Xenoblade3
Official Artworks
-Aionios Moments-

ゼノブレイド３ オフィシャルアートワークス アイオニオン・モーメント

Xenoblade3
Official Artworks
-Aionios Moments-

ゼノブレイド３ オフィシャルアートワークス アイオニオン・モーメント



Xenoblade™3 ゼノブレイド

Xenoblade™3 ゼノブレイド 新たなる未来

シリーズの集大成となる『ゼノブレイド3』
およびDLC『ゼノブレイド3 新たなる未来』
両作品の膨大なビジュアル資料を包括する
決定版アートワークス!

特別企画

【モノリスソフト開発チーム座談会】
【クリエイターインタビュー：齋藤将嗣×麦谷興一（CHOCO）】

Xenoblade™3
ゼノブレイド

Xenoblade™3
ゼノブレイド
新たなる未来

ゼノブレイド３ オフィシャルアートワークス アイオニオン・モーメント

Xenoblade3 Official Artworks -Aionios Moments-



生きるために戦い、
戦うために生きる。

相争う2つの巨大な軍事国家「ケヴェス」と「アグヌス」。
国民は生まれた時から戦うことを宿命づけられている。

彼らの寿命は10年。
戦場を生き抜き、その寿命を全うし、女王の御前で「成人の儀」を受けることが最大の栄誉。
だが、多くの者は戦場で命を落とし、その魂は粒子となって空の彼方へと旅立つ。
「おくりびと」の奏でる調べにのって。



本書はNintendo Switch『Xenoblade3(以下、ゼノブレイド3)』および、その追加コンテンツ全4弾に係るアートワークスのアーカイブとして企画、制作されたものである。掲載に際しては任天堂株式会社および株式会社モノリスソフトによる監修とコメンタリーの提供を受けているほか、巻末にゲーム内「情報」「キズナビュー」等のダイアログと、クリエイター陣へのインタビューを収録した。もって『ゼノブレイド3』への興味と理解を充足し、次代へ繋ぐ資料となることを願う。

■関連タイトル

Nintendo Switch『Xenoblade3(ゼノブレイド3)』 発売日：2022年7月29日
同・追加コンテンツ 第1弾　配信日：2022年7月29日
同・追加コンテンツ 第2弾　配信日：2022年10月14日
同・追加コンテンツ 第3弾　配信日：2023年2月16日
同・追加コンテンツ 第4弾　配信日：2023年4月26日

ゼノブレイド３ オフィシャルアートワークス アイオニオン・モーメント

Xenoblade3 Official Artworks -Aionios Moments-

CONTENTS [目次]

GALLERY ギャラリー

『ゼノブレイド3』
メインビジュアル／通常版パッケージ 006
『ゼノブレイド3』
Collector's Edition　外箱(表面) 008
週刊ファミ通 表紙(2022年8月11日号 No.1756) 009
『ゼノブレイド3』
Collector's Edition　外箱(裏面) 010
『ゼノブレイド3』
オリジナル・サウンドトラックパッケージ 012
本書カバー／描き下ろしイラスト 014
グッドスマイルカンパニー
「1/7スケールフィギュア ミオ」用イラスト 015
『ゼノブレイド3 新たなる未来』
メインビジュアル 016
『ゼノブレイド3』通常版パッケージ(内側) 018
『ゼノブレイド3』
エキスパンション・パス メインビジュアル 018

CHARACTER DESIGN キャラクター

キャラクター紹介 020
- 『ゼノブレイド3』相関図 020
- ノア 022
- ミオ 028
- ユーニ 034
- タイオン 039
- ランツ 045
- セナ 050
- エセル 056
- ルディ 058
- ゼオン 060
- シドウ 062
- リク＆マナナ 064
- グレイ 066
- イスルギ 068
- ユズリハ 070
- アシェラ 072
- ニイナ 074
- モニカ 076
- マシロ 078
- トライデン 080
- ゴンドウ 082
- ミヤビ 084
- カムナビ 086
- ナギリ 088
- ニア 092
- メリア 096
- ゲルニカ・ヴァンダム 100
- シャナイア 102
- ヨラン 104
- ナミ 106
- ムンバ 108
- ボレアリス 108
- ゲッセル 109
- クリス 109
- アギョウ＆ウンギョウ 110
- ノアとミオの子供 111
- ケヴェスの住人 111
- アグヌスの住人 116
- シティーの住人 121
- ノポン・キャラバン 126
- 一般人の顔デザイン 128
- ウロボロス(ノア) 132
- ウロボロス(ミオ) 136
- ウロボロス(ユーニ) 140
- ウロボロス(タイオン) 144
- ウロボロス(ランツ) 148
- ウロボロス(セナ) 152
- ディー 156
- エヌ 160
- エム 164
- ゼット 168
- エックス 170
- ワイ 171
- ジェイ 172
- メビウス・ディー＆ジェイ 172
- エス 173
- シー 173
- ジー 174
- オー 174
- アイ 174
- ピー 174
- メビウス・オー＆ピー 175
- ケイ 176
- キュー 176
- ビイ 177
- エフ 177
- イー 177
- ユー 178
- エル 178
- アール 179
- ダブリュー 179
- エイチ 180
- ブイ 180

WORLD DESIGN 世界

フィールド＆コロニー 182
- アエティア地方 184
  - コロニー9 186
  - コロニーシグマ 189
  - コロニーガンマ 190
  - コロニーオメガ 191
  - 天空の砦 192
- フォーニス地方 195
  - コロニー4 196
  - コロニー30 200
  - コロニーイオタ 202
- ペンテラス地方 203
  - コロニー5 208
  - コロニータウ 209
  - コロニーラムダ 210
- ケヴェスキャッスル地方 212
  - コロニー11 212
  - オービルブス要塞 213
  - ケヴェスキャッスル 216
- カデンシア地方 222
  - コロニー15 226
  - エイチのコロニー 226
  - コロニーミュー 228
  - ブイのコロニー 229
  - 忘却のコロニー 229
  - リ・ガート収容所 230
  - ムルス発着場 232
- 大剣 233
- シティー 234
  - シティーの鉄巨神 239
- アグヌスキャッスル 240
- オリジン 243
- そのほかのフィールド＆コロニー 250
  - コロニーデルタ 250
  - コロニーと鉄巨神の初期デザイン 251
- オープニングの城下町 254
- 開発初期のイメージボード 256

マシーン 258
- ケヴェス 258
- コロニー30独自のレウニス 262
- ケヴェスの女王 263
- アグヌス 264
- アグヌスの女王 269
- シティー 270

鉄巨神 274
- エセルの鉄巨神 274
- カムナビの鉄巨神 275
- ケヴェスキャッスル(バトルモード) 276
- アグヌスキャッスル(バトルモード) 277
- ビルガメス 280
- 原初の鉄巨神 283

エネミー 286
- オリジンのモンスター 294

OBJECT DESIGN 武器・物品

武器 300
小物＆オブジェクト 321

EXPANSION エキスパンション

追加ヒーロー 352
- イノ 352
- マティア 354

追加ファッション装備 356
『ゼノブレイド3 新たなる未来』 358
- 『ゼノブレイド3 新たなる未来』相関図 359
- マシュー 360
- エイ 364
- ナエル 368
- ニコル 372
- カギロイ 376
- シュルク 380
- レックス 382
- アルファ 386
- リク 388
- エヌ 389
- パナセア 390
- リンカ 390
- ゴンドウ 390
- カイラ 391
- 名前がついていないキャラクター 391

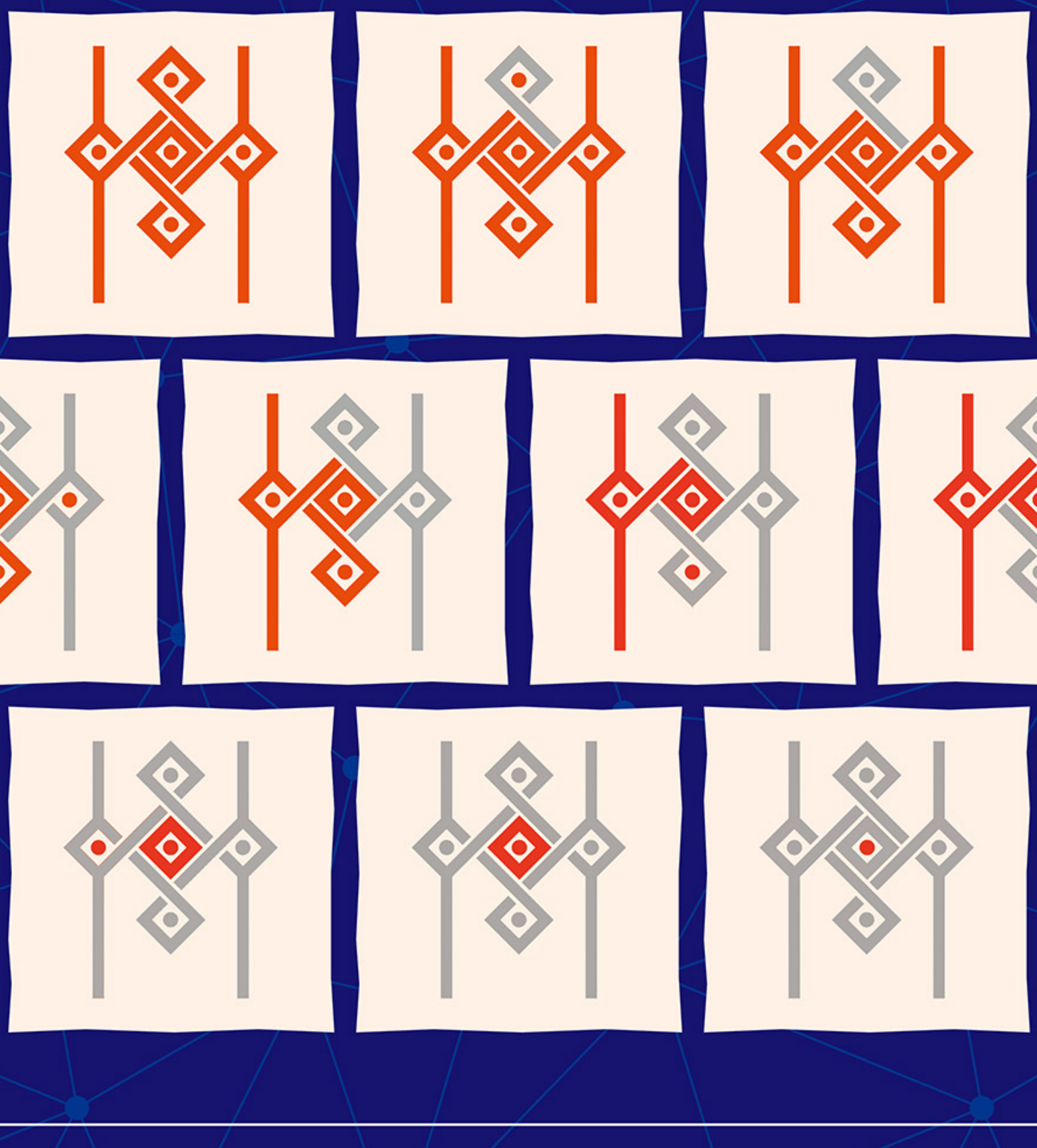
フィールド 392
マシーン・鉄巨神 394
武器 395
オブジェクト 399

EXTRA エクストラ

相談＆キズナビュー 404
掛け合いセリフ 426
モノリスソフト開発チーム座談会・前編 430
クリエイターインタビュー 435
モノリスソフト開発チーム座談会・後編 440

GALLERY

ギャラリー







クリエイターコメント

パッケージなどに使用されたメインビジュアルです。「ゼノブレイド」シリーズ3作続けてこの構成となったことでイメージが確立されたところはありますが、草原と空の構図の始まりは、1作目『ゼノブレイド』の公式ホームページ用に草原にモナドを差したのが最初です。タイミング的に完成した素材が少ない中での苦肉の策でした。［モノリスソフト］

■『ゼノブレイド3』メインビジュアル／通常版パッケージ



■『ゼノブレイド3』Collector's Edition　外箱(表面)

クリエイターコメント

限定版『Xenoblade3 Collector's Edition』の外箱のイラストとして描かせていただきました。それぞれのキャラクターはレイヤー分けされており、見えない部分もちゃんと描いています。武器はゲーム内モデリングを合わせて上から厚塗りで描いています。後ろのウロボロスの紋様はメビウスと合体したものになっています。［齋藤将嗣(以下、齋藤)］

クリエイターコメント

ミオとノアがお互いの笛を交換するシーンをイメージして描いています。朝日に照らされて穏やかだけど、決意のある表情を出せるように心がけました。それと、髪の毛と手を描くのに時間がかかりました。［齋藤］



■週刊ファミ通 表紙（2022年8月11日号 No.1756）



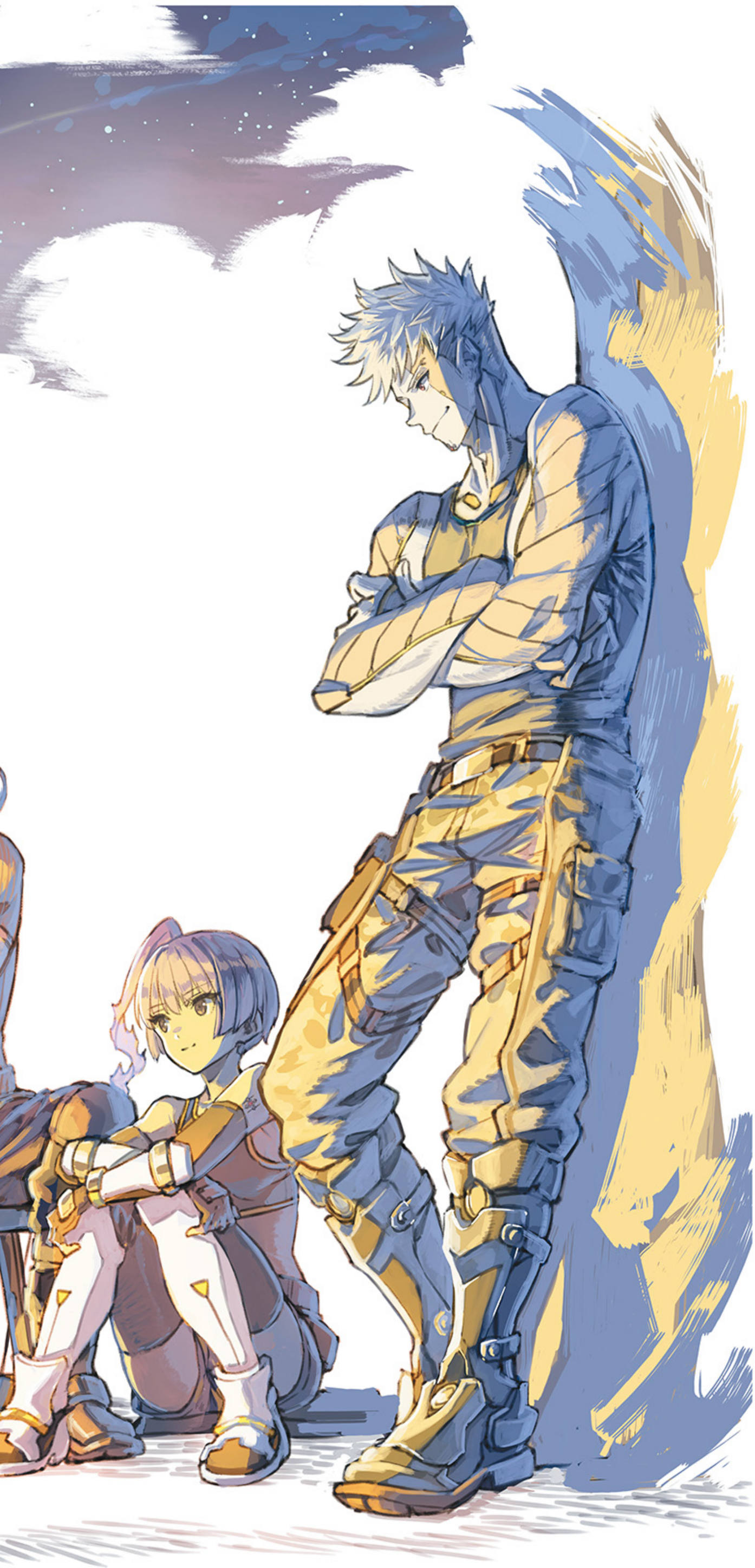
クリエイターコメント

開発初期にモノリス内で作成したキービジュアルです。最終的にパッケージの元となったイメージでもあります。図らずも『ゼノブレイド』と『ゼノブレイド2』のキービジュアルに用いた機神とインヴィディアが合わさったものですが、機神の上半身は爆散してしまったので、残ったパーツの中でランドマークに出来る剣を選びました。［モノリスソフト］



■『ゼノブレイド3』Collector's Edition　外箱(裏面)





クリエイターコメント

サウンドトラック用のイラストです。ラフを2パターン提案したのですが、未採用となったものではノアとミオ以外は寝そべったり、もっとリラックスした雰囲気でした。個人的にラフの段階ではそちらの方が好きでしたが、完成してみると今のイラストの方がまとまっていますね。背景の流れ星は「高橋監督の作品には流れ星でしょ！」と私の独断で入れたのですが、DLC『新たなる未来』のエンディングでも流れ星が象徴的だったのは偶然の一致です。［齋藤］

