

Tactics Ogre  
運命の輪  
Art Works

イメージアート、キャラクター&クラスイラストに加え  
新規描き起こしイラスト、  
200点以上の未公開キャラクター設定画、  
背景アート、エンブレムデザイン、  
キャラクタードット画像も公開

キャラクターデザインの吉田明彦、政尾翼インタビュー収録



# 『タクティクスオウガ』<sup>ワールド</sup>世界の息吹に触れる

## 吉田明彦/政尾翼

2人が描く『運命の輪』の世界を収めた  
『タクティクスオウガ』初の公式イラスト集

スーパーファミコン版『タクティクスオウガ』イラストも特別収録



SQUARE ENIX.

C0079 ¥2800E

ISBN978-4-7575-3218-2



9784757532182

定価： 本体2,800円

十税

Art Works  
タクティクスオウガ  
運命の輪

TEL (03) 5292-8300  
FAX (03) 5292-8728

発行 スクウェア・  
発売 エニックス

売上カード

注文カード

帖合・書店名

冊

発行

スクウェア・  
エニックス

制作

スクウェア・  
エニックス

Art Works  
タクティクスオウガ  
運命の輪

月 日

注文数

注文

定価： 本体2,800円  
十税

ISBN978-4-7575-3218-2  
C0079 ¥2800E



9784757532182





タクティクスオウガ 運命の輪  
Art Works

# Contents





✦ Main Visual Images ..... 004  
 ♪ Tarots ..... 012

✦ Character Illustrations ..... 024

デニム・パウエル ..... 026  
 カチュア・パウエル ..... 028  
 ヴァイス・ボゼック ..... 030  
 ドルガルア・オヴェリス・ヴァレリア ..... 033  
 ブランタ・モウン ..... 034  
 レーウンダ・バルバトス ..... 035  
 ジュダ・ロンウェー ..... 036  
 レオナル・レシ・リモン ..... 037  
 ラヴィニス・ロシリオン ..... 038  
 ランスロット・ハミルトン ..... 039  
 カノーブス・ウォルフ ..... 040  
 ウォーレン・ムーン ..... 041  
 ギルダス・W・バーン ..... 042  
 ミルディン・ウォルホーン ..... 043  
 デネブ・ローブ ..... 044  
 ユーリア・ウォルフ ..... 045  
 アロセール・ダーニャ ..... 046  
 ハボリム・ヴァンダム ..... 047  
 セリエ・フォリナー ..... 048  
 シェリー・フォリナー ..... 049  
 システィーナ・フォリナー ..... 050  
 オリビア・フォリナー ..... 051  
 クレシダ ..... 052  
 ディエゴ・G・アゼルスタン ..... 053  
 ランスロット・タルタロス ..... 054  
 バールゼフォン・V・ラームズ ..... 055  
 ヴォラック・ウインザルフ ..... 056  
 マルティム・ノウマス ..... 057  
 オズ・モー・グラシャス ..... 058  
 オズ・モー・グラシャス ..... 059  
 バルバス・ダド・グース ..... 060  
 アンドラス・ガフラス ..... 061  
 ザエボス・ローゼンバハ ..... 062  
 ニバス・オブデロード ..... 063  
 ♪ Posing Gallery ..... 064

✦ Class Images ..... 066

ウォリアー ..... 068  
 アーチャー ..... 070  
 ウィザード／ウィッチ ..... 072  
 クレリック ..... 074  
 ルーンフェンサー／ヴァルキリー ..... 076  
 ナイト ..... 078  
 テラーナイト ..... 080  
 パーサーカー ..... 082  
 ソードマスター ..... 084  
 ドラグーン ..... 086  
 ニンジャ／クノイチ ..... 088  
 ロード ..... 090  
 ガンナー ..... 092  
 ビーステイマー ..... 094  
 ウォーロック／セイレーン ..... 096  
 リッチ ..... 098  
 スケルトン／ゴースト ..... 100  
 ドラゴン ..... 101  
 ゴーレム ..... 102  
 グリフォン ..... 103  
 ♪ Posing Gallery ..... 104

✦ Character Design Works ..... 108

♪ Rough Sketches by Akihiko Yoshida ..... 110  
 ♪ Rough Sketches by Tsubasa Masao ..... 114  
 デニム・パウエル ..... 116  
 カチュア・パウエル ..... 118  
 ヴァイス・ボゼック ..... 121  
 ドルガルア・オヴェリス・ヴァレリア ..... 123  
 ベルナータ・エルテナハ・オヴェリス  
 / マナフロア・ベフォンダ / ロデリック・デズモーリア ..... 124  
 ブランタ・モウン / ジュダ・ロンウェー ..... 125  
 レーウンダ・バルバトス ..... 126  
 ランスロット・ハミルトン ..... 127  
 カノーブス・ウォルフ / ウォーレン・ムーン ..... 128  
 ギルダス・W・バーン / ミルディン・ウォルホーン ..... 129  
 ユーリア・ウォルフ / デネブ・ローブ ..... 130  
 レオナル・レシ・リモン ..... 131  
 ラヴィニス・ロシリオン ..... 132  
 アロセール・ダーニャ / ハボリム・ヴァンダム ..... 134  
 セリエ・フォリナー / シェリー・フォリナー ..... 135  
 システィーナ・フォリナー / オリビア・フォリナー ..... 136  
 モルバ・フォリナー / クレア・ハルモラーア ..... 137  
 ドナルド・ブレザンス / バイアン・ローゼン・オーン  
 / フォルカス・リダ・レンデ ..... 138  
 ザパン・イリュウダス / ガンパ・バックスタイン ..... 139  
 オリアス・オブデロード / デボルド・オブデロード ..... 140  
 オクシオース・ラヴィン / ジュヌーン・アパタイザ  
 / ロバート・ラドラム ..... 141  
 ジョナサントウゴ・レンドル / プランシー・パウエル ..... 142  
 ディエゴ・G・アゼルスタン ..... 143  
 クレシダ ..... 144  
 ランスロット・タルタロス ..... 145  
 バールゼフォン・V・ラームズ  
 / ヴォラック・ウインザルフ ..... 146  
 オズ・モー・グラシャス / オズ・モー・グラシャス ..... 147  
 バルバス・ダド・グース ..... 148  
 マルティム・ノウマス / アンドラス・ガフラス ..... 149  
 ヴォグラス・V・ラームズ / ニバス・オブデロード  
 / ザエボス・ローゼンバハ ..... 150  
 ギルバルド・オブライエン  
 / フィクス・トリシュトラム・ゼノビア ..... 151  
 その他の敵キャラクター / テンプルナイト ..... 152  
 町の人々 ..... 153

♪ Rough Sketches/Class by Tsubasa Masao ..... 154

ウォリアー ..... 154  
 アーチャー ..... 155  
 ウィザード／ウィッチ ..... 156  
 クレリック ..... 157  
 ルーンフェンサー／ヴァルキリー ..... 158  
 ナイト ..... 159  
 テラーナイト ..... 160  
 パーサーカー ..... 161  
 ソードマスター ..... 162  
 ドラグーン ..... 163  
 ニンジャ／クノイチ ..... 164  
 ロード ..... 165  
 ガンナー ..... 166  
 ビーステイマー ..... 167  
 ネクロマンサー ..... 168  
 ウォーロック／セイレーン ..... 170  
 リッチ ..... 171  
 デイバインナイト ..... 172  
 スケルトン／ゴースト ..... 173  
 ホークマン / パンクキンヘッド ..... 174  
 リザードマン / ラミア ..... 175  
 オーク ..... 176  
 フェアリー / グレムリン ..... 177  
 ドラゴン ..... 178  
 ヒドラ ..... 180  
 ゴーレム ..... 181  
 グリフォン / コカトリス ..... 182  
 オクトパス / サイクロプス ..... 183

✦ World Setting & Scenery Works ..... 184

♪ World Map Images ..... 186  
 ♪ Battle Flag Images ..... 188  
 ♪ Emblem Images ..... 191  
 ♪ Scenery Images ..... 192

✦ Let Us Cling Together Archives &

Creators Interview ..... 200  
 ♪ Let Us Cling Together Archives ..... 202  
 The Gods Illustrations ..... 211  
 Character Illustrations ..... 212  
 Class Image ..... 218  
 ♪ Creators Interview ..... 224  
 Tsubasa Masao ..... 224  
 Akihiko Yoshida ..... 229







---

# Main Visual Images

*by Akihiko Yoshida*

---









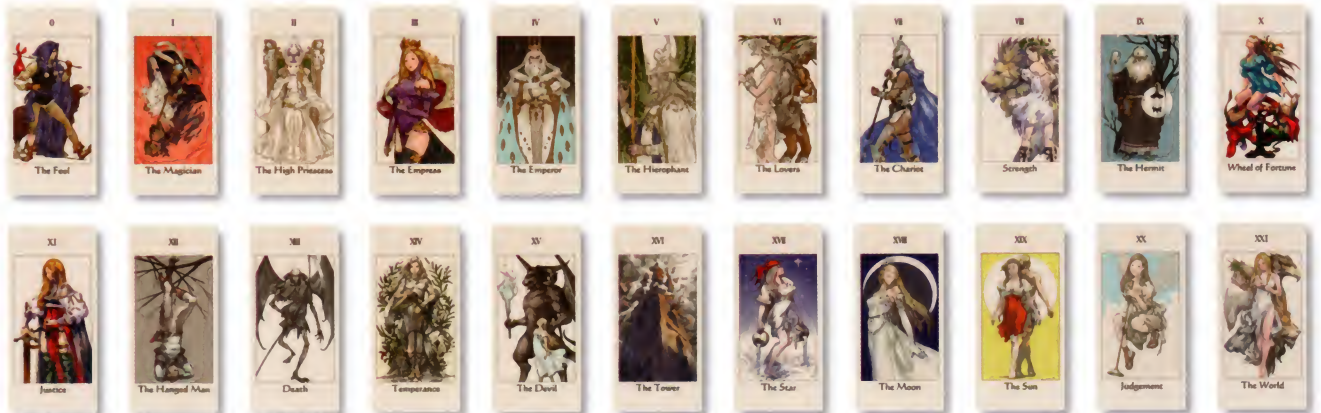






---

# TAROTS



0



The Fool

I



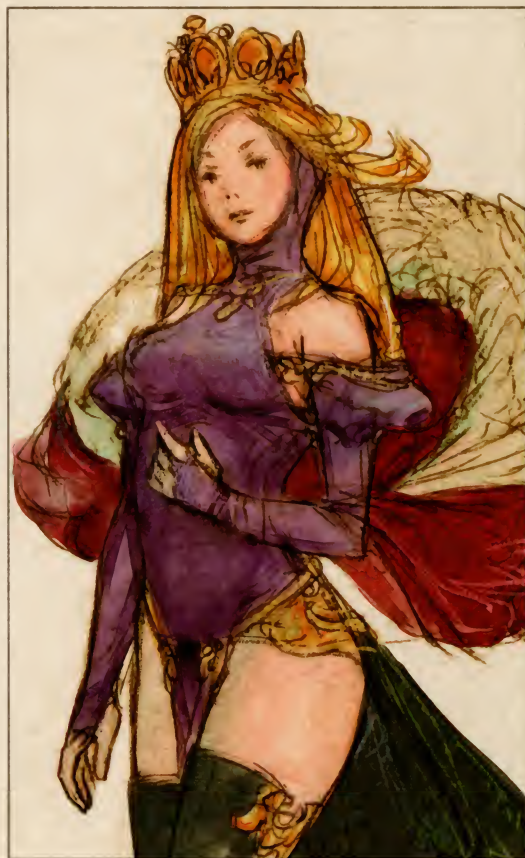
The Magician

II



The High Priestess

III



The Empress

IV



The Emperor

V



The Hierophant

VI



The Lovers

VII



The Chariot

VIII



Strength

IX



The Hermit

X



Wheel of Fortune

XI



Justice

XII



The Hanged Man

XIII



Death

XIV



Temperance

XV



The Devil

XVI



The Tower

XVII



The Star

XVIII



The Moon

XIX



The Sun

XX



Judgement

XXI



The World





---

# Character Illustrations

*by Tsubasa Kasao*

---





# Denim Powell

デニム・パウエル





Catia Powell

カチュア・パウエル







Vyce Bozeck

ヴァイス・ボゼック



Vyce Bozeck



Dorgalua Oberyth Valeria

ドルガルア・オヴェリス・ヴァレリア



Brantyn Morne

ブランタ・モウン



Leundar Balbatos

レーウダ・バルバトス

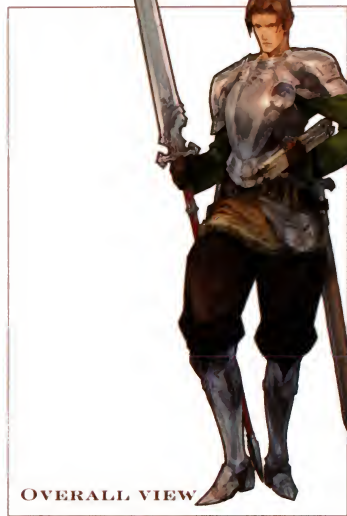
# Juda Ronwey

ジュダ・ロンウェー



# Leonar Reci Rimon

レオナル・レシ・リモン



OVERALL VIEW



# Ravness Loxaerion

ラヴェニス・ロシリオン



Lancelot Hamilton

ランスロット・ハミルトン



# Canopus Wolph

カノープス・ウォルフ

# Warren Moon

ウォーレン・ムーン





Gildas W. Byrne

ギルダス・W・バーン



Mirdyn Walhorn

ミルディン・ウォルホーン



Deneb Rove

デネブ・ローブ



Iuria Wolph

ユーリア・ウォルフ



# Arycelle Dania

アロセール・ダーニャ



# Hobyrim Vandam

ハボリム・ヴァンダム



Cerya Phoraena

セリエ・フォリナー



Sherri Phoraena

シェリー・フォリナー



# Cistina Phoraena

システィーナ・フォリナー



Olivya Phoraena

オリビア・フォリナー



Cressida

クレシダ



# Diego Galet Azelstan

ディエゴ・G・アゼルスタン

# Lancelot Tartaros

ランスロット・タルタロス



# Balxephon V. Rahms

バルゼフォン・V・ラームズ



# Volag Windsalf

ヴォラック・ウィンザルフ



OVERALL VIEW



# Martym Noumous

マルティム・ノウマス





Ozma Moh Glacius

オズマ・モー・グラシャス

# Oz Moh Glacius

オズ・モー・グラシャス





# Barbas Dahd Geuse

バルバス・ダド・ゲース





Andoras Gaffryn

アンドラス・ガフラヌ



# Xaebos Ronsenbach

ザエボス・ローゼンバッハ



Nybeth Obdilord

ニバス・オブデロード

# POSING GALLERY



*Phraena Sisters*





*The Dark Knights, Roslotian*





---

# Class Images

*by Tsubasa Masao*

---







Warrior  
ウォリアー





Archer  
アーチャー



Witch  
ウィッチ

# Wizard

ウィザード





Cleric  
クレリック





Valkyrie  
ヴァルキリー



Rune Fencer  
ルーンフェンサー



# Knight

ナイト









Terror Knight

テラーナイト

# Berserker

バーサーカー







Swordmaster  
ソードマスター



# Dragoon

ドラグーン





OVERALL VIEW

# Ninja

ニンジャ





Kunoichi  
クノイチ





Rogue  
ローグ



Gunner  
ガンナー



# Beast Tamer

ビーステイマー





# Warlock

ウォーロック



# Siren

セイレーン



# Lich

リッチ





# Skeleton

スケルトン



# Ghost

ゴースト



# Dragon

ドラゴン



OVERALL VIEW

# Golem

ゴーレム



# Gryphon

グリフォン



OVERALL VIEW

# POSING GALLERY



Rune Fencer



Valkyrie



Knight



Terror Knight



Berserker

# POSING GALLERY



Swordmaster



Kunoichi

Ninja



Dragonoon



Rogue



Gunner



Beast Tamer



Siren

Warlock



Lich





---

# Character Design Works

*by Akihiko Yoshida & Tsubasa Kasao*

---



## ROUGH SKETCHES by AKIHIKO YOSHIDA

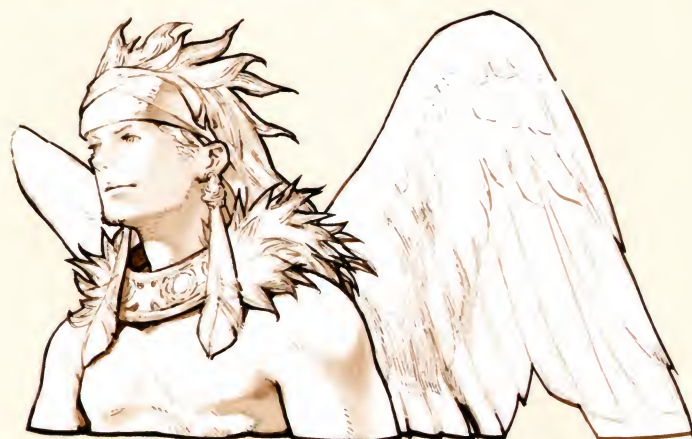
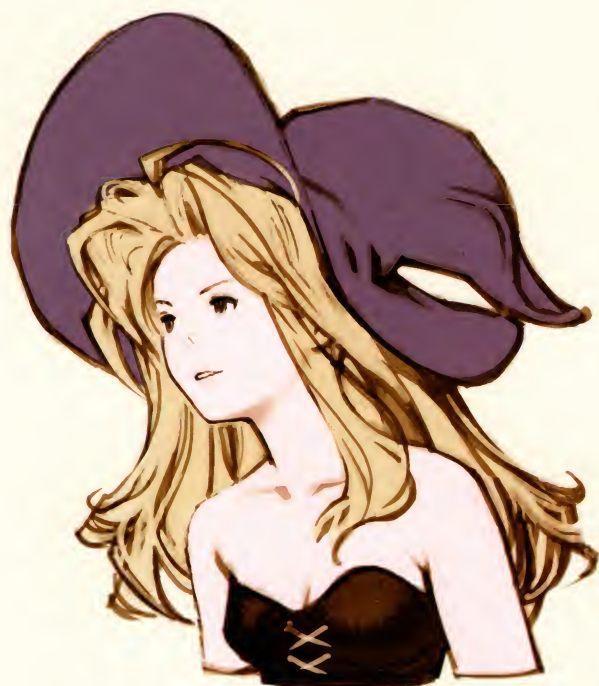


### YOSHIDA'S COMMENTS

キャラクターの腰の下まで描いてあるものは、すべてゲーム中の顔グラフィック用テスト画像です。  
開発初期の頃には、イベント中のキャラクターグラフィックを腰の下あたりまで表示する案も検討されていたんです。



吉田氏のイラストを使った開発初期のゲーム画面。このようにして戦闘中会話画面のイメージなどが固められていった。





ランスロット



ウォーレン



ギルガムス



シェリー



ハボリム



バイアン



アロセール



オキシオス



ジュヌーン



ブランタ



バルバス



マルティム



アンドラス



オズ



ニバス



ロンウェー



町の人



ウォリアー男

YOSHIDA'S COMMENTS

P.112のデニムは、喜怒哀楽の表情やアニメーションにする案を試していた頃に描いたものです。  
フェイスワーク(P.113)は、オリジナル版の顔グラフィックの印象を  
変えることのないように解像度を上げて描く、  
という試みをしたときのものです。

## ROUGH SKETCHES by TSUBASA MASAO



### MASAO'S COMMENTS

「運命の輪」の制作初期に描いたものです。特にビジョンもなく、とりあえず描いてみた感じですね。一応、松野さん(松野泰己氏:「運命の輪」のゲームデザインとシナリオ監修)が手がける作品のスタッフロールで流れる、線画イラストをイメージしています。



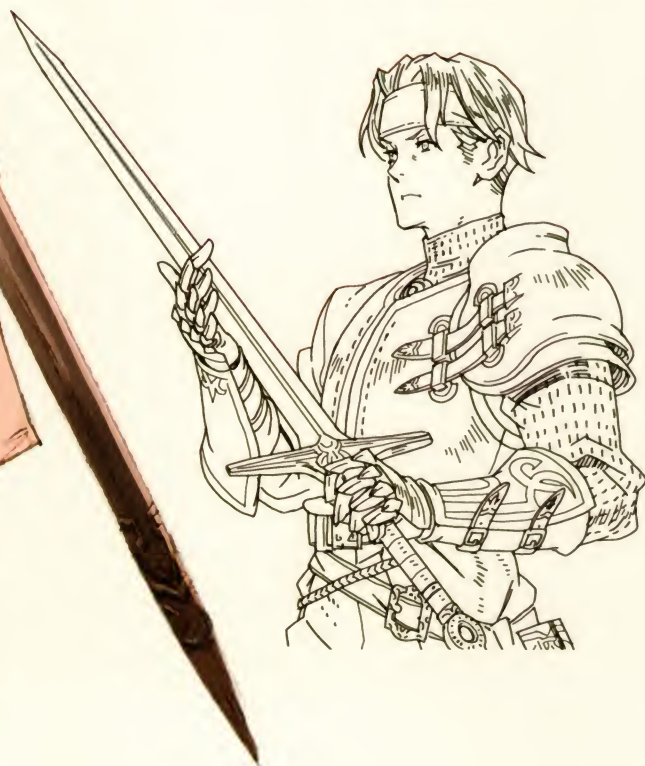
■ テンプルナイトと旗対比  
旗のサイズは資料に合わせてます。

MASAO'S COMMENTS

「ムービーの参考にテンプルナイトと旗の対比が欲しい」と言われて描いたものです。  
背景には初期イメージ画(P.114)のものを流用しています。



■デニム (ロード)



Denim Powell  
デニム・パウエル

#### MASAO'S COMMENTS

ロードのデニムは、ノーマルと同じポーズで描いたあとに、松野さんから「ポーズを変えてほしい」との要望があり変更しました。叫んでいるデニムのパターン(P.117)は松野さんのチェック用です。顔グラフィックは着彩担当の方が別にいるので、微妙なニュアンスを伝えるためにメモを描き込んだりしています。

■デニム (王様)



