





Shining Force EXA 3 Design Works



Shining Force EXA 3 Design Works
■ シャイニング・フォース イクサ | ビジュアル設定資料集



Introduction

「シャイニング・フォース イクサ」は、ご好評をいただいた「シャイニング・フォース ネオ」のシステムをベースに、キャラクターデザインを担当されたpakoさん、シナリオを担当された火野さん、そしてゲーム開発をされたネバーランドさんとセガが一体となって作り上げた作品です。それぞれの思いや意見をぶつけ合い練り上げた結果、「ネオ」よりさらに進化したゲームを完成させることができました。本書では、pakoさんのイラストを中心として、「イクサ」の制作に携わったメンバーのこの作品に対する思いを詰めさせていただきました。本書にて、ゲームでは知り得なかった世界観やストーリー、そしてトウマやシリルをはじめとしたゲームキャラクター達の魅力をユーザーのみなさんに少しでも感じ取っていただければ幸いです。

「シャイニング・フォース イクサ」プロデューサー 下里剛一(株式会社セガ)



Shining Force EXA Design Works

シャイニング・フォース イクサ ビジュアル設定資料集

Contents

004 Gallery

017 Character

- 018 インタビュー #01 キャラクターデザイン
- 022 トウマ
- 028 シリル
- 036 ガドフォール
- 038 メーベル
- 040 ドウーガ
- 042 アダム
- 044 アミタリリ
- 046 ファークリン
- 048 ガリュウ
- 049 アバロン
- 050 ガンテツ
- 051 ボルネノギルナノヒカネ
- 052 ラグナダムⅢ世
- 054 ガティーナ
- 055 フィリップ
- 056 リームシアン・ラ・ヴァース
- 058 ルルネーゼル

059 World

- 060 大陸マップ&イメージ
- 062 ジオフォート
- 068 ノスワルド帝国
- 072 ファイランド

075 Game

- 076 インタビュー#02 ゲームデザイン
- 080 販促物など
- 082 オープニングムービー
- 084 インタビュー#03 モデルデザイン
- 086 挿入ムービー
- 092 キャラクターモデル

- 096 小説「最終章 金貨の行方」 著：火野峻志



◆「シャイニング・フォース イクサ ビジュアル設定資料集」(エンターブレイン)カバーイラスト



◆「シャイニング・フォース イクサ ビジュアル設定資料集」(エンターブレイン)カバーイラスト



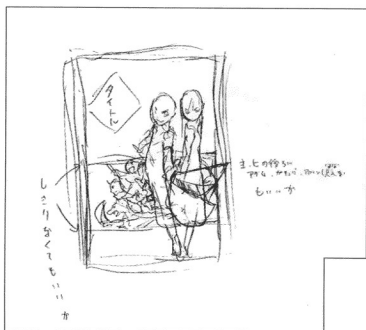
● PS2ソフト「シャイニング・フォース イクサ」(セガ) 製品パッケージ

Rough Sketch



◆ パッケージ線画と配置案

左はクлинаップの線画、右はその配置案。背中を密着させたポーズで「背中を守りあう仲」と「反発し、対立するふたり」の関係性を同時に表現することを狙ったという。配置案ではEXAの「X」の字の形の人物配置が強調され、周囲には断ち切られた鎖が飛び散っているのがわかる。対照的なふたりの表情も興味深い。



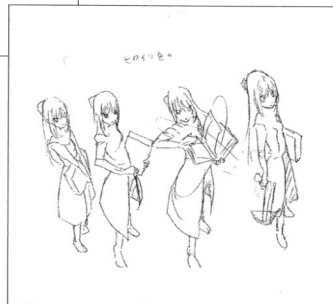
◆ パッケージ構成案

pako氏によるパッケージ構成案。ただイラストを描くだけでなく、ゲームのパッケージというひとつの商品の顔をもデザインしているのだ。2案あるが、やはりどちらもトウマ、シリルのふたりをメインに据え、そのほかの仲間キャラクターを集合で見せている。店頭で一瞬で印象に残る効果を狙い、要素を主人公のふたりに絞り込んだ最終構成案が採用となった。



◆ キャラクターポーズ案

パッケージイラストに配置するトウマとシリルのポーズ案。トウマはどれも聖剣を構え、その性格を表わしたかのようにワイルドなポーズとなっている。一方シリルは魔法書を抱え、落ち着き払った印象のポーズが多い。ふたりの性格の違いが見て取れるイラストだ。





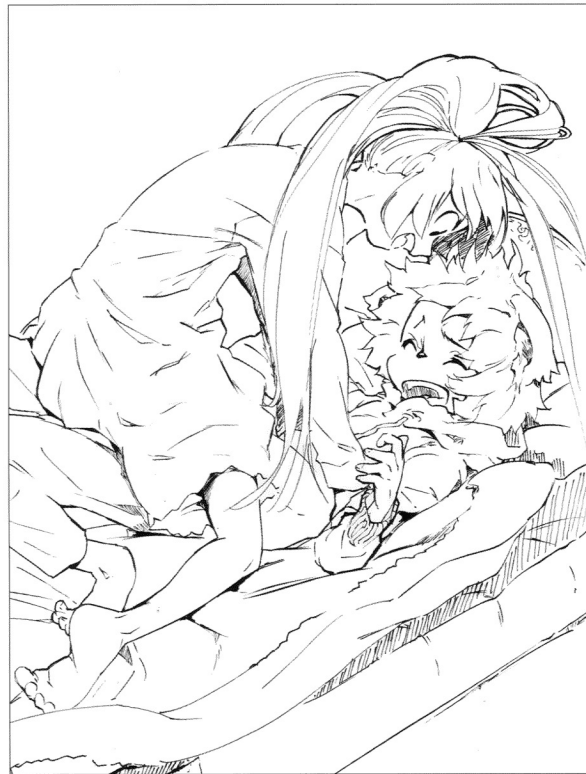
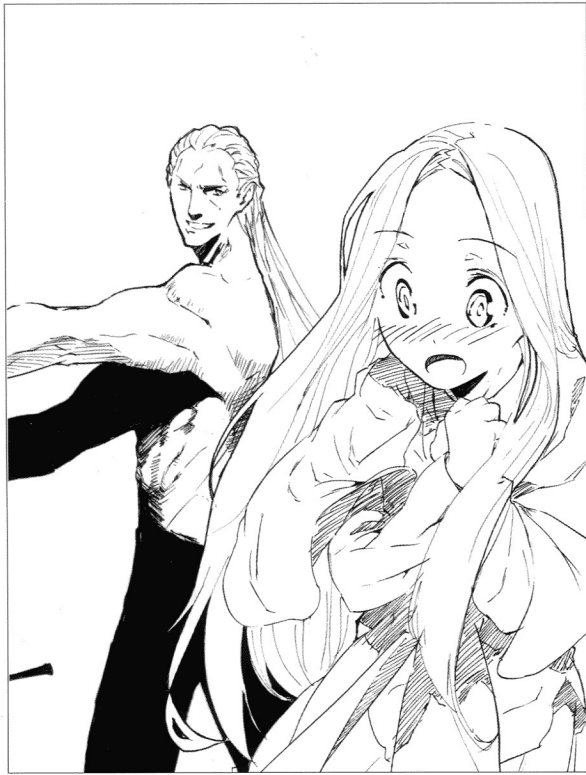
● PS2ソフト「シャイニング・フォース イクサ」(セガ) 販促用イラスト



◆ PS2ソフト「シャイニング・フォース イクサ」発売記念抽選イベントの賞品「pako氏描き下ろしイラストパネル」



◆ PS2ソフト「シャイニング・フォース イクサ」予約特典小説「暁の鼓動-The Dawning of a New Age-」（セガファンタジー文庫）カバーイラスト



◆ PS2ソフト「シャイニング・フォース イクサ」予約特典小説『暁の鼓動-The Dawning of a New Age-』（セガファンタジー文庫）挿絵



◆ 「電撃PlayStation」Vol.376 2007/1/12号(メディアワークス)表紙



◆ 「電撃PlayStation」Vol.378 2007/1/26号(メディアワークス) 扉絵



◆ PS2ソフト「シャイニング・フォース・イクサ」予約特典テレホンカード(石丸電気ゲームワン)



◆ PS2ソフト「シャイニング・フォース・イクサ」予約特典テレホンカード(ソフマップ)



◆ PS2ソフト「シャイニング・フォース・イクサ」予約特典テレホンカード(メッセサンオー本店)



◆ PS2ソフト「シャイニング・フォース・イクサ」予約特典テレホンカード(メディアアランド)



◆PS2ソフト「シャイニングフォース」イクサ「予約特典テレホンカード」(ヤマギソフト館)

Rough Sketch



◆PS2ソフト「シャイニングフォース」イクサ「予約特典テレホンカード」(ラオックス・アソビットゲームシテイ)



◆ 『シャイニング・フォース イクサ ファイナルコンプリートガイド』(エンターブレイン)カバーイラスト



Shining Force EXA Design Works

Chapter 01 ▶ キャラクター

Characters

スタッフたちとの意見交換で 生まれたキャラクターたち

—まずpakoさんが『シャイニング・フォース イクサ』に参加された経緯から聞かせてください。

pako:自分のホームページを見たプロデューサーの下里さんがお電話をくださったんです。セガと聞いたので、最初は「やった、絶対三国志大戦やー」[*1] 思った(笑)。ちょうどはまっていたので、きっとセガの誰かが自分がプレイしているところを見ていたのかと思ったんですよ。で、打ち合わせのために近くのファミレスに行ってみたら、思っていたよりも話が大きく……。ポカーンとしながら「ハイ」を連呼して、「で、カードは？」みたいな(笑)。

—『シャイニング・フォース』シリーズは知っていましたか？

pako:『シャイニング・ザ・ホーリアーク』[*2]をプレイしたことがあって、50匹いる妖精探しが難しいねって言いながら、友人と必死に探した覚えがあります。なので、お話をいただいたときは「妖精、何匹描けばいいのかな～」と思ってました。

—シナリオがアップするまえに絵がスタートしたと聞きましたが。

東郷:そうですね。でもジオフォートのこととヒーロー、ヒロインがいるということは、最初から決まっていたんです。

pako:だから主人公とヒロインは時間をかけて考えることができました。いろいろ試行錯誤しつつスタッフの方と相談をしつつ、「ここがダメだからこう直して……。ってけっきょく全部ダメじゃん!」とか(笑)。そういう

やり取りを何度もくり返して、どうにか完成に至りました。

—デザインのやりとりはどなたと？

pako:メインのスタッフ全員です。打ち合わせの場にみんな集まるんで、そこでみんなが話してるなか、自分は絵を描いていて、「それイイね」ってその場で採用されたり。だから自分で生み出したっていうよりは、みんなで生み出したという感じですね。

—そういった会議では、どういうお話をなさっていたのでしょうか？

東郷:ゲームのプランニングなど、ゲーム全体のおぼろげなところからいっしょに話をしていました。イノブタなんてまさにさっきpakoさんが言った“その場で採用”の一例ですね。その場で見た別のラフスケッチの隅に描いてあったものなんです。でするので、ぜひ僕らもpakoさんのラフ画をすべて見てみたいですね。

pako:ああいう落書きはさすがにちゃんと保管は……。処分はしてないですけど、見つけるのはタイヘン(笑)。

『イクサ』の世界を広げた pakoワールド

—イラストを描くうえでの制約などはありましたか？

pako:モデリングデータを作るうえでの制約が少しあったくらいです。でも、もともと誰かが作った世界にイラストをつけるという仕事が好きなんです。

東郷:でも、たとえば商人の親子(ボルネ、ギルナ、ヒカネ)については、じつは僕らは発注時に「商人」としか書いていなかったんです。で、ああいったキツネの親子が仕上

がってくる。そんなふうにpakoさんが世界観を広げてくれてうれしかったし、魅力的に感じました。

pako:ふくらませるのは好きなんです。「商人」についてもまわりの世界観がすでにあるじゃないですか。ゼロから作ると、がぜん悩んでしまうと思います。

—受け止めてくれる懐が深いとやりがいもあるでしょう。

pako:最初に、「多民族が入り乱れるのがシャイニングシリーズだ」というようなことも伝えられていたんです。そもそも人型だけだったら、別のイラストレーターさんにお話がいったのでは(笑)。

東郷:『イクサ』では幅広く描ける方を求めていたんですが、pakoさんは絵を見て全員一致で決定しましたね。初めてのお仕事になるので、たくさん描けるんだろうか、あるいはスピードはどうか、そういう点では不安もありましたけど。

pako:遅いです(笑)。

東郷:いやあ、pakoさんは早いです。いっしょに目の前でやっているときは、すごく早いんですね。

pako:でも悩み始めると、自分で決められないところがあるんですよ。

東郷:横にいて、話し合いながら作業を進めたいなあと思う人ですね。そうすると、さらによくなっていくというか。僕らが細かい話を進めているあいだ、pakoさんは絵を描き始めて、あとで「さっきのはこういう感じになったんですけど」みたいな感じであげてくれる。僕らがpakoさんに申し訳ないと思ったのは、絵に関係ない話にまで巻き込んでしまったところですね。

自分で生み出したっていうよりはみんなまで生み出したという感じですよ。(pako)

Interview #01

Character Design

キャラクターデザイン

『シャイニング・フォース イクサ』では、新進気鋭のイラストレーターpako氏がキャラクターデザインに起用され、『シャイニング・フォース』シリーズに新たな命を吹き込んだ。そんなpako氏の『イクサ』制作舞台裏について迫ってみよう。

楽しかったですよ。楽しかったのですよ。楽しかったのです。つぎがやりたいです。(pako)

pako: いやー、楽しかったですよ。ゲームをやったとき、「もしかして、あのとき話していたよくわからなかったものはコレか!」みたいな。どれだけ新鮮な気分でゲームをやっているんだろうオレ、って(笑)。

——種族ごとの決まりやテーマのようなものはあったんですか?

pako: あったと思います。魔族系は赤で、帝国系は水色で。国ごとに氷、炎というイメージも決まっていたから、同色系の背景に埋まらないよう、工夫しました。

——キャラクターが多くて不安を感じたりはしませんでしたか?

pako: 描きながら「オレ、これだけ描ける。すげえ!」と思いました(笑)。

下里: 最初は設定画を起こすまでの締切をとくに設けてなかったんですよ。「年内にはキャラクターをある程度完成させたいね」という程度で。

pako: むしろ、スケジュールが出たころにあせった。「締切あったんだ!」と。最初のトウマとシリルにはすごく時間がかかって、キャラクターにこんなに時間をかけていいのかな、というくらいでしたから。それからはもうがんばって描きました。

東郷: 主人公キャラクター以外は一発OKが多かったですね。

——気に入っているキャラクターは誰ですか?

pako: フィリップ。大好きですよ。

東郷: 本当はもっと、いろいろ働かせたかったのですが。つかまったあとジオフォートにいて、血洗いさせられているとか。彼はもう少し活かしたかったキャラクターですね。

pako: ファークリンも好きですね。女性キャラクターを好きになることはあまりないで

す。あえて女性キャラクターといえば、ヒカネですかね(笑)。

続けていきたい イラストレーターとしてのゲーム制作

——実際にゲームをプレイしたのはいつごろでしたか?

pako: あ、秋葉原での発売記念イベント[※3]に行くまえ、徹夜で遊んでいました。いままで遊んでイベントに遅刻ってどうよ?みたいな(笑)。

——もしも「シャイニング・フォース イクサ」の続編があったらどんなキャラクターを描きたいですか?

pako: つぎはメガネで、男の子。コンフィグ画面で「ボイスON/OFF」の下に「メガネON/OFF」があって、全員につけるかつけないかを選択できるみたいな。あわよくばその下に「スキンヘッドON/OFF」もあればと。

——では最後に制作を終えての感想と、注目してほしい点などを聞かせてください。

pako: 実際にはまだ「イクサ」関連のイラストのお仕事もあるので、完全に終わった気はしていないのです。「ゲームは出ましたけどー!」みたいな。グリーンピースを残して昼休みにひとり食わされているみたいな状態です。まあ、バカな感想しか言えないんですけど、楽しかったです。楽しかったので、つぎがやりたいです。注目してほしい点は……んー、イラストには注目してほしいです。ゲームが楽しいし、内容に合わせた絵を描いただけなので。ソフトを買う理由がイラストでもいいんですけど、プレイするときはイラストを気にしないでゲームを普通に楽しんでほしいですね。

Notes

※1 三国志大戦

三国志をベースにしたオンラインレーディングカードゲームで、著名イラストレーターの手によって描かれたカードが話題を呼んだ。

※2 シャイニング・ザ・ホーリアーク

1996年にセガサターン向けに発売された「シャイニング」シリーズのアクションRPG。シリーズ1作目以来となる3Dダンジョン形式が採用された。全50匹いる妖精を集めるのは至難の業。

※3 発売日記念イベント

ソフト発売日の2007年1月18日に、東京「秋葉原GIGO」と大阪「ソフマップなんばザウルス1」で開催された抽選イベント。当日はpako氏と下里氏もかけつけた。

Character Design

pako

Profile

pako Character Design

ライトノベルを中心に活躍する、イラストレーター。躍動感あふれるタッチでイキイキと表情豊かなキャラクターを描く。代表作 「レンタルマギカ」シリーズ、「バード・ハート・ピート舞姫天翔!」ほか

Producer

Yoichi Shimosato

下里陽一 Producer

株式会社セガ所属のプロデューサー。本作では、ゲーム全体をプロデュース。限られた予算とスケジュールで頭を痛める日々が続いたがスタッフのがんばりでよい作品を世に送り出して満足。代表作 「シャイニング・フォースIII」「シャイニング・フォース ネオ」ほか

Game Director

Shinya Togo

東郷真哉 Game Director

株式会社ネーランドカンパニー所属のディレクター兼プランナー。ゲーム作成の統括をしつつも、データ作成、バランス調整などの細仕事が大好きで、ついブチブチブチと作業してしまう。代表作 「ロードス島戦記～邪神降臨」「シャイニング・フォース ネオ」

Characters

キャラクター

新進気鋭のイラストレーターpako氏の手によって生み出された『シャイニング・フォース イクサ』のキャラクターたち。ここからはそんなキャラクターたちの貴重な設定資料を紹介していこう。

Initial Sketch

初期設定資料

pako氏が手がけた最初期のころのスケッチを紹介しよう。ゲームのイメージをつかむために制作されたものだけあって、決定稿とはかなり異なったキャラクターたちも見る事ができる。

イメージボード

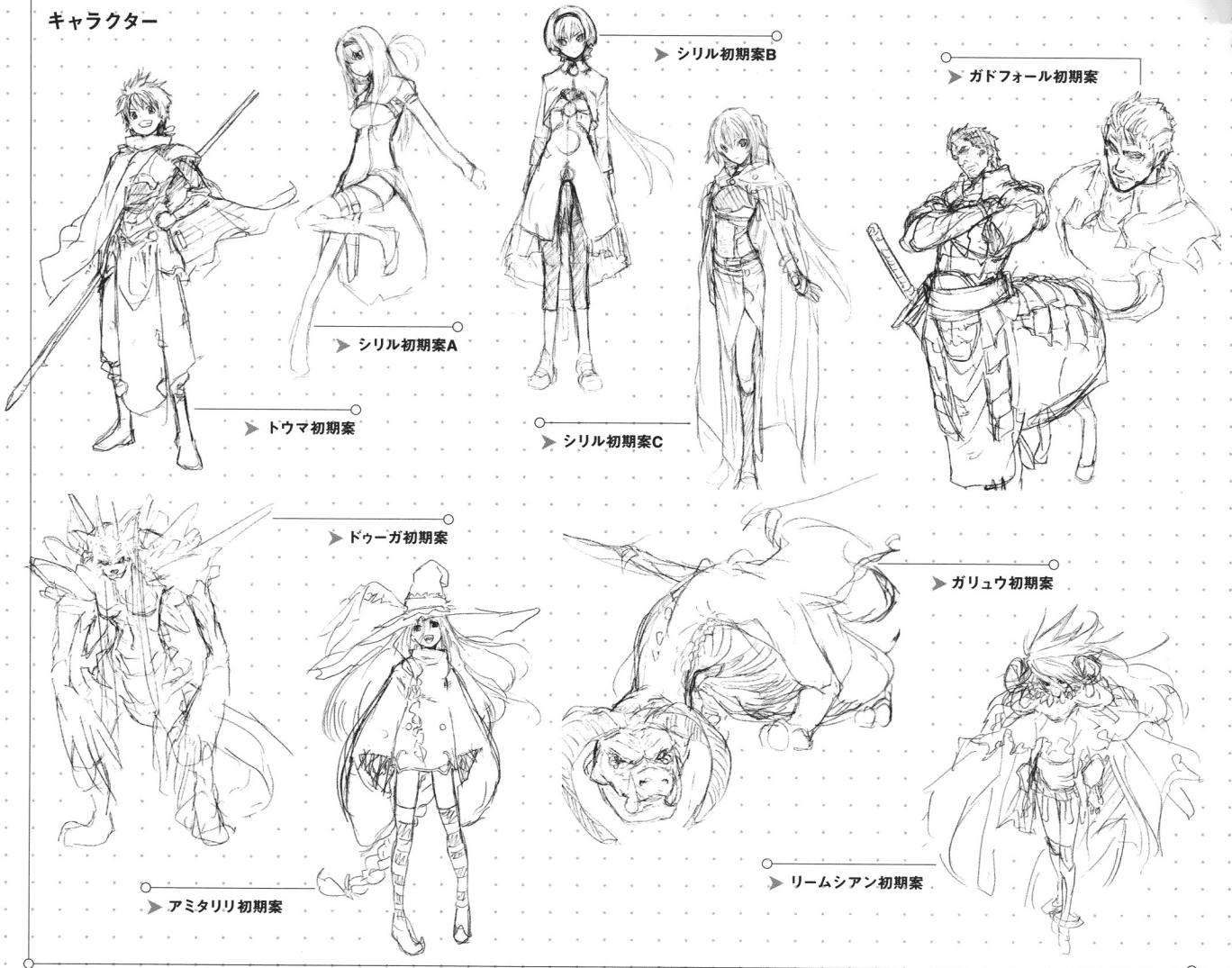


▶ イメージイラスト・トウマ
イメージをつかむために制作された最初期のトウマ。衣装に変化は見られるが、基本的な部分は決定案に受け継がれているのがわかる。

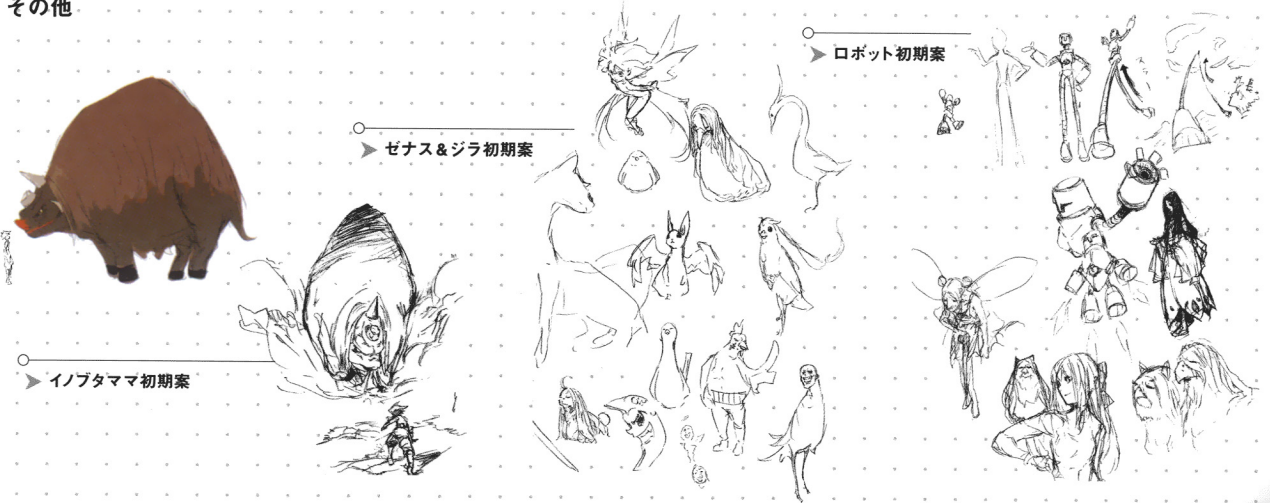


▶ イメージイラスト・リムシアン
リムシアンがまだ鬼姫と呼ばれていたころのイラスト。髪の色や服などの相違点はあるが、基本イメージは決定案へと引き継がれている。

キャラクター



その他



Character #01

聖剣シャイニングフォースに選ばれし熱血漢

Toma

Profile

Name=トウマ	Age=16	Occupation=野生児	Race=人間
Height=170cm	Character Voice=朴 璐美		

とても素直で正義感が強い少年。難しいことを考えるのは苦手、考えるよりもさきに行動してしまうタイプ。占い師に、探し物を求めるなら南が吉と言われ、南に向かいガドフォールたちに出会った。王様になって争いのない世界を作るため「スゲー力がほしい!」と願い、聖剣シャイニングフォースを引き抜き、要塞ジオフォートの主(あるじ)となる。同じくシャイニングフォースを探すシリルと出会い、しだいにシリルに惹かれていくようになる。



オレは王になりたい
この世界の王に。

Material

Character#01 [Toma]

Design Work

▶ 主人公はキャッチーにしてほしいとのことだったので、ワイルドな感じにしました。顔はイメージイラストを描いたときから決まっていたんですが、服装がなかなか決まらなかったです。服装に関してはある程度モデリングデータができ上がってから、協議しつつ細部を詰めていきましたね。

——pako (Character Design)

Concept Work

▶ 最初にpakoさんに好きに描いていただいた「主人公」のイメージイラストの「不敵なまざしの少年」(P020 イメージイラスト・トマ)が出発点です。ただのマントの勇者ではなく、印象に残る要素を入れようとアイデアを出していただいた末、上半身の露出が多めで、狩った獲物から自作したような装備……という、野生見なデザインにまとまりました。

——セガ開発



▶ 初期案A



▶ 初期案B



▶ 初期案C



▶ 初期案D



▶ 初期案E

▶ 決定稿・デザイン詳細



▶ 公式イラスト・ポーズ案



▶ 候補案A



▶ 決定稿・全身



▶ 公式キャライラスト



▶ 候補案B

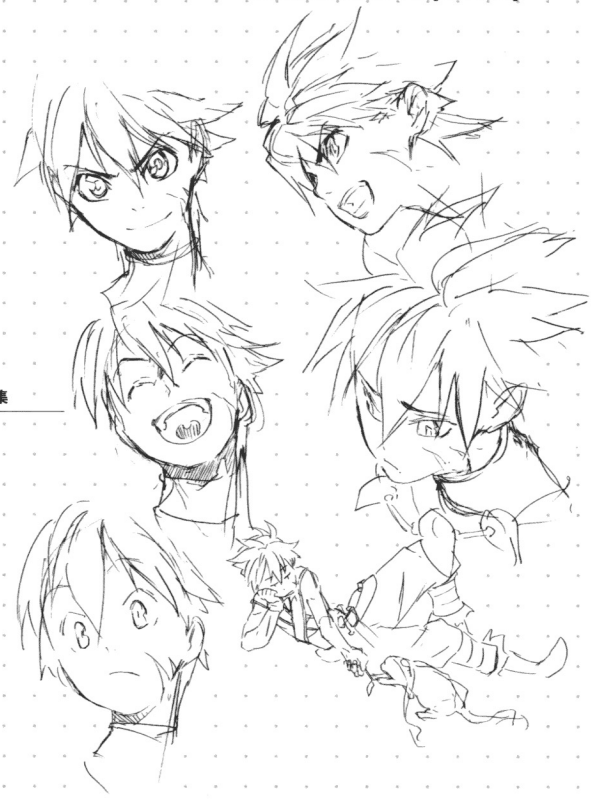


Material

Character#01 [Toma]



▶ 初期表情集



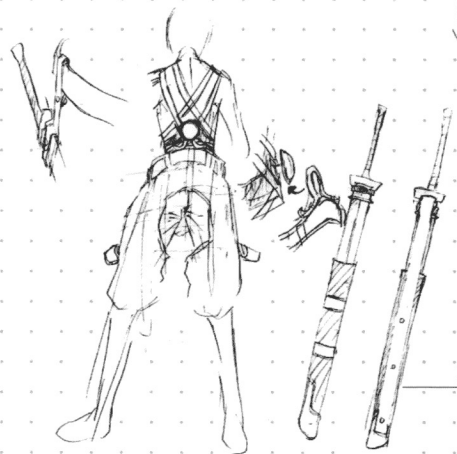
▶ 決定稿・表情集



▶ 決定稿・背面



▶ 初期表情集



▶ 候補案A・背面



▶ 候補案B・背面

Bustup Visuals

Character#01 [Toma]

▶ 考え中



▶ 真剣



▶ 叫び



▶ 悪ガキ笑い



▶ お手上げ



▶ 難しい顔



▶ 驚き



▶ まじめ



▶ 照れ



▶ あやつられ

▶ 通常
(聖剣なし)▶ 考え中
(聖剣なし)▶ 真剣
(聖剣なし)▶ 叫び
(聖剣なし)▶ 悪ガキ笑い
(聖剣なし)▶ お手上げ
(聖剣なし)▶ 難しい顔
(聖剣なし)▶ 驚き
(聖剣なし)▶ まじめ
(聖剣なし)▶ 照れ
(聖剣なし)

Character #02

聖剣に呪われし謎の少女

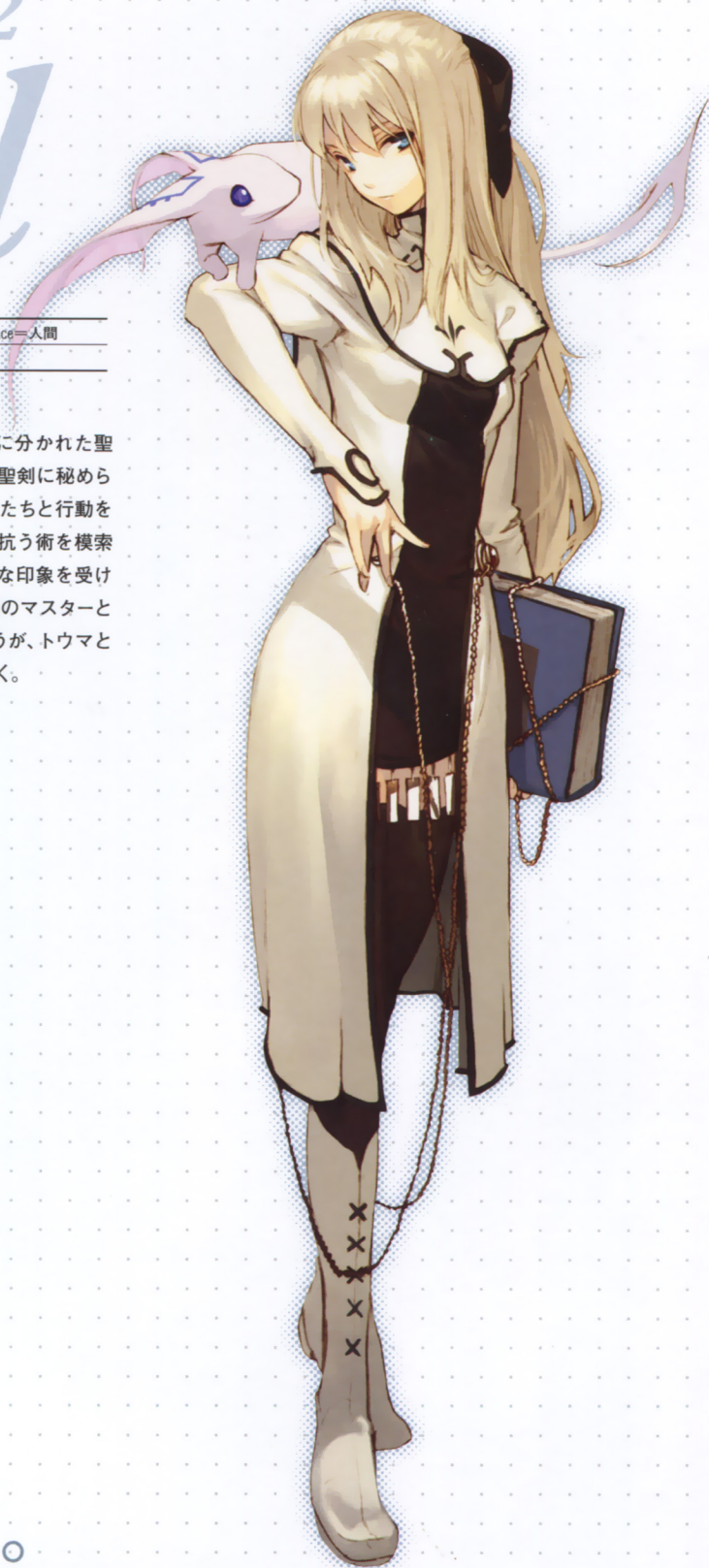
シ ril

Profile

Name=シ ril	Age=16	Occupation=考古学者	Race=人間
Height=173cm	Character Voice=桑島法子		

歴史や魔法について詳しい少女で、ふたつに分かれた聖剣シャイニングフォースのマスターのひとり。聖剣に秘められた真実に気づいており、聖剣を求めるトウマたちと行動をともにしながら聖剣のマスターとしての運命に抗う術を模索する。あまり感情を表に出さないため、クールな印象を受けるが、本当は心やさしい少女である。同じ聖剣のマスターとなったトウマには何かときびしく当たってしまうが、トウマと行動をともにするにつれ、少しずつ変わっていく。