■『ゼノブレイド3』オリジナル・サウンドトラックパッケージ



■本書カバー／描き下ろしイラスト

クリエイターコメント

本書のカバーイラストです。電撃さんからは13ページのイラストのその後をイメージさせるものがほしいというオーダーがあり、モノリスソフトさんからはエンディングから連想される抱擁や接吻をイメージしたものが見たいと言われました。僕のイメージも含めて6パターンのラフを提案し、ノアとミオが手を繋いで見つめ合う、このシーンに決まりました。こちらのイラストは1ヶ月くらい、ちょこちょこ、ずっと描いていました。ふたりの表情にとても気を使ったのを覚えています。実は本書のカバーをめくると……。［齋藤］



クリエイターコメント

ミオのフィギュア用イラストのラフは3パターンほど提案したと記憶しています。『ゼノブレイド2』でフィギュア化されたホムラとヒカリ、ニアと同様に、立体化において見栄えの良いポージングを考えました。
『ゼノブレイド2』のキャラクターとは違い装飾が少ないので、立体化した時の迫力は薄くなってしまいますが、その分、体のラインや服の皺などがより綺麗に見えるようにイメージして描きました。実際のフィギュアも是非お手に取って見ていただければ幸いです。［齋藤］

■グッドスマイルカンパニー「1/7スケールフィギュア ミオ」用イラスト





クリエイターコメント

本編メインビジュアルの明るい雰囲気と差別化するために、監獄島付近を背景に選びました。マシューとエイだけにして縦の構図で使うことも想定していましたが、使用する機会が無かったですね。［モノリスソフト］

■『ゼノブレイド3 新たなる未来』メインビジュアル



■『ゼノブレイド3』通常版パッケージ(内側)

クリエイターコメント

キャンプ中の1シーンをイメージして作成しました。今作では、メンバー同士の交流や心の成長を描く場所としてキャンプはとても重要な役割を持っています。地味ではありますが、パッケージに使用するイメージとして最適だったと思います。[モノリスソフト]

クリエイターコメント

新キャラクターの詳細については公開出来ないタイミングで作成したものですが、シュルクやレックスが登場することを暗示する意味でも、この3本の剣を使ったビジュアルにすることになりました。[モノリスソフト]

■『ゼノブレイド3』エキスパンション・パス メインビジュアル



CHARACTER DESIGN

キャラクター











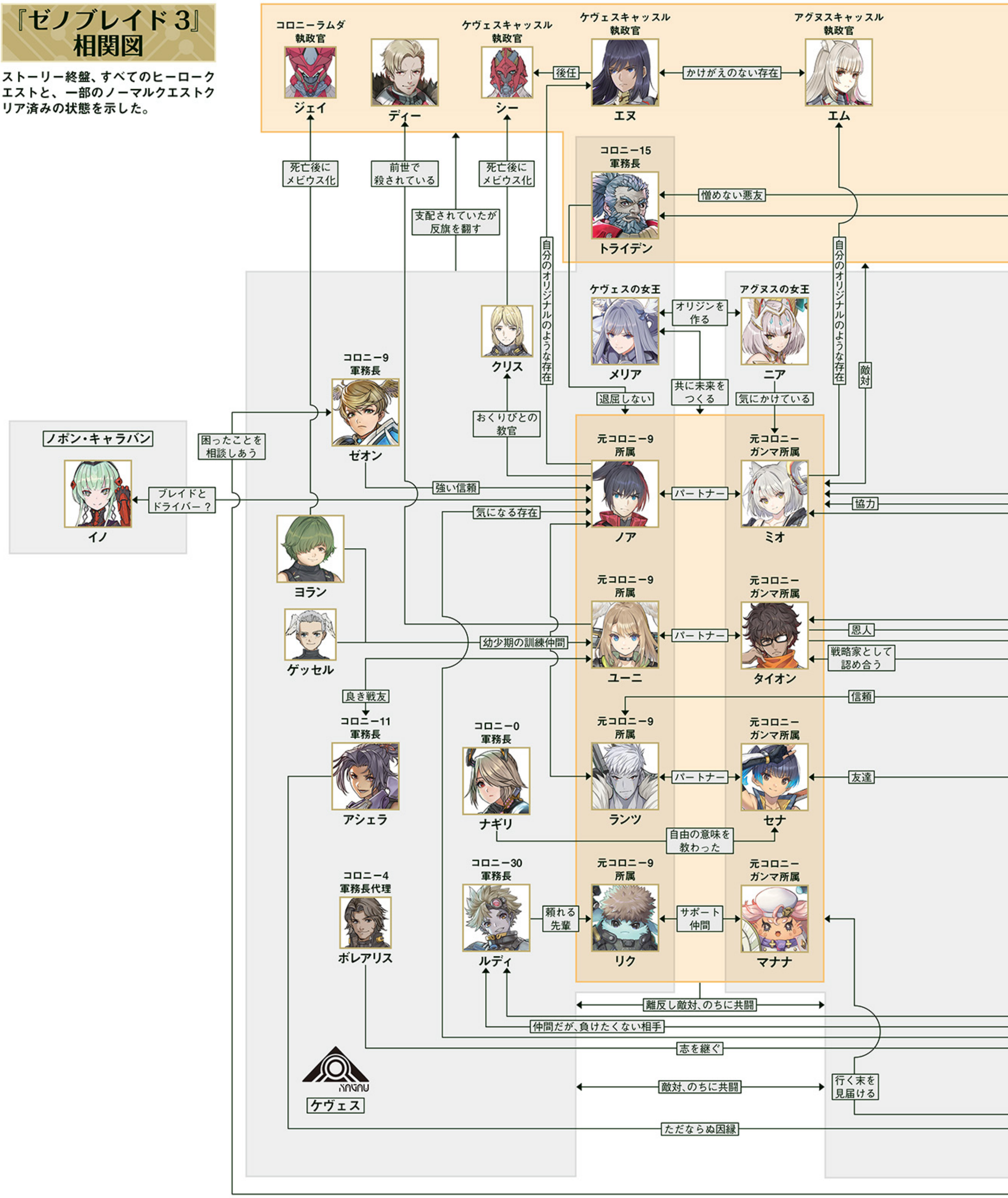


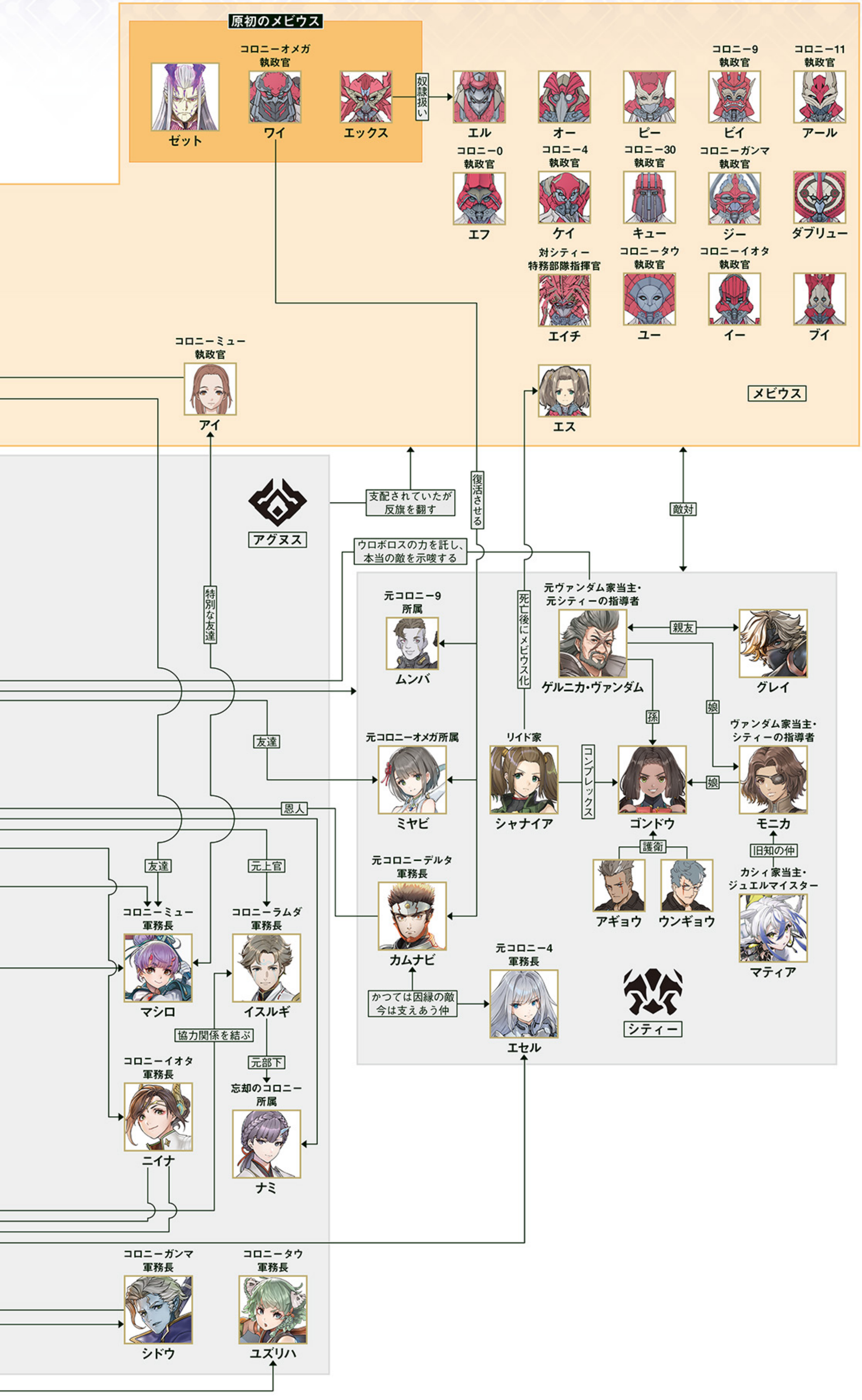
キャラクター紹介

本編に登場するメインキャラクター、ヒーロー、NPC、執政官たちのイラストと設定資料を網羅的に掲載。
キャラクターデザインを担当した齋藤将嗣氏、およびモノリスソフトのクリエイターコメントを併載している。

『ゼノブレイド3』相関図

ストーリー終盤、すべてのヒーロークエストと、一部のノーマルクエストクリア済みの状態を示した。





■本編キャラクター
五十音順インデックス

ア行	アール	179
	アイ	174
	アギョウ	110
	アシェラ	072
	イー	177
	イスルギ	068
	イノ	352
	ウンギョウ	110
	エイチ	180
	エス	173
	エセル	056
	エックス	170
	エヌ	160
	エフ	177
	エム	164
	エル	178
	オー	174
カ行	カムナビ	086
	キュー	176
	クリス	109
	グレイ	066
	ケイ	176
	ゲッセル	109
	ゲルニカ・ヴァンダム	100
	ゴンドウ	082
サ行	シー	173
	ジー	174
	ジェイ	172
	シドウ	062
	シャナイア	102
	ゼオン	060
	ゼット	168
	セナ	050
タ行	タイオン	039
	ダブリュー	179
	ディー	156
	トライデン	080
ナ行	ナギリ	088
	ナミ	106
	ニア	092
	ニイナ	074
	ノア	022
ハ行	ビイ	177
	ピー	174
	ブイ	180
	ボレアリス	108
マ行	マシロ	078
	マティア	354
	マナナ	064
	ミオ	028
	ミヤビ	084
	ムンバ	108
	メリア	096
	モニカ	076
ヤ行	ユー	178
	ユーニ	034
	ユズリハ	070
	ヨラン	104
ラ行	ランツ	045
	リク	064
	ルディ	058
ワ行	ワイ	171

ノア

声優 新井 良平
キャラクターデザイン 齋藤 将嗣

所属 ケヴェス・コロニー9→独立勢力
年齢 18歳(9期)
初期クラス ソードファイター
武器 ヒドゥンソード
ソードオブトゥルース(ブレイド強化後)

俺達は創ってみせる 選べる自由のある世界を

戦場で命を落とした兵士を弔う、ケヴェス軍所属のおくりびと。命の奪い合いが当たり前になっている世界のあり方に疑問を抱きながらも、アグヌス軍との戦いに身を投じている。

コロニー9での任務中、ウロボロス・ストーンの波動を浴びたことでウロボロスとして覚醒。今際の際のゲルニカ・ヴァンダムから、アグヌス軍ではない真の敵の存在を聞かされ、自身と同じくウロボロスとなったアグヌス軍のミオ達と共に旅を始める。ケヴェスとアグヌス、そして彼らを管理するメビウスに命を狙われながらも、メビウスの支配から脱した街であるシティーへたどり着き、自由に暮らす人々を目の当たりにして、今の歪んだ世界を解放することを決意。ノア自身が幾度も死と再生を繰り返し、その度にミオを失ってきた後悔から再生されたことを知りながらも、絶望することなく戦い続ける。

エムの助力もあってミオを失う宿命の輪廻から脱し、もうひとりの自分であるエヌとも一体化。さらにはケヴェス、アグヌス両軍も味方につけ、すべての元凶であるゼットを打倒する。戦いを終えたあと、世界がふたつに分かたれていく中でミオに再会を誓い、未来への一歩を踏み出した。

クリエイターコメント

ノアの初期デザインはもっとファンタジー色の強いものでした。ボツデザインが結構あります。ケヴェスから離脱する時に制服から着替えるわけですが、その時の服装は現代的なものでお願いしますというオーダーでした。ジャケットの色はもっと鮮やかな赤だったものから、少しくすんだ赤になりました。衣装のどこかに「ゼノブレイド」シリーズを象徴する "X" のイメージを入れたくて、ベルトを胸の前でクロスさせることにしました。これはライバルであるエヌの胸のXマークと対をなしています。本書でも分かりますが、デザインの途中まではジャケットの袖を捲っていました。[齋藤]