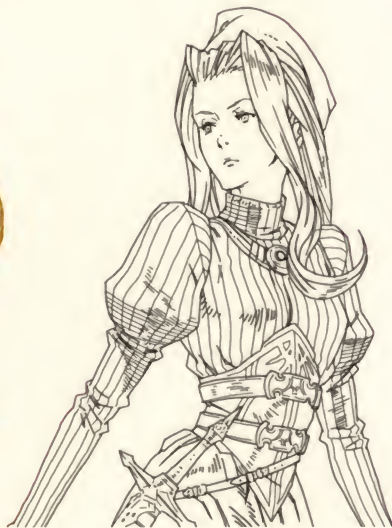
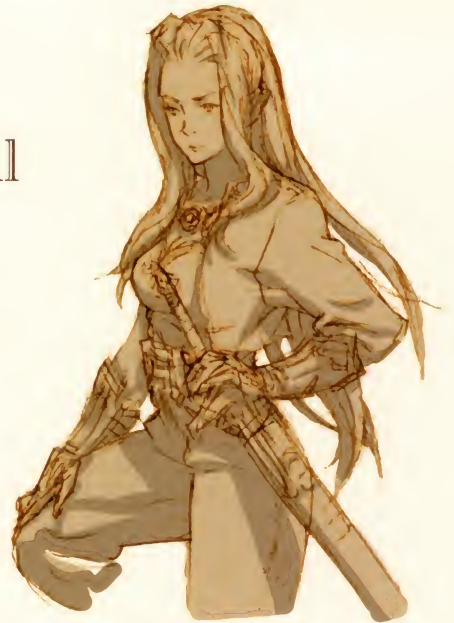
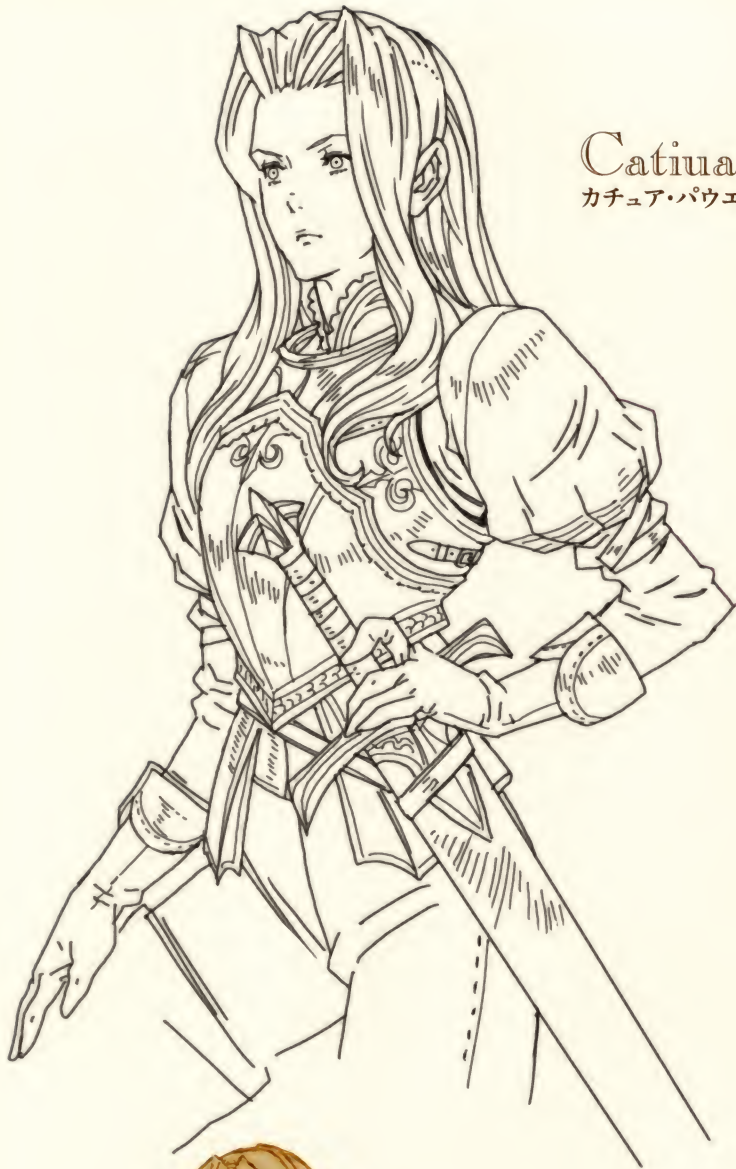
DOT GRAPHICS



FACE GRAPHICS

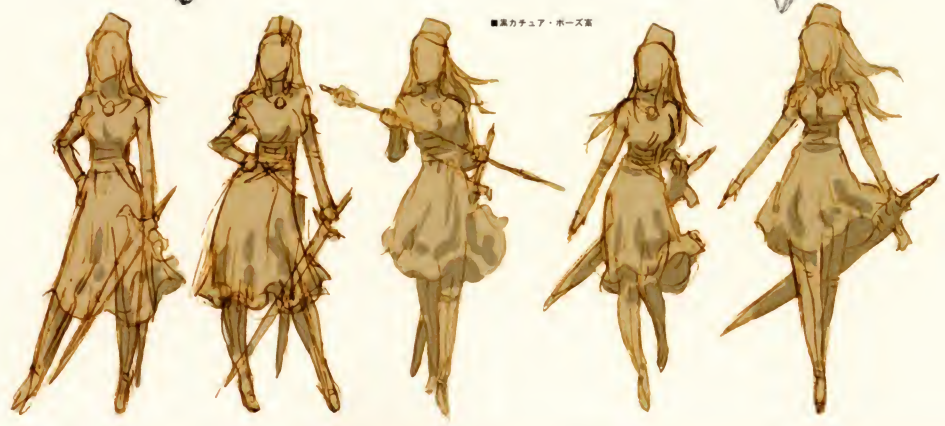
# Catiua Powell

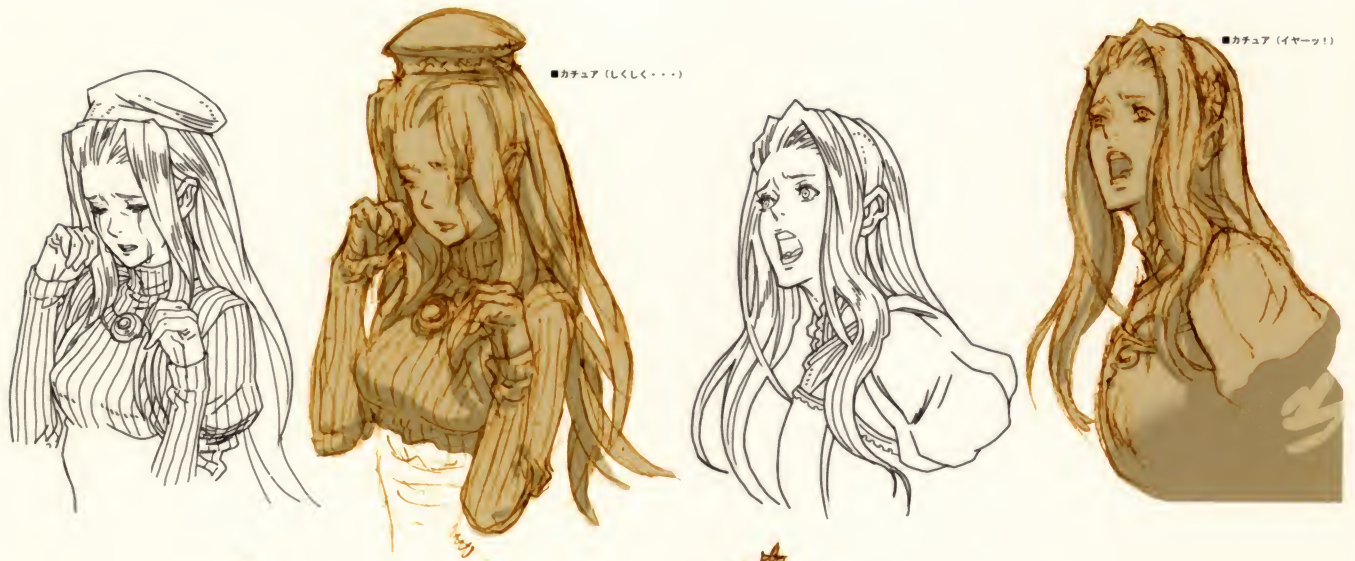
カチュア・パウエル



## MASAO'S COMMENTS

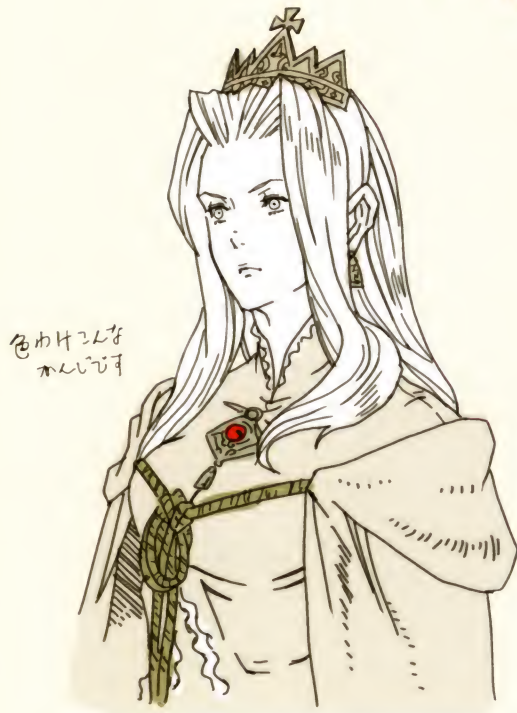
初期のカチュアは、ダボツとした独特のシルエットが難しかったですね。  
ダークプリーストのポーズ案は(P.119)、絵柄について悩んでいた時期のもので、今見返すとその頃が思い出されて、色々感慨深いですね。  
このあと吉田に絵柄について相談をして、自分の思うイメージで進めることになりました。



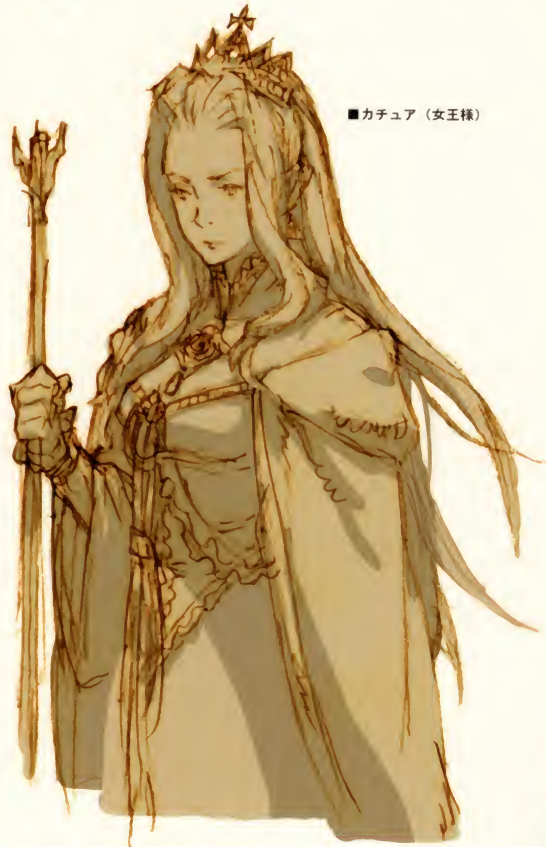


■カチュア (しくしく...)

■カチュア (イヤッ!)



色わけこな  
かんじび

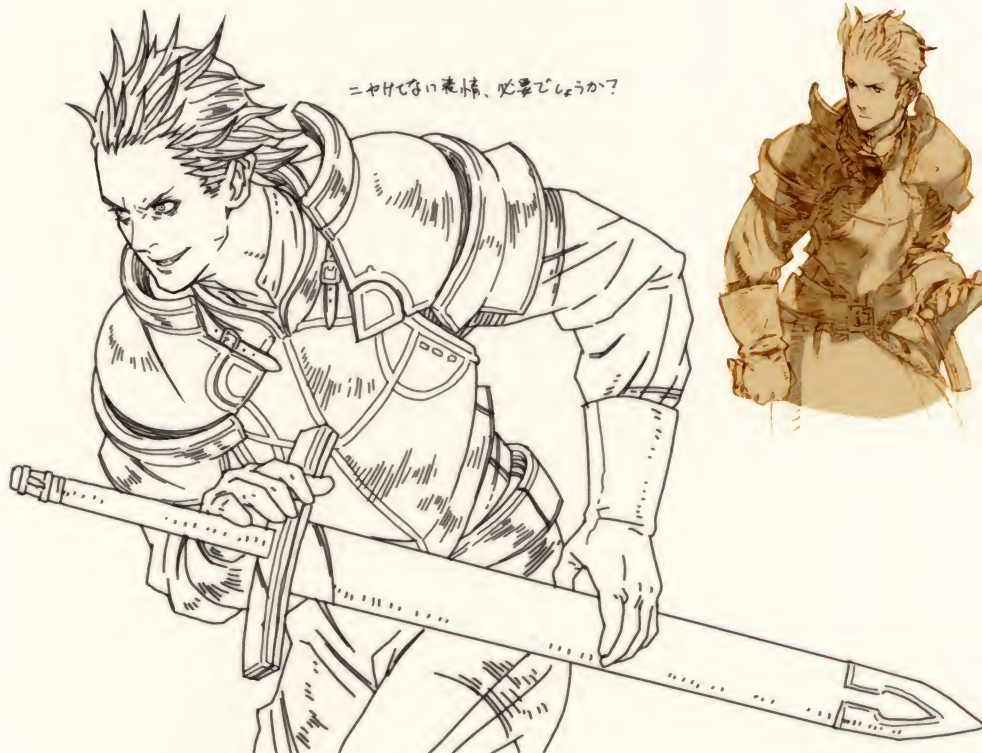


■カチュア (女王様)

DOT GRAPHICS



FACE GRAPHICS



Vyce Bozeck  
ヴァイス・ボゼック



MASAO'S COMMENTS

ヴァイスのロウ、カオスの表情は「共通の身体で顔だけ差し替え」など何パターンか試した結果、「表情ごとに違うポーズ」となりました。顔だけを吉田が描いたパターンもありましたね。カオスは最初ちょっと怒った程度の表情を描いたんですが、松野さんから「違う!」と言われて、試しに極端な表情を描いてみたんです。「これはやり過ぎですかね? こまでじゃないですかね?」ということを確認するために。そうしたら「これ!」と即決でびっくりしました(笑)。そのときは「本当にいいんですか?」と何度も確認したのを覚えています。メインキャラクターの顔を崩すのは、描き手にはどうしても抵抗があるんです。特にオリジナル版と比較される要素ですから。でも、そこはもう、「『運命の輪』ではここまでやるんだ」という松野さんの判断です。ファンの中でも「今回のロウ、カオスの顔はどうなるんだ?」と変化を望む声が多いことを知って、やっぱり自分の中で納得できるようになりました。シナリオ限定の表情は、特に悩まず楽しく描けましたね。

■ヴァイス (ロンウエーを人質)



うしろ髪はかたいので  
 きれいなイメージが  
 パスあるので髪  
 大目です。



■ヴァイス (処刑台)



**DOT GRAPHICS**



**FACE GRAPHICS**



Dorgalua Oberyth Valeria  
ドルガルア・オヴェリス・ヴァレリア



FACE GRAPHICS

MASAO'S COMMENTS

ドルガルアは、全身にディテールを足しています。  
吉田から「足にも鎧をつけてほしい」と要望があったので、全身イラストでは足にも鎧装飾を入れていますね。  
物語終盤に登場するドルガルアには、オリジナル版よりきつめのアレンジを入れました。



Vernotta Eltynaha Oberyth  
ベルナータ・エルテナハ・オヴェリス



Mannaflorea Befonda  
マナフロア・ベフォンダ



Rodrick Desmoria  
ロ德里ック・デズモーリア

MASAO'S COMMENTS

ベルナータはマナフロアよりも高貴な立場なので、それが服装でも伝わるようにしています。シナリオに合わせたのでちょっと怒り顔ですね。顔はオリジナル版でカチューア似なので、今回も意識して似せています。マナフロアは、侍女の服装にして胸元を生々しくしました。ロ德里ックは、ドルガルアとの差別化を図って、若干知的なイメージにしています。物語終盤に登場する際のアレンジは、ドルガルアと同様です。



DOT GRAPHICS



FACE GRAPHICS

# Brantyn Morne

ブランタ・モウン



# Juda Ronwey

ジュダ・ロンウェー

**MASAO'S COMMENTS**

ブランタとロンウェーは、オリジナル版よりも多少ゴージャスにしています。  
 ブランタの髪の色については、「白っぽいグレー」という指定がありました。

**DOT GRAPHICS**



# Leundar Balbatos

レーウンダ・バルバトス



■バルバトス総編者  
顔ももう少しオリジナル寄り  
にしました。



■バルバトス総編者  
顔調整します。



■バルバトス総編者  
顔変更、ガタイ長過ぎかも。



## MASAO'S COMMENTS

壮年男性の雰囲気が出せず苦労しました。オリジナル版の顔グラフィックの「片目が影になっている」表現とは違う形で彼の怖さが出せないか、と試行錯誤しました。今なら「同じやり方でいいじゃん」と思うのですが、描いている当時は変えたかったんですね。

DOT GRAPHICS



FACE GRAPHICS

# Lancelot Hamilton

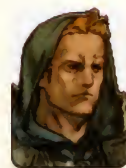
ランスロット・ハミルトン



背中にも千打の  
印があります。  
がタイの良さは  
その裏側。



■聖騎士ランスロット (真人)  
若手変更。



## MASAO'S COMMENTS

初期に描いたもの(上段左)のチェックの際、「スリムな美形ではなく、ゴツい顔でガタイがいい感じ」と言われて、何パターンか描きました。

全身イラスト(P.039に掲載)でマントを付けたのは松野さんの要望だったかな?

幽閉時の顔グラフィック(下段右)は、ポーズをドットに合わせています。

幽閉から救出された後は、拷問による背中への傷痕が印象的になればと考えて後ろ向きにしました。

## DOT GRAPHICS



## FACE GRAPHICS

■鳥使いカノープス  
マッチョ過ぎかも……



Canopus Wolph  
カノープス・ウォルフ



Warren Moon  
ウォーレン・ムーン

**MASAO'S COMMENTS**

カノープスのデザインは、吉田のサンプル(P.112に掲載)をベースにしています。人気の高いキャラクターということもあって、デザインはあまり変更していません。胸元のディテールはサンプルそのままですね。ポーズは何パターンか描いて、結局初期に描いたものに戻しました。ウォーレンもイメージが固まっているキャラクターなので、ほぼそのままです。



**DOT GRAPHICS**



**FACE GRAPHICS**



Gildas W. Byrne  
ギルダス・W・バーン



■騎士ギルダス  
顔修正。髪ももう少し短くします。



Mirdyn Walhorn  
ミルディン・ウォルホーン



MASAO'S COMMENTS

ギルダスとミルディンは対になるキャラクターなので、外見でも2人の対比を意識しました。  
ギルダスは髪を長くしたり、細身にしたりと、複数のパターンを試しましたね。  
松野さんから「ミルディンが静、ギルダスが動のイメージ」という話もあったので、ポーズでも差を出すようにしています。  
ミルディンはカッコよさがわかりやすい、描きやすいキャラクターですね。

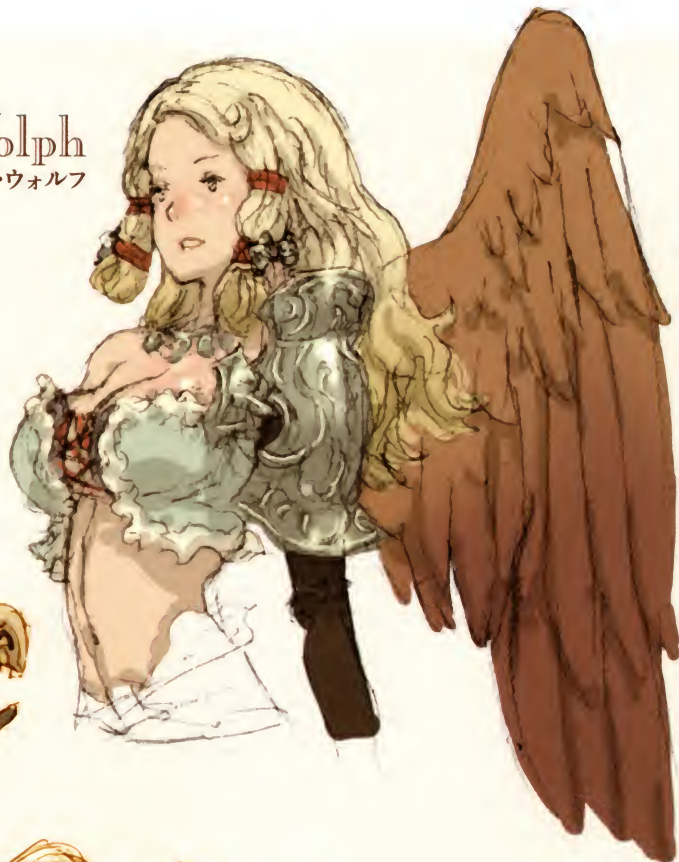
DOT GRAPHICS



FACE GRAPHICS

# Iuria Wolph

ユーリア・ウォルフ



# Deneb Rove

デネブ・ローブ

### MASAO'S COMMENTS

ユーリアの全身画イラスト(P.045に掲載)は、登場時に合わせて楽器を持たせています。また、髪型以外の基本ラインは「伝説のオウガバトル」でのデザインを踏襲しています。当時は「ボサボサ髪だとギルバルドが可哀想かな」と思ったんですが、別にボサボサでも良かったですね。顔はカーブスとの対比で幼くして、身体はギルバルドとの関係もあるので、グラマラスで成熟した大人の女性としました。ロータフェイスでグラマーという、不思議なバランスのキャラクターですね。肌はカーブス同様に浅黒くすることも考えたのですが、松野さんから「ギャルっぽくてイメージと違う」と却下されました(笑)。デネブもグラマラスですね。彼女については松野さんから「(『ルパン三世』の)不二子ちゃんのイメージ」と言われていました。



### DOT GRAPHICS



### FACE GRAPHICS



Leonar Reci Rimon  
レオナル・レシ・リモン

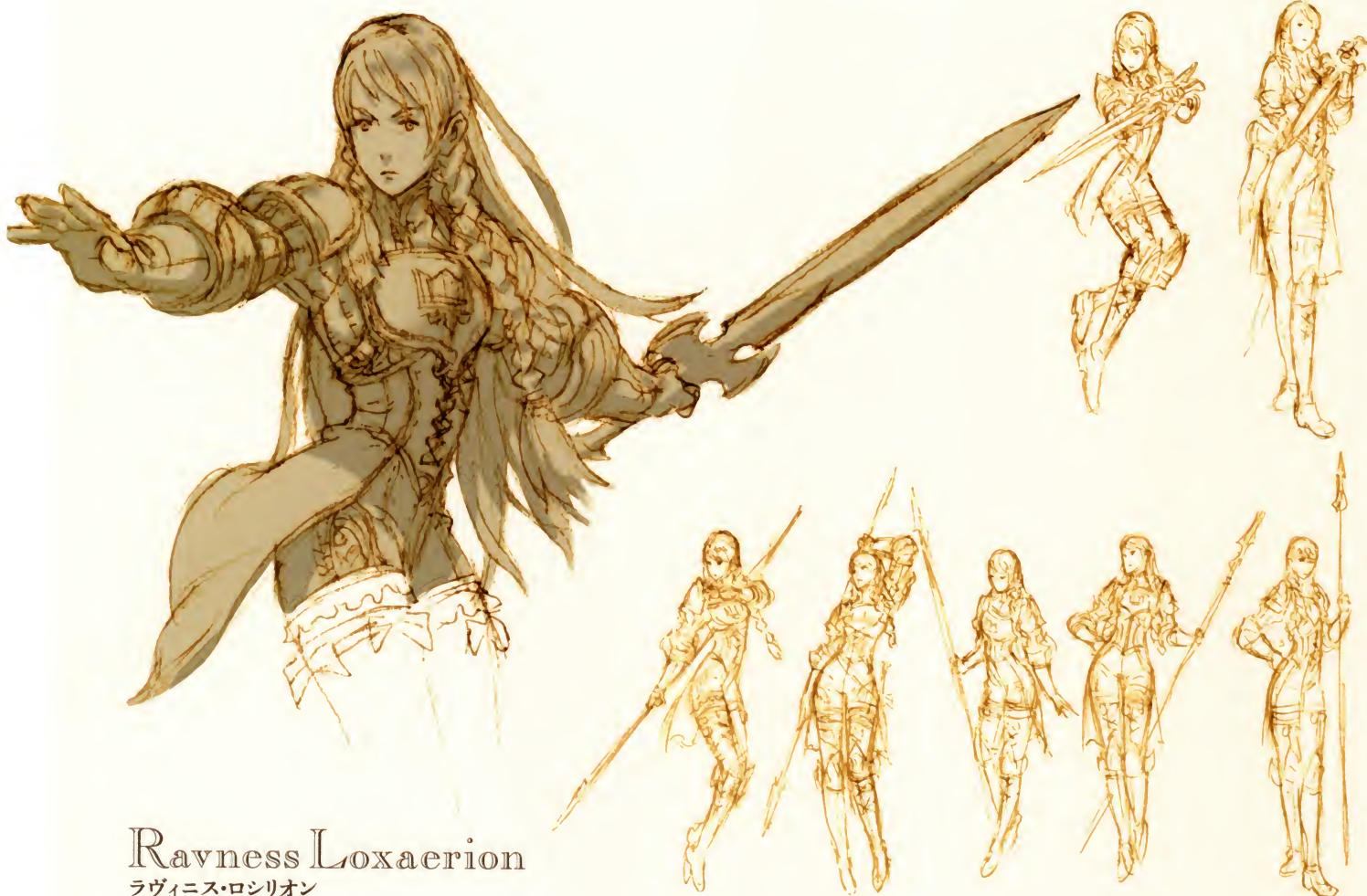
MASAO'S COMMENTS

レオナルは、イメージを掴むまでに時間がかかったキャラクターです。初期に描いた無難な顔(左下)から、少しずつ頬がこけた感じに変化させていきました。また、全身イラストを描く際に剣や持ち物のディテールにリクエストが入り、刀身の長さや厚みについて松野さんと細かく調整しました。