身のほどを知らなさい。愚か者はあなたのほうよ。



Material

Character#02 [Cyril]

Design Work

▶ ヒロインはとにかく悩んで、どんどん改造を重ねていきました。最終的なデザインが決まったのは、モデリングデータが作られ始めてからだったと思います。スカート丈はモデリングの都合上、膝上丈にしてほしいというリクエストがありました。鎖なんかはデータを見ながら太さを整えましたね。

——— pako (Character Design)

Concept Work

▶ 「寒い国出身、知性的でクール、高級感、シャム猫？」といった火野さんのイメージワードからデザインをまとめていただきました。コートにフサフサのファーがついたバージョン(初期案E)でいったん決定しかけたのですが、ゴージャスすぎるので最終デザインに落ち着きました。

——— セガ開発



▶ 初期案A



▶ 初期案B



▶ 初期案D

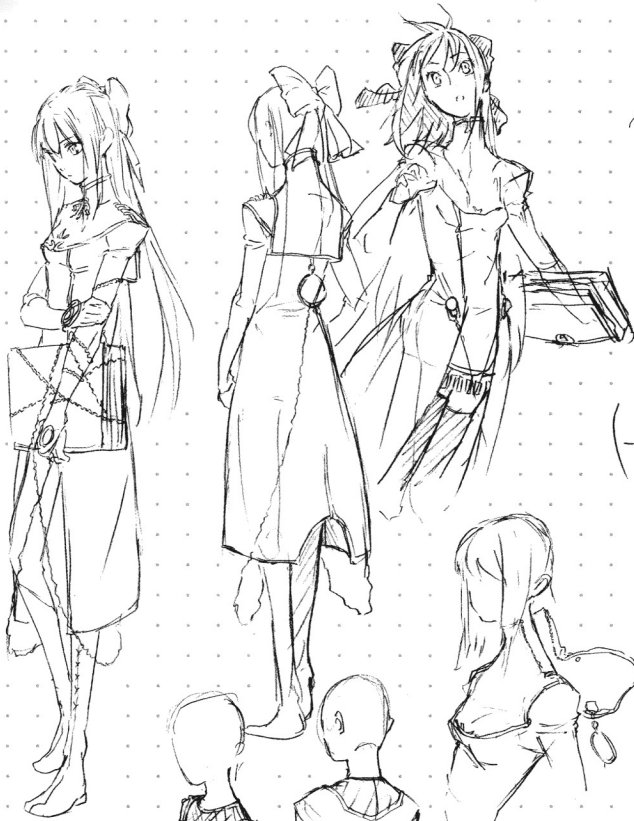


▶ 初期案C



▶ 初期案E





▶ 決定稿・デザイン詳細

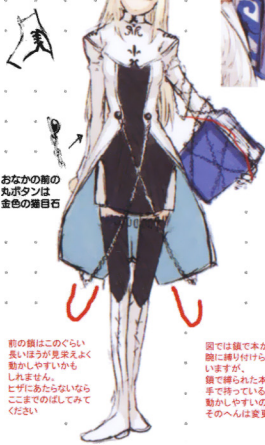


▶ 販促用イラスト・線画

左手に魔法書を常に持っています。

本はこちらの大きさで。

ラフですみません。スケッチやOGを参考にまとめてください。



おなかの前の丸がタンは金色の瞳目石

靴の横はこのぐらい高いほうが奥までよく動きやすいからしれません。ヒザにあたらなければここまで低くてもOKです

図では本が腰に挿り付けられていますが、手で持った本を動かしている形のは、動かしやすいのでは、そのへんは変更OKです

靴の横の形状、別方向に動かせれば横行でもかまいません

コートの襟は、ネックレスなどに使う直径2ミリくらいのキレイな織いぼの襟です。襟に巻きつけた際は直径1センチぐらいの金の鎖。(目立たないようであれば色を変えてもOKです)

▶ 発売記念抽選イベント用イラスト・線画

▶ 決定稿・衣装詳細



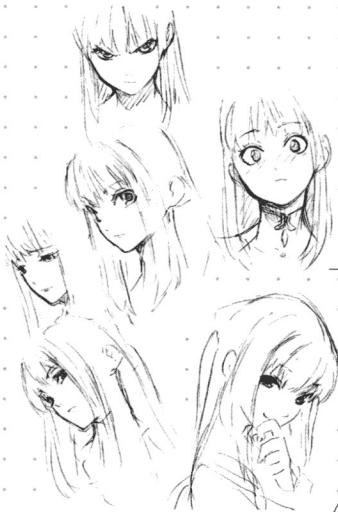
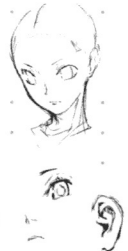
Material

Character#02 [Cyril]

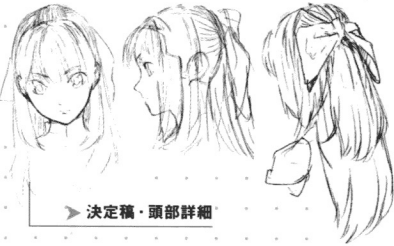
第1章

キャラクター

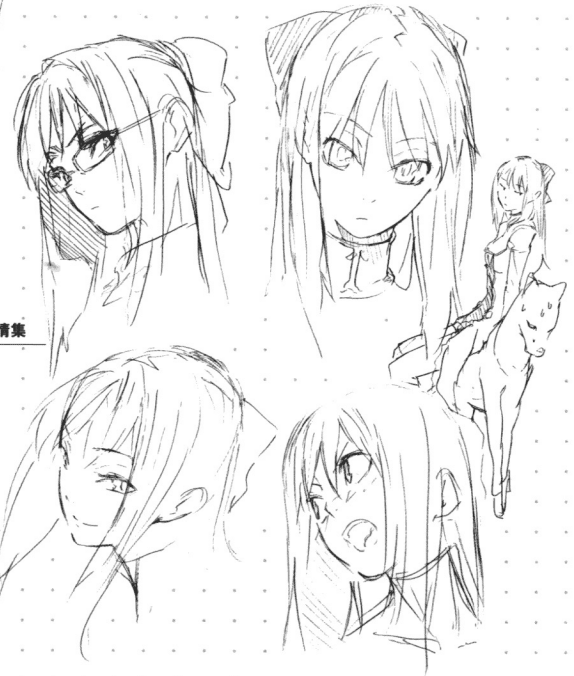
シール



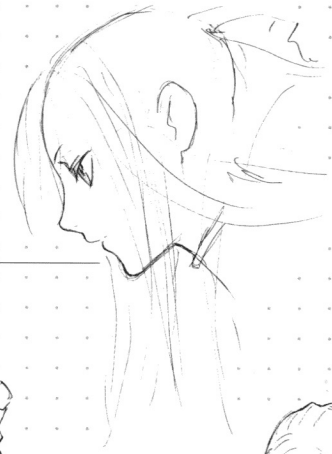
▶ 初期表情集



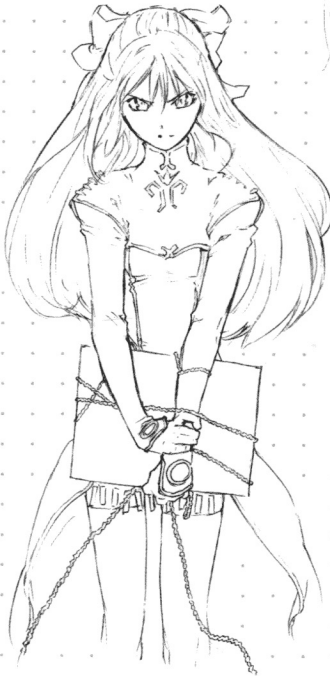
▶ 決定稿・頭部詳細



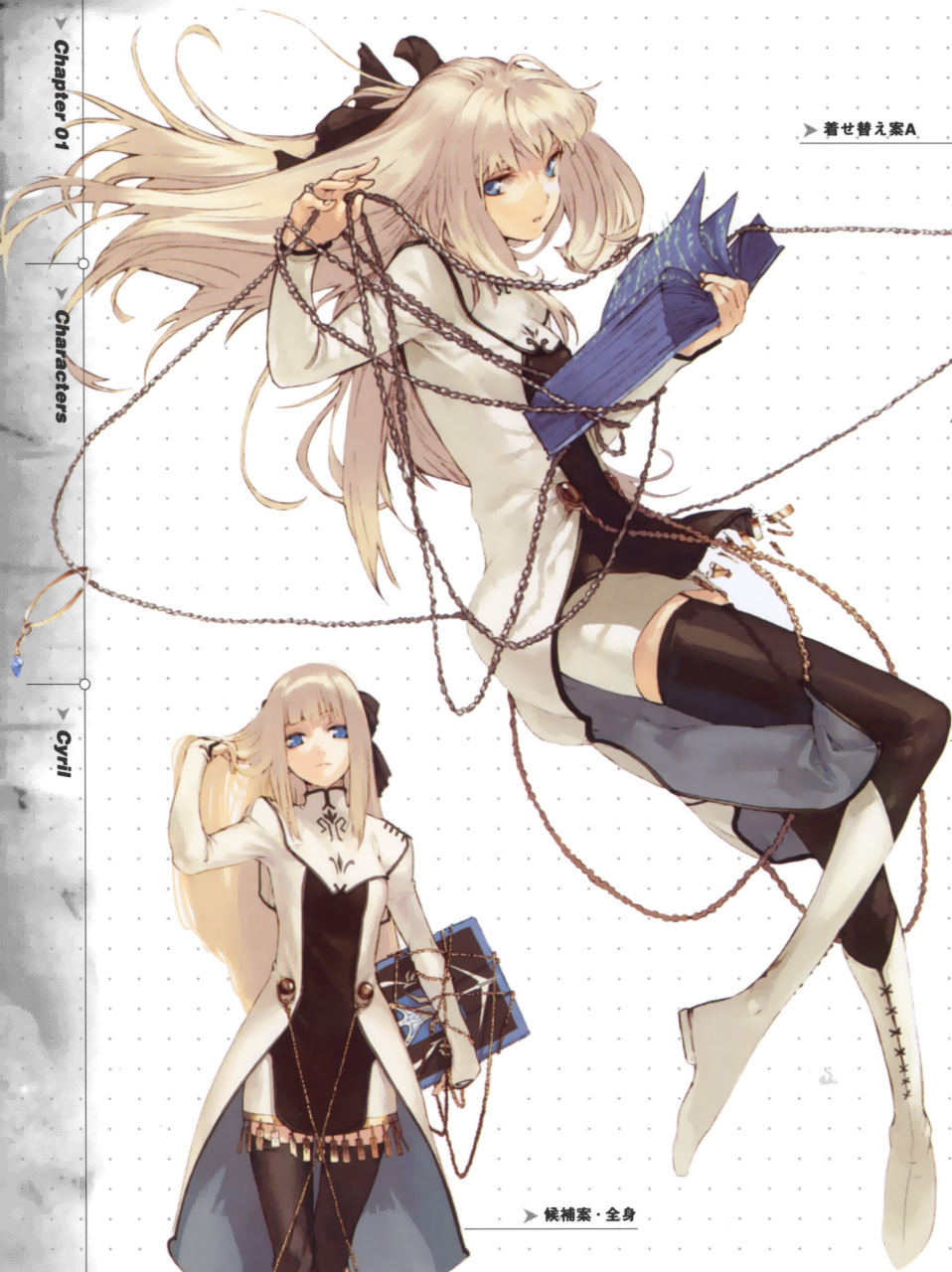
▶ 決定稿・表情集



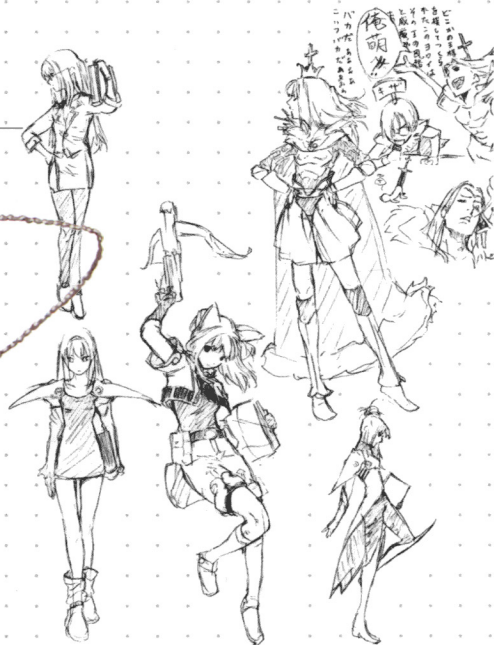
▶ 決定稿・横顔



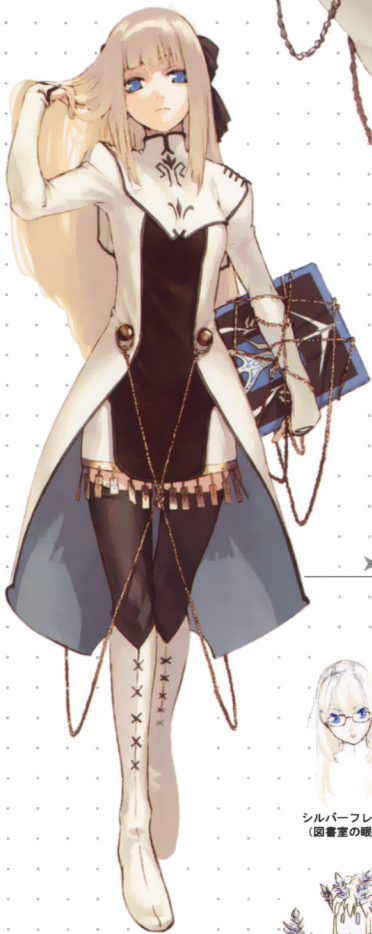
▶ イベントビジュアル・線画



▶ 着せ替え案A



▶ 公式キャライラスト



▶ 候補案・全身

▶ 着せ替え案B



シルバーフレーム
(図書館の眼鏡)



小悪魔の角
(ニット製)



ホワイトベレー



学士帽



フィンリボン



アイスクラウン



ジオサークル



シルバーフォックス



女神の兜



最上級のティアラ

▶ 着せ替え案C

(※開発スタッフによるもの)

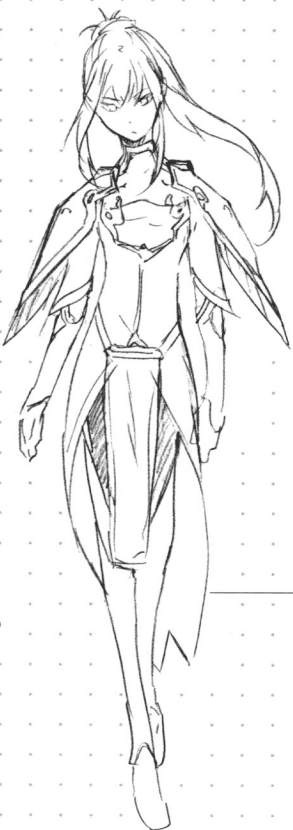
Material

Character#02 [Cyril]

第1章

キャラクター

シリアル



▶ 着せ替え案E

▶ 着せ替え案D



▶ 着せ替え案F



▶ 着せ替え案H



▶ 着せ替え案G



Material

Character#02 [Cyriel]



▶ 着せ替え案1

▶ 着せ替え案J



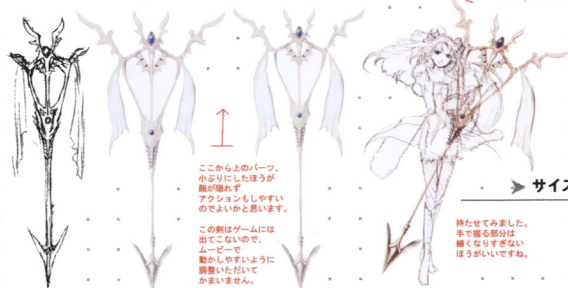
このパーツ、このぐらいまで短くしてもらえますか。



はらがけの模様、細かすぎてテクスチャがつぶれないよう大きく太くしてください

雑にいじってすみません...

[Weapon]

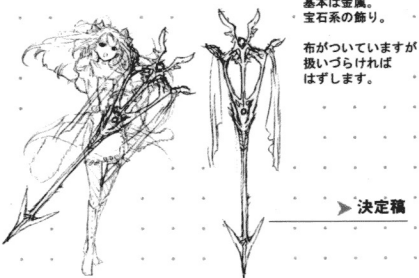


この羽根も小さめにしたほうがアクションしやすそうです。(判断はお任せします)

▶ サイズ案

持たせてみました。手で握る部分は細くならないほうがいいです。

いただいたデザイン



基本は金属。宝石系の飾り。

布がついていますが扱いはずしませずします。

▶ 決定稿

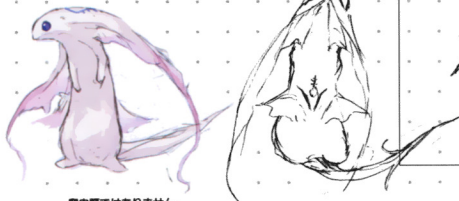
[Adviser] Jira

大きさは上の図のほうで、尻尾は薄いつのろのようにしています。

動きはフェレットやテンを参考に。



▶ 決定稿・詳細



爬虫類ではありません。シルクや雪駄のようなヒラヒラが首やヒレ状になっています。尻尾は薄いつのろのようになっています。

大きなイタチのようななみらが喉元の魔法生命体です。種族はどこか(ヒロインの家の中?)に隠れていて、静すときだけヒロインの髪を分けて顔を出し、またシルクといびりこへ消えています。

▶ 決定稿



▶ Profile

聖剣シャイニングフォースの主であるシルルにつき従っている。ゼナスと同じく、古代の技術で作られた疑似生命体だが、ゼナスより感情が豊かである。いつもはシルルの髪の中に姿を隠して、話をするときだけ髪の毛をかき分けて顔を出す。シルルのことが大好きで、友だちのように接している。なぜか水が大嫌い、シルルに洗われるのを何よりも嫌がっている。(声:鶴ひろみ)

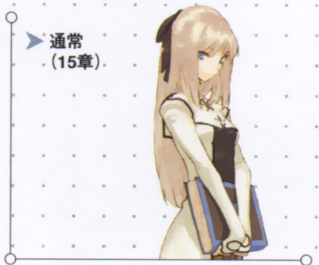
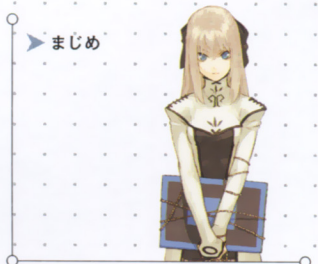
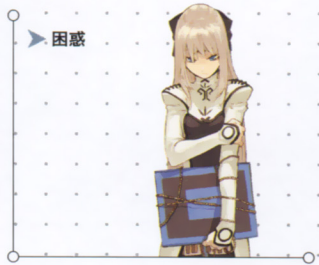
Bustup Visuals

Character#02 [Cyril]

第1章

キャラクター

シリアル



Character #03

義に厚きケンタウロスの騎士

ガドフォール

Profile

Name=ガドフォール	Age=42
Occupation=騎士	Race=ケンタウロス族
Height=220cm	Character Voice=井上和彦

騎士の武器とは、
おのれの信念を貫くためにあるのだ。

かつてノスワルド帝国に仕えていたケンタウロスの騎士。ノスワルド帝国軍を引退したものの騎士道精神を重んじ、ラグナダムⅢ世への忠誠心はいまも変わっていない。武芸を極めることに命をかけており、その腕はプライドの高いドゥーガですら認めるところである。そのドゥーガとは親友でありよきライバルという関係。己の騎士道を貫き、正義を世に示すため聖剣を求めて旅をしていたが、その最中に出会ったトウマに剣と人の道を教える。



Material

Character#03 [Gadfort]

Design Work

▶ 後ろに鞆を描いた理由は、コイツが荷物持ちだから(笑)。「パーティの中で、無理やり荷物を持たされている感じだったらおもしろい」という理由で鞆をつけたことを鮮明に覚えています。突進するキャラクターというイメージがあったので、くさび形のシルエットを意識しています。

——pako (Character Design)

Concept Work

▶ 老練なケンタウロスの騎士、という火野さんのオーダーそのままのキャラクターです。最初のころには、馬の形のカブトをかぶっていて、はねあげると中から騎士の顔が!というラフもあったのですが、「これ、遠くから見たらただの馬じゃん!」とpakoさんみずからボツにしたようです。

——セガ開発

▶ 決定稿・表情集



▶ 決定稿・詳細



▶ 決定稿・表情集



▶ 決定稿・全身

Bustup Visuals

Character#03 [Gadfort]

▶ 通常



▶ 笑い



▶ 考え中



▶ 真剣



▶ 叫び



Character #04

美しきエルフの弓使い

メーベル

Profile

Name=メーベル	Age=24	Occupation=アーチャー
Race=エルフ族	Height=180cm	Character Voice=久川 綾

おっとりした性格のエルフ族の女性。エルフが住まう大地が汚染され、子孫が増えないという深刻な事態から民を救うために聖剣を探していた。普段はやさしい女性だが、戦場に出ると持ち前の怪力を活かし、敵を殲滅する屈強な戦士となる。武器は巨大な弓矢で、その威力は弓矢という武器の枠を超えるほど強力だ。料理上手な一面もあるが、かなりの大食漢で、誰も太刀打ちできないほどの大酒飲みでもある。

わあ、うれしいな。今日の夜ゴハンはお肉の丸焼きね。



Material

Character#04 [Mabel]

Design Work

▶ イメージは“お母さん”でした(笑)。落ち着いた感じにしたかったので、エルフだけど髪は黒にして。というか、自然に黒を選んでいましたね。あと、戦うときにだけ胸が見えるということをさんざん言った覚えがあります。そのために胸元、少し開けてあります。

———pako (Character Design)

Concept Work

▶ 大弓を使うお姉さんエルフというオーダーです。pakoさんのファッションデザインにはよく驚かされるのですが、このハーブのような大弓はとくにセンスいい!と思いました。初期の絵では、裸足にピンクのスリッパをつけていました。

———セガ開発



▶ 決定稿・詳細



▶ 候補案

Bustup Visuals

▶ 通常



▶ 考え中



▶ 決定稿・表情集



▶ 初期スケッチ

▶ 真剣



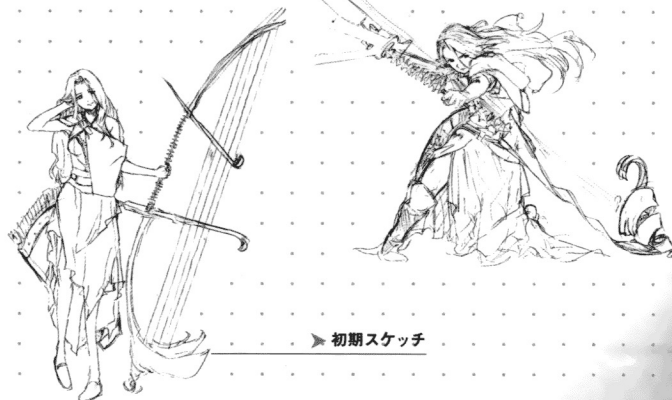
▶ 親身



▶ 困惑



▶ 初期スケッチ



Character #05

武勇をはせた獣人族の戦士

ドウーガ

Profile

Name=ドウーガ	Age=32
Occupation=軍人	Race=ウルFRING
Height=200cm	Character Voice=中井和哉

オオカミのような肉体を持つ獣人族の戦士。竹を割ったような性格で、本能のままに生きる男である。以前はノスワルド軍の部隊長として勇名をはせていたが、フィリップの悪巧みを調査していたときに逆に計略にはめられてしまい失脚している。肉弾戦が得意で両腕の鉄爪を使ってあらゆるものをたたきつぶし、さらには氷のプレスも使うことができる。ガドフォールとは親友であり、武芸のライバル。ちなみに目下のふたりの一騎討ちの戦績は、47勝47敗3引き分け。



おっと！
犬に似てるなんて言うなよ？

Material

Character#05 [Duga]

Design Work

▶ 変に作りこまれていないほうが野生っぽくていいかなと思いました。ただ「かがんでいる人」じゃなくて、ちょっと身体が長い感じにしようとして尻尾を大きめにしています。色味はノスワルド帝国のキャラクターってことで、ノスワルドのイメージカラーの青でまとめました。

——pako (Character Design)

Concept Work

▶ 火野さんのオーダーは「32才のバーサーカー系の狼男」でした。全員集合したときに「寄せ集めの多彩な仲間たち感」を出したかったので、シルエットは極端めにしていただきました。初期デザインもよかったのですが、ふさふさの毛がポリゴンのにきびしいのと顔をはっきりさせたいので最終デザインの形になりました。

——セガ開発

▶ 販促用イラスト・線画



▶ 決定稿



▶ 決定稿・背面



▶ 決定稿・側面

Bustup Visuals

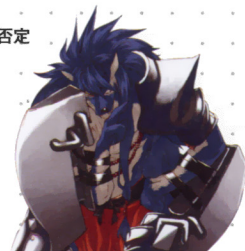
▶ 通常



▶ 笑い



▶ 否定



▶ 真剣



▶ 臨戦態勢



▶ 決定稿・全身



Character #06

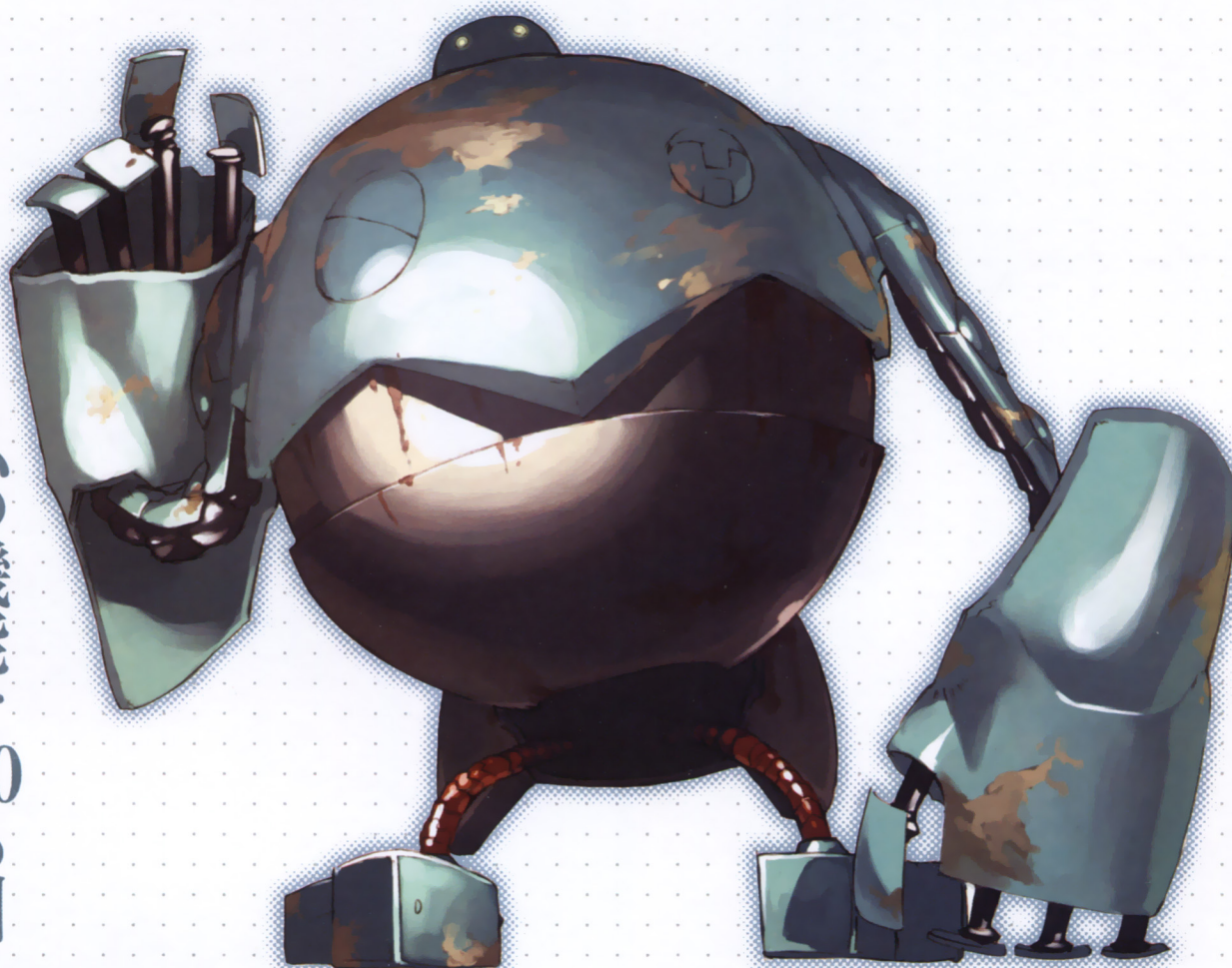
全身武器の鋼鉄の従者

アダム

▶ Profile

Name=アダム	Age=約3000	Occupation=機械兵
Race=ロボット	Height=250cm	Character Voice=古川登志夫

ジオフォートのロボットたちを統率するために作られた指揮官ロボット。聖剣の主を守るという使命に忠実な鋼鉄の従者である。最初の聖剣の主、マスター・グラントに仕えていたが、賢神との戦いに挑む途中に乗っていた天空船が切り離されてしまい、そのまま地上に落下してしまった。以来、地上で眠りについてはいたが、トウマたちの手により再起動する。攻撃力・防御力ともに高く、身体の至るところにドリルやブラスター砲が装備されている。



私の機能を100%引き出し

しご期待にそうようにいたします。

Material Bustup Visuals

Character#06 [Adam]

Character#06 [Adam]

Design Work

▶ かわいげがあると思って球体にしようとしたら、球はモデリングするのがたいへんだ!と現場から突っ込まれました(笑)。オレらのいる現代の視点ではなく“イクサの世界のなかでの古くささ”を感じてもらえるとうれしいですね。色は、金属なのにやさしい感じがする青銅をイメージしています。

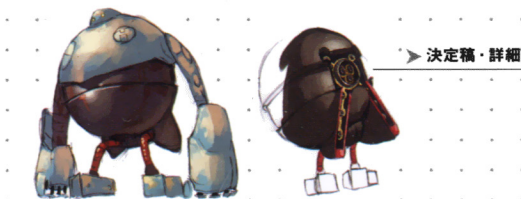
——pako (Character Design)

Concept Work

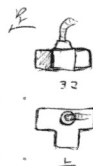
▶ 男の子たるもの、やはりドラゴンや巨大ロボをしもべにしたいものです。方向性が決まるのに時間がかかり、pakoさんに苦勞をかけてしまったキャラでしたが、「一見愛嬌があるけどじつは古代兵器の塊」という最終形はキャラ的に大正解だと思います(初期案A参照)。

——セガ開発

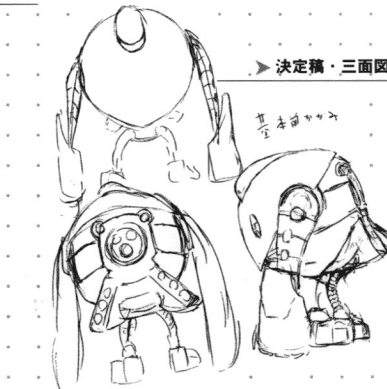
▶ 通常



▶ 決定稿・詳細



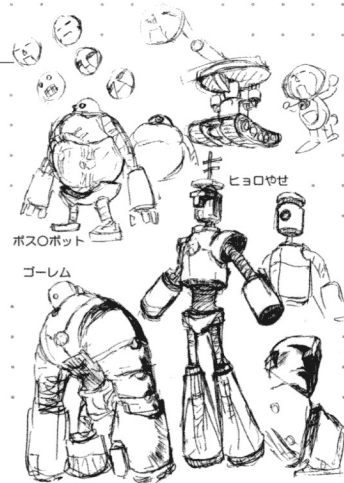
▶ 初期案B



▶ 決定稿・三面図

フック

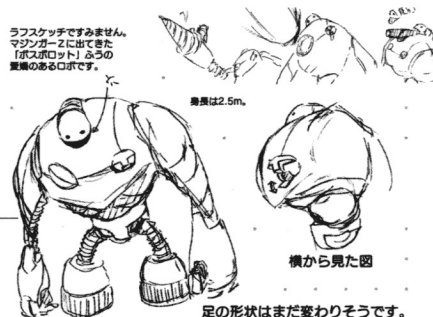
▶ 初期案A



ボスロボット

ゴレム

ヒーロヤセ



ラフスケッチですみません。マジンガーZに出できた「ボスロボット」ぶつろの要素のあるロボです。

身長は2.5m.

