





シャイニング・ウィンドビジュアル設定資料集



Contents

シャイニング・ウィンド ビジュアル設定資料集

SHINING WIND
Collection of Visual Materials

★第一章：イラストギャラリー	003
★第二章：ゲームビジュアル	029
★第三章：キャラクター制作秘話	049
★第四章：キャラクター設定集	085
キリヤ・カイト	086
シーナ・カノン	088
クラクララン・フィリアス	090
カリス・フィリアス	092
ソウマ	094
クレハ	096
ホウメイ	098
ヒョウウン	100
ロウエン	102
ジンクロウ	104
トライハルト	106
ゼクティ・アイン	108
ヒルダレイア	112
ゼロ	114
エルウィン	116
ブランネージュ	118
マオ	120
ジード	122
キルレイン	124
エンウ/ライヒ	126
バソウ/コウリュウ	127
シュマリ	128
ライデル	129
セレスティア	130
ラッシー/ダグ/ゴード	131
サイン色紙	132
★第五章：リーベリアの地勢と人々	133
澤田剛氏が語る「シャイニング・ウィンド」のすべて	134
シャイニング・ウィンドの世界	142
リーベリア地方をめぐる情勢	142
聖フィリアス王国	143
通商連合国家セイラン	144
魔装錬金帝国バイルガルド	145
その他の地域や施設	146
リーベリアの住人たち	147
エネミー設定	148
心剣	150
イベントムービーと絵コンテ	154
出撃&戦闘セリフ集	156



第一章 イラストギャラリー

... Chapter 1 Illustration gallery











































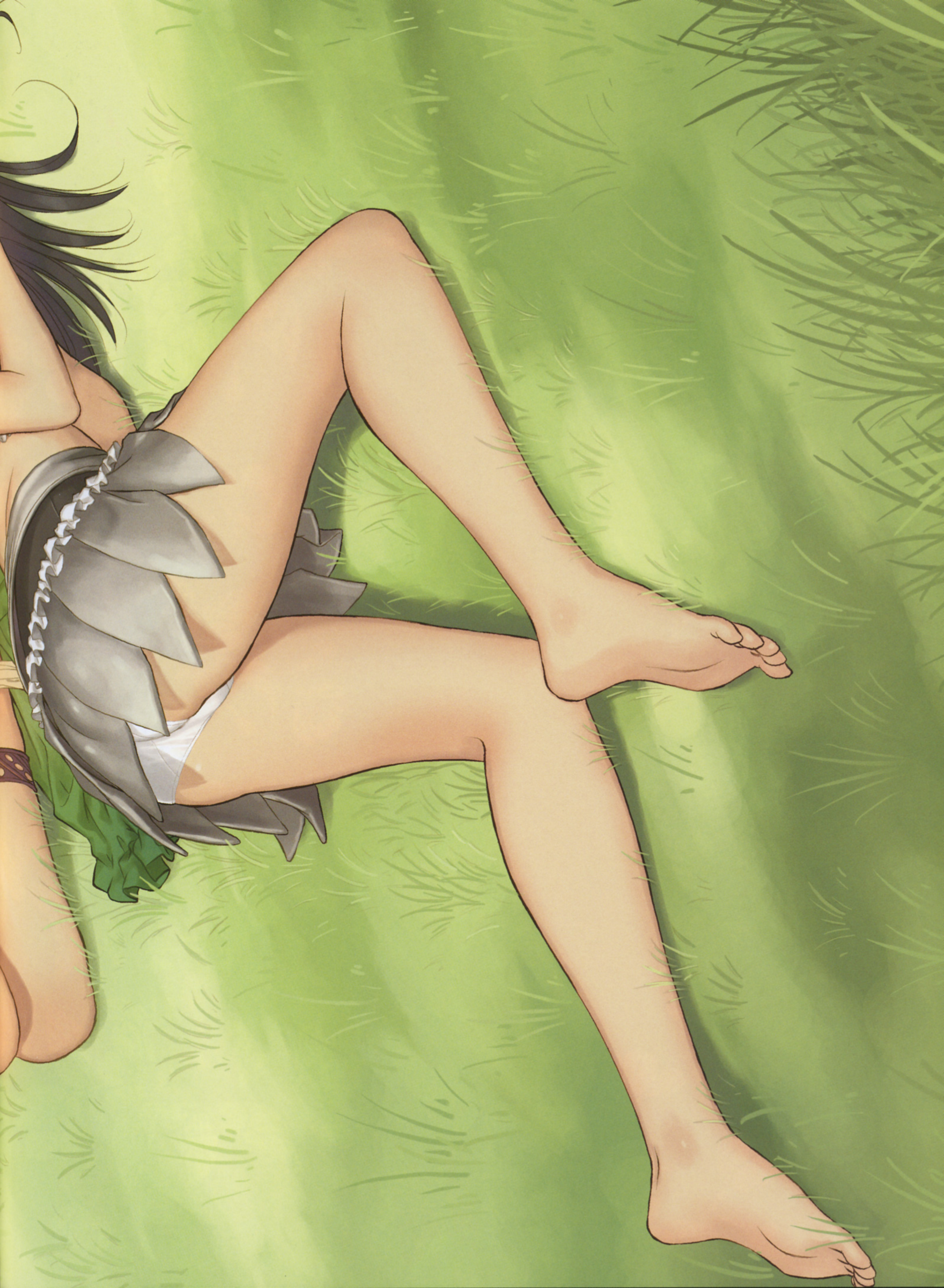












出典
Illustration gallery



P020-021
マグマニ
予約特典テレカ



P022
シャイニング・ウィンド ファイナルコンプリートガイド
カバーイラスト



P023
シャイニング・ティアーズ マテリアル コレクション
パッケージ



P024
ラオックスアソビットシティ
予約特典テレカ



P025
ファミ通PS2 2007年4月13・27合併号
特別付録ポスター



P026-027
本書カバーイラスト



P014
ゲームソフトパッケージ



P015
予約特典ファンディスク
パッケージイラスト



P016
シャイニング・ウィンド・アナザーリンク・鬼封じの剣士
カバーイラスト



P017
シャイニング・ウィンド・アナザーリンク・鬼封じの剣士
口絵イラスト



P018
メッセサンオー本店
予約特典図書カード



P019
ソフマップ
予約特典テレカ



P008
販促用イラスト



P009
ファミ通PS2 2007年2月9日号
特別付録ポスター



P010
B's-LOG 2007年7月号
描き下ろしイラスト



P011
シャイニング・ウィンド 特盛り!! ファンブック
表紙イラスト



P012
ファミ通PS2 2007年1月5・19日合併号
特別付録ポスター



P013
ファミ通PLAYSTATION+ 2007年6月号
特別付録ポスター



P004
とらのあな
予約特典テレカ



P005
予約特典ファンディスク
レーベルイラスト



P006
ファミ通PS2 2006年12月8日号
特別付録ポスター



P007
メッセサンオー本店
予約特典テレカ&図書カード



... Chapter 2 Visual of game

第二章 ゲームビジュアル

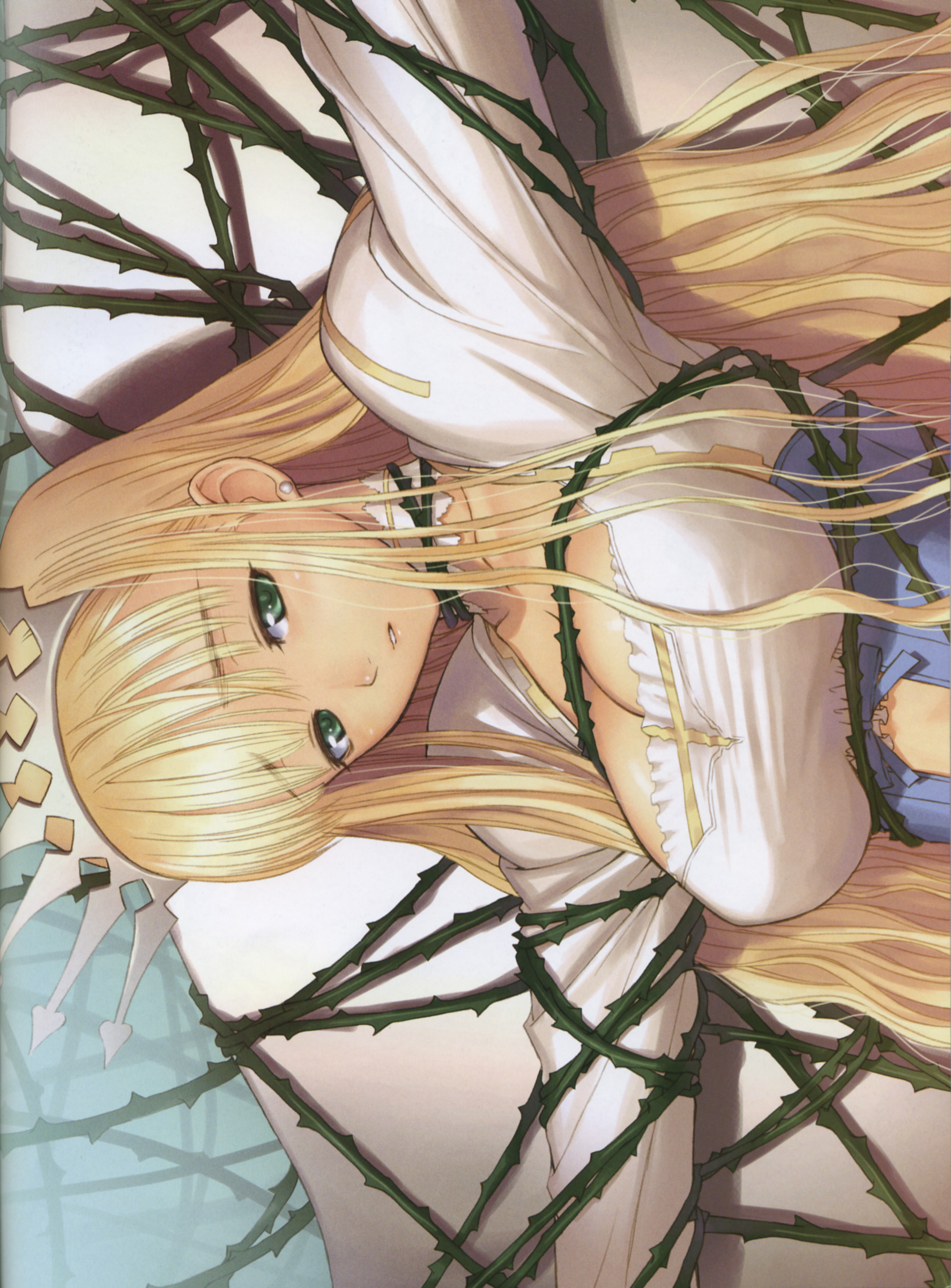




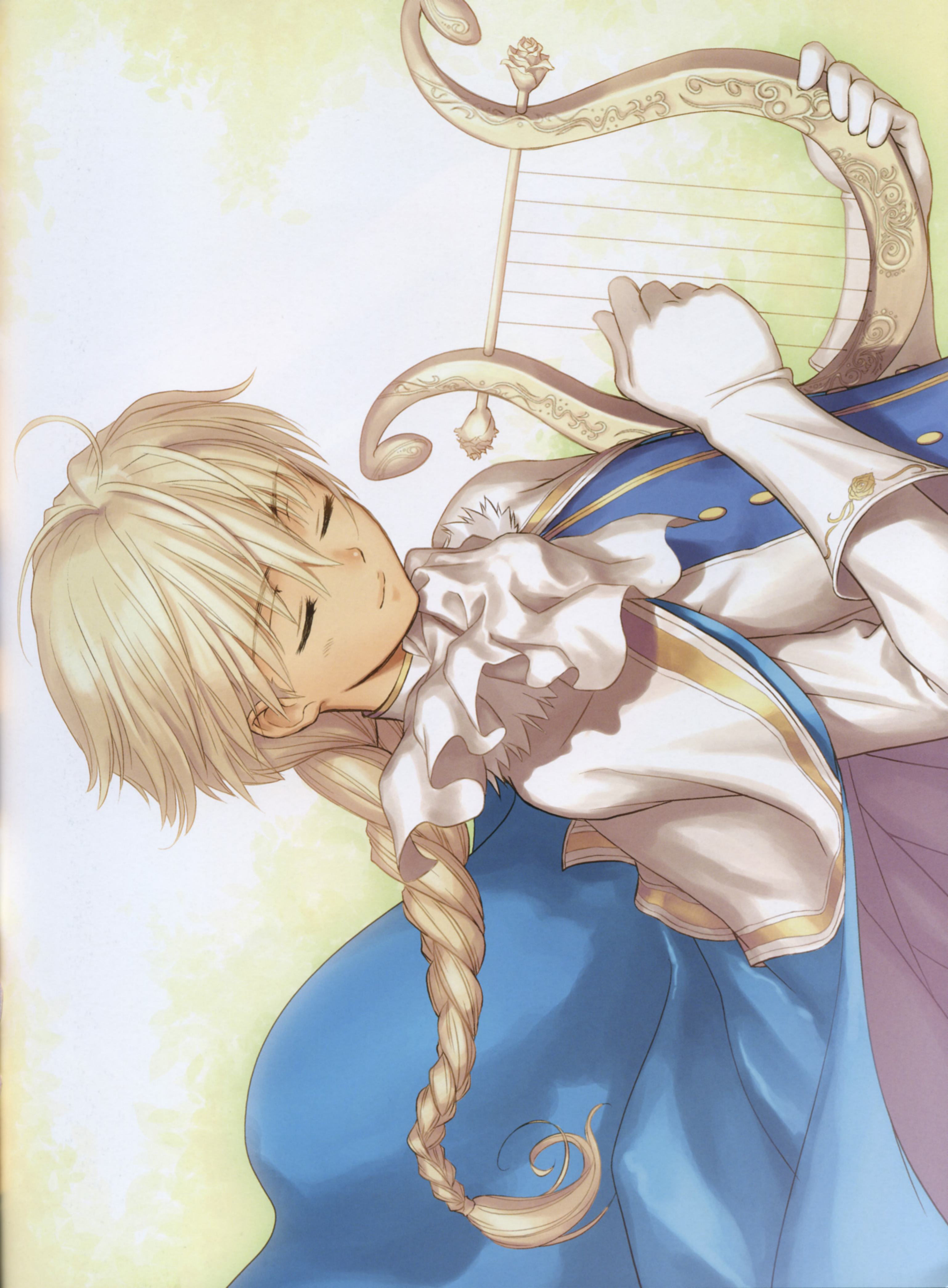
































出典 *visual of game*



P030
イベント用イラスト「夏の夜」
シーナ



P031
イベント用イラスト「夏の海」
シーナ



P032
イベント用イラスト「冬の出来事」
クレハ



P033
イベント用イラスト「冬の華」
クレハ



P034
イベント用イラスト「茨の森の姫」※1
クラクララン



P035
イベント用イラスト「茨の森の姫」
クラクララン



P036
イベント用イラスト「薔薇園の午後」
クラクララン



P037
イベント用イラスト「ボクの音色」
カリス



P038
イベント用イラスト「幻の秘湯」
ホウメイ



P039
イベント用イラスト「竜尾族の秘密」
ホウメイ



P040
イベント用イラスト「太公望」ほか※2
ヒヨウウン



P041
イベント用イラスト「刃九郎秘録 新章」
ジungkロウ



P042
イベント用イラスト「久遠の森の女神」
ゼクテイ



P043
イベント用イラスト「世界樹の目覚め」
ゼクテイ



P044
イベント用イラスト「天と地の剣」
ロウエン



P045
イベント用イラスト「二つの魂」
ゼロ



P046
イベント用イラスト「あこがれの先輩」
ヒルダレイア



P047
モード選択画面用イラスト
セレスティア

※1~2のイラストはゲーム開発者によるものです



... Chapter 3 Inside story under production

第三章 キャラクター制作秘話

澤田 剛 × Tony キャラクターを語る

Part 1

『シャイニング・ウィンド』のキャラクターはこうして誕生した。

前作にあたる『シャイニング・ティアーズ』につづいてタッグを組んだ澤田氏とTony氏。もちろん今作でも、ふたりの主導によって魅力的なキャラクター群が世に送り出されている。どのようにしてキリヤやシーナたちが形作られ、現在の姿に至ったのか。その行程について、思う存分に語っていただいた。



[プロデューサー]
澤田 剛

1969年生まれ。株式会社セガ企画制作部所属。マーケティング部門からプロデューサーに至った異色の存在で、前作に引きつづき本作の制作総指揮を執った。ゲームに限らずカルチャー全般に渡って深い造詣を持ち、インタビュー前後の雑談においても、知らない作品は存在しないのでは?と思わせるトークをくり広げていた。



[キャラクターデザイン]
Tony

1971年生まれ。宮城県仙台市の専門学校を卒業後、広告やゲーム制作の会社を経てイラストレーターとして独立。美少女ゲーム業界では天才絵師と称されるほどの才人で、Photoshopのみを用い、フリーハンドで美麗イラストを生み出していく様子は圧巻のひとつ。本作では、ほぼすべてのキャラクターデザインを手がけている。

—それでは芋焼酎片手に料理を食べつつではありますが、インタビューを始めさせてもらいます。

Tony: 芋焼酎は人生で唯一、目を回したことがあるお酒なので怖いんですけど(笑)

澤田: 私もTonyさんもお酒は強いほうだから大丈夫だとは思いますが(笑) まあ、このゲームの話は、これまでもわりとあちこちで話しているのですが、いろいろぶっちゃければいいのかな?

—ぜひぶっちゃけていただければ!

Tony: 『シャイニング・ティアーズ(以下ティアーズ)』の設定資料集のときは、ぶっちゃけた部分が載っていませんでしたよね。

—ぶっちゃけたらマズイところは話し合いのもとに葬られています(笑)

澤田: (魚料理を食しつつ)うちの会社には魚が食べられない人がいるんですよ。

—エンターブレインにも少なからずいますよ。

Tony: 僕のところにもすごい偏食家があります。

澤田: 私は嫌いな食べ物ってないんですよ。マズイものは嫌ですけど。

Tony: 僕もなんでも食べますね。

澤田: 世の中、食べる物として扱われているものが食べられない訳がないと、そんな教えの中で育てられているので。いまは、実家からどんどん野菜が送られてきます。妻と私のどちらの実家も家庭菜園を本格的にやっていて、そこで作られた野菜がすごくおいしいんですよ。スーパーで買った野菜とかとは味が違いますね。子供にスーパーのアスパラとかを食べさせると「味が合わない!」って言われたりして。妻の実家は米まで作っていて、これもやはりおいしい。

—家庭菜園で米まで作るのすごいですね。

澤田: 脱穀とかは近所の農家にやってもらうようですけどね。おかげで、米は買ったことがありません。ただ野菜には匂ってものがあるじゃないですか。だから両方の実家から同じ野菜が一気に送られてくると、とんでもない量になってしまうことがあります(笑) そうなると、もう毎日のように同じ野菜ばかり食べて。

—それでは盛り上がってきたところで本題に入らせてもらいます。まずは『シャイニング・ウィンド(以下ウィンド)』というタイトルに込められた意味を教えてください。

澤田: いろいろありますが、どちらかという響きで決めたという感じかな。それで風をテーマにした物語にしよう。私は名前の「イメージ」を重要だと思っていますので、まずキャラクターの名前まで全部決めてからでないと、動けないタイプなんです。

—作品全体のイメージを表わすものだと?

澤田: そうです。前作の開発が終わるかどうかという時期でしたが、つぎは『Shining Tears2』ではなく『SHINING WIND』で行こうと。それで風に関係する黒髪のエルフ……つまりゼクティのことですが、彼女をヒロインに持ってこようとか、登場人物の衣装に風のイメージをあしらったデザインを加えるといったことを思いついたんです。もっともそのころはまだ、心剣と

かそういった設定までは考えていませんでしたけど。

—ではイラストの依頼がTonyさんへあったのはいつ頃ですか?

Tony: 『ティアーズ』が終わってすぐでした。終わったか終わってないかといったぐらいの。

澤田: 細かい話はさすがに出来ていませんでしたが、『ティアーズ』が発売される前には『ウィンド』の構想がありましたから、すぐにお願しましたね。

Tony: そしてゼクティから描き始めました。もう2年以上前に、ゼクティだけはデザインができていたんですよ。

—今作ではロウエンやヒョウウンを始めとして、獣人もTonyさんがすべて描かれていますね。

Tony: キャラクターの中には、デザイン案を別の人にあげてもらったものもあります。でも最終的な仕上げは、すべて担当しました。ヒョウウン以外の五獣将ですとか、シュマリやダグ、ライデルとかがそうですね。他のスタッフにコンセプト画を描いてもらって、クリンナップは僕がしています。

澤田: でも、もとの絵とかなり違うキャラクターが多いので、今回はすべてTonyさんのイラストと言って問題ないでしょう。

—五獣将の話が出ましたが、彼らの元ネタはやはりファンが想像するとおり……?

澤田: もちろん蜀の五虎大將軍です(笑) スタッフにも三国志が好きな人が多くて。

—Tonyさんのイラストといえば美しい女性キャラクターの印象が強いのですが、やはり男性キャラクターを描くのは苦労しましたか?

Tony: 実は男性よりも、女性キャラクターのほうが苦労していますね。

澤田: 描き分けというかバリエーションというか、個性付けの点で苦労はしたようです。

Tony: 女性キャラクターの場合は、理想が僕の中に存在するから難しいのかもしれない。理想が頭にあるから、油断すると画一化されたキャラクターイメージになる危険性がある。でも男性の場合は、僕の中で好きなタイプの幅が広いので、自然と違ったイメージのイラストになります。

—男性キャラクターなら、そういった心配がない?

Tony: 自分の好みじゃないイラストなら、いくらでも描き分けることはできるのですが、どうしても異性は、自分の好きな姿に近づけたくなくなってしまう。その凝り固まった理想があるので、難しく考えてしまうところがあります。

澤田: あと『ティアーズ』の女性キャラクターたちとは別の味付けをしなければという点で苦労があった感じ。前作では、わりとわかりやすく色付けされたヒロインたちが4人も出てきますから。

—なるほど。

Tony: 女性キャラクターは、たぶん普通なら気にならないような、すごく細かいこだわりの部分の調整が頻繁にありました。たとえば、クレハとかは難産だった記憶があります。

澤田: ゼクティなんかはものすごく早くラフまで仕上がってましたけど。そのラフから現在まで、ほとんどブレがない、イメージが本当に変わらなかったキャラクターでした。



キリヤ・カイト



Kiriya-Kite

ソウマのライバルキャラクターっぽいデザイン

——キリヤのデザインコンセプトは？

澤田：キリヤは傭兵っぽく、というお願いをしていました。あとは地味にと。

——地味にといえますと？

澤田：『ウインド』では、パートナーそれぞれの色をクローズアップしたかった。たとえばシーナなら赤、クレハなら黄色といったふうに、そのパートナーごとに独自のカラーイメージとか心剣が用意されている。キリヤを地味にしたのは、この心剣という派手なものを引き立てるためです。

Tony：主人公は抑え目な設定で、色とかあまり目立たない。

澤田：実はキリヤは、ソウマのライバルっぽいキャラクターとして作られている。敵によくいる、クールなライバルキャラクターのイメージですよ。

Tony：髪の毛は、デザインしていたところにちょっと人気があった、色素の薄い色にしてみました。

澤田：キリヤとクレハは、いとこだという設定がありますから、ふたりとも栗色っぽい髪の毛で似た感じにしています。あとは、どちらかという、ナヨナヨした感じの主人公にしようと決めていましたね。

——それはシーナが強気だから？

澤田：キリヤとシーナは、ほぼ同時に設定が固まりましたから、どちらかを先に決めたというわけではないですね。シーナが強気だから反対にキリヤがナヨナヨしている、というわけではない。

——なるほど。ではキリヤの服に羽が飾られているのは？

Tony：今回は『ウインド』というタイトルなので、ほぼすべてのキャラクターに、風をイメージした飾りなどを施しています。だから羽だとか、ギザギザしたりヒラヒラしたりしている衣装が多い。あと胸の部分に縦線が入ったような服を着ているのは、キリヤとシーナに共通していることです。これはふたりがペアだから揃えました。それからキリヤの服のあちこちにある羽と、シーナの頭の羽飾りも共通です。

澤田：今回は3組のペアを主眼に据えていますから、それぞれの服装に共通項を持たせてもらっているんですよ。

- Name: キリヤ・カイト (霧谷魁斗) ●Cv: 石田彰
- Occupation: 心剣士 ●Race: 人間 ●Gender: 男
- Age: 17歳 ●Height: 173cm ●Weight: 60kg





シーナ・カノン

Seena Kanon

完成直前まではグラマーなキャラクターだった

——シーナのデザインコンセプトは？

Tony: キリヤが傭兵っぽいものに対して、シーナは三銃士的なデザインを心がけました。いわゆる洋風の剣士のようなイメージですね。でもゴテゴテした鎧を着るわけではなく、軽装な剣士という。

——シーナの帽子はベレー帽ですね。

Tony: そうです。グリーンベレーとかレッドベレーとか、あの小さな帽子のイメージです。

澤田: とにかく活発さを出すためにショートカットで、衣装は学校の制服をベースにしたシルエットを残しつつ、フェンシング部なので剣士っぽくというのがリクエストでした。

Tony: それで胸のリボンとプリーツスカートは制服の面影を残して、剣士っぽさを念頭にデザインしています。

——全体的なイメージはすんなり決まりましたか？

澤田: ちょっとだけ調整されています。最初のころのシーナは、いまよりももう少し幼い感じのキャラクターでした。

Tony: それは、自分の中でのこだわりです。リテイクを出されたわけではありませんが、進んで修正させてもらいました。

——シーナといえば強気で元気な性格をしています。これは初期段階から決まっていたことでしょうか？

澤田: シーナが強気なのは、最初からそのままです。製作途中でツンツン度合は減りましたが、明るく元気な女の子という基本は変わりませんでした。エルウィンに代わる、わかりやすいヒロインとして生まれましたからね。Tonyさんのキャラクターとしては珍しい、ショートカットで赤い髪の毛の女の子なので、そのあたりは特徴が出せたかと。

Tony: キャラクターとしては特殊な髪の色なので、セガさんのにどうなのかと考えましたけどね。シーナ以外は、現実に存在するタイプの髪の色なので。

澤田: 『ティアーズ』でも妖精のメイプル以外は、髪の色に緑とかピンクとかは使ってなかったですからね。実はシーナの場合も、赤髪で行くかブラウンにするかは最後まで悩みました。

Tony: でもそれぐらいで、わりとすんなりデザインが固まったキャラクターです。強いて言えば、帽子などのバランスや胸のボリュームを調整していますね。実はクлинаップ寸前までは、もっとグラマーな感じだったんですけど……。

澤田: すばやいキャラということで、スレンダーなイメージが欲しかったので控えめに(笑)

- Name: シーナ・カノン(椎名夏音) ●Cv: 水樹奈々
- Occupation: フェンサー ●Race: 人間 ●Gender: 女
- Age: 17歳 ●Height: 157cm ●Weight: 42kg
- Medidas: 77-54-81

✧
クララクララン・フィリアス

Clalacran-Phirias



白くて硬くて、聖女っぽく清廉潔白なイメージ

——クララクランのデザインコンセプトは？

澤田：ゼクティの黒に対して白いキャラクターをということで、白くてゴスロリっぽいヒロインを考えていました。今回の作品では、とにかくキャラクターにそれぞれの色をイメージして決めていきましたので。そして現代的なゼクティに対して、クララクランは最近では珍しいくらい正統派ファンタジー世界の姫でいこうと。

Tony：クララクランは真っ白な、純白のイメージでデザインしました。クララクランだけ立ち絵が二種類あるのは、僕のこだわりです。最初に設定画のような立ち絵を描いたのですが、もっと映えるイラストが欲しかったので。

——モデルやモチーフは存在しますか？

Tony：ファンの間では、モチーフについてセイバーだとかグラドリエルだとか言われていますが、僕の中では『○の谷のナウシカ』のクシャナのイメージがあって、全体的なシルエットはそこから影響を受けていると思います。

澤田：最初の立ち絵は収まりが悪いと言われていましたね。それに最初のイラストだと、ゲーム中でも横幅があたりして使いにくかった。同じ大きさで載せると、クララクランだけ顔が小さくなってしまいます。ゲーム内の顔アイコンとかは、そこを気にしなくていいので使っていますが。

Tony：宣伝素材としても、横幅があると使いにくいだろうなと気にしていました。おかげで2枚目のイラスト(編集部注：左ページのもの)は、とても気に入っています。

澤田：あとクララクランは、硬そうにお願いしました。

——それは防御力が高いということでしょうか？

澤田：そうです。盾と鎧で重装備にしてもらって、あとは聖女っぽく清廉潔白なイメージでと。

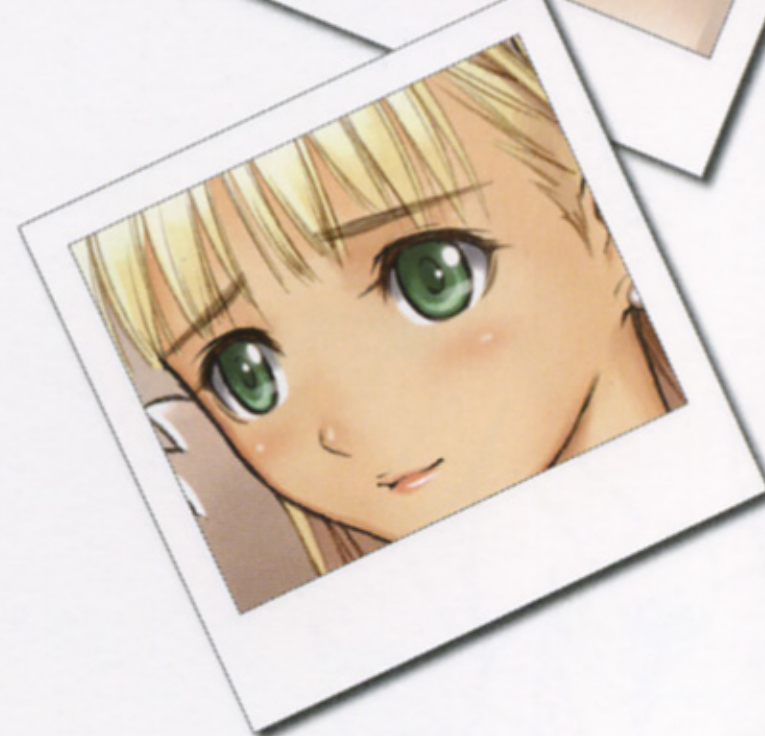
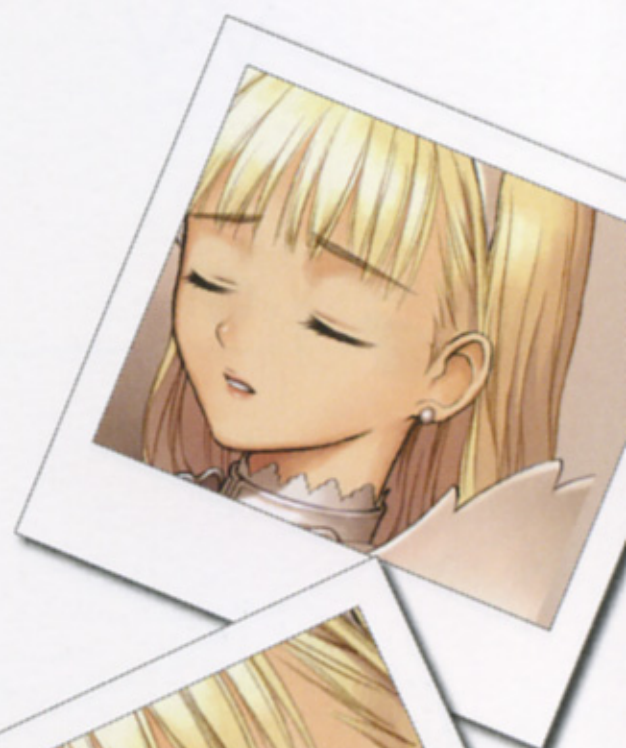
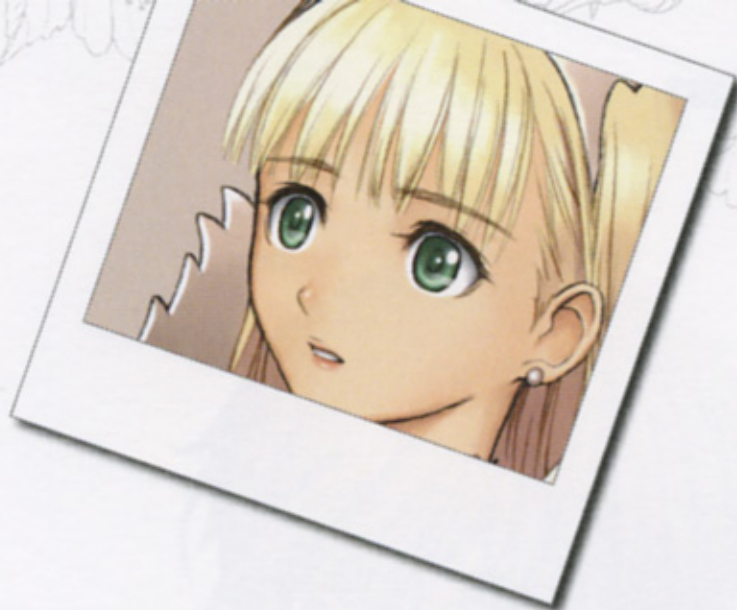
——胸のところに薔薇の模様がありますが？

Tony：フィリアスのキャラクターには、みんな薔薇が描かれています。カリスはブーツのところにありますし、シーナは足とボタンに。なぜなら彼らは薔薇のシュバリエ(騎士)だからです。白薔薇、黄薔薇、赤薔薇と揃っています。ちなみにジードが黒薔薇です。

澤田：キリヤには薔薇はありませんが、それは彼がシュバリエではなく剣聖だからですね。

Tony：それからクララクランは、目が少し垂れているので、僕の描くキャラクターとしては珍しい絵柄ですね。その逆で、世間的に僕らしいキャラクターだと思ってもらえるのは、クレハとゼクティあたりだと思っています。

- Name: クララクラン・フィリアス ●Cv: 川澄綾子
- Occupation: 姫騎士 ●Race: 人間 ●Gender: 女
- Age: 18歳 ●Height: 160cm ●Weight: 48kg
- Medidas: 95-60-89





★
カリス・フィリアス
★

Caris-Phirias

カリスの顔は女の子として描いてもらった

——カリスのデザインコンセプトは？

Tony: カリスの初期設定は、もっと元気な男の子でした。金髪で王子という点は変わらないのですが。

澤田: やんちゃ系にしようかと思った時期もありましたね。でも最後は、クララクランと対照的にしようと決めました。

Tony: 毅然とした感じのクララクランに対して、ちょっと気弱そうなカリスということ。

澤田: もっと性格を腹黒くしようなんて案もありましたね。

——実際には姉弟が仲良しですね。

澤田: あくまで私の中での設定ですけど、ジード、クララクラン、カリスの3兄弟は、『ティアーズ』のカイネル、ブランネージュ、ガラハッドへのオマージュです。両方とも長兄の片目に傷がありますね。前作のガラハッドが思ったよりキャラクターとして立っていて、ちょっと惜しかったかなと。だから今作では、弟を仲間にと考えた。

——カリスのような美少年は、あまりTonyさんの作品でお見かけしませんね。

Tony: 確かに……珍しいかもしれないですね。

澤田: カリスは、最初から女の子っぽく描いて欲しいとお願いしていて。首から下は男の子だけど、顔に関してはTonyさんの絵で女の子を描くようなイメージで、と伝えていました。

Tony: 三つ編みで、との指示も最初にもらっていましたね。

——こういうかわいい男の子は、実は女の子でしたというパターンもありますが。

澤田: 逆に、これだけかわいいから女の子じゃないという考えでしたね。どっちかわからないぐらいだと迷うかもしれません。

——B's-LOGにもよく掲載されていますね。

澤田: 何度か『ウインド』の特集を組んでいただきましたが、カリスはB's-LOGさんに非常に気に入っていただけたようです。最後の心象イベントのグラフィックまで掲載されていますからね。いっしょにゼロの載っている。

Tony: トライハルトの心象イベントは、ソフト発売前に載っていましたね(笑)

澤田: 『ウインド』の記事に掲載してくれるという連絡をもらったので、何が必要ですかとお伺いしたらカリスを欲しいと。で、こちらはキリヤやソウマの前にカリスはちょっと……と話して(笑)でもカリスは、どの号にも必ず載っていますね。

——ちなみにカリスの技の名前が……。

澤田: 超電磁とかですね。あれは、もう誰でも気付くでしょう。

Tony: 『コン・トラV』とか『ボ・テスV』とか(笑)

澤田: 悪ノリしちゃいました(笑)

●Name: カリス・フィリアス ●Cv: 白石涼子
●Occupation: 聖騎士 ●Race: 人間 ●Gender: 男
●Age: 14歳 ●Height: 152cm ●Weight: 40kg





ソウマ

Souma



——ソウマのデザインコンセプトは？

Tony：ソウマとクレハのふたりは、メインキャラクターであるキリヤとシーナよりもとにかく派手に、ということでデザインしています。服の造形自体はシンプルに、でも色とかは派手に。ソウマは衣装よりも先に、銀髪で肌が浅黒いという設定が決まっていたね。

——『ティアーズ』のカインルのような？

Tony：カインルの場合は野性的なイメージですが、ソウマの場合はホストのような、ちょっと軽くて、遊んでいそうなキャラクターということで。

澤田：ソウマは最初から、主人公っぽいキャラクターということで考えていました。RPGの主人公キャラというのは、どうしても色を付けにくいのですが、ソウマは主人公の代役といった位置付けで派手にいこうと。テレビアニメでは主人公になりましたが、それ以前から主人公のようにとお願いしていました。そのせいか、ソウマとクレハはキリヤたちよりも雑誌等の露出が多めでしたね。

——セイラン所属のふたりですから、やはりオリエンタル風に？

Tony：原色を多用しているところなどが、中華っぽいイメージですね。ソウマの服は、カンフージャケットがモチーフですし。

澤田：設定的にも、あのふたりの服はセイランでもらったものですから。持っている武器は日本刀で服は中華風だから、開発中には中華サムライと呼んでいた時期もありました。

——ソウマの腕に巻かれているものはなんですか？

Tony：それはクレハと共通のデザインを加えています。クレハの腕にも、ぐるぐると巻かれている部分がありますが、これはふたりがペアだからということで。

——でもクレハは、キリヤのことが好きみたいですが。

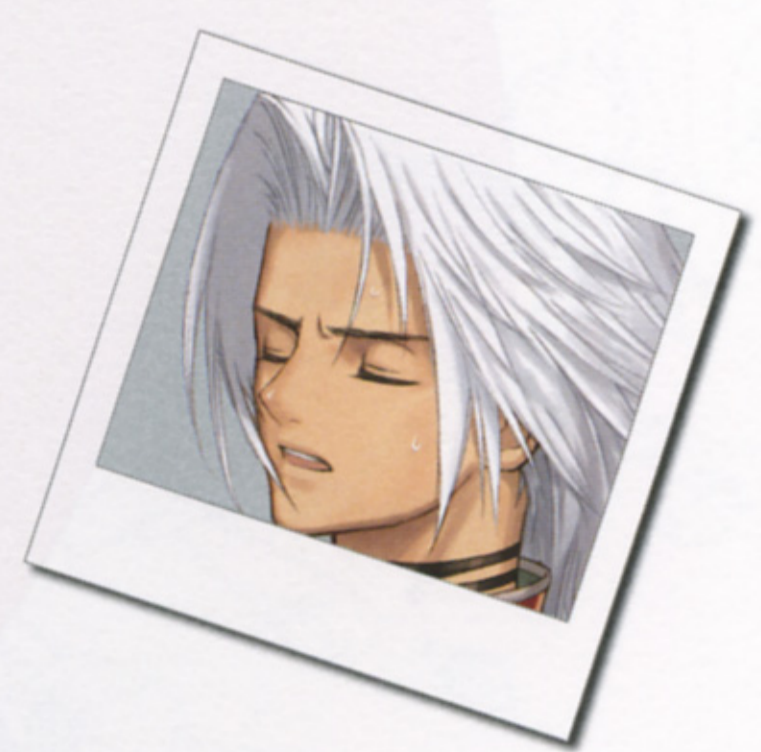
澤田：そうですね。それはハッキリしています。でも、あまり表には出さない。

——じゃあソウマは……。

澤田：残念ながら、といったところですが、小説を書いていた加納先生はじめ、さまざまな方面からソウマがかわいそうすぎるという意見をいただきまして、アニメではいろいろと怒濤の展開を用意することにしました(笑)

- Name: ソウマ(秋月蒼真) ●Cv: 保志総一郎
- Occupation: 心剣士 ●Race: 人間 ●Gender: 男
- Age: 17歳 ●Height: 181cm ●Weight: 68kg

キリヤより派手で、主人公っぽいキャラクター





ク
レ
ハ

Kureha

髪の毛のボリュームだけで10回ぐらいは直している

—クレハは描き上げるのに何日もかかったとか？

Tony: ラフはすぐに描けました。でも描いたあとの微調整で時間がかかりましたね。クレハは髪の毛のボリュームだけで何度も修正しています。僕以外の人にとっては「どうでもいい」というレベルの修正かもしれませんが。

—初期のクレハは髪型が違った？

Tony: もう少しだけ髪の毛のウェーブにボリュームがありました。といっても、それほどの違いはないのですが。

澤田: 雨の日に湿気でふくらんだ女性の髪形が、晴れの日になって落ち着いたというくらいですね。

Tony: そのボリュームだけで10回ぐらいは直したと思います。でも、よほど注意深く見ないとわからない調整ばかりですけど。

澤田: Tonyさんから新しいクレハのファイルが送られてきて、いざ見てみると「どこが変わったの?」ってこともありましたね(笑)

Tony: 右分けの髪が左分けになったとか、そんな大きな修正ではなく。でも、少しずつ修正していききましたから、最終的にできあがったクレハは気に入っています。

—クレハは何といっても美しいキャラクターですね。

澤田: クレハは設定的にも美しくなければならないキャラクターなので、そう思ってもらえるなら嬉しいです。キャラクターごとに色をイメージしているのですが、当初のクレハは緑でした。でもTonyさんから絵が届いたら「あれ、黄色だよ?」って。でも黄色のクレハが綺麗だったので、ロウエンと色を入れ替えました。

