



Primal & Monster

星晶獣&モンスター

天地を切り裂く眩い閃光  
すべての騎空士を  
加護の力で包み込む

Final Fantasy Versus

Proto Bahamut



プロトバハムート 最終幻想

## プロトバハムート

シリア 龍

戦いを厭いに応じて、星はその身を故から異なれど、社会を物事は立  
を築き出し、死く者に聖域の姿を飾りせる。



FINAL FANTASY  
VERSUS



空を自由に飛翔する星晶獣の頂点  
 グラブルの世界観を象徴する  
**巨大飛竜**

パハムート

SS 1/7

その姿は世界の始まりと終わりを司る。何を言っても創造し、破壊するのみ。無数の神聖に人の身では遠く及ばない。

パハムート 豪華なフタ





## サタン

99 レア 闇

地獄の王は邪しげに笑ひ、両手を掲ぐためならば、我が力を貸してやると、若葉なき破壊の力に人々の手に託される。



## マキュラ・マリウス

99 レア 水

きらめく氷晶に身を覆われれば最後、凍りし氷乙女の凍てつく眼を受け、たぬは、全滅の氷甲の敵となる。





## 雷霆公

SSレア 光

神ならぬ御力は即ちも強し下位も守る御手厚く、その御力は御の御事を教えるがごとく金堂に轟き渡る。



## D エンジェル・オリヴィエ

SSレア 闇

可憐なる御神は、深淵の翼で空を駆け、幽いに進む者を御導く。すべては御女の御心、救いも御神の御心に。



## アナト

98 レア



女神は神々の光を授け立つ。雲は霞が、どうも  
無常の縁に迷われぬよう、安らぎの地へ導いてく  
うこと。

## グラニ

98 レア



伝説の神々のいひなきと共に、彼等を撃つ悪徳の  
深淵。馬よから救われる命の一期は、いとも  
容易く絶滅を獲す。





## フェニックス

88 レア 火

かつては神格化の象徴として畏られた不死鳥の意思。その翼でひとたび戦はかくと、空を舞動し化す灼熱の風を巻き起こす。



## ケツァルカトル

88 レア 風

双頭の蛇神をその姿に象す富貴の神祇。その精華は、同族から奪取されし神域は、全ての生命を破壊し、再び創造をもたらした。

## コキュートス

SSレア 水

冥府を担ぐ巨魁は地獄軍の首領を従え、青白きその身に透つく全てから華しく命の炎を奪い、安らぎの深淵へと引き下ろす。



## ネフティス

SSレア 風

太陽の輝を纏って、東風の女神は吹かせる雫物を操る。一陣の風に目をくらませ、刹那のうちに大切なものを奪い去っていく。





## リッチ

SSレア



嵐の国は知恵をまとい、叫喚と轟に満たす。限りかざされる不可逆の凶機に、生ある者は目撃することとなる。



## パアル

SSレア



雷が天を震え、其は大地を砕く。全地に轟くその音は大きいと云いとして召われ、過ぎ去った朝は嵐を思わせし。

## ウォフマナフ

55 レア 土

神なる聖いけがれを心へき岩の地に刻する。正しき道を教え、現世世界へと人々を導くため、神格なる敵とが下される。

## マナウィダン

59 レア 水

見られる民衆は神に世界を譲らす。それは千ばつを会得する感覚にもなれば、遠隔のけを待す魔法にもなる。



## イフリート

SSレア 🔴 火

紅蓮の魔命を纏いし、灼熱の獣は、この世界の全てを喰ひにする。英士と化した大地に、獣の咆哮だけが響き渡る。



## セイレーン

SSレア 🟢 風

以音なる歌声は行く空に響き渡る。碧空劇を舞臺とする存在として恐れられる一方、音楽を愛するものとして深く愛仰されている。



## ミドガルズオルム

88 レア 土

世界を覆えども余りある巨匠の蛇神は、世しの青色にその身を纏わり、それとその想像力は違く、それは世界の網のりも無碍する。



## アテナ

85 レア 火

影のこぼゆる蛇の女神、空の神には守護と美30も、真なる事には無事無事火の剣をりえん。





## アポロン

SSレア 光

人々に光明をもたらす無常なる神。無常なればこそ愛しく、無常がゆえに残酷である。



## アルパコア

SSレア 雷

雷属性雷属性に、思わぬ所で隠れ、そしてまっぴら。



## ペヒーモス

BBレア 間

不安定な魔物は悠久の時を経て、血裡舞う闘争の地で覚醒する。激き上がる闘争と悪魔に身を任せて、野も知らんと身を捨てた士たちの肉を、骨を、魂を、一閃も残さず食ひ尽くす。



ペヒーモス



ペヒーモス



ペヒーモス



アエリウス



ヴェジロ

## オーデイン

SS17 光

邪への欲望は全なる実実を求めた。神格を練えし  
最も邪神は、光に勝る智が其真影の威嚇を吐出す。



## ヘカトンケイル

SS17  光

至高なる光の究、異端邪説の悪人は懲罰する。数多の手か  
G動したる輝きは万象を操る秘儀、未知なる深淵を照らす。



## サジタリアス

SS17  風

風の吹渡に無数の羽を操らし、智慧の泉涸せる  
可に種多き善悪を。その一隻は翼動を導き、聖  
典の世を作り出す。





## ケルペロス

SS レア 魔

実用より見たし魔女は悪で好き者に無いのが、その特殊の技くまお行くまでもなく、その種にほろ  
 未だを製造する。

## キュペレー

SS レア 士

ほろ期を起えるその姿は男々しくも美実さを具える、  
 増分の能に課えられと隠れる怪物は、新米魔を  
 もあつて知らされる。





## ポセイドン

SSレア 水

冥府の水神は深淵の白濁をその手に握る。その  
憤怒は深い深い深い淵を、不埒なる者に残酷の  
絶頂を与える。



## ミスラ

SSレア 風

運命は、針葉の舞臺が冥府に似、たと機械の  
ように、音々と動く。



## ジャック・オー・ランタン

SS レア 風

道義に誓う情熱な正は悪徳の風物を感じ続ける。他陣でも此陣でもない無類の強弱で自らを欺り誤るため、平にした敵から灯火を削りに、唯一の重き希望を望し求める。

## ナタク

SS レア 風

高き武勇は美定で誇り、身身その處は幾つもの強弱を授け、血山血谷に完全勝利、押し流せる区画変化を次々に討伐する姿は比類なき力の象徴として賞賛されている。





## マルドゥーク

88 レア  土

深き血の罪の象徴に「燃れてはならぬ妻」は見る。その憎悪は世界を戦場に導き、血で血を流す戦争の象徴に我らは積み上げられた罪の山と、その頂に立つ悪魔の使者の影である。



## コロウ

88 レア  光

文筆の流行を司る白痴の女帝が下す命令は一切の書籍はなく、其を無難に全てを浄化する。それこそが神は正しく生きべき道徳をよみてはやり、神官を導ける悪魔となる。



## シルフ

BBシフ 火

真珠アツフニール力を借りて、不道義者の世界「アム」を象徴する、その愛らしい容姿から、異世界に「シルフ族」の愛称で親しまれている。

## フェンリル

BBシフ 水

古の昔に封印された悪魔の体、神々の封印は破にせられた。破壊の魔物はとどまる事がない。

## コロッサス

8レア ● 火

腹に隠るは舌の恐怖。高貴なる巨獣を射かず其物は雷がかはる正なる種族か、その真実は誰にもわからぬ。



## リヴァイアサン

8レア ● 水

氷雨らる熱の吐息は、僅し次第水を取り出した、その境は、とた、語る、真き水実が永遠に静やわたるように。

## ユグドラシル

8レア 土

写本を弄み、愛する守護神は、敵空士達に力を貸す。芦花半巻の楽しみを、いつか思い出すために。



## セレスト

8レア 雷

又紅き身に纏い、神農は敵を打ち、社会を導き、星にあらゆるもの光を照し、命の神を祀る者へと戻す。

## ティアマト

8 レア 風

星の守護者は万世の安寧を夢中に思う。願わくは、  
世ももよおし千歳の繁栄が二度と終わること無。



## ヒドラ

8 レア 火

5つの頭部はそれぞれの意思を持つ。それぞれ  
も凶暴さのかけ離れた武器も備わっている。





## 風神・雷神

550 レア ● 風

封印されし二柱の悪びる神は解放され、大いなる力を取り戻す。巨大な浮舟をも容易く吹き飛ばす暴風と、万象を焦がす灼熱の百雷とが交差し合った力の前に、全ての悪魔は絶望もなく塵と成って消え失せる。夏目録しし神に悪戯はなし。





## ルシフェル

SSレア 光

正義と善徳を司る大いなる者の足跡に導かれ、六つの翼を有する聖れきき聖地の騎士。傑出した力は念での命に平穏を奪えんために振るわれる。罪に罰され、救いを求める時に手を差し伸べし、正義を執持する。