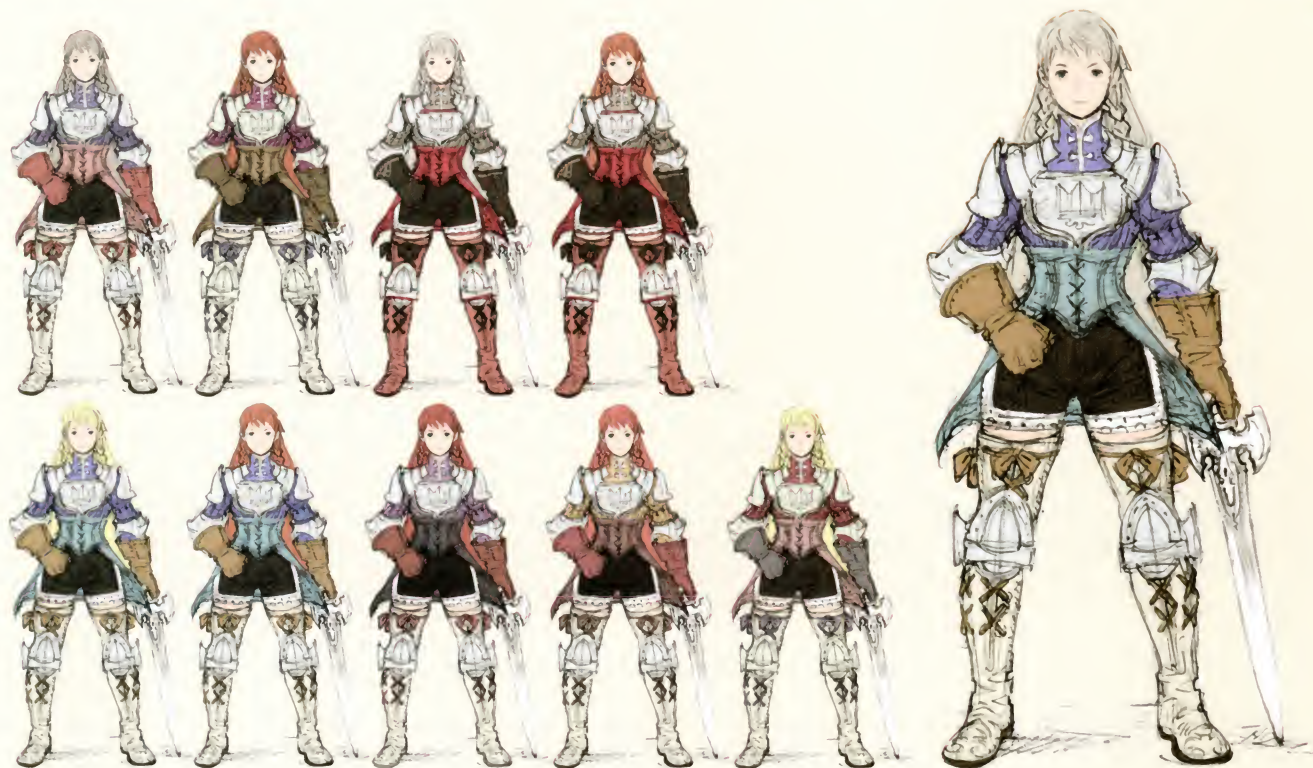
DOT GRAPHICS



FACE GRAPHICS



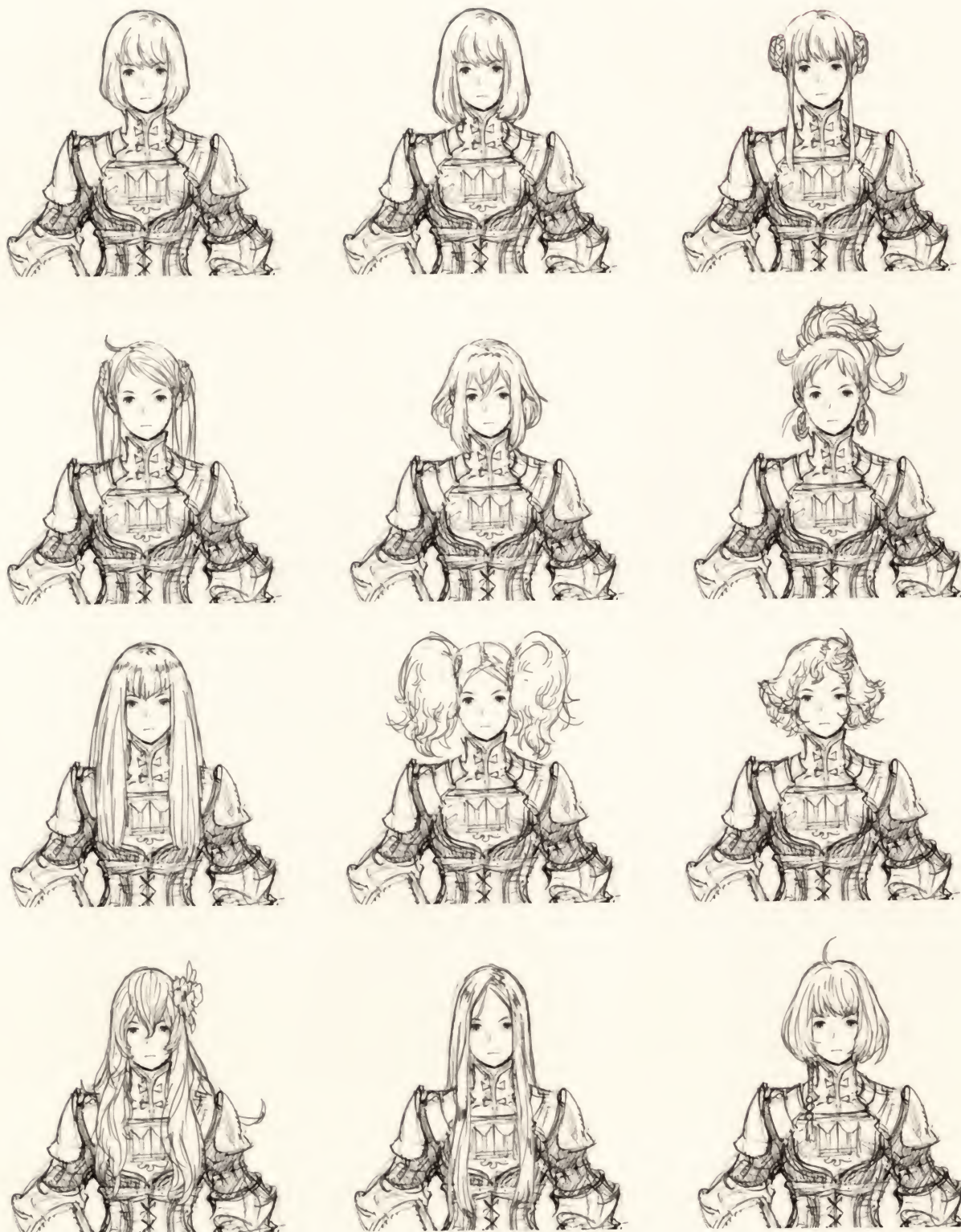
Ravness Loxaerion  
ラヴィニス・ロシリオン



MASAO'S COMMENTS

ラヴィニス、吉田のデザインはほぼそのままです。  
 描く際に「『ファイナルファンタジータクティクス』の)アグリアスに似たラインなので離してほしい」と言われ、  
 髪型や配色を変更したパターンを何枚か描いています。  
 最終的には、皆川(皆川裕史氏:『運命の輪』のディレクター)と松野さんの判断で青ベースの配色に決まりました。





**MASAO'S COMMENTS**

彼女のデザインは、他のキャラクターを描いている間の空き時間にちびちび進めていた印象ですね。全身イラスト(P.038に掲載)は、何パターンかポーズを描いて選んでもらっています。たしかこの段階で「アグリアスに似ているので変えよう」と急遽決まって、青ベースから微妙に配色を変更しました。ラヴィニス、アゼルスタン、クレンダの3キャラクターは、新規キャラクターで注目度も高いため、どうしても急な修正が入ることが多かったのですが、そこはこちらでも臨機応変に対応しました。

**DOT GRAPHICS**



**FACE GRAPHICS**



Arycelle Dania  
アロセール・ダーニャ



■剣聖ハボリム(回想)



Hobyrim Vandam  
ハボリム・ヴァンダム

MASAO'S COMMENTS

アロセールのイヤリングはオリジナル版から踏襲しています。  
ハボリムは実際には若い設定なので、あまり老けた顔にならないように注意しました。  
目の傷は「火傷」「真一文字の傷」など色々な案がありましたね。  
ハボリムとソードマスターの服は、ファンタジーと和風を合わせたような独特のバランスが難しかったです。

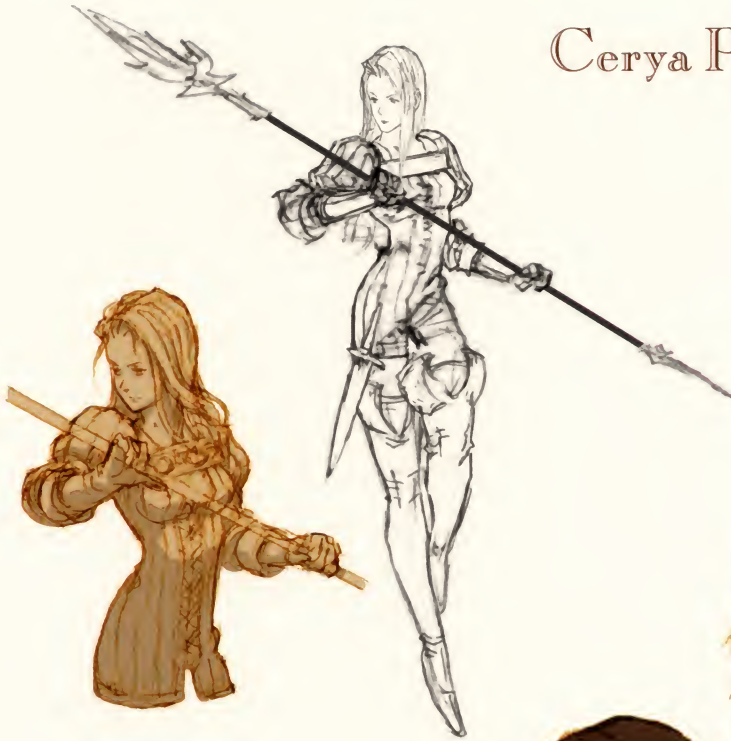
DOT GRAPHICS



FACE GRAPHICS

# Cerya Phoraena

セリエ・フォリナー



■大地のシェリー  
表情が固いかも。

# Sherri Phoraena

シェリー・フォリナー



### MASAO'S COMMENTS

4姉妹はひとりひとりを認識できるよう、髪型などに細かい要素で変化をつけています。全身イラスト(P.064に掲載)では身長差もつけていますね。長女の背が一番高いというのは実際にはあまりないんですけど、わかりやすさ優先でいいかなと思ってやりました。ちなみに、4姉妹の顔の角度はオリジナル版の顔グラフィックを踏襲しています。他のキャラクターでも何人かオリジナル版と同じ角度を残していますね。

### DOT GRAPHICS



### FACE GRAPHICS

# Cistina Phoraena

システィーナ・フォリナー



# Olivya Phoraena

オリビア・フォリナー

■水のオリビア  
「末妹」「脅臣」を強調して差別化。

## MASAO'S COMMENTS

「運命の輪」のオリビアは、強めのアレンジを加えて印象を変えました。オリジナル版の面長の顔も味があったので、残したかったんですけどね。おデコが全開なのは、幼さと精悍さを出すためです。ここで自状すると……額の傷という設定を完全に忘れていました。全身イラスト(P.051)に掲載では前髪を少し垂らして修正しています。

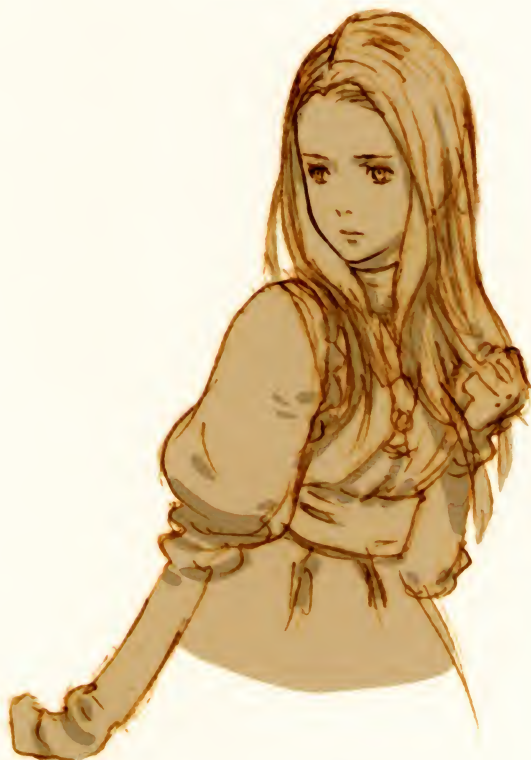
## DOT GRAPHICS



FACE GRAPHICS

# Mreuva Phoraena

モルーバ・フォリナー



# Klaire Halmorah

クレア・ハルモラーア

## MASAO'S COMMENTS

モルーバは、松野さんから「『ハリー・ポッター』に登場する、ダンブルドア校長みたいなヒゲはどうか」と提案がありました。クレアはオリジナル版のイメージを変えずに仕上げています。

## DOT GRAPHICS



## FACE GRAPHICS

# Bayin Rosen Orne

バイアン・ローゼン・オーン



■プレザンス神父  
表情少し険しく。

Donyld Presance  
ドナルド・プレザンス



Forcas Reeda Lynde  
フォルカス・リダ・レンデ



## MASAO'S COMMENTS

プレザンスは、目を開けたバージョンも描いたんですが、イメージと違うとNGになりました。バイアンは少し険しい表情ですね。フォルカスはオリジナル版のイメージで描いたあと(下段左下)、レオナルドとの差別化を図るために目元や髪形を変更しました。鎧もレオナルドより豪華なんです。

## DOT GRAPHICS



FACE GRAPHICS



Xapan Illudas  
ザパン・イリュードス



■裏表のガンブ  
表情あり過ぎかも。



Ganpp Vochstein  
ガンブ・バックスタイン

MASAO'S COMMENTS

ザパンとガンブは制作の初期に描いたものです。「タクティクスオウガ」は登場人物が多いので、「この世界ではここまで体格を崩してOK」という、全体の指針として描いた記憶があります。今見ると、もう少しおとなしいアレンジでも良かったですね。体格以外にもヒゲや身体の傷で野性味を強調しています。

DOT GRAPHICS



FACE GRAPHICS



Oelias Obdilord  
オリアス・オブデロード



Dievold Obdilord  
デボルド・オブデロード



MASAO'S COMMENTS

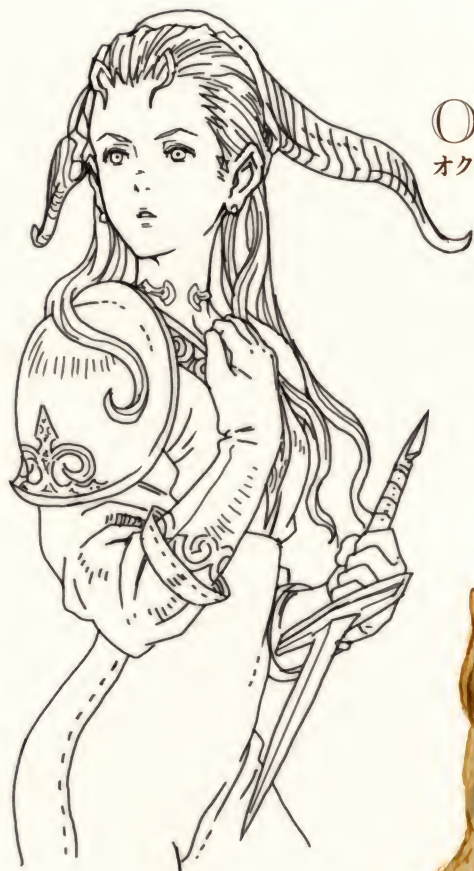
デボルドの顔は、吉田から「フランケンシュタイン」と言われたので、そのイメージで描いています。  
また、鎧にアバラ骨風の装飾をつけて、ゾンビっぽさを出しています。  
僕はゴツイキャラクターを描くのが好きなので、彼の全身イラストが描けなかったのが少し心残りです。

DOT GRAPHICS



FACE GRAPHICS





Ocionne Rabine  
オクシオーヌ・ラヴィン



Jeunan Apatisa  
ジュヌーン・アパタイザ



Robert Ludlum  
ロバート・ラドラム

MASAO'S COMMENTS

オクシオーヌとジュヌーンは制作の初期に描いたキャラクターです。  
ラドラムは、とある秘術を何度か使っているという設定があるため、若い顔立ちにしています。

DOT GRAPHICS



FACE GRAPHICS



■レンドル  
鉄製の兜に毛皮縫い付けてます。  
狩猟者ぽい(マタギぽい)イメージ。



■銃士レンドル  
年齢わからなかったので、  
若いにいちゃんにしています。



## Jonathon Torgeaux Lindl

ジョナサン・トウゴ・レンドル



■ブランシー神父(表裏)



## Prancet Powell

ブランシー・パウエル

### MASAO'S COMMENTS

レンドルは、何パターンか描いて、最終的にマタギ(伝統的な方法で狩猟する猟師)のイメージに決まりました。ドットのデザインとは離れてしまったのですが、頭の毛皮部分の中心を明るい色にすることで、同じ印象に見せようとしています。年齢に関しては特に指定がなかったため、無難に若い男性にしました。そのあとで松野さんから「今風のピアスやタトゥーをしているのはどう?」という話があったので、もしかしたら服の下はタトゥーでびっしりかもしれないですね。ブランシーは精悍な父親というイメージです。

### DOT GRAPHICS



### FACE GRAPHICS



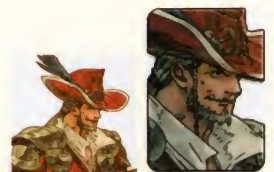
# Diego Galet Azelstan

ディエゴ・G・アゼルスタン

**MASAO'S COMMENTS**

吉田のデザインをベースにしています。松野さんから「帽子と腰布と細身のサーベル、あと小銃を持たせてほしい」とリクエストがあったので、それらを足してまとめた感じです。年齢が確定する前は、若いパターンもありました。

**DOT GRAPHICS**



**FACE GRAPHICS**

# Cressida

クレシダ



10代なかくらいのイメージです。

■クレシダ  
全体のシルエットは  
ドットキャラベースです。



## MASAO'S COMMENTS

初期案(上段右上)は「屍術師」を意識し過ぎたのか、ちょっと顔が怖いですね(笑)。  
ネクロマンサー女のデザインをベースに、細かい要素で差別化しています。フードは設定画の段階では青だったのですが、「所属する勢力が違う」との理由で緑色のフードに。耳のような飾りと、ガバッと開いた胸元が特徴です。  
胸には鉄製のパッドをつけているんです。

## DOT GRAPHICS



## FACE GRAPHICS

# Lancelot Tartaros

ランスロット・タルタロス



**MASAO'S COMMENTS**

初期案(上段左上)は吉田のサンプル(P.111に掲載)を意識してゴツめの顔で描いたんですが、自分が描くどうしてもイマイチで……、難しかったですね。  
そこから自分のイメージと聖騎士ランスロットとの対比を加えてシャープな方向に調整していきました。

**DOT GRAPHICS**



**FACE GRAPHICS**

# Balxephon V. Rahms

バルゼフォン・V・ラームズ



# Volag Windsalf

ヴォラック・ウィンザルフ



## MASAO'S COMMENTS

ロスローリアンとフォリナー4姉妹はファン思い入れも強いので、時間の許す限りこだわったつもりです。基本的にはそれぞれの個性をより強調するアレンジを心がけました。バルゼフォンは、設定上でも奥深いキャラクターなので、表情でも彼の複雑さを出そうとしています。また、ナンバー2ということで鎧も豪華な装飾にしました。身長はバルバスに次ぐ2番目に設定しています。ヴォラックはオリジナル版のイメージで仕上げています。

## DOT GRAPHICS



FACE GRAPHICS



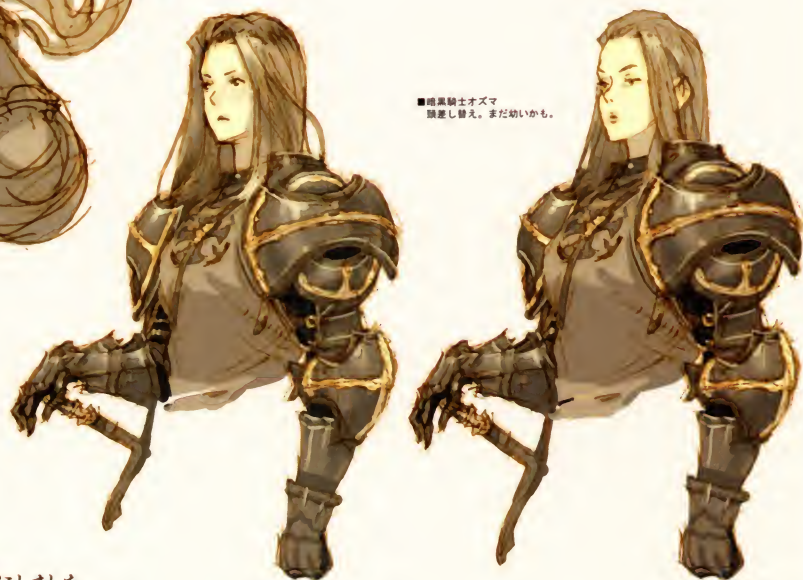
Ozma Moh Glacius  
オズマ・モー・グラシャス

Oz Moh Glacius  
オズ・モー・グラシャス

■暗黒騎士オズマ  
顔修正。



■暗黒騎士オズマ  
顔差し替え。まだ幼いかも。



MASAO'S COMMENTS

オズは、オズマとの対比もあるので、最終的には無難なハンサム顔にしました。  
オリジナル版の顔グラフィックも好きなので、今なら忠実な顔にしたかもしれないですね。  
オズマは女王様のイメージです。「吉田の画風で妖艶な女性とはどんな風に描くんだろう」と、以前の作品をチェックしたりしました。  
初期に描いたもの(下段中央)は、サンプルに引っ張られたのか、ちょっと可愛すぎますね。

