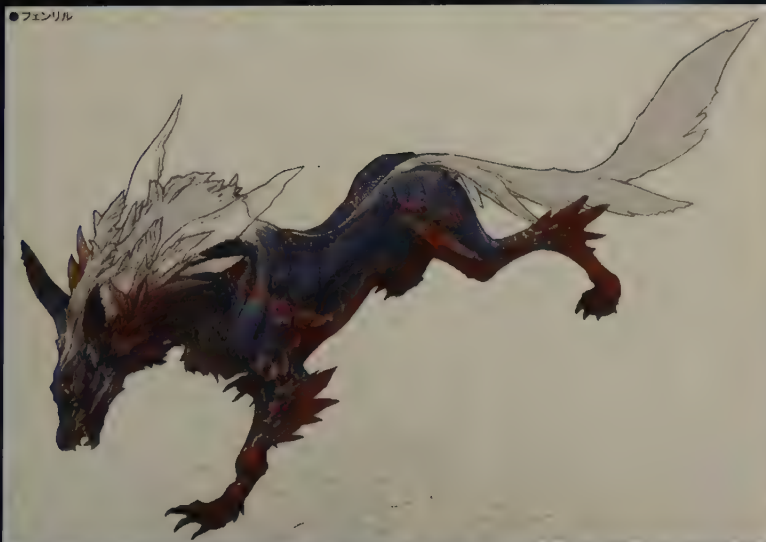


## リヴァイアサン

イフリード、シヴァ、カルーダ、タイタン、ラムウとともに、眠れる神に名を運べる神獣。『FF』シリーズでなじみ深い海ヘビの姿をしている。

## フェンリル

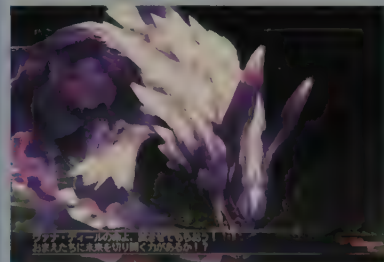
「星月の導き」の異名を取る雪獣。味方を補助する特殊技の効果の大きさや種類が、ゲーム内の月齢に応じて変わるという性質を持つ。



## Memorial Feature

### 契約を結ぶためのバトルに大苦戦

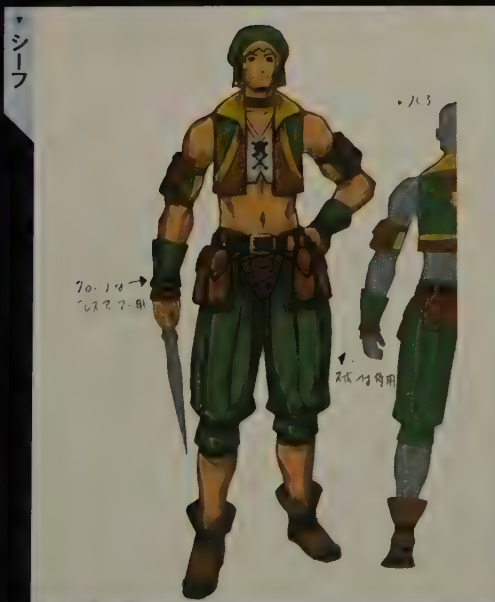
カーバンクル以外の召喚獣は、倒して契約を結べば呼び出せるようになる。しかし、フェンリルと契約するためのバトルは難易度が非常に高く、レベルの上限が75だった時代は、攻撃を受けた味方が一瞬で倒されることも珍しくなかった。



# アーティファクト装備



ジョブごとの専用装備であるアーティファクトの設定画。これらのイラストをベースに、色や装飾に多少の手を加えたものが、最終的に採用された。各アーティファクトのデザインには、『FFV』などにおけるジョブの外見を思い起こさせるものが多い。



狩人(初期デザイン)



侍(初期デザイン)



忍者(初期デザイン)



竜騎士(初期デザイン)



召喚士



# イメージボード

▼  
雲に抱かれた城

雲に抱かれた城



古い歌が伝える幻の城がある。  
そこには強い魔力を秘めた月の民が住むと語り、

▶ 岬にそびえ立つ古城

岬にそびえ立つ古城



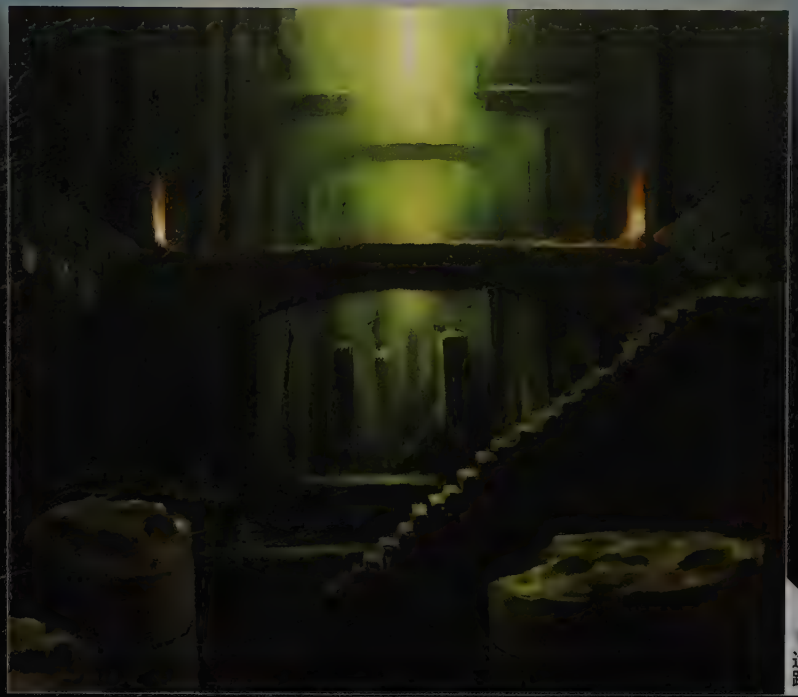
▶ 密林

castle



▼  
城

地下遺跡



遺跡



森

雪に覆われた森



骨の穴

skulcave

骨の穴

## そのほかの開発資料



### チョコボ

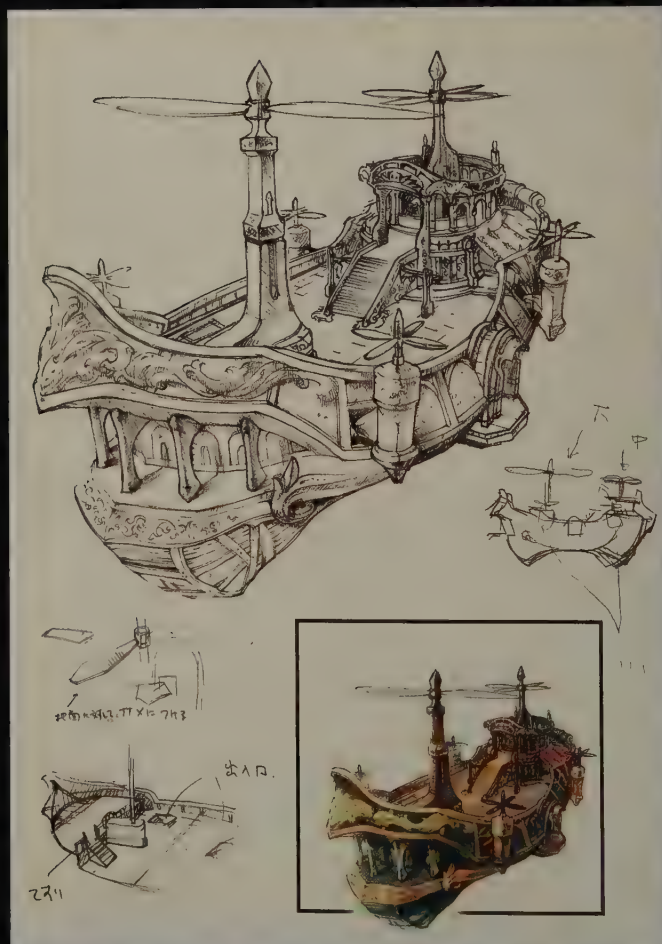
おもに騎乗用として、日常的に親しまれている動物。冒険者の種族によって、乗れるチョコボの大きさが異なり、たとえばタルタルなら、乗るチョコボのサイズも小さい。

### 飛空艇

ジュノ大公が復活させたクリスタル機関といしえの設計図をもとに、シドが完成させた航空機。ジュノと主要都市を結ぶ定期便として利用されている。

### 機船

一部の海辺の町で運用されている定期便。ゲーム中に登場するものはイラストと異なり、船体が木製で、装飾も少なめのシンプルな作りになっている。



### ホームポイントのクリスタル

町に点在する特殊なクリスタル。調べると、(テジョン)でワープしたときなどの帰還地点であるホームポイントに連なる。

国旗

主要三国およびジュノ大公国の国旗。サンドリア王国は王家の紋章「神獣グリフィン」が、バストワーク共和国は水車と煙突が、ウィンダス連邦は星の大樹が、ジュノ大公国は3つの橋と太陽が、それぞれデザインされている。



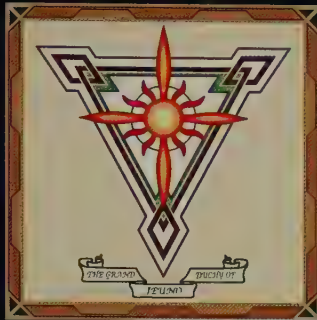
▶ サンドリア王国



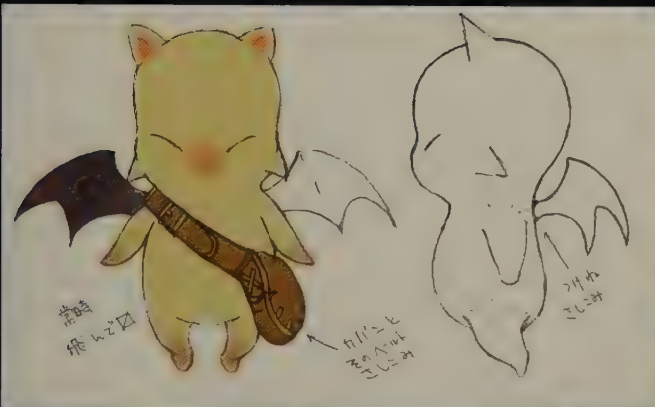
▶ バストワーク共和国



▶ ウィンダス連邦



▶ ジュノ大公国

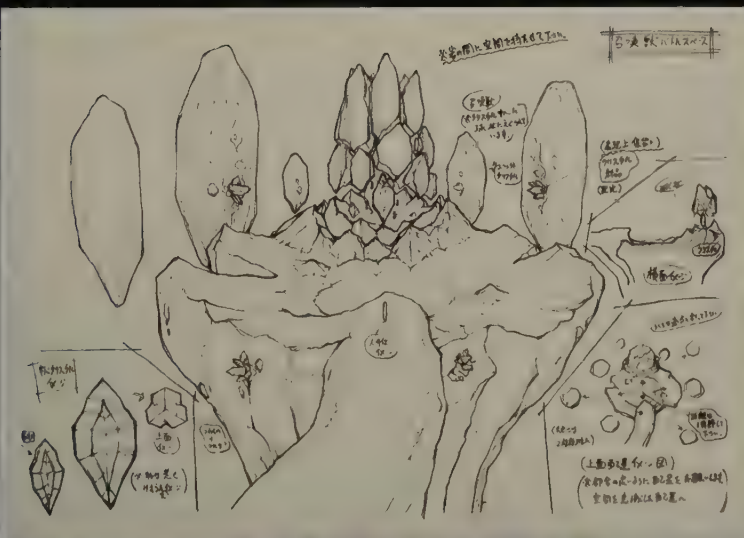


ワイバーン

竜騎士が従える小柄な飛竜。アビリティ「コールワイバーン」で呼び出せば、ともに戦える。自分の飛竜には、多数の候補のなかから選んだ名前をつけることが可能。

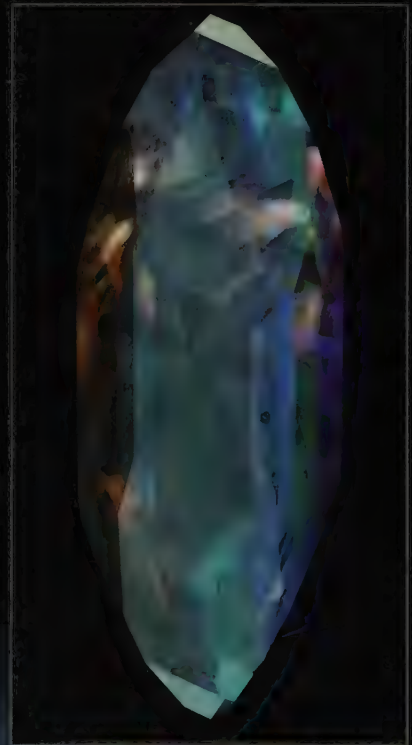
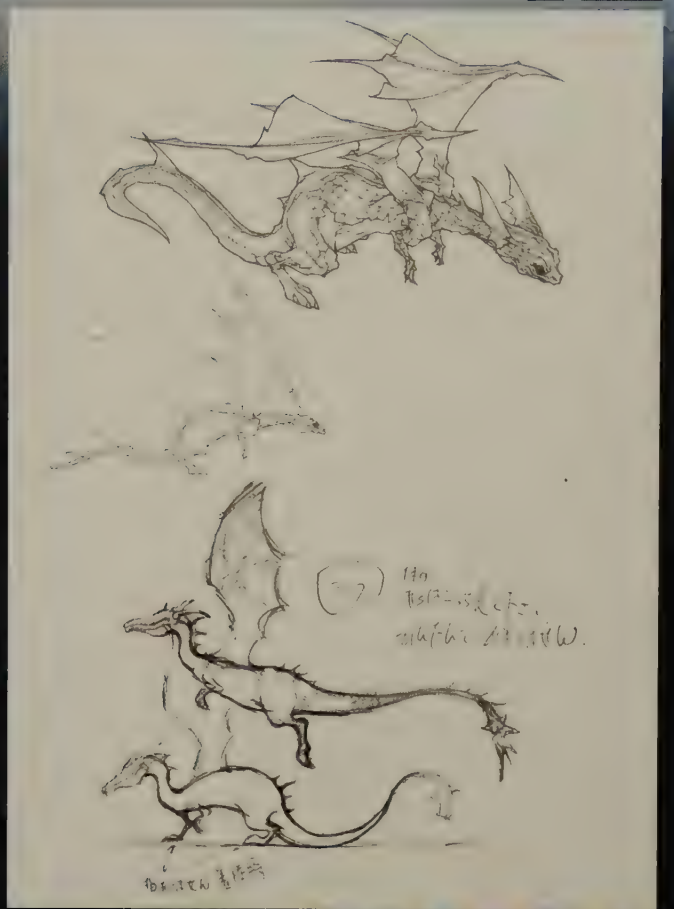
モーグリ

人間の社会に深く溶けこんでいる、誠実で世話好きな獣人。ゲーム中では、翼がイラストよりも小さめで、おなじみの頭の「ボンボン」もついている。



召喚獣戦のバトルフィールド

特別なクリスタルのなかの異空間。広間の奥の岩壁からのぞくクリスタル内に神獣が隠っており、近づくともいっかってくる。



母なるクリスタル

ヴァナ・ディールを創世し、生命と神々を生んだ巨大な石。最初のクリスタルとも呼ばれる。5つが現存するが、いずれも人間の属かぬ地にあり、一般的には伝承に置かれるのみ。







# FINAL FANTASY XII

ファイナルファンタジー XII

インターナショナル版

ファイナルファンタジー XII  
**FINAL FANTASY XII**  
INTERNATIONAL  
ZODIAC JOB SYSTEM

## 重厚感あふれる人間ドラマを描いた作品

シリアスな世界観のなかで濃密な人間ドラマが展開するシリーズ第12弾。亡国の王女アーシェの旅に同行する少年ヴァンが、大国間の政争に巻き込まれながら、自分の未来を模索していく。移動と戦闘を同一マップで行なうアクティブ・デimensionバトルも話題となった。2007年には続編『FFXII レヴァナント・ウイング』が登場。



プレイステーション2

ファイナルファンタジーXII



PlayStation 2

FINAL FANTASY XII

FINAL FANTASY XII

SQUARE ENIX

発売日 ● 2006年3月16日  
価格 ● 8,990円

プレイステーション2  
(本体同梱版)

プレイステーション2  
ファイナルファンタジーXIIパック



発売元 ● ソニー・コンピュータエンタテインメント  
発売日 ● 2006年3月16日  
価格 ● オープン

プレイステーション2

ファイナルファンタジーXII  
インターナショナル  
ソディアックジョブシステム



PlayStation 2

SQUARE ENIX

発売日 ● 2007年8月9日  
価格 ● 6,800円

プレイステーション2  
(アルティメットヒッツ版)

ファイナルファンタジーXII



PlayStation 2

ULTIMATE HITS

FINAL FANTASY XII

FINAL FANTASY XII

SQUARE ENIX

発売日 ● 2008年6月26日  
価格 ● 2,940円

プレイステーション2  
(アルティメットヒッツ版)

ファイナルファンタジーXII  
インターナショナル  
ソディアックジョブシステム



PlayStation 2

ULTIMATE HITS

FINAL FANTASY XII


FINAL FANTASY XII

SQUARE ENIX

発売日 ● 2009年7月30日  
価格 ● 2,940円

プレイステーション2  
(限定版)

ファイナルファンタジー  
25th ANNIVERSARY  
ULTIMATE BOX



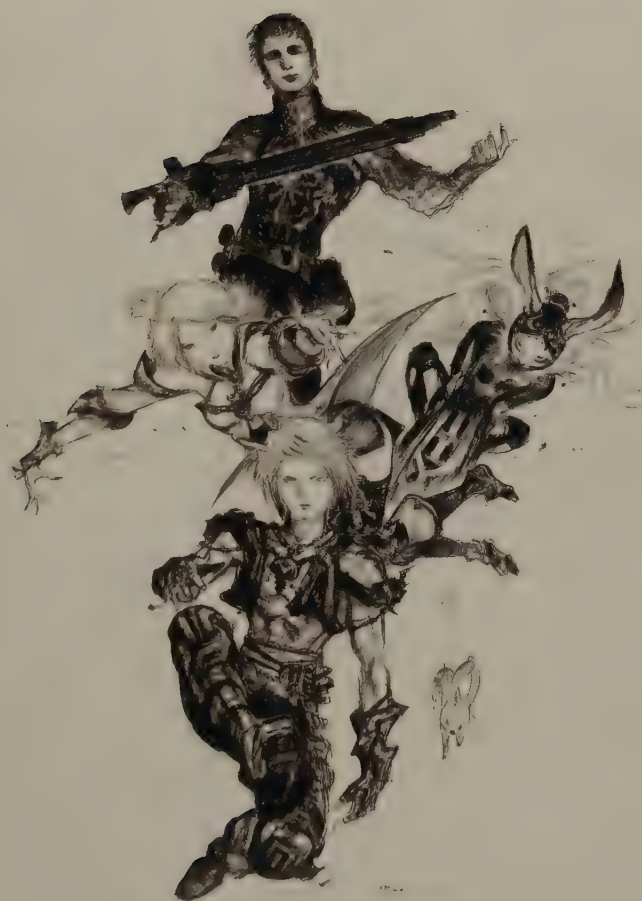
PlayStation 2

発売日 ● 2012年12月18日  
価格 ● 35,000円  
※スクウェア・エニックス e-STOREのみで予約限定販売

『ジャッジマスター』



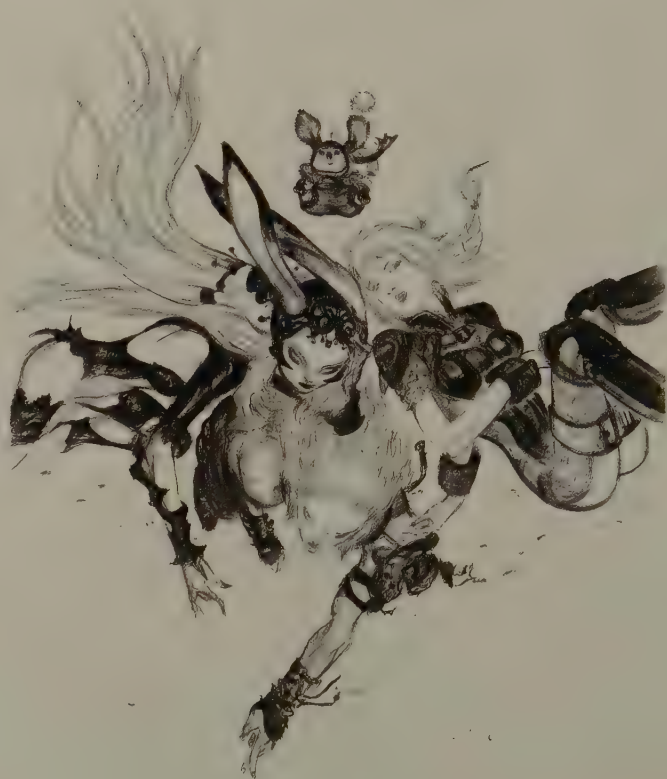
FINAL FANTASY XII  
FINAL FANTASY XII  
IMAGE  
ART



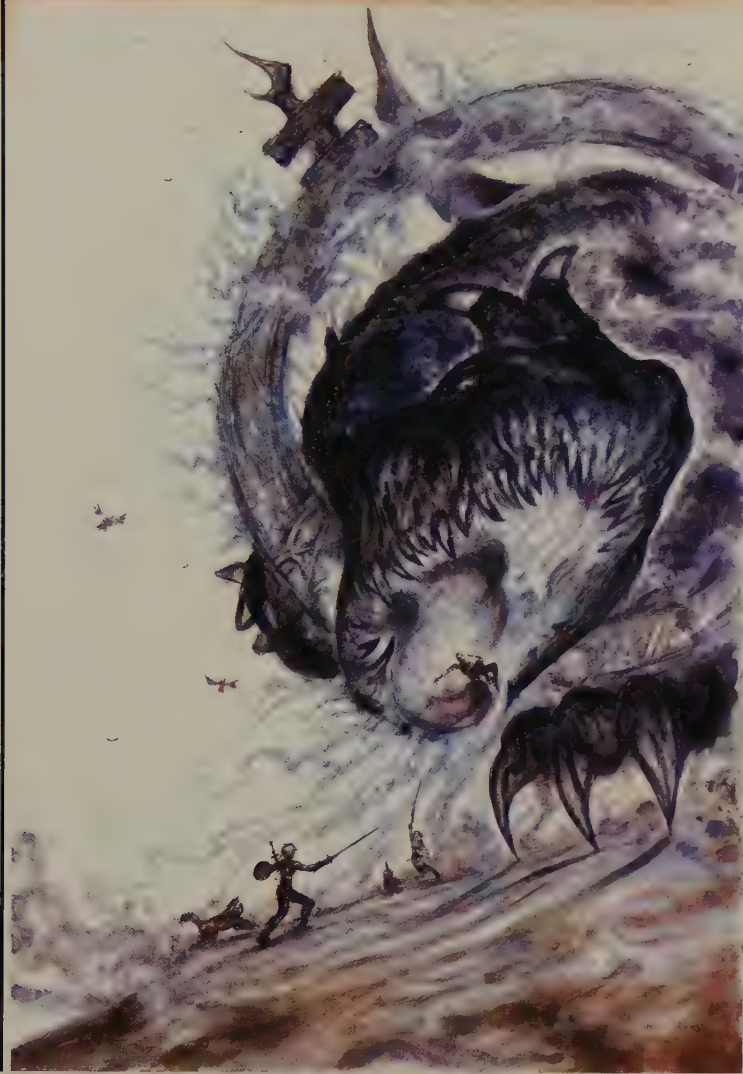
『空賊と王女と少年』

ヴァンとアーシェとバルフレアとフラン

バッシュとバンネロとフラン



リングドラゴンと戦うヴァンたち



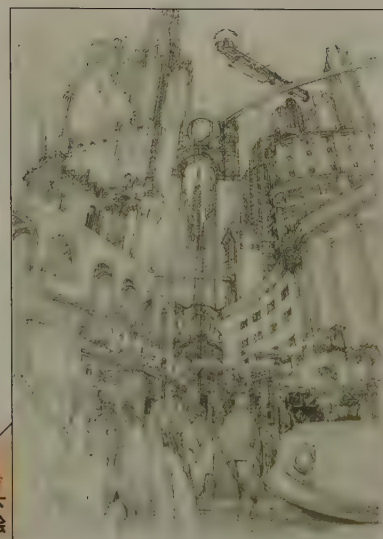
イメージイラスト  
(港町)

飛空艇





帝都アルケイディス

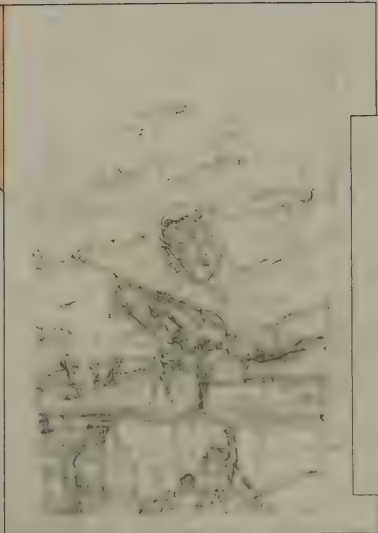


▼  
下絵



開戦間近の風景

▼  
ラフスケッチ



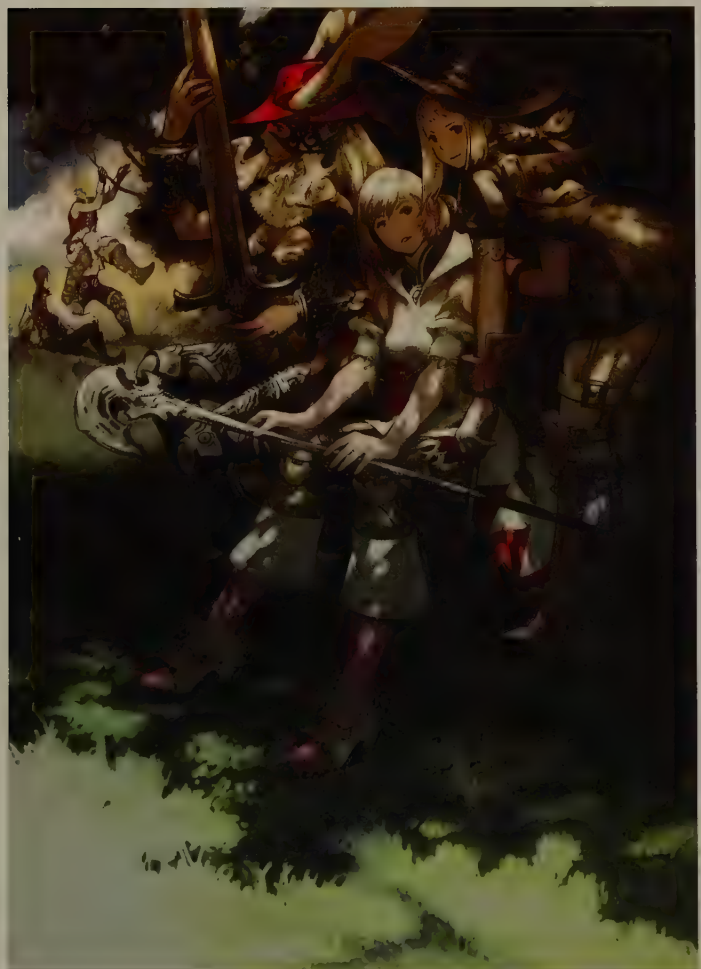
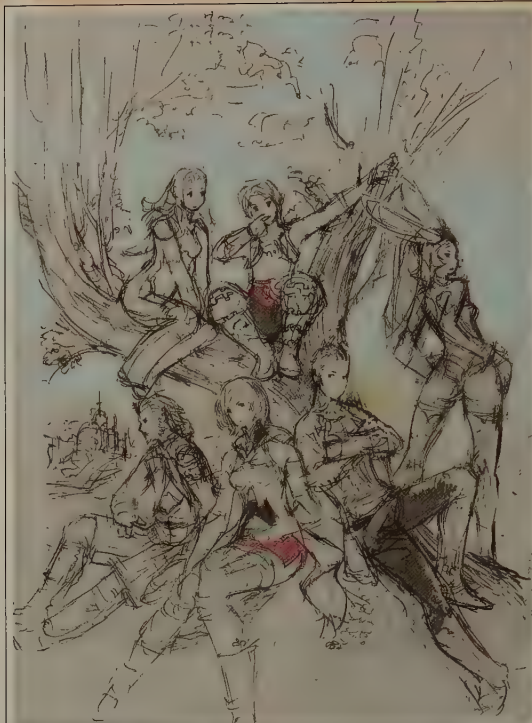
▶ ヴァンとアーシェの下絵





仲間たち

▶ ラフスケッチ



ジョブ姿の仲間たち



ヴァンとバンネロとバッシュ



アーシェとバルフレアとフラン



召喚獣たち



イフリート級巡洋戦艦  
(インターナショナル版パッケージイラスト)



市街が夕暮を被る オレの過去

# STORY OF FINAL FANTASY XII



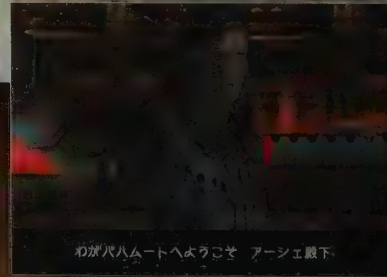
暁の断片！？



法に誓いを立てる者を見守



人造破魔石は人間の力だ！



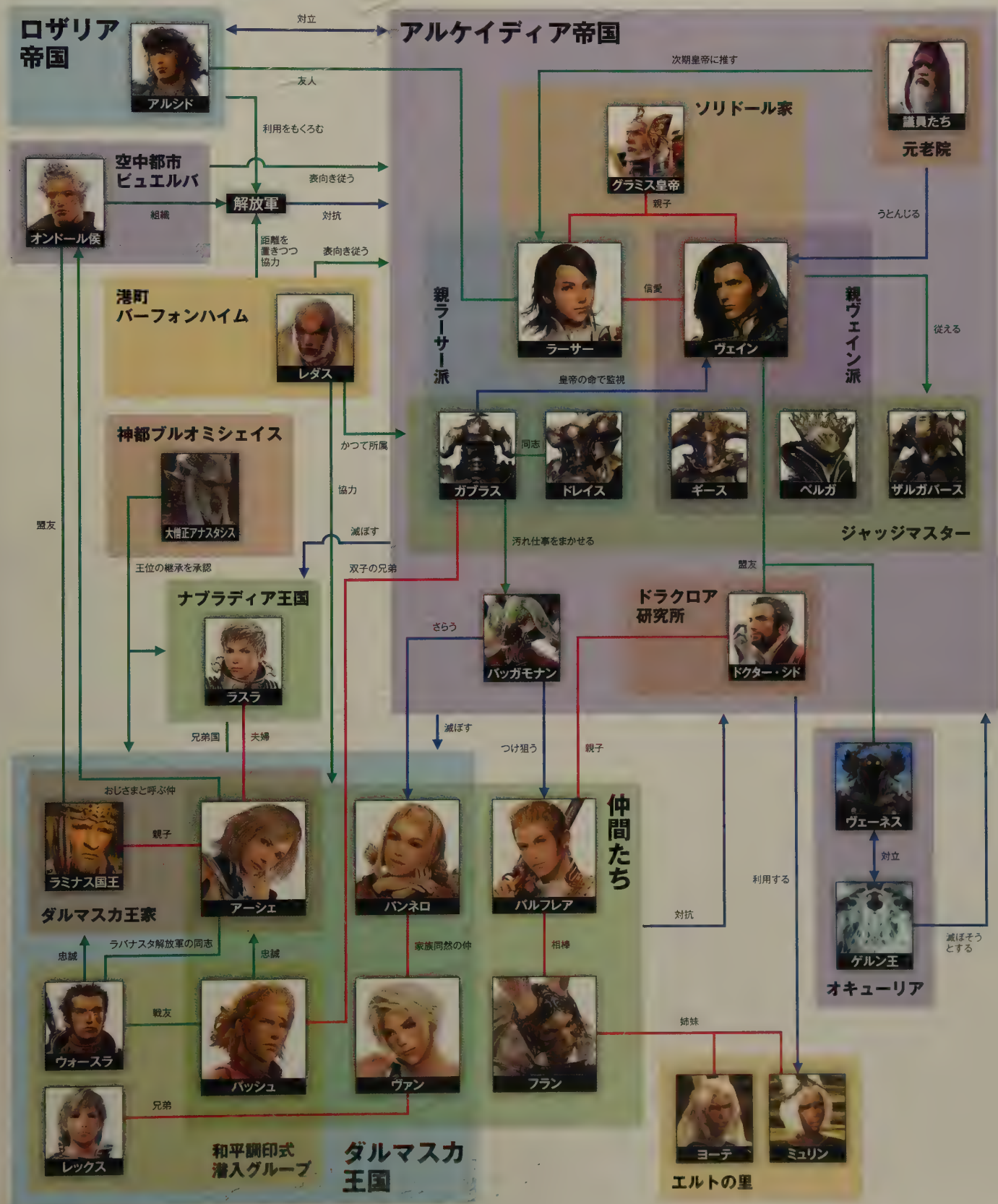
わがバハムートへようこそ アーシェ殿下

“ミスト”と呼ばれる魔の力に満ちた世界、イヴァリース。魔法が当たり前のよう存在し、飛空艇が空を飛びかうこの世界はいま、東のアルケイディア帝国、西のロザリア帝国というふたつの軍事大国による戦乱の時代にあった。二大国は勢力拡大を図って、周辺の小国をつぎつぎと併合。かつてイヴァリースを統一した覇王の末流であるダルマスカ王国もまた、前バレンディア歴704年にアルケイディア帝国の侵攻を受け、滅亡してしまう。

アルケイディア帝国がダルマスカ王国に侵攻して2年。ダルマスカの少年ヴァンと王女アーシェは、偶然の出会いをきっかけに、祖国再興と帝国への復讐を目指して旅立つ。過去に心に負った傷ゆえに未来を見いだせずいたふたりだったが、さまざまな人々との出会いを通じて気づかされる。過去と向き合うとはどういうことなのか、亡き者の思いとは何なのか——。やがて、ふたりはそれぞれの未来に向けて歩み出す。それは、イヴァリースに新たな歴史を築く一歩でもあった。



# CHARACTER



# Vaan ヴァン

自由を求め空賊を夢見る  
物怖じしない天然少年

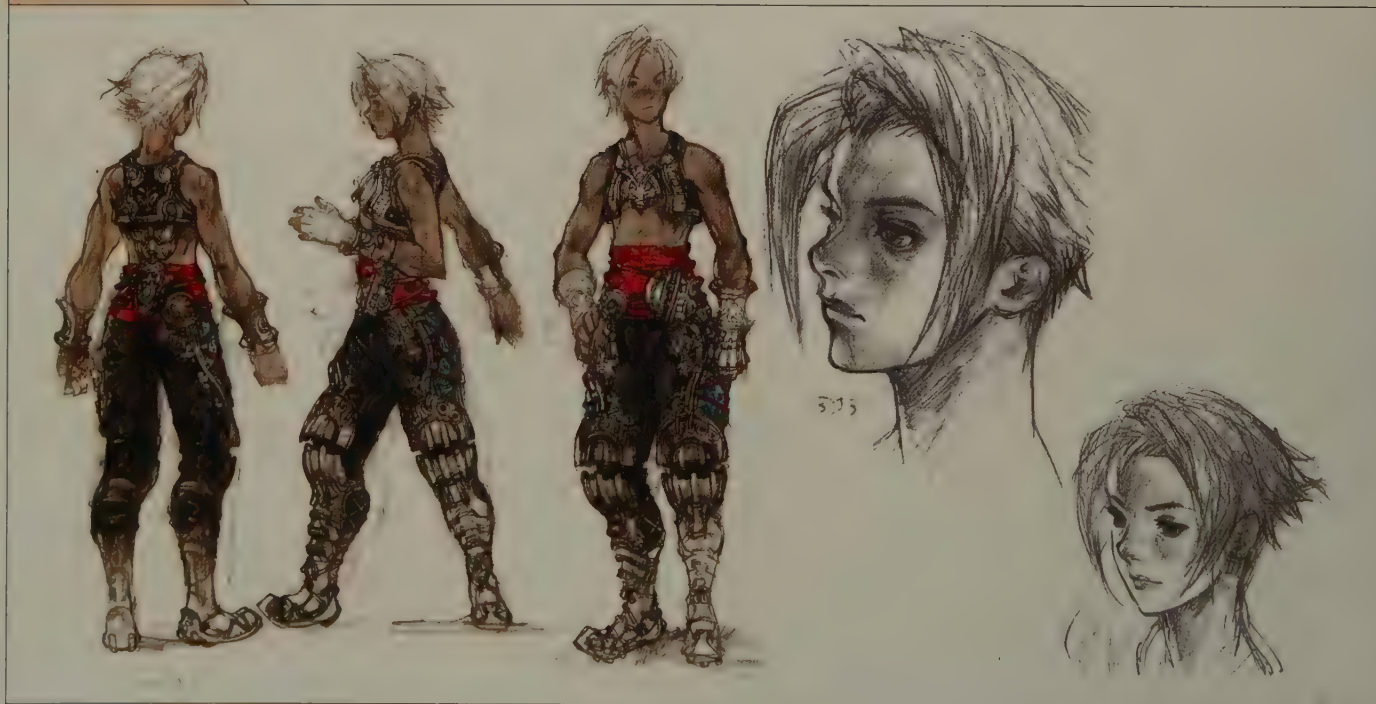
亡国ダルマスカの王都ラバナスタに住む孤児たちのリーダー格。快活で、一見悩みがなさそうだが、2年前の戦争で兄を裏切り者呼ばわりされたあげく亡くしたことを引きずっている。自由な空賊にあこがれ、母国を支配するアルケイディア帝国に反感を抱き、「ダルマスカのものごとをダルマスカに取りもどす」べく王宮に潜入。王女アーシェや空賊バルフレアらと出会い、一緒に旅をするなかで、人間的に成長をとげる。



## Personal Data

種族	ヒュム族
性別	男
年齢	17歳
出身地	ダルマスカ王国
身長	170cm
瞳の色	ブルー・グレイ
ボイスアクター	武田航平

## ▶ 全身画&顔イラスト



## Memorial Words

▶ ヴァン



「オレはいつか、  
自分の飛空艇を手に入れる。  
空賊になって、あの大空を  
自由に飛び回るんだ」

—— 王都ラバナスタ：上空の飛空艇を  
見上げながら

母国を支配する帝国への反感と、現状を受け入れつつある周囲への不満、そして無力な自分へのいらだち—— やり場のない感情の反動として、ヴァンは大空へのあこがれを語る。当初はただの夢物語だったが、冒険の最後には現実のものに……。

## 「フランって何歳？」

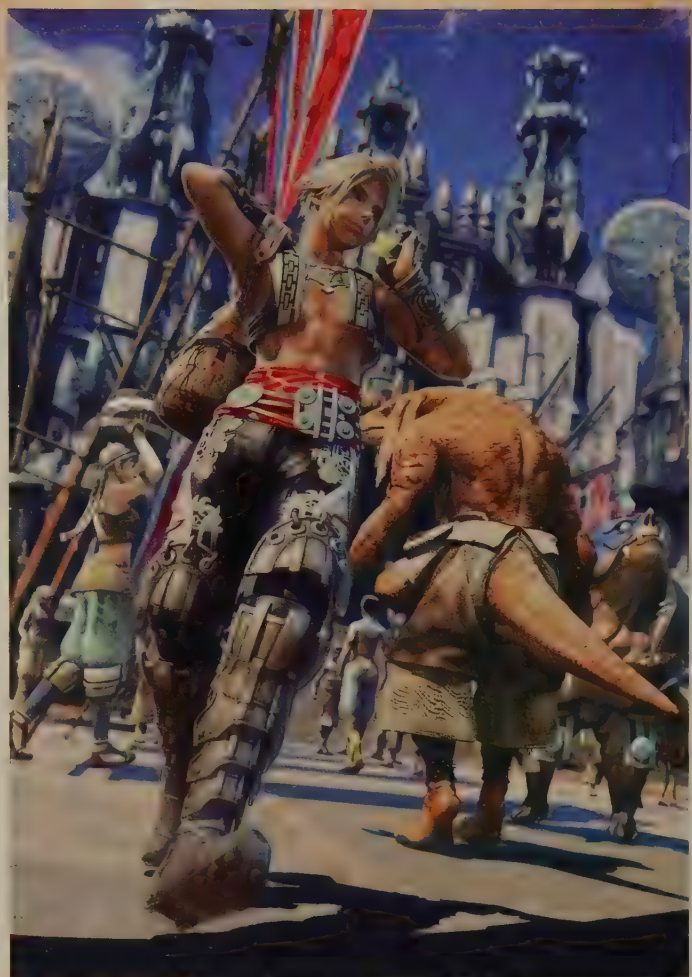
—— エルトの里：素朴な疑問を口にして

場の空気を読むのが苦手なうえ、女心に鈍感なヴァン。女性のフランに正面から年齢を尋ねて周囲をあきれさせるが、ときにはその天然ぶりが良い方向に動くことも。

「兄さんの恨みなんか晴れない。  
兄さんはもう—— いないんだ！」

—— リドルアナ大灯台：死者のうらみを晴らせと挑発するガブラスに

ガブラスが兄レックスの本当の仇だと知り、怒りに我を忘れかけるが、たとえ復讐しても兄が死んだ過去は変わらないと思ひ直す。それは、同様に大切な人を亡くしたアーシェと長旅をともにするなかで、彼女と一緒に得た結論だった。



▶ イメージCG

王都ラバナスタの雑踏のなかを、明るい表情で歩くヴァン。手にしたスターフルーツが、常夏の国ダルマスカらしい。

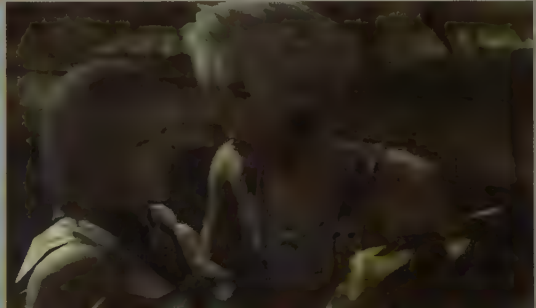


## 宝物庫潜入

帝国に一矢報いるべく、ラバナスタ王宮の宝物庫に忍びこんだヴァンは、不思議な石を手に入れる。それは、かつて霸王レイスウォールがイヴァリース平定に用いた破魔石「黄昏の破片」だった。

## 飛び降りろ！

空賊バルフレアと一緒に地下水路経由で王宮脱出を図るなか、帝国兵相手に孤軍奮闘する女性を発見。自分たちのいる水路に飛び降りさせ、彼女—— アマリアと名乗っていた王女アーシェに加勢する。



## シュトラールをその手で飛ばして

最終決戦後、バルフレアから飛空艇シュトラールのことをまかされたヴァン。以前彼に教わったとおりにシュトラールをみずからの手で操縦し、空中要塞バハムートから脱出を果たす。

## Memorial Scenes

▶ ヴァン



## オレの目標見つけたいんだ

自分とアーシェが大切な故人の幻を見ている者同士だと気づいたヴァンは、ガリフの里で彼女と話し合い、決意を語る。いままでは兄の死にしばられていたが、今後は未来の目標を見つけたい、と……。



# Ashe

## アーシェ

求めるは平和か復讐か？  
迷いながら進む亡国の王女

▶ Ashe B'nargin Dalmasca (Amalia) アーシェ・バナルガン・ダルマスカ(アマリア)