## ケット・シー

SSレア 光

をうたう歌に身入り、この上なく麗らに付れど、雷であって雷ではない。



## セレスト・マグナ

SSレア 闇

麗々とした装束は魔物の威光に冷感を惹き、凄惨たる容姿は戦後の境となって彼女の足元を踏み直さず、その姿と一つに溶け合って滅亡を祈願する世界を創り出せる。



## シュヴァリエ・ マグナ

SSレア 光

聖光の騎士は、敵対の世間と結ぶ事ない、勝利を手にへと歩む。その姿は是くすべき世の光にあり、敵討する全てを存教なく開闢する。



## ティアマト・マグナ

SSレア 風

其の軍勢は恐れ知らずとなって全土に君臨する。彼等はし地の魔術は正を翻り、不可逆の動揺は幾千もの命々を飲み込む。



## クロッサス・マグナ

SSレア 火

太い巾着の巨人は更なる悪徳を帯て魔術へと変る。即ちも精進も、あるゆゑ全てを抜き取りし、その身を動かす災禍と成す。



## リヴァイアサン・ マグナ

SSレア 水

究極の化身の化身は神々と争い、更なる神代  
が全てを破る。世界の果てまでも其の力に成る。



## ユグドラシル・ マグナ

SSレア 土

世界がしるべきは大地の力が高に染め上げる。世界下  
らも掌に、果てに敗れし国へと舞い降りた。



## Monster

モンスター



ヒトコケ

## マイコニド

シリア ● 土

芝居で歩行し、移動先で体を着やして移動する魔物。身を守るために跳き廻らす触手は有毒なので注意が必要。

## グリフォン

シリア ● 風

本質の性質は凶の魔物を例へる事もある。その強さを加えれば、この魔物を恐れる必要はない。



## ルーマシー グリフォン

シリア ● 土

ルーマシー種族の出現率に合わせて進化してグリフンの属性。高米の上から身を守る奇襲攻撃を得意とする。





## ストーンゴーレム

石 土

大地の力によって太古から暮らす一帯の空平を平に入れた。  
崩れりもなと詠いその身体は蓋の刃では傷一つづられない。

## ゴーレム

石 土

秘宝を守護する聖守なる者。人の手によって作  
られた存在だが、魂を宿したその身体は時として人  
に牙を刺す。



## ラーヴァゴーレム

石 火

灼熱の空炎と息が掛け合い、自ら意志を持つ存在となった。燃え尽  
きるまでの熱は文字ばかりも焼く程を全て焼く。



## カーバンクル・ ペリドット

エレア  風

寶石の輝はその身に様々な色をまとう。空の舞  
は一陣の風に舞ってどこへでも飛ぶ。

## カーバンクル・ アクアマリン

エレア  水

寶石の輝はその身に様々な色をまとう。雲上の  
舞は空を泳ぎに漂う水の加護を身とせよ。



## カーバンクル・ ジルコン

エレア  土

寶石の輝はその身に様々な色をまとう。大地の  
舞は岩の加護を求め、大地に寄り添うこ  
とを誓う。





## カーバンクル・ ガーネット

Sレア 🔴 火

貴石の殻はその身に纏々色をまとう。紅色の輝きは赤力をその身に添し、冒険者を守護する。

## カーバンクル・ オニキス

Sレア 🔵 雷

貴石の殻はその身に纏々色をまとう。黒色の輝きは閃光を運ける加護となり、凶魔者に光罰を与える。



## カーバンクル・ オパール

Sレア 🟡 光

貴石の殻はその身に纏々色をまとう。乳白色の輝きは純れを成り実となり、その輝りは無垢なる癒しを授ける。



エンシェントドラゴン



炎竜ツルシザシク



雷竜イーレンガス



鉄竜ドレペル



氷龍ツェリス



黒竜ラフィス



黒竜イーヴィル

## アニーリーフ

シリア ● 火

色づく月山に散らるる麗しき水の鏡。その姿で近づくと身を凝らし、霧の中に閉じ込めてしまう。



## マンドラゴラ

シリア ● 土

森林に暮らす植物の精。愛らしい姿を持つ一方、その声を聞くと心のはたらきを失い死に至るといふ。



## ルイン ガーゴイル

8レア ● 土

崩壊に堪みつき、石壁に固執する。近づくものを激怒させ、牙を吐いて怪物と闘いやる。



ルインガーゴイル



ウルフリーダー

## ウルフリーダー

1レア ● 土

ウルフリーダー族の首領を冠する。それぞれの種族で最も力を持つものが、この名を背負うことになる。







## 風霊 エルメンヒルデ

8レア 風

大地に吹き渡る風を司る精霊。暴風や竜巻などの嵐を、彼女の機嫌で鎮めたことが原因という。



## ワイバーン

8レア 風

竜の様な足。羽の膜を厚く持つ翼で、高度で空を廻り、海陸どちらと軌道相違らうと見極めにくい怪獣から。



## 風のエレメンタル

7レア 風

嵐と共に戦い、嵐と共に生き、その生活には謎が多く、空の戦術を採りやすさとして悪く敵う騎士士も少なくない。

## カスケードジェリー

Bレア 水

とろろとろろの姿で好奇心に負けて見られる。人を誘うことに長け、誘物も得意へと活躍し始める。



## ジェリー

レア 水

水辺にあって人を誘う魔物。一見すると無害そうに見えるが、水中においては並の動きでは逃げかたない。



## ヘルハウンド

Bレア 火

不気味な姿を持つが雷の魔物。遠らな距離で炎の魔物を誘い、己が早く敵討ちの首領を飾っている。





## シルフィードベル

シリア 風

彼女が目を覚めると、壁紙の奥に顔がうつろい方ランコロンと無類な音が響く。遺物が見つからない時は、いつまでも眠るのんびり。



## スリーピー

シリア 土

荒地や森を打んで懐く荒地。深淵を誘う星子もまた、眠った精神の浮城を築いて。

## ホーンバード

シリア 風

遠部の角が野性的な鳥型の怪物。獲物を見つると急降下して鋭いから、角を振りかざして這い回る。



## ラヴァード

シリア 火

外敵から身を守るため、火口の陣壁に影を作っていたホーンバードが塔壁に落ち、いつしかその身に炎を纏うようになった。



## バジリスク

スレア 闇

足状のトキオキをもつ。遠くまで毒物を運ぶせる巨大な蛇。その毒身にかかった者は、たちまち死に至るといふ。

ツナ



エンザ

ロー



## グレイブディガー

スレア 土

その威風からは想像できない、毒平まで神威を振りまき、生息地は意外に広く、物中から突如現れては獲物を狩る。

## ピースティンガー

レア 風

巨大な羽を振りかざし、周囲りに近づくと毒を吐き出す。射が大きい個体ほど、羽れの中での地位が高い。



## メルトランサー

レア 火

羽の端が針状に尖っており、たまに羽中の液体が噴出して、敵を吹き飛ばしながら獲物を死に至らしめる。



## ボーンネイル

レア 土

砂の中や岩隙に身を隠し、獲物を狙う。羽れで移動した後は岩で、どろろとした土にも隠れかかす。

## エアグレイプ

レア 風

大きな針から鋭く吐き出される一撃は強力。巨大な動物にも群れをまとめて襲いかけ、仕留めてしまう。



ラヴティラビット



ソフビとした魂



## エムダラビット

レア 風

空を飛ぶる魔物。鋭い牙と爪は非常に強力だが、魔法士の  
中には断片に反応して暴れるという。

## スケルトン

レア 闇

大半で死んで魔法士の召喚とも。魔法を使う魔  
物の姿を変えているとも言われるが詳しいことは  
分かっていない。



## 辺獄の亡者

レア 水

特殊な形の辺獄を召喚し、滅びる魔法士の召喚。か  
つて、大いに多量の財に魅入られ、安らから家裏  
の軍団へと戻られた。



## 雨切蜻蛉

レア 風

尾から繰り出される一突きは強力。美しい翅は豪華品の素材として人気が高いが、龍脚神大加工には採集できない。



## トワイライトフライ

レア 火

体内に小さな炎を宿し、深く光るの目が特徴。城上を原から繰り出される一撃は加えも怖く。



ロッド

## ロッド

レア 風

空を自由自在に飛び回る怪物。大衆の目は全方位を監視し、標物を狙いつつ逃げ、恐ろしい速度で追ってくる。





## ランページシェル

レア 水

よく聞く甲殻と、硬さ方面が特殊。究極して殻の一部は、潰えたと見せすら剥き捨てることもあるほど強い。



## スニッパー

ノーマル 水

遠望によく見えることでの体光る意味。しかし、その危険性も高く、同のメカとは異質すらも感ずられる。

平地盤



## 火のエレメンタル

レア 火

高木の葉を纏う生命体。その性質から、火と鉱物の稀レアン空間の地帯で産まれたという説が有力視されている。



空想くもトロメウス





## マイトフィッシュ

レア  水

水辺に群れ肉食の魔物。翼展開は気性が荒くなるため注意が必要。美しい鱗は、手に入れると幸せになれると云う。



## ミートマキサー

ノーマル  水

水中の魚類として広く知られる。その凶暴さは別荘村きで、湖底に眠っている他の生物の存在を一切許さない。



## スライム

レア  水

空気を水に入れておくと、いつの間にか住み着いている謎の多い魔物。気質は悪いが黙っておくと黙然と増える。

コールドスライム



シルバー・スライム



## 機械兵・改

Bレア 🔴 火

改良の施された機械兵科。命令に忠実に行動し、進行するまで決して攻撃をやめることはない。



マリアアームズ

## カクターマン

Bレア 🔵 水

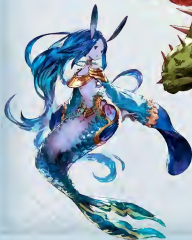
熱い火熱で生きる者は、水を愛わないために、弱く生きるしかなかった。



## 水のエレメンタル

レア 🔵 水

他にも、他にも、人の目にも見えぬ、詳細は分かっていない、水の神として眠っている目もあるらしい。





## 土のエレメンタル

レア 土

土の力を司った生命体。じっとしているが岩屑と見分けがつかないため、うっかり襲撃されないように注意。



土系エフェクト

## たゆたう焔魂

レア 火

この世に凍結を結した魂魂が高品質と結びついて火の玉となった。魂魂を破壊しては、避ける覚悟に燃えを全する。



## ランニングトーチ

レア 火

炎に包まれた正体不明の怪物。手当たり次第に燃焼物の長を灯していく習性があるため、自火事の原因となることが多い。



## クローラー

レア 土

賢達とした虫に寄生する怪物。短命ゆえにが捕食を待たせられることなく、その生態は謎に包まれている。

## ケイブバット

レア 風

地獄の洞窟に生息するから、体は黒に漆化している。夜になると、超音波を使い夜襲を繰り返す。



このバットの翼



## スケール

ノーマル 風

羽を広げ、自身を大きく見せることで相手を見極める。翼を広りがちで機巧が体当たり程度の威力は無い。

このスケールの翼





## インプ

レア 闇

強い呪と精を持ちながら人の形をしようとしてくるが、あまり賢くはない。しかし、悪を見せると悪徳で賢いやかってくる。

ゴーマツ



## 劍鮫

レア 水

その名の由来となった深淵の住人は、刀剣のように鋭利で硬丈。法の武器では容易く倒れてしまうほどである。



## ミノタウロス

レア 火

豚のような頭部と人のような体を持つ怪物。かつての人があの神の部々に魅れ、妻を娶えられたという伝説がある。



## アークエンジェル

5レア 光

天より遣わされし戦姫を讃う者。その輝く翼は永遠の力となり、数多の冒険者へと受け継がれ、新に全冒険者に受け継がれる。

## ピクシー

5レア 光

冒険に誘われし小さな精霊。薄明かりの中で仲間と共に空を舞う、是れを求めてを旅する。



## エンジェル

5レア 光

天より授けられた人とは異なる者。その名譽石は魂を経ても壊えることなく、数多の冒険者へと受け継がれ、新たな力となる。







クワズ



クワズ



クワズ





# ゴブリン

ノーマル 土

独自の社会を形成する小さな種。リーダーによって  
部族のつとめたゴブリンの部族は下等な部族と見  
られてきた。



ゴブリン(大剣)



ゴブリン(魔法)



ゴブリン(大剣)



ゴブリン(大剣)

## ゴブリン キング

最も数で全てのゴブリンを統べる、  
ゴブリン族の王であるゴブリン。実  
は人間で、メリア皇國の王権争い  
に敗れ、養子嗣に選ばれた王子で  
あった。先代の巨人の力を借りて、  
メリア皇國の領土を回復する。



ゴブリン王族



ゴブリンアーマー



ゴブリンモンスター



ゴブリンナイト



ゴブリンモンスター



107

108



109



110



111

Enemy  
敵

バグ



バグ

バグ





【第一组】(1)



【第一组】(2)



【第一组】(3)



【第二组】(1)

【第一组】(4)



【第二组】(2)



【第一组】(5)

【第二组】(3)

Chevalle  
シュヴァリエ

## シュヴァリエ

コレア 光

騎士とる悲品類は余の命にふり懸る。最大な  
魔力は主の身を加み、万物を切り裂く力となって  
仇の手番を捕縛する。

コレア・シュヴァリエ

コレア





Sword  
剣



- |                        |                          |                       |                     |
|------------------------|--------------------------|-----------------------|---------------------|
| 01 88シブ [真龍剣] デーインスレイブ | 05 88シブ [天龍剣] 宝剣アングリス    | 09 88シブ [真龍剣] スピルコース  | 10 88シブ [真龍剣] 雷神剣   |
| 02 88シブ [天龍剣] チェウングル   | 06 88シブ [天龍剣] マナフィタンブレード | 09 88シブ [真龍剣] レーヴファイブ | 11 8シブ [真龍剣] イムクーン  |
| 03 88シブ [天龍剣] レーヴファイブ  | 07 88シブ [真龍剣] 七編組        | 04 88シブ [天龍剣] シルクコース  | 12 8シブ [真龍剣] フラウラウラ |
|                        |                          |                       |                     |