横から見た図

足の形状はまだ変わりそうです。

▶ 初期案C



Character #07

魔族の天才？魔女っ子

アマタリリ

▶ Profile

Name=アマタリリ	Age=12	Occupation=魔法使い
Race=魔族	Height=150cm	Character Voice=水樹奈々

このほうき、
今年の最新モデルなの！

魔族の女王「ラ・ヴァース」に憧れる魔族の女の子。代々「ラ・ヴァース」に仕えてきたエリート魔術師の家系であり、自分に絶対の自信を持っている。いいかげんで気分屋だが、攻撃魔法の威力は高く、確かに有能な魔法使いではある。聖剣を探索するという任務をほかの魔族から奪い、ファークリンとともにジオフォートへと潜入。聖剣はすでに引き抜かれていたが、ルームシアンにトウマらの監視を命じられ、そのままジオフォートに居ついてしまう。



！ どう？ カッコいいでしょ？

Material

Character#07 [Amitalilly]

Design Work

▶ ひとことと言うとハロウィンですね。魔女って聞くと、オレにはそういうイメージがあるんです。あとはデザイン的なお遊びとして、よく見てもらおうと衣装はハロウィンのカボチャお化けっぽくなっているのがわかると思います。頭の上のヒヨコのところは、最初はイノブタでした。

——pako (Character Design)

Concept Work

▶ pakoさんにいちばんはじめに好きに描いていただいたラフのなかの「かわいい魔女っ子」(P021 アミタリリ初期案)を見て、ぜひ出しましょう!と即決したキャラクターです。スタッフのモチベーションアップにも役立ちました。

——セガ開発



▶ 販促用イラスト・線画



▶ 決定稿・詳細



Bustup Visuals

Character#07 [Amitalilly]



Character #08

臆病な獣人族の少年

ファークリン

▶ Profile

Name=ファークリン	Age=12	Occupation=僧侶
Race=クイントール族	Height=152cm	Character Voice=田村ゆかり

獣人族の少年で、犬のようなしっぽを持つのが特徴。アマタリリに連れられてしぶしぶジオフォートへとやってきた。気が弱く臆病で運動が苦手と一見頼りないが、回復魔法と光魔法の使い手であり、後方支援には欠かせない存在である。アマタリリのことが好きで、いつかアマタリリにふさわしい男になろうと誓っているが、目下はアマタリリのつき人として、掃除、洗濯、使い走りと一日中こき使われている。だが本人はそれで幸せなようだ。



えーつと……ボク、こわいのやだな。

Material

Character#08 [Firclin]

Design Work

▶ 男子、半ズボンがキーワードです(笑)。獣人はドワーフがいたなあと、犬っぽくしてみました。配色はいつもいっしょにいるアマタリとの兼ね合いもあって、赤の反対のいちばん目立つ色相で緑に。身体が小さいので、なるべく大きいエモノを持たせようと思いました。

——pako (Character Design)

Concept Work

▶ 回復キャラといえばキャントールの少女というイメージのところを、一部スタッフの趣味でついショタに走ってしまいました。これほど支持を得ることは予想外でした。半ズボンを前後逆にはいてチャックからシッコを出しているのが変態すぎ(褒め言葉)。

——セガ開発



▶ 販促用イラスト・線画



▶ 決定稿・ポーズ案



▶ 決定稿・表情集



▶ 決定稿・全身

▶ 初期案・表情集

Bustup Visuals

Character#08 [Firclin]



▶ 通常



▶ 笑い



▶ 真剣



▶ おどおど

Character #09

謎多きはぐれ古竜

Garyu

Profile

Name=Garyu	Age=Unknown	Occupation=野生生物
Race=竜族	Height=400cm	Character Voice=龍田直樹

洞窟の奥深くに潜んでいた古竜。ほかのドラゴンの巢から流れてきた卵が別の巢でかえてしまい、群れに入れずに「はぐれ」として育った。年齢、出生地、性別など一切不明だが、洞窟に残されていた看板から、Garyuと呼ばれていたことが判明する。たくましい尾に鋭い爪を持ち、口から吐き出す炎のプレスはすべてを焼き尽くす。洞窟に入ってきた者は問答無用で攻撃するが、自分を倒せるほどの力を持つ者にだけは心を許すようだ。

Material

Character#09 [Garyu]

Design Work

▶ デカイ竜を出したいというお話を聞いていたので、じゃあデカくてカッコいいの作るかって気分で描きました。ツノの指定はとくになかったんですが、欠けた状態で描いたら「これいいね」みたいなノリでそのまま決まりました。でも、なんで欠けたのかはオレも知りません(笑)。

pako (Character Design)

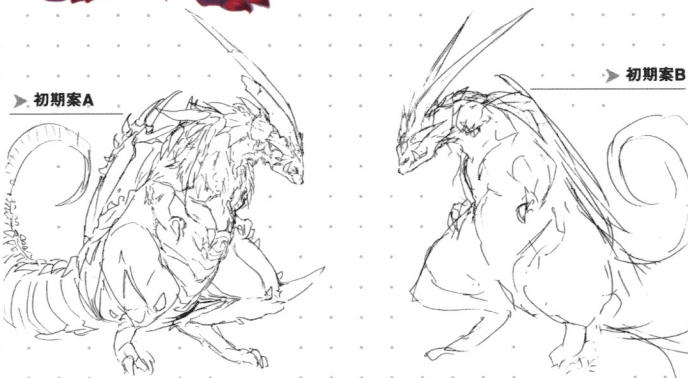
Concept Work

▶ 「そんなでかいキャラ出したらゲームが大変なことに！」というネバーランド東郷さんの突っ込みもなんのその、いいじゃんいいじゃん！と登場が決まった巨大竜です。巨大で筋肉質のキャラなので、ドゥーガとのシルエットの違いをpakoさんは意識したそうです。

セガ開発



▶ 決定稿・全身



▶ 初期案A

▶ 初期案B

Bustup
Character#09 [Garyu]
Visuals

▶ 通常

Character #10

伝説の黄金騎士

アバロン

▶ Profile

Name=アバロン	Age=70歳前後	Occupation=暗黒の騎士
Race=アンデッド	Height=210cm	Character Voice=銀河万丈

長いあいだラクトン村の祭壇に祭られていた黄金の頭蓋骨だったが、トウマたちが世界中に飛散していた骨を集めたことにより復活を果たした。その真の姿は、聖剣を手にした伝説の英雄・黄金の騎士アバロン。千年ほどまえに聖剣の主だったが、魔女の色香に迷ってアンデッドの呪いを受けてしまった。伝承での偉人ぶりに比べると、実際の人物像はかなりトボケている。生前使っていたためか、アンデッドながら光魔法のアバロンノヴァを使える。

Material

Character#10 [Avalon]

Design Work

▶ 骨を集めてひとつのキャラクターを作るっていう案があって、だったら頭は骸骨だよねってことでデザインしました。いちおう、人間のときの姿もデザインしたんですが、ゲームには入らなかったの裏設定ということで。打ち合わせで「日輪の〜」って歌ってたような覚えがあります。

— pako (Character Design)

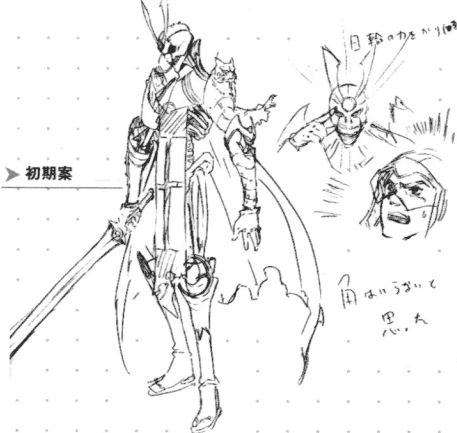
Concept Work

▶ 最初はちょっと細身だったのですが、「英雄！黄金！」を掛け声にアメコミヒーローのような筋肉質となって一気にカッコよくなりました。カッコいい外見とボケた中身のギャップが素敵なキャラクターです。

— セガ開発

イメージは和風中心（日輪・炎・鬼・ダイターン）
真ん中の布は十字が入ってるワケじゃなくてでっかく王がかいてある

▶ 初期案



頭部は凶悪顔の頭蓋骨が片目取替つてます。

胸ヨロイの腹の目には宝玉がはまっています

▶ 決定稿



フォーム&バランスは左図、
ディテールと色は右図を参考にしてください。



↓ 生前の姿

マント以外はツルツルピカピカの
ゴールドで、黒い金属は砂目でお願います。

Bustup Visuals

▶ 通常



Character #11

武骨ながらも腕は確かな鍛冶職人

ガンテツ

Profile

Name=ガンテツ	Age=50前後	Occupation=鍛冶職人
Race=人間	Height=215cm	Character.Voice=大塚周夫

ラクトン村で鍛冶屋を営んでいたが、以前より親交のあったフォックスリング族のヒカネから手紙をもらいジオフォードへとやってきた。口数が少なく無骨な男だが、鍛冶の腕前は一流である。卓越した鍛冶の腕前と巨大なハンマーで、大は天降りの刃から小は魔法のアクセサリまで、どんなものでも鍛え上げてしまう名工。戦闘には向かないが、トウマやシリルの武器や防具をパワーアップしてくれる、縁の下の力持ち的な存在となっている。

Material

Character#11 [Gantetsu]

Bustup Visuals

Character#11 [Gantetsu]

Design Work

鍛冶屋というオーダーしか記憶にないんですが、さきにキツネの商人を描いたからか、その流れでタヌキが浮かびました。……正直に言うと、最初は普通におっさんの顔を描いて、ここをこうしたら耳になるとかいて遊んでいたら、いつの間にかタヌキになってた。ハハハ。配色はカンですね。

—— pako (Character Design)

Concept Work

「体育会系で威勢のいい、年季の入った鍛冶屋」との火野さんオーダーです。発注ではキツネ族だったのですが、マッチョな狐はヘン……と思ったpakoさんアレンジでタヌキ風コスチュームの親父になりました。仲間としていっしょに戦ってほしいです。

—— セガ開発

▶ 通常



すみません、こちらのデザインでおねがいします

薄がけたオヤジ、ゲーム画面でもわかるように目の周りのくまどりや濃い鼻は大きめに描いていきます



ハンマーは直線スポンを用いています。後ろはクロスです。

後頭部、アゴの工は茶色い色です

鍛冶用にハンマーを持たせてください。色はベルトのバックルと同系色で。



デブノイメージュしたベルトバックル

フーツ 横 後ろ 裏

▶ 初期案A



▶ 初期案B



▶ 決定稿

Character #12

商人魂旺盛な商人一家

ボルネ／ギルナ／ヒカネ

Profile

Name=ボルネ | Age=35 | Occupation=商人
 Race=フォックスリング族
 Height=160cm | Character Voice=古川登志夫

Name=ギルナ | Age=6 | Occupation=商人
 Race=フォックスリング族
 Height=145cm | Character Voice=柳井久代

Name=ヒカネ | Age=6 | Occupation=商人
 Race=フォックスリング族
 Height=140cm | Character Voice=Aya (Mi)

ボルネはフォックスリング族で、武器からアイテムまでさまざまな商品を扱っている商人。イル村の跡地で商売をしていたが、ジオフォートの浮上を目撃し、カネの臭いをかぎつけてやってきた。以降、ふたりの子供とともにジオフォートで店を開くようになる。ギルナ、ヒカネはボルネの子供であり、ボルネのような商人を目指して修行中の身。ギルナは在庫管理を担当、ヒカネは経理を担当し、父親の仕事を助けている。



ボルネラフスケッチ

ボルネ決定稿

ギルナ&ヒカネ決定稿



こずるそうなキツネの顔人です。胸中の胸当て道具でどこでも寝ています。

アゴの下一層と頬はホワイトクリーム色です。鼻のむらと頬の色は赤から赤の濃いピンク色で、頬はピンク色です。

リュックに書かれた「激安」の文字。下の「女」だけが読えています。

原のリュックに本物×2と本のイースを赤い布でくくりつけています。

下駄履とは昔ながらの商人履。

リュックと本箱の開閉ギミック

Material Character#12 [Borne/Gilna/Hikane]

Design Work

▶ 見た目にも、ぼつたくてそんな感じを出したかったんです。キツネにしたのは、お金が好きそうだから。背負ってる行李に「激安」って書いてあるんですが、後ろから見ると「女」っていう字の部分しか見えないうようになってます。そこを妙に力んで主張していたような覚えがあります。

pako (Character Design)

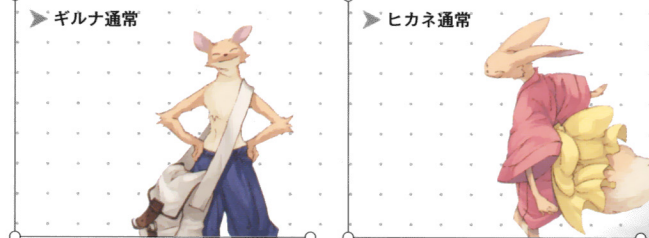
Concept Work

▶ 出てくる町の人が少ないぶん、ジオフォート内のNPCは濃いめに描こうとみんなで話していました。主人公の協力者のはずなのにまったく油断のならない守銭奴家族、というキャラです。pakoさんアレンジで和風キャラとなりました。名前もこの3人だけダジャレ系です。

セガ開発



ボルネ通常



ギルナ通常

ヒカネ通常

Character #13

大陸の平和を願う若獅子帝

ラグナダーム三世

Ragnadarm
III

▶ Profile

Name=ラグナダーム三世 | Age=28 | Occupation=皇帝

Race=人間 | Height=210cm

Character Voice=堀川りょう

ノスワルド帝国の若き皇帝。比類なき剣の腕と意志の強さを持つ武人で、人々からは「若獅子帝」と呼ばれている。魔族に強烈な敵意を抱いており、古代兵器「モンスタージェネレーター」を用いて獣兵を召喚し、魔族に戦いを挑む。魔族を滅ぼしさえすれば、賢神はいなくなり、ノスワルド帝国建国以来3000年の悲願である平和な世界を実現できるとする信念を持っているが、それは無理解が生んだ悲劇の争いの火種となってしまう。

ノスワルド帝国、
建国以来の悲願
を余の手でかなえる

Material

Character#13 [Ragnadarm III]

Design Work

▶ ポイントはおしりです。あとはストレートに豪華さを出すために、真ん中から金の飾りをつけてみました。顔を中心に集中線になるように配置しています。配色としてはノスワルドのイメージカラーの水色をベースに、ポイントで金色を使っています。

——— pako (Character Design)

Concept Work

▶ オーダーは「絶大なカリスマと武力を持つ、若い美系の皇帝」というだけでしたが、「主人公のトウマとすべてにおいて正反対のキャラ」というところを汲み取って、知性的でゴージャスな威丈夫として描いていただきました。

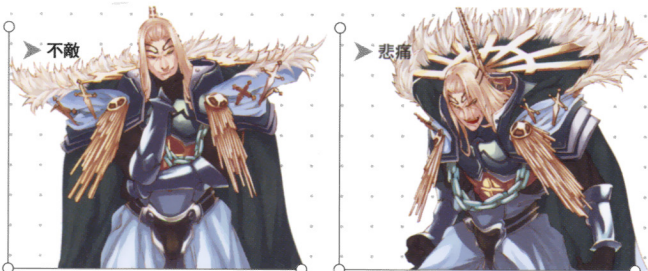
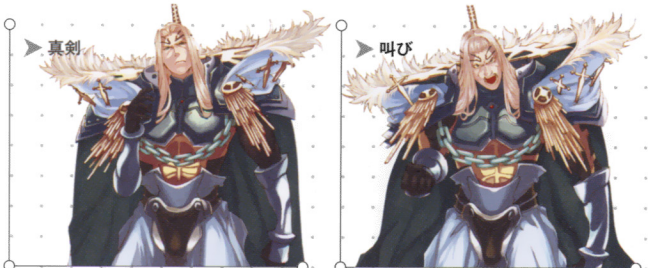
——— セガ開発

▶ 決定稿・全身

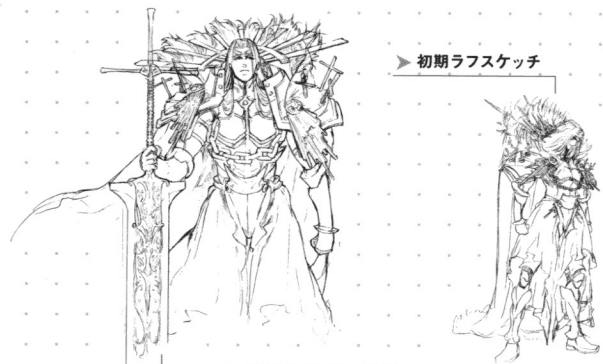


Bustup Visuals

Character#13 [Ragnadarm III]



▶ 初期ラフスケッチ



▶ 販促用イラスト・線画

▶ 初期案・表情



▶ 決定稿・表情集

Character #14

皇帝のよき理解者

カティーナ

Profile

Name=カティーナ	Age=17	Occupation=皇妹	Race=人間
Height=165cm	Character Voice=野中 藍		

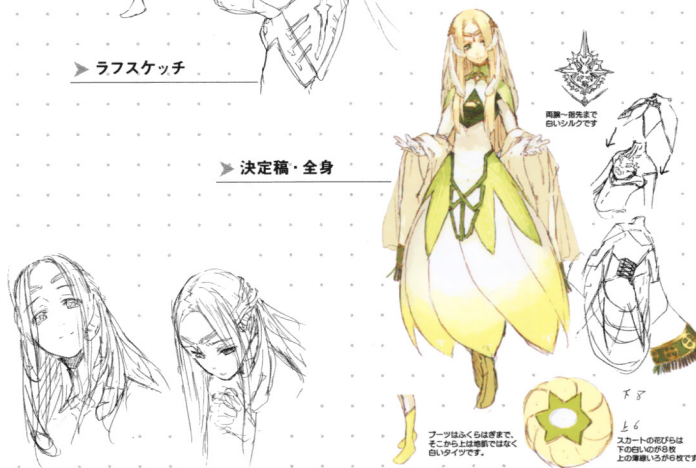
ノスワルド帝国の皇女。おっとりしており、周囲の者を和ませる。皇帝ラグナダム三世の妹にして唯一の血縁者。孤高の強さを誇るラグナダム帝の真の理解者は、彼女だけと言えるだろう。参謀すら置かずひとりで戦場の指揮を執るラグナダムのそばに寄り添い、血に塗られた戦いの道へと進んでいく兄の身を心配している。ラグナダムもそんな妹のことを大切に思っており、ふたりは余人にはわからぬ深い部分でつながっているようだ。

▶ 販促用イラスト・線画

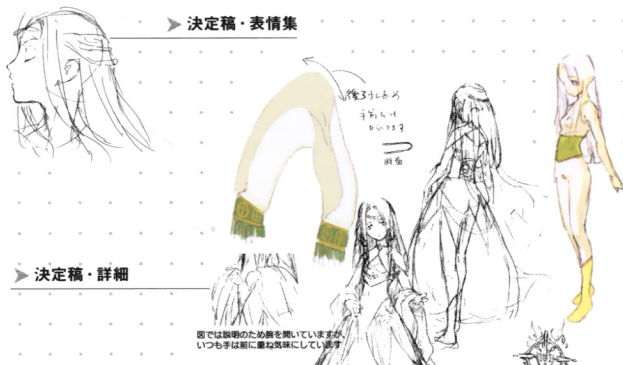


▶ ラフスケッチ

▶ 決定稿・全身



▶ 決定稿・表情集



▶ 決定稿・詳細

図では説明のため顔を隠していますが、いつも手は前に重ね気味にして隠す

Material

Character#14 [Catina]

Design Work

▶ デザインとしては、真上から見ると百合の花に近い形になります。氷の国の人ということで、そこに咲く一輪の花っていうイメージが綺麗なかなと思いました。衣装のシルエットや色使いも全体に花を意識しています。

pako (Character Design)

Concept Work

▶ 美少女成分が少なすぎるので登場することになった(!?) 妹キャラです。「薄幸」「か弱い」といったイメージで、というオーダーに対して百合の花をイメージしたコスチュームデザインをあげていただきました。

セガ開発

Bustup Visuals

▶ 通常



Character #15

手段を選ばぬ卑怯な軍人

フィリップ

▶ Profile

Name=フィリップ	Age=21	Occupation=軍人貴族	Race=人間
Height=185cm	Character Voice=神谷浩史		

ノスワルド帝国軍辺境部隊の指揮官であり、古代遺跡の調査をしている男。聖剣と要塞の秘密を探っており、トウマたちの前にたびたび姿を現わす。だがその実力は低く、何かにつけては帝国の威をかざして物事を進めようとする小心者。ラグナダム三世に気に入られようと行動するが、トウマたちにことごとくつぶされてしまうことに……。陰ではキャンツール村の民を鉱山で働かせ私腹を肥やしていたが、それをドゥーガに見破られ、さんざんな目に遭う。

Material
Character#15 [Phillip]

Design Work

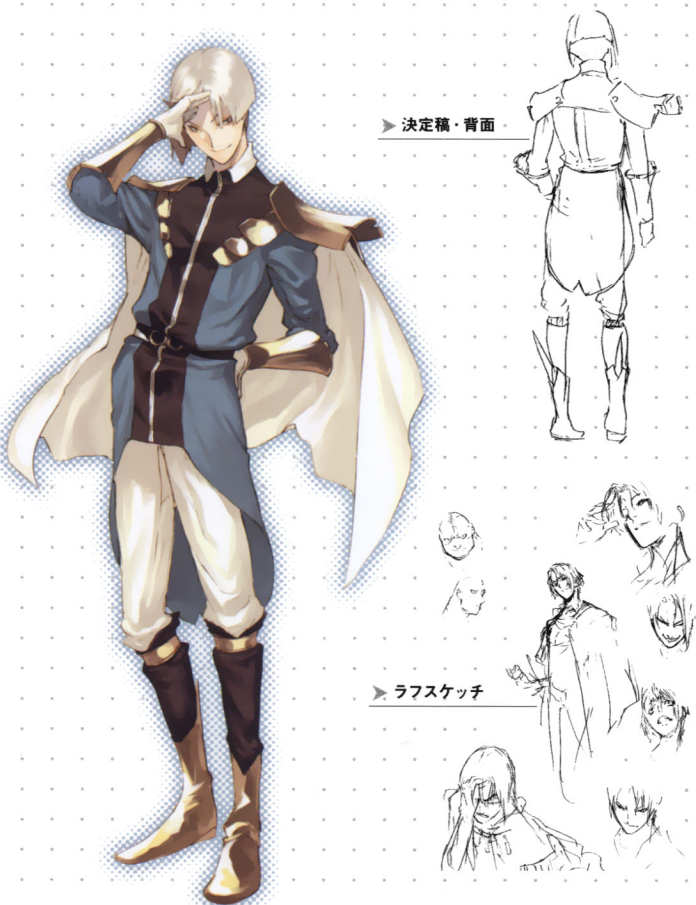
▶ いちばん好きなキャラクターですね。自分大好きなせに、頭悪いみたいな。オレの大好きな「貴族といえばこんなバカ」をそのままに描いています。描く際にはガ○マをイメージしていた……ような気がします。色は帝王に合わせて青系です。

——pako (Character Design)

Concept Work

▶ かっこつけてイヤミな敵国の士官、というオーダーまんまです。ぎりぎりまで「キサオ」という仮名で呼ばれていました。ちなみに服を切り裂かれた裸のポリゴンモデルは、白のブリーフをはいています。

——セガ開発

Bustup
Character#15 [Phillip]
Visuals

▶ 通常



Character #16

魔族最強の女傑

リームシアン・ラ・ヴァース

魔族に力を貸すというのなら、おまえのこと悪いようにはせん。

Profile

Name=	リームシアン・ラ・ヴァース		
Age=	23	Occupation=	魔族の長
Race=	魔族		
Height=	168cm		
Character Voice=	豊口めぐみ		

魔族領フィアランドの長であり、魔族で最強の存在。史上もっとも若くして魔族の長となった強者で、就任したときは十代だったという。先代の王との戦いの際、「煉獄の業火」を用いて相手を一瞬で焼き払ったというエピソードは、魔族のあいだではかなり有名なようだ。そのため、一部の魔族のあいだではアイドル視されているほどである。ノスワルド帝国のラグナダムⅢ世とは長く対立していたが、トウマたちの活躍により、贄神との戦いで意気投合する。



Character #17

リームシ안의忠実なる副官

ルルネーゼル

Profile

Name=ルルネーゼル	Age=28	Occupation=参謀官
Race=サキュバス族	Height=280cm	Character Voice=伊倉一恵

サキュバス族の女官。フィランドの女王・リームシ안의副官の地位にあり、城内のさまざまなことを取り仕切っているだけでなく、リームシ안의秘書的な役割もつとめている。実力社会の魔族ゆえか、リームシアンに対する忠誠心は非常に厚く、女王のためであればみずからの死をもいとわないほど。また、事務面で有能なだけでなく、さまざまな魔法を使いこなすことができ、戦闘能力の面においても非常に有能な副官である。

Material

Character#17 [Lulunezyl]

Design Work

▶ モンスターの絵をもらって、色だけ変えて描いてよと言われたんですが、気づいたらぜんぜん違うものに(笑)。けっきょく専用のモデリングデータをひとつ増やしちゃった。オレのおかげ? ……いや、オレのせいです(汗)。

——pako (Character Design)

Concept Work

▶ 前作「シャイニング・フォース ネオ」にも登場したサキュバス族の敵キャラクターが元デザインです。pakoさんいわく、侍女なので服はメイドカラーの白と黒にしてみましたとのこと。

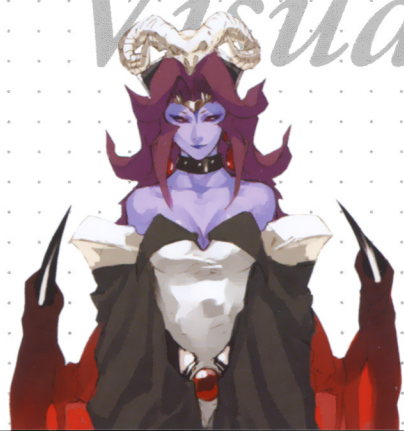
——セガ開発

Bustup

Character#17 [Lulunezyl]

Visuals

▶ 通常



▶ 決定稿・表情集

▶ 決定稿・全身



▶ 初期案



Shining Force EXA Design Works

Chapter 02 ● ワールド

World

World Map & Image

人と魔族が二分する大陸

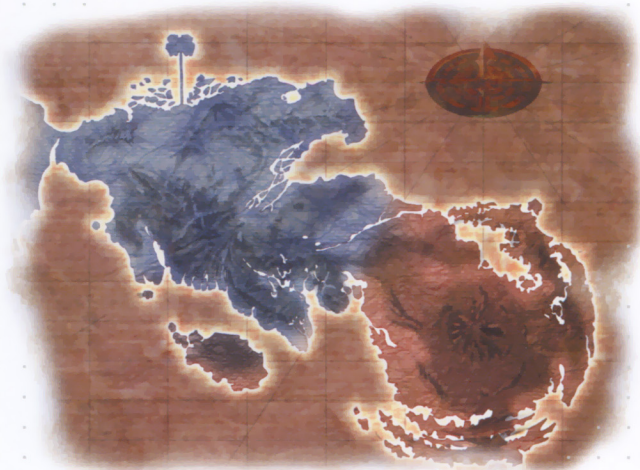
ここから紹介するのは「イクサ」の舞台となった大陸の世界設定だ。本編で紹介されている内容はもちろん、未公開の設定も掲載した。イメージボード、設定画とともに堪能してほしい。

World Guide

物語の世界観

物語の舞台となる大陸は、ふたつの衛星を持つ地球と同程度の惑星にあり、緑の丘陵地帯、砂漠地帯、寒冷地帯などさまざまな気候の地域がある。古くより人間族、獣人族、魔族、モンスターなどが棲んでいるが、ここ数千年ほどは人間族と獣人族の国である「ノスワルド帝国」と魔族領「フィアランド」の二大勢力の対立が続いている。なお、積極的にこの戦争には参加していないキャントール族、エルフ族といった中立種族も存在する。

「魔法」が存在する幻想的な世界ではあるが、住人たちの神や宗教に対する信仰は薄い。ただしその反面、理解を超えた現象やテクノロジー、遠い過去の出来事については、「神話」とか「魔導の力」といった捕らえ方をするようだ。



Material

設定画

大陸の幻想的な風景、特徴的な構造・気候の地域、二大勢力が対立する構造といった世界設定をもとに描かれたイメージボード。さらに、ゲーム中に登場する機動要塞「ジオフォート」周辺や「イル村の跡地」といった非常に具体的なポイントを描いたものも存在する。



● ジオフォート周辺

広大な原野に立ち、彼方にある建造物を望む少年。物語の核となる機動要塞「ジオフォート」とトウマとおぼしき少年が描かれた1枚だ。



● イル村の跡地

物語の序盤、主人公たちがベースキャンプを張っている「イル村の跡地」。本編においては、ほぼこのままのかたちで再現されている。



● **イメージボードA** 人間、獣人と魔族の長きにわたる抗争の歴史をイメージして描かれた絵。



● **イメージボードB** 魔族の神殿の入口のイメージ。



● **イメージボードC** 氷の国ノズワルドの初期イメージ。



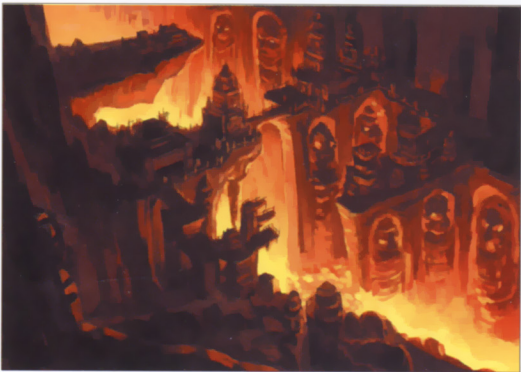
● **イメージボードE** 火口にそびえる魔族の居城のイメージ。



● **イメージボードD** 中立的な街をイメージして描かれたものと思われる。



● **イメージボードG** 女王の支配する魔族の国のイメージとして、女神像のアイデアも出ていた。



● **イメージボードF** 溶岩の流れる魔族の棲家のイメージ。



● **イメージボードH** 攻城戦とおぼしき風景。ページ上段のイメージボードAと合わせ、数千年に渡る二大勢力の対立をイメージして描かれたものだろう。

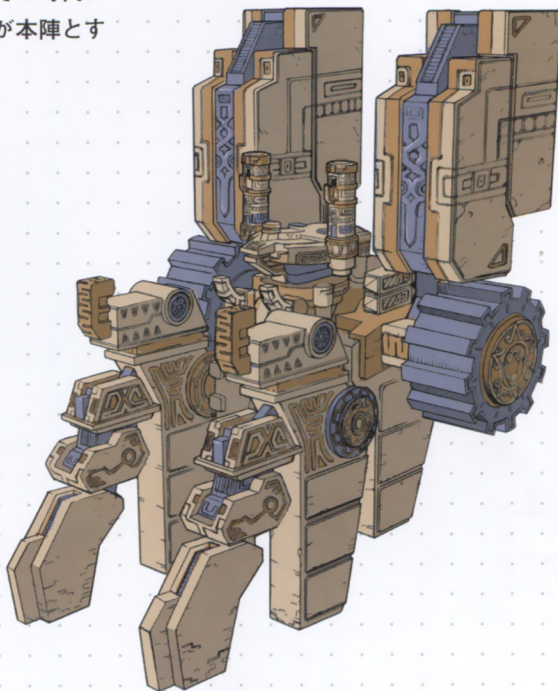
ジオフォート

1万年近くまえの大陸には、高度な科学文明が存在した。その時代に兵器として建造されたと考えられているのが、トウマたちが本陣とする機動要塞「ジオフォート」である。

Guidance

ジオフォート紹介

遙か昔、大陸には科学的な文明があり、ジオフォートはこの時代の遺物である。複数の機能を持ち、いくつかの失われた機能はコアメタルによって復旧可能となっている。なお、トウマが手にしたジオフォートの主の証「聖剣シャイニングフォース」は、そのさらに昔から存在し、聖剣の持つエネルギーを使いこなそうと作り上げられたのがジオフォートであるとされている。