DOT GRAPHICS



FACE GRAPHICS

# Barbas Dahd Geuse

バルバス・ダド・ゲース



## MASAO'S COMMENTS

顔に関しては「(アーノルド・)シュワルツェネッガーのイメージ」と言われていました。ロスローリアン随一のパワーキャラクターで、デザインの方角も明確なので、悩むことなく楽しく描けました。

## DOT GRAPHICS



## FACE GRAPHICS



# Martym Noumous

マルティム・ノウマス



■暗黒騎士アンドラス  
もう少しスレンダーかも。

# Andoras Gaffryn

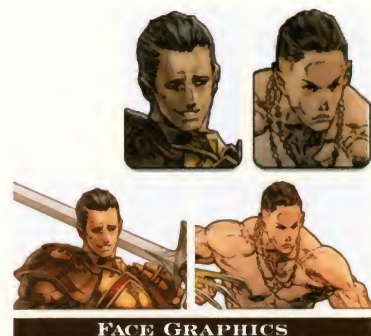
アンドラス・ガフラヌ



## MASAO'S COMMENTS

マルティムは、ひょうひょうとした掴みどころのない顔をどう描くかで悩みました。「オリジナル版に忠実に描いても何か違う……」と、オリジナル版の絶妙なバランスを再現するのが難しかったですね。鎧のデザインは微妙なダサさを狙いました。身長もメンバーの中では小柄なほうに設定しています。曖昧な雰囲気も含めて、好きなキャラクターですね。アンドラスは髪の毛を後ろで結んだバージョンも描いたりしました。

## DOT GRAPHICS



FACE GRAPHICS



Vogras V. Rahms  
ヴォグラス・V・ラームズ



Nybeth Obdilord  
ニバス・オブデロード



Xaebos Ronsenbach  
ザエボス・ローゼンバッハ



MASAO'S COMMENTS

ヴォグラスの表情は、シナリオに合わせてました。装飾も若干豪華にしていますね。  
ニバスは、敵だとわかるように怪しい要素をいれました。  
物語終盤でのニバスは、松野さんから「究極の力を手に入れ、とにかく邪悪に」と言われて、よりクリーチャーとして描いています。彼の特徴であるターバンは包帯として残しました。  
ザエボスは、初期に描いたものを松野さんが面白がってくれて、この顔に決まりました。  
今回、念願の全身イラスト(P.062に掲載)が描けてうれしかったです(笑)。  
僕の中では彼は「太っていて童顔でやつれた表情をしているけど、けしてブサイクではない」というイメージですが、顔グラフィックは複数の人の手が加わることで、より凶悪になってますね(笑)。  
ちなみに、「へ」の字口の顔グラフィックは皆川が作成したものです。

DOT GRAPHICS



FACE GRAPHICS

Gilbald O'Brien  
 ギルバルド・オブライエン



Pheryx Tristan Xenobia  
 フィクス・トリシュトラム・ゼノビア



MASAO'S COMMENTS

ギルバルドの顔は何パターンか描きました。彼の特徴であるハゲを残したくて試行錯誤してますね(笑)。最終的には(映画俳優の)ヒューゴ・ウィーヴィングのイメージでまとめています。



FACE GRAPHICS

# Enemies

その他の敵キャラクター



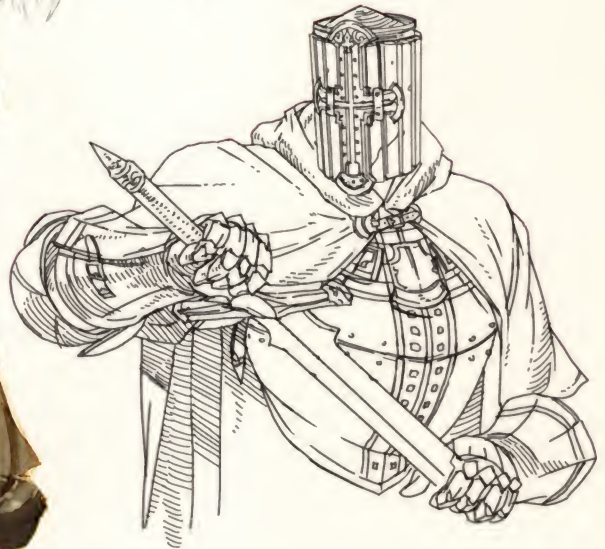
■白魔導士ヴェーバル

■毒使いファルファデ



# Templar

テンプルナイト



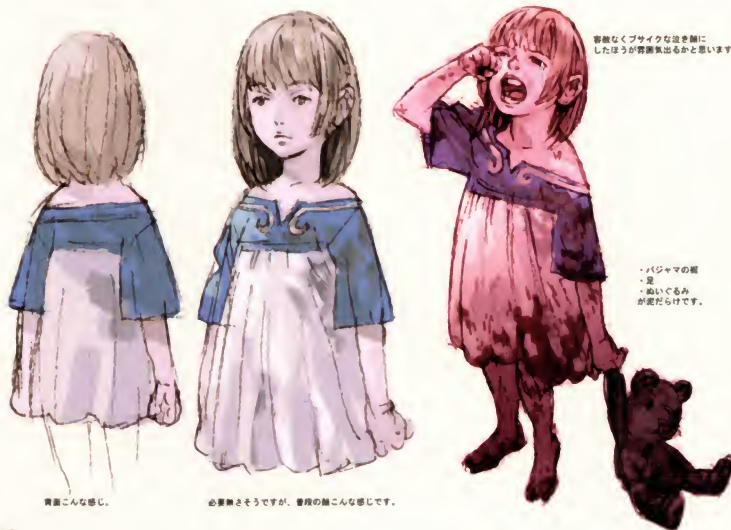
## MASAO'S COMMENTS

ベルゼビュート(上段左上)は、設定に合わせて若くしました。  
魔法使いの老婆たちは、色々な種類の顔を描けて楽しかったです。  
年配のキャラクターは陰影をハッキリ描けるのがいいですね。  
テンプルナイトは、線画をクリーンアップする際に、若干バランスを変えています。

## DOT GRAPHICS



## FACE GRAPHICS



背姿こんな感じ。

必要無さそうですが、普段の顔こんな感じです。

表情なくプツクな泣き顔にしたほうが雰囲気出ると思います。

・パジャマの裾  
・足  
・ぬいぐるみ  
が追加されます。

## Townspeople 町の人々

### MASAO'S COMMENTS

町の住人は、ほぼオリジナル版に忠実にしています。表情は、シナリオに合わせてちょっと不満顔にしました。小さい女の子は「今回もムービーに登場するので、急ぎで欲しい」と言われて描いたものです。オープニングムービーで登場する予定でした。もともとが印象的なキャラクターだったので、デザインする時も、実際にオリジナル版のオープニングを確認しながら描いています。身体に付いた泥が返り血のように見えて、戦争の悲惨さが伝わればいいなと。



### DOT GRAPHICS



### FACE GRAPHICS



■ウォリアー男  
ポーズ修正。もう少し華奢でもいいかも。

Warrior  
ウォリアー



MASAO'S COMMENTS

上段のものは、制作初期のテスト版の頃に描いたものです。オリジナル版のイメージを尊重しつつ、ディテールや絵柄を試行錯誤していた頃ですね。汎用クラスの顔グラフィックは戦闘で使われることが多いので(フェアリーなど一部を除き)「ちょっと怒り顔」で統一しています。

全身イラストは男女ペアで掲載されることが多いので、2人が一緒に並んで違和感のない構図を心がけています(P.104からP.107に掲載)。

DOT GRAPHICS



FACE GRAPHICS



# Archer

アーチャー

## MASAO'S COMMENTS

アーチャーの男は「運命の輪」の新キャラクターで、オーソドックスな狩人のデザインです。新キャラクターは「運命の輪」の新規要素として発売前から注目されるので、他のキャラクターから少し浮くくらいのバランスが必要でした。もちろん世界観を重視するなら馴染ませなければいけないし……。デザインの線引きが難しかったですね。女は、もともとがシンプルなデザインだったので、若干ディテールを調整しています。

## DOT GRAPHICS



FACE GRAPHICS



# Wizard/Witch

ウィザード/ウィッチ

## MASAO'S COMMENTS

ウィッチは、吉田が描いたサンプルのデネブ(P.112に掲載)を参考にしています。  
 今回、汎用クラスのキャラクターの年齢を統一しているため、ウィザードの外見はオリジナル版より若くなりました。

## DOT GRAPHICS



FACE GRAPHICS



# Cleric

クレリック

## MASAO'S COMMENTS

クレリックも男の年齢をオリジナル版(エクソシスト)から下げています。  
 クレリック女の帽子は、最近のファンタジーではほとんど見ない形状ですね。  
 吉田に「どんな形なんですか」と聞いたりしました。

## DOT GRAPHICS



FACE GRAPHICS

■ヴァルキリー女  
羽飾りの形状変更。



シルエット違いようなら、  
肩アーマー少し小さく、  
マント変更します。



■ルーンフェンサー男  
若干変更。  
バブで描く場合  
は赤ベースに。



## Rune Fencer/Valkyrie

ルーンフェンサー／ヴァルキリー

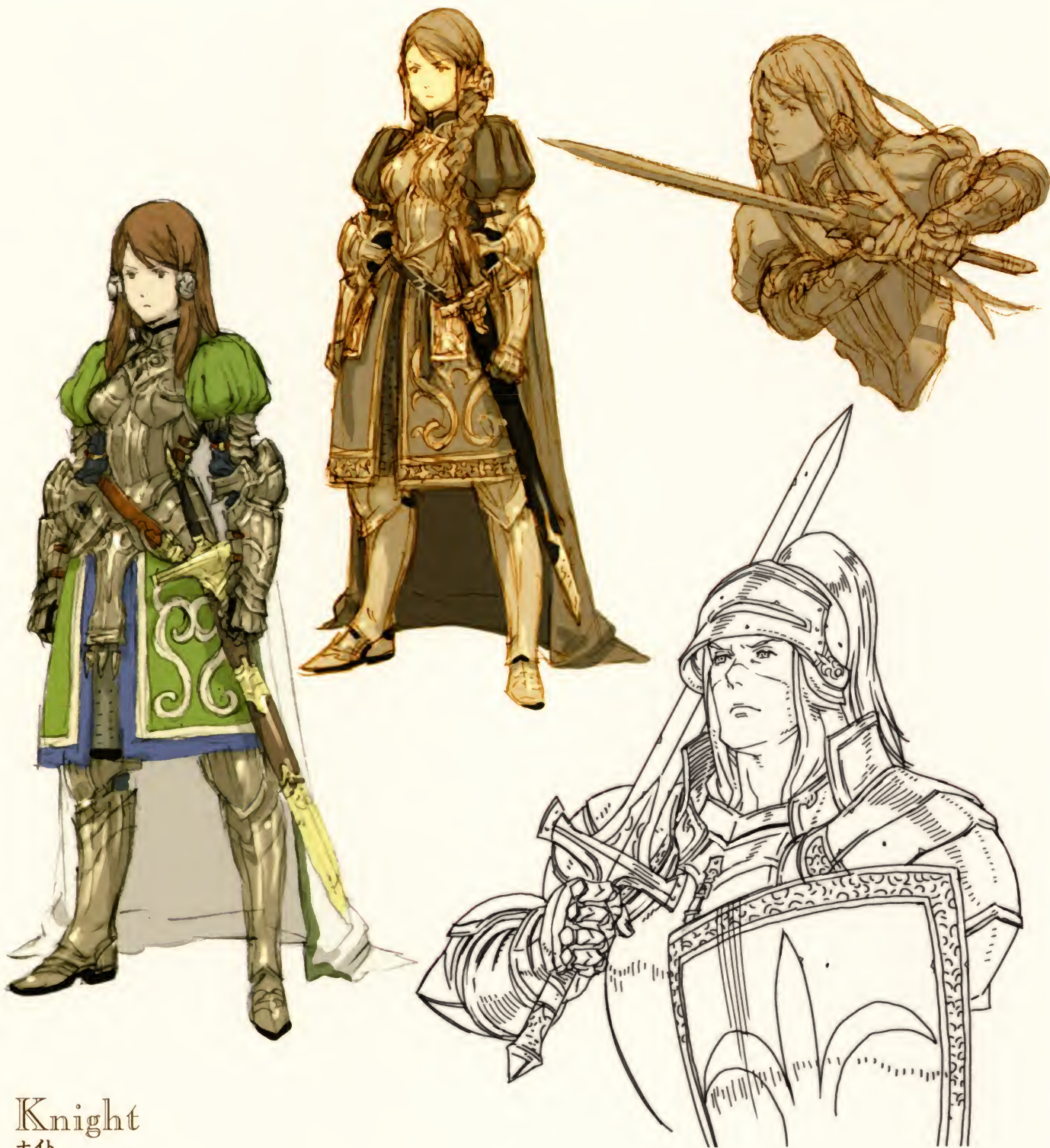
### MASAO'S COMMENTS

ルーンフェンサーは、吉田から「軽装で『伝説のオウガバトル』に出てくるようなイメージ」と言われ、色々調整しています。「タクティクスオウガ」はリアルな世界観なので、ヴァルキリーのような空想世界をモチーフとしたキャラクターは難しいですね。

### DOT GRAPHICS



FACE GRAPHICS



Knight  
ナイト

MASAO'S COMMENTS

ナイトの女はストレートなデザインです。基本ラインは「ファイナルファンタジータクティクス」のジョブであるナイトに近いですね。  
全身イラスト(P.079に掲載)では、ナイト男との対比を考えてマントを取りました。もう少し地味な配色でも良かったかもしれないですね。

DOT GRAPHICS



FACE GRAPHICS



■テラーナイト男  
頭部差し替え。



## Terror Knight

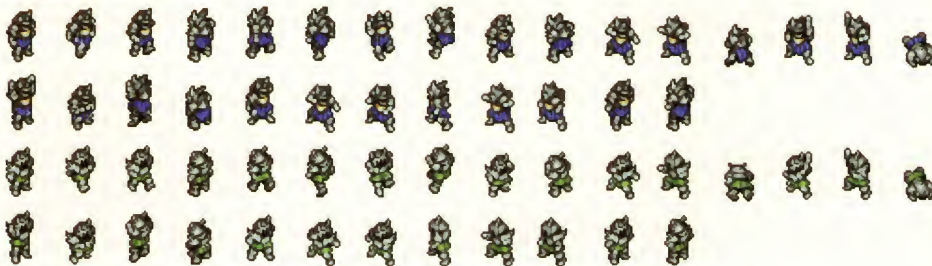
テラーナイト

### MASAO'S COMMENTS

テラーナイト男は、吉田から「リアルな構造にして欲しい」という話があったので、実際にかぶれそうなヘルメットに変更しています。オリジナル版の形状も好きだったので、少し残念なところもありました。

女は、不気味で凶悪になればいいかなと思ってデザインしています。エッジを出したディテールは描いていて楽しかったですね。

### DOT GRAPHICS



FACE GRAPHICS



# Berserker

バーサーカー

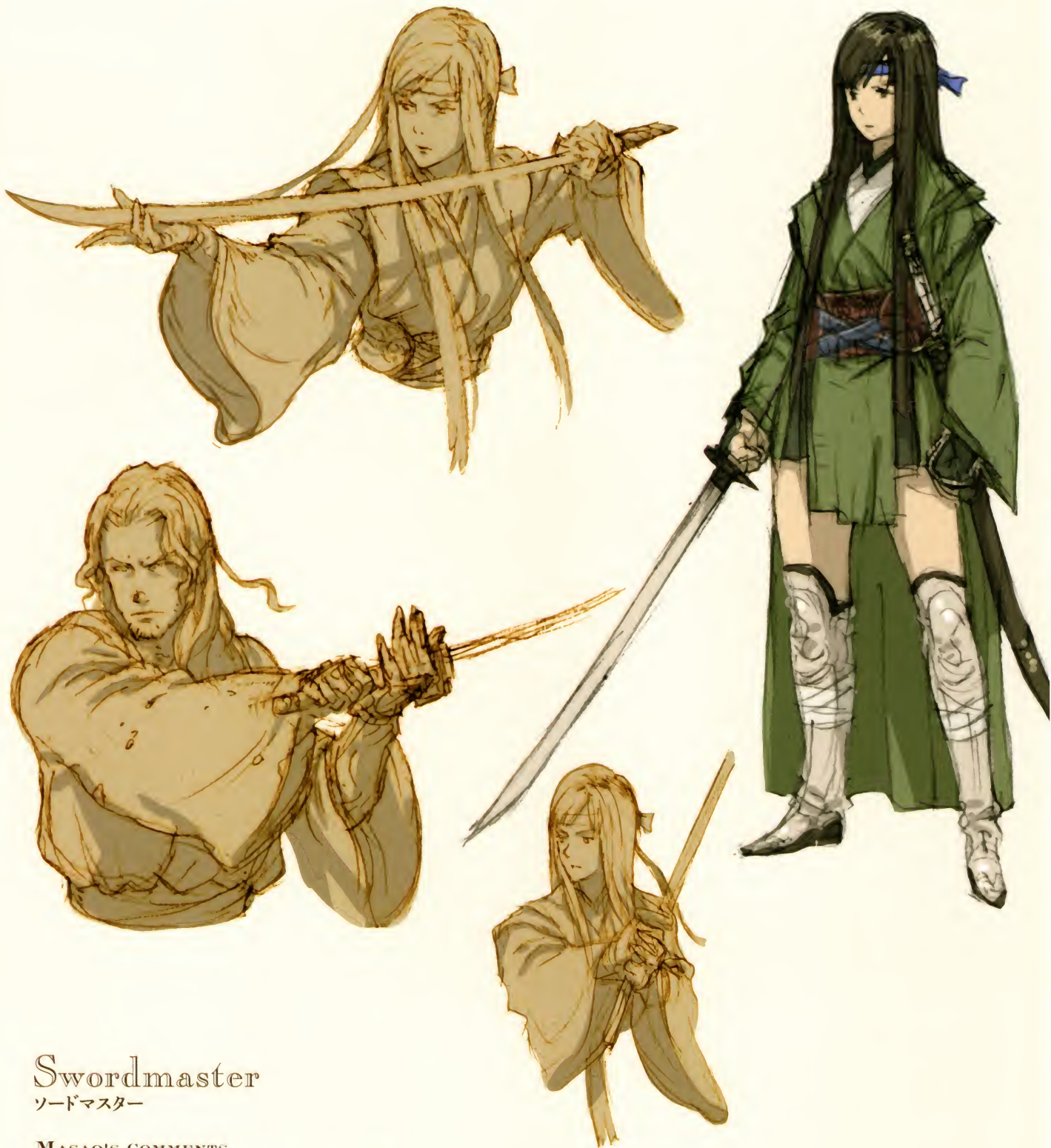
## MASAO'S COMMENTS

バーサーカーの女は、古典ファンタジーの雰囲気を狙いました。  
 松野さんから「マッチョでグラマラス」と要望があったので、やり過ぎない程度に筋肉をつけています。  
 全身イラスト(P.082に掲載)では、フランク・フラゼッタ(アメリカ出身のイラストレーター)の描く肉体をイメージしました。  
 男は、誇張した筋肉でシルエットに特徴を出しています。

## DOT GRAPHICS



FACE GRAPHICS



## Swordmaster

ソードマスター

### MASAO'S COMMENTS

ソードマスターの女は、和風テイストでまとめています。黒髪ロングは少しベタだったかもしれないですね。  
男は、ヒゲを薄くして若くしています。

### DOT GRAPHICS



### FACE GRAPHICS



■ドラグーン

■ドラグーン女  
若干修正。

# Dragoon

ドラグーン

MASAO'S COMMENTS

ドラグーン的设计は、テラーナイトと対しています。「テラーナイトが闇、ドラグーンは光」というイメージですね。両クラスとも「顔はヘルメットで覆われ、肌は露出しない」、「人間性の欠如」を共通の特徴にしています。ドラグーン女の设计は、「戦隊モノみたい」と突っ込まれました(笑)。頭には翼を広げたドラゴンの飾りを乗せています。

DOT GRAPHICS



FACE GRAPHICS



胸に明るめの  
鎮帷子

# Ninja/Kunoichi

ニンジャ/クノイチ

## MASAO'S COMMENTS

クノイチには、頭の鉢がねや籠手など和風の要素を多く入れています。  
新キャラクターのデザインは、ドットとの兼ね合いで使用できる色が限られていたので、  
場合によっては「ドット用」「全身画イラスト用」と2つの色設定を用意することもありました。

## DOT GRAPHICS



## FACE GRAPHICS



# Rogue

ローグ

## MASAO'S COMMENTS

「運命の輪」の新クラスです。シンプルな盗賊だとストレート過ぎるかと思ったので、バンダナや腰巻などで海賊の要素を足しています。

## DOT GRAPHICS



## FACE GRAPHICS



かき足した前なので、  
Hの指はかけません。

# Gunner

ガンナー

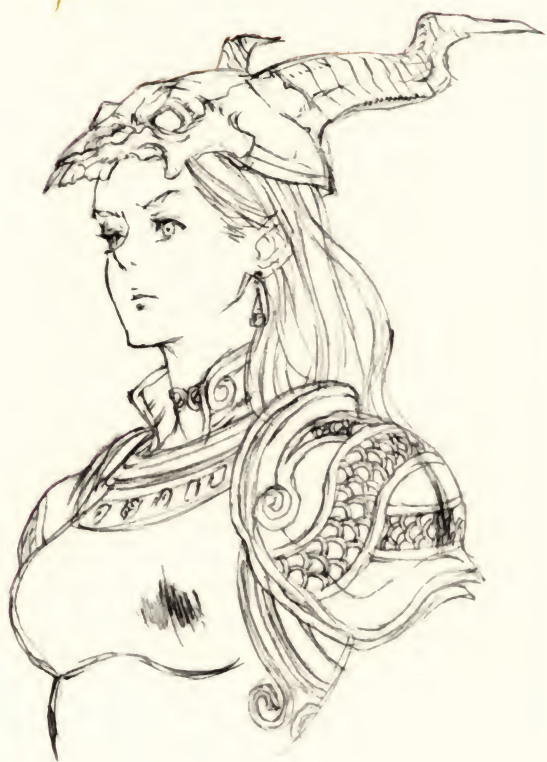
## MASAO'S COMMENTS

ガンナーは吉田のデザインからほとんど変えていません。羽飾りを無くして、ディテールをブラッシュアップしたくらいです。全身イラスト(P.092に掲載)では、色味にアクセントが欲しかったので、装飾したマスケット銃(17世紀後半に主流となった歩兵銃)を持たせています。