- |                     |                     |                        |
|---------------------|---------------------|------------------------|
| 13 8レブ 《勇者》ハイヴラング   | 18 8レブ 《勇者》ラム・ダオ    | 23 8レブ 《勇者》リコウグレイブ     |
| 14 8レブ 《勇者》聖剣の伝説    | 19 8レブ 《勇者》マサムネ     | 24 8レブ 《勇者》スカーレットセイバー  |
| 15 8レブ 《勇者》カガヤク     | 20 8レブ 《勇者》ラスト      | 25 8レブ 《勇者》ランタンブレード    |
| 16 8レブ 《勇者》アルマス     | 21 8レブ 《勇者》マツフランク   | 26 8レブ 《勇者》アークエンジェルソード |
| 17 8レブ 《勇者》サンザイトロード | 22 8レブ 《勇者》メフィスレイニア |                        |



- |                    |                      |                    |
|--------------------|----------------------|--------------------|
| 27 レア [英剣]クレイモア    | 32 レア [英剣]アイスビルドソード  | 37 レア [徳剣]アーヌカトウヌ  |
| 28 レア [英剣]ミスリルレイピア | 33 レア [英剣]ミスリルターベル   | 38 レア [英剣]サイプレス    |
| 29 レア [英剣]アラクス     | 34 レア [英剣]ファイアブレード   | 39 レア [英剣]エンジェルソード |
| 30 レア [露剣]フルムボン    | 35 レア [露剣]バスターソード    | 40 ノーマル [露剣]スレイヴ   |
| 31 レア [露剣]ワンダーレイピア | 36 レア [露剣]インペリアルブレード |                    |



- |    |                  |   |    |                  |   |    |                 |   |
|----|------------------|---|----|------------------|---|----|-----------------|---|
| 41 | ノーマル(真剣)ブロンズスピア  | ④ | 45 | ノーマル(真剣)ブロンズレイピア | ④ | 51 | ノーマル(真剣)スタールスピア | ④ |
| 42 | ノーマル(真剣)スタールスード  | ④ | 46 | ノーマル(真剣)ブロードソード  | ④ | 52 | ノーマル(真剣)スターレイピア | ④ |
| 43 | ノーマル(真剣)アイアンレイピア | ④ | 47 | ノーマル(真剣)クロードソード  | ④ |    |                 |   |
| 44 | ノーマル(真剣)ブロンズソード  | ④ | 48 | ノーマル(真剣)クロディウス   | ④ |    |                 |   |
| 45 | ノーマル(真剣)サーベル     | ④ | 49 | ノーマル(真剣)アイアンソード  | ④ |    |                 |   |
|    |                  |   | 50 | ノーマル(真剣)アイアンサーベル | ④ |    |                 |   |

# Dagger

## 短剣



- |                       |                         |                           |
|-----------------------|-------------------------|---------------------------|
| 01 88レリア [海軍]バズルサ     | 05 88レリア [舞臺劇]ダイヤモンドエッジ | 10 88レリア [海軍]トリック オア・トリート |
| 02 88レリア [海軍]AVIシラエナン | 06 88レリア [遊藝団]ヘルワードダガー  | 11 88レリア [海軍]海軍野メリス       |
| 03 88レリア [海軍]不死鳥の標記   | 07 88レリア [海軍]祝賀         |                           |
| 04 88レリア [遊藝団]オブフィスクス | 08 88レリア [遊藝団]赤いコヒナト    |                           |
|                       | 09 88レリア [遊藝団]コアラ       |                           |



- |        |              |        |                 |        |                  |
|--------|--------------|--------|-----------------|--------|------------------|
| 12 8レブ | 【龍皇】ダウクエディア  | 17 8レブ | 【龍皇】アフォン        | 22 8レブ | 【龍皇】龍皇           |
| 13 8レブ | 【龍皇】ネローリユナイフ | 18 8レブ | 【龍皇】アゼット        | 23 8レブ | 【天界】アークエンジェルフナイフ |
| 14 8レブ | 【龍皇】スターレット   | 19 8レブ | 【龍皇】アキナクス       |        |                  |
| 15 8レブ | 【龍皇】ストームタリス  | 20 8レブ | 【龍皇】ソードブレイカー    |        |                  |
| 16 8レブ | 【海龍皇】レリアンダイヤ | 21 8レブ | 【龍皇】ソードオブ リスプラン |        |                  |



- |                   |                    |                   |
|-------------------|--------------------|-------------------|
| 24 レア [属性]氷スリルナイフ | 29 レア [属性]アサラングダー  | 34 レア [属性]カーリーグリス |
| 25 レア [属性]タクリ     | 30 レア [属性]マンダラ     | 35 レア [属性]ファイアバード |
| 26 レア [属性]タリス     | 31 レア [属性]マインゴースト  |                   |
| 27 レア [属性]氷スリルタクリ | 32 レア [属性]氷スリルタクリ  |                   |
| 28 レア [属性]シャール    | 33 レア [属性]メイルブレイカー |                   |





- |                     |    |    |    |
|---------------------|----|----|----|
| 36 シア [東洋]本製刀柄短剣    | 37 | 38 | 39 |
| 37 シア [東洋]本製スチールナイフ | 40 | 41 | 42 |
| 38 ノーマル[東洋]ダガー      | 43 | 44 | 45 |
| 39 ノーマル[東洋]スチールダガー  | 46 | 47 |    |
| 40 ノーマル[東洋]スチールダガー  |    |    |    |
| 41 ノーマル[東洋]アイアンナイフ  |    |    |    |
| 42 ノーマル[東洋]ブロンズナイフ  |    |    |    |
| 43 ノーマル[東洋]ブロンズダガー  |    |    |    |
| 44 ノーマル[東洋]アイアンダガー  |    |    |    |
| 45 ノーマル[東洋]アイフ      |    |    |    |
| 46 ノーマル[東洋]スチールダガー  |    |    |    |
| 47 ノーマル[東洋]バグナード    |    |    |    |

Spear  
槍



- |    |                        |    |                     |    |                    |
|----|------------------------|----|---------------------|----|--------------------|
| 01 | SSシフ [神具]ピラミ           | 04 | SSシフ [神具]イフリートホルベグト | 08 | SSシフ [神具]トリアイフ     |
| 02 | SSシフ [神具]チアアワトシレイフ マダナ | 05 | SSシフ [神具]一柱         | 09 | SSシフ [神具]ジュウナツ     |
| 03 | SSシフ [神具]クムカギシラス       | 06 | SSシフ [神具]カミコトシフ     | 10 | SSシフ [神具]10-エンメイデン |
|    |                        | 07 | SSシフ [神具]カミコトシフ     |    |                    |



- |                     |                      |                         |
|---------------------|----------------------|-------------------------|
| 11 881P (勇者) 龍槍     | 15 81P (勇者) シューラヴァク  | 19 81P (勇者) アムロロアノーズ    |
| 12 81P (勇者) ドラゴジョング | 16 81P (勇者) ロンギウス    | 20 81P (勇者) ハーフーン       |
| 13 81P (勇者) 操符槍     | 17 81P (勇者) レヴィアスバイン | 21 81P (勇者) アークエンジェルズピア |
| 14 81P (勇者) バルバザン   | 18 81P (勇者) トライデント   |                         |



- |       |                |       |               |       |                |
|-------|----------------|-------|---------------|-------|----------------|
| 22 LP | [東洋] エリスルベルベルト | 26 LP | [東洋] エリスルグレイブ | 30 LP | [東方] 龍神の杖      |
| 23 LP | [西] ハルベルト      | 27 LP | [東洋] エリスルピア   | 31 LP | [東方] フレイムハルベルト |
| 24 LP | [一騎] アザラ       | 28 LP | [東洋] エリスルグザン  | 32 LP | [西] アスルベルト     |
| 25 LP | [西] ターシ        | 29 LP | [西] シンクペラ     |       |                |



- |    |    |              |   |    |    |         |   |    |    |         |   |
|----|----|--------------|---|----|----|---------|---|----|----|---------|---|
| 33 | レア | 【徳川】ギロチンフォーク | 🟢 | 37 | レア | 【徳川】スピア | 🟡 | 41 | レア | 【徳川】スピア | 🟡 |
| 34 | レア | 【天竺】エンジェルスピア | 🟢 | 38 | レア | 【天竺】スピア | 🟡 | 42 | レア | 【天竺】スピア | 🟡 |
| 35 | レア | 【天竺】スピア      | 🟡 | 39 | レア | 【天竺】スピア | 🟡 |    |    |         |   |
| 36 | レア | 【天竺】スピア      | 🟡 | 40 | レア | 【天竺】スピア | 🟡 |    |    |         |   |





- |        |                 |        |                   |        |              |
|--------|-----------------|--------|-------------------|--------|--------------|
| 11 8レブ | 【龍皇宗】ディアマドアムド   | 15 8レブ | 【龍皇宗】シユダノハエダージ    | 19 1レブ | 【龍月】サトル      |
| 12 8レブ | 【龍皇】フレッドマンズアックス | 16 8レブ | 【龍皇宗】サシタリスアックス    | 20 1レブ | 【龍皇宗】シロムアックス |
| 13 8レブ | 【龍皇】サンシメター      | 17 8レブ | 【水神宗】ホセイロウラン      | 21 1レブ | 【龍皇】サンダー・リッジ |
| 14 8レブ | 【水神宗】マダラタンラン    | 18 8レブ | 【天女使】アークエンジェルアックス | 22 1レブ | 【龍皇宗】スラムアックス |



23



24



25



26



27



28



29



30



31



32



33



34

- |                    |                      |                      |
|--------------------|----------------------|----------------------|
| 23 レア [東洋] 双足鎚ハンマー | 27 レア [英] エンジェルアックス  | 31 ノーマル [地] アイアンハンマー |
| 24 レア [西] リバディオン   | 28 ノーマル [英] フロントアックス | 32 ノーマル [英] アイアンアックス |
| 25 レア [東] ドラグハンマー  | 29 ノーマル [英] スタームアックス | 33 ノーマル [英] 石ールアックス  |
| 26 レア [東] コーニスタター  | 30 ノーマル [東] スタームカシガ  | 34 ノーマル [英] フォーゼック   |



Wand  
杖



- |                         |                             |                          |
|-------------------------|-----------------------------|--------------------------|
| 01 88レリア (樹皮) ケーリュコトイオン | 04 88レリア (樹皮) 村舞ケラストムム      | 08 88レリア (樹皮) 巫神杖        |
| 02 88レリア (樹皮) アスレヒビオスの花 | 05 88レリア (樹皮) サンフウクローグンド    | 09 88レリア (樹皮) 神術杖        |
| 03 88レリア (樹皮) 龍神の杖      | 06 88レリア (樹皮) レライアンセアラー・マダナ | 10 88レリア (樹皮) シェイスル      |
|                         | 07 88レリア (樹皮) フロニス          | 11 88レリア (樹皮) ヒート・ソムムクック |



- |                     |                          |                      |
|---------------------|--------------------------|----------------------|
| 12 杖<br>【魔晄杖】魔晄の杖   | 17 杖<br>【遊樂杖】ヘルムウォードセプター | 23 杖<br>【守衛】ダイヤス     |
| 13 杖<br>【遊樂杖】ソフォンベ  | 18 杖<br>【遊樂杖】エアリアルセプター   | 23 杖<br>【遊樂杖】ソレルスヴィア |
| 14 杖<br>【守衛】龍神の杖    | 19 杖<br>【遊樂杖】スカルワンド      | 24 杖<br>【遊樂杖】ビスケット   |
| 15 杖<br>【遊樂杖】サクリソ   | 20 杖<br>【遊樂杖】遊樂の杖        | 25 杖<br>【遊樂杖】ビスケット   |
| 16 杖<br>【遊樂杖】ローリーター | 21 杖<br>【天杖】アークエンジェルワンド  |                      |