### ▶ Personal Data

種族	ヒュム族
性別	女
年齢	19歳
出身地	ダルマスカ王国
身長	165cm
瞳の色	グレイ
ボイスアクター	園崎未恵

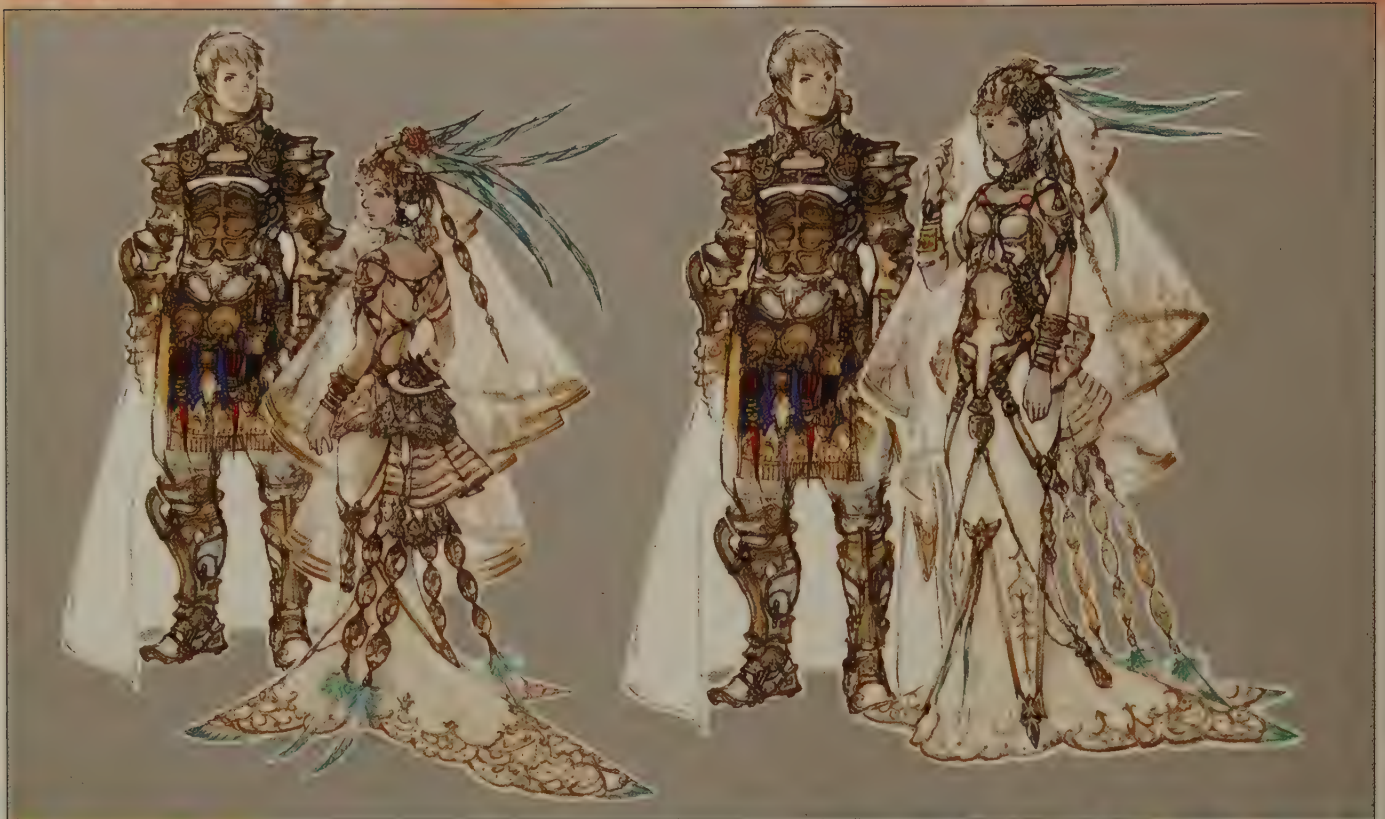
旧ダルマスカ王国の王女で、同国の王位継承権を持つ唯一の存在。意志が強く行動力に長ける一方、プライドが邪魔し、柔軟性に欠けるところがある。2年前の戦争で新婚の夫ラスラと父王ラミナスを失い、彼女自身も心痛のあまり自害したと発表されていたが、じつはラバナスタ解放軍を組織して地下に潜伏していた。祖国を再興して死者の無念を晴らすために強大な力を切望していたものの、ヴァンたちとともに旅するうち、心境に変化が生じていく。



### ▶ CG用ラフスケッチ







▶ 婚礼衣装のデザイン画

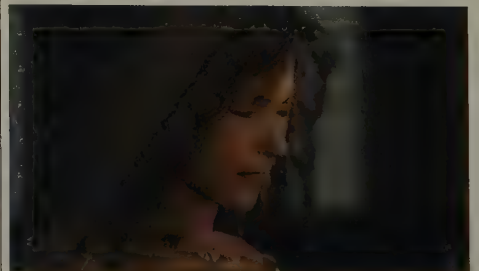
オープニングで、ラスラと結婚式をあげるときの服装。花嫁衣装にふさわしいおごそかな雰囲気、南国ダルマスからしい軽やかさと開放感がプラスされた、独創的なデザインだ。



▶ 喪服のデザイン画



こちらもオープニングでまとう、黒いレースをふだんに使用した喪服。夫をナルビナ城塞での戦いで失い新婚早々に未亡人となったアーシェの悲しみを、いっそうきわだたせる。





# Basch

裏切り者の汚名を着せられてなお  
国と民のために理想を目指してあがく男

## バッシュ

▶ Basch fon Ronsenburg バッシュ・フォン・ローゼンバーグ

### Personal Data

種族	ヒュム族
性別	男
年齢	36歳
出身	ランデイス共和国
身長	180cm
髪の色	ブルー・グレイ
ボイスアクター	小山力也

国民的人気を誇り、王の信頼も厚かった、旧ダルマスカの名将。アルケイディア帝国に滅ぼされたランデイス共和国の出身で、帝国のジャッジ・ガブラスの双子の兄にあたる。2年前の戦争で弟の陰謀により国王暗殺の罪を着せられ、ナルビナ城塞に幽閉されていた。盗賊として同地に収監されたヴァンたちと協力して脱獄すると、守るべきもの——アーシェと民のため、自由を求める戦いに身を投じる。



▶ 全身画(初期デザイン)





# Penelo

子どものころからヴァンを見つめてきた  
思いやりあふれる少女

## パンネロ

### Personal Data

種族	ヒュム族
性別	女
年齢	16歳
出身地	ダルマスカ王国
身長	160cm
瞳の色	ハニーブラウン
声優	小澤真利奈



▶ 全身画(初期デザイン)



ヴァンの幼なじみである、けなげで前向きな少女。2年前に戦争で身寄りをなくして以来、父親役を引き受けた商人ミゲロの道具屋で働きながら、ヴァンとともにダウンタウンの孤児たちをまとめてきた。ヴァンが王宮に潜入してつかまったのち、自身は賞金かせぎのバグガモナー一味に誘拐されるハメに。紆余曲折を経てヴァンと再会を果たすと、彼と離れたくなくて旅についていき、その成長を温かなまなざしで見守る。



# Balflear

過去の呪縛から逃れるべく  
自由の空を駆ける空賊

## バルフレア

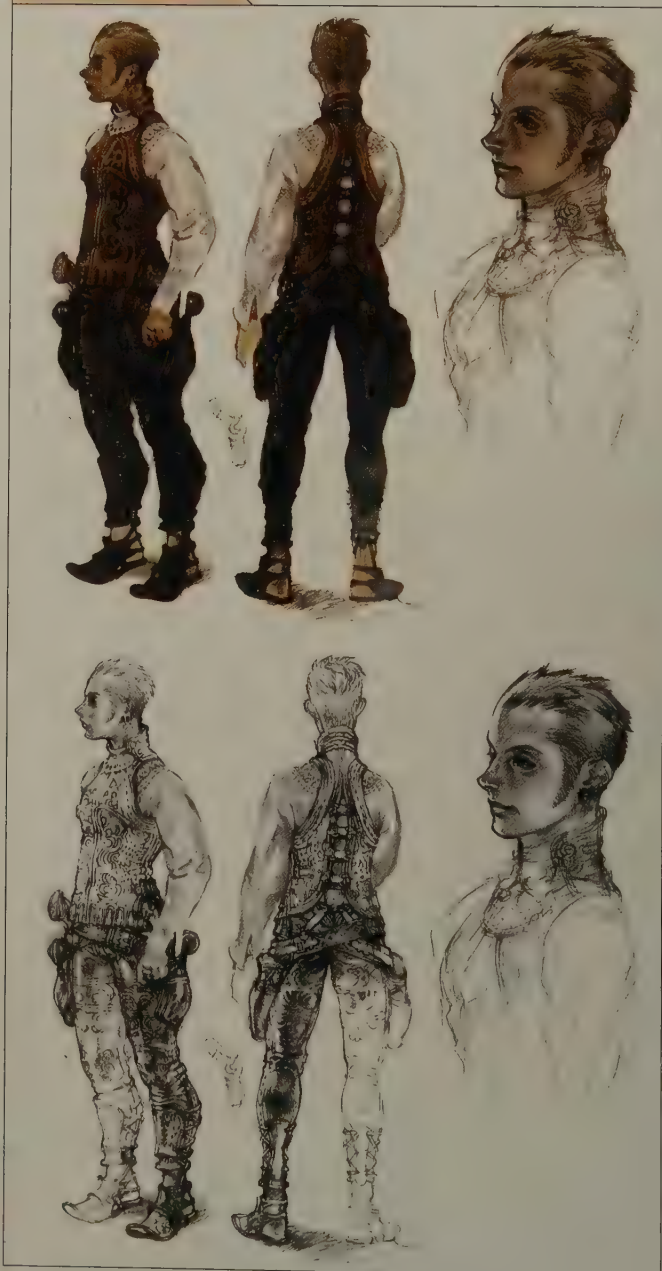
▶ Ffamran mied Bunansa ファムラン・ミド・ブナンザ

### Personal Data

種族	ヒュム族
性別	男
年齢	22歳
出身地	アルケイディア帝国
身長	183cm
髪の色	ヘーゼルグリーン
ボイスアクター	平田広明

イヴァリース最速の飛空艇シュトラールをあやつり、義賊として世間で名をはせる青年。アルケイディア帝国の法と秩序の番人「ジャッジ」の一員だったが、父シドとの確執から家と国を捨て、自由な空賊として生きてきた。お宝目当てでラバナスタ王宮へ忍びこんだときにヴァンやアーシェと出会い、彼らの事情に巻きこまれる形で同行。道中で、父が戦乱の糸を引いていると知り、その陰謀を暴きに乗り出す。

### 全身画&顔イラスト



# Memorial Words

▶ バルフレア



「ならお前が決める。  
楽になれる方を選べばいい。  
—— どうせ戻らない」

—— バルハイム地下道：「兄の思いを勝手に決めるな」とバッシュに怒るヴァンを制してヴァンやアーシェと同様、バルフレアもまた苦い過去を負う者。突き放したような言葉に、取り返しがつかないと理解しつつも過去にしばられた彼の葛藤が見え隠れする。

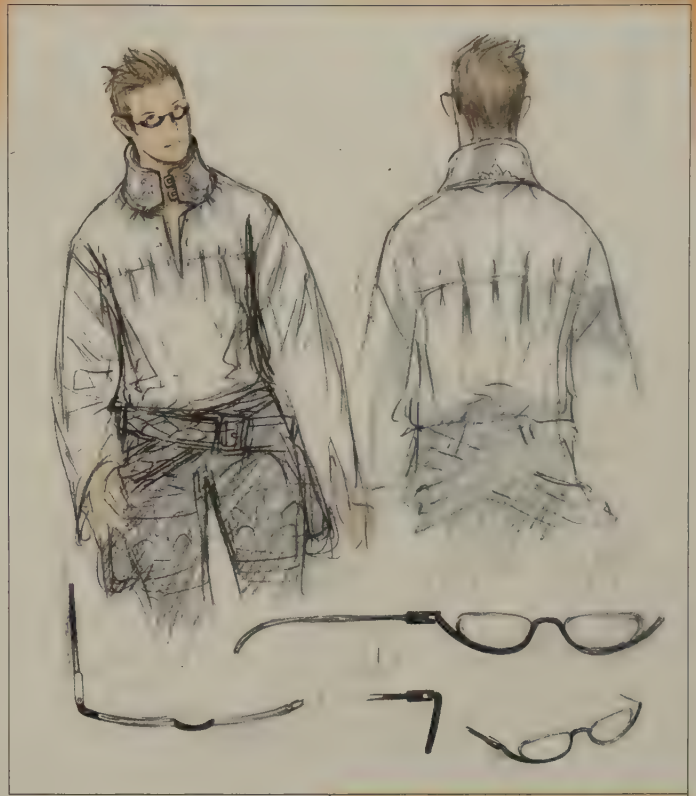
「結局、  
逃げられやしなかったんだ。  
—— だから終わらせる。  
過去に縛られるのはもういい」

—— フォーン海岸：アーシェに自分の身の上を打ち明け

自由を求め、職務も父も祖国も捨てて空賊となったバルフレアだが、逃げただけでは何も解決しなかった。過去を断ち切るには過去と向き合おうしかない—— そう悟った彼は、自分の決意をアーシェに語る。同じく過去にしばられた彼女に助言するとともに、己に踏み切りをつけようとして。

「この物語の主人公さ」

—— ラバナスタ王宮：ヴァンの前に現れて自己紹介し初登場時から主人公の名乗りを上げ、以後も幾度となく「自分が主人公だ」と発言。バルフレアの自己顕示欲の強さを示すセリフだが、実際「FFXII」の主人公であるヴァンを持つほどの存在感を見せる。

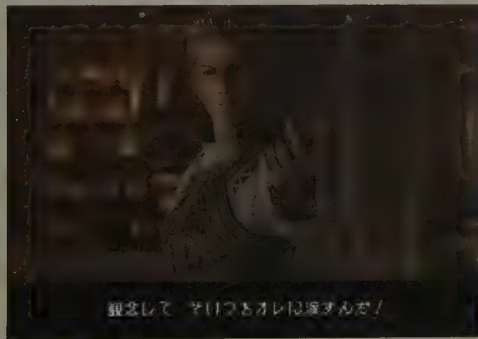


▶ 回想シーン用デザイン画 (未採用)

「オレに万が一のことがあったら、  
お前がシュトラールを飛ばせよ」

—— リドルアナ大瀑布：灯台に入る前にヴァンに言い含めて

空賊にあこがれるヴァンを、なんだかんだで弟子のように見守ってきたバルフレア。父との死闘を予期し、万一に備えて自分の愛機のことをヴァンにまかせ、彼への信頼をにじませる。



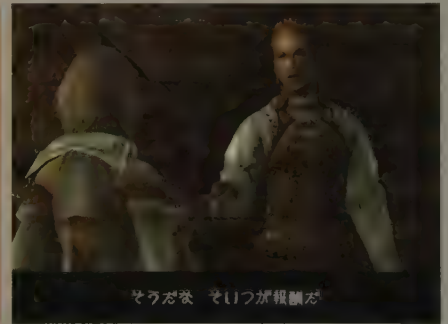
親を失って、それ以来オレは返すんだ!

## “主人公”見参

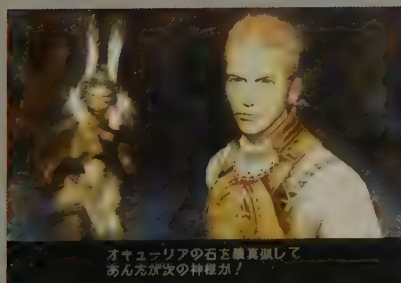
相棒のフランと一緒に、王都ラバナスタの王宮の宝物庫に登場。「この物語の主人公」とうそぶき、ヴァンが見つけたお宝を、破魔石とは知らず横取りしようとする。

## 報酬はマリッジリング

復讐心に駆られて、破魔石の用法を探す旅への同行をバルフレアたちに頼むアーシェ。バルフレアはその見返りとして、彼女の心をしばる過去の記憶——結婚指輪を要求する。



そうぞ後、それつが報酬が



オヤチュウリアの石を眞實にしてあんたが汝の神様か!

## 父シドとの対決

父であるドクター・シドは、人造破魔石の力を身体に取りこみ、天陽の蘊を利用して、帝国の軍勢力を強めようとしていた。父の束縛から、そして過去から逃げつづけてきたバルフレアだが、今度はこそ逃げまいとして彼に立ち向かう。

# Memorial Scenes

▶ バルフレア



## 主人公は死なない

ヴェインが倒されて空中要塞バハムートは力を失い、ラバナスタに落下しようとしていた。惨事を未然に防ごうと、バルフレアは相棒フランとともにエンジンを修理すべく要塞にとどまる。「主人公は死なない」、そう言い残して——。



主人公は死なない——

# Fran

故郷の森を捨てて空に羽ばたいた  
バルフレアの美しき相棒

## フラン

魔のカミストの気配に敏感な、ウサギに似た耳を持つ森の民「ヴィエラ族」の美女。他種族との交流を嫌う一族にあっては珍しく外界に興味を覚え、姉妹や同胞と決別してヒュムの社会に飛び出した。空賊コンビを組んでいる相棒バルフレアとは固い絆で結ばれており、彼の意見を尊重してアーシェたちに同行。クールで口数は少ないながらも、豊富な知識と経験で、仲間をさりげなくサポートする。

### Personal Data

種族	ヴィエラ族
性別	女
年齢	不明
出身地	エルトの里
身長	187cm(耳を含めると216cm)
瞳の色	赤茶
ボイスアクター	深見梨加

### 全身画&顔イラスト





# Wayne ヴェイン

汚れ役を自任し覇道を歩む  
“ソリドールの剣”

▶ Wayne Carudas Solidor ヴェイン・カルダス・ソリドール

## ▶ Personal Data

種族	ヒュム族
性別	男
年齢	27歳
出身地	アルケイディア帝国
ボイスアクター	飛田展男

アルケイディア帝国次期皇帝の最有力候補。現皇帝グラミスの三男で、父の意向で長兄と次兄を葬った過去があり、四男のラーサーをグラミスの後継者に推す元老院と対立している。2年前、帝国軍指揮官としてナブラディア・ダルマスカ両国を攻略すると、“パッシュによる国王暗殺”を演出。ドクター・シドとオキューリア族のヴェーネスの協力で人造破魔石を開発し、その力を用いてイヴァリースを平定しようと画策する。



## ▶ 全身画



















# オンドール侯

(ハルム・オンドール4世)  
Marquis Ondore (Halim Ondore the Fourth)

## Personal Data

種族	ヒュム族	性別	男
年齢	61歳	出身地	空中都市ビュエルバ
声優	野島昭生		

都市国家ビュエルバの元首。故ダルマスカ王ラミナスの友人で、その娘アーシェとも親しい。2年前の大戦以来、帝国に恭順の意を示していたが、裏では反帝国分子を支援。アーシェの生存を知ってヴェインの野望に気づくと、解放軍を組織して帝国に対抗する。

## Memorial Words

「それはけっこうですが、  
手綱をつけられるつもりはございません」

— ルース魔石鉱: ヴェインとの密約を確認しながらも、  
「貴殿とは馬が合うようだ」と言うギースを牽制し

「あえて敵陣に飛び込めば—

貴公は本懐を遂げるはずだ」

— オンドール侯爵邸: バッシュを敵艦に潜入させるべく、  
ともにひと芝居打とうとの含みを持たせて彼に呼びかけ



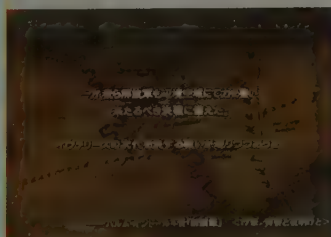
## 全身画&顔イラスト



## Memorial Scene

### 物語を総括する オンドール侯の回顧録

『FFXII』では、物語の節目ごとに「ハルム・オンドール4世『回顧録』」という文書の一部がナレーションとして挿入される。これは、「オンドール侯が晩年に記した自叙伝」という設定で、大戦の一部始終が俯瞰的に記録されており、プレイヤーにとっては、物語の全貌を振り返るうえでの便利な資料となっている。もっとも、オンドール侯独自の視点にもとづいているため、多少かたよった内容である点はいなめない。





## 大僧正アナスタシス

Gran Kiltias Anastasis



## Personal Data

種族	ヘルガス族	性別	男
年齢	184歳(ヒュム換算で120~130歳)		
出身地	神都ブルオミシェイス		
ボイスアクター	大木民夫		

イヴァリースで幅広く信仰されている「キルティア教」の大僧正。いつも眠っているように目を閉じ、夢を通じてすべてを見通すことから「夢見の賢者」の異名を取り、復讐のために強大な力を求めるアーシェを厳しくいましめる。

## Memorial Words

「力をもって力に挑むか。

まこと人間の<sup>ヒュム</sup>子らしい言葉よ」

——神都ブルオミシェイス:破魔石を超える力を欲するアーシェに

## ダラン

Old Dalan

## Personal Data

種族	ヒュム族	性別	男
年齢	推定70歳以上	出身地	ダルマスカ王国
ボイスアクター	小山武宏		

王都ラバナスタのダウンタウンに住んでいる老人。博識であるうえに耳が早く、街の者たちから「物知りのダラン爺」と頼りにされているほか、解放軍とのつながりも持つ。

## Memorial Words

「だてに物知りとは

名乗とらんよ」

——ラバナスタ・ダウンタウン:王都ラバナスタ東門での騒動を知っていたことをヴァンに驚かれ



## ミゲロ

Migello

## Personal Data

種族	バンガ族	性別	男
年齢	ヒュム換算で40~50歳		
出身地	ダルマスカ王国		
ボイスアクター	斎藤志郎		

王都ラバナスタで道具屋を経営し、帝国軍にも顔が利くバンガ族の商人。親を亡くしたヴァンとパンネロを引き取り、実の子のように面倒を見ている。

## Memorial Words

「あんまり心配させなくてくれよ。

まあ、おおごとにならんで

何よりだ」

——王都ラバナスタ:ヴァンと帝国兵のもめごとを取めたのち、ヴァンをたしなめ

※左からリノ、ギジュー、バツガモナン、ブワジ



# ブワジ

Bwagi

## Personal Data

種族 バンガ族 性別 男  
ボイスアクター 桐井大介

バツガモナンが従える手下のひとり。恵まれた体格からくり出される攻撃の破壊力は、バツガモナンと肩を並べるほど。

# バツガモナン

Ba'Gamnan

## Personal Data

種族 バンガ族 性別 男  
年齢 不明 出身地 アルケイディア帝国  
ボイスアクター 石井康嗣

高額の賞金がかかった空賊を標的とする、バンガ族の賞金かせぎ。目的のためなら手段を選ばぬ残忍さを買われ、ガブラスから反帝国勢力狩りにやとわれている。バルフレアとは浅からぬ因縁があり、彼へのうらみを晴らすためにパンネロを誘拐する。

# リノ

Rinok

## Personal Data

種族 バンガ族 性別 女  
ボイスアクター 水青

バツガモナン一味でただひとりの女性。性格はきわめて乱暴で、その言動や動作からは女らしい部分が微塵も感じられない。

# ギジュー

Gijuk

## Personal Data

種族 バンガ族 性別 男  
ボイスアクター 茶風林

バツガモナン一味でもっとも小柄な手下。じわじわと相手を追いつめるような、陰湿かつ卑劣な手段を好んで用いる。

## Memorial Words

「パールフレアアッ！  
てめえの賞金の半分は、  
そのガキで穴埋めしてやらあ！」

—— ルース魔石錠：バルフレアに侮辱され

▼ バツガモナンの手下の全身画



※Aはブワジ、Bは未採用、Cはギジュー、Dはリノ



▼ バツガモナンの全身画



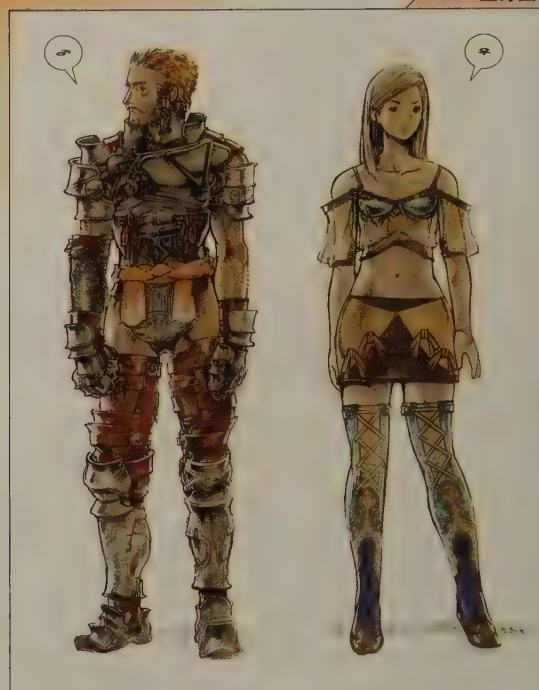
# 種族



## ヒュム族

イヴァリースにおける“人間”。高い繁殖力と強い探求心で活動範囲を広げ、その数はいまやイヴァリースの総人口の約4割を占める。年齢や性別による外見上のちがいが大きいのが特徴。

▶ 全身画



## ヴェエラ族

長い手足と長い耳、美しい銀髪を持つ種族。樹上に集落を造り、森の声を聞きながら、他種族との関わりを避けて生活している。寿命はヒュム族の約3倍で、成人後は老齢まで容姿が変わらない。



▶ 全身画



## バンガ族

硬いウロコに覆われた身体と長くたれ下がった耳が特徴的な種族。外見はトカゲに似ているが、トカゲと呼ばわりされると怒る。大柄で運動能力が高く、ヒュム族の社会でも力仕事に就く者が多い。



▼ 全身画



## シーク族

でっぷりした体格にブタのような顔をした種族。知能はやや低めだが、腕力と体力にすぐれ、見た目と反して動作もすばやい。宝石などの光り物が大好きで、身体をやたらと飾り立てる習慣がある。



▶ 全身画



▶ 全身画



## モーグリ族

頭にポンポンを生やした、ぬいぐるみのような姿の小柄な種族。自分のことを「モグ」と呼び、語尾に「クボ」をつけてしゃべる。手先がとても器用で、機械の整備や物作り、楽器の演奏などが得意。

## ガリフ族

2メートルを超える身長と引きしまった肉体を誇る種族。生まれてすぐに自分専用の仮面をかぶり、死ぬまではずすことはない。魔石を神聖視しており、魔石に関する知識をいまに語り継いでいる。



▶ 全身画①



▶ 全身画②

## ン・モウ族

毛深い手足と長く太い尾を持つ少数種族。体格はヒュム族の子ども程度だが、顔は全年齢を通じて老人のようで、寿命はヒュム族の3倍以上長い。知能が非常に高く、多くの者がキルティア教教会の要職に就く。



▶ 全身画①



▼ 全身画②



## ウルタン・エンサ族

甲殻類から進化した種族。エンサ大砂海にて、女王を頂点に部族ごとにまとまって生活を営む。縄張り意識が非常に強いうえ好戦的で、自分たちのテリトリーに立ち入った者には容赦なく牙をむく。



▶ 全身画

# バクナムス族

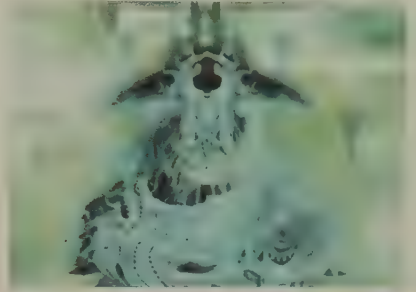
小柄ながら凶暴かつ狡猾なことで悪名高い種族。肌は緑褐色で、頭頂部に小さなツノが生えている。大気中の酸素が彼らにとっては猛毒となるため、ガスマスクが欠かせない。



全身画

# オキューリア族

創世以来何万年も生きつづけている、“不滅の存在”。肉体と精神を分離させることができ、おもに精神体で活動を行なう。本来はイヴァリースの1種族にすぎないが、自分たちで生み出した破魔石を他種族に与えて歴史を動かし、イヴァリースの神を気取っている。



全身画



## Memorial Scene

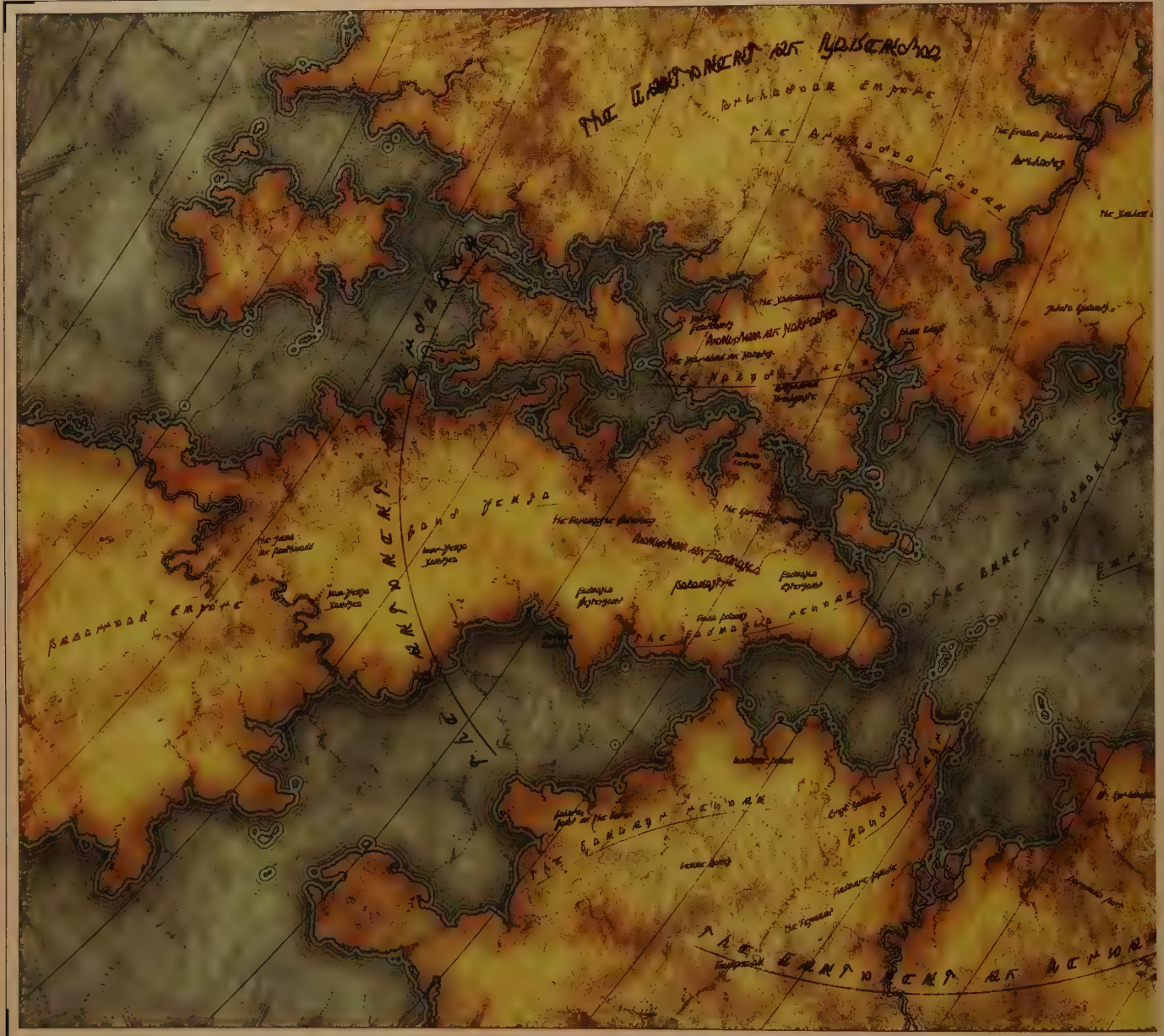
### アーシェの帝国への憎しみを 利用しようとするゲルン王

他種族から選んだ自分たちの代行者に破魔石を与えて、イヴァリースの歴史を動かしてきたオキューリア。彼らのひとりであるヴェーネスは、神を気取る自分たちに疑問を抱き、シドに破魔石の知識を与えた。オキューリアを統べるゲルン王はヴェーネスの裏切りに激怒し、破魔石の知識を得た帝国を滅ぼすため、帝国に憎しみを抱くアーシェを代行者に仕立てようとする。

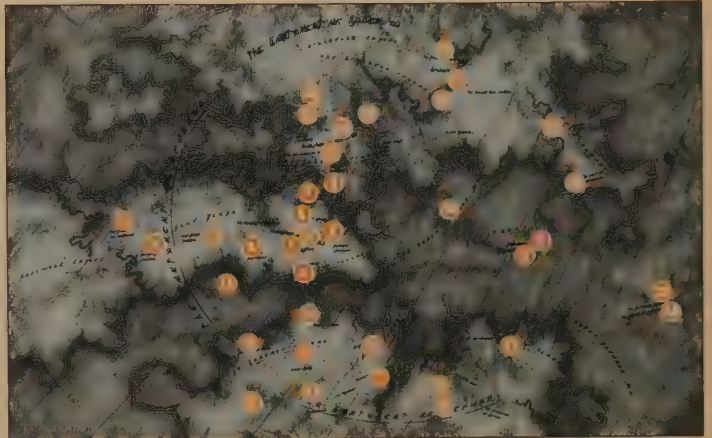




# WORLD



魔的な力の源となるエネルギー「ミスト」が満ちあふれる、イヴァリースと呼ばれる世界。西方のオーダリア大陸、北方のパレンディア大陸、南方のケルオン大陸という3つの大陸からなり、いわゆる人間であるヒュム族をはじめ、さまざまな種族が生活を営んでいる。



- ① 王都ラバナスタ  
／ラバナスタ・ダウンタウン  
／ラバナスタ王宮
- ② 東ダルマスカ砂漠
- ③ ギーザ草原
- ④ 西ダルマスカ砂漠
- ⑤ ガラムサイズ水路
- ⑥ ナルビナ城塞  
／ナルビナ城塞地下牢
- ⑦ バルハイム地下道
- ⑧ 空中都市ビュエルバ
- ⑨ ルース魔石鉱
- ⑩ 戦艦リヴァイアサン
- ⑪ 大砂海オグル・エンサ
- ⑫ 大砂海ナム・エンサ
- ⑬ レイスウォール王墓
- ⑭ ゼルテニアン洞窟
- ⑮ オズモーネ平原
- ⑯ ガリフの地ジャハラ
- ⑰ ゴルモア大森林
- ⑱ エルトの里
- ⑲ ヘネ魔石鉱
- ⑳ バラミナ大峡谷
- ㉑ 神都ブルオミシエイス
- ㉒ ミリアム遺跡
- ㉓ モスフォーラ山地
- ㉔ サリカ樹林
- ㉕ フォーン海岸
- ㉖ ツイッタ大草原
- ㉗ ソーヘン地下宮殿
- ㉘ 帝都アルケイディス  
／アルケイディス旧市街  
／ドラクロア研究所
- ㉙ 港町バーフォンハイム
- ㉚ セロビ台地
- ㉛ 幻妖の森
- ㉜ 古代都市ギルヴェガン  
／クリスタル・グランデ
- ㉝ リドルアナ大瀑布
- ㉞ リドルアナ大灯台
- ㉟ ナブレウス湿原
- ㊱ 死都ナブディス
- ㊲ 空中要塞バハムート

## 王都ラバナスタ

かつてのダルマスカ王国の首都。物語の2年前からアルケイディア帝国の支配下に置かれており、地上部分は商業区画や王宮などの市街地、地下部分は旧ダルマスカ国民が住むダウンタウンとなっている。



▶ 王宮前



▼ 王宮前（下絵）



▶ 大聖堂

### Memorial Place

#### ダルマスカ王国にとって重要な式典が行なわれた場所

物語がはじまる2年前——ダルマスカ王国の王女アーシェは、ナブラディアの王子ラスラを婿に迎え、大聖堂にて結婚式をあげた。また、その2年後には、ダルマスカ王国を占領したアルケイディア帝国のヴェインが、新執政官就任演説を大聖堂の前で行なっている。



▼ 大聖堂（初期デザイン）

大聖堂のレリーフ

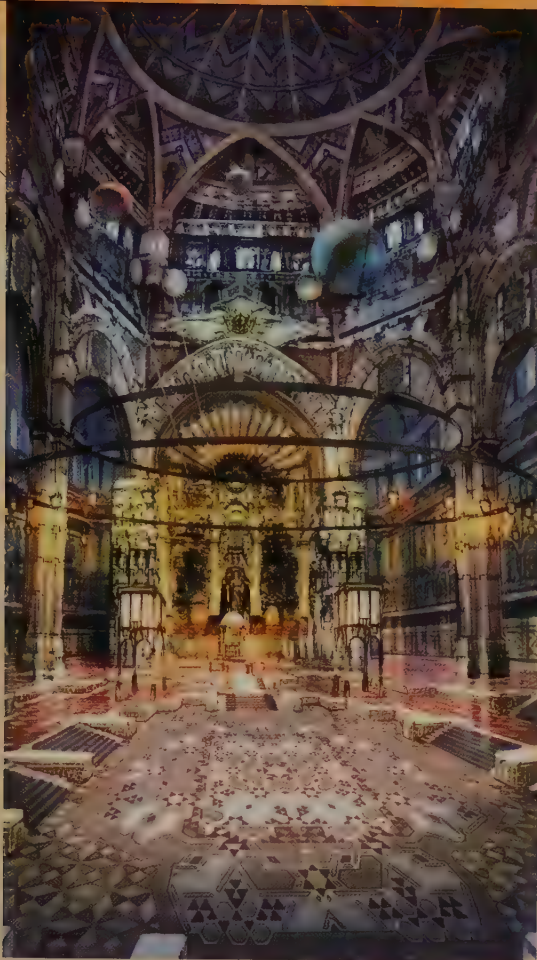


中央の天使像



▼ 大聖堂のレリーフと天使像

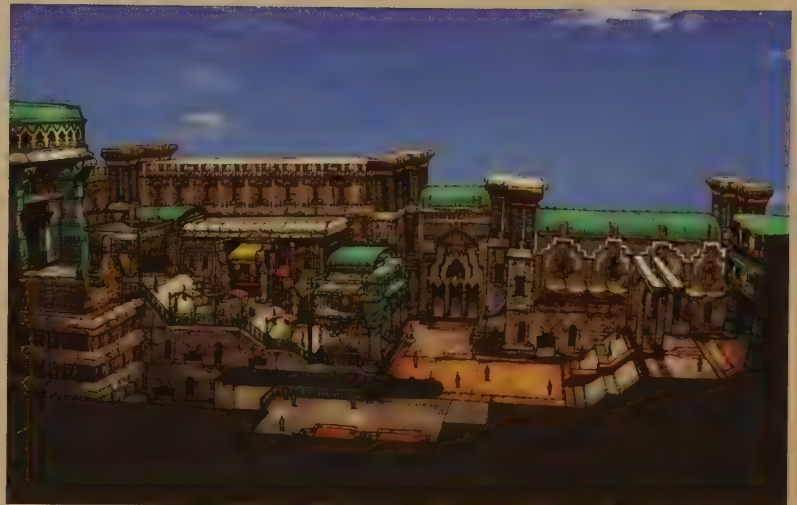
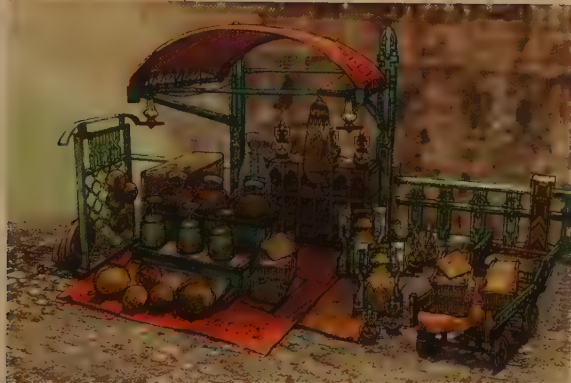
大聖堂内部



バザー



バザーの店



バザー全景

## ギーザ草原

王都ラバナスタの南方に広がる草原地帯。乾季には、川の水が干上がって荒野となるほか、草原に点在する黒水晶が日の光を吸収して光り輝く。一方、雨季には、湿地のように植物が青々と生い茂る。



全景(乾季)

# ナルビナ城塞

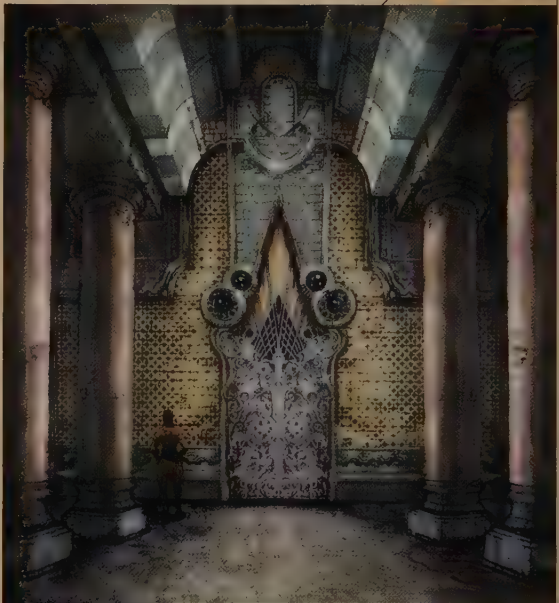
ダルマスカ地方とナブラディア地方との境界に築かれた、旧ダルマスカ王国の城塞。2年前の戦乱で陥落し、以降はアルケイディア軍の支配下にある。城塞の基部は、政治犯やダルマスカ軍の捕虜などを収監する牢獄として利用されており、パッシュもこの牢獄に幽閉されていた。

▼ 全景



★ 闘技場

★ 地下牢の扉



アンロックをかける扉

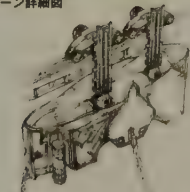
ロック状態

ロック解除



## ナルビナ地下牢獄詳細

クレーン詳細図



クレーン側面図

牢獄中のパッシュ



牢獄上部詳細

▼ 牢獄の詳細

# バルハイム地下道

王都ラバナスタからナルピナ城塞へ物資を運びこむために作られた鉄道用の地下トンネル。輸送手段が飛空艇に取ってかわられ、鉄道が廃止されてからは、凶暴な魔物たちの巣窟となっている。

## ナルピナ地下ダンジョン・駅

実際はもっと薄暗い感じかも。壁や床はイメージより米白にしてください。床面に貼られた壁の欠片や床材の欠片等、可能な所々に置いて下さい。



隣のホームには設置された車両の屋根をつたって渡れます。ここだけ橋渡しです。

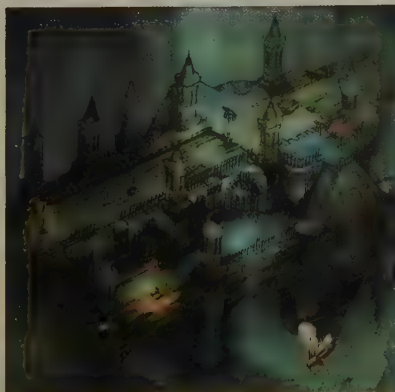
## 駅

## 橋



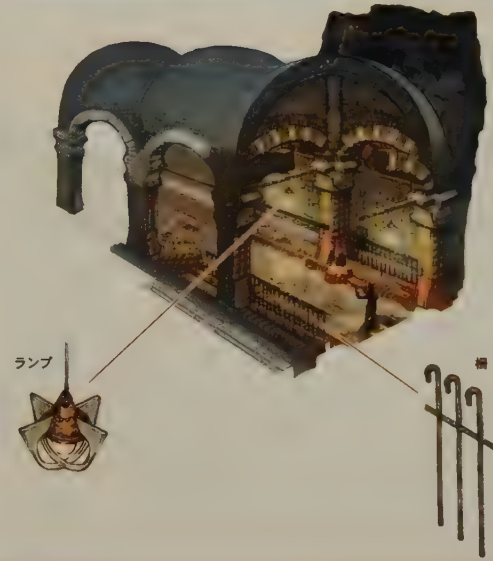
水で洗滌する鼠。鼠のようにたぐり回ります。

排水溝



光景イメージ

## ナルピナ地下ダンジョン線路基本パーツ



ランプ

橋

## ランプと橋

## 第4ターミナルステーション

### ナルピナダンジョンボス戦マップ



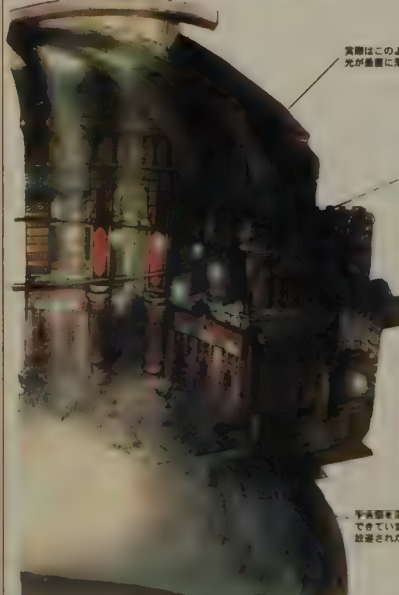
マップデザインは完全左右対称です。



構造を示すための平面図です。内周と入口の比率等合っているわけではないのでテンプレートにしないで下さい。(デザイン側のイメージを重視して下さい。)

