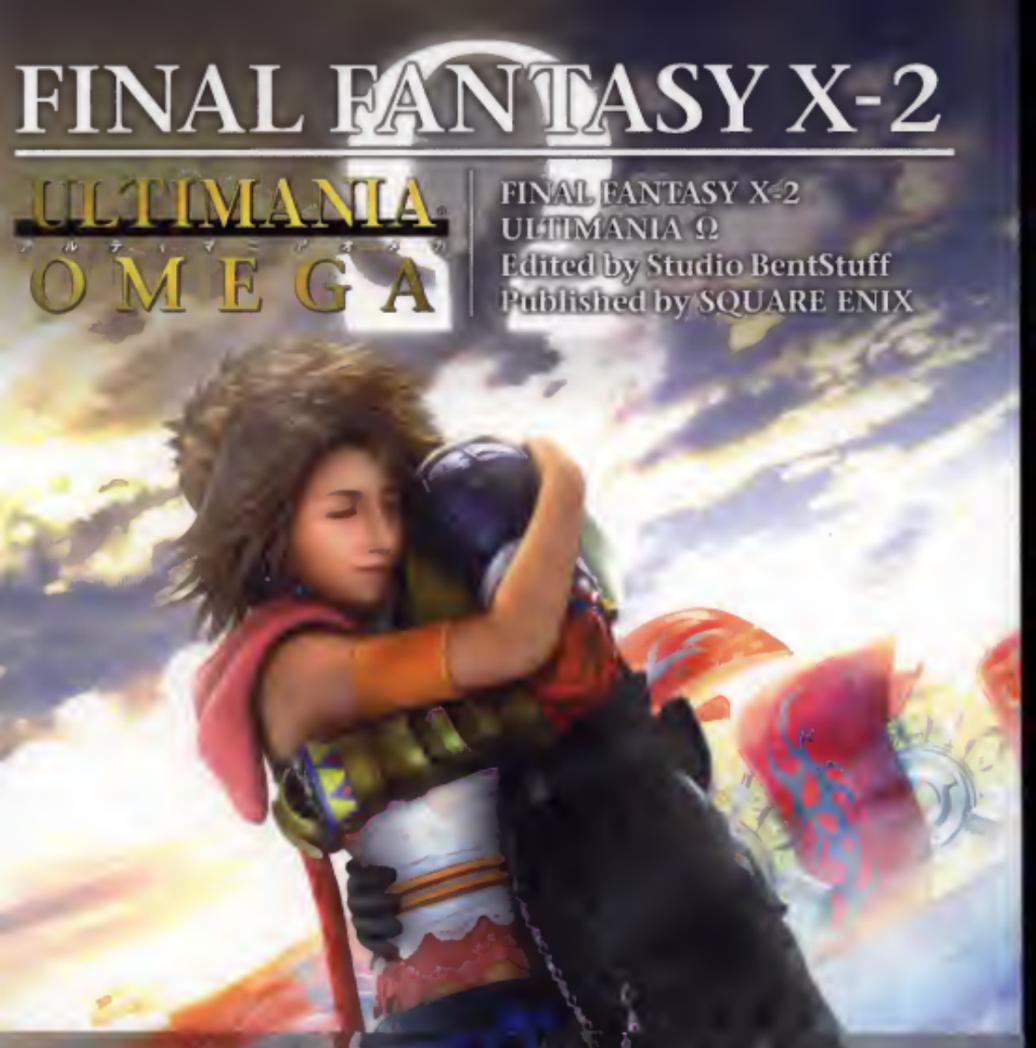


FINAL FANTASY X-2

ULTIMANIA
アルティマニア
OMEGA

FINAL FANTASY X-2
ULTIMANIA Ω
Edited by Studio BentStuff
Published by SQUARE ENIX



あなたの『ファイナルファンタジーX-2』は
まだまだ遊び尽くしてはいなかった！

制作期間11ヵ月はダテではなかった——

幾千もの検証、幾万もの実験を経て、

今回もまた究極の書“アルティマニアΩ”が完成！！

スタジオベントスタッフとスクウェア・エニックスがお届けする

『FFX-2』最強にして最後の研究解析書、

これを読まずして、『FFX-2』を語ることなかれ。



SQUARE ENIX

FINAL FANTASY X-2

ULTIMANIA®

アルティマニア オメガ

OMEGA

WELCOME TO FINAL FANTASY X-2 ULTIMANIA Ω!!

「そりゃあ、いろいろありましたから」

ティータ復活エンディングでユウナが口にするこのひとことで思わず書き出してしまいたくなるくらい、本当にいろいろなことがあった。

予期せぬ出来事に直面して一時は発売を急ぐまじらした本書が、無事にこうして日の目を見ることができたのは、数多くのかたがたの有形無形のお力添えがあったからにほかならない。

出版に向けて実際にご尽力してくださった関係者のかたがた、お会いしたときに激励の言葉をかけてくださった業界内外のかたがた、そして何より、涙が出るような“アルティマニア存続希望”の熱い言葉をメールや個人サイトで届けてくださったアルティマニアシリーズ読者のかたがた——。

そうしたみなさんに支えていただけたからこそ、いまこの本に、新しい、それでいて力強い生命が吹きこまれているのだと思う。

あらためてこの場を借りてお礼を言わせていただきたい。

みなさん、本当にありがとうございました。

☆

本書の制作には、最初のサンプルROMが届いてから、じつに11ヵ月もの歳月を費やした。

延べプレイ時間は10000時間を軽く超え、実験や検証を行なった回数も数万という単位におよぶ。

制作スタッフのなかには、その期間内に一時的に別の仕事を受け持つ者もいたが、主要メンバーの幾人かは11ヵ月のあいだ、ひたすら「FFX-2」を濃厚にプレイしては原稿を書く、という毎日をくり返した。

それだけを聞くと、相当な苦行のように思えるかもしれないが、実際に彼らの言葉に耳を傾けると、かならずしもそうではないことがわかる。

「大変ではあったけど、とてもおもしろかった」

彼らの素直なその感想には、近年見落とされがちな、あるひとつの真実が隠されている。

それは、良質なゲームソフトは、こちらから「遊ぼう」とする意志を持って推せば、どこまでも応えてくれるということ。

とことんまで遊びこんだその先には、受動的にプレイしているだけでは決して出会うことのできない、未知なるおもしろさが待っていてくれるのだ。

本書内には、僕らが「FFX-2」というゲームをどのように遊び、楽しみ、そしてそれについて思考を巡らせたかが、途方もない文字数で記されている。

通常の攻略本とはちがひ、攻略情報を網羅しているわけではないこの書籍は、いまだ知られざる「FFX-2」の真のおもしろさを読者のみなさんにただ伝えたくて制作されたと言っても過言ではない。

本当の遊びとは与えられるものではなく、自分たちの手で見つけ出すもの——僕らスタッフのそんな願いが、アルティマニアΩという本には込められている。

スタジオイベントスタッフ
山下 卓



FINAL FANTASY X-2 ULTIMANIA Ω

CONTENTS

#1	スピラの物語—変わるもの、変わらぬもの	006	#2	魔物事典Ω	248
	エリア別解説	008		魔物事典Ωの見かた	250
	飛空艇	010		ヘルム種族～その他(シューイン)	256
	ピサイド島	012		モンスターから入手できるものリスト	438
	キーリカ島	018	#3	キューソカイセキ	446
	ルカ	022		1. レベル&EXP	448
	ミヘン街道	026		2. 能力値	450
	キノコ岩街道	030		3. ダメージ	454
	ジョゼ寺院	034		4. わいろ・オメデトウ!	462
	幻光河	038		5. ATB	464
	グアドサラム	042		6. 空間	475
	雷平原	046		7. バトルボイス	480
	マカラーニヤの森	050		8. コンプリート率	500
	ピーカネル砂漠	054		9. ボイスデモ	530
	ヘベル	058	#4	トレダオワアキ2	574
	ナギ平原	064		ドレスコンテスト受賞作発表	576
	ガガゼト山	068		シークレットΩ	594
	ザナルカンド遺跡	074		サントラCD全曲スペシャルライナーノーツ	601
	異界	078		楽曲リスト	612
	「X-2」の物語4つの謎	080		秘蔵原画集	614
	お宝スフィア映像徹底分析	090		声優座談会	
	リン探偵の事件簿	106		PART1 青木麻由子×松本まりか	
#2	ULTIMANIA式遊びかたの提案X-2	124		×豊口めぐみ×森田成一	646
	I 低レベルでクリアしよう!	126		PART2 神奈延年×蘇武健治×鈴木健一	658
	II レベルアップにこだわろう!	157		PART3 森田成一×俣田來未	668
	III ギルで全バトルを突破しよう!	172		配役リスト	676
	IV サブイベントを極めよう!	178		キミが呼ぶ指笛	678
	V 飛空艇メッセージをすべて見よう!	182		1000の言葉 楽譜	686
	VI スピラ世界の文字を読んでみよう!	216			
	VII スピラ世界の細部に注目しよう!	220			
	VIII 「シラ君の人物事典」のボイスの出典を調べよう!	225			
	IX 衝撃映像を自撃しよう!	230			
	X オープニングのダンスを踊ろう!	234			
	「real Emotion」楽譜	244			
	Ω ポツになった提案を紹介してみよう!	246			

※本書の内容はオリジナル版「ファイナルファンタジーX-2」に準拠しています
 ※本書で文中等に使用されている「C1」という表記やマップ名は、本書に先駆けて発売された「ファイナルファンタジーX-2 アルティマニア」に対応しています







スピラの物語

— 変わるもの、変わらぬもの

FINAL FANTASY X-2 ULTIMANIA OMEGA #1

エリア別解説

「X-2」のシナリオの中心にあるのはユウナとその仲間たちの物語だが、それぞれの土地でもまた、独自の物語がつづられていく。ここでは、スピラ各地の様子とそこに生きる人々の姿を、そのエリアのストーリーレベルごとに追っていく。地域の視点から全体の流れを追うことで、単にシナリオを進めるだけでは気づけなかった「X-2」の物語が、きっと見えてくるはずだ。

ナギ平原

(→P.84)

THEME

- 青空公司与顔色会社の商売対決
- 土地の緑美化が生んだ功罪

ペベル

(→P.59)

THEME

- 新エボン党が新たな道を見いだすまで
- 地下の秘密区画に隠された謎

ビーカネル砂漠

(→P.54)

THEME

- 発掘キャンプの労働の日々
- サボテンダー一族との交流

キノコ岩街道

(→P.30)

THEME

- 青年同盟が和平の道を見つけるまで

飛空艇

(→P.10)

THEME

- 最終的な最場所を探す乗組員の人間模様

ミヘン街道

(→P.28)

THEME

- 機械とチョコボは共存できるか
- 旅行会社の探導とリンの活躍

異界

(→P.78)

THEME

- 去ってしまった想いとのかげ

ビスイド島

(→P.12)

THEME

- 「理想の父親」を目指すワッカの歩み
- 「悪い出」をどうとらえるべきか

ザナルカンド遺跡 (→P.74)

THEME

- 思い出の地の変化

ガガゼト山 (→P.58)

THEME

- 未来を模索するロンゾ族の苦しみ

マカラーニヤの森 (→P.60)

THEME

- 運びゆく土地と、そこに住む者の運命
- 湖畔での商人たちの裏切

雷平原 (→P.48)

THEME

- 落雷をふせぐための日々への努力

グアドサラム (→P.42)

THEME

- ルブラン一味の権子
- グアド族は衝にもどってくるか

幻光河 (→P.38)

THEME

- イベント成功を目指すト
ープリの試行錯誤

ジョゼ寺院 (→P.34)

THEME

- 伝統ある寺院の復興ぶり
- 試作兵器を完成させようとするマキ
ナ派の歩み

ルカ (→P.22)

THEME

- 新たな紙面スフィアプレ
イクが浸透していく様子

キーリカ島 (→P.18)

THEME

- ドナとバルテロ、ふたりの仲の行方
- 思想の相違で対立した島長がふた
たびまとまるまで

スピラの物語——変わるもの、変わらぬもの
「エリア別解説」

飛空艇

飛空艇セルシウスは、ユウナの所属するスフィアハンター・カモメ団の活動拠点。カモメ団の各地での行動したいで乗員は増えいき、その賑ふれによってさまざまな人間関係がくり広げられる。つねにあちこち飛びまわっているカモメ団も、旅の節目ごとにはここへもどり、計画を立て、ときに馴染み笑い合う。現在のユウナにとっては、ここが実質的なホームと言えるかもしれない。

【CHARACTER】

STORY
Lv.

1

自分の居場所を見つけたいというクラスコの頼みを聞くと、彼がキノコ岩街道から乗船。マカラーニヤの森では、番金取りに巡られるオオアカ層が、こちらの決断したいで乗りこむ。

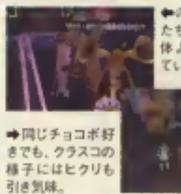


●飛空艇内の奇装束は進捗に備金を返していくオオアカ層。クラスコは飛空艇船酔いでグロッキー。

STORY
Lv.

2

甲板でのダンスパーティーには、飛空艇に乗っている人が全員参加する。また、ミヘン街道でヒクリがチョコボに乗れた場合、彼女とチョコボも飛空艇に乗せることが可能。その状況でクラスコも同乗すると、STORY Lv 2の時点で彼はナギ平原に自分の居場所を見つけるのだ。



●のんびり系乗員たちは、アニキに体よくこき使われていた様子。

→同じチョコボ好きでも、クラスコの様子にはヒクリも引き気味。

STORY
Lv.

3

STORY Lv2でナギ平原に降りたがるクラスコをまだ降ろしていなかった場合、彼は自力でナギ平原へ。借金を完済したオオアカ層も、この段階でマカラーニヤの森へと向かう。



●つぎからつぎへと飛空艇から飛び降りるキャラクターたち。なんで平気なの？と尋うのは禁句……。

STORY
Lv.

4

借平原の通信スフィアの転送機能を使うと、最大で2羽のチョコボが仲間入り。コンサートの直前には、居住区でリュックとユウナが、ノリノリでコンサートのリハーサルを行なう。



●チョコボが合計3羽になると、居住区でまわがしい物資が、シアスな場面も台なし。

STORY
Lv.

5

借平原でシドを飛空艇に乗せると、状況はいい、シド一家を中心としたイベントが立てつづけに起こる。また、ダチの口からはカモメ団の由来が明らか、マスターには悪人がいることが発覚するなど、見どころ満載だ。シンラからは、スピラの未来を予見させる重要な話も……。



●ひとり者同士と思っていたマスターにも夢が、現実はいきびしすぎるぜ、アニキ！

→乗っ取られたシドも、自分のものではない飛空艇の上では不完全燃焼気味？

【MISSION】

ミッション 6 【ルブランアジト潜入準備！】

STORY
Lv.

2

そんないスフィアを返しに行ったスキに、ザナルカンド襲撃で見つかった壊れたスフィアをルブラン一味に盗まれてしまったカモメ団、「盗られたら盗り返す」というスフィアハンターの掟にのっとり、さっそく奪還しようと思気こむが、正面からルブランのアジトへ向かってても、遊撃されるのは目に見えている。思案したあげく、ルブラン一味の女戦隊員から戦隊服を奪い取り、変装して忍びこむことに。活動中のルブラン一味を見つけるため、彼らの情報を集めては各地へ飛ぶのだった。



ブリッジ

飛空艇の中核部。航行に必要な計器をはじめ、つぎの目的地を決めるうえで重要な役割を果たすスフィア渡神命御霊や、シムラが発明した機械などが置かれている。基本的にカモメ団のメンバーはここにおり、方針会議なども行われる。

スフィアハンター・カモメ団の拠点。アニキとダチが北の海で発見した機械文明時代の「空飛ぶ船」だが、全体に派手なペイントがほどこされているあたりに、所有者であるアニキの趣味がうかがえる。ちなみに「セルシウス(哲氏)」という愛称は、「X」でのシドの飛空艇「ファーレンハイト(華氏)」に対抗してアニキが命名したものの。

居住区

ハイペロ族のマスターが経営するバーやショップに加え、寢床も設置された休憩所。クラスコやヒクリ、オオカ嵐など、旅の途中で乗せた人々はこの部屋にいる。壁にカケったシドの似顔絵は、どうやらダーツのマトにされているらしい(→P.54)。



甲板

飛空艇の甲板。カモメ団を乗取るかのように、へらへらにカモメの船首像が彫られている。STORY Lv.2ではダンスパーティーが、STORY Lv.4ではコンサートが開かれるなど、毎日の楽しみや重要なイベントの舞台となる場所だ。



動力室

飛空艇の動力部があるエンジンルーム。エンジンなどの整備はダチが行っているようだ。STORY Lv.5で壁が落ち、カモメ団誕生秘話も必見!

[EPISODE]

ベサイド島

幼いユナが一人前の召喚士となるまで育ったここベサイド島は、ユナが彼女自身の道を模索するうえで、もっとも重要な意味を帯びたエリアである。思い出は力となるのか、それとも足かせなのか、父になり母になり、成長するとは、果たしてどういうことなのか。捨ててどうしようもないものを、新たに目指すべきものは何か——新時代の波を受けても変わらぬ優しいまなざしで、ベサイドは人々を見守りつつける。

STORY
Lv.

1

ユナにとって第二の故郷とも思える島、ベサイド。世間をさわがす青年同盟と新エボン党との争いの影響も受けず、おだやかな時を過ごすこの島の住人たちの目下の話題は、ルーラーとワッカの子どもについてだった。立派な父親になる自慢が持てず、落ち着かない日々を送るワッカ。そんなワッカを、ルーラーもベサイド・オーラカー一同も優しく見守る。いつか、彼自身がその問題を解決するときがくると信じて。

STORY
Lv.

2

ベサイドのおだやかな日々、あるとき変化が訪れた。ベサイド・オーラカー一同が青年同盟に加入。同盟本部から派遣されてきた達磨の教官ベクレムが、オーラカー一同をしこほし始めたのだ。エボン寺院に関する過去を何もかも切り捨てたベクレムと主張し、召喚士を過去の遺物と断じるベクレム。過激ながらも一理ある彼の言葉に、周囲はとまどいを隠せない。新時代の波は、ベサイドにも確実に押し寄せつつあった。

STORY
Lv.

3

寺院が建つ土地の側にもれず、ベサイドでも寺院の裏から異物が出現するさわがが起きていた。ワッカたちの活躍で当面の危険は去ったものの、根本的な解決をめぐってベクレムとワッカが対立。村人の命を守るためにも、異物の根源と化した寺院を倒すべしと主張するベクレムに、寺院への愛着の深いワッカは到底同意できない。現在生きている命を守ることは大切だが、捨てられない思い出もあるのだ。

STORY
Lv.

4

各グループのリーダーがそろっていないくなり、あちこちの地域が混乱するなか、ベサイドはいたって平穏だった。子どもの誕生が目前に迫って落ち着かないワッカを、からかいつつもささえる住人たち。不安なときこそ祈家で心をひとつにしよう、プリッツボールの練習に打ちこむベサイド・オーラカー一同。世間の不穏な動きを感じながらも、ベサイドの志は期いっばい自分たちの幸せをつかもうとする。



★エピソードコンプリート

ルーラーとワッカの赤ちゃんがついに誕生。だがワッカは「子の命名」という父親としての第一歩が踏み出せずにいた。そんなおりベクレムが、チャップの撮影したスフィアを残して青年同盟本部へ帰還。兄ちゃんは兄ちゃんのままでいい——チャップの言葉を聞いて、ワッカのなかが何かが動く。その後、ワッカは赤ちゃんのお披露目をし、名前をイナミと発表。今後もルーラーとしっかり助け合っていくことを誓うのだった。

★エピソードエンド

ルーラーとワッカの赤ちゃんがついに誕生。だがワッカは「子の命名」という父親としての第一歩が踏み出せずにいた。そんなおりベクレムが青年同盟本部へ帰還。最後まで彼とわかり合えず落ちこむワッカを、リュックはキマリの高潔で粘ります。なりたい者になれるのはなろうとした者だけだが自分は自分のままでいい。と……。その夜、赤ちゃんのお披露目をした彼は、命名はまだだごうも迷わないと言葉するのだった。

STORY
Lv.

5

[MISSION]

ミッション 3 [ワッカを探せ!]

スフィア情報に従ってビスайдを訪れたカメロ。家出同然に
出て以来はじめて村に帰るユウナを、住人たちは温かく迎
へ、父親になる日を期してひかえたワッカは気もそぞろだっ
た。翌朝、姿を消したワッカを探しに出た一行は、島の洞窟で彼
発見。理想の父親像を求める彼
島のどこかにあるという両親
残ったスフィアを探していたの
しかし、結局そこで見つかつ
のは、ありふれたスフィアひと
きり。ワッカの悩みは半分晴れ
つになかった。



ミッション F [挑戦! ガンシューティング!]

青年同盟入りしたビスайд オールカを射るべくやってきた、
の手の教官ベクレム。寺院に関する過去いっさいを否定する彼
召喚士も過去の存在とユウナの目の前で言い捨てる。その言
を撤回させるため、ユウナは彼
戦闘訓練——ガンシューティン
に挑戦。ベクレムの記録を打ち
破り、仲間との思い出こそが自分
力だと力強く語る。だが、その
思い出という言葉に、ベクレム
悔をひそめるのだった。



ミッション 12 [寺院の魔物を退治せよ! (ビスайд寺院)]

寺院から魔物が出現して大さわぎのビスайд島。事件の解決に
寺院を燃やすすがないと主張するベクレムだが、それに反発し
ワッカは、無謀にもひとりで寺院の奥へ向かう。救えぬ是非以前
寺院への愛憎は断ち切れない——その思いはユウナも同じだ
た。自分にとって最初の召喚獣
あるヴァルファールを倒して魔
物の出現を止め、寺院が燃やされ
事態を防いだユウナ。少なくとも
今はまだ、この地の思い出を
捨てることはできない——そ
怒るユウナとワッカだった。



[CHARACTER]

「シン」との戦いのち夫婦となったルーラーとワ
ッカは、ビスайдでおだやかな日々を過ごしていた。
子どもを宿したルーラーがすっかり落ち着いたのに
対し、ワッカは理想の父親像を探して悩みつづける。



◆痛むワッカを動かすカ
ギとなるのは、「X」のと
まと同じく、亡き弟チャ
ップの存在だ。

青年同盟本部から派遣されてきた教官ベクレム
が、新たにビスайд・オーラカー岡を指導する立場
へつくことに、やることなすことすべてがワッカと
対照的な彼に、オーラカー岡はとまどう。



◆未来へ進むため過去
を振り捨てようとするベ
クレムの主張は、バイン
やレマ(→P.88)のそれ
にも通じるもの。

魔物の巣窟と化した寺院の絶滅をめくり、ベクレ
ムとワッカが衝突。ベクレムの主張はもともとだが、
思い出を大事にするワッカには、寺院は過去のもの
として割り切ることができない。



◆ベクレムとワッカの対
立の焦点は、過去と現在
をどのようにとらえ、ど
こに重きを置くかという
ことにある。

本部への帰還が決まったベクレムが、「チャップ
の靴友」という意外な過去を明かす。自身が大切な
思い出を捨てているからこそ、安眠に思い出にすがる
ような態度を否定してきたのだろう。



◆靴友の尊敬する兄だと
知っていたため、優柔
不断なワッカに歯がゆさ
を覚えていたようだ。

理想の父親像を探すワッカの
迷いにもついに終止符が打たれ
る。「俺は俺のままでもいい——
その答えへと彼を導くのは、周
圍の人々の言葉。以前ベクレム
が通信スフィアでチャップとの
関係を明かしていた場合、ベク
レムが残す靴友のスフィアのな
かでのチャップの言葉がカギに。
そうでない場合は、リュックの
言葉がカギになるのだ。



◆かつてキマリに言われたこ
とも引用して動ますリュックに、
アルベド語でお礼を言うワ
ッカ。赤ちゃんの名前が決まる
日も近い?



◆チャップの言葉に心動かされ
たワッカは、赤ちゃんにアルベド
語で“未来”と命名。アルベド
語だった「X」のこの頃の姿を想
うと感動的。

MAP 006 ★ ビサイド島～ビサイド村 ★

ユウナの美質的な故郷。ユウナの兄、姉的存在であり、彼女のガードをもつとめた人物——ワッカとルールーは、結婚したいまもここで暮らしている。マップ全体をながめると、島自体はさほど小さくはないが、岩がちで起伏が激しく、わずかな平野部にかろうじて集落が作られているのがわかる。

広場

村人たちの集會場の役目を果たす、村の中央広場。夜にはかがり火がたかれ、宴会となることも多い。「X」では、飛んで召喚士となったユウナがここで初召喚を披露したり、ビサイド・オーラカが社行会を行なったりした。「X-2」ではワッカが自分の子どもを、村人に改めて紹介する。

機織小屋

ビサイド/バターンという独自の機織が織りこまれた島の特産品、「ビサイド織」の作業場。「シン」がいなくなり船の安全に行き来できるようになったおかげで、ビサイド織も安定して各地の市場に出荷されるようになった。



ワッカ(とルールー)の家

「X」ではワッカ個人の家だったが、「X-2」では夫婦ふたりの、さらには子どもを含めた3人家族の住まいに、村にある家のなかでも大きい部屋であり、家族が増えたとさほど部屋ではなさそうだ。



情舎

住人や訪問者のために開かれた、村の共同宿舎。もとは、基本的に討伐隊員のための休憩場だったが、討伐隊が解散した現在はビサイド・オーラカが使っているようだ。



姉の遺跡

折れば島の安全が約束される、と住民に信じられている遺跡。「X」では、チャップをはじめ住人の生死が何かとこの遺跡に結びつけて考えられがちだったが、そんな考えかたをティーズは変えようとした。「X-2」では、ここに真実の解除キーとなる数字のひとつが隠されている。

サーセスフィアのお宝

「X-2」で新たに発見される洞窟の奥から行ける地点。同じ洞窟で見つかるピサイドのスフィアの映像には、この洞窟がさりげなく映っている。



滝

澄んだ水の流れにふたすじの虹がかかるこのあたりの風景は、ピサイド島でも一、二を争う美しさ。滝のあいだのくぼ地は、「X」では「ピサイド虹の滝」という隠しエリアのひとつだったが、「X-2」ではジャンプで直接下りられるようになった。

遺跡

ピサイド島の各所には機械文明時代の遺跡が散るが、これもその一部。「X」ではキマリが、ここを探いながら迫力満点で登場。また、隠しエリア「ピサイド遺跡1」「~2」として飛空艇から直接訪れることができた。「X-2」では、「X」での隠しエリア部分には行けないが、その手前にある遺跡の上により登ることが可能。



峠の崖

ここで3つに分岐した道のうち中央の1本は、水をたたえた崖地——沈んだ谷へとつづく。「X」では、崖辺から村へ向かうティーンとワッカが、沈んだ谷のなかを泳いで峠へたどり着く場面があったが、「X-2」では水中部分に入ることはできない。

★分岐路～浜辺

コバルトブルーの空の下、エメラルドグリーン
の海が広がる浜辺は、南洋の島というビサ
イドの魅力をも十分に味わえる場所。機械文明
時代の遺跡が多いビサイド島だが、沖合いに
目をこらせば、海中にも遺跡が存在するの
がわかる。浜辺からの道は、左は遺跡の道、右
は沈んだ谷へとつづく。

船着場

ビサイドと外界を結ぶ唯一の港。
かつてユウナは、ここから遺跡船リ
キ舟に乗りこみ、召喚士として旅立
った。「X-2」では、STORY Lv5でベ
クレムが同課本部へ帰還するとき
のみ、遺跡船が停泊する。

浜辺

ビサイド・オーラカのブリッパの
練習場となっていた浜辺だが、ベ
クレムがきてからは、ガンシューテ
ィングのゴール地点に。「X」ではティ
ーダが、ワッカをはじめオーラカー
ンと出会った記念すべき場所であり
、そして「X-2」でも……。



隠れの浜

遺跡と密によってさえきられたこ
の浜辺へは、「X」では泳いで、「X-2」
ではクライミングアクションを利用
して訪れることができる。

M ビサイド寺院



長年、島民たちの心のささえとなってきた寺院。ユウナにとっては、従召喚士として修行を重ねて最初の召喚獣を得た、そしてティアダとはじめて会った、大事な思い出の場所である。エゴンの教えがなくなったいま、各地の寺院の例にもれず参拝者は減ったものの、なお村の象徴的な建物として、確たる地位を占めている。

試練の間

召喚士一行の実力を試す場所。「X」では、まだ見ぬ「従召喚士」を助けようとしてティアダが単独でこの試練に挑み、昇龍橋で降りたところでワッカと会った。「X-2」では「ガンシューティング試練」の舞台となる。ちなみに、試練の間の仕様は、「X-2」ではどの寺院のものも削除されている。

試練の間



大広間

正面にユウナレスカとセイオンの像が吊り下がり、4人の大召喚士の像が立つという構造は、基本的にどの寺院の大広間も共通。スピラの人々は長年、これらの彫人像に祈りを捧げてきた。「X」ではつねに村人たちが出入りしていたが、「X-2」では訪れる者も激減、子どもが遊びに促しているのを見ると、異教の念を払われることも少なくなったようだ。ちなみにユウナは、「シン」を倒したあとスフィアハンターになるまで、ここで連日、訪問客との面会に当たっていた。

控えの間

「X」でティアダとユウナがはじめて出会った、記念すべき場所。各寺院の「控えの間」はもともと、召喚士と祈り子との交番が終わるのを待つガードの控え室であるが、「X-2」では召喚獣との戦いがくり広げられることに。ここビサイド寺院では、ヴァルファーレが待ちかまえる。

祈り子の間

祈り子像が安置され、召喚士のみが立ち入ることを許された部屋。「X」では、従召喚士だったユウナがここに丸1日以上こもり、祈り子とはじめての文通に挑戦嘗試していた。「X-2」では、STORY Lv.2の最後にヴェヴナガンが地中から昇界へと“逃げた”さい、祈り子も像ごと引きずりこまれる事態に。どの寺院の祈り子の間でも中央にぽっかりと穴が開き、そこから魔物が出現するさわがが聞こえる。



STORY

Lv.

1

『シン』による破壊から立ち直り、以前にも増して活気あふれるキーリカだったが、新たな困難が待ち上っていた。島の復興に全面的に協力した青年同盟を支持する一派と、長年島の象徴であったキーリカ寺院を慕い新工ボン党を支持する一派が対立。青年同盟派はポルト=キーリカの街、新工ボン党派は寺院を拠点とし、互いに争っていたのだ。キーリカ寺院でスフィアが貰ったことをきっかけに、双方の争いは激化する。



STORY

Lv.

2

キーリカ寺院所蔵のすんこいスフィアをめぐる騒動が起きてからというものは、青年同盟派と新工ボン党派との溝は、いよいよもって深まるばかり。ポルト=キーリカの港には厳戒体制が敷かれ、よそ者とあらばどんな人物でも寄せつけないほどに緊張が高まっていた。



STORY

Lv.

3

住民たちのあいだに険悪な雰囲気の流れるなか、キーリカ寺院の奥から魔物が発生した。寺院を居住地とする新工ボン党派はポルト=キーリカへと避難しようとするが、街に住む青年同盟派は、魔物さわざは新工ボン党派の流したデマだと決めつけ、取り合おうとしない。お助け船としてやってきたカモメ団は、ドナやバルテロの協力を得つつ、寺院の魔物を撃退。しかし、一時的な危機は去ったとはいえ、住民たちの抱える根本的な問題はいまだに解決されないままだった。



STORY

Lv.

4

青年同盟と新工ボン党、両グループのリーダーが消息を絶ったことは、ここキーリカでも波紋を呼んでいた。指導者のいない混乱のなか、新工ボン党の兵がキーリカ寺院から街に攻めてくるとの噂まで飛びかう始末。その一方で、双方の和解を願う声も、少しずつが高まっていく。ポルト=キーリカの街から寺院、また寺院から街へと、閉ざされた門を越えて飛ぶ色とりどりの風船、それぞれに託された想いは……



STORY

Lv.

5

★エピソードコンプリート

雷平原でのユウナのコンサートをきっかけに争いの石なしさを実感し、人を思うことの大切さに気づいたキーリカの住民たち。彼らの想いは一丸となり、街と寺院を隔ててきた門を開かせる。同盟や党といった組織の枠組に捕らわれることなく、人々が一緒に暮らせるときが、ついにキーリカに訪れたのだ。ドナも自分の気持ちに正直になり、あすから進んでバルテロと再会。空には色とりどりの風船が、ふたりの未来を祝福するかのように向うのだった。

★エピソードエンド

雷平原でのユウナのコンサートをきっかけに争いの石なしさを実感し、人を思うことの大切さに気づいたキーリカの住民たち。彼らの想いは一丸となり、街と寺院を隔ててきた門を開かせる。同盟や党といった組織の枠組に捕らわれることなく、人々が一緒に暮らせるときが、ついにキーリカに訪れたのだ。バルテロもドナとの再会を期待するが、彼女は風船をひとつ飛ばしたさき姿を見せない。ドナが葉道になり、ふたりがもとどおり暮らせるのはいつの日か……

キーリカ島

STORY OF KILIKA ISLAND

良くも悪くも、『シン』後のスピラをもっとよく現している場所がキーリカだ。永遠のナ考部ならではの繁栄ぶりを見せる反面、日増しに激化する青年同盟派と新工ボン党派の争いは、新時代の問題点を真正面から投げかける。そんなエリアのエピソードの中心となるのが、『X』からおなじみのドナとバルテロ。思想のちがいをと握手を思う気持ちとのほざまで揺れるふたりの姿は、この地の抱える問題の縮図なのだ。

[MISSION]

ミッション 5 [すごいスフィアを奪え!]

ドナが目的の森に突っこいスフィアがあるとの情報をキャッチし、キーリカを誘って訪れたカモメ団。スフィアハンターたちが大騒ぎしている争奪戦になるかと思いきや、そこには青年同盟系と新工ボン党派という対立する二派の思惑がうすまき、不穏な空気が充ちていた。争いの中心になるようなものなら奪ってしまおう。コウナたちは、両派の争いにまぎれて、スフィアをまんまと盗み取った。



[CHARACTER]

バルテロの故郷キーリカで仲良く暮らしていた、元召喚士ドナとガードのバルテロ。だが、ドナは青年同盟、バルテロは新工ボン党と異なる派閥を支持したのがもとで、ケンカ別れしてしまふ。



◆キーリカの派閥抗争は、[X]からの熱愛カップルであるふたりにまで影響を……。

ドナが、ポルト=キーリカにいる人々の代表として発見。元召喚士ということから、自然と、島の青年同盟系のリーダー的立場についていよう。



◆この時点で港でドナに会えるのみ。寺院に向かったバルテロの様子はいかがえない。

ミッション 13 [寺院の魔物を退治せよ! (キーリカ寺院)]

キーリカ寺院の奥から魔物が出現したとの情報をキャッチし、早く駆けつけたお助け隊カモメ団。しかし、ポルト=キーリカにいる青年同盟系の住民は証を適用せず、森への門を閉じようしない。ドナの能力を得てコウナたちが機軸を抜けると、はたして寺院には魔物があふれ、新工ボン党派の住僧は、街へ避難する。でもさすがに逃げまどっていた。最初線で戦うバルテロから事情を聞き、奥へと進む一行。その奥の奥に、またしても召喚獣——炎の魔獣イフリートが立ちほだか。一体、折り返しに何が起きるのだろうか?



寺院にいるバルテロの安否が気になり、機軸の注意を引かせてコウナたちに協力するドナ。ドナに危機がおよぶめよう、魔物の侵襲を食い止めるようにするバルテロ。やはりふたりは相思相愛らしい。



◆バルテロにとってドナは、召喚士とガードという特長や意見の相違を越え、かけがえのない存在なのだ。

ドナは街に住む青年同盟派、バルテロは寺院に集う新工ボン党派の代表的な立場で、通信スフィアに登場。両派の動きをコウナたちに報告しつつも、互いを想う気持ちはいよいよつのらせていく。



◆以前は仲直りはムリと断言していたドナが、自分から折れる練習をひそかに開始。その想いはバルテロにも届く?

STORY Lv.4の通信スフィアで、ドナが飛ばした風船をバルテロが受け取っていた場合、少し素直になったドナが率先して機軸を聞かせ、バルテロとヨリをもどすことに。受け取っていなかった場合は、ドナは素直になりきれず、風船のみがバルテロの待つ寺院へ届く。前者はいかにも大団円だが、後者も、いつかふたりが仲直りする日がくると希望が持てる展開だ。



◆ドナの言葉を真に受け、彼女の許可が出るまで家の前で待ちつづけるバルテロ。素直になるって難しい。

◆公衆の面前でプロポーズのようなやり取りをくり広げるふたり。ふたりの門を出、人々も心から祝福する。



家屋のほとんどが壊れ、港には通路くらいしかなかった『X』のときとくらべ、見ちがえるような活気を見せる。船着場周辺がかるうじてかつての形をとどめているくらいで建物もガラリと変化し、『X』で人々の憩いの場であった酒場もどこかに移転したようだ。青年同盟第二の拠点という点もあり、武装した若者の姿が数多く見られる。

ドナ(とバルテロ)の家

永遠のナギ節到来後、ドナとバルテロが一緖に暮らしていた家。もっとも、物語開始早々ふたりは別居してしまうため、ユフナが訪ねるときには基本的にドナ個人の家の。標の上にドナとバルテロの写真が飾ってあるのが、いかにも“らしい”。近所の人の話では、そばを漁りかかるとたまに物が落ちてくるらしいが、ドナのヒステリーの余波?

門

ポルト=キーリカとキーリカの森とのあいだにそびえる巨大なこの門は、青年同盟派と新エボン党派の溝の象徴。厳しい検閲体制が敷かれ、たとえ親族にでも自由に会いに行くことはできない。STORY Lv.5で開放されるが、そのとき門を開放させる人物は、物語の展開によってドナカウナのどちらかになる。

青年同盟基地

街の再建に多大な貢献をしたことから、青年同盟とポルト=キーリカの結びつきは深く、キノコ岩街道につづく第二の基地が建設中。しかし、建設作業が終了するころには同盟と党の仲もくずれてきており、本来の目的よりも、子どもの遊び場として役立つことになる……。



渡し舟

水上のポルト=キーリカならではの移動手段。直の規模の巨大にともない、距離の離れた港と居住区行き来をラクにするため、新たに用意された。ゲーム中で移動に要する時間は、走って移動するのと大差ないが、ときには舟の上の視点から街をながめるのも一興だ。

COLUMN

すこもりざる

『X』ではジョゼ寺院やレミアム寺院くらいでしか見られなかったサルだが、『X-2』ではキーリカの森やザナルカンド遺跡などで棲息が確認されるようになった。サルの呼称はエリアによってバラバラ。キーリカの森に住むものは「すこもりざる」の名で呼ばれ、子どもたちのあいだで人気を集めている。

★ キーリカ寺院

大広間

「X」でユウナたち一行がドナルド・バルネロとはじめて会った場所。ブリッツの勝利祈願に訪れる者は、この大広間にあるオハランドの像に祈る。奥の折り子の間に隠るのは、其の力を秘めたイフリートの折り子だ。

炎をつかさどるだけに、建物の外観にも炎の意匠がほどこされているのが特徴。ブリッツの名選手としても知られる大召喚士オハランドゆかりの寺院で、「X」では多くのブリッツ選手が必勝祈願のために訪れていた。「X-2」では鳥の新エボン党派住民の拠点に。断崖な機間のせいで、参拝客さえ立ち入れない状態となっている。

参道の広場

寺院の参道の途中にある円形の広場は、「X」でも「X-2」でも戦いの舞台に。「X」では「シンのコケラ：グノ」との、「X-2」ではゼロ式機士とのバトルが行なわれる。

スピラの物語——変わるもの、変わらぬもの
（エリア別解説（キーリカ島））

広場

「X」では大勢の参拝客でにぎわい、ルカ・ゴウズの高々とオーラカーが炎を散らせた。オハランドの時代から飽えることなく灯ってきたというあちこの炎は、「X-2」で魔物さむぎが起きたときには、滅びを宣告させる青い色に変化。再発を知らせようとした折り子の90S信号だのだろうか。

COLUMN

ボルト=キーリカ復興の歩み

「シン」に無残にも破壊されたボルト=キーリカの復興に最初に着手したのは、エボン寺院の僧兵だった。しかし、寺院組織が混乱におちいったとたん、僧兵たちはボルト=キーリカを放棄してベベルへ帰還。かわりに討伐隊が、まだミベン・セッションの傷のいえない時期ながら、街の警備・復興に力をつくした。「X-2」で青年同盟派がボルト=キーリカの住民の大半を占めることになる業地は、2年前からすでにできていたと言える。

石段

大召喚士オハランドが、現在のブリッツ選手のところにとレーニングしたという石段。「X」では、ティードやワッカ、ビサイド・オーラカー一同が、号令役のユウナもまじえて、ここで競走した

ルカ

ベベルにつく規模を誇る大都市ルカは、時代を先取りする街だ。「シン」におびやかされ、エボンの教えと種族への差別意識が人々を支配していたころから、ルカは万人に公平な立場を提供していた。新エボン党と青年同盟との対立問題が各地で表面化している現在もなお、「公平で自由な街」としての立場をくずさない。この街にあっては、所属にとられない、ある意味“素の自分”の生きかたが、各自問われることになる。

[EPISODE]

STORY

Lv.

1

スピラ唯一のスタジアムを抱える、巨大な歓楽都市ルカ。ブリッツボールのオフシーズンとあって活気には少々欠けるものの、先ごろルブランがユウナに変装して行なったライブや、アルペド族の実業家リンが考案したゲーム「スフィアブレイク」が、新たな話題の中心となっていた。青年同盟や新エボン党のいざこざも、この地においては無関係。組織のしがらみに左右されないくつぎのひとときを、ルカの人々は過ごす。



STORY

Lv.

2

多様な種族やグループの人が集まる都市であるためか、ルカは情報が伝わるのにも速い。街独自の報道機関スフィア放送は、キーリカ島での青年同盟と新エボン党のいざこざをいち早くキャッチし、各派の動きを特集した番組を放映する。独立の気風が根づくルカだけに、公平な立場からの報道が行なわれているのだ。一方で、スフィアブレイクはいよいよ街に浸透し、プレイ人口を著実に増やして行く。

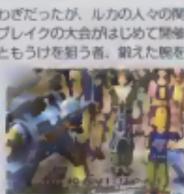


STORY

Lv.

3

巷では寺院から魔物があふれ出して大さわぎだったが、ルカの人々の関心は別なところに集中していた。スフィアブレイクの大会がはじめて開催されたのだ。豪華賞品のドレスフィアでひともうけを狙う者、観えた腕を競いたくてうずうずしている者、単刀に新しい娯楽を試そうとする者、さまざまなきがごそって集まり、大会は初回とは思えぬ盛り上がりを見せる。優勝をさらったのはホムズだったが、スフィアブレイクはルカの新たな娯楽として、本格的に街に根を下ろすのだった。



STORY

Lv.

4

各グループのリーダーの失踪が表面化し、世間の情勢が緊迫の度を増しても、ルカのその姿勢は変わらない。中立視点から各派の動きを窺いつづけるスフィア放送。派閥から距離を置いた立場で意見を述べる街の人々。そして、最近に迫ったブリッツシーズン開幕に向けて、地元チームであるルカ・ゴワーズの選手たちはトレーニングを開始……と、各人はそれぞれマイペースな生活をつづけていた。



STORY

Lv.

5

ブリッツボールのシーズンが、今年もスピラにやってきた。ワッカの子の育成に専念するための出場を断念したビサイド・オーラカのをぞき、各地のブリッツチームやファンたちがつぎつぎとルカに集結。先日最初の大会が行なわれて以来スフィアブレイクがそこかしこで盛り上がっていることもあって、街を周年以上の熱気が包む。種族も組織も関係なく、誰にでも開かれた街、ルカ——この地は今日も、楽しい娯楽であふれる。ここで生まれたいくつもの想い出を糧に、人々は日々を生きていくのだ。



【MISSION】

ミッション 1 [リザルトプレート奪還作戦!]

有名歌手ユウナ様のライブに、ルカがスタジアム。しかしそのユウナは、じつはルブランの変身した「ルブラン」に盗まれた「リザルトプレート」を奪還すべく、ユウナはそれぞれ行動を開始。一味と対決のすえ、リザルトプレートを取り返すのだった。



ミッション A [ユウナライブの真実!]

ルカに書くやいなや、有名ユウナのライブの無任さめやらぬ人々に思われたユウナは、リザルトプレート奪還作戦のことを振り返る。リュックとバインが奮闘中、本物のユウナはどこに? 居にいたモーグリの着くみるの正体は? すべての謎がひまらかに……



【CHARACTER】

旅行会社のオーナーであるアルベロ族の歌劇実業家、リン。旅行会社が公に認められて発売が軌道に乗ったいま、ルカに自作のゲーム「スフィアブレイク」をやらせ、新たな動向に乗り出そうとする。



◆街の流行の仕掛人となったリン。いまやスピラで一番の実業家である彼が、つぎに見せる先は……。

「X」ではエポンの遊園地だったシェリングが、スフィアレポーターとして登場。すべての組織を平等に報道するその姿は、遊園地までエポンの軌えにこだわっていた以前の彼女を思うと感慨深い。



◆頼まれ仕事がかっかけとはいえず、自分を重んじようと思えるシェリング。似た部分の多い彼女を見てユウナは何を思う?

自分が考案したスフィアブレイクの大会を、みずから手で開催したリン。彼の隣でシェリングも、大会の様子を最初から最後までレポートする。



◆周囲に若い女性をばべらせて高みの見物? いつもは冷静なリンの意外なフィーバーぶり。

新情報がつぎつぎ街に入るなか、シェリングはレポーターとして奮闘。混乱するスピラの現状をどう思うか街の人に衝撃インタビューしたり、ユウナのコンサートの中継に燃えたりと大いそがしのようだ。



◆スフィア放送の中継映像には、ゴワーズ一同にまじりサノの姿も。ヌージュを逃して飛び出したルブランを捜し、ルカまでやってきた模様。

ミッション P [モーグリを追え!]

見晴らし台で笛笛を吹きつつ、「キミ」……ティータに想いをほせばユウナ。そんな彼女の前に、なぜかユウナの目にしか映らない、謎のモーグリが現れた。モーグリに誘われるようにして街をめぐめるユウナの胸に、さまざまな想いが去来する。2年前、ティータとともに旅していた自分。そして、カメメ団として飛びまわっている現在の自分。過去と現在を振り返り、ユウナは改めて、立ち止まってしまうのは運命を信じているせいかもしれない。それでもいいのだ、と。



ブリッツボールのシーズン到来に合わせて、「X」でおなじみだった各チームの名将選手たちが、つぎつぎとルカへ集まってくる。シーズン開幕を告げるシェリングの声も熱い。



◆イヌヤネコを相手にバンザイをしているのは、「X」でつねにガッツポーズの練習をしていたニザルトか?

スピラの物語——変わるもの、変わらぬもの

「エリア別解説(ルカ)」

「スタジアムがある港町」というルカの特徴が集約された場所。スタジアムと港は構造的に一体化しており、中央のスタジアムを6等分する形で、5つの港と繁華街への連絡橋が伸びている。白と青を基調とした趣味的なデザインは、スピラでも独特のものだ。

スタジアム

スピラで唯一のフリップボールスタジアム。フリップ大会や偽ユウナのライブのときには、リング状の骨組が回転し、巨大な球形のスフィアの壁が周囲に張られる。エントランス近くの上段には貴賓席があり、「X」「X-2」のエンディングの演劇もここで行なわれることに。

地下フロア

フリップ選手の控え室がある、スタジアムの地下部分。フリップシーズン真っ盛りの「X」では選手をひと組見ようとするとファンが「X-2」ではスフィアブレイクを賞しむ人が大勢集まっている。控え室は地下フロアAと地下フロアBにそれぞれ3室ずつあり、地下フロアAにはバジルド・オーラカ、地下フロアBにはルカ・ゴワーズの控え室が、「X」ではオーラカ控え室に入ることができたが、「X-2」ではいっさい入れない。



スフィアプール

フリップの試合が管されるときは、スタジアム底部に設置された機械が幻光虫運送の高い水を放射して球状に固め、スフィアプールを造り出す。観客たちは、周囲を取り巻く観客席からプール内の様子を見ながら、試合を堪能するのだ。

ポート

スタジアムをぐるりと囲むポートには、エントランスに向かって左側から時計まわりの順に、1～5の番号が振られている。フリップの試合の規模がいつもと異なるよう、スフィアパネルがあちこちに取りつけられているのが、フリップ中心の街ルカらしい。

- 2番ポート……「X」ではキーカとルカを結ぶ連絡船の停泊所で、ティゲたちもここからルカに入った。「X-2」では、リザルトプレート客運作戦のさい、ユウナのいったモーグリの船のみがここでうずくまっている。
- 3番ポート……「X」ではエボン寺院の船の停泊所であり、マイカ総老師の歓迎式典が開催された。「X-2」ではリザルトプレートをめぐるユ・リ・バとルブランたちとのバトルがくり広げられる。

見晴らし台

遠くまで見渡せる、ルカの街外
の最高。Xでティードとユウナが
初期の練習をした、ルカの駅でもとり
かたりの思い出が詰まった場所
。X2でふたりの思い出を振り返
る。ショップ【モーグリを運入】がこ
からしまるのもそのため。



カフェ

店内でスタジアムの様子を見ながらつ
ぶさるカフェ。ブリッツのシーズンには、チケッ
トが売れなかったブリッツファンがこへ集
。スフィアモンスターで試合を観戦して応援に
も参加する。Xでは、ユウナを逃してここ
へ。キマリが、かつて自分のツノを新ったピ
ンとエンケに再会。風船さわざをくり広げた。
X2では入ることができない。



連絡橋を抜けた先に広がる、ルカの街
部分。ゲーム中ではそのほんの一角しか
歩くことはできないが、スピラ最大の歓楽
都市と呼ばれるだけあって、街全体が遊
園地のような楽しい雰囲気満ちている。
「X」でティードとユウナが楽しく語り
合った思い出深い場所であり、それにつ
いてのユウナの想いはSTORY Lv.5でた
どれるとおり。北に伸びた長い階段をの
ぼると、ミヘン街道の南端に着く。

ミヘン街道へ



中央広場

駅直前の中央にある広場。多くの
人が集まる場所で、シェリングのニュー
ス中継もここで行われる。風船
スタンドや売店がニギヤカに営業し
ていた「X」のときくらべると、「X2」
ではやや閑散とした雰囲気がある。
とはいえ、スフィアブレイク大会
時には大勢のプレイヤーが集まり、広
場中に熱気が満ちる。



スピラの物語——変わるもの、変わらぬもの

【エリア別解説(ルカ)】

ミヘン街道

移動手段はチョコボからホバーへ、警備は人の手から機械へ——永遠のナギ節到来後、機械化の道を突き進むミヘン街道は、「アルベド族主導による新しい文明」というスピラの方向性をはっきり打ち出された場所だ。異子の絶妙なイベントを通じて、機械の利点や欠点、その環境へ与える影響といった重めのテーマが終始論じられる。物語の分岐のひとつには、エンディング後のスピラの未来像を暗示させるものもあり、興味深い。



[EPISODE]

STORY
Lv.

1

STORY
Lv.

2

STORY
Lv.

3

STORY
Lv.

4

STORY
Lv.

5

永遠のナギ節が訪れても「スピラの大動脈」としてのミヘン街道の役割は不変だが、街道の様子は、この2年のうちに大きく変わった。アルベド族や機械への偏見が薄れるとともに力を増した旅行会社が、街道のいっさいを取り切つたようになったのだ。警備には小型機械、通行にはホバー、とあらゆる場面でアルベド機械が活躍、と同時に、かつて旅人の足として働き、街道のシンボリック存在だったチョコボが、姿を消してしまう。便利で手軽な機械を受け入れる者、機械を嫌いチョコボを懐かしむ者——街道の変化については、利用者の数だけでも賛否両論だった。



寺院から発生した魔物の対峙に各地が揺られるなか、ミヘン街道では、警備用の機械が暴走する事件が起きていた。アルベド族の迅速な動きとカモメ達の協力のおかげで、さわざは平々に収まったものの、機械があばれ出した原因はわからぬまま。その少し前にはホバーが破壊されるなど、機械を使うことに対する不安感をおおる事件が立てつづけに起こり、人々のあしだで機械への疑念がふたたび燃えもたげはじめる。



奇妙な事件が続つぎ、どこか落ち着かない街道の人々、彼らの不安を取りのぞくため、旅行会社のオーナーであるリンみずから、事件の調査に乗り出した。街道のあちこちに設置した遠慮スフィアで各所の様子を探り、真実を見つけ出そうとするリン。果たして事件の真相は……。



★エピソードコンプリート

ホバーの破壊、警備用機械の暴走……街道で起きた一連の不可解な事件の真相が、ついに明らかになるときがきた。関係者一同の前で、事件を引き起こした犯人は白日のもとにさらされ、相応の罰を受ける。このところ不審を賣う一方だった機械も、ある程度信頼を回復。また、リンの尽力によって街道にはもたたびチョコボがもどり、機械を支持する者もチョコボを愛する者もどちらも満足していく結果となった。今後は機械とチョコボ両方の長所を活かし、ミヘン街道はさらに発展していくことだろう。両者共存の試みは、まだはじまったばかりだ。



★エピソードエンド1(事件未解決)

街道で起きた一連の事件は、結局迷宮入り。機械への不信任は解消されず、スッキリしない思いが関係者のあしだに残るのだった。

★エピソードエンド2(運命家犯人編)

街道で起きた一連の事件はすべて、チョコボを呼びもとそうとする運動家のしわざだ。彼とその助手は前として、ホバーの宣伝につくことに。チョコボがふたたび街道を生れるようになるのはいつの日か……。

★エピソードエンド3(リン犯人編)

すべての事件の裏で糸を引いていたのは、ほかならぬリンだった。発端は、彼が改造させた機械のミスにあったが、リンはそれがきっかけで機械の普及に歯止めがかかることを危惧。調査を進めるフリをし、そのじつ事件をもみ消そうとしていたのだ。だが真実を知らぬまま、街道の人々は日々を過ごす。チョコボを呼びもとしたリンに感謝しながら、

※[エピソードコンプリート]は、サブイベント「リン探偵」のリュック犯人編、セリク犯人編、子チョコボイーター犯人編をまとめたもの。詳細はP.106～123を参照

[MISSION]

[CHARACTER]

ミッション G【チョコボッ!】

チョコボが召喚士として旅をしていたとき、ミヘン街道で少女ヒクリ。おれから2年、すっかり成長した彼女は、大好きなチョコボに乗る夢を実現させようとした。しかし街道からチョコボが消えたいま、彼女の願いはかないそうにない。そのとき、目の前に1羽の野生のチョコボが、ヒクリのために街道中を駆けめぐり、チョコボを捕まえようとするユ・リ・バ、一方、チョコボイーターの黒の手がヒクリに迫る。果たして、ヒクリの夢はかなうのか?



ミッション L【暴走機械を止めろ!】

事故から発生した魔物の影響こそ受けていないものの、ミヘン街道で、ルンが何者かに乗られるという不可解な事件が起きた。そんな矢先に、警備用のマキナが突然暴走し、街道の道を塞ぎはじめ、事態の収拾のため、アルベド族は急いで魔物の解体を開始。カモメ団が助っ手として機械の破壊を手伝った。しかも、大きな被害の出ないようにはわざと遅延させる。しかし、機械が暴走した原因は、念入りな調査を行なわなければ解明できなかつた。



エリアが隔り合っているよしみか、シーズンオフで手の空いたルカ・ゴワーズの選手が、街道の整備を手伝っている。街道の北端では、チョコボを呼びもどそうとする運動家とその助手が、通行人を説明中。



◆ミヘン街道名物となりつつある運動家の「チョコボ飯」。彼の熱心さは、物陰の展開しだいで犯罪を引き起こす。

2年前、ユウナにナギ節を作ると無邪気に頼んだ少女——ヒクリが、見ちがえるほど成長して現れ、チョコボに乗る夢をかなえるため奮闘する。雇員しだいでは彼女の危機にクラスコが駆けつけることも。



◆元チョコボ騎兵隊の面目躍如といったところのクラスコ。しかし、連れてくる武装チョコボはどこから……?

■【暴走機械を止めろ!】では、機械が暴走されるたび、それに襲われていた人が遊路(南端~中央部の人は旅行公司前へ、それより北の人は北端へ)。ミッション中の彼らのセリフは、ユウナたちとアルベド族のどちらのおかげで前かたかたで変化する。



◆人々のセリフを経験すると、機械を解体していたアルベド族がリンだと推測できる。

旅行会社の責任者として、街道で多発している怪事件を解決するべく、リンが大活躍。ごまかひ疑案を集め推理を進めていく変化、まさに探偵だ。

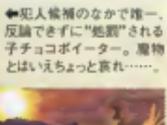


◆状況により、同じ証言でも異なる結論を導き出すリン。どの流れでもそれなりに納得させられてしまう。

サブイベント「リン探偵」の結末ごとに犯人となるキャラクターは異なり、そのキャラクター性が浮き彫りとなるが、なかでも特筆すべきはリン犯人編。「スピラに眠る巨大な力を取り出す」という、この展開での彼の発言は、ジョゼ寺院のエピソードコンプリート時のダチのメッセージとも合致して、今後のスピラの歩みを想像させる。



◆リンの語のなかの「同志」とはシラ、「スピラに眠る巨大な力」とは異界のエネルギーのことを指す。



◆犯人候補のなかで唯一、反論できずに「処刑」される子チョコボイーター。魔物とはいえちよと哀れ……。

MAP GUIDE ☆ ミヘン街道・南側（南端～中央部） ☆

約800年前、英雄ミヘンが通ったという由緒正しい街道。こちらはその南半分で、ルカの街はそれぞれの階段からつく。長い道が北へまっすぐ伸びているだけで景色は単調だが、あちこちに顔を出した機械文明の遺跡が、この地の歴史を感じさせる。ホバーによる高速移動が主となり、警備用の機械が歩きまわる現在の様子は、チョコボや徒歩によるのんびりした旅が主流だった2年前からは想像もつかない。

旅行会社の看板

この先にある、旅行会社ミヘン街道支店の看板。2年前までは、このようにアルベド族が大々的に宣伝を行っていたこと自体が浮腫されていた。

遺跡

ミヘン街道に散在する機械文明の遺跡のなかでも、とくに大きな遺跡。「X」ではここでメイチェンが、遺跡の説明をしつつ自己紹介をした。「X-2」ではサブイベント「リン探偵」において重要な役割を果たす。

ミヘン像

かつてこの街道を通った古の英雄、ミヘンの像。ミヘンは討伐隊の原型となった「新斬飛」の創始者であり、その意味では今日の青年同盟の基礎を作った人物とも言えるが、「X-2」で彼について語る者はほとんどいない。

利用できないホバー

この地点では、ルカ・ゴフースの花形選手のひとりであるグループが、ホバーを管理している。いつもキザでそっけないけど、事足機械に負われたときのあわてぶりは特筆もの。

機械の実験場所

アルベド女性が、機械を主として操作する実験を秘密裏に行っている場所。この女性はリンの腹心の部下らしく、STORY Lv4でも、リンと一緒に機械を観察している様子が、シラガ落としたスフィアを通してうかがえる。



ルカへ

COLUMN チョコボが消えた原因は？

チョコボがミヘン街道から姿を消した理由には諸説あるが、大抵以下のようにまとめることができる。「兼用として持ちこまれて以来ミヘン街道に定着したチョコボだが、ホバーの普及で需要が失われ、新たなチョコボの流入が停止。機械が増えたために野生のチョコボも稀みにくなり、さらに天敵チョコボイーターが追いつちをかけた」と……。もともと、このような変化がたった2年で起きたというのは、少々不自然な気がしないでもないが、

★ ミヘン街道・北側 (旅行会社前～北端)

ともすれば過激な印象を与えがちなミヘン街道だが、旅行会社から北半分は、旧道と新道とが立体的に交差し、変化に富んだ地形を見せる。段差や音響がそこかしこにあり、スミズミまで探索するには、少々工夫が必要だ。

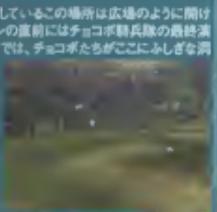
北端

ミヘン街道の北側の出口。新道と旧道はここで合流し、キノコ岩街道へつづく。奥面に置かれたオリはミヘン・セッションで「シンのコケラ」を落とすために用いられたもの。「X-2」では、「リン探偵」の解決パートで、子チョコボイーターを閉じこめるために再利用されている。



旧道南部の広場

新道と立体的に交差しているこの場所は広場のように開けており、ミヘン・セッションの直前にはチョコボ騎兵隊の最終演習が行われた。「X-2」では、チョコボたちがここにおしぎな洞窟の入口を発見。また、ミッション「チョコボ」では、チョコボをつかまえようとしたとクワガタの道節の上でチョコボイーターに追い詰められるが、彼女はどこかへジャンプしてきたのだろうか？



幻光河へ

離れ小島

こちら一帯の新道は幅がせまいため、ホバーの通行の邪魔にならないよう、この離れ小島に警備機械が置かれている。ちなみに「X」では、チョコボに乗っていたシェリングが、ここを飛び越えたはずみに、地面へ爽快に振り落とされた。

旅行会社 ミヘン街道支店

ミヘン街道のちょうど中央に位置する、旅人のための休憩ポイント。旅行会社のなかでもとくに繁盛しており、「X」でホームを失ったアルベド族の多くも、ここを頼ってミヘン街道へ集まった。かねてよりチョコボの貸し出しなどで旅の便をはかっていたが、現在はチョコボにかわるホバーの運行や、街道の警備までも手広く行なっている。「X-2」では、チョコボ人形や警備機械が店内に新たに置かれているのに注目。



丘

旅行会社の前は一帯の海が見渡せる小高い丘になっており、街道でも数度の景観を誇る。2年前ユウナは、ここで自分の遺言にあたるスフィアを撮影した。パインにとっては、自分とバラライ、ギップルがスージに撃たれたつらい思い出の場所である。

スピラの物語——変わるもの、変わらぬもの

【編者】エンブレム編集部

[EPISODE]

STORY

Lv.

1

ミヘン・セッションをはじめ、討伐隊と「シン」との戦いが絶えずとなくの広げられたキノコ岩街道は、いまでは討伐隊を母体とするグループ——青年同盟の本拠地となっていた。だが、もともと血の気の多い楽団とはいえず、最近の同盟員たちの動きはやけにものものしい。近々、スフィアをめぐる大規模な作戦が予定されており、新工ボン党との戦闘を視野に入れた準備が進められていたのだ。「シン」が消え、平和が訪れたはずのスピラに、なにやら不穏な空気が漂いはじめていた。



STORY

Lv.

2

キーリカ寺院所蔵のスフィアをめくって新工ボン党と争って以来、青年同盟員の気持ちはたかぶるばかり。相手が新工ボン党の者と見れば即座に排除しようと、力に訴えかける兵士たち。新工ボン党へ戦争を仕掛けようとする動きも、日ごとに大きくなる一方だった。



STORY

Lv.

3

寺院の奥から出現した魔物は、ここキノコ岩街道にも危機をもたらしていた。青年同盟はマキナ派と協力し、どうにか魔物を撃退。だが一方で、望まぬことが行方不明になったという情報も同盟員のなかに広まっていき、新たな波紋を呼ぶ。魔物の襲来、望まぬ失踪——予期せぬ事態が立てつづけに起こり、揺れる青年同盟、つゆの不安は、新工ボン党への疑念、憎悪へと転じ、党との戦争へと同盟員を駆り立てていく。



STORY

Lv.

4

ヌージの失踪を知り騒ぎ絶頂となった青年同盟員は、新工ボン党へ先制攻撃を仕掛けるべく、戦争の準備を推し進めていく。その動きは、留守を預かる中隊長ルチルにも止められそうになかった。そんななか、ユウナのコンサート開催の話が、彼らの気象立っただけに一石を投じる。



STORY

Lv.

5

雷平原でユウナのコンサートが開かれてからというもの、戦争ムード一色だったキノコ岩街道にも変化が訪れた。ユウナの、そしてレンの、平和への願いが、同盟員の心にも届いたのだ。好戦派をなだめるために開かれた同盟大会は、大盛況のうちに終了。新工ボン党への反感は依然根深いが、いつかは理解し合えとの思いは、ユウナの歌を聴いた同盟員のなかに確信となって芽生えていた。「スピラの未来を切り開く」という本来の目的によりやく立ち返り、青年同盟は新たな時を刻んでいく。



STORY OF MUSHROOM ROCK ROAD

キノコ岩街道

キノコ岩街道は、青年同盟の本拠地であり、同盟員のたどる道がそのまま、この地の物語を形成している。新時代のあるべき姿を模索して生まれたはずが、いつしか本来の目的を見失い、新工ボン党との争いに終始するようになった青年同盟。戦争の誘惑に陥られる彼らが、最終的にそれをどう抑え、どの方向へ進んでいくのか——彼らの行動がスピラの未来を決めると言っても過言ではないのだ。

【MISSION】

【CHARACTER】

ミッション B【キノコ岩魔物退治！】

「この洞窟がクリューとワノーのあとをつけていたユウナたちを、新しいメイトと出合った青年同盟員ヤイバルと再会。開けた扉は準備中の「作戦」し入手がされたため同盟本部への道を警備する兵が足りず、魔物退治ミットへの参加を外部者に呼びかけているという。ワノーたちもそれに従い「いる」と知り、ユウナたちとここで再戦。2年前に比べて、人々との再会を経て、簡単に目的を達成するのだった。



ミッション H【青年同盟を強行突破せよ！】

「ユウナがスフィアを奪取したうえ、そのスフィアを新エボン党に返したカメメ団は、青年同盟から自分の仇にされてきた。同盟本部へ向かうとするだけで、同盟兵からつぎつぎと戦いを挑まれる。クリュー、その兵士たちのなかには、顔なじみであるエルマの姿もあった。ようやく同盟本部への昇格戦にたどり着いたユウナたちが、昇格戦は動かぬ。そこにヤイバルの記憶を感じ、ユウナは、これ以上同盟員を刺殺しないため、しばらく本部へ近寄らないこととする。



討伐隊のチョコボ騎兵隊員だったルチルたちは同盟員に。チョコボ騎兵隊員になるが迷っていたクラスも周囲に流されて同盟入りし、改めて自分の未来について悩む。そのほか、同盟にはマローダの姿も。



◆物知りじいさんメイチエンは、ヌージに面会を求めて本部へ。ユウナと握手したときの奇妙な反応は……(→P.91)。

スフィアの返却先により、以降の同盟員のカメメ団への反応が変化する。青年同盟に返した場合、同盟員は好意的で、ヤイバルがカメメ団の同盟入りを吹聴したため、同盟に新人が激増。新エボン党に返した場合、同盟員は話す間もなく襲ってくる。



◆新人の指導役には選ばれ張り切るヤイバルだが、訓練の内容は……。ちなみにマローダが言う「もっといい教官」とはベクレムのこと。

スフィアを新エボン党に返した場合、ヤイバルは同盟の目を気にしてユウナと話そうとしないが、青年同盟に返した場合、同盟の内情を明かしてくれる。



◆スフィアをどちらに返した場合でも、ヌージの代役をつとめるルチルが、軽気立つ同盟員を抑えようと悩んでいる。

スフィアを青年同盟に返した場合のみ、戦う気マンマンだった同盟員が、ユウナのコンサートを楽しみにして浮き足立っていく様子が見える。



◆ユウナの警備を口実に、コンサートへ行くヤイバル隊。彼らに触発されてか、やがて大半の同盟員がコンサートに向かってしまう。

スフィアを青年同盟に返した場合、武闘大会に参加したり同盟本部へ行くこと、同盟員たちの生の声から彼らの変化が実感できる。新エボン党に返した場合は、ヤイバルが同盟員を代表する形で、戦争を行わないことを宣言。男っ子の声を上げる。



◆スフィアを青年同盟に返した場合、ルチルがエピソードのシマで活躍。バトルに強く、語るに熱い、彼女のらしい姿がおおめる。

ミッション Q【青年同盟 武闘大会！】

「ユウナのコンサートのおかげで青年同盟と新エボン党の全面衝突は回避されたが、血気盛んな同盟員には不満を残す者も多かった。そんな彼らの気をまぎらわすため、同盟員のあいだで武闘大会が開催される。青年同盟と親しいユウナたちも、兩陣の境時に戻って大会に参加。エルマやルチルといった同盟の強豪を相手に勝利し、見事優勝する。閉会式に演説を行なう。団主代行のルチル「青年同盟の力は、武器を持たない未来を切り開くために使える。『すだ』一度女の言葉に同盟員も、自分たちの力を平和的に使う道を、たしかに開きたいのだった。



スピラの物語——変わるもの、変わらぬもの

【エリア別解説(キノコ岩街道)】

M 016 ◆キノコ岩街道

キノコのカサに似た岩が階層をなす複雑な構造。同盟本部のある最上層へ進むには、何度も起伏を乗り越え、昇降床や昇降機を乗り継がなければならぬ。「X」との巨大のちがいは、道から谷底へ直接下りられるようになった点と、ミヘン・セツションで「シン」と討伐隊との遊戯がくり広げられたジョゼ海岸へ行けなくなった点。

封印の洞窟

ヌージ、バラライ、ギップル、そしてバインにとっての凶縁の地。2年前、ミヘン・セツションがはじまる数時間前に、この洞窟内でアカキ隊の最終選抜試験が行われ、征気の騎士たちが選じられた。入口の扉置にアカキフィアをすべてセットすると内部へ入れる。

谷底

キノコ岩街道の最下層部分。アカキ隊選抜試験で無念の死者を多数生んだという場所ゆえか、街道内のはかの場所より強力な魔物が多いとウワサされる。「X」では飛空艇でバースワードを入力しなければ訪れることができません。訪れてもすぐ行き止まりとなったが、「X-2」では本部への道の途中から直接下りていけるうえ、移動できる範囲が大幅に拡大された。つまりあたりにある封印の洞窟の入口は、魔法で封じられている。



入口

ジョゼ街道につながる正真正の道は、「X-2」ではかなりの部分が省略されている。なお、「X」でも「X-2」でも、ここでクラスコが道案内を担当。「X」では道案内も立派な任務だと自分に言い聞かせていたが、「X-2」ではさすがに疑問が湧ききれなくなったらしく、物語の途中で自分の居場所を見つけないで飛び出していく。



M 青年同盟本部周辺

キノコ岩街道の最上層部。両面を一望できる見晴らしの良さ、天然の要害となっている地形から、『X』ではミヘン・セッションの作戦本部が設置された。当時アルベド族が持ち寄った機械兵器は、いまでもあちこちに残っている。

青年同盟本部

ミヘン・セッションで作戦本部の天幕が設置された場所に、青年同盟の本部基地。ヌージュアルテルといふ幹部がここにいるほか、ピサイド高のエピソードをコンプリートしたあとは、ペタレムの妻も見られる。期間に限り出した開催では、STORY xSの武闘大会直後に、ルネルが演説を行なり、向かって右手に飛び出た動線は、ミヘン・セッションで使われ兵器ヴァジュラを再利用したも。



谷間の道～同盟昇降機

このマップも知識の入口同様、『X-2』では大幅に縮小されている。左ペタレムの昇降機は、『X』ではBの昇降機につながらず、さらに移動してCの昇降機に乗り継ぐことで機械式昇降機の場所へとたどり着いたが、『X-2』ではAに乗りとそのままDの地点へくることになり、途中の過程が省略されている。

ジョゼ海洋

「シン」と討伐隊が長年激戦をくり広げた場所であり、ミヘン・セッション直後は、アルベド族の秘密兵器ヴァジュラの残骸や、這り討ちにあった討伐隊の死体が数々と転がった。『X-2』では、このマップ自体に行くことができなくなっている。

スピラの物語——変わるもの、変わらぬもの

「エリナ別解説(キノコ岩街道)」

【EPISODE】

STORY

Lv.

1

英雄三ヘンゆかりの、由緒正しい海辺の寺院——ジョゼ寺院は、エボン失墜の影響を他の地域から参拝者を集めるには有利だったが、ピサイドやキーリカのような地域密着型の寺院ではないゆえ、教えが形骸するとともに衰退。管理者もなく荒れ果てたところへ、もともと定住場所を持たないアルベド族のマキナ派が目をつけ、本拠地としたのだ。建物外ではピーカネル砂漠での発掘を志願する者が長蛇の列をなし、建物内では、ピーカネル砂漠から掘り出された機械の部品を使って新型の機械を造ろうとする試みが、日夜くり返されていた。



STORY

Lv.

2

寺院の奥から魔物が出現するさきからは、ここジョゼでも起きていた。自分たちの力で事件を解決しようとしてお助け能力モメ団の協力を惹き、マキナ派のリーダー、ギッブル。しかし、カモメ団が彼の意をくんで他の地域を優先して助けにまわっている間に、ジョゼ寺院の情勢は急速に変化した。ヌージ、バラライにつぎギッブルまでもが姿を消したのに加え、魔物が機械と融合して大悪ばれしはじめたのだ。自力での解決は無理だとさとしたマキナ派は、カモメ団の力を借りて事態を収める。



STORY

Lv.

3

ギッブルの行方は相変わらず不明だったが、他のグループとちがって自力の気風が強いマキナ派は、リーダー不在に動くことなく、ひきつづき独自の機械開発を進めていた。自分の頭で考え行動することこそがアルベド族の心意気だと、ひとりひとりが自覚しているのだ。発掘キャンプが魔物の対応に逐われ、ピーカネル砂漠からの部品搬入は滞っているものの、研究の手が休まることはなかった。



STORY

Lv.

4

寺院での魔物さきわが記憶に新しいため、はたまたピーカネル砂漠で魔物があばれているためか、発掘希望で訪れる者はまばらになった。そんななか、ギッブルの不在にめげずに機械の研究をつづけていたマキナ派は、ついに1体の試作兵器——その名もエクスペリメントの開発に成功する。研究が一段落したのもつかの間、つぎは異界のエネルギーの調査へと、彼らの研究意欲はつきることがない。マキナ派がそこにいるかぎり、ジョゼ寺院では新たな発明が生まれていくことだろう。



STORY

Lv.

5

STORY OF JOSE TEMPLE

ジョゼ寺院

「エボンの歴史と伝統の現れ」から「エボンの掘り機械を推進する最右翼の拠点」へ——寺院施設のなかでもとりわけ衝撃的な転身をとげたのが、ここジョゼ寺院だ。発掘希望者の面々が行なわれている点もまた、新時代を象徴している。従来の、エボンのたまものを授けろうという参拝者にかわり、自分の方で成果をつかもうとする者が見られるようになったのだ。それも、この地に住みついたアルベド族の精神が浸透した結果と書えるかもしれない。

【MISSION】

【CHARACTER】

ミッション 7 戦闘服を手に入れる! (ジョゼ街道)

ジョゼ街道では、ルブラシー味の戦闘員があただしく走りまわった。どうやら、ルブランから預かった大事なスフィアを、誰かこっそりとらしたらしい。ルブランのアジトへの潜入策を練る中でユウナたちは、スフィアを確保するついでに愛装用の戦闘服も手に入れようと行動を開始。スフィアをひと足早く発見し、ユウナと女戦闘員を撃退し、戦闘服とスフィアを一度に手に入れるのだった。



ミッション 14 寺院の魔物を退治せよ! (ジョゼ寺院)

お助け屋として各地をまわり、数々の事件を解決してきたカモメ。そこへ、以前カモメ団の助けを断ったマキナ派からSOSが届く。ジョゼ寺院から出現した魔物を自力で退治しようとした彼らが、リーダーのギッブルが姿を消した先先に自作の機械兵器を魔物の親玉に奪取られ、苦戦をしいられていたのだ。その親玉とは、かつてユウナとともに戦った召喚獣イクシオンだった。ユウナは、教団と融合して数段手強くなったイクシオンを倒し、どうにかさきを取り戻す。



ミッション R 【マキナ派の自信作に挑戦!】

新たな機械を生み出すため試行錯誤を重ねてきたマキナ派が、ユウナに試作品の完成にごぞつた。そのエクスペリメントという名の機械兵器の調子を試そうと、カモメ団を呼び出すマキナ派。かつてエクスペリメントは、強度も強化や改造をほどこされるうち、息まで手がつけられなくなってしまっ。困り果てたマキナ派に頼まれ、ユウナはエクスペリメントを倒して事態を収拾。その帰り道でバインはユウナとリョックに語る。アルベド語を習ったのは自分の世界を広げるためだが、世界を広げるにはまず自らの心を開かなければならないことがわかったと。そして、ユウナたちのおかげで自分は変わった。と。また少し、絆を深めるユウナになった。



マキナ派のリーダーであるギッブルみずから、発掘希望者の面接を担当。もっとも、ユウナたちが会いに行った時点では、まだ3人しか見ていないのにネをあげていた様子。じっとしているのが苦手?



◆ユウナたちへの推しかたを見るかぎり、採用不採用はおかたのフィーリングで決まるようだ。

各地で精力的に活動をはじめたルブラン一味が、ジョゼ街道一帯を占領。街道のどこかに落とされたスフィアを探すためらしい。



◆ミッション前後にバイクの運転手と話せば、ルブラン一味が強引にバイクを借り切っていたことがわかる。

「大召喚士様」というひとりの英雄に頼るべきではないと考えるギッブルは、カモメ団の手助けを断り、魔物事件も自分たちの方で乗り切ってみせると宣言。周囲にもそう呼びかけているところから、スピラ全体の体質を変えようとの意気込みがうかがえる。



◆ギッブルの冗談に本気であわてるリョック。彼女はカッコよくなった幼なじみに内心ドキドキだが、ギッブルは全然気づいてない……。

リーダー不在で青年同盟や新エボン党は混乱のきわみにあったが、マキナ派の人々は冷静に事態に対処する。これは、自分を頼りに生きるという考えかたがアルベド族に根づいているせいもあるだろう。



◆マキナ派の人々はヴェグナガンのことを知っている。ヌージたちもかつてギッブルは、グループの者にヴェグナガンについて話していたようだ。

ピーカネル砂漠で魔物があばれているせいで部品が届きにくくなったものの、マキナ派の急造だったオリジナルの機械はついに完成。今後は異界のエネルギー調査に向かうという話も。



◆マキナ派が最強兵器運りに力を入れたのは、ヴェグナガンへの対抗手段を練ろうというギッブルの考えからかもしれない。

スピラの物語——変わるもの、変わらぬもの
【エリア別解説(ジョゼ寺院)】

ルカの北からミヘン街道、キノコ岩街道とつづいてきた道は、ここジョゼ街道へつながる。ジョゼ街道は、主要な交通路のなかでも手強い魔物が出現することで知られていたが、現在はマキナ系のバイクで街道入口と寺院付近の三叉路とを往来できるようになり、魔物に襲われる危険はグンと減った。

寺院前広場

ジョゼ寺院の前の広場。受付事務所の前には発掘希望者が集まり、マキナ派の人々が整理を行っている。以前はサルが無数にいたが、最近ではほとんど姿を消してしまった。ただしSTORY 15では、物にそったサルたちにかつてのなごりが見える。



キノコ岩

寺院の外側に覆う岩がキノコのカサに似ており、雷光を帯びていることから、こう命名された。『百戦士が折れ子と対面したときにのみ開く』とされてきたが、『X』でマイサルが父恋に成功して以来、折れ子の消えた今日に至るまで開きっぱなしのようだ。

幻光河へ

参道

ジョゼ海岸の浅瀬に橋を渡して作られた、通称「海の参道」。ビーカネル砂漠での参道を考える人々が、大勢ここに集まっている。以前はサルがたくさんおり、まわりつくようにして参拝客を迎えていたが、いまでは数匹しか見られない。

受付事務所

ビーカネル砂漠での発掘希望者は、まずこの部署で受付をすませてから、寺院でギッブルと面談を行う。発掘に不運と見なされた場合、受付の待合で落とされることも。ちなみにこの部署は、『X』では「補給施設」と呼ばれ、宿屋とショップを兼ねていた。



ジョゼ街道

『X』で、ミヘン・セッション失敗直後の討伐隊員は、仮の宿を求め、この街道を渡って寺院へと向かった。道は、ジョゼの海に臨してしばらくつづいたあと、三叉路にて幻光河方面と寺院方面に分岐する。

キノコ岩街道へ

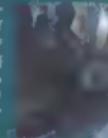
★ ジョゼ寺院



かつて多くの参拝客でにぎわった由緒正しいエポンの寺院。いまはマキナ派の拠点である。祈り子が消えた現在も雷光がほとばしっているところを見ると、ジョゼ寺院の雷の力は単に祈り子の力によるものではないらしい。その点、祈り子の消滅とともに氷が溶けて湖の底に沈んだマカラーニヤ寺院とは対照的と言える。

経入の間

Xのこの場所では、ユウナたち一行とトナルバルテロがキリカ寺院につづいてハチ会わせし、バルテロがアローンのファンであることが発覚した。「X-2」では研究エリアの中心となっており、STORY Lv.3では開発途中の兵器にイクソンが参加して大さげ



居住区(左)

「X」マキナ派の住居となったかつての僧官の間。「X」ではユウナが泊まって寝過ごし、雷が降ったまま飛び起きた。X-2ではキップルが、ユウナと一度面談したあと、ここへ移動する。

試験の間

もとは召喚士一行の試験の場で、雷の力を利用して道を切り開く仕組みだった。現在は「研究エリア」と呼ばれ、機械兵器の開発が行われている。

居住区(右)

ここにはビーカネル砂漠での発掘資金の宝庫が置かれており、質問に答えることで資金アップがはかれる。ちなみに、左側の居住区とも、「X」ではサルが異様な増殖ぶりを見送っていたが、X-2ではそのなごりも見られない。

大広間

「X」でユウナがイサール一行とはじめて出会った場所。当時はエゴンの教えを信じ祈る者が集まっていたが、いまはマキナ派が機械の研究を行っており、組み立て途中の機械が、あたりにたくさん散らばっている。発掘希望者の面接が行われるのもこの広間だ。

スピラの物語——変わるもの、変わるもの

【エリア別解説(ジョゼ寺院)】

STORY
Lv.

1

ジョゼ大陸の南北を隔てて流れる雄大な河、幻光河。かつて「シン」がいたころ、ここを訪れる者はただ遼河のみを目的とし、この地の美しい風景にひかれただけとしても立ち止まることは少なかった。しかし、いまでは旅人が増えただけでなく、観光のみを目的として多くの客が集まるように。そんな人々を、景色以外のことで楽しませようと、イベントプロモーターのトープリは、とあるイベントの企画を練る。一方で、盗団による被害が、この地の人々のあいだで深刻化していた。

STORY
Lv.

2

トープリ主催によるイベントの企画は精進に進み、資料ではライブチケットが売られるようになった。トープリを全面的に支持しイベントを心待ちにする者、冷静にこの成りゆきを見つめる者——さまざまな人が見守るなかで、イベントの日はいよいよ近づいていく。

STORY
Lv.

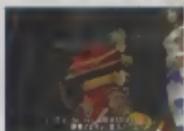
3

トープリがプロデュースした、音楽をテーマとするライブイベントが、いよいよ河岸で開催された。しかし、見物客は落胆の色を隠せず、ライブはちっとも盛り上がりがない。もっと知名度の高い人材が必要なのか？ 何を言えば輩が出るのか？ トープリは悩む。

STORY
Lv.

4

ライブは大失敗のうちに終了。莫大な負債を抱える身となったトープリだが、ユナたちからコンサートへの協力を呼びかけられ、つぎなるイベントの成功のために意欲を燃やす。部下のハイベロ族たちも、「親方」トープリの力にならうと、コンサートの宣伝に精を出すのだった。



★エピソードコンプリート

ユナのコンサートにひと役買ったトープリが、幻光河でのライブに再挑戦した。スピラの人間やシバーフ上の舞台を業務で楽しみに飾り立て、楽団員を招いて行なわれたライブに、観客は大喜び、プロモーターとしてのトープリの名声もスピラ中にとどろくことになった。夢がかなったと満足しつつ、次回への構想を練るトープリ。今後も彼の手により、楽しいイベントが開催されていくことだろう。

STORY
Lv.

5

★エピソードエンディング(その盛り上がり)

ユナのコンサートにひと役買ったトープリが、幻光河でのライブに再挑戦した。シバーフを用い、楽団員を招いて行なわれたライブに、観客はますますの反応を見せる。プロモーターとしてのトープリの名声もそれなりに広がるが、彼はその結果に満足できず、次回の構想を練るのだった。

★エピソードエンディング(盛り上がり)

ユナのコンサートにひと役買ったトープリが、幻光河でのライブに再挑戦した。しかし、荷車の上でハイベロ族が演奏、と相変わらず工夫のないライブに、観客の反応はイマイチ。トープリみずから飛び入りしてライブを盛り上げようとするもうまくいかず、彼は次回の構想を練るのだった。

幻光河

澄んだ水の流れを幻光虫の光が彩るスピラ屈指の景勝の地。かつては「シン」におびえ、美しい景色を楽しむ余裕のなかった人々たちも、いまではこの地に足を止め、悠々の流れを見つめて心を休める。そんな人々にさらなる楽しみをもたらそうとする人物——トープリ。人々が胸に描く夢と、そのひとつひとつをつなごうとする彼の夢が、幻想的な光が浮かぶ河岸にてつむがれていく。

【MISSION】

ミッション C【輸送車を運衛！】

このイベントでライブを企画中のトープリは、ライブに必要な道具が、イマイチから調達できていたものの、なかなか集まらぬため悩んでいた。じつは当のハイベロ族は、近ごろ幻光河で活動している盗賊団の脅威が襲われ、忙しかる配り。盗賊団を倒すには、ユリバのハイベロ族を導き、トープリの助けを借りると、トープリは盗賊団を倒すことに成功し、物資を確保するのだった。



ミッション I【チケットの販売！】

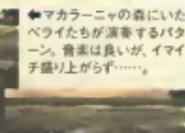
いよいよライブが企画して、幻光河でライブイベントは、いよいよ準備が整った。しかし、肝心のチケットの売れ行きが心配。トープリの急病で、ユリバのサポートも欠け、河岸の人々に売りこぶところと集結する。



幻光河ライブの様子と盛り上がり具合は、STORY Lv.2でのミッションのコンプリート状況で変化。■【チケットの販売！】でチケットをより多く売り、■【盗団討伐を遂げ！】で楽団員を呼んでいけば、ライブの内容は良くなるのだ。もっとも、どの場合でも盛り上がり欠け、トープリがユリバの助成をひらめくことには変わりない。



◆楽団員を呼ばなかった場合は、トープリの部下のハイベロ族たちが楽団を演奏している。



◆マカラニヤの森にいたペライたちが演奏するパターン。音楽は良いが、イマイチ盛り上がりずら……。

ミッション 15【トープリをさがせ！】

トープリにながめたスピラの人々の心をひとつにするため、ライブを企画したユウナたち。トープリにプロモーションを頼もうと幻光河を訪れたが、彼は先日ライブが失敗したせいでも、下流の借金取りに追われていた。借金取りの手をひらりとかわし、たくみに河岸を逃げまわるトープリ。ようやく借金取りのあきれたところでユウナたちがトープリに話を打ちかける。借金取りを倒した彼は、崖下でのライブを提案。部下のハイベロ族を駆動員して、一大宣伝チームを組むのだった。

幻光河の海岸から北岸までフルに使い、借金取りから逃げまわるトープリ。小柄な身体を活かして、スクーターで爆走し、木の上に隠れ、あまつさしシバフまで利用する彼の活走ぶりは見ものだ。



◆幻光河に集まった人々は、どちらかと言えばトープリ寄りの視点で両者の追っ手を監視している。

最終的にライブが盛り上がるかは、最初の幻光河ライブに関する3つのミッション(■【輸送車を運衛！】、■【チケットの販売！】、■【楽団員を捜せ！】)のコンプリート状況で決まる。すべてのミッションをカンペキにこなしていれば、「人々の心をつなぐ」というトープリの依頼がない。そのプロモーターとしての地位も確立するのだ。



◆エピソードコンプリートの流れの場合、ユリバがライブに飛び入りできる。

◆一番盛り上がりやすいパターン。この流れだと、トープリはふたたび借金取りに目をつけられることに。

【CHARACTER】

幻光河の中心人物と言えば、ペルペル族のイベントプロモーター・トープリ。彼は何としても河岸でのイベントを成功させようと、スフィアをダシにユウナたちを手伝いに引きこんでしまう。



◆盗賊から荷物を守り運ばせ、ハイベロ族もトープリも大喜び。荷物を奪われないことは、STORY Lv.5でのエピソードコンプリートにも必須だ。

河岸でのイベントの準備が整ったと、トープリはチケットの販売を開始。一方で、当初予定していた演奏者が出られなくなるハプニングが起こり、彼は急ぎまカラニヤの森でかわりを探させる。



◆STORY Lv.2では、チケットが売れずに困っているハイベロ族の姿が、幻光河のみならず各地で見られる。

MAP 010 幻光河・南岸

ジョゼ海岸からつづく、幻光河南岸の道。岸辺からシバーフに乗れば大陸北部へと向かうことができる。「X-2」では多くの人が集まるようになったが、そのため警備の手がまわらず、盗賊が悪事を働いている。全編を通して、トープリと緋の深い場所だ。

トープリの活動場所

グアドサラムに事務所を持つトープリだが、たいていはこの場所において、つぎの企画を練ったり、ライブイベントの探偵をしている。周囲の人々も、そんな彼の様子をおおむね好意的に見守っているようだ。



南岸の道

「X-2」ではこの地点から★の地点までの道が簡略されており、ミッション【トープリをさがせ】進行中のみ「X」と同じ距離を歩くことができる。

幻光河

ジョゼ大陸を東西に走り、スピラの北と南をわける雄大な河。水底には機械文明時代の都市が沈み、2年前までは機械戦争への反響と教訓が、この街を引き合いに語られることが多かった。河辺に咲く薄紫色の花は幻光花と呼ばれ、河岸にただよう幻光虫の光はこの花から生み出されているようにも見えるが、仕組みは不明。



南岸シバーフ乗り場

南岸の岸辺にあるこの場所ではシバーフに乗るのが、大陸の北と南を行き来するほとんど唯一の方法。「X」では、集まる客を目当てに商人がぼったくりのような商売をしていたが、当時よりさらに旅人が増えた現在は、商人ではなく盗賊の横行が人々の悩みのタネとなっている。「X」で乗り場の奥にあった待合所には、「X-2」では行くことができない。



→ ジョゼ街道へ

幻光河・北岸

シバーフに乗って南岸から河を渡るど、ここへたどり着く。南岸の道が開放的な雰囲気だったのにくらべ、木々がうっそうと茂っており、集落全体が巨大な木のようなグアドサラムへと違和感なくつながっている。

北岸

幻光河の北の岸辺。「X」でアルヘドキ・ブチャーをあやつりユウナをさらしたリュックは、河のなかでティグルワ かの戦いに敗れたのも、こへ流れ着いた。「X-2」では、ミッション「トープリをさがせ！」進行中のため、この場所を訪れることができる。



グアドサラムへ

COLUMN

スピラの人気動物シバーフ

大きな身体で悠然と歩くシバーフは、子どもを中心に人気が高く、ワッカヤシンの言葉を借りれば「男子永遠のあこがれ」。「X」では幻光河で渡河に用いられているものしか確認できなかったが、「X-2」ではキノコ岩街道沿いの海中やピーカネル砂漠、またはガガゼト山中の温泉でまでも見かけられるようになった。海を渡って移動するというシノンからの情報も総合すると、その行動範囲は思いのほか広いようだ。



北岸シバーフ乗り場(広場)

南岸からシバーフに乗ると到着する場所。南国系人種のポルン、ダラヤ、ブカラは、STORY Lv2の飛空艇でダンスパーティーの演奏をしたのちはこの場所にて、本場は彼らが幻光河ライブに出演するはずだったことなどを聞かせてくれる。ちなみに、エピソードコンプリートとエピソードエンド(そのときの盛り上がり)のときにライブで演奏しているのは彼らだ。



北岸シバーフ乗り場(入口)

かつて南岸から渡ってくる者には異界への参加者が多かったため、グアドサラムがここで旅人を出迎え、グアドサラムへと案内していた。異界参りができる状態ではなく、グアドサラムがマカラニーの岸へ隠れ住むようになった「X-2」では、出迎えの姿は見られない。



スピラの物語——変わるもの、変わらぬもの
【エリア別解説(幻光河)】

グアドサラム

野心を抱いたスフィアハンターが集まり、あやしいな情報を交わす。危険な香りの深う街——「X-2」のグアドサラムは一見、スフィアハンターの拠点としてのみ存在しているかに見える。「死者の国」異界の入口があるがゆえの静寂で神秘的なかつての雰囲気は、時代の変化とともに失われてしまったかのように。それでも、STORY Lv.5でグアド族の姿を見ると、やはりここはグアド族の国なのだと感じずにはられない。

【EPISODE】

STORY

Lv.

1

亜人種グアド族の居住地であったグアドサラムは、いまや、多種多様な者の欲望がうすく街となった。ロンゾ族の襲撃を恐れたグアド族がマカラーニャの森へと去ったのち、ルブラン一味をはじめとするスフィアハンターが集まり、立地の良さからここを拠点にすえたのだ。死者に会えるということでも多くの参拝客を集めていた異界も、幻光虫の状態が不安定なために入口が閉ざされ、再公開のめどは立たぬまま。「神秘的な街」グアドサラムは、すでに過去のものになろうとしていた。



STORY

Lv.

2

カモメ屋からスフィアを奪ったのを皮切りに、ルブラン一味は各地で勢力的に活動をはじめた。つぎの予定を周囲に聞かずともいがあるのかもしれないが、堂々と行動する一味の者。集まったスフィアハンターたちは、そんな一味の様子をながめつつ、自分たちのハントの計画を練る。



STORY

Lv.

3

青年同盟と新工ボン党の対立や寺院からの魔物の影響はないものの、アージが失踪したことでルブランがひどく落ちこみ、ルブラン一味解散の噂までささやかれるようになっていた。心配するウノとサノーは、あの手この手でどうにかして彼女の気をまぎらわせ、励まそうとする。一方、この地を拠点とするスフィアハンターたちは、各地に眠ると言われる洞窟と、そこに隠されているはずの宝の話で持ちきりだった。



STORY

Lv.

4

変するスージーのいない状態で耐えかねたルブランは、彼を捜すためにアジトを飛び出し、ルブラン一味までもがリーダー不在の状態に。内心では不安に感じながらも、結束の固い一味の構成員はつとめてふたんどおりの生活を送り、彼女の帰りを待ちつづける。



★エピソードコンプリート

マカラーニャの森に隠れ住んでいたグアド族が、ペライた音楽師亜人種を連れて帰ってきた。彼らは、ペライたちの奥で暮らす音楽の美しさで心を打たれ、その音楽を守ることに、新たな道を見いだしたのだ。長らく不在だった族長にはトフメルが就任。本来の住人もどどつて、グアドサラムにふたたびおだやかな街が築かれはじめるのだ。



★エピソードエンド

ロンゾ族がマカラーニャの森に攻め入り、森に逃げたグアド族は滅びた。グアドサラムに本来の住人もどもどすることは、もはやない。そして、この地に眠る彼らの想いを受け継ぐ者も、それに気づく者もないのだ。グアドサラムは今後、スフィアハンターの拠点としての歴史を兼ねていくのだろうか。それもまた時代の定めなのか。



STORY

Lv.

5

【MISSION】

【CHARACTER】

ミッション10 [盗られたら盗り返す!]

ルブラン一味に奪われた「スフィア」を奪回すべく、ユウジとサノオは女戦闘員に変装し、ルブランのアジトに潜入した。裏面に思わぬ落とし穴が待ち構えており、ルブランをマッサージで満足させるなどして、アジトの奥にひみついたエリアを発見。途中で追ってきたウノノチをきりさらけつつ探索を進め、奪われたスフィアを見つけ出す。だがそこはもうひとつ、奪われたスフィアがルブラン一味の首領たちが待っているスフィアを完全なものにするためのカメラの待機中から盗み出す。奪ったスフィアを返すべく、奪ったスフィアを上映可能な形で盗み入れるのが目的だ。



スフィアハンターが大勢集まり、全体に雑多な雰囲気が出る。ルブランのアジトの門は閉じており、ルブランやウノノチに会うことはできない。



◆アジトの門番は当初、一味のライバルであるカモメ団に冷たいが、STORY Lv.2の終盤で共同作戦を行なったのちは態度が軟化する。

アジト潜入作戦で、ルブラン一味の生活ぶり(?)が明らかに。ちなみに、潜入前の街の人のウワサ話は、戦闘員が手に入る場所のヒントになっている。



◆合体したスフィアを見た直後らしいヌージュとルブラン。青年期間には黙っていたヌージュだが、ルブランにはヴェグナガンのことを教えていた模様。

ヌージュの失態に落ちこんだルブランは自宅にこもり、どんなにユウジやサノオが能率しても効果ナシ。心配したウノノチたちは彼女を助ますネタを探そうと、ベベルで入手したスフィアの上映会を行なうが、そこで意外な事実が飛びこぎと発覚する。ヌージュもベベルに潜入していたこと、そしてティータ似の青年が1000年前の人物であることが...



◆ルブランをなくせようとするウノノチやサノオ。ヌージュのモノマネなど、はたから見ると首をかしげそうなことでも、彼らは真剣。



◆ルブランがスフィアハンターのリーダーとして張り切ってきたのは、ひとえにヌージュのためだった。純情一途なルブラン……。

ルブランはヌージュを捜すためアジトを飛び出し、サノオはそんな彼女を捜す旅に。ウノノチをはじめとするルブラン一味の構成員は、自分たちの今後を心配し、ルブランの捜索を改めて実感する。なんだかんだ言ってもルブランは、部下の人望厚い、良きリーダーなのだ。また、ウノノチの口からは、ウノノチとサノオの過去が明らかに。



◆過去を気にしないルブランに、多くの戦闘員が驚かされていた。だからこそ「ルブラン様はなんでもアリ」なのだ。



◆アジトの留守を預かったウノノチは、自分たちがかつて寺院の下で汚れ仕事をしてきたとユウジに打ち明ける。

グアドサラムの物語は、マカラニヤの森やガガゼト山と密接に関わっている。以前ガガゼト山でロンゾの出陣を阻止していたらグアド族は助かり、マカラニヤの森にいた楽器屋人種ともども生きる道を見つけて大団円に。ロンゾの出陣を阻止しなくてはグアド族は命を絶たれ、あとほか悪いままエピソードが結末を迎えるのだ。



◆族長の補佐役を長年つとめてきたトフメルだが、今度は自身が族長として仲間のためひと肌振ることに。



◆グアド族が街にもどってくれば、間かずの家の謎も解けて、なかへ入れるようになる。

☆グアドサラム

かつてグアド族が住んでいた街。木の根が張りめぐらされたような独特な構造をしており、いくつもの道が複雑に交差している。以前は大勢の人が異界参りにこの地を訪れていたが、現在は異界に入れないため、参拝客の姿は見られない。

開かずの家

ここには家が建っていると信じられており、多くのスフィアハンターが扉を開けようと試みるも果たせなかった。じつはグアド族に代々伝わる悪い思い出の品が保管されていて、エピソードコンプリートになった場合のみ、トワメルが扉を開けてくれる。

異界への道

この道を通んだ先にある異界は、心に迷った死者に会える場所であり、「X」ではユウナも、ここを父プラスカと会った。「X-2」では異界の幻光虫の状況が不安定なうえ、幻光虫のあつかいに基け異界を管理してきたグアド族がいなくなったため、この道は進入禁止となっている。



雷平原へ

ショップ

グアド族のいない現在では、人相の悪いオヤジが店主に、この店には高やしいウワサがつきまといっているが、ユウナたちが実際に被害を受けることはない。

幻光河へ

トープリ事務所

イベントプロモーター・トープリの事務所。ただし、トープリはここにはおらず、部下のハイペロ嵐が管理している。STORY Lv3では借金取りが押しかけるが、最終的な様子は幻光河でのツープの状況により変化。STORY Lv5で大成功した(=幻光河のエピソードがコンプリートした)場合はイベントへの出演希望者が事務所の前に行きなし、池に盛り上がり欠ける結果だった場合は、またしても借金取りが現れるのだ。ちなみに前者では、グアドサラムのエピソードをコンプリートしているかどうかで、出演希望者の顔ぶれが微妙に変わる。

情報屋

「X」では情報屋があったが、「X-2」では各種の情報をもつた店に、ここで仕入れた情報は、ほしがっている人に転売することでひとむけが狙える。

★ ルブランのアジト

もとはグアの族長代々の館で、「X」ではシーモアの屋敷だったが、ルブランが乗っ取り、改良を加えた。地下に新たに築かれた「ひみつエリア」にはウノーたち幹部の部屋があり、各地でハントしたスフィアも置かれている。壁や床、クッションにベッドカバーと、随所にルブランマークが入っているのがポイント。

壊れたスフィアのある部屋

壊れたスフィアがふたつ置かれ、ルブランと3人とのパトルが行なわれる部屋。正面の扉は、機密用に設置された「スフィア破壊装置」に接続している。ルブランもこれを用い各地のスフィア反応をキャッチし、ハントに向かっているのだろうか。

宝箱の部屋

「ルブランのマッサージ!」の結果に応じた宝が入り得る部屋。どうやらウノー個人の部屋であるらしく、正面には彼が身につけているのと同じデザインの服が飾られ、周囲にはパーペルが置かれるなど、肉体的なウノーの特徴が部屋全体によく現れている。

ウノーたちの部屋

STORY Lv.3でスフィア上映会が行なわれる部屋。上映会のさいナーは「俺たちの部屋」と野が、突撃にはサノー個人の部屋らしい。正面には彼がいつも手にしているのと同じデザインの2丁拳銃が飾られ、周囲には書籍が積まれるなど、就が得意で理知的なサノーらしい雰囲気になる。

ルブランの部屋

ルブランの個室。やや過剰な室内装飾と豪華な天蓋つきベッドが、乙女チックな彼女らしい。ここで情になつてマッサージを受けるのが、ルブランのストレス解消法となっている。壁紙には身長大のヌージュ像が置かれ、ヌージュに会えないときはルブランの心のささえになっている様子。

エントランス

館の入口。館内の周囲には、グア族代々の族長の肖像画がかかっている。

リビング

「X-2」で、ひみつエリアへの扉とスイッチが置かれている部屋。「X」のユウナは、ここで仲間たちとともにもてなされたあと、シーモアから求婚された。天井から吊り下げられたスフィアは、異界を導く死者の思念を抽出して作られたもので、1000年前のザナルカンドの光景が収められている。

スピラの物語——変わるもの、変わらぬもの
「エリア別解説(グアドサラム)」

雷平原

STORY
Lv.

1

有史以来絶えず落雷に悩まされ、「嵐すに蔽されぬ雷平原 行く手をはば心雷光」との歌が口ずさまれるほど旅の難所として知られてきた雷平原だが、永遠のナギ節到来によって変化が生じた。「シン」のいない安心感から人々の往来が増えたのに対し、アルベド族が遊戯語を再調整。その結果、遊戯語の性能が飛躍的に高まり、旅人が落雷に打たれる危険がなくなったのだ。だが、いくら安全になったとはいえ、雷平原は人の居住区にはなりえぬ旅の通過点。厳しい自然や魔物との戦いのなか、スピラの北と南を往来する旅人の人混み様が、日々交錯していく。

STORY
Lv.

2

STORY
Lv.

3



リーダーの失踪で混乱するみんなの心をひとつに—— そんな願いをこめたユウナのコンサートが、雷平原で開かれることになった。広大な土地を埋めつくすほどに集まった観客たちだが、新エボン党派と青年同進派が舞を突き合わせ、あわや暴動といったさわざびに。緊急した会場にユウナは迷み出て、そして歌う。「シン」を生んでしまった1000年前の争いを、悲劇を、もうくり返したくない—— 古の歌姫レンの想いと一体化したユウナの想いが、人々のわだかまりを溶かしていく。やむことのない雷雨もいつしかやみ、雲間からはひとすじの光が……。一瞬のことだったがそれは、未来にたしかな希望がある、と感じさせるものだった。

STORY
Lv.

4

STORY
Lv.

5

大盛況のうちに幕を閉じたユウナのコンサート。観客も去り、雷平原も以前の姿を取りもどすかと思いきや、コンサートで使われたスフィアスクリーンの影響で、雷が好物の魔物が大量発生するという異常事態が起こってしまう。事態を収拾しに訪れた力もメロは魔物さわざびを無事解決。あとには無数の壁が入り組む謎に満ちた洞窟が、冒険者を誘うかのように新たに口を開けていた。スピラの北と南を行きかう旅人を、そして好奇心に満ちた冒険者を、雷平原は今日も、雷光とともに待ち受ける。



つねに雷雨という厳しい自然にさらされてきた雷平原には、人間の居住区としての歴史はない。アルベド族が文明の先端をになうようになった時代性を反映するかのよう、今日彼らの手によって落雷からの防衛術は確立されたが、それでも人はこの地を満ち過ぎていくのみ。ユウナのコンサートに集まった人々の感動も、時代の流れにとまどうシドの想いも、みな彼らそれぞれの居場所へと還られ、そこで息づいていく。

【MISSION】

【CHARACTER】

ユウナの独白で、リュックがこの地で雷ギライを克服したことが証明する。「X-2」のリュックがバトル中に「サンダー」を受けてさわがないのも納得。



◀活活のたびに大きわがし、旅行会社で休憩しようと思っていた「X」のこのリュックを思うと、感慨深い発言。

ザナルカンド遺跡でシドに文句を言っていた場合、落ちこんだシドが胸部でひとりうなだれている。2年前からユウナには自分なりに気をつけていただけに、彼女の昇龍は相当ショックだったらしい。



◀仕事を振り出して「頑張らせて」とは……あまりに子どもっぽい態度をとるシドに、娘のリュックもあきれ顔。

STORY Lv.2でシドと話していた場合、シドがユウナに謝罪。また、以前シドに文句を言わなかった場合、彼はこの段階で現れ、ザナルカンドでの観光客をサルに妨害されたいらだちをぶちまける。



◀リアンとエドも登場。キマリのツノを治す方法を探し、ガガゼト山→ナギ平原→雷平原と南下してきたらしい。

ユウナのコンサートを聴こうと、各地から集まってきた観客たち。対立するグループ同士でいがみ合い、あわや暴動といった事態にまでなるが、ユウナの歌声はそんな彼らの心に確実に変化をもたらす。



◀みんなの心を結び合わせたい——願いを歌にこめて熱唱するユウナ。彼女の想いは、古の歌姫レンの想いと重なり、奇跡を起こす……。

新たな洞窟に潜って出られなくなってしまったシドが、ユウナたちに助けられ、飛空艇セルシウスに乗りこむ。アニキと長らく仲たがっていたシドだが、この場面ではしぶしぶ納得。しかし飛空艇で、親子ゲンカは再開することに。



◀娘たちの成長を期待していたが、女の子がこんなに強いなんて、と驚くシド。彼の「女の子」観は、のちに飛空艇内で物語をかもす。

ミッション16 【魔物のお客はお断り!】

コンサートになりかけたスピラの人々の心をひとつにするため企画された、ユウナの雷平原コンサート。宣伝活動が功を奏し、観客はますますと観客が集まりつつあったが、開演も目前に迫るころで、新たな魔物が降りかかる。洞窟の熱気に反応して暴走する魔物が、地下の洞窟から湧き出してきた。会場の安全を確保するため、コンサートの開催であるユウナ（みずから、洞窟の第六へ。洞窟の主ザラマン）を倒し、観客が安心して歌を聴く環境を整えるのだった。



ミッション8 【避雷塔の魔物退治!】

このコンサートはスピラの人々に大きな感動を与えたが、雷平原にもまた、並ならぬ影響をおよぼしていた。コンサートのためシラが発見したスフィアスクリーンが、スフィア表を雷平原に放出。そのせいで魔物が異常発生し、湧き出た雷エネルギーを食らおうと大あばはれしていたの。責任を背負ったコンサートのあつめをするため駆けつけた。雷平原の周囲に集まった魔物を1体ずつ倒したのち、雷平原に取りついたらひときり魔物（ファン）を倒し、雷平原に平和を取りもどす。



実際には東西に相当の広がりを持つ雷平原だが、ゲーム中で歩きまわれる範囲は、南北へ突っ切るように中央部に伸びた道の周辺のみとなっている。「X」では『落雷避け』、「X-2」では『避雷括調整』と、落雷にまつわるミニゲームが行えるのが特徴。このマップはその南半分、グアドサラムに接した区画だ。

避雷塔

その昔、ビリガンというアルベド男性が旅人の安全のために建てた、落雷を防ぐ機軸の塔。「X」では効果のおよぶ範囲が非常に小さく、道を進むがへには心もとなかったが、「X-2」では落雷すべてを受け止めるほどに性能がアップ。アルベド族の調整作業を手供うという形で、サブイベント「避雷塔調整」も行なえる。

サボテンダー？の石碑

かつて大百戦士ガンドフが、スピラを究らす邪悪な魔物「サボテンダー？」を討じた跡。「X」ではこれに印を結ぶことで、キマリ七曜の武器への道が開かれた。「X-2」では、サボテンダーの門番のひとりイスラヤが、先祖の足跡をたどり石碑のもとへ、人々には悪名高い魔物として伝えられるサボテンダー？も、サボテンダー一族のなかでは慕われているらしい。

魔物の巣

STORY Lv4では、コンサート前のざわめきに反応してか、地下に棲息していた魔物ザラムンデルが、ここから地獄へ出現。その拍子に、ザラムンデルの巣への入口が開く。

壊れた避雷塔

倒壊し、機能を停止して久しい避雷塔。「X」では、これに向かって印を結ぶことで、キマリ七曜の武器ロンギヌスが入手できた。X-2では、ザナルカンド遺跡でシドに文句を書っていた場合、STORY Lv2で彼がこの避雷塔の前にたたずんでいる。

グアドサラムへ

雷平原・北部

平原南部の北端でふた手にわかれた道は、左手は旅行会社を経由し、右手はそのまま、ここ平原北部へとつづく。遠くに見える10番避雷塔は、「X」のときから存在したが、そばに近づけるのは「X-2」のみで、しかも直接歩いては行けない。

マカラーニヤの森へ

巨大避雷塔

周回可能な雷塔ができるよう工夫された、ひとまわり大きな避雷塔。雷平原では数少ない、旅人が目撃できる場所。ほかの避雷塔とも違って開閉作動はできない。「X」はここでユウナが、シーモアと離れることを仲間の

宣言。「X-2」では

アンとエイドが、キ

アノゾを治す方法

を話し、ここへたどり

着き、ユウナに道具

を渡すなど、何かと

イベントに絡むある場

所である。



10番避雷塔

避雷塔の頂で分断された場所。ただ1基だけ離れてたたずむ避雷塔。STORY Lv.5では、スフィア波のせいで強化した雷のせい、この避雷塔のそばに、新たな洞窟への入口が開通。シドが好奇心から溜りこんだあげく、ケガをして動けなくなるという、人さわかせなことをしでかす。



旅行会社 雷平原支店

雷平原で唯一のショップ兼宿屋。2年前、ユウナたちは雷平ライのリュックの依頼によりここで休憩。そのさいユウナは、ジスカルのスフィアを見て真実を知り、シーモアの次期をあてて受け入れる決意を固めた。なお、「X」では「ピリガン記念委員会」なるものがあり、旅人が落雷を避けた回数に応じて記念品を贈っていたが、「X-2」では落雷を避ける必要がなくなったため、委員会も解散した模様。



スピラの物語——変わるもの、変わらぬもの
【エリア別解説(雷平原)】

STORY

Lv.

1

祈り子が力を失えば森も消える——そんな高い代えどおりのことが、マカラニーヤの森に起こりつつあった。マカラニーヤ寺院の祈り子が沈黙し、その放つ魔力が消えると同時に、湖の水が溢れて寺院は水没。マカラニーヤの森全体に満ちた神聖の力も急速に失われ、森全体に滅びの影が濃い霧りつつあったのだ。この地に昔から住んできた楽楽聖人種は森の終わりを感じ取り、それも定めと受け入れる。ロンゾ族の復讐を恐れてこの地へ逃げこんだグアド族もまた、生きる希望を失い、森と運命をともにしようとしていた。一方、マカラニーヤ湖畔では、オオア湖群では、オオア湖群と旅行会社の役員とといった商人が、運命の悪さにもめげずに店を盛り立てようとして悪戦苦闘する。



STORY

Lv.

2

寺院の祈り子の魂から魔物が出現するさわがが各地で起きるなか、マカラニーヤ湖のほとりでは、湖底に没した寺院の祈り子の影響で魔物が大量に発生。森の環境は悪化するばかりだった。ロンゾ族が森に攻め入ってくるのとワサもあり、マカラニーヤに不穏な空気が漂う。



STORY

Lv.

3

★エピソードコンプリートの流れの場合

ロンゾ族が攻め入る心配は杞憂に終わり、マカラニーヤでは世間のリーダー失脚さわざとは無難の静かな時が流れていた。とはいえ、森の滅亡はもはや避けられそうにない。楽楽聖人種はこの地に別れを告げるが――

★エピソードエンドの流れの場合

グアド族に恨みを抱くロンゾ族が、マカラニーヤの森に攻め入った。各所でグアド族の断末魔の音が響き、マカラニーヤの空は灰に染まる。楽楽聖人種もこの地に別れを告げ、住人たちの消えた森を滅びの影が包む。

STORY

Lv.

4

★エピソードコンプリート

マカラニーヤの森に隠れ住んでいたグアド族は、楽楽聖人種の音楽を守ることによる道を貫いた。彼らを連れてグアドサラムへ帰郷した。住人たちがひとり残らず去り、いっそう静かになったマカラニーヤの森は、深い霧後の光を放つ。森は静かに消えていくが、この地で生まれた想いは、消えずに残りつづけるだろう。

★エピソードエンド

マカラニーヤの森に隠れ住んでいたグアド族は、復讐に燃えるロンゾ族の手により命を絶たれた。もはやグアド族が存在したことを示すものは、この森には何も無い。彼らの抱える想いや記憶も、すべて霧に消されたのだ。楽楽聖人種も姿を消し、誰もいなくなったマカラニーヤの森。やがてはこの森自体も、静かに消えていくのだろう。

STORY

Lv.

5



STORY OF MACALANIA WOOD

マカラニーヤの森

時代の過渡期には、失われるものがあふれる。「シン」が消え、祈り子が夢見ることをやめるとき、この森の終焉もおのずと決まった。そこで問題となってくるのは、マカラニーヤの地に生きる者の進む道だ。楽楽聖人種、グアド族、そして商人たち——さまざまな者がそれぞれの生を構築する。思い出を振り流り未来に目を向けるとき、見いだせるのは希望か、絶望か。マカラニーヤの森は生きるこの意味を、根本から人々に問いかける。

[MISSION]

ミッションD [オオアカ屋を追い!]

湖野の店舗を買い取って商売していたオオアカ屋。しかし、マカローニャ寺院が水没した影響で、つぎつぎと倒産し、多大な負債を抱えることになってしまった。オオアカ屋は、湖野で逃げ出したオオアカ屋の、オオアカ屋の借金取りである「ユウナ」たちは借金取りの「オオアカ屋」を追跡。つぎつぎと倒産したオオアカ屋の借金取りは、ユウナの手に落ちたのだ。



ミッションJ [楽団員を探せ!]

湖野の森では、トープリの部下のハイペロ族が、幻光の森で演奏してくれる楽団員を探していた。楽団員探しを依頼されたユウナは、森に住む楽団員人種のベライに出演を依頼。楽団員を探し、真似て演奏している楽団員人種の仲間——ドオオアカ屋を探し出し、もとの姿にもどして事情を話す。3人組の楽団員を探し、楽団員探しは一件落着。しかし、「祈り子が盗み取ったオオアカ屋の借金」という彼女の懐かしい言葉。ユウナたちの心は動くのだ。

ミッションM [旅行会社の安全を確保せよ!]

湖野の旅行会社からSOS信号を受け取ったお助け隊は、駆けつけたユウナを待ち受けていたのは、旅行会社の荷物と魔物の群れだった。各地の寺院の祈り子の聲から魔物を呼びよせ、込んだマカローニャ寺院が魔物の発生と関係している。ユウナは、魔物の群れを倒すために、魔物の群れを倒す。旅行会社の荷物を取りかきユウナたち。しかし、すでに倒壊していた店員は、壊れた言葉を残し息絶える。彼が倒壊した店員は、壊れた言葉を残し息絶える。彼が倒壊した店員は、壊れた言葉を残し息絶える。

[CHARACTER]

森にはグアド族がちらほら顔を見せており、そのなかのひとりであるトフメルが、スフィアの泉にて一匹の事情を聞かせてくれる。湖野での商売に大コケしたオオアカ屋は、借金取りから必死に逃居中。



◆不吉な言葉を残して、つぎつぎと消える楽団員人種。もともと、ドンとブクタクはよく見ると消えはならず、青い顔に変身している。

幻光河で荷物運びに苦戦していたハイペロ族が、今度は森で楽団員探し、ライブへの出演を請け負ったベライたちは、あきらからの消息を匂わせる。



◆ハイペロ族が森で楽団員を探しハマりになったのは、本来出演予定だったベライたちをアニキが異空艇に乗せ、船酔いさせてしまったため。

ユウナは、旅行会社のアルベド族は魔物に襲われて致命。オオアカ屋が借金を全額返済していた場合、アルベド族に金を返したオオアカ屋が彼らの死に衝撃を受け、その遺志を継いで湖野で店をつぶると言う。

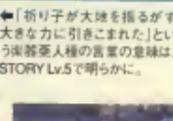


◆借金取りのアルベド族も、命を失うた。想いは同じ——彼らの遺志を継ぐと決意したオオアカ屋の口調は、いつになく真剣だ。

森の様子、STORY Lv4のガゼト山でロンゾの出陣を阻止しているかどうかで異なるが、楽団員人種が消えていくことに変わりはない。また、オオアカ屋が借金を全額返済していると、彼は湖野の旅行会社で働いて、客が誰も来なくなる。ユウナは、さまでまな呼びこみを試している。ユウナのコンサートにも、商売を兼ねて向かったようだ。



◆オオアカ屋が営業中だと、彼の店員も登場。家出先からもどってはみたが、店へ入るにたずねまごまごしている。

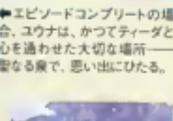


◆「祈り子が大地を揺るがす大きな力に引きこまれた」という楽団員人種の言葉の意味は、STORY Lv5で明らかに。

森の住人たちのたどった運命によってエピソードコンプリートがエンドかが決まり、それにとともにユウナたちの「思い出」のとらえかたも変わる。また、オオアカ屋が湖野で商売していた場合、店での立場をなくし家出していた弟のワンツが店に復帰。オオアカ屋のエピソードがコンプリートし、彼ら兄弟はそろって商売をはじめること。



◆オオアカ屋は、STORY Lv4の方ガゼト温泉で入浴中にひらめいた自作の歌を、弟に伝授しようとする。



◆エピソードコンプリートの場合、ユウナは、かつてティードと心を通わせた大切な場所——聖なる泉で、思い出にひたる。

スピラの物語——変わるもの、変わらぬもの
【エリア別解説(マカローニャの森)】

雷平原、ベベル、ナギ平原という3つの地域への分岐点。クリスタル状の木々が深く美しい光を放つ。一説には、この地が存続していられるのはひとえにマカラーニヤ寺院の祈り子のたまものとされており、その説を裏づけるかのように、2年前から急速に力を失いはじめている。

野営地

【X】で、エボン寺院の宴無を知りベベルを脱出したユウナたちは、この場所にて一夜を明かした。【X-2】では、借金取りから逃亡中のオオアカ麗がここの木の上に隠れる。



聖なる泉

美しく澄んだ水が月の光を照り返している。ロマンチックな泉。ユウナにとっては、ティードとはじめて想いを通わせ触れ合った、忘れられない思い出の地だ。



七曜の聖地

マカラーニヤの森でもとりわけ神秘的な力に満ちた場所。【X】では、七曜の武器をここにかけずことで、その武器本来の力を取りもどすことができた。【X-2】では、命全体の力が蓄まっているためか、とりたてて何も起こらない。

抜け道

空中に浮かんだ光の道。マカラーニヤの森の本木の道は複雑に入り組み、別の地域へ進むにもひと苦労だが、この抜け道を使えば歩く距離を大幅に短縮できる。

雷平原へ

ベベル方面への道

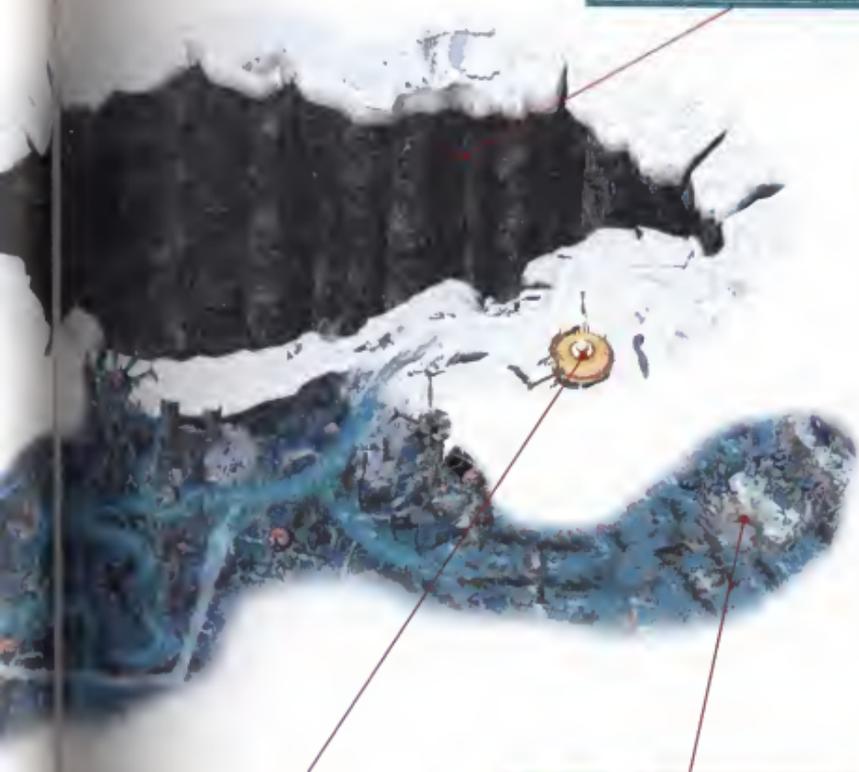
この先は、ベベルのグレート=ブリッジへの道、ナギ平原への道、そして龍なる泉への道に分岐する。

★マカラーニヤ湖

薄暗いマカラーニヤの森からマカラーニヤ湖に近づくと、一転して真っ白な光景が広がり、凍りついた空気があたりを覆う。これは、かつて湖の中心に建っていたマカラーニヤ寺院の祈り子が、強烈な凍気を放っていたなごりだ。しかし2年前、祈り子が沈黙すると同時に湖の水が溶けて寺院は水没。今日、湖畔を訪れる者はほとんどいない。

マカラーニヤ湖

マカラーニヤ北方に広がる巨大な湖。凍結した湖底からマカラーニヤ寺院がぶら下がっていた2年前は、参拝客がクレバスの湖を泳ぎ難波をくぐって寺院を訪れていた。「X-2」では氷が溶けたため湖底を渡ることはできず、水底も凍った様子。「X」のティーンダたちは、ここから「シン」に乗ってピーカネル砂漠へと逃げた。



旅行会社 マカラーニヤ湖支店

マカラーニヤ寺院の参拝客からの収入をあてこんで建てられた旅行会社。永遠のナギ斯湖を、オオアカ里の手に渡ったが、その矢先に寺院が水没して客が凍死。借金が返せず破産宣告を食ったオオアカ里にかわり、ふたたび旅行会社が傘下に収める。その後はオオアカ里のがんばりだけで、彼ら兄弟の命になることもあるのだ。

スフィアの泉

スフィアの原料となる、幻光虫密度の高い水をたたえた泉。「X」ではアーロンが、道をわざわざ切り開いて仲間をここへ案内し、ティーンダにジークトの恩を返した。

「X-2」では、トワメルをはじめとするグアド族が数人、泉のほとりにひっそりとたたずんでいる。STORY Lv.2のミッション【楽園員を探せ!】では、ペライたち楽園員もこの泉に集結。



スピラの物語——変わるもの、変わらぬもの
【エリア別解説(マカラーニヤの森)】

STORY
Lv.

1

2年前までアルベド族がエボン寺院の召番を連れて隠れ住んでいた、ジョゼ大陸西の島ビーカネルの砂漠。ホームが失われた現在も、アルベド族の残人はここにキャンプを張り、砂に埋もれた古代文明の遺産を掘り出そうとしていた。見つかった部品も多くはジョゼ寺院に集まるマキナ運に届けられ、新たな機械へと生まれ変わるのだ。この砂漠で発掘作業に従事しているのはアルベド族だけではない。発掘でかせこうとくろむ者や、借金を返せずムリヤリ連れてこられた者——さまざまな事情を抱えた者がスピラ各地から集まり、厳しい環境のもと、日夜労働に励むのだった。

STORY
Lv.

2

発掘キャンプの人々によるビーカネル砂漠の調査は、わずかずつではあったが着実に進み、サボテンダーの一族が暮らす謎多き地域——サボテンダー自治区とも、友好関係が築かれつつあった。そんなある日、自治区の長であるサボテンのマルネラが、発掘キャンプの者に面会を求めてくる。彼女は、かつて先祖が地中に封印した恐ろしい魔物の復活をいち早く察知し、危機感をつのらせていたのだ。

STORY
Lv.

3

各派のリーダーの失脚もどく吹く中で、発掘に精を出すビーカネルの人々。だが、マルネラが予見していた魔物復活の兆候はいよいよ表面化し、砂漠での生活をおびやかしていた。魔物を退治しようとして返り討ちにあうキャンプの間々。やがて、キャンプ本拠にも危機が迫る。

STORY
Lv.

4

熱砂の下に封印されていた太古の魔物アンラ・マンユが、ついに完全に覚醒した。無数の手下を引き連れてサボテンダー自治区に迫る魔物の侵攻を食い止めるには、サボテンダーの門番を集めて砂風の結界を張るしかない。マルネラが渾身の方で魔物を防いでいるうちにユウナたちが門番を集め、ギリギリで結界は完成。しかし、マルネラはすでに力を使い果たしていた……。一方、自治区への侵攻をあきらめた魔物は、今度は発掘キャンプを襲撃。手も足もないキャンプの人々を救うため、ユリノは魔物に戦いを挑み、見事これを打ち破る。魔物による被害は決して小さくなかったが、ナーダラたちキャンプの人々の表情は明るい。生きてさえいれば可能性はある。また何度でもやり直せばいい——語られてもなお立ち上がるアルベド族の精神が、厳しい砂漠での生活をささえていくのだ。

STORY
Lv.

5

STORY OF BIKANEL DESERT
ビーカネル砂漠

アルベド族の隠れ里であったビーカネル島は、いまや発掘の舞台として、スピラ中の人々を集めるようになった。各地の人々が、己の夢実現のための糧を発掘でかせぎ、あるいはそのツケを払う——そんなビーカネルの現状は、寺院支配下での公平さが失われ隠者と敵者の差が出はじめた新時代の側面を、如実に反映したものと見えるだろう。だが、時代が変わっても、失敗にめげないアルベド族の心意気だけは、変わらずこの地に残りつづけている。

[MISSION]

[CHARACTER]

ミッション E [アルペド機械の部品発掘]

竜窟に挑戦するため、ギッブルの紹介状を手にピーカネル砂漠を巡れたユウナたち。どうにか発掘キャンプへたどり着いた一行は、キャンプのリーダーであるナーダラの選考を受けるべく、彼女の求めたパーツを持ち帰ろうと奮闘する。



発掘キャンプのリーダー、ナーダラは、相手が誰でも仕事に關しては手加減ナシ。そんな彼女の期待に応えすぎたユウナは、そのせいで便利な人材として、いろいろな用事へ使られるハメに……



◆人を動かし集めて働かせるのがうまいナーダラ。その依頼の内容は、物語が進むにつれエスカレートしていく。

ミッション B [オアシス調査]

オアシス一帯の戦闘態を探る途中、ナーダラに頼まれオアシスへ向かったユウナたち。岸辺でスフィンクスを見つけ、それを狙ってサナーと女戦闘員も現れる。ユウナは苦手を掌握し、スフィンクスと戦闘態の両方を手に入れるのだった。



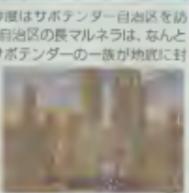
ユウナの実力を認めたナーダラは、調子のいい言葉で彼女をオアシス調査に派遣。また、以前マカラーニヤの森でオオアカカ層を借金取りに引き渡していた場合、彼が砂漠南部で物売労働についている。



◆重労働のために息のオオアカカ層。ちなみにトープリも、借金のカタとしてここへ連れてこられる予定だった模様。

ミッション T [サボテンダー探し]

ナーダラの勢いに乗せられて、今度はサボテンダー自治区を訪れたユウナたち。そこで待っていた自治区の長マルネラは、なんとサボテンダーだった。大昔にサボテンダーの一族が地底に封じられた魔物が復活開始した、と訴え始める。魔物の襲撃を防ぐ砂漠の結界を築くには、現在修行の途中にいる10人の門番サボテンダーの力が不可欠らしい。門番たちを呼びもどすため、ユウナは各地へ飛ぶ。



ナーダラが今回ユウナを派遣したのは、サボテンダー自治区のマルネラのもと。マルネラはアンラ・マンユの復活を懸念し、ナーダラを呼んでいたのだ。



◆サボテンダーの言葉を理解できる唯一の人物、ベンゾ。まだ幼い子どもながら、マルネラの役に立つと、一生懸命に通訳をつとめる。

ミッション U [最後のサボテンダー探し]

結界を築ける門番のうち9人までが集結。だが最後のひとりであるフライレは、悪い仲間とそそのかされてサボテンダーの穴に入ったきりもどってこない。ユウナは至急なサボテンダーたちの妨害にも負かず、フライレを連れ帰る。



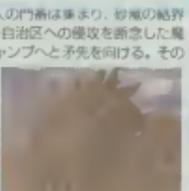
サボテンダー自治区はまだ無事だったものの、発掘キャンプでは、魔物による被害がいよいよ深刻化。いつものごとくユウナに解決を頼むナーダラだが、その矢先に魔物が襲来して大変なことに。



◆ベンゾはシンラにここが隠れている——心のうちはマルネラに言い当てられたベンゾは、限れるあまり……。

ミッション V [砂漠の最終決戦!]

オアシスの襲撃のおかげで10人の門番は集まり、砂漠の結界も再構築された。しかし、サボテンダー自治区への壊滅を企てた魔物アンラ・マンユは、今度は発掘キャンプへと矛先を向ける。その圧倒的な力の前に、なすすべもないと見られるナーダラたち。これまで事件に關わって来たのなら最後まで、魔物に立ち向かったユウナたちは、死闘のすえにこれを撃退。ピーカネル砂漠に平和を取りもどすのだった。



魔物のせいでキャンプはメチャクチャになるが、ナーダラたちはめげない。エピソードコンプリート時には、ユウナとリュウクが発掘キャンプでござそりになり、ふたりが大食いという事実が新たに判明。



◆魔物に襲われたキャンプも少しづつともにもどり、力つきたマルネラのあとにも新たなマルネラの芽が……。

スピラの物語——変わるもの、変わらぬもの
【エリア別解説(ピーカネル砂漠)】

砂漠で発掘生活を送るアルベド族たちの拠点、発掘キャンプがある場所。ホームが失われた現在、砂漠でもっとも開発が進んだ地域となっている。なお、この場所は、地形的には「X」ではじめてビーカネル島を訪れたさいリュックと合流することになる。砂漠東部のセーフスフィア近辺と一致するが、縮尺は大きくちがう。背景の遺跡を参考に発見らべてみよう。



発掘キャンプ

ビーカネル砂漠における、人々の活動拠点。リーダーのナーダラをはじめ多くのアルベド族が、発掘の準備や機械の整備などを行っている。ホバーに乗れば、砂漠の各エリアに行くことが可能。

オアシス

外洋とビーカネル島との貴重な接点。水溜り流して他の地域とつながっており、珍しいアイテムからゴミ、はては謎いイルカなどが流れ着く。砂漠を旅する者にとっては貴重な安らぎスポットで、ハイペロ族のキャラバンが立ち寄ることも。



★ サボテンダー自治区

サボテンダーの一族が住む独立区域。「サボテンダーの里」と呼ばれていた「X」のこの場所では、最初に砂嵐の結果が張られており、砂漠にいる10人の門番と「はりばりまんぼん」で勝負し、結界を解くことに。逆に「X-2」では、サブイベント「修行の成果」で門番たちと勝負して彼らをこの地へ呼びもどし、砂嵐の結界を復活させる流れとなっている。10人のサボテンダーの門番の名前も、「X」に登場したものと同じ。彼らは、2年前のティーダとの勝負で何かを感じ、修行の旅に出たのだろうか？

サボテンダーの穴

サボテンはサボテンダーに成長し、サボテンダーは砂漠に横ばり大地を守る……それがサボテンダー一族の成長の流れだが、サボテンになる過程を経験したサボテンダーがこもっているのがこの洞窟だ。内部には巨大なサボテン「ジャボテン」がサボテンダーよりも巨大化したサボテンのなかの巣である。見えない。



COLUMN

ビーカネル砂漠について

この砂漠の正式名称は「サヌビア砂漠」だが、ビーカネル島全域を占めていることから、「ビーカネル砂漠」の呼び名が定着した。頻発する砂嵐のせいで地形は絶えず変化しており、砂嵐を避けようとキャンプが場所を移すこともしばしば。STORY Lv.1で、この地の出身者であるリュックの案内があっても避難してしまふのはそのためかもしれないが、「X」のときから彼女の道案内がアテにならなかった点を見ると……。

スピラの物語——変わるもの、変わらぬもの
（エリア別解説「ビーカネル砂漠」）

マルネラ

サボテンダー自治区の果。見た目はただのサボテンだが不思議な力を秘めており、強力な光線を放ち魔物を撃退する場面も、一応女性らしい。



【EPISODE】

STORY

Lv.

1

エポンの教えの継承とともに、エポンの総本山ベベルの村は大混乱におちいったが、そんな彼らの受け皿となったのが、トレマの崩壊したエボン寺院の後身組織「新エボン党」であった。急激な時代の変化に慣れぬ人々の支持を集め、古きもの良さを感じつつ、エボン寺院時代の欠点を克服することを目標に掲げる新エボン党。しかし、根本的な体質は寺院時代から変わっておらず、若き議長バラライひとりだけが万事を掌握している状態だった。そんななか、新エボン党に対抗する形で結成された過激なグループ「青年同盟」の存在が、党員たちを不安を投げかける。



STORY

Lv.

2

キーリカ島でのスフィア争奪戦で青年同盟との溝を深めた新エボン党は、本拠地ベベルの警備を一段と強化した。殺気立つ雰囲気のみならず、党本部に侵入者ありとの極秘情報が。それとはほぼ同時に議長の「バラライも行方をくらまし、党員たちは落ち込みが深い時を過ごす。



STORY

Lv.

3

ほかの寺院とちがって魔物の出現はたいしたさざぎを呼んでいないものの、議長バラライの不在がよいはよ表面化し、新エボン党は混乱のさきみにあった。エボン寺院時代に幹部層が秘伝主義を通じた過去があるだけに党員同士が疑心暗算となり、バラライの手前で保たれていた結束はもろくも崩壊。かつての栄光が忘れられぬ元聖宮の高級党員は、いまだにエポンの力を過信し、青年同盟を一網打尽にしようとする計画を練る地末だった。そんな党の混乱は、ベベルの街全体に広がっていく。



STORY

Lv.

4

バラライは相変わらず見つかる気配がなく、指導者不在で指揮系統が乱ればなしの新エボン党。魔物の出現や青年同盟の爆発を警戒しつつもまとまることができず、あちこちの警備が手薄となり、敵対組織の偵察さえ簡単に行ってしまうほどだった。



★エピソードコンプリート

議長バラライの行方は依然不明だが、新エボン党には新たな秩序が生まれつつあった。2年前の寺院の混乱時にも活躍した元聖宮の高級党員とその差たちが、応援に駆けつけたのだ。彼らの働きで混乱は収まり、自分たちの抱える問題を改めて向き合う新エボン党。今後は、秘伝主義ではない新たな形を目指し、改革が進んでいくはずだ。

★エピソードエンド

議長バラライの行方は依然不明で、新エボン党は混乱つづき。街の警備も満足に行かえず、敵対組織の者であるはずの青年同盟員マローダや、幼い子どもの集団「こども団」の手まで傷るありさまだった。一時の混乱は去ったものの、指導者不足は疑いようもない。街のためにも、今後は青年同盟との協力が不可欠になっていくだろう。

STORY

Lv.

5



STORY OF BEVELLE

ベベル

キノコ岩街道が青年同盟の本拠地であるように、ベベルは新エボン党の拠点であり、この地の物語は新エボン党員の歩みによってつづられる。機械兵器ウェグナガンやスフィアに映る牢獄といった、ユウナたちの物語の核心に迫る数々の謎を解めた場所だが、住人たちのほとんどは、自分たちの住む場所に秘密が隠されていることを知らない。彼らも、ほかの地域と同様、時代の変化にとまどいながら道を確立していくのだ。

[MISSION]

[CHARACTER]

ミッション 11 [ベベル潜入大作戦!]

世界の平和のため、ベベルの地下に眠る危険な機械兵器ヴェナガンを探し出しなさい。——ルブランにおおられ、持ち前の勇気と勇気を買ったユウナは、カモメ団の仲間やルブランとともにベベルへ向かった。議長バラライが行方不明で混乱する新エボン党の中枢に潜入した一行は、祈り子像跡に突いた穴から地下に下り、広大な未知の空間アンダーベベルへたどり着く。地下に眠る巨大な兵器、謎めいた言葉の口にしつつユウナを導くようにするバラライ。そして旅のさきかたとなったスフィア。そこそこの人物が陣らえられていた牢獄——獄が獄を呼ぶアンダーベベルの最深部で待ち受けていたのは、かつてともに戦ったはずの、召喚獣/バハムートだった。混乱しつつも一行はバハムートを倒すが、すでにヴェナガンは盗まれている。あとにはユウナが残るのみ……。一体、どうに何が起きようとしているのだろうか？



新エボン党の2代目党首の息子との縁談を以前断ったユウナは、党本部に運むのをためらうが、そこで議長バラライがお出迎え。彼の口から、新エボン党の内部事情が少しだけ明かされる。



◆縁談については、「FF Xインターナショナル」の付録DVD「永遠のナギ」で語られる。

厳重な警戒態勢のなかでも、パスせきいることも団は党本部の前まで侵入し成功。以降もベベルは、カモメ団の侵入は阻止しても、子ども団には幾度も極秘区画への潜入を許すことになる。

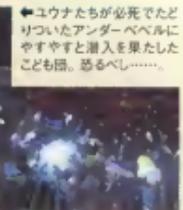


◆ミッション中に開ける「地面が揺れている」という謎は、ウェゲナガンが、自分を破壊しようとするヌージを恐れて地下に逃げたことを暗示(→P.84)。

議長不在で足並みの乱れる新エボン党。青年団盟が「党に戦争を仕掛ける」という目的で曲がりなりにもまとまっていたのは対照的だ。なお、ジョゼ寺院からSOSが届いたのちにアンダーベベルへ行くこと、目下失踪中のはずのヌージ、バラライ、ギップルの姿が、彼らが交わす密談の内容は、物議の核心に迫る重要なものだ。



◆ヌージの身体からバラライの身体へ入り込む幻光は、シューインがその支配する肉体を移したことを示す。



◆ユウナたちが必死でたどりついたアンダーベベルにやすやすと潜入を果たしたことも同。恐るべし……。

厳戒態勢にあるベベルだが、青年団盟のマローダや子ども団のパスセはあっさりと潜入に成功。新エボン党にスフィアを返していた場合、通話スフィアを通して子ども団とシンラがほほえましいやり取りをくり広げる。

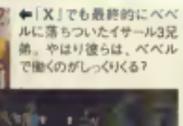


◆シンラのように大人顔負けの発明してみたい、と話す子ども団に、「遊んでみたい」と答えるシンラ。大人びて見えても素顔は子ども。

STORY Lv.4のザナルカンドの通話スフィアで、イザールにベベルが混乱している旨を伝えていれば、彼がベベルの危機に駆けつけ、混乱する新エボン党員のまとめ役となる。また、エピソードコンプリート、エンド、いずれの場合でも、子ども団が聖ベベル廟を発見。その地下深くでは、新エボン党創設者トレマの真実が語られるのだ。



◆聖ベベル廟にて明かされる、トレマがスフィアを独占した真意(→P.88)。



◆「X」でも最終的にベベルに落ちついたイザール3兄弟。やはり彼らは、ベベルで働くのがしゃべりく？

スピラの物語——変わるもの、変わらぬもの

「エリシア別解説(ベベル)」

M-City ☆グレート=ブリッジ~中心街

ベベルはスピラ最大の都市で、ゲーム中で探索できるのはそのほんの一部。水上に築かれた都市だけに、水の流れがそこかしこで涼しげな景観を作っている。2年前、飛空艇との戦いで墜落した「シン」の下敷きとなったが、今日ではその痕跡も見当たらない。ユウナとシーモアが結婚式をあげた聖なる塔は、「X-2」では行くことができないものの、遠目から壁をぶりを確認できる。上空ではリフターが飛び回し、ベベルの技術力の高さを感ぜさせる。

中心街

「X-2」ではじめて行けるようになった区画。エボン文字が壁石や柱のあちこちにデザインされており、明るい色の建造物や、下層へと流れ落ちる滝が美しい。滝の上の通路の右手には、観光専用のリフターがある。

正門

旧「聖ベベル宮正門」。ここから先が事実上のベベルの街であり、それだけに警備は固い。2年前、仲間と引き裂かれて処分されそうになったユウナたちは、ここで合流を果たし、追ってきたシーモアと戦った。

マカラニーヤの森へ



グレート=ブリッジ

マカラニーヤの森から海上を流りベベルの中心部へと伸びた、長大な橋。「X-2」では、左右の水面上に新たにリフターが設置され、徒歩で移動するにはあまりに長い橋の両端を一回で行き来できるようになった。新エボンのおひざもとなどだけあり、行きかう者のほとんどは発見だが、参拝客の姿も見かけられる。

聖ベベル廟

アンダーベベルとは別に、ベベルの地下に隠された巨大な迷宮。幻光虫が濃密に満ちた場所。かもし出される悪霊気は異界に近い。エボン寺院となじみの深い人物が、半分死人、半分魔物と化して多数とどまっており、生者を見ると闘いかかってくる。最深部では、新エボン党の創設者トレマの顔が明らかに。

新エボン党本部

エボン寺院を母体とする組織、新エボン党の本部。リフターを使うことで、幹部のいる上層部や、地下にある試験の間、さらにその下に広がる秘密の区画アンダーベベルへ行ける。ちなみにこの部屋は、「X」でユウナたちが断罪されるときに用いられた「裁判の間」だ。

中層部

下層部と同じ構造をしており、兜具などが少いているのが見えるが、ゲーム中では足を踏み入れることができない。「X」の裁判時には、入口から見て左手にローマ、右手にキノックが立派な防衛の進行を見守っていた。

上層部

エボン寺院時代から伝統的に幹部たちが使っていた場所。幹部の部屋は中心部の環の上を通じる。「X」では新幹部のマイカがここにおり、老練たちの話し合いなどが行なわれていた。「X-2」ではバラライのほか、幹部の老人たちが話し合っている。エピソードコンプリートの場合にはイザールの姿も。



下層部

中心部から深きくると、この階層に出る。左右の通路の奥にある部屋では、リフターの駆動設定を変更可能。

試験の間

召喚士のための試験の場だが、各地の寺院それぞれと一線を画したメカニカルな印象を与える。幹部部では、ユウナと子ィダの良き相成りであったバイルムートの転リ子ィが取りについていたが、異界に逃亡したヴェグナガンに引きまわられ、ユウナたちが到着した時点で穴しか残されていない。



本部中央リフター

上下の階層を行き来するためのリフター。ふだんは下層部と上層部を結んでいるが、駆動設定を変えれば、試験の間や、詰められたエリアであるアンダーベベルまで行くことができる。とはいえ、実際に地下へ下りているのは部長のバラライくらいのおうだ。「X」のユウナは、このリフターに乗った状態で裁判にかけられ、マイカたちエボン長老と対峙した。

スピラの物語——変わるもの、変わらぬもの

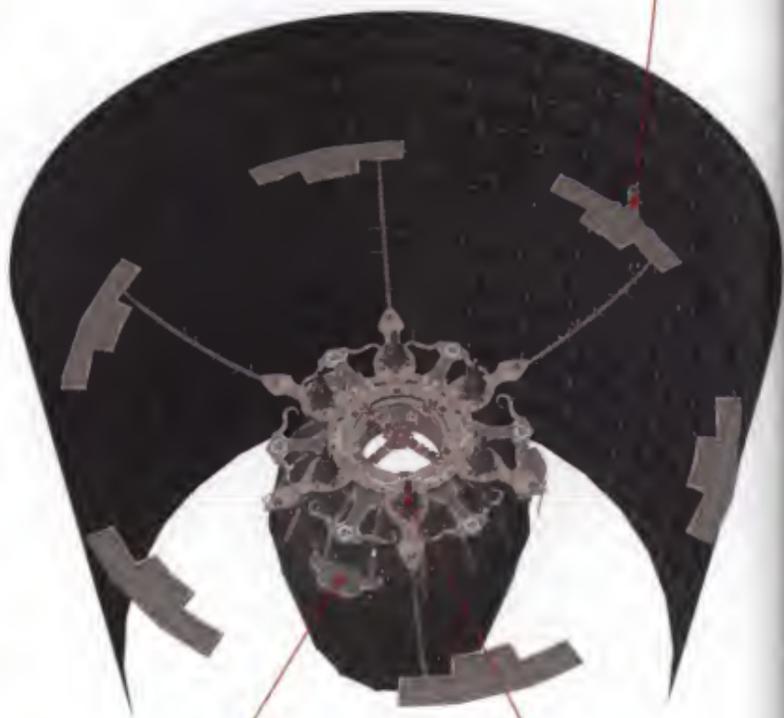
「エリア別解説」(ヘルム)

★アンダーベベル・封印施設

他の寺院施設では祈り子像の跡に開いた穴から下りると異界に着くが、ここベベルのみは、地下の秘密空間アンダーベベルへ到着する。封印施設はその入口に当たる部分で、これより下の層は基本的に封鎖されており、奥へ進むには制御塔を操作して警戒モードを解除しなければならない。なお、ここでP.61の新エボン党本部、P.63の牢獄のマップを見れば、中央にある円筒状の部分がそのまま地下へとつづくベベル中樞の構造がわかるはずだ。

ユウナたちの侵入経路

ユウナたちはここから鎖を伝って中央部へと進んだ。同様の足場はほかにも5ヶ所あるが、うちふたつは中央部へつながらず鎖が切れていて渡れない。



下層

制御塔を操作すると、封印施設の中央部に足場が出現し、さらに地下に広がる迷宮へ進めるようになる。そのあと、制御塔の色に注意して足場を階段状に並べれば、ここへたどり着けるのだ。

制御塔

下層への侵入者を阻止するための装置。下層区画へ行くには、この塔に触れ、番人を倒さなければならない。

☆アンダーベベル・牢獄



機械戦争の当時、囚人を収監するために使われていた場所。構造的に、封印施設の内側にすっぽり収まっている。「きっかけのスフィア」「牢獄のスフィア」はここで撮影された。「X」のティーンズたちが別の場所に収監された事実やアンダーベベルの機密性を考えると、今日では牢獄としては利用されていないと思われる。



スイッチ

牢獄の回転と停止を切りかえる。床上のスイッチ。特定の位置で牢獄の扉がその上を渡っていけば、封印施設の下層の一區画に出ることが出来る。

大深層エリア

アンダーベベルの最下層に広がる最高機密エリア。古代ベベルの「壮大な失物」の「グナガンは、1000年ものあいだここで管理されつづけていた。ユウナたちが到着したさい、すでにヴェグナガンはスージの敵意に反応してその場に穴を開け、異界へ逃亡。バハムートのボト子はユウナたちに異変を知らせようとしたものの逆にヴェグナガンに取りこまれ、ユウナたちを襲う。なお、バハムート戦直後に撮影されたスフィアのなかで、スージは大深層エリアのなかでもユウナたちからはかなり遠い場所にいたが、ヴェグナガンがいた場所へ至る経路は機密あるのだろう。



牢獄

回転式の吊り牢獄。自動で回転しており、床にあるスイッチを踏むことで回転と停止を切りかえられる。1000年前、窓のレンを救うためにヴェグナガンを使おうとしたザナルカンドの青年シューインは、アンダーベベルに潜入するも捕らえられ、これらの牢獄のひとつに閉じこめられた(→P.06)。

スピラの物語——変わるもの、変わらぬもの
【エリア別解説(へへへ)】

ナギ平原

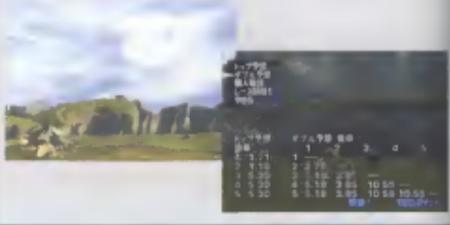
あまたの召喚士が己の道に迷い、異界送りされない無念の想いがとどまる、荒涼空漠の大地——そんな重たく暗いイメージは、もはや過去のもの。いたるところにアトラクションが用意された一大レジャーランドが、今日のナギ平原の姿だ。だが娯楽という側面ばかりに目を奪われてこの地を訪れた者は、手強い魔物が巣食う土地なのだから。

[EPISODE]

STORY
Lv.

1

戦城戦争の戦火の影響で誕生して以来、1000年ものあいだ、召喚士と「シン」との戦いの歴史をその身に刻んできたナギ平原。しかし、永遠のナギ節到来を機に、娯楽の殿堂としての新たな歴史を歩みはじめた。青年たちが主宰する「青空公司」と、老人たちが主宰する「銀色公司」のふたつの会社が、数々のアトラクション施設を設け、「シン」が消えると同時に娯楽に倦んだ旅行者たちは、目新しい娯楽を求め、こぞってナギ平原を目指すようになったのだ。青空公司と銀色公司は観光ガタキとして激しく火花を散らし、宣伝活動に精を出す。

STORY
Lv.

2

青空公司と銀色公司が相も変わらずにらみ合うなか、かねてより青空公司が企画していた新り子の洞窟探検ツアーが実施される。しかし、洞窟の奥から魔物があふれ出し、観光客は大パニックに。新り子像の置かれた洞窟であるだけに、各地の寺院と同様の騒ぎが起こったのだ。巨強のガードを退けた召喚士が幾人も無念の死をとげたというナギ平原の騒しさを、恐ろしさを、娯楽に慣れた人々は改めて察する。

STORY
Lv.

3

STORY
Lv.

4

リーダー失脚の不安が各地を響いていたが、そのような情勢だからこそ気をまぎらわせようとする客が多いのが、公司のアトラクションは今日も賑盛。ときおり、アトラクションに用いられている魔物が暴走してさわざを引き起こすこともあるが、おおむね平穏に日々は過ぎていく。

STORY
Lv.

5

青空公司と銀色公司の競売対決に、ついに決着のときがきた。負けたほうの施設を条件に、宣伝試合を競い合う両公司。そこへ、人々の心をつなごうと張り切るイベントプロモーターのトープリが、仲間に駆けつける。嫉妬な野郎気では客はこない、互いに仲良くしようとのトープリの呼びかけに、ふたつの公司も納得。今度は公司同士が共同で娯楽を行なうということで一件落着となった。両公司の統合を記念して新たなアトラクションも生まれ、ますます娯楽の充実したナギ平原。今後も多くの客が、楽しいひとときを過ごすため、スピラ各地からこの地を訪れるだろう。



【MISSION】

【CHARACTER】

ミッション K [遺跡の魔物をおっばらえ!]

「遺跡の探索」を促すために青年同盟を頼み、新天地を求めてナギ平原へと降り立ったクラスコ。モンスター訓練場の跡地である遺跡で自分の求めるものがあると感通するが、そこは魔物の巣窟となっていた。元チョコボ騎兵でありながら戦いの苦手なクラスコはさつかれ、ユリバは真剣を振りつけた魔物を一掃。安全な大遺跡に、クラスコは念願のチョコボの牧場を開く。前向きな彼だが、彼はようやく、目下本当に進みたいと思う道を選び出したのだ。



ミッション N [観光客を救出せよ!]

各地の寺院からの魔物出現事件には祈り子が関係している。そんな予兆を裏づけるような事象が、ナギ平原で発生した。寺院ではない祈り子像のある、通称「生まれた祈り子の洞窟」の奥から魔物が出現。冒険ツアーとして洞窟に入りこんでいた観光客も、かかたのだ。ほとんどの客は脱出したものの、何名かは洞窟に取り残されてしまう。危険な場所なので遊び気分で見学に来た人々の無謀さに内心あきれたユリバだったが、困った者を助けるつもりで、残された観光客を救出。しほや洞窟内の魔物の親玉と化した召喚獣「チョコボ」を倒して、さわざを救った。かおるのふだった。



青空公司和緑色会社のふたつの公司の人々が平原のあちこちにホバーを置き、各種のアトラクションを公開。一方、『X』でおなじみだったモンスター訓練場は閉鎖され、跡地からは不穏な気配が漂う。



◆スピラ各地の魔物を集めて新たな魔物を生み出していた。モンスター訓練場のオオサジの行方は……(→P.88)。

条件がそろそろとクラスコがナギ平原に向かい、モンスター訓練場の跡地にチョコボの牧場を開くことを決意。旅行公司には、キマリツのツノを治すためガガゼト山を下りた、リアンとエイドが姿を見せる。



◆無口で、何を聞かれてもたどるだけのエイド。そんな彼にも、旅をつづけるうちに変化が訪れる。

ルールーが最初の訓練相手である召喚士ギンネムを失った場所——生まれた祈り子の洞窟で、観光客が魔物に襲われ大騒動に。また、思案によっては、この段階でクラスコがナギ平原へ降りる。



◆かつて洞窟で起きたことを知るユウナは内心複雑。お約束すぎる人々の行動が招いた、当然の結果とも言えるからだ。

チョコボ牧場が開かれている場合、通信スフィアにクラスコの様子が表示される。このとき牧場にチョコボがいると、彼も幸せいっぱいな様子をしており、チョコボの世話に余念がない。



◆誰よりもチョコボと心を通わせているクラスコだが、ときには驚かされる場面も……。一体何がいった?

クラスコがすごいチョコボと出会えば、彼のエピソードがコンプリートとなる。これまでユリバに頼りきりだったが、今後はチョコボと活躍の特技を活かし、自力で道を切り開いてほしいものだ。



◆すごいチョコボを牧場で誘うクラスコ。理想のパートナーを見つけ、今度こそ幸せな人生を歩むだろう。

スピラの物語——変わるもの、変わらぬもの
「エリア別解説」(ナギ平原)

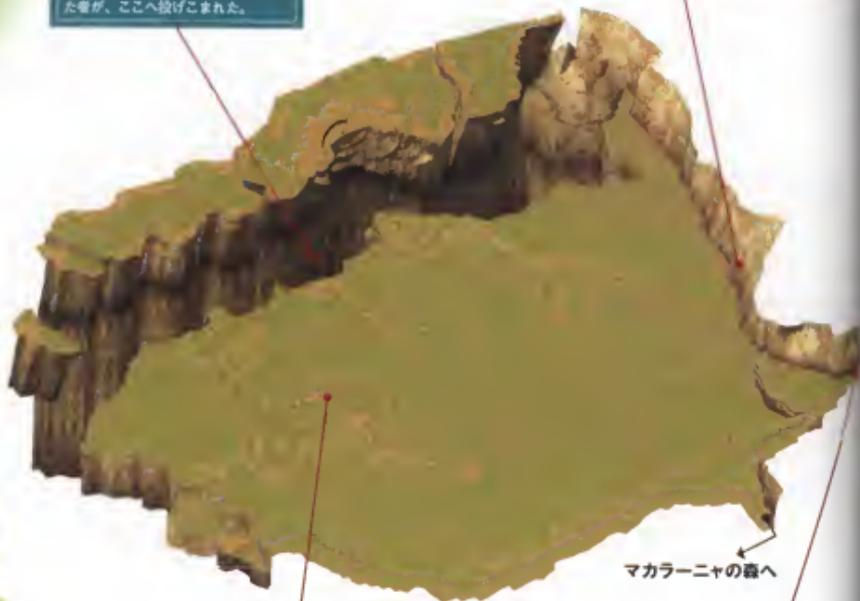
機械戦争の犠牲となり広大な荒野と化した、かつての文明の中心地。現在は数々のアトラクションが置かれ、観光客に人気を博している。2年前までは野生のチョコボを飼ひ慣らそうとの試みが積極的に行なわれていたものの、最近では人出が増えたせいか、チョコボの姿はほとんど見られない。

谷原

400年前の大百戦士ガンダフとの戦いで、致命傷を負った「シン」が最後の抵抗により大地に残した爪跡。ナギ平原を訪れる人がほとんどいなかった2年前までは、平原で命を落とした者が、ここへ投げこまれた。

遺跡

英雄ミヘンが討伐隊を導くために設立した訓練場のなごり。入口こそ小さいが内部は意外に広く、最深部は洞窟に通じている。2年前ここにもンスターを襲め、訪れる者を倒していたオヤジは、永遠のナギ平原旅人とともに失踪した。「X-2」では、クラスコグチョコボ牧場を開く。



マカラーニヤの墓へ

旅行会社 ナギ平原支店

ナギ平原の中央部に位置する旅行会社。かつては、広大なナギ平原でほとんど唯一の商業施設だった。新採用のネバーガ多数採用する現在は、各アトラクションの中継地点としての役割も兼任。店のわきまで銀色会社のリーダーが、息子のヨメを深めている。



レミアム寺院への道

「X」では、チョコボに乗ってこの陸道を踏えると、過去に遺棄された寺院のひとつであるレミアム寺院へ行くことができた。「X-2」では同寺院を訪れることは不可能。

ナギ平原・谷間の橋～谷底

広大な平野部を北に遡ると、ガガゼト山へつづく上層部と、谷底部分とに道がわかる。谷底の悲惨な歴史をかえりみる者は現在ほとんどおらず、強い思念の渦巻く洞窟においても、魔法ツアーののびに企画されている。

橋

谷間にかかる橋。「X」ではここでシーモアの部下が、殺してもユウナをシーモアのもとへ連れ帰ろうと、魔法網をけしにかけてきた。

ガガゼト山へ



崩壊した祈り子の洞窟

谷間の片隅に口を開ける洞窟。かつて、召喚士を死なせようとした者が、寺院から祈り子像を盗み出してこの洞窟で祈り、この名で呼ばれる。幻光虫の密度が非常に高く、死者の思念がとどまりやすく、そのぶん出現する怪物にも手強いものが多い。4年前ルールーは、冒険者だった召喚士ギンネムをこの洞窟で死なせてしまった。その記憶を思い出すことができない。でも、そんな苦痛を知らぬ人々の魔法ツアーが企画されるも、魔法ツアーは止し、バニ

ヨシクンの修行場

討伐隊員だった大召喚士ヨシクンは、谷底に巣食う強力な魔物を相手にこの地で修行したとされる。「X」では、そんな彼女にあやからうと、討伐隊員がここで訓練に臨み、ミヘン・セッション後は隊再編の動きも起きた。

スピラの物語——変わるもの、変わらぬもの

【エリア別解説】ナギ平原

【EPISODE】

ガガゼト山

かつては厳然たる試練の山として召喚士一行の前に立ちはだかっていた聖峰ガガゼト。「シン」消滅後、その役割は失われ、阿地に住まうロンゾ族は、己の存在理由を求めて迷走する。古い秩序を守ることを自身のさざえとしてきた者が、新たな時代のなかで目指すべき姿とは何なのか。未来へ向かうために、過去とどう折り合いをつけるべきなのか——ロンゾ族の悩みは、スピラに生きる者すべてに通じる課題だ。

STORY
Lv.

1

召喚士が旅することをやめた現在、ガガゼト山は「聖地への試練」としての役割を失い、敬意を払われることも少なくなった。ガガゼトを「聖山」と扱い、その守護に全力を傾けてきたロンゾの民は、立場の変化に混乱。やり場のない力を、かつて多くの問題を解いたグアド族への復讐に向けようとする。戦争の動きを抑えんとして苦悩する、若く寡黙な長老キマリ。そんな矢先、彼のツノを盗そうと幼い子どもが山を飛び出し、血気盛んなロンゾの若衆は、ますます長老への不満をつのらせるのだった。



STORY
Lv.

2

聖山はスフィアハンターに好き勝手に荒らされ、リアンとエイドは依然として行方不明。事態は一向に好転せず、グアドへの復讐を求める声は日増しに高まるばかり。キマリの不軌の訴えもロンゾの若衆の胸には届かず、むなしいうずれがしの顔面に日々が費やされていた。



STORY
Lv.

3

ガリクひきいるロンゾの若衆がついに、グアド族を攻め滅ぼそうと立ち上がった。再三のキマリ制止の声も、彼らの足をかめることはできない出陣の前に顔面にうかがいを立てようと、山頂へ向かうガリクたち。彼らの呼びかけに対する、聖峰ガガゼトの答えは……？

STORY
Lv.

4

★ロンゾの出陣を阻止した場合

ユリ・バの奮闘のかいあって、ガリクたちは出陣を取りやめた。キマリは長老のつとめを果たすため、ユウナのコンサートへも行くが、仲間と話し合う。「戦をしない勇氣」を説く彼の訴えは、若衆の心を確実に動かさしめていた。

★ロンゾの出陣を阻止しなかった場合

グアド族への復讐のため、ガリクたちはマカラーニャの森に攻め入った。彼らの出陣を止められなかったキマリは、己の力不足を痛感し失意に沈む。ユウナのコンサート開催の話も、ロンゾの心に届く冷たい響きをかきしめなかった。

★エピソードコンプリート

グアド族への復讐はあきらめたものの、先が見えずにいらだつガリク。聖山を守る役目なきいま、ロンゾの目指すべき道とは何か？ 答えが出せず悩めるキマリにヒントを与えたのは、たくましく成長して帰ってきたリアンとエイドの姿だった。キマリはガリクを叱咤し、呼びかける。みずから道を見つけたリアンたちのように、答えは自分たちの手で、仲間と手を取り合って探していこうと……。永遠のナギ節到来後、はじめて心をひとつにするロンゾの民。彼らの長老をたたえる歓呼の音が、キマリ像を中心に、ガガゼトの峰へいつまでもこだまするのだった。

★エピソードエンド1

グアド族をその手で滅ぼしても、ガリクの心は晴れなかった。そんなガリクをキマリは叱咤する。自分で道を見つけたリアンとエイドのように、答えはその手で探すのだと……。ふたりはようやく和解するのだった。

★エピソードエンド2

グアド族への復讐はあきらめたものの、先が見えずにいらだつガリク。彼とわがひ合えず落胆するキマリだったが、成長して帰ってきたリアンとエイドのためにも、今後もロンゾの目指すべき道を探そうと決意する。

★エピソードエンド3

グアド族をその手で滅ぼしても、ガリクの心は晴れなかった。最終まで彼とわがひ合えず落胆するキマリだったが、成長して帰ってきたリアンとエイドのためにも、今後もロンゾの目指すべき道を探そうと決意する。

STORY
Lv.

5



[MISSION]

[CHARACTER]

ミッション 2 [ルブラン一味と競争!]

準備をともに、最近ガガゼト山の山頂付近で発見された遺跡へ降り立ったユウナたち。そんな一行のあとを、ルブラン一味が追ってくる。前回リザルトプレートを買ったのにつづき、今度は「リザルト」を奪取しようというのだ。力ではユウナたちにはかないとこわい。スキを見てひとりで、スフィアが置るとおぼしめす洞窟へ向かうルブラン一味。先陣を奪われまいとして急いであとを追ったユウナたちは、山頂に樂食屋敷をしりぞけ、スフィアをゲットするのだった。



ミッション 8 [戦艦服を手に入れる! (ガガゼト山)]

洞窟の入り口へと潜入するため、変装用のルブラン一味の戦艦服を盗むユウナたちに、キマリが興味深い話を聞かせる。「折り返しを待たせられルン族から神聖視されている場所を、最近よくスフィアハンターたちが荒らしているというのだ。ルン族のしわざかと考えて同地を訪れたユリ・バは、はたしてあの女戦艦服を発見。あとをつづいて山を登っていくと、そこにはなんと温泉——ユウナたちも、温泉をさぼってこっそり温泉にかいていた女戦艦服や、その温泉であるユウナを撃退。ルブラン一味をロンの聖地から追い出さずとも、戦艦服をまんまと手に入るのだった。



ミッション 10 [ロンの出陣を阻止せよ]

グアド族を攻め滅ぼそうと決意したガリクたちも、洞窟に侵入しようかといを立てるべく山頂へ向かった。彼らが自分から考へたことを聞いて、ひとり山頂で待ちつづけるキマリ。憎しみに突き動かされて他者をあやめて良いはずがない——キマリのおもい。裏にかわってガリクのおとを退ったユウナたちは、かくも出陣を阻止しようとガリクに挑戦。見事敵を打ち負かす。それから頼みとする武力で取れた上により、ようやく出陣を思い止まるガリク。しかし、ロン族が追えるわけだから、いまだに遅いかもしれない。



「ロンの出陣を阻止したが」と「キマリとガリクが和解するか」の組み合わせにより、全部で4つの展開がある。グアド族が無事でキマリたちが和解、と万事が平和的な方向に収まった場合、ロン族全員が道を見いだし、エピソードコンプリートになるのだ。ちなみに、出陣を阻止しない展開の場合、ガリクの後悔の言葉が聞ける。

2年前までユウナひとりの守護者をつとめていたキマリは、いまやロン族の長老として、一族全員の責任を負う立場に。争いを極力避けようとする彼の考えは、「戦の民」を自負するロン族のなかでは異質であり、反発を受ける。



◆リアンとエイドは一族の未来をになう大層な子ども。それだけに彼らに彼らの失態は、大人たちに彼らを投げかける。

ロン族のことだけで手一杯なはずのキマリだが、ユウナのためにスフィアを探そうとする。ミッション 8 [戦艦服を手に入れる! (ガガゼト山)] では、まっすぐ女戦艦服を盗ろうとするが話が分岐。



◆盗まわりで女戦艦服を盗った場合、ユリ・バが温泉で入浴することになり、リュウクの奮闘に、ユウナとバインの怒りが炸裂!

STORY Lv.1~2のロン族との会話で信頼されるような選択肢を選んでいくかどうかで、ガリクとの会話内容が変化。信頼があれば話し合いのすえに、信頼がなければ売り言葉に買い言葉で、バトルになるのだ。



◆ロン族の信頼がある場合、登山は敵い許さないのにガリクは無理に行こうとしたという展開になるため、ガリクの言動にも揺らぎが見える。

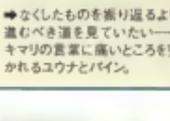
STORY Lv.3でロン族の出陣を阻止していた場合は、ガガゼト山の人々に希望の光が見えはじめる。その場合はさらに、ロン族の信頼を得ていたかどうかで、通信スフィア内のガリクの話が変化。



◆オールスター超出演といったおもむきのガガゼト温泉。イザール兄弟の思わぬ本音や、新時代になじめないシドのぼやきなども聞けておもしろい。



◆キマリがガリクと和解できるかは、キマリが感銘を受けるほどにリアンとエイドが成長したか(=多くの土地を旅したか)にかかっている。



◆なくしたものを振り返るより進むべき道を見ていたい——キマリが言葉に届くところを受けるユウナとバイン。

スピラの物語——変わるもの、変わらないもの

【エリア別解説(ガガゼト山)】

ユウナが『シン』を倒したとき、ガガゼト山頂付近の祈り子群は消滅したが、それと入れかわるかのようには姿を現したのが、この巨大な遺跡だ。今日、スピラ各所の遺跡はスフィアの宝庫として荒らされることが多いが、ここもまた、スフィアハンターたちから目をつけられている。

スフィアの間

ミッション【ルブラン一味と競争】で目指すスフィアはここにある。もともと、ルブラン一味が競争に勝って先に置いた場合でも、彼らはこの場にいた宝物、ボリスバイターを見て盗走。ユ・リ・バが宝物を倒してスフィアを手に入れることに。

ルブラン落ちかけ地点

ユウナたちがルブラン一味との競争に勝った場合、遺跡から落下しかけたルブランたちが、必死の形相でここにつかまっている。一方、ルブラン一味が競争に勝った場合、彼らの姿はなく、すぐそばにある宝庫の中身が持ち去られてしまう。

初訪問時の到着地点

はじめてガガゼト遺跡を訪れたい、ユ・リ・バは舞空館からここに降ろされるが、スフィアのある場所を見ると、ずいぶん混まわりをさせられていることがわかる。ダチがもう少し横に降ろしてくれたなら、あんまり苦勞をしなくてすんだものを……。

競争開始地点

ここでルブラン一味とのバトルを終えたと、無事に盗走した彼らと、スフィアをめぐる競争が始まる。



祈り子の断崖へ

★山門付近



ガガゼト山の入口。大柄なロンゾ族の身長さえ像に超える巨大な門が目印で、一族の多くがこのあたりに集まっている。

登山道へ

キマリ決闘の場所

「X」でキマリがピランとエンケと勝負し、自分の力を認めさせた場所。このときピランたちは、「立派なツノのついたユウナの像を壊してやる」と言った。ふたりは意気込んでシームアとが闘いで戦るも、その約束は2年後に果たされる(→P.78)。

山門前の広場

山門の前はちょっとした広場となっており、長老をはじめ、山に住むロンゾ族はたいていこの場所にいる。「X」のところで、反逆者として追われつつ召喚士の旅をまっとうしようとするウナが、当時のロンゾの長老ケル自身の決意を語った。「X-2」でキマリがロンゾ族の未来について語っている。ちなみに、いもキマリのそばにいて彼にマッサージなどしてあげているロンゾ族の女性も、現時点ではキマリの恋人とまではいかないらしい。

山門前

キマリ

ウナ

ケル

ピラン

エンケ

シームア

ユウナ

カズ

アキ

ミコ

ユウ

カズ

アキ

ミコ

ユウ

カズ

ナギ平原へ

登山洞窟

ザナルカンド遺跡へ向かう途中にある洞窟。「X」では随所に水がたまり、召喚士のための試練を突破しなければ先には進めなかった。現在は折り返し子供が溺れたせいか、水が干上がってしまっている。ロンゾ族のブリックチーム、ロンゾ・ファンクは、以前ここでトレーニングしていたが、いまではそれもできなくなった様子。

スピラの物語——変わるもの、変わらぬもの

(「エリア別解説(ガガゼト山)」)

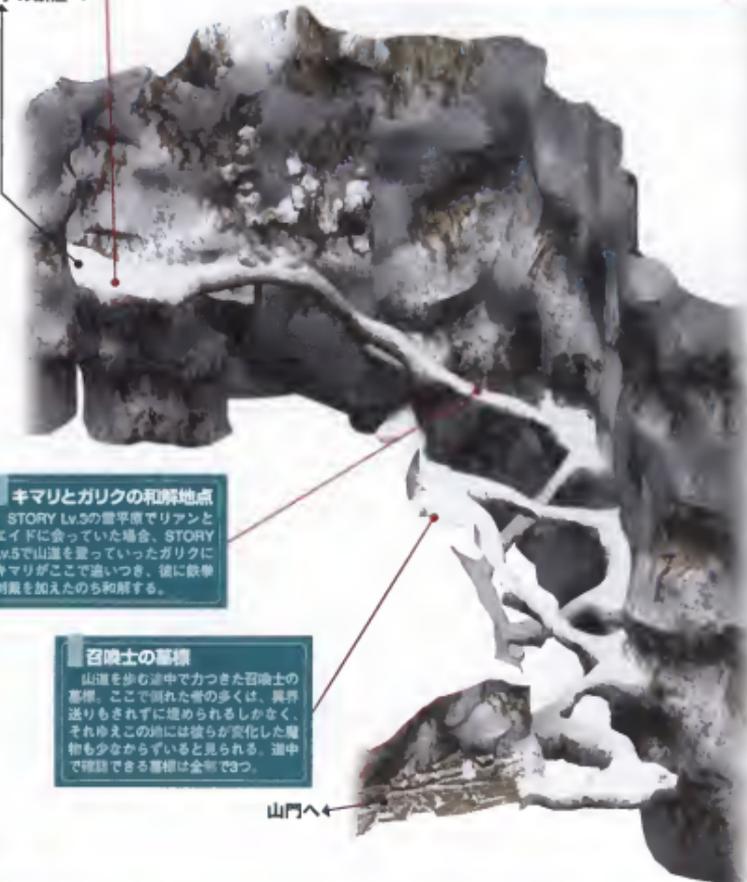
峠

「X」では、ユウナを辿ってここまできたシーモアが、道中で邪魔なロンゾ族を殺めたため冷然と言い放ち、キマリを虜虜。このシーモアによるロンゾ族の虜虜は、「X-2」でのさまざまな問題の発端となっている。

山頂付近

登山頂上を抜け、ザナルカンド遺跡を前にしたところに向けた場所。「X」では聖地のガーディアンが、召喚士一行の実力を試すため登場。「X-2」では出陣を決めたガリクと、それを阻止しようとするユウナたちが、ここで取組ことになる。

折り子の断崖へ



キマリとガリクの和解地点

STORY Lv.3の雪平原でリアンとエイドに会っていた場合、STORY Lv.5で山道を登っていたガリクにキマリがここで追いつき、彼に鉄拳制裁を加えたのち和解する。

召喚士の墓標

山道を歩む途中で力をつきた召喚士の墓標。ここで倒れた者の多くは、異界送りもされずに埋められるしかなく、それゆえこの地には彼らが変化した魔物も少なからずいると見られる。道中で確認できる墓標は全部で3つ。

山門へ

★ 祈り子の断崖

ロンゾ族から「聖地」としてあがめられている場所。この岩壁では、かつて祈り子群が、エボン＝ジュが召喚を行なうために、ザナルカンドの夢を見ていた。いまでは祈り子は消えて付近の雲が晴れ、さらに上の遺跡へとつづく道が出現している。

ガガゼト遺跡への道

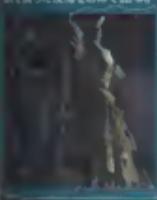
ここから上へ登ればガガゼト遺跡だが、STORY Lv.2までは、強風が邪魔で先へ進むことができない。

浮世岩

まわって近づくと遠ざかる。不思議な岩。歩いて近づけば、おのうらに飛び乗り、宝庫を開けることができる。

キマリ像

ムヒソードコンプリートの場所。ここにキマリの像が落ち、空中中心にロンゾ族の歌舞の音がする。以後、ロンゾ族のみ、ここに集まるようになり、一方、ロンゾの出現が難しくなった場合は、この場所がガリクが、キマリの像を壊したのとは自分だと、グアドが思った後悔をこめて語る。



遺像

ミッション【破洞扉を手に入れ、ガガゼト山】の途中で見つかる「ロンゾの絵画」。ミッション中は、分岐点でユウナの入浴シーンが展開。その後は遠征スフィアを通して、おのうらと人々がここでくつろいでいた様子が見られる。



ユウナ像

ロンゾ族の信頼度が最大だと、この場所にユウナの像が立つ。よく見ると、ガンナーの勝利ポーズを忠実に再現しているのだが、額にツナがついているのはビランたちの遺言によるものか。ちなみにSTORY Lv.5では、像のすぐそばにある岩が消えて、温泉への近道ができる。



登山道へ

スピラの物語——変わるもの、変わらぬもの

「エリア別解説」ガガゼト山

[EPISODE]

STORY

Lv.

1

長年のあいだ究極召喚の眠る地として神聖視され、召喚士一行が必死の思いで目指してきたザナルカンド遺跡。しかし、エボンの教えが崩壊したいまでは、ただの観光地と化していた。永遠のナギ節到来後、歴史を学ぶ姿勢に目覚めた旅行熱に浮かれた人々の興味は、おのずと、エボンの歴史の集積地であるこの地へ、そこに目をつけたアルベド家の家長シドが観光客を大々的に誘引し、飛行艇で各地から客を大量に運びこんでいたのだ。エボンの聖地から観光地へ——1000年の歴史を持つザナルカンド遺跡もまた、新時代の波に飲みこまれようとしていた。



STORY

Lv.

2

一見好調そうなザナルカンド遺跡の観光客だが、思わぬ理由により苦戦を強いられていた。観光の目玉であるエボン・ドームにおいて、サルが大量に集結。サルのイタズラがひどすぎて、せっかく観光客が大勢集まっても、建物内へ案内することができずいたのだ。

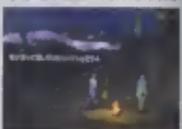


STORY

Lv.

3

各地の寺院の奥から寶物が出現して世間をさわがせるなか、寺院施設のひとつとも思えるザナルカンド遺跡は、折り子傘をかたどったたゞの石壁しか覆われていなかった。しかし、遺跡に怪鳴サルがさらに増え、エボン・ドームを公開できない状況がつづいた結果、観光客の数は激減。わずかに集まった客にとつて、遺跡はほぼ貸し切りの状態となっていた。



STORY

Lv.

4

サルたちはさらに繁殖を重ね、エボン・ドームはおろか遺跡の周囲の丘にまで生息域を拡大。この地に残っていたのは、筆跡が写割できず取り戻せたガイドたちと、ザナルカンド遺跡マニアとなつたわずかな客だけだった。そんな彼らの耳にもユウナのコンサートの知らせが届く。



★エピソードコンプリート

ユウナたちが恋の手助けをしたおかげでサルは増えに増えつづけて、エボン・ドームはついに閉鎖。客定も完全に途絶えて、遺跡はもとの静けさを取りもどした。たとえ時代が移り、人々が変わっても、この地はいつまでも過去の想いをとどめつづけるだろう。無数のサルに守られながら……

★エピソードエンド

サルがあまりに増えすぎたため、エボン・ドームはついに閉鎖。観光客の足もほとんど途絶えたが、住みたいと思うほどザナルカンド遺跡を気に入った旅人かゝる者は、相変わらずここを訪れていた。さまざま人の想いを刻みこみながら、この地は新たな時代を生きていくのだ。

STORY

Lv.

5



STORY OF ZANARKAND RUINS

ザナルカンド遺跡

エボンの教えの根幹を成してきた場所——ザナルカンド遺跡。1000年余のスピラの歴史が凝縮されているこも、新時代の訪れとともに観光地化され、過去の重苦しい雰囲気は消え去ろうとしているかのようだ。しかし、いくら時が流れても、この地が無数の召喚士をいざない、死地へ旅立たせたという事実は変わらない。そして、その過去を伝えなければと心に誓う者がいるかぎり、遺跡に刻まれた召喚士たちの想いは守られていくだろう。

【MISSION】

【CHARACTER】

ミッション 4 【お宝スフィアゲット!】

「X」の情報に促い、ザナルカンド遺跡を訪れたカモメ団。だがコウナにとっては特別な思い出があるこの地もいまや、物見客の入りかきめける観光地と化していた。悄然としながらストーリーイベントに取りつかかたコウナたちは、途中、懐かしい人々と再会する。観光ガイドに転身した元召喚士イサール、スフィアターcerとも団のリーダーとして活躍するバッセ、そして遺跡を観光地化した去来本人シド。彼らの変化を目の当たりにし、また、プラン一味の妨害をしりぞけながら、探索を進める一行。

途中で集めたヒントは観光客向けイベントのものだったが、気を配り過ぎて新たな部屋を見つけ、ようやくスフィアのもとにたどり着く。しかし、そのスフィアは半壊状態で割れていた。ガッカリしつつも一行はスフィアを持ち帰る。



「X」でおなじみの3人の変化にスポットが当たるが、なかでも衝撃的なのはイサールの姿。生真面目な召喚士だったのが、営業のために演技をしてまで客をもてなすようになったのだ。もっとも、話を聞いていけば、彼も本質的には変わっていないことがわかる。



◀「遺跡を守りたい」という気持ちはユウナと同じ。ただしイサールは、その思いを観光ガイドの立場からつらぬこうとするのだ。

サルが増えたせいで客足が減り、頭を悩ませるイサール。責任者のシドとは置えば、以前コウナに叱られていた場合はへこんで姿を消し、そうでない場合もサルへの対策を練るべく遺跡を飛び出している。



◀責任感の強いイサールが遺跡の管理人に。サルたちに困っていると言わずには、1区ずつ名前をつけてかわいがっているようだが……。

シドは完全に高売を放棄。彼にかわって遺跡の管理をつづけるイサールは、サルに悪戦苦闘する一方で、各地の魔物事件が突になって仕方がない。

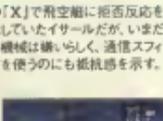


◀イサールも召喚士として折り返しと心を遣わせてきただけに、折り返しの間から魔物が出現という事態にユウナと同様のやりきれなさを覚えている。

コンサート開催直前に通信スフィアをつないだ場合、イサールが登場。2年前に妨害を手伝ったためベベルの情勢が気になる彼は、ユウナの口から母地の住人が混乱しているのを聞き、自分のなすべきことについて真剣に悩みはじめる。この展開だと、イサールは最終的にザナルカンド遺跡を出て、ベベルのまめ役になるのだ。



◀観光客の賑わいはSTORY Lv3と同じ。彼らは遺跡が相当気に入ったらしく、エピソードエントだとずっとここにいる。

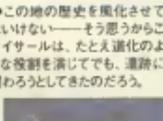


◀「X」で飛空艇に拒否反応を示していたイサールだが、いまだに機械は嫌いらしく、通信スフィアを使うのにも抵抗感を示す。

STORY Lv.4でベベルの話を開かされていなかった場合、イサールはこの地にとどまり、遺跡を守る決意を語る。また、以前ルプランのアジトでメイチェンに話してもらっていた場合は、メイチェンが登場。展開によっては、「死人」という自身の意外な正体を明かす。彼の講演では、1000年間スピラを見つめていたがゆえのものだったのだ。



◀メイチェンからあふれ出した記憶の映像には、かつて究極召喚を求めてこの地を訪れたプランスカ一行の姿が……。メイチェンも彼らと会ったことがある?



◀この地の歴史を風化させてはいけぬ——そう思うからこそイサールは、たとえ運化のような役割を演じてでも、遺跡に関わりたくてきたのだろう。

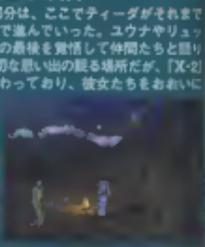
機械文明時代に栄華を極めた、召喚士の街ザナルカンドの廃墟。エボンの教え全盛のころは究極召喚の眠る聖地とされたが、その実態は、亡くなった者の想いや死人となったユウナレスカがとどまる“死者の都”であった。遺跡の中心に建つここエボン=ドームは、幻光虫に満ちた場所で、過去の思念を焼きつて映像化するなど、スフィアのような力を帯びている。「X-2」では、「X」にあったフリーウェイ跡が省略されており、高台を出るとすぐドームの前に着く。

分岐点

「X」ではここに幼少時のシーモアとその母の幻影が出現。「X-2」では、ルブラン一味の組員が、仲間に無断でヒントの雑誌をとっている。

ザナルカンド遺跡・高台

「X」の物語の大部分は、ここでティエダがそれまでの旅を振り返る形で進んでいった。ユウナやリュックにとっては、旅の最後を覚悟して仲間たちと語り合った、とくに大切な思い出の語る場所だが、「X-2」では観光客でにぎわっており、彼女たちをおおいに堪能させる。ちなみにSTORY Lv.2では、丘の上の新エボン堂、中央部に青年同盟の観光客がおり、スフィアの返却先によって異なる反応をユウナたちに返す。



周辺

エボン=ドームの外側が見渡せる場所。STORY Lv.1では、遺物の左手に「X」でおなじみの飛空艇が停まっているが、これはシドが観光客を運ぶのに使用しているためだ。



行き止まり地点

通信スフィアでイサールのレベルの状況を変えていなかった場合、STORY Lv.5のこの場所で、イサールが大勢のサルたちを前に立っている。

★ エボン=ドーム・試練の間周辺

大広間

究極召喚を生み出せる唯一の存在——1000年前の仮初の女性ユナレスカが、死人となって召喚士一行を待ち受けていた部屋。「X」のユナたちは、ここで彼女の口から究極召喚の真実を知った。いまでは無数のサルがあたりを駆けまわっている。

試練の間

究極召喚を求める召喚士一行にとつて最後の試練があった場所。床のスイッチを踏んで仕掛けを解き、魔天のガーディアンを倒すことで、祈り子の間への道が開ける仕様みだった。「X-2」では仕掛けは解除されており、あらかじめサルがたわむれ、2年前とは違ってかたわってなごやかな雰囲気が漂う。

祈り子の間

究極召喚の祈り子が寝ると信じられてきた場所。実際にはここには祈り子はおらず、究極召喚とは召喚士と結びきの深い者が犠牲となって成り立つものだった。この事実は長年隠されつづき、2年前のユナたちには大きな衝撃を与えたが、現在では観光ガイドの口から聞かれるほど有名な話となった模様。「X-2」ではSTORY Lv1でシドが、観光案内のイベントのヒントを客に売りつけている。

魔天

Xでユナたちが、まやかしの希望を捨ててスピラの真実の扉を開くため、ユナレスカと戦った場所。中央部の穴はその鍵のなごりだ。「X-2」では観光ガイドのイサールが訪問者にクイズを出すという、2年前とは一転しておちやちやした会話が展開される。真にある階段はXではいくら下りても手前の階段に出るだけだが、「X-2」では新たなスフィアの眠る輪宝の扉につづく。

かつて、究極召喚への最後の難関が待ち受けていた場所。以前は厳重な雰囲気になっていたことも、いまでは一般に公開されており、本来なら試練を解かなければ利用できない祈り子の間への昇降床も、最初から出現している。遺跡のなかのサルたちは、この場所を中心に増えていく。

スピラの物語——変わるもの、変わらぬもの
【エリア別解説(サナルカンド遺跡)】

通路

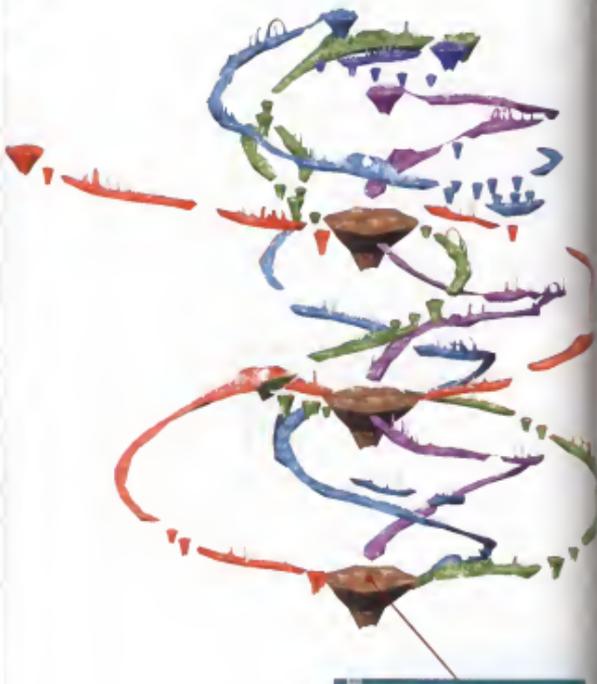
「X-2」のイサールはここにいることが多く、話しかけると「ないしょのミッション」でサルたちの恋を手助けできる。周囲の宝箱は、STORY Lv1では「ドッキリ宝箱」という観光案内のイベントに使われたあとになっており、中身が入り手でない。

異界

死者が行き着くと言われる場所——異界。「X」ではグアドサラムからその入口とおぼしき場所に行けるのみで、実際にはどのような世界なのか、それどころか、生者が心に思い描く概念のみの世界なのかさえ定かではなかった。しかし「X-2」では、地中深くに実在することが明らかに。強大なエネルギーの渦巻くそこは、スピラに生きる命が漂着する場所であり、また、新たな命の源なのだ。

MVP 異界への道

各地の寺院の祈り子像跡に開いた穴を下りると、これらの道のいずれかへたどり着く。道はらせん状に曲がり、ところどころで交差しからみ合いながら、異界の深淵へとつづくのだ。道んでいく途中では、ほかの寺院からの道も見える。



足場

これら3ヵ所の足場では、祈り子の置かれた寺院が水中にあるなどの理由でそれまで戦う機会がなかった召喚獣たち——シヴァ、メーガス三姉妹（ラド、ドグ、マゴ）、アニマと戦うことになる。

*色とルートの対応

- ……ピサイド寺院からの道
- ……キーリカ寺院からの道
- ……ジョゼ寺院からの道
- ……アンダーベルからの道
- ……ナギ平原谷底からの道
- ……すべてのルートで共通

異界の核



異界の深淵から奥に広がる部分。行く手をばば機械の仕掛けが幾重にも用意されており、「死者の想いが行き着く場所」と言うには不釣り合いな雰囲気をかもし出している。おそらくこの区画は、身の危険を感じて異界へ逃亡したヴェグナガンが、その防衛本能により生み出したのだろう。

音階再生装置

浮遊石のひとつひとつが特定の音に刻印しており、つづけて踏むことでメロディーを再生できる。ピアノ調律、正しいメロディーを奏できれば仕掛けを解除可能。

ピアノ

ここで正しいメロディーを奏できれば仕掛けが解除され、スムーズに進むことができる。アークの仕掛けがあるのは、自分自身の記憶を基とするピアノも、ヴェグナガンが無意識のうちに記憶したため、と考えられなくもない。



異界の深淵

見渡すかぎり花畑の広がった、幻想的な一角。「X」で、グアドサラム内にある異界の入口からなめることのできた場所はこのことと推察される。STORY Lv.3ではシェーンが、パラライの身体を借りて登場。かつてユウナの瞳から姿を消したティータの思念もここに……？



スピラの物語——変わるもの、変わらぬもの

【エリア別解説(異界)】

『X-2』の物語 4つの謎

ひとつの物語に複数の謎がつながり、からみ合っている『X-2』の物語。ここでは、ストーリーを理解するうえでぜひとも知っておきたい4つの事柄について解説する。

アカギ隊 Crimson Squad

SECRET

スージ、バラライ、ギッブル、そしてバインの4人を結ぶもの——アカギ隊。精鋭集団として訓練されながらも充足前に壊滅したという部隊の謎、および4人の因縁を探る。

目的

アカギ隊は、「種族や出自は関係なく完全に実力で選ばれた精鋭集団」という触れこめで、2年前、エボン寺院によって募兵された部隊である。部隊名は討伐隊の前身である「赤斬衆(せきざんしゅう)」に由来。隊創設の立案者は、当時司兵師と僧兵軍団長を兼ねていた老師ウェン=キノックだ。

きっかけは、3年前のジョゼ海岸防衛作戦で多大な犠牲者が出たことにある。その原因が討伐隊の軍事知識不足にあるのは明白だったため、「寺院の主導で精鋭を育成して討伐隊に配備することで犠牲者を減らそう」というキノックの提案はすんなりと通った。

しかしながらキノックの真の狙いは、子飼いの者を送りこんで討伐隊を私兵化することにあった。彼は、「作戦の失敗をくり返したくない」という世間の声に応えるフリをして、私欲を満たすための計画に着手したのである。

だが、新参者の老師シーモアが力をつけはじめ、キノックの事情は変わる。強力なライバルとなりつつあるシーモアへの対抗手段を早急に練らなければ——あせるキノックが目をつけたのが寺院の最高機密である古の兵器ヴェグナガンだった。強大な力を秘めたヴェグナガンを制御できれば、シーモアをけん制できる。とはいえヴェグナガンの実態は、寺院の中核にいるキノックにとってさえも闇に包まれていた。

洞窟

当時、キノコ岩街道の谷底にある洞窟には恐ろしいものが潜んでいるとのウワサが流れ、そのなかには「巨大な機械」の幻覚について触れたものもあった。むろん、シューインの“影”(→P.87)が見せた幻影が原因である。ペベルで命を落としたりしたシューインの思念が焼きついた幻光虫は、いつしかこの洞窟へと移動し、とどまっていたのだ。

ウワサを知ったキノックは、その洞窟にヴェグナガンに関する何かがあると直感。ヴェグナガンの情報収集のため、かねてより訓練していたアカギ隊の候補生を最終選抜試験と称してそこへ送りこむ。「シン」討伐作戦ミヘン・セッションがはじまる、じつに数時間前のことだ。作戦と同日に行なえば多少の犠牲者が出て目立たないし、大損害を受けるであろう討伐隊内へ即座に試験の合格者を派遣すれば、討伐隊を早々に掌握できるはず——ミヘン・セッションの失敗を確信するがゆえの、キノックの目算であった。

だが、彼の望む結果は得られずに終わる。洞窟に挑んだ候補生のほとんどは同士討ちにより死亡。生き残った候補生3人の証言も、ヴェグナガンの情報の足しにはならなかった。自分の指示が惨事を引き起こしたという事実が周囲にもれば、己の立場が危うくなる。そこでキノックは、最終選抜試験の監察官を通じ、事情を知る生き残りの抹殺を命じた。彼にとってアカギ隊は、使いつぶしても惜しくない手ゴマにすぎなかったのだ。

試験の行なわれた洞窟は、キノックの指示により魔法で封印された。だが、エボン寺院崩壊時の混乱にともない、「ミヘン・セッション」のころにキノコ岩街道で洞窟が封印されたいい」とのウワサが流出。話をもとに調査を進めた青年同盟は洞窟を見つけ、「封印の洞窟」と呼び管理下に置く。

3+
1人

青年同盟の盟主ヌージ、新エボン党の議長バラライ、マキナ派のリーダーであるギップルの3人は、アカギ隊の候補生として同じ班に配属された仲間で、バインはその班の記録係だ。しかし、ともにアカギ隊入隊を目指し交流を深めながら最終選抜まで残った彼らを待ち受けていたのは、同士討ちによる部隊壊滅と寺院の裏切りという、過酷な現実であった。

事情を知りすぎたため寺院に命を狙われる身となった彼らは、洞窟内での不可解な事件の謎を解明するべく、再会を約束して散開。だがその直後、洞窟内でシューインに取りつかれたヌージがほかの3人を銃撃し、4人の仲は徹底的に引き裂かれてしまう。

別々の道を歩みはじめた彼らは、四者四様の方法で事件の謎を解こうと試みる。2年後——「X-2」の物語開始の時点で、バイン以外の3人は、事件の背後にヴェグナガンの存在をかぎつけ、その実態に迫るようになっていた。なかでも、エボンの中枢に食いこんだバラライと、シューインの思念を業嵐下に隠らせたままであるヌージは、ヴェグナガンについて誰よりも詳細な知識を獲得。その危険性を理解するがゆえに、二大組織の長として対立の道を歩むことになる。

ヌージ

【討伐隊での過去】

討伐隊に所属していたヌージは、死をも恐れず危険な戦場へと率先しておもむく勇猛果敢な戦いぶりから、「死にたがり」「不死身のヌージ」とあだ名されていた。だが、ジョゼ海岸防衛作戦をさかんに彼の生きかたは変わる。左半身を失い生死の淵をさまよったヌージは、作戦に同行していたアルベド族の治療を受け、機械を身体に埋めこまれて奇跡的に命を取りとめるが、その事実は彼の心に重しとなったのしかかった。死をも恐れぬ勇猛さをうたわれた自分が、仲間が大勢死んだなか、禁じられた機械の力を借りてまで生き残ってしまった——そんな想いが、彼を死へと駆り立てるようになる。ヌージが文字どおりの「死にたがり」となったのはこのときからだ。

のちにヴェグナガンの謎の解明を目標としてからは、彼が積極的に死を求めるとはなくなるが、自分の命を軽く見る傾向は依然として消えない。これは、STORY Lv.5でヴェグナガンを破壊するために自爆を申し出た件からも明らかである。

【アカギ隊へ】

討伐隊を離れたヌージは、アカギ隊のことを知り候補生となった。アカギ隊に参加すれば、過酷な訓練で命を落とす可能性が高く、たとえ生き残ったとしても打倒「シン」の戦いのなかで命を落とすことになるだろう。彼は、部隊への参加を緩慢な自殺の手段と考えたのだ。

そんなヌージの心も、同部隊に配属されたバラライ、ギップル、そして記録係のバインと触れ合うことで、少しずつ変化していく。連絡船上でのたわいない会話に、くだらないと言いつつも加わるヌージ。季節になったら友と一緒に船で——それは、エンディングで語られるとおり、いつしかヌージ自身の夢となっていたのだろう。しかし、死を願う彼の想いはあまりに根深く、それゆえ最終選抜試験でシューインに取りつかスキを与えてしまう。

【ミヘン街道にて】

最終選抜試験でシューインに取りつかれ、仲間と銃を向けたヌージは、直後、バインの声をきっかけに意識を取りもどす。だが、シューインの思念はなおもヌージのなかで、支配の時を待っていた。

洞窟の狂気や寺院の裏切りによって疲弊し張り詰めた彼の精神は、ミヘン街道まで逃げのび、仲間と再会を約束して別れたときようやくゆるむ。その瞬間をシューインは見逃さなかった。ヌージの拘束を打ち破ったシューインは、解放感にまかせて銃を乱射。だが直後、ヌージは持ち前の強い精神力によりシューインの意識を抑えこむ。正気にもどった彼が最初に行なったことは、自分に撃たれ倒れた3人に応急処置をほどこすことだった。しかし、自分が仲間を撃ったことに弁明の余地はないと考えたのか、彼は3人が昏睡から目覚める前にその場を他者に預けて去り、真実を告げずにいた。

スピラの物語——変わるもの、変わらぬもの
「X-2」の物語 4「謎」

バラライ

【エボン中枢へ】

2年前、ヌージに撃たれたのち意識を取りもどしたバラライは、洞窟での謎を解くためにも身の安全のためにも、エボン寺院中枢に食いこむのが得策と考えた。そこで寺院復讐の手はずを整えるため、キノックのライバルであるシーモアに庇護を求めた。シーモアは間もなく死亡し、身元保証書程度しか得られなかったものの、バラライは寺院崩壊から新エボン党創設にかけての混乱をたくみに利用して地位を固め、ほどなくヴェグナガンの存在を知るに至った。

当初は個人的な理由でヴェグナガンを追っていたが、その実態に迫るにつれてバラライの意識は変わった。「触憲を察知しただけで暴走する」というヴェグナガンの恐るべき実態を知った彼は（STORY Lv.3までにこのことを知っていたのは、4人ではバラライのみである）、ヴェグナガンを中心者の手が届かぬよう管理することこそ最善の道と考えようになったのだ。また、新時代のなかで混乱する人々をまとめなければとの使命感も芽生えていた。そこで彼は、不心得者の典型だった新エボン党の2代目党首たちをクーデターでしりぞけ、議長の座について党を仕切るようになる。

青年同盟と新エボン党は敵対しているが、バラライ自身はそれを望んでいない。とはいえ同盟への対抗心が党をまとめているのはまぎれもない事実。そこでバラライは、どうにかして党員たちの心をおたやかな方向へ導き、彼らを少しずつなだめて、ことを穏便に収めようとしている。

また、2年前の発砲事件以来、バラライのなかにはヌージへの不信感が渦巻いている。ヌージがヴェグナガンについて探っているのもそれを悪用するためだと疑っており、ゆえにヌージがひきいる青年同盟への警戒の思いは強い。

【密会】

エボンの総本山で育ちながらも、「反エボンの民」であるアルベド族のギップルと対等に接し、堂々としたヌージにも進んで声をかけ、同士討ちの事案に人一倍嫌悪感を見せる一戦士としては優すぎ、3人の候補生のなかではもっとも精神的にもろい彼は、それゆえシューインから新たな器として扱われることになった。

STORY Lv.2の最後でひそかに物陰からユウナたちの様子をはかっていたバラライは、ヴェグナガンが消えた原因がヌージにあると見て、ヌージとギップルを極秘裏にベベルへ呼び寄せる。集合場所を大深度エリアに指定したのは、ヴェグナガンが消えた事実を目の前で示しつつ説明するための。だが、ヴェグナガンを利用するのはと疑っていたヌージがヴェグナガンの逃走を招いたことに混乱していたバラライは、いとも簡単にシューインに身体を乗っ取られてしまう。

肉体の支配に失敗して以後、シューインは、ヴェグナガンによる死と破壊を、絶えず内からヌージに呼びかけていった。ヴェグナガンに関して、自分の知らない知識がずつづつと流れこみ、その実態を把握していくヌージ。だが、ヴェグナガン破壊しようとする彼本来の意識と、ヴェグナガンを手に入れようとするシューインの意識とはがまぜ、ヌージは苦しみつづける。

また、大深度エリアにてベベルの兵に撃たれ命を落としたりというシューインの思まわしい記憶は、悪夢となってくり返しヌージの精神をさいなんだ。STORY Lv.3での密会場面でバラライに銃口を突きつけられたさい、ヌージが簡単にシューインの表出を許したのは、悪夢が反射的によみがえり、意識の制御がゆるんだためと思われる。

【青年同盟とヌージ】

新エボン党がスフィアを独占してほどなく、ヌージはその対抗組織として青年同盟を立ち上げる。公言しているとおり「一部の者がスピラの秘密を独占するのを見送るべきではない」との考えも当然あったが、ほかにアカキ隊の滅亡の原因を探ろうという個人的な動機や、討伐隊のかつての仲間をまとめねばとの思い、またヴェグナガンへの接近をうながすシューインの内なる声など、同盟結成にはさまざまな理由がからんでいる。

【新エボン党とバラライ】

【ふたつの意志】

ギッブル

【マキナ派とギッブル】

ギッブルがマキナ派を主導する立場についての事情のひとつに、青年同盟と新工ボン党の衝突を回避したいという思いがあげられる。本拠地をジョゼ寺院に置いたのも、地理的に、青年同盟の本拠地であるキノコ岩街道と、新工ボン党の本拠地であるベベルとの中間に位置しており、両者のあいだに立てるとするのが理由のひとつだ。

「機械を研究してスピラの発展に寄与すること」がマキナ派の掲げる組織目標だが、このほかギッブル自身は、「機械を研究するなかでヴェグナガンに対抗する方法を探す」という目的を持っていた。そのため彼は、3つの組織のリーダーのなかでただひとり、ヴェグナガンについて組織の仲間に知らせている。

STORY Lv.3でギッブルたち3人は、何も説明しないまま、それぞれの組織から姿を消す。3人にとってヴェグナガンのことは何より優先すべき事項であったし、また自身の存在を過少評価していた彼らは、自分たちが突然姿を消すことがあれほどに組織の混乱を招くとは思ひもなかったのだ。しかしここでギッブルのみは、魔物さわぎのなかになんか人を放置することができず、仲間にある程度まで推回したのち出発している。彼がベベルでの密会に遅刻したのはそのためだ。もっとも、そうした事情以前に、彼に遅刻癖があったのは確かだろうが。

スピラの物語——変わるもの、変わらぬもの

【XIII】の【S】の【4】の【S】の【S】

パイン

1年前、アカギ隊の記録係として選ばれた16歳のパインは、ヌージ、バラライ、ギッブルの行動の一部始終をスフィアに収めつづけた。彼女もまたアカギ隊に所属したひとりだが、エボン寺院関連の軍隊においては女性は戦闘要員とは認められない(女性の傭兵がゲーム中のバトルに登場しないのはこのため)。それゆえ記録係として部隊に同行することになったと思われる。彼女の戦闘能力の高さは周囲の認めるところであり、戦闘要員ではないとはいえ危険な戦場へおもむくことにも記録係にはうってつけてあった。

敵陣とともに封印の洞窟に入ったパインが、ただひとりシューインの影響を受けやすい理由は謎だ。護身用の武装しかしていない彼女を相手にする価値はないと見たのか、ただひとり正気の者を残して仲間が狂乱におちいるさまを見せようとしたのか……シューインの意図がどれだったにせよ、パインはすべての命を自ら焼きつけ、しかも生きのびた直後に仲間の手で撃たれるという、つらい命を捨てることになる。

【記録係パイン】

【過去に縛られて】 物中でパインが、ヌージ、バラライ、ギッブルに対し、ことさらに冷たく接するのはなぜなのか？

彼女は過去を否定しようとしていた。過去の楽しい思い出を振り返れば、それだけいまがつかなくなる。昔どおりに話そうとすればするだけ、その楽しさが破れたときのことを思い出さざるを得なくなる。だからこそ過去を切り捨てようとしたのだ。「少し前の私だったらトレマの言葉にうなずいたかもしれない」とは、トレマ撃破後のパインが飛空艇で語る言葉だ。過去を捨てなければ強くはなれないとトレマは語るが、パインも心のどこかでそう思っていたのだろう。そして、思い出を現在の仲間たちにも明かさずとせず、かつての仲間と会っても初対面のフリをして、過去の行動いっさいを否定的に片づけようとしたのだ。しかしその一方で、過去の事件を探らざるにいられないところに彼女の複雑さがある。

自分の殻を破り、思い出を受け入れ、過去の苦しみを人に打ち明けて——自然体になったとき、パインはようやく気づく。求めていたものは最初から自分のなかにあったのだと。

ヴェグナガン

Vegnagun

SECRET 2

スピラを滅ぼすほどの威力を持つがゆえに、一度も使われることなく封印されてきた古の機械兵器ヴェグナガン。1000年の時を経て動き出したその秘密とは

実態

1000年前、機械都市ベベルが、対ザナルカンドのために開発した機械兵器がヴェグナガンだ。絶大な破壊力を秘めているが、「趣味方に関係なく、自分への敵意を察知すれば暴走する」という致命的な欠陥を抱えていたせいで実戦投入されず、始末さえままならず、ベベルの地下へ封印されることになった。機械戦争末期、ベベルの敵国であるザナルカンドの青年シューインの手で起動しかけたものの、途中で彼が殺されたため機能を発揮することなく沈黙。その後、「シン」が盛威を握るいはじめたときも、前述の欠陥ゆえ「シン」の対抗手段とはならず、ベベルの地下深くにて眠りつづけてきた。兵器として作られながら一度も用いられず、1000年ものあいだ待てあまされてきたのだ。

機械都市ベベルが機械禁止を掲げるエポンの教えの総本山となり、そして新エボン党の本拠地となったのちも、ヴェグナガンは最高機密として極秘裏に管理されつづけた。エボン寺院の関係者でも老師クラスのものでなくては存在すら知り得ず、老師にとってさえその実態はほとんど謎であった。長い歴史のなかでは、キノックや、新エボン党の2代目党首のような権勢欲に取りつかれた者がヴェグナガンを利用しようとたくらむこともあったが、当の機械の実態があまりにつかめぬため、その計画はすべて未遂に終わる。

STORY Lv.2でヌージが大深度エリアへと潜入したさい、ヴェグナガンが破壊しようとするヌージ自身の意志のほうが、ヌージのなかに溜みヴェグナガンを利用しようとするシューインの意志に勝った。身の危険を感じたヴェグナガンはその場に穴を開け、自分を強化するに足るエネルギーに満ちた場所、異界へと逃亡。逃亡時に植えつけられたシューインの分身——スピラへの憎悪の念に動かされ、またみずからの防衛本能によって、各地の折り子の力を取り入れようと動きはじめる。大深度エリアの穴が上から開けられていたのに対し、各寺院の折り子の間の穴が地下から掘り抜かれていたのはこのためだ（STORY Lv.4のジョゼ寺院の通信スフィアを参照）。

起動

◆ ヴェグナガンに関する動き

○ 表立った動き

- ユーリ・バ、ルブランのアジトへ潜入
- ユーリ・バとルブラン一味、ベベルへ突入
- アンダーベベルを巡回中のバラライとユーリ・バが戦闘
- ユーリ・バ、大深度エリアでバハムートと戦闘
- 魔物騒動が各地で発生
- ユーリ・バ、寺院の魔物退治に奮闘
- ユーナ、異界でシューイン(バラライ)、ヌージ、ギップルと会う

● 水面下の動き

STORY
Lv.2

- ヌージがルブランの協力を受け、ヴェグナガンのありか突き止める
- ヌージ、アンダーベベルへ潜入(以後、失脚あつかいされる)
- バラライ、侵入者ありとの報告を受けアンダーベベルへ(以後、失脚あつかいされる)
- ヌージと接触したヴェグナガンがその場に穴を開けて異界へ逃亡。直前に、ヌージのなかのシューインが、分身をヴェグナガンに送りこむ
- ヴェグナガンが各地の寺院に穴を開け、折り子の支配を開始。穴から魔物が出現しはじめる

STORY
Lv.3

- バラライ、ひそかにユーリ・バのあとを追って大深度エリアへ行き、ヌージの姿を目撃。会話内容からユナたちが事情を知らないと考え、ヴェグナガン逃亡の原因がヌージにあると推察
- バラライがヌージとギップルをアンダーベベルへ送る
- ギップル、連れてアンダーベベルへ(以後、失脚あつかいされる)
- ヌージ、バラライ、ギップルが大深度エリアで密会。ヌージからバラライへと乗り移ったシューインがヴェグナガンのもとへ向かい、ヌージとギップルはそのあとを追う

異界

異界はスピラの地下深くに存在する場所であり、幻光虫に満ちている。死者の想いや生命エネルギーはみなこの地へ運り、新たな命となって生み出されるのだ。

グアドサラムで「異界」と呼ばれ管理されてきた場所も、異界の一部であり、その入口にあたる。しかし、永遠のナギ節到来後は幻光虫が大量発生し、グアド族でなければ制御できないほどに状態が不安定となってしまった。その原因としては、「シン」が消滅し、また新たな召喚士が生まれなくなったために、死者を異界送りするサイクルが乱れたということが考えられる。各地に出現する魔物が2年前と大きく異なっているのも、あるいは同様の原因によるのかも知れない。

魔物

STORY Lv.3における各地の魔物さわぎは、シューインの憎悪を受けて変質した召喚獣によって誘発された。

本来、異界は魔物の巣窟ではなく、死者の魂が新たな命となる場所だ。だが、裏を返せばそこは、魔物を無限に生み出すに足るエネルギーの宝庫とも言える。魔物は、生命エネルギーのもとである幻光虫と、憎悪や破壊衝動といった負の思念とが、互いに結びついたものだからだ。

STORY Lv.2の最後でヴェグナガンが異界へ向かったさい、「シン」が倒されて以来夢なき眠りについてた祈り子たちは、異変を察知。地上に伝えようとするも、祈り子の力を喚びせんとするヴェグナガンの行動がそれに先じた。祈り子たちはヴェグナガンに張りついてたシューインの憎悪の念に支配され、地上に警告を発しようとの試みは地上への触意と変わって、大量の魔物をスピラへと送り出すことになる。この時期をさかいとして各地の魔物がより強力なものに変化した事情にも、ヴェグナガンが関わっているのは想像に難くない。

ユリ・バの活躍によって召喚獣が倒されると、異界のエネルギーを魔物化して積極的に地上へ向かわせようとする力も失われ、寺院の穴から魔物があふれ出す事態もある程度まで沈静化した。

スピラの物語——変わるもの、変わらぬもの

【ストーリー】4 US [No.11]

召喚獣

召喚獣とは本来、召喚士が祈り子の夢を幻光虫と結合して具現化したようなものであり、召喚主がいなくては実体化することはできない。にもかかわらず、各地で召喚獣が現れたのは、シューインの思念の影響で、祈り子の夢が夢として具現化されたためだ。「魔物が機械と融合した」ということでさわぎになったジョゼ寺院のイクシオンは、機械を核として幻光虫が召喚獣の形をなしたものである。

最初にヴェグナガン(シューイン)の影響を受けたのは、ヴェグナガンのすぐそばにいたバハムートの祈り子であった。しかし、魔物たちの観玉にあたるバハムートを早々に倒した結果、ペベルはほかの地域に比べて魔物の被害にほとんどあわずにすんでいる。



レン&シューイン

SECRET

Lenne & Shuyin

ドレスフィアを通じてユウナと共鳴する、古の歌姫。最愛の彼女を失い絶望に取りつかれた、ティードツリな青年シューイン。ふたりの人物像と行動を追う。

レン

古代ザナルカンドの召喚士にして歌姫であったレンは、すでに敗北が見えていた機械戦争の現場に、戦い手として駆り出されようとしていた。そんななか、恋人シューインが行方をくらます。彼は最愛のレンを救うため、敵方ベベルの秘密兵器ヴェグナガンを買おうとしたのだ。やがて、ザナルカンドのスパイが拘束されたとの報道を見たレンは、それがシューインのことだと直感し、ベベルへ潜入。ヴェグナガン起動直前にあったシューインを見つけて制止するも、直後にベベルの兵士に撃たれ、恋人ともども命を落とす。

1000年前の悲劇

【ドレスに宿る思念】

レンの思念は、つねづね身につけていた歌姫のドレスフィアに焼きつき、残りつづけた。そうして1000年の時が過ぎ去り、永遠のナギ節の到来をきっかけに世間でドレスフィアとリザルトプレートの利用法が発見されたことで、レンの想いはユウナの身体を通じて表に現れることになる。

ユウナが歌姫のドレスフィアを身につけたとき、レンの思念は衣装を通じて少しずつユウナに流れこみ、その思考や行動に影響を与える。STORY Lv.1のルカでリザルトプレート奪還時に身体が勝手に踊り出したり、STORY Lv.3の異界の深淵でシューインと対面したさい、思うように動けなくなったり……そしてSTORY Lv.4のコンサートでは、シラのスフィアスクリーンに放つスフィア波の影響でふたりの同調はさらに強まり、レンの過去の思い出がスクリーンに投影されるという事態を生んだ。

このようなレンとの同調現象は、ユウナとのあいだにしか見られない。ともに召喚士であるためか、容姿のよく似た恋人を愛しているためか、たまたま波長が合ったのか……数々の要因がつながっているようだが、真相は定かではない。

STORY Lv.2でユウナが「ティードとともに逃げる途中で射殺される」夢を見たのは、すんごいスフィアの映像（→P.105）を見たのをきっかけに、シューインとともに射殺されたときのレンの記憶がユウナに流れこんだ影響だ。もともと、レンとシューインが、撃たれる直前に手を取って逃げた事実はない。これはあくまでユウナの夢であり、「ベベルの深淵で」ティードとよく似た人物と逃げて命を絶たれた」といった断片的な思念が、ユウナ自身の2年前の記憶（ティードとの思い出やベベルで処分されかけたときの想い）と混ざり合った結果、あのような夢が生まれたのだ。レンとシューインの身に実際に起きたことは、STORY Lv.4のコンサートおよびSTORY Lv.5の封印の洞窟内で見られるとおりである。

【ユウナの夢】

◆ 1000年前の事件概略（↑はゲーム中で見られる関連映像）

- レン、歌姫としてザナルカンドで人気を博す。若き日のメイチェンもファンとしてイベントに向かい彼女と握手（映像スフィア「ザナルカンドの繁栄」）
- 機械戦争勃発
- レンの機械戦争への夢魘が決まる
- シューイン、レンを救うためヴェグナガンを買おうとベベルに潜入。ベベルの兵に捕らえられ、アンダーベベルの牢獄に監禁される（映像スフィア「旅のきっかけ」「1000年前の牢獄」）
- レン、シューインを追ってベベルへ潜入
- シューインが暴走。ヴェグナガンを起動させる途中でレンが止めに入り、ふたりとも通つて射殺される（ユウナの夢、コンサート中の映像、封印の洞窟内での映像）

シューイン

【
影
】

シューインという名の青年は1000年前に命を落としているため、物語中で「シューイン」として登場するのは彼自身ではない。ざりとて、死人というわけでもない。物語中のシューインはあくまで、1000年前のシューインが抱えていた絶望、憎しみ、破壊衝動といった負の思念が幻光虫に焼きついたもの——シューインの“影”である。

[X]のエボンードーム内で見られたように、幻光虫が濃密な場所では、幻光虫が過去の情景をとどめ、映し出す場合がある。物語中のシューインは、そのような幻影に想いが宿りひとりてに動き出したという、死人の原理を超えた非常に特殊な例なのだ。

死人と“影”とのちがいは、幻光虫によって構成された物理的な肉体を持つか持たないかにある。“影”であるシューインは、肉体を持たないがゆえに、一度に何体も分身を生み出したり、周囲の者の心理に直接影響を与えることが可能だ(これらは封印の洞窟内で見られるとおり)。だが、外部へ物理的に働きかけるためには、特定の生者に取りつき、器としてあやつり動かす必要がある。器にできる対象は、彼との同調に耐える体力・精神力を備え、かつ心にスキがある者のみだ。また、ほかに適当だと思われる器を見つけても、現在の器がスキを見せたり意識を失うなどの状態にならなければ、新たに乗り移ることはできない。

2年前、アカギ隊の最終選抜試験のさい、シューインは、死を求めるヌージの心のスキをつけて彼のなかに入りこむ。彼の肉体を器とし、ヴェグナガンに起動させ、スピラを破壊するための。だが、ヌージは強靱な精神力によってシューインの支配をこぼんだため、シューインは意のままに行動できずにいた。唯一シューインがヌージの肉体を支配できたときが、ミヘン街道で4人が散開した直後である。危機を脱した安心から生まれた心のスキを突いてヌージの意識の表に出たシューインは、すぐそばにいた3人を撃つも、ヌージはすぐに己を取りもどし、シューインを意識下に封じこめよう。

ヌージの身体を完全に支配することが無理だと考えたシューインは、ヌージの思考が無意識のうちにヴェグナガンへと向かうよう、内部から少しずつ呼びかけていく。結果ヌージは、ついにヴェグナガンのもとへたどり着くが、その敵意に反応したヴェグナガンは逃亡。ここにきてシューインは、己の目的を達成するには別の人物を器にしなければならぬと悟る。

STORY Lv.3でヌージたち3人がアンダーヘルで密会したことは、シューインにとって絶好の機会だった。バラライに銃を向けられヌージの心にスキが生じた瞬間を突き、シューインはヌージの身体から離脱。もとよりスキだらけであったバラライに取りついて、目の前の穴から異界へ飛びこみ、ヴェグナガンのもとへ向かったのだ。

【ティードとの関係?】

シューインの容姿や声などはティードに酷似しているが、両者はまったく異なる存在である。シューインは、1000年前の召喚士の都市ザナルカンドに実在した過去の人物。ティードは、そのザナルカンドを模して召喚された夢のザナルカンドの住人であり、幻光体だ。

とはいえ、夢のザナルカンドが、実在のザナルカンドを下敷きとし、理想や願望をふくらませることで創造されたのは事実である。夢のザナルカンドにあるものすべてにはモデルが存在しており、それは住人たちも同様だ。これを考えると、ティードのもとになった人物がシューインである可能性は否定できない。もともと、夢のザナルカンドの住人たちは互いに影響を与え合い、結婚し、子どもをなして、人生のサイクルを形成していた。そのため、夢の遺伝子は複雑に混ざり合っており、住人ひとりが見る人物ひとり複写したものとは言えない。たとえシューインがティードのモデルだったとしても、両者の関係がかならずしも近いものだとはいえないのだ。

【ヌージたちとの因縁】

スピラの物語——変わるもの、変わるぬもの
【X・2】の物語 4【の謎】

トレマ

Trema

SECRET 4

新エボン党の創設者という以外は謎に包まれた人物、トレマ。スピラの真実を探ろうと人々に呼びかけながらもスフィアを独占して謎の失踪をとげた、彼の人となりを知る。

真実運動の提唱者であり新エボン党を創設したことで知られるトレマは、「X」のナギ平原でモンスター訓練場を管理していたオヤジと同一人物で、その正体は死人である。一般に知られる「エボン寺院在野の僧官」という異名も、エボン寺院の中核に潜りこむために用いた、いつわりのものだ。

彼は、幻光虫を分解して組み直す異能の持ち主であり、訓練場に集めた魔物をその力によって制御し、強力な魔物を創出してきた。聖ベベル廟でみずからの正体を明かすさい(後述)、すべてを捨てし者を一瞬で葬り去ったのもこの力による。

正体

彼が真実運動を広めてスフィアを集めたのは、公に告げたような「スピラの真実を探るため」ではなく、「過去を消し去るため」である。

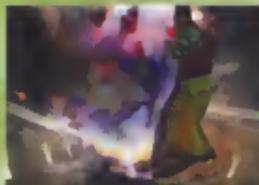
800年前、討伐隊員の心身を鍛える目的でモンスター訓練場を創った英雄ミヘン。その遺志を継ぐべく、トレマは長年訓練場を営んできた。だが、「シン」が消え去るとともに、自分が鍛えたはずの元討伐隊員らが力のやり場を失い、争いを求めはじめたことに失望。肉体ではなく精神を強化する必要性を痛感し、行動を開始する。寺院の関係者を名乗って真実運動をかかげ、新エボン党を創設してスフィアを手元に集めた彼は、ベベルの地下深くに隠された聖ベベル廟へ入り、集めたスフィアすべてを無に還したのだ。ひとえにそれは、「強くなるには過去を捨てるべし」という独自の主張にもとづき、人々の心を鍛えようとしてのことである。

目的

主張

人は振り向く過去があるかぎり強くなれない。未来に向かうためにはすべての過去を捨てねばならない——それがトレマの持論である。それゆえ彼は、スフィアにこめられた過去を抹消しようとしたのだ。

「過去(思い出)とどのように向き合うか」は、「X-2」の物語のテーマのひとつであり、ストーリーレベルを通じて各人それぞれの主張が展開されていく。ユウナは、過去を引きずり変わらなければと悩みながらも、最終的には、過去を抱えて送うのも自分自身だと受け入れる。思い出を封印しようとしつつも過去を探らねばならず苦しんでいたバインもまた、ユウナと同じ結論に至る。トレマの主張は、旅のすえに彼女たちが導き出した答えとは相反するものだ。確信を持って語られるトレマの言葉に、ユウナたちが自分の意見を述べる場面は、ある意味「X-2」の旅の経緯と言えなくはない。



聖ベベル廟

サブイベント「隔された迷宮」の舞台となる聖ベベル廟は、幻光虫が濃密に漂い、異界に似た雰囲気を持つ。そのせいか死人が無数にとどまっており、20階層ごとに、「X」でおなじみの、いまは亡き人物が登場。彼らはすでに人の意識を失っており、ユウナたちの姿を見ると魔物に变身して襲いかかってくる。登場する人物に共通するのは、エボン寺院の関係者である点と、絶望を残していた点だ。

各階層に登場する人物

階層	人物(変身後の魔物)	「X」での人物像
第20階	ウェン=キノック(アラ=ネア)	エボン四老師のひとり。ライバル的存在であるシーモアに殺される
第40階	フスカル=グアド(ブラックエレメンタル)	エボンの元老師であり、グアド族の元族長。息子シーモアに殺される
第60階	ヨー=マイカ(マウントマイマイ)	エボンの経老師。死人となったのちもスピラを管理しつづけていたが、究極召喚が失われたことを知って絶望のあまり消滅
第80階	ユウナレスカ(チャク)	最初に「シン」を倒した召喚士。究極召喚で落命後、死人となってザナルカンド遺跡にとどまり究極召喚の祈り子を作りつづけてきたが、ユウナたちに倒される
最下層	セイオン(すべてを捨てし者)	ユウナレスカの夫。妻の究極召喚の祈り子として「シン」を倒したのち2代目「シン」となり、大召喚士ガンダムに倒される

聖ベベル廟での会話 トレマについて深く知るため、聖ベベル廟での後半の会話を特別に公開する

【第60階：マウントマイマイ戦後】

バイン：いいいな……。

ユウナ：誰が？

バイン：トレマ。

リュック：おえ、それ誰？

バイン：新エボン党の創設者。過去のスフィアを独占して姿を消したって話は聞いたけど——こんな場所にもぐりこんでるなんてね。

ユウナ：だけど、1年も前でしょう？

バイン：もう……。

バイン：最初から死人だったとしたら？

トレマは強力な魔物をあやつる技の持ち主だったらしい。

リュック：だったらさ、よけい帰ったほうがよくない？

トレマ：未来を背負う若人を育てるべく、訓練場を設けたものの——ナギ節が訪れてほどなく、わしは過ちを悟った。「シン」という敵を見失った若人たちは、意味もなく力を振りかざし始めた。きたえた力を抑える心の強さを、持ち合わせていなかったのだよ。彼らの心をきたえるために、わしは決意した。スピラの過去を、抹消すべしと。ふりむく心は弱くなる。いっさいの過去を——そう、すべてを捨てし者だけに、「すべてを超えし者」となる資格がある。大召喚士ユウナ。おまえもまた、多くの過去を振り捨ててきたはず。過去を捨てて得た力を、見せるがいい！
(バトル突入)

【トレマ戦後】

トレマ：おまえこそ、すべてを捨てし者……。

ユウナ：捨ててなんかいません。強くなりたいたか、変わりたいたか、思うけど——だからって過去をなくしたら、そんなの、私じゃない。

トレマ：(あざ笑いながら)おまえがおまえであることに、いかなる意味もありません……。

【最下層：すべてを捨てし者戦後】

最下層で登場した老人が現れ、すべてを捨てし者を一網で消し去る)

バイン：あんたがトレマとはな。

リュック：やっぱり死人だよ……。

ユウナ：教えてください。なぜ過去のスフィアを隠したんですか？

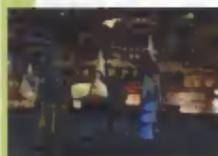
トレマ：人は過去に目を向けずにはられない。ゆえに未来に目を向けるためには、過去を封印せねばなるまい。

バイン：過去を……封印？

リュック：じゃ、みんなが集めたスフィアは？

トレマ：消した……幻光となって散っていったわ。

ユウナ：なんてことを……。



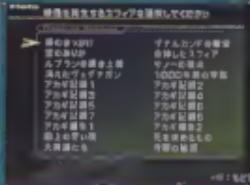
スピラの物語——変わるもの、変わらぬもの
「X」の物語 4Uの謎



お宝スフィア映像

徹底分析

スフィアハンターであるユウナたちは、各地でさまざまなスフィアを“お宝”としてゲットすることになる。それらの映像は、入手直後に単独で見てもよくわからないが、じつは物語を補完するような重要な意味を持つものが多い。このコーナーでは、個々の映像とセリフから、各スフィアに秘められた意味を探り、分析していく。



一般のお宝スフィア

スフィア①～③

①～③のスフィアは、1000年前の貴重な記録から、ゲーム攻略上のヒントの役割を果たしているものまで多種多様。そのうち①～③は、物語を進めるうえでかならず入手することになる。

1 旅のきっかけ

[スフィア名: きっかけのスフィア]



(牢獄らしき場所に捕らえられた、ティードによく似た男が、カメラに向かって訴えかける)

???? : なんて俺が逮捕されるんだ! 納得いかないっての! なあ、聞こえてるんだろ? あいつがあんたの彼女だったらどう思う? 敵の機械兵器使って、どこが悪いんだよ! 召喚士を守るには、あさすしかなかったんだ! 自分ならどうするか考えろよ! 出てくれよ! あいつに……会わせてくれ。

リュックがキマリから預かりユウナに渡したスフィアで、ユウナが旅立つきっかけとなったもの。一見、ティードがユウナについて語っているかのように受け取れるが、物語を進めればわかるとおり、ここに映っている青年は古代都市ザナルカンドに実在した人物・シューインである。映像自体も1000年前のもので、STORY Lv.2終盤のリュックのセリフからもわかるとおり、アンダーベベルの牢獄にて撮影されている。内容的には、①「1000年前の牢獄」へとつづく。

★青年と「あいつ」
セリフのなかの「あいつ」とは、

青年——シューインの恋人で召喚士だったレンのこと。ただし、このときのシューインは非常に興奮した状態でまくしたてており、聞き手は「あいつ」が誰かまでは理解していないと思われる。

「あいつがあんたの彼女だったら」「召喚士を守る」といったシューインの言葉は、「X」で召喚士として命を投げ出そうとしていたユウナを愛し、彼女が犠牲になるのを止めようとしていたティードの言動と重なるところが非常に多く、「X-2」でシューインの引き起こす事件が他人ごとではないと——ユウナとティードにも起こり得ることだったので考えさせられる。

★「敵の機械兵器使って～」

映像中の青年をティードと仮定した場合、エボンが禁じる機械=飛空艇を使用したことを指しているかに受け取れるが、実際にはベベルの秘密兵器ヴェグナガンについて言及した言葉。ここでの「敵」は、ザナルカンド住民にとっての「敵」を意味するものとして、ベベルの兵という聞き手の立場を考慮せずには用いられている。

秘密兵器を奪おうと敵地に潜入して逮捕されたのだから、シューインの主張はやや妙な気がしないまでもないが、那人の身を案じるあまり、よほど顔に血がのぼっていたのだろう。

2 ザナルカンドの繁栄.....[スフィア名:ガガゼトのスフィア]



(1000年前のザナルカンド。大勢の人々がフリーウェイに集い、興奮気味に話している)

男:まさか本当に整理券が手に入るとはなあ。あの人と握手できるなんて、嬉しいなあ!

機械戦争で滅亡する前のザナルカンドの日常のひとつ。「あの人」とは、当時歌姫として圧倒的な人気を誇ったレンのこと。すなわちこれは、機械戦争が深刻化する少し前のザナルカンドにて、レンのイベントのために人々が集まっている様子を映したもので、往時の彼女の人気ぶりがよく伝わる内容となっている。また、フリーウェイが舞台であること、ファンの多さや

興奮ぶりなど、前作の開始直後におけるティータとファンの交流場面を彷彿とさせる部分が多い。



★興奮する青年の正体

ここで興奮気味に語っている男は、じつは若き日のメイチェン。この整理券のイベントでレンと握手したときのことを、STORY Lv.1の青年同盟本部でユウナと握手したのをきっかけに思い出し、同時に自分が死人であることに気づいてSTORY Lv.5でユウナたちに自身の正体を告白……という流れとなっている(→P.75)。

3 宝のありか.....[スフィア名:ピサイドのスフィア]



■(ピサイド島・滝の様子が見られている)

宝を隠した人物が撮影したとおぼしき、ピサイド島・滝のある道の風景。画像は粗いながらも、宝箱と解除キーの存在が示唆され、ゲーム攻略上のヒントの役割を果たしている。ちなみに、映像中の数字は、実際の解除キーと一致しており、プレイごとに異なる。



4 合体したスフィア.....[スフィア名:合体したスフィア]



■(巨大な機械の周囲を、傭兵たちが慎重に警護している)

ヴェグナガンがアンダーベベルにて管理されていることを明示する映像。キーリカ寺院が保管していた「すごいスフィア」と同様、ヴェグナガンに関する貴重な資料だが、同スフィアが1000年前の機械戦争当時のものであるのに対し、合体したスフィアはエボン寺院の体制が整ったあと——すなわち比較的近年に撮影されたもの。そのため、こちらのほうが画像がより

鮮明であり、ヴェグナガンの姿やありかもはっきりわかるようになっている。



5 ルブランの置き土産 [スフィア名:ルブランのスフィア]



(飛空艇のブリッジに侵入し、得意満面のルブラン一味)

ルブラン:ざまーみな、カモメ団。このルブラン様と張り合おうなんて1000年早いよ!

(一同、高笑い)

ザナルカンド遺跡で発見された「壊れたスフィア」をユウナたちのもたら盗み出したルブラン一味が、盗んだスフィアのかわりに置いていったもの。ライバルを出し抜いた快感と、はじめて飛空艇に乗る興奮とで、彼らが相当はしゃいでいるのがわかる。

なお、このスフィアと、つづクスフィア④、⑤の3つは、ルブラン一味が撮影したものが、いずれも

スフィア自体と映像の左下部分にルブラン一味のマークが入っていることに注目。



6 サノーの視点 [スフィア名:アンダーベルの記録]



(ユウナたちがアンダーベルへ突入したときの牢獄の様子。ただし、重点的に映されているのはユウナやバイン)

ユウナたちとルブラン一味がアンダーベルへ突入したさい、サノーが牢獄にて撮影したもの。ヴェグナガンに関する情報収集の目的で撮られたはずだが、実際にはユウナの腰やバインの太もものアップばかりが映っており、サノーの趣味がうかがえる内容となっている。ちなみに、グアドサラムでの上映時、サノーはこのスフィアを撮影したのはウノーだとシラを切って

いたものの、途中でウノーが画面内を横切るため、ウソがバレることになった。



7 消えたヴェグナガン [スフィア名:アンダーベルの記録]



(アンダーベル・大深度エリアの映像。かすかにヌージの姿が映っている)

④「サノーの視点」と同じく、アンダーベル突入時にルブラン一味が撮ったスフィア。バハムート戦直後、ヴェグナガンが消えたという「新事実」をヌージに報告する目的で、ルブランの命令により撮影されたものだが、画面内にはヌージ

の姿がある。この事実も、ヌージが、熱心な協力者であるルブランにも内緒でアンダーベルに潜入していたことを物語っており、シナリオ的に「ヌージが得体の知れない人物だ」と彼への不審感をおもたせる材料となっている。

8 1000年前の牢獄 [スフィア名: 牢獄のスフィア]



(1000年前のアンダーベベル・牢獄にて。看守と獄中の人物が会話している)

看守: なあ、ザナルカンドが降伏しないから戦争が終わらないんだ。

????: 違うって。そっちが攻撃をやめればすぐに終わるんだよ!

看守: そんな手には乗らんよ。

????: おまえたち……。いつか自分たちの武器で身を滅ぼすぞ。

サノーが、アンダーベベルの牢獄での撮影のさい、偶然拾ったスフィア。1000年前に同地で捕らわれていたシューインが、自分を監視しているベベルの兵に抗議しており、**■**「旅のきっかけ」からつづく内容となっている。

いまに自分たちの武器で身を滅

ぼすぞ」とのシューインの警告は、ベベルが機械力で他を圧倒したという事実が結果的に「シン」によるスピラの破壊を招いたこと、さらには1000年後——すなわち現在の、ヴェグナガンをめぐる狂騒までも暗示しているかのようにも聞こえ興味深い。



アカギスフィア

スフィア 2~8

アカギスフィアとは、2年前に撮影されたアカギ隊に関する記録であり、ヌージ、バラライ、ギップル、そしてバインのひととなりを知るうえで欠かせない資料だ。

「アカギ記録」と名のつく8つは、記録係として同行したバインが撮影したもので、それぞれ時系列に沿って番号が振られており、数字の順に見ていけばヌージたちの過去もおおのずと理解できるようになっている。一方、エボン寺院の視点からアカギ記録の補足がなされているのが「アカギ報告」で、こちらの撮影者はじつはウノー&サノー。「アカギ記録」も「アカギ報告」も、撮影者は映像内に明示されていないが、物語を終盤まで進めれば推察可能だ。なお、アカギ隊および2年前の事件の詳細についてはP.80を参照のこと。

9 アカギ記録1 [スフィア名: アカギスフィア1]



(激しい砲火のとどろくピーカネル砂漠)

バラライ: きついなあ……。

ギップル: 訓練だつてのにな。3番隊の奴ら、マジになってよ。

(すぐそばで爆発が起こり、伏せるふたり)



バラライ: 君、アルベド族だろう? どうしてアカギ隊の試験を?

ギップル: アルベドだつてスピラを守りたいって。本当は討伐隊に入りたかったけど、俺らは仲間外れだからな。それに——(支給品の銃を見て) こういう武器なら、俺らの出番だ。

バラライ: (同様に銃を見て) これねえ……。老師か許可しても、みんな受け入れるかな。

ヌージ: 無駄口をたたくな。報告されるぞ。

(3人を見送すようなカメラアングル。ギップル、撮影をいやがりカメラを払いのけるしぐさをする)

スピラの物語——変わるもの、変わらぬもの
【お宝スフィア映像徹底分析】



バラライ: (ヌージに向かい)僕はバラライ。ベベルの出だ。君は？
(ヌージ、相手にせず単独で先へ行こうとする)

ギッブル: 俺のせいだな。「アルベドになんか名前教えない」って奴、多いんだ。

ヌージ: (苦笑し)ヌージだ。

バラライ: ああ、あの……。

ギッブル: 俺、アルベド族のギッブル!

バラライ: (カメラに向かい)君は？

アカギ隊候補生としてピーカネル砂漠で実戦訓練を行っていた、ヌージたちの映像。3+1人がはじめて顔を合わせた場面であり、互いに自己紹介し合うなど、戦場という危険な舞台にありながら雰囲気は全体的になごやか。最後にバラライが「君」と呼びかけている相手は撮影者のバインで、以降のアカギスフィアでもこのようなやりとりは幾度か見られる。

★アルベド族への差別状況

ジョゼ海岸防衛作戦などでアルベド族との共闘をはかり、当時のスピラではアルベド族への理解がある部類だった討伐隊でさえ、差別意識を持って彼らに接していた……ということが、ギッブルの入隊理由から読み取れる。アカギ隊創設を企図したキノックは、彼らのそうした心理をつき、アルベド族を

差別しない“開かれた”募集体制を採用。種族への寛容な姿勢をとることで、「寺院が討伐隊を支配する」という本来の意図を巧妙に覆い隠していた。



★有名なヌージ

ヌージの名を聞いたときのバラライの反応からわかるとおり、当時ヌージは死をも恐れぬ英雄として、所属集団である討伐隊以外でも名をはせていた。もともと、この時点の彼はひたすらに自身の死のみを願っており、そのため周囲に無関心である。

バラライやギッブルを無視するような態度に出たのも、ギッブル自身が気に入ったような、スピラ全般に広がるアルベド族への差別意識からではない(ギッブルの言葉を耳にした直後に口をきいているのが、否定の意志表示と言える)。ただし、命の恩人であると同時に苦悩を抱かせるきっかけを作ったアルベド族(-P.81)に対し、ヌージが複雑な想いを抱いていたのは確かであろう。また、ニギヤカなギッブルを単純にうとうとしがる気持ちもあったと見られる。



10 アカギ記録2 [スフィア名:アカギスフィア2]



(ピーカネル砂漠での戦闘訓練。魔物に囲まれ緊迫した状況)

バラライ: 弾は!?

ギッブル: これで最後だ! (弾切れした銃を投げ捨てる)

ヌージ: 俺たちもな。

バラライ: あきらめるな!

ギッブル: 誰が!



ギッブル: どう攻める?

バラライ: お先にどうぞ。

ギッブル: びびってんの?

バラライ: (銃声をマネて)バーン!

(驚くギッブル)



(ヌージ、武器を捨て、無防備のまま魔物に向かっていく。驚くバラライとギッブル。間一髪、背後からの砲火が魔物を倒す)

ヌージ: (カメラを振り向き) 余計なことを。

女(バイン): ヌージ……。噂は聞いています。あなたは死に場所を探しているよ。

ギッブル: マジかよ？

ヌージ: なかなか死ねないんだ。

ギッブル: ヤギアモ…… (マジかよ……)。

バイン: 今も戦いを捨てて……死ぬ気でたね。

ヌージ: よく見ている。最高の記録屋だな。

バイン: あなたは最高の兵士でした。討伐隊は「不死身のヌージ」を決して忘れないでしょう。なのに……。

ヌージ: 俺の命だ。好きにするさ。(立ち去ろうとする)

バラライ: ヌージ。

ギッブル: ヌージ!

■「アカギ記録1」同様、砂漠での戦闘訓練の様相を映したものだ。こちらは候補生によるチーム同士の対戦ではなく、魔物を相手取った戦闘が行なわれている。■「アカギ記録1」からやや間を置いて撮影されており、4人はかなり打ち解けた状態にあるようだ。

ヌージが演習中の事故に見せかけて自殺をはかるがバインに阻止される……というのが映像のおもな内容で、ヌージの「死にたがり」ぶりを具体的に示しているのが特

徴。バラライの意外な茶目っ気にも注目したい。

★「不死身」の「死にたがり」

バインがヌージに対して使っている「不死身」という呼称は、死を恐れず戦場へ向かうヌージの英雄的な姿を称えるものとして、「死にたがり」と並び、以前から用いられていたもの。ただし、ヌージが本当に死を望むようになったのち、ヌージの変化を知る者は「死にたがり」の呼び名を不吉であるとして

使わなくなった。ここでのバインがヌージのことを「不死身」のほうの名で呼び、本編のルチルが負の意味で「死にたがり」の表現を用いるのはそのため。



III アカギ記録3 [スフィア名: アカギスフィア3]



(夜。連絡船の甲板にて)

バラライ: ミヘン・セッションってどう思う？

ギッブル: あの兵器なら、いけるんじゃないか。

バラライ: そんなに凄いのかい？ 「シン」すら倒す機械の兵器が……少し怖いな。

ギッブル: 機械機械ってこだわるなよ。使い方間違えなきゃいいんだ。

ギッブル: 「シン」を倒せばナギ節だ。何して暮らす？

バラライ: (笑い) 想像できないよ。

ヌージ: 退屈そうだな。

バラライ: (立ち上がり) 「退屈だ」って言いながら、死に場所を探すのかな、ヌージは。

ギッブル: (選れて立ち上がり) じゃあよ！ ヌージが退屈しないように3人で遊ぶか!





ムージ:ガキ。

(一同笑い)

バラライ:(カメラに向かい)君も一緒にどう?

アカギ隊最終選抜試験のため、連絡船でキノコ岩街道へ向かう3(+1)人の様子を映したものの、ゲーム中の説明文や映像中の会話からわかるとおり、ミヘン・セッションが関与した時期に撮影されており、試験がミヘン・セッションとほぼ同時期に行なわれたことを暗に示している(このことは「アカギ記録6」で明確になる)。

以前と同様、バラライが最後に呼びかける相手はバインで、注意

して聞けば、笑い声に彼女の声も混じっているのがわかる。ナギ節がきたら楽しくやろう、と彼らが仲良く笑い合っている情景は、実際の2年後の状況を思うと切ない。なお、この会話のつづきは「船上の思い出」で見られる。

★「あの兵器」

ギップルたちの話題にのぼっている兵器とは、ミヘン・セッションでの主力武器とされた砲塔「ヴァ

ジュラ」のこと。ヴァジュラは「X-2」ではアビリティの名前で登場しているほか、青年同盟本部でその姿を確認することもできる(→P.33)。



12 アカギ記録1 [スフィア名:アカギスフィア]



キノック:最後の演習だ。

(キノコ岩谷底。候補生たちが集まっている)

キノック:この奥には何かかいる。危険な存在らしいが情報はない。

バラライ:そいつを倒せと?

キノック:まずは調査だ。奥まで探れ。何を見たのか報告してもらおう。生きて戻った者を合格とする。帰ってアカギ隊の一員だ。

候補生たち:はっ!

キノック:人数分の武器はない。自分の武器を勝ち取るのも訓練のうちだ。

(ざわめき)

キノック:アカギ隊員選抜、最終演習——始め!

(武器を確保しようとする必死になる候補生たち)

(幻光に満ちた洞窟内。ムージたち3人の周囲で、候補生たちが何かにとりつかれたように苦しみ、同士討ちをはじめる)



アカギ隊最終選抜試験の模様を映したもので、内容はそのまま「アカギ記録5」につづく。選抜試験がキノコ岩街道の谷底にある洞窟(封印の洞窟)で行なわれたというもののほか、エボン四老師のひとりである兵軍団長であるキノックがアカギ隊創設に深く関与していたことなどが、この映像でプレイヤーに対し明示されることになる。なお、キノックの脇に立つ青装束の人物は選抜試験の監察官で、「アカギ記録6」と「アカギ報告2」にも登場している。

★「危険な存在」

キノックの言う「危険な存在」の正体が、人を狂気に陥らせるシューインの“影”、残留思念であることはSTORY Lv.5でわかるとおりだが、キノックはそれを事前に理解していたわけではない。この時点での彼の目的は、ライバルのシーモアに対抗しうる手段であるヴェグナガンの、制御に関する情報を得ること。そのために彼は、「選抜試験」を名目に、候補生らをいわずに捨てゴマとして、危険な調査に向かわせたのだ(→P.80)。

13 アカギ記録5[スフィア名:アカギスフィア5]



(幻光に満ちた洞窟のなかで、狂気の同士討ちが展開されている)

ギッブル:なんで殺し合いになるんだよ!

バラライ:みんな、いつたい……。

ヌージ:確かに「危険な存在」だな。

ギッブル:そいつの仕業ってか!? マジかよ!

ヌージ:確かめて戻れば合格だ。

バラライ:(武器を投げ捨て)僕は降りる! 候補者同士で殺し合いなんて!



(奥で候補生が互いに銃を撃ち合っているのを見ているヌージたち)

ヌージ:じゃあな。

ギッブル:待てよ!

(ヌージ、かまわず奥へと進んでいく)



(洞窟の奥。被弾するヌージだが、ヌージを撃った候補生もまた弾を受け、果てる。倒れた候補生たちから幻光があふれ出る)



(先ほどの幻光がヌージへと入りこむ)

バラライ:ヌージ! くそっ!

(苦しむヌージ。やがてバラライへと銃を向ける)

ギッブル:ヌージ、だめだ!(と嘗いつつ銃を向ける)

バラライ:おまえもだ、ギッブル。

(3者ともそれぞれ銃を向け合う。苦悶の叫び声)

女(バイン):やめて!

(静寂。やがて3人は静かに銃を降ろす)

封印の洞窟内における惨劇の模様を収めた映像。アカギ隊最終選抜試験の最高機密であり、2年前の謎を解くカギが秘められている。

洞窟内の幻光虫に焼きついたシューインの絶望が、候補生の精神

をつぎつぎと乱し、同士討ちへと走らせているというのが、この惨劇の真相(実際に彼らが何を見ていたのかは、STORY Lv.5の封印の洞窟にて、断片的な映像として示される)。途中、ヌージが光に飲

みこまれている映像は、ヌージがシューインに取りつかれた瞬間をとらえたものであり、STORY Lv.3の3人の密会イベントと併せて、本編のストーリーを理解するうえで重要な場面となっている。

14 アカギ記録6[スフィア名:アカギスフィア6]



(洞窟から飛び出し、荒い息のバラライたち)

監察官:報告を聞こう。

バラライ:中に……中に入ったら、すぐ……。

ヌージ:殺し合いになった。たぶん幻光のせいだ。

バラライ:僕たちの体にも幻光がまとわりついて……。

ギッブル:あれが見えた。不思議な……幻だった。

監察官:整理して話せ。

スピラの物語——変わるもの、変わらぬもの
【お手上スフィア映像徹底分析】



バラライ: 機械です、とても大きな。低く、うなって、震えて……。

ギッブル: あんなの見たこともねえ!

ヌージ: 幻が現れたら妙な気分に乗られた。怒り、恐怖、後悔……それに絶望だ。

バラライ: 僕もだ。理由はわからないけれど……悲しくなった。

ギッブル: ああ。(やや考え) 誰かの気持ちか、そのまま……俺の心に入ってきたみたいだった。

監察官: 誰か? 誰だというのだ。

(3人、口をつくむ)

監察官: (ため息をつき) 報告は以上だな。(ややあつて) ただちに討伐隊司令部に向かえ。作戦終了まで老師をお守りするのだ。それがアカギ隊員としての初仕事になる。

ギッブル: 俺ら合格か!?

監察官: もちろんだとも。

(喜ぶギッブル、バラライ)

バラライ: (ギッブルに) よかったな。

(喜んで先を急ごうとする3人。その後から傭兵たちが銃で狙いをつける)

女(バイン): みんな、逃げて!

監察官: (カメラに向かい) きさま!

(免砲音)

間一髪で同士討ちをまぬがれ、封印の洞窟から生還したヌージたち3人が、寺院に追われるようになるまでの経緯を示した映像。合格であると安心させておいて背後から始末しようとするあたりに、寺院の結息さがうかがえる。



★抹殺指令について

3人の報告の内容は「大きな機械が見えた」「絶望が襲ってきた」という断片的かつ不明瞭なものであり、キノックの求めを満たす情報ではなかった。また、たとえ報告の内容が彼の意にかなうものだったとしても、生き残りがたった3人しかないのではアカギ隊は部隊としては機能しない。なにより、「同士討ちで全滅」という事態に追いこむような危険な訓練を自分が課したとの事実が漏洩することを恐れて、キノックはヌージたちの抹殺を決めている。

なお、この時点ではキノックはすでにミヘン・セッションの作戦司令部へ向かったあとで、撮影現場にはいない。かわりに、状況に応じた“処置”を事前に言い含められた監察官が、実際の抹殺命令を出している。



15 アカギ記録7 [スフィア名: アカギスフィア]



(兵士たちの死体が横たわるジョゼ海岸を、撮影者の女が息せき切って走りまわっている)

女(バイン): みんな……どこ?

傭兵らの襲撃を逃れたのち、必死でヌージたち3人を捜すバインが、その途中で撮影した映像。ヌージたちに危険を知らせたバインは、彼らにくらべてやや逃げ遅れた形となっている。周囲には兵の死体が散乱しているほか、異界送りをするユウナやそれを見守るルーラーの姿があることから(前作で「シン」が去ってまもなく見られる場面)、ミヘン・セッション直後のジョゼ海岸で撮影されたものであることがわかる。



ユウナ



ルーラー

16 アカギ記録8

[スフィア名:アカギスフィア8]



(ミヘン街道の旅行会社前の丘。ヌージたち3人が夕日をながめている)

ヌージ: (カメラを振り向き) 無事で何よりだ。

女(バイン): 怒ってない?

ヌージ: どうして。

バイン: 私のせいで死ななかった。

ヌージ: ひとつ貰いだな。

バラライ: どうして僕らと一緒に?

バイン: あんたたちが何を見たのか……私も知りたい。

ギッブル: (起き上がり) 俺らも全然わかってねえよ。

バラライ: でも、いつか解き明かす。その時は君にも話すよ。

バイン: うん。

ヌージ: さて……。俺たちが生きてると知ったら老師は喜ばないだろうな。3人一緒にいるのはまずい。

ギッブル: バラけるか?

バラライ: それが賢明だね。

ヌージ: (カメラを振り向き) もう仕事は終わりだろ。いつまで撮ってるんだよ。

バイン: あー。

(手を振って二方に別れるヌージたち3人の様子を、内緒でカメラが遠くから撮影している)

バイン: (ひとりごと) 記念撮影。

(バラライとギッブルの背後から銃声が起こり、ふたりは倒れこむ)

バイン: 誰!?



(鏡をかまえているヌージ。全身に幻光がまわりついている)

バイン: どうして……!

ヌージ: いつまで揃ってるんだよ! (カメラに向かい発砲)

僧兵らの追撃を逃れてミヘン街道で合流したヌージたち(実際には先に逃げていた3人にバインが追いついた格好)が、ふたたび別れるまでの様子を撮ったもの。寺院の追っ手を避けようとする約束して別れた直後にヌージがほかの3人を狙い撃つ、というこの衝撃の出来事は、2年後まで彼らの心にしこりを残すことになる。

★発砲事件の真相

この発砲は、実際にはヌージの意志ではなく、封印の洞窟で彼に取りついたシューインの意志によって行なわれた。その強靱な意志力により、いったんはシューインを抑えこんだヌージだったが、寺院の追っ手から逃げ安堵したスキをつかれて、シューインに支配されてしまったのだ。シューインがバララ

イたちを撃ったのは、彼らを仲たがいさせようといった計画的なものではなく、自由な肉体を手にしたという開放感に衝き動かされてのことである。なお、この後、ヌージはすぐに自我を取りもどし、3人に治療をほどこしているが、彼らはその事実を知らない(→P.81)。



★ヌージの豹変

仲間と別れて背を向けた直後が、ヌージがシューインにスキをつかれた瞬間だ。それまでの、映像

前半のヌージが、彼には珍しくおだやかで優しい一面を見せているため、発砲という行為の異様さがよりいっそう際立っている。途中、「いつまで揃ってるんだよ」というセリフが2度、ヌージの口から出るが、1度目はヌージ自身が心から発し、2度目はシューインがそれを意図的になぞる形で発したものだ。セリフの内容は同じでもまったく異なる響きを持っており、ヌージとシューインのちがいが対照的に表れている。



17 アカギ報告1 [スフィア名: アカギスフィア9]



(死体の散乱する洞窟内)

男1(ウノー): こりやヒドイや。

(しばしあたりを見渡し) ええつと……。えー、アカギ隊員選抜、最終演習の生存者はありません——以上!

男2(サノー): 勝手にまとめるな。よく黙えてみる。

アカギ隊関連の事後処理のために封印の洞窟を訪れた寺院側の記録。ヌージたちが洞窟を脱出し、寺院側が彼らの抹殺に一度失敗したあと——すなわち■「アカギ記録6」のあとに撮影されたもので、改めて洞窟内を検分し、抹殺すべき相手が4人であることを再確認するさいの状況が映っている。ただし、こちらは報告の前半部のみで、一部始終を完全に記録したも

のは■「アカギ報告2」となる。

声から察しがつくかもしれないが、洞窟内を撮影し会話しているのはウノーとサノー。彼らはそれぞれ別々に「アカギ報告」を撮影しており、■「アカギ報告1」と■「アカギ報告2」ではセリフが同じ部分でも、映像の映し出される角度や内容が異なっている(詳細は次項参照)。ちなみにウノーとサノーは、■「アカギ記録6」でのいきさつは

まったく知らず、この洞窟検分のさいにはじめて、寺院の下っぴとして駆り出された。



18 アカギ報告2.....[スフィア名:アカギスフィア10]



(死体の散乱する洞窟内)

男1(ウノー):ええつと……。えー、アカギ隊員選抜、最終演習の生存者はありません——以上!

男2(サノー):勝手にまとめるな。よく数えてみろ。死体が足りないだろうが。候補生3人分と、記録係もいたはずだな。

ウノー:ってことは?

サノー:3たす1。で、生存者は?

監察官:死にぞこないは4人だ。わかっているな。

ウノー:……やれやれ。

監察官:何か言ったか。

サノー:いーえ、とんでもございません。

■「アカギ報告1」の内容とそのつづきを収録した、報告映像の完全版、「候補生3人と記録係」とは、ヌージ、バラライ、ギッブルとバインのこと。■「アカギ記録6」でわかるとおり、彼らが抹殺対象であることはこれ以前にすでに(ヌージたちが洞窟を出た直後に)決定されていたが、この場面では改めてウノーとサノーに対し指令が出ている。STORY Lv.4の通信スフィアで「かつて寺院で汚い仕事をして

いた」と語るウノーだが、このように、寺院の意向に沿わぬ者を始末することも少なくなかったようだ。

★報告映像の撮影者

このスフィアの映像に目をこらすと、死体検分の場面では遠目にウノーの下半身が、監察官が映る場面では右端にサノーの袖と肩口が見える。映像スフィアに撮影者自身が映る場合はその者が遠景になることはないという事実などを結

合すると、■「アカギ報告2」はサノーが、■「アカギ報告1」はウノーが撮影したもの、ということが割り出せる。



個人のスフィア

スフィア 18~22

バイン、ヌージ、ギッブル、バラライの名を冠したこれらのスフィアは、各人それぞれにスポットを当て、アカギスフィアで語られた過去の出来事をさらに補完する内容となっている。バイン以外の3人のスフィアからは、ミヘン街道で別れたのちの彼らの足どりがうかがえる。

19 船上の思い出.....[スフィア名:バインのスフィア]



(夜。連絡船の甲板にて)

ギッブル:何して遊ぶかなあ……。どうよ、バイン先生。

バイン:えっ? (しばし考えて)空飛ぶ船、かな。さっきあんたが話してた奴。本当にあるなら飛ばしてみたい。

バラライ:じゃあ君が操縦士だ。僕は航法士でもやろうかな。

ギッブル:機関士は俺にまかせとけ。

バラライ:ヌージは?

バイン:船長。

バラライ:ああ、向いてそうだ。

ヌージ:素人に船を任せるとはな。

ギッブル:安心しろ。黙ってふんぞり返ってりゃ、それらしく見えるって。

スピラの物語——変わるもの、変わらぬもの
【お宝スフィア映像徹底分析】



バイン:びったり。

ヌージ:(かすかに笑い)こきつかつてやる。

(4人の笑い声。最後に、それまで画面に映っていなかったギッブルも姿を見せ、手を振る)

■「アカギ記録3」から直接つづく内容。ほかのアカギ隊に関する記録とちがってバインの姿が映っており、彼女の名前もはっきり明示される。全体の様子から見て、撮影者はギッブルであろう。■「アカギ記録3」の「ナギ郎がきたら何をするか」がより具体性を帯びて語られており、全体としてエンディングへの伏線の役割を果たしている。空飛ぶ船に乗ってみたいと

いうバインの言葉は、STORY Lv.4の甲板上で彼女がユウナに話したカモメ団入りの動機を裏づけるもの。



★空飛ぶ船について

ギッブルは、このスフィアの撮影直前に、飛空艇の話バインにしていた模様。実際に飛空艇が引きあげられたのをギッブルが知るのはいずれよりあとになるが(候補生時代の彼はアルベド族の仲間との連絡を絶っていたため)、以前からアルベド族は飛空艇がどこかにあると信じて発掘をつづけており、ギッブルもそのことを話したのだろう。

20 死を求めるもの

[スフィア名:ヌージのスフィア]



(青年同盟本部。ヌージがイスに腰掛け、苦しげに息をついている)

ルチル:お休みになられては? ご病気かもしれません。

ヌージ:病気というより故障だな。俺の体はなかば機械、無理に生かされているようなものだ。さまよう死人とさして変わらん。

ルチル:かつてのあなたに戻ったようなお言葉ですね。

ヌージ:(自嘲気味に笑い)俺の中にある何かは今も死をほしがっている。わずかに残った生身の部分か、それとも埋め込まれた機械の部分か。あるいは別の何者か。そいつが命を惜んでいる。

ルチル:ヌージ様!