—イメージとなる色について、詳しくお聞かせください。

澤田: 心剣の色とキャラクターの色は必ずリンクしています。クレハの黄色というのは、心剣の色でもあるわけです。

—カリスも黄色のようですが？

澤田: カリスが黄色で、クレハはオレンジっぽい黄色ですね。同じ黄色でも、クレハのほうが濃くなっています。

—クレハは服も派手ですね。

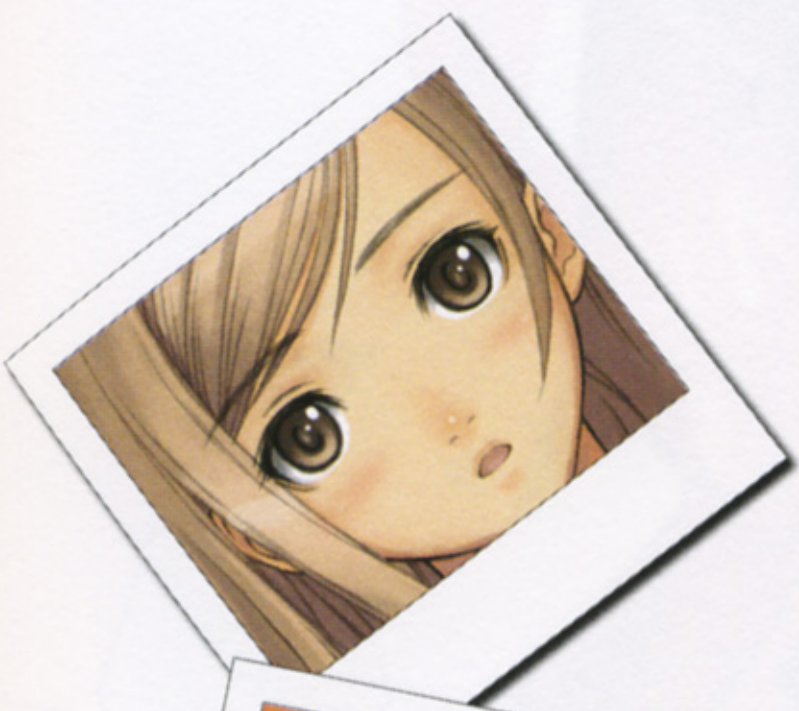
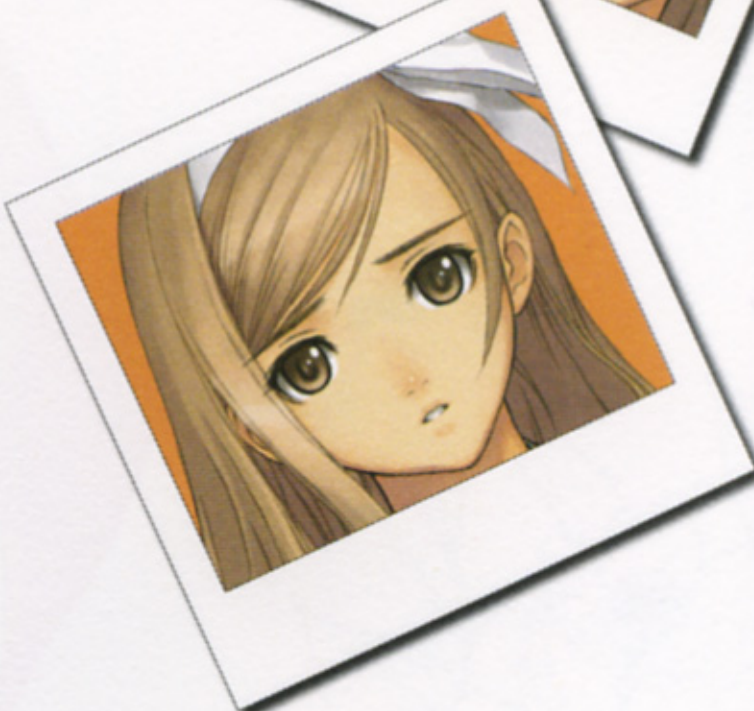
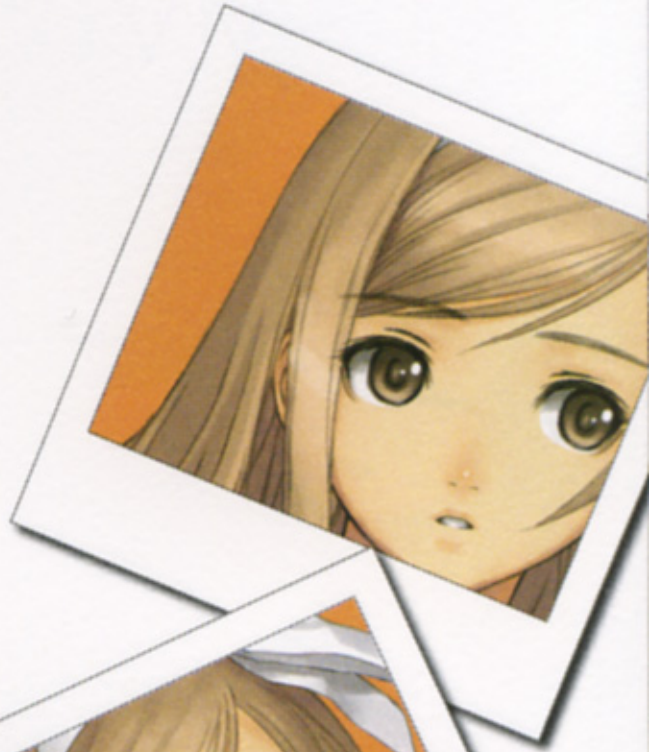
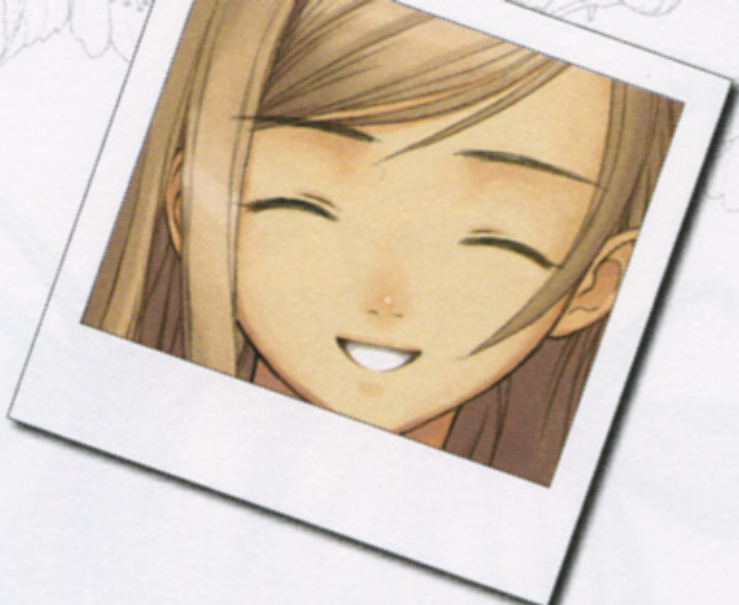
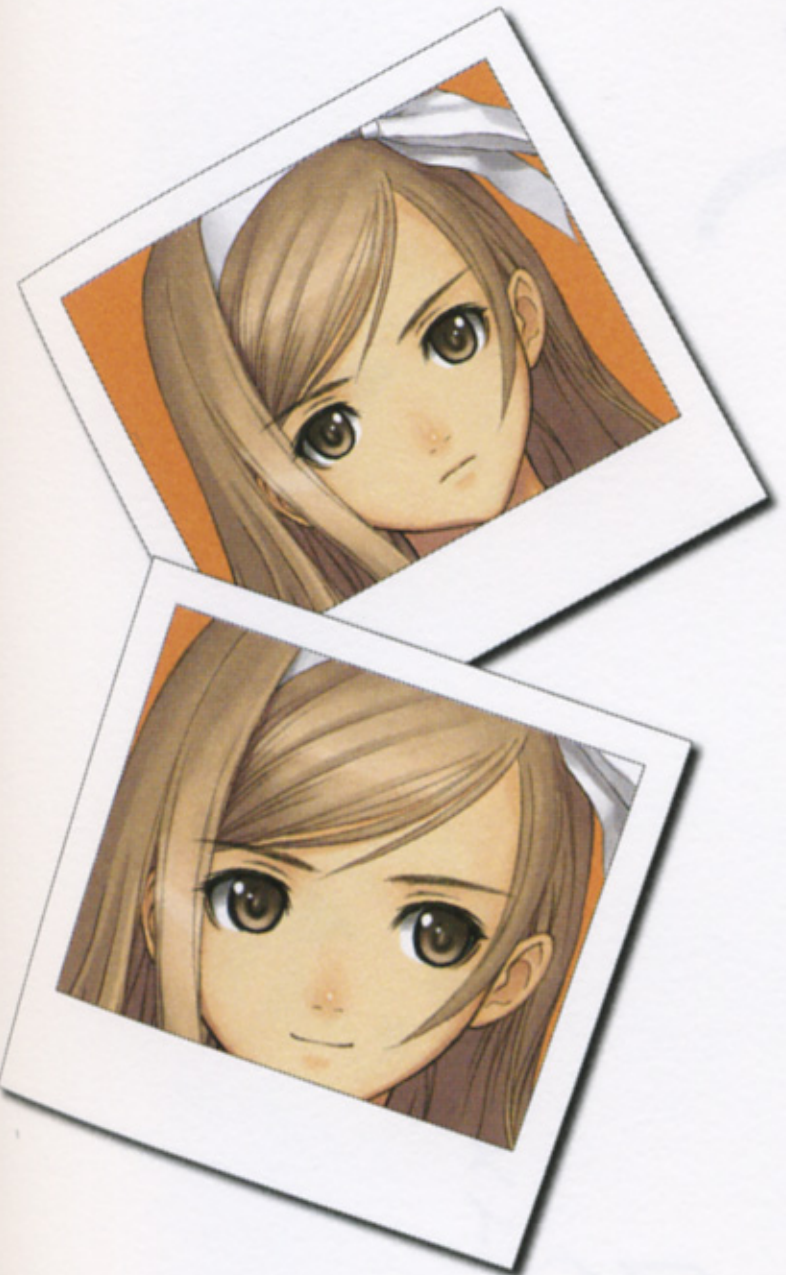
Tony: 袖の部分が派手ですからね。クレハのイメージは太陽なので、丸いシルエットに、光のようなギザギザがついています。根幹の部分は巫女さんのイメージで。

—クレハの服は上下一体型でしょうか？

澤田: 別々になっていますよ。スカートの部分は、巫女さんの袴のミニスカート版です。

Tony: スカートの部分は巫女さんの袴を短く切ったもので、上は和服ですね。

- Name: クレハ(真羽冬華) ●Cv: 堀江由衣
- Occupation: 弓術士 ●Race: 人間 ●Gender: 女
- Age: 17歳 ●Height: 165cm ●Weight: 48kg
- Medidas: 84-55-85





✿
ホウメイ ✿

Houmei

初期案のホウメイは、もっと幼女っぽいイメージ

—どのキャラクターもすんなり決まったのですか？

澤田：細かい修正を除くと、今回はそれほど試行錯誤することなく、Tonyさんがすんなりとデザインをあげてくれたキャラクターが多かったですね。例外といたらホウメイくらいかな？ ホウメイだけは、デザインがあがってきってから修正をお願いしました。あと修正してもらったのは、マオのコスチュームぐらい。

Tony：ホウメイは初期案から変わりました。最初はもう少しすっきりとした服で、顔もかわいらしいキャラクターでした。目つきもいまのようにキツイ感じではなくて、丸くてやわらかくて、幼女っぽいイメージでしたね。

澤田：すごくかわいらしかったのですが、もっと威厳のようなものが欲しいというリクエストを出した気がします。なにせ三千年も生きていますから。

—服も変わったとのことですが、以前はどのような服だったのでしょうか？

澤田：まとっているものとかがなく、現在の服のインナーだけのデザインでした。なので、偉そうな雰囲気を出すために装飾品とかが増えていったと。そうして気がついたら、パートナーの中でもっとも派手なキャラクターになっていました。

—頭に王冠のようなものもつけていますね。

澤田：かぶっている王冠と羽扇は、諸葛亮孔明っぽくしたからです(笑) わかっている方も多いと思いますが、孔明をもじった軍師ホウメイですから。

—ホウメイの服は複雑ですが、どのような構造になっているのでしょうか？

Tony：チャイナドレスの短いものをインナーとして着ています。それに内掛けを羽織っている感じです。あと仙女だから羽衣も付けてみました。全体的には、おいらん系というか、和服を妖しく着崩しているイメージですね。

澤田：幼女だけど色気がある女性、ということをお願いしていました。

Tony：元ネタは竜宮城の乙姫のような、とにかく仙女ということが大前提でしたね。あとは種族がドラゴネイドということなので、髪飾りで人魚とかにありそうなエラをイメージしています。

- Name: ホウメイ ●Cv: 斎藤千和
- Occupation: 道士 ●Race: ドラゴネイド ●Gender: 女
- Age: 推定3000歳 ●Height: 138cm ●Weight: 28kg
- Medidas: 66-52-68





ヒョウウン

Hyouun

趙雲をもじってヒョウウン……いいじゃん！

——ヒョウウンのデザインコンセプトは？

澤田：ヒョウウンは、わりと名前を決めてからキャラクターにしていきました。ヒョウウンだから氷の竜にしようと。氷をまとっているのだから、ブランネージュの代わりに氷属性のキャラクターにしようという流れですね。ヒョウウンは、五獣将の中でいちばん最初に考えたキャラクターでした。「趙雲をもじってヒョウウン……いいじゃん！」って思って、そこから残りの五獣将を考えて。もともと私が「真・三国〇双」シリーズ好きでして……使うのはいつも趙雲や周瑜のような美形キャラクターだから。それで趙雲で遊んでいるときに思い付いた(笑)

Tony：もし典章を使っていたら、いまとはだいぶ違うキャラクターになっていたのかもしれないね(笑)

——前作の竜というとラザラスですが、彼は体格のがっしりした竜でしたね。

Tony：あえてそこは、ラザラスのようなごっつい竜とは対照的に、細くて機敏な竜を目指してデザインしています。澤田さんからの指示も格闘家とのことでしたので。

澤田：「カンフーな感じで」とお願いしました。

——ヒョウウンの額の宝石が気になっていたのですが。

Tony：それは、竜っぽい生き物だしということで、『ディ〇プロ』のラスボスのような宝石をつけてみようかと思って(笑) あの宝石を額につければ、ヒョウウンになれる……なんて設定はありませんが、僕の中での勝手なこだわりです。

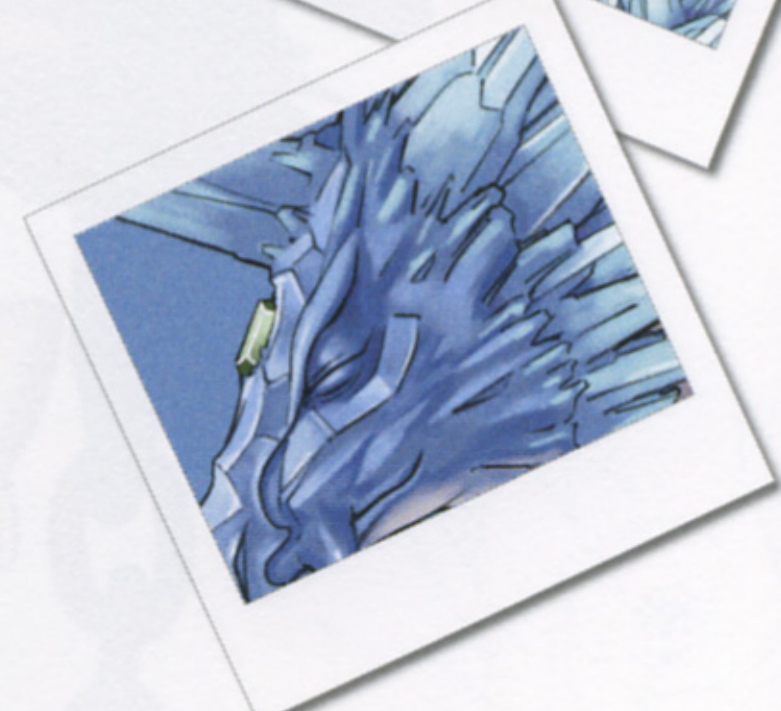
——背中の羽は、やはり竜だから？

Tony：飛ぶことはできないけど、飛竜をモチーフにしているので羽を残しています。なんていうか、ティアマツのような、西洋の竜に見られる骨だけの羽をイメージしているので。

——手が鋭く描かれていますね。

澤田：趙雲といえば槍なので、手で氷の槍を作って戦うとおもしろそうだなと考えたわけです。

- Name: ヒョウウン ●Cv: 中井和哉
- Occupation: 格闘家 ●Race: ドラゴニュート ●Gender: 男
- Age: 25歳 ●Height: 197cm ●Weight: 128kg





❁
ロウエン ❁

Rouen

狼ではなくシベリアンハスキーのイメージで

——ロウエンのデザインコンセプトは？

Tony: 王様で、海賊の親分だということなので、悪人っぽいけど貫禄があるデザインを目指しました。

——ロウエンの額の傷はどういった経緯でついたのでしょうか？

Tony: 海の男の勲章といいますか、カラダのあちこちに傷があるということだったかな？

澤田: 傷がなぜ額にあるのかと、ちょっと話題になったことがありました。ファンの間では、自分の剣でやっちゃったのではと言われていましたけど(笑)

Tony: ブルース・リーの物まねをして怪我をする人のように、二刀を振り回して「痛っ!」って?(笑)

——ロウエンの名前ですが、ロウは狼として、エンはどのようにして名付けたのでしょうか？

澤田: これも『三国志』ネタですが、魏延から拝借しました。パッと見では、悪役っぽいキャラクターという設定でしたから。でも、ネットを見るとファンからはワンコとかモフモフとか呼ばれているようですね(笑)

Tony: 狼獣人ですけど、僕もデザインするときはシベリアンハスキーをイメージしました。ですから、ネットで犬扱いされていても「そうですね」としか言えません(笑)

——服も独創的ですね？

澤田: そう言えばロウエンのイメージとして、番長っぽくというのがありました。当時私が某番長ゲームにはまっていたので、ロウエンが着ている服も長ラン風ですし、襟が詰襟っぽくなっているのもそのせいです。セイランのお国事情を反映しているのが理由ですが、ロウエンや配下の五獣将にはみな、番長とか男くさいイメージがついています。

——バソウのイメージも強烈ですよ？

澤田: バソウは暴走族のイメージです。だから最初はもっと「マッドボックス」みたいなデザインで。

Tony: もっと肩のあたりとかにトゲトゲがあるような(笑)

澤田: 最終的には、中華風ということで抑えてもらいましたが、ところどころに名残があります。マスクとか(笑) 調子に乗って、バソウの部下たちもモヒカンとかにしてみたことがありますが、最終的には黄巾賊のようなデザインに変えました。

Tony: デザインが悪ノリしてしまう瞬間ってありますよね。でもバソウの根本的なイメージは、暴走族の切り込み隊長ということで変わっていません。

●Name: ロウエン ●Cv: 稲田徹
●Occupation: サムライ ●Race: ウルフリング ●Gender: 男
●Age: 42歳 ●Height: 231cm ●Weight: 165kg



ジンクロウ

Jin-Crow

敵っぽいけど仲間になりそうなデザイン

—ジंकロウの腰の武器はなんでしょう？

Tony: カタールのようなものですね。現代風カタールというか、ジャックナイフのようにしてみたものです。忍者だけど、現代っぽくしています。

澤田: それで「忍者」ではなく「ニンジャ」なんです。技の名前もすべてカタカナになっているはずですよ。ウツセミボムとか。

Tony: たとえばショー・コスギのような、和風忍者の逆輸入版っぽいイメージですね。

—ちなみに、ジंकロウのカラーイメージは？

澤田: 鋼(はがね)色です。黒ではありません。灰色に近いのですが、機械のような、鋼の色がイメージされています。

Tony: ですからジंकロウの心剣には、鋼色が使われています。刃の部分がそうですね。それとジंकロウは白いカラスなので、剣全体が羽みたいになっています。

—ジंकロウは、本来の所属はセイランですよ。

澤田: ロウエンの右腕的なポジションでしたが、それ以前にはヴァレリア地方にいました。

—ではベスティアに？

澤田: そうですね。「ティアーズ」に登場したベスティアの獣王十二将のひとり、バクートの弟というのが正体です。だからカラス鳥人。バクートは黒いカラスで、ジंकロウは白いカラスですが。

—それは裏設定ですね。では同じ鳥人ですが、エンウなどは何鳥人になるのでしょうか？

澤田: エンウは紅孔雀(べにくじゃく)鳥人になります。

Tony: ビジュアル的にはフェニックスですけどね。でもフェニックス鳥人ってなんだって感じなので、頭や尻尾に孔雀のようなデザインが施されています。獣人などは、デザインの面でも特撮ものの敵役などを意識していました。

澤田: ジंकロウなんか、本当に特撮もののライバルっぽいですよ。考えていたのは、「なんだか敵っぽいけど、仲間になるんじゃないか？」というデザインですから(笑)

●Name: ジंकロウ ●Cv: 江川央生
●Occupation: ニンジャ ●Race: カラス鳥人 ●Gender: 男
●Age: 38歳 ●Height: 172cm ●Weight: 63kg



トライハルト



Traihard

このメガネは何があっても壊れないメガネ

——トライハルトをはじめ、ベイルガルドのコスチュームは、旧ドイツ軍をイメージされたとのことですが？

Tony: 意識はやっぱりしていましたね。とくに服の構造とかはモロなので。

——この服はトライハルトが考えたという設定なのでしょうか？

澤田: ヒルダレイアかな? 「先輩にはこれが似合います」って。

——トライハルトはメガネが印象的です。

澤田: メガネは外せなかったですね。これは何があっても壊れないメガネです(笑) トライハルトは知的な感じのキャラクターにしたかった。単に強いだけではなく、知的な感じ。

Tony: でもゲーム中ではキリヤに一度も勝っていない。ボスキャラの宿命を背負っていますね(笑)

澤田: アニメでもソウマには勝てない(笑) それどころか捕まっちゃうし。まあ彼は、長身、金髪、メガネ男子という、いわゆる鬼畜メガネ系を目指しました(笑)

Tony: デザインする上でも、キリヤより威厳があって、視線がキツくて知的で……と詰めていくと、自然とこうなりました。

澤田: これは世界観のところでお話しますが、あとはファンタジー世界に、現代風のメガネのような文明っぽいものを持つことで違和感を出したかったというのがあります。

——なるほど。では彼の名前についてですが、西園寺なのになぜトライハルトと名乗っているのでしょうか？

澤田: 小説で初出になりますが、母親の姓が虎井だからです。この母親というのは病床に臥して、そのあたりもいろんな設定を用意しています。トライハルトは、言ってしまうと妾の子なんです。それが西園寺家に引き取られることになったから、西園寺春人になった。でも彼は母方の姓を好んで名乗っているという。今後、このあたりを描いていくことは考えていますよ。

——伏線がどんどん広がりますね。

澤田: 広げすぎかな(笑) 「ウインド」なんて、エンディングでも新しい風呂敷を広げていますから。終わらせるのもいいけど、「つづくぞ!」って余韻を持たせたかった。まだまだこの世界を楽しんでもらいたいのですね。

●Name: トライハルト(西園寺春人) ●Cv: 置鮎龍太郎
●Occupation: 心剣士 ●Race: 人間 ●Gender: 男
●Age: 18歳 ●Height: 184cm ●Weight: 72kg



✿
ゼクテイ・アイン
✿

Zekutei-Ein

設定がとにかく早く固まっていたキャラクター

——まず最初にイラストを描かれたのがゼクティだったとのことですが。

Tony：ゼクティは断トツで早くデザインができあがっていました。2004年の、それこそ『ティアーズ』が発売されたころには、いまとほぼ変わらないゼクティのイラストがあったような気がします。2005年末に作っていた『シャイニング・ティアーズ マテリアルコレクション』には、もうゼクティのイラストが載っていますし。

澤田：黒髪エルフ、ミリタリー、ゴスロリというコンセプトだけが決まっています。それでTonyさんが勢いで描いてくれました。

Tony：まさしく指定のまま、ゴスロリ、軍服、ツンデレ、黒髪エルフになりましたね。

澤田：最初のデザインからほとんど変化はしていませんね。ダークマターの部分だけは、少し二転三転しましたが。

——いわゆるファンタジーではなく、近代的な服装ですね。

澤田：そうです。もともと『シャイニング』シリーズにはロボットとかが登場しますが、もうちょっとそれを格好よく現代風にしようと思っていました。

Tony：ですからゼクティのコートは、戦闘機のようにシャープなシルエットを目指してデザインしてみました。

澤田：デザインだけでなく、ゼクティは設定がとにかく早く固まったキャラクターです。物語の中で死ぬことも決まっていたし。まあ、私はハッピーエンドが好きなので、生き返ることも決まっていたんですが(笑)

——そもそもゼクティというのは、どのようにして誕生したのでしょうか？

澤田：ゼクティE.V.Eという、赤くてツノが生えた3倍早く動きそうなゼクティが敵として登場しますが、あれは古代の生体兵器です。それにセレスティアの遺伝子を掛け合わせたものが、いまのゼクティですね。

——アニメではゼクティの視点が機械のようになっていますが？

澤田：あれは演出です。別に身体が機械でできているわけではなく、生体兵器です。サイボーグなどではありません。

- Name: ゼクティ・アイン ●Cv: 桑島法子
- Occupation: 魔法戦士 ●Race: サイエルフ ●Gender: 女
- Age: 0歳 ●Height: 163cm ●Weight: 48kg
- Medidas: 84-52-82



✿
ゼクティ・アイン
✿

Zektty-Ein

エルウィンが自分のお古を着せてあげている

——ゼクティはどうやって生き返ったのですか？

澤田：ゲームでもアニメでも、ゼクティは細かい粒子になって消えてしまいましたが、アニメではナノレベルの技術によって生き返ったという設定になっていましたね。ゲームでは、そのあたりのことは語られていませんが。

Tony：空中に広がった細かい粒子を、ラッシーがかき集めてきたのかも(笑)

澤田：風の王だからそれくらいできて当然とか。「フー、フー」なんて言いながら集めていたのかな(笑)

——ゼクティの仲間コスチュームは、『ティアーズ』のエルウインの服にそっくりですね。

澤田：それはもう「エルウィンみたいなコスチュームをお願いします」って感じていたから。

Tony：まあ、そんな感じです(笑) エルウインの服をベースに、ゼクティらしいブリーツやニーソックスなどの要素を盛り込んだところですよ。

澤田：実は設定的にも、着ている服はエルウィンにももらった「おさがり」なんです。ゲーム終盤では、エルウィンやマオたちヴァイスリッターが光風館を拠点にしていますが、そのときにエルウィンが、ゼクティに自分のお古を着せてあげたという。

——ちなみに、タイトルロゴのエルフはゼクティですか？

澤田：そうです。『ティアーズ』からのファンは、エルウィンかなと思いますよね？ 前作の人気キャラクターだったエルウィンが出てくるかのように錯覚させるための仕掛けとして、タイトルロゴのバックにシルエットを入れたりしてみました。発表したときのファンの反応がおもしろかったです。

——たしかに、しばらくはそう思っていました。ところで彼女たちは、みんな下着を履いています？

Tony：下着はちゃんと履いていますよ。それ用の設定もちゃんとありますから(笑)

澤田：フィギュアをたくさん作ってもらっているので、下着の設定は細かく起こしてもらっています。

- Name: ゼクティ・アイン ●Cv: 桑島法子
- Occupation: 魔法戦士 ●Race: サイエルフ ●Gender: 女
- Age: 0歳 ●Height: 163cm ●Weight: 48kg
- Medidas: 84-52-82





✿
ヒルダレイア
✿

Hildareia

魔法ではなく、
機械を武器にして戦う魔女

——ベイルガルド軍の軍服について改めてお聞かせください。

澤田：イメージとしては、旧ドイツ軍の軍服を参考にした部分があります。黒くて紋章があってゴテゴテしているという。それからトライハルトをはじめ、ベイルガルド四皇剣など所属するキャラクターたちの名前が、ドイツ風なものわざとです。

——なるほど。ではヒルダレイアはどのようなイメージでデザインされましたか？

Tony：軍服を着ていて機械も使うけど、全体的なシルエットは魔女というデザインにしています。

澤田：手にしているハウキも「砲機」と書きます。魔導砲機が正式名称で、バスターランチャーにもなっているんです。魔法ではなくて、機械を武器にして戦う魔女です。

Tony：同じベイルガルドでも、キルレインは軍服を着せているのに魔法使いっぽくなっていますね。こちらはエルフです。

——キルレインの髪の色は、もともとあの色ですか？

澤田：いや、あれは後天的にダークエルフと化してしまったからで、本来はエルフらしく金髪です。アニメ版では、金髪のキルレインも登場していますね。汚染されると、髪の毛の色も変わってしまうという設定なので。ゼクティが黒髪なのも、そういったイメージです。ゼクティは、頭についているダークマターで汚染を防いでいる。ちなみに、ベイルガルドの中で汚染されていないのは、トライハルトだけです。

——トライハルトが汚染されないのはなぜですか？

澤田：それはトライハルトだから(笑) とくに設定とかがあるわけではなく、「俺様」が汚染されるわけがないという。

——ではヒルダレイアも？

澤田：ヒルダレイアは汚染によって、あの高圧的な人格が出てきてしまっている。でもトライハルトは、自己が揺るがないから問題にならない。ただ、エルフは汚染に弱いというイメージの設定です。普段から綺麗な自然の中で暮らしているので、不浄なものには弱いという。

- Name: ヒルダレイア(蛭田麗亜) ●Cv: 佐久間紅美
- Occupation: 錬金術師 ●Race: 人間 ●Gender: 女
- Age: 16歳 ●Height: 160cm ●Weight: 45kg
- Medidas: 80-58-84



❁
ゼロ ❁
Zero

シンプルな男性アイドル歌手の衣裳風

——ゼロといえば、『ティアーズ』のシングルCDジャケットのイラストがゼロっぽかったのですが。

Tony：あれはゼロというわけではないですね。陰と陽のふたつのソウルを持つシオンということで描きました。ただ、いまのゼロも雰囲気はあのままです。瞳の色が異なるくらい。

——双竜の指輪もしていますし。

澤田：もっとも、指輪の色は変わっていますけどね。

——両者はまったくの別物というわけではない？

澤田：基本イメージはTonyさんがおっしゃったとおりです。あとはこちらから、シンプルで男性アイドル歌手の衣裳風にして欲しいとお願いました。それと強いキャラクターという設定がありますから、軽装で、防御力とか高くなさそうなのに、実は強いといったデザインにしてもらっています。

——小説の『ティアーズ』では、ゼロになるまえのシオンが心剣を抜く描写がありますね。

澤田：『ティアーズ』の小説は、わりと独自展開をしてもらっていますが、最近の作品になればなるほど、『ウインド』&『ティアーズ』の設定が固まってきているので関連が深くなっていますね。『ティアーズ』のコミック版では、より深い『ウインド』との関わりが見られるかも……。

——楽しみにしています。ではゼロのカラーイメージは？

澤田：無色です。透明と言い換えてもいいかもしれません。心剣の刃も見えない、つまり透明のイメージです。ゼロのイメージが透明だから、刃の部分はなくしました。

——ちなみに心剣もTonyさんのデザインですか？

Tony：デザイン案は別の方に出してもらったりしましたが、実際にフィニッシュに持っていったのは僕です。

澤田：コンセプトデザインは別のスタッフで作って、それをもとに描いてもらいました。心剣のデザインは、ゲームのアクション部分などの設定にも関わるところなので、こちらで調整する必要がありました。心剣の持ち主であるパートナーが、ゲーム内の戦闘で前衛であったり後衛であったりなどの設定を固めてから、Tonyさんに色の指定と併せて伝えるといった感じでしたね。

●Name:ゼロ ●Cv:保志総一郎
●Occupation:不明 ●Race:不明 ●Gender:男
●Age:18歳 ●Height:172cm ●Weight:61kg

澤田 剛×Tony キャラクターを語る

Part 2

主要キャラクターの制作秘話をアルコール片手に語ってもらううちに、インタビューの収録現場であった小料理屋の閉店時間が迫ってきた。お店側には申し訳ないと思いつつ、サブキャラクターや、両氏の好きなキャラクターについてなど、さまざまな話を聞かせてもらっている。引きつづき、楽しんでもらいたい。

——エルウィン的大幅な変化はないようですが。

Tony: 基本的なコンセプトは変えていないですね。肩の部分がバルーンになっていて、ヘソ出しで。露出している部分が横から縦になりましたけど。エルウィンの場合は、117歳から118歳になったところで、外見的变化はないだろうと(笑)

澤田: 寿命1000年のエルフですから、人間で言うと11歳くらいですし。

Tony: それにエルウィンというキャラクターは、僕の中でビジュアル的に完成している。だから前作から大きく変えることは躊躇しましたね。それでも、見た目の印象はだいぶ変化していると思います。

——エルウィンの服については?

澤田: エルウィンは、スカートまわりが変わりました。初期案の中にはレオタードのようなデザインもあって。

Tony: レオタードかスカートかで迷いましたね。結局スカートにしたので、全体的なイメージはほとんど前作と変わっていません。

——逆にブランネージュの印象は、『ティアーズ』のときからだいぶ変わったように思えるのですが。

澤田: わざと大人っぽくしてもらいましたから。マオはヴァイスリッターの団長になっていますし。ブランネージュは、もともと髪が長かったという設定でした。それが『ティアーズ』のときに短くしていたのですが、そのあと伸ばし続けて、今回は本来の姿に戻ったということで。

——ブランネージュは「白雪姫」という意味でしたね。

澤田: そうですね。もちろん今回のブランネージュも、白を入れてもらいました。

Tony: 白を基調として、エルウィンなら緑、ブランネージュなら青、マオなら赤という流れでデザインしています。

——マオは成長したせいか、服がキツそうでしたね。

澤田: 胸も大きくなっていますし、女性っぽくなりましたからね。それと、前作のマオとは職業が変わっています。以前は「くのいち」でしたけど、ヴォルグの手ほどきを受けて「格闘家」にジョブチェンジしている。

Tony: 格闘家になったということで、中華風なデザインを入れようと。でも、忍者っぽい鎖かたびらなどはデザインに残っています。あとヴァイスリッターのイメージは白にしてあるので、白を入れつつデザインしました。

澤田: ヴァイスリッターはドイツ語で白騎士の意味ですから、エルウィンたちにも白を入れてもらっています。このヴァイスリッターという名前は、シャイニングフォースと似たニュアンスの軍隊の名前にしようと思って、前作のときに名づけた。

——ジードの本当の名前はレオンですよね?

澤田: 外見もそうですが、ジードという名前も、クララクランたちの兄に見えないようにしていました。

——あまり妹や弟と似てないですね。

澤田: 彼らの兄というよりは、「軍服を着た剣士」としてデザインしてもらっています。軍服でワイルドでと。

Tony: 本当はもっと、線の太いごっついキャラクターにしようと思っていたんですけど、最終的には線の細いデザインになりましたね。

——剣に瞳がついていますよね。

澤田: 魔剣がジードの本体ですから。肉体は剣に操られているだけで、胸の刺青みたいな模様は、その契約のためにできています。本来のレオンは、妹たちと同じく金髪で色白です。テレビアニメでは少しだけ出てきます。

——ヒョウウン以外の五獣将について聞かせてください。モデルが蜀の五虎大將軍ということは、エンウは関羽でライヒは張飛ですね。

Tony: ライヒは張飛の雷バージョンです。手にしている武器は雷矛(らいぼう)ですが、これはもちろん張飛の蛇矛が元ネタになります。

澤田：バソウは別として、五獣将は四神を意識しています。青龍がヒョウウン、朱雀がエンウ、白虎がライヒ、玄武がコウリュウで。四神にケンタウロスを加えたイメージ。

—ではコウリュウは？

澤田：亀！ 黄忠で亀(笑) だから弓使いです。

—名前もそうですが、武器なども五虎大將軍からフィードバックされていますね。

澤田：このあたりは『ティアーズ』を作っているころから考えていました。つぎは三国志をネタにしたいな〜と。シスイカンとかコオウカンなどの地名などもそのイメージからきていますね。もっとも、コウリュウは開発中にはガメラとかいわれていました。

Tony：亀で竜というのが本来の設定ですが、腕とか引っ込めるしグルグル回るしで、これはガメラだと(笑)

澤田：あとは酔っ払うので、『バーチャファイター』の舜帝をイメージしていたり。だから、いつも酒を持ち歩いている。

—そうすると、やはりバソウは馬超ということでしょうか？

澤田：馬超ですね。馬超は騎馬民族だったのではないかとされていますから、ケンタウロスにピッタリだなと。バソウに限らず、五獣将は名前から決めて、そこからイメージを広げるという流れでした。

—これまでのシリーズでは、『ティアーズ』のケイロンのような騎士然としたケンタウロスが多かったですよね。

澤田：ランスを持って西洋風の鎧を着た、騎士道精神に溢れたキャラクターばかりでしたね。それを暴走族によって壊してしまおうと(笑)

—シュマリは、やはり九尾の狐ですか？

Tony：そのとおりです。

澤田：シュマリは、けっこうおもしろいデザインになったキャラクターだと思っています。お稲荷さんでありながら、中華っぽくもしてくれたのでお気に入りです。

—ゲーム内のチップキャラでも、尻尾がフサフサしていて印象的でした。

澤田：エンターブレインさんのアンソロジーコミックで、尻尾のネタをやってくれていましたね。ソウマがなぜセイランに協力したのか。その理由がシュマリの尻尾でモフモフしたいからと(笑) シュマリ自体は、『シャイニング』ではおなじみのフォックスリングですけど、いままでに見たことのないデザインに仕上げてもらえました。シリーズで見たことのないことをやろうという、今作の象徴的なキャラクターと言えるかもしれません。

Tony：設定案のイラストが、もういまのシュマリの顔に近いものでした。キツネのお面のようなデザインがよかったので、ほとんどそのまま採用しちゃいましたね。

澤田：インバクトの強いルックスだったので、もうちょっと活躍させてあげたかった。声もオカマっぽくてハマっていましたし。

—ライデルは何かイメージしたキャラクターとかはありますか？

澤田：ライデルはとくにないですね。こちらから出したコンセプトも「爺」でお願いします、ぐらいで。

Tony：いちおう、僕としてはミケランジェロの彫刻のような……そんなお年

寄りをイメージして描きました。いかにも西洋にいそうな、彫りの深い老人をと。

—セレスティアのデザインについて教えてください。

澤田：セレスティアは、ぶっちゃけエルウィンが大人になったらこんな感じ、というキャラクターです。実際、そう言ってデザインしてもらいました。

Tony：エルフっぽくて女王っぽい。エルウィンが800歳くらいになったイメージですね。

—声優さんがエルウィンと同じなのも、そのあたりを意識して？

澤田：ゲームロゴのゼクティのシルエットもそうですが、セレスティアがエルウィンではないかと匂わせるためです。前作ファンへのアピールでもあります。でもまったくの別人物だったという風にしたかった。

—ではセレスティアの服装はエルウィンを意識しているのでしょうか？

Tony：そうですね。エルウィンっぽいアースカラーで。とにかくイメージは「エルウィン800歳」でしたから(笑)

—ということは太もものところにつけているバンドも？

Tony：わざとエルウィンと同じ位置につけています。

澤田：エルフの王族がつけているバンドってことでもいいかな。

—ラッシィについては？

澤田：風の精霊で、マスコットキャラが欲しいということをお願いしました。でも最初は、もっとリアルな犬っぽい生き物だったよね。

Tony：リアル版と手抜き版の2種類がありました。で、手抜き版が採用されたと(笑)

澤田：ラッシィの元ネタは、『シャイニング』シリーズでお馴染みのヨーグルトですよ。インドのほうでヨーグルトの飲み物をこの名前呼びますよね。

—カレー屋さんで置いているところがあります。

澤田：そこから名付けたのですが、ラッシィって名前が犬っぽいよね〜と。それでどんどん妄想を膨らませていったら変な犬に(笑)

Tony：実は、もともと変なものにしたかった。でもよく見れば足もあるし尻尾もあるし、ちゃんと犬ですよ(笑)

澤田：リアル版のラッシィを見ると、どういう生き物なのかわかるかもしれませんよ。



——王冠をかぶっていますね。

澤田：精霊の王様ですから。

Tony：でも、その設定は後付けです。王冠はノリで描いちゃったんですよ。この王冠ってナンですか？って聞かれたら「そこに触れないでください！」って言うつもりで(笑)

澤田：精霊の、何か大切な役割を持つキャラクターにしようとは思っていたけど、王冠がついていたから「これはもう王様だな！」って。

——それでは最後に、お約束ですが『ウインド』でお気に入りのキャラクターを教えてください。

Tony：敵コスチュームのゼクティですね。基本的にはクールビューティーなキャラクターが好きなので。だからホウメイも好きです。でもクレハも好きかな……。

——あえて順番をつけてみるとどうなりますか？

Tony：敵のときのゼクティは不動です。つぎは……シーナかな。それからクレハにホウメイ。

——仲間になったゼクティは？

Tony：嫌いじゃないけど、高飛車なキャラクターが好きなので。

澤田：仲間になったあとのゼクティは、ブランネージュよりもデレの部分が強いですからね。

——澤田さんは前作だと、もう女性キャラクターはみんな好きとのことでしたが。

澤田：あんまり絞れないんですよ、それぞれに思い入れが強いので。それでもあえてお気に入りを選ぶとすればシーナになります。

——その理由は？

澤田：性格かな？ 私の好きな要素が詰まっているので。シーナとかエルウインは、ずっといっしょにいてくれる感覚がありますから。とくにシーナは、ずっとこちらを励ましてくれるというか。つねに元気で前向きで、とにかくポジティブ。いわゆるツンデレっぽいところもそれほどない、わりとリアルな女の子じゃないかと思います。最初はずっと、けれん味の強いキャラクターだった。でも声優の水樹さんに主題歌の作詞をお願いしたら、できてきた詞がとても素晴らしくて、そこからフィードバックされていった部分はありますね。

Tony：シナリオから考えると、やっぱりシーナのシナリオがもっともよくできていましたしね。

澤田：他のキャラクターが何かしら宿命だとかトラウマだとか、重いものを背負っているのに対して、シーナだけは何もなし。ほとんど個人的な理由だけで戦っているんだけど頑張っている。異世界の出来事なのに、なんとかしたいって頑張っちゃう。打算もなく、素直ですし。

——ではクレハには打算がある？(笑)

澤田：打算というか……、ゲームだと、ちょっと雲を掴むような性格のキャラクターだったと。もっとも謎の多いキャラクターなのに、あまり謎が明かされないで(笑) 小説で少しわかるようになっていますが、登場人物の中では、かなりあの世界の謎の核心にせまっているキャラクターですよ。いろいろわかっているけど、そのことを胸の奥底に留めたまま日常を送っています。

Tony：クレハは、古風な日本人女性とでもいった性格をしていますよね。自分が本当に考えていることや、言いたいことを我慢している。

澤田：そういう意味ではクレハもリアルな女の子にできたと思っています。自分の好きな男の子や友達の和を崩すことを恐れて、いろいろなことを遠慮してしまうタイプ。

——クレハは謎多きキャラクターとのことですが、今後、そのあたりの謎は解明されるのでしょうか？

澤田：小説だとか、まあ媒体は何になるかわかりませんが、いろいろ提示していけたらとは思っています。

——楽しみにしています。本日はありがとうございました。

収録日：2007年6月28日

場所：神楽坂



... Chapter 4 Material collection

第四章 キャラクター設定集





バストアップ



バストアップ(制服)

七色の心剣使い

複数のパートナーの心剣を操ることができる少年。本名は霧谷魁斗(きりやかいと)。聖ルミナス学園高等部3年で、トライハルトと西園寺春人とは、同じ学園の剣道部に所属する仲だった。しかし、幼馴染のシーナと休日の学園を訪れた際に大地震に遭い、異世界リーベリアへと召喚されてしまう。異世界ではドワーフ族に助けられ、彼らの村がモンスターの襲撃を受けた折にシーナと戦い、心剣士としての能力に目覚める。その後はドワーフ族の長老ゴードの紹介により、リーベリアにある3つの国家のひとつ聖フィリアス王国に手を貸す。それがいつしかリーベリア全土を巻き込む争いに発展し、かつての親友たちと剣を交えることになる。



表情・ラフ

キリヤ・カイト
Kiriyama Kaito



バストアップ



バストアップ・ラフ



全身・ラフ



全身・線画



全身・ラフ(後)