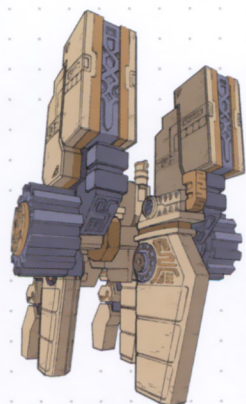


Material

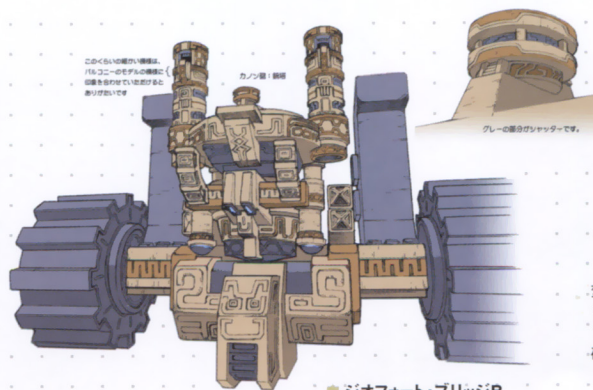
設定画

ここでは意匠だけでなく、変形機構（モード）の初期設定、内部の各施設などの設定画も掲載している。初期コンセプトおよび内部のデザインは背景デザイン会社「草薙」が担当し、変形機構が導入されて以降の外見デザインおよび配色は漫画家のかねこしんや氏が担当した。

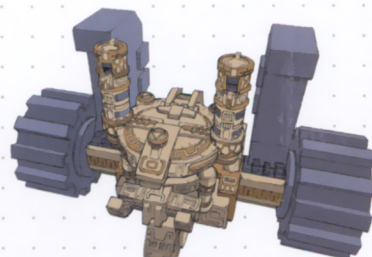
ジオフォート外観 設定画



● ジオフォート背面



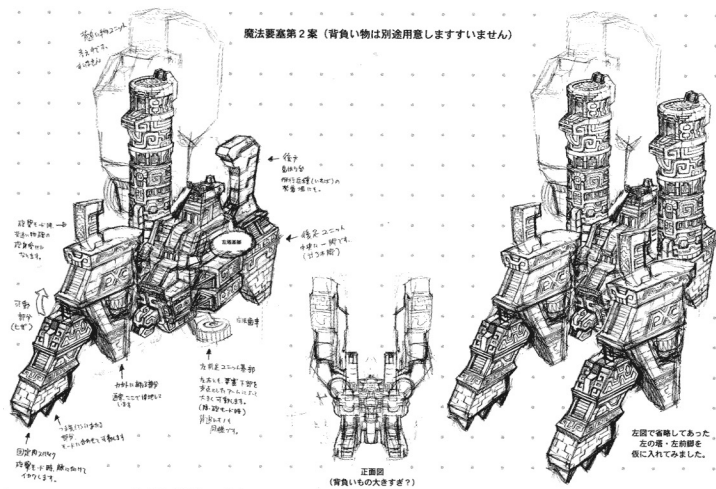
● ジオフォート・ブリッジB



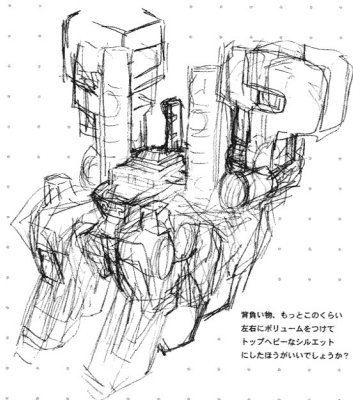
● ジオフォート・ブリッジA

変形後のブリッジを中心とした形状を別アングルからとらえたイラスト。ブリッジBでは、変形後のカノン砲・銃塔も描かれている。

ジオフォート外観 ラフスケッチ

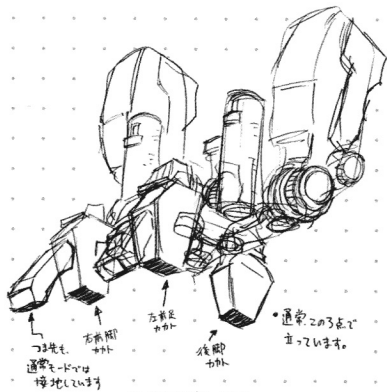


● ラフスケッチA

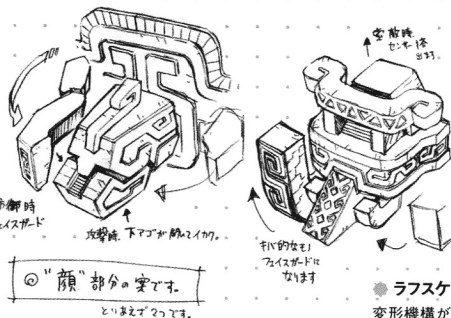


● ラフスケッチB

イメージをつかむために制作された最初のジオフォート。細部の設定案なども描かれ、基本イメージは決定案へと引き継がれている。

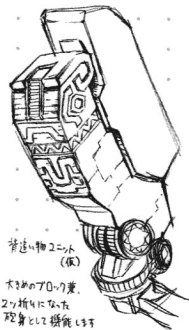


● ラフスケッチC



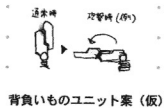
● ラフスケッチD

変形機構が決定していないところに描かれたと思われるスケッチ。ブリッジを「顔」に見立てた変形プロセスも考えられていたようだ。

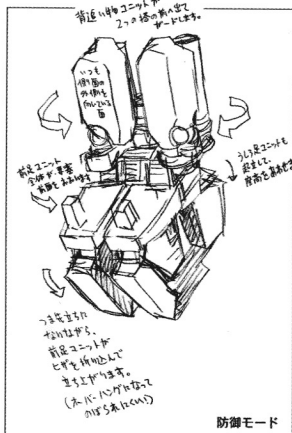


● ラフスケッチE

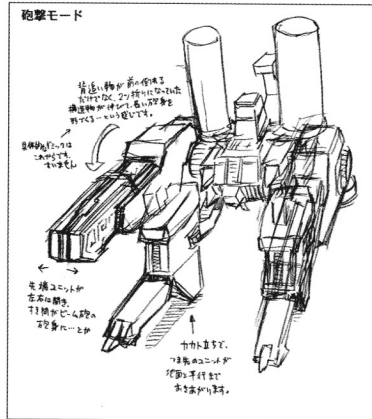
モードごとの変形イメージをつかむために制作されたと思われるラフスケッチ。各ユニットの可動プロセスが綿密に思案されている。



背負いものユニット案(仮)

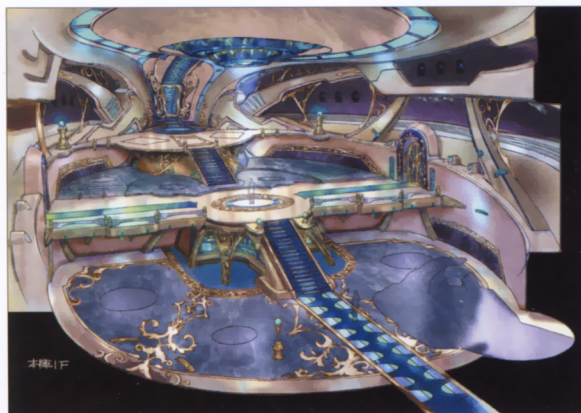


防衛モード

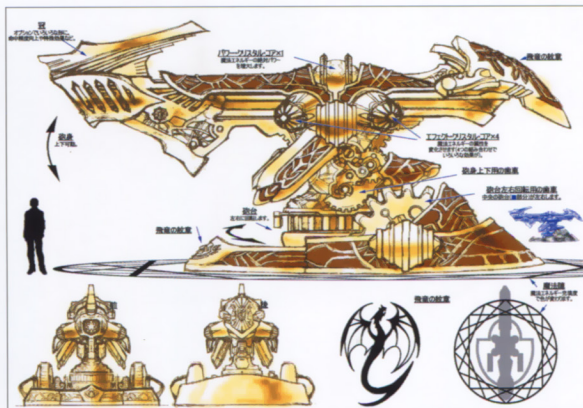


砲撃モード

ジオフォート制御ルーム

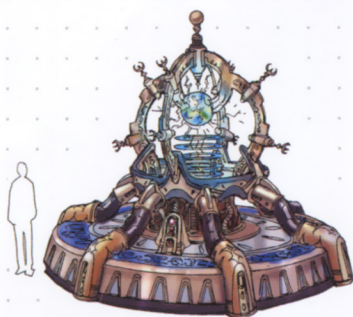


◆ ジオフォート制御ルーム全景

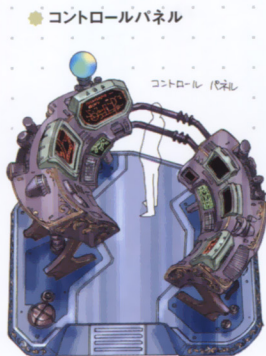


◆ カノン砲設定

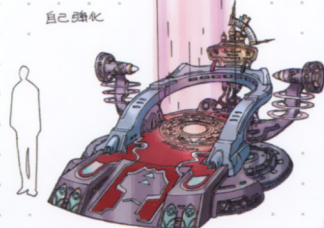
ジオフォート内の重要施設のひとつ、カノン砲（使用時）のイラスト。その意匠だけでなく、「クリスタル・コア」など各パーツの名称・役割なども細部に渡って設定されている。若干の相違点はあるが、基本イメージは決定案へと引き継がれている。



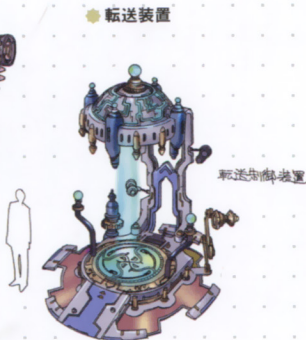
◆ エナジー炉



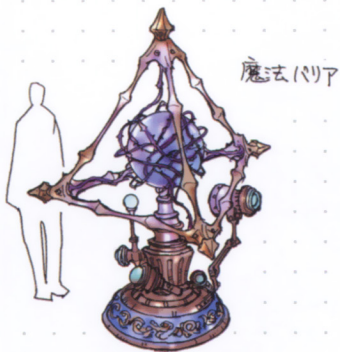
◆ コントロールパネル



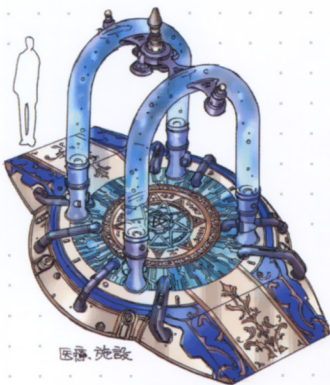
◆ アートシステム



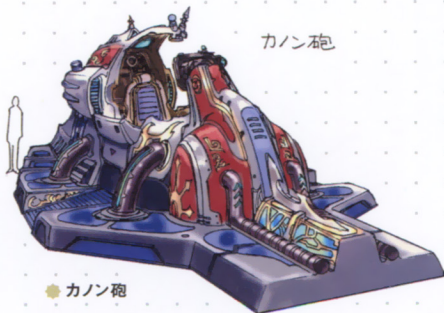
◆ 転送装置



◆ バリア装置



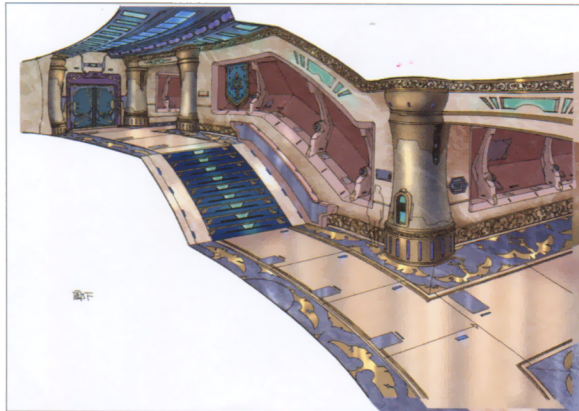
◆ リペア装置



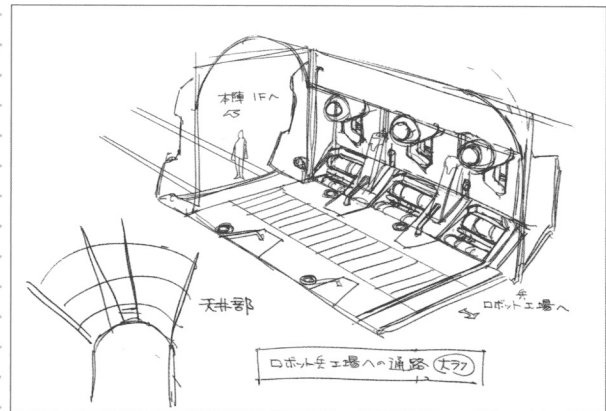
◆ カノン砲

ジオフォートの中枢、制御ルーム内に設置されている各装置のイラスト。同時に添えられた人型との対比で、それぞれのサイズがわかるようになっている。名称こそ「自己強化(=アートシステム)」「魔法バリア(=バリア装置)」などのように製品版とは異なるものもあるが、コントロールパネル以外のデザインはほぼ決定した段階のものといえる。

ジオフォート通路／ロボット工場



● ジオフォート通路

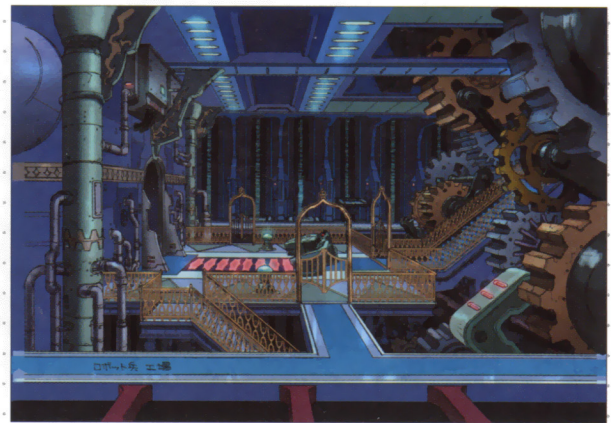


● ロボット工場への通路 ラフスケッチ

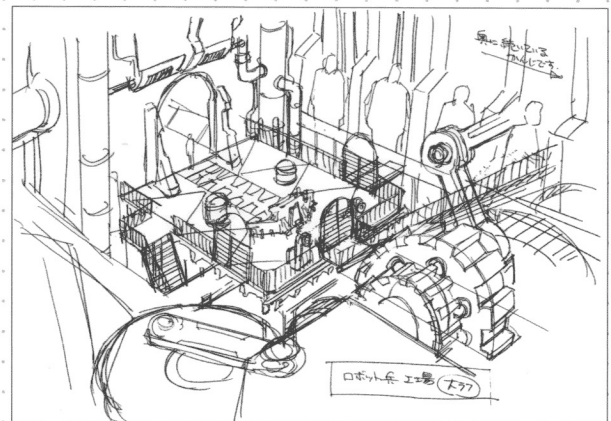


● ロボット兵射出口

ロボット工場にあるロボット兵射出口のイラスト。可動するシーンはないが、射出機構も思案されたであろう緻密な設計がなされている。



● ロボット工場内部



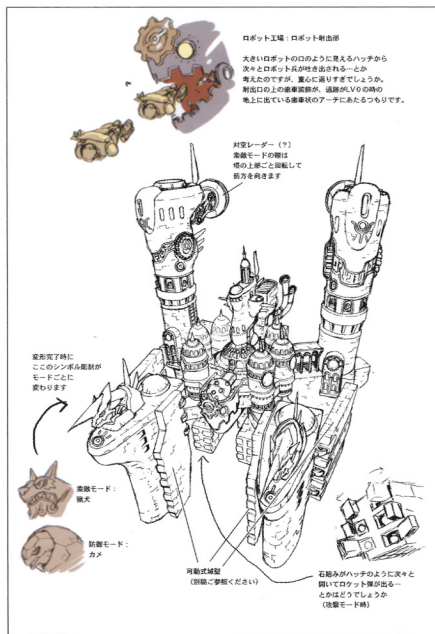
● ロボット工場 ラフスケッチ

Creation

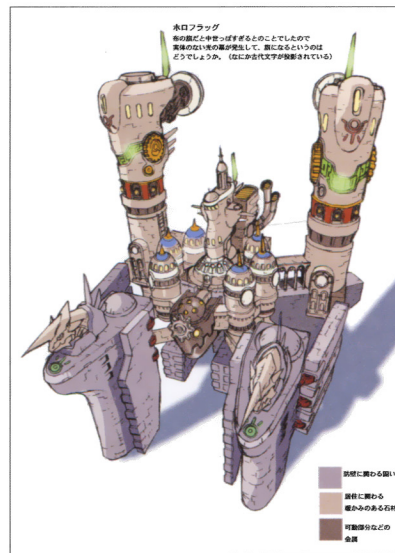
ジオフォート草案

「イクサ」制作の初期段階においては、トウマやシリルと同様にさまざまなデザイン・設定が思索されていたジオフォート。その下書きや原案——いわゆる草案と呼ばれる資料においてはモードだけでなく、特別に設定された「Lv」ごとの変形が想定されていたようだ。ここではその「Lv」ごとの草案と、最初期のモード設定案を合わせて紹介する。

● ジオフォート草案A

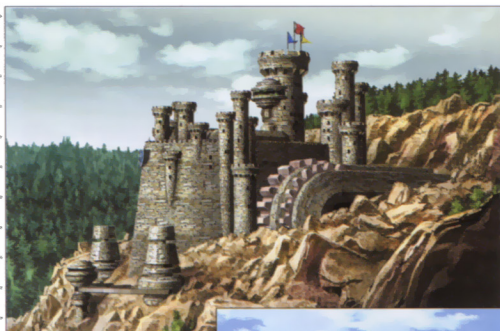


● ジオフォート草案B



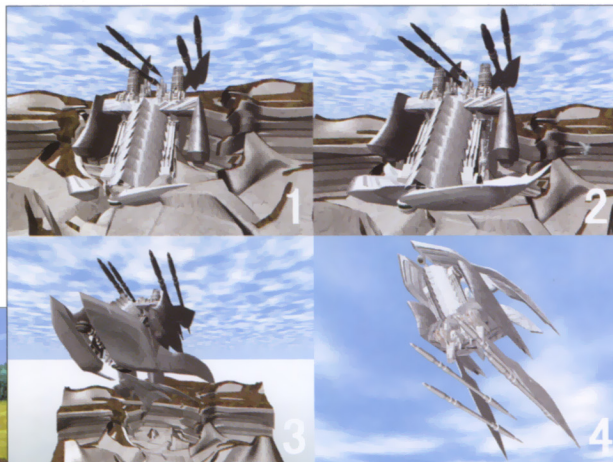
変形機構の導入が決まり、かねこしんや氏によって最初に描かれたジオフォート案。P67下にあるのがその変形機構だ。より進歩的、神秘的にというオーダーを受けて最終的なデザインになった。

● ジオフォートLv1草案A

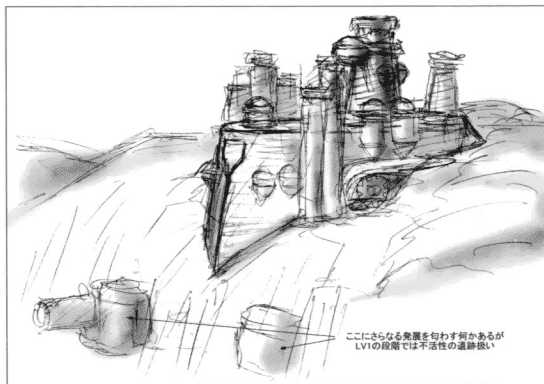


想定されていたLvは3段階。それぞれLvごとに基本となる形状が変化していく。カラーイラストのみならず、Lv3のように3Dモデルも作られていた。本編最終章のみでモード変更できる「飛翔モード」など、草案の多くが決定案に受け継がれた。

● ジオフォートLv2草案A



● ジオフォートLv3草案A

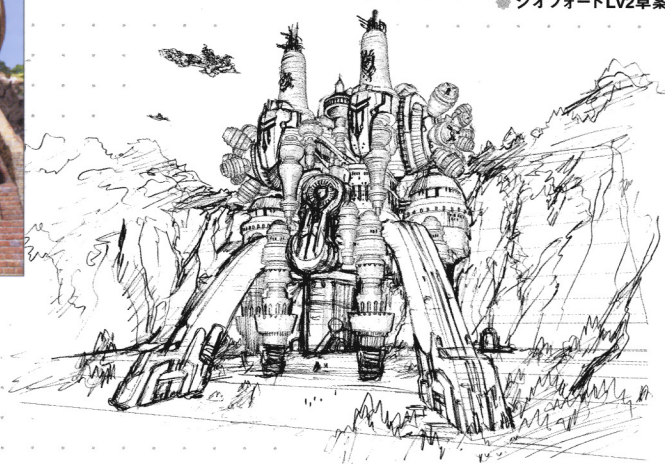


● ジオフォートLv1草案B

本編とは大きく異なるジオフォートLv1のデザイン。なお、その大部分が埋もれているという設定は、最初期から決定していたようだ。



◆ ジョフォートLv2草案C

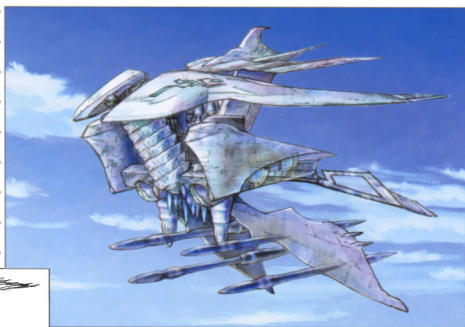


◆ ジョフォートLv2草案B

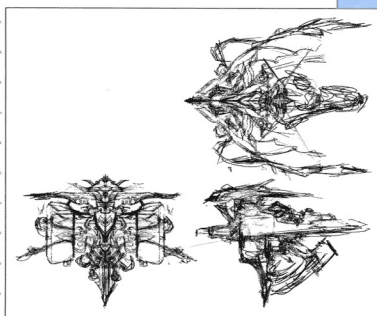
3Dモデルも製作されていたジオフォートLv2。その全体像を描いた草案Bでは、細部が製品版とはかなり異なったデザインとなっていた。

◆ ジョフォートLv3草案B

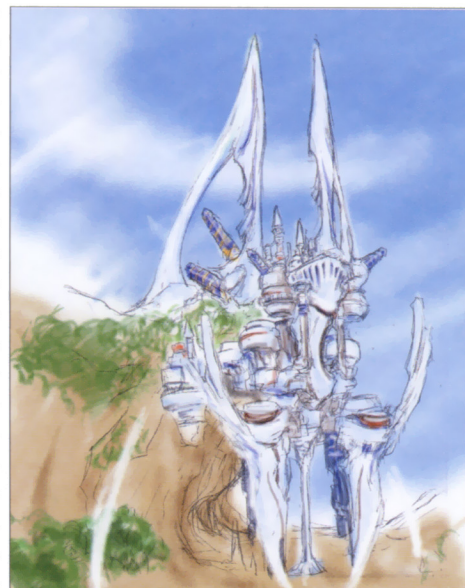
「飛翔モード」を描いたと思われるジオフォートLv3のカラーイラスト、3面図のラフスケッチ。その基本的なイメージは、決定案へと引き継がれたようだ。ちなみにジオフォートLv3全体像の一案として、草案Dのような幻想的な形状のものも描かれていた。



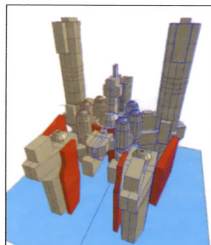
◆ ジョフォートLv3草案C



◆ ジョフォートLv3草案D

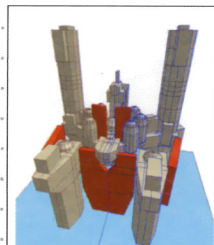


モード設定案



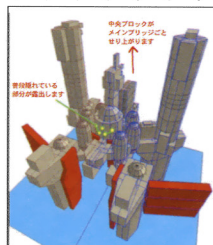
◆ 通常モード

基本状態となる通常モード。ちなみに、変形案として描き込まれた「城壁」などの可動箇所は赤で表示されている。



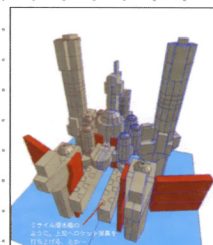
◆ 防御モード

防御モードでは、正面の城壁が閉じ、ブリッジ前に2枚の装甲がせり上がる。また、塔の窓に装甲シャッターが降りる。



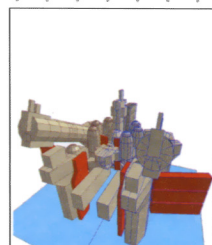
◆ 索敵モード

中央のブロックが円形の回廊から上にせり上がり、索敵装置が開く。また、左右の城壁が翼のように開く形状となる。



◆ 攻撃モード

隠されていた攻撃装備が出現。当初はロケット弾ポッド、ランス状の衝角、ドリルといった武装も考えられていたようだ。



◆ 超・攻撃モード

おまけとして描かれたモード。「ダクネス砲」「シャイニング砲」という名の大砲（左右の塔）で攻撃するという設定だった。

Nosswald Empire

ノスワルド帝国

大陸の北西・山岳地帯を中心とした寒冷地に築かれた、人間族、ケンタウロス族、獣人族の国——それが「若獅子帝」ことラグナダムⅢ世が統治する「ノスワルド帝国」である。

Guidance

ノスワルド帝国紹介

比較的知能が高い種族を、3000年ほどまえに出現した人間族の皇帝が束ねその際に立ち上げた国家である。金属武器や甲冑を作成する技術を持つうえに、高度な科学文明の遺物の発掘も推進。「モンスタージェネレーター」をはじめとする遺物をもって、魔族に対抗している。

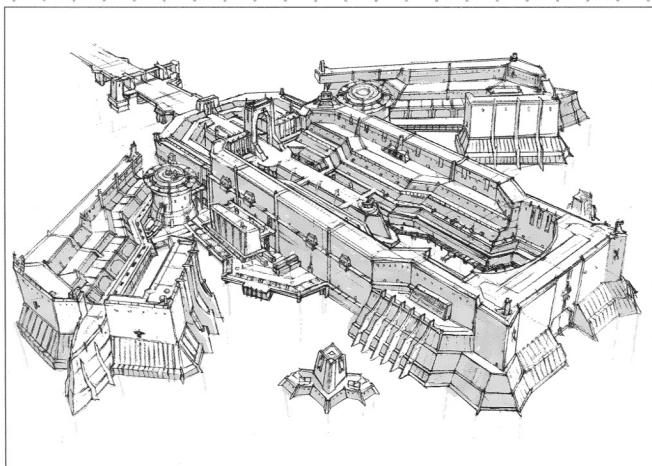


Material

設定画

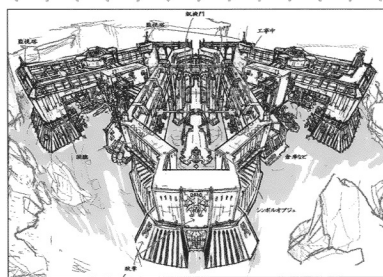
ここでは皇帝・ラグナダムⅢ世が座する、技術の粋を結集した城砦都市「グレートブリッジ」などの設定画を掲載している。高度な科学文明の恩恵を受けた技術力の高い帝国のイメージは整然と描かれた金属的な設定画にも表われており、決定案へと引き継がれている。

グレートブリッジ・外観

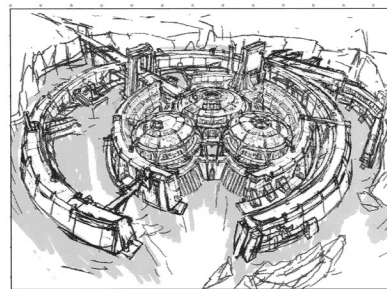


● グレートブリッジ基部

機械的なグレートブリッジの外観。本編では足を運ばない箇所も緻密に描かれている。なお、初期案の中には、ラフスケッチBのような特徴的な形状の案もあったようだ。

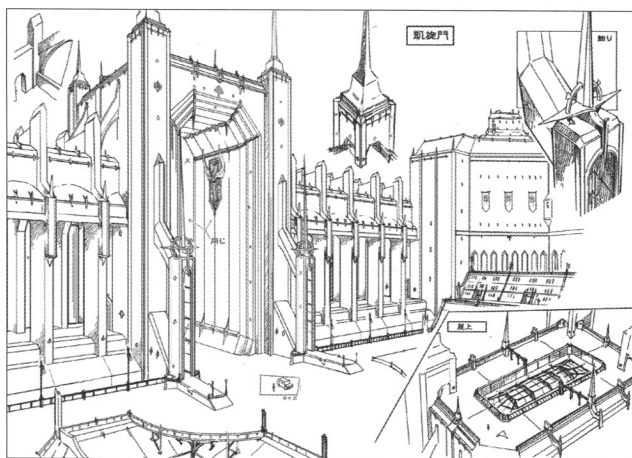


● グレートブリッジ・ラフスケッチA



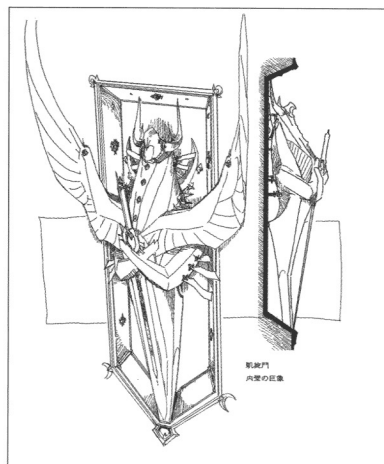
● グレートブリッジ・ラフスケッチB

グレートブリッジ内部1



● 正大門

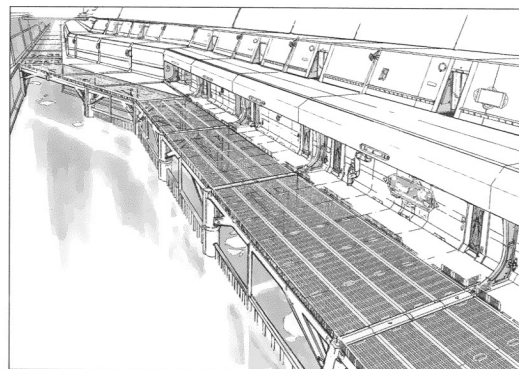
描かれた時点では「凱旋門」とされていた正大門の設定画は、剣と翼を抱いた戦士の装飾など細部まで描きこまれている。その基本イメージは、決定案へと引き継がれている。



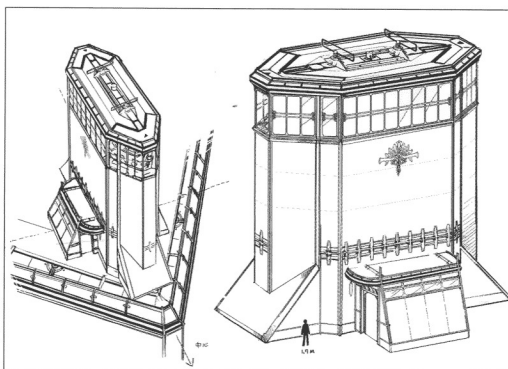
● 正大門の装飾



● 小型の門



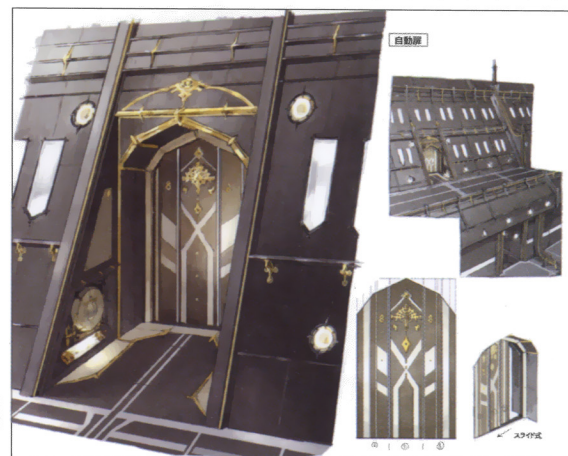
● 金網の通路



● 監視塔

● 扉

グレートブリッジ内のほとんどの扉は「自動扉」である。技術的な機構によって自動開閉する扉のデザインは、近未来的ともいえる。

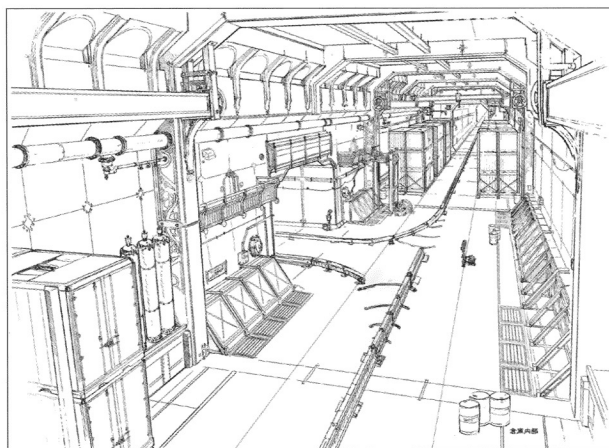


グレートブリッジ内部2



●シンボルオブジェ
グレートブリッジ内の各所に配置されているシンボルオブジェ。その形状は、ラグナダム三世の姿を彷彿させるものとなっている。

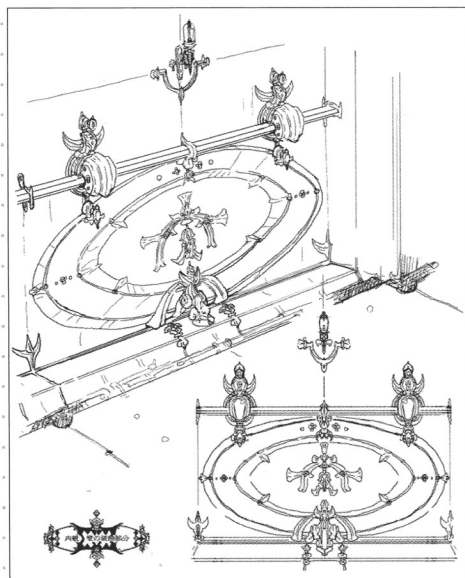
倉庫内部



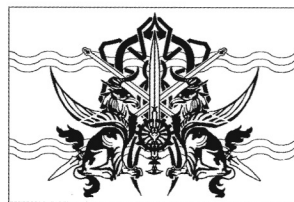
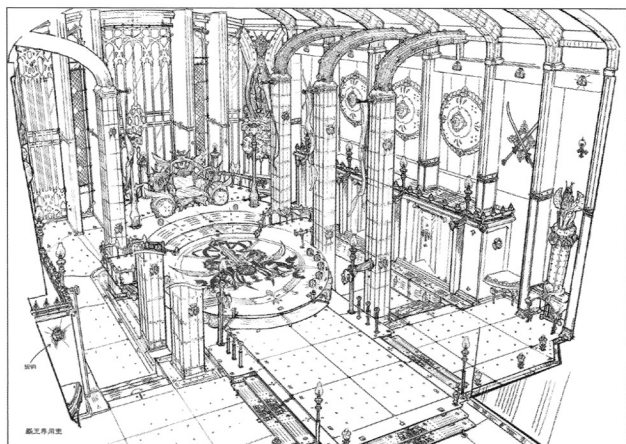
屋内