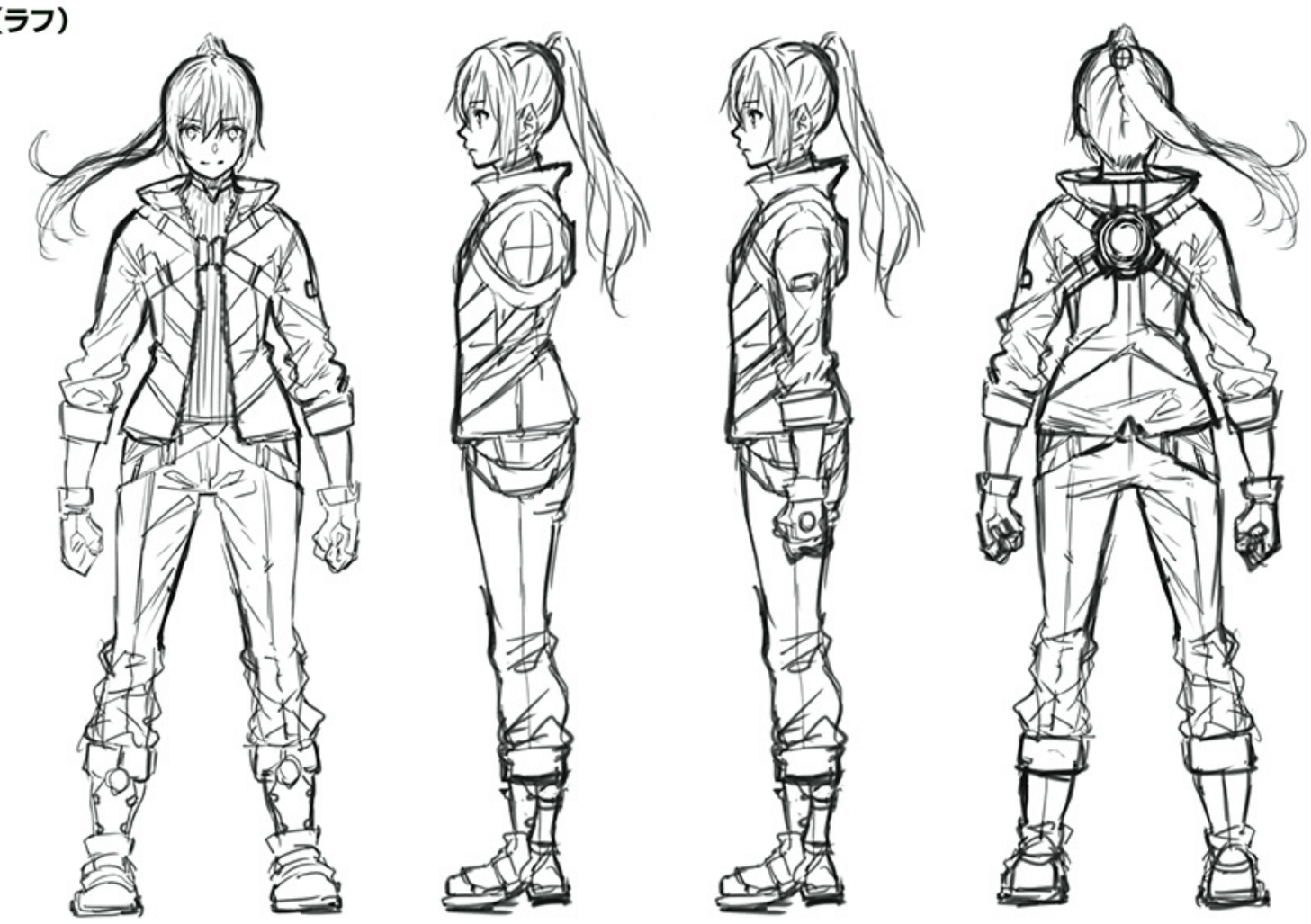


コスチュームデザイン

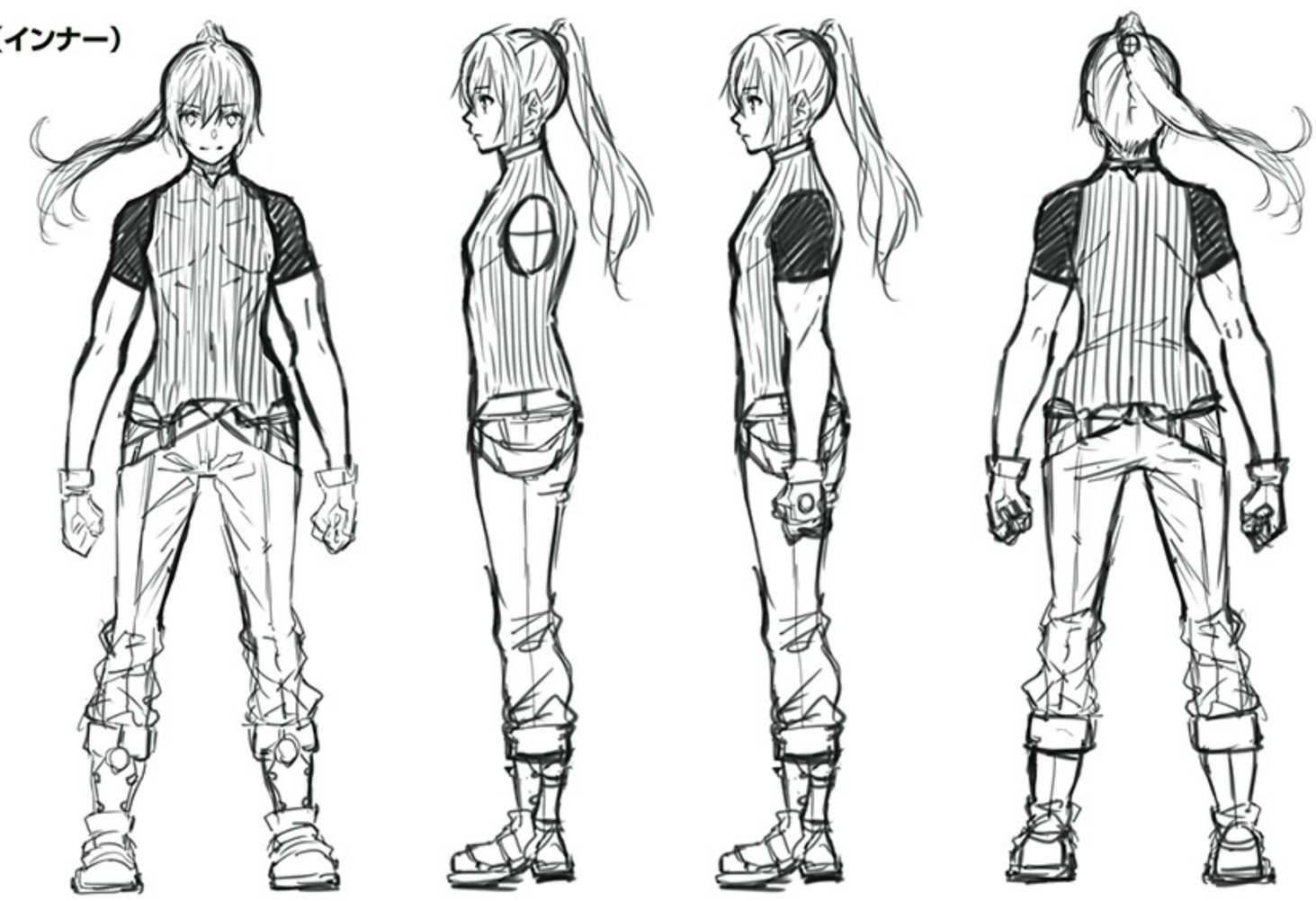
■三面図



■三面図（ラフ）



■三面図（インナー）



■服のディテール

ブルゾン、レザーっぽい質感ですが、気にしないでください。肩のオレンジラインがどちらかというとレザーっぽい素材アクセントです。



アクセント



背面



脚ディテール



パンツはおくりびと衣装と同じものです。

■固定ベルトとブーツ

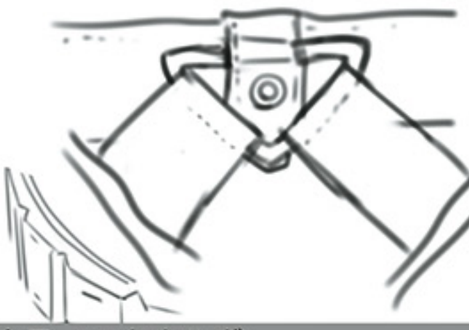






背面





マグネティックホルダー
専用タグをつけた器具を磁力
固定できるケヴェス標準装備の一つ。
充電機能もある



■袖

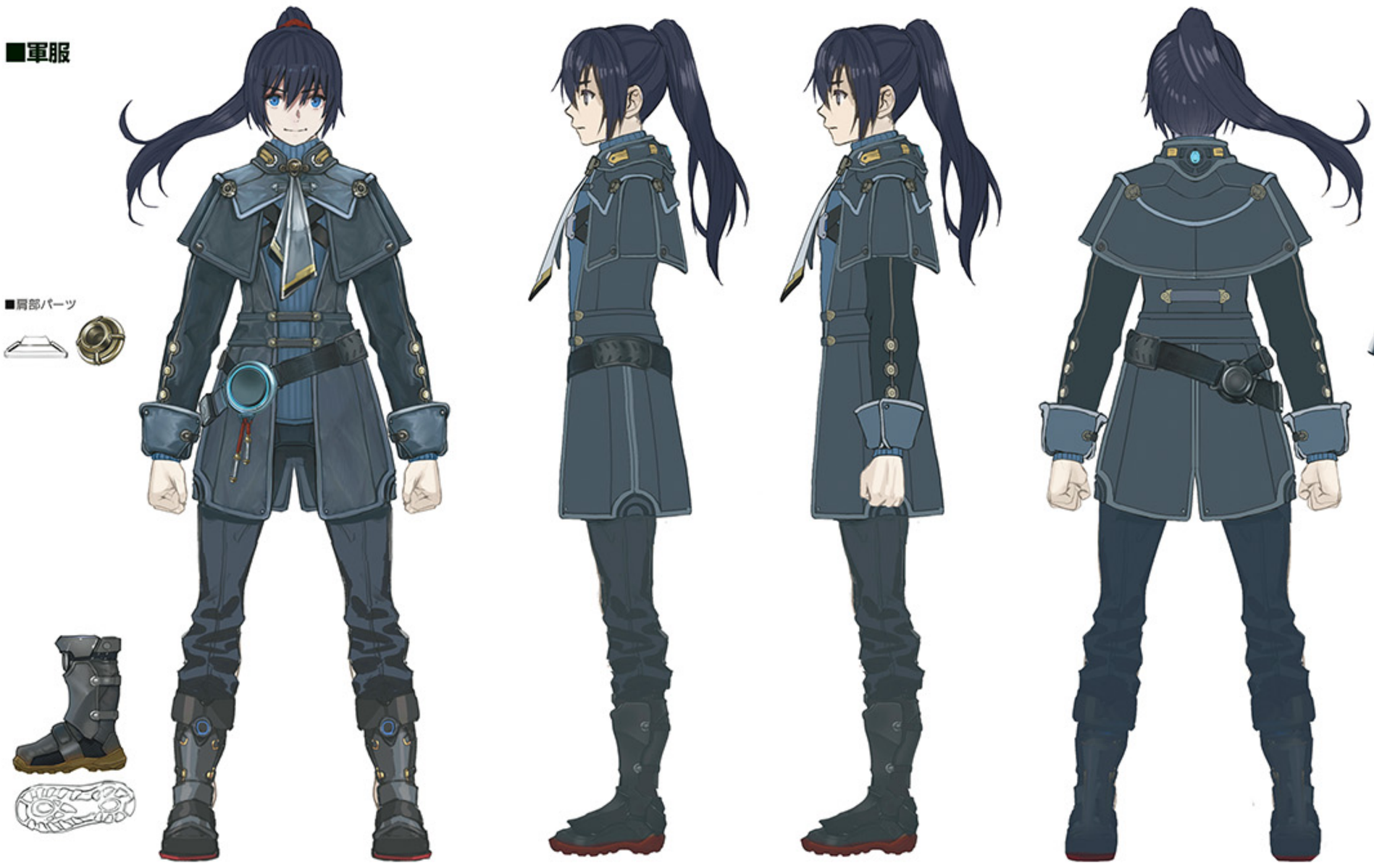


■襟





■軍服



■肩部パーツ

■ベルト連結部



シートベルト的
金具の
イメージです

■インナー

一般兵装のハイネックと同素材。
コート胸元、ネクタイが靡いた時
インナーの×ベルトが
認識できるような開き具合。



■ネクタイ

メタリックシルバーでやや光沢感。
ペラペラではない程度の厚み。





■カプセル形ケース案
非常用外部接続コネクタが
入ってるとか？

■ジャケット(案)

一般兵装のジャケットを薄手に加工したもの。
袖は折り曲げるデザインのイメージ。
（現状背中メカ部分とも繋がっていて、
コネクタを接続してバルブ口から
外部からも腕にダイレクトに
パワーチャージできる的な？）
(何となくフルートっぽい優しいメカ感)

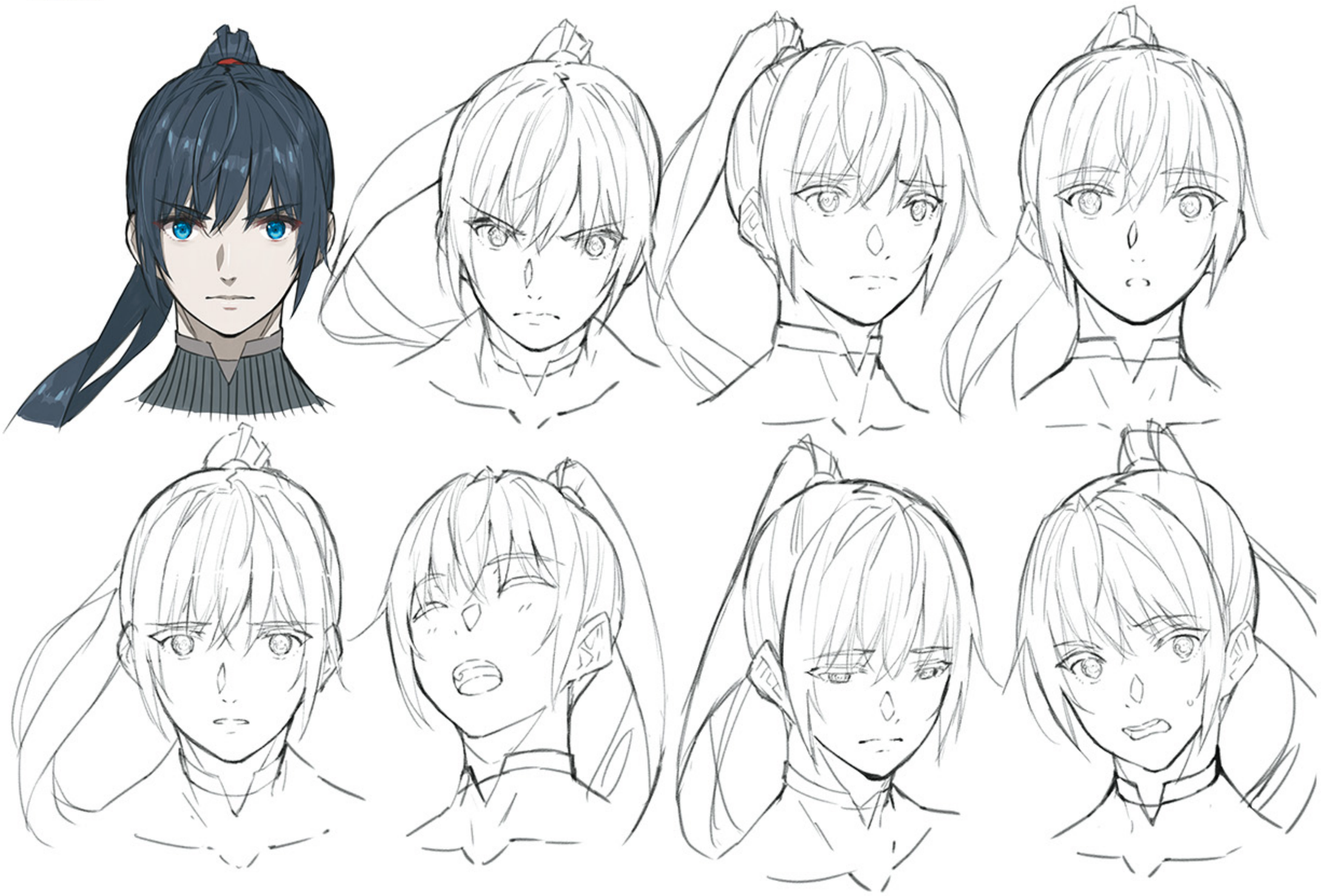


■命の刻印の配置案



表情デザイン

■表情①



■表情②



■表情③



目アップ

幼少期デザイン

■ラフ画



■表情



■服の案(前面)



■服の案(背面)



■ポーチとブーツ



ミオ

声優 津田 美波
キャラクターデザイン 齋藤 将嗣

所属 アグヌス・コロニーガンマ→独立勢力
年齢 19歳(10期)
初期クラス 疾風士
武器 双月輪
奏日輪(ブレイド強化後)



みんなの……
今を生きる人達の想いを！
未来へ繋ぐために！

アグヌス軍所属のおくりびと。10期で寿命は残り3ヶ月。表面上は気にしない風を装っているが、内心では焦りや不安を抱えており、日々の出来事を日記に書き留めつつ自分に何が遺せるかを考えている。

ウロボロスとなってからは、世界の真実を見極めるため、敵対するケヴェスに所属するノア達と行動を共にする。ノアとはインタリンクを通して互いの記憶を見たことで、命をおくる際に使う大切な笛を交換するほどに絆を深めていく。

リ・ガート収容所から脱出する際のエヌとの戦いで敗北し、寿命を迎える日まで拘束されてしまう。ノア達の眼前で成人の儀が執り行われ、微笑みを浮かべながら消えていくが、消滅したのは肉体と精神を交換していたエムであり、ミオ自身はメビウスであるエムの記憶と肉体を受け継いで生存していた。その記憶から、何度も非業の死を遂げ、その度に再生されてきたミオのもうひとつの姿がエムであることを知る。かつてのノアであるエヌを止めるため、そしてノアとミオの運命を弄んだゼットを倒すため、世界を巻き込む戦いに臨んだ。すべての戦いを終えたあと、世界が分かたれても必ず再会することをノアと誓い合った。

クリエイターコメント

ミオは初期デザインから決定稿まであまり変更がなかったキャラクターです。デザイン作業の途中で服装案を何パターンか出したのですが、採用されなかったデニムスカート案が個人的にはお気に入りでした。決定稿のスカートは表面に斜めの線が入っているため普通のスカートに見えますが、タイトスカートです。［齋藤］