全身(制服)・ラフ

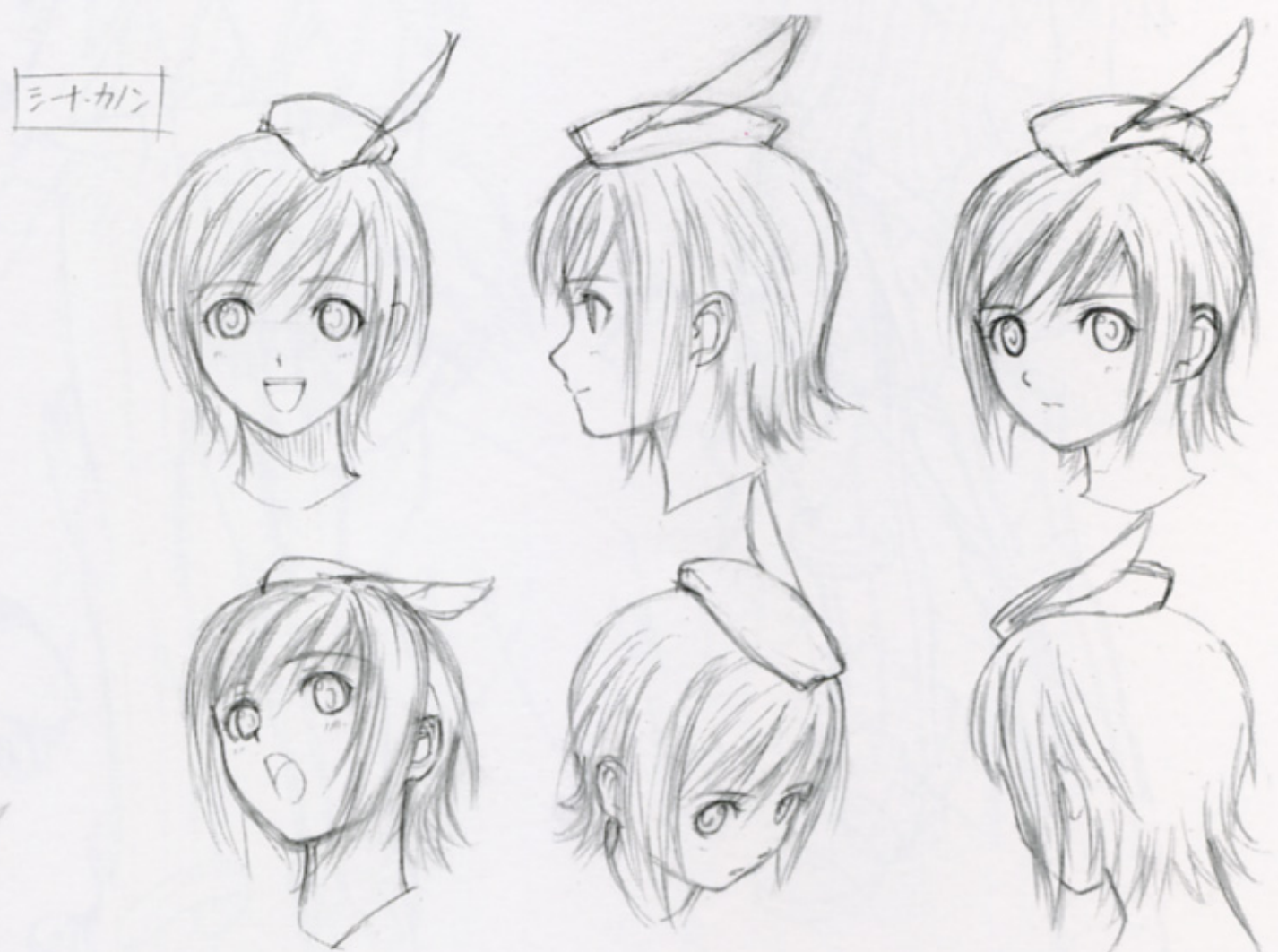


バストアップ

バストアップ(制服)

紅蓮のアーティスト

キリヤの幼馴染で、やはり聖ルミナス学園に通う生徒。本名は椎名夏音(しーなかのん)。学園の生徒会「四季会」の副会長であり、女子フェンシング部部長という肩書きも持つ。性格はとにかく明るくて前向き。考えるよりも先に身体が動くタイプで、押しの弱いキリヤは、いつも彼女に振り回されてばかりだ。その関係はリーベリアに召喚されてからも変わらず、心剣士となったキリヤも頭が上がらない。またキリヤの最初のパートナーでもあり、フェンシングで鍛えたすばやい剣技で敵を翻弄する。剣士としての腕前もさることながら、どんな苦境にも屈しない力強さは、独立傭兵騎士団ルミナスナイツの団長として欠かせない存在となっていく。



表情・ラフ

しーな・カノン
See-na-Kanon



バストアップ(浴衣)



全身(制服)・ラフ1



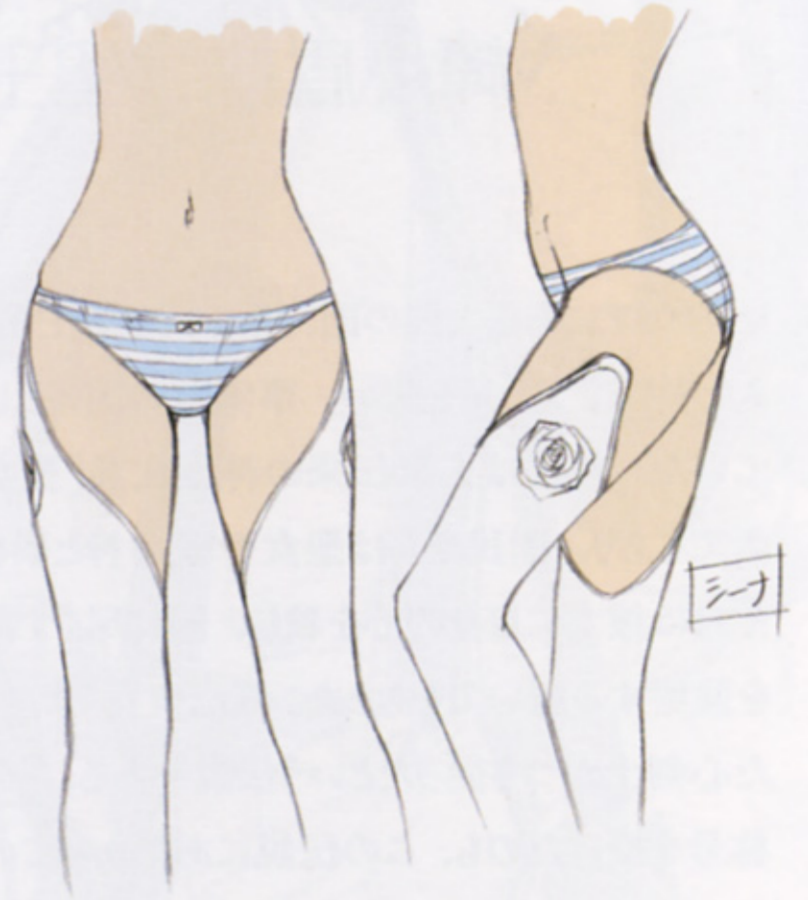
全身(制服)・ラフ最終



全身・ラフ(色検討)



全身・ラフ



下着設定



バストアップ

輝く盾持つ聖王女

リーベリアにある人間の国、聖フィリアス王国の王女。1年前に起きた事件で父と兄を失い、事実上の国主として多忙な日々を送っていた。彼女は王家伝来の神聖武具「聖女ミナスの盾」の継承者でもあり、国民からは聖女や戦女神と崇められている。だが、それは彼女に自身の心を殺し、国に尽くすために身を捧げることを強要する願いでもあった。また聖女ミナスには、剣聖と呼ばれた心剣士がつき従ったという伝説がある。彼女がキリヤに剣聖の称号を授けたのも、この伝説にあやかっただけのことだ。そしてその剣聖キリヤとの出会いが、国主にふさわしくあらんと仮面を被り、責務に心を囚われ続けてきたクララクランに変化をもたらすことに。

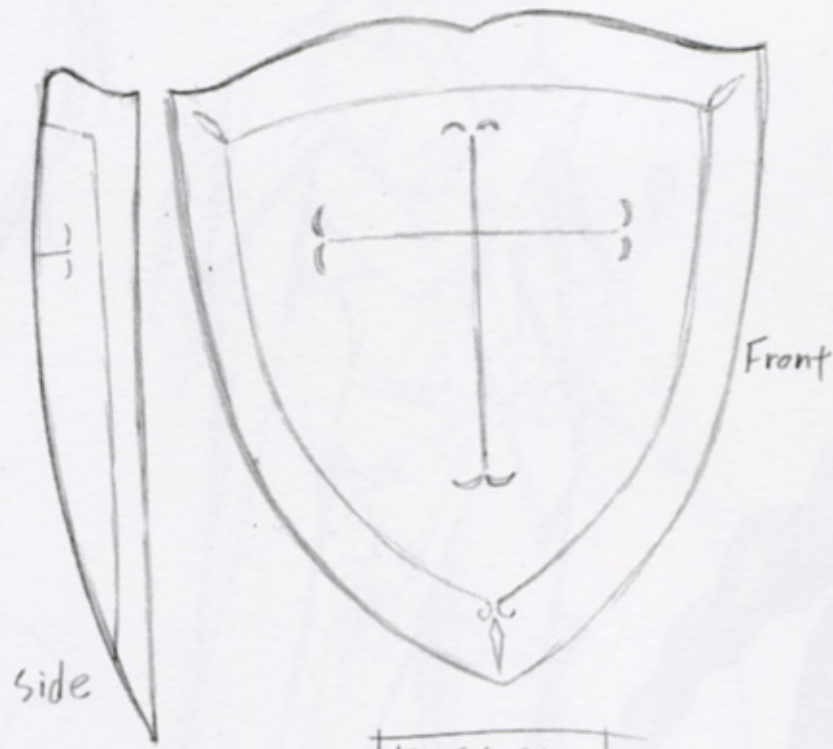
全身

Clalacclan-Phirias

クララクラン・フィリアス



全身(鎧無ドレス)・ラフ



クラクラン
ミナスの盾

武器設定



全身・ラフ1

クラクラン

2022
7/7



※ロウリオはアリの方向
いれたい?

下着設定

レース
115のレース

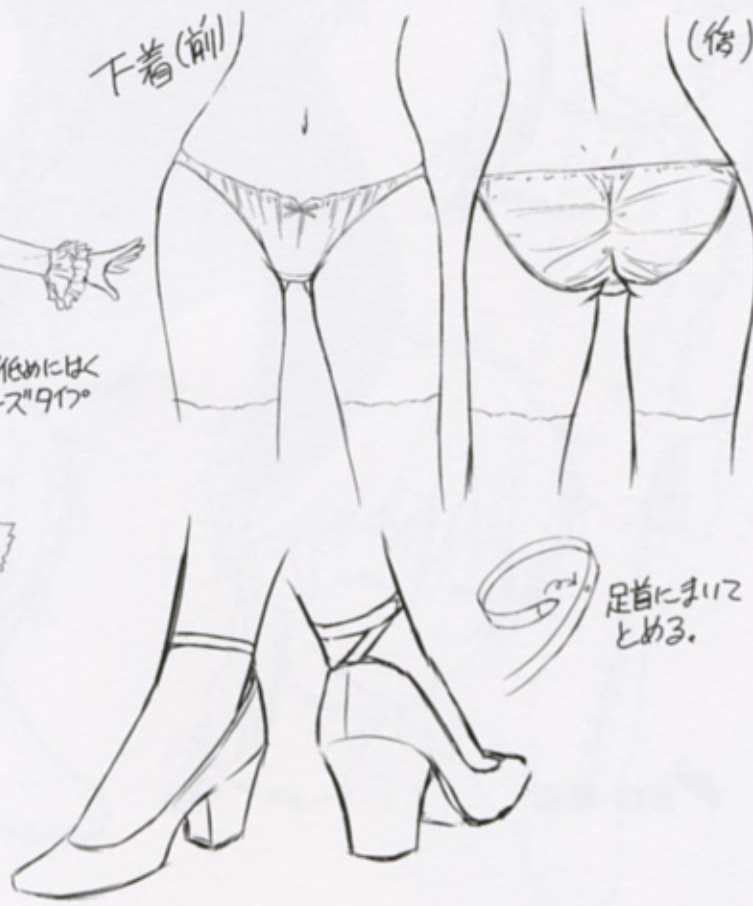
白ストッキング
うすはきで通す。

全身・ラフ2

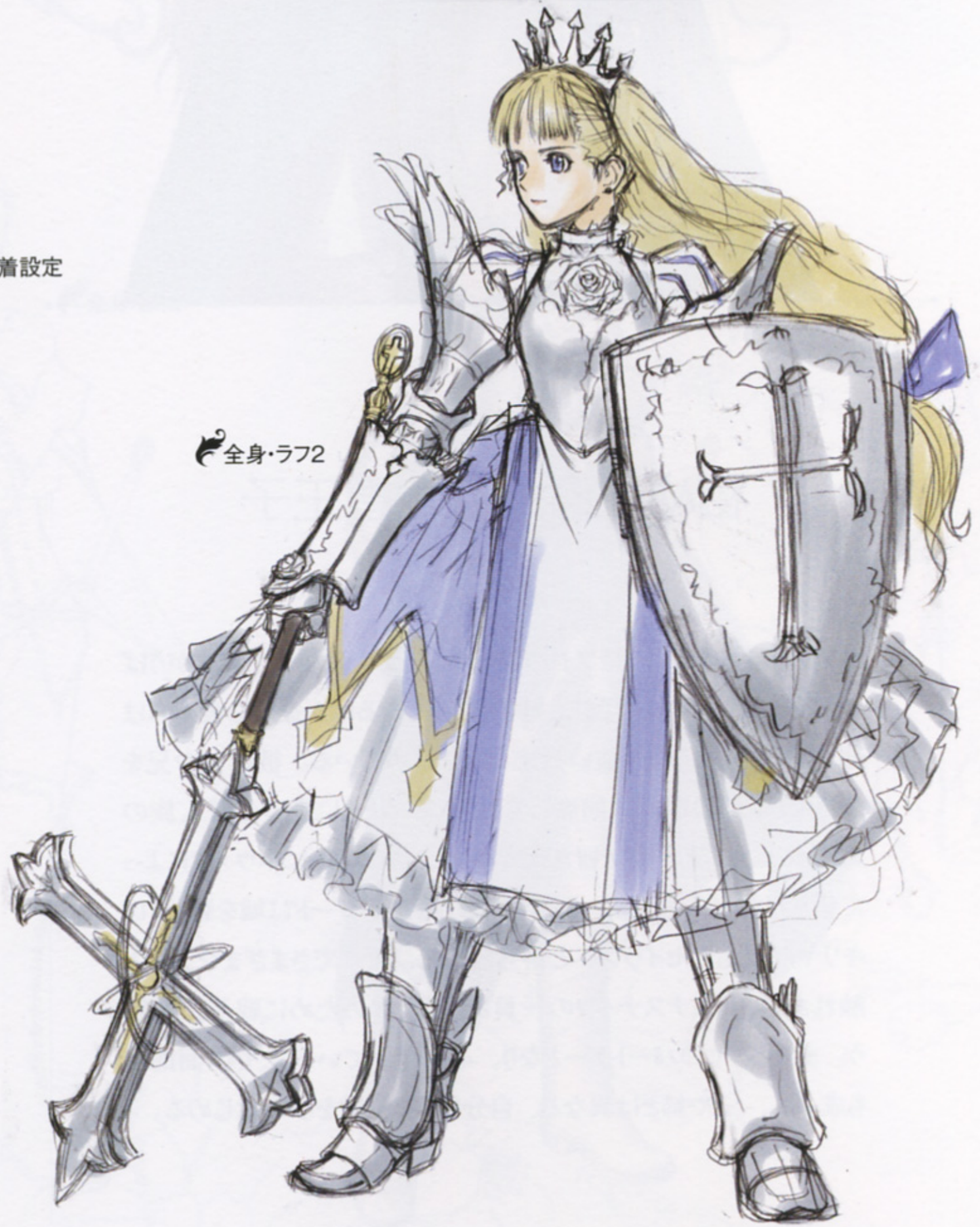


腰位置低めに
ドレスアップ

下着(前) (後)



足首に
とめる。





バストアップ

バストアップ・線画

秘めたる剣持つ聖王子

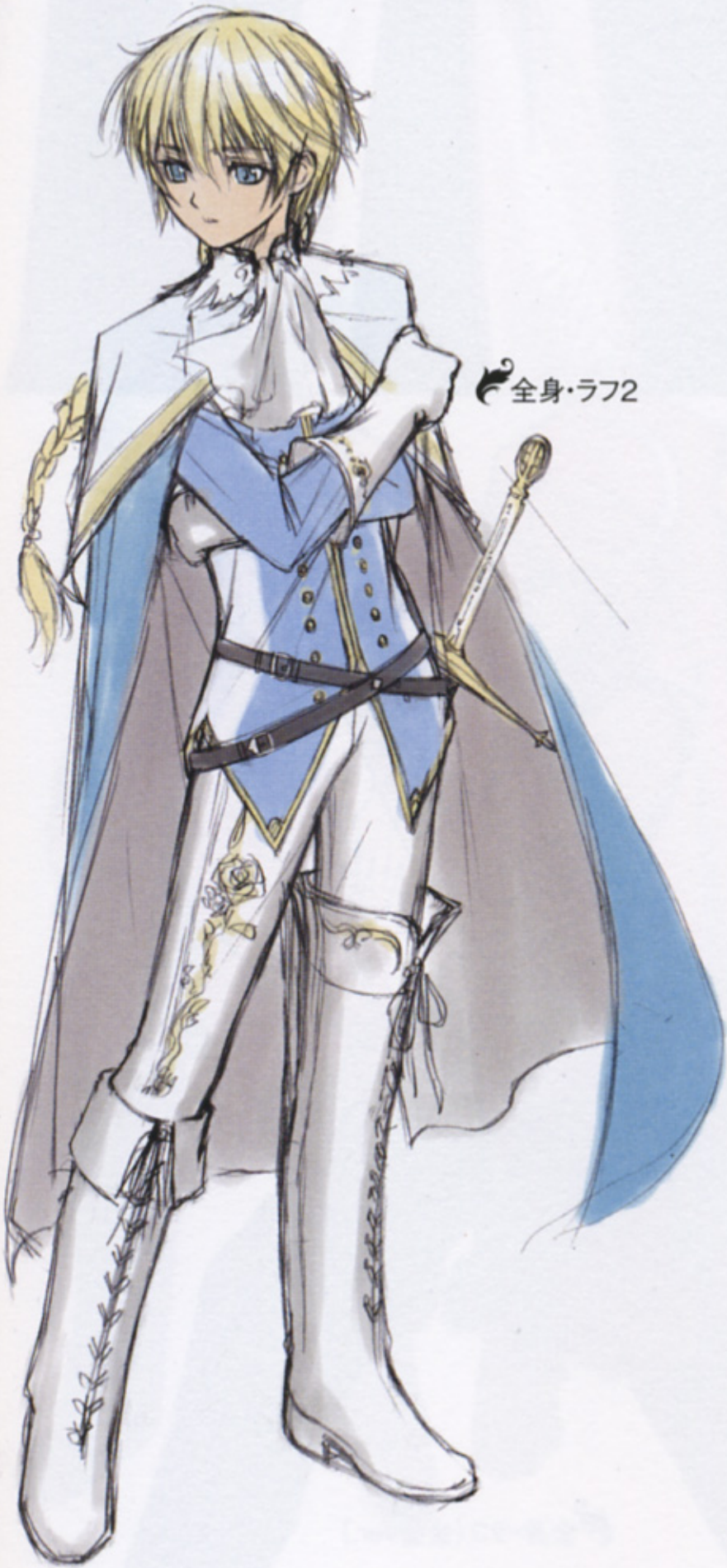
クラクランの弟で、聖フィリアス王国の王子。少女と見まがうばかりの美貌の持ち主だが、姉の前で見せるはかなげな姿からは想像できないような、強い意志と力を秘めている。彼は父や兄を失った1年前の事件に同席しており、そのときに受けた獣人族の毒矢によって謎の病に冒されていた。病はのちにホウメイによって癒されたが、その後、兄そっくりの魔剣士ジードに城を奪われ、キリヤとともにセイランへと落ち延びる。そこでさまざまな人々と触れあい、ルミナスナイツの一員として世界のために戦うことを誓う。またキリヤのパートナーとなり、心を開いていくことで内面的にも成長し、兄や姉とは異なる、自分なりの王道を歩みはじめる。



表情・線画

Caris Phairias

カリス・フィリアス





バストアップ

バストアップ(制服)

銀月の心剣士

本名は秋月蒼真(あきづきそうま)。聖ルミナス学園に通う生徒で、キリヤとは無二の親友だった。軽薄そうな外見や振る舞いとは裏腹に、情に厚く一本気なところがある。また学園ではシーナと同じく生徒会「四季会」の副会長を務め、同じ生徒会役員のクレハに一途な思いを寄せていた。リーベリアへはそのクレハとともに召喚され、一時はセイランに属する心剣士として、キリヤの前に立ち上がったこともある。しかしその後、セイランの宰相シュマリに操られていたことに気づいた彼は、キリヤにクレハを託して捕らわれの身に。しかし処刑寸前のところをゼロに救出され、以降はヴァイスリッターの一員として活動していくことになった。



全身・ラフ(金髪ver.)

ソウマ
Souma



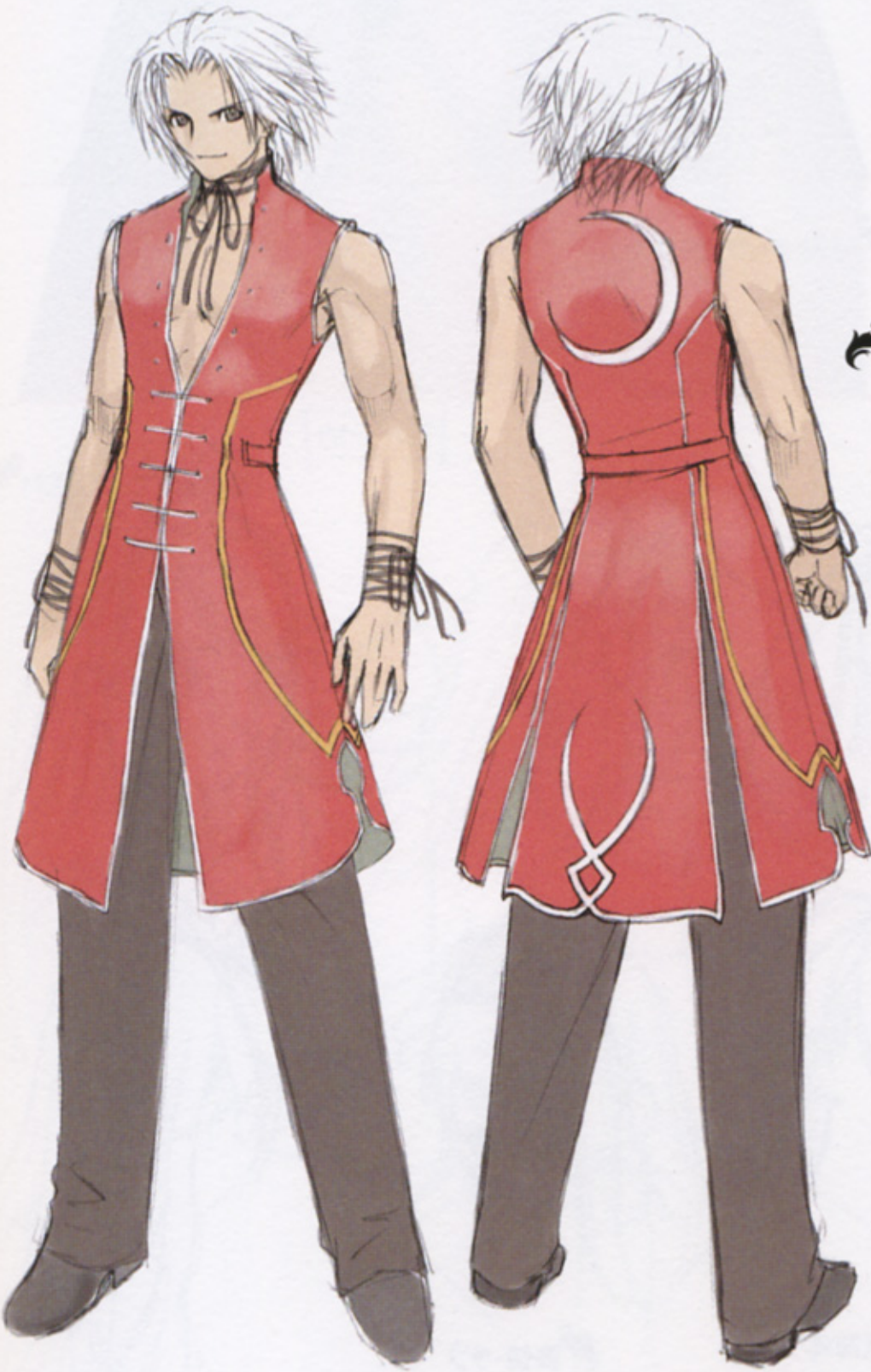
バストアップ・ラフ



全身・ラフ



全身・ラフ(茶髪ver.)



前後設定



全身・ラフ最終



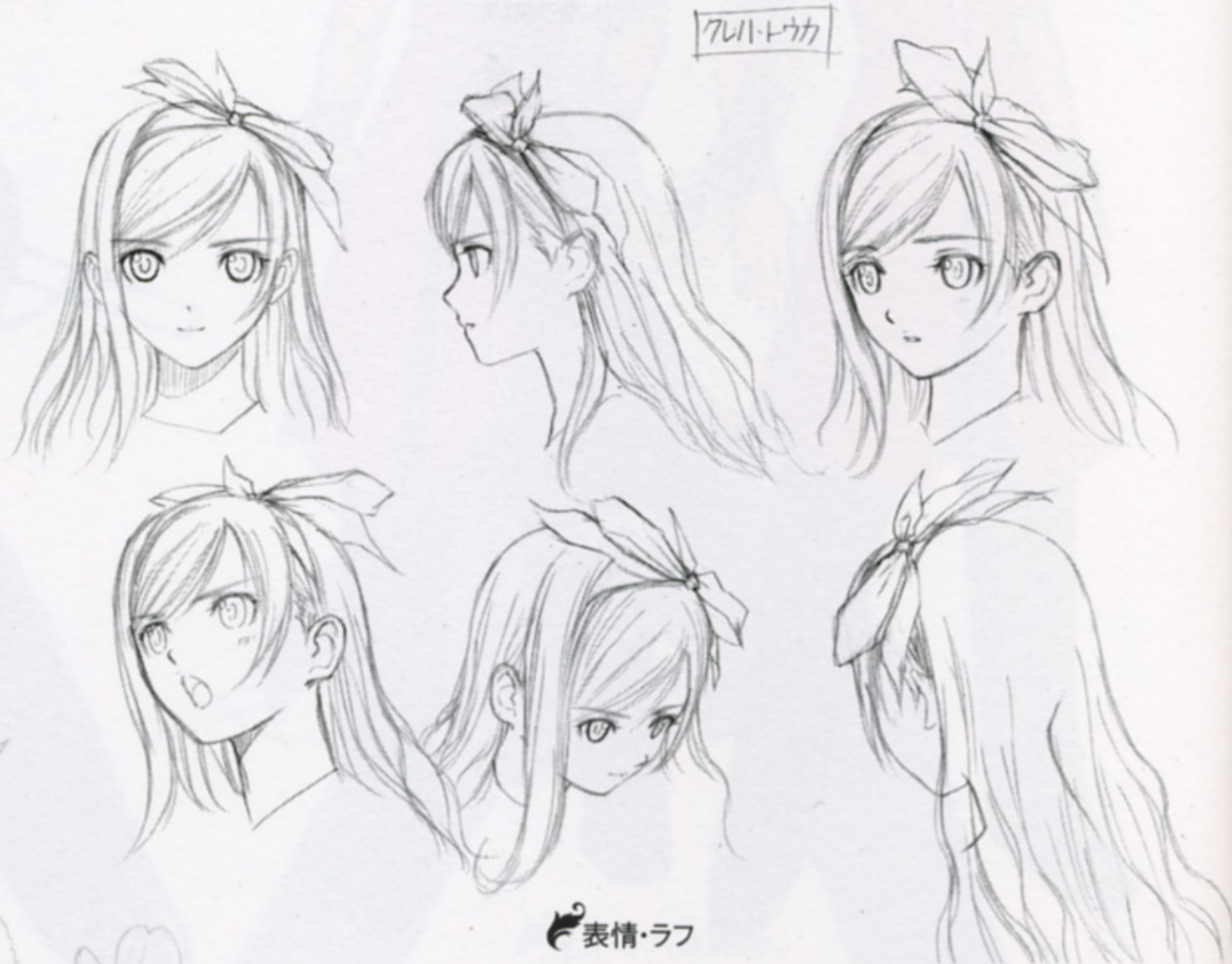
バストアップ



バストアップ(巫女服)

日輪の巫女

本名は呉羽冬華(くれはとうか)。聖ルミナス学園に通う生徒で、キリヤやソウマの友人。生徒会「四季会」の書記という肩書きも持つ。また実家は神社を営んでおり、母親の呉羽秋桜子(くれはあさこ)は聖ルミナス学園の理事長を務めている。学園で起こっていた怪奇事件の調査中、ソウマとともにリーベリアに召喚され、獣人の国セイランのために戦っていた。強大な霊力を持つため巫女としても祭り上げられていたが、すべては宰相シュマリの陰謀だと判明。のちにキリヤに助けられて、そのパートナーとなる。ゲーム中ではほとんど語られないが、P134以降のインタビューにもあるように、ふたつの世界の謎に深く関係している人物だ。



表情・ラフ

クレハ
Kureha

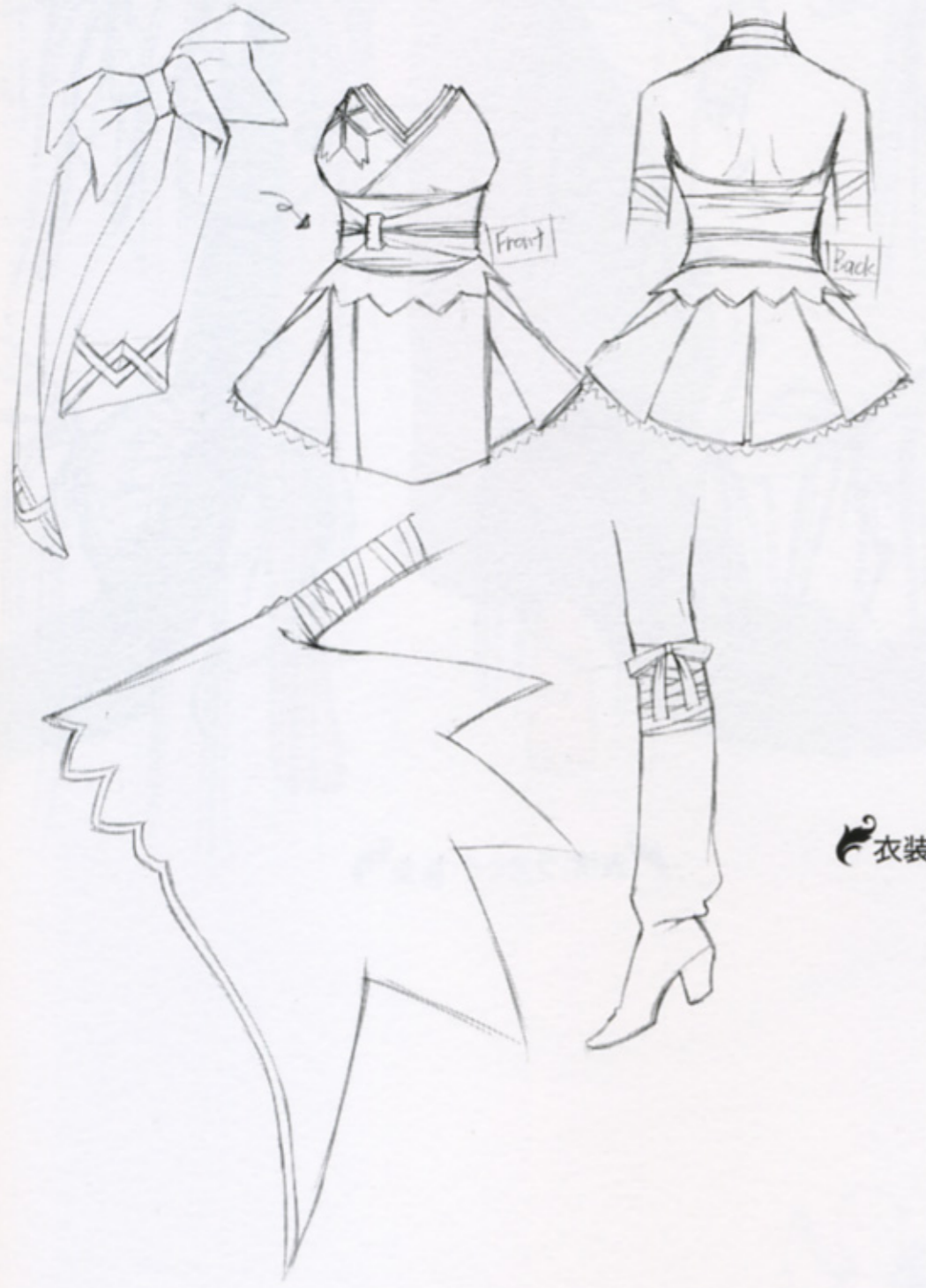


全身・ラフ2

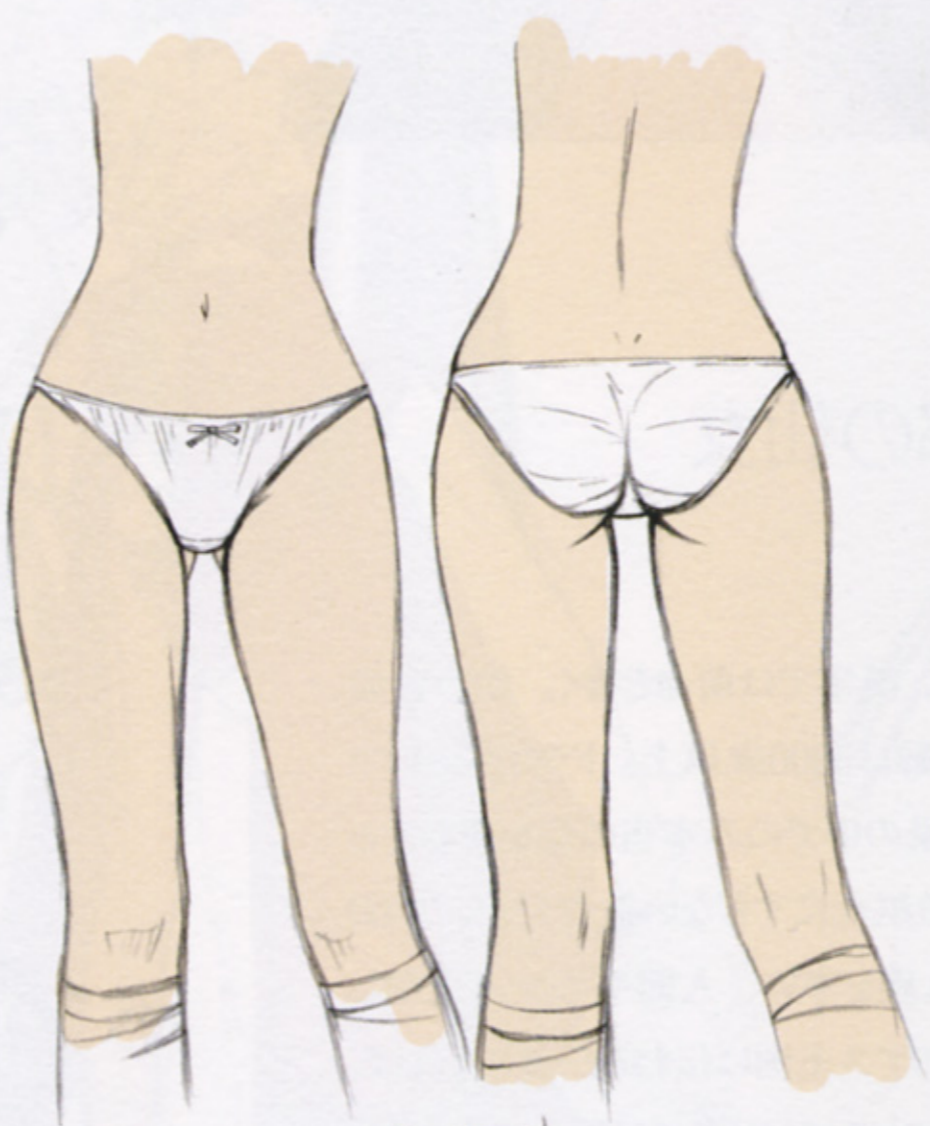


全身・ラフ1

バストアップ(晴れ着)



衣装設定



下着設定



全身(制服)・ラフ

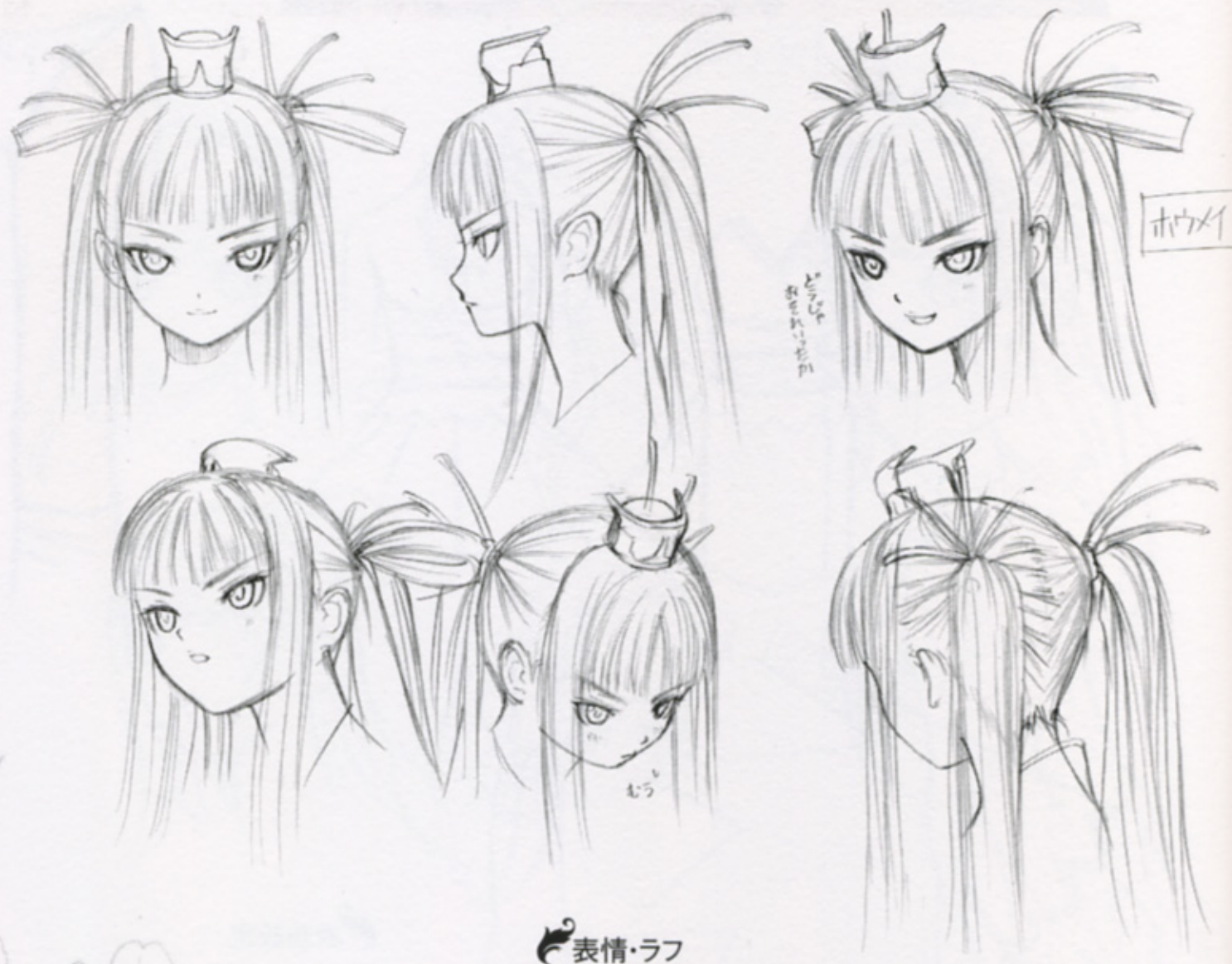


バストアップ

バストアップ

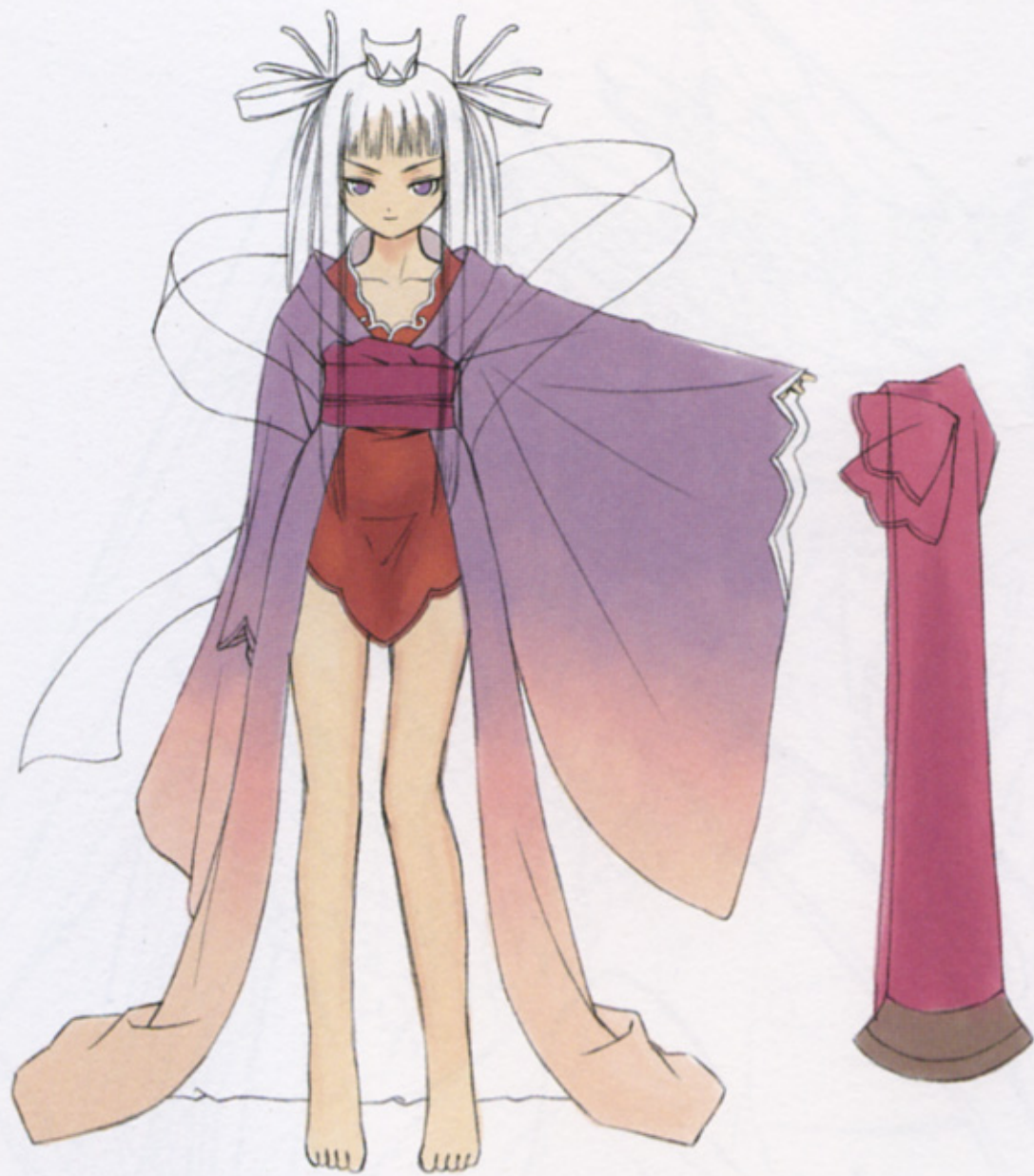
龍泉郷の仙女

秘境コンロンに隠棲する仙女で、漢字では萌命と書く。幼い容姿からは想像しにくいだが、推定年齢は3000歳以上。ドラゴネレイドという水棲の竜人族亜種で、温泉の中でのみ本当の姿を現わすと噂される。現在では天水の塔の巫女にすぎない彼女だが、1000年前には竜人族の長として獣人族を率い、人間やエルフらと激しい戦いをくり広げたという。聖フィリアス王国に伝わる伝説によれば、そのときハウメイは海竜王を「闇のドラゴン」として目覚めさせ、リーベリア全土に災厄を招いたとされる。事件のあとは龍泉郷に籠り、大きすぎる力を自ら封印していた。しかし世界の真実を見極めるためにルミナスナイトの軍師となり、キリヤに心剣を託す。