ダンジョン線路基本パーツを使用。

総延長は30mくらいです。



実際はこのような雰囲気です。光が壁面に落ちている感じですね。

## 参考テクチャー

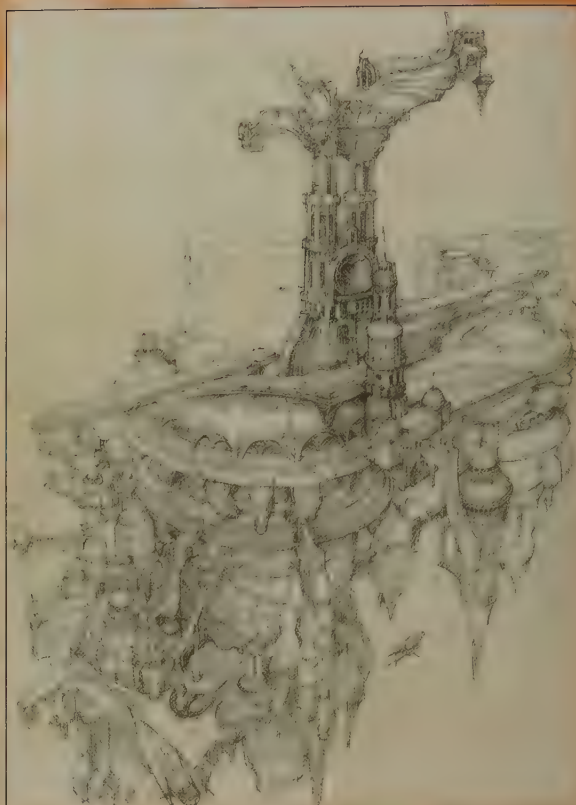


参考テクチャーを元に壁面ができています。柱体、瓦礫、設置されたトロコ等が散見。

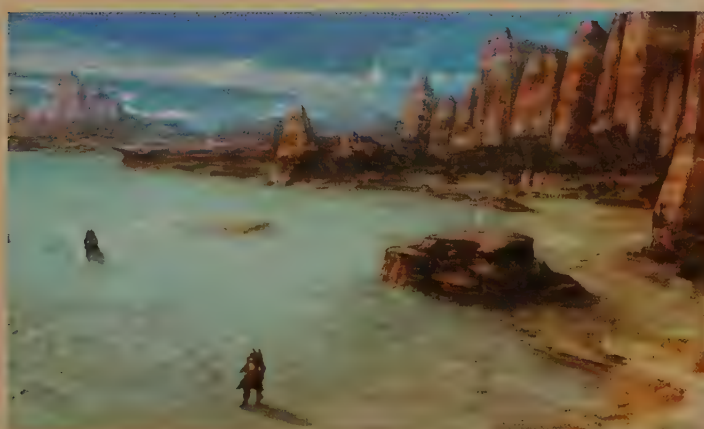
## 空中都市ビュエルバ

ナルドア海の上空に浮かぶ空中大陸群ブルヴァマの中心都市。中央部が盛り上がった地形に沿って造られたがゆえに坂道が多く、坂の上側に商店が、下側に一般住宅が集まる。

▶ 全景



▶ 全景 (初期デザイン)



▼ 全景

## エンサ大砂海

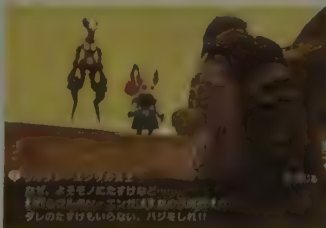
飛空艇の飛行をはばむミストに包まれたヤクト・エンサの全域に広がる砂漠。風が吹くと砂がまるで海のように波立つことから「砂海」の名がついた。かつてロザリア帝国がこの一帯の開発を試みた時期があり、当時建造されたプラントが廃墟と化して残っている。

▶ プラント

### Memorial Scene

#### 手助けをしたつもりが…… はぐれウルタン の悲劇

エンサ大砂海において一大勢力を誇る亜人種ウルタン・エンサ族のひとり、はぐれウルタンから、彼らの天敵である魔物を倒してほしいと頼まれたヴァン。なんとかその魔物——ウルタンイーターを倒しても、よそ者の力を借りたことで女王の逆鱗に触れたはぐれウルタンは、女王に処刑される。



# レイスウォール王墓

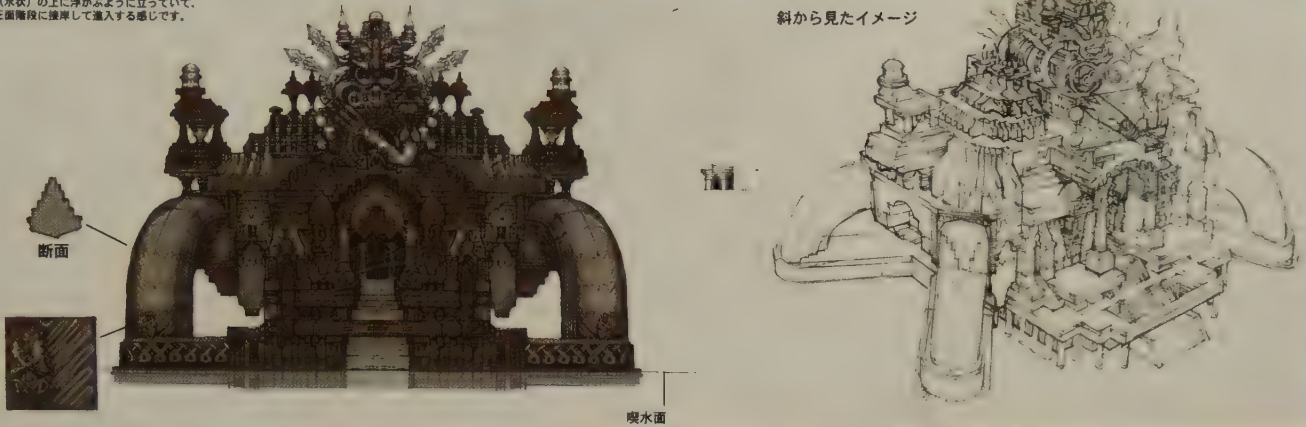
数百年前に一代でイヴァリースを平定した霸王レイスウォールの偉業を称えて造られた墓所。エンサ大砂海の西端に位置する「死者の谷」にあり、霸王の遺産の数々が眠ると言われている。

外観

## レイスウォールの王墓

砂漠（水柱）の上に浮かぶように立っていて、船で正面階段に接近して進入する感じだ。

斜から見たイメージ



# ガリフの地ジャハラ

仮面をかぶった巨躯の亜人種ガリフ族の里のひとつ。なだらかな丘を利用して作られた歴史の古い集落で、魔石に関する伝承をいまに伝える。丘の下には職人や牧畜家などの居住区が、丘の上には長老たちの住居や里の集会場がある。



全景（初期デザイン）

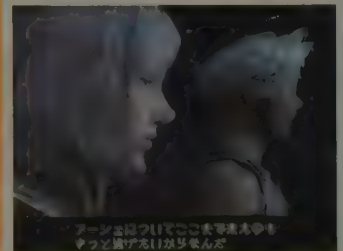
全景



## Memorial Scene

### ヴァンの決意とアーシェのとまどい

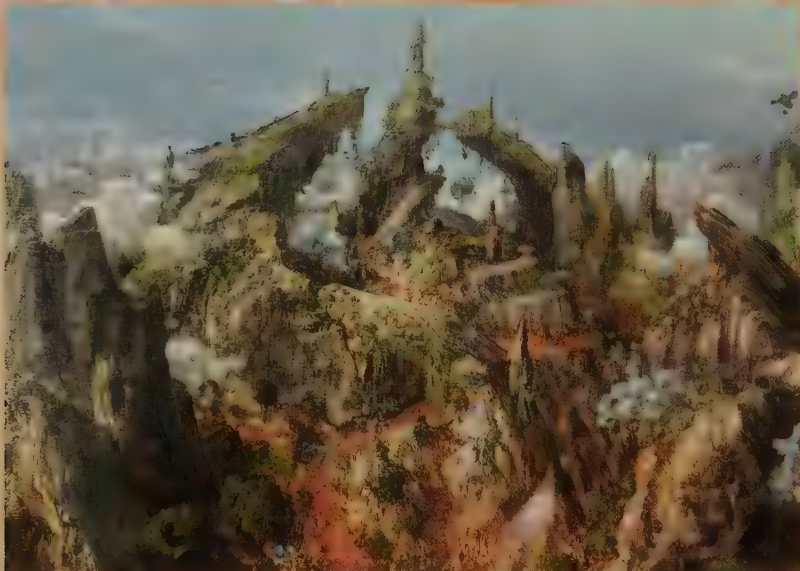
帝国に復讐する力を求めてガリフの里を訪れたのに、ラーサーから平和の道を提示され、夜更けにひとりて思い悩むアーシェ。そんな彼女の前に現れたヴァンは、自分は兄の死を言い訳に現実から逃げてきたと告白し、新たに目標を見つめたいと語る。それを聞いてアーシェも、自分は何をなすべきかを改めて考えはじめるのだった。



アーシェはついでにヴァンと話し、自分もアツク進めたいと語る。

## モスフォーラ山地

ダルマスカ地方とナブラディア地方の境界線にある、さまざまな奇岩が連なった起伏の激しい山岳地帯。山の中腹に生えている特定の草は、近くの祠から湧き出る水に触れると、浮き上がって新たな道を形成する。



▼ 全景



▶ 山道

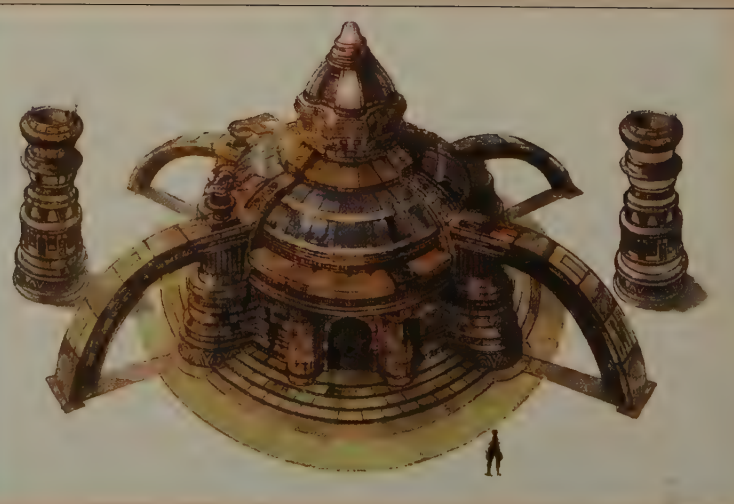
### ■. 水が湧いている祠



ここから水出ている

## ツイッタ大草原

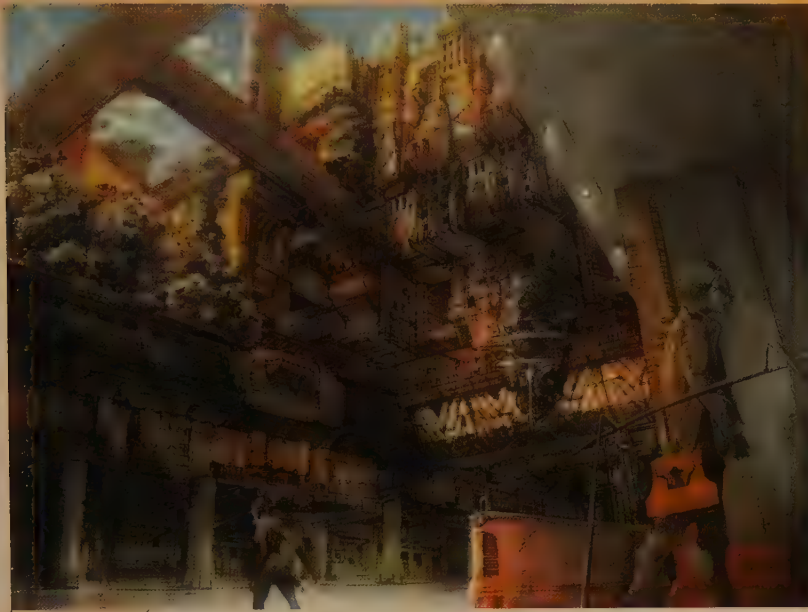
乗用チョコボの産地として知られる、バレンディア大陸南部に広がる緑豊かな草原。ガルデア連邦時代のものと見られる遺跡が各所に建っており、アルケイディア帝国による研究が進められている。



▼ 遺跡

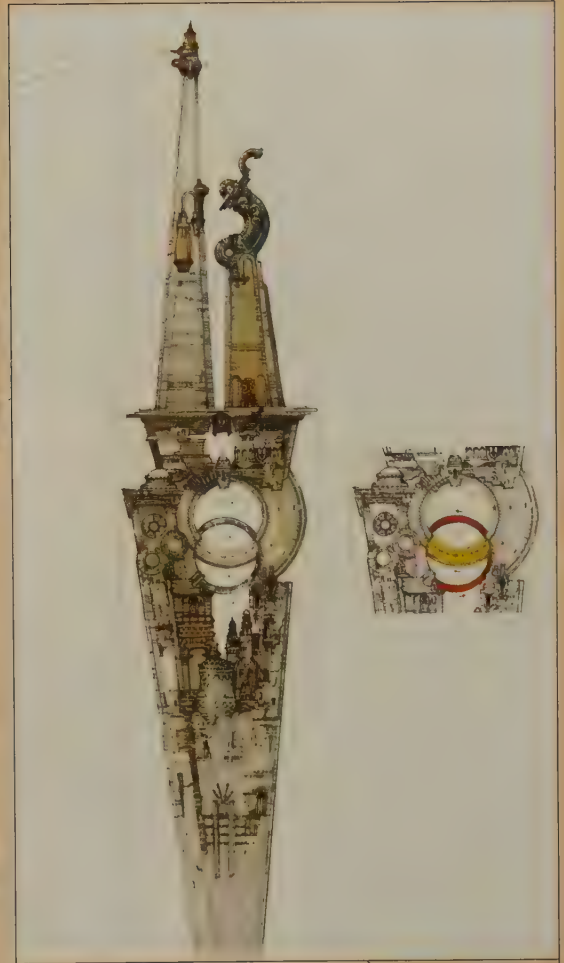
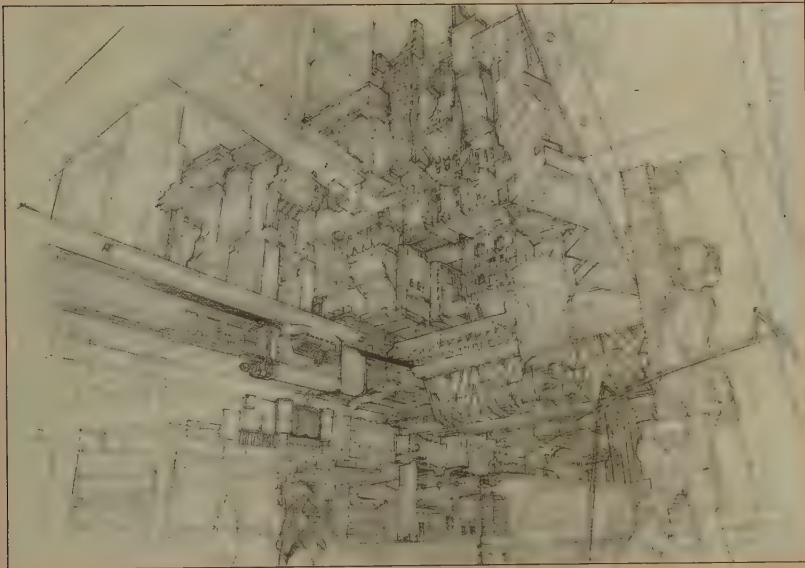
# 帝都アルケイデイス

アルケイディア帝国の首都。皇帝宮を中心とした八角形の区画内に見上げんばかりの高層建築がひしめく近代的な街だが、都市部に住むのは上流階級のみで、貧困層はスラム化した外郭部分で暮らす。



街並み

街並み(下絵)



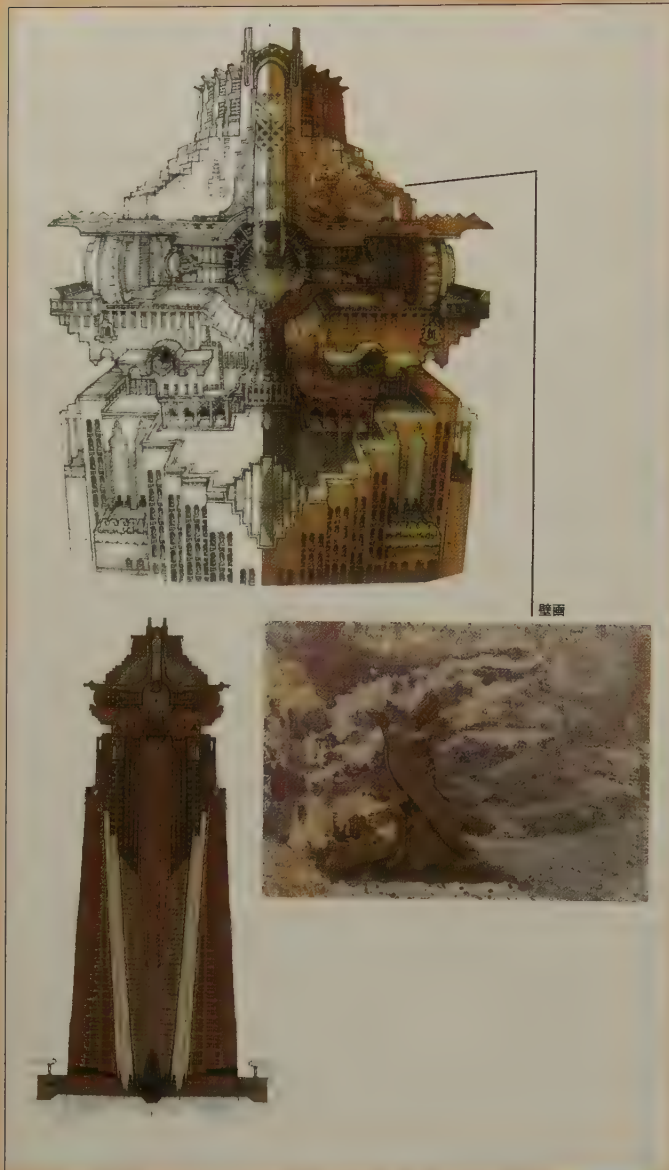
皇帝宮の先端



執務室

# ドラクロア研究所

帝都アルケイティスの北東にある、アルケイティア帝国の兵器開発研究所。軍用の飛空艇や魔法、魔石などの研究が行なわれており、機密保持のために所内は厳重な警備システムで守られている。

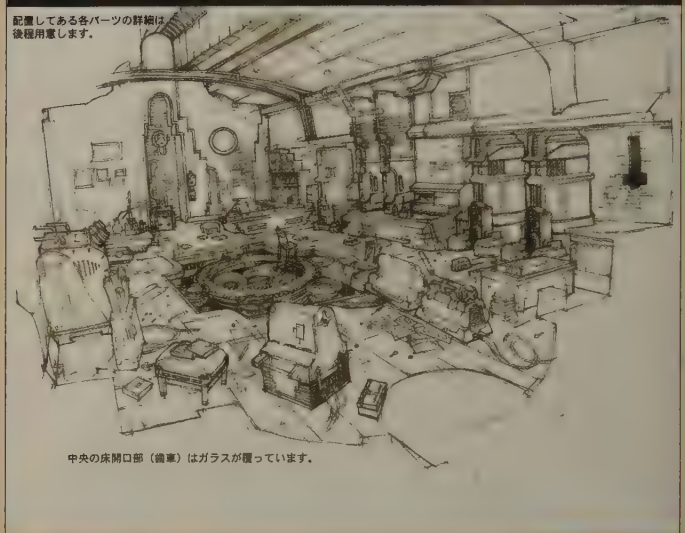


壁面

▶ 外観



配置してある各パーツの詳細は後述用意します。

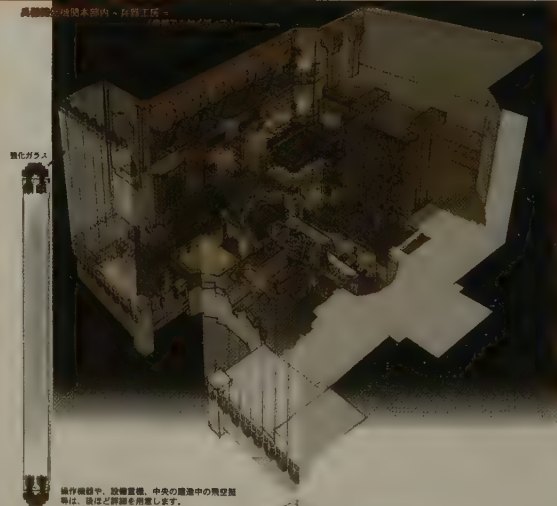


中央の床開口部（繪車）はガラスが覆っています。

▶ 研究室

## 兵器工房

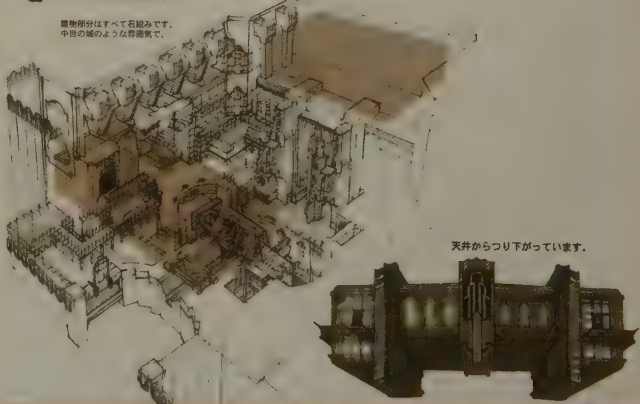
兵器開発研究所本館内・兵器工房



強化ガラス

操作パネルや、設備置棚、中央の置置中の飛空艇等は、後述の図面を参照します。

置置部分はすべて石組みです。中目の城のような雰囲気です。

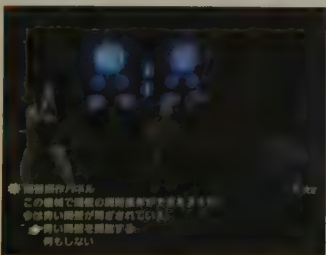


天井からつり下がっています。

## Memorial Place

### 赤と青の隔壁を切りかえて道を切り開く

ドラクロア研究所内は、赤と青の2色の隔壁で仕切られており、一度にどちらか1色の隔壁しか開かない。ドクター・シドのもとへ向かうヴァンたちは、隔壁操作パネルを利用して、2色の隔壁を交互に開けつつ進むことになった。



● 隔壁操作パネル  
この場所で隔壁の調整風車が動き、  
● 赤い隔壁が開かれます。  
● 青い隔壁を開きます。  
肉もなし

## 港町バーフォンハイム

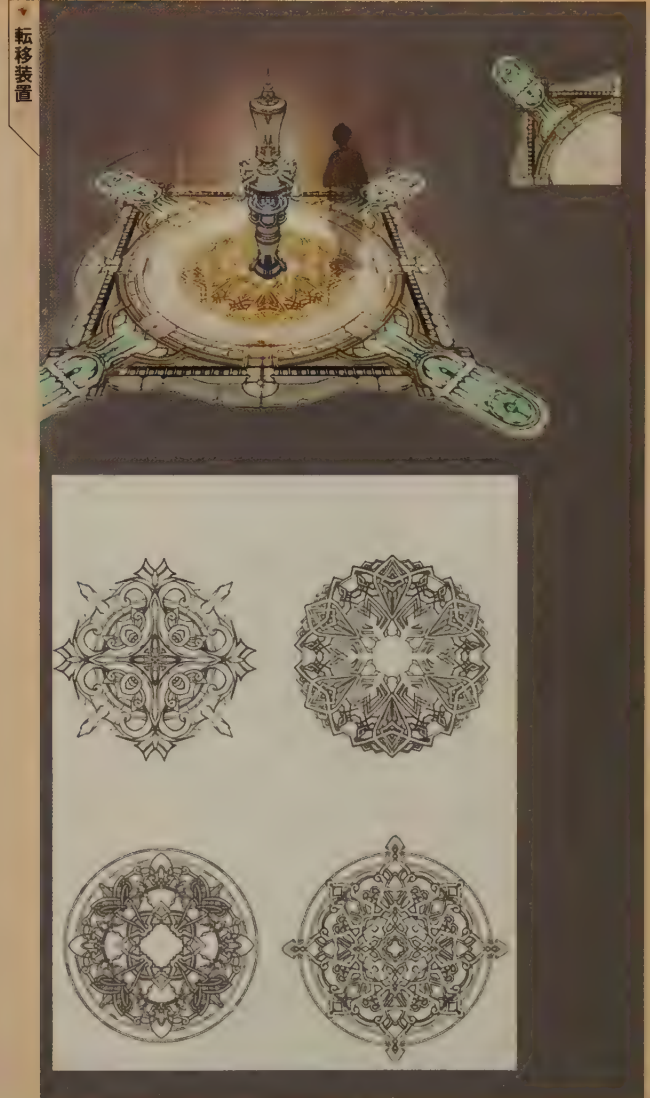
ナルドア海に面した、漁業や海運業が盛んな港町。アルケイディア帝国領に属するものの、多額の上納金を納めることで特別として自治が認められている。空賊などの荒くれ者が集まる街としても有名。



▼ 全景

## 古代都市ギルヴェガン

ケルオン大陸の内陸部に広がるヤクト・ティフォールにひっそりとたたずむ、謎多き遺跡。はるか昔に繁栄を極めた伝説の古代文明の名残と言われ、不思議な装置が多数見受けられる。



▼ 転移装置



▼ 全景

設定画下部の紋章は、転移装置を作動させたときに現れる紋章の案で、古代都市ギルヴェガン以外の場所のものも一緒に描かれている。左上がレイスウォール王墓、左下がミリアム遺跡、右上がリドルアナ大灯台、右下が古代都市ギルヴェガンのもの。

## 死都ナブデイス

ナブラディア王国の王宮「白緑宮」の跡。2年前、破壊石のひとつである「夜光の碎片」が暴走したことで、一帯は濃密なミストの漂う湿原と化し、王宮も凶悪な亜人種バクナムス族や死霊が巣くう廃墟となってしまった。



# MONSTER



## ウルフほか

俊敏な動作と鋭い牙を活かして獲物を狩るモンスター。「ほかのモンスターの腐肉を食べているうちに、食したモンスターの性質を受けて変異する」という設定があり、さまざまなタイプがデザインされた。

## コッカトリスほか

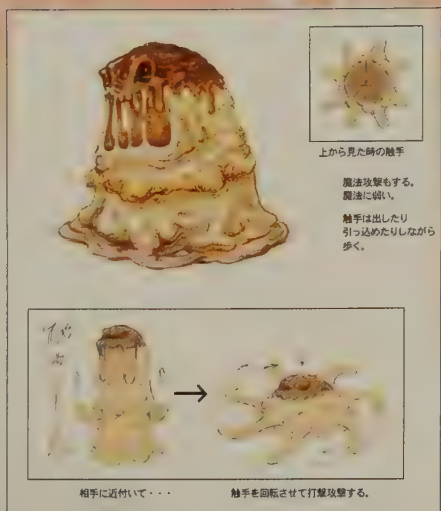
砂漠などの乾燥地帯に棲む鳥。足やシッポを内側にたたんで丸まった状態で転がるというアイデアは、ゲーム中では待機アクションとして採用されている。



## オウルベア





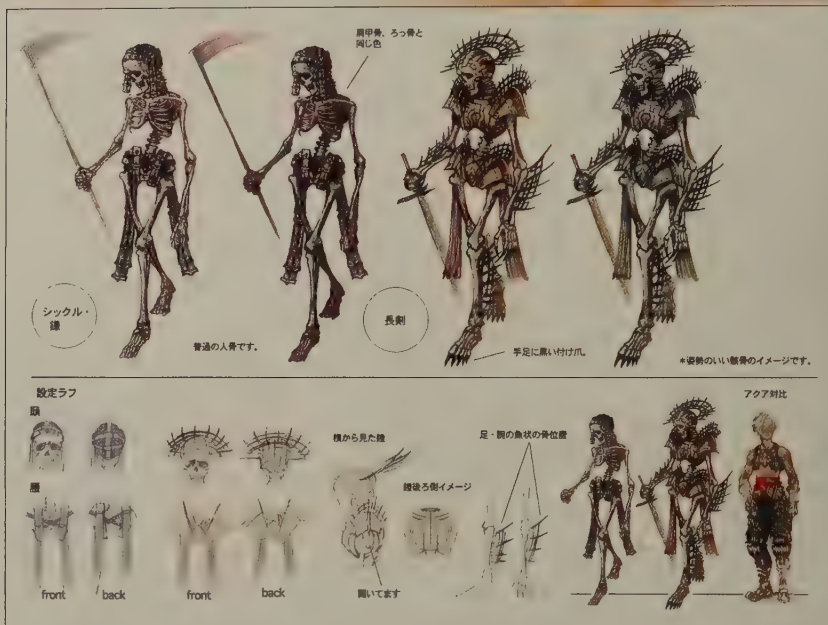


## プリン

多くの「FF」作品に登場している軟体生物。本作では、黄色の身体にコゲ茶色の頭頂部という、お菓子のプリンを思わせる外見になった。

## スケルトンほか

地下道や魔石鉱で死んだ人たちの骨が死霊化したもの。種族によって、持っている武器や装飾品、骨の色などがちがう。



## アルラウネほか

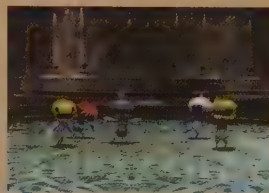
自力で歩きまわる植物マンドラゴラの亜種たち。頭部がカボチャやタマネギなどになっており、それぞれ頭部の形状に合わせた攻撃が設定されている。



## Memorial Feature

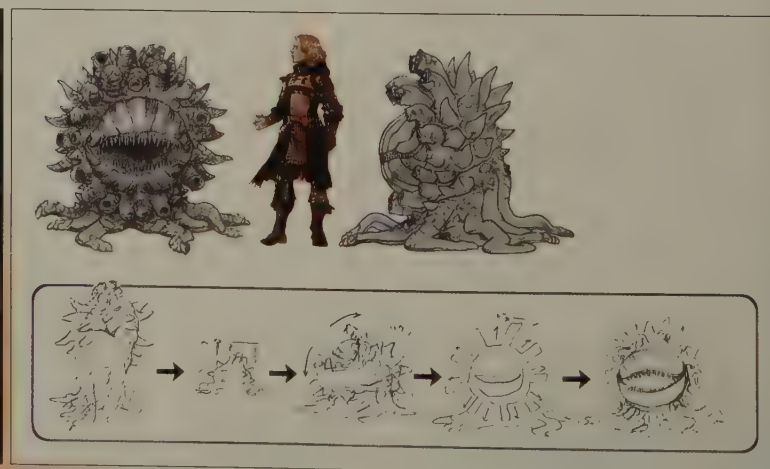
### 上位種族5体がチームを組んだマンドラウス登場！

物語の中盤で訪れるソーヘン地下宮殿では、マンドラゴラタイプの上位種族であるマンドラプリンスやキングアルラウネなど5体がチームを組んで、ボス敵「マンドラウス」として登場。見た目はコミカルながらも、息の合った連携攻撃をくり出してくる。



## モルボル

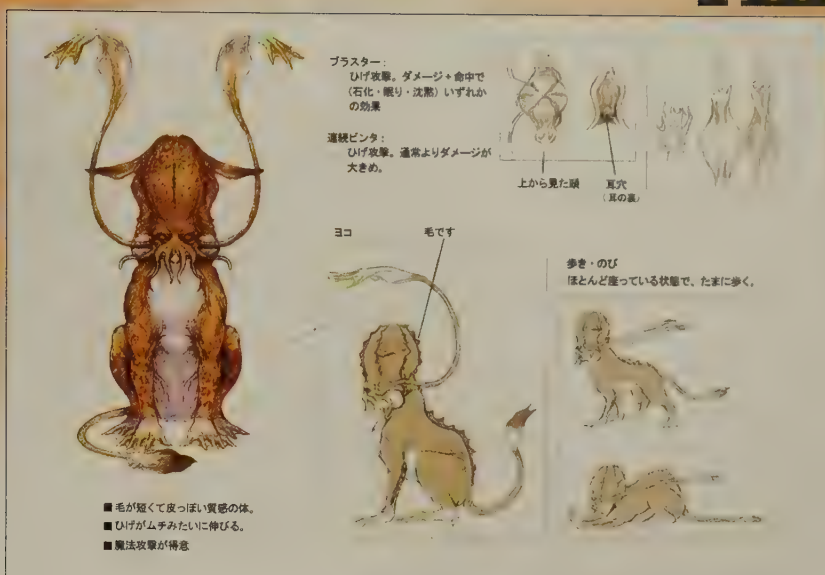
「FF」シリーズでは、プリンと並ぶ定番のモンスター。こちらを感知して戦闘態勢に入るときは、右の設定画のように、鋭い歯を隠しつつ接近してから正体を現す。





## クアール

自分の身体よりも長く、ムチのようにしなるヒゲを持つモンスター。足の指のあいだには水かきがあり、泳いで魚を捕らえるのも得意。



## ドラゴンエイビス



## ヴィンスカラ

ミリアム遺跡のガーディアンとして、古代文明の時代に作られた人造ドラゴン。身体は鉄でできており、複数の武器を持つ。



## リングドラゴン

光る輪を首につけた竜。光輪は、イラストが描かれた時点ではデザイン上のアクセント的なものだったが、のちに「とある国の王が、竜を砂嵐のなかに封印するためにつけた輪」という設定が作られた。



## Memorial Feature

### 金属製の装備だと行動が遅くなる異常空間

『FFXII』の一部のバトルでは、こちらにだけ悪影響がおよぶ異常空間が発生する。ヴィンスカラとのバトルは、金属製のアイテムを装備するとチャージタイム（コマンドを決定してから行動するまでの待ち時間）が長くなる空間で行なわれ、重装備であるほど苦戦してしまう。



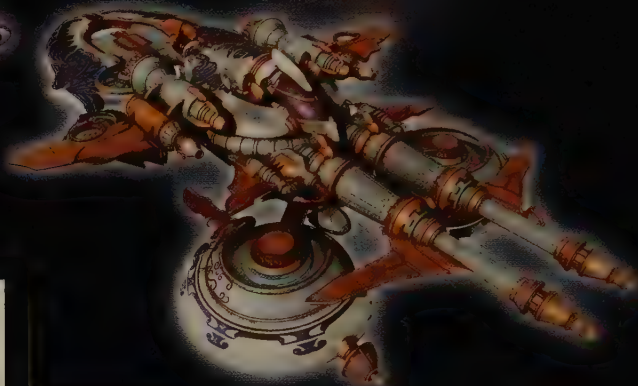


# EXTRA MATERIALS

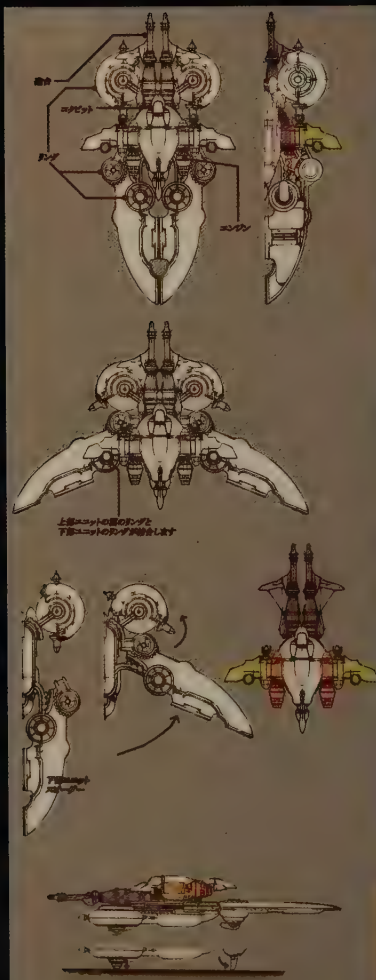
## 乗り物

### シュトラール

空賊バルフレアの愛機。正式名は「YPA-GB47試作戦闘機」で、帝都アルケイデイスのYPA社で軍用の試作機として製造された。6基のグロセアエンジンと開閉可能な翼を搭載しており、運動性能が非常に高い。



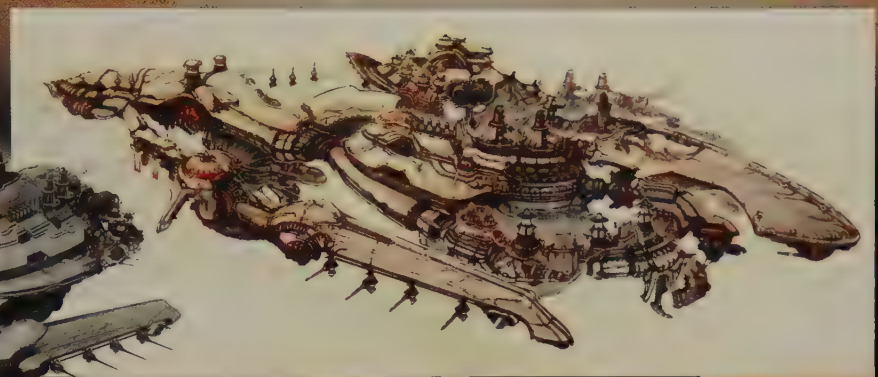
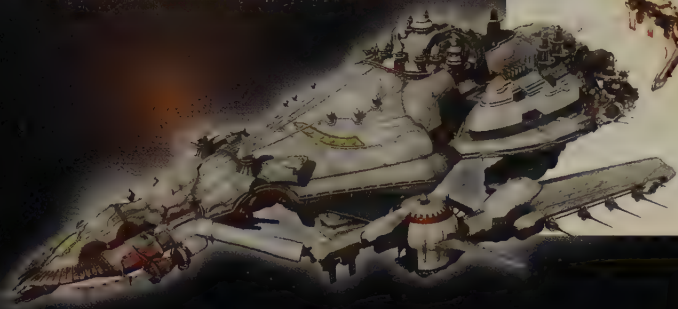
カラーリング設定



設定画

## リヴァイアサン

リヴァイアサン級戦艦の1番艦で、アルケイディア帝国軍第8艦隊の旗艦。ヤクト対応型の飛空石を搭載し、通常の飛空艇では航行不能なヤクトでの活動も行なえる。

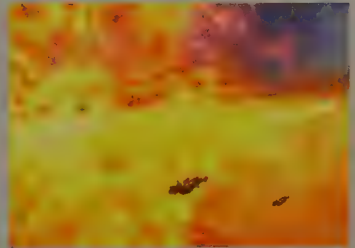


▶ CG用元絵

### Memorial Scene

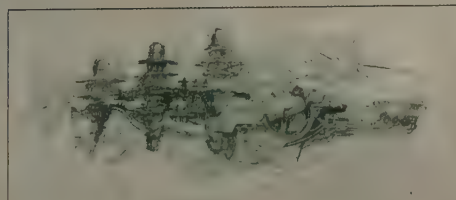
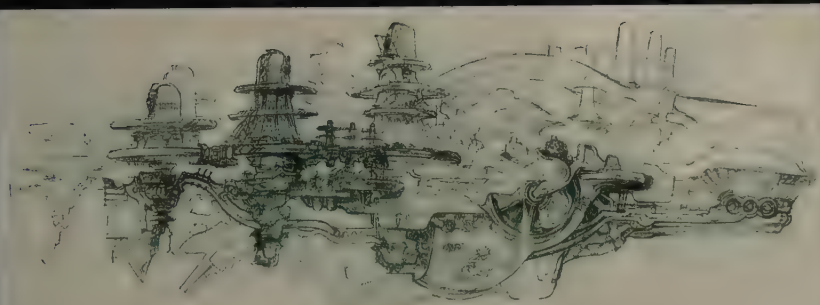
#### 暁の断片の暴走が引き起こした大爆発によって轟沈

神授の破魔石のひとつである暁の断片を手中に収めたリヴァイアサン艦長のギースは、命令を無視して暁の断片の魔力を測定しようと試みる。だが、それをきっかけに暁の断片は暴走して大爆発を誘発。リヴァイアサンは第8艦隊もろとも爆発に巻きこまれ、なすすべもなく沈んでしまう。



## イフリート

イフリート級巡洋戦艦の1番艦。全長は300メートルほどで、艦前部には対地用の大砲を多数備える。2年前のナルビナ城塞攻略や、ラバナスタ王宮での解放軍迎撃などにおいて、帝国軍の主力として活躍した。



ラフスケッチ



バリエーション画

設定画



## アレキサンダー

アレキサンダー級大型空母の1番艦。左右に広がる翼のような部分には、戦闘機ヴァルファールが機体および翼を折りたたんだ状態でつるされている。

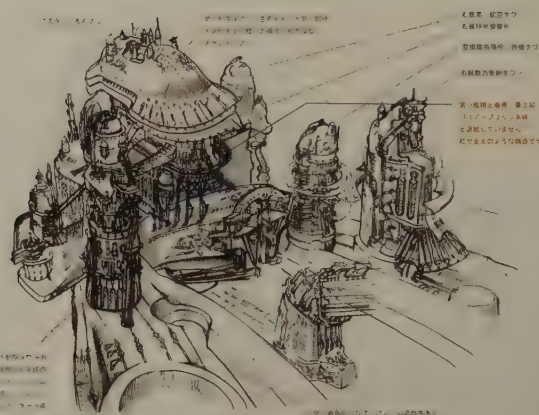
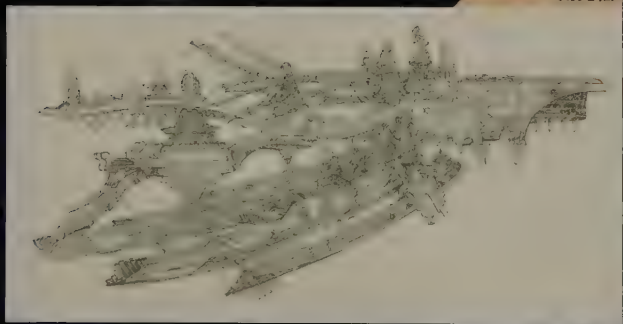