コスチュームデザイン

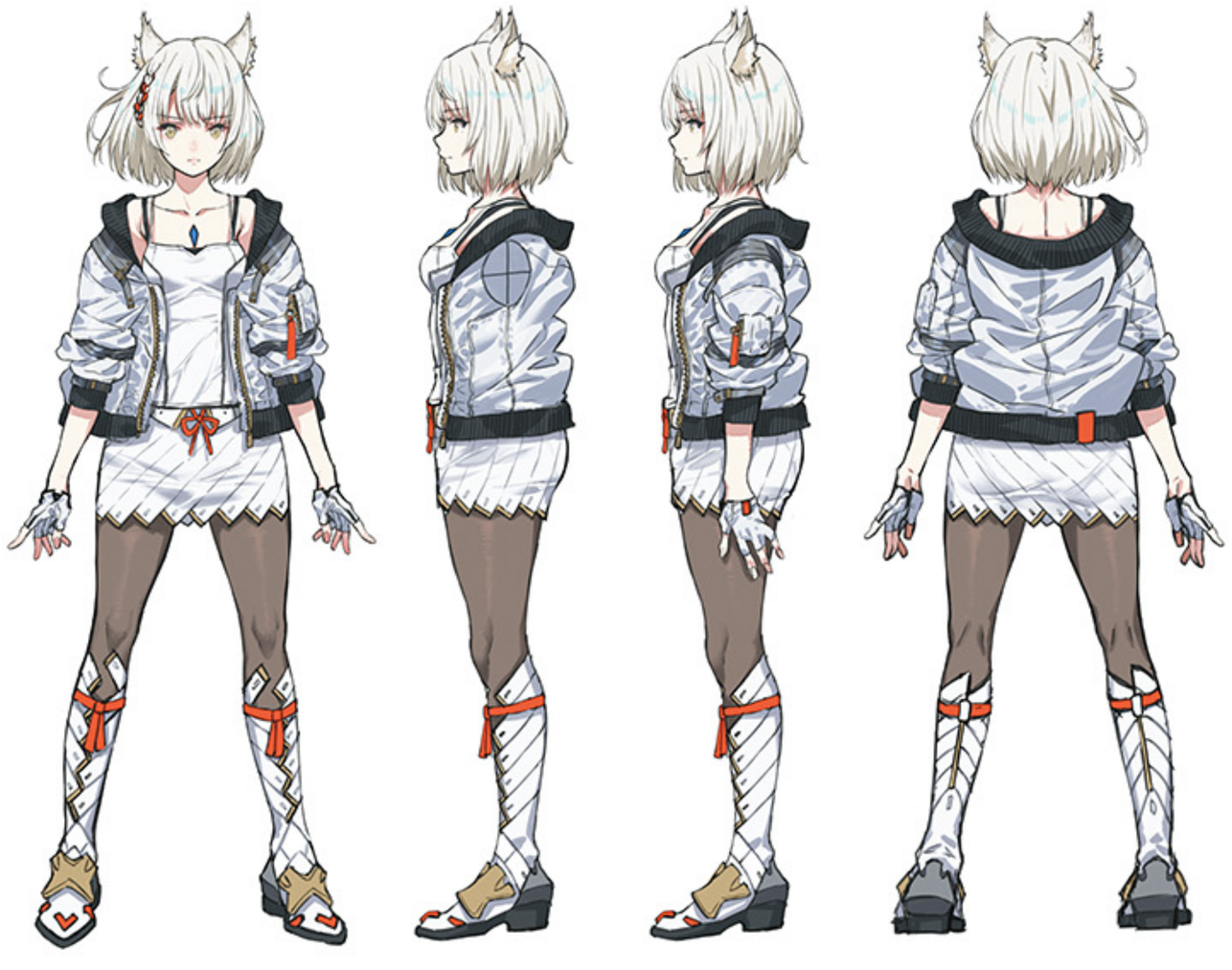
■三面図



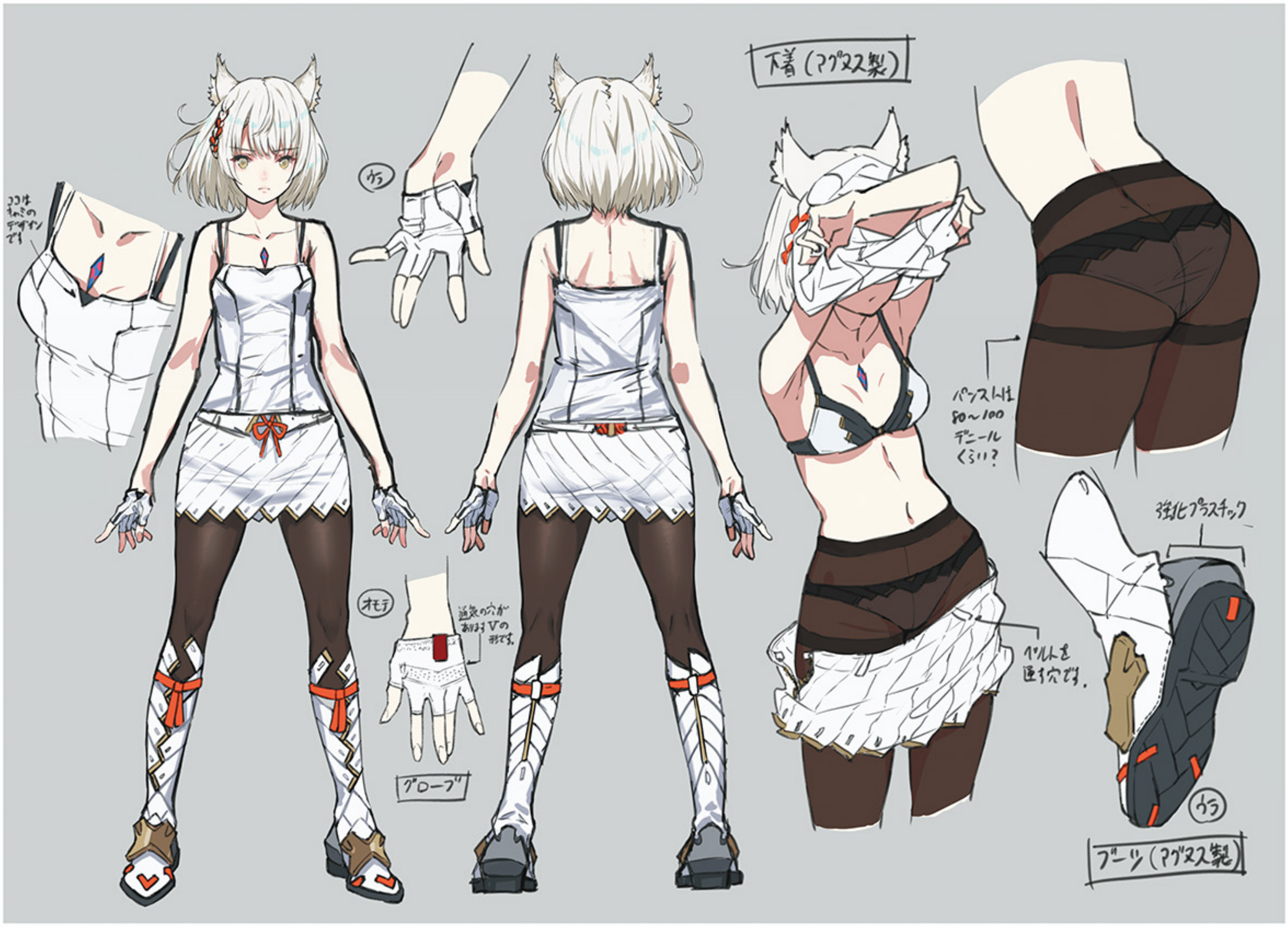
■三面図（ラフ）



■デザイン案



■インナー、グローブ、ブーツ



■ベルト、ジャケット

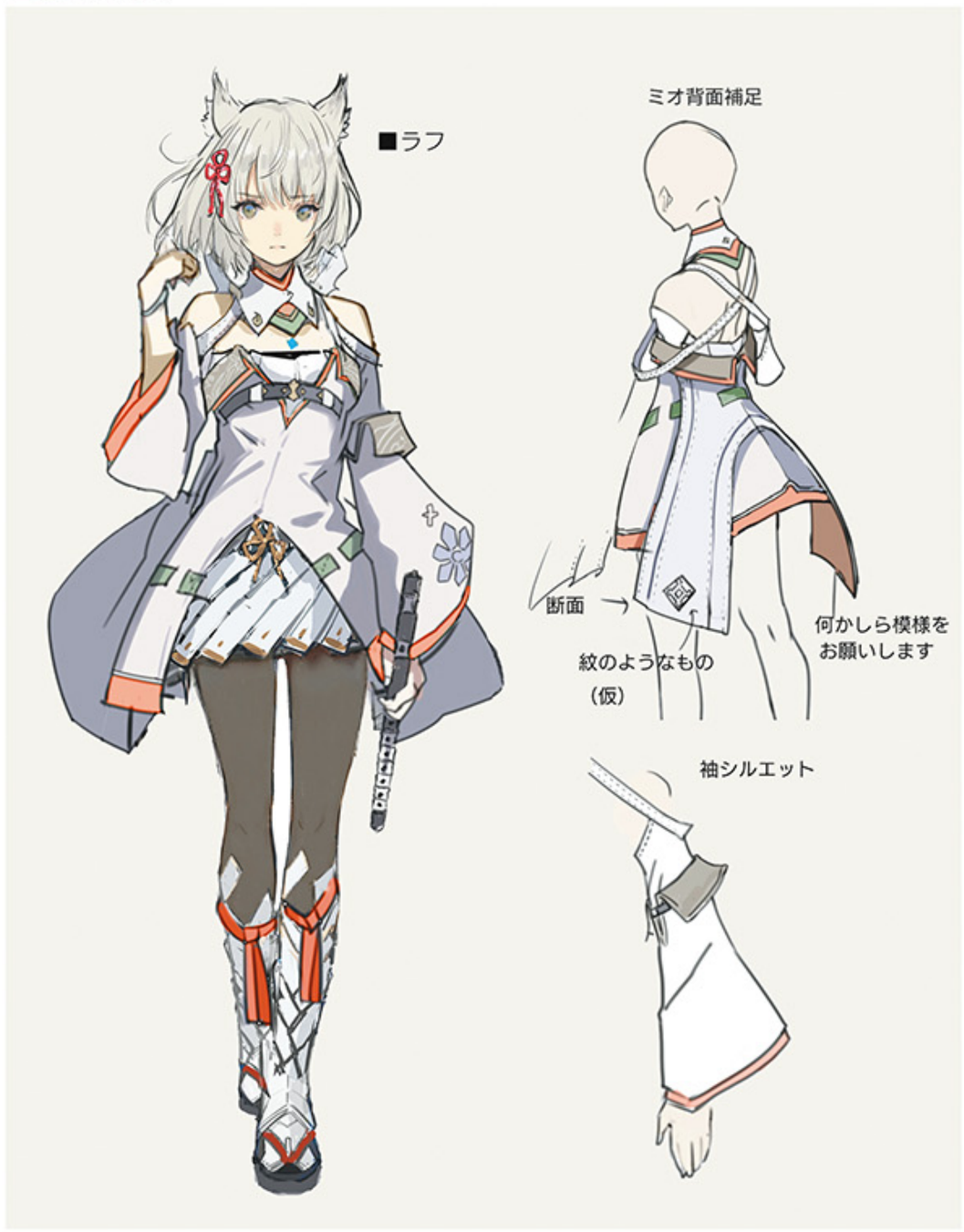


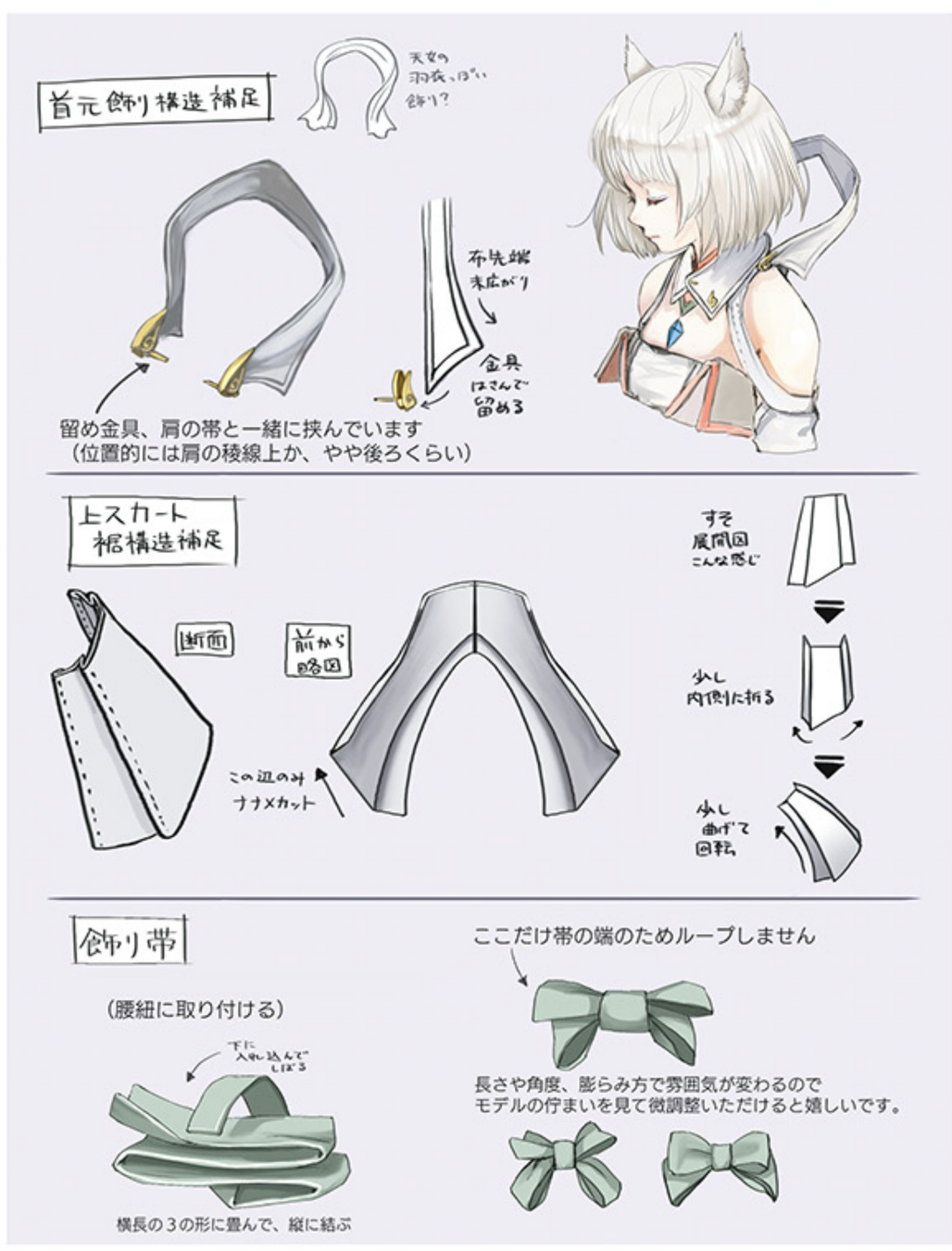
■命の刻印の配置案

■軍服


【袖】
開口部、ラッパ型に裾広がりで
断面は斜め。腕に最長辺がくる。
右手首のみバングル（銀製）
平面型紙
↑折り返し部分の
切り込み部位置は
肘の内側
※衣装の模様（袖等）は
全て仮です※
■インナー

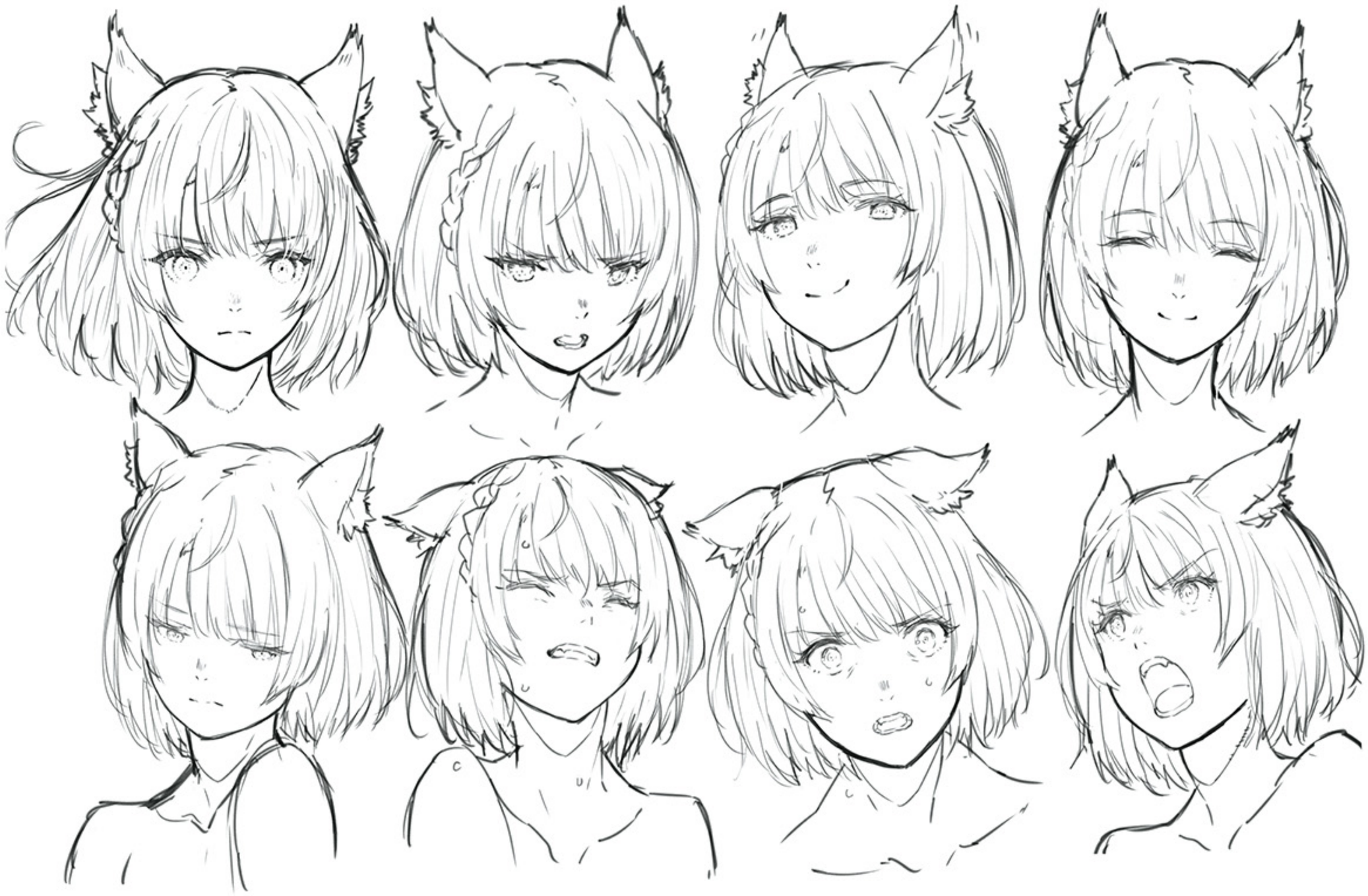
■軍服の詳細


■ラフ
ミオ背面補足
断面
何かしら模様を
お願いします
紋のようなもの
（仮）
袖シルエット


首元飾り構造補足
天女の
羽衣、ぱい
飾り？
布先端
末広がり
金具
はさんで
留める
留め金具、肩の帯と一緒に挟んでいます
（位置的には肩の稜線上か、やや後ろくらい）
上スカート
裾構造補足
すそ
展開図
こんな感じ
断面
前から
略図
少し
内側に折る
この辺のみ
ナナメカット
少し
曲げて
回転
飾り帯
ここだけ帯の端のため ループしません
（腰紐に取り付ける）
下に
入れ込んで
しばる
長さや角度、膨らみ方で雰囲気が変わるので
モデルの佇まいを見て微調整いただけると嬉しいです。
横長の３の形に畳んで、縦に結ぶ