- |                     |                     |                     |
|---------------------|---------------------|---------------------|
| 26 レア [新装]スバルクワダ    | 31 レア [新装]エンジェルホウダ  | 36 ノーマル[新装]メープルスタッフ |
| 27 レア [新装]メイヌ       | 32 ノーマル[新装]クワダ      | 37 ノーマル[新装]ロックスメイヌ  |
| 28 レア [新装]エメラルドカーン  | 33 ノーマル[新装]スタッフ     | 38 ノーマル[新装]スターロッド   |
| 29 レア [新装]クローワッド    | 34 ノーマル[新装]オークワッド   | 39 ノーマル[新装]スターメイヌ   |
| 30 レア [新装]インクマントレット | 35 ノーマル[新装]アイアンスタッフ |                     |

Gun  
銃



01 SSシブ [ 悪魔 ] バストコフェウス	04 SSシブ [ 悪魔 ] ユニベルシットモトル	08 SSシブ [ 悪魔 ] スクロウチイル
02 SSシブ [ 悪魔 ] タラップアイ	05 SSシブ [ 悪魔 ] フォコウエイ	09 SSシブ [ 悪魔 ] スチーフリシス
03 SSシブ [ 悪魔 ] 霧さの砲臺	06 SSシブ [ 悪魔 ] フォンドラロス	
	07 SSシブ [ 悪魔 ] フラゴンチイル	



10



11



12



13



14



15



16



17



18



19

- |        |                |   |        |                |   |       |           |   |
|--------|----------------|---|--------|----------------|---|-------|-----------|---|
| 10 8レブ | 【龍皇】ドラゴートル     | ◎ | 14 8レブ | 【龍皇前】セレストライフル  | ◎ | 18 レブ | 【龍皇】のレタード | ◎ |
| 11 8レブ | 【龍皇】のイェルロウアックス | ◎ | 15 8レブ | 【龍皇前】ヘルトンライフル  | ◎ | 19 レブ | 【龍皇】のレブドゥ | ◎ |
| 12 8レブ | 【龍皇前】アークライバース  | ◎ | 16 8レブ | 【龍皇前】アークエンジェルズ | ◎ |       |           |   |
| 13 8レブ | 【龍皇】のアルコアラバース  | ◎ | 17 レブ  | 【龍皇】のベトロス      | ◎ |       |           |   |



- |                   |                    |                    |
|-------------------|--------------------|--------------------|
| 20 レア [本装]サーベントイン | 24 レア [本装]クラッカー    | 28 ノーマル[地装]ホイストロック |
| 21 レア [本装]ジェニール   | 25 レア [本装]エンジェルズボン | 29 ノーマル[本装]リトルトービド |
| 22 レア [本装]狂馬銃     | 26 ノーマル[本装]マスカット   |                    |
| 23 レア [本装]パンフレット  | 27 ノーマル[地装]ワイルドロック |                    |

# Knuckle

格闘



説明

- 01 88レア [勇者]獅子王の拳
- 02 88レア [盗賊]タリムゾンファンキー
- 03 88レア [水学者]マリアファンゴントレ

- 04 88レア [竜騎士]ディアマントガントレ マダモ
- 05 88レア [戦術]ココロズ
- 06 88レア [肉屋]ココリスファイト マダモ
- 07 88レア [僧侶]六角の拳

- 08 88レア [天幕]天幕の拳
- 09 88レア [騎士]メロウの拳



10



11



12



13



14



15



16



17



18

10 必しア [事象] シヤマがハル

11 必しア [事象] 因幡の御杵

12 必しア [事象] アムノコサマ

13 必しア [事象] ストックハンク

14 必しア [事象] タイガーフング

15 必しア [事象] バルのゴンドレット

16 必しア [事象] アーダエコジメ&amp;ナツル

17 レア [事象] 赤牛

18 レア [事象] バイ





19



20



21



22



23



24



25



26



27



28

19	LEP	【新装版】アイス山岳の爪	◎	23	LEP	【他作】アイス山岳の爪	◎	27	ノーマル	【他作】カニの手	◎
20	LEP	【新装版】アイス山岳の爪	◎	24	LEP	【他作】アイス山岳の爪	◎	28	ノーマル	【他作】アイス山岳の爪	◎
21	LEP	【他作】アイス山岳の爪	◎	25	ノーマル	【他作】アイス山岳の爪	◎				
22	LEP	【他作】アイス山岳の爪	◎	26	ノーマル	【他作】アイス山岳の爪	◎				

## Bow

弓



- |                     |                        |                     |
|---------------------|------------------------|---------------------|
| 01 SSシフ [真龍] エウロス弓  | 04 SSシフ [龍] アリ+ネフート    | 08 SSシフ [真龍] 龍弓     |
| 02 SSシフ [真龍] シュキナー弓 | 05 SSシフ [真龍] エーテシア弓    | 09 SSシフ [龍] エルフィン弓  |
| 03 SSシフ [真龍] ユリス弓   | 06 SSシフ [真龍] レゾラン弓 マダラ | 10 SSシフ [真龍] エフティス弓 |
| 04 SSシフ [真龍] ユリス弓   | 07 SSシフ [真龍] カルカ       | 11 SSシフ [真龍] シェフ弓   |



- |                     |                  |                   |
|---------------------|------------------|-------------------|
| 12 レア [属性]空弓        | 16 レア [属性]氷弓     | 20 レア [属性]氷弓      |
| 13 レア [属性]ヘルロード弓    | 17 レア [属性]コアブ弓   | 21 レア [属性]エンジェル弓  |
| 14 レア [属性]アークエンジェル弓 | 18 レア [属性]コンバット弓 | 22 ノーマル [属性]ショート弓 |
| 15 レア [属性]アイス弓      | 19 レア [属性]ロング弓   | 23 ノーマル [属性]ロング弓  |

# Harp

楽器



- |                      |                         |                      |
|----------------------|-------------------------|----------------------|
| 01 05シア [神聖]オーシャンハーブ | 04 05シア [神聖]ストラダリア      | 08 05シア [神聖]アサナクス    |
| 02 05シア [神聖]ドラキユスハーブ | 05 05シア [神聖]ストラダリア      | 09 05シア [神聖]エンジェルハーブ |
| 03 05シア [神聖]白糸の樹     | 06 05シア [神聖]ローリーチャンター   | 10 ノーマル[演奏]メイプルハーブ   |
| 05 05シア [神聖]アサナクス    | 07 05シア [天竺]アークエンジェルハーブ |                      |



Airship

骑空艇



Grancypher Ver.1

# Grancypher

グランサイファー

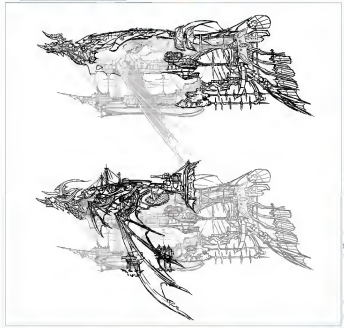


Grancypher Ver.2



Ver.3 グランサイファー Ver.3

グランサイファー Ver.3 原案スケッチ



# Frontier

フロンティア号

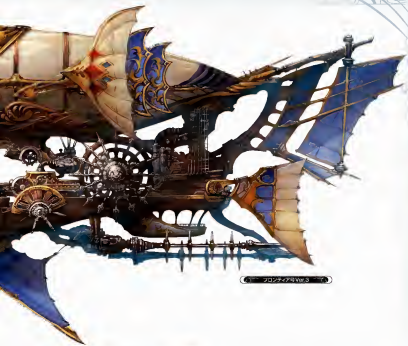
Frontier ver.1



Frontier ver.2

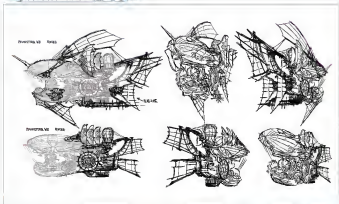






D Frontier Ver.3

D Frontier Ver.3 船体コンテ



エンゼラ Ver.1



エンゼラ Ver.2

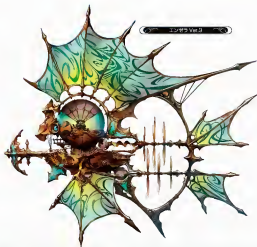
# Angela

エンゼラ

エンゼラ 設定画



エンゼラ Ver.3





ドラブンスピリット号 Ver.1

# Drav'n Spirit

ドラブンスピリット号



ドラブンスピリット号 Ver.2



ドラブンスピリット号 Ver.3

ドラブンスピリット号 Ver. 3 艦体アウトライン







Background Images

背景画



ザンワファンザル 倉人伝説の町





「D Town」 フレイムを燃らすルックアップ スエー





アロキオスタル島 皇都シヴァリア



01 浮城の風景 (D Town)