ヌージ:死にたがりの盟主は気に食わないか。

ルチル:盟主でなければ黙っているとこです。

ヌージ:(吐き捨てるように笑い)馬鹿げた話だ。スピラの真実を探ると公言しておきながら——自分自身さえ読みきれん。

青年同盟本部の基地内で撮影された、盟主ヌージとその腹心の部下であるルチルとの会話の様子。撮影者はルチルと思われ、個人のスフィアのなかではもっとも新しい時期のものになる。自身の精神に暴食う不可解な部分にひとり苦悩するヌージの姿は、青年同盟のリーダーとして大勢の者に慕われる立場にありながら、どこか孤独だ。

★死を求める「何か」

この時点でのヌージ自身は、やみくもに己の死を求める自暴自棄を思いから脱却している。にもかかわらず「俺のなかにある何か」が死を求めているというのは、シューインがヌージに取りついていることの暗示。絶望に満ちたシューインの思惑は、ヌージの強靱な精神力に抑えこまれて表にこそ出られなかったものの、2年ものあいだ、

ヴェグナガンを用いたすべての破壊をヌージに呼びかけつづけていた(→P.82)。



21 大馬鹿たち [スフィア名:ギッブルスフィア]



(ビーカネル砂漠にて)

ギッブル: 近くにグアドの捜索隊がいるらしいな。さつき通信を拾った。「召喚士ユウナを確保したらガードは殺せ」ってさ。(アーロンに近づき)首ひっこめて、おとなしくしてたら。

アーロン: 忠告か。

ギッブル: 奴らを刺激してほしくないってこと。俺も寺院に追われる身なんで。

アーロン: 先に謝っておこう。(行きかける)

ギッブル: やる気かよ。

アーロン: (立ち止まり)ふん。

ギッブル: ……やつばな。(自問するように)いいかげん逃げるのも飽きたし、寺院と戦うのもアリかって思うけどさ。んなこと言ったら笑われそうだろ? 「馬鹿じゃねーの」って。

アーロン: 世界を変えるのは、いつだって大馬鹿野郎さ。(去る)

ギッブル: 大馬鹿野郎ねえ。

アルベド男性: ハシ マハキセンガ(なに話してたんだ)?

ギッブル: エボンシ テンナム フウ ユチワファ(エボンにケンカを売る。付き合うか)。

アルベド男性: フベダ ハウゲ(腕が鳴るぜ)。

ギッブル: (笑い)大馬鹿だ。(そこへ無線が入る)なんだ?

無線の声: サミケンガ! ホームダ グアドシ トホカエセウ!(大変だ! ホームがグアドに襲われてる!)

(あわてて走り出すふたり)

ミン街道で撃たれたのちホームのあるビーカネル島へ引きあげたギッブルが、寺院と戦う決意を固めるまでの様子を描いたもの。アーロンとギッブルという珍しい取り合わせが目を引く。2年前のビーカネル砂漠で撮影されており、タイミング的には前作でティータたちが「シン」によってマカラーニャ湖底から砂漠へと運ばれ、パーティーがバラバラになっていたあいの出来事だろう。

なお、最後の場面でアルベドのホームへ向かっているギッブルだが、前作における飛空艇での脱出組には含まれていない(つまり、テ

ィダやアニキと同船してはいない)。寺院のつるの部隊に参加したこともあって、ギッブルはシドと当時から折り合いが悪く、それゆえ別行動をとっていた。

★「大馬鹿たち」の群像

タイトルの「大馬鹿たち」はアーロンの言葉からきているが、決して否定的なイメージではなく、無謀ではあっても時代を変えようとする意気込みを良しとするものとして使われている。

アーロンの言葉は、寺院の意向に逆らい目標を成しとげようとするアーロン自身——ひいてはティ-

ータたちを指しているのは無論だが、12年前、はぐれ者同士でパーティーを組んで「シン」に立ち向かったアーロン、ジェクト、プラスカにも当てはまるだろう。その「大馬鹿」の精神は、ギッブルにも、寺院の追っ手にもめげずに真実に立ち向かうという形で受け継がれる。



22 寺院の秘密

[スフィア名: パラライのスフィア]



封印の洞窟で起きた事件の真相を探るため、シーモアとキノックの政争を利用して寺院の内部に食いこもうとするパラライの様子をとらえた映像。ユウナに関する会話からわかるとおり、2年前ユウナが幻光河を渡ったところに捕られたもので、この密談後ほどなく、彼女は同じ場所でシーモアからプロポーズを受けることになる。

(シーモアの屋敷の大広間(現・ルブランのアジトのリビング)にて)
パラライ: キノック老師に使い捨てられて、アカキ隊は全滅です。仲間も僕を裏切り……帰る場所はありません。

シーモア: だが、それでなぜ私を頼る? これでもエポンの老師だか。

パラライ: キノック老師と、とある老師が、水面下で権力争いを演じているとか。

シーモア: (苦笑) 敵の敵は、味方か。

パラライ: 必ずや、お役に立ちます。

シーモア: 結構——おまえの身柄は私が預かる。いずれ寺院に戻れるように、アカキ隊員としての記録も消そう。

パラライ: (エポンの祈りを行ない) ありがとうございます。では、これまで身を隠します。

(大広間から去るパラライ)

グアド・ガード: よろしいのですか? 腹の底で何を考えているのやら……。

シーモア: 利用価値はある。

グアド・ガード: 大召喚士の娘のように。

シーモア: 小賢しい物言いは好かんな。

グアド・ガード: (恐縮し) ははっ……。

(トワメルが大広間へ入ってくる)

トワメル: ユウナ様に乗ったシバーフが、幻光河を渡ったとのこと。ささ、シーモア様、歓迎のご準備を。未来の奥方となられるお方ですぞ。

シーモア: (かすかに笑い)……そうだな。

アカキ隊最終選抜試験で見たものや起きたことの真相を探るべく、ヌージ、パラライ、ギップル、バインの4人はそれぞれまったく別の角度から動き出すことになるが、このスフィアの撮影時期を考えると、パラライの行動は飛び抜けて早い。また、この時点で老師同士の複雑な関係を理解し、自分たちの命を狙っている敵の懐に入

りこもうとするあたりに、のちの頭臨派議長の片鱗が見える。



その他のスフィア

スフィア 23~24

これまで「お宝スフィア映像」としていつでも飛空艇内で鑑賞できるスフィアを見てきたが、ここではそれ以外の、特定の時期にしか見ることのできないふたつのスフィアの内容を紹介する。

23 すんごいスフィア



(目の前にそびえる巨大な機械に、ティードによく似た青年が話しかけている)

?????: おまえがレンを助けてくれるんだな?

(物音があがる。青年が振り返りかけて映像終了)

1000年前、シューインがヴェグナガンを利用して、アンダーベベルの深遠度エリアまで潜入したときの映像。時期的には牢獄を

逃げ出したあとで、この直後の悲劇的な展開は、STORY Lv.4のコナート中や封印の洞窟で垣間見られるとおりである。

24 戦友のスフィア



(ピサイド島の岬。ワッカが遺跡に祈っている姿が見える)

チャップ: (カメラに向かい) なあ兄ちゃん、憶えてるか? もう忘れちゃったかなあ。ほら、ガキの頃に言ったら、俺。「島のどこかに父ちゃんと母ちゃんが映ったスフィアがある」ってさ。(ややあつて) ごめん。そんなスフィア、ほんとはなかったんだよ。あの頃の兄ちゃんって、俺が何かするたびに叱ったろ。「親代わりだ」って。なんか悔しくてさ。それであんなこと言っちゃったんだ。

ワッカ: (チャップが話している内容には気づかず) 描ってるヒマがあったら祈れよ。まだなんだろ? 討伐隊に入るんだから、なおさらだ。

チャップ: また説教かよ。

ワッカ: 親の代わりにおまえをしつけるのが俺のつとめなんだ。

チャップ: (カメラに向かってつぶやき) 「親代わり」なんて言うのやめて、もうちよつと肩の力抜けよ。兄ちゃんは兄ちゃんていいんだ。

3年前、ワッカの弟チャップが、ジョゼ海岸防衛作戦に参加する直前に撮影した、ワッカへのメッセージスフィア。すぐそばにはワッカもいるが、自分へのメッセージが記録されている機中だとは気づいていない。この撮影のあとチャップは、討伐隊の仲間であるベクレムにスフィアを預けて同作戦に参加し、命を落とすことになる。「シン」を相手取る一大作戦の前とあって、チャップ自身にも「これが最後かもしれない」との思いがあったのだろう。当人に面と向かっては言い

にくい素直な心情が語られており、前作でのミヘン街道における、ユウナのスフィア撮影場面を思い起こさせる。

★ 遺跡参り

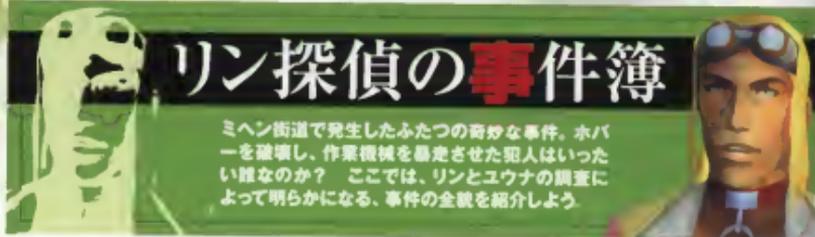
ワッカが遺跡に向かって熱心に祈っているのは、島を出る者の安全を祈願するピサイド島の風習にならつてのこと。前作でワッカはティードに、チャップは船の時間間に合わないことを理由に遺跡へ祈らなかつた、と語るが、実際にはスフィアの撮影に忙しかつたという

事情もあったようだ。もっとも、ワッカの剣を使わずアルベド族の機械を用いたチャップのこと、もとより島の風習にならう気はなかつたのだろうか。



スピラの物語——変わるもの、変わらぬもの

【お宝スフィア映像徹底分析】



ミヘン街道で発生したふたつの奇妙な事件。ホバーを破壊し、作業機械を暴走させた犯人はいったい誰なのか？ ここでは、リンとユウナの調査によって明らかになる、事件の全貌を紹介しよう。

ミヘン街道で起きた★怪事件の謎を解け！

ミヘン街道で事件発生！

[STORY Lv.2~3]

永遠のナギ節が到来したのち、ミヘン街道では機械が利用されるようになり、旅人から好評を博していた。そんななか、1台のホバーが何者かに破壊されたのにつき、暴走した作業機械が人々を襲うという事件が発生する。旅行会社のオーナーであるリンは、事件の真相を解明するため、みずから調査を開始した。



◆多くの機械が利用され、往來が便利になったミヘン街道。そのかわりに、名物だったチョコボは姿を消している。

ミヘン街道で行動を開始したリンは、旅行会社前の通信スフィアを通して、ユウナと話す機会を得る。リンは調査が継続していることを説明し、彼女に協力を依頼。ミヘン街道の各所に設置した通信スフィアを使って、ユウナとともに事件の手掛かりを集めていく。

通信スフィアを使って調査を開始

[STORY Lv.4]



◆街道の端には、何かが落下した跡があった。事件と関係があるのだろうか？



◆破壊されたホバーのそばで、運転手を発見。どうやらケガは軽いようだ。



◆助けた運転手からリンが話を聞く。事件解決への重要な手掛かりだ。

事件の真相が明らかに

[STORY Lv.5]

リンとユウナが見つけた手掛かりによって、事件の謎はすべて解けた。真相を明らかにするべく、夕暮れのミヘン街道に集められた事件の関係者たち。ふたつの怪事件を引き起こした犯人は、このなかにいる!!



リンとユウナが、この通信スフィアで、事件の真相を明らかにしよう。

『リン探偵』のシステムについて

サブイベント「リン探偵」を行なうには、STORY Lv.4でミヘン街道の通信スフィアを見て、リンの頼みに「はい」と答えればいい。そのあとは、第1~3段階にわかれた「調査パート」で証拠を集めれば、STORY Lv.5の「解決パート」において事件の真相が明かされる。なお、解決パートは全部で5種類あり、それぞれ犯人がちがう（P.108~123）。調査パートで見つけた証拠の種類によって、どの解決パートになるかが決まるのだ（詳細は「FFX-2 アルティマニア」を参照）。

ミヘン街道通信スフィア

MAP

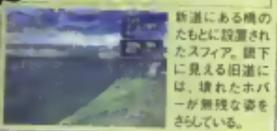
ミヘン街道の通信スフィアは、下のマップの位置にある。事件の謎を解くカギは、これらのスフィア映像に隠されているのだ。なお、各スフィアの番号はゲーム中のものと対応している。

5 ホバー落下点



新道から落下して大破したホバーが映る。ホバーやその周辺には、犯人を特定するための重要な手がかりが……。

4 新道



新道にある橋のたもとに設置されたスフィア。眼下に見える旧道には、壊れたホバーが無残な姿をさらしている。

1 旅行会社前



旅行会社の正面に置かれているスフィア。公司前の街道に人の姿はないが、ときおり意外なものが通ることも……。

2 旅行会社裏



作業機械の操作盤があるからか、さまざまな人物がやってくる。機械暴走の謎を解くための最重要ポイントだ。

3 遺跡



正面に見える遺跡は、STORY Lv.2でリュックが上から飛び降りた場所。密会に使われることもあるらしい。

8 街道北口



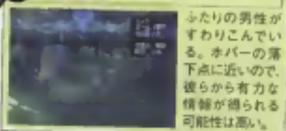
運動家と助手が活動の拠点としている場所。キノコ岩街道への出口に建つ遺跡には、ある秘密が隠されている。

7 シンラが落としたスフィア



新道と旧道の中間にある。人目につかない岩棚。映像中には見えないが、スフィアのそばに作業機械が1体いる。

6 旧道奥



ふたりの男性がすわりこんでいる。ホバーの落下点に近いので、彼らから有力な情報を得られる可能性は高い。

スピラの物語——変わるもの、変わらぬもの
[リン探偵の事件簿]

※STORY Lv.3でシンラが岩棚にスフィアを落とした場面を見えない場合、「シンラが落としたスフィア」は利用できず、「街道北口」のスフィアが7番にくり上がる

結末①

リュック犯人編

つねにユウナと一緒にいたリュックが、どうやってふたつの事件を起こしたのか？謎を解くカギは、ミッション⑩「チョコボっ!」でのリュックの行動に隠されている。

調査パート第1段階

⑩ 遺跡



(遺跡の真側から作業機械が歩いてくる)

リン: おや? 作業機械に何者かの足跡がついていますね。

調査パート第2段階

⑪ シンラが落としたスフィア



(しゃがみこんだリンが、通信スフィアのそばにいる作業機械を観る)

リン: ごらんください、この作業機械にも足跡があります。これはおそらく……。これは失礼。不確かな発言は控えるべきですね。

調査パート以外の重要シーン



ミッション⑩「チョコボっ!」では、リュックが遺跡の上から飛び降りる。このとき、彼女が着地した場所に何があったのか、機械暴走事件のポイントとなるのだ。



ホバー破壊事件に関係しているのは、ミッション⑩「チョコボっ!」をコンプリートした直後。せまい新道を行っていたホバーは、前からきたリュックとすれちがったときに……。

調査パート第3段階

⑫ 旅行会社裏



(屋根の修理をしていた男性が作業機械の上に落ちるが、すぐに立ち上がって歩き去る)

リン: ケガはないようでは何よりです。作業機械も無事そうですね。面撃で調子が悪くなったら一大事です。機械、面撃……ふむ……。

リュック犯人編 解決パート



リン: 皆さん、お集まりですね。それでは、この街道で起こった一連の事件についてお話ししましょう。



リン: まずはホバーが破壊された事件について。新道のある地点には、何か下落到ちていた痕跡が残っています。ホバーのそばで発見されたケガ人は、ホバーの運転手でした。



リン: 続いて作業機械の暴走について考えてみます。機械の行動を設定するには、旅行会社の裏に設置した操作盤を使用します。当初、私は「何者かがその装置を悪用したのではないか」と推測していました。

分岐A

(調査パート第3段階で、屋根から男が落ちるシーンを見ていた場合)

リン: しかし、屋根から落下した人物を見て、もうひとつの可能性に思い至ったのです。

分岐B

(調査パート第3段階で、屋根から男が落ちるシーンを見ていない場合)

リン: ですが別の原因で暴走した可能性もあります。ユナ様、

おわかりになりますか?

●選択肢「叩く」飲まず」罰う」

→「叩く」選択時

リン: ご明察です。

→「飲まず」選択時

リン: 何を飲ませるおつもりですか?

→「罰う」選択時

リン: ご冗談を。



リン: 非常に強い衝撃を受けた場合、機械は暴走する可能性があります。その衝撃は、怪力によるものとは限りません。力の弱い者でも、何らかの手段で強い打撃を与えることができます。たとえば、高いところから飛び降りつつ、打撃を加えればよいのです。



リン: ではそろそろ、一連の事件を引き起こした人物を明らかにしましょう。実は、ある証言を得ています。ホバーが転落したのは、通行人をかわしてバランスを崩したためとのことです。では、その通行人とは? ホバーの運転手によると、それはアルベトの女性だったそうです。



リン: また、暴走した機械に残された足跡を発見いたしました。

追加シーン

(調査パート第2段階で、岩標の足跡を発見していた場合)

リン: さらに、岩標にも同一人物の足跡が発見されました。

リン: では、ここで皆さんに質問です。最近、街道南端にある遺跡の近辺に行かれた方は?

(ほとんどの人間が挙手)

リン: その際、高いところから飛び降りたおぼえのある方は?



(リュックだけが挙手)

リュック: あれ? あたしだけ?

追加シーン

(調査パート第2段階で、岩標の足跡を発見していた場合)

リン: 街道沿いの岩標に降りたことがある方は?

(ユ・リ・バの3人が挙手)

リン: 最後の質問です。アルベトの女性は挙手を願います。

(リュックだけが挙手)



リュック: お?

リン: リュックさん、よく思い出してください。



ユナ: 楽しそうだね。

バイン: こりないな。

スピラの物語——変わるもの、変わらぬもの

【リン探偵の事件簿】

ユウナ:行こう。



(ミッション「[チョコボっ!]コンプリート直後、走ってくるリュックをよけたホバーが旧道に転落する)



(ミッション「[チョコボっ!]'で、飛び降りたリュックが機械を踏みつける)



リュック:あたしだ……。
リン:その通り。ホバーはあなたをか

わして転落し——あなたが踏みつけたせいで、作業機械が暴走を始めたのです。ふたつの事件を引き起こしたのは、リュックさん、あなたなのです。
リュック:ううう……。
リン:悪意はなかったのですが、あなたの不注意が招いたことです。



リン:いかがでしょう、リュックさんの処分は私にお任せ願えますか。
リュック:ねえ、処分って?

★



(リュックが街道のゴミ拾いをさせられている)

バイン:ゴミ拾いとはね。



リュック:やっと終わったよ……。
ユウナ:おつかれさま。

リュック:ユアエサ(飛れた)。



(リンが乗ってきたチョコボに目をとめるユウナ)

ユウナ:その子たちは?

リン:連絡船の動力に利用されていたところを買い取りまして。

リュック:それよりさ、もう帰っていいでしょ? ゴミ拾い、終わったからさ。

リン:どこが終わったと?

リュック:全部拾ったってば、ほら!



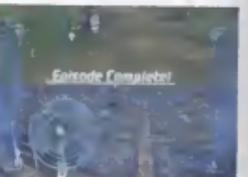
(街道にチョコボの羽が落ちていた)

リュック:フホ〜(うそ〜)?

リン:では、よろしくお願ひします。

バイン:じゃ、がんばって。

リュック:もー! 拾えばいいんでしょ、拾えば!



FFR ファイナルファンタジー不思議レポート

FINAL FANTASY FUSHIGI REPORT

シラカフ:ホバーの運転手が、事故の原因になった人間をどうして「アルベドの女性」だと証言できたんだ?

ケイタ:アルベド族は、わずかな要素で、同族を見わけることができるんじゃないでしょうか? 現にリンだって、足跡だけでそれをリュックのものだと特定したハズ!!

シラカフ:いや……運転手はアルベド族ではなかった!!

ケイタ:そうか! 目を見たんです! アルベド族の瞳は、うずまき模様になっているんです。

コイシ:そうだろうか? あのホバーの速さでは、瞳の

模様なんてわからないハズだ……。

ケイタ:……。

コイシ:おれが思うに……リュックがアルベド族の女性だとわかったのは、金髪だったからじゃないだろうか……。

シラカフ:バ……バカな!! 何を根拠に……!!

コイシ:あからさまに染めてるヤツ以外……スピラの世界で金髪なのはアルベド族なんだ!!

ケイタ:な……なんですって……。

FFRとは? 「FFX-2」内で未解明となっている些末な謎に挑むため、本書スタッフが結成した特別調査プロジェクト——それがFFRである!

ヒクリ犯人編

STORY Lv.2でチョコボの捕獲に失敗したことが、事件の発端となる。なお、ホバーの破壊方法や機械を暴走させる手段は、運動家犯人編とほとんど同じだ。

調査パート第1段階

①ホバー落下点



(空から黄色い羽根が落ちてくる)
リン:チョコボの羽根ですね。もともとここに落ちていたものが、風で舞い上がっていたようです。これは私が預かっておきましょう。

②旧道奥



(何かを探している様子のヒクリに、リンが声をかける)
リン:何かお探ですか?

調査パート第2段階

①旅行公司前



(ホバー落下点で拾った羽根を、リンがヒクリに手渡す)
リン:失礼ですが、この羽根はあなたのものでしょうか?
ヒクリ:そうです! ありがとうございます!
(礼を言ったヒクリがうれしそうに立ち去る)
リン:しかし羽根はなぜあんなところに落ちていたのでしょうか……?

ヒクリ:いえ、なんでも……。
(あわてて立ち去るヒクリ)
リン:はて……こんなところで何を?

②旅行公司裏



(機械の操作盤を見つめるヒクリ)
リン:ふむ……ただならぬ雰囲気ですね。声は、かけないでおきましょう。

調査パート第3段階

①遺跡



(遺跡のそばに立っている運動家の助手に、リンが話しかける)
リン:お話をうかがってよろしいでしょうか。ふむ……ほう。興味深い話が聞けました。のちほど説明いたします。

②新道



(新道の端で、ヒクリが同じ場所を走りまわっている)
リン:地面にできた、なんらかの痕跡を消そうとしているようですね。

調査パート以外の重要シーン



4-3 ミヘン街道・北端から、はじめて旅行公司前へホバーで行くと、ホバーが勝手に動いて溝へ落ちてしまう。この場面は、非力なヒクリでもホバーを簡単に動かせる、ということの伏線になっている。



STORY Lv.2のミッション④「チョコボっ!」でチョコボ捕獲に失敗した場合、ヒクリは「他の方法」でチョコボに乗ろうと考える。その方法が、街道から機械を盗み出すというものだったわけだ。

ヒクリ犯人編 解決パート

リン: 皆さん、お集まりですね。それでは、この街道で起こった一連の事件についてお話ししましょう。まずはホバーが破壊された事件について。ある者にとって、機械は邪魔な存在でした。そこで街道の機械を破壊しようとしたのです。まさか狙われたのが、ホバーでした。

追加シーン

(事前に旅行会社前でホバーが落ちる場面を見ていない場合)

リン: ユウナ様、停止したホバーを押すと、どうなると思いますか?

●選択肢「動かせる 動かない」
→「動かせる」選択時

リン: その通りです。わずかな力で動かせます。

→「動かない」選択時

リン: いえ、ブレーキをかけていないホバーは、わずかな力で動かすことができます。



リン: 女性の力でも、ホバーを押して動かすことは可能です。走るホバーを呼び止め、停止したところを突き落とすことも。そう言えば新道の道端に、何かが転落していった痕跡がありました。

追加シーン

(調査パート第3段階で、地面に残った痕跡を消そうとしているヒクリを見ていた場合)



リン: そして地面に残った痕跡を、消そうとしていた人物がいます。

リン: さて……。続いて作業機械の暴走について考えてみます。いえ、正確に申し上げますと、あれは単純に暴走とは言えないのです。調査の結果、作業機械は故障していたのではなく、暴れるように指示されていたと判明しました。つまり犯人は、人々に「機械は危険」という考えを植えつけるため、暴走を演出したのです。人々の恐怖心をあおり、機械を追放させる。それが犯人の狙いだったのでしょうか。



リン: さて……。機械の行動を設定するには、旅行会社の裏に設置した操作盤を使用します。部下のアルベドから報告を受けております。「ある人物に操作法を教えた」と。

追加シーン

(調査パート第3段階で、運動家の助手からリンが話を聞いている場合)

リン: 部下と接触した人物は、さらに別の何者かに操作法を教えたようですね。



リン: あなたが聞いたその方法を、誰かに教えましたね。

(運動家の助手がうなずく)

リン: ここで証人にご登場願います。落下したホバーの運転手です。無論、誰がホバーを落としたのか、目撃しているはずですよ。

(運転手から話を聞くリン)

リン: ……なるほど。私が推理した通りですね。



リン: ところで――調査中、壊れたホバーの近くでチョコボの羽根を見つけました。私は、その羽根の持ち主こそが事件のカギを握っていると推理しています。

分岐A

(調査パート第2段階で、ヒクリにチョコボの羽根を渡している場合)

リン: では、羽根の持ち主はいったい誰か。なんのために羽根を持っていたのか。ユウナ様の考えを、お聞かせ願えますか。

●選択肢「チョコボ好き お守り/ホウキ代わり」

→「チョコボ好き」選択時



リン: でしょうな。そしてこれまでの情報を総合すると、羽根の持ち主は……。そう――ヒクリさん、あなたです。

→「お守り」選択時

ヒクリ: ユウナ様には、わかってしまうのですね。はい、私です。子供の頃からお守りにしていました。

リン: つまり、あなたなのですな。

→「ホウキ代わり」選択時

ヒクリ: そんなことには使いません! ……あ。

リン: さすがユウナ様、見事な誘導ですね。そう――ヒクリさん、あなたです。

分岐B

(調査パート第2段階で、ヒクリにチョコボの羽根を渡している場合)

リン: 羽根はすでに持ち主にお

返しております。そう——ヒクリさん、あなたです。



ヒクリ: そうです、私がやったんです。機械がいなくなれば、街道にチョコボが戻ってくるかもって……。

リン: 手始めにホバーを突き落とし、次に作業機械を暴走させたわけですね。

ヒクリ: はい……思いついて試してみたらうまくいきすぎて、大事になって……。私、怖くなって、誰にも言えなくて……。ごめんなさい。



リン: チョコボを思う気持ちは理解できます。ですが、あなたはチョコボの気持ちを考えてみたことはありますか？

ヒクリ: えっ？

リン: たしかに機械がいなくなれば、旅人は再びチョコボを利用するようになるでしょう。ええ、機械の代用品として。それはチョコボにとって幸せな

ことでしょうか。

ヒクリ: それは……。

リン: あなたなら、おわかりになるはずです。

ヒクリ: ……はい。



リン: さて、皆さん。彼女は充分に反省しているようですが、なんらかの償いは必要でしょう。彼女には、どのような処分がふさわしいでしょう？

★

(数日後、ヒクリが旅行会社にきた客の応対をしている)



ハイン: 公司の手伝いだけで許すなんて、みんな甘いな。

ユウナ: ずいぶん反省してるみたいだし、いいんじゃない。

リン: 少なくとも、旅行公司としては非常に助かっていますよ。



リュック: あんまりコキ使っちゃダメだよ。

リン: いいえ、大いに働いていただきます。



リン: 彼女のために、新しい仕事も用意いたしましたので。彼女には、チョコボの世話をお願いしようと考えております。

ハイン: 厳しいんだが甘いんだか。



FFR ファイナルファンタジー不思議レポート FINAL FANTASY FUSHIGI REPORT



シラカワ: そういえば……この2年間でのヒクリの身長伸び具合は、ハッキリ言って異常だぜ。

ケイタ: 単なる成長期じゃないんですか？

コイシ: ケイタ、結論を出すのは……まだ早いぜ。これを見てみろ！

ケイタ: あっ！

コイシ: これは、ヒクリの身長伸びを示すデータだが、この2年間に彼女の背丈は、2倍にもなっている。これが何を意味しているかわかるか？

ケイタ: このペースで成長をつづければ……。

コイシ: さらに2年後には、ヒクリの身長はチョコボよりも高くなってしまふんだ！

シラカワ: そういえば、ミヘン街道の新道で彼女が不思議な動きをしていたのを見たことがある——。

ケイタ: あれは、ホバーが突き落とされた痕跡を、足で消そうとしていたのが真相のハズ……。

コイシ: そうだ。しかし、あの動きに見覚えはないか？ あれは、ランダムエンカウントを誘ってEXPかせぎをしているときの動きにソックリなんだ！

ケイタ: ふだんのクセがつい出てしまったとでも？

コイシ: も……もし、もしもオレの予想が当たっていただしたら……彼女は魔物と戦うことで、あそこまで急激に成長したのかもしれん。魔物からチョコボを守りたいその一念で……！

結末③

子チョコボイーター犯人編

事件を起こした理由はヒクリや運動家と同じだが、その手段は大きく異なる。なお、犯人が魔物ということもあってか、リンの推理にはやや強引なところがあるようだ。

調査パート第1段階

【○旅行会社裏】



(機械の操作盤を見つめる子チョコボイーター)

リン:チョコボを好む魔物ですな。チョコボの姿もないのに、なぜこんな場所にいるのでしょうか。

【○街道北口】



(運動家が必死に説得している)

リン:彼は、この街道にチョコボを呼び戻そうと活動している人物で「運動家」と呼ばれています。いや、魔物まで説得するとは見上げた執念と言うべきでしょうな。

調査パート第2段階

【○旅行会社前】



(子チョコボイーターがカモメのあとを追って走っていく)



リン:はて、あの魔物はカモメなど食べるはずがないのですが……。好みが変わったのかもしれませんが。

【○新道】



(子チョコボイーターがホバーのあとを追って走っていく)



リン:ホバーを攻撃しているというより、今にも食いつきそうな雰囲気ですな。さては……。

調査パート第3段階

【○ホバー落下点】



(ホバーの本体を調べるリン)

リン:私としたことが、重要な事実を見逃しておりました。このホバーには、大きな衝撃を受けた形跡があります。まるで何者かに殴られたかのようなのですな。

調査パート以外の重要シーン



STORY Lv.1では、**4-9** ミヘン街道・旧道北部の裏に子チョコボイーターがあり、近づくと追げていく。おそらく、このころからすでに、ホバーや作業機械の破壊をたくらんでいたと思われる。

子チョコボイーター犯人編 解決パート

リン: 皆さん、お集まりですね。それでは、この街道で起こった一連の事件についてお話ししましょう。



リン: まずはホバーが破壊された事件について。ある者にとって、機械は邪魔な存在でした。そこで街道の機械を破壊しようとしたのです。まさかに関わったのが、ホバーでした。さて、新道に注目すべきものが残っていました。下の旧道に何かが落ちたことを示す痕跡です。おわかりですね。ホバーは新道から突き落とされたのです。

分枝A

(調査パート第3段階で、落下したホバーが衝撃を受けた跡を発見していない場合)

リン: ユーナ様、あなたがホバーを突き落とすとしたら、どのようになりますか?

●選択肢「たたき落とす 押してみる 無理です」

→「たたき落とす」選択時

リン: これは勇ましい。もともと、ユーナ様の腕力では無理でしょうな。しかし怪力の持ち主であれば、充分に可能です。

→「押してみる」選択時

リン: 走行中のホバーにうかつに近づけば、逆にほじき飛ばされてしまうでしょう。しかし大きな力を持つ者が、一撃でたたき落とすとしたら、話は別です。

→「無理です」選択時

リン: たしかにユーナ様の腕力では難しいところでしょうな。し

かし怪力の持ち主であれば、充分に可能です。

分枝B

(調査パート第3段階で、落下したホバーが衝撃を受けた跡を発見していた場合)

リン: またホバーには、何者かに殴られたかのような跡がありました。

リン: つまりホバーは、並外れた怪力で一撃され、突き落とされたのです。



リン: 続いて作業機械の暴走について考えてみます。いえ、正確に申し上げますと、それは単純に暴走とは言いがちなものです。調査の結果、作業機械は故障していたのではなく、暴れるように指示されていたと判明しました。もともと、すべては偶然の産物かもしれません。



リン: 作業機械の操作盤を、見よう見まねで触っているうちに暴走が始まった。私は、それが真相であったと確信しております。



リン: ここで証人にご登場願います。落下したホバーの運転手です。無論、誰がホバーを落とすのか目

撃しているはずです。

(運転手から話を聞くリン)

リン: ……なるほど。私が推理した通りですね。



リン: いずれにせよ、犯人はこの街道から機械が消えることを願っていました。ユーナ様、機械がなくなったらどのような事態が引き起こされるでしょう?

●選択肢「不便になります チョコボがいるかな / スッキリするとか」

→「不便になります」選択時

リン: ええ、ホバーを始めとする便利な機械が姿を消せば、旅人は不便を強いられます。となれば「ホバーの代わりにチョコボに乗ろう」という話になるでしょうな。

→「チョコボがいるかな」選択時

リン: その通りです。ホバーの代わりに、旅人はチョコボを利用するようになるでしょう。

→「スッキリするとか」選択時

リン: なるほど。そういった考え方もあるでしょう。しかし大部分の旅人は不便に思うことでしょう。ホバーがなくなれば、チョコボを利用するしかありません。



リン: つまるところ、チョコボですね。そう、事件を起こした者の狙いは、街道にチョコボが戻ることだったのです。私はある者がカモメ(※1)を追う姿を目撃しました。興味本位の追跡ではなく、久しぶりの食事でありつかのようにならした。空腹のあまり食べようとしていたのです。

スピラの物語——変わるもの、変わるもの

【リン探偵の事件簿】

※1……調査パート第2段階で、カモメを追い回している子チョコボイーターを見ない場合は、「カモメ」ではなく「ホバー」になる



リン：チョコボを狩物としていたはずのあの魔物が。



リン：街道からチョコボが消え、食事に困ったこの魔物は、本能的に悟ったのでしょう。チョコボが消えたのは機械のせい。機械が消えればチョコボが戻ると。そこでその怪力で、ホバーを突き落としました。さらに、機械をあやつる操作盤の存在を知り——わけもわからず触っているうちに、たまたま暴走が始まったのでしょな。



リン：それにしても、大した魔物です。偶然の力を借りたとは言え、これだけの事件を引き起こしたのですから。

魔物とは言え、チョコボを追い求める熱意に感服いたしました。その熱意に敬意を表し——我が旅行会社は秘力を結集して、街道にチョコボを呼び戻してみせましょう。



(リンの合図で、ふたりの男が子チョコボイーターを運んでいく)

リン：では、さようなら。食べられる危険がなくなれば、チョコボも暮らしやすくなるでしょう。

★

(数日後のミヘン街道)



リン：いかがです。チョコボの背に揺られるのも快いものでしょ。

ユウナ：魔物がいなくなっ、この子

たちも安心ですね。

リュック：ねえ、あの魔物どうなっちゃうの？

リン：キナハミロフダ ミミヨソコワオベヌモ(知らないほうがいいこともあるのですよ)。

リュック：うわ……。



バイン：あいつがシメられた以外は、一応、丸くおさまったのかな。

リュック：んじゃユウナ、帰ろっか。(ユウナの乗ったチョコボが、すごいスピードで走っていく)

バイン：やけに飛ばすな。



ユウナ：いや〜！ 誰か止めて〜!! (ユウナが振り落とされる)



FFR

ファイナルファンタジー不思議レポート
FINAL FANTASY FUSHIGI REPORT



ケイタ：しかし、あのあと子チョコボイーターは、どうなったんでしょうね。

シラカワ：リンのヤツ、妙にあの魔物に理解を見せてもいたし、街道からの追放程度ですんだかもな。

コイシ：……そうか！ みんなこれを見てくれ！

ケイタ：これは、シラカワ君とあの魔物の写真……。

コイシ：おまえたちはこの類似性に気づかないか？

シラカワ：そういえば、シラカワと子チョコボイーターは、足の色や、背の高さも同じようだな。

コイシ：それだけじゃない……。機械への好奇心、カモメへの少なからぬ嫉、そして絶えず吐いている白い

息——。

ケイタ：待ってください、シラカワ君の中身が、あの子チョコボイーターだって言うんですか？

シラカワ：おいおい、通信スフィアを見る直前まで、シラカワは飛空艇のブリッジにいたハズだぜ？

コイシ：悪い出してら……ガガゼト温泉を通信スフィアで見ていたときのことを。いつの間にかダチとマスターが温泉にいて、つぎの瞬間には飛空艇にもどってきたじゃないか……。

シラカワ：……コイシ。お前はきっと覆れているんだ。もう休め。

運動家犯人編

運動家とアルベド族の男性との取り引き場面が、事件解決のポイント。なお、運動家は自分だけで事件を起こしたように言うが、ホバーの破壊は助手の犯行だ。

調査パート第1段階

①新道



(駆け寄ってきた助手と話をしたのち、運動家が走り去る)
リン:あわてているようですが、何があったのでしょうか。

②街道北口



(運動家の助手とアルベド族の男性が話をしている)
リン:ナギ節になって、アルベド族に偏見を持たない民が増え、実に喜ばしいことです。

③旧道奥



(地面にすわりこんだ運動家がふたりの男と話をしている)
リン:ほう、ギルと何かをやりとりしているようです。

調査パート第2段階

①旅行会社裏



(助手が操作盤を見ている)
リン:何かご用でしょうか?
(あわてて走り去る助手)



リン:声をかけただけで逃げるとは……。やましいこともあるのでしょうか。

②旅行会社裏



(アルベド族の男性が操作盤の前に立っている)
リン:機械の調整に来てくれた人物です。それにしても、さっきはあの男と何を取り引きしていたのやら……。(*2)

③遺跡



(遺跡の内部にいる運動家のもとへ、アルベド族の男性が走ってくる)
リン:何やら取引をしているようです。

④ホバー落下点



リン:おや……?
(ホバーのそばにしゃがみこんで何かをしていた運動家が走り去る)



リン:ホバーの部品を取ろうというのか、それとも何かを隠したのか……。

92……③遺跡の通信スフィアで、運動家とアルベド族の男性が取り引きしている場面を見ていない場合は、後半部分の「それにしても～」以降がカットされる

調査パート第2段階

①【街道北口】



(運動家が道端に立っている女性と話をしている)



リン:さて……いったいなんの取り引きでしょうか。

②【街道北口】



(胸相みをして考えこんでいた運動家が、道跡の前へ走り寄る)



リン:あそこに何かを隠したようです。ふむ……調べておく価値はあるでしょうな。



(運動家が走り去ったあと、リンが道跡を調べる)



リン:さて、何を隠したのやら……。ほう、宝箱ですな。重要な証拠品です。手をつけずにおきましょう。

調査パート第3段階

①【旧道奥】



(リンがすわりこんでいる男たちに近づき、彼らから話を聞く)

リン:失礼、少々おたずねしたいことが……。無論、ただでとは申しません。なるほど、ありがとうございます。ふむ、代償に見合うだけの収穫がありました。

②【街道北口】



(運動家と話していた助手が、キノコ岩街道のほうへ走っていく)
リン:はて、あれほど急いでどこへ行くつもりでしょうか。

調査パート以外の重要シーン



ヒクリ犯人編にも関係していた、旅行公司前のホバー転落場面。運動家犯人編では、助手の力でもホバーを助かせることを示している。



ミッション④【チョコボっ!】でヒクリを助けに行くとき、**4-1** ミヘン街道・北端で運動家に話しかけると、彼はあわててごまかすように街道のほうへ引き返していく。混乱に乗じて、何かたくらんでいたのだろう。



STORY Lv.3でミヘン街道へはじめて行くときに、キノコ岩街道から訪れると、西面手前へ運動家が走っていく。その先にある道跡は彼の活動資金の隠し場所になっており、様子を見に行っているのだ。

運動家犯人編 解決パート

リン: 皆さん、お集まりですね。それでは、この街道で起こった一連の事件についてお話ししましょう。まずはホバーが破壊された事件について。ある者にとって、機械は邪魔な存在でした。そこで街道の機械を破壊しようとしたのです。まさきに狙われたのが、ホバーでした。

追加シーン

「事前に旅行会社前でホバーが落ちる場面を見ていない場合」

リン: エウナ様、停止したホバーを押すと、どうなると思いますか?

●選択肢「動かせる 動かない」

→「動かせる」選択時

リン: その通りです。わずかな力で動かせます。

→「動かない」選択時

リン: いえ、ブレーキをかけていないホバーは、わずかな力で動かすことができます。



リン: 女性の力でも、ホバーを押して動かすことは可能です。走るホバーを呼び止め、停止したところを突き落とすことも。そう言えば新道の道端に、何か転落していた痕跡がありました。



リン: 続いて作業機械の暴走について考えてみます。いえ、正確に申し上げますと、あれは単純に暴走とは言い切れないのです。調査の結果、作業機械は放浪していたのではなく、暴れるように指示されていたと判明しました。つまり犯人は、人々に「機械は危険」という考えを植えつけた

め、暴走を演出したのです。人々の恐怖心をあおり、機械を追放させる。それが犯人の狙いだったのでしょう。さて……、機械の行動を設定するには、旅行会社の裏に設置した操作盤を使用します。犯人はアルベド人から操作法を聞き出したのでしょう。ここで証人にご登場願います。



リン: 作業機械の操作法をもらったのは彼です。ある人物から「機械について学びたい」と頼まれ、つい教えてしまったとのこと。さらに次の証人です。

追加シーン

（調査パート第3段階で、旧道の奥にすわりこんでいる男たちからリンが話を聞いている場合）



リン: 彼らはホバーを突き落とした者を目撃していましたが……ギルを受け取って口をつくんでいたそうです。ですが、ギルによる沈黙はそれ以上のギルで破れるものです。では、お聞かせ願えますか。ホバーを落としたのは何者か。

（男たちから話を聞くリン）

リン: ……なるほど。さらに次の証人です。



リン: 落下したホバーの運転手です。無論、誰がホバーを落としたのか目撃しているはずです。

（運転手から話を聞くリン）

リン: ……なるほど。私が推理した通りですな。ホバーを新道から突き落として破壊し——アルベド人をだまして操作法を知り、暴走させた者とは。

追加シーン

（調査パート第2段階で、運動家がホバー落下点で何かをしている場面を見ていない場合）

リン: その人物が、ホバーに残された手がかりを隠そうとしたことも目撃されています。

リン: さらに、まだお話ししていない重大な事実があるのです。



（運動家がリンに銃を突きつける）

運動家: ああそうさ、俺だよ！ ホバーを壊したのも、機械を暴走させたのもな！

リン: これはこれは、実に貴重な証言です。私が話していなかった事実とは——。



リン: 「あなたが作業機械を暴走させた証人はどこにもない」ということでしたので。

運動家: ……汚いぞ！

リン: その言葉は、ご自分にこそふさわしいでしょうな。あなた方は、この街道にチョコボを呼び戻すために活動していました。ですが人々の心は、便利な機械に傾いていた。そこで、人々が機械を恐れるように、暴走事件を引き起こしたのです。



リン:「汚い」という以外に、どう表現するのです。

運動家: 黙れ!



ユウナ: リンさん!



(リンが一瞬で運動家の背後へ走り抜けると、すれちがいざまに攻撃を受けた運動家が地面に倒れる)

リン: アルベドは、銃を向けられることに慣れているのですよ。あなた方には、しかるべき報いを受けていただきます。機械を憎んだあなた方にとっては、相当の苦行となるでしょうな。

★



(後日、運動家と助手がホバーの客引きをしている)

元運動家: ホバーに乗れば魔物も心配なし! あっという間に目的地へ到着だよ~!

リュック: しかるべき報いねえ……。
バイン: けっこうキツイんじゃないか。
あんなに推ってた機械の宣伝だ。



リン: ユウナ様、調査へのご協力感謝します。つきましては、何かお礼を……

ユウナ: でも、謎を解いたのはリンさんですし。

追加シーン

(調査パート第3段階で、運動家が街道北口に隠した宝箱を発見していた場合)

リン: でしたら、彼らが隠した宝箱をお探しになってはいかがですか? なくなったとしても、彼らには文句など言えないでしょうし。

元運動家: 坤かしいホバー! 楽しいホバー! さあ、みんな乗った乗った~!



リュック: なんかさ、あいつら楽しんでない?

FFR ファイナルファンタジー不思議レポート

FINAL FANTASY FUSHIGI REPORT



ケイタ: いまの映像を巻きもどしてください。

シラカワ: こ、これは……。

ケイタ: 「アルベドは、銃を向けられることに慣れている」とリンが言っていたのを覚えていますか?

シラカワ: あ……ああ。

ケイタ: 運動家がリンに銃を向けているこのシーンを見るかぎり……アルベド女性は頭を抱えて動転しまくっているんですよ!

シラカワ: !!

ケイタ: しかも……よく見れば、リュックまで激しく動揺しているじゃないですか!

シラカワ: ど……どういふことだ……。

コイシ: いいところに目をつけたな。

シラカワ: コイシ、今までどこに行ってたんだ!!

コイシ: 気になることがあって、リンの性格を独自に調べてんだ。

ケイタ: 何か思いついたことでも?

コイシ: こういう資料を読んだことがある……。ある南国の観光地で、日本人旅行者が強盗に遭った。空手の有段者だった彼は、一瞬のスキを突いて強盗を撃退した。逃げていく強盗の背中に向けて「日本人は全員カラテマスターなんだぜ!」と叫んだところ、以来、その地区では日本人が襲われることが皆無になったという……。

シラカワ: リンの行動は、すべしアルベド城を守るためのハツカリ……。くそ、だまされたぜ!

コイシ: とこで……いまだら気づいたんだが……ここにいるアルベド女性は……いったい何者なんだ?

リン犯人編

ユウナがリンのかわりに探偵役をつとめ、彼の犯行を追及していく。ちなみに、リンが最後に言っている「同志」とは、もうすぐカモメ団を脱退するシンラのことだ。

調査パート第1段階

【○シンラが落とすスフィア】



(リンとアルベド族の女性が、作業機械の様子を見ている)
リン:ふむ……。



(リンが通信スフィアに気づく)
リン:おや、こんなところにも通信スフィアがあったのですね。では、調査を続行しましょう。

調査パート第3段階

【○ホバー落下点】



(画面がいきなり真っ暗になる)
ユウナ:あれ? 壊れたのかな。

調査パート以外の重要シーン



STORY Lv.1の【43】ミヘン街道・中央部では、アルベド女性が「機械をまとめて操作する実験」をしている。これにより、リンが機械を改造していた事実が判明するのだ。

【○新道】



(落下したホバーのまわりで、リンが走りまわっている)
ユウナ:何してるんだろ?



(あわてて走ってくるリン)
リン:申し訳ありませんが、所用がございまして。失礼いたします。



STORY Lv.2で、ミッション【チヨコポッ!】をコンプリートしたあとにミヘン街道の旅行会社に入ると、入口でリンとすれちがう。おそらく、秘密裏に機械の操作実験を見にきていたのだろう。



ミッション【暴走機械を止めろ!】で7組以上の機械を破壊すると、胸組みをして考えこんでいるリンが、コンプリート時に姿を見せる。機械の様子を見にきていた彼も、解体作業を行っていたのだ。

【○(※3)】



(リンを呼んでもやってこない)
ユウナ:あれ? リンさん! ……来ないねえ。見放されたし。

リン犯人編 解決パート

(夕暮れの旅行会社前に、リンとチョコボだけが立っている)



(チョコボを見て何やらうなずいていたリンが、ユウナたちに気づいて向き直る)

リン:連絡船の動力に利用されていたところを買い取りまして。

ユウナ:事件の話、聞かせてください。

リン:ホバーの破壊も作業機械の暴走も、純粋な事故であったと判明しました。



バイン:事故? 原因は。

リン:究明中です。かねてより部下に命じて調査を行わせてはいたのですが――。



ユウナ:調査じゃなくて……機械たちをまとめて動かす実験だって聞きましたけど。

リュック:ああ、そんなこと言ってたねえ。



リン:ですから、機械の暴走を防ぐ方法を調査するための改造実験です。



リュック:でも暴走したんでしょ?

リン:それは――。

ユウナ:改造に失敗した機械が暴れ出して、ホバーを襲った可能性もありますよね。



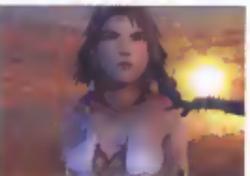
ユウナ:しかも改造された機械たちはまとまって行動します。1体の暴走が引き金になって、街道中の機械が暴走したのかもしれない。



ユウナ:調査中、不思議なことがありました。旧道の通信スフィアが誰かに切られたんです。

リン:故障では?

ユウナ:そのときスフィアのそばにいた人が、別の通信スフィアから見えました。



ユウナ:リンさん――あなたでした。



ユウナ:それで気づいたんです。ひょっとしたらリンさんは、犯人を突き止めたくないんじゃないかって。思い出してみると、今までこの街道で何度かリンさんを見かけてます。



ユウナ:機械の暴走事件が起きる少し前。それから、事件がひと段落したとき。話しかける間もなく、人目を避けるように姿を消しましたよね。



ユウナ:ホバーが破壊されたとき、あなたは改造された機械のせいだと気づいた。そこで様子を見に来た時、ちょうど機械たちがいっせいに暴れ出した。だからあなたは、機械を解体して回った。そう、カモメ団が機械と戦っていた時に。



ユウナ:そして事態が落ち着いたところを見計らって姿を消した……違いますか。

リン:つまり私が改造を命じたせいで暴走事件の被害が広がり――それ

を陥そうとしている?

ユウナ: 事件をうやむやにするために、素人の私たちに調査させた……とか。



ユウナ: 私、手がかりもないのに、何故もリンさん呼びましたよね。リンさんが本気で事件を解決する気なら、私を注意したと思うんです。



リン: なるほど……。ユウナ様を過小評価していたようですね。



リュック: それじゃあ!

リン: 機械が暴走した話が広まれば、人々は機械を恐れ、利用しなくなるでしょう。



バイン: 隠しごとが好きなのは、エボンだけじゃないんだな。

リン: スピラの発展には、機械の力が不可欠。そう確信しております。



リン: 今後、同様の事件が起きたとしても、すべて覆りつづけますつもりであります。



ユウナ: それでみんながついてくると思ってるんですか。

リン: すでに同志はおりまして、スピラに眠る巨大な力を取り出し、機械の動力とする研究を進めております。



バイン: 馬鹿なことを。



リン: はめ言葉と受け取っておきましょう。

(リンが歩き去っていく)



スピラの物語——変わるもの、変わらぬもの

【リン探偵の事件簿】

FFR

ファイナルファンタジー不思議レポート
FINAL FANTASY FUSHIGI REPORT



ケイタ: リンを呼んでも現れなくなったとき「見放された」と言っているのは誰なんだろう?

シラカフ: ……そりゃあ、口調からすれば、シンラだろう。

ケイタ: しかし、字幕では「ユウナ」と表示されているじゃないですか? ユウナがシンラのマネをしているか、ユウナにシンラがオーバーソウルしたか。

コイシ: いや……ちがうな。たしかに、字幕の名前はユウナになっているが、あまりにもセリフのタイミングが不自然だ。これは……リンのどってしまっただけしい行動をフォローするために、協力者であるシンラが、とっさにツッコミを入れたんだよね!

ケイタ: ま……まさか。それは、考えすぎじゃないですか、コイシさん。

コイシ: これこそが……発言者がシンラであることを

示す動かぬ証拠だ!!(ドサツ)

シラカフ: こ……これは……。

コイシ: 開発スタッフから、オレのツテで特別に送ってもらった台本だ。

シラカフ: ツッコミ役が……シンラになってるぜ。

ケイタ: しかし、ひとつ疑問なんです……もし台本がそうになっていたとしても、実際の収録が忠実に行なわれた保証はあるんでしょうか。

シラカフ: い……いやだ、そんなあいまいな話を考えたくはない……。

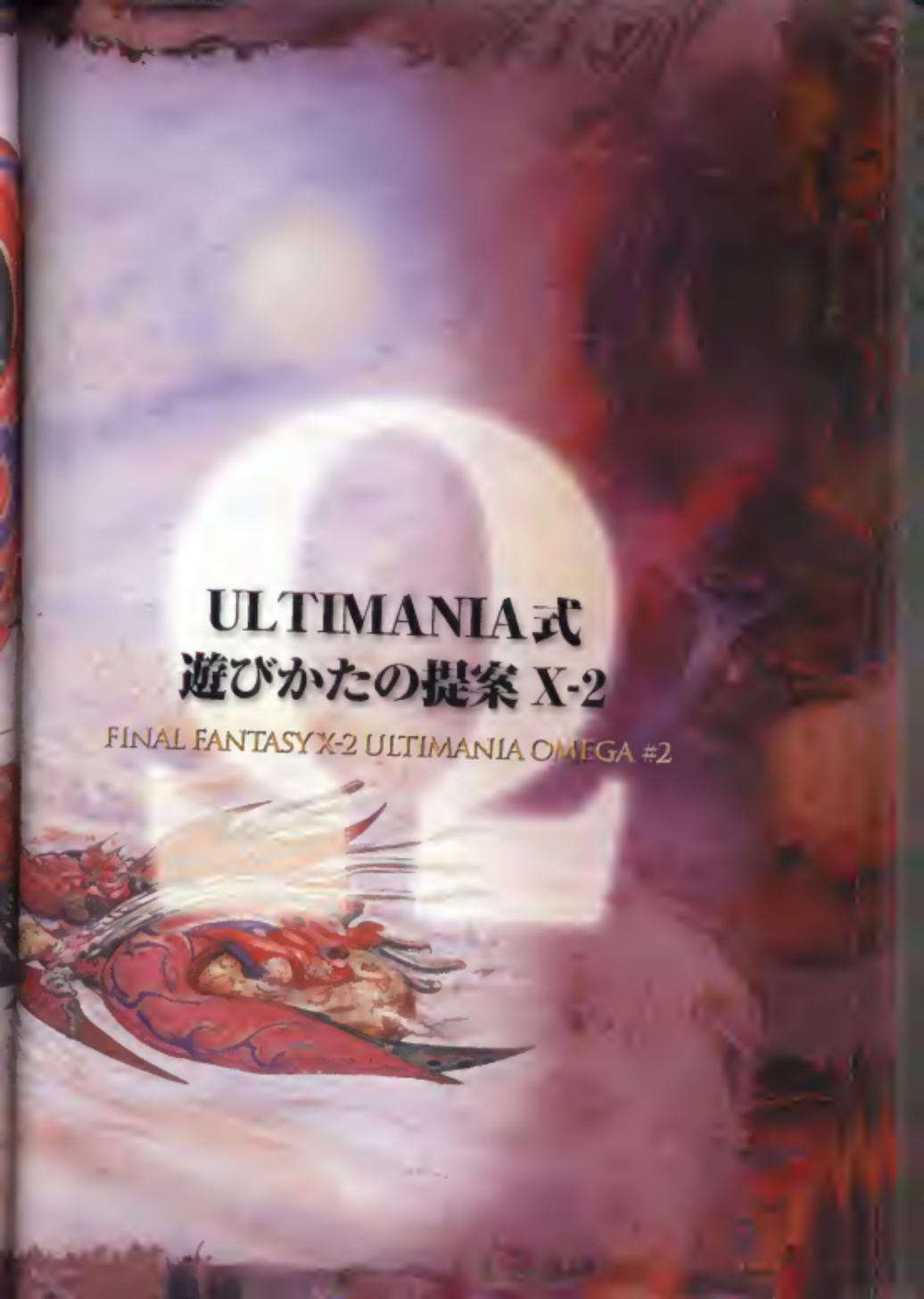
コイシ: ひとつだけ問題を回避できる道がある。

ケイタ: !!

コイシ: それは、コンフィグで、字幕の名前表示をオフにすることだ!!

シラカフ: パ……バカな……。





**ULTIMANIA式
遊びかたの提案 X-2**

FINAL FANTASY X-2 ULTIMANIA OMEGA #2

低レベル でクリアしよう!

『FFX-2』は、『ニューゲーム』からゲームを開始しても、平均レベルわずか2でのクリアが可能。とばしいHP、弱々しい攻撃力、頼りない防御力……無数のハンデを緻密な戦術で克服し、自分よりもはるかに強い相手を舞り去っていく。そんな低レベルクリアの醍醐味を、存分に味わってみよう。



✂ EXPの入手を避けて先へ進むには?

低レベルのままゲームを進めようとしても、ふつうに敵を倒していると、EXPを入手してレベルが上がってしまう。まずは、バトルに勝ったときにEXPの入手を回避する(=レベルアップを避ける)方法を知っておこう。



ランダムエンカウントで出現するモンスターと戦いたくないときは、「逃げる」か回避の操作を利用しよう。

◎戦闘不能、石化状態の利用

バトル終了時に戦闘不能(または石化)状態だったキャラクターには、EXPが入らない。EXPを入手する役をひとりだけ残し、あとのふたりをわざと戦闘不能(または石化)状態にしたうえでバトルに勝利すれば、そのふたりはEXPの入手を回避することが可能だ。

◎ミネルバビスチェを使ったEXPの回避

キャラクターが経験値0状態になっているときにモンスターを倒せば、そのぶんのEXPは入手しないですむ。そこで注目したいのが、装備しているキャラクターがバトル中つねに経験値0状態になるアクセサリ、ミネルバビスチェ。前述の戦闘不能(石化)状態になる方法と組み合わせて、ひとりがミネルバビスチェを装備し、ほかのふたりを戦闘不能(または石化)状態にしておけば、誰もEXPを入手しないでバトルに勝利できるのだ。

◎スペシャルドレスを使ったEXPの回避

スペシャルドレスや支援ユニットで敵を倒すと、バトルから離脱していた味方にはそのぶんのEXPが入らない。つまり、「スペシャルドレスと支援ユニットですべての敵を倒し、かつスペシャルドレスのキャラクターが戦闘不能状態になっている」という状況を作れば、誰もEXPを入手せずにバトルに勝利することが可能だ。下記は、その手順の一例。ただし、この方法は敵と自分の残りHPのごまかな調整が必要で、実行するのはかなり面倒。ミネルバビスチェを入手しているなら、そちらを利用してEXPを回避するほうがラクだろう。

◆スペシャルドレスでEXPを回避する手順の例

最後に残った敵の残りHPを、スペシャルドレスになっているキャラクターの攻撃1回でゼロにできるところまで減らす

スペシャルドレスになっているキャラクターの残りHPを、支援ユニットの攻撃1回でゼロにできるところまで減らす

支援ユニットがスペシャルドレスになっているキャラクターを攻撃するように、コマンドを入力する

入力したコマンドの準備時間のあいだに、スペシャルドレスになっているキャラクターが敵を攻撃して倒す

支援ユニットの攻撃で、スペシャルドレスになっているキャラクターを戦闘不能状態にする



◆「デスペタル」など、即死効果のある攻撃を使えば、こちらの残りHPを調整せずにすむ場合もある。

✠ EXPの振りわけかた

◎避けられないEXPを誰が入手するか

マカラーニヤの森で「新騎王」を入手すれば、以後のEXPはすべて回避可能になるが、それ以前の逃げられないバトルでは、少なくとも誰かひとりがEXPを入手しなければ先に進めない(例外あり→P.169)。ユウナたち3人の平均レベルをもっとも低く保つには、それらのバトルのEXPをすべてリュックカバインに集め、どちらかのレベルを4、それ以外のキャラクターのレベルを1(=平均レベルを2)にするのがベストだ。

COLUMN ユウナにEXPを集めてはいけないワケ

ルカでの?????+男戦闘員×2戦、および男戦闘員×2戦にはユウナが参加しておらず、これらのEXPはリュックカバインが入手せざるを得ない。それ以後のEXPをすべてユウナに集めても、レベルはユウナが4、リュックまたはバインが2となり、EXPをリュックカバインだけに集めた場合よりも、平均レベルが高くなってしまふのだ。

✠ アビリティ&消費アイテムを考える

◎攻撃に役立つアビリティ&消費アイテム

タイプが魔法の攻撃は、タイプが物理や特殊魔法の攻撃にくらべると、使用者のレベルが低くても大きなダメージを与えやすい(→P.455)。「集中」などで威力アップ状態になってから使えば、ダメージをさらに大きくすることも可能だ。とくにオススメなのが黒魔法系のアビリティ。修得しなくても特定の装備の効果で使用できるうえ、準備時間を短くする方法が豊富にあるなど、低レベル攻略で役立つ特徴を数多く備えていて使いやすい。そのほか、与えるダメージ量に使用者のレベルも威力も影響しないアビリティ(「銃投げ」、合成弾系など)や、消費アイテムを使う手もある。

◇オススメのアビリティ&消費アイテム<攻撃用>

- 「銃投げ」
- 黒魔法系のアビリティ
- 合成弾系のアビリティ
- 至高の魔石

◎防御に役立つアビリティ&消費アイテム

低レベル攻略では、受けるダメージ量を軽減したり、回避率を上げるアビリティやアイテムが不可欠。なかでも、○○アップ(ダウン)状態を発生させるものは、強さの段階が10になるまで使えば絶大な効果を発揮する。また、味方が攻撃されないように敵を行動不能にするアビリティを使うのも有効。とくに睡眠状態は、ATBスピードが「はやい」な1時間経過では解除されないなので、これを発生させるものは非常に便利だ。

なお、敵にステータス異常を発生させたい場合は、基本的に、発生率○○のもの(=特殊効果の発生率が使用者と対象のレベルに影響されず、確実に発生するもの)を使うようにしよう。

◇オススメのアビリティ&消費アイテム<防御用>

- 「鉄壁」
- 左之真援術「非才!」
- ダンス系のアビリティ
- 月のカーテン
- うた系のアビリティ
- 光のカーテン
- 右之真援術「剛腕!」
- 星のカーテン
- 左之真援術「非力!」
- 体力の薬
- ギャンブル「マイティガード改」(アイテムスロット)

COLUMN AP、アイテムなどのかせぎかた

□APのかせぎかた

APをかせぎたいときは、アビリティや消費アイテムを敵を倒さないように使いつけ、最終的には逃げるといい。そのさい、弱い相手と戦う、敵を行動不能にする、味方の誰かひとりを逃がしておくなどの処置を取れば、全滅を避けられる。

□アクセサリ、消費アイテムのかせぎかた

必要なアクセサリや消費アイテムは、下記の方法で入手できる。モンスターを倒したときに落とすものを狙う場合は、EXPの回避を忘れずに。

◇アクセサリや消費アイテムを集める方法

- 宝箱を開ける
- ショップで購入する
- サブイベントの景品としてもらう
- モンスターから盗む
- モンスターを倒す
- モンスターに「わいろ」で奪っていただく

□ギルのかせぎかた

買い物をするときにギルが足りない場合は、不要なアクセサリを売って工面しよう。「銃投げ」などで大金が必要な場合は、オオアカ屋を利用する(→P.174)のが一番手取り早い。

✂ ドレスを考える

◎アビリティと能力値が重要

P.127にあげたアビリティには、特定のドレスでなければ使えないものも多い。合成弾系を使いたいならアイテムシューター、「銭投げ」を使うならサムライ、ダンス系とうた系を利用するなら歌姫……といった具合に、必要なアビリティに応じてドレスを使いわけよう。とくにアイテムシューターは、「合成弾」を使用できるだけでなく、「アイテムLv.2」を修得してあれば消費アイテムを早いサイクルで使えるので頼りになる。

また、ダークナイトは最大HP、防御力、魔法防御が高く、敵の攻撃に耐えるのに最適。魔力も高めで、最大MPにまでは黒魔道士を上まわるため、黒魔法系のアビリティを使った攻撃にも向いている。中盤以降での主戦力になるだろう。

◆オススメのドレス

- アイテムシューター
- サムライ
- ダークナイト
- 歌姫
- 黒魔道士



●黒魔道士は魔力が高いだけでなく、「魔中」や「黒魔法Lv.0」といったアビリティを修得可能。攻撃向きドレスだ。

✂ リザルトプレート&アクセサリを考える

◎戦う相手や戦術に合わせたものを装備

低レベル攻略で役に立ち、かつ「ニューゲーム」から開始しても比較的入手しやすいリザルトプレートやアクセサリを、右の表にまとめてみた。敵の攻撃に耐えるために、属性との相性を無効や吸収に変えるもの、最大HPや防御力、魔法防御、回避、運といった能力値を上げるものなどを、敵が使用してくる攻撃の種類によって使いわけるといい。そのほか、リザルトプレートで黒魔法系の強力なアビリティを使用可能にし、同時にアクセサリで魔力を上げて攻撃に利用するなど、戦いかたに合わせた装備を工夫しよう。

◆オススメのリザルトプレート

用途	リザルトプレート	おもな特徴
攻撃用	「終末の日」	「フレア」「アルテマ」を使用可能
	「破滅の炎」	「フレア」を使用可能
	「炎の魔獣」	炎属性吸収、「ファイガ」を使用可能
攻撃・防壁兼用	「水の女王」	水属性吸収、「フレイガ」を使用可能
	「雷の魔獣」	雷属性吸収、「サンダガ」を使用可能
	「氷の魔獣」	氷属性吸収、「ウツクガ」を使用可能
	「ふみにじる毒」	重力属性吸収、HP2倍状態が発生
防御用	「岩のごとく」	防御力アップ(最大+70)
	「神秘の守り」	魔法防御アップ(最大+70)
	「ゆるぎなき防壁」	防御力と魔法防御アップ(最大各+45)
	「希望の光」	運アップ(最大+150)
その他	「街道の風」	「さきぎけ」を持つ

COLUMN

キューソネコカミは低レベル攻略で役に立つ?

キューソネコカミは、装備者がピンチ状態になると与えるダメージ量や回復量が9999になるという、極めて強力なアクセサリ。一見、低レベル攻略に役立ちそうに思えるが、キューソネコカミを入手するには、低レベル攻略の必需品であるミネルパビスチェの入手をあきらめなければならない(逆に、ミネルパビスチェを入手したければキューソネコカミをあきらめる必要がある)。つまり、キューソネコカミを入手すると、敵を倒すのが簡単になるかわりに、EXPの回復が難しくなってしまう(=低レベルを保つのが困難になる)のだ。よって、「ニューゲーム」からの低レベル攻略では、キューソネコカミの利用は考えないほうがいい。

◆オススメのアクセサリ

用途	アクセサリ	おもな特徴
攻撃用	ミネルパビスチェ	魔力+100、最大MP+100%、黒魔法系のアビリティの準備時間短縮、バトル中つねに経験値0状態
	しほりだす……	魔力+80、黒魔法系のアビリティの準備時間短縮、バトル中つねにヘイト状態
	クリスタルボール	魔力+50
防御用	成功の秘訣	最大HP&最大MP+100%、運+100、「なんでも2倍」を持つ
	クリスタルシールド	最大HP+100%
	ミスリルシールド	最大HP+60%
	クリスタルの小手	防御力+60
	聖いのヴェール	魔法防御+60
その他	ダッシュズ	「さきぎけ」を持つ

バトルにおけるテクニック

時間を進めずに行動を実行する

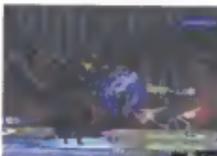
効果が長いコマンド(うた系など)を実行するときは、サブウィンドウを開くなどして時間が進まないようにしましょう(コンフィグでのATBの設定はあらかじめ「ウェイト」にしておく)。時間が進む状態のままコマンドを実行すると、実行中に敵の待機時間や準備時間が終わり、攻撃を受けるタイミングが早くなってしまいますから。割りこみ能力を持つ攻撃(通常攻撃など)を使って敵と戦うときは、とくに重要なテクニックと言える。

連続ドレスアップ

バトル中にドレスアップを行なう場合は、ふたりに以上のキャラクターが連続してドレスアップするとい。ドレスアップの実行中は時間が進まず、しかもドレスアップした直後は待機時間がないので、こうすれば、ほとんど時間を進めることなく何回でもドレスアップが可能。複数のゲートの効果を得たいときに、極めて有効なテクニックだ。ただし、敵が2体以上いる状況では、敵の攻撃でドレスアップをジャマされて、うまくいかないこともあるので注意。

ダメージを計算しながら戦う

敵を倒して進む場合、どの方法でEXPを回避するにせよ、敵に与えるダメージ量がある程度調整することが必要。この調整がうまくいかないと、EXP回避の準備が整う前にダメージを与えすぎて倒れてしまったり、トメのつもりが倒し切れずに思わぬ逆襲を受けてしまうこともある。それまでに与えたダメージ量を計算しつつ、敵に与えるダメージ量を予測しながら戦って、敵の残りHPをコントロールしよう。



◆コマンドの実行中に時間を進めたくない場合は、少なくともひとりにはコマンド入力可能な(=サブウィンドウを開ける)状態にしておく。

◆連続ドレスアップを行なう場合は、ゲートの効果を得たあと、そのバトルに有利なドレスになることもお忘れなく。



以降のページの見かた

つぎのページからは、「ニューゲーム」で行なう低レベルクリアの具体的な攻略手順を解説していく。この手順に沿ってゲームを進めれば、少ない労力で安定したバトルの勝率を得られるので、Lv.1・1・4でのクリアを手軽に達成できるはずだ。攻略チャートと併せて掲載した、本書スタッフによる低レベルクリア体験記「Player's EYE」も楽しんでほしい。



- 1 低レベルクリア用進行チャート……低レベル攻略の進行手順。
- 2 バトルNo.……本攻略に必要な、何回目のバトルかを表す通し番号。
- 3 モンスター名……出現するモンスターの名前。カット内にはその最大HPを記載。
- 4 難易度……EXPを回避したうえでそのバトルに勝つことの難しさの目安。3段階で表記しており、★の数が多いほど難易度が高い。
- 5 装備変更……そのバトルに必要な装備。ひとつ前のNo.のバトルから変更の必要がない(または変更が不可能な)場合は省略している。
- 6 攻略手順……バトル時の行動の手順。
- 7 目標……その手順で達成すべき目標。目標を達成するまではその手順の内容をくり返す(1回で達成できる場合もある)。
- 8 入手アクセサリ……バトル終了時に敵が落とすアクセサリ。確実に落とすものか、本攻略で入手する必要があるものだけを記載している。

Player's EYE STORY Lv.1

低レベルクリアは可能 必ずきつと絶対に

Ω用の企画として、低レベル攻略をやることになった。フフ。真かろう。望むところだ。

じつは、初回プレイからいきなり(無謀にも)低レベルクリアにチャレンジし、ユウナLv.1、リュックLv.1、バインLv.11でルブランのアジトまで到達したものの、「アディオスハリケーン」の前に再訪した過去があったりする。そのリベンジを果たすときがやってきたようだ。

「FF X-2」に関する知識は、初回プレイのときとはくらべものにならないほど充実している。いまとなつては、低レベル攻略ごとさちよろいものだろう。サクッとクリアしてみせるぞ。

いきなりトラブル

さっそく「ニューゲーム」からスタート。まずはミッション1【リザルトプレート奪還作戦】。いくらなんでもこんなところで苦戦するわけはなく、あっさりとコンプリート。

……するつもりだったが、途中で女戦闘員にぶつかってやり直しになったり(ここでバトルになると逃げられない)、最後のルブラン戦で、ユウナやリュックを戦闘不能状態にする前に敵を倒してしまつてやり直しになったりと散々。しょっぱなからこの調子かい。先が悪いやられるなあ……(さっきまでよろいとか言っていたのは誰だ)。



ダメージ表示が画面外に出しまうと、ダメージ量の計算ができない。画面から前に出てきてください。

EXP回避のために

ガガゼト遺跡は簡単に突破。セーブもできるし、最初のルカよりこっちのほうがはるかにラクちんだ。

ミッション終了後、世界各地をまわって、この先必要になりそうなアイテムなどを集める。マカローニヤの森で「新騎王」を手に入れたことにより、ここから先はすべてのバトルでEXPを回避可能になった。現在のレベルはユウナとリュックが1、バインが4。このレベルで最後まで進むことになるわけだ。

幻光河では、STORY Lv.2でミネルバビスチェを手にするための布石として、ミッション2【輸送車を護衛!】を行って行く。スペシャルドレスでEXPを回避しなければならぬバトルが5回もあって、面倒くさいことこの

うえないが、ミネルバビスチェを手ししないと将来的にはもっと面倒なことになるので、ここはガマンだ。



ボリスバイダーとのバトルで最後のレベルアップ。このレベルのままクリアを目指す!

快速撃

やるべきことをやり終えたら、物語を進めるべくバインド島へ。ミッション3【ワッカを探せ!】でフレイドドラゴンとバトル! などと力む必要もなく、「炎の戦鬼」と「マクドールの歌」であっさり無力化されるフレイドドラゴンであった。

つづいてザナルカンド遺跡へ向かい、ミッション4【お宝スフィアゲット!】を開始。上級男戦闘員などの強制バトルが何回もあり、そのたびにスペシャルドレスを使ったEXP回避をやらされるのが非常に面倒くさい。早くミネルバビスチェがほしいなあ。

ドームまでたどり着いたのち、シドやイサールのとの会話を経て、ミッションのボス、秘宝のガーディアンと対決。敵の通常攻撃は「マクドールの歌」で確実に回避可能。問題は「マクドールの歌」の効果が発生する前にくる攻撃だが、ユウナやリュックのバトル開始時のドレスを戦士にしておけば十分耐えられる(Lv.4のバインなら歌姫でも大丈夫)。最後は、新騎王になっているバインが「ダモクレスフォトン」を受けて戦闘不能状態になり、直後に石之真の攻撃を發動させて敵にトドメを刺すことでEXPを回避。フレイドドラゴン戦ほどではないが、またも実勝だった。ベヒーモスとエンカウントして、逃げる前になぐられるほうがよっぽどツライ。

そしてSTORY Lv.1最後のミッション、5【すんごいスフィアを奪え!】。ボスであるゼロ式機上の攻撃をまともに食らっていたら、とてもじゃないがフェニックスの尾もたない。が、受けるダメージ量を「パワーブレイク」と、「巨輪の守り」のゲートの効果で持てる「オートプロテス」で減らせば、戦闘不能者が出る心配はほとんどなくなる。問題があるとすれば、バインがスペシャルドレスになったあと、敵にトドメを刺す前にこっちがやられてしまう可能性があることくらいだが、「プラスパンチ」の対象になるのはほぼまちがいなく支援ユニットなので、慎重に戦えば負けはない。あっさりと撃破し、STORY Lv.1、無事コンプリート!

低レベルクリア用進行チャート STORY Lv.1

ルカ

◆ ミッション Ⅲ [リザルトプレート奪還作戦!] を開始する

バトル1 7777 (HP: 62)
+ 男戦闘員 (HP: 29 / 必1) × 2

★

※1 バトル開始時の残りHPは13

目標 男戦闘員×2を倒す
◆ 全員が「戦う」で男戦闘員×2を攻撃

目標 7777に合計60程度のダメージを与える
◆ 全員が「戦う」で7777を攻撃
……攻撃しすぎて7777を倒してしまうのはよく注意すること。

目標 リュックを戦闘不能状態にする
◆ 全員が「戦う」でリュックを攻撃

目標 7777を倒す
◆ バインが「戦う」で7777を攻撃

◆ 「コンフィグ」をつぎのように変更する

項目	設定
ドレスアップ	OFF
ATB	フェイト
ATBスピード	はやい
カーソル	記憶

バトル2 男戦闘員 (HP: 13) × 2

★

目標 男戦闘員×1を倒す
◆ バインが「戦う」で男戦闘員×1を攻撃

目標 リュックを戦闘不能状態にする
◆ 全員が「戦う」でリュックを攻撃

目標 男戦闘員×1を倒す
◆ バインが「戦う」で男戦闘員×1を攻撃

◆ 向かってくる戦闘員を回避しながら進む
どうしてもかわせなければ、倒して進んでもいい。



◆ 32番ポートでは最初
は壁沿いに進み、女戦闘員が
向かってきたらそのあいたをすり
抜けるように移動するといいい。

バトル3 ウノー (HP: 97 / 必2)
+ サノー (HP: 86)

★

※2 このバトル開始時の残りHPは45

目標 サノーを倒す
◆ ユウナとバインが「戦う」でサノーを攻撃

目標 ウノーに合計30程度のダメージを与える
◆ ユウナとバインが「戦う」でウノーを攻撃

目標 ウノーを戦闘不能状態にする
◆ ユウナとバインが「戦う」でユウナを攻撃

目標 ウノーを倒す
◆ バインが「戦う」でウノーを攻撃

バトル4 ルフラン (HP: 130)

★

◆ ユウナが歌姫にドレスアップ

目標 ルフランに合計100程度のダメージを与える
◆ ユウナが「くらやみダンス」を敵に使用
◆ リュックとバインが「戦う」でルフランを攻撃

目標 ユウナとリュックを戦闘不能状態にする
◆ リュックとバインが「戦う」でユウナとリュックを攻撃

目標 ルフランを倒す
◆ バインが「戦う」でルフランを攻撃

◆ ミッション Ⅲ [リザルトプレート奪還作戦!] をコンプリートする

飛空艦

◆ 34 動力室で宝箱を開け、万能薬×3、エーテル、ポーション×4、フェニックスの尾×4を入手

◆ 31 ブリッジでシラに話しかけ、「リザルトプレートの使いかた」を見て、リザルトプレート「攻めの方牌」を入手

◆ バインが歌姫で修得するアビリティを「フォーカスチャント」に設定する

ガガゼト遺跡

バトル5 ウー (HP: 130) + サノー (HP: 100)
+ ルフラン (HP: 120)

★

装備変更

◆ 攻めの方牌に、ドレスフィアを下記のようにセット

シーフ

	ユウナ	リュック	バイン
リザルトプレート	攻めの方牌	攻めの方牌	攻めの方牌
ドレス	歌姫	歌姫	歌姫
アクセサリ	なし	なし	なし

ULTIMANIA式遊びかたの提案X-2

- ◆ユウナとリュックが黄色→青色の順にゲートを通して戦士にドレスアップ
- ◆バインが「くらやみダンス」を敵全体に使用

目標 ルブランとワノーを倒し、サノーに合計60程度のダメージを与える

- ◆ユウナとリュックが「戦う」でルブラン→ワノー→サノーの優先順で攻撃
- ◆バインが「くらやみダンス」を敵全体に使用

- ◆バインが黄色→青色の順にゲートを通して戦士にドレスアップ

目標 ユウナとリュックを戦闘不能状態にする

- ◆全員が「戦う」でユウナとリュックを攻撃

目標 サノーを倒す

- ◆バインが「戦う」でサノーを攻撃

- ◆ ミッション10【ルブラン一味と競争!】を開始する

バトル6

男戦闘員 (HP: 13) × 2
+ヘビマシンガン (HP: 38) × 2

難易度

★

目標 男戦闘員×1とヘビマシンガン×2を倒す

- ◆全員が「戦う」で男戦闘員×1とヘビマシンガン×2を攻撃

目標 ユウナとリュックを戦闘不能状態にする

- ◆全員が「戦う」でユウナとリュックを攻撃

目標 男戦闘員×1を倒す

- ◆バインが「戦う」で男戦闘員を攻撃

バトル7

女戦闘員 (HP: 7)
+ヘビマシンガン (HP: 38) × 3

難易度

★

目標 敵全員を倒す

- ◆バインが「戦う」で敵を攻撃

- ◆ 制限時間内にルブランたちに追いついて1011番上層で宝箱を開け、マッスルベルトを入手

バトル8

ホリスバイター (HP: 480)

難易度

★

装備変更

	ユウナ	リュック	バイン
リザルトプレート	攻めの方陣	攻めの方陣	攻めの方陣
ドレス	歌謡	歌謡	歌謡
アウセザリ	なし	なし	マッスルベルト
	なし	なし	なし

- ◆全員が黄色と青色のゲートを通して戦士にドレスアップ

目標 ホリスバイターに合計450程度のダメージを与える

- ◆全員が「戦う」でホリスバイターを攻撃

目標 ユウナとリュックを戦闘不能状態にする

- ◆全員が「戦う」でユウナとリュックを攻撃

目標 ホリスバイターを倒す

- ◆バインが「戦う」でホリスバイターを攻撃

入手 重のペンダント

- ◆ ミッション10【ルブラン一味と競争!】をコンプリートする

……妖精のピアスを入手。

飛空艇

- ◆ ドレスフィア「黒魔導士」を入手
- ◆ 重のペンダントと妖精のピアスを売却
- ◆ ユウナとリュックが黒魔導士で修得するアビリティを「集中」に設定する

ナギ平原

- ◆ 飛空艇で400ポイント購入し、遺魔の脚輪と交換する
- ……以後、ランダムエンカウントは基本的に遺魔の脚輪で逃げる。

マカラーニヤの森

- ◆ 103 中央部(抜け道)で宝箱を開け、エーテルケーホを入手
- ◆ 104 スフィアの泉でトワメルと4回会話し、スペシャルドレスフィア「新魔王」、リザルトプレート「迷わせる者」を入手
- ◆ バインが新魔王、右之翼、左之翼で修得するアビリティを「HP2倍」に設定する
- ◆ ミッション10【オオアカ屋を潰え!】を開始する
- ◆ ミッション10【オオアカ屋を潰え!】をコンプリートする
- ……リザルトプレート「水の女王」を入手。

キノコ岩街道

- ◆ ミッション10【キノコ岩魔物退治!】を開始する
- ◆ ミッション10【キノコ岩魔物退治!】をコンプリートする
- ……リザルトプレート「炎の戦鬼」、ガラスのバツルを入手
- ◆ 30 向原昇降機で宝箱を開け、お氣に入りを入手

ジョゼ寺院

- ◆ 105 寺院前広場で宝箱を開け、フェニックスの尾を入手
- ◆ ギッブルの面撞を受けて「マジ」と答え、紹介状を入手
- ◆ 徒歩で幻光河へ向かう

幻光河

- ◆ ミッション10【輸送車を護衛!】を開始する
- ……事前にトーフリと話してはいけない。また、すべての輸送品を守る。

バトル13 ぬすっと(HP:132)×2

難易度
★

装備変更			
◆ 迷わざる者に、「ガンナー」と「戦士」をセット			
	ユウナ	リュック	バイン
リザルトプレート	(自由)	(自由)	迷わざる者
ドレス	戦士	戦士	戦士
アクセサリ	なし	なし	マッスルベルト
	なし	なし	なし

◆ バインが新騎王にドレスアップ

目標 ぬすっと×1を倒す

- ◆ バインが新騎術系のアビリティでぬすっと×1を攻撃
- ◆ 右之翼が右之翼援術系のアビリティでぬすっと×1を攻撃
- ◆ 左之翼が「気力!」で右之翼のMPを回復

◆ 右之翼が「降魔!」でぬすっとを3回攻撃

目標 バインの残りHPを1~31にする

- ◆ バインが「杖う」や新騎術系のアビリティでバインを攻撃
- ◆ 右之翼が右之翼援術系のアビリティでバインを攻撃
- ◆ 左之翼が「気力!」で右之翼のMPを回復

目標 ぬすっと×1を倒してバインを戦闘不能状態にする

- ◆ つぎのようにすばやくコマンドを入力する
 - ① 右之翼が右之翼援術系のアビリティでバインを攻撃
 - ② バインが新騎術系のアビリティでぬすっとを攻撃
 - ③ 「杖う」でもいいが、新騎術系のアビリティを使えば、敵を倒すと同時にAPもかせげる。

◆ バトル9~12では、バトルが終わるたびに、バインにフェニックスの尾→ポーションと使用(バトル13のあととは使用しなくていい)

◆ ミッション4【輸送車を護衛!】をコンプリートする
……ドレスフィア「魔戦士」、リザルトプレート「目録の守り」、サークレットを入手。

バィサイド

- ◆ バインが「フォーカスチャント」と「マタドールの歌」を修得
……セーブスフィアの周辺でバトルを数回行う。敵を倒さずバインが「くらやみダンス」を何度も使えば、自分たちが全滅する前に逃げられる。という作業をくり返すといひ。



◆ 必要なAPは合計でもわずか20。数分間かせげば十分なはずだ。

◆ ミッション4【ワッカを探せ!】を開始する

バトル14 フレイトドラゴン(HP:990)

難易度
★

装備変更			
◆ 炎の戦鬼に、「歌姫」「黒魔道士」と任意のドレスフィアをセット			
	ユウナ	リュック	バイン
リザルトプレート	炎の戦鬼	炎の戦鬼	炎の戦鬼
ドレス	黒魔道士	黒魔道士	歌姫
アクセサリ	なし	なし	サークレット
	なし	なし	なし

目標 味方全員を回復10アップ状態にする

- ◆ バインが「マタドールの歌」を味方全体に使用
……バインの準備ゲージが満タンになったら、サブウィンドウを開くなどで、実行中に時間が過ぎないようにする。

◆ バインが黒魔道士にドレスアップ

目標 フレイトドラゴンに合計694~979のダメージを与える

- ◆ 全員が「リザド」でフレイトドラゴンを攻撃

目標 フレイトドラゴンが「フレイトプレス」を真するまで待つ

- ◆ 何もしない

◆ バインが歌姫にドレスアップ

◆ ユウナとリュックが「ファイア」以外の黒魔法系のアビリティでバインを合計5回攻撃

◆ バインが新騎王にドレスアップ

目標 バインの残りHPを1~31にする

- ◆ 右之翼が右之翼援術系のアビリティでバインを攻撃

目標 フレイトドラゴンを利用してバインを戦闘不能状態にする

- ◆ つぎのようにすばやくコマンドを入力する
 - ① 右之翼が右之翼援術系のアビリティでバインを攻撃
 - ② バインが「氷結!」でフレイトドラゴンを攻撃

入手 炎の降魔

◆ ドレスフィア「白魔道士」を入手

◆ ミッション4【ワッカを探せ!】をコンプリートする
……リザルトプレート「守りの内陣」を入手。

ザナルカンド遺跡

◆ ミッション4【お宝スフィアゲット!】を開始する

◆ 以後のバトルで右之翼や左之翼が「HP3倍」を修得したら、修得するアビリティを「再配」に設定する

バトル15-16

上級男戦闘員 (HP: 120)
+ ショットハイニン (HP: 152) ×3

難易度



装備変更

	ユウナ	リュック	バイン
リザルトプレート	(自由)	(自由)	迷わざる者
ドレス	戦士	戦士	戦士
アクセサリ	なし	なし	マッスルベルト
	なし	なし	サークレット

◆ バインが新騎士にドレスアップ

目標 上級男戦闘員 ×1 以外の敵を倒す

- ◆ バインが新騎士術系のアビリティで上級男戦闘員 ×1 以外の敵を攻撃
- ◆ 右之翼が右之翼援術系のアビリティで上級男戦闘員 ×1 以外の敵を攻撃
- ◆ 左之翼が「気力」で右之翼のMPを回復

◆ 右之翼が「離脱」で上級男戦闘員を2回攻撃

◆ バインがもとのドレスにもどる

目標 バインをピンチ状態にする

- ◆ 全員が「戦う」などでバインを攻撃

◆ バインが新騎士にドレスアップ

目標 バインの残りHPを1~3にする

- ◆ バインが「戦う」や新騎士術系のアビリティで自分を攻撃
- ◆ 右之翼が右之翼援術系のアビリティでバインを攻撃
- ◆ 左之翼が「気力」で右之翼のMPを回復

目標 上級男戦闘員を倒してバインを戦闘不能状態にする

- ◆ つぎのようにすばやくコマンドを入力する
- 右之翼が右之翼援術系のアビリティでバインを攻撃
- バインが新騎士術系のアビリティで上級男戦闘員を攻撃

- ◆ バトル15~16では、バトルが終わるたびに、バインにフェニックスの尾→ボーションと使用

- ◆ 15-4 内部で宝箱を開け、フェニックスの尾を入手する

バトル17

上級男戦闘員 (HP: 120) ×2
+ 上級女戦闘員 (HP: 80) ×2

難易度



- ◆ 装備も戦いかたもバトル15~16と同様

- ◆ 15-5 大広間で宝箱を開け、エリクサー、エーテル、フェニックスの尾、万能薬、ハイボーション、万能薬 ×2 を入手

バトル18

秘宝のガーディアン (HP: 2886)

難易度



装備変更

	ユウナ	リュック	バイン
リザルトプレート	炎の戦鬼	炎の戦鬼	水の女王
ドレス	戦士	戦士	魔法
アクセサリ	なし	なし	マッスルベルト
	なし	なし	サークレット

目標 味方全員を回復10アップ状態にする

- ◆ バインが「マタドールの歌」を味方全体に使用
……バインの準備ゲージが満タンのになったら、サブウィンドウを開くなどで、実行中に時間が過ぎないようにする。
秘宝のガーディアンの通常攻撃がクリティカルヒットして味方が戦闘不能状態になった場合は、フェニックスの尾を使って戦闘不能状態を解除してから、再度「マタドールの歌」を使用すること。

- ◆ 全員がすべてのゲートを通過して白魔導士にドレスアップ
……カーズ状態のキャラクターがいる場合は、万能薬を使って解除してからドレスアップ。

目標 ユウナとリュックの残りHPを52以上かつバインの残りHPを94以上にする

- ◆ 全員が「語る」で味方全体のHPを回復

目標 秘宝のガーディアンに合計2848~2885のダメージを与える

- ◆ 全員が黒魔道系のアビリティで秘宝のガーディアンを攻撃
……MPが許すかぎり「ファイガ」や「ブリザガ」で攻撃したあと、ユウナとリュックの「ファイラ」「ファイア」で調整する。うまく調整できない場合はバインがカンナーにドレスアップし、「ウィンドリガー」で1発ずつダメージを確認しながら攻撃するといい。
- ◆ そのあいだに秘宝のガーディアンから「ダークレスフォーン」を受けた場合は「祈る」を使ってHPを回復すること。
- ◆ 秘宝のガーディアンに与える1発あたりのダメージ量

使用者	ファイア	ファイラ	ファイガ	ブリザガ
ユウナ、リュック	60~66	156~176	418~472	
バイン	使用しない	使用しない	716~808	

- ◆ バインが歌姫にドレスアップ
……バインがカーズ状態だった場合は、万能薬を使って解除してからドレスアップ。

目標 ユウナとリュックの残りHPを52以上かつバインの残りHPを88以上にする

- ◆ 全員が「語る」やボーションで味方のHPを回復

目標 秘宝のガーディアンが「タモクスフォトン」を実行するまで待つ

◆何もしない

◆バインが新魔王にドレスアップ

目標 秘宝のガーディアンが「タモクスフォトン」の予備動作(長く身をふせる)に入るまで待つ

◆何もしない

◆秘宝のガーディアンが予備動作に入ったら、すばやくつづの予備のコマンドを入力すること。

目標 バインを戦闘不能状態にして秘宝のガーディアンを倒す

◆右之翼が右之翼操術系のアビリティで秘宝のガーディアンを攻撃
→「タモクスフォトン」でバインが戦闘不能状態になったあと、右之翼操術系のアビリティでトドメを刺して勝利できる。

入手 アミュレット

◆ ミッション 8 [お宝スフィアゲット!]をコンプリートする

キーリカ島

- ◆ 21 船着場で宝箱を開け、エーテル、フェニックスの尾を入手
- ◆ フェニックスの尾×5を購入
- ◆ 22 居住区で宝箱を開け、1500ギル、星のカーテンを入手
- ◆ ミッション 9 [すんごいスフィアを奪え!]を開始する
- ◆ すべての検問で番号を正しく答え、ハイポーション、エーテル、エーテルターボ、リザルトプレート「水の怪物」を入手

バトル19 ゼロ式機士 (HP: 1935)

難易度 ★★

装備変更

◆ 日輪の守りに、ドレスフィアを下記のようにセット



	ユウナ	リュック	バイン
リザルトプレート	日輪の守り	日輪の守り	日輪の守り
ドレス	シーフ	シーフ	シーフ
アクセサリ	アミュレット サークレット	なし	マッスルベルト なし

◆全員がゲートを通過して戦士にドレスアップ
……ゼロ式機士に先に攻撃されて戦闘不能状態になったキャラクターがいる場合、ゼロ式機士がつぎの行動を開始してから、戦闘不能状態になったキャラクターにフェニックスの尾・ポーションを使用。復活したキャラクターが戦士にドレスアップする。

目標 ゼロ式機士を攻撃力10ダメージ状態にする

◆全員が「バワーブレイク」でゼロ式機士を攻撃
……キャラクターがピンチ状態になった場合はポーションを使って、戦闘不能状態になった場合はフェニックスの尾とポーションを使って回復すること。

◆ユウナが白魔道士にドレスアップ

目標 ゼロ式機士の残りHPを1~32にする

◆ユウナが「折る」で味方全体のHPを回復
◆リュックとバインが「戦う」でゼロ式機士を攻撃
……コマンド入力をリュック・バインと連続で行ない、チェインを成立させると効率よくダメージを与えることができる。「折る」だけでは回復が追いつきそうない場合は、ポーションを使ってもかまわない。
リュックやバインが攻撃するときのアビリティ実行中ホイスが「トドメ」のものになったら(→P.496)、リュックかバインが魔騎士にドレスアップし、「みやぶる」でゼロ式機士の残りHPを調べながら攻撃するといひ。



◆「ダブルアタック」や「プラスパンチ」で集中攻撃を受けないが、回復は「折る」で十分間に合う。

目標 バインをピンチ状態にする

◆リュックとバインが「戦う」などでバインを攻撃
……ユウナやリュックの残りHPが少ないときはポーションや「元気」を使って回復する。

◆バインが新魔王にドレスアップ

目標 バインの残りHPを1~31にする

◆何もしない、またはバインや右之翼がバインを攻撃
……各攻撃でバインが受けるダメージ量は以下のとおり。最後はゼロ式機士の攻撃を受けることで上記のHPに達するのが理想。右之翼や左之翼が「プラスパンチ」を受けた場合は「体力」を使って回復すること。

◆バインが受ける1発あたりのダメージ量

攻撃者	攻撃	ダメージ量
ゼロ式機士	通常攻撃	17~20
	「ダブルアタック」	36~41
バイン	「戦う」	34~39
	新鋭剣術系のアビリティ	43~48
右之翼	右之翼操術系のアビリティ	31~35

目標 ゼロ式機士を倒してバインを戦闘不能状態にする

◆つぎのようにすばやくコマンドを入力する
①右之翼が右之翼操術系のアビリティでバインを攻撃
②バインが新鋭剣術系のアビリティでゼロ式機士を攻撃

入手 リストバンド

STORY Lv. 1 COMPLETE!

Player's EYE STORY Lv.2

入浴……水着……

スフィアの忘却先は新エボン党に決定。理由は単純。ミッションⅢ【ベベル潜入大作戦!】で、バトルを行なう回数が少なくすむからだ。ついに戦っても苦戦するとは思わないけど、不必要なバトルを避けられるなら、そのほうがいいに決まっている。

スフィアの各地へ自由に移動できるようになったら、STORY Lv.1のときと同様に、いろいろ集めてまわる。マカラーニヤの森ではついに待望のミネルバビステュを入手! これでもう、あのしち面倒くさいスペシャルドレスを使ったEXP回避をやらなくてすむんだ。うれしい〜。

準備が整ったら物語を進める。ジョゼ街道、ピーカネル砂漠、ガガゼト山と、行く先々でルブラン一味とのバトルがつづく。が、睡眠効果を無効化する敵がキャンパンバイパーしかいないので、ことごとく「睡眠!」で眠らせて終了。楽勝すぎ。もっと根性入れてかかかってこんかい。

ちなみに、ガガゼト山では、当然ながら、温泉の真上まで登ってユウナたちが入浴する展開を選ぶ。これはむしろ、女戦闘員を追っていく展開を選ぶと「ウノー→特級女戦闘員×2+キャンパンバイパー」の連続戦となり、バトルが苦しくなるからであって、それ以外の意図など小指の爪の先の細胞の一片ほども存在せず、ましてや「ユウナたちの入浴シーンが見たい」となどという動機は絶無であることを、とくにお断りしておきたい。なお、以上の文章は、すべて文面のとおり素直に受け取れば十分であり、妙な勘ぐりをする必要などいっさいなく、これらを立てての意味を取るような卑小な態度は、人としての器の小ささをみずから露呈するものであることをつけ加えておく。タイトル? 知りません。



◆連続戦だと、2回目
はふたりが倒れている
状態からはじまっ
てキツいので、そう
ならずにすむ展開を
選ぶ。本当だよ!
信しろよ!

半減された「ブリザガ」

戦闘服がそろったところでルブランのアジトに潜入。マッサージを適当にすませて、ひみつエリアの入り口でウノーたちとバトル。ここでウノーには睡眠効果が効かないので、「非力!」を使って肉体化させる。「ハクハク」で攻撃されると危険だが、一緒に出てくる戦闘員を倒さずに放置しておけば使っていないから問題なし。楽勝!

つぎ。ウノー部屋でウノー+サノーとのバトル。疑るの

でデコ。ハイ、つぎ。

……と、余裕をこいていられるのもここまで。つぎはウノー+サノー+ルブラン。初の難関らしい難関である。

脅威となるのは何といても「アディオスハリケーン」。アレをまともに食らったらただではすまない。運が良ければ一撃では全滅しないこともあるが、そこから戦線を修復するのは不可能に近い。食らったら負けと考えたほうがいいだろう。

ではどうすべきか? 答えは簡単、使わせなければいい。「アディオスハリケーン」は、ルブラン、ウノー、サノーの3人がそろっていないければ使用できないのだから、「アディオスハリケーン」がくるよりも早く、誰かひとりを利用してしまえばすむことだ。な〜に、「ファイガ」と「ブリザガ」の集中砲火でも浴びせてやればイチコロス。簡単簡単。

さっそくやってみる。まずドレスアップして、それ「ブリザガ」……と……。

ん〜? 「ブチマイティガード」〜?

そんなことをされたら与えるダメージ量が半分になってしまうのではないかと。

案の定、シェル状態でダメージ量が半減されて倒し切れない。それどころか、ウノーやサノーの通常攻撃に耐えられず、こっちがバタバタ倒れていく始末。「アディオスハリケーン」を受けるまでもなく全滅した。



◆シェル+プロテス+
リジェネ状態を発生
させる。ルブランの
「ブチマイティガード」
がジャマすぎる。

無効化された「ブリザガ」

挑戦2回目。通常攻撃に耐えられないのなら、通常攻撃を受けなければいい。「マタドールの歌」ですべて回避してやる。

「マタドールの歌」の実行中にリックが倒されたものの、ユウナとバインが回避10アップ状態になった。これで敵の通常攻撃は当たらない。「ブチマイティガード」によってこっちの攻撃で与えるダメージ量は半減されるが、それでも2〜3発撃てば10分倒せるはずだ。

いぞ。まずバインの「ブリザガ」。ダメージ525。

つづいてユウナの「ファイガ」。ダメージ152。

さあトメだ。バインの「ブリザガ」2発目。GUARD。ダメージなし。

!?

おぼしているうちに「アディオスハリケーン」を食らって全滅

いまのは……？



◆ドメのはずの一撃を防がれて負けた。なぜだ？

GUARD現象の正体

原因は意外とすぐにわかった。

無敵状態だ。

ルブランが「アディオスハリケーン」の順番待ちに入る「ブチマイティガード」後の通常攻撃の待機時間が終わると、ウノーとサノーは無敵化する。順番待ちのあいだにウノーとサノーが倒されるようにするためなんだろけど……きたねえ！ これさえなければ勝つために「怒」いても仕方がない。対策を考えよう。

いったん無敵化したウノーとサノーは、無敵状態が解けるまでは倒せない。無敵状態が解除されるのは「アディオスハリケーン」の実行後。つまり、敵が無敵化したときには、すでに「アディオスハリケーン」を食らってしまう「奪」でいいことが確定しているわけだ。

ということは、敵が無敵化するより早く倒す必要がある。やはりジャマなのは「ブチマイティガード」で発生するシェル状態だ。

21. 魔除薬を使おう。「ブチマイティガード」の直後に魔除薬でシェル状態を解除し、すかさず「アリザガ」をたたきこんでしとめる。これしかあるまい。

この戦法がうまくいき、速攻でサノーの撃破に成功。アディオスハリケーンさえこなければ、回復はポーションやフェニックスの尾でも追いつく。低レベル攻略最初の武蔵はなんとか乗り切った。



◆ごろんのとおり、無敵状態のアイコンが確認できる。こころる前になんとかしないと、勝ち目はない。

新工ボ党議長の脅威

STORY Lv.2最後のミッション、■「ベベル渾人大作戦」がスタート。強制バトルはいっぱいあるけど、途中までいた相手は出てこない。なかでも、護法のガーディアンの弱さにはあきれた。FFXの魔天のガーディ

ンが泣いてるぜ。

アンダーベベルでドレスフィア「ゲークナイト」を手したあとは、強敵バラライが立ちふさがる。第二の難関だ。どういう作戦でいこうか……。

とりあえず、Lv.1のふたりが「目輪の守り」のゲートの効果で「オートプロテス」を持つ。で、バインが「マドールの歌」。このふたつで防御を固めて「サンダガ」で攻撃する、というのはどうだろうか。

よし、ちよっと戦ってみよう。

10秒で全滅。

こりゃダメだ。一撃で倒されて歌ってるヒマがないし、相手が速すぎてフェニックスの尾も追いつかない。別の戦いかたを考えなければ。



◆とにかく速くてダメージもでかい。強すぎです。議長！

「不動掌」を制御せよ

そうだな……まず、ドレスアップを1回ですませようとして、戦上でバトルをはじめているのが良くない。レベルでもHP231、防御力98という驚異的な力値を誇る、ゲークナイトでバトルにのぞむべきだろう。

で、バラライの攻撃の対策には「マドールの歌」ではなく「非力!」を使う。バラライを攻撃力10ダウン状態にすれば、ほとんどダメージを受けずにすむはずだ。

やってみると、狙いどおり、受けるダメージ量は一撃あたり20前後にまで抑えこむことができた。しかし、今度は「不動掌」に苦しめられる。MPが枯れると「サンダガ」が撃てなくなるし、ストップ状態のあいだにダメージがじわじわと蓄積して結局はやられてしまう。

しかーし！

バラライが「不動掌」で狙ってくるのは、残りMPがもっとも多いキャラクター。「不動掌」を受けたくないキャラクターにさっさとMPを使わせてしまえば、「不動掌」を受けることなく、自由に行動が可能だ。攻撃役のバインが「不動掌」を受けないように調整して、バラライの撃破に成功！ パノムートはあっさり倒し、STORY Lv.2も完了だ～！



◆攻撃と同時にMPを消費することで、「不動掌」を攻撃者のバイン以外に対して使わせるのだ。

低レベルクリア用進行チャート STORY Lv.2

飛空艇

- ◆ 新工ホーン党にスフィアを返却
- ◆ ミッション10【ルブランアジト潜入準備!】を開始する
- ◆ 10-1 動力室で宝箱を開け、万能薬×4、エーテル×2、ポーション×8、フェニックスの尾×5を入手

ルカ

- ◆ 3-1 中央広場を訪れ、リザルトプレート「石さほりし者」を入手
- ◆ 3-4 5番ボートで宝箱を開け、リザルトプレート「雷の魔眼」を入手

マカラーニャの窟

- ◆ 10-1 南側にあるハイベロ族と話し、「引き受ける」と高える
- ◆ 10-3 中央部(抜け道)で宝箱を開け、雷の靴輪を入手
- ◆ ミッション11【楽団員を探せ!】を開始する
- ◆ ミッション11【楽団員を探せ!】をコンプリートする
……ヘイストリングを入手
- ◆ 10-1 南側にあるハイベロ族に話しかけ、リザルトプレート「別れの宣告」、ミネルバピスチエを入手



◆低レベルクリアの最重要アクセサリ、ミネルバピスチエはこの時点入手。

ザナルカント遺跡

- ◆ 15-1 内部で宝箱を開け、魔除薬を入手

ジョゼ寺院

- ◆ ミッション12【戦闘服を手に入れる! (ジョゼ街道)】を開始する
- ◆ 12-1 ジョゼ街道で落ちているスフィアを調べ、スペシャルドレスフィア「フロラフル」を入手

バトル20 ユーナ(HP:1150) + サノー(HP:1030)
+ 特級女戦闘員(HP:167)

★★

装備変更

- ◆ 「炎の戦鬼」と「氷の女王」に、「戦士」「黒魔道士」「白魔道士」をセット

	ユウナ	リユック	バイン
リザルトプレート	炎の戦鬼	炎の戦鬼	氷の女王
ドレス	戦士	戦士	戦士
アクセサリ	アミユレット サークレット	雷の靴輪	ミネルバピスチエ なし

- ◆ バインが新魔王にドレスアップ
……味方全員で連続してドレスアップ、なるべく敵に攻撃させないこと。敵の攻撃を受けてユウナやリユックが戦闘不能状態になっても無視してしまわない。

目標 聖全員を無敵状態にする

- ◆ 右之翼が「障壁」ですべての敵を1回ずつ攻撃
- ◆ 左之翼が「気力」で右之翼のMPを回復
……バインは何もしてはいけません。

◆ バインがもとのドレスにもどる

- ◆ 全員がすべてのゲートを通して黒魔道士にドレスアップ
……戦闘不能状態の味方がいる場合は、フェニックスの尾を使って解除しておく。

目標 聖を残り1体にする

- ◆ ユウナとリユックが「ファイガ」で敵を攻撃
……バインが攻撃に参加していてもいいが、ユウナやリユックの攻撃をメインにしてAPをかせぐこと。

目標 ユウナとリユックを戦闘不能状態にする

- ◆ バインが「ブリザラ」を全体化して味方を攻撃

目標 残った敵を倒す

- ◆ バインが「ブリザラ」で残った敵を攻撃

入手 アイアンバンクル 敵の魔眼

- ◆ ミッション13【戦闘服を手に入れる! (ジョゼ街道)】をコンプリートする

ピーカネル砂漠

- ◆ ミッション14【オアシス調査】を開始する
- ◆ 11B オアシス(岸)で落ちているスフィアを調べ、スペシャルドレスフィア「マキナマズル」を入手

バトル21 サノー(HP:1220)
+ 特級女戦闘員(HP:167)×2

★★★

装備変更

	ユウナ	リユック	バイン
リザルトプレート	炎の戦鬼	炎の戦鬼	氷の女王
ドレス	戦士	戦士	戦士
アクセサリ	アミユレット サークレット	雷の靴輪	アイアンバンクル ミネルバピスチエ

- ◆ 戦いかたはバトル20と同様

入手 聖よせの魔眼

- ◆ ミッション15【オアシス調査】をコンプリートする
……リザルトプレート「防衛の時」を入手。

ガガゼト山

- ◆ ミッション16【戦闘服を手に入れる! (ガガゼト山)】を開始する
- ◆ セーフスフィアがある道を通らず、温泉の真上にあたる場所まで登る

バトル22 特級女戦闘員 (HP: 167) × 2
+ キャンノハイパー (HP: 256) 難易度 ★

◆ 装備も戦いかたもバトル21と同様
ただし、敵は最初から1体なので、ユウナやリュックが攻撃を行わなければならない。

◆ セーブスフィアまで引き返して回復する

バトル23 ウノー (HP: 1350) 難易度 ★

◆ 装備も戦いかたもバトル21と同様
ただし、敵は最初から1体なので、ユウナやリュックが攻撃を行わなければならない。

入手 **ビーズのプローチ**

◆ ミッション 10【戦闘員を手に入れる! (ガガゼト山)】をコンプリートする
……リザルトプレート「密のごとく」入手。

飛空艇

◆ ミッション 10【ルブランアジト潜入準備!】をコンプリートする
……リザルトプレート「突撃の時」入手。

クアドサラム

◆ ミッション 10【さられたら返す!】を開始する
……ルブランのマスター「1」は回復Eに成功してもいい。

バトル24 ウノー (HP: 1640) + 特級男戦闘員 (HP: 232)
+ 特級女戦闘員 (HP: 167) 難易度 ★

装備変更

	ユウナ	リュック	バイン
リザルトプレート	炎の戦鬼	炎の戦鬼	水の女王
ドレス	戦士	戦士	戦士
アクセサリ	獣の衝輪 サークレット	獣の衝輪 アミュレット	アイアンハンクル ミネルバピストル

◆ バインが新魔王にドレスアップ
……味方全員で連続してドレスアップし、なるべく敵に攻撃させないこと。敵の攻撃を受けてユウナやリュックが戦闘不能状態になっても無理してかまわない。

目標 特級男戦闘員と特級女戦闘員を戦闘不能にする
◆ バインが新魔王系のアビリティでウノーを攻撃
◆ 右之翼が「精霊」で特級男戦闘員と特級女戦闘員を1回ずつ攻撃
◆ 左之翼が「非力」を敵全体に使用

目標 ウノーを攻撃力10ダウン状態にする
◆ バインが新魔王系のアビリティでウノーを攻撃
◆ 右之翼が「体力」で味方のHPを回復
◆ 左之翼が「非力」を敵全体に使用

◆ バインがもとのドレスにもどる

◆ ユウナとリュックが白魔道士に、バインがすべてのゲートを通じて黒魔道士にドレスアップ
……ユウナやリュックが戦闘不能状態になっている場合は放っておいていい。

目標 ウノーを倒す
◆ ユウナとリュックが「折る」で味方全体のHPを回復
◆ バインが「ブリザガ」でウノーを攻撃

目標 ユウナとリュックを戦闘不能状態にする
◆ バインが「ブリザガ」を全体化して味方を攻撃

目標 特級男戦闘員と特級女戦闘員を倒す
◆ バインが「ブリザガ」を全体化して敵を攻撃

入手 **道のチャーカー**

バトル25 ウノー (HP: 1640)
+ サノー (HP: 1432) 難易度 ★

◆ 装備はバトル24と同様
◆ 戦いかたはバトル20と同様

入手 **守りのヴェール、お気に入り**

◆ セーブスフィアまで引き返して回復する

バトル26 ウノー (HP: 1344) + サノー (HP: 989)
+ ルブラン (HP: 1380) 難易度 ★★

装備変更

◆ 炎の戦鬼に、魔道士「戦士」「黒魔道士」をセット

	ユウナ	リュック	バイン
リザルトプレート	炎の戦鬼	炎の戦鬼	水の女王
ドレス	戦士	戦士	戦士
アクセサリ	獣の衝輪 サークレット	獣の衝輪 アミュレット	アイアンハンクル ミネルバピストル

◆ バインがすべてのゲートを通じて黒魔道士にドレスアップ
……味方全員で連続してドレスアップし、なるべく敵に攻撃させないこと。ユウナとリュックは最終的に戦士にもどる。

目標 フランか「ブチマイチガード」を真実するまで待つ
◆ ユウナかリュックのどちらかひとりがボーションで味方のHPを回復
……あとのおつたりは何もしなくて待つこと。

◆ つぎのようにすばやくコマンドを入力する
① ユウナかリュックが魔除薬をサノーで使用
② バインが「ブリザガ」でサノーを攻撃
……味方の準備ゲージが高タンになったら、セブフィンドウを開くなどで、実行中に時間が過ぎないようにする。

サノーを倒せなかった | サノーを倒せた

目標 サノーを倒す
◆ ユウナとリュックがボーションで味方のHPを回復、またはフェニックスの尾で味方の戦闘不能状態を解除
◆ バインが「ブリザガ」を全体化して敵を攻撃

目標 ヲナーを倒す

- ◆ ユーナとリュックがボーションで味方のHPを回復、またはフェニックスの尾で味方の戦闘不能状態を解除
- ◆ バインが「ブリザダ」でウォーを攻撃

- ◆ リュックが黒魔道士にドレスアップ

目標 ルブランの残りHPを1〜775(ルブランのシールド破壊率51〜367)にする

- ◆ ユーナとリュックがボーションで味方のHPを回復、またはフェニックスの尾で味方の戦闘不能状態を解除
- ◆ バインが黒魔法系のアビリティでルブランを攻撃
 - ……ときおりリュックの「みやふる」でルブランの残りHPを補正するといふ。バインの攻撃でルブランに与えるダメージ量は下の表のとおり。バインのMPが切れたらエーテルで回復すること。ルブランの「サイレスラム」でバインが戦闘状態になった場合は、万龍薬を使って解除する。
- ◆ バインの攻撃でルブランに与える1発あたりのダメージ量

攻撃	ルブランのシールド破壊率	ルブランの残りHP
「ブリザダ」	92〜104	45〜52
「ブリザラ」	245〜277	122〜136
「ブリザガ」	775〜875	387〜437

目標 ルブランの攻撃でユーナとリュックを戦闘不能状態にする

- ◆ ユーナとリュックがボーションでバインのHPを回復
 - ……バインは何もしない。バインがダメージを受けていなければ、ユーナもリュックも何もしなくていい。ルブランが「ホワイトウィンド」で自分のHPを回復した場合は、再度バインが攻撃を行なってルブランの残りHPを調整しておくこと。



◆ バインは行動せず、ユーナとリュックが倒された直後にコマンドを入力可能にしておく。

目標 ルブランを倒す

- ◆ バインが「ブリザダ」でルブランを攻撃

入手 ぬじりはちまき

- ◆ ミッション⑩「盗られたら盗り返す!」をコンプリートする
 - ……リザルトプレート「赤しの光」を入手。

ベベル

- ◆ ミッション⑩「ベベル潜入大作戦!」を開始する

バトル27 ホワイトプリン (HP: 625) + スキンク (HP: 882)**装備変更**

	ユーナ	リュック	バイン
リザルトプレート	炎の戦鬼	炎の戦鬼	氷の女王
ドレス	黒魔道士	黒魔道士	黒魔道士
アクセサリ	影の腕輪 サークレット	影の腕輪 アミュレット	アイアンハンブル ミネルバピスチ

- ◆ バインがすべてのゲートを通して黒魔道士にドレスアップ
 - ……味方全員で連続してドレスアップし、なるべく敵に攻撃させないこと。

目標 スキンクを倒す

- ◆ バインが「ブリザダ」でスキンクを攻撃

目標 ユーナとリュックを戦闘不能状態にする

- ◆ バインが「ブリザラ」を全体化して味方を攻撃

目標 ホワイトプリンを倒す

- ◆ バインが「ファイア」でホワイトプリンを攻撃

- ◆ ユーナにフェニックスの尾→ボーションと使用

バトル28 パーティコ (HP: 688) × 2

- ◆ ユーナとバインがすべてのゲートを通して黒魔道士にドレスアップ
 - ……味方全員で連続してドレスアップし、なるべく敵に攻撃させないこと。

目標 パーティコ×1を倒す

- ◆ バインが「ブリザダ」でパーティコ×1を攻撃
 - ……そのあいだにバインが攻撃されて大きなダメージを受けているようであれば、ユーナがボーションを使ってバインのHPを回復する。ユーナが戦闘不能状態になっても無視してかまわない。

目標 ユーナを戦闘不能状態にする

- ◆ ユーナが「ブリザダ」で自分を攻撃

目標 パーティコ×1を倒す

- ◆ バインが「ブリザダ」でパーティコを攻撃

- ◆ ユーナにフェニックスの尾→ボーション、バインにボーションを使用
- ◆ 3.0試練の間(下層)で宝箱を開け、フェニックスの尾×4、ボーション×8を入手

バトル29 スキンク (HP: 882) × 2**装備変更**

	ユーナ	リュック	バイン
リザルトプレート	炎の戦鬼	炎の戦鬼	氷の女王
ドレス	戦士	黒魔道士	黒魔道士
アクセサリ	影の腕輪 サークレット	影の腕輪 アミュレット	アイアンハンブル ミネルバピスチ

- ◆ バインがすべてのゲートを通して黒魔道士にドレスアップ
 - ……味方全員で連続してドレスアップし、なるべく敵に攻撃させないこと。

目標 スキンクの攻撃でユーナを戦闘不能状態にする

- ◆ ユーナがボーションでバインのHPを回復
 - ……バインは何もしないで待つこと

目標 2キルク×2を入手

◆バインが「ブリザガ」を全体化して敵を攻撃

バトル30 竜機兵13型 (HP: 1380) × 2難易度
★**装備変更**

◆雷の魔獣「に」黒魔道士」と任意のドレスフィア2個をセット

	ユウナ	リュック	バイン
リザルトプレート	炎の戦鬼	炎の戦鬼	雷の魔獣
ドレス	戦士	黒魔道士	黒魔道士
アクセサリ	雷の腕輪 サークレット	雷の腕輪 遺物の腕輪	アインハウトル ミネルバのピアス

◆バインがすべてのゲートを通過して黒魔道士にドレスアップ

……味方全員で連続してドレスアップし、なるべく敵に攻撃させないこと。

目標 竜機兵13型×1を倒す

◆バインが「サンダガ」で竜機兵13型×1を攻撃

目標 ユウナとリュックを戦闘不能状態にする

◆バインが「サンダラ」を全体化して味方を攻撃

目標 竜機兵13型×1を倒す

◆バインが「サンダラ」で竜機兵13型を攻撃



◆バトルが長引かないかぎり、竜機兵13型の攻撃で倒される心配はない。

◆ユウナとリュックにフェニックスの尾を使用

バトル32 セロ式機士 (HP: 1935)難易度
★

◆バインがすべてのゲートを通過して黒魔道士にドレスアップ

……味方全員で連続してドレスアップし、なるべく敵に攻撃させないこと。敵の攻撃でバインが戦闘不能状態になった場合は、フェニックスの尾を使って解除する。ユウナやリュックが戦闘不能状態になっても無視して構わない。

◆バインが「サンダガ」でセロ式機士を1回攻撃

目標 セロ式機士の攻撃でユウナとリュックを戦闘不能状態にする

◆何もしない

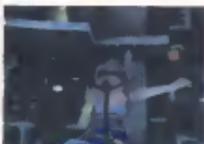
……バインが戦闘不能状態になった場合は、フェニックスの尾を使って解除する。

目標 セロ式機士を倒す

◆バインが「サンダガ」でセロ式機士を攻撃

入手 リストバンド

◆バトル31～32では、バトルが終わるたびに、セーフスフィアまで引き返して回復する



◆バトル30を終えたあとなら、セーフスフィアまで引き返すことが可能。

バトル33 魔法のカーディアン (HP: 3680)難易度
★

◆ユウナとバインがすべてのゲートを通過して黒魔道士にドレスアップ

◆ユウナが「ファイガ」で魔法のカーディアンを1回攻撃

◆バインが「サンダガ」で魔法のカーディアンを3回攻撃

目標 ユウナとリュックを戦闘不能状態にする

◆バインが「サンダラ」を全体化して味方を攻撃

目標 魔法のカーディアンを倒す

◆バインが「サンダガ」で魔法のカーディアンを攻撃

……MPが足りなくなった場合は、エーテルを使用して回復すること



◆「デス」を使われないかぎり、負けることはまずあり得ない。

入手 ジェネリグ

◆12-16 迷宮(1)で宝箱を開け、エーテル×4を入手

◆12-17 封印施設(下層2)で宝箱を開け、リザルトプレート「ふみにじる者」を入手

◆12-18 封印施設(下層3)で宝箱を開け、しほりだす……を入手



◆しほりだす……を入手するには、牢獄を操作する必要がある。



◆直められた……は入手してもしなくてもかまわない。

◆12-17 牢獄で宝箱を開け、フェニックスの尾×5を入手

- ◆ 宝庫(6)で宝箱を開け、ドレスフィア「ダークナイト」を入手
- ◆ 全員がダークナイトで格闘するアビリティを「海防部」に設定する

バトル34 ハラライ (HP: 3380)

難易度
★★

装備変更

- ◆ 「炎の戦鬼」に「雷の魔獣」に、「戦士」「ダークナイト」「歌姫」をセット

	ユウナ	リック	バイン
リザルトプレート	炎の戦鬼	炎の戦鬼	雷の魔獣
ドレス	ダークナイト	ダークナイト	ダークナイト
アクセサリ	雷の新輪 サークレット	雷の新輪 アミュレット	アイアンバングル ミネルバヒストリ

- ◆ バインが新魔王にドレスアップ
……味方全員で連続してドレスアップし、なるべく敵に攻撃させないこと。

目標 ハラライを威力10ダウン状態にする

- ◆ 右之翼が「体力」で味方のHPを回復、または「再起」で味方の戦闘不能状態を解除
- ◆ 左之翼が「非才」を敵に使用
……バインは何もしない。ハラライの攻撃でバインが戦闘不能状態になった場合は、ユウナやリックにフェニックスの尾を使わせて解除し、再度新魔王にドレスアップする。

目標 ハラライが「不動車」を実行するまで待つ

- ◆ 右之翼と左之翼が「体力」でバインのHPを回復
……バインは何もしない。

◆ バインがもとのドレスにもどる

- ◆ バインがすべてのゲートを通過してダークナイトにドレスアップ

……味方全員で連続してドレスアップし、なるべく敵に攻撃させないこと。ユウナとリックも最終的にダークナイトになっておく。ダークナイトになる前にせよ、なったあとにせよ、ユウナやリックのどちらか片方だけなら、戦闘不能状態になっても無視してかまわない。

- ◆ バインが「サンダガ」でハラライを3回攻撃

……ハラライがつかの「不動車」を使う前に「サンダガ」を3回使用すれば、バインの残りMPが128になってユウナやリックの残りMP123を下まわり、バインがつかの「不動車」を受けることはなくなる。

目標 ハラライが「不動車」を実行するまで待つ

- ◆ 何もしない

目標 ユウナとリックを戦闘不能状態にする

- ◆ バインが「サンダガ」を全体化して味方を攻撃

目標 ハラライを倒す

- ◆ バインが「サンダガ」でハラライを攻撃

入手 真珠のネックレス

- ◆ セーブスフィアまで引き返して回復する

バトル35 バハムート (HP: 8400)

難易度
★

装備変更

	ユウナ	リック	バイン
リザルトプレート	炎の戦鬼	炎の戦鬼	雷の魔獣
ドレス	ダークナイト	ダークナイト	歌姫
アクセサリ	雷の新輪 サークレット	アミュレット 炎の指輪	雷の新輪 ミネルバヒストリ

目標 味方全員を回復10アップ状態にする

- ◆ バインが「マタドールの敵」を味方全体に使用
……バインの準備ゲージが満タンになったら、サブウィンドウを開くことで、実行中に時間が過ぎないようにする。

- ◆ カース状態のキャラクターに万能薬を使用

◆ バインが新魔王にドレスアップ

……味方全員で連続してドレスアップし、なるべく敵に攻撃させないこと。

目標 バハムートを威力10ダウン状態にする

- ◆ バインが「弱体」以外の新輪折新糸のアビリティでバハムートを攻撃
- ◆ 右之翼が「気力」で左之翼のMPを回復、または「体力」で味方のHPを回復
- ◆ 左之翼が「非才」を敵に使用

- ◆ バインがもとのドレスにもどる

- ◆ 味方全員がすべてのゲートを通過してダークナイトにドレスアップ

- ◆ ユウナが「ファイガ」でバハムートを5回攻撃
- ◆ リックが「ファイガ」でバハムートを3回攻撃
- ◆ バインが「サンダガ」でバハムートを6回攻撃
……これ以降、バハムートのカウントダウンが「2」の時点で残りHPが53以下のキャラクターがいた場合は、そのキャラクターにポーションを使ってHPを回復しておく。



◆ バハムートを威力10ダウン状態にしておけば、「メガフレア」で受けるダメージ量を52以下に抑えられる。

目標 ユウナとリックを戦闘不能状態にする

- ◆ バインが「サンダガ」を全体化して味方を攻撃

目標 バハムートを倒す

- ◆ バインが「サンダガ」でバハムートを攻撃

入手 真珠のネックレス

STORY Lv.2 COMPLETE!

Player's EYE STORY Lv.3

「破滅の炎」への布石

STORY Lv.3をスタート。例によって各地をまわり、必要なものを集める。ナギ平原ではダッシュズを入手。これで「さきがけ」が利用できるようになった。

ガガゼト山では、ミッション④「ロンゾの出陣を阻止せよ」に挑戦。バトルのあるミッションだが、STORY Lv.5で「破滅の炎」を手に入れたので、避けて通るわけにはいかない。まあ、ガリクもまあ混乱効果を無効化できないから、左之舞援術「混乱」を使えば、昏つことなど造作もなからう。

ガガゼト山を登り、ガリクたちとのバトルを開始。新国王にドレスアップし、ガリクに「混乱」を使ってハイキック……かと思ったら、全然そんなことはなかった。よく考えてみれば、混乱状態になってもこちらをいっさい攻撃しなくなるわけではない。しかもお互いになぐり合って混乱状態を解除してしまうのだから、これだけじゃ勝てるわけがないんだ。考えがアマすぎた。

「マイティガード」vs魔力の泉

ではどうするべきか……敵の攻撃は「マクドールの歌」で回避できるから心配ない。問題は、「マイティガード」を何回も使われると、リフレク状態による回復量を上回るダメージを与えられず、倒せなくなってしまう点にある。つまり、「マイティガード」さえなんとかすれば、なんとかなるはずなのだ。

あらかじめロンゾの信頼を得ていれば「マイティガード」は使っていないけど、信頼得るの面倒だからやりたくない。つか、いまさらやりたくもできない。

というわけで、ガリクのMPをゼロにしてしまうことにした。魔力の泉を2個使えば十分だ。

さっそく、ザナルカンド遺跡で魔力の泉を拾ってくる。バインが「マクドールの歌」を使い、ユウナとリュックが魔力の泉でガリクを攻撃。ガリク、MPゼロに。これで勝利確定……。

と思ったつぎの瞬間、ガリクが平然と「マイティガード」を使いやがった。

ガリクの「マイティガード」って、MPを消費しないのか！ どう見ても魔法なのに。きたねえ！



←せっかく取りに行つたのに、魔力の泉はまったく役に立たなかった。ああ無情。

確率2%の悲劇

別の手段を考えてみる。こちらにカーズ状態でない黒魔導士がいるかぎり、ガリクは「呪いの一突き」しか使用しない(厳密にはちがうけど……→P.408)。この性質を利用すればラクに勝てそうな気がする。「マクドールの歌」を使つたうえで、つねに誰かが黒魔導士になっていれば、ガリクは当たりもしない「呪いの一突き」をくり返すばかりになって、「マイティガード」を封じることができはずだ。これでいこう。

今度は大成功！ 敵の攻撃を回避しつつ、全体化した「サンダガ」を連発してロンゾ若衆を倒す。

勝利を確認し、ユウナひとりを残してトドメを刺そうとしたまさにそのとき……。

「呪いの一突き」がユウナに命中。

全滅。

なぜだ！ なぜ当たる？

大意で調べてみたところ……どうやらこの能力値では、「マクドールの歌」を使っても、「呪いの一突き」が2%の確率で当たるのが判明した。

2%！ 2%のために負けたのか！ 何か恨みでもあるのか！！

回避と運が上がるお気に入り装備を装備し、今度こそ「呪いの一突き」の命中率を0%にする。ようやくロンゾの出陣を阻止できた。

のろまの(?)ライトキーパー

キーリカ寺院にて、ミッション⑤「寺院の魔物を退治せよ」(キーリカ寺院)をスタート。デーヴァがウヨウヨ出現するが、こいつらはリフレク状態ではほぼ無力化できる。強敵と呼ぶには値するまい。

ただし、どうやってリフレク状態を発生させるかという問題はある。白魔法「リフレク」はまだ修得していない。星のカーテンは数が足りない。

そこで考えたのが、ライトキーパーの「ミラーベタル」を利用するという方法。ユウナにミネルバピステュを装備させ、「スペシャルドレスアップ→ライトキーパーが「ミラーベタル」を使用→ともにもどって倒す」という流れで戦えばいいのだ。アタマいいなあ、我ながら。

実戦。「ミラーベタル」の準備時間が終わる前に「ファイガ」を食らって倒される。アタマ悪いなあ、我ながら。

うーん、仕方がない。少々面倒けど、パービュートから星のカーテンを盗んで集めよう。「リフレク」を修得するよりはラクだ。

集まった星のカーテンを使って、6回あるデーヴァとのバトルを突破。つぎは、いよいよこのミッションのボス、イフリートとの対決だ。

「メテオストライク」を制御せよ

イフリートが使う攻撃のうち、「ファイガ」と「地獄の火炎」は炎属性を持っている。よって、「炎の戦鬼」を装備していれば、これらの攻撃ではダメージを受けない。通常攻撃も「マドールの歌」でかわせるので、これまたダメージを受ける心配はない。負ける要素なし。

とか油断したら、「メテオストライク」の直撃を食らって倒れた。

うぬ。なかなかやるな。そういえばそんな攻撃もあったっけ。すっかり忘れてた。

あと、全員が「炎の戦鬼」を持っていると、攻撃手段がとぼしくて困る。いつもどおりの相手ならゲートを通って「ファイガ」でいいんだけど、イフリートが「ファイガ」で攻撃しても吸収されるだけ。「ブリザド」で攻撃なんて、まぢまぢてやってらんない。

というわけで、炎神の指輪を1個買ってきた。攻撃役が「氷の女王」を装備して「ブリザド」で攻撃し、イフリートの攻撃は炎神の指輪で防げばいい。

「メテオストライク」を食らったら一撃で倒れるけど、しよせんは単体攻撃。ひっきりなしに使ってくるわけでもないし、イフリートから一番遠くにいる者を狙ってくるので、誰が受けるかをある程度コントロールできる。攻撃役のユウナが受けないようにしておけばノーブロBLEMだ。もはやイフリートも脅威たり得なくなった。さようならー。

ヴァルファーレもイクシオンも、バハムートと同様、「マドールの歌」と「非才!」で無力化できるので楽勝。STORY Lv.3、コンプリート!



◆ユウナが、戦士の「闘う」でイフリートとの距離を詰める。「メテオストライク」対策としては結構有効。

低レベルクリア用進行チャート | STORY Lv.3

飛空艇

- ◆ 04 動力室で宝箱を開け、万能薬×5、エーテル×3、ハイポーション×4、フェニックスの尾×6を入手

ベベル

- ◆ 12-2 中心街で管音に話しかけ、ヒュボクウランを入手
- ◆ 12-10 迷宮(1)で宝箱を開け、エーテル×5を入手
- ◆ 12-12 牢獄で宝箱を開け、フェニックスの尾×6を入手
- ◆ 12-21 大深層エリアにいる「バッセ」と話して「知らせをあげて」を選択し、リザルトプレート「野性の血脈」を入手

ナギ平原

- ◆ 13-2 中央部で宝箱を開け、ダッシュズを入手

ガガゼト山

- ◆ ミッション 4 [ロンゾの出陣を阻止せよ]を開始する

バトル36

ガリク=ロンゾ (HP: 5680)
+ロンゾ石炭 (HP: 4060) × 2

難易度
★★

装備変更

- ◆ 雷の魔獣に、「ダークナイト」歌姫「黒魔道士」をセット
- ◆ 岩のごとくに、「ダークナイト」歌姫「黒魔道士」(シーフ)をセット

	ユウナ	リュック	バイン
リザルトプレート	雷の魔獣	岩のごとく	岩のごとく
ドレス	ダークナイト	ダークナイト	歌姫
アクセサリ	お気に入り ミネルバピスチニ	アアツバツル マッスルベルト	お気に入り ダッシュコース

目標 ユウナを回復10アップ状態にする

- ◆ バインが「マドールの歌」を味方全体に使用
……バインの準備ゲージが満タンになったら、サブウィンドウを閉くなどして、実行中に時間が過ぎないようにする。敵の攻撃でユウナがバインが戦闘不能状態になってしまった場合は、リセットしてやり直す。「マドールの歌」の実行中にバインが戦闘不能状態になった場合は逃げていい。

- ◆ ユウナがすべてのゲートを通して黒魔道士に、リュックとバインがシーフにドレスアップ

目標 スリルハンクルを合計2個盗む

- ◆ リュックとバインがロンゾ石炭×2にぬすむ」を使用

- ◆ ユウナが「集中」を4回使用

- ◆ ユウナが「サンダガ」を全体化して敵を4回攻撃

- ◆ ユウナが「MP吸収」でいずれかの敵を1回攻撃

目標 ロンゾ石炭×2を盗む

- ◆ ユウナが「サンダガ」を全体化して敵を攻撃

目標 リュックとバインを戦闘不能状態にする

- ◆ ユウナが「サンダガ」を全体化して味方を攻撃

- ◆ ユウナが「MP吸収」でガリク=ロンゾを1回攻撃

目標 スリク=ロンゾを盗む

- ◆ ユウナが「サンダガ」でガリク=ロンゾを攻撃

- ◆ ミッション④[ロンゾの出現を防止せよ]をコンプリートすると「リザルトプレート[真りゆく命]」を入手。

ビーカネル砂漠

- ◆ 炎神の指輪を入手

ビサイド島

- ◆ パービートから星のカーテンを合計4個盗む
……パービートからは、星のカーテン×2を1/4の確率で盗める。これを盗行すればOK。
- ◆ [E]島の道で宝箱を開け、月の胸輪を入手

キーリカ島

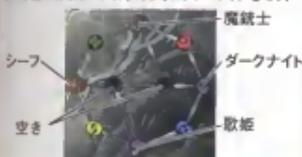
- ◆ [E1]船着場で宝箱を開け、エーテルを入手
- ◆ [E2]居住区で宝箱を開け、星のカーテン、2000ギルを入手
- ◆ ミッション④[寺院の廃物を退治せよ][キーリカ寺院]を開始する

バトル37 アーファ (HP: 3230)

難易度 ★

装備変更

- ◆ 水の女王に、「戦士」「黒魔道士」「シーフ」をセット
- ◆ 野性の血脈に、以下のようにドレスフィアをセット



	ユウナ	リュック	バイン
リザルトプレート	水の女王	野性の血脈	野性の血脈
ドレス	黒魔道士	魔銃士	魔銃士
アクセサリ	しほりたす ミネルヒエステ	リストバンド マズルベルト	リストバンド

- ◆ 最初に行動可能になったキャラクターが星のカーテンを味方全体に使用

- ◆ ユウナがシーフにドレスアップ

目標 神界の影を盗む

- ◆ ユウナがデーヴァに「ぬすむ」を使用

- ◆ ユウナがすべてのゲートを通過して黒魔道士に、リュックとバインがすべてのゲートを通過して魔銃士にドレスアップ

目標 リュックとバインを戦闘不能状態にする

- ◆ リュックとバインが「戦う」で自分を攻撃

目標 船を倒す

- ◆ ユウナが「ブリザガ」でデーヴァを攻撃
……MPが足りなくなったら「MP吸収」でデーヴァから吸収する。

- ◆ バトル42が終わるまではリュックとバインを回復させず、そのまま先へ進む

バトル38~41 デーヴァ (HP: 3230)

難易度 ★

バトル42 デーヴァ (HP: 3230) × 2

難易度 ★

- ◆ 装備も戦いかたもバトル37と同様(リュックとバインを戦闘不能状態にするための手順は省略)

- ◆ セーブスフィアまで引き返して回復する

バトル43 イフリート (HP: 8820)

難易度 ★★

装備変更

- ◆ 炎の戦鬼に、「歌姫」「シーフ」と任意のドレスフィアをセット

	ユウナ	リュック	バイン
リザルトプレート	水の女王	炎の戦鬼	炎の戦鬼
ドレス	黒魔道士	シーフ	歌姫
アクセサリ	炎神の指輪	お気に入り	お気に入り
	ミネルヒエステ	炎魔の指輪	ダクシユーズ

目標 ユウナを回復 10アップ状態にする

- ◆ バインが「マドラーの歌」を味方全体に使用
……バインの準備ゲージが満タンになったら、サブウィンドウを開くなどで、実行中に時間がかまさないようにする。敵の攻撃で先に誰かが戦闘不能状態になった場合は、フェニックスの尾を使って解除してから再度「マドラーの歌」を使用。

- ◆ ユウナがすべてのゲートを通過して黒魔道士に、リュックとバインがシーフにドレスアップ
……味方全員で確認してドレスアップし、なるべく敵に攻撃させないこと。

◆ ユウナが「集中」を4回使用

- ……ユウナが敵の通常攻撃を回避してイフリートとの距離が離れた場合は、ユウナが戦士にドレスアップし、「敢う」でイフリートを攻撃して距離を詰める(「メテオストライク」を受けないようにするため)。

- リュックやバインがイフリートの「メテオストライク」を受けて戦闘不能状態になった場合は、リュックとバインのうち戦闘不能状態になっていないほうでフェニックスの尾を使って解除する。

- 以後、イフリートが「地獄の炎炎」を使うまでに、ユウナが攻撃を回避したときや、リュックやバインが「メテオストライク」を受けたときは、同様の対処を行うこと。

◆ ユウナが「ブリザガ」でイフリートを2回攻撃

目標 イフリートが「地獄の炎炎」を実行するまで待つ

- ◆ 死なせない

目標 リュックとバインを戦闘不能状態にする

- ◆ ユウナが「ブリザガ」を全体化して味方を攻撃

目標 イフリートを倒す

- ◆ ユウナが「ブリザガ」でイフリートを攻撃

入手 天使のイヤリング

- ◆ ミッション④[寺院の魔物を退治せよ! (キーリカ寺院)] をコンプリートする

ビスイト島

- ◆ ミッション④[寺院の魔物を退治せよ! (ビスイド寺院)] を開始する

バトル44 ヴァルファール (HP: 6430)

難易度
★

装備変更

	ユウナ	リュック	バイン
リザルトプレート	水の女王	炎の戦鬼	炎の戦鬼
ドレス	黒魔道士	シーフ	聖槍
アクセサリ	ヒュプソクワウン ミネルバのバネメ	お気に入り 遺魔の秘輪	お気に入り ダッシュユーズ

目標 ユウナを回復10アップ状態にする

◆ バインが「マタドールの歌」を味方全体に使用
……バインの準備ゲージが満タンになったら、サブwindウを開くなどして、実行中に時間が過ぎないようにする。敵の攻撃で先にユウナかバインが戦闘不能状態になった場合は、フェニックスの尾を使って解除してから再度「マタドールの歌」を使用(リュックは戦闘不能状態になっても無視していい)。

◆ バインが新魔王にドレスアップ

……味方全員で連続してドレスアップし、なるべく敵に攻撃させないこと。

目標 ヴァルファールを威力10ダウン状態にする

◆ 右之翼が「気力」で左之翼のMPを回復、または「体力」で味方のHPを回復
◆ 左之翼が「昇才」を敵に使用

◆ バインがもとのドレスにもどる

◆ ユウナがすべてのゲートを通り抜けて黒魔道士にドレスアップ

◆ ユウナが「集中」を3回使用

……ヴァルファールの「シューティング・パワー」を受けるか、「シューティング・レイ」を回復させた場合は、任意のキャラターゲットーションでユウナのHPを回復する。

◆ ユウナが「ブリザガ」でヴァルファールを4回攻撃

……「シューティング・パワー」「シューティング・レイ」への対抗は前の手順のときと同じ。ユウナのMPが23以下になったら「MP吸収」でヴァルファールから吸収する。

目標 リュックとバインを戦闘不能状態にする

◆ ユウナが「ブリザガ」を全体化して味方を攻撃

目標 ヴァルファールを倒す

◆ ユウナが「ブリザガ」でヴァルファールを攻撃

入手 月の旗輪

- ◆ ミッション④[寺院の魔物を退治せよ! (ビスイド寺院)] をコンプリートする

雷平原

- ◆ 雷神の指輪を調入手
- ◆ リアンとエイドに会う



◆ STORY Lv 5で「破滅の炎」を入手するために、リアンとエイドにはかからず会っておこう。

- ◆ 扉を全部で宝箱を開け、エーテル×3を入手

ジョゼ寺院

- ◆ ミッション④[寺院の魔物を退治せよ! (ジョゼ寺院)] を開始する

- ◆ 扉を3寺院前広場で宝箱を開け、フェニックスの尾×3を入手

- ◆ 扉を3試練の洞で宝箱を開け、体力の袋を入手

- ◆ 扉を押して放電を止める(バトルになった場合は逃げる)

バトル45 イクシオン (HP: 12300)

難易度
★★

装備変更

◆ 水の怪物に、「ダークナイト」「黒魔道士」「シーフ」をセット

	ユウナ	リュック	バイン
リザルトプレート	水の怪物	雷の魔獣	雷の魔獣
ドレス	ダークナイト	ダークナイト	聖槍
アクセサリ	雷神の指輪 ミネルバのバネメ	お気に入り お気に入り	ミネルバのバネメ ダッシュユーズ

目標 味方全員を回復10アップ状態にする

◆ バインが「マタドールの歌」を味方全体に使用
……バインの準備ゲージが満タンになったら、サブwindウを開くなどして、実行中に時間が過ぎないようにする。イクシオンの通常攻撃がクリティカルヒットして味方が戦闘不能状態になった場合は、フェニックスの尾を使って戦闘不能状態を解除してから、再度「マタドールの歌」を使用すること。

◆ バインが新魔王にドレスアップ

……味方全員で連続してドレスアップし、なるべく敵に攻撃させないこと。

目標 イクシオンを威力10ダウン状態にする

◆ 右之翼が「体力」で味方のHPを回復
◆ 左之翼が「昇才」を敵に使用
……イクシオンを攻撃すると「トルハンマー」のタイミングが早まるので、バインは間もしてはいけない。

目標 イクシオンが「トルハンマー」を実行するまで待つ

◆ 右之翼と左之翼が「体力」で味方のHPを回復

◆ バインがもとのドレスにもどる

◆ ユナがシーフに、リュックとバインが歌姫にドレスアップ

目標 **ダッシュスを通る**

◆ ユナが「ぬすむ」をイクシオンに使用

◆ ユナが黒魔道士にドレスアップ

◆ ユナが「集中」を4回使用

◆ ユナがすべてのゲートを通過してダークナイトにドレスアップ

◆ ユナが「ウオタガ」でイクシオンを5回攻撃
……イクシオンが何かの手機動作を行なっているときはコマンドを入力せず、イクシオンの行動を確認する。イクシオンが「エネルギーチャージ」を行なった場合、任意のキャラクターがボーンシュでユナのHPを回復する。

目標 **リュックとバインを戦闘不能状態にする**

◆ ユナが「ウオタガ」を全体化して味方を攻撃

目標 **イクシオンを倒す**

◆ ユナが「ウオタガ」でイクシオンを攻撃

入手 **「ウルオブサマサ」**

◆ リザルトプレート「ゆるぎなき防御」を入手

STORY Lv.3 COMPLETE!

Player's EYE STORY Lv.4

魔法無効の憂鬱

STORY Lv.4でやるべきことはぐわすか。実質的にはザラマンデルを倒すだけと言っても過言ではないほどだ。

そのザラマンデルにしても、たいして手ごわい相手ではない。通常攻撃を「マタドールの歌」で、「フレイルプレス」を「炎の戦鬼」や英神の指輪で防ぐだけで勝てる。一応、「テイルスマッシュ」でダメージを受けることもあるが、しよせん攻撃のタイプは割合。白魔導士が削っているだけで回復が追いつくので、全然怖くない。

問題は、ザラマンデルの魔法無効状態のせいで、黒魔法系のアビリティが無効化されてしまうこと。それ以外の攻撃を地道に使っていくしかないが、ミネルバピスチエの装備者は攻撃面では役立たずになる(なにしろ攻撃力-80)。仕方がないので白魔導士にして回復役を上げ、あとのふたりがアクセサリなどで攻撃力を上げて「暗黒」で攻撃。最後は体力の泉でドメを刺した。

ザラマンデル撃破後、コンサートを終えてSTORY Lv.4コンプリート! いよいよSTORY Lv.5に突入する!

低レベルクリア用進行チャート STORY Lv.4

飛空艇

◆ B4 能力値で宝箱を開け、万龍聖×6、エーテルターボ×3、ハイボーション×8、フェニックスの尾×7を入手

幻光河

◆ ミッション④【トープリをさがせ!】を開始する

◆ ミッション④【トープリをさがせ!】をコンプリートする
……リザルトプレート「星が放る」を入手。

飛空艇

◆ 「リバーサルだーよ?」を行なう
……どうい結果に終わってもかまわない。

雲平原

◆ ミッション④【異物のお客はお困り!】を開始する

バトル46 ザラマンデル (HP: 12950)

難易度

★

装備変更

◆ 「炎の戦鬼」に、「ダークナイト」「白魔導士」「歌姫」をセット

	ユナ	リュック	バイン
リザルトプレート	炎の戦鬼	炎の戦鬼	野性の血脈
ドレス	白魔道士	ダークナイト	歌姫
アクセサリ	ヒュプソクワウン	リストバンド	英神の指輪
	ミネルバピスチエ	マッセルベルト	ダッシュス

目標 **★ 方全員を回復 10アップ状態にする**

◆ バインが「マタドールの歌」を味方全体に使用
……バインの準備ゲージが満タンになったら、サブウィンドウを縮小して、実行中に時間が過ぎないようにする。敵の攻撃で味方が戦闘不能状態になった場合は、フェニックスの尾を使って解除してから再度「マタドールの歌」を使用。

◆ バインがシーフにドレスアップ

● 目標 炎と水の属性を速む

◆ バインが「ぬすむ」をサラマンデルに使用
……サラマンデルの「テイルスマッシュ」でダメージを受けた場合は、ユウナが「斬る」を使って回復する。

◆ バインがすべてのゲートを通過してダークナイトにドレスアップ

● 目標 サラマンデルの残りHPを1〜502にする

◆ ユウナが「斬る」で味方全体のHPを回復
◆ リックとバインが「暗黒」でサラマンデルを攻撃
……バインが「石化防壁」を奪得したら、以降、ときおりバインが魔道士にドレスアップし、「みやふる」でサラマンデルの残りHPを減らすといい。

◆ リックとバインが歌姫にドレスアップ

● 目標 サラマンデルが「フレイルム」を実行す
るまで待つ

◆ 何もしない

● 目標 リックとバインを戦闘不能状態にする

◆ ユウナが「ブリザド」でリックとバインを攻撃

● 目標 サラマンデルを倒す

◆ ユウナが体力の尽でサラマンデルを攻撃

入手 烈火の指輪

- ◆ 宝箱 魔物の巣窟で宝箱を開け、エリクサーを入手
- ◆ ミッション 魔物のお客はお断り! をコンプリートする

STORY Lv.4 COMPLETE!

Player's EYE STORY Lv.5

魔法防御183の脅威

例によって例のごとく、各地であれこれ集めてまわる。異界に入るとさすがに強敵ぞろいなので、集めるべきものはかなり多い。それでもまあ、厭くなる単純作業はほとんどないからラクなものだ。収集作業をテキパキと終えて、いよいよ異界へ突入する。

まずはシヴァとのバトル。「いにしえの聖獣」「破滅の炎」など、強力なりザルトプレートを手すずみなので、攻撃を重視して「一気に倒す作戦でいく。

バトル開始。シヴァの通常攻撃を受けてリックが倒れたが、そのスキにユウナとバインがプレートを1層。「ホーリー」の準備時間のあいだに「天からの一撃」でユウナが止められたものの、ミネルバビステュを装備しているバインの準備時間が終了した。

食らえっ! 「ホーリー」! ダメージ97、150、142、156、153、169、176、166。計1209。

1209!? たったの!?

うへえ、思ったほど強くないや、「ホーリー」。黒魔法系のアビリティじゃないからミネルバビステュじゃ準備時間も短縮できないし、かなりイマイチだ。「フレア」に乗りかえよう。

「いにしえの聖獣」を「破滅の炎」と交換して再挑戦。いけっ! 「フレア」! ダメージ2112。

うげ。「フレア」でもこんなもんかよ。タイプが魔法のアビリティの強さを過信しすぎたか。

弱点を突いたほうがいいかもしれない……と考え、今度は「炎の戦艦」を装備。「ファイガ」で攻撃してみる。与えたダメージ量は、ミネルバビステュを装備したユウ

ナで634、ミネルバビステュのないリックに至っては、わずかに482……。

そうか。べつに「フレア」や「ホーリー」が弱いんじゃない。シヴァが強すぎるんだ。調べてみると、シヴァの魔法防御はじつに183。魔法防御を無視しない攻撃によるダメージは、魔法防御ゼロの相手に使ったときの1/3程度に抑えられてしまう計算になる。どうりで強いわけだ。納得。

ストップ効果を止めろ

作戦変更。全員で攻撃するのをやめ、攻撃役をひとりにしほって「集中」を使うことにする。魔力10アップ状態から放つ「フレア」なら、4発で倒せるはず。シヴァの攻撃のうち、通常攻撃は「マクドール」の歌で、「ブリザガ」はアクセサリやザルトプレートで防げる。「天からの一撃」を受けたら万能薬とエーテルを使えばいいだろう。

……というもくろみで戦ってみたものの、「天からの一撃」を連発されて、味方の動きをつぎつぎに封じられる。なんとか立て直そうと必死になって万能薬やエーテルを使うが、やがて回避不能の3連攻撃を使われはじめて戦闘不能者が続出。今度は必死になってフェニックスの尾を使っているうちに「ダイヤモンドダスト」がきて全滅した。

ならば、と、攻撃役以外のふたりが充るトンボ玉を装備してもう一度挑戦。「天からの一撃」のストップ効果を防ぎながらバトルを進め、3連攻撃がはじまる前になんとが撃破に成功した。

魔除薬ふたたび

おっぎはメーガス（姉妹とのバトル。様子見のためにはいひとりと勝負してみる。

またたく間に全滅。

ドグの「シュメルフェンド」がヤバすぎる。ダメージが大きいうえに、準備時間も待機時間もゼロ(！)で、連発されるとシヤレにならん。通常攻撃の速さも脅威だ。

マグの攻撃はドグにくらべればゆるいし、ラグが使った「ファイガ」などは星のカーテンで跳ね返せる。ドグをすばやく倒すことが勝利への近道だろう。

しかし、マグが最初に使う「ブチマイティガード」がジャマで、なかなかドグを倒せない。モタモタしているあいだに向こうの攻撃に押し切られて負けてしまう。

STORY Lv.2でのウノー+サノーナルプラン戦を思わせる展開だなあ。あのときにならって、今回も魔除薬を使ってみるか。光、月、星のカーテンで守りを固め、マグが「ブチマイティガード」を使ったら魔除薬→フレア×2で一気にドグを倒す。マグとラグだけなら片手するのは簡単だろう。

以上のような狙いで何度か戦ってみたが……実際問題、ドグを倒すまでが結構キツイ。集中攻撃を受けるとすぐ戦闘不能者が出るし、一度倒されるとシェル状態もプロテス状態もリフレク状態も解除されて、またカーテンを使い直すことになる。しかも復活した直後は残りHPが少ないのですぐに倒されて、またまたカーテンの使い直し……という悪循環におちいってしまう。攻撃役が倒れたらあきらめたほうが良さそうだ。

うまくドグを倒せば、勝利はほぼ確定。ドグを倒すまで攻撃役を守りきれいかどうかの勝負だな、これは。バトルの序盤に「シュメルフェンド」「アングルティール」「リトルナーレ」があまりこなければならぬとかなる。勝率は安定しないけど、まあ、アビリティもアイテムもロクにかせいでなければこんなもんでしょ。



←またしても魔除薬のお世話になる。「ブチマイティガード」キラーと呼ばせてください。

最後の召喚獣

つぎはアニメ戦。強敵との戦いがつづく。

アニメの強さは攻撃のイヤらしさにある。甲なる通常攻撃からして、タイプが魔法で、魔法防御を無視するうえに回避不能、しかも軽減手段がシェルでもプロテスでもない——と、やっかいな性質がでんこ盛り。「ペイン」も、ダメージが大きいうえに、沈黙、着がえたい状態といったステータス異常を発生させる、迷惑さ

わまりない攻撃だ。

そして、全体に大ダメージを与えてくる「カオティック・D」。「岩のごとく」やクリスタルの小手でガナガナに守りを固めれば耐えられないこともないけど、通常攻撃や「ペイン」への対策と、こっからの攻撃の都合を考えるとやはり厳しい。「カオティック・D」がくる前にケリをつける方向で考えることにする。

通常攻撃を食らったときのダメージを軽減するのは困難なので、リザルトプレートでHPを2倍にして対抗。「ペイン」のダメージは月の輪輪で半減し、あとは「フレア」で短期決戦を挑むのみ。攻撃役のバインさえ倒さなければならぬとかなる。倒されたら終わるけど、まあ運次第。数回の挑戦で、無事撃破に成功した。

かくして、異界への道を踏破。異界の核でのイベントをひととおりすませ、ついにヴェグナガンとの戦いはじまる……。



←バインが1回でも倒されると、「カオティック・D」までに敵を倒せない可能性が高くなる。攻撃されないことを祈るのみ。

カンペキな作戦？

ヴェグナガンとの第1ラウンド、ヴェグナガン(尻尾)戦。「ノリ・メ・タングレ」をまともに食らえば全滅確定だが、タイミングを読んで「鉄壁」を合わせるだけで痛くもかゆくもなくなる。楽勝。

第2ラウンド、ヴェグナガン(脚)戦。まずは小手調べに一戦してみる。ターレットが黄色のときの攻撃を星のカーテンで跳ね返し、ターレットが赤色のときの攻撃は「1輪の守り」の「オートプロテス」で耐える。その間に本体へ「フレア」を3発ブチこんで撃破。楽勝！

……と思ったら、本体が倒れたあとのターレットの攻撃でこっちもやられた。

くそっ。これは、アレだ。スペシャルドレスを使ったEXP回避にも利用している、「準備時間中だった行動がバトル終了時に強制的に実行されちゃう現象」だ。ターレットが生き残ったままバトルを終えてるから、ヴェグナガン(脚)を倒しても、ターレットが準備時間中だった行動は全部実行されるんだ。

ということは、ヴェグナガン(脚)を倒し、そのあとにくるターレットの攻撃で、ミネルバビスチェの装備者だけが生き残るように調整しなければならぬってことか。こいつは厳しい。

考慮のすえ、攻撃役と生き残る役をわけることにした。生き残る役がミネルバビスチェを装備して「鉄壁」。攻撃役はクリスタルボールとヒュブノク라운を装備し、

「フレア」でヴェグナガン(脚)を倒す。そのあとにくるターレットの攻撃は生き残り役が「鉄壁」でしのぎ、攻撃役には倒れてもらってEXPを回避するって寸法だ。

フッ。カンベキではないか。これでいぞ。

さっそくやってみる。まずは「フレア」を使うためにドレアップ開始。完了前に「ディエス・イレ」を食らって攻撃役が倒される。終了。

どこがカンベキだボケナス。もうちょっとマシな作戦立ててみんかい!



●「ディエス・イレ」であっさり倒される。なんとカンベキなんだ。

もうちょっとマシな作戦

「もうちょっとマシな作戦」を考えてみる。

ミネルバピスチェはやっぱり攻撃役に持たせ、同時にクリスタルの小手も装備して防御力を強化。さらに光のカーテンを重ねれば、「ミサイル」や「ディエス・イレ」に耐えられるだろう。

あとは……どうせ光のカーテンでプロテス状態になるのなら、攻撃役以外のふたりが「日輪の守り」を装備する意味はない。「岩のごとく」で防御力を上げたほうが得策と見た。

以上の装備で何度か戦ってみる。最初の数回の挑戦では、ターレットC(最初は黄色)の「ファイガ」などを恐れるあまり、バトル開始時のドレスをすばやきの高いシーフにして、ドレアップの前に星のカーテンを使っていたが、ターレットA(最初は赤色)の「ディエス・イレ」などに耐えられず、失敗の連続。そこで、バトル開始時のドレスをダークナイトにし、「岩のごとく」を1回→間髪をいれず星のカーテン使用という手順に変更。この結果、ターレットAの攻撃に耐えられるようになり、星のカーテンもターレットCの攻撃にギリギリ間に合った。あとは「ウィーク・ブレイズ」がくる前に「フレア」でヴェグナガン(脚)を倒し、ミネルバピスチェのないふたりが異界の影を自分に使ってEXPを回避するのみ。ターレットが緑色のときに使う「シェル」と「ケアルラ」のせいでドメを倒すタイミングを計りにくかったが、どうにか撃破に成功した。

ラストバトル開始

ついに最後の3連戦にたどり着いた。ヴェグナガン(コア)戦、ヴェグナガン(頭)戦、シューイン戦ともに、もともとEXPが入らないバトルなので、EXP回避のためにわざわざ戦闘不能状態にならなくていいのがうれ

しい。これらのバトルに勝利すればクリアだ。気合入れていくぞ!

3連戦の初戦はヴェグナガンとの第3ラウンド、ヴェグナガン(コア)戦。まあ、ここは難しく考える必要はない。全日で「フレア」を連発していれば楽勝のはず。

というわけで「フレア」「フレア」「フレア」……あ、「魔法攻撃感知」がきた。MPが減った。エーテルで回復して「フレア」「フレア」……また「魔法攻撃感知」。エーテルで回復……なかなか倒せないな。あれ、なんかヴェグナガンが起き上がった。

「メント・モリ」。こっちの最大HPの3倍以上のダメージを食らって一撃で全滅。

ぬう。ひたすら攻撃してれば「メント・モリ」がくるより早く倒せると踏んだのだが、アマかったか。ならば、ブルワークから先に倒すまでのこと。こうすれば、「魔法攻撃感知」を封じると同時に、本体に「アレイズ」を使わせて「メント・モリ」を先送りにできる。「メント・モリ」さえ受けなければ、多少時間はかかっても勝利は確実。今度こそ楽勝!



●ブルワークを封じておくいずれはこうなる。まずはブルワークから倒すべし。

守るか攻めるか

つぎはヴェグナガンとの最終ラウンド、ヴェグナガン(頭)戦。こっちの作戦は以下のとおり。

まず、「フレア」でリダウトRかLのどちらか一方を倒し、「バリッド・モルス」を封じる。敵が「アレイズ」で復活するたびに「フレア」で脚ツツし、「バリッド・モルス」のチャンスを与えない。そのスキに「退魔のしらべ」を歌いまくって魔法防御10アップ状態になり、ヴェグナガン(頭)の攻撃に耐えられるようにする。あとはひたすら「フレア」で攻撃していけばいいはずだ。

……が、実際にやってみると、リダウトRやLが「アレイズ」で復活したあとの「バリッド・モルス」が早すぎてうまくいかない。その一撃で戦闘不能状態になるので、せっかくかかっていった魔法防御アップ状態が解除され、「退魔のしらべ」の歌い直しになる。何回やってもこのくり返して、守りを固め切ることができない。

「バリッド・モルス」を完全に封じるには連攻でリダウトRとLを両方倒すしかないのだが、そうすると今度は守りが弱まらないうちに「モルス・ケルタ」の直撃をもらって全滅してしまう。

ゆっくり守ってもダメ。急いで攻めてもダメ。

いったいどうすりゃいいんだ。



◆「モルス・ケルタ」が倒せば、その名のおり「死」は確定し、しかし守るべきがない。

封じられたコマンド

ヴェグナガン(コア)戦で攻撃を重視しすぎて、全員が「威城の炎」を装備しているのがいけない。

いつものように攻撃役をひとりにしぼり、あとのふたりはミスリルバングルや守りのヴェール、ヒュブノクラウンなどを装備する。さらに、リザルトプレートでHP2倍状態になるといった手段で防御面を強化。この状態でリダウトRとLを倒し、すぐに「月」のカーテンや「退魔のしらべ」を使えば、「モルス・ケルタ」に耐えられるのではなかろうか……? と考えた。

やってみると、結果は……「見事耐えた!」これで勝ったも同然。引きつづき「退魔のしらべ」を使いつつ「フレア」で攻撃……。

あれ? 「フレア」が使えない。

「退魔のしらべ」も使えない。

ああ、そうか、MPが足りないのか……いや、ちゃんと足りている。

なぜ??



◆攻撃に耐えたはいいが、突然「フレア」も「退魔のしらべ」も使用不能になってしまった。謎だ。

「モルス・ケルタ」のワナ

……よく見てみると、キャラクターの頭上付近になんかがいマークがついている。

沈黙状態だ!

「モルス・ケルタ」には沈黙効果があったのか! いままで一撃でやられてたから気づかなかったよ!!

あわてて万策を使うが、そのあいだにも容赦なく「モルス・ケルタ」がくる。必耐えられることは耐えられるものの、敵の最大HPが2714のところ、シェル魔法防御5アップ状態でも80前後のダメージを受けるから、回復なしではどう回復も耐えられない。

しかし、HPの回復を優先すると沈黙状態を解除できない。沈黙状態を解除できなければ攻撃に移れない。

かといって、沈黙状態の解除を優先するとHPを回

復できない。HPを回復できなければいずれ倒される。どうしろと。

痛恨の回復サボリ

ダメージの回復と沈黙状態の解除を両方やらなきゃいけないじゃ、勝ち目なんかあるわけない。どっちかをやらずにすむようにすべきだろう。

手持ちのアイテムや装備、アビリティでは、敵の攻撃でダメージをまったく受けないようにすることは不可能。しかし、沈黙状態にならないようにすることなら可能だ。沈黙効果を無効化できるものを装備すればいい。

たとえば「沈黙」暗闇防御を持つビーズのプローチ。わざわざ落としていってくれたウノ一よ、ありがとう。気が利くヤツだなあ、おまえは。

さらに、ホワイトケープ(「沈黙防御」を持つアクセサリ)をふたつ購入。これらを装備して再挑戦だ!

「モルス・ケルタ」や「ラクリモーサ」のダメージをボーションやエーテルで回復しながら「退魔のしらべ」を使いつづけ、どうにか魔法防御10アップ状態に到達。「モルス・ケルタ」で受けるダメージ量を、わずか10前後(シェル状態ならさらにその半分)にまで抑えこめるようになった。ビーズのプローチとホワイトケープのおかげで沈黙状態になることもない。

今度こそ勝った……!

と油断したのが運のツキ。

ヴェグナガン(頭)の最強の攻撃「ネモ・アンテ・モルテム・ベアトゥス」を食らって敵船ふたりが昇天する。

しまった……HPが全回復していてシェル状態なら敵船でも耐えられたのに……油断して回復サボってるからこういことになるんだ! このバカが!!

自分を呪いながらも、攻撃役ひとりで戦いつづける。あと一撃というところでヴェグナガン(頭)を追いつめたが、「ラクリモーサ」→「グラビダ」→「ネモ・アンテ・モルテム・ベアトゥス」の連続攻撃で万事休す。

無念……。



◆「沈黙防御」の助けがあっても、戦いかたがマズければ勝てるわけがなかった。

しぼりだす勇氣の光

回復をおこたらなければ勝てるはず……と思ったのだが、あまりにもシビアすぎる。MPの回復がわずかでも遅れただけで、「フレア」が撃てない→リダウトRを倒すのが遅れる→「ラクリモーサ」を食らう→戦闘不能状態になる→魔法防御10アップ状態が解除される

→「モルス・ケルタ」に耐えられなくなる」という破壊コースへ直線。3回つづけての失敗にぶち切れて、ついに最終兵器の投入を決意した。

禁断の最終兵器。その名も、しほりだす……。

名前だけ聞くと敵が砕けそうだが、黒魔法系のアビリティで戦うかぎりにおいて、これほど頼もしい味方はない。ミネルバビスチェとしほりだす……を同時に装備すれば、合計で魔力+180、最大MP2倍、黒魔法系のアビリティの準備時間を90%短縮(=通常の10倍の早さ)、しかもつねにヘイスト状態という狂気の殺戮機械と化する。この魔力、この早さで「フレア」を連発すれば、ヴェグナガン(頭)とひとたまりもあるまい。

ただし、代償として最大HPが40%低くなるため、ただでさえ打たれ弱い低レベルのキャラクターがますますド貧弱になるという欠点がある。攻撃される前に勝負をキメるつもりでかかるしかなさそう。

まずはヴェグナガン(コア)を脱走。ホント脱走。あまりの強さに笑いが止まらない。

ヴェグナガン(頭)戦。リダウトR、Lをたたきつづけたあと、「フレア」でガシガシ攻撃。「モルス・ケルタ」も「ネモ・アンチ・モルテム・ベアトウス」も使うスキを与えず、またしても脱走。ホント脱走。「退魔のしらべ」を使う必要すらない。

そしてシューイン。攻撃役のバインがなぐられないことを祈りながら「フレア」を連発。4発で終了。

こんなんでいいのかな～、という気がしないでもないけど、「ニューゲーム」から開始のLv.1・1・4クリア、これにて完了！お疲れ、自分！



◆しほりだす……+ミネルバビスチェ+「フレア」でひたすら力押し。あんまり低レベルクリアっけない(笑)。



低レベルクリア用進行チャート STORY Lv.5

飛空船

- ◆ 04 動力室で宝箱を開け、方眼紙×7、エーテルカー×4、エクスポーション×4、フェニックスの尾×8を入手

キーリカ島

- ◆ 21 船着場まで宝箱を開け、エーテルを入手
- ◆ 22 居住区で宝箱を開け、魔除薬、星のカーテン×3、月のカーテン×3、光のカーテン×3を入手

ミヘン街道

- ◆ 50 日道南部でレッドプリンからボムの調を合計5個盗む
……飛空船からキノコ雲街道に降りて、徒歩でミヘン街道へ移動すれば、移動の手間が大層にはおける。

グアトサラム

- ◆ 53 トープリ事務所のお宝を開け、クリスタルボールを入手
- ◆ ボーション×30、お気に入り×2を購入
……ギルが足りない場合は、不要なアクセサリ(炎神の指輪、烈火の指輪、雷神の指輪、天使のイヤリング、おじはちまき、星のチューカー、竜おけのおふだ、真珠のネックレス、ヒースのブローチ、ガラスのバククル、リジェネリング、ヘイストリングなど)を売却。

マカラニーヤの森

- ◆ マカラニーヤの森のエピソードをコンプリートする
……リザルトプレート「希望の光」を入手

ビーカネル砂漠

- ◆ ミッション 11(サブテンドー探し)を開始する
- ◆ オアシスへ行き、光るトンボ玉×2を購入
……ギルが足りない場合は、不要なアクセサリを売却。



◆ ミッション 11開始後、オアシスへ行くと、最初の1回にかぎり確実にキャラバンが訪れている。

ガガゼト山

- ◆ ガガゼト山のエピソードをコンプリートする
……リザルトプレート「いにしへの誓い」を入手。
- ◆ 14-3 折ひ子の密蔵(裏)にいるリアンカ・アイトと話し、リザルトプレート「破壊の炎」を入手

ザナルカント遺跡

- ◆ 15-4 内部で宝箱を開け、魔除薬×3を入手

飛空船

- ◆ 異界に突入する
……突入するのはこの穴からでも構わない。

異界

装備変更

- ◆氷の女王に、「ダークナイト」「歌姫」と任意のドレスフィアをセット
- ◆破壊の炎に、以下のようにドレスフィアをセット



	ユウナ	リュック	バイン
リザルトプレート	破壊の炎	氷の女王	氷の女王
ドレス	ダークナイト	ダークナイト	歌姫
アクセサリ	炎と氷の面輪 ニルハバヒスチエ	ミスリルバングル 光るトンボ玉	光るトンボ玉 ダッシュシューズ

目標 味方全員を連続10アップ状態にする

- ◆バインが「マダールの歌」を味方全体に使用
……バインの準備ゲージが満タンになったら、サブウィンドウを開くなどして、実行中に時間が過ぎないようにする。敵の攻撃で味方が戦闘不能状態になった場合は、フェニクスの尾を投げて解除してから再度「マダールの歌」を使用。

- ◆ユウナが黒魔道士にドレスアップ
……味方全員で連続してドレスアップし、なるべく前に攻撃されないこと。

目標 ユウナを威力10アップ状態にする

- ◆ユウナが「集中」を使用
- ◆リュックまたはバインがボムの場でシヴァを1回攻撃
……敵方の準備ゲージが満タンになったら、サブウィンドウを開くなどして、実行中に時間が過ぎないようにする。シヴァの「天からの一撃」をユウナが受けた場合は、リュックかバインが万能薬を使ってストップ状態を解除(同時MPが53以下になったら、エーテルも使ってユウナのMPを回復)。

- ◆ユウナがすべてのゲートを通過してダークナイトに、リュックとバインが歌姫にドレスアップ
……味方全員で連続してドレスアップし、なるべく前に攻撃されないこと。

- ◆ユウナが「フレア」でシヴァを3回攻撃
……ユウナの準備ゲージが満タンになったら、サブウィンドウを開くなどして、実行中に時間が過ぎないようにする。

- ◆ユウナにエーテルを使ってMPを回復
……エーテルの使用者の準備ゲージが満タンになったら、サブウィンドウを開くなどして、実行中に時間が過ぎないようにする。

目標 リュックとバインを戦闘不能状態にしてシヴァを倒す

- ◆つぎのようにすばやくコマンドを入力する
 - ①リュックとバインがボムの場で自分を攻撃
 - ②ユウナが「フレア」でシヴァを攻撃
……ここシヴァの「天からの一撃」をユウナが受けた場合はリセットしてやり直す。

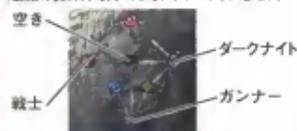
入手 クリスタルの小手

- ◆クリスタルの小手を入手できなかった場合は、リセットしてバトル47をやり直す

- ◆セーブスフィアまで引き返して回復する

装備変更

- ◆ゆるぎなき防衛に、「ダークナイト」をセット
- ◆破壊の炎に、以下のようにドレスフィアをセット



	ユウナ	リュック	バイン
リザルトプレート	ゆるぎなき防衛	ゆるぎなき防衛	破壊の炎
ドレス	ダークナイト	ダークナイト	ダークナイト
アクセサリ	ミスリルバングル ダッシュシューズ	ミスリルバングル ダッシュシューズ	クリスタルボール ニルハバヒスチエ

- ◆つぎのようにすばやくコマンドを入力する

- ①ユウナが星のカーテンを味方全体に使用
- ②リュックが月のカーテンを味方全体に使用
- ③リュックの準備ゲージが満タンになったら、バインがサブウィンドウを開くなどして、実行中に時間が過ぎないようにする。

- ◆バインが光のカーテンを味方全体に使用
……バインの準備ゲージが満タンになったら、ユウナかリュックがサブウィンドウを開くなどして、実行中に時間が過ぎないようにする。

- ◆ユウナとリュックがポーションかハイポーションで味方のHPを回復(バインを最優先)
- ◆バインがすべてのゲートを通過してダークナイトにドレスアップ
……バインがドレスアップを入力したら、ユウナやリュックがサブウィンドウを開くなどして、実行前に時間が過ぎないようにする。バインが戦闘不能状態になった場合、ユウナやリュックがふたつとも戦闘不能状態になった場合は、リセットしてやり直す。ユウナかリュックのどちらか片方だけなら、戦闘不能状態になっても無視していい。

- ◆ユウナがリュックが魔除薬をドッグに使用

目標 ドッグを倒す

- ◆ユウナとリュックがポーションかハイポーションで味方のHPを回復(バインを最優先)
- ◆バインが「フレア」でドッグを攻撃
……バインの準備ゲージが満タンになったら、サブウィンドウを開くなどして、実行中に時間が過ぎないようにする。

- ◆任意のキャラクターがエーテルターボでバインのMPを回復

目標 マグがフナマイティガードを実行するまで待つ

◆全員がポーションで味方のHPを回復
……以後、このバトル中は、味方の準備ゲージが満タニになってもサブウィンドウを開くなどせず、時間を進ませながら実行すること。



▶行動中に時間を進ませ、つねに誰かが行動しているようにすれば、リフレク状態が長持ちする。

◆ユウナがリュックが魔除薬をマグに使用
◆魔除薬を使わなかったキャラクターがポーションで味方のHPを回復(バインを最優先)

目標 マグを倒す

◆ユウナとリュックがポーションで味方のHPを回復(バインを最優先)
◆バインが[フレア]でマグを攻撃

◆任意のキャラクターがエーテルでバインのMPを回復
◆エーテルを使わなかったキャラクターのどちらかが魔除薬をラグに使用

◆バインが[フレア]でラグを1回攻撃

目標 ユウナとリュックを戦闘不能状態にする

◆ユウナとリュックが異界の影を自分に使用

目標 ラグを倒す

◆バインが[フレア]でラグを攻撃

入手 妖精のピアス

◆セーブスフィアまで引き返して回復する

バトル49 アニマ (HP: 30000)難易度
★★★**装備変更**

◆「ふみにじる者」に、「ガンナー」「戦士」「ダークナイト」をセット

	ユウナ	リュック	バイン
リザルトプレート	ふみにじる者	ふみにじる者	破壊の炎
ドレス	ダークナイト	ダークナイト	ダークナイト
アクセサリ	ミスリルバングル	ミスリルバングル	クリスタルボール
	月の新輪	月の新輪	ミネルバヒスタ1

◆全員がすべてのゲートを通過してダークナイトにドレスアップ
……味方全員で連続してドレスアップし、なるべく敵に攻撃させないこと。

目標 バインが[フレア]でアニマを3回攻撃

◆ユウナとリュックがポーションかハイポーションで味方のHPを回復

◆バインが[フレア]でアニマを攻撃
……ユウナやリュックが「バイン」を受けた場合は、いったん別のドレスにドレスアップしてからダークナイトにもどり、ほかのキャラクターにポーションを使ってもらう(味方を意図して回復する必要がある場合は、「バイン」を受けたキャラクターがダークナイトにもどらなくてもいい)。バインが「バイン」を受けると戦闘不能状態になった場合は、リセットしてやり直す。

◆任意のキャラクターがエーテルでバインのMPを回復
◆エーテルを使わなかったキャラクターあたりがポーションかハイポーションで味方のHPを回復

◆バインが[フレア]でアニマを1回攻撃
……以後、このバトル中は、ユウナとリュックがダメージを受けても回復しなくていい。

目標 バインのHPを全回復し、さらに全員の待機時間を完了させる

◆何もしない、またはユウナとリュックがポーションかハイポーションでバインのHPを回復

目標 アニマを倒してユウナとリュックを戦闘不能状態にする

◆つぎのようにすばやくコマンドを入力する
①バインが[フレア]でアニマを攻撃
②バインの準備ゲージが半分以上上ったまったら、ユウナとリュックが異界の影を自分に使用



▶異界の影の発動がアニマにトドメを刺したあとになるようにして、攻撃される回数や減らさずのが狙いだ。

入手 ファーリング

◆リザルトプレート「不滅の魂」を入手

◆異界の仕掛けはピアノを弾いて解除しながら進む

◆**難易度** 異界の核で宝箱を開け、ラストエリクサー、エーテルターボ×3、メガフェニックス×2を入手

◆ここまでに、ユウナとバインのどちらかあるいは両方が「鉄壁」を保持していない場合は、保持しておく……保持する場合は、聖ベベル島1層などでバトルを行い、リザルトプレート「善し(の)光」を装備して「ケアル」を使う、などの方法がオススメ。



▶聖ベベル島の浅い階層なら敵も少なく、地上へのフープ座に乗るだけで回復できるので、安全にAPをかき集める。

装備変更

- ◆「破滅の炎」に、以下のようにドレスフィアをセット



	ユウナ	リュック	バイン
リザルトプレート	白輪の守り	破滅の炎	白輪の守り
ドレス	戦士	黒魔道士	戦士
アクセサリ	クリスタルボール ダッシュシューズ	しほりだす ミネルバマシキ	ヒュフクラウン ダッシュシューズ

- ◆ユウナとバインが「鉄壁」を使用



◆ダッシュシューズがあれば、最初にくる「プリム・タンダレ」を「鉄壁」で防げる。

- ◆ユウナとバインが黒魔道士にドレスアップ

- ◆ユウナかバインがリュックにフェニックスの尾を使用して戦闘不能状態を解除
- ◆もうひとりか「折る」で味方全体のHPを回復

- ◆ユウナとバインが「折る」で味方全体のHPを回復
- ◆リュックがすべてのゲートを通して黒魔道士にドレスアップ

- ◆リュックが「集中」を1回使用

- ◆ユウナとバインが「折る」で味方全体のHPを回復
- ◆リュックが「フレア」→「MP吸収」→「フレア」→「MP吸収」の順でウェグナガン(尻尾)を攻撃

- ◆ユウナとバインが戦士にドレスアップ

目標 ●ウェグナガン(尻尾)が「ヒーム」を実行するまで待つ

- ◆何もしない
…ウェグナガン(尻尾)の行動が終わったら、すばやく下記のコマンドを入力する。

- ◆つぎのようにすばやくコマンドを入力する
- リュックが「フレア」でウェグナガン(尻尾)を攻撃
- ユウナとバインが「鉄壁」を使用

- ◆ユウナとバインが黒魔道士にドレスアップ

- ◆ユウナかバインがリュックにフェニックスの尾を使用して戦闘不能状態を解除
- ◆もうひとりか「折る」で味方全体のHPを回復

- ◆ユウナとバインが「折る」で味方全体のHPを回復
- ◆リュックが「MP吸収」でウェグナガン(尻尾)を1回攻撃

目標 ●ユウナとバインを戦闘不能状態にする

- ◆ユウナとバインがボムの魂で自分を攻撃

目標 ●ウェグナガン(尻尾)を倒す

- ◆リュックが「フレア」でウェグナガン(尻尾)を攻撃

- ◆セーブスフィアまで引き返して回復する

装備変更

- ◆「破滅の炎」に、以下のようにドレスフィアをセット



	ユウナ	リュック	バイン
リザルトプレート	岩のごとく	岩のごとく	破滅の炎
ドレス	ダークナイト	ダークナイト	ダークナイト
アクセサリ	ミスリルバングル ダッシュシューズ	ミスリルバングル ダッシュシューズ	クリスタルの小手 ミネルバマシキ

- ◆ユウナとリュックがすべてのゲートを通してダークナイトにドレスアップ

……ユウナとリュックが(行動可能になっているならバインも)連続でドレスアップして飽くまで行動させないこと。



◆「岩のごとく」のゲートの効果で防御力を上げ、ターゲットAの攻撃に備えよう。

- ◆ユウナが星のカーテンを味方全体に使用
- ◆リュックが光のカーテンを味方全体に使用

- ◆ユウナとリュックがボーションで味方のHPを回復(バインを最優先)
- ◆バインがすべてのゲートを通してダークナイトにドレスアップ

目標 ヲェグナガン(脚)の残りHPをあと1フレ
※1回で倒せるまで減らす

◆ユウナとリュックがボーンで味方のHPを回復(バインを最優先)

◆バインが「フレア」でヴェグナガン(脚)を攻撃

……バインのMPが切れたらエーテルを、ヴェグナガン(脚)がシェル状態になったら魔法盾を使うこと。

●ヴェグナガン(脚)に与える1発あたりのダメージ量や回復量

行動者	行動	ヴェグナガン(脚)がシェル状態のとき	ヴェグナガン(脚)がシェル状態のとき
バイン	「フレア」 (ダメージ)	5714~6452	2857~3226
ターレット	「ケアルラ」 (回復)	843~952	421~476

目標 ヲェグナガン(脚)を倒してユウナとリュック
を戦闘不能状態にする

◆つぎのようにすばやくコマンドを入力する

①バインが「フレア」でヴェグナガン(脚)を攻撃

②バインの準備ゲージが半分以上たったら、ユウナとリュックが異界の影を自分を使用

入手 ミスリルバングル

◆ウノー、サノーと会話後、セーブスフィアまで引き返して回復する

バトル52 ヲェグナガン(コア) (HP: 33040)
+フルワークR. L(HP: 各3000)

難易度 ★

装備変更

◆希望の光に、「シーフ」と任意のドレスフィア5個をセット

	ユウナ	リュック	バイン
リザルトプレート	希望の光	希望の光	破滅の炎
ドレス	シーフ	シーフ	ダークナイト
アクセサリ	お気に入り お気に入り	お気に入り お気に入り	しほりたすこ ミネルバシズキ

◆バインがすべてのゲートを通してダークナイトにドレスアップ

……味方全員が連続してドレスアップし、なるべく敵に攻撃させないこと。ユウナとリュックは最終的にシーフにもどる。

目標 フルワークLを倒す

◆つぎのようにすばやくコマンドを入力する

①バインが「フレア」でフルワークLを攻撃

②ユウナがリュックがバインにエーテルを使用

……バインの準備ゲージが満タンになったら、残るひとりだけがサブウィンドウを開き、実行中に時間が進まないようにする。以後、このバトル中で味方が行動するときは、すべて同時に時間が進まないようにすること。

目標 フルワークRを倒す

◆バインが「フレア」でフルワークRを攻撃

目標 ヲェグナガン(コア)を倒す

◆バインが「フレア」でヴェグナガン(コア)を攻撃

②ユウナとリュックがバインにエーテルを使用

……ユウナとリュックの特殊ゲージ(準備ゲージではない)のうち、片方が満タン、もう片方が半分以上たったら、バインにエーテルを使うようにコマンドを入力する。

バトル53 ヲェグナガン(頭) (HP: 38420)
+リダウトR. L(HP: 各2500)

難易度 ★★

◆バインがすべてのゲートを通してダークナイトにドレスアップ

……味方全員が連続してドレスアップし、なるべく敵に攻撃させないこと。ユウナとリュックは最終的にシーフにもどる。「バリンダ・モルス」で敵が戦闘不能状態になった場合は、ユウナがリュックがフェニックスの尻(状況しだいではメガフェニックス)を使って解除する。

目標 リダウトRを倒す

◆つぎのようにすばやくコマンドを入力する

①バインが「フレア」でリダウトRを攻撃

②ユウナがリュックがバインにエーテルを使用

……バインの準備ゲージが満タンになったら、残るひとりだけがサブウィンドウを開き、実行中に時間が進まないようにする。以後、このバトル中で味方が行動するときは、すべて同時に時間が進まないようにすること。

戦闘不能状態のキャラクターがいる場合は、つぎの手順でリダウトRを攻撃する前に、からずフェニックスの尻を使って解除しておく。

目標 リダウトLを倒す

◆バインが「フレア」でリダウトLを攻撃

目標 ヲェグナガン(脚)を倒す

◆バインが「フレア」でヴェグナガン(脚)を攻撃

②ユウナとリュックがバインにエーテルを使用

……ユウナとリュックの特殊ゲージ(準備ゲージではない)のうち、片方が満タン、もう片方が半分以上たったら、バインにエーテルを使うようにコマンドを入力する。

バトル54 シューイン(HP: 23850)

難易度 ★★★

◆バインがすべてのゲートを通してダークナイトにドレスアップ

……味方全員が連続してドレスアップし、なるべく敵に攻撃させないこと。ユウナとリュックは最終的にシーフにもどる。

目標 シューインを倒す

◆バインが「フレア」でシューインを攻撃

……バインの準備ゲージが満タンになったら、サブウィンドウを開くなどで、実行中に時間が進まないようにする。以後、このバトル中で味方が行動するときは、すべて同時に時間が進まないようにすること。

バインが「フレア」を1回実行したら、最後にユウナがリュックがエクサナーを使ってバインのHPとMPを回復。バインが戦闘不能状態になった場合は、フェニックスの尻やボーンにだけでなく、状況に応じてメガフェニックス、ラストエクサナーなども使って立て直すこと。ユウナやリュックは戦闘不能状態になっても無視していい。

STORY Lv.5 COMPLETE!

ENDING

レベルアップ にこだわろう!

ユウナたち全員のレベルを99に……それは、キャラクター育成のもっともオーソドックスな最終形態であり、「最強」の王道と言えるだろう。しかし、ただレベルを上げていくだけでは芸がない。レベルアップひとつにもこだわりを持って、ワンランク上のレベル上げに挑戦してみよう。



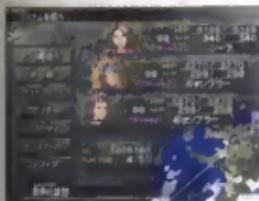
✪ 最速でLv.99を目指してみよう!

0全員をLv.99にするまでにかかる時間は?

もともと成長の遅いユウナがLv.99になるために必要なEXPは135万以上(→P.449)。ふつう、これだけの量のEXPをかせぐには、かなりの時間がかかってしまう。しかし、最速でのレベル上げを行えば、「ニューゲーム」を開始してから全員のレベルを99にするまで、「実際のプレイ時間」で5時間とかわらないのだ(「ゲーム画面に表示される時間」なら、さらに短くなる)。ここで紹介する手法を参考に、最速でのLv.99を目指してみよう。

◆本書スタッフの記録

4時間52分52秒(実際のプレイ時間)



◆全員Lv.99に達してセーブした直後のメニュー画面がこれだ。

0大量のEXPを短時間でかせぐには?

効率よくEXPをかせぐには、多くのEXPを得られるモンスターを、すばやく倒していく必要がある。そのためには、ランダムエンカウントのバトルで得られるEXPの量が極端に多い**16-7** 異界の核で、キューソネコカミを最大限に利用しつつ戦うのがベストだろう。さらに、「EXP2倍」や「なんでも2倍」を持つことで、1回のバトルで得られるEXPを2倍にし、より早くレベルを上げていけるようにしたいところだ。

0異界の核までのゲームの進めかた

最速でのレベル上げでは、異界の核に到達するまでの時間が重要なので、基本的には、物語を進めるのに必要なことだけを行っていく。場面ごとのおおまかな方針は下記のとおり。より具体的には、P.158からのチャートを参照してほしい。

なお、セーブは可能なかぎり行なわずに(また、行なわなくても安全なように)進めたほうがいい。セーブ自体に1回10秒以上の時間がかかるうえ、ささいなタイムロスでリセットしてやり直していると、ゲーム画面での表示時間は短くできても、実際のプレイ時間は長くなってしまふからだ。

◆イベントシーンの方針

- シーンスkip(ポーズをかけて●ボタンを押す)が可能な場面では、かならずskipする
- シーンスkipができない場面でも、●ボタンを連打して、メッセージを極力早く送る

◆バトルの方針

- アクセサリはキューソネコカミを利用する(1回の攻撃で敵を倒せるようにするため)
- ドレスはシーフを利用する(1回の「戦う」でダメージを2回与えることができ、しかも「さきがけ」を修得可能なため)



◆ちなみに、レベルアップを考えず、クリアまでの「ゲーム画面に表示される時間」を突き詰めれば、3時間20分を切る。

最速でLv.99を目指すための進行手順

チャートの見かた

0:00 STORY Lv.1 START!

ルカ

0:24 ？？？+男戦闘員 1とバトル

リックは男戦闘員×2に「めすむ」を使用(やすもの手榴弾の入手が目的)。バインは「戦う」で男戦闘員から先に攻撃する。読み終えたら、リック→バインの順に、「戦う」でチェーンを狙って攻撃すること。

①②③④

- 1 進行手順……最速でのレベル上げの進めかた。
- 2 参考タイム……本書スタッフが最速でのレベル上げを行なったときに、その手順を開始するまでにかかった実際のプレイ時間(ゲーム画面で表示される時間ではない)。秒単位は省略している。
- 3 備考……その手順でのこまかい注意点など。
- 4 シーンスキップ……シーンスキップすべき場面。その区間に、●のアイコンの数だけ、シーンスキップを行なえる場面があることを示す。

0:00 STORY Lv.1 START!

ルカ

0:04 ？？？+男戦闘員×2とバトル

リックは男戦闘員×2に「めすむ」を使用(やすもの手榴弾の入手が目的)。バインは「戦う」で男戦闘員から先に攻撃する。読み終えたら、リック→バインの順に、「戦う」でチェーンを狙って攻撃すること。

①②

0:06 コンフィグ を変更する

ATBスピードを「はやり」、字幕の名前を「OFF」にする(ATBスピードの変更はバトル時間の短縮、字幕の名前の変更は●ボタンでメッセージを送るときの時間の短縮が狙い)。

0:06 男戦闘員×2とバトル

リックは男戦闘員に「めすむ」を使用。「○○を盗んだ!」と表示されたら、まさき→バインが「戦う」で攻撃して倒す。

③

0:07 ウノー(ルカ)+サノー(ルカ)とバトル

サノーから敵ふちメガネを盗む。攻撃時は、全員でチェーンを狙っていく。

④

0:08 ルブラン(ルカ)とバトル

リック→バインの順でチェーンを狙っていくこと。

飛空艇

0:10 リザルトプレート「攻めの方陣」を入手

シンラと話して「リザルトプレートの使いかた」を選択。選択後、STARTボタンを押しっぱなしにしておけば、チュートリアルをすぐに中断できる。

0:10 ①-1 ブリッジにいるアニキと話す

0:11 「カモメ団全員集合!」の放送を聞く



①-1 フリッジからエレベーターで ①-2 居住区に移動し、写真の位置まで進んだあと、エレベーターのほうへもどればいい。

0:11 ①-1 ブリッジにいるダチに近づく

ガガゼト遺跡

0:12 ①-12 上部で宝箱を開け、雷の爆弾を入手

0:13 ①-12 上部にある昇降機のスイッチを押す

0:13 敵倒と修得するアビリティを変更する

「攻めの方陣」に「シーフ」をセット。さらに、全員が「攻めの方陣」と「シーフ」を装備→シーフでつぎに修得するアビリティを「さきが力」に設定」という手順を行なう。

0:14 ウノー(ガガゼト遺跡)+サノー(ガガゼト遺跡)+ルブラン(ガガゼト遺跡)とバトル

- 下記の手順でバトルを進める。
- 1 持っているやすもの手榴弾をすべて使って攻撃
 - 2 「戦う」でルブランを攻撃して倒す
 - 3 ウノーからガントレット、サノーからホワイトケープを盗む
 - 4 ウノーとサノーを倒す

0:17 男戦闘員×2+ヘビマシンガン×2とバトル

0:19 女戦闘員+ヘビマシンガン×3とバトル

0:20 ①-18 最上部で宝箱を開け、マッスルベルトを入手
すぐにリミックが倒れる。

0:20 ボリスパイダーとバトル

全員がタイミングよく「戦う」で攻撃してチェーンを成立させつづけて、敵に行動させずに倒すこと。

飛空艇

0:23 ①-3 居住区にあるマスターのショップで、装備していないアクセサリをすべて売却

0:23 ①-1 ブリッジにいるシンラと話す

0:24 ドレスフィア「黒魔道士」を入手

0:24 ロケーション選択画面でナギ平原に移動

ナギ平原

0:25 青空公司窓口(狭レース)の係員に話しかける

410ポイントを購入→遺物の箱を開く→ボマーで飛行機へ移動」という順序で選択すること。

0:26 旅行会社のショップでリストバンド×4を購入

すべてワナとバインがリストバンド×2を、リョウマが遺物の箱を開く。

0:26 セーブスフィアを調べて飛空艇にもとる

飛空艇

0:26 ロケーション選択画面でザナルカンド遺跡に移動

ザナルカンド遺跡

0:27 13-1 周辺にいるイサールと話す

会話中の選択肢は「誰でしたっけ」を選ぶ(●ボタンを連打しつづける)。

0:29 13-4 内部にいるバッセに近づく

会話中の選択肢は「もちろん」を選ぶ(●ボタンを連打しつづける)。

0:30 上級男教職員+ショットバイソン×3とバトル

0:31 上級男教職員+ショットバイソン×3とバトル

0:32 上級男教職員×2+上級女教職員×2とバトル

上級女教職員から先に倒すといい。

0:33 13-7 新刊子の周りでシド一階にいる男の扉に話す

どの会話中の選択肢は「ないです」を選ぶ(●ボタンを連打しつづける)。

0:35 13-9 魔天で謎の声の問いに答える

会話中の選択肢は「あ」を選ぶ(●ボタンを連打しつづける)。

0:37 雑室のガーディアンとバトル

全員がタイミングよく「戦う」で攻撃してチェインを成立させつつ、できるだけ敵に行動させずに倒すこと。

飛空艇

0:39 ロケーション選択画面でビサイド島に移動

ビサイド島

0:40 1-12 長家(ワッカの家)にいるルールと話す

0:41 1-12 長家(ワッカの家)にいるルールと話す

会話中の選択肢は「泊まる」を選ぶ(●ボタンを連打しつづける)。

0:42 1-9 全寮にいるルールと話す

0:42 「ワッカ捜索ミッションに挑戦」を選ぶ

解除キーとなる数字のうち、1-11 浜辺の船着場のそばで見つかるものは調べに行かなくていい。

0:45 1-2 分岐路で解除キーを入力する

2番目の数字はあてずっぽうで、当たると入力し直す。

0:46 フレイドラゴンとバトル

全員が「戦う」で攻撃しつづければいい。

0:47 ドレスフィア 白魔道士 を入手

0:47 ビサイドのスフィアを入手

0:47 リザルトプレート「守りの円陣」を入手

飛空艇

0:48 ロケーション選択画面でキーリカ島に移動

キーリカ島

0:50 2-3 キーリカの島で、木の向こうのものをぞくぞくかどうかの選択肢を出す

選択肢は「別にいいや」を選ぶこと(●ボタンを連打しないように注意)。

0:51 検問ですべての番号に正しく答える

0:52 ゼロ式機士とバトル

全員がタイミングよく「戦う」で攻撃してチェインを成立させつつ、できるだけ敵に行動させずに倒すこと。

0:54 STORY Lv.1 COMPLETE!

0:54 STORY Lv.2 START!

飛空艇

0:54 0-1 ブリッジにいるシンラと話す

会話中の選択肢は「見る」を選ぶ(●ボタンを連打しつづける)。

0:56 0-1 ブリッジにいるアニキに近づく

0:56 0-3 居住区にいるトーフリと楽団員をエレベーターまで運び、キューソネコカミを入手

1:01 0-1 ブリッジにいるアニキと話す

会話中の選択肢は「決まった!」を選ぶ(●ボタンを連打しつづける)。

1:01 スフィアを新エボン党に返す

1:03 ルブランのスフィアを入手

1:03 ロケーション選択画面でジョゼ寺院に移動

ジョゼ寺院

1:04 6-4 受付事務所に入れるようになる



A 下記の手順を踏めば、短時間で受付事務所に入れるようになる。

①左の写真機¹の位置に立ち、列が3人になるまで待つ

②目の前にいる人物に話しかけて、列をふたりにする



B ③左の写真機²の位置に立ち、列がひとりになるまで待つ

④目の前にいる人物に話しかけて、列をなくす

1:05 6-8 受付事務所で発露を申し込み、6-9 大広間へ行く

1:06 6-2 参道にいるギップルに近づく

1:06 ギップルの面懐を受ける

会話中の選択肢は「マジ」を選ぶ(●ボタンを連打しつづける)。

1:06 絹介状を入手

1:06 装備と「コンフィグ」を変更する

ユウナがキューソネコカミを装備し、コンフィグのATBを「ウェイト」にする。

1:07 6-1 ジョゼ街道で落ちていたスフィアを調べ、スペシャルドレスフィア「フロウラル」とリザルトプレート「迷わざる者」を入手

1:08 ウノー(ジョゼ街道)+サノー(ジョゼ街道)+特級女戦闘員×2とバトル

リックとバインが「戦う」でユウナを攻撃し、ユウナをピンチ状態にする(ユウナが敵の攻撃を受けてHPが減る場合もあるので注意)。ユウナがピンチ状態になったら、ユウナの攻撃を中心に敵を倒す。味方が戦闘不能状態になった場合は、すぐにフェニックスの尾を使用して解除すること。

以後のバトルではこの戦法が基本となるので、とくに大きな変更がないかぎり、戦いかたに関する記述は省略する。

1:08 戦闘服を入手

飛空艇

1:09 ロケーション選択画面でビーカネル砂漠に移動

ビーカネル砂漠

1:09 11-1 砂漠西部でナーダラと話す

会話中の選択肢は「ナーダラに見せる」を選ぶ(●ボタンを連打しないように注意)。

1:10 11-1 砂漠西部にいるライダーと2回話す

2回目の会話中の選択肢は「オアシス」を選ぶ(●ボタンを連打しつづける)。

1:11 11-3 オアシス(岸)で落ちていたスフィアを調べ、スペシャルドレスフィア「マキナマズル」を入手する

1:11 サノー(ビーカネル)+特級女戦闘員×2とバトル

バトル後に船よせの腕輪を入手できる。

1:12 戦闘服を入手

飛空艇

1:12 ロケーション選択画面でガガゼト山に移動

ガガゼト山

1:12 14-1 山門にいるキマリと話す

1:12 転移装置で折り子の新屋敷付近へ移動

1:14 装備を変更する

バインが船よせの腕輪を装備する。

1:14 セーフスフィアがある道を進んで温泉へ行く

1:15 ウノー(ガガゼト山)とバトル

1:16 特級女戦闘員×2+キャンバイバーとバトル

ユウナはバトル開始の時点ですでにピンチ状態になっているため、最初から全員が「戦う」で敵を攻撃する。

以後のバトルでユウナが最初からピンチ状態のときは、この戦法が基本となるので、とくに大きな変更がないかぎり、戦いかたに関する記述は省略する。

1:16 戦闘服を入手

飛空艇

1:17 リザルトプレート「突撃の時」を入手

1:17 ロケーション選択画面で幻光河に移動

幻光河

1:17 7-2 南岸にいるトープリと話す

会話中の選択肢は「やってみる」を選ぶ(●ボタンを連打しつづける)。

1:18 チケットを10人に200ギルで売る

1:20 7-3 海岸シバーフ乗り場(入口)にあるセーブスフィアを調べて飛空艇にもどる

飛空艇

1:20 ロケーション選択画面でグアドサラムに移動

グアドサラム

1:21 8-1 倉庫でルブランのアジトに近づく
道草は「道草入る」を選択し(●ボタンを連打しつづける)。

1:21 8-7 リビングにいるウノーとサノーに近づく

1:22 8-8 倉庫で「ルブランのマッサージ」を行なう

1:25 8-7 リビングの奥を調べる

1:26 ウノー(アジト入口)+特選男戦闘員+特選女戦闘員とバトル

ウノーとバインが受けたダメージは、バトル後にボーナスとして回復しておく。

1:27 アカキスフィア10を入手

1:27 ウノー(ウノー部屋)+サノー(ウノー部屋)とバトル

ウノーとバインは、ユウナが最初に攻撃しなかった敵を少しずつタイミングをズラして「戦う」で攻撃する(敵にのみ動作を行なわせ、攻撃を使ってくるタイミングを盗らるのが狙い)。

以後のバトルで敵が複数出現するときは、この戦法が「基本」となるので、とくに大きな変更がないかぎり、戦いかたに異なる記述は省略する。

1:28 セキュリティースイッチ1~3を押す

1:29 セキュリティー派スイッチを押す

1:30 ウノー(アジト奥)+サノー(アジト奥)+ルブラン(アジト奥)とバトル

飛空艇

1:33 ロケーション選択画面でベベルに移動

ベベル

1:34 12-1 グレートブリッジをリフターで移動する

1:35 12-4 新エボン党本部(右部屋)にあるスイッチに集る

1:35 12-5 新エボン党本部(左部屋)でリフターの行き先を変更する

1:36 12-3 新エボン党本部(広間)にあるリフターに集る

1:36 ホワイトプリン+スキルクとバトル

1:37 パーティゴ×2とバトル

1:37 スキルク×2とバトル

1:40 高級兵13型×2とバトル

1:40 ゼロ式機士とバトル

1:41 ゼロ式機士とバトル

1:42 魔法のガーディアンとバトル

1:46 12-17 牢獄で宝箱を開け、血ぬられた……を入手

1:47 パラライ(ペベル)とバトル

1:49 パハムートとバトル

1:51 STORY Lv.2 COMPLETE!

1:51 STORY Lv.3 START!

飛空艇

1:51 ロケーション選択画面でルカに移動

ルカ

1:52 スフィアブレイク大会で優勝する

試合では3枚以上の枚数コンボを狙っていくといい。

2:01 ドレスフィア/キャンブラーを入手

2:01 装備と修得するアビリティを変更する

「攻めの方陣」に「キャンブラー」をセット。さらに、リュックとバインが「キャンブラー」を装備→キャンブラーでつぎに修得するアビリティを「EXP2倍」に設定という手順を行なう。

2:02 3-10 街はずれにあるセーブスフィアを調べて飛空艇にもどる

飛空艇

2:02 ロケーション選択画面でピサイド島に移動

ピサイド島

2:02 1-12 民家(ワッカの家)にいるルールと話す

2:03 1-15 水広間にいるヘクレムと話す

2:04 1-16 試練の間にいるワッカに近づく

2:04 映像を変更する

ユウナのリストバンドを、血ぬられた……→アイアンバングルの順に変更する(HPを調整することで、ユウナをピンチ状態にしやすくするのが狙い)。以後に行なうアクセザリの変更も、基本的な狙いは同じ。

2:05 ヴァルファーレとバトル

飛空艇

2:06 ロケーション選択画面でキーリカ島へ移動

キーリカ島

2:07 2-3 ドナの家を訪れる

2:07 検問を突破する

「がっつけ本番!」を選んだあと、タイミングを無視して●ボタンを連打すればいい。

2:10 映像を変更する

ユウナのアイアンバングルのを、血ぬられた……→アイアンバングルの順に変更。

2:11 デーヴァとバトル

2:12 デーヴァとバトル

2:12 デーヴァとバトル

2:12 デーヴァとバトル

2:13 デーヴァとバトル

2:13 デーヴァ×2とバトル

2:14 イフリートとバトル

飛空艇

2:16 ロケーション選択画面でジョゼ寺院に移動

ジョゼ寺院

2:17 2-8 墓誌の間にある祭壇を押して放電を止める

バトルになった場合はすぐに逃げること。

2:19 映像を変更する

ユウナのアイアンバングルのを、血ぬられた……→アイアンバングルの順に変更。

2:19 イクシオンとバトル

異界

2:27 1層だけ指笛を聞く

ユウナの「ひとりぼっちだよ……」のメッセージが表示された直後に、1回だけ指笛を聞く(=●ボタンを押す)と、最短時間で先へ進める。

2:29 STORY Lv.3 COMPLETE!

2:29 STORY Lv.4 START!

飛空艇

2:29 0-2 甲斐にいるバインに近づく

2:30 通信スフィアを見る

ヒサイト島、キーリカ島、キノコ岩街道、ヘールの飲食を見る。いずれも、通信スフィアの操作が可能になったら、すぐに●ボタンを押して、通信スフィアのエリア選択画面にもどること。

2:32 0-1 ブリッジにいるダチと話す

2:32 ロケーション選択画面で幻光河に移動

幻光河

2:33 ミッション4「トープリをさがせ!」をコンプリートする

飛空艇

2:40 0-3 倉住邸で「リハ〜サルだ〜よ?」を行なう

どういう結果に終わってもかまわない。

2:43 ロケーション選択画面で雷平原に移動

雷平原

2:44 0-2 魔物の巣窟に入る

2:45 映像を変更する

ユウナのアイアンバングルのを、血ぬられた……→アイアンバングルの順に変更。

2:45 ザラマンデルとバトル

2:46 0-1 南部にもどる

飛空艇

2:46 0-1 ブリッジでアニキ〜リュウクの順に話す

2:47 0-1 ブリッジにいるトープリと話す

会話中の選択肢は「ライブスタート」を選ぶ(●ボタンを連打しつづける)。

2:52 0-1 ブリッジにいるメイチェンに近づく

2:52 ① ブリッジにいるシンラと話す

2:55 STORY Lv.4 COMPLETE!

2:55 STORY Lv.5 START!

2:56 ロケーション選択画面でグアドサラムに移動

グアドサラム

2:56 ②-3 トープリ事務所で宝箱を開け、成功の秘訣を入手

2:57 セーブスフィアを調べて飛空艇にもどる

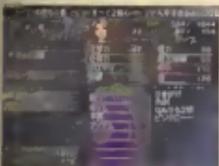
飛空艇

2:57 ①-1 ギリッジにいるアニメキと話し、ピサイド青島の穴から異界へ行く

異界

2:58 ② 敵味を変更する

メソのアイアンバングルを、盗まれた……成功の秘訣の裏に、変更(=ユウナをピンチ状態にする)。



◆成功の秘訣を装備すると、ユウナの入手するEXPは2倍になる。

2:59 シヴァとバトル

3:00 ラグナドグマクとバトル

① ラグナドグマクの頭を倒すといふ。



◆頭部に当てれば、リュックとバインはこのバトルで「EXP2倍」を獲得する。

3:01 アニマとバトル

② アニマはHPが36000もあるので、ユウナが「戦う」で2回攻撃しなければ倒せない。ユウナが「戦う」で1回攻撃し、あとは、リュックとバインが少しずつタイミングをズラして「戦う」で攻撃する(=敵にひるみ動作を行なわせ、攻撃を受けてくるタイミングを遅らせる)。

3:02 リザルトプレート「不滅の魂」を入手

3:03 敵味を変更する

リュックの調達の腕輪をリストバンドに変更。

3:03 レベル上げ開始

①-7 戦界の核の入口付近を走りまわり、ランドムエンカウントのバトルでEXPをかせぐ。移動時に、右上に行きすぎて電撃に触れたり、左に行きすぎてスイッチを踏んだり、右下に行きすぎて①-8 戦界の深淵にもどったりすると、大きなタイムロスになるので十分注意するように。

敵の攻撃でリュックやバインがピンチ状態になったら、ユウナの残りHPがごくわずかになってきたときは、メニュー画面でボーションやハイボーションを使って回復する(ただし、ユウナはピンチ状態を維持すること)。このとき、高状態になっているキャラクターがいるなら、ついでに万能薬などで解除するといい。

バトル自体は、② ボタンを押すだけにしていただけで十分勝てるものがほとんど。とはいえ、下記のふたつの状況では、多少の操作をしたほうがいい場合もある。

◆オメガウェポンと遭遇したとき

オメガウェポンはHPが24200もあり、ユウナの攻撃1回だけでは倒せない。オメガウェポンの攻撃を受けてユウナが戦闘不能や着がえたい状態になったら即座に逃げる。ユウナたちがLv.60前後になれば、オメガウェポンが攻撃してくる前に倒せることも珍しくなくなる。



◆レベルが低いうちにオメガウェポンに遭遇すると、かなり危険。最悪の場合でも、全滅だけは避けたい。

◆複数のモンスターと遭遇したとき

こちらのレベルにもよるが、HPの低い敵はリュックとバインの攻撃で倒せることも多い。複数の敵が出たら、HPの高い敵をユウナが、HPの低い敵をリュックとバインが攻撃すれば、バトルの時間を短縮できる。

◆複数で出現することがあるモンスターのHP

モンスター	HP
05 ガグ	16300
05 ボルケーノ	10840
05 ティンダロス	7330
ガグ	6433
ボルケーノ	6210
ティンダロス	3324
05 ダークエレメンタル	983
ダークエレメンタル	433

※「05」はオーバーソウル時を表す

4:39 バインがLv.99になる

4:45 リュックがLv.99になる

4:52 ユウナがLv.99になる(レベル上げ完了)

⊠ 自動レベル上げを試してみよう!

◎自動レベル上げとは?

自動レベル上げとは、プレイヤーがコントローラに手を触れず、自動的にバトルをくり返してキャラクターのレベルを上げていくこと。操作を直接行わなくていいので、非常にラクにレベルを上げられる。自動レベル上げのあいだ、プレイヤーはアルティマニアを読むなり、睡眠をとるなり、ほかのことをやっつけていてもかまわないのだ。



↑放っておけば、どんどんレベルが上がっていく。待電にだけは気をつけよう。

◎コントローラの固定法

自動レベル上げを実行するには、ランダムエンカウントの発生(=キャラクターを移動させつづける)と、バトルでのコマンドの決定を、自動的に行なえるようにしなければならない。つまり、左スティック(または方向キー)と●ボタンを、入力した状態で固定しておく仕掛けが必要なわけ(具体的なやりかたの例は下の写真を参照)。このとき、先に左スティックを固定すると、●ボタンを固定する前にエンカウントが発生してしまいかねない。バトルがはじまってからあわてなくてすむように、コントローラの固定は●ボタン→左スティックの順で行なうといいだろう。

なお、自動レベル上げを行なう場所によっては、連射機能付きコントローラが必要な場合もある。

◇コントローラの固定に必要なもの

- 輪ゴム×2
- やや細めの棒(ボールペンのキャップなど)



↑1本の輪ゴムを二重の輪にし、●ボタンの上を通して右スティックの土台にかける。あとは、●ボタンの上に棒を差しこめばOK。



↑輪ゴムを二重の輪にし、コントローラの左の持ち手の部分に輪に入れ、左スティックに引っかける。



↑輪ゴムを二重の輪にし、一端をコントローラの●●●●ボタンのうしろの出っ張りにもう一端を左スティックにかける。

◎自動レベル上げが可能な場所

左スティックか方向キーを固定すれば、キャラクターを自動的に動かすことは可能。しかし、ひとつの方向に進みつづけても、いずれは壁などにぶつかって移動できなくなる。移動できなければランダムエンカウントは発生せず、自動レベル上げも成り立たない。そうならないための対策が必要だ。また、無限に移動しつづけることができたとしても、敵が強すぎて返り討ちに遭ってしまつては、もとも子もない。自動レベル上げを行なうときは、下記の条件を満たす場所を選ぼう。

◇自動レベル上げを行なえる場所の条件

●キャラクターが動きつづけられる場所

●マカラーニヤ湖・旅行会社前の奥のほうなど、キャラクターが特定の方向へ移動しようとする、強制的に押しもどされる場所がある。このような場所で、押しもどされる地点へ向かうようにコントローラを固定しておけば、移動する→押しもどされる→移動する→押しもどされる……をくり返し、半永久的に移動を続けることが可能だ。

また、キャラクターが壁に密着しているとき、その壁に向かって左スティックを入れつつつづけていると、壁の凹凸によって、かすかな移動をくり返す場所も無数にある。このかすかな移動だけでもランダムエンカウントは発生するため、こういった場所でも自動レベル上げを行なえるのだ。ただし、その場合の移動距離はごくわずかなので、敵よせの駒輪がないと効率は非常に悪くなる。

●問題なく敵を倒せる場所

自動レベル上げのさいは、バトルも自動で進んでいく。●ボタンが押しっぱなしにされているので、コマンドは機械的に決定されていくだけだ(右のページを参照)。そのため、大ダメージを与えてくる敵やHPが高い敵、やっかいな特殊効果を持つ攻撃を使ってくる敵が出現する場所では、ユウナたちが全滅してしまう危険がある。自動レベル上げは、キャラクターの実力に見合った場所で行なおう。

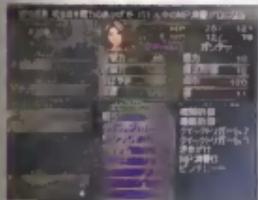
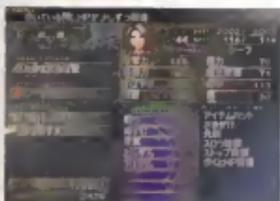
0自動レベル上げでの戦いかた

自動レベル上げでのバトルでは、ひとりのキャラクターはひとつのコマンドだけを延々と使い続ける。出現した敵をかぎられたコマンドだけで済し、かつ自分たちが全滅しないように工夫しよう。そのマップに出現する敵の攻撃に合わせたものを覚悟し、必要なら、自動レベル上げをはじめの前に、ある程度手動でレベルを上げておくこと。



◆絶対にダメージを受けないような装備を整えるが、ダメージを受けても回復するための工夫が必要。

◆受けるダメージがくわらずなら、回復用のコマンドはなしに、タマのすずなどを利用すべし。



◆MPを消費するアビリティを使うつもりなら、ラagnaロクやウィザードプレスなども必須となる。

COLUMN 左スティックの入力方向とコマンドの選びかた

メニュー画面の「コンフィグ」でカーソルを「記憶」にしておき、使いたいコマンドをあらかじめ使用してから自動レベル上げをはじめれば、コマンドウィンドウの一番上に表示されるメインコマンド以外も使用できる。かならずしも「戦う」や「折る」だけに頼る必要はないわけだ。

ただし、左スティックを←、↑、→方向に固定していると、バトルのとき、味方を攻撃してしまう恐れがある。逆に、←、↑、→方向に固定した場合は、味方の回復を担当するはずのキャラクターが敵を回復させてしまうという結果になりかねない。こういった事態を避けるためにも、左スティックを固定した方向に合わせて、「敵しか対象にできないコマンド」「味方しか対象にできないコマンド」などを選ぶようにしよう。



◆最悪のときは、味方を攻撃して全滅してしまうことも。コマンド選びは慎重に。



◆「折る」は味方しか対象にできないので、敵に対して使ってしまう心配はない。

自動レベル上げにオススメの場所と戦いかた

以降のページのリストの見かた

STORY Lv.2

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

名前	レベル	経験値	ドロップ
スライム	100	10000	スライム
スライム	100	10000	スライム
スライム	100	10000	スライム
スライム	100	10000	スライム
スライム	100	10000	スライム
スライム	100	10000	スライム
スライム	100	10000	スライム
スライム	100	10000	スライム
スライム	100	10000	スライム
スライム	100	10000	スライム

※このページの情報は最新ではありません。ランダムエンカウントの発生率が変動し、1から99までのレベルまで変動する。また、このリストはランダムエンカウント（ランダム）のみを対象としたもので、クエストやイベントで発生する敵は含まれていません。

- 1 ストーリーレベル……自動レベル上げを行えるストーリーレベル。
- 2 マップ名……自動レベル上げを行えるマップ名。
- 3 場所……自動レベル上げを行える具体的な場所。
- 4 入力方向……左スティックを入力すべき方向。
- 5 適正レベル……記載した戦いかたで自動レベル上げを安全に行うために必要なレベル。
- 6 Lv.99までの所要時間……自動レベル上げを、記載した戦いかたで適正レベルからはじめた場合に、全員のレベルが99になるまでにかかるおおまかな時間。
- 7 戦いかた……自動レベル上げに必要な装備や、バトルで使用のコマンド、あらかじめ修得しておくべきアビリティの例。
- 8 解説……そのほかのこまかい注意点など。

STORY Lv.1

3-2 ルカ・2番ポート

適正レベル
全員1以上

Lv.99までの所要時間
1390時間前後

	ユウナ	リュック	バイン
リザルトプレート	—	歩みはじめの巻	歩みはじめの巻
ドレス	—	シーフ	戦士
アクセサリ	—	なし	なし
使用コマンド	—	「戦う」	「戦う」
修得しておく アビリティ	—	—	—



入力方向

(なし)

ここで自動レベル上げを行なうには、連射機能付きコントローラが必要。写真の位置で●ボタンを連射させておけば、近寄ってくる戦闘員とのバトルをこなしつつ、モーグリのおぐるみを調べることで回復できる。得られるEXPは少なく、レベルアップはミッション終了後、しかもユウナがない(ユウナのレベルは上がらない)という欠点はあるが、ゲーム中最速のタイミングで自動レベル上げを行なえるのがメリットだ。

STORY Lv.1

10-15 マカラーニャ湖・旅行会社前

適正レベル
全員1以上

Lv.99までの所要時間
241時間前後

	ユウナ	リュック	バイン
リザルトプレート	炎の戦鬼	炎の戦鬼	炎の戦鬼
ドレス	白竜騎士	戦士	戦士
アクセサリ	氷の指輪	氷の指輪	氷の指輪
使用コマンド	「祈る」	「戦う」	「戦う」
修得しておく アビリティ	—	—	—



入力方向

得られるEXPは少なめだが、24時間あればLv.40は軽く超えるので、序盤のかせぎ場所としては十分。出現する敵も弱く、ほとんどの場合「折る」だけで回復は十分足りつく。ただし、エレメンタル種族がオーバーソウルしたときだけは非常に危険。無策だと、Lv.7程度では全滅の可能性もある。対策として、ミッション④【キノコ岩魔物退治1】で「炎の戦鬼」を入手し、マカラーニャの森でヒュージゲルから氷の指輪を盗んでおくこと。

STORY Lv.2

10-15 マカラーニャ湖・旅行会社前

適正レベル
全員1以上

Lv.99までの所要時間
123時間前後

	ユウナ	リュック	バイン
リザルトプレート	炎の戦鬼	炎の戦鬼	炎の戦鬼
ドレス	白竜騎士	戦士	戦士
アクセサリ	氷の指輪	氷の指輪	氷の指輪
使用コマンド	「祈る」	「戦う」	「戦う」
修得しておく アビリティ	—	—	—



入力方向

敵よせの腕輪を装備しておけば、ランダムエンカウントの頻度が極端に上がり、効率よくかせげるようになる。あらかじめミッション④【オアシス調査】をコンプリートし、敵よせの腕輪を入手しておく。

出現するモンスターはSTORY Lv.1のときとほとんど同じで、「炎の戦鬼」と氷の指輪さえあれば、安全に自動レベル上げを行なえる。「炎の戦鬼」はSTORY Lv.1のうち忘れずに入手しておくこと。

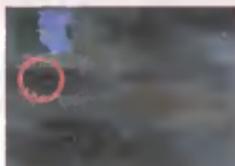
STORY Lv.2

9-1 雷平原・南部

適正レベル
全員26以上

Lv.99までの所要時間
56時間前後

	ユウナ	リュック	バイン
リザルトプレート	雷の魔獣	雷の魔獣	雷の魔獣
ドレス	白魔道士	戦士	戦士
アクセサリ	妖精のピアス	黒のチャーカー	黒のチャーカー
	なし	なし	敵よせの腕輪
使用コマンド	「新る」	「戦う」	「戦う」
獲得しておく アビリティ			



入力方向



マカラーニヤ湖・旅行公司前よりもはるかに効率よくEXPをかせげる。レベルが十分に、左記の装備がそろっているなら、STORY Lv.2での自動レベル上げにはこの場所がオススメだ。黒のチャーカーは、シャントクから盗むか、フライアイを倒して入手しよう。なお、ヘルム種族がオーバースウルすると、アイテムを破壊する攻撃を使ってくる。フェニックスの尾やエーテルがある程度失われることは覚悟するように。

STORY Lv.3

2-13 キーリカ寺院・試練の間

適正レベル
全員22以上

Lv.99までの所要時間
31時間前後

	ユウナ	リュック	バイン
リザルトプレート	雷の魔獣	雷の魔獣	雷の魔獣
ドレス	シーフ	シーフ	シーフ
アクセサリ	なし	なし	敵よせの腕輪
	なし	なし	なし
使用コマンド	「戦う」	「戦う」	「戦う」
獲得しておく アビリティ	「さきがけ」 【先制】(※1)	「さきがけ」 【先制】(※1)	「さきがけ」 【先制】(※1)



入力方向



出現する敵はホートとバリカーだけ。バリカーは「サンダラ」しか使わず、ホートは最初にかならず「死の宣告」を使うので、雷属性との相性を無効か吸収にしておき、ホートが2回目の行動を実行する前に倒せば、ダメージを受けずにすむ。STORY Lv.2までに「雷の魔獣」を入手していないなら、雷神の指輪などで代用すること。なお、2番目のデーヴァを倒してからでないでランダムエンカウントが発生しないので注意。

STORY Lv.3

1-18 ビサイド寺院・試練の間

適正レベル
全員26以上

Lv.99までの所要時間
36時間前後

	ユウナ	リュック	バイン
リザルトプレート	雷の魔獣	雷の魔獣	雷の魔獣
ドレス	白魔道士	シーフ	シーフ
アクセサリ	なし	なし	敵よせの腕輪
	なし	なし	なし
使用コマンド	「新る」	「戦う」	「戦う」
獲得しておく アビリティ	---	「さきがけ」 【先制】(※1)	「さきがけ」 【先制】(※1)



入力方向



キーリカ寺院とちがってザルワーンも出現するため、安全にいくなら白魔道士が必要。攻撃役のキャラクターが減るぶん、適正レベルはキーリカ寺院よりも高めだ。レベルアップの速度でもキーリカ寺院におとるが、キーリカ寺院で自動レベル上げができるのは、ミッション【寺院の魔物を遠治せよ! (キーリカ寺院)】をコンプリートするまで。STORY Lv.3でそのあと自動レベル上げを行なうなら、こちらを利用しよう。

STORY Lv.4

7-1 幻光河・南岸の道

適正レベル
全員31以上

Lv.99までの所要時間
25時間前後

	ユウナ	リュック	バイン
リザルトプレート	雷の魔獣	雷の魔獣	雷の魔獣
ドレス	白魔道士	シーフ	シーフ
アクセサリ	星のペンダント	星のペンダント	獣よせの腕輪
	獣よちメガネ	獣よちメガネ	リボン
使用コマンド	「祈る」	「戦う」	「戦う」
獲得しておく アビリティ	—	「さきがけ」	「さきがけ」
	—	「先制」(※1)	「先制」(※1)



入力方向



STORY Lv.4ではバトルを行なえる時期がさがられており、場所も幻光河が雷平原に限定される。雷平原は自動レベル上げには危険なので避けよう。幻光河でも、安全に自動レベル上げを行なうには、それなりの準備が必要だ。なお、借金取りたちが「まだ南岸にいるはずだ」と話し合っているのを聞いてから、トープリがホバーで走り去るのを見るまでのあいだは、ランダムエンカウントが発生しない。

STORY Lv.5

10-15 マカラーニヤ湖・旅行公司前

適正レベル
全員22以上

Lv.99までの所要時間
23時間前後

	ユウナ	リュック	バイン
リザルトプレート	歩みはじめの巻	歩みはじめの巻	歩みはじめの巻
ドレス	白魔道士	戦士	戦士
アクセサリ	星の腕輪	星の腕輪	星の腕輪
	なし	沈黙の衝撃	獣よせの腕輪
使用コマンド	「祈る」	「戦う」	「戦う」
獲得しておく アビリティ	—	—	—



入力方向



星の腕輪のおかげで、バービュートの攻撃以外ではダメージを受けない。沈黙の衝撃を装備して「戦う」で攻撃すれば、ブルーエレメンタルやホワイトプリンが、珠ね返った魔法で回復してしまうという事態も防げる。ちなみに、ふたりの戦士は、どちらもほかのドレスで代用してかまわない(ただし、少なくとも一方が「戦う」を使えることが条件)。つまり、EXPのついでに、いろいろなドレスでAPもかせげるわけだ。

STORY Lv.5

16-7 異界の核

適正レベル
全員1以上

Lv.99までの所要時間
4時間前後

	ユウナ	リュック	バイン
リザルトプレート	虫達の蛋	歩みはじめの巻	歩みはじめの巻
ドレス	ガンナー	シーフ	シーフ
アクセサリ	ラグナロク	ヘイストリング	獣よせの腕輪
	キューソネコカミ	キューソネコカミ	キューソネコカミ
使用コマンド	「マルデシヨント」	「戦う」	「戦う」
獲得しておく アビリティ	「マルデシヨント」	「さきがけ」	「さきがけ」
	—	「先制」(※1)	「先制」(※1)



入力方向



異界の核では、ほかの場所とはケタちがいの速さでEXPをかせげる。ただし、出現する敵が強すぎるので、安全に自動レベル上げを行なうには左記の装備が欠かせない。実行するなら、「強くてニューゲーム」をくり返すことで、必要な装備をそろえておこう。なお、あらかじめユウナたち全員をピンチ状態にし、コンフィグのATBを「ウェイト」、ATBスピードを「おそい」、カーソルを「記憶」にしておくことも忘れずに。

※1……誰かひとりだけが獲得していればよい

1回のバトルでのレベルアップ回数の限界に挑戦!

01回のバトルで得られるEXPは最大いくつ?

バトル1回でのレベルアップ回数を増やすなら、多くのEXPを得られるバトルを行なう必要がある。下の表は、倒したときに多くのEXPを入手できるモンスターの組み合わせをまとめたもの。1位のヴェグナガン(脚)+ターレットA、B、Cを、「EXP2倍」なんでも2倍」を持って倒せば、1回のバトルで60000ものEXPを入手することが可能だ。

◇多くのEXPを入手できる組み合わせ

順位	モンスターの組み合わせ	EXP
1位	ヴェグナガン(脚)+ターレットA+ターレットB+ターレットC	30000
2位	① すべてを倒して着	13000
3位	② アシントマイマイ	10000
4位	③ すべてを倒して着	9000
	④ トドグ+マダ	9000

①はオーパーツの時を表す

01回レベルでヴェグナガン(脚)戦にのぞむには

入手したEXPの量が同じでも、そのときのレベルによって、レベルアップの回数には差が出る。なかなか低いレベルでヴェグナガン(脚)+ターレットA、B、Cとのバトルにのぞみ、レベルアップ回数を増やしたい。

「ニューゲーム」でゲームを開始した場合、ヴェグナガン(脚)+ターレットA、B、C戦での最低レベルは1・1・4となる(→P.127)。しかし、「強くニューゲーム」なら、レベルをさらに低い1・1・1することも可能なのだ。低レベル攻略で入手するEXPの具体的な量は下の表のとおり。バトル1と2では、リュックが「やるきをぬすむ」を使用する男戦闘員をバトルから除外し、バトルNo.5以上は、ミネルバピスチエカスペシャルドレスで入手を避けたい。

低レベル攻略で入手するEXPの量

No.	モンスター	EXP	
		ニューゲーム	強くニューゲーム
1	男戦闘員×2	5	3
2	男戦闘員×2	2	0
3	カガシ(ルカ)+サノー(ルカ)	6	6
4	カガシ(ルカ)	8	8
5	ガガゼ(道路)+サノー(ガガゼ)+道路+トルプラン(ガガゼ+道路)	40	0
6	男戦闘員×2+ヘビマシンガン×2	4	0
7	女戦闘員+ヘビマシンガン×3	4	0
8	スライダー	26	0
	合計	95	17

※No.1131~132のものに対応

COLUMN

「ニューゲーム」で「やるきをぬすむ」を修得すると?

余談ではあるが、「ニューゲーム」からの低レベル攻略でも、バトルNo.5の前に「やるきをぬすむ」を修得し、下のどちらかのパターンでEXPを振り分けられれば、P.126~156のLv.1・1・4とはちがった形の「平均Lv.2」を実現できる。

◇「やるきをぬすむ」を修得した場合に可能なEXPの振り分け

バトルNo.	パターンA			パターンB		
	ユウナ	リュック	バイン	ユウナ	リュック	バイン
1	0	5	0	0	0	5
2	0	0	2	0	0	2
3	0	6	0	0	0	6
4	0	8	0	0	0	8
5	0	0	40	40	0	0
6	0	0	0	0	0	0
7	0	0	0	0	0	0
8	0	0	26	26	0	0
合計	0	19	68	66	0	21
レベル	1	2	3	3	1	2

0Lv.1・1・2でヴェグナガン(脚)を倒す方法

次ページでは、Lv.1・1・2でヴェグナガン(脚)とターレットを倒すためのゲームの進めかたを、具体的に解説する。P.171にまとめたアクセサリなどは、事前に「強くニューゲーム」をくり返してそろえておくこと。引き継いだ装備などを使えるぶん、「ニューゲーム」での低レベル攻略よりもはるかに簡単にはずす。

COLUMN

アクセサリなどを効率よく集める方法

下記のどちらかを実行してから「強くニューゲーム」を再度はじめると、ソフトリセットの直前の状態が引き継がれる。この性質を利用して、「強くニューゲーム」を開始→目当てのものを入手→ソフトリセットをくり返せば、エンディングまでに入手できる数がかざられているもの(ミネルバピスチエなど)でも、比較的簡単に集めることが可能だ。

◇「強くニューゲーム」を連日サイクルでくり返す方法

- 「強くニューゲーム」でゲームを開始したあと、任意の時点でソフトリセット
- 「強くニューゲーム」でゲームを開始したことがあるプレイデータをロードしたあと、任意の時点でソフトリセット

Lv.1・1・2でヴェグナガン(脚)とターレットを倒すための進行手順

ルカ

ミッション■[リザルトプレート盗作戦]を
コンプリートするまで

EXPを入手するひとり以外、バトル終了時に戦闘不能状態になるように戦う。リュックが「やるきをぬすむ」を修得していない場合は、下記の③か④のどちらかのようにEXPを振りわけること。

◆「やるきをぬすむ」がない場合のEXPの振りわけかた

- ④男戦闘員×2敵でのEXPをバインが、それ以外のバトルでのEXPをリュックが入手する
- ③すべてのバトルでのEXPをバインが入手する

飛空艇～ガガゼト遺跡

ワノー(ガガゼト遺跡)+サノー(ガガゼト遺跡)
④+ルプラン(ガガゼト遺跡)編の前まで

以降のバトルでEXPの入手をすべてつづ確実につづるために、ここで準備を整えておく。具体的には、装備と「コンフィグ」を下記のように変更すればいい。

◆装備

	ユウナ	リュック	バイン
リザルトプレート	街道の風(※1)	街道の風(※1)	街道の風(※1)
ドレス	アイテムシューター	(自由)	(自由)
アクセサリ	ミネルババステュ キューンネコカミ	遺風の腕輪 ミネルババステュ	ミネルババステュ (自由)

※1……「勇者の騎行」でも可

◆コンフィグの設定

項目	設定
ATB	ウェイト
ATBスピード	おそい
カーソル	記憶

ガガゼト遺跡～異界

ヴェグナガン(脚)を倒すまで

物語を進めるうえで必要なことだけを行って行く。バトルは下記の手順で進めよう。

①バトルの直前にユウナをピンチ状態にする

命められた……や、しびりだす……を、合わせて2回発動すると、最大HPが通常時の20%に減少し、残りHPも同じ値になる。そのあとでアクセサリをミネルババステュとキューンネコカミにもどせば、最大HPだけが元の値にもどり、ピンチ状態になる(=キューンネコカミが効果を発揮するようになる)のだ。

②バトルを開始する

③ユウナがアイテムで敵を攻撃して倒す

「さきげけ」と「アイテムLv2」さえあれば、ほぼ確実にユウナが最初に行動できる。HPが10000以上ある敵には、後数回ダメージを与えるアイテムを使う。ただし、ダメージを連続したり無効化されないよう、属性には注意すること。全員がミネルババステュを装備していれば、EXPを入手してしまう心配はない。
なお、ミネルババステュを装備しているせいで攻撃力が1になっているため、ほとんどの場合、タイプが物理の攻撃で与えるダメージはゼロになる(=キューンネコカミの効果が発揮されない/PP460)。よって、タイプが物理の「鞭う」や「クイックトリガー」は役に立たないで注意しよう。

異界

ヴェグナガン(脚)+ターレットA、B、C編

このバトルに勝利すれば、目標となるレベルアップを行える。下記の手順が、もつとも勝率の高い戦法だ。

①バトルの直前に全員をピンチ状態にする

キューンネコカミの効果を利用するために、全員がピンチ状態になっておく。これまでも同じように、命められた……や、しびりだす……を活用するといひ

②装備を変更する

装備を下記のように変更する。

◆装備

	ユウナ	リュック	バイン
リザルトプレート	街道の風(※2)	街道の風(※2)	街道の風(※2)
ドレス	キャンブラー	キャンブラー	キャンブラー
アクセサリ	星の腕輪(※3) キューンネコカミ	星の腕輪(※3) キューンネコカミ	星の腕輪(※3) キューンネコカミ

※2……「勇者の騎行」でも可

※3……リボンでも可

③バトルを開始する

④全員が英雄の薬を自分に使用する

まず、全員が無敵状態になる。英雄の薬の持続時間は本来かなり長くないが、「ひとりが行動中に、別の誰かが準備時間を終わらせる」ということをくり返せば、バトル終了まで無敵状態がつづく(PP468)。なお、ヴェグナガン(脚)の「ブレイク」「バースク」「スロウ」は無敵状態では防げないが、星の腕輪がリボンを装備していれば無効でない。



◆上記の装備と英雄の薬さえあれば、ヴェグナガン(脚)やターレットのあらゆる攻撃を完全に防げる。

⑤「トゥーダイス」でターレットA、B、Cを倒す

「トゥーダイス」は、ターレットにも届き、ダメージを複数回与えることが可能で、しかも軽減手段がない(=ターレットが物理無効状態や魔法無効状態になっていてもダメージを与えられる)。ターレットを攻撃するには最適だ。



◆キューンネコカミ+「トゥーダイス」で、強敵のターレットもラクラク倒せる。

⑥「トゥーダイス」でヴェグナガン(脚)を倒す

ヴェグナガン(脚)を倒すと、その時点でバトルが終わってしまう。ターレットはかならず先に倒しておくこと。

◇各ページの攻略に必要なもの

分類	名前	個数	獲得する キャラクター	おもな入手方法／修得方法
ドレスフィア	「アイテムシューター」	1個以上	—	●ミッション②【道迷の魔物をおっぼろえ!】をコンプリートする
	「キャンブラー」	1個以上	—	●STORY Lv.3のスフィアブレイク大会で優勝する ●STORY Lv.5のルカで、シラにスフィアブレイクで勝つ
リザルトプレート	「街道の風」	—	—	●ミッション②【道迷の魔物をおっぼろえ!】をコンプリートする
アクセサリ	星の輪輪	—	—	●バービュートに「わいる」が「オメテウ!」で帰っていただく ●STORY Lv.3の⑬⑭アキ平恵・河原の奥で宝箱を開ける ●サブイベント「ブリッヅボール」の賞品としてもらう
	リボン	計3個以上	—	●⑬11 アンダーベベル・封印施設(下層1)で宝箱を開ける ●アンラ・マンユを倒す ●あばれオチュー、アルテマウエボン、オメガウエボンに「わいる」が「オメテウ!」で帰っていただく
	血ぬられた……	計2個以上	—	●⑬11 アンダーベベル・牢獄で宝箱を開ける
	しぼりだす……	—	—	●⑬11 アンダーベベル・封印施設(下層3)で宝箱を開ける
	ミネルバビスチェ	3個以上	—	●STORY Lv.1で、トープリに話しかける前に、ミッション②【輸送車を護衛!】をすべての輸送品を守ってコンプリートする。さらに、STORY Lv.2でミッション④【実団員を探せ!】をコンプリートしたあと、⑬10 マカローニヤの森・南部にいるハイベロ族に話しかける
キューソココカミ	3個以上	—	●⑬23 幻光河・南岸にいるトープリに話しかけず、かつミッション②【輸送車を護衛!】を行っていない状態でSTORY Lv.1をコンプリートし、STORY Lv.2の飛行艇で実団員を選ぶときに、トープリもエレベーターまで運ぶ	
消費アイテム	やすもの手榴弾 (全体にダメージを 与えるものなら何 でもいい)	計34個以上	—	●鉄巨人、キャンゾンパイバーなどを倒す ●ショットパイソン、上級男戦闘員、上級女戦闘員などから盗む ●アトロホーンに「わいる」が「オメテウ!」で帰っていただく ●青空公司、銀色公司の賞品をもらう
	水の魔石 (ダメージを複数回 与えるものなら何 でもいい)	計6個以上	—	●ブルーエレメンタル、ディニクテスなどを倒す ●クソファクティス、ディニクテスなどから盗む ●ブループリン、サハギン、ブルーエレメンタルに「わいる」が「オメテウ!」で帰っていただく
	英雄の薬	3個以上	—	●ターレットA、ターレットB、ターレットCを倒す ●シューインから盗む
アビリティ	「アイテムLv.2」 (アイテムシューター)	—	ユウナ	●「アイテムLv.2」にAPを30ためる
	「EXP2倍」 (キャンブラー)	—	全員	●「EXP2倍」にAPを80ためる
	「トゥーダイス」 (キャンブラー)	—	全員	●「トゥーダイス」にAPを20ためる

※赤字はオーバーソウル時のみ、青字は通常時のみ、黒字は通常時とオーバーソウル時の両方またはオーバーソウルしないモンスターであること

レベルは何回上がったか?

Lv.1・1・2のときに60000のEXPを得ると、レベルは下記のように上がる(→P.449)。たった1部のバトルで、合計なんと103回ものレベルアップが行なわれるのだ。

◇レベルアップの結果

キャラクター	レベルの変化	レベルアップの回数
ユウナ	1→35	34回
リュック	1→36	35回
バイン	2→36	34回
合計		103回

※ミッション④のバトルでのEXPの振りわけかたによっては、表内リュックとバインの結果が入れかわる



※ものすごい勢いでレベルが上がっていく。レベルアップが速すぎて、最初のうちは表示がまったく追いつかないほどだ。

ギルで 全バトルを突破しよう!

ギルを消費するという風変わりなコマンドだけで、エンディングまでのバトルを勝ち進むことはできるのか? 関連するアビリティの性質をはじめ、所持金の増やしかなど、ギルにまつわる情報を知りつくし、スピラを受……ではなくギルの力で救うという“究極の幻想”に挑戦してみよう。



☒ ギルのかでクリアするには?

○ギルを消費するアビリティの種類

バトル中に使えるアビリティのうち、ギルを消費するものは「銭投げ」と「わいろ」の2種類。それぞれの効果は下の表のとおりで、「わいろ」は特定のモンスターには無効化されてしまうが、「銭投げ」は相手が無敵状態でないかぎり無効化されない。そのため、ギルを消費するアビリティだけで、エンディングまでのバトルを勝ち進むことができるのだ。なお、「逃げる」はギルを消費しないアビリティなので、この提案では使用しない。

◇「銭投げ」と「わいろ」の効果

アビリティ	効果
銭投げ	投げた金額に応じた量のダメージを1体の敵に与える
わいろ	払った金額に応じた確率で1体の敵に当たっていた(バトルから除外する)。同時に、その敵からアイテムやアクセサリがもらえる



▶「銭投げ」で敵に与えるダメージ量は、どんな敵にも軽減されず、ランダムで変わることもない。



▶「わいろ」に成功すれば、それだけで敵がいなくなるが、成功させるには、それなりの金額が必要。

○プレイは「強くてニューゲーム」で

ギルの力で戦うには、「銭投げ」が使えるサムライと「わいろ」が使えるギャンプレーのドレスフィアが不可欠。しかし、これらはSTORY Lv.3まで手に入らないので、STORY Lv.1からギルの力で戦うには、いったんゲームをクリアして「強くてニューゲーム」ではじめる必要がある。

COLUMN 「銭投げ」と「わいろ」に関する計算式

「銭投げ」で与えるダメージ量と「わいろ」に成功する確率は下の計算式で決まる。どちらのアビリティを使う場合でも、敵のHPが高いほど勝つのに必要な金額が大きくなるのだ。

◇「銭投げ」で与えるダメージ量

$$(22 \times \text{投げた金額} \times \sqrt{\text{投げた金額}}) + (20 \times \sqrt{\text{投げた金額} + \text{投げた金額}})$$

※小数点以下切り捨て

※投げた金額が大きいときは誤差が生じる

◇「銭投げ」で特定のダメージを与えるのに必要な金額

$$\left(\frac{\sqrt{ax(a+80)} + a}{2} \right)^2$$

※a=与えるダメージ量+22

※小数点以下切り上げ

※ダメージ量によっては誤差が生じる

◇「わいろ」に成功する確率

$$\frac{\text{払った金額} \times 256 + (\text{対象の最大HP} \times 5) - 64}{256}$$

※分子は小数点以下切り捨て

✦ 戦いかたを考える

○必要な装備を用意する

「銭投げ」で1万以上のダメージを与えるには、オートアビリティ「ダメージ限界突破」を持つリザルトプレートやアクセサリが必要となる。また、余計なバトルでギルをムダづかいしないように、オートアビリティ「エンカウントなし」も持っておきたい。そのうえで、オートアビリティ「さきがけ」を持つ装備や、すばやさ上げる装備を利用し、敵より先に攻撃していこう。場合によっては、チャンクなどのアクセサリで最大HPを上げて、敵の攻撃に耐えることも大事だ。

◇用意しておきたい装備

効果	該当する装備
オートアビリティ「ダメージ限界突破」を持つ	●リザルトプレート「若狭守る者」 ●リザルトプレート「天地の破壊者」 ●インピンシブル(アクセサリ)
オートアビリティ「さきがけ」を持つ	●リザルトプレート「街道の風」 ●リザルトプレート「勇者の騎行」 ●ダッシュズ(アクセサリ)
すばやさアップする	●リザルトプレート「吹きささぶ風」 ●剣技の真髄(アクセサリ) ●ダッシュズ(アクセサリ) など
最大HPがアップする	●チャンク(アクセサリ) ●ミスリルバングル(アクセサリ) など
オートアビリティ「エンカウントなし」を持つ	●遊魔の腕輪(アクセサリ)

○アビリティを使う回数も考える

バトルに勝つための金額は、1体の敵に「銭投げ」や「わいろ」を何回使うかによって変わる。1体あたりの回数を増やせば必要額は減るが(右記参照)、敵の攻撃を受ける回数も多くなってしまふ。安全性を考えるなら「敵1体につき1回」で戦おう。

◇敵1体を1回で倒す(帰っていただく)方法

使うアビリティ	方法
銭投げ	敵のHP以上のダメージを与えるのに必要な金額を投げる
わいろ	確実に成功する金額(敵の最大HPの6.25倍以上)を払う



◆「銭投げ」を使うときは、敵のHPと同じ量のダメージを与える(HPをゼロにする)ようにギルを投げるよう。

COLUMN ギルを節約する方法①

バトルが長引いてもかまわないのであれば、1体の敵にアビリティを使う回数を増やして、必要額を減らすといい。極端な例だが、下のように行動すると、必要額を限界まで切り詰められるのだ。

◇必要額を切り詰める方法

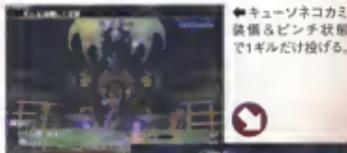
使うアビリティ	方法
銭投げ	1~4ギルずつ投げる。「1ギルあたり1」のダメージを与えることが可能
わいろ	対象の最大HPの約1.3倍(325/256)のギルを払う。この場合の成功率は1/256。失敗したら、さらに1ギルずつ払えばいい(毎回1/256の確率で成功の判定が行なわれ、払った金額の合計によっては確率が上がることもある)

■秘宝のガーディアン(最大HP:2886)に勝つための必要額のちがひ

使うアビリティ	使用する回数	
	1回のみ	制限なし
銭投げ	22146ギル	2886ギル以上
わいろ	18038ギル	3664ギル以上

COLUMN ギルを節約する方法②

アクセサリのキューソネコカミを装備して、さらにピンチ状態(残りHPが最大HPの1/3未満)になっていると、「銭投げ」で1ギル投げるだけで敵に9999のダメージを与えることができる(0ギル投げたときのダメージ量はゼロ)。ただし、ピンチ状態のまま戦うのは危険なので、敵によってはキューソネコカミに頼らずに進めたいだろう。



◆キューソネコカミを装備しピンチ状態で1ギルだけ投げる。

◆本来なら1のダメージが9999に変化。

✂ 必要なギルを用意しよう

○使うギルの総額は？

余計なバトルはせず、1体の敵を1回の『銭投げ』で倒していく場合、クリアまでに必要な金額の合計は下記のようになる(各バトルでの必要額はP.175～177に掲載)。「銭投げ」と『わいろ』を使い分ければ、必要額をさらに減らせるが、どちらにしても1500万以上のギルが必要だ。

◇エンディングまでの必須バトルを『銭投げ』で突破するために準備すべき金額

1546万9708ギル

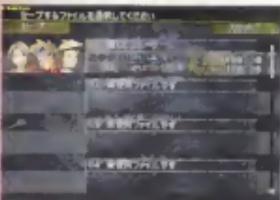
※使う金額の合計から敵が落とすギルの合計を引いたもの
※敵がオーバーソウルしたときの必要額は右ページに掲載
※『わいろ』と使い分けたい場合は1513万5060ギル必要



◀物語の後半になると、ほとんどの敵に10万以上のギルを使うことになる。

○ギルをかせぐには？

エンディングまでのすべての必須バトルをギルで突破するには、1500万以上のギルを持ったままゲームをクリアしたときのプレイヤーが必要となる。しかし、ふつうにゲームを進めても、そこまでの金額は手に入らない。右記の方法を使ってギルをかせいでおこう。



◀必要なギルをかせいだら、ゲームをクリアしてプレイヤーデータをセーブしよう。これで準備は完了だ。

COLUMN 所持金の上限は？

右記の方法を使えば大量のギルが得られるが、かなりの時間を費やしても所持金いっぱいまでかせぐのは難しい。なぜなら、所持金の上限が「9億9999万9999ギル」に設定されているからだ。

COLUMN ギルのかせぎかた

❶オオアカ屋の商品を転売する

STORY Lv.1～2でオオアカ屋を飛空艇にかくまい、その借金がゼロになるまで商品を買って、商品の値段が標準価格の10%になる。しかも、それらの売値は標準価格の25%のままなので、オオアカ屋でアイテムを買い、そばにあるマスターのショップで売れば、1個につき標準価格の15%相当のギルがもがる。とくに、ハイポーションと聖水を99個ずつ買っては売ることをくり返せば、1分に3万前後のペースでギルをかせるのだ。



◀バトルをする必要がないうえに効率もいいとは言い1500万ギルを得るには10時間ほど必要。

❷「オメデトウ!」でかせぐ①

ギャンプラーの「ランダムスロット」で7の目をそろえて「オメデトウ!」が発動すれば、敵に飛っていただけのうえに、ギル、アイテム、アクセサリが手に入る。さらに、そのときに入手したアイテムやアクセサリも売って、ギルを得るといい。

❷「オメデトウ!」でかせぐ②

「わいろ」を無効化する敵に「オメデトウ!」を使うと、敵が落とすことなく、ギルを入手する効果だけ発生する。しかも、「オメデトウ!」を使い直せば、その敵から再度ギルが入手できるのだ。レベルの高いモンスターがいるバトルでは、1回の使用で数万ギルももらえることもあり、7の目を連続でそろえれば1分間に30万前後のペースでギルがかせげる。



◀新たな声源は「オメデトウ!」で大量のギルが落とされる敵ばかり出現する場所なので活用したい。

❸「スフィアブレイク」のコインを売る

サブイベント「スフィアブレイク」の試合で時間切れかターンオーバーで負けると、所持しているヘルムコインの枚数と価格が「4番目にエントリーしていたコイン」と同じになる。この現象を利用して、ヘルムコインを増やして売るという手順をくり返せば、ギルをかせぐことが可能。ただし、コインの価格を上げたり枚数を増やしたりするのはかなりの手間なので、効率はそれほど良くない。

Ⅷ いよいよ「ギルで全バトルを突破」に挑戦する

○最初のミッションだけはふつうに戦う

ミッションⅧ【リザルトプレート奪還作戦!】では、装備を自由に換えられず、サムライやギャンブラーのドレスを使うことが不可能になっている。このときだけは別の攻撃で戦うしかない。

○コンフィグでの設定を確認しておく

安全に戦うためにも、メニュー画面の「コンフィグ」にある「ATB」の設定を「ウェイト」にしておこう。これで、使う金額を選ぶあたりはバトル中の時間経過が止まり、敵に攻撃されずにすむ。

○オーバーソウル対策を忘れずに

敵がオーバーソウルすると、最大HPが高くなって「銭投げ」や「わいろ」で使う金額が下の表のように増えてしまう。ギルをよぶんに用意していないときは、敵がオーバーソウルする(敵が行動可能になる)よりも先に倒すしかない。

また、「強くてニューゲーム」で開始するためのプレイヤーを作る直前に、下記の種族のモンスターをオーバーソウルさせてから倒しておくのもいい。こうすれば、その種族のモンスターは、しばらくオーバーソウルしなくなるのだ。

◆オーバーソウルした敵を倒す(帰っていただく)に必要な金額

モンスター名	種族	オーバーソウルに必要なカウ(※1)	オーバーソウル時の最大HP	必要な金額の変化(※2)	
				銭投げ	わいろ
ポリスバイダー	クモ	8体	804	1189 → 2592	3000 → 5025
フレムドラゴン	ドラゴン	6体	1883	3543 → 10470	6125 → 11769
は宝のガーディアン	聖獣	10体	4030	22146 → 40552	18038 → 25188
ホワイトプリン	プリン	20体	2113	1761 → 12778	3907 → 13207
スキנק	トカゲ	18体	2328	2997 → 15135	5513 → 14550
パーティゴ	獣	10体	2352	2037 → 15410	4300 → 14700
魔法のガーディアン	魔獣	6体	7864	34346 → 141712	(無効)
サラマンデル	ドラゴン	6体	14243	364152 → 444658	80313 → 89019

※1…自身と同じ種族のモンスターをこの数だけ倒すと、オーバーソウルするようになる

※2…矢印の左側は、オーバーソウルしていないときに必要な金額

ギルで全バトルを突破するための進行手順

手順の見かた

ST
LV

進行手順

① ルカでミッションⅧ【リザルトプレート奪還作戦!】をコンプリートする

モンスター名	最大HP	落とすギル	「銭投げ」のみ必要額	収支	「わいろ」も使う必要額	収支
1 男戦闘員	29	30 (使えない)			(使えない)	
男戦闘員	29	30 (使えない)	+160		(使えない)	+160
クワクワ	82	100 (使えない)			(使えない)	
2 男戦闘員	13	30 (使えない)	+220		(使えない)	+220
男戦闘員	13	30 (使えない)			(使えない)	
3 ウノー(ルカ)	97	60 (使えない)	+340		(使えない)	+340
ザノー(ルカ)	86	60 (使えない)			(使えない)	
4 ルブラン(ルカ)	130	180 (使えない)	+520		(使えない)	+520

(確実に帰っていただく)に必要な金額。「銭投げ」だけで戦う場合と、必要額が少なくなるように「わいろ」も併用する場合の両方を掲載している。

⑤ 収支……それまでのバトルで勝利時に入手できる金額の合計から消費した金額の合計を引いたもの。

ST
LV

進行手順

① ルカでミッションⅧ【リザルトプレート奪還作戦!】をコンプリートする

モンスター名	最大HP	落とすギル	「銭投げ」のみ必要額	収支	「わいろ」も使う必要額	収支
1 男戦闘員	29	30 (使えない)			(使えない)	
男戦闘員	29	30 (使えない)	+160		(使えない)	+160
クワクワ	82	100 (使えない)			(使えない)	
2 男戦闘員	13	30 (使えない)	+220		(使えない)	+220
男戦闘員	13	30 (使えない)			(使えない)	
3 ウノー(ルカ)	97	60 (使えない)	+340		(使えない)	+340
ザノー(ルカ)	86	60 (使えない)			(使えない)	
4 ルブラン(ルカ)	130	180 (使えない)	+520		(使えない)	+520

ST LV.	進行手順	モンスター名	最大HP	落とすギル	「銭投げ」のみ必要額	「銭投げ」のみの収支	「わいろ」も使う必要額	「わいろ」も使う収支
1	●飛空艇で装備を変える	ウノ(ガガゼト遺跡)	130	80	203			
		5 サノ(ガガゼト遺跡)	100	80	146	+398	(無効)	+398
		ルブラン(ガガゼト遺跡)	120	250	183		(無効)	
	●ガガゼト山でミッション■ 【ルブラン一味と競争】をコンプリートする	6 男靴脱履員	13	30	15			82
		ヘビマシガン	38	10	47		(無効)	
		男靴脱履員	13	30	15	+354		82
		ヘビマシガン	38	10	47		(無効)	
		7 女靴脱履員	7	30	8			44
		ヘビマシガン	38	10	47	+265	(無効)	+265
	●ピサイド島でミッション■ 【ワッカを探せ】をコンプリートする	8 ヘビマシガン	38	10	47		(無効)	
		9 ボリスバイダー	480	300	1189	-624	3000	-624
		9 フレイドドラゴン	980	300	3543	-3867	6125	-3867
10 上級男靴脱履員		120	30	183		750		
		ショットバイソン	152	10	247	-4731	(無効)	-4731
		ショットバイソン	152	10	247		(無効)	
●ザナルカンド遺跡でミッション■ 【お宝スフィアゲット】をコンプリートする		11 上級男靴脱履員	120	30	183		750	
		ショットバイソン	152	10	247	-5595	(無効)	-5595
		ショットバイソン	152	10	247		(無効)	
		ショットバイソン	152	10	247		(無効)	
●キーリカ島でミッション■ 【すごいスフィアを奪え!】をコンプリートする	12 上級男靴脱履員	120	30	183		750		
	上級男靴脱履員	120	30	183		750		
	上級女靴脱履員	80	30	112	-6065	500	-6065	
	上級女靴脱履員	80	30	112		500		
	13 秘宝のガーディアン	2886	200	22146	-28011	18038	-24103	
2	●スフィアを新エボン党に返す	14 ゼロ式機士	1935	1000	10973	-37984	(無効)	-34076
		15 ウノ(ジョゼ街道)	1150	120	4585		(無効)	
	●ジョゼ寺院でミッション■ 【鉄鎧を手に入れろ! (ジョゼ街道)】をコンプリートする	15 サノ(ジョゼ街道)	1030	120	3837	-46375	(無効)	-42487
		特級女靴脱履員	167	70	279		1044	
		サノ(ビーカネル)	1220	200	5050		(無効)	
	●ビーカネル砂漠でミッション■ 【オアシス調査】をコンプリートする	16 特級女靴脱履員	167	70	279	-51643	1044	-47735
		特級女靴脱履員	167	70	279		1044	
		特級女靴脱履員	167	70	279	-52532	1044	-48624
	●ガガゼト山でミッション■ 【鉄鎧を手に入れろ! (ガガゼト山)】をコンプリートする	17 キャンパイバー	256	20	491		(無効)	
		18 ウノ(ガガゼト山)	1350	200	5968	-58300	(無効)	-54392
		19 ウノ(アジト入口)	1640	220	8271		(無効)	
	●グアダサラムでミッション■ 【盗られたら返す!】をコンプリートする	19 特級女靴脱履員	167	70	279	-66940	1044	-63032
		特級男靴脱履員	232	50	430		1450	
		20 ウノ(ウノ部屋)	1840	230	10063		(無効)	
		サノ(ウノ部屋)	1432	230	6584	-83127	(無効)	-79219
ウノ(アジト最後)		1344	240	5924		(無効)		
●ベベルでミッション■ 【ベベル潜入大作戦!】をコンプリートする	21 サノ(アジト最後)	989	240	3595	-98056	(無効)	-94148	
	ルブラン(アジト最後)	1380	300	6190		(無効)		
	22 ホワイトプリン	625	72	1761	-102664	3907	-98756	
●	スキング	882	78	2997		5513		
	23 パーティゴ	688	36	2037	-106666	4300	-102756	
23 パーティゴ	688	36	2037		4300			

- ① この時点から装備を自由に選べるので、サムライおよびキャンブルーにドレスアップできるようにして、選層の難易度を調整しよう。なお、「ダメージ限界突破」を持つ装備は、STORY Lv.3でイグシオンと戦う直前まで必要ない
- ② キーリカ寺院の手前にある相部屋で番号をまちがえると、逃走不可能なバトルがはじまってしまふ。「まのばり」を→「まのり」のさる→「まのり」のさる→「まのり」のさる→「まのり」のさるの順に落ちること
- ③ スフィアを青年団に返すと、のちにベベルで党員たちと戦うことになる
- ④ ミッションの進めかたによって敵と戦う順番が変化する

MONSTER名	最大HP	落とすギル	「銭投げ」のみ必要額	「わいろ」も使う必要額	必要額	収支	必要額	収支
24 スキンク	882	78	2997	-112504	5513			-106596
スキンク	882	78	2997		5513			
25 砲艦兵13型	1380	25	6190		(無効)			-120926
砲艦兵13型	1380	25	6190	-124834	(無効)			
26 ゼロ式機士	1935	1000	10973	-134807	(無効)			-130899
ゼロ式機士	1935	1000	10973	-144780	(無効)			-140872
27 魔法のガーディアン	3680	800	34346	-178326	(無効)			-174418
バラライ(ベベル)	3380	1300	29429	-206455	(無効)			-202547
30 パラムート	8400	1000	160695	-366150	(無効)			-362242
31 ヴァルファール	8430	1200	161793	-526743	(無効)			-522835
32 デーヴァ	3230	90	27111	-553764	20188			-543023
33 デーヴァ	3230	90	27111	-580785	20188			-563211
34 デーヴァ	3230	90	27111	-607806	20188			-583399
35 デーヴァ	3230	90	27111	-634827	20188			-603587
36 デーヴァ	3230	90	27111	-661848	20188			-623775
37 デーヴァ	3230	90	27111	-715890	20188			-664151
38 イフリート	8820	1300	176400	-890990	(無効)			-839251
39 イクシオン	12380	1800	338798	-1227988	(無効)			-1176249
40 ザラマンデル	12850	930	364152	-1591210	80313			-1256562
41 シヴァ	14800	2000	479094	-2068304	(無効)			-1733656
ラグ	9788	1000	215373		(無効)			
42 ドグ	10330	1000	238886	-2850985	(無効)			-2516337
マジ	12240	1000	331422		(無効)			
43 アニマ	36000	2000	2742750	-5691735	(無効)			-5257087
44 ヲェグナガン(尻尾)	34200	3000	2479404	-8057139	(無効)			-7732491
ヴェグナガン(脚)	18220	3000	718631		(無効)			
45 ターレットA	300000	3000	(倒さない)	-8782770	(倒さない)			-8448122
ターレットB	300000	3000	(倒さない)		(倒さない)			
ターレットC	300000	3000	(倒さない)		(倒さない)			
46 ヲェグナガン(コア)	33040	0	2315141	-11097911	(無効)			-10763263
ブルワークR	3000	0	(倒さない)		(倒さない)			
ブルワークL	3000	0	(倒さない)		(倒さない)			
47 リダウトR	2500	0	17158	-14251477	(無効)			-13916829
リダウトL	2500	0	17158		(無効)			
48 ヲェグナガン(頭)	38420	0	3119250		(無効)			
シューイン	23850	0	1218231	-15469708	(無効)			-15135050

2 ●ヘベルでミッション【ヘベル潜入大作戦】をコンプリートする

3 ●ビサイド島でミッション【寺院の魔物を退治せよ! (ビサイド寺院)】をコンプリートする

3 ●キーリカ島でミッション【寺院の魔物を退治せよ! (キーリカ寺院)】をコンプリートする

3 ●ジョセ寺院でミッション【寺院の魔物を退治せよ! (ジョセ寺院)】をコンプリートする

4 ●虹光月でミッション【トールリをさがせ!】をコンプリートする

4 ●最前線でミッション【魔物のあかきお断り!】をコンプリートする

●異界へ突入する

●砲臺を倒す

●吾ヶ峠の仕掛けを解く

●ウヅナガン(尻尾)を倒す

●ウヅナガン(脚)を倒す

5 ●ウヅナガン(コア)を倒す

●ウヅナガン(頭部)を倒す

●シューインを倒す

●イクシオンがいる場所へ行くには、その下にある部屋で特定の台座を押せばいい。ここで関係ない台座を押すとバトルになってしまうため、あらかじめセーブしておき、まちがった台座を押したときはリセットしてやり直そう。なお、イクシオンのHPは1万以上で、このバトルからダメージ耐性突破が必要になる

●ザラマンデルを「銭投げ」で倒すには36万9千のギルが必要だが、「わいろ」を使うなら8万9千で済む。ちなみに、オーバーンウルする可能性があるモンスターと戦うのはこれで最後

●異界へ行くときは、どの場所から入るのかを選ぶことになるが、どこを選んでもバトルをする回数と同じ。仕掛けのないアンダーベベルからのルートを選ぶのがオススメだ

●303番にあるゲートには仕掛けがあり、それを解かず近づくとアジ・ダハカとのバトルがはじまってしまう。事前に仕掛けを解いてバトルを避けるよう

●敵が最終に使う「プリ・メ・タンゲレ」で、味方全員が1250のダメージを受ける。最大HPがそれ以下なら、装備を変えて、最大HPを上げたリオートプロテス」を利用して耐えよう

●ウヅナガン(脚)さえ倒せば勝利となるので、ターレットA、B、Cは無視すること

●ブルワークL、Rを倒す必要はない。ウヅナガン(コア)だけを倒して攻撃しよう

●ウヅナガン(脚)を倒せば勝利となるが、リダウトLとリダウトRの両方を倒すまでウヅナガン(脚)には攻撃できないので注意

●「テラー・オブ・ザナルカンド」を使われると危険だが、オートアビリティ「さきげけ」を利用すれば、その前に「銭投げ」で倒すことができる

サブイベント を極めよう!