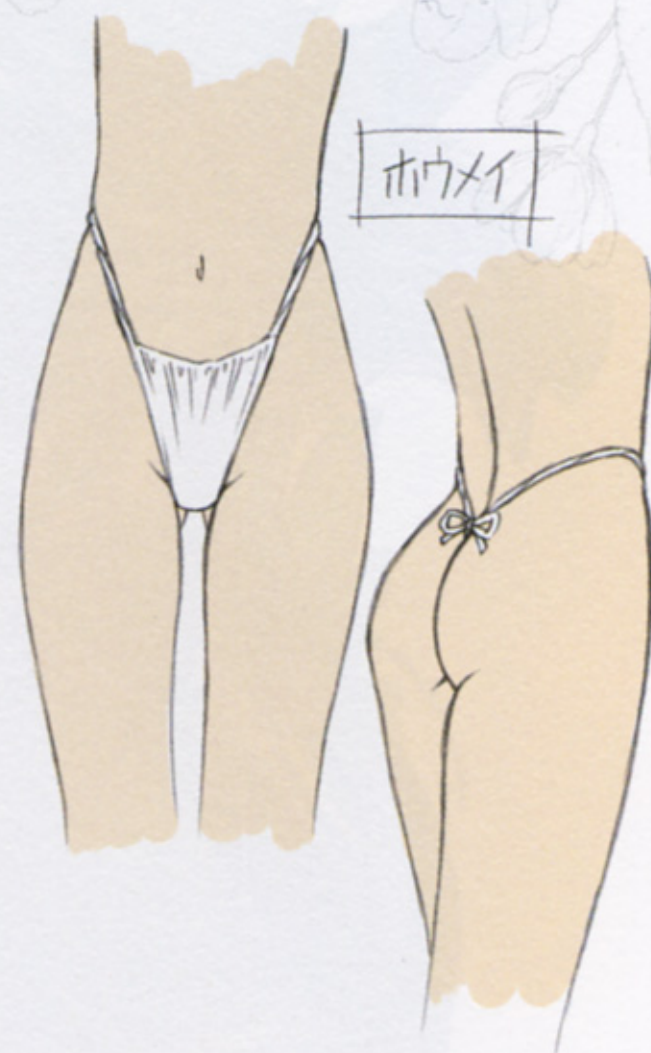
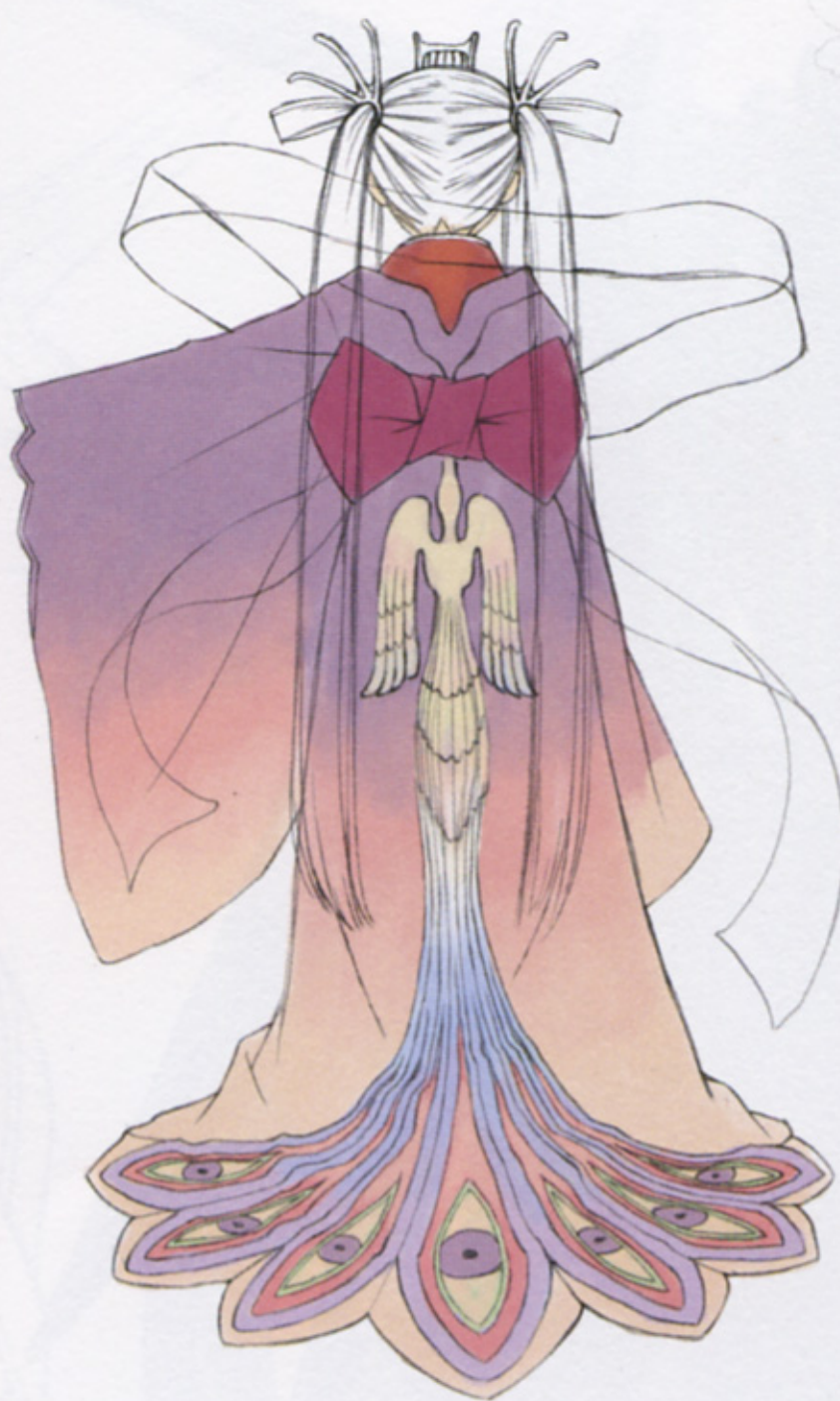


表情・ラフ

ハウメイ
Houmei



衣装設定



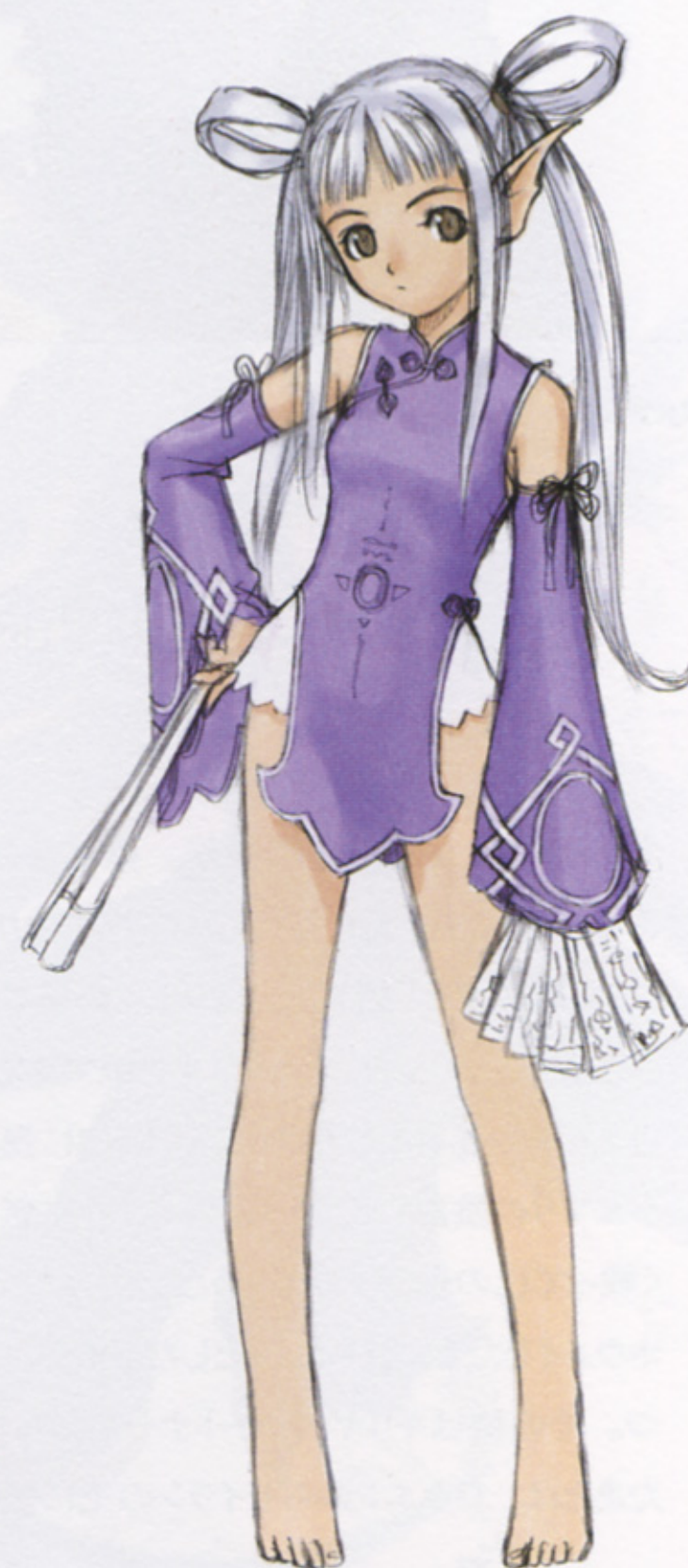
下着設定



全身・ラフ2



全身・ラフ3



全身・ラフ1



バストアップ

バストアップ・線画

氷鱗の輝龍将

氷の鱗を持つ竜人族の青年。勇猛なセイラン軍を率いる将軍であり、最強の獣人たる「五獣将」のひとりに数えられる。同じ竜人族のホウメイを「姐さん」と慕い、秘境コンロンではその守護を任されていた。しかし、ホウメイが敵であるキリヤのもとに去ると、セイラン軍の先鋒としてフィリアス領内に侵入。両国の争いが宰相シュマリの陰謀によるものだとうすうす気づきながら、格闘家らしく戦って己の進退を決しようとした。しかしキリヤとの戦いの最中、ホウメイをだまし討ちしようとしたセイランに嫌気が差して袂を分かた。その後はキリヤのパートナーとなり、リーベリアに平和が訪れたあとは、ロウエンからセイランの王に任命された。



前後設定

ヒョウウン
HYOUNUN



全身・線画



全身・ラフ1



全身・ラフ2



全身

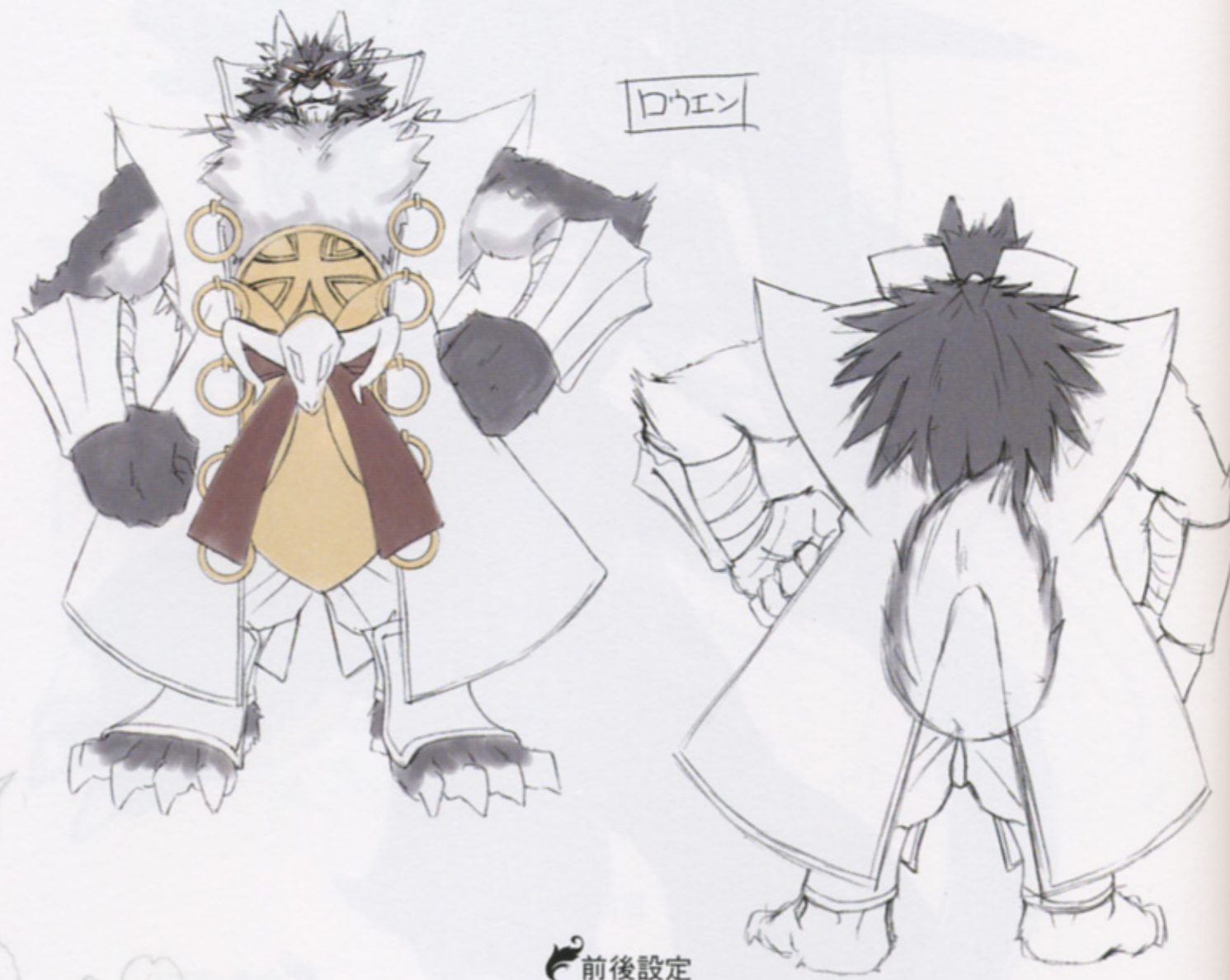


バスタアップ

バスタアップ・線画

蒼海の武王

リーベリアにある獣人の国、通商連合国家セイランの国王。もとはヴァレリア地方の冒険者だったが、戦友のジンクロウとともにリーベリアに流れてきた。そして群雄割拠する獣人族をつぎつぎと従え、わずか十数年で広大な国家を築き上げた。五獣将のエンウやライヒ、バソウなどは、このときロウエンが武力で服従させた獣人族の長である。しかし彼の目は、こうした国内の統治や国家間の抗争を超えたところに向けられていた。彼の長年にわたる宿願とは、神器やゼロボロスの謎を解明することだったのだ。このためリーベリアに平和が訪れたあとは、セイランをヒョウウンに任せ、目的を同じくするヴァイスリッターと行動をともにする。



前後設定

ロウエン
Rowen



全身・ラフ1



全身・ラフ2



全身・ラフ3



バストアップ・ラフ1



バストアップ・ラフ2



全身・線画



バストアップ

バストアップ・線画

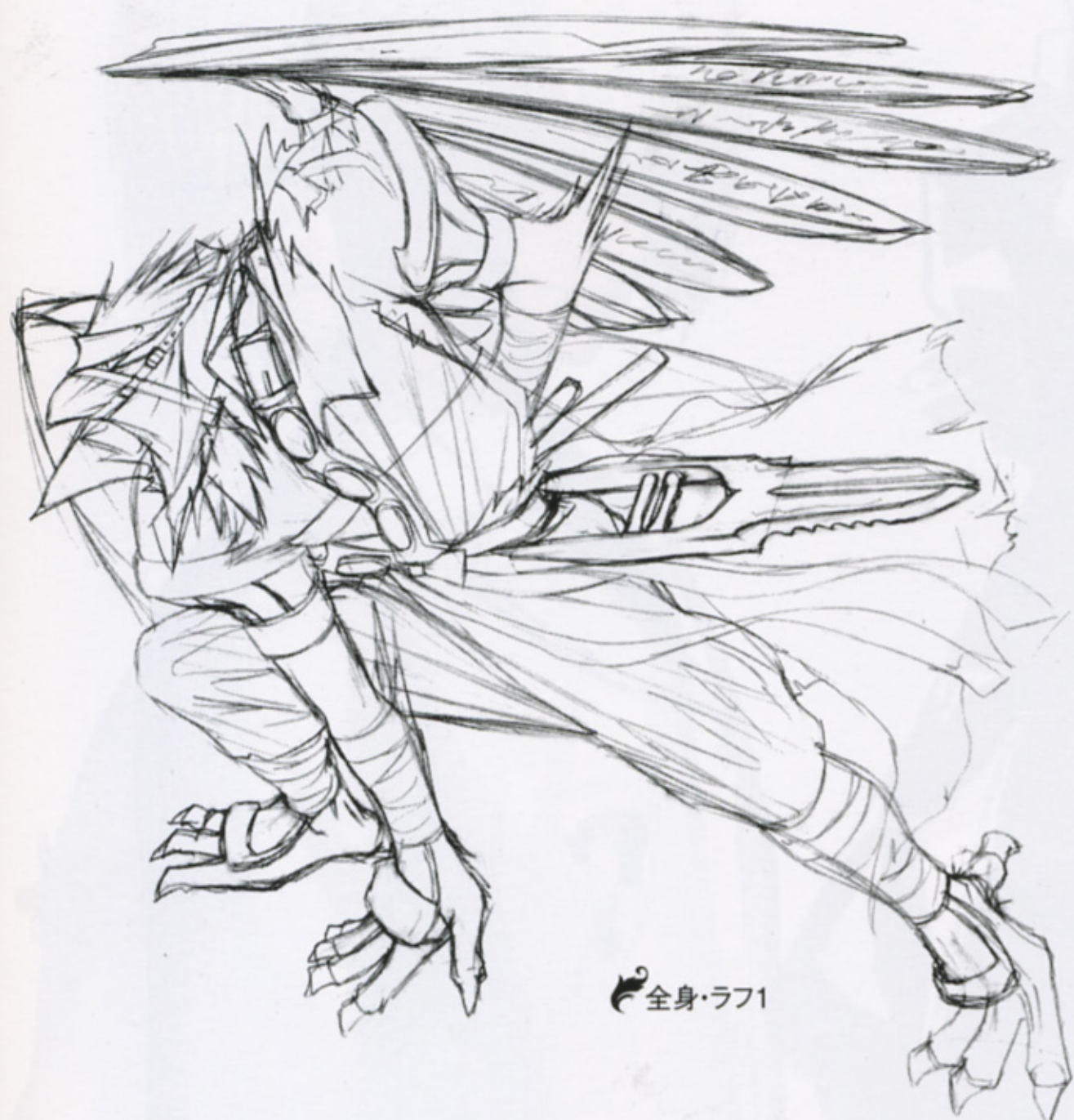
隻翼の渡り鳥

神出鬼没の白いカラス鳥人。もとはヴァレリア地方にあるベスティアという国の出身で、前作『シャイニング・ティアーズ』に登場したベスティア獣王十二将のひとり、バカートの子にあたる。十数年前に起きた大戦のあとリーベリアに渡り、セイラン建国の際はロウエンの右腕として働く。セイラン建国後は、聖フィリアス王国の第一王子レオンの呼びかけに感銘し、アストライアの執政官キルレインとともに、三国和平の実現に向けて尽力していた。しかし、1年前の三頭平和会談におけるシュマリ戦略により和平は頓挫。カリスをかばって片方の翼を失い、そのまま姿を消していたが、キリヤとの出会いでもう一度人間を信用する気持ちが芽生えた。



前後設定

ジンクロウ Jim-Crow



全身・ラフ1



全身・ラフ2



全身・ラフ3(黒Ver.)



全身・ラフ3(白Ver.)



バストアップ

バストアップ(制服)

黄金の心剣皇帝

本名は西園寺春人(さいおんじはると)。妾腹ながら西園寺本家の嫡子とされたが、自身は母方の姓である虎井(とらい)に誇りを持っている。やはり聖ルミナス学園の生徒で、生徒会「四季会」の会長。剣道部部長でもあり、その腕前はキリヤとともに天才剣士と並び称されるほど。異世界では知勇兼備の心剣士であり、魔装錬金帝国バイルガルドの皇帝として登場する。彼がヒルダレイアとともに召喚されたのは、リーベリアの北方に位置するエルフの国アストライア。そこで動植物が闇に汚染されていく惨状を目の当たりにした彼は、混沌に満ちたこの世界に新たな秩序を構築すべく、強大な軍事国家を築き上げて進軍を開始する。



バストアップ・線画

トライハルト Trailhead



バスタップ(剣道着)



全身・ラフ1



全身・ラフ2



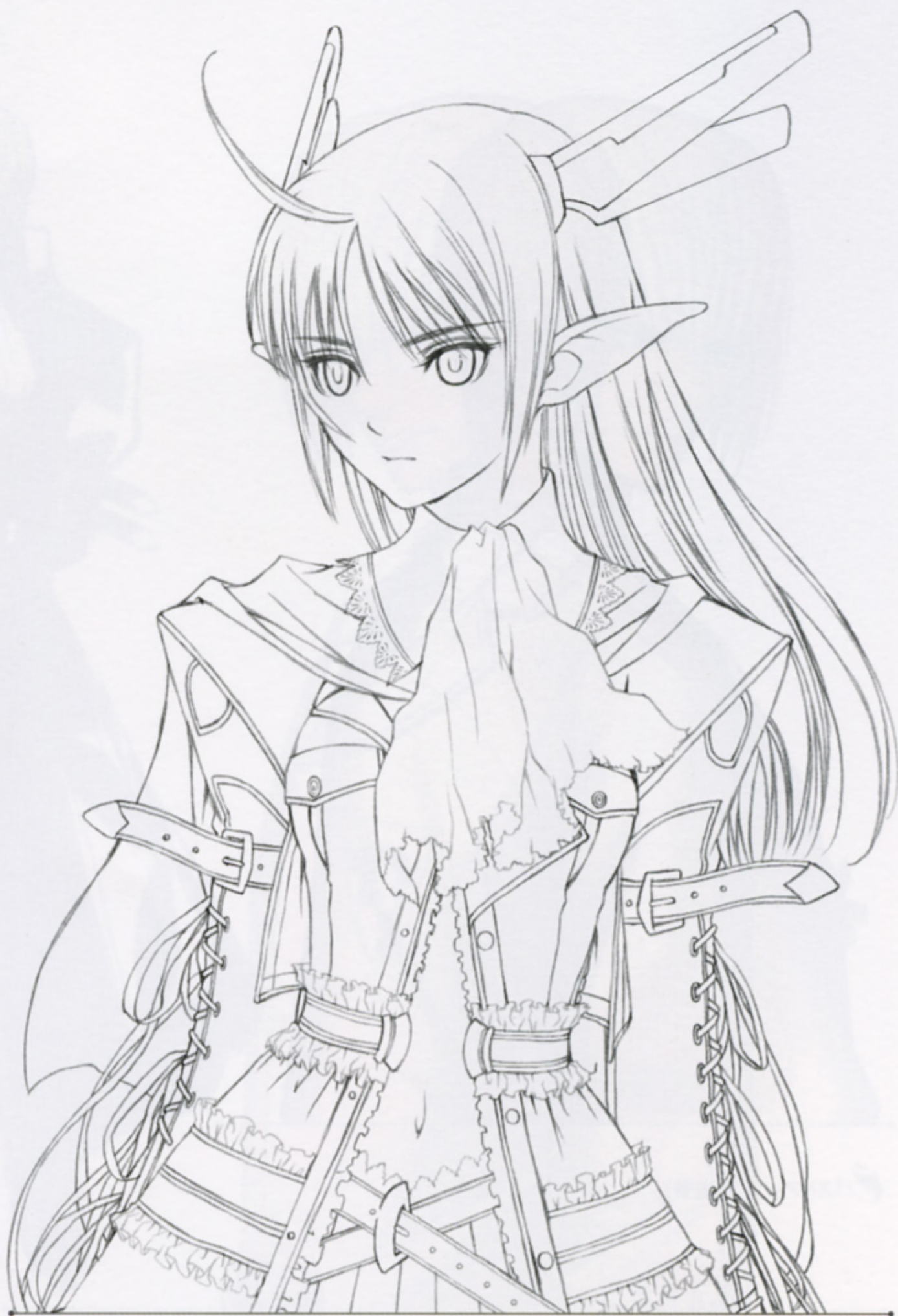
全身(制服)・ラフ1



全身(制服)・ラフ最終



背面設定

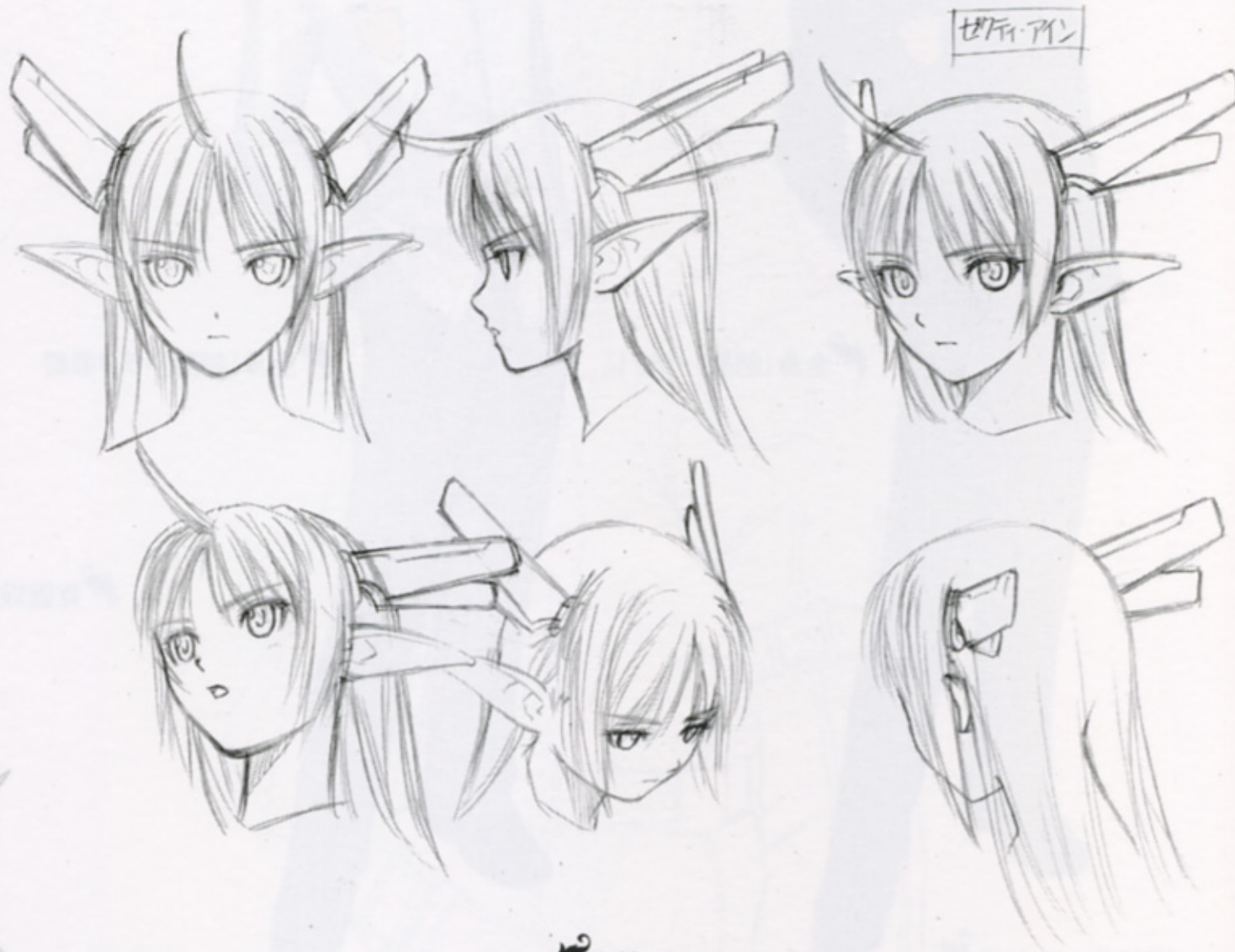


バストアップ(軍服)

バストアップ(軍服)・線画

疾風の戦闘妖精

物語冒頭でキリヤと出会い、汚染されたリーベリアを浄化することができる「霊樹の種」を渡してくれた少女。その正体はベイルガルド四皇剣のひとり、トライハルトのパートナーになるべく、古代の生体兵器を素体として人為的に生み出された特殊なエルフ。親衛隊長としてつねにマスターである皇帝トライハルトに付き従い、敵対する心剣士のキリヤとは何度も剣を交えることになる。しかし、幾度となく邂逅をくり返すうちに、敵であるはずのキリヤと心が通じ合っていく。そして最期は、自らの命を投げ打ってトライハルトとキリヤの壮絶な死闘を止めた。絶命したゼクティの身体は光の粒子と化し、リーベリアの風に溶けこんでいく。



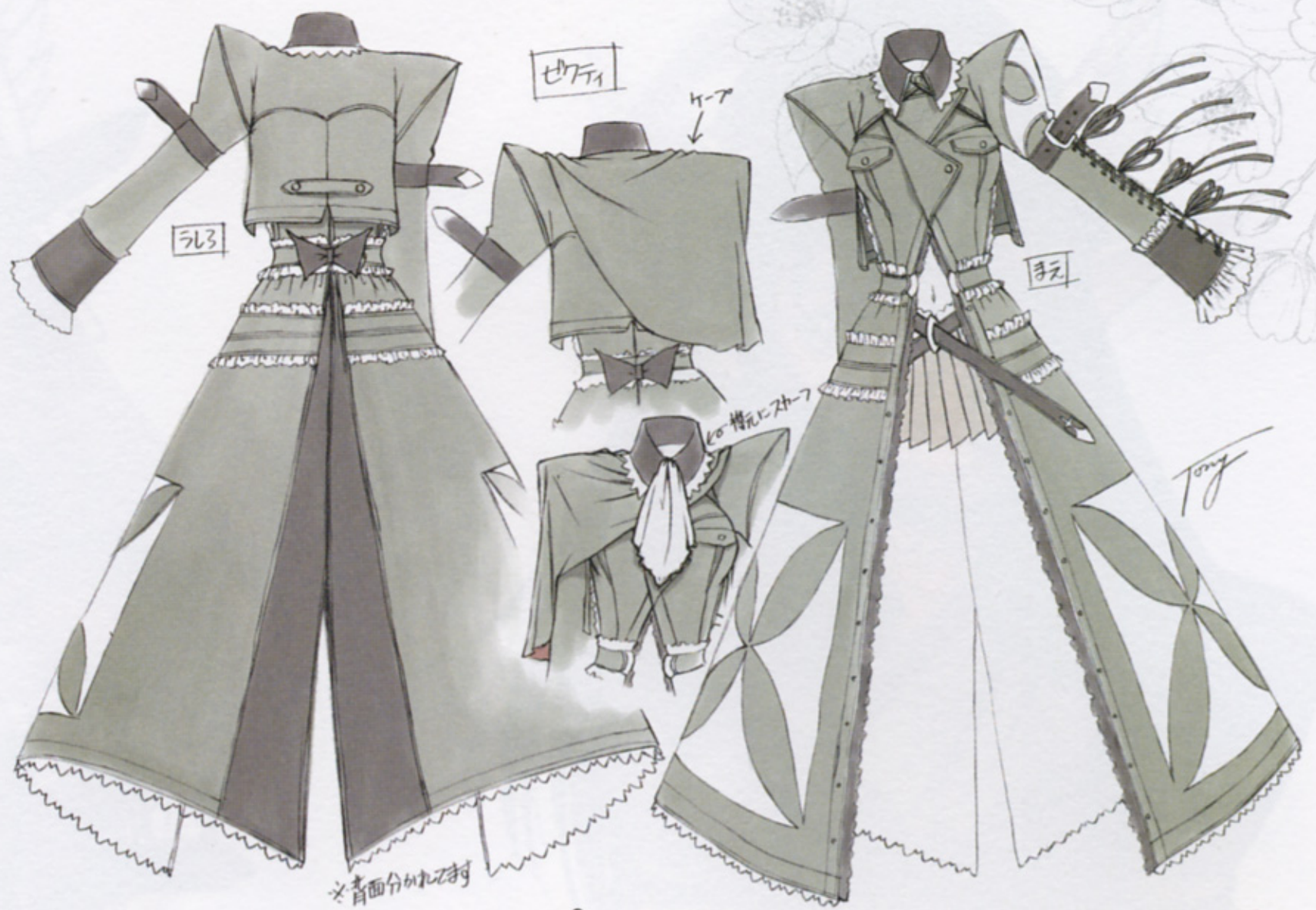
表情・ラフ

Zecty Aina

ゼクティ・アイン



全身(軍服)・ラフ

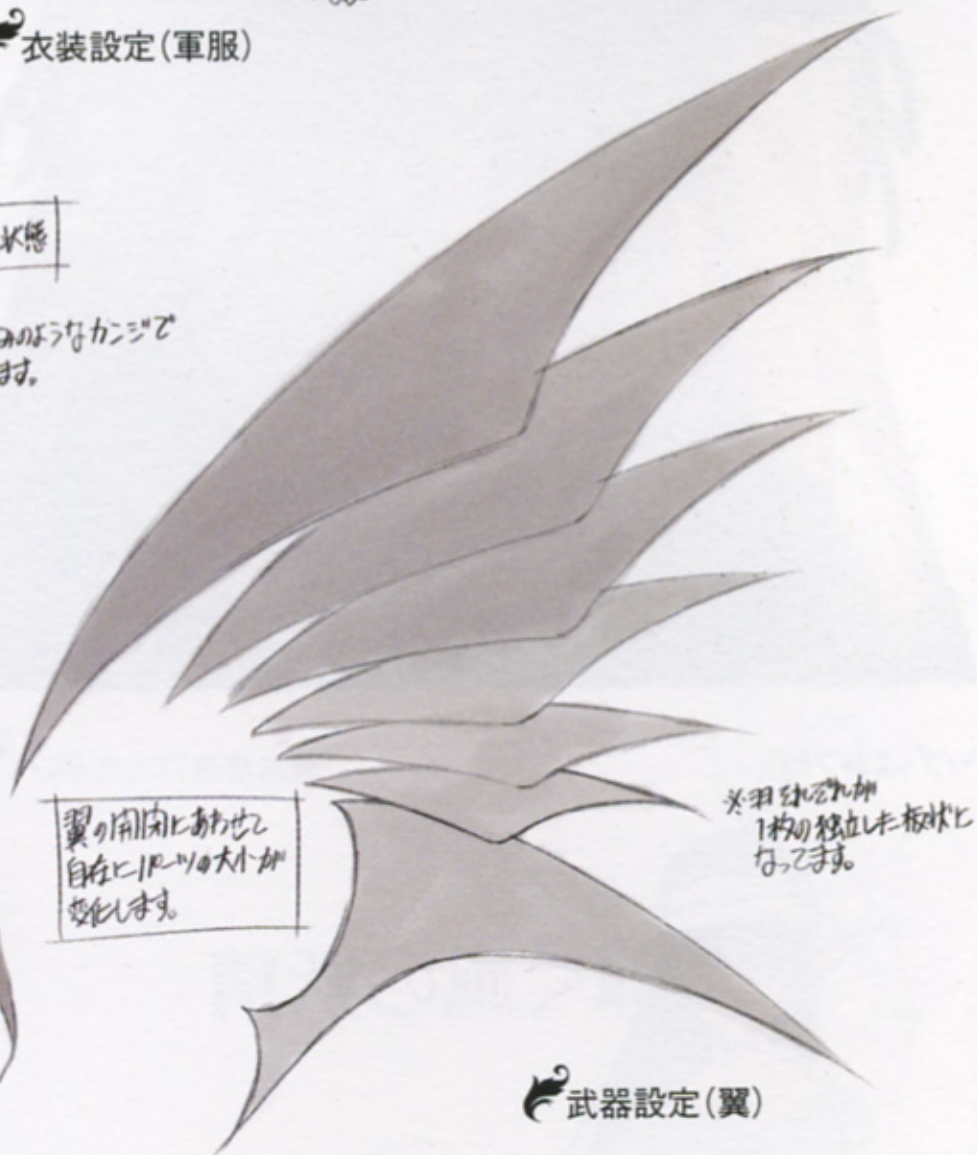


衣装設定(軍服)



翼と同じ水色

花のぼみのようなカンジで
防弾します。



翼の羽の向きは
自由に1P-10Pまで
変化します。

※羽の数は
1枚の独立した板状に
なっています。

武器設定(翼)



ドレス

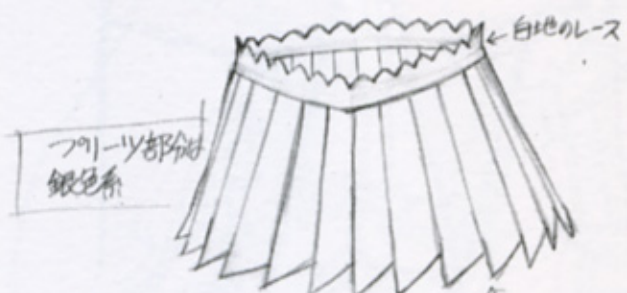
7キの下までの編み上げ
になっています。



ブーツ側面

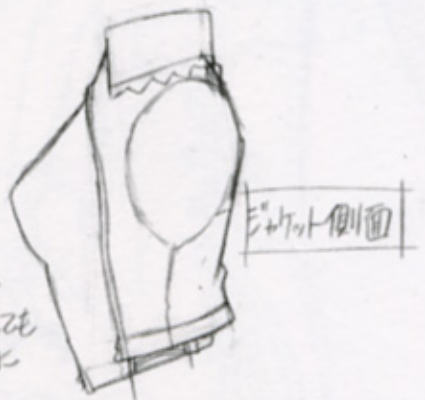


シールド



白レース

フリル部分
銀色系



シールド側面

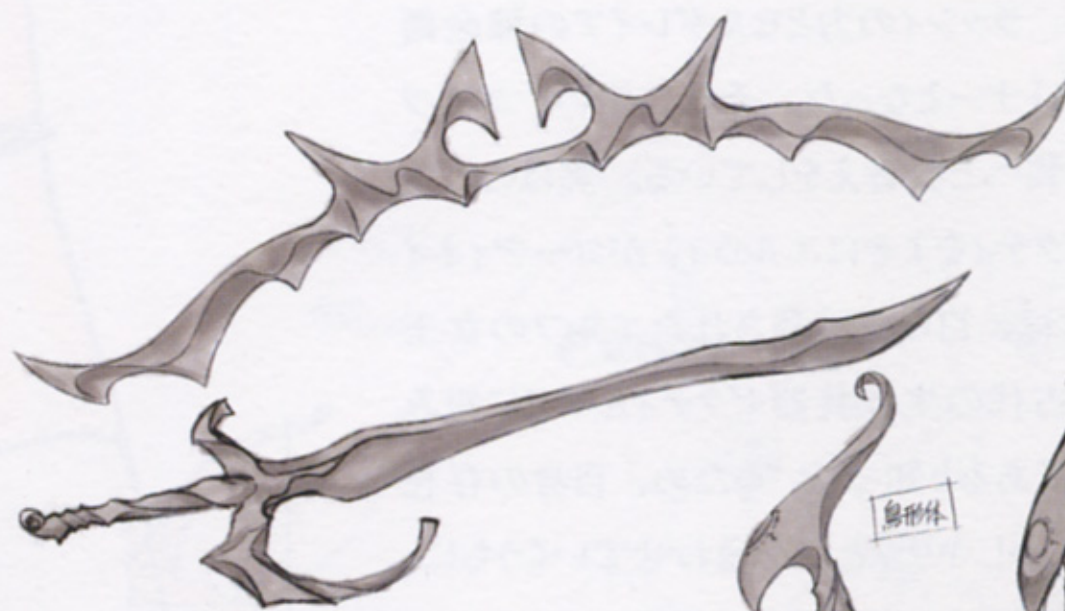
ベルト



アリアの物は
真正面から見ると
ギザギザ状に
見えます。

Tony

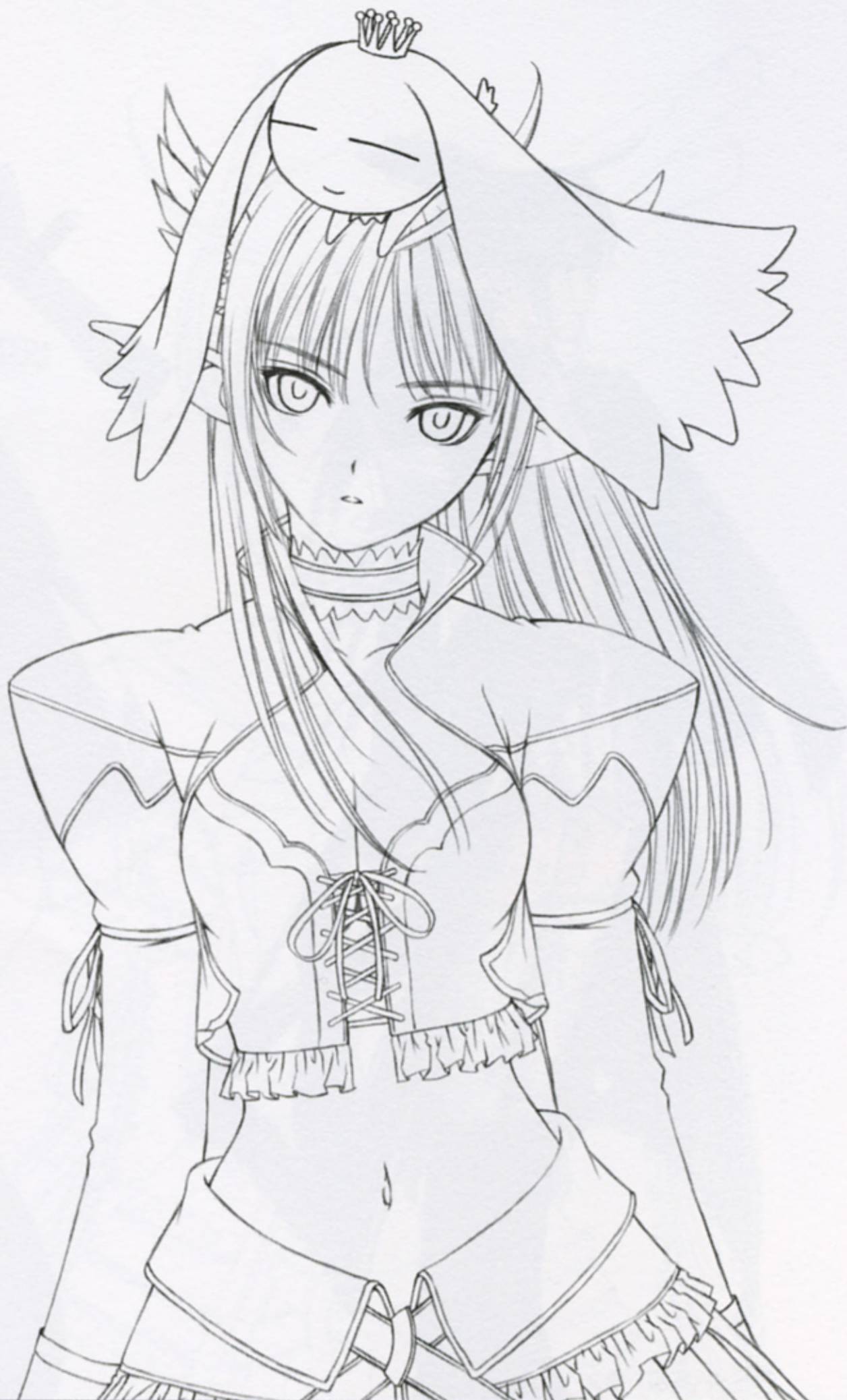
衣装設定(軍服)2



武器設定(弓・剣・鳥)