アリスの居る浮城



目に物がかたまる トウゼント街



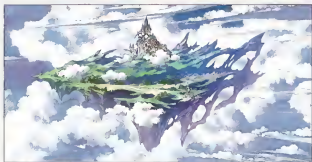
ボロノフ島の街景



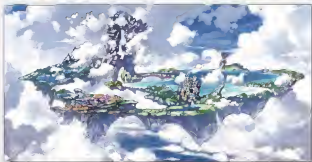
アリスの町



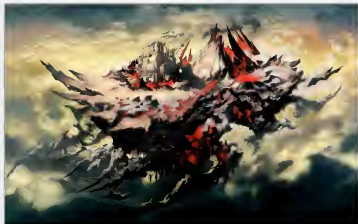
722 浮遊島



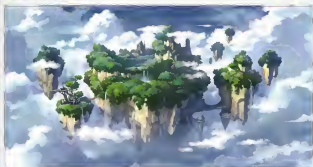
723 浮遊島



724 浮遊島



クイーンズ



クイーンズ



クイーンズ

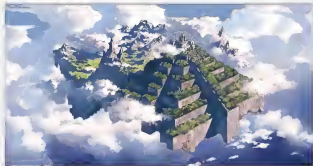




浮遊島パルティン



フィーニス島とガロンゾ島



アダムスアイランド



行宮聖殿內部



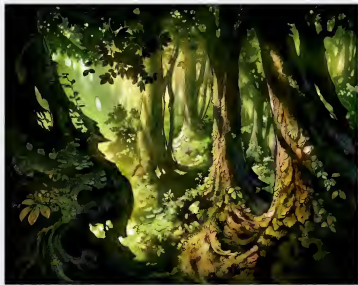
八咫鳥爭奪



278



279





2.3.478



2.3.478





「第一、第二、第三」



「第一、第二、第三」



JOYFUL



MOON





2-7-008



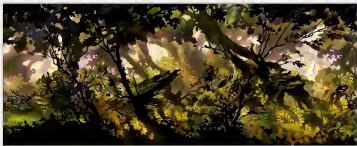
2-7-009



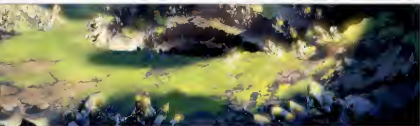
7-10-10



4-9-08



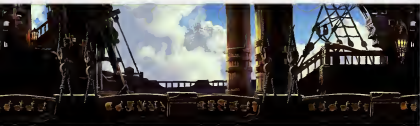
ファンタジー世界の森



ファンタジー世界の草原



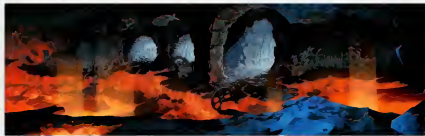
ファンタジー世界の空



ファンタジー世界の城



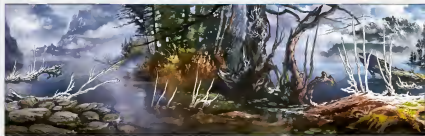
70728



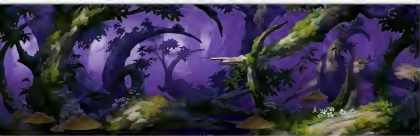
71180



70086



71285



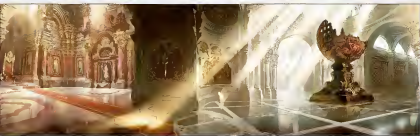
014



015



016



017



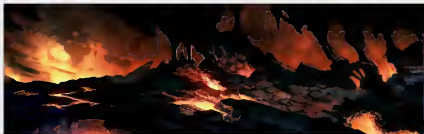
アリアキンボト



ロンドン大聖堂

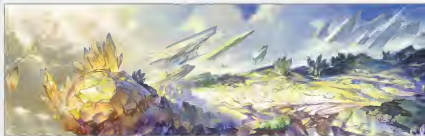


アリアキンボト



フォロ





00000



00001



00002

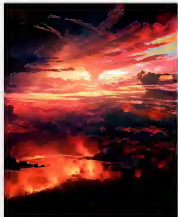


00003





クワダト・マナ



コネダ・マナ



シウダウエ・マナ



【1】 夕陽の魔法



【2】 赤い魔法



【3】 青い魔法



Rough Sketch &  
Concept Art

ラフ画&コンセプトアート

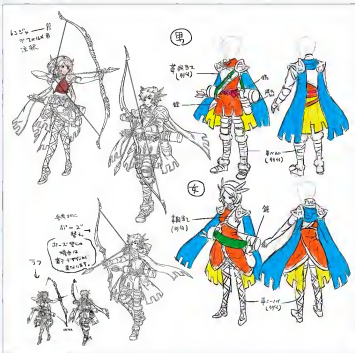


11-1011-11  
11-1011-11



ハーピスト

フォートレス



11-1011-11  
11-1011-11  
11-1011-11

11-1011-11  
11-1011-11  
11-1011-11

レンジャー







千ノ石ノ造り資料  
ネーブル



肩の  
肩甲骨  
のあたり  
に  
肩甲骨  
のあたり  
に  
肩甲骨  
のあたり  
に



肩甲骨のあたり、肘のあたり、  
腕のあたりを細かく描く。

この色は、  
白と黒の  
中間色で  
描く。

ネーブル



肩甲骨  
のあたり

この色は、  
白と黒の  
中間色で  
描く。

肘のあたり

腕のあたり



この色は、  
白と黒の  
中間色で  
描く。  
肩甲骨のあたり、  
肘のあたり、  
腕のあたりを  
細かく描く。

この色は、  
白と黒の  
中間色で  
描く。

ネーブル



肘のあたり

この色は、  
白と黒の  
中間色で  
描く。



肘のあたり

腕のあたり



この色は、  
白と黒の  
中間色で  
描く。

肘のあたり

腕のあたり

ネーブル





サイドワインダー



スーパースター



ツァルツァリア



アルファスト



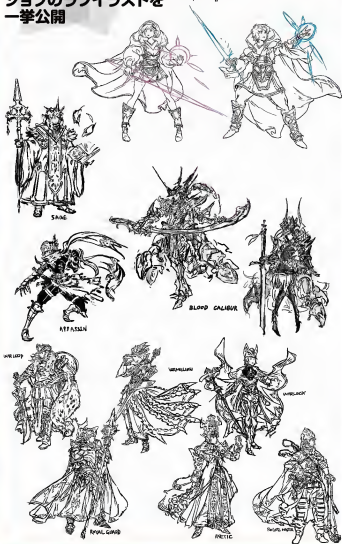
ストリ



ショ

まだまだある!  
ジョブのラフイラストを  
一挙公開

【新案】





クエイクロウ



クエイクロウ



クエイクロウ



クエイクロウ



クエイクロウ



クエイクロウ

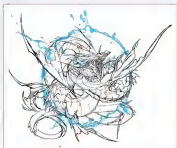


027712





アウロラ



ソフィア・アサ



CAT SITH

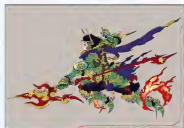
キャット



ヘクトウキル



セシル







クラーヴ



クラーヴ



スービィ



アーラエンジェル・コア



エレメント





ヒナギク



パンダマン



ブコウロ



コブ



キマイロ



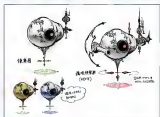
ゴブリン



ゴブリンナイト



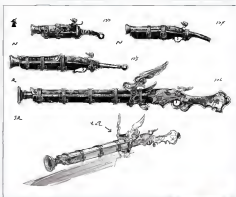
勇者-騎士



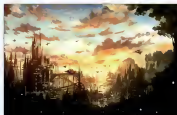
ゴブ



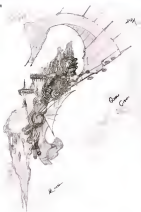
モンスター-シエント







REC 0016

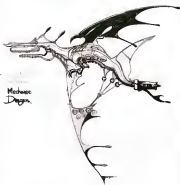


REC 0017



Mechanic  
Dragon

1

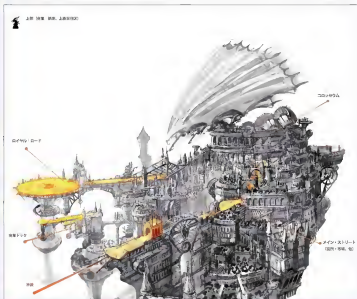
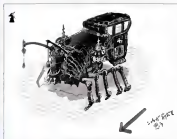
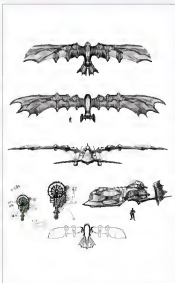
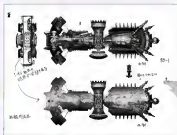


1



REC 0018







## Extra Contents

エクストラコンテンツ



これまでのソーシャルゲームにはなかった、圧倒的なイラスト数を誇るグランブルーファンタジー。そこで、本作のキャラクターデザイナーを務める皆葉氏に、作品に対する思いや宮野氏など、制作の舞台裏を伺った。

## CHARACTER DESIGNER 皆葉 英夫氏

### PROFILE

ファイナルファンタジーシリーズなど、数多くの有名タイトルにおいて、イラストレーションやアートデザインを担当。2012年6月にCyDesignation代表取締役社長に就任。グランブルーファンタジーではキャラクターデザイナーを務める。

## 想像力を膨らませながら ゲームの世界を隅々まで楽しんでほしい

ファンタジーとは何なのか  
改めて考えた

—— グランブルーの開発の経緯をお聞かせください。

ファンタジーを舞台にした新しいゲームを作りたいという思いがあり、2012年12月ごろに私を含めた数人で

イラストを描き始めたのがグランブルーの発端です。まずは何かキーになるものが必要だということになり、ドラゴンや乗り物を考えましたが、結局、乗り物をメインに決めて着手しました。初めは細かな設定などは決まらず、手が動くまま自由に描き進めていきました。ある程度イラストがそろってきた段階で、スタッフみんなで、「あれいいや、これいいや」

とディスカッションを重ね、徐々にゲームの方向性や世界観も見えてきました。

—— 開発当初のテーマは？

パソコンゲームやコンシューマーゲームの時代から、かなりの年月ファンタジーばかりを遊んできていたので、この辺でファンタジーと



いうものを1回想入したいなという考えがありました。そこで、一度基本に立ち寄り、緑の草原、城、空を飛ぶ乗り物、ドラゴンなど、王道的と思える要素をどんどん盛り込んでいくことにしました。あらためてファンタジーとは何なのかを、自然に感じながら作り込んでいきました。

——実際のイラスト制作はどのように進めているのですか？

プロデューサーやディレクターから出される設定やリクエストに合わせて描くケースもありますし、「こんなキャラクターが思いついたのどう？」といった感じで、イラスト先行で進める場合もあります。従来のゲーム制作の形にとらわれず、双方向の形で仕事を進めている点が、グランブルーチームの特徴です。イラスト担当は主にラフを描く人。絵面を描く人、仕上げを行うフィニッシャーの3パートで構成されていて、常時50人くらいのスタッフが関わっています。

大勢いるスタッフのなかでも、若手の活躍には目を覚ますものがありますね。彼らを見てると突然が自由で、自分は頑が強いのかなと不安になります(笑)。私を含めたベテラン組は、これまで培ってきたファン

タジー感というものが身につけてしまっているのですが、今の20代前半の人たちにはそういうものがまったくない。変なこだわりがない分、自由に働き進めることができるので、私たちでは考えもつかなかった新しいものが続々と生まれてきて、とても刺激になります。たとえば、ジェリーというクラグをモチーフにしたモンスターは、下半身が女の子になっています。これだけでも相当なインパクトなのに、仕上げのパートで肌を透けさせてきたんです。これには私も「おー！」と唖りました。シナリオや設定に合っているかということよりも、絵からくるインパクトの方が大事だと思っているので、ゲームのテーマや世界観から大きく逸脱していない限り、スタッフたちには自由に描いてもらっています。

## イラストや4コマ漫画で バックストーリーを補完

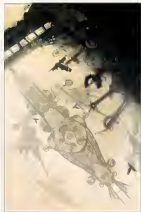
——イラストを手掛けるうえで大切にしていることは？

キャラクターが前面に出ているソーシャルゲームというものは、これまであまりなかったので、どうやって個々のキャラを立てていくかが、

このゲームのグラフィカルな部分での肝でした。あらかじめキャラクターは何度も登場させると決めていて、新たに出てくるときはイラストに変化を持たせました。たとえば、2回目に登場してきたときには、厳しい修行を積んで体に多数の傷ができていたり、それぞれの絵柄からそのキャラクターのバックボーンが読みとれるように工夫しました。

また、個々のキャラクターをより魅力的に見せるため、4コマ漫画の「ぐらぶるっ！」を定期的に配信しています。ゲーム中では描かれていないバックストーリーを、4コマ漫画で補完していくことは、企画当初からの構想でした。こういった展開を続けていくことで、徐々にキャラ立ちしていったのがグラカムです。ルリアも初めは食いしん坊キャラではなかったと思います。

ほかにも、グランブルーの世界観をきちんと構築させるため、ゲームに登場するものはすべて西洋風のデザインで統一し、日本的なものやジャンテイストは権力排除しました。和洋折衷など、ひとつの世界に色々な要素が入り込んでしまうと、分かりやすさが失われてしまうので、この点には注意しました。今年のお正月には和服を着たキャラクターが登場しましたが、このときも、着物



従前の3D制作時に描かれた乗り物とドラゴンのイメージ画。ドラゴンの翼や尻尾の部分がかなり特徴的だ。



訪問があればアイデアスケッチを探求しているという背景画。

の柄をヨーロッパ風なデザインにするなどこだわりました。

——制作過程で印象深いキャラクターはいますか？

近騎士ですね。もともと私が描き始めたときは男性のつもりだったのですが、イラストが上がって、いざ世の中に配信されるぞってころには、なぜか女性になっていました。まさか巨乳だったとは、私も知りません(笑)。そのほか、スタッフをモデルにしたキャラクターなどにも思い入れがありますが、詳細は内緒ということで(笑)。