サブイベントを“極める”とひとくちに言っても、極めかたにはいろいろある。ここでは、「スフィアブレイク」と「ガンシューティング」の、本書スタッフによる一風変わった極めかたを紹介しよう。これらを参考に、自分だけの独自の方法で、ほかのサブイベントも極めてほしい。



☒ 『スフィアブレイク』で最長コンボに挑戦!

◎最長コンボ向きの対戦相手は?

コンボ数を大きくするには、ターン数と消費ノルマが多い相手と対戦するといひ。コンボ数は1ターンに1ずつしか増えず、また、消費ノルマが小さいと早々と勝ってしまう(=それ以上コンボをつづけられない)からだ。ターン数と消費ノルマの両方が全コアスフィアのなかでもっとも多い、すっごいコアスフィアと対戦するのがベストだろう。



◀ターン数が30で消費ノルマが300枚のすっごいコアスフィア。これを相手に最長のコンボを狙おう。

◎必要なエントリーコイン

コンボを狙う以上、「枚数コンボ」や「倍数コンボ」の特性を持ったコインは必要不可欠。これらの特性を持つコインは下記のとおりだ。ナンバーも考慮したうえで、使用するコインを決めよう。

◆「枚数コンボ」の特性を持つコイン

コイン	No
ボムコイン	1
サハギンコイン	2
ブレードコイン	3
テンタクルスコイン	3
ドレイクコイン	4
アーリマンコイン	6
バリカーコイン	7
ユウナコイン	9
キマリコイン	9

◆「倍数コンボ」の特性を持つコイン

コイン	No
モルボルコイン	3
ディフェンダーコイン	4
鉄巨人コイン	6
ピラニアコイン	6
機士コイン	8
バインコイン	9

◎最長の倍数コンボを狙うには?

試合で使うエントリーコインはいいが、倍数コンボは、ベースコインをまったく選ばなくてもコンボを成立させつづけることが可能。以下のエントリーコインを使って、各ターンで下の表のようにコインを選択していけば、理論上の限界である24コンボをラクラク成立させられる。

◆使用するエントリーコイン(一例)

ナンバーが1、2、3、4のコイン(「倍数コンボ」の特性を持っているものを含む)

◆コインの選びかた(一例/順不同)

コアナンバー	選ぶコインのナンバー
1	1
2	2
3	3
4	4
5	1 + 4
6	2 + 4
7	3 + 4
8	1 + 3 + 4
9	2 + 3 + 4

◆本書スタッフによる倍数コンボの最長記録

24コンボ



◀ボーナスももっとも小さい倍のコンボでも、25ターンで消費ノルマが300枚に達する。これ以上つづけることは不可能だ。

○最長の枚数コンボを狙うには？

やりかたはいろいろあるが、3枚の枚数コンボを狙っていく方法がオススメ。ただし、コアナンバーが1になると、そのターンでコンボがとぎれてしまう。そうなった場合はあきらめて、つぎの試合で最長コンボに挑戦すること。

なお、枚数コンボの場合、エントリーコインだけを選んでしまうとボーナスがゼロなので、試合には負けてしまう。しかし、最初からベースコインを選んでいくと、今度は30ターンもかけずに勝ってしまい、コンボが最長にならない。最長のコンボを成立させ、かつ試合にも勝ちたいなら、試合の後半からベースコインを1枚ずつ選んでいこう。



◀30ターンのあいだ、一度もコアナンバーが1にならない確率は、およそ3%。それなりの運が必要だ。

◆使用するエントリーコイン(一例)

ナンバーが3、5、6、7で、「消費0倍」の特性を持っているコイン「枚数コンボ」の特性を持っているものを含む)

◆コインの選びかた(一例)

コアナンバー	1枚目	2枚目	3枚目
2	3	→ 6	→ 5
3	5	→ 6	→ 7
4	3	→ 6	→ 7
5	3	→ 5	→ 7
6	5	→ 6	→ 7
7	3	→ 5	→ 6
8	3	→ 6	→ 7
9	5	→ 6	→ 7

◆ターンごとにベースコインを選ぶべき枚数

ターン数	ベースコインを選ぶ枚数
1~16	0枚
17~30	1枚

◆本書スタッフによる枚数コンボの最長記録

29コンボ



◀うまくやれば、29コンボを成立させつつまったり勝てる。

○最長の枚数&倍数コンボを狙うには？

枚数コンボと倍数コンボを同時に成立させつづける場合は、下記のように、2枚&2倍のコンボを狙うといい。枚数コンボのボーナスが加わると、勝つまでのターン数が短くなるので、基本的にはエントリーコインだけでコアブレイクを狙っていこう。なお、特定の状況になると、どちらかのコンボがとぎれてしまう。そのため、最長のコンボを成立させるには、相当の運が必要になる。

◆使用するエントリーコイン

ナンバーが1、3、5、9のコイン(「枚数コンボ」「倍数コンボ」の特性を持っているものを含む)

◆コインの選びかた(一例)

コアナンバー	1枚目	2枚目
2	1	→ 3
3	1	→ 5
4	3	→ 5
5	1	→ 9
6	3	→ 9
7	5	→ 9
8	9	→ 7(※1)

※1……ベースコインを選ぶ

◆2枚&2倍のコンボがとぎれる状況

- コアナンバーが1のとき
- コアナンバーが9のとき
- コアナンバーが8で、No7のベースコインがないとき

◆本書スタッフによる枚数&倍数コンボの最長記録

17コンボ



◀枚数&倍数の17コンボで勝利。努力がむくわれる瞬間だ。

COLUMN

1枚&1倍のコンボで18コンボ以上は可能？

1枚&1倍の枚数&倍数コンボをつづけていけば、ボーナスは1倍の倍数コンボと同じ。したがって、理論上は、24コンボまでつづけることも可能だ。ただし、1枚と1倍のコンボを毎ターン成立させるには、コアナンバーがエントリーコインのナンバーとつねに同じでなければならない。これが18コンボ以上つづける確率は400万分の1未満なので、実際に17コンボを超えることは不可能に近い。

✠ Tiny Beeで『ガンシューティング』をプレイ

○Tiny Beeとは？

Tiny Bee(タイニービー)とは、ゲーム内でユウナが愛用している2丁拳銃の名前。これをPS2用コントローラとして再現したのが、ホリから発売されている拳銃型コントローラ『Tiny Bee』だ。見た目はゲーム中に登場する拳銃と変わらないが、方向キーやボタンなどがついており、通常のアナログコントローラによる操作を、ほぼすべて行なうことができる(くわしい操作方法は下図を参照)。そこで、実際にTiny Beeを使って、ユウナが華麗なガンさばきを見せる『ガンシューティング』をプレイしてみよう。



↑ Tiny Beeには専用ディスプレイ台が同梱されており、使っていないときはインテリアとして飾っておくこともできる。

◇Tiny Beeのボタンの配置

コントローラR



コントローラL



※●および●ボタンの機能はない
 ※アナログスティックをデジタル入力に、方向キーをアナログ入力に切りかえることが可能

○Tiny Beeで最高得点に挑戦

『ガンシューティング』をTiny Beeでプレイした場合、どれくらいのスコアを出せるのだろうか？ 通常のコントローラにくらべて操作が難しいため、ただクリアするのさえ困難なのではないか？

答えは“NO”だ。じつは『ガンシューティング』をある程度理解していれば、ペクレムの記録くらいなら軽く超えることができる。さらに、Tiny Beeの操作に慣れてしまうと、2800点以上を獲得してクリア(=アダマンタイトを入手)するのも、決して難しくはないのだ。以降に、Tiny Beeで『ガンシューティング』を行なうときの基本的な持ちかたと、プレイするうえでのポイントを掲載してみたので、参考にしてほしい。

◇Tiny Beeの基本的な持ちかたと



↑左手は親指をアナログスティック、人差し指を●ボタン、中指を●ボタンに、右手は人差し指を●ボタン、中指を●ボタンにそれぞれさえる。アナログスティックを左手の親指で操作するため、あえてコントローラRとLを左右逆に持っているのがポイントだ。

COLUMN

実際に出るスコアはどれくらい？

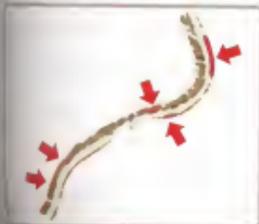
本書スタッフが、右ページに掲載した戦略を駆使してゴールしたときの最高得点は、下記のとおり。ただし、安定して高得点を獲得するために、チェーンをときぎれさせないことを最優先させており、倒さずに見逃した敵も数体ながら存在する。よって、リスクを恐れずにすべての敵を倒していけば、6500点までは十分射程圏内と言えるだろう。ちなみに、通常のコントローラを使ったときの本書スタッフの最高得点は7322点。Tiny Beeでこの得点にどこまで迫れるかを競うのも一興だ。

◇本書スタッフによる最高記録

6071点

○戦略1 安全地帯を最大限に活用

Tiny Beeは通常のコントローラにくらべてボタンの配置が特殊で、一部のボタンはすばやく押すのが難しい位置にあるため、どうしても操作するのに時間がかかってしまう。よって、操作が遅れたリミスをしたときに敵の攻撃を受けてしまわないように、つねに安全地帯(下図参照)で戦うのが基本となる。強引に先へ進もうとするよりも、**1-2** ビサイド島・滝の道にある橋を越えた直後の安全地帯で、弾丸をかせぎまくるのが高得点への第一歩。ここでDEATHやVOLLEYを十分にかせいだのち、それらを連発しながら**1-2** 分岐路方面にある安全地帯へ向かうといいだろう。



◆**1-2** ビサイド島・滝の道では、図内の赤い部分(=安全地帯)にいれば、敵から攻撃されずにすむ。

○戦略2 ● ボタンは無視しろ

●ボタンはTiny Beeの側面にあり、もつとも押しにくいボタンのひとつ。無理に押そうとする指に負担がかかり、ほかのボタンの操作がおろそかになりやすいので、●ボタンはないものとして考えたほうがいい。ターゲット変更を行なわないと、弾丸を連続で6発撃ったあとに弾丸補充のための待ち時間が発生してしまいが、下の連続写真の方法を使えば、ターゲット変更と同じ効果があり、待ち時間を発生させずに戦えるのだ。



◆まず、ワイルドワルフを攻撃。敵を足止めするのが目的なので、●ボタンは連打するよりボタンをよく押し続けたほうがいい。



◆ワイルドワルフを足止めしているあいだに、キガースがこちらに接近。ここで●ボタンを押せば、もっとも近いキガースに照準が合う。

○戦略3 VOLLEYはつねに1発だけ残す

「ピコケットが出現したらVOLLEYで敵を全滅→宝箱を回収」をくり返して得点をかせく場合は、VOLLEYを1発だけ所持している状態を維持しておくのも手。こうしておけば、VOLLEYを使用したときにその欄が消え、使用する弾丸が自動的にAMMOになるため、**L1**または**R1**ボタンを押して弾丸を切りかえる手間がいらなくなるからだ。ただし、VOLLEYは非常に強力な弾丸なので、使用する弾丸をすばやくAMMOに切りかえる自信があるならば、VOLLEYをためておき後半戦で乱発、という戦法をとつてもかまわない。



◆ピコケットが見えたら、すばやくVOLLEYを発射。すると、何もなくてもカーソルが自動的にAMMOに合う。



◆VOLLEYを温存している場合は、このあたりの安全地帯で待ち、敵ができるだけ多く出現したときを狙って撃ちこもう。

○戦略4 ● ボタンはVOLLEYのあとに

●ボタンと同様、●ボタンも非常に押しにくい位置にある。しかし、●ボタンはリサイクルアイテムの使用という、とても重要な役割を持つため、●ボタンとちがって無視はできない。そこで、リサイクルアイテムを使うときは、VOLLEYを使った直後に右手の指を下の写真のようにズラして●ボタンを押そう。VOLLEYで敵を一掃したあとなので、新たな敵が接近してくるまで数秒間のゆとりがある。そのあいだに、ターゲットロックオン(●ボタンの連打)をいったん中断して、すばやくリサイクルアイテムを使うというわけだ。



◆VOLLEYを撃ちこんだら、使用するリサイクルアイテムにすばやくカーソルを合わせて、人差し指で●ボタンを連打。

飛空艇メッセージ をすべて見よう!

物語を進めていくうえで進めるべとなる、カモメ団一行のセリフやメッセージ。とくにダチ、リュック、バインのメッセージ内容は合計800種類以上もあり、それらがめぐるしく切りかわっていく。3人のメッセージをすべて見れば、彼らの新たな一面を発見できるはずだ。



✂ 刻々と変化していく飛空艇メッセージ

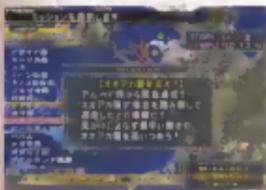
○「飛空艇メッセージ」とは？

飛空艇メッセージとは、ロケーション選択画面で表示されるダチからの情報(以下ダチのメッセージ)と、ブリッジにいるリュックやバインに話しかけたときのセリフ(以下リュック&バインのセリフ)のこと。これらを見れば、ミッションのヒントや各人の気持ちを知ることができるのだ。

飛空艇メッセージは、特定の条件を満たすと、その条件に対応した内容に変化していくほか、下記のような特徴を持っている。条件がこまかく用意されているため、すべての内容を見るにはこまめに飛空艇にもどらなくてはならない。

◆飛空艇メッセージの特徴

種類	特徴
ダチのメッセージ	<ul style="list-style-type: none"> ●エリアごとに見ることができる ●ひとつのエリアで同時に複数が表示されることもある(下の写真を参照) ●新たな条件を満たすまでは、同じ内容が表示されつづける
リュック&バインのセリフ	<ul style="list-style-type: none"> ●飛空艇を降りたあと何も条件を満たさずに飛空艇にもどり話しかけた場合は、基本セリフになる(後述) ●話しかけるたびに、2種類のセリフが交互に表示されることもある



◆複数のミッションが同時に発生すると、画面右下に「Mission1」「Mission2」と切りかえ入用の選択肢が表示されることも。

○飛空艇メッセージの変化のしかた

飛空艇メッセージが変化する条件には、おもに下記のようなものがある。それぞれのメッセージ内容に変化するのには、基本的にひとつの条件につき1回かぎりなので、見逃さないように注意しよう。なお、ダチのメッセージとリュック&バインのセリフは、同じ条件で同時に変化することが多い。

複数の条件を満たしてから飛空艇にもどった場合、飛空艇メッセージは最後に満たした条件に対応する内容になり、それ以外の条件に対応する内容を見ることはできない。ただし、ダチのメッセージは、エリアごとに変化していくため、複数のエリアで条件を満たして飛空艇にもどったときは、各エリアで最後に満たした条件に対応した内容が、それぞれ表示されるのだ。

◆飛空艇メッセージが変化するおもな条件

- 特定のマップを訪れる
- 特定の人物に話しかける
- 特定のボイスを聞く
- ミッションやサブイベントを進める
- ストーリーレベルを進める

○基本セリフについて

新しいストーリーレベルがはじまり、各エリアへ自由に行けるようになった直後に見られるリュック&バインのセリフを「基本セリフ」と呼ぶ。飛空艇を降りたあと、セリフの変化する条件をひとつも満たさずに飛空艇へもどると、リュック&バインのセリフは基本セリフになるのだ。なお、基本セリフは、物語を進めていくなかで特定の条件を満たすと変化していく。

飛空艇メッセージ変化リスト

リストの見かた

条件	ダチ	リュック	バイン
WHPが10%増える	【A】「お前もへん道や！」	「基本セリフ」	「基本セリフ」
ピコト島を倒れて、ワッカが お前さんの名前を知ると	「お前もへん道や！」	「一人でやらへんにせぬわ！」 「もう一人の……」	「お前もへん道や！」

①条件……飛空艇メッセージが変化する条件。言葉の意味は以下のとおり。なお、条件はシーンスキップ(ボーズをかけた)・ボタンを押す)をしても満たすことが可能。

- 「話しかける」……ボタンで話しかける。
- 「会話する」……近づいて自動的に会話を始める。
- 「再開する」……中断していたミッションやサブイベントのつづきはじめる。

②ダチ……条件を満たしたときに見られる。そのエリアのダチのメッセージの内容、「(変化なし)」の場合は、そのエリアで直前に満たした条件と同じメッセージ内容が見られる。

③リュック、バイン……条件を満たしたときに見られる。リュック&バインのセリフの内容、「——」の場合は、飛空艇にもどる直前に満たした条件に対応するセリフが見られる(条件を何も満たしていないときや、ストーリーレベルの開始時には基本セリフが見られる)。「★」がついている場合は、条件を満たすたびにそのセリフが見られる。

基本セリフ

※STORY Lv.4は各エリアへ自由に移動できないため、基本セリフはない

STORY Lv.1

基本セリフ

条件	リュック	バイン
ドサイド島とザナルカンド道筋にアクティブリンクが発生する	早く行こ行こ!	今度はまともなスフィアが見つかってほしいな

STORY Lv.2

基本セリフ

条件	リュック	バイン
ミッション①【ルブランアジト潜入準備!】を開始する	A スフィアハントじゃなくてルブラン一味ハントだね B めんどくさいから堂々と突撃しちゃおう?	A 必要な戦闘力は3倍だ(※1) B 服を盗むとはな……ぬるいミッションだ(※1)
戦闘室を1層入手する	A へへへ 似合う似合う? B なんかさ この服ちょっとスカスカするんだけど	A 必要な戦闘力は3倍だ(※1) B 服を盗むとはな……ぬるいミッションだ(※1)
戦闘室を2層入手する	A へへへ 似合う似合う? B なんかさ この服ちょっとスカスカするんだけど	A あと1層だなあちこち回ってみよう B あいつら何が楽しくてこんな服 着てるんだか
戦闘室を3層入手する	A ルブランのアジトに堂々と潜入〜! B エウナも げっこう 似合ってるねえ	A 安い布を使ってるな…… B 私たちの衣装を見抜けるほど賢くないよ あいつらは

※①と②は交互に話す

※1 ②は飛空艇・ブリッジでリュックに話しかけたり、飛空艇を降りてもどってくるたびに①と②が切りかわる

STORY Lv.3

基本セリフ

条件	リュック	バイン
STORY Lv.3を開始する	A なんで寺院から魔物が出たのかな〜? B 「なんとかしなきゃ」とかあんまり考えすぎない方がいいよ	A お助け屋ね……本気か? B 入助けはいいけど利用されるなよ
ジョセ時期にアクティブリンクが発生する	A アニキって昔っから やたらとギッブルにつつかかるんだよね 対抗意識 すごい態やしてさでもギッブルは気づいてないっぽいよ B ジョセのマキナ派も 魔物が出た理由 調べてたのかな? なんでだろうねえ? うーん……考え中	A マキナ派の機械兵器も魔物には通用せず……か B どこの組織も大混乱かあっけないな

条件	リュック	バイン
ジョゼ寺院にアクティブリンクが発生したあと、 132 アンダーベベル・大深度エリアでヌージたち3人の密会を見る	A キップルたち どこ行ったのかな B あたしのカンドと っっかいワケがあるんだよ	A マキナ源の機械兵器も 魔物には通用せず……か B どの組織も大混乱か あっけないな

※**A**と**B**を交互に話す

STORY Lv.5 基本セリフ

条件	リュック	バイン
STORY Lv.5を開始する	A こーなったら スピラ中のごとごた 全部あたしたちで片付けちゃう? B シューインだって 話せば わかると思うんだよね レンを大事に思ってたら きっと想いが伝わるよ	A なんとかしよう 私たちならできるさ B あいつらだけじゃ頼りない 行こう ユウナ
108 異界の深淵でルブランたちと会話する	A ユウナ がんばるのは あとちょっとだよ B ルブランたち いつまで あそこらに居座る気かな?	A シューインは影……か あいつも過去に縛られているんだな B ルブランのこと ヌージに伝えないと な……私もあんなに 話したいこと
108 ヲェヴナガンでヌージと会話する	ヲェヴナガンだって 人が過った機械! がんばれば絶対壊せるって!	ユウナと一緒にいると どんなことも なんとかできる気がするよ

※**A**と**B**を交互に話す

飛空艦

STORY Lv.3&5 飛空艦

条件	ダチ	リュック	バイン
オオアカ層を飛空艦に乗せている状態で借金を全額返済する(※2)	【オオアカ層離脱!】 借金を返済したオオアカ層が 飛空艦から飛び降りた模様! 向かった先は もちろん マカラーニヤの旅行会社だ	—	—
クラスコを飛空艦に乗せている状態でSTORY Lv.3を開始する、またはSTORY Lv.5の 14 ミヘン街道・旅行会社前で特定の条件(※3)を満たしている状態で、ヒクリを飛空艦に乗せる	【クラスコ離脱!】 クラスコがしびれをさらして 飛空艦から飛び降りた模様! ナギ平原に向かってぞ!	—	—

※2……STORY Lv.1~2で借金を全額返済した場合はSTORY Lv.3の開始後、STORY Lv.4で借金を全額返済した場合はSTORY Lv.5の開始後にロケーション選択画面に表示される

※3……以下の3つすべて

- サブイベント「リン探偵」の犯人がヒクリだった
- STORY Lv.1または2で **33** キノコ岩街道・入口にいるクラスコに話しかけた
- ミッション**14**【清浄の魔物をおぼらえ!】をコンプリートしていない

STORY Lv.5 飛空艦

条件	ダチ	リュック	バイン
93 居住区で「ひとやすみ」をSTORY Lv.1~4でそれぞれ1回以上行なっている状態で、STORY Lv.5で「ひとやすみ」をする	(なし)	なんかアニキ ビミョーにヘコんでない? どーせ ひろい食いでましたんだよ	さっきマスターが ふたりのように 見えてさ……僕れているかな 私
145 異界の深淵を訪れたあと、 91 ブリッジでシンツに話しかけて、異界のエネルギーについて聞く		よーするに異界を利用すれば スピラ中 誰のザナルカンドみたいになるわけ?	異界のエネルギーか……ヲェヴナガンも そいつを視察しているのか?

条件	ダチ	リュック	バイン
●34 動力室でダチからカモメ国の名前の由来を聞く(コンプリート率60~74%のとき)		アニキがヘンな発言 言ってたけ「カモメさん ありがとぅ」ってさ	カモメの話? ああ 私も入団するときに聞いた
●34 動力室でダチからカモメ国の名前の由来を聞く(コンプリート率75%以上のとき)		アニキがヘンな発言 言ってたけ「カモメさん ごめんさい」ってさ	どうした? 顔色悪いぞ
新たな洞窟でシドを救出したあと、●32 甲板でシドの文句を聞く		オヤジったら あちこちチェックしてぶつさ言ってるんだよね	落ち着きがない父親を持つと子供もそうなるのかな
シドの文句を聞いたあと、●33 ブリッジでシド一家の口論を見る		ワオ トタグ ロンソフ フウラルセ ヨヤッヒヤフモ (あのおやじ、ほんっとうるまくて困っちゃうよ)	アルペド話かわらなくてもどんな話だったか想像つくだろう
シド一家の口論を見たあと、特定の条件(●4)を満たしている状態で、●32 甲板でアニキとダチの協議を見る	(なし)	アニキたち ずいじいダッシュで戻ってきたけど なんがあったの?	シドは自動操縦が気に入らないらしい
アニキとダチの協議を見ており、かつコンプリート率が90%以上のとき、●33 居住区でシド一家のケンカを見る(選択肢はどちらを選んでもかまわない)		あたしらが口出しする前に オヤジこそしっかりすれっての! そう思うでしょ?	ユウナの用さってシドの妹だったの? そうか……ユウナも この一族か……
シド一家のケンカを見ており、かつコンプリート率が95%以上のとき、●32 甲板でリュックと会話する		自分でなんとかするからユウナにも内緒〜♪	リュックとの話は秘密? 気に入るなんて 私も変わったかな
「さくらみ土」のドレスフィアをもらう		ポーナスって言うから期待してたのにさ〜	なんで秘密のドレスが3種類もあるんだ……

●4 以下のふたつすべて

- 100 世界の深淵を訪れたあと、●31 ブリッジでシラに話しかけて、世界のエネルギーについて聞く
- コンプリート率が70%以上になる

ビサイド島

STORY Lv.1

ビサイド島

条件	ダチ	リュック	バイン
ビサイド島とザナルカンド遺跡にアクティブリンクが発生する	【ビサイド島でスフィアハント!】 ビサイド島にスフィア反応アリ! ビサイド村で情報を集めてお宝スフィアをハントせよ!	<基本セリフ>	<基本セリフ>
●100 主要でワッカと会話する	【ビサイド島でスフィアハント!】 ワッカの様子がおかしいぞ? ひとまずルールにでも事情を聞いてみたらどうだ?	なんかさ ワッカの様子ヘンじゃなかった?	ビサイドに行った目的忘れてないよな
●101 民家(ワッカの家)でルールに話しかける	【ビサイド島でスフィアハント!】 ユウナが育ったビサイド島話をしただけじゃなくて泊まってきたらどうだ?	ルールってさ どんなお母さんになるんだろうね	聖耀りは もういいのさ
●101 民家(ワッカの家)でルールに話しかけて、泊まってくるかどうかの選択肢で「泊まる」を選ぶ		そういや あたし何しにビサイドに行ったんだっけ?	ビサイドのスフィア反応は消えない他の奴に取られる前に行くこ

条件	ダチ	リュック	バイン
一泊したあと、 1-2 全席でルーラーに話しかける(選択肢はどちらを選んでもかまわない)	【ビサイド島でスフィアハント!】 様子が変わったワッカは謎の洞窟へ? 村人から情報を集め洞窟を発見せよ! ついでにお宝もゲットできるか?	ビサイドに洞窟なんかあったんだユウナ 行ったことないの?	洞窟か…… スフィアはそこかな
1-3 洞窟でワッカと会話する	【ビサイド島でスフィアハント!】 ワッカを見つけて一安心! でも洞窟にスフィアがあるのかわからないか はっきりしないカモメ団 確認だ!	ワッカのことだから まーだ洞窟にいそうだね	ビサイドでのスフィアハントはどうなってるんだ
ミッション 1 【ワッカを探せ!】をコンプリートする	【Mission Complete!】 ユウナが育ったビサイド島チャップのスフィア情報は入ってこないか(※5)	父親のお手本かー うちのオヤジジャダメだよね(※5)	スフィアがあるのか ないのか はっきりしてほしいな(※5)

※5……ミッション**1**【お宝スフィアゲット!】を先にコンプリートしている場合は見る機会がない

STORY Lv.2 ビサイド島

条件	ダチ	リュック	バイン
ミッション 2 【ルブランアジト潜入準備!】を開始する	【青年同盟から来た男!】 青年同盟から派遣された男がビサイド・オーラカの森々を過酷な訓練で鍛えてるそうだ様子を見に行ってみるか?	<基本セリフ>	<基本セリフ>
1-4 村への坂でベクレムの記録に挑戦するかどうかの選択肢で「やめとこ」を選ぶ。またはミッション 2 【挑戦! ガンシューティング!】中にユウナのHPがゼロになったときかTIME OVERになったときか出てくる選択肢で「ギブアップ」を選ぶ	【青年同盟から来た男!】 ベクレムの挑戦状? ガンシューティングでハイスコアをゲットしてベクレムを見送ってやれ!	ねえユウナ! ベクレムに あんなこと言われたままだいいの〜?	「召喚士なんて過去の存在」か 言ってくるな あいつ
ミッション 2 【挑戦! ガンシューティング!】で、ハイスコアを超えていない状況でゴールする	【青年同盟から来た男!】 やっばり手ごわいベクレムだが あきらめたら負けだ! 持つまでガンシューティングにチャレンジだ!	ユウナ もう1回やってみよ! 次は絶対 勝てるっ!	ベクレムみたいな奴に いちいち付き合うなって
ミッション 2 【挑戦! ガンシューティング!】をコンプリートする	【Mission Complete!】 ユウナが育ったビサイド島ビサイド・オーラカの連中は相変わらずベクレムにしごかれてるようだ	やったねユウナ! ベクレムめっちゃめっちゃ悔しがってたよ	これでムカツキは晴れたか?

STORY Lv.3 ビサイド島

条件	ダチ	リュック	バイン
STORY Lv.3を開始する	【ビサイド寺院に魔物出現!】 ビサイド寺院から魔物が出現! 青年同盟のベクレムが 過激な手段を主張して ワッカと対立してるっよ!	<基本セリフ>	<基本セリフ>
2-5 全席でワッカとベクレムの口論を見る	【ビサイド寺院に魔物出現!】 魔物ごと寺院を燃やして? ほんといたら とんでもないことになりそうぞ	ねえねえ ビサイドは? ほっといたら いいの〜?	「寺院に火をつける」って 言ってたな
ミッション 3 【寺院の魔物を退治せよ! (ビサイド寺院)】を開始する	【ビサイド寺院に魔物出現!】 ビサイド寺院から魔物が出現! なんとかしないとベクレムが火をつけてしまうぞ! お助け屋 出動!	早くワッカを助けなきゃ! ベクレム 本気っばいよ!	ユウナ……戦えるか?

条件	ダチ	リュック	バイン
ミッションⅥ【寺院の魔物を退治せよ! (ピサイド寺院)】をコンプリートする	【Mission Complete!】 ピサイド寺院の魔物はひとまず片付いたな 何か起こったらすぐにワッカが知らせてくれるはずだ	ネリヤあ 死んじゃったら なんにもならないけどさ……	「火を使おう」なんて言って 悪かった

STORY Lv.5 ピサイド島

条件	ダチ	リュック	バイン
STORY Lv.5を開始する	【ルルーの赤ちゃん誕生!】 ルルーとワッカの赤ちゃん誕生! 名前を決まったのか?	<基本セリフ>	<基本セリフ>
ピサイド島を訪れて、ワッカから赤ちゃんの報告を受ける	【ルルーの赤ちゃん誕生!】 やっぱり赤ちゃんはかわいいな あとは名前を決めるだけか ところでベクレムはどうしてる? 浜に連絡船が来るそうだが……	なーんで赤ちゃんに会わないで 帰ってきちゃったのさー?	男の子か……ワッカ似かな
●10 全景でワッカに話しかける	【ルルーの赤ちゃん誕生!】 やっぱ赤ちゃんはかわいいな あとは名前を決めるだけか ところでベクレムはどうしてる? 浜に連絡船が来るそうだが……	赤ちゃんの名前 あたしたちで 考えてあげてよっか?	ワッカの調子だと 名前が 決まるまで相当かかりそうだ
●11 浜辺でベクレムに話しかける	【ルルーの赤ちゃん誕生!】 ベクレムは青年同盟本部に押入り オーラの連中も一息つけるか? 残る問題はひとつ! 赤ちゃんの名前は決まったか?	ベクレムがいなくなったら オーラの みんな ととんにダラけそうだよな〜	同盟に戻ったベクレムが 戻りわけのない 連中がシメてくれるといふんだけど
従来のスフィアを入手していない状態で、●12 岸でワッカに話しかける	【ルルーの赤ちゃん誕生!】 うだうだ悩んでいたワッカも リュックの言葉でハワを決めたか? 村に様子を見にいつてみるか	<基本セリフ> (※6)	<基本セリフ> (※6)
従来のスフィアを入手している状態で、●13 岸でワッカに話しかける	【ルルーの赤ちゃん誕生!】 チャップがスフィアに殺した想いは 理かにワッカに伝わったようだが もう命名に悩むことはない……か? 村に様子を見にいつてみるか	<基本セリフ> (※6)	<基本セリフ> (※6)
ピサイド島のエピソードがエンDになる	【Episode End!】 ワッカは いまだに名前を 決められないようだ……	うちのオヤジは あたしの名前 ずんごいテキトーに決めたらしいよ	なりたい者に ならうとする…… 私たち ちゃんとできてるのかな
ピサイド島のエピソードをコンプリートする	【Episode Complete!】 イナミちゃん 元気がな〜?	ふたりの世界だったな…… いいな〜! うらやまし〜!	イナミか…… 守ってやらないとな

●11 浜辺でベクレムに話しかけたあとに飛空艇にもどっていなかった場合は、●12 浜辺でベクレムに話しかける」のときのメッセージが見られる

キーリカ島

STORY Lv.1 キーリカ島

条件	ダチ	リュック	バイン
ピサイド島とザナルカンド遺跡 アクティブリックが発生する	【No Missions!】 「シン」による破壊から2年 青年同盟の手で復興された キーリカでは 新エボン党と 同盟の支持者が対立している という噂だ	<基本セリフ>	<基本セリフ>
キーリカ島を訪れて、ユワナの 消息を聞く	【No Missions!】 元召喚士ドナとバルテロも 青年同盟と新エボン党に分かれ ケンカ中! ん? そういふ問題でもないか?	新エボン党員は ポルト=キーリカに 住みづらいだって	キーリカ島はふたつに割れてる ああいふ土地が増えたんだけ
●14 ドナの家に近づいて、ドナとバルテロのケンカを見る	【No Missions!】 元召喚士ドナとバルテロも 青年同盟と新エボン党に分かれ ケンカ中! ん? そういふ問題でもないか?	ドナとバルテロ ホントに 別れちゃうのかな〜?	誰かがつぎあうとか 別れるとか どうだっていい話だろ
ミッションⅦ【ワッカを探せ!】 とミッションⅧ【お宝スフィア ゲット!】をコンプリートする	【キーリカ島スフィアハント第1?】 キーリカですんごいスフィアの 争奪戦があるってよ! 迷わずGOGO! カモメ団!	(話しかける機会がない)	(話しかける機会がない)

STORY Lv.2 キーリカ島

条件	ダチ	リュック	バイン
ミッション④【ルブランアジト 潜入準備】を開始する	【No Missions!】 青年同盟と新エボン党との スフィア争奪戦は片付いたが スフィアを横取りしたカモメ団は 歓迎してもらえないか?	<基本セリフ>	<基本セリフ>
青年同盟にスフィアを返した場合			
キーリカ島を訪れて、ドナから 忠告を聞く	【No Missions!】 青年同盟と新エボン党が 相変わらず対立してる 街には崩壊騒動が起きて 中には入れないぞ	もしかして あたしら 追っばられた?	島の住民同士で争ってるくらいだ よそ者は しめ出されても仕方ないぞ
新エボン党にスフィアを返した場合			
キーリカ島を訪れて、ドナから 忠告を聞く	【No Missions!】 青年同盟と新エボン党が 相変わらず対立してて 街から追い返されちゃった カモメ団 邪魔者か?	ボルト=キーリカは青年同盟の道でもんも 入れてもらえるわけないか……	海に突き落とされても おかしくない雰囲気だったな

STORY Lv.3 キーリカ島

条件	ダチ	リュック	バイン
STORY Lv.3を開始する	【キーリカ寺院に魔物出現!】 キーリカ寺院に魔物発生! 青年同盟が森を封鎖しているが なんとか横間を突破して寺院を めざせ!	<基本セリフ>	<基本セリフ>
②-1 居住区で門に近づいて、 衛兵たちに追い返される	【キーリカ寺院に魔物出現!】 キーリカ寺院に魔物発生! だが封鎖された横間を突破 できない状況だ 誰かの協力が必要だな	横間に堂々と突撃したら 堂々と迎撃されそだね(★)	誰かの手を借りないと 通れそうにないな(★)
②-2 居住区で横間突破に挑 戦するかどうかの選択肢で「や めとく」を選ぶ	【キーリカ寺院に魔物出現!】 キーリカ寺院に魔物発生! ドナの協力があれば森への 横間も突破できるはずだ! カモメ団 横間突破!	ドナってホント素晴らしいよね めっちゃめっちゃ気になってるクセにさ	ドナの気が変わらないうちに 横間を突破しよう
ミッション⑤【寺院の魔物を退 治せよ! (キーリカ寺院)]を開 始、または再開する	【キーリカ寺院に魔物出現!】 キーリカ寺院に魔物発生! 寺院に到着したが 魔物だらけで一時撤退だ! カモメ団 がんばれ!	寺院が大変だっのに 同盟は なんで信じないかなー もう(★)	魔物がキーリカ中に広がる前に けりをつけよう(★)
ミッション⑥【寺院の魔物を退 治せよ! (キーリカ寺院)]をコ ンプリートする	【Mission Complete!】 寺院の魔物は退治したが いまだに同盟と党の対立が 続くキーリカ島 勝手にやらせとくか?	ドナも ミュー=量産なんか 張らなきゃいいのにさ	あの穴……どこに通ってるんだ

STORY Lv.5 キーリカ島

条件	ダチ	リュック	バイン
STORY Lv.5を開始する	【キーリカごたごた再び!】 新エボン党と青年同盟の争いは おさまってきたが……	<基本セリフ>	<基本セリフ>
③-1 居住区で門が開放され のを見る	おかげで新たなごたごたが 発生しそうな雰囲気さ!	ユウナも気になってるんでしょ ドナとバルテロのこと	レンの想いが実現したものを 確かめに行こう ユウナ
キーリカ島のエピソードがエン ドになる	【Episode End!】 バルテロは ドナの裏の前で いつまでも待たぼうけど……	はあ……ドナって ホント ガンコだねえ	ドナって奴 元召喚士だけあって 決意したことは変えられないぞ

条件	ダチ	リュック	バイン
キーリカ島のエピソードをコンプリートする	【Episode Complete!】 ドナとバルテロは ハッピーエンドってわけだな!	「ドナ〜っ!」って心の叫びが ちゃんとドナの胸に届いたんだよ	うちのリーダーときたら……一体どこから 「カモメ団歓迎まつり!」なんて思いつくんだ

ルカ

STORY Lv.1

条件	ダチ	リュック	バイン
ビサイド島とザナルカンド遺跡にアクティブリンクが発生する	【ユウナライブの真実!】 スピラ最大の歌楽都市ルカ スタジアムを埋めた人々の前に 現れたのは——ユウナ? あのライブの舞台裏が明かされる!	<基本セリフ>	<基本セリフ>
ミッション【ユウナライブの真実!】をコンプリートする	【Mission Complete!】 ブリッツはシーズンオフだが ルカ市民の間では 新しい 遊びが流行のさざしを見せて いらしい!	もしニセリュックが出たら 次はあたしが着ぐるみ? スフィアブレイクカー トリンって いろんなこと考えるね	秘密のドレスね…… 同情するよ スフィアブレイクカ 私は ああいうのは苦手ぞ
【31】地下フロアAでリンと会話する		<基本セリフ> (★)	<基本セリフ> (★)
【32】地下フロアBで保典に話しかける			

STORY Lv.2

条件	ダチ	リュック	バイン
ミッション【ルブランアジト潜入準備!】を開始する	【No Missions!】 ルカで人気のスフィア放送を キャッチした! カモメ団 出演か?	<基本セリフ>	<基本セリフ>
【33】中央広場でインタビューを受ける	【No Missions!】 新たな道を歩き始めた ジュリダ	ルカの放送 スフィアに 録るとけばよかったな〜	頼まれ仕事楽しいなら 別にいいけど
【34】地下フロアBで保典に話しかける	【No Missions!】 カモメ団も負けるわけには いかないぞ!	バインがさ〜 スフィアブレイクの 練習に つきあってくれんだよ! ★	ああいうゲームは 私には向いてない! ★

STORY Lv.3

条件	ダチ	リュック	バイン
STORY Lv.3を開始する	【スフィアブレイク大会!】 ルカで大流行中のゲーム スフィアブレイクの大会が 開かれるってよ! 優勝賞品はドレスフィアらしいぞ!	<基本セリフ>	<基本セリフ>
スフィアブレイク大会予選で3敗する	【Mission Complete!】 スフィアブレイク大会は 大盛況で幕を閉じたようだ 挑戦者を探しに行くか?	シンラったら「俺に勝てるまで ドレスフィアはおあずけし!」だって!	シンラをシメるなら いつでも言ってくれ
スフィアブレイク大会決勝でシンラに負ける	【Mission Complete!】 決勝の相手がシンラとはな…… 優勝商品のドレスフィアは 新発明の実験台になっちゃしいぞ	ユウナ 推しかったね もうちょっとだったのにさ	シンラが席を離れたスキに ドレスフィアをいただく……とか
スフィアブレイク大会決勝でシンラに勝つ	【Mission Complete!】 小生意気なシンラを破って スフィアブレイク大会優勝! シンラは いつものセリフを はいてたぞ!	シンラ 負けちゃって 大ショックみたい	賞品のドレスフィア 役に立つといいけど
【37】地下フロアBで保典に話しかける	(変化なし)	<基本セリフ> (★)	<基本セリフ> (★)

STORY Lv.5

ルカ

条件	ダチ	リュック	バイン
STORY Lv.5を開始する	【ブリッツボール開幕!】 ついにブリッツボールの シーズン開幕だ! カモメ団 出場か?	<基本セリフ>	<基本セリフ>
33 エントランスで、サバイ イベント「ブリッツボール」に出場 するかどうか答える(選択数はど ちらを選んでもかまわない)	【指笛が聞こえて】 ルカの御にも大事な思い出が いっぱいあるんだよな たまには過去を振り返るのも 悪くないって	GOGO! カモメ団! 優勝優勝優勝だー♪	私たちが出場する理由が いまだに理解できないんだけど
ルカのエピソードがエンドになる	【Episode End!】 ルカは遊びでいっぱいだ! ブリッツボールとスフィア ブレイクの完全制覇に挑戦か?	ユウナ 産れてるんだったら 休んだ方がいいって	モーグリ? さぐるみが どうしたのか
ルカのエピソードをコンプリー トする	【Episode Complete!】 ルカは遊びでいっぱいだ! 楽しい思い出をしこたま つくっけ!	あたしの秘密 聞きたい? ダメダメ ヒントなし!	リュックの秘密ね…… まあ 見当はつくけどさ
37 地下フロアBで係員に話 しかける	(変化なし)	<基本セリフ>★	<基本セリフ>★

ミヘン街道

STORY Lv.1

ミヘン街道

条件	ダチ	リュック	バイン
ビサイド島とザナルカンド過路 にアクティブリンクが発生する	【No Missions!】 昔はチョコボで往來した街道 だが便利な機械の乗り物が 登場して チョコボの姿を 見がけなくなったとの情報だ	<基本セリフ>	<基本セリフ>
ミヘン街道を訪れて、ユウナの 独白を聞く		あのお 街道にチョコボが いなかったよね	日暮れ前に戻れてよかった あそこの夕日は見たくない

STORY Lv.2

ミヘン街道

条件	ダチ	リュック	バイン
ミッション④【ルブランアジ 潜入準備!】を開始する	【チョコボを求めて駆けまわれ!】 街道から姿を消したチョコボを 探している少女がいるらしい! お宝スフィアは期待できないが 行ってみるか?	<基本セリフ>	<基本セリフ>
4-1 旅行会社前にいるヒクリ に話しかけて、チョコボを捕 まえてあげるかどうかの選択 肢で「やめとく」を選ぶ		ねえユウナ チョコボ とっつかまえに行かないの?★	どこに行っても ユウナの 知り合いがいるな!★
4-2 旅行会社前にいるヒクリ に話しかけて、チョコボを捕 まえてあげるかどうかの選択 肢で「もちろん」を選ぶ	【チョコボを求めて駆けまわれ!】 ついに見つけたミヘンのチョコボ 大喜びのヒクリのために 一肌脱ぐのか カモメ団?	チョコボハンター・カモメ団! チョイチョイってみんづかませやあ!★	そう簡単には捕まる相手とは 思えないんだよ!★
チョコボイーターを倒す	【Mission Complete!】 チョコボイーターをやっつけて ひと安心! 街道はひとまず平和になったぞ	街道じゃう走り回って くたびれたよ……	魔物より チョコボの方が 手落ちったと思わないか?
ミッション④【チョコボつ!】を コンプリートしたあと、4-3 旅行会社前でヒクリを飛空艇に 乗せる		チョコボハンター・ヒクリって感じ?	ヒクリは居住区にいるよ

条件	ダチ	リュック	バイン
STORY Lv.3を開始する	【機械暴走事件 発生!】 旅行会社で使っていた機械がいきなり暴れ出したらしい! 寺院から魔物が現れた事件との関連は今のところ不明だ!	<基本セリフ>	<基本セリフ>
ミヘン街道を訪れて、ミッション【暴走機械を止めろ!】に挑戦するかどうかの選択肢で「やばいし!」を選ぶ	【機械暴走事件 発生!】 街道の人々が暴れ機械に襲われてるってよ! 街道に平和を取り戻すためとべとべと! カモメ団!	暴れ機械 やっつけようよ チョイチョイってさ!★	寺院の魔物とは関係ないんだろ だったら後回しでもいいって(★)
ミヘン街道を訪れて、ミッション【暴走機械を止めろ!】に挑戦するかどうかの選択肢で「やってみよう」を選ぶ	【機械暴走事件 発生!】 暴走機械を解体している人も いるみたいだな 負けずに機械をじゃんじゃん 倒して お助けだ!	誰が解体してるんだろ? マキナ達の道中……かな?	私たちの他にも 誰かが 機械を始末してるんだな
ミッション【暴走機械を止めろ!】をコンプリートする	【Mission Complete!】 機械が暴走した原因は不明だ スッキリしない! 結果だよな 今度アノ人が調査に来るってよ	なんで機械が暴れたのかな…… やっぱり スッキリしない!	この飛行船だって いきなり 暴走する可能性もあるわけか

条件	ダチ	リュック	バイン
STORY Lv.5を開始する	【事件の真相解明か?】 街道で起こった事件の真相が ついに解き明かされるのか? 事件の結末を見逃すな!	<基本セリフ>	<基本セリフ>
ミヘン街道のエピソードがエンディングになる(サブイベント「リン探偵」で事件が未解決に終わったとき)		なんで機械が暴れたのかなあ……? あー スッキリしない!	暴走の謎は解けずじまいか…… 機械を怖がる奴が増えるかも
ミヘン街道のエピソードがエンディングになる(サブイベント「リン探偵」の犯人が運動家るとき)	【Episode End!】 例の事件がひと段落して 今のところトラブルは 起こっていないようだ	なんでもかんでも機械のせい にしないでほしいよね	ホバーだろ? チョコボだろ? うら どっちでもいいらしいな あいつら
ミヘン街道のエピソードがエンディングになる(サブイベント「リン探偵」の犯人がリンのとき)		どうしちゃったんだろ リン…… ヘンなものでも食べたのかな	リンが本気で世界を重なる気なら いつか ぶつかる時が来るかもしれない
サブイベント「リン探偵」の犯人が決まっている状態でミヘン街道を訪れて、旅行会社に行くかどうかの選択肢で「いいえ」を選ぶ	【事件の真相解明か?】 リンさんが機械暴走事件の 真相を明らかにしてくれるぞ どんな推理が飛び出すのか カモメ団 注目だ!	リンの話 聞きに行こうよ 早いとこスッキリしちゃお!	ユウナの協力が どの程度 役に立ったか見ものだな
ミヘン街道のエピソードをコンプリートする(サブイベント「リン探偵」の犯人がリュックのとき)		アミゴフェュー ヴィリノミキセ コフ ケンケツガモ…… (街道中ごみ拾いで、 もうへとへとだよ……)	うちのゴミハンターはだいごたげれてるな
ミヘン街道のエピソードをコンプリートする(サブイベント「リン探偵」の犯人がヒクリのとき)	【Episode Complete!】 街道に戻ってきたチョコボは 今日も元気に走ってるってよ!	結局 ヒクリもリンも 両方クシたってわけか	まあ ヒクリをシメるわけにも いかないか
ミヘン街道のエピソードをコンプリートする(サブイベント「リン探偵」の犯人が子チョコボイーターのとき)		ユウナ アタマとか打ってない? なんかニブイ番したけど	暴れチョコボの乗り心地はどうだった?
サブイベント「ふしぎな洞窟」でキングヴァーミンを倒す	(変化なし)	髪を壊すのは楽しかったけどさー 虫の糞玉が……ううう……	あの大きな虫 夢に出そうだ……

キノコ岩街道

STORY Lv.1 キノコ岩街道

条件	ダチ	リュック	バイン
ピサイド島とザナルカンド遺跡にアクティブリンクが発生する	【キノコ岩街道に迫る魔物!】 青年同盟が本部をかまえているキノコ岩街道	<基本セリフ>	<基本セリフ>
●51 入口でウノーとサノの姿を見る	大規模な作戦の準備に追われて準備が手薄になり魔物増殖中!	あたしのカンドと ウノーたちはお宝スフィアを探してるんだよ!	ルブランと出くわしたらまたシメるだけさ
●52 入口でヤイバルと会話する(選択肢はどちらを選んでもかまわない)	【キノコ岩街道に迫る魔物!】 青年同盟のヤイバルが魔物退治ミッションの受付中! 挑戦されたら黙ってられないそれがスフィアハンターだ!	ヤイバルの顔 見た〜? アレ 完全にユウナのファンだよ	青年同盟は 自分の足元も満足に守れないわけか
ミッション④【キノコ岩魔物退治!】をコンプリートする	【Mission Complete!】 ミヘン・セッションの戦場跡に盟主ヌージがいる青年同盟が本部をかまえているぞ!	討伐隊員は だいたい青年同盟に入ったんだってさ	同盟には元気が余ってる奴が多いな……
●53 外観でルチルと会話する		青年同盟の「重要な作戦」ってさどう考えてもスフィアハントだよな	うさんくさい連中を集めて何が盟主だか……
●54 谷底の奥でアカギスフィア9を入手する	(変化なし)	へんなスフィア ひろっちゃったね	……あんなスフィア スカに決まってる

STORY Lv.2 キノコ岩街道

条件	ダチ	リュック	バイン
甲板でのダンスパーティーの翌朝、●61 飛空艇・ブリッジでアニキに話しかけて、「決まった!」を選ぶ	【青年同盟にスフィアを返却!】 結成して間もない青年同盟は売れ者の集団だ! 暴走すれば止められないぞ! それでも 信賴できるか?	(話しかける機会がない)	(話しかける機会がない)
青年同盟にスフィアを返した場合			
ミッション⑤【ルブランアジト潜入準備!】を開始する	【No Missions!】 カモメ団を大歓迎ムードの青年同盟の本拠地だ! アニキの全額かかって一躍スピラの人気者に?	<基本セリフ>	<基本セリフ>
●51 入口でヤイバルたちと会話する	【No Missions!】 カモメ団は青年同盟の仲間入り? えらく歓迎されるな 調子に乗って 同盟本部まで行ってみるか?	同盟の本拠まで行ってみようか? また大歓迎してもらえるかもよ	スフィアを返しただけで仲間扱いや無邪気というか 単純というか……
●52 外観でエルマと会話する	【No Missions!】 同盟本部に加入希望者がわんさか集まっているってよ! これってカモメ団効果?	「青年同盟ユウナ隊」ってのもちょっと面白そうじゃない?	ルチルって奴……できるなどこにもスキがない
●53 谷底の奥でヌージからアカギスフィア7をもらう	(変化なし)	ヌージがくれたスフィアよりも 気になっちゃうんだけどさ〜	ユウナだって 昔のことあれこれ詮索されたくないぞら

新工ボン党にスフィアを返した場合

ミッション⑤【ルブランアジト潜入準備!】を開始する	【逆恨み同盟を突破せよ!】 スフィアを新工ボン党に返したカモメ団は 青年同盟の連中に逆恨みされている! 血気さかんな猛者たちの中に飛びこむか?	<基本セリフ>	<基本セリフ>
---------------------------	--	---------	---------

条件	ダチ	リュック	バイン
【1】入口でサイバルたちと会話する	【逆恨み同盟を突破せよ！】 逆恨みされたカモメ団はすっかり 攻撃目標だ！ 一戦交える覚悟で出撃か？	あたしら別にエボン党の 味方じゃないのにおえ	ケンカを売ってきたのは同盟さ 好きなだけ買ってやろう
ミッション【青年同盟を進行突 破せよ！】をコンプリートする	【Mission Complete！】 青年同盟の猛者たちが カモメ団を逆恨み中！ 用もないのに近づくな！	ちよ〜へつとだけ見直したよ サイバルのこと	青年同盟にとって 仲間以外は 全員敵らしい
【2】谷底の奥でヌージから アカギスフィアをもらう	(変化なし)	ううう……あと46点かあ	ポイントが0点になったら？ 教えたらつまらないだら

STORY Lv.3 キノコ岩街道

条件	ダチ	リュック	バイン
青年同盟にスフィアを返した場合			
STORY Lv.3を開始する	【No Missions！】 カモメ団は青年同盟に加わった ことになっているらしい SOS信号をキャッチしたが お助け屋 出動か？	<基本セリフ>	<基本セリフ>
【3】入口で同盟員たちと会 話する	【No Missions！】 アルベド族 マキナ派の協力で 青年同盟はどうか魔物を 食い止めているようだ！	ルナル隊長も大変そうだね 同盟ってハナシ聞かないね 多そうだし	「ヌージにもユウナにも頼りすぎだね」 ギ「ブルはそう言いたいんだらうな
新エボン党にスフィアを返した場合			
STORY Lv.3を開始する	【No Missions！】 カモメ団は新エボン党の手先と 決めつけられて 監視されている 無視して 行ってみるか？	<基本セリフ>	<基本セリフ>
【4】入口で同盟員たちと会 話する	【No Missions！】 青年同盟はマキナ派と協力して 魔物を退けるようだ お助け屋 必要ナンだな	どっちの組織もさ〜 党とか同盟とか 気にしすぎだよな	ヌージは味方にも頼り事か…… エボンという勝負だ

STORY Lv.5 キノコ岩街道

条件	ダチ	リュック	バイン
青年同盟にスフィアを返した場合			
STORY Lv.5を開始する	【青年同盟 武闘大会！】 青年同盟と新エボン党との 間隙は避けられた	<基本セリフ>	<基本セリフ>
【5】入口でエルマたちと会 話する	【青年同盟 武闘大会！】 武闘大会が聞かれてるぞ！ 荒くれ者たちの気晴らしに 武闘大会が開かれてるぞ！	うちにも すんごい暴れたがりだ ひとり いるよ〜……	大会 出ないのか？ 暴れたがってる 連中を まとめて面倒みてやろう
ミッション【青年同盟 武闘 大会！】で第1戦に勝利する	【青年同盟 武闘大会！】 青年同盟武闘大会開催中！ ザコはパンパと突破して 名のある相手と対戦だ！★	あのだ……サイバル すんごく うれしそ〜な顔で気絶したよ！★	サイバルには 忘れられない戦いにな ったらうな いろんな意味で(★)
ミッション【青年同盟 武闘 大会！】でエルマに敗退する	【青年同盟 武闘大会！】 青年同盟武闘大会開催中！ ザコとの試合は突破したが エルマ戦はキツイぞ〜！★	油断してたら やられちゃったよ エルマって意外と強いんだおえ！★	エルマのペースに乗せられて 選手が 狂ったけど 次は俺にまけてやるぞ！★
ミッション【青年同盟 武闘 大会！】でルナルに敗退する	【青年同盟 武闘大会！】 青年同盟武闘大会開催中！ 残るはルナル隊長との決勝だ！ 気合を入れて 出陣か？★	ルナル隊長が「お手やわらかに」って 言ってたけど フレこっちのセリフだよな★	上には上がいるって悪い知らせだよ 同盟をまとめるだけのことはあるな！★

条件	ダチ	リュック	バイン
キノコ岩街道のエピソードをコンプリートする	【Episode Complete!】 もう青年同盟が暴走することもなさそうだ スピラの平和と未来のために精一杯がんばる! だな	同じリーダーでも ルチル隊長とアニキを一緒にしちゃダメだよ	……私の知らないうちにそんなに変わったのかな あいつ
キノコ岩街道のエピソードをコンプリートしたあと、 3-11 物見台でルチルからヌージのシフィアをもらう		しばらく同盟もあとなししてるんじゃない? もしもしても ルチル隊長がオコボコだよ	ヌージが異界にいることは黙っておこう話したら 同盟が怒って突入しそうだ
新工ボン党にシフィアを返した場合			
STORY Lv.5を開始する	【青年同盟 休戦中!】 青年同盟は武器をおさめた新工ボン党との全面衝突はどうか回避されたようだ	<基本セリフ>	<基本セリフ>
キノコ岩街道のエピソードをコンプリートする	【Episode Complete!】 もう青年同盟が暴走することもなさそうだ スピラの平和と未来のために精一杯がんばる! だな	ヤイバル 勝利にしていいのかな いまは信頼できないんだよな	あの歌を聴いて考えを変えた奴がスピラを変えていくんだ
青年同盟にシフィアを返した場合・新工ボン党にシフィアを返した場合(共通)			
アカギシフィア1~10がそろっていない状況で、 3-4 谷底の奥の扉を開ける	(変化なし)	シフィアがそろわないと開きそうにないね あの真面目★	あの真面目なんだ あそこぞ みんな……★
アカギシフィア1~10がすべてそろっている状況で、 3-4 谷底の奥の扉を開ける		あの真面目 ナニさ〜? 幻光虫だらけで息苦しいよ	……まだ少し体が震えてる
アカギ陣のエピソードをコンプリートする		A ヌージもギッブルもバラライもまとめて面倒見てあげよっか B 今はバラライとりついででそれから あの真面目もいって〜 シューンって ホントに幻光虫の影なんだな〜 絶対に……あいつじゃないね	A いつか裏おうと思ってたけど尊敬ポイント たくさんもらったよ B ヌージシューンに連れていかれたみんなを助けてあげてほしいんだあの扉はもうお参りの意味? シューンシューンの影を導くためにその真面目は絶対にオコボコシューンシューンに近づかせないで!

★と◎を交互に話す

ジョゼ寺院

STORY Lv.1 ジョゼ寺院

条件	ダチ	リュック	バイン
ピサイド島とザナルカンド道筋にアクティブリックが発生する	【No Missions!】 機械の研究に熱心なアルベド族のマキナ達が なにやら働き手を募集中だ! こつこつ稼ぎに出かけてみるか?	<基本セリフ>	<基本セリフ>
6-3 寺院前広場でギッブルを見る	【No Missions!】 発掘のためにはギッブルとの面談が必要だ 結果次第では発掘できないなんてこともあるぞ?	ユナ キッブルと会うのは初めてだっけ あいつ あの時キーンにいなかったもんな	アルベド人ってのは落ち度が多いんだ まわりを見ればわかるぞ
6-2 歩道で、発掘作業をするかどうかの選択版で「じょうだん」を選ぶ	【No Missions!】 ひやかしては面談許可はもらえないぞ 本気になって再挑戦だ!	どした? 生ユナナ?	で 結局 なんのためにギッブルに会いに行ったんだ?
ギッブルから紹介状をもらう	【No Missions!】 査定を受けると 発掘の資金がアップするかもしれないよ! 早速でまじめに発掘したあとは資金交渉で ポーナゲットだ!	ピーカネルに行ってみようよ あたしが案内するからさ	本気で発掘する気か? シフィアはないと思うけど

条件	ダチ	リュック	バイン
ミッション■【ルブランアジト潜入準備!】を開始する	【No Missions!】 機械の研究に熱心なアルベドの マキナ達は なにやら働き手を 募集中だ! 砂漠で働きだつたら ここだ!	<基本セリフ>	<基本セリフ>
STORY Lv.1で【55】寺院前広場を訪れている状態で、 【53】寺院前広場を訪れる	【No Missions!】 砂漠で発掘するにはギッブルとの ナマ面接が必要だってよ スフィアハントは金と運! 面接へGOGO! カモメ団!	—	—
STORY Lv.1で【55】寺院前広場を訪れており、なおかつ紹介状をもらっていない状態で、 【53】寺院前広場を訪れる	【No Missions!】 本気で発掘する覚悟がないと 面接は失敗するぞ ひやかしはお断りだってよ	—	—
STORY Lv.1でギッブルから紹介状をもらっている状態で、 【53】寺院前広場を訪れる	【No Missions!】 さあさあ 砂漠でお仕事だ! 寺院では発掘の資金をアップ する交渉もできるみたいだな	—	—
ミッション■【戦闘服を手に入れる! (ジョゼ街道)】を開始する	【ルブラン一味の戦闘服奪取!】 ジョゼ街道にてルブラン一味が 活動中との情報だ!! つかまえて戦闘服をひっぺがせ!	ジョゼ街道 行かないの? あいつらの服 ひんむこうよ	「横取り」なんて言う人だって 思ってたかったらだけど
ミッション■【戦闘服を手に入れる! (ジョゼ街道)】をコンプリートする	【Mission Complete!】 ルブラン一味の戦闘服をゲット! ついでに寺院にも顔を出すか?	横取り作戦 大成功〜♪	で あいつらは今ごろルブランに 罷られてるわけか
ミッション■【戦闘服を手に入れる! (ジョゼ街道)】開始前に、 【53】寺院前広場でギッブルを見る	【No Missions!】 砂漠で発掘するにはギッブルとの ナマ面接が必要だってよ スフィアハントは金と運! 面接へGOGO! カモメ団!	—	—
ミッション■【戦闘服を手に入れる! (ジョゼ街道)】進行中に、 【53】寺院前広場でギッブルを見る	【ルブラン一味の戦闘服奪取!】 ジョゼ街道にてルブラン一味が 活動中との情報だ!! つかまえて戦闘服をひっぺがせ!	あたし ちっちゃい頃 よくギッブルと遊んだんだ	マキナ達は 昔の機械を発掘して 研究してるらしい
ミッション■【戦闘服を手に入れる! (ジョゼ街道)】をコンプリートしたあとに、 【53】寺院前広場でギッブルを見る	【Mission Complete!】 ルブラン一味の戦闘服をゲット! 砂漠で発掘するにはギッブルとの ナマ面接が必要だってよ	—	—
ミッション■【戦闘服を手に入れる! (ジョゼ街道)】開始前に、 【53】砂漠で発掘作業をするかどうかの選択肢で「じょうだん」を選ぶ	【No Missions!】 本気で発掘する覚悟がないと 面接は失敗するぞ ひやかしはお断りだってよ	—	—
ミッション■【戦闘服を手に入れる! (ジョゼ街道)】進行中に、 【53】砂漠で発掘作業をするかどうかの選択肢で「じょうだん」を選ぶ	【ルブラン一味の戦闘服奪取!】 ジョゼ街道にてルブラン一味が 活動中との情報だ!! つかまえて戦闘服をひっぺがせ!	ユウナ 発掘しないの? いいものみつかるかもよ	「生ユウナ」か…… 相変わらずだな
ミッション■【戦闘服を手に入れる! (ジョゼ街道)】をコンプリートしたあとに、 【53】砂漠で発掘作業をするかどうかの選択肢「じょうだん」を選ぶ	【Mission Complete!】 ルブラン一味の戦闘服をゲット! 次は砂漠に向かってみるか? 本気で発掘する覚悟がないと 面接は失敗するぞ	—	—

条件	ダチ	リュック	バイン
ミッション■【戦闘服を手に入れる! (ジョゼ街道)】開始前に、ギッブルから紹介状をもらう	【No Missions!】 さあさあ 砂漠でお仕事だ! 寺院では発掘の資金をアップする交渉もできるみたいだな		
ミッション■【戦闘服を手に入れる! (ジョゼ街道)】進行中に、ギッブルから紹介状をもらう	【ルブラン一味の戦闘服奪取!】 ジョゼ街道にてルブラン一味が活動中との情報だ!! つかまえて戦闘服をひっぺがせ!	紹介状もゲットしたし ビーカネル島へGO!	ルブラン一味と出くわすかもしれないが準備しておいた方がいいな
ミッション■【戦闘服を手に入れる! (ジョゼ街道)】をコンプリートしたあとに、ギッブルから紹介状をもらう	【Mission Complete!】 ルブラン一味の戦闘服をゲット! さあさあ 砂漠でお仕事だ! 寺院では発掘の資金をアップする交渉もできるみたいだな		

STORY Lv.3

ジョゼ寺院

条件	ダチ	リュック	バイン
STORY Lv.3を開始する	【No Missions!】 魔物が出たらしいがマキナ派からは「お助け屋お借り」の通信が入ってる! なんなんだ あいつら? カモメ団 無視か?	<基本セリフ>	<基本セリフ>
ジョゼ寺院にアクティブリンクが発生する前に、ジョゼ寺院を訪れてギッブルと会話する	【No Missions!】 マキナ派は自分たちで魔物を退治する気だ そこまで言うなら運中に任せてかっこつけさせてやるか	言っとけど ギッブルとはほんつに なんでもナイだから!	リュックがムキになってるよ かえって怪しいな
ジョゼ寺院にアクティブリンクが発生する	【ジョゼ寺院に魔物出現!】 マキナ派は魔物退治に大失敗! SOS信号が届いたぞ! アニキのリーダー命令は無視してお助け屋カモメ団 発進だ!	【ミッション■】【寺院の魔物を退治せよ! (ビサイド寺院)】と【ミッション■】【寺院の魔物を退治せよ! (キーリカ寺院)】のうち、あとから届いたものをコンプリートしたときのメッセージが見られる	
ミッション■【寺院の魔物を退治せよ! (ジョゼ寺院)】を開始する	【ジョゼ寺院に魔物出現!】 どうやら ただの魔物じゃないみたいだ! がちり準備を整えてからお助け屋 突入!	そういや 魔物がユウゴしたとか なんとか言ってたっけ	今度の相手は 召喚獣と少し違う心の準備 しておいて

STORY Lv.5

ジョゼ寺院

条件	ダチ	リュック	バイン
STORY Lv.5を開始する	【マキナ派の最高傑作!】 ギッブルがいない間に、すごい機械兵器を作ったマキナ派がカモメ団を呼んでるぞ ……ひょっとして実験台か?	<基本セリフ>	<基本セリフ>
■大広間で、エクスペリメントと戦ってみるかどうかの選択肢で「やめとく」を選ぶ		マキナ派はギッブルがいなくても大丈夫みたいだね	あいつらの自信作 試してやれたかったけど
最強状態ではないエクスペリメントを倒す(1回目)	【マキナ派の最高傑作!】 苦勞して倒した機械兵器だがもっと強化できるってよ! 修理用のアイテムを渡して最強の機械兵器に技め!	機械兵器は 修理すればまた転えるようになるってさ	修理用のアイテムを見つけたらマキナ派に雇ってやろう
最強状態ではないエクスペリメントを倒す(2回目以降)		あいつら あんな兵器つくって何する気なんだろ?	ギッブルは ヴェナガンと戦うためにあの兵器を建造したのかもしれない
ジョゼ寺院のエピソードをコンプリートする	【Episode Complete!】 マキナ派の陣中は これからリンさんと協力して 異界の調査に乗り出すって噂だ	アルベド語べ バインン ハミキョザハキ キサナ ユウナ トヨウ? 〔アルベド語でバインと内蔵話したらユウナ怒る?〕	リソダ ヤキレシ マハキセヤザン アナフ ハンセ ヘミアル カガシ 〔人がマジメに話したのだからかうなんて性格悪いぞ〕

STORY Lv.1

幻光河

条件	ダチ	リュック	バイン
ボサイド島とザナルカンド道路にアクティブリンクが発生する	【ハイペロ族をガードせよ！】 幻光河の近辺に ハイペロ族の輸送車を狙う盗賊が多数出没！輸送車を護衛して報酬ゲットだ！	<基本セリフ>	<基本セリフ>
【任務】南岸を訪れて、ユウナの告白を聞く	【ハイペロ族をガードせよ！】 幻光河の近辺に ハイペロ族の輸送車を狙う盗賊が多数出没！ハイペロ族のやとい主を探して事情を聞いてみるか？	シラみたいなのは シバーフ なんかに興味なさそうだね	河岸に人が集まったってな 何かあるのか？
【任務】南岸でトープリから部下を捜して依頼される	【ハイペロ族をガードせよ！】 トープリからの依頼をこなせばお宝スフィアが手に入る！スフィアハンターの名にかけてハイペロ族の護衛にGO！	トープリの部下を護衛してスフィアをもらっちゃおう！	幻光河のあたりは盗賊が増えたってさ 護衛中に襲われるかもな
ミッション【輸送車を護衛！】をコンプリートする	【Mission Complete！】 ハイペロ族を率いる蛮な奴！ いったい何をやらかす奴だ？	人助けって気持ちがいいねえ スフィアももらえたし	ハイペロ族の見分け方？ ……さあね

STORY Lv.2

幻光河

条件	ダチ	リュック	バイン
ミッション【ルブランアジト 襲撃開始！】を開始する	【ライブチケットを売りさばけ！】 トープリ主催のライブは 近日開催予定！ 精密チケットを売りさばき イベントの成功に協力せよ！	<基本セリフ>	<基本セリフ>
ミッション【チケットの販売】を開始する	【ライブチケットを売りさばけ！】 トープリにチケットの販売を 依頼されてぞ！ カモメ団 チケット売りだ！	チケット買ってくれる人 まだまだいると思うんだよね	どんなイベントかも よくわからないのに 売りつけるのはどうかな……
ミッション【チケットの販売】をコンプリートする	【Mission Complete！】 あからさまにうさんくさい プロモータートープリ 次は何を仕掛けるのか？	トープリのイベントって どんなのかな？	あいつ カモメ団のことを 便利屋が何かと思ってるのか

STORY Lv.3

幻光河

条件	ダチ	リュック	バイン
STORY Lv.3を開始する	【No Missions！】 トープリのイベントが 開催中って話だ！ 見物に行ってみるか？	<基本セリフ>	<基本セリフ>
【任務】南岸でトープリに2回話しかける(出演者は東国兵、観客はハイペロ族3人のとき)	【No Missions！】 トープリのイベントはいまいちだったな カモメ団 協力失敗か？	アレはアレで けっこう面白い イベントだと思ったけどなー	「ハイペロと一緒に出演したい」 なんて言い出すなよ 無むから
【任務】南岸でトープリに2回話しかける(出演者は東国兵、観客はハイペロ族3人のとき)	【No Missions！】 トープリのイベントは まあまあだったな 次は盛り上げてくぞ！	やっぱさ あたしらが 出て盛り上げるしかないって！	ルブラン一味でも連れてきて 演奏会でもやらせればいいんだ
【任務】南岸でトープリに2回話しかける(出演者はハイペロ族、観客は7人のとき)	【No Missions！】 トープリのイベントは ばちばちってところか？ カモメ団 次はがんばるーよ！	あたしたちも協力したのに 盛り上げられないと 責任感じちゃうね	ハイペロたちは それなりに 盛り上がったみたいだけど

条件	ダチ	リユック	バイン
●72 海岸でトーブリに2回話しかける(出演者は楽団員、観客はヒト7人のとき)	【No Missions!】 トーブリのイベントは悪くはなかったが何かが足りないや……カモメ団 出演か?	口ではイセがってても バインの裏の裏ではイベント出演への意欲がメラメラと……	リユックがさ 人の気持ちも勝手に演出するんだよな

STORY Lv.4 幻光河

条件	ダチ	リユック	バイン
コンサートの開催を決定したあとに、●91 飛空艇・ブリッジでダチに話しかけて、「準備OK!」を選ぶ	【トーブリを探せ!】 コンサートと言えばトーブリ! 公演のプロモーションを依頼しユウナの歌と踊りで スピラをとりこにするのだ!	<p>● トーブリに相談すれば ういうい言ってOKしてくれるよ</p> <p>● 幻光河までハビュット見んでからの人びり通信スフィアでも見ててよ</p>	<p>● ユウナが[シン]と戦う時スピラ中が逝りの歌を唄ったろ私もだ</p> <p>● あの頃 仲間がばらばらになってりどりだったけどー 唄う間は進じられたんだ 誰かとつぎあって</p> <p>● ユウナが「なんとかする」って言うも 戦術力があるよ</p>

●リユックは●と●を交互に話す。バインは最初に●を話し、以降は●のみを話す

STORY Lv.5 幻光河

条件	ダチ	リユック	バイン
STORY Lv.5を開始する	【幻光河Re: Live!】 雷平原コンサートを成功させたトーブリが次のイベントを開催! 今度も大成功間違いなし……か?	<基本セリフ>	<基本セリフ>
幻光河のエピソードがエンドになる(観客の反応が「イマイチ」のとき)	【Episode End!】 プロモーター・トーブリはそこそこ有名になったようだというい!	あたしは別にカモメ団アンコールでもいいんだけどさー	最初から トーブリが出ればよかったんだ
幻光河のエピソードがエンドになる(観客の反応が「まあまあ」のとき)		ちよっと地味なイベントじゃなかった? ……あたしの出番? 出番?	ユウナが「飛び入りしよう」なんて言い出さなくて安心した
幻光河のエピソードをコンプリートする	【Episode Complete!】 プロモーター・トーブリの名声はスピラ中に広まっているようだというい!	出演依頼が来たら 今度はあたしが主役ってことでよろしく!	トーブリの勢いに吞まれて出演するなんて 嫌だからな

グアドサラム

STORY Lv.1 グアドサラム

条件	ダチ	リユック	バイン
ピサイド島とザナルカンド遺跡にアクティブリンクが発生する	【No Missions!】 グアド族が姿を消した街にスフィアハンターたちが集まっているんだ	<基本セリフ>	<基本セリフ>
グアドサラムを訪れて、ユウナの独白を聞く	ルブラン一味のアジトもあるぞ!	グアド族がどこに行ったのか誰も知らないんだって	ルブラン一味は無人の館に忍び込んで勝手にアジトにしたらしい

STORY Lv.2 グアドサラム

条件	ダチ	リユック	バイン
ミッション●【ルブランアジト潜入準備!】を開始する	【ルブランアジト潜入準備!】 ルブランのアジトに忍びこむためスピラ各地で一味を探して3人分の戦闘服をひんじくのだ!	<基本セリフ>	<基本セリフ>
グアドサラムで、1~2人からルブラン一味の居場所のヒントを聞く(●7)		グアドサラムで買込みしたら 一服の行き先 まるわがリユックい! (★)	この調子だと もっと情報が必要に手に入りそうだな (★)

条件	ダチ	リュック	バイン
グアドサラムで、3人からルブラン族の居場所のヒントを聞く(※7)	【ルブランアジト潜入準備!】 入手した情報をまとめると…… 砂漠 ジョセフ街 山で ルブラン一味が活動中! 3人分の戦闘報酬をひんぐくのだ!	もしかしてルブラン一味って 同じ事 めちゃめちゃヘタ? (※8)	リーダーが目立ちたがりだと ラクに盗跡できそうだ(※8)
ミッション【ルブランアジト潜入準備!】をコンプリートする	【ルブランアジト潜入!】 ひんぐいた戦闘服に着替えて 正面から堂々と突撃…… いや 潜入だ! 盗られたスフィアは盗り返せ!	(ミッション【戦闘服を手に入れる(ジョセフ街)】とミッション【オアシス調査】とミッション【戦闘服を手に入れる(ガガゼト山)】のうち、最後に挑戦したものをコンプリートしたときのメッセージが見られる)	

※7…下記の3人からヒントを聞ける(ハイベロ族以外の人物には、2回話しかける必要がある)

- セブスフィアのそばに立っている男性
- トマリ事務所への入口にいる男性
- ハイベロ族(戦闘服を3着入手後)も聞ける

※8…3人からヒントを聞いたあと、上記の人物からふたたびヒントを聞くたびにえられる

STORY Lv.3 グアドサラム

条件	ダチ	リュック	バイン
STORY Lv.3を開始する	【No Missions!】 ルブラン一味は休業中らしい どういふ心境の変化なのか ルブランに関心に行くか?	<基本セリフ>	<基本セリフ>
【1】リビングで、ミュージのモノマネをするウノとサノオを見る		やばいくらい似てなかったよね あいつらのモノマネ	あいつらの様子だと ルブランの奴 相当なこんでるな
【2】個室でルブランに話しかける	【No Missions!】 ルブランはミュージが消えて 落ちこんでるんだとよ こりゃあ一味も解散か?	ミュージってひどくない? ルブランのこと っぽっちゃってさ!	リーダーがああ調子だと ルブラン一味も自然消滅かな
【3】ひみつきエリアで牢獄のスフィアを見る	【No Missions!】 ヴェグナガンと 機械戦争と 1000年前のスフィアの男と 全部つながってる……? うーん わけがわからん	あいつに似てるけど あいつじゃない? うーん……考え中……	あやふやな希望にすがりつくのは 好きじゃないんだ……私はね

STORY Lv.5 グアドサラム

条件	ダチ	リュック	バイン
ミッション【ロンゾの出陣を阻止せよ】をコンプリートしている状況で、STORY Lv.5を開始する	【増らぬ者たち】 ルブラン一味の下っぱたちは 静かな街にとどまって お嬢の 帰りを待ってるそうだ	<基本セリフ>	<基本セリフ>
グアドサラムのエピソードがエンドになる	【Episode End!】 グアド族の情報は完全に 途絶えた あいつら いったいどこへ 消えたのやら……	グアド族って どこにも いなくなっちゃったのかな	ルブランの奴 なんてあんなに部下に したわねえんだ? つかい愛するのにな
ミッション【ロンゾの出陣を阻止せよ】をコンプリートしている状況で、STORY Lv.5を開始する	【増ってきた者たち】 グアドサラムの近くを通ると 不思議な音楽が聴こえてくる 演奏しているのは誰だ?	<基本セリフ>	<基本セリフ>
【3】全景でベライたちと会話する		グアドのじいちゃんも 音楽で元気出たって感じ?	ガルクを止めて正解だったな あいつが 出陣していたら 僕のグアドを襲ったはずだ
グアドサラムのエピソードをコンプリートする	【Episode Complete!】 族長を捕めることになった トワメルが街を仕切ってる あんまり無理しすぎないで ほしいよな	族長の仕事は大変だけど オヤジにも できるんだから なんとかなると思うよ	あのじいさんは覚悟ができてる あれなら一族をまとめていけるさ
グアドサラムのエピソードをコンプリートしたあとに、【3】開かずの家のそばにいるトワメルに話しかける		たまには 優しい悪い出に 甘えちゃってもいいのかな	ささやかな悪い出も時には……か ああ 本当にそうだな

雷平原

STORY Lv.1

雷平原

条件	ダチ	リュック	ハイン
ピサイド島とザナルカンド遺跡にアクティブリンクが発生する	[No Missions] 信ら年じゅう悪天候の雷平原リュックにとってはサイアクな場所だったが……	<基本セリフ>	<基本セリフ>
雷平原を訪れて、ユウナの姓を聞く		雷なんて もう ゼーゼン余計!	雷平原の避雷塔 少し備ってたな

STORY Lv.2

雷平原

条件	ダチ	リュック	ハイン
ミッション1【ルプランアジト潜入準備1】を開始する	[No Missions] 信らだ避雷針をアルベド族が整備中だ! 危険な仕事につき 打たれ強いお手伝いさんを探してるぞ!	<基本セリフ>	<基本セリフ>
01 南部か 02 北部でアルベド族に話しかけて、避雷塔の調整を手伝ってあげるかどうかの選択肢で「それどころじゃない」を選ぶ	[No Missions] 避雷塔の整備は危険な仕事だがハマると楽しいみたいだな ここはひとづ協力するか?	あの避雷塔はアルベド族の ビリガって人が建てたんだよ!★	避雷塔の調査? アルベドの仕事だろ!★
01 南部か 02 北部でアルベド族に話しかけて、避雷塔の調整を手伝ってあげるかどうかの選択肢で「手伝ってあげる」を選ぶ	[No Missions] 避雷塔の整備は反射神経と記憶力がものをいうぞ あつて予備がず落ち着いて カモメ田 整備整備!	避雷塔 ちゅへんと調整しなま! 雷がコワイ人の気持ち わかるもん!★	飛空艇に乗ってれば 雷なんて関係ないんだけど!★
すべての避雷塔を調整する(入力に30回成功していない避雷塔が1基以上あるとき)	[No Missions] まだまだ整備する余地があるってよ 地道な作業がいつの日か役に立つ……か?	あれだけ調整しとけば もう心配ないでしょ!★(10)	どうした? まだ避雷塔が気になるのか?★(10)
すべての避雷塔を調整する(すべての避雷塔で入力に30回成功しているとき)	[No Missions] 避雷塔の整備はカンベキだ! ここまで整備しておけば 何かあっても被害は最小限で 済みそうだな	あたしら これで 避雷塔マスターって感じ?★(11)	ユウナって 一度のめりこむと ことんやりこむタイプだな★(11)
STORY Lv.1のザナルカンド遺跡で「おあり」と答えている状況で、 01 南部でシドと会話する	(変化なし)	オヤジには好きなだけ アタマ冷やしてもらお!	あの親にして この娘か

STORY Lv.3

雷平原

条件	ダチ	リュック	ハイン
STORY Lv.3を開始する	[No Missions] 雷によるスフィア波障害で最新情報が入ってこないな 近寄らないほうが無難だな	<基本セリフ>	<基本セリフ>
01 南部か 02 北部でアルベド族に話しかけて、避雷塔の調整を手伝ってあげるかどうかの選択肢で「それどころじゃない」を選ぶ	[No Missions] そろそろ避雷塔の整備を打ち切るってよ 協力するなら 緊急発進! ダッシュダッシュ!	避雷塔を調整するのも お助け屋の仕事ってわけ?★!	避雷塔のことは アルベドに 任せておいていいんじゃないか!★

条件	ダチ	リュック	バイン
●10 南部か ●11 北部でアルドウィに話しかけて、避雷塔の調整を手伝ってあげるかどうかの選択が「手伝ってあげる」を選ぶ、またはSTORY Lv.2でサブイベント「避雷塔調整」を開始している状況で、雷平原を訪れる	[No Missions!] 避雷塔の整備に必要なのはすばしい反応と正確な記憶力だ あわてず騒がず落ちないで整備にこそめカモメ団!		
STORY Lv.2ですべての避雷塔の調整を行っており、かつ入力に30回成功していない避雷塔が1基以上ある状況で、雷平原を訪れる	[No Missions!] まだ整備が足りない避雷塔があるってよ 整備しないと損するって言われてもなあ?	必ずに越されぬ雷平原♪ 行く手をはばむ いながり〜(※9)	避雷塔がなかった時代の歌だってる (※9)
STORY Lv.2ですべての避雷塔で入力に30回成功している状況で、雷平原を訪れる	[No Missions!] 避雷塔の整備は カンベキだ! もっとも カモメ団が勝手に整備するのは大歓迎だってよ!		
STORY Lv.3ではじめてすべての避雷塔を調整する(入力に30回成功していない避雷塔が1基以上あるとき)	[No Missions!] まだ整備が足りない避雷塔があるってよ 整備しないと損するって言われてもなあ?	いい仕事しちゃったね これで避雷塔はバッチリ!(※10)	お助け歴じゃなくて 調整歴に改名する気か(※10)
STORY Lv.3ではじめてすべての避雷塔を調整する(すべての避雷塔で入力に30回成功しているとき)	[No Missions!] 避雷塔の整備は カンベキだ! もっとも カモメ団が勝手に整備するのは大歓迎だってよ!	そんなに避雷塔が気になるんだったら ユーナも雷平原でキャンプすれば? (※11)	ユーナ 今度は「新しい塔を建てる」 なんて言い出すんじゃないだろうな (※11)
●12 南部でシドと会話する	(変化なし)	うちのオヤジってさ 一度ヘコむと どの底まで落ちちゃうんだよ	俺は何も心配してないんだ シドのことは気にしなくていいさ
●13 北部でリアン&エイドを助ける(選択肢はどれを選んでもかまわない)		子供相手にテキト〜なこと 言っちゃダメだよ ユーナってば!	ロンゾの長老は あの子たちのこと 心配してるんじゃないのか

※9 …サブイベント「避雷塔調整」を開始後、雷平原を訪れるたびに見られる

※10 …すべての避雷塔で入力に30回成功するまでは、避雷塔を調整するたびに見られる

※11 …以降は避雷塔を調整するたびに見られる

STORY Lv.4 雷平原

条件	ダチ	リュック	バイン
●14 飛空艇・居住区で「リハールデーよ!」を終えたと ●15 飛空艇・ブリッジでア ニキカダチに話しかけて遊 園で「参加する」を選ぶ	[カモメ団 会場入り!] 公演会場は雷平原! 会場の安全を確保して コンサートを成功させるぞ!	A あたしのカンだと コンサート盛り上がるよー!	A あちこち気になるんだったら 通信スフィアで見えたら
		B 宣伝チーム がんばってるかな?	B ハイベロたち……無事か?

●14&15 交互に話す

STORY Lv.5 雷平原

条件	ダチ	リュック	バイン
STORY Lv.5を開始する	[シララの設計ミス!?] こらシラ! おまえの妙な発明のせいで 魔物がわんさか集まってるぞ!	<基本セリフ>	<基本セリフ>
ミッション「避雷塔の魔物退治」を開始する	[避雷塔の魔物を倒せ!] 避雷塔のエネルギーを吸収する 魔物を倒せ! ちゃんと整備しておいた避雷塔は 魔物の力を抑えてくれるってよ!	あんなに雷が落ちまくると ちよっとコワイかも……うう	何が「スフィア」に魔物は 付き物だし!

条件	ダチ	リュック	バイン
ミッション④【避雷塔の異物退治!】で1~4体目のゴーキマイラを倒す	【避雷塔の異物を倒せ!】 まだまだ異物は残っているぞ! 魔物を全部やっつけて安全な雷平面を取り戻すんだ!	シラに文句言ったって、どーせいつものセリフで逃げるんだよ	残りの避雷塔はシラに修理させるのもアリかな
ミッション④【避雷塔の異物退治!】で5~7体目のゴーキマイラを倒す	【避雷塔の異物を倒せ!】 かなりの魔物を倒したがまだ残ってるみたいだ 残りも軽〜くにやれ!	ええ、避雷塔って全部でいくつだけ?	塔の修理も、半分は終わったかな
ミッション④【避雷塔の異物退治!】で8体目のゴーキマイラを倒す	【避雷塔の異物を倒せ!】 もう一息で魔物を撃破だ! 平和な雷平面を取り戻すため カモメ団 突撃!	避雷塔 あと1基! ……だっけ?	全部片付いたら、シラにはどう責任を取ってもらうおか
ミッション④【避雷塔の異物退治!】で9体目のゴーキマイラを倒す	【避雷塔の異物を倒せ!】 避雷塔の調子はおかしいよ どこか見つかりにくい所にも 魔物が残っているのかもな	おかしいな〜 全部の塔を なんとかしたと思うんだけど	見つかりにくいところに まだ避雷塔があるのかも
ミッション④【避雷塔の異物退治!】をコンプリートしたあとに、穴に入るかどうかの選択肢で「やめる」を選ぶ	【雷に導かれた洞窟】 避雷塔の異物を撃破したら 謎の洞窟を発見! お宝のニオイがブンブンだ! カモメ団 探検!	雷平面の穴? はっところよ なんかやな予感がするんだ	避雷塔のそばに穴か…… 一応調べた方がよさそうだ
ミッション④【避雷塔の異物退治!】をコンプリートしたあとに、穴に入るかどうかの選択肢で「穴に入る」を選ぶ	【雷に導かれた洞窟】 そこらじゅう壁にぶさがれた 謎の洞窟が口を開けてる その奥には、いったい何が あるっていうんだ?	あの穴、ヴェグナガンとは 関係なさそうだね(※12)	気づいたか? 雷平面の洞窟に 新しい通路があったんだ(※12)
雷平面のエピソードをコンプリートする	【Episode Complete!】 コンサートの後始末も済んで 今日も今日とて落雷注意の 雷平面だ!	オヤジがいるからアニキとダチは ちょっと、きょうくつみたいだね	やがましい、いそろうが 増えたな……

※12……雷平面のエピソードをコンプリートするまでは、**12-1** 北部でアルベド族に話しかけて、穴に入るかどうかの選択肢で「穴に入る」を選んだ時に見られる

マカラーニヤの森

STORY Lv.1 マカラーニヤの森

条件	ダチ	リュック	バイン
ビサイド島とザナルカンド遺跡にアクティブリンクが発生する	【No Missions!】 マカラーニヤ寺院が水没して 森の環境が遊楽しらしい 森の住人にとっては、かなり マズイことになっているようだ	<基本セリフ>	<基本セリフ>
10-1 西部を訪れて、ユナの独白を聞く		森って、そんなに変わったかな? なんか実感がでないんだよね	折リ子の方を失うと、あの森は 消えてしまう……そんな話もある
ミッション④【オオアカ屋を盗入!】を開始する	【オオアカ屋を盗入!】 アルベド族から緊急通信! オオアカ屋が借金を踏み倒して 逃走したとの情報だ! 見かけによらず素早い動きの オオアカ屋を追いつめろ!	まだ逃げてのりかな オオアカ屋って	オオアカ屋ハント、再開か?
ミッション④【オオアカ屋を盗入!】を、オオアカ屋を飛空艇にかくまってコンプリートする	【Mission Complete!】 借金を踏えたオオアカ屋を 飛空艇に収容したぞ! せせと買った物して 借金返済に協力か?	オオアカ屋だったら居住区だよ なんか買ってあげたら?	あの商人、いつまでかまう気だ?

条件	ダチ	リュック	バイン
ミッション④【オオアカ屋を逃し】を、オオアカ屋をアルベド族に通報してコンプリートする	【Mission Complete!】 借金を抱えたオオアカ屋をアルベド族に引き渡したぞ! 人生いろいろだな	オオアカ屋って どこにつれてかれたんだらうね	ユウナから借金するのはやめておくれよ
④⑤北部でブクタクに話しかける	(変化なし)	森がなくなると 住んでる人も消えちゃうってことかな?	あの森に何が起こってるんだらうな
④⑥⑦変なる森でドンガに話しかける		グアドのじいちゃんへコみまわってたね	あいつら あのまますと一線に消えるつもりか
④⑧⑨スフィアの泉でトワメルと会話する			

STORY Lv.2 マカラーニヤの森

条件	ダチ	リュック	バイン
ミッション⑩【ルブランアジト潜入準備!】を開始する	【音楽する人さがし中!】 トリーの部下のハイベロ族が目当ての相手に会えないらしい手伝ってやるか? (※13)	<基本セリフ>	<基本セリフ>
④⑩南部でハイベロ族と会話して、楽団員を探るかどうかの選択肢で「引き受け」を選ぶ	【音楽する人さがし中!】 トリーの部下のハイベロ族から楽団員への手紙をあずかっているそかもメ団 お手紙配達だ! (※13)	楽団員さん いないねえ…… 家に行ってみようか?	最近 私たちって 便利屋になってないか
ミッション⑪【楽団員を探せ!】を開始する	【音楽する人さがし中!】 森のどこかにいたりドンガとブクタクを ふたりとも発見するんだ! (※13)	よーするに 森じゅう歩いて 蝶をさがせばいいんだよな	蝶々の輪か……なんでもありだな
ミッション⑫【楽団員を探せ!】をコンプリートする(飛空艇にもどるかどうかの選択肢はどちらを選んでもかまわない)	【Mission Complete!】 符子子の力が消えたいので 森は滅びかけている このままでは森の住人は全滅だが…… (※13、14)	見つかったのはいいんだけど「滅びる」って どういうこと?	あいつらの運命は あいつらが選ぶことだ
STORY Lv.1でミッション④【オオアカ屋を逃し!】を中断している状態で、ミッション⑬【ルブランアジト潜入準備!】を開始する	【オオアカ屋を逃し!】 アルベド族から緊急通信! オオアカ屋が借金を踏み倒して逃走したとの情報だ! 見かけによらず素早い動きのオオアカ屋を追いつめろ! (※15)	<基本セリフ>	<基本セリフ>
ミッション⑭【オオアカ屋を逃し!】を開始する	【Mission Complete!】 借金を抱えたオオアカ屋を飛空艇に収容したぞ! セッセと買い物して借金返済に協力か? (※15)	居住区で オオアカ屋がお店 聞いているよ	アルベドの借金取りが 逃ってきたら どうするんだ
ミッション⑮【オオアカ屋を逃し!】を、オオアカ屋をアルベド族に通報してコンプリートする	【Mission Complete!】 借金を抱えたオオアカ屋をアルベド族に引き渡したぞ! 人生いろいろだな (※15)	オオアカ屋は 借金を返すまで砂漠で穴掘りだつてさ	アルベド族に借りを作るのが 怖くなるな
④⑧⑨スフィアの泉でトワメルと会話する(※16)	(変化なし)	グアド家はホームを襲った相手だけさ なんか 気の毒になっちゃったよ	ロンゾが手を出さなくても あのままじゃ 自滅だ……

※13……ミッション④【オオアカ屋を逃し!】とミッション⑫【楽団員を探せ!】が同時に発生している場合は、ロケーション選択画面の右下に【Mission1】と表示される

※14……ミッション④【オオアカ屋を逃し!】とミッション⑫【楽団員を探せ!】が同時に発生している状態で、ミッション⑫【楽団員を探せ!】を先にコンプリートした場合は見られない

※15……ミッション④【オオアカ屋を逃し!】とミッション⑫【楽団員を探せ!】が同時に発生している場合は、ロケーション選択画面の右下に【Mission2】と表示される

※16……STORY Lv.1で会話していない場合のみ

STORY Lv.3

マカラーニヤの森

条件	ダチ	リュック	バイン
STORY Lv.3を開始する	【マカラーニヤ旅行会社SOS!】 マカラーニヤ旅行会社からの SOSをキャッチした! 「かわいいことはわかんが ヤバイってことに間違いない!	<基本セリフ>	<基本セリフ>
ミッション④【旅行会社の安全 を確保せよ!】を開始する	【マカラーニヤ旅行会社SOS!】 水没したマカラーニヤ寺院からも 魔物が出現しようだ! お助け屋 出勤か?	マカラーニヤ旅行会社へ お助け屋 出勤しようよー!	湖へ急ごう でないとリュックが ひとりりで飛び出しそうだ
ミッション④【旅行会社の安全を 確保せよ!】をコンプリートする	【Mission Complete!】 マカラーニヤ湖から魔物が現れて 森の環境はいよいよマズイ どうしたらいいんだらうあ……	はあ……	しばらくリュックは そっとしておこう
オオアカ屋の借金を全額返済し ている状況で、④①②旅行会社 前でオオアカ屋の決意を聞く	【Mission Complete!】 旅行会社を守るために オオアカ屋は船を降りたが 客より魔物が多いみたいだ	ユウナ たまには湖の お店にも行こうな	湖底の影が……

STORY Lv.5

マカラーニヤの森

条件	ダチ	リュック	バイン
STORY Lv.5を開始する	【消えゆくマカラーニヤの森】 森が減りようとしている 何もかも消え去ってしまうのか?	<基本セリフ>	<基本セリフ>
マカラーニヤの森のエピソード がエンドになる	【Episode End!】 マカラーニヤの森が静かに 消えていくべき……	静もいなくなって 最後には あの森もなくなっちゃうんだね……	あの森は 時代の運に飲みこまれた そう思っくはない
マカラーニヤの森のエピソード をコンプリートする	【Episode Complete!】 森は静かに消えてゆく 思い出だけが残るんだ	ユウナが何も言わなかったて ちゃんとかわるよ	あの泉が どうかしたのか? ……ごめん よけいな詮争かな
オオアカ屋のエピソードをコン プリートする	(変化なし)	オオアカ屋 よろしく! ……こんな感じだったっけ?	あちの兄弟は兄の方が強そうだぞ こっちの兄弟はどうか

ビーカネル砂漠

STORY Lv.1

ビーカネル砂漠

条件	ダチ	リュック	バイン
ピサイド島とザナルカンド道 路にアクティブリックが発生 する	【No Missions!】 アルベド族が発掘を行っている ビーカネル砂漠 お宝も埋まっているようだが 参加するには紹介状が必要 らしいぞ	<基本セリフ>	<基本セリフ>
ジョゼ寺院でギッブルから紹 介状をもらっていない状況 で、④①②砂漠西部でライダ ーに話しかけて、発掘志願者 かどうかの選択肢で「はい」 を選ぶ	【砂漠の発掘アルバイト!】 ギッブルの紹介状を誇らしげに かかげ 砂漠の機械発掘調査を お手伝いせよ!	紹介状がないと 発掘させて もらえないみたいだね(★)	砂漠を飛行船で突っ切るための けっこうスリムあったよ(★)
ジョゼ寺院でギッブルから紹 介状をもらう	【砂漠の発掘アルバイト!】 ギッブルの紹介状を誇らしげに かかげ 砂漠の機械発掘調査を お手伝いせよ!	ビーカネルに行ってみようよ あたしが案内するからさ	本気で発掘する気か? スフィアはないと思うけど
ミッション④【アルベド機械の 部品発掘】をコンプリートする。 またはミッション④【アルベド 機械の部品発掘】をコンプリート したあと、サブイベント【発 掘】に挑戦する	【Mission Complete!】 ナーダラからも信頼されて いつでも砂漠で発掘できるぞ!	また発掘して おこづかい 稼ぎまくっちゃう? (★)	ユウナ 自分がスフィアハンター だってことを忘れてないよな(★)

STORY Lv.2

ピーカネル砂漠

条件	ダチ	リュック	バイン
ミッション④【ルブランアジト潜入準備!】を開始する	【No Missions!】 アルベト族が発掘調査を続ける ピーカネル砂漠 うろつく機械と日射病に注意し アツツイお宝を掘り当てろ!	<基本セリフ>	<基本セリフ>
ジョゼ寺院でギッブルから紹介状をもらっていない状態で、 ④⑤ 砂漠西部でナーダラに話しかける	【砂漠の発掘アルバイト!】 ギッブルの紹介状を誇らしげにかかげ 砂漠の機械発掘調査をお手伝いせよ!	紹介状がないと 相手してもらえないっばいね!★	砂まみれになったあびく 無駄足か……!★
ジョゼ寺院でギッブルから紹介状をもらう		紹介状もゲットしたし ピーカネル島へGO!	ルブラン一族と出くわすかもしれない準備しておいた方がいいな
紹介状を持っている状態で、 ④⑤ 砂漠西部でナーダラに話しかけて、紹介状を見せるかどうかの選択肢で「ナーダラに見せる」を選ぶ		ナーダラが言ったオアシスって 2年前あたしたちが濡れ着いたところじゃない? (※17)	ピーカネルのオアシスは 水脈でよその土地とつながってるらしい (※17)
ミッション⑤【オアシス調査】をコンプリートする	【Mission Complete!】 ルブラン一団から献酬書もゲット! こつこつ発掘すればアルベト語をマスターできるかもな	シメてひんむき作戦 大成功〜♪	砂まみれになったかいがあったな
ミッション⑤【オアシス調査】をコンプリートしたあと、サブイベント【発掘】に挑戦する		発掘って 意外としんどいんだねえ!★	ナーダラには氣をつけた方がいい 特にユウナは 性格的にね!★

④⑤ ミッション⑤【オアシス調査】をコンプリートするまでは、ナーダラに話しかけるたびに見られる

STORY Lv.3

ピーカネル砂漠

条件	ダチ	リュック	バイン
STORY Lv.3を開始する	【No Missions!】 発掘キャンプのナーダラからお助け要請が届いている そんなに緊迫していないようだし 後回しにしようか?	<基本セリフ>	<基本セリフ>
ピーカネル砂漠を訪れる	【No Missions!】 サボテンダー自治区のマルネラに 会ってほしいと頼まれてるぞ お供は 迷戻のペンソ君だ ……って なんの選択だ?	ん〜……サボテンダー自治区? あたし知らないよ そんなの	勢いに吞まれてるうちに ごたごたを 片付けてしまうのかな ユウナは
ミッション⑥【サボテンダー探し】を開始する	【サボテンダー捜索!】 サボテンダー自治区のマルネラから スピラ各地に散らばる10人の サボテンダーたちを探してくれと 頼まれてるぞ!	サボテンダーねえ どこにいるんだろ?	しゃべるサボテンカ ……スピラは広い
砂漠西部でオオアカ屋と会話する(※18)		オオアカ屋のこと 助けてあげた方が よかったんじゃないの?	真面目に発掘すれば自由になれるんだろ いつかは知らないけど
サブイベント【発掘】に挑戦する		<基本セリフ>!★	<基本セリフ>!★

⑥⑦ ミッション⑥【オオアカ屋を追い!】をアルベト族に通報してコンプリート後、STORY Lv.2でオオアカ屋を飛行艇に乗せていない場合に会話可能

STORY Lv.5

ピーカネル砂漠

条件	ダチ	リュック	バイン
STORY Lv.5を開始する	【熱砂の悪魔襲来!】 砂の嵐で襲っていた伝説の魔物が ついに目覚めて 発掘キャンプも サボテンダー自治区も大ピンチだ! カメ団 出陣だ!	<基本セリフ>	<基本セリフ>
ミッション⑧【サボテンダー探し】を開始する	【熱砂の悪魔襲来!】 マルネラが力尽きてしまう前に スピラ各地のサボテンダーを 集めるんだ!	早くサボテンダーたちを見つけて マルネラさん 助けてあげなきゃ!	サボテンも なんでもアリだな……

条件	ダチ	リュック	バイン
ミッションⅣ【最後のサボテンダー探し】を開始する	【熱砂の悪魔襲来！】 最後のサボテンダーはマルネラの近くにいるらしい 悪いサボテンダーが住みついた謎の遺跡に突入か？	サボテンダーがそろったって あんな魔物に勝てるのかな？	いつのまにか私たちも 勢いに吞まれてるな
ミッションⅣ【砂漠の最終決戦！】を開始したあと、飛空艇にもどるかどうかの選択肢で「はい」を選ぶ	【熱砂の悪魔襲来！】 砂の底で眠っていた伝説の魔物が 発掘キャンプを襲う！ 最終決戦！ カモメ団 出撃だ！	ユウナユウナ！ 発掘キャンプが大変なんだってば！	ここまで来たら 最後まで 勢いに吞まれてやろうか
ピーカネル砂漠のエピソードをコンプリートする	【Episode Complete！】 砂漠の平和は守られた サボテンダーたちも元気づけぞ！	ふあー おなかいっぱいだよ	ユウナもリュックも 意外と大食いだな
ピーカネル砂漠のエピソードをコンプリートしたあと、サボテンダー自治区を訪れる		小さなマルネらも 一番サボテンダーに なってるから サボテンママになるのかな	つい想像したよ ユウナが新しい マルネりからも目が届かなくてるところをさ
サブイベント「発展」に挑戦する	(変化なし)	<基本セリフ>★	<基本セリフ>★

ベベル

STORY Lv.1

条件	ダチ	リュック	バイン
ビスイド島とザナルカンド遺跡にアクティブリンクが発生する	【No Missions！】 ナギ節が来て設立された組織 新エボン党の本部はここだ！ 近づくのはやめておくか？	<基本セリフ>	<基本セリフ>
ベベルを訪れて、ユウナの独白を聞く	【No Missions！】 ①22 中心街でバラライと会話する	昔のことがあるからさ ベベルに行く べんに緊張しちゃうんだよねー	ベベルには近づかない方がいい 特に大召喚士様はね
	【No Missions！】 ①23 遺長のバラライは	バラライってソウメイって感じだね ウチの男子と違ってさ！	食わせ者だね バラライって でなきゃ遺長になれるはずがないんだ

STORY Lv.2

条件	ダチ	リュック	バイン
甲版でのダンスパーティーの翌朝、①01 飛空艇・ブリッジでアニキに話しかけて、「決まった！」を選ぶ	【新エボン党にスフィアを返却！】 保守派ぞろいの新エボン党は 名前からしてイヤ〜な感じだ それでも 信頼するのさ？	(話しかける機会がない)	(話しかける機会がない)
青年同盟にスフィアを返した場合			
ミッションⅤ【ルブランアジト潜入準備！】を開始する	【No Missions！】 新エボン党はカモメ団を 絶対組織と認めたようだ へたに近づいたら ひと問答 ありそうぞ！	<基本セリフ>	<基本セリフ>
①24 グレートブリッジで扉の前にいる傭兵に話しかけて 追い返される	【No Missions！】 新エボン党はカモメ団を 敵視している むやみに手を出さないで 様子を見た方がよさそうだ	またベベルに行っちゃって 追い返されるのがオチだよ	新エボン党に何を言っても 攻撃されるだけだ
新エボン党にスフィアを返した場合			
ミッションⅤ【ルブランアジト潜入準備！】を開始する	【No Missions！】 カモメ団を大歓迎の新エボン党 「大召喚士様が味方についた」と みんな喜んでるらしい！	<基本セリフ>	<基本セリフ>

条件	ダチ	リュック	バイン
ミッションⅣ【盗られたら盗り返す!】を開始する前に、 (122) 中心街でパッセに話しかける	【No Missions!】 キーリカのスフィアを取り戻し 党は落ち着いてるようだ 大した事件は起きそうにないな	エボン党は 同盟が攻めてくるって 思ってるみたいだね	ベベルは警戒厳重だ ルブラン一珠も手を出さないだろう

青年同盟にスフィアを返した場合・新エボン党にスフィアを返した場合(共通)

ミッションⅣ【盗られたら盗り返す!】をコンプリートする	【ベベル突入大作戦!】 どう見てもヤバイ機械兵器 ヴェグナガンの正体を知るため ベベルの地下へ突入だ!	(話しかける機会がない)	(話しかける機会がない)
-----------------------------	--	--------------	--------------

STORY Lv.3 ベベル

条件	ダチ	リュック	バイン
----	----	------	-----

青年同盟にスフィアを返した場合

STORY Lv.3を開始する	【No Missions!】 議長のバラライが行方不明となり 新エボン党は混乱中のはずだが カモメ団に助けを求めない ようだ	<基本セリフ>	<基本セリフ>
(123) グレート=ブリッジの前 のいる備具に話しかける	【No Missions!】 党の内部で もめてるようだ カモメ団がどうこう口出する 問題じゃないよなあ	うちはリーダーがいなくても 大丈夫でしょ 頼ってないし!★	リーダーひとりに乗ってきた 組織は どこともろいな!★

新エボン党にスフィアを返した場合

STORY Lv.3を開始する	【No Missions!】 議長のバラライが行方不明となり 混乱する新エボン党 「誰でもいいからなんとかして」と 無責任なSOSが発信されてるぞ!	<基本セリフ>	<基本セリフ>
(123) 中心街でもめている党 員たちを見る	【No Missions!】 議長のバラライが行方不明となり 混乱する新エボン党 事態を収めるリーダーがいなくて どうにもならない状態だ	どっかのリーダーとは違って バラライ議長 大人気だったねえ	バラライに頼りきっていた ツゲが固ってきたんだ
ジョゼ寺院にアクティブリック が発生する前に、 (123) 大深度 エリアでパッセに話しかける (選択肢はどちらを選んでもか まわない)	【No Missions!】 パッセのこども団は ベベルの 奥までもぐりこんでいた! カモメ団も負けれないぞ!	パッセたち どーやって あんなとこまで行っただろ	子供の侵入を見逃すぐらいだから ベベルの警備体制は脆弱じゃないな

青年同盟にスフィアを返した場合・新エボン党にスフィアを返した場合(共通)

ジョゼ寺院にアクティブリック が発生したあと、 (123) 大深度 エリアでヌージたち3人の密会 を見る	【No Missions!】 バラライを追って消えたヌージと ギッパル…… あいつら どういう関係なんだ? うーん カモメ団 混乱!	ヌージの体から闪光虫が出てきて バラライに入って……んん?	そうやって 話すのを待てる? ……悪いけど口は固いよ
--	--	----------------------------------	-------------------------------

STORY Lv.5 ベベル

条件	ダチ	リュック	バイン
----	----	------	-----

STORY Lv.5を開始する	【新エボン党改革!?】 バラライ議長の不在は続くが 残った党員が結束しはじめた との情報だ!	<基本セリフ>	<基本セリフ>
ベベルのエピソードがエンドに なる	【Episode End!】 仲団内で争っていた新エボン党も みんなで力を合わせて どうにか 安定を保っているらしい	イサールもベベルに呆れたいのにな	どんな世の中になっても ユナも 「相変わらず」かもね

条件	ダチ	リュック	バイン
ベベルのエピソードをコンプリートする	【Episode Complete!】 新エピソードは新たな人材を迎えて改革に乗り出した これからは「秘密だらけ」なんてことはなくなってほしいもんだ	もしかしてユウナ 自分の性格 語めたくない?	とぼけるのは勝手だけれど もう少し うまくやれて
ベベルのエピソードの結末を見たあと、聖ベベル廟・最上層でバッセと会話する	【ベベル隠された困難】 これも団が発見したのは ベベルの地下に隠した迷宮! カモメ団 探検だ!	あんな異界みたいところ 入らない方がいいよ 絶対! (※19)	あの迷宮にはエギンの秘密が眠ってる 探ってみよう(※19)
聖ベベル廟・最下層でトレマを倒す	【Mission Complete!】 すべてを越えたか カモメ団! これならヴェグナガンにも 来満……だといいな	あたしは今のユウナも 過去のユウナも 好きだから どっちも捨ててほしいんだ	少し前の私だったら トレマの言葉に うなずいたかもしれない

※19……トレマを倒すまでは、聖ベベル廟を訪れるたぎに見られる

ナギ平原

STORY Lv.1 ナギ平原

条件	ダチ	リュック	バイン
ビスサイド島とザナルカンド遺跡にアクティブリンクが発生する	【No Missions!】 歴代の大召喚士様が「シン」と 戦った地だ 最近では観光地になっていて いろんなゲームで遊べるってよ!	<基本セリフ>	<基本セリフ>
●131 南部か ●132 北部を訪れて、ユウナの独白を聞く	【No Missions!】 スピラをめぐって会社を宣伝 してくれる人を募集中だ! どっちの会社を宣伝しようか?	お宝の情報がないだったら ナギ平原に遊びに行っちゃわない?	ナギでは銀色会社と青空会社が 競争してるんだ
サブイベント「公司PR」を開始する	【No Missions!】 公司宣伝活動の途中経過は 窓口で確認できるってよ で 今日は何のアトラクションで 遊びんだ?	ユウナが宣伝したら お客さん すんごい来ると思うよ	スフィアハンターが宣伝か……
サブイベント「銀レース」をプレイする	(変化なし)	レースのグレードが上がると 強くなるんだってさ! (★)	今のところ 銀レースは 実力通りの順位が多いらしいな! (★)
サブイベント「トカگران」をプレイする		トカゲを飼かすとさ 先のことも 考えないと マズいことになっちゃうよ! (★)	熱くなりすぎないのがコツ 失敗したら おしまいだからさ! (★)
サブイベント「ウィングスロット」をプレイする		倍率が高いスロットは そろえるのが 難しくて 無えるんだよね〜! (★)	スロットの真は びったりのタイミングで 止まらばいいんだ〜! 一発物だからさ! (★)

STORY Lv.2 ナギ平原

条件	ダチ	リュック	バイン
ミッション【ルブランアジト潜入準備!】を開始する	【No Missions!】 歴代の大召喚士様が「シン」と 戦った地だ ふたつの会社がしのぎを削って 観光客を集めてるぞ!	<基本セリフ>	<基本セリフ>
STORY Lv.1でサブイベント「公司PR」を開始していない状態で、ナギ平原を訪れる	【No Missions!】 スピラをめぐって会社を宣伝 してくれる人を募集中だ! どっちの会社を宣伝しようか?	—	—
STORY Lv.1でナギ平原を訪れていない状態で、●131 南部か ●132 北部を訪れる		ルブランの手下も ナギでさばってるかもね	ナギでは ふたつの会社が激しく 新しいアトラクションを開発してるんだ

条件	ダチ	リュック	バイン
STORY Lv.1でサブイベント「 公開PR 」を開始している状態で、ナギ平原を訪れる	【No Missions!】 がんばって会社を宣伝するとアトラクションが進化するって情報だ それはさておき遊びに行くか?		
ミッション④「 道跡の廃物をおっぱらえ! 」を開始する前に、サブイベント「 公開PR 」を開始する	(変化なし)	宣伝まで引き受けちゃうなんてユウナ 相変わらずだねえ	今度のは会社の宣伝か……なんでもありだな
ミッション④「 道跡の廃物をおっぱらえ! 」を開始したあと、サブイベント「 公開PR 」を開始する		チョコボハンター→ヒクリって感じ?	ヒクリは居住区にいるよ
ミッション④「 チョコボっ! 」をコンプリートしたあと、 4-4 メヘン街道・旅行公明前でクラスコとヒクリを飛空艇に乗せる	【クラスコの新天地?】 飛空艇に乗せたクラスコがなにやらそわそわしてるな 降ろしてやるか?	チョコボハンター→ヒクリって感じ?	ヒクリは居住区にいるよ
サブイベント「 公開PR 」を開始しておらず、かつクラスコを飛空艇に乗せている状態で、ナギ平原を訪れて、クラスコを追いかけるかどうかの選択肢で「いいえ」を選ぶ	【No Missions!】 スピラをめぐって会社を宣伝してくれる人を募集中心だ! どっちの会社を宣伝しようか?	クラスコって どこ行っちゃったの?	進むべき道を見つけても 実力が追いつかないことも あるんだよな
サブイベント「 公開PR 」を開始しており、かつクラスコを飛空艇に乗せている状態で、ナギ平原を訪れて、クラスコを追いかけるかどうかの選択肢で「いいえ」を選ぶ	【No Missions!】 がんばって会社を宣伝するとアトラクションが進化するって情報だ それはさておき遊びに行くか?		
サブイベント「 公開PR 」を開始していない状態で、 4-5 飛空艇を訪れて、クラスコの悩みを聞く	【No Missions!】 スピラをめぐって会社を宣伝してくれる人を募集中心だ! どっちの会社を宣伝しようか?	あたしのかんだと クラスコは廃物を運送してはしがってるんだよ!	リュックはカン定で言葉の意味を間違ってるな
サブイベント「 公開PR 」を開始している状態で、 4-5 飛空艇を訪れて、クラスコの悩みを聞く	【No Missions!】 がんばって会社を宣伝するとアトラクションが進化するって情報だ それはさておき遊びに行くか?		
ミッション④「 道跡の廃物をおっぱらえ! 」を開始、または再開する	【クラスコ 道跡を発見!】 クラスコのお膝いを引き受け中! 道跡の廃物を片付けるには廃物が向いている方向に注目だ!	クラスコには 自分の力でなんとかさせとく? (★)	妙な道跡だったな 廃物の気配が多いのか少ないのか はっきりしない★!
ミッション④「 道跡の廃物をおっぱらえ! 」で5戦目を終える	【クラスコ 道跡を発見!】 残る廃物は あと1匹! クラスコとチョコボの未来のために 廃物退治だ!	クラスコ 大丈夫かなあ 塵埃かしてたけど	あれで元チョコボ騎兵か? よく生き残れたな……
ミッション④「 道跡の廃物をおっぱらえ! 」をコンプリートする	【Mission Complete!】 クラスコの落ち着く先も決まりひと安心ってところだが様子を見に行ってみるか?	もしかして チョコボハンター一助?	「自分でなんとかする」って言葉はクラスコの辞書に載ってないんだろ
旅行公明でリアン&エイドと会話する		キマリはツノが折れることなんか気にしないでと思うんだけどな	ロンゾのツノは 折れたら元に戻らないんだろ?
サブイベント「 競レース 」をプレイする	(変化なし)	運が悪い猿って スタートでよく出遅れちゃうんだよ(★)	速い上げが得意な猿は 持久力が切れてもスピードが落ちない(いんだ)★
サブイベント「 トカゲラン 」をプレイする		ドレイクの動きに注意した方がいいよ 見えにくいからでも落ちちゃうんだよ(★)	わかってていると思うが トカゲが赤いところに落ちたら終わりだ(★)
サブイベント「 ウィングスロット 」をプレイする		廃物の種類によっては どんなに条件がよくてもスロットがそろいにくいんだって(★)	スロットで一定の条件を満たすと その後何回か そろいやすくなるみたいだ(★)

条件	ダチ	リュック	バイン
STORY Lv.3を開始する	【谷底の洞窟に魔物出現！】 谷底の洞窟からSOS信号だ！ 昔は祈り子があった洞窟だから 寺院の魔物と関係があるかも？(※20)	<基本セリフ>	<基本セリフ>
137 谷底にいる人々と会話して、観光客を助け出すかどうかの選択肢で「引き受けない」を選ぶ	【谷底の洞窟に魔物出現！】 あんな洞窟で遊ぶ方が悪いが 放っておくのも気の毒だしな 救出してやるか？(※20)	あんな洞窟で遊ぶ方が悪いんだけどさ かいそうだし、チャッパと助けない？★	珍しいな、ああやって頼まれたら 断るはずがないと思ったのに！★
137 谷底にいる人々と会話して、観光客を助け出すかどうかの選択肢で「引き受け」を選ぶ	【谷底の洞窟に魔物出現！】 洞窟に取り残された人を 引きつれて救出だ！ 何人つれて多けるんだろな？(※20)	せっかく助けに行ったのにワカママの 人ばっかでき……ムカワツ！	あの洞窟には祈り子があった…… 寺院と同じことが起きているのか
ミッション1【観光客を救出せよ！】をコンプリートする	【Mission Complete！】 すっから観光地になったナギ平原 会社のポイントにはたまったか？ とことん遊びつくせ！(※20)	ねえ、穴のずーっと下の方で なんか動く音、したよね？	本当に運事したのか？ ……まさかな
STORY Lv.2でミッション1【道跡の魔物をおっぱえし！】をコンプリートしている状態で、STORY Lv.3を開始する	【Mission Complete！】 クラスコの落ち着く先も決まり ひと安心ってところだが 様子を見に行ってみるか？(※21)	<基本セリフ>	<基本セリフ>
クラスコを飛空艇に乗せている状態で、STORY Lv.3を開始する	【クラスコ離脱！】 クラスコがしげれをきまして 飛空艇から飛び降りた模様！ ナギ平原に向かっているぞ！(※21)	<基本セリフ>	<基本セリフ>
138 道跡を訪れて、クラスコの悩みを聞く	【クラスコ 道跡を発見！】 チョコボに乗るクラスコが 道跡を発見したいらしい！ その裏には何が待ってるんだ？(※21、22)	ほっといたら、クラスコって ずっとアタマかかえてるんじゃない？	誰かが魔物を退治してやるまで 悩まっばなしだらうな、クラスコは
STORY Lv.2でミッション1【道跡の魔物をおっぱえし！】の1〜4戦目を終えている状態で、STORY Lv.3を開始する	【クラスコ 道跡を発見！】 クラスコのお願いも引き受け中！ 道跡の魔物を片付けるには 魔物に向いている方向に注目だ！(※21)	<基本セリフ>	<基本セリフ>
ミッション2【道跡の魔物をおっぱえし！】を開始、または再開する	【クラスコ 道跡を発見！】 残る魔物は、あと1匹！ クラスコとチョコボの未来のために、魔物退治だ！(※21)	あたしのカンだと、クラスコは 道跡をチョコボのために使う気だよ！★	あの道跡、誰は何に使われてんだらう？ 魔物に関係がありそうだが！★
STORY Lv.2でミッション1【道跡の魔物をおっぱえし！】の5戦目を終えている状態で、STORY Lv.3を開始する	【クラスコ 道跡を発見！】 残る魔物は、あと1匹！ クラスコとチョコボの未来のために、魔物退治だ！(※21)	<基本セリフ>	<基本セリフ>
ミッション3【道跡の魔物をおっぱえし！】で6戦目を終える	【Mission Complete！】 クラスコの落ち着く先も決まり ひと安心ってところだが 様子を見に行ってみるか？(※21)	ユウナのことだから、チョコボ探しにも つきあってあげちゃうんじゃない？(※23)	今度ほチョコボを探してやるのか？ マメだと、ユウナ(※23)
サブイベント「強レース」をプレイする	(変化なし)	強の組み合わせと同じで、グレードが 高いレースの方が、賞金がいいんだって！★	グレードの高いレースほど、なぜか 実力通りにならないことが多いんだよ！★
サブイベント「トカゲラン」をプレイする	(変化なし)	ドレイクに見つかったら、トカゲは びびって動けなくなっちゃうんだよ！★	ボムの動きを予測して移動しないと 安全に動ける先がなくなるんだ！★
サブイベント「ウィングスロット」をプレイする	(変化なし)	ひたすら遊びまわれば、最終には絶対に 勝てるってさ、スロトって！★	リュックの言うこと、信用できるか？ なんだって例外はあるのに！★

※20……ミッション1【道跡の魔物をおっぱえし！】とミッション2【観光客を救出せよ！】が同時に発生している場合は、ロケーション選択画面の右下に「Mission1」と表示される

※21……ミッション2【道跡の魔物をおっぱえし！】とミッション3【観光客を救出せよ！】が同時に発生している場合は、ロケーション選択画面の右下に「Mission2」と表示される

※22……ミッション3【チョコボ！】進行中にクラスコが登場しており、かつクラスコを飛空艇に乗せていなかった場合は見られない

※23……ミッション3【道跡の魔物をおっぱえし！】をコンプリート後、138 道跡を訪れるたびに見られる

条件	ダチ	リュック	バイン
青空公司和銀色会社のPR段階がそれぞれ4以下の状態で、STORY Lv.5を開始する	[PR合戦 終盤戦!] すっかり銀光地帯のナギ平原 会社の宣伝に協力すると いいことがあるって噂だ!	<基本セリフ>	<基本セリフ>
STORY Lv.5を開始したときに、青空公司和銀色会社のどちらか一方のPR段階がすでに4になっている状態で、PRできる人物に◎ボタンで話しかける	[PR合戦 最後の追い込み!] そろそろ宣伝合戦にも決着が つきそうだが でも勝敗の行方はわからないぞ 最後の最後まで宣伝しまくれ!	青空公司和銀色公司って まだ仲悪いみたいだね(※24)	組織ってのは なんていちいち 張り合いたがるんだか(※24)
青空公司和銀色会社のどちらか一方のPR段階を4にする			
青空公司和銀色会社のどちらか一方のPR段階が4になっている状態で、STORY Lv.5を開始する	[PR合戦 終結!] ナギ平原で営業していた ふたつの会社の競争が ついに決着だ! 結果発表を見逃すな!	<基本セリフ>	<基本セリフ>
青空公司和銀色会社のどちらか一方のPR段階を5にする		銀色公司和青空公司 どっちが勝つと思う?(※24)	どっちの会社が勝つって 大差ないと思うけど(※24)
ナギ平原のエピソードをコンプリートする	[Episode Complete!] トープリのプロデュースで ナギ平原の楽しさ充実! 最後まで遊びつくせ!	トープリって とことんママだよ いるんなとこに出てきてちゃってさ	あんなところまでトープリが しゃしゃり出てくるなんてな
サブイベント「グッターカモメ」をプレイする		カモメのゲームは いっぱい出たり出さず 最後の確率がよくなるんだよ★	クリア条件を越えたら あとは 撃つても撃たなくてもいいんだ!★
サブイベント「ばくばくモンキー」をプレイする		おサルのお宝の申身? 変えたくったら あたしちを呼んでよ★	遊びつづけたら お宝の申身が どんどん変わっていく気がするんだ!★
123 商店街を訪れて、クラスコの板みを聞く		クラスコははっこの? 賛成〜	今はクラスコにかまってる場合じゃない 勝手にやらせとけばいいだろう
ミッション10 「清跡の魔物をおぼらえ!」を開始、または再開する		あの清跡は はっこの あとはクラスコにやらせる?(★)	クラスコの勢いに香られたか…… まあいい きさぎと終わらせよう!★
ミッション10 「清跡の魔物をおぼらえ!」で5戦目を終える		だらしがないな〜 クラスコ はあれじゃ騎兵なんてムリだよな	「最後の1匹ぐらい自分で倒せ」とは 言えないかな ユウナには
ミッション10 「清跡の魔物をおぼらえ!」をコンプリートする		じゃ あはチョコボ探したな え? どへせ助けてあげちゃうでよ! (※25)	またクラスコを助けたら とことん つきあうハメになるぞ(※25)
124 清跡でクラスコから、チョコボがミンヘン街道で消息を見つけてきたという報告を聞く	(変化なし)	チョコボが見つけた洞窟だったら お宝 いっぱいありそうじゃない?	クラスコより チョコボの方が よほど役に立つみたいだ
清跡の奥の洞窟でグローブイーターを開す		ずんごいチョコボ いないねえ もつと奥の方まで行ってみる?	なんで こんな大変な思いをして チョコボを探してるんだ 私たち……
クラスコのエピソードをコンプリートする		クラスコ チョコボ話の好きとか 作ってくれないかな(※26)	あそこまで他人に頼りすぎて いられるのも ひとつの才能かな(※26)
サブイベント「騎レース」をプレイする		バインを信じすぎで 大ハズレしても知らないよ〜!★	「負け」が大い損は 実力が定まらないけど 運がいいと 実力以上の結果につながるんだ★
サブイベント「トカグラン」をプレイする		チームの動きに気を取られてると トカガ ヘルムにやらせちゃうんだよね〜 もう★	リュックを見ればわかるだろ 気が短い奴は向かないんだ!★
サブイベント「ウィングスロット」をプレイする		スロットの台によって そろいやすい 魔物が違う気がするんだよね!★	台5は大当たりしやすいらしいけど たくさん宣伝しないと選べないってお★

※24……PRできる人物に◎ボタンで話しかけるたびに見られる

※25……ミッション10 「清跡の魔物をおぼらえ!」をコンプリート後、クラスコのエピソードをコンプリートするまでは、123 商店街を訪れるたびに見られる

※26……クラスコのエピソードをコンプリート後、124 清跡を訪れるたびに見られる

ガガゼト山

STORY Lv.1 (OPENING) ガガゼト山

条件	ダチ	リュック	バイン
0-3 飛空艇・居住区で艦内放送を聞いたあと、0-1 飛空艇・ブリッジでダチと会話する	【スフィアハンター出撃！】 雷神ガガゼトのてっぺんに スフィア反応アリ！ 飛空艇からダイブして お宝スフィアをハントせよ！	(話しかける機会がない)	(話しかける機会がない)

STORY Lv.1 ガガゼト山

条件	ダチ	リュック	バイン
ビスサイド島とザナルカンド遺跡にアクティブリンクが発生する	【No Missions！】 ロンゾ族の中にはグアド族への恨みを忘れられない連中も多い 長老は苦勞が絶えないな	<基本セリフ>	<基本セリフ>
1-1 山門でキマリたちと会話する(選択技はどれを選んでるかまわらない)	【No Missions！】 グアド族を恨んでキマリに 反抗するロンゾ族の若衆たち 連中の言い分も聞いておくか？	キマリってマジメだから いろいろ悩んでるっぽいね	ナギ節が来たって 解決しない 問題だってあるさ

STORY Lv.2 ガガゼト山

条件	ダチ	リュック	バイン
ミッション 1 [ルブランアジト潜入準備！]を開始する	【No Missions！】 ロンゾ族の長老となったキマリが ユウナを呼んでぞ！ お宝スフィアでも見つけたのか？	<基本セリフ>	<基本セリフ>
1-1 山門でキマリに話しかける	【No Missions！】 キマリからの情報だ！ 祈り子の影響で スフィアハンターが活動中！ ルブラン一味の可能性大アリだ！	あたしが間違えるわけないでしょ キマリが言った場所は祈り子の無敵！	祈り子の断崖だったよな ……自信 なくなってきたな
ミッション 2 [戦闘服を手に入れる！(ガガゼト山)]を開始する	【ルブラン一味の戦闘服奪取！】 ルブラン一味がガガゼト山で なにやら活動中だってよ！ 逃げたらうづいずに戦闘服を いたでらませよ！	「ナントカはカゼをひかない」って シンラが言ってたよ	あんな格好でガガゼトに登って リュック カゼひかないか？
ミッション 3 [戦闘服を手に入れる！(ガガゼト山)]をコンプリートする	【Mission Complete！】 ルブラン一味の戦闘服をゲット！ 温泉の様子でも見に行くか？	ルブラン一味も逃げたらついで これでキマリも安心だね	あんなところに 温泉があるなんてな

STORY Lv.3 ガガゼト山

条件	ダチ	リュック	バイン
STORY Lv.3を開始する	【ロンゾの暴走を食い止める！】 グアドを恨むロンゾの若衆が キマリを制止を振り切って 出陣するって情報だ！ ロンゾの問題に口出しするか？	<基本セリフ>	<基本セリフ>
1-1 山門でキマリと会話して、ガルクたちを追いかけるかどうかの選択技で「行かない」を選ぶ	【ロンゾの暴走を食い止める！】 グアド族を攻めようとしている ガルクたちは山頂へ向かっている 出陣を食い止めるためには直接 話し合うしかないのか？	お助け料金 あたしが出てもいいから キマリを応援してあげようよー！	ロンゾの問題はロンゾが解決する 当然と言えば当然だけどさ
ミッション 4 [ロンゾの出陣を阻止せよ]を開始する	【ロンゾの暴走を食い止める！】 グアド族を攻めようとしている ガルクたちは山頂へ向かっている 出陣を食い止めるためには直接 話し合うしかないのか？	アルベドだってグアド！いろいろあったけど それとさ言い始めたら キリないさ	怒り狂ったロンゾに 説明が通じるかな

条件	ダチ	リュック	バイン
ミッション■【ロンゾの出陣を阻止せよ】をコンプリートする	【Mission Complete!】 ガリクは悪いとどまったがまだ納得できないようだ ガガゼト山の雪解けはいつになるんだろうなあ……	カガゼトは チカラワザで丸くおさまった……かな?	ガリクがあれで納得したとは思えないが…… あとはキマリ長老に任せられないか

STORY Lv.5 ガガゼト山

条件	ダチ	リュック	バイン
STORY Lv.5を開始する	【ガガゼト山——その後】 キマリ長老がうまくロンゾ族をまとめているか 様子を見に行ってみるか?	<基本セリフ>	<基本セリフ>
■14 山門でキマリとガリクの口論を見る		キマリ 落ち込んでないといけど……	ガリクは不器用なんだと思う 時代に合わせて変われないんだ
STORY Lv.3の雪平原でリアンと Eid と会話をしていた状況で、キマリに話しかける	【ガガゼト山——その後】 族を通じて成長したリアンと Eid の姿を見て キマリは何かを感じたらしい ガリクを連れて山に登ったぞ	キマリはガリクを通りかかったんだよね あたしたちも行った方がよくない?	Eid って子 変わったな 前は「うん」しが言わなかったのに
ガガゼト山のエピソードがエピソードになる (STORY Lv.3の雪平原でリアンと Eid と会話をしていないとき)		ガリクも いつかキマリと仲良くなるといいんだけどね	あとはロンゾの問題さ 口出しはしない方がいい
ガガゼト山のエピソードがエピソードになる (STORY Lv.3の雪平原でリアンと Eid と会話をしており、かつミッション■【ロンゾの出陣を阻止せよ】をコンプリートしていないとき)	【Episode End!】 結局ロンゾの問題は ロンゾが解決するしかないんだろうな	ユウナ キレルと怖いから あたし ハラハラしたよ	これでロンゾ族にも 静かなナキ節が来るかな
ガガゼト山のエピソードをコンプリートする	【Episode Complete!】 キマリとガリクは和解してリアンと Eid も山に戻っためでたしめでたし だな!	キマリ かつこよかったね～ あたし スカっとしたよ	なあユウナ 私たちが進むべき道は どこにあると思う?

ザナルカンド遺跡

STORY Lv.1 ザナルカンド遺跡

条件	ダチ	リュック	バイン
ビサイド島とザナルカンド遺跡にアクティブリングが発生する	【ザナルカンドでスフィアハント!】 遺跡の奥にスフィア反応アリ! 場所が場所だし コリャあ 1000年前の貴重なスフィアじゃないか?	<基本セリフ>	<基本セリフ>
ミッション■【お宝スフィアゲット!】を開始する		ザナルカンドのお客って 誰かが選んで きてるのかな? オームカフ?	聖地ザナルカンド観光が…… 確かに名所だとは思っけさ
■15 周辺でイサールと会話する (選択肢はどちらを選んでもかまわない)	【ザナルカンドでスフィアハント!】 元召喚士のイサール登場! 遺跡が観光地になったのは シドさんの仕事らしいぞ! それよりお宝スフィアってか?	ユウナ! オヤジをふんづかまえて ザナルカンドのこと あやませよ!	ナキ節が来て 一番変わったのは 召喚士かもしれないな
■16 内部で男戦闘員に近づいて通信内容を聞く	【ザナルカンドでスフィアハント!】 ヒントは「る」と「さ」? 当然お宝スフィアに関係がある……か? とにかく行け行けカモメ団!	ザナルカンドのヒントは 「さる」だったよね	さる・さる・さる……? 真直に「さる」だとは思えないんだ

条件	ダチ	リュック	バイン
●157 祈り子の間でシドに話しかける(選択技はどちらを選んでもかまわない)	【お宝スフィアをさがせ!】 シドさんは相変わらず元気だ…… で お宝スフィアはどこ? カモメ団 出遅れか?	ユウナ ごめんね あんなオヤジでさ	スフィアの反応はあるんだ ザナルカンド中 調べてみよう
●158 飛天で合言葉を書える(選択技はどれを選んでもかまわない)	【ザナルカンドでスフィアハント!】 ヒント? 合言葉? お宝スフィアには関係ない? だけど気にせず調査続行! スフィア流検査装置を怪しもう!	イサールと話したら 怒る気 なくなっちゃったよ	イサールがいた場所……奥から 風が吹いてたような気がするんだ
ミッション●【お宝スフィアゲット】をコンプリートする	【Mission Complete!】 お宝スフィアは壊れてスカ!? カモメ団 がっかり…… 次行ってみよう 次! (※27)	人はいっぱいだし スフィアは 壊れてる……ムカフー! (※27)	早く次のスフィアを見つけて さっさとせよう (※27)

※27……ミッション●【ワッカを探せ!】を先にコンプリートしている場合は見る機会がない

STORY Lv.2 …………… ザナルカンド選別

条件	ダチ	リュック	バイン
ミッション●【ルブランジト潜入準備!】を開始する	【No Missions!】 多くの召喚士たちがめざした 最果ての地ザナルカンド スピラの歴史に残る地だが 今や まるで観光名所だ	<基本セリフ>	<基本セリフ>
サブイベント「ないしょのミッション」を開始する	【No Missions!】 サルに恋の季節がやってきた! ……って カモメ団にどんな 関係があるってんだ?	ザナルカンドがサルだけになったら へんなお客もなくなるよ	サルが増えたら よけい やがましくなるかも
●159 飛天でシロキチをつかまえる	【No Missions!】 サルの恋を宥らせるには 名前を注目! ……やっぱ カモメ団には 関係ないよ?	おサルの恋のお手伝い……?	……私たちはなんだ? スフィアハンターじゃなかったか
サブイベント「ないしょのミッション」をクリアする	【No Missions!】 サルの恋の季節は終了! 懐かしいことあるってか?	サルの恋も意外と 奥が深いんだねえ	こんなことで 本当に 道徳が解かになるかな

STORY Lv.3 …………… ザナルカンド選別

条件	ダチ	リュック	バイン
STORY Lv.3を開始する	【No Missions!】 各地の寺院を襲った魔物も ここには壊れていない だが魔物のかわりにサルが 増えて大変らしいぞ	<基本セリフ>	<基本セリフ>
サブイベント「ないしょのミッション」を開始する	【No Missions!】 またまたサルに恋の季節! カモメ団には関係なし! ……ん? うらやましいってか?	ユウナ おサルと力を合わせて ザナルカンドを取り戻せ!	サルに選別を占領されたら どうするんだ
●160 飛天でシロキチをつかまえる	【No Missions!】 サルの恋を宥らせるには 名前を注目! なんとなく……ビツタリな 2匹がわかるらしいぞ!	サルたちがね だんだん なついてきたんだよ	サルを手伝うのも お助け屋の仕事なのか……

条件	ダチ	リュック	バイン
サブイベント「ないしょのミッション」をクリアする	【No Missions!】 サルのおの手筋は終了! で どうなるんだ?	おサルのおが実るといいねえ	おかしい……だんだんサルがかわいく思えてきた

STORY Lv.5 ザナルカンド遺跡

条件	ダチ	リュック	バイン
STORY Lv.5を開始する	【思い出の地】 ユウナにとって大事な場所 だったよな 決戦の前にのぞいてみるか?	<基本セリフ>	<基本セリフ>
ザナルカンド遺跡のエピソードがエンドになる	【Episode End!】 観光客だけじゃなく 遺跡に住むなんて寂しいぞ! 聖地ザナルカンドにも 新しい時代が来たってわけだな	—	—
ザナルカンド遺跡のエピソードをコンプリートする	【Episode Complete!】 観光客はいなくなった ザナルカンドの静けさは サルが守ってくれたわけだ サル様々だな!	思い出に甘えるのと 大切にするのは 違うと思うんだ	「もっと鈍感になれば」って 思ってた時期もあったけどさ
②8 周辺でメイチェンに話しかける(②28)	(変化なし)	じいちゃん またどこかで 話してくれるよ さっと	無責任なじいさんだと怒ってたけど 本当に……つなごってるんだ

②8——STORY Lv.3でグアドサム・ルブランのアジトでメイチェンに話してもらっている場合のみ

異界

STORY Lv.5 異界

条件	リュック	バイン
異界への道でシヴァを倒す	百鬼夜がさ…… 泣いてるような気がしたんだ	ユウナ……うまく言えないけど 私たちが ついてるから
②9 異界の深淵でルブランたちと会話する	ルブランもだけど サノと ウーもケナゲだよねえ	わざわざスフィアを残すなんて 意外と気にかけてるんだな あいつ
③0 異界の橋を訪れる	とんでもない場所だったねえ ま なんとかなるって!	ヴェグナガンまで あと一歩だ なんとかしよう
③1 異界の橋でギッブルと会話する	バインの中のバイン もう目が覚めたかな	あの頃の私は いなくなったんじゃないかって ただ黙っていた……それだけなんだ
③2 ヲェグナガンを訪れる	あたしのかんだと もうちょっとで ヴェグナガンのところに着くよ!	力押しで通れるほど 甘くないか
③3 ヲェグナガンでヌージと会話する	ユウナ 準備いい? んじゃ ガツとやっちゃおう!	あとはヌージとバラライド 頼りにしてるよ ユウナ

スピラ世界の文字 を読んでみよう!

前回の「FFX アルティマニアΩ」で好評だった提案の続編がコレ。ゲーム中の背景などに見られる看板や旗といったものには、スピラ独自の文字が書かれていることがある。それらを丹念に解読していくと、生活感あふれる単語や、思いがけないメッセージが浮かび上がってくるのだ。



✕ まずは画面内の文字を探し出す

スピラで使用されている文字には「スピラ文字」「エボン教典文字」「アルベド文字」の3種類がある。各所に書かれているそれらの文字を、P.219にある対応表に従って、ローマ字表記の日本語または英語に置き換えると、意味のある言葉になることが多い。「FFX-2」で新たに追加されたグラフィックを中心に、実際に文字を読み解いてみよう。

◇アイコンの意味

- ✕……スピラ文字
- ✕……エボン教典文字
- ✕……アルベド文字

■ イメージCG



✕ [Tiny Bee]
(タイニービー)

ユウナ

✕ [YUNA Live] (ユウナライブ)

★物語全体がユウナのライブショーである、ということを示している

バイン

✕ [TELL ME] (教えて)

✕ [WHY DID YOU] (あなたはなぜ)



リユック



✕ [PULL THE TRIGGER] (引き金を引いたのが)

★2年前に仲間を撃ったヌージに向けた問い

✕ [Under Another sky] (もうひとつの空の下で)

★どこかの空の下にいてであろうティードを捜すという旅の目的を意味する

※★のついた文は、本作のコンセプトアートディレクター・松田優季氏のコメントをもとにしたもの

ドレスフィア (魔銃士)



飛空艇



キーリカ島



ルカ



ステージ

☒ [real emotion]
(リアルエモーション)

☒ [SHOP]
(ショップ)



看板

☒ [BLIT B・LL]
(フリッツボール)



ポスター



Tシャツ

☒ [Jecht]
(ジェクト)

☒ [ABES]
(エイブス)

☒ [ZANARKAND]
(ザナルカント)

青年同盟本部



旗

☒ [WISDOM]
(知恵)

☒ [BRAVERY]
(勇気)

☒ [Spira]
(スピラ)



地図

ルブランのアジト

ロシアルーレット

☒ [RUSSIAN]
(ロシアン)

☒ [ROULETTE]
(ルーレット)



ビーカネル

あきビン

☒ [bin]
(ビン)



スピラ常用文字対応表

ここで紹介した以外にも、文字はさまざまなものに書かれている。下の対応表を使って解説していけば、より深くスピラを理解することができる。

英字	スピラ文字	エボン教典文字	アルベド文字	英字	スピラ文字	アルベド文字
A				a		
B				b		
C				c		
D				d		
E				e		
F				f		
G				g		
H				h		
I				i		
J				j		
K				k		
L				l		
M				m		
N				n		
O				o		
P				p		
Q				q		
R				r		
S				s		
T				t		
U				u		
V				v		
W				w		
X				x		
Y				y		
Z				z		

※エボン教典文字には、小文字が存在しない。また、エボン教典文字の欄の()内にあるのは、その文字自体が持つ意味

スピラ世界の細部に注目しよう!

スピラ世界を念入りに観察していると、美しい絵画や装飾の数々を見ることができる。イベント中に一瞬しか見られなかったり、気づきにくい場所にある芸術品の数々を、リザルトプレートの背景絵と併せてここに紹介しよう。スピラの人々の趣味や生活に思いをめぐらせるのも一興だ。



✕ 建物内の絵画や写真を探そう

スピラにある建物のなかには、抽象的な模様やタペストリーなどは別に、明らかなモチーフのある風景画や肖像画、記念写真などが飾られている。たとえばドナの家では、ナギ節の到来前に寺

院をめぐる旅の途中で撮られたとおぼしきツーショット写真が、古地図のそばに置かれている。また、ルブランのアジトでは、金箔に描かれたルブランの全身画がいたるところに飾られているのだ。

飛空艇



モニタ(ダメージ・コントロール)

絵画(ビスサイド島の浜辺にカモメが1羽)

絵画(ビスサイド島の浜辺と遺跡)

絵画(ルカの中央広場)

肖像画(シド)

絵画(バージ=エボン寺院)



絵画(沼地にカモメが3羽)



絵画(ミヘン街道)



キーリカ島

絵画(ナギ平原のオハランド遺跡/※1)



古地団(スピラ)

写真(ドナとバルテロ)

ルカ

ブリッツチーム旗
(ベベル・ベルズ/※1)



ブリッツチーム旗
(ヨクン・
ノーマッド/※1)

グアドサラム



肖像画
(シーモア)



ルブランのアジト



モニタ
(ルブラン、ウノー、サ
ノーのプロフィール)

黒風絵(ルブラン)



天井絵(ルブラン)

金活絵(ルブラン)

※1……『FFX』『FFX-2』のゲーム中には登場しない

リザルトプレートの背景絵を鑑賞しよう

リザルトプレートに描かれている背景絵のモチーフは、リザルトプレートを装備したときやゲートを通したときに得られる効果に関連したものが多く、次ページより、ピットやラインの入っていない背景絵をまとめているので、各モチーフが選ばれた理由を考えてみるのもいいだろう。なお、一部のリザルトプレートは、前作『FFX』にのみ登場するコンスターや施設がモチーフになっている。



◆たとえば、リザルトプレート「力の運及者」は、戦力本向の強そうなベベルが背景絵になっている。

歩みはじめる者



モチーフ

(なし)

攻めの方陣



モチーフ

ピサイド島

突撃の時



モチーフ

キーリカ島

たゆまざる攻撃



モチーフ

ルカ

攻めぬく魂の闇



モチーフ

バージェエボン寺院

守りの円陣



モチーフ

ミヘン街道

防衛の時



モチーフ

青年同盟本部

ゆるぎなき防壁



モチーフ

ジョゼーエボン寺院

守りぬく勇気的光



モチーフ

アンダーベベル

街道の風



モチーフ

チョコボ

勇者の騎行



モチーフ

武装チョコボ

炎の戦鬼



モチーフ

イフリートの折り子像

氷の女王



モチーフ

シヴァの折り子像

雷の魔獣



モチーフ

イクシオンの折り子像

水の怪物



モチーフ

ジオバラウド

ふみにじる者



モチーフ

デーヴァ

いにしへの聖獣



モチーフ

秘宝のガーディアン

四重の力



モチーフ

プロトキマイラ

むしばむ罌り



モチーフ

モルボル

静かなる闇夜



モチーフ

ズー

呪われし蛇



モチーフ
グクマツ

荒れ狂う巨人



モチーフ
鉄巨人

別れの宣告



モチーフ
クアール

月輪の守り



モチーフ
プリン

日輪の守り



モチーフ
ベヒーモス

きらめく湖



モチーフ
ホム

むさぼりし者



モチーフ
ホート

咲き誇る災い



モチーフ
オチュー

災いの守り手



モチーフ
サンドウーム

霞しの風



モチーフ
幻光河

再起の心



モチーフ
グアドサラム

霞しの光



モチーフ
雷平原

不滅の魂



モチーフ
マカラーニヤの森

満ちゆく恋し



モチーフ
ヒーカネル砂漠

力の追及者



モチーフ
ベベル

あふれる魔力



モチーフ
ナギ平原

岩のごとく



モチーフ
カガゼト山

神秘の守り



モチーフ
ザナルカンド遺跡

吹きすさぶ風



モチーフ
ガガゼト遺跡

希望の光



モチーフ
世界地図

剣士の誇り



モチーフ

ワルファーレの折り子像

もののふの誓れ



モチーフ

ヨウジンボウの折り子像

野性の血脈



モチーフ

魔法のガーディアン

混濁の渦



モチーフ

アニマの折り子像

白き剣印



モチーフ

メカス三姉妹の折り子像

黒き紋章



モチーフ

バハムートの折り子像

神速の一撃



モチーフ

カグ

練達の秘術



モチーフ

トウム

長者のしるし



モチーフ

宝箱

お宝さがし



モチーフ

飛空艇ファレンシット

不屈の闘志



モチーフ

アダマンタイマイ

成長の約束



モチーフ

サボテンダー

約束された遺し



モチーフ

大召喚士ガンドフ

破滅の炎



モチーフ

エフレイエ

至高の光



モチーフ

大召喚士オハウンド

終末の日



モチーフ

アルテマウェポン

迷わざる者



モチーフ

大召喚士ヨシケン

限りなき魔力



モチーフ

大召喚士プラスカ

君臨する者



モチーフ

ユウナレスカ

天地の破壊者



モチーフ

「シン」

「シラ君の人物事典」のボイスの出典を調べよう!

飛空艇でシラ君に話しかけると閲覧できる「シラ君の人物事典」。この事典内の情報を閲覧するときに聞けるボイスは、どれも「FFX-2」、あるいは前作「FFX」のゲーム中に使われているものだ。使われていたシーンをすべて思い出せるかどうか、チャレンジしてみよう。



✳️ 似ているボイスでも語られるシーンはさまざま

○ボイスで登場人物を振り返ろう

「シラ君の人物事典」には、「FFX-2」に登場する総勢50人あまりの人物が登録され、それぞれの情報を閲覧するたびに、ランダムで2種類のボイスのどちらかが聞ける。各ボイスが実際のゲーム中のどのシーンで使われているのかをまとめたのが下の表だ。同じセリフでも、シーンによって微妙に発音がちがったりするので、ちがいを聞きくらべてみるといいだろう。



◆ユウナをはじめとする何人かの人物は、特定の条件を満たすと、聞けるボイスが変化する。

◇「シラ君の人物事典」ボイス出典リスト

人物名	ボイス	使われている場所	状況
アーロン	さて……召喚士様の、種くせがとれたら出発だ。	ファイナルファンタジー X ジョゼ寺院・寺院前広場	ジョゼ寺院を訪れた翌朝、寝坊したユウナをアーロンたちがからかう
	もう、おまえたちの時代だ。	ファイナルファンタジー X 「シ」の体内	ユウナの異界送りにより返えようとするアーロンが、最後に言い残す
アニキ	キョフロフガ! カモメダン マヒシユテ! (情報だ! カモメ団、配置につけ!)	STORY Lv.1 ●6-1 飛空艇・ブリッジ	スフィアに関する情報が入り、アニキがブリッジ内の全員に号令をかける
	リーダーは俺だ! 俺に聞け!	STORY Lv.1 ●6-1 飛空艇・ブリッジ	スフィア情報について、ユウナの判断を仰いだバインに、アニキが返す
イザール	僕はイザール。君にかなわなかった召喚士だ。	STORY Lv.1 ●11-1 ザナルカンド遺跡・周辺	再会したものの悪い出せずにいるユウナに、イザールが名乗る
	ザナルカンド遺跡は、いつでも、君たちを待てるよ!	STORY Lv.1 ●11-9 エボン=ドーム・摩天	イベント演出の仕事をしていたイザールが、ユウナたちの前から立ち出る
ウノ	ダハハハハ! ミッション終了!	STORY Lv.1 ●3-3 ルカ・3番ポート	偽ユウナを盗うリュックとバインを、ウノたちがほさみ撃ちにする
	お嬢おー!	STORY Lv.1 ●3-3 ルカ・3番ポート	ウノはユウナたちの返り討ちにあう(バトルボイス)
エルマ	ユウナ様へ	STORY Lv.1 ●5-9 キノ岩街道・同盟昇降機	昇降機付近で警備をしていたエルマが、ユウナに気づき走り寄る
	エルマです。ごぶさたです! 雰囲気かわりましたー?	STORY Lv.1 ●5-9 キノ岩街道・同盟昇降機	ユウナとの再会に、昇降機を守っていたエルマが歓声をあげる
オオカ魔	ここで食べたがオオカ魔! 見逃してくれっ!	STORY Lv.1~2 ●16-13 マカラーニヤ湖・旅行会社前	借金取りに囲まれた店を見たオオカ魔屋が、ユウナたちに懇願する

人物名	ボイス	使われている場所	状況
オオアカ屋	オオアカ屋、よろしく!	STORY Lv.1~2 ●10-17 マカラーニヤの森・野営地	野営地に隠れていたオオアカ屋が、ユウナたちに見つかり観念する
オーラカ	優勝だ! 優勝だ! 優勝優勝優勝だ! 優勝だ! 優勝だ! 優勝優勝優勝だ!	ファイナルファンタジー X ピサイド村・全景	ティータが加わったピサイド・オーラカは、大会の目標を優勝に変更する
	うっす!	ファイナルファンタジー X ルカ・中央広場	ブリップから引退したワッカを、ピサイド・オーラカのメンバーが見送る
ガリク	大召喚士ユウナ、お目にかかれて光栄だ。	STORY Lv.1 ●14-1 ガガゼト山・山門	はじめてユウナと対面したガリクは、ひどく冷淡な態度を見せる
	ユウナはスピラを救った。だがロンゾはまだ救われない。	STORY Lv.1 ●14-1 ガガゼト山・山門	グダ族への恨みを抱いたままのガリクが、ユウナに怒りをつける
ギップル	生ユウナ様か。(※1)	STORY Lv.1~2 ●6-7 ジョゼ寺院・参道	面壁にあたって、ギップルがユウナをまじまじとながめる
	イイ感じじゃねえかよ。(※1)	STORY Lv.1~2 ●6-7 ジョゼ寺院・参道	ギップルは軽薄そうなノリで対応し、ユウナを困惑させる
	フクザツな四角関係。(※2)	STORY Lv.3 ●16-9 異界の深淵	ユウナからバインとの関係を問われて、ギップルが張り返り返り答える
	こっちは任せてくれ。(※2)	STORY Lv.3 ●16-9 異界の深淵	事情が飲みこめずにいるユウナを置いて、ギップルは異界の奥へ進む
キノック	せいぜい折れ。	ファイナルファンタジー X 聖ベベル宮・控入の間	アーロンの皮肉まじりの注文に、キノックが鼻で笑って答える
	偉れた死者による指導は、悪かな生者の支配に勝るのた。	ファイナルファンタジー X 聖ベベル宮	自分を死人だと明らかにした長老級マイカを、キノックたちが支持する
キマリ	ユウナ、元氣そうだ。キマリは嬉しい。	STORY Lv.1 ●14-1 ガガゼト山・山門	ガガゼト山を訪れたユウナを、キマリが歓迎する
	長老は難しい。キマリは悩んでいる。	STORY Lv.1 ●14-1 ガガゼト山・山門	長老としての難題を抱えていたキマリが、ユウナに苦情をもらす
クラスコ	チョコボで風切ってまりたいなあ……。	STORY Lv.1 ●5-1 キノコ岩街道・入口	街道を警備しているクラスコが、グチをこぼす
	ユウナ様!	STORY Lv.1 ●5-1 キノコ岩街道・入口	悩んでいたクラスコが、飛空艇に乗せてくれるようユウナに懇願する
サノー	やられたー。	STORY Lv.1 ●3-3 ルカ・3番ポート	ユウナたちによってサノーが倒される(バトルボイス)
	そろそろ疲れたろ? ゆっくりしていけや!	STORY Lv.1 ●10-12 ガガゼト遺跡・下層(1)	追いかけてくるユウナたちを妨害しようとして、サノーが部下を差し向ける
シーモア	結きは、いずれお目にかかる時に、それでは。	ファイナルファンタジー X キノコ岩街道・アルベド兵隊路	召喚士の心得を教くシーモアは、自分が変えになろうとユウナを口説く
	それでこそ、わが花嫁にふさわしい。	ファイナルファンタジー X 聖ベベル宮・聖なる塔	混乱に乗じて異界送りを試みるユウナに、シーモアが感心する
ジェクト	朝日できることは、朝日やればいんだよ!	ファイナルファンタジー X キノコ岩街道・アルベド兵隊路	「シン」が見せた幻のなかで、幼いティータにジェクトが思いをかける
	泣くぞ。すぐ泣くぞ。絶対泣くぞ。ほら泣くぞ。	ファイナルファンタジー X 「シン」の体内	泣き出しそうなティータに、瀕死のジェクトが愛情をこめて言う
シェリングダ	私シェリングダが、スピラの今を、お伝えします。	STORY Lv.2 ●3-3 ルカ・中央広場	スフィア放送中、リポーターのシェリングダがスピラの現状を語りはじめる
	ここで本日の特別ゲスト! 大召喚士ユウナ様です!	STORY Lv.2 ●3-3 ルカ・中央広場	シェリングダは、リポートを見学中だったユウナを放送に引っぱり出す
シド	らっしやい!	STORY Lv.1 ●15-7 エボシドーム・折り子の間	遺跡内で販売をしているシドが、ユウナを客とまちがえてあいさつをする
	このシド様から、ヒントを買いたいってのか?	STORY Lv.1 ●15-7 エボシドーム・折り子の間	ユウナたちがイベントに参加中だったシドは、ヒントを売ろうとする
シンラ	僕まだ子供だし。	STORY Lv.1 ●5-1 飛空艇・ブリッジ	ダチにフッコミを入れられ、シンラはお決まりのセリフで逃げをうつ
	{ユウナ}:この子はシンラ君。アルベド族の天才少年!	STORY Lv.1 ●5-1 飛空艇・ブリッジ	ユウナが心のなかでシンラについて語る

※1……STORY Lv.1~3でのみ聞ける ※2……STORY Lv.4~5でのみ聞ける

人物名	ボイス	使われている場所	状況
ダチ	情報解析中!	STORY Lv.1 ●01 飛空艇・ブリッジ	リザルプレートを奪還したカモメ団は、つぎのスフィア情報を待つ
	(ユウナ):ダチさんはアニキさんの幼なじみ。2年前も一緒に飛んでたんだって。	STORY Lv.1 ●01 飛空艇・ブリッジ	ユウナが心のかたでダチについて語る
チャップ	「誰代わり」なんて言うのやめて、もうちょつと肩の力抜いよ。	STORY Lv.5 ●17 ビサイド島・峠	ベフレムが獲っていたスフィアのなかで、チャップがワッカに語りかける
	兄ちゃんは兄ちゃんていいんだ。	STORY Lv.5 ●17 ビサイド島・峠	
トープリ	ここで一大イベントを開催するんね。お楽しみに! そうそう、私トープリです。	STORY Lv.1 ●73 幻光河・南岸	トープリが、イベントをユウナたちに宣伝するとともに、自己紹介をする
	ういうい。	STORY Lv.1 ●73 幻光河・南岸	部下を心配したトープリは、カモメ団に輸送車の護衛を依頼する
ドナ	あらあらあらあら……。	STORY Lv.1 ●23 ボルト＝キーリカ・居住区	バルネロが追い出された家のなかから、ドナの声が聞こえてくる
	おだまり。	STORY Lv.1 ●27 キーリカ寺院・参道	スフィアなど知らないという新エボン党の主張を、ドナが一蹴する
トレマ	そう、すべてを捨てし者だけに、「すべてを超えし者」となる資格がある。	STORY Lv.5 聖ペベル廟・最下層	すべてを捨てし者を倒したユウナたちに、トレマは持論を展開する
	おまえこそ、すべてを捨てし者……。	STORY Lv.5 聖ペベル廟・最下層	ユウナたちに倒されたトレマは、幻光となって消え去っていく
トワメル	おお……大喧嘩仕様。その節は、とんだご褒礼を。	STORY Lv.1~2 ●104 マカローニヤの森・スフィアの奥	再会したユウナに向かって、トワメルがかつての奉礼を詫げる
	シーモア様亡き後、グアド族は死人も同然にございます。	STORY Lv.1~2 ●104 マカローニヤの森・スフィアの奥	激れ切った表情で、トワメルはグアドのことは忘れてほしいと言う
ナーダラ	なんだい、あたしゃ忙しいんだよ。発塵スタッフが足りなくなてね。	STORY Lv.1~2 ●111 ビーカネル・砂漠西部	忙しいところに話しかけてきたユウナたちに、ナーダラが文句を言う
	大喧嘩も大変なんだねえ……。	STORY Lv.1~2 ●111 ビーカネル・砂漠西部	生活苦から発塵を頼んだとカンカがいたナーダラが、ユウナに同情する
ヌージ	彼々はスフィアを公開するようにと、新エボン党に要求してきた。(※1)	STORY Lv.1 ●23 ボルト＝キーリカ・居住区	キーリカの森に集まった群衆を前に、青年同盟の盟主ヌージが演説する
	そのような事態を許してはならない。諸君、今こそ立ち上がり、真実を我らの手に!(※1)	STORY Lv.1 ●23 ボルト＝キーリカ・居住区	
	スビラはしばらく飛れるぞ。気をつけてな。(※2)	STORY Lv.2 ●15 ルプランのアジト・エントランス	アジトをあとにするヌージは、見送りのルプランを気づかう
	あなたは地上を舞む。(※2)	STORY Lv.3 ●16 異界の深淵	異界のさらに奥へと進むヌージたちは、ユウナにあとのことをたくす
バイン	(ユウナ):この子はバイン。スフィアハンターの先輩。……っていうか、仲間だね。(※1)	STORY Lv.1 ●01 飛空艇・ブリッジ	改めてバインを見たユウナが、心のかたでバインについて語る
	どうしたんだ?(※1)	STORY Lv.1 ●01 飛空艇・ブリッジ	意味ありげに見つめていたユウナに気づき、バインが問いかける
	みんなアカキ隊の候補生。3人の班につけられた記録員が私だった。(※2)	STORY Lv.4 ●27 飛空艇・甲板	スフィアを受け取ったバインが、ヌージたちとの関係を語り出す
	お互い、過去を遡うのはやめにして、これからのこと、考えるか。(※2)	STORY Lv.4 ●27 飛空艇・甲板	リュックがきたため、バインは話を打ち切ってブリッジにもどっていく
パッセ	タロ、ハナ、準備いい?	STORY Lv.1 ●15 エボン＝ドーム・入口	エボン＝ドームの探索をはじめる前に、パッセが団員に確認をとる
	スフィアハンター・こども団、しゅっぱーっ!	STORY Lv.1 ●14 エボン＝ドーム・内部	パッセひさいるこども団は、お宝を手にしよと張り切る
バラライ	招めまして、ユウナさん。新エボン党議長のバラライです。(※1)	STORY Lv.1 ●13 ベベル・中心街	ユウナを出迎え、バラライがあいさつする
	今は僕たち、若い連中の話し合いで、党を運営しているんですよ。(※1)	STORY Lv.1 ●13 ベベル・中心街	バラライが、現在の党の体制についてユウナたちに説明する
	エボンは信用がないな……自業自得か。(※2)	STORY Lv.2 ●12 アンダーベベル・迷宮(6)	バラライを信用しないカモメ団に対し、バラライが自衛気味につぶやく

人物名	ボイス	使われている場所	状況
バラライ	バラライ(&シューイン):終焉まで、まもなくだ。(※2)	STORY Lv.3 ●168 異界の深淵	異界の深淵を立ち去りながら、シューインに乗り移られているバラライが言う
バルテロ	ドナ!	STORY Lv.1 ●22 ボルト=キーリカ・居住区	ドナの家から飛び出してきたバルテロが、家のなかに向かって呼びかける
	ドナ……。	STORY Lv.1 ●22 ボルト=キーリカ・居住区	家から追い出されたバルテロが、肩を落としてドナの名を口にする
ヒクリ	私、ヒクリです!	STORY Lv.2 ●44 ミヘン街道・旅行公司前	見ちがえるように成長したヒクリが、自分わからないユウナに名乗る
	チョコボだー!	STORY Lv.2 ●44 ミヘン街道・旅行公司前	野生のチョコボが壊れたのを見て、ヒクリがうれしそうに叫ぶ
プラスカ	ユウナの未来を作るのはユウナなんだ。思いどおりに生きてごらん。	ファイナルファンタジー X カガヤク山・登山道(プラスカのスフィア)	カガヤク山で捨てたスフィアに映っているプラスカが、ユウナを勧ます
	父さんは、いつも、おまえといっしょにいるよ。	ファイナルファンタジー X カガヤク山・登山道(プラスカのスフィア)	
ベクレム	俺はベクレム。青年同盟の本部から派遣された者だ。	STORY Lv.2 ●12 ビサイド島・村への坂	ビサイド・オーカとの会議中、青年同盟から派遣されたという男が見れる
	どいつもこいつも二言目には「思い出」か。	STORY Lv.2 ●14 ビサイド島・浜辺	思い出が自分の方だと言われ、ベクレムがいらいだに吐き捨てる
ベンゾ	ナーダラ、こいつが通訳のベンゾだよ。	STORY Lv.3 ●111 ビーカネル・砂漠西部	ビーカネル砂漠を訪れたユウナたちに、ナーダラが頼みごとを持ちかける
	よろしくお勤めします。	STORY Lv.3 ●111 ビーカネル・砂漠西部	ナーダラに紹介されたベンゾが、ユウナたちにあいさつをする
マスター (マスターと ダーリン)	(ユウナ):ハイペロ族のマスターさん。(※3)	STORY Lv.1 ●63 飛空艇・居住区	ユウナが心のなかでマスターについて語る
	マスター:ユウナさん、いらっしゃーい。(※3)	STORY Lv.1~5 ●63 飛空艇・居住区	マスターが、ユウナにあいさつをする
	マスター:ダーリンだーよ。(※4)	STORY Lv.5 ●63 飛空艇・居住区	マスターが、アニキに見せつけるように自分の恋人を紹介する
	ダーリン:運命のめぐりあい〜?(※4)	STORY Lv.5 ●63 飛空艇・居住区	ダーリンの出現に驚くアニキの前でマスターとダーリンがイチャつく
マローダ	俺、マローダ。イサールの弟でパッセの兄貴。	STORY Lv.1 ●34 キノコ岩街道・谷底の奥	自分を思い出せないでいるユウナに、マローダが自己紹介をする
	おかげさんで、青年同盟に入って、大活躍つーところだ。	STORY Lv.1 ●34 キノコ岩街道・谷底の奥	なぜかイサールの話だけを避けてマローダはユウナに近況を語る
メイチェン	話してもよいですか?	STORY Lv.1 ●54 青年同盟本部・外観	再会したユウナに向かって、メイチェンが語りたがる
	つまらんのう……。	STORY Lv.1 ●54 青年同盟本部・外観	ヌージに会えなかったメイチェンが、残念がる
ヤイバル	ユウナ様にお会いしたあの日から、自分たちもスフィア調査を続けております。	STORY Lv.1 ●51 キノコ岩街道・入口	すっかりユウナのファンになっていたヤイバルが、同盟での活動を語る
	了解です!	STORY Lv.1 ●51 キノコ岩街道・入口	ユウナたちのために、いちいちヤイバルは便宜をはかろうとする
ユウナ	身体が勝手に踊り出して……怖かった。何が起こっているのかわからなくて。(※1)	STORY Lv.1 ●32 ルカ・3番ポート	歌姫をはじめドレスアップしたときのことをユウナが思い出す
	きつかけは、キミに似た人が映っているスフィアを見たから。(※1)	STORY Lv.1 ●63 飛空艇・ブリッジ	カメロ園に入ったときも、心のなかでユウナが語る
	永遠のナギ節。それが足元から崩れていくような気がして……。(※2)	STORY Lv.2 ●1231 アンダー・ベレル・大深層エリア	バウムートに襲われたことで、ユウナは逃げ奔る盛大な異変に気づく
	このままスフィアハンターを続けても食えないなら……。(※2)	STORY Lv.4 ●63 飛空艇・甲板	スフィアに映っていた青年の正体を知り、ユウナが自分の今後を考える
リアンと エイド	リアン:リアンとエイドは、たくさん聞きました。ユウナ様とキマリ長老の旅の物語。	STORY Lv.2 ●132 ナキ平帯・中央部	ナキ平帯の旅行公司にいたロンクの子どもの、ユウナに話しかける
	リアン:でも、リアンとエイドに会ったことは、長老に言わないでください。	STORY Lv.2 ●132 ナキ平帯・中央部	リアン&エイドは、山へ連れもたれることを心配する

人物名	ボイス	使われている場所	状況
リュック	ユリ・バ、レティ。 ミッション・スタート！(※1)	STORY Lv.1 ルカ=スタジアム、 ●39 ルカ=中央広場	リザルトプレート算出作戦の開始を、 リュックが通信で伝える
	楽しんでる？(※1)	STORY Lv.1 ●61 飛空船・ブリッジ	のんびりしていたリュックが、そばに きたユナに声をかける
	あ、そうだ！「お助け力メモ団」ってどう かな？(※2)	STORY Lv.3 ●61 飛空船・ブリッジ	スピラの人々を甘やかさずに手伝える 名案を、リュックが思いつく
	ユナ、ユナ！(※2)	STORY Lv.4 ●91 飛空船・ブリッジ	リュックが、シューインについての感 想をユナに尋ねる
リン	これはこれはユナ様。	STORY Lv.1 ●15 ルカ=スタジアム・地下フロアA	地下フロアに下りてきたユナに気づ き、リンが声をかける
	ユナ様のナギ節が訪れて、スピラの民に は、遊びを楽しむ余裕が生まれました。	STORY Lv.1 ●35 ルカ=スタジアム・地下フロアA	「スフィアブレイク」を広めるリンが、新 しい娯楽の必要性を説く
ルールー	私がないから羽根を伸ばせるってわけ？	STORY Lv.1 ●17 ビサイド島・絆	活き活きとしているユナを見て、ル ールーが冗談っぽく問いかける
	「シン」を倒した大召喚士ユナ。その名前、 利用されないように。	STORY Lv.1 ●17 ビサイド島・絆	ルールーは、ユナを救取しようとする 者たちへの警戒をうながす
ルチル	青年同盟中隊長、ルチルであります。	STORY Lv.1 ●31 青年同盟本部・外観	本所で警備にあっていたルチルが、 ユナに気づき、あいさつをする
	自分は青年同盟に参加し、新しいスピラの ため、戦いを続けております。	STORY Lv.1 ●31 青年同盟本部・外観	
ルブラン	あたしのステージで請うていきな！	STORY Lv.1 ルカ=スタジアム	ステージに乗りこんだリュックたちを、 偽ユナが不審に迎え撃つ
	ルブランだよっ！ おおえておきな！	STORY Lv.1 ●13 カガタ連絡路・下部(1)	人の気配を感じて振り返ったユナの 目の前に、ルブランが現れる
レン	メイチェン：およそ1000年前、ザナルカ ンドで、たいそうな人気を誇った歌姫ですな。 (ユウナ) レンの想い、伝えたいんだ。きつ とわかってくれる。	STORY Lv.4 ●9 飛空船・ブリッジ	ユナに頼まれて、メイチェンがレン について語り出す
		STORY Lv.4 ●9 飛空船・ブリッジ	メージたちを手伝う前に、ユナは シューインとの対話を希望する
ワッカ	爽だって、もう父親になるんだし、カンロク あった方がいんだよ。	STORY Lv.1 ●15 ビサイド村・全景	ずっかり肉のついた腹をリュックに指 摘されて、ワッカが言いわけをする
	カモメ団ねえ……。	STORY Lv.1 ●14 ビサイド島・洞窟	洞窟の奥へと向かうユナたちのノ リに、ワッカがなげあきされる
ワツフ	だって兄さん、突然道得するんだもの。僕、 立場なくなって、それで……。	STORY Lv.5 ●15 13 マカナーニ湖・銀行公同前	店にもどってきたワツフは、23代目オ オアカ屋に転嫁りとばされる
	オオアカ屋、よろしく。	STORY Lv.5 ●15 13 マカナーニ湖・銀行公同前 ●15 13 マカナーニ湖・銀行公同前	オオアカ屋の指導のもと、ワツフは ユナたちに売りこみをする
シューイン	(ユナ)：置いたけど、意外じゃない。やつ ぶり……つながつていた。	STORY Lv.4 ●61 飛空船・ブリッジ	歌師のドレスフィアの由来をシララ から聞き、ユナは感慨にふける
	アニキ：そんなことより、シューイン！ ス ピラを滅ぼすなんて、許せん！	STORY Lv.4 ●61 飛空船・ブリッジ	ユナから真実の深淵での出来事を 聞いて、アニキがシューインに憤慨する
????	(ルールー)：……たしかに似ているわね。少 し雰囲気は違うけど。(※1)	STORY Lv.1 ●17 ビサイド島・絆	「きっかけのスフィア」を見せられたル ールーが感慨を語る
	(ユナ)：キミなの？ それとも似てるだ け？(※1)	STORY Lv.2 ●61 飛空船・ブリッジ	キーリカ寺院で育ったスフィアに映 る青年について、ユナが悪い恨む
	(ユナ)：どうしてかな。とても……キミに 会いたいよ。(※2)	STORY Lv.2 ●12 13 アンダーベベル・大業産エリア	復活したバハムートに替わったユナ が、状況を理解できず、困惑する
	ユナ：どこに……いるの？(※2)	STORY Lv.3 ●16 6 真界の深淵	白い光のなかから降りたユナは、聞 き覚えのある声に耳にして問い返す

※1……STORY Lv.1～3でのみ開ける

※2……STORY Lv.4～5でのみ開ける

※3……STORY Lv.5の ●61 飛空船・居住区で、アニキのばやきを聞くと、開けなくなる

※4……STORY Lv.5の ●61 飛空船・居住区で、アニキのばやきを聞くと、開けるようになる

衝撃映像 を目撃しよう!

ゲームのプレイ中ごくまれに、我が目を疑う衝撃的な映像を目にすることがある。本書スタッフが膨大なプレイ時間を費やし、スピラ全土で目撃した奇跡の数々……それらのほんの一部をここに紹介しよう。どのような条件下で撮影された写真なのか、顔をひねってみてほしい。



✦ 不思議なバトル画面で戦ってみよう

◎視点の変化をつかむ

バトル中に衝撃映像を見るには、視点の変化するタイミングや傾向を理解するのが第一歩。アビリティを使用したり、敵の配置を調整することで、ある程度まで意図した視点に変化させられるだろう。エンカウントする場所も重要で、同じマップ内を1歩移動しただけでも、景色のほか、樹木や石柱などの設置物までちがってくるので要注意だ。



◆ランダム要素が大きくからむバトル中の衝撃映像は、まさに一瞬一瞬と違ったものが多い。

● 漢の「マイティガード」



STORY Lv.5

● 4-3 雷平原・北部

⚡ 大車なところをガッツリ防御(しかもリジェネつき)。

● ゆでだこー



STORY Lv.5

● 4-8 ビサイド湖・村への坂

⚡ 煮ても焼いても食えそうにないです。

● 高みの見物



STORY Lv.5

● 7-6 幻光河・北岸の道

⚡ 高所恐怖症の人でなくても、クラクラするような光景。

● 魔女の集會に極秘潜入



STORY Lv.5

● 4-10 ミヘン街道・旧道南部

⚡ なんかこう、物陰からのぞいている感じがしてイデでしょ?

● イヌまみれ



STORY Lv.5

● 1-5 ビサイド湖・海の道

⚡ イヌ、多すぎ。

● チョコボ使い



STORY Lv.5

● 3-5 キーリカの森

⚡ コマンドを迷ぼうとしたら、さっそく反則罪のよう。

✪ アルベド語を中途半端に翻訳してみよう

◎辞書の入手数を調整する

アルベド語の字幕を翻訳するのに必要なアルベド語辞書は、特定のイベントや、サブイベント「発掘」などで入手できる。所持している冊数によって訳せる文字も決まってくるので、ゲームの進めかたしだいで、同じセリフがまったくくちがって読めるのがおもしろい。いろいろ調整して、ユニークなメッセージを探してみよう。ちなみに、ゲームスタートからエンディングまでにかかわらず入手するアルベド語辞書の数は、STORY Lv.1で3冊、STORY Lv.2、3で各1冊、の計5冊となる。



◎都合のいいところでポーズをかけてセリフをストップさせるのも、基本的かつ重要なテクニックのひとつ。

なにがよ?



STORY Lv.4

◎1 飛空艇・ブリッジ
 ◎ことごとく目つきがヤラしい。
 【入手辞書数：7～9冊】

人ちがい



STORY Lv.3

◎4 ジョゼ寺院・試練の間
 ◎トレマじゃないっす。
 【入手辞書数：11～12冊】

ギップルの評判



STORY Lv.1

◎2 ジョゼ寺院・参道
 ◎りそかにケムたがられていることが半明。
 【入手辞書数：25冊】

自慢のムスコ



STORY Lv.3

◎4 ジョゼ寺院・試練の間
 ◎そんなことを観しげに力服されてもなあ。
 【入手辞書数：22～24冊】

デザートの間



STORY Lv.5

◎4 ジョゼ寺院・控えの間
 ◎あまりの事態に現実逃避のご様子。
 【入手辞書数：3～10冊】

親子の血は争えない



STORY Lv.5

◎1 飛空艇・ブリッジ
 ◎前作のシドも同じようなことを……。
 【入手辞書数：23～24冊】

ご乱心アニキ



STORY Lv.3

◎1 飛空艇・ブリッジ
 ◎クスリが切れて執断定状のようです。
 【入手辞書数：10～12冊】

やせがまんシド



STORY Lv.5

◎1 飛空艇・南館
 ◎こんな洞窟、助けなくても余裕だった？
 【入手辞書数：16～19冊】

微妙すぎ



STORY Lv.5

◎1 飛空艇・南館
 ◎本日は「サモノゲー！」だったります。
 【入手辞書数：1～25冊】

✪ とにかくツッコミを入れよう

すけすけリュック



STORY Lv.4

0-1 空空館・ブリッジ

↑ 手点明になったリュック。向こう側がずけて見えるやら、跡がコワイやら。

びっくりヒクリ



STORY Lv.5

0-4 ミヘン街道・旅行公司前

↑ チュコボに振り落とされたとき、若ヒジを骨折したらしい。

ひとりごとクラスコ



STORY Lv.1

0-1 キノコ岩街道・入口

↑ 程度のストレスで、誰もいないのに語り出すクセがついてしまった。

100万歩の男



STORY Lv.5

0-4 ルカ・5番ポート

↑ 歩いているほうもヒマ人だけど、それを観察しているほうは、もっとヒマ人?

巨大すぎる道案内



STORY Lv.5

ピーカネル・砂漠東部

↑ 前作比10倍。「FF X アルティマニア Q」のP.246とくらべてみよう。

シドの告白



STORY Lv.5

0-3 空空館・居住区

↑ シド、怪を相手にあんたって人は……。

謎の鬼ごっこ



STORY Lv.1

0-1 ビサイド島・浜辺

↑ カケから突き落とされていることに気づいていないようです。

ヤイバルの立ち往生



STORY Lv.5

0-2 キノコ岩街道・谷間の道

↑ たったいま倒されたはずのヤイバルが、なぜ元気?

暴走機械から逃げろ



STORY Lv.5

0-1 ジョゼ街道

↑ ものすごい勢いでマキナたちが追いかけてきました。

浜辺の猛特訓



STORY Lv.5

0-1 ビサイド島・浜辺

↑ 楽しいシゴキに耐えかねて、思わず涙が出ちゃう。だって、女の子だもん。

やる気ナシ武闘大会



STORY Lv.5

0-2 キノコ岩街道・谷間の道

↑ 秘密のルートを通ると、彼らが興ってこなくなるという珍現象。

それはイヌだ



STORY Lv.1

0-1 ビサイド村・全景

↑ 大召喚士ではなくて大召喚士——なんつって。

✦ メイキング・オブ・衝撃映像

おっかけリュック



STORY Lv.1
0-1 飛空艇・ブリッジ

飛空艇のブリッジでは、ユナが移動するあとを、一定の距離をおいてリュックが追いかけてくる。うまく誘導すれば、リュックを階段のかなり上までのぼらせることができ、さらに右のようにひと工夫すると、上の写真のように出口の高さまで連れてくることも可能だ。



◀階段のなるべく高い位置にリュックを誘導し、ユナは反対側から下りる。

▶遠ざかるときに橋首に寄りすぎると、リュックが階段を下りてしまうので注意。

楽器巫人種にドレスアップしていたユナ



STORY Lv.1
1B-13 マコブーニャの森・聖なる泉

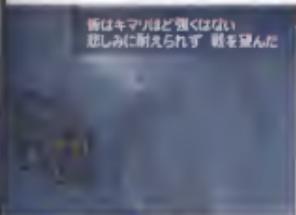
ボイスデモ中の衝撃映像を見るには、デモ前の準備が必要。あらかじめ、人物を移動させておいたり、特定のポーズをとらせておくのだ。たとえばSTORY Lv.1の聖なる泉でドンガに話しかけるときは、ユナの立ち位置によって、ドンガがユナに変身しようにも見える。



◀ドンガに話しかける前のユナの立ち位置は、このあたりがベスト。

▶ボイスデモの最中に、背後にいるユナが見えていなければ成功だ。

ロンゾの出陣を見事阻止!



断はキマバほど強くはない
怒しみに耐えられず 唇を望んだ

STORY Lv.3
1A-2 カガゼト山・登山道

STORY Lv.3のカガゼト山でのミッション④「ロンゾの出陣を阻止せよ」進行中は、14-2 登山道を何人ものロンゾ族がのぼっていく。14-3 峠につながる道は極端に狭いので、ここで先頭のひとりに話しかければ、ロンゾの出陣を対話という平和的な手段で阻止できるのだ。



◀ミッションを開始したら、登山道を歩いているロンゾたちを追い抜いていく。

▶手前に乗る形で話しかければ、後続のロンゾに押されてもユナが動かない。

オープニングのダンスを踊ろう!

オープニングのルカ=スタジアムで偽ユウナが歌う「real Emotion」は、メリハリの効いたダンスも魅力のひとつ。そのモーションキャプチャーのもととなった、伴田幸来のオリジナルの振り付けをここに紹介しよう。偽ユウナの気持ちで踊って、家族と友人知人をキミのとりにするのだ。



✕ ユウナライブの振り付けを覚えよう

◎動きを覚えたらゲーム画面で確認

偽ユウナがムービー中で踊るダンスは、ドレスアップ・シーンによって冒頭が一部アレンジされてしまっている。また、カメラも頻りに切りかわるため、すべての振り付けを画面上で正確に確認することができない。そこで本書では、オリジナルの振り付けを、連続写真で解説することにした。

ひと通りの振り付けを覚えたら、表情や指先の動きなどのさらにごまかい要素を、実際にゲーム画面で再確認し、可能ならば偽ユウナと一緒に踊ってみるといい。ダンスの冒頭部分についても、ムービー終了後に偽ユウナがもくもくと踊っているのを観察すれば、おおいに参考になるはずだ。



★ムービーシーンだけでなく「ルカ=スタジアム」でも見ることも可能。



▶???前に入る前の偽ユウナは、前半部分をすべて踊りきってくれる。

『real Emotion』振り付け



001

やや半身で立つ

002

●顔を正面に
●左手を下ろす

003

右にまわって右胸に右手首を乗せる

004

両手を交差してリズムをとる

●足を引く

●足を引く

♪ What can I do for you?

(1)内はアドリブボイス

FINAL FANTASY X-2 ULTIMANIA OMEGA





010 011 012 013

左かかとを
右つま先につける

左ヒザを
引き寄せる

you? (oh! oh~) What can I do for you

014 015 016

右手を
胸元に
引きつけて
から下ろす

右手を
ひで上げる

左足をひねりながら
踏み出す

右足をうしろから
まわりこませる

(uh~baby~yah!) What can I do for you?

017 018 019 020

この振り子特
きと両手を突き
出してどどす

ジャンプを
しながら
両手を広げる

左足をうしろから
まわりこませる

右手を頭上に
身体を
左向きに

左手を
うしろに

右手を
膝の高さに

右ヒジを
持ち上げ
右手は
膝の前を
通過させる

身体を
正面に
ひねる

左足を引いて
つま先で立つ





065

右手を右へ広げてからヒジを横へ上げつつ胸元へ→ワキを締めてから右手を横へ



066

ヒジを上げつつ左へ



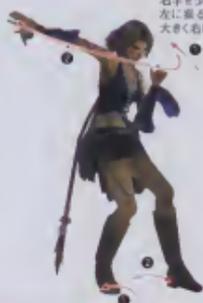
左足を軸に
身体も左に
まわす

●左足を引く

右足を前に

067

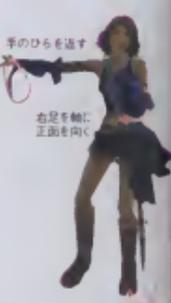
右手を少し左に振る→大きく右に



068

手のひらを返す

右足を軸に
正面を向く



な

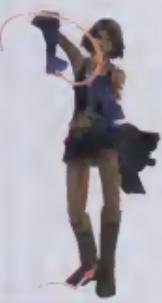
い

夢に

見た

069

右手を上げヒジを
中心にしてまわす



070

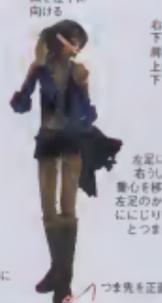
頭上上げた右手を
踵まで下ろす



前に出した左つま先を
真左に向けてから左前に

071

踵を左下に
向ける

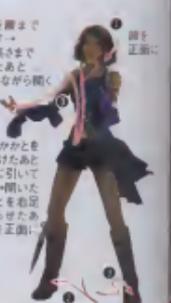


072

右手を踵まで
下ろす→
踵の裏まで
上げたあと
下ろしながら回く

● 踵を
正面に

● つま先を正面に



カタチとは

なにもかもが違う

073



074

右ワキを
締める



075

身体を
やや左向きに



● 右かかとを
上げる

076

振らす

正面を向く



現実には…







real Emotion

Music: 原一博
Arrangement: h-wonder
Lyrics: Kenn Kato
Vocal: 伴田来未

♩ = 127

Bm E/B

What can I do for you? What can I do for you?

G/B F#

What can I do for you? I can hear you

Bm E/B

What can I do for you? What can I do for you?

G/B F# Bm7

What can I do for you? あのひーこーこーロのか

A/B G/B A/B F# / B

な たーにー えがいてたー ばしょに いる

Bm7 A/B G/B

とほうーにくーれてた り すーるー けれどーもうーも



ボツになった提案 を紹介してみよう!

「遊びかたの提案」ページを作るにあたって、多くのアイデアが会議にあがった。記事の重要性に加え、ページ数や時間との兼ね合いが協議され、いくつかは採用となり、残りはボツになった。勝者と敗者をわけたものとは何なのか? 惜しくも載せられなかった提案にスポットを当ててみよう。



おボツり士からのメッセージ

あのとき私たちは、一緒に作ってきた提案を自分の手でボツにした。
アルティマニアを完成させる方法は、それしかないって思ったから。
みんなは、ほめてくれたんだ。
そう、数え切れないほどのページ数。
でも振り返ると……あるはずの提案がない。
一緒に載せたかったページがないの。
載せる場所がないことはよくわかりました。
その提案を、私に預けて。



✂ いろいろなコントローラでプレイしてみよう!

P.180では「Tiny Bee」による「ガンシューティング」攻略法を紹介したが、ほかにも「電車でGO! コントローラ」と「ダンスダンスレボリューション

◆電車でGO! コントローラ(発売元:タイトー)

↑と↓に入力できないので、自動的に前へ進む「ガンシューティング試練」に挑戦してみた。しかし、下方向を向けられないため、最初のコヨーテ2体に攻撃できない。ここで弾薬が補給できないせいで、そのあとのホークも倒せない。……と、一見クリア不可能に思えたが、それらの敵を攻撃せずにやり過ごし、クリーパー以降の敵のみ倒していく方法をひらめく。うまく進めていたものの、やはりこのコントローラでは微妙な操作ができず、ゴール前のトンベリたちの攻撃によって力つきた。



◆マスコでユウナの向きを変え、プレーキで使用弾丸を変更する。

ション専用コントローラ」を使って、サブイベントに挑戦してみた。担当者のカンでは、「Tiny Bee」につづく新提案となるハズであったが……。

◆ダンスダンスレボリューション専用コントローラ(発売元:コナミ)

方向キーと○ボタン、◎ボタンだけでお手軽にできるサブイベントと言えば「ガンシューティング」? という考えのもと、プレイを開始。目の前のコヨーテを倒し、走り寄ってくるもう1体へさっそうと銃を向ける……が、この単純な動作でも、思ったより疲れることが判明。移動に小まわりがきかないため、宝箱を開けようにも行きすぎる。まごまごしているから敵にも襲われる。反撃したくて◎ボタンを死ぬ気で踏んでいると、しまいには足がつる。それ、ちょっとひどいんじゃないの〜?



◆これで、ゴールまでたどり着けるなんて、新り子様すら夢にも思わぬ。

✂ 紙工作で飛空艇を作ってみよう!

何度も会議で発案されながら日の目を見なかった、紙工作による飛空艇製作が、ついに実行に移されることになった。さっそく展開図を作ろうとした担当者は、飛空艇セルシウスの構成パーツが煮くち多すぎることに気づく。しかも、細長い筒状の排気管、何層にも重なったボディに加えて、どれも曲線を多用した部位ばかりではないか。やっとなんか完成させた展開図は、不安の中、数ミリ間隔で折れ線が並び、のりしろが針山のように生えていた。ムチャだ! とても締め切りには間に合わないよ! この提案は封印されることに。



↑A3用紙に出力された展開図(一部)と、そこから切り出された飛空艇(未完成)。まあ、手打ちやあつうことよ。



✂ サルで人文字を作ってみよう!

15-1 ザナルカンド遺跡・周辺にいるサルを使って、人文字ならぬサル文字を作ってみようという提案。サブイベント「ないしょのミッション」さえクリアしておけば、STORY Lv.5でサルが大量発生し、21匹のサルを自由に動かせる。ところが、この数では「猿」はもちろん「申」の字すら作れない。妥協して「サル」の形に配置してみたものの、視点が低すぎて文字が読めない。そばにいるメイチェンに話しかけて、ボイスデモによる視点の変化に期待したが、デモ中はサルがほとんど映らないのであった。なんで?~



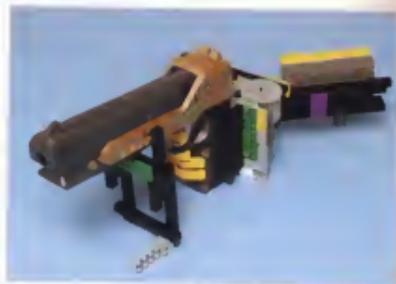
◆なんとかがせらしく並べてみた「サル」の文字。うーん、わかん。

◆メイチェンに話しかけて見られるボイスデモでは、ほとんどのサルが姿を消していた。



✂ 『クイックトリガー』支援装置を作ってみよう!

「FFXアルティマニアQ」のボツ提案「[テンプレーション]支援装置を作ってみよう!」が謎の好評を博したため、同じ方向性の装置が今回も製作された。コントローラ「Tiny Bee」の引き金を高速で引きまくるといって、ガンナー必携アイテムだ。さっそく市販ブロックで作られた試作品にコントローラがセットされた。スイッチオン。……遅い。毎秒5~6回はトリガーを引いているはずなのに、どうもPS2本体との同期が合っていないらしい。しかも、この装置にセットしていると、コントローラ上の方向キーやボタンがともに押せないではないか。ハンガモ、ヨオ、チャミ!(なんだよ、この、機械!)



↑これが「クイックトリガー」支援装置。ただでさえ操作にコツが必要な「Tiny Bee」にムリヤリ取りつけて、「クイックトリガー」使用時だけ電源を入れるというわずらわしさ。しかも、うるさい。

ULTIMANIA式遊びかたの提案 COMPLETE!



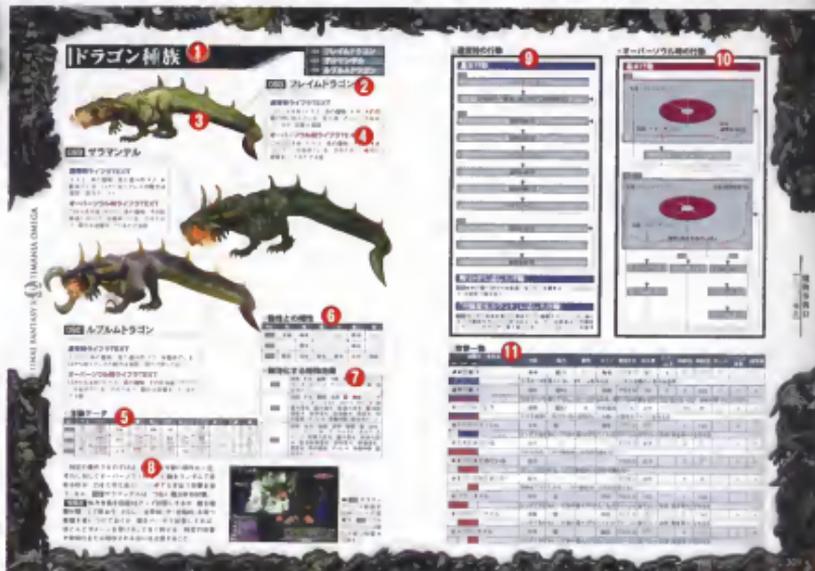


魔物事典 Ω

FINAL FANTASY X-2 ULTIMANIA OMEGA #3

[魔物事典Ωの見かた]

この章では、モンスターの詳細な行動パターンや攻撃のデータ、攻略法など、さまざまな情報を網羅している。200ページ近くのボリュームのなかに盛りこまれた、それぞれのモンスターの知られざる習性やデータを、心ゆくまで堪能してほしい。



ATTENTION! 攻略法で使用していないアビリティとアクセサリ

『FFX-2』には、それを利用するだけで大半のバトルに勝てるという、極めて強力なアビリティやアクセサリがいくつか存在するが、本意では、よほどの例外をのぞき、それらのアビリティやアクセサリは攻略法から除外している。また、攻略法の内容は「ニューゲーム」ではじめての場合を基準としており、そのモンスターと戦う時期に入手できないドレスやリザルトプレート、アクセサ

リも、一部の例外をのぞいて利用していない。なお、攻略法に書かれているアビリティのなかには、以下のように別のアビリティで代用できるものもある。

- 「戦う」→「ぶんどる」「まきあげる」
- 石化、睡眠、沈黙、暗闇、毒、混乱、バーサク、カース、経験値0、着がえたい、スロウ、ストップ、死の宣告効果のいずれかを無効化するオートアビリティ→「リボン」

◇使用していないアビリティ&アクセサリ

- 「銀河天譴」
- 「鉄投げ」
- 「わいる」
- 「突美」[「修練」]
- 「ギャンプル」[「アタックスロット」]
- 「ギャンプル」[「マジックスロット」]
- 「ギャンプル」[「アイテムスロット」]
- 「ギャンプル」[「ランダムスロット」]
- 「キューソネコカミ」
- 「アイアンデューク」



◆「銀河天譴」や「オメデウ」を使うと、それだけでほとんどのバトルに勝利できてしまう。

●種族……モンスターが属する種族。マキナ種族と種族がないモンスターは、外見や所属を基準にまとめて、それぞれに本書独自の名称をつけてある。

●No. モンスター名……モンスターの通し番号(本書が独自につけたもの)と、モンスターの名前。英文字は、北米版「FFX-2」におけるモンスターの名前。

●CG……モンスターの外見。

●ライブラTEXT……「みよぶる」などで見られるモンスターの解説。シナリオ進行上、見る機会がない解説も掲載している。オーバーソウルするモンスターについては、通常時とオーバーソウル時の解説を両方とも掲載。

●主要データ……レベルと能力値をまとめたもの。【】内は、オーバーソウル時専用のレベルや能力値。

●属性との相性……属性を持つ攻撃との相性。【】内は、オーバーソウル時専用の相性。それぞれの意味は以下のとおり。

- 弱点……受けるダメージ量が2倍になる。
- 半減……受けるダメージ量が半になる。
- 無効……受けるダメージ量がゼロになる。
- 吸収……本来受けるダメージ量のぶんHPが回復する。
- ……受けるダメージ量は変化しない。

●無効化できる特殊効果……無効化できる特殊効果。【】は通常時のみ、【】はオーバーソウル時のみ無効化できる特殊効果であることを示す。

●解説 攻略法……モンスターの行動パターンと、有効な戦いかた。

●通常時の行動……通常時の(オーバーソウルしていないときの)行動パターン。詳細はP.252を参照。

●オーバーソウル時の行動……オーバーソウルしたときの行動パターン。詳細はP.252を参照。

●攻撃一覧……モンスターが使用する攻撃の能力。各項目の意味は以下のとおり。

- 攻撃名……攻撃の名前。画面に名前が表示されるものには頭に「★」を併記。
- 使用者……攻撃を使用するモンスターのNo.と、使用状況。ワク内の色と「乱」「バ」の意味は、下記の「[使用者]欄の見かた」を参照。
- 対象……攻撃の効果範囲。とくに説明がないかぎり、ダメージや不利なステータス異常を与えるものは敵に、ほかは味方や自分に向けて使用する。「ランダム」は攻撃1発ごとに対象を選び直すことを、「範囲」は攻撃範囲内にいるすべての対象に当たることを示す。なお、対象が「全体」の攻撃でも、いづれか1体だけに当たるように使用することがある。
- 威力……与えるダメージ量や回復量の基準となる数

値。「—」は、ダメージ量や回復量が別の基準で決まるか(「解説」の項で説明)、ダメージを与えず回復もしない攻撃を示す。攻撃にダメージ限界突破の能力が備わっている場合は、その攻撃のダメージ量に関係なく、数値の上に◎を記載。

- 属性……攻撃を持つ属性。「—」は、属性を持たないことを示す。
- タイプ……与えるダメージ量や回復量の計算方法の種類(→P.454)。「—」の意味は、「威力」の項と同じ。
- 軽減手段……プロテス状態とシェル状態のどちらでダメージ量や回復量が半減するか。「—」は、軽減手段がないことを示す。
- 命中率……攻撃が命中する確率の基準となる数値。「必中」は、かならず命中することを示す。
- クリティカル率……クリティカルヒットが発生する確率の基準となる数値。「—」は、絶対にクリティカルヒットしないことを示す。
- 準備係数……攻撃の使用を決定した時点から、実際に行動を実行しはじめるまでの準備時間の基準値。
- 待機係数……攻撃を実行したあとの待機時間の基準値。
- 割りこみ……攻撃が割りこみ能力を持つかどうか(→P.466)。「○」は持つことを、「△」は持たないことを、「×」はウェイト行動であることを示す。
- リフレク影響……攻撃がリフレク状態で跳ね返されるかどうか。「○」は跳ね返されることを、「×」は跳ね返されないことを示す。
- 沈黙影響……沈黙状態のときに攻撃が実行できなくなるかどうか。「○」は実行できなくなることを、「×」は実行できることを示す。
- 解説……攻撃の動作や、与える特殊効果などの説明。特殊効果についての数字の意味は、以下のとおり。

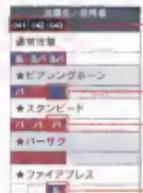
特殊効果の見かた

●持続時間係数(その特殊効果によって発生したステータス異常が自然解除されるまでにかかる時間の基準値)。ただし、死の宣告効果の場合はカウント数、各種○アップ(ダウン)効果の場合は強さの段階を示す。なお、「133」と書いてある場合、厳密には「400/3(=133.333...)」が正しい数値。

混乱133効果(発生率90)

●特殊効果の発生率の基準値。「発生率○○」はアビリティで無効化しないかぎりかならず発生することを、「防衛不能」は無効化できずかならず発生することを示す。

「使用者」欄の見かた



- No.に対応したモンスターが、同じ列のワクに色がついている攻撃を使用する。
- 青色のワクは、通常時のみ使用することを示す。「乱」が入っている場合は通常時かつ混乱状態のときにも、「バ」が入っている場合は通常時かつバースク状態のときにも使用する。
- 赤色のワクは、オーバーソウル時のみ使用することを示す。「乱」「バ」の意味は、通常時と同じ。
- 赤青半々のワクは、通常時、オーバーソウル時ともに使用することを示す。「乱」や「バ」は、通常時とオーバーソウル時の両方に対応。ただし、通常時かオーバーソウル時のどちらか一方で、混乱効果やバースク効果を無効化するモンスターの場合は、もう一方のみ「乱」や「バ」が対応する。

「通常時の行動」欄と「オーバーソウル時の行動」欄の見かた

基本行動

- 各モンスターの基本行動。
- フローチャートの冒頭、または行動の説明の頭にNo.が記載されている場合、そのNo.のモンスターだけが実行する。
- この枠内に記載してある内容を1回の行動で実行する。枠内に分岐がある場合は、上から順に判定を行ない、最終的に決まった行動を実行する。
- 六角形の枠内に記載されている条件に該当するほうへ進む。
- 円グラフから引き出されている行動のうち、いずれかひとつを実行する。それぞれの実行確率は、各行動の左に併記。

ステータス異常に応じた行動

- 条件を満たしたときのみ、基本行動を中断して実行する行動(条件つき行動)。「残りHPに応じた行動」「攻撃に応じた行動」など、条件のおおまかな分類ごとにまとめて掲載している。複数の欄がある場合は、上の欄から順番に条件の判定を行なっていく。

基本行動

- 矢印が途中で分岐している場合は、矢印に併記されている内容に該当するほうへ進む。この場合、651~655のモンスターは左、656~659のモンスターは右へ進む。

ATTENTION!

「通常時の行動」欄と「オーバーソウル時の行動」欄を参照するうえでの注意点

それぞれの欄では以下の共通事項を省略しており、例外についてのみ、そのつど解説を入れているので、参照するときには注意してほしい。なお、書かれている行動とは異なる行動をとることもまれにある。

●敵と味方

「行動パターン」のなかでは、「敵」はユウナたちを、「味方」はモンスターを指す。

●カウンターでの行動

「カウンターで」と書いてある行動は、条件を満たすと即座に使用する(別の行動を使用しているときは、その終了後に使用)。ただし、カウンターによる攻撃を受けたとき、カウンターでの行動を使用中に条件を満たしたときは使用しない。なお、カウンターでの行動は、基本的に、条件を満たす攻撃を使ってきた相手(耐味方は問わず)を対象にする。

●「行動変化カウント」について

「行動変化カウント」が〇〇増える」と書いてある場合は、条件を満たした期間に、そのモンスターが持つ「行動変化カウント」が〇〇だけ増える。

●攻撃に含まれない行動

「みやぶる」「ライブラ」、右マキナシズム「スキャン」、左之翼援術「着破」の対象になっても、攻撃を受けたとは見なされない。

●分數について

「残りHPが最大値の1/3未満になっている」など、条件が分數で示してある場合は、小数点以下切り捨てて計算される。

●攻撃の対象

攻撃を実行するときには、攻撃対象に選べる敵のなかから1体をランダムで選んで実行する(「対象」の項目が「全体」の場合は、すべての敵を対象にする)。

攻撃対象になる条件を満たしていない敵(敵弱不能状態、バトルから除外されている敵も含む)は対象に選ばない。また、対象が単体の攻撃をすべての敵に向けて実行する場合、単体の攻撃をそれぞれの敵に向けて同時に使用する(=全体化させているわけではない)。ただし、混乱状態のときは特定の攻撃を全体化させて使うことがあり、その場合は、全体化によるダメージ量の半減などの変化が起こる(→P.459)。

●混乱状態のときの行動

混乱状態のモンスターは、通常時(またはオーバーソウル時)の行動を中断し、混乱状態のときに使用可能な攻撃をランダムでひとつ選んで使う。攻撃対象は、基本的に耐味方からランダムで決まる。

●バーサク状態のときの行動

バーサク状態のモンスターは、通常時(またはオーバーソウル時)の行動を中断し、バーサク状態のときに使用可能な攻撃のみをくり返す。

●回数制限ありの行動

使用回数に制限がある行動を混乱状態やバーサク状態中に使用しても、その回数はカウントされない。

●「何もしない」について

行動パターン上で何もしないことになった場合は、「準備係数0、待機係数0で、何の動作も何の効果もない行動」を実行したのと同じあつかいになる(待機係数が0ではない行動もある)。

●補足事項

準備係数が1以上の行動、あるいは予備動作を必要とする行動を実行する場合は、行動が決まってからそれが実行されるまでにタイムラグが生じる。そのあいだに別の行動を使用する条件を満たしても、それは無視されて、すでに決定していた行動を実行する。

五十音順モンスターINDEX

モンスター名	掲載ページ	モンスター名	掲載ページ	モンスター名	掲載ページ	モンスター名	掲載ページ
[あ]		キラールウンド	P.258	チョコボ(弱)	P.398	ブルワークル	P.430
アークオシリス	P.264	キングマキナ	P.356	チョコボ(強)	P.398	フレムドラゴン	P.308
アースウォーム	P.300	キングヴァーミン	P.346	チョコボイーター	P.333	プロトマキマフ	P.283
アームット	P.256	キングタコ	P.281	ティープハイズ	P.299	ファンバ	P.305
アーマン	P.275	クアル	P.313	ディックチス	P.301	ペールプリン	P.268
Rレコーダー	P.358	クアトロホーン	P.223	ディフンダー	P.315	ヘキサファイト	P.346
ファイアンサイド	P.315	クィンクアール	P.313	ティンタロス	P.298	ベスバ	P.266
アエーシマ	P.371	グクマツ	P.293	デーヴァ	P.371	ヘビーサレット	P.256
アカギの影	P.397	ククルカン	P.293	デスゲイズ	P.275	ベヒーモス	P.305
アカ・マナフ	P.371	クシファクティミス	P.301	敵巨人	P.322	ヘビマシンガン	P.362
アカマ	P.264	クリーバー	P.346	テトネイター	P.320	防衛究員	P.395
アサンビー	P.266	クリティカルバグ	P.346	テンタクルス	P.263	砲撃兵13型	P.353
アサルトマキナ	P.356	グレートドレイク	P.290	トウーム	P.374	砲撃兵62型	P.353
アジ・ダハカ	P.342	グレートホート	P.368	同僚アタッカー	P.392	ホート	P.368
アダマンタイマイ	P.336	グロウファイター	P.333	同僚ウォリアー	P.392	ボム	P.320
アダマントータス	P.336	賢者究員	P.395	同僚コマンド	P.392	ボリスバイダー	P.324
アニマ	P.385	ゲッコウ	P.264	同僚スカウト	P.392	ボルケーノ	P.320
アノール	P.264	ゴキキマイラ	P.283	同僚ソーサレス	P.392	ホルドレイク	P.290
おぼれおチュー	P.310	ゴルドエレメンタル	P.277	同僚バルジャー	P.392	ホワイトエレメンタル	P.277
アヤメタケ	P.296	運達のガーディアン	P.331	同僚トルーパー	P.392	ホワイトファンジ	P.258
アウースト	P.366	コヨーテ	P.258	同僚ファイター	P.392	ホワイトプリン	P.268
アラネア	P.324	ころつき	P.396	同僚フェンサー	P.392	[あ]	
アルテマコウボン	P.338	[さ]		同僚マスター	P.392	マウントマイマイ	P.328
アンラ・マンユ	P.376	サノー(ルカ)	P.403	同僚レンジャー	P.392	マキナコマンダー	P.355
イーグル	P.261	サノー(ガガセト遺跡)	P.403	ドク	P.387	マキナシューター	P.357
イエローエレメンタル	P.277	サノー(ジョセ街道)	P.403	特務男戦闘員	P.390	マキナストライカー	P.357
イエロープリン	P.268	サノー(ビーカナル)	P.403	特務女戦闘員	P.390	マキナソルジャー	P.355
イクシオン	P.382	サノー(ウー部屋)	P.403	突撃究員	P.395	マキナハンター	P.355
イビリスキタケ	P.296	サノー(アジト最後)	P.403	ドムレン	P.374	マキナパンファー	P.361
イビリタケ	P.296	サハギン	P.272	トレマ	P.422	マキナレンジャー	P.355
イブリート	P.381	サハギンチーフ	P.272	トヘベリ	P.344	マク	P.388
インセクトマザー	P.346	サハギンプリンス	P.272	[あ]		メガトンベリ	P.344
ヴァルファール	P.380	サホテンダー	P.350	アスホルン	P.273	モニュメント	P.374
ウェクナガン(原種)	P.424	ザラムンデル	P.308	なちすもの	P.396	モルボル	P.318
ウェクナガン(種)	P.425	ザリチュ	P.376	ヌージ	P.420	モルボルグレート	P.318
ウェクナガン(コア)	P.429	ザルワーン	P.366	ぬすっと	P.396	[や]	
ウェクナガン(種)	P.432	ザレット	P.256	ねほりおチュー	P.310	セイバル	P.409
ウノー(ルカ)	P.401	ザンドウォーム	P.300	[あ]		ヤマイタケ	P.296
ウノー(ガガセト遺跡)	P.401	シヴァ	P.383	バーティゴ	P.275	ヨウジンボウ	P.386
ウノー(ガガセト山)	P.401	ジオバラウド	P.330	バービュート	P.256	[は]	
ウノー(ジョセ街道)	P.401	ジャヒー	P.370	ハイズ	P.298	フラグ	P.389
ウノー(アジト入口)	P.401	ジャホテンダー	P.350	バイトワズ	P.266	ラセルタ	P.264
ウノー(ウー部屋)	P.401	シャンタク	P.288	バイン	P.415	リダウトR	P.434
ウノー(アジト最後)	P.401	シューイン	P.436	ハガーバグ	P.346	リダウトL	P.434
ウルフマキター	P.322	獅機兵26型	P.353	バシネット	P.256	リッチ	P.368
ALレコーダー	P.358	獅機兵力型	P.353	?????	P.400	リュック	P.414
エクスペリメント	P.363	貴族究員	P.395	バハムート	P.384	ルチル	P.412
SLレコーダー	P.358	上級男戦闘員	P.390	バラライ(ベベル)	P.416	ルフ	P.288
エビタフ	P.374	上級女戦闘員	P.390	バラライ(虹光体)	P.416	ルプス	P.258
エルダーザルワーン	P.366	シットパイソン	P.362	バリアフルゲル	P.302	ルブラン(ルカ)	P.405
エルダードレク	P.290	ズー	P.288	バリアヴァルハ	P.273	ルブラン(ガガセト遺跡)	P.405
エルマ(STORY Lv.2)	P.410	スカウトマキナ	P.356	バリカー	P.370	ルブラン(アジト最後)	P.405
エルマ(STORY Lv.5)	P.410	スキャンク	P.264	バロク	P.281	ルブルムドラゴン	P.308
おチュー	P.310	スパインドレイク	P.290	ピアシクバグ	P.266	ルコフイラ	P.271
男戦闘員	P.390	すべてを捨てし者	P.338	ピコケット	P.256	レッサードレイク	P.250
オメガウエボン	P.338	セピアトラス	P.271	絶望のガーディアン	P.342	レッドエレメンタル	P.277
女戦闘員	P.390	セロ式機士	P.326	ヒューシゲル	P.302	レッドプリン	P.268
[か]		[た]		ファルコン	P.261	ロックマイマイ	P.328
ガードマキナ	P.356	ダークエレメンタル	P.277	ファンム	P.368	ロンゾ茶葉	P.305
ガク	P.285	ターレットA	P.427	フライアイ	P.275	[わ]	
ガトリングコブラ	P.362	ターレットB	P.427	ブラックエレメンタル	P.277	ワイト	P.368
ガニス・マヨル	P.258	ターレットC	P.427	ブラックプリン	P.268	ワイルドウルフ	P.258
ガリク=ロソ	P.402	ダイブペッカー	P.261	ブルミスルス	P.285	ウスブクイーン	P.266
ギガース	P.285	タコバ	P.281	ブルーエレメンタル	P.277	ウラン	P.366
ギップル	P.418	タルウイ	P.376	ブループリン	P.268		
キャンパイバー	P.362	タローマティ	P.370	ブルブレア	P.271		
99式機士	P.326	チャク	P.293	ブルワークR	P.430		

「魔物事典Ωの見かた」
魔物事典Ω

系統別モンスターINDEX

種族名	掲載ページ	モンスター名	種族名	掲載ページ	モンスター名
ヘルム	P.256	サレット ビコケット バービュート アーメット パンネット ヘビーサレット	ドレイク	P.290	レッサードレイク スパインドレイク ホルトドレイク グレートドレイク エルダードレイク
猫	P.258	コヨーテ ワイルドウルフ キラールハウンド ホワイトファンク カニス・マヨル ルプス ティンダロス	妖怪	P.293	クワルカン グクマッツ チャク
鳥	P.261	ダイブベッカー イーグル ファルコン	キノコ	P.296	イビリタケ ヤマイタケ アケメタケ イビリスギタケ
テンタクルス	P.263	テンタクルス	ハイズォ	P.298	ハイズォ ディーブハイズォ
トカゲ	P.264	ゲッコウ アガマ スキנק アノール アーケオシリス ラセルタ	ウォーム	P.300	サンドウォーム アースウォーム
蜂	P.266	バイトワズプ ピアシングバグ アサシンビー ベスバ ワズプクィーン	古代魚	P.301	クシファクティヌス ディニクチヌス
ブリン	P.268	フルーブリン イエローブリン パールブリン ホワイトブリン レッドブリン ブラックブリン	ゲル	P.302	ヒュージゲル バリアブルゲル
植物	P.271	ブルブレア レウコフィラ セファロタス	ベヒーモス	P.305	ベヒーモス ファンババ
サハギン	P.272	サハギン サハギンプリンズ サハギンチーフ	ドラゴン	P.308	フレイムドラゴン ザラマンデル ルブルムドラゴン
ホーンズ	P.273	ナスホルン クアトロホーン バリーヴァルハ	オチュー	P.310	オチュー ねぼけオチュー あぼれオチュー
花獣	P.275	アールマン フライアイ バーティゴ デスゲイズ	クアール	P.313	クアール クアール クィーンクアール
エレメンタル	P.277	イエローエレメンタル ホワイトエレメンタル レッドエレメンタル ゴールドエレメンタル ブルーエレメンタル ダークエレメンタル ブラックエレメンタル	アーマー	P.315	ディフェンダー アイアンサイド
ブレード	P.281	タコバ バロング キングタコバ	モルボル	P.318	モルボル モルボルグレート
キマイラ	P.283	プロトキマイラ ゴーキマイラ	ボム	P.320	ボム デトネイター モルケーノ
巨人	P.285	フリムスルス ギガース ガグ	鉄巨人	P.322	鉄巨人 ウルフラマイター
巨鳥	P.288	シャンタク ズー ルフ	クモ	P.324	ボリスバイダー アラウネア
			機士	P.326	ゼロ式機士 99式機士
			マイマイ	P.328	ロックマイマイ マウントマイマイ
			ゾウ	P.330	ゾウバラウド
			魔獣	P.331	魔法のガーディアン
			イーター	P.333	チョコボイーター グロブイーター
			アダマント	P.336	アダマントマイマイ アダマントタス
			ウェポン	P.338	アルテマウェポン オメガウェポン すべてを捨てし者
			聖獣	P.342	秘宝のガーディアン アジ・ダハーカー
			トンベリ	P.344	トンベリ メガトンベリ
			地虫	P.346	クリーパー ハガーバグ ヘキサフィート キングヴァーミン インセクトマザー クリティカルバグ
			サボテンダー	P.350	サボテンダー ジャボテンダー

種族名	掲載ページ	モンスター名
戦兵	P.353	砲機兵13型 砲機兵62型 砲機兵28型 砲機兵71型
マキナ(小型)	P.355	マキナレンジャー マキナハンター マキナソルジャー マキナコマンダー
マキナ(中型)	P.356	スカウトマキナ ガードマキナ アサルトマキナ キリングマキナ
マキナ(シューター)	P.357	マキナシューター マキナストライカー
マキナ(レコーダー)	P.358	Aレコーダー Rレコーダー Sレコーダー
マキナ(パンツァー)	P.361	マキナパンツァー
火蛇	P.362	ヘビマシンガン ショットパイソン キャノンパイパー ガトリングコブラ
マキナ(エクスペリメント)	P.363	エクスペリメント
その他(ロンソ)	P.365	ロンソ若衆
群鬼	P.366	ザルワーン ワラン アラースト エルダーザルワーン
異界	P.368	ホーント ファントム ワイト リッチ グレートホーント
妖魔	P.370	バリカー ジャヒー タローマティ
魔人	P.371	デーヴァ アエーシュマ アカ・マナフ
妖石	P.374	トゥーム モニュメント ドルメン エビタフ
その他(アンラ・マンユ)	P.376	アンラ・マンユ タルウィ ザリチュ
その他(ヴァルフアーレ)	P.380	ヴァルフアーレ
その他(イフリート)	P.381	イフリート
その他(イクシオン)	P.382	イクシオン
その他(シヴァ)	P.383	シヴァ
その他(バハムート)	P.384	バハムート
その他(アニマ)	P.385	アニマ
その他(ヨウジンボウ)	P.386	ヨウジンボウ
その他(ドク)	P.387	ドク
その他(マグ)	P.388	マグ
その他(ラグ)	P.389	ラグ
その他(戦闘員)	P.390	男戦闘員 女戦闘員 上級男戦闘員 上級女戦闘員 特級男戦闘員 特級女戦闘員

種族名	掲載ページ	モンスター名
その他(同盟兵)	P.392	同盟スカウト 同盟ファイター 同盟コマンド 同盟ウォリアー 同盟レンジャー 同盟トルーパー 同盟アタッカー 同盟ソーサレス 同盟ソルジャー 同盟フェンサー 同盟マスター
その他(新エボン覚員)	P.395	警備覚員 防衛覚員 突撃覚員 重装覚員
その他(盗賊)	P.396	ぬすっと ならずもの ころつき
その他(アカギの影)	P.397	アカギの影
その他(チョコボ)	P.398	チョコボ(器) チョコボ(端)
その他(?????)	P.400	?????
その他(ウノー)	P.401	ウノー(ルカ) ウノー(ガガゼト遺跡) ウノー(ガガゼト山) ウノー(ジョセフ街道) ウノー(アジト入口) ウノー(ウノー部屋) ウノー(アジト最後)
その他(サノー)	P.403	サノー(ルカ) サノー(ガガゼト遺跡) サノー(ジョセフ街道) サノー(ビーカネル) サノー(ウノー部屋) サノー(アジト最後)
その他(ルブラン)	P.405	ルブラン(ルカ) ルブラン(ガガゼト遺跡) ルブラン(アジト最後)
その他(ガリク)	P.407	ガリク=ロンソ
その他(ヤイバル)	P.409	ヤイバル
その他(エルマ)	P.410	エルマ(STORY Lv.2) エルマ(STORY Lv.5)
その他(ルチル)	P.412	ルチル
その他(リュック)	P.414	リュック
その他(バイン)	P.415	バイン
その他(バラライ)	P.416	バラライ(ベベル) バラライ(幻光体)
その他(キップル)	P.418	キップル
その他(スージ)	P.420	スージ
その他(トレマ)	P.422	トレマ
その他(ヴェグナガン(尻尾))	P.424	ヴェグナガン(尻尾)
その他(ヴェグナガン(脚))	P.425	ヴェグナガン(脚)
その他(ターレット)	P.427	ターレットA ターレットB ターレットC
その他(ヴェグナガン(コア))	P.429	ヴェグナガン(コア)
その他(ブルワーク)	P.430	ブルワークR ブルワークL
その他(ヴェグナガン(頭))	P.432	ヴェグナガン(頭)
その他(リダウト)	P.434	リダウトR リダウトL
その他(シューイン)	P.436	シューイン

ヘルム種族

- 001 サレット
- 002 ビコケット
- 003 バービュート
- 004 アーメット
- 005 ハシネット
- 006 ヘビーサレット

001 サレット

Scale



通常時ライブラTEXT

固い甲羅に覆われているので物理攻撃には強いが魔法には弱い。攻撃パターンも単純で、ひたすら戦うだけ

オーバーソウル時ライブラTEXT

固い甲羅に覆われているので物理攻撃には強いが魔法には弱い。ときどきポーズを破壊する攻撃をししかけてくる厄介者

003 バービュート

Scale



通常時ライブラTEXT

固い甲羅に覆われているので物理攻撃には強いが魔法には弱い。攻撃パターンも単純で、ひたすら戦うだけ

オーバーソウル時ライブラTEXT

固い甲羅に覆われているので物理攻撃には強いが魔法には弱い。ときどきハイポーションを破壊する攻撃をししかけてくる厄介者



002 ビコケット

Scale

通常時ライブラTEXT

固い甲羅に覆われているので物理攻撃には強いが魔法には弱い。攻撃パターンも単純で、ひたすら戦うだけ

オーバーソウル時ライブラTEXT

固い甲羅に覆われているので物理攻撃には強いが魔法には弱い。ときどきフェニックスの尾を破壊する攻撃をししかけてくる厄介者

004 アーメット

Animal

通常時ライブラTEXT

固い甲羅に覆われているので物理攻撃には強いが魔法には弱い。だが魔法で攻撃すると「ヘルムカウンター」で反撃してくる

オーバーソウル時ライブラTEXT

固い甲羅に覆われているので物理攻撃には強いが魔法には弱い。ときどきエーテルを破壊する攻撃をししかけてくる厄介者



005 ハシネット

Scale

通常時ライブラTEXT

固い甲羅に覆われているので物理攻撃には強いが魔法には弱い。だが魔法で攻撃すると「ヘルムカウンター」で反撃してくる

オーバーソウル時ライブラTEXT

固い甲羅に覆われているので物理攻撃には強いが魔法には弱い。ときどきエリクサーを破壊する攻撃をししかけてくる厄介者



006 ヘビーサレット

Scale

通常時ライブラTEXT

固い甲羅に覆われているだけに物理攻撃には強いが魔法には弱い。攻撃パターンも単純で、ひたすら戦うだけ

オーバーソウル時ライブラTEXT

固い甲羅に覆われているだけに物理攻撃には強いが魔法には弱い。エーテルホブフェニックスの尾を破壊する攻撃をししかけてくる厄介者

◆主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	威力	防御力	魔法防御力	回避	命中	回避	道	
001	3	60	—	4	12	1	122	2	42	0	0	1
	[4]	[248]	—	—	[13]	—	—	—	[46]	—	—	—
002	8	145	—	10	22	2	123	3	46	0	0	1
	[10]	[138]	—	—	[25]	—	[154]	—	[53]	—	—	—
003	22	562	—	13	31	5	124	5	52	0	0	1
	[26]	[2144]	—	—	—	—	[127]	—	[57]	—	—	—
004	33	788	—	21	38	6	126	6	54	0	0	1
	[31]	[2370]	—	—	—	—	[130]	—	[65]	—	—	—
005	33	1342	—	27	44	7	128	8	67	0	0	1
	[41]	[3353]	—	—	—	—	[134]	—	[80]	—	—	—
006	37	1100	—	0	71	4	253	18	92	0	0	3
	[37]	[12915]	—	—	—	—	[254]	[22]	[107]	—	—	[3]

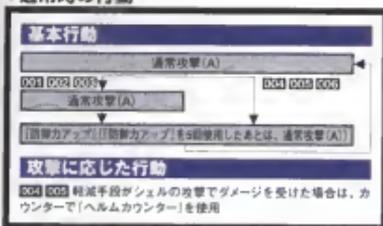
◆属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	風	力	聖
001	—	—	—	—	—	—	—
002	—	—	—	—	—	—	—
003	—	—	—	—	—	—	—
004	—	—	—	—	—	—	—
005	—	—	—	—	—	—	—
006	—	—	—	—	—	—	—

◆無効化する特殊効果

001	002	003	004	005	006
001	002	003	004	005	006
【無効】、【バーサク】、【カーズ】					
即死、石化、睡眠、沈黙、毒、変身、バーサク、カーズ、【ストップ】、光の宣告、ディレイ、事柄中絶、割合ダメージ					

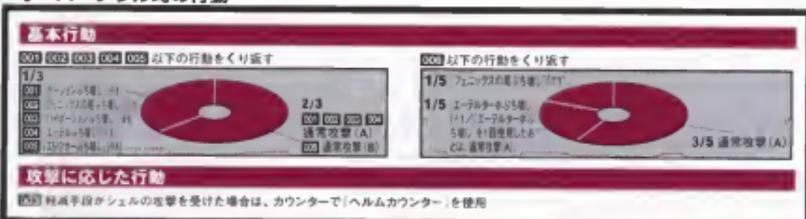
◆通常時の行動



通常攻撃(A)をくり返しつつ、「防御力アップ」で防御面の強化を行なう。オーバーソウル時は、特定のアイテムを破壊する体当たりを使うようになる。

効果値 防御力が高いので、防御力を無視する攻撃や異魔法系のアビリティ、退治弾「ヘルム割り」が有効。また、倒すための手間はかかるが、「絞る」でチェインを独っていくのもひとつの手だ。味方全員を回避10アップ状態に(オーバーソウルされた場合は敵をストップ状態に)しておくと、より安全に戦える。

◆オーバーソウル時の行動



※1〜3 アイテムシューターがいる。2 相手対象のアイテムをユナたち4個以下しか持っていない、のどちらかに該当する場合は、通常攻撃(A)と通常攻撃(B)

◆攻撃一覧

名前	対象	威力	属性	タイプ	軽減手段	命中率	クリティカル	回避	ガード	バフ	リフレク	状態異常
通常攻撃(A)	単体	威力16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	△	×	×
通常攻撃(B)	単体	威力16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×
★防御力アップ	自分	—	—	—	—	必中	—	20	30	△	×	×
★ヘルムカウンター	単体	威力16	—	物理	プロテス	必中	—	0	0	○	×	×
★ボーションぶち壊し	単体	威力5	—	物理	プロテス	必中	10	0	100	○	×	×
★ハイボーションぶち壊し	単体	威力5	—	物理	プロテス	必中	10	0	100	○	×	×
★エーテルぶち壊し	単体	威力5	—	物理	プロテス	必中	10	0	100	○	×	×
★エーテルターボぶち壊し	単体	威力5	—	物理	プロテス	必中	10	0	100	○	×	×
★フェニックスの尻ぶち壊し	単体	威力5	—	物理	プロテス	必中	10	0	100	○	×	×
★エリクサーぶち壊し	単体	威力5	—	物理	プロテス	必中	10	0	100	○	×	×

狼種族

007	コヨーテ
008	ワイルドウルフ
009	キラールハウンド
010	ホワイトファング
011	カニス・マヨル
012	ルブス
013	ティンダロス

007 コヨーテ

Coyote

通常時ライブラTEXT

狂暴な魔物で、自分より強い相手でも考えナシに襲いかかる。ときどき群れをなして襲ってくるので怖い

オーバーソウル時ライブラTEXT

オーバーソウルしたことで凶暴化しているのか、3回連続で攻撃してくるときがあって大変だ



008 ワイルドウルフ

Wild Wolf

通常時ライブラTEXT

狂暴な魔物で、自分より強い相手でも考えナシに襲いかかる。ときどき群れをなして襲ってくるので怖い

オーバーソウル時ライブラTEXT

3回連続で攻撃してくるだけでなく、ときどき持っているギルをかみ砕く悪どい魔物



010 ホワイトファング

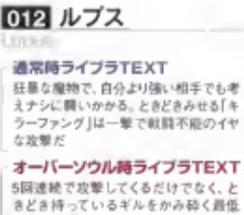
White Fang

通常時ライブラTEXT

狂暴な魔物で、自分より強い相手でも考えナシに襲いかかる。ときどきみせる「キラーフング」は一撃で戦闘不能のイヤな攻撃だ

オーバーソウル時ライブラTEXT

4回連続で攻撃してくるだけでなく、ときどき持っているギルをかみ砕く最悪な魔物



012 ルブス

Lucus

通常時ライブラTEXT

狂暴な魔物で、自分より強い相手でも考えナシに襲いかかる。ときどきみせる「キラーフング」は一撃で戦闘不能のイヤな攻撃だ

オーバーソウル時ライブラTEXT

5回連続で攻撃してくるだけでなく、ときどき持っているギルをかみ砕く最低最悪な魔物



013 ティンダロス

Tindalos

通常時ライブラTEXT

狂暴な魔物で、毒の効果をもつ牙で襲いかかる。ときどきみせる「マインドファング」はMPにダメージを与える恐ろしい攻撃だ

オーバーソウル時ライブラTEXT

6回連続で攻撃してくるだけでなく、ときどき持っているギルをかみ砕く許し難い魔物

009 キラールハウンド

Ruler Hound

通常時ライブラTEXT

狂暴な魔物で、自分より強い相手でも考えナシに襲いかかる。ときどきみせる「キラーフング」は一撃で戦闘不能のイヤな攻撃だ

オーバーソウル時ライブラTEXT

オーバーソウルしたことで凶暴化しているのか、4回連続で攻撃してくるときがあって普通じゃない



011 カニス・マヨル

Canis Major

通常時ライブラTEXT

狂暴な魔物で、自分より強い相手でも考えナシに襲いかかる。ときどきみせる「カースファング」はカースの効果で気分が悪い

オーバーソウル時ライブラTEXT

オーバーソウルしたことで凶暴化しているのか、5回連続で攻撃してくるときがあってたまらない

◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	物理防御	魔法防御	回避	命中	回避	逃
007	2	74 [4]	0	7 [12]	1	1	1	29 (57)	0	21	3	3
008	6	185 [11]	0	20 [21]	3	2	1	73 [61]	0	3	3	3
009	12	202 [14]	0	28 [8]	8	2	1	62 [68]	0	5	3	3
010	13	378 [16]	4	32 [6]	6	3	1	74 [79]	0	6	3	3
011	21	943 [29]	8	36 [37]	9	3	2	103 [124]	0	8	3	3
012	27	1262 [32]	10	37 [38]	12	4	2	93 [13]	0	26	3	3
013	30	3324 [35]	12	40 [19]	19	4	3	135 [8]	0	33	3	3

◇属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	風	毒
007	—	—	—	—	—	—
008	—	—	—	—	—	—
009	—	—	—	—	—	—
010	—	—	—	—	—	—
011	—	—	—	—	—	—
012	—	—	—	—	—	—
013	—	—	—	—	無効	—

◇無効化する特殊効果

007	008	009	010	011	012	013
無効						
無効						
無効						

かみつきによる攻撃をくり返しながらかみつきを攻撃力アップ状態にする。オーバーソウル時は、連続攻撃を行ったり、ギルを失わせるかみつきを使う。

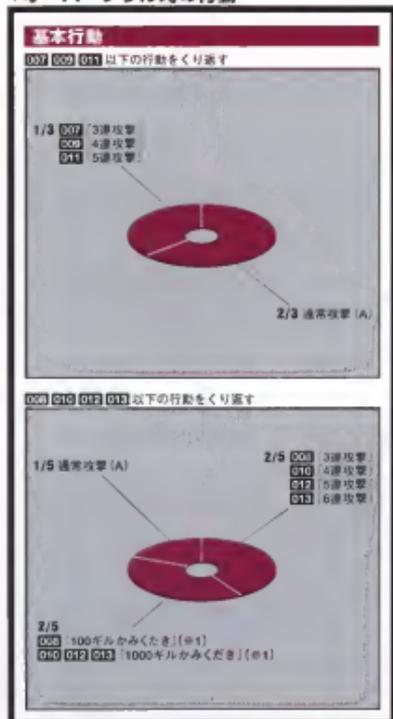
取組法 「戦う」だけでも簡単に倒せる敵だが、「キラーファンク」を使う009キラーハウンド、011ホワイトファンク、012ルプスには注意が必要。「即死防脚」を持っている場合は、優先的に倒すか、味方を回復アップ状態にするなどで攻撃を受けないようにしよう。

◇通常時の行動



◀「くらやみダンス」や「ストップダンス」を使いつつ、ほかの味方に攻撃させるというのも効果的。

◇オーバーソウル時の行動



◇攻撃一覧

攻撃名/使用条件		対象	威力	属性	タイプ	前置手段	命中率	クリティカル率	回避率	ガード率	ガード値	リフレク	状態異常
007	008												
通常攻撃(A)		単体	■16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×
乱		突進してかみつき、ダメージを与える。012は、常駐状態のときのみ使用											
通常攻撃(B)		単体	■16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×
乱		突進してかみつき、ダメージと雷乱133効果(発生率80)を与える											
★攻撃力アップ		自分	—	—	—	—	必中	—	20	30	△	×	×
乱		攻撃力2アップ効果(追加不能)を与える											
★キラーファンク		単体	■16	—	物理	プロテス	100	5	0	100	○	×	×
乱		突進してかみつき、ダメージと即死効果(a)(発生率80)を与える											
★カーズファンク		単体	■16	—	物理	プロテス	95	10	0	100	○	×	×
乱		突進してかみつき、ダメージとカーズ効果(発生率80)を与える											
★マインドファンク		単体	■—	—	割合	—	120	—	0	100	○	×	×
乱		突進してかみつき、MPに[対象の残りMPの1/8]のダメージを与える											
★3連攻撃		ランダム	■12×3	—	物理	プロテス	必中	—	0	0	○	×	×
乱		通常攻撃の動作を3回連続で行なう											
★4連攻撃		ランダム	■12×4	—	物理	プロテス	必中	—	0	0	○	×	×
乱		通常攻撃の動作を4回連続で行なう											
★5連攻撃		ランダム	■12×5	—	物理	プロテス	必中	—	0	0	○	×	×
乱		通常攻撃の動作を5回連続で行なう											
★6連攻撃		ランダム	■12×6	—	物理	プロテス	必中	—	0	0	○	×	×
乱		通常攻撃の動作を6回連続で行なう											
★100ギルかみくだき		単体	■5	—	物理	プロテス	必中	10	0	100	○	×	×
乱		突進してかみつき、ダメージを与えつつユウナたちの所持金を100ギル減らす											
★1000ギルかみくだき		単体	■5	—	物理	プロテス	必中	10	0	100	○	×	×
乱		突進してかみつき、ダメージを与えつつユウナたちの所持金を1000ギル減らす											

通常攻撃(A)



マインドファンク



鳥種族

014 ダイブベッカー

015 イーグル

016 ファルコン



014 ダイブベッカー

Dive Bomber

通常時ライブラTEXT

急降下して襲いかかる怪物。HPが少ないので奥撃……のはずだが、すばやいで命中が低いうちは面倒なやつ

オーバーソウル時ライブラTEXT

ときどき毒攻撃をしかけてくる。とてもイヤなやつ。すばやい動きで命中率の低い攻撃など、たやすくよけてしま

015 イーグル

Paraglider

通常時ライブラTEXT

すばやいで命中が低いうちは面倒なやつ。ときおり見せる「マインドブーク」はMPにダメージを与えるので注意

オーバーソウル時ライブラTEXT

ときどき毒や沈黙攻撃をしかけてくる。すごくイヤなやつ。すばやい動きで命中率の低い攻撃など、たやすくよけてしま



016 ファルコン

Acquas

通常時ライブラTEXT

すばやいで命中が低いうちは面倒なやつ。ときおり見せる「マインドブーク」はMPにダメージを与えるので注意

オーバーソウル時ライブラTEXT

ときどきバーサクや混乱攻撃をしかけてくる。面倒なやつ。すばやい動きで命中率の低い攻撃など、たやすくよけてしま



【狼種族 / 鳥種族】
魔物事典 02

◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	格闘力	魔法力	炎	氷	雷	風	毒	聖
014	1	10 (5)	2	4 (2)	1	1	2	82 (110)	0	33 (41)	16 (20)		
015	12	735 (3040)	28	38 (40)	16	3	4	113 (124)	0	48 (63)	16 (20)		
016	22	1897 (4843)	42	44	24	4	6	130 (156)	0	56 (74)	16 (20)		

◇属性との相性

No.	炎	氷	雷	風	毒	聖
014	—	—	—	—	—	—
015	—	—	—	—	—	—
016	—	—	—	—	—	—

◇無効化する特殊効果

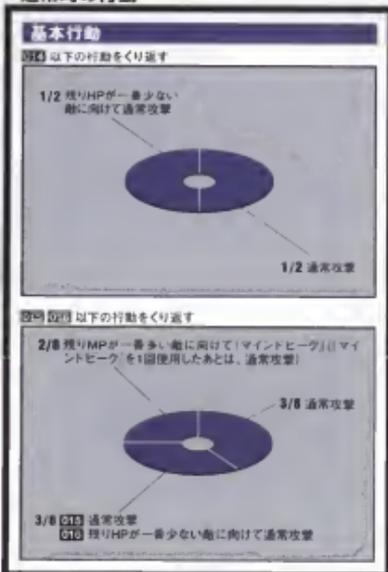
【混乱】、【バーサク】、【カーズ】

通常時は残りHPが少ない敵を攻撃する傾向があり、オーバーソウル時は特殊効果を持つ攻撃を使うようになる。
回避注 回避の値が高いので、必中の攻撃を使うか、命中10アップ状態にした味方で攻撃するか、命中の値が高いガンナーやシューフで攻撃しよう。ガンブレイ「マルチバースト」などの敵全体に当たる攻撃を使えば、1回の攻撃でまとめて倒すことも可能だ。ほかの敵から先に倒したいときは、味方全員を回避10アップ状態にしておけば、鳥種族の攻撃はまず当たらない。

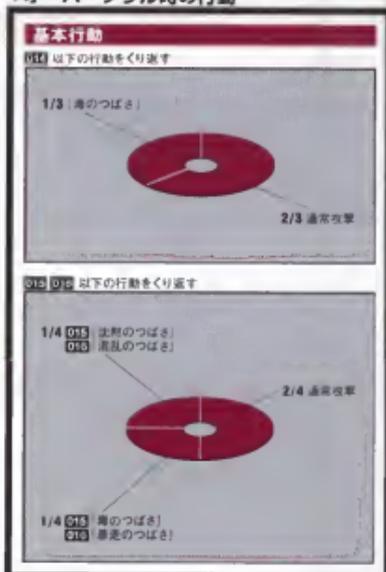


◆鳥種族の攻撃に必中のものはないので、味方全員を回避10アップ状態にするだけで敵の無力化ははかれる。

◇通常時の行動



◇オーバーソウル時の行動



◇攻撃一覧

攻撃名/使用値	対象	威力	属性	タイプ	軽減手段	命中率	クリティカル率	回避率	ガード率	耐性	リフレク	沈黙耐性
通常攻撃	単体	16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×
★沈黙のつばさ	単体	16	—	物理	プロテス	95	10	0	100	○	×	×
★海をつばさ	単体	16	—	物理	プロテス	95	10	0	100	○	×	×
★嵐のつばさ	単体	16	—	物理	プロテス	95	10	0	100	○	×	×
★暴走のつばさ	単体	16	—	物理	プロテス	95	10	0	100	○	×	×
★マインドヒーク	単体	8	—	魔法	プロテス(※1)	95	—	0	100	○	×	×

※1——MPダメージなのでダメージ量は軽減されないが、オートアビリティ「カウンター」の対象になる

通常攻撃



テンタクルス種族

017 テンタクルス

017 テンタクルス

通常時ライブラTEXT

ゆらゆらと空中をただよっている魔物。ゆっくりとした動きだが、確実にダメージを与えてくるのはいかげなものか

オーバーソウル時ライブラTEXT

ゆらゆらと空中をただよっている魔物。一度攻撃を始めると、それはもう何回も何回も何回も……



属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	風	聖
属性	—	—	—	吸収	吸収	—

主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御力	すばや	命中	回避	運
017	35	2530	64	44	34	38	47	61	0	0	6
	[36]	[101.20]		[46]				[77]			[8]

無効化する特殊効果

炎、氷、雷、水、風、聖、ストップ、割合ダメージ

特殊効果を持つ攻撃をくり返すのみ。通常時とオーバーソウル時で、使う攻撃の種類が変わる。

特徴 HPは高めだが、通常時ならチェインを狙っていけばすぐに倒せるだろう。オーバーソウル時にはHPが約4倍に増えるうえ、やっかいな攻撃まで使ってくるようになるので、敵を暗闇+スロウ状態にして地道にダメージを与えていくこと。味方のレベルにもよるが、ふきとばし効果でバトルから除外する手もある。



◆たとえばレベル40で「フロリーキャリー」を使うと、敵がオーバーソウルしても50%近い確率で成功する。

通常時の行動

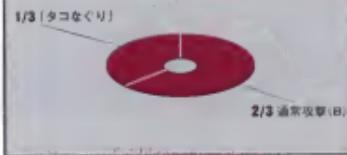
基本行動

通常攻撃 (B) をくり返す

オーバーソウル時の行動

基本行動

以下の行動をくり返す



攻撃一覧

017	攻撃名/使用条件	対象	威力	属性	タイプ	軽減手段	命中率	クリティカル率	炎属性	氷属性	雷属性	水属性	風属性	聖属性	割合ダメージ	
	通常攻撃 (A)	単体	16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×			
	バ	空中を泳ぐようにして近づき、足でたいてダメージを与える。パーソウル状態のときのみ使用														
	通常攻撃 (B)	単体	16	—	物理	プロテス	100	5	0	100	○	×	×			
	轟	空中を泳ぐようにして近づき、足でたいてダメージと暗闇(発生率70)+スロウ42(発生率30)効果を与える														
	★タコなぐり	ランダム	12×5	—	物理	プロテス	必中	—	0	0	○	×	×			
	通常攻撃の動作を5回連続で行なう															

トカゲ種族

018 ゲッコー

Gecko



通常時ライブラTEXT

かみつくだけの小物。そのくせ遠いつめられ
ると「ポイズンファンク」を使って攻撃してく
るので注意だ

オーバーソウル時ライブラTEXT

オーバーソウルして通常攻撃に毒の効果が
追加された。おまけに、しつこいので、や
られたダメージはおばえていて反撃してくる

018	ゲッコー
019	アガマ
020	スキנק
021	アノール
022	アーケオシリス
023	ラセルタ

019 アガマ

Agama



通常時ライブラTEXT

かみつくだけの小物。そのくせ遠
いつめられると「ポイズンファン
ク」を使って攻撃してくるので注
意だ

オーバーソウル時ライブラTEXT

オーバーソウルして通常攻撃に沈
黙の効果が追加された。おまけに、
しつこいので、やられたダメージは
おばえていて反撃してくる

020 スキנק

Skink

通常時ライブラTEXT

かみつくだけの小物。そのくせたまに「ポイズ
ンファンク」を使って攻撃してくるので注意だ

オーバーソウル時ライブラTEXT

オーバーソウルして通常攻撃に混乱・スロウの
効果が追加された。おまけに、しつこいので、
やられたダメージはおばえていて反撃してくる

021 アノール

Anole



通常時ライブラTEXT

かみつくだけの小物。そのくせたまに「ポイズ
ンファンク」を使って攻撃してくるので注意だ

オーバーソウル時ライブラTEXT

オーバーソウルして通常攻撃に毒やスロウで攻
撃してくる。おまけに、しつこいので、やられたダ
メージはおばえていて反撃してくる

022 アーケオシリス

Archaeothyrus



通常時ライブラTEXT

ときどき「ポイズンファンク」を使
って攻撃してくる。調子によって遠
いつめると「ブレイクファンク」を
使ってくるので注意!

オーバーソウル時ライブラTEXT

オーバーソウルして通常攻撃に暗
闇の効果が追加された。おまけに、
しつこいので、やられたダメージは
おばえていて反撃してくる

023 ラセルタ

Lacerta



通常時ライブラTEXT

トカゲ族で最も大きく、最も攻撃力が高い。こちらの強
さに合わせて攻撃のダメージを変化させる難敵だ

オーバーソウル時ライブラTEXT

ただの攻撃でも受けるとHPが半分になってしまう。おま
けに、しつこいので、やられたダメージはおばえていて
反撃してくる

◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防	回避	すばやさ	命中	回避	運
018	10	225 (111)	0	42	3	8 (10)	3	77	0	7 (9)	8 (10)	
019	8	133 (532)	29	38 (39)	6	24	3	63 (69)	0	8 (10)	8 (10)	
020	25	882 (331)	44	26 (43)	13	28 (34)	4	73 (78)	0	11 (14)	8 (10)	
021	24	734 (311)	33	23 (43)	14	26 (38)	4	71 (83)	0	25 (31)	8 (10)	
022	32	1332 (38)	58	38 (17)	13	33 (44)	5	85 (102)	0	35 (44)	8 (10)	
023	72	12324 (86)	62	188	18	144	12	113 (138)	0	80 (100)	22 (28)	

◇属性との相性

No.	炎	氷	雷	風	毒	重力	聖
018	—	—	—	—	—	—	—
019	弱	—	—	—	—	—	—
020	—	—	—	—	—	—	—
021	—	—	—	—	—	—	—
022	—	—	—	—	—	—	—
023	—	—	—	—	—	—	吸収

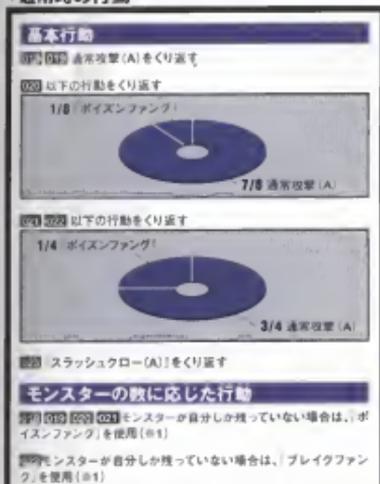
◇無効化する特殊効果

No.	無効化する特殊効果
018	睡眠、沈黙、バースク、カーズ
019	毒、沈黙、バースク、カーズ
020	睡眠、石化、沈黙、沈黙、睡眠、毒、重力、バースク、カーズ、スロウ、ストップ、タイル、準備中敵、割合ダメージ
021	毒、沈黙、バースク、カーズ
022	睡眠、沈黙、沈黙、沈黙、睡眠、毒、重力、バースク、カーズ、スロウ、ストップ、タイル、準備中敵、割合ダメージ
023	睡眠、沈黙、バースク、カーズ

それぞれ特殊効果などが異なるかみつき攻撃を、ランダム、あるいは条件に応じて使いわける。なお、028 ラセルタはつねにヘイスト状態。

戦闘時 味方全員を回避10アップ状態にして、ガンナー

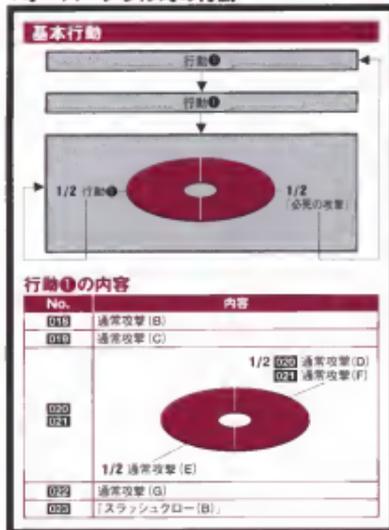
◇通常時の行動



※1 一撃に二回することになっているマキナ(レコーダ)種族が倒れなかった(PP:350)場合は、味方がいなくなっても基本行動を実行する

やシーフの「戦う」を主体に攻撃するとい。回避10アップ状態にする手段がないときは、こまめにHPを回復しつつ、ほかの敵よりも先に倒そう。028 ラセルタと戦うときは、味方をプロテス状態にしておくより安全だ。

◇オーバーソウル時の行動



◇攻撃一覧

攻撃名/使用条件	対象	威力	属性	タイプ	軽減手段	命中率	クリティカル率	回避率	ガード率	バフ	リフレク	状態異常
通常攻撃(A)	単体	16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×
	跳びかかってかみつき、ダメージを与える											
通常攻撃(B)	単体	16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×
※バ 乱 乱 乱 乱	跳びかかってかみつき、ダメージと毒効果(発生率80)を与える。乱乱効果(通常時の019)は乱乱効果(バーサク状態)のときのみ使用											
通常攻撃(C)	単体	16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×
	跳びかかってかみつき、ダメージと沈黙効果(発生率60)を与える											
通常攻撃(D)	単体	16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×
バ	跳びかかってかみつき、ダメージと毒1.33効果(発生率80)を与える。通常時は、バーサク状態のときのみ使用											
通常攻撃(E)	単体	16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×
バ	跳びかかってかみつき、ダメージとスロウ60効果(発生率40)を与える。通常時の023は、バーサク状態のときのみ使用											
通常攻撃(F)	単体	16	—	物理	プロテス	100	5	0	100	○	×	×
	跳びかかってかみつき、ダメージと毒効果(発生率80)を与える											
通常攻撃(G)	単体	16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×
バ	跳びかかってかみつき、ダメージと睡眠(発生率130)＋スロウ(発生率40)効果を与える。通常時は、バーサク状態のときのみ使用											
★ボイズンファンク	単体	16	—	物理	プロテス	100	10	0	100	○	×	×
乱 乱 乱 乱 乱	跳びかかってかみつき、ダメージと毒効果(発生率80)を与える											
★ブレイクファンク	単体	16	—	物理	プロテス	100	10	0	100	○	×	×
乱	跳びかかってかみつき、ダメージと石化効果(発生率80)を与える											
★スラッシュクロー(A)	単体	16	—	割合	プロテス	100	—	0	140	○	×	×
	跳びかかってかみつき、対象の最大HPの1/4のダメージを与える											
★スラッシュクロー(B)	単体	16	—	割合	プロテス	命中	0	0	100	○	×	×
	跳びかかってかみつき、対象の残りHPの1/2のダメージを与える											
★必死の攻撃	単体	16	—	固定値	プロテス	95	10	0	100	○	×	×
	跳びかかってかみつき、使用済みの最大HP-残りHPのダメージを与える											

蜂種族

- 024 バイトワズブ
- 025 ビアシングバグ
- 026 アサシンビー
- 027 ベスバ
- 028 ワズプクィーン

024 バイトワズブ

Baitin (Baiber)

通常時ライフラTEXT

ビュンビュン飛びまわる魔物。「スリプルニードル」で攻撃されると睡眠状態になってツライ

オーバーソウル時ライフラTEXT

ビュンビュン飛びまわる魔物。攻撃技の「とぎすます針」は攻撃をするたびに威力を上げるというスライ技



025 ビアシングバグ

Assassin bee

通常時ライフラTEXT

ビュンビュン飛びまわる魔物。睡眠状態になる「スリプルニードル」もツライが、たまに使う「毒がえたい針」はさらにツライ

オーバーソウル時ライフラTEXT

ビュンビュン飛びまわる魔物。攻撃技の「とぎすます針」は攻撃をするたびに威力を上げるというスライ技



026 アサシンビー

Assassin

通常時ライフラTEXT

ビュンビュン飛びまわる魔物。睡眠状態になる「スリプルニードル」もツライが、たまに使う「毒がえたい針」はさらにツライ

オーバーソウル時ライフラTEXT

ビュンビュン飛びまわる魔物。攻撃技の「とぎすます針」は攻撃をするたびに威力を上げるというスライ技



027 ベスバ

Vespa

通常時ライフラTEXT

ビュンビュン飛びまわる魔物。睡眠と毒状態になる「ボイズンニードル」もやっかいだが、たまに使う「毒がえたい針」はさらにやっかい

オーバーソウル時ライフラTEXT

ビュンビュン飛びまわる魔物。攻撃技の「とぎすます針」は攻撃をするたびに威力を上げるというスライ技



028 ワズプクィーン

Wasp Queen

通常時ライフラTEXT

ビュンビュン飛びまわる魔物。即死・凍固・毒状態になる「トリプルショック」で最低な気分になるが、たまに使う「毒がえたい針」がこれまた着底

オーバーソウル時ライフラTEXT

ビュンビュン飛びまわる魔物。攻撃技の「とぎすます針」は使うたびに威力を上げる、うらやましい技である

◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防壁力	回避率	回避	命中	回避	回避
024	5 [31]	75 [312]	1	18	1	2	1	133 [146]	0	21 [26]	12 [15]
025	19 [23]	233 [32]	1	29	2	3	1	92 [101]	0	23 [29]	12 [15]
026	32 [26]	776 [1840]	27	31	5	3	1	103 [124]	0	28 [35]	12 [15]
027	36 [38]	963 [2798]	32	36 [37]	6	4	2	101 [186]	0	37 [47]	12 [15]
028	38 [46]	7324 [9815]	23	82 [88]	13	16 [28]	3	82 [124]	0	90 [63]	1

特殊効果を持つ攻撃をたまに使う以外は、通常攻撃を連発。オーバーソウル時は「とぎすます針」をくり返す。

敵属性 鳥人族への攻略法と同様に、必中の攻撃を使ったり、命中アップ状態で攻撃するといふ。敵の攻撃で何度も睡眠状態や暗闇状態にされると面倒なので、それらの特殊効果を無効化するアビリティがほしいところ。該当するアビリティがない場合は、真っ先に倒すか、敵を睡眠状態にするか、味方を回避10アップ状態にしよう。



◆鳥人族の攻撃が持つ特殊効果は、アビリティで無効化しないかぎりかならず発生する。



◆回復フスクインだけは、HPが非常に高い。チェーンを利用して、与えるダメージを増やしたい。

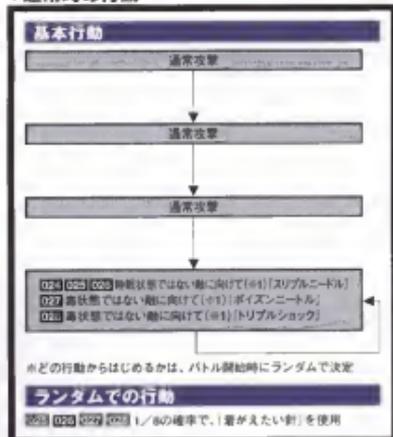
◇属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	風力	毒
024	弱	弱	—	—	—	—
025	弱	弱	—	—	—	—
026	—	—	—	—	—	—
027	—	—	—	—	—	—
028	—	—	—	—	無効	—

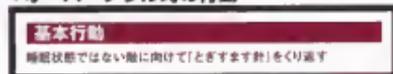
◇無効化する特殊効果

024	025	[睡眠]、[バーサク]、カース、[攻撃力変化]
025	[睡眠]、[バーサク]、カース、ストップ、[攻撃力変化]	
026	[睡眠]、[バーサク]、カース、[ストップ]、[攻撃力変化]	
027	眠死、石化、睡眠、沈黙、毒、遠視、バーサク、カース、[スロウ]、[ストップ]、[攻撃力変化]、[死の宣告]、ディレイ、準備中断、割合ダメージ	

◇通常時の行動



◇オーバーソウル時の行動



◇攻撃一覧

攻撃名/使用条件	対象	威力	属性	タイプ	破壊手段	命中率	クリティカル率	準備時間	待機時間	制りみ	リフレク	追加効果
024 025 026 027 028	対象	■16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×
スリプルノードル	飛んでいて針を突き刺し、ダメージを与える	■16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×
ボイズノードル	飛んでいて針を突き刺し、ダメージと睡眠100効果(発生率100%)を与える。026は[バーサク]状態のときのみ使用	■16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×
トリプルショック	飛んでいて針を突き刺し、ダメージと睡眠100+高効果(すべて発生率100%)を与える	■16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×
1番がえたい針	飛んでいて針を突き刺し、ダメージと1番がえたい効果(発生率100%)を与える	■16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×
とぎすます針	飛んでいて針を突き刺し、ダメージを奪えたらうえて、自分の攻撃力を3上昇させる	■16	—	物理	プロテス	95	10	0	100	○	×	×

プリン種族

029	ブループリン
030	イエロープリン
031	パールプリン
032	ホワイトプリン
033	レッドプリン
034	ブラックプリン

029 ブループリン

Plan Aul

通常時ライブラTEXT

ヌメヌメした体は水属性の攻撃を吸収してしまう。MPがあるかぎり水属性の魔法で攻撃してくる

オーバーソウル時ライブラTEXT

ヌメヌメした体は水属性の攻撃を吸収してしまう。HPが少なくなるほど、使ってくる水属性魔法の威力が大きくなるようだ



030 イエロープリン

Plan Artiano

通常時ライブラTEXT

ヌメヌメした体は雷属性の攻撃を吸収してしまう。MPがあるかぎり雷属性の魔法で攻撃してくる

オーバーソウル時ライブラTEXT

ヌメヌメした体は雷属性の攻撃を吸収してしまう。HPが少なくなるほど、使ってくる雷属性魔法の威力が大きくなるようだ



031 パールプリン

Plan Pearl

通常時ライブラTEXT

ヌメヌメした体は氷属性の攻撃を吸収してしまう。MPがあるかぎり氷属性の魔法で攻撃してくる

オーバーソウル時ライブラTEXT

ヌメヌメした体は氷属性の攻撃を吸収してしまう。HPが少なくなるほど、使ってくる氷属性魔法の威力が大きくなるようだ



032 ホワイトプリン

Plan Kancro

通常時ライブラTEXT

ヌメヌメした体は氷属性の攻撃を吸収してしまう。MPがあるかぎり氷属性の魔法で攻撃してくる

オーバーソウル時ライブラTEXT

ヌメヌメした体は氷属性の攻撃を吸収してしまう。HPが少なくなるほど、使ってくる氷属性魔法の威力が大きくなるようだ

033 レッドプリン

Plan Red

通常時ライブラTEXT

ヌメヌメした体は炎属性の攻撃を吸収してしまう。MPがあるかぎり炎属性の魔法で攻撃してくる

オーバーソウル時ライブラTEXT

ヌメヌメした体は炎属性の攻撃を吸収してしまう。HPが少なくなるほど、使ってくる炎属性魔法の威力が大きくなるようだ



034 ブラックプリン

Plan Black

通常時ライブラTEXT

黒光りした体は物理攻撃でも魔法攻撃でも、その威力を大幅に減少させてしまう。主に妖術を使って攻撃してくる

オーバーソウル時ライブラTEXT

黒光りした体は物理・魔法攻撃ともに、その威力を大幅に減少させる。HPが少なくなるほど、使ってくる魔法の威力が大きくなり困る

◆主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防弾力	回避率	すばやさ	命中	回避率	道	
020	4	55 [17]	20	87	4	10 [14]	98	2	53 [58]	0	0	4 [5]
021	18	303 [117]	322	14	14 [17]	110	5	56 [82]	0	0	4 [5]	
022	12	188 [51]	222	3	21 [23]	102	4	54 [59]	0	0	4 [5]	
023	24	825 [269]	542	9	11 [13]	103	6	43 [52]	0	0	4 [5]	
024	36	1250 [351]	820	674	11	1 [5]	104	10	56 [67]	0	0	4 [5]
025	47	1730 [56]	1090	999	203	34	222	222	82 [107]	0	0	4 [5]

◆属性との相性

	No.	炎	氷	雷	風	毒	重力	聖
020	020	半減	半減	弱点	吸収	—	—	—
021	021	半減	半減	弱点	弱点	—	—	—
022	022	弱点	吸収	半減	半減	—	—	—
023	023	吸収	弱点	半減	半減	半減	半減	—
024	024	無効	無効	無効	無効	吸収	無効	—

◆無効化する特殊効果

020	[混乱]、[バーサク]、カース、[魔力変化]
021	[混乱]、[バーサク]、カース、[魔力変化]
022	[混乱]、[バーサク]、カース、[魔力変化]
023	[混乱]、[バーサク]、カース、[スロウ]、[ストップ]、[魔力変化]、死の宣告、[割合ダメージ]

特定の属性の魔法をおもに使う。オーバーソウル時は、HPが残り少ないほど魔力が高まるため、023 ブラックプリンなどはみずからHPを減らす行動もとる。

注意 024 ブラックプリン以外なら、弱点となる属性の攻撃が、遠治療「アンチプリン」が効果的だが、「戦う」だけで倒すのにそれほど問題はない。可能なら、最初に敵を沈黙状態にしておくと、より安全に戦える。024 ブラックプリンに対しては、防弾力を無視する攻撃や、ガンブレイ「リバースショット」を活用しよう。



◆オーバーソウル時の024 ブラックプリンには割合ダメージが有効。チェイン中に魔銃弾「プラスター」を当てただけで倒せる。

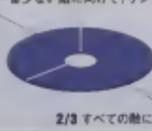
◆通常時の行動

基本行動

020 フォータをくり返す

021 以下の行動をくり返す

1/3 残りHPが一番少ない敵に向けて「サンダラ」



022 すべての敵に向けて「ブリザド」をくり返す

023 ブリザラをくり返す

024 魔法防壁が一番強い敵に向けて「ファイガ」をくり返す

025 以下の行動をくり返す

1/4 吸収



残りHPに応じた行動

026 自分の残りHPが最大値の3/3未満になっていた場合は、自分に向けて「ブリザラ」を使用

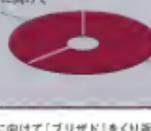
◆オーバーソウル時の行動

基本行動

020 「フォータ」をくり返す

021 以下の行動をくり返す

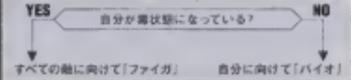
1/3 すべての敵に向けて「サンダラ」



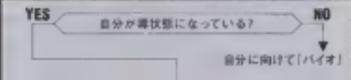
022 すべての敵に向けて「ブリザド」をくり返す

023 すべての敵に向けて「ブリザラ」をくり返す

024 以下の行動をくり返す



025 以下の行動をくり返す



残りHPに応じた行動

自分の残りHPが最大値の何割かに応じて魔力の値が決定(下の表を参照)。そのさい、通常に行動したときと比較して魔力が上がる場合は「魔力アップ」を、魔力が下がる場合は「魔力ダウン」を使用

残りHP	魔力					
	020	030	031	032	033	034
最大値の4/6以上	14	17	23	11	6	34
最大値の3/5以上、4/5以下	19	23	32	15	6	47
最大値の2/3以上、3/5以下	27	33	45	21	9	66
最大値の1/2以上、2/3以下	38	46	63	30	13	93
最大値の1/3以下	53	65	86	42	19	130

026 1 自分の残りHPが「最大値の5/10以上、7/10以下」かつ「魔力アップ」「魔力ダウン」のどちらの使用条件も満たしていない、両方に該当する場合は、自分に向けて「グラビデ」を使用

◇攻撃一覧

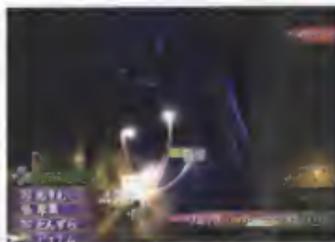
攻撃名	属性	対象	威力	属性	タイプ	回避率	命中率	ブレイク	ガード						
029	030	031	032	033	034										
★能力アップ!		自分	—	—	—	—	必中	—	0	40	△	×	×		
		自分の能力が上がるさいに使用する(詳細はP.269)													
★能力ダウン		自分	—	—	—	—	必中	—	0	40	△	×	×		
		自分の能力が下がるさいに使用する(詳細はP.269)													
★吸収		単体	—	—	割合	—	必中	—	100	80	△	×	×		
		HPを(対象の残りHPの3/16)、MPを(対象の残りMPの3/16)吸収する													
★グラビテ		全体	—	重力	割合	シェル	必中	—	80	0	△	×	×		
		[対象の残りHPの1/4]のダメージを与える。通常時のみMPを10消費													
★パイオ		全体	—	—	—	シェル	必中	—	80	0	△	○	○		
		毒効果(発生率100)を与える。通常時のみMPを16消費													
★フリーズ		単体(※1)	7 (8)	氷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○		
		氷属性の攻撃でダメージを与える。通常時のみMPを4消費													
★サンダー		単体	8	雷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○		
		雷属性の攻撃でダメージを与える													
★ウォータ		単体(※1)	7 (8)	水	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○		
		水属性の攻撃でダメージを与える。通常時のみMPを4消費													
★プリザラ		単体(※1)	12 (13)	氷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○		
		氷属性の攻撃でダメージを与える。通常時のみMPを12消費													
★サンダラ		単体	13 (13)	雷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○		
		雷属性の攻撃でダメージを与える。通常時のみMPを12消費													
★ファイガ		単体(※1)	19 (21)	炎	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○		
		炎属性の攻撃でダメージを与える。通常時のみMPを24消費													
★プリザガ		単体	21	氷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○		
		氷属性の攻撃でダメージを与える													
★サンダガ		単体	21	雷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○		
		雷属性の攻撃でダメージを与える													
★ウォタガ		単体	21	水	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○		
		水属性の攻撃でダメージを与える													

※1……混乱状態のときは単体または全体化(ランダムで決定)

※2……バースク状態のときは8



「ファイガ」



「吸収」

「グラビテ」



植物種族

035 ブルブレア

036 レウコフィラ

037 セファロタス

035 ブルブレア

Copy 000000

通常時ライブラTEXT

植物系なのに動物のように動きまわる魔物。遠射性に優れたタネマシンガンで行動をジャマすることかしいヤツ

オーバーソウル時ライブラTEXT

植物系なのに動物のように動きまわる魔物。オーバーソウルしたために、「MPクラッシュ」でMPにダメージを与えることもあるので注意!