鳥形体

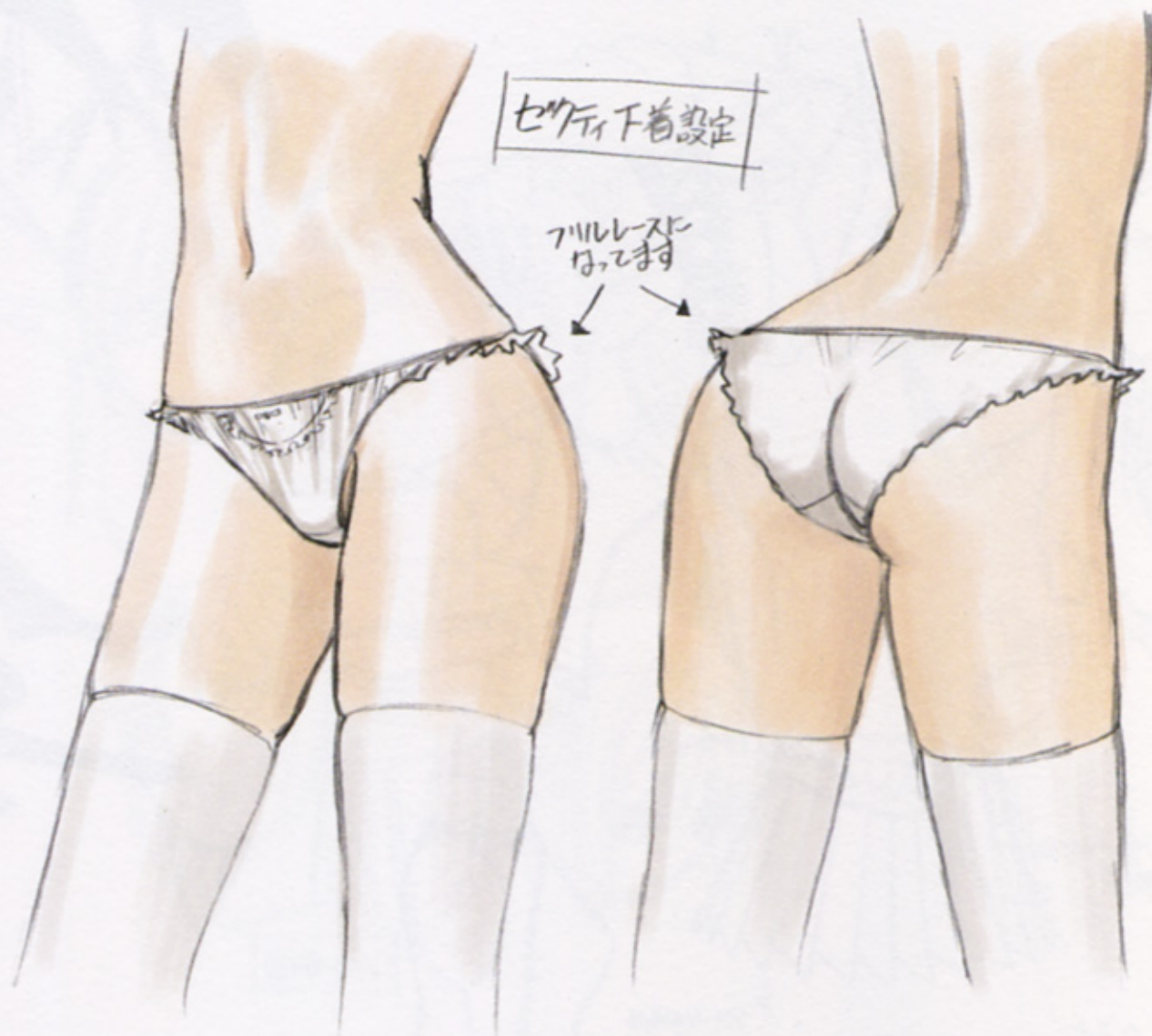


バストアップ(エルフ服)

バストアップ(エルフ服)・線画

輝く風の妖精

一度は落命した彼女だが、ラッシィの力とヒルダレイアの錬金術によって甦り、キリヤのパートナーとなった。それに伴い、エルフ然とした緑を基調とする軽装へと衣替えをしている。実はこの服と頭の羽飾りは、戸惑うゼクティをよそにエルウィンがコーディネートしたものだ。またゼクティは、自らが暗殺されたエルフの女王セレスティアの遺伝子を、古代の生体兵器ゼクティE.V.Eに組み込んで生み出された存在であると知っているため、自身の存在意義を揺らがせていた。しかしキリヤと心を通わせていくうちに、彼女はゼクティ・アインという個人としての意思を確立。セレスティアとは違う、自分だけの人生を歩みはじめるのであった。



下着設定(軍服)

Zecty-Ain

ゼクティ・アイン



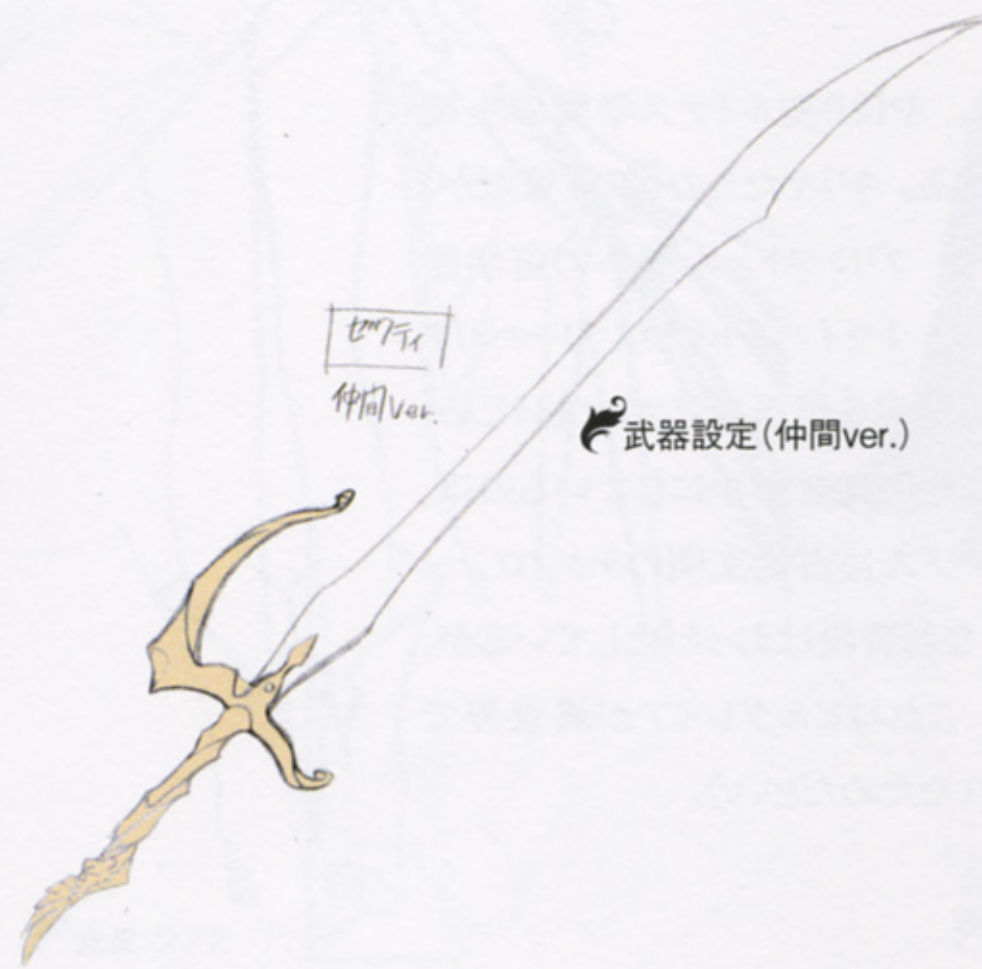
バストアップ(イヴ)



バストアップ(患者服)



バストアップ(イヴ)・線画



武器設定(仲間ver.)



全身(患者服)・ラフ



バストアップ(陰)

バストアップ(陽)

業火の錬金術師

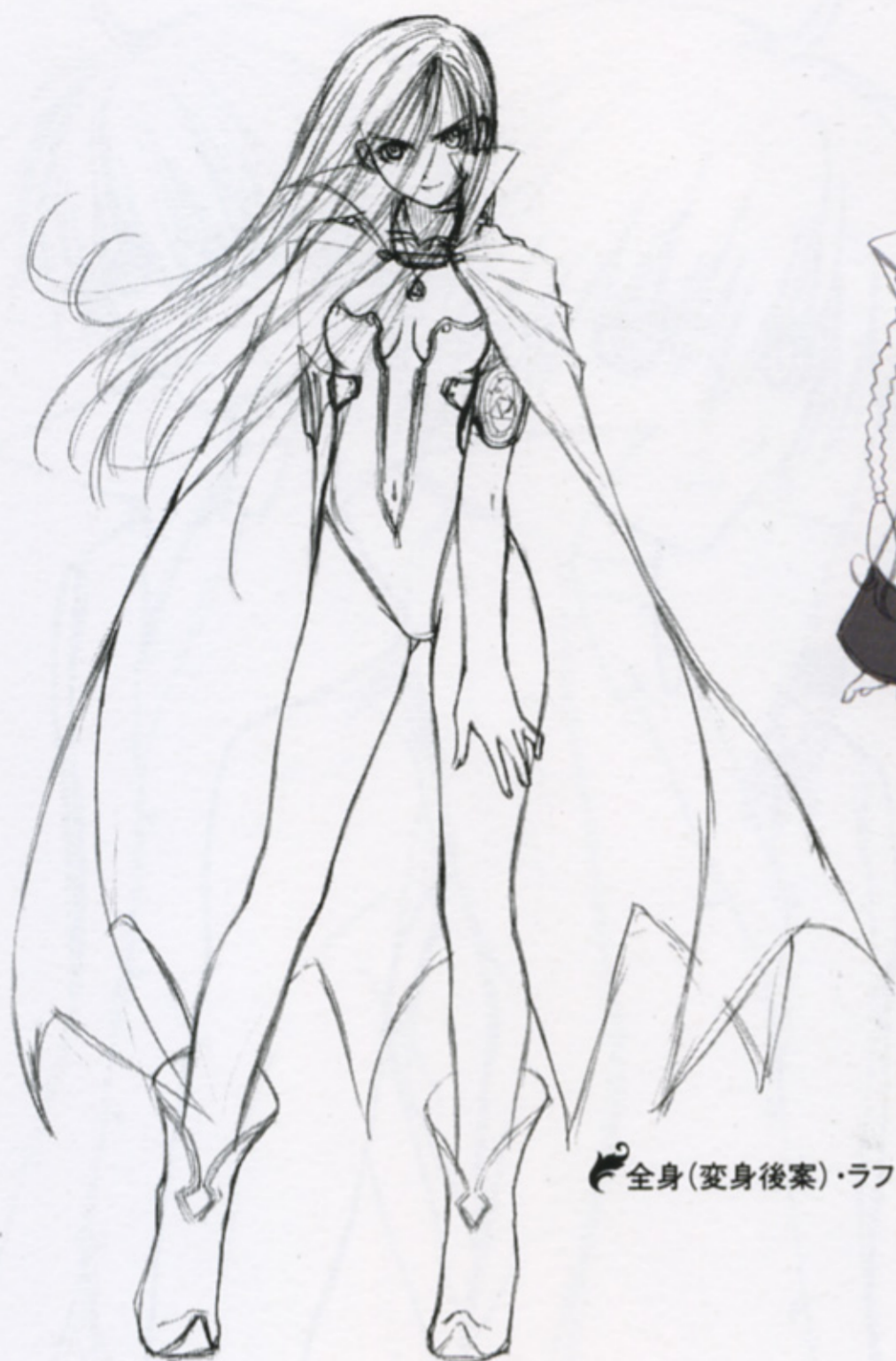
本名は蛭田麗亜(ひるだれいあ)。やはり聖ルミナス学園の生徒で、生徒会「四季会」の会計を務める。キリヤたちの1年後輩だが、天才少女として有名な人物であり、プリンストン大学への留学話を蹴って聖ルミナス学園に進学した。トライハルトとともにリーベリアに召喚され、ベイルガルドでは兵器開発を担当。ゼクティをはじめ、さまざまな生体兵器の調整も行なう。彼女が手にしているのは、空も飛べる万能武器「魔導砲機アゾス」。古代文明のテクノロジーを利用して生み出されたものだ。なお普段はおっとりとしているが、ときに凶暴な魔女へと変貌する。これはヒルダレイアが異世界で汚染され、異なる人格が形成されたためだという。



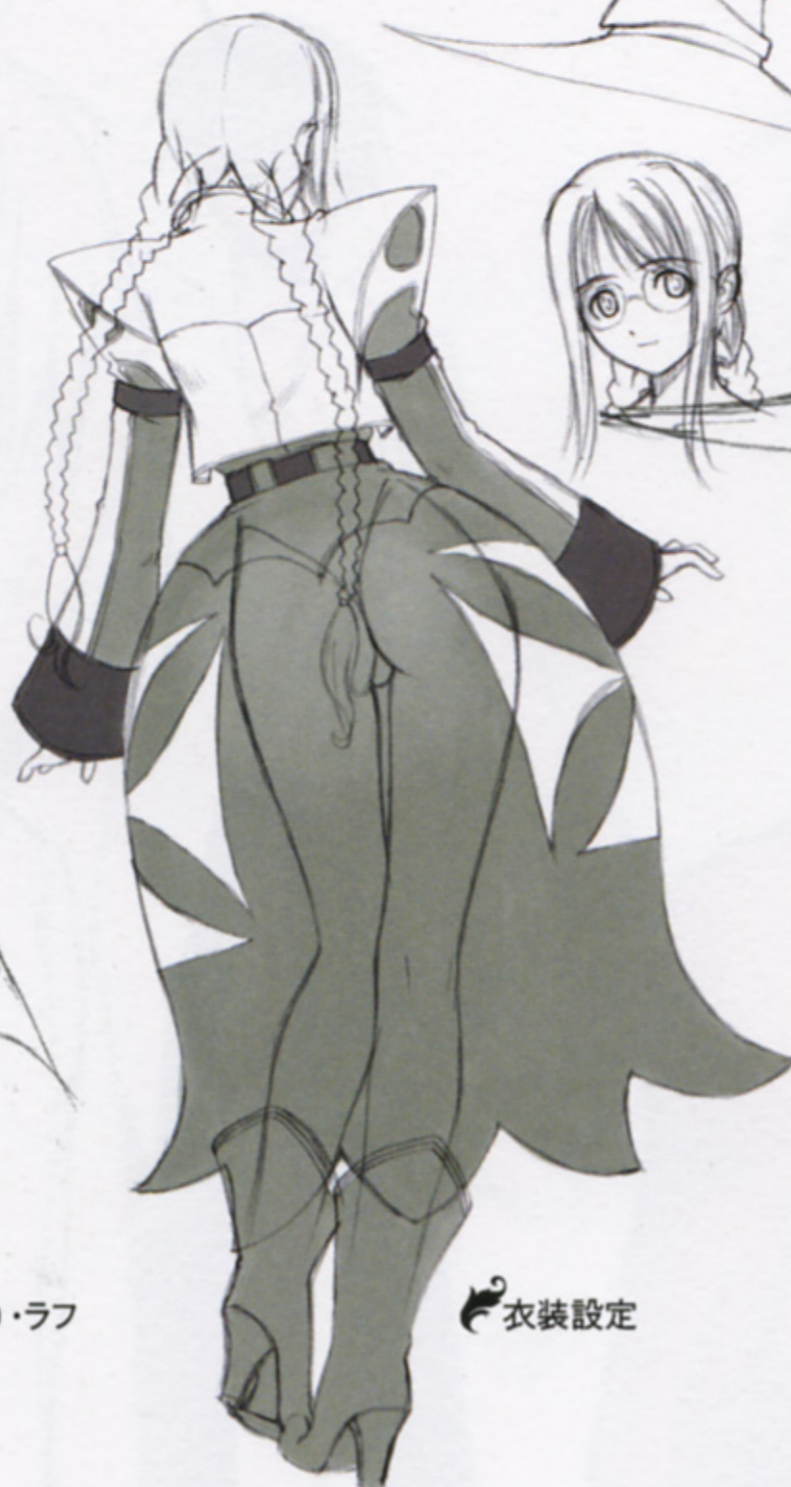
バストアップ(陽)・線画

ヒルダレイア

Hildareia

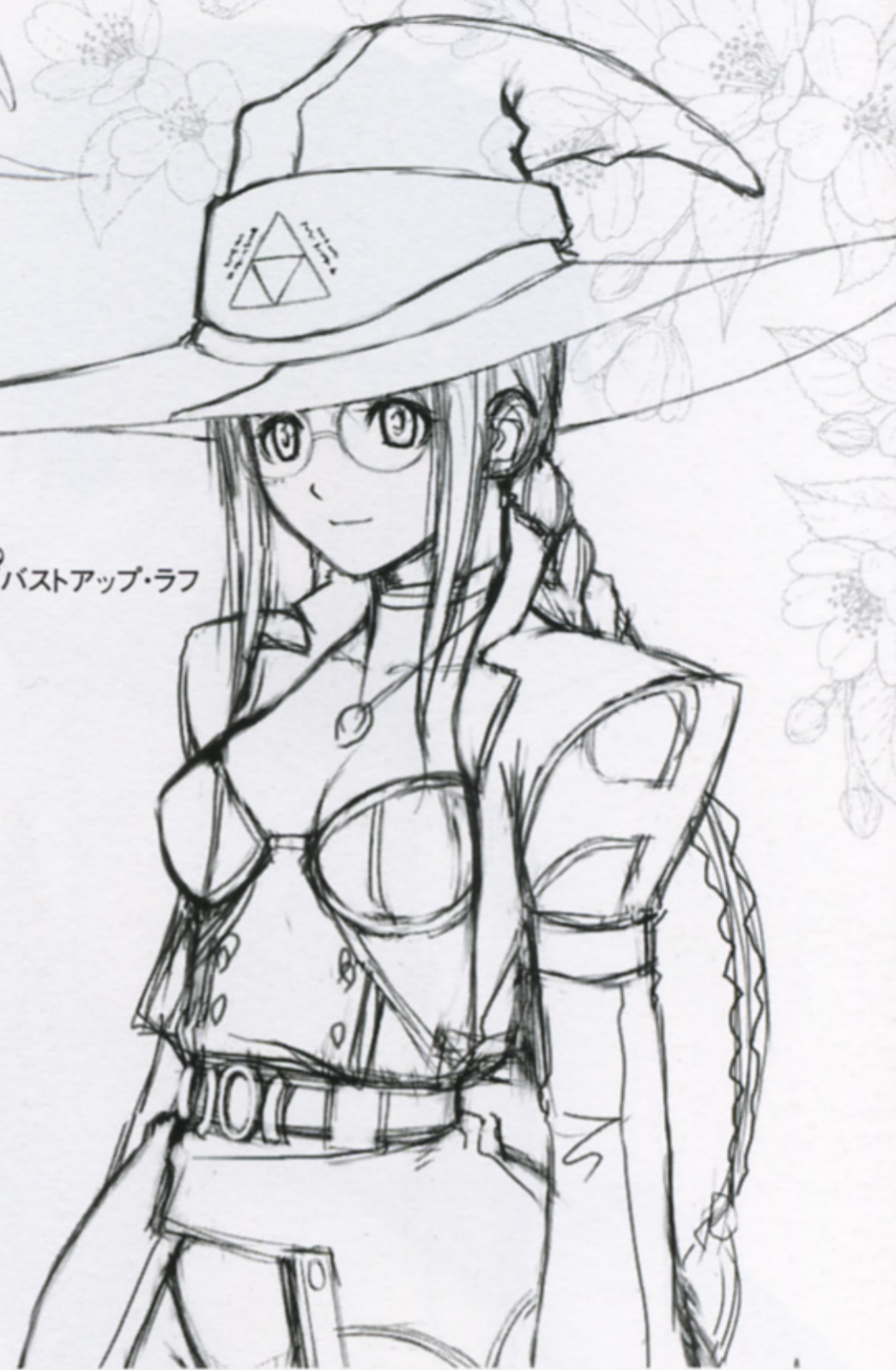


全身(変身後案)・ラフ



衣装設定

バストアップ・ラフ



全身・ラフ1



全身・ラフ2



全身・ラフ3



バストアップ



バストアップ・線画

光と闇の調停者

物語の重要な局面で登場する謎の青年。白と黒の翼を持ち、両手に双竜が刻まれた指輪をしている。その正体は、前作『シャイニング・ティアーズ』の主人公シオンが、やはり前作に登場したリュウナに封印されていたゼロボロスを取り込んだ存在。マオをはじめ、ヴァイスリッターが仲間殺しの疑いで彼を追っているのはこのためだが、詳細についてはP134以降の澤田氏へのインタビューを参考にしてほしい。ゲーム中では特殊な条件を満たすことでキリヤのパートナーになるが、彼自身は特定の人間や国家に加勢することを意図的に避けているようだ。そんなゼロがキリヤたちに関わるのは、彼らが世界にとって欠かせない存在だからだろう。



表情・線画

ゼロ
Xero



バストアップ・ラフ



全身・ラフ1



全身



全身・ラフ2



バスタアップ



バスタアップ・線画

森の神の愛娘

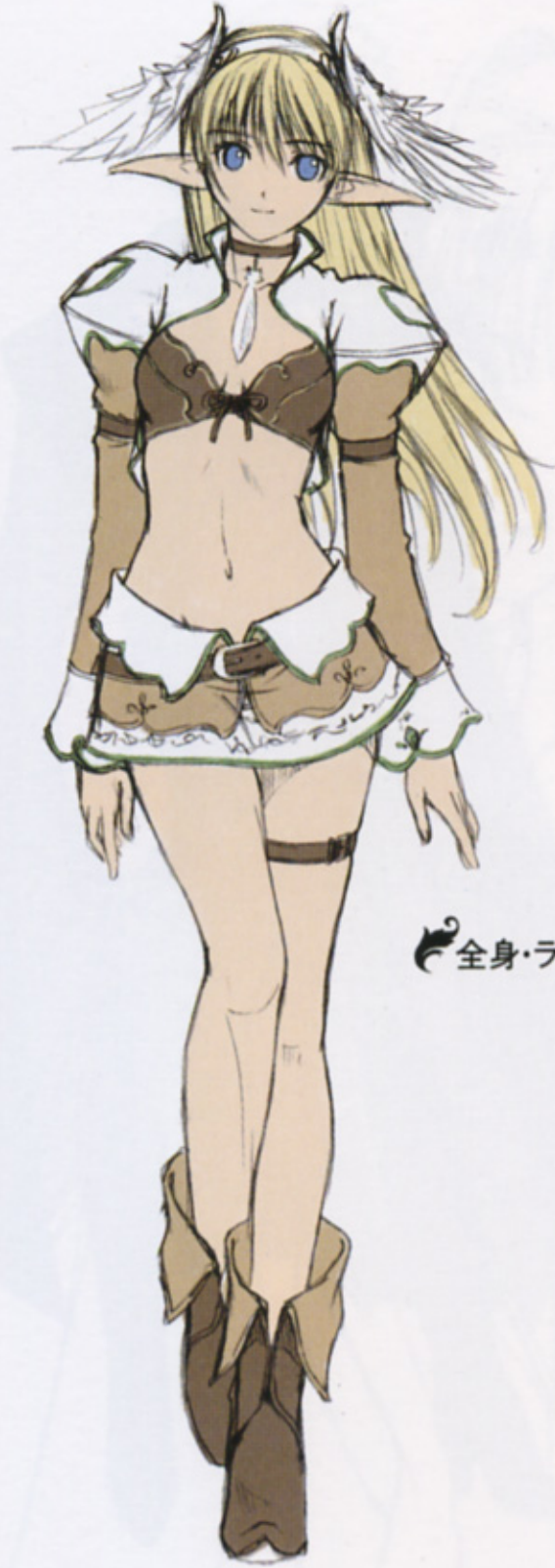
ヴァレリア地方にあるエルフの国、フォンティーナの王女で、本名はエルウィン・ラ・シルフィス。前作に登場した人物で、ゼロを追ってリーベリアへとやってきた。排他的なエルフにしては珍しく、人なつこくて何にでも首を突っ込みたがる性格。リーベリアでは霊樹で各地をワープし、珍しいものを探しているようだ。



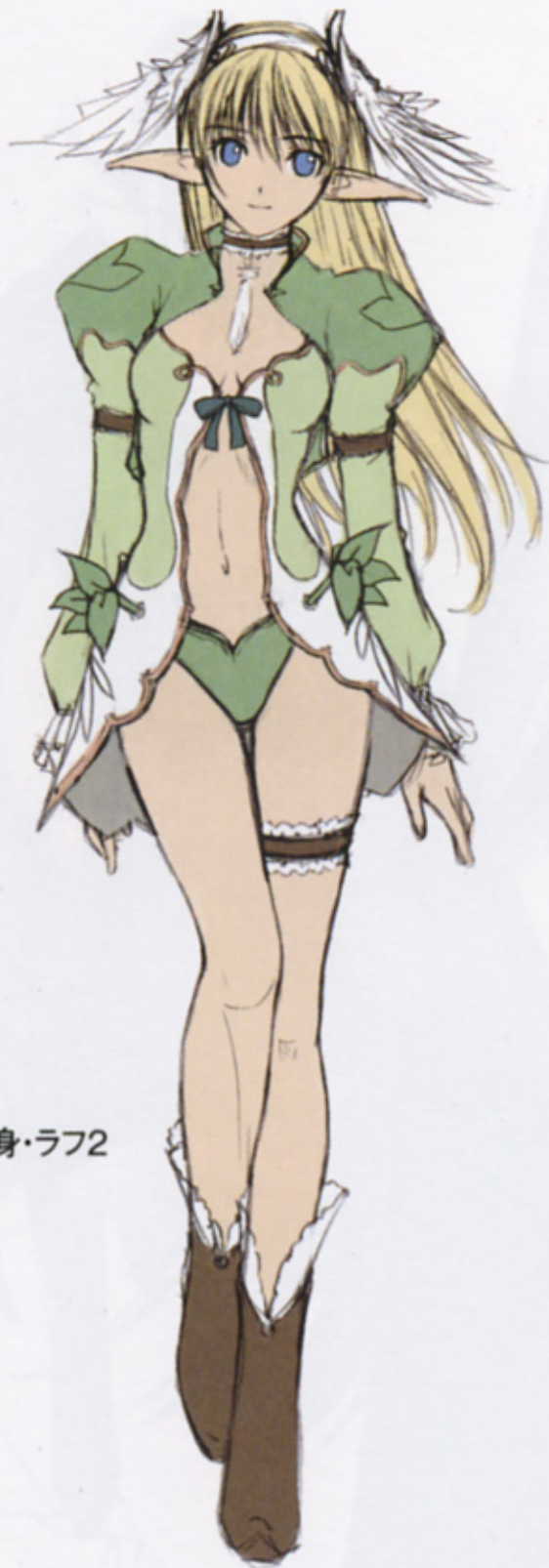
バスタアップ表情

Elwing

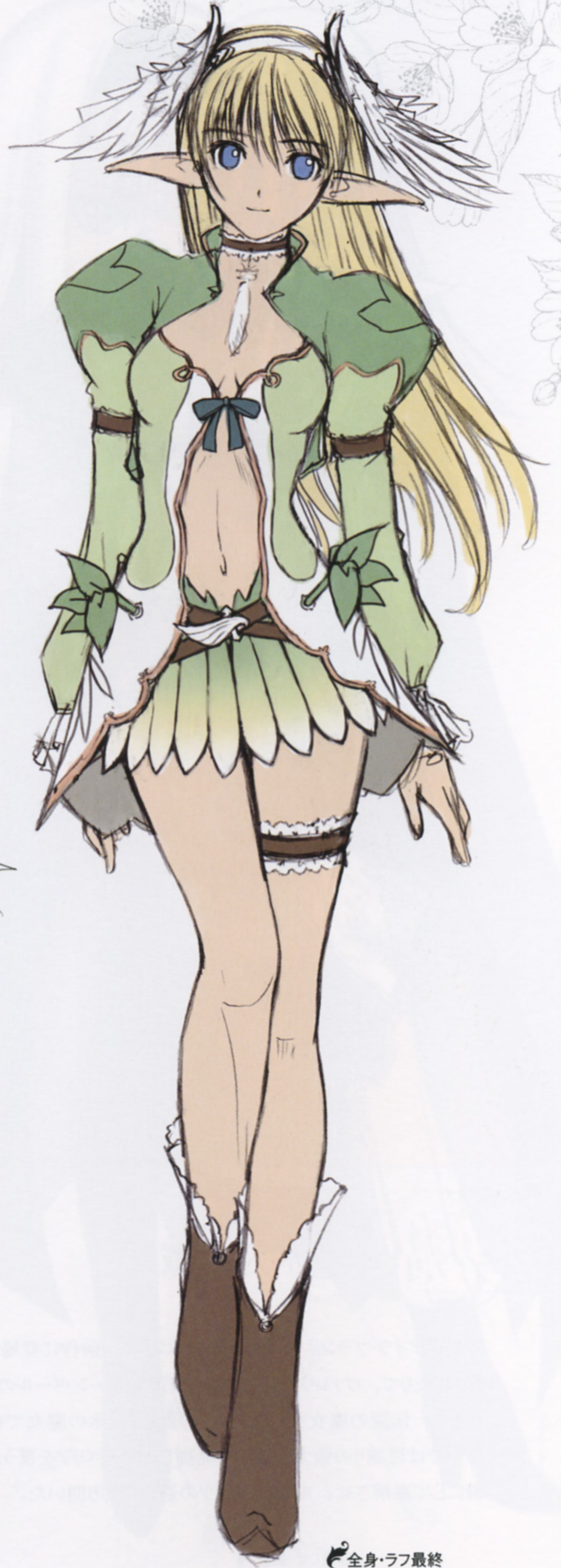
エルウィン



全身・ラフ1



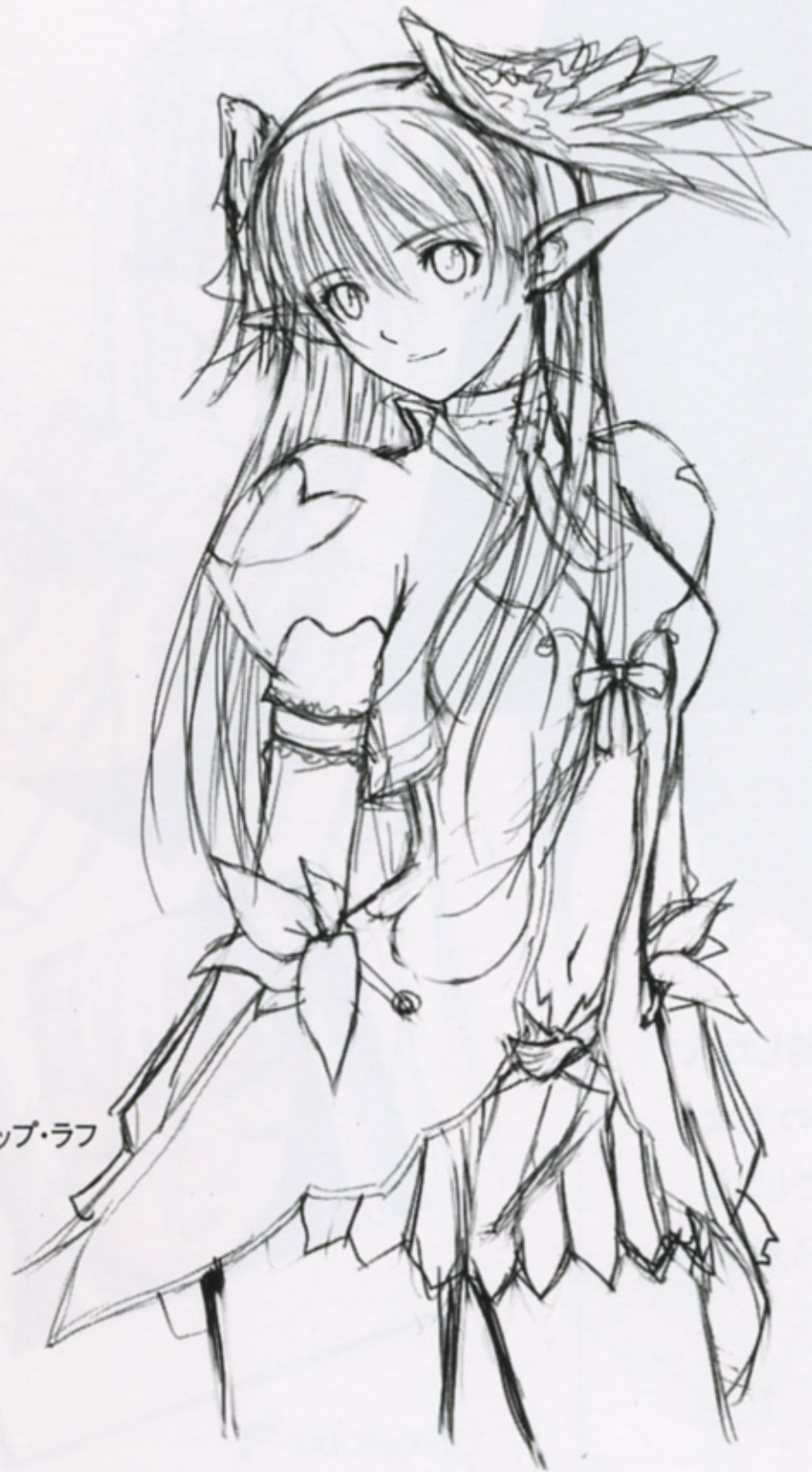
全身・ラフ2



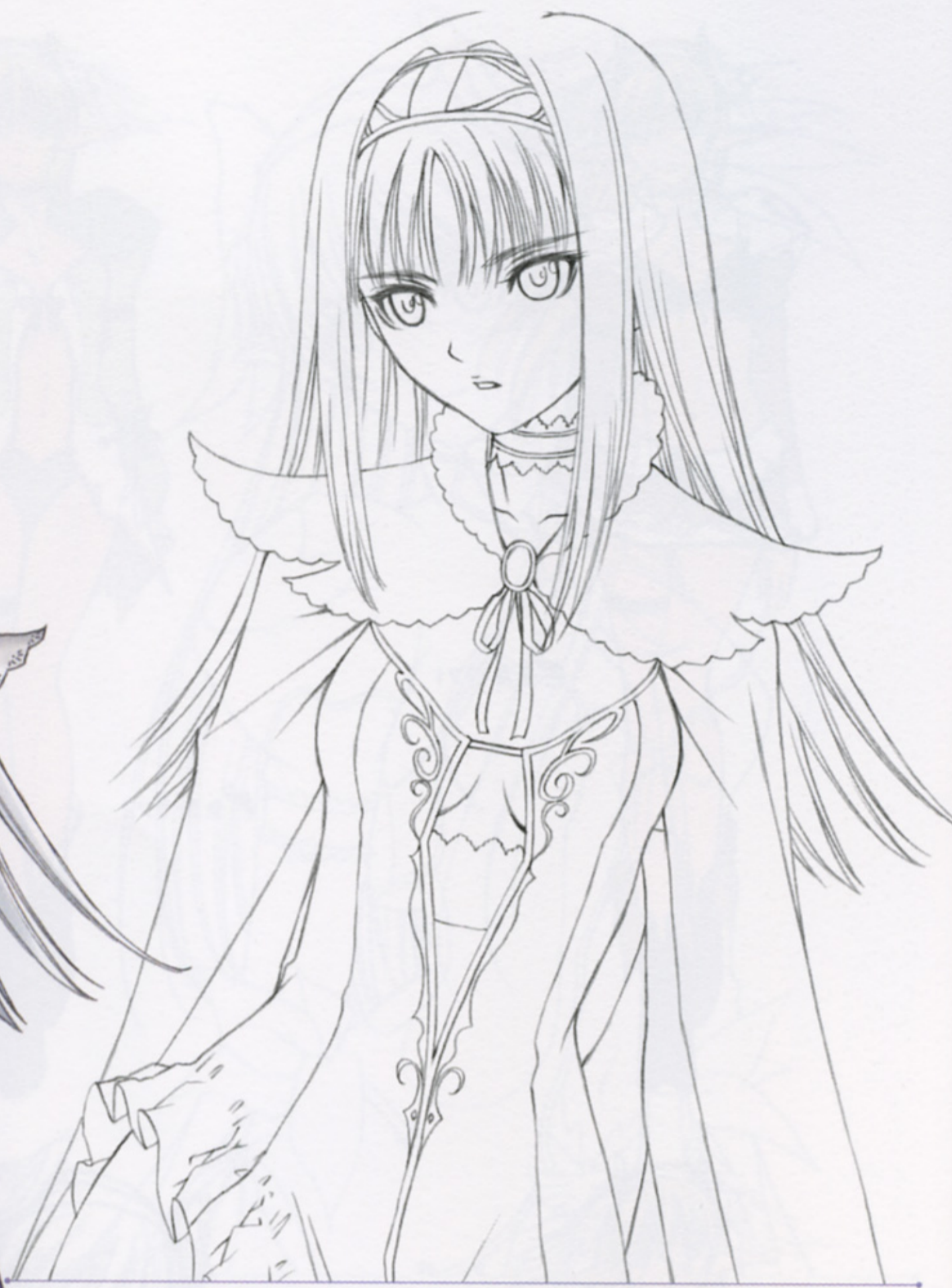
全身・ラフ最終



全身・ラフ3



バストアップ・ラフ



バストアップ・線画

バストアップ

氷刃の魔女

本名はアイラ・ブランネージュ・ガルディニアス。前作に登場した人物のひとりで、ヴァレリア地方にある聖王国ルーンベールの王女。そして、伝説の魔女ベルクレールの血を引く氷の魔女でもある。作中では母譲りの強大な魔力を発揮し、リーベリアを覆う氷を一瞬にして融解させ、ルミナスナイトの進路を切り開いた。