## シヴァ

アルケイディア帝国軍の第8艦隊と第12艦隊に新たに配備された新型軽巡洋艦。流れるような曲線が特徴的で、装甲は薄いものの機動性にすぐれている。



▶ CG用元絵

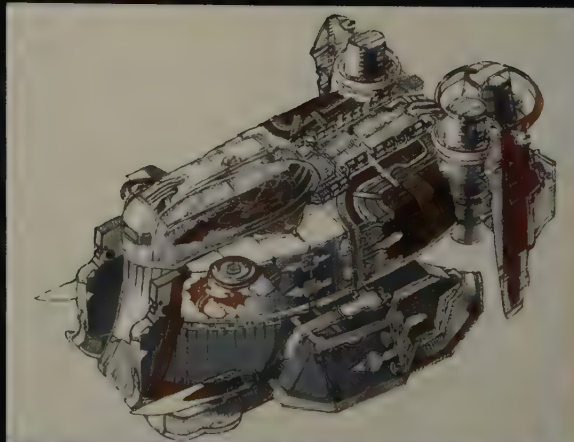


## アトモス&パンデモニウム

アルケイディア帝国軍の小型揚陸艇。アトモスは、飛空艇艦隊の各艦に標準配備されており、物資や兵員の輸送などに使われる。一方、パンデモニウムは、ジャッジ専用の機体。



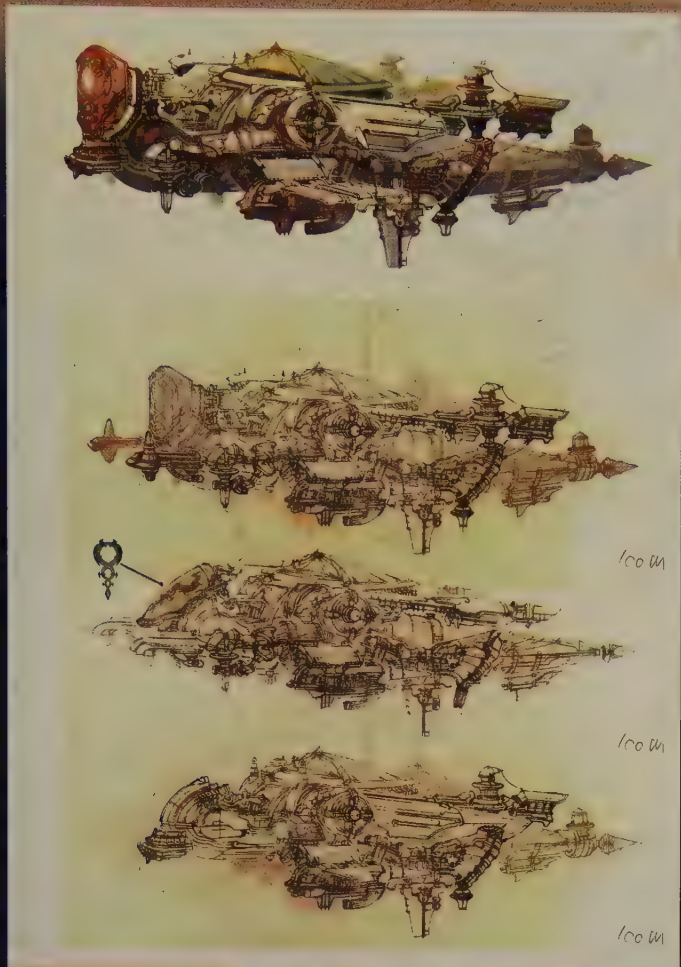
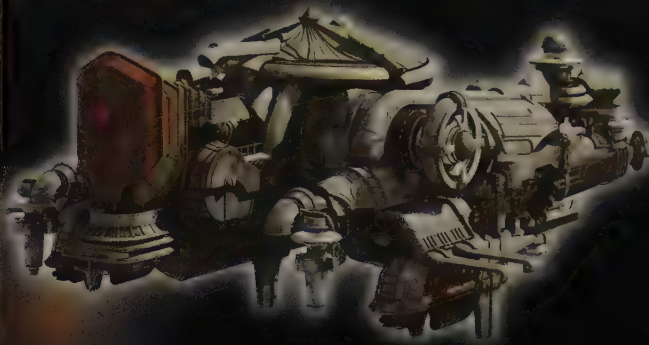
左がアトモス、右がパンデモニウム



▼ アトモスのCG用元絵

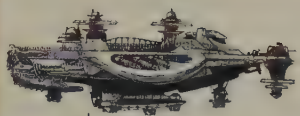
## カーバンクル

黒霧艦隊の運用用として運用されている黒霧艦隊のルビーを思わせる赤い装甲板が正面についている点が、過去のシリーズ作品に登場した同名の召喚獣を彷彿とさせる。デザイン段階では、装甲板の形状にいくつかのバリエーションが考えられていた。



バリエーション案

バリエーション案



## カトブレパス

アルケイディア帝国軍の飛空艇艦隊ではもっともスタンダードなタイプの中型駆逐艦。実戦配備されている数も多く、物語中のさまざまな場面でその姿を見ることができる。



## ヴァルファール

アルケイディア帝国軍の最新鋭戦闘機。陸時や艦船への格納時には、主翼と機体を折りたたんでコンパクトな状態に変形する。

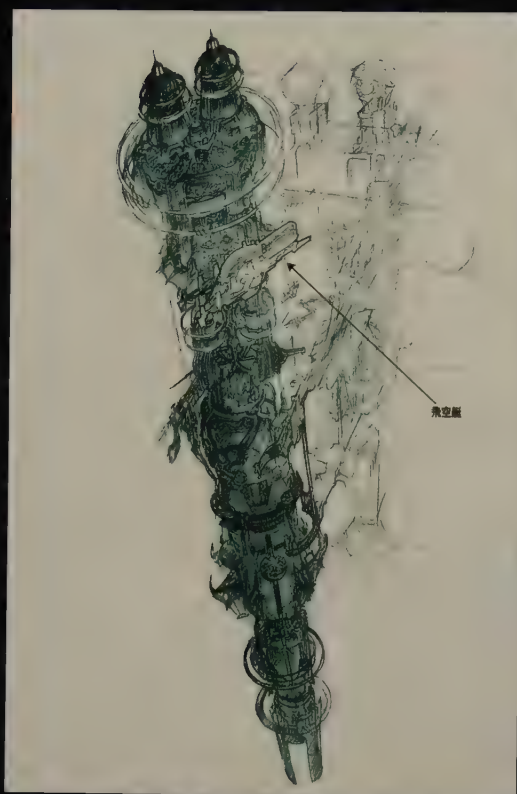


## 小型飛空艇 レモラ

ヴァルファールが製造される前にアルケイディア帝国軍の主力戦闘機であった機体。船体の下部に機関砲と機銃を搭載しており、空中戦だけでなく対地攻撃も行なえる。

## 空中要塞 バハムート

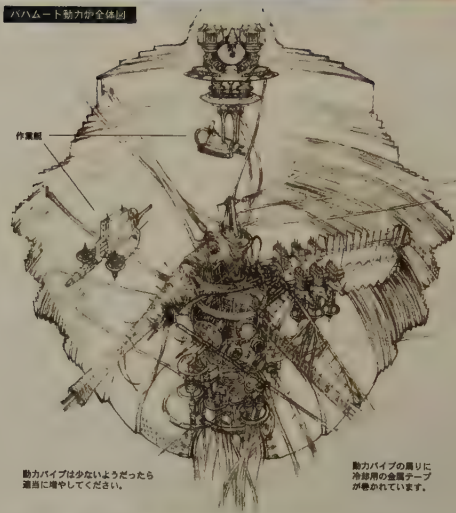
天までそびえる塔のような外観が特徴的な、アルケイディア帝国軍の空中要塞型の飛空艇。人造破魔石が搭載されているため、機体外部から吸収したミストを利用することで半永久的に航行できる。



飛空艇

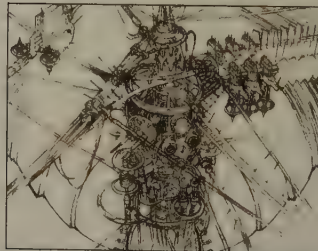
### 動力炉

バハムート動力炉全体図



動力パイプは少ないようだったら  
自由に増やしてください。

動力パイプの周りに  
冷却用の金属テープ  
が巻かれています。



金属テープを取ったら  
このような感じですよ。

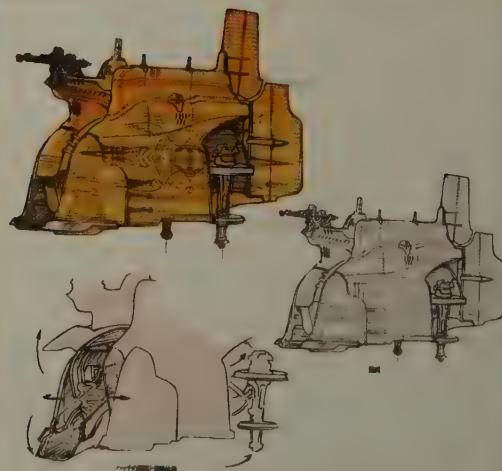


## ダルマスカ軍用 飛空艇

旧ダルマスカ王国で使用されていた小型飛空艇。物語中では、オープニングでラスガナルピナ城塞での戦いに出征する場面に登場する。

### 設定画

ダルマスカ軍用飛空艇



パイプの取り付け部

## ゼザ・サーゲイト

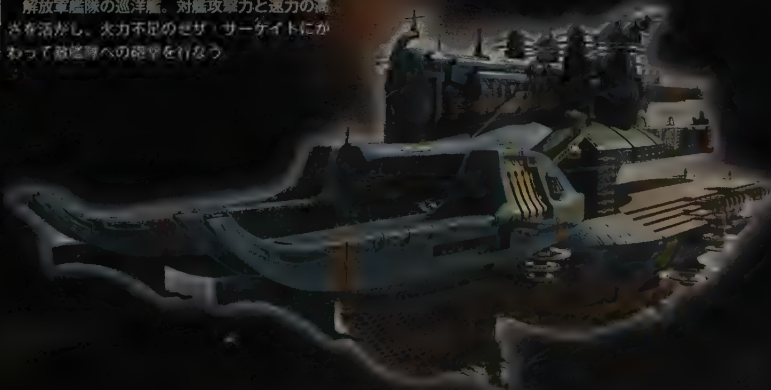
解放軍艦隊の主戦力である航空母艦。艦橋の後方に左右3列ずつ立っているのはカタバルトで、艦載機はここから真上に射出されて発進する。



設定画

## レギナ・ヒルダ

解放軍艦隊の巡洋艦。対艦攻撃力と速力の高さを活かし、火力不足のゼザ・サーゲイトにかわって敵艦隊への砲撃を行なう。



## エアバイク

高い機動性能と抜群の速力を誇る、重装甲タイプの本機。設定画では、エンジンのかけかたなども、こまかく描かれている。



## Memorial Scene

### エアバイクでヴァンをキャッチ

帝国軍の砲撃から逃れるため、バルフレアはヴァンを城壁の下へ放り投げ、空中で彼をキャッチ。そのままフランの操縦するエアバイクに飛び乗るが、ヴァンの持っていた神聖の磁石がエアバイクの飛空石から魔力を吸収したせいで、エアバイクは下水道へと墜落してしまう。



# 召喚獣

## ハシュマリム

現世の法則を自在にあやつり、人々を導く存在として神々に仕えた“統制者”。万物を支配する力への探求心が強すぎるあまり、聖天使アルテマとともに神々に反逆して敗れ、罰として召喚獣となった。



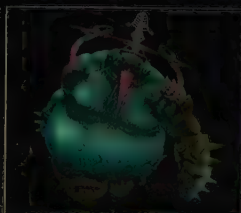
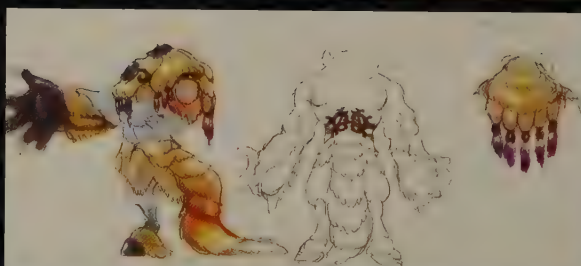
## ハシュマリム&ベリアス

※上がハシュマリム、下がベリアス



## ベリアス

かつて魔王レイスウォールが従っていたと言われる“魔人”。手にしている赤い槍や装飾品などのデザインも緻密に描かれている。



## キュクレイン

体内に不浄物をためこみ、それを放出して周囲を汚染する“不浄主”。下のイラストは「ヘルムハイト」使用時に背中から出現させる触手。

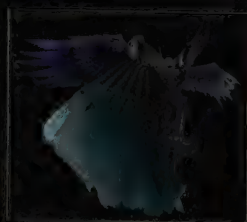


触手



## ザルエラ

人々の死後の行くすえを審判する“冥の天使”。右翼と一体化している女性は神に仕えていた巫女で、ザルエラがかつて神々に反逆したときに人質としたもの。



紋章

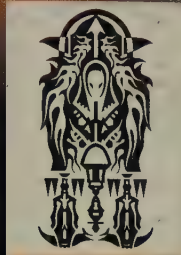
召喚ライセンスを授かったときに現れる、各召喚獣を象徴する紋章。いずれも、その召喚獣の外見を模したものになっている。



ベリアス



マティウス



シュミハザ



ハシュマリム



ファムフリート



アドラメルク



キュクレイン



ザルエラ



カオス



ゼロムス



エクスデス



アルテマ



ソディアーク

武器



片手剣&両手剣



ロッド



忍刀

# イメージボード



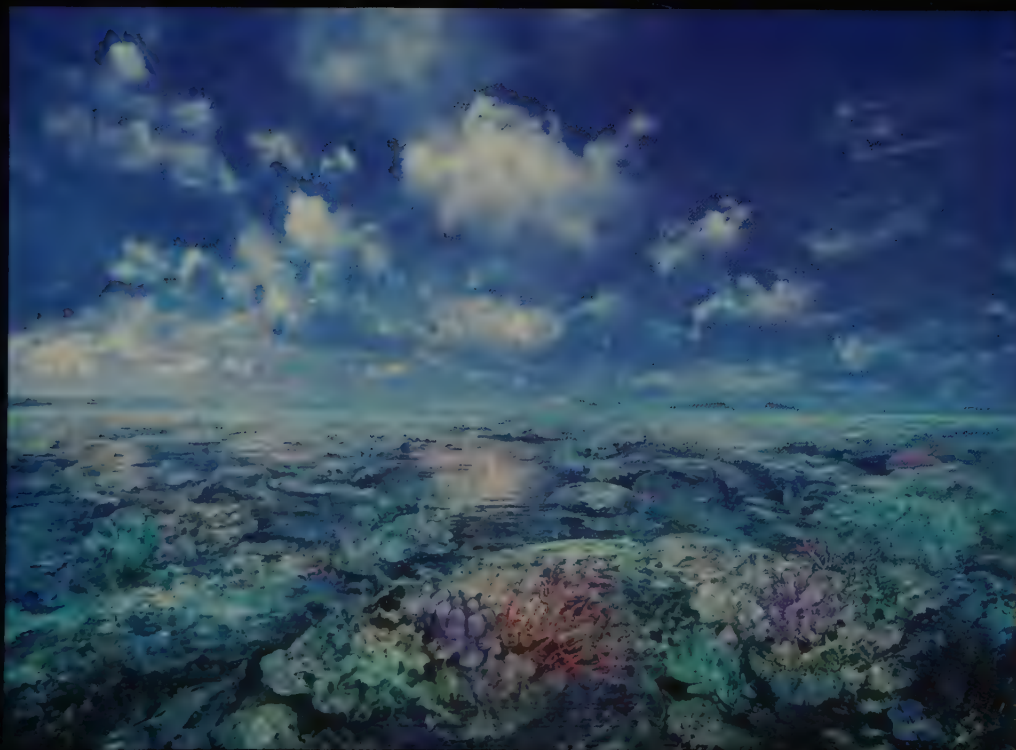
湖



草原



オキユリア(初期案)



ナルドア海

## ムービー素材

## 王都ラバナスタ (王宮前・制作過程)

右側はアートディレクターの上岡 勇氏が描いた王都ラバナスタのイラスト(P.200の「王宮前」と同じ)。それをもとに組み上げられたムービー用のポリゴンモデルが、左側の2枚だ。



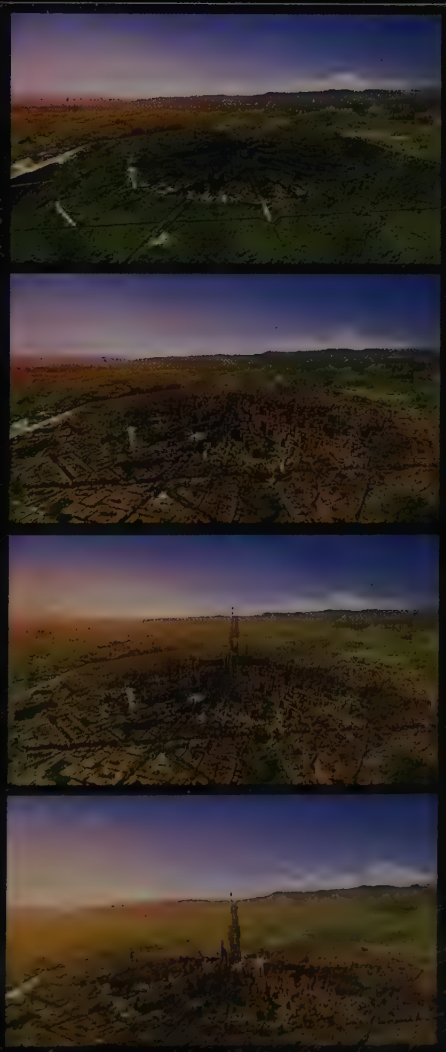
## 王都ラバナスタ (全景・制作過程)

オープニングムービーの冒頭に登場する王都ラバナスタの全景。一番上は、ポリゴンで組み上げられたモデルで、それをもとにマットペイントという手法で細部まで描きこんだのが中央の画像。そこにエフェクトなどを加えると、一番下の完成形の画像となる。



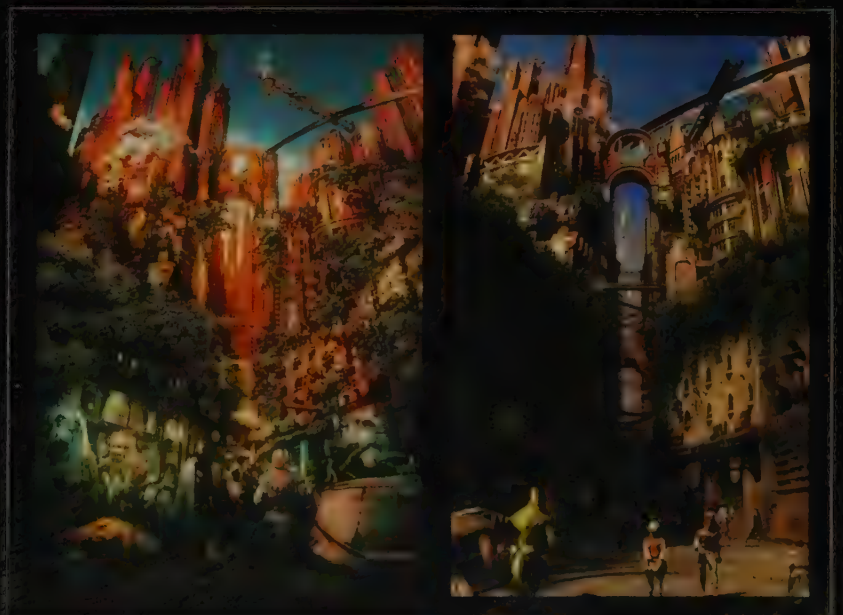
## 帝都アルケイデイス (全景・制作過程)

グラミス皇帝とガブラスの密談シーンに登場する、帝都アルケイデイスの全景が作られる過程。右に掲載している王都ラバナスタと同じように、ディテールなどがだんだん追加されていく様子わかる。



## 帝都アルケイデイス (街並み・制作過程)

元老院での会談シーンに登場する帝都アルケイデイスの街並み。左にある上岡 勇氏が描いたイラストをもとに、右のムービーのワンカットが制作された。



# そのほかの開発資料

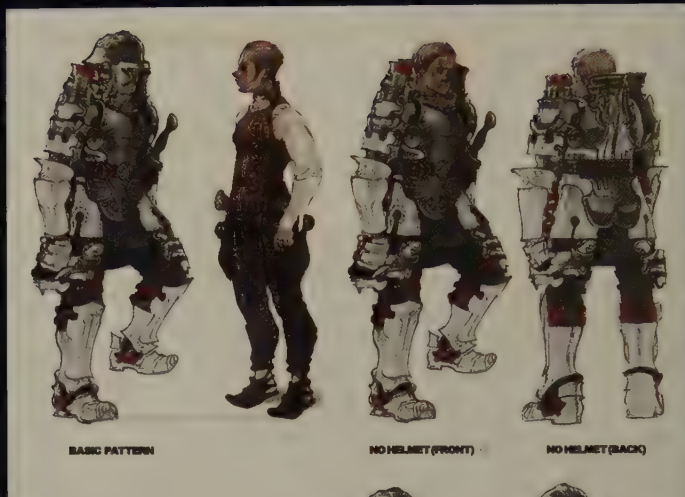


## バッシュの原案

もともと『FFVII』の主人公としてデザインされたキャラクターで、ゲーム中のバッシュとは、同じ名前ながらもまったくの別人。エンサ大砂海のイラスト(→P.204)をはじめ、開発初期のイメージイラストには、建造物などの大きさの目安としてこのキャラクターが描かれている。

## 街の人々や兵士

アルケイディア帝国軍の兵士のイラストは、開発初期のデザイン。ゲーム中では、ジャッジマスターと並んだときのバランスを考慮し、ディテールの追加や配色の変更が行なわれている。



▶ ダルマスカ軍の兵士



▶ アルケイディア帝国軍の兵士

▶ アルケイディア帝国の貴族













# FINAL FANTASY XIII

ファイナルファンタジー XIII



## 美しいビジュアルで描かれる“奇跡”の物語

プレイステーション3やXbox 360のHD画質による映像美が注目を集めた一作。過酷な宿命を背負わされたライトニングたちは、先の見えな不安を抱きつつ、奇跡を信じて旅をつづける。オプティマを切りかえて戦術を瞬時に変更できるなど、バトルも大きく進化。のちに『FF XIII-2』といった続編も登場した。



プレイステーション3

ファイナルファンタジーXIII



発売日 ● 2009年12月17日  
価格 ● 9,240円

プレイステーション3  
(本体同梱版)

プレイステーション3  
ファイナルファンタジーXIII  
LIGHTNING EDITION



発売元 ● ソニー・コンピュータエンタテインメント  
発売日 ● 2009年12月17日  
価格 ● 41,600円

Xbox 360  
(アルティメットヒッツ版)

ファイナルファンタジーXIII  
アルティメットヒッツ  
インターナショナル



発売日 ● 2010年12月16日  
価格 ● 4,980円

プレイステーション3  
(アルティメットヒッツ版)

ファイナルファンタジーXIII



発売日 ● 2011年7月21日  
価格 ● 3,990円

Xbox 360  
(プラチナコレクション版)


ファイナルファンタジーXIII  
アルティメットヒッツ  
インターナショナル



発売日 ● 2011年7月21日  
価格 ● 3,990円

プレイステーション3  
(限定版)

ファイナルファンタジー  
25th ANNIVERSARY  
ULTIMATE BOX



発売日 ● 2012年12月18日  
価格 ● 35,000円  
※スクウェア・エニックス e-STOREのみで予約限定販売

FINAL FANTASY XIII

FINAL FANTASY XIII

# IMAGE ART

ライトニング



## 『求婚』

スノウとセラ



## 『使命』

パーティーメンバーとセラ





▼CG用元絵

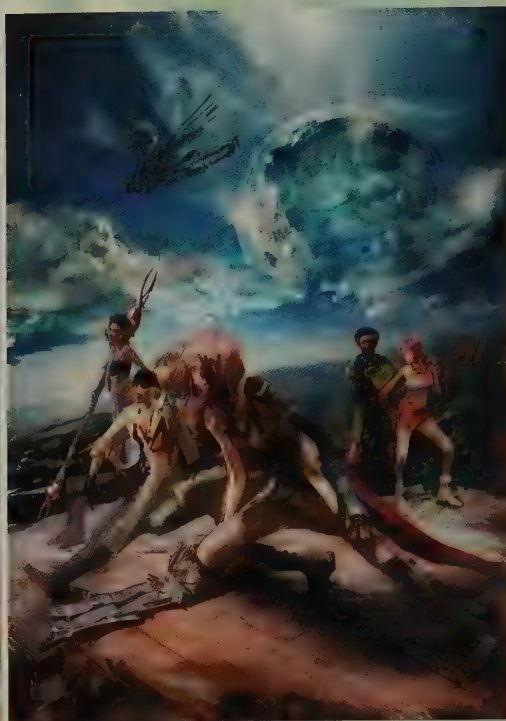
イスにすわるライトニング

オーファンズ・クレイドルにて





گران=パルスにて



▶ CG用元絵

ライトニングとスノウ

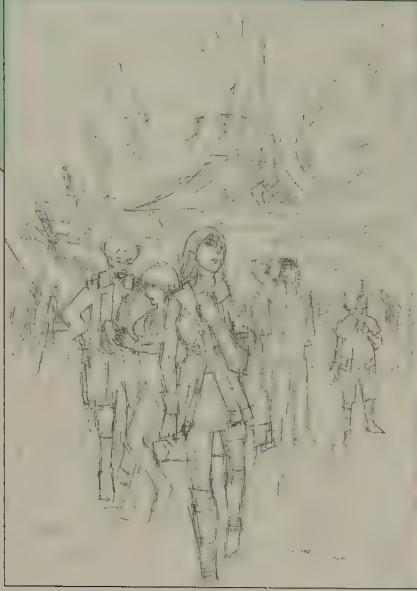


▼ CG用元絵

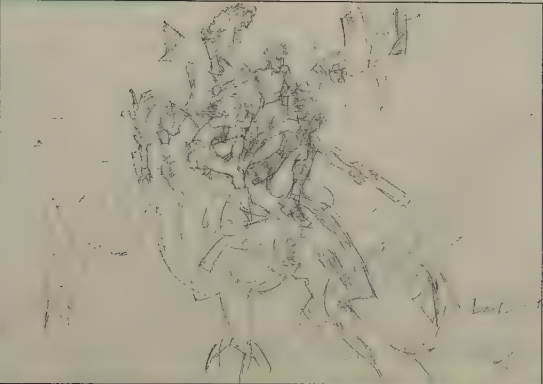


ノーチラスを観光する一行

▼CG用元絵



▶CG用元絵

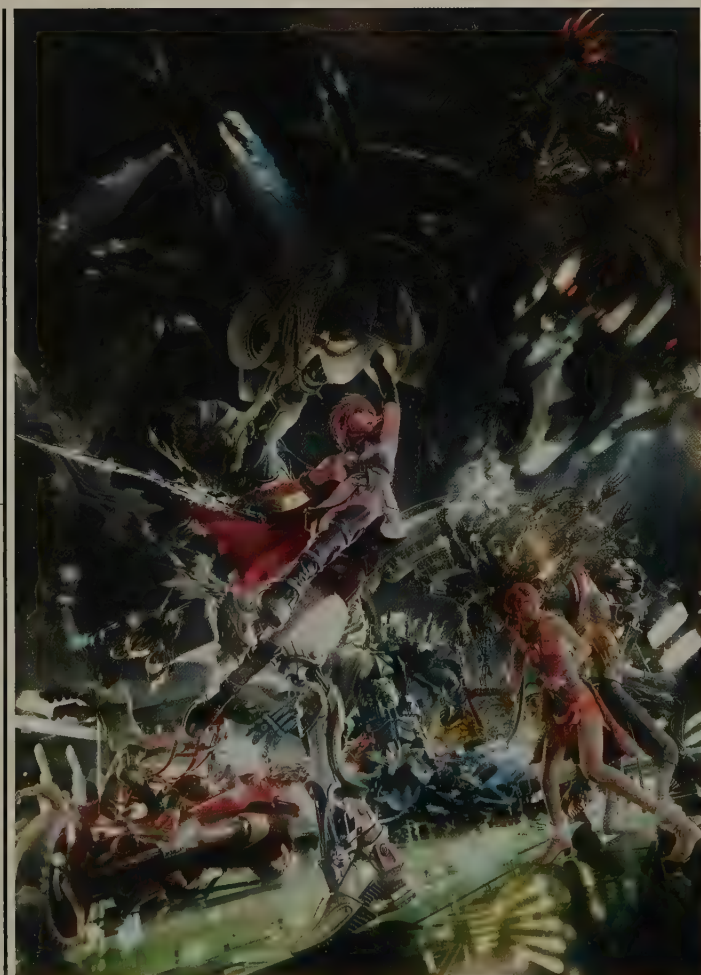


グラン=パルスへ

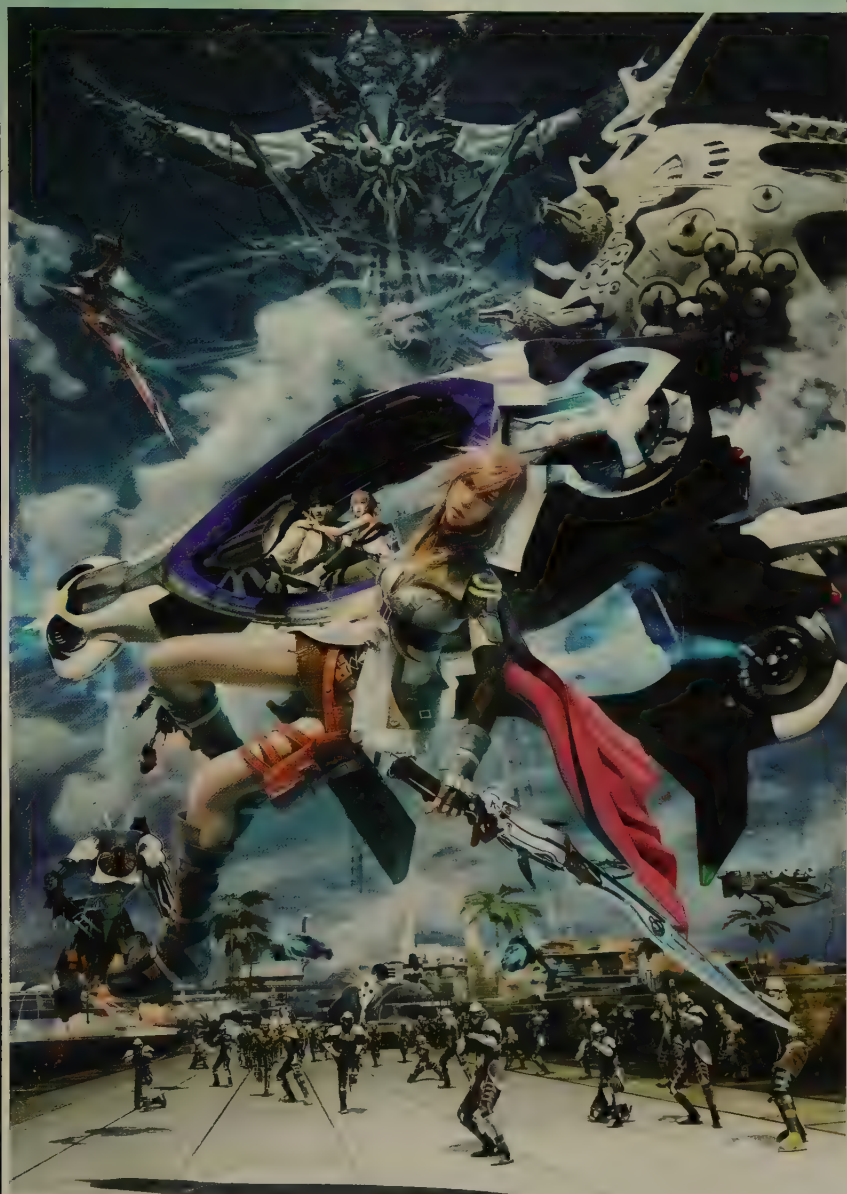


グランプリサーキット乱入

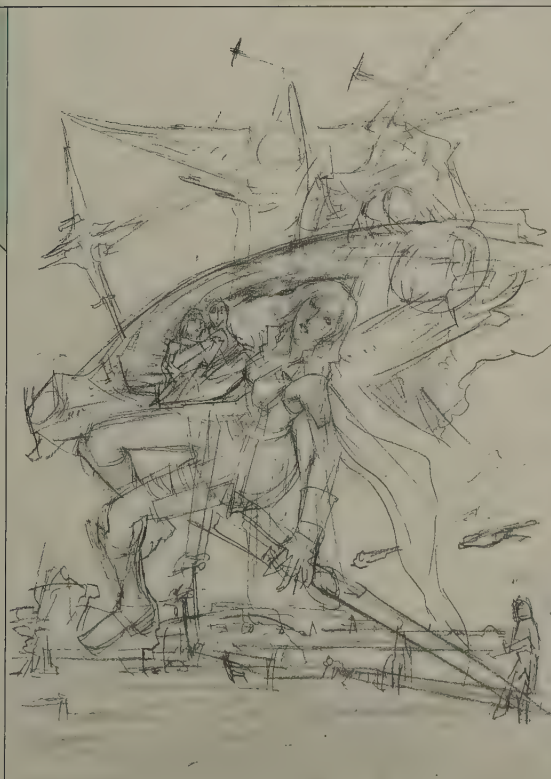
グランプリサーキットでの戦い



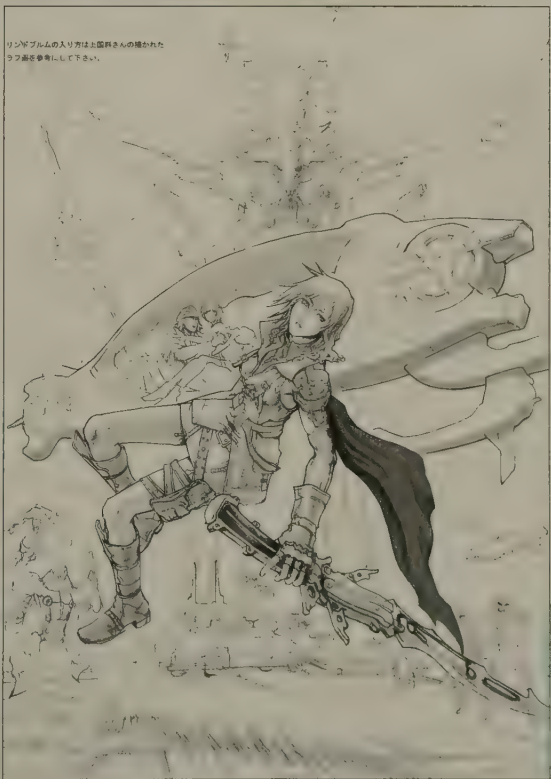
ホーダムでの逃避行



▼CG用ラフスケッチ



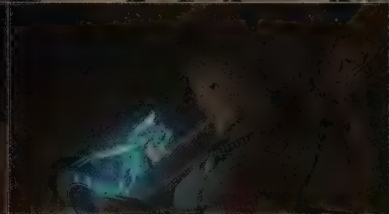
リンダフォームの入り方は上原さんの描かれたラフ画を参考にしています。



▼CG用元絵



# STORY OF FINAL FANTASY XIII



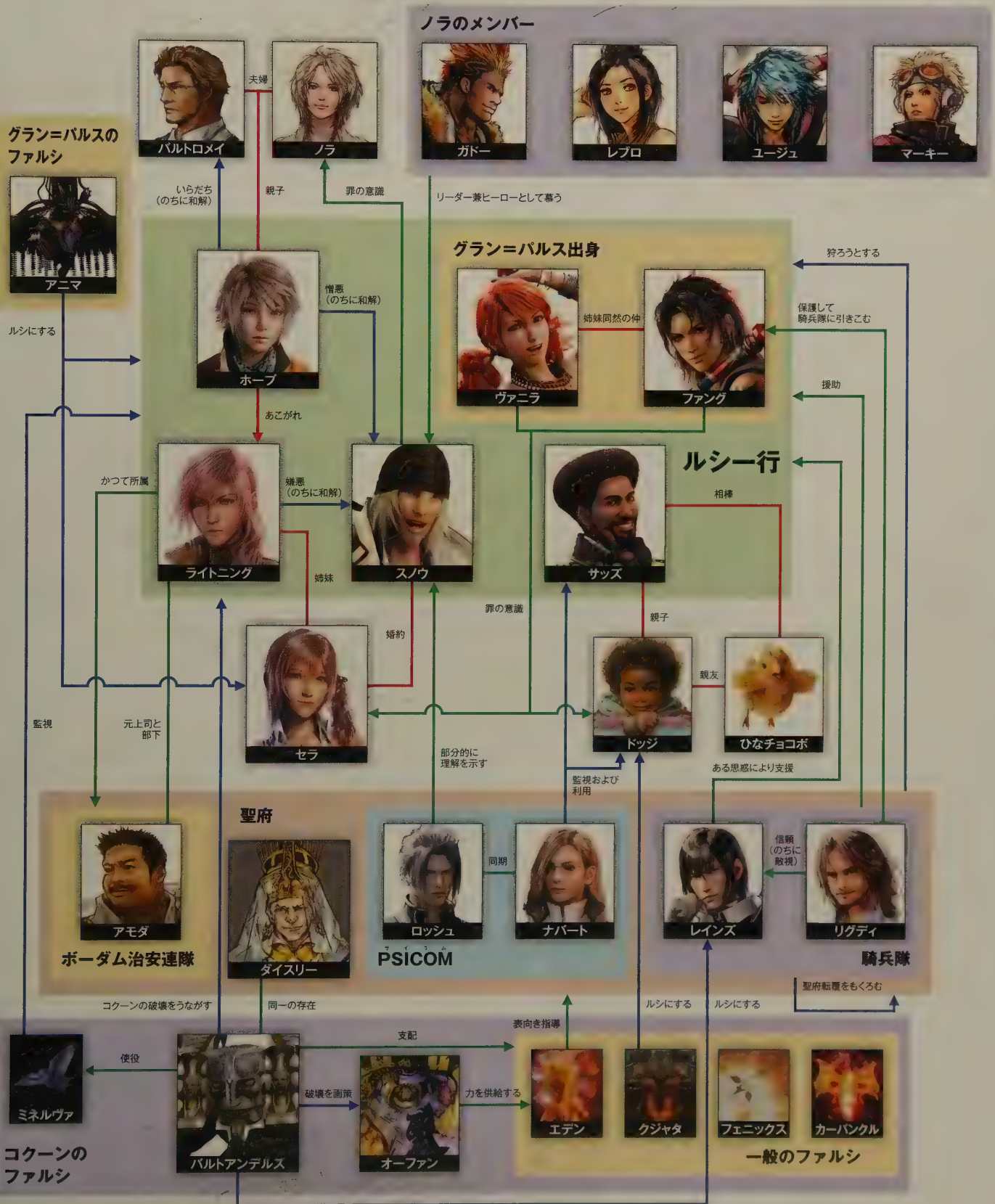
はるか昔、万能に近い力を持つ生ける機械「ファルシ」が天空に築いた球状の世界、コクーン。楽園と呼ばれるその空間で、人間はファルシたちに養われ繁栄をきわめていた。だが、ある日、コクーンを揺るがす事件が起こる。コクーンの外に広がり「下界(バルス)」と恐れられる地グランニバルスに属するファルシが、コクーン内で発見されたのだ。コクーンの統治機関である聖府は、下界による汚染を避けるとの名目で、下界のファルシに関わった者すべてを追放する「バージ政策」を断行。混乱のなか、元聖府軍の兵士ライトニングたちが聖府軍に刃向かい、下界のファルシと接触して、ファルシの道具「ルシ」にされてしまう。

伝説によると、ルシは決められた使命を果たさねば魔物同然のシ骸と化し、仮に使命を果たしたとしても、物言わぬクリスタルになるのが定め。しかも下界のルシは、コクーンの敵として狩られる存在——あまりに過酷な運命に絶望しかけるライトニングたちだが、希望を捨てず、自分たちとコクーンの世界を結び寄せようとあがく。きっと“奇跡”は起こると信じて。

FINAL FANTASY XIII

ファイナルファンタジーXIII

# CHARACTER



# Lightning

運命にあらがい戦いつづける  
“閃光”の名を持つ女性軍人

## ライトニング

▶ *Éclair Farron* エクレール・ファロン

コクーン聖府警備軍の元軍曹。本名はエクレールだが、両親亡きあと、自立の決意をこめて「ライトニング」と称するようになった。下界のルシにされた最愛の妹セラを救うべくファルシ=アニマのもとへ乗りこむも、目的は果たせず自身もルシの使命を負うことに。一時は絶望にとらわれたが、同じくルシの宿命にしばられた仲間と旅するなかで己を見つめ直していき、コクーン市民の虐殺をはかるファルシに戦いを挑む。

### Personal Data

性別	女
年齢	21歳
身長	171cm
ボイスアクター	坂本真綾



## Memorial Words

▶ ライトニング



「前だけ見てろ」

ガブラ樹林：前衛を買って出たホープに呼びかけ／ほかにスノウの単純ぶりにあきれることの多いライトニングだが、じつは彼女も思いこんだら一直線。迷いのなさが強さの力キだと信じているがゆえの行動でもあり、足が止まらぬがちな状況に立つと、こう発言しては自他を鼓舞する。

「誰が義姉さんだ！」

おまえはセラを守れなかった。

おまえのせいで……！」

— 下界の異跡：瀕死のセラの前に、スノウに「義姉さん」と呼ばれてカッとなり

最愛の妹セラを守れなかった後悔を、婚約者のクセに彼女を守れなかったスノウへの怒りに転じ、吐き捨てる。セラとスノウの結婚を認めていないため、このあと「義姉さん」と呼ばれるたびに「誰が義姉さんだ」と言い返すが、旅が進み彼を評価していくにつれ、言いかたからトゲが抜けていく。

「……飼っている。人間は……飼われている。

そうか、そういうことか」

— 商業都市バラムポルム：ファルシと市民の関係に気づき

ホープとともに首都エデンを目指して進むなか、自分たちコクーン市民がファルシに飼育されている事実を電撃的に理解。同時に、自分がファルシの支えを失ってヤケになっていたことを認める。

「世界に希望がないのなら、見つけ出すまで一緒に探す。

救いが失せた繭<sup>コクーン</sup>だろうと、

守って、ここで生きていく！

それが — 私たちの、人間の使命だ！」

— オーファンズ・クレイドル：ファルシ=オーファンと対峙して

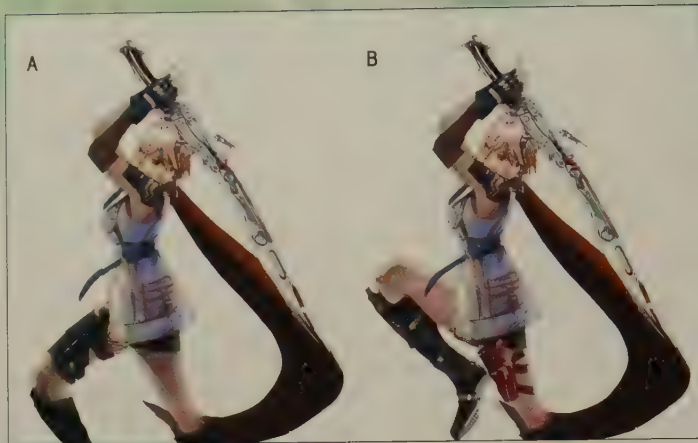
ライトニングたちルシは、コクーンの敵であり人外のものとして、ファルシや市民たちにあつかわれてきた。それでも一行は、あくまで人間としてコクーンを守り抜こうとする。

「使命は関係ない。  
私は、ファルシの道具じゃない。  
生き方は、自分で決める」

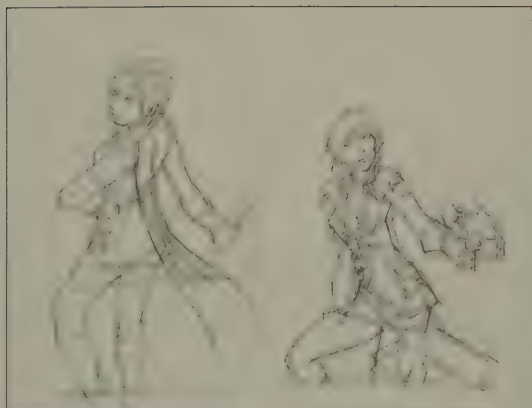
— ヴァイルビークス：聖府とその横斬にあるファルシ・エデンをつぶすと宣言し  
はた目には冷静に見えても、ライトニングの心は妹を守れなかった後悔と下界のルシにされたショックで揺れていた。やがて心痛が限界に達した彼女は、聖府とファルシ・エデンの打倒に走ることで動揺を振り払おうとする。それが現実逃避だと気づかぬフリをして……。



▶ 全身画



▶ CGイラストのポーズ案



▶ CG用ラフスケッチ



みんなを守るヒーローを目指す  
明るく気のいい不屈の巨漢

# Snow スノウ

▶ Snow Villiers スノウ・ヴィリアース

## ▶ Personal Data

性別	男
年齢	21歳
身長	200cm
ボイスアクター	小野大輔

臨海都市ボーダムの自警団的グループ「ノラ」のリーダー。単純だが前向きで行動力に満ち、仲間から「ヒーロー」と慕われ、自身もそう振る舞おうとする。ライトニングの妹であるセラの婚約者で、下界のルシとして異跡にとらわれたセラの救出を図るも、果たせぬばかりか彼自身もルシにされた。それでもセラが助かる希望を捨てず、コクーンを守ることが自分たちの使命と信じて、前へ進んでいく。