## DOT GRAPHICS



FACE GRAPHICS



# Beast Tamer

ビーステイマー

## MASAO'S COMMENTS

ビーステイマーの男にバンダナを巻かせることは、早い段階から決まっていた。  
 バンダナ以外では、ディテールを調整して表情をワイルドにしたいくらいです。  
 女の鎧には竜の模様を入れて、少しオリエンタルなアレンジにしています。

## DOT GRAPHICS



## FACE GRAPHICS



# Necromancer

ネクロマンサー

## MASAO'S COMMENTS

ネクロマンサー男は、呪術師風(上段中央)と聖職者風(上段右)の2パターンを描いて、松野さんのチェックで聖職者風に決まりました。真っ白なコスチュームに仮面をつけて、禍々しく不気味なイメージにしています。語弊があるかもしれないですが、荘厳さから来る怖さを狙いました。女は、ネクロマンサー男のデザインラインの延長でデザインしています。はじめはゴスロリ(ゴシック&ロリータ)っぽいのも描いたんですが(P.169左下)、屍術師らしくないと思い、モーニング・ペール(西洋の未亡人が被るペール)風に変更しました。男女とも素顔を隠したことで、結果的にネクロマンサーの特徴にもなりましたね。

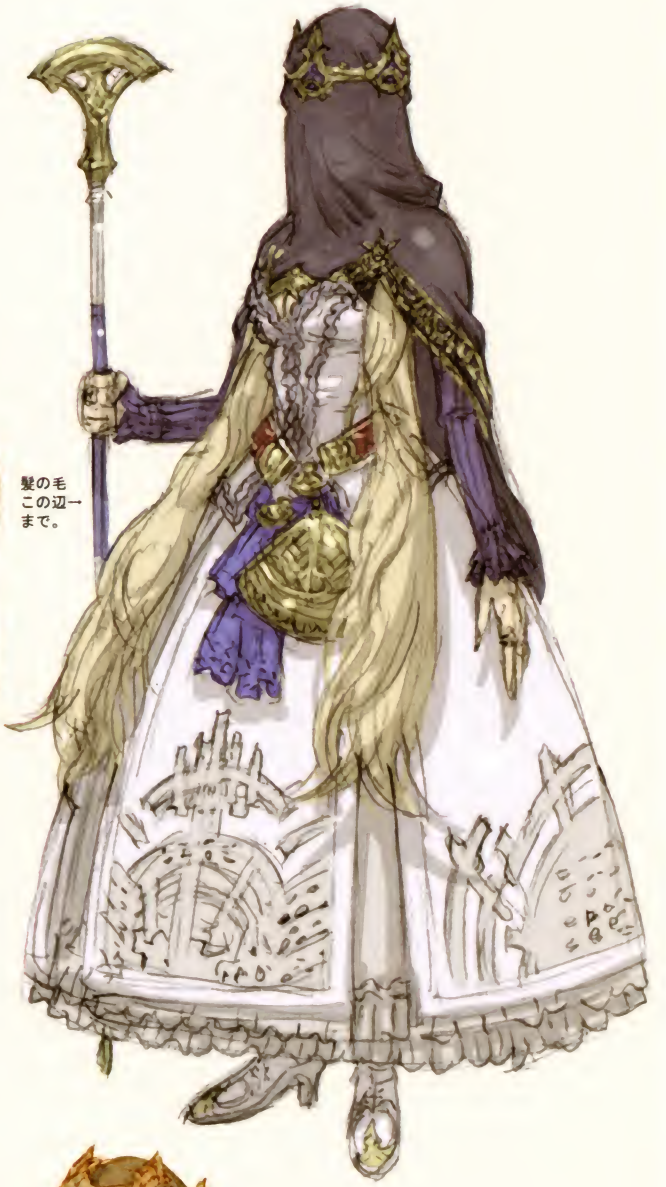
## DOT GRAPHICS



■ネクロマンサー女  
「ネクロマンサー」=「呪術師」  
で表題のイメージに。



■ネクロマンサー女  
表題のイメージで  
ディテール調整。



髪の毛  
この辺り  
まで。



FACE GRAPHICS



## Warlock/Siren

ウォーロック/セイレーン

### MASAO'S COMMENTS

ウォーロックとセイレーンはもともとがシンプルなデザインなので、もとのイメージを崩さない程度に、額飾りや杖でファンタジー要素を追加しています。

### DOT GRAPHICS



FACE GRAPHICS

■リッチ男  
オリジナルより怪しい雰囲気。

呪いのコインで顔隠  
しています。  
または仮面とか  
ガイコツ風の  
化粧するとか。



杖の位置修正します。  
手の骨は甲冑風に。

# Lich

リッチ

## MASAO'S COMMENTS

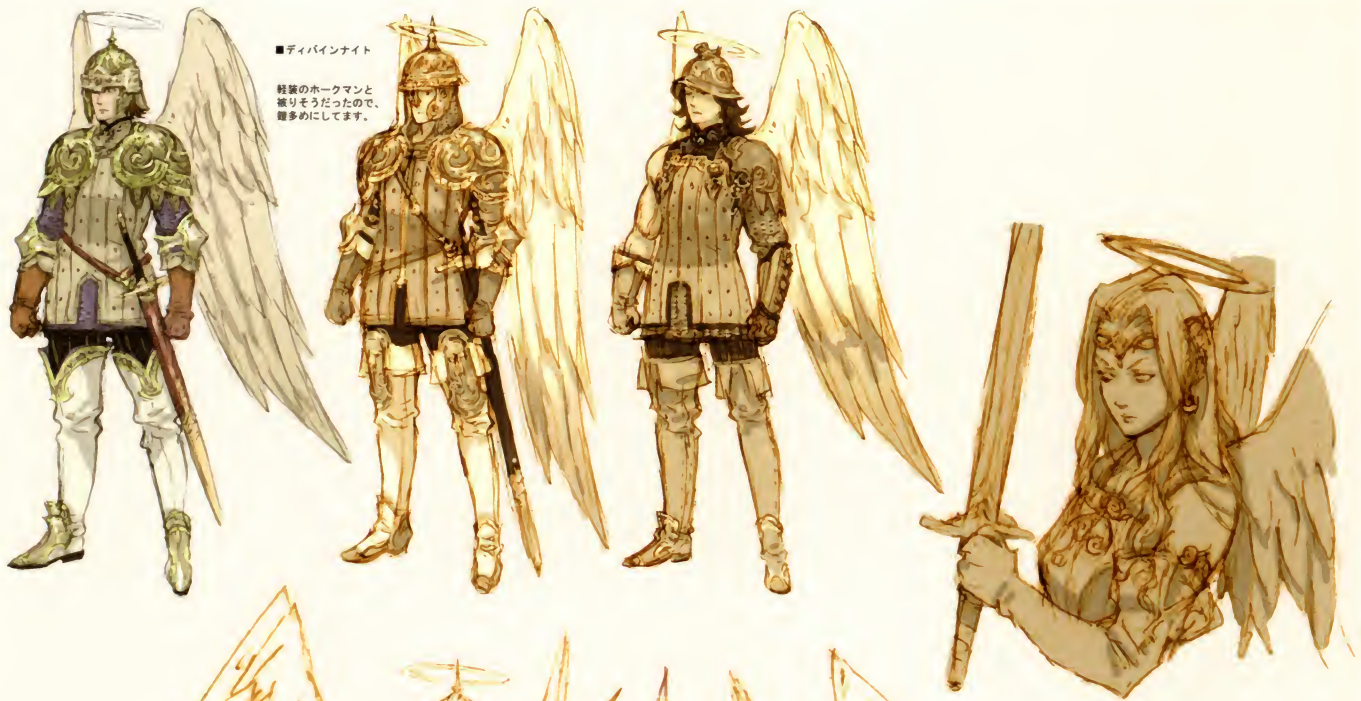
リッチの男は顔の処理で悩みました。フードを深く被るなど何パターンか試して、最終的にはクリーチャー的な表現になりました。こういうクリーチャー風の顔は描いてて楽しかったですね。松野さんからは「『ハリー・ポッター』に出てくるディメンター(吸魂鬼)のイメージ」とも言われました。腕には骨っぽいデザインのガントレットをつけています。

リッチの女は呪いのコインで顔を隠し、足には骨のような装飾をつけています。コインの奥は多分、ゾンビ顔なんだろうね。

## DOT GRAPHICS



## FACE GRAPHICS



■ディバインナイト

軽装のホークマンと  
寄りそったので、  
種多めにしています。



# Divine Knight

ディバインナイト

MASAO'S COMMENTS

ディバインナイトの男は、リッチの男と対になるイメージで描きました。若干、古風なディテールですね。  
「タクティクスオウガ」の世界より少し古い時代の雰囲気を狙っています。

ホークマン(とカーノース)との差別化も考えて、肌の露出は少なめにしました。

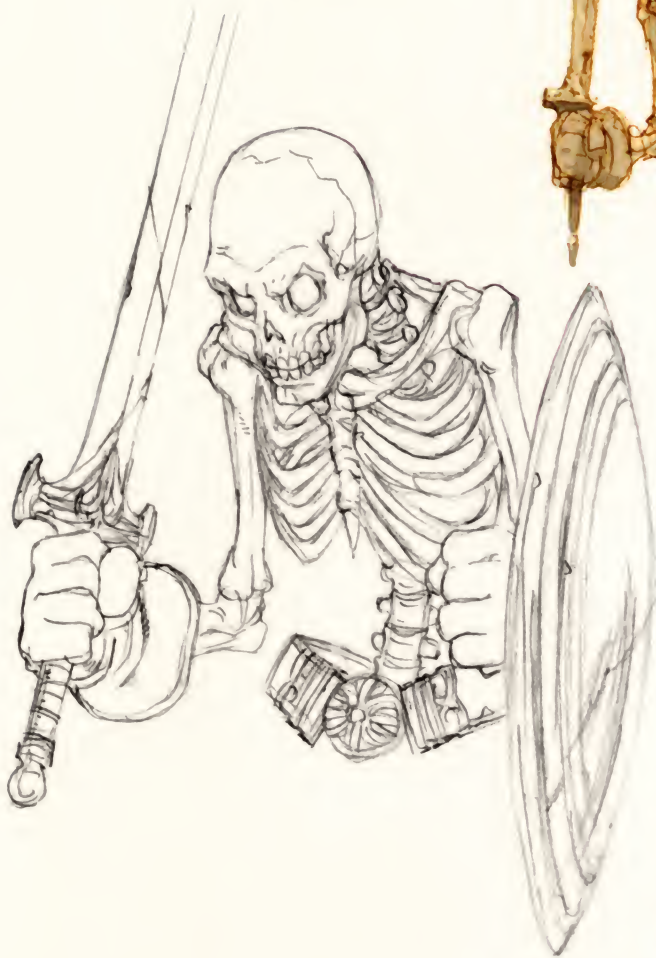
DOT GRAPHICS



FACE GRAPHICS

# Skeleton

スケルトン



■スケルトン  
猫背に変更。

# Ghost

ゴースト



MASAO'S COMMENTS

スケルトンは、古典ファンタジーのイメージです。「運命の輪」のモンスターは奇をてらわず、オーソドックスなアレンジを心がけました。クリーチャーらしくすることで、人間のキャラクターとのいい対比にもなったかなと思っています。モンスター関係の作業は、他で煮詰まったときの息抜きにもなっていましたね。リテイクもほとんどなかったのですが、自分の中で納得がいかず、何度も描き直したりしています。

DOT GRAPHICS



FACE GRAPHICS

# Winged

ホークマン



# Pumpkin Head

パンプキンヘッド

## MASAO'S COMMENTS

ホークマンは、毛皮などを足してオリジナル版より野性味を強調しました。  
 松野さんから「ネイティブ・アメリカンっぽい装飾品はどうか」とも言われましたね。  
 パンプキンヘッドはもともとがシンプルなキャラクターなので、多少ディテールを追加した程度で、ほとんど変えていません。

## DOT GRAPHICS



## FACE GRAPHICS

Lizardman  
リザードマン



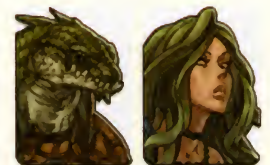
Lamia  
ラミア



MASAO'S COMMENTS

リザードマンは初期のもの(上段右)がトカゲに寄り過ぎだったので、顔グラフィック用(上段左)では、人間寄りのシルエットに戻しました。逆に、ラミアは人間っぽいパターンも描いたんですが(中段左)、最終的にはクリーチャー色を強めたものになっています。

DOT GRAPHICS



FACE GRAPHICS



蛮族風に変更。



## Orc オーク

### MASAO'S COMMENTS

オークは、肌を露出して「蛮族」を強調したデザインにしています。最初に描いたもの(左下)が「[ロード・オブ・ザ・リング]に近過ぎる」と言われ、その際に「ドットとは離れても良い」との指示があったので、より野蛮さを強調するデザインにしました。

### DOT GRAPHICS



### FACE GRAPHICS



Faerie  
フェアリー



■フェアリー  
顔、花飾りに変更します。



Gremlin  
グレムリン



顔もう少しカッコ良くします。

MASAO'S COMMENTS

フェアリーは人工物を減らして自然の装飾を足すことで、妖精のイメージを強調しています。何パターンか描いて、猫パンチのポーズにしました。ポーズの理由は……なんとなくですね。グレムリンは、一度OKが出たのですが(右下)、オリジナル版から変えすぎたのが気に入り、オリジナル版に近い顔に戻しました。

DOT GRAPHICS



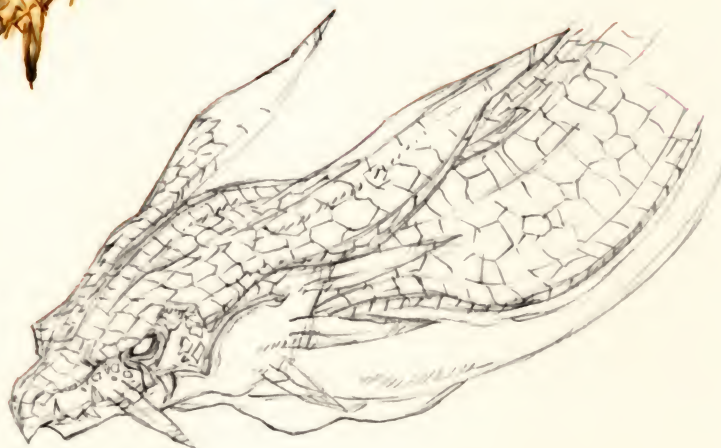
FACE GRAPHICS



■アースドラゴン  
基本ラインそのままに  
シルエットシャープに。



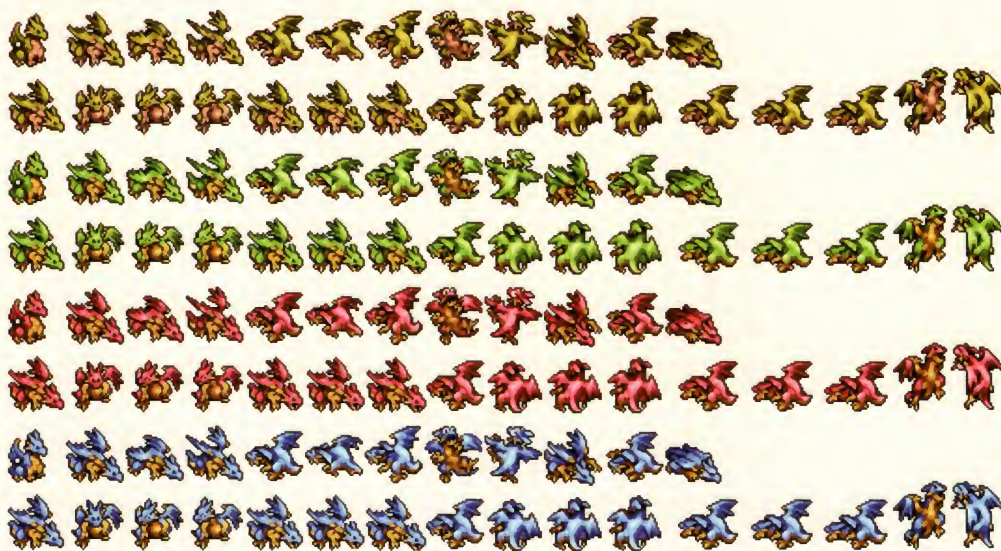
■アースドラゴン  
レッドドラゴン、ブルードラゴン、  
サンダードラゴン共通。



# Dragon

ドラゴン

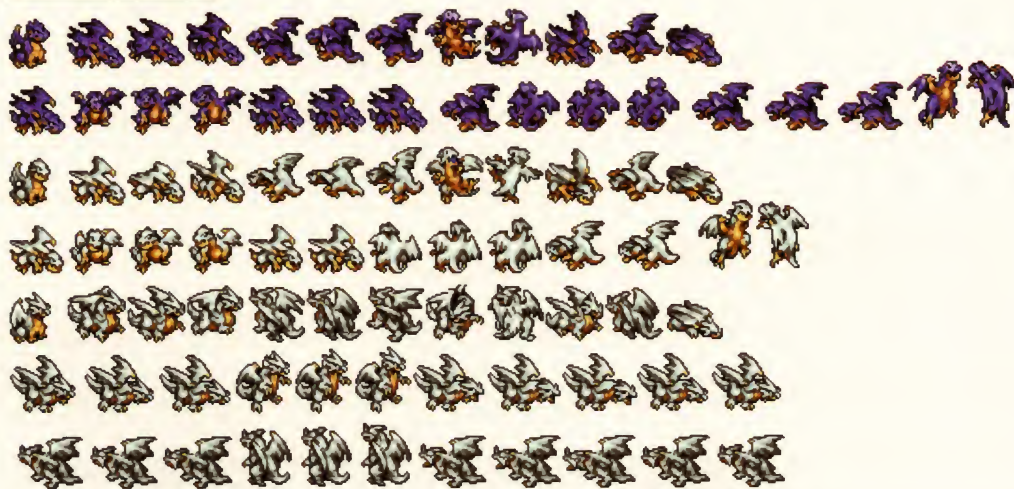
## DOT GRAPHICS



## FACE GRAPHICS



**DOT GRAPHICS**



**FACE GRAPHICS**

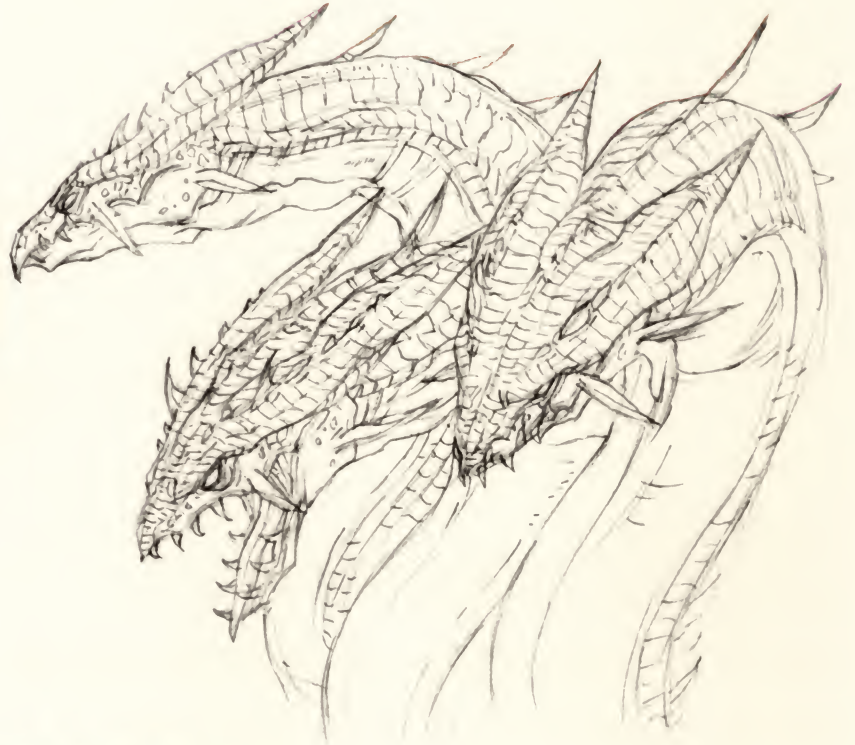
# Dragon

ドラゴン



# Hydra

ヒドラ



## MASAO'S COMMENTS

各ドラゴンはシルエットをシャープにしたほかは、基本的にはオリジナル版の描き分けを踏襲しています。

## DOT GRAPHICS



## FACE GRAPHICS



顔もう少し  
オリジナル寄りに。

# Golem

ゴーレム

## MASAO'S COMMENTS

ゴーレムは巨漢を強調しました。オリジナル版の怒り肩のシルエットも好きだったんですが、今回は首まわりに筋肉がある、「なで肩マッコ」としています。

## DOT GRAPHICS



## FACE GRAPHICS



Gryphon  
グリフォン



Cockatrice  
コカトリス

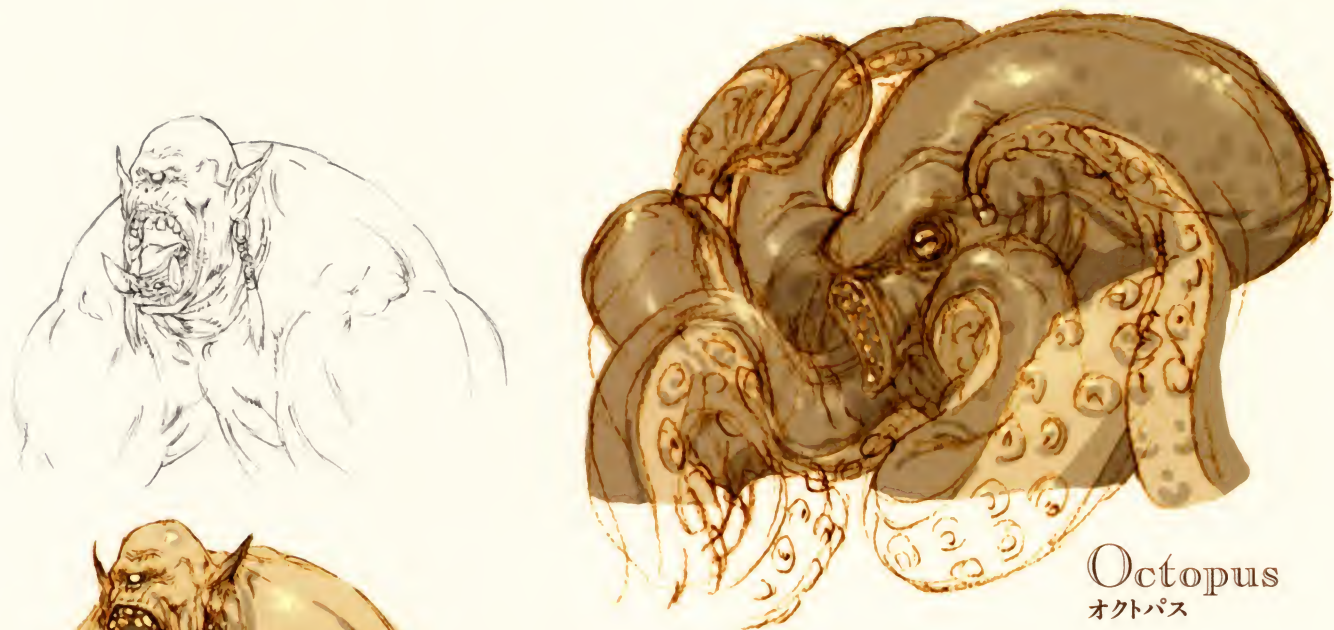
MASAO'S COMMENTS

グリフォンとコカトリスは、オリジナル版の凛々しいバランスを崩さないようにしました。

DOT GRAPHICS



FACE GRAPHICS



Octopus  
オクトパス

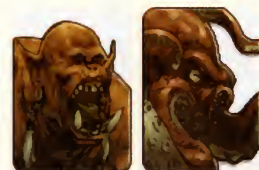


Cyclops  
サイクロプス

MASAO'S COMMENTS

オクトパスは難しかったですね。「伝説のオウガバトル」の頃から漫画的な独特の顔が好きだったんです。今回もそのイメージを残したまま、他モンスターとも折り合いのつくアレンジを狙ったんですが……。結局、クリーチャー寄りのデザインにしてみました。