バストアップ表情

ブランネージュ Blanc Weige



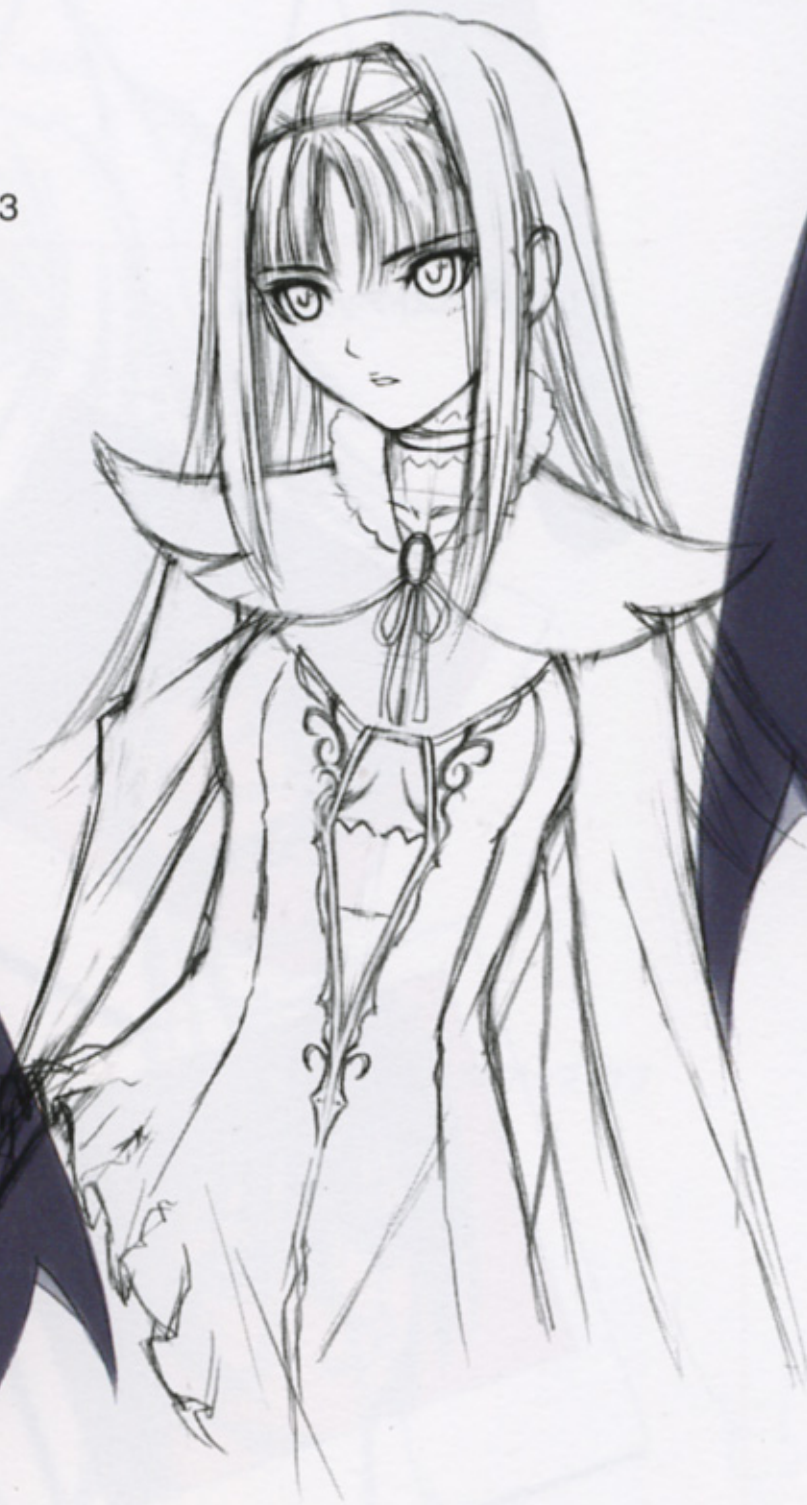
全身・ラフ1



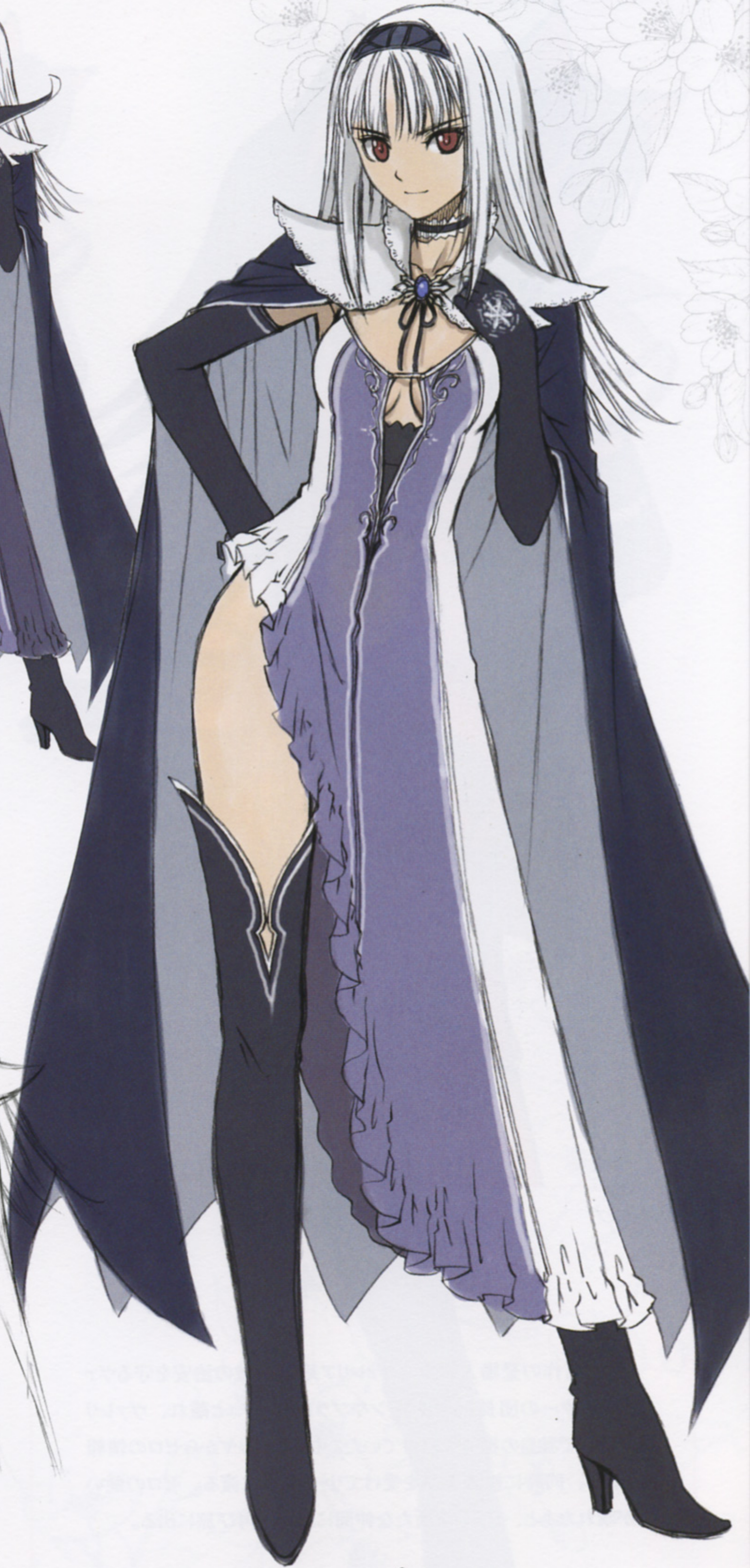
全身・ラフ2



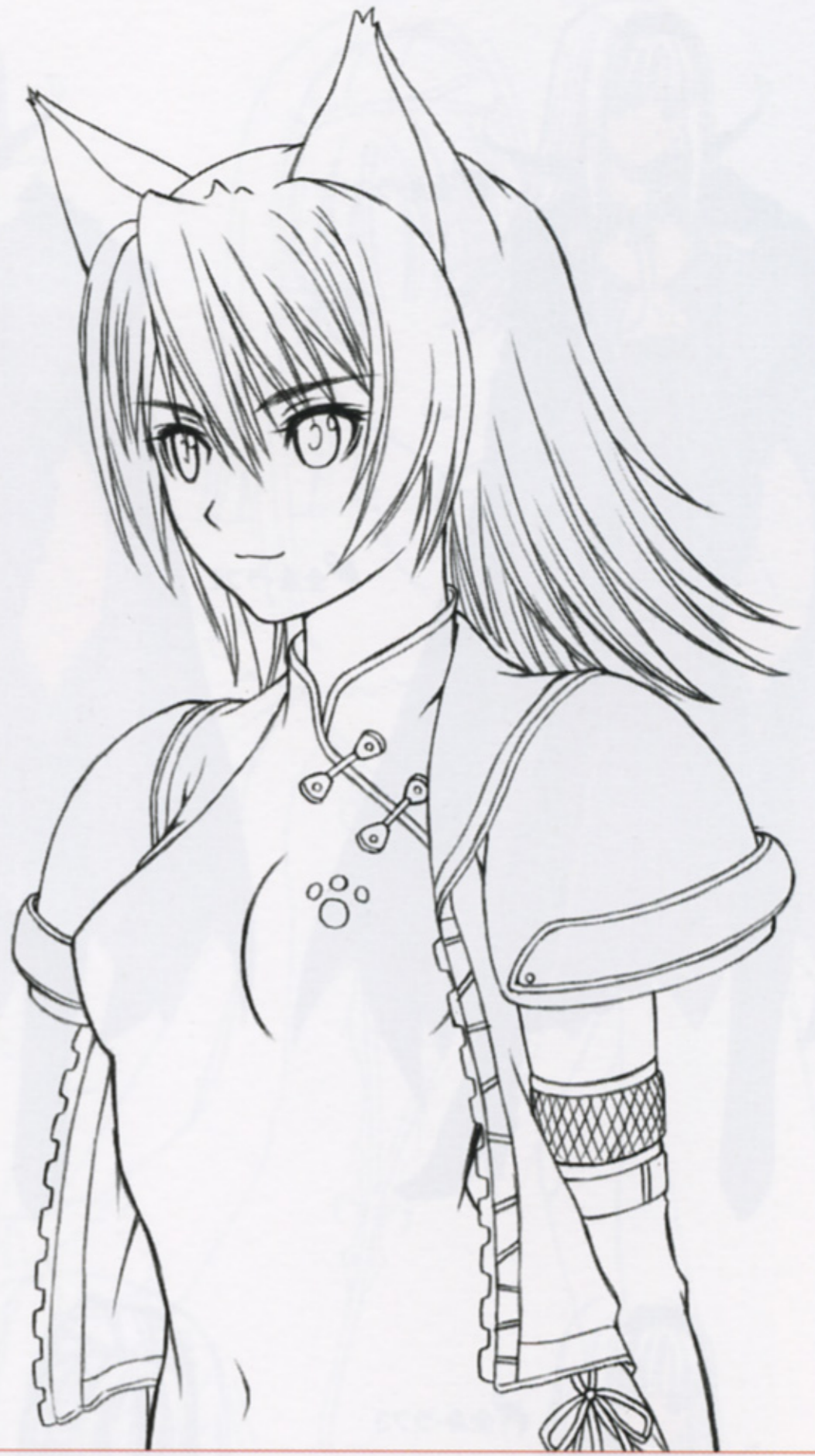
全身・ラフ3



バストアップ・ラフ



全身・ラフ最終



バストアップ・線画

バストアップ

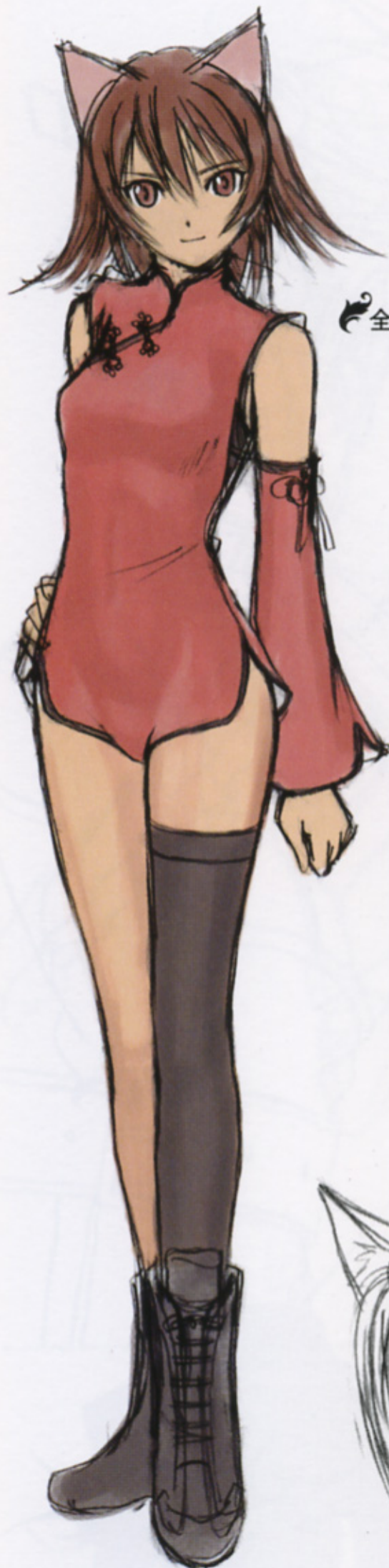
陽炎の獣拳士

やはり前作の登場人物で、ヴァレリア地方全域の治安を守るヴァイスリッターの団長。エルウィンやブランネージュと離れ、ヴァレリア地方で独自の捜査を続けていた。しかしキリヤからゼロの情報を知り、同時に援護要請を受けてリーベリアに渡る。ゼロの疑いが晴れたあと、ソウマを新たな仲間に加え、再び旅に出る。



バストアップ表情

マオ Mao



全身・ラフ1



全身・ラフ2



バストアップ・ラフ



全身・ラフ最終



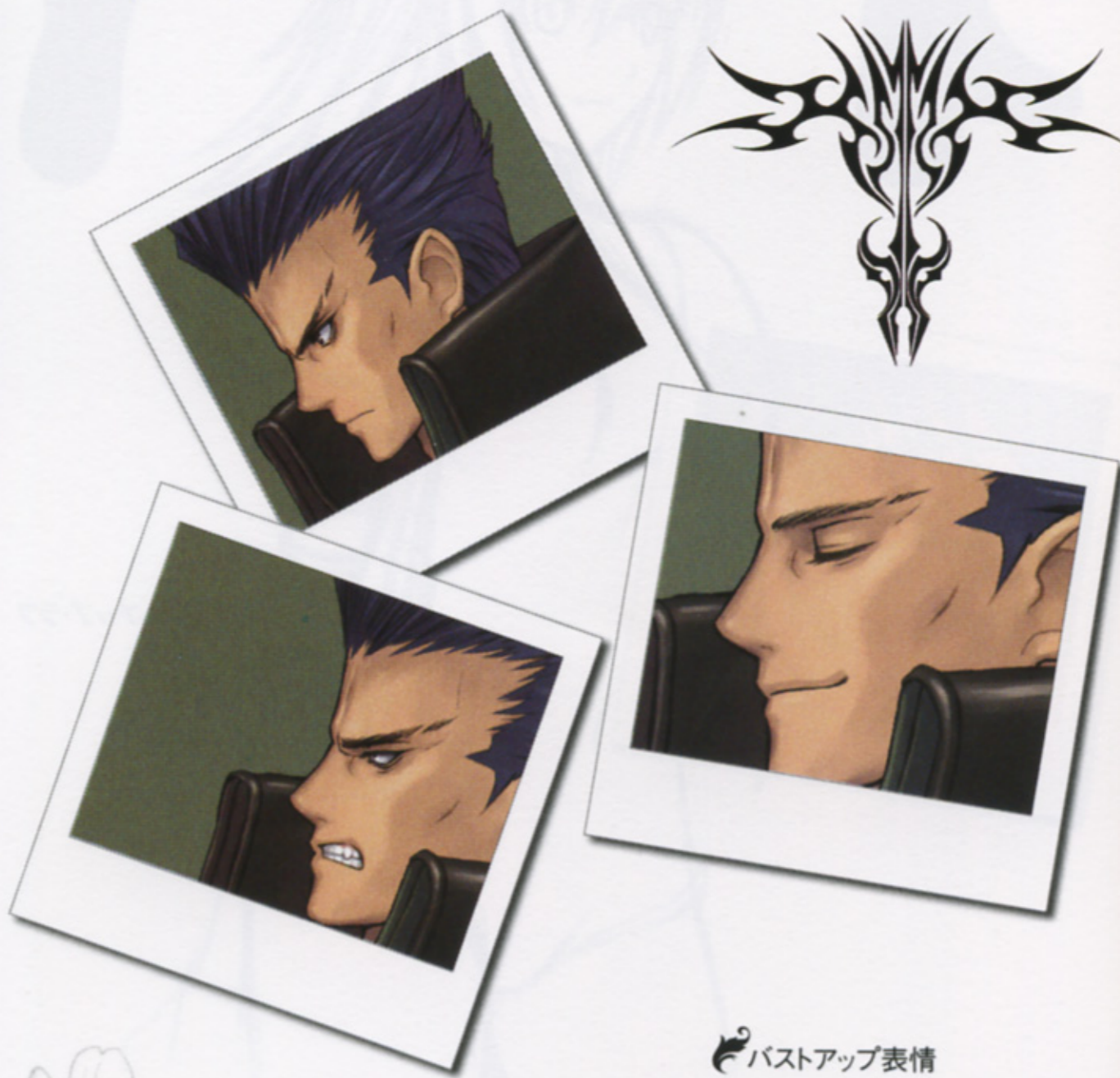
バストアップ



バストアップ・線画

黒雷の魔剣士

ベイルガルド四皇剣のひとりで、不死身の肉体を持つ魔剣士。その正体はクララクランやカリスの兄レオンその人。1年前の事件で人間としての肉体は滅びているが、妹弟と国を案ずるがために、あえて魔剣の力で生き永らえていた。キリヤに倒されると、クララクランとカリスに聖フィリアス王国の未来を託して昇天する。



バストアップ表情

ジード Zeed



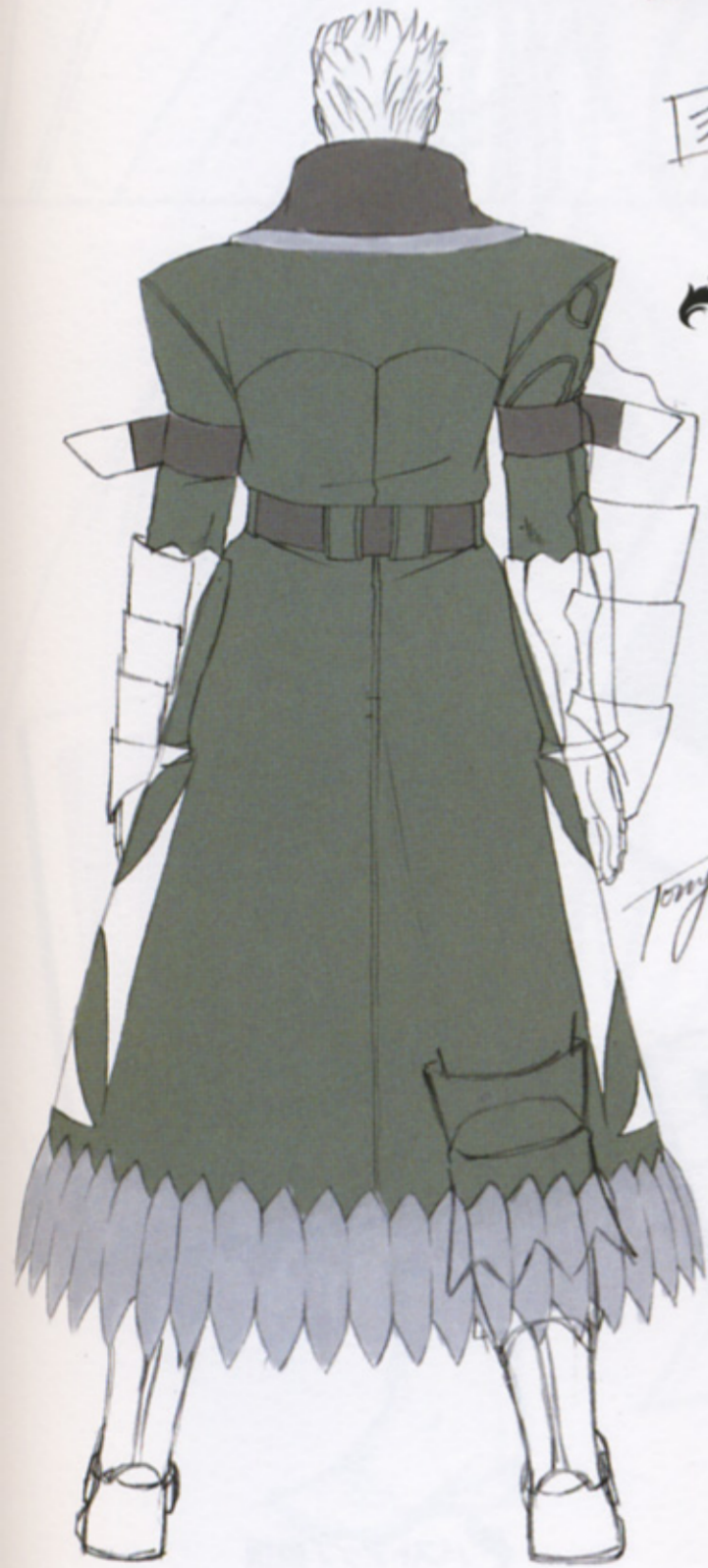
全身・ラフ1



全身・ラフ2



全身



シールド

背面

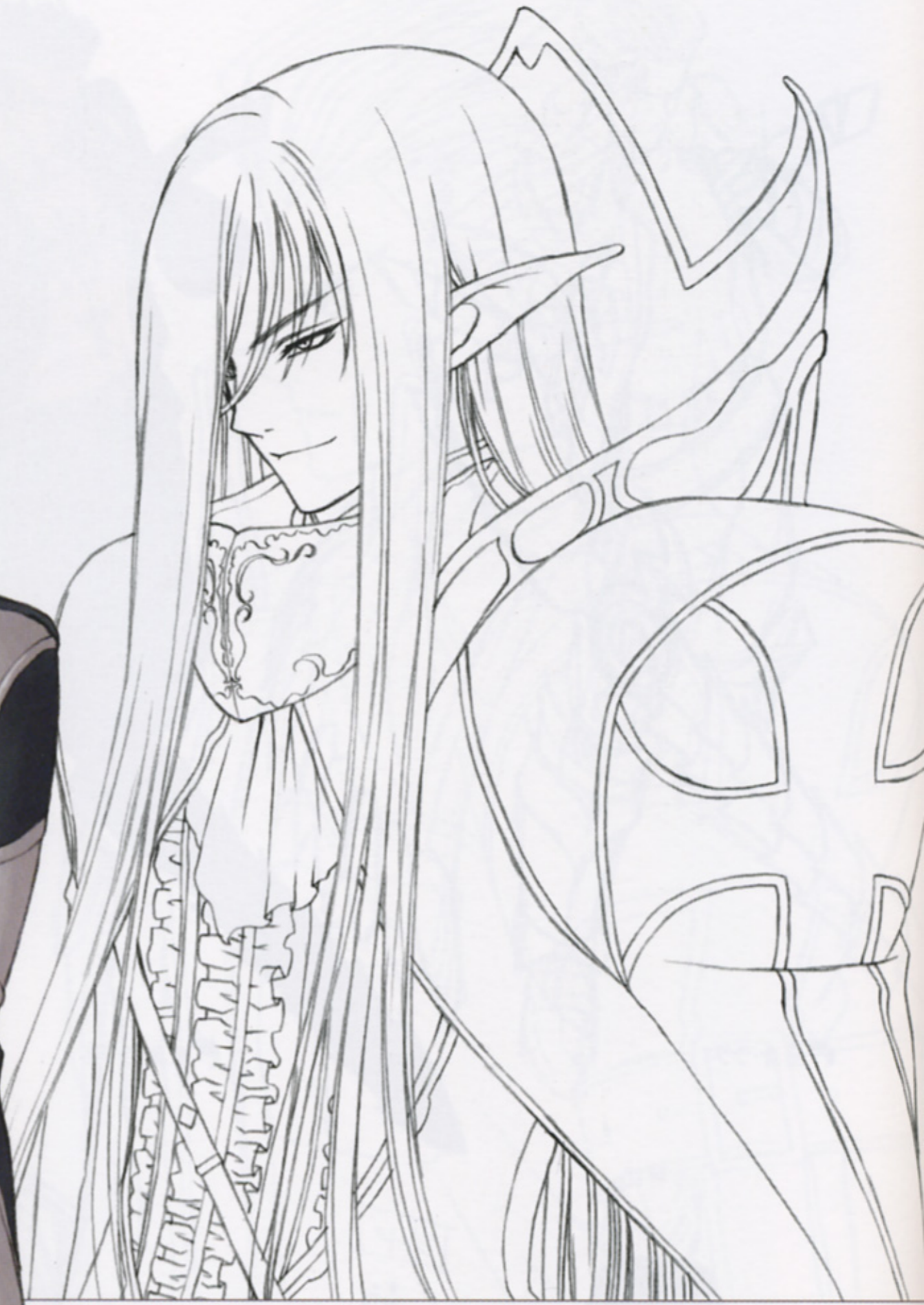
背面設定

バストアップ・ラフ





バスタアップ



バスタアップ・線画

吹雪の精霊使い

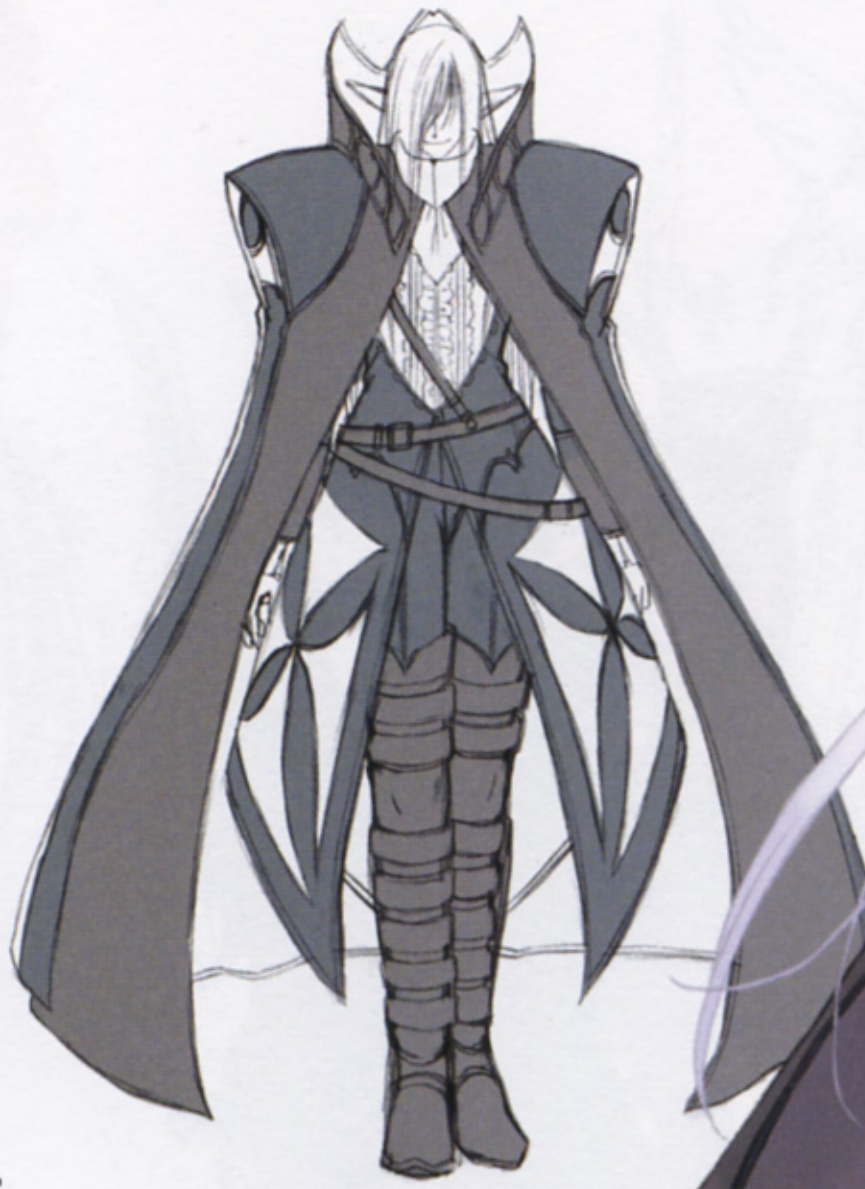
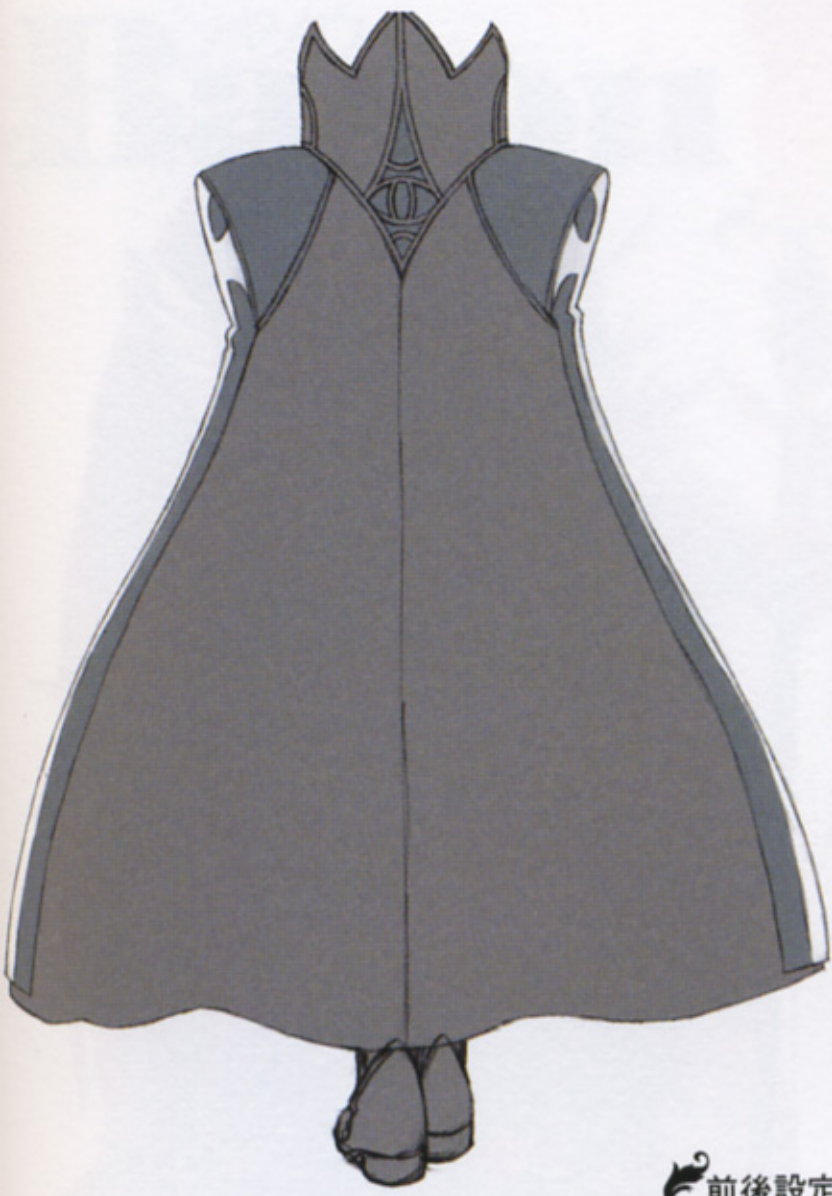
やはりバイルガルド四皇剣のひとりで、雪の精霊魔法を使うダークエルフの貴公子。もとはアストライアの執政官であり、セレスティアの実の兄でもあった。セレスティア亡き後はトライハルトの覇道に協力していたが、ゼクティがトライハルトとキリヤの争いで命を失うと暴走。リーベリアを厚い氷で覆い尽くしてしまう。



バスタアップ表情

Killrain

キルレイン



前後設定



全身・ラフ



全身

エンウ Enu



バストアップ



全身・ラフ



再修正
困



全身

灼熱の炎翼将

セイラン五獣将の筆頭で、全身を燃えるような赤い羽毛で覆われた紅孔雀鳥人。セイランとフィリアスの攻防戦では、最後の砦を守る将として、キリヤたちと剣を交えた。

ライヒ Raihi



バストアップ



2005. 5. 31 田

全身・ラフ



全身

轟雷の虎豹将

五獣将のひとりで雷矛(らいぼう)を得物とする虎獣人。いわゆる猪突猛进型の猛将だが、さっぱりした性格で、五獣将の中ではもっともヒョウウンと気が合うらしい。

Seiran 五獣将

Basou



狂嵐の人馬将

五獣将の中でもっとも戦闘好きな男。クレハ救出作戦では、キリヤたちとの戦いを狩りのように楽しんでた。ケンタウロス族だが、騎士というよりは馬賊といった趣。

バストアップ

全身・ラフ



全身

Kouryu



穿弓の亀甲将

五獣将のひとりに数えられる弓の名手。ふだんは温厚な老人だが、酒が入ると暴れだして手がつけれなくなる。ホウメイから薬を届けられて涙ぐむなど、情にもろい。

バストアップ

全身・ラフ



全身



全身

バストアップ



全身・ラフ2

狡猾なる陰獣

通商連合国家セイランの宰相。先の大戦で一族が絶滅の憂き目に遭い、人間とエルフを激しく憎んでいた。これが1年前のフィリアス王によるセレスティアの殺害、その後のフィリアス王と王子の暗殺、そしてセイランとフィリアスの対立という悲劇を生む。しかしそれも、神器をめぐる大きな流れの布石に過ぎなかった。

Shumari

シュマリ



全身



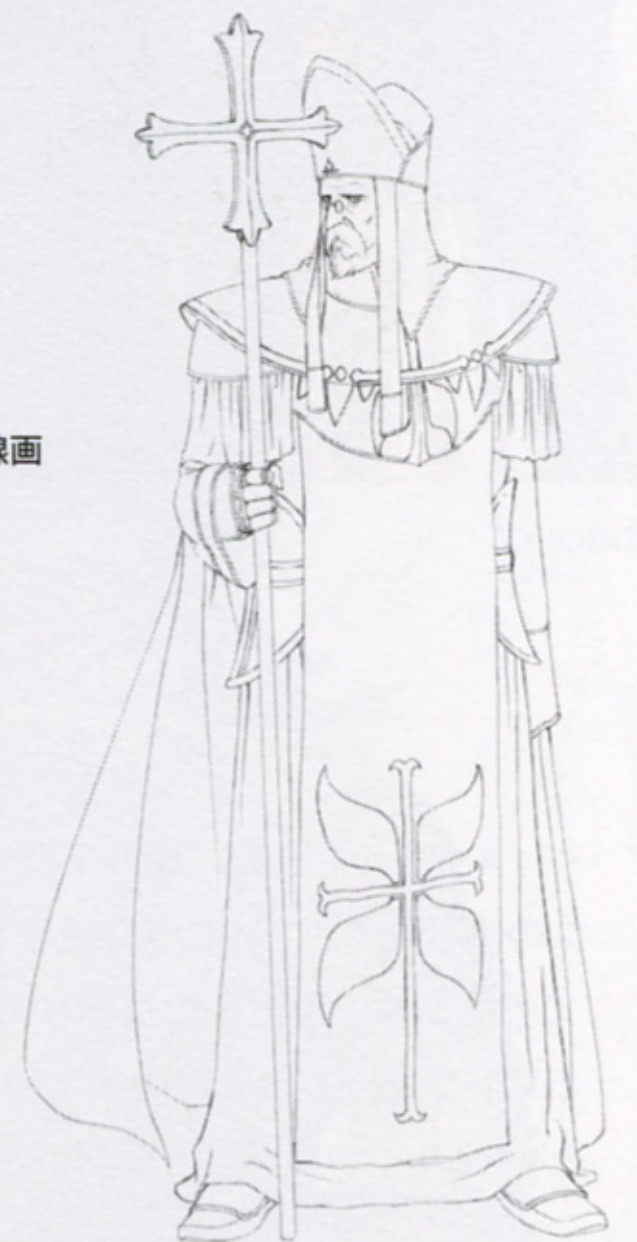
バストアップ

聖なる騎士の元老

聖フィリアス王国の司祭。もとは聖薔薇騎士団総長で、王子レオンに剣の手ほどきをしたのも彼だ。老齢を理由に引退したばかりであったが、1年前の事件のあと、クララクランの要請を受けて現在の職に就く。魔剣士ジードがフィリアス城に侵入するとその相手となり、クララクランやカリスたちを城から逃がした。



バストアップ・線画



全身・線画

ライデル Raidel



バストアップ



バストアップ・線画



バストアップ表情

久遠の森の詠み手

ベイルガルドの前身、森の王国アストライアの元女王。キルレインの実の妹で、1年前の三頭平和会談の際にフィリアス王によって殺害されたが、その遺伝子と記憶はゼクティの中に取り込まれた。また1000年前の大戦で聖女ミナスとともに戦った巫女のひとりであり、キリヤをリーベリアへと招いた張本人でもある。

セレスティア
Ceresestia

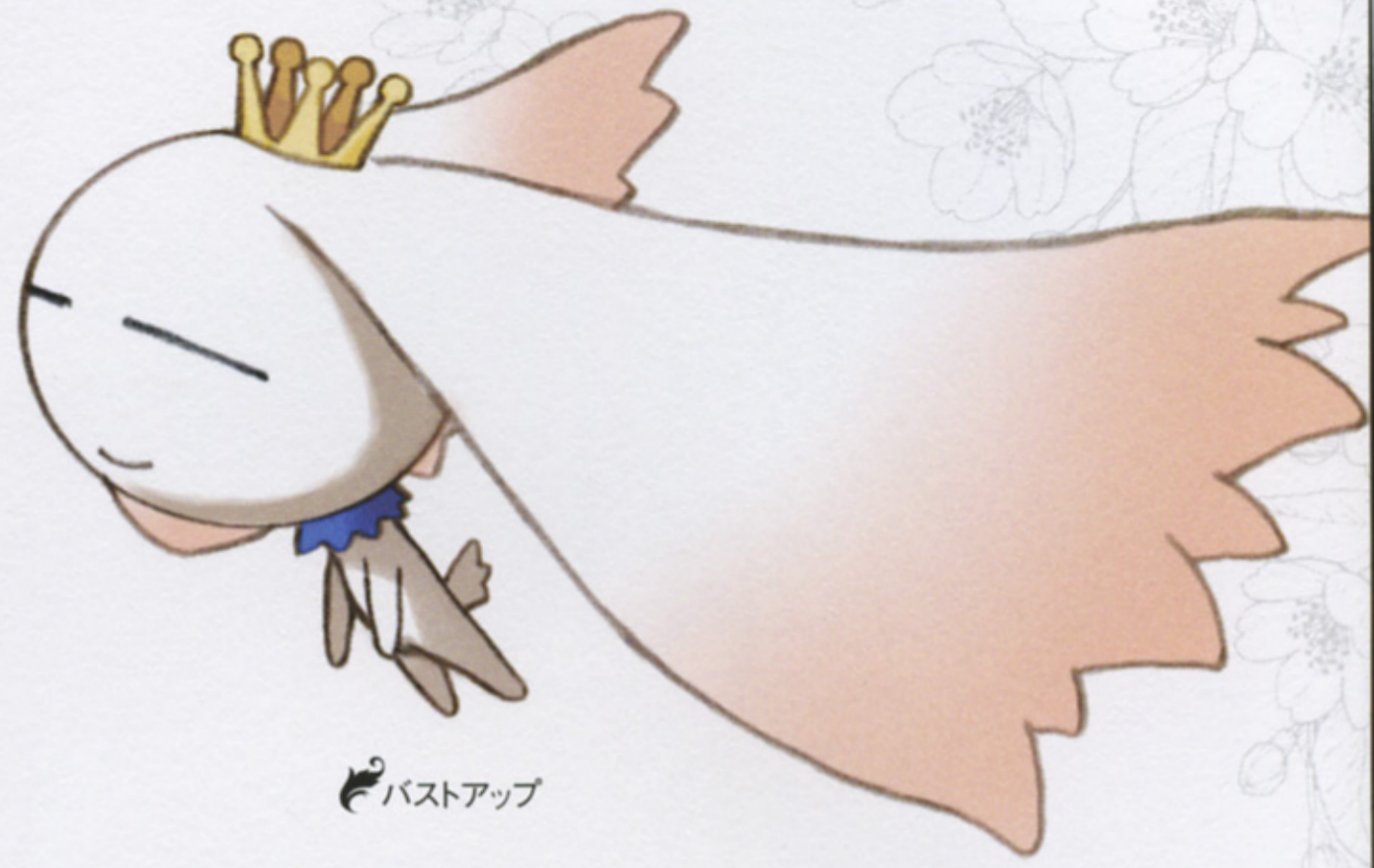
ラッシー Lassi

未確認浮遊生物

アストライアの森に棲む風の精霊王。風の巫女に関する存在らしく、セレスティア死亡後は姿を消していた。しかしゼクティ復活後、エルウィンに発見される。



全身・ラフ



バストアップ

ダグ Dag

豪腕の鍛冶師

好奇心旺盛なドワーフ族の青年。鍛冶道具屋であり、ルミナスナイツの一員でもある。リーベリアに召喚されたあとのキリヤとシーナの服を作ったのも彼。



全身・ラフ



バストアップ

ゴード Gord

天照の塔の護人

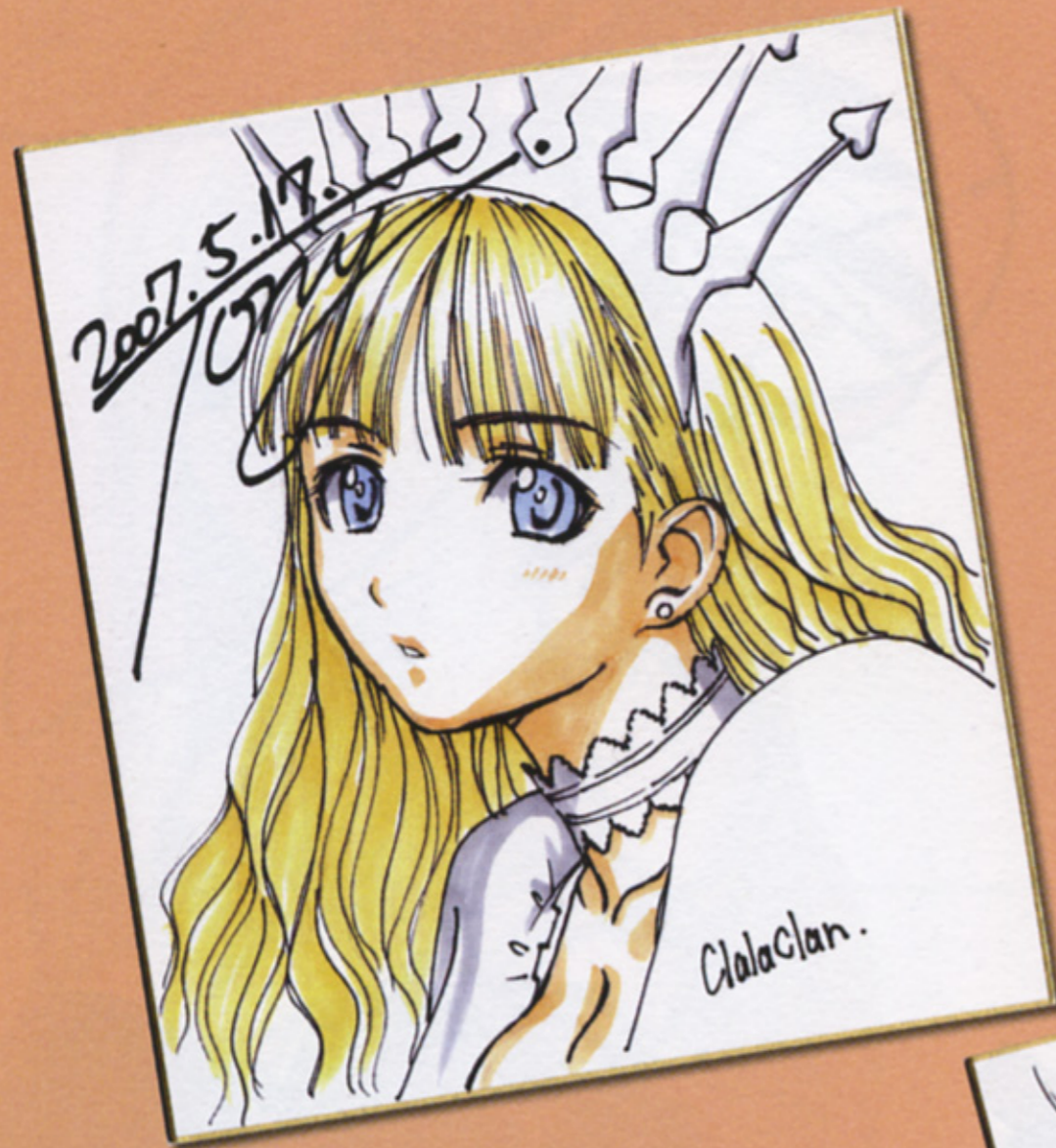
聖フィリアス王国の南にあるラグナ村の長老で、異世界から来たキリヤたちをクララクランに紹介した人物。村のドワーフ族とともに、天照の塔を監視している。



全身・ラフ



バストアップ



『シャイニング・ウィンド』の発売記念イベント「心にふれる抽選会」が2007年5月17日に東京と大阪で開催された。そしてこの抽選会で特等景品として用意されていたのが、ここで紹介しているTony氏直筆のサイン色紙。当然ながら非常にレア度の高い、まさにファン垂涎の一品と言えるだろう。

Autograph

サイン色紙



第五章 リーベリアの地勢と人々

... Chapter 5 Terrain and people of Leaveria

澤田剛氏が語る 『シャイニング・ウィンド』のすべて ～プロデューサーロングインタビュー～

ゲーム中では深く語られない世界観、アニメや小説へと広がる展開、そして今後のシリーズの行方など、ファンが知りたいことは山ほどある。そこで我々は、『シャイニング・ティアーズ』と『シャイニング・ウィンド』の両作品を手がけたプロデューサー澤田氏を、株式会社セガ本社にて直撃。6時間にも及ぶロングインタビューを敢行した。謎の解明が新たな謎を生み出す結果となったところも一部あったが、以下に澤田氏から入手した情報をすべてお届けしよう。

●『ティアーズ』から『ウィンド』へ

——『シャイニング・ウィンド(以下ウィンド)』は、『シャイニング・ティアーズ(以下ティアーズ)』の1年後の物語ですよね?

澤田: 時系列的には1年後です。発表時のインタビューで「前作とは関係ありません」とか言っておきながら、思いつき続編になってしまいましたけど(笑) もちろん完全な続編というわけではなく、今作から始めた人も十分楽しめる新作として作りました。『ティアーズ』のキャラクターの登場は、前作からプレイしている人へのファンサービス的なものです。ゲーム自体はあくまで新作ですが、舞台となる世界は前作と共通で、事件が起こる地方が異なると。

——同じ夢幻大陸エンディアスだけど、異なる地方の物語という意味ですね?

澤田: そうです。『ティアーズ』はその中のヴァレリアという地方を舞台にした物語でしたが、『ウィンド』はリーベリア地方の物語です。

——ふたつの地方は、どういう位置関係なのでしょう?

澤田: わかりやすく言えば、インドとタイといったイメージです。同じユーラシア大陸でも異なる地方。山を越えていくよりも、海のほうが早いかから船で移動しているだけで。

——すぐわかりやすいです。

澤田: ついでですが、リーベリアがインド、ヴァレリアがタイだとすると、『ティアーズ』でカイネルが修行していた東の国は日本といったところですね。

——ところでエンディアスの意味は?

澤田: 「End earth」で「終わった地球」という意味です。そこに込められた意味は、残念ながら現段階では詳しくはお話しできません。あと世界についても隅々まで考えているわけではありませんが、地球くらいの広さはあると考えていただいてかまいません。

——そこに住んでいる種族構成は?

澤田: 人間、エルフ、ケンタウロス、ドワーフ、そして獣人とかですね。

——闇の勢力は表面上存在しない?