表情デザイン

■表情①

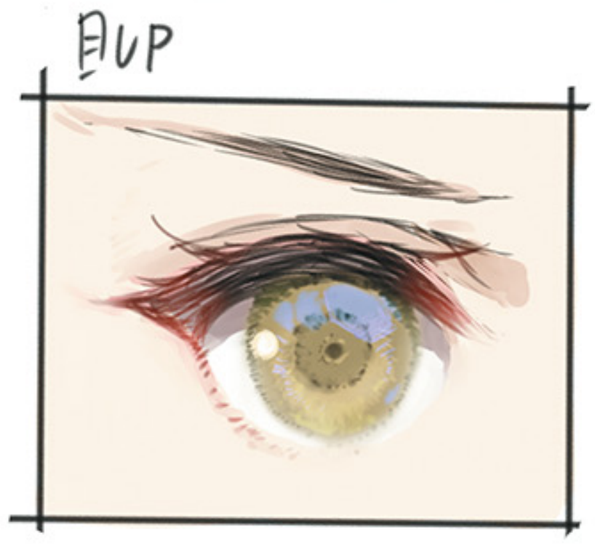


■表情②



■顔アップ





※すい込まれそうな瞳をしています。



幼少期デザイン

■ラフ画







ユーニ

声優 潘 めぐみ

キャラクターデザイン 齋藤 将嗣

所属 ケヴェス・コロニー9→独立勢力

年齢 18歳(9期)

初期クラス メディックガンナー

武器 ガンロッド
ガンロッドフルリカバー(ブレイド強化後)

頼りになるヤツが――
側にいるからね

ノアやランツと幼なじみのケヴェス軍兵士。やや口が悪く、勝気な性格をしているが、仲間思いで面倒見が良く、意外にも座学が得意という一面を持つ。

傷ついた仲間達の回復を行うヒーラーで、おくりびとであるノアの護衛役をディフェンダーであるランツと共に担っている。ディーとの初邂逅時、見知らぬ相手だと思っていたユーニ自身の脳裏に、突如覚えのない記憶がフラッシュバックする。さらには古戦場で自身と同じ名前の亡骸を発見し、見知らぬ記憶がより鮮明に蘇り、混乱に陥ってしまう。自分自身に対する疑念は、ディーから放たれた言葉によって確信へと変わり、自らが死を経験したうえで再度誕生したこと、そしてかつての生における自身の記憶が頭の奥深くに刻まれていたことを知る。

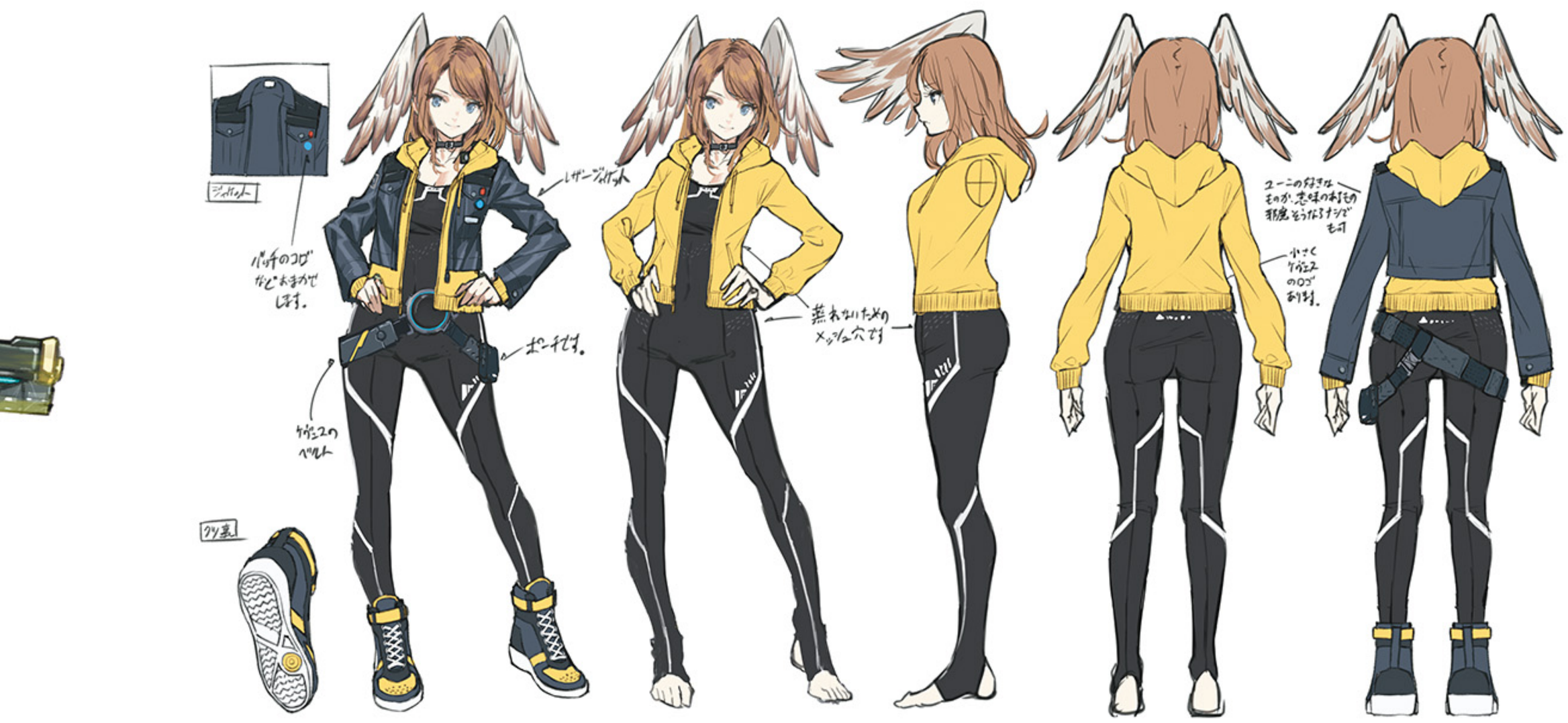
インタリンクのパートナーであるタイオンとは、真逆の性格が功を奏したのか、互いに足りない点を補い合う仲となっていく。最後の別れの際には、タイオンからレシピノートを受け取り、彼をからかうような発言をしながらも、照れくさそうな笑みを見せるのだった。

クリエイターコメント

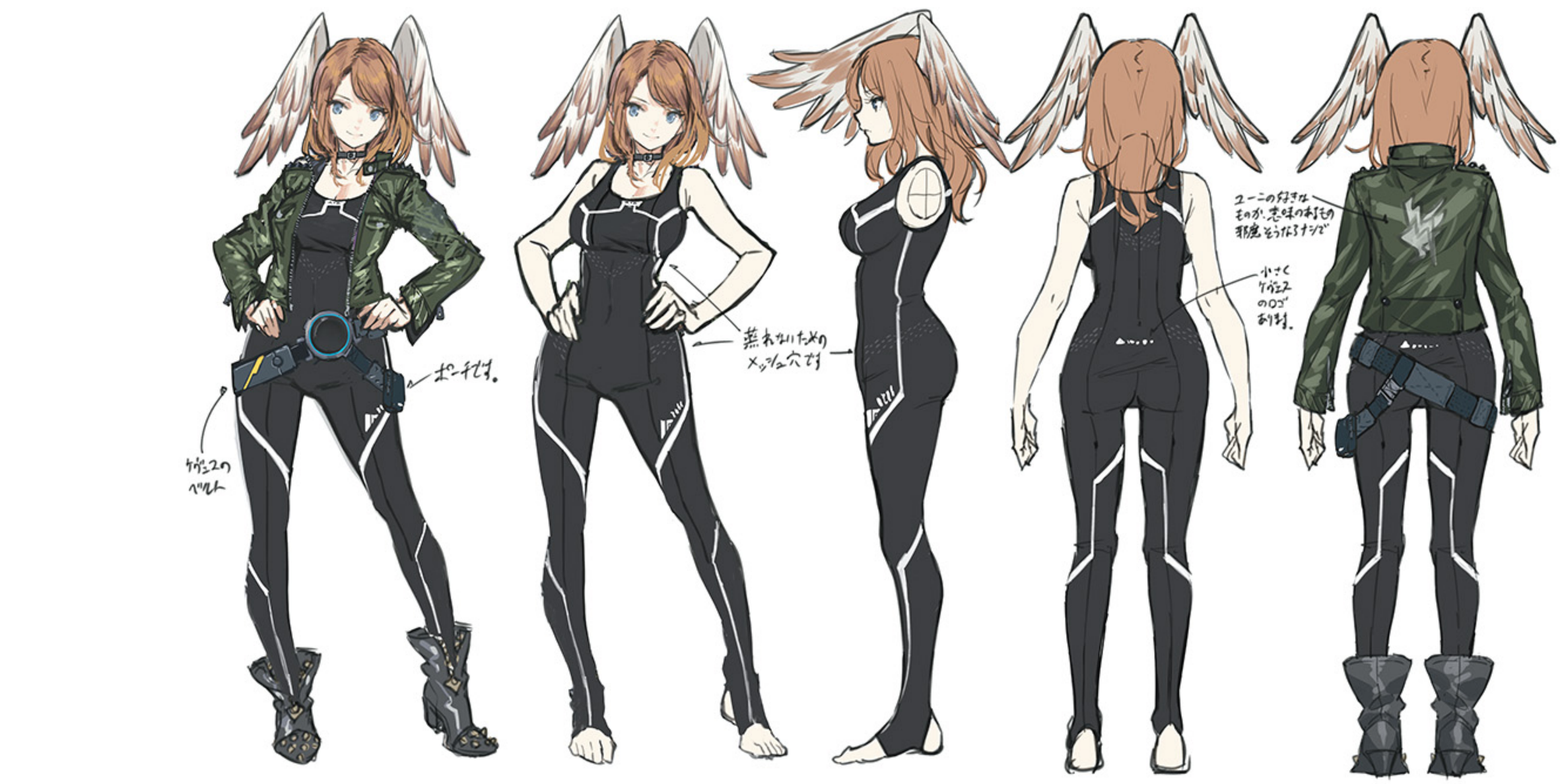
ユーニはハイエンターの頭の羽だけで十分にインパクトがあるので、シンプルな服装にしてキャラクターを際立たせました。初期デザインはジャケットやブーツに棘の付いたパンクなアイデアもありました。パーカーの色でかなり悩んでカラーバリエーションを多数出した記憶があります。［齋藤］