DOT GRAPHICS



FACE GRAPHICS





---

## World Setting & Scenery Works

---

2







## Early Design

### 初期デザイン

ゲーム開発初期の世界地図デザイン。最終デザインと比べると鮮やかな色調で作られているうえ、細かなパーツの位置や地名の文字の入りかたなどが変更されていることが分かる。





# BATTLE FLAG IMAGES

## GODSCALE 神竜騎士団



最終デザイン



ラフデザイン

## WALISTER RESISTANCE ウォルスタ解放軍



最終デザイン



ラフデザイン

## KINGDOM OF GALGASTAN ガルガスタン王国



最終デザイン



ラフデザイン

## BAKRAM-VALERIAN KINGDOM バクラム・ヴァレリア国



最終デザイン



ラフデザイン



THE LIBERATION FRONT ヴァレリア解放戦線



ラフデザインA

ラフデザインB

最終デザイン

NEW WALISTER ALLIANCE ネオ・ウォルスタ解放同盟



ラフデザイン

最終デザイン

THE DARK KNIGHTS, ROSLOLIAN 暗黒騎士団ロスローリアン



ラフデザイン

最終デザイン

ORDER OF PHILAHA フィラーハ教団



ラフデザイン

最終デザイン

HOLY LODISSIAN EMPIRE ローデイス教国



ラフデザイン

最終デザイン

KINGDOM OF NEW XENOBIA 新生ゼノビア王国

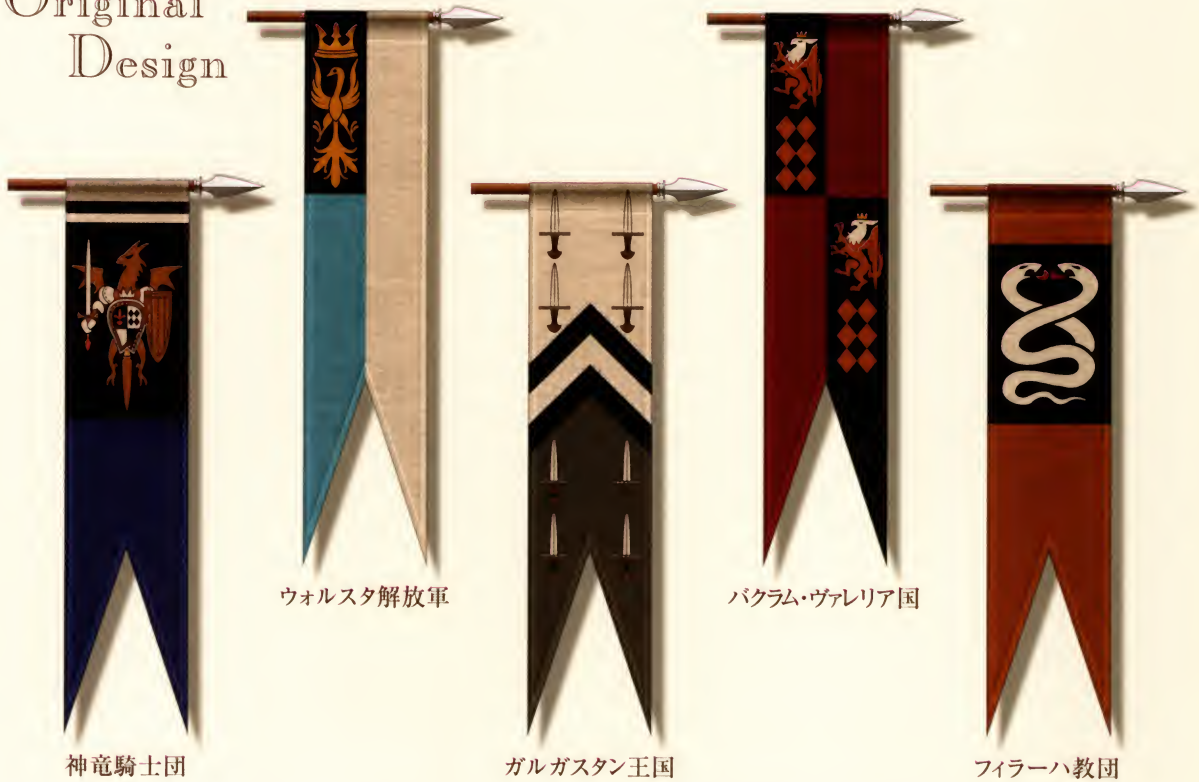


ラフデザインA

ラフデザインB

最終デザイン

Original Design



神竜騎士団

ウォルスタ解放軍

ガルガスタン王国

バクラム・ヴァレリア国

ファイラーハ教団

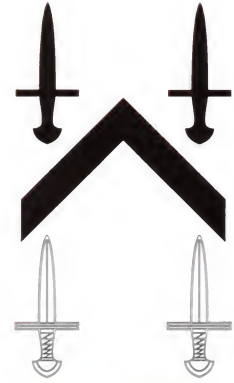
EMBLEM IMAGES



神竜騎士団



ウォルスタ解放軍



ガルガスタン王国



バクラム・ヴァレリア国



ヴァレリア解放戦線



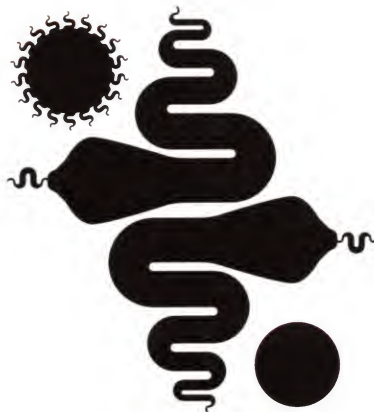
ネオ・ウォルスタ解放同盟



暗黒騎士団  
ロスローリアン



ファイラーハ教団



ローデイス教団



新生ゼノビア王国

Original  
Design



神竜騎士団

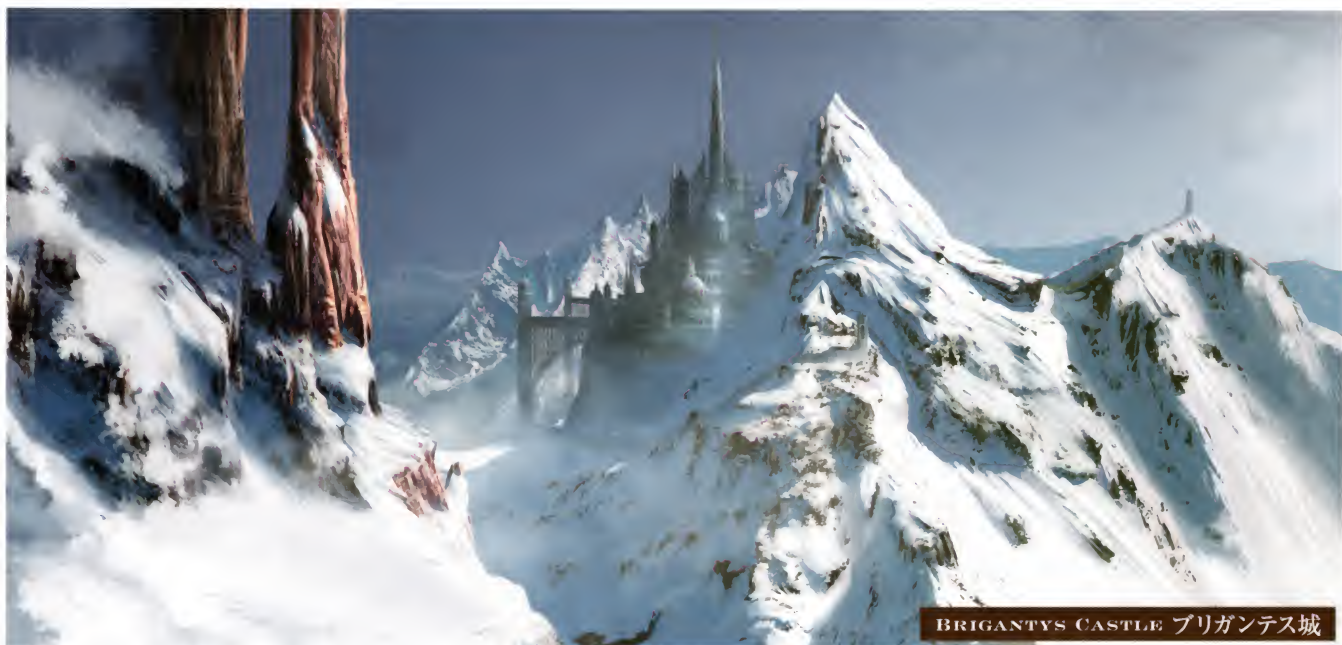


暗黒騎士団  
ロスローリアン

SCENERY IMAGES



アルモリカ城CG





CORTANAE KEEP コリタニ城



コリタニ城CG



PHIDOCN CASTLE フィダック城



HEIM 王都ハイム

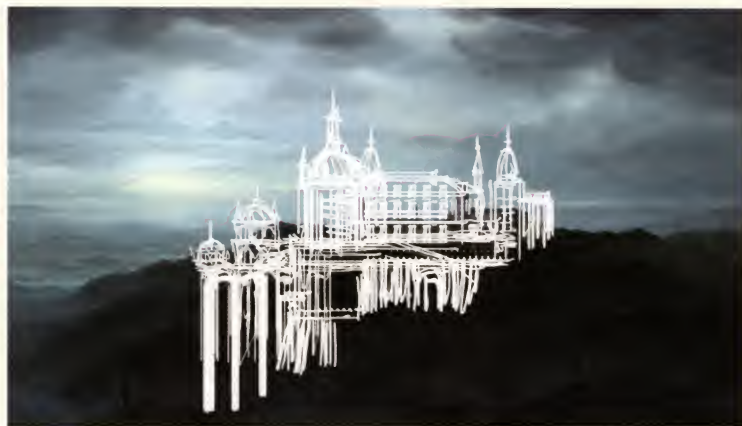


BARNICIA CASTLE バーシニア城

## Early Design

### バーシニア城制作過程

バーシニア城情景イラストの制作過程ラフ。城の大きさやバランス、塔の位置や窓の数など、細かく調整しながら1枚1枚が描かれていった。

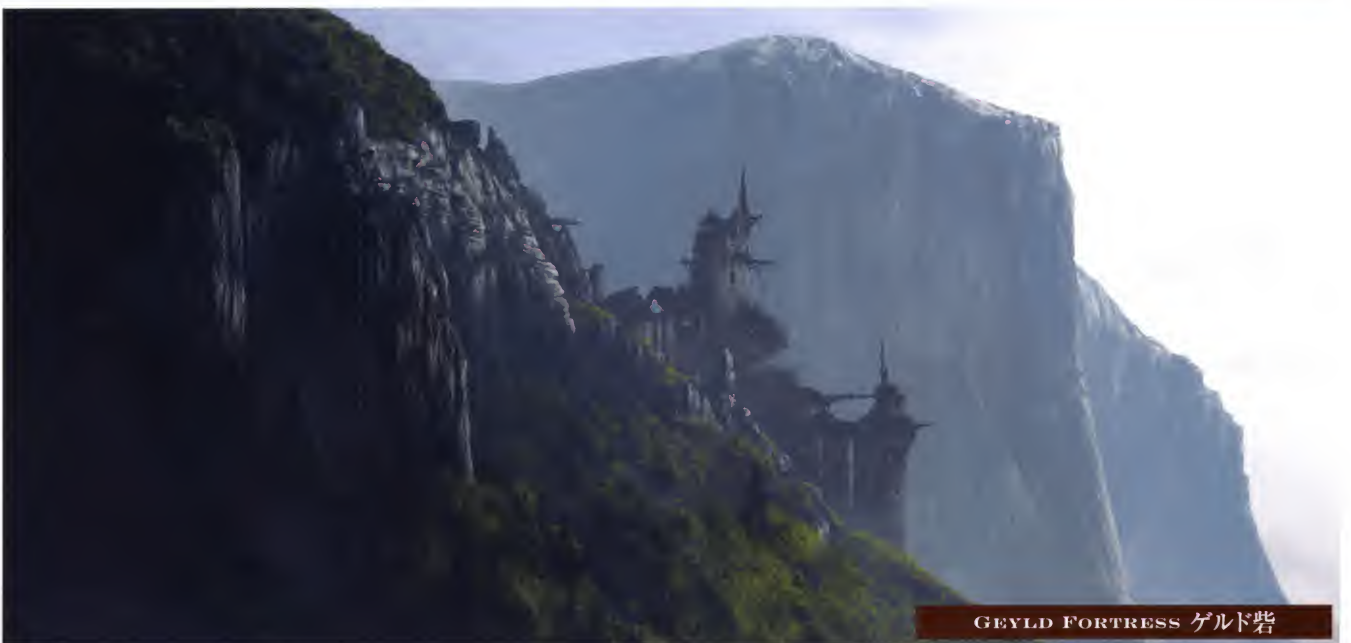




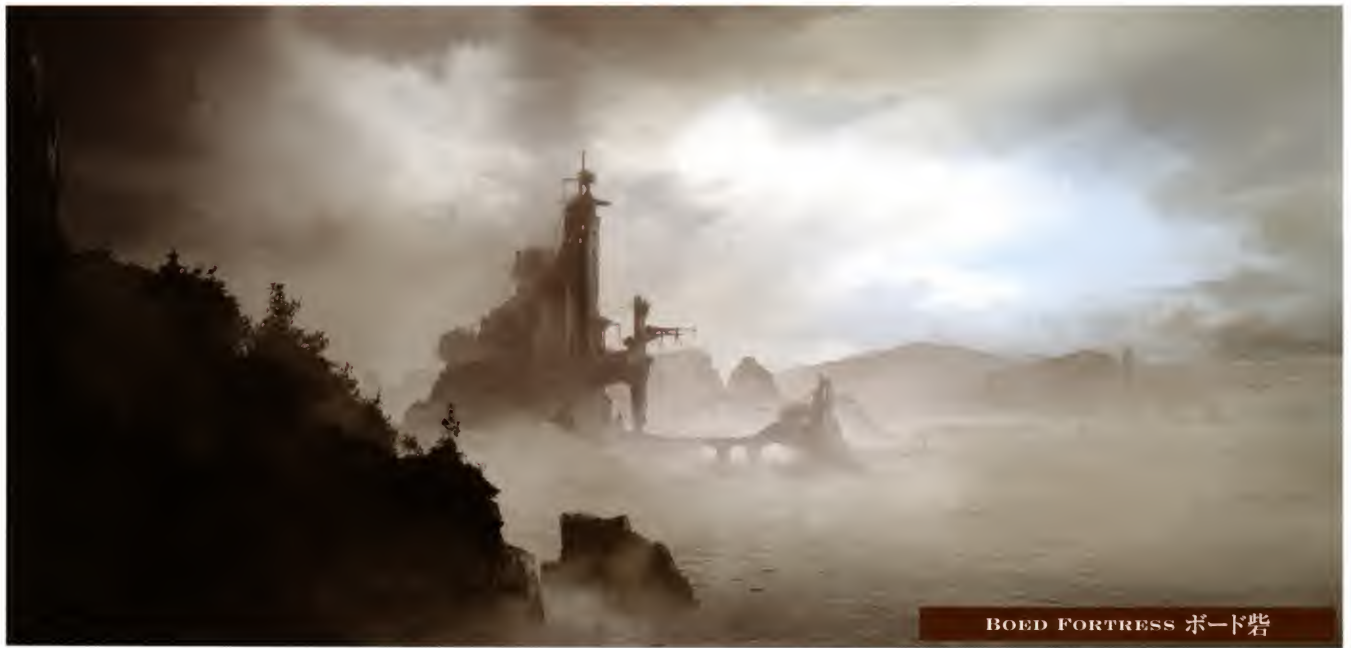
QADRIGA FORTRESS クトドリガ砦



GECHO FORTRESS ゲッコー砦



GEYLD FORTRESS ゲルド砦



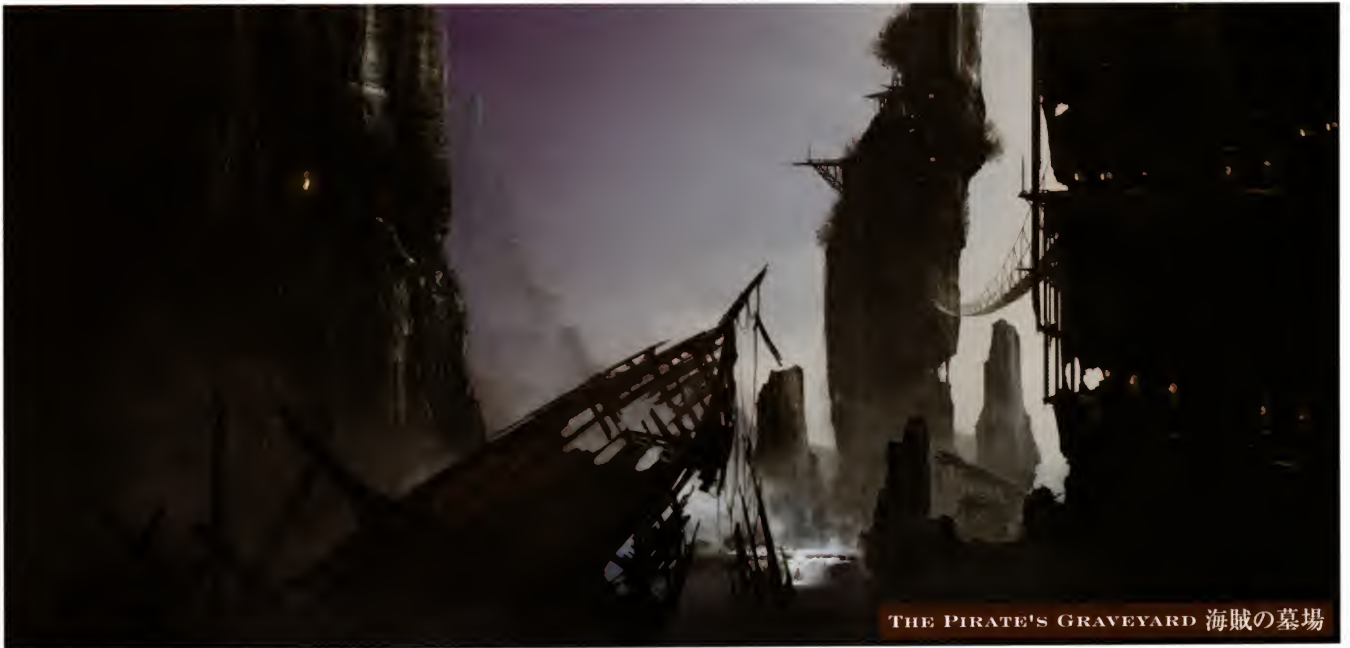
BOED FORTRESS ボード砦



NDAMSA HOLD ダムサ砦



LHAZAN FORTRESS ラザン砦





MOUNT HEDON ヘドン山

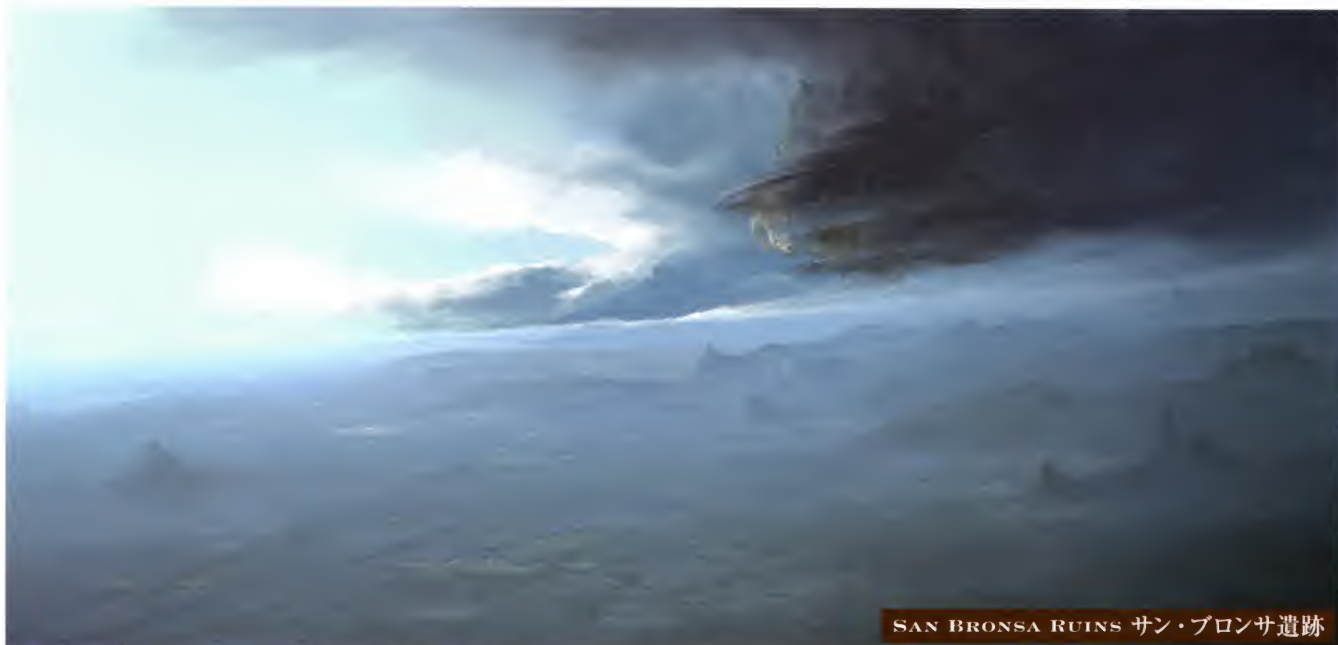


HAGIA BANHAMUBA バンハムーバの神殿



THE HANGING GARDENS 空中庭園





SAN BRONSA RUINS サン・ブロンサ遺跡

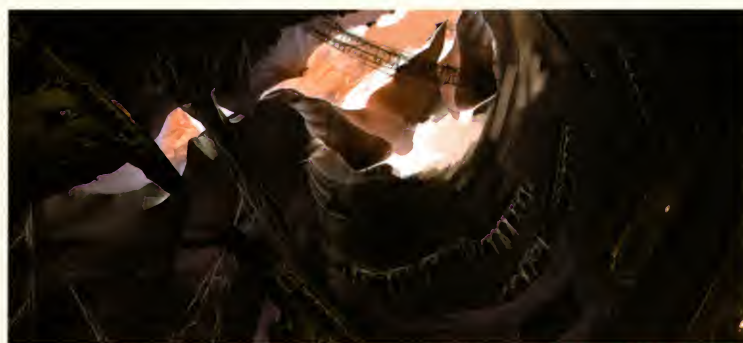


PALACE OF THE DEAD 死者の宮殿

## Early Design

### 死者の宮殿初期イメージラフ

初期に描かれた死者の宮殿の情景。下層から上層を見上げる視点で描かれている。最終デザインでは、内部を横から見る視点に変更された。







# Let Us Cling Together Archives & Creators Interview

---

*by Akihiko Yoshida & Tsubasa Kasuo*





パッケージイラスト



TACTICS OGRE:LET US CLING TOGETHER(1995)