——背景画や街の風景なども、ゲームの魅力のひとつになっていますね。

私はもともと背景画をメインでやってきたのですが、今回はキャラクターデザインに強まりました。背景をメインで担当しているスタッフは、企画段階からいっしょにコンセプトアートを描いてきた人なので、イメージの共有もきちんとできていて、とても信頼しています。思の描き方などは私よりとても上手いです。背景画にこれだけ力を入れているソーシャルゲームは珍しいと思うので、この部分にも注目してもらえると嬉しいです。

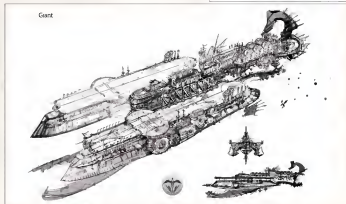
一度、世の中に投げかけ作品にフィードバックする

——そもそも宮澤さんがファンタジーに興味を持ったきっかけは？

日本でファンタジーという言葉が定着する前から、『ダーククリスタル』(1982年アメリカ映画)や、昔のシンドバッドシリーズなど、映画の世界では

ファンタジーを題材としたものがいくつもありました。特にシンドバッドシリーズは、粘土の人形を少しずつ動かしてアニメーションを作っていく手法をとっていて、とても感銘を受けました。それまでは着ぐるみを使った日本の特撮しか知らなかったので、こういう撮影方法もあるのかと興味を覚え、そこからファンタジーという世界にどっぷりとハマっていった感じです。

絵を描くことは小さいときから大好きで、気づいたら何かしら描いてましたね。昔タイガーマスクが流行ったころには、プロレスを題材とした



航空艇のイメージ画。巨大な砲台タイプのものから、1人乗りの小艇モデルまで、さまざまなバージョンが描かれている。



新井氏も描いたというジュリーの原案ラフ画。

九ギガド漫画も描いてましたよ。九ギガド単体の絵だけを描いていてもあまり面白く感じなくて、カレンダーの裏を使ってすごろくのようなボードゲームを作ったり、自分で設定を考え九ギガドキャラクターを描いてみたりする子供で、もともとゲーム的な発想が強かったように思います。

—— コンシューマーゲームとソーシャルゲームで違いを感じる部分は？

コンシューマーゲームにはちゃんとエンディングがあって、制作側もそこに肉かき作り込んでいくというスタンスですが、ソーシャルゲームは終わりのないロングラン、距離の決まっていないマラソンのようなものです。モチベーションをどうやっていくかという部分がとても重要で、体力的にはきつい部分もありますね。

また、コンシューマーゲームは制作開始からリリースまで2年以上かかるケースがほとんどで、最初にイラストを描き始めたときはすごく斬新なアイデアだと思っていたのに、実際にリリースされたときにはすでに新鮮味を失ってしまうなんてことも多いです。その点ソーシャルゲームは、ユーザーさんからタイムリーな反応をもらうことができます。一度完成したものを世の中に投げかけて、いただいた反応をもとに手直しや方向修正などを行うこともでき、時代が求めるテキストをいち早く提供でき

るという部分も、大きな魅力と言えると思います。

## ユーザーとの距離感を大切にしていきたい

—— ゲームとしてのグランブルーの面白さは？

私もスマホ片手にコツコツとゲームを楽しんでいます。リズムカールに遊べる点がとても気に入っています。じっくりとゲームをする時間はなかなか取れないのですが、グランブルーはゲームに区切りをつけやすいのが特徴です。もちろん、ディープにプレイしたい人には、やり込み要素も盛り込まれているので、ライトユーザーからヘビーユーザーまで、すべての人が楽しむことができるゲームだと思います。コンシューマーゲームだと、どうしても「さっやるぞ！」と身振る感じが、私自身、朝までぶっ通しで遊べるなんてことも多かったです。

—— ちなみに今まではまられたゲームは？

手帳嗜者ですが、私が手振った『ファイナルファンタジー5』はかなり好きでした。もともとパソコン時代からRPGのようなものを選んでいて、古くは日本初のファンタジーRPGと書かれている『ザ・ブラックオニクス』



記がつけられたプロになっていたという高橋氏。

〔1984年〕や、『ウィザードリィ』（1981年）などはよく遊んでいました。コンシューマーゲームでもっとも衝撃を受けたのは、『ドラゴンクエスト』（1986年）ですね。

—— 今後手振ってみたいゲームはありますか？

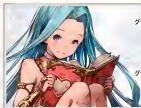
世の中的に、私にファンタジーを期待されているのはよく分かるのですが、いい意味でファンの人を裏切っていきたい。ファンタジー以外の作品にも、ぜひチャレンジしてみたいです。メカニックな絵がどんどん登場するSFものとか、シューティングゲームなんかも手振ってみたいです。

—— 読者の方へメッセージをお願いします。

ソーシャルゲームに携わって一帯に感じたことは、ユーザーさんとのつながりの部分。ユーザーのみさんが遊んでいるすぐ裏面で、私たちがゲームを作っている。この身近な距離感がゲームをさらに面白いものになっているのでは実感しています。「私はどうやってゲームを楽しんでいるよ」「このキャラクターってどうだよね」など、想像力を膨らませながら、ゲームの世界を隅々まで楽しんでいただけると嬉しいです。これからもグランブルーという世界を、双方向でいっしょに楽しんでいきましょう。

クラブ1周年  
特別対談

グランブルーファンタジーのリリース1周年を記念して、プロデューサーの春田氏、ディレクターの福原氏の対談を実施。開発時の思い出や、ゲームに込めた熱い思いなど、ここでしか聞けない裏話を一挙公開!



グランブルーファンタジー  
プロデューサー

春田 康一氏

グランブルーファンタジー  
ディレクター

福原 哲也氏

## ユーザーのみなさんといっしょに グランブルーの世界を作り上げていきたい

### RPGの王道や鉄板を どんどん盛り込んだ

——登録者数300万人突破、リリース1周年おめでとうございます。

春田・福原：ありがとうございます。



### 春田 康一

株式会社 Cygames 執行役員、プロジェクト総務局からグランブルーファンタジーの開発に携わる。プロジェクトマネージャーを経て、2014年7月から本作のプロデューサーに就任。

——グランブルーファンタジーの開発当初のお話をお聞かせください。

春田：2013年の1月ごろに、弊社代表の遠藤から突然呼び出されて、「今こんなイラストがあるけど、新しいゲーム作らない?」と言われたのが始まりです。その後、渡邊とアートディレクターの菅原、前プロデューサーの木村といっしょにプロジェクトを立ち上げました。

福原：私は別ラインから話をいただいていて、春田がプロジェクトマネージャーに就任する際に合流した形です。

春田：初めは木村が立てた企画を福原ともうひとりのプランナーで認めていきながら、ゲームの基礎を作っていました。私はプロジェクトマネージャーとして、チームメンバーの選出や、機材の調達などを含めた、作業環境の整備を行っていました。また、どんなゲームを作るにしても、キャラクターやモンスター、

武器などは、かなりの点数が必要となるので、先だってリスト化していました。

福原：プロジェクト発足当初はプランナーだったのですが、ゲーム開発に必要な3つの要素、バトル、クエスト、編成画面のうち、主にクエストの部分を担当していて、その後、β版を作った際に、渡邊からディレクターを任せられました。β版までは木村の作った内容で進めていましたが、そこからは自分が面白いと思うものを少しずつ形にしていきました。

——開発時にこだわったところはどこですか?

福原：クラブの開発コンセプトのひとつに、「誰でも知っている本格的なRPG」というのがあったので、「RPGならどうだよな」というような王道とか鉄板と思える要素を、どんどん盛り込んでいきました。盛り込んだ要素をスマホというデバイスで、手軽にそして気軽に楽しめるようなゲームとしてデザインしているの、ソーシャルゲームのなかでも結構独特なシステムになっていると思います。

春田：そのほか、「スマホの操作性にチャレンジする」というコンセプトもあ

りました。「限界って何？」と考えたときに、今出てくるゲームにできないこと、特に音にこだわりを持ちました。というのも、遊星がサウンドディレクターの植松伸夫さんへ勝手に音楽を発注していたのですが、上がってきいた音楽がとてよかったのです。アニメーション部分はクオリティーの高いものができ始めていたので、それをより豪華なものに見せるために、音へのこだわりは欠かせませんでした。

## 印象的な音楽があると ゲームが耳に残る

——本作は植松さんの音楽がとても印象的ですね。

春田：植松さんと2013年の2月ごろに直接お話しさせていただく機会があって、そのときにメインテーマ、街、バトルの3曲をお願いしました。

福原：発注は、ゲームの場面や設定、使用楽器などを伝える形でお話ししています。音楽の知識がそれほどあるわけではないので、こちらの要望を明確化するために、イラストを見せる場合もありますね。毎回イメージにバッチリ合うものを作っていたので、すごくありがたいです。

春田：手直しもほとんどありません。

福原：納品された翌日に実装することもあるんですね。

春田：今までのソーシャルゲームは、目に残っても耳に残ることは少なかった。しかし、印象的な音楽があることで、ゲームの世界が耳に残るんですよ。たとえば、テレビCMでゲーム中の音楽が流れると、画面を見なくても「グラブルだ！」ってなりますよね。植松さんの音楽が、ヒット作につながる重要な要素のひとつになったことは、間違いありません。

——声優さんも豪華ですが、人選はどのように決められていますか？

福原：まぎらひから候補の人を挙げてもらって、そのなかから私と春田とライターの人で選んでいます。直感の場合もありますが、声優さんがこれまでに演じられてきた役柄を踏まえて選ぶこともあります。ほと

んどの場合、満場一致で決定します。春田：人選はやはりキャラクターに合っているということが最優先ですね。ナム(リリユ)やキャリアなどよりも、ユーザーさんが聞いて違和感がないことが一番です。

## キャラもストーリーも まずは直球勝負

——魅力的なキャラクターが多数登場しますが、設定はどのように決められていますか？

福原：設定の基本は誰にも譲れないキャラクターであること。

春田：さらに、超からの悪は作らないというのも大事です。悪という概念は集合体にあっても、ひとりひとりで見る場合は悪ではないというか、人それぞれの正義は異なってくると思うので。

福原：『神撃のバムーン』や『アイドルマスター』で原案を担当していた先輩に、ひとりのキャラだけで1クールアニメが作れるくらい、設定を作り込まないといけないと教わったことがあり、それを忠実に守っているつもりです。ルリア、ピィ、カタリナ、ラクカの4人の設定作りは特に難航して、決定するまでに、4か月

くらいかかりました。イラストのインパクトは大事にしつつ、単純に奇をてらったキャラを作らないというのも、グラブルの特徴かな。

春田：最初に直球勝負をしつつも、その後、文化球を少しずつ織り交ぜていく感じです。キャラクターしかり、ストーリーしかり。

福原：ユーザーさんがそのキャラクターを見たときに思い描く想像を、裏切らないように注意しています。

春田：ゲームって見た目が何より重要。台詞や言葉以上に、ユーザーさんが一番観望できる部分が見た目です。ここだけが、

7割は説明できるよ、メインビジュアルにしても、騎空船が空を飛んでいて、鳥があって、大地がない。このイラストでゲームの世界観がある程度説明しています。キャラクターも、ひとつのキャラに複数の絵柄を用意することで、内面やバックボーンなどがある程度読みとれるよう工夫しています。