036 レウコフィラ

Copy 000000

通常時ライブラTEXT

植物系なのに動物のように動きまわる魔物。タネマシンガンで行動をジャマしてくるうえ、タネ大砲の威力はスゴイ

オーバーソウル時ライブラTEXT

植物系なのに動物のように動きまわる魔物。オーバーソウルしたために、「MPクラッシュ」でMPにダメージを与えることもあるので注意!

037 セファロタス

Copy 000000

通常時ライブラTEXT

植物系なのに動物のように動きまわる魔物。タネマシンガンで行動をジャマしてくるうえ、タネ大砲の威力はスゴイ

オーバーソウル時ライブラTEXT

植物系なのに動物のように動きまわる魔物。オーバーソウルしたために、「MPクラッシュ」でMPにダメージを与えることもあるので注意!

◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	威力	防御力	炎耐性	氷耐性	雷耐性	毒耐性	沈黙耐性	睡眠耐性
035	6 (5)	196 (184)	0	16 (18)	0	6	2	54 (70)	0	0	0	1
036	26 (30)	2234 (2056)	0	58 (59)	0	7 (11)	7	98 (109)	76 (77)	0	0	1
037	23 (25)	1830 (1607)	0	44 (57)	0	82 (97)	4	82 (76)	0	0	0	1

◇属性との相性

No.	炎	氷	雷	毒	沈黙	睡眠
035	弱	—	—	—	—	—
036	弱	—	—	—	—	—
037	弱	—	—	—	—	—

◇無効化する特殊効果

035	睡眠、毒、混乱、バースク、カーズ
036	睡眠、毒、混乱、バースク、カーズ
037	睡眠、毒、混乱、バースク、カーズ、割合ダメージ

035 ブルブレア以外は、攻撃をランダムに選ぶのみ。使う攻撃の種類は、通常時とオーバーソウル時で異なる。

設定 味方全員をプロテス状態にして戦おう。安全に戦いたいのなら、「おやすみダンス」などで敵を睡眠状態にしつつ攻撃するといい。

◇通常時の行動

基本行動

035 「タネマシンガン」をくり返す

036 037 以下の行動をくり返す

1/4 「タネマシンガン」

3/4 残りHPが一定量多い敵に突いて「タネ大砲」

◇オーバーソウル時の行動

基本行動

以下の行動をくり返す

1/3 「MPクラッシュ」

1/3 「タネマシンガン」

1/3 035 「タネマシンガン」
036 037 「タネ大砲」

◇攻撃一覧

攻撃名/使用機	対象	威力	属性	タイプ	回避手段	命中率	クリティカル率	準備時間	持続時間	射撃回	射撃のり	リフレク	沈黙耐性
タネマシンガン	単体	2×8	—	物理	プロテス	必中	—	20	20	△	×	×	×
★MPクラッシュ	単体	—	—	割合	シエル(※1)	95	—	120	100	△	×	×	×
★タネ大砲	単体	—	—	割合	プロテス	必中	—	80	80	△	×	×	×
★タネ特大砲	単体	—	—	固定値	プロテス	必中	—	80	80	△	×	×	×

※1……MPダメージなのでダメージは軽減されない(オートアビリティ「魔法カウンター」の対象になる)

サハギン種族

038 サハギン

Sahagin

通常時ライフラTEXT

水陸のどちらでも生活できる魔物。口から水鉄砲を放射してくるが、陸上でのうごきはにぶく、倒すのはカンタン!

オーバーソウル時ライフラTEXT

オーバーソウルしたが、やはり強くない。口から水鉄砲を放射して攻撃するが、ときどき睡眠の効果がある「にこった水鉄砲」を使う



040 サハギンチーフ

Sahagin Chief

通常時ライフラTEXT

水陸のどちらでも生活できる魔物。とはいえ陸でのうごきはにぶく、攻撃も単純。普通は楽勝のはずなんだけど

オーバーソウル時ライフラTEXT

オーバーソウルしたとはいえ、陸でのうごきはにぶく、攻撃も単純。普通は楽勝のはずなんだけど

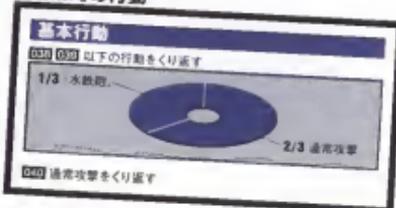
◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御力	回避率	命中	回避	道	
038	12	50	28	12	14	58	62	58	175	0	0	0
	[16]	[240]		[18]								
039	48	6430	25	52	34	63	61	91	0	0	0	
	[58]	[13720]		[64]		[62]		[99]			[5]	
040	42	9660	65	47	34	37	26	71	0	0	1	
	[50]	[13093]		[87]		[44]		[82]				

038 サハギンと039 サハギンプリンスは、通常攻撃が各種の「水鉄砲」をランダムに使用する。040 サハギンチーフは、通常攻撃をくり返すのみ。

攻略法 特別な戦法をとらなくても倒せるが、038 サハギン以外はHPが高いのでバトルが長引きやすい。安全

◇通常時の行動



◇攻撃一覧

攻撃名/使用書	対象	威力	属性	タイプ	取得手段	命中率	クリティカル率	回避率	ガード	すり抜け	リフレク	状態異常
通常攻撃	単体	16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×
★水鉄砲	単体	8	水	魔法	シェル	必中	—	40	80	△	×	×
★にこった水鉄砲	単体	8	水	魔法	シェル	必中	—	40	100	△	×	×
★けがれた水鉄砲	単体	8	水	魔法	シェル	必中	—	40	100	△	×	×

038 039 以下の行動をくり返す

040 通常攻撃をくり返す

038 サハギン

039 サハギンプリンス

040 サハギンチーフ

039 サハギンプリンス

Sahagin Prince

通常時ライフラTEXT

水陸のどちらでも生活できる魔物。口から水鉄砲を放射してくるが、陸上でのうごきはにぶく、倒すのはカンタン……なはず

オーバーソウル時ライフラTEXT

オーバーソウルしたが、やはりそう強くない。ときどき睡眠や毒の効果がある「けがれた水鉄砲」を使うときがある

◇属性との相性

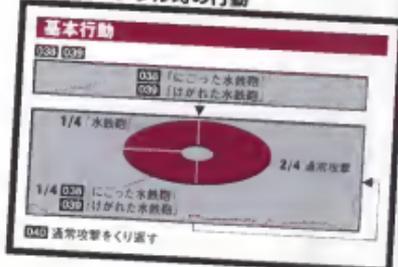
No.	炎	氷	雷	水	風	重力	毒
038	—	—	弱	強	—	—	—
039	—	—	弱	強	—	—	—
040	—	—	弱	強	—	—	—

◇無効化する特殊効果

種類	【属性】	【バースク】	【カーズ】
038	—	—	—
039	毒乱	【バースク】	【カーズ】
040	毒乱	【バースク】	【カーズ】

に殺したいのなら、味方を回避10アップ状態にしたり、敵を「おやすみダンス」などで睡眠状態にしよう。

◇オーバーソウル時の行動



「ホーンズ」種族

- 041 ナスホルン
- 042 クアトロホーン
- 043 バリーヴァルハ

041 ナスホルン

通常時ライブラTEXT

鋭くとがった2本の角がトレードマークの魔物。相手に突進して攻撃する。力まかせの突進で、一撃でやられることもあるかも

オーバーソウル時ライブラTEXT

鋭くとがった2本の角がトレードマークの魔物。突進して攻撃してくる。ダメージを受けると膝を立て、さらに激しい攻撃をしかけてくる



042 クアトロホーン

○(敵) (ボス)

通常時ライブラTEXT

鋭くとがった4本の角がトレードマークの魔物。相手に突進して攻撃する。……ただそれだけの魔物かもしれない

オーバーソウル時ライブラTEXT

鋭くとがった4本の角がトレードマークの魔物。相手に突進して攻撃する。ダメージを受けると膝を立て、さらに激しい攻撃をしかけてくる



043 バリーヴァルハ

△(敵) (ボス)

通常時ライブラTEXT

鋭くとがった4本の角がトレードマークの魔物。相手に突進して攻撃する。パワーだけではなく、炎で攻撃してくるのであなどれない

オーバーソウル時ライブラTEXT

鋭くとがった4本の角がトレードマークの魔物。相手に突進して攻撃する。ダメージを受けると膝を立て、さらに激しい攻撃をしかけてくる

属性との相性

No.	炎	氷	雷	毒	重力	聖
041	—	—	—	—	—	—
042	—	—	—	—	—	—
043	吸収	—	—	—	—	—

無効化する特殊効果

041	神威、毒、【紫炎】、カーズ、死の宣告
042	【紫炎】、カーズ
043	毒、【紫炎】、カーズ、死の宣告

主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	防御力	炎耐	氷耐	雷耐	毒耐	重力耐	聖耐
041	10 [12]	482 [1928]	0	72	10	2	3	68 [72]	0	0	8 [10]
042	5 [6]	188 [752]	0	15	6	1	1	42 [46]	0	0	8 [10]
043	28 [34]	3688 [18758]	0	47 [48]	36	61 [72]	2	78 [90]	0	0	8 [10]

通常攻撃をくり返すのが基本だが、041 ナスホルンと043 バリーヴァルハはほかの攻撃もおりませる。オーバーソウル時はおもに通常攻撃を使い、残りHPが減ってきたら、自分をバーサク状態にして、バーサク状態専用の攻撃「スタンビード」をくり返すようになる。

【吸収性】 使ってくる攻撃のダメージ量が大きめ。安全を重視するのならば、敵を睡眠状態や囁閑状態、ストップ状態にしつつ戦うといいだろう。



◆HPが高めの043 バリーヴァルハには、即死効果や石化効果を持つ攻撃で一撃必殺を狙うのもひとつの手。

◇通常時の行動



◇オーバーソウル時の行動



◇攻撃一覧

攻撃名/要する	対象	威力	属性	タイプ	軽減手段	命中率	クリティカル率	回避率	ガード	ガード値	ガード力	リフレク	ガード割合
041 042 043 通常攻撃	単体	16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	△	×	×	×
041 042 043 ★ピアシングホーン	単体	32	—	物理	—	130	—	0	180	○	×	×	×
041 042 043 ★スタンビード	単体	16	—	物理	プロテス	95	確実	0	100	○	×	×	×
041 042 043 ★バーサク	自分	—	—	—	—	必中	—	80	0	△	×	×	×
041 042 043 ★ファイアプレス	範囲	11	炎	魔法	シェル	必中	—	120	80	△	×	×	×

前方120度の範囲内にいる敵それぞれに向けて火球を打ち出し、魔法攻撃を無視したダメージを与える (ターニング 魔法強「ファイアプレス」)



通常攻撃

「ピアシングホーン」



「ファイアプレス」



邪眼種族

044 アーリマン

045 フライアイ

046 パーティゴ

047 デスゲイズ

044 アーリマン

アーマード

通常時ライブラTEXT

ふわふわと飛びまわる一匹の魔物。にらまれると、ときどき睡眠状態になるので難が立つ

オーバーソウル時ライブラTEXT

オーバーソウル力によって魔法が使えるようになった魔物。にらみだけでなく、4属性の魔法を使って攻撃してくるのは良くないと思う



045 フライアイ

ワイルド

通常時ライブラTEXT

ふわふわと飛びまわる一匹の魔物。にらまれると、ときどきスロウ状態になるので難が立つ

オーバーソウル時ライブラTEXT

オーバーソウル力によって魔法が使えるようになった魔物。にらみだけでなく、4属性の魔法を使って攻撃してくるのは良くないと思う

046 パーティゴ

Vertigo

通常時ライブラTEXT

ふわふわと飛びまわる一匹の魔物。にらまれると、ときどきスロウや経験値の状態になるので難が立つ

オーバーソウル時ライブラTEXT

オーバーソウル力によって魔法が使えるようになった魔物。にらみだけでなく、4属性の魔法を使って攻撃してくるのは良くないと思う

047 デスゲイズ

Ghiff Gaze

通常時ライブラTEXT

にらみつけた相手を、ときどきストップや経験値0状態にする。さらに超音波で全員を毒や混乱状態にしてしまうのでヒドイ

オーバーソウル時ライブラTEXT

オーバーソウル力によって魔法が使えるようになった魔物。にらみだけでなく、4属性の魔法を使って攻撃してくるのは良くないと思う



◆主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	威力	防御力	物理耐	魔法耐	すばや	命中	回避	運
044	2 [4]	99 [396]	15	7 [6]	9 [10]	1	1	55 [67]	0	0	3 [4]	
045	12 [14]	258 [1032]	52	10 [22]	22	2	3	48 [53]	0	13 [18]	4 [5]	
046	18 [22]	688 [2352]	57	24 [31]	31	3	7	58 [64]	0	14 [18]	4 [5]	
047	33 [41]	1720 [4223]	368	31	21	5	8	62 [79]	0	27 [59]	4 [5]	

◆属性との相性

No.	炎	水	雷	風	毒	重力	聖
044	—	—	—	—	—	—	—
045	—	—	—	—	—	—	—
046	—	—	—	—	—	—	—
047	—	—	—	—	—	—	無効

◆無効化する特殊効果

044	状態異常	[毒状態], [バーサク], カーズ
045	状態異常	[混乱], [バーサク], カーズ, [スロウ]
047	状態異常	混乱, バーサク, カーズ, [スロウ], [ストップ], 割合ダメージ

何らかの特殊効果を持つ攻撃をくり返す。オーバーソウル時は、それに加えて魔法も使用するようになる。

取崩法 特殊効果を無効化できるアビリティがほしい。

該当するアビリティがない場合は、ステータス異常の解除を必要最低限だけ行ないながら戦うか、攻撃される前に倒すか、敵を睡眠状態やストップ状態にしよう。

◇通常時の行動

基本行動

- 043 光なき眼光(光)をくり返す
 045 スロウの眼光(A)をくり返す
 046 スロウの眼光(B)をくり返す
 047 ストップの眼光(2~6回目のいずれかの行動以降は「超音波」をくり返す)

ランダムでの行動

- 044 047 1/4の確率で、経験値0を使用(1回のみ)

◇オーバースウル時の行動

基本行動

以下の行動をくり返す



行動④~⑨の内容

No.	行動④	行動⑤	行動⑥	行動⑦	行動⑧	行動⑨
044	ファイア	ブリザド	サンダー	ウォータ	光なき眼光	
045	ファイア	ブリザド	サンダー	ウォータ	スロウの眼光(A)	
046	ファイア	ブリザド	サンダー	ウォータ	スロウの眼光(B)	
047	ファイア	ブリザド	サンダー	ウォータ	超音波	カバドモ

※行動④~⑨はいずれも、すべての敵に向けて実行する

◇攻撃一覧

攻撃名/使用条件	対象	威力	属性	タイプ	範囲/半径	命中率	クリティカル率	回避率	ガード率	即死	リフレク影響	状態異常
★光なき眼光	単体	10	—	魔法	シェル	必中	—	50	80	△	×	○
★スロウの眼光(A)	単体	10	—	魔法	シェル	必中	—	50	80	△	×	×
★スロウの眼光(B)	単体	10	—	魔法	シェル	必中	—	50	80	△	×	○
★ストップの眼光	単体	10	—	魔法	シェル	必中	—	50	80	△	×	×
★経験値0	単体	10	—	魔法	シェル	必中	—	120	100	△	×	×
★超音波	範囲	20	—	魔法	シェル	必中	—	120	80	△	×	×
★ファイア	単体	8	炎	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
★ブリザド	単体	8	氷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
★サンダー	単体	8	雷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
★ウォータ	単体	8	水	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
★ファイラ	単体	13	炎	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
★ブリザラ	単体	13	氷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
★サンダラ	単体	13	雷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
★ウォタラ	単体	13	水	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
★ファイガ	単体	21	炎	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
★ブリザガ	単体	21	氷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
★サンダガ	単体	21	雷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
★ウォタガ	単体	21	水	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○

エレメンタル種族

048 イエローエレメンタル

Elemental

通常時ライブラTEXT

幻光虫に雷の力が宿った魔物。近づく者を雷属性魔法で攻撃する。弱点は水属性で、それ以外の属性攻撃は効かない

オーバースウル時ライブラTEXT

幻光虫に雷の力が宿った魔物。水属性以外の属性攻撃は効かない。雷の魔法で攻撃してくれるが、ダメージを与えるほど攻撃も弱くなる



048 イエローエレメンタル

049 ホワイトエレメンタル

050 レッドエレメンタル

051 ゴールドエレメンタル

052 ブルーエレメンタル

053 ダークエレメンタル

054 ブラックエレメンタル

049 ホワイトエレメンタル

White Elemental

通常時ライブラTEXT

幻光虫に氷の力が宿った魔物。近づく者を水属性魔法で攻撃する。弱点は炎属性で、それ以外の属性攻撃は効かない

オーバースウル時ライブラTEXT

幻光虫に氷の力が宿った魔物。炎属性以外の属性攻撃は効かない。氷の魔法で攻撃してくれるが、ダメージを与えるほど攻撃も弱くなる



050 レッドエレメンタル

Red Elemental

通常時ライブラTEXT

幻光虫に炎の力が宿った魔物。近づく者を炎属性魔法で攻撃する。弱点は氷属性で、それ以外の属性攻撃は効かない

オーバースウル時ライブラTEXT

幻光虫に炎の力が宿った魔物。氷属性以外の属性攻撃は効かない。炎の魔法で攻撃してくれるが、ダメージを与えるほど攻撃も弱くなる



051 ゴールドエレメンタル

Gold Elemental

通常時ライブラTEXT

幻光虫に雷の力が宿った魔物。近づく者を雷属性魔法で攻撃する。弱点は水属性で、それ以外の属性攻撃は効かない

オーバースウル時ライブラTEXT

幻光虫に雷の力が宿った魔物。水属性以外の属性攻撃は効かない。雷の魔法で攻撃してくれるが、ダメージを与えるほど攻撃も弱くなる



052 ブルーエレメンタル

Blue Elemental

通常時ライブラTEXT

幻光虫に氷の力が宿った魔物。近づく者を水属性魔法で攻撃する。弱点は雷属性で、それ以外の属性攻撃は効かない

オーバースウル時ライブラTEXT

幻光虫に氷の力が宿った魔物。雷属性以外の属性攻撃は効かない。氷の魔法で攻撃してくれるが、ダメージを与えるほど攻撃も弱くなる



053 ダークエレメンタル

Dark Elemental

通常時ライブラTEXT

幻光虫にさまざまな魔力が宿った魔物。各種の魔法をややつ。弱点となる属性は特になく、物理攻撃もききにくい。最低なエレメンタル

オーバースウル時ライブラTEXT

幻光虫に各種の属性が宿った魔物。弱点属性がなく、物理攻撃もききにくい。ダメージを与えるほど攻撃も弱くなるのが良い

054 ブラックエレメンタル

Black Elemental

通常時ライブラTEXT

幻光虫にさまざまな魔力が宿った魔物。強力な魔法をややつ。弱点となる属性は特になく、物理攻撃もききにくい。最低なエレメンタル

オーバースウル時ライブラTEXT

幻光虫にさまざまな魔力が宿った魔物。強力な魔法をややつ。弱点となる属性は特になく、物理攻撃もききにくい。最低なエレメンタル



◆主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防壁力	炎耐性	氷耐性	雷耐性	毒耐性	重力耐性
040	7 [23]	123 [363]	120	2	5	168	100	57 [58]	0	0	0
049	14 [18]	77 [308]	155	1	31 [33]	198 [202]	105	58 [64]	0	0	0
050	9 [11]	99 [136]	330	1	21 [25]	192 [205]	111	76 [84]	0	0	0
051	16 [19]	84 [196]	280	6	20 [24]	202 [204]	110	55 [61]	0	0	0
052	22 [23]	363 [758]	350	3	16 [18]	206	118	63 [69]	0	0	0
053	28 [34]	433 [983]	1028	8	18 [20]	225 [1133]	123 [94]	64	0	0	0
054	88 [99]	9999 [10999]	2380	11	255	250	254	255	0	0	3 [4]

◆属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	重力	毒
040	無効	無効	無効	弱点	---	---
049	弱点	無効	無効	無効	---	---
050	弱点	弱点	無効	無効	---	---
051	無効	無効	弱点	無効	---	---
052	無効	無効	弱点	無効	---	---
053	無効	無効	無効	無効	---	---
054	---	---	---	---	---	---

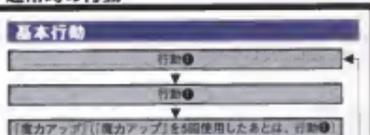
各種の魔法や「アスピル」で攻撃を行なうほか、通常時とはときおり「魔力アップ」を使い、オーバーソウル時は自分の残りHPに応じて魔力の値を変えるようになる。ちなみに、通常時の054ブラックエレメンタルはつねにリフレク状態。

攻略法 054ブラックエレメンタル以外は、弱点となる属性の攻撃や、過治療「反属性弾」を使えばすぐに倒せる。「戦う」でチェーンを狙ってもいいだろう。054ブラックエレメンタルに対しては、全員が「さきがけ」を持ってバトルに突入り、ふたりが合戦弾「ホワイトホール」を、ひとりだけが「マリバリアダンス」を使う(あるいは味方全員をリフレク状態にする)のがオススメ。そのほか、装備で攻撃力を上げておき、バトル開始直後に全員でガンブレイ「リバースショット」を使うという手もある。

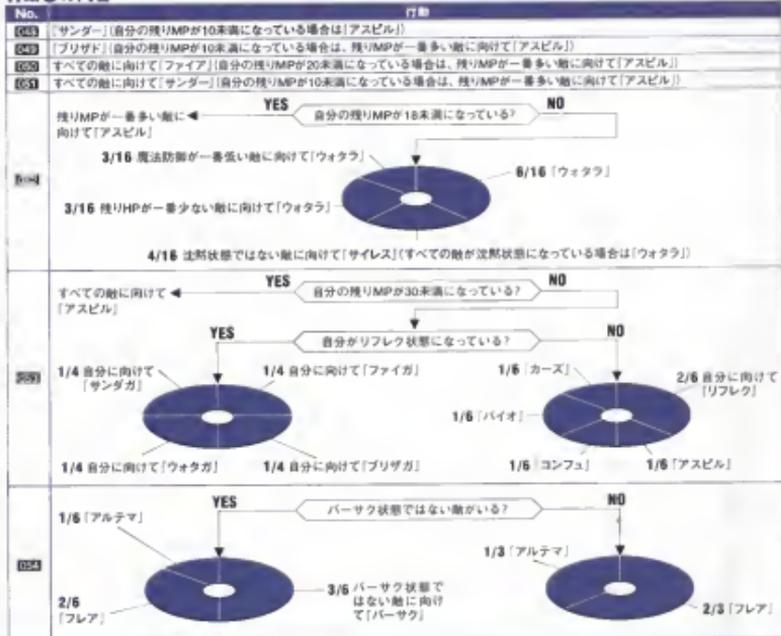
◆無効化する特殊効果

050	石化、睡眠、暴乱、バーサク、カーズ、[魔力変化]
053	石化、睡眠、沈黙、毒、暴乱、バーサク、カーズ、スロウ、ストップ、[魔力変化]
054	即死、石化、睡眠、沈黙、暗闇、毒、暴乱、バーサク、カーズ、スロウ、ストップ、[魔力変化]、死の宣告、デバフ、準備中、割合ダメージ

◆通常時の行動



行動①の内容



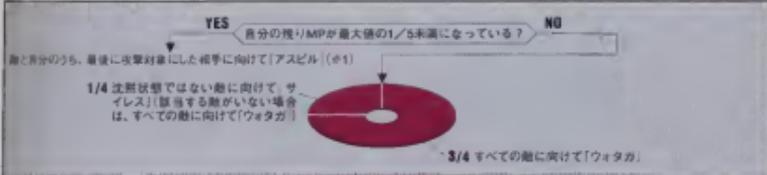
残りHPに応じた行動

054 自分の残りHPが最大値の1/3未満になっている場合は、1/4の確率で、残りHPが一番多い敵に向けて「吸収」を使用

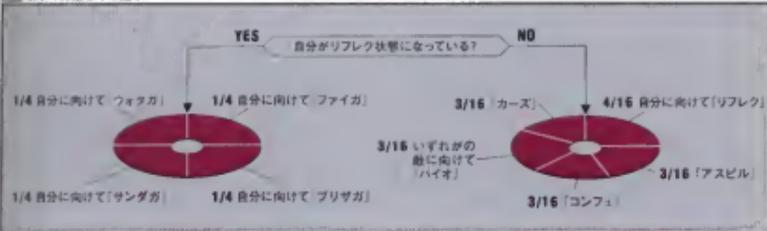
◇オーバーソウル時の行動

基本行動

- 028 「サンダー」をくり返す
 029 「ブリザド」をくり返す
 030 すべての敵に向けて「ファイア」をくり返す
 031 すべての敵に向けて「サンダー」[自分の残りMPが最大値の1/5未満になっている場合は、「オーバーソウル時に残りMPが一番多かった敵」に向けて「アスピル」]をくり返す
 032 以下の行動をくり返す・



- 033 以下の行動をくり返す



- 034 以下の行動をくり返す



残りHPに応じた行動

残りHPが最大値の何割かに応じて魔力の値が決定(下の表を参照)、そのさい、直前に行動したときと比較して魔力が上がる場合は「魔力アップ」を、魔力が下がる場合は「魔力ダウン」を使用

残りHP	魔力					
	048	049	050	051	052	053
最大値の4/5以上	19	126	80	76	69	76
最大値の3/5以上、4/5以下	13	90	57	54	48	54
最大値の2/5以上、3/5以下	9	64	41	39	35	39
最大値の1/5以上、2/5以下	6	46	29	27	25	27
最大値の1/5以下	5	33	21	20	18	20

- 035 ①自分の残りHPが最大値の1/4未満になっている、②自分がリジェネ状態ではない、の両方に該当する場合は、1/4の確率で、自分に向けて「リジェネ」を使用(※2)
- 036 ①自分の残りHPが最大値の1/5以下になっている、②「ケアルガ」の使用回数が2回以下、の両方に該当する場合は、自分に向けて「ケアルガ」を使用
- 037 ①自分の残りHPが最大値の1/2未満になっている、②自分がリジェネ状態ではない、の両方に該当する場合は、1/4の確率で、自分に向けて「リジェネ」を使用(※2)
- 038 ①自分の残りHPが最大値の1/2未満になっている、②「アルテマ」を1回も使用していない、の両方に該当する場合は、自分に向けて「アルテマ」を使用

ランダムでの行動

- 039 034 自分がリジェネ状態になっていない場合は、1/4の確率で、自分に向けて「リジェネ」を使用(※2)

※1 一度だけ攻撃対象がすべての敵だった場合、攻撃の使用条件に該当する敵がない場合は、いずれかの敵に向けて使用する

※2 「リジェネ」を使用することを決めた時点で、つぎの行動も決定する(たとえば、「リジェネ」の準備中に自分の残りHPが大きく減少しても、つぎの行動はHPが減少する前の状態を基準にして決まる)

◇攻撃一覧

技名 / 使用機	対象	威力	属性	タイプ	範囲	命中	クイック 判定	回避率	ガード 値	ガード 値	ガード 値	ガード 値	ガード 値	ガード 値
048 049 050 051 052 053 054														
★魔力アップ	自分	—	—	—	—	必中	—	20	30	△	×	×	×	×
	魔力2アップ効果(防壁不効)を与える													
★魔力アップ!	自分	—	—	—	—	必中	—	0	40	△	×	×	×	×
	自分の魔力が上がるときに使用する(詳細はP.279)													
★魔力ダウン	自分	—	—	—	—	必中	—	0	40	△	×	×	×	×
	自分の魔力が下がるときに使用する(詳細はP.279)													
★吸収	単体	8	—	特殊魔法	—	必中	—	80	0	△	×	×	×	×
	HPとMPを回復する。MPを3消費													
★バーサク	単体	—	—	—	シエル	必中	—	100	80	△	○	○	○	○
	バーサク133効果(発生率75)を与える													
★カーズ	単体	—	—	—	—	必中	—	120	80	△	×	○	○	○
	カーズ効果(発生率100)を与える													
★サイレス	単体	—	—	—	—	必中	—	60	60	△	○	○	○	○
	沈黙効果(発生率75)を与える													
★アスピル	単体	—	—	割合	—	必中	—	60	60	△	×	○	○	○
	MPを[対象の残りMPの3/16]回復する													
★コンフュ	単体	—	—	—	—	必中	—	60	60	△	○	○	○	○
	混乱133効果(発生率75)を与える													
★バイオ	全体	—	—	—	シエル	必中	—	80	0	△	○	○	○	○
	毒効果(発生率100)を与える。通常時のみMPを16消費													
★ファイア	単体	7 [8]	炎	魔法	シエル	必中	—	70	0	△	○	○	○	○
	炎属性の攻撃でダメージを与える。通常時のみMPを4消費													
★ブリザド	単体	7 [8]	氷	魔法	シエル	必中	—	70	0	△	○	○	○	○
	氷属性の攻撃でダメージを与える。通常時のみMPを4消費													
★サンダー	単体	7 [8]	雷	魔法	シエル	必中	—	70	0	△	○	○	○	○
	雷属性の攻撃でダメージを与える。通常時のみMPを4消費													
★ウォタラ	単体	12 [12]	水	魔法	シエル	必中	—	70	0	△	○	○	○	○
	水属性の攻撃でダメージを与える。MPを12消費													
★ファイガ	単体	19 [21]	炎	魔法	シエル	必中	—	70	0	△	○	○	○	○
	炎属性の攻撃でダメージを与える。通常時のみMPを24消費													
★ブリザガ	単体	19 [21]	氷	魔法	シエル	必中	—	70	0	△	○	○	○	○
	氷属性の攻撃でダメージを与える。通常時のみMPを24消費													
★サンダガ	単体	19 [21]	雷	魔法	シエル	必中	—	70	0	△	○	○	○	○
	雷属性の攻撃でダメージを与える。通常時のみMPを24消費													
★ウォタガ	単体	19 [21]	水	魔法	シエル	必中	—	70	0	△	○	○	○	○
	水属性の攻撃でダメージを与える。通常時のみMPを24消費													
★フレア	単体	55	—	魔法	シエル	必中	—	100	0	△	○	○	○	○
	炎属性の攻撃でダメージを与える。MPを54消費													
★アルテマ	全体	70	—	魔法	シエル	必中	—	100	0	×	×	×	×	○
	無属性の攻撃でダメージを与える。通常時のみMPを90消費													
★ケアルガ	単体	38	—	魔法回復	シエル	必中	—	50	0	△	○	○	○	○
	HPを回復する													
★リジェネ	単体	—	—	—	シエル	必中	—	60	0	△	○	○	○	○
	リジェネ50効果(発生率100)を与える													
★リフレク	全体	—	—	—	シエル	必中	—	60	0	△	○	○	○	○
	リフレク110効果(発生率100)を与える。通常時のみMPを14消費													
★フルケア	単体	—	—	割合	シエル	必中	—	120	0	△	○	○	○	○
	HPを全回復し(最大値9999)。特定のステータス異常(※3)を解除する													

※3……石化、睡眠、沈黙、凍結、毒、混乱、バーサク、カーズ、硬直状態、暈がえたい、スロウ、ストップ状態

ブレード種族

055 タコーバ

056 ハロング

057 キングタコーバ

055 タコーバ

Takoba

通常時ライブラTEXT

カマ状の前足で、いかなる物も切り裂いてしまう魔物。前足の切れ味を最大限に活かした「ブレードロンド」が強力

オーバーソウル時ライブラTEXT

前足はカマ状になっていて、いかなるものでも切り裂いてしまう。攻撃を受けたことに敏感で、すぐに反撃してくる



056 ハロング

Harong

通常時ライブラTEXT

カマ状の前足で、いかなる物も切り裂いてしまううえに毒持ち。前足の切れ味を最大限に活かした「ブレードロンド」が強力

オーバーソウル時ライブラTEXT

攻撃を受けたことに敏感で、すぐに反撃してくる。さらに魔法を使えるようになっているのは話がかがう



057 キングタコーバ

King Takoba

通常時ライブラTEXT

前足のカマには毒があり、攻撃されると毒海また毒。たまに出す「ブレードロンド」は、前足の切れ味を活かした技だが……やめて!

オーバーソウル時ライブラTEXT

怒りのためか攻撃を受けたことに敏感で、すぐに反撃してくる。さらに魔法を使えるようになっているあたりがキライだ



◆主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	防御力	物理力	魔法力	毒	炎	氷	雷	聖	
055	16 [19]	984 [3936]	0	33	0	5	4	112 [123]	0	0	3	[4]	
056	33 [41]	2733 [6833]	0	43	[48]	0	8	4	95 [114]	0	24	[38]	3 [4]
057	48 [56]	18004 [22104]	0	71	[72]	14	43	[48]	22	75 [98]	0	27 [34]	1

◆属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	毒力	聖
055	弱	—	—	—	無効	—
056	弱	—	—	—	無効	—
057	弱	—	—	—	無効	—

◆無効化する特殊効果

055	睡眠、沈黙、[沈黙]、[バースク]、カーズ、物理力変化、魔法耐性変化、割合ダメージ
056	睡眠、沈黙、毒、[沈黙]、[バースク]、カーズ、スロウ、防御力変化、魔法耐性変化、死の宣告、割合ダメージ
057	石化、睡眠、沈黙、沈黙、毒、混乱、[バースク]、カーズ、スロウ、ストップ、防御力変化、魔法耐性変化、[死の宣告]、デバフ、事柄中断、割合ダメージ

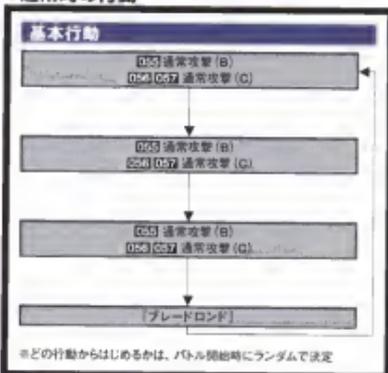
通常時は、一定の順番で攻撃を行なうのみ。オーバーソウル時は、「コンフュ」などを使うほか(055 タココーバ以外)、何らかの攻撃を受けると「狂乱の刃」で反撃する。

戦闘法「戦う」が炎属性の攻撃を使っていくだけでもいいが、不安なら、味方を回復10アップ状態にしたり、敵を命中ダウン状態にしておく。

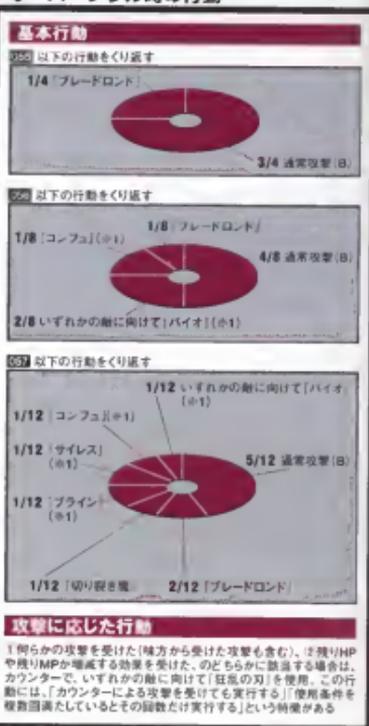


◆オーバーソウル時の状態バロングやカウターは、不意に「コンフュ」を使ってくる可能性がある。要注意。

◆通常時の行動



◆オーバーソウル時の行動



◆攻撃一覧

攻撃名/使用者	対象	威力	属性	タイプ	回避手段	命中率	クリティカル率	睡眠効果	待機状態	詠唱	リフレク	状態異常
通常攻撃 (A)	単体	16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×
パバ	範囲	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
通常攻撃 (B)	単体	16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×
乱	範囲	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
通常攻撃 (C)	単体	16	—	物理	プロテス	80	15	0	80	○	×	×
%	範囲	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
★ブレッドロンド	単体	32	—	物理	プロテス	必中	30	40	80	△	×	×
乱	範囲	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
★狂乱の刃	単体	—	—	割合	プロテス	95	10	0	0	○	×	×
	範囲	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
★切り裂き罫	単体	—	—	割合	プロテス	95	10	0	100	○	×	×
	範囲	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
★ブライン	単体	—	—	—	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	範囲	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
★サイレス	単体	—	—	—	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	範囲	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
★コンフュ	単体	—	—	—	シェル	必中	—	80	0	△	○	○
	範囲	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
★バイオ	単体	—	—	—	シェル	必中	—	80	0	△	○	○
	範囲	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

キマイラ種族

058 プロトキマイラ

059 ゴーキマイラ

058 プロトキマイラ

Protokimera

通常時ライブラTEXT

何種類もの魔物が入りまじっているので、さまざまな技を使える。しかし、まだ完全な状態ではないらしく雷の魔法しか使えない

オーバーソウル時ライブラTEXT

何種類もの魔物が入りまじっている魔物。雷の魔法しか使えない上に、HPが少なくなると膝が立つのか、それさえ使わなくなる変なヤツ



059 ゴーキマイラ

Goykimera

通常時ライブラTEXT

何種類もの魔物が入りまじった姿のとおり各種の技をあやつる。属性の違う4種類の技を順番に放つんでスゴイ

オーバーソウル時ライブラTEXT

何種類もの魔物が入りまじっている魔物。多彩な攻撃をしているが、HPが少なくなると膝が立つのか、それらの技を使わなくなる変なヤツ



◇属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	毒力	聖
058	—	—	無効	—	無効	—
059	半減	—	無効	半減	無効	—

◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御力	回避	命中	回避	運
058	14 [17]	420 [1690]	210	52	42	2	6	68 [75]	0	0	4 [5]
059	31 [34]	4360 [14440]	485	37 [38]	45 [46]	46 [48]	50	93 [108]	0	0	4 [5]

◇無効化する特殊効果

058	睡眠、沈黙、凍結、毒、カース、割合ダメージ
059	沈黙、凍結、沈黙、毒、カース、ストップ、死の宣告、割合ダメージ

行動パターンは決まっているが、059 ゴーキマイラはミッション 8 【避雷塔の魔物退治1】で出現するものにかざり行動の内容が変わる。一方、オーバーソウル時は行動をランダムで決めるほか、HPが残り少なくなるとみずからパーサク状態になり、パーサク時専用の攻撃「力まかせ」を使い出す。

取崩し 058 プロトキマイラに対しては、チェインを狙っていけばすぐに倒せるだろう。059 ゴーキマイラに対しては、味方全員をシェル状態にして、こまめにHPを回復しつつ戦うのが無難。敵をスロウ状態や威力ダウン状態にすると、より安全だ。また、敵をパーサク状態にして攻撃を「混沌の炎」（オーバーソウル時は「力まかせ」）に限定させるのも手。「混沌の炎」は、シェル状態でダメージを半減できるほか、「炎無効」「炎吸収」を持っていればダメージを受けずにすむ。「力まかせ」は、味方全員を回復10アップ状態にしておけば、まず当たらない。

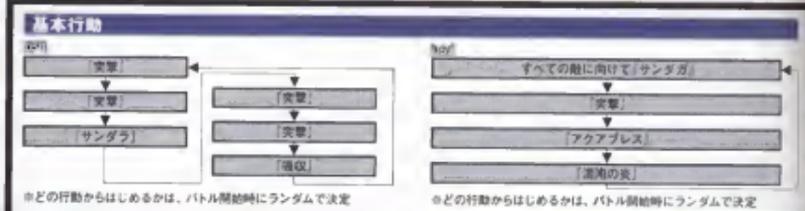


★「混沌の炎」や「サンダガ」はダメージが大きい。味方をシェル状態にするなどの対策をしよう。

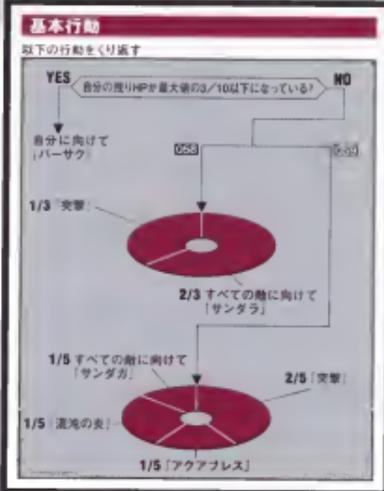
◆事前に各避雷塔を何度も調整しておけば、ミッション 8 【避雷塔の魔物退治1】で敵が使う攻撃が弱いものになる。



◇通常時の行動

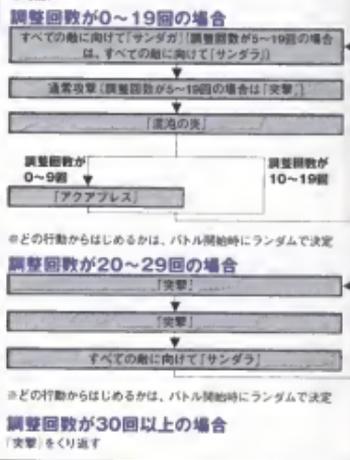


◇オーバーソウル時の行動



◇ミッション回数が90回以上の場合 050 コーキアの行動

050にはある調整時の調整に何回挑戦したかで、行動パターンが上記のように変化(調整時の調整は、サブイベント「調整時調整」で可能)



◇攻撃一覧

攻撃名/使用者	対象	威力	属性	タイプ	初速手段	命中率	クリティカル率	回避率	ガード率	ガード値	リフレク	状態異常
通常攻撃	単体	16	—	物理	—	100	0	100	0	0	×	×
攻撃	単体	16	—	物理	プロテス	120	10	100	0	0	×	×
★吸収	単体	—	—	割合	—	必中	—	100	80	△	×	×
HP	HPを(対象の残りHPの3/16)、MPを(対象の残りMPの3/16)吸収する											
★アクアブレス	範囲	14	水	魔法	シェル	必中	—	120	80	△	×	×
HP	ワンの口から水を吹き出し、前方120度の範囲内にある船に魔法防御を無視したダメージを与える											
★混濁の炎	単体	30	炎	魔法	シェル	必中	—	120	80	△	×	×
HP	左手に作り出した黒熱の火球を投げつけて、ダメージを与える											
★力まかせ	単体	16	—	物理	プロテス	95	確実	0	100	0	×	×
HP	突進してワンの顔で突き上げ、ダメージを与える。バーサク状態のときのみ使用											
★バーサク	自分	—	—	—	—	必中	—	80	0	△	×	×
HP	バーサク133(防御不能)+攻撃力1アップ(発生率90%)効果を与える											
★サンドラ	単体(※2)	12	雷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
HP	雷属性の攻撃でダメージを与える。通常時のみMPを12消費											
★サンドガ	単体(※2)	19	雷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
HP	雷属性の攻撃でダメージを与える。通常時のみMPを24消費											

※1……雷平原・北部の調整時(90)のそばで使用する場合

※2……混濁状態のとき単体または全体化(ランダムで決定)

巨人種族

060 フリムスルス

061 ギガース

062 ガグ

060 フリムスルス

通常時ライブラTEXT

凶暴で、相手を殴り倒すのが人生の目的。魔物だが、単純でまっすぐな性格の格闘家

オーバーソウル時ライブラTEXT

もともとわけがわからなかったが、オーバーソウルしたことで、さらにおかしくなったのが、魔法で攻撃してくるようになった



061 ギガース

Gi-gas

通常時ライブラTEXT

凶暴な性格で、相手を殴り倒すのがヨロコビのダメなやつ。あまりダメージを与えたと怒って体が硬くなり物理攻撃がききにくくなる

オーバーソウル時ライブラTEXT

もともとわけがわからなかったが、オーバーソウルしたことで、さらにおかしくなったのが、魔法で攻撃してくるようになった



062 ガグ

Gag

通常時ライブラTEXT

凶暴な性格で、相手を殴り倒すのがヨロコビのダメなやつ。こちらの攻撃をまちかまえているあたりがインケンでもある

オーバーソウル時ライブラTEXT

もともとわけがわからなかったが、オーバーソウルしたことで、さらにおかしくなったのが、魔法で攻撃してくるようになった

◆主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	威力	防御力	魔法防御力	回避率	命中	回避	遅
060	18 (22)	552 (12208)	11	52 (55)	4	12	2	52 (57)	0	0	2 (3)
061	22 (26)	2290 (9350)	22	54	8	18	4	80 (86)	0	0	2 (3)
062	39 (47)	6433 (16300)	67	58 (61)	9	32	4	83 (110)	0	0	2 (3)

通常時はパンチによる攻撃を行なうほか、051 ギガースと同様ガグは自身を防御力アップ状態にする。オーバーソウル時は、魔法や隠し持っていたアイテムを使う。

攻撃 電力属性が弱点なので、レフトキーパー術「ハーフテスベタル」や新騎剣術「弱体!」なら、一撃で倒すことが可能。魔銃弾「石のいぶき」など、石化効果の発生率が高い攻撃もそれぞれ適用する。「破う」で攻撃してもいいが、062 ガグは最初に「防御のかまえ」で防御力10アップ状態になるので、防御力ダウン効果を持つ攻撃や、奥義「醒夢」を先に使っておきたい。オーバーソウルされたときは、味方全員をリフレク状態しておくか敵を沈黙状態にすれば、怖いのは「隠しダークマター」くらい。051 ギガースが「隠し英雄の薬」を使ったときは、ほかの敵を倒したあとなるべく何もせずにいれば、短い時間で無敵状態が解除される。

◆属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	風	毒	聖
060	—	—	—	—	—	弱	—
061	—	—	—	—	—	弱	—
062	—	—	—	—	—	弱	—

◆無効化する特殊効果

060	睡眠、混乱、(バーサク)、カーズ
061	睡眠、暗闇、混乱、バーサク、カーズ、ストップ
062	即死、睡眠、暗闇、混乱、バーサク、カーズ、ストップ、死の宣告



◆「グラビデ」で敵の残りHPを半分に減らしたり、新騎剣術「弱体!」で敵の残りHPを越すダメージを与えることが可能。

◇通常時の行動

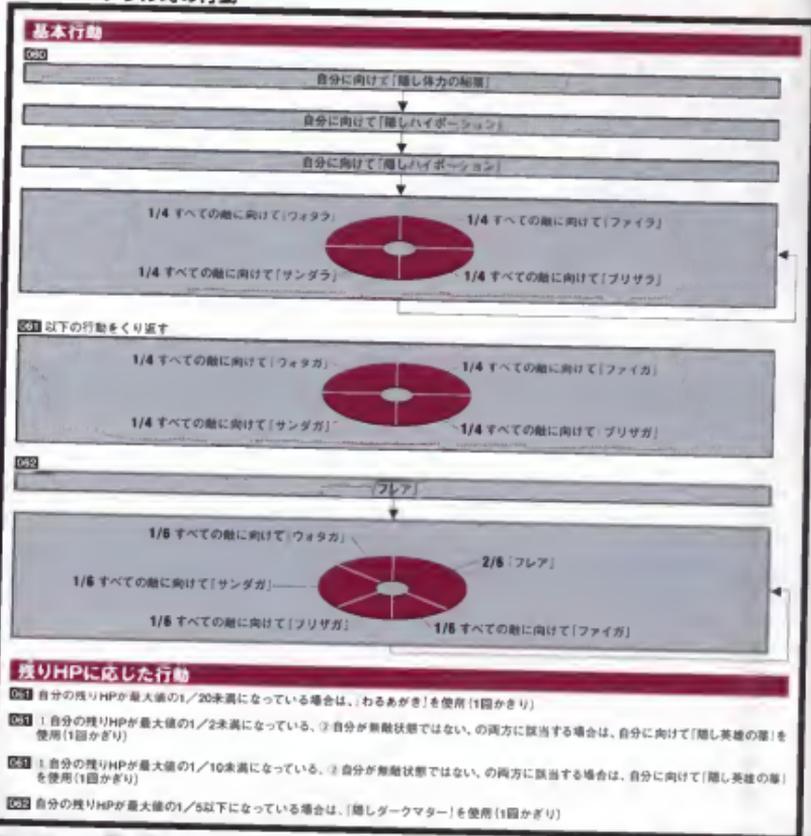


◀オーバーソウルされたときは、味方をフレック状態にするか、敵を立派状態にするのが効果的だ。



▶「闇しダークマター」のダメージ量は1500前後。攻撃に備えて、味方の残りHPは1600以上しておく。

◇オーバーソウル時の行動



攻撃一覧

攻撃名/使用条件	対象	威力	属性	タイプ	範囲手段	命中率	クリティカル率	回避率	ガード率	吹き飛ばし	リフレク影響	沈黙効果
通常攻撃	単体	16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×
	走り回って右側でなく、ダメージを与える											
防壁をかまへ	自分	—	—	—	—	必中	—	0	0	○	×	×
	両腕をかまえて防壁を崩れさせ、防壁力10アップ効果(防壁不能)を与える											
★両手殴り	単体	24	—	物理	プロテス	必中	—	0	100	○	×	×
	走り回ってワンツーパンチをくり出し、ダメージを与える。60%は、バーサク状態のときのみ使用											
★わるあがき	単体	35	—	物理	プロテス	必中	10	0	100	○	×	×
	走り回って右側でなく、ダメージと炎耐+補正+炎+連乱133効果(すべて発生率0)を与える											
★隠しハイポーション	自分	—	—	固定値	—	必中	—	30	60	△	×	×
	隠し持っていたハイポーションを使い、HPを1000回復する											
★隠しダークマター	全体	30	—	固定値	—	必中	—	30	60	×	×	×
	隠し持っていたダークマターを使い、1406~1587のダメージを与える											
★隠し体力の結晶	自分	—	—	—	—	必中	—	30	60	△	×	×
	隠し持っていた体力の結晶を使い、HP2倍効果(発生率0)を与える											
★隠し英雄の盾	自分	—	—	—	—	必中	—	30	60	△	×	×
	隠し持っていた英雄の盾を使い、無敵50効果(発生率0)を与える											
★ファイラ	単体	13	炎	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	炎属性の攻撃でダメージを与える											
★フリザラ	単体	13	水	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	水属性の攻撃でダメージを与える											
★サンダラ	単体	13	雷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	雷属性の攻撃でダメージを与える											
★ウォタラ	単体	13	水	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	水属性の攻撃でダメージを与える											
★ファイガ	単体	21	炎	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	炎属性の攻撃でダメージを与える											
★フリザガ	単体	21	水	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	水属性の攻撃でダメージを与える											
★サンダガ	単体	21	雷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	雷属性の攻撃でダメージを与える											
★ウォタガ	単体	21	水	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	水属性の攻撃でダメージを与える											
★フレア	単体	30	—	魔法	シェル	必中	—	100	0	△	○	○
	無属性の攻撃でダメージを与える											

「両手殴り」



「隠しダークマター」

巨鳥種族

063 シャンタク

064 ズー

065 ルフ

063 シャンタク

Shantak

通常時ライブラTEXT

スピラを飛びまわる巨鳥。羽のばたきで衝撃波を起こす。パワーもすさまじくペヒーモスさえ持ち上げるといわれる

オーバーソウル時ライブラTEXT

オーバーソウルしたことにより、羽のばたきはパワーアップ！ 大事なポーションが吹き飛ばされる？



064 ズー

Zuu

通常時ライブラTEXT

スピラ最大の飛行生物。羽のばたきで衝撃波を起こす。パワーもケタ違いでシバフを持ち上げたことがあるらしい

オーバーソウル時ライブラTEXT

オーバーソウルしたことにより、羽のばたきはパワーアップ！ 大切なフェニックスの尾が吹き飛ばされる？



065 ルフ

Ruff

通常時ライブラTEXT

スピラ最大の飛行生物。パワーも段違いで「シン」を持ち上げたことがあるといわれるが、それはどうだろうか……

オーバーソウル時ライブラTEXT

オーバーソウルしたことにより、羽のばたきはパワーアップしており、衝撃で持っているハイポーションさえ吹き飛ばすことができる

◆主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	物理力	魔法力	技	炎	氷	雷	風	毒	聖
063	16 (19)	1130 (1187)	47	38	12	2	6	62 (81)	0	0	0	0	0	8 (10)
064	27 (32)	9338 (10805)	112	72 (82)	28	118	10	64 (83)	0	11	8	11	8	101
065	36 (43)	12950 (16453)	112	98	28	44	255	86 (86)	0	23 (38)	3	3	3	(4)

◆属性との相性

No.	炎	氷	雷	風	毒	聖
063	—	—	—	—	—	—
064	—	—	—	—	無効	—
065	—	—	—	—	—	—

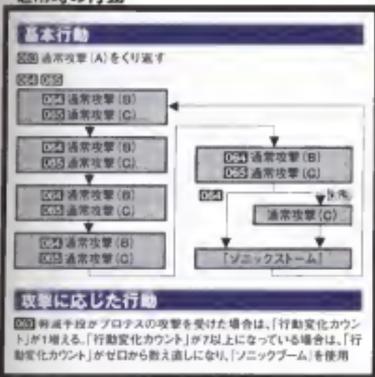
◆無効化する特殊効果

063	石化、睡眠、麻痺、暴風、バーサク、カーズ、ストップ、攻撃力変化、魔力変化、ディレイ、準備中断、割合ダメージ
064	石化、睡眠、麻痺、毒、暴風、バーサク、カーズ、ストップ、攻撃力変化、魔力変化、炎の宣告、ディレイ、準備中断、割合ダメージ
065	即死、石化、睡眠、沈黙、麻痺、毒、暴風、バーサク、カーズ、スロウ、ストップ、攻撃力変化、魔力変化、防御力変化、魔法防御変化、炎中毒、回避変化、凍変化、[死の宣告]、ディレイ、準備中断、割合ダメージ

クバシによる攻撃をくり返しつつ、ときおり突風を起こす。オーバーソウル時は、ユウナたちの遠回り回数や、アイテムシューターの存在に応じて行動を変える。ちなみにDS3ルーフはつねに魔法無効状態。

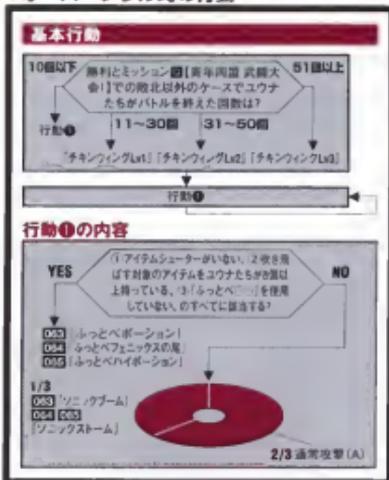
戦闘時 味方全員をプロテス状態にして、「戦う」を主体にチェインを狙うといい。味方が3人もとシーフなら、右の写真の要領で攻撃すれば、敵に何もさせずに倒すこともできる。DS3ルーフは石化効果を持つ攻撃を使うので、「石化防御」がほしいところだ。なお、「ソニックストーム」と各種「チキンウィング」は、背後攻撃と見なされる(=ダメージ量が2倍になる)ことが多い。プロテス状態や「鉄壁」でダメージを軽減しないと、その攻撃だけでHPがつきる恐れがあるので要注意。

◇通常時の行動



◆ひとりりが「戦う」を実行後、「攻撃」が2発当たったらつぎのひとりりが「戦う」を実行をくり返すと、チェインが成立する。

◇オーバーソウル時の行動



◇攻撃一覧

攻撃名/使用条件	対象	威力	属性	タイプ	回避手段	命中率	クリティカル率	硬直時間	仲傷割合	倒れ込み	リフレク影響	状態異常
通常攻撃(A)	単体	16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×
通常攻撃(B)	単体	16	—	物理	プロテス	120	5	0	100	○	×	×
通常攻撃(C)	単体	16	—	物理	プロテス	130	5	0	100	○	×	×
★ソニックブーム	範囲	12	—	物理	プロテス	130	—	80	80	△	×	×
★ソニックストーム	範囲	13	—	物理	プロテス	必中	—	80	80	×	×	×
★チキンウィングLv1	範囲	—	—	割合	プロテス	必中	—	80	0	△	×	×
★チキンウィングLv2	範囲	—	—	割合	プロテス	必中	—	80	0	△	×	×
★チキンウィングLv3	範囲	—	—	割合	プロテス	必中	—	80	0	△	×	×
★ふっとおべーション	範囲	3	—	物理	プロテス	必中	—	0	100	×	×	×
★ふっとおフェニックスの尾	範囲	3	—	物理	プロテス	必中	—	0	100	×	×	×
★ふっとおハイバージョン	範囲	3	—	物理	プロテス	必中	—	0	100	×	×	×

ドレイク種族

066 レッサードレイク

067 スパインドレイク

068 ホルトドレイク

069 グレータードレイク

070 エルダードレイク

066 レッサードレイク

Lesser Drake

通常時ライブラTEXT

のっそりとした動きだが攻撃の時は素早いのでビックリする。おまけに炎のブレスは全体ダメージの龍物

オーバーソウル時ライブラTEXT

口から吐く炎ブレスは全体にダメージでたまらない。しかし、ダメージを与えると攻撃力が下がるのでガンバレ!



067 スパインドレイク

Spine Drake

通常時ライブラTEXT

のっそりとした動きだが攻撃の時は素早いのでビックリする。おまけに氷のブレスは全体ダメージで最低

オーバーソウル時ライブラTEXT

杖を持っている相手に対して恨みを持っているらしく、しつこく攻撃してくるときがある理由は不明



068 ホルトドレイク

Holt Drake

通常時ライブラTEXT

のっそりとした動きだが攻撃の時は素早いのでビックリする。おまけに雷のブレスは全体ダメージで面倒

オーバーソウル時ライブラTEXT

口から吐く雷ブレスは全体にダメージでイヤになる。しかし、ダメージを与えると攻撃力が下がるのでガンバレ!

069 グレータードレイク

Greater Drake

通常時ライブラTEXT

のっそりとした動きだが攻撃の時は素早いのでビックリする。追いかつても炎のブレスを吐いてくるので注意

オーバーソウル時ライブラTEXT

剣を持っている相手に対して恨みを持っているらしく、しつこく攻撃してくるときがある理由は不明



070 エルダードレイク

Elder Drake

通常時ライブラTEXT

のっそりとした動きだが攻撃の時は素早いのでビックリする。魔法攻撃されると爆火を吐いてくるので多分興けずらい

オーバーソウル時ライブラTEXT

杖を持っている相手に対して恨みを持っているらしく、しつこく攻撃してくるときがある理由は不明

◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔法力	物理力	魔法力	物理力	魔法力	物理力	魔法力	物理力	魔法力
000	1	17	12	108	33	35	11	26	48	1	13	0	0
001	26	2582	82	46	1103	38	92	4	64	0	0	4	5
002	31	2523	82	42	1103	38	92	4	64	0	0	4	5
003	23	1819	103	47	1184	36	88	3	72	0	0	4	5
004	62	3050	135	176	2255	48	133	244	1142	0	0	10	13

2種類の攻撃を使うのだが、攻撃を使いわける条件がモンスターごとに異なる。オーバーソウルすると、HP回復や、特定のドレスに対する攻撃も使い出す。なお、002エルダードレイクはつねにプロテス状態になっている。

【戦う】と、氷属性の057スパインドレイクにはほかの属性の攻撃を主体に戦うといい。バトルが長引きそうなら、味方をシェル状態にするのが安全だ。070エルダードレイクに対しては、①おまもりを装備する、②味方を回避10アップ状態にする、③敵を命中10ダウン状態にする、のうちのふたつを行ない、オーバーソウルされたら味方ひとりのドレスを黒魔道士か白魔道士にしよう。これで、敵の攻撃はまず当たらなくなるため、あとは「戦う」で攻撃するだけで倒せる。ちなみに、マップ上にいる070エルダードレイクに接触することでバトルに入った場合は、バトル中に逃走ができないので、倒すための準備を整えてから戦いを挑むこと。



◆通常時の070エルダードレイクには、「回避カウンター」を修得済みのパーサーカーで「戦う」を使っていく手もある。

◇通常時の行動

基本行動

以下の行動をくり返す

000 通常攻撃(A) → 001 通常攻撃(A) → 002 通常攻撃(A) → 003 通常攻撃(A) → 004 プレス(B) / 005 プレス(C)

006 通常攻撃(A) (自分の残りHPが最大値の1/2未満になっている場合は「プレス(A)」をくり返す)

007 通常攻撃(C)をくり返す

攻撃に応じた行動

000 行動可能になるまでのあいだに、軽減手段がシェルの攻撃を受けた場合は「(※1)」「爆炎」を使用

◇属性との相性

No.	炎	氷	雷	風	毒	重力	聖
000	無効	弱	弱	弱	弱	弱	弱
001	無効						
002	無効	弱	弱	弱	弱	弱	弱
003	弱	弱	弱	弱	弱	弱	弱
004	弱	弱	弱	弱	弱	弱	弱

◇無効化する特殊効果

006	沈黙、[凍風]、[バースク]、カース、[攻撃力変化]
007	睡眠、[凍風]、毒、[重力]、[バースク]、カース、スロウ、[攻撃力変化]
008	沈黙、[凍風]、[バースク]、カース、[攻撃力変化]
009	睡眠、沈黙、[凍風]、毒、重力、バースク、カース、スロウ、[攻撃力変化]
010	即死、石化、睡眠、沈黙、睡眠、毒、重力、バースク、カース、スロウ、ストップ、[攻撃力変化]、死の宣告、タイルイ、準備中断、割合ダメージ

◇オーバーソウル時の行動

基本行動

以下の行動をくり返す

行動①、②の内容

No.	行動①	行動②
005	通常攻撃(A)	「プレス(A)」
007	YES: ガンナーか魔銃士か アイテムシューターがいる? ↓ いずれかのガンナー、魔銃士、 アイテムシューターに向けて「銃キライ」	NO: 「プレス(B)」 通常攻撃(A)
008	通常攻撃(A)	「プレス(C)」
009	YES: 磁士かサムライか ダークナイトがいる? ↓ いずれかの磁士、サムライ、 ダークナイトに向けて「銃キライ」	NO: 「プレス(A)」 通常攻撃(B)
010	通常攻撃(C)	「爆炎」

敵のドレスに応じた行動

000黒魔道士か白魔道士がいる場合は、そのなかのひとりやターゲットを選び、以下の行動を実行。なお、いずれかの敵が黒魔道士でも白魔道士でもないドレスにドレスアップしたら、その敵に対する「個別の行動変化カウント」がゼロから数え直しになる

ターゲットに対する「個別の行動変化カウント」が1増える

YES: ターゲットに対する「個別の行動変化カウント」が7に達している?

NO: ターゲットに向けて「魔導士へのうらみ」を使用

残りHPに応じた行動

残りHPが最大値の何割かに応じて攻撃力の値が決定(下の表を参照)。そのあい、直前に行動したときと比較して攻撃力が上がる場合は「攻撃力アップ」を、攻撃力が下がる場合は「攻撃力ダウン」を使用

残りHP	攻撃力					
	006	007	008	009	010	
最大値の4/5以上	157	180	176	184	255	
最大値の3/5以上	4/5以下	113	128	126	131	246
最大値の2/5以上	3/5以下	80	92	90	96	176
最大値の1/5以上	2/5以下	57	65	64	67	125
最大値の1/5以下		41	47	46	46	90

011: 攻撃でチェーンが成立した時は、最後に受けた攻撃の軽減手段が判別

◇攻撃一覧

攻撃名/使用費	対象	威力	属性	タイプ	習得手段	命中率	クリティカル率	回避率	ガード	即死	リフレク	沈黙
通常攻撃 (A)	単体	16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×
突進して敵突きをくり出し、ダメージを与える												
通常攻撃 (B)	単体	16	—	物理	プロテス	100	5	0	100	○	×	×
突進して敵突きをくり出し、ダメージと毒効果(発生率0%)を与える												
通常攻撃 (C)	単体	32	—	物理	プロテス	200	15	0	100	○	×	×
突進して敵突きをくり出し、ダメージを与える												
★攻撃力アップ!	自分	—	—	—	必中	—	0	50	○	×	×	
自分の攻撃力が上がる時に使用する(詳細はP.291)												
★攻撃力ダウン	自分	—	—	—	必中	—	0	50	○	×	×	
自分の攻撃力が下がるときに使用する(詳細はP.291)												
プレス (A)	範囲	99	炎	魔法	シェル	必中	—	120	80	△	×	×
火炎を放射し、前方120度の範囲内にいる敵に炎属性のダメージを与える												
プレス (B)	範囲	16	氷	魔法	シェル	必中	—	120	80	△	×	×
冷気を放射し、前方120度の範囲内にいる敵に氷属性のダメージを与える												
プレス (C)	範囲	14	雷	魔法	シェル	必中	—	120	80	△	×	×
雷撃を放射し、前方120度の範囲内にいる敵に雷属性のダメージを与える												
★爆火	範囲	46	—	魔法	シェル	必中	—	80	80	△	×	×
火炎を放射し、前方120度の範囲内にいる敵にダメージを与える												
★銃キライ	単体	16	—	物理	プロテス	95	10	0	100	○	×	×
ガンナー、魔道士、アイテムシューターのいずれかに向けて、通常攻撃の動作でダメージを与える												
★剣キライ	単体	16	—	物理	プロテス	95	10	0	100	○	×	×
戦士、サムライ、ダークナイトのいずれかに向けて、通常攻撃の動作でダメージを与える												
★魔道士キライ	単体	16	—	物理	プロテス	95	10	0	100	○	×	×
魔道士、白魔道士のいずれかに向けて、通常攻撃の動作でダメージを与える												
★魔道士へのうらみ	単体	16	—	物理	プロテス	95	10	0	100	○	×	×
魔道士、白魔道士のいずれかに向けて、通常攻撃の動作でダメージと即死効果(a)(発生率0%)を与える												
★ケアル	単体	22	—	魔法回復	シェル	必中	—	80	0	△	○	○
HPを回復する												
★ケアルラ	単体	31	—	魔法回復	シェル	必中	—	60	0	△	○	○
HPを回復する												



通常攻撃 (A)



[プレス (C)]

[爆火]



妖蛇種族

071 ククルカン

072 グクマツツ

073 チャク

071 ククルカン

通常時ライブラTEXT

見たものを石にする目をもった魔物。普通のヤツだと思っていると、「石化の眼」でカチコチン

オーバーソウル時ライブラTEXT

見たものを石にする目がイヤーな魔物。「石化の眼」だけでなく、それを治されないように金の針を壊してしまうズルイ魔物



072 グクマツツ

Gukumatz

通常時ライブラTEXT

見たものを石にする目をもった魔物。普通のヤツだと思っていると、「石化の眼」でガチガチ

オーバーソウル時ライブラTEXT

見たものを石にする目がイヤーな魔物。「石化の眼」だけでなく、それを治されないように金の針を壊してしまうズルイ魔物



073 チャク

通常時ライブラTEXT

あやしい光を放つ眼でにらみつける蛇の魔物。物理攻撃が主体だが、ときおり「石化の眼」や全体攻撃「黄天」を使うあたりが困る

オーバーソウル時ライブラTEXT

見たものを石にする眼をもつ魔物。「石化の眼」で相手を固めて、解除されないように金の針を壊してくしたたかさ

◆主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	物理防御	魔法防御	命中	回避	運	
071	23 (20)	3000 (3480)		85	44	3	92	30	78 (86)	0	0	3 (3)
072	34 (41)	3720 (13820)		140	46	10 (53)	93	32	67 (74)	0	0	3 (4)
073	98 (99)	437850 (459743)		820	254	88	152	166	164 (213)	0	0	14 (18)

◆属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	風	聖
071	—	弱	—	—	—	—
072	—	弱	—	—	弱	—
073	—	弱	吸収	—	弱	—

◆無効化する特殊効果

071	即死、石化、睡眠、毒、凍乱、[バーサク]、カース、スロウ、攻撃力変化、魔力変化
072	即死、石化、睡眠、毒、凍乱、カース、スロウ、攻撃力変化、魔力変化、防御力変化、死の宣告、割合ダメージ
073	即死、石化、睡眠、沈黙、毒、凍乱、バーサク、カース、スロウ、ストップ、攻撃力変化、魔力変化、防御力変化、魔法防御変化、命中変化、回避変化、運変化、死の宣告、割合ダメージ

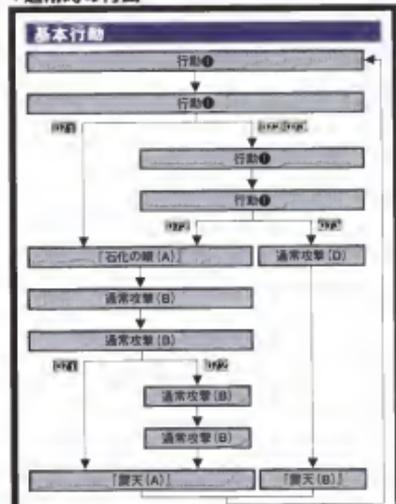
一定の順番で攻撃を行なうが、どの攻撃からはじめるかは決まっていない。オーバーソウル時は、「震天」を使わなくなるかわりに、石化状態を解除できるアイテムを壊したり、MPにダメージを与えたりするようになる。

戦闘法 074 ククルカン、**072** グクマッツに対しては、「石化防御」を持っておくか敵をストップ状態にして戦おう。使う攻撃は、水属性のものが有効だが、「戦う」をくり

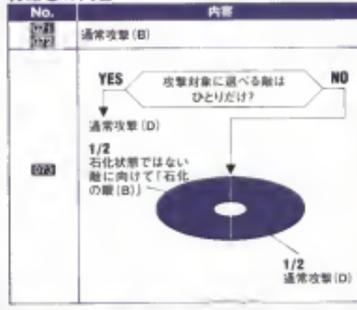


◀**073** チャクとまともに戦っても、いずれは石化状態の味方が敵の攻撃で破壊されて、ジリ貧になる可能性が高い。

◇通常時の行動

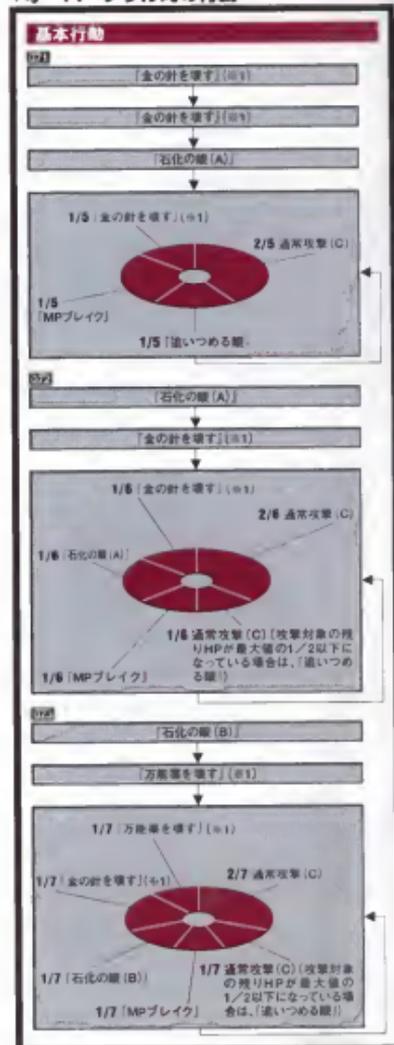


行動①の内容



返すだけでもとくに問題はない。**073** チャクに対しては、味方全員のドレスをシーフにして、断続的に「戦う」を使うことで敵をひるませつけける戦法(→P.289)をとるのが無難。敵にオーバーソウルされない場合にかぎるが、味方ふたりを戦闘不能状態にしておき、「回避カウンター」を修得すみのバーサーカーひとりで、自分をリリース状態にしながら戦う手もある。

◇オーバーソウル時の行動



※1……アイテムシューターがいる、攻撃対象のアイテムをユウナたちが持っていない、のどちらかに該当する場合は、通常攻撃 (C)

◇攻撃一覧

攻撃名/使用機	対象	威力	属性	タイプ	回避手段	命中率	クリティカル率	早期回避	待機回避	即死	リフレク	沈黙
通常攻撃 (A)	単体	16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×
パバ	左右の前脚でたたき、ダメージを与える。バースク状態のときのみ使用											
通常攻撃 (B)	単体	16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×
	左右の前脚でたたき、ダメージを与える。真行中は攻撃を受けてもひるまない点が、通常攻撃 (A)とのちがいが											
通常攻撃 (C)	単体	16	—	物理	プロテス	必中	5	0	100	○	×	×
	左右の前脚でたたき、ダメージと毒効果(発生率100%)を与える											
通常攻撃 (D)	単体	32	—	物理	プロテス	200	15	0	100	○	×	×
	左右の前脚でたたき、ダメージを与える											
★MPブレイク	単体	9	—	物理	プロテス(※2)	95	—	0	100	○	×	×
	左右の前脚でたたき、対象のMPにダメージを与える											
★石化の眼 (A)	単体	—	—	—	—	必中	—	120	80	△	×	×
	対象をにらみつけて、石化効果(発生率80%)を与える											
★石化の眼 (B)	単体	—	—	—	—	必中	—	120	80	△	×	×
	対象をにらみつけて、石化効果(防衛不能)を与える											
★遠いつめる眼	単体	—	—	固定値	—	必中	—	120	100	△	×	×
	対象をにらみつけて、ゼロのダメージを与える											
★震天 (A)	範囲	14	—	魔法	シェル	必中	—	120	80	△	×	×
	尻を振って空気を振動させ、前方120度の範囲内にいる敵に、ダメージと震動の特殊効果(※3)を与える											
★震天 (B)	範囲	56	—	魔法	シェル	必中	—	120	80	△	×	×
	尻を振って空気を振動させ、前方120度の範囲内にいる敵に、ダメージと震動の特殊効果(※4)を与える											
★金の針を壊す	単体	5	—	物理	プロテス	必中	10	0	100	○	×	×
	左右の前脚でたたき、ダメージを与えつつユウナたちが所持している金の針を1個壊らす											
★万能薬を壊す	単体	5	—	物理	プロテス	必中	10	0	100	○	×	×
	左右の前脚でたたき、ダメージを与えつつユウナたちが所持している万能薬を1個壊らす											

※2…MPダメージなのでダメージ量は軽減されないが、オートアビリティ「カウンター」の対象になる

※3…防弾力1ダウン+魔法防壁1ダウン+命中1ダウン+回避1ダウン+運1ダウン効果(すべて防衛不能)

※4…防弾力10ダウン+魔法防壁10ダウン+命中10ダウン+回避10ダウン+運10ダウン効果(すべて防衛不能)



通常攻撃 (A)



石化の眼 (B)



震天 (A)

キノコ種族

- 074 イビリタケ
- 075 ヤマイタケ
- 076 アヤメタケ
- 077 イビリスギタケ

074 イビリタケ

Elusy Cap

通常時ライブラTEXT

はじめとした場所に生えていて、たたくと胞子で攻撃してくる魔物。非常にゆっくりながら動くことができるので用心

オーバーソウル時ライブラTEXT

はじめとした場所に生えていて、魔法や胞子で攻撃してくる魔物。HPが少なくなると、いわゆる魔法バースクで怖いなの



075 ヤマイタケ

Mycoli-man

通常時ライブラTEXT

はじめとした場所に生えていて、たたくと胞子で攻撃してくる魔物。非常にゆっくりながら動くことができるので用心

オーバーソウル時ライブラTEXT

はじめとした場所に生えていて、魔法や胞子で攻撃してくる魔物。HPが少なくなると、いわゆる魔法バースクで怖いなの



076 アヤメタケ

Mushroom Cloud

通常時ライブラTEXT

はじめとした場所に生えていて、胞子で攻撃してくる魔物。ザコっぽいのにアルテマなんが使っちゃうのは受け入れがたい

オーバーソウル時ライブラTEXT

はじめとした場所に生えていて、魔法や胞子で攻撃してくる魔物。HPが少なくなると、いわゆる魔法バースクで怖いなの



077 イビリスギタケ

Illc, Elusy Cap

通常時ライブラTEXT

はじめとした場所に生えていて、たたくと胞子で攻撃してくる魔物。非常にゆっくりながら動くことができるので用心

オーバーソウル時ライブラTEXT

はじめとした場所に生えていて、魔法や胞子で攻撃してくる魔物。HPが少なくなると、いわゆる魔法バースクで大あばれ

◇属性との相性

No.	炎	氷	雷	風	毒	重力	聖
074	弱	—	—	半減	—	—	—
075	弱	—	—	半減	—	—	—
076	弱	—	—	半減	—	—	—
077	弱	—	—	吸収	—	—	—

◇無効化する特殊効果

074	沈黙、睡眠、[凍結]、[バースク]、カーズ
075	沈黙、睡眠、[凍結]、[バースク]、カーズ
076	沈黙、睡眠、沈黙、凍結、毒、[バースク]、カーズ、スロウ、ストップ、死の宣告、アレイ、睡眠中、割合ダメージ
077	沈黙、睡眠、沈黙、凍結、毒、[バースク]、カーズ、スロウ、ストップ、死の宣告、アレイ、睡眠中、割合ダメージ

◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御力	回避	命中	回避	逃
074	8 [10]	84 [375]	83	1	16	2	40	42 [59]	0	0	0
075	29 [34]	810 [3240]	120	1	20 [21]	4	42	43 [47]	0	0	0
076	81 [97]	9999 [10998]	270	1	32 [82]	138	240	78 [94]	0	0	[9]
077	51 [52]	4880 [5124]	128	5	38 [46]	114	82	38 [48]	0	0	1

魔法が各種の「パウダー」を使用する。オーバーソウル時は、攻撃手段が多彩になるほか、HPが残り半分を切る
と行動パターンが変わるのが特徴。なお、078 アヤメタ
ケはつねにリジェネ+消費MP0状態になっている。

解説 炎属性の攻撃と「戦う」を主体に戦えばすぐに倒
せる敵だが、078 アヤメタケは例外。「オートシェル」「リ
ボン」を持つきぐるみ士で、きぐるみ剣法「サボテンマシ
ンガン」などの強力な攻撃を使わないと、勝ち目は薄い。
[いらいらパウダー]を受けるとかならず着がえたい状態

◇通常時の行動

基本行動

074 [ウォータ]をくり返す

075 077 [どとどくパウダー]をくり返す

078 以下の行動をくり返す

1/4 アルテマ

3/4 [いらいらパウダー]

攻撃に応じた行動

079 物理手段がプロテスの攻撃を受けた場合は、カウンターで「まっくらパウダー」を使用

になるが、直前にきぐるみ魔法「モグケアルジャ」を選んでおけば、着がえたとにHPを回復しつつ解除できる。あるいは、着がえたい状態になったあと、途中で敵の攻撃を受けないように2~3人でいっせいにドレスアップしよう。ちなみに、敵が単独なら、ふたりが合戦弾「ホワイトホール」を、ひとりか「マリバダンス」を使う戦法もある。

◇オーバーソウル時の行動

基本行動

以下の行動をくり返す

1/4 074 「まっくらパウダー」
075 077 「どとどくパウダー」
078 いらいらパウダー

2/4 074 「ウォータ」
075 「ウォータ」
076 すべての敵に炎
炎
077 「ウォタガ」

1/4 074 「ファイア」
075 「ファイア」
076 すべての敵に向けて
077 「ファイガ」
078 「ファイガ」

残りHPに応じた行動

自分の残りHPが最大値の1/2未満になっている場合は、自分に向けて「バーサク」を使用

◇攻撃一覧

名前	対象	威力	属性	タイプ	範囲	命中	回避	ガード	炎	氷	雷	風	毒	炎	氷	雷	風	毒
まっくらパウダー	全体	—	—	—	シェル	必中	—	80	40	△	×	×	×	×	×	×	×	×
どとどくパウダー	5つのカサから扇子を用いし、連続効果(発生率100)を考える	全体	毒	魔法	シェル	必中	—	80	40	△	×	×	×	×	×	×	×	×
いらいらパウダー	5つのカサから扇子を用いし、ダメージと毒効果(発生率75)を考える	全体	—	—	シェル	必中	—	80	40	△	×	×	×	×	×	×	×	×
バーサク	自分	—	—	—	—	必中	—	80	0	△	×	×	×	×	×	×	×	×
ホワイトハイwind	全体	—	—	割合	—	必中	—	120	80	△	×	×	×	×	×	×	×	×
ファイア	単体	8	炎	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○	○	○	○	○	○	○
ウォータ	単体(※3)	7	水	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○	○	○	○	○	○	○
ファイラ	単体	13	炎	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○	○	○	○	○	○	○
ウォタラ	単体	13	水	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○	○	○	○	○	○	○
ファイガ	単体	21	炎	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○	○	○	○	○	○	○
ウォタガ	単体	21	水	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○	○	○	○	○	○	○
フレア	単体	30	—	魔法	シェル	必中	—	100	0	△	○	○	○	○	○	○	○	○
アルテマ	全体	70	—	魔法	シェル	必中	—	100	0	×	×	×	○	○	○	○	○	○

01—石化(発生率100)+睡眠100(発生率100)+沈黙(発生率100)+暗闇(発生率100)+毒(発生率100)+高圧133(発生率100)+バーサク133(発生率100)+着がえたい(防弾不能)+ストップ100(発生率100)+攻撃力10ダウン(防弾不能)+攻撃力10ダウン(防弾不能)効果
02—睡眠、沈黙、毒、沈黙、バーサク、攻撃力アップ(ダウン)、魔力アップ(ダウン)、防弾力アップ(ダウン)、魔法防弾アップ(ダウン)、命中アップ(ダウン)、回避アップ(ダウン)状態
03—炎状態のときは単体または全体化(ランダムで)

魔物事典
【キノコ種族】

|ハイゾオ種族

078 ハイゾオ

079 ディープハイゾオ

078 ハイゾオ

Proto-Ze

通常時ライブラTEXT

ゆらゆらと空中をただよう魔物。すーっと泳ぐようにせまってきたり、攻撃してくるのがイヤなところ

オーバーソウル時ライブラTEXT

ゆらゆらと空中をただよっている魔物。直接攻撃はしないが、いろいろな魔法を順番に使ってくるのがイヤだ



079 ディープハイゾオ

Deep Hazyhe

通常時ライブラTEXT

ゆらゆらと空中をただよう魔物。近づいて攻撃をしがけることはなく、離れた場所から「ディストーション」で攻撃してくるのがズルいところ

オーバーソウル時ライブラTEXT

ゆらゆらと空中をただよっている魔物。直接攻撃はしないが、いろいろな魔法を順番に使ってくるのが好きじゃない

◇属性との相性

No.	炎	氷	雷	風	毒	力	聖
078	—	—	弱	—	—	弱	—
079	—	—	弱	—	—	弱	—

◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御	すばやE	命中	回避	運
078	19 [19]	653 [2612]	0	38	21	12	20	84 [97]	0	0	3 [4]
079	20 [24]	1030 [4119]	122	18	26	72	22	56 [62]	0	0	3 [4]

◇無効化する特殊効果

078	石化、睡眠、沈黙、「暴乱」[「バースク」]、力一次、魔力変化、魔法防御変化
079	石化、睡眠、沈黙、変換、「バースク」、力一次、魔力変化、魔法防御変化

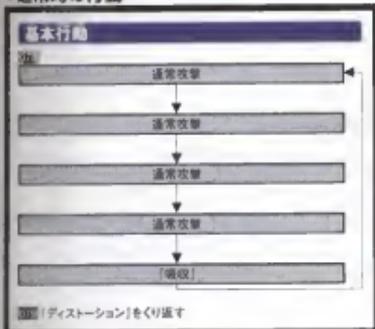
078 ハイゾオはおもに通常攻撃を連発し、079 ディープハイゾオは「ディストーション」をくり返すだけが、オーバーソウル時どちらも、自分をリフレク状態にしてから魔法を使用するようになる。

攻略法 「サンダガ」や新騎術「弱体!」、即死効果を持つ攻撃なら、1発で倒すことが可能。また、それらの攻撃がなくても、敵をストップ状態にしつつ戦えばラクに倒せるだろう。ちなみに、味方の誰かひとりでも「オートリフレク」を持っていれば、オーバーソウルされたとき、敵は自分に向けて「リフレク」を使用後、延々と「デスペル」を使ってくるだけになる。

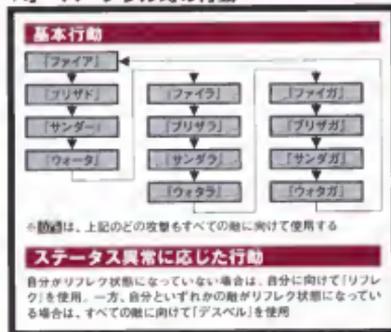


079 ディープハイゾオを放っておくと、「ディストーション」を連発される。真先に倒すか、ストップ状態にしよう。

◇通常時の行動



◇オーバーソウル時の行動



◇攻撃一覧

名前	対象	威力	属性	タイプ	範囲	命中	クリティカル	回避	ガード	炎	氷	雷	風	毒	沈黙	睡眠	沈黙	沈黙
通常攻撃	単体	16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×	×	×	×	×	×	×
ディストーション	範囲	11	—	魔法	シェル	必中	—	50	80	△	×	×	×	×	×	×	×	×
マインティガード	全体	—	—	—	シェル	必中	—	120	80	△	×	×	×	×	×	×	×	×
魔法	単体	8	炎	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○	○	○	○	○	○	○
ファイア	単体	8	炎	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○	○	○	○	○	○	○
ブリザド	単体	8	氷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○	○	○	○	○	○	○
サンダー	単体	8	雷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○	○	○	○	○	○	○
ウォータ	単体	8	水	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○	○	○	○	○	○	○
ファイラ	単体	13	炎	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○	○	○	○	○	○	○
ブリザラ	単体	13	氷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○	○	○	○	○	○	○
サンダラ	単体	13	雷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○	○	○	○	○	○	○
ウォタラ	単体	13	水	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○	○	○	○	○	○	○
ファイガ	単体	21	炎	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○	○	○	○	○	○	○
ブリザガ	単体	21	氷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○	○	○	○	○	○	○
サンダガ	単体	21	雷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○	○	○	○	○	○	○
ウォタガ	単体	21	水	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○	○	○	○	○	○	○
デスペル	全体	—	—	—	シェル	必中	—	60	0	△	×	○	○	○	○	○	○	○
リフレク	全体	—	—	—	シェル	必中	—	60	0	△	○	○	○	○	○	○	○	○

①……シェル、プロテス、リフレク、リジェネ、ヘイスト、HP2倍、MP2倍状態
 ②……シェル126+プロテス126+リジェネ90+ヘイスト90+防御力2アップ+魔法防御2アップ+回復1アップ効果(すべて発生率=)

ウォーム種族

080 サンドウォーム

081 アースウォーム

080 サンドウォーム

Sand Worm

通常時ライブラTEXT

砂漠にいる巨大な魔物で「シン」のいない今ではスピラ最大級。強い上にHPも高いので長期戦になりやすい

オーバーソウル時ライブラTEXT

砂漠にいる魔物で「シン」のいない今ではスピラ最大級。強い上にHPも高いので長期戦になりやすい



081 アースウォーム

Earth Worm

通常時ライブラTEXT

異界の核にいる巨大な魔物で「シン」のいない今ではスピラ最大級。強い上にHPも高いので長期戦になりやすい

オーバーソウル時ライブラTEXT

異界の核にいる魔物で「シン」のいない今ではスピラ最大級。強い上にHPも高いので長期戦になりやすい

◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	威力	防御力	回避率	回避	命中	回避	速
080	22 (20)	12722 (20558)	42	41	34	0	0	44 (62)	0	0	1
081	36 (44)	39532 (52542)	95	122 (142)	37 (30)	0	0	72 (101)	0	0	1

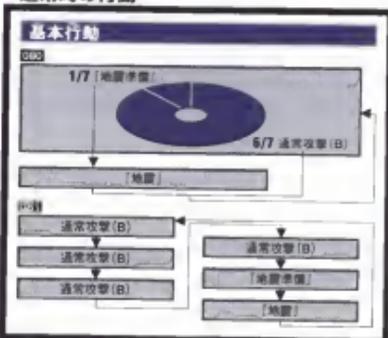
◇属性との相性

No.	炎	氷	雷	風	毒	重力	聖
080 081	—	—	—	—	弱	無効	—

◇無効化する特殊効果

080 081	即死、石化、睡眠、沈黙、痺麻、定札、「バースト」、カーズ、ヘイスト、スロウ、ストップ、死の宣告、ディレイ、準備中断、割合ダメージ
------------	--

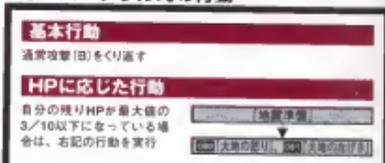
◇通常時の行動



通常攻撃 (B) に加えて、「地震準備」のあとに、身体を地面にたたきつけて大地を揺らす攻撃を使う。

戦闘法 「戦う」と水属性の攻撃を主体に、チェーンを狙おう。味方を回避10アップ状態にしておくとうり安全だ。

◇オーバーソウル時の行動



◇攻撃一覧

攻撃名/使用者	対象	威力	属性	タイプ	軽減手段	命中率	クリティカル率	準備段階	回避率	割合	リフレク	状態異常
080 081 通常攻撃 (A)	単体	16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×
ババ	はしずり寄って突きをくり出し、ダメージを与える。バースト状態のときのみ使用											
通常攻撃 (B)	単体	16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×
地震準備	—	—	—	—	—	—	—	0	100	○	×	×
★地震	全体	28	—	魔法	シェル 必中	—	0	100	×	×	×	×
★大地の怒り	全体	—	—	割合	シェル 必中	—	0	100	×	×	×	×
★大地のなげき	全体	—	—	割合	シェル 必中	—	0	100	×	×	×	×
★大地のなげき	全体	—	—	割合	シェル 必中	—	0	100	×	×	×	×

古代魚種族

082 クシファクティヌス

083 ティニクチス



082 クシファクティヌス

クシファクティヌス

通常時ライブラTEXT

空中を泳ぐ魚型の怪物。凶暴な性格をしていて、動く物を見つけると、巨大な牙をむきだして攻撃してくるので怖い

オーバーソウル時ライブラTEXT

空中を泳ぐ魚型の怪物。凶暴な性格をしていて、動く物を見つけると、激しく何回も攻撃してくるのが恐ろしいところ

083 ティニクチス

ティニクチス

通常時ライブラTEXT

空中を泳ぐ魚型の怪物。凶暴な性格をしていて、動く物を見つけると、巨大な牙をむきだして攻撃してくるので怖い

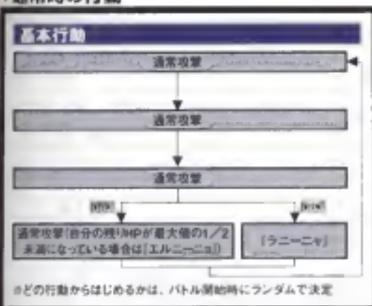
オーバーソウル時ライブラTEXT

空中を泳ぐ魚型の怪物。凶暴な性格をしていて、動く物を見つけると、激しく何回も攻撃してくるのが恐ろしいところ

◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	威力	防御力	回避率	すばやさ	命中	回避	運
082	12 (14)	773 (2992)	0	77	18	112	0	53 (58)	0	0	4 (5)
083	24 (32)	1673 (7792)	0	78 (84)	22	114	0	68 (78)	0	0	5 (6)

◇通常時の行動



◇攻撃一覧

攻撃名/使用種	対象	威力	属性	タイプ	回避手段	命中率	クリティカル率	属性耐性	属性弱	属性強	リフレク	反射耐性
通常攻撃	単体	16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×
★エルニーニョ	範囲	12	—	魔法	—	必中	—	60	40	×	×	×
★ランニーヤ	範囲	—	—	割合	—	必中	—	60	40	×	×	×
★3連攻撃	ランダム	12×3	—	物理	プロテス	必中	—	0	0	○	×	×
★5連攻撃	ランダム	12×5	—	物理	プロテス	必中	—	0	0	○	×	×

◇属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	毒力	毒
082	—	—	弱点	—	弱点	—
083	—	—	弱点	無効	弱点	—

◇無効化する特殊効果

019 025	石化、睡眠、[混乱]、[パーサク]、カーズ
------------	-----------------------

通常時は一定の行動パターンをくり返し、オーバーソウル時は攻撃をランダムで決める。

【取組注意】 雷属性か重力属性の攻撃、あるいは即死効果を持つ攻撃が有効。すぐに倒すのが無理なときは、敵をストップ状態にしつつ戦おうといだろう。

◇オーバーソウル時の行動



ウオーム種族 / 古代魚種族

怪物事典 Ω

ゲル種族

084 ヒュージゲル

085 バリアブルゲル



085 バリアブルゲル

Protisan Gel

通常時ライフラTEXT

水にとけこんだ幻光虫が魔物となった存在。とてもやわらかい体は、物理攻撃を受けつけない。吸収する属性を変える能力は許せない

オーバーソウル時ライフラTEXT

水にとけこんだ幻光虫が魔物となった存在。そのやわらかい体は、物理攻撃を受けつけない。4属性の魔法で攻撃してくるのでややこしい



084 ヒュージゲル

Amorphous Gel

通常時ライフラTEXT

水にとけこんだ幻光虫が魔物となった存在。とてもやわらかい体には、物理攻撃がききにくい。属性を変えて攻撃してくるから苦手

オーバーソウル時ライフラTEXT

水にとけこんだ幻光虫が魔物となった存在。そのやわらかい体は、物理攻撃を受けつけない。4属性の魔法で攻撃してくるのでややこしい

◇属性との相性

No.	炎	氷	雷	風	水	重力	毒
084	弱	弱	弱	弱	弱	弱	—
085	半強	半強	弱	弱	弱	弱	—

◇無効化する特殊効果

084	即死、石化、睡眠、沈黙、麻痺、毒、混乱、バースク、カーズ、スロウ、ストップ、昏中変化、経路変化、運命化、死の宣告、テイレイ、軍曹中絶、割合ダメージ
085	即死、石化、睡眠、沈黙、麻痺、毒、混乱、バースク、カーズ、スロウ、ストップ、死の宣告、テイレイ、軍曹中絶、割合ダメージ

◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御力	すばやさ	命中	回避	運
084	28 (34)	973 (2333)	999	18	58	255	0	82 (98)	0	0	4 (5)
085	40 (48)	5680 (16700)	9999	22	34	255 (255)	0	89 (107)	0	0	4 (5)

- ※1……エンカウント直後のもの、「バリアチェンジ」(オーバーソウル時は「無効プラス」)、「無効の効果なし」を使用するたびに发生变化する
 ※2……エンカウント直後のもの、「バリアチェンジ」(オーバーソウル時は「吸収プラス」)、「吸収の効果なし」を使用するたびに发生变化する

つねに物理無効状態(084 ヒュージゲルはオーバーソウル時のみ)なのが特徴。通常時は「攻撃を4回行ったあと「バリアチェンジ」をくり返すのに対して、オーバーソウル時は攻撃をランダムで選び、魔法を受けるたびに属性との相性を変えるようになる。

戦闘法 「みやぶる」を使うなどで敵の弱点属性を判別し、その属性のアイテムや黒魔法系のアビリティで攻撃するといい。バトル開始直後の弱点は、084 ヒュージゲルが氷属性、085 バリアブルゲルが雷属性なのを覚えておこう。聖属性との相性はつねに「—(相性なし)」なので、合成弾「ホワイトホール」を使うのもひとつの手だ。なお、オーバーソウルされたときは、味方全員をリフレク状態にするのが無難。リフレク状態にすると、反射した魔法を敵に吸収されることがあるものの、味方がダメージを受ける状況が減るぶん、安全に戦える。



◆ゲル種族2種類が同時に出現したときは、通常攻撃(A)が危険な084 ヒュージゲルを手早く倒すと。

◆084 ヒュージゲルが相手なら、敵が使ってきた魔法の属性から、弱点属性を知ることが可能(通常時の行動)を参照。

◇通常時の行動

基本行動

○003のみ、どの行動から始まるかは、バトル開始時にランダムで決定

行動③の内容

No.	内容
1/2 行動③	
004	
005	通常攻撃 (B)

[バリアチェンジ]と行動③の内容

[バリアチェンジ]を使用することにより、炎、氷、雷、水属性それぞれとの相性と、行動③で実行する行動が以下のように変化する(はじめは[バリアチェンジ]を律ったとき、属性との相性と行動③は一番上のとおりになる)。なお、[バリアチェンジ]使用前の行動③は「すべての敵に向けて[ファイア]」

属性との相性		行動③
炎	氷	
004 弱	005 中	004 弱
弱	弱	弱
004 弱	005 中	005 中
弱	弱	弱
004 弱	005 中	004 弱
弱	弱	弱
004 弱	005 中	005 中
弱	弱	弱

◇オーバーソウル時の行動

基本行動

以下の行動をくり返す

攻撃に応じた行動

003軽減手段がシェルの攻撃を受けた場合は、カウンターで、炎、氷、雷、水属性のなかからひとつを選択。選んだ属性との相性が「—」の場合は「無効」を選択して相性を「無効」に変え、「無効」の場合は「無効の効果キレ」を使用して相性を「—」に変える(※3/○は、選んだ属性の名前)

004軽減手段がシェルの攻撃を受けた場合は、カウンターで、炎、氷、雷、水属性のなかからひとつを選択。選んだ属性との相性が「—」の場合は「無効」を選択して相性を「無効」に変え、「無効」の場合は「無効の効果キレ」を使用して相性を「—」に変える(※3/○は、選んだ属性の名前)

03→攻撃をチェーンを受けた場合は、軽減手段がシェルの攻撃を受けるたびにこの行動を実行し、チェーンが途切れたあとに、実行した行動名を表示する

◇攻撃一覧

攻撃名/使用者	対象	風力	属性	タイプ	軽減手段	命中	クリティカル率	準備時間	待機時間	割合ダメージ	リフレク	沈黙耐性
004 005 通常攻撃 (A)	単体	—	—	固定値	—	必中	—	0	100	○	×	×
属性によってたたくダメージ、[対象の残りHP-1]のダメージを与える												
通常攻撃 (B)	単体	—	—	割合	プロテス	必中	—	0	100	○	×	×
属性によってたたくダメージ、[対象の最大HPの9/16]のダメージを与える												
★バリアチェンジ	自分	—	—	—	—	必中	—	0	20	△	×	×
炎、氷、雷、水属性との相性を変化させる(詳細は上記)												
★炎無効プラス	自分	—	—	—	—	必中	—	0	20	△	×	×
炎属性との相性を「—」→「無効」へと変える												
★氷無効プラス	自分	—	—	—	—	必中	—	0	20	△	×	×
氷属性との相性を「—」→「無効」へと変える												
★雷無効プラス	自分	—	—	—	—	必中	—	0	20	△	×	×
雷属性との相性を「—」→「無効」へと変える												
★水無効プラス	自分	—	—	—	—	必中	—	0	20	△	×	×
水属性との相性を「—」→「無効」へと変える												
★炎無効の効果キレ	自分	—	—	—	—	必中	—	0	20	○	×	×
炎属性との相性を「無効」→「—」へと変える												
★氷無効の効果キレ	自分	—	—	—	—	必中	—	0	20	○	×	×
氷属性との相性を「無効」→「—」へと変える												
★雷無効の効果キレ	自分	—	—	—	—	必中	—	0	20	○	×	×
雷属性との相性を「無効」→「—」へと変える												

技名/使用者	対象	威力	属性	タイプ	要素手合	命中率	ブレイカ カルブ	回避率	属性耐	吹きこみ	リフレク 影響	状態異常
★水風効の効果キレ	自分	—	—	—	—	必中	—	0	20	○	×	×
	水属性との相性を「無効」→「—」へと変える											
★炎吸収プラス	自分	—	—	—	—	必中	—	0	20	△	×	×
	炎属性との相性を「—」→「吸収」へと変える											
★水吸収プラス	自分	—	—	—	—	必中	—	0	20	△	×	×
	水属性との相性を「—」→「吸収」へと変える											
★雷吸収プラス	自分	—	—	—	—	必中	—	0	20	△	×	×
	雷属性との相性を「—」→「吸収」へと変える											
★火吸収プラス	自分	—	—	—	—	必中	—	0	20	△	×	×
	火属性との相性を「—」→「吸収」へと変える											
★炎吸収の効果キレ	自分	—	—	—	—	必中	—	0	20	○	×	×
	炎属性との相性を「吸収」→「—」へと変える											
★水吸収の効果キレ	自分	—	—	—	—	必中	—	0	20	○	×	×
	水属性との相性を「吸収」→「—」へと変える											
★雷吸収の効果キレ	自分	—	—	—	—	必中	—	0	20	○	×	×
	雷属性との相性を「吸収」→「—」へと変える											
★水吸収の効果キレ	自分	—	—	—	—	必中	—	0	20	○	×	×
	水属性との相性を「吸収」→「—」へと変える											
★ファイラ	単体	12 (13)	炎	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	炎属性の攻撃でダメージを与える。通常時のみMPを12消費											
★プリザラ	単体	12 (13)	水	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	水属性の攻撃でダメージを与える。通常時のみMPを12消費											
★サンダラ	単体	12 (13)	雷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	雷属性の攻撃でダメージを与える。通常時のみMPを12消費											
★ウオタラ	単体	12 (13)	水	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	水属性の攻撃でダメージを与える。通常時のみMPを12消費											
★ファイガ	単体	21	炎	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	炎属性の攻撃でダメージを与える											
★プリザガ	単体	21	水	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	水属性の攻撃でダメージを与える											
★サンダガ	単体	21	雷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	雷属性の攻撃でダメージを与える											
★ウオタガ	単体	21	水	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	水属性の攻撃でダメージを与える											



通常攻撃 (A)



【プリザガ】

ベヒーモス種族

086 ベヒーモス

087 ファンババ

086 ベヒーモス

Beremioth

通常時ライブラTEXT

スピラ最強の魔物と呼ばれ、強力なパンチと雷の魔法で攻撃してくるが、まだ生まれて間もないために、それほど強いわけではない

オーバーソウル時ライブラTEXT

オーバーソウルしたためか、ちょっと性格が変わってしまい、特定の相手を集中的に攻撃するようになってしまっている



087 ファンババ

Fanbaba

通常時ライブラTEXT

魔物の中の魔物、スピラ最強の魔物と呼ばれている。使ってくる技も強力だが、本当に男をつけるべきなのは倒したあとである

オーバーソウル時ライブラTEXT

オーバーソウルしたためか、ちょっと性格が変わってしまい、特定の相手を集中的に攻撃するようになってしまっている

◇属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	風力	聖
086	—	—	吸収	—	無効	—
087	—	—	吸収	—	無効	—

◇無効化する特殊効果

086	即死、睡眠、沈黙、凍結、毒、混乱、[バーサク]、カーズ、ストップ、死の宣告、アレイ、草薙中断、割合ダメージ
087	即死、石化、睡眠、沈黙、凍結、毒、混乱、バーサク、カーズ、スロウ、ストップ、死の宣告、アレイ、草薙中断、割合ダメージ

◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	熱耐	氷耐	雷耐	毒耐	沈黙耐	睡眠耐	倒壊	回避	逃
086	28 (34)	1420 (1491)	280	48	85	4	2	65 (65)	0	0	0	6 (8)	0	0
087	52 (62)	2772 (30163)	785	93	13	7	11	87 (113)	0	0	0	6 (8)	0	0

086 ベヒーモスは行動順序がつねに一定で、087 ファンババは残りHPに応じて行動を変えるが、オーバーソウル時はどちらも見つめた相手を集中攻撃する。なお、通常時の087 ファンババは、ミッション【遊雷塔の魔物退治！】で現れたときのみ専用の行動パターンを持つ。

戦闘時 味方全員をシェル+プロテス+回避10アップ状態にして戦うのが安全だ。通常ファンババとのバトルは長期間になりやすいので、敵を攻撃力ダウンや魔力ダウン状態にしてもいいだろう。「マイティガード」を使われたら、白魔法「デスペル」か魔除薬を敵に使うこと。なお、087 ファンババが最後に使ってくる「メテオ」は、シェル状態なら残りHPが1000もあれば耐え切れるが、不安なら、誰か

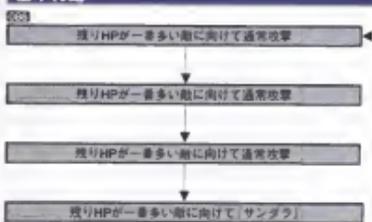
がスペシャルドレスで敵を倒して攻撃を受けるか、事前味方をひとり逃がしておこう。ちなみに、「新鉄」で倒すと「メテオ」は使われない。



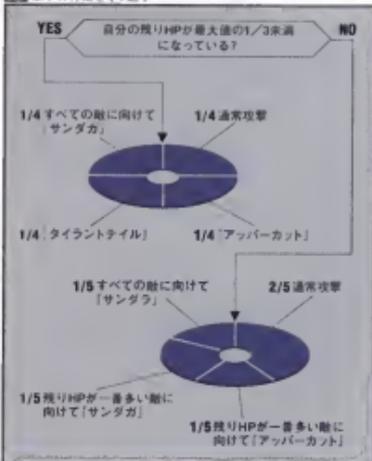
味方をリフレク状態にすれば「サンダラ」「サンダガ」を受けずにすむが、かわりに、反射したこれらの攻撃は敵に吸収される。

◆通常時の行動

基本行動



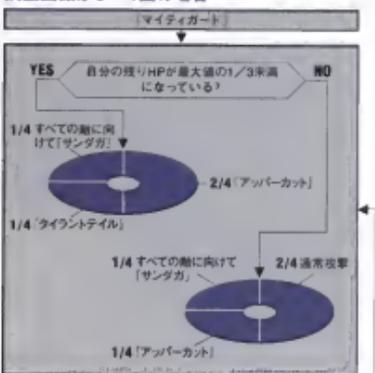
007 以下の行動をくり返す



ミッション10「遊園地の魔物退治!」における 007 フォロウの行動

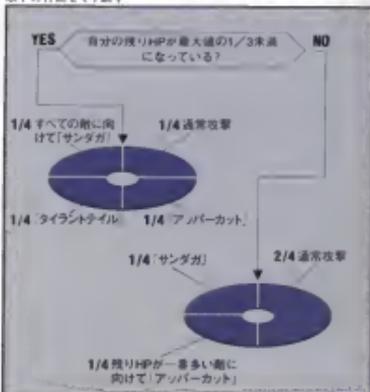
※遊園地10の調整は何回挑戦したかで、行動パターンが以下のよう
 に変化(遊園地の調整は、サブイベント「遊園地調整」で可能)

調整回数が0~4回の場合



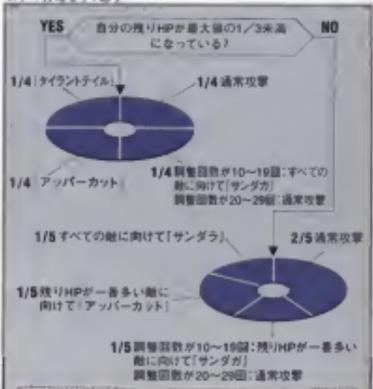
調整回数が5~9回の場合

以下の行動をくり返す



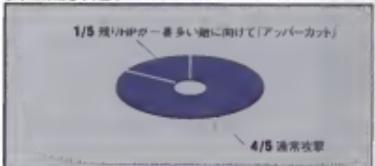
調整回数が10~29回の場合

以下の行動をくり返す



調整回数が30回以上の場合

以下の行動をくり返す

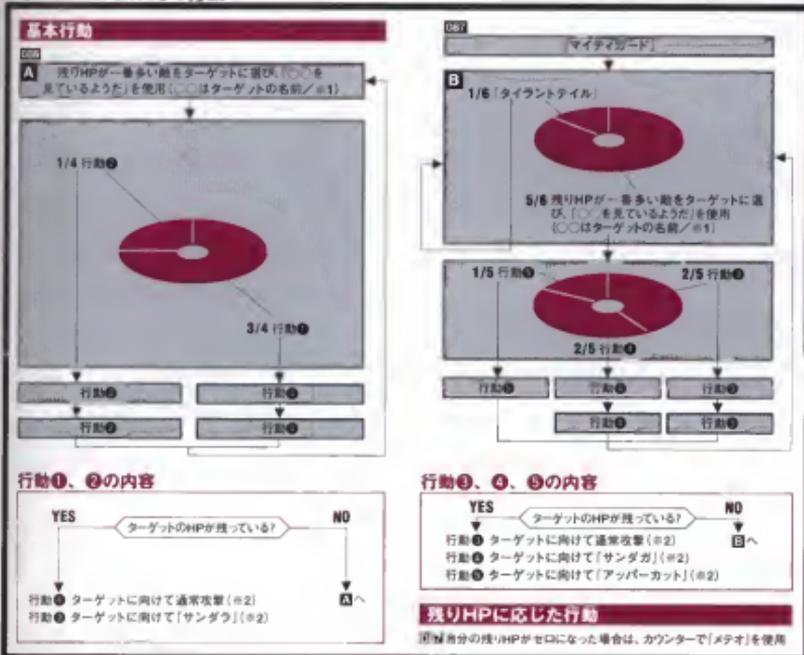


残りHPに応じた行動

※自分の残りHPが最大値の1/3未満になっている場合は、自分に
 向けて「マイティガード」を使用(1回限り)。ミッション10「遊園地
 の魔物退治!」実行中で遊園地10の調整に挑戦した回数20以上の
 場合は使用しない

※自分の残りHPがゼロになった場合は、カウンターで「メテオ」を使用

◇オーバーソウル時の行動



※1……ターゲットがスペシャルドレスの支援ユニットだった場合は、攻撃者は出ない
 ※2……ターゲットがバトルから離脱している場合は、いずれかの敵に向けて使用する

◇攻撃一覧

攻撃名/使用者	対象	威力	属性	タイプ	軽減手段	命中率	クリティカル率	準備時間	消費MP	動かしにくい	リフレク	回避	状態異常
000 通常攻撃	単体	数16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×	
	右側でなくリフレク、ダメージを与える												
★アッパーカット	単体	数33	—	物理	プロテス	必中	—	100	80	×	×	×	
バ	ソ/で受いたのち真上に振り投げ、ダメージと特殊アレイ効果(発生率0)を与える。005は、バースク状態のときのみ使用												
★タイラントテイル	全体	数23	—	物理	プロテス	必中	—	120	80	△	×	×	
	種でなく払い、ダメージと特殊アレイ効果(発生率0)を与える												
★ユウナを見ていたようだ	単体	—	—	—	プロテス	必中	—	0	150	○	×	×	
	ユウナを見つめて、攻撃のターゲットにする												
★リュウクを見ていたようだ	単体	—	—	—	プロテス	必中	—	0	150	○	×	×	
	リュウクを見つめて、攻撃のターゲットにする												
★バインを見ていたようだ	単体	—	—	—	プロテス	必中	—	0	150	○	×	×	
	バインを見つめて、攻撃のターゲットにする												
★メテオ	ランダム	数14×12	—	魔法	シェル	必中	—	0	90	×	×	×	
	多数の隕石を降らせて、ダメージを合計12回与える												
★マイティガード	全体	—	—	—	—	必中	—	100	80	△	×	×	
	特定の特殊効果(※3)を与える												
★サンダラ	単体	数12 [13]	雷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○	
	雷属性の攻撃でダメージを与える。通常時のみMPを12消費												
★サンダガ	単体	数19 [21]	雷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○	
	雷属性の攻撃でダメージを与える。通常時のみMPを24消費												

※3……シェル126+プロテス126+リジェネ126+ヘイスト126+攻撃力2アップ+魔力2アップ+防弾2アップ+魔法防弾2アップ+命中2アップ+回避2アップ効果(すべて防弾不能)

ドラゴン種族

088 フレイムドラゴン

089 ザラマンデル

090 ルブルムドラゴン

089 ザラマンデル

Zalamander

通常時ライフラTEXT

ドラゴン系の魔物。見た通りのパワーを秘めている。口から吐くプレスの威力は非常に強力でツライ

オーバーソウル時ライフラTEXT

口から火を吐くドラゴン系の魔物。その巨大通りのパワーを秘めている。力をためて、強力な攻撃をしてくるので注意

090 ルブルムドラゴン

Gialet Dragon

通常時ライフラTEXT

ドラゴン系の魔物。見た通りのパワーを秘めている。口から吐くプレスの威力は非常に強力で許してはい

オーバーソウル時ライフラTEXT

口から火を吐くドラゴン系の魔物。その巨大通りのパワーを秘めている。力をためて、強力な攻撃をしてくるので注意

◆主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防壁力	炎耐性	氷耐性	雷耐性	毒耐性	重力耐性
088	16 [21]	980 [1883]	84	37	48	38	1	78 [107]	0	0	4 [5]
089	41 [49]	12850 [14243]	276	123	51	84	72 [84]	98 [126]	0	0	4 [5]
090	45 [52]	17320 [18188]	378	140	90	103	107 [133]	107 [139]	0	0	4 [5]

特定の条件下でのぞけば、通常時は攻撃の順序が一定。それに対してオーバーソウル時は、行動をランダムで決めるほか、力をためたあとにシッポでなぎ払う攻撃を使う。なお、089のザラマンデルは、つねに魔法無効状態。

吸収技 味方全員を回避10アップ状態にするか、敵を暗闇状態にして就おう。さらに、「炎無効」や「炎吸収」を持つ装備を身につけておくか、敵をバーサク状態にすれば、ほとんどダメージを受けることなく倒せる。特定の攻撃が無効化または吸収される点には注意すること。

088 フレイムドラゴン

Flame Dragon

通常時ライフラTEXT

口から火を吐くドラゴン系の魔物。ビサイドの洞窟の中に住んでいる。見た通りのパワーを秘めているが、攻撃は単純

オーバーソウル時ライフラTEXT

口から火を吐くドラゴン系の魔物。その巨大通りのパワーを秘めている。力をためて、強力な攻撃をしてくるので注意

◆属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	重力	聖
088	半減	弱効	—	—	無効	—
089	—	弱効	—	—	無効	—
090	吸収	吸収	吸収	吸収	吸収	吸収

◆無効化する特殊効果

088	即死、石化、睡眠、沈黙、凍結、[バーサク]、カーズ、ストップ、ディレイ、準備中断、割合ダメージ
089	即死、石化、睡眠、沈黙、凍結、[バーサク]、カーズ、ヘイスト、スロウ、ストップ、攻撃力変化、魔力変化、防壁力変化、炎耐性変化、氷耐性変化、雷耐性変化、毒耐性変化、重力耐性変化、死の宣告、ディレイ、準備中断、割合ダメージ
090	即死、石化、睡眠、沈黙、凍結、[バーサク]、カーズ、ヘイスト、スロウ、ストップ、攻撃力変化、魔力変化、防壁力変化、炎耐性変化、氷耐性変化、雷耐性変化、毒耐性変化、重力耐性変化、死の宣告、ディレイ、準備中断、割合ダメージ

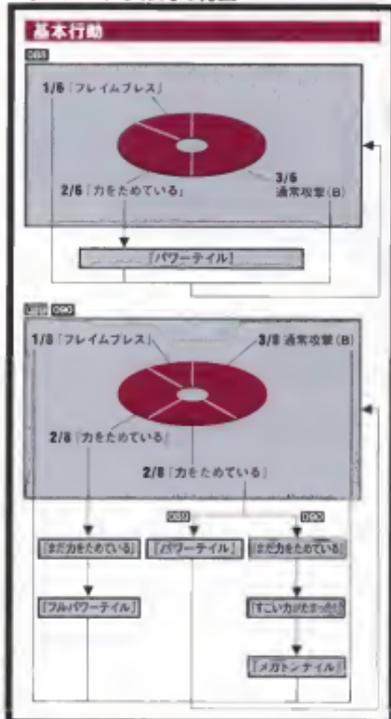


089のザラマンデルには軽減手段がシャベルの攻撃が、090のルブルムドラゴンには属性を持つ攻撃が効かない。

◇通常時の行動



◇オーバーソウル時の行動



◇攻撃一覧

攻撃名/使用条件	対象	威力	属性	タイプ	軽減手法	命中率	クリティカル率	回避率	ガード率	ガード値	リフレク	状態異常
000 000 000												
通常攻撃(A)	単体	■16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×
バババ	右手のツメを振り下ろし、ダメージを与える。オーバーソウル状態のときのみ使用											
通常攻撃(B)	単体	■16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×
★フレームプレス	範囲	■32	炎	特殊魔法	シエル	必中	—	100	80	△	×	×
★テイルスマッシュ	全体	■—	—	割合	プロテス	150	—	0	150	○	×	×
★力をためている	自分	—	—	—	プロテス	必中	—	0	0	○	×	×
★まだ力をためている	自分	—	—	—	プロテス	必中	—	0	0	○	×	×
★すごい力がたまった!	自分	—	—	—	プロテス	必中	—	0	0	○	×	×
★パワーテイル	全体	■—	—	割合	プロテス	150	—	0	150	○	×	×
★フルパワーテイル	全体	■—	—	割合	プロテス	150	—	0	150	○	×	×
★メガトンテイル	全体	■—	—	割合	プロテス	150	—	0	150	○	×	×

オチュー種族

- 091 オチュー
- 092 ねぼけオチュー
- 093 あばれオチュー

091 オチュー

Ochu

通常時ライブラTEXT

足もあるし、すばやく移動するが実は植物系の魔物。触手の高さ混乱効果で時々とんでもないことに……

オーバーソウル時ライブラTEXT

植物系の魔物。オーバーソウルしたことで魔法が使えるようになった。ここ一番のときには、自分にヘイストをかけて加速して闘いかかってくる



092 ねぼけオチュー

Drowsy Ochu

通常時ライブラTEXT

魔物も眠るが、眠りすぎなのが、このねぼけオチューである。バトルが始まれば目をさまして戦うが、オチュー本来の強さは感じられない

オーバーソウル時ライブラTEXT

いつも寝ている、ねぼけオチューであるが、オーバーソウルしたときしっかり目がさめたので、魔法など多彩な技を使って攻撃してくる



093 あばれオチュー

Floating Ochu

通常時ライブラTEXT

植物系の魔物のくせに、足があるのでも、ジャンプして地面も起こせる。いろいろな技を使うが、特にMPにダメージを与えてくるのがキライ

オーバーソウル時ライブラTEXT

植物系の魔物。オーバーソウルしたことで魔法が使えるようになった。ここ一番のときには、自分にヘイストをかけて加速して闘いかかってくる



◆属性との相性

No.	炎	氷	雷	風	毒	重力	聖
091	—	—	—	—	—	—	—
092	弱付	—	—	半減	無効	—	—
093	—	—	—	—	—	—	—

◆無効化する特殊効果

属性	効果
091	石化、毒、[要風]、[バーサク]、カーズ、スロウ、ストップ、命中変化、状態変化、変化、死の宣告、ティレイ、準備中継、割合ダメージ
092	即死、石化、沈黙、睡眠、毒、要風、バーサク、カーズ、スロウ、ストップ、死の宣告、ティレイ、準備中継、割合ダメージ
093	即死、石化、[睡眠]、要風、バーサク、カーズ、スロウ、ストップ、命中変化、状態変化、変化、死の宣告、ティレイ、準備中継、割合ダメージ

◆主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	物理力	魔法力	回避	炎耐	氷耐	雷耐	風耐	毒耐	重力耐	聖耐
091	18 [22]	1480 [3755]	62	24 [26]	42	22	18	41 [48]	0	0	0	8 [10]			
092	18 [26]	2484 [2608]	103	36 [42]	38	17	13	42 [55]	0	0	0	1			
093	36 [43]	9860 [24650]	85	57 [63]	58	58	57	83 [100]	0	0	0	9 [11]			

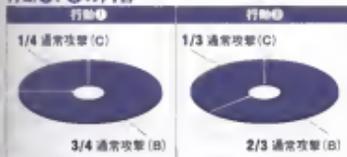
各種の通常攻撃を主体に、決められた流れに沿って行動。オーバーソウル時は、魔法による攻撃や補助、特定のドレスに対する攻撃を行なうようになる。

【解説】 少なくとも「睡眠防衛」「混乱防衛」を持っており、味方全員をシェル+プロテス状態にして戦おう。それがない場合は、ステータス異常対策として、敵を睡眠状態にしつつ攻撃するカスペシャルドレスで戦うのが安全。使う攻撃は、炎属性を持つものが有効だ。

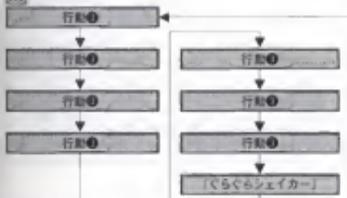
◇通常時の行動



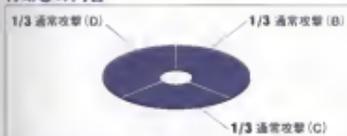
行動①、②の内容



3/4



行動③の内容



攻撃に応じた行動

000 何らかの攻撃を受けた場合は、「行動変化カウント」が1増える。「行動変化カウント」が17以上になっている場合は、「行動変化カウント」がゼロから数え直しになり、「オチューダンス」を使用

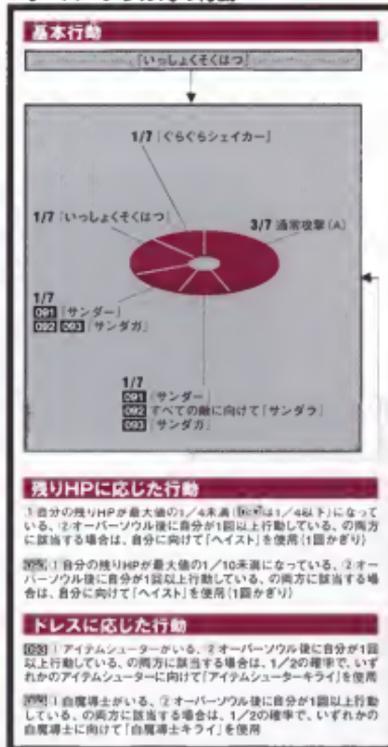


通常時の 001 あびれオチュー以外は、「おやすみダンス」で確実に睡眠状態にすることができる。



オーバーソウル時は、パーサク効果を持つ「いっしょくそくほつ」を使ってくる。「パーサク防衛」もあったほうが無難だ。

◇オーバーソウル時の行動



◇攻撃一覧

攻撃名 / 使用者	対象	威力	属性	タイプ	範囲半径	命中率	クリティカル率	手裏剣数	特殊数	割合	リフレク	ガード
通常攻撃 (A)	単体	116	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×
	ツタの先についたツメで引っかき、ダメージを与える											
通常攻撃 (B)	単体	116	—	物理	プロテス	95	5	0	60	○	×	×
乱1	ツタの先についたツメで引っかき、ダメージと毒(発生率50)+混乱133(発生率10)効果を与える											
通常攻撃 (C)	単体	116	—	物理	プロテス	必中	5	0	60	○	×	×
	ツタの先についたツメで引っかき、ダメージと毒がえたい効果(発生率 ∞)を与える											
通常攻撃 (D)	単体	116	—	物理	プロテス	必中	5	0	100	○	×	×
	ツタの先についたツメで引っかき、ダメージと毒(発生率 ∞)+聖属性133(発生率120)効果を与える											
★いっしょくそくはつ	単体	116	—	物理	プロテス	必中	15	0	100	○	×	×
	ツタの先についたツメで引っかき、ダメージとバーサク133効果(発生率 ∞)を与える											
★くらくらシェイカー	全体	116	—	割合	プロテス	必中	—	40	80	×	×	×
	地震を起こし、[対象の最大HPの1/8]のダメージと混乱133(発生率80)+弱体1レイ(発生率 ∞)効果を与える											
★オチューダンス	全体	110	—	魔法	シェル (聖1)	必中	—	40	80	△	×	×
	身体を揺さぶって脚手を飛ばし、MPへのダメージと睡眠100効果(発生率80)を与える											
★アイテムシューターキライ	単体	132	—	物理	プロテス	必中	10	0	100	○	×	×
	アイテムシューターに向けて、通常攻撃の動作でダメージを与える											
★白魔導士キライ	単体	132	—	物理	プロテス	必中	10	0	100	○	×	×
	白魔導士に向けて、通常攻撃の動作でダメージを与える											
★サンダー	単体	8	雷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	雷属性の攻撃でダメージを与える											
★サンダラ	単体	13	雷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	雷属性の攻撃でダメージを与える											
★サンダガ	単体	21	雷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	雷属性の攻撃でダメージを与える											
★ヘイスト	自分	—	—	—	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	ヘイスト50効果(発生率 ∞)を与える											

※1---MPダメージなのでダメージ量は軽減されないが、オートアビリティ「魔法カウンター」の対象になる

「くらくらシェイカー」



「オチューダンス」

クアール種族

094 クアール

095 クィーンクアール

094 クアール

Quest 1001

通常時ライブラTEXT

滅多に姿を現さない神秘的な魔物。予想を裏切る魔法系。4属性魔法を使いこなすが、高強性はHPを激減させる「プラスター」だ

オーバーソウル時ライブラTEXT

姿とはうらはらに魔法系のモンスターで4属性魔法を使いこなす。HPが減るほど魔法の威力を上げてくるのはいかがなものか



095 クィーンクアール

Quest 1001

通常時ライブラTEXT

滅多に姿を現さない神秘的な魔物。予想を裏切る魔法系。4属性魔法を使いこなすが、高強性は一撃で昇天の「キルプラス」だ

オーバーソウル時ライブラTEXT

姿とはうらはらに魔法系のモンスターで4属性魔法を使いこなす。HPが減るほど魔法の威力を上げてくるのはいかがなものか

◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	威力	防御力	回避率	すばやさ	命中	回避	運
094	15	310 [1380]	310	19	32	10	45	75 [179]	0	0	8 [10]
095	24	3270 [12480]	1340	12	19	0	145	77 [185]	0	0	8 [10]

◇属性との相性

No.	炎	水	雷	風	重力	毒
094	—	—	—	—	無効	—
095	—	—	—	—	無効	—

◇無効化する特殊効果

094	石化、睡眠、バーサク、カース、[威力変化]、魔法防御変化、準備中敵、割合ダメージ
095	石化、睡眠、睡眠、バーサク、カース、スロウ、ストップ、[威力変化]、属性耐性変化、視の宣告、タレイ、準備中敵、割合ダメージ

094 クアールは「プラスター」を多用し、095 クィーンクアールは「キルプラス」と魔法を交互に使う。オーバーソウル時は、魔法をすべての敵に向けて放つようになるほか、自分の残りHPが少なくなるほど威力を上げる。

取崩法「プラスター」「キルプラス」でHPを1まで減らされるのは防げないので、それらを使われる前に、「戦う」を主体にチェーンを狙って倒そう。そのさい、魔法だけでも受けないように、敵を沈黙状態にするか味方全員をリフレク状態にして、HPの回復を優先しつつ戦うと比較的安全だ。ちなみに、味方の誰かひとりでも「オートリフレク」を持っていると、敵にオーバーソウルされたときに「デスベル」しか使われずにすむ。



◀「キルプラス」は即死効果を持つうえ、「即死防衛」で無効化しても残りHPを1まで減らされてしまう。

◇通常時の行動

基本行動

094 残りHPが一番多い敵に向けて「プラスター」(01)をくり返す

095

◀どちらの行動からはじめるかは、バトル開始時にランダムで決定

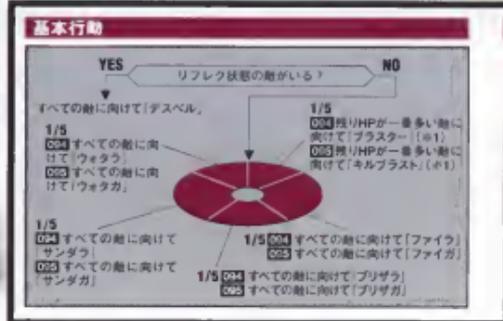
モンスターの数に応じた行動

094 モンスターが自分1体だけになった場合は、以下の行動を実行

◀残りHPが一番多い敵に向けて「プラスター」(01)

01→高弁に向けて使用することも可能

◇オーバースウル時の行動



残りHPに応じた行動

自分の残りHPが最大値の何割かに応じて威力の値が決定(下の表を参照)。そのさい、直前に行動したときと比べて威力が上がる場合は「魔力アップ」を、威力が下がる場合は「魔力ダウン」を使用

残りHP	威力	
	094	095
最大値の4/5以上	32	36
最大値の3/5以上、4/5以下	44	50
最大値の2/5以上、3/5以下	62	70
最大値の1/5以上、2/5以下	67	98
最大値の1/5以下	122	138

※1—自分に向けて使用することもある

◇攻撃一覧

094/095	攻撃名/使用機	対象	威力	属性	タイプ	習得手段	命中率	クリティカル率	回避率	ガード	反射	状態異常	
★	ブラスター	単体	—	—	固定値	—	必中	—	120	120	△	×	×
②		ヒグから放電し、「対象の残りHP-1」のダメージを与える											
★	キルブラスト	単体	—	—	固定値	—	必中	—	120	120	△	×	×
②		ヒグから放電し、「対象の残りHP-1」のダメージと即死効果(※1)(発生率100)を与える											
★	ホワイトハイウィンド	全体	—	—	割合	—	必中	—	120	80	△	×	×
②		HPを「対象の最大HPの3/8」削減し、特定のステータス異常(※2)を解除する											
★	魔力アップ!	自分	—	—	—	—	必中	—	0	40	△	×	×
		自分の威力が上がるときに使用する(詳細は上記)											
★	魔力ダウン	自分	—	—	—	—	必中	—	0	40	△	×	×
		自分の威力が下がるときに使用する(詳細は上記)											
★	ファイア	単体(※3)	⑦	炎	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
②		炎属性の攻撃でダメージを与える。MPを4消費											
★	ブリザド	単体(※3)	⑦	氷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
②		氷属性の攻撃でダメージを与える。MPを4消費											
★	サンダー	単体(※3)	⑦	雷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
②		雷属性の攻撃でダメージを与える。MPを4消費											
★	ウォータ	単体(※3)	⑦	水	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
②		水属性の攻撃でダメージを与える。MPを4消費											
★	ファイラ	単体	13	炎	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
		炎属性の攻撃でダメージを与える											
★	ブリザラ	単体	13	氷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
		氷属性の攻撃でダメージを与える											
★	サンダラ	単体	13	雷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
		雷属性の攻撃でダメージを与える											
★	ウォタラ	単体	13	水	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
		水属性の攻撃でダメージを与える											
★	ファイガ	単体(※3)	⑨ ⑩	炎	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
②		炎属性の攻撃でダメージを与える。通常時のみMPを24消費											
★	ブリザガ	単体(※3)	⑨ ⑩	氷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
②		氷属性の攻撃でダメージを与える。通常時のみMPを24消費											
★	サンダガ	単体(※3)	⑨ ⑩	雷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
②		雷属性の攻撃でダメージを与える。通常時のみMPを24消費											
★	ウォタガ	単体(※3)	⑨ ⑩	水	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
②		水属性の攻撃でダメージを与える。通常時のみMPを24消費											
★	デスペル	単体	—	—	—	—	シェル	必中	—	60	△	×	×
		「レイズ、シェル、プロテス、リフレク、リジェネ、ヘイスト、真実MP」状態を解除する											

②—睡眠、沈黙、暗闇、毒、混乱、バースク、攻撃力アップ(ダウン)、魔力アップ(ダウン)、精神力アップ(ダウン)、魔法防御アップ(ダウン)、命中アップ(ダウン)、回避アップ(ダウン)状態

③—混乱状態のときは単体または全体化(ランダムで決定)

アーマー種族

096 ディフェンダー

097 アイアンサイド



096 ディフェンダー

Shieldwart

通常時ライブラTEXT

ぶあつい鎧甲に身を包んだ魔物。攻撃力・防御力すべての能力が高いが、鎧甲が重いためかろごぎがにぶいところがツラそう

オーバーソウル時ライブラTEXT

ぶあつい鎧甲に身を包んだ魔物。オーバーソウルして性格が変わったのか魔法で攻撃するようになってキライポイント+3



097 アイアンサイド

Ironside

通常時ライブラTEXT

ぶあつい鎧甲に身を包んだ魔物。攻撃力・防御力すべての能力が高い。巨体による攻撃で敵死の大ダメージというのほくある話

オーバーソウル時ライブラTEXT

ぶあつい鎧甲に身を包んだ魔物。攻撃力・防御力すべての能力が高い。オーバーソウルしたためか、多彩な魔法を使うようになった

◆主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御	回避	すばや	命中	回避	運
096	30 [36]	1240 [1312]		175	75	42	142	13	36 [46]	0	0	8
097	34 [40]	8432 [12154]	1400	72 [88]	94	223 [233]	173 [233]		74 [101]	0	0	2 [3]

※1……「シュトルムカノネ」の予備動作中(胸を開いて持っているとき)は20

◆属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	毒	聖	力	魔
096 097	(※2)	(※2)	(※2)	(※2)	無効	—		

※2……「シュトルムカノネ」の予備動作中(胸を開いて持っているとき)は「弱点」

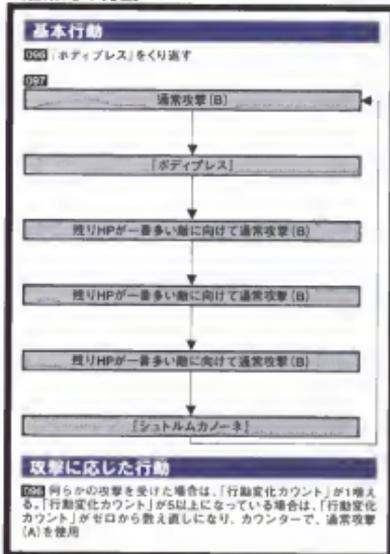
◆無効化する特殊効果

096	即死、睡眠、沈黙、麻痺、毒、バーサク、カーズ、スロウ、ストップ、防御力変化、魔法耐量変化、死の宣告、テイレイ、準備中断、割合ダメージ
097	即死、石化、睡眠、沈黙、麻痺、毒、混乱、バーサク、カーズ、スロウ、ストップ、攻撃力変化、魔力変化、防御力変化、魔法耐量変化、命中変化、回避変化、運変化、死の宣告、テイレイ、準備中断、割合ダメージ

09B ディフェンダーは「ボディプレス」を、097 アイアンサイドは通常攻撃(B)をおもに使うが、オーバーソウル時は一転して魔法ばかりを使うようになる。

攻撃性 09B ディフェンダーに対しては、味方全員をプロテス状態にして、黒魔法系のアビリティを主体にチェインを狙うといい。097 アイアンサイドに対しては、味方全員を回避10アップ状態にしたのち、「暗黒」や合成弾「ホワイトホール」といった、防御力や魔法防御を無視する攻撃を使う。敵が「シュトルムカノーネ」を使ってくるときは、念のため事前に味方をシェル状態にしたうえで、敵が予備動作を行なっているあいだに大ダメージを与えたい。なお、オーバーソウルされたときは、「オートリフレク」を持つか、味方をこまめにリフレク状態にすれば、敵に「デスベル」をくり返させることが可能。

◇通常時の行動



敵が胸を貫いたら「シュトルムカノーネ」の予備動作に入った合図。すぐに、属性を持つ攻撃を使う。

◇オーバーソウル時の行動



※3……暗黒は、すべての敵に向けてこの攻撃を使用する

◇攻撃一覧

名前/使用者	対象	威力	属性	タイプ	撃破手段	命中率	クリティカル率	回避率	待機時間	射撃範囲	リフレク	状態異常
通常攻撃(A)	単体	8	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×
私	両隣	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
通常攻撃(B)	単体	8	—	物理	—	120	—	0	100	○	×	×
私	両隣	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
★ボディプレス	範囲	8	—	割合	プロテス	必中	—	100	100	△	×	×
私	両隣	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
★シュトルムカノーネ	全体	8	—	固定値	シェル	必中	—	240	100	△	×	×
私	両隣	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
★ファイア	単体	8	炎	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
私	両隣	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
★ブリザド	単体	8	氷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
私	両隣	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

※4……範囲内に敵がいけない場合は、いずれかの敵にダメージを与える

攻撃名/使用条件	対象	威力	属性	タイプ	範囲半径	命中率	クリティカル率	回避率	ガード率	炎心込み	リフレク影響	状態異常
★サンダー	単体	8	雷	魔法	シエル	必中	—	70	0	△	○	○
	雷属性の攻撃でダメージを与える											
★ウォータ	単体	8	水	魔法	シエル	必中	—	70	0	△	○	○
	水属性の攻撃でダメージを与える											
★ファイア	単体	13	炎	魔法	シエル	必中	—	70	0	△	○	○
	炎属性の攻撃でダメージを与える											
★ブリザラ	単体	13	水	魔法	シエル	必中	—	70	0	△	○	○
	氷属性の攻撃でダメージを与える											
★サンダラ	単体	13	雷	魔法	シエル	必中	—	70	0	△	○	○
	雷属性の攻撃でダメージを与える											
★ウォタラ	単体	13	水	魔法	シエル	必中	—	70	0	△	○	○
	水属性の攻撃でダメージを与える											
★ファイガ	単体	21	炎	魔法	シエル	必中	—	70	0	△	○	○
	炎属性の攻撃でダメージを与える											
★ブリザガ	単体	21	水	魔法	シエル	必中	—	70	0	△	○	○
	氷属性の攻撃でダメージを与える											
★サンダガ	単体	21	雷	魔法	シエル	必中	—	70	0	△	○	○
	雷属性の攻撃でダメージを与える											
★ウォタガ	単体	21	水	魔法	シエル	必中	—	70	0	△	○	○
	水属性の攻撃でダメージを与える											
★アルテマ	全体	70	—	魔法	シエル	必中	—	100	0	×	×	○
	無属性の攻撃でダメージを与える											
★アスベル	単体	—	—	—	シエル	必中	—	60	0	△	×	○
	リレイズ、シエル、プロテス、リフレク、リジエネ、ヘイスト、消費MP0以前を解除する											
★リフレク	全体	—	—	—	シエル	必中	—	60	0	△	○	○
	リフレク110効果(発生率0%)を与える											
★ホーリー	単体	12×8	聖	魔法	シエル	必中	—	100	0	×	○	○
	聖属性の攻撃でダメージを与える											



通常攻撃(A)



「ボティプレス」

「シュトルムカノーネ」



モルボル種族

098 モルボル

099 モルボルグレート

098 モルボル

Malboro

通常時ライブラTEXT

毒々しい姿をしたスピラ1の隣われ者。形がキライという声もあるが、やはり「くさい息」を受けた者の声なき叫びが決定打となったのであろう

オーバーソウル時ライブラTEXT

ただでさえ嫌なモルボルがオーバーソウルして、ますます凶悪になった。特に消化液がひどくて、アイテムも消化されてしまう

099 モルボルグレート

Great Malboro

通常時ライブラTEXT

使ってくる「くさい息」はモルボルの「くさい息」がイイにおいに見えるほど。こんな悪態の魔物だが、異界の奥に在るので名前を知る者は少ない

オーバーソウル時ライブラTEXT

ただでさえ嫌なモルボルグレートがオーバーソウルで、ますます凶悪に。特に消化液がひどくて、アイテムも消化されてしまう

属性との相性

No.	炎	氷	雷	風	毒	聖
098	-----	-----	-----	-----	-----	-----
099	-----	-----	-----	-----	無効	-----

無効化する特殊効果

098	即死、石化、睡眠、沈黙、毒、震乱、パラライズ、カーズ、スロウ、ストップ、死の宣告、ディレイ、準備中断、割合ダメージ
099	即死、石化、睡眠、沈黙、毒、震乱、パラライズ、カーズ、スロウ、ストップ、死の宣告、ディレイ、準備中断、割合ダメージ

主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	防御力	物理防御	魔法防御	回避	命中	回避	道
098	30	5877	110	61	57	14	8	73	0	0	3
	[37]	[61711]						[95]			[4]
099	42	12988	152	53	68	16	12	81	0	0	3
	[51]	[19937]						[105]			[4]

ふだんは「消化液」を多用するが、何度もダメージを受けたらHPが残り少なくなると、複数の特殊効果を持つ息を吐く。オーバーソウル時は、「かぶりつく」と特定のアイテムを溶かす攻撃をおもに使うようになる。

戦闘経緯 まざまな特殊効果を持つ攻撃を使ってくる

通常時の行動

基本行動

098 「消化液」をくり返す

099

「くさい息」

YES 自身の残HPが最大値の1/3未満になっている?

NO

1/4「みだれうち」

1/4「かぶりつく」

2/4「消化液」

攻撃に応じた行動

098 何らかの攻撃を受けた場合は、「行動変化カウント」が1増える。「行動変化カウント」が10以上になっている場合は、「行動変化カウント」がゼロから数え直しになり、「くさい息」を使用

099 何らかの攻撃を受けた場合は、「行動変化カウント」が1増える。
①「行動変化カウント」が30以上になっている、②自分が1回以上行動している、の両方に該当する場合は、「行動変化カウント」がゼロから数え直しになり、「くさい息」を使用

ステータス異常に応じた行動

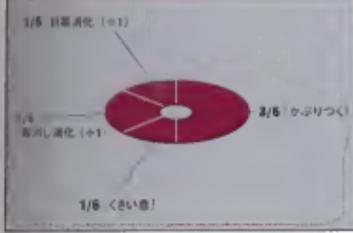
098 昏状態の耐がない場合は、1/4の確率で、「くさい息」を使用

が、098 モルボルは、よほど運が悪くないかぎり、ふつうに戦うだけで倒すことができる。099 モルボルグレートも、「くさい息」の混乱効果さえ無効化すれば、特別な戦法をとらなくても倒せるだろう。

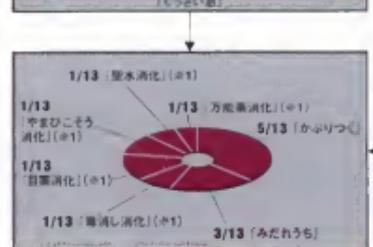
○オーバースウル時の行動

基本行動

001 以下の行動をくり返す



002



残りHPに応じた行動

003 自分の残りHPが最大値の1/2以下になっている場合は、「くっさい息」を使用(1回かぎり)

004 自分の残りHPが最大値の1/10以下になっている、3オーバースウル後に自分が1回以上行動している、の両方に該当する場合は、「くっさい息」を使用(1回かぎり)

01- アイテムシューターがある、2消化する対象のアイテムをユナたちが7個以下しか持っていない、のどちらかに該当する場合は、「かぶりつく」

◇攻撃一覧

攻撃名 / 使用者	対象	威力	属性	タイプ	範囲手段	命中率	クリティカル率	回避率	ガード率	炎	氷	雷	毒	炎属性	氷属性	雷属性	毒属性
消化液	単体	16	—	物理	プロテス	必中	—	80	80	△	×	×					
※みだれうち	範囲	10	—	物理	シェル	必中	—	60	80	△	×	×					
※くっさい息	範囲	—	—	—	—	必中	—	100	80	△	×	×					
※くさーい息	範囲	—	—	—	—	必中	—	100	80	△	×	×					
※くっさい息	範囲	—	—	—	—	必中	—	80	100	△	×	×					
※かぶりつく	単体	32	—	物理	プロテス	必中	—	0	80	×	×	×					
※毒消し消化	単体	4	—	物理	プロテス	必中	—	20	100	×	×	×					
※目薬消化	単体	4	—	物理	プロテス	必中	—	20	100	×	×	×					
※やまびこそう消化	単体	4	—	物理	プロテス	必中	—	20	100	×	×	×					
※聖水消化	単体	4	—	物理	プロテス	必中	—	20	100	×	×	×					
※万能薬消化	単体	4	—	物理	プロテス	必中	—	20	100	×	×	×					

※2—攻撃力1ダウン+威力1ダウン+防弾力2ダウン+魔法防弾2ダウン(必中)(すべて防弾不貫)
 ※3—攻撃力1ダウン+威力1ダウン+防弾力1ダウン+魔法防弾1ダウン(必中)(すべて防弾不貫)
 ※4—攻撃(発生率30)+増撃(発生率30)+毒(発生率30)+カーズ(発生率50)+スロウ100(発生率80)効果
 ※5—炎付(発生率90)+増撃(発生率90)+毒(発生率90)+増量152(発生率90)+バーサク133(発生率15)+カーズ(発生率90)+スロウ100(発生率100)効果

【モルボル種族】
魔物事典Ω

ボム種族

100 ボム

101 デトネイター

102 ボルケーノ

100 ボム

Bomby

通常時ライブラTEXT

炎の力を持つ魔物。体内では炎が燃えさかっているため、衝撃を与えると爆発するという

オーバーソウル時ライブラTEXT

炎の力を持つ魔物。体内では炎が燃えさかっているため、衝撃を与えると爆発するという



102 ボルケーノ

Volcano

通常時ライブラTEXT

炎の力を持つ魔物。体内では炎が燃えさかっているため、衝撃を与えると爆発するという

オーバーソウル時ライブラTEXT

炎の力を持つ魔物。体内では炎が燃えさかっているため、衝撃を与えると爆発するという

101 デトネイター

Deflator

通常時ライブラTEXT

炎の力を持つ魔物。体内では炎が燃えさかっているため、衝撃を与えると爆発するという

オーバーソウル時ライブラTEXT

炎の力を持つ魔物。体内では炎が燃えさかっているため、衝撃を与えると爆発するという

◇属性との相性

No.	炎	氷	雷	風	毒	重力	聖
100	吸収	弱点	—	弱点	—	—	—
101	吸収	弱点	—	—	—	無効	—
102	吸収	—	—	—	—	無効	—

◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御	回避	命中	回避	運
100	2 [3]	140 [545]	265	15 [17]	12	29	2	48 [53]	0	0	1
101	24 [29]	1950 [1720]	423	31	21	52	3	58 [64]	0	0	1
102	37 [44]	6210 [10840]	488	42	5	54	8	79 [80]	0	0	1

基本的には、体当たりによる攻撃が、炎属性または無属性の魔法を使うのみ。しかし、ダメージを2回以上受けるたびに「巨大化」で身体を大きくして、最後には、相手をまきこんで自爆をはかる。

戦闘法 敵に自爆されないよう、ダメージが大きい攻撃を使って6回以下の攻撃回数で倒そう。ただし、その逆に、多くの攻撃をチェーンで当てるのもひとつの手。1回のチェーン中に攻撃を何発当てても、チェーンが途切れたあとに、敵はカウンターでの行動を1回実行するのみだからだ。なお、オーバーソウル時の102 ボルケーノは「フレア」を使ってくるため、味方をリフレク状態にしたほうが安全。敵の炎属性の魔法まで反射し、吸収されてしまうが、反射した「フレア」によって与えるダメージ量のほうがはるかに大きい。敵の魔法によるダメージなら、何回当てても巨大化されないというメリットもある。

◇無効化する特殊効果

100	神楽、乱れ、バーサク、カーズ
101	神楽、乱れ、暴乱、バーサク、カーズ、ディレイ、割合ダメージ
102	神楽、乱れ、暴乱、バーサク、カーズ、ディレイ、準備中、割合ダメージ



◆自爆されると、こちらが大ダメージを受けるうえ、自爆した敵からはEXPもアイテムも得られない。

◆ふきとばし効果でバトルから除外するののもひとつの手。ダメージを与えないので、失敗しても巨大化されずにすむ。



◇通常時の行動

基本行動

1/100 以下の行動をくり返す

1/2 100 「ファイア」
101 「ファイラ」

1/2 通常攻撃

1/3 以下の行動をくり返す

1/3 「ファイガ」

2/3 死の宣告状態ではない敵に向けて「どか〜ん!」「どか〜ん!」すべての敵が死の宣告状態になっている場合は「どっか〜ん!」

攻撃に応じた行動

毎の攻撃でダメージを受けた場合は、「行動変化カウント」が1増える。「行動変化カウント」が2以上になっている場合は、カウンターで以下の行動を実行し、「行動変化カウント」がゼロから数え直しになる

YES	「巨大化」を2回使用した?	NO
100	「どか〜ん!」を使用し、減減(※1)	「巨大化」を使用し、身体を1段階大きくする
101	「どか〜ん!」を使用し、減減(※1)	
102	「どっか〜ん!」を使用し、減減(※1)	

◇オーバースウル時の行動

基本行動

以下の行動をくり返す

1/3 100 「ファイラ」
101 「ファイガ」
102 「フレア」

1/3 100 2連攻撃
101 4連攻撃
102 6連攻撃

1/3 100 すべての敵に向けて「ファイア」
101 すべての敵に向けて「ファイラ」
102 すべての敵に向けて「ファイガ」

攻撃に応じた行動

敵の攻撃でダメージを受けた場合は、「行動変化カウント」が1増える。「行動変化カウント」が2以上になっている場合は、カウンターで以下の行動を実行し、「行動変化カウント」がゼロから数え直しになる

YES	通常時とオーバースウル時で「巨大化」を合計2回使用した?	NO
100	「どか〜ん!」を使用し、減減(※1)	「巨大化」を使用し、身体を1段階大きくする
101	「どか〜ん!」を使用し、減減(※1)	
102	「どっか〜ん!」を使用し、減減(※1)	

※1……減減しないこととする! 100が死の宣告状態なら減減に減減しない!

◇攻撃一覧

攻撃名 / 使用条件	消費	威力	属性	タイプ	回避手段	必中率	クリティカル率	連続攻撃	待機効果	弱み	リフレク	沈黙	沈黙解除
通常攻撃	100 / 101 / 102	単体 16	—	物理	プロテス	120	5	0	100	○	×	×	
※2連攻撃		ランダム 12×2	—	物理	プロテス	必中	—	0	0	○	×	×	
※4連攻撃		ランダム 12×4	—	物理	プロテス	必中	—	0	0	○	×	×	
※6連攻撃		ランダム 12×6	—	物理	プロテス	必中	—	0	0	○	×	×	
※ちくたくボン!		単体 16	—	物理	プロテス	120	5	0	100	○	×	×	
巨大化		自分	—	—	—	必中	—	0	0	○	×	×	
※どか〜ん!		単体 16	炎	固定値	—	必中	—	0	0	△	×	×	
※どか〜ん!		単体 16	炎	固定値	—	必中	—	0	0	△	×	×	
※どっか〜ん!		単体 16	炎	固定値	—	必中	—	0	0	△	×	×	
※ファイア		単体 7 [8]	炎	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○	
※ファイラ		単体 12 [13]	炎	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○	
※ファイガ		単体 19 [21]	炎	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○	
※フレア		単体 55	—	魔法	シェル	必中	—	100	0	△	○	○	

鉄巨人種族

103 鉄巨人

104 ウルフライマー



103 鉄巨人

敵名 Iron Giant

通常時ライブラTEXT

機械のようだが、幻光虫がヨロイにとりついて動かしている魔物で、中身は空っぽ。物理攻撃は効きにくい。魔法にはめっぽう強い。

オーバーソウル時ライブラTEXT

怒りのヨロイと化した魔物。オーバーソウルしたときに何かおきたのか、白魔道士に対して執着心をみせて集中的に攻撃するので大変。

104 ウルフライマー

敵名 Wolfmeyer

通常時ライブラTEXT

機械のようだが、幻光虫がヨロイにとりついて動かしている魔物で、中身は空っぽ。すごく強いが、暗闇状態になるとめっぽう弱い。

オーバーソウル時ライブラTEXT

怒りのヨロイと化した魔物。オーバーソウルしたときに何かおきたのか、白魔道士に対して執着心をみせて集中的に攻撃するので大変。

属性との相性

No.	炎	氷	雷	風	毒	重力	聖
103	—	—	—	—	—	無効	—
104	—	—	—	—	—	無効	—

◆主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	威力	防御力	回避率	すばやさ	命中	回避	運
103	7 (10)	292 (233)	0	48	1 (4)	152 (155)	2	93 (121)	0	0	1
104	28 (34)	2044 (2046)	0	87	0 (1)	200	120	79 (103)	0	0	1

◆無効化する特殊効果

103	石化、沈黙、毒、【昏死】、【バーサク】、カーズ、ストップ、半壊中絶、割合ダメージ
104	即死、石化、沈黙、沈黙、カーズ、スロウ、ストップ、死の宣告、割合ダメージ

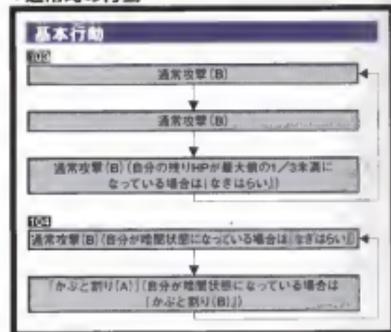
攻撃を一定の順番でくり出すのみだが、**103**鉄巨人は残りHPが少なくなったときに、**104**ウルフライマーは暗闇状態になったときに行動パターンを変える。オーバーソウル時は、使う攻撃をランダムで決めるようになるほか、白魔道士を狙っての攻撃や、魔法を使い出す。

攻略法 防御力が高いものの、HPが低いので、「戦う」を主体にチェーンを狙うだけでも十分だろう。安全にいくなら、味方全員をプロテス+回避10アップ状態にするといい。オーバーソウルされた場合は、味方をこまめにリフレク状態にして「デスペル」を誘うのも有効。



◆**103**鉄巨人に対しては、暗闇状態や睡眠状態に陥った状態で戦った場合、魔法でダメージを与える手もある。

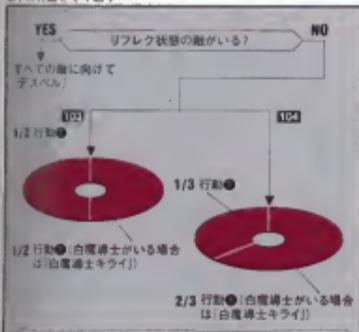
◆通常時の行動



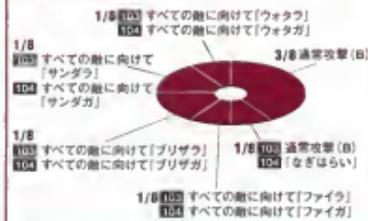
◇オーバースウル時の行動

基本行動

以下の行動をくり返す



行動①の内容



残りHPに応じた行動

103 自分の残りHPが最大値の3/10以下になっている場合は、1/4の確率で、自分に向けて「ケアルラ」を使用

104 自分の残りHPが最大値の1/10以下になっている場合は、1/4の確率で、自分に向けて「ケアルガ」を使用

◇攻撃一覧

攻撃名/使用値	対象	威力	属性	タイプ	軽減手段	命中率	クリティカル率	回避率	ガード	すりこみ	リフレク	沈黙
通常攻撃 (A)	単体	16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×
バ	状態を振り下ろし、ダメージを与える。バースク状態のときのみ使用											
通常攻撃 (B)	単体	19	—	物理	プロテス	75	30	0	100	○	×	×
1/1 103	状態を振り下ろし、ダメージと弱チレイ効果(発生率0)を与える											
なぎはらい	全体	49	—	物理	プロテス	必中	—	0	100	○	×	×
1/1 103	状態を振り下ろし、ダメージを与える											
★かぶと割り (A)	単体	81	—	割合	プロテス	120	—	120	80	△	×	×
1/1 103	大きく状態を振り下ろし、[対象の最大HPの5/8]のダメージを与える											
★かぶと割り (B)	単体	10	—	割合	プロテス	10	—	120	80	△	×	×
1/1 103	大きく状態を振り下ろし、[対象の最大HPの5/8]のダメージを与える											
★白魔道士キライ	単体	32	—	物理	プロテス	必中	10	0	100	○	×	×
	白魔道士に向けて、通常攻撃の動作でダメージを与える											
★ファイラ	単体	13	炎	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	炎属性の攻撃でダメージを与える											
★ブリザラ	単体	13	氷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	氷属性の攻撃でダメージを与える											
★サンダラ	単体	13	雷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	雷属性の攻撃でダメージを与える											
★ウォータフ	単体	13	水	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	水属性の攻撃でダメージを与える											
★ファイガ	単体	21	炎	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	炎属性の攻撃でダメージを与える											
★ブリザガ	単体	21	氷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	氷属性の攻撃でダメージを与える											
★サンダガ	単体	21	雷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	雷属性の攻撃でダメージを与える											
★ウォータガ	単体	21	水	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	水属性の攻撃でダメージを与える											
★ケアルラ	単体	31	—	魔法回復	シェル	必中	—	60	0	△	○	○
	HPを回復する											
★ケアルガ	単体	38	—	魔法回復	シェル	必中	—	60	0	△	○	○
	HPを回復する											
★アスベル	単体	—	—	—	シェル	必中	—	60	0	△	×	○
	リレイズ、シェル、プロテス、リフレク、リジェネ、ヘイスト、消費MPO状態を解除する											

クモ種族

105 ポリスバイダー

106 アラーネア



105 ポリスバイダー

Boss

通常時ライブラTEXT

ガガゼト山の遺跡でスフィアを守る魔物。ねばつ糸で相手の動きを止めて攻撃する

オーバーソウル時ライブラTEXT

ガガゼト山の遺跡にいる魔物。糸を吐いて相手の動きを止めて攻撃してくるだけでなく、バトル中に、だんだん強くなるなんて反則だ



106 アラーネア

Aerialia

通常時ライブラTEXT

さまざまな厄介ごとを押しつける糸を吐きつけたあとで殴りかかってくるクモ。こいつを倒せないなら帰った方がいい

オーバーソウル時ライブラTEXT

オーバーソウルしたことにより、魔法も多用するようになったが、最大の攻撃はギルに対するもので、やられた悲しきはハンパではない

◇属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	毒	聖
105	弱	弱	—	—	—	—
106	—	—	—	—	—	—

◇無効化する特殊効果

105	即死、睡眠、毒、凍結、バーサク、カーズ、ストップ、死の宣告
106	即死、石化、睡眠、沈黙、沈黙、毒、凍結、バーサク、カーズ、スロウ、ストップ、攻撃力変化、魔力変化、防御力変化、魔法耐量変化、命中変化、回避変化、属性化、死の宣告、ディレイ、準備中、割合ダメージ

◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	素直値	すばやさ	命中	回避	運
105	8 (14)	480 (804)	0	16 (18)	2	3	1	95 (124)	0	0	3 (4)
106	52 (62)	18280 (33394)	178	74 (104)	63 (93)	44	12	72 (115)	0	0	16 (20)

各種の通常攻撃や「かみつき」をくり返しつつ、特定のタイミングで、「ネバネバ」などの粘液による攻撃を行なう。オーバーソウル時は時間経過で攻撃力や魔力が上がるほか、106 アラーネアは魔法を使い始める。

敵討法 105 ポリスバイダーに対しては、敵を睡眠状態や攻撃力ダウン状態にしつつ、炎属性や氷属性の攻撃を

おもに使っていこう。106 アラーネアに対しては、「ストップ防御」を持ち、味方を防御力10アップ状態に（オーバーソウルされたら、リフレク状態も追加）して戦うといい。なお、オーバーソウルされると、敵は「だんだん〇〇アップ」を使い、時間の経過とともに強くなっていく。戦いをあまり長引かせないこと。

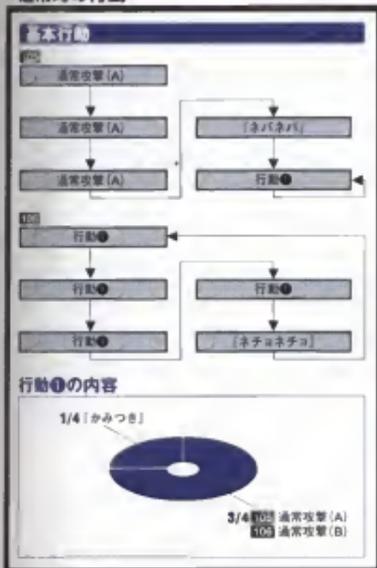


◆「ネバネバ」で味方の誰かがストップ状態になったら、使う攻撃を「戦う」だけにすると、短時間で解除される。



◆「10000ギルたたきつぶす」を使われたくない場合は、最低でもひとりドレスをサムライかキャンブラーにしておこう。

◇通常時の行動



◇オーバーソウル時の行動



※1……1サムライがいる、狂ギャンプラーがいる、3ユウナたちの所持ギルが70000ギル以下、のいずれかに該当する場合は、通常攻撃(B)

◇攻撃一覧

攻撃名 / 使用条件	対象	威力	属性	タイプ	範囲	命中	クリティカル率	回避率	ガード率	ガード値	リフレク	沈黙
通常攻撃(A)	単体	16×2	—	物理	プロテス	95	10	0	100	○	×	×
	左右の前脚で引っかかり、ダメージを2回与える											
通常攻撃(B)	単体	18×2	—	物理	プロテス	200	5	0	100	○	×	×
	左右の前脚で引っかかり、ダメージを2回与える											
かみつき	単体	32	—	物理	—	必中	—	30	180	×	×	×
	対象をくわえこんで噛んだのち吐き出し、防御力を無効したダメージを与える											
★ネバナバ	範囲	—	—	固定ダメージ	—	必中	—	0	10	△	×	×
	口からクモの糸を吐き、前方90度の範囲内にいる敵に46〜52のダメージとストップ20効果(発生率40%)を与える											
★ネチヨネチヨ	範囲	—	—	固定ダメージ	—	必中	—	0	10	△	×	×
	口からクモの糸を吐き、前方90度の範囲内にいる敵に140〜158のダメージと毒耐性の特効ダメージ(※2)を与える											
★かんせつしぱり	単体	2	—	物理	—	必中	—	0	100	△	×	×
	口からクモの糸を吐き、前方90度の範囲内にいる敵にダメージとストップ40効果(発生率∞)を与える											
★だんだん攻撃力アップ!	自分	—	—	—	プロテス	必中	—	0	50	△	×	×
	約1.6秒が経過するたびに攻撃力が1上昇する、という特性を得る											
★だんだん攻撃力・威力アップ!	自分	—	—	—	プロテス	必中	—	0	50	△	×	×
	約1.6秒が経過するたびに攻撃力と威力が1ずつ上昇する、という特性を得る											
★10000ギルたまつきつす	単体	2×2	—	物理	プロテス	必中	10	0	100	○	×	×
	左右の前脚で引っかかり、ダメージを2回与えつつユウナたちの所持金を10000ギル減らす											
★ファイガ	単体	21	炎	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	炎属性の攻撃でダメージを与える											
★プリザガ	単体	21	氷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	氷属性の攻撃でダメージを与える											
★サンダガ	単体	21	雷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	雷属性の攻撃でダメージを与える											
★ワオタガ	単体	21	水	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	水属性の攻撃でダメージを与える											

※2……毒(発生率∞) + ストップ26(発生率∞) + 攻撃力1ダウン(防衛不能) + 威力1ダウン(防衛不能)効果

機士種族

107 ゼロ式機士

108 99式機士

107 ゼロ式機士

YCLS-Zero

通常時ライブラTEXT

新エボン党が使う魔導機械。攻撃力・防御力に優れているので、重要施設の守りにつけられている。数が少ない極藏品

オーバーソウル時ライブラTEXT

魔導機械のオーバーソウル。時間とともにモードを変更して、いろいろな種類の口ケットパンチを使ってくる



108 99式機士

YCLS-99

通常時ライブラTEXT

新エボン党が使う魔導機械。攻撃力・防御力に優れているので、重要施設の守りにつけられている。数が少ない極藏品

オーバーソウル時ライブラTEXT

魔導機械のオーバーソウル。怒りに任せた行動をしてくるかと思われておいて、相手の行動を見てから対応する意外な作戦家



◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御力	回避	逃
107	11 [13]	1935 [4831]	0	74	0	104	3 [62]	0	2 [3]
108	18 [22]	2775 [6839]	0	92	0	71 [81]	62 [80]	0	2 [3]

射出機能つきの巨大な腕で攻撃を行なう。機械でありながらオーバーソウル可能で、そのさいには「ブラストパンチ」に特定の効果を持たせるなどの能力を得る。

【攻撃】味方全員をプロテス状態にして、HPの回復を優先しながら戦おう。使う攻撃は、退治弾「写真退治」が有効だが、「銃う」も十分に効果的で、下の写真の要領で一方的にダメージを与えることも可能。ちなみに、重そうな外見に反して、ふきとばし効果もそこそこ適用する。



◆約1秒強の間隔でひとりずつ「銃う」を実行すると、それだけでチェインが成立し、敵をひるませつづけることができる。

◇属性との相性

No.	炎	氷	雷	風	毒	力	聖
107	—	—	—	—	—	—	—
108	—	—	—	—	—	—	—

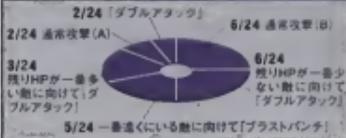
◇無効化する特殊効果

107	即死、石化、睡眠、[沈黙]、[高]、変身、バースク、[カーズ]、ストップ、死の宣告、準備中断、割合ダメージ
108	即死、石化、睡眠、[沈黙]、[高]、変身、バースク、[カーズ]、スロウ、ストップ、死の宣告、準備中断、割合ダメージ

◇通常時の行動

基本行動

100%以下の行動をくり返す



100%以下の行動をくり返す



◇オーバースウル時の行動

基本行動

行動①の内容

残りHPに応じた行動

128 残りHPが最大値の3/10未満になっている、2つからの攻撃を6回受けた、の両方に該当する場合は、カウンターで、「モード=コピー」を使用(1回のみ)

ステータス異常に応じた行動

129 「モード=コピー」を使用した、2リフレク状態の敵がいる、の両方に該当する場合は、すべての敵に向けて「デスペル」を使用

攻撃に応じた行動

130 「モード=コピー」を使用した、7回後に受けた敵の攻撃がコピー可能な攻撃(下記参照)だった、の両方に該当する場合は、最後に攻撃してきた敵に向けて、受けたものと同じ攻撃を使用

131 「モード=コピー」を使用した、7回後に受けた行動が「コピー不可な攻撃」「リフレク状態によって反射された自分の攻撃」「残りHPや残りMPが増減する効果」のいずれかだった、の両方に該当する場合は、行動③を実行

◇コピー可能な攻撃

- MP吸収
- 連続技「インセンティサン」
- 攻撃時のアビリティ(「復讐の空」以外)
- 黒魔法系のアビリティ
- 白魔法系のアビリティ(「レイズ」「アレイズ」「リレイズ」以外)

●「モード=○」(「モード=コピー」以外)後の「プラストパンチ」の使用回数は、通常は3回だが、1/4の確率で4回になる

◇攻撃一覧

攻撃名/使用者	対象	威力	属性	タイプ	範囲手段	命中率	クワイカラム	準備回数	消費MP	ガード	回避	リフレク	状態異常
通常攻撃(A)	単体	16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×	
通常攻撃(B)	単体	16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×	
★プラストパンチ	単体	—	割合	—	必中	—	120	80	×	×	×	×	
★ダブルアタック	単体	15×2	—	物理	プロテス	必中	—	0	100	○	×	×	
★プラストパンチ(カース)	単体	—	—	割合	—	必中	—	120	100	△	×	×	
★プラストパンチ(サイレス)	単体	—	—	割合	—	必中	—	120	100	△	×	×	
★プラストパンチ(バイオ)	単体	—	—	割合	—	必中	—	120	100	△	×	×	
★モード=カース	自分	—	—	—	必中	—	0	50	○	×	×		
★モード=サイレス	自分	—	—	—	必中	—	0	50	○	×	×		
★モード=バイオ	自分	—	—	—	必中	—	0	50	○	×	×		
★モード=コピー	自分	—	—	—	必中	—	0	50	○	×	×		
★モードOFF	自分	—	—	—	—	—	0	100	○	×	×		
★デスペル	単体	—	—	—	シェル	必中	—	60	0	△	×	○	

マイマイ種族

109 ロックマイマイ

110 マウントマイマイ

109 ロックマイマイ

Shell Shocker

通常時ライブラTEXT

背中の甲羅はスピラで最も硬い物質だとされている。これでも成長途中だが、マトモな攻撃では倒すのは不可能である

オーバーソウル時ライブラTEXT

出会った敵にはいきなり「ヌメヌメ」でドレスアップを強要してその間に攻撃してくるなんて、きっとキライになるだろう



110 マウントマイマイ

Clancherher

通常時ライブラTEXT

非常に硬い背中のカラのおかげで防御力は高い。とはいえ、すごい攻撃なら、そのカラを壊せるらしいが……本当か？

オーバーソウル時ライブラTEXT

オーバーソウルしたせいか、カラの硬さが増している。ここまで硬ければ、もう、わからないながら戦い続けるしかない



属性との相性

No.	炎	氷	雷	風	毒	力	聖
109	—	—	—	—	—	無効	—
110	—	—	—	—	—	無効	—

無効化する特殊効果

109	即死、石化、睡眠、沈黙、麻痺、毒、雷嵐、パーサク、カース、スロウ、ストップ、防壁力変化、魔法耐性変化、死の宣告、割合ダメージ
110	即死、石化、睡眠、沈黙、麻痺、毒、雷嵐、パーサク、カース、ふきとばし、スロウ、ストップ、攻撃力変化、威力変化、防壁力変化、魔法耐性変化、命中変化、回避変化、運命変化、死の宣告、アレイ、導体中断、割合ダメージ

主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御力	回避	命中	運
109	24 (31)	4700 (4935)	82	71 (76)	68	72	46	72 (94)	0	3 (4)
110	96 (99)	34280 (36244)	170	152	163	122	122	155 (202)	0	8 (10)

オーバーソウル時の110マウントマイマイが自分の残りHPに応じて行動を変えていく以外は、行動パターンはかなりシンプル。なお、110マウントマイマイはつねにシェル+プロテス状態になっている。

攻撃法 109ロックマイマイに対しては、通常時なら敵が使う攻撃でHPがつかえることはない。「戦う」をくり返すだけでも勝てる。オーバーソウルされた場合は、HPを回復しつつ戦うこと。110マウントマイマイに対しては、「回避カウンター」を持つバーサーカーか、リザルトプレート「希望の光」のすべてのゲートを通過したシーフで戦うのがオススメ。109ロックマイマイを何体か倒して敵をオーバーソウルさせれば、「メガトンプレス」を使ってこなくなり、かなり安全に戦える。「サンダガ」と「フレア」には、「オートリフレク」で対処しよう。ちなみに、ライブラTEXTを見るかぎりでは、こちらの攻撃で敵のカラを壊せそうに思えるが、実際には不可能だ。

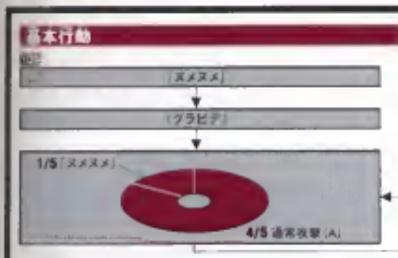
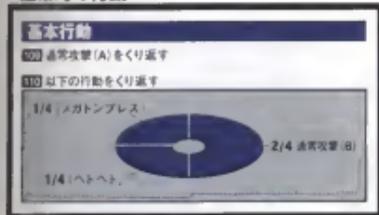


109ロックマイマイが使う通常攻撃(A)は、こちらの残りHPが3以下だと、ダメージ量がゼロになる。



110「メガトンプレス」は「鉄壁」でダメージを1にできるが、それを狙って実行しつづけるのはとても難しい。

◇通常時の行動



◇オーバーソウル時の行動



残りHPに応じた行動

110 自分の残りHPが下の表の数値になっている場合は、表内の行動を実行(それぞれ1回のみ)

残りHP	行動
最大値の14/20より上	[ヌメヌメ]
最大値の15/20より上、14/20以下	[グラビダ]
最大値の1/20より上、5/20以下	[グラビダ]
最大値の1/20以下	うらみのマイマイ

◇攻撃一覧

攻撃名 / 使用書	対象	威力	属性	タイプ	破壊手段	命中率	クアリティ カルダ	非破壊値	得意値	即死	リフレグ 影響	炎属性
通常攻撃(A)	単体	弱	—	割合	プロテス	必中	—	0	100	○	×	×
	口を開いて舌で突き、[対象の残りHPの5/16]のダメージを与える											
通常攻撃(B)	単体	弱32	—	物理	プロテス	200	15	0	100	○	×	×
	口を開いて舌で突き、ダメージを与える											
★ヌメヌメ	単体	弱4	—	物理	シェル	95	10	120	100	△	×	×
	ヌメヌメした液体を吐き、ダメージと毒がたい効果(発生率100%)を与える											
★ベトベト	単体	弱	—	割合	—	必中	—	80	80	△	×	×
	ベトベトした液体を吐き、対象の残りMPをゼロにするダメージと毒効果(発生率100%)を与える											
★うらみのマイマイ	単体	弱5	—	物理	プロテス	必中	—	0	100	○	×	×
	口を開いて舌で突き、ダメージと沈黙+暗闇+毒+聖光133効果(すべて発生率100%)を与える											
★メカトプレス	単体	弱254	—	物理	プロテス	必中	—	80	80	△	×	×
	アゴでしかから、防御力を無効にしたダメージを与える											
★グラビダ	全体(自1)	—	重力	割合	シェル	必中	—	80	0	△	×	○
	[対象の残りHPの1/4]のダメージを与える											
★サンダガ	単体	21	雷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	雷属性の攻撃でダメージを与える											
★フレア	単体	55	—	魔法	シェル	必中	—	100	0	△	○	○
	無属性の攻撃でダメージを与える											

①~④いずれかの敵にしが当たらないこともある



通常攻撃(B)



[ヌメヌメ]

ジオ種族

111 ジオパラウド

111 ジオパラウド

Geopelia

通常時ライブTEXT

アンダーベベルを守護する魔物。近く敵を倒すことが使命らしい。巨体を持つが直接攻撃はしてこず、魔法攻撃をしてくれるのがなんともイヤ

オーバーソウル時ライブTEXT

オーバーソウルしたせいで、遠くからの魔法攻撃だけではなく、巨体での直接攻撃をしてくるようになってキツイ



◆主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防弾力	回避率	すばやさ	命中	回避	運
111	17 [24]	4420 [6641]	9999	62	1 [12]	38	62	74 [96]	0	0	0

◆属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	風	重力	聖
111	—	—	—	—	—	無効	弱

◆無効化する特殊効果

111	即死、石化、睡眠、沈黙、弱毒、毒、混乱、バースク、カース、ふきとばし、ストップ、[攻撃力変化]、死の宣告、割合ダメージ
-----	---

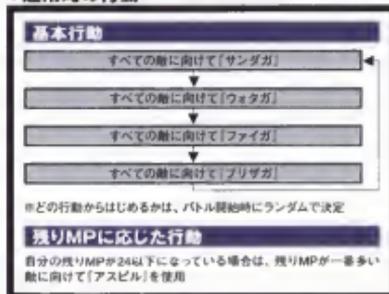
通常時は、一定の順番で魔法を使用。オーバーソウル時は、ランダムで通常攻撃が魔法を使うほか、時間の経過とともに攻撃力が上がっていく。

戦闘法 味方全員をリフレク状態にしつつ戦えば、負けることはまずない。オーバーソウルされたときは、さらに味方を回避10アップ状態にすると、より安全だ。リフレ

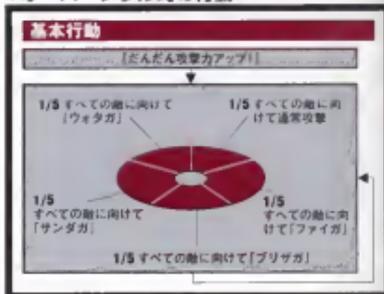
◆無効化する特殊効果

ク状態にする手段がない場合は、かわりにシェル状態にして、HPの回復を優先しながら戦うこと。

◆通常時の行動



◆オーバーソウル時の行動



◆攻撃一覧

攻撃名/使用時	対象	威力	属性	タイプ	回避手段	命中率	クリティカル率	硬直時間	ガード	ガード値	ガード率	リフレク	状態異常
通常攻撃	単体	16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	△	×	×	
	ヒレでアッパーをくり出し、ダメージを与える												
★だんだん攻撃力アップ!	自分	—	—	—	プロテス	必中	—	0	50	△	×	×	
	約1.6秒が経過するたびに攻撃力が1上昇する。という特性を得る												
★アスピル	単体	—	—	割合	—	必中	—	60	60	△	×	○	
	MPを1対象の残りMPの3/16に回復する												
★ファイガ	単体	19 [21]	炎	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○	
	炎属性の攻撃でダメージを与える。通常時のみMPを24消費												
★ブリザガ	単体	19 [21]	氷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○	
	氷属性の攻撃でダメージを与える。通常時のみMPを24消費												
★サンダガ	単体	19 [21]	雷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○	
	雷属性の攻撃でダメージを与える。通常時のみMPを24消費												
★ウオタガ	単体	19 [21]	水	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○	
	水属性の攻撃でダメージを与える。通常時のみMPを24消費												

112 魔法のガーディアン

Preceptis Guard

通常時ライブラTEXT

アンダーベベルを守護する魔物。近づく敵を倒すことが使命らしい。直接攻撃をすることなく、多彩な魔法攻撃をしてくるの怖い

オーバーソウル時ライブラTEXT

魔法攻撃だけでなく、直接攻撃もしてくるが、戦いが長引くと、魔法中心に作戦を変えて、おまけに威力を上げて攻撃してくる



◆主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御	すばやさ	命中	回避	運
112	21 (33)	3680 (7064)	9999	32 (78)	34	62	38	63 (62)	0	0	0

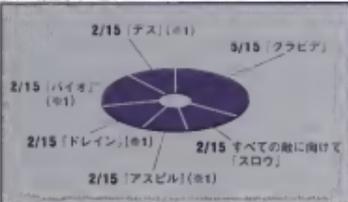
通常時は「グラビデ」や「バイオ」などを、オーバーソウル時は「ファイア」や「ブリザド」などをおもに使用する。また、オーバーソウル時は、「だんだん魔力アップ!」の効果で時間の経過とともに魔力が上がっていく。

攻略法 ジオ種族への攻略法と同様に、味方全員をリフレク状態にして戦うのが安全。オーバーソウルされた場合に、味方全員を回避10アップ状態にするのが有効な点も共通だ。ちなみに、敵が待機しているときに行なう「両腕を交差させる動作」は、オーバーソウル時に使ってくる通常攻撃の動作と同じなので、敵が何もしていないのにこちらが攻撃されたかのように錯覚する。注意するほどのことではないが、覚えておこう。

◆通常時の行動

基本行動

以下の行動をくり返す



残りMPに応じた行動

自分の残りMPが34以下になっている場合は、残りMPが一番多い敵に向けて「アスピル」を使用

0.1→すべての敵がリフレク状態になっている場合は、あてない

◆属性との相性

No.	炎	氷	雷	風	毒	重力	聖
112	—	—	—	—	無効	弱	弱

◆無効化する特殊効果

112	即死、石化、睡眠、沈黙、麻痺、毒、炎傷、バーサク、カース、ふきとばし、スロウ、ストップ、[魔力変化]、[死の宣告]、割合ダメージ
-----	--

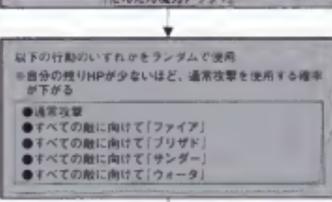


◆「デス」や「スロウ」など、やっかいな特殊効果を持つ攻撃を使ってくる。可能なら味方全員をリフレク状態にしておこう。

◆オーバーソウル時の行動

基本行動

「だんだん魔力アップ!」



残りHPに応じた行動

自分の残りHPが最大値の1/20以下になっている場合は、「アンチドレシファイ」を使用(1回のみ)

◇攻撃一覧

112	攻撃名/使用者	対象	威力	属性	タイプ	範囲半径	命中率	クソアビ カム等	回避率	回避率	ガード							
	通常攻撃	単体	約16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×					
		両腕を交差して、ダメージを与える																
	★だんだん魔力アップ!	自分	—	—	プロテス	必中	—	0	50	△	×	×						
		約1.6秒が経過するたびに魔力が1上昇する、という特性を得る																
	★アンチドレスフィア	全体	約4	—	物理	プロテス	95	10	0	100	○	×	×					
		両腕を交差して、ダメージと毒がえたい効果(発生率120)を与える																
	★スロウ	単体	—	—	—	シエル	必中	—	90	90	△	○	○					
		スロウ効果(126(発生率130))を与える																
	★アスピル	単体	—	—	割合	—	必中	—	60	60	△	×	○					
		MPを[対象の残りMPの3/16]回復する																
	★ドレイン	単体	12	—	特殊魔法	シエル	必中	—	70	0	△	○	○					
		HPを回復する。MPを8消費																
	★グラビダ	全体	—	重力	割合	シエル	必中	—	80	0	△	×	○					
		[対象の残りHPの1/4]のダメージを与える。MPを10消費																
	★バイオ	単体	—	—	—	シエル	必中	—	80	0	△	○	○					
		毒効果(発生率100)を与える。MPを16消費																
	★デス	単体	—	—	—	シエル	必中	—	80	0	△	○	○					
		即死効果(b)(発生確率18)を与える。MPを24消費																
	★ファイア	単体	8	炎	魔法	シエル	必中	—	70	0	△	○	○					
		炎属性の攻撃でダメージを与える																
	★ブリザド	単体	8	氷	魔法	シエル	必中	—	70	0	△	○	○					
		氷属性の攻撃でダメージを与える																
	★サンダー	単体	8	雷	魔法	シエル	必中	—	70	0	△	○	○					
		雷属性の攻撃でダメージを与える																
	★ウォータ	単体	8	水	魔法	シエル	必中	—	70	0	△	○	○					
		水属性の攻撃でダメージを与える																



[アンチドレスフィア]



[デス]

通常攻撃



イーター種族

113 チョコボイーター

114 グローブイーター



113 チョコボイーター

Chocobo Eater

通常時ライブラTEXT

チョコボを主食とする魔物。街道や平原をさまよひ、チョコボの群れを見つけると、その両腕でチョコボを捕まえて食べてしまう

オーバーソウル時ライブラTEXT

チョコボを主食とする魔物。オーバーソウルしたことで怒り心頭なのが同じ相手に連続で攻撃することがあって、夢った



114 グローブイーター

Agony Eater

通常時ライブラTEXT

元は平原においてチョコボを主食とする魔物だったが、地獄で地下に閉じ込められた結果、なんでも食べる魔物に変わってしまった

オーバーソウル時ライブラTEXT

ナギの地下にいる魔物。オーバーソウルしたことで怒り心頭なのが、特定のドレスに対して集中攻撃をすることがあるので不安だ

◇属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	毒力	聖
113	弱	—	—	—	無効	—
114	—	—	—	—	無効	—

◇無効化する特殊効果

113	即死、石化、睡眠、脚麻痺、毒、毒乱、パーサク、カース、ストップ、攻撃力変化、死の宣告、アレイ、準備中、割合ダメージ
114	即死、石化、睡眠、沈黙、脚麻痺、毒、毒乱、パーサク、カース、ストップ、攻撃力変化、死の宣告、アレイ、準備中、割合ダメージ

◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御	回避	炎耐	氷耐	雷耐	水耐	毒耐	聖耐
113	11	2350 (16)	2350 (2993)	230	92 (101)	27	4	4	72 (94)	0	0	8 (10)	—	—
114	48	11600 (52)	136900	310	142 (162)	24 (64)	38	22	82 (131)	0	0	11 (14)	—	—

113 チョコボイーターは通常攻撃(A)を、114 グローブイーターは魔法を多用。オーバーソウル時どちらも、魔法を多く使ってくるほか、特定の対象に集中攻撃を浴びせることがある。なお、114 グローブイーターは、通常時にかぎりつねにリフレク状態。

攻撃注意 113 チョコボイーターに対しては、味方全員をプロテス状態にして、炎属性の攻撃をおもに使ってこ

う。114 グローブイーターに対しては、炎、氷、雷、水属性のうち、できるだけ多くを無効化または吸収できるように装備を整えておきたい。通常攻撃(B)を受けてHPがつきるのは避けようがないので、その場合はすぐに戦闘不能状態を解除すること。なお、オーバーソウルされたときは、どちらの敵に対しても、味方全員をリフレク+回復10アップ状態にすれば安全に戦える。



◀ 113 チョコボイーターは、チェイン中に「ファイガ」を当てると、その一連の攻撃だけで倒すことも可能だ。

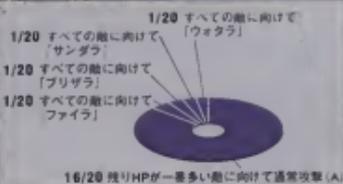


◀ 通常時の 114 グローブイーターはつねにリフレク状態。反射される魔法を敵に向けて直接使わないこと。

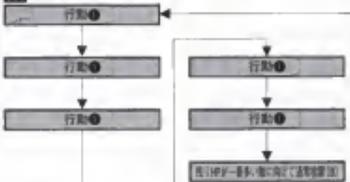
◇通常時の行動

基本行動

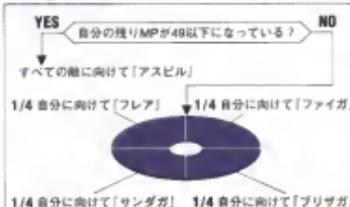
113 以下の行動をくり返す



113



行動①の内容

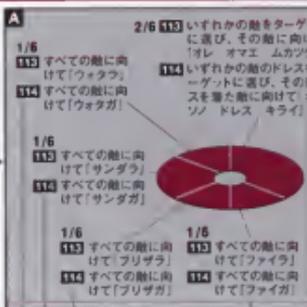


攻撃に応じた行動

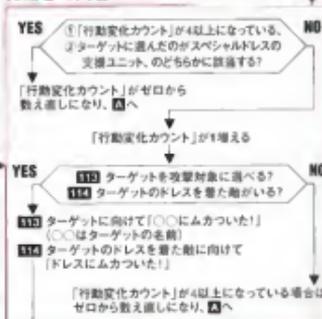
114 魔法手段がシールドの攻撃以外でダメージを受けた場合は、カウンターで、通常攻撃 (C) を使用

◇オーバーソウル時の行動

基本行動



行動②の内容



ステータス異常に応じた行動

114 リフレク状態の船がいる場合は、行動②を実行することを選んだときに1/3の確率で、行動②を実行せずにすべての船に向けて「アスピル」を使用

◇攻撃一覧

攻撃名/使用者	対象	威力	属性	タイプ	範囲	命中	クリティカル	回避	ガード						
113 114 通常攻撃 (A)	単体	16	—	物理	プロテス	必中	5	0	100	○	×	×			
	走り寄ってをコブシでなぐりつけ、防衛力を無視したダメージを与える														
通常攻撃 (B)	単体	—	—	割合	—	必中	—	0	100	○	×	×			
	走り寄ってをコブシでなぐりつけ、対象の最大HP)と同量のダメージを与える														
通常攻撃 (C)	単体	16	—	物理	プロテス	必中	5	0	0	○	×	×			
	走り寄ってをコブシでなぐりつけダメージを与えて特定のステータス異常(※)を解除する														
★オレ オマエ ムカツク	単体	—	—	—	—	—	0	0	△	×	×				
	ユウナ、リュック、バインのいずれかにムカつき、攻撃のターゲットにする														
★ユウナにムカついた!	単体	16	—	物理	プロテス	95	10	0	100	○	×	×			
	ユウナに通常攻撃の動作でダメージを与える														
★リュックにムカついた!	単体	16	—	物理	プロテス	95	10	0	100	○	×	×			
	リュックに通常攻撃の動作でダメージを与える														
★バインにムカついた!	単体	16	—	物理	プロテス	95	10	0	100	○	×	×			
	バインに通常攻撃の動作でダメージを与える														

※1……リレイズ、シェル、プロテス、リフレク、リジェネ、ヘイト、攻撃アップ(ダウン)、魔力アップ(ダウン)、防衛力アップ(ダウン)、魔法防衛力アップ(ダウン)、命中アップ(ダウン)、回避アップ(ダウン)、ガードアップ(ダウン)、物理無効、魔法無効、無敵、消費MP0状態

名前/使用者	対象	威力	属性	タイプ	範囲手段	命中率	炎/氷/雷/風/毒/炎/氷/雷/風/毒	炎/氷/雷/風/毒/炎/氷/雷/風/毒	炎/氷/雷/風/毒/炎/氷/雷/風/毒	炎/氷/雷/風/毒/炎/氷/雷/風/毒	炎/氷/雷/風/毒/炎/氷/雷/風/毒	
★オレ ソノ ドレス キライ	単体	—	—	—	—	—	—	0	0	△	×	×
	いずれかの対象が着ているドレスにムカつき、そのドレスをターゲットにする											
★ドレスにムカついた!	単体	固定16	—	物理	プロテス	95	10	0	100	○	×	×
	ターゲットにしたドレスを着ている対象に、通常攻撃の動作でダメージを与える											
★アスピル	単体	—	—	割合	—	必中	—	60	60	△	×	○
	MPを(対象の残りMPの3/16)回収する											
★フアイア	単体	固定12 [13]	炎	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	炎属性の攻撃でダメージを与える。通常時のみMPを12消費											
★ブリザラ	単体	固定12 [13]	氷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	氷属性の攻撃でダメージを与える。通常時のみMPを12消費											
★サンダラ	単体	固定12 [13]	雷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	雷属性の攻撃でダメージを与える。通常時のみMPを12消費											
★ウォタラ	単体	固定12 [13]	水	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	水属性の攻撃でダメージを与える。通常時のみMPを12消費											
★ファイガ	単体	固定19 [21]	炎	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	炎属性の攻撃でダメージを与える。通常時のみMPを24消費											
★ブリザガ	単体	固定19 [21]	氷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	氷属性の攻撃でダメージを与える。通常時のみMPを24消費											
★サンダガ	単体	固定19 [21]	雷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	雷属性の攻撃でダメージを与える。通常時のみMPを24消費											
★ウォタガ	単体	21	水	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	水属性の攻撃でダメージを与える											
★フレア	単体	55	—	魔法	シェル	必中	—	100	0	△	○	○
	無属性の攻撃でダメージを与える。MPを54消費											
★デスベル	単体	—	—	—	シェル	必中	—	60	0	△	×	○
	リリース、シェル、プロテス、リフレク、リジエネ、ヘイト、消費MP0状態を解除する											



通常攻撃(A)

「オレ オマエ ムカツク」



「フレア」



アダマント種族

115 アダマンタイマイ

116 アダマントータス

115 アダマンタイマイ

Adamantoiase

通常時ライブラTEXT

巨大な怪物で、大きさはアースウォームに負けるが、重さならスピラで一歩である。巨体を使った地震攻撃をしかけてくるので厄者

オーバーソウル時ライブラTEXT

巨大な怪物で、大きさはアースウォームに負けるが、重さならスピラで一歩である。巨体を使った地震攻撃をしかけてくるので厄者



116 アダマントータス

Adamantortoise

通常時ライブラTEXT

大きさはアースウォームに負けるが、重さならスピラで一歩の怪物。思い出したように巨体を使った地震攻撃をしかけてくるので注意

オーバーソウル時ライブラTEXT

大きさはアースウォームに負けるが、重さならスピラで一歩の怪物。思い出したように巨体を使った地震攻撃をしかけてくるので注意



◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御	回避	命中	回避	運
115	37 [44]	7850 [8243]	210	45	18	133	144	111 [144]	0	0	1
116	42 [50]	14580 [25809]	270	44	20	245	245	83 [121]	0	0	1 [3]

通常時は、自分を強化しつつ通常攻撃(B)をくり返すのが基本で、オーバーソウル時は、「ゴルゴンプレス」などの範囲攻撃(→P.479)を多用するようになる。

攻略法 オーバーソウル時に使ってくる「ゴルゴンプレス」への対策として、念のため「石化防御」を持って戦おう。使う攻撃は、奥義「光弾」や魔銃弾「ジェノサイド」、合成弾「ホワイトホール」といった、敵の防御力や魔法防御を無視するものがオススメ。「リバースショット」も有効で、敵が「防御力アップ」を使うほどダメージ量が増えるとい



◀「光弾」で攻撃する場合は、敵が何度が「防御力アップ」を使ったら、奥義「麗夢」で敵の防御力アップ状態を解除しよう。

◇属性との相性

No.	炎	氷	雷	風	毒	重力	聖
115	—	—	—	—	—	補助	—
116	—	—	—	—	—	補助	—

◇無効化する特殊効果

115	即死、石化、睡眠、沈黙、麻痺、毒、窒息、[バーサク]、カーズ、スロウ、ストップ、死の宣告、ディレイ、早業中断、割合ダメージ
116	即死、石化、睡眠、沈黙、麻痺、毒、窒息、バーサク、カーズ、ふせとばし、スロウ、ストップ、攻撃力変化、魔力変化、防御力変化、魔法防御変化、命中変化、回避変化、毒変化、[死の宣告]、ディレイ、早業中断、割合ダメージ

うメリットもある(→P.456)。長期戦になりそうなら、味方を回避10アップ状態(オーバーソウルされた場合はプロテス状態)にするといい。



◀オーバーソウル時に敵が使ってくる「ゴルゴンプレス」や「グラウンドブレイク」は、プロテス状態ではダメージを軽減可能。

◇通常時の行動

基本行動

行動①
↓
行動②
↓
行動③
↓
行動④
↓
行動⑤
↓
行動⑥
↓
行動⑦

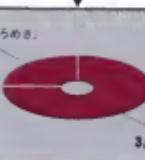
1/3 [115] アダマンプレス
1/6 大地のよろめき
2/3 [115] 大地のよろめき
1/6 アダマンプレス

行動①の内容

No.	内容
115	1/4 [防弾力アップ] [防弾力アップ]を5回使用したあとは通常攻撃(B)  3/4 通常攻撃(B)
116	1/6 [防弾力アップ] [防弾力アップ]を5回使用したあとは通常攻撃(B)  4/6 通常攻撃(B) 1/6 [攻撃力アップ] [攻撃力アップ]を5回使用したあとは通常攻撃(B)

◇オーバーソウル時の行動

基本行動

115
[コルゴンプレス]
↓
1/4 大地のよろめき
 3/4 通常攻撃(B)
116
[コルゴンプレス]
↓
[グラウンドブレイク]
↓
YES
石化状態の敵がいる?
NO
1/3 [クラウドブレイク]
 2/3 通常攻撃(B)
1/4 [コルゴンプレス]
 3/4 通常攻撃(B)

◇攻撃一覧

攻撃名 / 使用時	対象	威力	属性	タイプ	撃破手段	命中率	クリティカル率	回避率	ガード率	炎	氷	雷	風	毒	沈黙	沈黙解除	沈黙解除	沈黙解除	沈黙解除	沈黙解除
通常攻撃(A)	単体	16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
通常攻撃(B)	単体	16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
★攻撃力アップ	自分	—	—	—	—	必中	—	20	30	△	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
★防弾力アップ	自分	—	—	—	—	必中	—	20	30	△	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
★アダマンプレス	範囲	—	炎	割合	シェル	必中	—	180	80	△	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
★コルゴンプレス	範囲	—	—	割合	プロテス	必中	—	180	100	△	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
★大地のよろめき	範囲	—	—	割合	プロテス	必中	—	180	80	△	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
★グラウンドブレイク	範囲	—	—	割合	プロテス	必中	—	180	100	△	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×



[アダマンプレス]



[大地のよろめき]

| ウェポン種族

117 アルテマウェポン

118 オメガウェポン

119 すべてを捨てし者

117 アルテマウェポン

Ultima Weapon

通常時ライブラTEXT

最強と呼ばれる魔物のひとつ。いつのまにか魔力にみがきをかけ、「アルテマとは何か」を教えてくれるらしい

オーバーソウル時ライブラTEXT

オーバーソウルしたことによってパワーアップしたが、相手の攻撃を見て行動を変えるという主体性をなくした魔物



118 オメガウェポン

Omega Weapon

通常時ライブラTEXT

かつては最強の魔物だったが相次ぐ同族の出現により、最強の名を返上。しかし、そのパワーは未だ健在である

オーバーソウル時ライブラTEXT

オーバーソウルしたことによってパワーアップしている。相手の使ってくる魔法に対応したりと、いろいろ考えているようだ



119 すべてを捨てし者

Paragon

通常時ライブラTEXT

ついに会ってしまった史上最強の魔物。データは全く不明だが、その力は天を砕き、地を割ると伝えられる

オーバーソウル時ライブラTEXT

史上最強の魔物のオーバーソウル状態なので、もうこれ以上はないという最高の戦い。どうやって倒すんだい……

◆主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御力	物理回避	魔法回避	炎	氷	雷	風	毒
117	82 (86)	34300 (87515)	9999	74 (84)	53 (63)	32 (82)	33 (83)	112 (155)	0	0	0	0	0	[10]
118	81 (83)	24200 (25410)	9999	55 (77)	51 (55)	43	38	109 (122)	0	0	0	0	0	[10]
119	99	20000 (20000)	9999	244	244	88	89	188 (244)	0	0	0	0	0	[16]

◆属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	重力	聖
117	—	—	—	—	無効	—
118	—	—	—	—	無効	—
119	—	—	—	—	無効	—

◆無効化する特殊効果

117	即死、石化、睡眠、沈黙、麻痺、毒、炎、氷、雷、風、重力、炎変化、氷変化、雷変化、水変化、重力変化、魔法耐性変化、炎耐性変化、氷耐性変化、雷耐性変化、水耐性変化、炎の宣告、ディレイ、準備中、割合ダメージ
118	即死、石化、睡眠、沈黙、麻痺、毒、炎、氷、雷、風、重力、炎変化、氷変化、雷変化、水変化、重力変化、魔法耐性変化、炎耐性変化、氷耐性変化、雷耐性変化、水耐性変化、炎の宣告、ディレイ、準備中、割合ダメージ
119	即死、石化、睡眠、沈黙、麻痺、毒、炎、氷、雷、風、重力、炎変化、氷変化、雷変化、水変化、重力変化、魔法耐性変化、炎耐性変化、氷耐性変化、雷耐性変化、水耐性変化、炎の宣告、ディレイ、準備中、割合ダメージ

通常時は種類ごとに独特の行動パターンを持つが、オーバーソウル時はいずれも、攻撃を受けたかどうか、何を受けたかによって行動を変えるのが基本になる。

■戦略 相手に応じて、下記のように戦うといい。なお、オーバーソウルされた場合は、いずれの敵に対しても、味方全員を回避10アップ状態にして「戦う」をくり返すだけで、安全に戦える。そのさい、**119** すべてを捨てし者を、HPが残り少なくなると行動パターンが変わるが、味方の最低ひりりが「オートリフレク」を持っておけば、「デスベル」しか使っていないので何の問題もない。

●118 アルテマウェポン

最低でも「石化防御」を持ち、味方全員をプロテス+魔法防御アップ状態にして戦うのが安全だ。「マイティガードG」を使われたら、「暗黒」や合成弾「ホワイトホール」などの無効化されない攻撃を使うか、敵の物理無効+魔法無効状態が解除されるまで攻撃をやめよう。

●119 オメガウェポン

装備で魔法防御を上げ、さらに味方をプロテス状態にして戦うといい。通常攻撃(F)を受けることなくHPがつきてしまうが、残念ながらそれを防ぐ手立てはない。



⇒「バニッシュメント」や「インサニティサン」への対策として、装備で魔法防御を上げておきたい。

●119 すべてを捨てし者

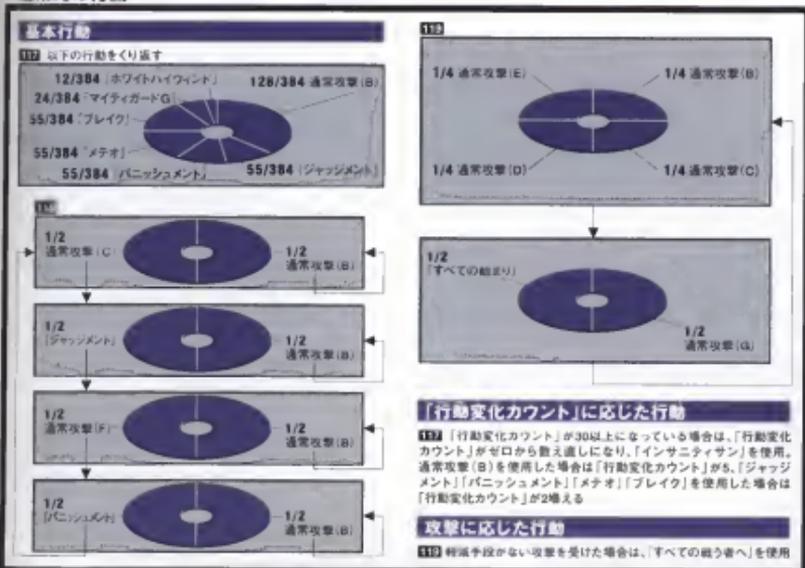
防御力と魔法防御を210以上にしようとして、「混乱防御」「毒防御」を修得して「オートプロテス」を持ったHP2倍状態のダークナイトか、「オートプロテス」「リボン」を修得ずみのきぐるみ士で戦おう。使う攻撃は、ダークナイトは妖精「暗黒の空」、きぐるみ士はきぐるみ剣法「サボテンマシンガン」あたりがオススメ。「暗黒」などの軽減手段がない攻撃は、「すべての戦う者へ」を使われるので厳禁だ。なお、はじめて**119** すべてを捨てし者を倒したときは、つづけて**120** トレマとのバトルに進む。この2連続にどうしても勝利できない場合は、**119** すべてを捨てし者とのバトルを「わいろ」やギャンブル「オメドウト」(ランダムスロット)で終わらせるのもやむを得ないだろう。

⇒オーバーソウルした敵に「戦う」をくり返すと、通常攻撃(A)しか使っていないので**119** すべてを捨てし者は例外あり。



⇒ダークナイトで戦う場合、HPの回復は、ハイポーション、エクスポーション、メガポーションあたりのアイテムで行なおう。

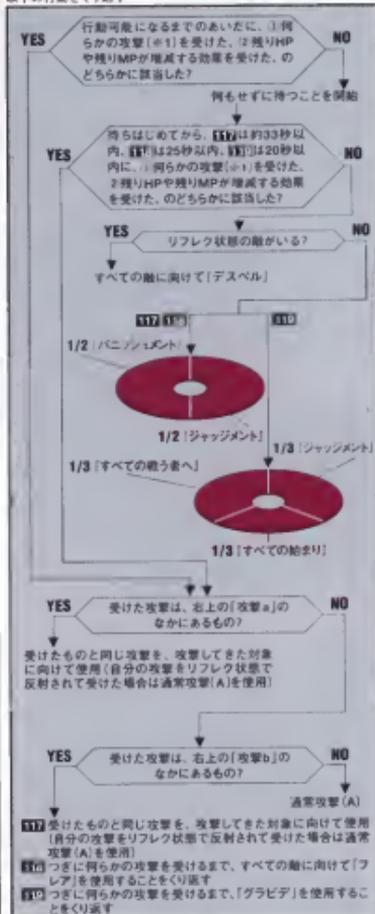
◇通常時の行動



◇オーバーソウル時の行動

基本行動

以下の行動をくり返す



■「攻撃a」に該当する攻撃

- MP吸収
- 連続系のアビリティ(連続の空り)
- 風属性のスピリティ
- 白魔法「デスペル」
- 白魔法「ヘイスト」
- 白魔法「ヘイスガ」
- 白魔法「ホーリー」
- 電属性「インサニティン」

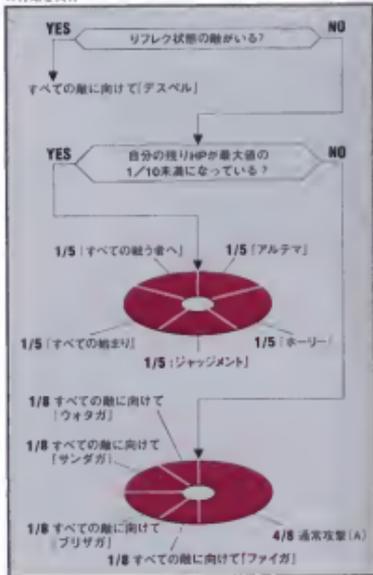
■「攻撃b」に該当する攻撃

- 白魔法「ケアル」
- 白魔法「ケアルラ」
- 白魔法「ケアルガ」
- 白魔法「リジェネ」
- 白魔法「エスナ」
- 白魔法「シェル」
- 白魔法「プロテス」
- 白魔法「リフレク」
- 白魔法「フルケア」

残りHPに応じた行動

[112] 1自分の残りHPが最大値の1/10未満、2リフレク状態の敵が
いない、の両方に該当する場合は、「ファイナルインパクト」を使用
(1回のみ)

[113] 1自分の残りHPが最大値の4/10未満になっている場合は、以下
の行動を実行



※1……状態不能状態を解除する効果を持つ攻撃と、キャンセル
スロット)をのぞく

◇攻撃一覧

攻撃名/使用条件	対象	威力	属性	タイプ	回避手段	命中率	クリティカル率	状態異常	吹き飛ばし	吹き飛ばし	吹き飛ばし	吹き飛ばし	吹き飛ばし	吹き飛ばし
117, 118, 119														
通常攻撃(A)	単体	16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×		
	右手でなくリフツ、ダメージを与えない													
通常攻撃(B)	単体	16	—	物理	プロテス	必中	5	0	100	○	×	×		
	右手でなくリフツ、ダメージと毒効果(発生率100)を与える													
通常攻撃(C)	単体	16	—	物理	プロテス	必中	5	0	60	○	×	×		
	右手でなくリフツ、ダメージと毒がたい効果(発生率100)を与える													
通常攻撃(D)	単体	16	—	物理	プロテス	必中	5	0	100	○	×	×		
	右手でなくリフツ、ダメージと毒(発生率100)と毒(発生率100)の効果を与える													

攻撃名/使用条件	対象	威力	属性	タイプ	回避手段	命中率	クノアビ カル値	属性耐性	炎耐性	氷耐性	雷耐性	風耐性	毒耐性	沈黙耐性
通常攻撃 (E)	単体	■16	—	物理	プロテス	必中	5	0	100	○	×	×	×	×
	右手でなくリつけ、対象の筋力値を無視したダメージを与える													
通常攻撃 (F)	単体	■—	—	割合	—	必中	—	0	100	○	×	×	×	×
	右手でなくリつけ、[対象の最大HP]と同量のダメージを与える													
通常攻撃 (G)	単体	■16	—	物理	プロテス	必中	5	0	100	○	×	×	×	×
	右手でなくリつけ、HPを吸収する													
★ジャッジメント	単体	■22	—	魔法	シェル	必中	—	120	80	△	×	×	×	×
	胸にエネルギーを凝聚させ、それを発射してダメージを与える													
★パニッシュメント	範囲	■12	—	魔法	—	必中	—	120	80	△	×	×	×	×
	真中の岩壁から無数のエネルギー弾を照射し、前方150度の範囲内にいる敵にダメージと拘束(発生率100)を与える													
★すべての始まり	範囲	■4	—	魔法	—	必中	—	120	80	△	×	×	×	×
	真中の岩壁から無数のエネルギー弾を照射し、前方150度の範囲内にいる敵にダメージを与え、特定のステータス異常(※2)を解除する													
★インサニティサン	全体	■30	—	魔法	—	必中	—	120	80	△	×	×	×	×
	強大なエネルギー弾を作り、それを爆発させてダメージを与える ※2 の魔法強「インサニティサン」													
★すべての戦う者へ	全体	■250	—	魔法	—	必中	—	120	80	△	×	×	×	×
	強大なエネルギー弾を作り、それを爆発させてダメージを与える ※2 の魔法強「インサニティサン」													
★ファイナルインパクト	ランダム	■—	—	割合	プロテス	必中	—	120	100	×	×	×	×	×
	計12個の原石を降らせ、1個につき[対象の最大HPの1/8]と「対象の最大MPの1/8」のダメージを与える													
★ホワイトハイwind	全体	■—	—	割合	—	必中	—	120	80	△	×	×	×	×
	HPを[対象の最大HPの3/8]回復し、特定のステータス異常(※3)を解除する													
★メテオ	ランダム	■—	—	割合	プロテス	必中	—	120	100	×	×	×	×	×
	計12個の原石を降らせ、1個につき[対象の最大HPの1/8]のダメージを与える													
★マイティガードFG	全体	—	—	—	シェル	必中	—	0	0	△	×	×	×	×
	物理無効126+魔法無効126効果(すべて発生率100)を与える													
★グラビタ	全体	—	—	重力	割合	シェル	必中	—	80	0	△	×	×	○
	[対象の残りHPの1/4]のダメージを与える													
★ブレイク	単体	—	—	—	—	必中	—	60	60	△	○	○	○	○
	石化効果(発生率75)を与える													
★ファイガ	単体	21	炎	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○	○	○
	炎属性の攻撃でダメージを与える													
★ブリザガ	単体	21	氷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○	○	○
	氷属性の攻撃でダメージを与える													
★サンダガ	単体	21	雷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○	○	○
	雷属性の攻撃でダメージを与える													
★ウォタガ	単体	21	水	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○	○	○
	水属性の攻撃でダメージを与える													
★フレア	単体	55	—	魔法	シェル	必中	—	100	0	△	○	○	○	○
	炎属性の攻撃でダメージを与える													
★ホーリー	単体	12×8	聖	魔法	シェル	必中	—	100	0	×	○	○	○	○
	聖属性の攻撃でダメージを与える													
★アルテマ	全体	70	—	魔法	シェル	必中	—	100	0	×	×	×	○	○
	無属性の攻撃でダメージを与える													
★アスヘル	単体	—	—	—	シェル	必中	—	60	0	△	×	×	○	○
	リレイズ、シェル、プロテス、リフレク、リジネ、ヘイスト、消費MP0状態を解除する													

- ※2……リレイズ、シェル、プロテス、リフレク、リジネ、ヘイスト、攻撃力アップ(ダウン)、魔力アップ(ダウン)、防御力アップ(ダウン)、魔法防御アップ(ダウン)、命中アップ(ダウン)、回避アップ(ダウン)、炎アップ(ダウン)、雷アップ(ダウン)、消費MP0状態
- ※3……毒耐、沈黙、睡眠、凍、沈黙、バーサク、攻撃力アップ(ダウン)、魔力アップ(ダウン)、防御力アップ(ダウン)、魔法防御アップ(ダウン)、命中アップ(ダウン)、回避アップ(ダウン)状態



「パニッシュメント」



「すべての戦う者へ」

聖獣種族

120 秘宝のガーディアン

121 アジ・ダハーカ



120 秘宝のガーディアン

Guardian Beast

通常時ライブラTEXT

ザナルカンド遺跡に住んでいる魔物。スフィアの活動が好きで、スフィアから離れようとする

オーバーソウル時ライブラTEXT

オーバーソウルしたことにより、おちっこい性格になっている。目をつけた相手に対して、しつこく連続攻撃をしてることが多い

121 アジ・ダハーカ

Azi Dahaka

通常時ライブラTEXT

極めて強大な魔物。ヴェグナガンへの近道をふさいでいる。攻撃技はどれも弾力で、そこらのパーティなら、てんで相手にならない

オーバーソウル時ライブラTEXT

オーバーソウルしたことにより、おちっこい性格になっている。目をつけた相手に対して、しつこく連続攻撃をしてることが多い



◆主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	威力	防御力	魔法耐性	物理耐性	炎耐性	氷耐性	雷耐性	毒耐性
120	18 [25]	2500 [3030]	1000	65 [75]	46	60	3 [112]	0	0	6 [8]	—	—
121	72 [98]	14600 [15350]	869	135 [146]	196	190	140 [158]	0	0	8 [10]	—	—

◆属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	毒	重力	聖
120	弱点	弱点	弱点	弱点	無効	弱点	—
121	—	—	—	—	無効	—	—

通常時は、各種の通常攻撃を主体に、決まった順番で行動する。オーバーソウル時は、ランダムで行動を決めるほか、見つけた相手に集中攻撃を行なう。

攻略法 装備で防御力を上げておき、味方全員をシェル+プロテス状態にして戦おう。敵にオーバーソウルされた場合は、味方全員を回避10アップ状態にするとよい。ただし、「ブレスレスブレス」を受けると、たとえHPが残ってもシェル+プロテス+各種○○アップ状態が解除されるので、改めてシェル+プロテス状態にすることを忘れずに。使用する攻撃は、120秘宝のガーディアンに対しては重力以外の属性を持つ攻撃が、121アジ・ダハーカに対しては防御力や魔法防御を無視する攻撃が効果的だ。なお、通常時の120秘宝のガーディアンとのバトルにかぎり、味方を回避10アップ状態にするか敵を暗闇状態にして、さらに敵をバーサク状態にすれば、ダメージを受けずに倒すことも可能。

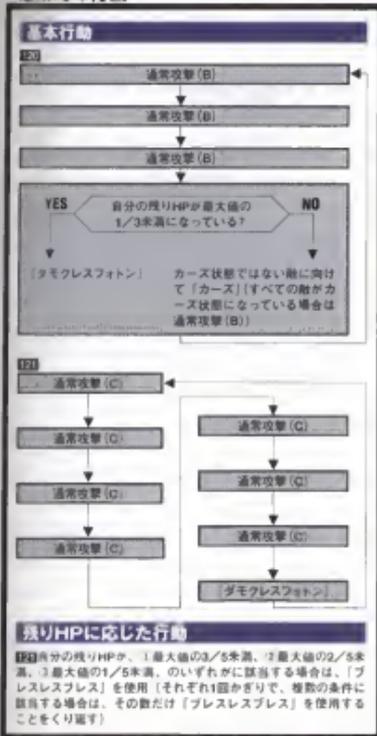
◆無効化する特殊効果

120	即死、石化、睡眠、沈黙、毒、暴風、バーサク、カース、スロウ、ストップ、攻撃力変化、重力変化、防御力変化、魔法耐性変化、炎耐性変化、氷耐性変化、雷耐性変化、[死の宣告]、アレイ、準備中、割合ダメージ
121	即死、石化、睡眠、沈黙、毒、暴風、バーサク、カース、スロウ、ストップ、攻撃力変化、重力変化、防御力変化、魔法耐性変化、炎耐性変化、氷耐性変化、雷耐性変化、[死の宣告]、アレイ、準備中、割合ダメージ

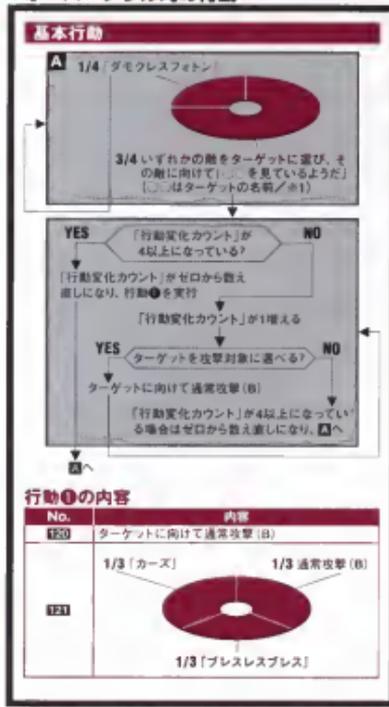


◆「ブレスレスブレス」は、ダメージが大きいものの使用頻度は低い、無理に対策をとる必要はないだろう。

◇通常時の行動



◇オーバーソウル時の行動



行動①の内容

No.	内容
120	ターゲットに向けて通常攻撃(B)
121	1/3「カース」 1/3通常攻撃(B) 1/3「プレスレスプレス」

※1---ターゲットがスペシャルブレスの支援ユニットだった場合は、攻撃名は出ない

◇攻撃一覧

攻撃名/使用条件	対象	威力	属性	タイプ	無視手段	命中率	クリティカル率	回避率	炎属性	氷属性	雷属性	風属性	毒属性	聖属性	炎属性	氷属性	雷属性	風属性	毒属性	聖属性
120 通常攻撃(A)	単体	16	—	物理	ブロテス	95	5	0	100	□	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
バ	前足でたたき、ダメージを与える。パーサー状態のときのみ使用																			
通常攻撃(B)	単体	16	—	物理	ブロテス	95	5	0	100	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
バ	前足でたたき、ダメージを与える。実行中は攻撃を受けてもひるまないが、通常攻撃(A)とのちがいは																			
通常攻撃(C)	単体	16	—	物理	ブロテス	必中	5	0	100	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
バ	前足でたたき、HPを吸収する																			
★ダモクレスフォトン	敵性	16	—	割合	シェル	必中	—	100	180	△	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
バ	真からレーザーを発射し、前方160度の範囲内にある敵に「対象の最大HPの1/2」のダメージを与える																			
★プレスレスプレス	単体	32	—	魔法	—	必中	—	100	100	△	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
バ	口からビームを放ち、ダメージを与えて特定のステータス異常(※2)を解除する																			
★ユナを見ているようだ	単体	—	—	—	ブロテス	必中	—	0	150	△	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
バ	ユナを見つめて、攻撃のターゲットにする																			
★リュックを見ているようだ	単体	—	—	—	ブロテス	必中	—	0	150	△	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
バ	リュックを見つめて、攻撃のターゲットにする																			
★バインを見ているようだ	単体	—	—	—	ブロテス	必中	—	0	150	△	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
バ	バインを見つめて、攻撃のターゲットにする																			
★カース	単体	—	—	—	—	必中	—	120	80	△	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○
バ	カース効果(発生率100%)を与える																			

※2---シェル、ブロテス、リフレク、リジェネ、ヘイト、攻撃力アップ(ダウン)、魔力アップ(ダウン)、防衛力アップ(ダウン)、魔法防御アップ(ダウン)、命中アップ(ダウン)、回避アップ(ダウン)状態

トンベリ種族

122 トンベリ

123 メガトンベリ

122 トンベリ

Tonberry

通常時ライブラTEXT

手にしたカンテラの明かりを頼りにさまよっている魔物。見た目のゆったり感とは裏腹にネチネチした攻撃をしかけてくる

オーバーソウル時ライブラTEXT

手にしたカンテラの明かりを頼りにさまよっている魔物。魔法を乱射しつつ、「ほうちょう」で切りかかってくる



123 メガトンベリ

Mega Tonberry

通常時ライブラTEXT

手にしたカンテラの明かりを頼りにさまよっている魔物。見た目のゆったり感とは裏腹にネチネチした攻撃をしかけてくる

オーバーソウル時ライブラTEXT

手にしたカンテラの明かりを頼りにさまよっている魔物。いろいろな技を使ってくるが、追いつめられると大技が……

属性との相性

No.	炎	氷	雷	風	毒	聖
122	—	—	—	—	無効	—
123	—	—	—	—	無効	—

無効化する特殊効果

122	即死、石化、睡眠、沈黙、毒、炎乱、バースク、カーズ、ヘイスト、スロウ、ストップ、攻撃力変化、威力変化、防御力変化、魔法防御変化、命中変化、回避変化、固定化、死の宣告、ディレイ、睡眠中断、割合ダメージ
123	

主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	防御力	魔法攻撃力	魔法防御力	回避	命中	閃避	運
122	21 [25]	9999 [39999]	0	16	46	3	4	71 [78]	0	0	4 [5]
123	90 [99]	48600 [51030]	0	255	67	200	200	104 [135]	0	0	12 [15]

歩み寄って「ほうちょう」で攻撃することをくり返すほか、123メガトンベリは何度かダメージを受けると「みんなのうらみ」を使う。また、オーバーソウルすると魔法も使用できるようになる。

双属性 味方全員をプロテス状態（オーバーソウルされた場合はプロテス+リフレク状態）にしたうえで、なるべく防御力の高いドレスで戦おう。123メガトンベリと戦うなら、「ほうちょう」のダメージが非常に大きいため、防御力240以上で、さらに「オートプロテス」がほしいところだ。なお、オーバーソウル時の123メガトンベリは、残りHPが最大値の1/5未満（敵がHP2倍状態になっていない場合は10206未満）になったときに「真夜中の叫び」を使ってくる。ラーニングした場合は、敵に与えたダメージ量を計算し、使ってくるタイミングに合わせてドレスを魔銃士に変えよう。こちらの残りHPが1500もあれば、「真夜中の叫び」を受けても耐え切れる。



◆「戦う」での攻撃は、敵の背中側にいる味方に実行させれば、2倍のダメージを与えることができる。

◆123メガトンベリとのバトルからは逃走できない。防御力を限界近くまで上げていない状況でバトルを挑むと全滅は必至だ。



◇通常時の行動

基本行動

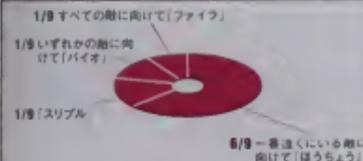
一番遠くにいる敵に向けて「ほうちよう」をくり返す

攻撃に応じた行動

12回以内の攻撃を受けた場合(自分の攻撃をリフレク状態で反射されて受けた場合をのぞく)は、「行動変化カウント」が1増える。「行動変化カウント」が15以上になっている場合は、「行動変化カウント」がゼロから数え直しになり、「みんなのうらみ」を使用

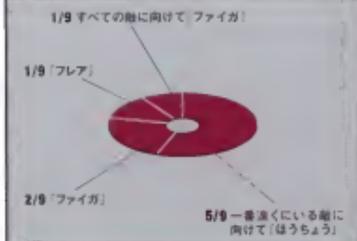
基本行動

12回以下の行動をくり返す



◇オーバーソウル時の行動

12回以下の行動をくり返す



攻撃に応じた行動

12回以内の攻撃を受けた場合(自分の攻撃をリフレク状態で反射されて受けた場合をのぞく)は、「行動変化カウント」が1増える。「行動変化カウント」が15以上になっている場合は、「行動変化カウント」がゼロから数え直しになり、「みんなのうらみ」を使用

残りHPに応じた行動

12回自分の残りHPが最大値の1/5未満になっている場合は、「真夜中の叫び」を使用(1回限り)

◇攻撃一覧

攻撃名/使用者	対象	威力	属性	タイプ	軽減手段	命中率	クリティカル率	回避率	回避率	ガード	リフレク	状態異常
★ほうちよう	単体	約64	—	物理	プロテス	必中	15	0	20	○	×	×
★みんなのうらみ	単体	—	—	割合	—	必中	—	120	80	△	×	×
★真夜中の叫び	全体	約27	—	特殊魔法	シェル	必中	—	120	100	×	×	×
★スリプル	単体	—	—	—	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
★バイオ	全体	—	—	—	—	必中	—	80	0	△	○	○
★ファイア	単体	13	炎	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
★ファイガ	単体	21	炎	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
★フレア	単体	55	—	魔法	シェル	必中	—	100	0	△	○	○

※1…石化(発生率=) + 毒(発生率=) + 凍結(133(防耐不能))効果



「ほうちよう」



「真夜中の叫び」

地虫種族

124	クリーパー
125	ハガーバグ
126	ヘキサフィート
127	キングヴァーミン
128	インセクトマザー
129	クリティカルバグ

124 クリーパー

Creeper

通常時ライブラTEXT

ミヘンの洞窟に巣を作り、魔物でありながら共同生活をしている。ピンチになると爆発して困る

オーバーソウル時ライブラTEXT

ミヘンの洞窟に巣を作り、魔物でありながら共同生活をしている。オーバーソウルしたことで、たまに連続攻撃をするようになった



125 ハガーバグ

Hug Bug

通常時ライブラTEXT

ミヘンの洞窟に巣を作り、魔物でありながら共同生活をしている。ピンチになると爆発して困る

オーバーソウル時ライブラTEXT

ミヘンの洞窟に巣を作り、魔物でありながら共同生活をしている。オーバーソウルしたことで、たまに連続攻撃をするようになった



126 ヘキサフィート

Hexafoot

通常時ライブラTEXT

ミヘンの洞窟に巣を作り、魔物でありながら共同生活をしている。ピンチになると爆発するのはたまらない

オーバーソウル時ライブラTEXT

ミヘンの洞窟で魔物のくせに共同生活をしている。オーバーソウルしたことで、ときどき連続攻撃をししかけてくる



127 キングヴァーミン

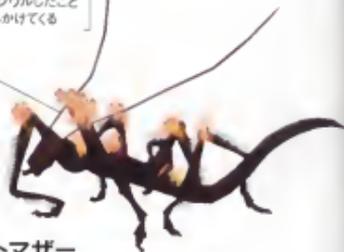
Magma Manis

通常時ライブラTEXT

ミヘンの洞窟に巣を作る魔物の親王。手下を使ってトンネルを広げている。炎属性の魔法を使いこなす攻撃は、さすが親王

オーバーソウル時ライブラTEXT

ミヘンの洞窟に巣を作る魔物の親王。手下を使ってトンネルを広げている。ふだんは炎系の魔法を使うが、適いこむと強力な魔法を使ってくる



128 インセクトマザー

Insect Matriarch

通常時ライブラTEXT

ミヘンの洞窟にいる魔物の巫様。姿・形は同じだが同族で群れをなさない。通常の攻撃に加えて炎と雷の魔法でも攻撃してくるのは話がちがう

オーバーソウル時ライブラTEXT

ミヘンの洞窟にいる魔物の巫様。姿・形は同じだが同族で群れをなさない。魔法攻撃が得意で、連続で何回も攻撃してくる



129 クリティカルバグ

Critical Bug

通常時ライブラTEXT

ミヘンの洞窟にいる魔物の巫様。姿・形は同じだが同族で群れをなさない。通常の攻撃に加えて水と氷の魔法でも攻撃してくるのはナシだろう

オーバーソウル時ライブラTEXT

ミヘンの洞窟にいる魔物の巫様。姿・形は同じだが同族で群れをなさない。特定のドレスの相手を集中攻撃してくるので注意!



◆主要データ

種別	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御力	回避率	すばやさ	命中	回避	運
120	48	1914 [7895]	870	18	25	98	95	112 [123]	0	28 [38]	1	
121	49	2350 [9400]	950	24	27	96	97	112 [123]	0	28 [38]	1	
122	47	2805 [11220]	980	24 [26]	29	97	100	75 [83]	0	30 [38]	1	
123	54	3985 [14800]	872	46 [48]	46	88	80	133 [137]	0	8 [13]	1	
124	76	48795 [51238]	868	222	255	90	98	244 [255]	0	10 [13]	33 [41]	
125	76	57234 [60095]	908	222	255	102	102	244 [255]	0	10 [13]	33 [41]	

前脚による突きか、魔法による攻撃を使うのが基本。種類によっては、通常時にかぎり味方がいなくなると自爆をはかったり、オーバーソウル時にかぎり1体の敵を集中攻撃したりする。

【注意】味方全員をプロテスナリフレク状態、またはリフレク+回避10アップ状態にして戦うのが安全。敵は、属性が「無効」または「吸収」の属性の魔法を使うため、反射しても無効化または吸収されてしまうが、吸収量を上まわるダメージを与えるのは難しい。吸収されるのを避けたければ、リフレク状態ではなくシェル状態にするか、敵が使う魔法の属性を無効化や吸収できる装備を身につけておこう。**127**キングヴァーミン以外なら、即死効果や石化効果で倒すことも可能だ。なお、**123**イ

◆属性との相性

No.	炎	氷	雷	風	毒	重力	聖
120	—	—	—	—	吸収	無効	—
121	—	—	吸収	—	—	無効	—
122	—	—	吸収	—	—	無効	—
123	吸収	—	—	—	—	無効	【無効】
124	無効	【無効】	無効	—	—	無効	—
125	—	無効	【無効】	—	無効	無効	—

◆無効化する特殊効果

120	【混乱】、【バーサク】、カーズ、割合ダメージ
121	【混乱】、【バーサク】、カーズ、(死の宣告)、割合ダメージ
122	即死、石化、睡眠、沈黙、暗闇、毒、混乱、バーサク、カーズ、ふきとばし、スロウ、ストップ、死の宣告、タレイ、手裏中弾、割合ダメージ
123	睡眠、【混乱】、【バーサク】、カーズ、ふきとばし、スロウ、【ストップ】、タレイ、手裏中弾、割合ダメージ

ンセクトマザーと**120**クリティカルバグは能力値が全般的に高い。戦うつもりなら、いつバトルに突入してもいいように、マップを移動しているときも、HPや防御力が高いドレスにしておくこと。

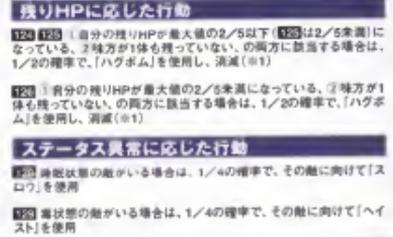
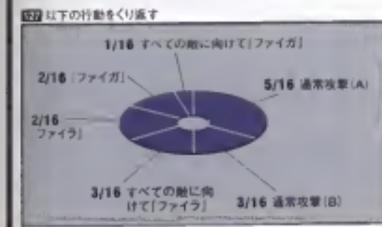
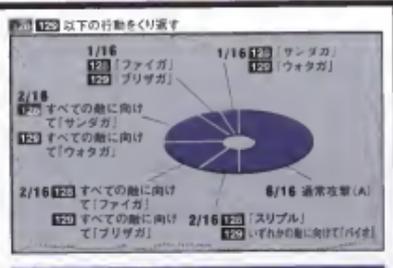
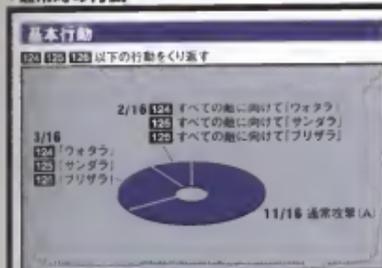


◆特定の種類の敵は、残り1体になると「ハグボム」を使ってくることがあるが、攻撃力が低いためダメージは小さい。



◆**127**キングヴァーミン以外には、即死効果や石化効果が効く。敵のHPを減らすのが手間なら、それらの効果で倒そう。

◆通常時の行動



※1→消滅しないこともある(沈黙状態からは確実に消滅しない)

◇オーバーソウル時の行動

基本行動

124 125 126 以下の行動をくり返す

127 以下の行動をくり返す

YES: 自分の残りHPが最大値の3/10以下になっている?

1/9 (ホーリー), 1/9 (グラビダ), 2/9 (すべての敵に向けて「ファイガ」), 2/9 (すべての敵に向けて「ファイガ」), 2/12 (すべての敵に向けて「ファイラ」), 2/12 (すべての敵に向けて「ファイラ」), 3/12 (すべての敵に向けて「ファイガ」), 3/9 (3連攻撃), 1/12 (「ファイラ」), 4/12 (3連攻撃)

128 以下の行動をくり返す

A: HPが一番多い敵をターゲットに選び、その他に向けて「OC」を見ているようだ(OCはターゲットの名前/※1)

行動①～⑥の内容

YES: ターゲットのHPが残っている? NO: へ

行動①: ターゲットに向けて通常攻撃(C) (※2)
 行動②: ターゲットに向けて「ファイガ」(※2)
 行動③: ターゲットに向けて「サンドガ」(※2)

129 以下の行動をくり返す

1/3 行動④

行動⑦の内容

1/12 (プリザガ), 1/12 (ウォタガ), 2/12 (すべての敵に向けて「ウォタガ」), 2/12 (すべての敵に向けて「プリザガ」), 6/12 (通常攻撃(C))

行動⑧の内容

6/10 以上: 自分の残りHPが最大値の何分の一以下になっている? 3/10 以下

6/10以下: クライオドレスを敵系(ガムシューター)に設定
 3/10以上: クライオドレスを魔道士系(魔道士、サムライ、ターゲット)に設定

YES: クライオドレスを魔法系(魔法士、サムライ)に設定
 NO: クライオドレスを魔道士系(魔道士、サムライ)に設定

YES: クライオドレスを魔法系(魔法士)に設定
 NO: クライオドレスを魔道士系(魔道士)に設定

YES: ターゲットに対する「個別の行動変化カウンタ」が1増える
 NO: ターゲットに対する「個別の行動変化カウンタ」が2増える

YES: ターゲットに対する「個別の行動変化カウンタ」が2増える
 NO: ターゲットに対して「個別の行動変化カウンタ」がゼロから数え直しになり、ターゲットに向けて「OC」へ
 YES: クライオドレスの系統を使用
 NO: ターゲットに向けて「OC」へ
 YES: クライオドレスの系統を使用

残りHPに応じた行動

※1: 自分の残りHPが最大値の1/20以下になっている場合は、「グラビダ」を使用(1回かぎり)

※「個別の行動変化カウンタ」は、クライオドレスの系統ごとに数値を保持する。たとえば、クライオドレスが魔法系かつ「個別の行動変化カウンタ」は、魔法士系がクライオドレスならば魔法士向けにカウントにならない
 ※1……ターゲットがスペシャルドレスの支援ユニットだった場合は、攻撃名は出ない
 ※2……ターゲットがバトルから離脱している場合は、いずれかの敵に向けて使用する

◇攻撃一覧

攻撃名	敵数	威力	属性	タイプ	範囲	命中	クリティカル率	回避	ガード	炎	氷	雷	風	毒	沈黙	睡眠	吹き飛ばし	吹き飛ばし	吹き飛ばし
通常攻撃 (A)	単体	16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×							
通常攻撃 (B)	単体	16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	○	×							
通常攻撃 (C)	単体	200	—	物理	プロテス	200	15	0	100	○	○	×							
★2連攻撃	ランダム	12×2	—	物理	プロテス	命中	—	0	0	○	×	×							
★3連攻撃	ランダム	12×3	—	物理	プロテス	命中(※3)	—(※4)	0	0	○	×	×							

通常攻撃の動作を2回連続で行なう
 通常攻撃の動作を3回連続で行なう。123のみ、3回の攻撃で有効率(発生率40)を高める

攻撃名/使用条件	対象	威力	属性	タイプ	範囲手段	命中率	クリティカル率	回避率	ガード率	ガード値	ガード力	ガード力	ガード力
120/120/120/120/120													
★4連攻撃	ランダム	12×4	—	物理	プロテス	必中(※5)	—(※6)	0	100	○	×	×	×
★ハウホム	単体	170	—	物理	—	必中	—	60	100	△	×	×	×
★ユウナを見ているようだ	単体	—	—	—	プロテス	必中	—	0	150	△	×	×	×
★リュックを見ているようだ	単体	—	—	—	プロテス	必中	—	0	150	△	×	×	×
★ハインを見ているようだ	単体	—	—	—	プロテス	必中	—	0	150	△	×	×	×
★銃キライ	単体	16	—	物理	プロテス	95	10	0	100	○	×	×	×
★銃へのうらみ	単体	16	—	物理	プロテス	95	10	0	100	○	×	×	×
★剣キライ	単体	16	—	物理	プロテス	95	10	0	100	○	×	×	×
★剣へのうらみ	単体	16	—	物理	プロテス	95	10	0	100	○	×	×	×
★魔道士キライ	単体	16	—	物理	プロテス	95	10	0	100	○	×	×	×
★魔道士へのうらみ	単体	16	—	物理	プロテス	必中	10	0	100	○	×	×	×
★スロウ	単体	—	—	—	シエル	必中	—	90	90	△	○	○	○
★スリプル	単体	—	—	—	シエル	必中	—	70	0	△	○	○	○
★グラビタ	全体	—	重力	割合	シエル	必中	—	80	0	△	×	○	○
★バイオ	全体	—	—	—	シエル	必中	—	80	0	△	○	○	○
★ファイア	単体	12 [13]	炎	魔法	シエル	必中	—	70	0	△	○	○	○
★ブリザラ	単体(※7)	13	氷	魔法	シエル	必中	—	70	0	△	○	○	○
★サンダラ	単体(※7)	12(※8) [13]	雷	魔法	シエル	必中	—	70	0	△	○	○	○
★ウオタラ	単体(※7)	12 [13]	水	魔法	シエル	必中	—	70	0	△	○	○	○
★ファイガ	単体(※7)	19(※9) [21]	炎	魔法	シエル	必中	—	70	0	△	○	○	○
★ブリザガ	単体(※7)	19(※9) [21]	氷	魔法	シエル	必中	—	70	0	△	○	○	○
★サンダガ	単体(※7)	19(※9) [21]	雷	魔法	シエル	必中	—	70	0	△	○	○	○
★ウオタガ	単体(※7)	19(※9) [21]	水	魔法	シエル	必中	—	70	0	△	○	○	○
★フレア	単体	55	—	魔法	シエル	必中	—	100	0	△	○	○	○
★ハイスト	単体	—	—	—	シエル	必中	—	70	0	△	○	○	○
★ホーリー	単体	12×8	聖	魔法	シエル	必中	—	100	0	×	○	○	○

※3—※12の3段階の攻撃は95 ※4—※12の3段階の攻撃は10 ※5—※4段階の攻撃は95 ※6—※4段階の攻撃は10
 ※7—属性状態のときは単体または全体化(ランダムで決定) ※8—混乱状態のときは13 ※9—混乱状態のときは21

| サボテンダー種族

130 サボテンダー
131 ジャボテンダー

130 サボテンダー

Cactuar

通常時ライブラTEXT

砂漠を走る謎の魔物。幸運の使いなのか幸運の化身なのか、どちらにしても「はりせんぼん」でやられるようでは話が進まない

オーバーソウル時ライブラTEXT

何も考えていないように見えるが、怒るときは怒る。その怒りはHPが減るほどに増えいき、攻撃も激しさを増していく



131 ジャボテンダー

Jumbo Cactuar

通常時ライブラTEXT

大人のサボテンになることをこぼみ、穴にとじこもった、悪いサボテンたちの集合体

オーバーソウル時ライブラTEXT

怒りの巨大サボテン。魔法で攻撃してくるが、その威力は通いつめるほど強大になるのデライ

◇属性との相性

No.	炎	氷	雷	風	毒	重力	聖
130	—	—	—	弱	無効	—	—
131	—	—	—	—	—	—	無効

◇無効化する特殊効果

130	石化、睡眠、沈黙、結氷、毒、混乱、バーサク、カーズ、スロウ、ストップ、割合ダメージ
131	即死、石化、睡眠、沈黙、結氷、毒、混乱、バーサク、カーズ、ふきごぼし、スロウ、ストップ、攻撃力変化、魔力変化、防御力変化、魔法防御変化、命中変化、回避変化、硬直化、[死の宣告]、デバフ、準備中、割合ダメージ

◆主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔法力	防御力	回避率	炎	氷	雷	風	毒	重力	聖
130	28 [34]	2002 [17777]	120 [777]	52	96	122	255	101 [165]	0	86 [108]	12 [15]	—	—	—
131	42 [50]	22222 [33333]	1111	73	74	4	4	254 [85]	0	0	7 [9]	—	—	—

【130】サボテンダーは、蹴りをくり出したリ針を放って攻撃し、危なくなるとすぐに逃げる性質を持つ。ただし、オーバーソウル時は絶対に逃げないほか、敵に弱点属性を付加するなどの特殊な攻撃も使う。【131】ジャボテンダーは、「ヘイスガ」を使ったあと何もしないが、オーバーソウル時は残りHPに応じて魔力の値を減えながら魔法で攻撃を行なうようになる。なお、【130】サボテンダーは、つねに魔法無効状態。

【攻略法】【130】サボテンダーに対しては、必中の攻撃を活用しよう。たとえば、「クイックリガー」でチェインを成立させている中に「戦う」などを当てたり、複数の味方で「暗黒」を使ったりするといふ。味方を命中10アップ状態にしてから攻撃するという手もある。【131】ジャボテンダーの場合は、「ヘイスガ」を使ったあと何もしてこなくなるので、どう倒すかは自由だ。オーバーソウルされたときは、味方全員をリフレク状態にしておけば、戦いかたは通常時と同じで問題ない。



◆必中ではない攻撃も、チェイン中ならば、ほぼ確実に当たる。チェインは「クイックリガー」で行なうのが簡単だ。

◆オーバーソウル時に敵が使ってくる魔法は、リフレク状態で対処するのが無難。「グラビダ」以外は受けずにすむ。



◇通常時の行動

基本行動

100 以下の行動をくり返す



行動①の内容



101 「ヘイスガ」を使用し、以降は何もしない

残りHPに応じた行動

102 自分の残りHPが最大値の1/2未満になっている場合は、「にげる」を使用(サボテンダーの穴で、[B3]ジョボテンダーとともに現れたときのみ)

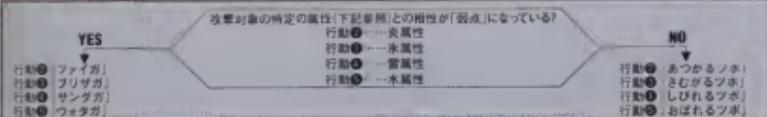
◇オーバーソウル時の行動

基本行動

100 以下の行動をくり返す



行動①～⑥の内容



①「あつがるツボ」などで変化した、ユウナたちの属性との相性は、ドレスタップを行なうか、アビリティを奪得するか、バトルを終了させることによってもとにもとる



⑦「グラビダ」以外のいずれの攻撃も、すべての敵に向けて実行

残りHPに応じた行動

100 自分の残りHPが、①最大値の7/10より上、②最大値の3/10未満、のどちらかに該当する場合は、「はりせんぼん」を使用(1回のみ)

101 行動可能になった時点で、自分の残りHPが最大値の何割かに応じて威力の強が決定(右の表を参照)。そのさい、直前に行動したときと比較して威力が上がる場合は「威力アップ!」を、威力が下がる場合は「威力ダウン!」を使用

残りHP	威力
最大値の4/5より上	74
最大値の3/5より上、4/5以下	103
最大値の2/5より上、3/5以下	145
最大値の1/5より上、2/5以下	203
最大値の1/5以下	255

◆攻撃一覧

攻撃名 / 使用者	対象	威力	属性	タイプ	範囲	命中	回避	ガード	クリティカル	炎	氷	雷	風	毒	沈黙	睡眠	沈黙	沈黙
130 131 通常攻撃	単体	16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×						
★	近づいてサマソルトキックをくり出し、ダメージを与える																	
★にげる	自分	—	—	—	—	必中	—	0	100	○	×	×						
	バトルから逃走する																	
★はりせんぼん	単体	—	—	固定値	—	必中	—	120	80	△	×	×						
★	計を1000未満にして、1000のダメージを与える																	
★はり合計さんぜんぼん	ランダム	—	—	固定値	—	必中	—	0	100	△	×	×						
★	「はりせんぼん」の動作も3回連続で行ない、1回につき1000のダメージを与える																	
★あつがるツボ	単体	—	—	固定値	—	必中	—	120	100	△	×	×						
★	計で連続結札をつけて、100のダメージを与え、炎属性との特性を「弱点」に変更する																	
★さむがるツボ	単体	—	—	固定値	—	必中	—	120	100	△	×	×						
★	計で連続結札をつけて、100のダメージを与え、氷属性との特性を「弱点」に変更する																	
★しげれるツボ	単体	—	—	固定値	—	必中	—	120	100	△	×	×						
★	計で連続結札をつけて、100のダメージを与え、雷属性との特性を「弱点」に変更する																	
★おぼれるツボ	単体	—	—	固定値	—	必中	—	120	100	△	×	×						
★	計で連続結札をつけて、100のダメージを与え、水属性との特性を「弱点」に変更する																	
★だまらせツボ	単体	—	—	固定値	—	必中	—	120	100	△	×	×						
★	計で連続結札をつけて、100のダメージと沈黙効果(発生率120)を与える																	
★めかくしツボ	単体	—	—	固定値	—	必中	—	120	100	△	×	×						
★	計で連続結札をつけて、100のダメージと睡眠効果(発生率120)を与える																	
★あばれるツボ	単体	—	—	固定値	—	必中	—	120	100	△	×	×						
★	計で連続結札をつけて、100のダメージとバースク133効果(発生率120)を与える																	
★腕力アップ!	自分	—	—	—	—	必中	—	0	40	△	×	×						
★	自分の腕力が上がるときに使用する(詳細はP.351)																	
★腕力ダウン	自分	—	—	—	—	必中	—	0	40	△	×	×						
★	自分の腕力が下がるときに使用する(詳細はP.351)																	
★グラビタ	全体	—	重力	割合	シェル	必中	—	80	0	△	×	×						
★	[対象の残りHPの1/4]のダメージを与える																	
★ファイラ	単体	13	炎	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○						
★	炎属性の攻撃でダメージを与える																	
★プリザラ	単体	13	氷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○						
★	氷属性の攻撃でダメージを与える																	
★サンダラ	単体	13	雷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○						
★	雷属性の攻撃でダメージを与える																	
★ウォタラ	単体	13	水	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○						
★	水属性の攻撃でダメージを与える																	
★ファイガ	単体	21	炎	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○						
★	炎属性の攻撃でダメージを与える																	
★プリザガ	単体	21	氷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○						
★	氷属性の攻撃でダメージを与える																	
★サンダガ	単体	21	雷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○						
★	雷属性の攻撃でダメージを与える																	
★ウォタガ	単体	21	水	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○						
★	水属性の攻撃でダメージを与える																	
★フレア	単体	30	—	魔法	シェル	必中	—	100	0	△	○	○						
★	無属性の攻撃でダメージを与える																	
★ヘイスガ	全体	—	—	—	シェル	必中	—	100	0	△	○	○						
★	自分以外の味方にヘイス40効果(発生率100)を与える。MPを32消費																	

機兵種族

132 砲機兵13型

133 砲機兵62型

134 襲機兵28型

135 襲機兵71型



132 砲機兵13型

ACT12

通常時ライブラTEXT

新エボン党が使う魔導兵器。両腕が大砲になっていて射撃兵器である。寺院内部の警備に使われているため寺院の外で見ることができない



134 襲機兵28型

YAU 20

通常時ライブラTEXT

新エボン党が使う魔導兵器。足にパワーを集中させて、キックで攻撃してくる。主に寺院の警備用として使われている



133 砲機兵62型

YAU 25

通常時ライブラTEXT

新エボン党が使う魔導兵器。両腕が大砲になっている射撃兵器である。寺院内部の警備に使われているため寺院の外で見ることができない



135 襲機兵71型

YAU 77

通常時ライブラTEXT

新エボン党が使う魔導兵器。足にパワーを集中させて、キックで攻撃してくる。主に寺院の警備用として使われている

◇属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	風力	聖
132	—	—	弱点	—	—	—
133	—	—	弱点	—	—	無効
134	—	—	—	—	—	—
135	—	—	—	—	—	無効

◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御	回避	命中	回避	遅延
132	17	1380	0	31	29	52	0	50	0	0	0
133	31	4100	0	42	58	52	0	62	0	0	0
134	18	1270	0	52	0	46	36	81	0	0	0
135	34	3800	0	42	0	52	36	89	0	0	0

◇無効化する特殊効果

132	即死、石化、睡眠、沈黙、毒、混乱、パーサク、カーズ、スロウ、死の宣告
133	即死、石化、睡眠、沈黙、毒、混乱、パーサク、カーズ、ストップ、死の宣告、割合ダメージ

砲機兵は砲弾で、襲機兵は罠りで攻撃を行なう。襲機兵は、残りHPがゼロになると、最後のあがきで敵を排除しようとする。

戦闘話 味方全員をプロテス状態に、敵をスロウ状態(132) 砲機兵13型はストップ状態)にしたらうえて、HPの回復を優先しつつ戦おう。さらに、134 襲機兵28型と 135 襲機兵71型とのバトルでは、味方を回避10アップ状態にしたり敵を暗闇状態にすると、より安全だ。使う攻撃は、遠治療「機人遠治」が効果的なほか、132 砲機兵13型と 134 襲機兵28型には魔封弾「プラスター」で、132 砲機兵13型と 133 砲機兵62型には雷属性の攻撃で大ダメージを与えることができる。



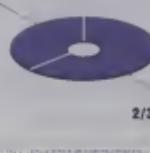
◆「まわしげり」はふきとばし効果を持つが、レベルが6以上あれば、効果の発生確率は1%を切るので怪くない。

◇通常時の行動

基本行動

132 133 135 以下の行動をくり返す

1/3 132 射撃(B)
133 射撃(C)
135 残りHPが一番多い敵に向けて通常攻撃(C)



134 通常攻撃(A)をくり返す

攻撃に応じた行動

132 「自分の残りHPが最大値の1/8未満になっている。石化状態ではない敵が2体以上いる。3「まわしげり」を使用していない。のすべてに該当する場合は、1/3の確率で、「まわしげり」を使用

133 自分の残りHPがゼロになった場合は、カウンターで「まわしげり」を使用

◇攻撃一覧

攻撃名/使用量	対象	威力	属性	タイプ	射撃手段	命中率	クリティカル率	回避回避	ガード	リフレク	状態異常	
通常攻撃(A)	単体	16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×
	かかと落としをくり出し、ダメージを与える											
通常攻撃(B)	単体	16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×
	かかと落としをくり出し、ダメージと弱ティレイ効果(防弾不能)を与える											
通常攻撃(C)	単体	—	割合	—	—	100	—	60	100	○	×	×
	かかと落としをくり出し、「対象の残りHP-1」のダメージを与える											
射撃(A)	単体	—	割合	—	必中	—	—	60	80	△	×	×
	砲弾を撃ち出し、「対象の最大HPの3/16」のダメージを与える											
射撃(B)	全体	—	割合	プロテス	必中	—	—	120	80	△	×	×
	砲弾を撃ち出し、「対象の残りHPの3/16」のダメージを与える											
射撃(C)	単体	—	割合	—	必中	—	—	60	80	△	×	×
	砲弾を撃ち出し、「対象の最大HPの3/8」のダメージを与える											
射撃(D)	全体	—	割合	プロテス	必中	—	—	120	80	△	×	×
	砲弾を撃ち出し、「対象の残りHPの3/8」のダメージを与える											
★まわしげり	単体	—	—	—	必中	—	—	60	100	×	×	×
	まわしげりをくり出し、ふきとばし効果(炎属性)を与える											



「通常攻撃(A)」



「射撃(B)」



マキナ(小型)種族

- 136 マキナレンジャー
- 137 マキナハンター
- 138 マキナソルジャー
- 139 マキナコマンダー

136 マキナレンジャー

Makina Ranger

通常時ライブラTEXT

敵を求めてさすらう、いにしへの機械。1000年以上も手入れをされていないので攻撃力などは低く、単純な行動をくりかえすだけで、あわれ



137 マキナハンター

Makina Hunter

通常時ライブラTEXT

敵を求めてさすらう、いにしへの機械。1000年以上も手入れをされていないので攻撃力などは低く、単純な行動をくりかえすだけで、なげ



138 マキナソルジャー

Makina Soldier

通常時ライブラTEXT

敵を求めてさすらう、いにしへの機械。1000年以上も手入れをされていないので攻撃力などは低く、単純な行動をくりかえすだけで、わらえる

139 マキナコマンダー

Makina Commander

通常時ライブラTEXT

敵を求めてさすらう、いにしへの機械。1000年以上も手入れをされていないので攻撃力などは低く、単純な行動をくりかえすだけで、ダメダメ



機兵種族/マキナ(小型)種族

魔物事典Ω

◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	回避率	炎ダメージ	氷ダメージ	雷ダメージ	毒ダメージ	重力ダメージ	割合ダメージ
136	23	2490	0	30	0	20	0	92	0	0	0	0	0
137	19	1780	0	23	0	20	0	71	0	0	0	0	0
138	37	3048	0	32	0	20	0	125	0	0	0	0	0
139	46	2774	0	32	0	0	0	99	0	0	0	0	0

◇属性との相性

No.	炎	氷	雷	毒	重力	割合
136	—	—	—	—	—	—
137	—	—	—	—	—	—
138	—	—	—	—	—	—
139	—	—	—	—	—	—

◇無効化する特殊効果

136	即死、石化、睡眠、沈黙、炎耐、毒耐、氷耐、バーサク、カーズ、死の宣告
137	即死、石化、睡眠、沈黙、炎耐、毒耐、氷耐、バーサク、カーズ、死の宣告、割合ダメージ
138	即死、石化、睡眠、沈黙、炎耐、毒耐、氷耐、バーサク、カーズ、スロウ、ストップ、死の宣告、割合ダメージ

139 マキナコマンダー以外は、使う攻撃をランダムで決める。

説明点 退治弾「解体弾」が有効だが、倒すのなら「戦う」をくり返すだけでも十分。最初に、味方を回避10アップ状態にするか、敵を暗闇状態またはストップ状態にすれば、余裕を持って戦える。

◇通常時の行動

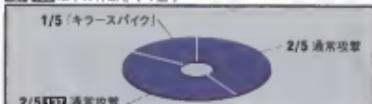
基本行動

136 以下の行動をくり返す



137 138 「キラースバイク」をくり返す

137 138 以下の行動をくり返す



◇攻撃一覧

攻撃名/使用条件	対象	威力	属性	タイプ	回避手段	命中率	クリティカル率	属性耐性	属性弱	属性強	属性無効	属性無効	属性無効	属性無効	属性無効	属性無効
通常攻撃	単体	16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×				
	右手で突き、ダメージを与える															
★キラースバイク	単体	24	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×				
	右手で突き、防御力を無効にしたダメージを与える															
★電撃	単体	21	雷	魔法	シェル	必中	—	120	80	△	×	×				
	左右の腕のあいだに発生させた電気で、ダメージを与える															

マキナ(中型) 種族

- 140 スカウトマキナ
- 141 ガードマキナ
- 142 アサルトマキナ
- 143 キリングマキナ

140 スカウトマキナ

Scout Machina

通常時ライブラTEXT

敵を求めてさすらう、いにしへの機械。1000年以上も手入れをされていないので攻撃力などは低く、単純な行動をくりかえすだけで、悪い



141 ガードマキナ

Guard Machina

通常時ライブラTEXT

敵を求めてさすらう、いにしへの機械。1000年以上も手入れをされていないので攻撃力などは低く、単純な行動をくりかえすだけで、なみだ



142 アサルトマキナ

Assault Machina

通常時ライブラTEXT

敵を求めてさすらう、いにしへの機械。1000年以上も手入れをされていないので攻撃力などは低く、単純な行動をくりかえすだけで、おかし



143 キリングマキナ

Killer Machina

通常時ライブラTEXT

敵を求めてさすらう、いにしへの機械。1000年以上も手入れをされていないので攻撃力などは低く、単純な行動をくりかえすだけで、サッパリ



◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御	すばやさ	命中	回避	運
140	27	3444	0	33	0	20	0	62	0	0	0
141	24	2460	0	25	0	20	0	50	0	0	0
142	39	4477	0	28	0	20	0	103	0	0	0
143	48	4222	0	36	0	0	0	66	0	0	0

◇属性との相性

No.	炎	氷	雷	風	毒	重力	聖
140	—	—	—	—	—	—	—
141	—	—	—	—	—	—	—
142	—	—	—	—	—	—	—
143	—	—	—	—	—	—	—

◇無効化する特殊効果

140	即死、石化、睡眠、沈黙、毒、凍炎、バーサク、カース、死の宣告
141	即死、石化、睡眠、沈黙、毒、凍炎、バーサク、カース、死の宣告、割合ダメージ
142	即死、石化、睡眠、沈黙、毒、凍炎、バーサク、カース、スロウ、ストップ、死の宣告、割合ダメージ
143	即死、石化、睡眠、沈黙、毒、凍炎、バーサク、カース、スロウ、ストップ、死の宣告、割合ダメージ

◇通常時の行動

基本行動

以下の行動をくりかえす



2種類の攻撃をランダムで使いわける。

取組注 マキナ(小型)種族に対する攻略法がそのまま適用する。「アーム・ストップ」は受けるとやっかないので、「ストップ防御」を持っておくことより安全だ。

◇攻撃一覧

攻撃名	属性	威力	属性	タイプ	範囲	命中	ガード	回避	沈黙	沈黙	沈黙	沈黙	沈黙
通常攻撃(A)	単体	16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×	×
	武器のついたアームでたたき、ダメージを与える												
通常攻撃(B)	単体	16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×	×
	かかと落としをくり出し、ダメージと割合ダメージ(防衛不能)を与える												
★アーム・ブライン	単体	16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×	×
	武器のついたアームでたたき、ダメージと睡眠(発生率100%)+スロウ(発生率40%)効果を与える												
★アーム・サイレス	単体	16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×	×
	武器のついたアームでたたき、ダメージと沈黙効果(発生率100%)を与える												
★アーム・バイオ	単体	16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×	×
	武器のついたアームでたたき、ダメージと毒効果(発生率100%)を与える												
★アーム・ストップ	単体	16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×	×
	武器のついたアームでたたき、ダメージとストップ40秒効果(発生率100%)を与える												

「マキナ(シューター)種族

144 マキナシューター

145 マキナストライカー



144 マキナシューター

family

通常時ライブラTEXT

1000年以上さきまよう、いにしへの機械。かなりの数が作られたようだが、何に使われていたのかは深まるばかり

◆主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御力	回避	命中	回避	運
144	30	4293	0	27	0	76	10	115	0	0	0
145	40	6722	0	32	18	101	20	126	0	0	0

特殊効果を持つ3種類の攻撃をランダムに使用するほか、特定の条件を満たすと「マトメテ トックン!」を使う。
【特殊技】 味方をプロテス状態にして、水属性の攻撃(「ウォータ」「ウォタラ」「ウオガ」)のはぞく)と退治弾「解体弾」を主体に戦おう。



◆通常時の行動

基本行動

以下の行動をくり返す



攻撃に応じた行動

144 「ウォータ」「ウォタラ」「ウオガ」のいずれかを受けた場合は、「マトメテ トックン!」を使用

145 ダメージを受けた場合は、「行動変化カウント」が増える。「行動変化カウント」が13以上になっている場合は、「行動変化カウント」がゼロから数え直しになり、「マトメテ トックン!」を使用

◆攻撃一覧

攻撃名/使用場	対象	威力	属性	タイプ	回避半減	命中半	クリティカル半	回避半減	得意属性	弱みに	リフレク	状態異常
★キウクワイ タイム	単体	数16	—	物理	プロテス	必中	—	60	100	△	×	×
ボールを撃ち出し、ダメージと時間100効果(発生率00)を与える												
★ダマッテ ウケロ	単体	数16	—	物理	プロテス	必中	—	60	100	△	×	×
ボールを撃ち出し、ダメージと沈黙効果(発生率00)を与える												
★ミエナイ マキウウ	単体	数16	—	物理	プロテス	必中	—	60	100	△	×	×
ボールを撃ち出し、ダメージと睡眠効果(発生率00)を与える												
★マトメテ トックン!	ランダム	数—	—	割合	プロテス	必中	—	120	100	△	×	×
ボールを乱射し、前方120度の範囲内にいる敵に[対象の最大HPの3/16]のダメージを合計10回与える												

◆属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	風	毒	聖
144	—	—	吸収	弱毒	無効	—	—
145	—	—	吸収	弱毒	無効	弱毒	—

◆無効化する特殊効果

144 即死、石化、睡眠、沈黙、凍結、毒、混乱、バーサク、カース、ストップ、死の宣告、ディレイ、軍曹中絶、割合ダメージ

145 即死、石化、睡眠、沈黙、毒、混乱、バーサク、カース、ストップ、攻撃力変化、魔力変化、特殊力変化、魔法防御力変化、命中変化、回避変化、運変化、死の宣告、ディレイ、軍曹中絶、割合ダメージ

◆144 マキナシューターに「ウォタラ」や「ウオガ」で攻撃すると、「マトメテ トックン!」が使われてしまうので危険

「マキナ(レコーダー) 種族

146 Aレコーダー

147 Rレコーダー

148 Sレコーダー

146 Aレコーダー

Watcher-A

通常時ライブラTEXT

敵が味方か、どこからともなく現われる謎の飛行物体。スピラ中のバトル情報を集めているらしいが邪魔だ



147 Rレコーダー

Watcher-B

通常時ライブラTEXT

敵が味方か、どこからともなく現われる謎の飛行物体。スピラ中のバトル情報を集めているらしいが邪魔だ

148 Sレコーダー

Watcher-C

通常時ライブラTEXT

敵が味方か、どこからともなく現われる謎の飛行物体。スピラ中のバトル情報を集めているらしいが邪魔だ

◆主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法耐性	すばやさ	命中	回避	運
146	44	624	512	38	33	55	50	50	0	0	0
147	45	620	512	40	33	55	50	50	0	0	0
148	44	620	512	40	33	55	50	50	0	0	0

◇属性との相性

No.	炎	氷	雷	風	水	土	力	聖
146	—	—	吸収	—	—	弱	弱	—
147	—	—	吸収	—	—	弱	弱	—
148	—	—	吸収	—	—	弱	弱	—

◇無効化する特殊効果

146	147	148	即死、石化、睡眠、沈黙、凍結、毒、重力、バースク、カーズ、ふきとばし、死の宣告、ディレイ、準備中、割合ダメージ
-----	-----	-----	---

敵の行動を記録しつつ魔法で攻撃し、自身が倒されるか敵がバトルから逃げると、記録を送信。のちに新たな洞窟で出現したとき、送信された記録にあるすべての行動のうち特定のものを封印する。なお、マキナ(レコーダー)種族は、ランダムエンカウントで「出現する組み合わせ」が選ばれたときでも、1/4の確率でしか出現しない。また、149 マキナバンツァーが倒されたあとは、二度と出現しなくなる。

【攻撃法】 マキナ(レコーダー)種族がいるときに使った攻撃は、新たな洞窟で149 マキナバンツァー+Aレコーダー+Rレコーダー+Sレコーダーとのバトルのときに封印される(→P.359)。そこで、レコーダーを倒すまでは、「暗黒」などの強力な攻撃は使用をひかえ、「戦う」などの封印されない攻撃や、封印されてもかまわない攻撃を使っていこう。こうして封印されなかった攻撃を149 マキナバンツァーとのバトルで使い、各レコーダーを手早く全滅させるといい。このバトルで各レコーダーを倒すと、その敵が封印していたコマンドが使用可能になる。



▶たとえマキナ(レコーダー)種族をストップ状態にしても、使った攻撃は記録されてしまう。

▶「戦う」と同様に、アイテムも封印されない。HPを回復するアビリティを封印されているときは、アイテムで回復をはかる。



△通常時の行動

基本行動

125 以下の行動をくり返す



127 以下の行動をくり返す

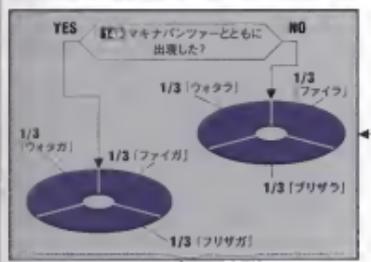


128 以下の行動をくり返す

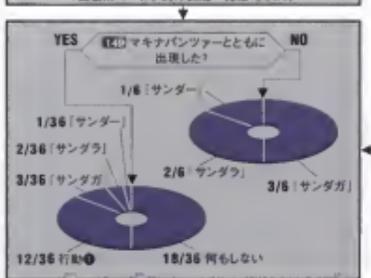


新たな洞窟での行動

126 [攻撃系コマンド封印機能 発動!](1/1)



127 [回復系コマンド封印機能 発動!](1/1)

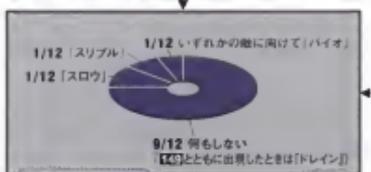


行動①の内容

残りHPの割合が一番小さい味方に向けて、下の表の行動を実行

味方の残りHPの割合	行動
最大値の3/10以上	何もしない
最大値の2/10以上、3/10未満	[サンダー]
最大値の1/10以上、2/10未満	[サンダラ]
最大値の1/10未満	[サンダガ]

128 [特殊系コマンド封印機能 発動!](1/2)



残りHPに応じた行動

①[E] マキナバンツァーとのバトル以外で出現した。②自分の残りHPがゼロになった。③自分がストップ状態になっていない。のすべてに該当する場合は、カウンターで「ログ送信」を使用(※2)

※1...いずれかの味方をはじめて行動可能になった時点で(=攻撃名が出る前に)効果は発生する
 ※2...使用しない場合もあるが、「ログ送信」を使ったときと同じ効果は発生する

COLUMN コマンドの封印について

新たな洞窟でマキナ(レコーダー)種族がバトルに出現したい、いずれかの敵をはじめて行動可能になると、その時点でHPが残っているマキナ(レコーダー)種族が「○系コマンド封印機能 発動!」の効果を発動。封印可能なコマンドのうち、過去に送信された記録に入っているものは封印され、それを封印したレ

◇攻撃系コマンドの封印するコマンド

攻撃系コマンド封印機能 発動!	封印するコマンドの傾向
[暗黒]、剣技系や黒魔法系のアビリティなど、ダメージを与えるコマンド	
[回復系コマンド封印機能 発動!]	とっておき系や白魔法系のアビリティなど、HPやMPを回復するコマンド
[特殊系コマンド封印機能 発動!]	[血すむ]、ダンス系のアビリティなど、何かを盗んだり特殊効果を与えるのみのコマンド

※「戦う」とアイテムは封印の対象外。また、本来なら封印される攻撃が封印されないこともある

◇攻撃一覧

攻撃名 / 使用者	対象	威力	属性	タイプ	軽減手段	命中率	回避率	ガード	回避	ガード	回避	ガード	回避
★ログ送信	自分	—	—	—	—	必中	—	0	0	—	×	×	×
	バトルの記録をマキナハンツァーのもとに送信する												
★攻撃系コマンド封印機能 発動!	全体	—	—	—	—	必中	—	0	0	△	×	×	×
	送信された記録にあるコマンドのうち、ダメージを与える種類のものを使用できなくなる												
★防御系コマンド封印機能 発動!	全体	—	—	—	—	必中	—	0	0	△	×	×	×
	送信された記録にあるコマンドのうち、防御を行なう種類のものを使用できなくなる												
★情報系コマンド封印機能 発動!	全体	—	—	—	—	必中	—	0	0	△	×	×	×
	送信された記録にあるコマンドのうち、補助を行なう種類のものを使用できなくなる												
★スロウ	単体	—	—	シエル	必中	—	90	90	△	○	○	○	○
	スロウ126効果(発生率130)を与える												
★スリプル	単体	—	—	シエル	必中	—	70	0	△	○	○	○	○
	睡眠100効果(発生率90)を与える。MPを8消費												
★ドレイン	単体	12	—	特殊魔法	シエル	必中	—	70	0	△	○	○	○
	HPを吸収する。MPを8消費												
★バイオ	全体	—	—	—	—	必中	—	80	0	△	○	○	○
	毒効果(発生率100)を与える。MPを16消費												
★サンダー	単体	雷7	雷	魔法	シエル	必中	—	70	0	△	○	○	○
	雷属性の攻撃でダメージを与える。MPを4消費												
★ファイア	単体	炎12	炎	魔法	シエル	必中	—	70	0	△	○	○	○
	炎属性の攻撃でダメージを与える。MPを12消費												
★ブリザラ	単体	氷12	氷	魔法	シエル	必中	—	70	0	△	○	○	○
	氷属性の攻撃でダメージを与える。MPを12消費												
★サンダラ	単体	雷12	雷	魔法	シエル	必中	—	70	0	△	○	○	○
	雷属性の攻撃でダメージを与える。MPを12消費												
★ウォタラ	単体	氷12	水	魔法	シエル	必中	—	70	0	△	○	○	○
	水属性の攻撃でダメージを与える。MPを12消費												
★ファイガ	単体	炎19	炎	魔法	シエル	必中	—	70	0	△	○	○	○
	炎属性の攻撃でダメージを与える。MPを24消費												
★ブリザガ	単体	氷19	氷	魔法	シエル	必中	—	70	0	△	○	○	○
	氷属性の攻撃でダメージを与える。MPを24消費												
★サンダガ	単体	雷19	雷	魔法	シエル	必中	—	70	0	△	○	○	○
	雷属性の攻撃でダメージを与える。MPを24消費												
★ウォタガ	単体	氷19	水	魔法	シエル	必中	—	70	0	△	○	○	○
	水属性の攻撃でダメージを与える。MPを24消費												



[攻撃系コマンド封印機能 発動!]