コスチュームデザイン

■三面図



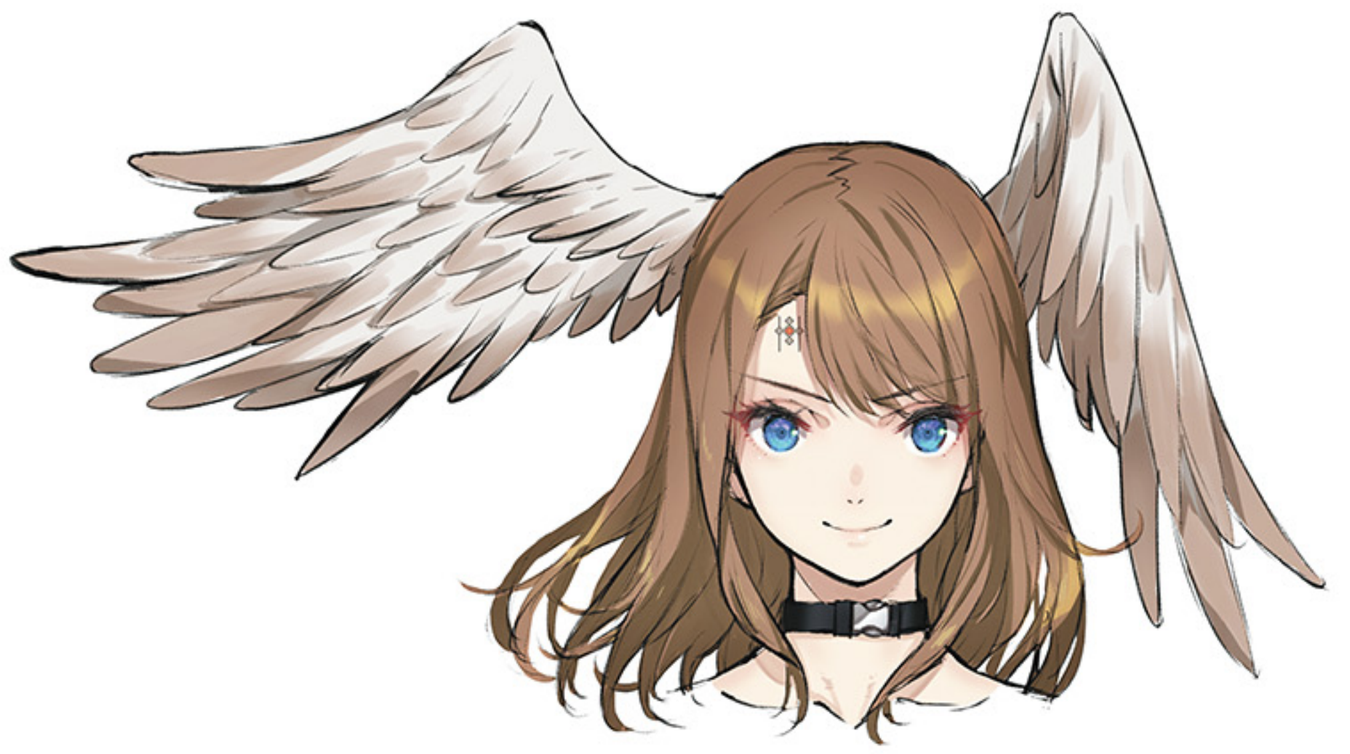
■デザイン案



■軍服



■命の刻印の配置案



■命の刻印（決定稿）

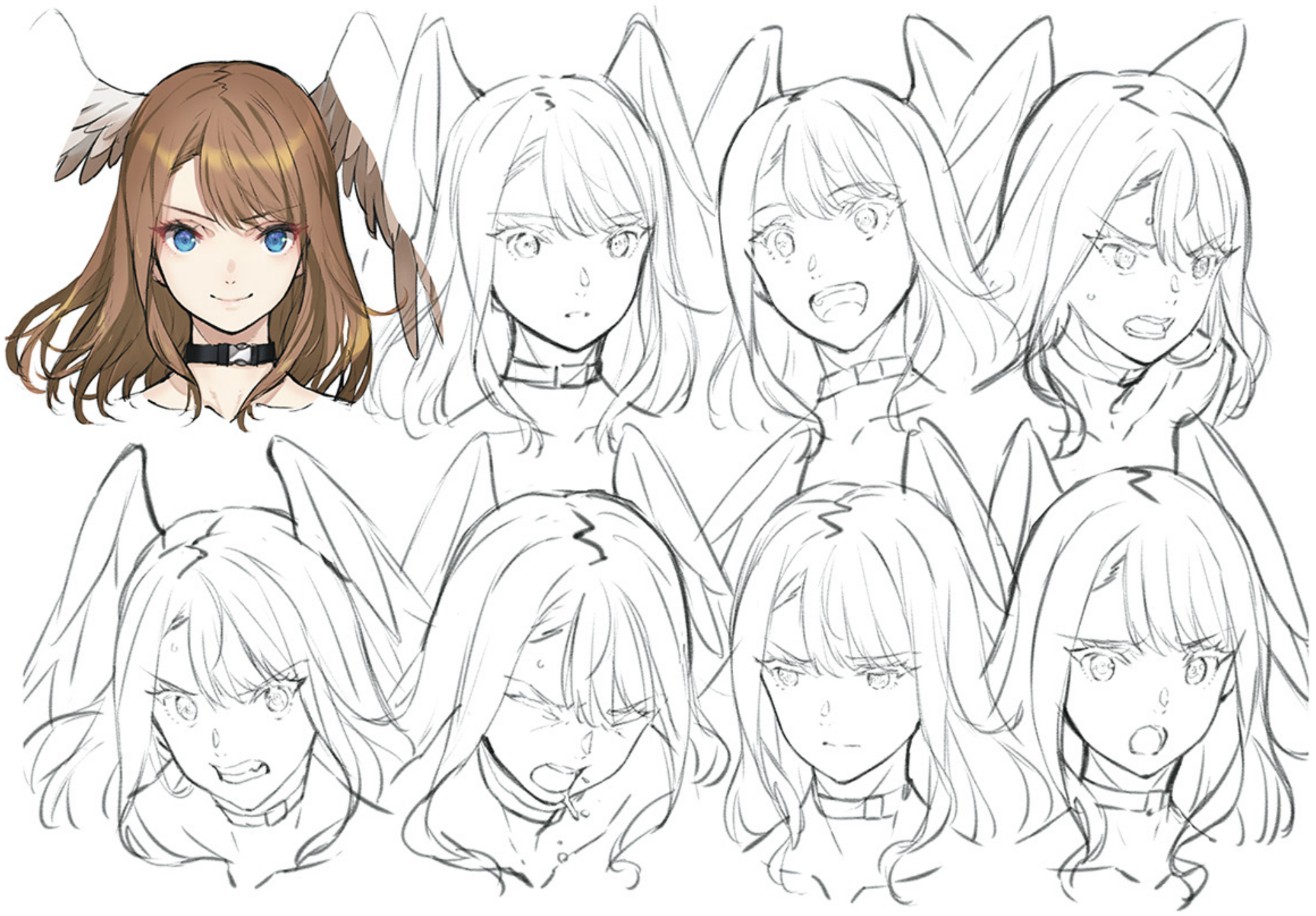


■命の刻印（軍服と通常服）

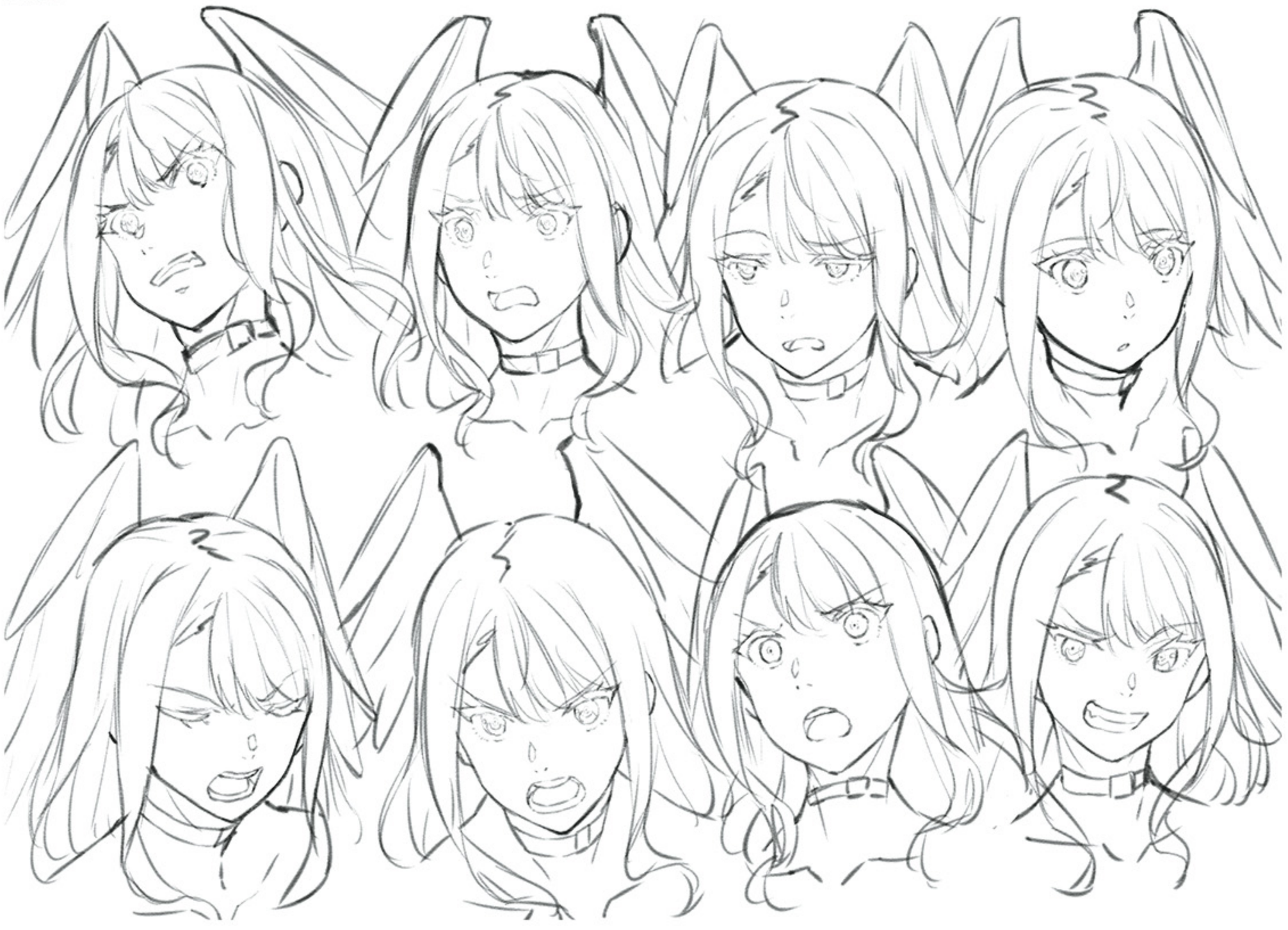


表情デザイン

■表情①



■表情②



■表情③



幼少期デザイン

■ラフ画



■顔アップ



■服の案（前面）



■服の案（背面）



タイオン

声優 木村 良平
キャラクターデザイン 齋藤 将嗣

所属 アグヌス・コロニーガンマ→独立勢力
年齢 18歳(9期)
初期クラス 戦術士
武器 術札・主水
術札・森羅万象(ブレイド強化後)



世界は関係ない
およそ常識なんてものは
疑ってかかった方がいい

アグヌス軍所属の兵士で、共に行動するミオとセナからは、その優れた洞察力と戦術眼に全幅の信頼を寄せられている。地形局に所属していた経験から地理に詳しく、進軍・進行ルートの選定を担当。戦闘の際には、“モンド”と名付けたカタシロという紙のような形状の武器を大量に召喚し、攻撃や回復に防御と、多岐に渡った運用で仲間の支援を行う。敵対勢力や周囲の環境など、さまざまな要素を元に状況分析を行い、冷静に戦術を組み立てているが、想定外の事態が発生したり、大切な仲間が苦境に面したりといった状況では、感情を露わにする意外な一面を見せる。

ユーニとは出会いから大小の衝突を繰り返すが、インタリンクを経てウロボロスのパートナーと認め合ってからは、互いの欠点を補い合える良好な関係を築き、揺るぎない絆を育んでいく。

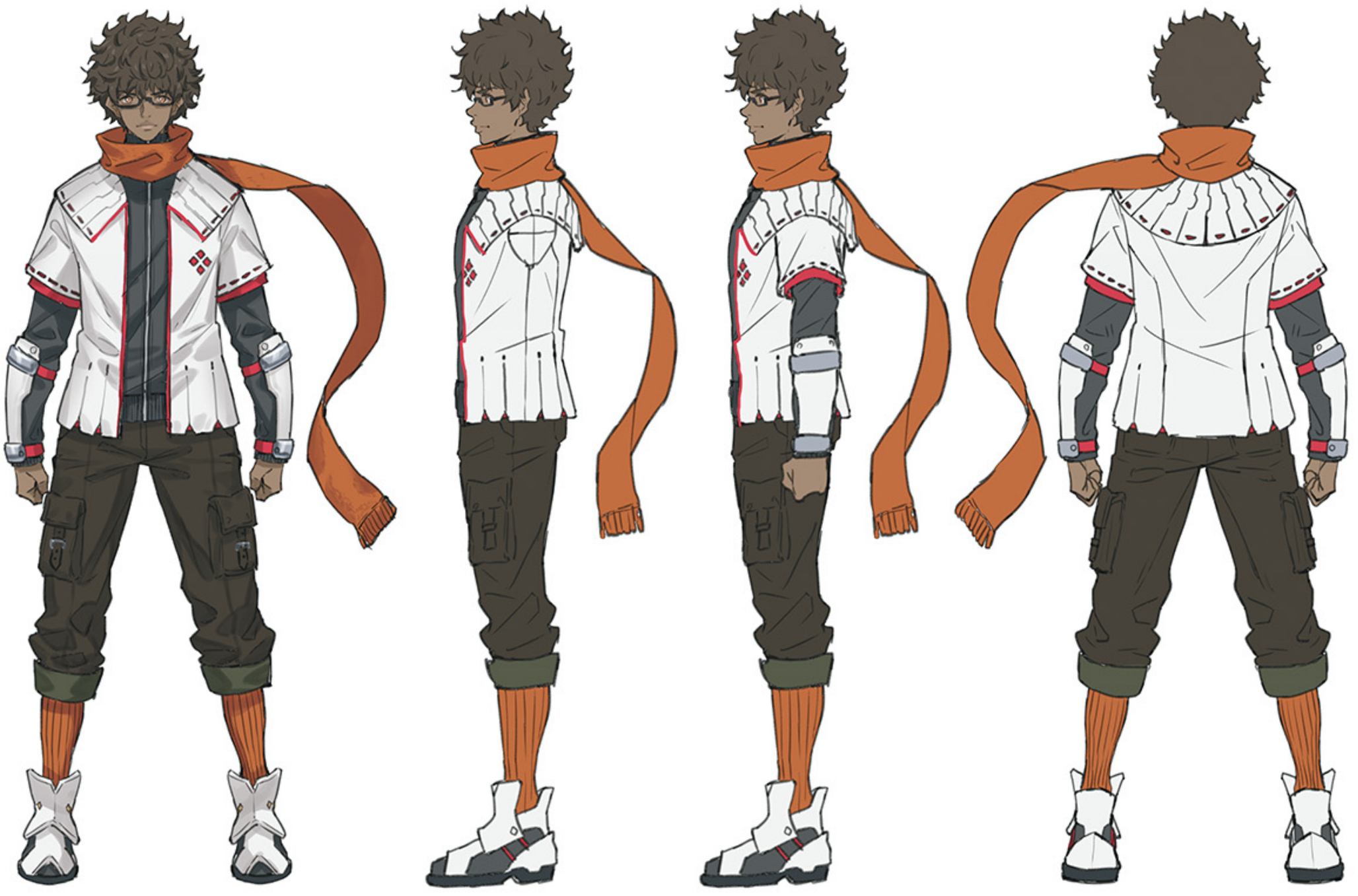
ゼットとの決戦後には、世界が分かたれていく中で、ケヴェスの世界の紙やインクで記したハーブティーのレシピを、生まれ変わっても絆が確かなものである証としてユーニに託す。彼女に特別な感情も抱いたようで、「4番目の相方」という言葉でからかわれ、思わず動揺してしまう。

クリエイターコメント

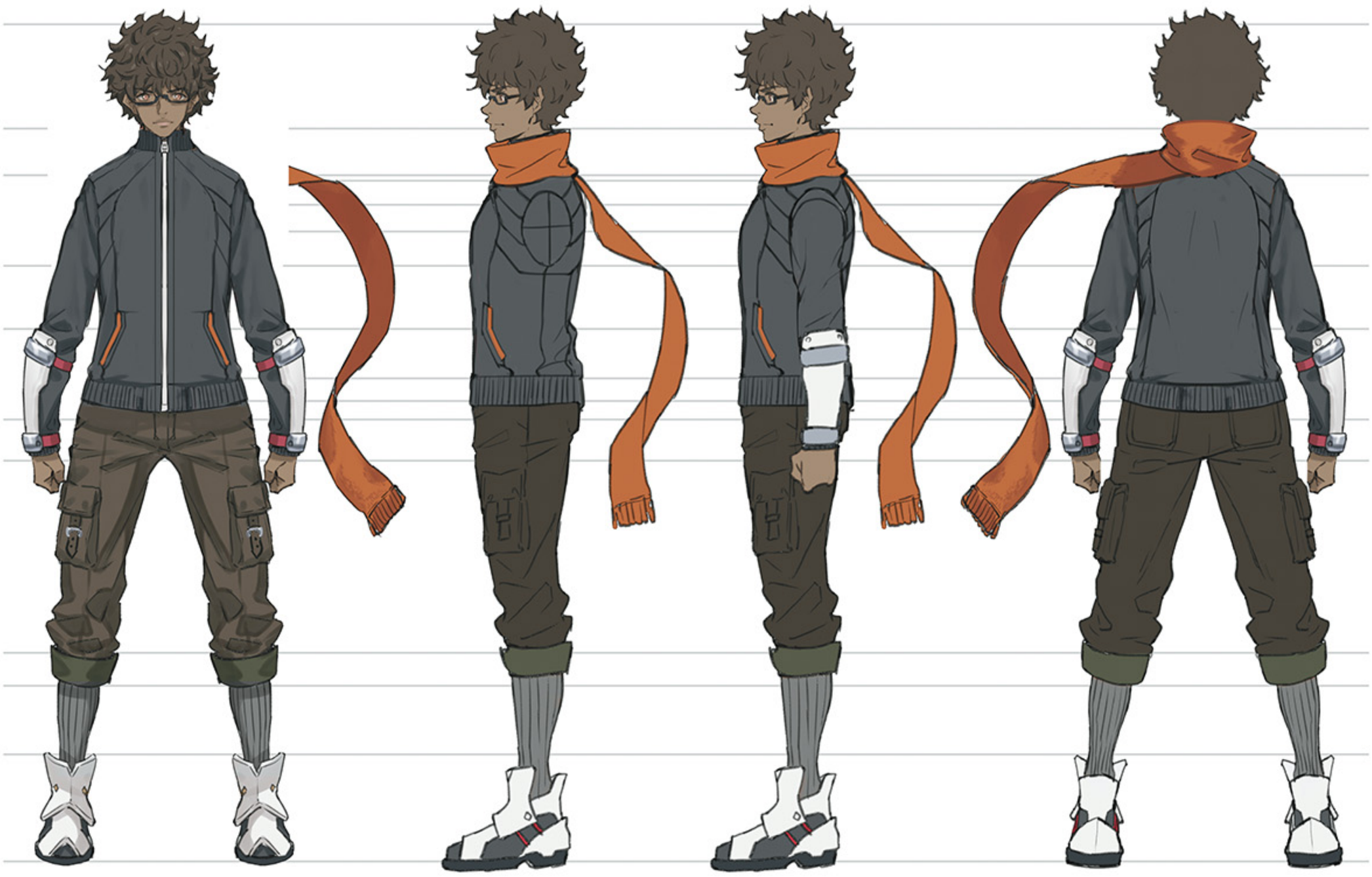
タイオンのマフラーは個人的にとても気に入っています。6人のメインキャラクターには、それぞれ「揺れもの」といわれる髪の毛だったり服の裾だったり、ゲーム中に揺れている部分を意図的にもたせるようデザインしています。その中でも一際目立つのがタイオンのマフラーです。厚着させることで、危険に対する備えや戦闘での防御を考慮しているキャラクターであることを表しました。[齋藤]

コスチュームデザイン

■三面図



■三面図（インナー）



■留め具の詳細



■ブーツ



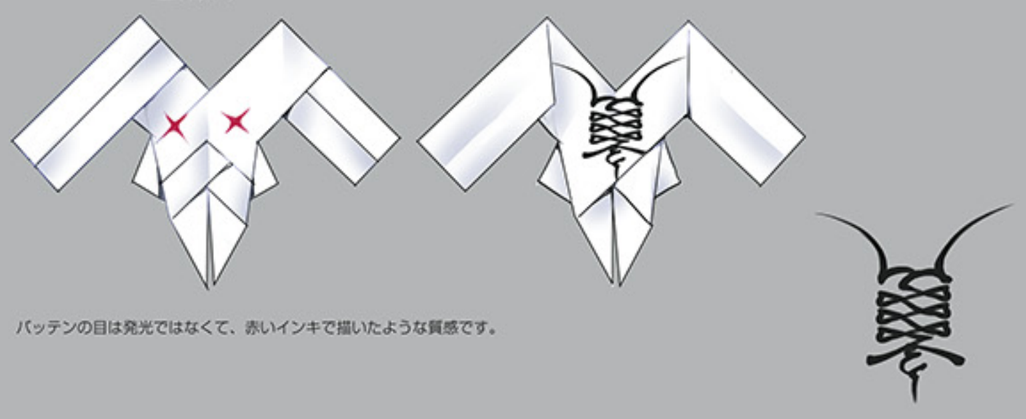
■命の刻印の配置案



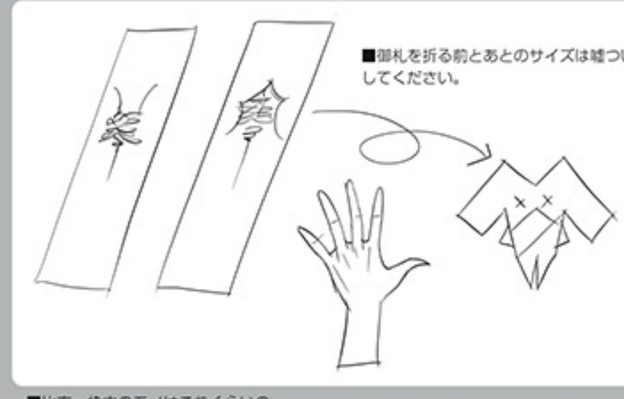
■モンド(デザイン:麦谷興一(CHOCO))