●屋内の装飾
宮廷的な雰囲気でもとめられたグレートブリッジ屋内の設定画。特徴的な装飾は細部まで描きこまれ、格調の高さを醸し出している。



グレートブリッジ内部3



◆ シンボルA

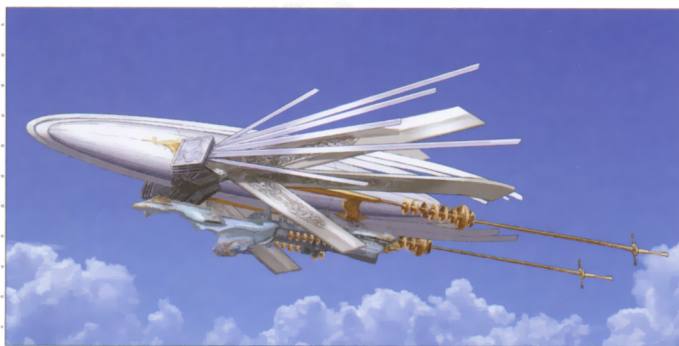
◆ 皇帝の間

ラグナダム III世が座する皇帝の間の設定画。国をイメージしたと思われるシンボルは数パターン思索され、皇帝の間の設定画の床面に装飾の一部として描かれた。



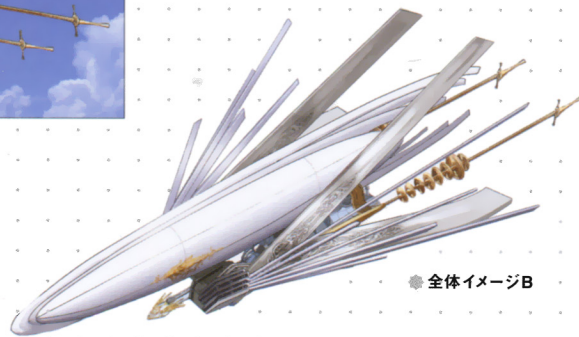
◆ シンボルB

飛行船イーグレット号

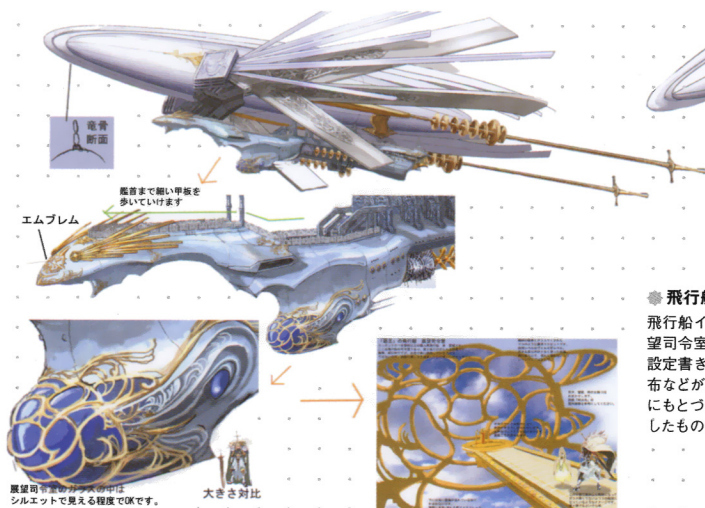


◆ 全体イメージA

全長は約200メートルにもおよぶ巨大な飛行船、イーグレット号のイメージイラスト。ノスワルド帝国の技術の粋を集めて建造された船体は、ほかに比しうるものがない飛行性能を誇り、皇帝専用の移動手段にして、帝国軍の最高作戦司令室となっている。ちなみに「イーグレットは「しらさぎ」を意味する。



◆ 全体イメージB



◆ 飛行船説明

飛行船イーグレット号のイラストに、艦首、展望司令室、司令室内部といった各部位ごとの設定書きを加えたもの。なお、鉄骨、ガラス、布などが素材として使用されているという設定にもとづき、イラストもその素材の質感を再現したものとなっている。

FiaLand

フィアランド

大陸南東部の砂漠から溶岩地帯に広く棲息し、人間族・獣人族らとは相容れない存在である魔族の領地——それがリームシアン・ラ・ヴァースが長を務める「フィアランド」である。

Guidance

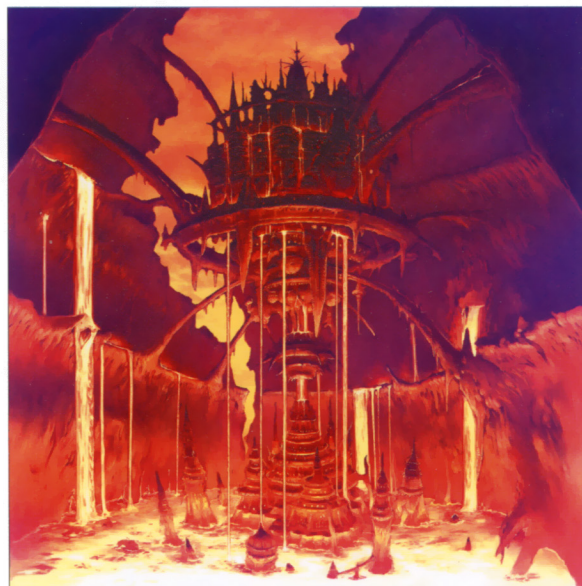
フィアランド紹介

悪魔族、不死生物といった「異能の存在」が中心を担い、代々、もっとも強い者が長を務めるしきたりとなっている領土。支配階級の知的レベルは高いが、住人の身体能力がきわめて高いため科学技術の必要性が低く、科学面での大きな発達は見られない。

Material

設定画

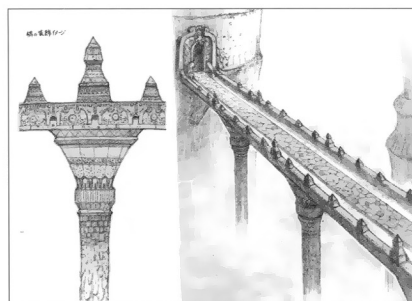
溶岩の中が魔族にとっては命をはぐくむ場所となっているため、魔族の王宮「クリムゾンパレス」は巨大な火山の火口内に位置している。ここではその特殊な立地と独特の装飾が盛り込まれた、幻想的かつ悪魔的な雰囲気のある宮廷の設定画を掲載している。



クリムゾンパレス外観

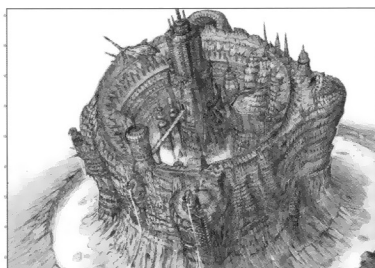


● クリムゾンパレスA

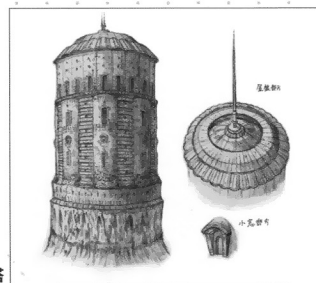


● 石橋

クリムゾンパレスA、Bのように、初期イメージは本編のものとは大きく異なるが、その不気味な存在感は受け継がれているようだ。

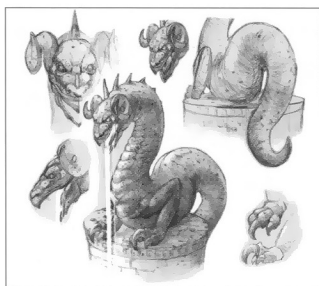


● クリムゾンパレスB

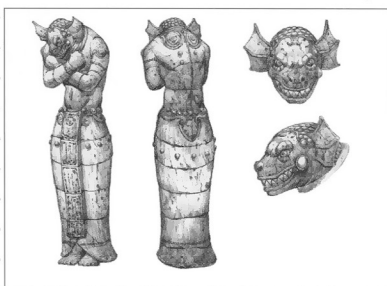


● 監視塔

クリムゾンパレス内部1



● 屋内・石像A

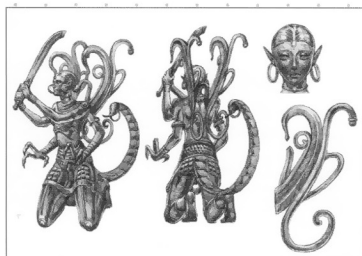


● 屋内・石像B



● 屋内・石像E

屋内に置かれる石像。そのほとんどは石像Eのような魔族をイメージした鑑賞用のものだが、なかには侵入者を攻撃するものもある。



● 屋内・石像C



● 屋内・石像D



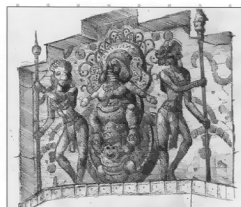
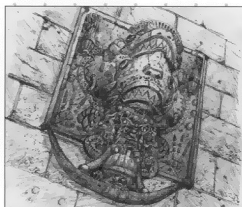
● 屋内・部屋A



● 屋内・部屋B

● 屋内・壁の装飾A

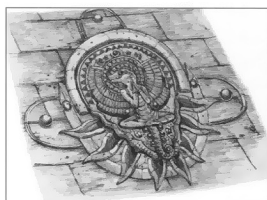
屋内の壁には、ところどころに魔族を模した装飾が施されている。そのデザインは独特で、なにやら呪術的な雰囲気も漂わせている。



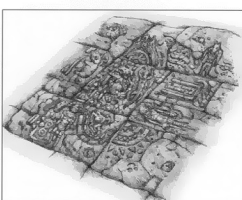
● 屋内・壁の装飾B



● 屋内・壁の装飾C



● 屋内・床の装飾A



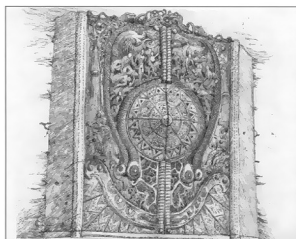
● 屋内・床の装飾B



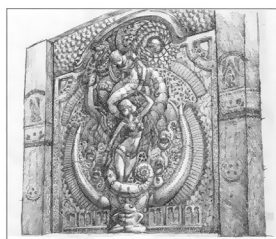
● 屋内・床の装飾C

屋内・床に施された装飾のデザイン。魔族、あるいは神を連想させる装飾のモチーフは、ほかの土地では見られない独特のものである。

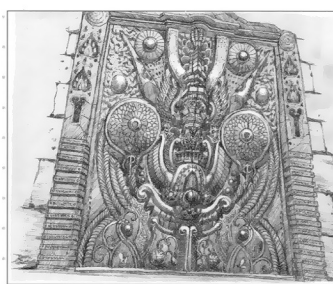
クリムゾンバレス内部2



扉の意匠スケッチA

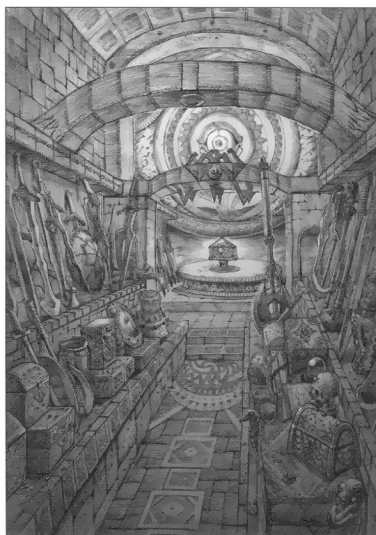


扉の意匠スケッチB



扉の意匠スケッチC

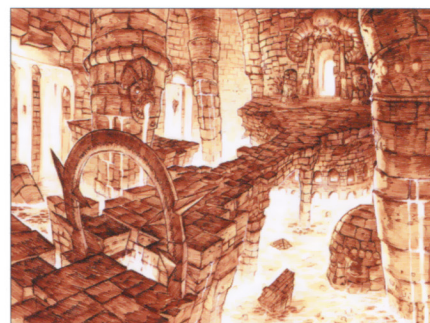
壁や床と同様に独特の意匠のレリーフが施されている扉。なかには自動で開閉するものもあるが、どんな仕組みで開閉するのかは不明だ。



武器庫



屋内A



屋内B



屋内C



玉座の間

リームシアンが座する玉座の間の設定画。中央に置かれた巨大な花を模したリームシアンの玉座は、そのまま本編にも活かされた。



Shining Force EXA Design Works

Chapter 03 ▶ **ゲーム**

G a m e

制作当初のあれやこれ システム面での取捨選択

—まずは「シャイニング・フォース イクサ」制作の経緯を教えてください。

下里:「シャイニング・フォース ネオ」を発売したあと、そのシステムをベースに続編を作りたいという話を持ち上がりました。本格的な始動は2005年の7月、「ネオ」の発売から4ヵ月ほど経ったころでした。

—タイトルの由来と、その意味はどういったものなのでしょうか？

下里:タイトルの候補としては、主人公がふたりということで「デュオ」というものと、「戦」と「最上級」をかけた「イクサ」というものが残りました。最終的には語呂がよく、「戦」そのものを表わすダイレクトさから「イクサ」に決定しました。

—その段階で、すでに体系的な要素は決定していたのでしょうか？

下里:続編の制作に際してはシステム面で何か大きなものを追加したいという話が当初からあり、最初に出てきたアイデアが要塞システム[*1]でした。「シャイニング」シリーズにはもともと本陣[*2]というものが置かれていますが、「イクサ」ではそれをさらに前面に押し出せないかと。ただ、従来の本陣だと外観を見せる機会もないので、要塞という形をとることにしました。プレイヤーキャラクターだけでなく、要塞も育てられることで遊びを広げようという狙いもありました。そのつぎに出た案が、ヒロインも操作できるようにしようというものでした。このふたつが決まった段階で火野さんに参加していただき、「こういうシステムを考

えているので、その設定とシナリオを結びつけられないでしょうか？」というご相談をさせていただきました。

—ジオフォートのイメージはどのようにして生まれたのでしょうか？

下里:要塞というイメージを、もう少し視覚的に楽しめるものにしたと考えたのが始まりでした。ちなみに最初は、移動要塞を想定していたんです。要塞が、実際につぎの場所に移動することで「要塞といっしょに旅をする」というイメージでしたね。

東郷:結果的には実現できませんでしたが、当初は「シャイニング」シリーズの本陣と同じつくりのものを考えていました。

—要塞システムの詳細はどの段階で決まったのでしょうか？

東郷:「要塞があるなら、どんな支援ができるか」といったことは、早い段階から話合っていました。最初のころにはジオフォートのモード変更[*3]は考えていませんでしたが、ディレクターの栗原さんとお話したときに「変形させたい」という案が出て、最終的に現在のような形となりました。

—進んだテクノロジーに思えるので、時代考証が難しかったのでは？

下里:そのあたりはシステムをさきに考えて、あとは火野さんにお任せする形になりました。「シャイニング」シリーズはある意味なんでもありの世界です。

火野:今回はいろいろな要素があらかじめ決まっていたので、逆にわりとすんなりとシナリオを作成することができましたね。

下里:防衛戦[*4]についてもそのころに話し合いました。

東郷:「守るって発想もおもしろいよね」

と。攻めの一本調子ではなく、守るというシステムを入れることでアクセントになるのではという狙いがありました。

—「ネオ」の基本的なシステムをあえて大幅に変更しなかったのは？

下里:「ネオ」のシステムの評価が高かったため、そのベースとなる部分を「イクサ」で変えるべきではないと考えました。その部分にさらに「要塞システム」などをつけ加えることで新鮮味は出ると思いましたし。

東郷:あとは「ネオ」に反映できなかった部分、たとえば「ネオ」ではフォースアートを探す楽しみはなかったですけど、それを「イクサ」ではマップ上に配置したり、ほかにもマップに配置する仕掛けを増やすなどしたことで、細かい部分での探す楽しみを付加できたのではないかと思います。「ネオ」をプレイされたユーザーの方には、その違いがよくわかるようにできたんじゃないかと思えますし、「イクサ」で初めてこのシリーズに触れるユーザーの方にも、おもしろかったと言っていただけよう作りこんだつもりです。

—戦闘については、どのようないさぎつで現在の形となったのでしょうか？

東郷:まず「ネオ」より間口を広げ、いろいろな人が楽しめるバランスにしたいと考えました。同時に、単調なボタン連打のみの戦闘はやめたいとも思っていたんです。「スペシャル攻撃」などを使っていただくとうわかつと思うのですが、かなり強いですよ。使わなくてもクリアはできるけれど、使えば戦闘を有利に進められるというバランス調整です。ただ、戦闘の軽快で気持ちいい感じを崩したくないので、操作は簡単な

「戦」そのものを表わすダイレクトさから『イクサ』に決定しました。(下里)

Interview #02

Game Design

ゲームデザイン

「シャイニング・フォース イクサ」では、前作「シャイニング・フォース ネオ」を生み出した下里陽一氏と東郷真哉氏のタッグを再結成。そこに火野峻志氏という、強力なシナリオライターが加わった。そんな新生「シャイニング・フォース」の制作舞台裏に迫ってみよう。

いろいろな人が楽しめるバランスにしたいと考えました。(東郷)

ものにしました。武器ごとに使える「スペシャル攻撃」が異なるので、できれば、いろいろな武器を使って遊んでみてほしいですね。

—「ネオ」の戦闘が難しいという意見が多かったのですか？

下里：「イクサ」についてはさまざまな層のユーザーさんがプレイすることが予想されたので、「ネオ」の難易度だとクリアが難しくなるのではないかと思いました。ですので、チュートリアルなども充実させ、誰でも解ける難易度になるよう調整しました。もちろんその一方で、「ネオ」をプレイした人にも手ごたえがあるところを楽しんでいただきたいという気持ちはありましたので、セイオン宮廷[※5]などのハードな要素も盛り込んでいます。

—前作「ネオ」のシステムについては、具体的にどういった部分を残したいと考えたのでしょうか？

下里：育成部分と戦闘については「やめるにやめられない楽しさがある」と考えていましたので、そこは踏襲したいとは思っていました。パワーアート[※6]についても、レベルアップと合わせて刻んでいくことで「強くなった」ということを実感できる楽しさを踏襲する意味で組み込みました。その2点は意識して継承すべき部分だと考えていましたね。じつはほとんどの制作スタッフが1980～90年代のゲームを楽しんでいた世代なんです。昔のRPGを楽しんできたメンバーなので、いま主流になっているRPGとは違うおもしろさを知っているんですね。「ネオ」のそういった部分をうまく抽出したいという思いも根底にありました。

東郷：「ネオ」が持っていたいい意味での中毒性のようなものは、基本として必ず残したいという共通の認識を持って制作を進めていきました。そういった部分を残しているの、ゲームを好きな人であれば楽しんでいただけたと思います。昔は買ったソフトはクリアするまで遊ぶことがほとんどだったと思いますが、そういう根性がある時代は終わったのではないかと思っています。ですので、ある程度の方向性はこちらで示して、さらに奥に行きたい人は挑戦してみてくださいという感じです。

「イクサ」の世界を広げる シナリオ面での試み

—主人公がふたりいるという点は、シナリオ面にどのように影響しましたか？

火野：主人公がふたりいると、視点を変えてお話が作れますよね。たとえばトウマはプレイヤーと一体化させ、シリルの場合は彼女の行動を覗き見してプレイする感覚を与えるとか。そういった楽しみ方も提供できると思いました。お話をうかがって、まづはおもしろい試みだなと思いましたね。

—ふたりの主人公の物語をつなげる作業は難しいものだったのでしょうか？

火野：プロットの段階で「ストーリー自体をふたつに分けない」ということは決めていました。「主人公ふたりで視点を変えるなら、マルチシナリオにもできますよ」と確認しましたが、「イクサ」はその形にしないということだったので。ただ、一本道でも主人公はふたりですので、バリエーションの違い、状況の違いは綿密に考慮しました。そのため、ジオフォートでのイベントが多くなり、

イベントの構成について非常に苦労した覚えがありますね(苦笑)。

下里：特定の仲間にもっと会話させてほしかった、というプレイヤーも多かったと思いますので、そのあたりは今後の課題ですね。ストーリーを的確に伝えつつ、いかにキャラクターを活かしていくかという。

火野：シナリオの都合でパーティのメンバーを固定する場面を増やすこともできたんですが、そうすると今度はゲームの自由度が奪われてしまいますし。それが嫌だったので、多少シナリオ構築の手間がかかってもプレイヤーの自由度を優先するように書きました。「ネオ」は、ゲーム自体の中毒性やゲームの快適さがとくに評価された作品でしたから、「イクサ」のシナリオもその流れに沿って、ゲーム自体の楽しさの足を引っ張るものだけはさげようと注意して進めました。

—キャラクターの基本的な性格設定については、火野さんが中心となって進められたのでしょうか？

火野：そうですね。基本的な性格設定は自分のほうでつけています。ただ、それよりさきに戦闘ユニットとしての設定は用意されていて、人数も決まっていた。戦闘ユニットとしての設定はみんなで話し合っ決めて、あとはそれに合うような性格と、シナリオ上の役割を考えました。

下里：そのあとに、誰かがヒロインをツンデレにしようと言い出したり(笑)。「ネオ」のメルルは最初から主人公に好意的なキャラクターだったので、今回もそれではおもしろくないということで。

火野：自分としても「最初から好かれている」という設定はピンとこないんですね。

Producer
Yoichi Shimosato

Profile

下里陽一 Producer

株式会社セガ所属のプロデューサー。本作では、ゲーム全体をプロデュース。限られた予算とスケジュールで頭の痛める日々が続いたがスタッフのがんばりで良い作品を世に送り出せて満足。代表作 『シャイニング・フォース III』『シャイニング・フォース～黒き竜の復活～』『シャイニング・フォース ネオ』

Game Director
Shinya Togo

東郷真哉 Game Director

株式会社ネバーランドカンパニー所属のディレクター兼プランナー。ゲーム作成の統括をしつつも、データ作成、バランス調整などの細仕事が好きで、ついプチプチプチと作業してしまう。代表作 『ロードス島戦記～邪神降臨』『シャイニング・フォース ネオ』

Scenario
Takashi Hino

火野峻志 Scenario Writer

RPG、アドベンチャー、アクションなど、さまざまなジャンルのゲームでシナリオを執筆するゲームシナリオライター。手がけるハードに関しても、家庭用、アーケード、携帯、PCと幅広い。

代表作 『LUNAR』シリーズ、『グランディア 1』『ガンブレイヴ O.D.』『HOME LAND』ほか多数

Interview #02 Game Design

とはいえ『イクサ』をプレイしたとき、「ここまでプレイヤーに冷たいヒロインで大丈夫かな?」とは思いました(笑)。

東郷:「オレを怒らせようとしているんじゃないか?」というくらいものになってますからね(笑)。ただ、ここまでやるからこそ、そのあとの変化が楽しいんだと思います。

火野:それと厳密には、最初はツンデレとは違う状態ですね。恋愛モノの要素も含めた内容にしたいと伝えたとこ、OKをいただいて、まず最初はあまり仲がよくない、遠い位置にいる状態から始めようと考えました。最初の段階では“好きなのにツンとしている”というわけではなく、実際にシリルはトウマのことが嫌いなんです。聖剣を手に入れてからも、この人はバカなんじゃないかと思っていたり。でも話が進んでいくにつれ、彼はバカなんじゃなくて非常に前向きな人間なんだということに気づくわけです。性格的にシリルには後ろ向きなところを持たせたので、キャラクターとしては正反対のふたりということになりますね。pakoさんのキャラクターの表情は幅が広がったので、そういった流れのシナリオも描きやすかったです。

——主人公以外のキャラクターについてはいかがですか?

下里:アバロンとガリュウは苦勞して仲間に加えるので、後半からの加入でも感情移入しやすいですね。

東郷:そういった意味では、『ネオ』と比べていろいろなパーティ編成をして楽しんでいただけたのでは、と思います。

火野:シナリオ的には、自由にパーティを組めるというのはきびしい面も多いですけどね(笑)。そういった部分も考慮して、なるべくシナリオ中でもパーティメンバーの固定を少なくするよう注意しました。

東郷:火野さんの苦勞のいかいもあり、『イクサ』ではキャラクターの個性を出せたと思

います。ただ、つぎもあるようでしたらさらに会話を増やすなどして、仲間の存在を活かせるようにしたいですね。

火野:「キャラクターを立てよう」という話は最初からあったので、『イクサ』ではデザイン、声、性格、ゲーム中の行動など、どこを見てもそのキャラクターらしさが出ていると思います。

東郷:たとえばファークリングがアバロンノヴァ[※7]を使うときは、「アバロンノバァ!」というように舌足らずな感じで言うんですが、意図的にああいふ風に言ってくださいと頼んだ結果なんですよ。そういったキャラクターのイメージを活かすことができたのは、ボイスも含め、統一したイメージができていたからだと思います。

——キャラクターボイスを担当した声優陣もかなり豪華な顔ぶれですね。

下里:個人的にも豪華にしたかった要素でした。主役級の方が多く、たとえば仲間にならない可能性もあるアバロンの声を、銀河万丈さんにあてていただいたり。じつはあとから火野さんにセリフを増やしてもらったキャラクターもありました(笑)。

火野:声をイメージして追加のセリフを書いたキャラクターもありましたね。

下里:一人二役を務めていただいた方もいらしたんですが、うまいばかりで、キャラクターの味を存分に引き出してくださいました。ただ、声優陣の中でもとくにゼナス役の草尾毅さんには苦勞をかけてしまったかなと。草尾さんというと熱血的なイメージがあるんですが、ゼナスは抑えた感じでしゃべるキャラクターで、しかも役割として説明的なセリフが多くて。ゲーム中ではナビゲーター的な役割も果たしていたので、「そこは東だ」「そこは西だ」という似たようなパターンでのセリフを複数録らせていただいたりもしました。ボリューム的に相当なものだったと思います。

火野:ただ、声がかっこいいのでビジュアル的には犬なのに説得力がありましたね。

下里:スケジュール的にキャラクターの絵もそれほど多くない段階で収録していたので、一線級の方たちの実力に助けていただいたという感じでした。

聖剣シャイニングフォースを中心とした世界設定

——聖剣やジオフォート、最終的な敵として登場する贄神は、もともと舞台となる大陸に存在していたものなのでしょうか?

東郷:そもそも三千年ほどまえの世界には文明、ロストテクノロジーがあり、ゼナスたちもその時代に作られているんです。ジオフォート自体を建造できる程度の科学力を持った文明で、贄神もその時代に現われたものです。ただこの世界では、聖剣はさらにまえ、古代からあるものとされています。ですので、じつはゼナスやジラも、ジオフォートの管理者であるものの、聖剣が何であるかということには知らないんです。

火野:オフィシャルとしても、聖剣についてはブラックボックスとなっています。「神の力」という言い方が使われるような存在ですが、ではその正体は何であり、何のために造られたものなのかというと、「よくわからないもの」としか言いようがないものということで。誰かが作ったというイメージもないので、あえて言うならば「神」が作ったものというところでしょうか。

——贄神を倒して真の平和への道が開けたところでゲームは終わりますが、このあとの世界はどうなっていくのでしょうか?