[サンダー]

マキナ(パンツァー)種族

149 マキナバンツァー

149 マキナバンツァー

Machine Gunner

通常時ライブラTEXT

いにしへの戦騎兵器。スピラ中のバトル情報を集めて、どんな技にも対抗できるようになれと命令されているというウワサ



◆主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	物理防御	魔法防御	回避	炎	氷	雷	風	毒
149	45	30500	1247	53	33	72	72	89	0	0	0	0	0

149 Rレコーダー、**147** RLレコーダー、**148** SLレコーダーとともに出現し、各レコーダーを強化したのち、2種類の攻撃をランダムで使いわける。さらに、自分の残りHPがある程度減るごとに、「ソーサルビーム」を使う。

攻撃速 味方をプロテス状態にして各レコーダーを先に倒したあと、マキナバンツァーを攻撃しよう。味方を防御力アップ状態にしたり、敵をスロウ+攻撃力ダウン状態にすれば、より安全に戦える。なお、最初に味方をリフレク状態にすると、各レコーダーの攻撃を反射し吸収されることはあるが、あまりダメージを受けずにすむ。



◆マキナバンツァーの攻撃は、いずれも、味方をプロテス状態にした後、敵を攻撃力ダウン状態にすれば、ダメージを軽減できる。

◆属性との相性

No.	炎	氷	雷	風	毒	物理
149	—	—	吸収	—	無効	—

◆無効化する特殊効果

149

即死、石化、睡眠、沈黙、絶望、毒、凍結、バーサク、カーズ、ふきとばし、ストップ、死の宣告、テイレイ、準備中断、割合ダメージ

◆通常時の行動

基本行動

[レコーダー・ブーストモード]

1/4 | ガトリングガン

3/4 | 通常攻撃

残りHPに応じた行動

自分の残りHPが、①最大値の1/2未満、②最大値の1/4未満、のどちらかに該当する場合は、「ソーサルビーム」を使用(それぞれ1回のみ)

◆攻撃一覧

攻撃名/使用条件	対象	威力	属性	タイプ	範囲手段	非中率	クリティカル率	準備回数	待機回数	割込み	リフレク	必中効果
通常攻撃	単体	約16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×
	走行してふつかり、ダメージを与える											
★ガトリングガン	ランダム	約1×24	—	物理	プロテス	必中	10	30	30	△	×	×
	内部に搭載したガトリング砲を連射し、前方90度の範囲内にいる敵にダメージを合計24回与える											
★ソーサルビーム	範囲	約44	—	物理	プロテス	必中	10	120	100	△	×	×
	主砲から高威力のビームを発射し、前方90度の範囲内にいる敵にダメージを与える											
★レコーダー・ブーストモード	全体	約—	—	割合	—	必中	—	0	0	△	×	×
	自分以外の味方に、複数の特殊効果(※1)を与え、HPとMPを(特殊効果を与える数)のそれぞれの最大HPと最大MPの1/4回復する											

※1=エンジェル127+プロテス127+HP2倍+MP2倍効果(すべて発生率=)

マキナ(レコーダー)種族/マキナ(バンツァー)種族

魔物事典 Ω

火蛇種族

150 ヘビマシンガン

Ricoil

通常時ライブラTEXT

ルブラン一味が発射した支援メカ。単純な思考でバリバリとマシンガンを発射して一味を助ける



151 ショットパイソン

Blak Python

通常時ライブラTEXT

ルブラン一味が発射した支援メカ。単純な思考でバリバリとマシンガンを発射して一味を助ける



153 ガトリングコブラ

Coil Snake

通常時ライブラTEXT

ルブラン一味が発射した支援メカ。ココー番のときに使う「フルオート射撃」は大ダメージだが、そうそう何回も撃てるわけではない



150 ヘビマシンガン

151 ショットパイソン

152 キャノンバイパー

153 ガトリングコブラ

152 キャノンバイパー

Viper Gripper

通常時ライブラTEXT

ルブラン一味が発射した支援メカ。ココー番のときに使う「フルオート射撃」は大ダメージだが、そうそう何回も撃てるわけではない

◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	素直値	下げ値	命中	回避	道
150	2	38	0	12	0	0	0	40	0	0	1
151	7	152	0	18	0	0	0	42	0	0	1
152	18	256	0	32	0	0	0	73	0	0	1
153	20	252	0	32	0	2	0	74	0	0	1

◇属性との相性

No.	炎	氷	雷	風	毒	重力	聖
150	—	—	—	—	—	—	—
151	—	—	—	—	—	—	—
152	—	—	—	—	—	—	—
153	—	—	—	—	—	—	—

◇無効化する特殊効果

No.	151	152	153
	即死、石化、睡眠、沈黙、毒、カーズ、氷の雷		

150 ヘビマシンガンと151 ショットパイソンは、通常攻撃をくり返す。152 キャノンバイパーと153 ガトリングコブラは、通常攻撃と「フルオート射撃」をランダムで使われるが、「フルオート射撃」は3回で打ち止めになる。

取組む 「戦う」で攻撃するだけでも簡単に倒せる。味方全員をプロテス状態にしたり敵をストップ状態にするより安全に戦えるが、そこまではする必要もないだろう。



←怖い敵ではないが、合計で250くらいダメージを与えてくる「フルオート射撃」には注意が必要。

◇通常時の行動

基本行動

150 通常攻撃をくり返す

151 152 153 以下の行動をくり返す

1/3 行動①

2/3 通常攻撃

行動①の内容

No.	行動
151	残りHPが一定少ない敵に向けて通常攻撃
152	残りHPが一定少ない敵に向けて「フルオート射撃」(「フルオート射撃」を3回使用したあとは、通常攻撃)
153	防御力が一定高い敵に向けて「フルオート射撃」(「フルオート射撃」を3回使用したあとは、通常攻撃)

◇攻撃一覧

攻撃名/使用条件	対象	威力	属性	タイプ	範囲/手段	命中率	クリティカル率	回避率	ガード	リフレク	沈黙耐性
通常攻撃	単体	16	—	物理	プロテス	必中	5	0	80	○	×
フルオート射撃	複数の敵から弾丸を撃ち出し、ダメージを与える	8×5	—	物理	プロテス	必中	5	60	100	△	×

※フルオート射撃は、複数の敵から弾丸を連射して、対象の防御力を無視したダメージを5回与える

マキナ(エクスペリメント)種族

154 エクスペリメント

●Item

通常時ライブラTEXT

ヴェグナガンに対抗するため、砂漠で発掘したパーツからマキナ派がつくりあげた試作機械兵器



●CGは攻撃Lv、防衛Lv、特殊Lvがすべて1のときのもの

◆主要データ

※1〜4の下のコラムを参照

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	威力	防衛力	魔法防衛	すばやさ	命中	回避	運
154	50	18324	0	(※1)	(※1)	(※1)	(※1)	68	0	0	0

特殊Lv(下のコラムを参照)が高いほど、攻撃のバリエーションが増え、使う攻撃もより強力なものになる。

攻撃法 装備で防衛力を上げ(120以上が目安)、なるべく多くの味方が「オートプロテス」を持った状態で、HPの回復を優先しつつ戦おう。使う攻撃は、敵の防衛Lvが1~2なら「戦う」だけでも十分だが、3以上なら「暗黒」や奥義「光弾」のように防衛力や魔法防衛を無視する攻撃を使ったほうがいい。「ライフスライサー」を受けるとHPが落ちてしまうが、攻撃を避けたりダメージを軽減する手段が



◆防衛力120以上+プロテス状態なら、攻撃Lv5の敵の「パーティカルランチャー(D)」もこの程度のダメージに。

◆属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	風	重力	聖
154	—	—	—	—	—	—	—

◆無効化する特殊効果

154

即死、石化、睡眠、沈黙、離間、毒、業火、バースク、カース、ふきとばし、スロウ、ストップ、攻撃力変化、威力変化、防衛力変化、魔法防衛変化、命中変化、回避変化、運変化、先の宣告、テイレイ、準備中継、割合ダメージ

ないので、これだけではどうしようもない。なお、「ジェノサイド」を使うのは特殊Lv5のエクスペリメントだけなので、ランニングしたい場合は忘れずに。



◆「ジェノサイド」をランニングしたら、すぐに使うのも有効。レベル40くらいでも9999のダメージを与えることが可能だ。

COLUMN 攻撃Lv、防衛Lv、特殊Lvについて

154 エクスペリメントには、攻撃Lv、防衛Lv、特殊Lvという専用の「レベル」が設定されている。これらのレベルは、サブイベント「発掘」で、対応するパーツをいくつか持ち帰ることによって上昇。レベルが高くなるほど、能力値が上がったり、行動パターンが変わってより強力な攻撃を使用するようになるのだ。くわしくは、右の表とP.364を参照。

◆レベルを上げるパーツとレベル上昇による変化

レベル名	レベルを上げるパーツ	レベル上昇による変化
攻撃Lv	攻撃パーツA、S、Z	腕の本数が増え、攻撃力と威力が上がる
防衛Lv	防衛パーツA、S、Z	装甲が追加され、防衛力と魔法防衛が上がる
特殊Lv	特殊パーツA、S、Z	背中のパーツが増え、使用する攻撃の種類が増える

※すべてのレベルが5になると、頭部にパーツが追加される

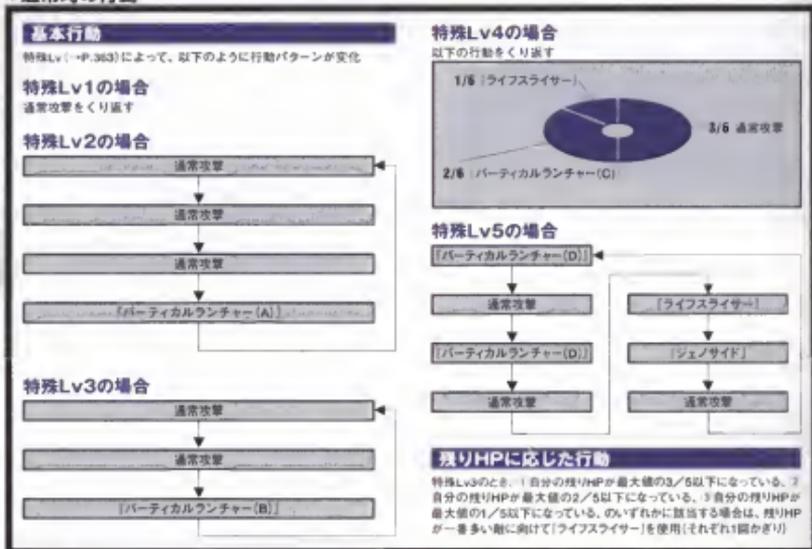
◆攻撃Lvと能力値の対応

攻撃Lv	攻撃力	威力
1	112	1
2	130	20
3	155	45
4	180	72
5	215	100

◆防衛Lvと能力値の対応

防衛Lv	防衛力	魔法防衛
1	1	1
2	1	50
3	3	100
4	4	150
5	5	205

◇通常時の行動

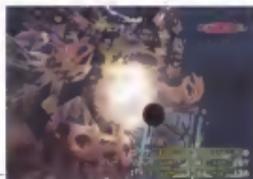


◇攻撃一覧

攻撃名	使用条件	対象	威力	属性	タイプ	回避手段	命中率	回避率	ガード	吹き飛ばし	吹き飛ばし	吹き飛ばし	吹き飛ばし	吹き飛ばし
164	通常攻撃	単体	約16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×	×
		接近して右側面をむき、ダメージを与える												
	★パーティカルランチャー(A)	ランダム	約4×4	—	物理	プロテス	必中	10	60	100	△	×	×	×
		計4発のミサイルを射出して、ダメージを合計4回与える												
	★パーティカルランチャー(B)	ランダム	約3×8	—	物理	プロテス	必中	10	60	100	△	×	×	×
		計6発のミサイルを射出して、ダメージを合計6回与える												
	★パーティカルランチャー(C)	ランダム	約3×8	—	物理	プロテス	必中	10	60	100	△	×	×	×
		計6発のミサイルを射出して、ダメージを合計6回与える												
	★パーティカルランチャー(D)	ランダム	約3×10	—	物理	プロテス	必中	10	60	100	△	×	×	×
		計10発のミサイルを射出して、ダメージを合計10回与える												
	★ライフスライサー	単体	—	—	割合	—	必中	—	100	180	△	×	×	×
		前面部からレーザーを撃ち出し、「対象の最大HP」と同量のダメージを与える												
	★ジェノサイド	全体	約20	—	魔法	シェル	必中	—	210	100	△	×	×	×
		攻撃を打ち出し、対象の魔法耐性を無効にしたダメージと属性ダメージ(炎・氷)を与える												



「ライフスライサー」



「ジェノサイド」



その他(ロンゾ)

155 ロンゾ若衆



155 ロンゾ若衆

Ronzo Youth

通常時ライブラTEXT

ガリクとともにグアド族を攻撃しようとしているロンゾの若者たち

◇属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	風	毒
155	—	—	—	—	無効	—

◇無効化する特殊効果

155	即死、石化、睡眠、沈黙、カース、死の宣告、割合ダメージ
-----	-----------------------------

◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御力	すばやさ	命中	回避	重
155	24	4060	170	51	48	23	3	78	0	0	2

特徴 ガリク=ロンゾとともに出現。サブイベント「ロンゾの信頼獲得」でユウナがロンゾ族から高い信頼を得ているかどうかで、現れる人数や行動パターンが変わる。

取組 味方全員を回避10アップ状態にするか、敵を閉鎖状態にすれば、こちらが攻撃を受けることはまずない。あとは、「戦う」などでダメージを与えていけば簡単に倒せる。ふきとばし効果を持つ攻撃でバトルから除外したり、毒状態にして放っておいたりするのもひとつの手だ。



◆ふきとばし効果が発生しやすいので、早速「やる気をめすむ」やフロリー「フロリーキャリー」を使ってもいい。

◇攻撃一覧

攻撃名/使用条件	対象	威力	属性	タイプ	範囲/手段	命中率	クリティカル率	回避率	ガード	吹き飛ばし	リフレク	沈黙
通常攻撃	単体	16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×
★破嵐の一突き	単体	16	—	割合	プロテス(※1)	120	—	0	100	○	×	×

※1……MPダメージなのでダメージは軽減されない。[アビリティ「カウンター」]の対象になる

◇通常時の行動

基本行動

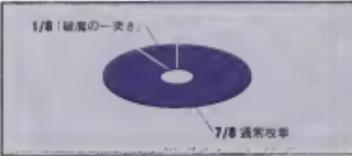
ユウナに対するロンゾ族の信頼度によって、以下のように行動パターンが変化(ロンゾ族の信頼度は、サブイベント「ロンゾの信頼獲得」で増減させることが可能)

ロンゾ族の信頼度が+8以上の場合

通常攻撃をくり返す

ロンゾ族の信頼度が+7以下の場合

以下の行動をくり返す



| 邪鬼種族

156	ザルワーン
157	ワラン
158	アラースト
159	エルダーザルワーン

156 ザルワーン

Zurvan

通常時ライブラTEXT

フワフワただよいつつ賢いから異界からの魔物。魔法が得意で4属性の魔法を使い、こちらの魔法攻撃にも強い



157 ワラン

Waran

通常時ライブラTEXT

フワフワただよいつつ賢いから異界からの魔物。魔法が得意で4属性の魔法を使い、こちらの魔法攻撃にも強い



158 アラースト

Ararost

通常時ライブラTEXT

フワフワただよいつつ賢いから異界からの魔物。魔法が得意で4属性の魔法を使い、こちらの魔法攻撃にも強い



159 エルダーザルワーン

Elder Zurvan

通常時ライブラTEXT

サボテンダーのハリで巨大化した魔物。魔法が得意で数多くの魔法を使いこなすだけでなく魔法攻撃にも強い



◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法耐	炎耐	氷耐	雷耐	毒耐	重力耐
156	22	583	310	1	41	20	211	83	0	31	0	0
157	28	1132	480	6	43	22	214	84	0	42	0	0
158	29	2742	650	21	44	24	223	84	0	36	0	0
159	35	7520	210	25	17	16	173	63	0	4	1	0

リフレク状態ではない敵を狙って魔法を放つのが基本だが、158 アラーストは自分に向けて魔法を使う(=反射させる)ことで攻撃を行なう。なお、158 アラーストと159 エルダーザルワーンは、つねにリフレク状態。

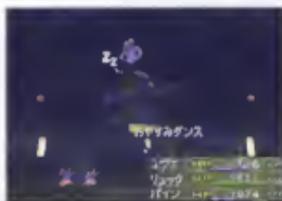
魂詠法 チェインを狙ってすぐに倒すか、「おやすみダンス」で敵を睡眠状態にしつつ敵おう。退治弾「邪封弾」をチェインに組みこめば、致命的なダメージを与えることができる。159 エルダーザルワーン以外はHPが低いので、複数で現れたときは、ダメージが大きい全体攻撃でまとめて倒すのも効果的。

◇属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	重力	毒
156	弱	—	—	—	—	—
157	弱	—	—	—	—	—
158	弱	無効	無効	無効	—	—
159	—	無効	無効	無効	無効	—

◇無効化する特殊効果

156	沈黙、混乱、カース、ストップ、魔力変化、死の宣告
157	沈黙、混乱、カース、スロウ、ストップ、魔力変化、死の宣告
158	沈黙、混乱、バーサク、カース、スロウ、ストップ、魔力変化、死の宣告
159	沈黙、混乱、バーサク、カース、スロウ、ストップ、魔力変化、死の宣告、テイレイ、睡眠中断、割合ダメージ

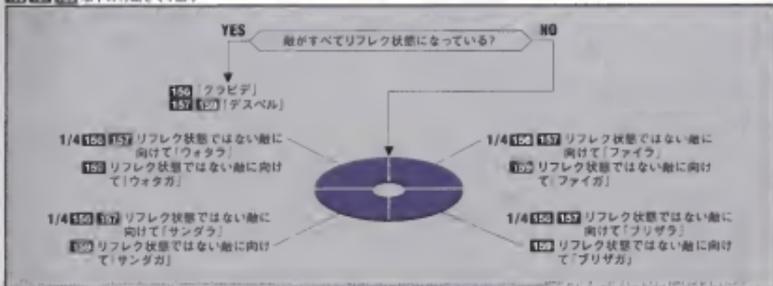


◆睡眠効果の発生率が0の「おやすみダンス」は、確実に睡眠状態にできる。

◇通常時の行動

基本行動

156 157 159 以下の行動をくり返す



158 以下の行動をくり返す



残りMPに応じた行動

158 159 自分の残りMPが30未満になっている場合は、残りMPが一番多い敵に向けて「アスビル」

◇攻撃一覧

攻撃名・使用者	対象	威力	属性	タイプ	軽減手段	命中率	クナイ カール	回避率	付随効果	割合	心身	リフレク 影響	状態異常
156 157 158 159	全体	—	—	—	—	必中	—	120	80	△	×	○	
★カース	単体	—	—	割合	—	必中	—	60	60	△	×	○	
	MPを「対象の残りMPの3/16」回復する												
★ドレイン	単体	12	—	特殊魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○	
	HPを回復する。MPを8消費												
★グラビタ	全体	—	重力	割合	シェル	必中	—	80	0	△	×	○	
	「対象の残りHPの1/4」のダメージを与える。MPを10消費												
★ファイラ	単体	12	炎	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○	
ハバ	氷属性の攻撃でダメージを与える。MPを12消費												
★ブリザラ	単体	12	氷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○	
	氷属性の攻撃でダメージを与える。MPを12消費												
★サンダラ	単体	12	雷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○	
	雷属性の攻撃でダメージを与える。MPを12消費												
★ウォタラ	単体	12	水	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○	
	水属性の攻撃でダメージを与える。MPを12消費												
★ファイガ	単体	19	炎	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○	
	炎属性の攻撃でダメージを与える。MPを24消費												
★ブリザガ	単体	19	氷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○	
	氷属性の攻撃でダメージを与える。MPを24消費												
★サンダガ	単体	19	雷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○	
	雷属性の攻撃でダメージを与える。MPを24消費												
★ウォタガ	単体	19	水	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○	
	水属性の攻撃でダメージを与える。MPを24消費												
★アスベル	単体	—	—	—	シェル	必中	—	60	0	△	×	○	
	リレイズ、シェル、プロテス、リフレク、リジェネ、ヘイト、消費MP0状態を解除する。MPを12消費												

異界種族

160 ホート

Hoard

通常時ライブラTEXT

異界から来た死の使い。「死の宣告」をしてから攻撃を始めるイヤなヤツ。属性魔法をあやつるが、どの属性を使うかは多分まぐれ



160 ホート

161 ファントム

162 ワイト

163 リッチ

164 グレートホート

161 ファントム

Phantom

通常時ライブラTEXT

異界から来た死の使い。仲間をオーバーソウルさせる特殊能力を持つ。仲間をオーバーソウルさせた後は、自分を守ることを優先するズルさ



162 ワイト

Wight

通常時ライブラTEXT

異界から来た死の使い。相手に「死の宣告」を与えてから攻撃してくるイヤなヤツ。属性魔法をあやつるが、どの属性を使うかは多分まぐれ



163 リッチ

Rich

通常時ライブラTEXT

異界から来た死の使い。相手に「死の宣告」を与えてから攻撃してくるイヤなヤツ。属性魔法をあやつるが、どの属性を使うかは多分まぐれ

164 グレートホート

Great Hoard

通常時ライブラTEXT

異界から来た死の使い。相手に「死の宣告」を与えてから攻撃してくるイヤなヤツ。属性魔法をあやつるが、どの属性を使うかは多分まぐれ

◆主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	物理力	魔法力	炎	氷	雷	風	毒	聖	無効	弱
160	35	813	433	8	33	63	48	63	0	0	0	0	0	2	
161	44	1755	852	33	25	84	62	73	0	0	0	0	2		
162	38	4278	2100	12	48	99	92	68	0	0	0	2			
163	31	3444	1300	16	31	81	89	48	0	0	0	2			
164	46	8483	720	26	55	142	2	61	0	0	0	1			

バトル開始時に、属性との相性と使う魔法を決めたのち、「死の宣告」→魔法を数回使う」というサイクルをくり返す。**[161]** ファントムは例外で、味方をオーバーソウルさせたのち、攻撃をランダムで選んで使う。

[163] リッチ「死の宣告防御」を持つが、スペシャルドレスで死の宣告効果を無効化しつつ、敵が弱点とする属性の攻

撃をおもに使っていない。ただし、**[161]** ファントムは、「敵う」を主軸にチェーンを狙い、「オーバーソウルせよ」を使われる前に倒したほうが安全。なお、死の宣告効果を無効化しなくても、割りこみ能力を持たない攻撃(→P.469)を多用すれば、死の宣告状態のカウントはほとんど進まず、ゼロになる前にバトルに勝利することもできる。

◆属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	毒力	聖
[160]	(※1)	(※1)	(※1)	(※1)	無効	弱点
[161]	弱点	—	—	—	吸収	弱点
[162]	(※1)	(※1)	(※1)	(※1)	吸収	弱点

※1……エンカウントするたびに変化

◆無効化する特殊効果

[160]	即死、石化、睡眠、沈黙、毒、炎、氷、雷、風、バーサク、カーズ、ストップ、死の宣告
[161]	即死、石化、睡眠、沈黙、毒、炎、氷、雷、風、バーサク、カーズ、ストップ、アレイ、準備中断、割合ダメージ
[162]	即死、石化、睡眠、沈黙、毒、炎、氷、雷、風、バーサク、カーズ、ストップ、死の宣告、アレイ、準備中断、割合ダメージ
[163]	即死、石化、睡眠、沈黙、毒、炎、氷、雷、風、バーサク、カーズ、ストップ、死の宣告、アレイ、準備中断、割合ダメージ

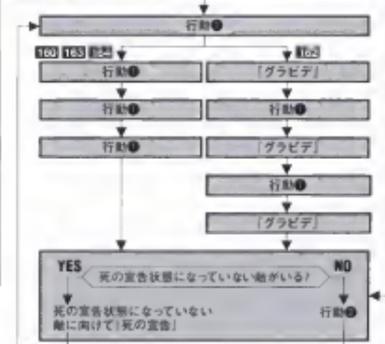
通常時の行動

基本行動

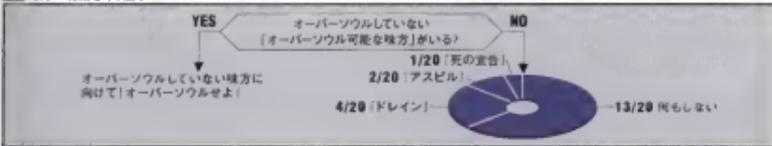
100 103 104 105 バトル開始時に、属性との相性と行動①②の内容
F、以下のA~Cのタイプからランダムで決定

タイプ	属性との相性				行動①	行動②
	炎	水	雷	氷		
A	弱	強	弱	半減	100 [ブリザラ]	103 すべての敵に向けて [ブリザラ]
	弱	半減	強	半減	103 [ブリザラ]	104 [ブリザラ]
	弱	半減	強	半減	103 [サンダラ]	104 [サンダラ]
B	半減	半減	強	弱	103 すべての敵に向けて [ウォタラ]	104 [ウォタラ]
	半減	半減	強	弱	103 [サンダラ]	104 [サンダラ]
	半減	半減	強	弱	103 [ウォタラ]	104 [ウォタラ]
C	半減	半減	弱	強	103 すべての敵に向けて [ファイガ]	104 [ファイガ]
	半減	半減	弱	強	103 [ウォタラ]	104 [ウォタラ]
	半減	半減	弱	強	103 [ウォタラ]	104 [ウォタラ]

※属性相性および属性間の相性は変化しない(→P.368)



101 以下の行動をくり返す



攻撃一覧

攻撃名/使用条件	対象	威力	属性	タイプ	範囲/手段	命中率	クソナリ 力/率	準確率	待機時間	動員人数	リフレク 影響	状態異常
★オーバーソウルせよ	味方	—	—	—	プロテス	必中	—	120	200	△	×	×
★死の宣告	単体	—	—	—	—	必中	—	80	80	△	×	×
★アスピル	単体	6	—	特殊魔法	シェル (※2)	必中	—	70	0	△	○	○
★ドレイン	単体	12	—	特殊魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
★グラビテ	全体	—	重力	割合	シェル	必中	—	80	0	△	×	○
★ブリザラ	単体	12	氷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
★サンダラ	単体	12	雷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
★ウォタラ	単体	12	水	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
★ファイガ	単体	19	炎	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
★ブリザガ	単体	19	氷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
★サンダガ	単体	19	雷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
★ウォタガ	単体	19	水	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○

※2—MPダメージなのでダメージ量は軽減されないが、オートアビリティ「魔法カウンター」の対象になる

妖魔種族

- 165 バリカー
- 166 ジャヒー
- 167 タローマティ

165 バリカー

バリエーション

通常時ライブラTEXT

異界にただよう幻光虫が集まり、雷の力を宿した魔物。体内に雷の力が満ちているので攻撃はわかりやすい



166 ジャヒー

ジャヒー

通常時ライブラTEXT

異界にただよう幻光虫が集まり、雷と水という正反對の魔力を宿した。雷属性攻撃を吸収しつつ水属性魔法を放つなんて……



167 タローマティ

タローマティ

通常時ライブラTEXT

異界にただよう幻光虫が集まり、毒の力を宿した魔物。体内に満ちた毒薬をふきつけられると、相当つらい



◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	回避	物理	魔法	炎	氷	雷	風	毒
165	22	1130	312	30	8	83	82	53	0	0	0	2		
166	46	2033	360	39	52	84	86	68	0	0	2			
167	35	1782	999	16	32	72	66	64	0	0	2			

◇属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	風	毒
165	弱	—	吸収	—	無効	弱
166	—	—	吸収	—	無効	弱

◇無効化する特殊効果

165	石化、睡眠、沈黙、混乱、バーサク、カース、ストップ、割合ダメージ
166	即死、石化、睡眠、沈黙、混乱、バーサク、カース、ストップ、死の宣告、割合ダメージ
167	即死、石化、睡眠、沈黙、睡眠、毒、沈黙、バーサク、カース、ストップ、死の宣告、割合ダメージ

◇通常時の行動

基本行動

165 すべての敵に向けて「サンダラ」を使用することをくり返す

166 以下の行動をくり返す

167

※どの行動からはじめるかは、バトル開始時にランダムで決定

行動パターンは種類ごとに異なる。HPが残り少なくなると、165バリカーは「サンダラ」を吸収することで、166ジャヒーは「吸収」を使うことで回復を行なう。

攻略法 安全にいくなら、雷属性や水属性を無効化または吸収する装備を身につけるか、味方全員をリフレク状態にしよう。あとは、敵を1体ずつ集中攻撃で倒せばいい。

残りHPに応じた行動

- 165 自分の残りHPが最大値の1/3未満になっている場合は、1/2の確率で、自分に向けて「サンダラ」を使用
- 166 自分の残りHPが最大値の1/4未満になっている場合は、1/3の確率で、「吸収」を使用

◇攻撃一覽

攻撃名/使用条件	対象	威力	属性	タイプ	範囲	命中	クリティカル率	回避率	ガード								
★吸収	単体	—	—	割合	—	必中	—	100	80	△	○	○	○	○	○	○	○
	HPを[対象の残りHPの3/16]、MPE[対象の残りMPの3/16]吸収する																
★ポイズンスモッグ	範囲	10	—	魔法	—	必中	—	80	80	△	○	○	○	○	○	○	○
	毒霧を噴出し、前方120度の範囲内にいる敵にダメージと睡眠+割合ダメージ(すべて発生率100)を与える																
★サンダラ	単体	12	雷	魔法	シエル	必中	—	70	0	△	○	○	○	○	○	○	○
	雷属性の攻撃でダメージを与える。MPを12消費																
★ワオクラ	単体	(※1)	水	魔法	シエル	必中	—	70	0	△	○	○	○	○	○	○	○
	水属性の攻撃でダメージを与える。MPを12消費																
★サンダガ	単体	21	雷	魔法	シエル	必中	—	70	0	△	○	○	○	○	○	○	○
	雷属性の攻撃でダメージを与える。MPを24消費																

※1 165は[12]、166は[13]

魔人種族

168 デーヴァ

169 アエーシュマ

170 アカ・マナフ



168 デーヴァ

Devia

通常時ライブラTEXT

スピラに恐怖をもたらす異界からの使者。4属性の攻撃魔法だけでなく支援系の魔法さえもあつるのにはカンベンしてほしい



169 アエーシュマ

Aeshuma

通常時ライブラTEXT

スピラに恐怖をもたらす異界からの使者。超強力な魔法を連発するうえに、秘術「エンブレム・オブ・タナトス」まで放つのでシャレにならない



170 アカ・マナフ

Aka Manafu

通常時ライブラTEXT

スピラに恐怖をもたらす異界からの使者。4属性の魔法を連発するほか、秘術「エンブレム・オブ・タナトス」を放つ

【妖魔種族／魔人種族】
魔物事典Ⅱ

◆主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	回避	物理攻撃	魔法	炎	氷	雷	風
168	33	3230	4460	27	21	4	8	102	0	0	0	2	
169	18	8788	9999	1	38	8	12	72	0	0	0	3	
170	40	6322	6550	32	22	3	10	131	0	0	0	3	

◇属性との相性

No.	炎	氷	雷	風	毒力	聖
168	—	—	—	—	無効	弱命
169	—	—	—	—	無効	弱命
170	—	—	—	—	無効	弱命

◇無効化する特殊効果

168	即死、石化、睡眠、沈黙、毒、混乱、バーサク、カーズ、ストップ、死の宣告、割合ダメージ
169	即死、石化、睡眠、沈黙、毒、混乱、バーサク、カーズ、スロウ、ストップ、死の宣告、割合ダメージ
170	即死、石化、睡眠、沈黙、毒、混乱、バーサク、カーズ、スロウ、ストップ、死の宣告、割合ダメージ

各種魔法で攻撃を行なう点は共通だが、行動パターンは種類ごとの差が大きい。なお、**160** アエーシュマはつねに物理無効状態になっている。

攻略法 味方全員をリフレク状態にして、敵の魔法を反射しつつ戦うのが有効。**160** デーヴァと**170** アカ・マナフに対しては、魔法を反射した瞬間に「戦う」などを使ってチェーンを成立させれば、より効率よくダメージを与えていける。**169** アエーシュマに対しては、「戦う」など軽減手段がプロテスの攻撃は通用しないため、「暗黒」や黒魔法系のアビリティ、あるいは「ホーリー」や合成弾「ホワイトホール」を使おう。この敵はHPが残り少なくなると「アルテマ」を使ってくる可能性があるので、合計7000くらいのダメージを与えたら、あとは一気にトドメを刺すこと。ちなみに、「エンブレム・オブ・タナトス」は、こちらのHPが最大値の5/8より多く残っていれば耐え切れる。



味方全員をリフレク状態にしてあげ、注意すべき攻撃は「エンブレム・オブ・タナトス」と「アルテマ」だけになる。



◆敵「行動」で「エンブレム・オブ・タナトス」を中断させるのも効果的。敵が写真のポーズをとったらすぐ使おう。

◆通常時の行動

基本行動

160

自分に向けて「ヘイト」

1/4「ウォタガ」 1/4「ファイガ」
1/4「サンダガ」 1/4「ブリザガ」

1/3「スロウ」 1/3「ブレイク」
1/3「サイレス」

1/4「ウォタガ」 1/4「ファイガ」
1/4「サンダガ」 1/4「ブリザガ」

「カーズ」

「ブレイク」

「プタマイティガード」

169 以下の行動をくり返す

YES 自分残りHPが最大値の1/7未満になっている? NO

残りHPがやや多い敵に向けて「フレア」自分の残りMPが100未満になっている場合は、すべての敵に向けて「アスピル」

1/3「アルテマ」(自分の残りMPが100未満になっている場合は、すべての敵に向けて「アスピル」)

2/3 すべての敵に向けて「ドレイン」

170

1/4「ウォタガ」 1/4「ファイガ」
1/4「サンダガ」 1/4「ブリザガ」

「ウォタガ」「サンダガ」「ブリザガ」「ファイガ」
「ウォタガ」「サンダガ」「ブリザガ」「ファイガ」

行動①
行動②
行動③

「エンブレム・オブ・タナトス」

行動①の内容

1/5「スロウ」 1/5「カーズ」
1/5「ブレイク」 1/5「ブレイク」
1/5「サイレス」

残りMPに応じた行動

169 自分の残りMPが150未満になっている場合は、すべての敵に向けて「アスピル」を使用

「行動変化カウント」に応じた行動

170 「自分が行動可能になる」(敵の攻撃を受けた、のどちらかに該当する場合は、「行動変化カウント」が1増える。「行動変化カウント」が11以上になっている場合は、「行動変化カウント」がゼロから数え直しになり、「エンブレム・オブ・タナトス」を使用

◇攻撃一覧

名前/使用条件	対象	威力	属性	タイプ	軽減/回避	命中率	クリティカル率	炎属性	氷属性	雷属性	風属性	毒属性	重力	沈黙	睡眠	沈黙	沈黙
★エンブレム・オブ・タナトス	全体	—	—	割合	—	必中	—	250	80	×	×	×	×	×	×	×	×
	巨大な魔法陣を作り出し、「対象の最大HPの5/8」のダメージと倍数の特殊効果(※1)を与える																
★ブチマイティガード	全体	—	—	シェル	必中	—	120	80	△	×	×	×	×	×	×	×	×
	シェル128+プロテス126+リジエネ50効果(すべて発生率100%)を与える																
★カーズ	単体	—	—	—	—	必中	—	120	80	△	×	×	×	×	×	×	×
	カーズ効果(発生率100%)を与える																
★スロウ	単体	—	—	—	シェル	必中	—	90	90	△	○	○	○	○	○	○	○
	スロウ126効果(発生率130%)を与える																
★ブライン	単体	—	—	—	—	必中	—	60	60	△	○	○	○	○	○	○	○
	ブライン効果(発生率75%)を与える																
★サイレス	単体	—	—	—	—	必中	—	60	60	△	○	○	○	○	○	○	○
	サイレス効果(発生率75%)を与える																
★アスビル	単体	—	—	割合	—	必中	—	60	60	△	×	×	×	×	×	×	×
	MPを「対象の残りMPの3/16」吸収する																
★トレイ	単体	12	—	特殊魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○	○	○	○	○	○
	HPを吸収する。MPを8消費																
★ブレイク	単体	—	—	—	—	必中	—	60	60	△	○	○	○	○	○	○	○
	石化効果(発生率75%)を与える																
★ファイガ	単体	19	炎	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○	○	○	○	○	○
	炎属性の攻撃でダメージを与える。MPを24消費																
★ブリザガ	単体	19	氷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○	○	○	○	○	○
	氷属性の攻撃でダメージを与える。MPを24消費																
★サンダガ	単体	19	雷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○	○	○	○	○	○
	雷属性の攻撃でダメージを与える。MPを24消費																
★ウォタガ	単体	19	水	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○	○	○	○	○	○
	水属性の攻撃でダメージを与える。MPを24消費																
★フレア	単体	30	—	魔法	シェル	必中	—	100	0	△	○	○	○	○	○	○	○
	炎属性の攻撃でダメージを与える。MPを54消費																
★ヘイスト	単体	—	—	—	シェル	必中	—	90	90	△	○	○	○	○	○	○	○
	ヘイスト126効果(発生率130%)を与える																
★アルテマ	全体	42	—	魔法	シェル	必中	—	100	0	×	×	×	×	×	×	×	×
	炎属性の攻撃でダメージを与える。MPを90消費																

※1——攻撃力1ダウン+威力1ダウン+防御力1ダウン+魔法防御1ダウン+命中1ダウン+回避1ダウン効果(すべて防衛不能)

「エンブレム・オブ・タナトス」



「ウォタガ」



「ヘイスト」

妖石種族

171	トゥーム
172	モニュメント
173	ドルメン
174	エビタフ

171 トゥーム

Tomb

通常時ライブTEXT

石像のような異界の魔物。ステータス異常攻撃を多用する。特に「コンフュ」は全員を混乱させるのでヘタすると全滅のピンチ



172 モニュメント

Monolith

通常時ライブTEXT

石像のような姿をした異界の魔物。するどいつめでキツイ攻撃をしてくる。おまけにパーサクにされることもあるので、とんでもないことになる場合も



173 ドルメン

Dolmen

通常時ライブTEXT

石像のような姿をした異界の魔物で、見たとおり防御力が高い。するどいつめで攻撃しつつ、おまけに石化とは……



174 エビタフ

Epitaph

通常時ライブTEXT

ステータス異常攻撃を多用する異界の魔物。見た目どおり防御力が高く、するどいつめは毒・混乱効果や能力値を下げる効果という反則

◇属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	風	力	聖
171	半減	半減	半減	弱点	弱点	弱点	弱点
172	無効	無効	無効	弱点	吸収	弱点	弱点
173	無効	無効	無効	弱点	無効	弱点	弱点

◇無効化する特殊効果

171	即死、石化、睡眠、沈黙、カーズ、スロウ、ストップ、死の宣告、割合ダメージ
172	即死、石化、睡眠、沈黙、毒、炎、カーズ、スロウ、ストップ、威力変化、防御力変化、貫通防御変化、命中変化、回避変化、凍変化、死の宣告、割合ダメージ
173	即死、石化、睡眠、沈黙、毒、炎、カーズ、スロウ、ストップ、死の宣告、割合ダメージ
174	即死、石化、睡眠、沈黙、毒、炎、カーズ、スロウ、ストップ、死の宣告、割合ダメージ

◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御力	回避	命中	回避	運
171	27	4820	999	34	66	64	1	85	0	0	3
172	38	7143	9999	48	79	71	1	84	0	0	3
173	32	5320	9999	37	40	68	1	79	0	0	3
174	43	17433	9999	56	122	180	18	134	0	0	2

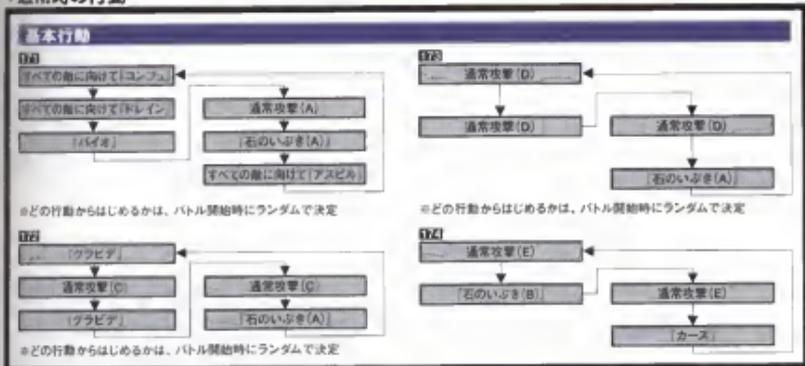
特殊効果を持つ通常攻撃と「石のいぶき」に加えて、種類によっては「コンフュ」や「グラビデ」を使う。

【取組】「石化防衛」「混乱防衛」を持って戦おう。さらに、味方全員を回避10アップ状態(可能なら運10アップ状態も追加)にすると、より安全だ。有効なのは永続性の攻撃だが、17エビタフ以外が相手なら「戦う」でも十分なダメージを与えている。「混乱防衛」「石化防衛」がない場合は、スペシャルドレスで戦うのが無難。



敵の大半の攻撃が何らかの特殊効果を持つ。なかでも石化効果と混乱効果は危険なので、オートアビリティで無効化したい。

◇通常時の行動



◇攻撃一覧

攻撃名/使用量	対象	威力	属性	タイプ	攻撃手段	命中	クリティカル率	回避率	ガード率	すりよ	リフレク	状態異常
通常攻撃(A)	単体	16	—	割合	プロテス	16	5	0	100	○	×	×
バ	ツメで引っかかり、対象の最大HPと同量のダメージを与える											
通常攻撃(B)	単体	16	—	物理	プロテス	100	5	0	100	○	×	×
バ	ツメで引っかかり、ダメージと毒効果(発生率50%)を与える。バーサク状態のときのみ使用											
通常攻撃(C)	単体	16	—	物理	プロテス	120	5	0	100	○	×	×
バ	ツメで引っかかり、ダメージとバーサク133効果(発生率50%)を与える											
通常攻撃(D)	単体	16	—	物理	プロテス	120	5	0	100	○	×	×
バ	ツメで引っかかり、ダメージと石化効果(発生率35%)を与える											
通常攻撃(E)	単体	16	—	物理	プロテス	120	5	0	100	○	×	×
バ	ツメで引っかかり、ダメージと複製の特殊効果(※1)を与える											
★石のいぶき(A)	範囲	—	—	シエル	必中	—	120	80	—	△	×	×
★石のいぶき(B)	範囲	—	—	シエル	必中	—	120	80	—	△	×	×
★カース	単体	—	—	—	必中	—	120	80	—	×	×	○
バ	カース効果(発生率50%)を与える											
★アスピル	単体	—	—	割合	—	必中	—	60	60	△	×	○
バ	MPを回復する。MPを8消費											
★ドレイン	単体	12	—	特殊魔法	シエル	必中	—	70	0	△	○	□
バ	HPを吸収する。MPを8消費											
★グラビデ	全体	—	重力	割合	シエル	必中	—	80	0	△	×	○
バ	対象の残りHPの1/4のダメージを与える。MPを10消費											
★コンフュ	単体	—	—	—	必中	—	60	60	△	○	○	□
バ	混乱133効果(発生率75%)を与える											
★バイオ	全体	—	—	—	必中	—	80	0	△	○	○	□
バ	毒効果(発生率100%)を与える。MPを16消費											

※1……毒(発生率130)+バーサク133(発生率60)+攻撃力1ダウ(防御不能)+威力1ダウ(防御不能)+防御力1ダウ(防御不能)+魔法防御1ダウ(防御不能)効果

その他(アンラ・マンユ)

175 アンラ・マンユ

176 タルウィ

177 ザリチュ

175 アンラ・マンユ

Angra-Maiyu

通常時ライブラTEXT

秘儀で眠りについてた最強の魔物。なんでも破壊するつむりの魔物らしい魔物



176 タルウィ

Tarwih

通常時ライブラTEXT

アンラ・マンユのパーツ。攻撃担当で、眠ってきたり、沈黙・除菌・毒・混乱の凶産家。おまけに「ちなまぐさい意」で攻撃なんて

177 ザリチュ

Zarichu

通常時ライブラTEXT

アンラ・マンユのパーツ。魔法担当で、属性魔法とか、すべてのパラメータを下げる「滅びの閃光」を使ってくるとは……

◆属性との相性

No.	炎	氷	雷	風	毒	重力	聖
175	—	—	—	—	無効	—	—
176	半減	半減	半減	半減	無効	半減	—

◆無効化する特殊効果

175	即死、石化、睡眠、沈黙、睡眠、毒、混乱、バーサク、カース、ふきとばし、スロウ、ストップ、防御力変化、魔法防御力変化、死の宣告、ディレイ、準備中継、割合ダメージ
176	即死、石化、睡眠、沈黙、睡眠、毒、混乱、バーサク、カース、ふきとばし、リフレク、スロウ、ストップ、防御力変化、魔法防御力変化、死の宣告、ディレイ、準備中継、割合ダメージ
177	

◆主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御力	回避	命中	回避	遅延
175	47	333444	9999	73	97	124	114	68	0	0	2
176	38	5440	9999	85	42	99	0	113	0	0	1
177	36	5440	9999	70	25	0	99	82	0	0	1

175 アンラ・マンユ、**176** タルウィ、**177** ザリチュの3体組で出現。**175** アンラ・マンユは、状況に応じて使う攻撃を決める。**176** タルウィはつねに魔法無効状態、**177** ザリチュはつねに物理無効状態で、ともに一定の行動パターンをくり返す。なお、STORY Lv.1~3では、**176** タルウィと**177** ザリチュは攻撃の対象にならず、**175** アンラ・マンユは自身のHPがある程度減るか一定時間が経過すると、「天地大乱」を使ってバトルを終わらせる。

攻略注 **175** アンラ・マンユのHPをゼロにすればこちらの勝利となるが、ストーリーレベルに応じて、以下のように攻略法を変える必要がある。STORY Lv.1~3ではこの敵と何度でも戦えるが、勝つには、「天地大乱」を使うスキを与えずに敵のHPをゼロにしなければならない。

●STORY Lv.1での攻略法

「クイクトリガーLv.3」を修得したガンナー3人で、「チェインが途切れないようにひとりずつ「クイクトリガー」で攻撃する」ことをくり返せば倒せる。

●STORY Lv.2~3での攻略法

キューソネコカミを装備したピンチ状態の味方の「クイクトリガー」や「フォーダイス」、それに「銀河天隼」を利用して、敵のHPを一気にゼロにするしかない。敵のHPを「終了HP」(下記を参照)近くまで減らしてから実行すれば、必要なダメージ量が少なくなり、より成功させやすくなる。



●STORY Lv.1~3で倒すには、敵に「天地大乱」を使わせるスキを与えずにHPをゼロにする必要がある。

●STORY Lv.2~3では、**176** タルウィや**177** ザリチュの攻撃にジャマをされて、倒すことも。



●STORY Lv.5での攻略法

「混乱防衛」を持ち、味方全員をプロテス+リフレク状態にして、**176** タルウィと**177** ザリチュを倒しつつ**175** アンラ・マンユにダメージを与えよう。攻撃力を上げたダークナイトふたりが「暗黒」を使い、残りのひとりがHPを回復するという戦いかたがオススメだ。なお、**175** アンラ・マンユと味方全員の残りMPをゼロ近くまで減らすと、**175** アンラ・マンユは「アスピル」をくり返すだけになるので、**176** タルウィと**177** ザリチュさえ倒せば負ける要素はなくなる。

そのほか、STORY Lv.3までに、**175** アンラ・マンユのHPをゼロ近くまで減らして「天地大乱」を受けておき、以降一度も**175** アンラ・マンユと戦うことなく、STORY Lv.5まで進める手もある。すると、STORY Lv.5でのバトル開始時の**175** アンラ・マンユの残りHPは、ゼロ近くまで減ったままなので、簡単に倒せるのだ。



●HPの回復には、とっておき「メガボーンション」や合成弾「ウルトラキューア」など、リフレク状態で反射されないものを使う。



●敵が「アレイス」を使ったら、攻撃のターゲットに敵の名前が出るまで待つから「暗黒」を入力すること。その前に入力すると、攻撃が当たらない。

COLUMN HPの引き継ぎについて

175 アンラ・マンユには、前のバトルでの残りHPを引き継ぐという特性がある。厳密には、「天地大乱」を使うか、あるいはユウナたちが逃げることによってバトルが終了すると、その時点での残りHPを「引き継ぎHP」として記録。「引き継ぎHP」が記録されている場合は、つぎのバトルの開始時に、残りHPが「引き継ぎHP」と同じになるのだ。ただし、STORY

Lv.1~3では、「引き継ぎHP」が下の表の「終了HP」未満だと、バトル開始時に残りHPが「回復HP」まで回復し、そのバトル中は防御力と魔法防御が25%になる。

◇ストーリーレベルごとの終了HPと回復HP

STORY Lv.	終了HP	回復HP
1	最大値の9/10(300099)	最大値の9/10(300099)
2	最大値の7/10(233410)	最大値の8/10(266755)
3	最大値の5/10(166722)	最大値の6/10(200066)

※()内の数値は、HP2倍状態になっていない場合のHPの量

◇通常時の行動

基本行動

ストーリーレベルで、以下のように行動パターンが変化

STORY Lv.1～3の場合

120 何もしないが、①自分の残りHPがP.377の表の「終了HP」以下になった、②バトル開始からの53秒が経過した、のどちらかに該当した場合は、「天地大乱」を使用し、その時点での残りHPを「引き継ぎHP」として記録する

121 STORY Lv.1では何もしない。STORY Lv.2～3では、通常攻撃をくり返す

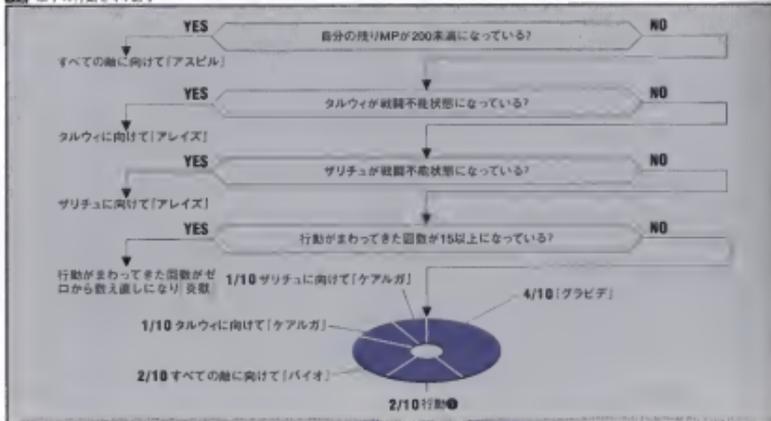
122 STORY Lv.1～2では何もしない。STORY Lv.3では、以下の行動をくり返す



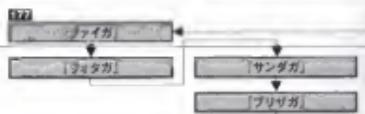
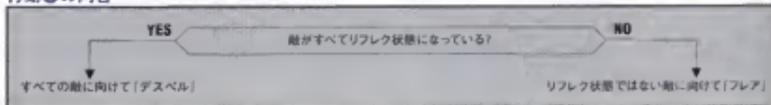
※どの行動から始めるかは、バトル開始時にランダムで決定

STORY Lv.5の場合

123 以下の行動をくり返す



行動①の内容



※どの行動から始めるかは、バトル開始時にランダムで決定

「引き継ぎHP」に応じた行動

125 STORY Lv.5で、記録されている「引き継ぎHP」が最大HPの8/10 (266755) 以上だった場合は、はじめて行動可能になったときに「炎撃」を使用し、行動がまわってきた回数数を②にする

残りMPに応じた行動

127 STORY Lv.5で、①残りMPが100以上の状態で自分に行動がまわってきた回数数が「7の倍数-8」になった、②自分の残りMPが100未満になっている、のどちらかに該当する場合は、「滅びの肉死」を使用

◆攻撃一覧

名前	対象	威力	属性	タイプ	範囲	命中率	クリティカル率	炎属性	氷属性	雷属性	風属性	毒属性	割合	MP消費	リフレク	状態異常
通常攻撃	単体	12	—	物理	プロテス	125	—	20	80	×	×	×	×	—	—	—
★ちなたくさい思	全体	12	—	魔法	—	必中	—	120	80	×	×	×	×	—	—	—
★滅びの閃光	範囲	8	—	魔法	—	必中	—	120	80	×	×	×	×	—	—	—
★天地大乱	全体	—	—	—	—	必中	—	0	0	×	×	×	×	—	—	—
★炎獄	ランダム	—	—	割合	プロテス	必中	—	120	100	×	×	×	×	—	—	—
★アスピル	単体	—	—	割合	—	必中	—	60	60	△	×	×	×	—	—	—
★グラビタ	全体	—	重力	割合	シェル	必中	—	80	0	△	×	×	×	—	—	—
★バイオ	全体	—	—	—	—	必中	—	80	0	△	×	×	×	—	—	—
★ファイラ	単体	12	炎	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	×	×	×	—	—	—
★プリサラ	単体	12	水	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	×	×	×	—	—	—
★サンダラ	単体	12	雷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	×	×	×	—	—	—
★ウォタラ	単体	12	水	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	×	×	×	—	—	—
★ファイガ	単体	19	炎	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	×	×	×	—	—	—
★プリサガ	単体	19	水	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	×	×	×	—	—	—
★サンダガ	単体	19	雷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	×	×	×	—	—	—
★ウォタガ	単体	19	水	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	×	×	×	—	—	—
★フレア	単体	55	—	魔法	シェル	必中	—	100	0	△	×	×	×	—	—	—
★ケアルカ	単体	38	—	魔法回復	シェル	必中	—	60	0	△	×	×	×	—	—	—
★アスベル	単体	—	—	—	シェル	必中	—	60	0	△	×	×	×	—	—	—
★アレイズ	単体	—	—	割合	シェル	必中	—	100	0	△	×	×	×	—	—	—

△1…沈黙(発生率0)+睡眠(発生率0)+毒(発生率0)+混乱(133)(発生率126)効果
 △2…攻撃力1ダウ+魔力1ダウ+防壁2ダウ+魔法耐2ダウ(すべて防壁不能)



「滅びの閃光」



「炎獄」

【その他(ヴァルファール)】

178 ヴァルファール



178 ヴァルファール

Vindicator

通常時ライブラTEXT

ユウナが最初に心を通じ合わせた召喚獣

◆主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御力	すばやさ	命中	回避	運
178	22	8430	9999	97	11	76	20	125	0	25	3

◇属性との相性

No.	炎	氷	雷	風	毒	重力	聖
178	—	—	—	—	—	—	—

◇無効化する特殊効果

無効	効果
●	固定、石化、睡眠、沈黙、封鎖、毒、窒息、バーサク、カーズ、ふきとばし、ストップ、氷の属性、ティレイ、準備中断、割合ダメージ

ふだんは通常攻撃と「ソニックウィング」をランダムに使うが、攻撃した回数や相手から攻撃された回数の合計が一定値に達すると、「シューティング・レイ」「シューティング・パワー」を使用する。

戦闘法 装備で魔法防御を上げ、味方をプロテス状態か回避10アップ状態にして戦おう。魔力アップ状態にしての「ファイガ」「プリザガ」や、合成弾「ホワイトホール」を使っていけば、数回の攻撃で倒すこともできる。味方を魔法防御アップ状態に、敵を魔力ダウン状態にしようとして、「戦う」を主体にチェーンを狙っていくか、スペシャルドレスで攻撃するのをもひとつの手だ。

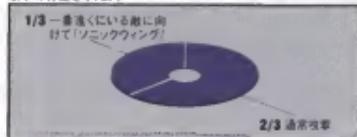


●「戦う」でチェーンを狙うなら、ガンナーやシーフの攻撃で敵をひるませたところに、戦士やダークナイトで攻撃するといった。

◇通常時の行動

基本行動

以下の行動をくり返す



【行動変化カウント】に応じた行動

下の表の「行動が変化する条件」を満たした場合は、表内の行動を実行。いずれの条件も満たさず、なおかつ、「何らかの攻撃を使用する、2回からの攻撃を受けた、のどちらかに該当する場合は、「行動変化カウント」がら増える

行動が変化する条件	行動
「行動変化カウント」が100以上になっている	「行動変化カウント」がゼロから数え直したくなり、「シューティング・パワー」を使用
「行動変化カウント」が50以上になっている	「シューティング・レイ」を使用
「行動変化カウント」が30以上になっている	

◆攻撃一覧

178	攻撃名/使用条件	対象	威力	属性	タイプ	補助手段	命中率	クリティカル率	回避率	ガード率	割合ダメージ	吹き飛ばし	リフレク	沈黙耐性	状態異常
	通常攻撃	単体	16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×	×	×
	★ソニックウィング	単体	32	—	物理	プロテス(※1)	命中	—	100	80	×	×	×	×	×
	★シューティング・レイ	範囲	20	—	魔法	シェル	命中	—	120	100	×	×	×	×	×
	★シューティング・パワー	全体	25	—	魔法	—	命中	—	120	100	×	×	×	×	×

※1—MPダメージでダメージ量は軽減されないが、オートアビリティ「カウンター」の対象になる



179 イフリート

属性

通常時ライブラTEXT

かつてユウナとともに戦った召喚獣

◇属性との相性

No.	炎	氷	雷	風	毒	力	聖
属性	吸収	弱	強	—	—	無効	—

◇無効化する特殊効果

属性	即死、石化、睡眠、沈黙、絶命、具、聖具、バースク、カーズ、ふきとばし、ストップ、炎の宣告、チャレイ、準備中断、割合ダメージ
----	---

◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御力	回避率	炎耐	氷耐	雷耐	風耐	毒耐	力耐	聖耐
179	23	8620	9999	82	22	98	49	114	0	14	2				

行動パターンは179ヴァルファーレに近い。通常攻撃と「ファイガ」を使いつつ、特定の条件を満たすと「メテオストライク」や「地獄の火炎」で攻撃を行なう。

攻撃性 「ファイガ」と「地獄の火炎」のダメージを無効化するために、「炎無効」または「炎吸収」を持って戦おう。さらに、「メテオストライク」のダメージをシェル状態で軽減したり、通常攻撃への対策として味方をプロテス状態が回復10アップ状態にすれば、より安全だ。使う攻撃は、氷属性のものが有効。



◀「メテオストライク」のダメージは大きめなので、味方をシェル状態にすることで軽減したい。

◇通常時の行動

基本行動

以下の行動をくり返す



「行動変化カウント」に応じた行動

下の表の「行動が変化する条件」を満たした場合は、表内の行動を実行。いずれの条件も満たさず、なおかつ、何らかの攻撃を使用した場合は「行動変化カウント」が7、何らかの攻撃を受けた場合は「行動変化カウント」が5増える

行動が変化する条件	行動
「行動変化カウント」が100以上に達している	「行動変化カウント」がゼロから数え直しになり、「地獄の火炎」を使用
「行動変化カウント」が90以上に達している	一番遠くにいる敵に向けて「メテオストライク」を使用
「行動変化カウント」が80以上に達している	

◇攻撃一覧

攻撃名/使用条件	対象	威力	属性	タイプ	回避手段	命中率	クリティカル率	準備時間	待機時間	即死	リフレク	状態影響
通常攻撃	単体	約16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×
	空中で1回転しつつつめで引っこき、ダメージを与える											
★メテオストライク	単体	約25	—	魔法	シェル	必中	—	100	80	×	×	×
	口から吹き出した高熱の火球をハンチで飛ばして、ダメージを与える											
★地獄の火炎	全体	約24	炎	魔法	シェル	必中	—	180	100	×	×	×
	火球を爆発させて対象を上空に巻き上げ、口から放った火球をぶつけたのち、スクリュー状の地面を駆けつけて、ダメージを与える											
★ファイガ	単体	約19	炎	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	炎属性の攻撃でダメージを与える。MPを24消費											

|その他(イクシオン)|

180 イクシオン



180 イクシオン

No. 180

通常時ライブTEXT

かつてユウナとともに戦った百獣獣

◆主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御力	物理回避	魔法回避	炎	氷	雷	風	毒	沈黙	睡眠	沈黙耐	睡眠耐	炎耐	氷耐	雷耐	風耐	毒耐	沈黙耐	睡眠耐	
180	28	12380	9999	62	21	106	82	138	0	35	4															

◇属性との相性

No.	炎	氷	雷	風	毒	沈黙	睡眠
180	—	—	吸収	弱体	無効	—	—

◇無効化する特殊効果

効果	説明
無効	即死、石化、睡眠、沈黙、暗闇、毒、重力、バースク、カース、ふきとばし、ストップ、死の宣告、ディレイ、準備中断、割合ダメージ

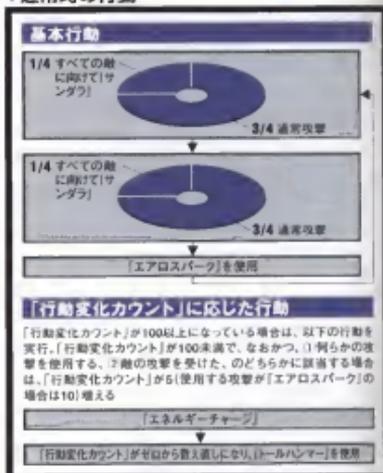
一定の行動パターンに沿って3種類の攻撃を使うが、決まった条件を満たしたときは、「エネルギーチャージ」のあとに「トールハンマー」を使用する。

攻撃法 状態で魔法防御を上げておき、味方全員をシェル回避10アップ状態にしつつ、剣技「アクアセイバー」や風魔法「ウォータガ」などの水属性の攻撃か、「暗黒」などの防御力を無視する攻撃を主体に、ダメージを与えていく。味方を魔法防御アップ状態にしたり、敵を魔力ダウン状態にするなどして、受けるダメージ量を減らすと、より有利に戦える。なお、必中でない攻撃は回避される恐れがあるので、味方を命中10アップ状態にしておくと、チェイン成立中に当たるようにしたい。



◆敵が「エネルギーチャージ」を使ったら、HPが残り少ない味方を手早く回復して、「トールハンマー」に備えよう。

◇通常時の行動



◆攻撃一覧

攻撃名/使用者	対象	威力	属性	タイプ	戦闘手段	命中率	クリティカル率	回避率	ガード率	炎耐	氷耐	雷耐	風耐	毒耐	沈黙耐	睡眠耐	炎耐	氷耐	雷耐	風耐	毒耐	沈黙耐	睡眠耐
通常攻撃	単体	威力16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×	×										
	ツツと斬りつけるようにしてダメージを与える																						
★エアロスパーク	単体	威力	—	割合	—	必中	—	100	80	×	×	×	×										
	ツツの先からふたつの光輪を放出し、「対象の残りHPの5/8」のダメージを与える																						
★エネルギーチャージ	自分	威力	—	固定値	—	必中	—	120	100	×	×	×	×										
	自分のエネルギーを受けて、HPとMPをそれぞれ200ずつ回復する																						
★トールハンマー	全体	威力30	—	魔法	シェル	必中	—	120	100	×	×	×	×										
	対象を両手に空中へ持ち上げ、電撃を飛ばしてダメージを与える																						
★サングラ	単体	威力12	雷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○	○										
	水属性の攻撃でダメージを与える。MPを12消費																						



181 シヴァ

SHIVA

通常時ライブラTEXT

かつてユウナとともに戦った召喚獣

属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	風	力	聖
181	弱	強	—	—	無効	—	—

無効化する特殊効果

種類	効果
即死	即死、石化、睡眠、沈黙、凍結、毒、雲化、バースク、カーズ、ふきとばし、ストップ、死の宣告、ディレイ、準備中断、割合ダメージ

主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御	物理回避	魔法回避	命中	回避	遅延
181	41	14800	9999	69	58	74	183	124	0	58	6	

行動変化カウント(「通常時の行動」の欄を参照)に応じて行動が変化。この値が大きいほど、強力な攻撃を使う。

取組法 装備で魔法防御を上げ、「天からの一撃」対策として「ストップ防御」を持ったうえで、味方全員をシェル状態にして戦おう。敵は魔法防御と回避の値が高いので、魔法防御に影響されない攻撃を使うか、命中10アップ状態で「戦う」を使っていくといい。なお、敵が通常攻撃を使ってきた瞬間を狙って「戦う」を先に当て、それから1秒強の間隔で「戦う」をくり返すと、一方的にダメージを与えつづけることができる。

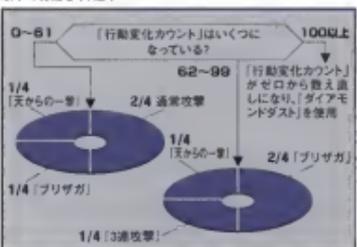


◆炎属性の攻撃が有効なので、「戦う」で攻撃する場合は、「炎攻撃」を持っていくのがオススメだ。

通常時の行動

基本行動

以下の行動をくり返す



「行動変化カウント」に応じた行動

「ダイヤモンドダスト」以外の攻撃を使用する場合は「行動変化カウント」が3、何らかの攻撃を受けた場合は「行動変化カウント」が5増える

攻撃一覧

攻撃名/使用書	対象	威力	属性	タイプ	範囲半径	命中率	クリティカル率	準備時間	待機時間	割合	割合	リフレク	状態異常
通常攻撃	単体	■16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×	
	早く跳ねつつまわし回りを待ち、ダメージを与える												
3連攻撃	ランダム	■12×3	—	物理	プロテス	必中	—	0	0	○	×	×	
	通常攻撃の動作を3回連続で行なう												
★天からの一撃	単体	■—	—	割合	—	必中	—	100	80	×	×	×	×
	水のたまりを筆として、HPに(対象の残りHPの1/2)、MPに(対象の残りMPの1/2)のダメージと、ストップ30効果(青字30)を与える												
★ダイヤモンドダスト	全体	■26	—	魔法	シェル	必中	—	120	200	×	×	×	×
	左手から強力な冷気を放って凍りつけにし、ダメージを与える												
★プリザガ	単体	■19	水	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○	
	氷属性の攻撃でダメージを与える。MPを24消費												

| その他 (バハムート)

182 バハムート



182 バハムート

Draught

通常時ライブラTEXT

かつてユウナとともに戦った召喚獣

◆主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御力	物理回避	魔法回避	炎	氷	雷	風	毒	重力
182	20	8400	9999	71	86	160	10	86	0	0	0	0	3		

◇属性との相性

No.	炎	水	雷	氷	風	重力
182	—	—	—	—	—	無効

◇無効化する特殊効果

数値	即死、石化、睡眠、沈黙、輪廻、毒、嵐、バーサク、カーズ、ふきとばし、ストップ、炎の宣告、タイレイ、準備中断、割合ダメージ

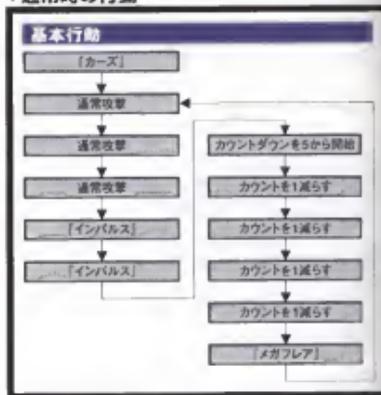
最初に「カーズ」を使い、以降は「通常攻撃を3回→「インバルス」を2回→カウントダウン(5カウント)→「メガフレア」という流れの行動をくり返す。

攻撃法 防御力が高いので、魔力10アップ状態の黒魔道士で「ファイガ」や「ブリザガ」を使っていくのがオススメ。味方全員をプロテス状態か回避10アップ状態にしたり、敵をスロウ状態にすれば、より安全に戦える。カウントダウンが終わる前に敵を倒せそうにない場合は、味方全員をシェル状態にすることで、「メガフレア」のダメージを軽減しよう。



◆「メガフレア」のダメージ量は、味方がシェル状態なら、この程度まで軽減される。

◇通常時の行動



◆攻撃一覧

攻撃名/使用値	対象	威力	属性	タイプ	敵減半	命中率	クリティカル率	回避	ガード						
182															
通常攻撃	単体	16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×	×	×	×
	航空飛行で近づいてはくりにかからず、ダメージを与える														
★インバルス	範囲	—	—	割合	—	必中	—	100	80	×	×	×	×	×	×
	4個の光球を放って地面で爆発させて、前方160度の範囲内にいる敵に「対象の残りのHPの3/8」のダメージを与える														
★メガフレア	全体	14	—	魔法	シェル	必中	—	120	120	×	×	×	×	×	×
	画面の円盤を回転させて力をため、口から毎人の光球を放って、ダメージを与える														
★カーズ	単体	—	—	—	—	必中	—	120	60	△	×	×	○	○	○
	カーズ効果(発生率100%)を与える														



183 アニマ

(ボス)

通常時ライブTEXT

かつてユナとともに戦った召喚獣

◆主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防弾力	炎耐	氷耐	雷耐	毒耐	重力耐	割合	回避	浮遊	壁
183	43	36000	9999	32	33	84	42	133	0	0	0	5			

◆属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	風	毒
183	半減	半減	半減	半減	無効	弱点

◆無効化する特殊効果

効果	備考
即死、石化、睡眠、沈黙、幽閉、毒、混乱、バーク、カース、ふきとばし、スロウ、ストップ、攻撃力変化、魔力変化、防弾力変化、魔法耐弾変化、命中変化、回避変化、運変化、死の宣告、ディレイ、準備中断、割合ダメージ	

ふだんは通常攻撃と「ペイン」を、「行動変化カウント」が100に達したときは「カオティック・D」を使う。

戦闘法 「暗闇防御」や「沈黙防御」を持って戦おう。敵は聖属性が弱点なので、合成弾「ホワイトホール」や白魔法「ホーリー」で大ダメージを与えていける。「ペイン」で発生した各種ダウン状態を、各種のアップ効果で適度に相殺しつつ、黒魔法「フレア」や奥義「光弾」を使っていくのも効果的。「暗闇防御」や「沈黙防御」を持っていない場合は、スペシャルドレスで戦うのも手だろう。ちなみに、「カオティック・D」は、プロテス状態なら合計400~600程度のダメージを、「鉄壁」での防御状態なら合計16のダメージを受けるだけですむ。

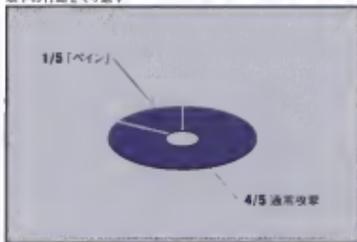


◆「ペイン」を何度も使われて、各種ダウン状態の強さの段階が高くなったら、各種のアップ効果が相殺するのが無難。

◆通常時の行動

基本行動

以下の行動をくり返す



「行動変化カウント」に応じた行動

「行動変化カウント」が100以上になっている場合は、「行動変化カウント」がゼロから数え直しになり、「カオティック・D」を使用。「行動変化カウント」が100未満で、なおかつ、1何らかの攻撃を使用する、2何らかの攻撃を受けた、のどちらかに該当する場合は、「行動変化カウント」が5増える

◆攻撃一覧

攻撃名/使用条件	対象	威力	属性	タイプ	範囲/手段	命中率	クリティカル率	回避	ガード	吹き飛ばし	リフレク	状態異常
通常攻撃	単体	約10	—	魔法	—	必中	—	0	100	○	×	×
呪われた魔の力で、魔法防御を無効したダメージと毒効果(発生率25%)を与える												
★ペイン	単体	約16	—	魔法	シェル	必中	—	100	80	×	×	×
魔の力を右目に集めて放ち、ダメージと複数の特殊効果(※1)を与える												
★カオティック・D	全体	約5×16	—	物理	プロテス	必中	—	200	200	×	×	×
真次元のアニマが無数のパンチをたたきこみ、ダメージを16回与える												

※1 -沈黙(発生率120)+暗闇(発生率120)+毒がえらい(発生率120)+攻撃力1ダウン(防弾不能)+魔力1ダウン(防弾不能)+筋力1ダウン(防弾不能)+魔法耐弾1ダウン(防弾不能)+命中1ダウン(防弾不能)+回避1ダウン(防弾不能)効果

【その他(ヨウジンボウ)】

184 ヨウジンボウ



184 ヨウジンボウ

Yojimbo

通常時ライブTEXT

かつてユウナとともに戦った百戦敵

属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	風	聖
184	—	—	—	—	—	補助

無効化する特殊効果

184	即死、石化、睡眠、沈黙、毒、凍結、バーサク、カーズ、ふきとばし、スロウ、ストップ、攻撃力変化、威力変化、防御力変化、魔法防御変化、命中変化、回避変化、運命変化、死の宣告、ディレイ、準備中、割合ダメージ
-----	--

主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御力	物理回避	魔法回避	固定値	運
184	36 (30/41)	22000	9999	44 (42/43)	61	50	106	120 (120/121)	0 (0/81)	0	7 (7/81)

※1……ダイゴロウの能力値

攻撃を実行した回数に応じて、使う攻撃のバリエーションが変わる。おとものダイゴロウは、攻撃対象にされることはなく、命令に従って「ダイゴロウ」を使う。

取組 使ってくる攻撃への対策として、「毒防御」を持ち、味方全員をプロテス状態にしよう。敵の攻撃でMPを減らされてしまうので、攻撃やHP回復には、MPを消費しないものを利用するのが無難。たとえば、攻撃には「戦う」

や合戦弾「ホワイトホール」を、HPの回復にはアイテムや魔力アップ状態での「祈る」を使うといい。なお、「新魔刀」は、敵が12回ほど行動するたびに使ってくる。敵が9~10回行動したら、いつでもHPを回復できるように、味方を最低ひとりとは待機させておくこと。また、「ダイゴロウ」は、ヨウジンボウがひるみ動かし中でも使ってくる。チェインを妨害されてしまうこともあるので注意。

通常時の行動



※「ダイゴロウ」の使用を避ると、ダイゴロウが攻撃を実行し、184 ヨウジンボウにはすぐにつきの行動がまわってくる。ダイゴロウが攻撃を開始してから少し時間が経つまでのあいだに「ダイゴロウ」の使用を避ると、「ダイゴロウ」実行の予約が行なわれる(ダイゴロウの待機時間が終了すると「ダイゴロウ」を実行)。予約がある状態でさらに「ダイゴロウ」の使用を避ると、その選択は無効になるが「行動変化カウント」は8増える

攻撃一覧

攻撃名/使用時	対象	威力	属性	タイプ	回避手段	命中率	クワイカール値	準備時間	待機時間	割合	リフレク	沈黙	状態異常
★ダイゴロウ(※2)	単体	116	—	物理	プロテス	必中	5	0	100	○	×	×	×
	イヌのダイゴロウが体当たりをし、ダメージを与える。この攻撃は、ヨウジンボウがひるんでいる最中でも使用可能												
★小柄	単体	0	—	割合	—	必中	—	0	120	×	×	×	×
	小柄を投げつけ、MPに「対象の残りMPの1/4」のダメージと毒効果(発生率100%)を与える												
★脇差(A)	単体	116	—	物理	プロテス	必中	—	0	120	×	×	×	×
	脇差を投げ合い抜きて衝撃波を放ち、ダメージを与える												
★脇差(B)	単体	113	—	物理	プロテス	必中	—	0	120	×	×	×	×
	脇差を投げ合い抜きて衝撃波を放ち、ダメージを与える												
★新魔刀	全体	0	—	固定値	—	必中	—	120	200	×	×	×	×
	新魔刀を振り抜き、HPに「対象の残りHP-1」、MPに「対象の残りMP-1」のダメージを与える												

※2……攻撃はダイゴロウが実行するため、ダメージ量はダイゴロウの能力値を基準に計算されるほか、準備時間や待機時間もダイゴロウに考えられる

|その他(ドグ)



185 ドグ

Squid City

通常時ライブラTEXT

かつてユウナとともに戦った召喚獣

◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御力	物理防御力	命中	回避	運
185	45	10330	9999	40	17	83	84	83	0	33	4

185 マグ、187 ラグとともに出現。2種類の攻撃をランダムで使いわける。

通常時 装備で魔法防御を上げておき、味方全員をプロテス状態にしつつ戦おう。敵は3体で現れるうえ、3体ともHPが残っているとそのうち「デルタアタック」を使ってくるので、頭数を減らすことを念頭に置いてダメージを与えていきたい。倒す順番は、187 ラグ→185 ドグ→186 マグがオススメだ。185 ドグを倒すには、「戦う」で攻撃するだけでも十分だが、「暗黒」などで敵にまとめてダメージを与えながらほかの攻撃でチェーンを狙っていけば、より手早く倒せる。



→ 185 ドグは短い間隔で攻撃してくるが、受けるダメージはあまり大きくないので、倒す優先順位は低い。

◇攻撃一覧

攻撃名/使用条件	対象	威力	属性	タイプ	属性半減	命中半減	クリティカル半減	回避半減	状態異常	弱り	リフレク	沈黙
通常攻撃	単体	■16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×
	両腕の方まで振りつづ、ダメージを与える											
★シュメルツェンド	単体	■16	—	魔法	シェル	必中	—	0	0	×	×	×
	両手に握らせた炎を放ち、ダメージを与える											

◇属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	風	力	聖
185	—	—	—	—	—	補助	—

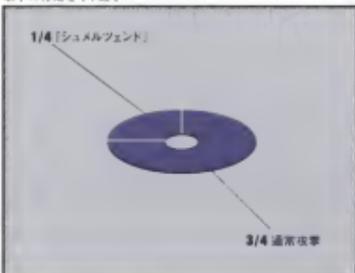
◇無効化する特殊効果

No.	効果
185	即死、石化、睡眠、沈黙、難癒、毒、聖炎、バーサク、カーズ、ふきとばし、スロウ、ストップ、攻撃力変化、魔力変化、防御力変化、魔法防御力変化、命中変化、回避変化、運変化、死の宣告、アレイ、準備中時、割合ダメージ

◇通常時の行動

基本行動

以下の行動をくり返す



攻撃に応じた行動

1 行動がまわってきた、何らかの攻撃を受けた(自分や味方から受けた攻撃も含む)、3 リジェネ状態による回復の効果を受けた、のいずれかに該当する場合は、「行動変化カウント」が8増える



187 ラグ

Minxy

通常騎ライブラTEXT

かつてユナとともに戦った召喚獣

◇属性との相性

No.	炎	氷	雷	風	毒	重力	聖
187	—	—	—	—	—	無効	—

◇無効化する特殊効果

No.	効果
187	即死、石化、睡眠、沈黙、昏倒、毒、嵐風、バーサク、カーズ、心奪とばし、スロウ、ストップ、凍結力変化、威力変化、防御力変化、魔法防御変化、命中変化、回避変化、遅延変化、炎の黒色、アレイ、準備中断、割合ダメージ

◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御	回避	命中	回避	遅延
187	44	9788	9999	28	8	72	121	69	0	76	4

187 ドグ、189 マグとともに出現。「リトルナール」と4種類の魔法を、ランダムで使いわける。

取巻 準備係数、待機係数ともにゼロのうえに、合計で「残りHPの約82%」ものダメージを与えてくる「リトルナール」が危険。直後に189 ドグの攻撃を受けると、それだけでHPがつかせてしまう恐れもある。プロテス状態で「リトルナール」のダメージを軽減し、187 ラグを真っ先に倒そう。187 ラグはHPが低いものの、魔法防御と回避の値が高いので、「暗黒」や魔銃弾「ジェノサイド」、合戦弾「ホワイトホール」といった、必中かつ魔法防御に影響されない攻撃を使うといい。



◆「暗黒」で攻撃したときは、直後に「戦う」でチェーンを組むのも手。チェーンが成立する状況なら、まずかわされない。

◇通常時の行動

通常行動

以下の行動をくり返す

攻撃に応じた行動

1行動がまわってきた、3回らかの攻撃を受けた(前分や後方から受けた攻撃も含む)、3リジネ状態による回避の効果を受けた、のいずれかに該当する場合は、「行動変化カウント」が9増える

◇攻撃一覧

攻撃名/使用条件	対象	威力	属性	タイプ	範囲半径	命中	グレイ カウ	準備係数	待機係数	影込み	リフレク 効果	沈黙効果
★リトルナール	単体	■—	—	割合	プロテス	必中	—	0	0	x	x	x
	呪の針を無数に飛ばし、「対象の残りHPの1/16」のダメージを15回与える											
★ファイガ	単体	■19	炎	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	炎属性の攻撃でダメージを与える。MPを24消費											
★プリザガ	単体	■19	氷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	氷属性の攻撃でダメージを与える。MPを24消費											
★サンドガ	単体	■19	風	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	風属性の攻撃でダメージを与える。MPを24消費											
★ウォタガ	単体	■19	水	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	水属性の攻撃でダメージを与える。MPを24消費											

|その他(戦闘員)|

188	男戦闘員
189	女戦闘員
190	上級男戦闘員
191	上級女戦闘員
192	特級男戦闘員
193	特級女戦闘員

188 男戦闘員

Golem

通常時ライブTEXT

ルブラン一味の下っば戦闘員。あんまり給料は良くない。数を頼りに攻撃してくるが、ひじょーに弱い



189 女戦闘員

Siren Golem

通常時ライブTEXT

ルブラン一味の下っば戦闘員。あんまり給料は良くない。「ファイア」で攻撃してくるがHPが低いので、やられ役にしかならない



190 上級男戦闘員

Mr. Golem

通常時ライブTEXT

ルブラン一味の下っば戦闘員。普通の戦闘員より、ちょっとエライが、やはり給料は良くない。数を頼りに攻撃してくるが、やっぱり弱い



191 上級女戦闘員

Ms. Golem

通常時ライブTEXT

ルブラン一味の下っば戦闘員。普通の女戦闘員より、ちょっとエライが、やはり給料は良くない。ボーションを使うが、やっぱりやられ役である

192 特級男戦闘員

Dr. Golem

通常時ライブTEXT

ルブラン一味の下っば戦闘員。戦闘員の中では一番エライが、それでも給料は良くない。数を頼りに攻撃してくるが、それでも弱い



193 特級女戦闘員

Princess Golem

通常時ライブTEXT

ルブラン一味の下っば戦闘員。女戦闘員の中では一番エライが、それでも給料は良くない。魔法で攻撃してくるが、あくまで、やられ役



◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御力	回避	命中	回避	運
188	1	13(※1)	8	7	1	4	4	47	0	0	3
189	1	7	38	4	3	3	6	58	0	0	4
190	6	120	28	19	6	5	5	52	0	0	3
191	4	80	85	16	6	4	8	60	0	0	4
192	14	232	41	35	10	6	6	56	0	0	3
193	16	167	172	26	8	5	10	62	0	0	4

◇属性との相性

No.	炎	氷	雷	風	毒	重力	聖
188							
189							
190							
191							
192							
193							

◇無効化する特殊効果

188		
189		
190		
191		
192		
193		

カーズ

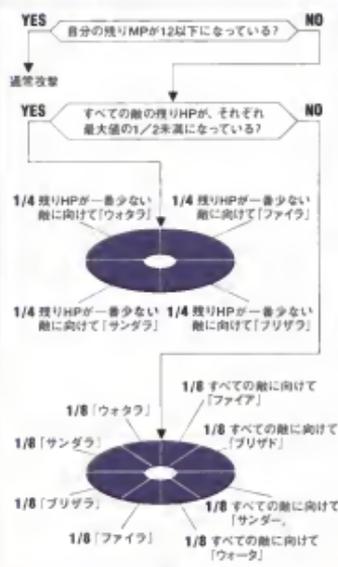
※1……ルガのコンサートで????とともに出現した場合のみ、最大HP28、バトル開始時の残りMP13

男性の戦闘員は通常攻撃をくり返し、女性の戦闘員は
おもに魔法を使用する。

戦闘法「戦う」を当てていだけでも倒せる。男性と女
性の戦闘員が同時に現れたときは、女性のほうを優先し
て倒すといだろう。

◇通常時の行動

行動①の内容



基本行動

100 120 132 通常攻撃をくり返す

戦闘「ファイア」(自分の残りMPが3以下になっている場合は通常攻撃)をくり返す

戦闘 以下の行動をくり返す



100 以下の行動をくり返す



◇攻撃一覧

攻撃名/使用量	対象	威力	属性	タイプ	経路手段	命中率	クリティカル率	回避率	ガード率	リフレク	固定ダメージ
通常攻撃	単体	16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×
乱	敵のツマや親子で斬りつけ、ダメージを与える										
★ホワイトハイwind	全体	—	—	割合	—	必中	—	120	80	△	×
乱	HPを自身の最大HPの3/8回復し、特定のステータス異常(※2)を解除する。混乱状態のときは必中										
★ファイア	単体(※3)	7	炎	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○
乱	炎属性の攻撃でダメージを与える。MPを4消費										
★ブリザラ	単体(※3)	7	水	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○
乱	氷属性の攻撃でダメージを与える。MPを4消費										
★サンダラ	単体(※3)	7	雷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○
乱	雷属性の攻撃でダメージを与える。MPを4消費										
★ウォータ	単体(※3)	7	水	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○
乱	水属性の攻撃でダメージを与える。MPを4消費										
★ファイラ	単体(※3)	12	炎	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○
乱	炎属性の攻撃でダメージを与える。MPを12消費										
★ブリザラ	単体(※3)	12	水	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○
乱	氷属性の攻撃でダメージを与える。MPを12消費										
★サンダラ	単体(※3)	12	雷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○
乱	雷属性の攻撃でダメージを与える。MPを12消費										
★ウォータ	単体(※3)	12	水	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○
乱	水属性の攻撃でダメージを与える。MPを12消費										
★ボーンション	単体	—	—	固定値	—	必中	—	40	40	△	×
乱	手持ちのボーンションを使い、HPを200回復する										

※2—睡眠、沈黙、暗闇、毒、凍結、バーサク、攻撃力アップ(ダウン)、魔力アップ(ダウン)、防衛力アップ(ダウン)、魔法力アップ(ダウン)、命中アップ(ダウン)、回避アップ(ダウン)状態
 ※3—混乱状態のときは単体または全体化(ランダムで決まる)

| その他 (同盟兵)

194 同盟スカウト

League Scout

通常時ライブラTEXT

青年同盟の戦士。同盟の理想のために戦うが、実力はダメダメ。やっと貯金を始めた



195 同盟ファイター

League Fighter

通常時ライブラTEXT

青年同盟の戦士。青年同盟の理想のために戦うが、そんなに強いわけではない



194 同盟スカウト

195 同盟ファイター

196 同盟コマンド

197 同盟ウォリアー

198 同盟レンジャー

199 同盟トルーパー

200 同盟アタッカー

201 同盟ソーサレス

202 同盟ソルジヤー

203 同盟フエンサー

204 同盟マスター

196 同盟コマンド

League Soldier

通常時ライブラTEXT

青年同盟の戦士。同盟の理想のために戦うが、実力はまあいーち。けれど貯金はしている

197 同盟ウォリアー

League Trooper

通常時ライブラTEXT

青年同盟の戦士。同盟の理想のために戦うが、実力はそれなり



199 同盟トルーパー

League Warrior

通常時ライブラTEXT

青年同盟の戦士。青年同盟の理想のために戦う。ウォリアーより強いが、強敵というわけではない



198 同盟レンジャー

League Ranger

通常時ライブラTEXT

青年同盟の魔法使い。青年同盟の理想のために戦う。変魔法を使いこなす。ちなみに男戦士より貯金は多い



200 同盟アタッカー

League Raider

通常時ライブラTEXT

青年同盟の戦士。同盟の理想のために戦うが、実力はそこそこ。しかし貯金は増えてきた



201 同盟ソーサレス

League Mage

通常時ライブラTEXT

青年同盟の魔法使い。青年同盟の理想のために戦う。4属性の魔法や「コンフュ」などの支援魔法を使う。ちなみに戦士たちより貯金は多め

202 同盟ソルジャー

League Veteran

通常時ライブラTEXT

青年同盟の戦士。青年同盟の理想のために戦う。青年同盟最強の戦士だが、それでも強敵というわけではない



203 同盟フェンサー

League Specialist

通常時ライブラTEXT

青年同盟の戦士。同盟の理想のために戦う。実力もすごいが貯金もすごい



204 同盟マスター

League Master

通常時ライブラTEXT

青年同盟の魔法使い。青年同盟の理想のために戦う。4属性の魔法を使うが、属性は気分で決める。ちなみに戦士たちより貯金は多め

◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御	回避率	命中	回避	運
104	6	128	18	27	4	33	12	62	0	0	8
105	6	168	14	31	3	48	1	55	0	0	3
109	14	178	28	34	12	28	10	58	0	0	8
109	13	244	16	41	6	52	2	56	0	0	6
110	16	230	180	18	83	2	50	66	0	0	3
112	24	422	26	41	12	53	3	58	0	0	4
107	16	293	30	37	13	34	13	64	0	0	8
114	23	1020	420	29	22	2	52	73	0	0	5
109	33	1720	42	42	17	54	6	68	0	0	4
109	30	1690	58	38	16	30	0	82	0	0	8
109	32	1732	670	32	43	18	56	76	0	0	5

行動パターンは兵士の種類ごとにかなり異なるが、傾向として、弱い兵士ほど通常攻撃(A)を多用し、強い兵士はそのほかの攻撃を使う

【魔法注】「戦う」で攻撃するだけでも、例時には十分。ただし、「コンフュ」を使う109同盟ソーサレスと、使用する魔法のダメージが大きい104同盟マスターがいる場合は、「おやすみダンス」で敵を睡眠状態にいつ戦うのが無難だ。なお、109同盟コマンドや109同盟トルーパーから何らかのアイテムを盗むと、その敵が「ポーション」「ハイポーション」を使うのを封じてしまえる。



◀ 109同盟ウォリアーと109同盟トルーパーの2種類をのぞいたすべての兵士に、睡眠効果が効く。

◇属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	風	毒	聖
104							
105							
109							
110							
110							
110							
200							
201							
202							
203							
204							

◇無効化する特殊効果

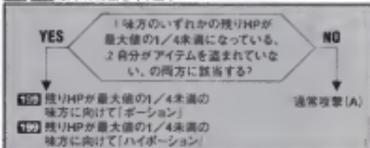
104	睡眠、カーズ
109	カーズ
109	睡眠、沈黙、カーズ
109	睡眠、カーズ
203	沈黙、カーズ

◇通常時の行動

基本行動

124 125 127 220 通常攻撃 (A) をくり返す

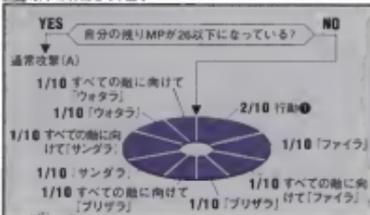
126 122 以下の行動をくり返す



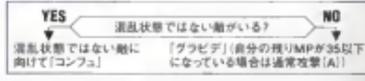
128 以下の行動をくり返す



129 以下の行動をくり返す



行動⑨の内容



220 以下の行動をくり返す



220 以下の行動をくり返す



224 バトル開始時に「ファイ」/「ブリザラ」/「サンダラ」/「ウォタラ」のなかから、使用する魔法を決める



残りHPに応じた行動

127 自分の残りHPが最大値の1/4未満になっている場合は、1/4の確率で、自分に向けて「ボーション」を使用

※1—自分の残りMPが11以下になっている場合は通常攻撃 (A)

◇攻撃一覧

攻撃名/要素名	対象	威力	属性	タイプ	回避率	命中率	クリティカル率	睡眠効果	凍結効果	即死	リフレク	状態異常
通常攻撃 (A)	単体	16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×
通常攻撃 (B)	単体	16	—	物理	プロテス	必中	確実	0	100	○	×	×
★グラビダ	全体	—	重力	割合	シェル	必中	—	80	0	△	×	○
★コンフュ	単体	—	—	—	—	必中	—	60	60	△	○	○
★ファイア	単体(※2)	7	炎	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
★ファイラ	単体(※2)	12	炎	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
★ブリザラ	単体(※2)	12	氷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
★サンダラ	単体(※2)	12	雷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
★ウォタラ	単体(※2)	12	水	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
★ボーション	単体	—	—	固定値	—	必中	—	40	40	△	×	×
★ハイボーション	単体	—	—	固定値	—	必中	—	40	40	△	×	×
★フラインボム	全体	10	—	固定値	—	必中	—	30	80	△	×	×

※2—混乱状態のときは単体または全弾化(ランダムで決定)

【その他(新エボン覚員)】

205	警備覚員
206	防衛覚員
207	突撃覚員
208	重装覚員

205 警備覚員

Weapon (Guard)

通常時ライブラTEXT

新エボン党を守るために戦う傭兵。ライフル銃で戦うが、あまりにも非力である



206 防衛覚員

Weapon (Defender)

通常時ライブラTEXT

新エボン党を守るために戦う傭兵。火炎放射器で全体に攻撃してくれるので、ちょっと強い



207 突撃覚員

Weapon (Striker)

通常時ライブラTEXT

新エボン党を守るために戦う傭兵。警備覚員よりエイライ。ライフル銃で戦うが、やはり非力である



208 重装覚員

Weapon (Blaster)

通常時ライブラTEXT

新エボン党を守るために戦う傭兵。防衛覚員よりエイライ。火炎放射器で全体に攻撃してくれるので、ちょっと強い

◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	威力	防御力	魔法防御力	すばやさ	命中	回避	運
205	11	223	22	32	6	33	27	62	0	0	2
206	12	186	38	16	8	27	22	49	0	0	1
207	32	1730	65	36	17	33	31	73	0	0	2
208	22	1722	89	22	22	28	23	62	0	0	1

◇属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	風	毒
205	—	—	—	—	—	—
206	—	—	—	—	—	—
207	—	—	—	—	—	—
208	—	—	—	—	—	—

◇無効化する特殊効果

205	カース
206	カース、スロウ、ストップ
207	カース
208	カース、スロウ、ストップ

行動パターンは、いずれも武器での攻撃をくり返すのみ。

攻撃:「戦う」で攻撃するだけで倒せる程度の相手。安全にいくなら、敵を睡眠状態にしながら戦おう。なお、「炎無効」も「炎吸収」も持っていない場合は、**206** 防衛覚員と**208** 重装覚員を真っ先に倒すといい。

◇通常時の行動

基本行動

205 207 通常攻撃をくり返す

206 208 「炎放射」をくり返す



◆**207** 突撃覚員と**208** 重装覚員は、HPが高めのぶん倒すのに手間がかかる。可能なら、敵を睡眠状態にしておこう。

◇攻撃一覧

攻撃名	対象	威力	属性	タイプ	軽減手段	命中	クリティカル率	回避率	ガード率	吹き飛ばし	リフレク	状態異常
通常攻撃	単体	16	—	物理	プロテス	必中	30	10	80	△	×	×
炎放射	範囲	8	炎	魔法	—	必中	—	30	80	△	×	×
炎放射	範囲	8	炎	魔法	—	必中	—	30	80	△	×	×

|その他(盗賊)|

209 めすつと

210 ならずもの

211 ごろつき

209 めすつと

Use will

通常時ライブラTEXT

幻光河に出没するドロゴウ。とりたてて強いわけではないが、弱るとポーションを使うので、一気にケリをつけたい



210 ならずもの

Backguard

通常時ライブラTEXT

幻光河に出没するドロゴウ。とりたてて強いわけではないが、弱るとハイポーションを使うので、一気に倒した方があとくされナン



211 ごろつき

Plunder

通常時ライブラTEXT

幻光河に出没するドロゴウ。とりたてて強いわけではないが、弱るとハイポーションを使うので、一気にケリをつけたい

◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	補助力	すばやさ	命中	回避	運
209	9	132	22	28	6	10	2	48	0	0	3
210	16	760	35	42	10	47	2	58	0	0	0
211	26	1480	45	33	17	50	3	68	0	0	3

◇属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	風	毒
209	—	—	—	—	—	—
210	—	—	—	—	—	—
211	—	—	—	—	—	—

◇無効化する特殊効果

209	カーズ
210	
211	

剣やアイテムで攻撃を行なうが、自分のHPが残り少なくなるとHPの回復を優先する。

攻略法 「戦う」を主体に1体ずつ倒せばいい。敵を睡眠状態にしておけば、より安全だ。なお、**210** ならずものと**211** ごろつきは、300以上のダメージを与える攻撃を使ってることがあるので、味方の残りHPが400くらいまで減ったらすぐに回復すること。



◀敵は、HPが残り少なくなると回復をはかる。回復させないよう、集中攻撃を仕掛けて倒そう。

◇通常時の行動

基本行動

以下の行動をくり返す

YES	自分の残りHPが最大値の1/4未満になっている?	NO
		行動①
209	自分に向けて「ポーション」[[ポーション]を2回使用したあとは行動①	
210	自分に向けて「ハイポーション」[[ハイポーション]を2回使用したあとは行動①	
211	自分に向けて「ハイポーション」[[ハイポーション]を4回使用したあとは行動①	

行動①の内容

No.	通常攻撃	内容
209	1/8 毒の牙(※1)	4/8 通常攻撃
210	1/8 チョコボの尻(※1)	
211	1/12 落雷玉(※2)	8/12 通常攻撃
	1/12 北風の嵐(※2)	
	1/12 ぼムの塊(※2)	

※1……2回使用したあとは通常攻撃 ※2……1回使用したあとは通常攻撃

◇攻撃一覧

攻撃名/使用条件	対象	威力	属性	タイプ	軽減手段	命中率	クリティカル率	回避率	付随効果	制り込み	リフレク影響	沈黙影響
299 210 211 通常攻撃	単体	16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×
211 ★ハイパー	右手に持っている剣で斬りつけ、ダメージを与える											
★ポーション	単体	—	—	固定値	—	必中	—	40	40	△	×	×
★ハイポーション	単体	—	—	固定値	—	必中	—	40	40	△	×	×
★毒	手持ちのポーションを使い、HPを200回復する											
★ハイポーション	手持ちのハイポーションを使い、HPを1000回復する											
★チョコボの尻尾	単体	—	—	—	—	必中	—	40	40	△	×	×
★毒	手持ちのチョコボの尻尾を使い、ヘイト100効果(発生率100)を与える											
★毒の牙	単体	—	—	固定値乱数	—	必中	—	40	40	△	×	×
★毒	手持ちの毒の牙を使い、375~423のダメージと毒効果(発生率100)を与える											
★ボムの魂	単体	—	炎	固定値乱数	—	必中	—	40	40	△	×	×
★毒	手持ちのボムの魂を使い、281~317のダメージを与える											
★北極の風	単体	—	氷	固定値乱数	—	必中	—	40	40	△	×	×
★毒	手持ちの北極の風を使い、281~317のダメージを与える											
★赤雲玉	単体	—	雷	固定値乱数	—	必中	—	40	40	△	×	×
★毒	手持ちの赤雲玉を使い、281~317のダメージを与える											
★雷のウロコ	単体	—	雷	固定値乱数	—	必中	—	40	40	△	×	×
★毒	手持ちの雷のウロコを使い、281~317のダメージを与える											

【その他(アカギの影)】

212 アカギの影



212 アカギの影

Shadow Sillatow

通常時ライブラTEXT

封印の調査で全滅したアカギ隊員たちの恐怖と絶望が、幻光虫にやきついたもの

◇属性との相性

No.	炎	氷	雷	毒	重力	聖
212	—	—	—	—	—	—

◇無効化する特殊効果

212	即死、石化、睡眠、沈黙、絶命、毒、電死、バースク、カーズ、ストップ、死の宣告
-----	--

◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御力	回避	回避	回避	
212	36	2020	114	44	42	62	10	52	0	13	2

行動パターンは、通常攻撃をひたすらくり返すのみ。
特徴 能力値が特別高いわけでも、危険な攻撃を使ってくるわけでもない。「戦う」でダメージを与えていくだけで、苦勞することなく倒せるだろう。

◇通常時の行動

基本行動

通常攻撃をくり返す

◇攻撃一覧

攻撃名/使用条件	対象	威力	属性	タイプ	軽減手段	命中率	クリティカル率	回避率	付随効果	制り込み	リフレク影響	沈黙影響
212 通常攻撃	単体	16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×
	右手に持っている剣で斬りつけ、ダメージを与える											

【その他(盗賊/アカギの影)】
魔物事典Ⅱ

【その他(チョコボ)】

213 チョコボ(弱)

214 チョコボ(強)

213 チョコボ(弱)

Chocobo

通常時ライブラTEXT

何かを欲しがっているような……

214 チョコボ(強)

Chocobo

通常時ライブラTEXT

何かを欲しがっているような……



◇属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	風	毒
213	—	—	—	—	—	—
214	—	—	—	—	—	—

◇無効化する特殊効果

種別	効果
弱	即死、石化、睡眠、沈黙、緘黙、轟、毒、炎、バースク、カース、スロウ、ストップ、氷の宣告、ティレイ、毒傷中耐、割合ダメージ
強	即死、石化、睡眠、沈黙、轟、バースク、カース、スロウ、ストップ、攻撃力変化、魔力変化、防御力変化、魔法防御変化、命中変化、回避変化、運変化、氷の宣告、ティレイ、毒傷中耐、割合ダメージ

◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御力	回避	命中	運
213	5	366	0	32	24	9	9	53	0	0
214	34	3890	0	38	52	11	11	72	0	33

危険を察知するとすぐに逃げるが、ギザールの野菜の二オイをき取ると、それを得るためか好戦的になる。行動内容は、性格(右記を参照)に応じて変化。

【取組】1回の攻撃で致命傷を与えれば、逃がさずに倒すことができるが、倒したところで何も得られない。チョコボは、あくまでもサブイベント「チョコボ牧場」を進めるために捕獲する相手と考えよう。ギザールの野菜を持っていると、高い確率でこちらを攻撃してくるので、まずはギザールの野菜をチョコボに向けて使い、おとなしくさせたほうが安全。そのうえで、ほかの敵を全滅させてから、改めてギザールの野菜を与えれば(=捕獲すれば)いい。なお、攻撃の予備動作中のチョコボにギザールの野菜を与えても、攻撃を中断させることはできないので注意。



◆性格が「強気」のチョコボ(強)は「チョコメテオ」を使う。この攻撃に備えて、味方のHPは極力満タンにしておきたい。

◆性格が「弱気」のチョコボは、ユウナたちがギザールの野菜を持っている時も、3/10の確率で逃げてしまう。



COLUMN チョコボの性格について

チョコボに設定されている「性格」は、バトル中の行動パターンと、サブイベント「チョコボ牧場」でチョコボがアイテムを見つけてくる確率や逃げる確率に影響をおよぼす。性格には「強気」「普通」「弱気」の3種類が存在し、エリアごとに、どの性格のチョコボが出現しやすいかの傾向がある(下の図を参照)。たとえば、キーリカ島のエリアに出現するチョコボの性格は、8/10の確率で「強気」、1/10の確率で「弱気」、1/10の確率で「普通」になるといわれる。

◇性格の決定確率



○通常時の行動

基本行動

ユウナたちがギザールの野軍を持っていない場合は、「逃走」を使用している場合は、チョコボの性格(→P.358)に応じて行動が変化

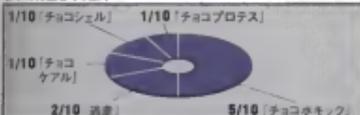
チョコボの性格が「弱気」の場合

以下の行動をくり返す



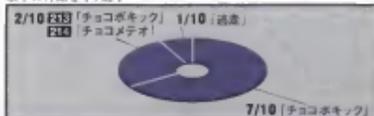
チョコボの性格が「普通」の場合

以下の行動をくり返す



チョコボの性格が「強気」の場合

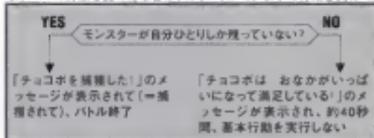
以下の行動をくり返す



攻撃に応じた行動

何らかの攻撃でダメージを受けた場合は、カウンターで「逃走」を使用し、バトルから撤退する

ギザールの野軍を受けた場合は、カウンターで、以下の行動を実行



◇攻撃一覧

攻撃名/使用量	対象	威力	属性	タイプ	回避手段	命中率	クリティカル率	回避率	炎属性	氷属性	雷属性	風属性	毒属性	沈黙	睡眠	沈黙	沈黙
★チョコボキック	単体	—	—	割合	プロテス	130	—	0	100	△	×	×					
逃走	自分	—	—	—	—	必中	—	0	0	○	×	×					
	バトルから逃走する																
★チョコケアル	単体	10	—	魔法	シェル	必中	—	30	100	△	○	○					
	HPを回復する																
★チョコシェル	単体	—	—	魔法	シェル	必中	—	30	100	△	○	○					
	シェル80効果(防壁不能)を与える																
★チョコプロテス	単体	—	—	魔法	シェル	必中	—	30	100	△	○	○					
	プロテス80効果(防壁不能)を与える																
★チョコメテオ	ランダム	—	—	割合	シェル	必中	—	120	100	×	×	×					
	計12個の隕石を降らせて、1個につき対象の残りHPの1/8のダメージを与える																



「チョコボキック」

「チョコケアル」



「チョコプロテス」

|その他(?????)

215 ?????



215 ?????

通常時ライブラTEXT

スタジアムに大観衆を集めた謎の歌姫。スピラを救った大召喚士というふれこみだが何だかなあ……

属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	風	力	聖
215	—	—	—	—	—	—	—

無効化する特殊効果

RES	即死、石化、睡眠、沈黙、暗闇、毒、沈黙、バーサク、カース、ふきとばし、ストップ、死の宣告、割合ダメージ
-----	---

◆主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防	物理防	回避	命中	回避	運
215	1	82	9999	8	10	0	0	71	0	0	0	8

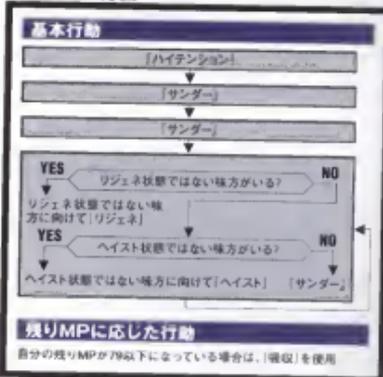
一緒に出現した188男戦闘員2体を「ハイテンション」で強化したのち、魔法で攻撃や補助を行なう。

攻撃時「戦う」をくり返すだけでも問題なく倒せる。とりあえずは男戦闘員2体を先に倒し、それから?????を攻撃するといいたいだろう。



↑この敵とのバトルは、ドレスアップができません。ユウナも参戦しないという特殊な状況下で行なわれる。

◆通常時の行動



◆攻撃一覧

攻撃名/使用者	対象	威力	属性	タイプ	撃破手段	命中率	クリティカル率	回避率	炎属性	氷属性	雷属性	水属性	風属性	力属性	聖属性
★ハイテンション	陣方	—	—	割合	—	必中	—	0	60	×	×	×	×	×	×
★吸収	単体	—	—	割合	—	必中	—	100	80	△	×	×	×	×	×
	HPを[対象の残りHPの3/16]、MPを[対象の残りMPの3/16]吸収する														
★サンダー	単体	47	雷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○	○	○	○
	雷属性の攻撃でダメージを与える。MPを4消費														
★リジエ	単体	—	—	—	シェル	必中	—	60	0	△	○	○	○	○	○
	リジエ50効果(発生率100%)を与える。MPを40消費														
★ヘイスト	単体	—	—	—	シェル	必中	—	70	0	△	○	○	○	○	○
	ヘイスト50効果(発生率100%)を与える。MPを16消費														

【その他(ウノー)】

- 216 ウノー(ルカ)
- 217 ウノー(ガガゼト遺跡)
- 218 ウノー(ガガゼト山)
- 219 ウノー(ジョゼ街道)
- 220 ウノー(アジト入口)
- 221 ウノー(ウノー部屋)
- 222 ウノー(アジト最後)

216 ウノー(ルカ)

Optima

通常時ライブラTEXT

ルブラン一味の体力担当。パワーにモノイわた攻撃をしてくる。防衛力が高い上HPも大きので面倒な相手だ

217 ウノー(ガガゼト遺跡)

Optima

通常時ライブラTEXT

ルブラン一味の体力担当。相変わらずパワーにモノイわた攻撃をしてくる。防衛力が高い上にHPも高いので倒すのは面倒かい

218 ウノー(ガガゼト山)

Optima

通常時ライブラTEXT

ルブラン一味の体力担当。部下にはめくまれないらしい。防衛力もHPも高いので、倒すのに時間がかかる

219 ウノー(ジョゼ街道)

Optima

通常時ライブラTEXT

ユウナたちにスフィアをとられた怒りのパワーで攻撃してくる。防衛力もHPも高いので、倒すのに時間がかかる



220 ウノー(アジト入口)

Optima

通常時ライブラTEXT

ルブランが起きるまで、時間をつぶしていたら、しのびこんだユウナたちも発見したらしい。防衛力もHPも高い

221 ウノー(ウノー部屋)

Optima

通常時ライブラTEXT

ユウナたちに撃退されたので、サノをつれてきた。防衛力もHPも高いので、倒すのに時間がかかる

222 ウノー(アジト最後)

Optima

通常時ライブラTEXT

ユウナたちに撃退されたので、ルブランまでつれてきた。防衛力もHPも高いので、倒すのが面倒かい

【その他(ウノー)】
魔物事典Ω

◆主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	物理力	魔法力	すばやさ	命中	回避	運
216	2	97(11)	0	11	1	60	1	40	0	0	4
217	3	130	10	16	8	72	0	42	0	0	3
218	18	1350	22	79	16	118	2	92	0	0	4
219	16	1150	22	51	24	115	2	58	0	0	4
220	19	1640	40	80	20	120	4	63	0	0	4
221	19	1640	42	64	24	121	8	63	0	0	4
222	19	1344	45	53	26	84	16	42	0	0	4

※1〜10バトル開始時の値/HPは45

◆属性との相性

No.	炎	氷	雷	風	毒	重力	聖
216							
217							
218							
219							
220							
221							
222							

◆無効化する特殊効果

216	沈黙、バーサク、カーズ、ふきとばし、ストップ、死の宣告、割合ダメージ
217	即死、石化、沈黙、震盪、バーサク、カーズ、ふきとばし、ストップ、死の宣告、割合ダメージ
218	即死、石化、沈黙、バーサク、カーズ、ふきとばし、ストップ、死の宣告、割合ダメージ
219	即死、石化、沈黙、沈黙、震盪、バーサク、カーズ、ふきとばし、ストップ、死の宣告、割合ダメージ
220	
221	
222	

通常攻撃を主体に、出現場所によっては、特製手榴弾や盾を投げて攻撃を行なう。さらに、ルブランのアジトでは、味方がいなくなると「ハグハグ」を使うようになる。

【注意】 味方をプロテス+回復10アップ状態にするか、あるいは味方をプロテス状態、敵を暗闇状態にして戦おう。黒魔法系のアビリティが有効だが、敵を防御力ダウン状態にして「戦う」などで攻撃するのも効果的だ。なお、ルブランのアジトでのバトルで、敵をウノーひとりにするのと、「ハグハグ」が使われることがある。「ハグハグ」は、通常だとチェインが成立してダメージ量が合計1200前後に達するうえ、ダメージの軽減手段がない危険な攻撃なので、ほかの敵を全滅させる前にウノーを倒すこと。



◆敵を睡眠状態にするのも手。ただし、ルブランのアジトではじめて戦うときは3回目に戦うときは無効化されるので注意。

◇通常時の行動

基本行動		[行動変化カウント]に応じた行動	
210	通常攻撃	210	通常攻撃
	通常攻撃		通常攻撃
	一番遠くにいる敵に向けて「大回転投法」		一番遠くにいる敵に向けて「超スピニング投法」
217	通常攻撃をくり返す	219	「行動変化カウント」が1増える「行動変化カウント」が3以上になっている、3倍使用する攻撃が通常攻撃に決まった、の両方に該当する場合は、「行動変化カウント」がゼロから数え直しになり、通常攻撃のかわりに、一番遠くにいる敵に向けて「大回転投法」を使用
218	以下の行動をくり返す	220	自分の残りHPが最大値の1/4未満になっている場合は、1/4の確率で、「大爆裂投法」を使用
YES	自分の残りHPが最大値の1/4未満になっている?	NO	通常攻撃
1/2	爆裂投法	1/3	残りHPが一番多い敵に向けて「ハグハグ」
	1/2 通常攻撃	1/3	一番遠くにいる敵に向けて「超スピニング投法」
219	以下の行動をくり返す	221	味方が自分ひとりになっている場合は、以下の行動を実行
YES	自分の残りHPが最大値の1/4未満になっている?	1/3	残りHPが一番多い敵に向けて「ハグハグ」
1/4	爆裂投法	2/4	通常攻撃
	1/4 残りHPが一番少ない敵に向けて通常攻撃	1/3	一番遠くにいる敵に向けて「超スピニング投法」
	1/3 残りHPが一番少ない敵に向けて通常攻撃	2/3	通常攻撃
	2/3 通常攻撃	222	味方が自分ひとりになっている場合は、以下の行動を実行
		1/4	残りHPが一番多い敵に向けて「ハグハグ」
		1/4	一番遠くにいる敵に向けて「超スピニング投法」
		2/4	通常攻撃

◇攻撃一覧

名前	属性	威力	属性	タイプ	範囲	命中率	クリティカル率	回避率	ガード						
通常攻撃	物理	16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	□	×	×			
★大回転投法	物理	26	—	物理	プロテス	60中	—	40	180	△	×	×			
★超スピニング投法	物理	—	—	魔法	プロテス	60中	—	60	180	△	×	×			
★爆裂投法	全体	—	—	魔法	—	60中	—	30	80	△	×	×			
★大爆裂投法	全体	—	—	魔法	—	60中	—	30	80	△	×	×			
★ハグハグ	物理	—	—	魔法	—	60中	—	60	100	△	×	×			



「大回転投法」



「ハグハグ」

【その他(サノー)】

223	サノー(ルカ)
224	サノー(ガガゼト遺跡)
225	サノー(ジョゼ街道)
226	サノー(ピーカネル)
227	サノー(ウノー部屋)
228	サノー(アジト最後)

223 サノー(ルカ)

Logos

通常時ライブラTEXT

ルブラン一味の作戦担当。銃で離れたところから攻撃をしていく。防御力やHPは低いが、回避率が高いので攻撃を避けるのが得意

226 サノー(ピーカネル)

Logos

通常時ライブラTEXT

ルブラン一味の作戦担当。砂漠でスフィアをさがしていた。防御力やHPは低いが、回避が高いので、攻撃をよけるのが得意

224 サノー(ガガゼト遺跡)

Logos

通常時ライブラTEXT

ルブラン一味の作戦担当。相変わらず銃で離れたところから攻撃する。防御力やHPは低いが、回避が高いので攻撃を避けるのが得意

227 サノー(ウノー部屋)

Logos

通常時ライブラTEXT

ユナたちに部屋を荒らされて気分がよろしくないようだ。防御力やHPは低いが、回避が高いので、攻撃をよけるのが得意

225 サノー(ジョゼ街道)

Logos

通常時ライブラTEXT

ウノーのまねけっぴりに怒りすぎ。銃で遠くから攻撃する。防御力やHPは低いが、回避が高いので、攻撃をよけるのが得意

228 サノー(アジト最後)

Logos

通常時ライブラTEXT

ルブランの前で、みっともない戦いはできないと思っている。防御力やHPは低いが、回避が高いので、攻撃をよけるのが得意



◇属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	毒	聖
223	—	—	—	—	—	—
224	—	—	—	—	—	—
225	—	—	—	—	—	—
226	—	—	—	—	—	—
227	—	—	—	—	—	—
228	—	—	—	—	—	—

◇無効化する特殊効果

223	沈黙、バーサク、カーズ、ふきとばし、ストップ、死の宣告、割合ダメージ
224	即死、石化、沈黙、暴風、バーサク、カーズ、ふきとばし、ストップ、死の宣告、割合ダメージ
225	即死、石化、沈黙、暴風、バーサク、カーズ、ふきとばし、ストップ、攻撃力変化、死の宣告、割合ダメージ
226	即死、石化、沈黙、沈黙、暴風、バーサク、カーズ、ふきとばし、ストップ、攻撃力変化、死の宣告、割合ダメージ
227	即死、石化、沈黙、沈黙、暴風、バーサク、カーズ、ふきとばし、ストップ、死の宣告、割合ダメージ
228	即死、石化、沈黙、沈黙、暴風、バーサク、カーズ、ふきとばし、ストップ、死の宣告、割合ダメージ

◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	威力	防御力	回避	下ばせ	命中	回避	逃
223	2	86	18	6	5	2	1	70	0	18	5
224	3	100	25	10	16	0	0	72	0	36	8
225	17	1030	48	15	16	3	12	77	0	40	10
226	18	1220	46	16	24	3	10	88	0	36	10
227	20	1432	64	16	26	4	14	90	0	38	10
228	21	989	70	17	28	4	18	49	0	40	10

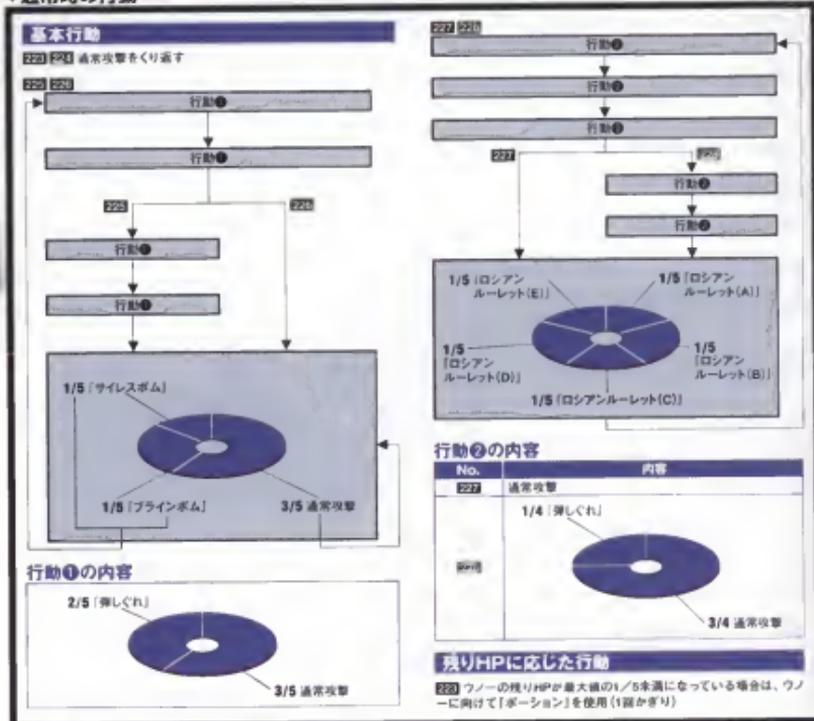
STORY Lv.1では基本的に通常攻撃をくり返すのみだが、STORY Lv.2では銃による攻撃のバリエーションが増えるほか、手榴弾も使うようになる。

取組む 回避の値がやや高いので、ガンナーやシーフの攻撃か、黒魔法系のアビリティをおもに使ってこう。味方をプロテス状態にしたり、敵を離脱状態やスロウ状態にすれば、より安全に戦える。なお、STORY Lv.2では、サノーは特殊効果を持つ攻撃を使ってくるため、「暗闇防衛」や「沈黙防衛」に加えて、できれば「即死防衛」「石化防衛」を持っておくこと。



◆特殊効果さえ無効化すれば、さほど怖い相手ではない。ウノーやルブランとともに現れたときはサノーを最後に倒そう。

◆通常時の行動



◆攻撃一覧

攻撃名/使用可能	対象	威力	属性	タイプ	習得手段	命中率	クリティカル率	回避率	ガード	リフレク	状態異常
通常攻撃	単体	8×2	—	物理	プロテス	140	20	0	40	□	× ×
炎	2Tの連続で1回ずつ攻撃し、ダメージを2回与える										
★弾しぐれ	範囲	8×3	—	物理	プロテス	必中	—	30	100	△	× ×
★ロシアンルーレット(A)	単体	8	—	物理	—	必中	—	100	150	△	× ×
	ふところから取り出した弾丸を銃にこめて撃ち、ダメージと即死効果(発生率30%)を与える										
★ロシアンルーレット(B)	単体	8	—	物理	—	必中	—	100	150	△	× ×
	ふところから取り出した弾丸を銃にこめて撃ち、ダメージと石化効果(発生率30%)を与える										
★ロシアンルーレット(C)	単体	8	—	物理	—	必中	—	100	150	△	× ×
	ふところから取り出した弾丸を銃にこめて撃ち、ダメージと炎属性効果(発生率100%)を与える										
★ロシアンルーレット(D)	単体	8	—	物理	—	必中	—	100	150	△	× ×
	ふところから取り出した弾丸を銃にこめて撃ち、ダメージと毒効果(発生率100%)を与える										
★ロシアンルーレット(E)	単体	8	—	物理	—	必中	—	100	150	△	× ×
	ふところから取り出した弾丸を銃にこめて撃ち、ダメージとカーズ効果(発生率100%)を与える										
★ボーション	単体	8	—	魔法	—	必中	—	0	100	△	× ×
	手持ちのボーションを使い、HPを20回復する										
★ブラインボム	全体	8	—	魔法	—	必中	—	30	80	△	× ×
	手持ちの暗黒手榴弾を使い、46~52のダメージと睡眠効果(発生率50%)を与える										
★サイレスボム	全体	8	—	魔法	—	必中	—	30	80	△	× ×
	手持ちの沈黙手榴弾を使い、46~52のダメージと沈黙効果(発生率50%)を与える										

【その他(ルブラン)】

- 229 ルブラン(ルカ)
- 230 ルブラン(ガガゼト遺跡)
- 231 ルブラン(アジト最後)



229 ルブラン(ルカ)

LeBlanc

通常時ライブラTEXT

ユウナに化けてライブをしていたスフィアハンター。ハリセンと魔法のコンビネーション攻撃が得意

230 ルブラン(ガガゼト遺跡)

LeBlanc

通常時ライブラTEXT

ユウナたちをつけてきたのがバレそうになってちょっと焦り気味。今回はハリセンで衝撃波を放って大ざっぱに全体攻撃だ

231 ルブラン(アジト最後)

LeBlanc

通常時ライブラTEXT

メージのために集めたスフィアに手を出されて怒り爆発。全体攻撃を行うほか、サノー・ウノーと合体技を放つ

◇属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	風	力	聖
229	---	---	---	---	---	無効	---
230	---	---	---	---	---	無効	---
231	---	---	---	---	---	無効	---

◇無効化する特殊効果

999	バーサク、カーズ、ふきとばし、ストップ、死の宣告、割合ダメージ
999	即死、石化、沈黙、着弾、バーサク、カーズ、ふきとばし、ストップ、攻撃力変化、防御力変化、命中変化、死の宣告、割合ダメージ
999	即死、石化、睡眠、沈黙、沈黙、バーサク、カーズ、ふきとばし、ストップ、攻撃力変化、防御力変化、命中変化、死の宣告、割合ダメージ

◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御	回避	命中	回避	運
229	5	130	101	14	8	2	37	88	0	12	10
999	5	120	320	15	26	8	55	52	0	20	16
999	23	1380	460	33	32	10	62	53	0	22	16

ハリセンによる攻撃や魔法を使うほか、味方への補助を行なうこともある。ルブランのアジトでは、ウノーとサノーが両方とも倒されていない場合のみ、三位一体攻撃の「アディオスハリケーン」を使用する。

【攻撃注】「銃う」をかわされてしまう場合があるので、命中や運の値が高い、ガンナーやシーフの攻撃を主体にダメージを与えていこう。敵を暗闇状態やスロウ状態にすれば、有利に戦うことができる。なお、STORY Lv.2では、ウノー、サノー、ルブランの3人もHPが残っていると、「アディオスハリケーン」が使われてしまうので、早にいずれかの敵を倒すこと。使う攻撃が強力なルブランを最初に倒すのがオススメだ。

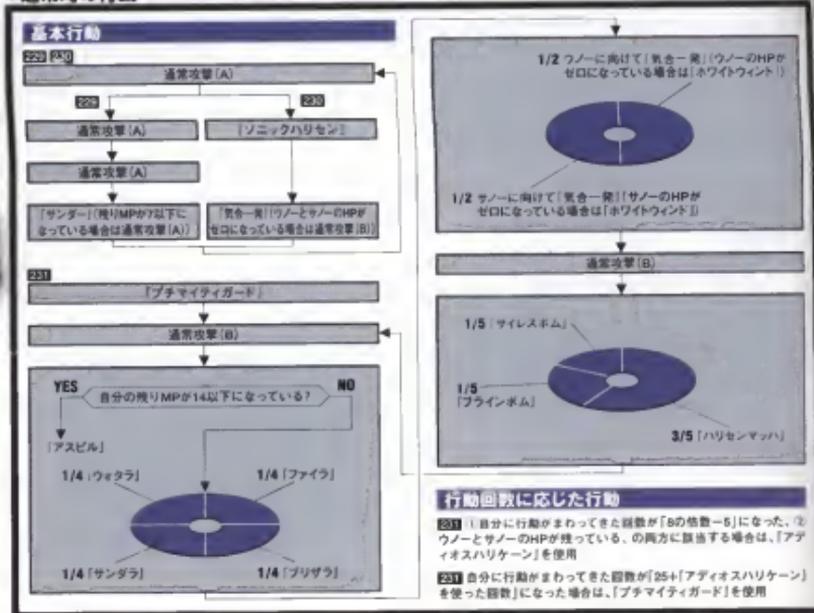


◆「ブチマイティガード」で防衛を固められたら、「デスペル」や魔除薬を使って、敵のプロテス状態などを解除しよう。



◆「アディオスハリケーン」は、ウノーとサノーのHPが残っていると、3、11、19……回目のルブランの行動で使ってくる。

◇通常時の行動



◇攻撃一覧

攻撃名 / 使用条件	対象	威力	属性	タイプ	範囲	命中	クリティカル	回避	ガード	吹き飛ばし	リフレク	状態異常
229 通常攻撃 (A)	単体	22	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×
230 [ソニックハリセン]	敵首にハリセンを振り上げ、ダメージを与える	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
230 通常攻撃 (B)	単体	22	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×
230 [気合一発]	単体	—	—	—	必中	—	0	100	×	×	×	
230 [ソニックハリセン]	範囲	22	—	物理	必中	—	40	120	×	×	×	
230 [ハリセンマッハ]	範囲	24	—	物理	必中	—	40	120	×	×	×	
231 [アディオスハリケーン]	(※1) (※2)	—	—	魔法	必中	—	0	0	×	×	×	
231 [ホワイトウィンド]	全体	—	—	割合	必中	—	120	80	△	×	×	
231 [ブチマイティガード]	全体	—	—	魔法	必中	—	120	80	△	×	×	
232 [アスピル]	単体	—	—	割合	必中	—	60	60	△	×	○	
233 [サンダー]	単体 (※2)	27	雷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
233 [ファイア]	単体	22	炎	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○

※1……サーの攻撃で「対象: ランダム、威力: 22(防弾力を無視)、落下時のダメージが「対象: 全体、威力: 22(防弾力を無視)」、ワノーのボディーアックが「対象: 単体、威力: 22(対象の残りMPの3/8のダメージ)」。これらの攻撃のダメージ量は、ルプランの能力値をもとに計算される。なお、「アディオスハリケーン」の使用が決定してから攻撃を実行し続けるまでのあいだはワノー、サー、ルプランが無敵状態となる

※2……混乱状態のときは単体または全体化(ランダムで決定)

229	230	231	対象	威力	属性	タイプ	斬撃手技	命中率	クリティカル率	準備時間	付随効果	射込み	リアクション	状態異常
★ブリザラ			単体	12	氷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
			氷属性の攻撃でダメージを与える。MPを12消費											
★サンダラ			単体	12	雷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
			雷属性の攻撃でダメージを与える。MPを12消費											
★ウォタラ			単体	12	水	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
			水属性の攻撃でダメージを与える。MPを12消費											
★ブラインボム			全体	—	—	固定値乱数	—	必中	—	30	80	△	×	×
			手持ちの両手短剣を使い、46~52のダメージと睡眠効果(発生率50)を与える											
★サイレスボム			全体	—	—	固定値乱数	—	必中	—	30	80	△	×	×
			手持ちの両手短剣を使い、46~52のダメージと沈黙効果(発生率50)を与える											

【その他(ガリク)

232 ガリク=ロンゾ



232 ガリク=ロンゾ

Garik Flonzo

通常時ライブTEXT

グアド族へのうらみに燃えるロンゾの戦士。若衆をひきいてガガセトラから出陣しようとしている

属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	風力	毒
623	—	—	—	—	補助	—

無効化する特殊効果

623	即死、石化、睡眠、沈黙、バースク、カース、ふきとばし、スロウ、ストップ、死の宣告、デレイド、準備中絶、割合ダメージ
-----	---

◆主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御力	すばやさ	命中	回避	運
623	33	6880	238	43	56	34	3	102	0	0	2

159 ロンゾ若衆とともに出現。ユウナに対するロンゾ族の信頼度が高いかどうかにより行動が変化し、信頼度が低い(+7以下)の場合、232ガリク=ロンゾは本気を出して、「マイティガード」などを使うようになる。

取得法 味方を回避10アップ状態に、敵を暗闇状態にすれば、ダメージを受けることはまずなくなる。あとは、敵のシェル状態やプロテス状態を「デスベル」などで解除し

つつ殺せばいい。ロンゾ族の信頼度が+7以下の場合、味方の誰かのドレスを黒魔導士にして「呪いの一突き」を誘い、「マイティガード」の使用を封じること。なお、黒魔導士になっているのがバインのみの場合は、彼女の状態に関係なく、敵は「呪いの一突き」をくり返す(→P.408)。つまり、バインだけ黒魔導士にしておけば、「マイティガード」を使わずにすむのだ。



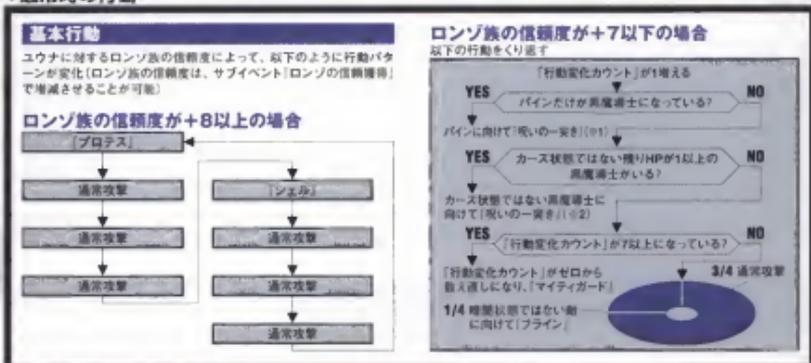
◆カース状態でない黒魔導士のHPが残っているか、バインだけが黒魔導士になっていると、本気の623ガリク=ロンゾは「呪いの一突き」しか使っていない。



◆敵の「マイティガード」は、防御力アップ効果や回避アップ効果などを持つ。なるべく使わせないようにしたい。

【その他(ルブミン/ガリク)】
魔物事典Ω

◇通常時の行動



※1……バインを攻撃対象に選べない場合は、いずれかの敵に向けて使用

※2……該当する敵が複数いる場合は、攻撃対象に最少優先順位はユウナが一番高く、バインが一番低い。該当する敵を攻撃対象に選べない場合は、いずれかの敵に向けて使用

◇攻撃一覧

攻撃名/使用条件	対象	威力	属性	タイプ	軽減手段	命中率	クリティカル率	回避率						
232 通常攻撃	単体	16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×		
乱	手にした槍で突き、ダメージを与える													
★呪いの一突き	単体	16	—	物理	プロテス	110	5	0	100	○	×	×		
乱	手にした槍で突き、ダメージとカーズ効果(発生率0%)を与える													
★マイティガード	全体	—	—	—	シェル	必中	—	120	80	△	×	×		
乱	魔剣の特殊効果(※3)を与える													
★ブライン	単体	—	—	—	—	必中	—	60	60	○	○	○		
乱	結界効果(発生率75%)を与える													
★シェル	全体	—	—	—	シェル	必中	—	60	0	△	○	○		
乱	シェル110効果(発生率0%)を与える。MPを10消費													
★プロテス	全体	—	—	—	シェル	必中	—	60	0	△	○	○		
乱	プロテス110効果(発生率0%)を与える。MPを12消費													

※3……シェル120+プロテス120+リジェネ90+ヘイスト90+防衛力2アップ+魔法防壁2アップ+回避1アップ効果(すべて防壁不能)



通常攻撃



「ブライン」

「マイティガード」



【その他(ヤイバル)】

233 ヤイバル



233 ヤイバル

Yabal

通常時ライブラTEXT

青年同盟の戦士。ユウナと対戦できて感激している。実力はさっぱりだが貯金だけはシッカリしている

◇属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	毒力	聖
233	—	—	—	—	無効	—

◇無効化する特殊効果

233	絶死、石化、睡眠、沈黙、バースク、カース、ふきとばし、スロウ、ストップ、炎の宣告、ティレイ、準備中断、割合ダメージ
-----	---

◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御	スピード	命中	回避	運
233	26	4330	48	55	12	47	10	71	0	0	8

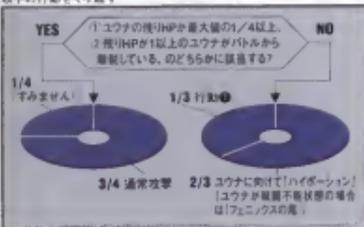
剣と手榴弾を使って戦うが、ユウナが危険になると、対戦相手にもかかわらず彼女を回復させようとする。

戦闘法 233 ヤイバルとともに現れる199 同盟トルーパー×2を真っ先に倒せば、あとは、「すみません!」でHPがつかないよう、適度に回復しつつ戦うだけ勝てる。ちなみに、「すみません!」は、ユウナのHPが残り少ないかゼ口になっていると使ってこない。

◇通常時の行動

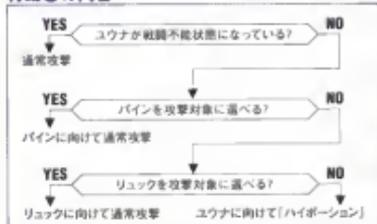
基本行動

以下の行動をくり返す



◀ 233 ヤイバルはSTORY Lv.5で出現する敵としては、レベルや能力値が低め。

行動①の内容



◇攻撃一覧

攻撃名/使用巻	対象	威力	属性	タイプ	戦闘手段	命中率	クリティカル率	準備回数	待機回数	耐久力	リフレク	状態異常
通常攻撃	単体	16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×
すみません!	全体	—	—	固定ダメージ	—	命中	×	30	80	△	×	×
ハイボーション	単体	—	固定値	—	—	命中	×	40	40	△	×	×
フェニックスの尾	単体	—	割合	—	—	命中	×	40	40	△	×	×
	手持ちのフェニックスの尾を使って、戦闘不能状態を解除し、HPを最大HPの1/4回復する(戦闘不能状態の対象にのみ効果がある)											

【その他ガリク/ヤイバル】
魔物事典

| その他(エルマ)

234 エルマ(STORY Lv.2)

235 エルマ(STORY Lv.5)



234 エルマ(STORY Lv.2)

CPT06

通常時ライブラTEXT

青年同盟の戦士。ユウナと戦うことになってしまったが、本人はあっけらかんとバトルを楽しんでいるようだ

235 エルマ(STORY Lv.5)

CPT06

通常時ライブラTEXT

青年同盟の戦士。ルチルの一番弟子だけあって実力はなかなかのものだが時にさわがしい

◇属性との相性

No.	炎	氷	雷	風	毒	力	聖
234 235	—	—	—	—	無効	—	—

◇無効化する特殊効果

炎耐	即死、石化、沈黙、睡眠、毒、混乱、パーサク、カーズ、ふきとばし、スロウ、ストップ、光の宣告、ディレイ、準備中断、割合ダメージ
氷耐	即死、石化、沈黙、沈黙、睡眠、毒、混乱、パーサク、カーズ、ふきとばし、スロウ、ストップ、光の宣告、ディレイ、準備中断、割合ダメージ

◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	物理力	魔法力	すばやさ	命中	回避	盾
234	22	1640	450	29	77	18	48	73	0	31	12
235	36	4882	870	58	41	56	80	94	0	44	8

自分を魔法で強化したのち、おもに、リフレク状態ではない敵を狙って魔法を使用。すべての敵がリフレク状態のときは、剣で攻撃したり、リフレク状態を「デスペル」で解除しようとする。

収録法 味方全員をリフレク+回避10アップ状態にしておけば、あまりダメージを受けることなく戦える。ただし、STORY Lv.5ではリフレク状態を「デスペル」で解除されてしまうので、そのたびにリフレク状態にするか、「オートリフレク」を持とう。STORY Lv.2では、「おやすみダンス」でエルマを睡眠状態にしつつ攻撃したり、「MP吸収」などでエルマのMPを14以下まで減らして魔法の使用を封じたとダメージを与える、という手もある。



◀味方全員がリフレク+回避10アップ状態なら、エルマの攻撃でダメージを受ける可能性はかなり低くなる。

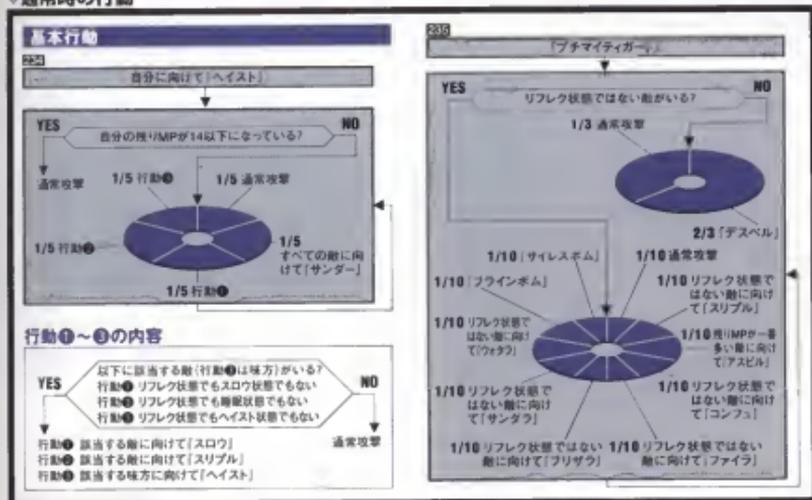


▶かわられることがないように、ガンナーやシーフの攻撃が、魔法系のアビリティをおもに使うといい。



◀STORY Lv.5でのエルマは、最初に「ブチマイティガード」を使う。攻撃の前に「デスペル」などで解除しておこう。

◇通常時の行動



◇攻撃一覧

攻撃名/使用者	対象	威力	属性	タイプ	特殊手段	命中率	クリティカル率	単体消費	連続消費	炎上	リフレク	状態異常
通常攻撃	単体	16	—	物理	プロテス	130	—	0	100	○	×	×
★スロウ	単体	—	—	—	シェル	必中	—	90	90	△	○	○
	スロウ126効果(発生率130)を与える											
★ブチマイティガード	全体	—	—	—	—	必中	—	120	80	△	×	×
	シェル126+プロテス126+リジェネ50効果(すべて発生率100)を与える											
★スリプル	単体	—	—	—	—	必中	—	60	60	△	○	○
	睡眠100効果(発生率75)を与える											
★アスピル	単体	—	—	割合	—	必中	—	60	60	△	×	○
	MPを「対象の残りMPの3/16」回復する											
★コンフュ	単体	—	—	—	—	必中	—	60	60	△	○	○
	混乱133効果(発生率75)を与える											
★サンダー	単体	7	雷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	雷属性の攻撃でダメージを与える。MPを4消費											
★ファイア	単体	12	炎	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	炎属性の攻撃でダメージを与える。MPを12消費											
★ブリザラ	単体	12	氷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	氷属性の攻撃でダメージを与える。MPを12消費											
★サンダラ	単体	12	雷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	雷属性の攻撃でダメージを与える。MPを12消費											
★ウォタラ	単体	12	水	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	水属性の攻撃でダメージを与える。MPを12消費											
★デスペル	単体	—	—	—	シェル	必中	—	60	0	△	×	○
	リフレク、シェル、プロテス、リフレク、リジェネ、ヘイスト、消費MP0状態を解除する。MPを12消費											
★ヘイスト	単体	—	—	—	シェル	必中	—	90	90	△	○	○
	ヘイスト126効果(発生率130)を与える											
★フラインボム	全体	—	—	固定値乱数	—	必中	—	30	80	△	×	×
	手持ちの連続手榴弾を使い、46～52のダメージと睡眠効果(発生率50)を与える											
★サイレスボム	全体	—	—	固定値乱数	—	必中	—	30	80	△	×	×
	手持ちの沈黙手榴弾を使い、46～52のダメージと沈黙効果(発生率50)を与える											

|その他(ルチル)

236 ルチル



236 ルチル

Lv.100

通常時ライブラTEXT

青年同盟の戦士。ヌージがない現在では同盟一の実力者。本心にせまった者はいないと言われている

◇属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	風力	毒
236	—	—	—	—	無効	—

◇無効化する特殊効果

即死、石化、睡眠、沈黙、凍結、毒、重力、バーサク、カース、ふきとばし、スロウ、ストップ、死の宣告、ディレイ、準備中、割合ダメージ

◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	格闘力	射撃力	魔法	回避	命中	回避	遅
236	43	7324	370	64	24	41	40	120	0	42	10	

攻撃やHP回復、補助をアイテムで行ないつつ、ときおり通常攻撃や「告死剣」を使う。ただし、ダメージを考えるアイテムは1種類につき1回、HP回復の「ハイポーション」は2回までしか使用しない。

【取崩す】味方全員を回避10アップ状態にして、命中が高いドレスでの攻撃や、必中の攻撃を主体に戦おう。4種類ある魔石は、炎、氷、雷、水の各属性を無効化または吸収する装備で対処するのもっとも安全だが、1種類につき1回しか使ってこないため、敵が使い切るまで耐えてもいい。「金の砂時計」も1回きりの攻撃なので、「スロウ防御」を持たなくても、ヘイスト状態で書き替えるか「エスナ」などで解除すれば十分。ちなみに、「告死剣」の死の宣告効果は、「死の宣告防御」がなくても、スペシャルドレスにドレスアップすることで解除できる。



◆「月のカーテン」や「光のカーテン」で防御を固められたときは、それを白魔法「デスペル」などで解除しておきたい。

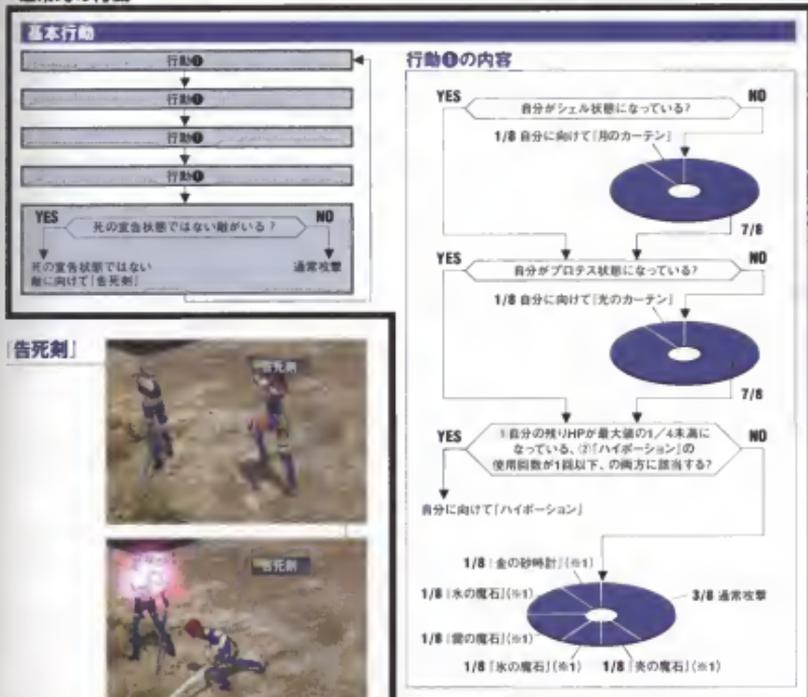


◆各種の魔石によるダメージを無効化または吸収できない場合は、敵が使ってこなくなるまでHPの回復を優先すること。



◆敵は回避の値が高めなので、かわされる恐れがある攻撃を使う場合は、必中の攻撃からチェーンを狙おう。

◇通常時の行動



※1---この攻撃を1回実行したあとは通常攻撃

◇攻撃一覧

攻撃名 / 使用条件	対象	威力	属性	タイプ	範囲半径	命中率	クリティカル率	回避率	ガード率	ガード値	ガード値	ガード値	ガード値	ガード値	ガード値
通常攻撃	単体	16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×			
	跳びかかって剣を振り下ろし、ダメージを与える														
毒宣告	単体	16	—	物理	プロテス	必中	15	0	100	○	×	×			
	跳びかかって剣を振り下ろし、ダメージと死の宣告(発生率100%)を与える														
★ハイボーション	単体	—	—	固定値	—	必中	—	40	40	△	×	×			
	手持ちのハイボーションを使い、HPを1000回復する														
★炎の魔石	ランダム	—	炎	固定値	—	必中	—	40	40	△	×	×			
	手持ちの炎の魔石を使い、93~105のダメージを合計6回与える														
★冷気の魔石	ランダム	—	氷	固定値	—	必中	—	40	40	△	×	×			
	手持ちの冷気の魔石を使い、93~105のダメージを合計6回与える														
★雷の魔石	ランダム	—	雷	固定値	—	必中	—	40	40	△	×	×			
	手持ちの雷の魔石を使い、93~105のダメージを合計6回与える														
★水の魔石	ランダム	—	水	固定値	—	必中	—	40	40	△	×	×			
	手持ちの水の魔石を使い、93~105のダメージを合計6回与える														
★金の砂時計	全体	—	—	—	—	必中	—	40	40	△	×	×			
	手持ちの金の砂時計を使い、スロウ100効果(発生率100%)を与える														
★月のカーテン	全体	—	—	—	—	必中	—	40	40	△	×	×			
	手持ちの月のカーテンを使い、シェル100効果(発生率100%)を与える														
★光のカーテン	全体	—	—	—	—	必中	—	40	40	△	×	×			
	手持ちの光のカーテンを使い、プロテス100効果(発生率100%)を与える														

|その他(リュック)

237 リュック



237 リュック

HINUS

通常時ライブTEXT

シューインの絶望にふれてしまったリュック。ユウナのことが、彼を向ける兵士に見えるようだ

◇属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	重力	音
237	—	—	—	—	無効	—

◇無効化する特殊効果

237	即死、石化、沈黙、毒、カース、ふきとばし、ストップ、光の雷撃、テイレイ、導体中断、割合ダメージ
-----	---

◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防壁力	回避率	すばやさ	命中	回避	運
237	53	7800	92	42	39	31	82	82	0	16	12

武器と各種アイテムによる攻撃をランダムで選んで使う。
取組法 237 リュックとのバトルを皮切りに、5連続のバトルが持っているが、必須の装備というものはとくにない。とりあえず、HPが高いドレスと、ガンナー、魔銃士、アイテムシューター、サムライあたりにドレスアップでき



◆237 リュックを混乱状態にすると、使ってくるアイテムが強いものになるが、そこまでしなくても勝てる。

るようにしておけば十分だろう。237 リュックとのバトルは、ユウナひとりで行なうことになるが、ハイパーションなどでHPを回復しつつ戦えば問題はない。

◇通常時の行動

基本行動

以下の行動をくり返す



◇攻撃一覧

攻撃名/使用者	対象	威力	属性	タイプ	戦術手段	命中率	クリティカル率	準備回数	待機時間	耐久力	リフレク	沈黙
237 通常攻撃	単体	16×2	—	物理	プロテス	95	10	0	100	△	×	×
注	両手の武器をま→右の腕に振り、ダメージを2回与える											
★やすもの手榴弾	全体	—	—	固定値乱数	プロテス	必中	—	40	40	△	×	×
注	手持ちのやすもの手榴弾を使い、18~21のダメージを与える。混乱状態のときのみ使用											
★手榴弾	全体	—	—	固定値乱数	プロテス	必中	—	40	40	△	×	×
注	手持ちの手榴弾を使い、187~211のダメージを与える											
★ボムのかけら	単体	—	炎	固定値乱数	—	必中	—	40	40	△	×	×
注	手持ちのボムのかけらを使い、75~84のダメージを与える。混乱状態のときのみ使用											
★ボムの魂	単体	—	炎	固定値乱数	—	必中	—	40	40	△	×	×
注	手持ちのボムの魂を使い、261~317のダメージを与える											
★南極の風	単体	—	氷	固定値乱数	—	必中	—	40	40	△	×	×
注	手持ちの南極の風を使い、75~84のダメージを与える。混乱状態のときのみ使用											

237	攻撃名/使用種	対象	威力	属性	タイプ	軽減手段	命中率	クリティカル率	回避率	ガード率	ガード値	ガード力	リフレク	状態異常
★北極の風	単体	—	氷	固定値乱数	—	必中	—	40	40	△	×	×		
	手持ちの北極の風を使い、281~317のダメージを与える													
★電気玉	単体	—	雷	固定値乱数	—	必中	—	40	40	△	×	×		
雷	手持ちの電気玉を使い、75~84のダメージを与える。雷乱状態のときのみ使用													
★落雷玉	単体	—	雷	固定値乱数	—	必中	—	40	40	△	×	×		
	手持ちの落雷玉を使い、281~317のダメージを与える													
★魚のウロコ	単体	—	水	固定値乱数	—	必中	—	40	40	△	×	×		
魚	手持ちの魚のウロコを使い、75~84のダメージを与える。雷乱状態のときのみ使用													
★翅のウロコ	単体	—	水	固定値乱数	—	必中	—	40	40	△	×	×		
	手持ちの翅のウロコを使い、281~317のダメージを与える													

|その他(パイン)

238 パイン



238 パイン

Frame

通常時ライブTEXT

シューインの絶壁にふられてしまったパイン。ユウナのことが、彼を向ける兵士に見えるようだ

◇属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	重力	毒
238	—	—	—	—	無効	—

◇無効化する特殊効果

238	呪死、石化、沈黙、炎、カーズ、ふきとばし、ストップ、氷の暴音、ディレイ、睡眠中絶、割合ダメージ
-----	---

◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	補助力	炎耐性	氷耐性	雷耐性	水耐性	重力耐性	毒耐性
238	58	9200	55	56	16	70	7	51	0	0	0	10

行動パターンは、剣による攻撃をくり返すのみ。

解説 237 リュックとのバトルにつき、このバトルもユウナひとりで行なうことになる。自分をプロテス状態か回避10アップ状態にして戦うのが有効だ。

◇通常時の行動

基本行動

通常攻撃 (B) をくり返す



◀回避10アップ状態にすれば、通常時パインが使ってくる攻撃はまず当たらない。

◇攻撃一覧

238	攻撃名/使用種	対象	威力	属性	タイプ	軽減手段	命中率	クリティカル率	回避率	ガード率	ガード値	ガード力	リフレク	状態異常
	通常攻撃 (A)	単体	雷16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×	×
バ	走り寄って剣を斜めよく振り上げ、ダメージを与える。パーサク状態のときのみ使用													
	通常攻撃 (B)	単体	雷16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×	×
雷	走り寄って剣を斜めよく振り上げ、ダメージを与える。実行中は攻撃を受けてもひまはないが、通常攻撃 (A) とのちがいで													

【その他(バラライ)

239 バラライ(ベベル)

240 バラライ(幻光体)

239 バラライ(ベベル)

Dereffilia

通常時ライブラTEXT

新エボン党議長バラライ。いかにも怪しい行動の真には何か事情がありそうだ



240 バラライ(幻光体)

Spiracle

通常時ライブラTEXT

2年前、封印の真実でシューインの絶望にふれたときのバラライの悲しみが、幻光虫にやきついた存在



◇属性との相性

No.	炎	氷	雷	風	毒	重力	聖
239	—	—	—	—	無効	—	—
240	—	—	—	—	無効	—	—

◇無効化する特殊効果

239	即死、石化、神昏、沈黙、暴走、バーサク、カーズ、ふきとばし、スロウ、ストップ、死の宣告、アレイ、準備中、割合ダメージ
240	即死、石化、神昏、沈黙、毒、暴走、バーサク、カーズ、ふきとばし、スロウ、ストップ、死の宣告、アレイ、準備中、割合ダメージ

◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御力	物理回避	魔法回避	命中	回避	運
239	24	3380	540	71	54	42	4	135	0	33	4	4
240	52	12220	720	68	67	67	26	112	0	12	6	6

手に持つ武器や、素手で攻撃を行なうほか、攻撃を一定回数以上受けるたびに「激甲弾」を使う。HPが残り少なくなると、回復を固ったり、防御を固めたりする。

【収録法】 味方全員をプロテス状態にして戦おう。「不動掌」のストップ効果は、「ストップ防御」で無効化するが、ヘイスト状態で上書きすること。スペシャルドレスは最初から「リボン」を修得しているの、それで戦うのも有効だ。

そのほか、プロテス状態の味方全員で「クイックトリガー」を使い、あえて「激甲弾」を誘うのもひとつの手。下の写真のように攻撃すると、「味方全員が攻撃一発が「激甲弾」を1回使用」をくり返せるため、「ストップ防御」が不要になる。ガンナーである以上、「激甲弾」はラーニングできないが、装備で攻撃力を上げておけば、敵の攻撃をほとんど受けずに倒すことが可能だ。

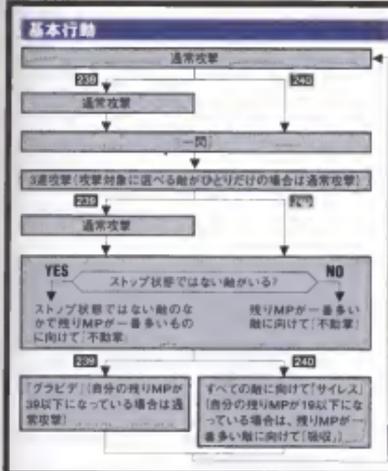


◆バラライが使ってくる攻撃のほとんどは、プロテス状態でダメージを半減できる。



◆味方全員で「クイックトリガー」を使うときには、チェインが途切れないうちに間隔を開けてひたひたまで攻撃しよう。

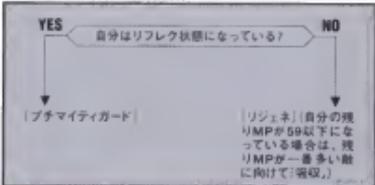
◇通常時の行動



残りHPに応じた行動

232 自分の残りHPが最大値の1/4未満になっている場合は、1/4の確率で、「吸収」を使用

233 自分の残りHPが最大値の1/3未満になっている場合は、1/4の確率で、以下の行動を実行



攻撃に応じた行動

1何らかの攻撃を受けた、2残りHPが増減する効果を受けた、のどちらかに該当する場合は、「行動変化カウント」が1増える。**235**「ブラライ」[レベル]は「行動変化カウント」が10以上、**236**「ブラライ」[虹光体]は「行動変化カウント」が8以上になっている場合は、「行動変化カウント」がゼロから数え直しになり、一番最後に攻撃してきた敵に向けて「雷撃弾」を使用

◇攻撃一覧

攻撃名/使用量	対象	威力	属性	タイプ	範囲/属性	命中率	クリティカル率	回避率	ガード	リフレク	状態異常
通常攻撃	単体	16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×
	走り遅った杖を棒に払い、ダメージを与える										
3連攻撃	ランダム	12×3	—	物理	プロテス	必中	—	0	0	○	×
	通常攻撃の動作を3回連続で行なう										
★一閃	範囲	20	—	物理	プロテス	必中	—	60	200	×	×
	杖を伸ばしながら扇上で振りまわし、半径5mの範囲内(※1)にいる敵すべてにダメージを与える										
★不動撃	単体	—	割合	—	必中	—	100	100	×	×	×
	掌をたたきこみ、対象の残りMPをゼロにするダメージとストップ126回復(発生率100%)を与える										
★雷撃弾	単体	—	割合	プロテス	必中	—	20	100	△	×	×
	棒から取り出した杖を振り、「対象の最大HPの3/4」のダメージを与える										
	【ダメージ】 雷撃弾(雷撃弾)										
★吸収	単体	—	割合	—	必中	—	100	80	△	×	×
	HPを「対象の残りHPの3/16」、MPを「対象の残りMPの3/16」吸収する										
	【ダメージ】 雷撃弾(吸収)										
★プチマイティガード	全体	—	—	—	必中	—	120	80	△	×	×
	シェル126+プロテス126+リジェネ50回復(すべて発生率100%)を与える										
★サイレス	単体	—	—	—	必中	—	60	60	△	○	○
	近距離(発生率75%)を与える										
★グラビダ	全体	—	重力	割合	シェル	必中	—	80	0	△	×
	「対象の残りHPの1/4」のダメージを与える。MPを10消費										
★リジェネ	単体	—	—	—	必中	—	60	0	△	○	○
	リジェネ50回復(発生率100%)を与える。MPを40消費										

※1——範囲内に敵がいない場合は、いずれかの敵にダメージを与える

「一閃」



| その他 (ギップル)

241 ギップル



241 ギップル

通常時ライブラTEXT

2年前、封印の洞窟でシューインの絶望にふれたときのギップルの怒りが、幻光虫にやきついた存在

◆主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	回避率	回避	炎耐	氷耐	雷耐	毒耐	沈黙耐	睡眠耐	沈黙	睡眠
241	56	14800	235	73	55	68	33	118	0	23	6					

まれに手榴弾を投げる以外は一定の行動パターンをくり返すが、HPが残り少なくなると、各種の行動のなかからランダムでひとつを選んで実行するようになる。

【攻撃】 味方全員をプロテス状態にして、HPの回復を優先しながら戦おう。さらに、味方を防御力アップ状態にしたり敵を攻撃力ダウン状態にすると、「ワンショットエンド」以外の攻撃で大ダメージを受けることはなくなる。敵のHPはそれほど高くないので、威力が大きい攻撃を使えばすぐに倒すことが可能だが、「戦う」を主体にチェーンを獲っていくだけでも十分だろう。なお、「モーターガン」は、241 ギップルのHPが残り少なくなるまで使っていないので、ランニングしたいときは、まずは相手のHPを十分に減らすこと。



◆「グライNDER」や「モーターガン」は防御力無視の攻撃だが、プロテス状態と防御力アップ状態でダメージを軽減可能。

◆属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	風	毒
241	—	—	—	—	—	—

◆無効化する特殊効果

241	即死、石化、睡眠、沈黙、着弾、毒、電撃、バーサク、カーズ、ふきとばし、スロウ、ストップ、死の宣告、アレイド、準備中断、割合ダメージ
-----	---



↑各種ダウン効果が適用するので、長期戦になりそうなら、敵を攻撃力ダウン状態にしておくのが安全だ。



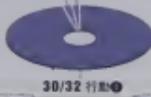
◆「ブラインボム」と「サイレスボム」は使ってくる確率が低い。「暗闇防御」や「沈黙防御」を持つ必要はないだろう。

◇通常時の行動

基本行動

以下の行動をくり返す

1/32 [ブラインボム]、1/32 [サイレスボム]

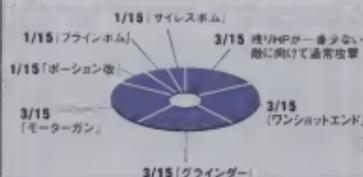


行動①の内容

この行動が選ばれるたびに、[グラインダー]→通常攻撃→[グラインダー]→通常攻撃→[ワンショットエンド]の順で、使用する攻撃を切りかえる([ワンショットエンド]のあとは、[グラインダー]にもどる)

残りHPに応じた行動

自分の残りHPが最大値の1/3未満になっている場合は、以下の行動を実行



◇攻撃一覧

攻撃名/使用量	対象	威力	属性	タイプ	範囲半径	命中率	クリティカル率	準備時間	待機時間	貫通	リフレク耐量	状態影響
通常攻撃	単体	16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	x	x
	走り着つて名前環りを出し、ダメージを与える											
★ワンショットエンド	範囲	—	—	割合	—	必中	—	20	100	△	x	x
	腰から拳銃を抜いてレーザーを放ち、前方140度の範囲内にいる敵に[対象の残りHPの9/16]のダメージを与える											
★グラインダー	単体	14	—	物理	プロテス	必中	0	20	100	x	x	x
	武器についてのグラインダーで、射撃力を増強したダメージを与える											
★モーターガン	範囲	22	—	物理	プロテス	必中	—	20	100	△	x	x
	連撃砲を発射し、前方140度の範囲内にいる敵に射撃力を増強したダメージを与える ダメージ増強弾 [モーターガン]											
★ボーション改	単体	—	—	固定値	—	必中	—	0	100	△	x	x
	手持ちのボーションを使い、HPを600回復する											
★ブラインボム	全体	—	—	固定値乱射	—	必中	—	30	80	△	x	x
	手持ちの踏踏手榴弾を使い、46~52のダメージと燃焼効果(発生率50)を与える											
★サイレスボム	全体	—	—	固定値乱射	—	必中	—	30	80	△	x	x
	手持ちの沈黙手榴弾を使い、46~52のダメージと沈黙効果(発生率50)を与える											



通常攻撃



「ワンショットエンド」

ユグア HP: 100
ソウダ HP: 120
バイン HP: 120

「モーターガン」



ユグア HP: 100
ソウダ HP: 120
バイン HP: 120



ユグア HP: 100
ソウダ HP: 120
バイン HP: 120

|その他(ヌージ)|

242 ヌージ



242 ヌージ

Nueji

通常時ライブラTEXT

2年前、封印の洞窟でシューインの補佐にふれたときのヌージの幼童が幻光虫にやきついた存在

◇属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	風	毒
弱	—	—	—	—	無効	—

◇無効化する特殊効果

242	即死、石化、睡眠、沈黙、麻痺、鳥、瀕死、バースク、カース、ふきとばし、スロウ、ストップ、死の宣告、デイレイ、準備中断、割合ダメージ
-----	---

◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御力	すばやさ	命中	回避	運
242	63	23800	720	75	101	144	103	121	0	0	8

HPが残り少なくなったときに1回だけ「散りゆく極光」を使用する以外は、決まった行動パターンをくり返す。

戦闘時 味方全員をシェル+プロテス状態かプロテス+魔法防御アップ状態にして、HPの回復を優先しながら戦うのが比較的安全。「むさぼる閃光」によってMPを減らされるため、敵への攻撃や味方のHP回復は、可能なかぎりMPを使わない方法で行なおう。「散りゆく極光」は、敵のHPを3000強まで減らしたあと、一気にトドメを刺せば使わずにすむ。ただし、与えるダメージ量の調整をミスして「散りゆく極光」を使われる可能性もあるので、味方全員をリレイズ状態にしておくか、味方の誰かがスペシャルドレスで攻撃するのが無難だろう。



↑MPを消費する攻撃を使うなら、「フレア」などで大ダメージを与えていき、なるべく早く倒そう。

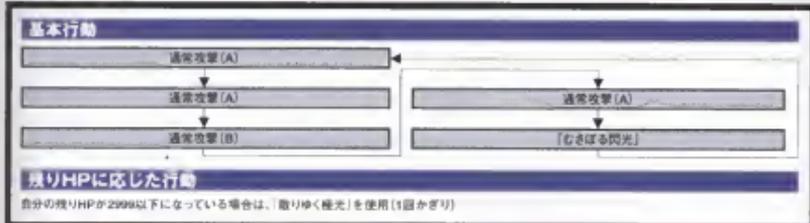


↑HPの回復は、とっておき(または合成済)メカボーションで行なうのがオススメ。



↑味方の残りHPが5001以上あれば「散りゆく極光」に耐えられるが、直後に「むさぼる閃光」を使われると危険だ。

◇通常時の行動



◇攻撃一覧

攻撃名/使用種	対象	威力	属性	タイプ	軽減手段	命中率	クリティカル率	回避率	吹き飛ばし	リフレク	反射
242 通常攻撃(A)	単体	威力16	—	物理	プロテス	95	10	0	100	×	×
	拳銃を撃ち、ダメージを与える										
通常攻撃(B)	単体	威力20	—	魔法	シェル	必中	—	30	100	×	×
	対象の足元から爆炎を噴き上げさせて、魔法防御を無視したダメージを与える										
★むさぼる閃光	全体	威力—	—	割合	—	必中	—	30	100	×	×
	対象の足元から爆炎を噴き上げさせて、HPに「対象の最大HPの3/16」、MPに「対象の最大MPの3/16」のダメージを与える										
★散りゆく極光	全体	威力—	—	固定値	—	必中	—	120	100	×	×
	上空からエネルギーのかたまりを投げつけ、5000のダメージを与える										



通常攻撃(A)



通常攻撃(B)



散りゆく極光



| その他 (トレマ)

243 トレマ



243 トレマ

バグ

通常時ライブラTEXT

新エボン党の創設者。その正体は強力な魔物を業のまきにあやつる魔人。かつては別荘場を開いていた

◇属性との相性

No.	炎	氷	雷	風	毒	重力	聖
243	—	—	—	—	—	炎熱	—

◇無効化する特殊効果

243	即死、石化、睡眠、沈黙、沈黙、毒、聖封、バーサク、カーズ、ふきとばし、スロウ、ストップ、攻撃力変化、魔力変化、防御力変化、魔法防御力変化、命中変化、回避変化、運変化、死の宣告、ディレイ、準備中断、割合ダメージ
-----	--

◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防	物理防	回避	命中	回避	運
243	99	9999999	999	255	255	255	255	128	0	99	26	

基本的には攻撃をランダムに選んで使うが、残りHPが一定割合を切ったときにはかならず「メテオ」または「アルテマ」を使用する。

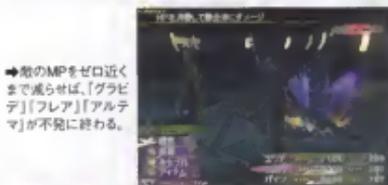
取組法 ダークナイトかきぐるみ士で、装備とリザルトブレートの効果によって防御力を上げて(240以上が目安)戦うのがオススメ。バトルに突入したらすぐに、命の泉を使って敵の残りMPをゼロ近くまで減らしたのち、味方全員をプロテス+HP2倍+消費MP0状態にしてダメージを与えていこう。ダークナイトなら「暗黒」、きぐるみ士ならきぐるみ魔法「モグビーーム」やきぐるみ剣法「サボテンマシンガン」が有効だ。なお、命の泉がない場合は、**102** ホワイトか**106** リッチに対して「わいろ」を成功させて入手するとい。HP2倍状態にする体力の秘薬は、**103** アラーネアや**131** ジャボテンダーを倒せば、高い確率で手に入る。消費MP0状態にするスリースターズは、**110** オメガウェポンに対して「わいろ」を成功させることで入手可能だ。



◆**243**トレマはほとんどの能力値が高い「暗黒」のように、必中かつ防御力や魔法防御を無視する攻撃を使ってくる。こと。



◆味方をHP2倍状態と消費MP0状態にするのは必須ではないが、実行すればバトルが格段にラクになる。

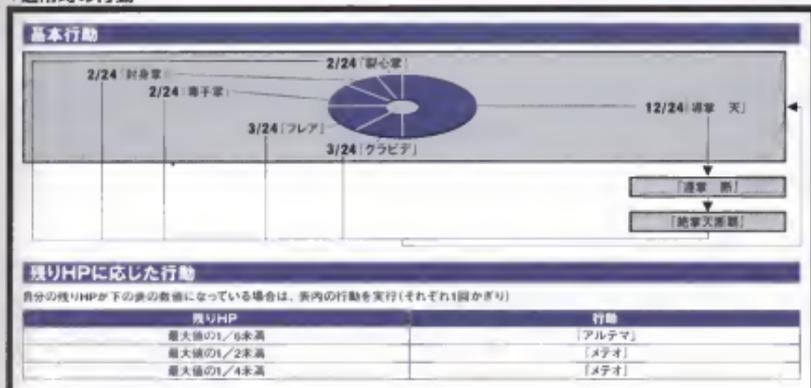


◆敵のMPをゼロ近くまで減らせば、「グラビデ」「フレア」「アルテマ」が発免に終わる。



◆「メテオ」を使っても、味方全員がプロテス状態でHPも十分に回復していれば、HPがつかまる可能性は低い。

◇通常時の行動



◇攻撃一覧

名前	攻撃名/使用書	対象	威力	属性	タイプ	範囲/手段	命中率	クリティカル率	回避率	ガード率	炎/氷	リフレク	状態異常
★	流星 断	単体	敵4×3	—	物理	プロテス	100	20	0	80	○	×	×
左右の掌流とひざ蹴りをたたきこみ、ダメージと毒効果(発生率100%)を与える													
★	封身掌	単体	敵5×3	—	物理	プロテス	95	20	0	80	○	×	×
左右の掌流とひざ蹴りをたたきこみ、ダメージとストップ100効果(発生率120%)を与える													
★	裂心掌	単体	敵—	—	割合	プロテス	120	—	0	80	○	×	×
左右の掌流とひざ蹴りをたたきこみ、MPに[対象の残りMPの5/16]のダメージを3回与える													
★	流星 天	単体	敵3×3	—	物理	プロテス	必中	20	0	0	○	×	×
左右の掌流とひざ蹴りをたたきこみ、ダメージを与える													
★	流星 断	単体	敵1×3	—	物理	プロテス	必中	20	0	0	○	×	×
左右の掌流とひざ蹴りをたたきこみ、ダメージを与える													
★	絶掌天断斩	単体	敵4×3	—	物理	プロテス	必中	20	0	140	○	×	×
左右の掌流とひざ蹴りをたたきこみ、ダメージを与える													
★	メテオ	ランダム	敵—	—	割合	プロテス	必中	—	120	100	×	×	×
計12個の隕石を降らせて、1個につき[対象の最大HPの1/8]のダメージを与える													
★	クラビデ	全体	—	—	重力	割合	シェル	必中	—	80	0	△	×
[対象の残りHPの1/4]のダメージを与える。MPを10消費													
★	フレア	単体	55	—	魔法	シェル	必中	—	100	0	△	○	○
無属性の攻撃でダメージを与える。MPを54消費													
★	アルテマ	全体	70	—	魔法	シェル	必中	—	100	0	×	×	○
無属性の攻撃でダメージを与える。MPを90消費													



[メテオ]

[絶掌天断斩]



【その他(ヴェグナガン(尻尾))】

244 ヴェグナガン(尻尾)

244 ヴェグナガン(尻尾)

Vegnagan

通常時ライブTEXT

1000年前につくられた最終兵器。活動を再開したが、防衛本能で動いているだけなので行動は単純



◆主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御力	回避率	命中	回避	遅
244	41	34200	9999	77	72	82	76	115	0	0	3

◆属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	風	毒
244	—	—	—	—	無効	—

◆無効化する特殊効果

EXE

即死、石化、睡眠、沈黙、閉鎖、毒、混乱、バースク、カーズ、ふきとばし、ヘイスト、スロウ、ストップ、攻撃力変化、魔力変化、命中変化、回避変化、遅変化、死の宣告、ディレイ、準備中断、割合ダメージ

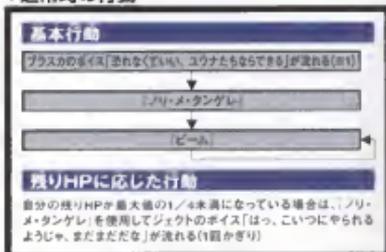
最初に「ノリ・メ・タンゲレ」を使ったのち、「ビーム」を連発。HPが残り少なくなったらもう一度「ノリ・メ・タンゲレ」を使う。

攻略法 「ノリ・メ・タンゲレ」への対策として、「オートプロテス」を持って戦おう。「オートプロテス」のかわりに、「鉄壁」を実行することでダメージ量を減らすのも効果的だ。ちなみに、ヴェグナガンの各部位とのバトルでは、敵の行動パターン中に、プラスカ、アーロン、ジェクトのボイスが流れるタイミングがある。



◆「ノリ・メ・タンゲレ」を使われる前に味方をプロテス状態にするのは、意外と難しい。「オートプロテス」で対応しよう。

◆通常時の行動



※1---このとき、EXE「ヴェグナガン(尻尾)」は例外しない

◆攻撃一覧

攻撃名/使用権	対象	威力	属性	タイプ	回避手段	命中率	クリティカル率	準備時間	待機時間	属性	リフレク	状態異常
ビーム	単体	—	—	割合	—	必中	—	120	100	×	×	×
	尻尾の先端からビームを発射し、「対象の最大HPの5/16」のダメージを与える											
★ノリ・メ・タンゲレ	全体	—	—	固定値	プロテス	必中	—	0	100	○	×	×
	尻尾を鋭いよく横になぎ払い、1250のダメージを与える											

【その他(ヴェグナガン(脚))

245 ヲヱグナガン(脚)

245 ヲヱグナガン(脚)

YasuharuUji

通常時ライブTEXT

進路を邪魔する厄介者。たまに行動するが大した攻撃はしてこない。これを倒せば先に進めるので集中攻撃だ!



◆主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御力	炎耐	氷耐	雷耐	毒耐	重力耐	聖耐
245	38	18220	9999	13	18	13	17	34	0	0	0	3	

245～248 ターレットA、B、Cとともに出現。特定のタイミングでプラスかたちのボイスが流れるなかで、「スロウ」「バーサク」「ブレイク」を合計3回使用→「ウィータ・ブレヴィス」という行動パターンをくり返す。

【状態】味方全員をプロテス+リフレク状態にして、敵がシェル状態やプロテス状態になったら「デスベル」などでそれを解除しつつ攻撃しよう。245 ヲヱグナガン(脚)さえ倒せばバトルに勝利できるので、倒すことが困難な3体のターレットは、無視していい。あえてターレットを倒すのなら、P.427を参照のこと。なお、HPの回復は、適度に行うだけでも十分だが、「ウィータ・ブレヴィス」を使ってくる前後や、ターレットに「ディエス・イレ」を連発されたときは、満タンまで回復させたほうが安全だ。



◆「バーサク」や「ブレイク」を使ってくるが、リフレク状態で反射すれば問題はない。

◆属性との相性

No.	炎	氷	雷	水	重力	聖
245	—	—	—	—	無効	—

◆無効化する特殊効果

245	即死、石化、睡眠、沈黙、麻痺、毒、業炎、バーサク、カーズ、ふきとばし、リフレク、ヘイスト、スロウ、ストップ、攻撃力変化、魔力変化、命中変化、回避変化、変化化、光の属性、ディレイ、準備中耐、割合ダメージ
-----	--

◆敵のHPは245 ヲヱグナガン(尻尾)の半分くらい。大ダメージを与える攻撃を連発すればすぐに倒せる。



◆「ウィータ・ブレヴィス」はタイプが魔法だが、シェル状態ではなく、プロテス状態で「鉄壁」でダメージを軽減できる。

◆通常時の行動

基本行動



行動①の内容

1/3 スロウ状態ではない敵に向けて「スロウ」(すべての敵がスロウ状態になっている場合は「吸収」)



1/3 パーサク状態ではない敵に向けて「パーサク」(すべての敵がパーサク状態になっている場合は「吸収」)

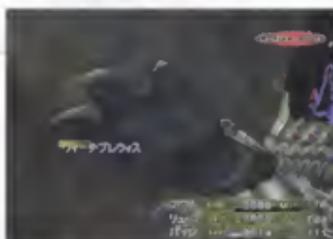
1/3 石化状態ではない敵に向けて「ブレイク」

※1……このとき、戦闘用ウェグナガン(脚)は何もしない

◆攻撃一覧

攻撃名/使用条件	対象	威力	属性	タイプ	範囲/手段	命中率	クリティカル率	準備時間	待機時間	吹き込み	リフレク	沈黙
★ウィータ・プレウイス	全体	約40	—	魔法	プロテス	必中	—	120	100	△	×	×
脚で地面をたたき衝撃波を発生させて、ダメージと強サイレイン効果(発生率0%)を与える												
★スロウ	単体	—	—	—	シェル	必中	—	90	90	△	○	○
スロウ126効果(発生率130%)を与える												
★パーサク	単体	—	—	—	シェル	必中	—	100	80	△	○	○
パーサク133効果(発生率75%)を与える												
★吸収	単体	—	—	割合	—	必中	—	100	80	△	×	×
HPを[対象の残りHPの3/16]、MPを[対象の残りMPの3/16]吸収する												
★ブレイク	単体	—	—	—	シェル	必中	—	80	0	△	○	○
石化効果(発生率80%)を与える												

「ウィータ・プレウイス」



【その他(ターゲット)】

246 ターレットA

247 ターレットB

248 ターレットC

246 ターレットA

Normal

通常時ライブラTEXT

攻撃されると色とともに行動などが変化する。遠いのでとどかないコマンドもあるが無理をして倒す必要ナシ!

247 ターレットB

Normal

通常時ライブラTEXT

攻撃されると色とともに行動などが変化する。遠いのでとどかないコマンドもあるが無理をして倒す必要ナシ!

248 ターレットC

Normal

通常時ライブラTEXT

攻撃されると色とともに行動などが変化する。遠いのでとどかないコマンドもあるが無理をして倒す必要ナシ!



◆主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	威力	防御力	魔法防御	物理防御	炎	氷	雷	風	毒	重力	補助
246	52	300000	9999	48	16	244	244	41	0	0	0	0	0	0	2
247	52	300000	9999	48	16	244	244	41	0	0	0	0	0	0	2
248	52	300000	9999	48	16	244	244	41	0	0	0	0	0	0	2

◆属性との相性

No.	炎	氷	雷	風	毒	重力	補助
246	—	—	—	—	—	—	—
247	—	—	—	—	—	—	—
248	—	—	—	—	—	—	—

◆無効化する特殊効果

No.	炎	氷	雷	風	毒	重力	補助
246	—	—	—	—	—	—	—
247	—	—	—	—	—	—	—
248	—	—	—	—	—	—	—

即死、石化、睡眠、沈黙、拘束、毒、窒息、バーサク、カーズ、心きとばし、リフレク、ヘイスト、スロウ、ストップ、攻撃力変化、威力変化、防御力変化、魔法防御変化、命中変化、回避変化、運命変化、死の宣告、デバフ、準備中、割合ダメージ

246 ヴェグナガン(脚)とともに出現。246 ターレットAは赤色、247 ターレットBは緑色、248 ターレットCは黄色の状態で行動を開始し、行動がまわってきた回数とダメージを受けた回数に応じて色を変える。色によって、オートステータス異常を持ったり行動パターンを切りかえるのが特徴(下の表を参照)。

取扱い ターレットは、遠い位置にあるために特定の攻撃しか届かないうえ(→P.428)、HP、防御力、魔法防御が非常に高い。246 ヴェグナガン(脚)さえ倒せばバトルは終了するが、それでもターレットを倒したいのなら、装備で攻撃力を上げたうえで攻撃力10アップ状態にして、ガンプレイ「リバースショット」や奥義「光弾」を使うのがオススメだ。敵が赤色のときは攻撃が無効化されるので、ガンプレイ「マジックショット」を当てて敵の色が変わるのを早めよう。味方全員を防御力10アップ+魔法防御10アップ状態にしてHP回復の手間を減らし、そのぶん攻撃に集中すれば、かなり短い時間で倒せる。

◆色に応じたターレットの特性

色	オートステータス異常	行動
赤	物理無効状態	ミサイルによる攻撃
緑	—	246 ヴェグナガン(脚)の回復や補助
黄	魔法無効状態	魔法による攻撃

→減ったMPは、とっておき「エーテル」やアイテムで回復しよう。消費MP0状態にして攻撃する手もある。



←攻撃力を上げたガンナーの「リバースショット」なら、十分な量のダメージを与えることが可能だ。



◆ターゲットのHPにダメージを与えられる攻撃

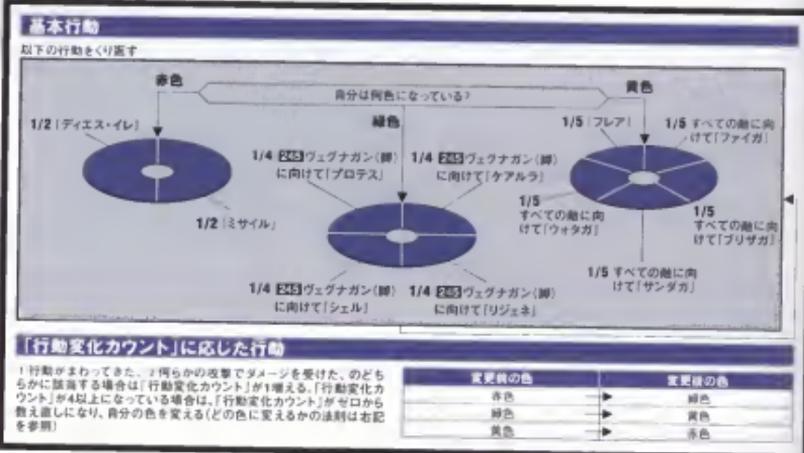
- ガンナー、魔道士、アイテムシューター、ギャンブラーの「撃つ」
- バーサク状態の黒魔道士、白魔道士の「撃つ」
- 「フィクトリガー」
- 「銃投げ」
- 「大乱舞」
- 「ワグジユウ」
- 「ホーミングレイ」
- ガンブレ系のアビリティ
- 魔銃弾「インサニティサン」(前後中の叫び)
- 魔法師系のアビリティ

- 魔鏡「光弾」(範囲)
- 技道「ドレイン」
- 魔道法系のアビリティ(「フレア」をのぞく)
- 白魔法「ホーリー」
- チャンプル「○○スロット」(※1)、「トゥーダイス」(フューダイス)
- さくらみ魔法「モグビーム」
- さくらみ魔法「サボテンマシンガン」
- フロウ魔法「シート乱舞」「アイス乱舞」「エレキ乱舞」「アーク乱舞」

- レフトキーパー「ドリームボーリン」「マッドシーズ」「スタティックキーパーニー」「ボイズンリーフ」
- マキナシズム系のアビリティ(「ショックウェーブ」「ショックストーム」をのぞく)
- 石之魔道術系のアビリティ

※1……「ターゲットのHPにダメージを与えられるほかの系統のアビリティ」と同名のアビリティのみ

◆通常時の行動



◆攻撃一覧

攻撃名/使用名	対象	威力	属性	タイプ	解放手段	命中率	クリティカル率	回避率	ガード率	即死	リフレク影響	状態異常
246 247 248 ミサイル	単体	約9×2	—	物理	プロテス	必中	—	30	100	—	×	×
	詠唱ミサイル2発を発射し、ダメージを合計2回与える											
★ディエス・イレ	ランダム	約4×9	—	物理	プロテス	必中	—	30	100	△	×	×
	詠唱ミサイルを大群に発射し、ダメージを合計9回与える											
★ファイガ	単体	約19	炎	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	炎属性の攻撃でダメージを与える。MPを24消費											
★プリザガ	単体	約19	氷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	氷属性の攻撃でダメージを与える。MPを24消費											
★サンダガ	単体	約19	雷	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	雷属性の攻撃でダメージを与える。MPを24消費											
★ウオタガ	単体	約19	水	魔法	シェル	必中	—	70	0	△	○	○
	水属性の攻撃でダメージを与える。MPを24消費											
★フレア	単体	約30	—	魔法	シェル	必中	—	100	0	△	○	○
	無属性の攻撃でダメージを与える。MPを54消費											
★ケアルラ	単体	31	—	魔法回復	シェル	必中	—	60	0	△	○	○
	HPを回復する。MPを10消費											
★リジエネ	単体	—	—	—	シェル	必中	—	60	0	△	○	○
	リジエネ50効果(発生率100%)を与える。MPを40消費											
★シェル	単体	—	—	—	シェル	必中	—	60	0	△	○	○
	シェル110効果(発生率100%)を与える。MPを10消費											
★プロテス	単体	—	—	—	シェル	必中	—	60	0	△	○	○
	プロテス110効果(発生率100%)を与える。MPを12消費											

【その他(ヴェグナガン(コア))】

249 ヲヱグナガン(コア)



249 ヲヱグナガン(コア)

Vegnagan

通常時ライブラTEXT

ヴェグナガンのコア。エネルギーが満ちると強力な攻撃をしてくる。左右のプルワークを復活させるので、とにかくこを倒せ!

属性との相性

No.	炎	氷	雷	毒	風	聖
250	—	—	—	—	無効	—

無効化する特殊効果

250	即死、石化、神昏、沈黙、睡眠、毒、炎封、バーサク、カーズ、ふきとばし、リフレク、ヘイト、スロウ、ストップ、攻撃力変化、魔力変化、魔法防御変化、命中変化、回避変化、蓄変化、死の宣告、アレイズ、準備中、割合ダメージ
-----	---

主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御	すばやさ	命中	回避	運
249	43	33040	9999	54	42	98	108	35	0	0	4

250 プルワークR、251 プルワークLとともに出現。「エネルギーチャージ」を3回実行したのち「メント・モリ」を使うほか、プルワークの戦闘不能状態を「アレイズ」で解除する。

取組活 249 ヲヱグナガン(コア)とのバトル以降は、裝備の変更やセーブが行なえなくなる。残りすべてのバトルに備えて、右記のような準備をしておこう。この敵との

バトルは、強力な全体攻撃で両方のプルワークを倒しつつ戦うだけで、ほぼ無傷で勝利することが可能だ。

以降のバトルに向けた準備

- 共通で魔法防御を120以上にする(物理は150以上)
- 味方全員が、強力な全体攻撃(「地震」、魔法弾「ジェノサイド」、奥義「聖剣」、厚魔法「アルテマ」あたり)を使えるようにする
- 「暗黒」「神昏」を使うキャラクターは装備で攻撃力も上げる
- 余裕があれば「沈黙耐性」や「睡眠耐性」「毒耐性」を持つ

通常時の行動

基本行動

アローンのボイス「舞は舞った、どこを飛ぶのか、わかるな」が流れる(※1)

YES 「行動変化カウント」が3になっている? → 「行動変化カウント」がゼロから直しになり、「メント・モリ」を使用

NO → 「行動変化カウント」が3になっている?

YES 250 プルワークRが戦闘不能状態になっている? → 250 プルワークRに向けて「アレイズ」

NO → 251 プルワークLが戦闘不能状態になっている? → 251 プルワークLに向けて「アレイズ」

「エネルギーチャージ」を使用し、「行動変化カウント」が1増える

攻撃に応じた行動

敵から何らかの攻撃を受けた場合は、カウンターで「攻撃の実行者が誰か」と「攻撃の軽減手段がシェル、プロテス、なしのどれか」を情報として記録する(すでに情報がある場合は上書きする)

250 プルワークRが 251 プルワークLが何らかの攻撃を受けたことがある場合は、ジェットのボイス「ぞこにかまうなて! 叩くのはコアだ、コア!」が流れる(1回かぎり/※1)

250 プルワークRと 251 プルワークLが各種の「感知」を合計4回以上使用している場合は、以下の行動を実行(1回かぎり)

プラスカのボイス「舞の役目はコアの防衛か」が流れる(※1)

ジェットのボイス「舞のヤロウ、やられたことを知りてきまがら!」が流れる(※1)

アローンのボイス「コアをどうせぬらめかて舞が(り)此す反響が変化を!」が流れる(※1)

「メント・モリ」を3回使用した場合は、以下の行動を実行(1回かぎり)

プラスカのボイス「コアがためたエネルギーを攻撃以外に使わせるんだ!」が流れる(※1)

ジェットのボイス「舞をどどんと響かせばお宝が眠るんじやないか?」が流れる(※1)

※1—このとき、250 ヲヱグナガン(コア)は何もしない

攻撃一覧

攻撃名/使用量	対象	威力	属性	タイプ	軽減手段	命中率	クリティカル率	準備時間	待機時間	型にのみ	リフレク	沈黙耐性
★エネルギーチャージ	自分	—	—	—	シェル	必中	—	30	100	△	×	×
★メント・モリ	全体	258	—	魔法	シェル	必中	—	30	100	△	×	×
★アレイズ	単体	—	—	割合	—	必中	—	200	80	△	×	×

戦闘不能状態を解除し、HPを全回復する(戦闘不能状態の対象にのみ効果がある)

【その他(ターレット/ヴェグナガン(コア))】

魔物事典Ω

【その他(ブルワーク)】

250 ブルワークR

251 ブルワークL



250 ブルワークR

Right Blawork

通常時ライブラTEXT

ヴェグナガンの前足。攻撃と支援魔法のパーツ。ヴェグナガン本体(コア)を攻撃した者に反撃する機能に注意!

251 ブルワークL

Left Blawork

通常時ライブラTEXT

ヴェグナガンの前足。攻撃と支援魔法のパーツ。ヴェグナガン本体(コア)を攻撃した者に反撃する機能に注意!

◆属性との相性

No.	炎	氷	雷	風	毒	重力	聖
250	—	—	—	—	無効	—	—
251	—	—	—	—	無効	—	—

◆無効化する特殊効果

250	即死、石化、睡眠、沈黙、輪廻、再、凍結、バーサク、カーズ、必中とばし、リフレク、ヘイスト、スロウ、ストップ、敵中変化、回避変化、運変化、死の宣告、ディレイ、事象中断、割合ダメージ
251	

◆主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	物理力	魔法力	すばやさ	命中	回避	運
250	39	3000	9999	72	48	58	58	45	0	0	2
251											

249 ヴェグナガン(コア)とともに出現。250 ブルワークRは回復と補助を行ない、251 ブルワークLは相手を攻撃する。また、250 ヴェグナガン(コア)が攻撃を受けると、受けた攻撃に応じた「○○感知」で、攻撃の実行者にダメージを与える。

攻略法 249 ヴェグナガン(コア)さえ倒せばバトルに勝利できるので、ブルワークを倒す必要はない。しかし、ブルワークを放っておくと、「プロテス」などで防衛を固められたり、「ブレイク」や「○○感知」などで攻撃されてしまう。強力な全体攻撃を使って、ブルワークをまとめて倒しながら249 ヴェグナガン(コア)にもダメージを与えていくのが無難だ。ブルワークはどちらもHPが3000しかないなので、簡単に倒すことができる。



「○○感知」は、HPとMPのいずれかにダメージを与えるか、どのステータス異常を解除するか、などがそれぞれ異なる。



通常時の行動

基本行動		行動①の内容	
<p>以下の行動をくり返す</p> <pre> YES [E49] ヴェグナガン(コア)が「攻撃の実行者」 攻撃の軽減手段」の情報を記録している? NO ↓ 情報の内容を取り出し、[E43] ヴェグナガン(コア)が記録している情報は消す ↓ YES 取得した情報にある「攻撃の実行者」を攻撃の対象にできる? NO ↓ シェル 取得した情報にある「攻撃の軽減手段」は? なし ↓ 「魔法攻撃感知」を 「物理攻撃感知」を 「攻撃の実行者」 使用 使用 に向けて「敵対行動感 知」を使用 </pre>		<p>行動①の内容</p> <p>No. 1/3 [プロテス] 1/3 [リジエネ]</p> <p>1/3 [シェル]</p> <p>E50</p> <p>1/4 [デスベル] 1/4 [ブレイク]</p> <p>1/4 [死の宣告] 1/4 [いずれかの敵に向けて「バイオ」]</p> <p>E51</p>	

攻撃一覧

攻撃名/使用者	対象	威力	属性	タイプ	軽減手段	命中率	クリティカル率	得意属性							
★敵対行動感知	単体	—	—	割合	シェル	必中	—	30	100	△	×	×			
★物理攻撃感知	範囲	—	—	割合	プロテス	必中	—	30	100	△	×	×			
★魔法攻撃感知	範囲	—	—	割合	シェル	必中	—	30	100	△	×	×			
★ブレイク	全体	—	—	—	シェル	必中	—	80	0	△	○	○			
★バイオ	全体	—	—	—	—	必中	—	80	0	△	○	○			
★死の宣告	全体	—	—	—	シェル	必中	—	80	0	△	×	○			
★リジエネ	全体(※5)	—	—	—	シェル	必中	—	60	0	△	○	○			
★デスベル	単体	—	—	—	シェル	必中	—	60	0	△	×	○			
★シェル	全体(※5)	—	—	—	シェル	必中	—	60	0	△	○	○			
★プロテス	全体(※5)	—	—	—	シェル	必中	—	60	0	△	○	○			

- ※1……シェル、プロテス、リアフレク、リジエネ、ヘイスト状態
 ※2……範囲内に敵がいな場合は、いずれかの敵にダメージを与える
 ※3……攻撃力アップ(ダウン)、防御力アップ(ダウン)状態
 ※4……魔力アップ(ダウン)、魔法耐量アップ(ダウン)状態
 ※5……2体以上へ同時に効果を与えることはあつたにない



「敵対行動感知」



「物理攻撃感知」

|その他(ヴェグナガン(頭))

252 ヴェグナガン(頭)

252 ヴェグナガン(頭)

vegningun

通常時ライブラTEXT

左右のリダウトを復活させてしょう。
HPが減るたびに最強技「ネモ・アン
テ・モルテム・ベアトゥス」を使ってくる



◆主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	回避率	すばや	命中	回避	遅
252	57	38420	99999	56	52	71	59	36	0	0	4

◆属性との相性

No.	炎	氷	雷	風	毒	重力	聖
252	—	—	—	—	—	無効	—

◆無効化する特殊効果

252
即死、石化、睡眠、沈黙、凍結、毒、重力、バースク、カーズ、ふきとばし、リフレク、ヘイスト、スロウ、ストップ、攻撃力変化、魔力変化、防御力変化、回避率変化、命中変化、回避変化、属性変化、死の宣告、デイレイ、準備中、割合ダメージ

253 リダウトR、254 リダウトLとともに出現。最初は攻撃の対象にならず、「バハリダ・モルス」をくり返すだけだが、リダウトが両方とも倒されたら、攻撃の対象に選ばれるようになると同時に行動パターンも変化。変化後は、「アクタ・エスト・ファーブラ」で両方のリダウトの戦闘不能状態を解除しつつ、攻撃を行なう。さらに、自分とリダウトの行動回数が一定値に達すると、ビームを放ってスピラを破壊する(ゲームオーバーになる)。

取組む 戦いが長引くとゲームオーバーになるので、短期決戦を挑むこと。252 ヴェグナガン(頭)さえ倒せば、バトルに勝利できる。味方全員をシェルブプロテス状態にして、強力な全体攻撃でリダウトをまとめて倒しつつ、252 ヴェグナガン(頭)にダメージを与えていこう。なお、コンフィグ画面でのATBの設定が「ウェイト」になっている場合は、準備時間が短い全体攻撃を使って右の連続写真の要領で行動すれば、敵に「アクタ・エスト・ファーブラ」以外を使わずに勝利することが可能だ。



◆魔法防御が120以上あり、なおかつシェル状態なら、敵からの攻撃のダメージ量は1000未満まで減る。



◆「アクタ・エスト・ファーブラ」を使われたら、全体攻撃を使用し、その攻撃の準備時間のあいだは、最低ひとりを待機させておく。



◆全体攻撃の実行中に「Active mode」になる場合は、待機していた味方がサブウィンドウを開いておくことで、バトル中の時間が進まないようにする。



◆攻撃が終了した時点でサブウィンドウを閉じ、敵がつぎに「アクタ・エスト・ファーブラ」を使ったら、1枚目の写真からくり返す。

◇通常時の行動

基本行動

リダウトがはじめて両方とも戦闘不能状態になる前まで、行動パターンが変化

リダウトがはじめて両方とも戦闘不能状態になる前

シューインのボイス「おやウエグナガン、お前が世界を動かせるんだ」が流れる(※1)

YES E23 リダウトRと E24 リダウトLの両方がHPが残っている?

NO 何もしない

↓

「ハッリダ・モルス」

リダウトがはじめて両方とも戦闘不能状態になったあと

「アクタ・エスト・ファープラ」を使用し、攻撃の対象に選ばれるようになる

シューインのボイス「替わりの始まりだ」が流れ、E23 ウェグナガン(頭)、E24 リダウトR、E25 リダウトLそれぞれの行動回数を書き足し始める

行動①

ジェットのボイス「マッガがぶっ壊したらおしまいだ! 時間制限あり、嵐嵐なしの本勝負だ!」が流れる(※1)

行動②

行動①の内容

YES E23 リダウトRと E24 リダウトLの両方が戦闘不能状態になっている?

NO 「アクタ・エスト・ファープラ」

YES

自分の残りHPが、最大値の4/5未満、2最大値の1/5未満、3最大値の2/5未満、4最大値の1/5未満、のいずれかに該当する?

NO

「ネモ・アンテム・モルテム・ベアトウス」[使用回数は各条件ごとに1回ずつ、複数の条件を同時に満たした場合は、攻撃は1回しか使用しないが、該当した条件それぞれで攻撃を使用したと見なす]

YES

「行動変化化カウント」が15以上になっている?

NO

「行動変化化カウント」がゼロか数え直しになり、「オーデー・エスト・アモー」を使用

「モルス・ケルタ」

攻撃に応じた行動

何らかの攻撃でダメージを受けた場合は、「行動変化化カウント」が1増える

行動回数に応じた行動

①リダウトがはじめて両方とも戦闘不能状態になる前、②どちらかのリダウトが「アレイス」を1回使用した、の両方に該当する場合は、どちらからのリダウトがつぎに「アレイス」を使用するときに、ジェットのボイス「身まで運ぶさせるんだ、めんどくせェウロウだ」が流れ、つぎからの自分の行動で以下の内容を実行

アーロンのボイス「アサの顔とまぶしの手はわからず、相手の顔もよく見ろ」が流れる(※1)

↓

「プラスカのボイス」(運ぶさせるものがない場合は運ぶさせられないはず)が流れる(※1)

↓

「プラスカのボイス」(一定だけ使ってダメージを両同時に仕掛ければ)が流れる(※1)

E26 ウェグナガン(頭)、E27 リダウトR、E28 リダウトLの行動可能になった回数の合計が下の表の数値になっている場合は、表内のボイスが流れる(それぞれ1回かぎり/※1)。さらに、回数の合計が102回以上のときボイスが流れた場合は、ウェグナガンがスピラを攻撃するイベントが発生し、ゲームオーバーとなる

回数の合計	ボイス
22回以上	シューイン「みんな消えろんだ」
42回以上	シューイン「もう誰も逃げられない」
53回以上	「プラスカ」もう半分だ、まだ半分だ、おぼえたらから大丈夫
62回以上	シューイン「絶望を終わらせるのだ」
82回以上	シューイン「これでやっつ消せる」
102回以上	シューイン「解き放て、ウェグナガン」

残りHPに応じた行動

E29 ウェグナガン(頭)の残りHPが最大値の1/5未満になっている場合は、アーロンのボイス「ユウガ、リョウク、バイン! おまえたちの時代をせよ!」が流れる(1回かぎり/※1)

E30 ウェグナガン(頭)の残りHPが最大値の1/2未満になっている場合は、ジェットのボイス「よし、ここから大転変だ!」が流れる(1回かぎり/※1)

ランダムで実行する行動

行動可能になったとき、1/5の確率で、以下のボイスのいずれかが流れる(それぞれ1回かぎり/※1)

アーロン「あせりは禁物だ、審美に叫び」
ジェット「そーら、想いっきり暴れろまええ!」
「プラスカ」いまはまだ、自分を信じればいい!」

※1...このとき、E29 ウェグナガン(頭)は何もしない

◇攻撃一覧

攻撃名/使用者	対象	威力	属性	タイプ	範囲/手段	命中率	クリティカル率	準備時間	待機時間	隙にのみ	リフレク	状態異常
★ハッリダ・モルス	甲体	E26	—	魔法	シエル	必中	—	0	100	×	×	×
左右のリダウトの先端から放電して雷球を放ち、ダメージを与える												
★オーデー・エスト・アモー	ランダム	E26×16	—	魔法	シエル	必中	—	120	100	△	×	×
「ゾ」から無数のエネルギー弾をまき散らし、合計16回、ダメージを与えつつ特定のステータス異常(※2)を解除する												
★モルス・ケルタ	全体	E27	—	魔法	シエル	必中	—	120	100	△	×	×
口からガスを出して、ダメージと沈黙+睡眠+高熱病(すべて発生率80%)を与える												
※2モアンテム・モルテム・ベアトウス	全体	E30	—	魔法	シエル	必中	—	120	100	△	×	×
シューインの想定で異空間を生み出したのち、その空間を仕留めて大爆発を起こし、ダメージを与える												
★アクタ・エスト・ファープラ	全体	E24	—	割合	—	必中	—	80	100	×	×	×
自分以外の味方の戦闘不能状態を解除し、HPを全回復する(戦闘不能状態の対象にのみ効果がある)												

※2—シエル、プロテス、リフレク、リジェネ、ヘイスト、攻撃力アップ、魔力アップ、防衛力アップ、魔法防御アップ、HP2倍、MP2倍、消費MP削減

「ネモ・アンテム・モルテム・ベアトウス」



「その他」(ウェグナガン(頭))
魔物事典 ①

| その他 (リダウト)

253 リダウトR

254 リダウトL



253 リダウトR

Right Redout

通常時ライブラTEXT

ウェグナガンを守るパーツ。攻撃だけではなく、リダウトLが戦闘不能のときは復活させてしまう

254 リダウトL

Left Medout

通常時ライブラTEXT

ウェグナガンを守るパーツ。攻撃だけではなく、リダウトRが戦闘不能のときは復活させてしまう

◇主要データ

No.	レベル	HP	MP	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御力	物理回避	魔法回避	炎	氷	雷	風	毒	重力
253	40	2500	99999	65	41	133	0	47	0	0	0	3			
254	40	2500	99999	65	41	0	133	47	0	0	0	3			

◇属性との相性

No.	炎	氷	雷	風	毒	重力
253	—	—	—	—	無効	—
254	—	—	—	—	無効	—

◇無効化する特殊効果

253
254
即死、石化、睡眠、沈黙、凍結、毒、雲霧、バーサク、カーズ、ふさばし、リフレク、ヘイスト、スロウ、ストップ、攻撃力変化、魔力変化、集中変化、回避変化、運命化、死の宣告、ディレイ、準備中解、割合ダメージ

252 ヲェグナガン(頭)とともに出現。最初は一方のリダウトが倒されたときに「アレイズ」を使うのみだが、「アクタ・エスト・ファーブラ」を受けて戦闘不能状態が解除されたあとは、敵を攻撃するようになる。

攻略法 まずは、両方のリダウトを戦闘不能状態にしないと、252 ヲェグナガン(頭)を攻撃できない。一方だけ倒した状況にすると、そのリダウトの戦闘不能状態をもう一方のリダウトが「アレイズ」で解除してしまうので、強力な全体攻撃で同時に倒そう。253 リダウトRは防御力

が、254 リダウトLは魔法防御が高いが、防御力を無視する「暗黒」や奥義「覇弾」、魔法防御を無視する魔銃弾「ジェノサイド」、威力が高い「アルテマ」なら両方まとめて倒すのは難しくない。252 ヲェグナガン(頭)を攻撃できるようにしたあとも、全体攻撃を使ってすべての敵にダメージを与えていくのが安全だ。



◀敵は防御力または魔法防御が高いものの、HPが低め。強力な全体攻撃なら、1発で倒せるだろう。



◀253 リダウトRは「フレイク」や「フレア」を使ってくる。どんな状況でも、この敵だけはこまめに倒しておきたい。

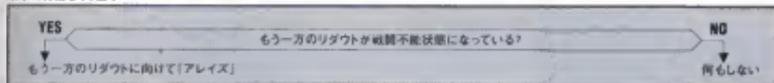
◇通常時の行動

基本行動

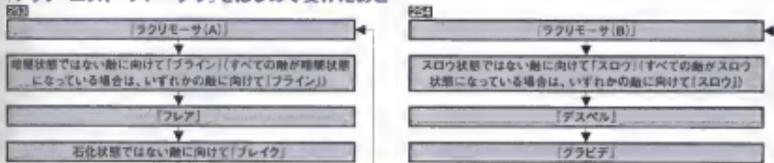
「アクタ・エスト・ファーブラ」をはじめて受ける前提で、行動パターンが変化

「アクタ・エスト・ファーブラ」をはじめて受ける前

以下の行動をくり返す



「アクタ・エスト・ファーブラ」をはじめて受けたあと



ステータス異常に応じた行動

「アクタ・エスト・ファーブラ」をはじめて受けたあと、もう一方のリダウトが戦闘不能状態になっている場合は、基本行動を2回実行し、つぎの行動で、もう一方のリダウトに向けて「アレイズ」を使用。さらに、つぎに実行する基本行動が「フレア」「グラビデ」以外だった場合は、それを実行しない(基本行動をひとつスキップする)

◇攻撃一覧

攻撃名/使用者	対象	威力	属性	タイプ	撃退手段	命中率	クリティカル率	準動体数	待機体数	弾込	リフレク	沈黙耐性
★ラクリモーサ(A)	単体	威力16	—	物理	プロテス	必中	—	60	100	△	×	×
	先端からビームを発射し、ダメージを与える											
★ラクリモーサ(B)	単体	威力2	—	物理	プロテス	必中	—	60	100	△	×	×
	先端からビームを発射し、MPにダメージを与える											
★スロウ	単体	—	—	シエル	必中	—	—	90	90	△	○	○
	スロウ126効果(発生率130)を与える											
★ブライン	単体	—	—	シエル	必中	—	—	70	0	△	○	○
	期間効果(発生率100)を与える。MPを8消費											
★グラビデ	全体	—	—	重力	シエル	必中	—	80	0	△	×	○
	[対象の残りHPの1/4]のダメージを与える。MPを10消費											
★ブレイク	単体	—	—	シエル	必中	—	—	80	0	△	○	○
	石化効果(発生率80)を与える。MPを20消費											
★フレア	単体	威力30	—	魔法	シエル	必中	—	100	0	△	○	○
	無属性の攻撃でダメージを与える。MPを54消費											
★デスベル	単体	—	—	シエル	必中	—	—	60	0	△	×	○
	リレイズ、シエル、プロテス、リフレク、リジェネ、ヘイスト、消費MP0状態を解除する。MPを12消費											
★アレイズ	単体	威力—	—	割合	—	必中	—	200	80	×	×	×
	戦闘不能状態を解除し、HPを全回復する(戦闘不能状態の対象にのみ効果がある)											

「ラクリモーサ(A)」



|その他(シューイン)

255 シューイン

255 シューイン

Shuyin

通常時ライブラTEXT

 1000年前、恋人レンを救えなかったザナルカンドの青年の
 悲しみと絶望が実体化したものの


255 シューイン		種族	STORY Lv.			出現エリア		
			5			資料		
レベル	HP	MP	思考時間	EXP	AP	落とすキル	ぶちぬキル	
58	23850	210	0	0	20	0	10000	
◎能力値	攻撃力	魔力	防御力	魔法防御	すばやさ	命中	回避	運
	47	42	132	92	133	0	22	14
◎属性との相性	炎	氷	雷	風	毒	重力	光	闇
	—	—	—	—	—	—	—	なし
◎特殊効果への耐性	即死、石化、睡眠、沈黙、絶望、毒、混乱、バーサク、カース、 心ざとばし、スロウ、ストップ、攻撃力変化、魔力変化、防御 力変化、魔法防御変化、命中変化、回避変化、運変化、死の 宣告、アレイ、半信不疑、割合ダメージ							
GUARD	●通常攻撃 ●スピニングカット ●フラー・オブ・ザナルカンド ●フォースレイン ●サンムスラッシュ							
防衛率	新敵(255)							
◎落とすもの	貨幣	通常	レア	◎落とすもの	貨幣	通常	レア	◎わいろでもらえるもの
	—	—	—		32/255	英雄の盾×1	英雄の盾×1	

上記のデータ内で特殊な項目の説明

- 思考時間……モンスターの特殊時間が終わってから行動を決定するまでのインターバルの基準値。
- オートステータス異常……バトル中、つねに発生しているステータス異常。
- 行動遅延……モンスターが攻撃を受けたとき、モンスターの行動

に遅れが発生するかどうか。

- 特殊効果への耐性……特殊効果などに対する耐性。「GUARD」の欄にあるものは無効化できる特殊効果。「防衛率」の欄にあるものは発生する確率が下がる特殊効果を示す。

「スピニングカット」



プラスカやアローンのセリフがランダムで流れるなかで、決まった順番で攻撃をくり出すのが基本行動。

取組法 「テラー・オブ・ザナルカンド」で最大3000近いダメージを受けるので、HPが高いドレスに変えたりHP2倍状態にするなどの方法で、最大HPを3000以上にして戦おう。それ以外の攻撃は、シェル状態やプロテス状態でダメージを半減できる。敵の防御力は高めなので、「戦う」のダメージ量が少ないようなら、防御力を無視する攻撃や黒魔法系のアビリティを使いたい。最大HPが3000に届かない場合や、HPの回復に追いつてなかなか攻撃できない場合は、「ディフェンスソング」などで味方全員を防御力アップ状態にするのが有効。敵が「テラー・オブ・ザナルカンド」を使ってから「フォースレイン」を使うまでのあいだなら、比較的安全に防御力アップ状態にできる。そのほか、バインが新魔王で、左之翼援術「堅守!」を使って防御力アップ状態になりつつ戦うのもひとつの手。

◇通常時の行動



※1〜このとき、シューインは何もしない

◇攻撃一覧

攻撃名/使用条件	対象	威力	属性	タイプ	軽減不能	命中率	クリティカル率	準備回数	待機時間	別にも	リフレク	回避可能
通常攻撃	単体	16	—	物理	プロテス	95	5	0	100	○	×	×
	前方へ小さく跳ねつつ斬って斬りつけて、ダメージを与える											
★スピニングカット	単体	24	—	物理	プロテス	必中	—	60	40	×	×	×
	回転から後方宙廻りを行ない、最速時に剣を振り下ろして、ダメージを与える											
★ラン&スラッシュ	ランダム	8×6	—	物理	プロテス	必中	—	80	40	×	×	×
	走りまわりながら斬って斬り、ダメージを合計6回与える											
★フォースレイン	全体	20	—	魔法	シェル	必中	—	60	40	×	×	×
	相手を読み合いして高く跳い上がり、エネルギーの雨を降らせて地面に爆発を起こし、ダメージを与える											
★テラー・オブ・ザナルカンド	単体	10×9	—	物理	—	必中	—	60	40	×	×	×
	剣で連続して斬りつけたのち、刃のついたボールを空中から飛び飛ばして、防御力を無視したダメージを合計9回与える											

「フォースレイン」



HPを回復する手段とどばしいドレスで戦う場合は、ハイポーションやメガポーションで回復をはからう。

防御力10アップ状態なら「テラー・オブ・ザナルカンド」のダメージも減るので、HPが低いドレスで戦っても大丈夫だ。



残りHPに応じた行動

自分の残りHPが最大値の1/2以上になっている場合は、それぞれ1/10の確率で、シューインのうなり声と、下記のボイスのいずれかが流れる（※1/ボイスはそれぞれ1回かぎり、すべてのボイスが流れたあとは基本行動を実行する）

プラスカ「彼を止められるのは、ユウナたちだけだ」	アローン「氣を抜くな」
プラスカ「ユウナ、レツカリ」	ジェクト「ケリ、つけてやんな」

自分の残りHPが最大値の1/2未満になっている場合は、それぞれ1/14の確率で、シューインのうなり声と、下記のボイスのいずれかが流れる（※1/ボイスはそれぞれ1回かぎり、すべてのボイスが流れたあとは基本行動を実行する）

プラスカ「彼も苦しいはずだ」	ジェクト「おっし!」
プラスカ「ユウナ、もう少しだ」	ジェクト「氣、抜くんじゃねえぞ」
アローン「いいぞ」	ジェクト「もうひと息だ」
アローン「ユウナ、ためらうな」	

モンスターから入手できるものリスト

モンスターからは、倒す、盗み取る、わいろで奪っていただくといった方法で、アクセサリやアイテムを入手することが可能。ただし、何が手に入るかは、モンスターの種類と、入手方法によって変わる。各モンスターからどの方法で何が手に入るかを、検索しやすいように五十音順のリストにまとめてみた。

モンスター名 No./種別名	落とすもの 通常	落とすもの レア	落とすもの 通常	落とすもの レア	わいろでもらえるもの 通常	わいろでもらえるもの レア
-------------------	-------------	-------------	-------------	-------------	------------------	------------------

アーケオンリス 022種別名	128/255 (255/255)	目珠×2 (万敵撃×2)	万敵撃×1 (万敵撃×3)	255/255	目珠×2 (万敵撃×3)	万敵撃×1 (万敵撃×3)	海のペンダント×1 海のペンダント×2 海のペンダント×3 海のペンダント×4
-------------------	----------------------	-----------------	------------------	---------	-----------------	------------------	--

※【 】内のデータは、オーバーソウルしたときのもの。通常時と変化がない場合は省略している

- ① **落とすもの**……モンスターが落とすアクセサリやアイテム。【確率】は落とす確率の基準値。落とした場合に入手できるものは、7/8の確率で「通常」、1/8の確率で「レア」になる。「—」は何も落とさないことを示す。
- ② **盗めるもの**……「ぬすむ」などで入手できるアクセサリやアイテム。【確率】は盗める確率。盗むに成功した場合に入手できるものは、3/4の確率で「通常」、1/4

の確率で「レア」になる。「—」は盗めるものを持っていないことを示す。

- ③ **わいろでもらえるもの**……「わいろ」と「オメデトウ!」で入手できるアクセサリやアイテム。奪っていただけの場合に入手できるものは、3/4の確率で「通常」、1/4の確率で「レア」になる。「—」は「わいろ」と「オメデトウ!」が効かないことを示す。個数は入手できる基準の個数で、実際に入手できる数は、払った金額と基準の個数をもとにある程度ランダムで決まる(最小1個、最大99個)。

モンスター名 No./種別名	落とすもの 通常	落とすもの レア	落とすもの 通常	落とすもの レア	わいろでもらえるもの 通常	わいろでもらえるもの レア
-------------------	-------------	-------------	-------------	-------------	------------------	------------------

【あ】

アーケオンリス 022種別名	128/255 (255/255)	目珠×2 (万敵撃×2)	万敵撃×1 (万敵撃×3)	255/255	目珠×2 (万敵撃×3)	万敵撃×1 (万敵撃×3)	海のペンダント×1 海のペンダント×2 海のペンダント×3 海のペンダント×4
アースウォーム 013種別名	255/255	メガボーンシオン×1 (1.25倍の力×2)	メガボーンシオン×1 (1.25倍の力×2)	128/255	メガボーンシオン×1 (1.25倍の力×2)	メガボーンシオン×1 (1.25倍の力×2)	ラストエリクサー×2 ラストエリクサー×2 ラストエリクサー×2
アーメット 034種別名	128/255 (255/255)	光のカーテン×1 (光のカーテン×5)	光のカーテン×1 (光のカーテン×5)	255/255	光のカーテン×1 (光のカーテン×5)	光のカーテン×1 (光のカーテン×5)	光のカーテン×16 光のカーテン×20 光のカーテン×20 光のカーテン×20
アールマン 044種別名	128/255 (255/255)	目珠×1 (フェニックスの魂×1)	目珠×2 (フェニックスの魂×4)	255/255	目珠×1 (フェニックスの魂×1)	目珠×1 (フェニックスの魂×1)	万敵撃×1 万敵撃×1 メガフィニックス×1 メガフィニックス×1
ボーンコーダー 047種別名(半透明)	32/255	ボーンシオン×1	ハイボーンシオン×1	255/255	ボーンシオン×1	ボーンシオン×1	—
アイアンサイド 027種別名	64/255 (255/255)	鉄力の盾×1 (鉄の盾×6)	鉄力の盾×1 (鉄の盾×6)	255/255	鉄力の盾×2 (鉄力の盾×6)	鉄力の盾×3 (鉄力の盾×8)	鉄力の盾×16 (鉄の盾×30) 鉄力の盾×20 (鉄の盾×40)
アエシユマ 039種別名	32/255	光のトロンボ玉×1	影のトロンボ玉×1	255/255	影のトロンボ玉×2	真珠の影×2	停止の表裏×1 真珠の影の心珠×1
アカキの影 049種別名(半透明)	128/255	ハイボーンシオン×1	ハイボーンシオン×2	128/255	フェニックスの魂×1	フェニックスの魂×2	—
アカマナブ 040種別名	64/255	おれいぶらさ玉×1	真珠の影×1	255/255	万敵撃×2	影のトロンボ玉×2	真珠の影×1 真珠の影×15 真珠の影×15 真珠の影×15
アカマ 010種別名	128/255 (255/255)	真珠の影×1 (真珠の影×2)	万敵撃×1 (万敵撃×3)	255/255	真珠の影×1 (万敵撃×2)	真珠の影×1 (万敵撃×3)	真珠の影×12 (真珠の影×60) 真珠の影×15 (真珠の影×70)
アサシンビー 050種別名	128/255 (255/255)	やまびこそう×2 (真珠の影×4)	万敵撃×1 (真珠の影×6)	255/255	やまびこそう×2 (真珠の影×4)	真珠の影×4 (真珠の影×11)	海のペンダント×1 海のペンダント×3 海のペンダント×3
アサルトマキナ 052種別名(半透明)	32/255	沈黙の毒×1	石化の毒×1	128/255	M毒×1	M毒×2	—
アジダハーク 012種別名	255/255	エーテル×1 (エーテル×2)	タリスマン×1 (タリスマン×4)	128/255	エクスポーション×1 (タリスマン×1)	エクスポーション×1 (タリスマン×1)	—
アジダハイマイ 013種別名	255/255	ハイボーンシオン×4 (フックヘルム×1)	エクスポーション×1 (フックヘルム×1)	128/255	エクスポーション×1 (神槍のヴェルヘルム×1)	マウスヘルム×1 (神槍のヴェルヘルム×1)	エクスポーション×10 (守りの鉄鎧×1) エクスポーション×12 (守りの鉄鎧×1)
アダマンタイト 014種別名	255/255	エクスポーション×1 (クリスタルの魂×1)	エクスポーション×1 (クリスタルの魂×1)	128/255	エクスポーション×1 (真珠のヴェルヘルム×1)	ブリアンヘルム×1 (真珠のヴェルヘルム×1)	白銀法の心珠×3 (守りの鉄鎧×6) 白銀法の心珠×3 (守りの鉄鎧×6)
アニーマ 015種別名(半透明)	255/255	フォーリング×1	フォーリング×1	128/255	影の真珠×1	影の真珠×1	—
アール 016種別名	64/255 (255/255)	ハイボーンシオン×1 (真珠の影×4)	おれいぶらさ玉×1 (真珠の影×4)	255/255	ハイボーンシオン×1 (真珠の影×4)	真珠の影×1 (真珠の影×8)	真珠の影×20 (真珠の影×12) 真珠の影×14 (真珠の影×14)
あばれオチュー 017種別名	128/255 (255/255)	万敵撃×1 (オウガイケー×1)	エーテル×1 (オウガイケー×1)	128/255	万敵撃×1 (沈黙の毒×1)	ボウタイケー×1 (沈黙の毒×1)	ビーズのブローチ×1 (真珠のピアス×1) ビーズのブローチ×1 (真珠のピアス×1)
アヤマタケ 018種別名	255/255	真珠の輪×1 (万敵撃×2)	万敵撃×2 (万敵撃×4)	64/255 (32/255)	エーテル×1	エーテル×2	ロイヤルクラウン×1 (おれいぶらさ玉×2)

モンスター名 No./属性名	Lv	落とすもの 宝珠	レア	掉率	落とすもの 宝珠	レア	落とすもの 宝珠	落とすもの 宝珠
アラースト [Lv.100] [属性:炎]	120/255	雷珠×2	雷珠×3	255/255	龍珠×2	龍珠×3	エーテルターボ×6	エーテルターボ×8
アラート [Lv.100] [属性:炎]	255/255	氷力の龍珠×1 [氷力の龍珠×2]	ミスリルバングル×1 [ミスリルバングル×2]	64/255 [32/255]	エーテルターボ×1 [エーテルターボ×2]	炎珠×5 [炎珠×10]	炎珠×5 [炎珠×10]	炎珠×5 [炎珠×10]
アルマウェポン [Lv.100] [属性:炎]	255/255	セラフィビット×1 [セラフィビット×2]	ルーンの龍珠×1 [ルーンの龍珠×2]	120/255	炎珠の龍石×2	炎珠の龍石×3	守りの龍珠×8 [リボン×3]	リボン×1 [リボン×3]
アンクマンユ [Lv.100] [属性:炎]	255/255	リボン×1	リボン×1	255/255	ラストエリクサー×1	ラストエリクサー×1	---	---
イグル [Lv.100] [属性:炎]	120/365 [255/255]	ハイボーション×1 [メカフェニックス×1]	ハイボーション×2 [メカフェニックス×2]	255/255	ハイボーション×1 [メカフェニックス×1]	フェニックスの龍×3 [メカフェニックス×3]	フェニックスの龍×3 [メカフェニックス×3]	フェニックスの龍×40 [メカフェニックス×10]
イエロエレメンタル [Lv.100] [属性:炎]	120/255 [255/255]	ボーション×1 [龍珠×3]	フェニックスの龍×1 [龍珠×4]	255/255	ボーション×1 [龍珠×1]	龍珠×1 [炎珠×1]	龍珠×1 [炎珠×2]	龍珠×1 [炎珠×2]
イエロプリン [Lv.100] [属性:炎]	120/255 [255/255]	龍珠×2 [龍の龍石×2]	龍珠×1 [龍の龍石×3]	255/255	龍珠×2 [龍の龍石×2]	龍珠×2 [龍の龍石×3]	龍珠×3 [龍珠の龍石×1]	龍珠×4 [龍珠の龍石×1]
イクソオン [Lv.100] [属性:炎]	255/255	ソウゴイマサマキ×1	ソウゴイマサマキ×1	120/255	ダッシュズ×1	ダッシュズ×1	---	---
イビスギタケ [Lv.100] [属性:炎]	120/255 [255/255]	万龍珠×1 [万龍珠×3]	万龍珠×1 [万龍珠×5]	120/255 [110/255]	黒のチョーカー×1	ワカモノ×1 [万龍珠×3]	ワカモノ×10 [万龍珠×2]	ワカモノ×1 [万龍珠×2]
イビリカ [Lv.100] [属性:炎]	120/255 [255/255]	龍珠×1 [龍珠×3]	龍珠×2 [龍珠×4]	255/255	白龍×1 [白龍×2]	万龍珠×1 [万龍珠×3]	龍珠×10 [万龍珠×2]	万龍珠×1 [万龍珠×2]
イフート [Lv.100] [属性:炎]	255/255	天敵のイヤシロキ×1	天敵のイヤシロキ×1	120/255	兵の一騎×1	兵の一騎×1	---	---
インパクトマザー [Lv.100] [属性:炎]	255/255	魔力の龍×2 [炎と氷の龍珠×1]	氷力の龍珠×1 [炎と氷の龍珠×1]	64/255 [32/255]	エーテル×1 [エリクサー×1]	エーテル×2 [エリクサー×1]	フューハンド×1 [白龍珠の龍珠×2]	白龍珠の龍珠×3 [白龍珠の龍珠×3]
ウルフアール [Lv.100] [属性:炎]	255/255	月の龍珠×1	月の龍珠×1	120/255	幽霊の龍×4	幽霊の龍×6	---	---
ウエグナガン(尻尾) [Lv.100] [属性:炎]	255/255	ラストエリクサー×1	ラストエリクサー×1	120/255	エクスポーション×4	エクスポーション×6	---	---
ウエグナガン(脚) [Lv.100] [属性:炎]	255/255	ミスリルバングル×1	ミスリルバングル×1	120/255	エリクサー×1	エリクサー×2	---	---
ウエグナガン(コア) [Lv.100] [属性:炎]	---	---	---	120/255	エーテルターボ×1	エーテルターボ×1	---	---
ウエグナガン(翼) [Lv.100] [属性:炎]	---	---	---	120/255	ラストエリクサー×1	ラストエリクサー×1	---	---
ウー(ルガ) [Lv.100] [属性:炎]	120/255	ボーション×1	フェニックスの龍×1	192/255	ファイアバングル×1	ファイアバングル×1	---	---
ウー(方角セット) [Lv.100] [属性:炎]	120/255	ボーション×1	フェニックスの龍×1	192/255	カントレット×1	カントレット×1	---	---
ウー(方角セット山) [Lv.100] [属性:炎]	255/255	ピースのフロート×1	ピースのフロート×1	192/255	エクスポーション×1	エリクサー×1	---	---
ウー(ジョセ治道) [Lv.100] [属性:炎]	255/255	ファイアバングル×1	ファイアバングル×1	192/255	エクスポーション×1	エリクサー×1	---	---
ウー(アジト入口) [Lv.100] [属性:炎]	255/255	黒のチョーカー×1	黒のチョーカー×1	192/255	エクスポーション×1	エリクサー×1	---	---
ウー(ウノ部屋) [Lv.100] [属性:炎]	255/255	守りのヴェール×1	守りのヴェール×1	192/255	エクスポーション×1	エリクサー×1	---	---
ウー(アジト部屋) [Lv.100] [属性:炎]	255/255	ぬじりほちまき×1	ぬじりほちまき×1	192/255	エクスポーション×1	エリクサー×1	---	---
ウルフラマイター [Lv.100] [属性:炎]	120/255 [255/255]	黒のカーテン×2 [黒のカーテン×3]	ウォールリング×1	64/255 [255/255]	黒のカーテン×2 [黒のカーテン×8]	ウォールリング×1 [黒のカーテン×10]	ウォールリング×1 [黒の龍珠×2]	ウォールリング×1 [黒の龍珠×2]
ウルゴード [Lv.100] [属性:炎]	32/255	ボーション×1	ハイボーション×1	255/255	ボーション×1	ボーション×2	---	---
エクスペリメント [Lv.100] [属性:炎]	255/255	エリクサー×1	エリクサー×1	255/255	エーテルターボ×1	エーテルターボ×2	---	---
シゴード [Lv.100] [属性:炎]	32/255	ボーション×1	ハイボーション×1	255/255	ボーション×1	ボーション×2	---	---
エヒタフ [Lv.100] [属性:炎]	255/255	万龍珠×2	万龍珠×3	255/255	万龍珠×1	万龍珠×2	麒麟のピアス×4	麒麟のピアス×5
エルダーウォン [Lv.100] [属性:炎]	120/255	龍珠×2	万龍珠×1	120/255	万龍珠×1	万龍珠×1	万龍珠×99	万龍珠×99
エルダードレイ [Lv.100] [属性:炎]	255/255	メカボーション×1 [メカボーション×2]	メカボーション×2 [メカボーション×4]	64/255 [32/255]	エーテルターボ×1	エーテルターボ×2	メカボーション×99 [黒珠の龍珠×10]	黒珠の龍珠×12 [黒珠の龍珠×12]
エルマ(STORY Lv.2) [Lv.100] [属性:炎]	255/255	ウォールリング×1	ウォールリング×1	120/255	フェニックスの龍×3	メカフェニックス×2	---	---
エルマ(STORY Lv.5) [Lv.100] [属性:炎]	255/255	チョコボの龍×2	チョコボの龍×3	255/255	龍珠の龍×2	龍珠の龍×3	---	---
オチー [Lv.100] [属性:炎]	224/255 [255/255]	黒丸×2 [黒丸の龍珠×1]	ぬじりほちまき×1 [黒丸の龍珠×1]	255/255	竜珠×1 [黒丸の龍珠×1]	ぬじりほちまき×1 [黒丸の龍珠×1]	黒のチョーカー×1 [黒丸の龍珠×1]	黒のチョーカー×1 [黒丸の龍珠×3]
オチー [Lv.100] [属性:炎]	120/255	ボーション×1	フェニックスの龍×1	255/255	やずもの手籠×1	フェニックスの龍×1	やずもの手籠×1	フェニックスの龍×1
オメガウェポン [Lv.100] [属性:炎]	255/255	セラフィビット×1	エリクサー×1 [セラフィビット×1]	120/255	エーテルターボ×1 [麒麟のピアス×1]	エーテルターボ×2 [麒麟のピアス×1]	スリスターズ×30 [リボン×1]	リボン×1
女妖同員 [Lv.100] [属性:炎]	120/255	ボーション×1	フェニックスの龍×1	255/255	やずもの手籠×1	フェニックスの龍×1	やずもの手籠×1	フェニックスの龍×1

モンスター名 No./別名	落とすもの		盗めるもの		わいりでもらえるもの	
	宝庫	遺物	レア	宝庫	レア	遺物
[か]						
ガードマキナ 113 マキナ(仲良)	128/255	やすもの手環×1	遺物手環×1	128/255	やすもの手環×1	遺物手環×1
ガク 120 巨人	64/255 [255/255]	フェニックスの盾×1 [ハイパーシールド×1]	ハイブリスト×1 [ハイパーリスト×1]	128/255 [255/255]	ハイボーション×1 [ハイボーション×1]	ハイボーション×3 [ハイボーション×2]
ガトリングコブラ 121 蛇	128/255	ボーション×1	ハイボーション×1	255/255	フェニックスの盾×1	フェニックスの盾×1
カニス・マヨル 122 蟹	128/255 [255/255]	ハイボーション×1 [ハイボーション×1]	ハイボーション×2 [ハイボーション×1]	255/255	ハイボーション×1 [ハイボーション×1]	ハイボーション×8 [ハイボーション×10]
カリクローンゾ 123 名の魚(別リウ)	128/255	瓦の腕輪×1	瓦の腕輪×1	64/255	水の腕×1	水の腕×1
キガス 124 巨人	64/255 [255/255]	---	マッセルベルト×1	128/255 [255/255]	ハイボーション×1 [ハイボーション×1]	やすもの手環×1 [エリクサー×1]
キップル 125 名の魚(ゼツパ)	255/255	カイザーネックレス×1	カイザーネックレス×1	128/255	白魔法の心臓×1	白魔法の心臓×1
キャンパバイー 126 犬	128/255	やすもの手環×1	手環×1	255/255	フェニックスの盾×1	フェニックスの盾×1
99式機士 127 機士	255/255	弾力の盾×1 [ダイヤの小手×1]	弾力の盾×1 [ダイヤの小手×1]	128/255 [255/255]	スリルの小手×1 [ワイークローブ×1]	守りのヴェール×1 [ワイークローブ×1]
キラハワード 128 龍	128/255 [255/255]	ボーション×1 [ハイボーション×1]	ハイボーション×1 [ハイボーション×1]	255/255	ボーション×1 [ハイボーション×1]	フェニックスの盾×1 [ハイボーション×1]
キングマキナ 129 マキナ(仲良)	32/255	遺物手環×1	石の手環×1	128/255	M腕輪×1	M腕輪×2
キングアーミン 130 機	255/255	ワイークローブ×1 [チャンピオン×1]	ワイークローブ×1 [チャンピオン×1]	128/255 [255/255]	エーテルターボ×1 [エーテルターボ×1]	エーテルターボ×2 [エーテルターボ×2]
キングコバ 131 ガード	128/255 [255/255]	異物の盾×2 [異物の盾×4]	異物の盾×2 [異物の盾×5]	128/255 [176/255]	魔法のヴェント×1	天候のイヤリング×1
クアル 132 ケンネル	182/255 [255/255]	ボーション×2 [ハイボーション×1]	ボーション×4 [ハイボーション×1]	255/255	フェニックスの盾×1 [フェニックスの盾×1]	フェニックスの盾×4 [フェニックスの盾×4]
クアロホーン 133 ホーンズ	255/255	ボーション×1 [ハイボーション×1]	フェニックスの盾×1 [ハイボーション×1]	255/255	やすもの手環×1 [フェニックスの盾×1]	フェニックスの盾×1 [ハイボーション×1]
クインクワール 134 ケンネル	128/255 [255/255]	フェニックスの盾×2 [エーテル×1]	エーテル×1 [エーテル×5]	255/255	フェニックスの盾×1 [究の巻×1]	エーテル×30 [エーテルターボ×10]
グクマツ 135 機	128/255	雷の針×2	雷の針×4	128/255	雷の針×2	雷の針×3
クワカカン 136 機	128/255 [255/255]	雷の針×1 [雷のアンブレラ×1]	雷の針×1 [雷のアンブレラ×1]	255/255	雷の針×2 [万巻×8]	万巻×10 [石化の巻×4]
クシパクティス 137 名の魚	128/255 [255/255]	水のウロコ×1 [水の巻石×2]	水のウロコ×2 [水の巻石×3]	255/255	水のウロコ×1 [水の巻石×2]	水の巻石×24 [水の巻石×30]
クリーパー 138 機	255/255	5巻×1 [5巻×3]	5巻×2 [5巻×5]	255/255	ハイボーション×1 [フェニックスの盾×1]	フェニックスの盾×2 [フェニックスの盾×2]
クリティカルバグ 139 機	255/255	弾力の盾×2 [雷と水の腕×1]	弾力の盾×1 [雷と水の腕×1]	64/255 [32/255]	エーテル×1 [エリクサー×1]	エーテル×2 [エリクサー×2]
グレートドレイク 140 ドレイク	64/255	炎の巻石×1 [炎神の巻石×1]	炎の巻石×1 [炎神の巻石×1]	255/255	炎の巻石×1 [炎の巻石×10]	炎神の巻石×1 [炎神の巻石×2]
グレートホート 141 機	128/255	エーテル×1	エーテル×1	128/255	雷力の巻×1	雷の巻×1
グロブイーター 142 イーター	255/255	ワイークローブ×1	ワイークローブ×2	128/255	メカボーション×1 [エリクサー×1]	メカボーション×2 [エリクサー×1]
賢者究員 143 名(仲良)	128/255	ボーション×1	フェニックスの盾×1	255/255	やすもの手環×1	ハイボーション×1
ゲッコ 144 トカゲ	128/255 [255/255]	毒酒×1 [万巻×3]	毒酒×2 [万巻×4]	255/255	毒酒×1 [万巻×3]	毒酒×2 [万巻×4]
ゴキキライ 145 名の魚	128/255 [255/255]	雷の巻石×1 [雷神の巻石×1]	雷の巻石×1 [雷神の巻石×1]	128/255 [255/255]	雷の巻石×1 [雷の巻石×1]	雷の巻石×1 [雷の巻石×1]
ゴルドエレメント 146 エレメント	128/255 [255/255]	雷巻玉×1 [雷巻玉×2]	雷巻玉×2 [雷巻玉×3]	255/255	雷巻玉×1 [雷巻玉×2]	雷巻玉×2 [雷巻玉×3]
魔法のガディアン 147 機	255/255	リジネリング×1 [魔力の巻石×1]	リジネリング×1 [魔力の巻石×4]	128/255 [255/255]	雷力の巻×1 [雷巻玉×1]	雷力の巻×2 [雷巻玉×1]
ココロ 148 名	128/255 [255/255]	ボーション×1 [ハイボーション×1]	ボーション×2 [ハイボーション×1]	255/255	ボーション×1 [ボーション×1]	フェニックスの盾×1 [フェニックス×1]
こころき 149 名の魚(別)	64/255	ボーション×2	エーテル×1	255/255	手環×1	5巻×1
[さ]						
サノ(ルカ) 150 名の魚(サノ)	128/255	ボーション×1	フェニックスの盾×1	192/255	雷心もメカネ×1	雷心もメカネ×1
サノ(ガガゼト 直衛) 151 名の魚(サノ)	128/255	ボーション×1	フェニックスの盾×1	192/255	ホワイトケープ×1	ホワイトケープ×1
サノ(ジョゼ 直衛) 152 名の魚(サノ)	255/255	雷の腕輪×1	雷の腕輪×1	192/255	メカボーション×1	エリクサー×1
サノ(ピーカネル) 153 名の魚(サノ)	255/255	雷よむの腕輪×1	雷よむの腕輪×1	192/255	メカボーション×1	エリクサー×1

モンスター名 No./真名	属性	落とすもの 掉落	レア	落とすもの 掉落	レア	わいりでもらえるもの 通常	レア
サー(ウノ)部隊 [25] 石の怪物(ウノ)	255/255	お宝に入り×1	お宝に入り×1	192/255	メカボーション×1	エリクサー×1	—
サー(アジト)部隊 [25] 石の怪物(アジト)	192/255	遺跡の宝箱×1	遺跡の宝箱×1	192/255	メカボーション×1	エリクサー×1	—
サーハギン [25] サハギン	64/255 [255/255]	ボーション×1 [水のウロコ×3]	水のウロコ×1 [水のウロコ×4]	255/255	ボーション×1 [ボーション×2]	水のウロコ×1 [水のウロコ×3]	水のウロコ×4 [水のウロコ×6]
サーハギンチーフ [25] サハギン	128/255 [255/255]	水の魔石×2 [水の魔石×5]	水の魔石×3 [水の魔石×5]	128/255 [64/255]	水の怪物×1	水の怪物×1	水の怪物×1 [水の怪物×3]
サーボーンプリンス [25] サハギン	128/255	ハイボーション×2 [ハイボーション×6]	ハイボーション×3 [ハイボーション×6]	128/255	フェニックスの魂×2	フェニックスの魂×3	エクスポーション×20 [エクスポーション×60]
サーボーンダー [25] サボーンダー	—	—	—	—	—	—	—
サラマンデル [25] サラマン	255/255	炎火の怪物×1 [炎火の怪物×1]	炎火の怪物×1 [炎火の怪物×1]	255/255 [64/255]	炎と水の怪物×1 [炎と水の怪物×1]	炎と水の怪物×1 [炎と水の怪物×1]	炎火の怪物×2 [フォース×1]
ザリチュ [25] ザリチュ	—	—	—	—	—	—	—
ザルワーン [25] ザルワ	128/255	ハイボーション×1	フェニックスの魂×1	255/255	毒瘴×1	毒瘴×2	毒瘴×10
ザラット [25] ザラ	96/255 [255/255]	ボーション×1 [水のカーテン×3]	水のカーテン×1 [水のカーテン×4]	255/255	ボーション×1 [ボーション×2]	水のカーテン×1 [水のカーテン×3]	水のカーテン×2 [水のカーテン×4]
ザンウォーム [25] ザン	64/255 [255/255]	スミルの小骨×1 [スミルの小骨×3]	スミルの小骨×1 [スミルの小骨×3]	128/255	フェニックスの魂×1 [体力の高×1]	フェニックスの魂×2 [精神力の高×2]	精神力の高×3 [魔法の回復×2]
ゾラ [25] ゾラ	255/255	クリスタルの小骨×1	ロイヤルクラウン×1	128/255	輝光の怪物×1	輝光の怪物×1	—
ジロバロド [25] ジロ	255/255	水神の怪物×1 [水の魔石×3]	水神の怪物×1 [水の魔石×4]	128/255 [255/255]	水の魔石×1 [炎と水の怪物×1]	水の魔石×2 [炎と水の怪物×1]	—
ジヤビー [25] ジヤ	32/255	風のアンブレラ×1	風のアンブレラ×1	255/255	万魔×2	極力の魔×2	魔力の高×30
ジボーンダー [25] ジボ	255/255	体力の魔×1 [おまじり×1]	おまじり×1	255/255	体力の魔×1 [体力の高×5]	体力の魔×1 [体力の高×5]	—
ジシクタ [25] ジシ	255/255	フェニックスの魂×1 [フェニックスの魂×2]	フェニックスの魂×2 [フェニックスの魂×2]	128/255 [255/255]	万魔×1	極力の魔×1 [メカボーション×1]	魔法の回復×1 [魔物の攻撃×1]
ジューン [25] ジュー	—	—	—	32/255	炎の魔×1	炎の魔×1	—
ジヤクマキナ [25] ジヤ	255/255	5階層×1	魔物手帳×1	128/255	手帳×1	5階層×1	—
ジヤクマキナ [25] ジヤ	128/255	魔物手帳×1	魔物手帳×1	255/255	魔物手帳×1	魔物手帳×1	—
ジヤクマキナ [25] ジヤ	128/255	ハイボーション×1	フェニックスの魂×1	255/255	極力×1	炎の魔×1	エクスポーション×4
ジヤクマキナ [25] ジヤ	128/255	ボーション×1	手帳×1	255/255	ヤフモの手帳×1	ヤフモの手帳×2	手帳×2
ジヤクマキナ [25] ジヤ	128/255	ボーション×1	手帳×1	255/255	ヤフモの手帳×1	ヤフモの手帳×2	手帳×2
ジヤクマキナ [25] ジヤ	128/255	ボーション×1	フェニックスの魂×1	255/255	ヤフモの手帳×1	ヤフモの手帳×2	—
ジヤクマキナ [25] ジヤ	128/255	フェニックスの魂×2 [炎の魔×1]	炎の魔×1	128/255 [64/255]	フェニックスの魂×1 [炎火の怪物×1]	フェニックスの魂×2 [炎火の怪物×1]	魔物の攻撃×1 [炎と水の怪物×1]
ジヤクマキナ [25] ジヤ	128/255	5階層×1	M階層×1	128/255	5階層×1	魔物手帳×1	—
ジヤクマキナ [25] ジヤ	128/255	魔物×1 [万魔×4]	万魔×1 [万魔×5]	255/255	ハイボーション×1 [万魔×4]	万魔×4 [万魔×6]	万魔×5 [万魔×16]
ジヤクマキナ [25] ジヤ	64/255	水神の怪物×1 [水の魔石×3]	水神の怪物×1 [水の魔石×4]	255/255	炎の魔×1 [水神の怪物×1]	炎の魔×1 [水神の怪物×1]	水神の怪物×1 [極力の怪物×2]
ジヤクマキナ [25] ジヤ	255/255	魔物の魔石×1 [ダークマター×1]	ダークマター×1 [ダークマター×2]	64/255 [32/255]	魔物の魔石×1	魔物の魔石×2	ダークマター×10 [ダークマター×20]
ジヤクマキナ [25] ジヤ	128/255	やまびこそう×2 [万魔×3]	万魔×1 [万魔×4]	255/255	やまびこそう×2 [万魔×6]	万魔×1 [万魔×8]	ホワイトケープ×20 [ホワイトケープ×30]
ジヤクマキナ [25] ジヤ	255/255	リストバンド×1	リストバンド×1 [ハイバリスト×1]	128/255 [255/255]	スミルの小骨×1 [タイヤの小骨×1]	スミルの小骨×1 [タイヤの小骨×1]	—