■色の濃い主線は稜線、色の薄い主線は折り目ですが、そもそも嘘の折り目なのでお邪魔でしたら全部薄い線でもいいと思います。

■形代くん

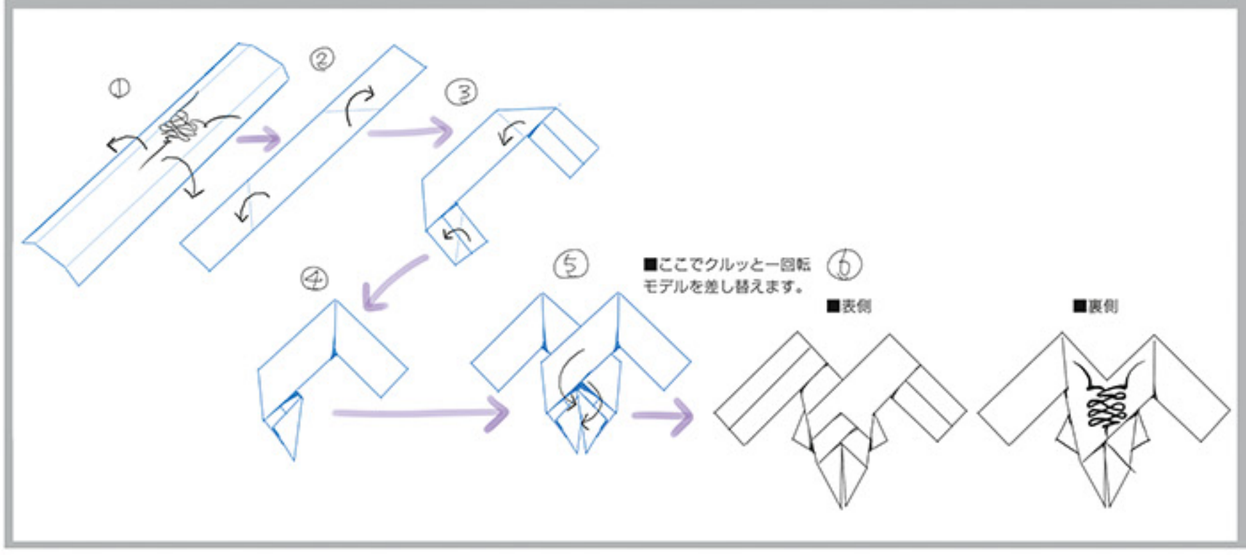


バッテンの目は発光ではなくて、赤いインキで描いたような質感です。



■比率　枠内のモノはこれくらいのサイズ比です。

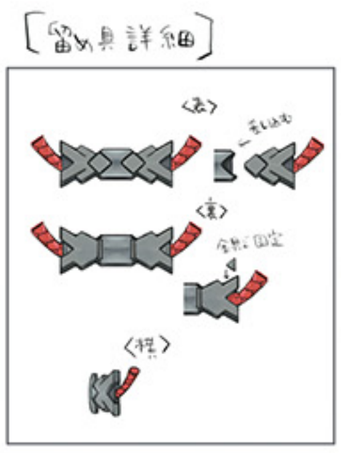




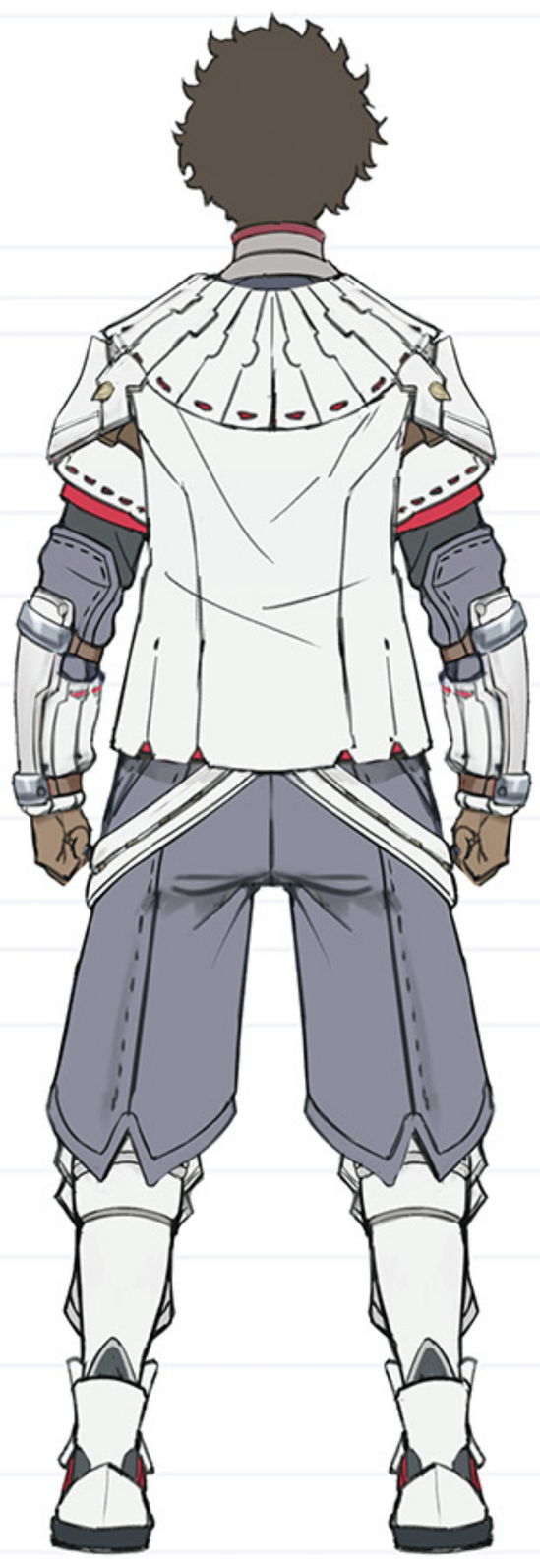
■軍服



前立ては閉じる







■軍服の詳細①

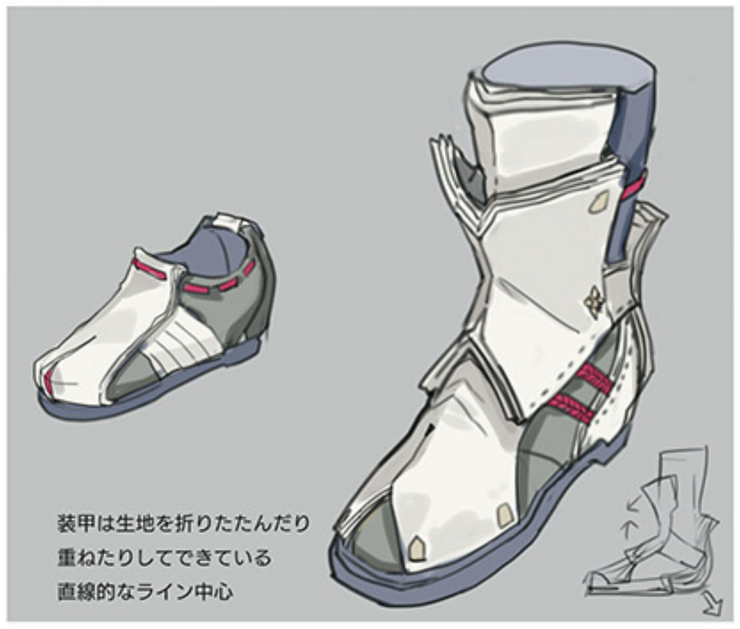


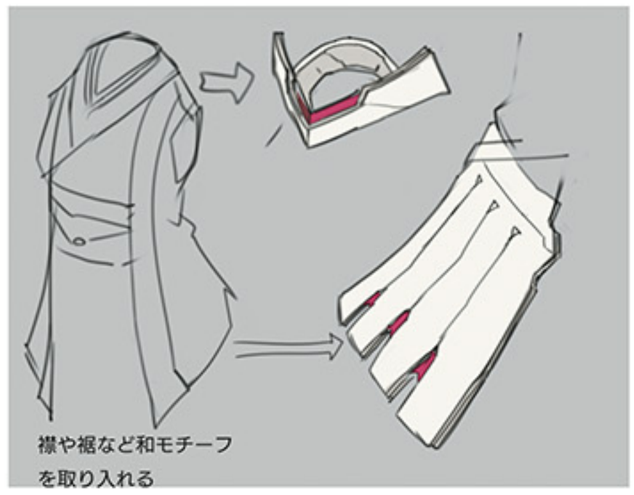


設定です（見えない）

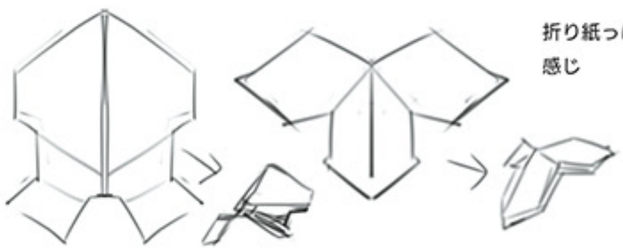


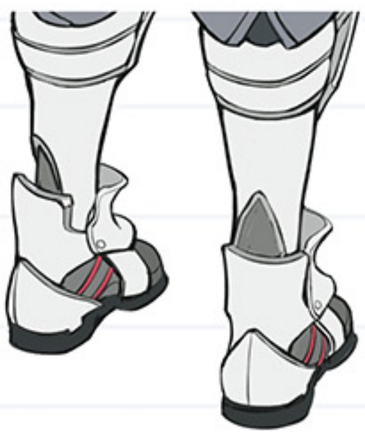
■軍服の詳細②







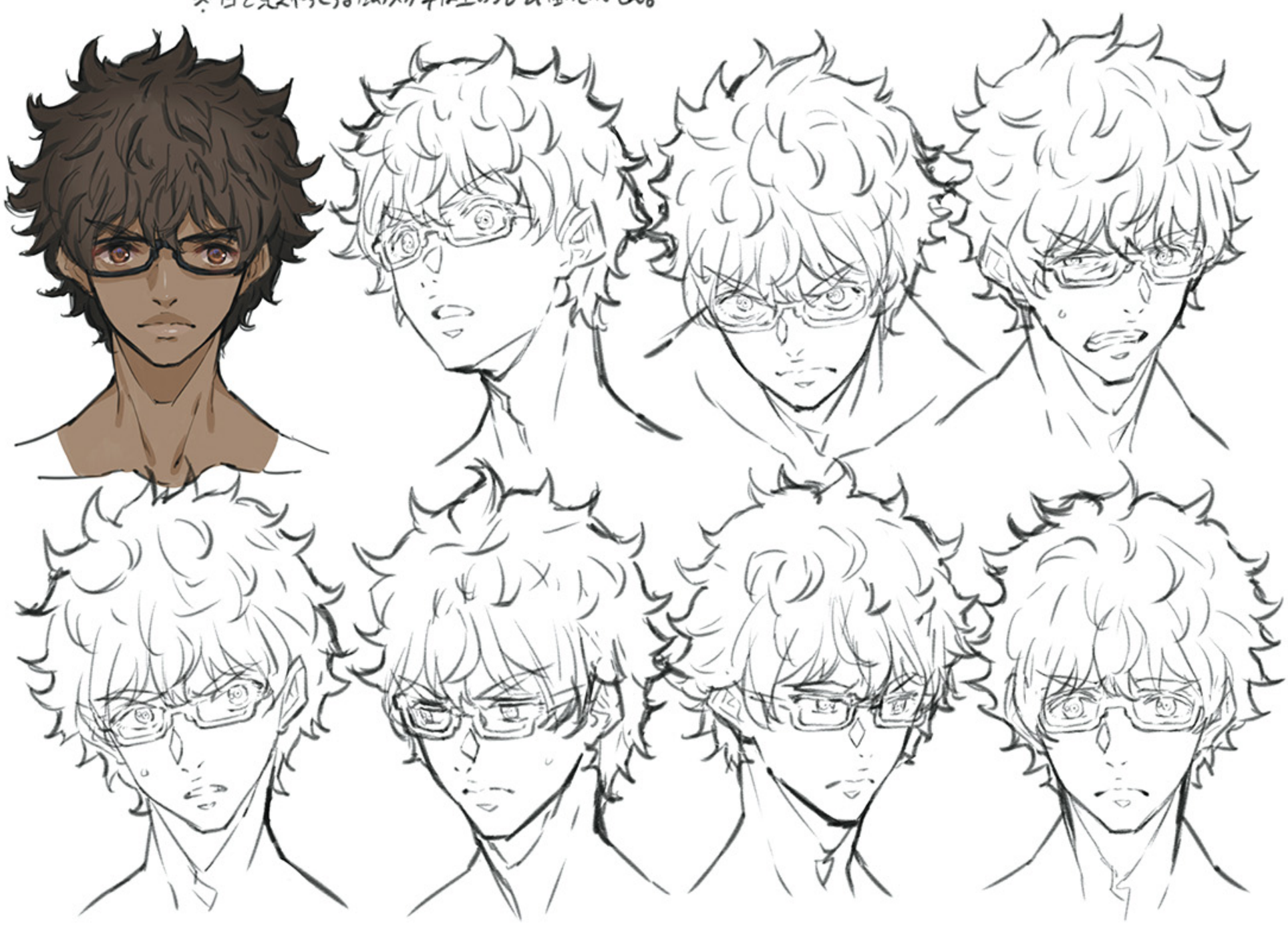




表情デザイン

■表情①

※目を見えやすくするためメガネは上のフレーム描いていません。



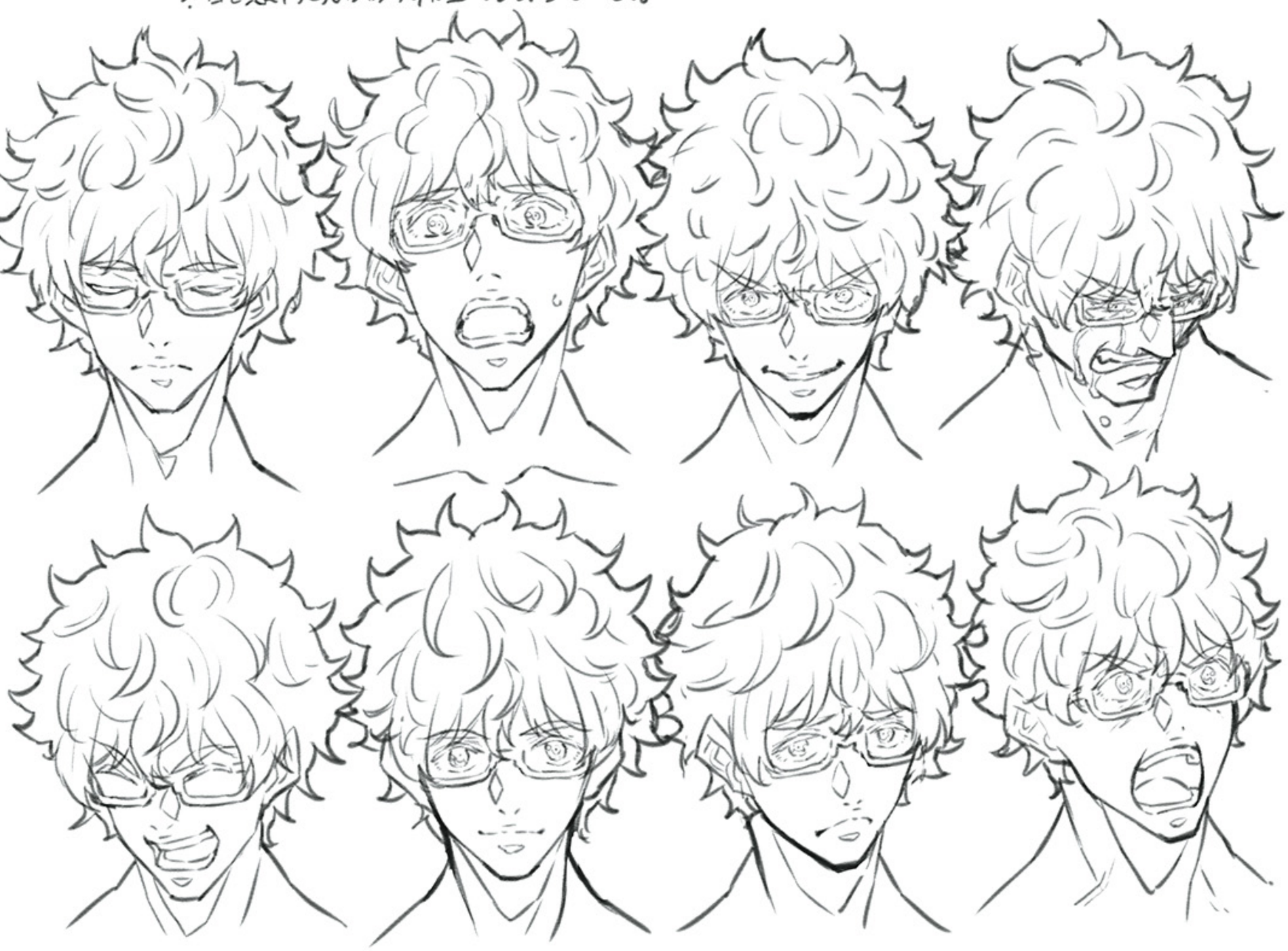
■表情②

※目を見えやすくするためメガネは上のフレーム描いていません。

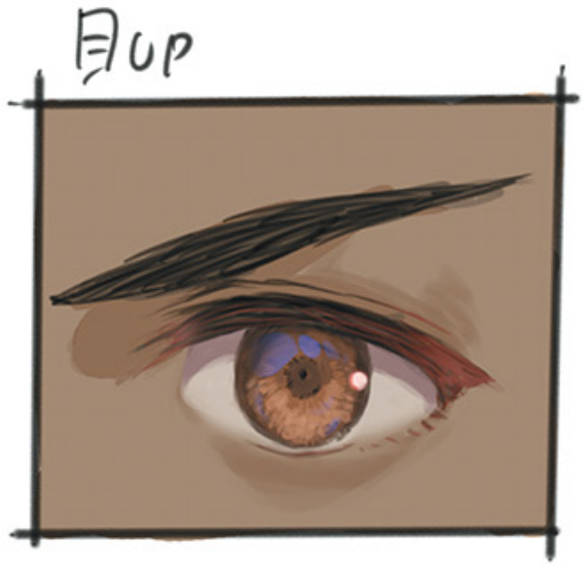


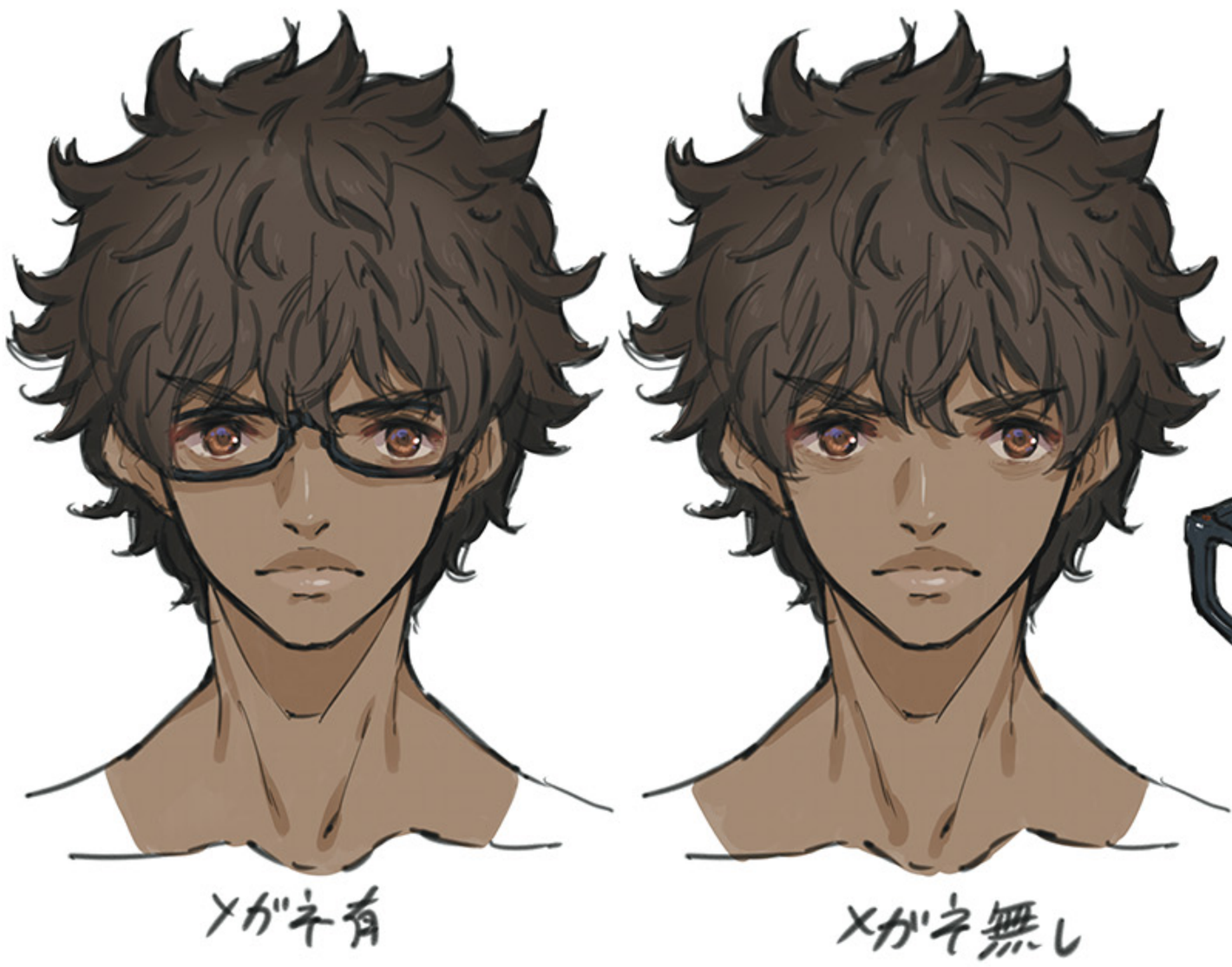
■表情③

※目を見えやすくするためメガネは上のフレーム描いていません。



■顔アップ







ランツ

声優 田邊 幸輔
キャラクターデザイン 齋藤 将嗣

所属 ケヴェス・コロニー9→独立勢力
年齢 18歳(9期)
初期クラス ヘヴィガード
武器 シールドブレード