火野:その後についての細かいイメージはなくて、おおまかな方向性があるだけです。あと付け的になりますが、「コミュニケーション」というキーワードで今後の世界をイメージしています。これはプロット段階での重要なテーマのひとつです。人間と魔族のあ

お話をうかがって、まずはおもしろい試みだなと思いました。(火野)

スタッフに恵まれたことが大きいですね。(東郷)

いだには敵であるという認識がなくて、コミュニケーションがないんですね。それに対して、トウマのもとにはさまざまな種族が集まっているんです。あれは何でも受け入れるというトウマの気質によるものですね。ある意味、コミュニケーションの断絶をつなぐのがトウマというキャラクターの役割なんです。トウマはその断絶をつなぐことに成功したので、あのあとは雑多な世界になったのではないかと思います。そうなる、フォックスリング族のようなたくましい種族に世界が支配されるかもしれないですね(笑)。

——ちなみに、「イクサ」ではキャラクターと同時に世界観も一新されましたが、これはなぜでしょうか？

下里：あえて「ネオ」から「イクサ」につなげなかったのは、前作をやっていない人が楽しめる部分が出てしまうのが嫌だったからです。ハードが変わるという可能性もありましたし。

東郷：もしつぎを作るのであれば、ゲームとしておもしろいのは当然として、キャラクターが生き生きしているRPGを作りたいですね。

下里：今回の「イクサ」でもまた、よい点、悪い点が見えました。実際にいい評価が得られたので、つぎはさらにチャレンジしないといけないところだと考えています。まださきの話ですが、いろいろな意味でおもしろいものができると思います。

制作時のエピソードと制作を終えて思うところ

——制作時のエピソードで印象に残っている苦しかったことはありますか？

東郷：マスターアップした瞬間、素に戻ってゲームを見て「ここをこうすればよかった」と思ったときに嫌でしたね。どんなゲームでも、あとで見るとやりたいことが増えるも

のですが(苦笑)。

火野：悲しかったことがひとつだけ。ネーランドさんに来て、カンヅメ状態でシナリオを進めていた時期があったんですが、たまたまゴールデンウィークと重なり……。2日間くらいネーランドさんの方は誰もおらず、社外の人間の僕ひとりだけでシナリオを進めていました。そのときは苦しいというよりすごく寂しかったです……。

——では逆に楽しかったことは？

東郷：作っていること自体が、ずっと楽しいことでした。スタッフに恵まれたことが大きいですね。みんなで集まって突き詰めながらも、笑い声が絶えないという雰囲気は、本当に楽しかったです。

火野：毎週の打ち合わせは楽しかったです。誰かがひとつのアイデアを出すと、つぎつぎにアイデアが生まれるという、さきに進む感覚が楽しかったです。

下里：アクションRPGとして一から立ち上げた「ネオ」と比べると、完成度を突き詰めていく作業に多くの時間を費やすことができたことは大きかったですね。

——最後に制作を終えられての感想を。

東郷：今回はライトユーザーの方にも楽しんでもらいたいという気持ちで制作して、それを楽しんでいただけたと。目指したことは実現できたと思います。そこがいちばんうれしかったですね。

火野：「ゲームが大好きなユーザーさんがコアになるのでは」という話を聞いていて、そのイメージで制作に携わっていたんですが、新規のユーザーさんにも楽しんでいたのがよかったです。

下里：ユーザーのみなさんの反応がほぼ予想どおりでしたね。作り手として楽しんでもらいたいところを、しっかり楽しんでいただけたのではないかと思いますので、満足しています。

Notes

※1 要塞システム

機動要塞ジオフォートを活動の拠点とし、その内部において主人公たちの育成や買い物、さらにはジオフォート自体の強化を行なって物語を進める独自のシステム。

※2 本陣

「シャイニング・フォース ネオ」における主人公たちの本拠地。仲間に加わったキャラクターが待機する場所でもある。

※3 モード変更

ジオフォートは変形することで特定の機能を強化することができる。ちなみに「基本モード」「砲撃モード」「回復モード」「楽敵モード」「飛翔モード」「絶対防御モード」の6形態がある。

※4 防衛戦

進攻してきた敵が、ジオフォート周辺に到達した際に発生する強制戦闘。ジオフォートに残ったパーティが敵を迎え撃つこととなる。

※5 ゼイオン宮廷

本編クリア後に挑戦可能となるマップ。そのため、難易度は非常に高く設定されている。

※6 パワーアーツ

トウマ、シリルを育成する手段のひとつ。体に刻み込むことにより、能力値の上昇、特殊な耐性の強化などが行なえる。

※7 アバロンノヴァ

周囲に巨大な光の波を放つ攻撃魔法。伝説の騎士アバロンが編み出したとされる究極魔法である。

Publicity

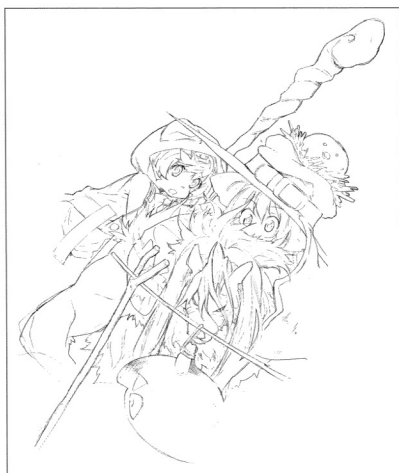
販促物など

ゲームソフトの発売時に欠かせないのがパブリシティ素材、いわゆる販売促進アイテムだ。「イクサ」でも数々のアイテムが制作されたが、ここではその一部の設定を紹介しよう。

Illustration

販売促進用に描かれたイラストの一部を紹介。完成型は一枚絵だが、制作時はこのようにキャラクターごとに分けて制作されることが多い。

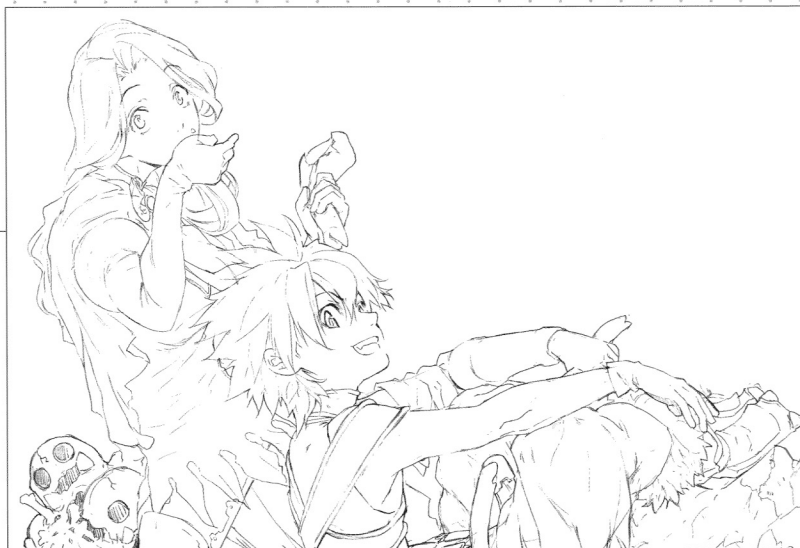
- ソフト発売記念抽選イベントの賞品
「pako氏描き下ろしイラストパネル」線画A



- ソフト発売記念抽選イベントの賞品
「pako氏描き下ろしイラストパネル」線画B



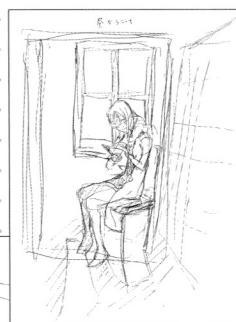
- 販促用イラスト 線画



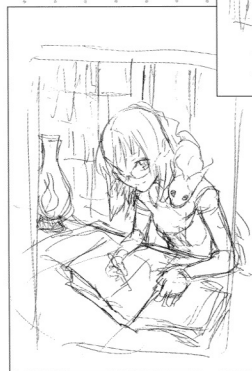
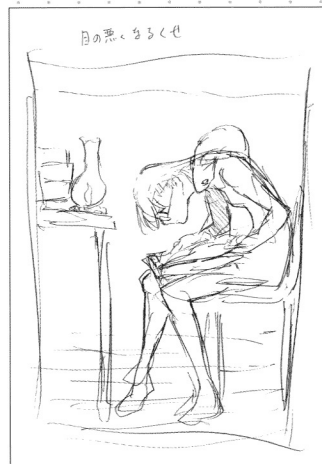
Novel

特典小説

ソフトを予約した場合に付属してきた小説の挿絵ラフ。読書が好きなシリルらしいシーンだ。眼鏡をかけたシリルという貴重な姿が見られる。



- ソフト予約特典小説
「暁の鼓動—The Dawning of a New Age—」
挿絵ラフスケッチB



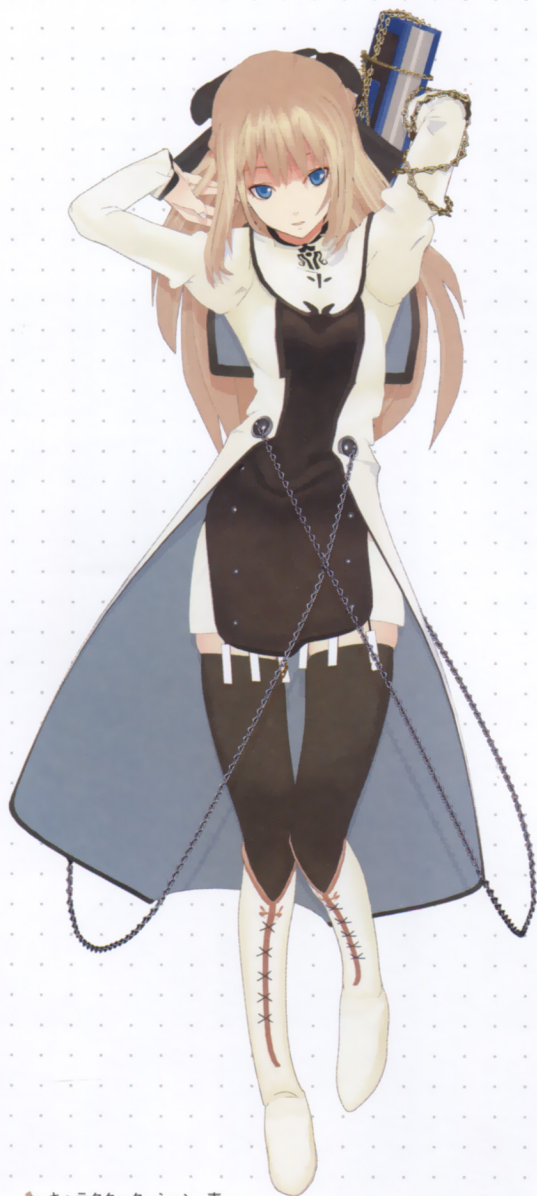
- ソフト予約特典小説
「暁の鼓動—The Dawning of a New Age—」
挿絵ラフスケッチC

- ソフト予約特典小説
「暁の鼓動—The Dawning of a New Age—」挿絵ラフスケッチA

Cushion

キャラクタークッション

ソフト発売記念抽選イベントで景品として限定5名にプレゼントされたキャラクタークッションの画像。製作担当はキャラクターモデル原型も担当したma@ya氏。



キャラクタークッション・表



キャラクタークッション・裏

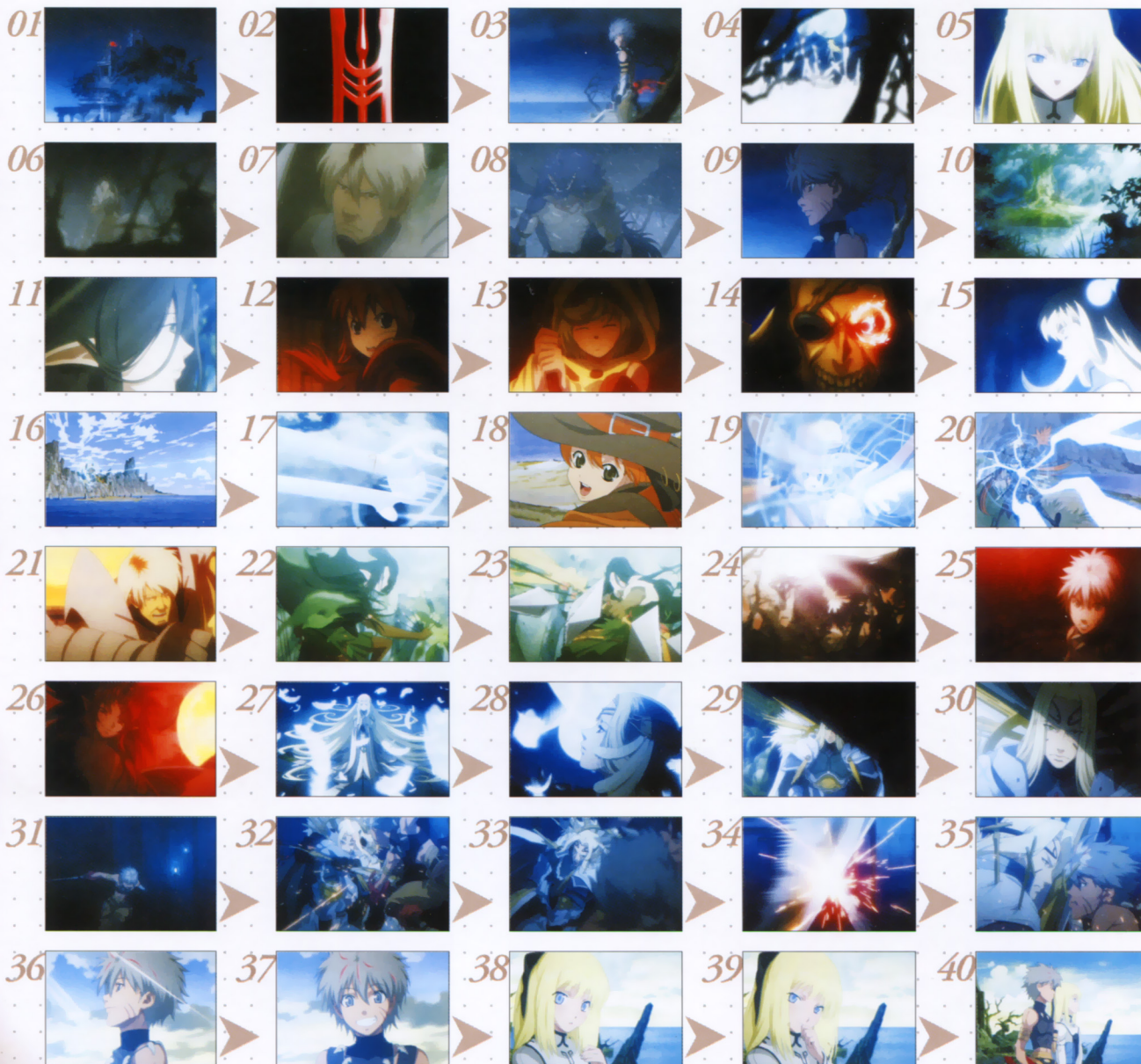
Opening Movie

オープニングムービー

ゲームのオープニングで流れるオープニングムービーは、『ハチミツとクロバー』などを手がけたJ.C.STAFFの手によるもの。短い時間の中に、ゲームのキーワードが散りばめられている。

Stil スチル

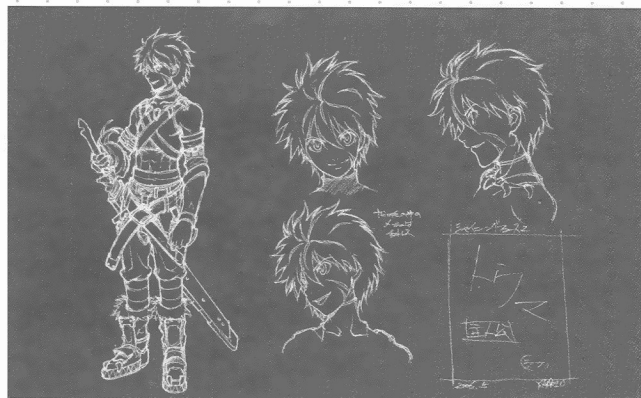
物語の核である聖剣シャイニングフォースから始まり、登場キャラクターたちがつぎつぎと現われ、トウマとシリルのツーショットで幕を閉じる。



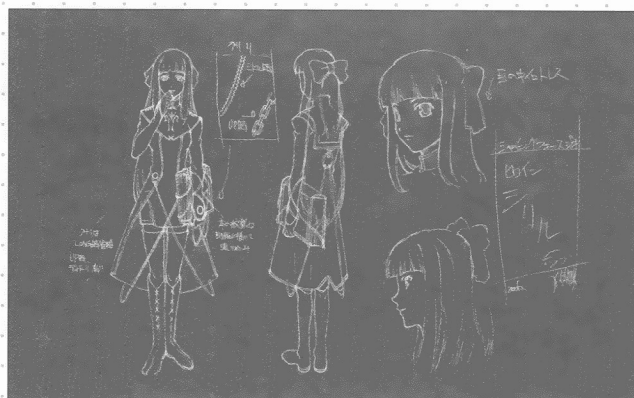
Material

アニメ設定

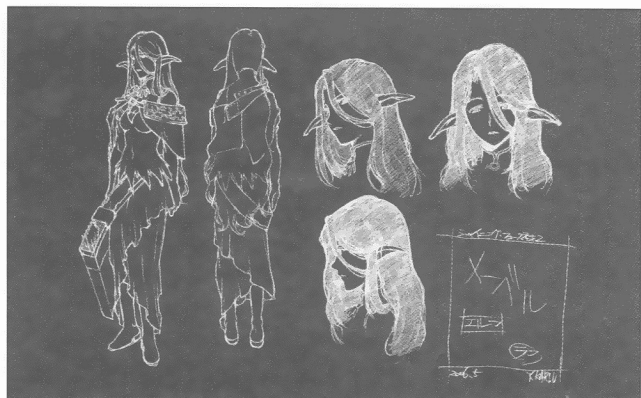
オープニングアニメーション用に起こされた設定を紹介。ゲーム版の繊細な設定の雰囲気を壊すことなく、クリンアップされている。



トウマ設定画 ワイルドな雰囲気はそのままに、ゲーム版よりも若干マッシブな印象を与えるトウマ。靴などの足下周りが細かく描かれている。



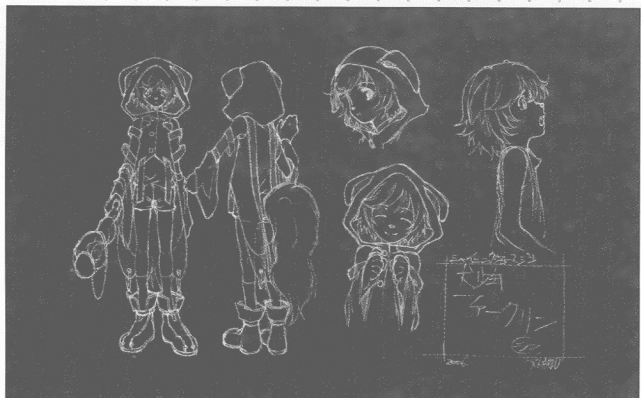
シリル設定画 知的な印象のシリル。切りそろえられた前髪など、ヘアスタイルはゲーム版に比べて若干の変更が見られる。



メーベル設定画 スタイル抜群のメーベルは、アニメーションでも色っぽく。胸当ての意匠はゲーム版に比べて豪華になっているのわかる。



アマタリリ設定画 魔族の破天荒娘アマタリリは、魔法使いらしさを強調したバランスで設定されている。帽子の上の謎の生命体もちろん健在だ。



ファークリン設定画 ふさふさ尻尾が特徴的なクイントール族のファークリンは、犬っぽさを残してクリンアップされている。真ん中下段の笑顔が印象的。



カティーナ設定画 オープニングアニメーションでは出番の少ないカティーナの設定も。複雑なつくりの衣装をうまくアニメーション用にまとめている。

pako氏のイラストは いかにしてモデル化されたのか？

—まずは『シャイニング・フォース イクサ』のポイントのひとつであるモデリングデータの制作経緯から聞かせてください。

栗原：今回はキャラクターデザインにpakoさんを起用したということで、まずはpakoさんの絵を忠実にモデル化しようというのが前提にありました。そこで、方向性を決めるうえでのサンプルとしてma@yaさん[※1]にモデルとムービー[※2]を作っていたいたんです。それが非常にクオリティが高く、そのときに「これはいけるぞ」という感じはつかめたんですが、今度はそのクオリティで作ってくれるスタッフがなかなか見つからないという問題が出てきてまして。いろいろと当たってはみたのですが、なかなか決まらず、そのときゲーム内で使うモデルを制作してもらっていたフライトユニットさんに相談してみたいです。

松本：もともとウチでゲーム内で使用するモデルを制作していたんです。ただ戦闘や移動などに使用するためのモデルなので、ムービーなどのクオリティに耐えられるほどまではさすがに作っていなかったんです。でもpakoさんの絵をモデル化するというのはすでにやっていたので、それならばできるかなと。ただma@yaさんのモデルをさきに見ていましたから、少なくともそれと同等か超えるものを作らなきゃいけないというのはプレッシャーでしたけど。いまだから言うと、じつはウチ、いままでにムービーというものを作ったことがなくて(笑)。

栗原：え！ それは初耳だなあ～(苦笑)。でもはじめにトウマのモデルをとりあえず顔だけ

作っていただいたのですが、そのクオリティを見て何の問題もないなと思いましたけど。——初めてで今回のようなムービーが制作できたというのは驚きですね。

松本：アニメと3DCDの仕事は何年もしている千葉さんという方が知り合いにいて、その人にいろいろアドバイスを受けながら作業していったという感じです。モデルの制作自体はまえからやってますし、まったく下地がなかったわけではありませんから。

ntny：でも最初はムービー絵コンテの用語わかりませんでしたもんね。「F.I.[※3]って何だよ?」とか言いながら(笑)。

栗原：今回のムービーは、絵コンテを窪岡さん[※4]にお願いしたんです。いまだとちょうど『アイマス[※5]』とかが有名だと思いますけど。窪岡さんに描いていただいたということもあって、とてもアニメーション寄りのムービーになっているんですね。ハツリ部分が多いというか、メリハリがついた感じなんです。それで絵コンテ内の指示もアニメーション用語が多いんですよ。

松本：だからウチもまずはアニメーション用語を解説することから始めていきました。

ntny：実際、アニメーションってデフォルメを効かせているからおもしろいって部分があるじゃないですか。だからじつは『イクサ』のムービーも、モデルの一部分をデフォルメして作っていたりします。

松本：そうですね、たとえば手を突き出したシーンなんかでは、その手をもとのモデルよりも大きく作っていたりします。そうすることでより迫力が出てくるんです。従来のモデルを使ったムービーの制作だと、モデルをそのまま使って演技させたりするんですが、それだと迫力

がものたりないと感じることもあるんです。

ntny：だから目とか口も本当はついていない位置についていたりしますよ(笑)。横から見たときの口なんかは、モデルの真横に口が付いてたりしますからね。そのシーンに合わせて、角度限定のモデルを作って、それで演技させているんです。そういった部分ではCGとアニメーションのいい部分を融合させた新しい形のムービーと言えるんじゃないですかね。

—キャラクターに輪郭線がくっきり見えるというのもアニメーション寄りだなと思いました。

ntny：そうですね、そこはアニメーション的なものを意識的にやっています。

モデルに命を吹き込む 表情つけ

—pakoさんの絵を再現することで難しかった点はどこでしたか？

松本：いくつかどうしても服の構造がわからないキャラクターがありました。リムシアンはあの鎧のような部分の構造がわからなくて苦労しましたね。「この鎧どこで身体に固定されているんだ?」みたいな(苦笑)。ラグナダム三世の後ろもマントで覆われているのでわからなかった部分ですね。

ntny：イラストでは見えない部分もモデルでは作らなければならないので、ぶっちゃけ下着とかまで作らなきゃいけないときもあるわけですよ。それがゲーム中に見えると問題なんです(笑)。ただそこまで作らないと説得力が出ないんですよ。

栗原：pakoさんはけっこうノリで描かれる人なので、そのつど微妙に細かい部分が違ったりすることもありましたしね(笑)。だか

まずはpakoさんの絵を忠実にモデル化しようというのが前提にありました。(栗原)

Interview #03 Model Design

モデルデザイン

pako氏のイラストがそのまま動き出したかのような『イクサ』のモデルは、プレイヤーに大きな驚きを与えたであろう。その原動力となったフライトユニットと、セガのディレクターの栗原氏に、そんな驚愕のモデル作成秘話を聞いてみた。

Notes

※1 ma@ya

PCゲームなどのモデル制作を手がけるクリエイター。アニメキャラクター的な魅力を持ったモデルを制作することで有名。

※2 サンプルモデル&ムービー

ma@ya氏によるサンプルモデル。フライトユニット制作のモデルとはまた違った雰囲気、pako氏のイラストを見事に立体化している。



※3 F.I.

アニメーション用語で、Flame Inの略。画面(フレーム)の中にキャラクターなどが入ってくること。

※4 窪岡俊之

アニメーター。「ジャイアントロボ THE ANIMATION-地球が静止する日」「LUNAR」などのキャラクターデザインを手がけた。

※5 アイマス

『THE IDOLM@STER』。バンダイナムコゲームスから発売されている育成ゲーム。

※6 微笑むシリル



76ページからのGame Designインタビューでも語られているが、トウマが単なるバカで無鉄砲な男の子ではなく、つねに前向きな男の子なのだ。わかったシリルが、トウマに対して素直になる瞬間を表わしたムービー。

ほうが効率いいんですね。

微笑むシリル
ツンがデレに変わるとき

——お気に入りのムービーシーンはありますか？

松本：ラグナダムIII世とトウマが戦ったシーンが好きですね。あそこモデルをかなりいじってます。最初のトウマとラグナダムIII世が剣を交えるまでのシーンは、すぐにイメージが沸いたんですよ。かなりアニメーション的ですよ。

ntny：ああ、よかったですね～。でもあのシーンはエフェクトでかける色を決めるのにエライ迷った気が。あとはシリルが「ごめんね」って言うシーン【※6】ですか。

栗原：ああ、あれはみんながやられたシーンですよ(笑)。いままでずっとツンで通してきたシリルがついにデレになる瞬間というか。

松本：あとトウマが聖剣を抜くところとかはギャグですよ。すごい力を入れて抜こうとするんだけど、けっきょく「スポッ」って片手で抜けちゃうみたい(笑)。

——では最後に制作を終えての感想を。

松本：今回の「イクサ」では満足のいくものができましたので、これからもユーザーさんにいいものを届けていきたいですね。ムービーも作れるようになりました(笑)。

ntny：またpakoさんのキャラクターをモデリングしてみたいですね。pakoさんキャラのモデリングなら世界一！ ぐらいの勢いで(笑)。

栗原：今回の「イクサ」をステップにまた新たな作品を作りたいです。「イクサ」もこのまま終わらすのはもったいないので、何かしらできるとおもしろいですね。

またpakoさんのキャラクターをモデリングしてみたいですね。(京野)

らこちらとしてはできるだけいろんな角度から描いてもらうなどしました。pakoさんにはモデルを見てもらいながらデザインを進めてもらったんですよ。モデルだところなので、それに合わせて設定を決めてもらうという部分もありました。

ntny：あとは表情つけの部分ですかね。やっぱりそのキャラクターのことがわからないと表情をつけるのって難しいんですよ。イラストや設定にない表情とかも作る必要が出てきますし。顔の表情だけでなく、身体の動きも使って演技させるので、そのキャラクターが絶対しないだろうというような動きが絶対に出てはいけない。ただ今回は、各キャラクターの声優さんがどなたなのかっていうのがわかっていたので、声をイメージして作った部分もあります。有名な方ばかりだったので、声のイメージはできましたから。そういう意味では助かりましたね。——「シャイニング」シリーズでは多種多様なキャラクターが登場しますが、そのあたりで苦労されたことは？

松本：いえ、ウチはほかにもいくつかのゲームのモデルを作っているの、たいていの種族やモンスターは作ったことがあるんですよ。だからとくにこの種族だから苦労したというのはないですね。もちろん、過去に作ったことがあっても、そのデータを流用するわけじゃないので、楽ってわけではないです(笑)。

ntny：ほかのデータをベースに作っても絶対イメージどおりににはならないんですよ。モデルの制作の場合、何時間も同じ素材をいじってもダメなときはまったくダメなんです。そういうときはいじってダメならすぐ破棄して、また一から作り直すんです。じつはその

Total
Director
Shigeru Kurihara

Profile

栗原 滋 Total Director

株式会社セガ所属のディレクター。デザイン&演出部分を中心に、数社にわたる制作会社間を飛び回ってゲーム全体のトータルディレクションを務めた。最近ではXbox360の海外ゲームにゾクン。代表作『バンツァードラグーン オルタ』『シャイニング・フォース ネオ』

Modeling &
Movie Director
Hiroyuki Matsumoto

松本浩幸 Modeling & Movie Director

株式会社フライトユニット代表。ゲームプランナー、ディレクターの経験から、おもにゲームのリソース(モデリング、モーションなど)を研究、作成。代表作『シェンム-2』『ファンタジーアース』『ファンタシースターユニバース』『アルトネリコ 世界の終わりで詩い続ける少女』ほか

Modeling &
Movie Art Director
ntny

ntny Modeling & Movie Art Director

株式会社フライトユニット所属。モデリングと映像製作を中心に、二次元の方法論で三次元イラストを描くデザイナー。代表作『アルトネリコ 世界の終わりで詩い続ける少女』『ファンタシースターユニバース』『BLEACH ～ブレイド・バトラーズ～』ほか

Insert Movie

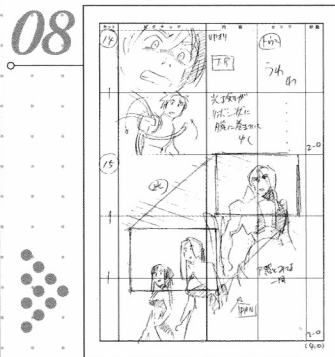
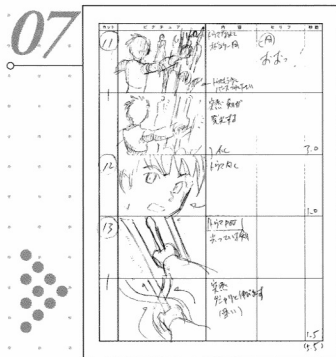
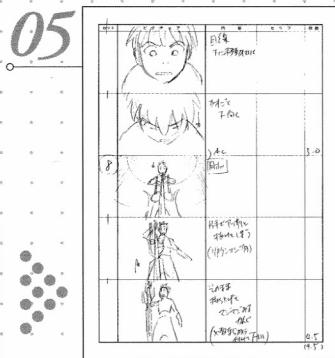
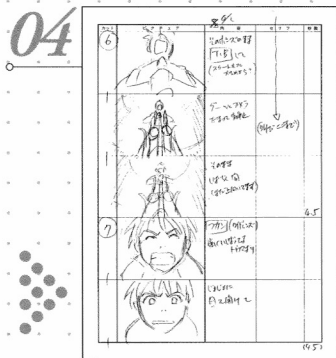
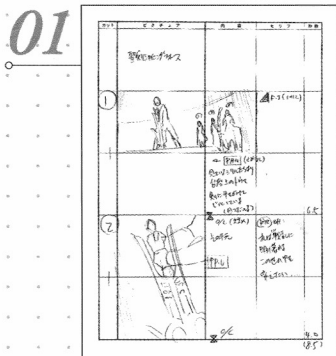
挿入ムービー

ここから紹介するのはゲーム内に挿入されるムービーの絵コンテだ。pako氏のイラストを見事に3D化したモデルたちによるムービーが、いかにして作られたのかを堪能してほしい。

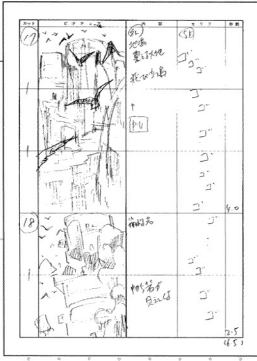
Scene#01

聖剣シャイニングフォース (第1章より)

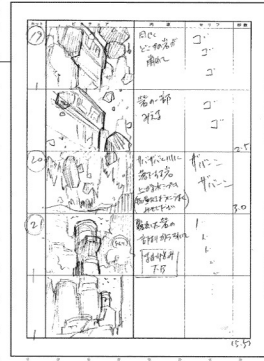
トウマによって聖剣が引き抜かれるシーン。気合いたっぷりに聖剣を引き抜こうとするトウマだったが、聖剣は片手であっさり引き抜かれる。



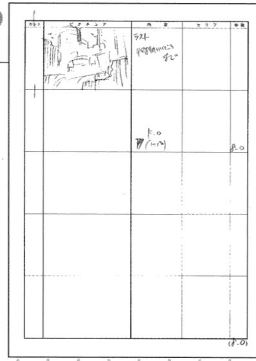
10



11



12

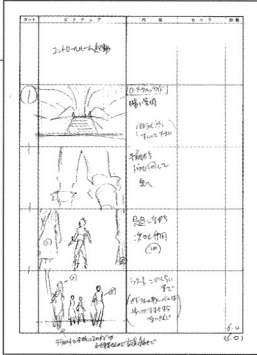


Scene#02

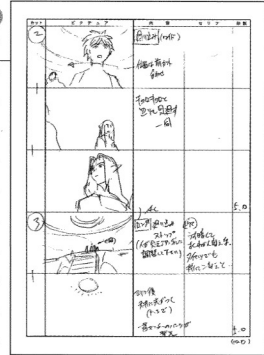
コントロールルーム起動 (第2章より)