# Vanille

無邪気な態度と可憐な姿に  
重い秘密を隠した娘

## ヴァニラ

▶ Oerba Dia Vanille ヲルバ=ダイア・ヴァニラ



### Personal Data

性別	女
年齢	19歳(※+約600歳。外見的には17歳)
身長	161cm
ボイスアクター	福井裕佳梨

ライトニングたちに同行する、天真爛漫ながら謎多き少女。その正体は、約600年前の黙示戦争時にコクーンに攻め入ったグラン=パルスのルシで、長年クリスタルとして眠りについていた。同じ立場のファンクともども、物語開始の13日前に覚醒し、ページなどの多くの悲劇を招くことに。罪の意識を抱えたまま、ツライ現実から逃げつづけていたが、しだいに己の宿命に立ち向かう覚悟を固めていく。





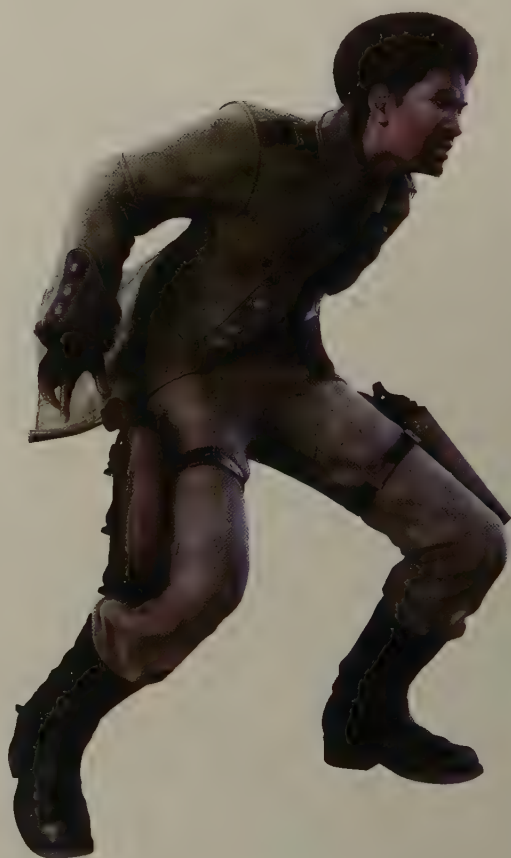
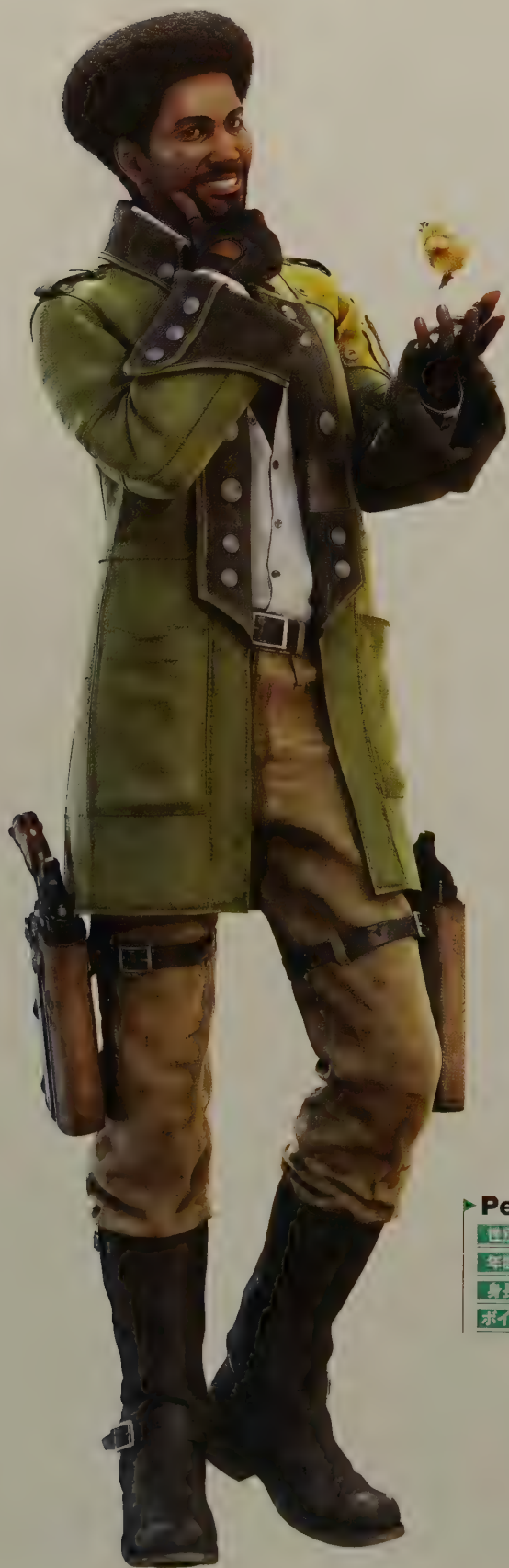
# Sazh

ひなチョコボを頭に乗せた  
息子想いの腕利きパイロット

## サッズ

▶ Sazh Katzroy サッズ・カツロイ

アフロヘアが特徴の、陽気な飛行艇操縦士。亡き妻の忘れ形見である息子ドッジを深く愛し、そのペットのひなチョコボを相棒として連れ歩いている。聖府のルシとなったドッジのために下界のファルシに戦いを挑むも、息子の敵の立場である下界のルシにされてしまった。己の運命を呪って一時は死も考えるが、やがて息子が助かる希望があると知り、その日のためにもコクーンを守ろうと決意する。



### ▶ Personal Data

性別	男
年齢	40歳
身長	189cm(※髪の毛を含む)
ボイスアクター	江原正士

### ▶ ひなチョコボ



## Memorial Words

▶ サツズ



「死んで終わりにしようってか！  
死にゃあ許されるとでも、  
思ってるのかあ！」

—— 歓楽都市ノーチラス：自分を殺して息子の仇を討ってとうながすヴァニラに怒り

ドッジの“仇”は、これまでともに旅してきたヴァニラだった—— 衝撃の事実を知り、一時は彼女に銃を向けたサツズ。だが、ヴァニラがサツズから死の裁きを受けることで安易に責任を逃れようとしていると感じ、怒りを爆発させる。

「こいつは、俺が飛ばす。  
行き先を決めんのは、この腕だ」

—— ファィス・アーク：目の前の飛空艇を警戒する仲間たちに

ダイスリーの手で用意されたかのような飛空艇を見て、ワナかと疑う仲間たちに向かって宣言。ファルシの思惑に流されずあくまで自分たちの意志で前進しようという決意と、パイロットとしての自負がにじみ出たセリフだ。

「つきあうぜ。素人が  
邪魔じゃなけりやな。  
こいつの始末は——俺のつとめだ」

—— 下界の異跡「ライトニング」に加勢して  
ファルシとアニメに立ち向かい  
戦いの素人のサツズが危険な下界の異跡に乗りこ  
んだのは、聖府のルシとなった息子との使命をかわり  
に果たすため。勇気を振りしほり、聖府のルシの敵  
である下界のファルシ——アニメに立ち向かう。



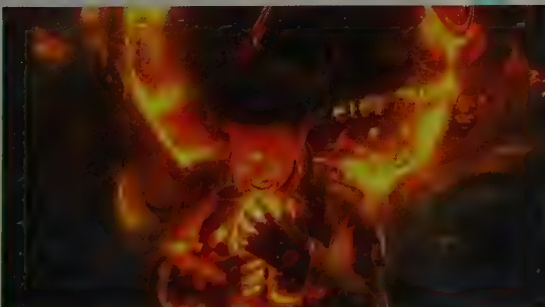
別途デザイン  
入ります。

▶ 全身画



### ライトニングと異跡を目指して

息子をシ骸にしたいくない一心で下界の異跡を目指すサツズだが、戦闘に不慣れなうえ中年に差しかかった彼には、軍人のライトニングについていくのがやっと。彼女に邪険にされつつ、懸念に先を急ぐ。



### 召喚獣ブリュンヒルデ登場

ドッジはクリスタルと化したうえ、彼がルシになった元凶が、旅の仲間のヴァニラだと明らかに。怒りのやり場もなく絶望に襲われたサツズの前に、召喚獣ブリュンヒルデが降臨する。

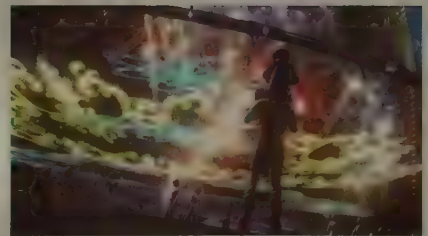
### ビルジ湖脱出

道中で見つけた軍用艇に乗り、ビルジ湖を発進。プロの飛空艇パイロットとしての腕を振るい、砲火をかいくぐり地形を活かして、聖府軍の追っ手を巻こうとする。



## Memorial Scenes

▶ サツズ



### 最愛の息子の悲劇

“ふたり組の下界のルシ”とファルシ＝クジャタのいざこざに巻きこまれ、聖府のルシにされた息子ドッジ。彼を救いたくて、伝説の花火に折ったサツズだが……。



### 大事な相棒ひなチョコボ

グラン＝パルスで野生のチョコボの群れを見つけたサツズ。彼らのもとにひなチョコボを置いていこうかと悩むが、ひなチョコボ自身がそれをこぼむ。

# Hope

母の死を乗り越え成長していく  
都会育ちの多感な少年

## ホープ

▶ Hope Estheim ホープ・エストハイム



コクーン屈指の大都市バルムボルムで育った、心優しく繊細なミドルスクールの学生。偶然ボーダムに滞在していたせいでパーティ対象者となり、母ノラを失ったあげく、なりゆきで下界のルシにされた。母を結果的に死へ導いたスノウに怒りを抱き、“復讐”を凶っていたが、道中で彼と和解。長年敬遠していた父への誤解も解けたのちは、持ち前の聡明さで状況を的確に判断し、ルシ一行を牽引するまでになっていく。

### ▶ Personal Data

性別	男
年齢	14歳
身長	153cm
ボイスアクター	梶 裕貴



何にかえても仲間を守ろうとする  
猛々しくも情の深い女戦士

# Fang

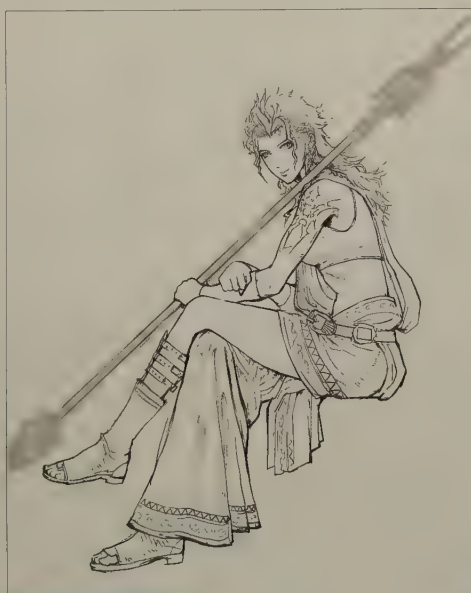
## ファング

▶ Oerba Yun Fang ヲルバ=ユン・ファング

グラン=パルス出身の男まさりな女性。ヴァニラとは姉妹同然に育った仲で、彼女のことを何より気にかけている。約600年前、ヴァニラともどもルシに選ばれ、魔獣ラグナロクとなってコクーンを襲うも、コクーンの民をあわれんだ女神の力で変身を解かれ、クリスタルに変化。物語開始の13日前に、ルシの烙印が焼け焦げて使命の記憶を失った状態で目覚めた。仲間がシ骸と化するのを極度に恐れており、それを防ぐためならコクーンの破壊もいとわない。

### Personal Data

性別	女
年齢	21歳(※+約600歳)
身長	175cm
ボイスアクター	安藤麻吹



▶ CG用元絵



Memorial Words



「あいつが無事なら、  
どうなってもいいんだ」

―― 商業都市バルムボルム：ライトニングに  
自分とヴァニラの身の上を語り

「あいつ」―― ヴァニラは、ファンクにとってかけがえのない存在。ルシの仲間のなかでもヴァニラは特別であり、彼女がひどい目に遭うのは耐えられない。

「畜生ッ！ これが  
私の背負う罪かよ！」

―― オーファンス・クレイドル：シ骸となった仲間を前にぼう然として

「みんなを守るためにラグナロクにならねば」とあせるあまり、制止する仲間を攻撃したファンクだが、その結果、彼らはシ骸と化した。これまで多くの人々を巻きこんだうえ、大事な者さえ守れなかった―― 罪の意識が、絶望とともにファンクの胸に押し寄せる。

「奇跡は、  
うちの得意技だ」

―― オーファンス・クレイドル：「本当の奇跡を起こそう」と言う  
ヴァニラに応じてオーファンと対峙し

それまでの“奇跡”は、すべてファルシに用意されたものだった。しかし、ファンクはそのことを理解したうえで、意志の力により真の奇跡を呼び寄せられると信じて行動する。



▶ 全身画

「まあ見てろ！」

グラン・パルスの流儀をよ！

旗艦バラメキア：敵の飛行兵器に狙いをつけて  
大自然のなかで育った生粋の戦士であるファンク  
は、やることをすべて豪快。敵をただ倒すので  
はなく、強引に駆逐して乗り物にしてしまう。



命が惜しげりゃ運ばれな

エウリーデ峽谷で別れたヴァニラを捜し、騎兵隊のリーグディとともにビルジ湖へ。召喚獣シヴァとの死闘を終えて満身創痍のスノウをファンクなりに気づかい、気絶させるといふ乱暴な方法で保護する。

まともに突っこむ  
バカ2匹

スノウが運転するバイク形態のシヴァに乗り、バルムボルムの広場へ乱入。ライトニングとホープを包囲していた聖府軍を蹴散らしていく。



Memorial Scenes



ヴァニラとの再会

「ヴァニラのためなら何百何千の敵も関係ない」と意気込み、聖府軍旗艦バラメキアへ。脱出を試みていたヴァニラを見つけ、再会を喜ぶ。



召喚獣バハムート登場

スノウたちは使命にそむいてでもコクーンを守るうと決意したが、仲間をシ骸にしたくないファンクはそれに反対し、心苦ししながらも仲間にも武器を向ける。そんな彼女の葛藤に反応し、召喚獣バハムートが現れた。



魔獣への変身

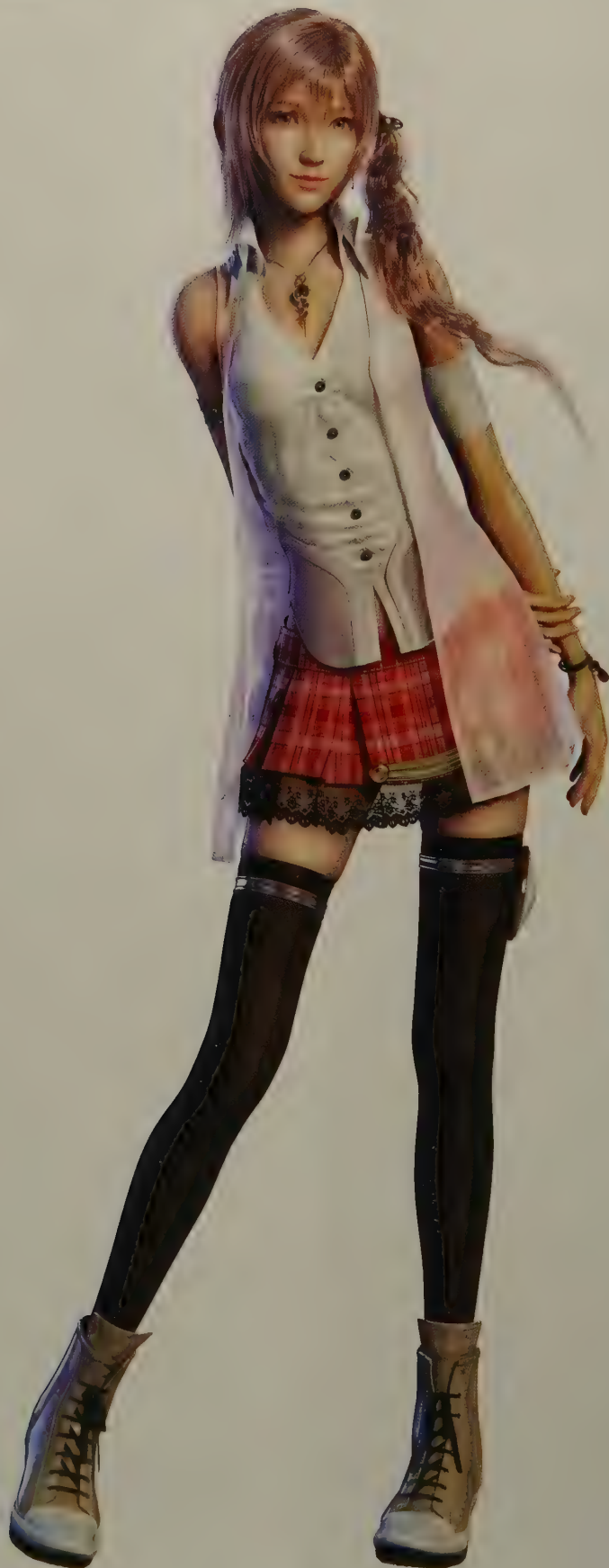
仲間を守れなかった絶望と、自分たちルシを苦しめたファルシ=オーファンへの怒り―― それら負の感情を力として、かつてのように魔獣ラグナロクに変身。単身オーファンに挑みかかるが……。

# Serah

はかなげだが強い心を持つ  
ライトニングの最愛の妹

## セラ

▶ Serah Farron セラ・ファロン



ライトニングの3歳下の妹。スノウの恋人だが、彼との交際を姉に反対されていた。好奇心から異跡に入って下界のルシにされ、ともに運命を乗り越えたいと言うスノウと婚約。姉に事情を打ち明けるもケンカ別れとなり、ファルシに直談判しようとして異跡に閉じこめられた。その後、助けにきた恋人や姉の前でクリスタルと化すが、心はつねにスノウとともにあり、精神的に彼を支えつづける。

### ▶ Personal Data

性別	▶ 女
年齢	▶ 18歳
身長	▶ 164cm
ボイスアクター	▶ 寿 美菜子

## Memorial Words 「守れるよ。」

「だから、守って……。  
コクーンを……守って」

—— 下界の異跡：ルシの烙印の段階が限界まで進んだ状態で恋人と姉に告げ  
クリスタルとなる直前にセラが残した言葉。この言葉を心の支えと  
したスノウは、セラと自分たちの使命が「コクーンを守ること」だと考  
え、真偽はどうあれ、心に決めたその「使命」をまっとうしようとする。

「これでわかった？ あなたは、敵なの……。  
さよなら」

—— スノウの回想「第7日：告白」：別れをこぼすスノウに  
ルシの烙印を見せて

常識的に考えれば、下界のファルシのしもべであるルシは  
コクーンの敵。そんな立場になったセラは、せめて愛する人  
を巻きこむまいと、わざとキツイ態度をとるが……。

「みんながいるから、  
私はきっと、乗り越えられる」

—— ヴァニラの回想「第9日：邂逅」：ヴァニラに自分の  
大切な人のことを語って

「現実が辛いなら逃げてもいい」につづけてヴァニラに語った言葉。ルシの  
運命に押しつぶされそうになったが、スノウのおかげで辛い現実も乗り越  
えられられるようになるようになった……という実体験にもとづいている。

「現実が辛いなら、  
逃げてもいいんだよ」

—— ヴァニラの回想「第9日：邂逅」：つらそうな  
ヴァニラを励まし

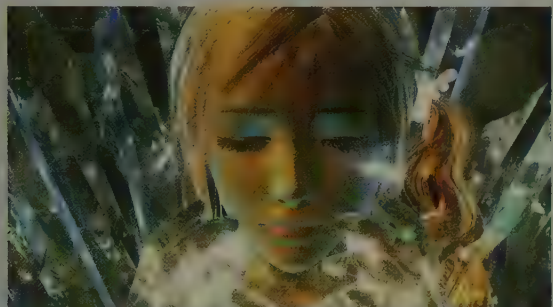
セラをルシの運命に巻きこんだ罪悪感にさいなまれていたヴァ  
ニラに、セラは、事情を知らぬまま「逃げなさい」と呼びかける。この言葉は、  
精神的に追い詰められていたヴァニラに救いを与えたが、同時  
に、悪い意味での現実逃避をつづけさせる言い訳にもなった。



▶セラ



▶全身画



## 手に入れた永遠

ルシの烙印の段階が極限まで進んで虫  
の息となっていたセラは、助けに駆けつ  
けたライトニングとスノウの目の前でク  
リスタルと化してしまふ。「使命を果た  
したルシはクリスタルとなり、永遠を得  
る」という言い伝えのとおり……。



## 伝説の花火の下で

スノウの求婚を受け入れたセラは、そのまま彼と  
一緒に、エアバイクに乗りながら地元名物の花火を  
鑑賞。「祈れば願いがかなう」と言われる花火を楽し  
みながら、ふたりは熱いロブけをかわす。

## Memorial Scenes



## 引き裂かれた恋人たち

ルシとしての自分の使命が何なの  
かをファルシから直接聞き出すべく、  
スノウとともに聖府軍の追っ手をか  
いくぐって下界の異跡へ。だが、異  
跡に入れたのはセラひとりだった。

## 感動の再会

コクーンが救われたとき、セラも  
ルシの呪いから解放された。ドッジ  
とともにみんなのもとへ合流した彼  
女は、最愛の姉や恋人と抱き合い、  
再会の喜びを心からかみしめる。



▶セラ



## 浜辺で語らうふたりの少女

「世界の終わり」のはじまる第9日 —— 軽いケ  
ガを負ってヴァニラに治療してもらったセラ  
は、彼女をお気に入りの浜辺へ案内。相手の  
正体を知らずに、悩みを分かち合おうとした。

# ダイスリー

(ガレンス・ダイスリー)

Galenth Dysley

## Personal Data

性別 ▶ 男 身長 ▶ 185cm  
ボイスアクター ▶ 篠塚 勝

コクーン統治機関「聖府」の代表者。すぐれた指導力の持ち主で、コクーンを監督するファルシ=エデンと市民議会の橋渡し役として民衆をまとめてきた。その正体はバルトアンデルスという名のファルシであり、一度に大勢の人間を虐殺して不可視世界への扉を開こうと画策。コクーンを破壊するよう、ルシー一行を誘導していく。

## Memorial Words

「おまえたちの使命は、  
**魔獣ラグナロクとなり、  
コクーンを滅ぼすことだ**」

— 旗艦バラメキア：自身に都合の良い使命の解釈をルシー一行に告げて



▶ 全身画&顔イラスト

## 杖のデザイン画



▶ 全身画&顔イラスト(着色前)

## Memorial Scene

### セラの姿で一行をまどわせて

ラルバ郷を訪れたライトニングたちの前には、セラの姿に変身したダイスリーが現れ、ファルシ=オーファンとコクーンを破壊するように訴える。ダイスリーは会話の途中でもとの姿にもどるが、愛らしいセラが、いかつい老人に、果ては巨大な顔面のボス敵にと変容していくさまは衝撃的だった。





# レイنز (シド・レイنز) Cid Raines

**Personal Data**

性別 男 身長 199cm  
ボイスアクター 中村悠一

聖府警備軍が擁する広域即応旅団、通称「騎兵隊」の司令官。打倒聖府を画策していたが、志なかばで、バルトアンデルスのルシにされる。「ライトニングたち下界のルシに助力してコクーン破壊に導く」という使命に従って行動していたものの、運命にあらがう彼女たちに感銘を受け、自身も信念をつらぬくことを決意。使命に反して一行に戦いを挑み、クリスタルと化した。

## Memorial Words

「力を与えられるだけ与えられ、道具にされた哀れな傀儡だよ。  
消えたのは、ファルシではなく——私だった」  
——フィフス・アーク：ルシー行に自身の秘密を自嘲気味に打ち明け



全身画

# リグディ Rygdea

**Personal Data**

性別 男 身長 180cm  
ボイスアクター 加瀬康之

レイنزの腹心として動く、騎兵隊の大尉。打倒聖府を目指すレイنزに心酔していたが、ダイスリーの失踪後、聖府代表の座に納まった彼に憤慨。ファルシ=バルトアンデルスの思惑どおりとも知らず、騎兵隊を率いてクーデターを起こす。

## Memorial Words

「理想ってやつは……  
どんだけ血をすすりゃ、気が済むんだ！」  
——聖府首都エデン：レイنزに発砲後、親衛隊との望まぬ戦闘に突入しながら口走り

**RYGDEA** CAPTAIN OF THE CAVALRY  
【リグディ大尉】

腐りきった聖府へ贈るプレゼント。  
PSICOMなんか蹴散らしちまいな。

レイنز率いる警備軍広域即応旅団（通称「騎兵隊」）の軍人。軍人らしからぬ自由な雰囲気、一見ルーズな道び人風情だが中身はどんな危機も涼しい顔で切り抜かれる実力者。常に余裕と自信があるので頼つきは不敵な感じだが、しゃべると陽気で気さく。軍の神におさまりきらず、道義を決定した時にレイنزに騎兵隊へと誘われた。このため、レイنزに対して絶対的な信頼を置いている。

■後ろ髪は長い方が理想ですが、コスト的に無理そうであればミディアム！でもかまいません。

【BACK】

【「飛」=紫色の髪/「空」=碧眼】

【HAIR】

■人種は白人。髪は淡めのワインブラウン（無常の茶色）。瞳は空の色を映し出した！スカイブルー（暫定）。

【EYES】

■右肩にWARB（騎兵隊）マーク。ナンバ一等が必要な場合はこの上肩の一番高い所に適宜配置してください。

【MARK】

【右腕・後】

【右腕・前】

■インナーのタートル部分を黒染にして胸元が空いてるように出来れば理想的ですが、無理ならそのままでもいいです。

【NECK】

■ 顔以外は基本的に一般の騎兵隊と同じです。一々カスタム等のアレンジは可能な範囲でかまいません。

【BODY】

デザイン画

# ロッシュ

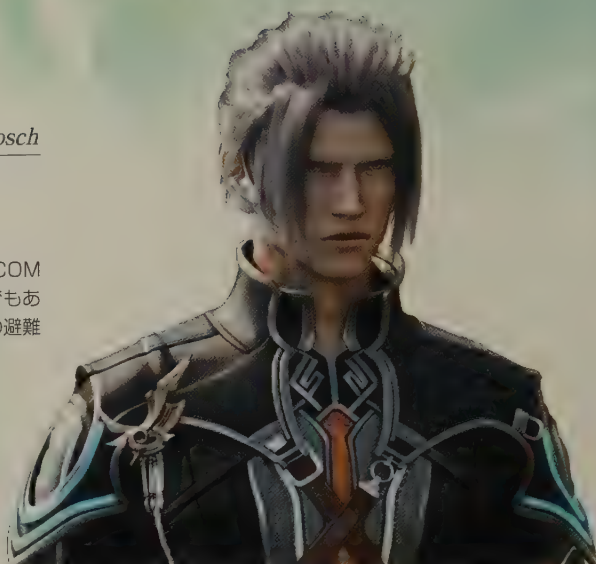
(ヤーク・ロッシュ)

Yaag Rosch

## Personal Data

性別 男 身長 190cm  
ボイスアクター 東地宏樹

下界の脅威に対抗するために設立された聖府の特務機関PSICOMの将校。階級は中佐。正義感が強い一方で徹底した現実主義者でもあり、商業都市バルムボルムにルシー行が現れたときには、市民の避難よりもルシの討伐を優先した強引な作戦を展開する。



## Memorial Words

「君らは、現実をわかっていない」

—— 商業都市バルムボルム：「現場をわかってない」と強弁する兵士を一喝して

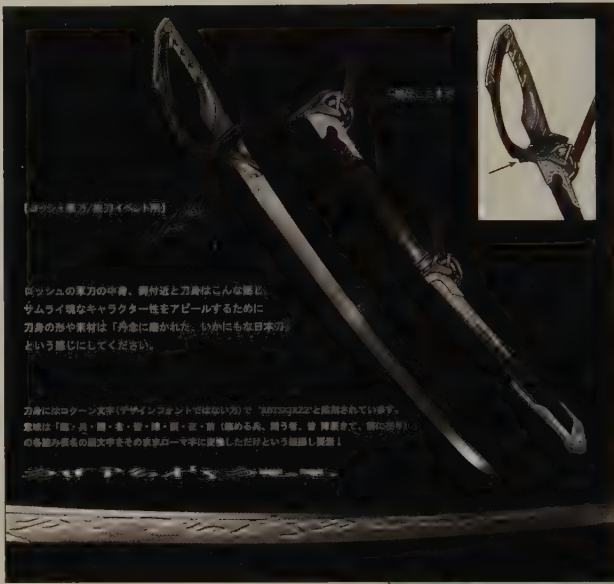
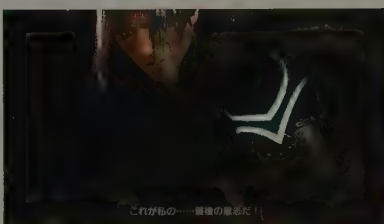
「ファルシでも、ルシでもない。  
人間を守るのは、人間だ！」

—— 聖府首都エデン：ルシー行に闘いかけ

## Memorial Scene

### ルシたちに希望を託すロッシュの「最後の意志」

「人間を守るのは人間」であることにこだわりつづけたロッシュだが、スノウたちとの戦いに敗れたあとは、ルシー行の手を借りてでも市民を守ろうと決意。ルシ討伐の命令を撤回したあと、迫りくるモンスターを食い止めるために自爆し、壮絶な最期をとげる。



▶ 軍刀のデザイン画

## ▶ デザイン画









# アモダ

Amodar

## Memorial Words

「出世して、妹さんを喜ばせてやれ。

若いもんは、未来だけ考えとりゃいい」

——ライトニングの回想「第11日：忠告」：ライトニングに出世を勧め

### Personal Data

性別 男 身長 186cm  
ボイスアクター 高木九太郎

聖府警備軍ボーダム治安連隊の曹長を務める、有能で気のいい軍人。ライトニングの直属の上官であり、彼女の実力を評価し、21歳の誕生日プレゼントと称して士官候補生コースへの推薦を約束していた。



▼デザイン画

# ドッジ

(ドッジ・カツツロイ) Dajh Katzroy

## Memorial Words

「はやく、いっぱいいっぱい  
元気になりますようにって！」

——サッズの回想「第11日：父子」：サッズが元気になるよう伝説の花火に願う

### Personal Data

性別 男 年齢 6歳  
身長 117cm(※髪の毛を含む)  
ボイスアクター 鶴澤 正太郎

チョコボが大好きな、サッズのひとり息子。物語開始の8日前に、観光目的でエウリーデ峡谷を訪れたところ、ファルシークジャタによって聖府のルシにされてしまう。下界のルシとなったサッズと、ノーチラス・パークで再会したときに、使命を果たしてクリスタルになった。



▼デザイン画

# ノラ

(ノラ・エストハイム) *Nora Estheim*

## Memorial Words

「言ったでしょ。母は強しよ」


— ハングドエッジ: PSICOMの飛空戦車を撃墜してスノウを危機から救い

### Personal Data

性別 女 身長 163cm  
ボイスアクター 松下こみな

息子のホープとともにボードラムを訪れて、バージ対象者となった女性。ハングドエッジにて、息子を守るべく、スノウたちノラのメンバーの呼びかけに応じて武器を手に戦うが、スノウを助けたせいで命を落とす。

▼  
デザイン  
画




**Nora Estheim**  
【ノラ・エストハイム】

—— 言ったでしょ?  
母は強しよ。——

ホープの母。  
息子ホープと夫バルトロメイの不和が心配な他は大きな悩みもなく、平穏で幸福な日々を過ごしていた。だがホープを連れてボードラム湾の花火大会に赴いたことで、彼女の幸福は終わる。

運悪くバージ対象者となれ、ホープとともにハングドエッジに連れられた彼女は軍に対抗するスノウの呼びかけに応じ、彼が子を守るために戦いに参加して命を落とす。その死を見届けたホープは、母を戦いに巻き込んだスノウへの復讐を誓う。



■髪と眼の色はホープと同じ。年齢より若く見える顔立ちで、鼻の形などがホープに似ています。  
■上半身は主に薄手のサマーニット。首元のチェーン状の部分も繊細なニットの紐で、全体的に肌触りの柔らかな素材を多用しています。  
■突如スポーツが得意なハングドエッジで戦闘に参加することから、動きやすいサブリナパンツを着用。

■「エストはレザーの革のボタンを斜め数で結んでいます。」

[BACK]

# バルトロメイ

(バルトロメイ・エストハイム) *Bartholomew Estheim*

## Memorial Words

「バカを言うな！」

おまえのうちは、ここだ！」


— 商業都市バルムボルム: 父を巻きこむまいと早々に家を出ようとするホープに

### Personal Data

性別 男 身長 178cm  
ボイスアクター 相沢まさき

聖府系のシンクタンクでアナリストを務めている、ホープの父親。ホープからは「家族をかえりみない冷淡な人物」と誤解されていたが、本人は不器用ながらも家族のことを深く愛しており、ホープが下界のルシとなっているお彼を温かく迎え入れる。

▼  
デザイン  
画



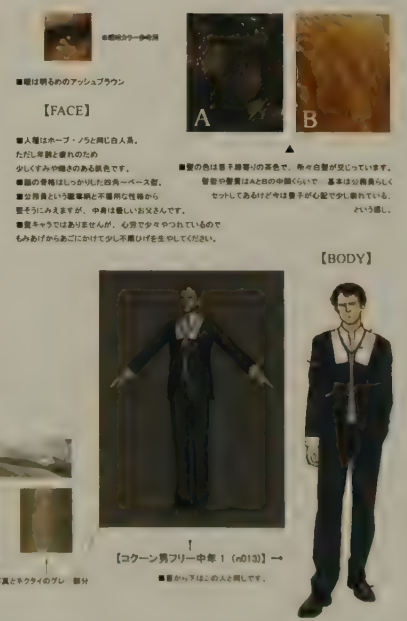
**Bartholomew Estheim**  
【バルトロメイ・エストハイム】

—— おまえは逃げてるんじゃない。進もうとるんだ。  
前に進んで、やるべきことをやりなさい。——

ホープの父。職業は聖府系シンクタンクのアナリスト(研究員)。妻ノラとの仲はいいけど、息子ホープとの関係はごちらない。

職務多忙で不在がらで、ホープと接する時間が少なかったため、ちよつと小ボタンの掛け合いが稀なうちにいつの間にか溝が広がって大きくなってしまったのだ。彼自身は息子との関係を修復したくて多岐をうろついているのだが、ホープの方が頑なに拒絶している(ただし彼の頑固さも不器用さもある)。

しかし彼は、ルシシとなつて帰ってきた息子を温かく迎える。賢い。息子は聖府から逃れる身という意思の伏線だが、彼は息子を拒絶せず未来に絶望もせず、彼を受け入れた上で「これから進もう」と建設的な提案をできる強さを持っている。



■髪は明るいアッシュブラウン

[FACE]

■髪の色は青系茶色の茶色で、時々白髪が交じっています。少しくまやシミのある肌色です。  
■目の色は緑がかった茶色で、瞳は青系茶色。  
■口唇は薄い唇で、歯は白く、歯茎は少し赤い。  
■鼻は直線的で、鼻筋は少し太い。  
■耳は小さく、耳垂は少し垂れている。  
■首筋は少し太い。  
■肩は少し太い。  
■腕は少し太い。  
■手は少し太い。  
■足は少し太い。  
■靴は黒い。  
■服は黒い。

■髪は少し縮縮しているのが特徴ですが、コストがかかりそう。自立しなければなりません。

■下顎のみフレーム無し

■フレームとタンブラの素材は上の写真とスクリーンショットの中程くらいの色。

[BODY]

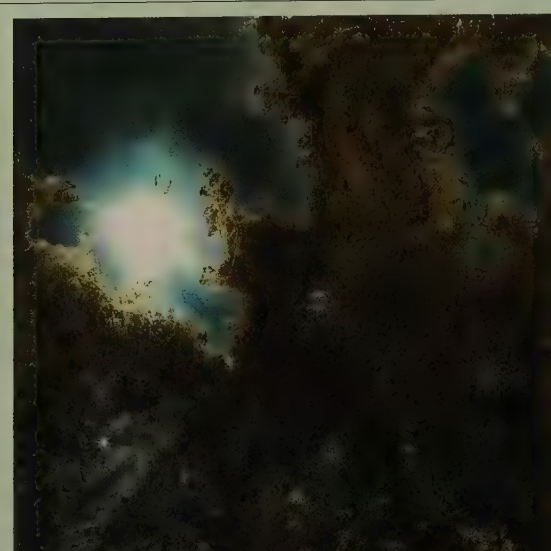
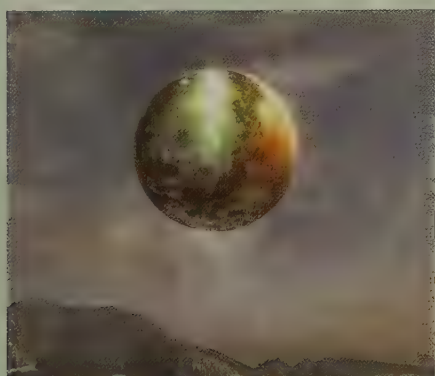
■「コクーン男フリー 中年 1 (n013) →

■髪の色は下の色とさせていただきます。

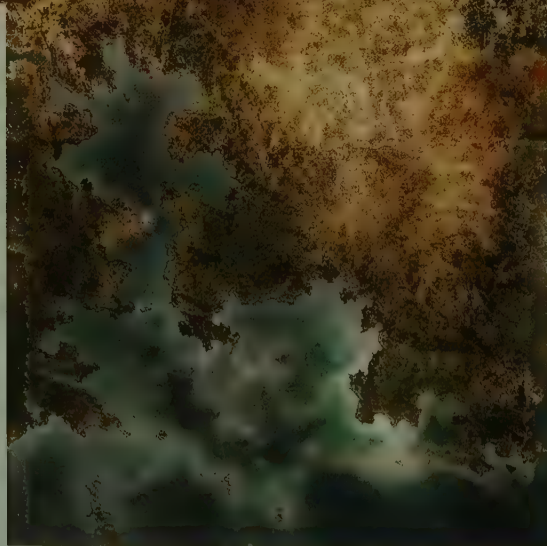


# WORLD

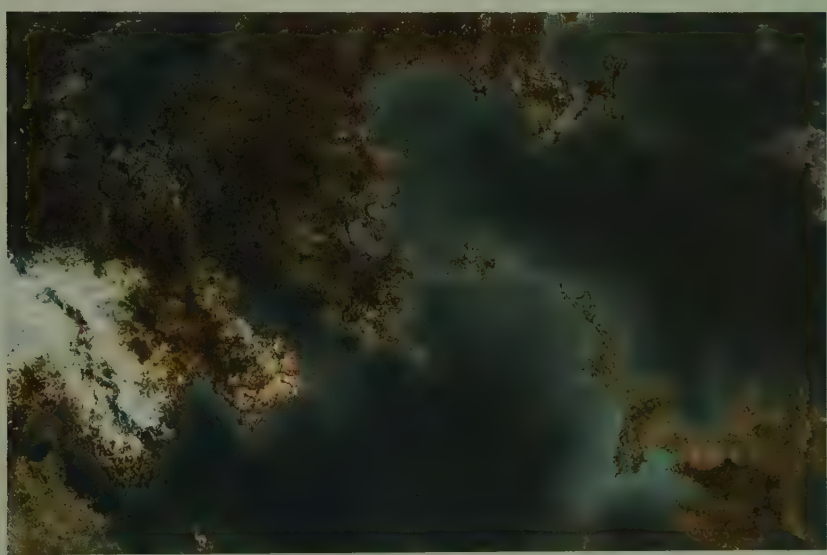
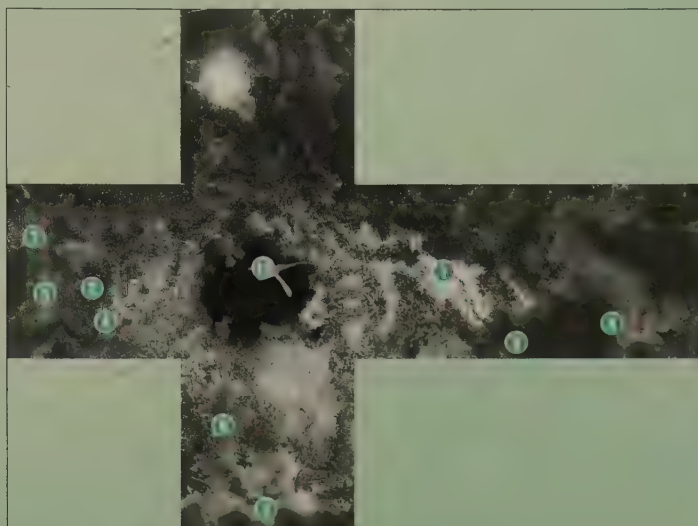
## コクーン



▶ 展開図



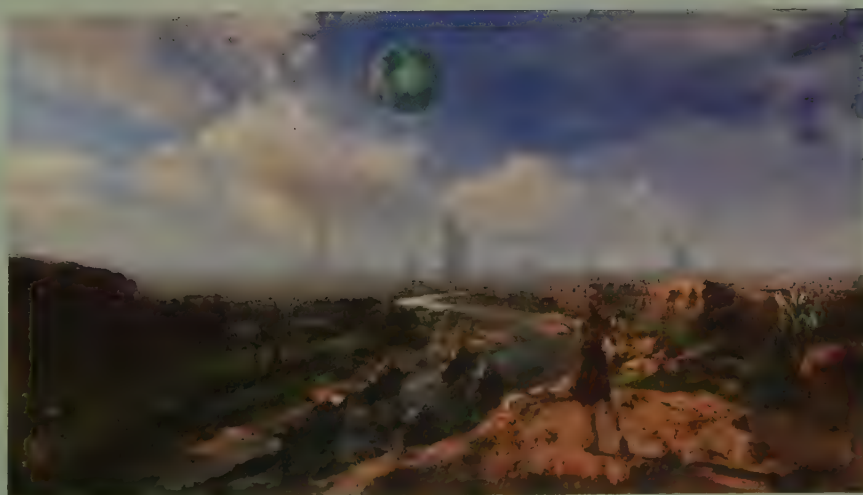
神が生み出した超常の存在「ファルシ」の力がおよぶ世界。物語の舞台は、人間たちの生活圏としてファルシが天空に用意した巨大な球体型の居住地「コクーン」と、その眼下に広がり原始的な姿をいまにとどめた大地「グラン＝パルス」のふたつにわかれる。



- ① ハングドエッジ／下界の異跡／ビルジ湖
- ② ヴァイルピークス
- ③ 臨海都市ボーダム
- ④ ガブラ樹林
- ⑤ サンレス水郷
- ⑥ 商業都市バルムボルム
- ⑦ 歓楽都市ノーチラス／ノーチラス・パーク
- ⑧ リンドブルム
- ⑨ 旗艦バラメキア
- ⑩ 聖府首都エデン
- ／フィフス・アーク
- ／オーファンズ・クレイドル

## グラン＝パルス

- メディア峡谷
- ヤンヤス山
- アルカキルティ大平原
- 淘汰の断層
- マハーバラ坑道
- スーリヤ湖
- テージンタワー
- ヲルバ郷



## コクーン

ファルシにより創造された、天空に浮かぶ巨大な球体。球状の分厚い外殻のなかは空洞で、人々は外殻の内側を地表として暮らす。外殻のさらに外側には半透明の硬い膜が張られており、外側から見ると穴が空いたように見える部分は、内側から見ると海になっている。