澤田: いえ、いるところもあります。今回登場したベイルガルドなどがそうです。黒エルフ、つまり汚染されたエルフであるダークエルフも闇の勢力ですし……あとゴブリンなんかもそうですよ。

●アニメと小説の位置づけ

——なるほど。ではゲームの世界観を詳しくお聞きする前に、アニメ(※1)や小説(※2)の位置づけを教えてください。

澤田: まずアニメでは、本作でキリヤのライバルだったソウマが主人公となります。基本的には『ウィンド』の物語をソウマ側の視点で追う形ですけど、アニメならではの構成的な都合で展開が多少変わっているのも、ゲームとはバラレルな作品と言っていいでしょう。

——まったく同じものではないと?

澤田: それでもベース設定はゲームを踏襲していますし、ゲームで描かれていない部分や、ホツになった設定を生かしていたりしているので、ゲームをプレイしてからアニメ見てもらうと、また新しい楽しみがあると思いますよ。ソウマがクレハといっしょにエンディアスに召喚されるあたりの

様子や、ソウマの仲間となって共闘する『ティアーズ』のキャラクター達から、アニメオリジナルの心剣が抜けたりするところが見どころです。

——アニメはゲームの発売に前後して放映されたとあって、反響が大きかったようですが。

澤田: そうですね、いろいろと(笑) 超展開アニメとか急展開アニメと言われていますが、視聴者の反応は凄かったですね。アニメでも私がベースの構成を考えたのですが、最初に完成したアニメを見たとき、原作者としては「えっ?」という感じでした。

——それはいい意味ですか?

澤田: もちろんそうですが、私が抱いていたのとは、ちょっとイメージが違ったというか。でも視聴者の反響が大きくて、放送時間もほとんどの局が深夜帯だったにもかかわらず、視聴率が5%行った回もあって驚きました。

——アニメの制作は、ゲーム中のムービーも手がけたスタジオディーンさんですよね?

澤田: ええ、わたなべひろし監督とスタジオディーンのマジックですよ。視聴者をひきつける表現の仕込み方はすごいと思いました。監督の言葉で「最近のアニメは展開が遅すぎる。『シャイニング』くらい展開が早いほうが気持ちいい」というのがすごく印象に残っています。

——何かおもしろいエピソードとかは?

澤田: いろいろありましたが、とくに後半は最後までスタッフがノリノリで突っ走ってくれた感じでした。話題になった第12話のソウマがキリヤから究極心剣を抜くシーンでは、アフレコ収録のリハーサル時にヒロイン声優陣から「私たちの立場は—!？」と大ブーイングで、ソウマ役の保志総

一朗さんは苦笑していて、その後ろでスタッフが大笑していました(笑)

——どうして「究極」を男から抜くのと?

澤田: そうです。それとそのシーンは作画演出も暴走気味だったので、編集作業のときに監督まで笑すぎて腹筋が痛いと言っていたのは内緒です(笑) すべてが予想外でしたが、最後まで見終わったときに実に気持ちのいいアニメになりましたよ。

——アニメはパラレルということですが、小説もパラレルですか?

澤田: 小説『鬼封じの剣士』はゲームのプレストーリーを描いたオリジナルの内容ですが、設定的にはオフィシャルです。キリヤ達がエンディアスに召喚されるちょっと前の話で、ゲームとは雰囲気の違い、現代の学園を舞台にした伝奇ものになっています。

——学年も違うそうですが?

澤田: ゲームスタート時はキリヤ達が高校3年生の5月という設定ですけど、小説は高校2年生の冬休みの話で、ゲームでは見られなかった、学生としての彼らのやり取りや関係性が見えたりして、新鮮ですよ。

●リーベリアの地勢

——さっそく読んでみます。ではつぎに、リーベリアの情勢をお聞かせください。

澤田: そうですね……とその前に、ユーザーにもお気づきの方が多いと思いますが、リーベリア地方にある3つの国の関係は、『三国志』のイメージです。バイルガルドが魏、セイランが蜀、フィリアスが呉と。

——具体的には?

澤田: セイランの五獣将のモデルが蜀の五虎将(※3)というのをお気づきですよ? 同じようにバイルガルドの四皇剣は、魏の曹操四天王(※4)のイメージです。フィリアスは家族愛が強い呉のイメージで、孫権に当たるのがカリス。カリスの父親・フィリアス王が孫堅、カリスの兄・レオンが孫策というわけです。『三国志』における孫堅や孫策は暗殺されたという説がありますが、その設定はそのままフィリアス王やレオンにも当てはまる。あとクララクランは、孫堅の娘・孫尚香ですよ。

——ではセイランとフィリアスが連合してバイルガ

ルドに当たるのは?

澤田: まさに蜀と呉が連合して魏と戦う、赤壁の戦いのイメージですね。もちろんこうしたイメージはベースに過ぎないのですが。あとリーベリアの世界地図も、よく見ると中国に似ています。さすがにそのままだとあんまりなので、呉と蜀の地理関係を入れ替えている。つまり、中国を裏表ひっくり返した形にしていますけど。

——個々の国のイメージですが、聖フィリアス王国からお聞かせください。

澤田: フィリアスは中世ヨーロッパをイメージした、ある意味ベタなファンタジー世界です。お城があって、王様と姫と王子がいてと……最近ではゲームでも珍しい世界ですね(笑) でもそこは押さえたいなと考えた。クリエイターって、新しいものを考えるときにそこから離れようとする人もいますが、ユーザーにはそうした世界を求めている層が少なからずいる。RPGにとって、こうした王道的なファンタジーは外せない部分だと思います。

——剣と魔法の物語ですからね。

澤田: あとこの作品の場合は、対比という意味もありますね。今回はフィリアス以外の国が、王道的なファンタジーからズレた世界ですので……逆にフィリアスのファンタジー色をより強めました。少し王道すぎるくらいに。

——対比という部分を、もう少し詳しくお聞かせください。

澤田: たとえばバイルガルドは、見てのとおり軍事国家ですよ。これはファンタジーの世界に、現代っぽい軍隊を出したいというコンセプトがあったからです。わざと異質な力が流れ込んできたような違和感を出したかった。これまでの『シャイニング』シリーズを遊んだ方にとって、違和感のあるものにしてみようと。

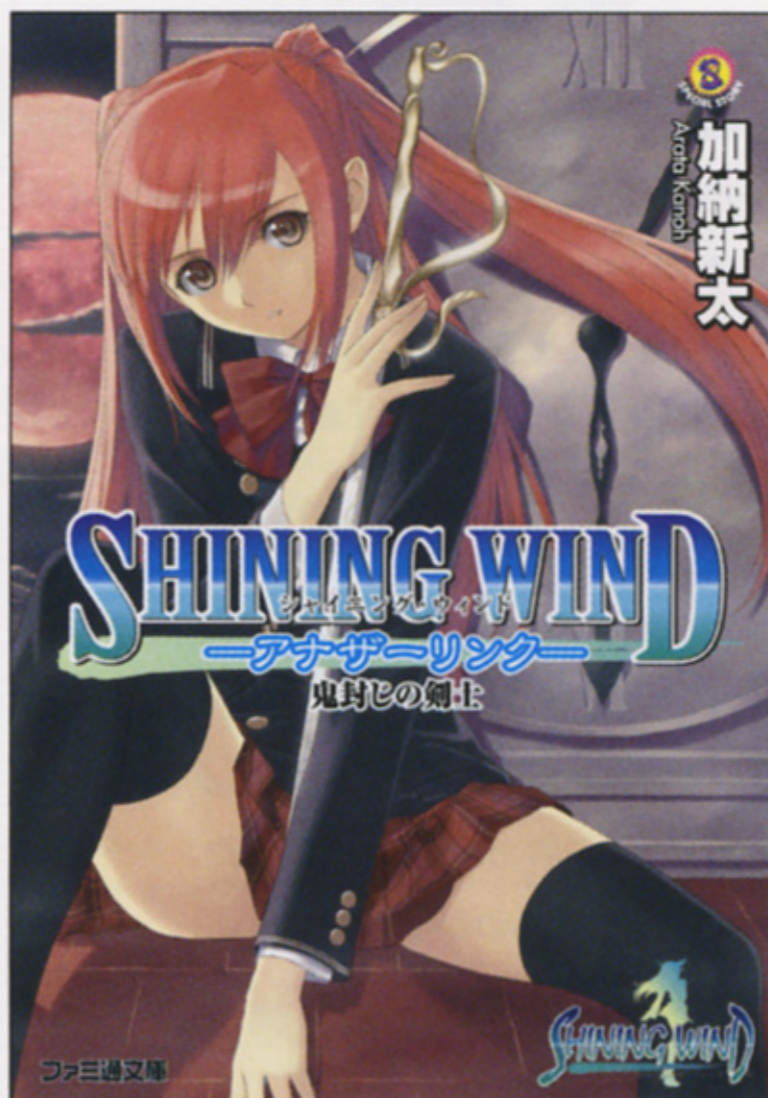
——セイランもそうですか?

澤田: セイランは中華寄りのデザインが多いですね。それに日本っぽさも加えた、和中華折衷ともいうスタイル。これまでも侍や忍者などの和風キャラクターが出てきましたが、今回はセイランという国全体として、オリエンタルな雰囲気を強く打ち出しています。その反動で、フィリアスは最近では珍しいベタベタのファンタジー世界になったと。つまり、バイルガルドがいままでになかったもの、セイランはいままでをアレンジしたもの、

※1

2007年4月6日から、全国U局にて放映された『シャイニング・ティアーズ・クロス・ウィンド』のこと。全13話からなり、インタビューした7月3日の時点ですでに放映が終了していた。7月25日以降、順次DVD化される予定。詳細は以下のURLで確認してほしい。

▼
http://shining-world.jp/tv_tearsXwind/



※2

『シャイニング・ウィンド』のプレストーリーが楽しめる『シャイニング・ウィンド -アナザーリンク- 鬼封じの剣士』のこと。ゲームに登場したキリヤやシーナ達が、聖ルミナス学園を舞台に活躍している。著者は加納新太氏。詳細は以下のURLで確認してほしい。

▼
<http://www.enterbrain.co.jp/index.html>

※3

三国志における蜀の国で、劉備や諸葛亮からもっとも信頼された武将たちの総称。五虎大將軍とも呼ばれ、関羽、張飛、趙雲、黄忠、馬超の5人がそれぞれにあたる。ちなみに、この記述があるのは正史『三国志』ではなく、明時代に書かれた通俗歴史小説『三国志演義』のほう。

※4

同じく三国志における魏の国で、曹操に重く用いられた武将たち。夏侯惇、夏侯淵、曹仁、曹洪の4人が挙げられる。ただし、正史『三国志』や『三国志演義』にこの記述はなく、漫画『蒼天航路』の中で用いられたのが最初だとされる。

そしてフィリアスはいままでどおりのものという色づけです。

●**聖女ミナスとフィリアス王家**

——よくわかりました。ところで聖女ミナスは、フィリアス王家に関わる人物ですか？

澤田：フィリアス王家に関わる巫女です。人間ではありますが、女神クラス存在として崇められている女性。

——彼女と一っしょに戦った心剣士とは？

澤田：今作のキリヤたちと同じように、やはりエルデから召喚された人間です。しかもその心剣士は、もとの世界に聖女ミナスを連れて帰っています。ゲーム中でも街の人のセリフとして聞くことができますが、いわゆる「お持ち帰り」されているわけですね(笑)

——心剣士が聖女を連れて帰った？

澤田：そうです。ですから聖女ミナスは聖フィリアス王国の創設に関わった人物ではありますが、創始者ではありません。彼女が使っていた聖女ミナスの盾だけが残されました。クララクランが持っているものがそうです。

——でもクララクランは、聖女ミナスの直系の子孫ですよ？

澤田：近い家系でしょうが直系ではありません。聖フィリアス王国は、聖女ミナスの兄弟とか姉妹が興した国になるのでしょうか。だからゲーム中でも、最初のころのクララクランは巫女としての力が失われていたじゃないですか。直系の子孫はエルデに行ってしまったわけで。このあたりの設定は詳しく言えないのですが……。

——ヒントだけでもいただけませんか？

澤田：う〜ん。小説やアニメを見た人には、そのことについて既にいろんな裏読みをさせていただいてますね。聖女ミナスと聖ルミナス学園が関係しているとか、ハウメイが千年前に出会った心剣士も、聖ルミナス学園に関係する人間じゃないかとか。

——実際のところは？

澤田：どうでしょう。ハウメイも「忘れてしまった」と言っていますし(笑) でもアニメの中で、ハウメイが聖女ミナスの盾の紋章と聖ルミナス学園の校章が似ていると振られて、「偶然じゃろ」と答えていますね。明らかに動揺していますけど。少なくともこのふたつが関係しているのは間違い

ないでしょう。

——学園の関係者と聖女ミナスには何らかの関係があると？

澤田：いいところを突いていると思います。まあそのあたりは、今後エンターブレインさんから発売される小説などで、次第に明らかになるのではないかと(笑)

——リーベリアで千年前に起きた事件の経緯は掲載OKですよ？

澤田：もちろんです。その話を簡単に説明すると、千年くらい前にも神器が復活し、エルデから何人かの心剣士が呼ばれた。そしてハウメイと契約した心剣士は、聖女ミナスやセレスティアと契約した心剣士によって倒されてしまったというものです。ハウメイの心象世界で、折れた心剣の話があるじゃないですか？ それはこのときの話です。

——ハウメイが世界を滅ぼしかけた話？

澤田：実はリーベリアには、3体の神器があるという設定になっています。ひとつは海竜王の神器で、これはゲーム中に登場する海竜王の遺跡(※5)ですね。千年前の事件ではハウメイを闇の巫女とし、この海竜王の神器に闇のエネルギーが流れ込んでしまった。もうひとつは今作のラスボスである妖精王の神器(※6)で、これは千年前の戦いの後にアストラル界に封じられていました。アストラル界というのは、カオスゲートの中の世界のことです。今作ではこれに闇のエネルギーが注がれて、リーベリアの現実世界に復活しようとしたというわけです。

——では最後の神器は？

澤田：そこですよ。ゲーム中に登場しなかった最後の神器は、そのどちらでもない世界にあります。

——どちらでもないというと、エルデですか？

澤田：さあ、それはみなさんのご想像にお任せするというで(笑)

●**通商連合国家セイランの建国**

——ではつぎに、セイラン建国の経緯についてお聞かせください。

澤田：獣人の国は、ハウメイが率いていたとき一度全滅している。先ほどの千年前の事件がそうです。獣人族を支配していた竜人族が闇と結び、人間とエルフの国と戦って滅ぼされてし

まった。ゲーム中でも語られていますが、シュマリが人間やエルフを激しく憎んでいたのは、そのときのことが原因ですね。竜人族といっしょに、多くの獣人族が全滅の危機に陥った。シュマリ一族もそのひとつだったと。シュマリはハウメイが勝てばよかったのに、と逆恨みしているわけです。まあそういった経緯があり、そのあとセイランは獣人の部族が乱立する群雄割拠の時代に突入してしまう。

——それを統一したのがロウエンだと？

澤田：ロウエンとジंकロウですね。

——彼らはどこから来たのでしょうか？

澤田：ヴァレリア地方です。ジंकロウは、前作に登場したベストティア獣王十二将のひとり、バクトの弟ですから。ロウエンもやはり、以前ヴァレリアにいたことになっている。ベストティアに属していたわけではありませんが、流れの冒険者というか、傭兵というか、トレジャーハンターですかね。まあ腕っ節は強かった。

——そのふたりがどうして知り合ったのでしょうか？

澤田：きっかけは「四勇者の伝説」で語られる、ヴァレリア地方全土を巻き込んだ戦乱です。前作における17年前の大戦、今作から数えれば18年前になりますが。ロウエンとジंकロウはその大戦を通じて知り合い、そして大戦後に思うところがあってリーベリアに流れてきたというわけです。

——じゃあセイランは新しい国ですね？

澤田：セイランにはほとんど歴史というものがありません。歴史といえば、ロウエンが各地の獣人族の長を倒して、各部族を従えてひとつにまとめあげたことくらいですよ。エンウとかライヒとかも、その過程でロウエンに倒されて忠誠を誓っているわけです。

——五獣将はみな、ロウエンにやられた獣人族の族長だと？

澤田：そう考えていただいてけっこうです。そもそもセイランは少しずつ広がっていったのですが、バソウなんかは年が若い分、比較的最近ロウエンに従ったくちでしょうね。『三国志』の马超と同じように、セイランに降ったのがいちばん新しいという感じです。

——コウリュウもそうですか？

澤田：コウリュウは特殊ですね。彼は巫女であ

るホウメイの世話係です。つい最近、その役目をヒョウウンが引き継いだわけですが。竜人族に関してはちょっと複雑な事情があって……ロウエンはもともと、セイランを治めたいというよりは、神器やゼロボロスの謎を突き止めることを目的にしている。

——竜人族やホウメイを通して、神器の仕組みを解明したいと？

澤田：というよりも、神器やゼロボロスを何とかしたいという使命感が強い。これはヴァイスリッターの目的と同じですよ。エンディングでも、ロウエンはヴァイスリッターといっしょに旅立ちますが、彼は最初からそういうことを考えながら動いている人物です。

——ではヒョウウンが王になるというのは？

澤田：もとのように竜人族の国に戻したということです。竜人族であるヒョウウンとホウメイに国を任せて、俺の役目は終わりだ、みたいな。

——ヒョウウンは高貴な生まれとか？

澤田：というか竜人族自体が希少種ですからね。それこそヒョウウンは、卵のときからホウメイが大切に温めていたとか(笑)。「姐さん」どころか、本当は「母ちゃん」ですよ(笑)

——コウリュウも長生きしていますが、ホウメイと同じくらいですか？

澤田：いや141歳だったかな。見た目とおりです。ホウメイは仙女ですから別格ですよ。

——コンロンと龍泉郷についてお聞かせください。

澤田：コンロンはかつて竜人族が住んでいた本拠地の名残、という設定です。龍泉郷は泉、温泉が湧き出る場所。ホウメイに限らず、リーベリアの竜人は水に関係する種族です。……確か初期設定では海竜人って呼んでいました。まあそれが海竜王の遺跡とかに残っているわけですが、普通の竜人とは違い、水に関係する種族ですね。ホウメイなんかは下半身が人魚で、コウリュウは亀です。みんな水棲竜人ですね。ヒョウウンは水が結晶化した氷の鱗で体を覆われています。水そのものを体にまとう水の竜の貴族って感じです。

●ゼロとゼロボロス

——ホウメイがゲーム中で、以前ゼロに会ったことがあると言いますが？

澤田：ゼロではなくゼロボロスです。ゼロボロスが誰かに取り憑いた姿だったのでしょうか。実はそのとき、ホウメイを闇の巫女に傾けたのがゼロボロスの意思なのです。ゼロボロスは光と闇のバランスを取る存在で、混沌を司るものという設定ですが、光が強くなると闇を呼び寄せ、闇が強くなると光を呼び寄せる。エンディアスに文明が栄えようとする、それを破壊して進化を止めるのがゼロボロスの役割です。

——プログラムみたいなものだと？

澤田：そう考えていただいてけっこうです。もともと誰が仕組んだものと聞かれても、現段階ではお答えできませんけど(笑)

——なるほど。それで今回のゼロは光を呼び寄せた？

澤田：そうですね。光に加担した。しかし、それがゼロ自身の意思なのか、ゼロボロスに操られた結果なのかはわからない。ゼロとはゼロボロスを取り込んだシオンですから。シオンでもゼロボロスでもない、人間でも神でもない存在、それがゼロなのです。

——シオンがリュウナを殺したと疑われている理由ですね？

澤田：その経緯はアニメであったシーンのとおりです。決してシオンがリュウナを殺したわけではなく、リュウナがシオンの剣でみずからの胸を突いた。そうしてリュウナに封印されていたゼロボロスが解放され、それをシオンが取り込んだというのが真相。

——ラザラスも？

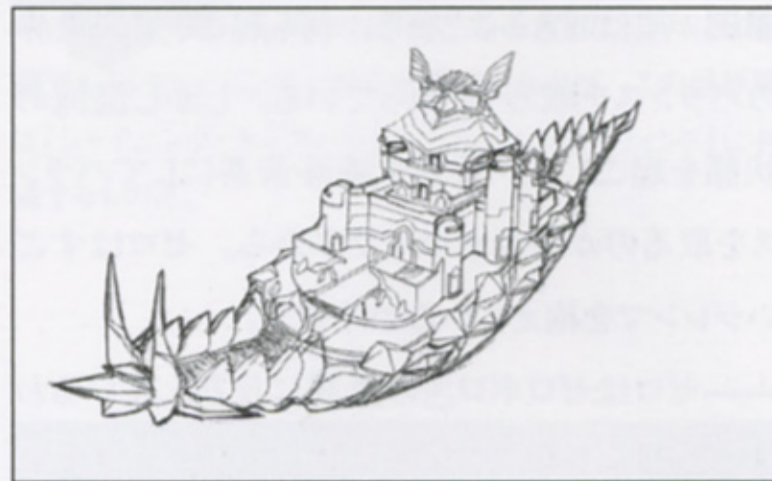
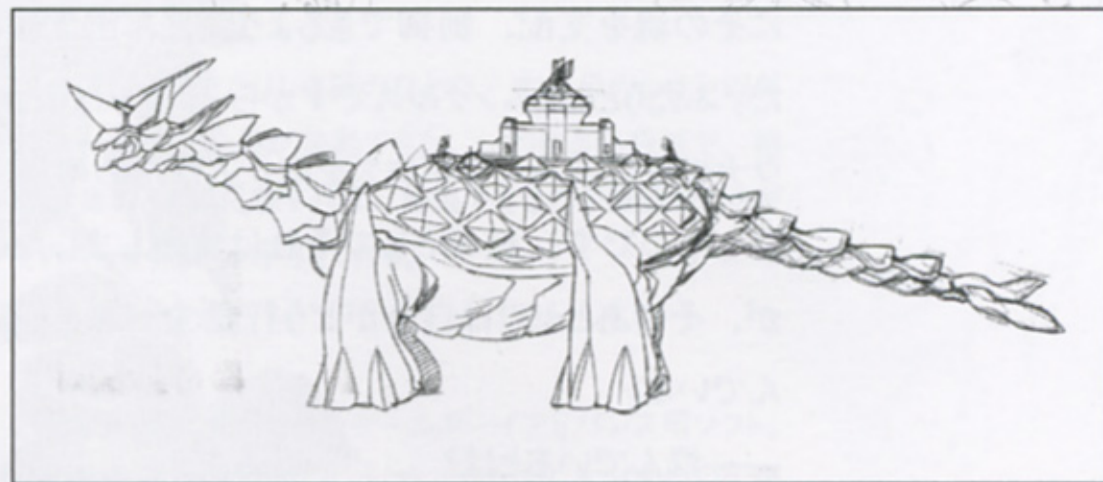
澤田：ラザラスはどちらかというと、とぼっちみたいな感じでしたね。

——でもリュウナもラザラスも生き返る。そのあたりが理解に苦しむ部分ですが？

澤田：生き返るのではなく再生しているのです。たとえば髪の毛一本からクローンを作ったとか、事前にクローンが大量に保管してあり、そのひとつを取り出したみたいな。実はリュウナとラザラスにとって、生死はたいしたことではないのです。しかしシオンという少年にとっては、仲間を殺すことには非常に抵抗があった。だからリュウナが誘導してやる必要があったということです。

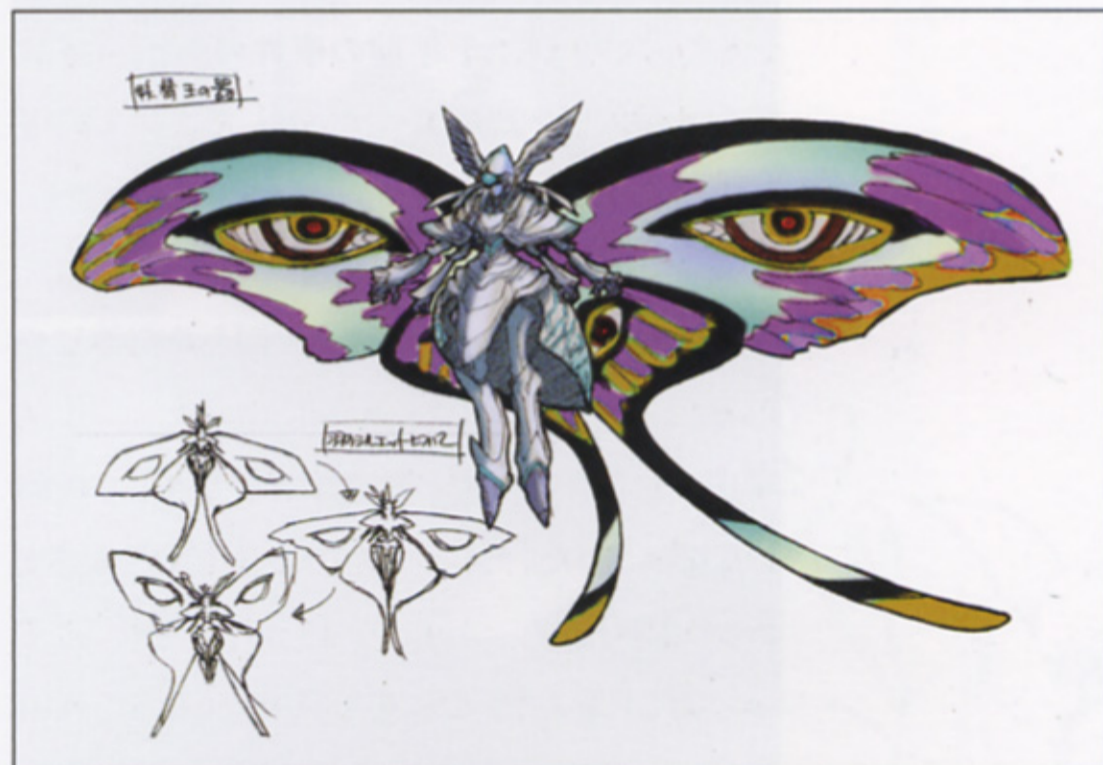
——なるべくしてそうなったと？

澤田：リュウナはゼロボロスの魂をその身に封印するために生み出された。そしてシオンは、さら



※5

リーベリア地方の南西に位置するカイエン島にある遺跡。全40階層にも及ぶ古代遺跡で、試練のダンジョンでもある。その最下階には白と黒のドラゴンが待ち受けているという。また、遺跡に封印されていた海竜王の器は、セイランの城を背中に乗せ、船として海上を移動することもできる。



※6

ゲームでラスボスとして登場した妖魔王のこと。海竜王が竜であるのに対し、こちらは妖精の姿をしている。澤田氏によればもうひとつ神器があるとのことだが、おそらくそれは人間の姿をしているのではないだろうか？

にその魂を支配、制御できるように生み出された。ふたりともホムンクルスですから。シオンはリュウナの中にあるゼロボロスを取り込むための器だったんです。結果としてそれは実現しましたが、そのあとゼロは自分がどう行動すべきか悩んでいる。

——悩んでいるとは？

澤田：彼はできることなら、何も起こさずに世界のバランスを取ろうと願っている。しかし混沌の状態を起こして、世界を滅茶苦茶にしてバランスを取るのがゼロボロスですから。ゼロはすごいジレンマを抱えているわけです。

——ゼロはゼロボロスの意思に反抗しているわけですね？

澤田：いまのところは。でもゼロが今後どうなるかはわかりませんけどね。

●アストライア

——ではつぎに、バイルガルドになる前のアストライアについてお聞かせください。

澤田：アストライアはもともと他国との交渉が少なかったのですが、千年前の事件のあと、さらに国交を閉ざしたようになっていました。アストライアの女王で、巫女でもあるセレスティア自身も、いるのかいないのかわからないくらいに。

——兄のキルレインのみが、他国との交渉に当たっていたと？

澤田：そうです。彼が執政官として外との交渉を行っていた。ジnkロウの心象世界を見るとわかりますよね。

——セレスティアが公に姿を見せなくなった理由とは？

澤田：やはり千年前のハウメイの事件が原因です。あのあとかなり工夫して神器に封印を施したのですが、それを指揮したのはセレスティアでした。それでもやはり巫女は危険な存在なので、塔が完成したあと、みずから身を隠したといったほうがいいかもしれません。実は聖女ミナスがエルデに行ったのも、ハウメイが龍泉郷に閉じこもっているのも同じような理由なのです。

——なるほど。ところで塔のシステムは、彼女が単独で作ったものではない？

澤田：あくまで中心人物ですね。実際に関わったのはセレスティアと聖女ミナス、そして魔女ベルクレールです。彼女たちが巫女に代わって神

器に流れ込むソウルエネルギーを発散&制御する塔のシステムを作り上げた。

——ベルクレールって確か？

澤田：ブランネージュの母親で、かつて氷の魔女と呼ばれた女性です。もともとベルクレールの場合は、本物の魔女ですが。前作に登場したゼノヴィアのように、何千年も生きる純血の魔女。彼女は古代技術への造詣が深く、砂漠地帯で独自の研究を行っていたという設定です。

——ゲームやアニメで、ヒルダレイアが使っていた研究所ですね？

澤田：そうです。ベルクレールの研究所跡地で、ベルクレール古代技術研究所という名前です。ちなみに、ヒルダレイアの錬金術というのは、いわゆる現代科学のことです。現代科学と古代遺跡から発掘した技術を融合させたものですね。リーベリアの人にしてみれば、それが錬金術に見えるというだけのことです。

——なるほど。では塔のシステムを詳しく教えてください。

澤田：まず巫女というのは、神器の代わりに神器に流れ込むソウルエネルギーを受け止めるかりそめの器というベース設定があります。巫女は大量のソウル(魂)を受け止められる巨大な心の器を持っているのです。ただし、神器の制御を巫女に任せていると、どうしても巫女の状態に左右されてしまう。それでは危険なので、機械的なシステムに置き換えた。それが塔です。

——複数の塔があるのは？

澤田：リーベリアには神器が3つあると言いましたが、巫女も3人いた。それで塔も3つあるわけです。フィリアス領内にある天照の塔、セイラン領内にある天水の塔、そしてアストライアにある天風の塔ですね。

——巫女の代わりに塔が制御してくれると？

澤田：そうですね。でもそれは、リーベリアが普通の状態であればという条件付きです。今作ではカオスゲートが増えたことにより、塔の力だけでは制御できなくなってしまった。というよりも、塔の制御能力をはるかに超える何かの流れ込んだと言ったほうが正確な表現かもしれません。

——何かとは？

澤田：何者かの意思です。表面的にはシュマリが仕組んだセレスティアやフィリアス王の暗殺とか、いろんな要因があるでしょうが、そうした

事件の背後にあるのは、やはりゼロボロスの意思なのかもしれません。

——なるほど。ところで同じ巫女でも、ヴァレリア地方とリーベリア地方では役割が多少異なりますよね？

澤田：そうですね。でもヴァレリアでは、リュウナが塔の代わりに本来の巫女の役目を果たしていました。歩くことができる塔みたいな(笑) リュウナがホムンクルスだと言いましたが、実は塔のコア部分に当たるクリスタルにも、魂がインストールされる前の状態のホムンクルスや、代々の巫女の亡骸が入っている。いわゆる人柱ですよ。パソコンのメモリみたいなもので、塔のイメージは墓なんですよ。

——まさかクララクランのお母さんが、人柱として入っているとか？

澤田：それはどうでしょう。クララクランの家系は、聖女ミナスの直系ではないので巫女の手が失われていた。そこをシュマリにつけ込まれたりしたのですが……でも今作でクララクランが巫女としての能力を発揮したので、しばらくは大丈夫でしょう。

●心剣

——ではつづいて、心剣の設定を思いついた経緯を教えてください。

澤田：前作ではプレイヤーの性能が、パートナーによって陰陽の2種類に変わりましたが、今作では全部変えてやろうと考えたのがきっかけです。パートナーが変わったときに、主人公の能力が変わるのをどう表現すればいいかと考え、その結果思いついたのが心剣というわけです。相手の心を結晶化するという。

——想いが結晶化するの、リーベリア地方の特徴ですか？

澤田：いえ、夢幻大陸エンディアス全土の特徴です。ヴァレリア地方を舞台にした前作でも、守護霊獣晶喚(※7)というのがありましたよね。あれもすべて鉱物系の結晶ですから。想いが結晶化するの、エンディアス共通ですが、今作で心剣として武器にできるのは、キリヤたちが心剣士だからです。

——なるほど。

澤田：心剣を考えたとき、これを鍵にして心の扉を開くことも同時に考えました。だからほとん

どの心剣には、鍵のような溝がデザインされています。あとソウルピースは、心の欠片です。心というより残留思念の塊と言ってもいい。『シャイニング・ソウル』(※8)に登場するソウルクリスタルに近いものかな。まあこのあたりを思いついたのは、ほぼ同時でしたね。

——少し話がズレますが、聖杯とはいったい何だったのでしょうか？

澤田：入れ物というか器です。剣の鞘と言ったほうがいいかな。具体的に言うと、究極心剣が抜ける相手ですよ。キリヤの場合はプレイヤーによって変化しますが、ソウマの場合はキリヤでしたよね。神器にアクセスして制御するための鍵、自分にとっての究極心剣を持つ相手です。——ではゲーム冒頭で出た聖杯探しとは、その相手を見つけることだと？

澤田：聖杯は探すものというより、正確に言えば育てるもの。その相手を見つけ、お互いの関係を育てていくものですね。

——わかりました。ではクレハから2種類の心剣が抜けるというのは？

澤田：実は複数の心剣が抜けるのは、巫女だけという設定です。ゼクティもそうですし、もちろんホウメイもそうです。もっと言うてしまえば、巫女は心剣士に合わせて心剣を自由に出せるという設定になっている。一般的な心剣は、心剣士と抜かれる側の想いが通じてはじめて結晶化するものじゃないですか。でも巫女の場合は、相手が心剣士なら出せると。ホウメイがキリヤに心剣を抜かせるシーン(※9)などは、まさにそういうイメージですよ。

——ではクレハに片思い状態のソウマが、クレハの心剣を抜けたのは？

澤田：アニメでは敵に追われて切羽詰った状況で出ていたけど……あれは友情からですかね(笑)。ちょっと切ない気もしますが。

——ソウマの勘違い？

澤田：まあ、巫女だけは巫女側に主導権があるし……それにクレハは、今作で唯一謎を残す巫女ですから。ゲーム中でキリヤがクレハの心剣を最初に手にするシーンも、ひとりだけ違いますよね。彼女だけは胸から抜いていない。ソウマのために出した雪月華を、変形させた感じですよ。彼女は本当に特殊な巫女で、たとえば複数の心剣を同時に出すこともできるし、仮にトラ

イハルトが出せといても出してあげることができるわけで。

——トライハルトの心剣ですか？ 名前は？

澤田：ソウマが月でキリヤが太陽だから、トライハルトは地球かな？ 「地球剣(仮)」とか。色は青かったりして(笑)

——ぜひ見てみたいです(笑) ところでクレハが特殊な巫女だというのは？

澤田：そのことに関しては、まだはっきりしたことは言えません。小説にはすでにそれっぽいことが書かれていますけどね。いずれにしろ、クレハだけは今回の事件についても、ある程度知っていたわけです。ある意味ホウメイやロウエンなんかよりもよく知っていた。

——ゲームをクリアしても謎が明らかにならないと？

澤田：そうです。謎は深まるばかりかと(笑)

——クレハに謎が多いのは、ユーザーもうすうす察知しているようですね？

澤田：「クレハ腹黒い」とか言われていますよね。そう見られても仕方ないですが、彼女は個人よりも、世界レベルの安定を優先していて、平和を乱したくないというか。ただ、自分の運命を受け入れるかどうかつねに迷いがある。そんな感じで、実はゼロに近い存在だったりします。

●霊樹

——ところで、ゼクティがキリヤに霊樹の種を渡したのは、ゼクティの意思ですか？

澤田：あれはセレスティアの意思です。そのあとキリヤと再会したときに、ゼクティはキリヤのことを覚えていませんよね。最初に会ったときはゼクティが生まれたばかりで、やっと目が開いたような状態。キリヤのことは見えていたはずですが、意識はしていないと。

——なるほど。では霊樹のシステムとは、具体的にどんなものなのでしょう？

澤田：さまざまな世界をつなぐ次元ネットワークになっていて、エルフの上級種と心剣士がアクセスできます。ゲームスタート直後でもキルレインが普通に使っていますし、エルウィンもこれで、光風館からセイランに移動していますよね。ただ同じ霊樹でも、心象世界にアクセスできるのは、よほど樹齢がいったものだけという設定になっています。

※7

前作で習得できたリンク技のひとつ。主人公のシオン以外のキャラクター全員が発動できた。いわゆる必殺技で、絶体絶命のときに召喚すれば、結晶でできた守護霊獣たちがそのキャラクターを守ってくれる。

※8

2002年3月に発売されたゲームボーイアドバンス用ソフト。4人同時プレイが可能で、「コミュニケーションRPG」というキャッチコピーがびっぴりの作品。なお2003年7月には続編である『シャイニング・ソウルII』発売されたが、この世界観は『シャイニング・ティアーズ』や『シャイニング・ウィンド』に共通するものだ。



※9

ホウメイがキリヤに心剣を抜かせるシーンでは、ホウメイ自身の意思で心剣を出現させている。これこそが、ホウメイが巫女であることを証明するシーンに他ならない。



※10
マキシマ・サクヤのラフデザイン。右ページの黒いコスチュームがオリジナルで、上の赤いコスチュームは属性チェンジを意味すること。よく見ると中のレオタードの色も違うのがわかる。また彼女のマキシマという姓は、前作に名前のみ登場したシオンの父親マキシマと同じだが……。

——聖ルミナス学園の光風館にあった、桜の古木は？

澤田：おそらく聖女ミナスと関係しているのでしょうね。聖女ミナスがセレスティアから渡されて、エルデアに持ち込んだものとか。

——今回事件が起ったので、それを使ってキリヤたちが召喚された？

澤田：まあそういったところでしょう。

——では召喚されたキリヤたちは、聖女ミナスに関係する人物だと？

澤田：だんだん核心をついてきましたね。でもまだ秘密です(笑) いろいろと想像できる要素を残しておいたほうが、今後の展開も楽しんでいただけると思いますので。

●前作の登場人物たちのその後

——ヴァイスリッターをはじめ、前作に登場した人たちのその後を教えてください。

澤田：まず前団長のヴォルグは、今ではシルディアの国主になっています。前国主のバルボアは行方不明でしたよね。それからヴァイスリッターは、もともとシルディアの傭兵騎士団という立場でしたが、現在のシルディアには新しく直属の守護騎士団が組織されています。そこでヴァイスリッターのほうは、ヴァレリア全体の治安を維持する組織へと格上げされています。

——ゲームやアニメでは、マオが団長として登場しますが？

澤田：ヴォルグが国主になったため、マオが新生ヴァイスリッターの初代団長になったということです。ちなみに彼女は前作ではくのいち(女忍者)でしたが、今作では格闘家にジョブチェンジしています。ヴォルグからジョブも引き継いだ。あと隣国のルーンベールでは、カイネルの父親が正式に隠居して、カイネルが王になっています。ガルディニアス14世に就いたわけですね。

——カイネルの父親って、先ほどのベルクレールの旦那さんですよね？

澤田：そうです。20数年前にこの人物がベルクレールと出会い、リーベリア地方からヴァレリア地方へと連れ帰ったというわけで。そのあと生まれたのが、カイネルとブランネージュ。もともとベルクレールの魔女としての資質は、ブランネージュのみに受け継がれています。これは女性にしか受け継がれないものという設定です。

——ピオスやゼノヴィアは？

澤田：相変わらず勇者亭にいます。ピオスは薬を作ったりしているでしょうし、ゼノヴィアはシオンの帰りを待っている。クビードは一度エルフの国に戻って、そのあとまたウロウロしている感じでしょうね。ケイロンは聖騎士団長として、カイネルに仕えています。

——ゼノヴィアはシオンがゼロになったことを知っているのですか？

澤田：知っているというより、そうなるようにしたのは彼女ですから。シオンは彼女とマキシマの両方の遺伝子を受け継いだホームクルスですけど、それを作ったのは彼女自身なので。ゼロボロスを取り込んだシオン、つまりゼロがどういう成長を遂げるか、期待して待っているというところでしょう。

●今後の展開

——では最後に、今後の関連作品の展開をお聞かせください。

澤田：いろいろ水面下では動いているのですが、現段階で言えるのはモバイル版くらいかな。ソウマを主人公にしたシミュレーションRPGを予定しています。アニメのエンディングのあとの、ヴァイスリッターとソウマたちの物語。舞台をヴァレリアに移して、新旧キャラが入り乱れる感じで。

——ソウマがハーレム状態の？

澤田：ハーレム状態+ラザラスですけどね(笑)

——新作はどうですか？

澤田：現段階ではヒミツです。考えてはいますが、とりあえずは『ティアーズ』と『ウィンド』をもっと広げていこうかと。それにTonyさんとの作品は、『シャイニング』シリーズではないものも、やりたいとは思っています。

——それは気になる場所です。ちなみに、それらを出すとするほどのハードでしょうか？

澤田：実際のどのハードにするかが、なかなか難しく。あと特定のハードではなく、ネットワークにも興味がありますね。

——みんなが心剣士になるネットワークゲームとか？

澤田：う〜ん。もしやるとしたら、聖ルミナス学園が舞台になるかな。全員学園に入学して、そこからエンディアスに派遣されるとか。あるいは、クレハの心剣をゲットする権利を争奪できる

とかね(笑)

——学園ものはぜひやっていただきたいです。

澤田：ええ。実際年末あたりを目標に、PC向けのファンディスクを発売する予定ですが、それなりに遊べるアドベンチャーゲームを入れようと思っています。学園を舞台にしたもので、名前は「ファンフェスタ」とかがいいかな。学園祭とか文化祭のイメージですね。

——それには今作でエンディアスに残った人たちは登場しない?

澤田：冗談抜きで、ゼクティが転校生としてやってきますよ。いまシナリオを作成中ですが、実はこのころにはエルデとエンディアスは自由に行き来できるようになっているとか、ファンの妄想を現実にするような、楽しいお祭りの内容にしたいと思っています。

——じゃあ残ったソウマたちと、意思の疎通ができる?

澤田：というか、ゲートを開く技術が開発されているわけですよ。それを使ってソウマやトライハルトが学園に帰ってきて、それぞれお店を出したりして。たこ焼きを焼くトライハルトとか、焼きソバを焼くソウマなんておもしろいですよね? まあTonyさんと笑い話をしながら、「ここまでやっていいの?」的なノリで楽しく作っています。

——ちなみに、そのゲートを開く技術は誰が作ったのでしょうか?

澤田：うーん。エルデ側の謎の機関かな……って、また謎が広がっていますね(笑) それに関しては、謎の新キャラクターのラフデザイン(※10)を公開しちゃいます。名前はマキシマで、キリヤたちのクラスの新しい担任。そして剣道部と生徒会の顧問です。ちなみに、フルネームはマキシマ・サクヤと、これではますます謎が深まるばかりですよ(笑) さあて、彼女がどういった登場をするのかお楽しみに!