ゼナスが初登場するシーンの絵コンテ。不安を助長するような演出と、そのあとに登場するのが犬型生命体というギャップがおもしろい。

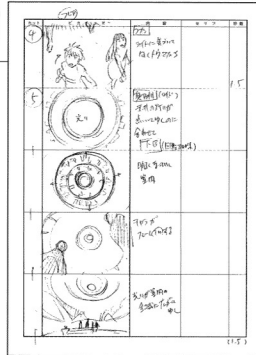
01



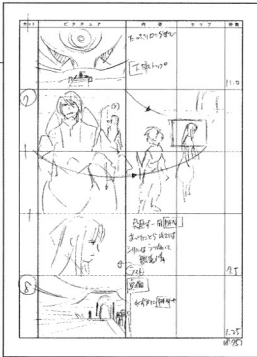
02



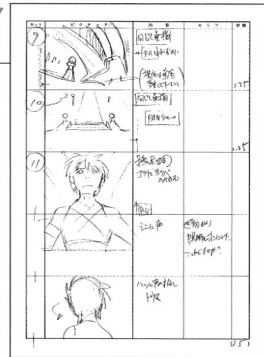
03



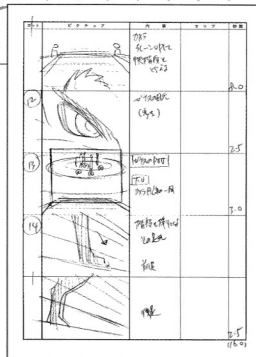
04



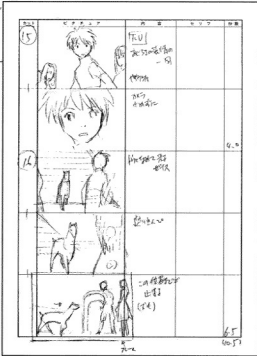
05



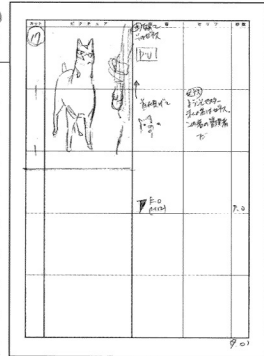
06



07



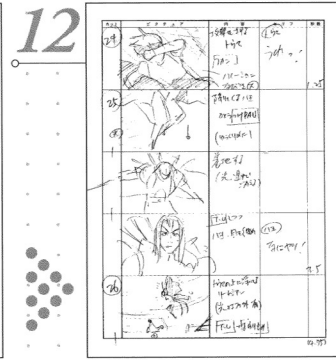
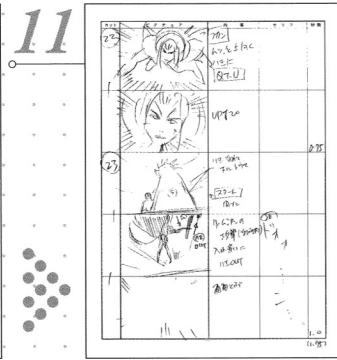
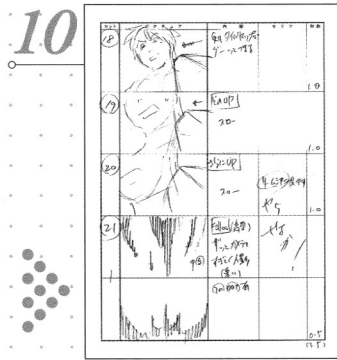
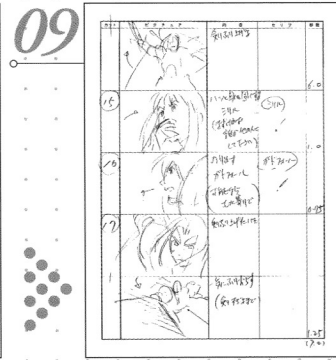
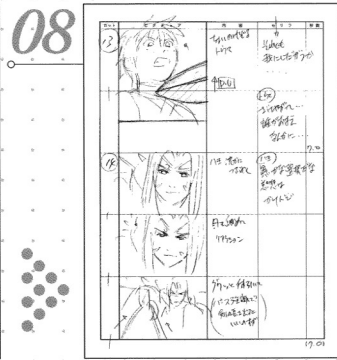
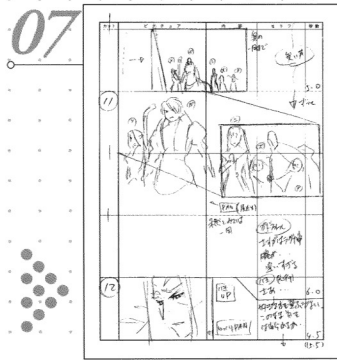
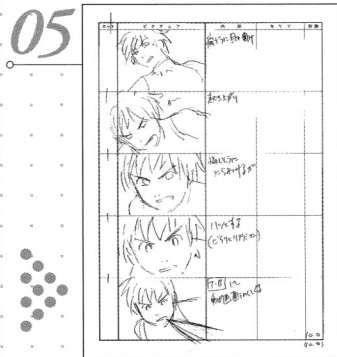
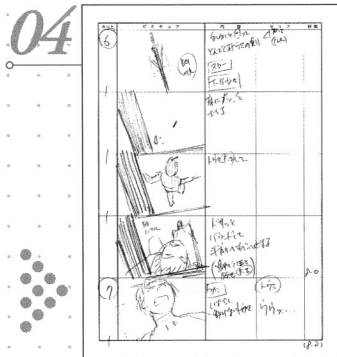
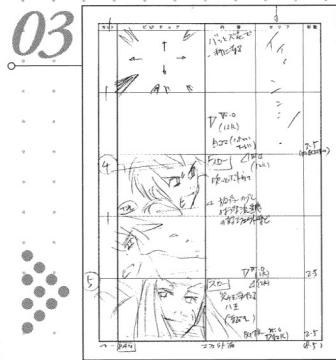
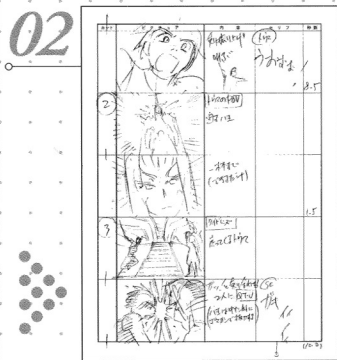
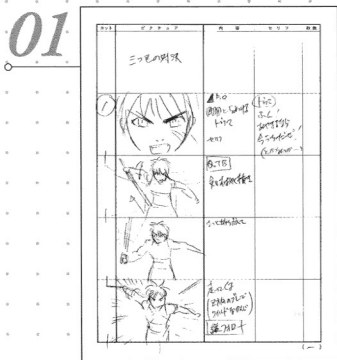
08



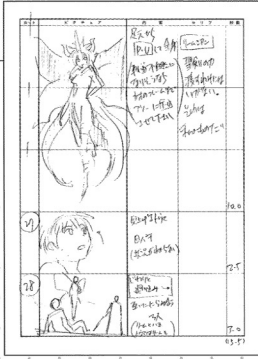
Scene#03

ラグナダム三世 vs トウマ (第4章より)

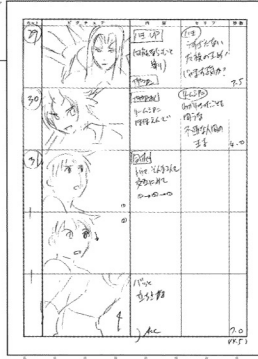
無謀にもラグナダム三世に戦いを挑んだトウマだったが、あっさりと返り討ちに。そこにリームシアンが登場し、戦いは混迷していく。



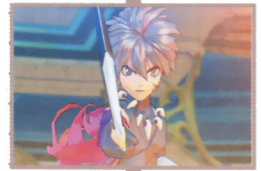
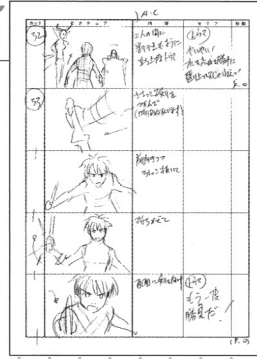
13



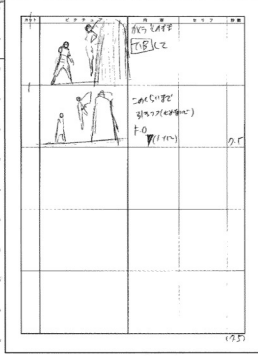
14



15



16

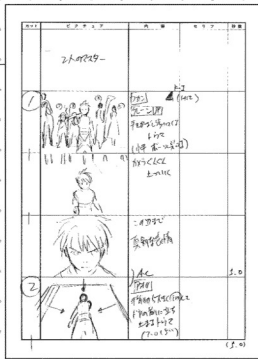


Scene#04

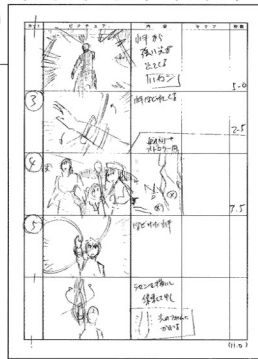
2本の聖剣 (第8章より)

シリルがもうひとりの聖剣のマスターであることが判明するシーン。重要なシーンだけに、シリルの聖剣登場の演出に力が注がれている。

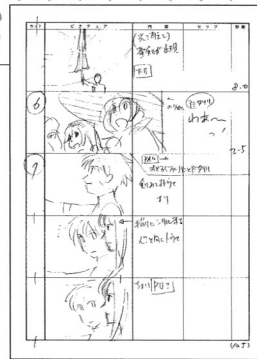
01



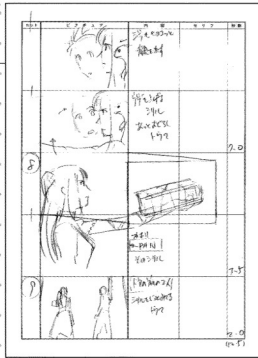
02



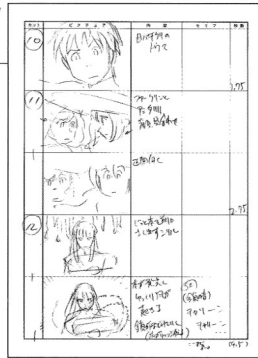
03



04

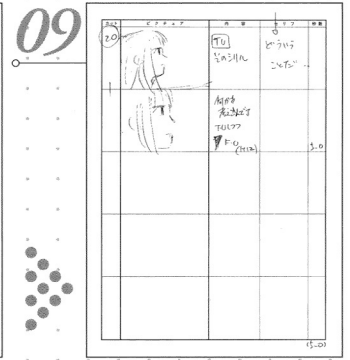
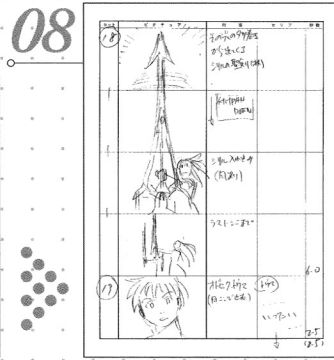
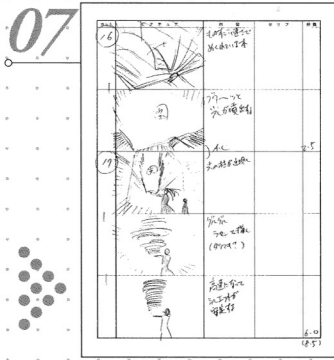
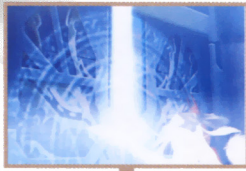


05



06

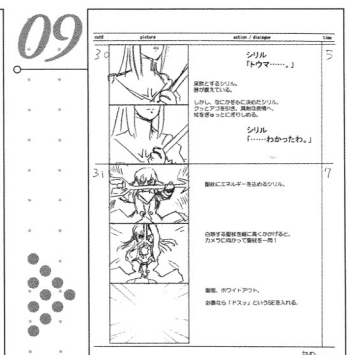
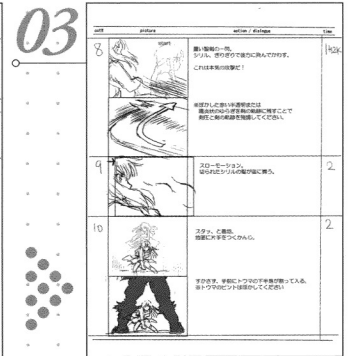




Scene#05

ふたりの対決(トウマ) (第14章より)

2本の聖剣に課せられた宿命に従い、対峙するトウマとシリル。トウマのシリルに対する気持ちが最後の笑顔に表われているといえないだろうか。



Character Model

キャラクターモデル

ここからはフライトユニットによるモデリングデータを紹介していこう。3DCGながら、pako氏のイラストの雰囲気を壊さず再現したモデリングデータは、本作の魅力のひとつだ。

Standard Model

スタンダードモデル

バトルや移動などのゲーム部分で使用されるモデリングデータ。pako氏のイラストを表情レベルで再現している点は、驚愕に値する。RPGという感情移入がキモのゲームだけに、イラストに似ているというのは大きな美点だ。

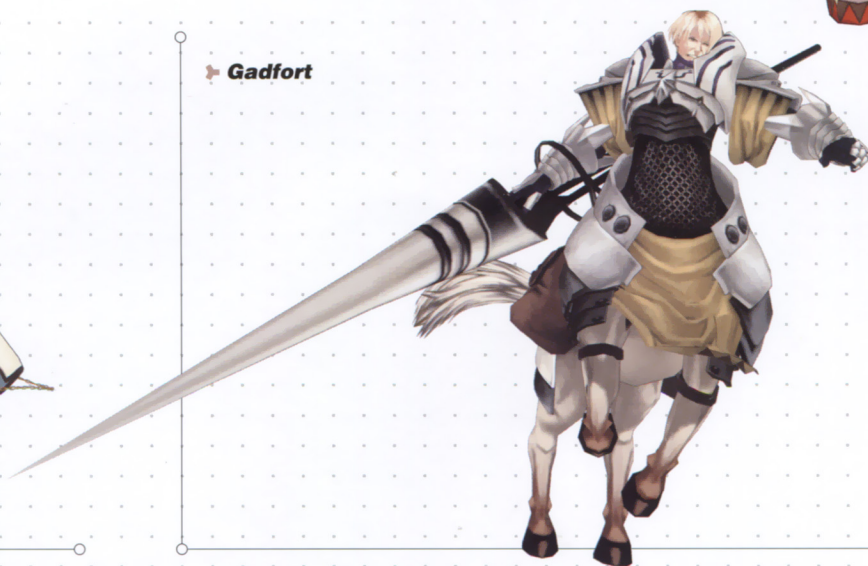
▶ Toma



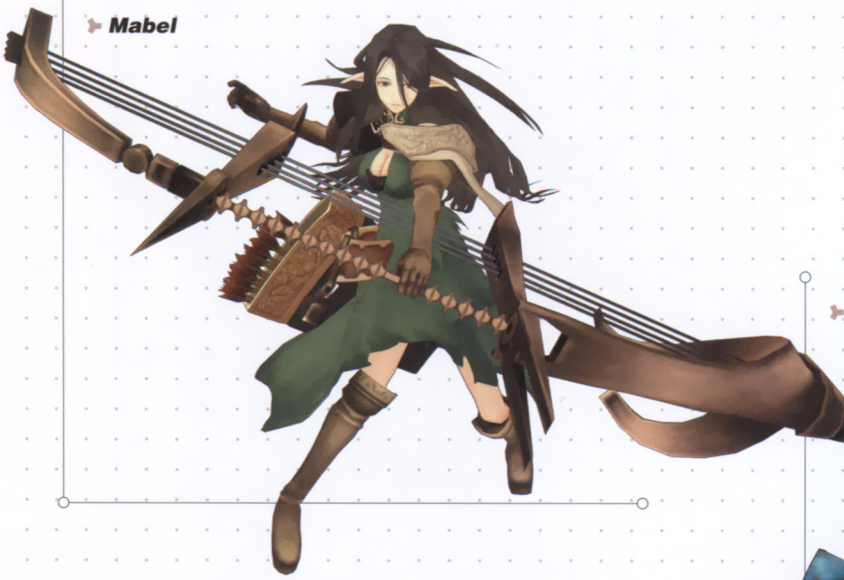
▶ Cyril



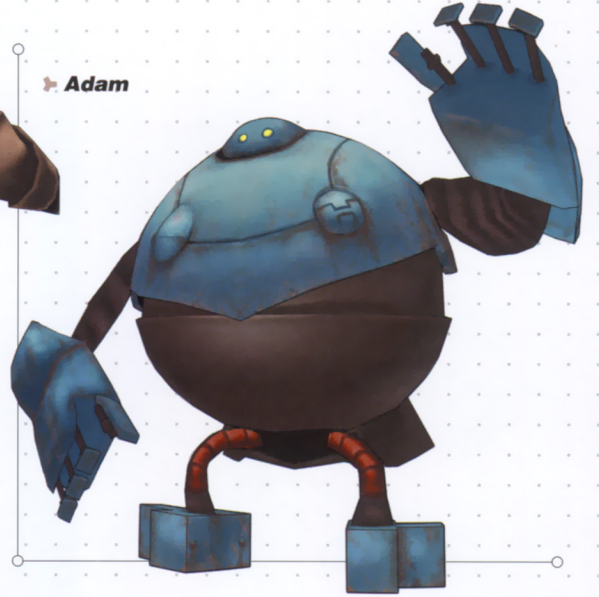
▶ Gadfort



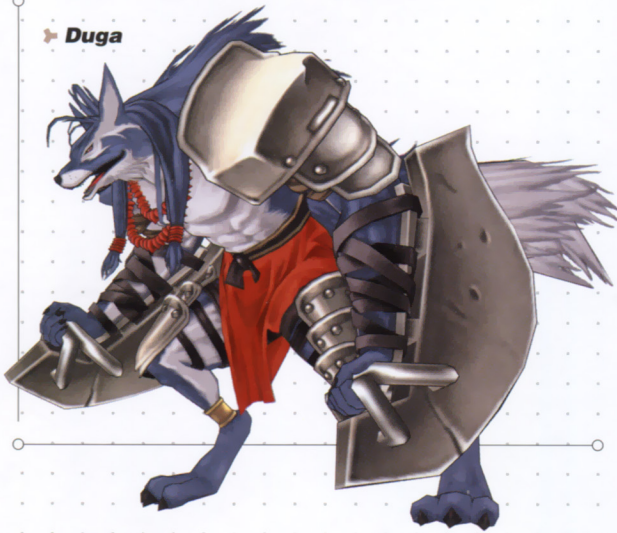
▶ Mabel



▶ Adam



▶ Duga



▶ Firclin



▶ Amitalilly



▶ Avalon



▶ Garyu



▶ Ragnadarmill



▶ Liemcyan La Verse



Chibi Model

チビモデル

アマタリリとファークリンだけに存在するチビモデル。シリアスなゲームからは想像できないコミカルなシーンが表現されていて楽しい。だが、チビモデル化されてもやはりファークリンはアマタリリに振り回されるようで……。

▶ Amitalilly & Firklin



▶ Amitalilly



▶ Firklin



の最終章の

ユクエ

金貨の行方

~The Gold Coin Tossed Up~

著 | 火野 峻志

挿絵 | フライトユニット



その部屋からは、何の痕跡も見つけられなかった。

むきだしの壁と床が露出しているだけで、かつて誰かがここに住んでいたことをうかがわせるものは何も存在しない。

すべての家具が運びだされ、生活感の消えたこの部屋は、もはや、ただの虚ろな空間にすぎなかった。

「まるで……ぬげがらみたいね」

静寂に耐えかねたシリルの独り言は、わずかな反響を残して消えてゆく。それはかえって、いっそうの静けさをこの部屋にもたらしただ。

しばらく前までは、ここに来ればにぎやかな二人組み——魔族の少女と、それにしがたがう獣人の少年——が出迎えてくれた。だが、その二人はもうここにはいない。

それだけではない。不器用で無骨なケンタウロス族の騎士も、面倒見のいいエルフ族の弓使いも、自由気ままなウルフリング族の戦士も、みな、いなくなってしまった。

いま思い出してみると、彼らと過ごした日々は夢の中の出来事だったかのようにシリルには感じられた。

シリルは何かを探るように無意識に左腕をなでたが、そこには何もなかった。そのことが、ますます現実感を薄めているのだとシリルは思う。

長い間、ずっとシリルを縛りつけていた鎖——聖剣は夢か幻のように消えてしまったのだから。(あのとき……二人の立場が逆になっていたら、どうなったのかしら?)

トウマを殺すことなどでさえ、たった一人で天空船に乗りこんだときのことをシリルは思い出していた。

あそこでトウマとシリルの運命が大きく二つに分岐したのだという実感がシリルにはあった。(もし、あのとき、私ではなくトウマが天空船に乗りこんだのだとしたら……)

少し考えてから、シリルは小さく首を横に振った。

おそらく何も変わらなかっただろう。きっと自分もトウマと同じように、トウマを助けにいったにちがいないのだ。

そして、すべての決着がついたとき、自分の左腕には鎖の形をした聖剣が残ることになる。しかし、その鎖はもはやシリルを縛りつけるものではない。

聖剣の呪縛から解き放たれるという意味では、まったく同じ未来が待っているだけの話だった。

「——なんだ。ここにいたのか」

シリルが部屋の入口をふりかえると、そこには笑顔で腕組みをしているトウマの姿があった。

そのトウマの右腕には、神話の時代にのみ存在していた完全なる聖剣が宿っている。

シリルが贄神に取り憑かれたとき、シリルの左腕に宿っていた聖剣はシリルのもとを去っていった。贄神の邪悪なエネルギーに汚染されたシリルは、聖剣の主としての資格を失ったからである。

宿るべき主のいない聖剣は鎖の形態をとるのをやめ、聖なるエネルギーそのものに還元された。聖なるエネルギーはジオフォートへと帰っていき、新たな主を待つために剣の形態で台座におさまった。

シリルに宿っていた聖剣はトウマの手によって、再び、ひきぬかれた。そのとき、トウマは聖剣に刻みこまれていたシリルの想いを感じたという。

聖剣に託されたトウマへの想いと、シリルを想うトウマの心は重なりあった。それと対応するように、シリルのものであった聖剣は光の奔流となってトウマの右腕の聖剣に融合したのだ。

かつて贄神との戦いで二本に折れた聖剣は、こうして三千年ぶりに完全なる存在となった。闇を払う聖なる力をとりもどした聖剣は贄神を滅ぼし、シリルをも救ってくれた。

「なにしてたんだ、こんなところで」

「ちょっと、考えごと」

シリルは何もない部屋を見回しながら、さび

しげに答えた。

「みんな、ホントにいなくなっちゃったんだなあ……って」

それを聞いたトウマも空っぽになった部屋をながめた。しかし、トウマの反応はシリルとちがって、笑いのニュアンスをふくんでいた。「ああ、そうだな。——それにしても、ボルネのやつ、手際がよかったよ。みんなの家具を買い取ったと思ったら、さっさと売っばらっちまいがってさ」

「なんだか、あつという間だったわね。あの戦いから、もうひと月も経ったなんて信じられない」

シリルは遠くを見るように目を細める。過去への感傷にひたるシリルのことを、トウマは不思議そうに見つめた。



贄神が消滅したあと、ほどなくして天空船は瓦解しながら墜落を始めた。贄神から供給されていた天空船の駆動エネルギーがとだえたためだ。

自壊する天空船から、ジオフォートはかろうじて脱出に成功した。そのまま、天空船ははるか東の海へと沈んでいった。

ジオフォートが無事に地上へ降り立ったとき、贄神によってもたらされた赤い雨はやんでおり、世界は平静をとりもどしていた。

トウマは仲間たちといっしょに世界の危機が去ったことを喜びあった。——いや、仲間たちだけではなく。

ラグナダム三世やリームシアン・ラ・ヴァースという、この世を統べる王たちも、ともにその喜びをわかちあっていたからだ。

トウマの周りに集まる人々の輪を、シリルは少し離れたところから見ていた。あの光景こそ、トウマが本当に成し遂げたことなのだ。

トウマが聖剣をぬく前、世界は戦乱に明け暮れていた。その世界を変えたいとトウマは願い、そして、世界は本当に変わった。

人々を結びつけたものは聖剣の力などではなく、トウマ自身だった。トウマがいたからこそ、

シリルや仲間たちは力を合わせて戦うことができた。

ひとり物思いにふけていたシリルに、最初に気づいたのはトウマだった。小走りでもシリルの近くにやってくる。

「シリルも来なくちゃ、おかしいだろ。世界を救った、もうひとりの聖剣の主だっのにさ」

トウマはくったくのない笑顔を浮かべて、シリルに手をさしだした。シリルはトウマの笑顔をまぶしそうに見つめる。

(世界だけじゃない。私も変わったわ。トウマに出会ったことで……)

シリルは少し照れながらトウマの手をとると、喜びの輪に加わった。



その翌日、ラグナダム三世とリームシアン・ラ・ヴァースは早々にジオフォートを立ち去っていった。二人はなごり惜しそうなそぶりを見せていたが、王として自らの国の状況を確認めなくてはならないからだ。

とはいえ、二人が本当に別れを惜しんだ相手は、トウマたちではなく互いのことだったのかもしれない。

ジオフォートには少しずつ日常生活がもどってきたが、半月ほど経ったとき、いつの間にかガリュウが姿を消していた。

戦いの日々には機嫌の良かったガリュウだったが、なにごともない日常生活は退屈だったのだろう。しだいにイライラした雄叫びをあげるようになり、ついどこかへ行ってしまったのだ。

ガリュウの離脱がきっかけだったかのように、ほかの仲間たちも次々とジオフォートを去るという話を切り出しはじめた。

最初にそれを口にしたのはアミタリリだった。「あっ、そうだ。みんなにも言っとくね。アタシたち、ここ、出てくつもりなの」

居住ブロックで夕食をとっていたある晩、アミタリリは唐突にそう言い出した。食事の手を止めて、その場にいる全員がアミタリリを見る。「久しぶりに、お家に帰ろうかと思ってるのよ。

ねっ、チビ」

「う、うん、そうなの。アミちゃんが、昨日、急に言い出して……」

「なんだよ。ママが恋しくなったのか、アミ公？」

「そんなわけないでしょ！ お母さまを倒す自信がついたから、帰るんじゃない!!」

予想もしてなかった返答に、わけがわからん、という顔でトウマがつぶやいた。

「母ちゃんを……倒す……？」

「——だからあ、アタシ、ないしょで家出してたのよね。いまごろ、お母さま、ものすごく怒ってるにちがいないわ。ノコノコ帰ったら、殺されてもおかしくないわけよ」

母親に対する偏見に満ちたアミタリリの意見を聞いて、ファークリンは納得しかねる表情で異論を口にした。

「……そうかなあ。ファンネリりさま、きっと心配してるよ。無事に帰ったら、喜んでくれると思うんだけど」

「あんたは、そうでしょうけどね！ お母さまのお気に入りなんだから。だけど、アタシなんて、絶対、折檻されるわよ」

ここまで黙って話を聞いていたシリルは、震える小声でアミタリリに尋ねた。アミタリリの話にショックを受けているのは明らかだった。

「それじゃ、アミちゃんはもう帰ってこないつもりなの……？」

「そうねえ……。お母さまを倒せば、もう口うるさく言われないから家出しなくてもいいわけだし、もし、倒せなかったときは……」

その先の言葉を最後まで口にすることはできなかった。考えたくもない悪い想像が、アミタリリの脳裏をよぎったらしい。

「と、とにかく!! 秘密の任務はちゃんと果たしたし、世界も救っちゃったし、ルームシアンさまもお知り合いになれたし、だいじょうぶよ。……きつと」

途中から、アミタリリが秘密の任務をすっかり忘れていたことについては、ファークリンも

あえて指摘しなかった。話がややこしくなるからだ。

「そっか……さびしくなるわね」

シリルがそうつぶやいたのと、ガドフォールが口を開いたのはほぼ同時だった。

「実はな。ワシも、ここを離れることにした」

「えっ!? ガドフォールも？」

ガドフォールの言葉は、シリルの動揺に拍車をかけたようだった。

「うむ。ワシの望みは騎士道を極めることだからな。これからはアバロン殿に師事して、修行することに決めたのだ。ようやく、アバロン殿にも承諾していただいた」

「でも、なんでここを出てくんだ？ 修行なんて、どこでもできるだろ？」

トウマの投げかけた疑問に対して、アバロンが重たく答えた。

「無論、どこでもできる。ただ、ここよりも都合の良い場所に移るだけじゃ」

「……それって、どこだよ？」

「若い女子が、いっぱいいるところじゃ。そのほうが、ほれ、なんと言うか、我が輩もいろいろ楽しかる？」

「アバロン殿のお考えはワシには計りかねるのだが、これも修行のうちだと言われたのでな。騎士道を極める果てしない道のりの第一歩だということらしい」

ガドフォールはアバロンを信頼しきっているようだが、はたしてその道がどこに続いているかはあやしいものだった。ガドフォールが迷子にならないことを祈るばかりだ。

「ってこたあ、ここに残るのは、トウマとシリルだけってことか」

「ええ、そうみたいね」

ポツリとつぶやいたドゥーガのセリフに、メーベルが相づちを打った。どうやら、この二人にも何か計画があるようだった。

シリルはメーベルの目を見つめて、話の続きをうながした。メーベルはひとつうなずくと、微笑みながら今後のことを語った。

「ほら、私はエルフの民のために聖剣を探していたでしょう？ でも、賢神もいなくなったことだし、一度、エルフの村に帰ってみようかと思って。村までかなり遠いって話をしたら、ドゥーガが心配してついてきてくれることになったのよ」

ドゥーガは人差し指を立てて、ニヤリと笑った。「まっ、これがいわゆる送り狼ってヤツか？ ガハハハハッ!!」

「……自分で言うなよ……」

トウマは肩をすくめてあきれ顔を見せたあと、その場で立ち上がって仲間たちの顔を見回した。そして、笑顔で別れの言葉を告げた。

「いままで、ありがとな！ オレ、すげえ楽しかった。みんながいたから、ここまでやれたんだ。また、どこかで会おうぜ」

トウマの隣に座っていたシリルは、ニコリともせずに無言でうつむいたままだだった。



数日後、シリルがアミタリリとファークリンの部屋の前を通りかかると、中から何やら声が聞こえてきた。

「——ねえ、ギルナ。このベッドは、いくらにする？」

「けっこうキレイだから、少しぐらい高くてもいいだろ」

シリルがのぞいてみると、ギルナとヒカネが家財道具の値踏みをしている最中だった。不要になった物は、ボルネ一家が引き取るようになったらしい。

そんな光景を見たシリルが小さなため息をついたとき、トウマとボルネが噴水のあるフロアから階段をおりてやってきた。

「ほんと、ボルネってケチだよな。なんでオレの部屋のモンは買ってくれねえんだよ。みんなの家具は買い取ってるくせにさ」

「いやいや、兄さん！ たしかにアタシはケチですし、ボルンですけどね。それは言いがかりってもんですがな。あんな鼻が曲がりそうなほど臭い、洗濯をまったくしなかったシャツとか、壊

れかけのベッドに、値がつくと思うほうがまちがってまっせ。あれを引き取るんなら、こっちがお金をもらわなきゃ割に合いませんって」

トウマたちは、シリルのいるほうに向かって廊下を曲がった。シリルに気づいたトウマが話しかけてくる。

「ああ、シリル。おまえも整理しときたい荷物とかがあったら、いまのうちにボルネに頼んだほうがいいぜ。これで、最後なんだってさ」「最後って、どういうこと？」

「いやいや、姉さん！ とんでもない儲け話を仕入れてきたんですがな。何百年に一度あるかないかの、ワクワクするような話でっせ!!」

上機嫌で揉み手をしているボルネは、いつにもまして愛想よく話を聞かせてくれた。それはラグナダム三世とリームシアンについての話だった。

それぞれの国の状況が落ち着いたということ

で、ラグナダム三世がリームシアンを帝都グランタルに招いたときに事件は起こったらしい。

ゆくゆくはリームシアンを妃として迎えたいとラグナダム三世は考えていたが、飛行船イグレット号を降りたリームシアンの第一声は、こんなものだった。

「寒い！ こんなところに住めるものか。帰るぞ、ルルネーゼル」

「はい……ですが、よ、よろしいのですか？」

「かまわん。私は寒いのはキライだ」

永く対立してきた魔族との和解という歴史的な出来事は、はじめの一步でもろくも崩れ去ろうとしていた。

「あの、お兄さま。帰られてしまうということですが、早くお止めしないと……」

先に下船して待っていたカティーナは、あわててかたわらに立つラグナダム三世の顔をうかがった。

初めてリームシアンの話を兄から聞かされたとき、カティーナの心は激しく乱れた。けがらわしい魔族の長のことを喜んで話す兄は、裏切り者だとさえ思った。

だが、実際に会ってみたリームシアンは気高く、美しく、自分がこうありたいと願うような強い女性であった。

いまでもカティーナの本心としてはリームシアンをうとましく感じていたが、それと同時にあこがれの気持ちも芽生えはじめていた。

みながざわめく中、ラグナダム三世だけは動じていなかった。不機嫌きまりないリームシアンに向かって、朗々と語りかける。

「ならば、そなたのために城を用意しよう。

……いや、いっそ新たな都を築くほうが良いな。人も魔族も獣人も、誰もが住めるこれからの時代にふさわしい都をっ!!」

「ふん。相も変わらずの大言壮語か。だったら、その都とやらができてから、あらためて迎えをよこすがいい」

そう言い放つと、リームシアンは飛行船に乗りこもうとした。しかし、ふと足を止めて一言だけつぶやいた。

「ミレニアムバレス……は、どうだ？」

ラグナダム三世はリームシアンの言葉の意味がわからず、問い返した。

「ん？ いったい、なんのことだ？」

「おまえが築くと言った、新しい城の名前だ。これから千年の平和と繁栄が続くよう、祈りをこめた名だ……」

「ふむ、良い響きだな。その名に恥じぬ、すばらしい城を築きあげてみせよう」

このような頼末で二人の王の間に約束がかわされたことを、ボルネはまるで見てきたかのように話してくれた。

「……そんなわけで帝都グランタルじゃ、新しい都の話でもちきりでっせ。恩赦も出されたりして、お祭りムードいっぱいですがな」

「へえ、恩赦か……。だったら、フィリップのやつも牢から出られたのかな？」



人々のウワサでは、新しい都は気候の温暖な中央平原に創られるのではないか、ということだった。

「だけど、その話のどこが儲け話なんだ？」
「人間うかれりゃ、サイフのヒモがゆるむもんじゃろ？ そのうえ、もう少ししたら建設ラッシュが始まりまっからな。いくらでも儲かりまんがな！ こんな辺境でチマチマ商売なんかしてられまへんわ!!」