▶ 全景



▼ 中空

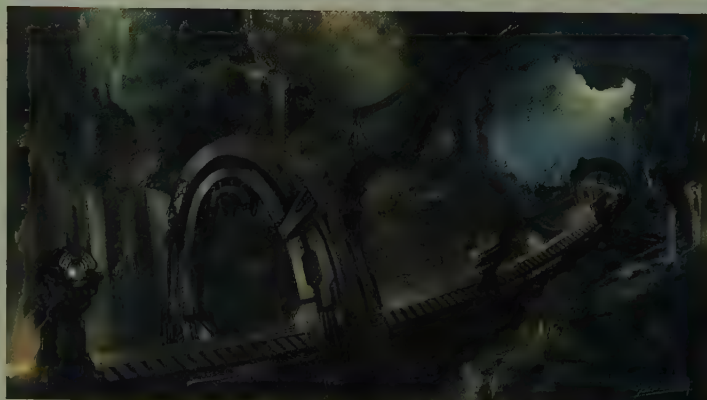
## ハンゲドエッジ

数百年前に起きた黙示戦争で下界のルシに破壊され、そのまま打ち捨てられた辺境の地。臨海都市ポーダムで下界のファルシが発見されたとき、聖府はポーダムにいた者全員をバージ列車でこの地へ送り、抹殺しようとした。



▼ 交戦イメージ

▶ バージの光景



▶ 線路

バルス  
下界の異跡

臨海都市ボーダムの沖合いに存在していた異跡。数百年前に、コクーン内の破損箇所の補修材として下界から引き上げられたまま放置されていたものだが、異跡内に下界のファルシであるファルシ=アニマが眠っていることが判明し、聖府軍によりハングドエッジへ移送された。

▼異跡アザイン



▼移送される異跡



▼望楼

臨海都市ボーダム

ライトニングやスノウたちが住んでいた、コクーン内の海に面するのどかな地方都市。沖合いには、数百年前にコクーン内のファルシが下界から引き上げた異跡がそびえ立つ。年に1度開催される花火大会は、「花火に祈ると願いごとがかなう」という伝説で有名。

▼異跡を望む海辺



▼全景



## ビルジ湖

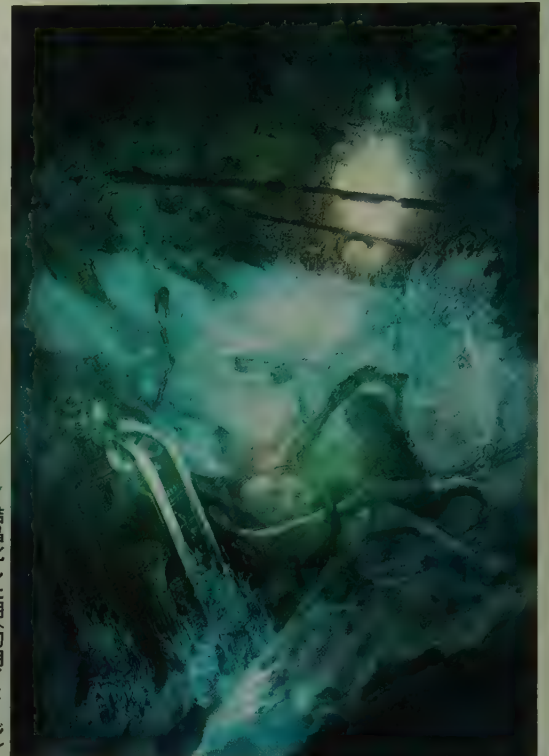
ハングドエッジの直下に広がる湖。下界の異跡がハングドエッジから落ちたときに放出された膨大な魔力により、湖水や異跡墜落時の爆炎を含めたすべてのものが結晶化した。



▼結晶化して落下する下界の異跡



▼遠景イメージ



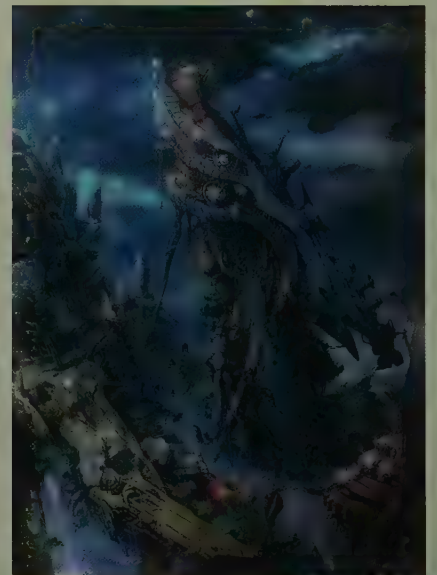
▼結晶化した湖(初期イメージ)

## ヴァイルピークス

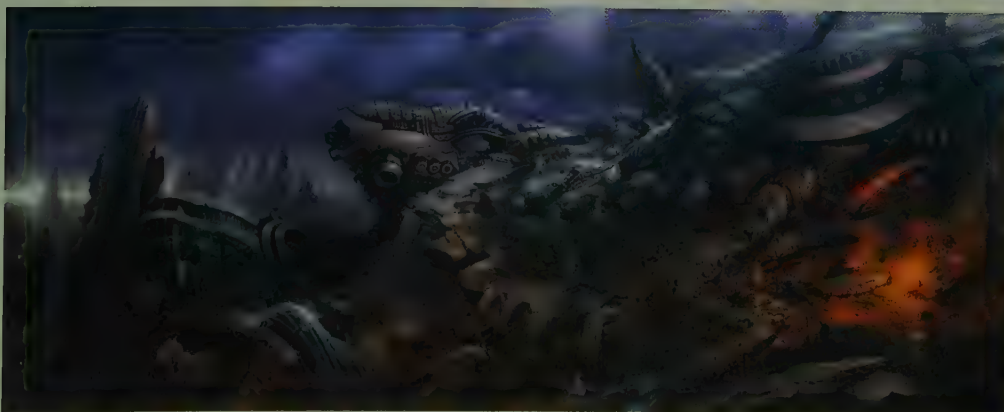
下界から引き上げられた物資が積み上げられているゴミ捨て場。凶暴なモンスターのほかに下界の機械兵器が徘徊する危険な一帯で、警備軍が定期的に駆除活動を行なっているが、状況は一向に改善される気配がない。



▼廃物処分場



▶ 廃棄飛空艇



▼遠景イメージ

## ガブラ樹林

商業都市バルムボルムの近辺に広がる樹林帯。聖府軍の生体兵器の実験場となっており、研究用に多くのモンスターが放し飼いにされている。森林の樹木はすべて機械で、切り払うとガラスのように砕け散る。

▼上層イメージ



ガブラの森 下層

▶下層イメージ

## サンレス水郷

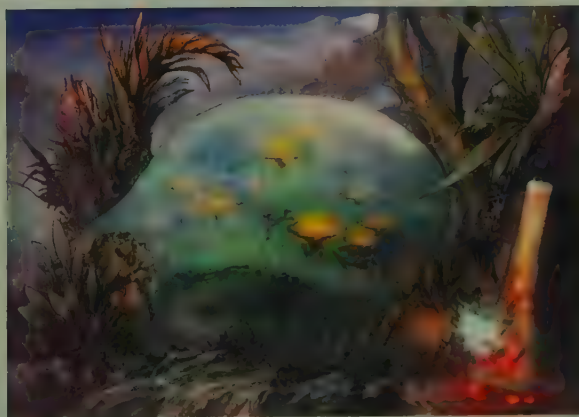
広大な自然林のなかで、加工されていない動植物の姿を観賞できる、聖府直轄の自然環境保全地区。観光艇発着場からは、歓楽都市ノーチラスへ向かう潜水艇が運航されている。

▼遠景イメージ



サンレス水郷遠景

▶観光艇発着場遠景

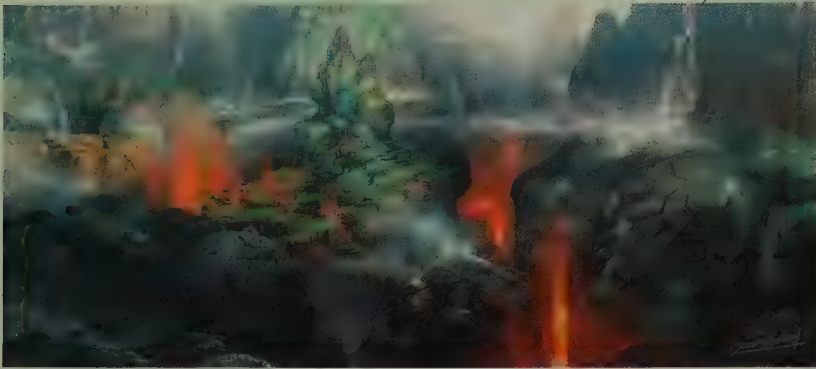


▶水のかたまり(未採用)

## エウリーデ峡谷

臨海都市ポーダムとハンゴドエッジのあいだに位置し、岩山が織りなす荒々しい景観が特徴的な峡谷。ファルシ=クジャタが管理しているエネルギー・プラントは観光名所になっており、プラントの見学者でにぎわう。

▶ 全景

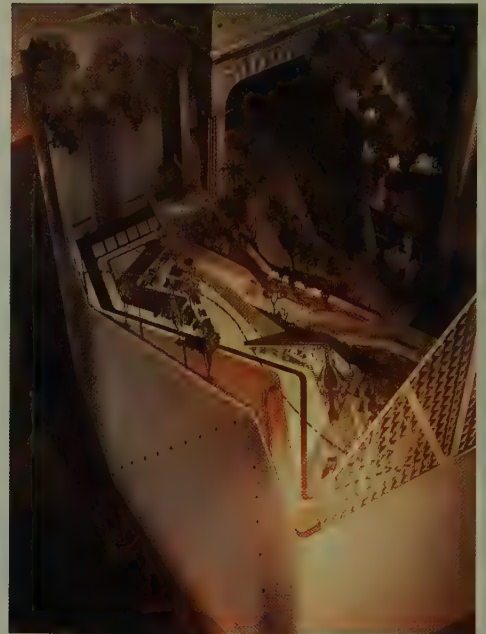


▶ バージ列車のレールが通る谷

## 商業都市パルムポルム

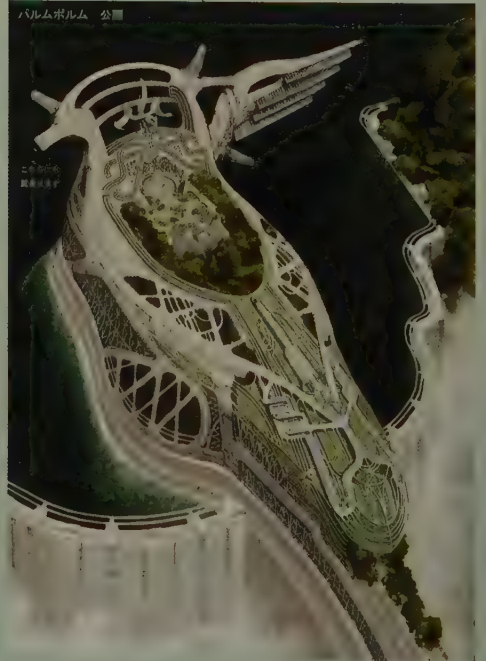
ホープが両親と暮らしていた、コクーンでは最大規模の都市。地下にはファルシ=カーバンクルが管理する広大な食料培養プラントがあり、パルムポルムのみならずコクーン全体の食料の生産をになっている。

▼ 全景



▶ 屋上庭園

▶ 公園 (未採用)



パルムポルム 公園

コクーン中央  
農業プラント

▼ センター広場



## 歓楽都市ノーチラス

コクーン市民の遊興の場として建設され、「夢の街」の異名を取る海上都市。その中心的な施設である遊園地「ノーチラス・パーク」には、観覧車や冒険アトラクションなどのほか、生き物と触れ合える広場も用意されている。



▶ 全景

▼ 観覧車



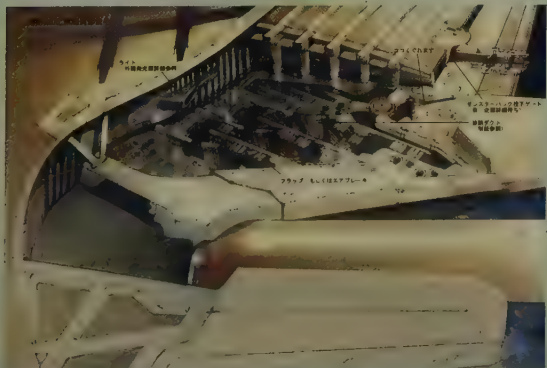
▼ 魔王城入口



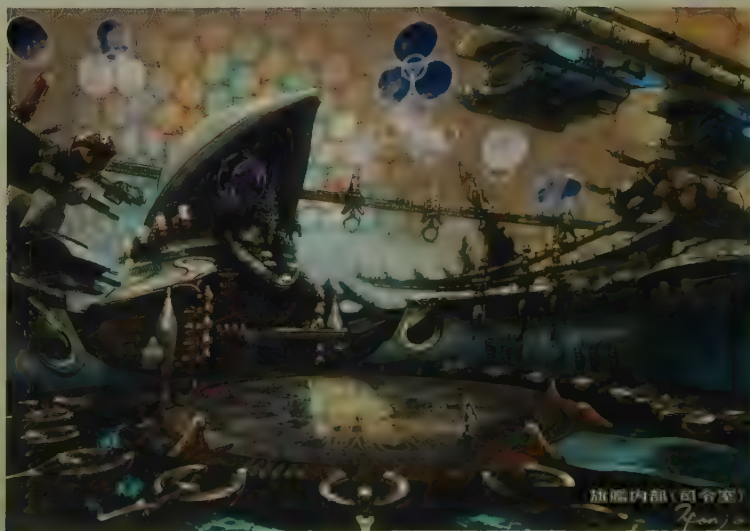
▼ ふれあい広場

## 旗艦パラメキア

聖府の飛空艦隊全体の旗艦に相当する、最新鋭の軍艦。聖府が保有する飛空艦のなかでも最大級のサイズで、バージが発令されたときには、下界のファルシを異跡ごとハンドエッジへ移送するために使用された。



▼ 右舷メインセイル



▼ ブリッジ

旗艦内部(司令室)



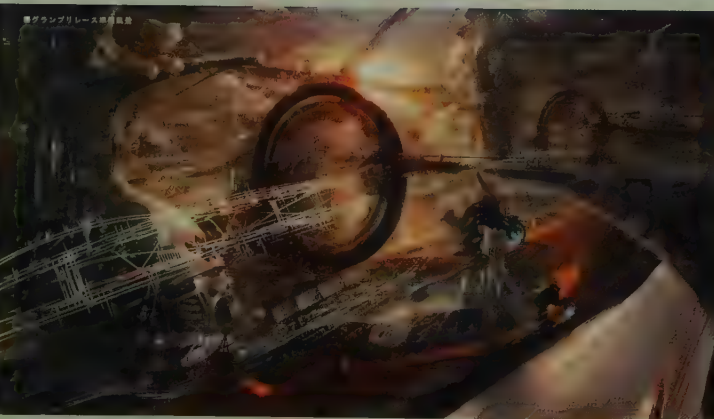
▶ 全景イメージ



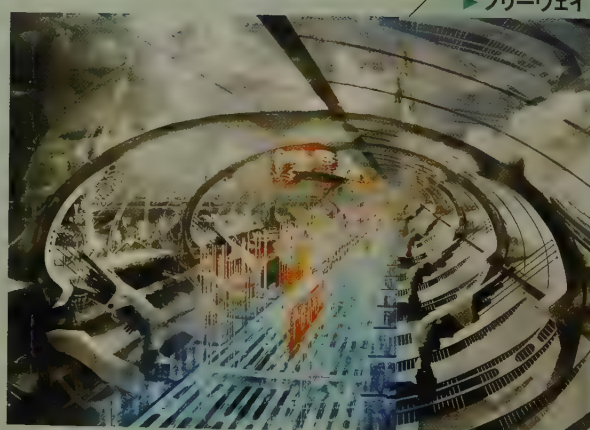
▶ 外観



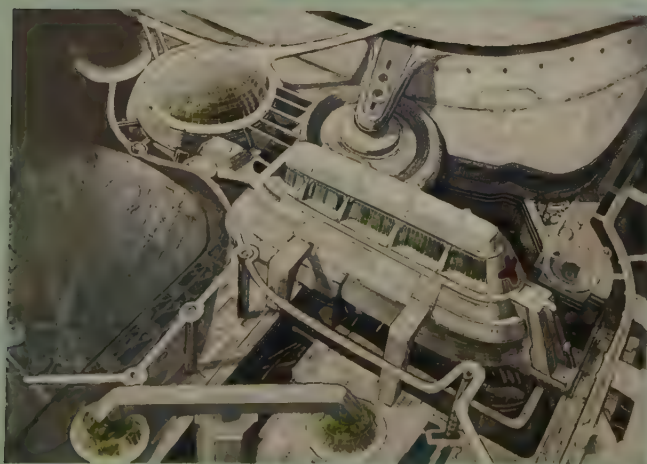
▶ 街なか (初期イメージ)



▼ グランプリレース準備風景



▶ フリーウェイ



▼ 市街地



▼ セントラルタワー

プロキシ センタービル

## 聖府首都エデン

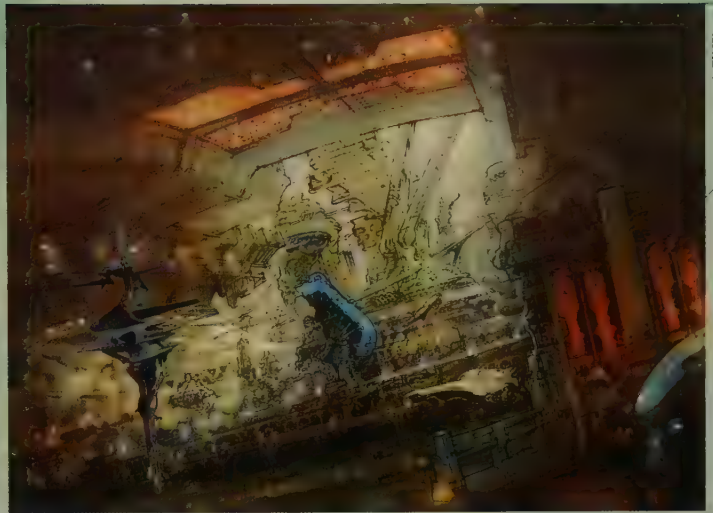
コクーンの上に浮かび、白を基調とした流線型の建物が数多く建ち並ぶ、聖府の最重要都市。街の中心部にそびえるセントラルタワーには、聖府のファルシすべてを統括するとされるファルシ=エデンがいる。

## ファイブス・アーケ

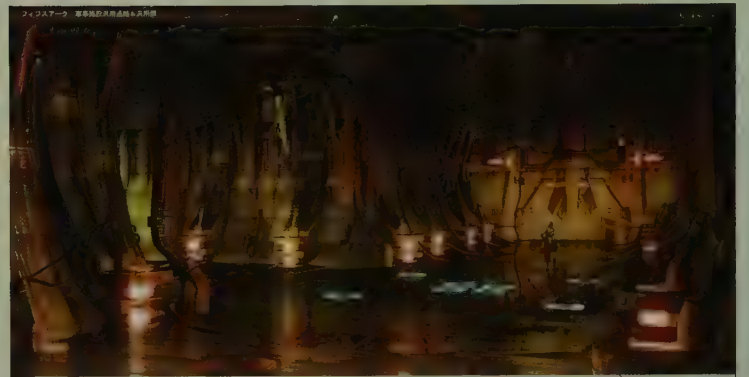
グラン＝バルスのファルシたちが“外なる世界”からの侵攻に備えてひそかに用意していた、「アーケ」と呼ばれる軍事施設のひとつ。聖府首都エデンの深部に隠されているが、その存在は聖府の関係者ですら把握していない。



▶ ナルテックス



▼ 内部イメージ



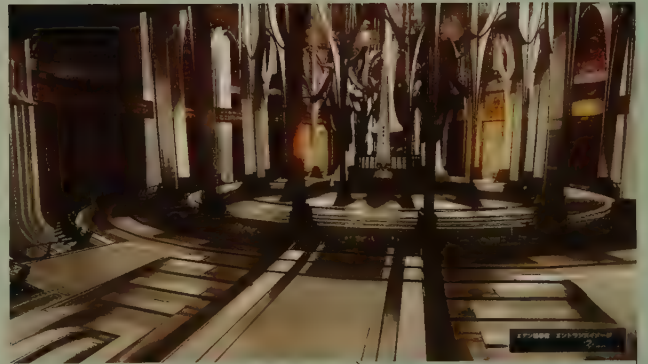
▶ 通路

## オーファンズ・クレイドル

オーファンを眠りにつかせる場所として存在する、ファルシ＝エデンが織りなす異次元空間。内部に浮かぶ無数の物体は、この空間に集められたコクーンの全情報が具現化したもの。



▼ コンセプトアート



▶ セントラルタワー祭祀堂



▼ ファルシールエデン内部



▼ 賛歌拝廊

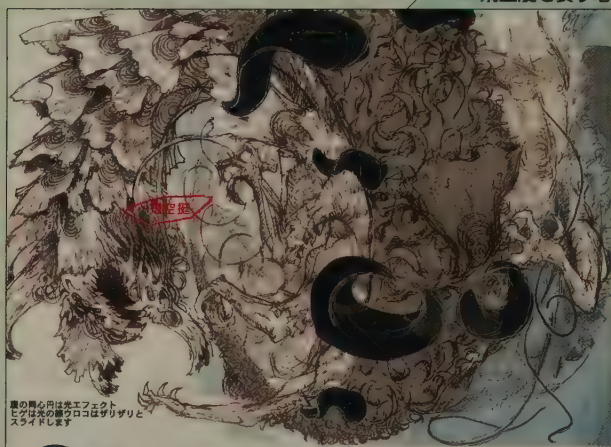
# グラン=パルス

コクーンの下に広がる、生まれたままの自然の姿が残る広大な大地。かつては文明を持つ人間たちが大勢いたが、現在は彼らの姿はなく、凶暴な魔獣たちが厳しい生存競争をくり広げる原始的な世界と化している。コクーンの人々は侮蔑と恐怖をこめて「下界(パルス)」と呼ぶ。

▼グラン・パルス到着時のイメージ



▶ 飛空艇を襲う竜



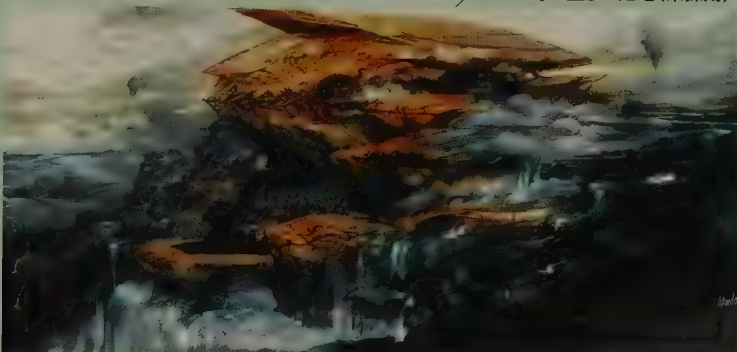
竜の中心目は地エフェクト  
ヒゲは光の線ウロコはザリザリと  
スライドします



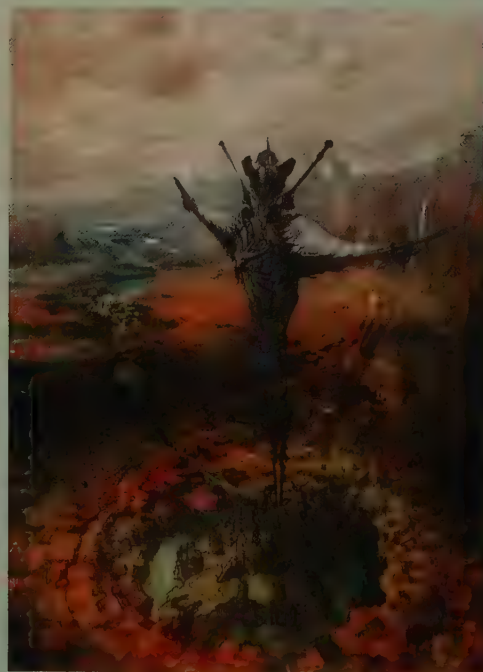
グランパルス「閉ざされし壁」

▶ 閉ざされし壁 (未採用)

▶ 時の止まった地 (未採用)



▼ファルシと集落 (未採用)



▶ 実碑

## メディア峡谷

長い年月のあいだに起きた地殻変動と土地の浸食によって形成された峡谷。ライトニングたちがフィフス・アークから乗ってきた飛空艇が墜落した場所でもあり、彼らはこの地をグラン＝パルス探索の最初の拠点とした。



グランパルス 飛空艇墜落地のイメージ

▶ 飛空艇墜落地点

▶ ベースキャンプ

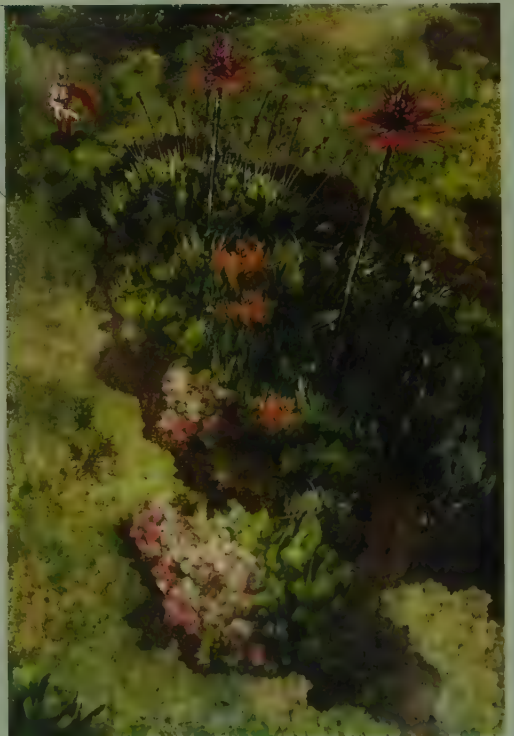


グランパルス 飛空艇墜落地のイメージ

## ヤシャス山

切り立った断崖と巨大な植物が複雑な地形を形成している、険しい山々。山道を進んだ先の開けた土地には、バドラと呼ばれる一大都市国家の廃墟が残っている。

▼ 植生イメージ



▼ 在りし日の亡都バドラ



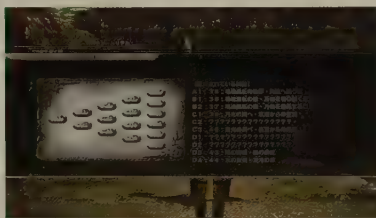
## 淘汰の断層

断崖が何層にも連なる秘境。グラン=バルスの生態系を調整するファルシ=タイタンが統べる地であり、足を踏み入れた者は、オチューなどの凶悪な魔物との死闘を強いられる。

### Memorial Place

#### 複数のミッションに挑む ファルシ=タイタンからの試練

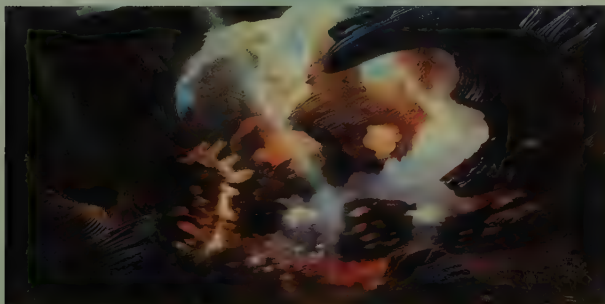
淘汰の断層は何層にもわかれており、ふつうに道を歩いていくだけでは先に進めない。この地をくまなく探索するには、点在する冥碑からファルシ=タイタンの試練を受けてモンスターとの戦いに勝ち、別の層へテレポートしていく必要があるのだ。戦いに敗れた場合は、弱き種として“淘汰”され、タイタンの体内に取りこまれてしまう。



▶ オチューの住処

## マハーバラ坑道

ファルシ=アトモスが地下を掘り進んで作ったトンネルを、グラン=バルスの民が採掘場や居住地として利用していた場所。人間の姿がなくなった現在も、掘削機や警備用の機械などがそのまま残されている。



▶ 内部イメージ①

▶ 内部イメージ②



## スーリヤ湖

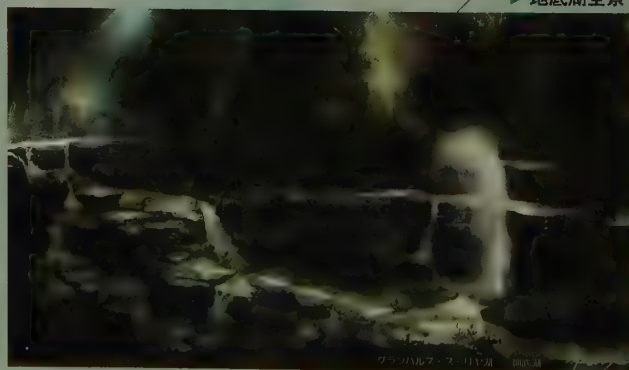
マハーバラ坑道を北上した先にある地底湖。天蓋となっている岩盤に空いた穴からは、空とコクーンが望めるほか、何本も滝が流れ落ちており、水辺に生えるコケ類の光と相まって、幻想的な雰囲気漂う。

▶ 地底湖全景



▶ 地底湖中心部

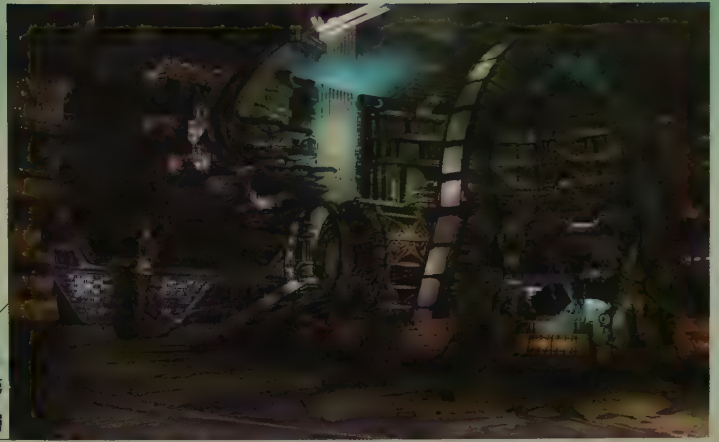
グラン=バルス・スーリヤ湖 コクーンが見える中心部



グラン=バルス・スーリヤ湖 内部湖

## テージンタワー

太古の昔にグラン＝バルスのファルシたちが建てたと言われる巨大な塔。地殻変動の影響で途中から折れ、先端は近くの断崖へ橋を架けるように倒れてしまった。内部には塔を守護する巨像が何体もあるが、その力は塔に棲みつくファルシ＝ダハーカによって封じられている。



▼第1層

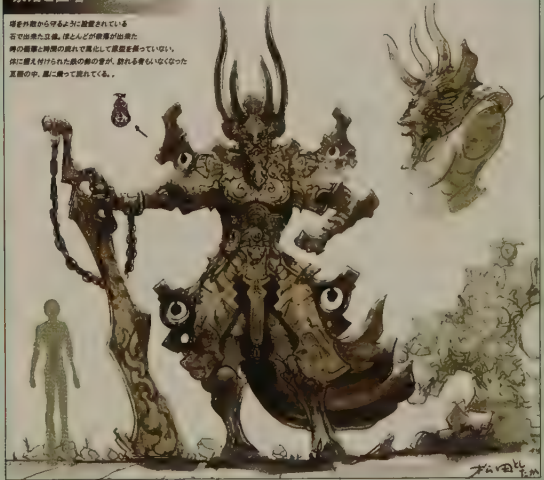
### ▶外観

奈落と巨塔 イメージ(作業中)



### ▶奈落と巨塔

深き奈落から守るように設置されている  
石で造られた巨像。ほとんどが骨髄が抽出された  
時の魔物と神獣の骨で造られていて、腐敗を繰り返している。  
鉄に覆え付けたらたぬの骨の音が、恐れる者はいなくなった  
互殺の中、崩壊して倒れている。



▼巨像

## ヲルバ郷

ファルシ＝アニマをあげる複数の氏族が、家族のように暮らしていた集落で、ヴァニラとファングの故郷。花と緑に囲まれていたかつての姿はなく、クリスタルの粒子からなる白い砂に埋もれようとしている。

### ▶集落跡



▼全景イメージ

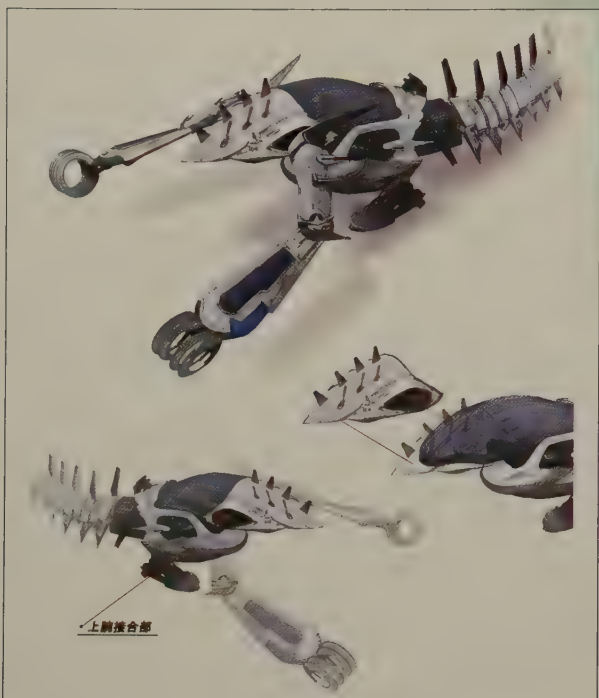
白い世界、ヲルバ郷から見たディテクタ台座



▼ファルシ＝アニマ台座



# MONSTER

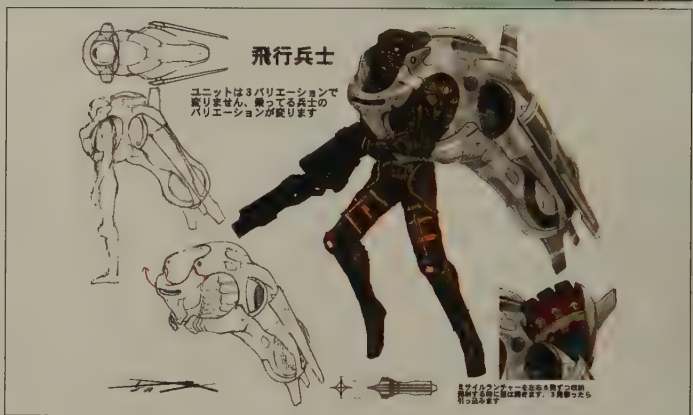


## 重攻撃騎マナスヴィン



サソリのような形をしたPSICOMの攻撃兵器。両手に装着されているのは高速回転するカッターで、頭部には強力な波動砲も備える。

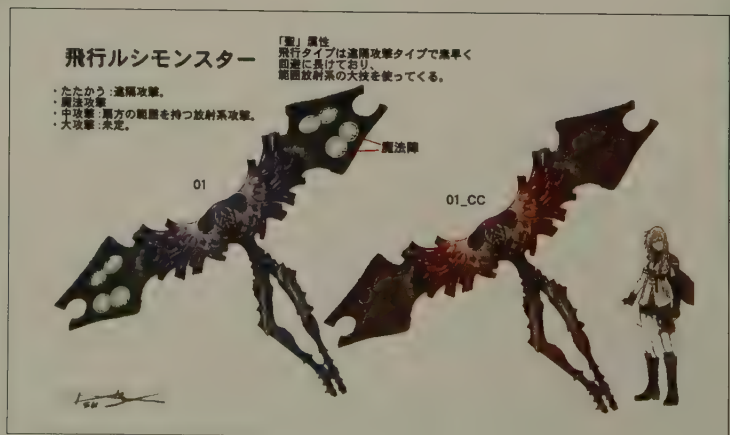
## PSICOM飛空偵察兵



## 機甲兵クリーガー



## ゲール



## 飛行ルシモンスター

【型】属性  
飛行タイプは遠隔攻撃タイプで早く回避に長けており、範囲放射系の大技を使ってくる。

- たたかう：遠隔攻撃。
- 魔法攻撃
- 中攻撃：前方の範囲を持つ放射系攻撃。
- 大攻撃：未定。

## ワイト／ネラプシ





# 警備軍保安兵



# プリン衛生兵

6:ピポプリン

⚠️ (caution)

⚠️ (caution)

電球プリンが実機で出来なかったので、  
代わりのプリンです。

手のひらのデザインです。  
指先の黄色のつぶはすべり  
止め用の人工指紋です。

ヘルメット

フェイスガード  
とるとなります。

ラインの交差部分  
1こうなっています。

所置部隊の番号。  
この人は第27  
部隊所属。

足もものパーツの前後です。

この部分の両足裏のデザインは  
外側と同じです。

靴の裏です。

# PSICOM 駆逐兵



本行兵士01  
PSICOM  
Chibbi

\*指のラインと腕のライン

\*アゴのメカの上から見た際  
スラットの構造

手裏剣のメカの上より確認が難い  
スラット部分は半透明になっています。

\*カモフラージュ (camouflage)  
\*カモフラージュ (camouflage)

\*PSICOM  
\*PSICOM

戦闘機  
S軍用機械 2

FRONT SIDE BACK

\*非アクティブ時

侵入者認識 (検知部)  
方向転換 (機体部)  
S軍用機械1と  
異色機体向け

攻撃時に高度調整  
パーツ自体も可動

カモフラージュ (camouflage)  
\*機体マーク



# 機甲兵マトローゼ

# ヴェスペ陣風



戦闘機  
ドレイナー 4

FRONT BACK SIDE

先端部分が鋭くなります。

機体部分が鋭くなる

\*前向き補助アンプ

キャブ内視











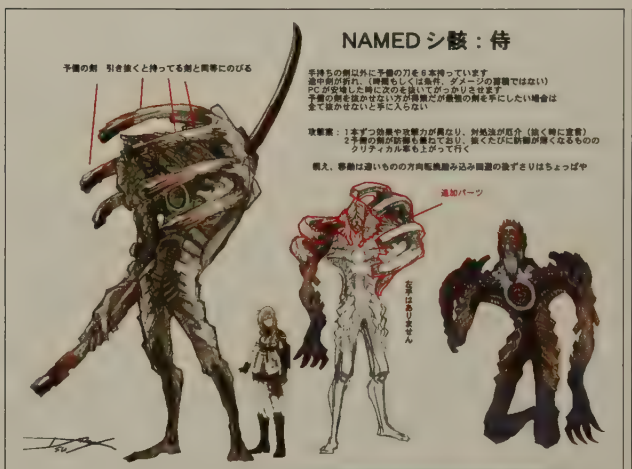
## 聖府親衛コマンド



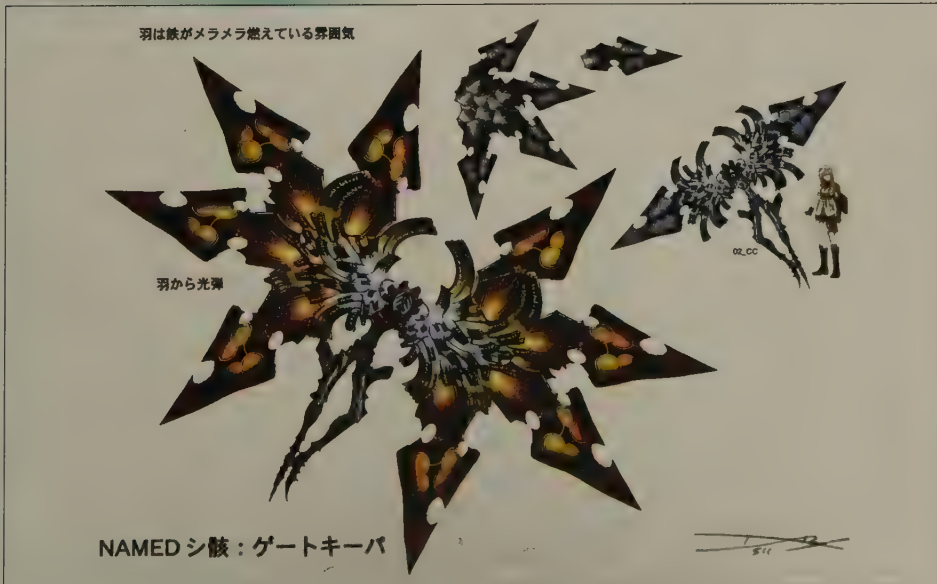
## 突撃砲ティーガー



## インヴェンシブル 飛燕劍



## ウェルキングゲトリクス



## スバルタクス



### Memorial Feature

#### 最凶の死将も毒には弱かった

強力な物理攻撃や魔法攻撃を連発し、さらに「金城鉄壁」でバリアを張ってHPを回復するウェルキングゲトリクス。ダメージを与えるだけでもひと苦勞の強敵だが、パイオ状態にすればHPがみるみるうちに減っていくという、意外な弱点がある。



FINAL FANTASY XIII  
FINAL FANTASY XIII

# EXTRA MATERIALS

## ファルシ

### ファルシ=アニマ

ホーナムの異跡で見えられた、グラン=ハルスのファルシ。何百年ものあいだ眠りについていたが、物語開始の13日前に目覚め、まずはセラを、のちにライトニングたちをルシに変えた。



### ファルシ=カーバンクル

コクーンで暮らす人間たちの食料を生産するファルシ。中央のクリスタルの周囲を、人の顔を模した2枚の羽根がまわっている。



### ファルシ=フェニックス

太陽の役割を持ち、コクーンの気象もつかさどるファルシ。光の量を変化させて昼夜を調節するが、光が届かない位置にあるノーチラスやヴァイルピークスはつねに夜。



### ファルシ=クジャタ

エネルギー・プラントを管理して動力を供給する、コクーンのファルシ。ファンクの敵意に反応し、そばにいたドッジをルシにした。

## ファルシ=タイタン

グラン=バリスの生態系をつかさどり、生物の進化をうながすファルシ。アダマンタイマイをひと呑みにするほどの巨体を持つ。



## ファルシ=アトモス

グラン=バリスの地中を駆け回るファルシ。開発初期には、中心部はファルシの残骸で、なかは魔物の巣になっている」という設定も考えられていた。



## ファルシ=ビスマルク

巨大なクジラのような姿をしたファルシ。水流の浸食を利用して大地を切り拓き、スーリヤ湖周辺で水脈を守っている。

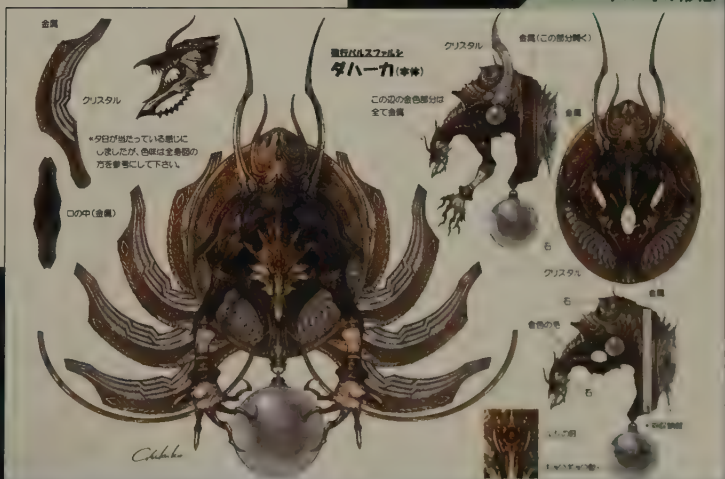


## ファルシ=ダハーカ

テージンタワーに棲み着いた、空を舞うファルシ。バトル時の形態は、上下を逆さまにすると、羽根の一枚一枚がヘビに見えるようにデザインされている。



▶ 飛行時の形態



▶ バトル時の形態

## ファルシ=ミネルヴァ

ダイスリーが通れているアフロの型のファルシ。コクーンの特徴である人の顔は、胸のあたりについている。



## Memorial Scene

### ルシー一行の行動をひそかに監視

ミネルヴァはバルトアンデルスの指示でライトニングたちを監視しており、ビルジ湖や旗艦バラメキアでは、一行の行動を見ている様子を確認できる。また、ライトニングたちが崩壊する旗艦バラメキアから脱出するときやワルバ郷から去るときは軍用艇に姿を変え、一行を乗せて運んだ。



## ファルシ=バルトアンデルス

聖府代表ダイスリーの正体で、コクーンの特徴である人の顔は、胸のあたりについている。不可視世界への扉を開いて神を降臨させるべく、コクーンを破滅に導いて人間を大量死させようと画策している。



▶ 1戦目

▶ 2戦目



▶ 3戦目



Orphan 01  
オーファン (第一形態)



■髪色: 青、白  
■髪: 黒、白色、白  
■髪: 黒、白色、白  
■髪: 黒、白色、白

■髪: 黒、白色、白  
■髪: 黒、白色、白

■髪: 黒、白色、白  
■髪: 黒、白色、白

■髪: 黒、白色、白  
■髪: 黒、白色、白

■髪: 黒、白色、白  
■髪: 黒、白色、白

■髪: 黒、白色、白  
■髪: 黒、白色、白

■髪: 黒、白色、白  
■髪: 黒、白色、白

■髪: 黒、白色、白  
■髪: 黒、白色、白

■髪: 黒、白色、白  
■髪: 黒、白色、白

■髪: 黒、白色、白  
■髪: 黒、白色、白

■髪: 黒、白色、白  
■髪: 黒、白色、白

■髪: 黒、白色、白  
■髪: 黒、白色、白

■髪: 黒、白色、白  
■髪: 黒、白色、白

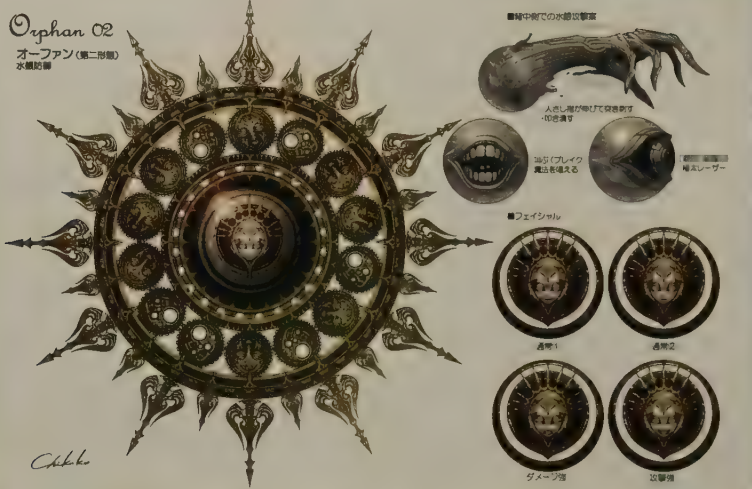
■髪: 黒、白色、白  
■髪: 黒、白色、白

■オーファン詳細01



▼第1形態

Orphan 02  
オーファン (第二形態)  
水鏡状態



▶第2形態

ファルシ=オーファン

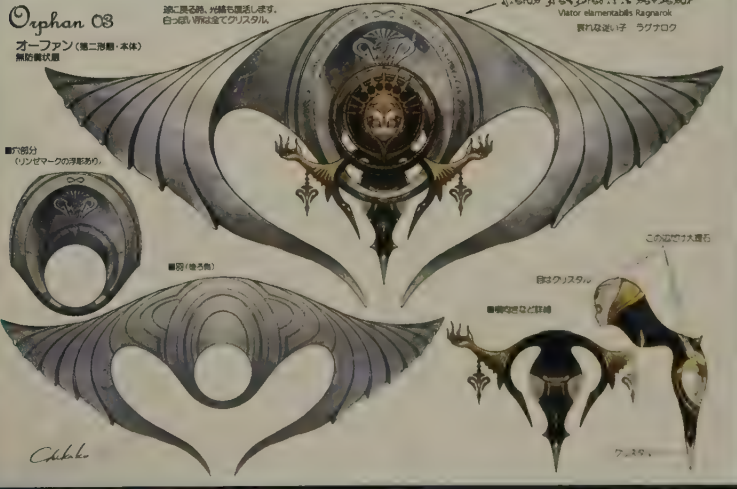
コクーン創建のさい、コクーンのエネルギー源として産み落とされたファルシ。誕生以来、自分もともとコクーンが破壊される日を夢見ながら、繭に包まれて眠りについていた。身体に刻まれているのは、セラに化けたバルトアンデルスがラルバ編で歌う「ラグナロクの歌」をコクーン文字にしたもの。

Memorial Feature

『無益なる時』で努力が水の泡

第2形態のオーファンは、通常時はほとんどの攻撃が効かない。まともにダメージを与えなければブレイクする必要があるが、そうするのに時間がかかると『無益なる時』でチェーンボーナスをリセットされてしまう。ブレイクの寸前で『無益なる時』を使われ、歯ざしりした人も多かったのでは？

Orphan 03  
オーファン (第三形態・本体)  
無防衛状態



▼第2形態ブレイク時



# 召喚獣



## オーデイン

ライトニングが従える騎士。剣と雷による攻撃を得意とし、ドライビングモードでは白馬に変形しつつ自分の剣をライトニングに渡す。



summon

### Odin

オーデイン

ⓂⓂⓂ \*110文字はツテン前です。

ライトニングがセフを思い切った。「他人を守る力が具現化したような召喚獣。ライトニングの真心でもある。皮肉にも、ライトニングのmantが欠けているように、オーデインのmantも欠けている。フォームチェンジする時には、mantが収納される。  
\*戦闘状態の時、ライトニングのmantが両マントになって白く輝くのもアリ??