【た】

タークエメンタル [25] ターク	255/255	水の魔石×2 [神のウエル×1]	炎の魔石×3 [神のウエル×1]	128/255	炎の魔石×2 [炎の魔石×3]	炎の魔石×3 [炎の魔石×4]	エーテルターボ×1 [クリスタル×2]
タレットA [25] タレ	255/255	ラストエリクサー×1	炎の魔石×1	—	—	—	—
タレットB [25] タレ	255/255	ラストエリクサー×1	炎の魔石×1	—	—	—	—
タレットC [25] タレ	255/255	ラストエリクサー×1	炎の魔石×1	—	—	—	—
タレットD [25] タレ	96/255 [255/255]	炎の魔石×1 [エーテル×2]	炎の魔石×2 [エーテル×3]	255/255	ボーション×1 [エーテル×1]	エーテル×1 [エーテル×2]	炎の魔石×1 [エーテル×1]
タコバ [25] タコ	178/255 [255/255]	フェニックスの魂×1 [炎のウロコ×3]	フェニックスの魂×1 [炎のウロコ×4]	255/255	フェニックスの魂×1 [炎のウロコ×4]	炎のウロコ×2 [炎のウロコ×5]	炎のウロコ×30 [セーフティ×1]

モンスター名	落とすもの	落とすもの	落とすもの	落とすもの	落とすもの	落とすもの	落とすもの
No./種別名	確率	遺骨	レア	遺骨	遺骨	レア	レア
タルワイ	---	---	---	---	---	---	---
1013 炎のドラゴン	---	---	---	---	---	---	---
タローマディ	64/255	星のペンダント×1	海の前髪×1	255/255	凍凍し×2	体力の服×1	体力の足×60 体力の足×90
1014 狼	---	---	---	---	---	---	---
チヤク	255/255	光の磁石×1 [光の磁石×2]	ファンカバウダー×1 [クリスタルホネ×1]	64/255 [32/255]	エアテル×1	エアテル×2	光の磁石×3 光の磁石×6 [光の磁石×10] [光の磁石×12]
1015 狼	---	---	---	---	---	---	---
チョコボ(弱)	---	---	---	---	---	---	チョコボの腕×1 チョコボの腕×1
1016 その他の(チョコボ)	---	---	---	---	---	---	---
チョコボ(強)	---	---	---	---	---	---	チョコボの腕×12 チョコボの腕×4
1017 その他の(チョコボ)	---	---	---	---	---	---	---
チョコボイーター	255/255	ウォールリング×1 [ウォールリング×2]	ウォールリング×1 [ウォールリング×2]	128/255	エクスネーション×1 [エクスネーション×2]	エクスネーション×2 [エクスネーション×2]	---
1018 イーター	---	---	---	---	---	---	---
ディープハイズ0	128/255 [255/255]	ハイボーション×1 [光のトンボ玉×1]	ハイボーション×1 [光のトンボ玉×1]	128/255 [255/255]	星のアンクレット×1 [星の紗羽×2]	光のトンボ玉×1 [星の紗羽×2]	光のトンボ玉×1 [星の紗羽×2]
1019 ハイズ0	---	---	---	---	---	---	---
ディープハイズ1	128/255 [255/255]	水の磁石×1 [水の磁石×3]	水の磁石×2 [水の磁石×4]	128/255	水の磁石×1 [星と水の磁石×1]	水の磁石×2 [星と水の磁石×1]	水の磁石×1 [星と水の磁石×1]
1020 ハイズ1	---	---	---	---	---	---	---
ディープエンダー	168/255 [255/255]	フェニックスの腕×2 [星の力の手袋×1]	腕の磁石×1 [星の力の手袋×1]	255/255	フェニックスの腕×1 [タイヤの小手×1]	腕の磁石×2 [タイヤの小手×1]	腕の磁石×30 [星の力の磁石×1]
1021 エンダー	---	---	---	---	---	---	---
ディープダロス	128/255 [255/255]	ハイボーション×1 [ダージュス×1]	ハイボーション×1 [ダージュス×1]	255/255 [128/255]	ハイボーション×1 [チョコボの腕×1]	ハイボーション×1 [チョコボの腕×1]	チョコボの腕×20 [チョコボの腕×30] [チョコボの腕×40]
1022 ダロス	---	---	---	---	---	---	---
アーヴァ	128/255	フェニックスの腕×1	フェニックスの腕×2	255/255	異界の影×2	異界の影×1	セーフティベルト×1
1023 ヴァ	---	---	---	---	---	---	---
デスガイ	128/255 [255/255]	フェニックスの腕×1 [万魔の杖×3]	腕の杖×1 [万魔の杖×4]	255/255	フェニックスの腕×1 [ファンカバウダー×1]	万魔の杖×1 [エアターサー×1]	星のメダラー×1 [エアターサー×1]
1024 ヴァ	---	---	---	---	---	---	---
盗人	128/255 [255/255]	手袋×1 [手袋×2]	手袋×1 [手袋×3]	255/255	手袋×1 [M手袋×1]	手袋×1 [M手袋×1]	手袋×1 [手袋×20] [手袋×20]
1025 盗人	---	---	---	---	---	---	---
アナキター	128/255 [255/255]	ボムの腕×1 [竜のロウソク×4]	腕の磁石×1 [竜のロウソク×6]	255/255	ボムの腕×1 [腕の磁石×2]	竜のロウソク×1 [腕の磁石×2]	竜のロウソク×80 [腕の磁石×99] [腕の磁石×100]
1026 アナキター	---	---	---	---	---	---	---
デングクルス	128/255 [255/255]	フェニックスの腕×1 [フェニックスの腕×4]	フェニックスの腕×2 [フェニックスの腕×5]	128/255 [255/255]	フェニックスの腕×1 [メガフェニックス×1]	水の磁石×1 [メガフェニックス×1]	水の磁石×1 [メガフェニックス×1]
1027 クルス	---	---	---	---	---	---	---
トゥーム	128/255	万魔の杖×1	ホワイトカーブ×1	128/255	万魔の杖×1	腕のチロカー×1	腕のピアス×1 腕のピアス×1
1028 ヴァ	---	---	---	---	---	---	---
同層アタッカー	128/255	ハイボーション×1	手袋×2	255/255	フェニックスの腕×1	フェニックスの腕×2	フェニックスの腕×16 フェニックスの腕×24
1029 その他の(同層)	---	---	---	---	---	---	---
同層ウォリアー	128/255	手袋×1	フェニックスの腕×1	255/255	手袋×1	手袋×1	5手袋×2 M手袋×2
1030 その他の(同層)	---	---	---	---	---	---	---
同層コマンド	128/255	手袋×1	手袋×2	255/255	手袋×1	手袋×2	5手袋×2 M手袋×2
1031 その他の(同層)	---	---	---	---	---	---	---
同層スカウト	128/255	手袋×1	手袋×2	255/255	手袋×1	手袋×2	5手袋×2 M手袋×2
1032 その他の(同層)	---	---	---	---	---	---	---
同層ソルサレス	128/255	ハイボーション×1	フェニックスの腕×1	255/255	エアテル×1	エアレット×1	タリスマン×1 塔リスマン×1
1033 その他の(同層)	---	---	---	---	---	---	---
同層ソルジャー	128/255	ハイボーション×1	ハイボーション×2	64/255	M手袋×1	L手袋×1	L手袋×14 L手袋×20
1034 その他の(同層)	---	---	---	---	---	---	---
同層トルーパー	128/255	ハイボーション×1	手袋×2	255/255	ハイボーション×1	手袋×2	M手袋×4 M手袋×5
1035 その他の(同層)	---	---	---	---	---	---	---
同層ファイター	128/255	手袋×1	手袋×1	255/255	フェニックスの腕×1	フェニックスの腕×1	フェニックスの腕×12 フェニックスの腕×16
1036 その他の(同層)	---	---	---	---	---	---	---
同層フェンサー	128/255	ハイボーション×1	ハイボーション×2	64/255	M手袋×1	L手袋×1	エアテル×16 エアテル×20
1037 その他の(同層)	---	---	---	---	---	---	---
同層マスター	64/255	エアテル×1	エアテル×1	255/255	フェニックスの腕×1	フェニックスの腕×2	エアテル×12 エアテル×14
1038 その他の(同層)	---	---	---	---	---	---	---
同層レンジャー	128/255	ボーション×1	フェニックスの腕×1	255/255	フェニックスの腕×1	フェニックスの腕×1	5手袋×2 エアテル×1
1039 その他の(同層)	---	---	---	---	---	---	---
ドッグ	255/255	ファンカバウダー×1	クリスタルの小手×1	128/255	手袋×1	手袋×1	---
1040 その他の(ドッグ)	---	---	---	---	---	---	---
特設男戦士	128/255	ボーション×1	手袋×1	255/255	手袋×1	手袋×1	5手袋×4 M手袋×4
1041 その他の(特設)	---	---	---	---	---	---	---
特設女戦士	128/255	ボーション×1	ハイボーション×1	255/255	ボーション×1	ボーション×1	5手袋×4 M手袋×4
1042 その他の(特設)	---	---	---	---	---	---	---
究極究具	128/255	ハイボーション×1	フェニックスの腕×1	255/255	腕×1	エアテル×1	エアテル×10 エアテル×12
1043 その他の(究具)	---	---	---	---	---	---	---
トルメン	128/255	ハイボーション×2	星の卵のおた×1	255/255	万魔の杖×2	万魔の杖×3	星の卵のおた×2 星の卵のおた×1
1044 卵	---	---	---	---	---	---	---
トレマ	255/255	ダークマスター×1	ダークマスター×2	128/255	エアテル×1	エアテル×2	---
1045 その他の(トレマ)	---	---	---	---	---	---	---
トンベリ	128/255 [255/255]	ハイボーション×1 [エアテル×2]	エアテル×1 [エアテル×2]	64/255	エアテル×1 [エアテル×1]	エアテル×1 [エアテル×1]	エアテル×99 [腕の心臓×4]
1046 トンベリ	---	---	---	---	---	---	---

【な】

ナスホルン	196/255 [255/255]	ボーション×1	フェニックスの腕×1 [ハイボーション×4]	255/255	ボーション×1	フェニックスの腕×1 [メガフェニックス×2]	ハイボーション×6 [炎の腕×1]	ハイボーション×8 [炎の腕×1]
1047 ナスホルン	---	---	---	---	---	---	---	---
ならずもの	64/255	ボーション×1	手袋×1	255/255	フェニックスの腕×1	フェニックスの腕×2	メガフェニックス×1	メガフェニックス×2
1048 その他の(ならず)	---	---	---	---	---	---	---	---

モンスター名 No./属性	得意 魔法	得意するもの 魔法	レア	得意するもの 道具	レア	わいせつでもらえるもの 道具	レア
ヌーブ [属性] 炎	255/255	炎陣ダンス大上×1	炎陣ダンス大上×1	128/255	妖術の心得×1	妖術の心得×1	—
ぬすつと [属性] 炎	64/255	ボーン×1	手榴弾×1	255/255	やすもの手榴弾×1	やすもの手榴弾×2	手榴弾×3
なほげオチュー [属性] 炎	255/255	万魔書×2 [万魔書×4]	万魔書×3 [万魔書×6]	128/255 [64/255]	万魔書×1 [ヒール7]×1	万魔書×2 [ヒール7]×1	—
【は】							
バーティゴ [属性] 炎	128/255 [255/255]	魔滅し×1 [万魔書×3]	魔滅×1 [万魔書×4]	255/255	魔滅し×2 [タロトカード×1]	魔滅し×3 [タロトカード×1]	魔滅ふりメガ×1 [エリクサー×2]
バービート [属性] 炎	128/255 [255/255]	光のカーテン×1 [光のカーテン×3]	光のカーテン×2 [ウォーリング×1]	255/255	光のカーテン×1 [光のカーテン×6]	光のカーテン×2 [光のカーテン×8]	光のカーテン×12 [書の魔滅×1]
ハイズオ [属性] 炎	128/255 [255/255]	ボーン×1 [まがいガラス×1]	フェニックスの魔×1 [まがいガラス×1]	128/255 [255/255]	フェニックスの魔×1 [書の魔滅]×1	まがいガラス×1 [書の魔滅]×2	まがいガラス×1 [まよひのフレン]×1
ハイトワズ [属性] 炎	128/255 [255/255]	ボーン×1 [フェニックスの魔×1]	ボーン×2 [フェニックスの魔×3]	255/255	ボーン×1 [フェニックスの魔×1]	フェニックスの魔×1 [フェニックスの魔×3]	万魔書×2
ハイン [属性] 炎	255/255	タンポポン×6×1	タンポポン×6×1	128/255	妖怪の心得×1	妖怪の心得×1	—
ハカバグ [属性] 炎	255/255	M魔滅×3 [M魔滅×3]	M魔滅×2 [M魔滅×5]	255/255	ハイボーン×1 [ハイボーン×2]	フェニックスの魔×1 [フェニックスの魔×2]	M魔滅×16 [ウォーリング×9]
ハンネット [属性] 炎	128/255 [255/255]	ハイボーン×1 [書のカーテン×1]	ハイボーン×2 [書のカーテン×5]	255/255	ハイボーン×1 [書のカーテン×2]	ハイボーン×2 [書のカーテン×3]	ウォーリング×1 [書の魔滅×1]
???? [属性] 炎	128/255	フェニックスの魔×1	フェニックスの魔×2	255/255	ハイボーン×1	ハイボーン×1	—
ハムート [属性] 炎	255/255	魔法の心得×1	魔法の心得×1	128/255	定期の魔滅×1	定期の魔滅×1	—
ハラライ(ハズル) [属性] 炎	255/255	毒のネックレス×1	毒のネックレス×1	255/255	道術の魔滅×1	道術の魔滅×1	—
ハラライ(光球) [属性] 炎	255/255	クリスタルボール×1	クリスタルボール×1	128/255	あはれるの心得×1	あはれるの心得×1	—
ハリアルブル [属性] 炎	128/255 [255/255]	水の魔滅×1 [水の魔滅×1]	水神の魔滅×1 [水の魔滅×1]	254/255 [255/255]	水の魔滅×1 [水と水の魔滅×1]	水神の魔滅×1 [水と水の魔滅×1]	魔法書の心得×1 [魔滅の心得×2]
ハリヴァルハ [属性] 炎	64/255 [64/255]	炎の魔滅×1 [炎の魔滅×1]	炎の魔滅×1	255/255	ハイボーン×2 [炎の魔滅×1]	炎の魔滅×2 [炎の魔滅×1]	炎神の魔滅×1 [クリスタルボール×1]
ハリカ [属性] 炎	64/255	神の魔滅×1	魔の魔滅×1	255/255	毒の魔滅×1	毒の魔滅×1	魔の魔滅×1
ハリコ [属性] 炎	64/255 [255/255]	魔滅し×1 [炎の魔滅×1]	天敵のイヤリング×1	255/255 [64/255]	フェニックスの魔×1 [炎の魔滅×1]	フェニックスの魔×2 [炎の魔滅×1]	天敵のイヤリング×2 [エリクサー×5]
ヒアシタバグ [属性] 炎	128/255 [255/255]	魔滅し×1 [水の魔滅×1]	星のペンダント×1 [水の魔滅×1]	255/255	魔滅し×1 [おウケテープ×1]	水の魔滅×2 [おウケテープ×1]	水の魔滅×8 [まがいガラス×1]
ヒココト [属性] 炎	128/255 [255/255]	ボーン×1 [光のカーテン×1]	光のカーテン×1 [光のカーテン×3]	255/255	ボーン×1 [ウォーリング×1]	光のカーテン×1 [ウォーリング×1]	光のカーテン×6 [光のカーテン×16]
新家のガーディアン [属性] 炎	255/255	アメレット×1 [アメレット×1]	アメレット×1 [アメレット×1]	128/255 [255/255]	守りのウェール×1 [神のウェール×1]	守りのウェール×1 [神のウェール×1]	魔のウェール×1 [魔のウェール×1]
ヒュージゲル [属性] 炎	128/255 [255/255]	水の魔滅×1 [水の魔滅×1]	水の魔滅×1 [水の魔滅×1]	64/255 [255/255]	水の魔滅×1 [水の魔滅×3]	水の魔滅×1 [水の魔滅×4]	水の魔滅×1 [水と水の魔滅×1]
フルゴン [属性] 炎	128/255 [255/255]	ハイボーン×1 [ハイボーン×4]	ハイボーン×2 [ハイボーン×4]	255/255	ハイボーン×1 [ハイボーン×1]	ハイボーン×2 [ハイボーン×2]	ハイボーン×20 [エリクサー×12]
フアントム [属性] 炎	255/255	フェニックスの魔×1	フェニックスの魔×2	128/255	ハイボーン×1	ハイボーン×2	メガボーン×5
フライアイ [属性] 炎	128/255 [255/255]	フェニックスの魔×1 [フェニックスの魔×1]	フェニックスの魔×1 [フェニックスの魔×1]	255/255	フェニックスの魔×1 [フェニックスの魔×1]	フェニックスの魔×1 [フェニックスの魔×1]	万魔書×1 [フェニックスの魔×100]
フラクタエレメンタル [属性] 炎	255/255	魔法の魔滅×1 [魔法の魔滅×1]	フォーバッド×1 [フォーバッド×1]	64/255 [32/255]	エーテル×1	魔法の魔滅×1 [魔法の魔滅×2]	妖術の心得×1 [妖術の心得×2]
フラクプリン [属性] 炎	255/255	エーテル×1 [エーテル×3]	エーテル×2 [エーテル×4]	128/255	エーテル×1	エーテル×1	エーテル×99 [エーテル×60]
フリムルス [属性] 炎	128/255 [255/255]	フェニックスの魔×1 [フェニックスの魔×1]	フェニックスの魔×2 [フェニックスの魔×1]	255/255	フェニックスの魔×1 [フェニックスの魔×1]	フェニックスの魔×2 [フェニックスの魔×1]	フェニックスの魔×8 [エリクサー×1]
フルーエレメンタル [属性] 炎	128/255 [255/255]	水のウロコ×1 [水の魔滅×4]	水の魔滅×1 [水の魔滅×5]	255/255	水のウロコ×1 [水の魔滅×1]	水の魔滅×1 [水の魔滅×1]	水の魔滅×6 [水の魔滅×1]
フループリン [属性] 炎	128/255 [255/255]	ボーン×1 [水のウロコ×1]	水のウロコ×1 [水のウロコ×1]	255/255	ボーン×1 [水のウロコ×1]	水のウロコ×1 [水のウロコ×1]	水のウロコ×3 [水の魔滅×2]
フルレア [属性] 炎	128/255 [255/255]	やまびこそう×1 [万魔書×3]	やまびこそう×2 [万魔書×4]	255/255	やまびこそう×1 [万魔書×2]	万魔書×1 [万魔書×4]	万魔書×1 [万魔書×5]
フルワークR [属性] 炎	—	—	—	128/255	フェニックスの魔×1	L魔滅×1	—
フルワークL [属性] 炎	—	—	—	128/255	フェニックスの魔×1	L魔滅×1	—
フレムトゴゴ [属性] 炎	255/255	炎の魔滅×1	炎の魔滅×1	255/255	ハイボーン×1 [ハイボーン×4]	ハイボーン×2 [ハイボーン×4]	炎の魔滅×30 [炎の魔滅×1]
プロトクマイワ [属性] 炎	128/255 [255/255]	ボーン×1 [炎神の魔滅×1]	フェニックスの魔×1 [炎神の魔滅×1]	255/255	ボーン×1 [炎神の魔滅×1]	炎の魔滅×1 [炎神の魔滅×1]	炎の魔滅×1 [ウォーリング×1]
ファンバ [属性] 炎	128/255 [255/255]	ハイボーン×4 [天敵の魔滅×1]	炎神の魔滅×1 [天敵の魔滅×1]	128/255	ハイボーン×2 [ウォーリング×1]	エーテル×1 [ウォーリング×1]	あはれるの心得×1 [あはれるの心得×4]

【モンスターから入手できるものリスト】

魔物事典Ω

モンスター名	落とすもの	落とすもの	落とすもの	落とすもの	落とすもの	落とすもの	落とすもの
No./種族名	罫事	罫事	罫事	罫事	罫事	罫事	罫事
001 プリン	128/255 [255/255]	ボーション×1 [ハイボーション×3]	角種の盾×1 [角種の盾×4]	255/255	ボーション×1 [ハイボーション×2]	角種の盾×1 [角種の盾×3]	角種の盾×5 [角種の盾×8] [角種の盾×8]
003 ヘキサファイブ	255/255	L銀貨×1 [L銀貨×3]	L銀貨×2 [L銀貨×5]	255/255	ハイボーション×1 [ハイボーション×2]	万銀貨×1 [万銀貨×2]	L銀貨×16 [L銀貨×40] [L銀貨×90]
004 ペシバ	128/255 [255/255]	魔法石×2 [魔法石×4]	万銀貨×1 [万銀貨×6]	255/255	やまびこ草×2 [やまびこ草×4]	毒の毒×1 [毒の毒×2]	万銀貨×5 [万銀貨×12] [万銀貨×12]
005 ハイバーサタン	128/255 [255/255]	炎のカーテン×2 [炎のカーテン×4]	雷のカーテン×2 [雷のカーテン×5]	128/255	炎のカーテン×2 [炎のカーテン×3]	雷のカーテン×2 [雷のカーテン×3]	炎の魔石×1 [炎の魔石×3] [炎の魔石×3]
006 ベヒーモス	32/255 [255/255]	サークレット×1 [炎の魔石×1]	雷の魔石×1	255/255	フェニックスの盾×1 [サークレット×1]	魔法石×2 [サークレット×1]	ヒュプソクラン×1 [炎の魔石×1] [炎の魔石×1]
007 ヒビマンガン	128/255	ボーション×1	フェニックスの盾×1	255/255	やまびこ草×1	フェニックスの盾×1	—
008 防衛兵	128/255	ボーション×1	フェニックスの盾×1	255/255	やまびこ草×1	ハイボーション×1	フェニックスの盾×12 [炎の魔石×1]
009 砲撃兵13型	128/255	5銀貨×1	沈黙手榴弾×1	128/255	5銀貨×1	沈黙手榴弾×1	—
010 砲撃兵62型	128/255	沈黙手榴弾×1	沈黙手榴弾×1	255/255	沈黙手榴弾×1	沈黙手榴弾×1	—
011 ホント	64/255	水の魔石×1	おじりはちまき×1	255/255	氷種の盾×1	水の魔石×1	雷のペンダント×1 [雷のペンダント×1]
012 ホム	128/255 [255/255]	ボーション×1 [ホムのかけら×3]	フェニックスの盾×1 [ホムのかけら×4]	255/255	ボーション×1 [ホムのかけら×2]	ホムのかけら×1 [ホムの盾×1]	氷の魔石×3 [氷の魔石×1] [氷の魔石×4] [氷の魔石×2]
013 ボリスバイター	255/255	雷のペンダント×1	雷のペンダント×1	255/255 [128/255]	万銀貨×1 [雷ますのロケット×1]	万銀貨×2 [雷ますのロケット×1]	魔法石×30 [雷のペンダント×1]
014 ボルケー	255/255	炎の魔石×4 [炎の魔石×1]	炎の魔石×8 [炎の魔石×1]	128/255	ハイボーション×1 [炎の魔石×2]	炎の魔石×1 [炎の魔石×3]	炎の魔石×1 [炎の魔石×3] [炎の魔石×3]
015 ボルトドレイク	64/255 [255/255]	ハイボーション×1 [雷神の魔石×1]	雷神の魔石×1	128/255 [255/255]	雷神玉×1 [雷の魔石×2]	雷の魔石×1 [雷の魔石×3]	雷の一閃×1 [雷神の魔石×1] [炎の魔石×1]
016 ホワイトファンブ	96/255 [255/255]	ボーション×1 [ハイボーション×3]	ハイボーション×1 [ハイボーション×4]	255/255	ボーション×1 [ハイボーション×4]	フェニックスの盾×1 [ハイボーション×5]	ハイボーション×4 [ハイボーション×5] [チヨコ石の殻×3]
017 ホワイトプリン	128/255 [255/255]	氷種の盾×1 [氷種の盾×2]	氷種の盾×2 [氷種の盾×3]	255/255	氷種の盾×1 [氷種の盾×1]	ヒュプソクラン×1 [ヒュプソクラン×1]	ヒュプソクラン×1 [ヒュプソクラン×1] [ヒュプソクラン×1]

【ま】

018 マットマイマイ	255/255	聖なる石×1 [クリスタルの卵×1]	クリスタルの卵×1 [クリスタルの卵×2]	64/255 [32/255]	エリクサー×1	エリクサー×2	回復の心符×25 [回復の心符×30]	回復の心符×30 [回復の心符×40]
019 マキナコマンダー	128/255	沈黙手榴弾×1	沈黙手榴弾×1	128/255	5銀貨×1	5銀貨×2	—	—
020 マキナシューター	128/255	沈黙手榴弾×1	石化手榴弾×1	128/255	沈黙手榴弾×1	石化手榴弾×1	—	—
021 マキナリジェント	128/255	L銀貨×3	石化手榴弾×1	128/255	L銀貨×1	L銀貨×2	—	—
022 マキナソルジャー	128/255	沈黙手榴弾×1	沈黙手榴弾×1	128/255	5銀貨×1	5銀貨×2	—	—
023 マキナハンター	128/255	やまびこ草×1	沈黙手榴弾×1	128/255	やまびこ草×1	沈黙手榴弾×1	—	—
024 マキナバリア	255/255	クリスタルバブル×1	クリスタルバブル×1	255/255	悪いヴェール×1	悪いヴェール×1	—	—
025 マキナレクター	64/255	沈黙手榴弾×1	沈黙手榴弾×1	128/255	5銀貨×1	M銀貨×1	—	—
026 マグ	255/255	鉄種のピアス×1	マンカバウター×1	128/255	ホワイトテープ×1	ホワイトテープ×1	—	—
027 メカトンベリ	255/255	ファンスタース×1 [ファンスタース×2]	パワーグローブ×1 [パワーグローブ×2]	64/255 [32/255]	エーテルテープ×1	エーテルテープ×2	回復の心符×3 [回復の心符×6]	回復の心符×4 [回復の心符×8]
028 モニメント	128/255	ハイボーション×2	ハイボーション×4	255/255	フェニックスの盾×2	フェニックスの盾×2	セーフティビット×2	セーフティビット×3
029 モルボル	255/255	万銀貨×2 [おじりはちまき×1]	万銀貨×3 [おじりはちまき×1]	255/255	ハイボーション×1 [万銀貨×8]	ハイボーション×2 [万銀貨×100]	万銀貨×40 [万銀貨×100]	万銀貨×60 [万銀貨×100]
030 モルボルグレート	255/255	万銀貨×2 [ビスのフロート×1]	万銀貨×3 [ビスのフロート×1]	128/255	回復手榴弾×1 [万銀貨×2]	回復手榴弾×1 [万銀貨×3]	回復の心符×2 [回復の心符×2]	回復の心符×2 [回復の心符×2]

【や】

031 ヤイバル	255/255	マッセルベルト×1	マッセルベルト×1	255/255	チョコボの盾×1	チョコボの盾×2	—	—
032 ヤマトク	64/255 [255/255]	魔法石×2 [魔法石×4]	氷神の魔石×1 [魔法石×6]	255/255	魔法石×2 [氷神の魔石×1]	魔法石×3 [魔法石×1]	雷のペンダント×1 [雷のペンダント×3]	雷のペンダント×4 [雷のペンダント×4]
033 ヨウジンボウ	255/255	回復の魔石×1	回復の魔石×1	128/255	パワーリスト×1	パワーリスト×1	—	—

モンスター名 [No.] 種族名	種草	落とすもの 道具	レア	種草	落とすもの 道具	レア	わいるでもらえるもの 道具	レア
---------------------	----	-------------	----	----	-------------	----	------------------	----

ラグ [23] 怪物 (ドラゴン)	255/255	鉄槌のピアス×1	鉄槌のピアス×1	126/255	聖女の巻物×1	聖女の巻物×1	—	—
ラセルタ [23] 怪物 (ドラゴン)	255/255	チョコボの目×1 [勇者の巻物×1]	ダッシュズ×1 [勇者の巻物×1]	64/255 [32/255]	エーテル×1	エーテル×2	勇者の心符×1 [勇者の心符×4]	勇者の心符×2 [勇者の心符×6]
リダウトR [23] 怪物 (ドラゴン)	—	—	—	126/255	フェニックスの目×1	メガフェニックス×1	—	—
リダウトL [23] 怪物 (ドラゴン)	—	—	—	126/255	フェニックスの目×1	メガフェニックス×1	—	—
リッチ [23] 怪物 (ドラゴン)	64/255	—	魔力の指輪×1	255/255	ハイパーシオン×1	弾力の盾×1	命の泉×16	命の盾×18
リュック [23] 怪物 (ドラゴン)	255/255	真魔法の心符×1	真魔法の心符×1	126/255	真魔法の心符×1	真魔法の心符×1	—	—
ルセル [23] 怪物 (ドラゴン)	255/255	サークレット×1	サークレット×1	255/255	チョコボの目×1	チョコボの目×2	—	—
ルフ [23] 怪物 (ドラゴン)	64/255 [255/255]	フェニックスの目×2 [メガフェニックス×2]	天鼓のイヤリング×1 [メガフェニックス×2]	126/255 [255/255]	フェニックスの目×2 [天鼓のイヤリング×1]	エーテル×1 [天鼓のイヤリング×1]	メガフェニックス×30 [メガフェニックス×60]	メガフェニックス×35 [メガフェニックス×60]
ルボ [23] 怪物 (ドラゴン)	126/255 [255/255]	ハイパーシオン×1 [ハイパーシオン×4]	ハイパーシオン×2 [ハイパーシオン×4]	255/255	ハイパーシオン×1 [ハイパーシオン×4]	ハイパーシオン×2 [ハイパーシオン×4]	エクスパーシオン×3 [ハイパーシオン×2]	エクスパーシオン×3 [ハイパーシオン×2]
ルブラン(ルカ) [23] 怪物 (ドラゴン)	126/255	ハイパーシオン×1	フェニックスの目×1	192/255	銀の刺繍×1	銀の刺繍×1	—	—
ルブラン(カゼト 盗賊) [23] 怪物 (ドラゴン)	126/255	ハイパーシオン×1	ハイパーシオン×2	192/255	ティアラ×1	ティアラ×1	—	—
ルブラン(アジト 盗賊) [23] 怪物 (ドラゴン)	255/255	森林したスフィア×1	森林したスフィア×1	192/255	エリクサー×1	エリクサー×1	—	—
ルブルムドラゴン [23] 怪物 (ドラゴン)	255/255	ハイパーシオン×2 [炎と水の巻物×1]	ハイパーシオン×3 [炎と水の巻物×1]	126/255	ハイパーシオン×1 [エーテル×2]	エーテル×1 [エーテル×3]	炎と水の巻物×2 [真魔法の巻物×1]	炎と水の巻物×3 [真魔法の巻物×2]
ルウコフイ [23] 怪物 (ドラゴン)	126/255 [255/255]	万能薬×1 [万能薬×4]	万能薬×2 [万能薬×6]	255/255	ハイパーシオン×1 [万能薬×6]	フェニックスの目×1 [万能薬×6]	ハイパーシオン×40 [万能薬×80]	ハイパーシオン×60 [万能薬×99]
ルサードレイク [23] 怪物 (ドラゴン)	126/255 [255/255]	ボーション×1 [ボムの魂×2]	ボムのかけら×1 [ボムの魂×3]	255/255	ボーション×1 [炎の寶石×3]	ボムのかけら×1 [炎の寶石×4]	炎の閃×1 [炎の巻物×1]	炎の閃×1 [炎の巻物×1]
レットエレメンタル [23] 怪物 (ドラゴン)	126/255 [255/255]	ボーション×1 [ボムの魂×2]	ボムのかけら×1 [ボムの魂×3]	255/255	ボーション×1 [ボムの魂×2]	ボムのかけら×1 [ボムの魂×3]	ボムのかけら×4 [炎の寶石×6]	ボムの魂×4 [炎の寶石×6]
レッドプリン [23] 怪物 (ドラゴン)	126/255 [255/255]	ボムの魂×1 [炎の寶石×3]	炎の寶石×1 [炎の寶石×4]	255/255	ボムの魂×1 [炎の寶石×1]	炎の寶石×1 [炎の寶石×1]	炎の寶石×12 [炎の巻物×1]	炎の寶石×14 [炎の巻物×1]
ロックマイマイ [23] 怪物 (ドラゴン)	32/255 [255/255]	魔力の指輪×1 [フォーリング×1]	チタンパングル×1 [フォーリング×1]	32/255 [255/255]	アイアンパングル×1 [スリルパングル×1]	スリル的小子×1 [スリルパングル×1]	魔力の指輪×1 [フォーリング×1]	魔力の指輪×2 [フォーリング×1]
ロンツ書架 [23] 怪物 (ドラゴン)	255/255	万能薬×1	万能薬×2	64/255	スリルパングル×1	スリルパングル×1	—	—

ワイト [23] 怪物 (ドラゴン)	64/255	エーテル×2	エーテル×3	255/255	弾力の盾×1	弾力の盾×2	命の泉×18	命の盾×24
ワイルドトルフ [23] 怪物 (ドラゴン)	126/255 [255/255]	ボーション×1 [ハイパーシオン×3]	ボーション×2 [ハイパーシオン×4]	255/255	ボーション×1 [ハイパーシオン×2]	フェニックスの目×1 [フェニックスの目×2]	フェニックスの目×12 [フェニックスの目×30]	フェニックスの目×16 [フェニックスの目×40]
クスブタイン [23] 怪物 (ドラゴン)	126/255 [255/255]	歯の牙×2 [歯の牙×4]	歯の牙×2 [歯の牙×5]	126/255	歯の牙×2 [歯の牙×4]	歯の牙×2 [歯の牙×4]	歯の牙×99	歯の牙×99
ファン [23] 怪物 (ドラゴン)	126/255	薬水×1	薬水×2	255/255	真魔法×1	真魔法×2	真魔法×24	真魔法×30

わ								
---	--	--	--	--	--	--	--	--

【モンスターから入手できるものリスト】
魔物事典Ⅱ





キューソカイセキ

FINAL FANTASY X-2 ULTIMANIA OMEGA #4

レベル&EXP

レベルはEXPを入手することで上がっていくが、EXPを入手できるかどうかは、敵の倒しかたや、倒したときの状況などによって決まる。ここでは、EXPの入手に関する法則や、レベルアップに必要なEXPの具体的な量などを解説していく。



シンラの解析査定

戦闘時間P.449

Q1 Lv.99になるために必要なEXPが一番多いのは誰？

HINT はじめのころレベルアップが速くても、最後まで遅いとはかぎらない。

Q2 ミネルバピステを装備したバインが新魔王で倒した敵のEXPは入手できる？

HINT 敵を倒したとき、ミネルバピステの効果で経験値の状態かどうかを確認しよう。

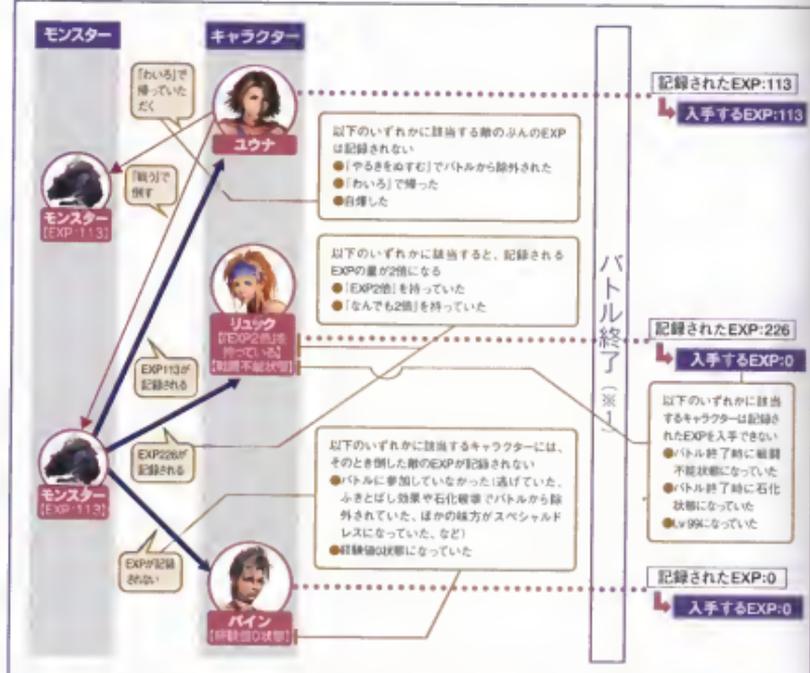
▶ EXPの入手条件

モンスターを1体倒すたびに、そのモンスターに設定されているEXPが「バトル終了時に入手できるEXP」として、キャラクターごとに記録されていく。バトルが終わると、そのバトル中に記録されたEXPを実際に入手できるのだ。ただし、特定の状況では、モンスターを倒してもEXPが記録さ

れなかったり(あるいは記録される量が2倍になったり)、バトル終了時にEXPを入手できないので注意しよう。詳細な仕組みは下図を参照のこと。

なお、各キャラクターがレベルアップするのに必要なEXPの具体的な量は、右ページの表のとおりになっている。

*EXP入手の仕組み



※1……ミッション「リザルトプレート奪還作戦」などでは、バトルが終了しても、特定の状況になるまでEXPやアクセサリ、アイテム、ギルを入手できない

◆レベルアップに必要なEXP

レベル	ユウナ	リュック	バイン	レベル	ユウナ	リュック	バイン	レベル	ユウナ	リュック	バイン
1				34	54014	49658	47698	67	417304	385506	363290
2	4	4	5	35	58956	54216	52020	68	436330	403112	379769
3	24	21	26	36	84190	59045	56595	69	455926	421246	396739
4	88	59	70	37	69724	64152	61430	70	476100	439916	414207
5	144	126	144	38	75568	69545	66533	71	496860	459130	432180
6	260	230	255	39	81730	75232	71911	72	518214	478895	450665
7	424	378	410	40	88218	81221	77571	73	540172	499219	469670
8	646	578	617	41	95040	87520	83520	74	562742	520110	489202
9	934	838	883	42	102204	94136	89765	75	585932	541576	509268
10	1296	1166	1215	43	109720	101077	96314	76	609750	563625	529875
11	1740	1570	1620	44	117596	108351	103174	77	634204	586264	551030
12	2274	2067	2105	45	125840	115966	110352	78	659304	609501	572741
13	2908	2635	2678	46	134460	123930	117855	79	685058	633344	595015
14	3650	3312	3346	47	143464	132250	125690	80	711474	657801	617859
15	4508	4096	4116	48	152862	140934	133865	81	738560	682880	641280
16	5490	4995	4995	49	162662	149990	142387	82	766324	708588	665285
17	6604	6016	5990	50	172872	159426	151263	83	794776	734933	689882
18	7860	7167	7109	51	183500	169250	160500	84	823924	761923	715078
19	9266	8456	8359	52	194554	179469	170105	85	853776	789566	740880
20	10830	9891	9747	53	206044	190091	180086	86	884340	817870	767295
21	12560	11480	11280	54	217978	201124	190450	87	915624	846842	794330
22	14464	13230	12965	55	230364	212576	201204	88	947638	876490	821993
23	16552	15149	14810	56	243210	224455	212355	89	980396	906822	850291
24	18832	17245	16822	57	256524	236768	223910	90	1013888	937846	879231
25	21312	19526	19008	58	270316	249523	235877	91	1048140	969570	908820
26	24000	22000	21375	59	284594	262728	248263	92	1083154	1002001	939065
27	26904	24674	23930	60	299366	276391	261075	93	1118940	1035147	969974
28	30034	27556	26681	61	314640	290520	274320	94	1155506	1069016	1001554
29	33398	30654	29635	62	330424	305122	288005	95	1192860	1103616	1033812
30	37004	33976	32799	63	346728	320205	302138	96	1231010	1138955	1066755
31	40860	37530	36180	64	363560	335777	316726	97	1269964	1175040	1100390
32	44974	41323	39785	65	380928	351846	331776	98	1309732	1211879	1134725
33	49356	45363	43622	66	398840	368420	347295	99	1350322	1249480	1169767

キユーソカイセキ
[レベル&EXP]

◆シラ君の解析査定

Q1 Lv.99になるために必要なEXPが一番多いのは誰?

A1 ユウナ。

レベルアップに必要なEXPの量が一番多いのは、Lv.4まではバインだが、Lv.5でユウナとバインが並び、以降、最後までユウナが一番多いままになる。



◆入手したEXPの量も同じであれば、バインがLv.99になったとき、ユウナはまだLv.94。

◆解答編

Q2 ミネルバビステュを装備したバインが新魔王で倒した敵のEXPは入手できる?

A2 バインだけ入手できるし。

スペシャルドレスのあいだはアクセサリの効果を受けない、ミネルバビステュによる経験値の状態も解除されるので、そのあいだに倒した敵のEXPは記録される。



◆新魔王からもどるとふたたび経験値の状態になるが、バトル終了時に経験値の記録でも、すでに記録されているEXPは入手できる。

キ ャ ラ ク ター の 能 力 値

能力値

キャラクターの能力値は、現在のレベルとドレス、装着しているアクセサリなどから、計算によって求められる。具体的な計算方法を知っていれば、目標とする能力値に必要なレベルや装備を事前に把握することも可能なのだ。



シンラの解析査定

最大HP: P.453

Q1 味方の最大HPは最高でいくつになる？

HINT

やっぱり高いのはスペシャルドレス。あと、ステータス具常も利用できるし。

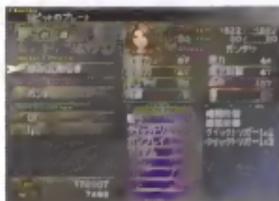
Q2 ドレスとレベルの計算だけで、HPとMP以外の能力値が255に届くドレスはある？

HINT

スペシャルドレスの場合、メニュー画面で見られる値はビット数による修正後のものだし。

▶ ドレスとレベルによる能力値の算出方法

すべてのドレスには、能力値を決めるための「係数」が、能力値ごとに3~4種類ずつ、個別に定められている。各キャラクターの基本的な能力値は、現在のレベルとこれらの係数から計算されて決まるのだ。具体的な計算式は下記のとおり。最大HPおよび最大MPと、それ以外の能力値とは、式が異なるので注意しよう。ドレスごとの係数については右ページを参照してほしい。



←能力値は、「メニュー画面の「装備」や「アビリティ」で確認できる

●最大HP、最大MP

最大HPや最大MPにもっとも強く影響するのは係数A。基本的には、係数Aが高いドレスほど、このふたつの能力値が高くなると考えていい。レベ

ルが低いうちであれば、係数Bの影響も大きめだ。逆に、係数Cの影響は、レベルが高くなるにつれて大きくなっていくことも覚えておきたい。

*最大HP、最大MPの算出方法

$$\text{レベル} \times \text{係数A} + \text{係数B} - \text{レベル}^2 \div \text{係数C}$$

※各係数には対応する能力値のものを使用する
※掛け算や割り算のたびに小数点以下切り捨て

■Lv.31のダークナイトの最大HP
 $31 \times 58 + 173 - 31^2 \div 17.5$
 $= 1738 + 173 - 961 \div 17.5$
 $= 1971 - 54$
 $= 1917$

●攻撃力、魔力、防御力、魔法防御、すばやさ、命中、回避、運

攻撃力と魔力には係数Aが強く影響するが、それ以外の能力値（とくにすばやさ、命中、回避、運）は係数Aが小さいため、最終的な値は係数Cの大

きさに左右されがち。なお、係数A、C、Dは大きいほど能力値が高くなるが、係数Bだけは、逆小さいほど能力値が高くなりやすい。

*攻撃力、魔力、防御力、魔法防御、すばやさ、命中、回避、運の算出方法

$$\text{レベル} \times \text{係数A} + \text{レベル} \div \text{係数B} + \text{係数C} - \text{レベル}^2 \div 16 \div \text{係数D}$$

※各係数には対応する能力値のものを使用する
※掛け算や割り算のたびに小数点以下切り捨て

■Lv.71のシーフの攻撃力
 $71 \times 1.7 + 71 \div 88 + 7 - 71^2 \div 16 + 11$
 $= 120 + 0 + 7 - 5041 \div 16 + 11$
 $= 120 + 0 + 7 - 315 + 11 = 120 + 0 + 7 - 28$
 $= 99$

*ドレス別能力係数表

能力係数	ガナー	魔道士	戦士	サマナー	オークナイト	バウーカー	歌姫	黒魔道士	白魔道士	シフ	黒騎士(ヘラク)	黒騎士(ロラク)	黒騎士(パイ)	ガンナー	キメラ(ヘラク)	キメラ(ロラク)	キメラ(パイ)	フロウラル	ラプソディー	マキナマル	スリッパ	新魔王	右の翼	左の翼																									
最大HP	係数A 42 36 38 46 36 56 66 26 27 28 44 46 46 46 36 31 80 115 100 160 80 200 80 220 100	係数B 79 72 80 103 78 173 113 58 73 75 70 66 66 66 77 90 115 100 160 80 200 80 220 100	係数C 7.0 6.8 7.6 18.3 13.3 17.5 10.0 18.5 19.3 17.7 7.3 7.0 7.0 7.0 7.7 6.7 6.8 7.0 13.0 12.0 13.0 8.5 15.0 7.0	係数D 1.8 3.1 1.5 2.2 2.6 3.2 1.6 3.3 4.2 3.9 2.2 2.6 2.6 2.6 3.3 5.8 5.9 6.1 6.6 4.0 5.5 4.0 1.0 3.0	最大MP	係数A 18 38 14 16 18 85 14 36 48 44 33 32 32 40 99 100 83 60 80 40 20 2 80	係数B 18 38 14 16 18 85 14 36 48 44 33 32 32 40 99 100 83 60 80 40 20 2 80	係数C 133 173 177 150 160 155 200 99 155 122 122 130 130 130 143 97 96 38 40 60 70 100 240 120	係数D 1.3 1.7 1.7 1.5 1.6 1.5 2.0 2.0 2.3 2.1 0.2 0.2 0.2 1.7 1.8 1.8 1.9 1.3 1.8 1.7 1.9 2.2 2.2 2.3 2.3 2.4 2.0	攻撃力	係数A 1.5 2.0 1.6 2.0 2.0 2.3 2.1 0.2 0.2 0.2 1.7 1.8 1.8 1.9 1.3 1.8 1.7 1.9 2.2 2.2 2.3 2.3 2.4 2.0	係数B 4 67 66 4 10 12 5 80 100 100 88 20 90 88 75 17 18 17 6 33 20 12 18 17	係数C 12 14 13 14 15 16 16 3 4 5 7 17 9 13 10 20 20 22 18 13 19 14 24 18	係数D 13 10 13 9 12 8 8 97 128 133 11 15 11 13 43 15 16 14 11 10 12 10 13 16	魔力	係数A 0.7 1.5 0.5 0.6 0.7 1.0 0.1 1.4 1.6 1.8 1.1 1.1 1.1 1.1 1.1 2.0 1.9 1.7 2.1 1.6 1.8 1.5 1.2 1.1	係数B 60 4 30 60 3 2 100 10 4 10 12 17 18 20 75 12 12 12 17 20 30 26 4 8	係数C 10 28 3 12 18 1 1 17 33 28 13 12 16 18 15 33 36 22 40 30 20 40 22	係数D 80 12 23 38 30 11 100 18 12 10 20 11 16 13 30 7 8 10 11 20 8 10 10 15	防御力	係数A 0.7 0.7 0.7 0.8 0.2 0.6 0.1 0.2 0.2 0.2 0.8 0.6 0.6 0.5 0.1 0.2 0.2 0.2 0.4 0.3 0.5 0.5 0.6 0.5	係数B 4 6 8 3 8 2 30 80 100 100 10 8 7 8 75 20 20 20 7 15 12 13 20 3	係数C 12 9 11 75 32 98 24 3 3 8 7 30 12 31 24 130 130 128 38 40 80 30 44 42	係数D 13 14 15 11 96 11 100 80 128 100 22 16 20 19 90 60 50 55 20 33 21 20 20 15	魔法防御	係数A 0.7 1.0 0.4 0.2 0.2 0.3 0.1 0.4 0.8 0.9 0.9 0.5 0.4 0.4 0.3 0.3 0.4 0.3 0.2 0.3 0.3 0.3 0.4 0.3	係数B 4 18 100 3 2 100 80 60 100 12 13 12 16 75 13 13 14 10 30 20 14 30 40 30	係数C 12 44 2 4 35 65 1 33 108 111 36 14 20 18 37 110 115 108 94 70 28 22 40 41	係数D 13 12 100 80 40 16 111 95 60 100 16 22 33 40 90 38 34 42 79 33 36 44 42 45	下び率	係数A 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.2 0.2 0.2 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1	係数B 18 30 33 100 100 100 18 100 100 100 13 22 22 24 20 52 80 52 100 50 80 70 80 70	係数C 50 51 50 48 54 36 58 51 49 50 57 47 53 51 52 54 53 50 40 38 40 38 44 40	係数D 85 150 130 180 140 170 150 60 130 133 100 130 240 150 90 75 80 80 130 130 150 120 130 115	命中	係数A 0.1 0.3	係数B 18 28 23 100 20 100 80 80 100 100 14 18 15 14 18 20 22 10 100 100 100 100 100	係数C 120 118 117 100 102 100 102 96 97 98 107 100 100 103 120 120 118 122 115 105 116 110 130 105	係数D 200 160 100 100 100 130 120 95 140 130 100 200 150 60 200 170 200 100 120 140 80 200 200	回避	係数A 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.2 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.0 0.1 0.1	係数B 70 90 77 100 100 100 100 100 100 88 100 100 100 100 15 15 15 100 90 100 16 100 100	係数C 2 1 1 3 10 0 13 8 2 3 15 4 5 4 3 10 10 5 2 1 1 1 8 1	係数D 75 80 77 100 100 90 160 80 100 110 88 90 100 100 90 90 90 75 100 100 120 240 120 120	運	係数A 0.2 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.2 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1	係数B 100 100 100 100 100 100 100 100 100 100 100 100 100 100 90 100 100 85 80 75 70 80 70	係数C 11 8 9 10 12 8 11 7 8 8 22 7 7 11 18 15 14 15 8 5 6 5 10 3	係数D 100 100 100 100 100 111 111 111 111 150 90 80 120 100 80 100 120 100 100 120 90 120 120
最大MP	係数A 18 38 14 16 18 85 14 36 48 44 33 32 32 40 99 100 83 60 80 40 20 2 80	係数B 18 38 14 16 18 85 14 36 48 44 33 32 32 40 99 100 83 60 80 40 20 2 80	係数C 133 173 177 150 160 155 200 99 155 122 122 130 130 130 143 97 96 38 40 60 70 100 240 120	係数D 1.3 1.7 1.7 1.5 1.6 1.5 2.0 2.0 2.3 2.1 0.2 0.2 0.2 1.7 1.8 1.8 1.9 1.3 1.8 1.7 1.9 2.2 2.2 2.3 2.3 2.4 2.0	攻撃力	係数A 1.5 2.0 1.6 2.0 2.0 2.3 2.1 0.2 0.2 0.2 1.7 1.8 1.8 1.9 1.3 1.8 1.7 1.9 2.2 2.2 2.3 2.3 2.4 2.0	係数B 4 67 66 4 10 12 5 80 100 100 88 20 90 88 75 17 18 17 6 33 20 12 18 17	係数C 12 14 13 14 15 16 16 3 4 5 7 17 9 13 10 20 20 22 18 13 19 14 24 18	係数D 13 10 13 9 12 8 8 97 128 133 11 15 11 13 43 15 16 14 11 10 12 10 13 16	魔力	係数A 0.7 1.5 0.5 0.6 0.7 1.0 0.1 1.4 1.6 1.8 1.1 1.1 1.1 1.1 1.1 2.0 1.9 1.7 2.1 1.6 1.8 1.5 1.2 1.1	係数B 60 4 30 60 3 2 100 10 4 10 12 17 18 20 75 12 12 12 17 20 30 26 4 8	係数C 10 28 3 12 18 1 1 17 33 28 13 12 16 18 15 33 36 22 40 30 20 40 22	係数D 80 12 23 38 30 11 100 18 12 10 20 11 16 13 30 7 8 10 11 20 8 10 10 15	防御力	係数A 0.7 0.7 0.7 0.8 0.2 0.6 0.1 0.2 0.2 0.2 0.8 0.6 0.6 0.5 0.1 0.2 0.2 0.2 0.4 0.3 0.5 0.5 0.6 0.5	係数B 4 6 8 3 8 2 30 80 100 100 10 8 7 8 75 20 20 20 7 15 12 13 20 3	係数C 12 9 11 75 32 98 24 3 3 8 7 30 12 31 24 130 130 128 38 40 80 30 44 42	係数D 13 14 15 11 96 11 100 80 128 100 22 16 20 19 90 60 50 55 20 33 21 20 20 15	魔法防御	係数A 0.7 1.0 0.4 0.2 0.2 0.3 0.1 0.4 0.8 0.9 0.9 0.5 0.4 0.4 0.3 0.3 0.4 0.3 0.2 0.3 0.3 0.3 0.4 0.3	係数B 4 18 100 3 2 100 80 60 100 12 13 12 16 75 13 13 14 10 30 20 14 30 40 30	係数C 12 44 2 4 35 65 1 33 108 111 36 14 20 18 37 110 115 108 94 70 28 22 40 41	係数D 13 12 100 80 40 16 111 95 60 100 16 22 33 40 90 38 34 42 79 33 36 44 42 45	下び率	係数A 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.2 0.2 0.2 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1	係数B 18 30 33 100 100 100 18 100 100 100 13 22 22 24 20 52 80 52 100 50 80 70 80 70	係数C 50 51 50 48 54 36 58 51 49 50 57 47 53 51 52 54 53 50 40 38 40 38 44 40	係数D 85 150 130 180 140 170 150 60 130 133 100 130 240 150 90 75 80 80 130 130 150 120 130 115	命中	係数A 0.1 0.3	係数B 18 28 23 100 20 100 80 80 100 100 14 18 15 14 18 20 22 10 100 100 100 100 100	係数C 120 118 117 100 102 100 102 96 97 98 107 100 100 103 120 120 118 122 115 105 116 110 130 105	係数D 200 160 100 100 100 130 120 95 140 130 100 200 150 60 200 170 200 100 120 140 80 200 200	回避	係数A 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.2 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.0 0.1 0.1	係数B 70 90 77 100 100 100 100 100 100 88 100 100 100 100 15 15 15 100 90 100 16 100 100	係数C 2 1 1 3 10 0 13 8 2 3 15 4 5 4 3 10 10 5 2 1 1 1 8 1	係数D 75 80 77 100 100 90 160 80 100 110 88 90 100 100 90 90 90 75 100 100 120 240 120 120	運	係数A 0.2 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.2 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1	係数B 100 100 100 100 100 100 100 100 100 100 100 100 100 100 90 100 100 85 80 75 70 80 70	係数C 11 8 9 10 12 8 11 7 8 8 22 7 7 11 18 15 14 15 8 5 6 5 10 3	係数D 100 100 100 100 100 111 111 111 111 150 90 80 120 100 80 100 120 100 100 120 90 120 120					
攻撃力	係数A 1.5 2.0 1.6 2.0 2.0 2.3 2.1 0.2 0.2 0.2 1.7 1.8 1.8 1.9 1.3 1.8 1.7 1.9 2.2 2.2 2.3 2.3 2.4 2.0	係数B 4 67 66 4 10 12 5 80 100 100 88 20 90 88 75 17 18 17 6 33 20 12 18 17	係数C 12 14 13 14 15 16 16 3 4 5 7 17 9 13 10 20 20 22 18 13 19 14 24 18	係数D 13 10 13 9 12 8 8 97 128 133 11 15 11 13 43 15 16 14 11 10 12 10 13 16	魔力	係数A 0.7 1.5 0.5 0.6 0.7 1.0 0.1 1.4 1.6 1.8 1.1 1.1 1.1 1.1 1.1 2.0 1.9 1.7 2.1 1.6 1.8 1.5 1.2 1.1	係数B 60 4 30 60 3 2 100 10 4 10 12 17 18 20 75 12 12 12 17 20 30 26 4 8	係数C 10 28 3 12 18 1 1 17 33 28 13 12 16 18 15 33 36 22 40 30 20 40 22	係数D 80 12 23 38 30 11 100 18 12 10 20 11 16 13 30 7 8 10 11 20 8 10 10 15	防御力	係数A 0.7 0.7 0.7 0.8 0.2 0.6 0.1 0.2 0.2 0.2 0.8 0.6 0.6 0.5 0.1 0.2 0.2 0.2 0.4 0.3 0.5 0.5 0.6 0.5	係数B 4 6 8 3 8 2 30 80 100 100 10 8 7 8 75 20 20 20 7 15 12 13 20 3	係数C 12 9 11 75 32 98 24 3 3 8 7 30 12 31 24 130 130 128 38 40 80 30 44 42	係数D 13 14 15 11 96 11 100 80 128 100 22 16 20 19 90 60 50 55 20 33 21 20 20 15	魔法防御	係数A 0.7 1.0 0.4 0.2 0.2 0.3 0.1 0.4 0.8 0.9 0.9 0.5 0.4 0.4 0.3 0.3 0.4 0.3 0.2 0.3 0.3 0.3 0.4 0.3	係数B 4 18 100 3 2 100 80 60 100 12 13 12 16 75 13 13 14 10 30 20 14 30 40 30	係数C 12 44 2 4 35 65 1 33 108 111 36 14 20 18 37 110 115 108 94 70 28 22 40 41	係数D 13 12 100 80 40 16 111 95 60 100 16 22 33 40 90 38 34 42 79 33 36 44 42 45	下び率	係数A 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.2 0.2 0.2 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1	係数B 18 30 33 100 100 100 18 100 100 100 13 22 22 24 20 52 80 52 100 50 80 70 80 70	係数C 50 51 50 48 54 36 58 51 49 50 57 47 53 51 52 54 53 50 40 38 40 38 44 40	係数D 85 150 130 180 140 170 150 60 130 133 100 130 240 150 90 75 80 80 130 130 150 120 130 115	命中	係数A 0.1 0.3	係数B 18 28 23 100 20 100 80 80 100 100 14 18 15 14 18 20 22 10 100 100 100 100 100	係数C 120 118 117 100 102 100 102 96 97 98 107 100 100 103 120 120 118 122 115 105 116 110 130 105	係数D 200 160 100 100 100 130 120 95 140 130 100 200 150 60 200 170 200 100 120 140 80 200 200	回避	係数A 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.2 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.0 0.1 0.1	係数B 70 90 77 100 100 100 100 100 100 88 100 100 100 100 15 15 15 100 90 100 16 100 100	係数C 2 1 1 3 10 0 13 8 2 3 15 4 5 4 3 10 10 5 2 1 1 1 8 1	係数D 75 80 77 100 100 90 160 80 100 110 88 90 100 100 90 90 90 75 100 100 120 240 120 120	運	係数A 0.2 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.2 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1	係数B 100 100 100 100 100 100 100 100 100 100 100 100 100 100 90 100 100 85 80 75 70 80 70	係数C 11 8 9 10 12 8 11 7 8 8 22 7 7 11 18 15 14 15 8 5 6 5 10 3	係数D 100 100 100 100 100 111 111 111 111 150 90 80 120 100 80 100 120 100 100 120 90 120 120										
魔力	係数A 0.7 1.5 0.5 0.6 0.7 1.0 0.1 1.4 1.6 1.8 1.1 1.1 1.1 1.1 1.1 2.0 1.9 1.7 2.1 1.6 1.8 1.5 1.2 1.1	係数B 60 4 30 60 3 2 100 10 4 10 12 17 18 20 75 12 12 12 17 20 30 26 4 8	係数C 10 28 3 12 18 1 1 17 33 28 13 12 16 18 15 33 36 22 40 30 20 40 22	係数D 80 12 23 38 30 11 100 18 12 10 20 11 16 13 30 7 8 10 11 20 8 10 10 15	防御力	係数A 0.7 0.7 0.7 0.8 0.2 0.6 0.1 0.2 0.2 0.2 0.8 0.6 0.6 0.5 0.1 0.2 0.2 0.2 0.4 0.3 0.5 0.5 0.6 0.5	係数B 4 6 8 3 8 2 30 80 100 100 10 8 7 8 75 20 20 20 7 15 12 13 20 3	係数C 12 9 11 75 32 98 24 3 3 8 7 30 12 31 24 130 130 128 38 40 80 30 44 42	係数D 13 14 15 11 96 11 100 80 128 100 22 16 20 19 90 60 50 55 20 33 21 20 20 15	魔法防御	係数A 0.7 1.0 0.4 0.2 0.2 0.3 0.1 0.4 0.8 0.9 0.9 0.5 0.4 0.4 0.3 0.3 0.4 0.3 0.2 0.3 0.3 0.3 0.4 0.3	係数B 4 18 100 3 2 100 80 60 100 12 13 12 16 75 13 13 14 10 30 20 14 30 40 30	係数C 12 44 2 4 35 65 1 33 108 111 36 14 20 18 37 110 115 108 94 70 28 22 40 41	係数D 13 12 100 80 40 16 111 95 60 100 16 22 33 40 90 38 34 42 79 33 36 44 42 45	下び率	係数A 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.2 0.2 0.2 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1	係数B 18 30 33 100 100 100 18 100 100 100 13 22 22 24 20 52 80 52 100 50 80 70 80 70	係数C 50 51 50 48 54 36 58 51 49 50 57 47 53 51 52 54 53 50 40 38 40 38 44 40	係数D 85 150 130 180 140 170 150 60 130 133 100 130 240 150 90 75 80 80 130 130 150 120 130 115	命中	係数A 0.1 0.3	係数B 18 28 23 100 20 100 80 80 100 100 14 18 15 14 18 20 22 10 100 100 100 100 100	係数C 120 118 117 100 102 100 102 96 97 98 107 100 100 103 120 120 118 122 115 105 116 110 130 105	係数D 200 160 100 100 100 130 120 95 140 130 100 200 150 60 200 170 200 100 120 140 80 200 200	回避	係数A 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.2 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.0 0.1 0.1	係数B 70 90 77 100 100 100 100 100 100 88 100 100 100 100 15 15 15 100 90 100 16 100 100	係数C 2 1 1 3 10 0 13 8 2 3 15 4 5 4 3 10 10 5 2 1 1 1 8 1	係数D 75 80 77 100 100 90 160 80 100 110 88 90 100 100 90 90 90 75 100 100 120 240 120 120	運	係数A 0.2 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.2 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1	係数B 100 100 100 100 100 100 100 100 100 100 100 100 100 100 90 100 100 85 80 75 70 80 70	係数C 11 8 9 10 12 8 11 7 8 8 22 7 7 11 18 15 14 15 8 5 6 5 10 3	係数D 100 100 100 100 100 111 111 111 111 150 90 80 120 100 80 100 120 100 100 120 90 120 120															
防御力	係数A 0.7 0.7 0.7 0.8 0.2 0.6 0.1 0.2 0.2 0.2 0.8 0.6 0.6 0.5 0.1 0.2 0.2 0.2 0.4 0.3 0.5 0.5 0.6 0.5	係数B 4 6 8 3 8 2 30 80 100 100 10 8 7 8 75 20 20 20 7 15 12 13 20 3	係数C 12 9 11 75 32 98 24 3 3 8 7 30 12 31 24 130 130 128 38 40 80 30 44 42	係数D 13 14 15 11 96 11 100 80 128 100 22 16 20 19 90 60 50 55 20 33 21 20 20 15	魔法防御	係数A 0.7 1.0 0.4 0.2 0.2 0.3 0.1 0.4 0.8 0.9 0.9 0.5 0.4 0.4 0.3 0.3 0.4 0.3 0.2 0.3 0.3 0.3 0.4 0.3	係数B 4 18 100 3 2 100 80 60 100 12 13 12 16 75 13 13 14 10 30 20 14 30 40 30	係数C 12 44 2 4 35 65 1 33 108 111 36 14 20 18 37 110 115 108 94 70 28 22 40 41	係数D 13 12 100 80 40 16 111 95 60 100 16 22 33 40 90 38 34 42 79 33 36 44 42 45	下び率	係数A 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.2 0.2 0.2 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1	係数B 18 30 33 100 100 100 18 100 100 100 13 22 22 24 20 52 80 52 100 50 80 70 80 70	係数C 50 51 50 48 54 36 58 51 49 50 57 47 53 51 52 54 53 50 40 38 40 38 44 40	係数D 85 150 130 180 140 170 150 60 130 133 100 130 240 150 90 75 80 80 130 130 150 120 130 115	命中	係数A 0.1 0.3	係数B 18 28 23 100 20 100 80 80 100 100 14 18 15 14 18 20 22 10 100 100 100 100 100	係数C 120 118 117 100 102 100 102 96 97 98 107 100 100 103 120 120 118 122 115 105 116 110 130 105	係数D 200 160 100 100 100 130 120 95 140 130 100 200 150 60 200 170 200 100 120 140 80 200 200	回避	係数A 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.2 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.0 0.1 0.1	係数B 70 90 77 100 100 100 100 100 100 88 100 100 100 100 15 15 15 100 90 100 16 100 100	係数C 2 1 1 3 10 0 13 8 2 3 15 4 5 4 3 10 10 5 2 1 1 1 8 1	係数D 75 80 77 100 100 90 160 80 100 110 88 90 100 100 90 90 90 75 100 100 120 240 120 120	運	係数A 0.2 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.2 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1	係数B 100 100 100 100 100 100 100 100 100 100 100 100 100 100 90 100 100 85 80 75 70 80 70	係数C 11 8 9 10 12 8 11 7 8 8 22 7 7 11 18 15 14 15 8 5 6 5 10 3	係数D 100 100 100 100 100 111 111 111 111 150 90 80 120 100 80 100 120 100 100 120 90 120 120																				
魔法防御	係数A 0.7 1.0 0.4 0.2 0.2 0.3 0.1 0.4 0.8 0.9 0.9 0.5 0.4 0.4 0.3 0.3 0.4 0.3 0.2 0.3 0.3 0.3 0.4 0.3	係数B 4 18 100 3 2 100 80 60 100 12 13 12 16 75 13 13 14 10 30 20 14 30 40 30	係数C 12 44 2 4 35 65 1 33 108 111 36 14 20 18 37 110 115 108 94 70 28 22 40 41	係数D 13 12 100 80 40 16 111 95 60 100 16 22 33 40 90 38 34 42 79 33 36 44 42 45	下び率	係数A 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.2 0.2 0.2 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1	係数B 18 30 33 100 100 100 18 100 100 100 13 22 22 24 20 52 80 52 100 50 80 70 80 70	係数C 50 51 50 48 54 36 58 51 49 50 57 47 53 51 52 54 53 50 40 38 40 38 44 40	係数D 85 150 130 180 140 170 150 60 130 133 100 130 240 150 90 75 80 80 130 130 150 120 130 115	命中	係数A 0.1 0.3	係数B 18 28 23 100 20 100 80 80 100 100 14 18 15 14 18 20 22 10 100 100 100 100 100	係数C 120 118 117 100 102 100 102 96 97 98 107 100 100 103 120 120 118 122 115 105 116 110 130 105	係数D 200 160 100 100 100 130 120 95 140 130 100 200 150 60 200 170 200 100 120 140 80 200 200	回避	係数A 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.2 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.0 0.1 0.1	係数B 70 90 77 100 100 100 100 100 100 88 100 100 100 100 15 15 15 100 90 100 16 100 100	係数C 2 1 1 3 10 0 13 8 2 3 15 4 5 4 3 10 10 5 2 1 1 1 8 1	係数D 75 80 77 100 100 90 160 80 100 110 88 90 100 100 90 90 90 75 100 100 120 240 120 120	運	係数A 0.2 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.2 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1	係数B 100 100 100 100 100 100 100 100 100 100 100 100 100 100 90 100 100 85 80 75 70 80 70	係数C 11 8 9 10 12 8 11 7 8 8 22 7 7 11 18 15 14 15 8 5 6 5 10 3	係数D 100 100 100 100 100 111 111 111 111 150 90 80 120 100 80 100 120 100 100 120 90 120 120																									
下び率	係数A 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.2 0.2 0.2 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1	係数B 18 30 33 100 100 100 18 100 100 100 13 22 22 24 20 52 80 52 100 50 80 70 80 70	係数C 50 51 50 48 54 36 58 51 49 50 57 47 53 51 52 54 53 50 40 38 40 38 44 40	係数D 85 150 130 180 140 170 150 60 130 133 100 130 240 150 90 75 80 80 130 130 150 120 130 115	命中	係数A 0.1 0.3	係数B 18 28 23 100 20 100 80 80 100 100 14 18 15 14 18 20 22 10 100 100 100 100 100	係数C 120 118 117 100 102 100 102 96 97 98 107 100 100 103 120 120 118 122 115 105 116 110 130 105	係数D 200 160 100 100 100 130 120 95 140 130 100 200 150 60 200 170 200 100 120 140 80 200 200	回避	係数A 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.2 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.0 0.1 0.1	係数B 70 90 77 100 100 100 100 100 100 88 100 100 100 100 15 15 15 100 90 100 16 100 100	係数C 2 1 1 3 10 0 13 8 2 3 15 4 5 4 3 10 10 5 2 1 1 1 8 1	係数D 75 80 77 100 100 90 160 80 100 110 88 90 100 100 90 90 90 75 100 100 120 240 120 120	運	係数A 0.2 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.2 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1	係数B 100 100 100 100 100 100 100 100 100 100 100 100 100 100 90 100 100 85 80 75 70 80 70	係数C 11 8 9 10 12 8 11 7 8 8 22 7 7 11 18 15 14 15 8 5 6 5 10 3	係数D 100 100 100 100 100 111 111 111 111 150 90 80 120 100 80 100 120 100 100 120 90 120 120																														
命中	係数A 0.1 0.3	係数B 18 28 23 100 20 100 80 80 100 100 14 18 15 14 18 20 22 10 100 100 100 100 100	係数C 120 118 117 100 102 100 102 96 97 98 107 100 100 103 120 120 118 122 115 105 116 110 130 105	係数D 200 160 100 100 100 130 120 95 140 130 100 200 150 60 200 170 200 100 120 140 80 200 200	回避	係数A 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.2 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.0 0.1 0.1	係数B 70 90 77 100 100 100 100 100 100 88 100 100 100 100 15 15 15 100 90 100 16 100 100	係数C 2 1 1 3 10 0 13 8 2 3 15 4 5 4 3 10 10 5 2 1 1 1 8 1	係数D 75 80 77 100 100 90 160 80 100 110 88 90 100 100 90 90 90 75 100 100 120 240 120 120	運	係数A 0.2 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.2 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1	係数B 100 100 100 100 100 100 100 100 100 100 100 100 100 100 90 100 100 85 80 75 70 80 70	係数C 11 8 9 10 12 8 11 7 8 8 22 7 7 11 18 15 14 15 8 5 6 5 10 3	係数D 100 100 100 100 100 111 111 111 111 150 90 80 120 100 80 100 120 100 100 120 90 120 120																																			
回避	係数A 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.2 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.0 0.1 0.1	係数B 70 90 77 100 100 100 100 100 100 88 100 100 100 100 15 15 15 100 90 100 16 100 100	係数C 2 1 1 3 10 0 13 8 2 3 15 4 5 4 3 10 10 5 2 1 1 1 8 1	係数D 75 80 77 100 100 90 160 80 100 110 88 90 100 100 90 90 90 75 100 100 120 240 120 120	運	係数A 0.2 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.2 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1	係数B 100 100 100 100 100 100 100 100 100 100 100 100 100 100 90 100 100 85 80 75 70 80 70	係数C 11 8 9 10 12 8 11 7 8 8 22 7 7 11 18 15 14 15 8 5 6 5 10 3	係数D 100 100 100 100 100 111 111 111 111 150 90 80 120 100 80 100 120 100 100 120 90 120 120																																								
運	係数A 0.2 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.2 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1 0.1	係数B 100 100 100 100 100 100 100 100 100 100 100 100 100 100 90 100 100 85 80 75 70 80 70	係数C 11 8 9 10 12 8 11 7 8 8 22 7 7 11 18 15 14 15 8 5 6 5 10 3	係数D 100 100 100 100 100 111 111 111 111 150 90 80 120 100 80 100 120 100 100 120 90 120 120																																													

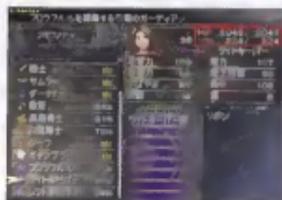
▶ スペシャルドレスと支援ユニットへの修正

スペシャルドレスと支援ユニットの能力値は、レベルとドレスから算出されたあと、さらに、最大HP、最大MP、攻撃力、魔力、防御力、魔法防御がある倍率で修正される。スペシャルドレスの場合、修正倍率は装備中のリザルトプレートのビット数によって変化するが(下表参照)、支援ユニットの場合は、ビット数を問わず1.24倍。ただし、最大HPと最大MPは、支援ユニットでもメニュー画面にかがり、下表の倍率で修正された数値が表示される(バトルでの実際の倍率はつねに1.24倍)。

*ビット数ごとの能力値への修正倍率

ビット数	倍率
2	1.08倍
3	1.12倍
4	1.16倍
5	1.20倍
6	1.24倍

※計算後に小数点以下切り捨て



▶ビット数2の「迷わざる者」を装備している状態。ライトキーパーの最大HPと最大MPは、1.08倍の修正を受けた値になっている。

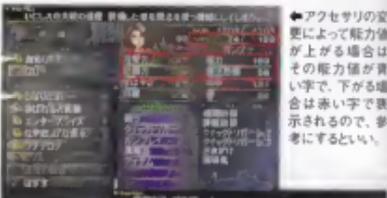


▶実際にスペシャルドレスアップすると、ライトキーパーの最大HPと最大MPは、1.24倍の修正を受けた値になるのだ。

▶ ドレス以外の装備とオートアビリティによる修正

特定のリザルトプレートやアクセサリは、それを装備しているあいだ、決められた能力値を一定量だけ変化させる効果を持つ。さらに、リザルトプレートの場合、ゲートを通じた装備者の能力値をそのバトル中だけ上げる効果を持つものも多い。なお、アクセサリによる修正はプラスであるとはかぎらず、マイナスの修正を与えるものもある点には注意しよう。

ちなみに、スペシャルドレスにドレスアップすると、リザルトプレート(ゲートも含む)やアクセサリの効果は失われるので、それらによる能力値への修正は受けられなくなる。そのかわり、上記のビット数による能力値の修正や、(修得していれば)オートアビリティ「HP2倍」「HP3倍」による最大HP上昇の効果を得ることができるのだ。



▶アクセサリの変更によって能力値が上がる場合はその能力値が青い字で、下がる場合は赤い字で表示されるので、参考にするといい。



▶ゲートの効果で変化する能力値および変化量は、メニュー画面の「リザルトプレート」の選択時や、ドレスアップのときに確認可能。

■ 能力値を変化させるステータス異常

全部で43種類あるステータス異常のなかには、能力値を変化させるものがふたつある。HP2倍状態とMP2倍状態がそれで、その名のとおり、解除されるまでのあいだ、最大HPや最大MPを2倍にする効果を持つのだ。

なお、攻撃力アップ状態、防御力ダウン状態など、能力値の名がつくステータス異常はほかにもあるが、これらは能力値自体を変化させるものではなく、ダメージ量や命中確率を直接変化させるもの(→P.456)。混同ないように気をつけたい。



▶敵の攻撃に耐えやすくなるHP2倍状態は、とくに実用性が高い。

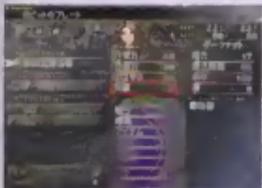
■II 能力値の上限と下限

各能力値には上限があり、下記の値を超えることはできない(「HP限界突破」があるときのHPだけは例外)。また、ドレスとレベルから算出された数値がゼロの場合は

*能力値の上限

能力値	上限
最大HP	9999(※1)
最大MP	999
攻撃力、魔力、防弾力、魔法防御、すばやさ、命中、回避、運	255

※1……「HP限界突破」を持っている場合は、この上限を超えられる



◀ゼロになる可能性がある能力値は、Lv.9までのダークナイトの回避だけ。

能力値が実際にゼロになるが、アクセサリの修正によって能力値が下がる場合は1が下限で、ゼロ以下にはならないようになっている。



◀Lv.99の黒魔道士は魔力164。この状態で、魔力に+100するミネルババシチュを装備すると……。



◀計算上では264になるが、実際には、上限である255を超えることはない。



シンラ君の解析査定

Q1 味方の最大HPは最高でいくつになる?

A1 48768になるし。

Lv.99のユナがビット数6のリザルトプレートを装備して、HP2倍状態になってから、「HP2倍」と「HP3倍」を併用しているフロラフルにドレスアップ。これでHPが48768になる。スペシャルドレス以外なら、Lv.99でできるユナの、HP+100%のアクセサリ(クリスタルバングルなど)をふたつ装備してHP2倍状態になったときの39882が最高だ。

*最大HPがもっとも高くなるときの仕組み(スペシャルドレスの場合)

Lv.99でのフロラフルの最大HP

6555

ビット数6のリザルトプレートによる修正
……×1.24

8128

「HP2倍」と「HP3倍」による修正
……+100%ずつ

24384

HP2倍状態による修正
……×2

48768

解答編

*最大HPがもっとも高くなるときの仕組み(スペシャルドレス以外の場合)

Lv.99でのきぐるみ士(ユナ)の最大HP

6647

ふたつのアクセサリによる修正
……+100%ずつ

19941

HP2倍状態による修正
……×2

39882

Q2 ドレスとレベルの計算だけで、HPとMP以外の能力値が255に届くドレスはある?

A2 存在しないし。

Lv.99のバインがビット数5以上のリザルトプレートを装備していれば、新魔王の攻撃力は255に達する。しかし、ビット数による修正がなければ218止まりで、修正なしで255に届いているわけではないのだ。



◀一見すると、攻撃力が255に届いているように見えるが、これは修正後の数値が表示されているにすぎない。

ダメージ

各行動によるダメージ量および回復量は、能力値をはじめとする各数値の働きたや、厳密な計算の手順などを知ることによって正確に求められる。計算によってダメージ量や回復量を予測し、作戦の構築に役立ててみよう。



シラ君の解析査定

【解説】P.451

Q1

防御+無敵状態で烈火の指輪を装備したキャラクターを、炎の一閃とキューソコカミを装備したピンチ状態のキャラクターが「闘う」で攻撃した。結果は？

HINT

計算手順を考えれば簡単だし。

Q2

もしダメージ量に上限がなければ、最大ダメージは理論上いくつ？（「毎撃」は除く）

HINT

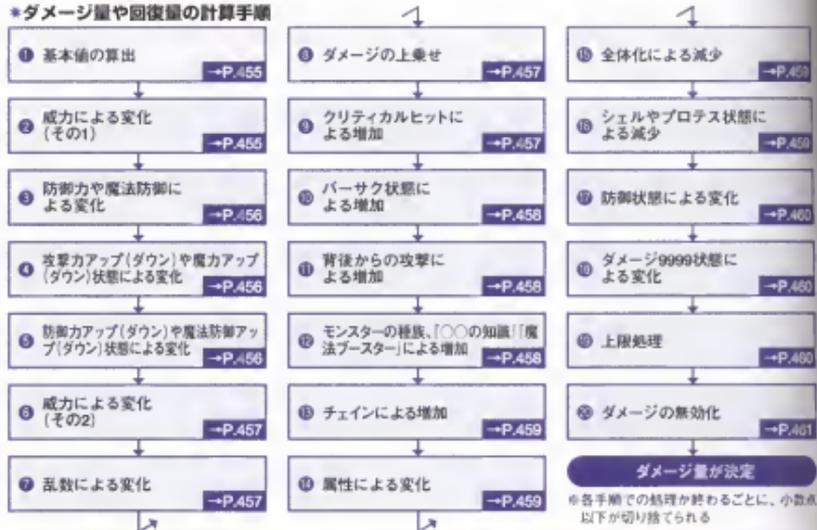
カギをにぎるのは真性だし。

▶ ダメージ量や回復量の計算方法

ダメージ量や回復量は以下の手順で算出される。ただし、特定の条件がそろっていないかぎり、無視される手順も多い。また、条件を満たしていても、

MPにダメージを与える（またはMPを回復する）ときには無視される処理もある。以降のページでは、各手順の具体的な内容について説明していく。

*ダメージ量や回復量の計算手順



■II タイプと軽減手段

行動には、「タイプ」と「軽減手段」のふたとおりの分類方法がある。それぞれの内容は以下のとおりだ。

●タイプ

物理、魔法、特殊魔法、魔法回復、割合、固定値、固定値乱数の7種類がある。タイプがちがうと、①基本値の算出における計算式が異なるほか、②威力による変化(その1)～⑦乱数による変化のなかで、どの手順が関係するかもちがってくる。

●軽減手段

軽減手段はシェル、プロテス、どちらでもないの3種類。ダメージの計算過程においては、⑧背後からの攻撃による増加、⑥シェルやプロテス状態による減少、⑦防御状態による変化、⑩ダメージの無効化、の4つに関係している。また、ダメージ量の決定以外にも、モンスターのカウンター行動の条件など、さまざまな要素に関わっているのだ。

① 基本値の算出

まず最初に、使用者や対象の能力値、レベルなどから、ダメージ量や回復量の基本的な値(以下、基本値)が計算される。基本値の求めかたはタイプ

*タイプが物理の行動の基本値

$$(\text{レベル} + \text{攻撃力}) \times \text{レベル} \times \text{攻撃力} \div 1024 + \text{攻撃力}$$

使用者の攻撃力とレベルが強く影響。どちらか片方でも低い場合は、たいしたダメージを与えられない。

*タイプが魔法が魔法回復の行動の基本値

$$\text{レベル} \times 2 + \text{魔力}$$

使用者の魔力とレベルが影響。どちらか片方が高ければ、ダメージ量や回復量を大きくするには十分。

*タイプが特殊魔法の行動の基本値

$$(\text{レベル} + \text{魔力}) \times \text{レベル} \times \text{魔力} \div 1024 + \text{魔力}$$

式は物理とまったく同じ。攻撃力かわりに魔力を計算に用いる点のみ異なる。

*タイプが割合の行動の基本値

$$\text{対象の最大HP (MP) または残りHP (MP)} \times \text{規定の割合}$$

基本値の算出に使うのが対象のHPかMPか、最大値か残量か、割合がいくつかは、行動ごとに異なる。なお、このタイプの攻撃にそのHPへのダメージは無効化する(→P.461)モンスターも多いので注意(回復や、MPへのダメージは無効化されない)。

*タイプが固定値の行動の基本値

行動ごとに異なる

基本値の求めかたは、行動ひとつひとつでまったく異なる。以下はその具体的な例。これら以外の、タイプが固定値の行動については、[FF X-2 アルティマニア]P.70~90(アビリティ)、P.215~218(アイテム)、本書P.257~437(モンスターの行動)を参照。

■タイプが固定値の行動の基本値の例

行動	基本値
『みちづれ』	使用者の最大HP×2
ガンブレイ[レベルショット]	使用者のレベル×16
魔銃弾『はりせんぼん』	1000(固定)
真義『閉鎖』	(使用者の最大HP-残りHP)÷2

② 威力による変化(その1)

タイプが魔法か魔法回復なら、この時点で、行動ごとに設定された「威力」による修正を行なう。魔法も魔法回復も、威力は2乗して計算するので、ダメージ量や回復量への影響は大きめ。とくに、タイプが魔法の場合は、割る数が小さい(右表参照)ぶん、魔法回復よりも影響が大きくなるのだ。

ぶごとに異なるので注意しよう。その詳細は以下のとおりだ。なお、下記の計算式にない能力値は、ここの計算には影響しない。

*タイプが固定値乱数の行動の基本値

特定の値

タイプが固定値乱数の行動の基本値は、すべて特定の値となっている。なお、[FF X-2 アルティマニア]のアビリティリストや消費アイテムリスト、本書の「魔物事典Q」(→P.248)では、タイプが固定値乱数の場合、基本値のかわりにダメージの範囲を掲載しているが、この範囲は基本値に乱数による変化(→P.457)と、②上乗せ(→P.460)を加えたものなので、そこから基本値を逆算することは可能。たとえば、ボリスバイダーが使う「ネバネバ」(→P.325)は、ダメージの範囲が46~52なので、基本値は50となる。



→タイプによって、基本値の求めかたが異なるほか、②威力による変化(その1)や③威力による変化(その2)の影響を受けるかどうかもちがってくる。

→タイプが固定値の攻撃には、「投げ」など、基本値の求めかたが極めて複雑なものもある(→P.172)。



→「トゥーダイス」や「フォードイス」で同じ目が出たときは、基本値を求める式が変化することでダメージが増加している。

*威力による変化(その1)

タイプ	計算内容	MPダメージとMP回復への影響
魔法	×威力 ² ÷64	あり
魔法回復	×威力 ² ÷128	あり

③ 防御力や魔法防御による変化

該当タイプ **物理** **魔法** **特殊魔法**

タイプが物理、魔法、特殊魔法の場合、ダメージ量や回復量に、対象の防御力や魔法防御が影響する(防御力や魔法防御が高いほどダメージは小さくなる)。具体的な計算式は下記のとおり。たとえば、対象の防御力(魔法防御)が14以下なら、ダメージ量は②までの計算結果よりもさらに多くなるが、逆に、防御力(魔法防御)が上限である255だ

と、わずかに1/17にまで抑えられてしまう。ただし、ガンブレイ「リバースショット」だけは計算のしかたが特殊で、対象の防御力が高いほど、ダメージが大きくなるようになっている。

ちなみに、防御力(魔法防御)を無視する攻撃の場合、防御力(魔法防御)をゼロとして計算する。この手順を無視するわけではないので注意。

◆防御力や魔法防御による変化

タイプ	計算内容	MPダメージとMP回復への影響
物理(ガンブレイ「リバースショット」以外)	$\times (270 - \text{対象の防御力}) \div 255$	あり
物理(ガンブレイ「リバースショット」)	$\times (15 + \text{対象の防御力}) \div 255$	—
魔法	$\times (270 - \text{対象の魔法防御}) \div 255$	あり
特殊魔法		

※防御力(魔法防御)を無視する攻撃の場合、防御力(魔法防御)をゼロとして計算する

④ 攻撃力アップ(ダウン)や魔力アップ(ダウン)状態による変化

該当タイプ **物理** **魔法** **特殊魔法** **魔法回復**

タイプが物理、魔法、特殊魔法、魔法回復の場合、使用者の攻撃力アップ(ダウン)状態や魔力アップ(ダウン)状態が、ダメージ量や回復量に影響する。とくに影響力が強いのは〇〇ダウン状態で、強さが-10になると、ダメージ量や回復量が1/6まで激減してしまう。一方、〇〇アップ状態は、強さが+10になっても、ダメージ量や回復量は通常時の11/6(約1.8倍)止まりだ。



◆敵を攻撃力(魔力)ダウン状態にするのは、受けるダメージ量を軽減する手段として非常に有効。

◆攻撃力アップ(ダウン)や魔力アップ(ダウン)状態による変化

タイプ	計算内容	MPダメージとMP回復への影響
物理	$\times (12 + \text{使用者の攻撃力アップ(ダウン)状態の強さ}) \div 12$	あり
魔法	$\times (12 + \text{使用者の魔力アップ(ダウン)状態の強さ}) \div 12$	あり
特殊魔法		
魔法回復		

⑤ 防御力アップ(ダウン)や魔法防御アップ(ダウン)状態による変化

該当タイプ **物理** **魔法** **特殊魔法**

タイプが物理、魔法、特殊魔法の行動にかぎり、対象の防御力アップ(ダウン)状態や魔法防御アップ(ダウン)状態によってダメージ量に変化する。ガンブレイ「リバースショット」の場合、③防御力や魔法防御による変化と同様、防御力アップ(ダ

ウン)状態の作用のしかたがほかのものとは正反対になるので注意しよう。なお、防御力や魔法防御を無視する攻撃であっても、この手順は無視できない。それらの攻撃に対しても、防御力(魔法防御)アップ状態は有効なわけだ。

◆防御力アップ(ダウン)や魔法防御アップ(ダウン)状態による変化

タイプ	計算内容	MPダメージとMP回復への影響
物理(ガンブレイ「リバースショット」以外)	$\times (12 - \text{対象の防御力アップ(ダウン)状態の強さ}) \div 12$	あり
物理(ガンブレイ「リバースショット」)	$\times (12 + \text{対象の防御力アップ(ダウン)状態の強さ}) \div 12$	—
魔法	$\times (12 - \text{対象の魔法防御アップ(ダウン)状態の強さ}) \div 12$	あり
特殊魔法		

⑥ 威力による変化(その2)

該当タイプ **物理** **魔法** **特殊魔法**

タイプが物理が特殊魔法の場合、この時点で威力の計算を行なう。計算式は単純で、威力が16の攻撃を1倍とし、威力に正比例してダメージが上昇するようになっている(威力が32の攻撃なら、ダメージ量は威力が16の攻撃の2倍になる)。

*威力による変化(その2)

タイプ	計算内容	MPダメージとMP回復への影響
物理	×威力÷16	あり
特殊魔法		

⑦ 乱数による変化

該当タイプ **物理** **魔法** **特殊魔法** **魔法回復** **固定値乱数**

割合と固定値をのぞくすべてのタイプのダメージ量や回復量は、乱数の影響を受ける。乱数は240~271の整数のなかから選ばれるため、まったく同じ条件がそろっているときでも、ダメージ量や回復量は最大32とおりの数値になり得るのだ。

乱数によるダメージ量や回復量の振幅は±6%。小さいようでいて、無視できない変化をもたらすことも多いので、厳密な計算が必要なきときは、乱数の影響も忘れないように。

*乱数による変化

タイプ	計算内容	MPダメージとMP回復への影響
物理	×(240~271)÷256	あり
魔法		
特殊魔法		
魔法回復		
固定値乱数		

※白魔法系のアビリティをメニュー画面で使う場合、この手順は無視される(=乱数による変化はない)

⑧ ダメージの上乗せ

奥義「修練」や、一度も逃げしていないキャラクターが使う「銀河天震」のダメージには、一定の値が上乗せされる。ダメージに99999を上乗せする「銀河天震」は、事実上最強の攻撃と言っても過言ではないだろう。奥義「修練」は「銀河天震」をも超える可能性を持つただひとつのアビリティだが、そのためには10万體以上の敵を倒さなければならず、必要な労力は生半可なものではない。



◆数百時間かけてモンスターを倒しつづければ、奥義「修練」で与えるダメージはすまじいものになる。

*「銀河天震」「修練」によるダメージの上乗せ

アビリティ	条件	計算内容	倒くてニューゲームでの回復
「銀河天震」	「逃げる」や「とんずら」の効果でバトルから離脱したことが一度もないキャラクターが使用	+99999	されない
「修練」	—	+EXPを手入できる方法によって使用者がそれまでに倒したモンスターの数(※1)	される

※1……スペシャルドレスの支援ユニットが倒した数は含まれない

⑨ クリティカルヒットによる増加

クリティカルヒットが発生すると、ダメージ量は2倍になる(発生確率は下記を参照)。同時に、対象のひるみ動作が大きくなって、チェインをつなげやすくなるといったメリットも得られるのだ。

*クリティカルヒットによる増加

条件	計算内容
クリティカルヒットが発生する	×2

*クリティカルヒットが発生する確率

攻撃側の速+攻撃側の速アップ(ダウン)状態の強さ×5
- (防御側の速+防御側の速アップ(ダウン)状態の強さ×5) %

※攻撃がクリティカル率を持っている場合、上記の式とは無関係に、「クリティカル率」の確率でクリティカルヒットが発生する

※一部の攻撃や、絶対クリティカル状態で行なう攻撃は、上記の式と無関係にかならずクリティカルヒットが発生する
※MPにダメージを与える攻撃ではクリティカルヒットが発生しない

⑩ バーサク状態による増加

バーサク状態になると、キャラクターは「戦う」だけを、モンスターは特定の行動だけを、自動的にくり返すようになる(その行動で与えるダメージ量や回復量は1.25倍になる)。また、何らかの行動を決定後、それを実行する前にバーサク状態が発生した場合は、決定していた行動を実行するが、その行動によるダメージ量や回復量も、同じように1.25倍に増加するのだ。

なお、バーサク状態によるダメージの増加はあらゆる行動に有効だが、MPダメージやMP回復には影響しないので注意。

*バーサク状態による増加

条件	計算内容	MPダメージとMP回復への影響
使用者がバーサク状態	×1.25	なし



▶実行したのがバーサク状態になったあとなら、ポーションの回復量も増加する。



▶自分で自分をバーサク状態にして、ダメージ量の増加を狙ってくるモンスターもいる。

⑪ 背後からの攻撃による増加

軽減手段がプロテスの攻撃を対象の背後から当てた場合(→P.478)、与えるダメージ量が2倍になる。敵を背後から攻撃できる位置関係になったときは、積極的に狙っていききたい。

*背後からの攻撃による増加

行動	条件	計算内容	MPダメージとMP回復への影響
軽減手段がプロテスの攻撃	対象の背後から攻撃	×2	なし



▶自分たちが背後から攻撃されないように注意することも重要。

⑫ モンスターの種族、「○○の知識」「魔法ブースター」による増加

退治弾系のアビリティで、そのアビリティに対応した種族のモンスターを攻撃すると、与えるダメージ量は通常の4倍に増加する。また、特定の

オートアビリティを持って、アイテムや、黒魔法系、白魔法系のアビリティを使った場合も、与えるダメージ量や回復量が変化するのだ。

*モンスターの種族、「○○の知識」「魔法ブースター」による増加

行動	条件	計算内容	MPダメージとMP回復への影響
退治弾系のアビリティ	対象がそのアビリティに対応した種族のモンスター	×4	なし
HPやMPを回復するアイテム	使用者が「業の知識」または「なんでも2倍」を持っている	×2	あり
ダメージを与えるアイテム(属性あり)	使用者が「6属性の知識」または「なんでも2倍」を持っている	×2	なし
ダメージを与えるアイテム(属性なし)	使用者が「黒属性の知識」または「なんでも2倍」を持っている	×2	あり
黒魔法系または白魔法系のアビリティ(ダメージを与えるかHPを回復するもの)	使用者が「魔法ブースター」を持っている	×1.5	なし



▶退治弾系のアビリティは、対応していない種族には「戦う」と同じダメージしか与えられない。



▶「魔法ブースター」の場合、バトル中にかぎり、消費MPが2倍に増える点に注意。

⑩ チェインによる増加

チェインが成立すると、ダメージ量はチェイン数に応じて増加していく。理論上、チェインを無限につづけることも可能だが、チェイン数が99に達すると、それ以上つづけても、チェイン数の表示

は99、ダメージ量の変化率は6.35倍(99チェインのときと同じ)のまま。なお、MPにダメージを与えてもチェインは成立せず、したがってチェインによってMPダメージを増やすことはできない。

*チェインによる増加

条件	計算内容
チェインが成立	$\times (1.4 + \text{チェイン数} \times 0.05)$

⑪ 属性による変化

属性を持つ攻撃を使うと、その属性と対象との相性によってダメージ量が増える。使った攻撃が複数の属性を持つものだった場合は、攻撃側にとってもっとも有利な相性ひとつだけが適用されるのだ。ただし、複数の属性を持つ攻撃で、同時にふたつ以上の弱点を突いたときにかざり、弱点が重複した影響を与える。たとえば、4つの弱点を持つ敵に、その4つの属性すべてを持つ攻撃を行なった場合、弱点によるダメージの増加(2倍)が4回くり返され、ダメージ量は16倍になるわけだ。ちなみに、MPダメージを与える攻撃が属性を持っていることはない。

*属性による変化

条件	計算内容
攻撃が持つ属性と対象との相性が弱点(※2)	$\times 2$
攻撃が持つ属性と対象との相性が半減(※3)	$\times 1/2$
攻撃が持つ属性と対象との相性が無効	$\times 0$
攻撃が持つ属性と対象との相性が吸収	(ダメージを回復に変更)

※2……複数の属性を持つ攻撃を行なったとき、それらと対象との相性がふたつ以上弱点なら、突いた弱点の数だけ計算がくり返される

※3……複数の属性を持つ攻撃を行なったとき、それらと対象との相性がふたつ以上半減でも、計算は1回しか行なわれない

⑫ 全体化による減少

黒魔法系や白魔法系のアビリティの一部は、対象を本来の単体から全体に切りかえる(=全体化する)ことが可能。ただし、全体化して使うと、与えるダメージ量や回復量は通常の半分になってしまう。なお、全体化してコマンド入力したあと、実行前に対象が1体だけに減っても、ダメージ量や回復量は半減したままなので注意。



▶「対象が単体の攻撃を、同時に複数の対象に実行」してくる(=全体化ではないのでダメージが半減しない)モンスターも多い。

*全体化による減少

行動	条件	計算内容
黒魔法系または白魔法系のアビリティ(全体化が可能なもの)	全体化して使用	$\times 1/2$

⑬ シェルやプロテス状態による減少

軽減手段がある行動で受けるダメージ量や回復量は、シェル状態かプロテス状態のどちらかで半減可能。軽減手段がない攻撃はあまり多くないので、シェル+プロテス状態になっておけば、大半

の攻撃で受けるダメージは半減できるわけだ。ただし、シェル状態の場合、白魔法「ケアル」などの回復量も半減してしまう点には注意しよう。

*シェルやプロテス状態による減少

行動	条件	計算内容	MPダメージ、MP回復への効果
軽減手段がない攻撃	対象がシェル状態	$\times 1/2$	なし
軽減手段がない攻撃	対象がプロテス状態	$\times 1/2$	なし



▶「暗黒」など、軽減手段がない攻撃は、シェル状態でもプロテス状態でもダメージを半減できない。

⑦ 防御状態による変化

『鉄壁』を使って防御状態になっているあいだは、軽減手段がプロテスの攻撃で受けるダメージ量が強制的に1に変更される。受けた攻撃が持つ属性との相性が吸収の場合でも、回復量が1に変更されるのが特徴だ。ただし、ここまでの計算結果がゼロの場合は、防御状態でもダメージ量はゼロのまま。ゼロから1に増えるということはない。



◀防御状態を生みさせる『鉄壁』は、軽減手段がプロテスの攻撃に対して極めて効果的な防御手段となる。

*防御状態による変化

行動	条件	変化の内容	MPダメージとMP回復への影響
軽減手段がプロテスの攻撃	対象が防御状態	ダメージ量や回復量が2以上の場合は1に変更	なし

⑧ ダメージ9999状態による変化

キューソネコカミを装備しているキャラクターは、ピンチ状態のあいだのみ、ダメージ9999状態になる。ダメージ9999状態のキャラクターが与

えるダメージ量や回復量は、ここまでの計算結果が10000以上またはゼロでないかぎり、強制的に9999に変更されるのだ。

*ダメージ9999状態による変化

条件	変化の内容	MPダメージとMP回復への影響
使用者がダメージ9999状態	ダメージ量や回復量が1~9998の場合は9999に変更	なし

⑨ 上限処理

対象に与える1発あたりのダメージ量や回復量には上限がある。この上限は、通常時なら9999、使用者がオートアビリティ『ダメージ限界突破』を持っている(またはその行動がダメージ限界突破能力を備えている)なら99999で、これらの値を超えたぶんは切り捨てられてしまう。なお、下記の内容はバトル中にかぎり、『ダメージ限界突破』があっても上限が9999のままなので注意。

MPダメージの場合、上記に加え、『対象の残りMPと同じ値』もダメージ量の上限になるというルールがある。そのため、魔力の泉などを使っても、対象の残りMPを超える量を吸収することはない。

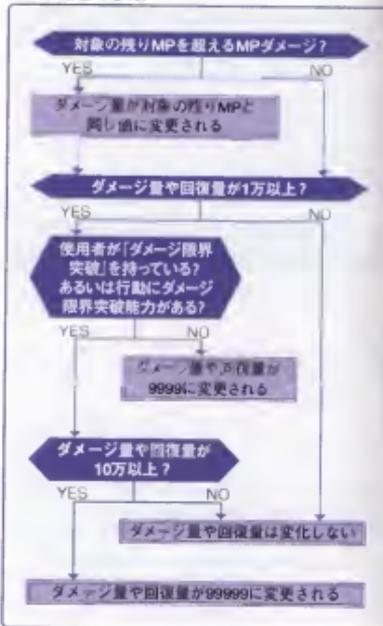
*『ダメージ限界突破』が影響しないもの

- すべての消費アイテム
- アイテムと同名のアビリティ(合成弾『命の泉』以外)
- 合成弾系のアビリティ(『命の泉』『命の海』『ウルトララーション』『メガバイタルW』『メガミックスW』以外)



◀HPへのダメージは『対象の残りHPと同じ値』が上限にならないので、妖精『ドレイン』などで、対象の残りHP以上の値を吸収できる。

*上限処理の手順



※メニュー画面では、上記の手順は舞視される

⑩ ダメージの無効化

攻撃の対象が、受けた攻撃のダメージを無効化する能力を持っていて、ここまでの計算結果が1以上のダメージだった場合、ダメージが無効化されて「GUARD」マークが表示される(特殊効果を持つ攻撃での表示は右記のとおり)。なお、ダメージではなく回復だったり、ここまでの計算結果がゼロだったりする場合は無効化されない。たとえば、属性との相性が吸収なら、ダメージではなく回復となるため、無効化されずに通常どおり回復

*ダメージの無効化

行動	条件	変化の内容	ダメージを MISSにする
物理手段がプロテスの攻撃	対象が物理無効状態	ダメージ量が1以上の場合は ダメージを無効化	あり
魔法手段がエンフェルの攻撃	対象が魔法無効状態		あり
なんでも	対象が無効状態		あり
タイプが割合の攻撃	対象が割合ダメージ無効の能力を持っている		なし

する。この点で、回復でも影響を受ける⑩防御状態による変化との大きなちがいがた。

*特殊効果を持つ攻撃での表示

特殊効果の発生判定の結果	表示
ひとつでも発生した	(なし)
すべて無効化された	GUARD
ひとつも発生しなかった(無効化以外※4)	MISS

※4……確率により発生しなかったが、すでに発生しているステータス異常を上書きできずに発生しなかった

シンラ君の解析査定

解答編

Q1

防御+無敵状態で烈火の爆撃を装備したキャラクターを、炎の一閃とキューソネコカミを装備したピンチ状態のキャラクターが「闘う」で攻撃した。結果は?

A1 9999回復するし。

この計算に決定的な影響を与えるのは、属性との相性、防御状態、ダメージ9999状態の3つ。下記の順序で処理が進み、HPが9999回復という結果になる。



*手順①、②、③、④の影響

- ① 相性が吸収なので、ダメージを回復に変更
- ② 防御側が防御状態なので、回復量を1に変更
- ③ 攻撃側がダメージ9999状態なので、回復量を9999に変更
- ④ 回復なので、無敵状態は影響せず

結果 9999回復

Q2

もしダメージ量に上限がなければ、最大ダメージは理論上いくつ? (「確率」は除外)

A2 8474万6912になるし。

右上の条件をすべて満たせば、ダメージ量は上記の値に達する。弱点が5つある秘宝のガーディアンを攻撃するのがポイントだ。なお、味方は3人しかいないので、右上の条件に加えてバーサク状態を発生させたり、チェーン数を増やしたりは、残念ながらできない(仮に実現できれば、理論値は1億8160万5056まで伸びる)。

*理論上の最高ダメージを出すために必要な条件

- 攻撃するキャラクターのレベルを99、攻撃力を255にする
- 攻撃するキャラクターが属性王を装備する
- 攻撃するキャラクターを攻撃力10アップ状態にする
- 秘宝のガーディアンを防御力10ダウン状態にする
- 一度も逃げていない状態の「銀河天災」で、秘宝のガーディアンを背後から攻撃する
- 46チェーンを成立させる(※5)
- クリティカルヒットを発生させる
- 乱数が最大値になる

※5 「仲間のガンナーの「戦う」→仲間のキャンブラーの「フォーダイス」(出目が24)→ガンナーの「クイックトリガー」+キャンブラーの「戦う」→「銀河天災」の順で当て、体感ふたりはLv.1。さらにガンナーのすばやさや装備とガードの効果で95%上げ、ヘイスト状態にしておくことが必要

手順	計算	結果
①	$(99+255) \times 99 \times 255 = 1024+255$	8982
②	$\times (270-60) \div 255$	7396
③	$\times (12+10) \div 12$	13559
④	$\times (12+10) \div 12$	24858
⑤	$\times 48 = 16$	74574
⑥	$\times 271 = 256$	78943
⑦	$+999999$	178942
⑧	$\times 2$	357884
⑨	$\times 2$	715768
⑩	$\times (1.4+46 \times 0.05)$	2648341
⑪	$\times 2 \times 2 \times 2 \times 2$	84746912

キューソカイセキ 4

わいろ&オメデトウ!

「わいろ」と「オメデトウ」で敵に勝っていただけ
の確率や、もらえるものの個数などには法則
性がある。計算は複雑だが、法則を理解して、
これらのアビリティで狙ったおりの成果をあ
げられるようになろう。



シンラの解析査定

編者 山本P.463

Q1 「わいろ」でテンペリ(最大HP9999)に

確実に勝っていただくには何ギル必要?

HINT 対象の最大HPの何倍かを払えばいいし。

Q2 同じくテンペリからエーテル(基準の個
数は99個)を確実に99個もらうために
必要な金額は?

HINT 乱数が最小のときでも99個もらえるよ
うにすれば確実だし。

▶ 『わいろ』と『オメデトウ!』の成功確率

「わいろ」が成功する確率は、払った金額と対象
の最大HPをもとにした「わいろ係数」で決まる(詳
細は下記参照)。ただし、「わいろでもらえるもの」
が設定されていないMonsterには無効化される
ので注意。一方、ギャンブル「オメデトウ!」(ラン
ダムスロット)の場合は、対象に「わいろでもらえ
るもの」さえ設定されていれば、下記の式に関係
なく、かならず成功するのだ。



◆「オメデトウ!」
を使えば、大半の
Monsterには無
条件で勝ってい
ただける。

* わいろ係数の算出方法

$$\text{払った金額} \times 256 \div (\text{対象の最大HP} \times 5) - 64$$

※小数点以下切り捨て

■ティンダロス(最大HP3324)に「わいろ」で15000ギル払った
場合

$$\begin{aligned} \text{わいろ係数} &= 15000 \times 256 \div (3324 \times 5) - 64 \\ &= 3840000 \div 16620 - 64 = 231 - 64 \\ &= 167 \end{aligned}$$

* わいろ が成功する確率

$$\text{わいろ係数} / 256$$

■上記の場合、「わいろ」が成功する確率は167/256

■ 金額の蓄積

「わいろ」がミスになったMonsterに対してもう一度
「わいろ」を使った場合、わいろ係数を求めるときの「払
った金額」は、それまでに払っていた金額もすべて合計
して計算される。たとえば、最初に1000ギル払ってミス
になり、同じ相手にもう一度「わいろ」で500ギル払うと、
「払った金額」を1500ギルとしてわいろ係数が計算される
のだ。もしこれもまたミスになり、同じ相手にさらに100ギ
ル払ったら、今度は「払った金額」が1600ギルとして計算
される。このように、「わいろ」でミスになったときの金額
は、成功するかバトルが終了するまで蓄積されていくわけ

だ。ただし、払った金額が0ギルの場合は、それまでに
払っていた金額に関係なく、かならずミスになってしまふ。



◆少額のギルを何度
も払えば、判定はそ
のつど行なわれる。運が
良ければ、安い金額で
勝っていただくことも
可能だ。

▶ もらえるものの種類と個数

「わいろ」や「オメテウ!」で敵に帰っていただければ、その敵に設定された「わいろでもらえるもの」のうち、3/4の確率で「通常」のものが、1/4の確率で「レア」のものが入手できる。なお、「わいろでもらえるもの」には基準の個数が定められているものの、実際にもらえる個数はわいろ係数や乱数の影響も受けて決まるため、一定ではない。基準の個数はあくまで目安と考えよう。



◆基準の個数が99個であっても、かならず99個もらえるわけではない

◆もらえるものの個数の算出方法

$$\text{基準の個数} \times \sqrt{\text{わいろ係数}} \times (\text{乱数} 20 \sim 30) \div 400 + (\text{乱数} 0 \sim 1)$$

◆「オメテウ!」の場合、わいろ係数を128として計算する
 ◆乱数はかならず整数になる
 ◆最後に小数点以下切り捨て
 ◆計算結果が1未満になった場合は1に変更する
 ◆計算結果が99を超えた場合は99に変更する

◆基準の個数が6個、わいろ係数が256だった場合
 $6 \times \sqrt{256} \times (\text{乱数} 20 \sim 30) \div 400 + (\text{乱数} 0 \sim 1)$
 $= 6 \times 16 \times (\text{乱数} 20 \sim 30) \div 400 + (\text{乱数} 0 \sim 1)$
 $= (1920 \sim 2880) \div 400 + (\text{乱数} 0 \sim 1)$
 $= (4 \sim 7) + (\text{乱数} 0 \sim 1) = 4 \sim 8$ 個

▶ 「わいろ」と「オメテウ!」で入手できるもののちがいは

「わいろ」で敵に帰っていただくと、その敵のぶんのEXP、ギル、落とすものは入手できない。一方、「オメテウ!」で帰っていただいた場合は、それらの敵をふつうに倒したときと同様に、EXP、ギル

を、落とすものを入手することが可能だ。また、「オメテウ!」には、敵に帰っていただけたかどうかにかかわらず、天から降ってきたギルを入手できるという効果もある。

◆オメテウ!で入手できる金額

$$\text{対象のなかでもっとも高いレベル} \times 5 \times (\text{乱数} 128 \sim 255)$$

◆乱数はかならず整数になる

◆ベスバ(Lv.25)+スパインドレイク(Lv.26)+ヤマイタケ(Lv.29)に「オメテウ!」を使用したときに入手できる金額
 $29 \times 5 \times (\text{乱数} 128 \sim 255)$
 $= 145 \times (\text{乱数} 128 \sim 255)$
 $= 18560 \sim 36875$ ギル

「わいろ」&「オメテウ!」
キユーソカイセキ

シラ君の解析査定

Q1 「わいろ」でトンベリ(最大HP9999)に確実に帰っていただくには何ギル必要?

A1 62494ギルあれば実例。

「対象の最大HP×6.25」(小数点以下切り上げ)のギルを払えば、わいろ係数が256になる(=かならず成功すること)を覚えておこう。



◆モンスターに帰っていただくだけが目的なら、払う金額を最小値にとどめよう。

解答編

Q2 同じくトンベリからエーテル(基準の個数は99個)を確実に99個もらうために必要な金額は?

A2 90618ギル以上だし。

下記の式で求めた値以上の金額を払えば、わいろでもらえるものの数は、乱数が最小のときでも確実に、ほしい数以上になる。

◆ほしい数を確実に入手するために必要な金額の算出方法

$$\{(\text{ほしい数} \times 20 + \text{基準の個数}) \div 64\} \times \text{対象の最大HP} \times 5 + 256$$

◆2乗のあと、計算の最後に小数点以下切り上げ

ATB

『FFX-2』のATB(アクティブタイムバトル)は、前作『FFX』のCTB(カウントタイムバトル)に比べ、目に見えない要素が多い。そのぶん、すべてを知るのには難しく、この解析も上級者向けの内容となっている。読むときは心してほしい。



シンラの解析査定

解説P.474

Q1 すばやさ69のキャラクターが「戦う」(待機係数70)を実行した。待機時間が終わるのは何秒後?(ATBスピードは「はやい」)

HINT ATBカウントがゼロになるまでの時間を考えればよい。

Q2 待機時間&準備時間が、すばやさ49のときの半分になるのは、すばやさいくつとき?

HINT 単純に2倍じゃない。

▶ ATBカウントとは

[ATBカウント]とは、バトル中の時間を管理しているカウントのことで、右記の6つの要素ごとに個別にセットされる。それぞれのATBカウントがゼロになると、待機時間が終了したり、毒状態によるダメージを受けたりする仕組みだ。

ATBカウントは基本的には目に見えない。ゲージという形でおおまかに確認できるものもあるが、その場合も、具体的な数値はわからないのだ。

*ATBカウントで管理されている要素

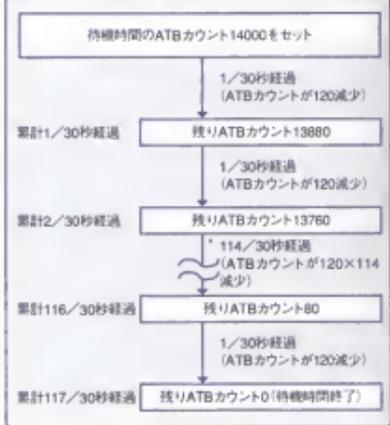
- 待機時間
- 準備時間
- ステータス異常の持続時間
- 毒状態でダメージを受ける間隔
- リジネ状態で回復する間隔
- 死の宣告状態のカウントダウンの間隔

▶ ATBカウントの減少

ATBカウントは、基本的に、バトル中の時間が進んでいる(=画面右上の表示が「Active mode」になっている)とき、1/30秒が経過することに減っていく。その減少量はコンフィグで設定されている「ATBスピード」のほか、発生しているステータス異常などによっても変化するのだ(下のふた

つの表を参照)。ただし、時間が進んでいても、誰かが割りこみ能力を持たない行動(→P.469)の実行中または順番待ち(→P.467)中は、待機時間&準備時間および睡眠、混乱、バーサク状態の持続時間のATBカウントしか減少しない。

*ATBカウントの減りかたの例(ATBスピード「はやい」の場合)



*1/30秒ごとのATBカウントの減少量

ATBスピード	スロウ状態	通常時	ヘイスト状態
おそい	35	70	73
ふつう	47	95	99
はやい	60	120	126

※「行動遅延なし」の能力を持っていないかぎり、ひるみ動作中のキャラクターやモンスターは、待機時間&準備時間のATBカウントの減少量が、上記の半分(小数点以下切り捨て)になる

*ATBカウントの減少量をゼロにするステータス異常

ATBカウントの種類	減少量をゼロにするステータス異常
待機時間	戦闘不能、石化、睡眠、ストップ状態
準備時間	石化、睡眠、ストップ状態
ステータス異常(睡眠、混乱、バーサク、ストップ状態以外)の持続時間	睡眠、ストップ状態
毒状態でダメージを受ける間隔	ストップ状態
リジネ状態で回復する間隔	ストップ状態
死の宣告状態のカウントダウンの間隔	ストップ状態

▶ 待機時間&準備時間の性質

待機時間&準備時間のATBカウントの最大の特徴は、「ATBゲージ」という形で目に見えること。カウントが減少していく(=ゲージがたまっていく)様子を、右下のようにおおまかに確認できるのだ。ただし、表示されるATBゲージは、下記の条件を満たすものに限定されるので注意。なお、セット

される待機時間&準備時間のATBカウントの量は、行動者のすばやさ、行動に設定された待機係数&準備係数から決まる(下記の式を参照)。

*ATBゲージの見かた



*表示されるATBゲージの条件

残りATBカウントが24000以下の、キャラクターの待機時間&準備時間

*セットされる待機時間&準備時間のATBカウントの算出方法

$$10000 \times \text{待機(準備)係数} \div (\text{すばやさ} + 1)$$

※小数点以下切り捨て

※待機時間にかぎり、10000以上になった場合は99999に変更
※準備時間を短くするアビリティの効果を受ける場合、準備係数から効果のぶんを引いたうえで計算する

※すばやさ49のガンナーが、「バフショット」(待機係数80)を実行したあとにセットされるATBカウント
 $10000 \times 80 \div (49 + 1) = 800000 \div 50 = 16000$

■ バトル開始時のATBカウント

バトル開始直後は、すべてのキャラクターとモンスターに、待機係数70のATBカウントがセットされる。ただし、残りATBカウントは下記のふたつの手順によって、

ある程度減少した(=ゲージがたまった)状態からはじまる。そのため、最初のコマンドを入力可能になるまでの時間は、同じ待機係数70の行動を実行した直後よりもやや短めになるのだ。

*残りATBカウントへの修正手順

- 手順①** 残りATBカウントを右の表のように修正
↓
手順② 手順①で全員の残りATBカウントを修正したのち、そのなかでもっとも低い値の2/3を、全員の残りATBカウントから引く

※残りATBカウントがゼロ未満になることはない

*手順②での修正

条件	残りATBカウントへの修正
「さきかけ」を持っている	×0
先制攻撃した	×0
先制攻撃された	$\times (120 - 127) \div 128$
上記以外	$\times (32 - 95) \div 128$

■ 特殊な攻撃によるATBカウントの変化

右記の攻撃を受けると、待機時間&準備時間の残りATBカウントが一定量増減する(ただし、100000以上になったら99999に変更)。なお、下記の条件をひとつでも満たしている場合は、右記の攻撃によるATBカウントの増減は起こらないので注意。

*ATBカウントの変化が起こらない条件

- 対象がディレイ効果を無効化する能力を持っていた
- 使用した攻撃の軽減手段がプロテスで、対象が物理無効状態だった
- 使用した攻撃の軽減手段がシェルで、対象が無効状態だった
- 対象が無敵状態だった
- 使用した攻撃がヘイスト効果やスロウ効果を持つもので、それらの効果が発生しなかった

*残りATBカウントを変化させる行動

行動	残りATBカウントの変化
弱ディレイ効果を持つもの	+4000
強ディレイ効果を持つもの	+8000
鎖の砂時計、金の砂時計	×2
チョコボの嵐、チョコボの弱	×1/2
「ヘイスト」(※1)、「スロウ」	×2

※1……デューヴァと、エルマ(STORY Lv.2)が使うものにかぎられる



上がチョコボの嵐使用直前、下が使用直後。残りATBカウント(=ゲージの濃い部分)が半分になっていることがわかる。

▶ ステータス異常に関わるATBカウント

ATBカウントはステータス異常にも密接な関わりがあり、それぞれ下記のような性質を持っている。待機時間&準備時間のATBカウントと異なり、いずれも目に見えないため、ゼロになるまでは、現在のATBカウントの量を目から判別することは不可能だ。なお、これらのATBカウントは、バト

ル中の時間が進んでいても、割りこみ能力を持たない行動(→P.469)を誰かが実行中か順番待ち中は、カウントが減少しない(睡眠、混乱、バーサク状態の持続時間をのぞく)。よって、実際にATBカウントがゼロになるまでの時間は、本来の数値からの単純計算よりも長くなることが多いのだ。

*ステータス異常に関わるATBカウントの性質

ATBカウントの種類	セットされるATBカウントの量	ATBカウントがゼロになったときの効果	ATBカウントがセットされる状況
ステータス異常の持続時間	1500×持続時間係数	そのステータス異常が解除される	●ステータス異常が発生したとき
毒状態でダメージを受ける間隔	16000	ダメージを受ける	●ステータス異常が発生したとき ●そのATBカウント自身がゼロになったとき
リジネ状態で回復する間隔		HPが回復する	
死の宣告状態の カウントダウンの間隔	10000	頭上の数字が1減る(数字がゼロになると戦闘不能状態になる)	

■III 毒状態のダメージとリジネ状態のHP回復の特殊な性質

毒状態でダメージを受ける間隔と、リジネ状態で回復する間隔のATBカウントがセットされるときは、上記のとおり16000。ただし、ステータス異常が発生した直後にかぎり、このATBカウントから0~4000(ランダムで決定)がマイナスされる。そのため、複数のキャラクターやモンスターが同時に毒状態(またはリジネ状態)になっても、まったく同時にダメージを受けたり回復したりすることはほとんどない。

ちなみに、ひとりのキャラクター(またはモンスター)に毒状態とリジネ状態が同時に発生し、毒状態によるダメージとリジネ状態による回復のATBカウントが同時にゼロになっても、このふたつは同時には起こらない。その場合、先に毒状態によるダメージを受けてから、1/30秒後にリジネ状態による回復が起こっている。



↑全員と同時にリジネ状態を発生させても、このように、回復のタイミングに少しずつズレが出る。

▶ モンスターの思考時間

モンスターには思考時間というもの設定されていて、待機時間が終了すると、今度は思考時間がはじまる。モンスターの行動は、思考時間が終了した時点で決定されるのだ。

思考時間のシステムもATBカウントと似ており、セットされたカウントがゼロになると、思考時間が終了する。ただし、カウントの減少量はATBスピ

ードにかかわらず一定で、ヘイスト、スロウ状態の影響も受けない点がATBカウントと大きくちがう。なお、思考時間はモンスターごとに決まっているが(FFX-2 アルティマニアIP.235~319を参照)、下記のように、セットされる量が追加される場合もある。

*思考時間のカウントの減少量

1/30秒ごとに1

*追加される思考時間のカウントの量

思考時間がはじまった瞬間の、戦闘不能または石化状態のキャラクターの人数×30(=ひとりにつき1秒延長される)



◀戦闘不能や石化状態のためにこちらの戦力が落ちているときは、思考時間の延長という形で、モンスターの攻撃がゆるめられる。

▶ 行動順序と割りこみ



基本的に、複数の行動が同時に実行されることはない。たとえば、選択した行動(Aとする)の準備時間が、ほかの誰かの行動(Bとする)の実行中に終了した場合、Aはすぐには実行されず、「順番待ち」の状態になる。Bが終了してはじめて、Aが実行されるのだ。なお、準備時間が終了している

行動が複数ある場合は、順番待ちに入った順に実行されていくことになる。ただし、例外として、ほかの誰かの行動中に同時に実行したり、すでに順番待ちに入っていた行動を無視して先に実行したりといった、「割りこみ」の能力を持つ行動も一部にはある(→P.46B)。

◆順番待ちと行動順序の例



◆割りこみの例



▶ 割りこみ能力を持つ行動とその性質

キャラクターが使用できるコマンドのうち、割りこみ能力を持つものは右記のとおり。いずれも準備時間がゼロで、かつ予備動作(→P.473)を必要としないため、「割りこみ能力を持たない行動が自分に対して実行されている最中にコマンドを入力する」といった特殊な状況でないかぎり(詳細は右ページを参照)、即座に実行されるのが特徴だ。なお、割りこみ能力を持つ行動に対しては、ウエイト行動(→P.470)をのぞくすべての行動で割りこみが可能となっている(下回参照)。

* 割りこみ能力を持つコマンド

- 「戦う」(全種)
- 「まきあげる」
- 「ぶんどる」
- 「銀河天覆」
- 「クイックトリガー」
- 「鉄壁」
- 「祈る」
- 「元氣」
- 「逃げる」
- ガンブレイ系のアビリティ
- 斬撃剣系のアビリティ

※モンスターの行動で割りこみ能力を持つものについては、P.257～437を参照

* 「戦う」を実行中にポーションで割りこまれるときの例



■ 待機ゲージの蓄積がはじまらない原因は？

割りこみ能力を持つ行動(Aとする)で、何らかの行動に対して割りこんだ場合、「Aが終了する前に準備時間を終えていた行動」の実行がはじまるまでは、Aの終了後の待機時間のATBカウントが減少しない。そのため、割りこみ後、待機ゲージの蓄積がなかなかはじまらないことがあるのだ。チェーンをひたすらつづけて敵を倒したい場合は、この点に注意しよう。



◆敵が準備時間に入ってから攻撃しても、いずれは、割りこんだあの待機ゲージの蓄積がはじまらなくなり、チェーンがとぎれてしまう。



↑ デューヴァが「ハイスト」の予備動作をはじめでから、全員が「クイックトリガー」でデューヴァをいっせいに攻撃。



↑ 「クイックトリガー」を終えるより早く「ハイスト」の準備時間が終了していると、攻撃後に待機ゲージの蓄積がはじまらない。



↑ デューヴァが「ハイスト」の実行をはじめると、ユウナたちの止まっていた待機ゲージがようやく動き出すのだ。

▶ 割りこみ能力を持たない行動の性質



左ページに記載したもの以外の行動は割りこみ能力を持っておらず、右記のような特徴がある。とくに重要なのが、割りこみ能力を持たない行動の実行中は、その対象が予備動作や実行動作などをはじめることができない点。「死の宣告」など、割りこみ能力がなくエフェクト(→P.473)の長い行動が実行されていると、その対象はずぎの行動が大幅に遅れてしまうわけだ。

また、割りこみ能力を持たない行動は、対象が起き上がり動作が実行動作を行なっている最中だと実行できない点にも注意しよう。

*割りこみ能力を持たない行動の性質

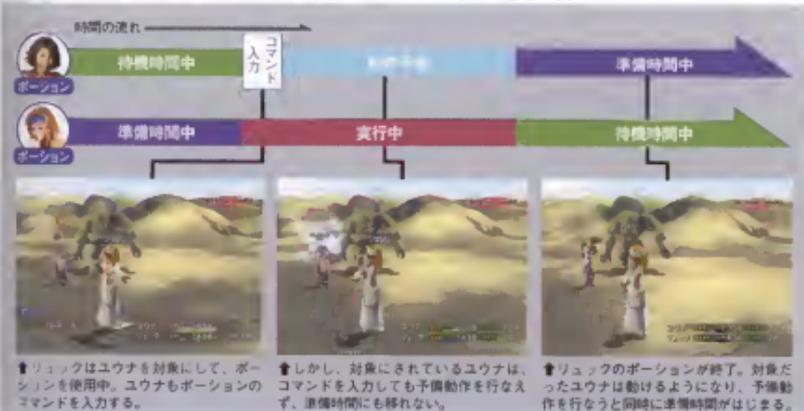
- 割りこみ能力を持たないほかの行動と同時に実行できない
- 対象(※2)が起き上がり動作が実行動作を行なっている最中だと実行できない
- 実行中は対象(※2)が起き上がり動作、予備動作、実行動作を行えない
- 実行中や順番待ち中はステータス異常に関するATBカウントが直まない

※2……リフレク状態で跳ね返る場合、跳ね返ったあとの対象を指す

*「戦う」を実行中の対象にポーションを使おうとしたときの例



*自分がポーションの対象になっている場合にコマンド入力したときの例



▶ ウェイト行動とその性質

割りこみ能力を持たない行動のなかには、実行中に時間が進まなくなる(=画面右上の表示が「Wait mode」になる)ものがあり、そのような行動を「ウェイト行動」と呼ぶ。具体的なウェイト行動は、右にまとめたとおり。

ウェイト行動は、ほかの誰かが何らかの行動をしているあいだは、実行に移ることができない。たとえ、ほかの誰かが実行していたのが割りこみ能力を持つ行動だったとしても、ウェイト行動が同時に実行されるという状況はあり得ないわけだ。

なお、特殊なケースとして、ウェイト行動を実行する前から時間が進まなくなったり(下記参照)、そのあと一時的に時間が進むようになったり(右ページ参照)することもある。



◆ウェイト行動には、全般的に、エフェクトが長めのものが多い。

◆実行中に時間が進まなくなる行動(=ウェイト行動)

- ドレスアップ
- 「みやぶる」
- 「新鉄」
- 「とんずら」
- 「ゆうわく」
- 「わいる」
- 「大乱舞」
- 「ライブラ」
- 「ヴァジュラ」
- 「ダンシングソード」
- 魔銃弾「インサニティサン」
- 魔銃弾「真夜中の叫び」
- 合成弾「アークエンジェル」
- 合成弾「ホワイトホール」
- 黒魔法「アルテマ」
- 白魔法「ホーリー」
- 早業「やるきをぬすむ」
- コダイゴ「おいで!」
- ギキ「あつまれ!」
- フロリー「フロリーキャリー」
- フロリー「カモン!」
- さぐるみ魔法「星から来た友人」
- 右マキナシズム「スキャン」
- 左之翼術「雲破!」
- 聖なる魔石
- 至高の魔石
- ダークマター
- ギャンブル「かつとばす」(アタックスロット)
- ギャンブル「アルテマ」(マジックスロット)
- ギャンブル「至高の魔石」(アイテムスロット)
- ギャンブル「聖なる魔石」(アイテムスロット)
- ギャンブル「オメデトウ!」(ランダムスロット)
- ギャンブル「真夜中の叫び」(ランダムスロット)
- ギャンブル「ダークマター」(ランダムスロット)

◆モンスターのウェイト行動については、P.257~437を参照

●ウェイト行動の実行前から時間が進まなくなるケース

ウェイト行動(Aとする)の準備時間が終了したときに、誰かが何らかの行動(Bとする)を実行中だと、A、Bの対象とは無関係に、Bの終了までAは実行されない。よって、Bが終了するまで、バトル

中の時間は進みつづけることになる。ただし、Bが割りこみ能力を持つ行動だった場合は例外で、Aの準備時間が終了した瞬間から、Bが終了しなくても、バトル中の時間が進まなくなるのだ。

◆「戦う」の実行中に「わいる」の準備時間が終了したときの例



●ポーションの実行中に「わいる」の準備時間が終了したときの例

時間の流れ →

↑ユウナのポーションの準備時間が終了。リュックの「わいる」(ウェイト行動)は準備時間中なので、バトル中の時間は進んでいる。

↑「わいる」の準備時間は終わっているが、割りこみ能力を持たないポーションの実行中は、バトル中の時間が進んだまま。

↑ユウナのポーションが終了し、リュックが「わいる」の実行を開始。ここではじめてバトル中の時間が進まなくなる。

●一時的に時間が進むようになるケース

左ページの例のとおり、割りこみ能力を持つ行動の実行中にウェイト行動が順番待ちに入ると、その瞬間からバトル中の時間が進まなくなる。ただし、このとき、ウェイト行動の実行者が割りこみ能力を持つ行動を受け、ひるみ動作や回避動作を行なうと、その動作のあいだだけバトル中の時間が進むのだ。ひるみ動作や回避動作が終われば、時間はふたたび進まなくなる。



●時間が進むようになった瞬間に、敵が通常攻撃などで割りこんでくる場合もあるので要注意。

●「わいる」の準備時間が終了してから「戦う」を受けたときの例

時間の流れ →

↑ユウナがリュックを対象として「戦う」を実行している最中に、リュックの「わいる」の準備時間が終了。まだ「わいる」は実行されないが、左ページの例と同じように、この瞬間からバトル中の時間が進まなくなる。

↑ユウナの「戦う」を受けたことで、リュックがひるみ動作を行なう。リュックの準備時間が終わってからは、バトル中の時間が進んでいなかったが、リュックのひるみ動作が終わるまでは、時間が進むようになる。

↑バインの特機時間はリュックのひるみ動作中に終了済み。そのとき入力した「戦う」を、リュックの順番に割りこんで実行中だ。リュックのひるみ動作は終わったので、時間はふたたび進まなくなる。

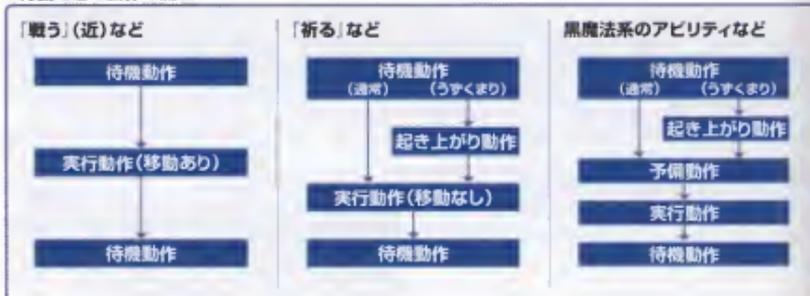
▶ 動作の性質

キャラクターやモンスターが行動するときの動作は、大きく右記の6種類にわけられる。選択した行動ごとに、行なう動作の種類や流れが異なるほか(下図参照)、特定の状況でしか行なわない動作(ひるみ動作など)もあるのだ。また、動作によっては、行動の実行や予備動作を開始するまでの時間などを変化させるものもある。動作がもたらす影響についても、よく理解しておきたい。

● 動作の分類

- 待機動作
- 起き上がり動作
- 予備動作
- 実行動作
- ひるみ動作
- 回避動作

● 行動ごとの動作の流れ



● 待機動作

待機動作とは、いわゆる「何もしていない」状態で行なっている動作のこと。右下の表のような3種類があり、ほかの動作をはじめるまで、動作をループさせつづけるのが特徴だ。

なお、モンスターが待機動作を行なっているとき、キャラクターがダンスの待機動作を行なっ

ているときは、1ループぶんの動作が終わるまで、待機時間や思考時間が終了しても行動可能にならない。そのため、待機時間や思考時間が終わっているにもかかわらず、行動可能になるまでに多少の時間がかかる場合があるのだ。

● 待機動作の種類

種類	行なう状況
通常	下記以外
うすくまり	スペシャルドレスでないキャラクターまたは一部のモンスターが、ピンチ状態(残りHPが最大HPの1/3未満)が、睡眠、沈黙、無敵状態のいずれかるとき
ダンス	ダンス系のアビリティを使用してから待機時間が終了するまで(待機時間が終了時にループが終わっていないければ、そのループが終わるまで)



◆ダンス系のアビリティ使用後は、待機ゲージが満タンになっても、まだコマンドを入力できないことがよくある。

● ダンス中の動作の例



●起き上がり動作

うすくまりの待機動作を行っていたキャラクターが、右下のいずれかの行動を行なう場合、予備動作や実行動作の前に、起き上がり動作が必要になる。この動作にかかる時間は、キャラクターやドレスによる差が大きい。たとえば、パインの黒魔道士(10/30秒)と、ユウナの歌姫(105/30秒)では、10倍以上の開きがあるのだ。

ちなみに、ウェイト行動(→P.470)の場合は、起き上がり動作がはじまった時点から、バトル中の時間が進まなくなる。

●起き上がり動作が必要な行動

- 予備動作がある行動
- 実行動作に移動をとまなわない行動

●予備動作

予備動作とは、呪文を唱える、懐のアイテムを採るといった、行動の準備のための動作のこと。たとえ準備時間を終えていても、予備動作を終え

るまでは、実行動作に移ることができない。また、早業系のアビリティなど、準備時間がなくても予備動作を必要とする行動もある。

●実行動作

剣や杖を振るなどの、実際に行動を行なうときの動作を「実行動作」と呼ぶ。行動を「実行する」とは、実行動作がはじまってからのことを指すと考

えていい。なお、敵の近くへ駆け寄る、剣を振ったあと跳びのくといった、行動時のフィールド内の移動も、この実行動作に含まれる。

●ひるみ動作

特定の攻撃を食らうと、ひるみ動作を行なうことがある。ひるみ動作の性質は下記のとおり。なお、右記の状況ではひるみ動作を行なわない。

●ひるみ動作の性質

- それまで行っていた動作を中断させ、最初からやり直させる(一部例外あり)
- 動作中に再度HPにダメージを受けるとチェーンが成立する
- 動作中は攻撃を回避できない(「回避カウンター」を持っている場合をのぞく)
- 動作中は待機時間&準備時間のATBカウントの減少量が半分になる
- 動作中はほかの動作に移れない(再度ひるみ動作を行なうことはある)

●ひるみ動作を行なわない状況

- ストップ状態のとき
- 特定の行動の実行動作中(※3)

※3……予備動作中からひるみ動作を行なわない場合もある



●チェーンを成立させてひるみ動作を行なわせつづければ、ダメージを与えるだけでなく、行動を封じることにもなる。

●回避動作

回避動作とは、その名のとおり、特定の攻撃を回避したときに行なう動作のこと。ひるみ動作と同じく、それまでの動作を中断させて、最初から

やり直させる性質を持つ。ただし、至近距離で背を向けていた相手が向きを変えて攻撃してきた場合など、回避動作を行なわない状況もある。

■III 動作時のエフェクト

黒魔法「ファイア」の炎や、ポーションを使ったときの光など、実行者の身体の動き以外での、行動に付随する視覚的な変化を「エフェクト」と呼ぶ。ほとんどの行動で、エフェクトは実行動作の途中からはじまるが、剣技「フレムタン」など、実行動作とほぼ同時にはじまるものもある。なお、エフェクトは実行者自身の動きではないので、動作が中断されてもエフェクトは中断されない。



●エフェクトがはじまったあとなら、ひるみ動作を行なっても、そのエフェクトをとまらぬ実行動作をやり直さずにすむ。

■II 行動終了のタイミング

実行した行動が終了すると、待機時間のATBカウントがセットされる(待機時間がない場合は行動可能になる)。この「行動が終了する」タイミングは行動ごとに異なるが(下の写真を参照)、右記の瞬間が目安になるだろう。なお、割りこみ能力を持つ行動には、行動終了後も実行動作が少しのあいだつづくものが多い。

*行動終了のタイミングの目安

行動の種類	行動終了のタイミング
割りこみ能力を持つ行動	ダメージやMISSなどが表示される一瞬間
割りこみ能力を持たない行動	エフェクトが終了したとき
ウェイト行動	待機時間が0になるまで(一度画面上の表示が「Active mode」になった瞬間)



↑「戦う」(割りこみ能力を持つ)の場合、対象に刺が当たる寸前には、もう待機時間のATBカウントがセットされている。



↑「フレイムガン」(割りこみ能力を持たない)の場合、エフェクトが短めなので、敵のひたさず中でのコマンドを入力可能になる。



↑「パワーブレイク」(割りこみ能力を持たない)の場合、エフェクトが長く、敵のひたさずからしばらくはつぎのコマンドを入力不能。

■III 連続して行動するときの時間の進みかた

割りこみ能力を持たない行動がふたつ以上つづけて実行される状況でも、両者が完全に連続するわけではない。ひとつ目の行動とふたつ目の行動のあいだには、1/30秒だけ誰もしない時間があり、全員の待機時間と準備時間のATBカウントが、1/30秒ぶんだけ減少しているのだ。ただし、この合間の1/30秒間では、ステータス異常に関わるATBカウント(睡眠、混乱、バースク状態の持続時間をのぞく)は減少しない。



←ウェイト行動が連続して実行されるときに画面上上を見ていると、一瞬だけ「Active mode」の表示になることが確認できる。



シンラ君の解析査定

Q1 すばやさ69のキャラクターが「戦う」(待機係数70)を実行した。待機時間が終わるのは何秒後？(ATBスピードは「はやい」)

A1 2.8秒後だし。

この問題の場合、待機時間のATBカウントは下記のとおり10000。ATBスピードが「はやい」と、ATBカウントは1/30秒につき120ずつ減少していくので、カウントがゼロになる(=待機時間が終わる)のは、84/30(=2.8)秒後となる。

*すばやさ69、待機係数70でのATBカウント

$$10000 \times 70 \div (69 + 1) = 10000$$



←ゲージが幅幅いっぱい(ATBカウントが24000)なら、ATBスピード「はやい」でも、カウントがゼロになるまで6秒以上かかる。

解答編

Q2 待機時間と準備時間が、すばやさ49のときの半分になるのは、すばやさいくつのとき？

A2 99のときだし。

ATBカウントを求めるとき、すばやさは+1したうえで計算に使われる。つまり、この問題の場合、「すばやさそのものが2倍」ではなく、「それぞれのすばやさ+1した結果が2倍」になる値を考えればいい。よって、ATBカウントがすばやさ49の半分になるのは、すばやさ99ではなく99のとき、ということになる。

*ATBカウントを半分にするためのすばやさの算出方法

$$\text{基準となるすばやさ} \times 2 + 1$$

ユウナ HP 8244 MP
リュック HP 3809 MP

↑ユウナのすばやさ49、リュックのすばやさ99で、ふたりとも「戦う」(待機係数70)を実行したあとの特盛ゲージ。ユウナの特盛ゲージの長さが、リュックのそのものちょうど2倍であることが見てとれる。

空間

今作のバトルには、「ATBによる「時間」に加え、バトルフィールド内の「空間」という要素が導入されている。これまでの「FF」シリーズにはない新たな概念を理解し、バトル中のあらゆる状況で有利に立ちまわられるようになろう。



シンラ君の解析査定

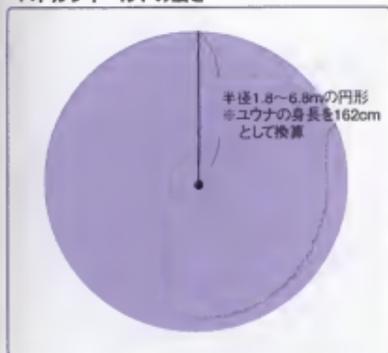
解説者ID: SP.479

- Q1** 戦う(軽減手段はプロテス)で敵の真横から攻撃した場合、与えるダメージ量は2倍になる?
- HINT** ダメージ量が2倍になる角度は決められている。
- Q2** 対象に背を向けた状態で行動を実行することはあり得る?
- HINT** いつ向きを変えるかの問題だし。

▶ バトルフィールドの広さと形状

エンカウントが発生すると画面が切りかわり、「バトルフィールド」と呼ばれる場所で戦うことになる。バトルフィールドはエンカウントが発生したエリアやマップによって見た目が異なるほか、広さにもちがいがあのだ(右下の表を参照)。バトルフィールドを一見すると、壁などの障害物がある場所まで無制限に動けそうに思えるが、実際に移動できる範囲は見た目ほど広くはない。

*バトルフィールドの広さ



●写真の赤いラインがバトルフィールドの外周。このライン上に目に見えない壁があり、それより外には出られない。

*場所ごとのバトルフィールドの広さの例

場所	半径
13-1 ナギ平原・南部	6.8m
アンダーベール・隠された迷宮	6.8m
16-7 冥界の核	6.8m
1-1 ビサイド島・村への坂	6.0m
6-1 ジョゼ街道	5.8m
2-3 キーリカの森	5.8m
12-5 ベベル宮・試練の間(下層)	5.8m
6-3 ジョゼ寺院・試練の間	4.8m
2-13 キーリカ寺院・試練の間	4.8m
3-7 ルブランのアジト・ひみつエリア	3.6m
15-15 ビサイド寺院・折ひ子の間	2.8m
3-3 ルカ・3番ポート	1.8m

■ バトルフィールド内の高低

マキナマズルの「ヴァジュラ」の実行動作や、ルブランたちの「アディオスハリケーン」のエフェクトなどを見ればわかるように、バトルフィールドには高さの概念もある。しかし、蜂種族や巨鳥種族など、空を飛んでいるモンスターが相手でも、「高いところにいるために攻撃が届かない」ということはない(ターゲットに特定の攻撃が届かないのは高さのためではなく、そういう特別な設定がされているから)。空間内の位置関係は平面でとらえ、高低差は見た目だけの変化と考えよう。



●モンスターが高くなる上があるときに、低い位置で武器を振る攻撃を行っても、ちゃんと命中する。

立ち位置

バトルの参加者がバトルフィールド内に立っている位置は、バトルの状況により変化していく(まったく移動しないモンスターもいる)。位置関係に応じて、背後からの攻撃を受けるかどうか(→P.478)や、範囲攻撃を受けるかどうか(→P.479)などが決まるのだ。また、モンスターが攻撃を行なうときは、「一番近くにいる者を狙う」など、位置関係によって対象を決めることもある。



▶バトル開始時の立ち位置は中央付近だが、こまかい位置はランダムで決まる。

＊立ち位置が変更されるとき

A 移動をともなう行動を実行したとき



実行時に対象の近くまで駆け寄り、最後に飛びのいて距離を取る。立ち位置が変わる状況としてはポピュラーで、バトル中頻繁に見かけることになる。

■移動をともなうアビリティの例

- 「戦う」(近)
- 「わいろ」
- 「ぬすむ」
- 剣技系のアビリティ

B 回避動作を行なったとき

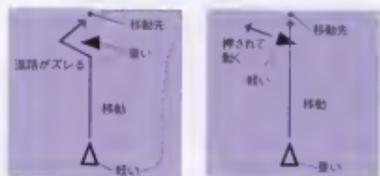


キャラクターやモンスターが特定の攻撃を回避するときは、飛びのく動作(回避動作)をとる。ただし、状況によっては回避動作をとらない場合もある。

■回避動作を行なわせる攻撃の例

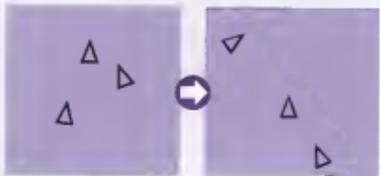
- 通常攻撃(一部をのぞく)
- 「マインドブーク」
- 「テイルスマッシュ」
- 「ポイズンニードル」

C 誰かとぶつかったとき



すべてのキャラクターやモンスター(調教士のペットやヨウジンボウが連れているダイゴロウも含む)には重さが設定されており、バトルフィールド内を移動している者が別の誰かにぶつかったと、基本的には重いほうが軽いほうを押しつける形になる。なお、両者の重さにあまり差がない場合、移動している側が止まっている側を押しつけることが多い。また、キャラクターの場合、ドレスによっても微妙に重さが変化する。

D 特定の攻撃を受けたとき



ヴェグナガン(コア)の「メント・モリ」を受けると、キャラクターの立ち位置がランダムに変化する(左図参照)。このほか、バラライの「不動拳」など、対象を後方へ押し動かす攻撃も一部にはある。

■使用後に対象の立ち位置を変更する攻撃の例

- 「メント・モリ」
- 「不動拳」

▶ 身体の向き

バトルにおいては、立ち位置だけでなく、向いている方向も重要。基本的に、キャラクターやモンスターは自分の行動の対象のほうを向くが、向きを変えるタイミングによっては、対象のいるほうを向かずに行動する場合もある。キャラクターやモンスターが向きを変える具体的な状況は、右の表のとおり。白魔導士などのドレスは、味方のほうを向いて行動する機会が増えるので、背後からの攻撃(→P.478)には十分注意しよう。

*バトル開始時の身体の向き

ランダムで下記①②のどちらかになる

① 相手陣営のいずれか1体のほうを向く

キャラクターならモンスターたちのいずれか、モンスターならユウナたちのいずれかのほうを向いた状態で、バトルがはじまる。どちらの場合も、近くにいる者のほうを向く確率が高い。

② 相手陣営のいずれか2体のあいだを向く

相手陣営に複数のキャラクター(モンスター)がいる場合、いずれか1体のほうを向いているとはかぎらず、それらのうち2体のあいだ(角度はランダム)を向いていることもある。

△……キャラクター ▲……モンスター ↑……向き

*身体の向きが変わる状況と新しい向き

状況	新しい向き
予備動作を開始する	対象の方向
特定の行動を実行する	対象の方向
回避動作を行なう	攻撃してきた相手の方向
ごく一部の特定の攻撃を受ける	攻撃してきた相手の方向

※アニメなど、向きを変えないモンスターもいる

*身体の向きが変わるときの例

-
- ①バトル開始**
たとえば、バトル開始時の立ち位置と向きが左図の状況だった場合。ユウナとリュックがモンスターのほうを向き、モンスターはユウナのほうを向いている。
 - ②ユウナがリュックにポーションを使用するための予備動作を開始**
ユウナがポーションの予備動作を開始。それと同時に、対象であるリュックのほうへと向きを変える。
 - ③ユウナがモンスターの攻撃を回避**
ユウナが回避動作を行ないながら敵の攻撃を回避。モンスターから離れる方向へ移動するとともに、攻撃してきたモンスターのほうへと向きを変える。
 - ④回避動作後、ユウナが予備動作を再開**
回避動作を終えたユウナは、ふたたびポーションの予備動作を開始。それにもない、リュックのほうへと向きを変える。



◆モンスターが予備動作をはじめたときの向きによって、強われているのが誰かを判断できる。

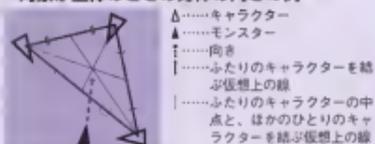


◆攻撃を食らった場合は、その攻撃がバラライの「不動撃」外で、ごく一部の例外でないかぎり、向きを変える。

■ 対象が全体の場合の身体の向き

全体を対象とした行動の予備動作(または実行動作)を開始するときには、下の図のように、すべての対象の中心となる地点を向く。これは、キャラクターのいずれ

*対象が全体のときの身体の向きの例



かが味方全員を対象にした行動を行なうときも同様だ。つまり、その場合は、必然的に「自分以外のふたりの中間地点」を向くことになる。



◆範囲攻撃(→P.479)を使用するときも、身体の向きは全体を対象にしたときと同じ。

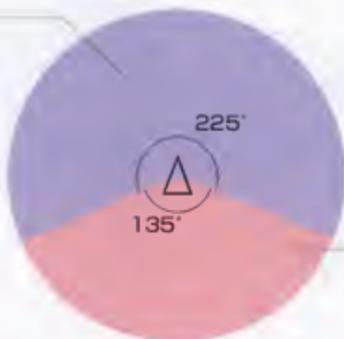
▶ 背後からの攻撃

「軽減手段がプロテス」の攻撃を対象の背後から命中させた場合、与えるダメージ量は通常の2倍になる(→P.458)。立ち位置と身体の向きがうまく当てはまれば、背後からの攻撃を成立させて、大ダメージを与えることが可能になるのだ。

なお、ここで言う「背後」とは、単純に真後ろだけではなく、下図のような角度の範囲を指していることも覚えておきたい。

◆背後からの攻撃になる場合とならない場合

背後からの攻撃にならないゾーン
対象の前方225°(真正面)に対して左右それぞれ112.5°より内側の範囲からの攻撃は、背後からの攻撃にならず、ダメージ量は増えない。



※角度は、対象の身体の中心を基準にしたもの

真正面方向

背後からの攻撃になるゾーン
対象のうしろ側135°以内の範囲から攻撃すれば、背後からの攻撃が成立する。



◆モンスターの身体が大きい場合、モンスター自身の身体がジャマで、背後にまわりにくいことが多い。

正面から攻撃



◆ダメージ量は通常どおり、敵の攻撃はできるだけ正面から受けるようにしたい。

背後から攻撃



◆ダメージ量は2倍になる。敵が背中を見せたら、すかさず攻撃しよう。

■「真正面」の定義

基本的に、キャラクターやモンスターが向いている方向(=真正面)は、見た目での身体の向きと同じ。ただし、一部のモンスターや、特定のドレスになっている一部のキャラクターの場合、身体の向きと「真正面」にズレがある。



◆戦士や調教師のときのバインは相手に背中を見せて立つが、その場合は背中側が「真正面」になる。



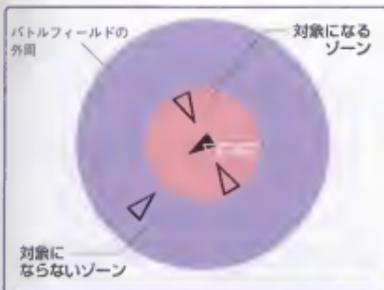
◆「プロテス」「リフレク」などを使い、バリアが出る方向を見て正面を判断するという方法もある。

▶ 攻撃の範囲の決まりかた



モンスターの攻撃には、特定の範囲内にいる者を対象にする「範囲攻撃」が多数ある(使用者の身体の向きは、対象が全体の攻撃と同じ)。範囲攻撃において、攻撃が届く範囲は「円形」「扇形」の2種類に大きく分けられ、攻撃ごとに、届く距離や扇の角度が決まっているのだ。なお、攻撃が届く範囲内に、対象となる陣営の者が誰もいなかった場合は、攻撃が届く範囲のもっとも近くにいた1体が、強制的に対象になる。

●範囲が円形のもの



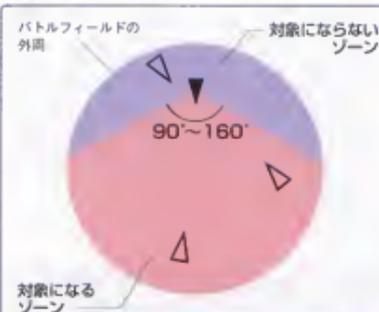
△……キャラクター ▲……モンスター

使用者の身体の中心から一定距離内に攻撃が届く。範囲が扇形のものにくらべると、届く距離が短いため、複数がダメージを受けることは少ない。

●範囲が扇形の攻撃の例

攻撃名	使用するモンスター	届く距離
ボディプレス	ディメンション・アイトンサイト	4m
一閃	ハラライ(ハベル) / ハライ(光体)	5m
物理攻撃感知	ブルワークR、ブルワークL	5m

●範囲が扇形のもの



△……キャラクター ▲……モンスター

使用者の中心からバトルフィールドの端まで届く。扇の角度は、たとえば160°なら、使用者の真正面に対して左右各80°まで届くことを意味する。

●範囲が扇形の攻撃の例

攻撃名	使用するモンスター	届く角度
ダモクレスフォトン	純宝のカーブ・アテンなど	160°
シューティング・レイ	ヴァルファール	160°
大地のよるめき	アダマンタイマイなど	150°
パニッシュメント	アルテマウェポンなど	150°
ワンショットエンド	キップル	140°
ソニックハリセン	ルブラン(ガガゼト遺跡)	140°
ファイアプレス	バリヴァルハ	120°
組巻波	デスゲイズ	120°
ディストーション	ティーフ・ハイスオ	120°
ラニーニャ	ティニクテス	120°
アダマンプレス	アダマンタイマイなど	120°
弾しくれ	サノー(ジョゼ街遺跡)など	100°
フレイムプレス	フレイムドラゴンなど	90°

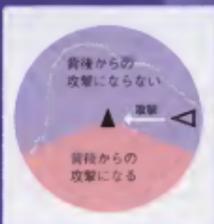
シンラ君の解析査定

解答編

Q1 「頼ろ」(軽減手段はプロテス)で敵の真横から攻撃した場合、与えるダメージ量は2倍になる?

A1 2倍にならない。

背後からと見なされる攻撃は、対象の真正面に対して左右各112.5°以上から行なわれたもののみ。したがって、真横(=対象の正面に対して左右90°)からの攻撃では、背後からの攻撃にはならないのだ。



Q2 対象に背を向けた状態で行動を実行することはあり得る?

A2 あり得るし。

予備動作のある一部の行動は、実行時に向きを変えない。そのため、予備動作を開始したあとに対象が移動すれば、対象に背を向けて実行することもあり得る。



●ごらんとおり、背後にいる相手に向かってボーションを使用している。

キ ャ ラ ク ター の 解 析 査 定

バトルボイス

キャラクターや一部の敵は、バトル中に全部で800以上のボイスをしゃべる。いずれのボイスも、ひとりひとりの性格が反映された、個性的なものばかりだ。これらのボイスを聞くのも、バトルの楽しみのひとつと言えるだろう。



シンラの解析査定

総ボイスP.486

Q1

ユクナたち全員の最大HPが9999で、ユクナの残りHPが1000、リュックの残りHPが999、バインの残りHPが9999という状態でバトルに勝った。バインがしゃべる勝利ボイスのグループは「余裕」「平常」「危機」のうちどれになる？

HINT

キャラクター個人の残りHPによってしゃべることが変わるのは、「余裕」と「平常」のボイスだけだ。

▶ バトルボイスの種類と性質

バトルボイスとは、その名のとおり、バトル中にキャラクターや敵がしゃべるボイスのこと。キャラクターのバトルボイスは、しゃべるタイミングによって、おおまかに下記の8種類にわけられる(敵のボイスについてはP.486を参照)。また、各ボイスは「基本」「汎用」「バトル限定」のいずれか

*キャラクターのバトルボイスの種類

種類	タイプ		
	基本	汎用	バトル限定
①バトル開始ボイス	X	○	○
②ドレスアップボイス	X	○	X
③アビリティ実行直前ボイス	X	○	X
④アビリティ実行中ボイス	○	○	X
⑤アビリティ実行結果ボイス	X	○	X
⑥ひるみボイス	○	X	X
⑦勝利ボイス	X	○	○
⑧全滅ボイス	X	○	X

○……ある、X……ない

*タイプごとの特徴

タイプ	特徴
基本	下記の「共通条件」を満たしていれば、どのバトルでもしゃべる
汎用	右の表の「汎用ボイス禁止バトル」以外でのみしゃべる
バトル限定	特定のバトルでのみしゃべる

のタイプに属しており、タイプごとに左下の表のような特徴を持っているのだ。

ちなみに、バトルボイスのなかには、複数のキャラクターが順に(あるいは同時に)しゃべったりするものもある。

*汎用ボイス禁止バトル

STORY Lv.	該当するバトル
2	はじめて④⑤アンダー・ベベル・封印施設(上層)に到着してから、STORY Lv2をコンプリートするまでのすべてのバトル
3	ミッション④「旅行会社の安全を確保せよ!」でのすべてのバトル ガリクローンソノロシツ若衆×1~2とのバトル ヨウジンボウとのバトル
	ピサイド寺院でのすべてのバトル キーリカ寺院でのすべてのバトル ⑩⑪ アンダー・ベベル・大深度エリアでヌージたちの密会を見た直後のモルヘルとのバトル ジョゼ寺院でのすべてのバトル ヨウジンボウとのバトル
5	⑬⑭ キノコ密道・封印の扉裏でのすべてのバトル 聖ベベル廟での固定エンカウントのバトル シヴァとのバトル ラグナドグ+マグとのバトル アニメとのバトル ⑯⑰ フェгнаガンでのすべてのバトル

▶ バトルボイスをしゃべるための基本的な条件

バトルボイスをしゃべるには、右下の条件をすべて満たしていなければならない。満たしていない条件があるキャラクターは、基本的にバトルボイスをしゃべることができないのだ。

複数のキャラクターがしゃべるボイスが選ばれた場合は、その全員が条件を満たしている必要がある。条件を満たしていないキャラクターがひと

りでもいると、そのボイスは誰もしゃべらなくなってしまう。

*バトルボイスをしゃべる「共通条件」

- バトルに参加している
- 戦闘不能、石化、睡眠、沈黙、ストップ状態になっていない

バトルボイスの決まりかた



どのボイスをしゃべるか(しゃべらないか)が決まるまでの手順は、ボイスの種類ごとに異なる。その手順は、勝利ボイスのように複雑なものから、

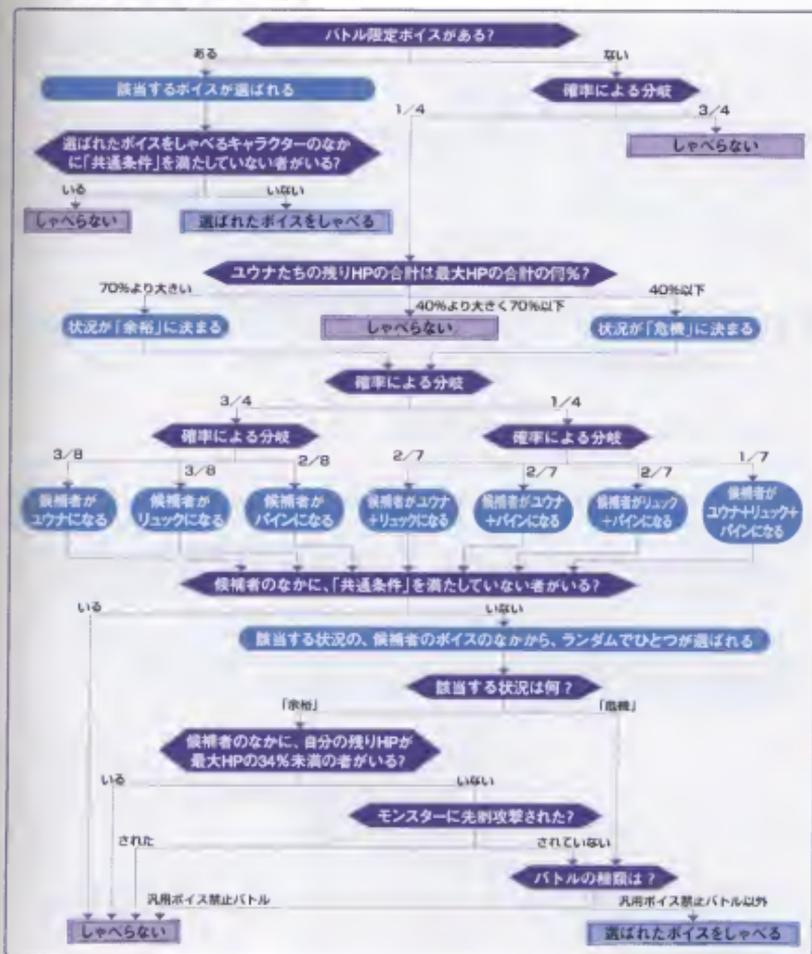
ひるみボイスのように単純なものまでさまざま。以降では、ボイスの種類別に、ボイスをしゃべるまでの具体的な判定の手順を解説していく。

バトル開始ボイスの決まりかた

ユウナたちは、バトルがはじまった直後にボイスをしゃべることがある。このときのボイスが決まるまでの手順は下記のとおり。ユウナたちの状況は、「3人の残りHPの合計が最大HPの合計の

何%か」によって「余裕」と「危機」のふたつのグループに分類され、バトル開始時の状況に応じて、しゃべるボイスが変化する(または何もしゃべらない)ようになっているのだ。

バトル開始ボイスが決まるまでの手順



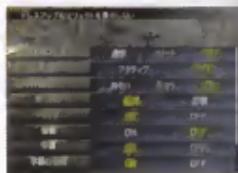
⑥ドレスアップボイスの決まりかた

バトル中にドレスアップを終えると、ドレスアップ後のドレスに応じたボイスをしゃべることがある。各ドレスのボイスには「初回」と「2回目以降」のふたつのグループがあり、下記の手順でどのボイスをしゃべるかが決まるのだ。

なお、そのドレスへのはじめてのドレスアップが汎用ボイス禁止バトルで行なわれると、そのドレスの「初回」のボイスは聞けなくなってしまう(下図参照)。ただし、「強くてニューゲーム」では、「クリア前にそれぞれのドレスアップボイスが選ばれたかどうか」は引き継がれない。つまり、クリア前に「初回」のボイスを聞き逃しても、「強くてニューゲーム」なら、改めて「初回」のボイスを聞くチャンスができるわけだ。

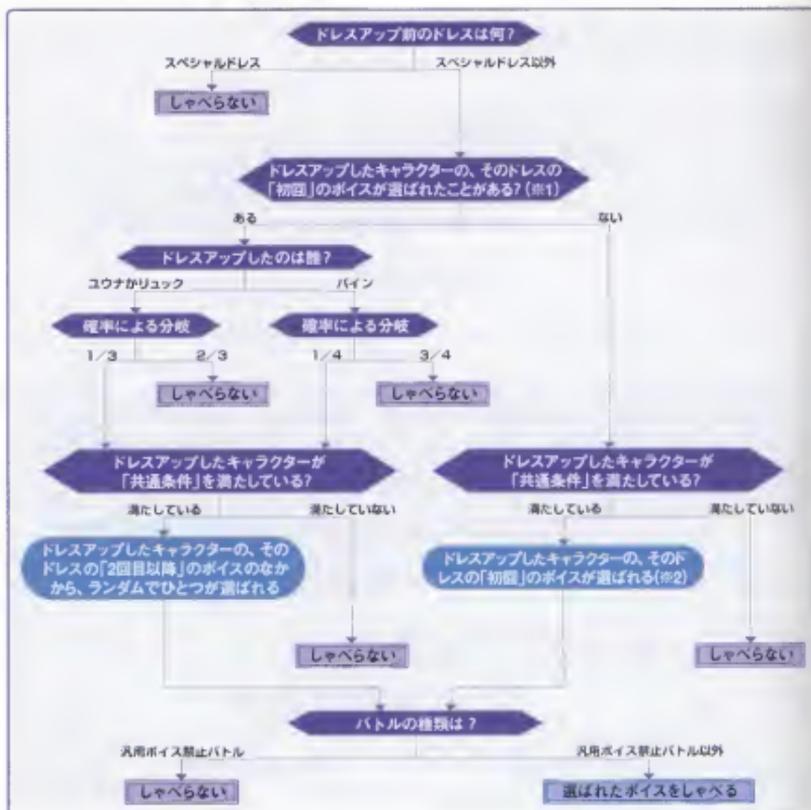


◆そのドレスへの初回のドレスアップ時に沈黙状態になっている場合、まだ「初回」のボイスを聞くことは可能。



◆手取り早くすべてのドレスアップボイスを聞くには、コンフィグでドレスアップを「OFF」にし、何度もドレスアップするのがベストだ。

*ドレスアップボイスが決まるまでの手順



※1……ユウナがガンナー、リュックがシーフ、バインが戦士にドレスアップした場合は、「初回」のボイスが存在しないため、この手順をつらぬく「ある」ものとして進める

※2……ミッション■【リザルトプレート奪還作戦!】でのルブラン(ルカ)とのバトルで、ユウナが歌姫にドレスアップしたときのみ、ボイスが選ばれずにしゃべらないことがある

◎アビリティ実行直前ボイスの決まりかた

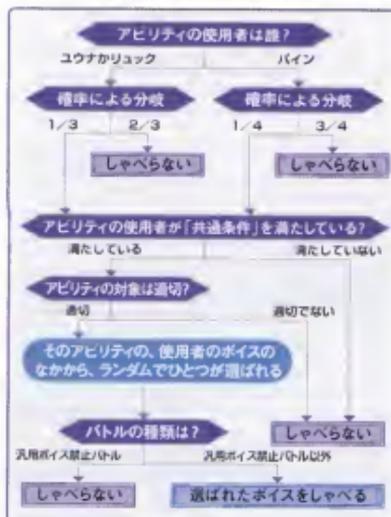
割りこみ能力を持たない行動(→P.469)やウェイト行動(→P.470)を、特定の相手を対象にして選択していた場合、そのアビリティを実行する直前にボイスをしゃべることがある。なお、使用したアビリティがリフレク状態で反射される場合、ボイスをしゃべれるかどうかは、反射される前の対象で決まるので、カンちがいのないように。

しゃべるボイスは、アビリティの系統ごとに決まっている場合が多い。ただし、系統がちがっていても同じボイスをしゃべったり、同じ系統でも別のボイスをしゃべったりするケースもあるのだ。同じボイスをしゃべるアビリティのグループわけは、下の表のとおりとなっている。



◆魔法弾「ホワイトウィンド」など、最初にカーンが出るのと反対側の対象に使用しないボイスをしゃべらないアビリティもある。

*アビリティ実行直前ボイスが決まるまでの手順



*同じボイスをしゃべるアビリティのグループわけ

グループ	該当するアビリティ
直接攻撃	「恐怖!」、剣技系、奥義系【無双】【堂々】【一新】【疾風】以外、妖術【グラビテ】【バイオ】【死の宣告】【デス】【陸奥の空】、あばれる系【かっとばす】以外、さぐるみ魔法【モグビーム】【崖から来た友人】、さぐるみ剣法系、マキナズム【ショックウェーブ】【ショックストーム】
間接攻撃	【MP吸収】、妖術【ブリン】【サイレス】【スリプル】【アスピル】【アスピル】【ドレイン】【コンフュ】【ブレイク】、さぐるみ魔法【パワーレイザー】【アーマールレイザー】【マジックレイザー】【メンタルレイザー】【スピードレイザー】
回復	白魔法【ケアル】【ケアルラ】【ケアルガ】【レイス】【アレイス】、さぐるみ魔法【モグアレイス】【モグケアルジャ】【モグアレイスジャ】【モグチャージ】
援護	白魔法【リジネ】【エスナ】【デスペル】【ヘイスト】【ヘイスガ】【シェル】【プロテス】【リフレク】、キャンブル【おすそわけ】、さぐるみ魔法【モグケアル】【モグリジネ】【モグウォール】【モグリジネジャ】【モグウォールジャ】
炎魔法	黒魔法【ファイア】【ファイラ】【ファイガ】、さぐるみ魔法【ケットファイア】、フロラ魔法【ヒート乱舞】
氷魔法	黒魔法【ブリザド】【ブリザラ】【ブリザガ】、さぐるみ魔法【ケットブリザド】、フロラ魔法【アイス乱舞】
雷魔法	黒魔法【サンダー】【サンダラ】【サンダガ】、さぐるみ魔法【ケットサンダー】、フロラ魔法【エレキ乱舞】
水魔法	黒魔法【ウォータ】【ウォタラ】【ウォタガ】、さぐるみ魔法【ケットウォータ】、フロラ魔法【アクア乱舞】
フレア魔法	黒魔法【フレア】、フロラ魔法【フレア乱舞】
調査	【みやぶる】【ライブラ】
ギル消費	【銭投げ】【わいる】
ダイス	キャンブル【トゥーダイス】【フォーダイス】
コダイゴ(攻撃)	コダイゴ【火炎コダイゴ】【氷結コダイゴ】【電撃コダイゴ】【激流コダイゴ】【コダイゴキャノン】【コダイゴの宣告】【神聖コダイゴ】
ギキ(ステータス異常)	ギキ【めかくしギキ】【だまらせギキ】【おこらせギキ】【いじわるギキ】
ギキ(盗み)	ギキ【ぶんどりギキ】【ちゃっかりギキ】
フロリー(攻撃)	フロリー【フロリーボイスン】【フロリーストーン】【フロリーテス】

④ アビリティ実行中ボイスの決まりかた

「戦う」やうた系のアビリティを実行すると、実行中にボイスをしゃべることがある（「ぬすむ」や早業系のアビリティのボイスも実行中にしゃべるが、これらの場合、ボイスが決まるまでの手順はアビリティ実行直前ボイスと同じ）。「戦う」のボイスは、自分のドレスや敵の残りHPなどによって変化するのが特徴だ。

なお、キャラクターとドレスが下記の組み合わせの場合、「戦う」と同じような動作を行なうアビリティ（「ぶんどる」や剣技系など）の実行中にも、「戦う」のボイスをしゃべることがある。

*「戦う」で同じボイスをしゃべるドレスのグループわけ

グループ	ボイスが同じドレス
近接	戦士、サムライ、ダークナイト、歌姫、シーフ、さぐるみ士、マキアズル、新騎王
遠距離	ガンナー、魔銃士、アイテムシューター、果敢道士、白魔道士、ギャングラー、フロラフルル
ペット	調教士

*「戦う」のボイスを「戦う」以外でもしゃべる組み合わせ

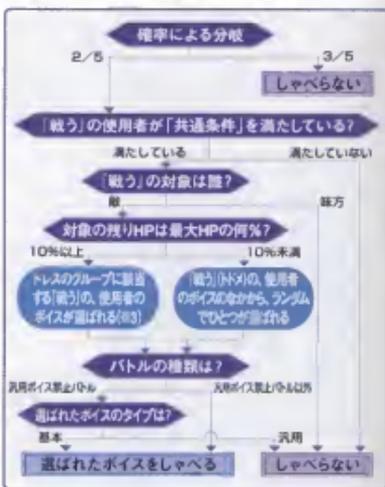
キャラクター	ドレス
ユウナ	ダークナイト、バーサーカー
リュック	バーサーカー
バイン	(なし)

⑤ アビリティ実行結果ボイスの決まりかた

場合によっては、アビリティの実行を終えた直後にもボイスをしゃべる（しゃべる確率はアビリティ実行中ボイスと同じ）。ただし、このボイスをしゃべるアビリティは、「戦う」か、「戦う」と同じような動作を行なうアビリティだけだ。

アビリティ実行結果ボイスには「トドメ」と「ミス」のふたつのグループがある。「トドメ」のボイスは、チョコボ以外の敵にトドメを刺し、かつ敵が全滅していないときにしかしゃべらない。一方、「ミス」のボイスは、攻撃を回避されたり無効化されたときや、味方を攻撃したときにしゃべることが多い。また、複数のキャラクターが同じ相手にアビリティを実行していて、誰かひとりがトドメ

*「戦う」のボイスが決まるまでの手順



※うた系の場合、アビリティの使用者が「共通条件」を満たしてさえいれば、ランダムで選ばれたひとつをつきからずしゃべる

※3……「戦う」(トドメ)の、使用者のボイスのなかから、ランダムでひとつが選ばれることもある

を刺すと、同じ相手を攻撃中だった別のキャラクターが「トドメ」のボイスをしゃべることもある。

ちなみに、すべてのアビリティ実行結果ボイスはタイプが「汎用」なので、汎用ボイス禁止バトルでしゃべることはない。



◆基本的には、トドメを刺せば「トドメ」のボイスを、ミスすれば「ミス」のボイスをしゃべる。

⑥ ひるみボイスの決まりかた

バトルボイスには、ひるみ動作（→P.473）を行なうときにしゃべるものもある。ひるみボイスは受けたダメージ量によって「被害軽度」「被害重度」のグループにわけられており、それぞれが違ったボイスをしゃべるのだ。

ひるみボイスをしゃべる条件は、「共通条件」を満たしていることのみ。ひるみ動作を行なったときには、基本的にならずしゃべるわけだ。ただ

し、何らかの行動を実行する直前だったり、ほかのボイスをしゃべっている最中だったりといった一部の状況では、しゃべらないこともある。

*ひるみボイスのグループ

グループ	受けたダメージ量
被害軽度	最大HPの20%未満
被害重度	最大HPの20%以上

※ダメージを複数回受ける攻撃を受けた場合、1発ごとのダメージ量で判定

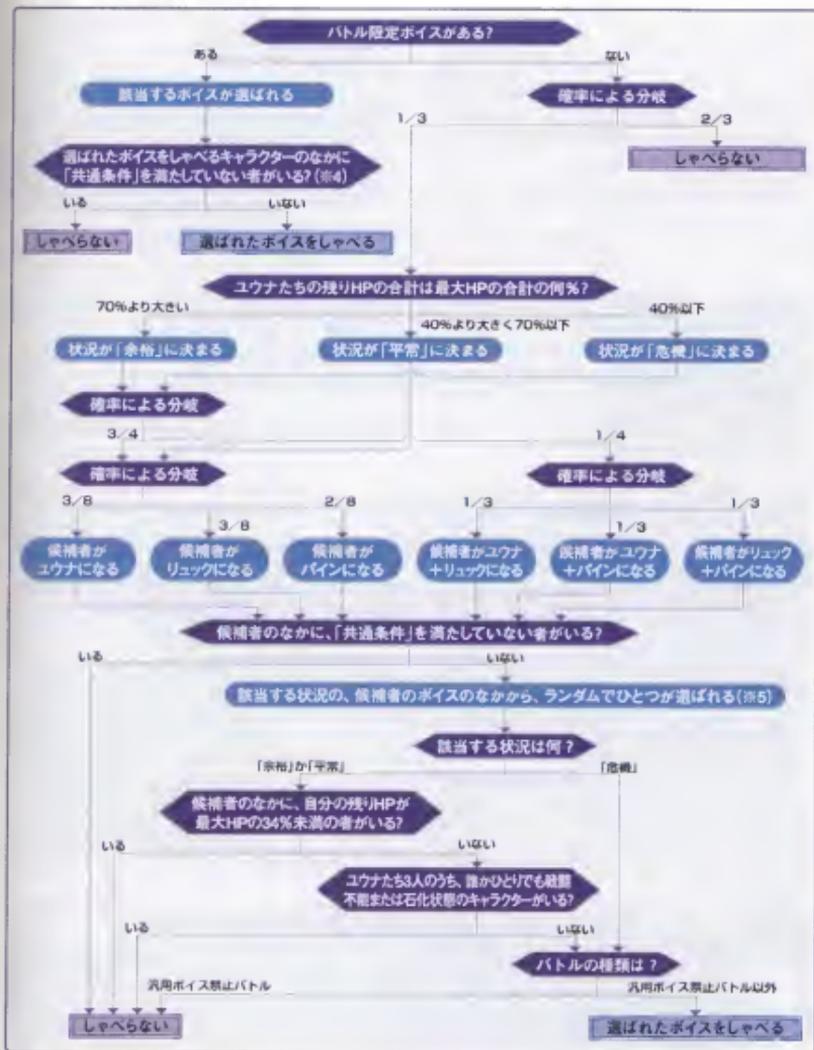
⑥勝利ボイスの決まりかた

ユウナたちがバトルに勝ったときにボイスをしゃべることも少なくない。勝利ボイスが決まるまでの手順は、バトル開始ボイスのそれと似ているが「戦闘不能または石化状態のキャラクターがいるかどうか」の判定があるなど、いくつかの点で

ちがいがあがる。また、「余裕」と「危機」に加え、「平常」というグループも存在するのが特徴だ。

ちなみに、候補者がひとりのときの「余裕」のボイスは、ドレスによって、しゃべるものとしゃべらないものが決められている。

●勝利ボイスが決まるまでの手順



※4……「共通条件」を満たしていないキャラクターがいてもしゃべるボイスもある（-P.497～498）

※5……候補者がひとりの場合は、選ばれるボイスがドレスによって制限される

④ 全滅ボイスの決まりかた

ユウナたちは、全滅してゲームオーバーになったときにもボイスをしゃべる。このときのボイスが決まるまでの手順には確率による分岐がなく、条件を満たしていればかならずしゃべるのだ。

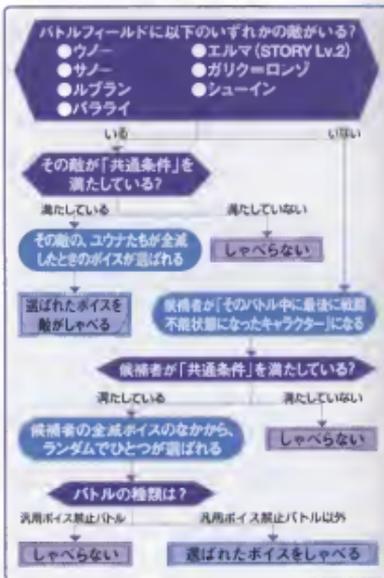
全滅ボイスの最大の特徴は、戦闘不能状態でもしゃべること。それ以外の「共通条件」を満たしていないとしゃべらない点はほかのボイスと同じだ。ただし、睡眠、沈黙、ストップ状態は、ボイスをしゃべらないことが決まる前に戦闘不能状態によって解除される場合があり(ストップ状態は確実に解除)、そのときはボイスをしゃべる。

なお、全体攻撃をされたときに、それぞれのキャラクターがダメージを受けるタイミングには、ごくわずかながら差がある。全体攻撃で複数のキャラクターが「戦闘不能状態になった場合、「最後に戦闘不能状態になったキャラクター」は、そのわずかな差によって決まるのだ。



◆最後のキャラクターが石化状態になる(＝戦闘不能状態になっていない)と、別のキャラクターが全滅ボイスをしゃべる。

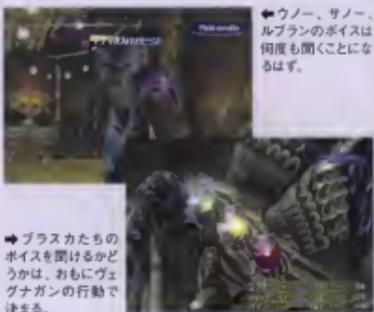
*全滅ボイスが決まるまでの手順



■ユウナたち以外のバトルボイス

ルブラン一味やバラライなど、人間やそれに近い姿をした敵は、バトルボイスをしゃべることがある。ボイスをしゃべるおもなタイミングは、攻撃の実行直前と、ユウナたちが全滅したときだ。ボイスをしゃべるための「共通条件」はキャラクターのそれと変わらない。なお、P.498～499では省略したが、バトル開始時や行動実行中のかけ声、ひるみ動作を行なったときのうめき声なども、敵のボイスの一種。ただし、これらのボイスは睡眠、沈黙状態でもしゃべるという点で、ほかのボイスとは異なっている。

ちなみに、**【13】**ヴェグナガンでのバトルでは、プラスカ、アーロン、ジェクト、シューインのボイスを聞けることがある。これらのボイスを聞くための具体的な条件はP.424～437を参照してほしい。



◆ウノー、サノー、ルブランのボイスは何度も聞くことになるはず。

◆プラスカたちのボイスを聞けるかどうかは、おもにヴェグナガンの行動で決まる。



シンラ君の解析査定

Q1

ユウナたち全員の最大HPが9999で、ユウナの残りHPが1000、リュックの残りHPが999、バインの残りHPが9999という状況でバトルに勝った。バインがしゃべる勝利ボイスのグループは「余裕」「平常」「危機」のうちどれになる?

A1 「危機」のボイスをしゃべるし。

3人の残りHPの合計が11998。つまり最大HPの合計の40%以下なので、勝利ボイスは「危機」になる。バイン自身のHPは満タンだが、「危機」のボイスは自分の残りHPがいくつでもしゃべる可能性があるのだ。

解答編

バトルボイスリスト

リストの見かた

バトル開始ボイス

◆タイプ: 汎用

5	3	4
ボイス	バトル開始	
名前	バトル開始	
タイプ	汎用	

◆タイプ: バトル開始

5	3	4	バトル相手
ボイス	バトル開始		
名前	バトル開始		
タイプ	汎用		

アビリティ実行直前ボイス

アビリティ実行中ボイス

◆タイプ: 基本

5	3	4	10	4
ボイス	アビリティ実行直前			
名前	アビリティ実行直前			
タイプ	基本			

アビリティ実行結果ボイス

◆タイプ: 汎用

11	3	10	4
ボイス	アビリティ実行結果		
名前	アビリティ実行結果		
タイプ	汎用		

ドレスアップボイス

◆タイプ: 汎用

7	3	4	ボイス
ボイス	ドレスアップ		
名前	ドレスアップ		
タイプ	汎用		

ひみボイス

◆タイプ: 基本

10	3	4
ボイス	ひみ	
名前	ひみ	
タイプ	基本	

空ボイス

◆タイプ: 汎用

5	3	4
ボイス	空	
名前	空	
タイプ	汎用	

敵ボイス

◆タイプ: 汎用

5	3	4	7	1
ボイス	敵			
名前	敵			
タイプ	汎用			

5	3	4
ボイス	敵	
名前	敵	
タイプ	汎用	

◆タイプ: バトル開始

ボイス	5	バトル相手
名前	バトル開始	
タイプ	汎用	

敵ボイス

◆タイプ: 基本

ボイス	5	4
名前	敵	
タイプ	基本	

- ボイスの種類**……ボイスをしゃべるタイミングによる分類。
- ボイスのタイプ**……ボイスをどんなバトルでしゃべるかによる分類(→P.480)。
- キャラクター**……ボイスをしゃべるキャラクターの名前。
- ボイス**……ボイスの内容。複数のキャラクターがしゃべる場合はボイスごとにキャラクターの名前も併記している。
- 状況**……最大HPと残りHPから判定されるユウナたちの状況(→P.481、485)。
- バトルの相手**……バトル限定ボイスをしゃべるときのバトルの相手。
- ドレス**……そのボイスをしゃべるドレス。
- 回数**……いまままでにそのドレスのドレスアップボイスが選ばれた回数。
- アビリティ**……そのボイスをしゃべるアビリティや、アビリティのグループ名(→P.483)。
- 対象**……そのボイスをしゃべるための、アビリティの適切な対象。それぞれの意味は以下のとおり。
 - 敵…対象が敵のときのみしゃべる
 - 味方…対象が味方(自分も含む)のときのみしゃべる
 - 仲間…対象に自分以外の味方が含まれているときのみしゃべる
 - 自分…対象が自分のときのみしゃべる
 - 味全…対象が味方全体のときのみしゃべる
 - 不同…対象が誰であってもしゃべる
- 結果**……アビリティを実行した結果による分類。
- 被害**……ひるみ動作を行なったときのダメージ量による分類(→P.484)。
- 敵**……ボイスをしゃべる敵の名前。画面に表示される名前が同じ敵(たとえば、バラライ(ベベル)とバラライ(幻光体)など)は区別していない。
- ボイスをしゃべる状況**……そのボイスをしゃべるおもな状況。

バトル開始ボイス

◆ タイプ 汎用

状況	キャラクター	ボイス	状況	キャラクター	ボイス
余裕	ユウナ	やりますか	余裕	ユウナ + リュック + バイン	リュック:そこ一終わらせよう!
		余裕かな			ユウナ:記録に挑戦?
		カモメ団、よろしく!			バイン:いいけどさ
		こんには			リュック:こりゃ余裕かな?
	ガフッとやっちゃうよ!	バイン:観えばわかるさ			
	実勝実勝!	ユウナ:ま、やってみますか			
	無えてきたよー	ユウナ:行くぞー!			
	まっかせなさい	リュック:お、やる気だね			
	運のないやつら	バイン:……無理があるな			
	シメてやる	バイン:休んでよっかな			
	かかってきなさい	リュック:冗談!			
	さて、と	ユウナ:精気にします!			
	ユウナ + リュック	リュック:片づけちゃうかー!	余裕	ユウナ	バイン:軽いな
		ユウナ:ばっばとね			ユウナ:どうかね
		ユウナ:カモメ団、いきまーす!			リュック:とにかくやってみよう!
		リュック:はい、いきまーす!			ユウナ:ユウナ:ユ・リ・バ参上!
	リュック:ミッション	バイン:……参上			みんな、がんばろう
	ユウナ:スタート!	ユウナ:あきらめないで			
	リュック:負ける気がしないねえ	大丈夫、きっと勝てる			
	ユウナ:だね	ぜ、全然へっちゃら			
リュック:気合は?	メガピンチだよ……				
ユウナ:充実!	これ、マズくない?				
ユウナ:ひとひねり、だね	あじえない……				
リュック:半ひねりでじゅーぶん	どーすればいいんだろう……				
ユウナ + バイン	ユウナ:実勝?	余裕	バイン	キツイな、これは	
	バイン:それじゃつまらない			なんとかなるか?	
	バイン:ユウナ、頼む			やるしか、ないか……	
	ユウナ:あ、サがる?			さてさて……	
ユウナ:どしどしいくっす	ユウナ:マズイよね……				
バイン:いい心かげ	リュック:やっばいよね……				
ユウナ:油断しないで!	ユウナ:合言葉は?				
バイン:誰が	リュック:せいりっぱいがんばろうか				
バイン:まかせろ	ユウナ:なんとかなるよな?				
ユウナ:私も調子いいんだけどな	リュック:どうだかねー				
バイン:かかってきな	リュック:逃げちゃう?				
ユウナ:マネできないな……	ユウナ:そうする?				
リュック + バイン	リュック:これは実勝!	余裕	ユウナ + リュック	リュック:ラクしたいなー	
	バイン:どうだか			ユウナ:気が合うねえ	
	リュック:逃がさないからねー			リュック:当たって降ける?	
	バイン:余裕だな			ユウナ:それはちよっと……	
	バイン:軽い相手だ			バイン:負けそうだって思っていないか?	
	リュック:ははーっ			ユウナ:どうしてバレルかなあ	
	リュック:バイン先生、おまかせ			バイン:安心しろって、私がついてる	
	バイン:ふざけるな			ユウナ:すごい自信	
	リュック:ガフンとかますよー			バイン:勝てる気がしないな	
	バイン:……かます?			ユウナ:うわ、最悪	
リュック:あたしひとりでも余裕だね!	ユウナ:じつはこの敵、強いとか				
バイン:まかせた	バイン:かなり強敵				
リュック:ええー!?					

状況	キャラクター	ボイス
危機	ユウナ + バイン	ユウナ: なんとかなりそう? バイン: ユウナしだいかな
		ユウナ: やってみる! バイン: あてにしようよ
	リュック + バイン	リュック: やだよもうー バイン: ビースカうるさい
		リュック: これ、キビしくない? バイン: 悪えるだろ
		リュック: 少し休もうよー バイン: そのうちな
		バイン: キビしいかもな リュック: マジ?
		バイン: アせるなよ リュック: よけいアせるよー
		バイン: まだいけるな リュック: ウンでしよー?

状況	キャラクター	ボイス
危機	ユウナ + リュック + バイン	リュック: キビしいねえ バイン: だから? ユウナ: キビしいなあ
		リュック: ここはひとまぎ…… ユウナ: 逃げちゃう? バイン: お好きに
		ユウナ: キツイっすね…… リュック: ほんと バイン: 勝てば笑い話さ
		ユウナ: ふう…… リュック: はあ…… バイン: 気が通入るって
		バイン: 疲れたな リュック: バインも? ユウナ: みんなそうなの?
		バイン: 身ぶるいするな リュック: ピンチ好きだよな ユウナ: ……ヘンなの バイン: 何?

◆ タイプ **バトル限定**

キャラクター	ボイス	バトルの相手
リュック	ジャマァ!	
リュック	どいてよ!	ミッション ■【リザルトプレート奪還作戦!】での男戦闘員や女戦闘員(※1)
バイン	うるさい	
ユウナ	ニセモノ、どこ?	ウノー(ルカ)+サノー(ルカ)
バイン	何で目だけ	ウノー(ガガゼト遺跡)+サノー(ガガゼト遺跡)+ルブラン(ガガゼト遺跡)
リュック	うわ、のたくってる	ミッション ■【ルブラン一味と競争!】でサノーがはしかけてくる、男戦闘員×2+ヘビマシンガン×2
バイン	イヤな形だ……	ミッション ■【ルブラン一味と競争!】でのボリスパイダー
ユウナ	鉄球だね……	ミッション ■【フッカを探せ!】でのフレイドドラゴン
ユウナ	これはまた……	ミッション ■【お宝スフィアゲット!】での秘宝のガーディアン
リュック	よーし、分解しちゃうよー!	ミッション ■【すごいスフィアを奪え!】でのゼロ式爆士
バイン	態度ご苦労様、と	ウノー(ジョゼ街道)+サノー(ジョゼ街道)+特級女戦闘員
ユウナ	どろぼう、勝負っ!	ウノー(アジト最後)+サノー(アジト最後)+ルブラン(アジト最後)
ユウナ	どういうこと?	バラライ(ベベル)
バイン	ユウナ、やるんだ!	バィムート
ユウナ	……ごめん	ヴァルファール
リュック	どうして?	イフリート
ユウナ	……お久しぶりです	ヨウジンボウ
リュック	とんでもないよ、これ……	イクシオン
バイン	ご立派だよ	ミッション ■【魔物のお害はお断り!】でのサラマンテル
ユウナ	あなたも……	シヴァ
ユウナ	みんな……	ラグ+ドグ+マグ
ユウナ	……すみません	アニメ
ユウナ + リュック + バイン	ユウナ: とりあえず リュック: ジャマな尻尾を バイン: ぶっつぶす!	ヴェグナガン(尻尾)
	バイン: ルブランたちはキツイ相手だよ リュック: あいつらにきかむ ユウナ: おもひ返、きよ!	ヴェグナガン(脚)+ターレットA+ターレットB+ターレットC

キ
ユ
ー
ソ
カ
イ
セ
キ

(バトルボイス)

※1……3/5の確率でしゃべることになり、しゃべる場合は3つのうちいずれかひとつが選ばれる

キャラクター	ボイス	バトルの相手
ユウナ + リュック + バイン	ユウナ:大きいね…… リュック:てっぺんまできたー! バイン:少しは緊張してくれ	ヴェグナガン(コア)+ブルワークR+ブルワークL
ユウナ + リュック + バイン	ユウナ:シューイン! バイン:すべての終わらんと…… リュック:冗談じゃないの!	ヴェグナガン(頭)+リダウトR+リダウトL
ユウナ + リュック + バイン	リュック:なんでわかってこないのさー! バイン:だめだ、心を閉ざしてる ユウナ:もうやめて、シューイン!	シューイン

ドレスアップボイス

◆タイプ 汎用

ドレス	キャラクター	回数	ボイス	ドレス	キャラクター	回数	ボイス		
ガンナー	ユウナ	2回目以降	強った相手は逃がさない! どこにだって当たっちゃうんだから!	戦士	ユウナ	初回	無の柱で冒険一層、立ち止まるのはおれはやり 私が切り開くよ!		
		2回目以降	ムダな抵抗はやめなさい!			2回目以降	方だけじゃないんだから! この剣にかけて……		
		初回	こいつ深層はほめられ! ビバビバ進め! アルベドじこみの早撃ちだよ!			初回	弱った身丈の敵も、おれは遠慮、お見逃しでー さーて斬りこむかー! かかってきなさいっ! 燃えてきたよー!		
	リュック	2回目以降	バカスカ撃ちまくっちゃうよー! 弾はたっぷりあるんだよねー		リュック	2回目以降	さーて斬りこむかー! かかってきなさいっ! 燃えてきたよー!		
		初回	いながらおまえは動かない、撃たれるのが嫌だ どこへ逃げても弾のエジキキ 風穴開けてやる で、マトになんたいのは?			バイン	2回目以降	守りを固めてもムダさ 刺だけあれば十分だ 切り抜けてやるって	
		2回目以降	魔物の柱を覚えて使う、愛宕自在の鉄槌! この弾丸に、魔力をこめて……				初回	そんな刀で一番当り! ユウナ、いろまはり! 一刀両断、いきまます! 送給自在、参ります! 快刀乱麻、切り抜けます!	
	バイン	2回目以降	おんい! 柱、出たか!? 覚えてまっちゃんか? ただの鉄槌じゃないんだよねー どんな魔物も逃がさないよー! 魔物の力、いただくよ!		ユウナ		2回目以降	チャイロ名人、この鉄槌、シヤッパツの魔法! やあやあや! いざ、真剣勝負! みね打ちなんてできないからぬ	
		ユウナ	初回			こいつは魔力も超える敵だ、おんい! 柱を覚えて鉄 砲点、撃ち抜いてやるよ 魔物の射手、参上 魔物狩りの時間だ	サムライ	初回	そんな斬りたいのさ、望みどおりに、刀のせいで 誰だろうと討ち取ってやるよ まっぶたつになりたいか? 寄らば斬るぞ、と
			リュック			2回目以降		おんい! このか/こなか、アルベドっけじゃない? アルベド印のアイテムいくよー アイテムだったらあたしの出番! もったいないけど撃ちまくろっ!	ユウナ
バイン	初回			ア行の出現、みなさんだ、おんい! 柱を覚えてやるよ ムダづかいしたい気分なんだ 何をぶっ放してやろうか? 使ったぶんは取り返す	リュック	初回		ごっついヨロイはダテじゃもないよ なんか悪役って感じ? いままのうちになれー とっと逃げたほうがいいんじゃない? 暗闇で寝ろ 夜の底に落ちろ 影の力、使いこなしてやる	
	アイテムシューター	初回		おんい! このか/こなか、アルベドっけじゃない? アルベド印のアイテムいくよー アイテムだったらあたしの出番! もったいないけど撃ちまくろっ!		ユウナ	2回目以降	いませし影の力、きたれ! 命を賭つけるか……だけど! 闇は私の敵じゃない	
		バイン	初回	ア行の出現、みなさんだ、おんい! 柱を覚えてやるよ ムダづかいしたい気分なんだ 何をぶっ放してやろうか? 使ったぶんは取り返す			リュック	2回目以降	いませし影の力、きたれ! 命を賭つけるか……だけど! 闇は私の敵じゃない
ユウナ			初回	おんい! このか/こなか、アルベドっけじゃない? アルベド印のアイテムいくよー アイテムだったらあたしの出番! もったいないけど撃ちまくろっ!	ユウナ			初回	いませし影の力、きたれ! 命を賭つけるか……だけど! 闇は私の敵じゃない
	リュック		初回	おんい! このか/こなか、アルベドっけじゃない? アルベド印のアイテムいくよー アイテムだったらあたしの出番! もったいないけど撃ちまくろっ!		ユウナ		初回	いませし影の力、きたれ! 命を賭つけるか……だけど! 闇は私の敵じゃない
		バイン	初回	おんい! このか/こなか、アルベドっけじゃない? アルベド印のアイテムいくよー アイテムだったらあたしの出番! もったいないけど撃ちまくろっ!			ユウナ	初回	いませし影の力、きたれ! 命を賭つけるか……だけど! 闇は私の敵じゃない

ドレス	キャラクター	回数	ボイス
バーサーカー	ユウナ	初回	こうなったら、攻めて攻めて攻めまくり!
		2回目以降	連続でたんじゅいします! キラちゃっていいわ?
	リュック	初回	かみつ! たって勝つんだから!
		2回目以降	手出しするとケガがじゃすまないよ あばれまくっていいんだよね かっついておたげ上げたくなるね
	ハイン	初回	わかってるよな。カケラも手加減しないから
		2回目以降	火がつかう止まらぬよ かかってくるなら、そのつもりで なりふりがまうのはやめだ
歌姫	ユウナ	初回	照れてる場合じゃないよな、うん
		2回目以降	来しなないとソソかな 身体が勝手に動くんだよな
	リュック	初回	ユウナ、歌って踊ります!
		2回目以降	あたしにマイク持たせたら絶対腐さないよー ようこそ、あたしのライブへ! イヤでも聞いてもらうからね!
	ハイン	初回	まあ、見ててちょうだい
		2回目以降	ぬか! ヤツは置いて、真念入れてかかってる 絶頂まで連れてってやるよ こういう勝負もアリってことさ 歌って踊るだけで、いいのわ?
黒魔道士	ユウナ	初回	あふれる魔力で魔法の嵐!
		2回目以降	4大属性、魔力集中! 黒魔法、炸裂します!
	リュック	初回	さーて、どうしようかな
		2回目以降	魔法/パワー全開で脱散らずぞー 燃える? それとも凍りつく?
	ハイン	初回	魔法使いリュック、善!
		2回目以降	むいを受けてもらおうかしら 黒魔法の威力ってヤツを教育してやる
白魔道士	ユウナ	初回	世界にみなぎる力を我が手に 身体で魔力を味わいな どう料理してやるうか
		2回目以降	みなぎる魔力でお助いします! 守りはまかせて 誰も死なせない 癒しの光を……
	リュック	初回	まかせて安心、リュック印の白魔法!
		2回目以降	何でも治しちゃうからねー あたしがいれば大丈夫! んじゅ、回復担当ってことで
ハイン	初回	支えてやるけど、油断はするなよ	
ハイン	2回目以降	保護にまわる。キメてくれ 倒れる前に治してやるって 攻撃はまかせせるよ	

ドレス	キャラクター	回数	ボイス
シーフ	ユウナ	初回	秘めたお宝、ちょうだいします!
		2回目以降	早業キメます! 何でもいただきます! チョイチョイっていよ かっさうっていい?
	リュック	2回目以降	なにーもらおっかな スパッといただくよー
		初回	氣をつか。悪い悪のほめだけじゃない
	ハイン	2回目以降	おまえのものは私のもの、と おまえは何をなくすかな 盗むだけって思うなよ
		初回	ずーと一緒に行こう!
調教士	ユウナ	2回目以降	今回もよろしく!
		2回目以降	どうする? やっちゃおうか 好きなだけ引っこかきまわして
	リュック	初回	かれん! コビだ、やなこキッス! んだよな
		2回目以降	がっつんがっつんあばれちゃえ このコ、イタズラ好きなんだよな あたしらのコンビでキメるよー!
	ハイン	初回	いい目つきだな。期待してるよ
		2回目以降	おまえの獲物、見つけたか? さあ、狩りのはじまりだ 耀りにしてるよ
ギャンブラー	ユウナ	初回	勝負師ユウナ、参ります。シロクハは手出し無用!
		2回目以降	勝つも負けるも運次第! イカサマなしで、勝負! まくれ当たりもあるかもね
	リュック	初回	命懸けた大博打。ど? 無くて(くでし?)
		2回目以降	さーて、進んでこっか! お楽しみは、これから! 貴族くじ引きたい?
	ハイン	初回	たどの運びとさうよ、こいつは命のやりだし
		2回目以降	運試しをしようか 私のゲームにつきあいな 命を賭けてもらおうか
さぐるみ士	ユウナ	初回	これで戦うってのも、どうかと思いつけど 慣れてきたかも
		2回目以降	これでも本気なんだから! あついで……
	リュック	初回	あさ、すんごい重いんだけど 笑ってられるのいいうちだよ!
		2回目以降	なーんか迫力ないんだよね…… うら。重い
ハイン	初回	難むから、何も言うな	
	2回目以降	笑ったらシメるぞ 見た目で判断するなよ もう、やケだ	
フロラフルル	ユウナ	初回	縁え切れないから、悪い切落さずつかみ
		2回目以降	ふたりのぶんまでやっちゃおうよ! こうなったら、とことんやります! 後悔したって遅いんだから!

キエリソカイセキ
【バトルボイス】

ドレス	キャラクター	回数	ボイス
マキナ マスル	リュック	初回	スーパー攻撃モード、発動!
			突撃攻撃、開始ー!
		2回目以降	ひどい目に遭わしたる!
			あたしにまかせてちょうだい!

ドレス	キャラクター	回数	ボイス
新騎王	ハイン	初回	私たちにケンカを売ったのかましがいでんた
			切り刻んでほしい、と
		2回目以降	命乞いの時間だ 見逃してやるほどアまくない

アビリティ実行直前ボイス

◆ タイプ 汎用

アビリティ	キャラクター	対象	ボイス
直接攻撃	ユウナ	敵	一気にキメますっ!
			なんとかしなきゃ
			これでおしまいっ!
			ガツツといくよ!
			私にまかせて!
			ケリをつけるよ
	リュック	敵	ひっさつ!
			めっちゃ痛いよー
			これはどうかなー?
			手加減ナシっ!
			どっがおきのいっちゃうよ
			どっか飛んでっちゃんえ!
ハイン	敵	受けてみな	
		おまえ強かったよ	
		吹っ飛ば	
		ジャマくさいな	
		逃げる時間をやったのにさ	
		こいつを見たらお別れだ	
ユウナ	敵	世界の果てまで飛んでけ!	
		あっち行ってよ!	
		これでサヨナラ!	
		よっしゃ! かっ飛ばすかー	
		飛ばし屋リュック参上!	
		いってらっしゃーい!	
ハイン	敵	出直してきな	
		どこまで飛べるか楽しみだろ?	
		ブッ飛ぶ準備はできたか	
		……斬鉄剣!	
		ユウナ、参ります	
		ひと太刀でキメる!	
ユウナ	敵	一撃、必殺!	
		スバツといくよ!	
		切れ味最高だよー	
		気がついたら終わってるさ	
		お命、ちょうだい	
		この剣、見切れるか	
リュック	敵	キツいんだよなあ、これ	
		おまえ、ちょうだい	
		この剣、見切れるか	
		キツいんだよなあ、これ	
		お命、ちょうだい	
		この剣、見切れるか	
ハイン	敵	お命、ちょうだい	
		この剣、見切れるか	
		キツいんだよなあ、これ	
		お命、ちょうだい	
		この剣、見切れるか	
		キツいんだよなあ、これ	
ユウナ	敵	痛みよ、刃に!	
		この苦しみと引きかえに……	

アビリティ	キャラクター	対象	ボイス
『暗黒』	リュック	敵	こっちは痛いんだからね
			痛い飛んでけ!
			ガマンガマン、と
	ハイン	敵	痛みわけてやツカ?
			手段は選んでられないか
			命がけだな
魔銃弾系	ユウナ	敵	解き放つのは、魔物の力……
			ふつうの弾じゃないんだな
			魔物の技は何でもアリ!
	リュック	敵	弾にもいろいろあるんだよね
			こんな技、見たことある!
			買えた技はこっちのもの
ハイン	敵	使えるものは何でも使うさ	
		何か飛び出すか、当ててみな	
		鉛玉だと思ってるだろ	
退治弾系	ユウナ	敵	うまく効いてよ
			弱点はこの弾!
			たぶん、これが効くはず
	リュック	敵	この弾、効いたんだよ
			こいつにはこの弾だね
			アルベルト印の特製だよ!
ハイン	敵	おまえのための弾だね	
		痛みを突かせてもらう	
		どういふ弾かは、身さえわか	
『大乱舞』	ユウナ	敵	何もかも吹き飛ばします!
			一瞬で終わらせる!
			魔力集中……発動!
	リュック	敵	どっかーんとぶっ放すか!
			3・2・1・ゼロ!
			もう止まんないんだよなー
マキナ シズム系 (※2)	リュック	敵	発射準備、完了!
			目標、ロックオン!
			ターゲット、確認!
	ハイン	敵	おまえが強いわけじゃないさ
			流がなかつたな
			生き残ったらほめてやる
『ダンシング ソード』	ユウナ	敵	ごめん
			ちょっとラクさせてね
			好きにさせないから!

※2……「ショックウェーブ」「ショックストーム」をのぞく

アビリティ	キャラクター	対象	ボイス
間接攻撃	リュック	敵	これが効くんだよな キツいのいくよー もう許してやんないから!
		敵	これで互角だ 調子に乗るなよ 反撃開始っと 何持ってる?
	ユウナ	敵	いただきます スカはやだな ケチケチしないでき 腕の見せどころだね チョイチョイっとな!
「めすむ」 (※3)	リュック	敵	ひんむいてやる 楽したってムダ 先に謝ってごうか?
		敵	何もおっかな ちようだいします! 油断大罪!
	ユウナ	敵	何でも取っちゃうよー 遠のいものはないんだよね 何狙ってると思う?
早業系 (※3/※4)	リュック	敵	遠ものはのだけじゃない 悪いね、いただくよ かっぱらうのは得意でさ
		敵	引っかかってね うまくいかな 緊張するな、もう これでどうよ!
	ユウナ	敵	めったに見れないよー コロッといくよ こんなのは? ごう、か? ま、やってみるさ
「ゆうわく」	リュック	敵	元気出して 大丈夫? 回復するよ! いま治すよ!
		敵	みんな、元気出して! ヘッコンでないでさ 回復っ! はいっ! これで元気出るよ! ヘロヘロしてるヒマないよー!
	ユウナ	仲間	カモメ団、回復! たいした傷じゃない 安心しろ まだこれからさ こんなもんじゃないだろ 世話焼かすなって
回復	リュック	仲間	念のためにね いらぬいかもしんないけどさ 転ばぬ先のリレイズ!
		仲間	備えあればだ これで思い切りやれるだろ? 堅実にごうか 全開でいくよ! ユウナ、あべれます! ……キレました
	ユウナ	自分	やっちゃっていい? 暴走しちゃうよー 何が起きても知らないからな

アビリティ	キャラクター	対象	ボイス
白魔法 「フルケア」	ユウナ	仲間	大いなる癒しを! まだ終わリじゃない…… しゃっ!して! しゃっ!としゃっ!と!
		仲間	これでダメージはチャラ! まとめて治すよー あきらめるのは早いって 黙ってやられる趣味はないんだ 完全回復だ 役に立つといいけど
	ユウナ	仲間	えーと、あれとこれをこうして…… うまくなりますように! 何ができるかお楽しみっ! いっよ! スペシャル必殺アイテム! どーんと使ってみよっか とにかく何かはできるさ チキトーでいいだろ? しくじったらごめんな 隠しといて良かった
合成弾系	リュック	仲間	こんなこともあろうかと! 使どころだね こいつが切り札! じつは持ってたんだよね あーあ、取ったいのに ほら、取ってあきだ こんなのもあるんだ がんばって!
		仲間	ラクになるかな 手堅くいくよ これで余裕かな 調子上げてごう! 勢いつけてごう ほら、気張って じゃ、勝ちにごうか ムリはするなよ 約束された癒しを!
	ユウナ	仲間	用心したほうがいいよね これで安心でしょ 念のためにね いらぬいかもしんないけどさ 転ばぬ先のリレイズ! 備えあればだ これで思い切りやれるだろ? 堅実にごうか 全開でいくよ! ユウナ、あべれます! ……キレました
とって おき系	リュック	仲間	やっちゃっていい? 暴走しちゃうよー 何が起きても知らないからな
		自分	やっちゃっていい? 暴走しちゃうよー 何が起きても知らないからな
	ユウナ	自分	やっちゃっていい? 暴走しちゃうよー 何が起きても知らないからな

キ
ユ
ソ
ウ
カ
イ
セ
キ
「バトルボイス」

アビリティ	キャラクター	対象	ボイス	
[バーサク]	バイン	自分	止めようなんて思うよ ぶちのめすっ! あんまりやりたくないんだけどさ	
		ユウナ	味方	みんな聴いて! 一緒に歌う? 緊張するなあ……
			リョック	味方
うた系	バイン	味方	気合入れるか 魂胆さぶってやる ……やっば、開れるな	
	ユウナ	不問	ユウナ、いさます! 身体、動かそう! ちょっと恥ずかしいんだよな	
ダンス系	リョック	不問	こーいうのは得意なんだ ほーら、のってけのってけ! レーツツ・ダンス	
		バイン	不問	最後までついてきな 火をつけてやるよ ひとりで踊らせるなよ
	ユウナ	敵	突よ、踊れっ! 燃えてっ! 熱いのいさます! 丸焼きっ!	
炎魔法	リョック	敵	真っ黒コゲだね こんがりいこうか 焦くしてやるよ	
		バイン	敵	灰になれ 完全燃焼だ 芯まで焼って!
	ユウナ	敵	凍てつく風よ…… ……氷結! これが冷たいんだな	
氷魔法	リョック	敵	ねぇ、暑くない? ゾクとするよ うなれ、氷雪!	
		バイン	敵	冷気よ、つらぬけ ふるえてを 電光石火!
	ユウナ	敵	天の光、嵐の牙よ! 電撃いさます! しびれてみるー?	
雷魔法	リョック	敵	落雷注意! 慣れたら平気だって 雷鳴、とどろけ!	
		バイン	敵	つらぬけ閃光! 天罰、落とそうか?

アビリティ	キャラクター	対象	ボイス
水魔法	ユウナ	敵	一気に押し流して 水よ、清めて! 水の力をアマク見ないで
		リョック	敵
	バイン	敵	目を覚ませ 少しはキレイになるかもな 流れて消える
フレア魔法	リョック	敵	無属性魔法、フレア! これは防ぎないはず! 魔力、騒ぎ! ガツツとフレア! 爆発ー!
		バイン	敵
	ユウナ	敵	最大最強の魔法、アルテマ 決意をつけます! 光なき滅びの嵐! ア・ル・テ・マ!
黒魔法 [アルテマ]	リョック	敵	永久にさいならっ! トドメの一発! 極のつけの大技だ もう遅い……はじまるぞ 終末の力、アルテマ
		ユウナ	敵
白魔法 [ホーリー]	リョック	敵	ただじゃすまない光だよ! 聖なる力なんだってさ はなむけに清めてやる おまえにはもったいないかな 籠さの光、ホーリー
		ユウナ	敵
調査	リョック	敵	全部さらけ出せ 取り調べだな で、おまえの秘密は? またかせげばいいか こういう使い道もアリ! ばあーっと使っちゃえ ケチってる場合じゃないよね 大奮発するんだから! もったいないけどやっちゃうよ!
		ユウナ	敵
ギル消費	リョック	敵	全部さらけ出せ 取り調べだな で、おまえの秘密は? またかせげばいいか こういう使い道もアリ! ばあーっと使っちゃえ ケチってる場合じゃないよね 大奮発するんだから! もったいないけどやっちゃうよ!
		ユウナ	敵

アビリティ	キャラクター	対象	ボイス	
キル消費	バイン	敵	適慮するなって 使うなら景気よく、か 明日から節約だな	
		ユナ	不問	一か八か、勝負! 運試しだね どうなっちゃうかな……
	ダイス	リュック	不問	何が出るかなー? ハラハラするでしょ いい目が出ますように
		バイン	不問	運も実力のうち、ってね どう転ぶかな 悪運は強いんだけど ひとあべれしたい?
コダイゴ (攻撃)	ユナ	敵	かみつっちゃっていいよ 獲物はアイツだよ! 期待してるよ	
コダイゴ (おいで!)	ユナ	敵	友だち呼んじゃって! たくさん集まるといいねえ か合せて、やっちゃえ!	

アビリティ	キャラクター	対象	ボイス
ギキ (ステータス 異常)	リュック	敵	やっちゃいなさいー! 引っかきまわしといて! 何、いいとこ見せたいのー?
		敵	教えてとおりにやるんだよ かっばらっといでー!
ギキ (盗み)	リュック	敵	はい! いただきます! よっしゃ! 全員集合!
		敵	みんなであげたいってわけ? 大勢でポッコポッコだね!
フロリー (ステータス 異常)	バイン	敵	痛めつけてやれ 好きにしていーぞ ジャマなヤツがいる、わかるな?
		敵	あいつ、始末してくれ あれが獲物さ、好きにしろな
フロリー (フロリー キラー)	バイン	敵	仲間を呼べば楽さ 後たさでシメてやれ 仲間とエサを取り合うなよ
		敵	

アビリティ実行中ボイス

◆ タイプ 基本

アビリティ	キャラクター	対象	ボイス
『戦う』 (近接)	ユナ	敵	はいっ
	リュック	敵	ほっ
	バイン	敵	ふっ
『戦う』 (遠距離)	ユナ	敵	んっ
	リュック	敵	この!
	バイン	敵	ふん
『戦う』 (ペット)	ユナ	敵	いけっ!
	リュック	敵	そりゃ!
	バイン	敵	かかれ
うた系	ユナ	味方	(ハミングその1) (ハミングその2)
		リュック	味方
	バイン	味方	(ハミングその1) (ハミングその2)

アビリティ実行結果ボイス

◆ タイプ 汎用

結果	キャラクター	対象	ボイス
トドメ	ユナ	敵	うんっ!
	リュック	敵	よっしゃ!
	バイン	敵	ふっ

◆ タイプ 汎用

アビリティ	キャラクター	対象	ボイス	
『戦う』 (トドメ)	ユナ	敵	おしまい! それっ 当たれっ	
		リュック	敵	さいならっ! たー! 命中っ
		バイン	敵	じゃあな ぬるいよ さよなら
	バイン	敵		
		敵		
		敵		

結果	キャラクター	対象	ボイス	
ミス	ユナ	不問	もうっ あっ	
		リュック	不問	あちゃ やばっ
		バイン	不問	ちい あっ
	バイン	不問		
		不問		
		不問		

ひるみボイス

◆ タイプ 基本

被害	キャラクター	ボイス
被害程度	ユウナ	んんっ
	リュック	うわ
	バイン	うっ

被害	キャラクター	ボイス
被害程度	ユウナ	うらっ!
	リュック	ひゃあ
	バイン	あうっ

勝利ボイス

◆ タイプ 汎用

状況	キャラクター	ボイス	ドレス
ユウナ	ユウナ	軽いね	ガンナー、サムライ、バーサーカー、歌姫、黒魔道士、白魔道士、シーフ、さぐるみ士
		キマった!	魔道士、アイテムシューター、サムライ、バーサーカー、歌姫、黒魔道士、シーフ、さぐるみ士
		やったね!	魔道士、アイテムシューター、バーサーカー、歌姫、黒魔道士、白魔道士、シーフ、さぐるみ士
		余裕だね	ガンナー、アイテムシューター、戦士、歌姫、白魔道士、さぐるみ士、フロラフルル
		素晴らしいね	ガンナー、魔道士、戦士、サムライ、歌姫、白魔道士、さぐるみ士
		つぎ、いこっか	ガンナー、戦士、歌姫、白魔道士
		アマク見ないでね	ダークナイト、フロラフルル
		結構強いでしょ	ダークナイト、フロラフルル
		はいっ!	歌姫、白魔道士
		どう?	ダークナイト
		がんばったねえ	調教士
		お疲れさま	調教士
		えらいえらい	調教士
		おあとがよろしいようで	キャンブラー
		これにて終了です	キャンブラー
ありがとうございました	キャンブラー		
余裕	リュック	どうよっ!	ガンナー、戦士、サムライ、バーサーカー、歌姫、黒魔道士、白魔道士、シーフ、さぐるみ士
		はいっ!	ガンナー、サムライ、バーサーカー、歌姫、黒魔道士、白魔道士、シーフ、キャンブラー
		よっしゃ!	ガンナー、サムライ、バーサーカー、歌姫、黒魔道士、白魔道士、シーフ、キャンブラー
		いっちょ上がり	魔道士、アイテムシューター、戦士、ダークナイト、黒魔道士、キャンブラー、さぐるみ士、マキナズル
		絶好調!	戦士、サムライ、バーサーカー、歌姫、黒魔道士、白魔道士、キャンブラー、さぐるみ士
		お疲れさん	アイテムシューター、戦士、ダークナイト、黒魔道士、さぐるみ士、マキナズル
		軽い軽い	魔道士、アイテムシューター、戦士、ダークナイト、さぐるみ士
		カンベキだおえ	魔道士、戦士、ダークナイト、マキナズル
		上テキ上テキ	調教士
		つねにこうありがたいねえ	調教士
		100点満点!	調教士
		こんなものさ	(調教士以外)
		ぬるいね	(シーフ、調教士、キャンブラー以外)
		まるで遊びだ	(バーサーカー、歌姫、調教士以外)
		他愛ないな	(バーサーカー、歌姫、調教士以外)
ゴコだったな	(歌姫、シーフ、調教士、キャンブラー以外)		
バイン	バイン	完璧、と	ガンナー、魔道士、アイテムシューター、戦士、黒魔道士、白魔道士、シーフ、キャンブラー
		燃えたる	ガンナー、魔道士、戦士、歌姫、黒魔道士、白魔道士、シーフ、キャンブラー
		もう終わりか?	ガンナー、魔道士、戦士、黒魔道士、白魔道士
		やるじゃないか	調教士
		よくやった	調教士
満足できた?	調教士		

状況	キャラクター	ボイス
余裕	ユウナ + リュック	ユウナ&リュック:カメ目田、楽勝! ユウナ&リュック:よっしゃ! ユウナ&リュック:お疲れっ!
	ユウナ + バイン	ユウナ:やったね バイン:あっけないな ユウナ:楽勝? バイン:当然 ユウナ&バイン:よし!
	リュック + バイン	バイン:運が悪かったな リュック:相手もね バイン:出直してきな リュック:そういうこと! リュック&バイン:ぬるいよ
	ユウナ	こんなもんよ! まだまだいけるね 調子いいねえ お疲れさま 一件落着
	リュック	簡単なんだねー チョイチョイって感じ ほい、つぎつぎ!
	バイン	軽かったな で、つぎは? ふん、この程度か 上デキかな あぶなかつたなあ
危機	ユウナ	ダメかと思った ふふ…… ギリギリだね…… はー、しんど……
	リュック	つぎはラクしたいね うう……キツかったぁ 死ぬかと思ったよ…… 何とかだったな
	バイン	アまく見すぎたか 運悪はしなかったよ いい経験さ

状況	キャラクター	ボイス
余裕	ユウナ + リュック	リュック:あたしゃくたびれたよ ユウナ:私もねえ リュック:ユウナン、平気? ユウナ:一応 リュック:ムチャしすぎー ユウナ:やっぱり? ユウナ:リュック、疲れた? リュック:限界突破しちゃう…… ユウナ:ギリギリだね リュック:勝てばいいの! ユウナ:キツかったっすねー リュック:やばかったっすねー
	ユウナ + バイン	バイン:大丈夫? ユウナ:何とか バイン:じゃ、行こっか ユウナ:う、うん バイン:苦戦だったな ユウナ:楽しんだ? バイン:まだやれそうか? ユウナ:もちろん ユウナ:ふう バイン:ほら、気い抜かない ユウナ:バインがいて助かったよ バイン:それはどうも バイン:いい汗かいた? リュック:ひと休み希望…… バイン:つぎに備えときな リュック:はーい リュック:誰か回復ー バイン:ご自分で リュック:休憩休憩休憩! バイン:うるさい リュック:バインは余裕ー? バイン:自分はどうさ バイン:美しくない勝利だ リュック:勝てば良し!
	ユウナ + リュック	リュック:あたしゃくたびれたよ ユウナ:私もねえ リュック:ユウナン、平気? ユウナ:一応 リュック:ムチャしすぎー ユウナ:やっぱり? ユウナ:リュック、疲れた? リュック:限界突破しちゃう…… ユウナ:ギリギリだね リュック:勝てばいいの! ユウナ:キツかったっすねー リュック:やばかったっすねー
	ユウナ + バイン	バイン:大丈夫? ユウナ:何とか バイン:じゃ、行こっか ユウナ:う、うん バイン:苦戦だったな ユウナ:楽しんだ? バイン:まだやれそうか? ユウナ:もちろん ユウナ:ふう バイン:ほら、気い抜かない ユウナ:バインがいて助かったよ バイン:それはどうも バイン:いい汗かいた? リュック:ひと休み希望…… バイン:つぎに備えときな リュック:はーい リュック:誰か回復ー バイン:ご自分で リュック:休憩休憩休憩! バイン:うるさい リュック:バインは余裕ー? バイン:自分はどうさ バイン:美しくない勝利だ リュック:勝てば良し!
	リュック + バイン	バイン:大丈夫? ユウナ:何とか バイン:じゃ、行こっか ユウナ:う、うん バイン:苦戦だったな ユウナ:楽しんだ? バイン:まだやれそうか? ユウナ:もちろん ユウナ:ふう バイン:ほら、気い抜かない ユウナ:バインがいて助かったよ バイン:それはどうも バイン:いい汗かいた? リュック:ひと休み希望…… バイン:つぎに備えときな リュック:はーい リュック:誰か回復ー バイン:ご自分で リュック:休憩休憩休憩! バイン:うるさい リュック:バインは余裕ー? バイン:自分はどうさ バイン:美しくない勝利だ リュック:勝てば良し!
	ユウナ + バイン	バイン:大丈夫? ユウナ:何とか バイン:じゃ、行こっか ユウナ:う、うん バイン:苦戦だったな ユウナ:楽しんだ? バイン:まだやれそうか? ユウナ:もちろん ユウナ:ふう バイン:ほら、気い抜かない ユウナ:バインがいて助かったよ バイン:それはどうも バイン:いい汗かいた? リュック:ひと休み希望…… バイン:つぎに備えときな リュック:はーい リュック:誰か回復ー バイン:ご自分で リュック:休憩休憩休憩! バイン:うるさい リュック:バインは余裕ー? バイン:自分はどうさ バイン:美しくない勝利だ リュック:勝てば良し!

◆ タイプ **バトル限定**

キャラクター	ボイス	バトルの相手
リュック + バイン	リュック:よっしゃ! バイン:よし、つぎだ	ヴェグナガン(虎尻)
ユウナ + リュック + バイン	リュック:腕、やっつけた? バイン:何とかなるもんだな ユウナ:上へ行こう!	ヴェグナガン(腕) + ターレットA + ターレットB + ターレットC
ユウナ + リュック + バイン (3人)	リュック:やっつけたー! バイン:ふう ユウナ:シューインは??	ヴェグナガン(コア) + ブルワークR + ブルワークL

※5……「共通条件」を満たしていないキャラクターがいても、全員がしゃべる

キャラクター	ボイス	バトルの相手
ユウナ + リュック + バイン (3人)	リュック: 今度はこそ、終わら? バイン: やっと話せるな ユウナ: うん、伝えるよ	ヴェグナガン(敵)+リダウトR+リダウトL
ユウナ + リュック + バイン	バイン:(ため息) リュック: ユウナ ユウナ: シューイン……	シューイン

※5……「共通条件」を満たしていないキャラクターがいても、全員がしゃべる

全滅ボイス

◆ タイプ 汎用

キャラクター	ボイス	キャラクター	ボイス
ユウナ	そん……な……	リュック	キヒ……しい……
	どうして……		あら……?
	こんなのって……	バイン	情け……ない
	誰……か……		冗談じゃ……ない……
くやしい……	終わら……だと?	しくじった……	
リュック	……ホントに?		

敵のボイス

◆ タイプ 基本

敵	ボイス	ボイスをしゃべる状況
ウノー	この攻撃はどうだ!	
	命中しないはずがないっ	「大回転投法」「超スピン投法」を実行する直前
	一撃必殺、お見舞いだよ!	
	ダッ、ハッ、ハァー!	「大回転投法」「超スピン投法」「爆裂投法」「大爆裂投法」「ハグハグ」を実行する直前
	ダハハハハ	
	ダッハハ! あんたにきーめた!	
	ダハハハ! 覚悟しな—!	「ハグハグ」を実行する直前
ダハハハ! がっちり抱きしめてやるぞ—!		
お嬢お—!	ウノー(ルカ)が戦闘不能状態になったとき	
ダハハ! マジ? 終わら?	ルブランがおらず、ユウナたちが全滅したとき	
サノー	さらば小娘よ	「弾しくれ」を実行する直前
	別れはいつも切ないな	
	はーれ、何が出るかな?	
	食らってみてのお楽しみだ	「ロシアンルーレット」(A)～(E)を実行する直前
	やられた—	サノー(ルカ)が戦闘不能状態になったとき
伯子様だけだ	ウノーとルブランがおらず、ユウナたちが全滅したとき	
ルブラン	はれ! しっかりおし!	
	こら! サボってんじゃないよ!	「気合一発」を実行する直前
	お熱いのをくれてやるよ	
	景気よく吹っ飛ばせ!	「ソニックハリセン」「ハリセンマッパ」を実行する直前
	短いつき合いだったねえ これでおしまいだよ!	「アスピル」「サンダー」「ファイラ」「ブリザラ」「サンダラ」「ウータラ」「ブラインボム」「サイレスボム」を実行する直前
	あつけないもんだねえ……	ユウナたちが全滅したとき

敵	ボイス	ボイスをしゃべる状況
ウノ + サノ + ルブラン	ルブラン:おまえたち、いくよ!! ウノ:特訓の成果だー! サノ:特訓? やったか?	[アディオスハリケーン]を実行する直前
	ルブラン:準備は? ウノ:完了! サノ:どうぞ、お願!	
	ルブラン:ふーっ! ルブラン:へあああー! サノ:あらよっつ サノ:はれ! ウノ:突撃ー!	[アディオスハリケーン]の実行中
エルマ	はぁぁあ うー!	通常攻撃以外を実行する直前
	あれ? 調子でも悪いんすか?	エルマ(STORY Lv2)とのバトルでユウナたちが全滅したとき
ヤイバル	参りました	ヤイバルが戦闘不能状態になったとき
ルチル	見事です	ルチルが戦闘不能状態になったとき
ガルク=ロンゾ	さらば大百戦士ユウナ……	ユウナたちが全滅したとき
バラライ	はあーっ! はあああっ!	[一閃][吸収][ブチマイティガード][サイレス][グラビテ][リジェネ]を実行する直前
	落ちろ!	[不動拳]を実行する直前
	まだまだ! すまない……	[激甲弾]を実行する直前 ユウナたちが全滅したとき
ギップル	よけてみな!	[ワンショットエンド]を実行する直前
	ケスれろ!	[クラインター]を実行する直前
	ブっ飛べ! んんんっ!	[モーターガン]を実行する直前
	はぁぁあ	[ボーション改][ブラインボム][サイレスボム]を実行する直前
ヌージ	異界で待て さよならは言わんよ	通常攻撃(B)、[むさぼる閃光]を実行する直前
	ラクにしてやる 死ぬるのは幸福だぞ?	
	折る時間はない 幕を引いてやろう	[散りゆく極光]を実行する直前
トレマ	敗北はありえん 愚か者どもが 身のほどを知れ	[グラビテ][フレア]を実行する直前
	ひれふすがよい はぁあー	
	はさてかえくたまえ(※6) すべてを認えてみせい	[メテオ][アルテマ]を実行する直前
	異界に落ちよ ジャマするな	
シューイン	あきらめろよ いなくなれ!	[スピニングカット][ラン&スラッシュ][フォースレイン]を実行する直前
	消えてしまえばいい 何もかもおしまいだ	[テラー・オブ・ザナルカンド]を実行する直前
	1000年の絶望さ 誰にもオレのジャマはさせない	
		ユウナたちが全滅したとき

※6……「FFX」に出てくる「祈りの歌」の一節

キ ュ ー ソ カ イ セ キ B

コンプリート率

コンプリート率とは、プレイヤーが「FFX-2」の物語をどれだけ見てきたかということを表示数値。そのシステムに関するくわしい解説に加え、コンプリート率が上昇するすべてのフレーズを一挙に紹介する。



シンラの解剖査定

P.501

Q1 あらゆる人に話しかけてゲームをクリアすれば、すべてのコンプリート率上昇フレーズが聞ける？

HINT ゲームが一本道なら聞けるけど、このゲームはそうじゃないし。

Q2 一度のプレイでコンプリート率を100%にできる？

HINT フレーズを500個以上聞く必要があるし。

▶ コンプリート率の仕組み

コンプリート率は、ボイスデモのなかの特定のフレーズ(字幕で一度に表示されるぶんのボイスのこと)を聞くと0.2ずつ上昇していく。コンプリート率上昇フレーズは、全部で525個。ひとつ聞くと0.2上昇するので、そのうちの500個を聞けばコンプリート率が100%になるわけだ。また、コンプリート率は「強くてニューゲーム」でゲームを開始したときにも引き継がれるため、何度もプレイをくり返して少しずつ上げていくこともできるようになっている。

なお、コンプリート率は、画面上の表示では小数点以下が切り捨てられているが、実際には小数点以下の数値も計算されている。コンプリート率

が100%を超えた場合は、画面表示は100%のままとなる仕組みだ。ただし、525個すべてのフレーズを聞いた場合は例外で、セーブ画面以外ではコンプリート率の表示が0%となり、コンプリート率の数値が発生条件に含まれるイベントを見られなくなってしまうので注意。



◆コンプリート率は、ロケーション選択画面のほか、セーブ画面、通信スフィア選択画面などで確認できる。

▶ コンプリート率が上がるタイミング

コンプリート率が上がるのは、キャラクターがコンプリート率上昇フレーズを話しはじめた瞬間。つまり、フレーズの先頭のひとことでも聞け

ば、コンプリート率は上がるのだ。なお、ボイスをスキップした場合は、やりかたにより、コンプリート率が上がるかどうかが下記のように変わる。

■ ボイスをスキップしたときのコンプリート率の上がりかた

● ボタンを押してボイスをスキップする

ボイスデモが流れている最中に●ボタンを押すと、つぎのフレーズまでスキップすることができる。ボイスデモを●ボタンで飛ばしながら見たとしても、どのフレーズも一瞬は聞くことになるので、コンプリート率はかならず上がっていく。



◆フレーズの先頭を聞いたこの時点で、コンプリート率は上がっている。

● シーンスキップでボイスデモをスキップする

STARTボタンを押してボイスデモを止めているときに●ボタンを押すと、そのボイスデモ自体がスキップされる(=シーンスキップ)。スキップされた部分にコンプリート率上昇フレーズがあった場合、そのフレーズを聞けないため、コンプリート率は上がらない。



◆フレーズを聞いてからシーンスキップすれば、コンプリート率は上がる。

▶『シンラ君の人物事典』でもコンプリート率が上がる

『シンラ君の人物事典』を開覧したときにはゲーム中で使われているボイスが1フレーズだけ聞けるが、それらのなかにはコンプリート率上昇フレーズも含まれている。事前にそのフレーズを聞いていない場合は、『シンラ君の人物事典』で聞いてコンプリート率を上げることができるのだ。なお、『シンラ君の人物事典』でコンプリート率上昇フレーズを聞ける項目は、右の表のとおり。



◆ランダムで2種類のフレーズのどちらかが聞ける。目当てのフレーズでなかったら、項目を選び直そう。

※『シンラ君の人物事典』でコンプリート率上昇フレーズが聞ける項目

項目	フレーズ番号	項目	フレーズ番号
エルマ	71	ハラライ(※1)	112
キップル(※1)	89	ハラライ(※2)	274
キマリ	115	ベクレム	145/147
サノー	23	マスター(※3)	15
シド	121	マスター(※4)	396
シンラ	14	リュック(※1)	10
トープリ	91	リュック(※2)	237
トワメル	100	リン	62
ナーダラ	108	ルブラン	21
バイン(※1)	11	レン	334
バイン(※2)	314	シューイン	312
パルセ	118	?????(※2)	220

※「フレーズ番号」は、P.502からのリストと対応しており、閲覧したときに聞けるフレーズを表す

※フレーズ番号の欄の水色のフレーズは、物語を進めるうえでかならず聞くことになるので、そのあとに「人物事典」で聞いてもコンプリート率は上がらない

※1……STORY Lv.4を開始するまで聞ける

※2……STORY Lv.4を開始したあとに聞ける

※3……STORY Lv.5の飛空艇で、アニキの告白を見るまで聞ける

※4……STORY Lv.5の飛空艇で、アニキの告白を見たあとに聞ける

■『シンラ君の人物事典』の利用方法

「FFX-2」は物語が分岐するため、進めかたによっては聞けないコンプリート率上昇フレーズが存在する。しかし、上の表にあげたフレーズならば、たとえ聞き逃しても、あとで「シンラ君の人物事典」を閲覧すれば

聞くことができるのだ。とくに、「コンプリート率上昇フレーズ」を聞くこと入手条件を満たさなくなってしまうアイテム(★)を手に入れたときなど(下記参照)に活用するといえよう。



↑ミッション開始前にトープリと話せば、コンプリート率は上がるものの、のちにミネルパビステュなどが入手できなくなる。



↑そこで、トープリに話しかける前にハイベロ族と話してから、ミッション【輸送車を運ぶ】を開始する。



↑こうすればミネルパビステュを入手できるうえに、のちに「シンラ君の人物事典」を閲覧してコンプリート率も上げられる。



シンラ君の解析査定

Q1 あらゆる人に話しかけてゲームをクリアすれば、すべてのコンプリート率上昇フレーズが聞ける?

A1 それだけでは無理だし。

物語の分岐により、あるボイスデモを聞くと別のボイスデモが聞けなくなったりすることがある以上、一度のプレイですべてのコンプリート率上昇フレーズを聞くことは不可能。たとえば、STORY Lv.2のビスイド島におけるビスイド・オーラカのメンバーとの会話は、すんごいフェアを青年同盟と新エボン党のどちらに選んだかによって内容がやや変化するが、それぞれ異なるコンプリート率上昇フレーズが用意されているので、いずれか片方しか聞けないのだ。

解答編

Q2 一度のプレイでコンプリート率を100%にできる?