Archives



教会



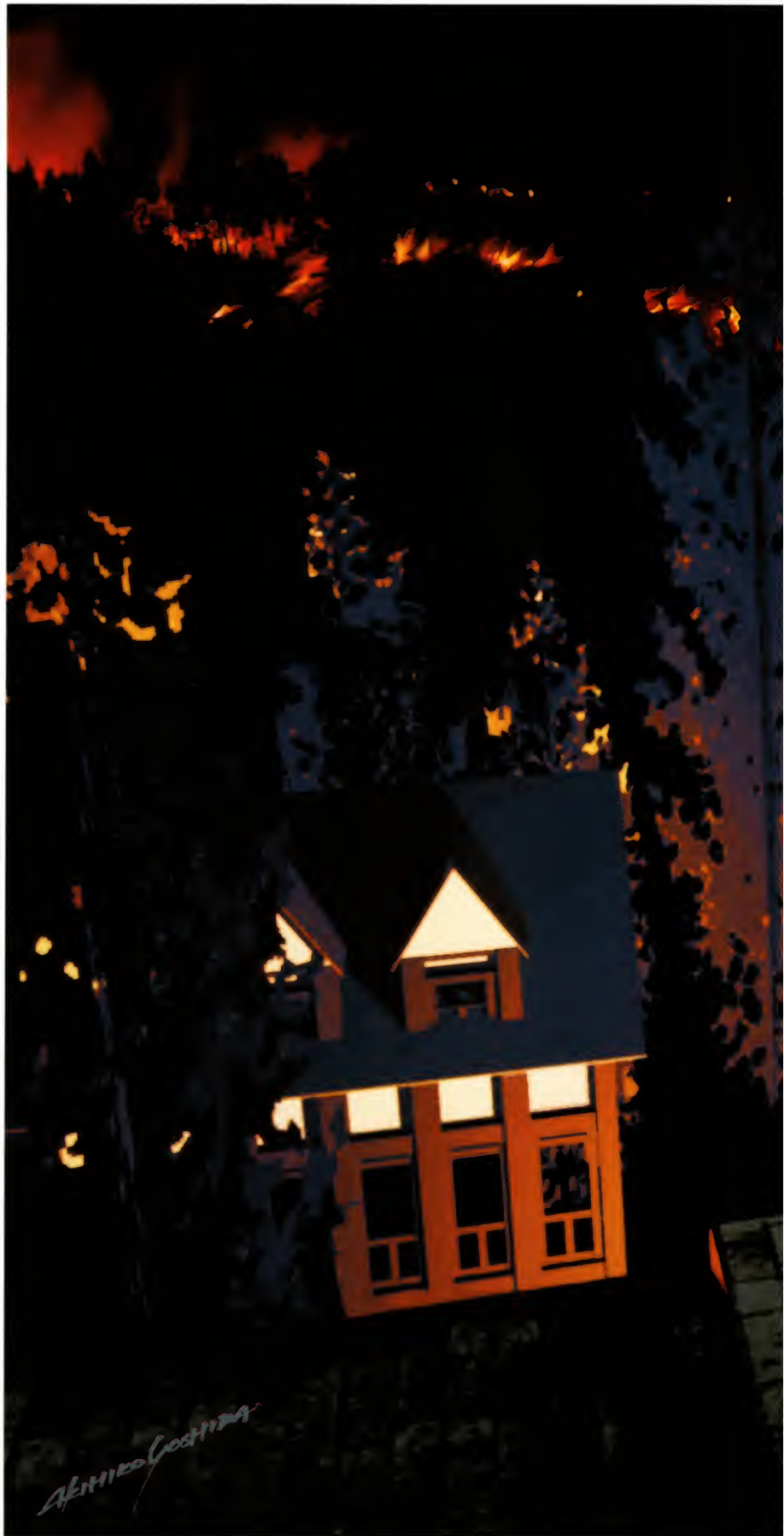
隠れ家



ゴリアテ



此  
岩



Akimasa Goshima

ライム炎上





謁見



# THE GODS ILLUSTRATIONS



Zoshonell



Ishtalle



Bertha



Hahnela



Asmodee



Gruza

CHARACTER ILLUSTRATIONS



Denim

Catina

Vyce

Cerya

Sherri



Lancelot.H

Gildas

Mirdyn

Canopus



Cistina

Oliva

Dorgalua

Vernotta

Mannaflora



Warren

Brantyn

Balbatos

Renwey



Lancelot

Balzephon

Valaq

Oz

Ozma



Leonar

Arycelle

Presance

Bayin

Forcas



Martym

Barbas

Andoras

Catina



Hobyrim

Jeunan

Ocionne

Oelias

Dierold



Xaebos



Beelzebuth



Vepahl



Falfaday



Nybeth



Xapan



Ganpp



Ludlum



Mreuda



Prancel

Vogras

Rodrick

Deneb

Klairé



Tristan

Gilbald

Denim

Catia

CLASS IMAGES



Terror Knight

Ninja

Exorcist

Berserker



Knight

Swordmaster

Wizard

Dragoon



*Beast Tamer*

*Gunner*

*Soldier*

*Warlock*



*Pumpkin Head*

*Winged*

*Lizardman*

*Lich*



Cleric



Dragon Tamer



Faerie



Archer



Valkyrie



Siren



Angel Knight



Priest



Gorgon



Ghost



Witch



Amazonis



Skeleton



Goblin



Templar



Gremlin



Red Dragon

Tiamat

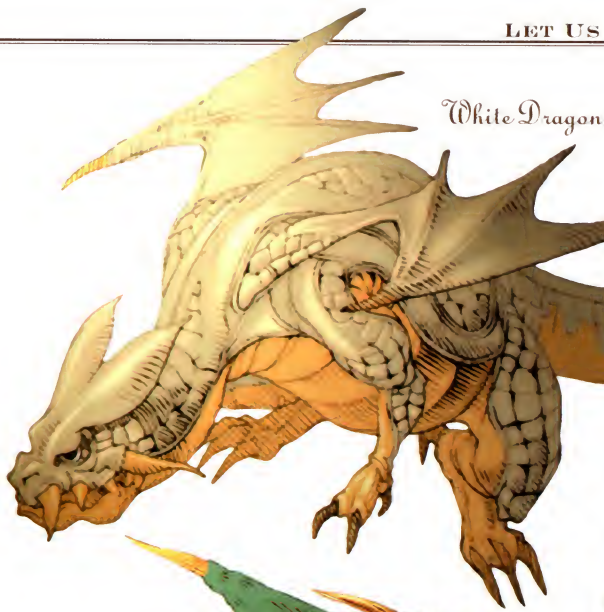
Thunder Dragon

Octopus

Bahamut

Black Dragon

Cyclops



White Dragon



Earth Dragon



Blue Dragon



Hydra



Golem



Gryphon



Cockatrice



## CREATORS INTERVIEW

# 政尾 翼

TSUBASA MASAO

### PROFILE

1974年5月5日生まれ。埼玉県出身。  
他ゲームメーカーにてさまざまな作品のキャラクター原案やデザインを手掛けたのち、2009年に株式会社スクウェア・エニックスに入社。「光の4戦士 -ファイナルファンタジー外伝-」ではNPCデザイン、モンスターデザインなどを担当。「運命の輪」ではキャラクターやクラスイラスト、顔グラフィック用イラスト制作などを担当した。

## 「自分なりに補完することで、今の『タクティクスオウガ』にしたかった」

—「タクティクスオウガ 運命の輪(以下、運命の輪)」の制作に関わるようになった経緯から教えてください。

**政尾** 「光の4戦士 -ファイナルファンタジー外伝- (以下、光の4戦士)」で一緒に仕事をしていた吉田から話があったんです。「タクティクスオウガ」を作り直すんですけど、手伝ってくれないか」という感じで。

—それはいつ頃のことなのでしょう。

**政尾** 会社に入ってすぐだから……2009年の3月かな。たしか「光の4戦士」の制作時期とかぶっていたのですが、「運命の輪」のテスト用イラストを描きました。そのあと、春頃まで「光の4戦士」の作業をして、再度「運命の輪」に取り掛かりました。

—オリジナル版をプレイされたことはあったのでしょうか。

**政尾** コアなプレイヤーの方には全然及ばないですけど、プレイはしていました。でも、プレイ時間だけなら「ファイナルファンタジータクティクス」や「ベイグラントストーリー(以下、ベイグラント)」のほうが上かもしれないです。ただ、だからといって思い入れがない、ということではなくて、当時から松野さん(※1)の作品には注目していました。ゲーム雑誌ではじめて「タクティクスオウガ」の絵を見た時は、「伝説のオウガバトル」とは違う、シビヤな世界観が新鮮だったのを覚えています。

—かつてプレイしていたゲームに関わるとなったとき、どう思われましたか。

**政尾** 当時の自分を思い出して、不思議な感覚でしたね(笑)。最初に聞いた時は「新キャラクター数体のデザインと、顔グラフィックをPSPの画面に合わせてレタッチする」、せいぜいそれくらいだったと思います。根強い人気がある作品なので、デリケートな仕事になるとは覚悟していましたが、「まあ、レタッチと新キャラクター数体なら勉強にもなるし、なんとかかなるかな」、と。ですが、実際に作業をはじめてからは大変でしたね。

—どのように大変だったのでしょうか。

**政尾** はじめに話を聞いた時は、まだ吉田の描いたサンプルを見ていなかったんです(P.110に掲載)。はじめてサンプルを見た時に、「え、(オリジナル版から)こんなに変わるの……?」と驚きました。PSP用に解像度を上げてイメージを拡大するだけなら、情報量を増やすことで対処できると思うんですが、吉田はサンプルの絵を今の吉田のテイストで描いていたんです。正直、ここまで大きく変えるつもりだったとは思ってなかったので、明確なアイデアがないまま、絵柄のコンセプトから練り直す必要がありました。あとは、物量もそうでしたね。結局、制作中は仕事一色、「運命の輪」中心の生活になりましたから。

—まさに、今作のコンセプト「再構築」の壁にぶつかられた、ということですね。



▲▶吉田氏のイラストを意識しすぎている頃に描いたというオズマとウォリアーの女。最終的なものよりも頭身が低く、あどけない表情をしている。

**政尾** そうです。ゲーム画面がオリジナル版をベースにプラスアルファを加えたビジュアルだったということもあって、オリジナル版のテイストを残した画面の中で僕の絵がすごく異質な物として映るんじゃないか、という不安は常にありました。オリジナル版に慣れ親しんだファンの方が納得する「再構築」とは何だろうと……。そういう意味で、デザインの核となるコンセプトを確定するのが一番キツかったです。もしそれが間違っていれば、誰も望まない見当違いの絵になってしまいますから。

—どのようなコンセプトに確定されたのでしょうか。

**政尾** 斬新な方法、というわけではないんですが、簡単に言うと「いいとこどり」と言いますか……。オリジナル版の顔グラフィックと全身イラスト、2つの絵柄の間を狙ったんです。オリジナル版からのプレイヤーは、両方のビジュアルに愛着があると思うんですよ。ですから、どちらか片方の絵柄に振って、もう片方を切り

## オリジナル版顔グラフィックPART1



▲「ファンの中にはすごく愛着を持っている人もいる」(政尾)。氏の狙いの1つともなったオリジナル版の顔グラフィック。

捨てるような形にはしたくなかった。それに、個人的に2つの絵柄のギャップを少なくしたい、という気持ちもありました。漫画過ぎず、写実過ぎず、その落とし所をどこに設定するか。新しいプレイヤーの方もいますから、その双方に受け入れられるバランスはどこなのか。「残すもの」と「変えるもの」の選択には、常に神経を使いましたね。

——描きながらの調整はうまくいったのでしょうか。

**政尾** 実は、リセット、という大げさですが……作業をはじめて半年後くらいに絵柄を変更しました。

——そこまで描いていた絵柄から変えた、ということですか。

**政尾** そうです。今振り返ってみると、その時まではサンプルの画風に引っ張られていたんですね。準備期間のないタイトなスケジュールの中で、描きながら調整していたツケが出たのかもしれない。吉田にしかできない表現を再現しようとして、結果として中途半端なものになっていたんです。それで、「このまま進めるのはマズい」、「ファンの望まない物になるのではないか」という危機感を持ったんです。たしかその時に、松野さんから全身イラストの修正依頼が来ていて、「修正するのなら、新しく描き直したい」と吉田に相談したんです。以前自分で描いた絵と一緒に見せながら、「少し絵柄を変えたい」、「今より自分のテイストを出したい」という感じで話をしましたね。そうしたら、「なんだ、もっと早く言ってくれればいいのに」とあっさりOKをもらいました。今までの悩みはなんだったんだ、もっと早く相談しとけばよかったって思いましたね(笑)。多分、今作の作業での自分にとっての転機はそこだったんじゃないかなあ……。そこからは役割が明確になって、自分の裁量で進めることができましたし。もちろん、それを許してくれた周りの方にも感謝ですよ。

——今作のイラストでは、表情がより豊かになっているように感じます。

**政尾** 今回、自分の中の課題として「オリジナル版を補完する」というものがあつたんです。描き手が変わること、マイナスになることがあるかもしれないですが、自分なりの要素を足すことで、トータルではプラスマイナスゼロにしたかった。それが結果として、「今の『タクティクスオウガ』になるんじゃないかと思ったんです。表情もその1つですよ。シチュエーションに合わせて、わかりやすくする。それは「再構築」というコンセプトを素直に考えれば自然と導き出せる、特別新しいアイデアではないと思います。ただ、今回はとにかくやるべきことが多かった……。

——「運命の輪」ではじめて「タクティクスオウガ」をプレイされる方については？

**政尾** 「新しいプレイヤーの方に受け入れられる」というのも課題の1つでした。オリジナル版は、明確にしないことで生まれる良さや、色々な解釈ができるデザインが良かったと思うんです。でも今作の「再構築」というコンセプトのもとでは、同じ手法は使えないですから。解像度が上がり、画面の情報量も増えたため、ある程度明確なアレンジをしなければいけなかった。結果として、各キャラクターの印象は掴みやすくなったと思いますが、オリジナル版の絶妙な空気感は薄くなってしまったかもしれないですね。ファンの中には、「あのキャラのここは、オリジナ

ル版のままにしてほしかった」という声もあると思いますが、少なくとも僕ができる中では、このやり方がベストだったと思います。

——明確なアレンジとは、具体的に言うと？

**政尾** たとえば(フォリナー)4姉妹の差別化がそうですね。僧侶で末っ子のオリビアは、マントをつけて顔をより幼くしました。また、バルゼフォンは、ロスローリアンのナンバー2と認識してほしかったので、他のメンバーより豪華な装飾にしています。デボルトは、鎧にアバラ骨のような装飾を加えてゾンビであることを強調しました。そんな感じで、アレンジはキャラクターによって様々ですね。ネットなどでファンの意見を見ると、ちょっとしたキャラクターにも愛着を持っている方が多いので、キャラクターの一体一体に、時間の許す限りこだわったつもりです。そこはオリジナル版と比較して楽しんでもらいたいですね。

——オリジナル版からのキャラクターを描くうえで、吉田さんから指示などはあったのでしょうか。

**政尾** 最初の「再構築」という話の他には、具体的にどうこう、というものは特になかったですね。そこは一線を引いてくれていたのかもしれない。デザイン作



※1:松野泰己氏。新潟県出身のゲームクリエイター。オリジナル版ではディレクター、シナリオ、ゲームデザインを担当。「運命の輪」ではゲームデザインとシナリオ監修をした。

業も、まずは自分のイメージ優先で描けたのでやりやすかったですね。もちろん、デザインを詰める段階で、松野さん、吉田からキャラクターごとに細かいチェックを受けています。

——オリジナル版に比べて、女性キャラクターがかなりセクシーになっているように感じますが。

**政尾** セクシーさは吉田が描く最近のイラストを意識しました。「ベイグラント」以降、期待している方も多いので、これくらいはいいかなと(笑)。一応、僕の中ではやり過ぎて下品にならないよう気を使ったつもりなのですが、どうでしょうか。

——クレシダは特に絶妙なバランスですが、衣装のデザインも政尾さんが？

**政尾** クレシダは、ネクロマンサー女をベースにしたドットがすでに出来上がっていて、そのドットに合わせて、ネクロマンサーと差別化するパーツを追加した感じなんです。新キャラクターは基本的にデザインが先行なんですけど、クレシダは例外的にドットが先行したキャラクターですね。

——描いていて特に楽しかったキャラクターやクラスはどれでしょう。

**政尾** 汎用クラスは全般的に描きやすかったです。事前に細かな指定もなかったんで、自分の思うような形で描かせてもらいました。その中でもリッチの女が気に入ってます。固有キャラクターですと、クレシダですね。クレシダは、制作の後半にデザインしたこともあって、自分なりの「タクティクスオウガ」の世界観が表現できたかな、と。他には、バーサーカーやアンドラスなどの肉体系もそうですね。筋肉を崩したり引き締めたり、体格を含めたアレンジができて楽しかったです。

——プレイヤーとして見たときに、好きなキャラクターは誰でしょうか。

**政尾** 難しいですね……。ストーリー込みならマルティムかな。僕は「ベイグラント」のローゼンランツみたいな掴みどころのないキャラクターが好きなんです。強いのか弱いのかよくわからない、掴みにくいことが特徴の顔ってどんなだろう、と何度も描き直しました。結果的にオリジナル版とは変わってしまいましたが、今回も一筋縄ではいかないマルティムになったと思います。



▲ゴーレムやサイクロプスのような大きな身体のキャラクターも描いていて楽しかったとのこと。ポテビル専門誌も筋肉描写の参考にしたという。



▲レオナルドが手に持つ大剣の形状が決定するまでに、松野氏と何度もやり取りを行なったという。ラフから、刀身と柄の長さや太さなどを細かく変更していることが分かる。

——実は最終ボスのデザインもされていたと聞きましたが。

**政尾** ラスボス周りのデザインは、彼らがいる世界がどんな場所なのかを連想させるものにしたかったんです。それは、異質であればクトルフ(※2)でも何でもいんですけど、とにかくデニムたちの世界とは違う、異質なファンタジー世界の住人としてデザインしています。

——一枚のカラーイラストを描くのどの位の時間をかけられたのでしょうか。

**政尾** キャラクターの単体イラストは、1週間で3体ベースです。新キャラクターの設定画は、チェックや修正、色設定を含めて2日で1体ベースですね。オリジナル版でも登場したキャラクターについては、顔グラフィックと同時進行で描きました。

——1つのキャラクターを集中して描かれる方法だったのですか。

**政尾** だいたい他の作業と同時進行ですね。顔グラフィックや設定画などは、1つの作業に集中すると効率が悪くなるので、色んなことを同時進行でトバツと進めて、まとめてチェックに出す、という流れです。

——今回のイラストを描かれる際に特に参考にされた資料や作品はありますか。

**政尾** それはもう何でも参考にしていますけど、「運命の輪」で言えば一番参考にしたのは吉田の過去の作品ですね。デザインの方向性やバリエーションの広げ方など、自分なりに分析しました。

——「運命の輪」の制作中の思い出があれば教えてください。

**政尾** 忙しい真っ盛りに骨折してしまいました(笑)。スノーボードで転んでしまって、鎖骨をポッキリと。ボルトで骨を固定する手術をするために入院しました。数か月は腕を三角巾で吊っていたので、普段の生活に支障が出て大変でしたね。仕事では肘から下を動かして作業できたので、そこまでツライ感じではなかったかな。退院したその足で、仕事に行きましたし。

※

——イラストレーターとしての政尾さんについてお伺いします。いつ頃から

## オリジナル版顔グラフィックPART2



絵を描かれ出したのでしょうか。

**政尾** 普通に子供の頃からですね。その延長で今も描いています。  
——学生時代は美術部などに入っていたのですか。

**政尾** 入っていません。美術系の大学にも行っていませんし。ゲーム業界に入ったときも、ドットを打ったり音楽ゲームのUI(※3)を作ったりしていました。その当時はイラストレーターになるなんて考えはなかったかなあ……。たしかその頃くらいから3DのCGを使ったゲームが業界全体に出てきて、「2Dデザイナーは生き残れるのか」という空気が出はじめていたんです。僕自身も2Dの将来に不安を感じていて、当時の上司に「絵の仕事をやりたい」と作品を見てもらいました。それが運良く気に入ってもらえて、キャラクターデザインの仕事をすることになったんです。

——今、絵画教室に通われていると聞きましたが。

**政尾** あ、そうなんです。今まで基礎的な技術を学んでいないという不安が自分の中にあっただので、「ちゃんと勉強しよう」と思い立って通いはじめました。自分に投資というのもあるかな。あとで美術系大学の出身者に話を聞いたら、美術系の大学に行っても絵を勉強しない人は結構いるらしいんですけどね(笑)。まあ、結果オーライかなと。

——イラストを描かれる際に使われている画材やソフトなど、制作環境について教えてください。

**政尾** アナログで最後まで仕上げることはほとんどなくて、着彩はPainter(※4)やPhotoshop(※5)を使っています。僕は筆圧が強いので、線はHやHBなど薄くて固いものでスケッチブックに描いています。

——イラストを仕上げるまでの作業工程を教えてください。

**政尾** イラストの場合は、小さいラフを拡大してクリーンアップします。線画をスキャンしてパソコンに取り込み、ペンタブ(※6)を使ってPhotoshopで着彩するという流れです。設定画の場合は、ラフの段階でセピア色の濃淡をつけてチェックしてもらっています。最初に服の濃淡を決めることでデザインのバランスが見えて、あとの作業が進めやすくなるんです。チェックが戻ったらディテールを詰めて着彩、という流れです。

——好きな工程、苦手な工程はありますか。



▲政尾氏が普段使用しているスケッチブック。パーサーカーの横にザエボスとカノープスがいるなど、1ページにさまざまなキャラクターが混在している。

▼スケッチブックに描かれたキャラクターは最大でも全長20cmほど。細密に描かれたラフをスキャンして取り込み、パソコンを使って仕上げていく。



**政尾** 好きな工程はラフを描いている時ですね。プロジェクト立ち上げの時期に、色々なギミックやネタを考えるのが好きなんです。『運命の輪』ではオリジナル版からの世界観がすでにあったので、アイデア出しの期間が無かったのは残念でした。逆に設定をする作業は、こちらで細かくデザインの指定をしなければいけないので、少ししんどいですね。