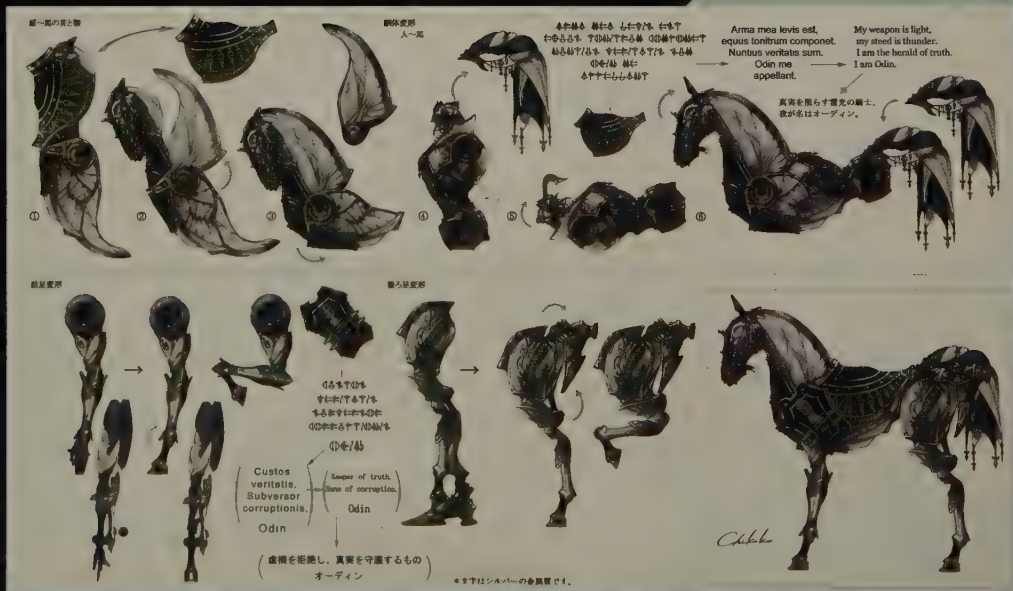
Chibb



▶ 召喚時の魔法陣

▶ ノーマルモード時の設定画

▶ ドライビングモード時の設定画



第一翼の翼と髪

胴体変形

Arma mea levis est, equus tonitruum componet. Nuntius veritatis sum. Odin me appellat.

My weapon is light, my steed is thunder. I am the herald of truth. I am Odin.

真実を伝える雷光の騎士、彼が名はオーデイン。

顔の変形

腕の変形

Custos veritatis. Subversor corruptionis. Odin

(Empire of truth. Bane of corruption. Odin)

Odin

(虚構を拒絶し、真実を守るもの)

オーデイン

\*110文字はツテン前です。

Chibb

▶ 故・金田伊功氏による召喚シーンの絵コンテ

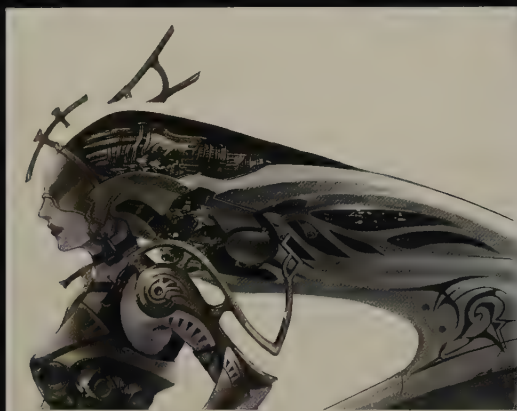




# シヴァ

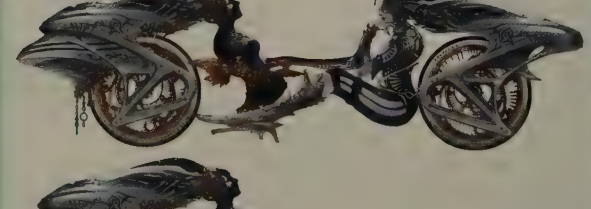
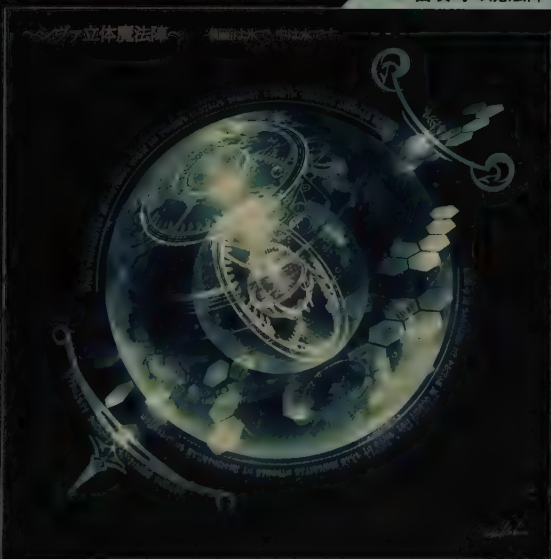
冷気をあやつる姉妹。姉ステイリアと妹ニクスが個別に行動し、スノウの戦いを助ける。トライビングモード時は合体して巨大バイクに。

## ▶ ノーマルモード時の設定画



シヴァ・ニクスの頭部

## ▶ 召喚時の魔法陣



## ▼ トライビングモード時の設定画

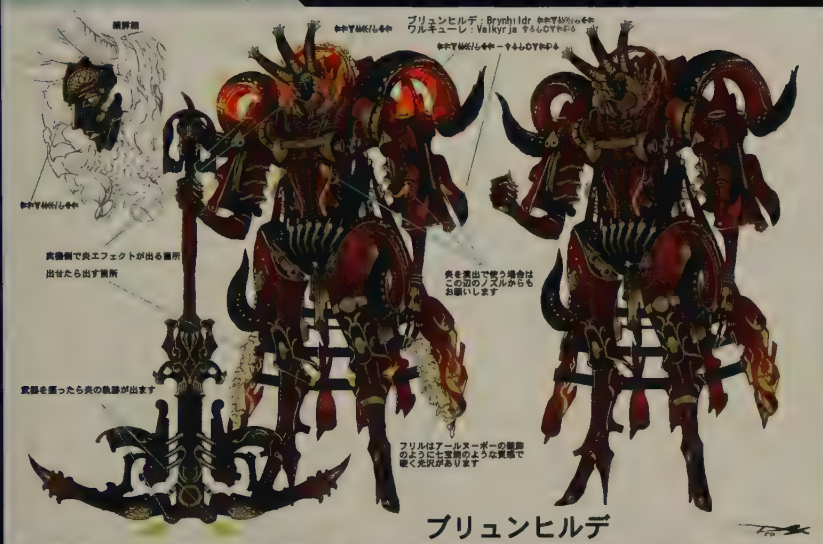


## ブリュンヒルデ

鎧にも銃にもなる武器を使って戦う、サツスの召喚獣。ドライビングモード発動時は、爆弾や護衛機などを搭載した自動車に変形する。



### ▶ ノーマルモード時の設定画



### ▶ 召喚時の魔法陣

### ▶ ドライビングモード時の設定画

運転席の詳細は椅子を付けた状態のスナップショットを撮って貰ってから描きます

キャノピー 乗り降りする時はプッシュボタンで開きます。脱出装置が発動する時にはパッシュと開いて下さい



フリルが付いた状態

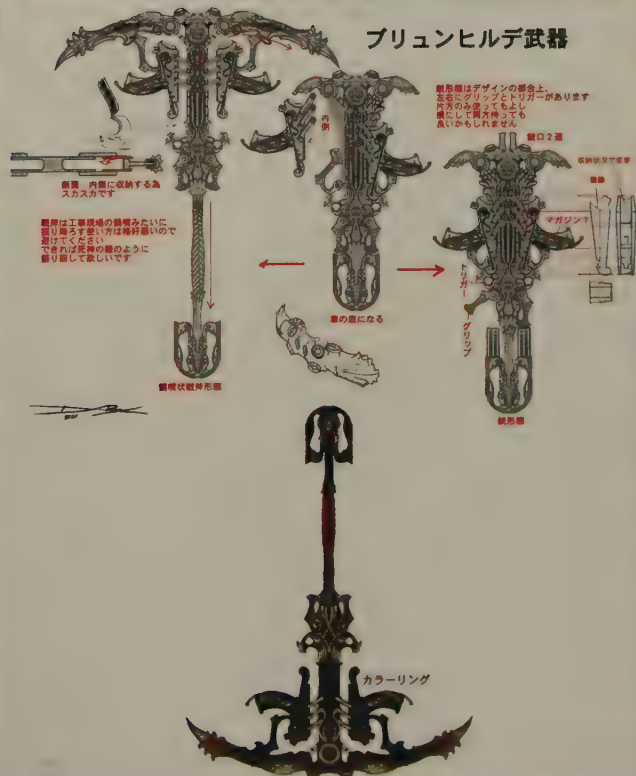
武器は車体の下に入ります

逆関節

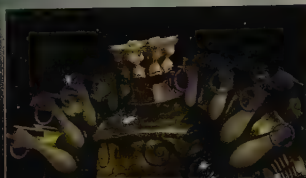
膝下

車はポケットに入れる

## ブリュンヒルデ武器



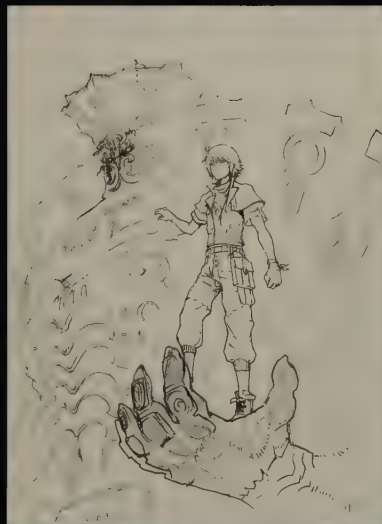
### ▶ 武器の設定画



# アレキサンダー

超強な身体を活かして白亜のカーブを渡る巨人。ドライビングモードでは、左右に落ちたきた6門の砲台と合体して城塞と化す。

▼ノーマルモード時の設定画



▶CG用元絵

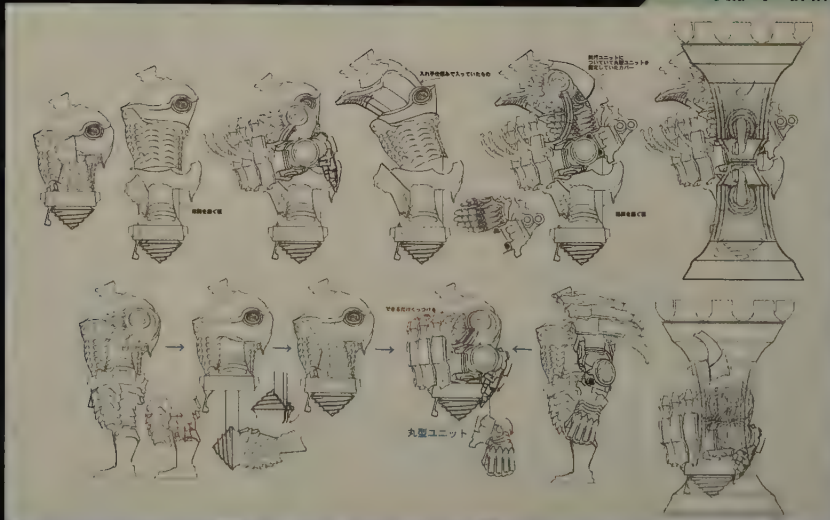
▶ドライビングモード時の設定画

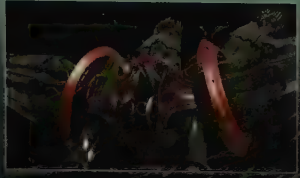


▶召喚時の魔法陣



▶変形時の詳細



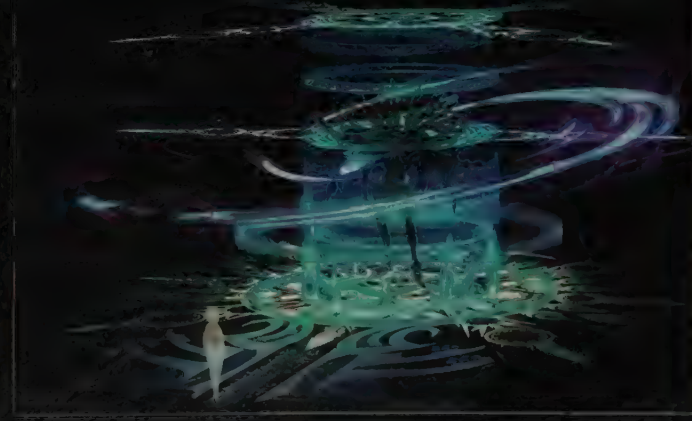
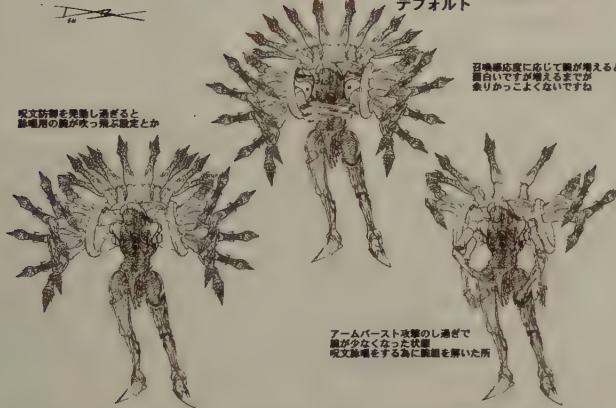
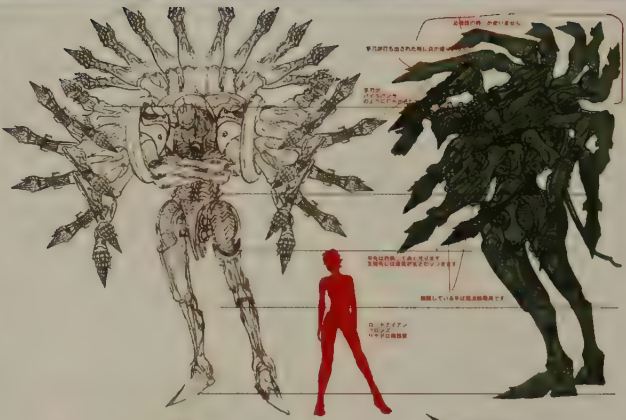


# ヘカトンケイル

自在に伸びる無数の胸を持つ魔人。ヴァニラが  
懐えており、ドライビングモード時は二足歩行す  
る砲座となって彼女を背に乗せる。



## ノーマルモード時&ドライビングモード時の設定画







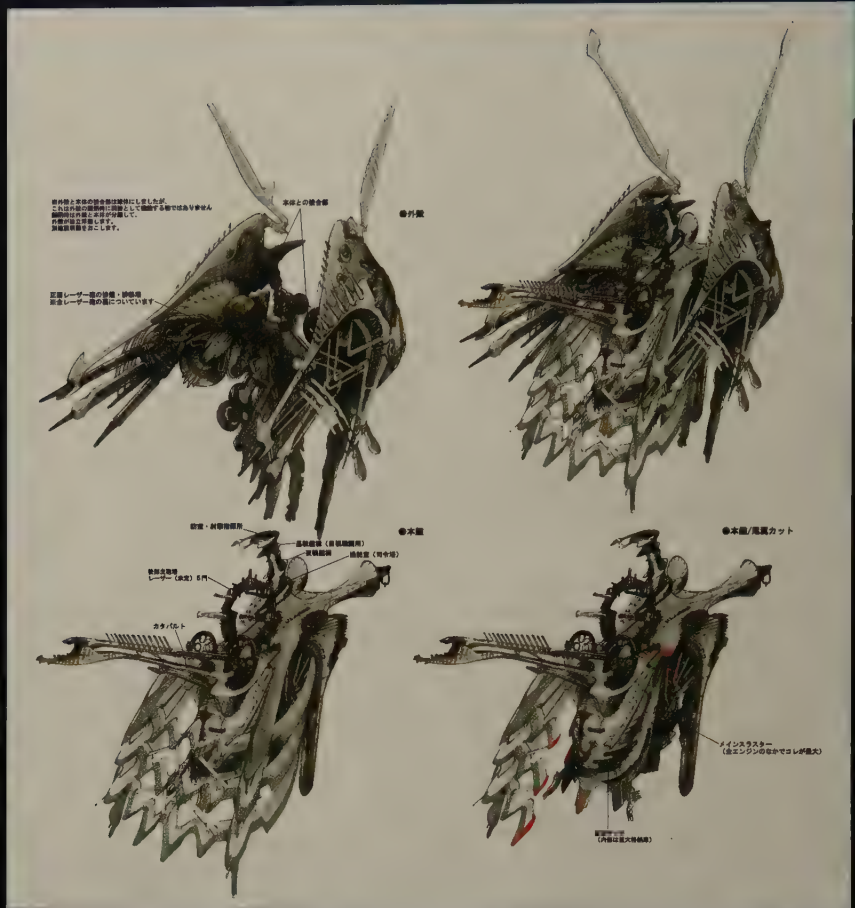




# 乗り物

## 飛空艇リンドブルム

聖府軍の遊撃部隊「騎兵隊」の母艦。外観などの形状により、艦全体が双頭のワシに見えるのが特徴。ライトニングたちは、この艦内でレインズと面会した。



▼ 背面



▼ 分離小型艇

## ファンク隊飛空艇

騎兵隊が複数所有する高速戦闘艦。ファンクが騎兵隊を率いてビルン湖を訪れるときに搭乗した。前面上部のパーツは分離可能で、小型艇として単独飛行ができる。

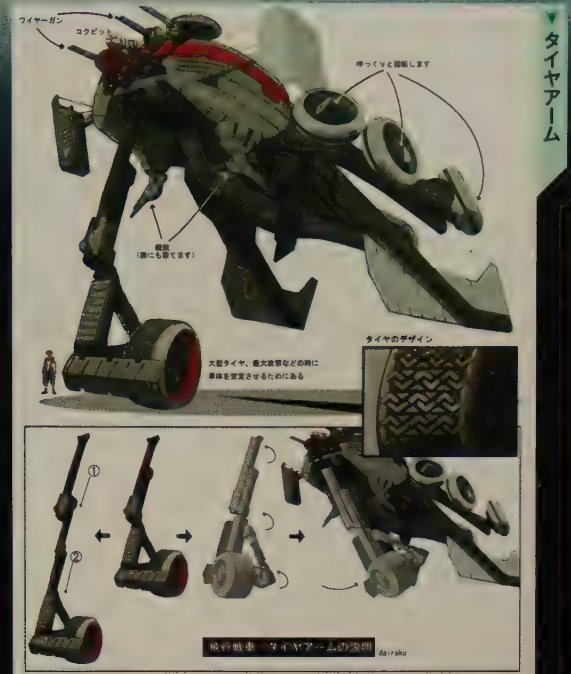


## 旗艦パラメキア

聖府艦隊のなかで最大級の船体と戦闘力を有する軍艦。ファルシの身体にエンジンや格納庫などを加えたもので、コクーンのパラシに共通する「人間のような顔」が船体の下部中央にある。

# 飛空戦車

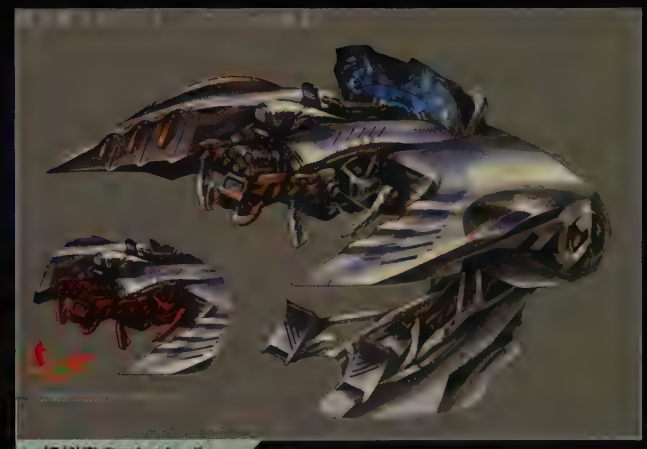
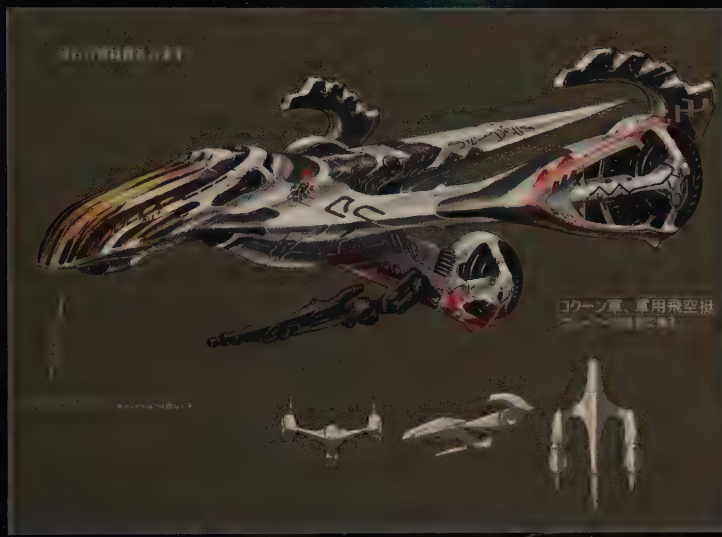
飛空戦車の設計は、プレイヤーが自由に操作できるが、ライトニングたちと一緒、下部に折りこむ式の滑走車輪を搭載しているのが特徴。



▼  
タイヤアーム

# 脱出用飛空艇

PSICOMなど多くの部隊が運用している戦闘機。ライトニングたちは脱出目的で3回乗りこむが、ビルン湖にある機体以外はファルシミネルヴァが変身したもの。

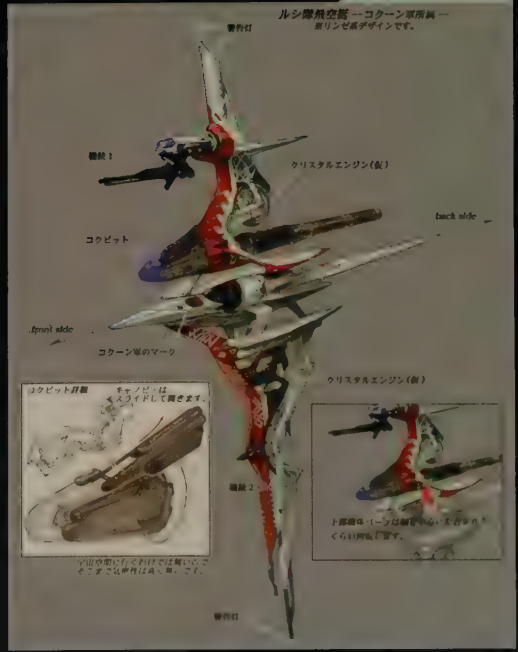


# 小型軍用艇

聖府軍が所有する戦闘機の数々。白と流線型を基調としたリンゼ系のデザインが多い。子機搭載型飛空艇は、3枚の翼それぞれに複数の子機を収納できる。



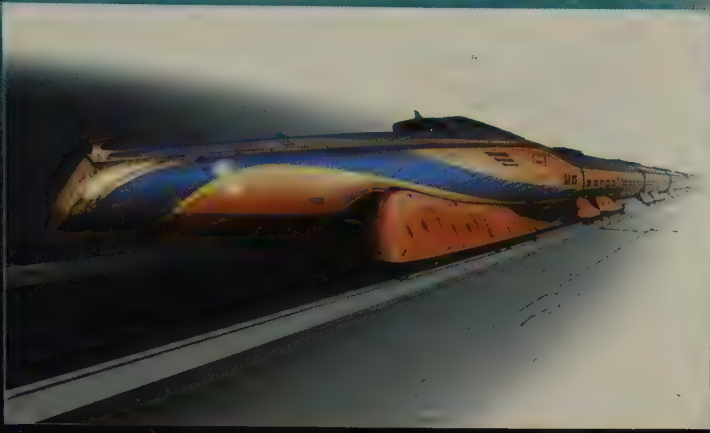
### ▶ 薄型飛空艇





## 一般列車

歡樂都市ノーマラスと聖府首都エクスラの間に走る高速車両。走行中の空気抵抗を減らすべく、前後車両のノーズ部分はとても長く、ゆるやかに傾斜している。



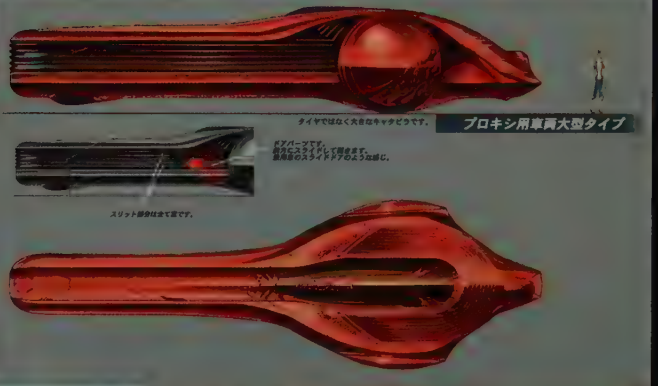
## 自動車

コウーンの道路を走る車。駆動方式がタイヤではなくキャタピラになっているほか、車体を重力制御で軽くすることによって高速走行を実現している。



プロキシ用車両中型タイプ

▶ 普通乗用車



プロキシ用車両大型タイプ

▶ 大型バス

▶ 資材搬入用トラック



ライトです。

## ノラ用エアバイク

ノラメンバーたちの愛車。設定画の左下に描かれている翼は、前面下部の左右についており、停車時には内側にたたむことができる。



▶ ユージュ搭乗機



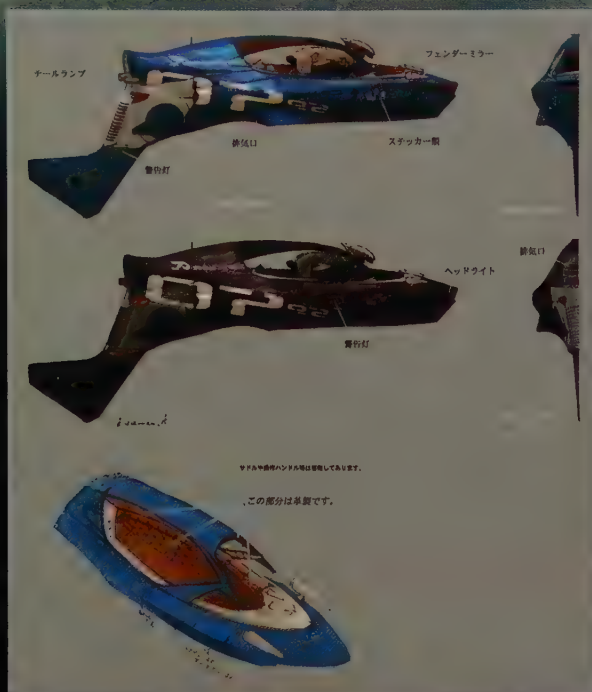
▼ スノウ専用機

翼のグラデーションは少しマッドで、光沢の質感の上にエアブラッシングした感じですが。

翼は赤色がベースで先尖が強く、最後の色がついています。



▼ ガドー搭乗機  
(初期デザイン)



# グランプリレース用 エアバイク

聖府首都エデンで開催されるレース用に開発された機体。高速化のために、車体は最低限の部品で構成され、ドライバーは前傾姿勢で操縦する。

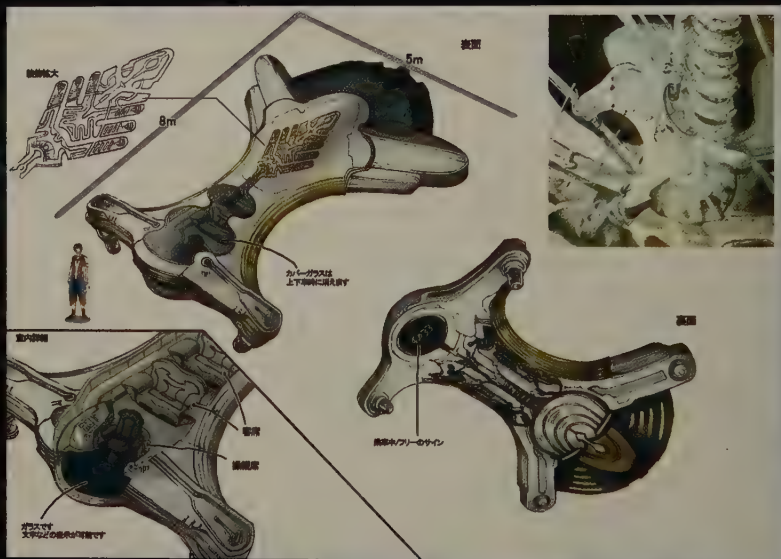
# 軍用エアバイク

聖府軍が数多くの部隊に配備している飛行バイク。大半の機体はひとり乗りで、設定画にあるタンデム(ふたり乗り)仕様のは珍しい。



# エアタクシー

エデンでは一般的な飛行型タクシー。空を飛ぶ関係で、乗客の有無を示すサインが機体の底面に表示される。



# レイシー

歌楽都市ノーチラスで運行されているタクシー。乗車料金は高めたが、上空から街を一望できるので人気を博している。



# ノーチリフト

ノーチラスで区画間の移動に利用されている小型艇。卵型をしており、目的地に向かう途中の水中のパイプ内を進む。

# 観光潜水艇

サンレス水郷と歌楽都市ノーチラスを結ぶ観光船。高い潜水能力を持つほか、入港時は水上に浮かび上がって移動する。



武器

ライトニング用武器(デュアルウェポン)



サッズ用武器(マシンピストル)



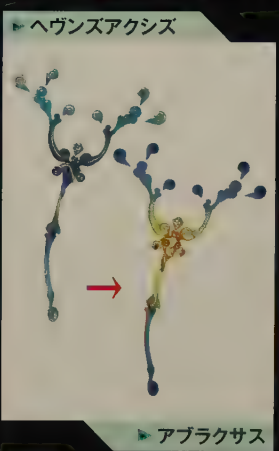
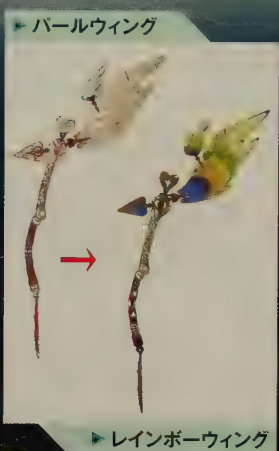
スノウ用武器(ブースター)



ホープ用武器(ブーメラン)



ヴァニラ用武器(ワイヤーロッド)

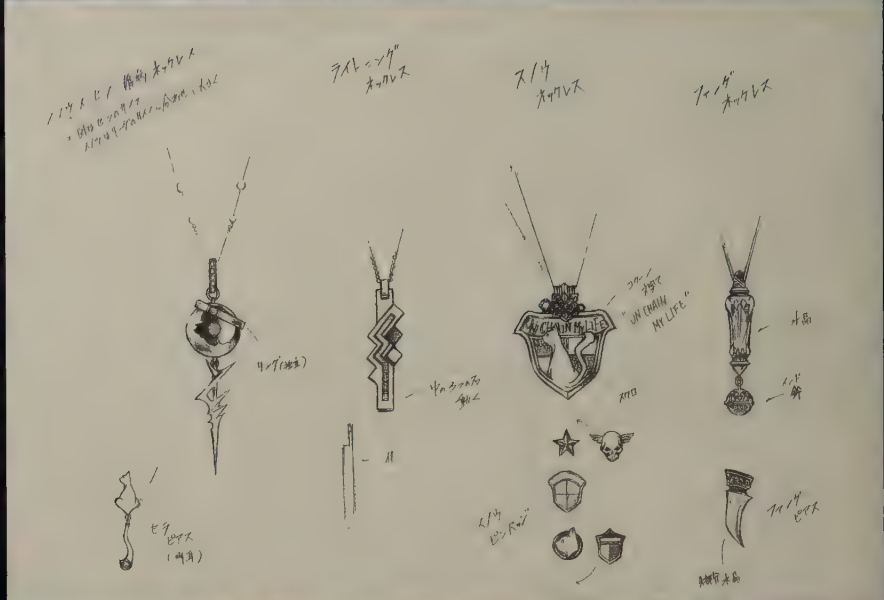


ファンク用武器(ジョイントランス)



# アイテム&小物

▼ ライトニングたちのクリスタル



▶ アクセサリー

▶ ルシ用手錠

▼ セラの涙のクリスタル



▼ サバイバルナイフ

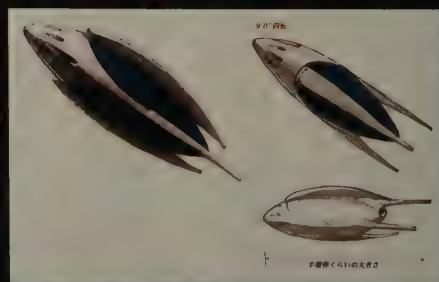


▶ チップ型グラビティギア

▶ スノウの腕章



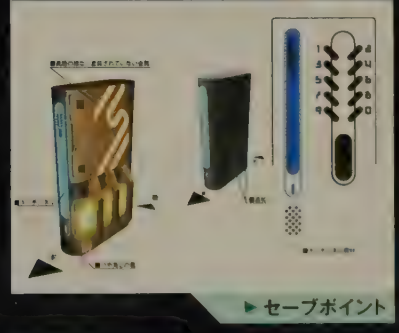
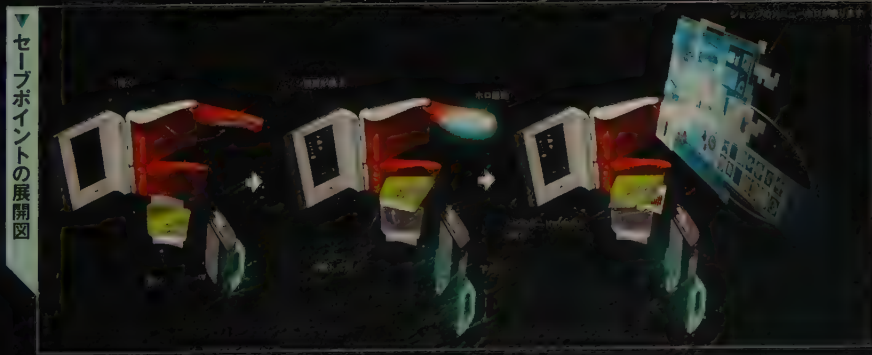
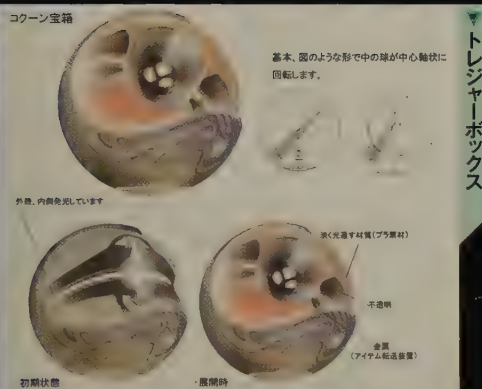
▼ 煙幕弾&閃光弾