——さらに謎を深める結果になってしまいました。今後の展開を楽しみにしています。今日は長い時間お付き合いいただき、ありがとうございました。

収録日:2007年7月3日(15時~21時)

場所:セガ本社にて



～シャイニング・ウィンドの世界～

THE WORLD of SHINING WIND

リーベリア地方を めぐる情勢

今作のおもな舞台となるリーベリア地方には、種族や文化の異なる3つの国家がある。以下の図は、各国の位置と勢力を示すものだ。エルデから召喚されたキリヤ、ソウマ、トライハルトの3人は、それぞれの国を守る心剣士として剣を交える。

●魔装錬金帝国ベイルガルド



ベイルガルド四皇剣

●通商連合国家セイラン



セイラン五獣将

●聖フィリアス王国



ルミナスナイト

聖フィリアス王国

リーベリア東部に位置する人間の国。聖女ミナスを奉る宗教国家であり、この国を治めるフィリアス王家は、聖女の末裔とされる。首都は美しい城壁を持つ聖都フィリア・ティリス。国の南には天照の塔がそびえ、ドワーフの住むラグナ村がある。



●聖都フィリア・ティリス



●城内の謁見の間



●国境の砦



●ゲーム中の城下町



●城下町の設定素材



●ゲーム中のラグナ村



●ゲーム中の光風館(本陣)



●ラグナ村の設定素材



●光風館(本陣)の設定素材

通商連合国家セイラン

複数の獣人族が集まってできた国。首都はオリエンタル色の濃い文化を持つハンヨウ。リーベリア地方の西半分を占め、広大な国土には亜熱帯から砂漠までが存在する。またフィリアスとの国境近くには、秘境コンロンと呼ばれる山岳地帯が広がる。



●セイランの都ハンヨウ



●ロウエンの玉座



●内地の砦



●秘境コンロン



●龍泉郷イメージ



●ゲーム中のラジムのオアシス



●ラジムのオアシス



●ゲーム中の龍泉郷

魔装錬金帝国ベイルガルド

リーベリア北部に位置する、強大な軍事力を誇る新興国家。もとはエルフが暮らすアストライアと呼ばれる国だった。しかし皇帝トライハルトのもと、種族を超えた新しい秩序と管理体制を創るため、力によるリーベリア全土の統一に乗り出す。



●汚染されたエルフの森のイメージ



●ベルクレール古代技術研究所



●エルフの里の霊樹



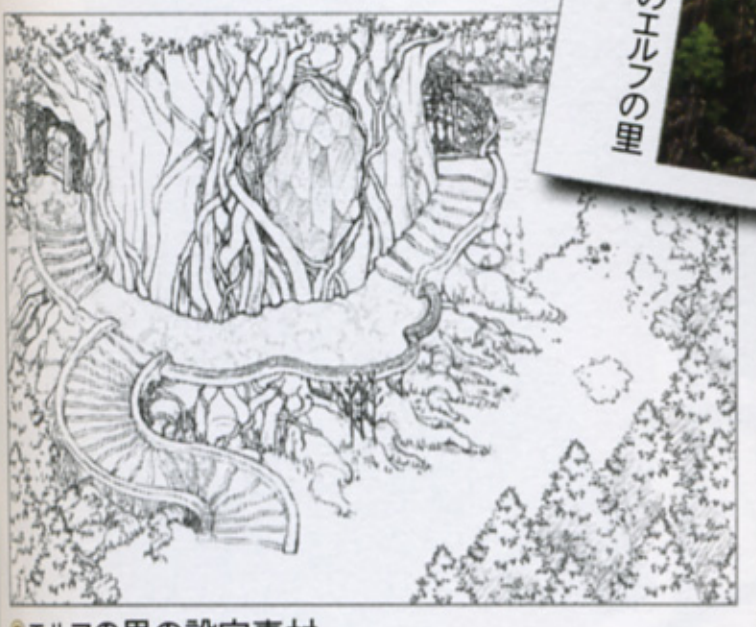
●移動要塞アイゼンザルク



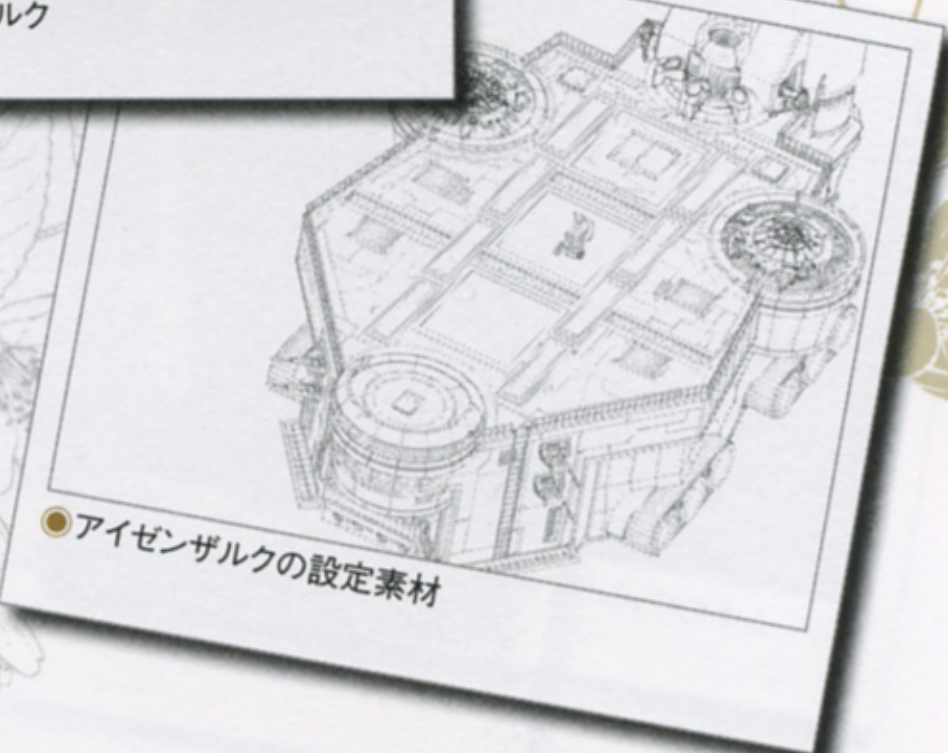
●ゲーム中のエルフの里



●ゲーム中のアイゼンザルク



●エルフの里の設定素材



●アイゼンザルクの設定素材

その他の地域や施設

黒き塔とは、トライハルトが捕らわれていたベイルガルドの玉座がある場所。リーベリア北部にある永久凍土の遺跡から、転送装置を使わないと移動できない。またカイエン島はリーベリアの南西にある島で、その地下には海竜王の遺跡がある。



●黒き塔



●黒き塔内部



●ゲーム中の黒き塔内部



●黒き塔内部の設定素材



●天照の塔



●ゲーム中の天照の塔の内部



●ゲーム中の封印の扉



●ゲーム中のヴァレリアの港



●ゲーム中のカイエン島

リーベリアの住人たち

リーベリアにはさまざまな種族がいるが、国や地域によってある程度限定される。以下の各地の店主のように、フィリア・ティリスは人間、ラグナ村はドワーフ、セイラン領のハンヨウやラゴウ、ラジムは獣人、エルナリートはエルフといったところ。



●フィリア・ティリスの武具屋



●フィリア・ティリスの道具屋



●フィリア・ティリスの鍛冶屋



●フィリア・ティリスの鑑定屋



●ラグナ村の武具屋



●ラグナ村の鑑定屋



●ラゴウの村の武具屋



●ラゴウの村の道具屋



●ハンヨウの武具屋



●ハンヨウの道具屋



●ハンヨウの鍛冶屋



●ハンヨウの鑑定屋



●ラジムのオアシスの鍛冶屋



●エルナリートの鑑定屋



●ゲーム中のラゴウの村

エネミー設定

ゲームに登場する兵種も国ごとに決まっており、フィリアスは重装騎士、セイランは各種獣人となる。なおダークエルフは、汚染されたエルフが生体改造された姿。スチームナイトやブラスローダーは古代兵器で、ゴブリンやオークは闇の種族だ。



●フィリアスの重装騎士



●ベイルガルドのダークエルフ指揮官



●ベイルガルドのダークエルフ兵



●セイランの弓兵



●セイランの指揮官



●セイランの一般兵士

エネミー設定



●セイランの弩砲兵



●セイランの鳥人兵



●セイランの魔導兵



●熊獣人の槍兵イメージ



●ベイルガルドのスチームナイト



●ベイルガルドのプラスローダー



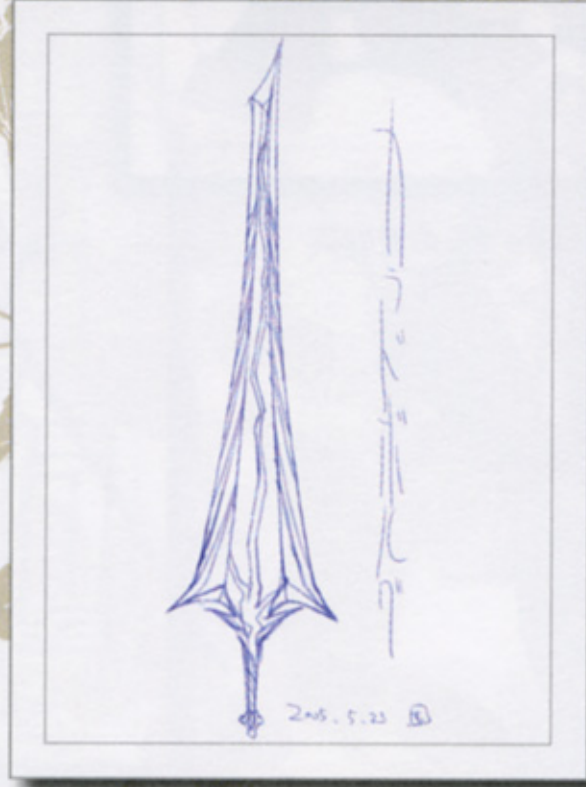
●ベイルガルドのゼクティ量産型

心剣

心剣は心剣士がパートナーから引き抜ける武器で、相手の強い心や想いが結晶化している。以下のほとんどはキリヤがパートナーから抜いたものだが、雪月華はソウマが、エクセリオンとバルムンクはトライハルトが、パートナーから抜いたものだ。



●砲剣 ブレイドカノン



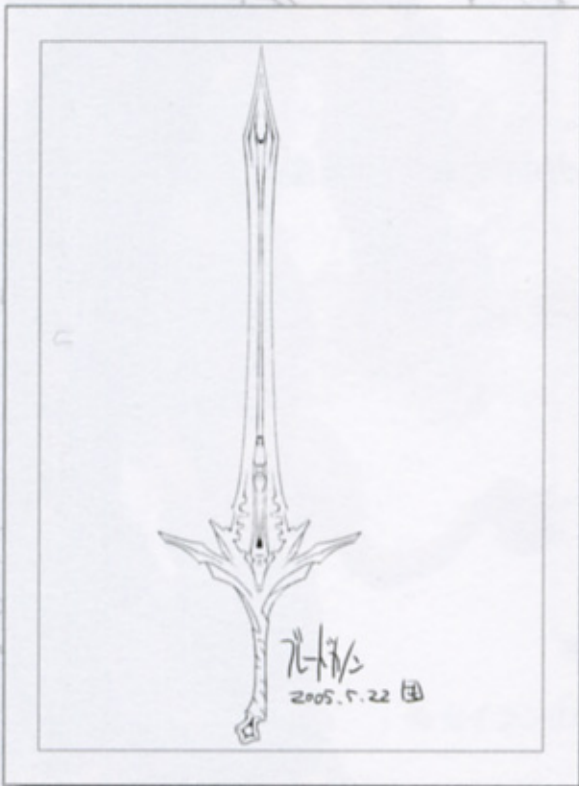
●魔剣 カラドボルグ・ラフ



●仙剣 竜尾扇



●魔剣 カラドボルグ



●砲剣 ブレイドカノン・ラフ

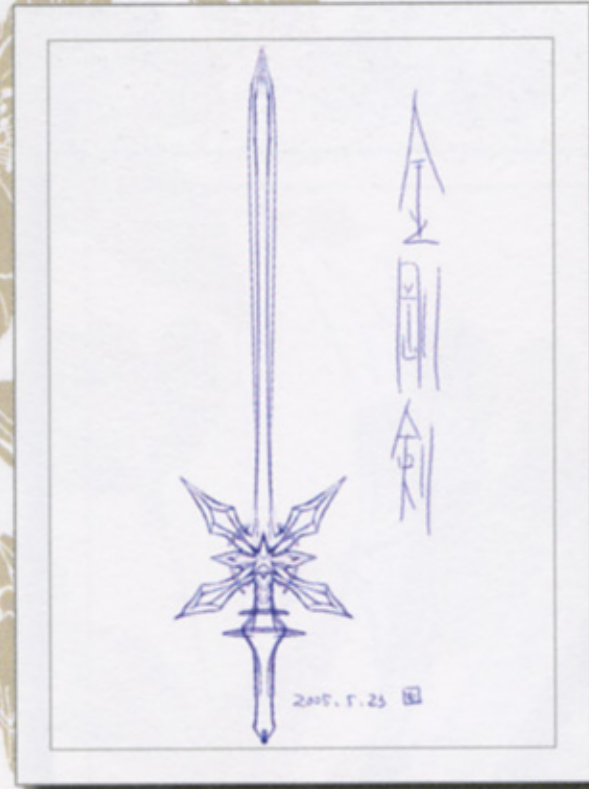


●仙剣 竜尾扇・ラフ

心剣



●宝剣 七天竜牙



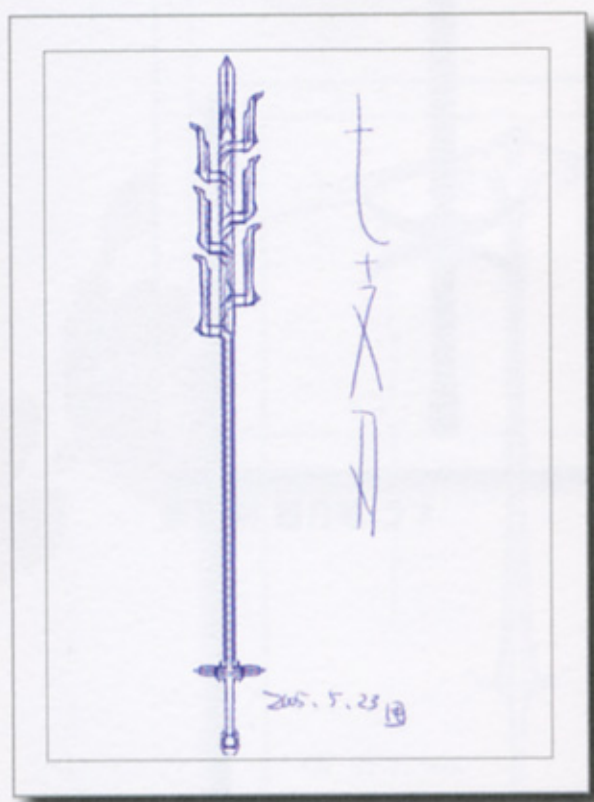
●霊剣 日輪烈光・ラフ



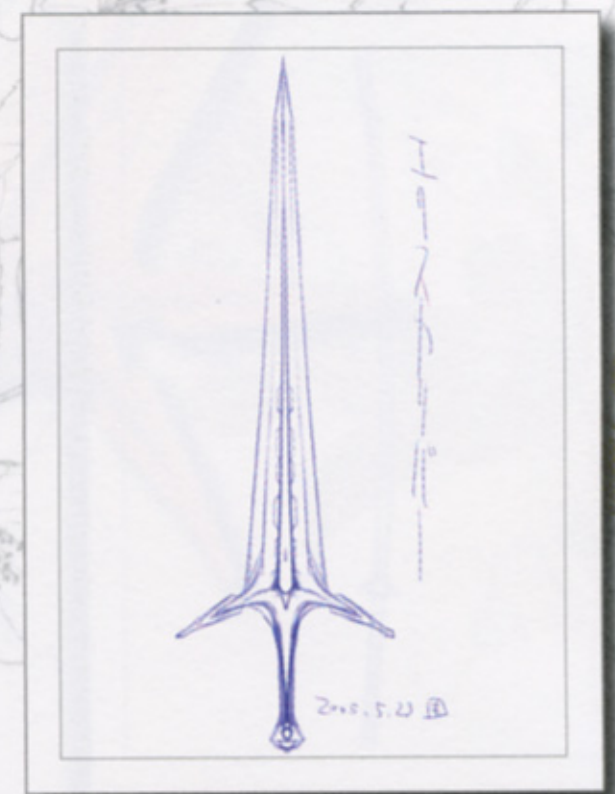
●聖剣 エクスカリバー



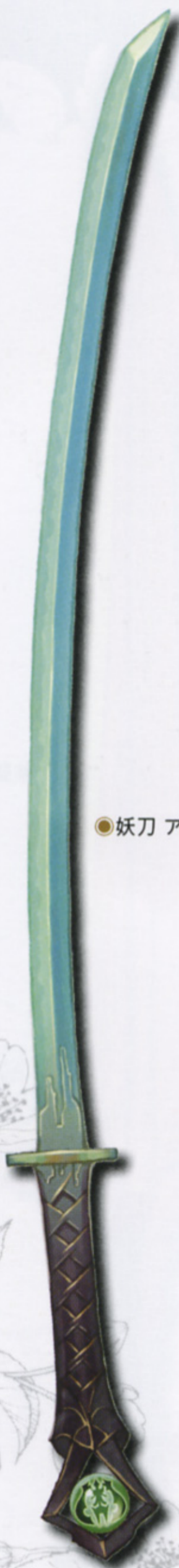
●霊剣 日輪烈光



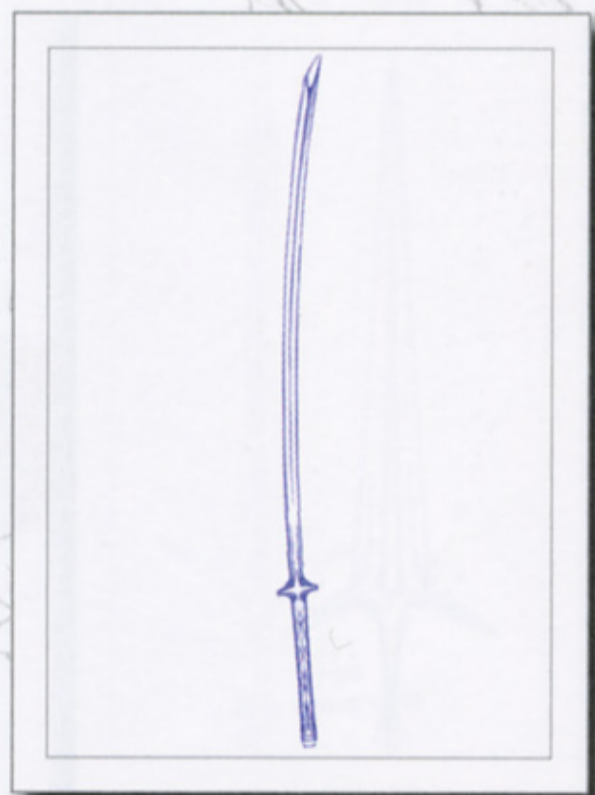
●宝剣 七天竜牙・ラフ



●聖剣 エクスカリバー・ラフ



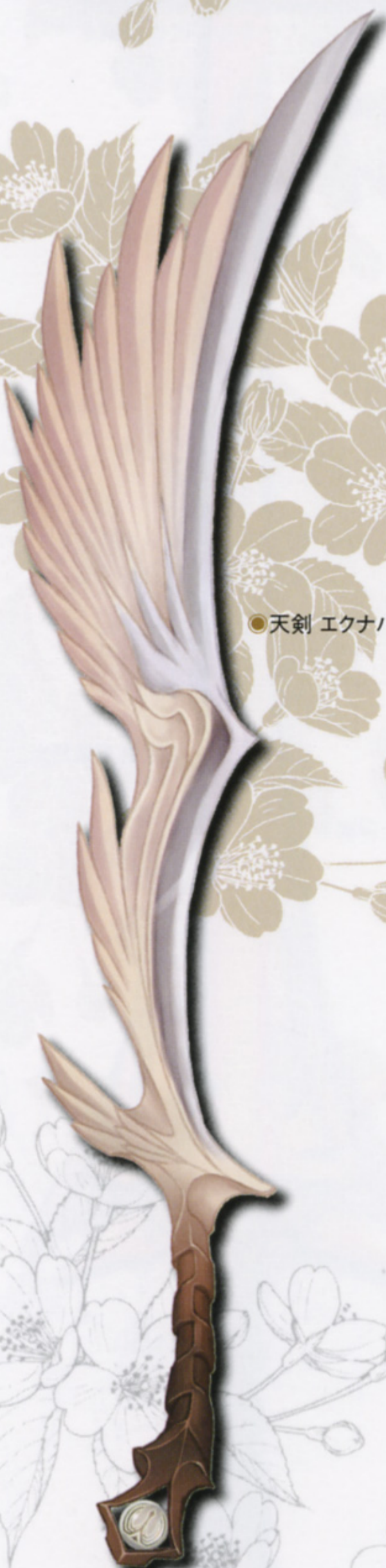
●妖刀 アマツナミ



●妖刀 アマツナミ・ラフ



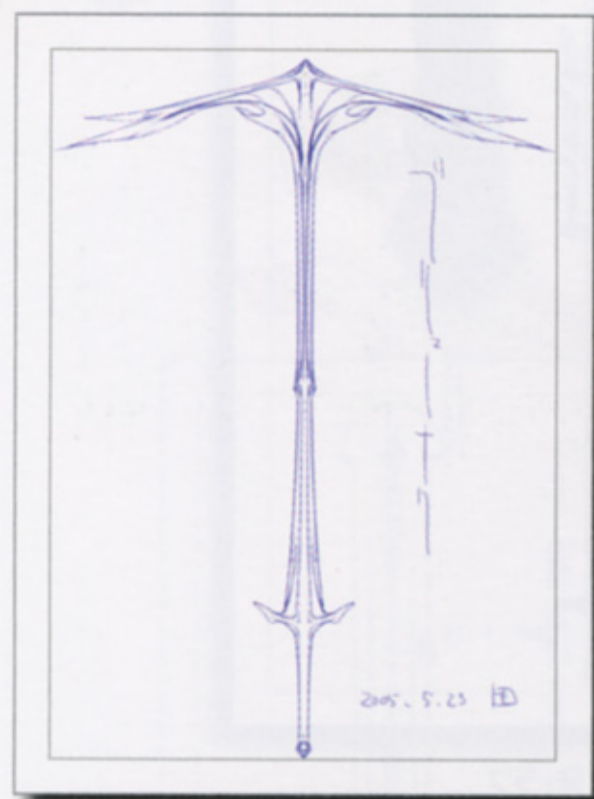
●天剣 エクナバード・ラフ



●天剣 エクナバード



●神槍弓剣 プリューナク

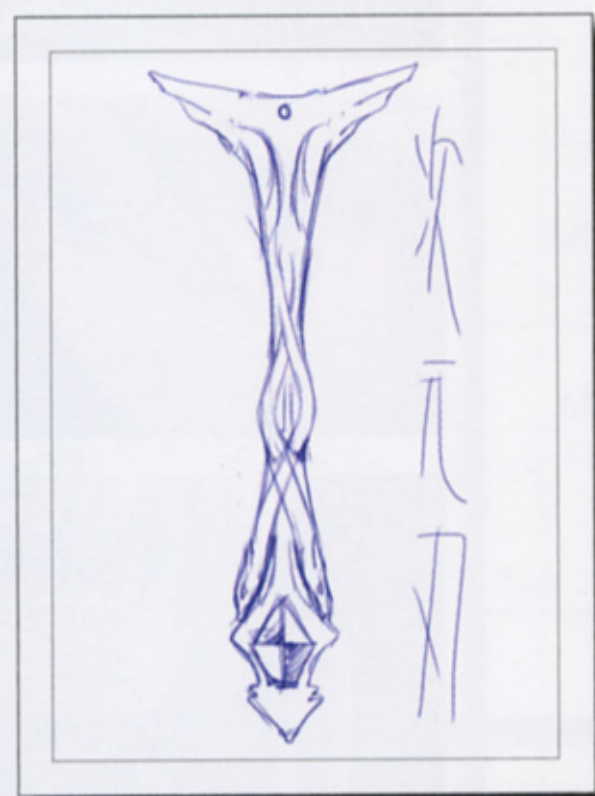


●神槍弓剣 プリューナク・ラフ

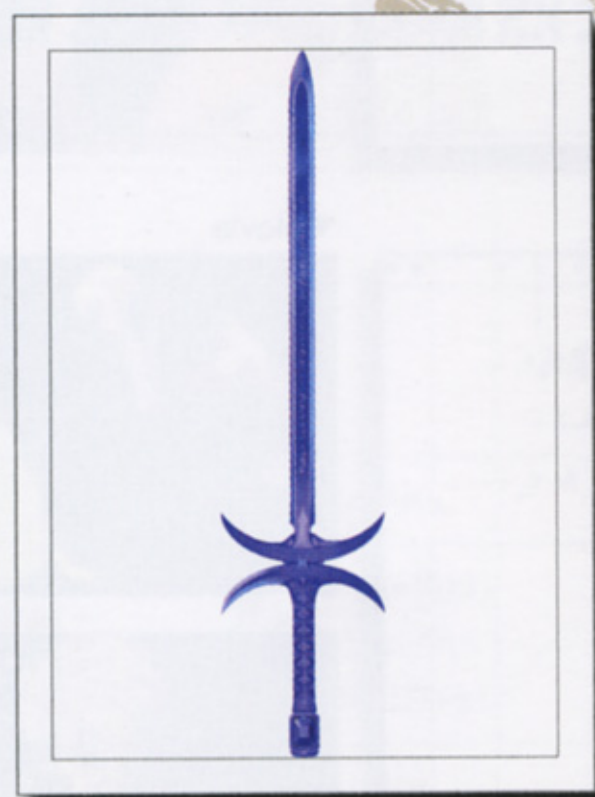
心剣



●次元刀 サイファス



●次元刀 サイファス・ラフ



●聖剣 雪月華・ラフ



●聖剣 雪月華



●剣帝 エクセリオン



●聖剣 バルムンク

Scene #2

●心剣士誕生 (本編Phase00より)

キリヤがシーナからはじめて心剣を抜くシーン。シーナの胸に突き刺さっているかのように見えた剣は、シーナ自身が生み出した心の結晶だった。剣を手にしたキリヤは、ともに戦うことを誓う。

▼絵コンテ1

C	ビジュアル	内容	セリフ	時間
3-6		シーナが、心へ	シーナの心へ 「一緒に戦ってあげよう」 剣に力注ぎ ホトと頼りにしてんだぞ	
		心へ		
		PAN		
		キリヤに力注ぎ そしてもと強くなる 力も振る事を 恐るんだぞ		1/2+0
3-7		キリヤ PAN 光を浴びて	キリヤ 「俺に戦うか 俺の方が強い でも強くなりたがる シーナを守れ」	6+18
3-8		随分と シーナ 見よキリヤ		1+18

▼絵コンテ2

C	ビジュアル	内容	セリフ	時間
3-9		シーナ微笑		2+0
3-10		キリヤ 力強く	キリヤ 「お前の心 俺に預けてくれ」	3+0
3-11		シーナUP キリヤ 「お前の心 俺に預けてくれ」	シーナ 「い、いいよ」 大切に預けてくれよ ……	3+6
3-12		剣を手にしたキリヤ 04+0 シーナ		2+18

▼Movie



Scene #3

●雪月華から日輪烈光へ (本編Phase04より)

クレハがパートナーになり、キリヤに心剣を託すシーン。澤田氏のインタビューにもあるとおり、彼女はソウマが抜いた雪月華に両手を添え、みずからの意思で日輪烈光へと生まれ変わらせている。

▼絵コンテ1

C	ビジュアル	内容	セリフ	時間
10-3				
		ツハPAN 剣の根元が 上から7割に 魔法陣が起る		
		清の 花と雪の光 で外側へ		
		光が剣を 上昇していく 雪月華から 日輪烈光へ		
		海を渡る		4+6

▼絵コンテ2

C	ビジュアル	内容	セリフ	時間
10-4		キリヤ 剣を見上げて 「い」	キリヤ 「この光は…… お前の心 包み込んでよ」	
10-5		クレハ 目を見つめて	クレハ 「ソウマ君の想いを 私に託すか……」	6+0
10-6		剣を PANUP 剣の根元が	キリヤoff 「愛と取って 二人の想いを 受け継いで」 「ソウマ君とキリヤ君と 一緒に…… そしてキリヤ君と 私が見ても うやまい感じ」	10+0

▼Movie



出撃&戦闘セリフ集

最後にゲームに登場する、おもなキャラクターたちの出撃時や戦闘時のセリフを集めてみた。どれも短いひと言だが、意外と聞いたことのない言葉も多いはず。また出撃時のパートナーのセリフは、キリヤとの絆レベルによって3段階に変化する。

●キリヤ専用

セリフ	状況
「君の心、俺に預けてくれ」	キャラクター選択時
「さあ、いくぞ」	戦闘開始時
「みんなの心をこの剣に!」	戦闘終了時 1
「この剣に誓って!」	戦闘終了時 2
「うっ……ダメか」	戦闘不能時
「撤退するぞ」	戦闘撤退時
「うおおおお!」	守護天使召喚



●キリヤ×クレハ

セリフ	状況
「遅い!」	神速連斬
「こっちだ」	残影剣
「どうだ!」	靈光円舞斬
「狙うぞ!」	遠近リンク技共通



●キリヤ×ジnkロウ

セリフ	状況
「いけっ!」	ブーメランカッター
「ふっとべ!」	ハリケーンブラスト
「消し飛べ!」	スピートルネード
「しかける!」	遠近リンク技共通



●キリヤ×シーナ

セリフ	状況
「そこ!」	マシンガンショット
「当たれえ!」	ショットガンエッジ
「くらえ!」	バスターライフル
「いくぞ!」	遠近リンク技共通



●キリヤ×ゼクテイ

セリフ	状況
「そらっ!」	ランサーボウガン
「光よ!」	シャイニングウェーブ
「きりさけ!」	ウィンドスラッシュ
「いける!」	遠近リンク技共通



●キリヤ×クラクラン

セリフ	状況
「ふんっ!」	シャドウゲイザー
「うおおおお!」	ヘルスピナカッター
「おりやああ!」	ブレッシャーウェーブ
「頼む!」	遠近リンク技共通



●キリヤ×ロウエン

セリフ	状況
「やあ!」	壱式抜刀術 波衝閃
「とりやあ!」	貳式抜刀術 連撃閃刃
「そこだ!」	参式抜刀術 瞬動斬
「やるぞ!」	遠近リンク技共通



●キリヤ×ハウメイ

セリフ	状況
「弾け!」	扇風結界陣
「させるか!」	泡縛結界陣
「もらったあ!」	吸命衝電波
「やってくれ!」	遠近リンク技共通



●キリヤ×ヒョウウン

セリフ	状況
「燃えろ!」	ブレイズ
「つらぬけ!」	アイススパイク
「はじける!」	スパーク
「いけえ!」	遠近リンク技共通



●キリヤ×カリス

セリフ	状況
「のがすか!」	グラビティスラッシュ
「よるな!」	ネガグラビトン
「いけえー!」	ホーリーブレイド
「やるんだ!」	遠近リンク技共通



●キリヤ×ゼロ

セリフ	状況
「裂け!」	裂空波
「断て!」	次元断層
「斬れ!」	次元斬
「まかせろ!」	遠近リンク技共通

出撃&戦闘セリフ集

●シーナ専用

セリフ	状況
「いくわよ! ぐずぐずしない!」	キャラクター選択時 (絆レベル低)
「あたしにまかせなさい!」	キャラクター選択時 (絆レベル中)
「いっしょに、がんばろっ!」	キャラクター選択時 (絆レベル高)
「かかってきなさい」	戦闘開始時
「やったね!」	戦闘終了時 1
「あたしにかなうと思ってんの?」	戦闘終了時 2
「もう……何やってるのよ」	戦闘不能時
「くやしうけどここまでね」	戦闘撤退時
「とおっ!」	ロケットスラッシュ
「えいえいえい」	ガトリングスラスト
「これでどう?」	バーニングハート
「やって!」	近距離リンク技使用時
「やるのよ!」	遠距離リンク技使用時
「まかせなさい!」	2段ロケットカノン (パートナー時)
「熱いわよ!」	ファイアグレネード (パートナー時)

●クララクラン専用

セリフ	状況
「聖女の盾に誓って」	キャラクター選択時 (絆レベル低)
「わたくしは、みんなを守りたい」	キャラクター選択時 (絆レベル中)
「わたくしは、あなたを……守ります」	キャラクター選択時 (絆レベル高)
「聖なる盾よ力を!」	戦闘開始時
「すべてはまもるべき者のために」	戦闘終了時 1
「ふう、やりましたね」	戦闘終了時 2
「あとは……頼みます」	戦闘不能時
「仕方がありませんわね」	戦闘撤退時
「癒しを!」	セイクリッドサークル
「盾よっ!」	シールドバッシュ
「受けなさい!」	クロスストライク
「任せます」	近距離リンク技使用時
「頼みます」	遠距離リンク技使用時
「守りの盾!」	リフレクターシールド (パートナー時)
「裁きの十字架!」	セイントクロス (パートナー時)

●ハウメイ専用

セリフ	状況
「わらわを使いこなせるかのう?」	キャラクター選択時 (絆レベル低)
「もの好きじゃのう、おぬし」	キャラクター選択時 (絆レベル中)
「おぬしといると退屈せぬわ」	キャラクター選択時 (絆レベル高)
「相手をしてやるか」	戦闘開始時
「百年はやいのじゃ」	戦闘終了時 1
「帰って一風呂浴びるかのう」	戦闘終了時 2
「はう」	戦闘不能時
「茶でも飲んで出直しじゃ」	戦闘撤退時
「そらっ!」	フリーズ
「どうじゃ!」	ブレイズダンス
「くらうがよい!」	シャボンスパーク
「今じゃ!」	近距離リンク技使用時
「やってしまえ!」	遠距離リンク技使用時
「そこじゃ!」	氷牙雷壁陣 (パートナー時)
「これならどうじゃ!」	炎竜爆円陣 (パートナー時)

●ヒョウウン専用

セリフ	状況
「うおおっ! 竜の血が騒ぐぜ」	キャラクター選択時 (絆レベル低)
「やってやるうぜ、兄弟!」	キャラクター選択時 (絆レベル中)
「お前になら命だっつけられるぜ」	キャラクター選択時 (絆レベル高)
「やってやるぜ!」	戦闘開始時
「やったぜ!」	戦闘終了時 1
「こぶしがうなるぜ!」	戦闘終了時 2
「ゆ、油断は……禁物だ、な」	戦闘不能時
「逃げるしかねえのかよ?」	戦闘撤退時
「氷竜拳!」	氷竜拳
「おらあああ!」	竜尾旋脚
「くらえっ!」	連爪竜槍掌
「いけえ!」	近距離リンク技使用時
「頼むぜ!」	遠距離リンク技使用時
「氷竜波!」	牙山氷竜波 (パートナー時)
「おう! まかせろ!」	旋風竜巻あばれゴマ (パートナー時)

●クレハ専用

セリフ	状況
「私の弓でも役に立てる?」	キャラクター選択時 (絆レベル低)
「私の使命、この弓に誓って」	キャラクター選択時 (絆レベル中)
「射止めたい、あなたの……心」	キャラクター選択時 (絆レベル高)
「援護なら任せて」	戦闘開始時
「これが私の使命」	戦闘終了時 1
「どうだった? 私の弓」	戦闘終了時 2
「まだ、言っていないのに」	戦闘不能時
「退却するのね」	戦闘撤退時
「貫いて!」	貫通の矢
「はっ!」 or 「清めの矢!」	鎮魂の矢
「そこよ!」	速射の矢
「さあ!」	近距離リンク技使用時
「お願い!」	遠距離リンク技使用時
「当たれっ!」	扇射矢車 (パートナー時)
「まかせて!」	破魔天来弓 (パートナー時)

●カリス専用

セリフ	状況
「兄さんみたいになれるかな？」	キャラクター選択時 (絆レベル低)
「まだまだ、ぼくは勉強しなきゃ！」	キャラクター選択時 (絆レベル中)
「きみとなら、きっとやれるよ」	キャラクター選択時 (絆レベル高)
「僕だってやれるんだ」	戦闘開始時
「僕はもっと強くなる！」	戦闘終了時 1
「いい経験になったよ」	戦闘終了時 2
「僕には……まだ」	戦闘不能時
「退くことも、勇気」	戦闘撤退時
「貫け！」	スパークソード
「ゆくぞ！」	モーメントスライサー
「しびれるよ！」	サンダーブレイド
「チャンス！」	近距離リンク技使用時
「援護を！」	遠距離リンク技使用時
「なぎ払え！」	超電磁ムチ (パートナー時)
「雷王剣！」	雷王剣イナズマ斬り (パートナー時)

●ロウエン専用

セリフ	状況
「オレを失望させるんじゃねえぞ」	キャラクター選択時 (絆レベル低)
「おめえの戦いぶり、見せてもらうぜ」	キャラクター選択時 (絆レベル中)
「おめえとなら、負ける気がしねえ！」	キャラクター選択時 (絆レベル高)
「さあて、やるかあ！」	戦闘開始時
「ざっとこんなモンか？」	戦闘終了時 1
「勝利の酒が待ち遠しいぜ」	戦闘終了時 2
「畜生……なさけねえ」	戦闘不能時
「逃げるのか!? ま、しょうがねえ」	戦闘撤退時
「雑魚が! 引っ込め！」	覇狼剣 飛牙穿刀
「オラオラオラ！」	覇狼剣 嵐打無双撃
「どおりや——！」	覇狼剣 うずまき投げ
「やるぜ！」	近距離リンク技使用時
「やっちまえ！」	遠距離リンク技使用時
「大あばれた！」	双狼剣 滅多斬り (パートナー時)
「ぶっつぶす！」	双狼剣 滅殺大往生 (パートナー時)

●ジंकロウ専用

セリフ	状況
「負の連鎖、断ち切るは我が翼」	キャラクター選択時 (絆レベル低)
「友との誓い、果たすまで」	キャラクター選択時 (絆レベル中)
「我が翼、おぬしとともに」	キャラクター選択時 (絆レベル高)
「いざ、参るぞ」	戦闘開始時
「これも因果か」	戦闘終了時 1
「諸行無常なり」	戦闘終了時 2
「ぐ……不覚」	戦闘不能時
「退き時だ」	戦闘撤退時
「散れ！」	メタルフェザーダガー
「むんっ！」	ファントムアタック
「闇よ！」	ダークミスト
「合わせるぞ！」	近距離リンク技使用時
「連携だ！」	遠距離リンク技使用時
「承知！」	サークルボム (パートナー時)
「ここだ！」	ウツセミボム (パートナー時)

●ゼクティ専用

セリフ	状況
「風が、私を呼んでる」	キャラクター選択時 (絆レベル低)
「輝く風は全てを包み込む」	キャラクター選択時 (絆レベル中)
「私の心に触れてくれたのは、あなた」	キャラクター選択時 (絆レベル高)
「風よ力を！」	戦闘開始時
「風の導くままに」	戦闘終了時 1
「誰にも邪魔させない」	戦闘終了時 2
「く、体が動かない!？」	戦闘不能時
「退くのね……」	戦闘撤退時
「射抜け！」	シャイニングアロー
「風よ！」	ヘルブラストストーム
「はあっ！」	シルフィードスラスト
「お願い」	近距離リンク技使用時
「やって！」	遠距離リンク技使用時
「逃げてでも無駄！」	ロックオンマルチレイ (パートナー時)
「輝く風よ」	シャイニングウィンド (パートナー時)

●ゼロ専用

セリフ	状況
「ぼくも戦うよ」	キャラクター選択時 (絆レベル低)
「涙は、置いて来たはずなのに」	キャラクター選択時 (絆レベル中)
「僕と心がつながるなんて」	キャラクター選択時 (絆レベル高)
「さあ、行こうか」	戦闘開始時
「ここまでだね」	戦闘終了時 1
「全てを終わらせるために」	戦闘終了時 2
「まさか!？」	戦闘不能時
「ここは態勢をたてなおそう」	戦闘撤退時
「グラビティスラッシュ」	グラビティスラッシュ
「サウザンドスラスト」	サウザンドスラスト
「サンダーブレイド」	サンダーブレイド
「君の力を」	近距離リンク技使用時
「君にまかせた」	遠距離リンク技使用時
「あたれ！」	フルバーストレーザー (パートナー時)
「次元の扉よ」	ゾーンオブカオス (パートナー時)

出撃&戦闘セリフ集

敵キャラクター専用ボイス1(セイラン勢)

●ソウマ専用

セリフ	状況	パートナー
「しっぶう! せつげっか!	必殺技 疾風雪月華	—
「よけられるか!	リンク技使用時 A	クレハ
「クレハあ!	リンク技使用時 B	クレハ
「さすが……だ……な	戦闘不能時	—

●エンウ専用

セリフ	状況	パートナー
「ほうおうえんだん」	必殺技 鳳凰炎弾	—
「ゆくぞ者ども!	部下統率	—
「ライヒよ! 共に参るぞ!	リンク技使用時	ライヒ
「拙者をここまで追い詰めるとは」	戦闘不能時 A	—
「我が翼、燃え尽きたわ」	戦闘不能時 B	—

●ライヒ専用

セリフ	状況	パートナー
「もうこらいげき!	必殺技 猛虎雷撃	—
「野郎共! いくぞ!	部下統率	—
「く! まだあ! まだ終わってねえぞ!	戦闘不能時 A	—
「兄貴! いくぜえ!	リンク技使用時	エンウ
「負けたあ……ビリビリ来たぜえ!	戦闘不能時 B	—

●バソウ専用

セリフ	状況	パートナー
「はあああああ!	必殺技 暴走旋風突撃	—
「ぐう……なんて奴だ」	戦闘不能時 A	—
「完全に……俺の負けだ」	戦闘不能時 B	—

●コウリュウ専用

セリフ	状況	パートナー
「きっこうだいかいてんじゃーー!	必殺技 亀甲大回転	—
「やり過ぎたかのう」	戦闘不能時 A	—
「おお……お迎えが来たわい」	戦闘不能時 B	—

敵キャラクター専用ボイス2(バイルガルド勢)

●トライハルト専用

セリフ	状況	パートナー
「くらうがいい!	必殺技	—
「ゼクティ! やれ!	リンク技使用時 A	ゼクティ
「力の違いを見せてやる」	リンク技使用時 B	ゼクティ
「ここまでにしておくぞ」	戦闘不能時 A	—
「やるようになったな」	戦闘不能時 B	—

●ゼクティ(敵専用)

セリフ	状況	パートナー
「シュバルツヴァイント」	シュバルツヴァイント	—
「無駄だ」	ガード時	—
「受けてみよ」	リンク技使用時	トライハルト
「ぐ、この程度で!？」	戦闘不能時 A	—
「くっ、どうして」	戦闘不能時 B	—
「損傷、甚大」	戦闘不能時 C	—

●ヒルダレイア専用

セリフ	状況	パートナー
「とっておきよ!	必殺技	—
「あらあら」	戦闘不能時	—

●キルレイン専用

セリフ	状況	パートナー
「凍りつけ」	必殺技	—
「ここまで……ですか」	戦闘不能時 A	—
「こんな……バカな」	戦闘不能時 B	—

●ジード専用

セリフ	状況	パートナー
「くらえええ!	必殺技	—
「ぐわああー」	戦闘不能時	—

SHINING WIND *Collection of Visual Materials*

シャイニング・ウィンド ビジュアル設定資料集

2007年9月12日初版発行



STAFF

●編集：勝木理夫(ファミ通書籍編集部) ●構成・執筆：上大迫貴志 ●装丁・デザイン：石川明子(ファミ通書籍編集部)
●カバーイラスト：Tony ●花イラスト：杉山真理 ●似顔絵：中野智美 ●校正：葛見由美子 矢部舞 ●監修・協力：株式会社セガ ●印刷：大日本印刷株式会社

●発行人：浜村弘一 ●編集人：青柳昌行 ●編集長：坂本武郎 ●編集長代理：青山良 ●副編集長：澄田雅範 ●PM：岩見勝人 ●業務部：神田雅代 ●印刷：大日本印刷株式会社
●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)

●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、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。

“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。

ISBN978-4-7577-3760-0
Printed in JAPAN

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。

Licensed by
SEGA