ボルネが興奮してまくしたてているところに、ギルナとヒカネがやってきた。買い取りの値踏みが終わったらしい。ボルネたちは忙しそうにその場を立ち去っていった。

「ボルネたちも出ていくのね。ガンテツもラクトン村に帰っちゃったし……」

「まあ、ここじゃ、もう商売にならねえからな。みんな、いなくなっちゃうし」

「そういえば……ちょっと待って、トウマ。さっき、ボルネと話してたよね。なんでトウマも荷物を売ろうとしてたの？ まさか……」

「えっ？ ああ、それは——」

トウマがシリルに答えようとしたとき、ガシャン、ガシャンという金属の足音とともにアダムの球体のボディが現れた。

「お話し中に失礼いたします。今後のことについてマスターとご相談したいのですが、お時間をいただけないでしょうか？」

「なんだよ、あらたまって。いったい何の話だ？」
「とても大事な話です。ゼナスとジラもおりますので、コントロールルームにいらしてください」

アダムの言葉は、シリルの胸に新たな不安を生み出した……。



それから、さらに半月が経っていた。仲間たちはジオフォートから旅立っていき、いま残っているのはトウマとシリルだけだった。

追憶をふりはらい、シリルは意識を現在へとひきもどした。しばらく無言だったシリルを心配したのか、トウマがこちらを見ている。

「みんなとここで暮らしたこと、もうずっと昔の

ことみたい。いい思い出がいっぱい残ってる。楽しかったな……」

「そうか？ なんか、オレ、シリルに怒られてたことばかり思い出すよ。ジオフォートに住みはじめたころは、すげえ恐かったぜ、シリルって」

「だって……しょうがないじゃない。あのころは、トウマのことが嫌いだったんだから。見ると、ほんとイライラして」

みもふたもないシリルの言い方で、トウマは少し気を悪くしたようだった。不満そうに小さな舌打ちをもらす。

「ちえっ、オレのせいだよ」

「でも、いまは……」

シリルは口ごもって最後の言葉を飲みこんだ。その様子を見たトウマが、逆襲とばかりにからかうような問いかけをした。

「大好き、だろ？」

トウマにいじわるを言われたシリルは耳まで赤くなった。トウマから視線をそらすと、怒りながら否定する。

「ち、ちがうわよ！ そんなんじゃないわ!!」

「だったら、どんなだよ？」

調子に乗ったトウマをキッとにらんで、シリルはここ最近のわだかまりをトウマにぶつけた。それは自分で思っていたより、はるかに強い口調になった。

「いまは……いまは、トウマのことがわからなくなってるの!」

きょんとした顔のトウマに対して、シリルはさらに言葉を続けた。

「トウマは、さびしくないの？ みんな、いなくなっちゃったっていうのに。どうして、そんな平気でいられるのよ。私には……わからない!!」

シリルにとって、この半月の間は、身を切られるようなつらい日々だった。それにもかかわらず、トウマは以前とまったく変わらなかった。それがシリルには理解できない。

「いや、オレだって、さびしいことはさびしいよ。だけど、なんていうか……オレ、慣れてるんだと思う。こんなふうに、人と別れることに」

シリルの真剣な想いを感じとったトウマはふざけた気持ちを捨てて、まじめに答えようとした。「子供のころから、あちこち遊牧してまわる生活だったからさ。同じ部族のやつじゃないかぎり、どんなに仲良くなった友だちとも必ず別れることになるんだ」

シリルは無表情のまま、トウマの顔を真正面から見すえている。そんなシリルを元気づけるように、トウマはやわらかな微笑みを浮かべた。「それに、二度と会えないわけじゃないことも知ってるからな。会いたいと思ったら、また会いにいけばいいだけの話だろ？ オレたちは、みんな、仲間なんだから」

トウマの話が終わっても、シリルの不安は消えなかった。シリルは勇気をふりしぼって、もっとも恐れていることを口にした。

「私は……トウマ？ 私ともお別れで、会いたくなくなったら会いにいけばいいって……そう思ってるの？」

「えっ？ いや、その……シリルは……」

とたんにトウマの口は、なめらかさを失った。しかし、ここで言わなければならないことは、ひとつしかないことをトウマもわかっていた。

「あのさ、シリル。まだ、おまえにちゃんと伝えてなかったよな。いつか二人つきりになったら、言わなきゃいけないとは思ってたんだけど……」

トウマの気持ちはシリルにもわかっている。それでも、いまだけは確かな言葉がほしかった。トウマの口からはっきりと聞きかかったのだ。

「シリルのことが——好きだ」

「……トウマ……」

「オレは、きっとこれからも、旅を続けるような生活をしてくと思う。いままで、ずっとそうやって生きてきたから」

自分の想いを口にしたトウマに、もう迷いはなかった。

「そんな生活だから、友だちと別れることもある。だけど、家族はいっしょに旅をするんだ。オレ、シリルとは家族になりたい。最初は二人だけしかいない、いちばん小さな家族だとして

も……」

トウマはシリルの手を取り、シリルの目を正面から見つめた。

「これからは、オレといっしょに旅をしよう。世界中を回るんだ。シリルはいやかな、そんな暮らし?」

「わからない。考えたこともなかったから。だけど……だけど、トウマがいっしょにいてくれるなら、きっと……」

二人の間に沈黙が訪れた。それは二人の心が通いあったことを確認する時間だった。これ以上の言葉は必要なかった。

トウマはシリルの銀髪に手を触れ、頬を指先でなぞった。シリルはハッと息をのんだが、ゆっくりと目を閉じる。

シリルは高鳴る胸の鼓動がトウマに聞かれてしまうのではないかと心配した。そして、身体をかたくしたまま、トウマを待った……。

「ここにいたのか、マスター。ジオフォートの準備はすべて整った」

「——わあっ!」

いきなりゼナスに声をかけられて、トウマとシリルはあわてて飛びのいた。

「どうかしたのか、マスター。なにか用事があるのなら、先に済ませてもらってかまわない。私はここで待っています」

トウマは苦笑いをしながら、頭をポリポリとかいた。シリルは真っ赤な顔でうつむいている。

「別に、もういいんだ。待ってもらっても、済ませられるようなことじゃないしさ。ははは……はあ……」

「それでは、最後に確認してほしい。マスターたちに頼まれたものは、すべて運びだしておいた」

「ああ、わかった。いままで、おまえにも世話になったな。ありがとう」

「礼は必要ない。マスターに仕えることは、私の義務だったのだから」

ゼナスはいつもと同じように淡々と答えた。感情の起伏がきわめてとぼしいのは、そのよう

に造られた存在だからだという。

ゼナスによれば、かつてはジラもゼナスと同じような人格だったそうだが、千年ほど前に大きなダメージを負ったことがあり、それ以来、あのような言動をするようになったらしい。ゼナスいわく、故障したということだが……。

「本当にいいのか、ゼナス? 前にも言ったけど、おまえたちの好きなようにしてもらっているんだぜ」

「これが、私たちの結論だ。贗神が消滅したいま、ジオフォートの力はあまりにも巨大すぎる。これから先、再び聖剣をめぐる争いが繰り返されるようなことがあれば、第二の贗神が生まれる可能性すらある。それだけは避けなくてはならない。少なくともかつての文明レベルに到達するまで、ジオフォートと聖剣は封印しておくべきだ」

そう言われると、トウマは何も言い返すことはできなかった。

「ジラは……どこなの? まだ、お別れを言っていないのに」

シリルは、ここ数年の間、ずっと行動をともにしてきた友だちの姿を探した。

「顔を見るとつらくなるから、会いたくないと言っていた。必要なら、ジラの現在地をスキャンすることもできるが?」

シリルは少し考えてから、ゼナスの提案を断った。ジラの気持ちは、シリルにもよくわかったからだ。

「このあとは、2番出口に向かってほしい。地上に降りられるようにしてある」

用件を伝え終えたゼナスは、トウマとシリルに背を向けて立ち去っていった。二人がジオフォートを離れるときがきたのだ。



ぬけるような青空をバックにして、巨大な白銀の城は宙に浮かんでいた。

足元によせる波の冷たさを感じながら、トウマとシリルは陽光に白く輝くジオフォートを見上げている。遠くにコバルトブルーの水平線

が広がっていた。

ジオフォートはこれからはか西の海を目指し、この世界で最も深い海の底で眠りにつくことになる。

「聞こえるか、マスター」

トウマの手元のジャイロ端末からゼナスの声が響いてきた。

「ああ、よく聞こえるぜ」

「もうリターンシステムは使えなくなるが、緊急用の通信回線は残してある。マスターが必要だと思えば、いつでも呼び出してほしい。ただちにジオフォートで駆けつけよう。これから、あなたが私のマスターであることに変わりはないのだから」

「わかった。そんなときは、たのむぜ」

「さようなら、ゼナス。いままで、ありがとう。それから、ジラに伝えておいて。私は、ジラのことをずっと忘れないうて」

「了解した。かならず伝えておこう」

シリルはこぼれる涙をぬぐうと、トウマの手をギュッと握りしめる。トウマもシリルの手をやさしく握りかえした。

「マスターが死亡すれば、聖剣はまたジオフォートに還ってくるだろう。そこでマスターの魂のために祈ることが、私の最後の使命となる。その瞬間が訪れるのが、なるべく遅くなることを私は願っている」

ゼナスは感情を交えず、いつもと同じように理路整然と話した。だが、これがゼナスなりの別れの挨拶であった。

「……じゃあな、ゼナス!」

ジャイロ端末からは何の返答もなかった。そのかわりに空気をきりさく衝撃波が襲ってきた。

ジオフォートは二本の航跡を残して天空に舞いあがった。まっすぐに上昇したあと、急角度で西の水平線を目指してゆく。

ジオフォートのまきおこした風が収まったころには、航跡は水平線の彼方に消えていった。その航跡が消えてなくなるまで、トウマとシリルは無言で空をながめていた。

「——行っちゃったな」

「ええ、そうね」

シリルは潮風になびく髪を片手でおさえながら、ジオフォートの消え去った海の彼方を見つめている。

「やっぱり、最後に会っておけばよかったな。ジラともう一度だけ……」

自分がどれほどジラ存在に慰められていたかということに、シリルはあらためて気づいた。裂けるような心の痛みが、それを教えてくれた。

「なんだったら、いますぐ呼び出そうか？ こいつでさ」

トウマはジャイロ端末をかかげると、いたずらっぽい微笑みを浮かべた。それを見たシリルも小さく笑う。

「ふっふ、いくらなんでも来てくれないでしょ」

シリルは悲しみを忘れるために、新しい未来のことを考えようとした。

「ねえ、トウマ。これから、どうするつもりなの？」

「そうだなあ。オレ、帝都グランタルに行ってみたいんだ。結局、街の中まで見られなかったしさ。それにシリルの家も見たい」

「えっ、私の家？ 別にかまわないけど、どうなっちゃってるのかな。私が出たのが十二のときで、もうすぐ十七になるから……五年も経ったのね」

祖父が亡くなって以来、ずっと帰っていない生家の間取りをシリルは脳裏に描いた。

「ええっと……おじいちゃんの部屋を片づけて、トウマの部屋にすればいいかしら？ うちって、どこもかしこも本だらけでね。壁なんか、全部、本棚になってるの」

「オレは床でもどこでも寝られるから、部屋なんてそのままでもいいよ。どうせ、十日もしたら、また旅に出るつもりだし」

それを聞いたシリルは驚いた。てっきり、しばらくは帝都グランタルにいるつもりかと思っていたからだ。

「そんなにすぐ旅に出るの？ 遊牧のことはよ

く知らないけど、せいぜい季節ごとに移動するぐらいだと思ってたのに……」

「たしかにヤギとか家畜を飼えばそうだよ。でも、いまはなんにもいないんだし、もっと好きに旅をしようぜ」

「なんか……トウマの言ってるのって、ただの放浪癖なんじゃないの？ そんなことで、この先、ちゃんと暮らしてけるのか心配だわ」

「なんで心配になるんだ？ 旅暮らしも悪くないって」

「私も遺跡の調査なんかが好きだから、旅をするのはいいよ。でも、ときどきは落ち着いて古文書を読んだり、研究をまとめたりする時間がほしいわ。それに……」

シリルは自分の想像したことに恥ずかしくなり、頬を赤らめながら、小声でその先の言葉が続けた。

「……あのね、その……子供……とかが生まれたら、どうするの？ ずっと旅するわけにはいかないでしょ。どこかで落ち着かないと」

トウマは、あまり具体的なことは考えなかったようだ。能天気な調子で答える。

「ああ、だいじょうぶだよ。生まれたての赤ん坊がいたって旅はできるから。ちゃんと、そのためのカゴもあるし、毛布でグルグル巻きにしとけば……」

「ちょっと待って、トウマ！ 私が言ってるのは、そういうことじゃないでしょ？」

「じゃあ、どういうことなんだよ？」

二人の間に気まずい沈黙が訪れた。それは二人の心のすれちがいを認識する時間になってしまった。

「私たち……ホントにうまくやってくれるのかな」

シリルはトウマに背を向けて、独りつぶやいた。シリルはトウマが何か言ってくれるのを待っていたが、トウマの口から出た言葉はシリルが予想もしないものだった。

「——そんなに心配なら、これから調べてやるよ」

「えっ!? どういうこと？」

トウマの意図がわからず、シリルはげげそ

うな顔で聞き返した。トウマはそれには答えず、ポケットに手をつこんで何かを取り出す。

トウマがシリルの目の前に突きだしたのは、一枚の金貨だった。

「いいか、シリル。こいつを投げて、表が出たらオレたちはうまくやってくれる。裏が出たら……そうだな。ここで別れるってことにしよう」

「なに言ってるのよ。私はまじめに話をしてるのに」

「オレだって本気だぜ。……見てろっ!」

トウマは金貨をにぎりしめると、思いきり投げた。——海に向かって。

金色の光がきらめきながら、大きな放物線を描いてゆく。着水の音が聞こえないぐらい遠くまで飛んだ金貨は、そのまま波間に消えていった。

「お——っ! 飛んだな、けっこう」

トウマは金貨が落ちたあたりの海を指差して、シリルに尋ねた。

「で、どっちだと思う？ 裏か、表か」

「そんなの、わかるわけないでしょ」

「そうか？ オレにはわかっている。あれは、絶対、表だ」

「いいかげんなこと、言わないで。裏かもしれないじゃない」

トウマはシリルの手をとって、からかうような笑みを浮かべた。

「だったら、見てくればいいだろ？ まだ水が冷たいから、風邪ひかないようにしろよ、シリル」

シリルはけわしい表情でトウマをにらんだ。しかし、トウマはまったく意に介さず、早く海に入ればかりにシリルの背中を押した。

「——わかったわよ。あれは、きつと表よ。それでいいんでしょ？」

降参したシリルはトウマの肩に額をのせると、トウマに身体を預けた。トウマはシリルをしっかりと抱きしめる。

「ごめんね、トウマ。私って不安になりやすいみたいなの。悪い癖だっていうのは、わかってるんだけど……」

シリルはトウマの腕の中で子供のような安心感につつまれていた。

「そうになったら、また、いまみたいに私をはげましてくれる……?」

「ああ、まかせとけよ。オレって、あんまり不安にならない性格なんだ」

シリルはそれをよく知っていた。そんなトウマだったからこそ、シリルは心を魅かれたのだ。

耳元でささやかれる自分の名前を聞きながら、シリルはゆっくりと目を閉じる。口許にトウマの近づく気配を感じた。



ひとつに重なった二人の人影から、少し離れた茂みの奥で巨大な球体が動いた。その球体の上に乗ったピンクの生き物が大きな声をあげる。

「……あっ、やっぱり! ふたりっきりになった

ら、ゼツタイ、チューすると思ってたんだ。やだあ、シリルったら、案外、積極的なのね」

アダムの頭の上で背伸びをしたジラは、一生懸命、二人の様子をうかがっている。そんなジラにアダムが質問した。

「マスターに確認しないまま、こんなことをしても本当にいいのでしょうか?」

「バカねえ、アダム。ないしょで見てるからいいんじゃない。アタシたちがいたら、あんなふうにはイチャイチャしたりしないわよ。シリルって、照れ屋なんだから」

「いえ、そうではありません。マスターたちのあとについてゆくことです」

「だって、ずっと海底で眠ってるなんて冗談じゃないもん。そんなの、ゼナスにまかせとけばいいのよ」

ジラは肩口にまわって、アダムの顔をのぞき

こんだ。

「だいたい、トウマだって好きにしていって言ってたじゃない。あんたは、どうしたいの、アダム」

「私はいつまでもマスターにお仕えしたいと思っています」

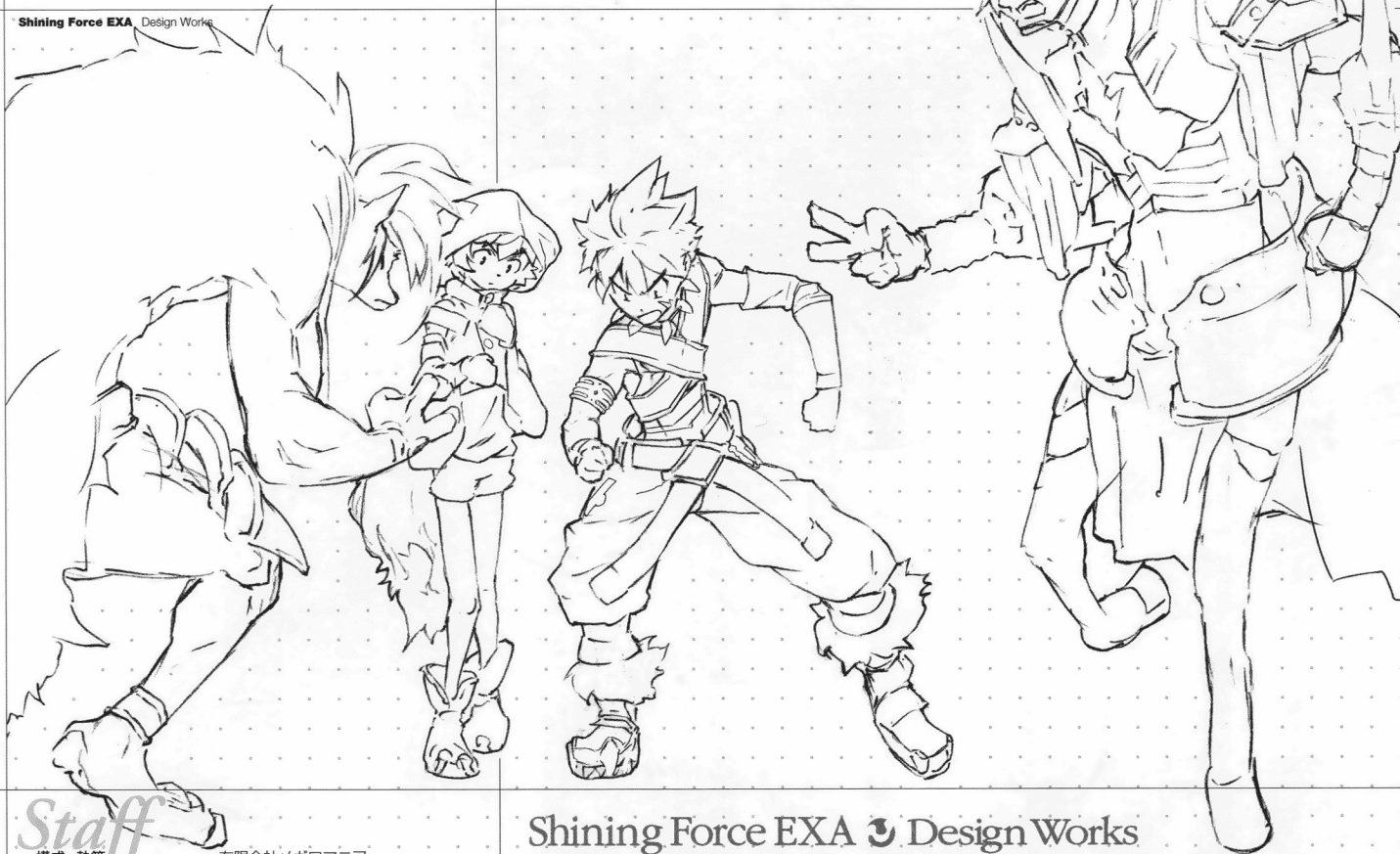
「そうでしょ? だったら、アタシたちで、あの二人のこと、いろいろ助けてあげなくちゃね。……あっ、ほら、アダム。シリルたち、歩きはじめたわよ」

トウマとシリルの足跡を追いかけるように、ジラとアダムも立ち去っていった。



そして、浜辺には誰もいなくなり、一枚の金貨が海の中に残された。表を上にした一枚の金貨だけが……。





Staff

構成・執筆

有限会社メガロマニア
畑野とまと

装丁・デザイン
本文デザイン

中里有吾(ファミ通書籍編集部)
清水 肇(ブリグラフィックス)
天野早苗(ブリグラフィックス)

編集

黒谷慶太(ファミ通書籍編集部)

校正

葛見由美子
矢部 舞

カバー・表紙イラスト

pako

小説

火野峻志

監修・協力

株式会社セガ
株式会社ネバーランドカンパニー
株式会社フライトユニット

発行人

浜村弘一

編集長

青柳昌行

編集長

坂本武郎

副編集長

澄田雅範

PM

岩見勝人

業務部

神田雅代

印刷

図書印刷株式会社

発行所・発売元

株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
電話 0570-060-555(代表)

Shining Force EXA Design Works

■ シャイニング・フォース イクサ | ビジュアル設定資料集

2007年5月10日 初版発行

●本書は著作権法上の保護を受けています。本書の一部あるいは全部について(ソフトウェアおよびプログラムを含む)、株式会社エンターブレインからの文書による承諾を得ずに、いかなる方法においても無断で複写、複製することを禁じます。

●本書におけるサービスのご利用、プレゼントのご応募等に関連してお客様からご提供いただいた個人情報につきましては、弊社のプライバシーポリシー(URL:<http://www.enterbrain.co.jp>)の定めるところにより、取り扱わせていただきます。

本書の内容・不良交換についてのお問い合わせ先

エンターブレイン カスタマーサポート
電話: 0570-060-555 (受付時間は土日祝日を除く12:00~17:00)
メールアドレス: support@ml.enterbrain.co.jp

ご質問内容によりましては、ご返答までにお時間をいただく場合がございます。また、本書に記載していないゲーム内容に関しましてのご質問には一切お答えできませんので、あらかじめご了承ください。

PS および“PlayStation”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。

© SEGA
© 2007 ENTERBRAIN, INC.

本体価格はカバーに表示してあります。

ISBN978-4-7577-3569-9
Printed in JAPAN

Licensed by
SEGA

郵便はがき

お手数ですが
50円分の
切手を
貼ってください

102-8431

(受取人)

東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン
ファミ通書籍編集部

Shining Force EXA & Design Works

シャイニング・フォース イクサ ビジュアル設定資料集 係

「シャイニング・フォース イクサ」をプレイされた感想をお聞かせください

本書のことをどこで知りましたか(複数回答も可)

1. エンターブレインの雑誌の広告を見て(雑誌名)
2. 店頭で見て
3. 知人にすすめられて
4. その他()

本書についての感想をお聞かせください

- | | | | | | |
|---------|--------|----|----|----|------|
| 内容について | ▶ 大変よい | よい | 普通 | 悪い | 大変悪い |
| カバーデザイン | ▶ 大変よい | よい | 普通 | 悪い | 大変悪い |
| 本文デザイン | ▶ 大変よい | よい | 普通 | 悪い | 大変悪い |
| 価格について | ▶ 大変安い | 安い | 普通 | 高い | 大変高い |
| 総合評価 | ▶ 大変よい | よい | 普通 | 悪い | 大変悪い |

攻略本を買うとき何を基準にして選びますか

1. 出版社で決めている
2. 広告が目についた本を買っている
3. 店頭で見てらべて決めている
4. 友だちの意見を参考にしている
5. その他()

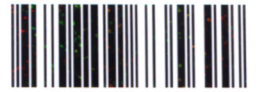
本書の中で、面白かった記事があれば教えてください

フリガナ		職業	性別	年齢
お名前			男・女	歳
ご住所	□□□□□□□□	都道府県		
☎() -				

ご協力ありがとうございました。毎月抽選で10名様にオリジナルテレホンカードを送らせていただきます。発表は発送をもってかえさせていただきます。

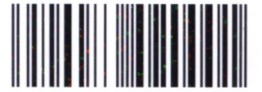


ISBN978-4-7577-3569-9
C0076 ¥2000E



9784757735699

エンターブレイン
定価 本体2000円+税



1920076020001



Chapter 01 Characters

Chapter 02 World

Chapter 03 Game

ファミ通責任編集のゲーム攻略本

アーマード・コア4 公式オペレーションガイド	1575円
イリスのアトリエ グランファンタズム 公式パーフェクトガイド	1995円
ヴァルキリープロファイル2 -シルメリア- ファイナルガイド	1890円
うたわれるもの 散りゆく者への子守唄 公式ガイドブック	1365円
SDガンダム ジージェネレーション・ポータブル コンプリートガイド	1890円
おいでよ どうぶつの森 かんべきガイドブック	1050円
ガンダムバトルロワイヤル コンプリートガイド	1680円
カドゥケウスZ 2つの超軌刀 公式オペレーションガイド	1155円
九龍妖魔學園紀 公式ファイナルガイド 私立天香学園高等学校(生徒会)最終報告書 再装填	1995円
機動戦士ガンダム ターゲット イン サイト コンプリートガイド	1575円
機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合vs.Z.A.F.T. II PLUS コンプリートガイド	1575円
グロランサーV ジェネレーションズ 公式コンプリートガイド	1680円
グロランサーV ジェネレーションズ 公式設定資料集	2415円
サモンナイト4 パーフェクトサモナーズバイブル	1365円
シャイニング・フォース イクサ ファイナルコンプリートガイド	1785円
実況パワフルプロ野球13 選手育成パーフェクトガイド	1680円
JEANNE D'ARC オフィシャルコンプリートガイド	1470円
聖剣伝説4 解体真書	1800円
聖剣伝説 HEROES of MANA 公式ガイドブック	1050円
世界樹の迷宮 公式ガイドブック	1470円
ゼルダの伝説 トワイライトプリンセス パーフェクトガイド	1260円
ゼノサーガ エピソードⅢ [ツァトウストラはかく語りき] パーフェクトガイド	1995円
戦国BASARA2 公式ガイドブック	1575円
ダービースタリオンP 完全攻略ガイド+ 〜ダビスタ鉄人秘伝の書〜	1890円
ダービースタリオンP 全書	1680円
たまごっちのプチプチおみせっち ごひーぎに かんべきガイドブック	735円
DS版 ファイナルファンタジーⅢ 公式ファイナルガイド	1260円
テイルズ オブ ファンタジア フルボイスエディション オフィシャルガイドブック	1470円
テイルズ オブ ザ テンペスト パーフェクトガイド	1680円
テイルズ オブ デスティニー パーフェクトガイド	1890円
テイルズ オブ デスティニー2 オフィシャルガイドブック 新装版	1365円
.hack//G.U. Vol.3 歩くような速さで コンプリートガイド	1785円
ドラゴンシャドウズベル 公式コンプリートガイド	1400円
Newスーパーマリオブラザーズ パーフェクトガイド	1050円
ひぐらしのなく頃に祭 オフィシャルガイドブック	1260円
ファンタシースターユニバース パーフェクトバイブル	1995円
ファイナルファンタジーXI マニアックス 合成種之書 Ver.20060822	1575円
ファイナルファンタジーXI マニアックス ハンターズ・バイブル 2nd Ver.20061222	2310円
ブレイブ ストーリー 新たなる旅人 公式ガイドブック	1575円
不思議のダンジョン 風来のシレンDS コンプリートガイド	1575円
ベルソナ3 公式パーフェクトガイド	1470円
ベルソナ3 公式設定資料集	1680円
ベルソナ倶楽部 P3	1680円
ポケットモンスター ダイヤモンド・パール 公式ワールド大百科	840円
ポケットモンスター ダイヤモンド・パール 公式全国大図鑑	924円
ポケモンバトルレボリューション 最強トレーナーズガイド	998円
星のカービィ 参上! ドロッチェ団 かんべきサポートガイド	1050円
もぎたてチンクルのぼら色ルビーランド パーフェクトガイド	1470円
モンスターハンター2(ドス) 公式ガイドブック	2415円
モンスターハンターポータブル 公式ガイドブック	1785円
龍が如く2 完全攻略極ノ書	1680円
リッジレーサー7 コンプリートガイド	1680円
ルパン三世 ルパンには死を、銭形には恋を 公式ガイドブック	1260円
流星のロックマン ベガサス・レオ・ドラゴン 公式ガイドブック	1365円
ワイルドアームズ ザ フィフスヴァンガード コンプリートガイド	1785円

*記載いたしました価格は本体価格に消費税5%が含まれております。

Chapter 01 Characters

Chapter 02 World

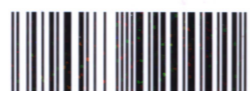
Chapter 03 Game



ISBN978-4-7577-3569-9
C0076 ¥2000E



9784757735699



1920076020001

エンターブレイン
定価 本体2000円+税

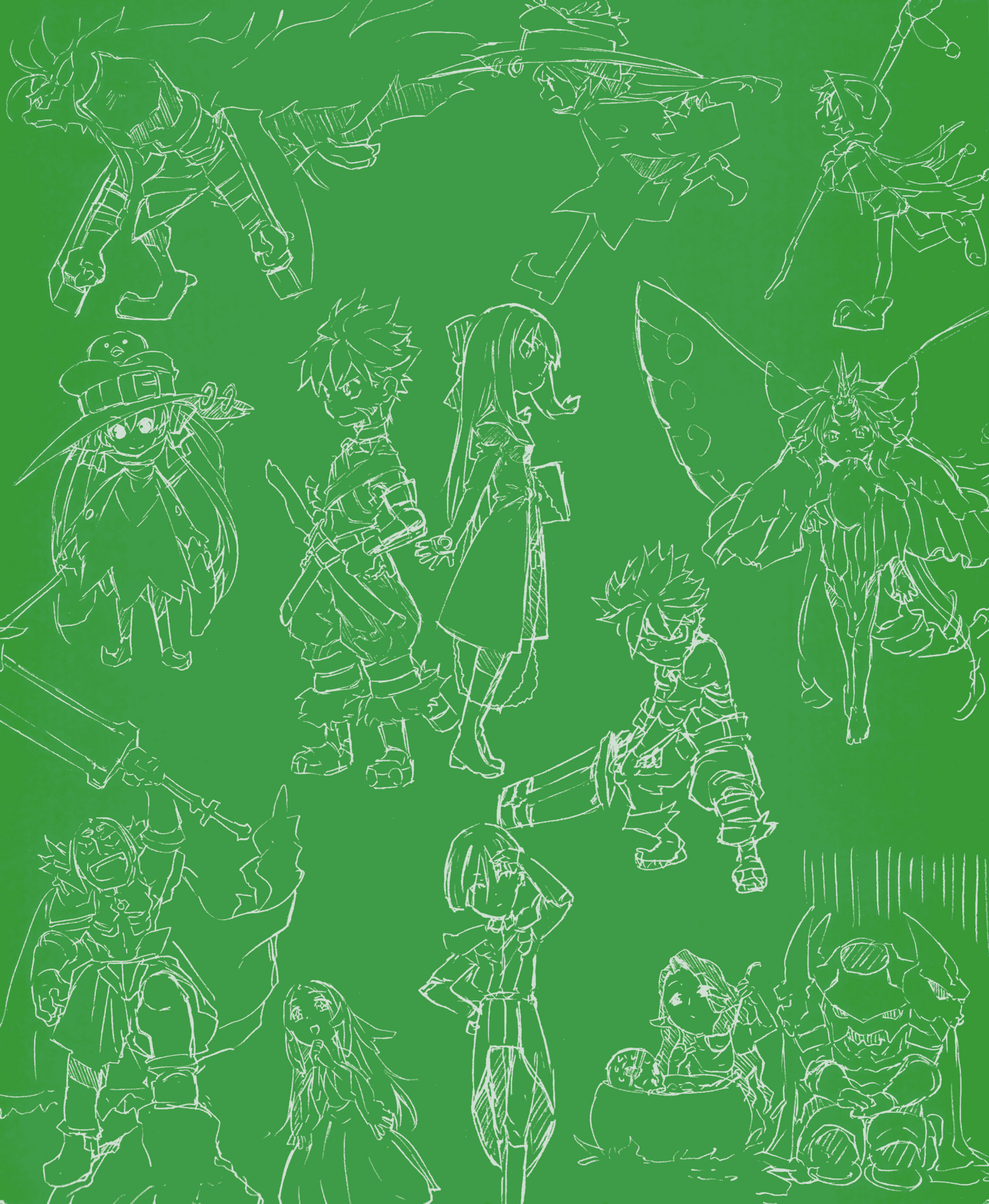


シャイニング・フォース イクサ ビジュアル設定資料集

enter
brain

ファミ通 責任編集

Illustrated by pako



ファン待望の**設定資料集**、堂々完成。 一目瞭然の**絵の魅力**と、読んで感じる**心地よい余韻**

Shining Force EXA Design Works

- ◆全キャラクターの設定画を完全収録。
決定稿はもちろん、そこに至る誕生の過程も掲載！
- ◆世界設定、ムービー、各種販促に使われた絵の数々もすべて公開！
- ◆pako氏、火野峻志氏、ゲーム制作陣により、イクサ生誕にまつわる秘話があきらかに！

さらに エンディングの“その後”を描いた書き下ろし小説も読める

「最終章 金貨の行方」

トウマは、シリルは、みんなはどうなる——？

キャラクターデザイン担当 pako氏の手による設定画の数々が、イクサの**設定のすべて**がここにある

シャイニング・フォース イクサ ビジュアル設定資料集

完全収録。

Shining Force EXA Design Works



大丈夫。ファミ通の攻略本だよ。