——イラストのイメージ作りはどんな時にされているのでしょうか。

**政尾** うーん、もう、いつでも、ですね。何をやっている時も仕事のことって頭のどこかに引っかかっている。映画を観ていても、「あ、これなんかネタになるかな」と思ったり。通勤中はおもに小説を読んでいるのですが、本を読んでいる時にもアイデアが出たりしますね。

——影響を受けた映画や小説はありますか。

**政尾** 作り手の美意識を感じる映像が好きですね。最近だとデヴィッド・フィンチャー(※7)の作品とかでしょうか。

——今後、挑戦したいジャンルなどがあれば教えてください。

**政尾** ジャンルではないですが、背景画はずっと苦手で避けてきたので、そこはちょっと練習したいと思っています。今までにやったことのないジャンルにも挑戦したいですね。

——最後にイラストを描かれる際のこだわりを教えてください。

**政尾** イラストってゲームの顔になるものだと思うので、ゲームをプレイする人に興味を持ってもらえる、フックになるものを描いていきたいです。その絵を見て「どんなゲームなんだろう」と記事を見返したり、「公式サイトをのぞいてみよう」と思わせるような絵を描いていきたい。いい絵が描けたから終わりではなく、ゲーム本編の世界観を伝えられるものにしていきたいですね。

※2:クトゥルフ神話の神性。クトゥルフ神話はアメリカの小説家であるハワード・F・ラヴクラフトらによって創られた架空の神話。太古の世界に宇宙から地球にやってきた存在が登場するなど独特な世界観を持つことで知られる。  
※3:ユーザーインターフェイス。コンピュータを操作するときに情報をやりとりする手段。ゲームでは、キャラクターの操作やメニューウィンドウなどもUIと呼ばれる。  
※4:ペインター。コレル社のデジタルペイントツールソフト。デジタルイラストを描くことに特化しており、さまざまな画材を再現し、アナログにより近い表現をすることができる。  
※5:アドビフォトショップ。アドビシステムズ社の画像編集ソフト。編集性に優れているため、写真などの画像の加工だけでなくデジタルイラスト制作に用いられることも多い。  
※6:ペンタブレット。パソコンに付属させた板状のタブレットとペン型の入力装置で、パソコンディスプレイのポイントを操作することができる。マウスよりも繊細で正確な操作ができるため、おもにデジタルイラスト制作に使われている。  
※7:アメリカ出身の映画監督。ダークな世界観やこだわりを持った画面構成で知られる。おもな監督作品は『エイリアン3』『セブン』『ファイト・クラブ』『ソーシャル・ネットワーク』。



▲政尾氏の作業場を撮影させて頂いた。本人が描いた油絵のほかに、さまざまな作品のフィギュアや美術書、画集などが並んでいる。



# 政尾翼に聞く! 15の質問

「運命の輪」がオリジナル版から15年目の発売であることにちなんだ15の質問で、政尾氏の素顔に迫る。

Q1.「運命の輪」で一番好きなキャラクターを教えてください。

A. マルティムです。デザインではクレシダとリッチの女が気に入っています。

Q2.好きな色やよく使う色を教えてください。

A. 油彩では黄土色(イエローオーカー)をよく使っています。

Q3.イラスト制作中に欠かせないものはありますか。

A. 音楽とお茶と飴です。

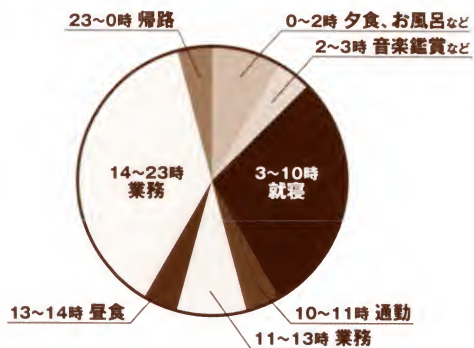
Q4.好きなゲームのジャンルやタイトルを教えてください。

A. アクションゲームが好きです。あとはビジュアルに雰囲気のあるもの。

Q5.趣味を教えてください。

A. 仕事が忙しい時は深夜しか空いていないので、夜中に遊びに行くことが多いですね。映画のオールナイトやクラブのイベントに行ったりとか。

Q6.普段の日のタイムスケジュールを教えてください。



Q7.休日の過ごし方を教えてください。

A. 色々ですが、たいていは家でゆっくりしています。

Q8.一番心休まる場所はどこですか。

A. お風呂です。

Q9.マイブームを教えてください。

A. プライアン・フリーマントル(※8)の小説にハマっています。

Q10.影響を受けた人物や作品を教えてください。

A. たくさんいるので挙げきれませんが、アメコミ作家のフランク・ケイトリー(※9)やマイク・オーレッド(※10)、ケビン・マグワイア(※11)、それから小磯良平(※12)やアンドリュー・ワイエス(※13)が好きです。

Q11.今の仕事に就いていなかったら何をしていたと思いますか。

A. 普通にサラリーマンをしていたんじゃないでしょうか。絵は趣味で描くくらいです。

Q12.人生で一度は見ておきたいもの、場所を教えてください。

A. 色々な場所へ行ってみたいですけど、せつかくなら宇宙に行ってみたいですね。

Q13.「運命の輪 W.O.R.L.D.」が使えるとしたら、どの時代に行きたいですか。

A. 未来に行ってエアカーに乗りたいです。

Q14.好きな言葉、心に留めている言葉を教えてください。

A. 「アーティストである前に職人であれ」でしょう。

Q15.ファンへのメッセージをお願いします。



※8: イギリスの小説家。国際関連の新聞記者として活躍後、小説家としてデビュー。「消された男」に代表される英国情報部員チャーリー・マフィンシリーズで人気を博す。

※9: スコットランド出身のアメコミ作家で本名はヴァンセント・ディーアン。おもな作品は「ニュー X-メン」「オールスタースーパーマン」。

※10: アメリカ出身のアメコミ作家。おもな作品は「マッドマン」。

※11: アメリカ出身のアメコミ作家。「超人ハルク」や「スパイダーマン」のシリーズも手がける。

※12: 兵庫県出身の洋画家で、日本洋画界の第一人者。東京美術学校(現東京藝術大学)を首席で卒業後、フランスに留学し本格的に西洋画を学ぶ。モダンな女性像を中心に描いた。

※13: アメリカ出身の画家。アメリカ東部の田園風景やそこで暮らす人々を題材に、緻密な描写力で多くの水彩画やテンペラ画を描いた。

## CREATORS INTERVIEW

# 吉田明彦

AKIHIKO YOSHIDA

### PROFILE

1967年2月15日生まれ。埼玉県出身。  
株式会社クエスト在籍時に、松野泰己氏、皆川裕史氏らとともに「伝説のオウガバトル」「タクティクスオウガ」を制作。1995年に株式会社スクウェア（現在の株式会社スクウェア・エニックス）に入社し、キャラクターデザインや背景美術監督として数々の作品を手がける。代表作は「ファイナルファンタジーXII」、「ベイグラントストーリー」、「光の4戦士 -ファイナルファンタジー外伝-」。



## 「『当時の俺、いい仕事したなあ』と思っているグラフィックをもり一度描くことになるとは」

—吉田さんが「運命の輪」の制作で担当されたことを教えてください。

**吉田** パッケージやポスターなどのパブリシティ用イラストの制作と、タロットカード新規イラストの描き起こし、顔グラフィック監修とその調整、新規キャラクターデザインの原案です。

—オリジナル版から15年を経て、再びデニムたちを描くことになったときにどう思われましたか。



**吉田** オリジナル版のパッケージイラストや顔グラフィックなどは、我ながら「当時の俺、いい仕事したなあ」と思っているんですが、実は、まさかデニム達を自分の手でもう一度描くことになるとは、まったく思っていなかったんです。それで、不意打ちを食らった感じで……。最初は何も浮かんでこなくて困りました。一方で、当時タイトなスケジュールの中で制作した、キャラクターの全身イラストや「伝説のオウガバトル」のタロットカードなどは、まだ若かった頃の自分の未熟さが見えてきて、今の時代にそのまま出すのは個人的にしんどいなと感じていたので、リニューアル出来ることになってホッとしましたね。

—スーパーファミコンからPSPにハードが変わったことで表現力にも違いがあったと思いますが。

**吉田** オリジナル版ではブラウン管テレビでの画像のにじみを利用してドットグラフィックを描いていたのですが、にじみの少ないクリアな液晶画面のPSPでどんな見えかたをするのか心配でした。でも、問題なく表現できたのでよかったです。

—オリジナル版でキャラクター制作をしていた当時、参考にされたものがあれば教えてください。「ベイグラントストーリー」制作の際には、フランスに取材に行かれたとのことですが……。

**吉田** オリジナル版を制作していた頃は、海外に取材に行くなんて贅沢な発想は無かったですね(笑)。世界観は「伝説のオウガバトル」から引き継いでいるので、ゼロから創り出したわけではないです。キャラクターは、松野さんオススメの映画「エクスカリバー(※1)」や「レジェンド(※2)」を観て、甲冑のデザインなどの参考にしていました。

—キャラクターの中でも、性格や立場が正反対でありながら、名前や年代が同じである2人のランスロットの描き分けは特に難しかったのでは？

**吉田** あの2人については、最初に松野さんからイラストを依頼されたときに、「白と黒の対比で描いて欲しい」という話があったように覚えています。ただ、その後の経緯は……記憶にないです(笑)。

—今作では政尾さんとともにキャラクターデザインを担当されていますが、制作に際して政尾さんにアドバイスされたことはありますか。

**吉田** 彼がオリジナル版のイラストや僕のサンプルを意識し過ぎて今作での絵柄を決めることにすごく悩んでいたんで、「自分の得意なタッチで描いてもらえれば

※1：1981年に公開された映画で、アーサー王の生涯を描いた作品。監督はジョン・ブアマン。  
※2：「レジェンド 光と闇の伝説」。1985年公開のファンタジー映画。監督はリリー・スコット、主演はトム・クルーズ。

OKだから」と伝えたくらいですね。それがとてもいい結果に繋がったと思っています。

※

——イラストレーターとしての吉田さんについて教えてください。いつ頃から絵を描き始めたのでしょうか。

吉田 小学校3年生頃からよく描いていたような気がしますが、特に上手でもなかったと思います。

——ゲーム制作に携わるようになったのはいつ頃からでしょうか。

吉田 学校を卒業後、グラフィックデザイナーとしてデザイン事務所で働いていました。そこで「絵を描く仕事をしたい」と思っていた時期に、たまたまゲーム会社の求人を見たんです。ゲームについての知識がほとんどない状態だったので、とりあえずこの世界に飛び込んで、それから今に至る感じです。

——イラストを描かれる際によく使う画材や好きな画材を教えてください。

吉田 10年ぐらい前までラフはシャープペンシルを使って描いていましたが、今は鉛筆派ですね。MITSUBISHIの「Hi-uni」が最高の描き心地です。消しゴムは練り消しとペン型の「MONO zero」をよく使います。紙は、その後の工程をデジタルで仕上げるものについては、データをスキャンすることを考えて普通のコピー用紙を使っています。

——デジタル作業の時はどんな環境で作業されるのでしょうか。

吉田 会社のOS(基本ソフトウェア)はWindowsですが、自宅ではMacを使っています。最近21インチの液晶ペンタブレットを使い始めたんですが、長時間作業での首と目の疲労が減りました(笑)。着彩の9割以上はAdobe Photoshop、「運命の輪」のコレクターズパックに使われたイラストではArtRage(※3)を使いました。

——絵を描く工程の中で、好きな工程や嫌いな工程はありますか。

吉田 アイデアを捻り出したり構図を決定したりと、構想を練っている時が一番ツライです。次にツライのが、思っている線が引けない時ですね。これはなかなかコントロールが出来なくて「今日は調子が最悪だ!」と思った10分後に絶好調になることもあります。サクッといいアイデアが浮かんだ時は、すべての工程が楽しく進んで結果的にもいい場合が多いですね。そんなことは、全体の10分の1ぐらいの割合ではありますが……。

——イラストのイメージやアイデア作りはどんな時にしているのでしょうか。

吉田 場所や時間は全く決まってないです。ただ、トイレやお風呂でアイデアが浮かんだことが無いことは確かです(笑)。

——吉田さんの描かれるキャラクターと言えば、現実感のあふれる甲冑やローブなどが印象的です。

吉田 実は、現実にはありそうに見えて、あり得ないデザインが多いんです。昔は今のようインターネットで簡単に資料を集めることが出来なかったのと、手に入れることのできる書籍の種類が少なかったこともあって、参考にしていた写真集などは特別なものではなく、ファンタジーが好きな方が目にしてのものと同じものだったと思います。基本的なことはそれらの資料から学びましたね。自分なりのオリジナリティを加える時は、まったく違う分野のデザインからヒントを探すことをよく

やります。甲冑の一部のシルエットなどは、建築デザインや戦艦機のエンジンからヒントを得たりしています。そういうことがあるので、その時は資料になるか分からないもの、たとえばファッション誌、建築の本、絵本など、ゲームとは直接関係のないジャンルの本でも気に入ったものがあれば買っておくようにしています。

——「運命の輪」で手がけられたイラストについてお伺いします。まずはパッケージイラスト(Ⅰ)について、輪の構図にされた理由を教えてください。

吉田 今作のタイトルの「輪」からの単純な思いつきです。僕がイラストを描く時には「イラストがどう使われるか」を想像しながら描いているのですが、このイラストはトリミング(画像の一部を切り出して使用すること)が容易になるように余白を多めに描きました。背景の場所は、港町ゴリアテの教会付近とアルモリカ城です。

——選ばれたキャラクターたちに意図はありますか。

吉田 個々のキャラクターの大きさと円とのバランスを考えて、13人から15人くらいで構成することをはじめに決めてから人選しています。まずはゲームの最初から登場する中心人物8人とデネブ、それから新キャラクターのラヴィニスを迷わずに選びました。残りを敵対するキャラクターにしたのでは数のバランスが悪いですし、華やかさも欲しかったので(フォリナー)4姉妹を入れて、それで定員になりましたね。

——コレクターズバック用のイラスト(Ⅱ)は油絵タッチになっていますが、このタッチはオリジナル版のパッケージイラスト(Ⅲ)を意識されたのでしょうか。

吉田 そうですね。オリジナル版の絵は時間が経った今でもとても気に入っているんです。今作でもそういう特別な存在の絵を残したいと思ったので、いつもとは違う作風を試してみました。ちなみにオリジナル版のものは、贅沢に時間を使ってB0サイズ(1030×1456mm)のパネルにジェッソ(※4)で下地を作って、その上にアクリルガッシュ(※5)で描き上げています。

——雑誌掲載用のイラスト(Ⅳ)は、カチュアのポーズがとても印象的です。このポーズにした理由はありますか。

吉田 雑誌の表紙用だったので、店頭で並んだときに目を惹くことを意識してカチュアをピンナップガール風に描いています。デニムとカチュアの2ショットの場合、カチュアがピンク色のパンツ姿だと2人の衣裳のシルエットが似てしまっただけに、変化を付けにくいこともあって、黒いスカートとヘアバンドのカチュアにしました。あと、単純に僕がこのコーディネートが好きというのがあります。

——水彩画風のイラスト(Ⅴ)も印象的です。「運命の輪」ではさまざまなタッチが使われているように思いますが。

吉田 このイラストは透明水彩画風にデジタル着彩したものです。オリジナル版の当時もタッチや画風については試行錯誤しましたね。

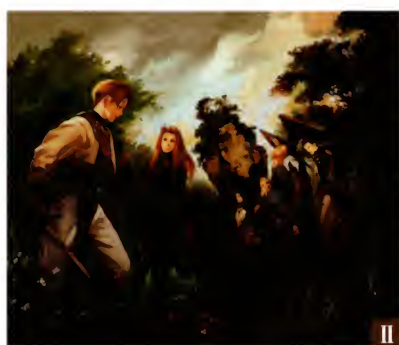
——タロットカードについてお聞きします。お気に入りのカードは?

吉田 「Wheel of Fortune(Ⅵ)」です。そういえば一度も占っていない(笑)。

※3: アートレイジ。Ambient Design社のデジタルペイントツールソフト。マウスやペンタブレットで油彩や水彩などさまざまなタッチのデジタルイラストを描くことができる。

※4: 油絵やアクリル絵の下地として使われる地塗り剤。おもに絵の具の発色や定着を高めるために使用される。

※5: アクリル絵具の一種。乾燥が早くマットでムラが少ないため厚塗りに向いている。





## 吉田明彦に聞く! 15の質問

政尾氏にしたものと同じ15の質問を吉田氏にもぶつけてみた。普段の吉田明彦の姿を垣間見よう。

Q1.「運命の輪」で一番好きなキャラクターを教えてください。

A.ランスロット・タルタロスが好きです。

Q2.好きな色やよく使う色を教えてください。

A.水色、赤、オリーブ色。北欧系の配色が好きですね。

Q3.イラスト制作中に欠かせないものはありますか。

A.コーヒーと人の気配。完全な個室で作業していると、寂しくなって逆に集中できなくなります。

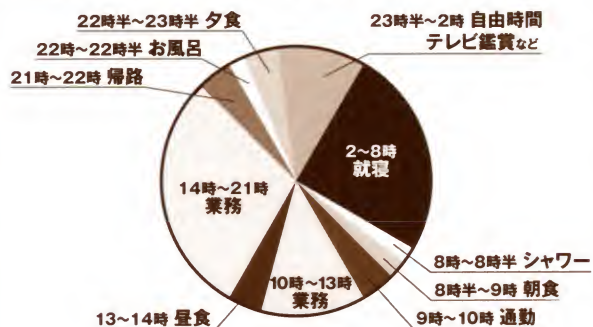
Q4.好きなゲームのジャンルやタイトルを教えてください。

A.一番ハマったのは『バーチャファイター』。好きなジャンルはレースゲームなどの短時間で遊べるもの。

Q5.趣味を教えてください。

A.マウンテンバイクです。ダウンヒルからクロスカントリーまで一通りハマりました。あと、今は熱が治まりましたがカメラ収集。

Q6.普段の日のタイムスケジュールを教えてください。



Q7.休日の過ごし方を教えてください。

近頃はあまり行けていないのですが、マウンテンバイクで山を走ることが最高に気持ちいい!

Q8.一番心休まる場所はどこですか。

A.自然に開かれた場所が好きなので、山に行くと心が休まります。

Q9.マイブームを教えてください。

A.最近引っ越したので、インテリアを揃えたりDIY(日曜大工)で簡単な家具を自作したりしています。

Q10.影響を受けた人物や作品を教えてください。

A.『ルパン三世 カリオストロの城』、『伝説巨神イデオン』、『超人ロック』、『ブレードランナー(※6)』、『ダーククリスタル(※7)』、手塚治虫、安彦良和、あだち充、大友克洋、メビウス(※8)、ミュシャ(※9)、挙げきれない……。

Q11.今の仕事に就いていなかったら何をしていたと思いますか。

A.グラフィックに関係する仕事以外に興味を持ったことがないので、違った道は想像できないのですが、今はDIY好きが高じて家具職人に憧れています。普通のサラリーマンには向いていないですね。サラリーマンですけど。

Q12.人生で一度は見ておきたいもの、場所を教えてください。

A.生まれてこのかたあまり旅行したことがないので、世界中のいろいろな所に行ってみたい! まずはハワイあたりから(笑)。

Q13.「運命の輪 W.O.R.L.D.」が使えるとしたら、どの時代に行きたいですか。

A.人類が犯してしまった取り返しのつかない過ちを阻止したい。

Q14.好きな言葉、心に留めている言葉を教えてください。

A.「なにごとく程々が丁度いい」

Q15.ファンへのメッセージをお願いします。



※6: 1982年公開のSF映画で、今なお多くのファンを持つ作品。監督はトリリー・スコット、主演はハリソン・フォード。原作はフィリップ・K・ディックの小説「アンドロイドは電気羊の夢を見るか?」。  
 ※7: 1982年公開のファンタジー映画。すべてのキャラクターをマペット(操り人形)が演じている。監督は「セザミストリート」の人形を手がけたジム・ヘンソンと、フランク・オズ。  
 ※8: ジャン・ジロー。フランス出身の漫画家で「メビウス」「シル」というペンネームでも活動。「メビウス」はおもにファンタジー作品を描く際に用いられる。映画「ブレードランナー」にも影響を与えた。  
 ※9: アルフォンス・ミュシャ。19世紀末から20世紀初頭にかけて活躍したアール・ヌーヴォーを代表するグラフィック・デザイナー。美しい曲線のデザインが人気を呼んだ。

# タクティクスオウガ 運命の輪 Art Works

©1995, 2010 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.  
©1995 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

## ✦企画・制作

株式会社スクウェア・エニックス  
編集長 大矢和裕  
編集 利根川陽子 友枝美緒子 多田卓司  
制作業務 阿部謙一 飯坂佳裕 大岡俊裕

## ✦デザイン・DTP

Kプラスアートワークス株式会社  
小林博明 小林聡美 真下友香

## ✦インタビュー撮影

有限会社ハンド・メイド  
柴泉 寛 栗原茉莉

## ✦協力・監修

株式会社スクウェア・エニックス タクティクスオウガ 運命の輪 開発チーム 宣伝チーム

2011年5月19日 初版発行  
2017年4月 4日 9刷発行

発行人 松浦克義  
発行所 株式会社スクウェア・エニックス  
〒160-8430 東京都新宿区新宿6-27-30 新宿イーストサイドスクエア

印刷所 凸版印刷株式会社

〈書籍内容についてのお問い合わせ〉  
書籍編集部 03-5292-8306  
月～金曜日13:00～18:00(祝日及び弊社指定休日を除く)  
〈販売・営業についてのお問い合わせ〉  
出版営業部 03-5292-8326  
月～金曜日10:00～17:00(祝日及び弊社指定休日を除く)

ゲームの攻略方法やデータなどのご質問については、お答えしておりません。また、攻略以外のお問い合わせの場合でも、ご質問内容によってはお答えできない場合がございますので、あらかじめご了承ください。  
※通話料はお客様のご負担になります

乱丁・落丁はお取り替えいたします。大変お手数ですが、購入された書店名と不具合箇所を明記して小社出版業務部宛にお送り下さい。  
送料は小社負担でお取り替え致します。但し、古書店でご購入されたものについてはお取り替えに応じかねます。

本書の内容の一部あるいは全部を、著作権者、出版権者等の許諾なく、転載、複写、複製、公衆送信(放送、有線放送、インターネットへのアップロード)、翻訳、翻案など行うことは、著作権法上の例外を除き、法律で禁じられています。これらの行為を行った場合、法律により刑事罰が科せられる可能性があります。また、個人、家庭内又はそれらに準ずる範囲での使用目的であっても、本書を代行業者等の第三者に依頼して、スキャン、デジタル化等複製する行為は著作権法で禁じられています。

定価はカバーに表示してあります。

©2011 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.  
Printed in Japan

ISBN978-4-7575-3218-2 C0079

※本誌、PlayStation、PSP、UMDは株式会社ソニーコンピュータエンタテインメントの登録商標です。



タクティクスオウガ 運命の輪  
Art Works



SQUARE ENIX.

ISBN978-4-7575-3218-2

C0079 ¥2800E



9784757532182

定価：本体2,800円+税



1920079028004

**SQUARE ENIX.**

タクティクスオウガ 運命の輪  
**Art Works**