A2 できるし。

一度のプレイでは、最高で502個のコンプリート率上昇フレーズを聞ける。1周目でザナルカンドエンディングを見ることも可能だ。



◆一度のプレイでコンプリート率を100%にする方法は、「FFX-2 アルティマニア」P.488～491を参照。

コンプリート率上昇フレーズリスト

リストの見かた

No.	発言者	コンプリート率上がるフレーズ	聞くための条件	状況
ルカ				
MISSION 1 [リザルトプレート奪還作戦!] 進行中				
1	リュック	あれ 逝しなさいよ!	ゲームをスタートする	リュックは舞台に上がり、偽ユナ(=ルブラン)に話め寄る

①No.……本書が独自につけたフレーズの通し番号。枠内の色の意味は、以下のとおり。

■…エンディングに到達するまでに、かならず聞くことになるフレーズ

■…上記に当てはまるフレーズをのぞき、すべてのミッションをコンプリートしつつエンディングに到達するうえで、かならず聞くことになるフレーズ

■…上記のふたつの条件に当てはまらないフレーズ

②発言者……フレーズを言うキャラクター。画面に「???」と表示される場合や、発言者名が表示されない場合は、実際の発言者名を()内に表記している。

③コンプリート率が上がるフレーズ……聞いたときにコンプリート率が0.2上がるセリフ。

④聞くための条件……フレーズを聞くための条件。通信スフィアで聞けるフレーズについては、そのフレーズが聞ける通信スフィアの種類を、「ビサイド島-4」「マカラーニャの森(旅行公司)-1a-1」といった形で表記している。これらの表記は、「FFX-2 アルティマニア」のP.423、426~433、436~441にある通信スフィア映像LISTに対応。

⑤状況……キャラクターがフレーズを言うときの状況。

STORY Lv.1 (OPENING)

No.	発言者	コンプリート率上がるフレーズ	聞くための条件	状況
ルカ				
MISSION 1 [リザルトプレート奪還作戦!] 進行中				
1	リュック	あれ 逝しなさいよ!	ゲームをスタートする	リュックは舞台に上がり、偽ユナ(=ルブラン)に話め寄る
2	????(ルブラン)	残念 ここで終演さ	????+勇戦職員×2を倒す	偽ユナを倒し「まだまだ語り足りないよ」と皮肉を言うバインに、偽ユナはからかうようなセリフを吐いて逃走する
3	リュック	待て～!	2のつづき	逃げる偽ユナを、リュックたちが追いかける
4	リュック	どこだ こらー!	3-3 3番ポートで中央付近まで進む	3番ポートまで追いかけたものの、リュックたちは偽ユナを見失ってしまう
5	????(サノ)	こっちはよ 娘さん	4のつづき	偽ユナを見失っていたリュックの前にサノが登場する
6	????(ルブラン)	死んじまうみたいなの 出すんじゃないよ	3-3 3番ポートでウノーたちを倒す	ユリ・バに撃退されて叫び声をあげるウノーたちを、偽ユナが処理する
7	????(ルブラン)	もう一度聞き取るだけさ!	6のつづき	「返して」と話め寄るユナにリザルトプレートを投げ返したあと、ルブラン(偽ユナ)が自信ありげに宣言する
8	ルブラン	今度はいつら 泣かせてやる!	3-3 3番ポートでルブランを倒す	ユナに負けたルブランが、負け惜しみを言いながら逃げていく

飛空艇

No.	発言者	コンプリート率上がるフレーズ	聞くための条件	状況
MISSION 1 [リザルトプレート奪還作戦!] をコンプリートして、飛空艇にもどってくる				
9	リュック	ユナ 変しそうだったよねー	MISSION 1 [リザルトプレート奪還作戦!] をコンプリートして、飛空艇にもどってくる	ルブランを倒したあとに語りが止まらなくなったユナの姿を、リュックが思い出す
10	リュック	楽しんでる?	6-1 ブリッジでリュックに話しかける	のんびりしていたリュックが、そばにきたユナに声をかける
11	(ユナ)	この子はバイン スフィアハンターの先輩……っていうか 仲間だね	6-1 ブリッジでバインに話しかける	改めてバインを見たユナが、心のなかでバインについて語る
12	アニキ	ユナ 俺の言葉 うまくなかったか?	6-1 ブリッジでアニキに話しかける	飛空艇を操縦しているアニキが、ユナに声をかける
13	(ユナ)	あのね……私と もつと話したいから練習したんだって	12のつづき	アニキが共通話を覚えた理由を、ユナが心のなかで語る

No.	発言者	コンプリート率上がるフレーズ	聞くための条件	状況
14	(ユウナ)	この子はシララ君 アルベド族の天才少年!	0-1 フリッジでシララに話しかける	ユウナが心のなかでシララについて語る
15	マスター	ユウナさん いらっしゃい	0-2 居住区でマスターに話しかける(※1)	マスターが、ユウナにあいさつをする
18	ダチ	ガガゼトで発見された遺跡でお宝スフィア反応だ!	0-2 居住区で「カモメ団全員集合ー!」という放送を聞いたあと、 0-1 ブリッジでダチに近づく	艦内放送を聞いて集まった一同に、ダチが新たなお宝スフィアの情報を告げる

ガガゼト山

STORY Lv.1 (OPENING)

17	(ユウナ)	死者の部 ザナルカントを守っていた電輝ガガゼト	ガガゼト遺跡を訪れる	ガガゼト遺跡に向かったユウナが、心のなかでガガゼト山について語る
18	バイン&リュック	ユウナ?	17のつづき	遺跡の足場から落ちそうになるユウナを見て、リュックとバインがあわてる
19	リュック	これじゃあ近づけないねえ	14-13 ガガゼト遺跡・上部を先へ進む	遺跡の頂上へ向かうルートが見つからず、リュックが悩まされる
20	アニキ	どうした? ダイショウブか?	14-13 ガガゼト遺跡・上部で昇降機を起動させる	昇降機に乗ったユウナたちの悲鳴を聞いたアニキが、無縁で安否を尋ねる
21	ルブラン	ルブランだよ! おはえとおきな!	14-13 ガガゼト遺跡・下部(1)を先へ進む	人の気配を感じて「誰の?」と振り返ったユウナの目の前に、ルブランが現れる
22	ルブラン	手加減してやってるのに調子に乗るんじゃないよ!	14-13 ガガゼト遺跡・下部(1)でルブランたちを倒す	カモメ団のスフィアハントを妨害しようとしたルブランたちが、返り討ちにされて、強がり言う

ミッション②【ルブラン一味と競争!】進行中

23	サノ	そろそろ倒れたろ? ゆっくりしていけや!	14-13 ガガゼト遺跡・下部(1)で、 14-13 ガガゼト遺跡・内部(1)への入口に近づく	追いかけてくるユウナたちを妨害しようと、サノが部下を差し向ける
24	ルブラン	ジメジメしてるのはやなんだよあたしは!	14-13 ガガゼト遺跡・内部(3)を途中まで進む	遺跡の頂上を目指す途中で、ルブランがウノたちに文句を言う
25	ウノ	おまえら 歓迎してやりな!	14-17 ガガゼト遺跡・下部(2)を途中まで進む	追いかけてくるユウナたちを妨害しようと、ウノが部下を差し向ける
26	ルブラン	じろしろ見るんじゃないよ!	制限時間内に、 14-18 ガガゼト遺跡・最上部のセーブスフィア付近まで進む	足場から落ちそうになっているルブランが、強がって、自分たちをなぐるユウナをどなりつける
27	リュック	やっぱり いると思ったんだよね	14-19 ガガゼト遺跡・水の広間を訪れる	遺跡の頂上に待ちかまえていたボリスパイダーを見て、リュックがつつぶやく
28	ルブラン	ふん、あたしにはわかるよそのスフィアはスカたね	制限時間内に、 14-19 ガガゼト遺跡・最上部のセーブスフィア付近までたどり着いている状況で、 14-19 ガガゼト遺跡・水の広間でボリスパイダーを倒す	遺跡の頂上でスフィアを発見したユウナに、ルブランが負け惜しみ言う
29	リュック	アニキ! 任務完了!	14-20 ガガゼト遺跡・スフィアの間でスフィアを手に入れたあと、 14-19 ガガゼト遺跡・水の広間にもどる	スフィアをゲットしたことを、リュックが飛空艇にいるアニキに報告する

※1……STORY Lv.2~5でも開ける

STORY Lv.1

飛空艇			STORY Lv.1	
ミッション⑦【ルブラン一味と競争!】コンプリート後				
30	ダチ	ユウナが危ないってんで、いきなり飛び降りやがってな	ミッション⑦【ルブラン一味と競争!】をコンプリートして、飛空艇にもどってくる	ガガゼト遺跡からもどってきたユウナにダチが、アニキがブリッジに倒れている理由を語る
31	ユウナ	ありがとう アニキさん	0-1 ブリッジで、シララに話しかける前に、倒れているアニキに話しかけて「やさしくする」を選択する	ユウナを心配するあまりに飛空艇から飛び降りケガをしたアニキに、ユウナが感謝の言葉をかける
32	ユウナ	貴重なスフィア?	0-1 ブリッジでシララに話しかけて、スフィアの映像を見る	ガガゼト遺跡で手に入れたスフィアの映像を見たユウナが、リュックの列に尋ねる
33	クラスコ	はあ はあ……揺らさないでほしいな……	クラスコを飛空艇に乗せている状態で、 0-3 居住区でクラスコに話しかける(※2)	自分の居場所を探したいと飛空艇に乗りこんだクラスコだが、船酔いしてしまう

※2……STORY Lv.1でクラスコを飛空艇に乗せた場合、クラスコが飛空艇から降りるまでならSTORY Lv.2でも開ける

No.	発言者	コンプリート率が上がるフレーズ	聞くための条件	状況
34	オオアカ屋	オオアカ屋 よろしく!	オオアカ屋を飛空艇に乗せている状態で、 03 居住区でオオアカ屋に話しかける(※3)	居住区で飛売をはじめたオオアカ屋が、ユウナにあいさつをする
ミッション3【ワッカを探せ!】&ミッション		4【お宝スフィアゲット!】		コンプリート後
35	アニキ	キョロフガ! カモメ団 マミヒシユテ! (情報だ! カモメ団、配属につけ!)	ミッション3【ワッカを探せ!】とミッション4【お宝スフィアゲット!】をコンプリートして、飛空艇にもどってくる	スフィアに関する新たな情報が手に入り、アニキが全員に号令をかける
ビサイド島 STORY lv.1				
36	(ユウナ)	家出際 うちへ帰る—こんな気分なのかな	1-9 全景を訪れる	ひさびさにビサイド村に帰ってきたユウナが、自分の心境を心のなかで語る
37	ルールー	おかえりなさい	1-12 民家(ワッカの家)でルールーに話しかける	ワッカの家を訪れたユウナに、ルールーが声をかける
38	リュック	キマリがガガゼト山で見つけたんだって	37のつづき	絆でユウナがルールーに見せたきっかけのスフィアについて、リュックが説明を加える
39	ユウナ	あれ? ワッカさんは?	村に泊後、 1-16 全景でルールーに話しかける	ビサイド村に泊した翌朝、ユウナがワッカの行方をルールーに尋ねる
ミッション3【ワッカを探せ!】進行中				
40	ワッカ	どうした?	1-4 洞窟でワッカに近づく	ユウナが近づいてきたことに気づき、ワッカが問いかける
41	アニキ	こちらアニキ! ユウナは無事か?	1-4 洞窟を途中まで進む	洞窟を探索中のユウナに、アニキが無縁で安否を尋ねる
42	バイン	スフィアに魔物は付き物か	1-4 洞窟でスフィアを調べる	スフィアを取ろうとしたときに現れたフレイドドラゴンを見て、バインがつつまやく
43	ワッカ	どうだった!?	1-4 洞窟で、フレイドドラゴンを倒したあとにワッカに近づく	洞窟の奥からもどってきたユウナたちに、スフィアがあったかとワッカが問いかける
44	リュック	結城なんのスフィアを探してたわけ?	43のつづき	洞窟にあったスフィアは探していたものではないと言うワッカに、リュックが問う
45	リュック	がんばってね おとーさん	44のつづき	父親になる決意をするワッカに、リュックが励ましの言葉をかける
46	ダチ	あんな そろそろ戻れそうか? アニキがうるさくてかなわん	45のつづき	ユウナたちに、無縁でダチが博覧をうながす
キーリカ島 STORY lv.1				
47	(ユウナ)	ここ どこだと思う? キーリカの港なんだよ	キーリカ島を訪れる	復興したキーリカについて、ユウナが心のなかで語る
48	バルテロ	ドナ!	2-1 居住区でドナの家の入口に近づく	ドナの家から飛び出してきたバルテロが、家のなかに向かって呼びかける
49	ドナ	あーら 久しぶりね	2-3 ドナの家を訪れる	自分の家へ入ってきたユウナに、ドナが再会のあいさつをする
ミッション3【ワッカを探せ!】&ミッション		4【お宝スフィアゲット!】		コンプリート後
50	ユウナ	すごいスフィアって どんなのかな?	2-1 船着場で、 2-2 居住区へつづく(遠路まで進む)	すごいスフィアを探してキーリカの港を多く途中、ユウナがはしゃぐ
51	ユウナ	みんなスフィアハンター?	2-1 居住区で門に近づく	キーリカの森の入口にできた人たかりを見て、ユウナがリュックたちに尋ねる
52	ヌージ	キーリカの寺院には 真実の歴史を記録した重要なスフィアが隠されている	51のつづき	青年同盟の人々に向かって、ヌージが演説する
53	(新エボン党员)	だから 何度も言ってるように—	2-7 キーリカ寺院・参道で階段をのぼる	スフィアを出せと要求するドナたちに対して、新エボン党员が言いわけをはじめ
54	リュック	どんなもんだ!	2-7 キーリカ寺院・参道でゼロ式機士を倒す	スフィアを奪われまいとする新エボン党员が差し向けたゼロ式機士を撃退し、リュックが勝ち誇る
ルカ STORY lv.1				
55	(ユウナ)	「ニセモノでした」なんて言いにくいんだよな	ルカを訪れる	コンサートを聞いたのはニセモノだとも知らず、ユウナを歓迎するファンの人たちを前にして、ユウナが心境を心のなかで語る

※3……ランダムで開ける2種類のボイスのうちのひとつ

No.	発言者	コンプリート率が上がるブレイズ	聞くための条件	状況
ミッションⅧ【ユウナライブの真実!】進行中				
64	(ユウナ)	ここまでが大変だったんだ	55のつづき	リザルトプレート奪還作戦でリュックたちと合流したときのことを、ユウナが思い出す
67	(ユウナ)	私のニセモノが聞いたコンサートに潜入してリザルトプレートを取り返すって作戦	56のつづき	リュックたちと別行動していたときのことを、ユウナが思い出す
68	(ユウナ)	頼まれると断れないっていうか断る前に話が終了っていうか……	●57 中央広場でコンサートを宣伝している男に話しかける	中央広場で男からコンサートの宣伝を頼まれたときのことを、ユウナが思い出す
69	(ユウナ)	リュックたちから連絡もないし どうしていいかわからなくて……	●58 中央広場で「ユウナ様の高転配り」を終わらせる	リュックたちが係員に連れられているのを知ったときのことを、ユウナが思い出す
60	(ユウナ)	リュック……楽しんでたよね	59のつづき(ミッションⅧ【リザルトプレート奪還作戦】進行中に、●52 2番ポットでモーグリの高くを眺めている状況でのみ聞ける)	リュックがモーグリの高くを眺めてきたときのことを、ユウナが思い出す
61	(ユウナ)	今の私は こういう感じ	59か60のつづき	ユウナが、いまの自分について心のなかで語る
ミッションⅧ【ユウナライブの真実!】コンプリート後				
62	リン	これはこれはユウナ様	●59 地下フロアAを訪れる	地下フロアAに下りてきたユウナに気づき、リンが声をかける
ミヘン街道 STORY lv.1				
63	(ユウナ)	「シン」と戦う討伐隊や「シン」から逃げた人々が通ったミヘン街道	ミヘン街道を訪れる	かつてのミヘン街道の姿を、ユウナが心のなかで語る
キノコ岩街道 STORY lv.1				
64	リュック	あ! あいつらー!	●51 入口で少し先へ進む	街道を先へ進むウノーたちを見かけて、リュックが声をあげる
65	????(ヤイバル)	お久しぶりです ユウナ様!	●51 入口でヤイバルに近づく	近づいてきたユウナに、ヤイバルが声をかける
66	リュック	よしっ! ミッション開始!	はじめのヤイバルと話したときに、ふたつ目の選択肢で「魔物退治ミッションに挑戦」を選ぶ	魔物退治ミッションにカモメ団も挑戦することになり、リュックが張り切る
67	クラスコ	はあ……	ミッションⅧ【キノコ岩魔物退治!】をコンプリートする前に、●51 入口でクラスコに話しかける	街道を警備しているクラスコが、ため息をつく
ミッションⅧ【キノコ岩魔物退治!】進行中				
68	ユウナ	いたいた!	●52 谷間の道で、●53 谷底へつづく段差付近まで進む	谷間の道を進むウノーたちに追いつき、ユウナがつぶやく
69	ウノー	これもハズレ	●54 谷底の奥を訪れる	封印された窟の扉にスフィアを手当たりしだいに叩いているウノーが、反応しなかったスフィアを放り投げる
70	????(マローダ)	おう ごぶさた 俺 おはえてるかな?	●54 谷底の奥で、ウノーたちとの会話のあとに ●53 谷底へもどろうとする	突然目の前に現れたマローダが、ユウナに尋ねる
71	????(エルマ)	ユウナ様ー!	●55 同盟昇降機で昇降機に近づく	昇降機付近で警備をしていたエルマが、ユウナに気づき、うれしげに走り寄る
ミッションⅧ【キノコ岩魔物退治!】コンプリート後				
72	クラスコ	僕 自分の居場所を探したいんです 飛空艇に乗せてください!	●51 入口でクラスコに話しかける	街道の端で悩んでいたクラスコが、ユウナに懇願する
73	(ユウナ)	ここが青年同盟の本部	●58 青年同盟本部・外観を訪れる	青年同盟本部について、ユウナが心のなかで語る
74	????(ルチル)	しばらくぶりです ユウナ様	●58 青年同盟本部・外観でルチルに近づく	本部テント前で警備にあっていたルチルが、ユウナに気づき、あいさつをする
75	リュック	あのさ こっつえんなヤツ多くない?	●58 青年同盟本部・外観でルチルと一度話したあと、再度彼女と話す	青年同盟の実情を聞いたリュックが、ルチルに問いかける

No.	発言者	コンプリート軌上がするフレーズ	聞くための条件	状況
76	メイチェン	ユウナ様 2年ぶりにお会いできたことを覚えて……	●76 青年同盟本部・外観で、すわりこんだメイチェンに話しかける	再会したユウナに向かって、メイチェンが話し出す
77	メイチェン	この2年——まさに激動の日々でした	76のつづき(途中の選択枝で「どうぞどうぞ」を選んだときのみ聞ける)	「シン」が倒されてから2年間の出来事をメイチェンが語る
78	メイチェン	真実運動に加わった者たちは 各地に埋もれた古いスフィアを探し始めました	77のつづき(途中の選択枝で「かんべんしてください」を選ばずにいたときのみ聞ける/※4)	真実運動についてメイチェンが語る
79	メイチェン	真実運動の立役者はトレマといいますが 元はエボン寺院の僧侶だったそうぞ	78のつづき(途中の選択枝で「かんべんしてください」を選ばずにいたときのみ聞ける/※4)	真実運動の中心人物であったトレマについてメイチェンが語る
80	メイチェン	新エボン党はスフィアを独占しましたが 意外にも多くの支持を集めました	79のつづき(途中の選択枝で「かんべんしてください」を選ばずにいたときのみ聞ける/※4)	これまでの新エボン党の動きについてメイチェンが語る
81	メイチェン	そんな若者たちをまとめたのが そう青年同盟のリーダー ヌージですな	80のつづき(80を聞いたあと、いずれの選択枝も選ばずにいたときのみ聞ける)	新エボン党の名前に反感を抱いた者がまとまって青年同盟となったのだとメイチェンが語る
82	メイチェン	青年同盟に集う若者たちを眺めていると その若さがつくづくうらやましくなりますな	81のつづき(途中の選択枝で「かんべんしてください」を選ばずにいたときのみ聞ける/※4)	まわりにいる青年同盟のメンバーを眺めて、メイチェンがうらやむ
83	メイチェン	さしつかえなければ…… 奮闘していただきたいのです	82のつづき(途中の選択枝で「かんべんしてください」を選ばずにいたときのみ聞ける/※4)	スピラの2年間について語り終え、メイチェンがユウナに奮闘を求める
84	メイチェン	おお すみませんな 異界へのよい土産となりますわ	83のつづき(83を聞いたあとの選択枝で「どうぞどうぞ」を選んだときのみ聞ける)	ユウナに奮闘してもらえることになり、メイチェンが喜ぶ
ジョゼ寺院				STORY Lv.1
85	(ユウナ)	私たちが「シン」を倒してすぐにみんなの心は寺院から離れてしまっ……	●72 参道か ●73 寺院前広場を訪れる	ジョゼ寺院について、ユウナが心のなかで語る
86	ユウナ	みんな見てるよ……?	●72 寺院前広場を訪れる (85を聞く前に ●73 寺院前広場を訪れた場合、85のつづきになる/※5)	広場にいる人々の視線を感じたユウナが不安がる
87	ギッブル	コフ 3人コ レンヘキ サボ (もう3人も面接したぞ)	●73 大広間を訪れる (※5)	いいかげん面接に慣れてきたギッブルが、部下にグチをこぼす
88	ギッブル	もしかして面接?	87のつづき(※5)	大広間に入ってきたユウナにあいさつされて、ギッブルが彼女に尋ねる
89	ギッブル	生ユウナ様か	●73 大広間でギッブルと話したあと、 ●72 参道でギッブルに近づく (※5)	面接にあたって、ギッブルがユウナをまじまじと見ている
幻光河				STORY Lv.1
90	(ユウナ)	スピラの自然は何も変わっていないと思うけど……	ミッション④【輸送車を確保!】を開始する前に、 ●72 南岸を訪れる	現在のスピラについて、ユウナが心のなかで語る
91	トープリ	ここで一大イベントを開催するんですね お楽しみに! そうそう 私トープリです	ミッション④【輸送車を確保!】を開始する前に、 ●72 南岸でトープリに話しかける	トープリが、みづからプロモートするイベントをユウナたちに宣伝するとともに、自己紹介をする
ミッション④【輸送車を確保!】進行中				
92	トープリ	久しぶりに会った感じがしますよ 信用できる人たちがいよー結構結構!	●72 南岸へたどり着く	輸送車を確保してくれたユウナたちに、トープリが感謝の言葉を述べる
グアドサラム				STORY Lv.1
93	(ユウナ)	グアドサラムは グアド旗の街 おぼえてるよね	グアドサラムを訪れる	グアドサラムについて、ユウナが心のなかで語る

※4……途中の選択枝で「次の話おねがいします」を選んでメイチェンの解説を部分的に飛ばしても、かならず聞ける

※5……STORY Lv.1で聞けなかった場合、STORY Lv.2で聞ける

No.	発言者	コンフリット率が高くなるフェーズ	聞くための条件	状況
94	(ユウナ)	異界——いなくなった人たちの思いに出会える場所	8-1 全量で異界の入口に近づく	異界の入口に立って、ユウナが“彼”を思い出す
雷平原 STORY Lv.1				
95	(ユウナ)	あのね リュックは雷雷い を克服したんだよ	雷平原を訪れる	リュックの雷雷いが治ったことについて、ユウナが心のなかで語る
マカラニヤの森 STORY Lv.1				
96	(ユウナ)	マカラニヤ寺院の祈り方 様がいなくなってから 2年	10-1 南部を訪れる	現在のマカラニヤの森について、ユウナが心のなかで語る
97	ベライ	森の終わりは……近づいて いる	10-1 南部でベライに近づく	森の終わりを予測したベライがつぶやく
98	ドンガ	オラのカンガエより オシ マイはやそうだなや	10-1 聖なる泉でドンガに話しかける	自分たちのこれからを考えたドンガがつぶやく
99	ブクタク	なにに なんなのサ?	10-2 北部でブクタクに話しかける	ユウナに突然話しかけられたブクタクがあせる
100	トワメル	おお……大百戦士様 その 節は とんだご無礼を	10-8 スフィアの泉でトワメルに近づく(※6)	再会したユウナに向かって、トワメルがかつての葬礼を詫言
101	トワメル	シーモア様の手にかかって 多くのロソゾが命を落としました	10-8 スフィアの泉で、トワメルと話したあと、再度彼と話す(※6)	かつて族長シーモアがロソゾ族に行なった罪道について、トワメルが語る
102	トワメル	はて 大百戦士様は なぜ ここへ?	10-8 スフィアの泉で、トワメルと3回話したあと、再度彼に話しかける(※6)	グアド族の現状について話し終えたトワメルが、ユウナに尋ねる
103	(アルベド族)	ゴヨガ?(どこだ?)	10-15 旅行会社前でアルベド族に近づく(※6)	旅行会社を占拠していたアルベド族が、一向に借金を返さないオオアカ屋を捜す
104	リュック	オオアカ屋 出てこーい!	10-15 旅行会社前でアルベド族がオオアカ屋を捜している場面を見たあと、 10-15 湖への道にもどる(※6)	アルベド族の借金取りから逃げるオオアカ屋を逃げて、リュックが叫ぶ
ミッション目録[オオアカ屋を追い!] 進行中				
105	オオアカ屋	見つかったまじったか	10-15 野営地で隠れているオオアカ屋を発見する(※6)	野営地に隠れていたオオアカ屋が、ユウナたちに見つかり、観念する
ビーカネル砂漠 STORY Lv.1				
106	(ユウナ)	ビーカネル島	ビーカネル砂漠を訪れる	ビーカネル砂漠について、ユウナが心のなかで語る
107	(アルベド族)	チダヌミサ イサミカボ(気が ついたみたいだぞ)	リュックを逃げて砂漠を進み、アルベド族に救助される	砂漠でユウナたちを救助したアルベド族が、彼女らが目を覚ましたことに気づく
108	ナーダラ	なんだい あたしや忙しい んだよ 発掘スタッフが定 りなくてね	11-1 砂漠西部で、キャンプに帰ってきたナーダラに話しかける(※6)	忙しいところに話しかけてきたユウナたちに、ナーダラが文句を言う
ミッション目録[アルベド機械の部品発掘] 進行中				
109	ナーダラ	これこれ これだよ! や るじゃないか!	サブイベント「発掘」で、時間内にパーツを掘り出してネパーにもどる	砂漠で機械のパーツを発掘してきたユウナたちに、ナーダラが感心する
ベヘル STORY Lv.1				
110	(ユウナ)	ベヘルは今でもスピラの中心で それから私が生まれた街	ベヘルを訪れる	ベヘルについて、ユウナが心のなかで語る
111	(新エボン発掘)	おお 大百戦士様!	11-2 中心街で新エボン発掘本部の入口に近づく	ユウナに気づいた新エボン発掘員が、うれしげに彼女に近づく
112	バラライ	初めまして ユウナさん 新エボン発掘長のバラライ です	111のつづき	ユウナを出迎え、バラライがあいさつする
ナギ平原 STORY Lv.1				
113	(ユウナ)	ナギ平原	11-1 南部か 11-2 北部を訪れる	ナギ平原について、ユウナが心のなかで語る

※6……STORY Lv.1で聞けなかった場合、STORY Lv.2で聞ける

No.	発言者	コンソール等が上がるフレーズ	聞くための条件	状況
ガガゼト山 STORY lv.1				
114	(ユウナ)	ロンゾ族は 変わらずこのガガゼト山に住んでるよ	●114 山門を訪れる	ロンゾ族およびガガゼト山について、ユウナが心のなかで語る
115	キマリ	ユウナ 元気そうだ キマリは嬉しい	114のつづき	ガガゼト山を訪れたユウナを、キマリが歓迎する
ザナルカンド遺跡 STORY lv.1				
118	(ユウナ)	あの時ここにいた7人の大切な思い出 他の誰にも話してないんだ	ザナルカンド遺跡を訪れる	2年前の旅について、ユウナが心のなかで語る
ミッション4【お宝スフィアゲット!】進行中				
117	????(イサール)	ユウナ君	●117 周辺でイサールに近づく	近づいてきたユウナに、イサールが声をかける
118	????(パッセ)	タロ ハナ 準備いい?	●118 エポニーデーム・入口でパッセたちに近づく	エポニーデームの探索をはじめの前に、パッセが団員に確認をとる
119	(男性騎員)	あーもしもし? 聞こえるか?	●119 エポニーデーム・内部で男性騎員に近づく	ルブラン一味の男性騎員が、仲間に無線で確認をとる
120	リュック	ねえねえ ヒントは「さる」だよ	●120 エポニーデーム・試練の間で先へ進む	リュックが、ユウナたちにヒントについて確認する
121	シド	らっしゃい!	●121 エポニーデーム・祈り子の間でシドに話しかける	遺跡内で販売をしているシドが、ユウナをお客とまらがえてあいさつをする
122	(ユウナ)	2年前 私たちはこの場所で ずっと信じていたものを……捨てた	●122 エポニーデーム・魔天を訪れる	かつてこの場所でユウナレスカと戦ったときのことを、ユウナが心のなかで語る
123	イサール	これが今の仕事だよ 聖地を魔物に染めた人たちの相手さ	●123 エポニーデーム・魔天で中央付近まで進み、謎の声に合言葉を書える	魔天に現れたイサールが、自分の仕事についてユウナに説明する
124	バイン	「た・お・せ」だな	●124 エポニーデーム・秘宝の間を進む	魔物にも合言葉を聞かれたりしてと言ったリュックに、バインが答える

STORY Lv.2

飛空艇 STORY lv.2				
125	リュック	あいつらの顔 見たー? みんなボカーンとして 歴史かした人もいてさ	STORY Lv.2を開始する	まんまとすんごいスフィアを奪って飛空艇へ帰航したリュックが、キーリカ寺院での出来事を語る
126	シンラ	うーん……単なる映像スフィアだね 特別な機能はないみたいだし	●0-1 ブリッジでシンラに話しかける	すんごいスフィアを解析していたシンラが、解析結果を説明する
127	アニキ	ハンガモ ワオ チアミ! (なんだよ、あの機械!)	●0-1 ブリッジでシンラと会話して、選択肢で「見る」を選ぶ	すんごいスフィアの映像を見たアニキが驚く
128	アニキ	カモメ団 集合!	127のつづき	すんごいスフィアの映像を見たあと、アニキがみんなを集める
129	アニキ	あのな……このスフィア盗もう	すんごいスフィアの映像を見たあと、●0-1 ブリッジでアニキに近づく	みんなを集めたアニキが、決まり悪そうに提案する
130	ユウナ	体 動かそう!	129のつづき	気晴らしにユウナに話してもらおうというシンラの提案に、ユウナが賛成する
131	アニキ	ああ 面白そうな途中を乗せてやったんだ	ユウナが語ることに決まったあと、●0-1 ブリッジから通路へ出ようとする	どこから聞こえてきた昔案について、アニキがユウナに説明する
132	ユウナ	レンって誰よ	●0-2 居住区で集団員を3人もエレベーターに乗る	語りのおと、すんごいスフィアに映っていた青年が「レン」という名前を口にしたことを思い出し、ユウナがふてくされる
133	ユウナ	変な夢……かな	132のつづき	ティードとともに射殺される夢を見て目を覚ましたユウナが、心配そうに尋ねてきたバインに説明する
134	ユウナ	どうしたの?	甲板でのダンスパーティーのあと、●0-1 ブリッジに入る	ブリッジに集まっているみんなを見て、ユウナが不思議がる

No.	発言者	コンプリート率上がるフレーズ	聞くための条件	状況
135	アニキ	よし ユウナが決めてくれ リーダー命令だ!	134のつづき	スフィアを返す相手を決めあぐねていたアニキが、ユウナに決定をまかせる
136	アニキ	決まったか?	スフィアの返却相手を決めてくれと言われたあと、 01 プリ ツジでアニキに話しかける	スフィアをどちらに返すのか、アニキがユウナに尋ねる
137	マスター	侵入者だーよ	スフィアを返したあと、飛空艇に もどってくる	飛空艇からの緊急信号でもどってきたカモメ団一行に、マスターが状況を説明する
138	ルブラン	ざまーみな カモメ団	137のつづき	侵入者が残したスフィアの映像のなかで、まもなく飛空艇に侵入したルブランが勝ち誇る
139	バイン	なめられたもんだ	138のつづき	勝ち誇るルブランの姿を見て、バインが腹立たしげにつぶやく

ミッション**01**【ルブランアジト潜入準備!】進行中

140	アニキ	カンペキだ!	戦闘服を3着とも集めたあと、飛 空艇にもどってくる	ルブラン一味の戦闘員に変装したユウナたちを前に、アニキが感嘆の声をあげる
-----	-----	--------	------------------------------	--------------------------------------

ミッション**02**【盗られたら盗り返す!】コンプリート後

141	ルブラン	とにかくまずはベベル盗行 だよ 飛空艇 発進!	ミッション 01 【盗られたら盗り返 す!】をコンプリートしたあと、飛 空艇にもどってくる	カモメ団とともにヴェグナガンを撃しに行くことにしたルブランが、わがもの顔でカモメ団のメンバーに命令する
142	ユウナ	ベベルには たくさんスフ ィアがあるはず! それを ゴツソリいただきます!	141のつづき	スピラを救うためにベベルへ向かおうと言うルブランに、ユウナはあくまでスフィアハンターとしての建前を主張する

ビサイド島

STORY lv.2

143	ダット	スフィア 青年同盟に返し てくれたんだって?	スフィアを青年同盟に返してい る状況で、 01 村への坂で ビサイド・オーラカの誰かに話し かける	ユウナに向かって、ダットがうれしげに感謝の意を述べる
144	ダット	スフィア 新エボン党に返 しちゃったんだって?	スフィアを新エボン党に返してい る状況で、 02 村への坂 でビサイド・オーラカの誰かに話 しかける	ユウナに向かって、ダットが不満げに声をかける
145	ベクレム	俺はベクレム 青年同盟の 本部から派遣された者だ	143か144のつづき	ビサイド・オーラカとの会話中、青年同盟から派遣されたという男が現れる

ミッション**03**【挑戦! ガンシューティング!】進行中

146	ベクレム	大きな口を叩いたんだ 俺の 記録ぐらいいは越えてくれよ	01 村への坂でベクレムと 会話して、選択肢で「ベクレムに 挑戦」を選んだあと、「ミッション スタート」が「チュートリアルから スタート」を選ぶ	ユウナと口論になったベクレムが、後立たずでないことを戦闘訓練で証明してみせろと言う
147	ベクレム	どいつもこいつも二言目には 「悪い出」か	サブイベント「ガンシューティ ング」でハイスコアを更新する	みんななどの悪い出が自分の力だと言われ、ベクレムがいらだたしげに吐き捨てる

キーリカ島

STORY lv.2

148	ドナ	カモメ団……だったっけ?	キーリカ島を訪れる	キーリカ島を訪れたユウナたちに、ドナが確認する
149	ドナ	新エボン党に味方するなら この島を出た方が身のためよ	148のつづき(スフィアを新エ ボン党に返している状況でのみ 聞ける)	スフィアを新エボン党に返したカモメ団にドナが警告する

ルカ

STORY lv.2

150	シェリンド	ルカの皆さん こんにちは	01 中央広場を訪れる	スフィア放送中、リポーターのシェリンドがスピラの現状を語り始める
151	ユウナ	……え?	150のつづき	レポートを見学中に、突然ゲストとして放送に引っ張り出されて、ユウナが困惑する
152	バイン	おつかれ	151のつづき	放送が終わり、ユウナにバインが声をかける
153	ユウナ	なんか……ムカツク	152のつづき	シェリンドと似ているとリョックたちにちゃかされて、ユウナが少しムカツク

No.	発言者	コンフリット事の上がるスーズ	聞くための条件	状況
ミヘン街道 STORY 143				
154	????(ヒクリ)	そうですか……お邪魔しました	4-5 旅行会社を訪れる	旅行会社の店員にチョコポには乗れないと言われ、少女が肩を落とす
155	????(ヒクリ)	もしかして ユナ様ですか?	4-5 旅行会社で少女(ヒクリ)を見かけたあと、4-4 旅行会社前でヒクリに話しかける	チョコポに乗りたがっている少女(ヒクリ)が、ユナに声をかける
ミッション団[チョコポっ!]進行中				
156	リュック	あっち行ったよ!	4-4 旅行会社前でヒクリと会話して、ふたつ目の選択肢で「もちろん」を選ぶ	ヒクリとの会話中に偶然見れたチョコポをつかましようとして、リュックが追いかけていく
157	リュック	なんかさ~ ハラ立ってこない?	4-5 南部で発生する「チョコポを追いつめる」で、チョコポを追いつめることに4~6回成功する	なかなかチョコポをつかまえられず、リュックがいらつく
158	(男)	おい! あんたらのツレが大変なことになってるぞ!	チョコポの捕獲に成功する、またはチョコポに合計10回逃げられる	チョコポ捕獲作戦後、男がヒクリの危機をユナたちに知らせる
159	クラスコ	いけえ!	以前にクラスコに話しかけている状況で、ヒクリが魔物に襲われているという知らせを聞いたあと、4-7 新道南部を訪れる	チョコポイーターがヒクリに襲いかかろうとしたそのとき、突然現れたクラスコがチョコポに号令をかける
160	ユナ	楽しそうだね	以前にクラスコに話しかけている状況で、ヒクリが魔物に襲われているとの知らせを聞いたあと、別荘時間内に4-10 旧道南部までたどり着きチョコポイーターを倒す	念願かなってチョコポに乗れたヒクリの姿を見て、ユナがつぶやく
キノコ岩街道 STORY 142				
青年同盟にスフィアを返した場合				
161	リュック	盛り上がってるね~!	甲板でのダンスパーティーのあと、4-11 飛空船・ブリッジでスフィアを青年同盟に返すことに決める	スフィアを返しにきたカモメ団を見、リュックが感想を述べる
162	シムラ	Hi Hi Hi カモメ団♪ Hi Hi Hi カモメ団♪	161のつづき	青年同盟本部へ向かう途中で、シムラが陽気に歌う
163	ヌージ	健君 カモメ団に歓迎を!	162のつづき	スフィアを返しにきたカモメ団を称えるために、ヌージが周りの同盟員に呼びかける
164	ヌージ	で 見たのか	163のつづき	スフィアの映像を見たのかどうかを、ヌージがユナに尋ねる
165	ヌージ	あれは——あの大きい存在はヴェグナガンと呼ばれている	164のつづき	スフィアに映っていた兵器について、ヌージが語り出す
166	(青年同盟員)	カモメ団じゃないか?	4-11 入口で青年同盟員たちに近づく	キノコ岩街道を警備していた青年同盟員が、カモメ団の姿を見て、喜びの声をあげる
167	ヌージ	ああ……あんたたちが	4-11 谷底の奥を訪れる	封印された扉の前に立つヌージが、うしろから声をかけられ、ユナたちに気づく
168	エルマ	あの カモメ団が青年同盟に入って 部隊を指揮するってホントですか?	4-11 青年同盟本部・外観でエルマに近づく	青年同盟内に広まっているウワサの真偽を、エルマがユナに尋ねる
新エボン党にスフィアを返した場合				
169	(青年同盟員)	スフィアを奪ったカモメ団だ! 警備を固めろ!	4-11 入口で青年同盟員たちに近づく	キノコ岩街道を警備していた青年同盟員が、カモメ団の姿を見て、警戒をうながす
170	ヌージ	いっ度胸だな カモメ団	4-11 谷底の奥を訪れる	封印された扉の前に立つヌージが、うしろにいるカモメ団に気づき、皮肉っぽく言う
171	エルマ	やだな~ ユナ様	4-11 谷間の道でエルマに近づく	谷間の道を警備していたエルマが、スフィアを新エボン党に返したユナに軽く文句を言う
172	リュック	ダメだねコレ 動きそうにないよ	4-11 同盟昇降機で昇降機に近づく	谷間の道の奥へたどり着くが、昇降機が動きそうにないのを見て、リュックが落胆する

No.	発言者	コンプリート率が上がるフレーズ	聞くための条件	状況
青年向にスフィアを返した場合・新エボシ克にスフィアを返した場合(共通)				
173	リュック	なに なに なに? 知り合い? 知り合い?	167か170のつづき	スージの口ぶりから彼とバインが知り合いだと察したりリュックが、しつこく尋ねる
ジョゼ寺院 STORY lv 2				
174	(女戦闘員)	おつかしいなー どこに落としたんだろ?	●51 ジョゼ街道で女戦闘員たちに近づく	ルブラン一味の女戦闘員が、落としてしまったスフィアを探し歩く
ミッションⅡ【戦闘服を手に入れる! (ジョゼ街道)】進行中				
175	ウノ	そんなところにあつたのかー	●51 ジョゼ街道で「フロラフル」を拾う	女戦闘員が落とされたと思われるスフィアを発見したユウナたちに、ウノが声をかける
幻光河 STORY lv 2				
176	トープリ	回ったもんですよ まったくここで一大イベントを開庫するんですが	ミッションⅢ【輸送車を護衛!】をコンプリートしていない状況で、●52 南岸でトープリに話しかける	トープリがユウナたちに、いきなり現在の自分の状況を語り始める
177	トープリ	ういっ! 売売したようなものです カモメ団にまかせておけば 頼みますよ!	ミッションⅢ【輸送車を護衛!】をコンプリートしている状況で、●52 南岸でトープリに話しかけ、途中の選択肢で「やってみる」を選ぶ	ユウナたちがチケット売りを引き受けてもらったトープリが、大船に乗った気分になる
ミッションⅢ【チケットの販売!】進行中				
178	トープリ	そしてこちら お約束していたスフィアです	ミッションⅢ【輸送車を護衛!】をコンプリートしていない状況で、チケットを6〜10枚売ってミッションⅢ【チケットの販売!】をコンプリートする	チケットを売ればばたから送すと約束していたスフィアを、トープリがカモメ団に差し出す
グアドサラム STORY lv 2				
179	(男戦闘員)	あんたら カモメ団?	ミッションⅣ【ルブランアジト潜入準備!】をコンプリートする前に、●53 全景でルブランのアジトの入口に近づく	ルブランのアジトに入ろうとしたユウナたちを、男戦闘員が呼び止める
ミッションⅣ【ルブランアジト潜入準備!】コンプリート後				
180	リュック	んじゃ 前扉えよっか!	●53 全景でルブランのアジトの入口に近づく	ルブランのアジトに潜入するための戦闘服に着替えようと、リュックがみたくに呼びかける
ミッションⅣ【高られたら盗り返す!】進行中				
181	バイン	まだこれからだ スフィアを探そう	180のつづき(途中の選択肢で「裏返る」を選んだときのみ聞ける)	まんまとアジトに潜入して喜びリュックを、バインがたしなめる
182	スージ	ありがとう ルブラン	181のつづき	ヴェグナガンのありがたさを知らせてくれたルブランに、スージが礼を言う
183	ウノ	スージの野郎が来る時は別人だよな お嫌って	●53 ルブランのアジト・リビングでウノたちに近づく	ウノとサノが、スージを前にしたときのルブランの約束ぶりについて語り合う
184	ルブラン	それじゃ 頼むよ	●54 ルブランのアジト・個室でルブランに近づく	ルブランは、部屋に入ってきた女戦闘員がユウナだと気づかずマッサージを頼む
185	サノ	お嬢 寝ましたか マッサージの後はいつもこれだ	「ルブランのマッサージ」をクリアする	マッサージを受けるうちに眠ってしまったルブランを見て、サノがつづがや
186	ユウナ	なんのスイッチたち?	「ルブランのマッサージ」のあと、●57 ルブランのアジト・リビングでスイッチがある壁を調べる	ウノたちに点検を頼まれたスイッチを見て、ユウナが不思議がる
187	バイン	文句はルブラン様に向いぬ	186のつづき	隣し隣の向こうへ転がり落ちてしまったリュックに、女戦闘員になりきったバインが冷たく言い放つ
188	アニキ	こちらアニキ! うまくいったか?	●58 ルブランのアジト・ひみつエリアで先へ進む	アニキがユウナたちに無難で状況を尋ねる
189	リュック	これ 盗まれた奴と違ούνじゃない?	●58 ルブランのアジト・ひみつエリアのウノたちの部屋でスフィアを調べる	ウノたちの部屋でスフィアを発見するが、盗まれたスフィアとは別物だということにリュックが気づく
190	サノ	人の部屋をあさるなんてお行儀が悪い娘さんたちだ	189のつづき	スフィアを勝手に見たユウナたちの顔に、サノが現れる

No.	発言者	コンプリート率上がるフェーズ	聞くための条件	状況
181	バイン	ふたつに割れたスフィアなんて どうして蓋つたのかわからないけど	●59 ルブランのアジト・ひみツエリアで、セキュリティー軍の裏にある部屋を訪れる	壊れたスフィアの片割れはもともとルブランが持っていたことがわかり、バインが納得する
182	ルブラン	ちょよ ちょよと待つておくれよ! あのスフィア 見せてやるから	●59 ルブランのアジト・ひみツエリアで、ルブランたちを倒す	「もう少し痛めつけとく?」と脅しをかけるリュックたちに、ルブランが暴れる
ミッション 四 [盗られたら盗り返す!] コンプリート後				
183	ルブラン	大いなる存在 ヲェグナガンだよ	192のつづき	合体させたスフィアに映る兵器について、ルブランが語る
194	ルブラン	じゃあ あたしらは仲間つてことだ 先行つて待つてるから よろしく	193のつづき	ヴェグナガンを壊すことをユウナに同意させたルブランが、自分勝手に話を進めていく
195 (ユウナ)		「シン」が消えて ナキ節が来て 平和な日々が ずっと続くと思ってた	194のつづき	「シン」が消えても、平和をおびやかす存在はいくらでもあることにユウナが気づく
雷平原 STORY Lv.2				
196	シド	見りゃわかるだろうが! アタマ冷やしてるんだよ	STORY Lv.1のザナルカント通路でシドに「おおあり!」と答えている状況で、●91 南部でシドに近づく(※7)	ザナルカント通路を見せ物にしていることをユウナに責められて雷平原に突っ立っていたシドが、ユウナに声をかけられ、ふてくされながら返事をする
マカラニヤの森 STORY Lv.2				
197 (ハイペロ族)	カモメ団さん おつかれさ〜ん	●91 南部でハイペロ族に近づく	●91 南部でハイペロ族と会話して、選択肢で「引き受ける」を選ぶ	マカラニヤの森を歩いているハイペロ族が、ユウナたちにあいさつをする
198 (ハイペロ族)	ありがとねー 見つけてお手紙送すよ	●91 南部でハイペロ族から依頼を受けたあとに、●92 スフィアの泉でペライに話しかける	●91 南部でハイペロ族から依頼を受けたあとに、●92 スフィアの泉でペライに話しかける	かわりに要員を捜してあげると言うユウナたちに、トープリの部下のハイペロ族が礼を言う
199	ペライ	僕にいかなる用なりや?	●91 南部でハイペロ族から依頼を受けたあとに、●92 スフィアの泉でペライに話しかける	話しかけてきたユウナに、ペライが用件を尋ねる
200	ペライ	預ひとりでは決められぬ 仲間の考えを確かめなければ	199のつづき	トープリのイベントへの参加を頼まれたペライが、ユウナに返答する
201	ペライ	仲間の心は体を抜け出し 僕の姿で森を巡る	200のつづき	仲間の声が聞こえないと言うペライが、嘘に気づいている仲間を見つけてくれなかとユウナに依頼する
ミッション 四 [要員を探せ!] 進行中				
202	ドンガ	んあ? なんだっぺや?	●93 中央部(抜付通)で蝶の群れに近づき、ドンガをもとの姿にもどす	もとの姿にもどったドンガが、自分を捜してきた理由をユウナに尋ねる
203	ユウナ	みんなにお願いがあるの	●93 聖なる泉で蝶の群れに近づき、ブクタクをもとの姿にもどす	もとの姿にもどったブクタクに、ユウナがイベントへの参加を頼む
ビーカネル砂漠 STORY Lv.2				
204	ナーダラ	発露の前に ちょいとオアシスの様子調べてほしいんだよ	●111 砂漠西部でナーダラに話しかける(ミッション 四【アルバド機械の部品発露】をコンプリートしていない状況では、話しかけたあとに彼女から離れると聞ける)	ビーカネル砂漠を訪れたユウナたちに、ナーダラがオアシスの調査を頼む
ベベル STORY Lv.2				
新工ホン党にスフィアを渡した場合				
205	リュック	盛り上がりってるね〜	甲板でのダンスパーティーのあと、●91 飛空艇・ブリッジでスフィアを新工ホン党に返すことに決める	スフィアを渡してきたカモメ団を歓迎する新工ホン党員たちを見て、リュックが感想を述べる
206	バラライ	ようこそ カモメ団の皆さん	205のつづき	新工ホン党の本拠を訪れたカモメ団を、バラライが出迎える
207	バラライ	あれはヴェグナガン およそ1000年前に建造された兵器です	206のつづき	スフィアに映っていた兵器について、バラライが語り出す

※7……STORY Lv.2で聞けなかった場合、STORY Lv.3で聞ける

No.	発言者	コンプリート率に与えるアース	聞くための条件	状況
ミッションⅧ【盗られたら盗り返す!】コンプリート後				
208	リュック	どういう作戦でいく?	ミッションⅧ【盗られたら盗り返す!】をコンプリートしたあと、ベベルを訪れる	ベベルに到着した直後、どうやってヴェグナガンを破壊するのか、リュックがユウナに相談する
209	(新エボン党員)	ふん、青年同盟の面し者か! キーリカのようにはいかんぞ!	208のつづき(スフィアを青年同盟に返している状況でのみ聞ける)	カメイトを青年同盟の味方と思いこんでいる新エボン党員が、ユウナたちの前に立ちふさがる
210	(新エボン党員)	大召喚士様ですか! これは失礼しました	208のつづき(スフィアを新エボン党に返している状況でのみ聞ける)	不審人物かと思っただカメイトを訪問してしまった新エボン党員が、ユウナたちに謝罪する
ミッションⅧ【ベベル潜入大作戦!】進行中				
211	リュック	なんで寺院に魔物がいるわけ〜?	12-3 新エボン党本部(広間)で、行き先をベベル宮に設定した中央リフターに乗る	ベベル宮にあふれる魔物を見て、リュックが驚く
212	ユウナ	出口を見張って!	12-10 アンダーベベル・封印施設(上層)で先へ進む	警備が張り出し、ユウナがルブランたちに見張りを頼む
213	バイン	敵も味方も立ち入り禁止か	スフィアを新エボン党に返している状況で、12-10 アンダーベベル・封印施設(上層)で先へ進む	味方であるカメイトにも向かってくる衛兵を見て、バインがつぶやく
214	リュック	あいつが頼ってたスフィアって、ここで奪ったんじゃない?	12-11 アンダーベベル・牢獄を訪れる	アンダーベベルの奥にある牢獄を見たリュックが、きっかけのスフィアの秘録を思い出す
215	(ユウナ)	つながっている、何もかもつながっている	214のつづき	きっかけのスフィアが壊られたであろう牢獄を見て、まわりで起きているさまざまな出来事がつながっていることをユウナが確信する
216	バラライ	おや? 誰かと思えば大召喚士様ですか	以前にバラライと会っていない状況で、12-20 アンダーベベル・迷宮(6)で先へ進む	通路の奥から現れたバラライが、ユウナに声をかける
217	バイン	ごめん	12-20 アンダーベベル・迷宮(6)で先へ進む(以前にバラライと会っていない状況では、216のつづきとなる)	まだヌージたちとのことを話す気になれないバインは、ユウナとリュックに謝る
218	(ユウナ)	つながってるんだね	12-21 アンダーベベル・迷宮(6)で、バラライを倒す	バラライたちの過去やヴェグナガンが周囲の出来事とつながっていることを、ユウナは改めて確信する
219	リュック	……召喚獣だよ	12-21 アンダーベベル・大深度エリアを奥まで進む	2年前に消えたはずのバハムートの出現に、リュックが呆然とする
220	(ユウナ)	どうしてかな、とても……キミに会いたいよ	12-21 アンダーベベル・大深度エリアで、バハムートを倒す	復活したバハムートに襲われたユウナが、自分の周りで何が起きているのか理解できず、困惑する
221	リュック	からっば……	220のつづき	バハムートが現れた巨大な穴を、リュックがのぞきこむ
222	ルブラン	早いとこ、ヌージのダンナに報告しなさいやね	221のつづき	すでにヴェグナガンは去ったと判断したルブランが、ヌージへの報告を急ぐ
223	(ユウナ)	私の体、震えてる	222のつづき	永遠のナギ節がすぐ去るような感覚に襲われ、自分の体がふるえていることにユウナが気づく
ナギ平原				
STORY Lv.2				
224	リアン	大召喚士様、初めてお目にかかります。リアン＝ロンゾです	13-2 中央部の旅行会社でリアンがエイドに近づく	ナギ平原の旅行会社にいたロンゾ族の子どもが、ユウナにあいさつをする
225	クラスコ	ここなら、僕の進むべき道を見つけれられる気がする	4-4 ミヘン街道・旅行会社前でクラスコを飛空艇に乗せたあと、飛空艇からナギ平原へ降りる	ナギ平原に降りたクラスコが、喜びの声をあげる
226	クラスコ	この奥に、いり場所を見つけたんだけど、魔物がたくさん住みついてるんですよ	クラスコがナギ平原に降り立ったあと、13-8 施設を訪れる(※8)	施設跡の魔物を退治したいクラスコが、泣きごとを言っ、弟にユウナに助けを求め
ミッションⅨ【遺跡の魔物をおっばらえ!】進行中				
227	クラスコ	育てようにもチョコボがいないー!	13-8 遺跡で、すべての魔物を倒す(※8)	魔物がいなくなり、これでチョコボの牧場を作れると思ったクラスコが、肝心なことを思い出す

※8……STORY Lv.2で聞けなかった場合、STORY Lv.3や5で聞ける

No.	発言者	コンプリート率が上がるフレーズ	聞くための条件	状況
ガガゼト山 STORY Lv.2				
228	キマリ	ユナ すまない	16-1 山門でキマリに話しかける	ユナのためにスフィアを探したキマリだが、結局見つけられず、ユナに謝罪する
229	キマリ	ロンゾの若者たちは グラドへの復讐をあきらめない	16-1 山門で、キマリに話しかけたあと、再度復讐に話しかける	ロンゾの若者によるグラド放火の復讐を助さないとキマリは、現状をユナに行き明ける
230	リュック	もしかして これ巻くのー？	16-1 山門でキマリに話しかけたあと、 16-5 祈り子の断崖(表)を訪れる	キマリが教えてくれたカケを見て、リュックがうらんだりする
ミッション3【戦闘服を手に入れる! (ガガゼト山)】進行中				
231	ユナ	せっかくだし 入ってく？	16-5 祈り子の断崖(裏)で、山を登って温泉の真上へ進む	偶然温泉を見つけ、ユナがリュックたちに入浴を提案する
232	ユナ	作戦成功! 戦闘服 手に入れたよ	ユ・リ・バの入浴のあと、 16-5 祈り子の断崖(裏)で、ウノーを倒す(※9)	戦闘服を手に入れたユナが、アニキに作戦の成功を報告する
ザナルカント遺跡 STORY Lv.2				
233	ユナ	お婆さん いっぱいだわー	17-1 周辺で先へ進む	あいかわらず観光客であふれかえるザナルカント遺跡を見て、ユナが肩を落とす
234	イザール	活気気味というところかな	17-5 エポンドーム・通路で、イザールに話しかける	リュックに仕事の調子を尋ねられたイザールが、元気なく答える

※9……ユ・リ・バが入浴しなかった場合、女戦闘員を倒すと似たボイスを聞けるが、コンプリート率は上昇しない

STORY Lv.3

No.	発言者	コンプリート率が上がるフレーズ	聞くための条件	状況
飛空艇 STORY Lv.3				
235	ダチ	大変なんだ! 一大事だつて!	STORY Lv.3を開始する	ヘベルからもどってきたユナたちに、ダチが緊急事態を説明する
236	アニキ	カモメ団 出動か?	235のつづき	アニキがユナに、寺院の魔物を退治しに行くのかを相談する
237	リュック	あ そうだ!	236のつづき	人々に、他人まかせで物事の解決を待ってほしくないと感じるユナを見て、リュックが名案を思いつく
238	アニキ	マ! タ! ル!(は! や! く!)	237のつづき	お助け屋することに決めた矢先に、新たな情報をキャッチしたと水を差されて、アニキが情報解析中のダチをせがむ
ミッション4【寺院の魔物を退治せよ! (ヒサイド寺院)】&ミッション5【寺院の魔物を退治せよ! (キーリカ寺院)】コンプリート後				
239	リュック	わっかんないなあ……	ミッション4【寺院の魔物を退治せよ! (ヒサイド寺院)】とミッション5【寺院の魔物を退治せよ! (キーリカ寺院)】の両方をコンプリートして飛空艇にもどってくる	魔物退治をつづけるうちに疑問がつのってきたリュックがつぶやく
240	ユナ	全部 つながってるんだと思う	239のつづき	これまでの事件を振り返ってみたユナが、みんなに自分の考えを話す
241	ユナ	じゃあ お助け料金新増つてことで カモメ団 出動!	240のつづき	ギブルへの依頼のためにジョセ寺院からのSOSを無視しようとするアニキに、ユナが提案する
ヒサイド島 STORY Lv.3				
242	ルルー	寺院の奥から出てくるわ	18-1 民家(ワッカの家)でルルーに話しかける	ヒサイド寺院の魔物退治にやってきたユナたちに、ルルーが状況を説明する
243	シンラ	通信スフィアの設置 いざって時に便利だし	18-2 民家(ワッカの家)でルルーと話したあと、外へ出る	ワッカの家の前で何やら作業を行なっているシンラが、ユナに説明する
244	シンラ	悪かだし	243のつづき	通信スフィアで送られてくるユナの映像を見て興奮するアニキに、シンラがあきれられる
245	リュック	ユナユナ! なんかまじいよ……	244のつづき	シンラと話していたユナに、リュックがあわてて走り寄る
246	ワッカ	魔物を……片付けりゃいいんだろが!	245のつづき	魔物を絶滅するには寺院に火をつけるしかないと言張るベクレムに、ワッカが言い放つ
247	ユナ	そんなに悲やしたいんですか	18-3 ヒサイド寺院・大広間でベクレムに話しかける	寺院の存在を否定するセリフばかりを言いつづけるベクレムに、ユナが問いかける

No.	発言者	コンプリート率が上がるフレーズ	聞くための条件	状況
ミッションⅣ [寺院の魔物を退治せよ! (ビサイド寺院)] 進行中				
248	ワッカ	この真に魔物の魂玉がいそうなんだよな そいつを倒せば……	1-18 ビサイド寺院・試練の間でワッカに近づく	試練の間で倒れていたワッカが、駆け寄ってきたユウナに魔物の居場所を知らせる
249	ユウナ	違うの この子はもう……	1-18 ビサイド寺院・試練の間でワッカに近づく	控えの間で待ちかまえていたヴァルファーレを見て驚くワッカに、ユウナが説明する
250	ベクレム	そうか	1-19 ビサイド寺院・控えの間でヴァルファーレを倒す	バインから寺院の魔物を退治したと告げられ、ベクレムがうなずく
251	ワッカ	もういつべん魔物が出てきたら 今度はこそ 火いつけるか	250のつづき	悪い出を守るために死んでは意味がないとささったワッカが、笑いながらユウナに語る
キーリカ島 STORY lv.3				
252	ドナ	あらあらあらあら……何しに来たわけ?	2-3 ドナの家を訪れる	ドナの家を訪れたユウナたちに、ドナが用件を尋ねる
253	リュック	やってくるやってくる!	2-3 ドナの家でドナと話したあと、玄関から外へ出る	ユウナたちのためにドナが門番を引きつけているのをリュックがながめる
254	ユウナ	[木の上を連れ]だよね	2-3 キーリカの森で、3カ所の通行止めを確認したあと、抜け道へ通じる木に近づく	寺院への道がすべてふさがれているのを見たユウナが、ドナのセリフを思い返す
ミッションⅣ [寺院の魔物を退治せよ! (キーリカ寺院)] 進行中				
255	バルテロ	なんとか	2-13 キーリカ寺院・試練の間でテラヴァを倒す	試練の間で倒れこんでいたバルテロが、心配するリュックに返事をする
256	バイン	召喚獣か?	2-14 キーリカ寺院・控えの間を訪れる	寺院の奥で待ちかまえていたイフリートを見て困惑しているユウナに、バインが問いかける
ルカ STORY lv.3				
257	ダチ	ここには魔物が出てないぞうだ お助け屋の出番ナシだな	ルカを訪れる	ダチが、ルカの状況をユウナたちに伝える
258	シェリダ	オ ルカで話題騒然のゲーム スフィアブレイク!	257のつづき	スフィアブレイク大会の開催を目前にひかえて、シェリダが中央広場でレポートをする
259	シンラ	単純なゲームだからコソをつかめば優勝	スフィアブレイク大会の予選で3勝する	大会予選を突破したユウナの対戦相手として、シンラが立ちふさがる
260	シェリダ	大召喚士ユウナ様!	スフィアブレイク大会の決勝戦でシンラに勝つ	シェリダが、スフィアブレイク大会の優勝者としてユウナの名前を告げる
ミヘン街道 STORY lv.3				
261	(ユウナ)	寺院の魔物とは関係なさそうだけど ここでも事件が起きてるみたい	ミヘン街道を訪れる	何やら事件が起きたいらしいミヘン街道について、ユウナが心のなかに語る
262	(ユウナ)	というわけで ミッションスタート!	ミヘン街道を訪れて、途中の選択肢で「やってみよう」を選ぶ	暴走しはじめた機械を壊すことに決めて、ユウナが張り切る
ミッションⅣ [暴走機械を止める!] 進行中				
263	(店員)	おかげさまで助かりました これ 約束手帳です	アルベドが解体したのも含めて、合計13組の暴走機械を撃破する	暴走機械がすべて片ついたところで、旅行会社の店員がカモメ団にお礼を差し出す
キノコ岩街道 STORY lv.3				
264	ヤイバル	ご安心ください ユウナ様もう大丈夫です	STORY Lv.2でスフィアを青年同輩に返している状況で、 3-1 入口でヤイバルに近づく	キノコ岩街道の状況を尋ねるユウナに、ヤイバルが返答する
265	ヤイバル	すいません 自分 任務ありますんで……	STORY Lv.2でスフィアを新工伴に返している状況で、 3-1 入口で同輩員に近づく	キノコ岩街道の様子心配で訪れたユウナだったが、ヤイバルは周囲の目を気にして素直な対応をする
266	ルチル	ご承知とは思いますが私の盟主メッセージが消息を絶っておりま	264か265のつづき	ユウナたちを呼び止めたルチルが、メッセージの消息を尋ねる
ジョゼ寺院 STORY lv.3				
267	ギッブル	よお シンドの娘!	3-3 寺院前広場でギッブルに近づく	リュックを見たギッブルが、からかうように声をかける

No.	発言者	コンプリート事が上がるフレーズ	聞くための条件	状況
ミッション④ [寺院の魔物を退治せよ! (ビサイド寺院)] & ミッション⑤ [寺院の魔物を退治せよ! (キーリカ寺院)] コンプリート後				
268	ユナ	カモメ団の出演だね	●3 寺院前広場を訪れる	ジョゼ寺院の危機的状況を知り、ユナが魔物退治に乗り出す
ミッション④ [寺院の魔物を退治せよ! (ジョゼ寺院)] 進行中				
269	バイン	アルベドの機械と融合して乗っ取ったんだ そう言っていたる	●6-9 控えの間を訪れる	機械と融合したイクシオンを見て驚くリュックに、先ほど聞いた説明もバインがくり返す
ミッション④ [寺院の魔物を退治せよ! (ジョゼ寺院)] コンプリート後				
270	リュック	まーた穴だよ この下 どうなってるのかな	●6-9 控えの間でイクシオンを倒す	ジョゼ寺院の試験の間に空いていた穴をのぞきこんだリュックがつぶやく
271	ユナ	まっしろ……	270のつづき	穴から落ちてしまったユナが、自分を取り囲む真っ白な世界をながめる
272	????(シューイン)	ここだよ	271のつづき	真っ白な世界で、謎の声がユナに呼びかける
273	ヌージ	目を覚ませ!	272のつづき	シューインの腕のなかでしだいに意識が通のいていくユナに、ヌージが呼びかける
274	バラライ(シューイン)	終わまで まもなくだな	273のつづき	世界の深淵を立ち去りながら、シューインに乗り移られているバラライがつぶやく
275	(ユナ)	何が起きたのか わからなくて 疑問ばかり浮かんで来たんだ	274のつづき	バラライたちが去り、さっぱり状況についていけないユナが心のなかでつぶやく
276	ユナ	あ————つ!	世界の深淵で、ヌージたちがいなくなってから一定時間が経過する	世界の深淵にひとり残されたユナが、不安になり大声をあげる
277	ユナ	どこ!?	276のつづき(ユナが「ひとりぼっちだよ……」としゃがんだあと、一定時間内に●ボタンを押したときのみ聞ける)	世界の深淵に響き渡った指輪の音の出どころを、ユナが探す
278	ユナ	待て!	277のつづき(ユナが「どこ!?」と言ったあと、一定時間内に●ボタンを押したときのみ聞ける)	ユナが、遠くに見つけたティーダらしき人影を追いかける
幻光河				STORY 16-3
279	トープリ	困ったことになりまして…… 照度したはいんですが イベントを	●7-2 南岸でトープリに話しかける	幻光河で開いたイベントがいまじり盛り上がりがないと、トープリがユナに相談する
グアドサラム				STORY 16-3
280	ウノー	ルブラン 何も心配することはない	●7-3 ルブランのアジト・リビングを訪れる	ルブランをなぐさめるため、ウノーがヌージのマネの練習をする
281	ルブラン	出ていってくれ	●8-3 ルブランのアジト・個室でルブランに話しかける	ヌージの消息がつかめずにすっかり意気消沈したルブランが、ユナたちに投げやりな態度をとる
282	ウノー	ヌージが映ったスフィアを見せるのはどうかな?	●8-3 ルブランのアジト・個室でルブランと会話したあとに、●7-2 ルブランのアジト・リビングでウノーたちに近づく	ウノーが、ルブランを元気づけるための新たな方法を提案する
283	リュック	ムカツク	●8-5 ルブランのアジト・ひみつエリアのウノーたちの部屋に入る	ユナたちの前や隣ばかり映っているスフィア映像を見たリュックが、不機嫌そうにつぶやく
284	リュック	ヌージだ	283のつづき	改めて上映された別のスフィアに、アンダー・ベルの奥へ進むヌージの姿が映っているのを見て、リュックが驚く
285	ユナ	これもベルのスフィア?	●8-9 ルブランのアジト・ひみつエリアのウノーたちの部屋でスフィアを観る	さらに別のスフィアを見つけたユナが、サノーに尋ねる
286	メイチェン	そりゃもちろん なにしよ 1000年前のスフィアです	285のつづき	スフィアに映る青年はティーダとは別人かとユナに聞かれ、メイチェンが答える
287	メイチェン	ええ ルカでの大会でたいに目立った あのブリッツボールの選手ですわ	●8-9 ルブランのアジト・ひみつエリアのウノーたちの部屋で、メイチェンに話しかけて、選択肢で「話ってください!」を選ぶ	“ザナルカンドからきたカード”について、メイチェンが語り出す

No.	発言者	コンプリート率上がるブレイズ	聞くための条件	状況
雷平原 STORY Lv.3				
288	シド		STORY Lv.1のザナルカンド遺跡でシドに「ないです」と答えている状態で 91 南部でシドに近づく	サルルのせいで思うようにかせげずにいるシドが、ユワナに苦言を吐く
289	リアン		93 北部でリアンがエイドに近づく	キマリのツノを治す方法がなかなか見つからないリアンたちが、ユワナに助言を求める
マカラーニヤの森 STORY Lv.3				
290	バイン		113 旅行会社前を訪れる	マカラーニヤ湖の旅行会社のまわりで魔物が出現した原因をバインが推測する
ミッション ④ 旅行会社の安全を確保せよ！ コンプリート後				
291	(アルペド族)		ミッション ④ 旅行会社の安全を確保せよ！をコンプリートする	魔物に襲われて絶死の状態にある旅行会社の店員が、息も絶え絶えにつぶやく
292	オオアカ屋		291のつづき(事前にオオアカ屋の借金を全額返済しているときのみ置ける)	旅行会社に現れたオオアカ屋が、息を引き取った店員に必死で呼びかける
293	オオアカ屋		オオアカ屋の借金を全額返済している状態でミッション ④ 旅行会社の安全を確保せよ！をコンプリートしたあと、旅行会社から来る	店員の死を見たオオアカ屋が、立ち去ろうとするユワナたちに、マカラーニヤ湖の店を守る決意を語る
ビーカネル砂漠 STORY Lv.3				
294	ナーダラ		ビーカネル砂漠を訪れる	ビーカネル砂漠を訪れたユワナたちに、ナーダラが頼みごとを持ちかける
295	リュック		114 サボテンダー自治区を訪れる	ナーダラに言われたとおりサボテンダー自治区を訪れたリュックたちが、マルネラの居場所をペンに尋ねる
ベベル STORY Lv.3				
296	(新エボン党員)		STORY Lv.2でスフィアを新エボン党に返している状態で、ミッション ④ 寺院の魔物を退治せよ！(ビサイド寺院)とミッション ⑤ 寺院の魔物を退治せよ！(キーリカ寺院)の両方をコンプリートする前に、 120 中心街で新エボン党本部の入口に近づく	バラライの居場所を上層部が知っているかと思いきや、新エボン党員が、警備にあたる党員を詰問する
297	バイン		STORY Lv.2でスフィアを新エボン党に返している状態で、ミッション ④ 寺院の魔物を退治せよ！(ビサイド寺院)とミッション ⑤ 寺院の魔物を退治せよ！(キーリカ寺院)の両方をコンプリートする前に、 121 アンダーベベル・大深度エリアでバインに話しかける	こども団がアンダーベベルの最深部にまで足を伸ばしているのを見て、バインがあきれ
ミッション ④ 寺院の魔物を退治せよ！(ビサイド寺院) & ミッション ⑤ 寺院の魔物を退治せよ！(キーリカ寺院) コンプリート後				
298	リュック		121 アンダーベベル・大深度エリアでヌージたちの密会を見る前に、 124 ベベル宮・控入の間を訪れる	ベベル宮の控入の間でギッブルを見つけ、リュックが不審がる
299	ヌージ		121 アンダーベベル・大深度エリアを訪れる	アンダーベベルの最深部での密会に裏切ってきたギッブルに、ヌージが皮肉を言う
300	ギッブル		299のつづき	ヴェグナガンの起動する原因を作った者に対して、ギッブルが怒りをあらわにする
301	バラライ		300のつづき	追及をばくらすヌージに、バラライが2年前の真実を問いつける
302	ヌージ&シューイン		301のつづき	ヌージ、バラライ、ギッブルがお互いに銃を向け合う一触即発の状況下、ヌージの口を使ってシューインが真相を語り出す

No.	発言者	コンフリット率上がるアプース	聞くための条件	状況
303	バイン	バラライカが逃げたのか見えた。ヌージとギップルは確を道つたんだらう	ヌージたちの密会を見たあとに出現するモルボルを倒す	モルボルに襲われたせいで見失ったヌージたちの行方について、バインが推察する
304	バイン	ずるいな	303のつづき	ヌージたちとの過去については話してくれるまで待つと言ふユウナに、バインがほはえむ
ナギ平原 STORY Lv.3				
305	(ユウナ)	正直に言うよ。あきれたんだ。こんなところで遊ぶ方が悪いって	13.2 谷底で、洞窟の入口前にいる人々に近づく(※10)	魔物に連れて洞窟から逃げてきた観光客を見て、ユウナが心のなかで正直な気持ち語る
ミッションIII【観光客を救出せよ!】進行中				
306	バイン	誰が道事したらどうするんだ	13.3 洞窟の奥でヨウジンボウを倒す(※10)	洞窟の奥に空いていた穴の底へ呼びかけるリュックに、バインが皮肉を言う
ガガゼト山 STORY Lv.3				
307	キマリ	ユウナ 来てはいけない	14.1 山門でキマリに近づく	グランド族への復讐をくわだてるガリクたちがいる山に近づかせまいと、キマリがユウナを呼び止める
ミッションIV【ロンゾの出現を阻止せよ!】進行中				
308	ガリク	ロンゾの怒りは もう止まらない	14.15 山頂付近で先へ進む	戦を止めるために追ってきたユウナに気づき、ガリクが決意を口にする
ザナルカンド遺跡 STORY Lv.3				
309	イサール	各地の寺院から魔物が現れた。そうだが……	15.5 エホーンドーム・通路でイサールに話しかける	イサールが各地の状況をユウナに尋ねる

※10……STORY Lv.3で聞かなかった場合、STORY Lv.5で聞ける

STORY Lv.4

飛空艇 STORY Lv.4				
310	アニキ	ロンゾフシ モアッサ ミヒギマ ゴフハウ ヨソアソ……(本当に良かった。一時はどうなることかと……)	STORY Lv.4を開始する	ジョゼ寺院の穴から落ちたユウナが無事に帰ってきたのを見て、アニキが安堵する
311	シンラ	歌姫のドレスフィアの人だし	310のつづき	レンという名前にも当たりがないか尋ねるユウナに、シンラが答える
312	アニキ	そんなことより シューイン! スピラを滅ぼすなんて 許せん!	311のつづき	ユウナから異界の深淵での出来事に関して、アニキがシューインに憤慨する
313	リュック	あさ シューインって寝食ってめて どうだった?	0.1 ブリッジでエレベーターに向かう	リュックが、シューインについての感想をユウナに尋ねる
314	バイン	みんなアカキ等の候補生3人の肩につけられた記録員が私だった	0.2 甲板でバインに近づく	ヌージとギップルから預かったスフィアを受け取ったバインが、ヌージたちとの関係を語り出す
316	(ユウナ)	つながる先に……キミはいないんだ	314のつづき	スフィアに映っていた青年がティータではないとわかり、ユウナが改めて自分の状況を語り返す
316	ダチ	ユウナの方はどうなんだ やめちゃうのか?	0.3 甲板でのバインとの会話のあと、 0.1 ブリッジで奥へ進む	ユウナにスフィアハンターをつづける意志があるかどうかを、ダチが気にする
317	ダチ	ヌージとバラライカは限らず それにギップルまで行方不明……と	通信スフィアで、ビスイド島、キリカ島、キノコ岩街道、ペベルを見たあと、 0.1 ブリッジでダチに話しかける	通信スフィアで確認した各地の状況を、ダチがまとめる
318	リュック	コンサートと言えばトープリ!	317のつづき	人々の心をひとつにするためにユウナのコンサートを聞くことになり、リュックたちが動き出す
318	(ユウナ)	それでも私 解っていたんだ。つながる先を確かめたいよ	318のつづき	この旅の先にティータはいないと納得したユウナが、それでも断をつけることを決意する
320	バイン	ユウナが「シン」と戦う時 スピラ中が祈りの歌を唄っていたら	コンサートを開催することにしたあと、 0.1 ブリッジでバインに話しかける	2年前に祈りの歌を唄ったときのことをバインが語る

No.	発言者	コンプリート率が上がるフレーズ	聞くための条件	状況
ミッション④【トープリをさがせ!】コンプリート後				
321	ダチ	現在 ナギ平原上空! 準備はいいか?	ミッション④【トープリをさがせ!】をコンプリートして、飛空艇にもどってくる	飛空艇でコンサートの宣伝チームをナギ平原まで連れてきたダチが、降下の準備ができているか確認する
322	シンラ	ステージに設置する超大型スフィアスクリーンの設計	321のつづき	なにやら作業をしていたシンラが、ユウナから質問されて自信気に答える
323	ダチ	宣伝チームの出発完了!	322のつづき	宣伝チームが飛空艇から降下し終わったことを、ダチが報告する
324	マスター	リハーサルだ~よ	●03 居住区でマスターに近づく	コンサートの開催も目前に迫り、マスターがユウナにリハーサルをうながす
325	ユウナ	もうすぐだね お客さん来てくれるかな	「リハーサルだ~よ」を終わらせる	リハーサルも終わり、テンションが上がってきたユウナが、リュックと一緒にしゃべ
ミッション⑤【魔物のお客はお断り!】コンプリート後				
326	リュック	ねえねえ お客さんたち雰囲気へんだよ	●01 ブリッジでアキカダチに話しかけたあと、リュックに話しかける	コンサートの観客たちの様子を見たリュックが、不安げにユウナに報告する
327	(青年同僚員)	エボンの奴らと一緒になんて聞いてないわ せっかくの歌が台無しじゃない	326のつづき	観客が小競り合いをつづけるなか、青年同僚員の若い女性が新エボン党員に向かってイヤミを言う
328	バイン	しかし 泣ってはおけないユウナであったと	327のつづき	他人をせめてばかりいる観客たちに文句を言うユウナだが、その実際の心情をバインが的確に言い出
329	トープリ	戻こりそうなんですよ 大騒ぎ ええ お客さん同士で	328のつづき	観客同士の争いがさらに大きくなり、トープリがユウナたちを頼ってブリッジに報告にくる
330	ユウナ	レディー!	●01 ブリッジでトープリに話しかけて、選択肢で「ライブスタート」を選ぶ	争いをしめるためにもコンサートの開催を急ぐユウナが、リュックとバインに呼びかける
コンサート終了後				
331	ユウナ	大丈夫 大丈夫だよ おさまってきたから	コンサートを終えて、飛空艇にもどってくる	あふれる感情を抑えきれず涙が止まらなかったユウナが、心配するバインたちに答える
332	バイン	映ってたのはレンと……シューイン?	332のつづき	コンサート中にスフィアスクリーンに映し出された人物について、バインがユウナに確認する
333	メイチェン	すばらしい歌でしたな ユウナ様 観衆は皆 聞き惚れましたぞ	●01 ブリッジでメイチェンに近づく	ブリッジで待っていたメイチェンが、ユウナにコンサートの感想を語る
334	メイチェン	およそ1000年前 ザナルカンドでたいそうな人気を博した歌姫ですな	333のつづき	ユウナに頼まれて、メイチェンがレンについて語り出す
335	バイン	シューインはレンの恋人だった	334のつづき	メイチェンの話を聞き終えて、それまでにわかった事実をバインがまとめ直す
336	ユウナ	レンの想い——彼女がいちばん伝えられた人に 伝わってない	335のつづき	メイチェンの話を聞いてシューインたちへの想いがあるユウナが、決意を新たにする
337	ルブラン	あれからあちこち探し回って 妙なスフィアを見つけたんだよ	メイチェンとの会話のあと、●01 ブリッジでシンラに話しかける前に、●04 船室でルブランに近づく	エンジンルームで待っていたルブランが、妙なスフィアをユウナに渡す
338	シンラ	なんだろう これ	メイチェンとの会話のあと、●01 ブリッジでシンラに話しかける	ジョセ寺院の穴に落ちておいた通信スフィアからのスフィア波を、シンラが解析しはじめる
339	ギッブル	こんなのが広まったら 世の中も変わっちゃうな	338のつづき	通信スフィアの映像のなかで、ギッブルが通信スフィアを見て感心する
340	ルブラン	なんだよ こんなボンコツこうなったら直接聞きに行くとよ!	339のつづき	通信スフィアにメッセージが映ったのもつかの間、通信が途切れてしまい、ルブランが憤慨する
341	バイン	寺院の穴から飛び込めばいいさ	340のつづき	シューインにレンの想いを届けたいと言うユウナに、バインが呼びかける

No.	発言者	コンプリート率がかかるフェーズ	聞くための条件	状況
幻光河 STORY lv.4				
ミッション 四 [トープリをさかせ!] 進行中				
342	(借金取り)	ちょっと待った あんたらトープリを見かけなかったか?	711 北岸の道で借金取りの横を通り過ぎる	コンサートを聞くためにトープリを探すカメメ団に、借金取りがトープリの居場所を尋ねる
343	(借金取り)	うーん…… まさか木の上にいたりしないよな	717 北岸で借金取りに近づくと	トープリを見失った借金取りが、そばの木をなぐる
344	トープリ	すばらしい! 素晴らしい公演になりますよ! 残りますねえ スピラの歴史に	718 北岸の道でトープリに近づくと	ユウナたちからコンサート開催の話を持ちかけられたトープリが、その計画に賛同する
345	(ハイペロ族)	宣伝する〜? お客さんいっぱい集める〜よ?	344のつづき	コンサートの宣伝チームであるハイペロ族が、景気ごみを語る
雷平原 STORY lv.4				
346	(ハイペロ族)	カメメ団さん おつかれさーん お歌の用意 いいですか〜?	雷平原を訪れる	雷平原で待機していたトープリの部下が、ユウナに状況を尋ねる
ミッション 四 (魔物のお客はお断り!) 進行中				
347	ダチ	飛空艇 たいだいまど艦だ! お客をしこたま連れてきたぞー!	ザラムandelを倒したあと、 魔物の軍需から出る	雷平原の魔物を退治してもどってきたユウナたちに、飛空艇で観客を運んできたダチが呼びかける
ミッション 四 (魔物のお客はお断り!) コンプリート後				
348	ユウナ	1000年前…… まだ「シン」もいなかったころ	コンサートを開催する	コンサートを始めるために甲板に出たユウナが、争う人々に語り始める
349	ユウナ	私は恨じてる	348のつづき	ときには争うことがあっても心はひとつになれると、ユウナがみんなに呼びかける
通信スフィア STORY lv.4				
0-2 飛空艇・甲板でハインと話したあと				
350	ワッカ	よお ユウナ 調子はどうだ?	ビサイド島-1(※11)	ユウナからの通信に気づいたワッカが、調子を尋ねる
351	ドナ	ボルト=キーリカはごろんの通り	キーリカ島(ボルト=キーリカ)-1	ドナが、キーリカ島の近況をユウナに伝える
352	ヤイバル	ええと 未確認情報なんですけど、ヘベルで不穏な動きがあるそうです	キノコ岩街道-1a-1	嵐軍な警戒体制を敷く理由をユウナに尋ねられて、ヤイバルが説明する
353	マローダ	新エボン党の様子を偵察中つつうわけだ	ベベル-1またはコンサート開催を決めたあとのベベル-1a-1かベベル-1b-1(※12)	新エボン党本部の方向から駆け寄ってきたマローダが、ユウナに自分の状況を語る
コンサートの開催を決めたあと				
354	ユウナ	産まれそうなの?	ビサイド島-4	落ち着きなく村を走りまわるワッカに、ユウナが尋ねる
355	ベクレム	ちょっと目を離すと、すぐにボール遊びだ	ビサイド島-7	ビサイド・オーラカの面々がプリップホールの練習をはじめののを見たベクレムが、いらだたしげに言う
356	バルテロ	バラライダ議長がいなくなってみんな不安がってるんだ	キーリカ島(キーリカ寺院)-1	キーリカ寺院の様子を尋ねるユウナに、バルテロが答える
357	(男)	ブリッツボールが再開したら、どうにかなるんと聞いてますか?	ルカ-3	偶然つながったニュース放送で、シェリンダのインタビューに男が答える
358	リン	このところ ミヘン街道では、奇妙な事件が多発しております	ミヘン街道-1	旅行会社から出てきたリンが、ユウナにミヘン街道の現状を伝える
359	リン	調査のため、街道の各所にいわゆる通信スフィアを設置しました	358のつづき(途中の選択肢で「はい」を選んだときのみ聞ける)	事件の調査への協力に応じたユウナに、リンが調査のやりかたを説明する
360	(アルベド族)	フヒヨヒ ヨンナン キセミウダ ヨヨマ ガミキオフズガ(あちこち混乱しているが、ここは大丈夫だ)	ジョセ寺院-1	マキナ派の男性が、ジョセ寺院の近況をユウナに伝える

※11……コンサート開催を決めたあとも含む

No.	発言者	コンプリート率が上がるフレーズ	聞くための条件	状況
361	ウノー	実は……アジトを飛び出しちゃったんだ ムージの手がかりを探しに行ったらしい	グアドサラム-1(※12)	ルブランの姿が見当たらないことを不思議に思ったユウナに、ウノーが答える
362	シンラ	新発明の転送機能だし	雷平塚-1	通信スフィアに映ったチョコボをつかまえようとするシンラが、自慢気に新機能を説明する
363	ペライ	スピラを守った前子守も運びの力に敗れ去る	マカラーニヤの森(森の入口)-1	ドンガやブクタクが夢の話をしているところにペライが現れ、森の運びについて語る
364	オオアカ屋	いらっしやい! オオアカ屋 よろしく!	マカラーニヤの森(旅行公司)-1a-1(※12)	ユウナからの通信に気づいたオオアカ屋が、あいさつをする
365	ナーダラ	たねえ……このところ砂漠にとんでもない魔物がうろついているんだ	ビーカネル砂漠(発掘キャンプ)-1	ビーカネルの近況を尋ねるユウナに、ナーダラが答える
366	シンラ	僕もみんなと遊びたいし	ペヘル-1b-4(※12)	シンラが、ペヘルに潜入していることも顔の面々と楽しそうに話す
367	クラスコ	チョコボがかわいいな〜 チョコボがかわいいな〜	ナギ平塚(チョコ牧場)-1a-1	クラスコが無意識でチョコボをなでまわす
368	ユウナ	ねえ キマリ 今度コンサートを開くんだ	カガゼト山(カガゼト山門)-1a-1 カガゼト山(カガゼト山門)-1b-1(※12)	ユウナがキマリたちをコンサートに誘う
369	トーブリ	いや〜 さびしかったです〜	カガゼト山(温泉)-3	温泉から出たトーブリが声をあげる
370	ダチ	カメメ団 どこ行く?	カガゼト山(温泉)-7	いつの間にか温泉に入り、何食わぬ顔でブリッジにもどったダチが言う
371	オオアカ屋	オオアカ屋〜ト よろしくね〜	カガゼト山(温泉)-8	温泉に入りながら浴売のあいさつを考えていたオオアカ屋が、即興の曲に乗せて歌い出す
372	イサール	マローダ……ちよつとあつちへ	カガゼト山(温泉)-10	マローダの言葉に腹を立てたイサールが、マローダを物陰へ連れていく
373	エルマ	んなもん知りませんよ〜	カガゼト山(温泉)-11	入浴中のエルマが、クラスコのことを尋ねるルテルにあっけらかんと答える
374	メイチェン	當時カガゼト……	カガゼト山(温泉)-12	温泉にやってくるメイチェンが、カガゼト山について語り出す
375	ナーダラ	あのねえ シド 時代はほとんどん変わってるんだ	カガゼト山(温泉)-14	いまやホームを再建する必要はないと語るリンに憤慨するシドを、ナーダラがなだめる
376	ドナ	あらあらあらあら……	カガゼト山(温泉)-15	温泉に入っているドナが、いつもの口グセを言い始める
ミッション ④ トーブリをさがせ! コンプリート後				
377	ヘクレム	もう聞いたかもしれませんが俺は阿墨本部に戻ることになった	ビスイド島-1	通信に気づいたヘクレムが、自分の状況をユウナに伝える
378	ルールー	こゝら ユウナ	ビスイド島-2	コンサートのことを知られていなかったルールーが、いたがらぶくユウナをしかる
379	ドナ	あんたがいないと 家が広すぎて落ち着かないの	キーリカ島(ポルト=キーリカ)-1	ドナが、バルテロと仲直りするための練習をする
380	ドナ	ああすると 寺院に届くのよ	キーリカ島(ポルト=キーリカ)-3	ポルト=キーリカの人々が風船を飛ばしていることについて、ドナがユウナたちに説明する
381	バルテロ	ドナが送ってくれた風船が届いたんだ	キーリカ島(キーリカ寺院)-2	ドナの飛ばした風船を受け取ったバルテロが、大喜びでユウナに報告する
382	ルテル	阿墨の例から戦いをしかける気はありません	キノコ密道画-1a-1	新エボン受と戦うのかと問いかけるユウナに、ルテルが答える
383	ユウナ	さぼって寝に来ない?	キノコ密道画-1a-2	警備のためにコンサートを観に行けないとなげくキイバルを、ユウナがやや強引に誘う
384	エルマ	ハラ立つなあ も〜!	幻光河-2	チョコボをシバフに乗せてもらえなかったエルマが、ハイペロ族に対するグチをユウナに言う

※12……ミッション ④ トーブリをさがせ! コンプリート後も含む

No.	発言者	コンプリート率が上がるフレーズ	聞くための条件	状況
385	ウノー	あの頃 僕たち寺院の奴らにコキ使われてた サノーと一緒に 汚い仕事ばっかりな	グアドサラム-2	コンサートの話を聞いて、「シン」を倒すためにみんなで歌ったときのことを思い出したウノーが、当時を語る
386	オオアカ屋	オオアカ屋の名にかけて チケットをガンガン売りさばいてやったのよ	マカラーニヤの森 (旅行公司)-1a-2	オオアカ屋が、コンサートの病に声をかけてくれればユウナに語る
387	イサール	彼らに聞いたよ コンサートを聞くそうだね	ザナルカンド道路-1	ハイペロ族からコンサートのことを聞いたイサールが、ユウナに話しかける
388	イサール	僕が守るべきもの……それは……	ザナルカンド道路-3	ベベルの状況を見たイサールが、自分のやるべきことを考える

STORY Lv.5

飛空艇			STORY Lv.5	
389	リュック	ヴェグナガンも心配だけどさ 他にもいろいろ気になるんだよね	STORY Lv.5を開始する	甲板で、リュックが現在の状況について語り始める
390	シンラ	ヴェグナガンの居場所は見界のずつと奥深く 突入するには あの穴に飛び込むしかないし	0-1 ブリッジでアニキたちに近づく	ユウナたちがブリッジにもどったところで、シンラが作戦会議をはじめ
391	アニキ	どこでもいい! 気合一発飛び込むのみ!	390のつづき	どの穴から見界へ行けばいいのかわからないリュックに、アニキが勢いよく話す
392	ダチ	ルールの赤ちゃんが寝まわったってよ!	0-1 ブリッジでダチに話しかける	情報をまとめていたダチが、ピサイド島の近況をユウナたちに報告する
393	アニキ	お助け願ーおお?	0-1 ブリッジでアニキに話しかけて、ひとつ目の選択肢で「キャンセル」以外を選び、ふたつ目の選択肢で「うん」を選ぶ	いよいよ穴に飛びこむことになって命令をかけようとするアニキだが、現在のカモメ団の調子がわからなくなり、首をかしげる
394	アニキ	疾風怒涛カモメ団 出撃!	393のつづき	即興でカモメ団の新たな調子を考えたアニキが、改めて命令をかける
395	マスター	好きなキモチを伝えるたよ	STORY Lv.1~4でそれぞれ1回以上「ひとやすみ」を行なっている状態で、0-3 居住区でマスターに話しかけて、選択肢で「ひとやすみ」を選ぶ	カウンターでユウナに対する想いを打ち明けるアニキに、マスターが勧告する
396	マスター	ダーリンだよ	395のつづき	女気がない者同士とアニキに言われたマスターが、見せつけるように自分の恋人を紹介する
397	ダチ	あんまり近づくなよ 指でもはさんだら大事だ	0-1 ブリッジでアニキたちと話したあと、コンプリート率が60%以上になっている状態で、0-4 結力室で奥まで行ってから引き返す	飛空艇の動力室を訪れたユウナに、ダチが声をかける
398	ダチ	そしてめでたく 水の中で歌っていたこの船を見つけたんだ	397のつづき	ダチが、飛空艇を見つけたときのことを語り出す
399	ダチ	僕たちの船上に 1羽のカモメが現れた まるで助けに来たみたいだったなあ	398のつづき(コンプリート率が75%以上になっている状況でのみ聞ける)	カモメ団の名前の由来を聞いて感動しているユウナに、ダチがもうひとつ、名前の由来となった事件を語り出す
400	ダチ	カモメ団 ボーナステ!	すべてのエリアのエピソードをコンプリートする	すべてのエリアの事件を解決したユウナたちに、ダチがボーナスとしてカモメ団秘蔵のドレスを支給する
401	シンラ	調べれば調べると強烈 無限のエネルギーが湧いてるし	15-6 見界の深淵にたどり着いたあとに、0-1 ブリッジでシンラに話しかける	見界を調査中のシンラが、ユウナたちに見界について語る
402	シド	キラキラめりたくりやがて 脚味が悪いと思ったらねえや	雷平原のエピソードをコンプリートしたあと、0-2 甲板で船首のほうへ少し進む	飛空艇に乗りこんだシドが、なにかにつけてダチを責める

No.	発言者	コンプリート率が上がるフレーズ	聞くための条件	状況
403	シド	……アッセン キタダエ (……勝手にしやがれ)	●02 甲板でシドのグチを聞いたあと、●01 ブリッジで操縦席に近づく	アニキの操縦を見て脱税をはじめたものの、聞く耳を持たないアニキにシドがあきらめる
404	ダチ	シドラン!? (シドさん!?)	以下の行動をすべて行なったあとで、●02 甲板を訪れる ●01 ブリッジでシドとアニキの口論を見る ●108 冥界の深淵を訪れたあと、●01 ブリッジでシドラに話しかける ●コンプリート率を70%以上に する	カモメ目についてアニキと協議している最中、突然現れたシドに怒鳴られ、ダチが驚く
405	シド	スフィアハンターだかなんだか知らねえが 結婚前の婚が無茶するんじゃないわえ	●02 甲板でのアニキとダチの協議を見たあと、コンプリート率が80%以上になっている状況で、●02 居住区の中央付近まで進む	居住区にアニキ、リュック、ユウナを繋ぎ、シドが脱税をはじめ
406 (ユウナ)	ベベルで生まれて ビサイドで育って—— 今はここが私のホームかな	405のつづき		わいわいとケンカするシド一家を見て、ユウナが現在の自分のいるべき場所を再認識する
407	ユウナ	うん 今度はリュックの相談	●03 居住区でリュックたちの親子ケンカを見たあと、コンプリート率が95%以上になっている状況で、●02 甲板でリュックに近づく	自分だけ置いていかれているとしよげるリュックを、ユウナが助ます

ビスイド島

STORY Lv.5

408	ワッカ	おーい!	ビスイド島を訪れる	ビスイド島を訪れたユウナたちにワッカが駆け寄る
409	リュック	レヒャルヒャ アカミミー! (めっちゃくちゃかわいいー!)	●14 全量でワッカに話しかける	ルーラーが抱いている赤ん坊を見て、思わずリュックが声をあげる
410	ベクレム	ワッカの子供 名前はまだ決まったのか?	STORY Lv.4のビスイド島の通信スフィアでベクレムと話している状況で、●15 浜辺でベクレムに話しかける	ビスイド島から去ろうとしていたベクレムが、ワッカの子供にもついでにユウナたちに尋ねる
411	ワッカ	ベクレムに挨拶くらいしとこうと思ってな	●17 時でワッカに話しかける	浜辺からもどってきたユウナに声をかけられて、ワッカが答える
412	チャップ	なあ兄ちゃん 懐えてるか?	411のつづき(親友のスフィアを入手しているときのみ聞ける)	ベクレムから預かったスフィアの映像のなかで、チャップがワッカへのメッセージを語り始める
413	ワッカ	ワニダソハ(ありがとな)	411のつづき(親友のスフィアを入手していないときのみ聞ける)	ワッカはワッカのままでいいと助ますリュックに、ワッカがアルド語でお礼を言う
414 (ユウナ)	夜になって ワッカさんは村の人たちを広場に集めたんだ	●19 時でワッカと話したあと、●19 全量を訪れる		ワッカが村人たちに息子を紹介した日の夜のことも、ユウナがのなかで語る
415	ワッカ	名前は——イナミ 俺が考えたんだ	414のつづき(親友のスフィアを入手しているときのみ聞ける)	暮まった村の人たちに、息子の名前を決めたことをワッカが伝える
416	ワッカ	でもよ 結局 俺は俺なんだよな	415のつづき(親友のスフィアを入手しているときのみ聞ける)	息子の名前を伝えてひと息づいてワッカが、自分を振り返り、ユウナにいまの考えを語る
417	リュック	ふたりの世界だよ……	416のつづき(親友のスフィアを入手しているときのみ聞ける)	宴のあと、甘く語り合うワッカとルーラーを見て、リュックがつぶやく

キーリカ島

STORY Lv.5

418	ドナ	そんなのバカバカしいってあなたたち以外は みんな気づいたのよ	STORY Lv.4で接続できなくなるまでキーリカ島の通信スフィアを見ている状況で、●22 居住区を訪れる	扉への門を開けると島民がさわぐなか、ドナが門番を組織する
419	バイン	すごいな 歌の力って	●22 居住区を訪れる(STORY Lv.4で接続できなくなるまでキーリカ島の通信スフィアを見ているときのみ、418のつづきとなる)	ユウナの歌を聞いたことで自分たちのまちがいな気づいたポルトキーリカの住人たちを見て、バインが感嘆する

No.	発言者	コンプリート率が上がるフレーズ	聞くための条件	状況
420	ドナ	あ……あなた、自分が誰のガードか忘れたわけじゃないでしょうね	STORY Lv4で連続できなくなるまでキーリカ島の通信シフィアを見ていた状態で、 3-7 キーリカ寺院・参道を訪れる	参道でバルテロと対面したドナは、練習していたとりのセリフを言い始める
421	ユウナ	お幸せに	420のつづき	結局は丸く収まったドナとバルテロを、ユウナが祝福する
422	アニキ	おあつ！ カモメ同窓会まつりか！	421のつづき	紙吹雪が舞い、風船が飛んでいきまを見て、カンナがいたアニキが無縁できざりは始める
ルカ				
STORY lv.5				
423	シェリング	全スピラのプリッツフリークが待ちかねた日がやってきました！	3-3 ルカ=スタジアム・エントランスを訪れる	プリッツボールのシーズンが到来したことを、シェリングがアナウンスする
424 (ユウナ)	スピラ中にあるんだ 記憶に結びついた場所	プリッツボール開催のアナウンス聞いたあと、 3-10 街はすべて見晴らし台に近づく		ティーンと笑顔の練習をした見晴らし台で、ユウナが心のなかで“強”に語りかける
ミッション 4【モーグリを逃え!】進行中				
425	リュック	だったら夢なんかじゃなくて 誰かにつながつてるんだよ	3-2 2番ポートでモーグリに近づく	追いかけていたモーグリは夢だったのかも言うユウナに、リュックが自分の考えを語る
ミヘン街道				
STORY Lv.5				
426	リン	それでは この街道で起こった一連の事件についてお話ししましょう	下記の行動を番号順に行なう ① STORY Lv4をコンプリートするまでに、サブイベント「リン探偵」で犯人がリン以外になるように証拠を集める ② STORY Lv5でミヘン街道を訪れ、使いの者に「はい」と答えて旅行会社へ行く ③ 旅行会社から出る	ミヘン街道で起きた事件について調査していたリンが、関係者を集めて、その真相を語り始める
キノコ岩街道				
STORY Lv.5				
427	エルマ	行きましたよ コンサート！ すごくよかったです！	5-1 入口でエルマに近づく	街道の警備をしていたエルマが、ユウナにコンサートの感想を述べる
428	ヤイバル	ユウナ様とも 二度と会えなかったかもしれないですね	STORY Lv2でシフィアを新エボン党に返している状態で、 5-3 同調昇降機でヤイバルに近づく	昇降機付近でユウナたちを待っていたヤイバルが、新エボン党と戦争にならずに良かったと語る
429	バイン	過去との対面な 行こう	アカシフィアをすべて入手している状態で、 5-4 谷底の奥で扉を開ける	過去に肩の奥の洞窟で社絶な場面に出くわしたことがあるバインが、洞窟に入る前に自分を思い立たせる
430	リュック	なんか来るよ!?	5-5 封印の洞窟で奥まで進む	洞窟の奥で何かの気配を感じたリュックが、ユウナたちに注意をうながす
431	シューイン	もう観りたいのに 幻光にとられて あの瞬間を……	430のつづき	洞窟内に現れたシューインの幻影が、なかば狂ったような口調で、自分を取り囲む悪夢について語る
432	シューイン	僕らの物語さ レン	431のつづき	レンたちの最期を見せられて涙乱すユウナに、シューインが「レン」と呼びかける
433	ユウナ	しっかりしてよ!	5-5 封印の洞窟でリュックを倒す	シューインの絶望に取りこまれたリュックに、ユウナが呼びかける
434	バイン	1000年前 ああいう死に方をして その時の想いが 幻光虫と結びついた……幻	5-5 封印の洞窟でバインを倒す	シューインの絶望に取りこまれたものの正気にもどったバインが、シューインの正体を推測する
435	バイン	きさま!	434のつづき	ヌージたちを「使ってやった」と言うシューインに、バインが怒りをあらわにする
436	バイン	2年前 ヌージたちはここで 幻を見てヴェグナガンの存在を知った	5-5 封印の洞窟でヌージを倒す	洞窟の外へ出たところで、バインが2年前のことを語り出す

No.	発言者	コンプリート率が上がるブレス	聞くための条件	状況
437	ルチル	よろしい 吉典 配置につ け!	STORY Lv2でスフィアを青年 同盟に返している状態で、 ●5-1 入口でヤイバルに話しか けて、選択肢で「出る出る!」を 選ぶ	カモメ団が青年同盟主催の武闘大会に参加すること になり、ルチルが同盟員に命令をかける

ミッション⑩【青年同盟 武闘大会!】進行中

436	エルマ	はいはい! エルマイき まーす!	武闘大会の5戦目に勝利する	5戦目に勝利したカモメ団に、つぎの対戦相手として エルマが名乗りを上げる
439	ルチル	お手合わせ願えますか	武闘大会でエルマを倒す	破竹の勢いで勝ち進むカモメ団に、最後の対戦相 手としてルチルが名乗り出る

ミッション⑩【青年同盟 武闘大会!】コンプリート後

440	ルチル	ナギ節が訪れた2年前— 青年たちの心に 奇妙な変 化が起きた	ミッション⑩【青年同盟 武闘 大会!】をコンプリートする	武闘大会のあと、ルチルが青年同盟員たちに、青年 同盟とスピラの未来について語り始める
441	ルチル	ヤイバル様はマキナ派と協 同して警備にあたれ	ミッション⑩【青年同盟 武闘 大会!】コンプリート後に、 ●5-11 青年同盟本部・物見台 でルチルに近づく	盟主代行であるルチルが、物見台でヤイバルとエル マに警備の命令をくだす

ジョゼ寺院

STORY Lv.5

432	(アルベド族)	トエサヒ チアミム テン チュフキセ ソクシメ ミチム ムルツサンガ(俺 たち機械を研究して、ごっ つい兵器を作ったんだ)	●5-3 大広間を訪れる	マキナ派のひとりが、彼ら自身の手で造り上げた兵 器をユウナたちに自慢する
-----	---------	---	--------------	---

ミッション⑪【マキナ派の自慢作に挑戦!】進行中

443	バイン	こう言えばいいんだ	アルベド語辞書を2冊集めてい ない状態で、●6-9 穴入の間で 最終状態でないエクスペリメン トを倒す	アルベド語を知らないユウナに、マキナ派の男を挑 発するようなセリフをバインが教える
444	リュック	あのさ アルベド語 誰に 習ったの?	●6-9 穴入の間で最終状態の エクスペリメントを倒す	バインが流暢なアルベド語を話しているのを見たり ユックが、彼女に尋ねる
445	バイン	簡単と言うと あんた達の おかげで私もずいぶん楽 わったってこと	444のつづき	ユウナたちに合わせて、言葉を学ぶ以上のものを得る ことができたバインが語る

幻光河

STORY Lv.5

446	トーブリ	ういうい! 大成功でした ねえ 雷平原ライブ	●7-2 南岸でトーブリに話しか ける	幻光河でふたたびライブを開催しているトーブリが、 雷平原でのコンサートについて語る
447	トーブリ	夢だったんですよ 私 み んどの心をつなぐに立つ ことが	446のつづき(以下の行動を行 なっている状態で、途中の選択 肢で「観るだけ」が「飛び入り」 を選ぶと聞ける) ●ミッション⑫【輸送車を盗害!】 を輸送品をすべて守ってコン プリートする ●ミッション⑬【チケットの販 売!】をチケットを10枚売って コンプリートする ●ミッション⑭【楽団員を探せ!】 をコンプリートする	イベントを成功させて感慨にひたるトーブリが、ユウ ナたちに夢がかなったと語る

グアドサラム

STORY Lv.5

448	トワメル	我らグアドは あの音色に 救われたようなものです	ミッション⑮【ロンソの出陣を阻 止せよ!】をコンプリートしている 状態で、●8-11 全景で楽器番 人種に近づく	グアドサラムにもどってきたトワメルが、楽器番人種 への感謝の気持ちでユウナたちに語る
449	リュック	じいちゃんがなれば?	ミッション⑮【ロンソの出陣を阻 止せよ!】をコンプリートしている 状態で、●8-11 全景でトワメル と話したあと、再度彼と話す	グアド族も新たに長老を立てなければならぬと思 うトワメルに、リュックが提案する
450	ドンガ	んなことあねえだなや ア ンクたいしたもんだっつべ	449のつづき	長老への就任を辞退しようとするトワメルを、ドンガ が説明する

No.	発言者	コンプリート率が上がるフレーズ	聞くための条件	状況
グアドサラムのエピソードコンプリート後				
451	トワメル	ここは グアドの思い出が 残るところです	●14 全量でトワメルに話しかける	グアドサラムにある間かずの家について、トワメルがユウナたちに説明する
452	(グアド族)	やっぱり！ リアンとエイト に聞いたんだ	STORY Lv2か3でリアン&エイト と会話している状態で、●15 間かずの家を訪れる	間かずの家に入ったユウナたちに、なかにいたグアド族の少年が話しかける
雷平原 STORY Lv.5				
453	シンラ	コンサートで放出されたス フィア達の影響で 魔物が 大量化だし	雷平原を訪れる	雷平原での魔物さわぎの原因をシンラが説明する
ミッションIII【避高塔の魔物退治！】コンプリート後				
454	リュック	「おう」じゃないよ！ 何や ってんのさ！	新たな洞窟でシンドに近づく	洞窟の奥で、壁にもたれながらもふだんと変わらない雰囲気では呼びかけてきたシンドを、リュックが聞いてつめる
455	(ユウナ)	父さんやジェクトさんとも こんなふうにしたのかも ……なんてね	新たな洞窟でマキナバンパー を倒す	シンドとアキのケンカを見たユウナが、いがみ合いながらも鏡子で隠せる幸せを心のなかで語る
マカラーニヤの森 STORY Lv.5				
456	ユウナ	ごめん、先に帰ってしてく れるかな	ミッションIII【ロンソの出陣を阻 止せよ】をコンプリートしている 状態で、●19 スフィアの泉で 警官と話したあと、●20 聖なる 泉を訪れる	ティエダとの思い出の場所にやってきたユウナが、リュックとバインに頼む
457	(ユウナ)	なつかしいと思うには…… まだ……	●20 聖なる泉でユウナひと りになったあと、泉に近づく	泉のほとりではユウナがひとり指輪を吹き、つぶやく
458	オオアカ麗	いまさら どのツラ下げて 帰ってきやがった！	STORY Lv3をコンプリートする までにオオアカ麗の借金を全額 返済している状態で、●31 旅 行公司前で旅行公司に近づく	借金を返済し終えて店をつづけていたオオアカ麗が、ふらりと帰ってきたワツツをどなる
ビーカネル砂漠 STORY Lv.5				
459	ナードラ	サボテンダー自治区が どえ らい魔物に襲われてんだ	ビーカネル砂漠を訪れる	ビーカネル砂漠を訪れたカメ団に、ナードラが状況を説明する
460	ベンゾ	マルネラが力尽きないうち に サボテンダーを集めて ください	459のつづき	魔物に対する結界を強める門番サボテンダーを集めてほしいと、ベンゾがユウナたちに頼む
ミッションIV【最後のサボテンダー探し】コンプリート後				
461	ベンゾ	これでも 自治区が魔物 におびやかされることはな くなりません	●11 サボテンダー自治区へ もどってくる	自治区に結界を張って魔物を追い払ったあと、ベンゾがユウナたちに感謝する
462	リュック	今更にはキャンプに魔物だつて！	461のつづき	ピケットからキャンプの急を知らされたリュックが、ユウナたちに報告する
ミッションIV【砂漠の最終決戦！】進行中				
463	ナードラ	でも こんな大したこと ないさ ホームがぶつとん だ時に比べればね	アンラ・マンユを倒す	魔物によるキャンプの被害は甚大だったが、ナードラが軽く答える
ミッションIV【砂漠の最終決戦！】コンプリート後				
464	ユウナ	マルネラさん もういない んだね……	●11 サボテンダー自治区を 訪れる	かつてマルネラが立っていた場所ではしゃがみこむベンゾに、ユウナが声をかける
ベベル STORY Lv.5				
465	パッセ	兄ちゃん「あんなの」って誰？	STORY Lv.4でザナルカンド遺跡 の通信スフィアでイサールと2 回話していない状態で、●12 中心街でマローダに近づく	こども団を推して「あんなの」と語るマローダに、パッセが尋ねる
466	マローダ	真面目すぎる兄貴が面倒事 をしよいこんで 俺らが苦 労するつづらわけた	STORY Lv.4のザナルカンド遺跡 の通信スフィアでイサールと2回 以上話している状態で、●12 中心街でマローダに近づく	ベベルに駆けつけたイサールを見ながら、マローダがリュックに語る

No.	発言者	コンプリート率が上がるフレーズ	聞くための条件	状況
465	タロ	僕らが買つけたんだよ	12-1 新エボン党本部(右部屋)を訪れる	新エボン党本部を探索していたことも因のタロが、光る床を見つけたと誇らしげに報告する
468	リュック	真骨だ!	聖ペベル廟・最上層でバッセた処に近づく	隠された迷宮に足を踏み入れた「似た場所を知っていると話しはじめるハナに、リュックが口をはさむ
469	ハイン	キノック老師!	聖ペベル廟・第20層で、キノックに近づく	迷宮の途中で待ちかまえていたキノックを見て、バインが驚く
470	ハイン	新エボン党の創設者	聖ペベル廟・第60層でマウントマイマイを倒す	トレマについて尋ねるリュックに、バインが説明する
471	ハイン	あんたがトレマとはな	聖ペベル廟・最下層ですべてを捨てし者を倒す	すべてを捨てし者を倒した直後に現れた老人に、その正体をささったバインが話しかける
472	ユウナ	だからって過去をなくしたら そんなの 私じゃない	聖ペベル廟・最下層でトレマを倒す	ユウナこそすべてを捨てし者と言うトレマの言葉を、ユウナが否定する

ナギ平原

STORY Lv.5

473	トーブリ	この雰囲気ですなえ 何がマズイって 来ませんよ お富さん 対立したら	青空会社が銀色会社のPR施設を5にしたらと、ナギ平原を訪れる	いがみ合う両公司を見かねたトーブリが、あいだに入ってくる
474 (ユウナ)	今度こそ 幸せになれるように	道跡の奥の洞窟で、すんごいチョコボをつかまえる	道跡の奥の洞窟で、すんごいチョコボをつかまえる	ようやくつかまえたすんごいチョコボに懐く話しかけるクラスコを見て、ユウナが心のなかでつぶやく

ガガゼト山

STORY Lv.5

475	ガリク	長老 ガリクにはわからない! ロンゾはどんな道を歩めばいいのだ!	ミッション ② [ロンゾの出席を阻止せよ]をコンプリートしている状態で、14-1 山門でキマリたちに近づく	グアト族への復讐は思いどまったもの納得されないガリクが、キマリにロンゾ族の進むべき道を問う
476	キマリ	未来のロンゾがどこへ向かうか 答えを出さねばならない	14-1 山門でキマリたちに近づく	ガリクが立ち去ったあと、キマリがユウナたちにみずからの決意を語る
477	キマリ	広いスピラを見るのは 楽しかったか	476のつづき(STORY Lv.3の雷平原でリアン& Eidと会話している状況のみ聞ける)	ガガゼト山に帰ってきたリアン& Eidを、キマリが温かく迎える
478	キマリ	ガリクは考えることをあきらめ キマリに答えを求めている!	STORY Lv.3でリアン& Eidと会話している状態で、14-2 登山道でキマリたちに近づく	ロンゾの未来を語れないキマリは長老夫婦だと非難するガリクに、キマリが説教する
479	ガリク	ツノをつけた方がよいか	478のつづき(ミッション ① [ロンゾの出席を阻止せよ]をコンプリートしている状況のみ聞ける)	完成したキマリ像の前に、ガリクがキマリに尋ねる
480	ガリク	ロンゾに栄光あれ! 御山よ永遠なれ! キマリ長老万歳!	479のつづき(ミッション ② [ロンゾの出席を阻止せよ]をコンプリートしている状況のみ聞ける)	進むべき道をささったガリクが、ロンゾ族のみんなに呼びかける

ザナルカンド遺跡

STORY Lv.5

481 (ユウナ)	おサルさんと一緒に	サブイベント「ないしょのミッション」をクリアしている状況で、ザナルカンド遺跡を訪れる	サブイベント「ないしょのミッション」をクリアしている状況で、ザナルカンド遺跡を訪れる	思い出の場所がどのようなことになっても平気を強さを誇る日までここを守る、とユウナが心のなかで誓う
482	メイチェン	権威戦争のおりに建造されたヴェグナガンですが 冴は一度も使われることがなかったのですわ	STORY Lv.3のグアトサラムでメイチェンに話してもらっている状態で、STORY Lv.5ではじめて15-1 周辺を訪れたときにメイチェンに話しかけて、選択肢で「話ってください」を選ぶ	ヴェグナガンについて、メイチェンが語り出す
483	リュック	じいちゃん 死んでんの?!	482のつづき(STORY Lv.1の青年同盟本部でメイチェンと密手している状況のみ聞ける)	メイチェンの正体を知って、リュックが驚く
484	ユウナ	人は つながっているんですね	483のつづき(STORY Lv.1の青年同盟本部でメイチェンと密手している状況のみ聞ける)	異界へ放立とうとするメイチェンに、ユウナが尋ねる

No.	発言者	サブタイトルが上がるフレーズ	聞くための条件	状況
異界 STORY lv.5				
485	(新り子)	せめて誰かに伝えようとしたけど 影にひきずりこまれて――	アニメを倒す	異界の道に現れたバハムートの新り子が、ユウナに状況を伝える
486	ユウナ	影なら大丈夫 消せる	485のつづき	いまのシューインは彼の想いが集まった影だとバハムートの新り子に言われ、ユウナが自信を持って答える
487	サノー	ヌージの言いつけとあれば お嬢も得つかあるまいよ	10-6 異界の深淵でルブランたちに近づく	「何してるの?」とユウナに聞かれ、サノーが答える
488	ルブラン	そうしとくれ ケナグって ところを強調してね	487のつづき	ルブランのことをヌージへ伝えたと言うリュックに、ルブランが注文をつける
489	ギッブル	一回休み……つつか	10-7 異界の核でギッブルに近づく	傷つきたわるギッブルが、心配するバインにふざけた調子で言う
490	ユウナ	気になること そのままにしておいたら ちゃんと戦えないから	489のつづき	ギッブルから受け取ったスフィアはあとで見ると言うバインに、いま見たほうがいいとユウナが忠告する
491	バイン	あの時の私 どこ行つたんだらうな	490のつづき	スフィアの映像を見たバインが、いまの自分と昔の自分をくらべてボツリと言う
492	ユウナ	動き出した……	10-7 異界の核で 10-8 ヴェグナガンへつづく道路まで進む	起動したヴェグナガンを見て、ユウナがつぶやく
493	ヌージ	だが雫はある 上巻とは言えんがな	10-8 ヴェグナガンでヌージに近づく	シューインを止める策を、ヌージが語りはじめる
494	ユウナ	ヌージさんの作戦は 却下です だって 2年前の私たちと変わらないから	493のつづき	自分が犠牲になってシューインを止めると言うヌージに、ユウナが反対する
495	ユウナ	みんなは ほめてくれたんだ がんばった すごい よくやったって	494のつづき	2年前、召喚獣のみずから倒したときのやりきれない気持ちをユウナが語る
496	バイン	光?	495のつづき	ユウナの作戦を察したバインが、ユウナが先ほど新り子との会話で言っていた言葉をつぶやく
497	ルブラン	ケナグに待つのも らしくないだろ ダンナ	496のつづき	結局あとを通ってきたルブランが、ヌージに声をかける
498	ユウナ	みんなで戦えば大丈夫! 手分けして攻めよう!	497のつづき	完全に起動したヴェグナガンの前に、ユウナが全員を動ます
499	ルブラン	敵られたいかい?	10-8 ヴェグナガンでヴェグナガン(尻尾)を倒す	ヴェグナガン(尻尾)との戦いから逃げようとするウノを、ルブランがどなりつける
500	ルブラン	ここはゆずつてやるよ あたしはダンナの応援だ!	10-8 ヴェグナガンでヴェグナガン(腕)に近づく	救援に駆けつけたユウナたちに、素直に感謝できないルブランが強がりを使う
501	ユウナ	カモメ団に任せなさい!	ヴェグナガン(腕)を倒したあと、 10-8 ヴェグナガンでウノとサノーに近づく	すわりこんだウノたちにルブランのことを頼まれたユウナが、元気に答える
502	(バライ&シューイン)	ああ すべての終わりで!	10-8 ヴェグナガンでヴェグナガン(コア)を倒す	ヴェグナガンのコアを壊したところに現れたシューインが、バライの口を使ってユウナたちに不可能な言葉を投げかける
503	ユウナ	みんな 落ちついて! これで最後!	502のつづき	襲いかかってくるヴェグナガンに、ユウナが全員に呼びかける
504	ユウナ	あなたに伝えたいの 1000年 誰かなくった言葉	10-8 ヴェグナガンでヴェグナガン(頭)を倒す	ヴェグナガンを破壊し、ついに直接対面したシューインに、ユウナがレンの想いを伝えようとする
505	シューイン	おまえはレンじゃない……!	504のつづき	ユウナをレンと思いこみ、その言葉を聞いて消えようとしていたシューインが、目の前にいる人物がレンでないことに気づく
506	シューイン	1000年もかかって やつとこれだけ	10-9 ヴェグナガンでシューインを倒す	長い時を経て果たしたレンとの再会に、シューインが涙する

No.	発言者	コンプリート率が上がるフレーズ	聞くための条件	状況
507	レン	新しい歌 聴かせてあげる	506のつづき	レンとの再会に泣きくずれるシューインに、レンがあまりよりに話しかける
508	ユウナ	やっぱり……そばにいてくれたんだね	STORY Lv.3のグアドサラムで上巻会をしていないかSTORY Lv.3の異界で指笛を4回聞いていない状態で、異界の満足を歩くシーンで●ボタンを押す	うしろから抱きかかえてきたティータの幻影を確認するよに、ユウナがつがやく
509	ユウナ	キミはちゃんと……ここにいて いつでもつながっているから……	508のつづき	抱きかかえるティータの幻影を安心させるように、ユウナが話しかける

お宝スフィア

510	????(シューイン)	なんで俺が逮捕されるんだ！納得いかないっての！	旅のきっかけ(きっかけのスフィア)を見る	牢獄のなかで、ティータに似た青年が必死に叫ぶ
511	(看守)	なあ ザナルカンドが懐かしいから競争が終わらないんだ	1000年前の牢獄(牢獄のスフィア)を見る	牢獄の看守が、囚われている青年に話しかける
512	バラライ	きついなあ……	アカギ記録1(アカギスフィア1)を見る	アカギ隊最終試験時代の訓練中、3番隊の猛攻をしのいでいるバラライがつがやく
513	バラライ	弾は？	アカギ記録2(アカギスフィア2)を見る	魔物との戦闘中に銃が弾切れしたバラライが、ほかのふたりに尋ねる
514	バラライ	ミヘン・セッションってどう思う？	アカギ記録3(アカギスフィア3)を見る	船での移動中、バラライがギッブルに尋ねる
515	キノック	最後の演習だ	アカギ記録4(アカギスフィア4)を見る	アカギ隊最終最終試験を行なうにあたって、キノックが候補生たちに試験の内容を告げる
516	ギッブル	なんで終し合いになるんだよ！	アカギ記録5(アカギスフィア5)を見る	最終最終試験の途中で候補生同士での殺し合いがはじまり、わけがわからないギッブルが叫ぶ
517	(監獄官)	報告を聞こう	アカギ記録6(アカギスフィア6)を見る	最終最終試験で生還したヌージたちに、監獄官が洞窟のなかの様子を尋ねる
518	(バイン)	みんな……どこ？	アカギ記録7(アカギスフィア7)を見る	ヌージたちとはぐれたバインが、必死に彼らを捜して走る
519	ヌージ	無事で何よりだ	アカギ記録8(アカギスフィア8)を見る	自分たちを捜していたバインに向かって、ヌージが声をかける
520	(ウノー)	えー アカギ隊最終試験 最終演習の生存者はありません——以上！	アカギ報告1(アカギスフィア9)またはアカギ報告2(アカギスフィア10)を見る	最終最終試験後、洞窟内を調査するウノーが、よく確認もせずに報告を終了しようとする
521	(監獄官)	死にそこないは4人だ わかっているな	アカギ報告2(アカギスフィア10)を見る	死体の数が足りないとの報告を受けた監獄官が、ウノーたちに指示をくだす
522	ギッブル	どうよ バイン先生	船上の思い出(バインのスフィア)を見る	船での移動中、ナギ節が訪れたら何をしようかと、ギッブルがバインに尋ねる
523	ヌージ	俺の体はなかば機械 無理に生かされているようなものだ	死を求めもの(ヌージのスフィア)を見る	青年間部本部で身体を休めるヌージが、心配するルチルに対してなぜやらない返答をする
524	ギッブル	近くにグアドの捜索隊がいるらしいな さっき洞窟を脱した	大馬鹿たち(ギッブルスフィア)を見る	砂漠に潜伏しているギッブルが、かたわらの男に状況を説明する
525	バラライ	キノック老師に使い捨てられて アカギ隊は全滅です	寺院の秘密(バラライのスフィア)を見る	最終最終試験後、ヌージたちと別れたバラライがシーモアに保護を求める

キューソカイセキ 9

ボイスデモ

本作に用意されているボイスデモは、数が多いばかりか分岐するものもあるため、そのすべてを聞くのは簡単なことではない。ここでは、おもにゲームを1度クリアしただけでは聞き逃す可能性があるボイスデモについて解析していく。



シラ碧の解析査定

[分岐] (P.53)

Q1 ボイスデモの直前からやり直せば、すべての分岐パターンが見られる？

HINT 分岐条件を満たせる時期が問題だし。

Q2 ボイスデモのすべての分岐を見るために「強くてニューゲーム」で最初からプレイをくり返す場合、注意することは？

HINT 「強くてニューゲーム」で引き継がれる要素が重要だし。

▶ ボイスデモとは

ボイスデモとは、条件を満たしたうえで特定の人物に話しかけたり特定のエリアを訪れると発生する、音声つきの会話シーンのこと。その多くはふつうに物語を進めていけば聞くことができるが、なかには、シナリオ展開によって聞けなくなったり、選択肢やそれまでの行動によってデモの内容が分岐したりするものもあるのだ。まずは、その仕組みを理解しておこう。



◆分岐するボイスデモのなかには複数の条件を満たさなければ分岐しないものもある。

▶ シナリオ展開により発生しなくなるボイスデモ

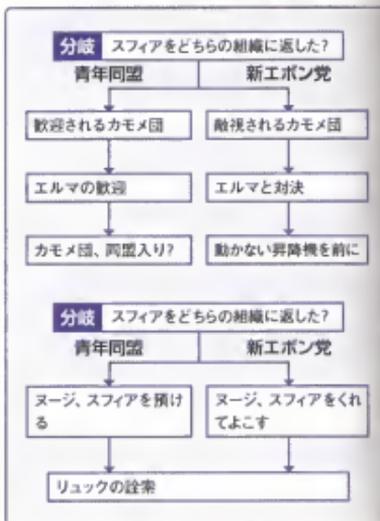
それまでの行動やミッションの結果などによっては、特定のボイスデモが発生しないシナリオ展開になることがある。たとえば、STORY Lv.2で青年同盟にスフィアを返すと、新エボン党に返していた場合に関わるはずのボイスデモは一切発生しない(右図参照)。また、STORY Lv.3のミッション④【ロンゾの出陣を阻止せよ】をコンプリートしたかどうかは、3つのエリアのエピソードの結末(=ボイスデモの内容)に影響する。STORY Lv.1や2の行動内容がSTORY Lv.5に影響することもあるので、どの行動やミッションがシナリオ展開に関わるのか、きちんと把握しておきたい。



▶ スフィアをどちらの組織に返してもエピソードはコンプリートできるが、発生するボイスデモは大きく異なる。



*シナリオ展開によるボイスデモの分岐の例 (STORY Lv.2 キノコ岩街道の場合)



※それぞれのカコミ内にあるのは、ボイスデモのタイトル

▶ 分岐するボイスデモ



一部のボイスデモは、さまざまな要素(下のコラムを参照)によって、会話の途中で展開が分岐したり、追加シーンが挿入されたりする。以前のストーリーレベルやほかのエリアでのユウナたちの行動が分岐に影響することもあるので、異なった展開を見たい場合は、その分岐条件の直前のプレイデータからやり直す必要があるのだ。

基本的に、「強くてニューゲーム」で最初からプレイすることをくり返せば、ほとんどの展開が見られるが、右記の点には注意しよう。

*「強くてニューゲーム」を行なうときの注意点

- アルベド語辞書を26冊集めると……
STORY Lv.5のジョゼ寺院での「壊しちゃったね……」の分岐(→P.551)が見られなくなる
- コンプリート率を75%以上になると……
STORY Lv.5の飛空艇での「カモメ目の由来」の分岐(→P.534)が見られなくなる
- コンプリート率上昇フェーズをすべて聞くと……
発生条件にコンプリート率が関係しているボイスデモが、すべて発生しなくなる(→P.500)

■III ボイスデモの分岐に影響する要素

ボイスデモの分岐には、おもにつきのような要素が影響をおよぼす。これらのうち、「会話中の選択肢」以外は、それまでの行動内容によって自動的に分岐が行なわれるものだ。個々のボイスデモの具体的な分岐条件については、P.532～573に掲載したボイスデモ分岐チャートを参照してほしい。

会話中の選択肢



↑選んだ選択肢によっては、同じ分岐の選択肢を選び直せる場合もある。

ミッション内での行動



↑ミッション内での行動により、展開が分岐したり追加のボイスデモが挿入される。

以前の選択肢



↑以前に何と回答していたかで、ボイスデモの内容が変化する。

以前に会っているか



↑それまでのストーリーレベルで会っていない場合は、追加のシーンが挿入される。

エピソードの結末



↑エピソードコンプリートの条件を満たしているかどうかで、ボイスデモが分岐する。



シンラ君の解析査定

解答編

Q1 ボイスデモの直前からやり直せば、すべての分岐パターンを見られる?

A1 無理だし。

以前のストーリーレベルでの行動が分岐に影響していることもあるので、その分岐条件の直前までどってプレイし直さないと、すべての分岐は見られない。

Q2 ボイスデモのすべての分岐を見るために「強くてニューゲーム」で最初からプレイをくり返す場合、注意することは?

A2 アルベド語辞書とコンプリート率だし。

「強くてニューゲーム」で引き継がれる要素がボイスデモの分岐条件になっている場合は、注意が必要。



↑STORY Lv.5の幻光河での分岐には、STORY Lv.1～2の同エリアでのミッション中の行動内容が影響する。

↑アルベド語辞書を26冊すべて集めると、このシーンを見ることができなくなる。

どちらに選ぶ？

アニキ：決まったか？

「決まった！」

「ちょっとまって」

(会話終了)

リュック：新エボン党は、名前からしてなんかやな感じなんだよね。
 バイン：青年同盟は危なっかしい。ほとんど暴走しかけてる。
 アニキ：さあ、さあ！
 ユウナ：うーん……。

「青年同盟本部」を選択する

「新エボン党本部」を選択する

アニキ：よし決まった！ それでいこう！ カモメ団、出発だ！

青年同盟にスフィアを返却(※キコ岩街道で発生)

リュック：盛り上がってるね～！

スージ：諸君、カモメ団に歓呼を！

※青年同盟員たちはカモメ団を歓迎する

スージ：で、見たのか。

ユウナ：そっか……。

※ヴェグナガンのことを「忘れる」と忠告してくるスージ。ユウナはスフィアに映っていた人物のことを尋ねるが、スージは知らない模様

ダチ：おい、飛空艇からの緊急信号だ！ カモメ団、すぐに戻るぞ！

新エボン党にスフィアを返す(※ベベルで発生)

リュック：盛り上がってるね～！

アニキ：チシヌウハ！ ゴフゴフソ ミルポ！

(氣にするな！ どうどうといくぞ！)

※新エボン党員たちはカモメ団を歓迎する

バラライ：ようこそ、カモメ団の皆様さん。

ユウナ：そっか……。

※ヴェグナガンを怒っている青年同盟を、全力で阻止すると語るバラライ。ユウナはスフィアに映っていた人物のことを尋ねるが、バラライは知らない模様

ダチ：おい、飛空艇からの緊急信号だ！ カモメ団、すぐに戻るぞ！

飛空艇に侵入者 ～ 盗られたら盗り返せ！

マスター：侵入者だ～よ。なんかとられた？ しらべ中～。

バイン：奴らの戦術服を奪う、と。3人分だな。

※カモメ団の留守中にスフィアを盗み、さらにスフィア映像でカモメ団を捉えるルブラン一味。ユウナたちは、変装してルブランのアジトに忍びこみ、スフィアを盗り返すことにする

異界からの通信

シンラ：なんだろう、これ。通信っぽいけど、弱すぎるし。

ユウナ：どうしたの？

シンラ：穴に落ちたおいた通信スフィア。でも、全然つながらないし。

【追加シーン】 動力室にいるルブランに会っていない場合

(ブリッジに勝手に入ってくるルブランたち)

ルブラン：いつまで待たせる気だよ。

ルブラン：な～にやってんだい、ちょっとおどき。

アニキ：飛空艇、発進！

※異界にいるキップルたちと通信がつかぬ。ユウナたちは、レンの想いをシューインに伝えるため、異界に向かうことを決める

STORY Lv.5

あの穴に飛びこむしかないし

シンラ：ヴェグナガンの居場所は、異界のずっと奥深く。突入するには、あの穴に飛び込むしかないし。
 ダチ：穴っていうと……。
 ユーナ：ピサイドとキーリカ、それにジョゼの寺院だね。

【追加シーン】 ミッション四【観光客を救出せよ！】をコンプリートしている場合

バイン：あと、ナギ平原、谷底の洞窟もだろ。

シンラ：アンダーベベルにも、ヴェグナガンが開けた大穴があるし。
 リュック：どこから行けばいいのかな？
 アニキ：どこでもいい！ 気合一発、飛び込むのみ！ ユーナ！ 決心できたら、俺に言え！

ルート選択

【追加シーン】 異界の深淵にたどり着いたことがある場合(1回のみ)

アニキ：異界の深淵、一気に行けるぞ！ 便利にしたぞ！

アニキ：ルート、選んでくれ。

アニキ：カモメ団、出発！	(※1)
アニキ：飛空艇、発進！	
アニキ：健闘を祈る！	
アニキ：気をつけてな！	
アニキ：よし、最終決戦だ！	
アニキ：今度こそ、決着か？	
アニキ：ユウナ、任せた！	

※1……いずれかがランダムで開ける

カモメ団の由来

ダチ：あんまり近づくなよ。指でもはさんだら大事だ。

ユウナ：そっか、それで「カモメ団」なんだ！

※ダチは、カモメ団の名の由来となった、飛空艇発見時のエピソードを語り出す

【分岐】現在のコンプリート率は？

75%以上

75%未満

ダチ：それだけじゃない。

ダチ：やっぱり……。

※ダチは、カモメ団の名の由来のつづきを語り始める。あまりの内容に、ユウナは話をささざる

ダチ：そうそう、ちょっといい話だろ？

ユウナ：おつかれさます。

※今度はアニキの相手でもするかと、ダチは動力室を立ち去る

親子ゲンカ

シド：ユウナ、おまえもちょっと来い。

リュック：だから！ そういう考え方が古すぎて言ってるの！ ねえ？

※もっとおとしやかにしろと説教をはじめたシド。リュックは考えかたが古いと反論し、ユウナに同意を求める

「考え方 古すぎ」

「そうでもない」

シド：なっ……。へっ、俺は時代遅れってわけか。やってらんねえな。

リュック：なにそれー！?

※新しい時代は俺たちにまかせろというアニキに、おまえが一番心配な人と声を荒らげるシド。結局、親子ゲンカはエスカレートする

シド：ほれ！ ユウナはちゃんとかわかってるじゃねえか。

リュック：ガキってなにさー！

※俺たちはもう大人だと言うアニキに、ふたりともいつまでもガキだと吐き捨てるシド。結局、親子ゲンカはエスカレートする

ユウナ(独白)：ベベルで生まれて、ピサイドで育って……。今はここが私のホームかな。うらん、ここだけじゃないね。キミと旅した、たくさんの土地。今は、そのひとつひとつがホームみたいに思えるんだ。

STORY Lv.2

ビスайд島

青年同盟に入ったビスайд・オーラカ

【分岐】 スフィアをどちらの組織に返した？

青年同盟

新エボン党

ダット：スフィア、青年同盟に返してくれたんだって？
ジャッシュ：やっぱりユウナちゃんは俺たちの味方だよな～。

ダット：スフィア、新エボン党に返しちゃったんだって？
ジャッシュ：それ、ちょっとヒドいんじゃないの～？

ユウナ：どういこと？
ダット：ビスайд・オーラカは青年同盟に入ったんだ。

ベクレム：いいとも。役立たずじゃないと、あんた自身が証明してくれたらな。どうだ、やってみるか？

※同盟から派遣されたベクレムが登場。「召喚士など役立たず」と言うベクレムに対し、ユウナは怒りをあらわにする

ベクレム：なんだ？ 挑戦する気になったのか？

(※2)

「ベクレムに挑戦」

「やめとこ」

ベクレム：大きな口を叩いたんだ、俺の記録くらいは越えてくれよ。よし、始め！

※サブイベント「ガンシューティング」開始

ベクレム：ふん、口だけだな。

※2……「ベクレムに挑戦」か「やめとこ」を選んだあと、再度ベクレムと会話した場合は、ここから開ける

【分岐】 サブイベント「ガンシューティング」でハイスコアを更新した？(※3)

更新した

更新しなかった

ベクレムに勝利

リュック：見たか！
ベクレム：確かに実力は認めるが、「シン」を倒すほどとは思えんな。

ベクレム：どいつもこいつも二言目には「思い出」か。

リュック：なにアレ！

バイン：過状えだよ。

※仲間との思い出が大切だと言うユウナに対して、ベクレムは悪態をつき、その場から立ち去る

ベクレムに敗北

【分岐】 スフィアをどちらの組織に返した？

青年同盟

新エボン党

ベクレム：大召喚士もこの程度か。あんた、青年同盟寄りらしいが、俺に言わせれば、ありがた迷惑だね。

ベクレム：大召喚士もこの程度か。やはり召喚士など時代遅れだな。寺院の残党とつるんでいるのがお似合いだ。

※3……一度ハイスコアを更新すると、以降は「ベクレムに勝利」「ベクレムに敗北」のボイスデモは発生しない

言い争うベクレムとワッカ

ユウナ：何してるの？

シトラ：愚かだし。

※通信スフィアの設置をしているシトラ。そこへ飛空艇にいるアニキから通信が入り、アニキは通信の乗台として利用される

(ワッカたちを見ていたリュックが駆け寄ってくる)

リュック：ユウナユウナ！ なんか、まずいよ……。

[追加シーン] STORY Lv.2でベクレムに会っていない場合

ユウナ：あの人は？

リュック：ベクレムって人。青年同盟本部から来たみたい。

ベクレム：何を迷っているんだ。魔物をまとめて始末できるんだぞ。

ワッカ：魔物を……片付けりゃいいんだろうが！

※各壁に火をつけて魔物を退治しようと言うベクレム。納得のいかないワッカは、それを止めようと単身寺院に乗りこむ

ベクレム、去りぎわの言葉

[分岐] STORY Lv.4の通信スフィアでベクレムと話した？

話した

ベクレム：ワッカの子供、名前は決まったのか？

▼
ベクレム：戦友の……悪い出だな。俺からは羨しづらい。

※ベクレムはワッカに羨してはしいと、戦友のチャップが映っているスフィアをユウナに渡す

話していない

ユウナ：島を出るんですね。
ベクレム：同盟本部に戻ることにになった。これから組織の立て直しだ。

船員：おーい！ もうすぐ出航するぞー！

ベクレム：頼んだぞ。

ベクレム：だそうだ。じゃあな。

(ベクレムの足元にボールが転がってくる)

キッパ：すいませ〜ん！

[分岐] サブイベント「ガンシューティング」でハイスコアを更新した？

更新した

(ベクレムはボールを振り上げ、オーラカのメンバーに向けて華麗なシュートを放つ)
キッパ：うわっ？

▼
ベクレム：ふん。最後まで、ゆるい連中だ。

※今度会ったら一緒にブリックをしよう、というオーラカのメンバーの呼びかけを背に、ベクレムは島をあとにする

更新していない

(ベクレムは黙って船に乗りこむ)

ワッカの決意

ユウナ：どうしたの？
ワッカ：ベクレムに挨拶くらいしとこうと思ってな。
ユウナ：もう行っちゃったよ。
ワッカ：……そっか。

【分岐】 戦友のスフィアを入手した？

入手した

入手していない

ユウナ：これ、あずかったんだ。
ワッカ：喜みたいことがあるなら、ちゃんと話せてんだ。
※「兄ちゃんは兄ちゃんいいんだ」とチャブが言い残したスフィアを見て、ワッカはある決心をする

ワッカ：結局、ベクレムとは仲直りできなかったな。
ワッカ：ワニダソハ。(ありがとな。)
※以前にキマリから言われたことを、ワッカに話すリュック。「どんなに悩んでもどうせワッカだし」というリュックの言葉を聞いて、ワッカはある決心をする

ワッカ：おっし！ おまえら、夜まで村にいてくれ。よろしくな！

赤ちゃんの名前は

ユウナ(独白)：夜になって、ワッカさんは村の人たちを広場に集めたんだ。

ワッカ：んなワケあるかよ。
※ワッカは、ピサイド村の住民たちに赤ちゃんを紹介する

ワッカ：名前は——イナミ。俺が考えたんだ。

ワッカ：でも、名前は……まだだ。ま、すぐに考えるけど、とにかくちゃんと紹介したくてな。

ワッカ：みんな、仲良くしてやってくれ！
ユウナ：おめでとう。
ワッカ：へへへ。

ワッカ：俺ってずっと、自分をなんかの型にはめようとしてきた。

ユウナ：邪魔しちゃう悪いしね。
※宴のあと、たき火のそばで語り合うワッカとルールー。ふたりを気づかい、一行は村をあとにする

ワッカ：とにかくよ、名前つけなくちゃな。まあ、今までみたいに悩んだりはしないさ。

ユウナ(独白)：もう、大丈夫だね。
※悩みから吹っ切れたワッカは、もう悩まないと語る。ユウナは安心して村をあとにする

キーリカ島

KILIKA ISLAND

STORY Lv.2

キーリカ島

ドナの忠告

ドナ：カモメ団……だったっけ？ とったスフィアを返すハンターなんて、なに考えてるわけ？

【分岐】 スフィアをどちらの組織に返した？

青年同盟

新エボン党

ドナ：青年同盟に協力してくれるのは、ありがたいけど。

ドナ：新エボン党に味方するのなら、この島を出た方が身のためよ。

開放された門

少年：寺院に行かせてよ、姉ちゃんに会いたいんだ！
 同望員：ここは通行止めだから、通すわけにはいかないんだよ。
 男：家族に会いに行くのが、なんでいけないんだ！
 同望員：でも、通していいって命令がないと……。

[分岐] STORY Lv.4で、キーリカ島の通信
 スフィアを過度不能になるまで見た？

見た

見ていない

ドナ：ああああああ……。

ドナ：通しなさい、命令よ。

※いまだに梵だの同望だのと争っているのはバカバカしい、とドナは言い放ち、門の開放を命令する

男：じゃあ命令してもらおうじゃないか、大召喚士様にな！

ユウナ：通してよし！

※ユウナの歌で心を入れかえたキーリカの住人に押される形で、ユウナは門の開放を命令する

同望員：は……はいっ！

ユウナ：レンの想い、かな。

※門が開き、キーリカの住人は、家族に会いに寺院へ帰っていく

ドナとバルテロの再会？

バルテロ：ドナ……。

リュック：クミンチ ガミハキ。(雰囲気、だいなし)

※感動の再会を果たすドナとバルテロ。ふたりを祝福するかのようにな数多くの風船が飛んでいく。それをカモメ団の歓迎祭りだとカンちがいをしてさわぐアニキを見て、ひとりあきれるリュック

少年：姉ちゃん！

バルテロ：ドナ~~~~~！

※人々はつぎつぎと再会を果たすが、ドナはバルテロのもとへ現れない。そこへ飛んできた風船を見て、バルテロは感極まり、叫びながら森へと飛び込む

ルカ

LUCA

STORY Lv.1

ルカ

ユウナの回想4 ミッションがはじまった

(「ユウナ様の風船配り!」を終える)

ユウナ：これでおしまいっ！ ミッション終了とっ。

バイン：シメられるまではな。

※乗船配りの回想シーンが終わり、一行はふたたびリザルトプレート専用作戦のことを振り返りはじめる

ユウナ：そんなに似てるのかな？

ユウナ(独白)：何やってんだろ私——って感じ。

※コンサートが気になるユウナはスタジアムに向かうが、なかに入れてもらえない。そのとき、リュックたちに偽ユウナが追われているのを見て、思わず隠れてしまう

[追加シーン] ミッション「リザルトプレート専用作戦!」で、モーグリの度々るみを調べている場合

(そばにきたリュックを回避するユウナ)

ユウナ(独白)：リュック……楽しんでたよね。

次ページへ

前ページより

ユウナ：ふう……。

ユウナ：さ～て、いきますか！

※モグリの数ぐらみからガンナーにドレスアップし、リュックとバインの加勢に向かうユウナ

リュック：あたしがキメようと思ったのにさ。ユウナに、おいしいとこ取られちゃった。

ユウナ（独白）：でも、気がつく立ち止まって——、あの指笛を聞こうとする。

※リザルトプレート裏面作戦のことについてみんなできわがながらも、ユウナは“彼”に想いをさせる

STORY Lv.2

ルカ

シェリダのニュース放送

シェリダ：ルカの皆さん、こんにちは。

シェリダ：▼では、ある男性の手がかりを求めて鳥を飛び出した、とのことですが。

※スピラの現状をリポートしているシェリダが、その場に居合わせたユウナに、いきなり質問をする

「そうです」

「ちがいます」

「ひみつ」

シェリダ：では、その男性とは？

シェリダ：では、なぜ鳥を？

シェリダ：ノーコメントですか？
そこをなんとか。

ユウナ：話すとき長いです。

シンラ：こんな機械、僕の発明に比べたらおもちゃ同然だし。

※ユウナがカモメ団のリーダーだ、というシェリダの発言を聞き、「リーダーは俺だ」と突如乱入してくるア
ニキたち

【分岐】 スフィアをどちらの組織に返した？

青年同盟

新工ボん党

シェリダ：ところで、カモメ団が青年同盟と手を
組んだというのは事実でしょうか？

シェリダ：ところで、カモメ団が新工ボん党と手
を組んだというのは事実でしょうか？

アニキ：そんなことは、少～し、ある！ でも、それほどな～い！

ユウナ：なんか……ムカツク。

※インタビューを終えたあと、シェリダは身の上話を。それを聞いたリュックとバインは、頼まれごと
を断れないシェリダの性格が、ユウナに似ているとちがす

STORY Lv.3

ルカ

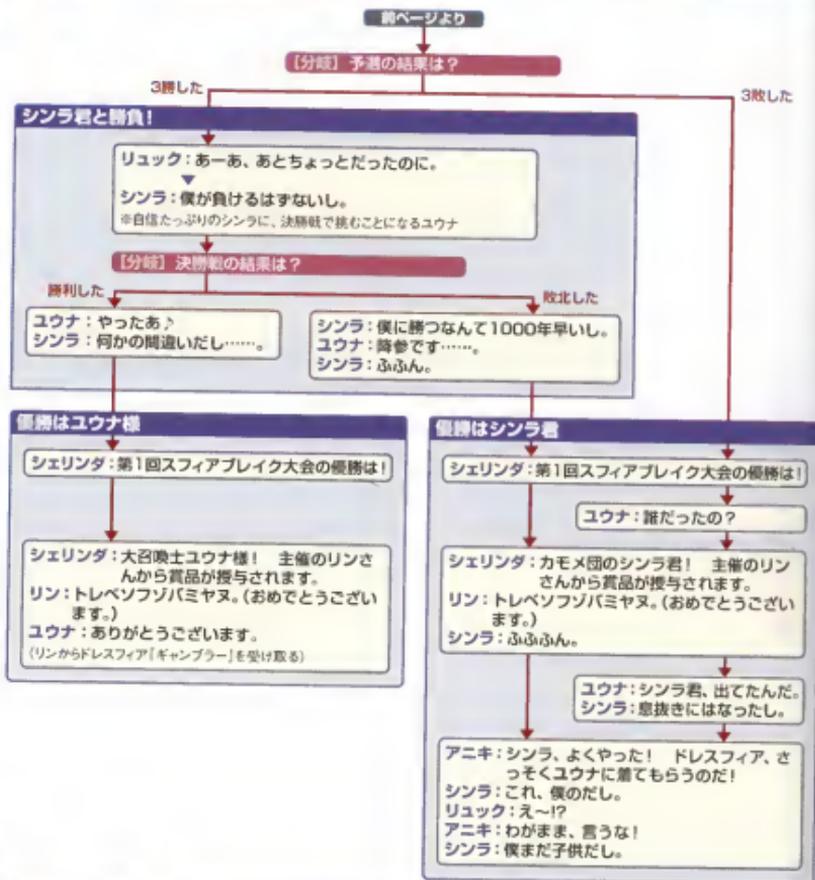
スフィアブレイク大会開催

ダチ：ここには廃物は出てないそうだ。お助け屋の出番ナシだな。

リン：テンソフム ミオニヤヌ。(健闘を祈ります。)

※優勝賞品のドレススフィア目当てに、スフィアブレイク大会に出場するカモメ団

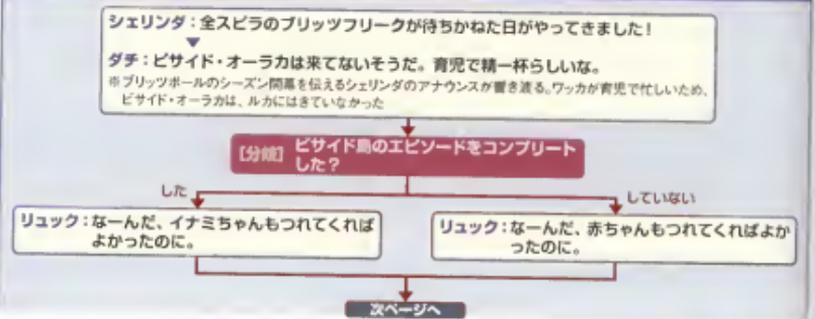
次ページへ



STORY Lv.5

ルカ

ブリッツの季節到来



前ページより

ダチ: でな、オーラカの代わりにカモメ団に出てくれてさ!

ダチ: カモメ団、出場か?

※サイド・オーラカのおかげに、カモメ団がブリックに出場するという話に

「出る出る」

ユウナ(独白): 潜ることだけは、たくさん練習してきたんだ。今はねーうん。きつと驚くよ。

※サブイベント「ブリックボール」開始

「やめる」

(会話終了)

シンラ君と対戦

【分岐】ドレスフィア「キャンブラー」を入手した?

した

シンラ: 勝負してあげてもいいし。

※ボイスなし

していない

シンラ: 僕に勝てたら、あのドレスフィア、あげてもいいし。

「対戦するし」

シンラ: 僕が負けるはずないし。

※サブイベント「スフィアブレイク」開始

「ちょっと待つし」

シンラ: ふふん。

【分岐】「スフィアブレイク」の結果は?

勝利した

シンラ: 何かの間違いだし……。

※ドレスフィア「キャンブラー」を入手していない場合は、それを入手

敗北した

シンラ: 僕に勝つなんて1000年早いし。

ミヘン街道

MI'IHEN HIGHROAD

STORY Lv.2

ミヘン街道

ヒクリとの再会

ヒクリ: もしかして、ユウナ様ですか?

ユウナ: え……ええ。

ヒクリ: 私のこと、おわかりになりませんか?

「さっぱり」

ヒクリ: 私、ヒクリです!

ユウナ: ええっ?

「ひょっとして」

ユウナ: あなた、ヒクリ!?

ヒクリ: そうです〜! おぼえてくださったんですね!

ユウナ(独白): おぼえてる? 2年前、ミヘン街道で会った女の子。

ヒクリ: チョコボだー!

※落ちこんでいるヒクリの前に、突如チョコボが現れる

ヒクリのためにチョコボを捕まえてあげますか?

(※4)

「もちろん」

【追加シーン】 はじめて「もちろん」を選択した場合

リュック: あっち行ったよ!

(リュックが中央部へ走っていく)

「やめとく」

(会話終了)

※4……「もちろん」が「やめとく」を選んだあと、再度ヒクリと会話した場合は、ここから開ける

キユーソカイセキ
[ボイスデモ]

【分岐】【第1段階：中央部での追跡】の結果は？

追跡に成功した

追跡に失敗した

チョコボの進路をふさげ

リュック：いたいた～！ あそこだよ！ チョコボが逃げないようにならね。あっちで見張ってるね。
 バイン：ここで見張ってるよ。
 ユウナ：私が捕まえるよ、任せといて！

(チョコボが逃走する。再挑戦可能。合計10回逃走されるとチョコボの捕獲失敗)

【分岐】【第2段階：南部で逃いつめる】の結果は？

作業に4～6回成功

作業に7回成功

腹立ってこない？

リュック：なんかさ～、ハラ立ってこない？ 待てこの～！

(チョコボが逃走する。再挑戦可能。合計10回逃走されるとチョコボの捕獲失敗)

あっちにいた1

リュック：どこ行ったかなあ……。いた～！ ほら、あっち！ いっそげ～！

あっちにいた2

ユウナ：あれ？ いない……。
 バイン：団体のわりに、逃げ足の速い……。
 リュック：んん……。いたいたいたいたいた！ あっちあっち！ ほら、あっち！

別の手を考えよう

リュック：もっとラクに追っかける方法ないかな～？
 バイン：走って逃いつける相手じゃないな。別の手を考えよう。

【分岐】ホバーの運転手に手助けを頼んだ？

頼んだ

頼んでいない

(ホバーを利用して、チョコボを捕獲する)

(チョコボが逃走する。再挑戦可能。合計10回逃走されるとチョコボの捕獲失敗)

捕獲成功

ユウナ：やったあ……。

捕獲失敗の場合

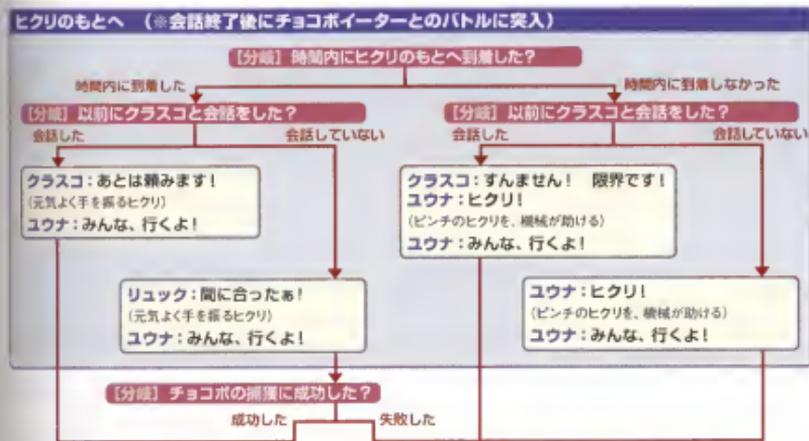
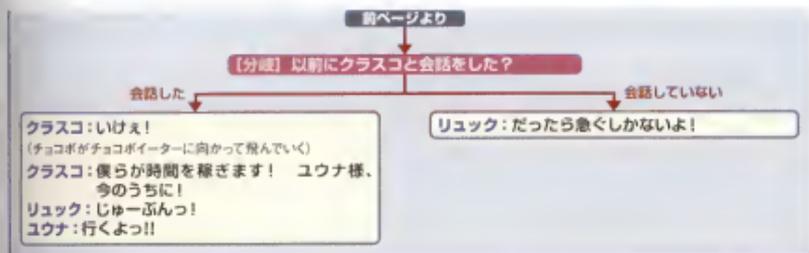
ヒクリの危機

男：おい！ あんたらのツレが、大変なことになってるぞ！
 リュック：ユウナ、行こっ！

まわり道で逃げ

(ガケを飛び降りてヒクリを助けに行こうとするユウナ)
 バイン：無茶だ！
 ユウナ：間に合わないよ！

決ページへ



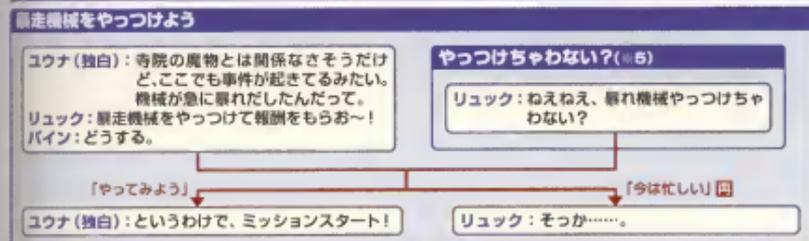
チョコボに乗れて一件落着

(チョコボに乗れて書んでいるヒクリ)
ユウナ：楽しそうだね。
バイン：こりないな。
ユウナ：行こう。

チョコボは逃げて一件落着

ユウナ：チョコボ、逃げちゃったね。
ユウナ：じゃ、行こうか。
※ユウナたちの健闘むなしく、チョコボは逃げてしまう。ほかの方法を考えてみると言い、去っていくヒクリ

STORY Lv.3 ミヘン街道



※5……「今は忙しい」を選んだあと、再度ミヘン街道を訪れた場合は、ここから開ける

STORY Lv.5 ミヘン街道

サブイベント「リン探偵」の解決編の分岐についてはP.106～123を参照

キユーソカイセキ
「ホイーステマ」

STORY Lv.1

キノコ岩街道

ヤイバルとの再会

ヤイバル：お久しぶりです、ユウナ様！ 僕のこと、忘れてないですね？

「忘れてしまいました」

「青年同盟のヤイバルさん」

ユウナ：ごめんなさい……。
 ヤイバル：やだなあ、青年同盟所属のヤイバルですよ。初めてお会いした時は、下っぱでしたが……。今ではほら、部下もたくさん。

ユウナ：青年同盟のヤイバルさん？
 ヤイバル：本当におぼえてくださるなんて……。ユウナ様、ありがとうございます！ ユウナ様にお会いしたあの日から、自分たちもスフィア調査を続けております。

ヤイバル：我々、青年同盟は……、ああ……クラスコ君、続き頼む。

ヤイバル：魔物退治ミッションを実行しないと、本部に行けませんので、ご注意ください！
 ※ヤイバルのかわりに青年同盟の活動内容を説明するクラスコ。カモメ団は途中で話をさそり、ウノーとサノーを追いかけるため先を急ぐことに

ヤイバル：魔物退治ミッションに挑戦しますか？

⑥

「魔物退治ミッションに挑戦」

「やめとこ」

ヤイバル：了解です！ 本部に向かう道中では、昇降機の近辺まで魔物が出現します。魔物を退治しながら本部を目指してください！ それではお氣をつけて！

ヤイバル：了解です！ ジョゼ街道方面は比較的
 安全であります。どうぞ、このままお
 進みください！

ヤイバル：クラスコ君！ ほら、道案内！
 クラスコ：あ……はい！ こちらどうぞぞ。

⑦

【追加シーン】 はじめて「ヤイバルとの再会」が発生させたときに、「魔物退治ミッションに挑戦」を選んだ場合

リュック：よしっ！ ミッション開始！

⑥……「魔物退治ミッションに挑戦」が「やめとこ」を選んだあと、再度ヤイバルと会話した場合は、ここから開ける

⑦……クラスコがジョゼ街道方面への道案内をしている状態で再度ヤイバルと会話して「やめとこ」を選んだ場合は開けない

マローダとの再会(⑧)

マローダ：おう、ごぶさた。俺、おぼえてるかな？

「ごめんなさい」

「もちろん！」

マローダ：ま、そんなもんか。俺、マローダ。イザールの弟でバッセの兄貴。
 ユウナ：ああ！

マローダ：うれしいねえ、こりゃ。

ユウナ：元気でしたか？

マローダ：だから……まあ、その……、よろしく頼むわ。

※お互いの近況を話し合うふたり、イザールのことを尋ねるユウナだが、マローダはそれについては話らうとせず、封印の装置についての説明をする

⑧……再度マローダと会話した場合は、「ここは立ち入り禁止だからよ、よろしく頼むわ。」と「兄貴は……相変わらずだ。」を交互に開ける

メイチェンの話

メイチェン：ユウナ様、2年ぶりに、お会いできたことを記念して……。

メイチェン：語ってもよいですか？ (※9)

「かんべんして」 ㊦

メイチェン：つまらんのう……。

「次の話おねがいします」 ㊦

メイチェン：おお、もちろんですぞ。

「どうぞどうぞ」 ㊦

メイチェン：この2年——まさに激動の日々でした。

メイチェン：そこから、新たな時代への教訓を見出すという運動ですな。

(※10)

メイチェン：真実運動に加わった者たちは、各地に埋もれた古いスフィアを探し始めました。

メイチェン：「スピラの真実を解明する」という意義を、理解しておるのか怪しいものですわ。

(※10)

ユウナ：怪しいですか……。
メイチェン：怪しいですなあ……。

メイチェン：さてさて……。

メイチェン：真実運動の立役者はトレマといましてな。元はエボン寺院の僧官だったそうで。

メイチェン：なんでも今は行方不明だそうで。

(※10)

「次の話おねがいします」 ㊦

メイチェン：おお、語りますとも。

「次の話おねがいします」 ㊦

（息切れをするメイチェン）

メイチェン：新エボン党はスフィアを独占しましたが意外にも、多くの支持を集めました。

メイチェン：そんな若者たちをまとめたのが、そう青年同盟のリーダー、ヌージですな。

(※10)

メイチェン：ヌージは、かつて討伐隊に所属し、死を恐れぬ戦いぶりでも尊敬された人物です。

メイチェン：ヌージと話したくて来たのですが、会議中とのことで、門前払いですわ。つまらんのう……。

「次の話おねがいします」 ㊦

メイチェン：あと、ひと息ですな。

メイチェン：青年同盟に集う若者たちを眺めていると、その若さが、つくづくうらやましくなりますなあ。

メイチェン：ここだけの話、自分の歳もよくおぼえとらんのですわ。

(※10)

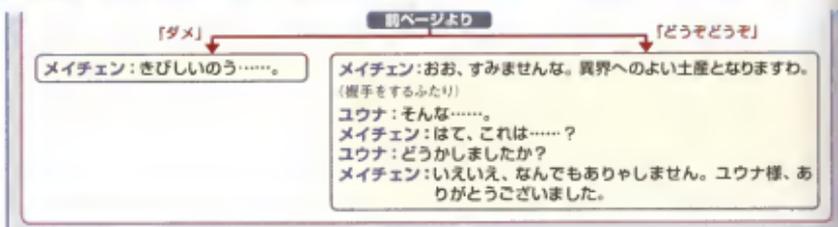
「追加シーン」 はじめてメイチェンの語りを最後まで聞いた場合

メイチェン：そうそう、もうひとつよろしいですか？

ユウナ：なんででしょう？

メイチェン：さしつかえなければ……、握手していただきたいのです。「シン」を倒してスピラを救ったその手に、触れてみたいんですわ。

次ページへ



※9……再度メイチェンと会話した場合は、ここから開ける

※10……選択肢が表示されているときに「かんべんしてください」を選択すると、メイチェンが「つまらんのう……」と言い、会話が終了する

クラスコの隠劇

クラスコ：決めました！ いつも何をやっても中途半端で、自分のやりたいこともわからず——、自分の本当の居場所もわからずに、流されるまま、生きてきたけど——、このままじゃダメなんだ。探したいんです。この世界のどこかに、こんな僕でも必要としてくれる場所があるような気がする。ユーナ様！

クラスコ：僕、自分の居場所を探したいんです。飛空艇に乗せてください！ (※11)

「飛空艇に乗せてあげる」

クラスコ：ありがとうございます！ 自分の本当
にしたいこと、見つけてみせます！
(クラスコ、飛空艇に乗りこむ)

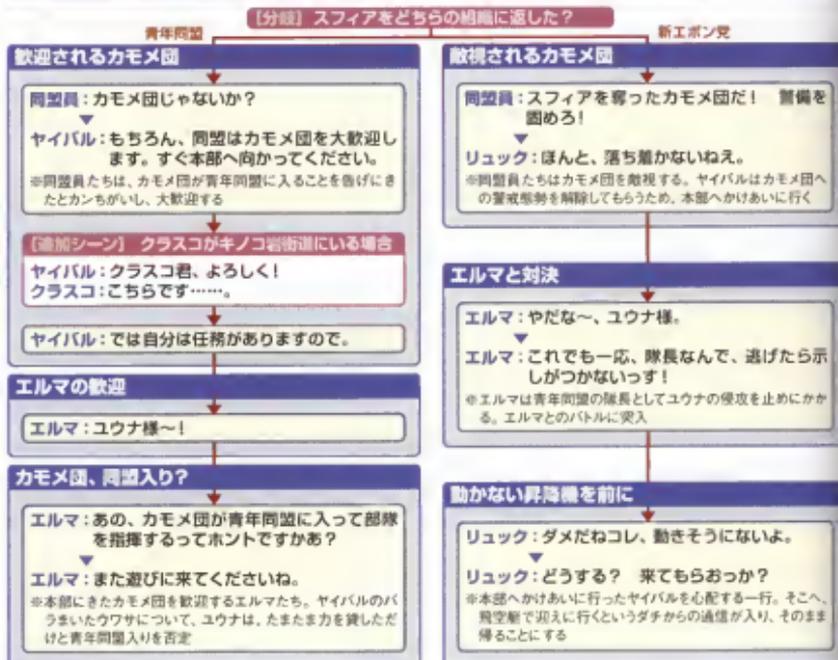
「ダメ」

クラスコ：ダメですか……甘いですが……。
(クラスコ、うなだれる)

※11……「ダメ」を選んだあと、再度クラスコと会話した場合は、ここから開ける

STORY Lv.2

キノコ岩街道



【分岐】 スフィアをどちらの組織に返した？

青年同盟

新エボン党

ヌージ、スフィアを預ける

ヌージ：ふん。
ユウナ：どうしたんですか？
ヌージ：ああ……あんたたちが。

▼
ヌージ：これも因縁かな。
バイン：偶然だろ。

※ヌージはカモメ団にスフィア集めを託したあと、持っていたスフィアをバインに手渡し、その場を去る

ヌージ、スフィアをくれてよこす

ヌージ：ふん。(カモメ団に気づき)ほう……。いい度胸だな、カモメ団。

▼
ヌージ：おまえがスフィアハンターとはな。くれてやる、好きにしろ。

※ヌージはカモメ団に立ち去るように警告したあと、持っていたスフィアをバインにくれてよこし、その場を去る

リュックの注釈

リュック：なに、なに、なに？ 知り合い？ 知り合い？

▼
バイン：46点だ。

※ヌージとの関係を除断するリュックだが、バインはくわしく話ろうとしない。それでもしつこく聞いてくるリュックに対して、バインは尊敬ポイントの減点を言い渡す

クラスコ、居場所を見つけに去る

【分岐】 スフィアをどちらの組織に返した？

青年同盟

新エボン党

バイン：あんたも大変だな。
クラスコ：いえ、別にいいんです。どうせ僕なん
て……。

クラスコ：やっぱり僕、戦いなんて向いてないん
すよね。だからって、他に得意なこと
があるわけでもないし……。

▼
クラスコ：こんなんじゃダメだ！ 自分の居場所は、自分で見つけなきゃ！
(クラスコ、その場から走り去る)

STORY Lv.3

キノコ岩街道

青年同盟の事情

【分岐】 スフィアをどちらの組織に返した？

青年同盟

新エボン党

ユウナ：カモメ団ですけど、魔物は？

▼
ヤイバル：「新しい時代は自分たちの力で守るも
ん」とか。

※青年同盟は、マキナ浜の協力で魔物の侵攻を食い止めていた。そのさいギッブルは、ユウナに頼りすぎると青年同盟に助言したという

ヤイバル：あ……ユウナ様！

▼
ユウナ：魔物もそんなにいないみたいだし、帰ろ
うか。

※ヤイバルはカモメ団を歓迎しようとするが、部下の目を気にして、その場を去っていく。一行は、魔物もいないようなので帰ることにする

ルテル：ユウナ様、よろしいでしょうか。おたず
ねしたいことがあります。

ユウナ：ええ。

ルテル：ユウナ様。おたずねしたいことがあるの
ですが……。青年同盟の者と話すのは、
お嫌でしょうか。

ユウナ：まさか、そんなこと。何かあったんですか？

▼
ルテル：ご承知とは思いますが、我らの盟主ヌージが消息を絶っております。

▼
ルテル：助かります。

※ルテルは、行方不明のヌージについて何が知らないかと尋ねてくる

キノコ岩武闘大会開幕!

エルマ: ユナ様へト

バイン: 面白そうだな。

※雲平原のコンサートに行った同盟員たちが説明したおかげで、新エボン党との戦いは避けられた。しかし、力を持ってあましている同盟員も多く、ルチルは武闘大会の開催を決める

【分岐】 スフィアをどちらの組織に返した?

青年同盟

リュック: ユナ、出てみない?
エルマ: そりゃ盛り上がるっすよ〜! ヤイバルが受付やってますんで、あいっに申し込んでくださいな。

新エボン党

ルチル: できることなら、ぜひ参加していただきたいのですが――。

ルチル: 申し訳ありません。

※出場を申しこもうとしたものの、エボンと親しい者が参加すると大会が過熱する恐れがあるからと、ユナたちは出場を断られる

大会に出るんですか?

ヤイバル: 皆さん、大会に出るんですか?

「出る出る!」

「そのうち」

ヤイバル: 了解です! では、ご案内します。

ヤイバル: そのうちですね。了解です!

同盟員の忠告

同盟員: エボンの味方に手を貸すわけにはいかないんだ。

同盟員: あんたの歌、よかったぜ。

※まだ気が立っているヤツもいるので気をつけると忠告されるユナたち

ヤイバルの決意

ヤイバル: ユナ様の歌を聴いて、いろいろ考えさせられました。

ユナ(独白): 彼のような人がもっと増えて何かを変えてくれるかもしれない。そんな気がするんだ。

※同盟にはまだ戦争を望んでいる者がいるが、自分が止めてみると言っ、単身ヤイバルは本部へと向かう

第1戦、ヤイバル戦

ルチル: 名高い大召喚士ユナ様が、諸君の力を試してくださいることになった。胸に覚えのある者は、前に出る!
ヤイバル: 僕も……じゃなくて、自分も参加したくあります! ユナ様と手合わせできたら、一生の記念になるであります!

ルチル: よろしい。各員、配置につけ! それでは第一戦――始め! (※12)

初挑戦の場合

ヤイバル: えっ!? 僕ですかあ!? よろしくお願ひします!

再挑戦の場合

ヤイバル: ユナ様、よろしくお願ひします!

※12……再挑戦の場合は、ここから開ける

次ページへ

ルチルの感想

第1戦勝利

ルチル：まさに一服ですね。どうぞ、次の相手が待っております。

第2戦勝利

ルチル：さすがです、ユウナ様。

第3戦勝利

ルチル：こうもたやすく突破されるとは……。

第4戦勝利

ルチル：それでは参りましょう。

第1戦敗北

ルチル：お体の調子が、すぐれないようですね。今回はお引き取りください。

第2戦敗北

ルチル：ユウナ様、ご無理はいけません。ここまでとしましょう。

第3戦敗北

ルチル：お体の調子が、すぐれないようですね。今回はお引き取りください。

第4戦敗北

ルチル：今回は残念でしたが、またどうぞ。兵たちも喜ぶでしょう。

第5戦敗北

ルチル：今回は残念でしたが、またどうぞ。兵たちも喜ぶでしょう。

エルマいきま～す！

ルチル：次の者！

エルマ：はいはいーい！ エルマいきま～す！

初挑戦の場合

再挑戦(エルマに勝利したことがある)の場合

再挑戦(エルマに一度も勝利したことがない)の場合

エルマ：ユウナ様、手加減無用ですよ～！

エルマ：今度は負けないっすよ！

エルマ：何度でもお相手するっすよ～！

【分岐】エルマとの勝負の結果は？

勝利した

敗北した

ルチルとの決戦

ルチル：お見事です、ユウナ様。エルマ、おまえもよく戦った。この敗北を、次に活かせ。
エルマ：はい、隊長！

初挑戦の場合

再挑戦の場合

ルチル：それでは、次の者！ どうした、遠慮なく名乗り出よ！

リュック：打ち止めっばいね。
バイン：あとひとりいるだろ。

ルチル：お手合わせ願えますか。
ユウナ：よろしくお願います！
ルチル：ありがとうございます。では……お手やわらかに。

ルチル：お手柔らかに願います。

あたし、やりました～！

エルマ：隊長～！ あたし、やりました～！
ルチル：腕をあげたな。さすが私の一番弟子だ。花を持たせてくださってありがとうございます。

前ページより

【分岐】ルチルとの勝負の結果は？

勝利した

敗北した

ルチルの演説

エルマ：隊長〜？
ルチル：ユウナ様、ありがとうございます。よい試合でした。

ルチル：そう、我らの力は、未来への道を切り開くためにある。たとえば……子供たちが、剣を持たずに進む未来をめざして。

※ルチルに勝利したところで、武闘大会は無事終了する。ルチルはちょうど良い機会だと、スピラの未来と青年問題のありかたについて演説を行なう

ルチルの勝利に満く同盟員

バイン：やられた……。
ルチル：皆さん、ありがとうございました。

ルチル：しばらくは大会を続けるとうましよう。よろしければ、また参加してください。

※ルチルが勝利し、さらに興奮してしまった同盟員たち。大会は、しばらくつづけられることに

盟主代行ルチルの宣明

ルチル：ヤイバル隊はマキナ派と協同して警護にあたれ。

ルチル：ユウナ様、これを、お役に立つかわかりませんが……。ヌージの人となりを知る手がかりとなれば幸いです。

※盟主代行として宣明するルチル。ヌージを知る手がかりになればと、ルチルはヌージの映ったスフィアをユウナに手渡す

ジョゼ寺院

DJOSE TEMPLE

STORY Lv.1

ジョゼ寺院

ギッブルの念押し(※13)

ギッブル：生ユウナ様か。

ギッブル：発掘作業したいの？ マジ？ 現場は砂漠だぞ？ 大変だぞ？
※ユウナたちが本気で発掘したいのか、念押しをしてくるギッブル

「マジ」

「じょうだん」

ギッブル：じゃあ、何しに来たん？ まあいいや、気が変わったらまた来てくれ。

発掘する気になった？

ギッブル：発掘する気になった？ (※14)

「する」

「しない」

ギッブル：あっそ。

ギッブル：じゃ採用、おめでとう。

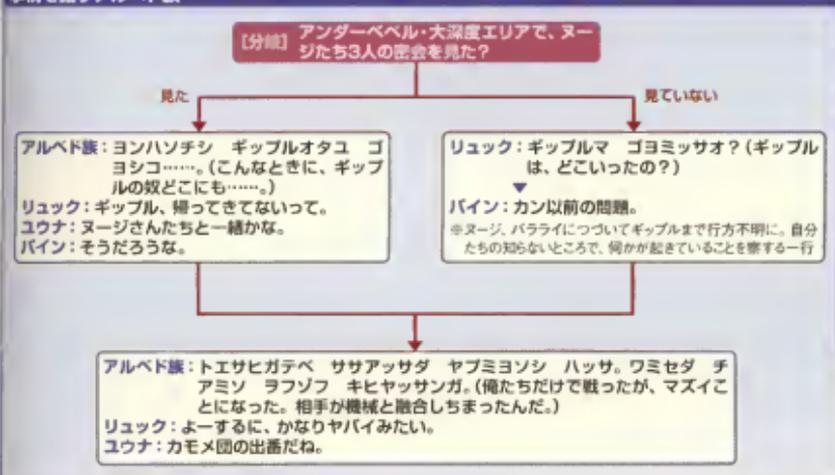
ギッブル：じゃ、がんばってな。

※発掘のアルバイトに採用されたユウナは、発掘を行なうための紹介状をギッブルから受け取る

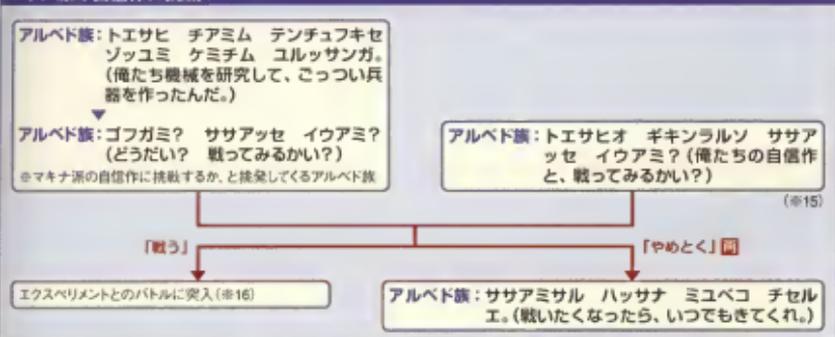
※13……STORY Lv.1で聞いていない場合はSTORY Lv.2で聞ける

※14……「しない」を選んだあと、再度ギッブルと会話した場合は、ここから聞ける

事情を話すアルベド族



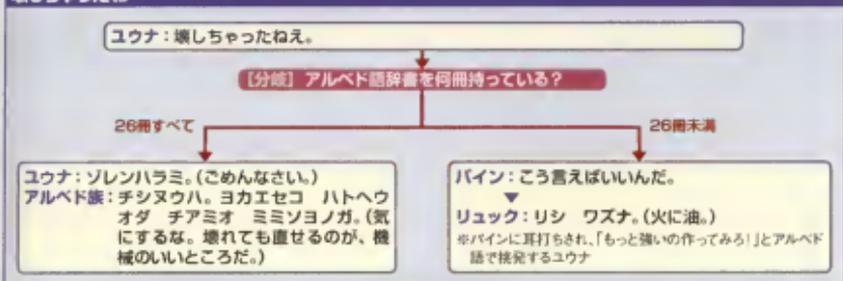
マキナ派の自信作に挑戦？



※15……「やめとく」を選んだあと、再度アルベド族と会話した場合は、ここから開ける

※16……エクスペリメントが最強状態になる条件を満たしている場合は、控えの間で「戦う」を選んだときにバトル開始

嬉しいっちゃったね……



もう手がつけれん

アルベド族：ミアン ミアン。(いかんいかん。)

アルベド族：マンヘミ キセヤヌ……。 (反省して
ます……。)

※マキナ洞が崩壊に乗って改造しすぎた結果、エクスペリメントが暴走

アルベド族：トエサヒオ チアミ ソレセル
ルエウア？ (俺たちの機械、
止めてくれるか？) (※17)

ユウナ：もう……仕方がないなあ。

「戦う」

「やめとく」Bアルベド族：アンサンシ サトヘウソ トコッサ
ナ トヤヒダミガボ〜！ (簡単に倒
せると思ったら、大間違いだぞ〜！)

バイン：どっちの味方だ。

※エクスペリメントとのバトルに突入

アルベド族：ギズンサヒベ ハンソア キノッセ？
(自分たちでなんとかしろって？)

※17……「やめとく」を選んだあと、再度訪れた場合は、ここから聞ける

バインがアルベド語を習った理由

アルベド族：ラヌダガ！ (さすがだ！)
バイン：ホエマゴフコ。(それはどうも。)
リュック：あのさ、アルベド語、誰に習ったの？

バイン：どうしてこうなるんだ？ 待ってっ！

※アルベド語を学んだのは自分の世界を広げるためだったが、自分自身が変わったのはユウナたちのおかげだと語るバイン。しかし、会話の弾みでなぜか聞いてっこに

幻光河

MOONFLOW

STORY Lv.1

幻光河

【分岐】 幻光河・南岸でトープリと会話した？

会話した

会話していない

助けを求めるハイベロ族

ハイベロ族：誰か〜、たすけ〜？

ハイベロ族：だれ〜か、だれ〜か？ おたすけて〜。

護衛をしよう

ユウナ：あなたがトープリさんの部下？

リュック：そゆこと。あたしたちカモメ団が、ト
ープリのところまで護衛したげる。

ハイベロ族：ありがとさ〜ん。

※トープリから控してくれと頼まれていた部下を発見し、一行
は南岸まで護衛を開始する

ハイベロ族：ひえ〜、盗賊、おそわれる〜？

リュック：悪いけど〜。

ユウナ：ちょっとなら、いいよ。

ハイベロ族：ありがと〜。

※盗賊に困っているハイベロ族を発見した一行。助けてほし
いと頼まれ、断りきれず護衛をするハメに

次ページへ

冒険終了

【分岐】 輸送品をすべて守った？

すべて守った

トーブリ：ういいうい！ 戻ったか！
 ハイベロ族：この人たちのおかげさ〜ん。
 トーブリ：ういいうい、どうも助かりました。
 これでイベント成功まであと一歩です。

ひとつ以上盗まれた

トーブリ：ういいうい！ 戻ったか！
 ハイベロ族：とりあえず、この人たちのおかげさ〜ん。
 でもでも困った〜よ？ 盗賊アレコレう
 ばわれた〜。
 トーブリ：まあいいさ、これだけあれば、なんとかなる
 だろう。ういいうい、どうも助かりました。これ
 でイベント成功まであと三歩です。

【分岐】 幻光河・南岸でトーブリと会話した？

会話した

トーブリ：約束の、これ、どうぞ。
 (トーブリからドレスフィア「魔銃士」を受け取る)

会話していない

トーブリ：お礼代わりに受け取ってください、これ。
 リュック：おおっ！ スフィアだ！
 ユウナ：もうけもうけ！
 (トーブリからドレスフィア「魔銃士」を受け取る)

【追加シーン】 輸送品をすべて守っている場合

トーブリ：それから、これも受け取ってください。ほんの気持ちです。
 (トーブリからサークレットとリザルトプレート「白輪の守り」を受け取る)

トーブリ：久しぶりに会った気がしますよ、信用できる人たち。いや〜結構結構！

【追加シーン】 ハイベロ族から援助を依頼され、輸送品をすべて守っている場合

ハイベロ族：みんななど〜もありが〜と。何かあったら、おかしする〜よ？

ユウナ：どういたしまして。
 リュック：スフィアハンター、カモメ団、ごひいきにね〜！

STORY Lv.2

幻光河

トーブリ、チケット売りを依頼

【分岐】 ミッション「輸送車を襲撃！」
をコンプリートした？

コンプリートした

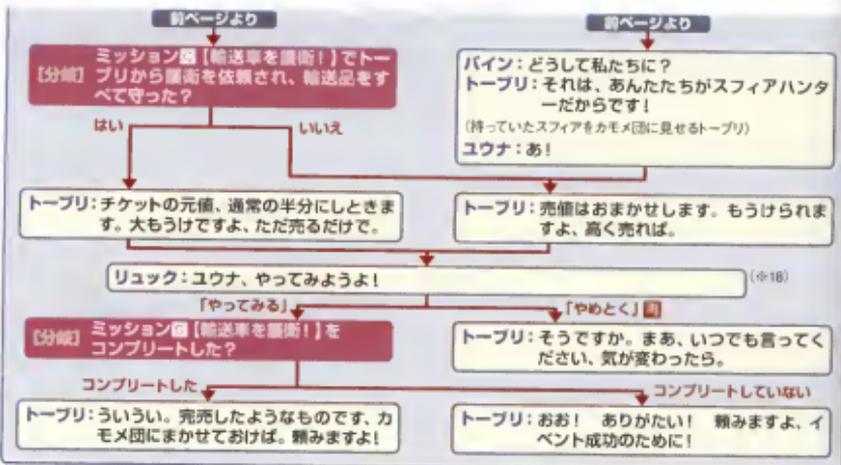
トーブリ：なかなか売れないんです、イベントのチケット。空席だらけですよ、この
 ままじゃ。どうです、皆さん？ チケット、売ってみませんか？

コンプリートしていない

トーブリ：困ったもんですよ、まったく。ここで
 一大イベントを開催するんですが。

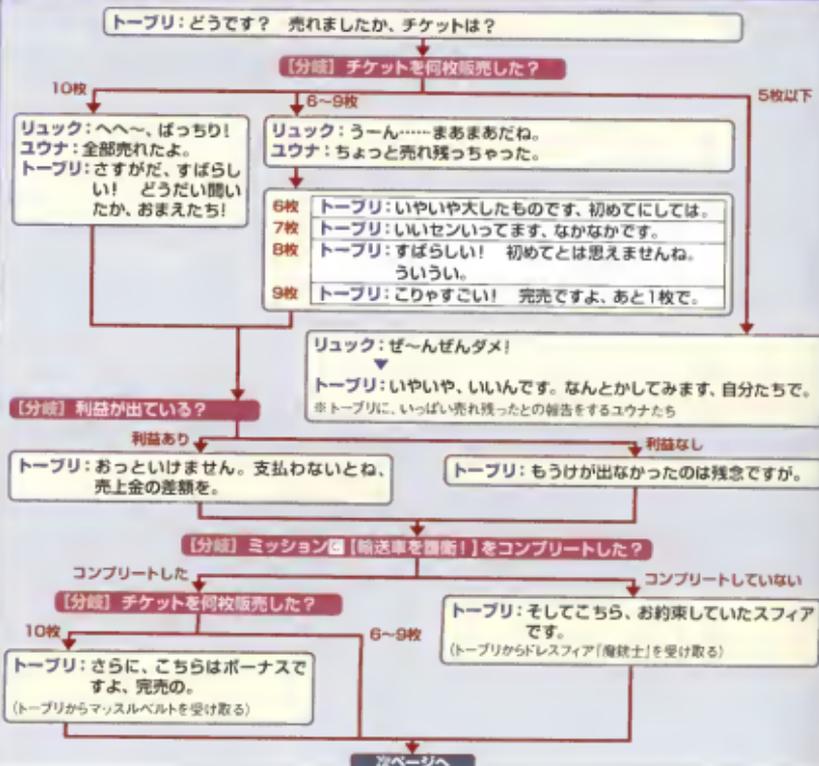
次ページへ

次ページへ



※18……「やめとく」を選んだあと、再度トープリと会話した場合は、トープリの「どうです、皆さん? チケット、売ってませんか?」について、ここから問ける

チケット売り成功をトープリに報告/チケット売り失敗をトープリに報告



前ページより

【分岐】 トーブリからお礼をもらった？

ドレスフィア「魔銃士」または
マッスルベルトをもらった

バイン：なんでもやってみるもんだな。

売上金額のみもらった

何ももらっていない

バイン：ただ働きか。

【分岐】 チケットを何枚販売した？

10枚

トーブリ：ういうい、いい取り引きでした。どちら
も満足できて。
リュック：イベント、楽しみにしてるよ。

6~9枚

トーブリ：ではでは、おつかれさまでした。
リュック：イベント、楽しみにしてるよ。

STORY Lv.5

幻光河

ゆっくり読んでください

トーブリ：ういうい！ 大成功でしたねえ、雷平原ライブ。でも、甘んじてられませぬよ、成功
には、次につなげないと、あの成功を！ まあ読んでいってください、ごゆっくり！^(※19)

【分岐】 STORY Lv.5の幻光河ライブの
盛り上がりは？

上々の盛り上がり

トーブリ：ういうい！ せっかくですから、どう
です、飛び入り？ 大歓迎ですよ、皆さん
でしたら、お願いしたいくらいです、
こっちから！

そこそこの盛り上がり

盛り上がり欠ける

トーブリ：いやー、まあまあでした。

トーブリ：ありましたねえ、その手が！ ういうい！
※バインの発言を真に受けたトーブリが、ライブを盛り上げる
ためにみずから飛び入りする

「観る」

そこそこですが

トーブリ：いやー、盛り上がりましたねえ、そこ
そこですが。

「帰る」^回

(会話終了)

「観るだけ」

「飛び入り」

「帰る」^回

(会話終了)

トーブリの夢

トーブリ：いやー、盛り上がりました。ええもう、最高に。

ユウナ：うん、楽しかった！

トーブリ：ありがとうございます、本当に。さしあ
げませんとね、お礼。
リュック：別にいいよ、あたたかも楽しかったし。
ユウナ・リュック：ね！

トーブリ：ういうい、そうですか。楽しんでいただけましたか。

バイン：ういうい。

※人と人との心をつなぐことが自分の夢だったと、上機嫌で語るトーブリ。またの出演を期待しているとの
彼の言葉に、バインはあまり乗り気ではない返事をする

※19……いづれかの「帰る」を選んだあと、再度トーブリと会話した場合は、ここから開ける

STORY Lv.2

グアドサラム

ルブランのマッサージ

ルブラン：それじゃ、頼むよ。

マッサージ中(≒20)

満足度：+5

ルブラン：は～ そこそこ♪
ルブラン：ん～♪
ルブラン：やるじゃないか

満足度：+2 (2回目以降は+3)

ルブラン：ふー
ルブラン：はあ……
ルブラン：いいねえ……

満足度：+1 (2回目以降は+2)

ルブラン：うーん？
ルブラン：違うねえ
ルブラン：どうかねえ
ルブラン：そこじゃなくて
ルブラン：そうじゃないんだよ

満足度：+0

ルブラン：したっ？
ルブラン：んあ？
ルブラン：効いてないよ
ルブラン：何やってんだい！
ルブラン：カンベンしてくれよ

[分岐] マッサージの満足度は？

32点以上

32点未満

ルブラン：どこ触ってんだい、役立たず！ ほら、やりなおし！

※20……満足度の増加量に対応したボイスのなかからいずれかがランダムで聞ける

ルブラン熟睡

ルブラン：ん～……いい感じだよ。

ウノー：リビングの奥！ いつも点検してるだろ？

※マッサージに満足したルブランは、そのまま寝てしまう。そこへ、ルブランに呼び出されていたウノーとサナーが登場。ユウナたちに、リビングにあるスイッチの系統を命じる

STORY Lv.3

グアドサラム

聞かない扉の前で

ユウナ：こんにちは。
リュック：誰もいないのかな？

[分岐] ミッション④ [ロンソの出陣を阻止せよ]
をコンプリートした？

コンプリートした

コンプリートしていない

バイン：居留守かよな。

バイン：グアド族に聞くしかないか。

※ハイベロ族に尋ねてみると、ここにはグアド族が入り込んでいるという。しかし、何をしているのかまでは、わからないまま

バイン：聞かないと、かえって気になるな。

[分岐] ミッション④ [ロンソの出陣を阻止せよ] をコンプリートした？

コンプリートした

コンプリートしていない

帰ってきたグアド族

トワメル：妙な調べとは、このことですか。

トワメル：彼らの音楽が、グアド族のすさんだ心を癒してくれたのでしょう。

※森とともに滅びようとしていたグアド族だが、同じく消えゆくつもりだったベライたちの音楽に心を動かされ、彼らを連れてもどってきた

ユウナの独白 受け継ぐ人は誰もいない

ユウナ (独白)：この街には、グアドの人たちの思い出がつまっているんだと思う。でも……受け継ぐ人は、誰もいない。ねえ、伝える人がいない思い出はどこへ消えてゆくのかな。

族長トワメル

トワメル：ロンソが我らを憎んでいることは、よく承知しております。

ブクタク：つらいことがあったらサ！ 僕らの曲で応援するヨ！

※ロンソ族から逃げも隠れもしないと言うトワメルが、みんなのすめで新しい族長となる

グアドの思い出が眠るところ

トワメル：おお、ユウナ様。ちょうどよいところへ。

トワメル：グアドの過去を、スピラの未来のために役に立っていただきたいのです。

※開かずの家にグアド族の思い出が眠る場所だと語るトワメルは、なかのものをユウナの族に立ててほしいと言って扉を開ける

[分岐] STORY Lv.2または3で、リアン&エイドに会った？

会った

会っていない
(イベントなし)

リアン&エイドと友だちになった少年

グアド族少年：ひょっとして、ユウナ様？

グアド族少年：いつか御山、一緒に登ろうって、リアンたちと約束したしね。

※開かずの家にいたグアド族の少年が、自分はリアン&エイドと友だちになったと話す

雷平原

THUNDER PLAINS

STORY Lv.2

雷平原

[分岐] STORY Lv.1のザナルカンド遺跡でシドに何と悪言した？

「ないです」

「おおあり」

シド、へごみ中

ユウナ：どうしたんですか、こんなところで。

バイン：子供か。

※ザナルカンド遺跡でユウナに怒られたため、シドはひとりでごみ中

次ページへ

次ページへ

前ページより

前ページより

STORY Lv.3

雷平原

シド、意地を張る

ユウナ：シドさん？

リュック：アニキとね……。いろいろありますよ。
※飛空艇にこないかとユウナたちに誘われるシドだが、意地を張り、申し出を断る

シド、謝る(※21)

リュック：ま〜だ立ち直ってないよ。

シド：すまなかった、かんべんしてくれ。
※立ち去ろうとするユウナたちを呼び止め、謝るシド

※21……STORY Lv.2でシドに会っていない場合は、かわりに「シド、へこみ中」のボイスデモが発生する

雷平原にきたリアンとエイド

【追加シーン】 STORY Lv.2のナギ平原でリアン&エイドに会っていない場合

リアン：大召喚士様、はじめまして。リアン=ロンゾとエイド=ロンゾです。
ユウナ：こんにちは。

リュック：うろろうしてたら危ないよ。ツノに雷、おこちるかも。

リアン：ユウナ様、長老のツノを治す方法、どこに行けば見つかるでしょうか？
※雷平原まできたリアン&エイドだが、いまだキマリのツノを治す手がかりは見つからず、どこに行けばいいのかわからずユウナに尋ねてくる

「ジョゼ寺院」

「幻光河」

「キーリカ島」

ユウナ：アルベドの人たちなら何か知ってるかも。
リュック：そうかなあ。ユウナ：トープリさんなら知ってるかも。
バイン：それはどうかな……。リュック：な〜んでキーリカなわけ？
ユウナ：えーと……なんとなく。リアン：とにかく、そこへ行ってみます。大召喚士様、ありがとうございました。エイド、行こう。
エイド：うん。

マカラーニヤの森

MACALANIA WOOD

STORY Lv.1

マカラーニヤの森

オオアカ屋の事情(※22)

オオアカ屋：リンから店を買ったんだけどよ。ごらんの通り、寺院が湖に沈んでー。

ユウナ：どうしよう？ 困ってるみたいだけど……。

※アルベド族の借金取りに追われている理由を話すオオアカ屋。それを聞いたユウナは、オオアカ屋をどうするか考える

「飛空艇にかまくら」

「アルベド族に通報しちゃえ」

リュック：ほんとにいいの〜？
バイン：仕方ないか。
ユウナ：ちょっとキツイかな？

「オオアカ屋にかまくら」

「アルベド族に通報しちゃえ」

オオアカ屋：ありがとう！
(オオアカ屋、飛空艇に乗りこむ)ユウナ：借りたお金は返さなきゃ。
リュック：ミサマー！ オオアカ屋 マッテン！
(いたよー！ オオアカ屋、発見！)
(オオアカ屋、駆けつけたアルベド族につかまる)

※22……STORY Lv.1で聞いている場合はSTORY Lv.2で聞ける

音楽する人さがし中～

ハイベロ族：カモメ団さん、おつかれさ～ん。

【分岐】 ミッション④【輸送車を盗術！】をコンプリートした？

コンプリートした

コンプリートしていない

リュック：ああ、トープリさんとの。
ハイベロ族：おねがい、聞いてくれな～い？

リュック：あたしたちも有名になったねえ。
ハイベロ族：トープリ親方、言った～よ。とっとも親切、カモメ団、なんでもやってくれる～よ？
ユウナ：そういう意味で有名か……。

バイン：何をさせたいんだ？
ハイベロ族：親方、おまつり聞く～よ。歌って踊って大騒ぎ？ 音楽する人、探し中～。楽団員さん、どこかな？
ユウナ：私たちに探してほしい、って？

ハイベロ族：カモメ団さん、よろしくさ～ん。 (※23)

「引き受ける」

ハイベロ族：ありがとね～。見つけてお手紙送す～よ。

「それどころじゃない」

ハイベロ族：ダメな～の？

※23……「それどころじゃない」を選んだあと、再度ハイベロ族と会話した場合は、ここから聞ける

旅行会社新張開店

リン：これはこれは、ユウナ様。いつも、お世話になっております。

リン：新張開店早々、ユウナ様ご一行がいらっしゃるとは、実に幸先よい。今後とも、ぜひごひいきに。

※旅行会社の新張オープンのため、従業員の研修をかねて視察にきていたことを話すリン

【追加シーン】 ミッション⑤【ルブランアシッド潜入準備！】をコンプリートしていない場合

リュック：ねえ、ルブラン一味の戦闘服って売ってない？

リン：今後砂漠に行くことがあれば、発掘に挑戦してみれば？ 貴重なアイテムを発掘したら、相応の金額で引き取りましょう。ユウナ様の旅に、少しでもお役に立てれば幸いです。

※リンの店では、ルブランの戦闘服は売っていなかった。かわりにリンは、砂漠にルブラン一味が姿を現したとの報告をナーダラから受けたことを教えてくれる

STORY Lv.3

マカラーニヤの森

かつきるアルベド族の店員 ～ オオアカ屋、悔やむ

バイン：魔物も打ち止めか。

アルベド族：ヨエム……。イブフイオ ホザベ イユテサ。(これを……。湖のそばで見つけた。)

※魔物を倒したユウナたちは急いで旅行会社へ駆けつけるが、店はすでに魔物に襲われたあとだった。アルベド族の店員は一行にスフィアを手渡したのち、かつきる

次ページへ

前ページより

【分岐】 オオアカ屋の借金を全額返済した？

全額返済した

全額返済していない

(旅行会社に飛びこんでくるオオアカ屋)

オオアカ屋：おい、何がどうしたってんだ!? 兄ちゃん、あんたらに借りた金、返しに来たんだ! 返す前に死なれちゃあ、踏み倒したことになるぞ! しつかりしろ! ……ばっさやろ! オオアカ屋の名折れじゃねえか。

(会話終了)

オオアカ屋、決意を語る(=24)

オオアカ屋：俺は……この店を守るぜ。どんなことがあってもな。
バイン：客より魔物が多そうな土地だぞ。
オオアカ屋：だったら、魔物どもと商売してでも店を続けてやる! この灯が消えちまったら、店守って死んだ連中が浮かばれねえよ! あんたらも、たまには蒸出してくれよな。

※24……ミッション④【旅行会社の安全を確保せよ!】終了後に借金を全額返済した場合は、ふたたび旅行会社を訪れてからマカラニーヤの森へ向かうと聞ける

STORY Lv.5

マカラニーヤの森

【分岐】 ミッション④【ロンソの出陣を阻止せよ】をコンプリートした？

コンプリートした

コンプリートしていない

森は消えても思い出は消えない

ユウナ：誰もいない森……か。
リュック：この森って、もうすぐなくなるんだっけ。
今あたしたちが見てる跡めも消えちゃうんだね。
バイン：でも、思い出は消えない。
ユウナ：……うん。

ユウナの独白 思い出や記憶はどこへ

ユウナ(独白)：死人になってさまようよりはよかったのかも知れない。でも、何も残らないなんて。あの人たちの思い出や記憶はどこへ行ってしまったんだろう……。

先に帰ってくれるかな

ユウナ：ごめん、先に帰っててくれるかな。
バイン：なに?
リュック：了解。バイン、行こ。
バイン：……ああ。

懐かしいと言うには、まだ……

(指笛を吹くユウナ。しかし、反応はない)
ユウナ(独白)：なつかしいと言うには……まだ……。

【分岐】 ミッション④【アルベド機械の部品発掘】で、はじめての発掘に成功した？

成功した

失敗した

発掘失敗 ナーダラしかる

リュック：わかったよ、もう許してよ〜。
 ナーダラ：砂漠を甘く見るんじゃないよ、まったく。
 ユウナ：ごめんなさい、ナーダラさん……。

「お世話になりました」

「もう1回おねがい」

ユウナ：でも、もう1回やらせてください。
 ナーダラ：……どうかねえ。
 リュック：……ナーダラ〜。
 ナーダラ：……じゃあ、もう1回やってもらおうかね。
 ※成功するまで、サブイベント「発掘」に挑戦しつづけることになる

ナーダラ「落ち込むんじゃないよ」

ナーダラ：ここで設立たすだったからって、落ち込むんじゃないよ。

発掘成功 ナーダラほめる

ナーダラ：これこれ、これだよ！ やるじゃないか！
 リュック：どんなもんだい！
 ナーダラ：すぐ調子に乗るんだからねえ、まったく。まあ、いいか、ごころうさん。ほら、これは報酬だよ。
 リュック：やった♪
 ユウナ：おつかれさまでした。
 (ナーダラからリザルトプレート「静かなる闇夜」を受け取る)

ナーダラ「また来ておくれ」

ナーダラ：その気があったらまた来ておくれ。待ってるからね。

発掘でへトへのオオアカ屋

オオアカ屋：オオアカ屋……よろしく……。借金のカタに穴掘りなんて、ついてねえよなあ……。お宝を掘り当てる前に、ひからびちまいそうだ。なあ、あんたらの飛空艇で休ませてくれねえか？

「いいよ」

「ダメ！」

オオアカ屋：おおっ！ そうこなくっちゃな！
 (オオアカ屋、飛空艇に乗りこむ)

ピケット：ハヤテコオ マッテン！（なまけもの、発見！）
 オオアカ屋：いっけねえ！？

次ページへ

前ページより

ビーカネル砂漠

STORY Lv.3

逃げるチャンスをかろうオオアカ屋

オオアカ屋：ふう……。人生、何が起こるかわかりやしねえなあ。借金を返せねえば
 っかりに、砂漠で穴掘り暮らしときた。ふざけるなってんだ！ 絶対、逃
 げ出してやっからな！

(ピケットが監視にやってくる)

オオアカ屋：冗談だよ……。あー！ お仕事楽しい楽しい！ こんちくしょう……。

(オオアカ屋は走り去っていく)

ユウナ(独白)：まじめに仕事するフリをして、チャンスを狙ってるみたい。オオアカ
 屋さんのことだから、いつかスキを突いて逃げ出しちゃうんじゃない
 かな。

STORY Lv.5

ビーカネル砂漠

サボテンダー自治区の危機

ナーダラ：いいところに来てくれたよ！
 リュック：タハ モア。 (やな予感。)
 ナーダラ：サボテンダー自治区が、どえらい魔物に襲われてるんだ。

[追加シーン] STORY Lv.3でベンゾに会っていない場合

ナーダラ：選抜のベンゾだよ。こいつと一緒に――。

ユウナ：なんとかすればいいんですね。ベンゾ君、行こう！
 バイン：勢いに吞まれやすいというより……。

リュック：勢いにノリノリだね。

バイン：どうなってるんだ。並みの魔物じゃなさそうだな。

ベンゾ：くわしいことはマルネラが話してくれます。

※サボテンダー自治区を訪れると、魔物が大量に発生していた。事情を聞かため、マルネラのもとへ急ぐ
 ことにするユウナたち

[追加シーン] STORY Lv.3でマルネラに会っていない場合

ユウナ：マルネラさんって、どこ？

(マルネラがしゃべり出す)

ユウナ：しゃべった!?

ベンゾ：僕が訳します。

ユウナ：う……うん。何が起きてるんですか？

リュック：やっつけたのかな？

ベンゾ：いいえ、時間稼ぎが精一杯だそうです。お願いします。マルネラが力尽きない
 うちに、サボテンダーを集めてください。

※魔物を封印するには、10人の門番サボテンダーの力が必要だと言うマルネラ。ユウナたちは一刻も早
 くサボテンダーを集めることにする

STORY Lv.2

ベベル

ベベルに乗りこんで

リュック：どういう作戦でいく？

傭兵：おまえたちは……。

※ユナたちがベベルに潜入するための作戦を練っているところへ傭兵が駆けつける

【分岐】 スフィアをどちらの組織に返した？

青年同盟

新工ボン党

傭兵：ふん、青年同盟の回し者か！ キーリカのようにはいかんぞ！
ルブラン：じゃ、あとは頼んだよ。
ユナ：「じゃ」って？
※傭兵とのバトルに突入

ユナ：カモメ団です。
傭兵：大召喚士様ですか！ これは失礼しました。
(傭兵は党本部への道を開ける)

バラライと対峙

【分岐】 以前にバラライと会った？

会った

会っていない

バラライ：誰かと思えば、カモメ団の皆さんですか。

バラライ：おや？ 誰かと思えば大召喚士様ですか。
ユナ：あなたは……？
バイン：バラライ——新工ボン党の議長。
リュック：ってことは、悪の議長!?
バラライ：ひどい言われようだな。

バラライ：言わなくてもわかりますよ。

バラライ：バイン！

※カモメ団の前にバラライが立ちふさがりますが、バインは戦ってでも突破を試みようとする。バラライとのバトルに突入

キエーソカイセキ
【ボイスデモ】

STORY Lv.3

ベベル

こども団、アンダーベベルに潜入

バイン：子供の遊び場か？

パッセ：だったら、この場所のこと話してみるよ。

※アンダーベベル・大深度エリアまで来ると、そこにはこども団の姿が。パッセは、このことを大人たちに知らせてみると言う

「やめた方がいい」

「知らせたあげて」

パッセ：やっぱりなあ……。僕たちなんて相手にしてもらえないもんね。大人はいつもそうなんだよなあ……。

パッセ：うん、わかった！ こども団、出発！ あ！ これあげるよ。

(リザルトプレート「野性の血脈」を受け取る)

パッセ：この情報を伝えて、大人を驚かせるぞー！

[分岐] STORY Lv.4で、ザナルカンドの通信スフィアを通してイサールにベベルの状況を伝えた？

伝えた

伝えていない

マローダ、兄と自分の事情を話す

マローダ、ベベルの現状を語る

マローダ：よう。
ユウナ：こんにちは。マローダさんって青年同盟ですよね。平気ですか、ここにいて？

マローダ：俺もいまだにビクついちゃうんだけどな。

マローダ：「兄弟仲良くがんばろう」っつう話だ。

※ザナルカンドから駆けつけ、ベベルの民の心のよりどころとなっていたイサール。マローダやパッセも、兄に巻きこまれる形でベベルで働くことに

マローダ：それがエポンの運中に頼まれてよ。「ここにいてくれ」っつさ。

マローダ：ほれ、さぼってないで見回りに行ってきた。
※指揮系統が乱れ、ベベルはともに警備ができる状態ではなかった。こども団や青年同盟所属のマローダも、新エポン党に引き止められる形で警備にあたることに

パッセ：うん！ じゃあね、ユウナ様！ こども団、しゅっぱーっ！

ユウナ：みんな楽しそうだねえ。

マローダ：世の中っつうのは、こうやって変わっていくのかもしれないねえ。

※大量に増えているこども団のメンバーに驚くユウナたち。こうやって人々は変わっていくのだと、マローダは感慨にふける

リュック：イサールも変わったし。

マローダ：いやあ、なんも変わってねえよ。真面目すぎる兄貴が面倒事をしよいこんで、俺らが苦労するっつうわけだ。

ユウナ：もー！ 何よ！

※真面目すぎて面倒ごとをしよいこむイサールに、ユウナを驚かすリュックとバイン。今のユウナは、まったく気づいていない様子

マローダ：ま、どんな世の中になっても「相変わらず」ってのもいるけどよ。

ナギ平原

CALM LANDS

STORY Lv.2

ナギ平原

ナギ平原にきたリアンとエイド

リアン：大召喚士様、初めてお目にかかります。リアン＝ロンゾです。

リアン：リアンとエイドは、たくさん聞きました。ユウナ様とキマリ長老の旅の物語。
※ユウナに自己紹介をするリアン&エイド

[分岐] STORY Lv.1でキマリとガクリの会話を見た？

見た

見ていない

リアン：でも、リアンとエイドに会ったことは長老に言わないでください。

リュック：すごい逃げ足。

※ユウナたちは、以前話聞いたロンゾの子どもがリアン&エイドだと気づき連れて帰ろうとするが、ふたりはすばやい逃げ足で去っていく

ユウナ：キマリは元気？

ユウナ：気をつけてね。どことも魔物が多いから。

リアン：はい、ユウナ様。行こう、エイド。

エイド：うん。

※リアン&エイドは、キマリ長老を元気にする方法を探しているとユウナたちに告げ、旅を再開する

STORY Lv.1 (OPENING)

ガガゼト山

【分岐】 制限時間内に遺跡の頂上に到着した？

制限時間内に到着した

制限時間を過ぎてから到着した

ルブラン落ちかける

(ガケから落ちそうになっているルブラン一味)
ルブラン：じろじろ見るんじゃないよ！

造ってきたルブラン一味

(思案をあげながら頂上から駆け下りてくるルブラン一味)
ユウナ：なんだろう？

スフィアの前にはボスが

リュック：やっぱり、いると思ったんだよね。
バイン：来るよ！
※ボリスパイダーとのバトルに突入

スフィアゲット

ユウナ：やった！

(座れ果てたルブランたちが、少し遅れて登場する)
ルブラン：ふん、あたしにはわかるよ。そのスフィアはスカだね。あんたたちにはお似合いさ！
リュック：若さの勝利！

ユウナ：では、いただきませう？

迎えの飛空艇

リュック：アニキ！ 任務完了！
ダチ：アニキ、そっちで会わなかったか？

STORY Lv.1

ガガゼト山

ユウナの独白 ロンゾ族の現状

ユウナ (独白)：ロンゾ族は、変わらずこのガガゼト山に住んでるよ。

ガリック：ユウナはスピラを救った。だがロンゾはまだ救われてない。
ユウナ：あの……。

※ロンゾ族の長老キマリとの再会。そこへガリックが現れ、リアン&エイドが御山を下りたことを告げる。キマリの長老としての振るまいにいらだちを覚えるガリック

「すごいツノだねえ」

「リアンとエイドはまかせて」

「キマリと仲良くしてね」

(無言で立ち去るガリック)

ガリック：ふん。

ガリック：ふん。

キマリの悩み

キマリ：ユウナ……。
ユウナ：大丈夫？
キマリ：キマリは困っている。ロンゾの若者はグアド族への憎しみをつのらせている。

次ページへ

前ページより

「みんなの意見を聞いたら？」

キマリ：キマリは皆とよく話した。毎日毎夜、語り合っても皆を抑えられない。
ユウナ：キマリ……。

「そんな状況でどうするの!」

キマリ：ユウナ……。キマリは反省した。弱音はキマリを小さくする。
ユウナ：そう! その意気!

「放っておけば？」

キマリ：……キマリは間違っていた。ロンゾの意思はロンゾが解決する。ユウナに相談したのは間違っていた。
ユウナ：そんなことないと思うけど……。

STORY Lv.2

ガガゼト山

キマリ、さらに奮む

キマリ：ロンゾの若者たちは、グアドへの復讐をあきらめない。キマリは戦を防ぎたい。しかし知恵が足りない。

「力だけでも止めよう!」

キマリ：力で解決するのは簡単だ。長老が力に頼ったら、若きロンゾたちも力にすぎる。だが、力は力に譲られる。キマリはそのためにツノをなくした。

「自分で考えなきゃ」

キマリ：キマリもそう思っている。長老が誰かに頼ったら、その者は長老にふさわしくない。
ユウナ：そこまで思いつめなくても大丈夫だよ。
キマリ：ユウナ、すまない。キマリの間は、少し軽くなった。

「放っておけば？」

キマリ：たとえグアドを滅ぼしても、いなくなった者は解らない。かえって悲しくなる。ユウナなら、わかっていると思った。

復讐に燃えるガリク

ガリク：若きロンゾは力をたくわえ、にっくきグアドを討ち滅ぼす。あやめられた我が一族の、かたきを取ると御山に誓った!

「キマリに相談したら？」

ガリク：キマリは戦をためらっている。ロンゾを率いる気配が足りない!
ユウナ：長老にふさわしくないっていうの?
ガリク：戦いこそがロンゾのあかし。ケルク大老も戦いの中で果てた。

「グアド族に反撃されるかも」

ガリク：望むところだ。鍛えぬかれたロンゾの技で、グアドに目にも見せてやる!
ユウナ：でも、そうしたらいつまでも戦いが終わらないよ。
ガリク：ロンゾは最後のひとりまで戦う!

「誰も善いじゃないよ」

ガリク：……そんなことは、わかっている。だが誰がグアドを救くのか!

【分岐】女戦闘員を追いかけて、どこへ行った?

セーブスフィアがある道を
進んで温泉へ行った

温泉で戦闘員発見、ウノー逆上

女戦闘員A：こんな山奥に温泉があるなんてね～。ロンゾの隠し通って感じ?
女戦闘員B：いいのかなあ、さぼっちゃって。早くアレ見つけなきゃ。

ウノー：お、俺にも立場ってもんがあるんだぞ!
※温泉でくつろいでいる女戦闘員たちを発見する一行。そこへ現れたウノーは、リュックのそのき呼びわりされ逆上する。ウノーとのバトルに突入

次ページへ

温泉の真上にあたる場所へ
行った

温泉で戦闘員発見、ユ・リ・バ入浴

女戦闘員A：ふう……いい湯だったわ。こんなところに温泉があるなんてね～。
女戦闘員B：でもさ、こっぴつ一応ロンゾの聖地でしょ? ちょっとやばいんじゃない?

リュック：んじゃ、出よっか。あたし、のぼせそうだよ。
ユウナ：生き返ったね～。
※ルブラン一味の戦闘員を入手したのち、ユ・リ・バがたわむれつつ入浴する

次ページへ

前ページより

のぞかれ女戦闘員の逆襲

女戦闘員B: ねえ、のぞきがどうこう聞こえなかった?
 女戦闘員A: カモメ団!?
 女戦闘員B: ていうか、のぞき団!?
 バイン: 失礼な!
 ※女戦闘員たちとのバトルに突入

前ページより

女戦闘員の逆襲

女戦闘員A: 戦闘服、返してもらおうよ!
 女戦闘員B: なくしたらルブラン様に、しかられるんだから!
 ※女戦闘員たちとのバトルに突入

ウノの逆襲

ウノ: こらあ! カモメ団っ! いきなり降ってきやがって、ちょっとだけ驚いたぞ。
 バイン: ちょっとの割に、戻ってくるまでずいぶんかかったな。
 ウノ: うるさーい!
 ※ウノとのバトルに突入

通信: 作戦成功

アニキ: こちらアニキ! 様子はどうか?
 ユウナ: 作戦成功! 戦闘服、手に入れたよ。
 アニキ: 了解! 迎えに行くぞ~!
 ※ルブラン一味の戦闘服を入手する

通信: 作戦成功

アニキ: こちらアニキ! 様子はどうか?
 ユウナ: 作戦成功! 戦闘服、手に入れたよ。
 アニキ: 了解! 迎えに行くぞ~!

STORY Lv.3

ガガゼト山

キマリ、ガリクの婚約を語る

キマリ: ユウナ、来てはいけない。

キマリ: キマリはロンゾの長老だ。

※ガリクはグアド族への復讐を決定し、登山へ報告に向かった。もしガリクが考え直さないなら、自分ひとりでも止めると、キマリは山門で待ちつづける

〔連絡シーン〕 ドレスフィア「調教士」の入手条件を満たしている場合

キマリ: ユウナ、渡したいものがある。

ユウナ: キマリ……。

※キマリはドレスフィア「調教士」をユウナに渡す

リュック: まずいよ、ユウナ。

バイン: まだ間に合う、ガリクたちを追うか。

(※25)

「行く」

ユウナ: 止めに行くよ。話してみる。
 キマリ: ユウナが言えば、ガリクの耳に届くかもしれない。通じなければ、キマリがやる。

「行かない」

リュック: うそ……。バイン: ロンゾの問題に口を出したくない……。割り切ったね。

※25……「行かない」を選んだあと、再度キマリに近づいた場合は、ここから聞ける

ガリクと対峙

ガリク: ロンゾの怒りは、もう止まらない。恐れを知らぬロンゾの若衆はグアドとの戦に出陣する。
 ユウナ: 行くなと言ったら、どうします。

次ページへ

キユーソウカイセキ
【ボイスアテレコ】

前ページより

【分岐】 ロンゾ族の信頼度が高い？

高い(+8以上)

ガリク：ガリクは聞かない。耳をふさいで行く。

▼
ガリク：大召喚士ユウナ！ ロンゾの力を見よ！
※気持ちの揺らいでいるガリクを、ユウナは強請しながらも戦うことで止めようとする。ガリクとのバトルに突入

低い(+7以下)

ガリク：御山は行けと言った！

▼
ガリク：大召喚士ユウナ！ ロンゾの怒りを知れ！
※出陣を御山に認められたと主張するガリクを、ユウナは力づくで止めようとする。ガリクとのバトルに突入

ガリク、出陣を断念

ユウナ：もう 復讐は……。
ガリク：ロンゾに二言はない。
ガリク：ユウナはガリクを打ち負かした。ユウナの願いを聞き入れて、ガリクは靴をあきらめる。
ユウナ：ありがとう。
ガリク：礼を言われる筋合いはない。

▼
ガリク：御山は正しかった。出陣を報告したが、ガリクには御山の声が聞こえなかった。御山は知っていたのだ、ガリクが間違っている。ユウナが止めてくれなければ、怒りにまかせて御山に背くところだった。感謝する……ユウナ。

▼
ガリク：ガリクはユウナを侮って負けた。靴が下手だと、よくわかった。グアドを滅ぼすのは、もっと戦上手になってからだ。

STORY Lv.5

ガガゼト山

ロンゾの力は何のために

【分岐】 ミッション4 [ロンゾの出陣を阻止せよ] をコンプリートした？

コンプリートした

ガリク：長老、ガリクにはわからない！ ロンゾはどんな道を歩めばいいのだ！

▼
ガリク：見えない道を探して悩むくらいならば、いっそどこかに力をたたきつけたい！
※ロンゾ族の進むべき道が見えないガリクは、そのいらだちをキマリにぶつける

コンプリートしていない

ガリク：ガリクは納得できない！

▼
ガリク：黙れ黙れ！ ガリクの胸が晴れるものが！
※グアド族を滅ぼしたガリクだが、まだ胸が晴れていない。その不満をキマリにぶつける

キマリ：キマリは何度もガリクに語った。力だけでは何も解決できないと。

▼
ガリク：ふん。キマリは長老失格だ。
※ロンゾの力の使い道についてキマリから納得のいく答えを得られなかったガリクは、キマリをなじり、その場を去る

リアンとエイドの帰郷

キマリ：恥ずかしいところを見られた。

▼
キマリ：おお……。
※御山を飛び出していたリアン&エイドが、無事帰ってくる

次ページへ

前ページより

[追加シーン] STORY Lv.2または3で、リアン&エイドに会っていない場合

バイン: あれは?

キマリ: リアンとエイド。御山を飛び出して行方知れずになっていた。

リアン: 長老、心配をかけました。許してください。

キマリ: リアンとエイドが戻ったのは、ツノを取り戻すよりも嬉しい。

※心配をかけたことを謝るリアン&エイド。キマリはふたりを責めず、彼らが無事に帰ってきたことを喜ぶ

[分岐] STORY Lv.3の富平原でリアン&エイドに会った?

会った

会っていない

リアン: 長老……。

キマリ: やるべきことがある。

※旅を通じて、スピラのいまを見てきたリアン&エイド。今日の旅で成長したふたりを見て、キマリは何かを決意し、ガリクを連れて御山へと向かう

キマリ: リアンとエイドはロンゾの未来を担う子供。ふたりのためにも、キマリはロンゾが進むべき道を見つけた。

キマリ、ガリクをさすとす

ガリク: ガリクに命令する気なら、ロンゾの未来を語ってみろ!

キマリ: やがてロンゾの道も見える。キマリはそう信じている。

※考えることをあきらめたいまのガリクはリアン&エイドにもおとる、と断じしかるキマリ。ひとりでは信じているのではなく、ともに考えていくことで、ロンゾの道が切り開かれるのだとガリクをさすとす

[分岐] ミッション「ロンゾの出陣を阻止せよ」をコンプリートした?

コンプリートした

コンプリートしていない

ガリク: ツノをつけた方がよいか。キマリ: なくしたものを振り返るより、進むべき道を見ていたい。ロンゾの未来だ。

ガリク: ガリクにも見えるだろうか。キマリ: ともに見よう! 恐れずに!

ガリク: ロンゾに栄光あれ! 御山よ永遠なれ! キマリ長老、万歳!

リュック・リアン・エイド: ばんざーい! ばんざーい!

※長老キマリのお言葉に歡喜するロンゾ族とリュック

リアンとエイドのお礼

リアン: ユクナ様のおかげで道が見つかりました。

リアン・エイド: はい。

※リアン&エイドはユクナにお礼がしたいと言って、旅の途中で仲良くなったグアド族の少年からもらったリザルトプレート「破滅の炎」をさし出す

[分岐] ミッション「ロンゾの出陣を阻止せよ」をコンプリートした?

コンプリートした

コンプリートしていない

(イベント終了)

ガリクの後悔

ガリク: ガリクがやったのだ。

ガリク: ガリクはロンゾの誇りに、泥をぬってしまった。

※グアド族への復讐を行なったガリクは、それによってロンゾの誇りに泥をぬってしまったと後悔する

[分岐] STORY Lv.3の富平原でリアン&エイドに会った?

会った

会っていない

ガリク: このツノにかけて、罪を償う方法を考えなければならぬ。

ガリク: 御山は決してガリクを許すまい。

STORY Lv.1

ザナルカンド遺跡

イザールとの再会

イザール：ユナ君。すいぶん雰囲気が変わったから、わからなかったよ。僕のことは……。

「誰でしたっけ」

イザール：無理もない。あれから2年だからね。僕はイザール、君にかなわなかった召喚士だ。

ユナ：あ……。

「おぼえています」

ユナ：お久しぶりです、イザールさん。
イザール：おぼえていてくれて光栄だな。

ユナ：ここで何を？

イザール：ああ、仕事の時間だ。ではユナ君、失礼。

※元召喚士イザールとの再会。イザールは、ザナルカンド遺跡でシドの仕事の手伝いをしていると言う

こども園との会話

バッセ：あっ！ ユナ様！ 僕のこと、おぼえてる？

「もちろん」

ユナ：うん、バッセ君。
バッセ：おぼえてくれたんだ！

「うーん」

バッセ：バッセだよ～……まあ、いいや。

バッセ：この子はハナ、こっちはタロだよ。

バッセ：スフィアハンター・こども園、しゃっぽーつ！ じゃあね、ユナ様！
バイン：15ギルでヒントね……。

※バッセひきいるこども園と出会う。こども園は、お宝を探しにザナルカンド遺跡まできたと言う

シドとの再会

シド：らっしゃい！ おお！ ユナじゃねえか！

シド：なんでえ、文句でもあるってのか？

※シドはホーム再建のため、ザナルカンド遺跡を観光スポットとして商売に利用していた

「ないです」

シド：じゃ、なんの問題もねえじゃねえか。
バイン：ヒントって言ってたな。あんたが売ってるのか。

シド：おうよ！ けど、今は売り切れた。

バイン：なんだそれ。

シド：ヒントは1日限定4組までだ。

リュック：ハシホエー！（何それ～！）

（その場を立ち去るシド）

「おおあり」

シド：何が不満だってんだよ。
ユナ：なにがって……ええと、とにかく、いやなんです。

シド：はア？

リュック：アルベドのホームの跡を、見世物にするようなもんだよ、もう！

シド：なっ……。……ますかっただか？ そろか……。

（気まずそうにその場を立ち去るシド）

次ページへ

合言葉は？

(謎の高笑いが始まる)

リュック：誰？

ユウナ：じゃあ……。

◎魔天の奥へと進むと、突如謎の声に合言葉を問われる。リュックは先ほど聞いたヒントを答えてみるが、どうやら1文字足りないらしい

「い」

ユウナ：いさる？

「あ」

ユウナ：あさる！

「う」

ユウナ：うさる！

「え」

ユウナ：えさる！

「お」

ユウナ：おさる！

リュック：お？ いさる、いさる……。
????(イサール)：ん？ 大きな声で？
リュック：いさる！
????(イサール)：正解！????(イサール)：は～すれ～！
リュック：お？ この声ってさあ……。もしかしてイサール？

ユウナ：な……なにしてるんですか？

ユウナ：そうなんですか……。

※かつて目指したザナルカンドで働けるのは本望だと語るイサール。ユウナは、その仕事内容に少し残念がる

イサール：そうそう、忘れていた。はい、正解の記念品。
(リザルトプレート「再起の心」を受け取る)

イサール：来てくれてありがとう。

バイン：スフィアハント、再開。

◎イサールの登場で本来の目的を忘れるところだった一行は、気を取り直してスフィアハントを再開する

STORY Lv.2

ザナルカンド遺跡

イサールの悩み

イサール：やあ、君たち。

リュック：仕事は？

イサール：苦戦気味というところかな。こらんの通り、サルが増えてね。お客さんに悪さをするからまともに営業できなくて。

[分岐] STORY Lv.1のザナルカンド遺跡で

シドに何と返答した？

「ないです」

イサール：シドさんは、サルを追い払う方法を探して飛び回っているよ。

「おおあり」

[分岐] STORY Lv.2の雷平原でシドに会った？

会った

会わなかった

リュック：ユウナに怒られた上にサルが。オヤジがへこむわけだね。

リュック：ふーん……。オヤジにはいい薬かもね。
イサール：シドさんは、もういないよ。この前、君たちが来た後に、仕事を放り出して、どこかへ行ってしまっただね。

次ページへ

前ページより

イサル：では皆さん、失礼。
 ユーナ：(サルに向かって)あんまり、いたすらしちゃだめだよ。
 リュック：ねえ、この子たちが増えたら、ここ、静かになるんじゃない？
 バイン：なるほど。

STORY Lv.3

ザナルカンド遺跡

イサル、さらに悩む

イサル：各地の寺院から魔物が現れたそうだが……。何か聞いているかい？
 ユーナ：折り子様の部屋から出てきてるんです。
 イサル：それは……。やりきれない話だね。
 バイン：ここはどうなんだ？
 イサル：魔物は相変わらずだね。増えも減りもしていない。でも、遺跡観光の方は……。元気なのは、サルばかりだね。

[追加シーン] STORY Lv.2でイサルと会話していない場合

イサル：サルたちが悪さをするせいで、お客さんが近づけないんだ。

[分岐] STORY Lv.1のザナルカンド遺跡でシドに何と返答した？

「ないです」

イサル：おかげでシドさんも、やる気をなくして仕事を放り出す始末だよ。

「おおあり」

イサル：シドさんも、しばらく前に姿を消したきり帰ってこない。

イサル：だから僕がひとり、ここを守っているんだ。さて……。見回りの時間だ。では、僕はこれで。

[追加シーン] STORY Lv.2でイサルと会話していない場合

ユーナ：あんまり、いたすらしちゃだめだよ。
 リュック：ねえ、この子たちが増えたら、ここ、静かになるんじゃない？
 バイン：なるほど。

STORY Lv.5

ザナルカンド遺跡

[分岐] STORY Lv.3のグアドサラムでメイチェンに話してもらった？

話してもらった

話してもらっていない

(メイチェンがいない)

メイチェンが物知りなワケ

メイチェン：おお、ユウナ様。

次ページへ

前ページより

メイチェン：ヴェグナガンについて話してもよいですか？ (※26)

「話ってください」

「やめてください」 (※)

メイチェン：機械戦争のおりに建造されたヴェグナガンですが、実は一度も使われることがなかったのですわ。

リュック：それはそれは！

※じつはヴェグナガンは失敗作だった、と語るメイチェン。一行は、メイチェンがなぜそんなに物知りなのかと尋ねる

メイチェン：つまらんのう……。

【分岐】 STORY Lv.1の青年同盟本館でメイチェンと握手した？

握手した

握手していない

メイチェン：ふむ……。つまり、こういことですな。

ユウナ：メイチェンさん、また、いつか。

メイチェン：はいな。

※ユウナと握手したことで、自分が死人であると思いついたメイチェンは、そのまま幻光虫となって消えていく

メイチェン：忘れてしまいましたわ。

ユウナ：お元気で。

メイチェン：はいな。

※年のせいか、もの忘れが激しくなったと言うメイチェンは、これ以上死をさらすまいとして、その場を去っていく

※26……「やめてください」を選んだあと、再度メイチェンと会話した場合は、ここから聞ける

異界

THE FARPLANE

STORY Lv.5 (コンプリート後)

異界

【分岐】 ティーダ復活条件を満たしている？

満たしている

満たしていない

彼に会いたい？

(祈り子が現れる)

祈り子：ありがとう。

ユウナ：どういたしまして。

祈り子：ねえ、聞こえたんだね。

(ユウナ、無言でうなづく)

祈り子：彼に……会いたい？

ユウナ：彼？

祈り子：そう、彼。一緒に歩きたい？

「一緒に歩きたい」

「このままでいい」

(ユウナ、無言でうなづく)

祈り子：約束はできないんだ。でも……やってみる。

※祈り子が消えるのを見届けたユウナは、そのまま異界の深淵をあとにする

キミの幻

(ティータの幻が現れ、うしろからユウナを抱きしめる)

ユウナ：やっぱり……そばにいてくれたんだね。

そうかなくて思ったこと、何度もあった。

私——もう、大丈夫だよ。キミはちゃんと……ここにいて、いつでもつな

がっているから……。ありがとう。

(ユウナ、静かに首を横に振り、手を胸にあてる)

ユウナ：ここにいるから。

祈り子：……うん。

※祈り子が消えるのを見届けたユウナは、自分から背を向け、ユウナは異界の深淵をあとにする

キ
ユ
ー
ソ
カ
イ
セ
キ
【ボイスアフレコ】





トレダオワアキ2

FINAL FANTASY X-2 ULTIMANIA OMEGA #5

「ファイナルファンタジーX-2 アルティマニア オメガ」スペシャル企画

ドレスコンテスト受賞作発表

「FFX-2 アルティマニア」誌上で募集したドレスコンテストには、受付期間が約1ヵ月と短かったにもかかわらず、延べ991作品もの応募が寄せられた。「FFX-2」開発スタッフによる白熱した選考会議の結果、栄えある大賞に輝いたのは、このドレスだ！

大賞

「お祭り士」

愛知県岩倉市
三浦智保(8歳)

賞品 インターナショナル版での採用(オープニングとエンディングに名前をクレジット)+ゲームソフト「FFX-2インターナショナルラストミッション」

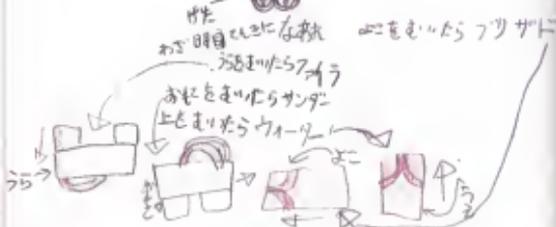
選評 季節柄、少々合わないのは承知のうえ！ それを差し引いても、魅力的なドレスだったので満場一致で選びました。ユリ・バに和服なんて、インターナショナル版だからできるお祭りドレス。3人がそれぞれキャラクターにマッチしたデザインで、とくにモーグリやケットシーのアプリケがかわいい。アビリティネタも楽しく、開発者全員楽しく制作できました。みなさんも、この「お祭り士」にドレスアップしてお祭り気分をプレイしてください。ちほちゃん受賞おめでとうございます。そして応募ありがとうございました！

(アートディレクター：高井慎太郎)

ドレス名 お祭り士



チェーンシタ
このキー-コはなまは
てありにちがうかな
からこけさうよ。



ユウナ

リュック

11/10

ドレス名 お祭り士

◆ 高い評価を得たのが、3人ともちがう攻撃方法になっている点。お祭りの出店で買えるものが、うまく攻撃におこまれているのだ。



「お祭り」がき
「お祭り」がき
「お祭り」がき
「お祭り」がき

↑
このお祭り
あいつの目
をみえぬ。



このお祭り
ンになる
とどきほん
あいつにか
うけ"きん
ア、ア、ア

↑
このお祭り
あいつの
目。

お祭り士

パイン

11/10

この「お祭り士」が、本物のドレスになると……！

『FFX-2インターナショナル+ラストミッション』に「お祭り士」が登場!!

ビッグニュース! なんと、大賞に選ばれた「お祭り士」が、『FFX-2インターナショナル+ラストミッション』に追加ドレスのひとつとして採用されているのだ。このページでは、実際にお祭り士にドレスアップしたユリ・パの姿を紹介しよう。

開発スタッフのみなさんは「ドレスのデザインや攻撃のアイデアを忠実に再現する」という目標のもとに、お祭り

士のドレスを制作したそうだ。その言葉どおり、ゲーム中では応募作に書かれていた内容がほぼすべて採用されている。また、ドレスアップシーンも、花火を使ったハデな演出やキャラクターごとにちがったイメージの効果音など、楽しさ満載だ。ぜひ実際にインターナショナル版を遊んで、アルティマニア読者が生み出した新ドレスでのバトルを体験してほしい。



ユウナ

◆ゆかた姿のユウナは、両手に水玉一玉を下げ、足にはゲタをはいている。ゆかたに描かれているモーグリの様子がポイント。ゲタを使った攻撃は、振り飛ばしたゲタの向きによって、使う魔法が変わるシステムになった。





◆リュックはじんべい姿で、子どもっぽいイメージだ。上巻にはケットラーの模様が入っている。特定のアビリティを使うと、袋から出てきた3匹の巨大な金魚が、敵に衝突さるを食らわせる。

リュック

リュック



パイン

パイン



◆會気合いの入った、はっぴ姿のパイン。「餅う」では、巨大なうちわで風を起こして攻撃を行なう。お面を飛ばす攻撃は、さまざまな特殊効果を持っている。

各賞の発表

つづいて、「FFX-2」開発スタッフのみなさんが選ぶ、各賞の発表にうつろう。選考者からいただいたコメントも併記している。



開発スタッフのみなさんによる選考会の様子。すべての応募作を見ていただいた。

プロデューサー賞

後編？ 持ちの ユウナ専用

花嫁修業

ドレスニア

使用するアイテム

戦う→逃ぐの敵はフライヤンで時速くの敵はフライ逃いも投げて攻撃する。

お料理→お料理のHPとMPを月明に回復するが、味い失敗作を作ってしまうと、お料理が壊れてしまうので要注意。

お掃除→お掃除の賞品として、しんごくで攻撃力のないの敵を倒す(HPとMP以外)をランダムで落とさせる。

お洗濯→お洗濯のアイテムが、内側のドレスを着たドレスを着替える。

使切る→ザンブアのドレスニアを着用しているお料理の味や、お料理がランダムで落ちる。

介護→MPを回復するお料理のアイテムも、お料理が壊れてしまうので、お料理のアイテムは、お料理のアイテムには使えない。

アイテムは、ボッシュから取り出す。このドレスニアの中には、お料理のアイテムがお料理のアイテムが入っているが、お料理のアイテムには使えない。

「花嫁修業」

三重県度会郡
出口恵麻(15歳)

賞品 FFX-2ユウナネックレス

選評 花嫁ドレス姿というネタはたくさんいただきましたが、「花嫁修業」というのは新鮮でした。衣装だけでなく髪型も含めたコーディネートがかわいいのが、僕の好きな理由です。衣装についてのコメントで「後編持ちのユウナ専用」とあったのが、「ユウナと(あの)彼が結ばれてほしい」という応募者の切なる願いを感じさせてGood。(プロデューサー：北瀬佳範)





ピレッチガール

ディレクター賞



ピレッチガール



ピレッチガール

「ピレッチガール」

埼玉県熊谷市
鯨井結実(20歳)

賞品 FFX-2 バイン
ネックレス



選評 女の子らしい鮮やかな色彩と暖かい色味が
かわいく、気に入りました。のどかな感じ
の衣装なのも、長らく苦労をかけた(苦笑)ユ・リ
バの体目的な雰囲気、彼女たちに着せてあげた
いと思いました。(ディレクター：鳥山 求)

キャラクターデザイナー賞
1位

「曲芸師」

大阪府河内長野市
福政幸宏(23歳)

賞品 サイン入り販
定ポスター+
FFシリーズ マスコッ
トストラップ モーグリ



選評 すべてのにおいて個性的で独創性があり、自分が思いつかないデザインが、多くの応募のなかでも印象に残りました。
(キャラクターデザイナー：野村哲也)



Ability ちゆうじん 全知全能の力を持つが、
時と場合によって力を失う
x(Force)の移動距離は

水中戦闘用ドレス 人魚ドレス



● 2007年12月
● 2007年12月

キャラクターデザイナー賞
2位

「人魚」

北海道旭川市
匿名希望(21歳)

賞品 サイン入り販
定ポスター+FFシ
リーズ マスコットス
トラップ ケットシー



選評 人魚をモチーフにしたデザインはほかに
もあったのですが、衣裳として、うまく昇
華できていると思います。

(キャラクターデザイナー：野村哲也)

キャラクターデザイナー賞 3位

コック

群馬県勢多郡
梅沢加奈(17歳)

【特徴】名前のとおり料理専門のドレス。ユウナのフードに入っているモーグリの人形は、料理中に彼女のお手伝いをする。使えるアビリティは、もちろん人敵をアイテムに変えてしまう「料理」。さらに食を極めるということで「食べる」があったらいいな……と思います。

賞品 サイン入り販促
ポスター+FFシ
リーズ マスコットストラ
ップ コヨコヨ



選評 デザインもキャラクターもイラストと
してかわいく描けていると思います。
(キャラクターデザイナー：野村哲也)



アートディレクター賞

ホラードレス



賞品 コレクションボックス(ユウナ)

選評 セクシー&キュート! 意表を突いたホラーをベースに、よくまとまっていると思います。ごまかい装飾品まわりもよくできていて、とってもいい感じ。3人も片目が隠れてたりと、さり気ない統一感もいいね。応募ありがとー。
(アートディレクター：高井俊太郎)

ホラードレス

山梨県中巨摩郡
深辺詩織(15歳)



BGチーム賞

ランナー

東京都調布市
加藤拓也(16歳)

【アビリティ(技特)】●「マラソン」:すばやさ・回避15up(3ターン)。
●「リレー」:マラソンの効果が、3ターンごとにバトンタッチされる。
●「やり投げ」:敵1体にダメージ(回避不能&10%で即死)。●「ハンマー投げ」:敵1体に大ダメージ(25%で飛んでいる敵が下に落ち、2回ダメージ)。●「給水」:自分のHPを回復。●「はちまき」:すべての能力が10ずつup。●「ダッシュ」:フィールドでの移動速度が1.25倍。●「走り幅跳び」:フィールド上で遠くへジャンプできる。

賞品 スクウェア・エニックス ミニマムコレクション(ユウナ・リュック・バイン)

選評 躍動感あふれるユウナの必死の走りに激しく反応。ほかの作品と一緒に遊ぶインパクトにやられ、どうにもこうにも気になり選ばせていただきました。何気にアビリティなどのゲーム的な設定もおもしろそうです。「マラソン」により発生した能力が、「リレー」でほかのプレイヤーにバトンタッチされていくなど、なかなか秀逸です。

(3Dマップディレクター:窪 洋一)



シナリオ賞

ふくわじゅつ士

茨城県下妻市
小林英由美(18歳)

賞品 スクウェア・エニックス ミニマムコレクション(ユウナ・リュック・バイン)

選評 すっばけた顔で凶悪な攻撃をカマサ人形も背後でぬぼーっと見守っている本体、というシュールな図が悪い浮かぶところがお気に入りです。(シナリオ:瀧辺大輔)





コスチュームデザイナー賞

「ヴァンパイア」

長野県中野市
橋本淳一(28歳)

【アビリティ(抜粋)】●「闇炎華」:暗闇+炎属性攻撃。●「予見(ヴィジョン)」:条件を満たすと使用可。敵の攻撃を予知して、事前に対処する。たとえば、魔法攻撃を予知したら、味方全体を魔法バリアする。●「ツァッケ・ディメンション」:マントが全身を包み、とがった状態で空中に消える。と、敵の背後から次元のはざまを抜けて、敵をつらぬく。●「支配(グラスパー)」:吸血鬼特有のかみつき攻撃。かみつかれた敵は、自分の仲間を攻撃するようになる。●「ハイパーヴァンパイア」:条件がそろると変身(見た目はあまり変化なし)できる無敵状態。すべてのステータス攻撃を与えられる反則最強ヴァンパイア。

賞品 スクウェア・エニックス ミニマムコレクション
(ユウナ・リュック・バイン)

選評 ヴァンパイアは、ほかにいろいろなきてはいたんですが、マントの構成が好きで選びました。マントなのに左右非対称なところがおもしろいです。腰と右手側のマントがつながってればもっと気に入ったと思います。「予見」はいいアイデアですね。「魅惑」がないのが残念〜! こんなリュックに噛みつかれてみたいものです。子育てがんばってくださいね。

(オルタナイトコスチュームデザイナー:塚本 豊)

コンセプトアート賞

「ドゥリーマー」

新潟県岩船郡
阿部美佳(14歳)

賞品 FFX-2リュックチャーカー

選評 ドゥリーマーが仲良く団を並べて、寝返りをうったり、うーん……とうなされたり、良い夢を見て笑っている前で、凶悪なモンスターがさまざまなアビリティで苦しんでいるという、見たことないおもしろい景色が浮かんだので、選ばせていただきました。(コンセプトアートディレクター:
松田俊幸)



ドゥリーマー

●アビリティ●

- ☆悪夢☆
敵1体のHP+MPを1/3に減らす攻撃
- ☆良夢☆
みかた1人のHP+MPを回復させる。
- ☆スワップ☆
自分と敵の攻撃95%を確率。
- ☆毒魔☆
自分と敵に毒を付ける。80%の確率
- ☆深い眠り☆(ホトアビリティ)
自分と敵の敵をおこせに攻撃できる。

モデルチーム賞

Rikku !!! matador



1. アビリティ、ダメージ、ガード、回避、炎属性
2. 必殺技「マタドール」
3. 必殺技「マタドール」
4. 必殺技「マタドール」

「マタドール」

神奈川県横浜市
下村健一(23歳)

賞品 コレクションボックス(リュック)

選評 キャラクターを描き慣れていらっしゃるようですね。細部もしっかり描きこまれて、脱力力があります。酒の大きなリボンなど、リュックのイメージにハマっていると思います。キャラモデルの立場として制作することを考えると、歴から観への布に開絶してしまひそうです。牛もかわいひです。
(モデリングディレクター：窪田英夫)



「トレダオワアキ2」
[下レス]コンテスト受賞作発表

サラリーマン ドレス

〈アビリティ〉

サラー2倍

サラー3倍

ボース10%

ボース20%

ボース30%

ボース40%

ボース50%

ボース60%

ボース70%

ボース80%

ボース90%

ボース100%



モーションチーム賞

「サラリーマン」

新潟県新津市
田中裕介(23歳)

賞品 コレクションボックス(バイナ)

選評 スーツ姿で名刺を差し出しているところと、ドレスによく似合ったアビリティに惹かれました。「サラー3倍」なんてあったら、僕も使いたひですね。ただ、名刺を片手を出すのはひかえましよう。これでは「取引先をふんどの」は、なかなか成功しないですよ。
(モーションディレクター：相馬文志)



舞うドレスフィア^(ドレス) ◆舞娘^{マイユ}

Yuna

やっぱセクシーさは
かかせないのかなと
舞って攻撃。風属性。

27歳

Final Fantasy X-3

ちびどす。ついでに化装も少しおこなう。

ヒラヒラ舞います。ユウナは扇子、リュックは傘、バインは提灯(笑)

メニューチーム賞

舞娘

岡山県岡山市
岡本舞衣(15歳)

賞品 FFX-2 リュックチョコカ-

選評 イラストがかわいいのもありますが、シンプルでデザインも良かったので選ばせていただきました。着物のデザインが上半身はひらひらとしていて重みがあるのに対し、下がすっきりとしていて細のようですごくいいと思います。リュックやバインのバージョンも見てみたかったです(笑)。

(チームメニューデザイナー:町田洋一)

ドレスフィア ◆フルーツバーラー

Yuna

Riku

Prize

20歳

21歳

22歳

女性スタッフ賞

「フルーツバーラー」

神奈川県高座郡
恩塚真世(14歳)

賞品 サイン入りポスターセット(リュック&バイン)



「フルーツバーラー」

(3人1組 リュック バイン 共通)

1. 衣装デザイン

2. 衣装デザイン

3. 衣装デザイン

4. 衣装デザイン

5. 衣装デザイン

6. 衣装デザイン

7. 衣装デザイン

8. 衣装デザイン

9. 衣装デザイン

10. 衣装デザイン

11. 衣装デザイン

12. 衣装デザイン

13. 衣装デザイン

14. 衣装デザイン

15. 衣装デザイン

16. 衣装デザイン

17. 衣装デザイン

18. 衣装デザイン

19. 衣装デザイン

20. 衣装デザイン

21. 衣装デザイン

22. 衣装デザイン

23. 衣装デザイン

24. 衣装デザイン

25. 衣装デザイン

26. 衣装デザイン

27. 衣装デザイン

28. 衣装デザイン

29. 衣装デザイン

30. 衣装デザイン

31. 衣装デザイン

32. 衣装デザイン

33. 衣装デザイン

34. 衣装デザイン

35. 衣装デザイン

36. 衣装デザイン

37. 衣装デザイン

38. 衣装デザイン

39. 衣装デザイン

40. 衣装デザイン

41. 衣装デザイン

42. 衣装デザイン

43. 衣装デザイン

44. 衣装デザイン

45. 衣装デザイン

46. 衣装デザイン

47. 衣装デザイン

48. 衣装デザイン

49. 衣装デザイン

50. 衣装デザイン

51. 衣装デザイン

52. 衣装デザイン

53. 衣装デザイン

54. 衣装デザイン

55. 衣装デザイン

56. 衣装デザイン

57. 衣装デザイン

58. 衣装デザイン

59. 衣装デザイン

60. 衣装デザイン

61. 衣装デザイン

62. 衣装デザイン

63. 衣装デザイン

64. 衣装デザイン

65. 衣装デザイン

66. 衣装デザイン

67. 衣装デザイン

68. 衣装デザイン

69. 衣装デザイン

70. 衣装デザイン

71. 衣装デザイン

72. 衣装デザイン

73. 衣装デザイン

74. 衣装デザイン

75. 衣装デザイン

76. 衣装デザイン

77. 衣装デザイン

78. 衣装デザイン

79. 衣装デザイン

80. 衣装デザイン

81. 衣装デザイン

82. 衣装デザイン

83. 衣装デザイン

84. 衣装デザイン

85. 衣装デザイン

86. 衣装デザイン

87. 衣装デザイン

88. 衣装デザイン

89. 衣装デザイン

90. 衣装デザイン

91. 衣装デザイン

92. 衣装デザイン

93. 衣装デザイン

94. 衣装デザイン

95. 衣装デザイン

96. 衣装デザイン

97. 衣装デザイン

98. 衣装デザイン

99. 衣装デザイン

100. 衣装デザイン



女性スタッフのみさんには、女性ならではの視点から53作品を選んでいただいた。

女性スタッフ賞

ドレスアア-主婦



通学攻撃 - アナツ (HPが低い)
「あーやんちのママー
選女に付くわー」

特殊攻撃 - 貞愛攻撃 (敵ははるかに弱い)

ユウナ-早稲田主婦



通学攻撃 - 大抵投げ 緑切り
特殊攻撃 - HPが低く、強さ
火の車に乗って突撃



バイン-最寄り母

通学攻撃 - 魔物にまでして
寝敷(ヤケウ)

特殊攻撃 - 魔物のおでこに
落葉のれおまける
(即死攻撃)

主婦

京都府京都市
竹田啓子(43歳)

賞品 サイン入りポスターセット
(ユウナ2種)



女性スタッフ賞

なまけもの



かりんさんじい

ドレスアア「なまけもの」についての考察。

- ◎ 思想
 - ・たぶら。
 - ・暖かい。
 - ・お風呂が大好き。
- ◎ 基本行動
 - ・居る。おん。
 - ・(ひんがは能く動く)
- ◎ 能力
 - ・魔法などの能力は
高いが空気をアッ
と吐き出すあたり
HPと回復がさがる
高い。
- ◎ 隠し能力
 - ・戦術が長引いたら
呼吸が止まるなど
息に強い安定した
体感にふさわしい。
 - ・あつたがた少ない
攻撃が当たる(敵は強)
然し、空気が数倍の
ダメージを相手に
くらわしてけたりする。
・強さで攻撃は当たらない。
・魔法はスリランは効かない。
- ◎ 服装
 - ・とにかく広くてゆるい。可愛
いけど似合わない。せ、水の足音で
おどろかして驚かす。神に神様、
おどろかすに力がある。
 - ・想像がリアルに思える。おどろか
しておどろかす。おどろかす。
- ◎ 日本風
 - ・思いついていないけど、おどろ
かす。世界にやると、日々活動力
を減らしている(くつ)。

なまけもの

長野県下伊那郡
宮島麻子(16歳)

賞品 サイン入りポスターセット(ユウナ2種)

「下」レスコンテスト受賞発表表

トレダオワアキ2



「ピクトマンサー」

京都府京都市
中野 都(17歳)

賞品 FFシリーズマスコットストラップ モーグリ

特別賞

※「特別賞」は、各スタッフ賞からは惜しくも選ばれたものの、最終選考まで残った作品です

特別賞

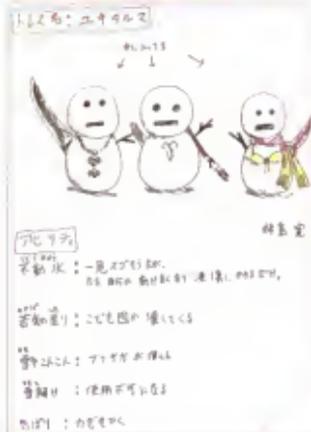


「カメラマン」

愛知県名古屋市長谷川知美(12歳)

賞品 FFシリーズマスコットストラップ ケット・シー

特別賞



「ユキダルマ」

岡山県真庭郡
妹島 寛(18歳)

賞品 FFシリーズマスコットストラップ
ココロヨ

※22種類ものドレスデザインのほか、右のような4コママンガ12本が添付されていたことが評価されての受賞



インターナショナル賞

※「インターナショナル賞」は、海外のかたの応募作品から選ばれました。いずれも独特のタッチで描かれています

YLRB
-GEMANCER



「ジオマンサー
(GEOMANCER)」

スペイン
Xavier Garcia

賞品 サイン入り販促ポスター

インターナショナル賞



以下は制作過程でものPCモニター

1. 顔だけ 中身の顔は簡単に描いた。髪は少しだけ描いた。
2. 胸 服装の胸を簡単に描いた。
3. フォン 服装の胸を簡単に描いた。
4. フォン 髪は簡単に描いた。
5. フォン 髪は簡単に描いた。
6. フォン 髪は簡単に描いた。
7. 胸 服装の胸を簡単に描いた。
8. 胸 服装の胸を簡単に描いた。
9. フォン 髪は簡単に描いた。
10. フォン 髪は簡単に描いた。
11. 胸 服装の胸を簡単に描いた。
12. 胸 服装の胸を簡単に描いた。
13. フォン 髪は簡単に描いた。
14. フォン 髪は簡単に描いた。
15. フォン 髪は簡単に描いた。
16. フォン 髪は簡単に描いた。

「幻光虫師(PYRE'ME)」

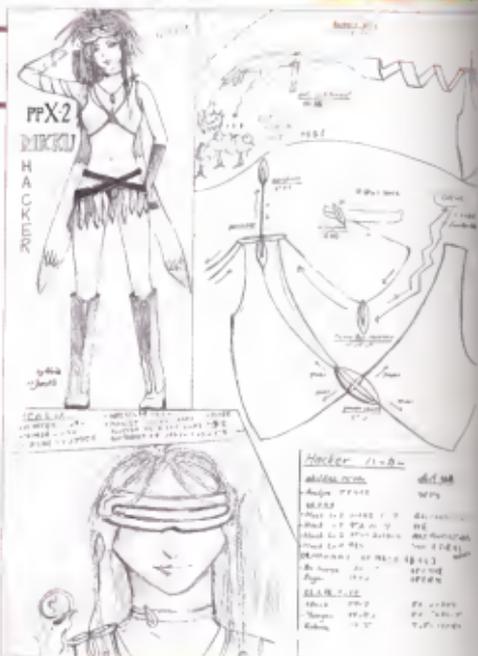
愛知県名古屋
Brian Williams(26歳)

賞品 サイン入り販促
ポスター

「ハッカー」

ニュージーランド
Avis Chen (24歳)

賞品 サイン入り販促ポスター



ユーモア賞

→ オメガボット使い

・アビリティを使う時はMPを使わずにエリクサー(宝珠化)は即時はオメガボットを使用する。
・結構強いです。
・攻撃力が高い。
・攻撃力が高い。
・攻撃力が高い。
・攻撃力が高い。
・攻撃力が高い。
・攻撃力が高い。
・攻撃力が高い。



・あとの2人は、オメガマークが
ルイ・ヴトン(ルイ・ヴトン) シェネル(シェネル)

「オメガボット使い」

愛知県稲高市
倉田裕久 (16歳)

賞品 サイン入り販促ポスター

※「ユーモア賞」は、シンプルながら、あまりにインパクトが強かったことから選ばれた作品です

ユーモア賞

ドレス室

ドレス室



鉄道員(ぼっぽや)

佐賀県多久市
P.N.塩味電気 (18歳)

賞品 サイン入り販促ポスター



スタジオイベントスタッフ賞

「虫使い」

大阪府大阪市
P.N.goma (26歳)

賞品 アルティマニア・スペシャルセット

選評 「攻略のしがいがある」というのが選考のポイントです。もし、幻光体の入手場所や相性による能力値の変化などをアルティマニアで解説するとともに、いったい何ページ必要でしょうか? しかも、入手条件がキビしい幻光体も多そうだから、調査するのが大変だ……。まさに攻略本スタッフ泣かせのドレスですが、アイデアは「X」「X-2」のオールスター観みたいで、とてもおもしろそうです。なお、リュックやバインのデザインは、スペースの都合上、調整させてもらいました。ごめんなさい。(スタジオイベントスタッフ)

【設定】死者の想いや記憶などと結合した幻光虫を使って幻光体として出現させ、それをあやつる能力を持つドレス「虫使い」の「虫」は幻光虫を指している。あやつるのはスピラ各地でとどまる死者の想いや記憶の一部(断片)を幻光体化させたもので、死者が生前身につけていたアビリティのすべてが使えるわけではない(しかしユウナたちが身につけていないアビリティや、魔道士でラーニングできないアビリティも幻光体によっては使用可能)。スピラ各地に散らばる死者たちの想いをとどめた幻光虫を集めていくとあつかえるキャラクター(幻光体)が増える(ヌージ、バラライ、ギップルは死者ではないが封印の洞窟で幻光体化したものを手に入れることができる)。それぞれのキャラクター(幻光体)によって手に入れられる場所はさまざま。ティダを復活させずにゲームをクリアし「強くてニューゲーム」でゲームを開始した場合のみティダの幻光体があつかえるなど、条件がそろわなければ手に入れない幻光虫もある。

スペシャルドレスと同様に、仲間のひとりだけが「虫使い」にドレスアップすると、残りのふたりは一時的に戦闘を離脱。「虫使い」は一度に3体の幻光体を呼び出すことができる。虫使い本人に戦闘能力はほとんどない。呼び出した幻光体同士で相性が良いと、攻撃力など能力値をアップすることができる(好相性例: プラスカ&ジェクト&アーロン→「プラスカ&光ガードチーム」、????(ティダ)&ジェクト&チャップ→「ブリッツプレイヤーチーム」、メイチェン&レン&ユウナレスカ→「古代ザナルカンドチーム」、ヌージ&バラライ&ギップル→「アカギ隊チーム」等々……)。

PICTURE	ACTION
	虫使いが 幻光虫を 呼び出す

その他、好きなキャラクター(幻光体)だけでチームを組ませて自分だけのドリームチームで戦うこともできる(ただし選んだキャラクター(幻光体)がたよると、チームの戦闘能力もかたよる場合がある)。戦闘中に突然こちら(プレイヤー)のコマンド入力を無視して好き勝手に暴走してしまう幻光体もいるので(シーモアやキノックなどがあやしい)幻光体のあつかいには注意が必要。

シークレット



『FFX-2 アルティマニア』でも明かされなかった、本作における最後の秘密……30のシークレットを、いまこそ、ここに公開しよう。

01 イベント 放したサルが手のなかに！ 『ないしょのミッション』の怪

サブイベント『ないしょのミッション』を開始すると、15-5 エボン=ドーム・通路からイサルがいなくなる。ただし、下記の手順を踏んでイベントを進めれば、『ないしょのミッション』中に、15-5 通路でイサルとの会話が可能だ。

その会話を行なうときに、ユウナがサルを抱えている状態でイサルに話しかけてみよう。ユウナはサルを放してしまうが、抱えていたサルがヨルオカルナルナだった場合のみ、ユウナは放したはずのサルを右手に持ったままになる(別のマップに移動するまで)。そのせいで、下の写真のような怪現象が起こるのだ。

*『ないしょのミッション』中の15-5 通路でイサルと会話をするための手順

STORY Lv.2で『ないしょのミッション』を開始

『ないしょのミッション』を終わらせないままにして
STORY Lv.2をコンプリート

STORY Lv.3で15-5 エボン=ドーム・通路へ行く



◀移動するとき、右手に持ったサルをぶんぶん振りまわすユウナ、動物虐待？

▶待っているサルが本来いれるはずの場所を調べると、手のなかのサルが、地面と水平方向に跳びはねる。



◀ヨルオを抱えていた場合、再度イサルに話しかけると、サルがユウナの手のなかで猛烈とダンスする。

02 イベント 通信スフィアがない場所と強引に通信しよう

下記の5つのエリアには、通信スフィアを設置できる場所が2カ所ずつある。これらのエリアのいずれかで、Aにしか通信スフィアを設置しなかった場合でも、STORY Lv.4か5での通信スフィアの選択時に「AとBの両方に設置したエリアのBを選択→接続せずにキャンセル→Aにしか設置しなかったエリアに接続」という手順を踏めば、Bの映像を見ることができるのだ。なお、Bにしか設置しなかった場合、Aの映像は見られないので注意。

◇通信スフィアを設置できる場所が2カ所あるエリア

エリア	設置できる場所A	設置できる場所B
キーリカ島	ボルト=キーリカ	キーリカ寺院
マカラーニヤの森	森の入口	旅行公司
ピーカネル砂漠	発掘キャンプ	サボテンダー自治区
ナギ平原	旅行公司	チョコ牧場
ガガゼト山	ガガゼト山門	温泉

03 イベント 会社のポイントをPRポイントにムダなく変換

ナギ平原の会社でPR登録をしたあとは、アトラクションで失ったポイントの合計が下記の量になるごとに、1PRポイントに変換される。ただし、このときの計算では、超過分が切り捨てられるので、ポイントの投入のしかたによっては、ムダが出てしまう可能性もあるのだ。たとえば、STORY Lv.1では、一度に25ポイントを失っても、PRポイントへの変換は、20ポイントを失ったものとして計算される(=超過した5ポイントがムダになっている)。ムダを出さずにポイントを変換していきければ、アトラクションでは、超過分を出さないようにポイントを投入しよう。

◇1PRポイントに変換されるポイントの量

STORY Lv.	ポイント
1	20
2	50
3	100
5	200

04 EVENT

実験の変化に すばやく反応する魔物事典

サブイベント「シンラ君の魔物事典」で確認できる実験の姿は、サブイベント「発掘」でパーツを拾って、実験の攻撃Lv、防御Lv、特殊Lvが上がった瞬間から変化する。そのため、実験が現在どういう姿なのかは、戦わずとも魔物事典を見れば確認可能だ。なお、実験のツノの部分は、本来なら最強状態のときにのみつくものだが、魔物事典ではつねについてまわっている。



まずは実験と戦う。これで実験が魔物事典に登録される。



パーツを発掘してから「シンラ君の魔物事典」を見ると、戦ったときはちがう姿になっているのだ。

05 EVENT

“かたちのデータ”が やけにくわしい魔物たち

遭遇したことがない魔物のデータを、STORY Lv.5のときに「シンラ君の魔物事典」で調べると、モンスターの姿はシルエットで表示される。ただし、実験の特定のパーツと、アンラ・マンユの全身はシルエットになっておらず、ディテールを観察できるのだ(下の写真を参照)。

実験



特殊Lvに対応したパーツのみ、シルエットになっていない。

アンラ・マンユ

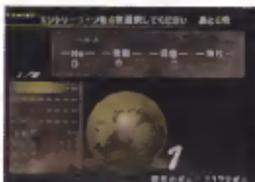


シルエットになっている部分がないように、全身をはっきり確認できる。

06 EVENT

ナンバーがゼロの 幻のレアコイン?

サブイベント「スフィアブレイク」で、ヘルムコインを一度も持ったことがない状態で「スフィアブレイクにエントリー」が「コインを売る」を選んでみよう。すると、本来なら表示されないはずのヘルムコインのナンバー、枚数、価値が「0」と表示され、グラフィックも見る事ができる(ただし、カーソルを動かすとこれらの表示は消える)。



画面上部のコインの情報は、グラフィック上のナンバーが食いちがっている点に注目。

07 BATTLE

通過したゲートの効果を 引き継ぐ方法

リザルトプレートのゲートを通じて得た効果は、通常、バトルが終わると消えてしまう。ところが、終了時にEXPなどの入手画面が表示されないバトルのあとは、特定の状況になるまでゲートの効果が残るのだ。その詳細は以下のとおり。効果が残るゲートの種類はかぎられるが、うまく活用すれば、バトルを有利に進められるだろう。

*引き継がれるゲートの効果

- 能力値アップ
- 「MP消費1」を持つ
- 「AP2倍」を持つ
- 「ダメージ限界突破」を持つ

◇引き継がれたゲートの効果が消える状況

状況	ゲートの効果を失うキャラクター
ドレスアップした	本人のみ
アビリティを修得した	
EXPなどの入手画面が表示された	全員
メニュー画面を表示した	
バトル中以外でポーズをかけた	
セブスフィアを選んで「セブ」を選んだ	
タイトル画面が表示された	



このテクニックは、すべてを捨てし者→レマの連戦でも有効。ただし、ポーズをかけた時点で効果が消えるので、シーンスキップはしないように。

08 ドレスアップを利用して HPやMPを回復する方法

キャラクターがドレスアップを行なうと、残りHPや残りMPは、それぞれの最大値に対する割合が同じになるように変化する。たとえば、最大HPが500、残りHP100のときにドレスアップして最大HPが250になると、残りHPは50になるわけだ。

ただし、この法則には例外がある。最大HPや最大MPが非常に高いドレスから、非常に低いドレスへとドレスアップすると、HPやMPの残量が変化しない場合があるのだ。具体的には下記のとおり。このおかげで、HPやMPの残量がわずかなときは、ドレスアップをくり返すだけでHPやMPを回復できることもある(下の写真を参照)。

*ドレスアップでHPやMPの残量が変化しない状況

ドレスアップ後のHPやMPの残量の計算結果が0.5未満になるとき



最大MP999

◆Lv.99で、「迷わざる者」と、ルーンの前輪×2を装備した白魔道士のバインが残りMP7で新魔王にドレスアップ。

MP 7



最大MP85

◆通常、残りMPは最大MPに応じて変化するが、「65×7+999」が0.5未満なので、残りMPは7のまま。

MP 7



最大MP999

◆白魔道士にもどると、今度は通常どおりに残りMPが変化。「999×7+85」で、残りMPは108になるのだ。

MP 108

09 声帯模写師トレマ 渾身の隠し芸?

トレマが「フレア」や「グラビテ」を使うとき、通常のボイスのかわりに、ユウナたちのボイスをしゃべる場合がある。このときのボイスは、いずれかのキャラクターが最後に行なった行動のものであることが多い。

10 アンラ・マンユご乱心? 『天地大乱』みだれうち

ふきとばし効果を持つ攻撃は、たとえ防衛不能のものであっても、ストップ状態のキャラクターに対してはミスになる。そこで、STORY Lv.1~3のアンラ・マンユが『天地大乱』を使う直前に、わざと味方をストップ状態にしておこう。すると、『天地大乱』がミスになるうえに、アンラ・マンユはキャラクターのストップ状態が解除されるまで『天地大乱』を連発しつづける。しかも、このとき、『天地大乱』がミスになったはずのキャラクターが吹き飛ばされたり、吹き飛ばされなかったはずのキャラクターがバトルフィールドに残ったりといった、奇妙な現象が起こるのだ。



◆吹き飛ばされたはずのリックが画面に残り、吹き飛ばされていないはずのバインが消えてしまっている。

11 『つつこむ』で モンスターの背後を取れ!

一部のモンスター(マイマイ種族やウェポン種族など)が予備動作を行なっているときに、『つつこむ』でダメージを与えてみよう。すると、そのモンスターが身体の向きを180度変えてしまう(まれに『つつこむ』以外でも同様の現象が起こる)。

ちなみに、このとき予備動作中だった行動は、そのまま向きをもとさずに行なってしまう。ウェポン種族が「ジャッジメント」や「パニッシュメント」を背中を向けて撃ってくるさまは必見だ。



◆うまくやれば、背後から攻撃し放題。一気に大ダメージを与えるチャンスだ。

◆これが背面「ジャッジメント」。エネルギー弾が自分の身体を突き抜けている。



12 『みやぶる』では見破れない弱点への変化

オーバーソウル時のサポテンダーが使う「あつがるツボ」などを受けると、特定の属性との相性が弱点に変わる。この変化は、通常なら『みやぶる』で確認できるが、その属性との相性を事前に装備で変えていた場合、『みやぶる』を使っても、表示が「弱点」にならず、実際の状況とのあいだに食い違いが出るのだ。



▶烈火の属性を装備していて「あつがるツボ」を受けたあと、炎属性との相性は弱点になっているが、表示は変化していない。

13 『さきがけ』が無効なバトルがあった

ミッション■【リザルトプレート奪還作戦!】の最後に行なうルブラン(ルカ)とのバトルでは、バトル開始直後の特機ゲージが、かならず「ユウナは満タン、リュックとバインはゼロ」という状態ではじまる。そのため、たとえリュックが『さきがけ』を修得していても、バトル開始直後に行動することはできない。

14 メガトンペリを混乱状態にする方法

メガトンペリが「みんなのうらみ」を使うときは、最後に攻撃してきた相手が対象になる。そこで、オーバーソウル時のメガトンペリが使う「ファイガ」や「フレア」を、リフレク状態で跳ね返してみよう。すると、「メガトンペリを最後に攻撃した者」がメガトンペリ自身になるため、「みんなのうらみ」の対象もメガトンペリになる。「みんなのうらみ」は防御不能の混乱効果を持つので、本来なら混乱効果は無効化するメガトンペリを混乱状態にできるというわけだ。



▶メガトンペリが「ファイガ」や「フレア」の手機動作をはじめた直後に「クイックトリガー」で攻撃する(「行動自動化カウント」を増やす/→P.345)と成功しやすい。

15 スペシャルドレスが石化するとどうなる?

スペシャルドレスは最初から「リボン(b)」を修得しているため、基本的には石化状態にならない。しかし、チャクが使う「石化の罫」は、防御不能の石化効果を持つため、これを受けると、スペシャルドレスでも石化状態になる。しかも、スペシャルドレスのキャラクターが石化状態になったときは、即座にゲームオーバーになってしまうのだ。単なる戦闘不能状態なら、残った仲間でもバトルを続行できることを考えると、おそろしく厳しいペナルティと言えるだろう。



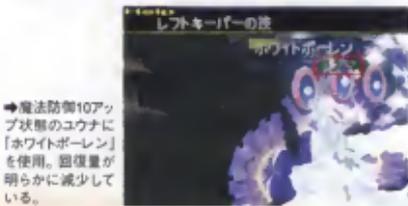
▶たとえ支援ユニットが無事でも、本体が石化状態になると、即ゲームオーバー。

16 『ホワイトボレーン』と魔法防御の意外な関係

基本的に、HPを回復する効果を持つアビリティやアイテムの回復量は、対象の魔法防御および魔法防御アップ状態の影響を受けない。しかし、ライトキーパー術「ホワイトボレーン」だけは、魔法防御が高い相手や魔法防御アップ状態の相手に使うと、回復量が減少してしまう。これは、「ホワイトボレーン」のタイプが特殊魔法であるために起こる現象だ(→P.456)。



▶「ホワイトボレーン」で回復したところ、通常の回復量はこのくらい。



▶魔法防御10アップ状態のユウナに「ホワイトボレーン」を使用。回復量が明らかに減少している。

17 ダンス系のアビリティと「ピンチにヘイスト」による上書き

ヘイスト、スロウ、ストップ(以下、時間異常)効果のうち、ダンス系のアビリティや「ピンチにヘイスト」で発生するものは、「時間異常状態の上書きが一時的なもので終わる」「そのアビリティの効果がとぎれるまで上書きが起こらなくなる」など、かなり特殊な性質を持っている。詳細は、下の3つの図を参照してほしい。

*すでに発生している時間異常状態を上書きしようとした場合

時間の流れ

ダンス系のアビリティは、特定の組み合わせでないと、時間異常状態を上書きできない(下の表を参照)。

◇組み合わせごとの上書きの可能・不可能

使用するアビリティ	対象の状態		
	ヘイスト状態	スロウ状態	ストップ状態
プレーキダンス	×	—	×
ストップダンス	×	○	—
アクセルダンス	—	○	○

*上書きしているアビリティの効果がとぎれた場合

時間の流れ

上書き可能な組み合わせでも、ダンスが中断されると「ピンチにヘイスト」の場合はピンチ状態ではなくなんと、もとの状態にもどる。

*別の行動で上書きされそうになった場合

時間の流れ

ダンス中「ピンチにヘイスト」の場合はピンチ状態のあいだに受けた時間異常効果は、かならずミスになる。

18 チェインの不思議① ダメージなしでのチェイン

チェインは、基本的に、対象のHPにダメージを与えなければ成立しない。ところが、ひるみ動作中の対象に、相性が無効が吸収の属性を持つ攻撃を行なったときにもチェインが成立するのだ。ただし、この場合、チェイン数は増加しない。



◆ホワイトプリン(氷属性との相性が吸収)のひるみ動作中に、氷の一閃を装備したユナが「クイックリガー」で攻撃する。



◆ダメージを吸収されているのにチェインが成立。「Chain!」が連続で表示される。

19 チェインの不思議② ひるまないときのチェイン

チェインが成立する条件のひとつとして、「対象がひるみ動作を行なっているときに攻撃する」というものがあるが、対象がひるみ動作を行なわないとき(ストップ状態のときや、特定の行動を実行しているときなど)でも、2発以上の攻撃をほぼ同時に命中させれば、チェインが成立する。ただし、このときのチェイン数は特殊で、ふたたび攻撃する場合は1チェイン、3人で攻撃する場合は2チェインが連続してしまう。

なお、アジ・ダハーカなどの一部のモンスターが、ひるみ動作を行なっている途中で待機時間と思考時間を終了した場合、実行動作がはじまるまでのあいだにかぎり、ひるみ動作を行なわなくても通常どおりチェイン数が増加していく。



◆アジ・ダハーカの行動中に3人が「クイックリガー」でいっせいに攻撃。連続で「2Chain!」が表示される。

◆こちらは、途中でひるみ動作を行なわなくなったときのケース。ひるみ動作を行なわなくなったからもチェイン数が増えない。



20
VARIETY

ソウルオブサマサのおトクな利用法

ソウルオブサマサが持つアビリティ「魔法ブースター」は、黒魔法系および白魔法系のアビリティで与えるダメージ量や回復量を1.5倍にするかわりに、消費MPが2倍になってしまう。ところが、メニュー画面で白魔法系のアビリティを使うときは、回復量が1.5倍になるにもかかわらず、消費MPは通常のまま。つまり、メニュー画面で白魔法系のアビリティを使うときは、ソウルオブサマサを装備しておく、同じMPでより多く回復できておトクになるというわけだ。

21
VARIETY

スピラの交通ルール？ 斜め方向への歩行は禁止

移動中に左スティックをごく浅く傾けると、キャラクターは走るかわりに歩いて移動する。ただし、これは左スティックを↑、↓、←、→のいずれかに入力した場合にかざられ、斜め方向へ入力した場合は、かならず走ってしまうのだ。

22
VARIETY

ピサイド村の怪奇現象 水平移動する少女

1-9 ピサイド村・全景には、寺院の周辺で追いかけてっこをしている兄妹がいる。兄のほうはときどき寺院に入っていき、兄が寺院内にいるあいだ、妹は寺院の入口で待つ。兄が寺院から出てくると、ふたたび追いかけてっこがはじまるが、兄が特定のタイミングで出てきた場合(下の写真を参照)の妹の動きに注目してみよう。しばらくのあいだ足を動かさず、ホバーのように水平に移動するという怪現象を見ることが出来る。



◆兄を待つあいだ、妹はときどきその場でジャンプをする。ジャンプ中か、着地後約4秒以内に見が出てくると……。



◆妹が地上をすべるように移動。この動きは、ぜひ実際の画面で確かめてほしい。

23
VARIETY

ルカの怪奇現象 消えるスフィアブレイク選手

STORY Lv.3のスフィアブレイク大会中、3-9 ルカ・中央広場で、バーが見えるあたりに立ってみよう。ユウナが特定の位置(下の写真を参照)に移動すると、サングラスのコアスフィアの持ち主と、シパーフのコアスフィアの持ち主の姿が消えてしまうという、不思議な現象が起こる。



◆手前と奥にひとりずつ、スフィアブレイクの選手の姿が見える。ここからはんのわずかに左に進むと……。



◆ふたりの姿が消滅。ちなみに、ここからまたほんの少し右にもどると、消えたふたりが衝突に現れる。

24
VARIETY

アガマか？ スキンクか？ 変幻自在のカメレオン出現

12-6 ベベル宮・試験の間(下層)では、マップ上にホワイトプリンなどのモンスターの姿が見えており、それらに近づくとバトルになる。ほとんどの場合、このときのバトルで出現するモンスターの組み合わせには、マップ上で姿が見えていたものが含まれているが、マップ上で姿が見えていた場合のみ、バトルで現れるのはアガマではなくスキンクになるのだ。



◆身体の表面がオレンジ色のトカゲ種族。つまり、このモンスターはアガマのはず。



◆ところが、バトルに入ると、現れるのは青い表皮を持つスキンクなのだ。

25

VARIETY

新機能搭載？① 消えるセーブスフィア

サブイベント「ないしょのミッション」で、15-7 エボンードーム・祈り子の間にいるサル、ナツやキンタを抱え上げてみよう。そのときにかぎり、同じマップ内にあるはずのセーブスフィアが消滅してしまう。ちなみに、いったん別のマップに移動すれば、セーブスフィアはふたたび出現する。



◆まちがいくここにあったはずのセーブスフィアがなくなりました。

26

VARIETY

新機能搭載？② 残像を残すセーブスフィア

STORY Lv.5のルカで、ミッション12【モーグリを追い！】を開始すると、3-10 街はずれにあるセーブスフィアが、別のマップに移動するまでのあいだ消えてしまう。ところが、ガイドマップには、なくなったはずのセーブスフィアが映ったままなのだ。なお、ミッション開始直前にシーンスキップすると、セーブスフィアは消えない。



◆セーブスフィアはないのに、ガイドマップにはセーブスフィアのマークが。

27

VARIETY

新機能搭載？③ ステルスセーブスフィア

2-11 キーリカ寺院・大広間にはセーブスフィアがあるが、このセーブスフィアは、STORY Lv.5ではガイドマップに映らないという、奇妙な性質を持っているのだ。



◆たしかにあるはずのセーブスフィアが、ガイドマップでは確認できない。

28

VARIETY

ユウナの空中浮遊 ガガゼト山の反重力空間

14-6 ガガゼト山・断崖の洞窟(通路)で、下の写真の足場に立つたら、●ボタンを押さずに左スティック(または方向キー)を↑に入力しつづけてみよう。すると、ユウナが一度落下しかけたあと、浮き上がるようにして着地するのだ。



29

VARIETY

ユウナの空中歩行 見えない足場を渡れ

下記の条件を満たすと、バトル後、ユウナが空中に立つことがある。しかも、そのあと、向きによっては空中を走ったり歩いたりすることも可能だ。必要なエンカウントのタイミングはシビアなので、やってみたい場合は根気よく試してみよう。

◆ユウナが空中に立つ条件

足場のふちに着地するような場所でジャンプし、着地の寸前にモンスターとエンカウントする
※ジャンプは穴を飛び越えつつ、低所から高所(またはその逆)へ移動するものでなければならない



◆空中を走るユウナの足、聖ベルゼのこの場所では離れせの距離を狭くしていること、比較的記しやすい。

30

VARIETY

ムスコに秘められた脚力 驚異の空気イスを見よ

ナギ平原の旅行会社にいるムスコは、一見、何かに腰かけているように思える。ところが、よく観察すると、彼の尻の下には何も存在しないのだ。長時間あの姿勢を維持しつづけるムスコ、頼りないように見えて、じつはすごいヤツなのかも？



◆通信スフィアで見ると、ムスコが何かにすわっている“フリ”をしていることがはっきりわかる。

サントラCD全曲 スペシャル ライナーノーツ

『FFX-2』の作曲を担当した松枝&江口両氏に、各BGMの聴きどころや制作時のエピソードを語っていただいた。ぜひともサントラCD『FFX-2 オリジナル・サウンドトラック』（発売元：エイベックス）を聴きながら読んでほしい。なお、各曲名の下には、CDでのトラック番号と「ルカ=シアター」での音楽スフィアの番号を併記している。



久遠～光と涙の記憶～

CD DISC1-01 音楽スフィア M50

松枝 一番のお気に入り、思い入れの深い曲です。じつはこれ、歌を入れるつもりで書き上げたもので、この曲が1000の言葉のどちらにするかを選んでもらいました。

江口 彼らは「久遠」を推したんですけど、エイベックスさんとの打ち合わせのときに意見がわかれてまして。アーティストの伴田未来さんのカラーもありますし、「久遠」は流れがハチロク（8分の6拍子）なんです。歌も7でハチロクって、ヒットが出ることは少ないみたいなんです。

松枝 結局、歌としては「1000の言葉」のほうを使うことになったんで、この曲はいったんお蔵入りさせたんです。でも開発終盤になって、ディレクターから「オープニングにテーマ曲っぽいものがほしい」という要望がきまして、お気に入りこの曲を復活させることになりました。

江口 メロディーや音域もそのままだから、歌詞をつければちゃんと歌えるんだよね。

松枝 たよね。ユウナの「ボーカルコレクション」（発売元：エイベックス）では全編がかなって、この曲のメロディーを活かした作品を収録できました。今回の作品のなかで、とくにメロディーがしっかりしてる曲ですね。

（DISC 1-02「real Emotion」は、おふたりの作品ではないので、ここでは割愛しています）

ユリバ ファイト No.1

CD DISC1-03 音楽スフィア M03

江口 パトル関係に使われた曲は全体的にそうなんですけど、「ファイナルファンタジー」の看板にこだわらず、彼らが過去に手がけた作品のテイストを出してほしいといった注文をディレクターから受けていたんです。具体的に言うと、「レーシングラグーン」とかですね。

松枝 「レーシングラグーン」の音楽は私たちが手がけた作品なんですけど、そのときも鳥山（鳥山 求氏：『FFX-2』ディレクター）がたずさわっていたんです。で、最初に「ああいうノリがいいなあ」という要望が出まして。バトルの曲は、わりとその言葉を念頭に置いて作ってましたね。この曲は、ゲーム中ではオープニングのコンサートからつながるバトルに使われていますけど、最初はその予定ではなかったんです。

江口 ですから、とくにコンサートのノリを意識して作った曲というわけではないんです。ただ、ユリバの3人がかなりハジけていたので、その雰囲気は盛りこんでいこうとしました。ファンキーな感じが出てるんじゃないですかね？

ユウナのテーマ

CD DISC1-04 音楽スフィア M20

松枝 これは今回、1番か2番目に苦労した曲かな。オープニングだし、ユウナが鏡をかまえる映像を先に見ちゃったこともあって、最初はかっこいいユウナをイメージして曲を書いてたんですけど、できあがったものを聴かせたら、「ちがう」と言われてしまって……。「え、どうちがうの？」って聞くと、「もっとアイドルっぽい、かわいいの」と。で、具体的に出てきた名前が「モーニング娘。」（笑）

江口 ディレクターの鳥山さんからのリクエストだったよね。

松枝 そうそう。「え、モー娘。のどれ？」って聞いたら、「曲名わからないけど、こんな感じ」と歌ってくれたんですよ。その記憶を頼りにモー娘。のCDを片っ端から聴いて、「あーこれがあ、わかった」と。

江口 モー娘。とか、あやや（松浦亜弥）って、ふたはなかなか聴かないからね。

松枝 そういったアイドル路線は、『FF』シリーズはもちろん、いまでも手がけたゲームにはなかったもので、苦労しましたね。

江口 「キャピッ♡とした感じ」とか、「お花が咲いたような感じ」がほしいとか、そういう要望でした。

松枝 最初の「チャンチャンチャン

ヤン)っていうのが、全員で「エイ、エイ、エイ、エイ」ってやってるような感じとか(笑)、いろいろ言われたよね。

江口 でも、あまりそつちに行きすぎちゃうのもズイ、その加減は、ふだんの曲作りとはちがった意味で難しかった。それこそ、何かに魂を売ってひねり出したような(笑)。

松枝 じつは、この曲も「ポータルコレクション」に入る予定だったんですよ。さっきの「久遠」と、この「ユウナのテーマ」、あと「ユウナのバラード」の3曲のうち、ふたつしか入れられなくて、結果的にこの曲はカットすることになりました。

ユリバ ファイト No.2

CD DISC1-05 音楽スフィア M04

松枝 中ボス。これは、特別な思い出はなかったかな。

江口 そうですね。元気の都合いが「ユリバ ファイト No.1」から増したくらいで。

ミッションコンプリート

CD DISC1-08 音楽スフィア M02

松枝 「FF」のバトル勝利の曲って、いまでも同じテーマをずっと使ってたじゃないですか？ でも、「今回は植松(植松伸夫氏:FF)シリーズのほとんどの音楽を担当しているコンポーザー)がいないし、新たな「FF」だし、新しいテーマを作りたいな」「そうだね」というやり取りが、ディレクターとのあいだであったんです。それで、「私たちらしいバトル勝利の曲っていつたら、こうかなー?」って試行錯誤しつつ作ってました。これもやっぱり発注のときに「レーシングラグーン」のミッションコンプリート風」って言われてたんです。最初から鳥山のなかでは、そういうイメージがあったんでしょうね。

江口 この曲を作ったのは、まだゲームの全体像があまり見えてなかったころだったので、ディレクターとのやり取りを松枝さんから聞いて、それをもとに試行錯誤するというパターンでしたね。

松枝 やり取りがあるたびに、「鳥山君はこう言ってたよ」って江口君に報告するんですよ。

江口 鳥山さんの言葉が直接聞けな

かったということもあって、作りながらずっと確信が持てなかったんです。「レーシングラグーン」とまったく世界がちがうし、いいのかな?」と思ってたんですけど、映像見たら、(手をポンとたたいて)あつ、こういう感じかつて納得がきましたね。

スフィアハンター・カモメ団

CD DISC1-07 音楽スフィア M17

松枝 この曲を書くときには、まだ実際の映像を見てなかったんですよ。で、「今回はどんな飛空艇なの?」って聞いたら、「いかついバイクみたいな感じで、全体にイレズミみたいな色が入ってる」と言われて。「ええー、じゃあ、いままでの船とはまったくちがう?」って聞くと、「あ、全然そんなじゃない。そんなやり取りがまずあって、そのあとで「ちょっとワルそうなんだけど、かつこよさとカシブさみたいなものを出してほしい」と言われたんです。異体例をおぼやちやうと、「ルパン三世」とか、ああいう感じ。最終的にできあがったのがこの曲なんですけど、この手の曲は、わりと私たちの得意とするところですね。

江口 ティレクターからファンキーなワウギターの音がほしいという要望があったんです。そういう要素はともともと大好きなので、いろいろと散りばめてみました。それと、マジメな方向へ行きすぎないように、ちょっと滑稽な部分が見え隠れしてるような、そんな構成を意識して作ってます。ちなみに、プラスのパートも、リクエストがあつて入れたものです。このプラスの部分を書いたディレクターがニンマリした、と聞いたときは、うれしかったですね。

ミッションスタート

CD DISC1-08 音楽スフィア M01

松枝 各エリアへ飛ぶ起点になる画面でかかる曲だから、差しさわりが無いと言ったらヘンですけど、あまり主張が強くなりすぎないように気をつけながら、ほかの曲と共通の二オイをつけていく、そんな作りかたをしました。

江口 ゲームの全体像が見えてなくて、方向性にひたすら悩んでたときの曲です。でも実際のゲームで聴くと、違和感なくハマってましたね。

ガガゼト山

CD DISC1-08 音楽スフィア M10

松枝 「FF X-2」ではじめて書いた曲がこれでした。

江口 最初にテモ(サンプル)として提出した曲です。テモの段階では、作曲するにあたって、役もさまざま構図で曲を書いて用意していたんですよ。民族音楽的な部分を入れたりとか、壮大な感じを出したりとか、もしくはファンジー色を強めたものなど、いろいろ書きためていたんですけど、まずこの曲を提出したときに、それがいいさ……。

松枝 無意味になっちゃったという。

江口 「これはちがう、これだといまままでの「FF」じゃないから、もっとちがうものを」と。

松枝 「もつと自由に」と言われて。

江口 ええ。「X」の世界を引きずってるから、こういうのはナシにしてくれ」って。しきりにそう言われて、書いた曲のいくつかがお蔵入りになっちゃったんです。それでも、大好きなこの曲だけはNGにならずに、ちゃんと残りました。

松枝 この曲の場合、「ロンゾ族の重々しさをイメージした曲がほしい」というリクエストにピッタリだったんです。でも、「マップの1曲としてはOKだけど、全体的にこういうのはかりになっちゃうのはやめてね」って、条件付きのOKでした。

江口 あと、「X」と大きくちがうのは、今回は「シン」のような自然を超越した存在が出てくるストーリーではないです。もちろん「ヴェグナガン」がいるんですけど、基本的には人間同士のお話だし、機械とか文明といった、人が作ったものもが闊かっているの、金属的な音や、人間のグルーブみたいなものを意識して入れていきました。

ユリバ ファイト No.3

CD DISC1-10 音楽スフィア M05

江口 ティレクターの要望にあつた「レーシングラグーン」には、ギターが大々的に使われている曲が多かったんで、これもギターが活躍するような曲に作ってます。激しいリズム感やベースの動きという点でも、「パウンサー」や「レーシングラグーン」の流れをくむアレンジですね。

松枝 バトルはギターで、飛空艇関係はプラスとか、使われる題材ごとにちよつと特色を出しています。

江口 アニキとか、アルペド族はプラスだね。キャラクターによっても、使う楽器をある程度考えてるんです。それとこの曲、途中で「ドクドクッピ」とか、人の声が入ってるんですけど、その部分で、松枝さんがしきりに「ボリューム上げろ」とうるさかったのをよく覚えてます。

松枝 お気に入りだったのもので。

ゲームオーバー

DISC1-11 音楽スタッフ M08

松枝 全滅したときの曲ですね。かなり短い曲ですし、コメント、難しいですね。

江口 じゃあ、僕のお葬式のときにかけてもらいましょう(笑)。

ルブラン様はなんでもアリ!