▶ 爆弾型グラビティギア

▶ ノーチラス・パークのグッズ

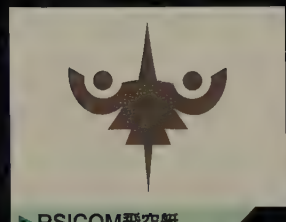
缶ジュース



# 紋章&ロゴマーク



▶PSICOMバージ  
遂行部隊の部隊章



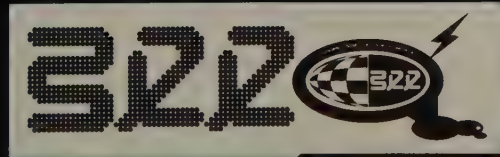
▶PSICOM飛空艇  
艦隊の部隊章



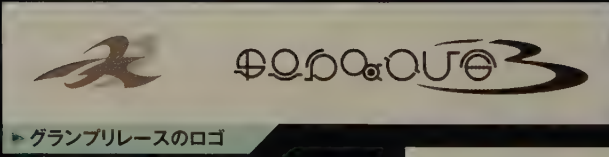
▶その他のPSICOM  
部隊の部隊章



▶パイロットの肩章



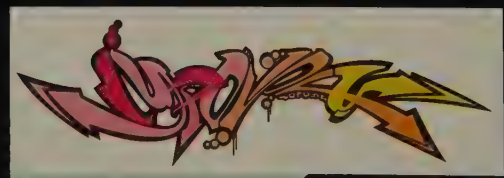
▶エデンネットワークのロゴ



▶グランプリレースのロゴ



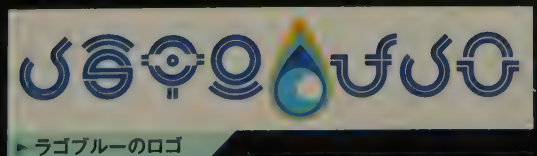
▶ユニコンマートのロゴ



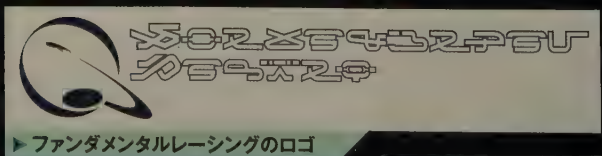
▶ストームモーターズのロゴ



▶コケーン鉄道のマーク



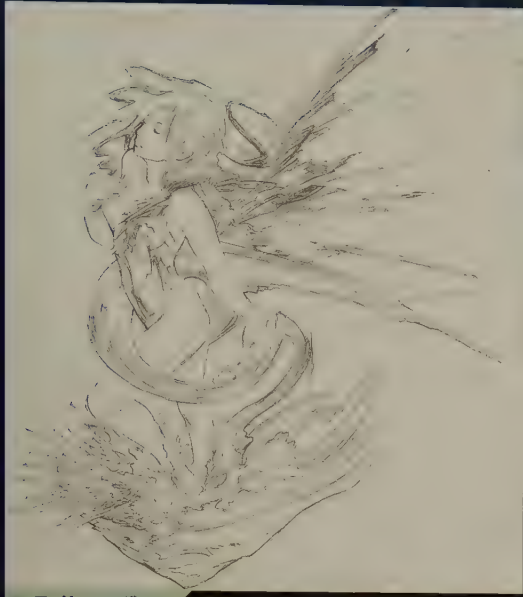
▶ラゴブルーのロゴ



▶ファンダメンタルレーシングのロゴ

# クリスタル化したキャラクター

ルシとしての使命を果たし、クリスタルとなった各キャラクターのイラスト。最初にヴァニラのもものが描かれ、それをもとにして、ほかのキャラクターがデザインされた。



▶ ライトニング



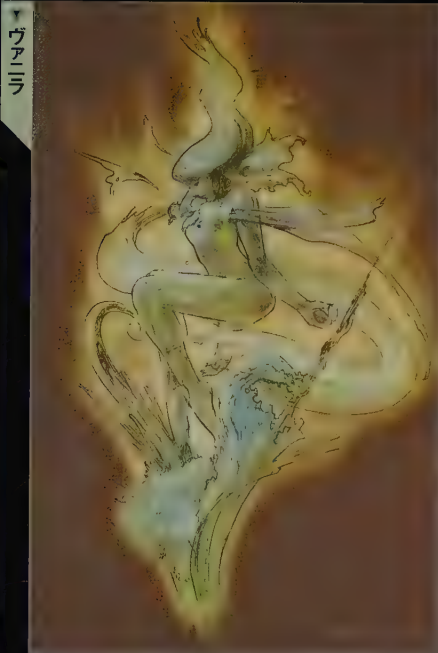
▼ スノウ



▼ サツズ



▶ ホープ



▼ ヴァニラ



▼ セラ



▼ ドッジ

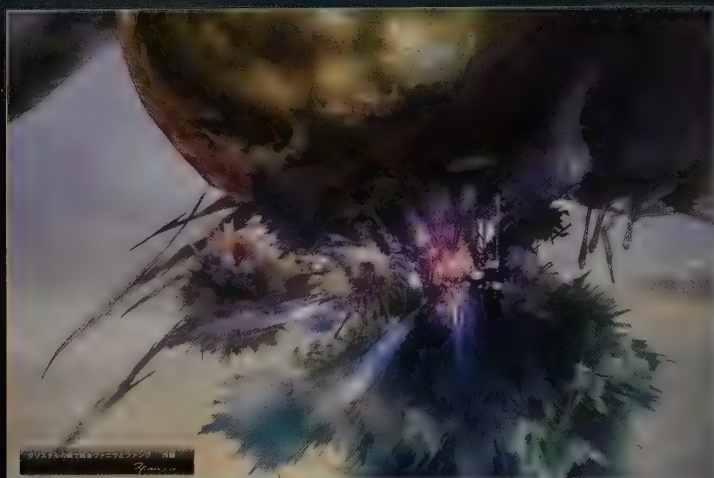


▶ レインズ

# エンディング用素材



▶ ラストシーンのイメージイラスト



▶ ヴァニラとファングが眠る場所

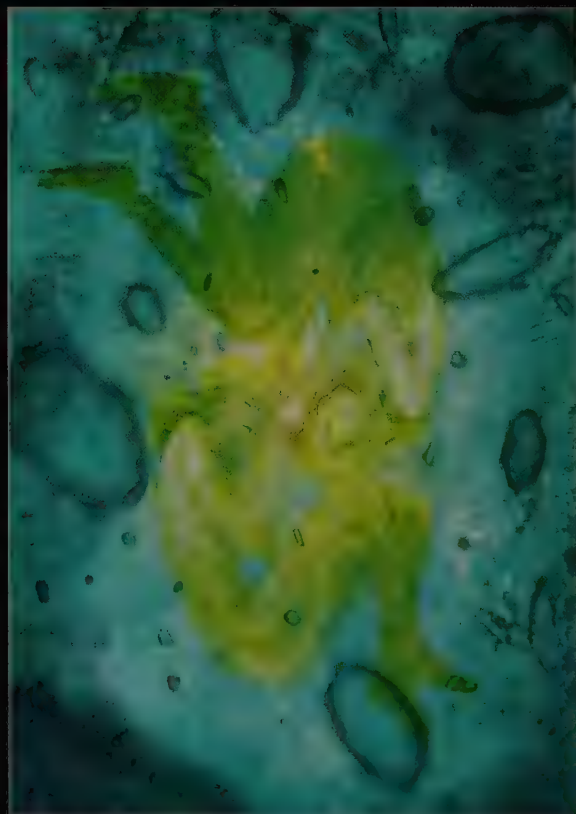
▶ ヴァニラとファングを包むクリスタル



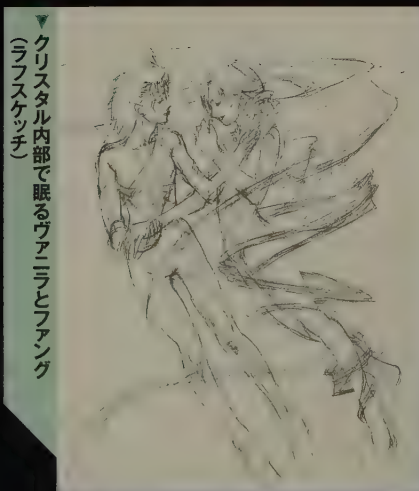
▶ クリスタルの奥で眠るヴァニラとファング



▶ 結晶化したコクーン



▼ クリスタル内部で眠るヴァニラとファング

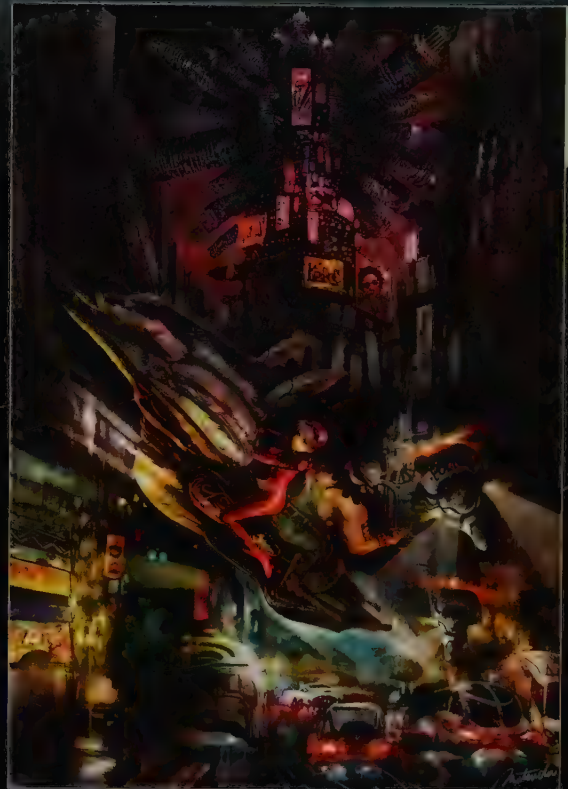


▼ クリスタル内部で眠るヴァニラとファング  
(ラフスケッチ)

# イメージボード



▶ エアシティ



▼ 機械都市



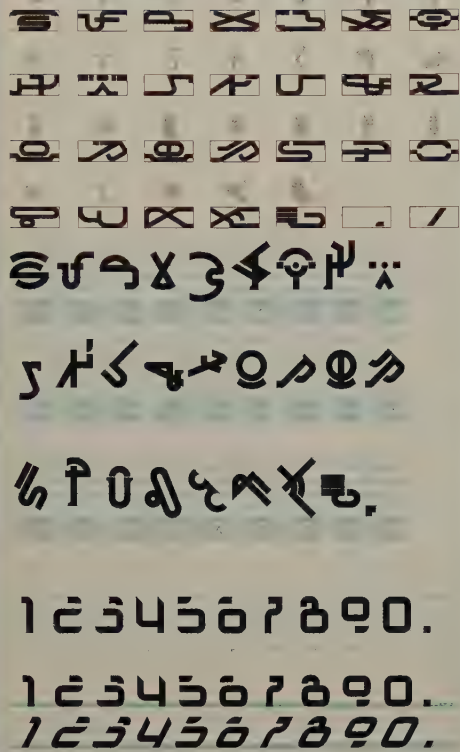
▶ ブラント

▶ グラン=バルスの都市



▼ 子どもたち

# そのほかの開発資料

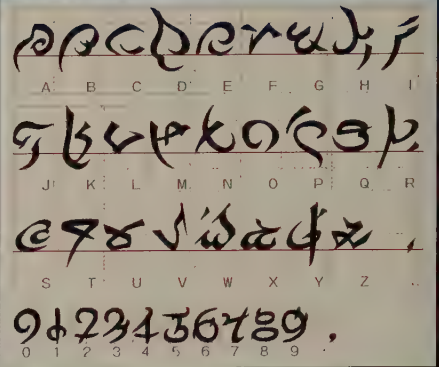


## コクーン文字

コクーンで使われている文字。アルファベットと1対1で対応しており、標準(中央)と広告用(上)の2種類のフォントがある。下に並んでいるのは数字。

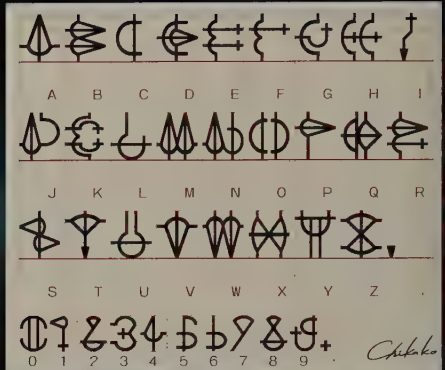
## パルス文字

クラン＝パルスで使われていた文字。コクーン文字と同じく、アルファベットに置きかえて読むことができる。



## エトロ文字

召喚獣の身体や、召喚時に出現する魔法陣に書かれている文字。円弧と直線の組み合わせで構成されている。



## セーブポイントのアイデアコンペ

セーブポイントの仕様を決めるときに持ち寄られたアイデアの数々。セーブポイントが人型をしていたり、自力で移動したりという案もあったようだ。



○セーブポイント案

◎主人公たちが使用するだけのオブジェではないもの。  
◎周辺外の場所への設置を無くすことで、量感との整合性を気にすることなく、また先の懸念を過剰に予感させることを防ぐ。

- ◆基本的には場所を選ばず端からセーブ可能
- ◆橋などでは端末が自ら近づいてくる。
- ◆身に付けている端末以外を使用してセーブすると、抽選などでアイテムやお金が当たる。

◆設置されている端末には列ができていなくても...

セーブポイント案その1

女性の形をしたエフェクトが舞っているイメージ。近づくと座敷を降り、セーブと同時に体力回復する。パルス系のステージでは男性の形をしたエフェクトが雄雄しく舞う。

ドット絵

ドット絵は最終幻想XIII-2の公式ウェブサイト内のコンテンツとして  
フリーのFINAL FANTASYおそろい遊びなどで使用された。

ランクA 表情バリエーション

	1	2	3	4	5	6	7
■ライトニング							
■スノウ							
■ヴァニラ							
■サッズ							
■ホープ							
■ファンガ							

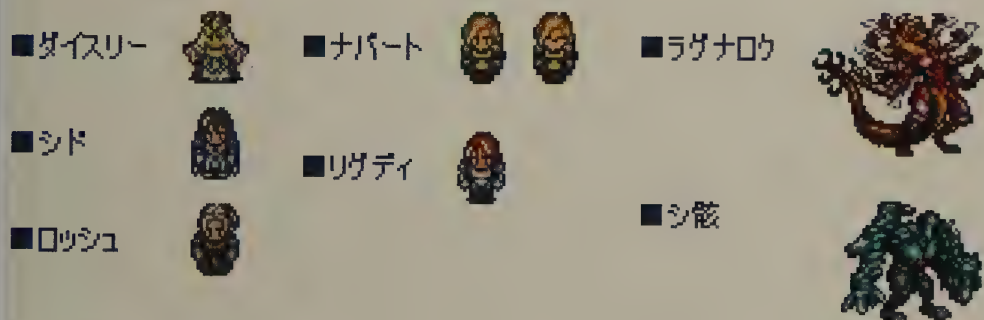


※1.歩く 2.驚く 3.クリスタル 4.落ち込む 5.武器構え 6.怒る 7.ダメージ

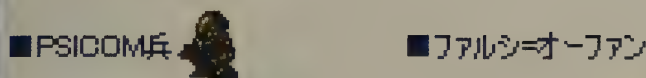
ランクB 基本



ランクC 基本



ランクD 基本



■警備兵



■騎兵隊



■市民



# 未採用デザイン



## サッツの原案

サッツのもとになったキャラクターのイラスト。長髪のワイルドな中年男で、武器を各所に装着できるコートを着ている。開発初期の段階では、ハズという名前だった。



## リンゼクリスタル

人間を創った神リンゼに関連するクリスタルのCG。全体的な形状が、リンゼの紋章(→P.310)に似ている。

## ポーション

おなじみの回復アイテム。ポーションのデザイン。飲むと瞬時に溶けるタブレットが詰まっている。コンパクトかつ連結可能なこの形なら、99個持つのも簡単?



## イメージアート案

開発中に描かれたイメージアートの案。最終的には、左の絵のかわりにP.234の「ライトニングとスノウ」が、下の絵のかわりにP.233の「イスにすわるライトニング」が採用された。



## ファルシのアイデア

ゲーム中には登場しなかったモデルや未使用のデザイン画。ファルシ=ラムウはファルシ=メイズンと同格の超巨大ファルシで、ファルシ=ギルガメッシュは人の手で造られたという設定だった。



半透明、下へ向かって巻かれて行くアニメーションが中心でデザイン

▶ ファルシ=ネメシス



▶ ファルシ=ギルガメッシュ



※ディアボロスラフ

ムサ

U-308 (7/30/199)

半透明でアニメーション

ほとんど中心を据えない状態で動くようにしたい。ギルガメッシュに似たようなデザインを参考にして、最終形を決定する。

▶ ファルシ=ディアボロス

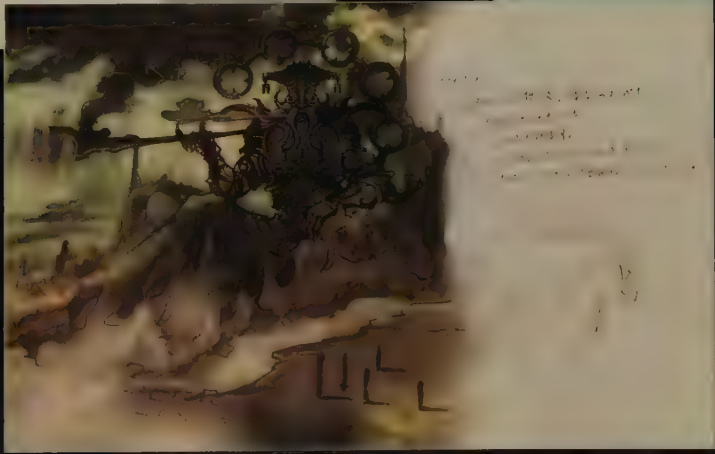


▶ ファルシ=ギルガメッシュ

▶ ファルシ=ラムウ



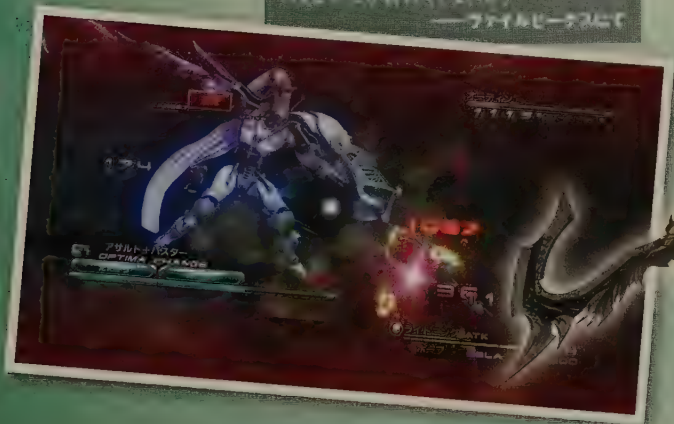
▶ タコファルシ



# MEMORIES OF FINAL FANTASY XIII

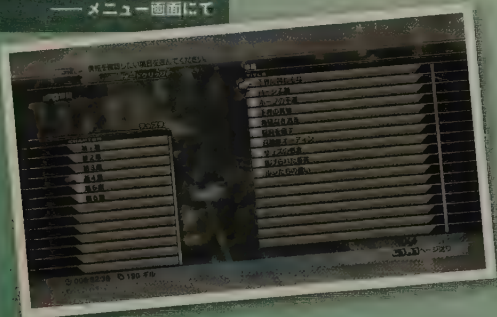


モブ敵の「ブレイク」状態を解除し、  
「ブレイク」状態を解除し、  
——ブレイク解除のために



「ブレイク」状態を解除し、  
「ブレイク」状態を解除し、  
——ブレイク解除のために

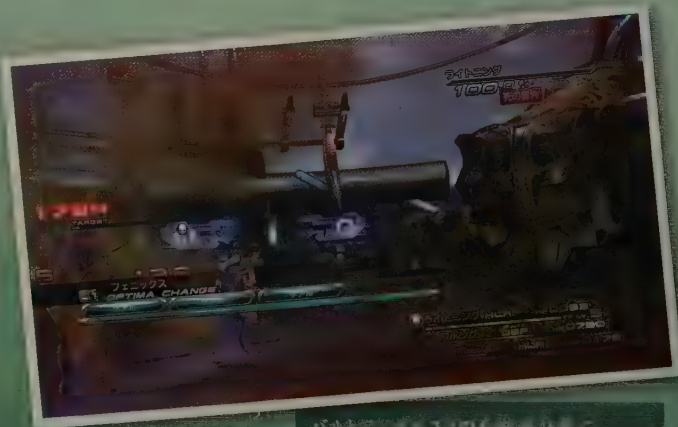
ブレクをどんどん進め、気がついたら  
イベントトリップに到達した  
——メニュー画面にて



「ブレイク」状態を解除し、  
「ブレイク」状態を解除し、  
——バトル

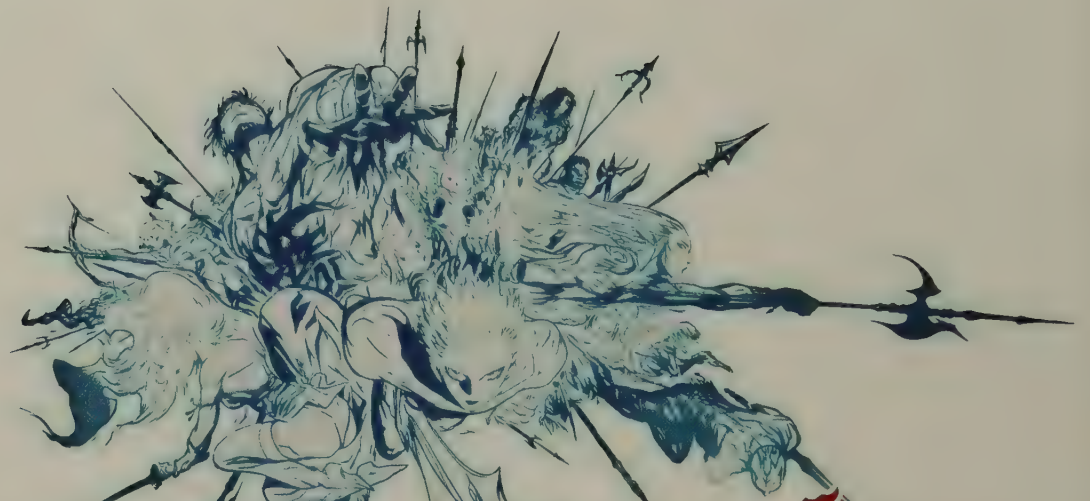


ドライビングモードでバイクや車に完全変形。  
これぞ女神がつかわした存在、召喚獣  
——バトルにて



バトルが終了すると、この戦いも最後。  
終焉を告げる「死の宣告」に絶望を感じる  
——旗艦パラメキアにて





# A REALM REBORN®

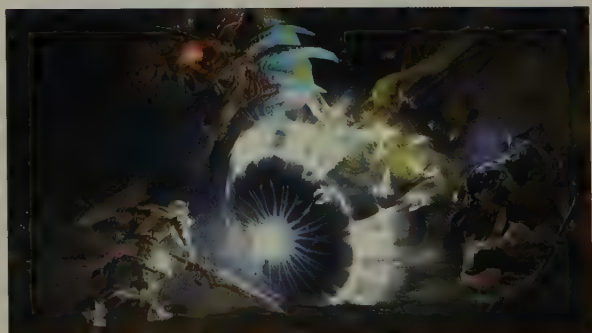
FINAL FANTASY® XIV 新生エオルゼア  
FINAL FANTASY® XIV  
ONLINE ファイナルファンタジー XIV

オリジナル版



## エオルゼアを冒険する新たなオンラインRPG

Windowsを起点にして展開される、『FF』シリーズで2作目となるオンラインRPG。小大陸と周辺の島々で構成された地域「エオルゼア」を舞台に、冒険者として自分だけの物語をつむいでいく。『FF XIV：新生エオルゼア』では、2012年11月にゲーム内で発生した「第七霊災」による世界激変後のストーリーが描かれる。



Windows  
(限定版)

ファイナルファンタジーXIV  
コレクターズエディション




FINAL FANTASY XIV

発売日 ● 2010年9月22日  
価格 ● オープン

Windows

ファイナルファンタジーXIV



for Windows\*

FINAL FANTASY XIV  
FINAL FANTASY XIV ONLINE

SQUARE ENIX

発売日 ● 2010年9月30日  
価格 ● オープン

Windows  
(ダウンロード版)

ファイナルファンタジーXIV



FINAL FANTASY XIV  
FINAL FANTASY XIV ONLINE

発売日 ● 2012年3月12日  
価格 ● 7,800円  
※2012年9月14日に販売終了

Windows

ファイナルファンタジーXIV  
: 新生エオルゼア



A REALM REBORN  
FINAL FANTASY XIV 新生エオルゼア

発売日 ● 2013年予定  
価格 ● 未定

プレイステーション3

ファイナルファンタジーXIV  
: 新生エオルゼア



A REALM REBORN  
FINAL FANTASY XIV 新生エオルゼア

発売日 ● 2013年予定  
価格 ● 未定



# IMAGE ART

蛮神集結

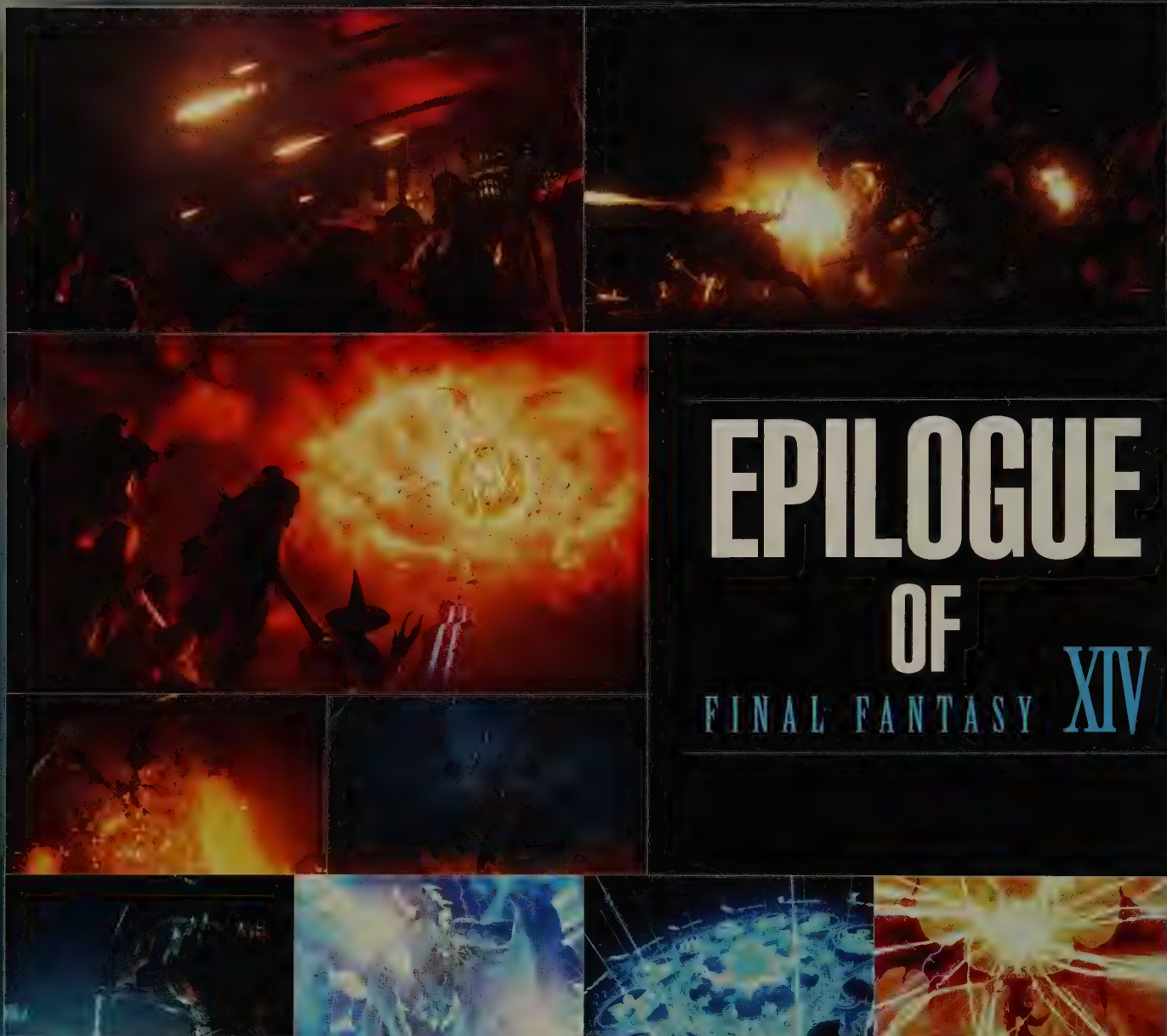


『嵐神と冒険者』

フリーカンパニー



冒険者たち



# EPILOGUE OF FINAL FANTASY XIV

神々に愛されし地、エオルゼア。  
クリスタルの力豊かなこの地を狙い、北方の大国「ガレマール帝国」が侵略を開始した。

一方、エオルゼアの都市国家群は、それぞれが自都市の軍事・経済の総力を結集させた統合司令部グランドカンパニーを創設し、戦乱の時代に備えた。

だが、ガレマール帝国の将、ネール・ヴァン・ダーナスが狂気のうちに破滅的な作戦を実行に移す。

メテオ計画……

古代アラグ帝国の遺物である月の衛星「ダラガブ」を、「大地に星を招く古代魔法メテオ」に見立てて落下させることで、エオルゼアを焦土と化す恐るべき作戦である。

この危機に対し、各国のグランドカンパニーは互いに手を取り合い、エオルゼア同盟軍を発足。

冒険者たちはエオルゼア同盟軍の呼びかけに応じ、メテオ計画の首謀者であるネール・ヴァン・ダーナスを倒すが、「ダラガブ」の衝突は、もはや避けられなくなっていた。

かくしてエオルゼア同盟軍は、学術都市「シャーレアン」から来たりし賢人、ルイゾワ・ルヴェユール師を軍師として招き、エオルゼアで信仰されている十二神の力を顕現させ、「ダラガブ」を天へと運べる秘術の敷衍に乗り出す。

だが、十二神召喚を成すには、「ダラガブ」着地点で術をとり行なう必要がある。

着地点は、エオルゼア中央部のカルテノー平原。

彼の地には、狂信的なネール配下の帝国軍第VII軍団が、真の目的を告げられず、ただ「その場を死守せよ」との命を受け陣取っていた。

かくして、カルテノー平原において、冒険者を加えたエオルゼア同盟軍とガレマール帝国軍がぶつかり合う決戦が巻き起こる。

激しい戦いの最中、エオルゼアに迫った「ダラガブ」に異変が生じ、その外郭が砕け、内部より古代の蛮神、バハムートが出現。

「メテオ計画」の真の目的とは、この古代の蛮神を甦らせることにあったのである。

数千年の時を超えて、現代へと甦ったバハムートは荒れ狂い、メガフレアの炎を発し飛翔する。

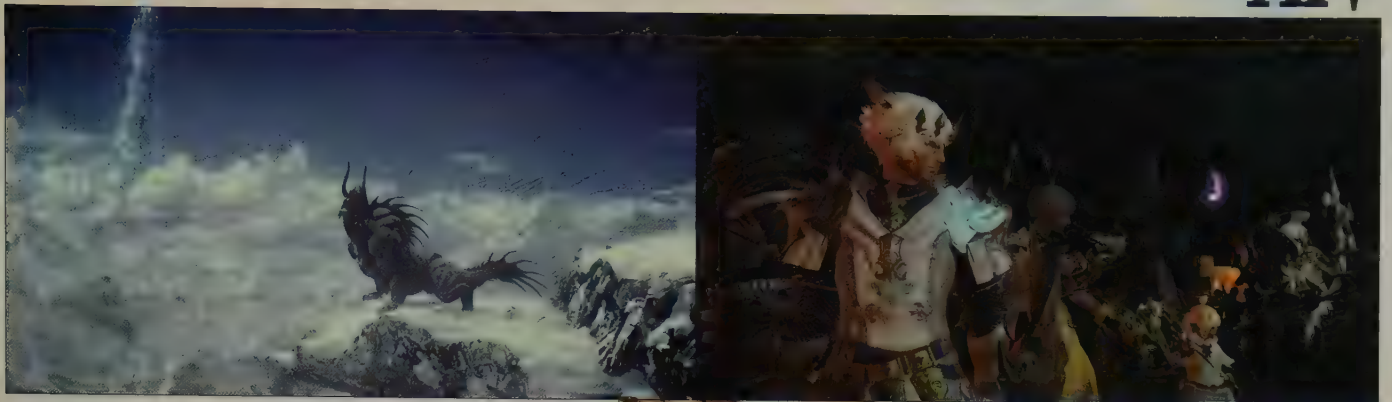
ルイゾワが十二神の力を顕現させみずからの軍勢を守護し、そしてバハムートを再封印して天へと還そうと試みるも、蛮神の強大な力の前に、あと一歩のところまで失敗に終わる。

最後の破滅の瞬間……

ルイゾワは十二神の一柱、時と空間を司る神「アルジク」の力を用いて、ひとにぎりの冒険者を、次元の狭間へと送り出す。

新生の未来へと希望を託すために。





# PROLOGUE OF FINAL FANTASY XIV A REALM REBORN



世界最大の大陸「三大州」の西端……アルテナード小大陸と周辺の島々は、歴史的に「エオルゼア」と呼ばれる文化圏を形成してきた。北には風雪吹きすさぶ高山地帯、南には荒涼たる砂漠地帯……その環境はあまりにも厳しいが、大地に流れる濃いエーテルと、豊かなクリスタル鉱脈は、人々や魔物をひきつけてやまない。この厳しくも生命あふれる地で、人々は繁栄の時代「星暦」と、衰亡の時代「霊災」をくり返し、歴史という名の足跡を刻んできた。

「第一霊災」により神々の時代が終焉し、最初の人の時代である「第一星暦」がはじまって以来、六度の霊災が起こる。その霊災がおのおの六属性を象徴していたことから、すべての霊災は終わり、「第六星暦」が永遠につづくものと信じられてきた。だが、北方からの侵略者、ガレマール帝国の将、ネール・ヴァン・ダーナスが狂気のうちに実行に移した「メテオ計画」により、七度目の衰亡……「第七霊災」が引き起こされてしまう。それは、すべての終わり。だが、新生のはじまりでもある。新たな繁栄の時代「第七星暦」をその手につかむため、希望を託された冒険者が、いま立ち上がる。

# 種族とクラス

プレイヤーの分身となる、各種族のイラスト。ミコツテの男性とルガデインの女性は、「新生エオルゼア」ではじめてプレイヤーキャラクターとして選択可能になるものだ。このほか、ヒューランの部族のひとつであるハイランダーの女性も、新たに追加される。



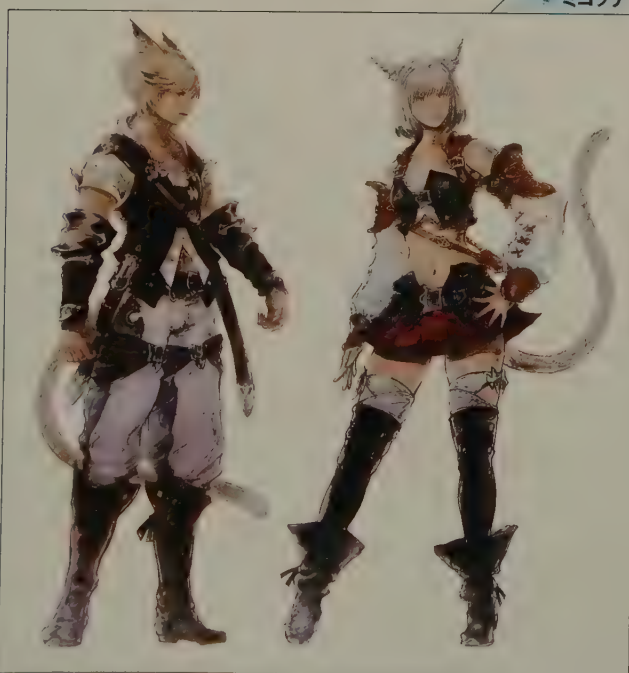
▶ ヒューラン



▶ エレゼン



▶ ララフェル



▶ ミコツテ



▶ ルガデイン



▶ 巴術士



▶ 召喚士



▶ 甲冑師



▶ 僧侶

冒険者が就く職業は、目的に合わせて盛機応変に変えられる「クラス」と、専門性が高く役割が明確な「ジョブ」に大別される。「新生エオルゼア」からは、新クラスの巴術士および新ジョブの召喚士が追加、甲冑師や僧侶は、生産や採取を目的としたクラスの一つだ。

# 蛮神とモンスター



古の蛮神オーデイン



雷神ラムウ



鳳神ガルーダ



焔神イフリート



水神リヴァイアサン

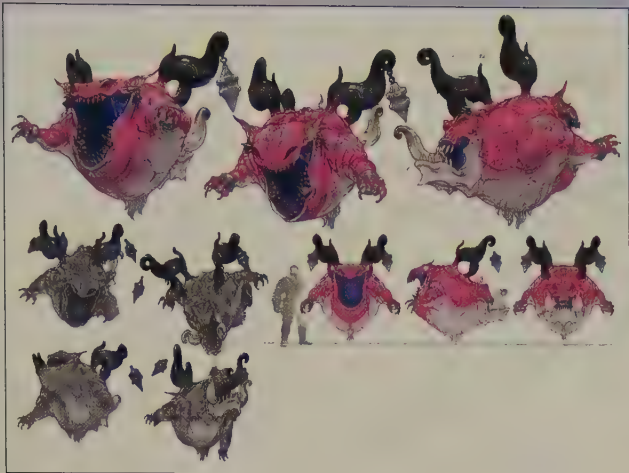
蛮族があがめる「蛮神」には、歴代作品の召喚獣の名を冠したものが多い。蛮神のいくつかは、「FFXII」と同じMMORPGである「FFXI」の神獣のデザインを踏襲している。



岩神タイタン



古の蛮神バハムート



テューホーン



セイレーン



ティアマト



アモン



「FFIII」のクリスタルタワーや「FFVII」のゴールドソーサーなど、「新生エオルゼア」には「FF」シリーズのさまざまな要素が登場。アモンはもともと「FFIII」の禁断の地エウレカで出現したモンスターで、当時の姿をもとに細部まで描き起こされた。

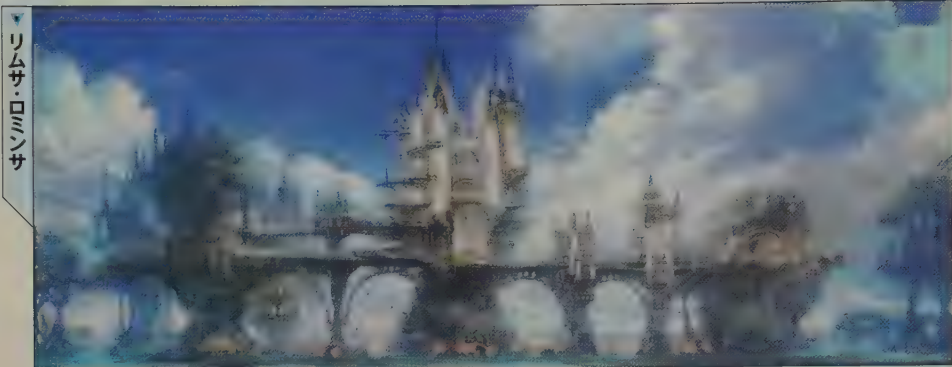


サクキュバス

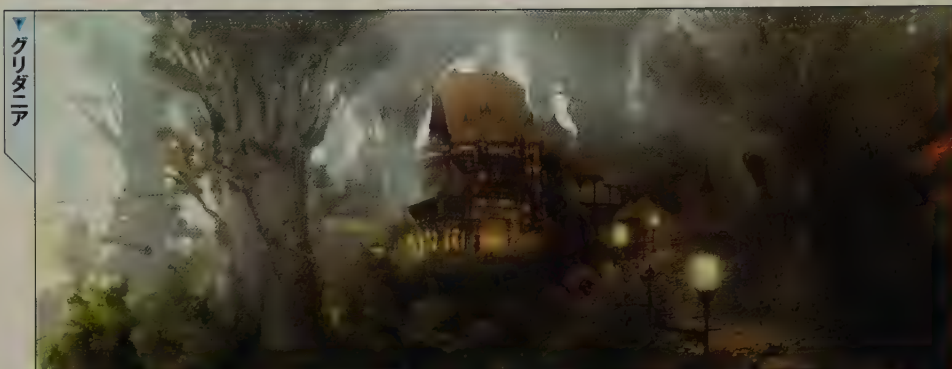


フェンリル

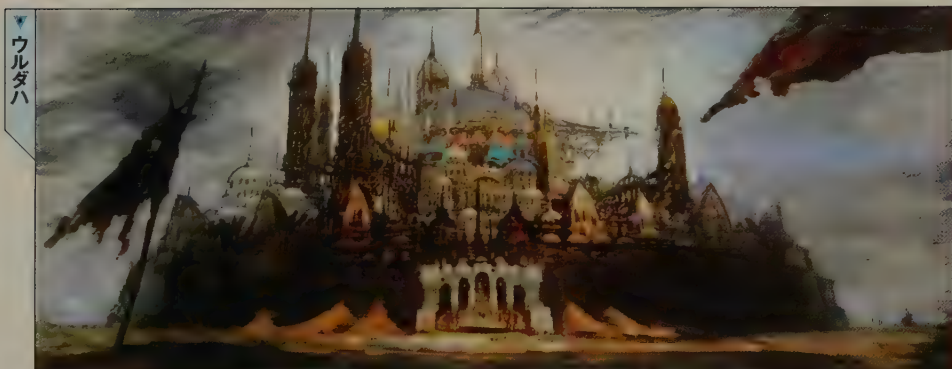
# ロケーション



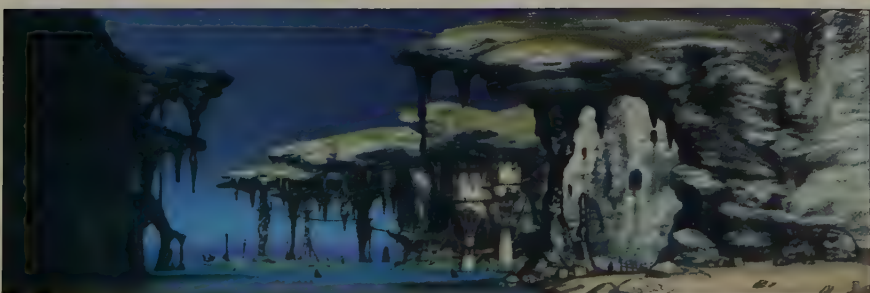
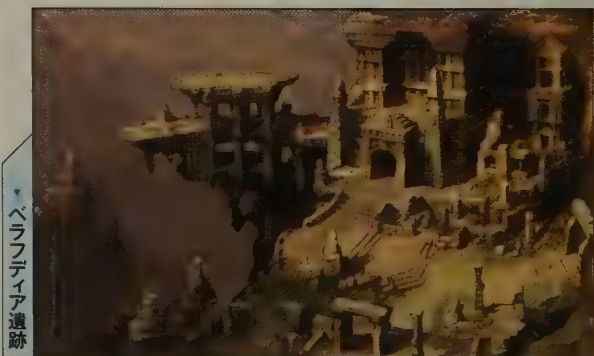
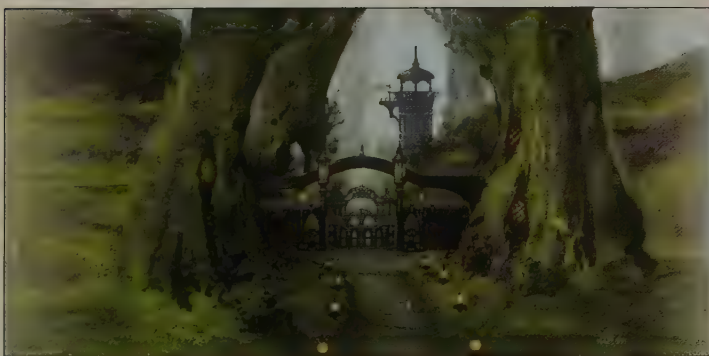
▶ リムサ・ロミンサ国旗



▶ グリダニア国旗



▶ ウルダハ国旗

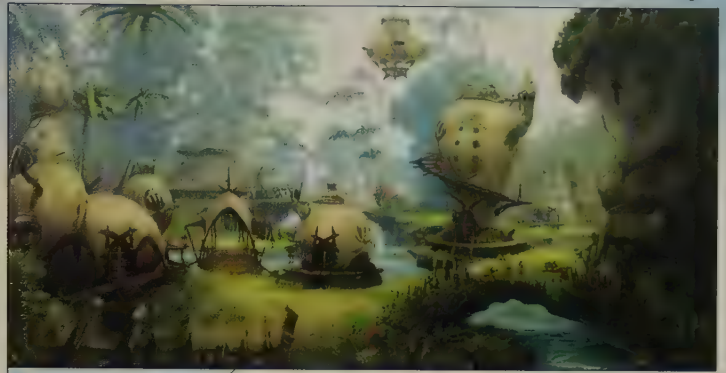




▶ アマルジャ蛮族旗



▶ ガレマール帝国旗

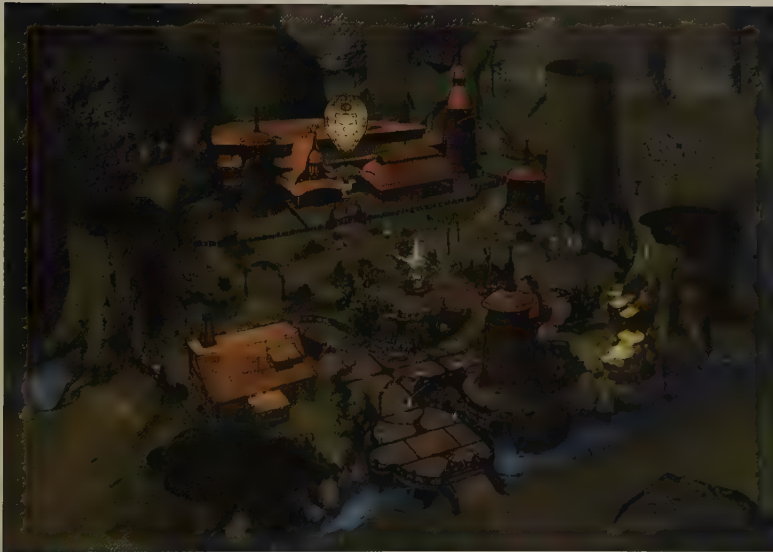
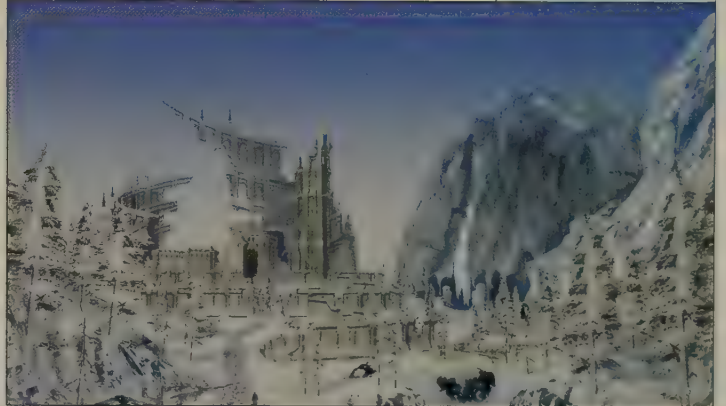


▶ ゴ布林部族の村

▶ 造船所NPC居住区エリア



▶ イシュガルド要塞



▶ チョコボ牧場



▶ アタッカータイプのチョコボ



▶ ヒーラータイプのチョコボ



▶ キャスタータイプのチョコボ



▶ スペシャルチョコボ

『新生エオルゼア』では、自分のチョコボを戦闘に参加させて、いくつかのタイプへ育成することが可能。ヒーラータイプは白魔道士、キャスタータイプは黒魔道士をモチーフにした装甲を身につける。

















ISBN978-4-7575-3771-2

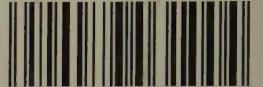
C0079 ¥3100E



9784757537712

定価: 本体3,100円+税

SQUARE ENIX.



1920079031004



FINAL FANTASY **25th** ANNIVERSARY SINCE 1987