——思い入れのあるキャラクターはいますか？

春田：イラスト観点から見るとライアンですかね。初期に描かれたキャラクターですが、ゲーム中の位置づけがなかなか決まらなくて、登場まで3か月くらいかかりました。グラブルがもう少し軌道に乗って、ルリアやピィのキャラクターが確立されてから出そうってことになりました。福原：リリース時にすでにイラストが完成していたキャラクターを全部出しきったのが、半年後の9月くらい。キャラクターの実績は、属性やアビリティのバランスを調整しながらタイミングを決めています。ただ、1月末に登場したファスティバ、ローアインの2人は、キャラがちょっと濃すぎた(笑)。

春田：同時に登場したゾークフリートが、ユーザーさんからあれだけ実



## 福原 哲也

フリーデザイナーを経て、2012年4月にCygamesに入社。プランナーとして『神撃のバムーン』を担当した後、2013年4月からグラブルプランナー兼デザイナーに転任。

録を希望されていたのに忘れ去られてしまったという(笑)。

—— ユーザーの反応が想定外だったものは？

香田：2014年10月のイベント「過日の嵐、明日への扉」で登場したマライアですね。イベントのトップページでの彼女の音声が「届かない?」というのがあったのですが、コミュニティサイトなどで「届ている場合じゃないだろ」って書き込みをよく見かけました(笑)。それで、キャラクター自体の評価も下がってしまった部分もあるのではないのでしょうか。

福原：逆にランスロットやヴェインなど男ばかりが登場した2014年11月のイベント「戦国の忠騎士」は、すごく高い評価をいただきました。ソーシャルゲームでは、どうしても女の子のキャラがもてはやされがちですが、「俺男だけどこい好きだわ」とか「こういう男臭いシナリオもやってほしい」って声をいただけたのは嬉しかったです。

香田：グランブルーのコンセプト、王道RPGを考えた場合、必ずしも女の子が可愛く振る舞う必要性はないと思うんです。キャラクターの男女配分もあまり気にしないで、男性キャラは人気が出ないとも思っています。なぜか私たち2人は、半年のキャラクターを大罪にしていますよね(笑)。

福原：このゲーム、なんでおっさんばかりなんだろうって声もありましたね。おっさんばかりでつらいって(笑)。

—— フェイトエピソードを導入した経緯は？

香田：キャラクターの入手方法にはかなり紆余曲折がありました。初めはガチャからそのまま出るようにしていましたが、すごく違和感がありました。

福原：なんでクリスタルが割れて人が出てくるんだって。

香田：このゲームには人が異世界からやってくるという設定はないので、とても奇妙な感じがしました。そこで、まずはガチャから武器を手に入れることにして、結果としてその武器を使うキャラクターが手に入るという仕様に変更しました。同時にどうやってそのキャラクターと出会うことになったのかを決めようと、考えたのがフェイトエピソードです。

福原：プレイヤーとキャラクターの出会いを大切にしたいという気持ちと、それぞれのエピソードを見てもらうことで、リアリティなどに開けられず、ひとつのキャラを本気で使ってもらいたいという思いもありました。

## チーム一丸となって 目標に向けて努力する

—— マルチバトルの開発はだいぶ苦悶されたようですね。

香田：開発当初のインターフェイス周りの仕様は現在とは全然違っていて、かなりごちゃごちゃしていました。パーティ編成も最初は控えを入れて8

人で設定されていました。

福原：パーティが8人いると金銭することは少ないのですが、サブメンバーも活用してもらえよう、特定の仲間が知覚死んでしまうようなバランスになってました。これじゃ面白くないわってことで、現在の6人パーティに落ち着きました。

香田：また、初めはカメラが移動して、ターンごとに敵側と味方側が表示される仕様になっていて、エンジニアが泣きながら作っていました。さらに、大技を受けたときに画面が揺れる演出も考えていて、カメラを揺らすのが、画面を揺らすのが、かなりディズカッションを重ねました。ほかにも、「早く」というアドベンチャーパートもありました。現在は7、8種類あるキャラクターのボジングをつなぎ合わせて、アニメーションのように動かしているのですが、当初は各キャラクターに手や足などのパーツも用意してあって、それぞれを動かして歩くこともできたんです。

福原：しかし、その作業があまりにも大変で……。個々の要素はまず面白いが、面白くないかという判断を前提としたうえで、運用を考えたときに必要かどうかを見極め、いろいろな要素はオミットしていきまいた。ビジュアルに関わるものが多かったですが、その分バトルの演出だけは死守しました。

香田：現在に近い形のシステムが完成したのは、2013年12月ごろ。その後、実施したβ版でユーザーさんからの要望を探り入れながら、さらにブラッシュアップしていきまいた。



開発初期段階の武器装備画面。現在と違ってクールでメカ二カールの印象。



8人編成時のバトル画面。個々のスペースが狭く、配列が上手くいかなかったとのこと。



「この両方も開発、担当者とお話しするように、グランブルーも調整していきたい」とお話しする山田氏と福原氏。

福原：2014年の夏から冬にかけてのアップデートで、バトルに関してはさまざまな追加機能を実装しましたが、アイデア自体はゲームリリース前から出ていたものなので、現在のシステムはかなり理想に近い形と言えます。

——開発中に思い出しているエピソードは？

春田：うーん……本には載せられないやつばかり(笑)。

福原：(笑)。

春田：毎日が事件の連続というか、失敗とチャレンジを繰り返し、壁に逆歩や進化をし続けていました。でも、誰でもみんなここまでタフなんでしょう。このプロジェクトに関わっている、すべての人に本当に感謝をしています。イラストひとつとっても、この団員の掲載数を見てもらうと分かるように、2014年までに出した素材の一部でこれだけありますからね。当然、イラストレーターはこれだけの数のアイデアを絞り出す必要があって、それでも誰ひとりとして気持ちや折れていない。特に若手の活躍には目を見張るものがありました。

福原：2014年4月に新卒で入社したメンバーが、8月になったら創刊の戦士のような壁つぎになっていましたね。

春田：何を言っても責任感を持ってやってくれるし、必ずやり切ってくれるという信頼感がある戦士になってくれましたね。この子たちのやる気でもういかなるんだっていう、若手やベテランなど関係なく、チーム

全員が一丸となり、目標としている完成型を目指して日々努力していくことの楽しさを、あらためて実感できました。

## ユーザーの想像力は私たちの力の源

——グランブルーの今後の方向性についてお聞かせください。

春田：アルカイクウェポンをはじめとした、やり込み要素はかなり充実してきたので、当面は今ある要素を、横に広げていくような展開をしていきたいです。たとえば、ひとつの属性に縛られないバトルですとか、複数のパーティで読むクエストなど、これまで拡充してきたゲーム性をよりいっそうパワーアップさせて、遊び方一段と幅を持たせるようにしたいと考えています。もちろん、1周年記念大型アップデートで導入した、ジョブごとにさらに強化が行えるようになるゼニスシステムのような、ゲームの奥行きを広げる新たなシステムの策定も、引き続き検討していきます。

福原：シナリオイベントに関しては、新規ユーザーやベテリユーザーを問わず、みなさんいろいろな方向性で楽しませたいと思っています。過去のキャラクターが再登場したり、リアルタイムと連動したソーシャルゲームならではの楽しさも、今後は盛り入れていきたいと思っています。

ゲームは体験なので、長い経遊んでくださったプレイヤーのみなさんが、「あのときはこんなことがあった。懐かしい」と言ってもらえるような、「思い出に残るゲーム」になればと思っていますので、それを目指していきたいです。

——本書を購入した人にメッセージをお願いします。

福原：各キャラクターのバックボーンがあったり、エルーンは陰謀を出しているなどといった種族ごとの特性があったり、ゲーム中で語り尽くせていない細かな設定は、すべてイラスト上で表現されています。また、グランブルーのイラストには、過去のアニメなどさまざまな作品へのオマージュが盛り込まれているものも数多く存在しています。イラストの隅々まで注意深く観察してもらって、新しい発見を楽しんでもらえると嬉しいです。

春田：この本は、ユーザーさんの想像力がより膨らむような内容になっています。ユーザーさんの想像力は私たちの力にもなるので、ゲーム内やコミュニティでさまざまな意見を交わしてもらいたいと思います。私たちはそれを1つの化学反応として捉え、今後の開発フィードバックさせていきたい。3年後、5年後と、これからもユーザーのみなさんというようになって、グランブルーという世界を作り上げていきたいと思っています。

Cygames  
若手スタッフ  
座談会

2013年、2014年にCygamesに入社した若手スタッフに、グランブルーファンタジーの制作秘話や職場環境に対する思いなどを語ってもらった。本作のファンのみならず、ゲーム業界を目指す人も必読の内容だ。



## NO.1ソーシャルゲームとして アプリでもランキングの1位を目指す！

このチームは  
本当にすごいなど実感

——仕事で苦労した点、印象に残っていることは？

Jun: カジノのシステムを担当したのですが、話をもらってから実装まで時間がなく……(笑)。ボーナスロットという新しいコンテンツを、この期間内で本当に作れるのかとても不安でした。演出やSEのタイミング調整など、リリース前日まで何度も修正を行い本当に大変でしたが、最終的にはユーザーのみならず気持ちよくプレイしてもらえる仕様になったのではないかと感じています。実際の作業は案件ごとに役割の担当者にお預けするのですが、「こういう感じで作ってほしい」とイメージを伝えると、どの人も迅速に対応してくれて、すぐに必要な素材がそろいます。グランブルーチームの仕事に対する熱意、モチベーションの高さは本当にすごいなあといつも感じています。

Yu: 私は「アルルコア」という星晶獣の発注を受けたときのことが、一番印象に残っています。ディレクターからもらった発注書には「固マクロ」という言葉しか書かれていなくて……。「何じゃこりゃ?」と思ってすぐさま質問に行きましたが、「マクロです」という返答しかもらえませんでした(笑)。結局、そのままマクロを描いてしまったのですが、これでホントに良かったのかな?