DISC1-12 音楽スタッフ M08

江口 これについては何か言いたそうだね。

松枝 えーつとですね、ルブランっていうキャラクター、じつは私とってもお気に入りなんです。

江口 性格とか?

松枝 うん、性格。服装はマネてきない(笑)。それで最初、ルブランたちのテーマって1曲しかなかったんですよ。だけど、キャラクターが気に入っちゃったから、つい書きたくなくて、増やしてもらったんです。ルブランって、どこかトボけるし、演歌っぽい。そういうのを織り混ぜつつ、ドリフチックな……と言いますが、ドタバタ感も入れました。

江口 この曲を書いたころって、もうゲームの映像があって、見せてもらってたよね?

松枝 うん、映像あったね。

江口 セリフとか行動とかに、浪花節な感じが見え隠れしてるし、出で立ちもちょっと和風なところがあって「おまいさん」とか言ってるんですよ。で、そのへんでどうしても、「デケテンテン」と三味線な感じが似合うだろうと。ルブランの曲に使う楽器は、そういう方向性で決まりましたね。

松枝 鳥山は苦しいしてました。この曲と、つぎの曲(「お熱いのをくれ

てやるよ」)は、曲名のノリがほかとちよつとちがいますけど、命名は鳥山なんです。曲名は基本的には私たちがつけるんですが、ルブランの2曲に関しては、鳥山からの「せびっ!」っていう提案で、これに決まりました。

江口 よっほどこの名前にしたかったんだね。でもハマったよね、曲のイメージに。

松枝 ハマったね。

お熱いのをくれてやるよ

DISC1-13 音楽スタッフ M08

松枝 (力をこめて)これ、は、とにかくもう、書きたくて書いてしまった曲です。最初のころは、「ユリバ ファイト No.2」を、中ボスクラスとルブランのバトルで使うことになってたんですよ。けれども、作業を進めているうちに、「中ボスの曲が同じのばかりだとつままないよねー」って話になりました。そのとき鳥山に「いつそのこと、ルブランのバトル曲作る?」と自分から提案しました。「ルブラン様はなんでもアリ!」で三味線を使っているんで、日本チックなものを入れつつバトルらしい曲を作って考えてたら、これができちゃった。

江口 締め切りまざわだったよね、この時期って。

松枝 全部締め切りまざわ(笑)。

江口 1日3曲とかだもんね、最後のほうでは。で、その忙しい時期に、これだけはどうしても入れたらって言って、作らなければならぬ曲がまだ残ってるのに……。

松枝 用意する曲のリストを最初にいただくんですけど、開発の後半になってくると、自分たちが「作った曲を実際にゲームに当てはめて聞ける曲がないですか? そうなると、自分のなかに「これ足りないよなあ」とか「ちよつとちがうよな」って思いが出てきちゃうんです。で、いつの間にか曲が増えてる。でも、これだけ気に入ったルブランですけど、ボーカル曲を作ろうとは思わなかったんですよ。[FFX-2]でボーカル曲を集めたアルバムを作るんだつたらアリだと思うんですけど、キャラクターごとで単品のCDでつとになっちゃうと、なかなかパンスが取れなくて。

江口 そう言いながら自分で作って自分で歌おうとしてるでしょ(笑)?

松枝 あ、それいっね(笑)。



シューインのテーマ

DISC1-14 音楽スタッフ M44

江口 シューインってキャラクターは、あやしさのなかにも悲劇が含まれているというか、そうなりたくなつたんじゃないようなところがあると思ったので、そんな悲しさを表現する部分をどこかしらに入れてるんですよ。さらに、暗い感じではあるんだけど、そのなかに「1000の言葉」の間奏に入るリフ(フレーズ)を忍びこませてます。悲運を感じさせる背景を、映像が頭のなかをかすめていくように表現したかったんですね。こういった、ほかの曲のフレーズを重ねる工夫は、後半のバトルの曲でも、いろいろやってます。

松枝 シューインのいるところには、かならずレンの姿があるように、こつそりフレーズを入れてるんです。

江口 音楽的なことと言えば、静かな怖さを狙いました。ずーっと重い感じに流れるなかで、怖さがダイナミックに表現されていくというか、ただ怖いだけじゃなくて、長く重く響くようなものを意図してましたね。

松枝 この曲は、ゲームというよりも、映画のBGM的なものにしたかったんですけど、それなりにうまくいったんじゃないでしょうか。

ピサイド

DISC1-15 音楽スタッフ M14

松枝 これはふたりのお気に入り。

江口 そうですね……これは朝方にできた曲で、懐かしさとか、目覚めとかいった感じが漂う曲です。この曲は、自分で作ったと言うより「貸したもど」と思える曲ですね。

松枝 あー、天使のプレゼントみたいな感じ?

江口 鍵盤弾きながら書いてるところに、キラキラと舞い降りてきたというか……。基本的に生楽器の音を使うときは全部自分の手で弾くんですよ。打ちこみで同じフレーズを入力したほうが時間的には早いんですけど、僕は自分で弾けるようになるまでくり返すタイプなんです。山盛りと一緒にですね。ケーブルルカで頂上に行くのは簡単なんですけど、それよりも歩きながらみんなで寄り添ったりして登ったほうが、そのぶんだけ充実感が増すというか……。そういうタイプなので、ルブランのバトルの曲でさえ弾けます。

松枝 弾いてますね、全部。

江口 このゲームに関してはそういう企画はないんですけど、生演奏のライブなんかをやってみたい気はします……。よね？

松枝 いいえ。私、ステージは苦手だもの(笑)。

キーリカ

CD DISC1-18 音楽スフィア M20

松枝 じつはこれが、もともとピサイドで使う予定の曲だったんです。ピサイドもキーリカも、どちらも懐かしさを感じさせる場所ではあるんですけど、前作から経過した2年のあいだに発展もしてて、ちょっとにぎやかさがある。そんなふうを考えて、まずこっちの曲が最初に浮かんだんですよ。そのあとで、さっきの「ピサイド」の曲ができたんですが、くらべてみると、人の心に染み渡るのは「ピサイド」のほうがだったんです。それで、「最初の曲はキーリカにまわりたいかな？」って高山に許可を取りました。

江口 この曲も南国風で、やっぱりピサイドに似合う雰囲気を持っている

んですけど……。

松枝 もっと活発。

江口 そう、人のにぎわいとかも感じられる曲なので、結果としては、それぞれ取返るところに取まったと。

ルカ

CD DISC1-17 音楽スフィア M16

江口 いままでにふたりで書いた曲からすると、「らしくない曲」だよな。こういう曲はあまりない。

松枝 なかったかなあ。

江口 アルゼンチンとか、アイルランド、ジブシーなんかの民族的な音楽が大好きなんですけど、そういうイメージがちょうどルカにピッタリだと思って作った曲ですね。ルカは、そこに集まる人たちのエネルギーみたいなものが感じられる街だと思っただけです。それで、意図して快活な感じにしてみました。

松枝 競技場があったり、シアターがあったり、そんなにハデじゃないんですけど、ルカの街並みがちょっとした遊園地みたいって思っただけですね。それが「曲」に表れています。

ミヘン街道

CD DISC1-18 音楽スフィア M12

江口 この曲は、ディレクターに映像を見せてもらってから書きました。長い道なので、ずっと流れても飽きさがないで歩いていける曲にしようと思ひまして。

松枝 うん。旅のテーマって言うか、徒歩のテーマです。ツラさはなく、軽快に歩いていくイメージですね。

江口 曲のテンポが変わったときに、ちょっとだけ「キーツ」って音が入りますが、これはチョコボをイメージして入れたものです。

松枝 これ、チョコボだったの？ はじめて知った(笑)。

キノコ岩街道

CD DISC1-18 音楽スフィア M20

松枝 これもやっぱり街道の曲なんですけど、この道を通っていくと青年同盟の本部がありますよね。そこからくる、ちょっとした重々しさを入れようと思って書きました。たしか「青年同盟」と同じコード進行にしたのかな？

江口 うーん、どうだったかなあ。作ってるときは「この曲にはあの要素を入れて」というような方向性が明確にあったんです。でも本当にいろいろな伏線が張ってるので……。

松枝 張りすぎて、作った本人も覚えてない(笑)。

江口 ま、でも聞いたときにいい曲と思えば、それが一番いいと思うんですけどね。

松枝 なんじゃそりゃ。そういうオチなの(笑)？

江口 何も考えていないわけではない、と。それだけはハッキリ主張しておかないと(笑)。

青年同盟

CD DISC1-20 音楽スフィア M23

松枝 ヌージの青年同盟と、バラライの新エボン党。このふたつは、だいたい対等の勢力なので、音楽も同じような比重で作ってくれ、という依頼があったんです。くらべてみると、青年同盟のほうが「軍隊っぽくないけど、リーダーのヌージらしさというか、若い人たちの集まりというイメージが強いんですよ。ある種の子どもっぽさがあるというか。

江口 彼らの理想の壮大さとか、若さとか、元気な感じを曲に入れました。バラライの新エボン党も熱心な活動者は若いんですけど、青年同盟のほうは、元気が衰えて、ちがう方向にも行きかねない勢いがある。そのへんのあやうい感じをメロディーなんかに出しているつもりです。元気さのなかに、どこかかかりがあったり、中心から少々ズレるところがあるのが青年同盟なんです。ディレクターからも「ちょっとイキちゃってる感じを出してくれ」ってリクエストがあったんですよ。

松枝 だから、メロディーなんかも半音ズレたような、聞いている人に「うんっ？」って思わせる、きわどさとかアブなさを持たせてます。

マキナ派

CD DISC1-21 音楽スフィア M25

松枝 これはギップルのテーマみたいなものですけど、ヌージやバラライと対比させた結果かな。

江口 そうですね。ちょっと軟派な感じというか、スカした感じ。ギップ



ルって、かっこいい人なんだけど、物事を二枚目ふうになすんじやなくて、どこかおちゃらけたような、ルーズな感じが漂ってるところがあるじゃないですか？ そこが結構好きなんですけど、そういう感じが出ればいいなって。

松枝 マキナ派って、やっぱり機械とか文明が発達したイメージがありますよね。そこで、「アコースティックな楽器よりも、エレキギターを入れてみようか？」というふうに、アルペドらしさを意識しました。

グアドサラム

DISC1-22 音楽スフィア M11

松枝 こういうあやしい民族的な音楽って、じつは好きだったりするんですよ。単に「あやしいだけじゃつまらないから、このマップの風景の独特な色使いとかをイメージして、ケセのある音やメロディーを入れてこんでいくという作りかたをしました。

江口 音を揺らしたりね。これは、映像を見てから書き上げた曲のひとつです。

雷平原

DISC1-23 音楽スフィア M21

松枝 この曲に関してはケンカしたんだよね。

江口 ああ、しましたね。

松枝 これは江口君がメインで作ってんですけど、私としては無機質な感じが気に入らなかったんです。「えー、これだと何も印象に残らないじゃん」って。でも江口君は「いや、ゲームのなかにはこういう曲も大切なんだ」って言うんです。「だけど現場に合わないから」とか、さんざんモメたんだよね。

江口 音楽が語ったほうがいいときと、語らないほうがいいときって絶対あると思うんですけど、で、この「雷平原」に関しては、語らない、無機質な感じがいいと思ったんです。「ピサイドなんかに逆は、手では弾かない感じですね。

松枝 うんとなね、それはよくわかる。でもやっぱり好きじゃない。

江口 まだ納得してないんだ？

松枝 してないかも(笑)。結局、この曲に関しては、ふたりのあいだでどうにも折り合いがつかなくて、最終的に

ディレクターに判断してもらったんですよ。いま振り返れば、雷平原ってイベントらしいイベントというか、「これ！っていうものがないじゃないですか？ そういう意味で、私のなかでイメージが固まらないままだったのかなあ、と思うんですけどね。

江口 それにしても、作ってたときのケンカはすごかった。

松枝 ふたりにケンカすると、すごく言い合うんですよ。

江口 おすぎとピーコのケンカみたいな……ウソです(笑)。つかみ合いにはならないけど、松枝さんはズバツと言いたいこと言うよね。

松枝 「へたくそがー」とかね(笑)。

江口 まだ作ってる途中で、「こういうラインがいいかな」って騒がせたりするよ……。

松枝 「あ、ダサ」とか(笑)。

江口 「ダサ」「へたくそ」みたいな非難が聞こえてくるんですけど、非常にやりづらい(笑)。けれども、たしかに言うことはすごく明確で、マトを射ているケースもあるので、ハツとさせられたりもします。痛いところ突かれてから、カチンとくるっていうのもあるんですけどね。

松枝 でも実際に、私は口が悪いんですよ。「イヤなのはイヤだ」「タメメ」「ダサ」「へたくそ」って、ホントにそこまで言いますし。

江口 何十時間もかけて作り上げたフレーズとかでも、松枝さんは容赦なく切りますからね。もう僕は自分でもラクに切れるようになってしまいました。あなたのおかげかもね。

松枝 うん、だと思っ。感謝してほしいな(笑)。

マカラーニヤの森

DISC1-24 音楽スフィア M17

江口 このマップでは、僕は「ガガゼト山」みたいな空気を持つ曲を書きたかったんです。弦楽器が奏でる、うねりのあるゆっくりしたテンポの曲にしたかったんですけど……。

松枝 できあがった曲は、神秘的な環境音楽のイメージですね。楽器や人権が消えてしまう、切なさみたいなものを入れていきました。それと、ずっと聞いていただけることわかってるのですが、エンディングの曲のコードを譲りまわしてたりします。

江口 そういった僕たちの隠した仕

掛けを探しながら聴くのも、おもしろいかもれないですね。

松枝 本人たちも忘れてるんで、逆に見つがたに教えてください(笑)。

江口 でも、忘れてるってことは、たいした仕掛けじゃなかったのかもれない(笑)。

ビーカネル砂漠

DISC1-25 音楽スフィア M27

松枝 パーツとかを探し当てたりする、マキナ派に関係のある場所ですよ。なので、これにもギブプルの要素を入れたいなと思ったんですが、この曲の場合、スカしてるというよりは、砂漠という開けた場所なので、「行けー！」って勢いをつけ足した感じですね。

江口 これは映像を何度も見た記憶があるんですよ。砂漠という地名だけを聞いたときのイメージはちがって、もっと活気のある場所だったのが意外でした。それで、同じ砂漠でも、昔のテレビドラマの「西遊記」で見たようなものを思い描いて。作ってるときには、「西遊記」の主題歌を聴ってたゴダイゴさんの曲のアナログシネセのイメージが意識のなかにはありました。

松枝 あ、言った言った。

江口 それと、アルペドに関する曲には共通して、金属同士がぶつかり合ったり、機械が動作してガツガンガツツチャンやってる感じを入れてますね。「ギターもかならず鳴らそう」とか事前に話しましたし。

松枝 この曲は素く速かったね。

江口 ツルツとできた感じですね。

新エボン党

DISC1-26 音楽スフィア M24

江口 青年同盟と同じくらいの力を持ってはいるんだけど、方向性がちがって、音を引きずっているところがあって……。

松枝 もっと神秘的。ちよつと宗教的な色合いというか、聴かれた何かを持っているようなイメージですね。それでいて力強さも兼ね備えている。

江口 神秘さが、そのままだ大きい意味での力強さになっているような印象でしょうか？ ある意味では、人が持つ強さに通じるような……。激しい口調で言ってるわけじゃないけ

ど、優しい口調のなかに強さを感じさせる人っていますよね。そういう感じを、コーラスや途中の転調で表現できればと思ったんです。個人的には、これも好きな曲ですね。

松枝 音数が多かったりコーラスが入ってたせいで、実際に聴せるための編集が大変だったんだから、これ。

ナギ平原

DISC1-27 音楽スフィア M22

江口 イスが走ってる感じが出せれば、と思って作った曲です。

松枝 イメじゃない、オオカミ!

江口 あ、そうか(笑)。

松枝 この曲のイメージはやっぱり青空の下、広大な土地のあちこつちで、「狼レース」とか「トカゲラン」とか、ちよつとしたイベントが開催されている、青空遊園地っていう感じですね。壮大さが出ればいいなあって思いながら作りました。

江口 サントラに入っているこの曲のピアノは、僕が弾いたのをそのまま使っています。こういうのは意外と、1テイク目に録たものが一番いいテクニクだったりするんですね。感覚でポンって弾いたほうが、うまく決まることが多いんです。

ザナルカンド遺跡

DISC1-29 音楽スフィア M10

松枝 この曲は好きではあるんですけど、じつはすごく書きづらかったですね。前作の「X」では、ザナルカンドはひとつのキーワードになっていて、曲(「ザナルカンドにて」)もいたるところでかかってたじゃないですか? 同じような路線で行ったら、あれを踏えるものはちよつと作れない(じゃあ、観光地化してるんだから、もつと都会的なイメージを出したらどうだろう?)ということまで、これが完成したんですよ。

江口 今回のザナルカンドはそんなに重要なシーンもないですよね。観光地化されていて、ユナがちよつとしゃべっちゃうということで、懇話的な部分を持たせてます。じつはこの曲を書く前に、松枝さんが以前に自分で手がけた「フロントミッション」の曲を持ってきて、(ちよつのような空気感とか、時空感を出せないか?)って話になったんです。そうした全体的なイ

メージはバグパイブで、夜の空気の透き通った感じはキラキラと鳴るピアノの高音で、うまく表現できたかなと思ってます。書きづらい曲ではあったけれど、かなりお気に入りですね。

松枝 物語のうえで前作から2年経過しているわけですが、まったく変わっちゃうのではなく、昔の名残はどこかにある。曲に關しても、そのあたりの駆け引きが、おもしろくもありましたし、大変なところだったかなあ、と。

スフィアハンター

DISC1-26 音楽スフィア M16

松枝 イベント用に書いた曲なのに、気がついたらミニゲームの「スフィアブレイク」でも使われていて。

江口 「ミッションスタート」みたいな空気を付けた曲にしてくれている注文だったよね。

松枝 そうそう、「ミッションスタート」のパート2みたいな感じで、スフィアハントをするときの曲を作ってたって依頼だった。まあ、スフィアがらみだから、「スフィアブレイク」にも使っていることになった(笑)。スフィアがらみ曲には、激しいストリングスの「ザザザザ」って音を入れているんですよ。

江口 カモメ団の曲とも共通点を持たせて、ファンキーな感じも出していますね。

寺院

DISC1-30 音楽スフィア M15

松枝 寺院って、前作では「祈りの歌」が流れてきたけど、今回ははじめに「祈りの歌」は使わないって言い切っちゃったんですよ。「祈りの歌」だけでなく、前作のものも一切使わないって。じゃあどうするかと考えて、「重々として、何か出てきそうな気配がありながら、でもどこか神聖さも感じさせるものにしよう」と。ただ、前作の寺院は人の声特徴的だったので、そこだけは受け継いでます。そんなふうにな曲作りを進めていって、とりあえず2曲できたんですね。それらをディレクターに聴かせたところ、「アンダーレベルの地下にもあやししい場所があるから、両方ちよつたいたいということ、そのときに書いた2曲は両方とも使われることになりました。

江口 前作の寺院でかかった「祈

りの歌」は、いろいろなアレンジで使われて、物語全編に重要なカラーを出してましたよね。今回も舞台となる世界は同じですが、うかつに使うと、どうしても前作と同じイメージになってしまう。そういう意味で、新しい曲を使うという松枝さんの考えかたは、とても理解できました。それで、前回の感じとは変えて、イベントにおけるユナたちの生き生きとしたイメージを殺すことのないものにして、ちよつとあやしげな感じもうまく出たんじゃないかと思えますね。

緊迫

DISC1-31 音楽スフィア M37

松枝 これは単純に「緊迫感のある曲を書いて」っていう。ただそれだけの注文だったんですよ。かなり大ざっぱというか、シンプルというか。わりと自由に作れた曲ですね。

江口 ま、いわゆる緊迫してる感じだよな。そのまんま。

松枝 打ち合わせのときのメモには「緊迫曲」って書いてある(笑)。

江口 でも、こういうサントラ的なものにはかならず必要な曲ですよな。「緊迫」とか「潜入」、あと「戦い」とか。ああ、そうそう、イベントが発生するようになるところで流れる曲には、ギター系ではなくてオケ(オーケストラ)を使うように意識しています。ノベルとの対比という意味もありますが、広がりのある壮大な感じとか、緊迫感っていうのを、より高めるためですね。

松枝 私はノベルよりも、「緊迫」とか「混乱」とか、そつち系の曲のほうが書きやすいかな。

カモメ団マーチ

DISC2-01 音楽スフィア M13

松枝 この曲は、最初はアニキのテーマとして発注がきてたんですよ。で、「どんな感じ?」って真山に聞いたら、「もう見たまんま。おバカな感じ。そこにちよつと軍歌とか、行進曲のようでもアニキスを入れてね」と。でも、話し合ってみると、彼が思い描いていたのは「軍艦マーチ」ではなくて、入浴剤のCM。「僕の王様が〜」ってヤツだった(笑)。

江口 僕は最初、凱旋曲をイメージしてましたね。パーンって大きな音を

鳴らしながら何かの軍団がくるんだけど、どこか闇が抜けて、観衆のなかで赤ちゃんが泣き出したリ、ヒツジが目の前を通っていったりする。「あ、バカが通ってる」みたいに、笑われている感じが出せればいいなと思いがら作ってました。この曲は作りながら大爆笑してたよね。

松枝 うん、楽しかったよね。いろんなお遊びを入れたんですけど、悲しいかなゲーム中では、うしろでSEが鳴ってたり、容量の問題もあって、完全な形では入らなかつたんです。だから、サントラでは「もう全部復活させてやる!」って言って、一番最初にディレクターに選したデモバージョンを、そのまま再現しました。私たちの記念みたいな曲ですね。

江口 そう言えば、ゲーム中ではシンラ君が歌にしていますけど、あれは予定になかったですね。気がついたら歌ってました(笑)。

大いなる存在

DISC2-02 音楽スフィア M52

江口 サントラCDの曲順に関してはいろいろ悩んで、何回も変えながら煮詰めていったんですよ。結局、DISC1は軽いタッチのものを多めに、DISC2はストーリー的にも黒味のある曲を入れるというような色分けにしました。基本的なDISC2は何かを語る曲が多いですね。

松枝 今回の作品で、「悪の象徴」というイメージで最初に作ったのが、「ヴェグナガン起動」とか「洞窟の悪夢」とかで流れる、シューインが弾いているピアノのフレーズなんです。あれが一番最初にできた、ラストの敵のテーマだったんですよ。じつは、この「大いなる存在」のオープニングにも、そのシューインのピアノをちょっとアレンジしたようなフレーズが入っています。全体的な曲の構成としては、もう「悪の象徴、キターッ!」っていう、ありきたりなものなんですけどね。

おやすみ

DISC2-03 音楽スフィア M43

松枝 RPGには、たいてい入りますよね、こういう曲。短いで、作るのはわりと簡単です。

江口 曲と言うよりジングルですね。これはたしか何パターンか作ったと

思います。バツと作れるものではありませんが、意外とそれでOKにはならないですね。たとえば楽器の構成を変えてみたりとか、ちがうコードにしてみたりとか、いろんなタイプを作っておいて、最終的にはディレクターが選んで決めるんです。

松枝 「いしばん眠くなるのどれー?」「これー」みたいな(笑)。

不安

DISC2-04 音楽スフィア M25

松枝 この曲は不安を感じさせるいろいろなシーンでかかるんですけど、一番最初に「ここのシーンで使うからね」って教えられたのが、ユウナが見てる、鏡映される夢のシーンだったんですね。なので、そのシーンのイメージに合わせた恐ろしさを表現してみました。

江口 曲中に低音で「ウォン」って鳴るホーンが入っていますが、これはチベットで使われる管楽器の音なんです。ほかに、伝統音楽的な楽器とか音色を散りばめてますね。こゝろ楽器とか人の声で、摩訶不思議なもの、魔物的なもの、聖なるものを表現するのに向いてるんです。

松枝 寺院で拳銃を持って撃つミニゲーム(「ガンシューティング試験」)にも使われてるんですね。最後のテバグの段舞まで、そのゲームがあるって気がつかないんですけど、何気なく入っちゃったら、ムチャクチャ怖くて、「あれ? こんなに怖い曲を書いた覚えはないんだけど」って、会社でふるえあがりながらプレイしてました。

潜入!ルブランのアジト

DISC2-05 音楽スフィア M32

松枝 これも、なくても良かった曲なんです。じつは、ルブラン好きがうざうざと、書いてしまいました。

江口 ホントにルブランが大好きな人ですね。

松枝 当初はDISC2の14曲目の「迷宮」を使う予定だったんですけど、ルブランのアジトだったら、なんかとはけたイベントとか発生しちゃうじゃないですか? だとしたら曲のほうにも、とはけてる要素を入れたいよねえ、と。「ポイント」っていう曲とか、3味線もそうですけど、あのオトボケ3



人組のニオイがする曲がほしくて作ったんです。

江口 ルブラン関係の曲は一貫して闇が抜けてますね。

松枝 知らないところに潜りこむシーンで、ちよつとした怖さも感じさせるんですけど、やっぱりどこか和風になってるという。

リュックのテーマ

DISC2-06 音楽スフィア M20

松枝 これも「ユウナのテーマ」と同じくらい難しかった曲です。ホントにツラかった。

江口 最初に書いた曲は、ディレクターから「まだカッコいいところが残ってるから、リュックらしくない。今度のイメージはちがうんだよ」って言われて、それでキャピキャピツ、キラキラと、こんなふうにはびけた感じに書き直したんです。

松枝 でも、最終的にはリュックっぽくまとまりましたね。この曲は、「ボーカルコレクション」で本人(リュック役の松本まりかさん)に歌っていただいたんですけど、「うん、リュックだね」って、誰もが納得してました。

江口 ユリッ(3人)のテーマに関しては、作るときに一応はボーカルが入ることも想定してました。さらに、それぞれテーマのワンフレーズが何かに使われるっていうことも前もって聞いてたんですが、歌喉が口ずさむとは思ってませんでした。

チョコボ

DISC2-07 音楽スフィア M30

江口 チョコボが飛んでいるようなイメージで作った曲ですね。この曲には、「クレヨンしんちゃんの声が使われているんじゃないか?」っていうウツサガもことごとくやがたさやかれ

ているんですけど(笑)。

松枝 何のサンプリングだった?

江口 ラテン系の民族音楽あたりから録った、スパニッシュな女性ボーカルのフレーズですね。原曲を聴いたときに、このフレーズがすごく耳に残っちゃって、入れてみたら非常におもしろいものになったんです。たしか、「チキチキー」だか「チキチキー」だか言ってるんですよ、忘れちゃいましたけど。

松枝 少なくとも日本のアニメ番組から録ったものではないです(笑)。

バインのテーマ

DISC2 08 音楽スフィア M30

松枝 もうこれは、バインというキャラクター見たまんまと言いますか。こういう仕事の場合、キャラクターの紹介が書かれた資料を最初に渡されるんですけど、それを見た瞬間にイメージがわいて「わかった、まかせて」と言ってるくらいなんです。かつよさとか、シブさとかを、そのままストレートに表現した感じですね。

江口 この曲に関しては、「ボカールコレクション」の歌のほうもぜひ聞いていただきたいですね。

松枝 たしかにバイン役の豊口さんの歌はぜひ聴いてほしいよね。ホントに上手。彼女のふだんの声って、バインとは全然ちがうんですよ。

江口 ふだんの声は、ちょっと高いんですよ。

松枝 でも、バインふうで歌ってとお願いしたら、もう完璧、まんまバイン。歌の収録のときには、はじめてお会いしたんですけど、すごい聞きこんで、

聴いこんでくれていて……。曲の作り手としては、もう感動してした。

江口 豊口さんは、音楽的に耳のいいかたですね。楽譜も一発で理解しちゃうし、ピッチのズレとかも自分で聞きわけられるから、「いまの惜しかったです」と指摘するだけでいいんです。どのへんがズレていたか、音程が低かったのが高かったのか、すべてわかっている。そこを正そうと一生懸命で、「すみません、もう1回やらせてください」ってとんとん自分から歌い直してくれたり、非常に楽しくレコーディングができましたね。

松枝 うん、バインだけじゃなくて、ユウナもリリクも、曲にきちんと特徴が出てるじゃないですか。それを「ボカールコレクション」ではそのまま歌ってくれてるんですよ。ユウナもバインも気に入ってくれてるかたには、ぜひ聴いていただきたいな。

ベベルの秘密

DISC2 08 音楽スフィア M34

松枝 これが「DISC1」の[寺院]と一緒に作った曲ですよ。くらべてみると、こっちのほうがちょっと重いイメージだから、ベベルに使われることになったんですよ。

江口 場合によっては、ゲーム中に収録されなかったかもしれない曲のひとつですね。

アンダーベベル

DISC2 10 音楽スフィア M39

江口 バトル関係の曲のなかでは、とくに大好きな一曲です。ほかのバトルの曲は、もっとファンキーな感じを求められたりしたんですが、ようやく物語の核心に触れるようなイベントが動き出したのを表現するために、オケを使ったりして、ワイドな感じに仕上げました。こういった4拍子と3拍子が同時に鳴ってるリズムって、すごく力があるんですよ。

松枝 この手のリズムには、興奮をかき立てたり、緊張感を持たせたりとあっていう、ある種の独特な効果がありますね。私たちが好んで使う手法だったります。

江口 4拍子にも3拍子にも移っていきます。これでもか、これでもかって緊張感を上乗せしていくような構成を狙ってます。

ユウナのバラード

DISC2 11 音楽スフィア M40

松枝 「ユウナのテーマ」のメロディをきちんと活かしつつ作った曲ですね。物語の前半はかなり明るく進んでいきますが、やっぱりこのゲームにも悲しいシーンは必要でして、ユウナの心理的な部分についてはこの悲しさって、救いがあるの? それとも、暗いまままで終わっちゃうの? どこかに希望はあるの? って、それはもう何度も何度もディレクターに聞きまくりました。

江口 ホントに何回もやり取りしたよね。

松枝 コート進行ひとつで、すごい明るくなったり暗くなったり、どっちも行けるんですよ。だから、悲しさの強さとか色合いみたいなものに関して、「どのあたりを求めているの?」って、たくさん話し合いを重ねましたね。コンプリート率100%を達成したときのスペシャルエンディングでも流れることがわかっていたので、ただ悲しいだけではない曲になってます。

お助け屋カモメ団

DISC2 12 音楽スフィア M41

松枝 しつはこの曲、リズムとか、まわりのものはかなり早いうちにできあがっていたんですけど、メロディがずっと書けなかったんですよ。結局、「書けないときは、みんなのテーマ曲を入れちゃえばいいんだよ」っていうすごく安直な解決方法を取りました(笑)。最初にユウナが登場して、かけ合いでリリクも、もう1回ユウナが登場して、かけ合いで今度はバインが出てきて、さらに「カモメ団マーチ」が入ってきたり……。とにかく、いろんなものを散りばめつつ、お笑いの舞台のイメージで作っていったんです。

江口 一見マジメな曲に聞こえるんですけど、ピアノのソロとかをよく聞くと、一番最後に「ターラターラ」って遊んでいたらしい。ふつうのソロだったらあんまり感して終わることはなくて、もつとちがうフレーズになるんですよ。あえてあそこだけ、オチをつけたかったんですね。

松枝 最後の部分にウーの声を入れたら、ディレクターにやりすぎだって言われて、ボツを食らっちゃって(笑)。「え、だってこのときはウーも



サノも飛空艇に乗ってるじゃん」「ダメ、カットします」ってやり取りのあと、泣く泣くゾーの声を掻きました。

おうちのデバンだなや

CD DISC 12 収録曲リスト N47

松枝 これは悩んだ曲のひとつです。最初に楽器達人の姿を見ちゃったんですよ。そしたら、その3人が演奏するのは太鼓とラッパとハーブじゃないですか。それで「えー、この3種類しか楽器使っちゃダメなの？」って思っちゃって、ずつと曲を書けなかったんです。急のために「3種類じゃないとダメなのかなあ？」って聞いてみたら、じつはそれ以外を使っても良かった。

江口 結局、「あのハーブはエレクトリックで、だしたら鍵盤の音も出せちゃうかもしれない」とか、「あれラッパに見えていろいろなことできるし、ドラムも太鼓だけじゃなくてきつとリズムボックスみたいな演奏ができちゃうんだ」って、無理に悪いこむことにはしたんです(笑)。

松枝 ほかの開発スタッフからは、「楽器達人様って、じつは演奏がすごいからいいよ」とか、プレッシャーがけられて。

江口 「この人たちが演奏すると、こうなるんだ」って思えるようなところを探りながら作っていったら、最後はこんな曲にまとまりました。楽器達人様はすごいんです。僕らの想像を超えていますね。それが結論(笑)。

松枝 つきからはグラフィック担当の人に言っといたほうがいいね、楽器を持ったキャラクターは出さないで(笑)。そうそう、最初にもらったリストには、ハイベロの曲もあったんですよ。ただ、ハイベロは楽器を持ってないし、なんか「あへ〜ん」とか言って着るだけじゃないですか(笑)。どうにもこうにも書けなくて、「ごめんなさい、それは書けません」って言って、なくしてもらいました。

江口 ハイベロは、テーマ曲なんかなくても、そのしゃべりかたですべて表現できちゃってるからね。

迷宮

CD DISC 14 収録曲リスト N42

松枝 ダンジョンで使われている曲です。その手の「らしさ」みたいな

グルーブが出ていけばいいんじゃないかなって、軽いノリで作りました。

江口 こういう曲では、ある程度の緊迫感を出す必要がありますが、ひとくちに緊迫感と言ってもいろいろあると思うんですよ。迫ってくる感じとか、静まり返ってるんだだけ何かが起こりそうな雰囲気とか……。この曲に関しては、不安で気持ちが揺れているというか、移り変わる感じを出したつもりです。迷いながら、歩いては何度も足を止め、何かを見つけていくようなイメージですね。

混乱

CD DISC 15 収録曲リスト N38

松枝 私たちのあいだで、別名「緊迫2」と呼ばれている曲です。これもまた怖さを感じさせる曲なんですけど、見知らぬところに入っていき怖さではなくて、逆に何かに攻められる恐ろしさを表現してみました。

江口 このたぐいの曲は比較的書きやすいんですけど……。そういうタイプのゲームを中心に手がけてきたんですかね？

松枝 ハッピーな作品とか、絵本の世界のような作品って、いままでやったことないんだよね。でも何より、私たちがこの手の曲が好きなのかな。

召喚獣

CD DISC 18 収録曲リスト N38

松枝 ああ、これかな、大晦日に書いた曲は。大晦日に何やってるんでしょね(笑)？

江口 このころは、バトル関係の曲ばかり立てつづけに書いてたよね。1日に2~3曲を同時に書いてたはずだから、たぶんアドレナリンが……。
松枝 心身ともに戦闘状態になっていったらうねえ。

江口 でも、たしかに曲を書いているときに、心境と体調も曲と同じように変わっていくことはありますね。やっぱり締め切りが迫らないと、この曲のような緊迫感はないですよ。

松枝 それはどうかと思う(笑)。
江口 緊迫感が必要な曲は、わざと原稿に残しておいて……。計算どおりで(笑)。

松枝 (手元の記録を見て)っていうか、締め切り過ぎてるよ、この曲を完成させた日付(笑)。

異界の深淵

CD DISC 17 収録曲リスト N45

松枝 シューインに会う、一番最初のシーンで使われている曲です。シューインが登場する場面の曲では、シューインのテーマと同時に、レンのテーマである「1000の言葉」を隠してあるんですよ。

江口 これは映像を見てから作った曲です。モヤがかかった、幻光虫が飛んでいるような場所です。あたりが会った瞬間だったので、それに合った感じを出すために、作曲にしてもアレンジにしても何回かトライしました。「1000の言葉」の演奏で出てくる「レミファソ」っていうフレーズを効果的に使ったりします。

久遠〜楽団員さんの演奏〜

CD DISC 18 収録曲リスト N48

松枝 ティレクターから、「ハッピーエンドだったときにグアドサラムで楽器達人様が特別に演奏をするんだけど、その曲を書いて」っていう発注がきたんですよ。それで「久遠」をベースに、楽器達人様ふうと言うか、楽器を積み重ねていってできたのが、これです。

江口 この曲では、楽団員さんがちゃんとハーブを弾いています(笑)。
松枝 ちなみに、私の携帯電話のいまの着メロは、これになっています。

1000の言葉(FFX-2 Mix)

CD DISC 18 収録曲リスト (未収録)

松枝 この曲を書くときに、ティレクターから「ゲームに寄りすぎてもいいし、歌うアーティストさんの一番いいところを、いかに引き出すかが勝負になる」と言われました。それを受けて、「この曲がゲームから抜け出してひとつのCDとして世に出たときに、どういう形だったらいいか？」ということを吟味しながら作りしました。

江口 これは単なる歌モノってうだけじゃなくて、ストーリー的にも意味のあるシーンで使われる曲ですよ。ですから、間奏の部分も盛り上げたりとか、曲のアレンジのしかたもきちんと考えてます。全体的なことに関して言えば、使われるのがライブのシーンなので、実際にその場で歌っている感じも出さなきゃいけない。そこで、オーケストラと、ふつうのボ

ツプスとの中間に位置させながら、物語を語りかけるようなアレンジにしています。

松枝 今回は曲を先行で作って、野鳥さん(野鳥一成氏:「FFX-2」シナリオライター)があとから歌詞をつけたんだよね。

江口 最終的には野鳥さんの歌詞がついてるんですけど、仮歌(見本として収録しておく歌)を入れる段階とか曲を書く段階では、僕らが作った歌詞がついてました。だから、僕と松枝さんがこの曲を歌うときは、歌詞がちがったりするんですけど(笑)。

洞窟の悪夢

DISC 20 音楽スタッフ (未収録)

松枝 これが事実上のシューインのテーマでも言いましょうか、「ヴェグナガンを起動させるためのキーになる曲で、弾いているうちにだんだん狂っていくようなものを表現したい」という注文から作った曲です。最初、鳥山は「現代音楽っぽい、音がガンガン重くなってきて、壊れていく感じ」と言っていたので、私たち自身も理解できないような、本当に前衛的な現代音楽を思いちやっただんです。“ギャギャギャー”みたいな。そして、ちがうって言うけれど、よくよく聞いてみると、彼が望んでいたのは、革命とかを感じさせて、なおかつ何かテーマらしきものがある曲だと。

江口 それで、完全に無調整的なものじゃなくて、曲としては成り立って行くけれど、ジャズやクラシックで出てきそうな音の重なり、ぶつかり合っていて、それが壊れていくようにして。

松枝 音の積み重ねっていうんですかね、それをすごく意識してます。

アカギ隊

DISC 21 音楽スタッフ M40

江口 これは「異界の深淵」と並んで、僕の大好きな曲ですね。イメージしたのは、悲しさというか、自分たちにはどうにもできない運命的なものに対する絶望感と奮ったらいんでしょよ? ストリーにただ悲しいっていうのじゃなくて……。

松枝 背負っているものがあるような感じとか。

江口 友情があったり、裏切りがあったり、いろんな想いが交錯している感じが、うまく出せたんじゃないかなって思います。

ヴェグナガン起動

DISC 22 音楽スタッフ M53

松枝 さっきの「洞窟の悪夢」と同じようなイメージなんですが、こちらは「実際にシューインが起動しちゃいました」という場面で使われている曲です。ヴェグナガンの起動には鍵盤を使うんですけど、一番最初に絵を見たときに、「これ、どんな音が出るの? ピアノ? オルガン?」って聞いたんですよ。そしたら、「シューインが弾くところのイメージはピアノ。そのあとの、いろいろな音が積み重なって迫力を出そうところでは、オルガンのイメージにしてほしい」と言われて、パワフル的と言うか、オルガンならではの独特な奏法を織りこみつつ、そのうしろに大勢のコーラス部隊を置いて、うまくバランスを取ろうとした、そういう曲です。

江口 形として残っているのは、それほど長いものではありませんが、実際にはたくさんテッサン(積み重ね)のうえにできた曲ですね。オルガンを入れた位置やフレーズにしても、その方面の本を訊んだり曲を聴いたりしながら、いろいろと試したうえでベストなものを探っていました。

松枝 ピアノからオルガンへの変化が聞きどころですね。

激突

DISC 23 音楽スタッフ M55

死闘

DISC 24 音楽スタッフ M60

破滅

DISC 25 音楽スタッフ M57

松枝 このあたりの曲を作ったときは、締め切りがホントに切迫してて、私の頭のなかはゴチャゴチャだったんですよ。「こんなに同じボスの戦いがあるなんて言ってなかったじゃん!」とか、逆ギレしたり(笑)。ヴェグナガン戦まわりは、「起動」「激突」「死闘」「破滅」って4曲もあるじゃないですか。その4つのちがいを統一感をどうやって出すか、最後に決めてど

んなふうになり上げていくかを考えるのが大変でした。しかもヴェグナガンを倒しても、まだ最後にシューインがいますしね。

江口 最終ボス近辺のバトルの音楽は、いつも手こずるよね。たいていボスの戦いが連続するから。

松枝 そうそう、「ここじゃ終わらないだろうな」って、当然ユーザーさんもわかっているじゃないですか。でも、わかっているからと言っても手抜きはできないし、力の配分とかがものすごく難しくって。

江口 「ヴェグナガン通して1曲でいきましよう」って話をディレクターにしたときもあつたんですけど、「それぞれに曲が必要なんだ」って言われて。そうすると、高いエネルギーを維持したままでは最後まで曲を流しつづけれないんで、途中で、戦い慣れた感じの少しだけ落ち着いた曲をはさんでみたよ。

松枝 前の曲との流れでひとまず間を見せておいて、「でも途中にも動きはあるよ、戦闘がつづいているよ」という表現をしたのが、「激突」と「死闘」だったよね。

江口 そういえば、このへんの曲の名前を決めるのも大変だったなあ。もとの指示書では「闘」とか「頭」だったから(笑)。

松枝 まさか、「闘」「頭」「しつぽ」とつけていくわけにもいかないし(笑)、このへんはさすがに鳥山に決めてもらったやりました。

終焉

DISC 26 音楽スタッフ M54

江口 最後のボスがシューインだったの、僕らが曲を書くときにはすでに決まっていたんですよ。でも、曲では「シューイン」とは書けなかった。

松枝 うん、ネタバレになっちゃうから。だから「激突」「死闘」「破滅」と、二文字の単語でだんだん発展していくって、最後は「終焉」と「シューイン」をかけた名前にしたんですよ。曲に関しては、レンの想いや、シューインがヴェグナガンを起動するためのピアノとか、いろんなものが入ってきますね。**江口** 僕の場合、曲を作るときには、その前後関係をいろいろ考えたたりするんです。シューインについて言えば、いまは凶悪な力を振りかざしてるけど、そこにいたるまでには、やつぱ

リレンとのことで大きな悲しみを抱えていたと思うんです。だから、シューインとのバトルの前に、クッと深呼吸が刺さるような、感情のこもったシーンがあったら、その瞬間にはちゃんと関連したテーマ曲を流さないと——そういうことは考えて作ってました。

1000の言葉 Piano Version~勇を越えた後~

DISC2-27 音楽スタッフ NG1

松枝 じつはこれが「1000の言葉」のほぼ最初の姿です。

江口 ピアノだけで弾いたときの状態ですね。ほとんど一発で、すぐにメロディーが固まった。

松枝 「言葉や歌が持つパワー、レンの想いが、ピアノを弾くことで伝わる」といふなあ、そんなことを考えながら作りました。この曲は、イベントシーンを録音したビデオを見ながら、同時にその場でピアノを弾いてレコーディングしたんだよね。

江口 うん。イントロとかもその場でつけて、そういった雰囲気、意外とこの曲らしくてよかった。

松枝 アニメのアフレコみたい感を感じたよね。映像に合わせてしゃべるかわりに、ピアノを弾くという。

江口 シューインとの戦いが終わって、ウノやサマーがちっちゃく見えるシーンあたりから、少しずつピアノを弾いて雰囲気に入りこんで、最後のやり取りに移っていく。それを、松枝さんとふたりでビデオを見ながら、ずっと録音していたんです。

松枝 私は隣でちがうちがう、いまのコードは合っていない」とか、「そのタイミングじゃないんだよ」とて茶々を入れてました(笑)。

江口 仕上がった曲を聴くと、映像に合わせて弾いたのは正解でしたね。

エンディング~また会う日まで~

DISC2-28 音楽スタッフ (未収録)

江口 これも、いろいろなテーマが見え隠れしている曲ですね。

松枝 レンが出てきたり、ユナが出てきたり、リュックが出てきたり、「FFX-2」の総まとめ的な曲でも言いましょうか。

江口 グロクンが「リュックのテーマ」、フルートが「1000の言葉」と、楽器ごとにそれぞれのテーマを振りわ

けてあります。

松枝 「やっぱりエンディングだから壮大なもの」とか「幸せそうな曲」というリクエストだけで、ごまかすことに関しては、とくに指示はなかったんです。それで、ひとつの旅を終えて、みんなの成長もうかがえるような作りになりました。

江口 飛行艇が飛んでいる感じとか、うまく出ていると思います。

松枝 じつは、エンディングまわりの曲は早い時期に書き終えちゃってるんですよ。総勢60人のオーケストラで録音したり、映像を合わせる必要があったからなんですけど……エンディングを作り終えただけで、「今回の仕事は終わったねえ」とて気分になっちゃいました(笑)。そこから、さらに2カ月、3カ月とかかるうとは……。

1000の言葉 Orchestra Version

DISC2-29 音楽スタッフ (未収録)

松枝 このオケのアレンジは大変だったね。

江口 ホントに大変でしたねえ。

松枝 「好きなようにやっちゃった」とていうのが私たちの感想ですね。

「1000の言葉」のオーケストラバージョンを最後に流したいという発案があったんですが、私たちは、それまで大勢のオケでのレコーディングをやったことがなかったので、「せひやりたり」と即答して。

江口 オーケストラ自体は、楽団とかではなく、スタジオミュージシャンのかたで構成したオケなんです。録音するときも、それぞれブースにわかれている録音で、ホールの残響とかをいれられない環境だったんですけど、結果としてこんないい感じになって。レコーディングのとき、別々のブースにいるプレイヤーの演奏がひとつになったと感じられる瞬間があったんですよ。そのときの演奏にはいくつかがミスもあったんですけど、僕たちとしては、ミスがない演奏よりも感情がこもっているほうを最終的にOKとしたんです。きちんと聞けばバラバラに気がついたりもするんですが、それが問題にならないくらい感動があるし、魂も宿っていると思ったんで。

松枝 そうそう、開発中にこの曲が長すぎるという苦情がきたこともありました。「スタッフロールそんなに長くないから」とて、でも切れないんで、



「なんとか伸ばして! ひどいひとりの名前の文字をでっかく表示すればいいじゃん」とか言って、強行突破しちゃいました(笑)。

エピソード~再会~

DISC2-30 音楽スタッフ (未収録)

松枝 すごく思い入れのある曲ですね。これを聞くと、なんか落ち着いた気分になれるなあ。

江口 この曲も、スケジュール的に収録日が先に決まっていたから、大変でしたね。

松枝 でも、ノド元過ぎるとなんとやらで、もうツライとかささかも覚えてなかったりするんですよ(笑)。

江口 最近になって、ようやく「懐かしい」とて気分が聴けるようになりましたね。

松枝 そういえば、この曲が流れる場面なんですけど、ビジュアルワークス(ムービー制作担当)のほうでは当初、ティータが水に潜っていく部分はカットすることにしていたらしいんですよ。でも、こちらとしては、あそここの部分がないと曲の構成がおかしくなっちゃうんで、「お願いだからカットしないで!」とて頼みこみました。ティータが丸まっている、顔を上げてボンと水を落とすシーンがあるんですけど、そこから曲をはじめたかったんです。**江口** はじまるタイミングが変わって、曲と映像がちやんと前後するだけで、感動の度合いが変わったり、曲がまったくちがう意味に聞こえたりするので、どうしてもしやずれるって……。だから、サントラCDで聴くのもいいんですけど、できればぜひゲーム中で聴いてほしいですね。

松枝 うん、ぜひ。

■サントラCD & 音楽スフィア対応 『FF X-2』楽曲リスト

サントラNo.	タイトル	収録CD	おもな使用場面
DISC 1			
1-01	久遠～光と涙の記憶～	M50	タイトルデモ、STORY Lv.4のコンサート後にメイチェンが語ったあとのユリ・パ会話時
1-02	real Emotion (FF X-2 Mix)	—	オープニングムービー
1-03	ユリバ ファイトNo.1	M03	ミッション■【リザルトプレート奪還作戦!】、ミッション■【戦騎服を手に入れる! (ジョゼ街道)】、サブイベント【ゲッターカモメ】
1-04	ユウナのテーマ	M28	ミッション■【リザルトプレート奪還作戦!】のユウナ登場時やルブラン(ルカ)戦後のユウナのダンス時、サブイベント【ガンシューティング】【トカゲラン】
1-05	ユリバ ファイトNo.2	M04	バトル(各ミッションやサブイベントのボス戦)
1-06	ミッションコンプリート	M02	バトル勝利時、ミッションコンプリート画面、エピソードコンプリート画面、サブイベント【ブリッツボール】(試合終了時)
1-07	スフィアハンター・カモメ団	M07	STORY Lv.1の飛空艇、ミッション■【ルブランアジト潜入準備!】開始直前
1-08	ミッションスタート	M01	ロケーション選択画面、ミッション■【ルブラン一珠と競争!】、サブイベント【発掘】
1-09	ガガゼト山	M10	ガガゼト山、ガガゼト遺跡
1-10	ユリバ ファイトNo.3	M05	バトル(通常)
1-11	ゲームオーバー	M06	バトル全滅時、サブイベント【ガンシューティング】【ガンシューティング試験】の失敗時
1-12	ルブラン様はなんでもアリ!	M08	ルブラン一珠の登場時
1-13	お熱いのをくれてやるよ	M09	バトル(ルブラン一珠戦)
1-14	シューインのテーマ	M44	キノコ岩街道・封印の洞窟、まっかけのスフィア再生時、STORY Lv.4のコンサート後のメイチェンの語り時
1-15	ビスайд	M14	ビスайд島
1-16	キーリカ	M20	キーリカ島、STORY Lv.5のキーリカ寺院・寺院前広場
1-17	ルカ	M18	ルカ
1-18	ミヘン街道	M12	ミヘン街道、幻光河、STORY Lv.4のガガゼト山(温泉)の通信スフィア
1-19	キノコ岩街道	M26	キノコ岩街道、ジョゼ街道、STORY Lv.2のビスайд島でのベクレム登場時
1-20	青年同盟	M23	青年同盟本部、STORY Lv.1のキーリカ島・居住区でのスージ演説時
1-21	マキナ派	M25	ジョゼ寺院、ギップルスフィア再生時、STORY Lv.3のビスайд村・全景でシラガが通信スフィアを設置時
1-22	グアドサラム	M11	グアドサラム
1-23	雷平原	M21	雷平原
1-24	マカラーニャの森	M17	マカラーニャの森
1-25	ビーカネル砂漠	M27	ビーカネル砂漠
1-26	新工ボン党	M24	ベベル、バトル(トレマ戦)
1-27	ナギ平原	M22	ナギ平原
1-28	ザナルカンド遺跡	M19	ザナルカンド遺跡、新たな洞窟
1-29	スフィアハンター	M16	ふしぎな洞窟、遺跡の奥の洞窟、ビスайд島・洞窟、ミッション■【オアシス調査】、ミッション■【戦騎服を手に入れる! (ガガゼト山)】、サブイベント【スフィアブレイク】【ばくばくモンキー】
1-30	寺院	M15	ビスайд寺院・大広間、キーリカ寺院(大広間以降)、新工ボン党本部(広間以降)
1-31	紫迫	M37	ミッション■【すごいスフィアを奪え!】、ミッション■【寺院の魔物を退治せよ! (キーリカ寺院)】、ミッション■【罪業の魔物退治!】、バトル(聖ベベル廟・第20層のアラーネア戦、第60層のマウントマイマイ戦)
DISC 2			
2-01	カモメ団マーチ	M13	STORY Lv.2の飛空艇、STORY Lv.5の飛空艇・動力室でカモメ団の名前の由来に関するデータの語り時

サウンドNo.	タイトル	種別	おもな使用場面
2-02	大いなる存在	M52	異界の扉、ミッション■【すんごいスフィアを奪え!】コンプリート後のスフィア再生時、ミッション■【盗られたら取り返す!】コンプリート後の合体したスフィア再生時
2-03	おやすみ	M43	飛空艇・居住区での「ひとやすみ」時
2-04	不安	M35	陥された迷宮(中間階層以外)、STORY Lv.2のダンスパーティー後のユウナの夢、サブイベント「ガンシューティング訓練」、バトル(聖ペルル・第40層のブラックエレメンタル戦、第80層のチャック戦)
2-05	潜入!ルブランのアジト	M32	ルブランのアジト・ひみつエリア
2-06	リュックのテーマ	M29	ミッション■【戦闘服を手に入れる! (ガガゼト山)】のユリ・バ入浴時、STORY Lv.4の「リハーサルど〜よ?」、STORY Lv.5の飛空艇・甲板でリュックとの会話時、サブイベント「狼レース」
2-07	チョコボ	M39	ミッション■【チョコボっ!】、サブイベント「チョコ牧場」(牧場内)
2-08	バインのテーマ	M30	STORY Lv.4の飛空艇・甲板で自分の過去に関するバインの語り時、サブイベント「避雷塔調整」【ウイングスロット】
2-09	ベベルの秘密	M34	ミッション■【ベベル潜入大作戦!】のベベル宮、聖ペルル(中間階層のみ)、バラライのスフィア再生時
2-10	アンダーベベル	M33	ミッション■【ベベル潜入大作戦!】のアンダーベベル、STORY Lv.5のミッション■【サガテンダー探し】
2-11	ユウナのバラード	M49	ユウナの“キミ”への語り時、バトル(バハムート戦、リュック戦、バイン戦)、ザナルカンドエンディング、異界の深淵でティータの幻影がユウナを抱きしめるイベント時
2-12	お助け屋カモメ団	M41	STORY Lv.3の飛空艇、STORY Lv.5の飛空艇
2-13	オラたちのデバンだなや(※1)	M47	STORY Lv.5の幻光河・南岸(楽団員たちが演奏している場合のみ)
2-14	送宮	M42	ヒサイド寺院・訓練の間、ナギ平原・洞窟、雷平原・魔物の墓窟
2-15	混乱	M38	ミッション■【寺院の魔物を退治せよ! (ジョセ寺院)】、ミッション■【砂漠の最終決戦!】
2-16	召喚獣	M36	バトル(召喚獣戦、ミッション■【避雷塔の魔物退治!】のファンバ戦)
2-17	異界の深淵	M46	異界への道、ミッション■【寺院の魔物を退治せよ! (ジョセ寺院)】のコンプリート後の異界
2-18	久遠〜楽団員さんの演奏〜	M48	エピソードコンプリート時のグアダサラム
2-19	1000の言葉 (FFX-2 Mix)	---	雷平原ライブ
2-20	洞窟の悪夢	---	キノコ岩街道・封印の洞窟でシューインが見せる幻の映像時
2-21	アカギ隊	M46	STORY Lv.3のアンダーベベル・大深層エリアでの3人の密会時、バインのスフィア再生時
2-22	ヴェグナガン起動	M53	ヴェグナガン起動時
2-23	激突	M55	ヴェグナガン(マップ)、バトル(ヴェグナガン(尻尾)戦、ヴェグナガン(脚)戦)
2-24	死闘	M56	バトル(ヴェグナガン(コア)戦)
2-25	破壊	M57	バトル(ヴェグナガン(頭)戦)
2-26	終焉	M54	バトル(シューイン戦)
2-27	1000の言葉 Piano Version 〜時を越えた想い〜	M51	シューイン戦後のレンとシューインの再会時
2-28	エンディング〜また会う日まで〜	---	エンディング
2-29	1000の言葉 Orchestra Version	---	スタッフロール
2-30	エピソード〜再会〜	---	ティータ復活エンディング
サウンドCD未収録			
---	ルブランだよ おほえておきなっ!	M31	ルブランのアジト
---	オラたちのデバンだなや No.1	M40	STORY Lv.3の幻光河・南岸(楽団員たちが演奏している場合のみ)

※作・編曲は松村賢子&江口貴勲、1-02のみ作曲：榎 一博、編曲：h-wonder、作詞：Kenn Kato、2-19は作詞：野島一成
 ※1……音楽スフィアでのタイトルは「オラたちのデバンだなやNo.2」

開発スタッフ
からの
コメントつき

秘蔵原画集

本書読者にボーナスだ(ダチ風)。「FFX-2」の開発中に作成された原画やイラスト、設定資料の数々をご覧いただく。なお、オルタナイトコスチュームデザイナーの塚本 智氏と、コンセプチュアルアートディレクターの松田俊孝氏から、特別にコメントをいただいている。

ドレス

「FFX-2」の制作時に、開発スタッフ全員を対象にドレスのアイデア募集が行なわれたようだ。そのときに集まったデザイン画を中心に、ドレス関連の原画をまとめてみた。【各コメントは塚本氏のもの】



これを見て、「サムライのデザインを」侍風にするか武士着風にするか迷いました。



侍

◇白魔導士



◇電騎士



電騎士は当たり前すぎるということで、企画段階で却下されてしまいました。

◇電騎士



◇魔法剣士



◇シーフ
(忍者?)



◇聖戦士



←背中と繋がってません
[浮いてるパーツ]

◇聖戦士
(軽装版)



←肩肌

←半透明

モーション担当の平安山君のデザインです。これも気に入っていたんですが、使いどころがなく、ギャンブラーに片鱗だけが残ってます。

ギッブルをデザインしたテクスチャー担当の川合君のデザインです。



同じく川合君のもので、彼は発想がとてもおもしろいです。



これは川合君の絵をもとに、バラライをデザインしたテクスチャー担当の芝君が描き起こしたものです。



芝君は人体のディッサン力がすごかった。左の2点は芝君のオリジナルです。



これはほかの開発部
著のかたに考えても
らったものです。

チョコボナイトというドレス案
が企画で出ていたときに応募さ
れたものだったと思います。



造形家でもあるボ
リゴンモデル担当
の井田さんの応募
です。



サイバーな感じで
すが、アイデアが
おもしろいです

これは採用候補に
あがっていました。





気に入ってましたが、ツノも肩のトゲも動きを制限するので実現は無理でした。

メイドは、最初から最後まで、ずっと企画書にありました。このふたつと右の3点は、テクスチャー担当の七瀬君のデザインです。



これを高井さんが気に入って、そのままパーサーカーになりました。



調教師



メイドはともかく、このデザインは好きです。

ブレッドガンナーの
アイデアが気に入っ
ています。

- 1 プラトーン
・機銃
・腕(足(肩)機銃)
・台座(機銃) 腕(機銃機銃)

- 2 グラビティ
・機銃する
・足(足(肩)機銃)
・足(足(肩)機銃)
・足(足(肩)機銃)
・足(足(肩)機銃)
・足(足(肩)機銃)
・足(足(肩)機銃)
・足(足(肩)機銃)

- 3 プラトーン
・機銃する
・足(足(肩)機銃)
・足(足(肩)機銃)
・足(足(肩)機銃)
・足(足(肩)機銃)
・足(足(肩)機銃)
・足(足(肩)機銃)
・足(足(肩)機銃)

- 1 機銃(機銃)
・機銃(機銃)
・機銃(機銃)
・機銃(機銃)
・機銃(機銃)
・機銃(機銃)
・機銃(機銃)
・機銃(機銃)

機銃(機銃)がV-upすると、
機銃(機銃)がV-upすると、
機銃(機銃)がV-upすると、
機銃(機銃)がV-upすると、
機銃(機銃)がV-upすると、
機銃(機銃)がV-upすると、
機銃(機銃)がV-upすると、
機銃(機銃)がV-upすると、

機銃(機銃)がV-upすると、



モーション担当の
吉井さんのデザイ
ンです。



このデザインは、ル
プランに使わせても
りました。





今回一番多くデザインを応募してきた、エフェクト担当の飯岡君のデザインです。羽衣みたいな感じが気に入ったので、ユウナのスペシャルドレスに活かせてもらいました。



シナリオ担当の野島さんが気に入って、白魔術士のドレスになりました。オーソドックスです。



佐藤みつきさんのデザインです。ルブランを描いたあとだったんですが、こんなデザインに変更して見るのもいいかと心が揺れました。ドラゴン顔のヒールなんか、とくに。

これは足の部分がかわいかったので、リュックの魔術士に使わせてもらいました。

とりあえず、ルールーのぬいぐるみでバリエーションを出してみました。

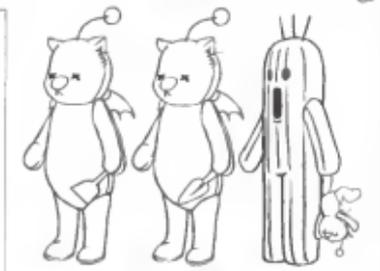


剣ジョブ ロートヒスって
シアリジョブ「傑作」
が特徴。凶器増えるようにしたとか

開発初期のころに、忍者と
侍の上位ジョブとして考えて
いたものです。

右上は、ブレッドガンナーのアイ
デアを出したモーシオン担当の
門西君のデザインです。これ
がウメーのデザインのもとに
なりました。

武器各種



パワーガンナー
(ユウナ)



ランチャー一本両肩は
肩が少し下りて
腕をクロスして
腰が斜下に突き出すべし

アイテムシューターは企画当初、
重火器のドレスだったので、盾
がついたりランチャーがついた
りしていました。だからあのように
登場もハデで、ごつい武器を
持っているんです。

このときは、衣装の組み合わせ
で、より多くのドレスのバリエー
ションを出そうとしていました。





アークを倒けながらカメラ
見ながらから撮影し
撮影を上げて行く
感じのポーズ。
カメラの回転が速まるとこし
勢いをつけてのポーズ。
アークが倒れ落ちた瞬間
アークがカメラを振り回す姿
見えにくい間から撮影を切り出す。



武器を握るポーズのところ
カメラを固定し、アークを動かす
ことで動きのあるポーズ
アークのポーズはアークの動き
で撮影が難しいので、
アークが倒れ落ちた瞬間

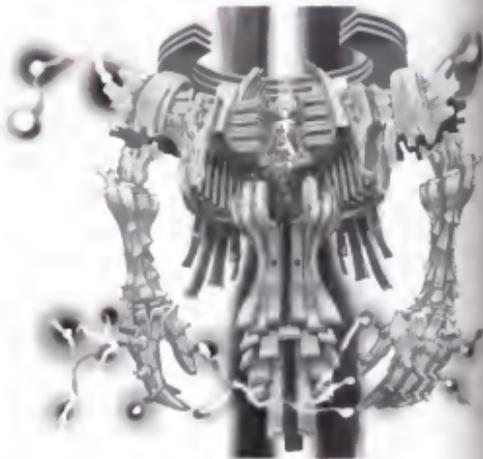


ユ・リ・バ登場シーンでの決め
ポーズの撮影があったときに使
ったスケッチです。



闘技士バインの動物は当初、高井さ
んからヘビだろうと言われていた
が、モーションの都合上、ヘビではな
くなって、身体が美めの鳥になりました。
サルとイヌは、よりかわいくアレ
ンジされました。

リュウクのサイバードレス
がコアとなり、まわりに口
ポットをダウンロードして
いくというアイデアです。



マキナマズルは人の上半身の形をしています。下半身もどこかにあるでしょう。

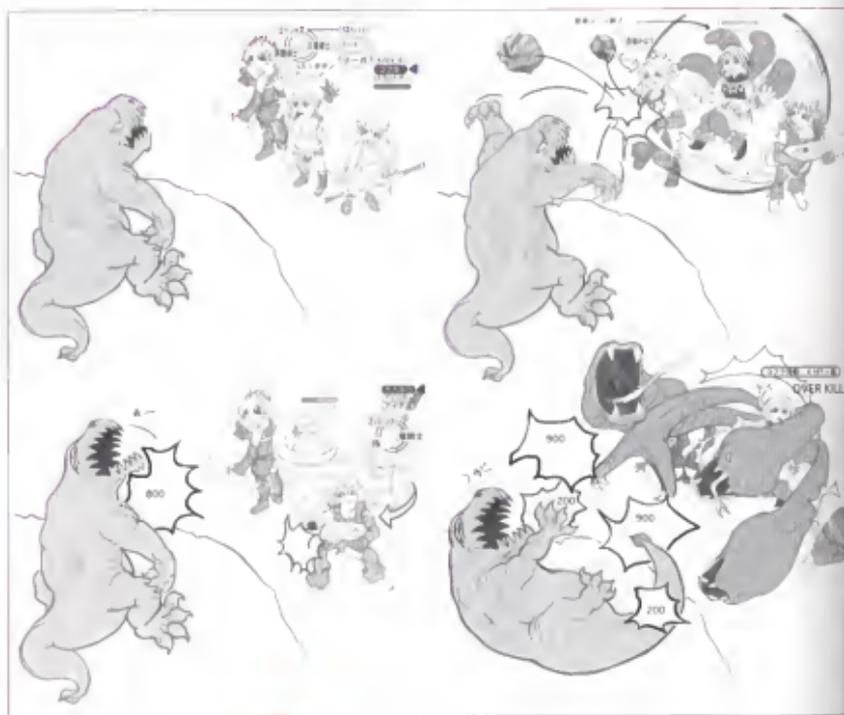


リュックのサイバードレスの変身案です。0.5秒ぐらいの想定。

変身したときに、ドレスをローディングしているアルベト文字が出たらおもしろいかなと思いました。



これも上と同じく、ドレスを着がえるときにロードの文字が出たらという設定画です。



企画さんから、「一瞬でチェンジするドレスと、時間や条件が必要なスペシャルドレスとのちがいを説明できる絵がほしい」と言われて描きました。このころは、バインがどんなキャラクターなのか、まだ決まっていませんでした。

キャラクター

つづいては、「X-2」ではじめて登場したキャラクターたちのデザイン画だ。レンの初期デザインなど、貴重な資料も含まれている。【各コメントは塚本氏のもの】

ギップル案



芝居のデザインです。最初は芝居も川合君もギップルを描いていました。ただ、川合君のほうがアルペドっほい感じでハジけていて、芝居が描く風格のあるキャラクターはバラライのほうがいいと思ったので、そうしてもらいました。

テクスチャー担当でモンスターもデザインしてくれた、渡辺(大西)さんのギップル案です。



川合君の最初のギップル案です。

芝居のデザインがバラライに変わった時点で、衣装をエボン風にデザインし直してもらいました。帽子も姿も気に入っています





渡辺(大吾)さんのルブラン案です。下の表情集を見て描いてくれました。ここから、袖やエリなどのデザインをばわせてもらいました。

ルブランのハリセンは仕込み制という設定で、ハリセンになるのは特殊なときだけだったんですが、結局ただのハリセンになってしまいました。



- 1 最初に描いた物で顔の雰囲気がユウナ達よりデフォルメされたもの
- 2 そのままの雰囲気で輪郭さを出し過ぎました
- 3 同じく今度はコミカルにし過ぎです
- 4 ちょっとリアル目に描いてみました。顔取りも入れてみました。
- 5 ゲーム画面に表示した時にうるさくなりそうなので顔取り外したバージョンです(實際、顔面血まみれに見えたのでコレになってます)

シリアスなのかギャグなのか、ルブラン一味の性格づけをするときに描いたものです。

サノー



ウノー

ルブランもウノー&サノーも、スタッフからの応募をいろいろと揃ぞ足してできあがっています。

イナミは、ワッカの髪の色とルーラーの赤い目を受け継ぐ予定でしたが、最終的に黒目になりました。



「アキ
アキアキアキ」

アカギ隊専用の銃です。見た目はみんな一緒ですが、魔銃でもあるため射撃効果はいろいろです。



レンは、最初はこちらでデザインしていたのですが、物語に大きく関わってくると、アイドルの衣装に不慣れだったため、野村さんにお願いしました。

モンスター

「X-2」で初登場となるモンスターたちの設定資料。なお、ヴェブナガンに関する原画などはP.640～645にまとめている。【各コメントは塚本氏のもの】



ゴキブリのようなナナフシです。こんなのがゴキブリホイホイに引っかかっていたらイヤですね。



芝君がデザインした戦闘員です。男子と忍者とショックーを組み合わせてもらいました。いろいろなパーツを、ウノヤサノーと同じデザインにしています。



川合君がデザインした女性版戦闘員です。男女ともに階級があり、色ちがいやパーツちがい表現されます

羽がアゲハの幼虫のようにプツッと出たらおもしろいだろうなと思い、デザインしました。顔のあんなところにツノがあったら、食事とかしくそうですね。



女性版戦闘員のベースです。

サコっばい弱さがなかったため、このデザインはサノーになりました



履き、移動してミズが流れる動きを、腰回り
 パースト。その場で乱舞舞がみんな眠くなる
 履が実用になると《2ターンくらいでなくなる》
 ツチノコのようになくなってしまえばいいから



揺れるミズの動き

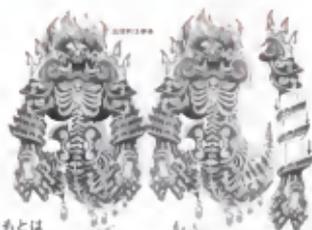


重つと短くなって行く

尻か弾丸のリングベルトでできているの
 で、斜撃すると尻は短くなります。



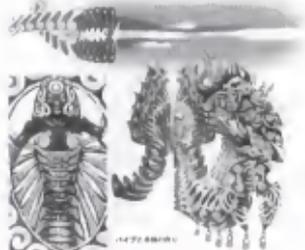
ムービー担当で、「FFX」のときに「シン」を作ってくれた造形家でもある
 井上広彦君のデザインです。彼は、コレも立体として作っていました。
 これと川倉君が描いたものを含わせて、アンラ・マンユとなりました。



【左】腰の飾り(腰飾り)は、ミズが流れる動きを、腰回り
 パースト(右)は、ミズが流れる動きを、腰回り
 パースト(左)は、ミズが流れる動きを、腰回り
 パースト(右)は、ミズが流れる動きを、腰回り
 パースト



【右】腰の飾り(腰飾り)は、ミズが流れる動きを、腰回り
 パースト(左)は、ミズが流れる動きを、腰回り
 パースト(右)は、ミズが流れる動きを、腰回り
 パースト



【左】腰の飾り(腰飾り)は、ミズが流れる動きを、腰回り
 パースト(右)は、ミズが流れる動きを、腰回り
 パースト

クモ型巨大昆虫

あの角
髪みたい
な感じ

渡辺(大吾)さんがデザインしました。カニではなく人面グモです。顔のように見えるところは、本当はクモの腹の部分ですが、あまりにもインパクトが強すぎるので、顔になってしまいました。

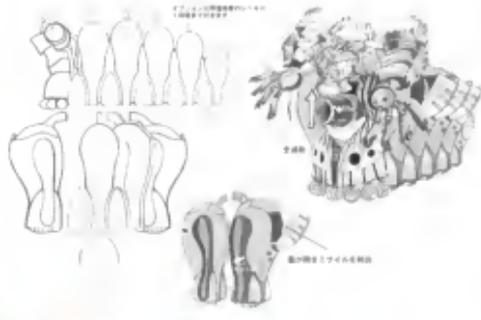


あんなに巨大な敵がいないゲームは初めて

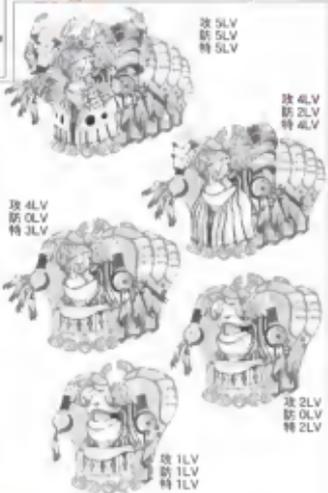
アルベド複合メカ



最終とオプシオンの敵からレゾーの機体をもとに動かしながら、見えると面白いのでは



実験の設定画で、集めたパーツだけで強く豪華になっていくというものです



キービジュアル

これらのイラストは、バトルに関連するビジュアルの方向性を決める目的で、開発初期に描かれたものだ。【各コメントは塚本氏のもの】



天候と冷氣操作系のスペシャルドレスで、白いマントがそのまま氷の鱗になり、地面から突き出て攻撃するというものです。



ベベル寺院の底に広がる中華風の漁村に忍びこんだユ・リ・バのイメージです。このときも、バインはまだデザインが決まっていなかった。ユウナが忍者で、リュックが魔導士、バインがガンナーです。



高井さんから依頼されて、宝身の最後のシーンで花が広がってユウナが出てくるところを描いたものです。結局、これと在上の絵が合わさって、ユウナのスペシャルドレスになりました。

空中都市がひっくり返っていて、それを下から見上げたらヘンなモンスターが待ちかまえていたという設定で描きました。



コンセプトアート&デザイン

各地のマップのイメージスケッチ(コンセプトアート)や、小道具などのデザイン画をまとめてみた。【各コメントは松田氏のもの】



ルカのムービーのアートを考えるにあたって描いたものです。ノリノリなロボットでピカピカ反射しまくるイメージで考えました。



ルカのムービーで出てくるバンドマンたちをデザインしました。コスチュームはウツっぱ過ぎず、でもリアリティがあり、主役よりも目立たないデザインにしました。



ビジュアルワークスの桑原さんの作品です。イメージデザインで描いたアンブジェットをポリゴンモデル用に詳細に描き起こしていただきました。思いもつかなかったいろんなアイデアが、ムービーシーンで再現されています。ありがとうございました。

ルカのムービーで最初に浮かんだのが、このステージ兼ドラムスでした。演出的な動きも含めてデザインしたのですが、ポリゴンモデルにするのがすごく大変だったみたいです。すみません。

ムービーだと高解像度になるので、バンドマンが持つ楽器のデザインが必要でした。ギターは流麗的で螺鈿(貝ガラの裏の模様)作り風、ベースは彫刻的なイメージでデザインしました。





ムービーでリュックがのぞいている双眼鏡の映像です。リュックらしく、ちょっとかわいくデザインしました。ウインクするたびにズームされたりするのが、デザインしていて楽しかったです。



『X-2』における、私の最初のラフデザインです。ルカのムービーなのですが、空飛ぶバンドマン、中央の歌姫、ステージ兼ドラマーのロボットという要素は、最初の時点でデザインしました。



今回は最初から、飛空艇がホームとなる設定でした。アニキの所有物ということだったので、アニキっぽくバイクと外車のイメージを使って、馬車のようなデザインにしました。ふたつの馬(バイク)に引られる感じです。左右のアームには、アニキとおそろいのピアスがはめられています。



飛空艇のデザインを決めるとき、空を走り抜けるイメージがありました。手前のアーム部分から流れるエネルギーがシュプールとなって空に描かれるといいな、と想ってデザインしました。

飛空艇のフロント部分です。実際の演出を考慮して画角は大きめで描きました。いろんな角度からのデザインが、ポリゴンモデルを正確に起こすときに必要になります。



3Dマップ担当ディレクター、窪さんの作品です。楽器で構成された斬新な飛空艇です。スピーカーやペインティングなどを参考にさせていただきました。



飛空艇のcockpitです。cockpitは最初からバイクの形にしようと思ってました。その後、モデリングのかたにハンドルなどをチョッパーにアレンジしていただいたりしました。

飛空艇のエンジンルームです。ピストンとバイクのエンジンをイメージしてデザインしました。外観と内部に共通性を持たせることで、外観が見えない場所でも同じフィールドであることをわかりやすくしています。



なぜカモメ団なのか？ 野島さんに関きました。「それはアニキがスピラカモメを尊敬しているからだ」ど、かつて海で遭難したさい、アニキはカモメを食べて生き延びたそうです。美談かと思いきやアニキらしいエピソードで笑いました。この紋章は、アニキのイレスミとカモメ、フェニックス、フライドチキンを合成してデザインしました(笑)。



飛空艇に飾る備品として、いろんなデザインをしたなかのひとつで、厳しい親父であるシドの肖像画です。ポイントは顔の部分にターフが突き刺さっているところ。アニキのしわざかどうかは、アニキの挙動不審さが物語ってるかも。

最初にガガゼットの浮遊遺跡をデザインしたものです。遺跡部分は、立ちのぼるオーフがそのまま彫刻になったようなイメージでデザインしました。夢揮者が絶えて久しいいまでも、遺跡は変わらず静かにたたずんでいます。

ガガゼト浮遊遺跡のラフイメージです。ひとつのデザインを決めるまでに、このようなアイデアスケッチをいくつも用意します。



ガガゼト浮遊遺跡の質感のラフイメージです。貝殻の裏のようなものを考えました。



『X-2』で最初に描いたロケです。自分で冒険したくなるようなデザインを心がけました。



ガガゼトのエネルギーをくみ取り、そしてスフィアに注ぎこむ神聖な場所です。



ガガゼト空中遺跡の隠いの場です。岩壁から注ぎこむ太陽の光と影を演出しました。



「シン による破壊からの再生」という意味を持たせるために、希望とも言える願いをこめて描きました。見た目は平和そのものです。

2Dデザインとエフェクトの中村さんの作品で、キリーカの民家です。南国らしいディテールが平和な街並みをよく表していると思います。



殲滅からの再生をイメージしました。たなびく旗を多く描くことで、悲想と軍律を表現しました。

これも中村さんの作品で、青年同盟の会議室です。中央にある巨大な地球儀が、世界のことを視野に入れて活動しているシンボルになっていると思います。





3Dモデラーの三宅さんの作品で、青年同盟の本部です。右で描かれているイメージは、そのまま参考に使わせていただきました。

『スフィアブレイク』のコインのデザインです。実際上では確認できませんが、クエスチョンマークを變形させたデザインになっています。



青年同盟の旗です。いろんな形状があるので、それぞれにデザインが必要でした。イバラの道を己自身が武器となりて進むというメッセージがこめられています。



この真ん中にあるのは、一応フェニックスの巻物です。



武家屋敷とベベル様式を混ぜて表現することで、致趣の変わったベベルを表現しました。



ヴェフナガンに対しての臺のイメージを描きました。上の階層は、そのまま封印のフタです。



三宅さんのデザインで、アンダーベベルのコンペ作品です。多重構造がおもしろく、取り入れさせていただきました。

アンダーベベルは科学と伝統的な古い文化との融合がテーマだったため、機械的な要素所に即身仏的なモンスターが配置されるといいな、と思ってデザインしました。



悪のパハムートです。守護神が敵にまわったときの恐さを表現してみました。



ムービーで、ユウナの歌が世界を変えるシーンなので、幻想的かつ絶望な感じにしました。



花と化石という相対的なモチーフで異界を表してみました。

中村さんの作品です。クモの巣と透彫的な質感で、非常におもしろいダンジョンだと思います。

犯罪者を照らすライトを舞台の上のスポットライトに見立てて、ふたりの運命を描きました。



「X」のときはちがう異界としてデザインした1枚です。石化した花やイリュージョンのような存在を考えました。

ヴェグナガン

最後は、ヴェグナガンに関する原画やイラストをお届けする。
興味深い設定が満載だ。【各コメントは松田氏のもの】



ムービーでの露出が多かったヴェグナガンのデザインを決めるにあたって、たくさんイメージデザインを起こしました。これもその1枚です。口が開いて舞台がのぞいています。



エフェクトの飯間さんの作品です。エネルギーを大気中から集めるというアイデアの評判が良く、最終的なヴェグナガンでも取り入れられています。

芝さんの作品です。ヴェグナガンは当初、巨大な大砲という設定だったので、それをもとにデザインされたものです。おもしろいので、質感はこれで決まりました。



こちらは完成した状態のヴェグナガンのデザインです。これをもとにポリゴンモデルを作成していただきました。ヴェグナガンは、本当は日更めたくさんだと思えます。



ヴェグナガンのデザイン
のアイデアのひとつ
です。羽の形や腹部
が、最終的なものでは
ちがいます。



最終形態のヴェグナガンのラフ
イメージです。

ラストダンジョンのイメージ
デザインです。一番奥ではヴェグナ
ガンがおびえて隠れています。



ヴェグナガンがいるドームです。卵の形をしています。
野島さんの設定では、初期状態のヴェグナガンは小さ
な子どものような思考回路でした。ヴェグナガンは卵
にこもり、じっとしておびえてたのかもしれませんが。



ラストダンジョンのヴェグナガンとの決戦の場所です。さまざまな悪運と運命の機軸がぶつかり合う場所です。



ラストダンジョンの塔の屋上です。羽根を左右に広げて威嚇しつつ、ヴェグナガンが雄叫びを上げています。



実際のバトル画面のデザインです。尻尾と戦う場所です。ヴェグナガンは巨大だったため、画面構成を考えるに苦労しました。



バトル画面のデザインです。今回はヴェグナガンが巨大だったので、いくつかのパーツと戦うシーンが必要でした。

高井さんのアイデアで、最終決戦は砲台の上と決まりました。デザインして楽しかったです。触覚にある戦闘用の無数の目が、ユウナたちをじっと見つめています。



ヴェブナガンがサナギ状態から
羽化するときの動きを伝えるた
めのデザインです。



ムービーシーンのアートデザインです。
これをもとにムービー用のモデルを記
述してもらいました。ごまかいギミック
へのツッコミが激しかったです。



ヴェブナガンの全身です。サナギ状態から戦闘モードに
変わっています。最終的に機械のような舞台となるので、
あえて有機的な存在にしました。細部を見ても、除動の
表現によって巨大感を出せればと思いデザインしました。



ヴェブナガンのシルエットと動きを見るためのエ
スキース(下絵)です。





舞台パトルの設
定資料です。

ヴェブナガンの羽根のデザインです。表面積を広げエネルギーを蓄積します。流動的なデザインだったので、窪さんのアイデアで模様がうごめくようにしていただきました。結果としてエネルギーの流れがわかりやすくなり、ビジュアル的にも向上したと思います。



ヴェブナガンが熱している、世界を滅ぼす力を持つ舞台です。画面でアップになるため単独でデザインを起こしました。

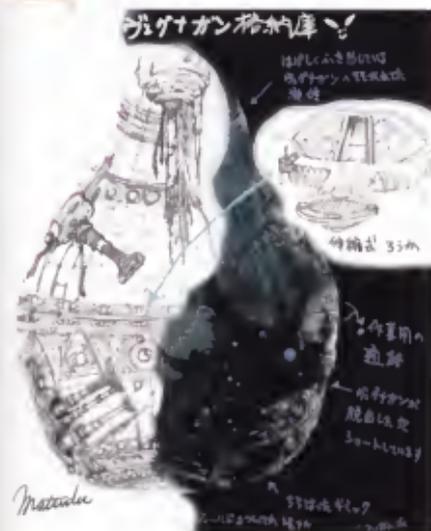
ムービーのためのヴェブナガンのコックピットデザインです。ピアノの前には目があり、奏者を見つめています。じつはこれがヴェブナガンの本当の目だったりします。奏者の奏でるメロディーの波長とヴェブナガンのバイオリズムが共鳴し合うことで、ヴェブナガンは稼働します。



飯間さんの作品で、巨大なラフレシアのような舞台です。ヴェブナガンが砲塔になる最終的なデザインのときに参考にさせていただきました。



ヴェグナガン格納庫の設定資料です。

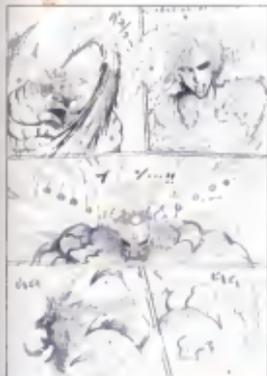


ヴェグナガンの顔にあるマークです。羽根を広げたシルエットと「死」という文字を組み合わせてデザインしました。表設定では、ヴェグナガンが作られたときの商標です。実際は裏に出ない設定を同時に考えることで、説得力が出る場合があります。



ムービーシーンのラフイメージです。イメージをふくらませるために、ラフでいろいろと描いた1枚です。

ヴェグナガンのいるラストダンジョンの企画会議のときに、アイデアを伝えようと待ち時間に漫画っぽく描いてみました。イメージを伝える手段として、わかりやすいアプローチをいろいろ考えてます。



声優座談会 PART 1 「ユリ・パ+ティ」チーム

青木麻由子 × 松本まりか × 豊口めぐみ × 森田成一

主要キャラクターを演じた声優のみなさんによる、3つの座談会の模様をお届けしよう。まずは、ユリ・パの青木さん、松本さん、豊口さんの3人に、ティード役の森田さんに加わっていただいた新旧主役チーム、ニギヤカで楽しい座談会になったのだ。(進行:大出綾木)

ティードのかわりに
バインが入った感じだよ

—豊口さんは「X-2」からの参加ですので、まずはみなさんとの初対面の印象をうかがいましょう。

■豊口めぐみ 森田さんには、最初に「ティードだ!」って言ったよね? 森田さんが鏡に向かってあいさつしたときに。

松本まりか えっ、鏡にあいさつしたんだ?

森田成一 鏡に凍僵が映ってて、そこに人がいるもんだと思って「おはようございませう」と言ってから横を見たら、そっちが本物だったの。

■豊口 そのときに「ティードだ!」って言った。

森田 いやいや、「ヘンな人だ!」って言ったんだよ(笑)。

青木麻由子 さすかにそれは、もうちょっと慣れてからじゃない?

■豊口 あ……言ったかもしれない。心のなかで「ティードだ!」って思って、口に出したのは「ヘンな人」。

松本 ああ、なるほど(笑)。

森田 逆だよ、逆。



Marika
Matsumoto

Megumi
Toyoguchi

Masakazu
Morita

Mayuko
Aoki



豊口 逆か、すいません(笑)。でも、最初から「どうしよう、この現場緊張する」という感じはなかったですね。収録がはじまる前に「FFX インターナショナル」に入っていたDVDのインタビューを見てたから、もう顔は知ってた。ただ、ユウナン(青木さん)の髪型がちがったんですよ。DVDのときは、まだロングだったの。

青木 あ、そうだね。

豊口 だから、「どの人がユウナンだろう」って探したりして。リュック(松本さん)は「まんまだなー」と思った(笑)。とにかく、打ちとけるのはホントに早かったですね。

青木 何かきっかけがあったということもなく、いつの間にかって感じだった。「X」のころの話を、めぐー(豊口さんのこと)に聞いたりしてたよね。「めぐー、前はこうだったよね?」って、ふつうに聞いてた。

豊口 私、そのころいなかったからわからないし(笑)。でもね、さすがに最初横にすわる勇氣はなかった。松本 え、そうだったの?

豊口 最初頃は、ギップルの鈴村健一の横にすわって、反対側にユウナンとリュックがいた。2回目か3回目からだよね、並んですわったの。青木 そうそう。知らないうちに並ぶ順も決まってる。ユウナリみたいなポジションで。

—松本さんはいかがでしたか、はじめて豊口さんに会って、松本 ナインって無口で怖いキャラクターだから、そういう人がくるのかなと心配してんですけど、全然ちがったのでよかったですね。

青木 うん、それはそう思った。前

からいるキャストも、どんな人がくるんだらうって、すごい緊張してて。よかつたなあと思うよ、めぐーみたいな人で。

松本 ね。そうだよな。

豊口 ホントに? 良かった、いい出会いができた。

森田 文字ではわからないかもしれませんが、すごく白々しいです(笑)。

豊口 (怒って)本当だよ!

松本 なあんでそんなこと言うの!? 青木 ホントだよー。いいチームができたなって思ったもん。

松本 なんかさ、ティードが抜けて、そのかわりにバインがここ(パーティ)に入ったって感じだよな。

森田 かわりって言うな(笑)!

豊口 収録も、基本的にこの3人は毎週あって、ほかの人が入れかわりてくる感じだったよね。

森田 3人だけで録った日もあるの? 松本 あつたよ。今日は3人きりだって言われて。

青木 固定なの? 3人だけだったから。そのぶん結束力が強くなったのかな?

アカギスフィア9をいきなり取り逃しちゃうって

—「X-2」は遊ばれましたか?

青木 やってますよ。私、2周目に入りました。1周目で全部見られなかったから。

豊口 (松本さんに向かって)お兄ちゃんやってるんでしょ?

松本 うん。お兄ちゃんかやってた。「X」のときは、自分でも一応挑戦したんだけど、途中までしかできなくて。だから、「X-2」のときは、も

う最初からやつてもらって、それをね、見た。

森田 見てたんですか(笑)。

松本 そう。だって、やるより楽しいんだもん、見るほうが。

森田 そうか。俺はその質問はダメだ。答えられない。

豊口 やってないということですね?

森田 でも、ところどころムービーは見た。オープニングムービーとか。

豊口 最初じゃん(笑)。

森田 いやいや、途中まで友だちの家で見せてもらった。

松本 どうしてやらないの?

森田 えっ? えーと、リュックと同じ理由かな?

松本 あ、できないの?

森田 そう、できない! (冗談っぽく)わかんないもん、コントローラの使い方が。

豊口 結構簡単よね、ユウナン?

青木 うん。私ができるんだから、できないわけないよ。

森田 一緒にがんばろうな、リュック。松本 あ、私は1週間あれば大丈夫だけど。やってみれば?

森田 う、うん、ちよつとがんばってみよう。リュックに言われるとは思わなかった(笑)。

青木 めぐーは結構やってるよね?

豊口 私はやってますよ。いま2周目に入った。スフィアを渡す相手イベントが変わるから、1周目はバラライだったけど2周目はヌージに渡して。まだSTORY Lv.2あたりで苦勞してますけど。

青木 私も同じくらいかな。

豊口 1周目ではアカギスフィアを見られなかったんですよ。自分が一番出るところなのにね、いきなり



最初を取り忘れちゃった。

青木 うん、私も。見てないところがいっぱいあるよ。

■Q 基本的に、地図は「X」と一緒じゃないですか。でも「X-2」だと、前に宝箱があった場所へ行っても、何もなくてガッカリして(笑)。逆に最初のアカギスフィア9は「X-2」でしか行けないところにあったから、STORY Lv.1でいきなり取り返しちゃうって。

—豊口さんは「キングダム ハーツ」もやりこんでいたそうですね。

■Q やりました。でもコロシウムで勝てなくて、ちゃんと全部クリアできないんですよ。

—「キングダム ハーツII」では、ゲストキャラクターとしてバインが出るらしいですね。

■Q ね。そうですね。

松本 え、「II」ってリユックたちも出るんだっけ？

青木 それはまだわからない。

■Q そうそう、これから作るから。

—いまアピールしておくとか、出るかもしれないですよ。

松本 あ、もうね、結構前にそういう話はしてました。

■Q だいぶ前からアピールしてますよ(笑)。

リユックのモノマネを してくれてうれしかったな

—豊口さんは「X」も遊ばれてるわけですね。

■Q やりましたよ。バイン役が決まったあと、「結構だからやらなくて！」と思って。結構がんばって進めてはいたものの、収録がはじまるまでに終わらなくて。でも、録ってる最中にはクリアしましたよ。

—「X-2」の収録と「X」のプレイが同時進行だったんですか。

■Q そうです。だから、収録でワツカさん(中井和哉さん)やルーラー(夏樹リオさん)やキマリ(長 克巳さん)がいらっしやうのときに、「ああ本物だ」って感動を覚えていました(笑)。逆に、アカギ陣はミヘン・セッションにいたっていう設定だから、「X」でミヘン・セッションの場面をやったときには「ああ、私がここにいたんだー！」みたいな感動があったり。

青木 おもしろいね。

■Q うん。でもね、感動する反面、なんで私は「X」に出ないの?と思ったの。いままさながら、「私だって「X」に出たい!」って(笑)。

青木 このなかだと、めくーがー番ゲームをやってるよね。

■Q 「FFXII」もやってますからね。「XII」は、もう楽しくて楽しくて。

松本 まりかもやってみたいな。オンラインゲームでしょ? (自慢げに)最近注目なんだ。

青木 注目してるんだ(笑)。

松本 そう、注目のゲームじゃない、オンラインゲームって。とつても画期的ですよ。

森田 画期的、だね(笑)。流行を先取りしてるよ。

松本 先取りだよー。

青木 「X-2」メンバーも結構やってくるから、みんなと会えるよ、ゲームのなかで。

森田 諏訪部(順一)さんとか、まだいるんじゃない?

■Q いや、やってない。いまは私とギップル(鈴村健一さん)くらい。

松本 あ、やってないんだ。

■Q 諏訪部さんは、いま「XII」やってないんだって。

青木 まりかちゃんもやりましようって言ったら、またはじめるよ。

松本 でも、いろいろお金がかかるんではない?

青木 周辺機器がいるのかな?

松本 「FF」じゃないオンラインゲームやってる友だちがいるけど、それやダメなの? 「FF」用に何か買わないといけないの?

■Q 必要なものは、プレイステーション2とですね、ハードディスクとですね、ソフトですね。なんでこんな説明してるんだろう、私(笑)。

松本 そしたら、「FFXII」のソフトだけいいの?

■Q でも、登録しなきゃ。

松本 What's?

■Q What's? (片言で)トウロク(笑)。Repeat after me、トウロク。

松本 トウロク。

■Q Yes(笑)。登録しなくちゃいけないんですよ。

松本 っーん、ああそう。

■Q そうです。「ああそう」で片づけられちゃった(笑)。

松本 最近ね、ゲームが好きなたちと友だちになったから、それに影響されて、たまにゲームをやるの。でね、その友だちはみんな「FF」やってくるから、まりかのことを神様のようにあつかうわけ。



青木麻由子

【ユウナ役】

テアトル・ド・ボッシュ所属。12月17日生まれ、高知県出身。ユウナのモーションも担当した。「FFVII」以降、モーションアクターとしてシリーズの歴代ヒロインを演じており、「X-2」は4作目になる。現在はテレビドラマなどを中心に活動中。

「まわりが全員反対しても、私だけはユウナを好きになる自信がありますね」

青木 「リュックだ!」みたいに?
松本 そうそうそう。「リュックに会えるなんてミラクルだよ」って(笑)。「このセリフしゃべって」とか、すごい言われたしね。でも、そんなセリフ言ったかかっていうのも、いくつかあるけど(笑)。

森田 そういうのあるよね。「これ言ってください」って頼まれても、そんなこと言った覚えがなかったり。松本 そういえばこの前、学園祭のイベントに呼んでもらったんだけど、モノマネコーナーがあつてね、会場にきてた人にモノマネをやってもらったの。そしたら、そのなかの女の子がリュックのモノマネをしてくれて、すごくうれしかったな。

いろんな人と 演じていて緊張しました

—「X-2」の収録で、前作のキャストのかたと再会したときは、どんな気分でしたか?

青木 親戚に久しぶりに会うみたいな感じかな。すごく楽しかったですよ。テンションがすぐに上がってしまふんです。

森田 俺はそうでもなかった。久しぶりっていう感じはなかったかな。
黒口 あれあれ、クールだね。役がちがったからじゃない?

松本 シューインになりきってた?
森田 そうかな。ティーダではなくシューインだったからかもしれない。
青木 私は再会シーンがいっぱいあったから、そこは演じていてすごく緊張したんですよ。ユウナが2年間でちよつと変わって、その自分を受け入れてもらえるのかな、みたいな

ところで、昔を知っている人に久しぶりに会うのは、うれしかったし緊張もしましたね。

森田 ユウナはちゃんと2年間があるけど、俺は海のなかにいたから空白がある。そのちがいなのかも。

松本 (驚いて)ええっ!? 海のなかにいたの?

森田 そう。海から出てきたじゃん、コボコボコボって。

青木 それは知ってるよね?

松本 「X」の最後だよ。でも、海のなかにいて、何してたの?

森田 ん、寝てた。

松本 え? ティーダって人間じゃなかったの?

青木 ああ、話が「X」にさかのぼってしまふ(笑)。

森田 うん。それね、リュックに話すの、もう7回目くらいだよ(笑)。

松本 (思い出したように)あー、そうかそうか。コボコボコボって目を覚まして泳ぎ出すんだ。

森田 そう。伸びをしてから泳ぎ出して、そこで終わったじゃん。「X」は、あれが「X-2」の隠しエンディングにそのまま入ってるの。泳ぎ出して、ガバーって海の外に出る。

松本 そうすると、「X-2」が終わるまで、ティーダは存在してないんだ。エンディングで、やつとティーダが出てきたんだ。

青木 そう、そのとおり。

松本 することは、あれだ。「X」の最後でコボコボコボって泳いだのは、じつは「X-2」のあとってこと

なんだよね。

森田 そういうことです(笑)!

松本 ヘー。 (開発した人は)すごいよね。だって「X」でエンディングを作った時点で、もう「X-2」の最後まで考えてたってことだよ?

青木 どうだろうね。でも、「X」でそういう布石をいっぱい作っておいたから、「X-2」が作れたのかも。

松本 ああ、なるほどね。

黒口 「永遠のナギ節」にも、ヌージの名前だけ出てたんだよ、「X-2」の前に。もう全部先取りよ(笑)。

松本 でも、「X-2」のストーリー中にティーダが出てなかったっていうことが、一番のビックリ。

青木 夢みたいなシーンでは出てくるけど、ちゃんととは出てないね。

松本 あ、そうかそうか。うん。

青木 解決した?

松本 うん、解決、解決。

青木 で、なんの話だっけ(笑)?

森田 海のなかの2年間の話。ティーダはその2年間で空白だったから、俺も感情の流れを「X」のときから止めちゃってたんです。だから、青木さんとしてはユウナの2年間があるから、そのぶん懐かしさを感じたんだろうけれど、俺はその2年間で止まっちゃったままだから、「X-2」の現場で会っても、あまり懐かしいという気持ちにならなかったのかな。

松本 リュックもね、「や〜、久しぶり〜」という感じはしなかった。ちがう意味で。

青木・森田 どういう意味で(笑)?





松本 だってさ、FFのメンバーって、収録が終わっても、いろんなお仕事とかでよく会えるじゃん。だから、久しぶりっていう感じじゃないんだよね。それに、そうやってまた会えるから、別れても悪しくない。絶対また会えるって思うから。

森田 ああ、涙が出てくる話だ。たしかに感覚的にはそうだよな。いつもみんな一緒にいる感じ。

黒口 そうかも。「X-2」の収録が終わって1年くらいたつけど、なんだかんだ言っても会ってるともね。

松本 「FFX」シリーズが終わったとしても、ほら、「キングダム ハーツ」にも出るかもしれないし。

森田 アビールです(笑)。

松本 アビールなわけじゃないけど、なんかそんな気がするの。ほかのところでも、また会える気がする。

オープニングはティータがアーロンをぶっ飛ばしてる？

青木 めぐーは、モーションキャプチャーの現場にきてくれたんだよね。私たちの格好(黒いボディースーツ)を興味津々で見に来てた。

森田 ルブラン(安原聡美さん)と一緒にきたり。

黒口 そうだね。ギッブル(鈴村健一さん)を連れていったり、私ひとりのときもあったから、3~4回は行ってるかな。群衆をみんなと1個やってたよね。

青木 6、7人でね。

黒口 そういう現場を見たから、ゲームをしても、つい群衆に目が行

っちゃうんですよ。「あ、これはあ
のとき誰々がやってたモーション
だ」みたいな(笑)。あと、オープ
ニングも録ってたかな。

青木 衝撃だったでしょ？ リュク
クの役を森田さんがやってて。

松本 (驚いて)なにー！

黒口 そう、なぐってたの。オープ
ニングで、警備員をなぐるシーン。

松本 あれ、てい(森田さんのこと)
がやってるの？

森田 俺なんだよ。

松本 そうなんだ。知らなかった。

森田 大変だったんだから。内股で、
汗みどろになって。ちなみに目の前
にいた警備員は、アーロンだから。

松本 リュックにやられるほう？

青木 そう。アーロンのモーション
をやった人。モーションは、同じ人
がいろんな役をやるからね。

森田 だから、あそこはティータが
アーロンをぶっ飛ばしてるの(笑)。
じつは、バインのまわり蹴りもやっ
てくださって言われたんだけど、
「それは人間ではムリです、重力に
は逆らえませぬ」って断った。だっ
てあれ、宙に浮いてるもん(笑)。

青木 モーションと言えば、今回は
私たちがモーションキャプチャーの
現場で動いているビデオ映像を見な
がら声をあてたでしょ。声を動きに
合わせられるから、そのほうがいい
と思うけど、はじめはちょっと恥ず
かしかったな。あれ、最初は合わせ
づらくなかった？

黒口 ロバクがあつたら、口の動き
に合わせればなんとかなるんですけ
ど、結構引きの絵だったから。

松本 そうだね。いつしゃべった
らいいか、わからない。

黒口 モーションの役者さんもセリ
フを言っていたので、その声を聞き
ながらやればピッタリ合ったんでし
ょうけど、それに引きずられる恐れ
もあったから聞かなかつたよね。

森田 俺は聞いてた、自分の動きだ
ったから。自分の動きに声をあてる
から、合わないとなると完全にズレ
ちゃうんですよ。ギッブルやアニキ
のように、声をあてるのがほかの人
なら、動きの余白部分を埋めていた
だけなんです。でも、シューインや
ティータは、自分の呼吸でやるから
余白部分をうまく埋められない。モ
ーションを録った日のことを思い出
すためにも、声を聞かないと合わせ
られなかつたですね。

黒口 私は、モーションキャプチャ
ーの役者さんに、だいぶ助けられま
したね。バインは不慣れな役だった
ので、モーションのかたと一緒に作
った感がある。決して私ひとりで作
った役ではないです。

青木 キャラクターのペースがた
りいるって、不思議な感じだよな。

黒口 そうそう。バインの顔にして
も、しゃべってる声は私なんですけ
れど、表情はモーションのかたの表
情だったりしますから。

アニキの動きには一応理由があるんですよ

—実際にモーションキャプチャー
の現場を見て、自分でやってみたい
と思いませんか？



■Q 思いましたね。でも、やっぱり大変そうだからなあ。

青木 群衆とおもしろいよ。ひとりりやるのはツライけど、3人ぐらいでやると、へんなテンションになっちゃう。声を気にしなくていいから、結構ハチャメチャなことを言ってるよね。勝手に設定を作ったりして。

森田 そうそう。「バカ兄弟」という設定を作って、絶対公開できないようなセリフを叫んだりした(笑)。

青木 ただ、ひとりで「ヒュー」とか言ってるのは、ちょっと恥ずかしい。黙っていじわるいのか、声を出せばいいのか、わからなくて。

森田 はじめは誰も声を出さないんですよ。恥ずかしいから。そのうち誰かが「ヒュー」とか言い出すと、どんどん大声を出しはじめて、そのうち「UFO!!!」とか、わけわかんなくなる(笑)。でも、たとえば雷平原ライブの観衆を演じることで、その人たちの気持ちかわかってきて、それがそのまま自分のキャラクターにも乗り移ってきたりする。実際の感覚を取りこめるので、群衆シーンをやるのは大事ですよ。

■Q そういう話を聞くと、やっぱりリモーションキャブチャーをやったほうが、より世界に入っていけるような気がしますね。じつは私ね、ゲームをやりながら、バインの動きを「クールな人はこうやって立つのか」

って研究しましたよ。家でちょっと練習しちゃった。ひとりり練習しててカッコ悪いけど(笑)。

森田 いや、よくあるよ。俺、アニキのモーションを家で練習したもん(笑)。

青木 アニキのモーションは、カメメ回りのシーンなのに単品で録られてたよね。あまりに動きすぎるから。

森田 台本に、「森田さん単品で」って書いてあるんです。一皿料理かよっていうぐらい。「単品で、単品で……」って。ひとりりあんな動きをやるから、サムいんですよ(笑)。

青木 アニキは、モーションとボイスの戦いもあったよね。

森田 モーションを録り終わってから、アニキの声をやってらっしゃる山口(隆行)さんに「声、つけられるもんならつけてみるよ！」ってメールを打ったら、ホントにつけてるから、ビックリしちゃった。

青木 絶対つけてやるってがんばってた(笑)。

■Q でも、一生懸命つけてるのにね、スタッフさんから「あの、やりすぎです！」って言われてるの(笑)。

山口君がかわいそうだったよ。

森田 俺もそうだよ。黒山さん(黒山 求氏:本作のディレクター)に「もつとハテに」と言われて汗だくでやったんだけど、できあがったら動きが少なくなってる。「どうして？」って聞いたら、「森田さん動きすぎなので減らしました(笑)」。

青木 そうそう。

森田 手を上下するのが3回から2回に減らされるとか、短くなってるんですよ。だからアニキは、本当はもつとすごい動きだったんです。

—アニキの動きは森田さんが考えていたんですか？

森田 そうです。で、たまに「同じような動きが増えますよ」とか言われる(笑)。

青木 あれだけたくさんあると、しよんがないうね。

森田 アニキの動きってメチャクチャに見えますけども、一応理由があるんですよ。

松本 へえ、そうなんだ？

森田 たとえば「盗られたら盗り返す」と、「盗られたら」で手を前に出して、「盗り返す」で手前にもどす。アニキには「アニキなり」の考えがあるんですよ。オーバーアクションなのも、言葉だけじゃ表せないアニキの感情が出てると感じる感じですね。

■Q (松本さんに向かって)そんなアニキはどんなの？ お兄ちゃんって思えた？

松本 うーん、リュックは思っていないよね(笑)。

—松本さんは、豊口さんのようにモーションキャブチャーをやってみたくはないですか？

松本 うーん。なんだかとも大変そうだったから……。

青木 キャラクターによるかもね。リュックはいちいち動いてないといけないから、大変かもしれない。

松本 でも、1回くらいはやってみたかったかも。つぎの「キングダムハーツ」のときのリュックは自分でやろうかな。

■Q もうリュックが出るって決めてるよ(笑)。

森田 でも、「キングダム」はキャブチャーを使ってるから。

松本 あ、そうなんだ。残念。

松本まりか

【リュック役】

イトーカンパニー所属。1984年9月12日生まれ、東京都出身。テレビドラマやCMなどで活躍するほか、写真集やDVDビデオも多数リリース。'03年には念願の舞台デビューも果たす。特技の空手では、剛柔流初段(黒帯)の腕前を持つ。



「性格もそのままだったから、自分はリュック本人だと思っちゃってるんです」



私も知りたかりだから リュックの気持ちはわかるな

—先ほどからも少し話題にはなっていますが、お気に入りのシーンはありますか？

青木 いっぱいあるなあ。

豊口 リュックは、私が責められるシーンとかだよな？

松本 うん、バインが教えてくれないんだよな。

豊口 すいませんホントに、秘密主義なんです(笑)。

松本 いえいえ。

青木 そんな下手に出なくてもいいのに(笑)。

松本 リュックはなんでも知りたがりなんだけど、バインはなんでも秘密主義。私も知りたかりだから、あのシーンのリュックの気持ちはよく

わかるな。自分も、バインみたいな秘密主義な人がいると、ああいう感じになっちゃう。

森田 そうだよな。リュック、知りたがりだもんね。

松本 でも、知りたがりていろいろ聞くんだけど、すぐ忘れちゃうんだよな(笑)。とりあえず、一応知っておきたい。

豊口 知ったことで満足なんだ。

松本 そうそう。

森田 そっか。だからだね、何回も同じこと聞かれるの(笑)。

豊口 私は、やっぱり雷平原ライブがお気に入り。

松本 「1000の言葉」だ。

豊口 あとは、ルブラン一味のところも結構好きかな。とつてもふざけてるところがいい。

青木 私は、さっき出ましたけど、それぞれの場所へ最初に行くところがすごく好きですね。

松本 それは具体的に言うと、どんなところですか？

森田 なんでインタビューになってるの(笑)？

青木 いろんな場所へ最初に行ったときのモノログとか、久しぶりに会った人との会話とかかな。あと、最後のほうでユリノバの3人でポーズをとるのも好き。夕子さんとアニキとシンラ君がポーズとってる横で、私たちがカッコよく決めるところが、私たちがカモメ団！ってヤツだ。

森田 そっち(ユリノバ)はカッコいいからいいよね。こっち(アニキたち)は情けなさを追求めたんだから。カッコ悪さのなかでどうやってカッコよさを入れるか考えたもん。俺はね、アニキのモーションやって、

バーカン(バーのカウンター)でしゃべるシーンが好き。

青木 ああ、マスターのところね。

森田 あそこだけは絶対に動かないって決めてたんですよ。ふだんのアニキはあんなんですけど、ひとりになったときは「マスター、俺さ……悲しいんだよ」みたいな雰囲気を出したくて。本当は、フェイスを飲んでナッツをかじりながら、マスターに向かってプツプツ言ってる姿をやりたかったんですけどね。「静」のアニキは、やってておかしかった。

青木 いいシーンだよな。

松本 そんなシーンがあるんだ。何を話してるの？

森田 俺、ユウナが罵る姿を見るのが好きなんだ、みたいな。

松本 そういうのを真剣に言ってるわけ？(毒がりながら)フーフー！

豊口 サムいんだ(笑)。

森田 そこにハイペロ子(ダールの子)が出てくる。

松本 あ、ペロ子がラブラブな当てつけするんだ。

森田 で、アニキは、しょんぼり帰ってくるの。

豊口 お前、彼女いたんかいていう感じで(笑)。

松本 見たいね、そこ。

森田 ダメだよ、妹。そういうところをちゃんと見ておかないと(笑)。

あと、発掘の面接でギッブルがリュックと話すシーンがいいかな。

青木 こうやって考えると、全部のシーンが好きかも(笑)。動きにしてもストーリーにしても、今回は結構おもしろかったよね。前はシリアスモード満載で、強い演技が多かったけど、そういう意味では今回はすごく楽しかった。

豊口 あ、ギッブルで思い出したんだけど、発掘の資金アップのために質問をされるじゃないですか。あのなかに「心のなかではギッブルのことをギッポーと呼んでいる」というのがあるんですけど、我々がギッポーって呼んでたんですよ。

青木 そうそう。現場ではギッポー、ギッポーって。

松本 言ってたよね。



豊口めぐみ

[バイン役]

81プロデュース所属。1月2日生まれ、東京都出身。ゲーム&ラジオドラマ「火星物語」のオーディションでグランプリを受賞してデビュー。声優のほか、ラジオパーソナリティーやボーカルユニット、テレビ番組への出演など幅広く活動している。

「バインは、最初から誰にも心を開かないわけではなかったと思いますね」



■□ 私たちが言ったのを使っちゃって思われてたのかな？

つきに狙ってるのは “トープリ子”なんです

——次回作に出演しそうなキャラクターを取り合っていたそうですね。

■□ そうですね。メイン以外の役は、わりと相手刺さったりしたよね。

青木 みんなでやりたいうってアピールした。

■□ 私、リアンとエイドをやりたくて練習したのに(笑)、まさか男の声色がやるとは思わなかった。あと、ベンゾも狙ってたの。

青木 ベンゾ君も、練習してたよね。

■□ ルーラー(東樹さん)に持っていかれたからなあ(笑)。

青木 でも、めくーはバインだから、基本的に。

■□ でもね、バインがクールなキャラクターだから、ちがうところで発散しない。

青木 イナミちゃんも取り合いになっただ。

■□ うん、イナミは誰も声をあててないけど、みんなで赤ちゃんのモノマネをやってたね。「イナミちゃん、やりましようか?」「ウエーンウエーン」とか言って。その場でオーティションみたいになってた。

青木 ツバツバとけ、みたいな(笑)、つきでメインになりそうなキャラクターを、みんな自分なりに狙ってたよね。私は無理だろうけど。

——主役をやっているの青木さん

は難しいでしょうね。

青木 「X」のときに、騎兵隊か何かで「ハツ」ってひとこと言ったことがあるくらいですね。

■□ リュックもやってないよね？ やりたい？

松本 うーん、リュック以外の声はできないからなあ。あ、でもハイベロ子はやりたかったかも。

■□ あれは、ハイベロをやった調訪部さんがやると思ってたんだけど、台本もらったら「悪口めくみ様」って書いてあって感動しちゃった(笑)。つねにハイベロのマネをしてたら、役がまわってきたの。

青木 私たちもマネしてたよね？

松本 してたよー。

森田 しまった、マネしとくべきなんだ。俺も何か練習しよう(笑)。

■□ で、つきに狙ってるのは“トープリ子”。

松本 ああ、“トープリ子”ね。

——「X-2」には出てませんね(笑)。

■□ つきのために狙ってるんですよ。だから、つねに「ういういって言うておかないと。私も早口は得意なほうなので、いけるんじゃないかなあって。

青木 石川(英郎)さん、汗をかきながらトープリをやってましたね。

■□ アーロンとの差が、おかしくしょうがなかった(笑)。

森田 でも、かなり気に入ってるみたい。メールにも「ういういって入ってるし。

松本 トープリやるとき、(片耳をふさいで)こうやってたよね。

■□ 石川さんはつねにそうだよ。森田 でも、たまにやらないときがあって、おかしいなと思って見てたら、「あつ」って自分で気づいてやってる。そうすると、なぜか調子が出てくる。

松本 とときどき忘れるんだ(笑)。

■□ 共鳴して声が大きく聞こえるので、耳をふさいだらうがしゃべりやすいですよ。

松本 (実際にやってみて)あ、ホンンだ、大きく聞こえる。

森田 これで低い声でしゃべればアーロン。(アーロンのマネで)リュック、元気か？

松本 (森田さんのマネをして)リュック、元気か？

青木 モノマネも流行ってた。ストーリー上でもモノマネしてたもんね。

松本 そうだね。リュックも「ういうい」とか言ってた。シララ君のモノマネもしたし。

青木 私もしたわ、シララ君、遊び満載の「X-2」だね。

■□ バトルボイスでも、リュックはルーラーのモノマネしてたよね。

青木 「軽いを受けてもらおうかしら」かな。

松本 ああ！ あったね。

青木 最初は、「かしらあ？」って、すぐルーラーっぽかった。あまりにもやりすぎて「もうちょっとリュックで」って言われたくらい(笑)。

——今回のバトルボイスは、量が多くて大変だったんじゃないですか？

■□ 私、セリフをしゃべるより「ハツ」とか「ワツ」とかのほうが大変だった気がする。何パターンも録らなきゃいけないから、「さっさと一掃かも」と思いながらやってた。

森田 キャラクター的に大きさに言えないからね。

■□ そう。リアクションが小さい。みんなが「イエーイ、やったー！」ってやってても、私は何も言えない。「アドリブはいりません」とか言われちゃった(笑)。

青木 私たちは、バトルボイスで発散してたよね。

—前作のユウナのバトルボイスは、わりとおとなしめでしたよね。

青木 おとなしかったし、ボイス自体も少なかつたんですよ。だから、『X-2』は逆にものすごく増えてますね。ボイスと一緒に、動きも活発になってますし。

■□ うん。あとね、『X』のバトルのときは、ユウナを先に出して、それで経験値が入るから、すぐ引こめちゃうんだよね(笑)。だから、ユウナの声は全然聞けなかった。召喚獣に「よろしくお聞いします」みたい

なセリフを言うくらい。

青木 あ、私もそうかも。今回はちゃんと聞けたから、自分でもうれしかったもん(笑)。

アカギ隊での会話では肩の力が抜けていたかも

—シューインとレンの恋については、どう感じられましたか？

松本 シューインとレンは1000年前に銃で撃たれて死んじゃうんだよね。

青木 そう、死んじゃって、気持ちだけが残った。それで、シューインの気持ちがちょっと壊れちゃって、こんなことになったの。

松本 あ、気持ちだけが残ったんだ。

青木 彼女を守れなかったという後悔と、こんな世界なんてという恨みだね。でも、シューインの気持ちは、すごくわかるんだけど……。

■□ あのふたりは、私としては見

ていてなんだか畫がゆいんだよね。ちょっとしたことが伝わりきらなかったから、こういうことになったんだろうなって、すごく思う。

青木 そうだね。ユウナも本編で言ってるけど、自分でもシューインとレンを見ていて、大切な人が“死ぬ”とか“いなくなる”っていうのは、やっぱりイヤだって思ったな。

—ヌージ、バラライ、ギップルの3人の関係はどうでした？

松本 バインの音の仲間だよな。

■□ うん。私、アカギスフィアのシーンは好きですね、かなり。

青木 あのシーンは、なんだかカッコいいよね。

■□ ユウナやリユックといるときとは、また違った雰囲気でしたよ。ただ、仲間といっても、完全に心を許していたわけでもないんですけど。

松本 バインも若かったからね、あのころは。

■□ 2年前だしね。でも、あのころのバインは、いまとくらべて、もうちょっと女の子らしくいられたのがなっていう気がしない？

青木 うん、そうだね。

■□ 実際に芝居をしていても、いまのバインほど疲れなかった覚えがありますね。カモメ団にいるときは、つねに気を張ってたけれど、アカギ隊の4人の会話は、肩の力を抜いてやってたような気がするな。

松本 ふーん、そうなんだ。

■□ ヌージ、ギップル、バラライに会ったときは、まだアカギ隊の事件が起こる前だったから、そういう



気持ちでやれたのかもしれない。バインは、最初から誰にも心を聞かないというわけではなかったと思うんですよ。アカキ隊の事件があったからこそ、ユウナやリユックに会ったころは、あんなにクールになっていたんじゃないかな。

青木 でも、バインはストーリーを追うごとに少しずつ変わってきたもね。だんだん仲良くなってきた。

山口 うん、変わった。だから、収録の順番が前後すると、「このころは、まだ仲が良くないときですか？」って聞いたりして。仲良しレベルがどれくらいか、みたいに気にしてましたね。その点は難しかったかな。

“ティータ”と“ユウナ”だと「ドキドキ」がもどってくる

—ダイアローグエディターの菅原輝明さんが、ティータ復活エンディングでユウナが言う「おかえり」は世界一だとおっしゃってました。

青木 あれは、本当に素直に出た言葉なんですよ。「X」のときは、消えるティータに向けて言った「ありがとう」というセリフが印象的でしたけど、あれは素直なユウナの気持ちだったんです。「X-2」でも、ずっと「変わろう、変わろう」と思っていたユウナが、そういう気持ちが全部なくなったときに素直に言えた「おかえり」だったんじゃないかな。ずっと会いたかった人が目の前にいるわけだから、それくらいのことしか言えないでしょうね。あそこは、ようやくこれからティータと遊んだりできるんだな、未来が広がっていくんだなって思えるシーンで、自分でもすごく好きなんです。さわやかな感動みたいなものがあって、いいシーンになったと思いますね。

森田 僕は、モーシヨンの収録前にはだいたい家で予習をするんですけど、エンディングだけは現場合わせにして、予習せずに行っただんですよ。ずっと一緒にやってきた青木さんが相手という安心感もあったし、なにより青木さんと向き合った瞬間に受ける感情でやろうと思って。そした

ら、収録中に抱きしめ合ったり手をつないで走ったりしたときに、ティータの気持ちが生で伝わってきた感覚があったんですよ。

青木 私も。ユウナの気持ちとしては、表現しようがないくらいうれしかったと思うんですよ。その、喜び以上の喜びというか、もううれしくてしかたがない、みたいな感じが伝わってきた。

森田 俺、エンディングで青木さんと手をつないだときに思ったもん。ほかのキャラクターでも手をつなぐシーンをやったけど、そのときは明らかに感覚がちがうなって。「ティータ」と「ユウナ」で手をつなぐと、なんだかしっくりきた。

青木 それはわかるな。ユウナにとっては初恋だったから、「ティータ」と「ユウナ」になると、ちょっとドキドキしている気持ちがすぐにもどってくるんだよね。あのシーンでは、そういうふたりの想いが表現できていたといいな。でも不思議だったのが、モーシヨンの現場で森田さんと会っても、エンディングをやるまで、ティータと会ったっていう感じがしなかったこと。

森田 俺もユウナと会ってる気がしなかった。回想シーンをのそくと、ティータを演じるのはエンディングのときが久しぶりだったので、ちゃんとティータができるか不安だったんですよ。でも、ティータとしてモーシヨンキャプチャーのプロアに立って、隣にユウナの青木さんがいる状態になった瞬間に、感覚がもどってきた。そのときに、「あ、ここに場所があったな」って感じたんですよ。だから、ティータが最後に言っ

た「ただいま」っていうセリフは、ある意味で僕自身の心からの言葉だったなと思いますね。

山口 あのエンディングは、うらやましいと思ったのですよ、じつは。

青木 バインが？ それとも山口めくみとしては？

山口 山口としては、あそこは、大切な人に出会えたっていうシーンでしょ？ バインも、ヌージ、バラライ、ギッブルという大切な人たちを一応取りもどしたんだけど、その喜びの感情の出しかたがちがうんだよね。私だったら、すんごい喜んでたと思うんだけど、そういう女の子らしいうれしさの表現ができない。

青木 あ、そうか。バインだもんね。
山口 うん。たとえば、「死ぬなよ」って伝えたいときでも、ヌージに対してだったら「船長なんだから」みたいに、すごく遠まわして言ったりして。あれがバインのかわいさでもあるんだけど、私としては、素直に言えはいいのっていう思いがあった。だから、あのシーンのユウナは、素直にうれしさを表現していて、とてもうらやましいの。

「ラストミッション」では未来への答えが見つかります

—そのエンディング後の話として「FFX-2 インターナショナル+ラストミッション」が発売されますが、どんな物語なんですか？

青木 完成したものはまだ見てないんですけど、すごくいい話ですよ。
松本 台本を読んだとき、いままでとちよつとちがった感じで、おもしろいと思いましたね。

森田成一

【ティータ役】

青二プロダクション所属。10月21日生まれ、東京都出身。シューインも演じているほか（シューイン役としてお話しいただいた座談会はP.668）、ティータ、ギッブル、アニキなどのモーシヨンも担当している。特技は剣道、空手、寶道。



「FFX-2」は、ティータにとっては誕生の物語だったんじゃないかな



青木 『X-2』本編とちがって、広い話ではないんですけど、そのぶん個人的なところにスポットが当たってるんですよ。等身大のユリ・バっていうところがあるんだよね。

黒口 うん。黒の部分が出てるかも。
青木 私は、これまでのなかで『ラストミッション』が一番腕の力が抜けた感じだったかな。自分のなかのテーマが「ゆるく」だったの(笑)。「X」のときのユナは、それこそ召喚士として気を張ってるから、動きも固いし、ずっと緊張してる感じがあった。「X-2」は、がんばって変わろうという気持ちがあったから、

フラットより少し高めめのテンションで、本来のユナというわけではなかった。「ラストミッション」は、その両方とはちがう感じだったから、すごくラクな気持ちでやれたの。自分でも、こんなに変わると思わなかったくらい(笑)。

黒口 私たちも、ソリヤあびつくりましたわよ(笑)。

松本 それに、「X-2」にはなかった、ユリ・バの新しい関係があるんだよね。「X-2」とは全然ちがっているような。

青木 そう、ユナはユナだし、リュックやバインも同じなんだけ

ど、「X-2」のときの関係とはちょっとちがっている。私、それを知ったとき、すっごいビックリした。台本を読んだときに、ちょっと強いちゃったから。わりとショッキングかも。
松本 そうだね。結構ショッキングだよ。なんか、心にズキッとくる。
青木 でもラストは、さわやかな感じになって。

黒口 3人それぞれの答えが見つかったというか……未来への答えが見つかったっていう感じがな。これまでみたいなの、過去からつづいている話の終わりじゃなくて、これからの始まり、スタート地点が見つかったというイメージ。

青木 なんていうか、「さびしくないや」みたいな(笑)?

黒口 そう。終わったな感じで気持ちもあるんだけど、「ああ、すべてが終わった」という感覚でもないし。
青木 うん。いいですよ、「ラストミッション」。ぜひぜひ遊んでもらいたいですね。

ユナがふつうの女の子になってホットしてるんです

——最後に、ご自分のキャラクターに対する想いを聞かせてください。
青木 ユナとのつき合いはすごく長くて、しかも彼女は作品ごとに変わってきてるので、大変難しい役ではあったんですけど、やっぱり思い入れはほんとにも強いですね。親の気持ちももちがうんですけれど、たとえ

Question! どのドレスがお気に入り?

松本 ドレスのこと、よく聞かれるんだけど、毎回答えることがちがう気がする(笑)。

黒口 ま、そのときの気分ですよ。

松本 そうですよ。じゃあ、リュックの歌姫で。

黒口 あ、歌姫ははじめてだね。いつもは白魔(導士)とかですよ。

松本 あー、そうですね。

青木 私は白魔かな、やっぱり。歌姫は、かわいいねって話してたよね。

松本・黒口 そうですよ。

森田 なんて歌謡なんだよ(笑)。

青木 たまに、みんなでそういう優雅な言いかたをしているの。

松本 そうですね。

黒口 リュックの歌姫は、結構いい感じですよ。

松本 はい、いい感じですね。(黒口さんに向かって)あの、どうですか?

黒口 わたくしですか? わたくしは、やっぱり戦士ですね。

松本 ああ、戦士ですか。

黒口 基本ドレスは好きですね。

青木 私も好き。ユナの服を最初に見たときにはびっくりしたけど。ただ、着るかどうかと言われたら、絶対着ない、というかならない。着るんだったら露出度から考えて、きくるみ士か白魔導士。

森田 でも、ゲームショーで着てた人がいたじゃん。
青木 いっぱいいたねえ。

松本 (驚いて)ええっ!? ゲームショー行ったの!?

青木・黒口・森田 行った。

松本 マジで? なんて呼んでくれなかったの? 目

はまわりのみんなが全員反対しても、私だけはユウナをすごく好きになる自信がある、みたいな……。だから、『X』『X-2』、さらに『ラストミッション』まで通してきて、ようやくユウナがふつうの女の子になれてホツとしているんです。最初のころのような神秘的なユウナを求めている人もいると思うんですけど、ずっとつき合ってきた私としては、彼女が落ち着いて自分を取りもちどせて良かったと思えるんですね。ユウナのためには、一番いい結果になったんじゃないかなって。この作品に出会って、ユウナ役をやれたのは、本当に良かったなって思ってます。

松本 自分は、もうリュック本人だと思っちゃってるんで、リュックの役を演じていう感じもあまりないんですよ。もう「リュック=自分」って感じで、リュックの性格も自分の性格そのままだったから、収録のときはすごく楽しかったですね。だから、特別にリュックがどうか、何も考えてないかも(笑)。私がリュックっていう感じなので。そう、だから、うん……(ちよつと悩んでから)リュックで良かったです!

森田 いま、すつげえ感動した、俺。

黒口 いい言葉でしたよ。

松本 感動したの? なんで?

森田 すごくこと言った。

松本 あ、そうなの? いま、なんて言ったの?

森田 オイオイ!(笑)

黒口 「リュックで良かったです」。

松本 あ、そうだ、そうそう。ね、リュックは元気で、とつてもかわいいので、自分もそういうふうになれた感じがして、楽しかったですね。一つづいて、豊口さん。

黒口 いままでにやったことのない役だったので、最初はどうしようかと本当に悩んでいたんです。私ひとりで作上げたわけではないですが、悪態否問しつつバインという役を何とかやりきった感じですね。ふだん声優さんとお仕事をすることが多いなかで、ふたり(青木さんと松本さん)のようにテレビや舞台をメインにやっている俳優さんと芝居ができたのも、すごく新鮮でした。声優さんだったらこういう芝居をするだろうなと思った場面で、「あ、この人たちがこういうふうにするのか」と思えるような、扱きたいものを教えてもらって、私なりにいい勉強、いい刺激になりました。バインとしても、最終的にはユウナやリュックといった新しい仲間も増え、もともと仲間であったヌージ、パラライ、ギツプルも取りもちどせて、いい形で終わって良かったなと思います。ぜひ『ラストミッション』もやっていただいて、最後の最後まで見届けたいです。

——では、最後に森田さん。

森田 (松本さんのマネで)ティエダで良かったです!

青木・松本・黒口 バクリデー!

森田 いやいや(笑)。そうですね、メインがシューイン役だったという

こともあって、『X-2』はわりと傍観していたんですよ。『X』のときは、完全にその世界のひとつとしてやっていったんですけど、『X-2』では遠くから世界を見ていた感じ。ティエダやシューインといったキャラクターたちはどういふ人なのかっていうのを、引いた視点から見ていたわけです。そうやって見ていて思ったのが、ユウナもリュックもバインも、ほかのキャラクターたちも含めて、ある意味で自分探しの物語だったのかもしれないと。ティエダにしても、これまで存在のなかった自分が、エンディングではじめて存在できて、抱きしめられなかった人を抱きしめて、抱きしめてほしかった人に抱きしめてもらえた。だから、『X-2』はティエダにとって、自分探しの物語であり、誕生の物語だったのかなと思いますね。



行きたかったんだけど! みんな何も言わなかったから、行ってないんだなって思ったために。

青木 前日とかに、急に行くことになったの。

森田 俺、連絡が行ってるもんだと思ってた。

松本 全然。誰からも何も。(怒って)ぶー!

黒口 怒っちゃった。でもね、私、会場でリュックにまちがえられたんだよ。

松本 あ、そうなんだ。

黒口 突然「松本さんですか?」って言われたから、「ちがいます」って答えた。あのとこの人、ごめんさない。悪気があったわけじゃないけど、さすがに「いえ、豊口です」って言うのもヘンだし。

松本 おかしいね。

黒口 「豊口さんですか?」って言われたら「はい」って答えてたと思うけど、いきなり「松本さんですか?」なんて聞かれたら、「え、あ、ちがいます」って言うしかないじゃん。

松本 そうだね。じゃあ、逆に行かなくてよかったのかな。リュックだったら、ふつうに「そうです」って言うっちゃうと思うから。

森田 そうすると、マネージャーのかたが大変だ。

松本 でもさ、なんでリュックにだけ言ってくれなかったの? ホントに行きたかったのにー!

森田 また怒った!

黒口 みんなグルだったりしてね(笑)。

松本 やられた。いつもまじかだけ外して。

青木 大丈夫、諏訪部さんのほうが仲間ハズレだと思ってる(笑)。シーモアで嫌われ役だからって。

松本 そう?

黒口 来年はかならず行くかね。

松本 でも来年は『FFX』関係の出てないじゃん。

黒口 じゃあ、結局出してくださってお願いしときなさい(笑)。

松本 そうする。

声優座談会 PART 2 [ヌ・バ・ギ]チーム

神奈延年 × 蘇武健治 × 鈴木健一

つづいては、ヌージ役の神奈さん、バラライ役の蘇武さん、ギップル役の鈴木さん。会話を盛り上げる神奈さんにツッコミを入れる鈴木さん、そのあいだで冷静に話す蘇武さんという、ゲーム中の“ヌ・バ・ギ”同様のチームワークで話っていた。 (進行:大出綾太)

声の収録のときから
挑戦作だと思ってました

—みさんは、もともと『FF』シリーズはプレイされていたんですか？

鈴木健一 僕は『1』からやっています。最近『XII』をはじめたので、これで全部に手を出していますね。

蘇武健治 すばらしい。

神奈延年 ひとりだけいい顔しようとして(笑)。

鈴木 いやいや、昔からファンでしたし、『1』以外はずっと発売日に買ってくるくらいですから。

神奈 僕は逆に、これほど一生懸命ゲームをやったのは『X-2』がはじめてですね。もともと、あんまりゲームをやらないほうなので、じつは、

STORY Lv.4で止まっていたので、この座談会のために昨日引っぱり出して急いでやっていたんですけど、クリアできまなかった(笑)。



Kenji
Sobu

Nobutoshi
Kanna

Kenichi
Suzumura

藤武 じつは僕も、「FF」は今回はじめてやらせていただきました。ずっと「ドラゴンクエスト」のほうに行っちゃってたんですよ。

神奈 こいつは浮気者です。

鈴村 帰ってください(笑)。

藤武 でも、ほら、会社と一緒に頑張って良かったじゃないですか。

神奈 おお、そうか、それはたしかに！ ギブプルとバラライとヌージみたいなんだね。

藤武 そういことですね。

鈴村 めでたし、めでたし(笑)。

藤武 ゲーム自体は、ファミコンのころからやっているんですけどね。

—神奈さんと藤武さんは、はじめの「FF」はいかがでした？

神奈 テンポが速くて、最初のうちはほとんどついていけませんでした。

藤武 そうですね。とくに戦闘シーンとか。

鈴村 アクティブですからね。

藤武 魔法の名前が覚えられなくて、「なんだっけ？」って言ってるあいだに、ガツンガツンってやられちゃうんですよ。

神奈 「ドレスフィアってなんだっけ？」とか。

藤武 そんな基本的なことからですか(笑)？

神奈 それすらわからないほどゲームにうかつた俺がだな、STORY Lv.4まで行ったんだぞ。

鈴村 がんばりました。

—古くからのファンである鈴村さんはいかがですか？

鈴村 いままでの「FF」と全然ちがうゲームになって、びっくりしました。これまでって、大河ドラマみたいに大きな一筋の物語がありまし

たけど、ストーリーが分岐して、どこにでも自由に行けるっていうのは珍しいパターンだな。声の収録のときから、外伝みたいで挑戦的な感じなのかなと思ってましたね。

—今回、モーションキャプチャーの映像を見ながら収録したシーンが多かったそうですが。

藤武 そうですね。僕は、人間の動きに声をあてるのがはじめての体験だったので、しゃべるタイミングが難しかったです。あまり気にしなくていいと言われたんですけども、どうしても動きに合わせなくなるんですよ。だから、モーションの役者さんの口がちよこちよここと動いたら、「あ、いまのところか！」ってアセっちゃって。

神奈 僕は、モーションの映像に声をあてるのは何回かやったことがありましたが、洋画の吹き替えと同じようにやれたので、わりとストレスはなかったですね。むしろ、動いている人間の映像がどうCGになるのか、楽しかったです。

—鈴村さんは、バイン役の豊口さんと一緒にモーションキャプチャーの現場に行かれたそうですね。

鈴村 ええ。おもしろかったですよ。僕も、モーションに声をあてるのは前にやったことがあるんですけど、当時は、技術的に同じフィールドにひとりしか立てなかったそうなんです。だから、イスを相手に芝居して人に声をあてていた(笑)。それが今回は、3人くらいが一緒に動いて、技術が進歩してるんだなあと思心しましたね。あと、スタジオに入るときに、光る物は全部はずしてくださいって言われました。動きを

感知する機構が繊細で、そういう光でも反応するらしくて。

神奈 じゃあ、俺は存在自体が輝いてるから、スタジオには入れないな。

鈴村 キラッキラして、機械が反応しちゃいますからね(笑)。

神奈 すいません、ウソです。ちょっと図に乗りすぎました(笑)。

作品の流れのなかで人物を構築していきました

—今回のキャラクターをやると決まったとき、どんな気持ちでしたか？

神奈 単純にうれしかったですね。「ファイナルファンタジー」という、ゲームをやらない僕でも知っているような大きなタイトルで、しかもキーマンをやらせてもらえるということで、すごく気合いが入りました。絵を見せてもらったらカッコよかったです、これは絶対俺がやるべきキャラクターだなあと(笑)。

藤武 僕は、最初に「バラライ役」というお話を聞いたとき、どんなキャラクターかピンとこなかったんですよ。事前にオーディションがあったんですが、いろんな役で受けているから忘れちゃっていて、「ああ、村人もやるのかな」くらいに思ってたんです。そうしたら「メインだよ」と言われて、「え、ホントに？ ゲームの仕事はやったことがないのに、大丈夫かな」って、最初は不安でいっぱいでした。

鈴村 僕はもう、オーディションのときからワクワクしてましたね。最初は「ファイナルファンタジー」のオーディションとは言われてなかったんですけど。



藤武 そう、極端でしたね。

鈴村 事務所からは「大きいゲームのオーディションがあります」って言われていて、会場に行ったら「フアイナルファンタジー」だったので、びっくりしましたね。で、オーディションを受けた役のなかでは、バラライがすごくやりやすかったんですよ。だから、ギップルに決まったって言われて、「イエー！……え？ ギップルのほうなんだ」って、また驚きました。

——自分が考えていたのとはちがうキャラクターに決まったわけですね。

鈴村 そうなんです。それで、自分のなかで少しギャップも感じつつ、でも大好きな「FF」だからがんばろうと思って、1回目の収録現場に行ったら、時間が押してしまって、ギップルの出番がなかった(笑)。そんなこともあって、しばらくは気合いがカラまわりしてましたね。そのときは、明確な役作りしてなかったんじゃないかな。一応、設定が書かれた資料とかイラストを見せてもらったんですけど、そのへんにはあまりこだわらなかったです。作品の流れのなかで、こういう人物がなって構築していきました。

藤武 性格づけというより、過去にこういうエピソードがあった、という感じの資料が多かったですよね。そういえば、最初の設定でバラライは40歳って書いてあったんですよ。あれにはびっくりしましたよ。「え、おれ役？」と思って。イラストの顔はこんなに若いのに。

神奈 精神的には40歳ぐらいなんじゃないの(笑)？ 俺はね、ミュージックの「死にたがり」っていうのが引っかけ

った。「し、死にたがりってどういうこと？」って。

鈴村 オーディションのときの資料にもそう書いてあったから、ミュージックは聴くて、それこそ懐に入っちゃってるような人だと思ってましたよ。でも、実際に神奈さんの第一声を聞いたら、「あ、こういう感じがいいのか」って納得。

神奈 (大げさに)ゴメン、俺がやると、あんまり聴くならないんだ(笑)。俺はほら、性格暗いのに、声は明るいからさ。

鈴村 本当ですか？

神奈 ……言い過ぎた(笑)。でもね、俺、メガネかけてるキャラクターをやるのが多くてさ。

鈴村 メガネ声なんだ、きっと。

神奈 メガネ声？ はじめて聞いた。

鈴村 世のなかにはあるんですよ、メガネ声っていうカテゴリーが。

藤武 そんなのがあるんですか。

鈴村 いろんな声のカテゴリーがあって、僕は病気声と筋肉声の重なった部分にいるらしいですよ。

藤武 じゃあ、僕はきっと病気声そのものですね。これからは病気声で売っていきましょ(笑)。

ソフトなのに芯が強くて バラライの声にピッタリ

——最初に「X-2」の現場で顔を合わせたとき、お互いの印象はどんな感じでした？

鈴村 じつは僕は、神奈さんが主役をやっていた作品でデビューしたんです。そのとき、はじめて行った現場で何もわからずにオロオロしたら、「メシ食うか？」って連れていっ

てもらったんですよ。だから、この業界ではじめておごってもらった先輩は、神奈さんなんです。

神奈 ホントに？
鈴村 なんか夕食をおごっていたきました。

神奈 アハハハ(笑)。
鈴村 それを覚えていたので、僕としては感動的な対面でしたね。一方的なんですよ。

神奈 でもね、鈴村ね、よくがんばったよ、お前。

藤武 あ、先輩だ(笑)。

神奈 おごったかいがあった。たまには俺にもおごれ(笑)。

——逆に、神奈さんから鈴村さんに対しては？

神奈 「あ、スズ(鈴村さんのこと)だ」っていう感じですよ。

鈴村 ふつうですよ(笑)。

神奈 でも、デビューした当時は、とても線の細いタイプで、「大丈夫かあ？」っていうくらい頼りなさげだったんですよ。まさか、ここまで大きくなってくれると思わなかったの、僕としてはまた一瞬にやれてうれしかった。彼は非常に心の沖身がいい人間で、だからこそ、ここまで成長してきたんだなあと思えますね。まあ、裏で何やってるかは知らないですけども(笑)。

——藤武さんは、ほかのおふたりとは初共演だそうですが、神奈さんから見て藤武さんの印象はいかがでしたか？

神奈 声優だから、声に特徴があるのは当然なんですけど、とくに新鮮な声だなんて感じがありましたね。いままでも僕があまり聞いたことのないタイプの声だったから。シルキーな声というか、男性的なのにすごくソフトでふわっとしている。ティッシュをペロッと1枚はがして、顔にパサッてかけられたようなイメージ(笑)。

藤武 そんなに繊細でした？

神奈 ええ。フツツと吹いたら飛びそうなんですけど、そのなかに芯があるというか。バラライにはピッタリでしたね。

鈴村 僕も同じことと思ってました。なんかこう、ふわっとした感じなん



神奈延年

【ミュージック】

青二プロダクション所属。6月10日生まれ、東京都出身。熱血系のキャラクターを演じることが多く、アニメやゲームのほか洋画の吹き替えでも活躍している。アーロン&トンプリ役の石川英郎さんとは「同じカマのムシを食った仲」(神奈さん談)。

「死にたがりの指導者」という葛藤をどう表現するか、苦労しましたね」



ですよね。だから、いざユウリバと対峙したときにどうなるんだろうと思ってたら、そのままの雰囲気ぢやんとバトルになっていた。僕はバトルのシーンだと「ウォーツ！」って勢いをつけすぎちゃうことが多いんですけど、ソフトなラインを保ちつつバトルをしていて、おもしろいなって思いましたね。

神奈 でも知っている？ ティッシュ1枚をこよりにして、ジュースのブルタブに引っかけると、4年まで持ち上げられるんだって。

鈴村 急にそんな豆知識を(笑)。

神奈 だから、ちゃんとしたモノを持っている、ということですよ。

——では今度は、藤武さんからおふたりへの印象を。

藤武 じつは、最初はみなさんになじめなかつたんですよ。きつとベテランさんだから怖い人なんだろうなあって、ずっと思慮していたんです。

神奈 誰が“ベランダ”さんだった？

鈴村 “ベランダ”さんじゃなくて、ベテランさん(笑)。

藤武 実際、一緒に芝居をさせていただいたときには、勉強になることばかりで、「あ、こうやってやるんだ」という気持ちでいっぱいでした。

神奈 でも、収録現場はなごやかだったよね。

鈴村 うん、楽しかったですね。みんな結構ぶっちゃけて。

藤武 ここでは言えないような話をしてましたよね。

鈴村 サッカーのワールドカップが重なってたから、みんなて試合を見

て盛り上がりつつあってね。で、いいところで「はい、鈴村さん出演です」と言われて、「なんだよー」みたいなことが何度かあった(笑)。

神奈 そういえば、なぜか俺が参加する日は、よく雨が降ったんだよね。

藤武 ああ、いつも雨でしたね。

神奈 雷平原みたいな雷雨の日もあった。

鈴村 あの日はずごかった。目の前のビルの避雷針にビシャーって雷が落ちたんですよ。

青木さんの腕の形を見て盛り上がりましたよね

——ユウナ、リュック、バインのキャストのみなさんの印象はいかがでしたか？

神奈 3人とも、キャストとキャラクターが合っていて、良かったと思いますよ。そのまんま実写でもイケるくらいの勢いで。

藤武 ふだんも仲が良くて、かわいくていいですよ。

鈴村 神奈さんは、青木さんのサル手が好きだって、ずーっと言っていましたよね。

神奈 サル手、好きなんだよね。フエチなんだよ(笑)。パレエをやったらっしやるかたに多いんですけど、ヒジのあたりがちよっと内側にそった独特の腕の形をしていらして、それがすごく好きなんです。それだけ見ても、僕は非常に幸せです。

鈴村 本気で幸せそうだった(笑)。

藤武 モーションキャプチャーの映



像を見て、盛り上がりましたよね。
神奈 森田(成一)君とふたりで「神奈さん、神奈さん、これでしょう!」「そうそうそう!」って(笑)。「いいよね、いいよね」「いいっすよね」とか言つて。

鈴村 ほんとどオヤジみたいな状態。

神奈 実際にゲームをやっているときも、ユウナの胸は結構ツボでした。でも、あの腕の格好が好きだっていう男性は多いと思いますよ。女性らしくて、とてかわいらしい部分ですから。

鈴村 女性らしいと言えば女性らしいですものね。

神奈 でも、逆にものすげえ強い、バインみたいな女も好きなんだけどね。「ついてきな」とか言われたら、素直に「ハイ」って言っちゃう。

鈴村 なんでもいんじやないですか(笑)。

神奈 あーあ、イメージくずれちゃったなあ(笑)。

——松本さんと豊口さんとは、共演されていかがでしたか？

鈴村 豊口とは、前からよく一緒に仕事をしていて、もともと仲が良かったんですよ。外部には「FF」の仕事をやっていると言えなかつたので、「FF」はあーだ、こーだという話は、つねにヤツとしてましたね。

いま思うと、彼女も僕らと一緒に今回からの参加ですけど、前作からのキャストと僕らうまくつないでくれたのになって思いますよ。リュック(松本まりかさん)はね、「ハロハロの人だー!」と思った(笑)。

藤武 あ、それはありましたね。(ミニストップのCMの)ハロハロの女の子だって思っていました。

鈴村 松本さんは、リュックそのまままですよね。なんにも変わらない。ふだんしゃべってもリュックだし、芝居してもリュックっていうのは、すごいことですよ。

藤武 打ち上げのときに、「この前卒業しましたー」って卒業アルバムを持ってきてくれて、「そうなんだ、高校生だったんだ」って思いましたね。神奈さんはどうですか？

神奈 (あわてて) え、盟口ですか？好きです！好きッス！

鈴村 なんだそれ。やっぱり、なんでもいんだ(笑)。

神奈 いや、でも、彼女はつなぎ役としてがんばってくれましたね。今回の作品に関しては、一番場をまとめてくれた人なんじゃないかな。リュックは、あの3人全員がキャラクターと合っていて甲乙つけがたいけど、彼女が一番ピッタリだなぁって思いますね。だんだん本人がリュックに見えてくるんですよ。

鈴村 ふつうに話しているも、彼女は自分自身のことを「リュックはさー」って言うから、完全にリュックなんですよ。

神奈 俺も言えばよかつたな、「ヌージはさー」って。

鈴村 カンベンしてください(笑)。

リーダー的存在の役はあまり経験がなかった

—今回演じたキャラクターは、これまで演じてきたキャラクターとくらべて、いかがでしたか？

鈴村 ギップルのような、わりとハツチャけた役は、これまで少なかったですね。でも、これをやってからは、同じ系統の役が増えました。

藤武 僕は、バラライのような役はこれまでも多かったです。弱いのが優しいのが、よくわからないような、病弱な感じで(笑)。CMナレーションなんかで張り張りの元気系というのもやりましたが、アニメではひかえめなタイプが多かったので、この役はやりやすかったですね。

神奈 僕も、ヌージのようなタイプは、わりとあるほうでした。ただ、あまりいいリーダー的存在の役は、あまり経験がなかった。自分自身は、学生のころにいろんな長にされることは多かったですけど、キャラクターの立場が指導者っていうのはなかったんで、どうしたらいいかなと思ってましたよ。しかも死にたがりの指導者だったことは、そうとう尊敬してるわけじゃないですか。その葛藤のドロドロした部分をどうやって出せばいいんだろうって、苦労しましたね。

—具体的に、学生時代はどんな長になってたんですか？

神奈 えつと、言葉とか。

鈴村 そっちでできたか(笑)。夜の蝶とか、いろいろ思っちゃった。

神奈 いやいや、クラブの部長とか、学級長とか、班長とかですよ。あとは文化祭実行委員長かな。

—そういう経験が、ヌージに反映されているんですね。

神奈 どうですかねえ。でも、しんどいですよね、長になるって。苦しい選択を迫られたりしても、その決断によって招いた結果はすべて自分

の責任で受け入れなきゃいけない。文化祭の実行委員長のときにもありましたよ。文化祭に出るバンドの申しこみが締め切られたあとで3年生が選れて持ってきて、「俺たちは今年で最後だから、どうしてもやらせてくれ」って。とても紳士的に、熱心に話を下げられちゃったので、「じゃあいいや。1年生を外しちゃえ」って3年生と入れかえたら、その1年生のバンドがすごく怒ってしまった。「お前、偉い気をつけろよ」とか言われたから、「お前も気をつけろよ、お尻って重い運した」。

藤武 お互いワルだったんだ(笑)。

神奈 ゲタ箱のところで刺されるんじゃないかとか、結構怖い思いをしましたね。そんな経験がヌージに反映されてるかどうかはわからないですけど(笑)、リーダーってそういう立場じゃないですか、やっぱり。だから、民衆を引きつけ、みんなの先頭に立って進んでいくっていうのは、とても難しいと思うんですよ。そうとう賢くないとできないでしょうね。まあ僕は、文化祭の実行委員長くらいでカンベンしてもらえれば。

簡単に恋愛感情だけでは収まらない関係なんです

—ヌージ、バラライ、ギップルにバインを加えて「複雑な四角関係」になっていましたが、この4人の関係はどう感じられましたか？

鈴村 距離感が難しかったですね。アカギ隊のころって、お友だちではないし、恋愛関係でもないし、でもなんとも言えない連帯感もあるし。戦友というつながりではあるんです



けど、きっとそれ以上の何かもあって……(神奈さんに向かって)なんでしょかね?

神奈 やっぱ、男女の恋愛っていう部分の、気持ち的なところはあるにせよ、戦友であり……うーん、まとまらなそ、どうなんだ、おい。

蘇武 まとめてください。お願いします。

鈴村 これはね、ホントに難しい関係なんですよ。

神奈 それがゆえに苦悩するんですよ。生きるか死ぬかの世界をくり抜けてきた戦友であるならば、お互いの気持ちもわかってるだろうし。だから、簡単に恋愛感情だけでは収められない、それこそ本当に複雑な四角関係なんですよ。僕には、それ以上は言えない。

鈴村 まさにそのとおりです。

蘇武 はい、それがすべてです。

神奈 なにかラックしていないか(笑)?
——(豊口さんと青木さんが見学にやってくる)せつぷかですか、豊口さんの意見もつかいましょう。

豊口めぐみ えーっと、私はとくに恋愛感情はなかったと思いますが、

蘇武 ああ、そうですか(笑)。

神奈 (ため息をついて)女はなあ。

鈴村 そうですか(笑)。

豊口 (怒って)なんでえー。じゃあヌージだって、ルブランのことはどうなのよ!

神奈 いや、あれはだって愛人でしょ? ただの遊びだもん(笑)。

豊口 あ、(自分を指さして)本命?

鈴村 ルブランとは、なりゆき色が強いですよな。

神奈 「おまいさん」って言われていても、ヌージの顔のなかはちがうことばっかりだもん。

豊口 ヌージが強いかけられる感じはしますよな。違いかけられて悪い気はしない、くらい?

神奈 悪い気はしない。違いかけられるの大好き。

鈴村 それ、個人的な感情だ(笑)。ヌージの感情じゃないし。

神奈 逃げるの大好き。自分をワナにはめるのも得意。

鈴村 得意ってなんだ(笑)?

豊口 でも、ヌージは4人のなかでリーダー格だったんだろうなと思いますよ。自分からは輪のなかに入っていないタイプですけど、最終的な決断をするとなると、ヌージが一番頼られていたんじゃないかな。

でも、ギッブルが結構あばれるタイプなんですけど、そのふたりのあいだをバラライが取り持つ。バインは、その3人を外から見て「フツツ」と笑ってる感じになって思ったんですけど。

神奈 そうだよな。だって、アカギスファイアの映像ってPaine's cam(バインの視点)でしょ。

豊口 そうそう。バインにとって、そういう関係が楽しかったのかなあって思いますよ。いいチームに入れたんじゃないですか。

鈴村 うん。バランスが良かったんだろうね。きっと。

豊口 たまたま「お前はあそこに行け」と言われて行かされた記録係ですけど、このチームじゃなかったら、あの事件には巻きこまれない、あんなクールなバインにはならなかっただろうし。ただ、恋愛感情はなかったと思いますけど。

蘇武 やっぱりなかったんだ(笑)。

豊口 なんかな、そういう感じじゃないの。もう男と女とかいうことじゃなくて。

神奈 戦友色が強いつてこと?

豊口 うん。でも家放つていう感じでもない。なんて言ったらいいのかわかんないけど、すごく結ばれている感じがする。カップルみたいに男女の関係になると、1対1になっちゃうじゃないですか。そうじゃなくて、4人でひとつなんだっていう感じが、すごくしたかな。

鈴村 いいこと言った!

神奈 うん、いいこと言った。豊口。

豊口 ありがとうございます。

神奈 さすがだよ。

鈴村 むしろ、俺たちのかわりにお前がしゃべってくれ(笑)。

仲間としてユ・リ・バと一緒に戦いたかったですね

——では逆に、3人からバインに対しては恋愛感情はあったんでしょうか?

神奈 好きですよ! 好きッス(笑)!

鈴村 僕も大好きです(笑)。ギッブルとバインのあいだには、何かあってもよさそうなのにな。

豊口 そうかなあ? ギッブルはリユックでしょ。

鈴村 やっぱり、リユックなの、あれ? ちがうと思ってただけだ。

豊口 リユックはふざけてごまかしていたけど、ギッブルとしては、幼なじみのアニキの妹だしね。

鈴村 そうか。じゃあ、ギッブルはリユックで(笑)。そうすると、ヌージにはルブランがいますし、僕にはリユックがいるから……。

豊口 じゃあ、バインはバラライだ。

蘇武 そうですよな。

鈴村 だってあまつてんだもん、ハラライ(笑)。

鈴村 うん、消去法でいくとね。

神奈 いるよね、合コン行くと、そういうの(笑)。

豊口 あ、でも私はバラライ好きだから、オッケー。

蘇武 僕もバイン好きですよ。

鈴村 成立しちゃったよ。

蘇武 ありがとうございます。

神奈 なんだよ! 何も言わないで

蘇武健治

[バラライ役]

アクセント所属。9月29日生まれ、神奈川県出身。おもにテレビ番組やCMなどのオレーション方面で活動中。アニメへの声の出演はあるものの、ゲームのキャラクターを演じるのは、今回のバラライがはじめて。



「バラライは、はじめて『僕がやった』と実感できるキャラクターになりました」

持ってくやつ、いるんだよね、合コンでも(笑)。

黒口 ゲームを遊んでる人は、どう思ってるんでしょうね? さっと、ヌージがバインと一番いい具合だって思うんでしょうね。

鈴村 やっぱりそうかなあ。

黒口 でも、ヌージはルブランがいるからね。バインちゃん的には、それがすごい引かかるんですよ。

神奈 ジャマだな。ルブラン洞そうか(笑)。でもさ、ヌージはバインを信頼してたんだろうね。だって(キノコ岩街道の谷底で)スフィアを、クウナとリュウクの橋を通過して、バインに渡しに行った。そういう意味では、バインのことをすごく信じてたんだろうね。

—2年前の事件があるから、スフィアを渡されたバインは複雑な心境でしようけどね。

黒口 そうそう。2年前、別れざわに撃たれますからね。ヌージに。

黒口 いま「ヌージ」って強調した(笑)。

黒口 あれ、びっくりしましたよ。背中から撃たれましたからね。

神奈 誤射だったんだよ。「あつ、クマだ!」と思って、バーンって撃っちゃった。

鈴村 ちっちゃいクマだなあ(笑)。

黒口 あれが原因で、それぞれが別行動で我が道を行くという感じになりましたからね。

—アカギスフィア以外だと、4人がそろうのはベベルの地下で密会をするときくらいで、そのあとは異界へ行ってしまいますからね。

鈴村 異界へ行くシーンを台本で読んだときの衝撃といったらなかつ

た。「もってユリ・バと一緒に旅させてよ」って(笑)。

黒口 それはありましたね。「おともとして一緒に戦闘させてくれー」と思いましたよ。彼女たちと戦闘する場面はありますが、味方になって一緒に戦ったかった。

—プレイしているときに、自分が演じたキャラクターとバトルするのは、どんな気持ちなんですか?

鈴村 いや、敵は敵でしょ。むしろ、自分がやってるキャラクターが「味方になったときは、すごいハイキしますよな。

神奈 そうだよな。そうだよな。

鈴村 ほかのゲームでも、自分のキャラクターだけムダに強くなり

ます(笑)。

神奈 経験値をすごくかせいでね。

黒口 へー。

鈴村 だから、今回は育てられなかったのが、ちょっと残念なんです。

エンディングの演説は不思議な気分でしたね

—ヌージたちのシーンと言えば、やはりエンディングの演説ですね。

神奈 (片言で)ボクたちハ、

黒口 それ、英語版ですか(笑)?

神奈 そうそう。モメテ、スイマセデシタ。ゴメンソーリー。

鈴村 コレカラモ、ガンバリマス。

神奈 ミナモシツテル、アノカタサ。アナタ、シツテル(笑)?

鈴村 あのシーンを録ってるときは、「終わるんだなあ」って思っちゃいましたね。収録自体が楽しかったし、思い入れのある作品なので、終わっちゃうのがさみしかったです。

—時期としては最後のころに収録したんですか?

鈴村 そうです。そのあとバトルボイスを録りましたが、シーンとしては僕らの最後の収録でした。だから、さみしいやらうれしいやらで、不思議な気分でしたな。

黒口 あの場面が出てきて、やっとなつたんですよ。物語の途中で船に乗ってるシーンがあったり、船長にはヌージがいろいろとか機関士にはギップルがいいとか話していたのが、最後に「僕たちはひとつの船に乗っていたんだ」という話につながっていた。台本を読んで、ひとりで納得してましたね。でも、僕らなんかが最後にまとめていいのになって心配だった(笑)。

神奈 あそこ、カッコよかったですよ。声をちょっと低めにして、民衆に向かって演説して。あのシーンは良かったなあ。

黒口 3人が出てくる場面では、演説のシーンが「映像として一番キレイだった」と思いますね。民衆ひとりひとりで、こまかく描かれていたし。

神奈 あの3人がそろると、すごいゴージャスだよな。

鈴村 たしかに。ひとりずつ見るより、3人で見たほうが迫力がある。でも、あつちゃったのが、マイクがちゃんと立ててあって、3人が順番に入れかわってしゃべるところ。

神奈 そうそう、妙におもしろかったな、あれ。しかもマイク1本だし。

鈴村 ギップルなんか、ちょっと低くなりながら入ってきたりして(笑)。それが僕的にはヒットでした。

黒口 ちゃんとおじぎをしますしね。

鈴村 そう、「すまなかった」って、頭を下げるところがいいんですよ。ちゃんと謝れる男はカッコイイ。僕も謝れる男になりたい。

神奈 俺は、すぐ謝っちゃうもん。

鈴村 それはどうですかね?

神奈 カッコよくない?

鈴村 カッコよくない。状況を見きわめて謝ってください(笑)。

神奈 謝かった(笑)。でもさ、3人で力を合わせて戦ったいいなあ。

黒口 そうですね。



鈴村健一

[ギップル役]

アーツビジョン所属。9月12日生まれ、大阪府出身。さまざまな役柄をこなす実力派として注目されている。ゲームや特撮好きでも有名。シーモア&ハイペロイ役の諏訪部順一さんも参加している声優ユニット「謎の新ユニットSTA☆MEN」の一員。

「いつか『FF』に出たいと思っていたので本当に夢のような時間を過ごせました」

神奈 カモメ回に対抗して、タンチヨウツル団とか。

鈴村 弱そうだな(笑)。足縮いし。

蘇武 飛空艇がそんな形をしてそうですね。

鈴村 それ、スワンボートみたいになりませんか？ 足こぎ式みたいな。

神奈 みんなでガーツてこく。

鈴村 キャラクターが変わっちゃいますよ(笑)。もうちょっといい鳥にしてください。

神奈 じゃあ、何にしようか。ウグイス団とか。

蘇武 ヤンバルクイナはどうですか？

神奈 ヤンバルクイナ、飛べねえじゃん(笑)。

蘇武 一生懸命、地上を走るんです。

鈴村 ヤンバルクイナ団……長い。

神奈 しかも地域限定だし(笑)。

「なんか、ムカツキ」は ブームになってました

——ほかに、印象に残ってるシーンはありますか？

神奈 僕は、「かつての寺院のように」っていうセリフがあるじゃないですか、(キーリカ島で)演説してる場所。あそこは好きですね。で、「誰だっけ？」と言われて。

鈴村 言われてた(笑)。

神奈 あのシーンはヌージがすごく堂々としていて、頼もしくもあったので、ちょっとリキ入りましたね。自分が出ていないところだと、ヴェグナガンの前で、ティードとユウナが撃たれて倒れるシーン。最後にユ

ウナの目からポロって涙がこぼれる、あそこはキレイだった。あとは、ユウナの「っていうか、ここどこ！」。

鈴村 あったあった。

神奈 (ユウナのマネで)「なんか、ムカツキ」。

青木麻由子 (見学していたうしろの席から)それ、みんなにマネされてたんですよ。

神奈 僕のなかでブームになりましたね。ちょっとおもしろくないことがあると、「なんか、ムカツキ」って言った。非常に印象に残っております。

豊口 神奈さん、かなりオカマキャラでしたよね、現場で(笑)。

神奈 そのほうがラクだからね。

青木 もしたら、神奈さんのオネエ言葉がみんなにうつっちゃって、収録ブースに男性が4人くらい入ってるはずなのに、聞こえてくるのはオネエ言葉だけ(笑)。

神奈 NGを出したら、オネエ言葉で謝ってた。

青木 キャラクターとのギャップがすごいんです。私、笑っちゃって、ブースのなかに入れなかった。

神奈 キャラクターが二の線だと緊張感があって、だんだん耐えられなくなるんですよ。僕は、ずっと二の線をやってられないタイプなので(笑)。あまり集中しすぎると悪影響が出るから、気を抜くときは完全に抜いて、またすぐにスイッチを入れる。何でもそうじゃないですか、ずっと突き詰めていると頭が痛くなったりするけど、ときどき全然ちがうことをやると、「あ、そうか」と気

づいて、うまくいくことがある。そういう意味で、僕はわりとギャップのあることをやりますね。(蘇武さんに向かってオカマっぽく)アンタも、なんかしゃべんさいよ(笑)。蘇武 いつ混ぜてくれるのかなあって待ってました。

——では、蘇武さんが印象に残っているシーンは？

蘇武 さきさき出てきた、船での会話ですね。夜空を見上げながら、「平和になったら何して遊ぶ？」って話してる場所。自分がこういう立場だったら何をやるんだらうかって思いながら見てました。あとはやっぱり、そのつながりで最後の3人の演説ですか。あの3人がここでひとつになって、このあとの世界を治めていくのかなと感じさせられました。ハデなシーンだと、オープニングが好きですね。ユウナが歌ってる合間にリュックとバインがチョコチョコと出てきて、最後にドカーンと終わる。あれは爽快でした。

——あのオープニングは、「FF」としてはかなり画期的ですからね。鈴村さんはいかがですか？

鈴村 そうですね、どれもいいシーンなんですけれど、やっぱり最後の演説かな。やってて気持ち良かったですし、できあがったのを見て、いいシーンになったなって思えましたね。あとはですね……サボテンダーを探るところ(笑)。見つからないよ、家出するなよって思った。

豊口 あれ、大変だったよね。

——「サボテンダー探し」が印象的だったと(笑)。



鈴村 だって、宝箱のなかにいりするんですよ!?

神楽 サボテンダーが?

鈴村 宝箱開けると「キュキュツ」とか言って出てきて、対決するんですよ。それが印象的(笑)。

藤武 動きがかわいいですよね。

豊口 うんうん。

鈴村 僕ね、ああいうのに引っかかり出すから、全然ゲームが進まないんですよ。

藤武 そういうの、ありますね。

鈴村 あとはですね、システムのジャンプとかができるようになったじゃないですか。それだけで、こんなにもゲームがちがって見えるのがって思いましたね。昔から「FF」をやってきたから、ちょっとした変化でも、よけいに心に響いたりするんですよ。

神楽 さすが、それは「FF」をずーっとやってきたから言えるセリフだね。俺はゲームやったことないから、そういうもんだらうと思ってた。

鈴村 結構びっくりしましたよ。陰差を登れないから脳道を探さってというのがこれまでの「FF」だったんで、今回は登れるって最初に聞いたときは「登れちゃうんだ!」って驚いた。で、実際にやったら、登れるかどうか調べるために歩きまわるだけで時間かかって、ストーリーが進まない(笑)。しかもミニゲームに夢中になっちゃったりして。「ガンシューティング」やりまくってますよ、ホントに。

神楽 俺はね、砂漠のところが大変

だった。

鈴村 発狂だ。あれ、おもしろい! ああいうの大好きなんです。『X』のチヨコポの穴掘り(「ここほれ! チヨコポ!」)とか大好きで、しばらくのあいだ僕のなかでは『X』は穴掘りゲームでしたもん(笑)。「X」は、ミニゲーム満載で、すごい好きだったなあ。

——そうすると、雷平原の「遊園地調整」とかもやりこんでいるとか?

鈴村 やりましたよ、やりましたよ。

豊口 すごい大変だよなー。

鈴村 大変。あれはさすがに全部できなかった。

藤武 え、僕そんなのなかったけど。

豊口 ないわけない。絶対ある!

神楽 俺の買ったヤツにもついてなかった(笑)。

鈴村 そんなことないですよ。やらなくてもいいだけ。

豊口 あれは、コンプリート率には関係ないですよ?

鈴村 え、関係ないの?

豊口 あとでもらえるアイテムが変わる、とかでしたっけ?

——そうです。

豊口 ほらね。

鈴村 異常にくわしいなあ(笑)。

シューインとレンは理想の恋ですよ

——シューインとレンの関係は、どう思いましたか?

神楽 1000年も想いつづけられる相手に出会えたってことは、ものす

ごい幸運ですよ。だって、ふつうは1000年も想えないだろう。3日だって難しいのに。

鈴村 3日は短すぎませんか(笑)?

神楽 そうか。でも、1000年も想えるような相手に出たいよね。

藤武 それはそうですね。

神楽 あのふたりを見てると、1000年もひかれ合うってというのが、なんとなくわかる気がする。なんだから、あのふたりの絵を見てると、ものすごくドキドキしない? ちょっと初恋の感覚に似たような。

鈴村 甘ずっぱいような。

神楽 なんて言うか、ドキドキするよね、あのふたりは。

鈴村 ですねえ。でも、初恋っていうほどウブな感じはしないし、純愛っていうほどビュアな感じもしないんですよ。なんだかいいなあって思いますよね。

藤武 理想の恋ですよ。

神楽 うわ、いきなり重いこと言った(笑)。そのセリフが言える背景には、何かあるわけ?

藤武 いえ、なんにもないです。

神楽 なんだよ、口から出まかせかよ(笑)。

藤武 だって、ふたりで走って逃げているシーンなんか見ると、うらやましいなって思いませんか?

神楽 そうだよ。女の子と手をつないで、逃げたい。

藤武 撃たれてもいいって感じがしますもんね。

神楽 いや、撃たれるのはイヤけどなあ(笑)。

鈴村 バーサーカーって、今回も攻撃するだけなんですか?

——いえ、コマンド入力できます。

神楽 そう、えつとね、なんだっけ? 『あばれる』とか、『ムチャクチャする』とか。

藤武 ムチャクチャ……(笑)。

神楽 そういうのがあるんだよ。あ、俺、黒魔道士の衣装は嫌いなんだ。動きづらそうなんだもん。暑そうだし、帽子がやたらデカイし。

鈴村 僕は白魔道士が好きですね。

神楽 クリスマスみたいな衣装だよ(笑)。

藤武 (CGを見ながら)きくるみすって、こんなのがあって戦うんだ。

神楽 あ、それは知ってる。最初のほうで出てきたよね?

藤武 序盤にありましたね。

Question! どのドレスがお気に入り?

神楽 俺、しばらく気がつかなくて、ヘンなボタンを押したらビュツって変身したから、「うわー、進化した!」って思った。

鈴村 それ、今回の目玉ですよ、ちゃんと気づいてください(笑)。でも、ドレスのアビリティを集めるのは楽しいですよ。こういう作業をやるのが大好きなんですよ。

豊口 ギップルと戦わないと盗めない技とかあるんだよ。私、戦わなかったから無理だったけど。

鈴村 そうなんだ。今回そういうのがいっぱいあって深いよね。

神楽 俺はいまバーサーカーでやってる。

鈴村 それは、手をつなぐだけじゃダメなんですか？

神奈 ダメ。そこにはある種の危機感が存在しなきゃダメなんだよ！

鈴村 ああ。それによってドキドキするわけですね。

神奈 パツと手をつかんで、「逃げよう！」って。

鈴村 ちょっと爆りにやってみたらどうですか？（豊口さんを指さして）アレとかつかまえて。

豊口 いいですよ、逃げましょうよ（笑）。

神奈 え、ホントに？ でも事務所的问题あると思うんだよ。まず、俺がマネージャーにつかまるだろ。

鈴村 それじゃ、そのマネージャーから逃げつづけるってことで（笑）。

神奈 まあ、そういう危機感が存在するからドキドキするんだと思うよ。

鈴村 でも、あのふたりは、死に別れるというあまりにも悲劇的な展開だったから、1000年間も想いつづけたのかもしれないですね。

神奈 なるほどね。

——では最後に、「X-2」に対する想いを聞かせてください。

神奈 非常にいい思い出を作らせていただきましたね。この作品に出られたこともそうですが、そのなかでもヌージというキャラクターをやったこと。それから、このキャストと仕事ができたと。しかも、一緒にいい思い出を作らせていたたいある。いまなおプレイ中で、停滞したりしてまじすけど、終わったらすご



くさみしくなって、また最初からやっちゃうかもしれないですね。とにかく、楽しくやらせてもらいました。

藤武 ひとこで言えば、僕の代表作になった作品です。キャラクター的にも僕自身と合っていて、「僕がやった」とはじめて実感できる作品でした。収録が終わってからも、こんなに大きい作品にたずさわったんだなという感動があったりしました。これを力に、ますますがんばっていきたいと思います。

鈴村 ずっと『ファイナルファンタジー』を遊んできて、「いつか出たいな」と思っていたので、声の仕事をはじめからこんなに早く出演でき

て大変うれしく思ってます。オーディションに受かって心からうれしいと、久しぶりに思えましたし、ホントに夢のような時間を過ごさせてもらいました。そうですね……「出られてうれしい」とか「ありがとう」という以上のものが僕のなかにあったからいま、「これで『X-2』の仕事が終わってしまうんだなあ」と思っていて、ちょっと悲しいんです。こういう体験はそう何度もあるものじゃないので、この気持ちを大事にして、つぎの仕事につなげていければと思いますね。

青木 ユウナのモーグリは序盤に出てきますよ。

神奈 ヘー、ぬいぐるみでバトルするの？

豊口 はい。強いらしいですよ。

神奈（CGを見ながら）調教士なんていうドレスもあるんだ。

鈴村 それは、言葉的に好きなんじゃないですか？

神奈 うん、結構ツボ（笑）。（ダークナイトのCGを見ながら）これ、すんげえカッコよくない？

豊口 それ、超使えますよ。

神奈 ホントに？ これほどで取れるの？

——ベベルの地下の宝箱にあります。

神奈 探してみよう。

鈴村 でもね、ドレスを集めようって思いはじめると、先に進めなくなる（笑）。僕、ギャンプラーを取れなくて止まってるんですよ。『スフィアブレイク』で全然勝てなくて。

豊口 それね、3枚ずつひっくり返せばいいの。

鈴村 絶対勝てるようになってる？

豊口 勝てる。私、『アルティマニア』を見ながらやったもん。

鈴村 そうなんだ。俺、あれでメチャクチャ時間使って、それでも勝てなくて、そこで止まってる。先に進んだら取れなくなるでしょ、きっと。

——大丈夫です。あとで再戦できます。

鈴村 なんだとお！

藤武 そうなのか。

鈴村 僕、シンラ君に勝てなくて止まってるんだよ。

神奈（シンラのマネで）「HiHiHiカモメ回〜」

豊口 あの口調、ムカツクね。明乃ちゃん（シンラのこと。声優が瀧田明乃さん）、微妙にムカツク。

神奈 うん、それはわかる。（ユウナのマネで）「んんか、ムカツク」（笑）。

森田成一 × 倅田來未

声優座談会の最終組は、シューインとレンを演じた森田さんと倅田さん。恋人役を演じたおふたりだけあって、終始息の合った会話を聞かせていただけた。なお、PART1について登場の森田さんには、シューインにまつわるお話をうかがっている。(進行:大出綾太)

感情の問題としては
歌も演技も一緒にした

—「X-2」の主題歌のお話が始まるとき、どんな気持ちでしたか？

倅田 来未 私、ゲームは大好きなんですけど、格闘とかアクションとか、そういうものが多くて、ロールプレイングはあまりやったことがないんです。でも『ファイナルファンタジー』は私も知っているゲームだったんですね。そんな、誰もが知っているゲームで曲を歌わせてもらって、ダンスの動きもやらせてもらえるというので、光栄に思うのと同時に、正直すっごくいびつくりしました。「な、なんで私なんやろ？」って(笑)。もちろん、自分の歌や演技で、ゲームの世界観をツブさなければいいなあって、そういうプレッシャーも大きかったです。

—主題歌と同時にレン役のお話もあつたんですか？

倅田 いえ、最初はレンをやるかどうかは決まっていなかったんです。録音した私の声をスタッフのみなさんに聞いていただいて、オーディションに合格しまして。一応、疑問を勝手に抱いたという感じですか(笑)。

森田 成一 え、それは練習のあと？

倅田 練習の前。

森田 そうなんだ。1日だけなんですけど、ふたりに演技の練習をしたんです。

倅田 教えかたがキツクなくて押しつける感じもなく、自然に入りこめるようにしていただけたので、楽しんで練習できましたね。でも、声優なのに動作もつけて練習したんです。

森田 身体を動かしたほうが、声を出しやすいと思って。

倅田 うん、たしかにやりやすかったです。セリフを読むだけだと、奥が短かったり長かったりしたんですけど、体を動かしながらだとナチュラルにできましたね。体を動かすと、感情がダイレクトに伝わってきた。

森田 同じ場面を何回も練習したんですけど、全部シチュエーションを変えたんです。途中でイスをひっくり返したり、僕がずわってる状態からはじめたり、立ってる状態からはじめたりとか。まだモーションを録っていなかったので、いろんな状況を想定してやってみたら、全部の演技についてきてくれたので、全然



Kumi Koda

Masakazu Morita



心配ないなと思いましたね。演技って、相手が預けてきたものをしっかりと受け取って、それを返しておもしろくしていくんですけど、偉田さんからは感情がダイレクトに返ってきて、あざとくないのが新鮮でした。
偉田 あら、ありがとうございませう(笑)。でもね、はじめはすごく恥ずかしかったんですよ。ふたりきりならまだいいんですけど、まわりのスタッフが胸組みをしなから見てるから、照れが出て、はじめは全然入りこめなかった。でも、やってるうちに慣れてきて、楽しくなりましたね。ちよっと女優にも目覚めるようになって思ったり。

森田 あれからずっと言ってきたよね。
偉田 そう、「私、女優になるから」って(笑)。でも、演技も歌と一緒にだくなって思いましたね。歌はメロディに乗せて、演技は体で表現する、というちがいはあるだけで、感情の問題としては一緒だから、そんなに悩むことはなかった。あ、パートナーの教えかたが良かったのかなあ？
森田 (財布を出しながら)いくらほしいんだ(笑)？

偉田 だって、「それじゃダメだから、こうしろよ」って言われたら、たぶん「うっさいなあ」って反抗してたと思うんですよ。でも、シューイン(森田さん)は「ここはこうしたほうがいいよ。なぜならば、こういう理由だからよ」という説明してくれるんです。それが、すごいわかりやすいです。

森田 音楽の世界の第一線でやっているかたの感性を、演技のなかで知りたかったので、へたに演技をセサずに基本的な部分だけをサジェスチョンして、あとはもう自由にやらせてもらいました。むしろ、偉田さんから出てくるもので、僕の感情がどう変わるかっていうのが楽しかったですよ。そのころは、僕もシューインをどう演じるか固まっていなかったんです。あの練習のおかげでシューインの気持ちがすごく理解できました。

シューインは1000年をハッキリ覚えてるんです

——練習をして挑んだ収録現場は、いかがでしたか？

偉田 人の演技や絵の動きに合わせ

て声を入れるっていうのがはじめての経験だから、やっぱりとまどったり照れたりして、なかなか気持ちが入りこめなかったですね。それで、横につきそってもらって何度も練習をしたんですけど、その1回1回をマジメに……本気で真っ正面からぶつかってきてくれたんですよ。そのうちに、自分のなかで「慣れててどうすんの？」っていう割り切りができて、そのあとは結構すんなり終わった気がしますね。(森田さんに向かって)そんなことない？

森田 うん、すんなり終わった。やっぱり最初に出した声は緊張してたけど、ユウナ(青木さん)と一緒に3人で練習してたら、現場がどんどん偉田さん中心の雰囲気になっていて、「ああ、いい空気だなあ」って思いましたね。

偉田 まわりのスタッフとか共演者のかたに恵まれてるなあって思いましたね。いつもの偉田来未まわりのスタッフは、レコード会社なり事務所なり、みんなひとつになろうっていう気持ちがとくに強いですけど、「ファイナルファンタジー」でも同じだった。「これを1番にする」っていう気持ちが伝わってきて、私も一生懸命いいものを作りたいと思えたんですよ。この感覚は口では表しにくいんですけど、完成に向けてみんなの気持ちが日に日に高まっていくのが、すごく伝わってくるんです。

森田 あれはドキドキワクワクするんだけど、逆に怖かったりもして。

偉田 うん、プレッシャーでもある。キレイな絵に合わせる声だから、やっぱり緊張しちゃう。

——とくに、レンが登場するのは、エ

ンディング直前のクライマックスのシーンですね。

偉田 そうなんですよ。あのシーンの声を入れたときは、まだCGができてなかったんです。で、声を録ったあとに完成したCGを見せてもらったら、もうボロ泣きしちゃって。自分が声を出しているという感覚ではなくて、ふつうに「レン」と「シューイン」がいるという目で見ていたら、プワッって涙が出てきて。それ以外のシーンを見ていなくても感ぜまるものがあるって、涙があふれてきましたね。

——シューインの感情を考えると、あのシーンは森田さんにとっても難しかったのでは？

森田 1000年という時間を、どう表現したもんかなくて考えました。人間が60年、70年、80年と暮らしたときに、すべてを記憶している人っていないわけですよ。入学式とか卒業式とか、印象的な部分を覚えてるだけで、あとは結構あまいいになってくる。でも、シューインはハッキリ1000年間覚えてちゃってるんです。心のなかに1秒1秒が全部残っているの、ちよっと常人では考えがよばない。それが恨みだけじゃなくて、レンへの愛情もあるわけです。

——しかも、レンと再会することで感情が変わりますよね。

森田 そう。再会した瞬間に、1000年間の想いが一瞬にして溶けていく。そのあたりをどう意識するか、非常に難しかったですね。あと、自分としては、ティータのもとになっているのがシューインだと思っているので、「シューインの持つティータら



しさ」というのを、泣きくずれる場面にこめたんですよ。「泣き虫のティータの原点がこのへんにあるんだな」って思えるのと同時に、ティータみたいところかまわず泣くのではなく、ある程度抑えられているのがシューインの大人な部分なんです。あの場面はどう演じるか、ずっと悩んでましたね。

人間は愛がないと生きていけないんです

——偉田さんご自身は、レンのように1000年間も想われ続けるというのは、いかがですか？

偉田 いやー、愛されてみたいですわね。私は、好きな人にはずっとそばにいてほしいんで、レンは1000年も愛してもらっていいなって思いますよ。私もねー、そういう人と出会えればいいのに。

森田 でもどうなんだろう、離れるから1000年間つづいたんじゃないかって思うけど。

偉田 ウッソー!? そうかなあ? 私は、毎日一緒にいても全然冷めない。ずっと一緒にいたい。だから、「1000の言葉」を歌ったときも、いつかはこんな女性になりたいなと思いましたね。使命のある彼をずっと見守っていて、彼の背中を押してあげるって曲だったから、すごく大人な女性だなあとあこがれました。いつかは、彼が単身赴任しても家でちゃんと待ってるよって(笑)言えるような女性になりたい。私は、彼が転動しても、そこまでついて行

っちゃうから。

森田 絶対離れたくないんだ？

偉田 ムリ! 離れるのは絶対ムリ。友だちより好きな人のほうが大事。だから、友だちにも彼氏は大切にしながらいって言ってますよ。「私と約束しても、彼氏と会ったつらさつちに行つていいよ」って。まず、愛です。歌でもそうですわね。一時期、ライブが毎日のようにあったとき、だんだん慣れてきちゃって、その場を盛り上げるために歌っていたんです。でも、途中で「アカンなあ」って気づいて、ちゃんと1曲1曲に愛をこめて歌わないとって思いましたし。やつぱり、人間は愛がないと生きていけない。

森田 カッコイイ!

偉田 だって、仕事もそうですけど、愛情がないと一生懸命がんばろうっていう気にならないじゃないですか。だから、まわりにいる人にも、愛情を忘れずに人と接してほしいんです。

森田 いも話だなあ。いま、すごく感動した。俺、もっと一生懸命生きよう(笑)。

偉田 愛を忘れちゃダメですよ。
森田 そういうこだわりって大事だね。ここだけは絶対くずせない、どうしても選せないっていうものが、やつぱり演技でもあるんです。やろうと思えば、いくらでも簡単にできる。でも、そのときはいいかもしれないけど、10年後とか100年後にそれを見て納得できるかと言われるら、たぶん納得できない。それ以前に、いまの自分が納得できない。

偉田 そうなんですよ。自分の作品になっていくものだから、最後に決めるのはやつぱり自分。

森田 いつもはまわりの意見もちゃんと聞かなくて、こそこそっていうときは、わがままだと思われても、こだわりを持って押し通す。そこで一步踏み出せるかどうかですよ。あきらめてやめてしまおうか、「いやいや、それでも」って食いついていって、あとあと自分の実績なり、ゆずれないこだわりなりが、固いものとして残っていくんじゃないかな。

「real Emotion」は ある意味で勝負でした

——オープニングテーマの「real Emotion」は、どういう経緯で作られたんですか？

偉田 まず、資料として「X」をいただいて遊んでみたんですけど、ホント映画みたいだなあっていう感情がありましたね。私、「ファイナルファンタジー」を見たのがファミコンのときだけだったので、こんなにもCGがキレイになっているとは知らなかった。それで、このキレイな世界をどうやって偉田来未色に染めていこうかなって考えた結果が、「real Emotion」という曲になったんです。

——開発スタッフのほうから、「こんな曲でお願いします」という依頼があったんですか？

偉田 いえ、偉田来未のイメージでお願いしますという感じで、わりと好きにやらせていただきました。と



にかくサビのキャッチーな曲にしたくて、サビの耳ざわりを重視したんですよ。実際にCMで聴いてもそうですけど、「リアツ、ルなっつていうフレーズがすぐ耳に残るので、失敗ではなかったなって思います。

森田 気になってたんだけど、あの曲作ってるときって、物語の内容を知ってたの？

伴田 いや、「X」しか知らない。

森田 ウン！ 歌詞の内容がビッドリだから、てっきり全部知ってるんだと思った。もしかしてエスパー？

伴田 そう、エスパーです(笑)。もちろん、こんな感じでどうでしょうって何回かやり取りして、歌詞のチェックはしてもらいましたよ。

——前作から出演している森田さんとしては、「Real Emotion」をはじめ聴いてどんな感想でしたか？

森田 前作の主題歌(「羨敵だね」)や「ザナルカンドにて」が、おとなしくて切ない曲だったから、はじめはびくりましたよね。モーションキャプチャーのスタジオでみんなで聴いたんですけど、ビッドリしつとも「カッコイイ、すげえノリいい」って、評判が良かったですよ。

伴田 いい意味で壊したかったんですけど、「1000の言葉」もそうですけど、こういう主題歌って、キレイで壮大な曲が多いじゃないですか。だから、「伴田来未が「ファイナルファンタジー」を歌うと、こうなんだよ」っていうのをやってみたくて。ある意味、勝負でしたね。

森田 いままでオーケストラチックなものが多かったから、すごくいい異切りだった。

伴田 でも、スクウェアさんも、よくOKしましたよね。(森田さんに向かって)思わへん？

森田 そう？ いや、思わないけど。

伴田 ホント？ 私は「これ絶対アカンちゃうかな」って言ってた(笑)。

森田 みんなには不安要素はまったくなかったよ。これまでのユウナは、おとなしい格好だったでしょ。それが今回ハテな衣装になったから、あの曲がビッドリとハマってたし。そうかと思うと、「1000の言葉」がま

ったく逆のテイストだったりして、また驚かされたね。

伴田 「1000の言葉」は、いい曲だよな。

森田 じつは、豊平祭ライブのモーションキャプチャーのとき、実際に現場で「1000の言葉」を流していたんですよ。ライブの途中で、シューインのシーンがカットインしてくるんですけど、あそこは僕、曲を聴いて涙を流しながら演じたんです。「1000の言葉」を聴いてレンの想いを感じながら、ヴェグナガンの鍵盤を弾いてた。キャプチャーの演技のなかで、あそこが一番気持ち良かったですね。群衆をやったほかの役者さんも、この曲がかかる感じがわかって言っていました。みんな「曲かててください」って頼んで、実際にライブ会場にいるという思いで録ったんですよ。

——伴田さんは、「1000の言葉」をはじめ聴いたときには、どんな印象を受けましたか？

伴田 もう想像以上にいい曲で、メロディーもすごくキレイなので、早くレコーディングしたいっていう気持ちでいっぱいでした。でも、私のかかりに入っていた仮歌が、透明感のある声だったので、この私の結構太い声で(笑)歌ったらどうなるんだろう、大丈夫かなって、プレッシャーも感じてました。

——これまでに歌ってきた曲とくらべてみると、どうですか？

伴田 自分で歌詞を書いた「It's too late」という曲があるんです。好きな人が亡くなるという永遠の別れを歌った曲なんですけど、それとすごくリンクしているなって思いました

ね。いままでの伴田来未の世界と近いものがあつたので、歌いやすかったです。

森田 僕は、「1000の言葉」というフレーズがすごいと思ったんですよ。たとえば、あの人が好きって言うときに、「好き」という言葉だけでは表しきれない気持ちがある。「好き」にもいろんな言いかたがあるし、「愛してる」と言うこともできる。そういうのをすべて合わせたのが「1000の言葉」というフレーズなんじゃないかと。「好き」以上の気持ちを表す、ひとつの答えだと思いました。

——ユリノの青木さん、松本さん、吉口さんの3人は、よく一緒に遊びに行っていて、カラオケでは「Real Emotion」と「1000の言葉」をかならず歌うそうですよ。

伴田 ホントにー!? うれしいですね！ 呼んでくれたらええのにな。

森田 え、くる？

伴田 行くよ、喜んで。私、カラオケ屋さんに行くと、胸で自分の曲を歌ってくれたら、絶対部屋に入っていきます(笑)。東京に出てきてから、あんまりカラオケに行っていないんで、まだそんな光景にめぐりあってないですよ。

森田 そういえば、このあいだ仕事の打ち上げでカラオケに行ったとき、新人の役者さんが「1000の言葉」を歌ってくれたの。うれしくて、間奏部分でセルフ入れちゃった(笑)。

伴田 わかるわかる、その気持ち。私だったら、たぶんマイク奪って歌うも。

——じゃあ、この本の読者には、カラオケに行ったらかならず「real

森田成一

【シューイン役】

青二プロダクション所属。10月21日生まれ、東京都出身。シューインのモーションも担当。「FFVII」ではモーションアクターとしてゼルを演じていた。舞台への出演のほか、最近ではアニメやゲームの声優にも活動の幅を広げている。



「シューインとティーダは表現方法が暗いか明るいかのちがいだけなんです」



Emotion)を歌ってもらって……。
俣田 もしかすると突然、俣田来未が入ってくるかも(笑)。

オープニングのダンスはメリハリをつけて力強く

—「real Emotion」といえば、ダンスのモーションキャプチャーも俣田さんがやっていますね。

俣田 あれはですね、レコーディングをしてから1週間以内にモーションキャプチャーをすることになっていました。だから、1日か2日で振りつけて、収録スタジオに行っても振りを見えたりして、ホントに突貫工事のようでした。キャプチャーのときはモジモジ君みたいな全身タイツ姿になるんですけど

(笑)、実際に踊ると自分がユウナの生まれ変わりみたいな気持ちになって、迷いなく踊れました。

森田 収録の様子を見てたんですけど、めちゃくちゃカッコよかったですよ。でも、最初にポイント(コンピュータが動きを感知するための小さなマーカ―)を全身につけたとき、違和感なかった？

俣田 全然。まったく気にせずにはしゃぎましたよ。

森田 そうなんだ。僕らがモーションキャプチャーをはじめたころは、ポイントがもっと大きくて、歩くのも大変だったんだって。

俣田 なるほど。「新型！」とか言っていたもんね、みんな。顔にもBB弾みたいなものつけて(笑)。

—表情も同時に録ったんですね。
俣田 そうなんですよ。だからもう、表情も自分とまったく同じ。すごく不思議な感じでしたよ。

森田 オープニングを見た友だちとかに、驚いたって言われたでしょ？

俣田 うん、言われた。「くっ(俣田さんのニックネーム)が踊ってる！ホントに俣田が踊ってる！」って。歌ってるときの手の動きとか、頭の振りかたとか、自分がいつもやってるまんまだから。

森田 ね。僕も言われますもん。ゲームを遊んでる友だちから、「ティエダやシューインに見えない。森田に見える」って。とくに「X」のときは、プレイヤーがティエダだったから、「歩いてるのもお前、走ってるのもお前、叫んでるのもお前だから、うるさいって言いたくなる」って、結構失礼なこと言われた(笑)。

俣田 正直、あんなに忠実にできる

とは思わなかった。なんだか自分のライブ映像を見るみたいですね。ただ顔がユウナになって、ちょっとと私よりかわいいただけ(笑)。

森田 「ちょっと」のところは太字で書いてください(笑)。あと、ビデオクリップもモーションキャプチャーをイメージしたんだよね。

俣田 あ、そうなんですよ。「real Emotion」のPV(プロモーションビデオ)は、ダンスのモーションキャプチャーを録ってるという設定なんです。ユウナのCGも使わせていただいて、踊っている私がバツとユウナに変わったり、また私にもどったりする。画像がキレイすぎて、私とユウナのどっちなのか、わからないくらい(笑)。おかげで、不思議な感じのPVができて、評判も良かったですね。

森田 実際は全然ちがうんですけど、モーションキャプチャーの現場の雰囲気がよく表れているんですよ。

俣田 まあ、実際はモジモジ君やもんな(笑)。

森田 うん。モジモジ君だから全然ちがうんだけど、雰囲気はそっくり。すごくカッコよくて、モーションキャプチャーのイメージアップしてくれてるなあと思ったくらい。見ないともったいないですよ。

俣田 「7 SPIRITS」というDVDに入っているので、ぜひ見てほしいですね。

—ところで、この本にはオープニングのダンスの振りつけが載るんですが(→P.234)、実際に踊るときのアドバースはありますか？

俣田 大事なのはキレですね。強い女性像を表したかったので、パンチが入ったりかしてんですけど、止めるところは止めて、流すところは流してっていうふうには、メリハリをつけて力強くやれば、キレイに踊れると思いますよ。

森田 あ、そういえばね、俣田さんがダンスのモーションを録った日の、僕たちの収録があったんですよ。そのときに、オープニング以外にもユウナが踊るシーンがあったから、青木さんが振りつけを見えな



俣田来未

[レン役]

axev所属。1982年11月13日生まれ、京都府出身。主題歌のボーカルや、ダンスのモーションも担当した。'03年8月には、英語バージョンの「real Emotion」「1000の言葉」が収録されたマキシシングル「COME WITH ME」をリリース。

「歌詞のひとことの重みを大切に
 愛をこめて歌いたいなと思いましたね」

きやいけないってことで、前の日に伴田さんが踊ったビデオをみんなで見えて研究したの。

伴田 えー!? あんなボチボチ(ポイント)をつけてるビデオを? 恥ずかしい!! ちょっと困ります、アーティストとして(笑)。

森田 でも、動きが速すぎて全然理解できなかった。結局、印象的な部分だけ踊ろうってことになったの。あの振りつけは難しいよ。

伴田 大丈夫、大丈夫。ライブでは、前のほうにいるファンが踊ってくれますよ。

森田 そうなんだ!

伴田 うん。私の曲は、ほとんどがライブとPVの振りつけがちがうんですけど、唯一(freal Emotion)だけは一緒なんです。だから、振りをまちがえるとバレちゃう(笑)。

森田 あ、そうか。「私たちとはちがう」って。

伴田 そうそう。「あれ、どういうこと? もしかしてライブバージョン?」みたいなの。

森田 ライブバージョンだって言って押し通すんだ。

伴田 歌詞まちがえても、「ライブやからいいの!」と書いてます(笑)。ちゃんと練習しないって、あとで反省するんですけどね。

ほめてもらうよりも ダメ出しのほうが大切

—「X-2」で主題歌や声優をやることは、正式に公表されるまで秘密だったんですよ。

伴田 もう、どれだけ言いたかったことか(笑)。順番に注意されていて、期にも言わなかったくらいですから。記者発表があるまで、1年くらいあったんじゃないですかね。ツラかったですよ。

—そうすると、正式に発表されたら……。

伴田 もうパーツと言いつらして。「髪をかき上げながら」私、「ファイナルファンタジー」のレン役やるから「みたいな」。

森田 髪をかき上げるのが必要なのね(笑)。

—ゲームが発売されてからの反響はいかがでした?

伴田 はじめは、いつもレコーディングでディレクターをしてくれる人

でさえ、「え、どれをしゃべってんの?」と言っていましたね。あと、やっぱり身内からは「レンはすごくキレイなのに、あんなの音が「太すぎ」ってダメ出しをされた(笑)。でも、もう一回感動したってみんなに言ってもええました。

—みなさん、最後までやって感想を言ってくれましたね。

伴田 そうなんです。私のまわりには、ホントに「FF」ファンが多いんですよ。わざわざ休暇をとってプレイするスタッフもいるくらいで。

—伴田さんご自身はプレイされましたか?

伴田 一応やったんですが、はじめのあたりを突破できず。ロールプレイングに慣れてない私には、ちょっと難しかったですね。でも、ウチの母が代行してくれて、すべて話は聞きました。

森田 代行(笑)。

伴田 「X」のときも、なんは攻略本を買ってんねんっていうくらい買い集めてやりましたね。親も、もともとロールプレイングよりは格闘派だったんですけど、やりだしたら仕事か手につかなくて、どこにも行かずにゲームしてたみたい(笑)。映画みたいな内容で、感動して涙が出たって言ってましたよ。

森田 いいお母さんだなあ。

—伴田さんの演技については何か言われましたか?

伴田 良かったっていうメールはきましたね。こんなこと言うのもなんですけど、私、母親をすごく尊敬してるんですよ。デビュー当時に、「自分の娘が夢を実現してがんばってる姿を見て、私も何かがんばろうと思った」という手紙を母からもらったんです。私は18歳のときに東京へ出てきたんですけど、そのときに背中を押してくれた母の気持ちは、それこそ「1000の言葉」だと思ったんですよ。さびしかったんでしようけど、あのと時「東京に行っても好きなことやっといで」って書いてくれた母は強かったなと思う、私もそういう母親になりたい。母も、夢をつかんだ私のことを尊敬してくれていて、何かあったらかならず報告するくらい仲良しなんです。

—いい親子関係ですね。

伴田 でもね、ウチの母は私のことをリユックつばいって言ってたんで

すよ。「リユックのモデル?」って聞かれて、いやちがうちがう、レンだからって(笑)。

—伴田さんとちがって森田さんは前作にも出てますから、正式発表前にティーズやシューインについて聞かれたんじゃないですか?

森田 友だちからは結構突っ込まれましたね。「つぎの「X-2」はどうなるの?」って。そのたびに「え、何それ? そんなの出るの?」としらばっくれる。役者なので、ウソつきのだけはうまい。

伴田 ヤダー、そんな復讐氏。絶対つき合いたくない(笑)。

森田 「知らない、全然知らない」と言いつつ、ポケットから携帯電話出して、「ゴメン、携帯壊っちゃった。もしもし?」って。それもウソなんだけど(笑)、なんとかごまかしてね。で、あとから「やっぱり出てるじゃん!」と怒られる(笑)。まあ、みんな結構構わかってると思いますけどね。僕が忙しくなって全然会えなくなると、「なんかやってるな」って気づいて、おとなしく待っててくれる。そのかわり、できあがったものに対しては、結構嬉しいことを言ってます。役者関係の仲間が多いんで、演技に対してダメ出しがガツガツくるんですよ。

伴田 でも、ちゃんとしてくれる人って大切だよな。まわりのスタッフにも「愛情があるんだしたら、ちゃんと指摘してほしい」と言ってる



んですよ。機嫌が悪くなるかもしれないけど、しっかりと受け止めるからって。よく服屋さんとか、どれを着ても「かわいい!」って言いますけど、何に対しても良かったよって言うのはキレイなんです、私。

森田 ああ、わかるわかる。

伴田 「ちがう」ってハッキリ言ってくれる友だちは、すごく大切。

森田 うん。ほめてもらうのは、その場はうれしんですけど、やっぱりダメ出しのほうがありがたい。ダメ出ししているのは、僕は武器だと思っんですよ。受け取った武器をそのままにするんじゃないで、その使いかたを自分で考える。で、つぎのときに、その武器をうまく使うことによって進歩していく。ダメ出しがないと進化していけないですね。まあ、あんまりキツすぎるとヘコじやいますけど(笑)。

シューインにとっては すごく正義なんです

—シューインに対しては、どんな反響がありましたか?

森田 僕の周囲からは、あんまりシューインに関する話は聞かないですね。むしろ、もらったファンレター

を読んでいると、ほとんどもにシューインとレンの話をもっと見たいって書いてある。

伴田 私も見たい!!

森田 じゃあ、「X-3」はそれだけでいい(笑)。

伴田 あ、すばらしい!

森田 シューインとレンが街角で会っシーンから。「遅刻だよ」ガシャーんとぶつかって、あとに生徒手帳が落ちてるみたいな、ベタな展開で。伴田 学生かよ(笑)!

森田 で、レンは食パンをくわえながら走る。ダメだ、こんなこと言っていると、「X-3」で主役を担ってるリュック(松本まりかさん)が激怒する(笑)。でもね、僕も1000年前のレンとシューインの関係は見てみたいんですよ。

伴田 気になるよね。

森田 うん。やっぱりシューインはティエダのもとだったんじゃないだろうか、とか。一応、自分のなかでは、ある程度解決してるとんですけど。—どんなふうですか?

森田 シューインとレンって、ふつうの恋人同士だったと思うんですよ。ふつうにスピラの世界にいて、ふつうに暮らしてたふたりが、戦争で突然引き裂かれてしまう。そこで

あきらめていたら物語は終わってしまっただけで、シューインもレンも、あきらめなかった。わざわざ自分たちでツライ道を選んだことで、あの1000年間がはじまったんだろうなあ……。映像としては浮かんでるんですけど、それをこまかく言うには、そうですな、アルティマニアぐらいの厚さがほしい(笑)。—それはちよつと厚すぎる(笑)。

森田 とにかく、レンとシューインは、ふつうのカップルだった。ティエダとユウナよりも大人で、つきあいかたも大人な感じだったんじゃないかな。決して、シューインは最初から人を憎むような人間ではなかったと思いますよ。

伴田 そうやなあ。

森田 人なり文明なりを憎む人間ではない。「FFX インターナショナル」の「永遠のナギ節」で、軍艦のなかから「なんて敵の機械使っちゃいけないんだよ」と叫んでいる姿、あれが本当のシューインで、ティエダのベースだと思っんですよ。「X」のアルベドのホームでユウナの秘密を知ったティエダが泣きながら叫ぶシーンと、シューインが「なんて好きな人を助けちゃいけないんだよ」と叫ぶ場面では、気持ちがまったく同じ

Question! どのドレスがお気に入り?

森田 看護婦っていましたっけ?

伴田 おい(笑)!

—看護婦はいないです(笑)。

伴田 (CGを見ながら)私、こんなの着てみたい。バインのキャンブラー。

森田 あ、似合そう。

伴田 案とか照とかがすごい好きなので、これがいい。PVとかライブで着てみたいですね。(森田さんに向かって)カッコよくない?

森田 カッコいいけどさ、すごい露出だね。

伴田 ねえ。(パーサーカーを指さして)あとはこれ、にゃあ! にゃあ、好きですね、結構。絶対ライブではできないけど(笑)。フロラフル、これもキレイ。いまの伴田来未としてはキャンブラーなんですけど、いつかこういう真っ白なドレスが似合うような女性になりたいですね。

森田 このドレスのデザインって、そんなに現実離れしていないだよな。

伴田 そうそう。だから、伴田来未のライブでキャン

ブラーを本当に見られるかもしれない。

森田 やったあ(笑)。きぐるみなんかはダメ?

伴田 こういのは、デパートの屋上とかで(笑)。

森田 俺は趣味的に、きぐるみは好きだね。んー、でもね、ノーマルのドレスが一番いいなあ。

—ユウナだとガンナーですか。

森田 そう。モーション収録のときに、制作途中のデザイン画を見せてもらったんですけど、そのときのインパクトが強かったんですよ。「X」のユウナは、袴をはいておとなしい感じだったのに、一転してあんな格好になっていて、その置きをすごく覚えてますね。あとは単純に、最初の絵のままが好きだというもあります。格闘ゲームでもコスチュームを変えられるものがありますけど、あいうのもノーマルのままでやりますから。でも、みんなドレスを着がえさせて遊んでるんだらうなあ、やっぱり。

伴田 そりやそうやろ。

森田 俺、着がえないでやっちゃいそうだなあ。

伴田 こうやってドレスを着がえられるっていうのは、女の子から見て夢の世界だよな。疑似体験ができるみたいな感じで、私はすごい好きだな。

森田 でも、俺はやっぱりティエダとシューインのコスチュームが好き(笑)。

なんです。あそこがシューインとティータの重なる部分かな。実際の「永遠のナキ節」には入ってないんですけど、じつはモーシヨンキャプチャーの現場では、あのおとも演技をつづけているんですよ。

——そうなんですか。
森田 衛兵が行ったあと、力つきてくずれ落ちたシューインが、階層のなかでヒザを抱えて考えはじめたんです。それが1000年のほじまりだったんじゃないかな。もし牢屋に入っていなければ、シューインはもっと明るく、それこそティータのようになっただけなんですけど、牢屋に入れられて気持ちがあんどん陸路になっていったことで、あの1000年はじまりました。「永遠のナキ節」では、僕はシューインの気持ちをそういうふうにつづけたんです。この先、レンを救うために何万年でも過いつづける人々を恨みつづけるという覚悟を決めた怖いシーンですけれどね。

——あの場面が恨みの出発点だったんですね。
森田 でも、単純な復讐の気持ちでもないんですよ。レンを助けたい一心で、そのためには結果として全部壊すしかないというだけの話であって、理論的に考えればシューインにとってはすごく正義。そういう意味では、シューインを演じるのはおもしろかったですよ。自分ともリンクしていたし、ティータともリンクしていて、決してかけ離れた役ではなかった。あの方たちは、表現方法が明るいか暗いか、といううちがたしかなくないと思いますね。

自分の「1000の言葉」を探してほしいと思います

——今回、主題歌や演技をやったことで、伴田さんにとって意識的な変化はありましたか？

伴田 ひとつのものをみんなで一生懸命になって作るという熱意を、すごく教えられましたね。誰かひとりか先走って、ほかの人をそこに通れっていくじゃなくて、グループのみんなで作っていくという雰囲気、とても好きでした。それから、もっと愛をこめて歌いたいとも思いましたね。メロディーに合わせようと意識すると、感情があふやになってしまう部分があるんですよ。で



も、お芝居のセリフと同じように、歌詞のひとつとひとつの重みを大切にすれば、もっとステキに歌えるなって感じました。ただ、一番大きかったのは、「Ireal Emotion」をたくさんの人に聴いていただいて、大きな自信になったことかな。これまでは優柔不断で、どうしたらいいかわからない部分があったんですけど、「Ireal Emotion」のおかげで、自分の考えをもっと信じてもいいのかなって思えるようになったんです。私がいちと思ったからやる、もし失敗しても自分が責任をとりまわす、みたいに、自分の発意に対して重みを持つて行動できるようになりましたね。

森田 じつはね、伴田さんとは今日久しぶりに会ったんですけど、ちょっと僕、とまどってるんですよ。以前と全然イメージがちがってて。

伴田 ホント？ 大人になった？
森田 うん、落ちついて大人っぽくなったなって、ずつと感心してた。

——では最後に、「X-2」に対する想いを聞かせてください。

伴田 「ファイナルファンタジー」では、ホントにいろいろ経験をさせてもらったし、すごく勉強になりました。伴田来未にとって、これまで活動してきた3年間のターニングポイントになったと思いますね。森田さんから大人っぽくなったと言っていたけど、この作品があったからこそ、いまの自分がいんだらう

なって感謝してます。だから、一生の思い出……というのはちょっとイヤな表現ですけど(笑)、自分の代表的な作品になったんじゃないかなと。誰に言っても胸を張って「私はこれを作りました」と自信できる、最大の作品になったと思ってます。

森田 自分のなかにはいろんな思いはあるんですけど、僕はこの物語はまだ終わっていない気がするんですよ。僕のなかでは、ティータもシューインも、ずつと生きて動いている。なので、思いを整理して言葉にすることが、まだできないんです。それでもひとつ言おうとしたら、スピラの世界にはたくさんの方が住んでますよね。ユリシィはもちろん、ワツカやルーラーもいて、そのふたりにはイナミちゃんという子どももきた。ギップルも、ヌージも、パラライも、そのほかの名もない人もたくさんいる。僕たちは、モーシヨンキャプチャーをやりながら、彼ら全員の高気持を作っているつもりなので、そんなひとりひとりの思い……「1000の言葉」を、プレイヤーのみなさんには感じ取ってほしい。そして、それをきっかけにして、自分の「1000の言葉」が何かってことを考えてもらえるとうれしいですね。僕も、伴田さんも、ユリシィもそうですけど、みんな自分の「1000の言葉」を探して旅をしてるんで、みなさんもこの作品を通して探してほしいなと思います。

配役リスト

「FFX-2」に出演した声優のみなさんの配役をまとめてみた。名前が表示される役だけでなく、ほとんどセリフがない端役(エキストラ)にも対応させているので、じっくり読めば意外な驚きをたくさん見つけられるはずだ。なお、このほかにも声優さんや開発スタッフのかたが、ガヤ(群衆の声や悲鳴など)を担当している。

略号の意味

●配役(エキストラ)

[TV]…ストーリーレベル
[映像]…「お宝スフィアコレクション」の映像
[通信]…通信スフィア
(エボン)…スフィアを新エボン覚に返した場合のみ

●おもな出演作

[VA]…テレビアニメ
[OVA]…オリジナルビデオアニメ
[ゲーム]…ゲーム
[TV-アニメ]…アニメ以外のテレビ番組
[映画]…映画
[その他]…その他

配役(メイン)	配役(エキストラ)	声優	おもな出演作	所属
ユウナ	—	青木麻由子	[OVA] アクシリアエイト Sign for Evolution / 山王様子 [映像] キングダム ハーツ / セルフィ [映像] タンクゴフイフ / (新・天まで届け)	01
リュック	—	松本まりか	[OVA] 六番目の小娘子 / 花高種子 / 『新・決闘王』 / 干柿 / 『善ちゃんをさがせ!』 / 結城理帆 [OVA] 『カチボン』 [ゲーム] CM / 『ニスト』 / プレイメージョキョウクター、舞台『私とワタシ』	02
バイン タロ ダーリン	[LV.2] ●キノコ街街道(エボン): 指示に「おうじ」と答える同僚兵 [LV.2] ●シラベ街道: スフィアを落とされた地帯を巡る女戦士 [LV.2] ●ヒサイド村(通信): かくれんぼをする兄妹の兄 [LV.2] ●サンセ年戦(通信): 参加しているアルベド女性 [LV.2] ●フアドサラム(通信): 女戦士 [右腕] ●カガセ山(通信): キマリを捕獲するロンドン女性 [LV.2] ●キーリカ島: 船を探す少年 [カガセ山]: 子どもの様子を色けるロンドン女性	豊口めぐみ	[OVA] Hack/SGN / ミミル、『機動戦士ガンダムSEED』 / ミリア・ハウ、『アウロラ』 / レイラ・アシュレイ、『真の鎌倉時代』 / ウンバ、『マリヤ様がくる』 / 侍者 [OVA] おはスタ / タメグー、『わかる異議4年生』 / ナビクター	03
ヌージ リアン	—	神奈延年	[OVA] マクロス / 無邪気バサラ、『ファイナルファンタジー: アンリミテッド』 / 風、『ソニックX』 / ナックルズ、[NARUTO] 幸崎カブト、[特撮] 『アンジリア』 / ランディ、[車載] 『車中』	04
バラライ	[LV.1] ●ルカ: 侵入者を知らせるニセ警備員 [右腕] ●1000年前の牢獄: 看守 [大馬鹿たのび]: キップルと話すアルド男性	蘇武健治	[OVA] サイレントヒル / ス、SHADOW SKILL 5話、[パングレブ] / WILD STRIKER / 野尻裕行 [OVA] 『くるくるナンティティン』 / 世界オカルト通信記者ナレーション	05
ギップル エド	[LV.2] ●キノコ街街道: エルマに誘われる同僚兵 [マカラニヤ洞]: 『コボラの』と叫ぶ借金取りのアルベド女性 [LV.2] ●ヘン街道: ヒクリの危機を知らせる男性 [LV.2] ●キノコ街街道(通信): 警備中の同僚兵	鈴村健一	[OVA] ヒカルの高 / 伊丹野一郎、[セイント・ヒスト] / 風原の、[ガトウ] / 奥田昌弘、[SAMURAI DEEPER KYO] / 蓮持宗真、[くたく] / 沢田慎、[龍神] / グラヴィオン / フワイ / 紅エイト	06
アニキ クラスコ ワッツ キッパ	[LV.1] ●ルカ: 「ユウナ様のコンサートだってよ」と話す若者 [LV.2] ●ルカ(通信): インタビューされる若者	山口隆行	[OVA] テュアル / ばらけルンルン物語 / 肉質一樹、[HAND MAID MEI] / 早乙女悦生、[SAMURAI DEEPER KYO] / シンダウ、[銀甲] / 不動信雄 / レスタル / マル	03
ダチ	[LV.1] ●キーリの森: 「なんだ!」と怒る同僚兵 [キーリカ寺院]: 同僚兵を阻止する個官 [ルカ:] 『子犬』、また獲っているか? と話す若者	多比良健	[OVA] 『くるくるナンティティン』 / ナレーション、[ワイ・ミュラニ] / ナレーション、[BVP] / ナレーション、[PooH] / ナレーション	07
シンラ ハナ	[LV.2] ●ルカ: サインをねだる少年 [LV.2] ●ヘン街道: ヒクリに説明する旅行公同店員 [LV.2] ●メル街道: 葬式機械の贈り物を運ぶ係員 [LV.2] ●ルカ(通信): インタビューされる女性 [マカラニヤ洞(通信): 店番のアルベド女性	渡辺明乃	[OVA] ヒカルの高 / 津田久幸子、[ウィッチハント] / ロビン / 著名ロビン、[機動連] / 大切なこと / アンジェラ、[カレイドスター] / アンナ・ハート [OVA] 『北へ... Diamond Dust』 / 岸田明理	08
マスター シーモア ジャッシュ	[LV.2] ●各社: バイオレック [LV.1] ●ルカ: 『もう調音だ!』と止めるニセ警備員 [LV.2] ●ルカ(通信): インタビューされる中年 [フアドサラム(通信): 戦艦乗組員A(左腕) [LV.2] ●メル街道: チョコP復活通告	諏訪部順一	[OVA] 機動連 / 船長 / 大田切こと / 小山田博義 / アニスの王子様 / 幹部乗員 [OVA] 『ハローモニング』 / ナレーション [OVA] DVD / 『ファミレスWave』 / ナレーション	09
ルブラン フクタク	—	安原聡美	[OVA] 『もも子、かえるの船をかこえるよ』 / 吉沢光生、[トエンティマン・ブラザー] / ジェイソン(吹き替え) [OVA] CM / 『アニメイト』 / ナレーション	010
ウノ ペライ	[LV.2] ●ナキ平塚: 谷道の洞窟前で「いきなり貴から魔物かー!」だが私たちはかなわなない! と語る青年	古島清孝	[OVA] 『前野兵衛』 / 女官、[あずまんが大王] / マーメイドモーター / ぴらぴらピッチ [OVA] DVD / [NEON GENESIS EVANGELION] / リニューアル版)	09
サノ チャップ ドンガ	[LV.2] ●ナキ平塚: 谷道の洞窟前で「逃げ逃げれた人が何人かいるんだー!」くくく! と語る青年	飛田展男	[OVA] 機動戦士Zガンダム / カミーユ・ビダン、[ちびまる子ちゃん] / 丸尾くん、[ゲットバカース] / 菅原隆 / 赤坂麗人 [OVA] 『アンジェリーク』 / リュミエール	06
ワッカ	[LV.2] ●マカラニヤ洞: 『オオアサヤ ベスト2!』と叫ぶ借金取りのアルド男性 [LV.2] ●マカラニヤ洞: 魔物にやられたアルド男性 [LV.2] ●ビーカ島 / 魔物(通信): 逃げると叫ぶアルド男性 [LV.2] ●ビーカ島 / 魔物(通信): メシができたと呼ぶアルド男性	中井和哉	[OVA] 『ONE PIECE』 / ロノノソノ、[機動戦士ガンダムSEED] / マルクス [OVA] 『真・三國無双2』 / 夏侯惇 [OVA] 『アッコにおまかせ』 / ナレーション	04
ルール ヒクリ ペン	[LV.2] ●ルカ: 魔船を飛ばして少年少女 [マカラニヤ洞:] 借金取りのアルド女性 [LV.2] ●キノコ街街道: スフィアを落とされた女戦士 [LV.2] ●ナキ平塚: 観光客の救助を呼びかける [LV.2] ●フアドサラム(通信): 女戦士 [左腕] [LV.2] ●美音: 新子	夏樹リオ	[OVA] 『バトルアスリーテス大運動会』 / 神崎あかり、[デジモンアドベンチャー2] / 丹ノ上京、[ゲットバカース] / 菅原隆、[ヘヴン]、[フルメタルパニク] / 神楽坂理理	05

配役(メイン)	配役(エキストラ)	声優	おもな出演作	所属
キマリ	【L1】●キリーカの森:「女へのことごと」としらばくされる傭兵【L2】●キノコ密道:「エキン」丸を奪って行くに思惑する同盟兵	長 克己	【OVA】「ロックマンエクス」ワイルド 初演 「スターオーシャン TA the End of Time」ランカー 初演 「ままだた1」「痛の悲劇」	※11
ガリク	【L1】●キリーカの森:「スフィアを出せ!」と迫る同盟兵 ●キリーカ寺院:「スフィアを見つけた同盟兵」 ●ヘルム:「出た来た同盟兵」【L2】●サイイド:「出航を告げる船員」 ●キノコ密道:「エキン」:「手は貸さないと言っ同盟兵」【OVA】●「寺院の秘密」:「シーモアと話すグアド兵」	鉄野正豊	【OVA】「ZOE Dolor」1)アケル「はじめの一章 THE FIGHTING」高田原 初演 「ボーイ・ミーツ・ワールド」ジャック 初演 「スパイダーマン」ババ「救と目録」	※12
オオアカ屋 キノック	【L1】●道平屋:「バラライ種がいてくれたら」とどけく中年旅客	宇垣秀成	【OVA】「機動武闘伝Gガンダム」アルゴ・カルベラ「トルゴンライア」ダークス、「ロックマンエクス」ドクターマー「OVA」●「機動戦艦アバレンジャー」ヴァンピア「声」	※3
トワメル ダット	【L1】●ヒーカネル秘窟:「チタデュミサイサミカボ」と言う敵部隊のアルヘト男性【L2】●キノコ密道:「入口を警備中の同盟兵」 ●グアドサラム:「門番の男闘闘員」【L3】●「ヨセ寺院(遺蹟)」:「話しているアルヘト男性」 ●グアドサラム(遺蹟):「男闘闘員B(右側)」【L5】●ゾルト=キリーカ:「門番への命令を頼む男性」	石野竜三	【OVA】「新機軸戦記ガンダムW」第五期、「キックオフ2002」アナウンサー「OVA」「エアガイズ」佐助 初演 「BS」スーパースターリング劇場アナウンサー	※3
ドナ	—	葛城七穂	【OVA】「エアマスター」年長家結 初演 「ER 緊急救命室」アビエー「ロックハート」(発音)あから大次郎「あから」	※3
バルテロ	【L1】●キノコ密道:「エキン」:「サイバルに「隊長」と声をかける同盟兵」	石丸 純	【OVA】「THEヒューゴ」算定 初演 「シナリ」アノ「初演」●OVA「機動戦艦ガンダム」重きくあり年長「特別演」タムフ	※9
ルチル ナーダラ	【L1】●キノコ密道:「エルム」に近づくする同盟兵 ●ガかせ山:「心算しながら道に入る女闘闘員」【L2】●グアドサラム「隣か家のグアドラ」	大原さやか	【OVA】「おねがい☆チューナー」水宮 楓 あすき大木「木村の長女」(スクラ) 「プリンセス」ラウケル「(ぽびた)あい、(光)水のダフナ」本城シナ	※9
エルマ	【L1】●ガかせ山:「道敷を満喫している女闘闘員」	桃森すもも	【OVA】「七人のナナ」ナナ「はじめの一章 THE FIGHTING」木村つぐみ 「ドラッド」(さかなる時空の中で)	※7
シェリンダ	—	長沢美樹	【OVA】「新世紀エヴァンゲリオン」伊吹マヤ 初演 「エクストライバー」神宮利沙 初演 「ドラッド」アニメ店長「藤井つか」	※13
リン ベクレム	【L1】●ルカ:「コンサート最高でした!」と言う若者 ●ルカ、現地配りを精こむ宣伝係 ●「ヨセ寺院:「キックルを奪うアルヘト男性」 ●ヒーカネル秘窟:「【トキオプログラム モンペルハ」】「ヨコフダ トキオプログラム」ヤセウゲと見よう助産師のアルヘト男性【L2】●キノコ密道:「入口を警備中の同盟兵A」	咲野俊介	【OVA】「無敵戦記ゴッドガイ」タイカバベル 初演 「先読者」(読者)長谷川「ワイルドアームス」アルターコード:「」サウク 初演 「重甲ヒーファーター」シンド「声」	※11
イサール トレマ	【L1】●ベルム(エボン):「バラライの行方を問う始める兄の体」【L2】●「ヨセ寺院:「エクスペリメント」を語るアルヘト男性」	陶山章央	【OVA】「ちびやん子ちゃん」山根くろ「「超者ライオン」(電報)電光「ガバレットマーチ」海山陽平「WOLFS RAIN」(声) 初演 「ザクラ大戦」大井一郎	※7
マローダ ヤイバル	【L1】●ヒーカネル秘窟:「ワ アキナササ」と言う敵部隊のアルヘト男性 ●「サナルカンド」遺跡:「鐘を叩く男闘闘員」【L2】●ベルム:「グレートプリンを警備中の傭兵」【L3】●ゾルト=キリーカ:「隣家の門番」【L5】●道平屋:「沢を見つめるアルヘト男性」	中井将貴	【OVA】「あるうに剣心」明由新巻清演「藤本 郎」●「電報」電報隊「ゴッドガイ」シャム「(海)ノット生命体」ランスフォー「マイク」ロウ「伝説」ラウド 初演 「ボボコロロ」オス物語	※7
パッセ	【L1】●ベルム(エボン):「バラライの行方を問う始める女性傭兵」【L2】●「サイイド村(遺蹟)」:「かくれんぼをする兄の体」 ●道平屋:「歌が合したと思える歌者」	くまいもとこ	【OVA】「機動SHOOTベイブレード」ホノ宮塔カミ、わかままふ「フアラ」ミルモゼン「」マスケ、「PAPUWA」バブ「OVA」「ボーイ・ミーツ・ワールド」コリー	※3
シド	【L1】●ベルム(エボン):「バラライの行方を問う始める老僧官」	坂口候一	【OVA】「グラブ」アヲ「ジャック・ハンマー」、「さるチャック」ナリ「OVA」「百鬼戦艦カオレンジャー」ヤイバル「声」	※3
アーロン トープ	【L1】●ベルム(遺蹟):「警備中の中年傭兵」 ●道平屋:「無責任なリーダーだとどけく傭兵」【OVA】「アカキ記録」【「アカキ記録」】:「演習監督官」	石川英郎	【OVA】「ONE PIECE」フルボディ「(保衛)手塚の」高山あさ子「OVA」「キングダム ハーツ」フレマン「(金色)のドラゴン」(全)演習隊 初演 「ママー」の虎「ナレーション」	※4
ブラスカ メイチェン ボツ	【L1】●機空艇:「スフィア機体内で親子を暴く傭兵(妻メイチェン)」【L2】●ベルム(エボン):「バラライは行方不明だと言う傭兵」 ●「ヨセ寺院:「現状を報告するアルヘト男性」【L3】●「ヨセ寺院(遺蹟)」:「話しかけてくるアルヘト男性」 ●道平屋:「青年同盟に歌を聴く資格はないと言っ傭兵」	鈴木琢磨	【OVA】「のりものスタジオ」ボゴ、「ロックマンエクス」シャークマン「第1」クロマティ「高校」神田慎二部 初演 「天才てびくA.MAX」ナレーション	※3
ジェクト	—	天田益男	【OVA】「トライコン」メネウ「ザ・ワイルド」(初演) 「はくのつやみ」みさ 海島屋長「おしちゃん」(初演)「機動大艦隊」ミナミの帝王	※11
レン	—	倅田来未	【OVA】「シゲル」(real Emotion)「Crazy 4 U」、アルバム「Attention」(grow into one)「Feel my mind」, DVD「TSRPTS」	※14
シューイン ティーダ	—	森田成一	【OVA】「タニスの王子様」田代 純 初演 「全命のコード」大寺和則 初演 「第1」(初演)「ラブドクター」初演のシナ「坂井恭二、舞台」(花)の町マツ」	※4

- ※1……テアトル・ド・ポッシュ (<http://www.t-d-pocche.com>)
 ※2……イトーカンパニー (<http://www.ito-c.com>)
 ※3……81プロデュース (<http://www.81produce.co.jp>)
 ※4……青二プロダクション (<http://www.aoni.co.jp>)
 ※5……アクエスト (<http://www.aksent.co.jp>)
 ※6……アーツビジョン (<http://www.artsvision.co.jp>)
 ※7……シグマ・セブン (<http://www.sigma7.co.jp>)

- ※8……大沢事務所
 ※9……俳協 (<http://www.haikyo.or.jp>)
 ※10……アミューズメントメディア総合学院
 ※11……青年座 (<http://www.senzensa.com>)
 ※12……劇団昴 (<http://www.bekkoame.ne.jp/darts/>)
 ※13……アトミックモンキー
 ※14……axev (<http://www.avexnet.or.jp/koda/>)

キミが呼ぶ指笛

文/ベニー松山



予感はね、ずっとあったんだ。

この旅を終えたら、きっとキミに逢えるって。

それが確信に変わったのは、いつだったのかな。

少なくとも、あの時——すべてが片づいて、飛空艇セルシウスがルカから飛び立った時には、わたしはもうわかっていたような気がする。

キミがいるって。この手で抱きしめられる、確かな姿を持って今、キミがスピラにいるんだって。

キミをつかまえる それはわたしが願った物語。だけどそこはめくりくりじゃない。

始まり、なんだ。そう気づいたからこそ、たぶん、キミがいる。

キミと、一緒に歩いていける——。

*

キミが海と空に懸けて、わたしたちの前からいなくなってしまうって。

“永遠のナギ節”が始まって、もう誰も「シン」におびえることのない平和なスピラで。

私はずっと待ち続けていたんだ。キミがまた目の前に現れて、あの太陽のような笑顔を見せてくれるって信じて。

スピラのみんながキミのことを忘れてしまわなければ、その想いはひとつにつむがれて、夢を見ることをやめた折り子様たちの代わりに、キミをスピラに呼びもどす力になるって思った。消えてしまった“夢のザナルカンド”の記憶から、スピラの真実に触れたキミを召喚する力に……。

この考え——シンラ君に言わせると理論、っていうのかな？ に、自信があったわけじゃないんだ。そもそも誰にも正しいのかどうかなんてわからない、誰もやったことのない奇跡を起こすための道。不安なんてなかったって言えば、ウソになる。でも、そういう道を進む勇気を教えてくれたのもキミなんだ。究極召喚に頼らずに「シン」を倒して、繰り返される悲劇の螺旋を終わらせようとしたキミの決意が、あれからもずっとわたしの背を優しく押してくれていた。

だからわたし、キミをあきらめようなんて思わなかった。背中に触れている剣の手のひらを、温かい確かなものにたくて、わたしはビサイドの海に毎日通い続けたんだ。

2年間。わたしたちのナギ節が訪れてから過ごした、永遠の中のたった2年。でも待ち続けるには長くて、世の中や人が変わっていくのを実感するには十分な期間。その17歳から19歳までの時間を、わたしは指笛と潜水の上達にだけ、費やした。あとはわざわざビサイドまで、大召喚上エウナに会いに来て



くれる人たちとの面会時間になってた。

「シン」の恐怖から解放された反動だったのか、みんなの話から見てくるスピラの変化はものすごい勢い、だったよ。それまで絶対的な拠り所だったエポンの救えが、じつはウソと秘密に塗り固められていたんだって知れ渡って、みんな心の支えを失ってしまったせいかも知れない。だまされていたことが許せなくて、寺院に迫害されていたアルベド族以上に、エポンへの嫌悪をつのらせる人もいた。逆に慣れ親しんだ救えを捨てることができず、前よりも強くすがりつこうとしていた人たちも少なくなかった。それはいつの間にかふたつの大きなグループになって、反目し合う「大勢力」という構図が出来上がってしまった。

その「青年同盟」と「新エポン党」から組織への参加を求められたり、対立のはざままで悩む人たちの相談を受けながらわたしは、何もかもを遠くに流し去っていく月日のかたわらで、自分が取り残されてしまっている——そんなふうにも感じることもあった。変わる世界の中で、わたしだけがあの日の「シン」が本気で消えて、キミもいなくなってしまうあの時のまま、凍りついた時間の中にとどまっているような……。

だけど、それはわたしが望んだこと。

あまりにも目まぐるしく変わっていくスピラと、次次に示される新しい価値観にとまどう人々から、変わらない最後の「大召喚上」復を求められてたってこともある。でも、それはわたしがそうしているから、みんなも安心して、過ぎ去った時代を投影していたんだと思う。

たぶんわたし自身、変わってしまうのが怖かったんだ。自分が変わることで、わたしの、「この夢は絶対にかなうんだ！」って信じる心が揺らいだら、スピラのどこかで今も姿を現しそうになっていたキミがまた、薄れて消えていってしまう気がして。

あの日のままのわたしを保っていないと、キミにはもう逢えないんじゃないか——無意識に、そんな強迫観念を抱いていたのかも知れないね。

ビサイドの人たち——わたしが子供の頃からお世話になってきた人たちも、そんなふうになんなわたしを心配してくれていた。とくにお年寄りたちは、召喚士が背負わなくちゃいけなかったつらい別れの運命が「シン」と一緒にこの世界からなくなって、それまで親密になり過ぎないように意識して取っていた距離を縮めようとするみたいに、いろいろと世話を焼いたりしてくれて。何度も縁談、持ってきたりとか……確かに以前のスピラでは「シン」にいつ襲われるかわからなかったから結婚の時期は早くて、わたしなんか世間的にはもう十分に適齢期、だったんだけど、これには本当に困っちゃってたんだ。ワッカさんは「孫の顔が見たいんだろ」と笑って、わたしの代わりにいつも断りを入れてくれた。残念そうなお年寄りたちの顔を見るの、つらいんだろって。

そう。結婚なんて、承諾できるはずなんてこともあるけど、何よりそれは、キミをあきらめたそのさらに先にあることだったから。

でもね、先にあるのは、結婚だけじゃなかったんだ。キミを待ち続けることは、わたしが「変わらないこと。それはつまり、キミが現れてくれない限り、わたしが前に進むことはないってこと。疑いもしなかったけれど、もしもわたしの考えが間違っていたとしたら、二年が五年になり、十年、二十年がたって、そのうちおばあちゃんになっても、わたしは今の状態から一歩も動けない。泳ぎと指笛だけ達者なお年寄りになって、最後は異界に旅立つのかも……。

それでも仕方ない思いながら、お別れした時のキミよりずっと年上になっちゃうのもイヤだなんて、少しだけあせり始めた頃に、あのきっかけがわたしの前にやってきたんだ。

見つけてくれたのはキマリ。持ってきてくれたのはリュック。

その、ガガゼト山で見つかった珍しいスフィアに記録されていたのは、キミに良く似た姿の人。どこか牢屋のような場所に捕まっていて、機械や、召喚士のことを何か叫んでいた。年格好も、声もしゃべりかたも、何もかもがキミと一緒に思えて、だったらもうキミはスピラにいるのかもって考えたら、いとも立っていられなくなった。足止めされているな

らわたしに会いに来てくれなかったのもわかるし、そうだとしたらわたしからキミを捜し出して、その捕まっているところから助け出さなくちゃいけない。

今いる場所から2年ぶりに動き出す、完璧な理由ができたんだ。

結局そのスフィアに映っていたのは、キミじゃなかったけど。まるでキミから送られた、前に進めってというメッセージみたいだった。

キミに逢えるまで変わらないってことは、裏を返せばキミさえ現れてくれれば全部うまくいくんだっていう思い込みだったんだ。気づかないうちにわたし、またキミを頼って、寄りかかってた。

それじゃダメだったんだって、今ならわかる。でもその時は、そんな反省をする余裕も何もなくて、リュックの乗ってきた船に着の身着のまま飛び乗っちゃった。引きとめられて後ろ髪を引かれるのが怖くて、ビサイドのみんなに——ワッカさんやルーラーにも挨拶しないで、家出娘のように鳥を飛び出したんだ。

召喚士じゃなくなったわたしの、旅の始まり。

きっかけはあのスフィア。キミだと思った映像の手がかりを求めて、わたしは自分で造った殻を破って外に出た。変わっていくスピラに。わたしも変わるために——。

スフィアに映っていたのがキミじゃなく、別の人なんだってはっきりとわかったのは、旅立ってからずいぶんあとのことだったんだ。

ビサイドを出た頃、世の中はちょうど、スピラじょうに眠っているスフィアから、この世界の歴史を正しく捉え直そうという動きが盛んになってた。「真実運動」って言って、それまで大切な情報はすべてベベルの偉い人たちに握られていて、普通に暮らす人たちは本当のことが何も伝えられてこなかった、その不満が一気に噴き出しちゃったみたい。涯かを通じてねじ曲げられたりしていない、スフィアが記録している映像だけが真実をそのまま教えてくれる——ってね。

機械を利用するようになって旅が気軽になったこともあって、「シン」がいた頃には考えられなかった職業ができたんだ。価値ある情報がたくわえられているお家スフィアを発見して、それを利用したり、売ったりする仕事——スフィアハンターって呼ばれる。そしてわたしも、そのスフィアハンターになったんだ。

なぜって、もちろんキミを捜すため。キミについての手がかりがあのスフィアにしかなくて、もっと情報を集めるには、同じようなスフィアが他にもないか探るところから始めなくちゃいけない。だった



らスフィアハンターとして活動するのが一番手取り早いって考えたんだ。まあ、本当のところは、もうスフィアハンター・カモメ団を始めてたりユックやアニキさんに強引に誘われたから、なんですけど。

それでね、飛空艇セルシウスでスピラのあちこちを駆けめぐって、いろいろとスフィアを集めていくうちに、わたしたちはいつの間にか、今回の事件に深く関わってしまってたんだ。

1000年前、ベベルと現実のザナルカンドとの間で起こった“機械戦争”で、機械を使うベベル側の切り札として創られた破壊兵器ヴェグナガン——結局は危険すぎて使われることのなかったそれがスピラにまだ眠っていて、ずっと続くと思っていた平和を揺るがし始めた。あんなにつらい思いをして、「シン」を消滅させるためにわたしたちの手で倒した召喚獣たちまでが、もうわたしの呼びかけにも応えてくれない“敵”として目の前に立ちふさがって……永遠だったはずのナギ節が、足元から崩れ去っていくような感覚に、わたしは身体の震えを抑えることができなかった。キミを失ってまで得たものが、何もかもムダになってしまう気がして。

そのおびえも消せない混乱の中で、わたしはスピラの地の底に——異界に落ちた。死人じゃなく、生命ある生身の人間のままで。

そこで、“影”に出会った。キミだと思って追いかけてきた、あのスフィアに映った人の“影”。そこで、やっとわかったんだ。キミじゃないんだって。1000年前の大戦争の際で恋人と一緒に犠牲になって、でもその悲しさと悔しさがあまりにも深く、スピラを滅ぼす意志だけが(光)光虫に焼きついてしまった哀しい存在——わたしが追ってきたのは、そんな憎しみの“影”だったんだ。

走って、走り続けて、その先にキミはいなかった。そんなはずがないって思ったかったけど、何となく感じていた違和感のつじつまは全部合ってしまった。だから、異界の真・暗闇にひとり取り残された時、キミと再会できる予感も何も吹っ飛んでしまって、2年ぶんの孤独が一度にあふれてきた。

こらえられなくなって、わたし、泣き叫んだ。「シン」を倒した日——召喚獣という仲間と、大切なキミが消えてしまったあの日ですえ、そんなふうには

しなかったのに。誰にも見られてない、誰もわたしを見ている人なんていないんだっていう思いが、隠れていた本当の自分——誰かを頼ってしまいたいわたしを出させちゃったんだろうな。

その時だったよね。あの指折、聞こえてきたの。最初は空耳だと思った。独りぼっちの寂しさで、キミを恋しくなったあまり、幻聴を聞いたんじゃないかって。

だけど、懐かしい気配があった。異界の暗がりに、ぼんやりと浮かび上がる姿が見えた気がした。その気配に導かれて、わたしは目に映らない坂道を登って、どこまでも昇って……気がつけば、異界につながつた大穴からベベルに——スピラにもどった。

キミは、ずっと見守ってくれていたんだね。心だけの存在になっても、異界から、ずっと……。探していたものは、すぐそばにあったんだ。

*

それでね、考えたんだ。

折子様たちは、消えてしまったわけじゃない。長すぎる夢を見るのをやめて、安らかな眠りに就いただけ。だからキミも、忘れられたりしていない。

それに、旅の間に会った人たちの中にも、ガードとしてわたしと一緒に「シン」と戦ったキミのこと、気にしてくれている人がたくさんいた。わたしが頼ったとおりに、キミはみんなの記憶に刻まれていて、日々思い起こされている。心に呼び出されている。

そして、キミの想いは間違いなく、異界のエネルギーの中にとどまっていた。言葉を交わすことはできなかったけれど、わたしを思ってくれる気持ちは強く伝わってきた。わたし、まだキミにこんなにも心配させてるんだって、胸が痛くなるほどに。

でも、それならどうして、キミは実体を持った存在としてスピラに現れないんだろう？ わたしの想像していたものは全部満たされているように思えた。何かが足りてない？ だったらそれは何だろ



う？ キミという一枚の絵を完成させるために、必要となる最後のワンピースは。

考えて、考えて考えて、やっと答えが見えた。

条件はとっくに整っていたんだ。だとすれば足りないものは、2年前から変わっていないことの中にある。それさえ何とかできればピースはそろろ。はめこむのは他の誰でもなく、わたし自身。

そう。本当の意味で“ユウナ”が変わらなくちゃいけないかったんだ。

*

「シン」さえいなくなれば、何もかもがうまくいく。平和はいつまでも続いて、誰もか幸せな日々を送れる。わたし、そんなふうにも思っていた。

でも、違うんだ。ちょっとした誤解から争いは始まって、それはやがて取り返しのつかない大きさに膨れ上がってしまう。本当は誰も戦争なんて望んでいないのに、属する集団の方針に流されて、自分で考えることをやめてしまったりする。悲劇に向かっていくと気づいていても、止まらずに突き進んでしまう。

「シン」も、そんな戦争から生まれてしまった。ペベルに滅ぼされることを恐れたザナルカンドの人たちは、降参するよりも折りに子になって、夢として街を存続させることを望んだ。そしてこの“夢のザナルカンド”を守るために、悪意からじゃなく恐怖から、無差別に人間を襲い続ける巨大な獣が誕生した。最初から「シン」がいたわけじゃなかったんだ。

ヴェグナガンも、そう。戦争の相手を負かすために、人の手で生み出されたもの。しかも、創り出したペベルさえも滅ぼしかねない力を与えられて。それがスピラを憎悪する“影”——シュエインの手に渡って、世界を滅滅させる機会をうかがっている。

ただ、そんなシュエインの憎しみとは関係のないところで、スピラは勝手に戦争への下り坂を転がっていきそうになってた。リーダー不在の中、青年同



盟と新エボン党はお互いに不信任をつのらせて、先に仕掛けなければやられるというところまで、自分たちを追いこんでしまった。機械戦争をなぞるみたいにな。

みんながナギ節を続ける努力をしなければ、それは簡単に壊れてしまうんだって、わたしはようやく気づいたんだ。約束された永遠の平和なんてない。「シン」を倒したから終わりでもない。わたしを含めて、スピラに生活する誰もが、過去の過ちを繰り返さないって気持ちを日々、新しくしていかなきゃいけないかったんだ。

だからわたし、リュックやバイン、それにカモメ団の仲間たちと、もう一度スピラを何とかしようって決めたの。付喪士だった時とは違う、もう誰も、何も犠牲になんてしないやりかたで。やりとげたあとの後悔なんて、二度とごめんだったから。

まず、触即免になっていた青年同盟と新エボン党の人たちに、戦うことのむなしさ、恐れから憎しみをつのらせることの愚かしさをわかってもらおうと、歌を唄ったんだ。「シン」に祈りの歌を聞かせた時みたいに、ぼろぼろになっていたスピラのみんなの心がひとつになれればいいなって。

雷平原でのコンサート、うまくいったと思う。でもそれはわたしの力じゃなく、ドレスフィアに宿っていた1000年前の歌姫・レンの想いのおかげ。ザナルカンドの付喪士でもあった彼女はシュエインと一緒に戦争の犠牲になって、そのことでシュエインはすべてを憎んでしまったけれど、レンは、同じ悲劇を決して起こしてはいけないんだって、そういう気持ちで歌に乗せて伝えてくれた。そのあとは、まるで歌に雷雲が囁かされて陽が差したみたいに、みんなの心からわたがかりが消えていった。歌は世界に中継されて、そしてスピラはまたひとつになって——平和であることの大切さ、貴さをみんなが思い出してくれた。

永遠に、じゃない。だけど人は学んでいける。この事件を通じて、簡単に対立へと走らない強い心の持ち主に、きっとみんな変わっていく。

わたしも、変わる。数千、数万の人たちの、それぞれに違う想いを寄せられても、その重圧に負けないで、胸を張ってより良い自分に向かっていくわたしになれる。

おびえずに。揺るがずに。変わっている。

強力すぎて、繊細すぎて、1000年前の戦争では使われなかった破壊兵器ヴェグナガン。それを起動しようとするシューインは、自分を含めたスピラすべてを消滅させようって思ってたんだ。

戦争に駆り出されたレンを救いたくて、そのために敵方のヴェグナガンまで動かそうとして、それを止めようとした彼女もろとも銃弾の雨に倒れたシューイン。あまりにもむごい結末と、恋人を助けられなかった自分自身が許さなくて、彼は「影」になってしまった。レンが本当に望んでいたことから、目をそむけ続けて破壊だけを頼る「影」に――。

簡単な相手じゃないって、わかった。けれどわたしは、絶対何とかができるって思った。誰かが身代わりになるとか、そういう納得しきれない手段を選ばなくて、シューインを止められるんだって。

だって、ヴェグナガンは人が造った機械。どうやったら消すことができるのか、最初はまるでわからなかった「シン」と違って、機械である以上必ずわたしたちの手で分解できる。それに、強い思念が焼きついてできた「影」のシューインは、あふれる光で照らせばきっと消せる。彼のことが心配で、ずっとこの世界にとどまっていたレンの愛を届けられれば、間違いなく――。

結局、少し手荒な形で落ち着かせることになったけど、ヴェグナガンを無力化したわたしたちは何とか、シューインにレンの気持ちを伝えられた。光から目をそらして、絶望の「影」でいようとしていた彼に、1000年待ち続けていた恋人の存在を気づかせること、できたんだ。

気が遠くなるほどの時間、凝り固まってきた憎悪が溶けて、愛が悲しみを包んで昇華していく――抱き合う2人のふたりは、そうやって静かに消えていった。戦争のせいで踏みにじられ、引き裂かれたふたりの思いが、ようやくひとつになって眠ることができた。

ううん。消えたんじゃない。彼らはこの星の生命に還っていっただけ。

すべてはつながっているんだ。組織の対立や、誰かに悪意を抱くことがバカバカしくなるほどに、人

間はあらゆる命は、ひとつに。異界という空間をめぐる流れ、無限の生命エネルギーの海で。

わたしたちに時代を託して去っていった人たちも、いなくなってしまうわけじゃない。アーロンさんと、わたしの父さんプラスカ、それに、キミのお父さんで、夢のザナルカンドからやってきたジェクトさん――3人の声が、最後の戦いを挑むわたしの耳に確かに届いた。誰も消えていない。みんな、異界からわたしを見守ってくれた。

星の生命と融合してしまわずに、そうやってとどまっているのは、きっとわたしに想いを残しているから。寂しがりやで頼りないユウナが心配で、きっと心を全部、星に融かしてしまえないうんだ。わたしさえ大丈夫なら、父さんたちの生命が混ざり合ったエネルギーはいつの日かまた、新しい命のしずくになって、まったく別の存在としてスピラに生まれ落ちるんだらう。わたし次第かな。だからわたし、変わっていかなくちゃいけないかったんだ。

キミも、だよな。

本当はキミももうとっくに、眠ってしまうこと、できた。星とひとつになって、生まれ変わる準備をすることだって。なのにわたしが9年足踏みしてる間、キミも同じだけ待ってくれた。見守って、わたしがひとりでも歩けるようになるのを待ってくれたんだ。

この旅を終えようとしている今、わたしには決めることができる。

キミにどうあって欲しいのか……シューインとレンのように、安心して深い眠りについてもらうことが、星の中でめぐる生命としては正しいとも思う。もう大丈夫だよって笑って、ひとりで歩いてみせること、きっとできる。

でも――。

わたしは、とっくに決めている。

*





キミがもどってこなかった理由——それは、わたしの“覚悟”にあったんだって思う。「シン」と戦う時に固めたものは、また種類の違う“覚悟”。

もし2年前、すぐにキミが現れてくれたら、わたしはとても幸せな日々を過ごせていただろうな。永遠のナキ節の中で、いつまでも続くように思える幸福の時間。召喚士じゃなくなったわたしはキミといられるのがうれしくて、楽しくて……。

でもきっと、すぐに気がついてしまうんだ。キミがいづまた、消えてしまってもおかしくない存在なんだって。それは、スピラのみんなの想いが傳れてしまった時か、それともわたしの気持ちが揺らいでしまった時か——。

たぶんわたし、耐えられなかった。やっと一緒にいられたキミがある日、あの時みたいに薄れて、触れることもできなくなって、消えてしまうかも知れないという不安に。

キミへの気持ちがウソになるとか、そういうことじゃないんだ。ただ、恐れだけが膨らんでいって、もしケンカして心が離れてしまったらって思うと、そのうち本心から話すこともできなくなっちゃう。幸せなはずのキミとの日々が、いつの間にか苦痛に満ちたものになってしまう。

そんなエピソードに、あの頃の——17歳のわたしは耐えることができなかったんだ。“消えてしまうかも知れないキミ”を受け止めて、一緒に歩き続ける力がわたしになかった。そして、未熟だったまま、変わろうとせずに2年を過ごして——だから、キミ

はもどれずに、それでも待っていてくれた。頼るばかりのわたしを見守ってくれた。

だけど今なら——変わっていくことを受け入れて、強くあろうとするすべてを学んだわたしなら、逆にキミから頼られても生きていける。わたしの想いがキミをスピラに存在させる力になるなら、何より自分を信じて、キミを召喚し続けられる。

この旅が、わたしを成長させてくれた。うぬぼれじゃなく、そうならなくちゃいけないから、変わった。キミに守られるだけの存在じゃなくて、ときどきは先に立ってキミを引っ張れるようになった——そう思ってる。

2年の月日と、そして今回起こったさまざまな出来事はどれも、わたしにとって必要なこと。キミを呼ぶために、キミを呼べるわたしになるために、やりとげなくちゃいけない儀式、だったんだ。

キミは今、スピラに浮上してる。

わたしは感じる。ばらばらになって、あらゆる場所からわたしを見守ってくれていたキミの断片が、ひとつに集まって生を受けたことを。夢じゃなく、現実に存在していることを。キミの胸に直接耳を押し当てて、その鼓動を聞くように感じる。

つながってる。ヴァルファーレやバハムート——召喚獣たちとの間にあった魂の絆に近い、確かなものがそこにあった。

それはもう、逢えるという予感じゃなく、逢うという意志。そしてこの先どんな不安が待ち受けてい

ようとも、自分自身で乗り越えてみせるという決意——つまり、キミと一緒にどこまでだって歩いていこうとするわたしの覚悟。

最後のピースは、はめこまれて——。

キミが呼ぶ指笛、聞こえた！

「針路、ビサイドに！」

「りょうかーい！」

わたしの号令に、アニキさんが絶叫を返す。

真っ赤なセルシウスの機体が、青く澄んだ空を全速力で駆け抜ける。

どんどん近づいているのがわかって、わたし、落ちていてなんかいられなくなった。ブリッジから駆け出して、エレベーターに飛び乗って、乗降ハッチの前で足踏みする。外は見えないけれど、凄腕の勢いで絆をたぐり寄せてるの、感じてた。

「このまま、急降下！ 海面ぎりぎりまで！」

「ひい、りょうかーい！」

スピーカーからアニキさんの悲鳴が響いて、床がぐっと前のめりになった。わたしは想像する。セルシウスが墜物を見つけたハイブサみたい、天高くから一気に舞い降りていく姿を。



近づいていく。もう、触れるほど近くを感じる。墜落しそうな勢いで降下して、海面にぶつかるのを避けるために減速した機体も悲鳴をあげる。停止と同時に扉が開き始めたけれど、わたしはそれを持つのもどかしく、閉じる前に飛び降りた。

輝く故郷の海に。

そこから見上げている、キミに。

思いきり抱きしめるために。あの目かなくなかった、キミの手応えをしっかりと感じ取るために。

キミをずっと、つかまえておくために——。

*

わたしはキミよりひとつだけ、年上になった。

ワッカさんとルールー、ビサイドの人たちが出迎えてくれている浜辺に、キミの手を引いて、わたしは走る。

「つうかさ、変わったよな」

キミが言う。少しとまどったような、でも、気に入ってくれたってわかる顔で。

「そりゃあ、いろいろありましたから」

わたしは笑う。そう、いろんなことがあったんだ。キミに聞かせたい、たくさんの物語が。

ビサイドの人たちの祝福が待ち受けている。スピラじゅうの人たちも、きっと祝福してくれる。キミを。わたしたちを。

でも何より、わたし自身がわたしたちを祝福する。ずっと、ずっと今の気持ちを、忘れないでいられるように。

ずっと一緒に歩こう。ここは物語の結末じゃなくて、スタート地点。ふたりで変わっていきながら、ハッピーエンドに向かって、進んでいこう。

いつかあの、生命の海に還る日まで、キミの手を離さずに——。



1000の言葉

Music & Arrangement :
江口貴納 & 松枝賢子
Lyrics : 野島一成
Vocal : 倅田来未

♩ = 102



EM7 D[♯]m7 C[♯]m7 F[♯]7sus4 Gdim

さけばばよ かつ たー? いか ないでとな みだ

G[♯]m7 D[♯]7 EM7 D[♯]m7 G[♯]m7 C[♯]m7 D[♯]m7 EM7

- こ ぼ-したら- -? い ま はで-きる

EM7 Em7[♯] C[♯]m7/F[♯] F[♯] EM7

ど ン な こ とも- き こ え て-る-? せん
な かつた- せん

F[♯]6 G[♯]m7 B/D[♯]

の ことば-を み え な-い- きみの せ-なかに-お
の ことば-を La la la la... きみの せ-なかに-お

EM7 F[♯]7sus4 F[♯] F[♯]dim G[♯]m7 F[♯]/A[♯]

く る-よ- つば-さに かえ-て- - きこ
く る-よ- つば-さに かえ-て- - きこ

EM7 F[♯]6 G[♯]m7

え て-る-? せん の ことば-は つ か れ-た- きみ
え て-る-? せん の ことば-は La la la la... きみ

F[♯]/A[♯] EM7 F[♯]7sus4 F[♯]

の せ-なか-によ り そ-い- だ き-し め
の せ-なか-によ り そ-い- La la la la

G[♯]7sus4 G[♯] 7 F[♯]

- - - る いえ
la... Fine D.S.

FINAL FANTASY X-2 ULTIMANIA Ω

ファイナルファンタジーX-2 アルティマニア オメガ

STAFF

出版・編集

株式会社スクウェア・エニックス [http://www.square-enix.co.jp]
星村良昌 (Editor in Chief)
何郁謙 / 飯坂任祐 (Product Manager)

企画・構成・執筆

株式会社スタジオイベントスタッフ [http://www.bent.co.jp]
山下 勲 (Director/サントラCD全曲スペシャルライナーノーツ)
ベニー松山 (キミが呼ぶ指節)
大出綾太 (Sub-Director/ドレスコンテスト受賞作発表/秘蔵原画集/声優座談会)
大野優子 (スピラの物語——変わるもの、変わらないもの)
木村昌弘 (遊びかたの提案 I・II・IV/キューソカイセキ 1~7/
シークレットΩ)
小石朋仁 (魔物事典Ω)
白川大輔 (魔物事典Ω/遊びかたの提案N)
飯良小鈴 (FFR/遊びかたの提案V~X・Ω)
豊田知行 (解析サポート/マップCG制作サポート)
中谷 薫 (キューソカイセキ9)
日下部智子 (遊びかたの提案V/ [FFX-2]楽曲リスト)
山中直樹 (遊びかたの提案III)
大出綾太 (リン探偵の事件簿)
稲垣宗彦 (インタビューサポート)
渡辺和哉 (キューソカイセキ8)

デザイン&DTP

株式会社エストール

マップCG

高橋政輝

装幀制作 (P.247)

松原拓也

インタビュー撮影

有限会社ハンドメイド
柴原 寛 / 本松紳治

協力

株式会社スクウェア・エニックス
第1開発事業部 [FFX-2]開発チーム
有限会社テアトル・ド・ボッシュ
イトーカンパニー
株式会社B1プロデュース
株式会社青二プロダクション
株式会社アクセント
株式会社アーツビジョン
株式会社シグマ・セブン
株式会社大沢事務所
併修
アミューズメントメディア総合学院
青年映画館放送株式会社
劇団四季
有限会社アトミックモンキー
株式会社axe

監修

株式会社スクウェア・エニックス 第1開発事業部



2004年3月5日 初版発行
2005年1月15日 2刷発行

発行人 田口浩司
発行所 株式会社スクウェア・エニックス
〒151-8544
東京都渋谷区代々木3-22-7
新宿文化クイントビル

印刷所 大日本印刷株式会社

<書籍内容についてのお問い合わせ>
書籍編集部: 03-5333-0879
月~金曜日12:00~18:00 (祝祭日除く)
<販売・営業についてのお問い合わせ>
出版営業セクション: 03-5333-0832
月~金曜日10:00~18:00 (祝祭日除く)

ゲームの攻略方法に関するお問い合わせにはいっさいお答えしていません。あらかじめご了承ください。
乱丁・落丁本はお取り替えいたします。ただし、古書店でご購入されたものについてはお取り替えに応じかねます。
本書の一部あるいは全部を無断で転載、複写、複製することは、著作権者および出版者の権利侵害になります。

定価はカバーに表示してあります。

©2004 SQUARE ENIX CO.,LTD. All Rights Reserved.
Printed in Japan

ISBN4-7575-1181-2 C9476 雑誌2011-24
JASRAC 出0401022-401

<ファイナルファンタジーX-2>
©2003 SQUARE ENIX CO.,LTD. All Rights Reserved.
MAIN CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA
ALTERNATE COSTUME DESIGN: TETSU TSUKAMOTO

<ファイナルファンタジーX インターナショナル>
©2001,2002 SQUARE ENIX CO.,LTD. All Rights Reserved.
CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA

<ファイナルファンタジーX>
©2001 SQUARE ENIX CO.,LTD. All Rights Reserved.
CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA

FINAL FANTASY is a registered trademark of Square Enix Co., Ltd.



FINAL FANTASY X-2
ファイナルファンタジーX-2



9784757511613

ISBN4-7575-1161-2

C9476 ¥1810E



1929476018106

SQUARE ENIX.

定価：本体1,810円 + 税

雑誌 62011-24