Ichi: いやいや、好評でしたよ(笑)。  
Yoshie: 私は以前「神撃のバハムート」を担当していたのですが、カード1枚1枚が個性豊かで、個々の作家性を前面に出している「神撃のバハムート」とは違って、グランブルーにはゲーム全体に流れるひとつの世界観があるので、イメージを崩さずにデザインするのがとても大変でした。特にグランブルーのキーカラーである爽やかな青が、なかなか体に染みつかなくて、チェックの段階で何度も指摘されました。  
Ichi: 2013年の12月からテレビCMを開始しているのですが、放映初日

にみんなでおフィスにあるテレビで視聴したときは、これまでに観てきたものがいよいよ世に出るんだなあと、すごく感動深かったのを覚えています。ゲームのリリースは予定日から延期する形になってしまいましたが、そのときは預された時間をフルに活用して、少しでもクオリティーアップを図ってやろうという気持ちでいっぱいでした。

——仕事上で一番大切にしていることは？

Ichi: 私はプロジェクトマネージャーという立場なので、グランブルーチーム全体のムードや職場環境にはとても気を配っています。スタッフの誰かから不満が上がる事があれば、なるべく早く解決してあげようとか、何か依頼ごとをお断りされたらすぐに対応しようとか、プロジェクトに関わるすべての人が、常に働きやすい環境で仕事に臨めるように努めています。

Jun: プロデューサーやディレクター



から、次々と新規要素がぶっ込まれるので(笑)、エンジニアとしてできる限り希望通りのものを実現しようと考えながら仕事をしています。フロントエンドエンジニアのリーダーになったからは、プランナーからまず私のところに依頼が来るので、自分のタスクを考えつつも、仕事量が担当スタッフ全員でなるべく均等になるよう割り振りを心掛けています。Yu: 進行中のタイトルなので、他の素材も次々と生み出さなければなりません。手を止めてしまうとフィニッシャーまで、残りの作業をする人たちに迷惑をかけてしまうので、限られた期間のなかで、妥協せずにどれだけ良いものを作りだせるかを第一に考え仕事をしています。デザイン的には誰かが好きになってくれる絵柄を目指しています。極度にグロ過ぎず、自分の趣味に走り過ぎず、幅広い層から支持される絵を描いていくと努力しています。

Yoshie: 私もほかの方と同じで、新規のイベントが次々とあるので……。一回:(笑)

Yoshie: 個々のイベントに合わせて、UIも随時変えていかなければいけないので、いかに要望に応えられるかというのを考えながら作業しています。グランブリーのUIは私ともうひとりのスタッフが相談しながら作っているのですが、スピードを上げつつも、誰もが納得できるクオリティーの高いものが作れるかどうかが課題ですね。ちょっとでも妥協すると、ディレクターの最終チェックが通らないので……。

—— 先輩スタッフとの関係など、現場環境についてお聞かせください。

Yu: 先輩とはかなり話せる関係性なのではと思います。自分の意見や要望を言うこともできますし、きちんと話を聞いてうえて適切なアドバイスがもらえます。また、スタッフたちのクリエイティブな発想を最大限に引き出すために、さまざまな事情が効率化されていて、スピーディーに対応してくれるところもCygamesの特長だと思います。たとえば、「こういうソフトがほしい」と伝えると、数時間後には自分のデスクに届いてい

るくらいです。Yoshie: 現場環境はもちろんいいのですが、先輩みんなが自分が持っている情報や技術を教えるということに対してすごく熱心で、仕事をしながら新しい知識やスキルなどを、どんどん習得することもできます。また、黙々と1人で作業に集中しているときもあれば、企画を見るときにはわいわいとみんなで集まったりするなど、スタッフひとりひとりのフットワークの軽さも魅力のひとつです。

## 多くの作品に触れるほどいいアイデアが生まれる

—— ユーザー目線で見たグランブリーの面白さは?

Yu: やり込み要素がたくさんあるところですね。

Yoshie: 称号を集めたくてどんどんのめり込んでしまう。

ichi: ソーシャルゲームって暇な時間を見つけてプレイするのが基本だったと思うのですが、グランブリーはガッツリとプレイすることもできるゲームなので、ヘビーユーザーの方も、コンシューマーゲームの感覚で遊べる点がいいなと思います。

Jun: 新しい要素がどんどん追加されるので、アイテムの収集やキャラの育成が終わってもまだまだやることあって飽きないです。

Yoshie: あと、グランブリーは男性キャラが生き生きしているんですよ。

ichi: なよなよしているキャラが少ないよね。

Yoshie: 一見高変りなキャラクターであっても、ゲームを進めていくと良いところが発見できたりして、それぞれがきちんとキャラ立ちしている点も魅力だと思います。

Yu: 航空器のチャットに「○○がかわいい!」って誰かがたりすると、「よっしゃ!」ってなります(笑)。

—— ゲーム業界で働きたい人にアドバイスはありますか?

ichi: いろいろなことに手を出してみることが大切だと思います。ゲームだけではなくて、アニメだったりス

ポーツだったり、さまざまな知識や技術をインプットしておくとか、周囲の人々とのコミュニケーションも活発になりますし、仕事につながるアウトプットも増えると思います。

Yu: イラストレーターも同じですね。とにかくいろいろなことに興味を持ってほしいです。インプットが増えれば増えるほど引き出しも豊富になって、独創的なものが作れるようになると思うんです。あと、体力があるといいですね(笑)。

Yoshie: この絵は好きじゃないからこの作品は見ない、メジャーな作品には興味がないなどといった人がたまにいますが、売れるものには売れる理由が必ずあります。好き嫌いをせずにできるだけ多くの作品に触れることで、自分自身の視野も広がり、そこからいいアイデアが生まれてくるのではないかなと思います。

Jun: 学生のころはエンジニアってスキルが何より大事なんじゃないかと考えていましたが、実際に会社に入ってみると、個々のスキル以上に、チームみんなの気持が同じ方向に向いていることの方が重要なのだと感じています。ひとつの仕事を完成させるには、数多くの人が関わってこられる。いろいろな人と関わりを持って、コミュニケーション能力を高めておくことも大切ではないでしょうか。

—— 今後の目標を教えてください。

Yoshie: グランブリーのUIの基礎を作った先輩がいるのですが、将来的にはその人のようにイラストも描けてUIのチェックもできるようになりたいです。

Yu: グランブリーには甲斐をまとったキャラクターが多いので、一度それらを全部脱がした姿を描いてみたいですね。そういうイベントがあったら喜んで描きますよ(笑)。

Jun: ゲームをひとりですべて作ってみたいですね。プログラムからイラストまですべて。

ichi: プラウザだけでなくアプリでも、グランブリーがランキング1位を取れるようになることが目標です。

リリース1周年までの歩みを年表で振り返る!!

# グラブルHistory

2015年3月19日に、5.0のサークル公開から1周年を迎えた。プロデュースのワンマンショー、開発秘話からこれまででの歩み、開発者インタビュー、開発と興味があふれた、グラフィックの歴史を振り返る。

【2012年】

10月中旬

## ● グラブルのもととなるイラストの制作開始

・イラストが揃っては確認を繰り返す。このころは原を用ぶ段階の初になる予定だった。

12月中旬

## ● 絵のコンセプトが固まる

・単純の回はやめることとなる。

【2013年】

1月中旬

## ● 「グラブルファンタジー」プロジェクトチーム発足

・プロジェクトマネージャーに春田氏就任。  
・招福メンバーとして、堀原氏がプランナーで参画。  
・堀原氏の描いたイラストを使い、アニメーションの試作を開始。

2月中旬

## ● 企画提案の紹介、招福メンバーを集めたキックオフMTG開催

・本人のプランナーが、α版に向けた「マイページ」構成「クエスト」「バトル」それぞれの仕様書を作成。

2月下旬

## ● α版のマイページデザインとキャラクターイラストがアップ



3月上旬

## ● 企画メンバー主体のゲーム企画会議を開始

・オーバードライブ、ブレイクなどのモードシステムの仕様が企画会議で生み出される。

3月下旬

## ● 初のα版が完成

・マイページとバトル画面が動作するようになる。

4月上旬

## ● β版に向けて各仕様が一斉

・企画メンバーだった堀原氏がディレクターに就任。

5月上旬

## ● β版第1弾が完成

・iPhoneではほとんど動作しないほど古いバージョンだった。

6月上旬

## ● β版第2弾が完成

・効果書とBGMがついた最初のバージョンとなるが、ダウンロード容量が膨大で、動作がより重たくなる。  
・バトル画面などで動作がぼやける現象が発生し、しばらくこの問題をを含め、容量減や動作改善がプロジェクトの課題となる。  
・堀原氏が人知れず仕様を大幅に変更し、バトル画面Ver.2のモックを作る。

7月中旬

## ● β版第3弾が完成

・ゲームタイトルが決定し、会話シーンのフォントがデフォルトから専用のものとなるなど、現在のゲームの雰囲気にかなり近づいたバージョンとなる。  
・リリース予定日が9月に決定。  
・堀原氏が取り出すにバトル画面Ver.3のモックを作る。  
・長らく試作を続けていた、キャラクターのアニメーションに関する作業フローが固まる。さらに、これまでバトル画面では禁止だったモンスターをアニメーションにすることに。

8月上旬

## ● β版第4弾が完成

・動作が重たい部分を解消できないため、1か月以内にブラウザ版の改良が見込めない場合は、ネイティブ版の制作へ移行することに。9月のリリース予定もいったん延期に。  
・堀原氏がリリース版に近いバトル画面Ver.Aと、クエスト画面のリニューアル版モックを作る。  
・デフォルトキャラのデザインが完成する。

8月中旬

## ● β版第5弾が完成

・マルチバトルのリアルタイム連携のシステムが実装され、バトル画面もリリース時とほぼ同様のものであるが、レスポンスが悪いなど課題が残る。  
・編成システムは大幅に刷新され、UIもリリース時とほぼ同様のものである。パーティ編成人数は8体から6体へ減らし、バトルの参加キャラの数は5体から4体へ変更になった。

10月上旬

● **β版第6弾が完成**

- ・運営世界が特設に転載されたバージョンとなり、ボイス部分が初実装。社内からリリース承認が出た最初のバージョンとなる。
- ・リリース日が2013年12月17日(火)に決定となる。
- ・おすすめクエストやローディングアニメーション、発生ダメージの数字をオリジナルフォントにするなど、細かなブラッシュアップが行われる。

11月9日

● **「グランブルーファンタジー」制作発表会を開催**

- ・六本木ニココファールで行われる。

11月中旬

● **β版第7弾が完成**

- ・プレイを続けると動作が滑らかなる現象が確認され、この解決が開発優先事項となる。

12月5日

● **先行体験会を開催**

12月8日

● **第1回クローズドβテストを開催**

- ・初の事前登録CM放送を開始。

12月15日

● **正式サービスの開始日程を発表**

[2014年]

2月18日

● **第2回クローズドβテストを開催**

- ・マルチバトル専用のUIや、チェインバーストや龍空位の機軸、軽量版の実装など、新たな要素を多数追加。

3月5日

● **公式サイトがオープン**

- ・正式サービスを3月10日に開始することを発表。



3月10日

● **正式サービス開始**

3月14日

● **登録ユーザー数が10万人を突破**

5月2日

● **正式サービス後、初のテレビCMとGooglePlay版、iOS版のアプリ配信開始**

5月15日

● **パソコン版アプリ配信開始**

5月22日

● **登録ユーザー数が100万人を突破**



8月30日

● **正式サービス開始100日記念「レジェンドフェス」開催**

7月2日

● **前任の木村氏に代わり、プロジェクトマネージャーを務めていた春日氏がプロデューサーに就任**

8月10日

● **ラジオ番組「くらぶるちゃんねるっ！」第1回放送**

8月15日

● **コミックマーケット88に参加**

- ・グランブルーファンタジー初のグッズが発売。

10月7日

● **登録ユーザー数が200万人を突破**



12月28日

● **小説版「グランブルーファンタジー」発売**

12月28日

● **コミックマーケット87に参加**

- ・グランブルーファンタジーの特製グッズを 販売。

[2015年]

1月31日

● **登録ユーザー数が300万人を突破**



● **「ニコニコ生放送2015」に参加**

- ・初の「くらぶるちゃんねるっ！」の出演版として生放送イベントを実施。

3月10日

● **正式サービス開始から1周年**

- ・新ジョブ「忍者」[術]、セシシステムの登場など、さまざまな大型アップデートを実施。

# GRANBLUE FANTASY

グランブルーファンタジー

## GRAPHIC ARCHIVE Sy

構成・執筆 MilesPlus(竹岡潤明、吉沢美幸、泉野洋史)

装丁・本文デザイン MilesPlus(越塚俊久)

編集 熊原謙太郎

監修・協力 株式会社Cygames

発行人 岡田 豊

編集人 中田 誠

発行所 株式会社一迅社  
〒109-0022  
東京都新宿区新宿2-5-10 成成ビル4F  
03-5312-6132(編集部)  
03-5312-6150(販売部)

ISBN 978-4-7580-1430-4  
Printed in JAPAN

©Cygames, Inc.  
©一迅社