ダマントシェル(ブレイド強化後)

お前がいてくれたから俺は、限られたこの十年を生き抜く意志が持てたんだ！

幼い頃からノアやユーニと共に過ごしてきたケヴェス軍の兵士。豪放磊落な性格ではあるが、繊細な一面も持ち合わせており、同期のヨランが自身をかばって命を落とした一件で、深く傷ついている。戦場においてディフェンダーの役割を担っているのは、二度と仲間を失いたくないという思いを抱いているため。ただし、自己犠牲の精神が強すぎるあまり、無茶な行動に出てしまうことも多い。

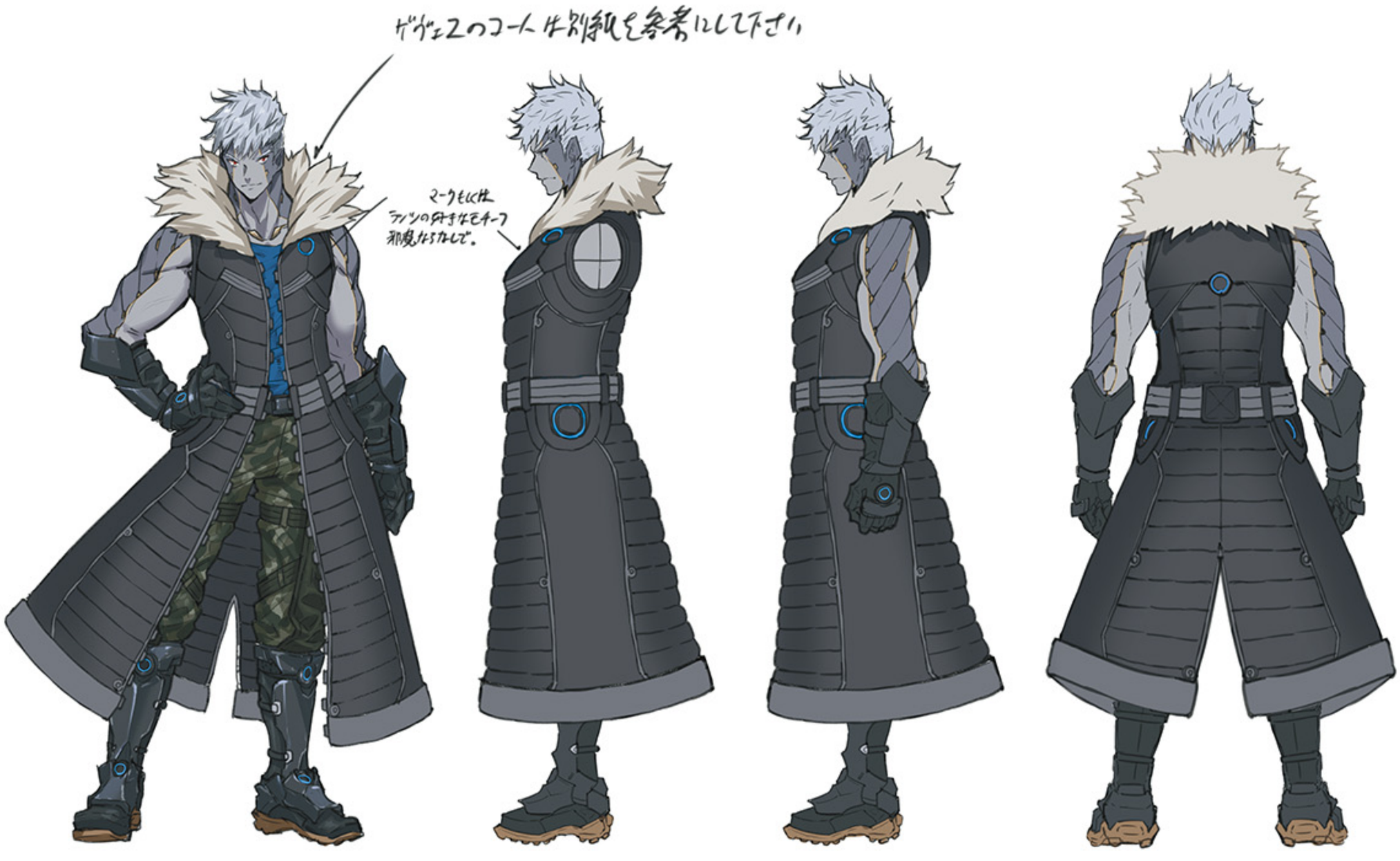
筋トレを趣味にするだけあって肉体は頑強に鍛え上げられているが、精神面の不安定さをノアやユーニにしばしばフォローされている。戦うことだけを考えて生きてきたが、シティーで周囲を楽しませながら生きる人々を見て、自由に生きることの意味を考えるようになった。ウロボロスとしてインタリンクをする関係性となったセナには、優れた身体能力と裏腹に内面の弱さを持ち合わせている点に自らを重ね合わせ、互いを支え合うようになり良き相棒となっていく。すべての戦いを終えたあと、別れの時が迫る中で泣きじゃくるセナに対してあえて多くの言葉を交わさず、お互いの絆を確かめるかのように拳を突き合わせていた。

クリエイターコメント

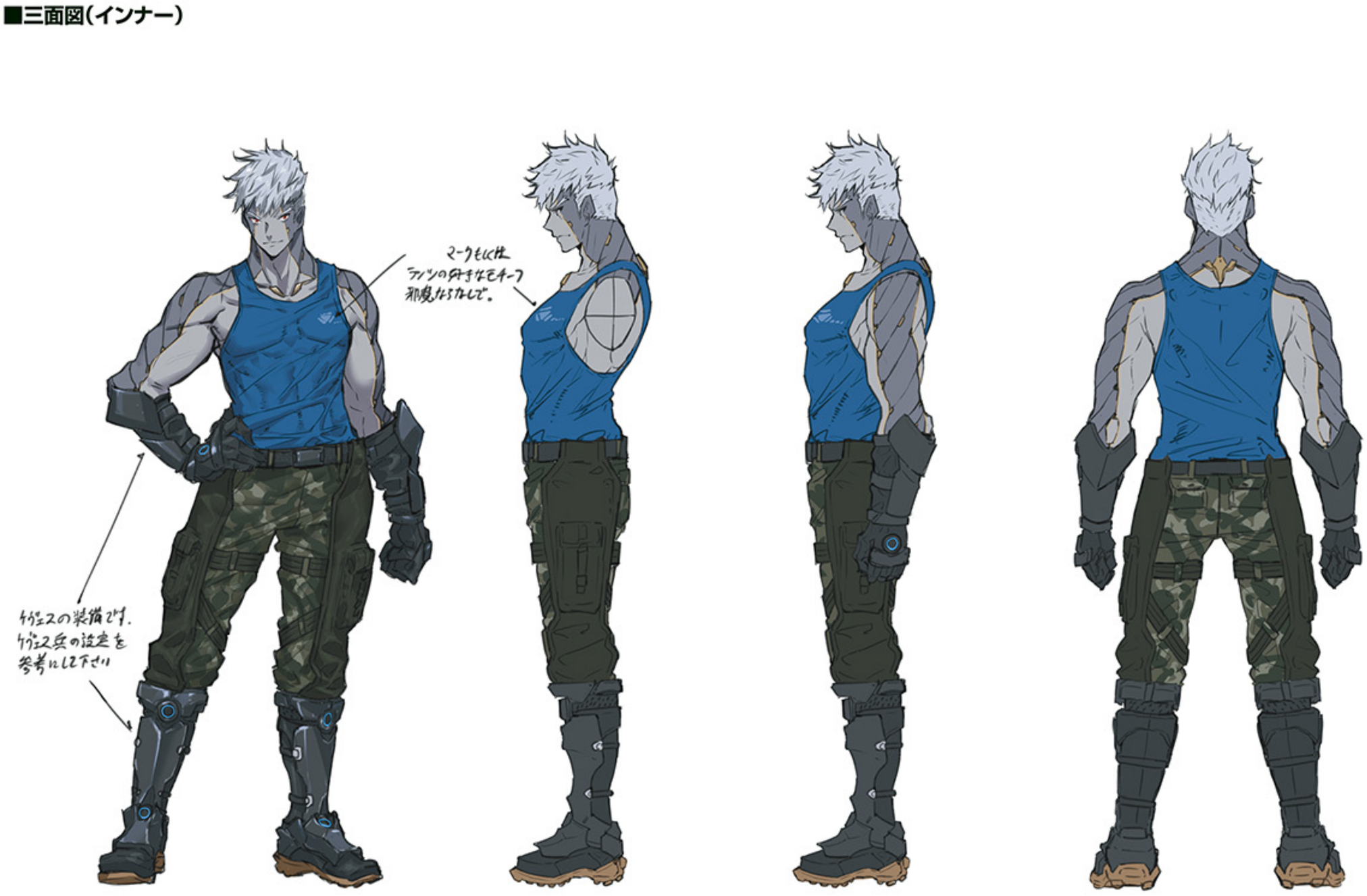
ランツは初期デザインからあまり変更のないキャラクターですね。『ゼノブレイド』に登場するマシーナ系なのですが、肌表面の紋様は複雑なものにしないように心がけました。パワータイプのキャラクターであることが分かるように、腕を露出させて筋肉が見えるようにデザインしました。［齋藤］

コスチュームデザイン

■三面図



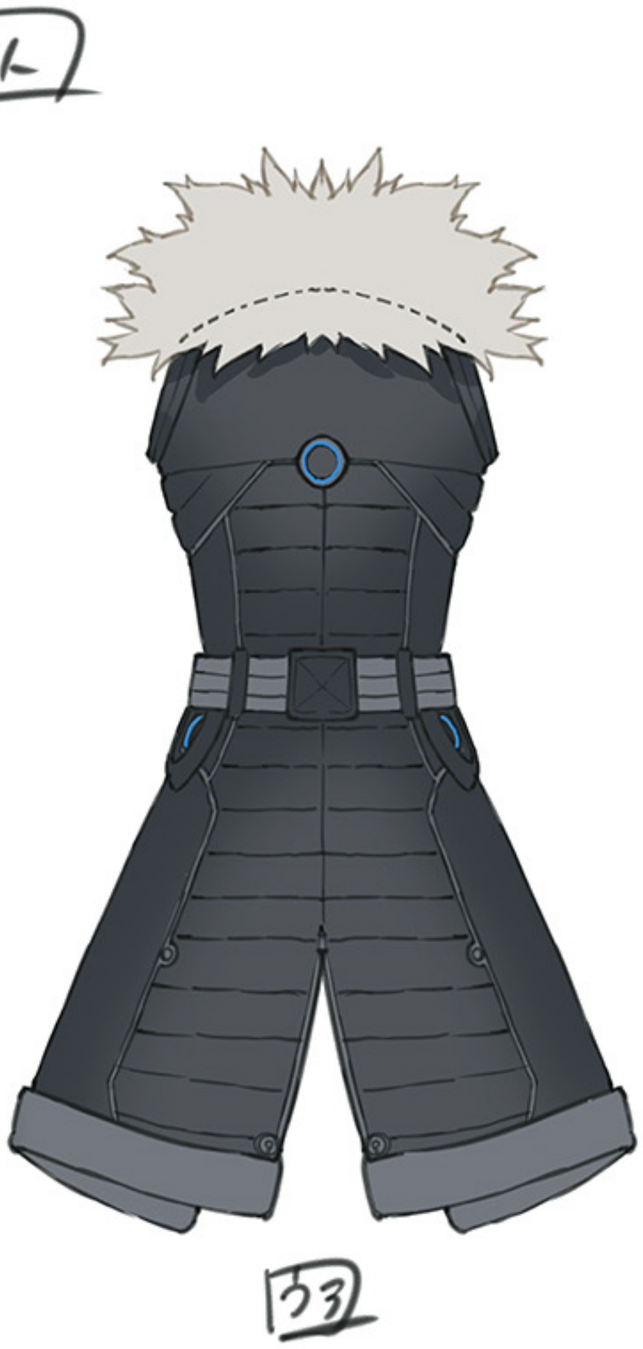
■三面図（インナー）



■コート





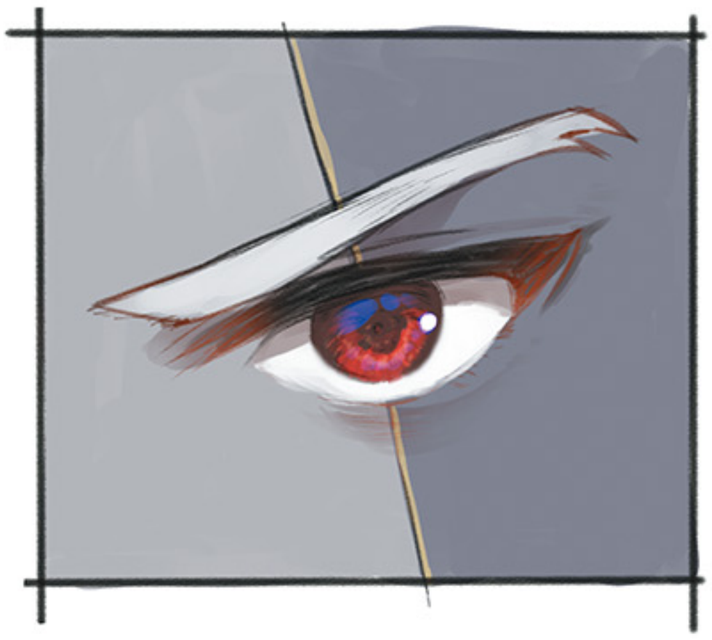


■軍服

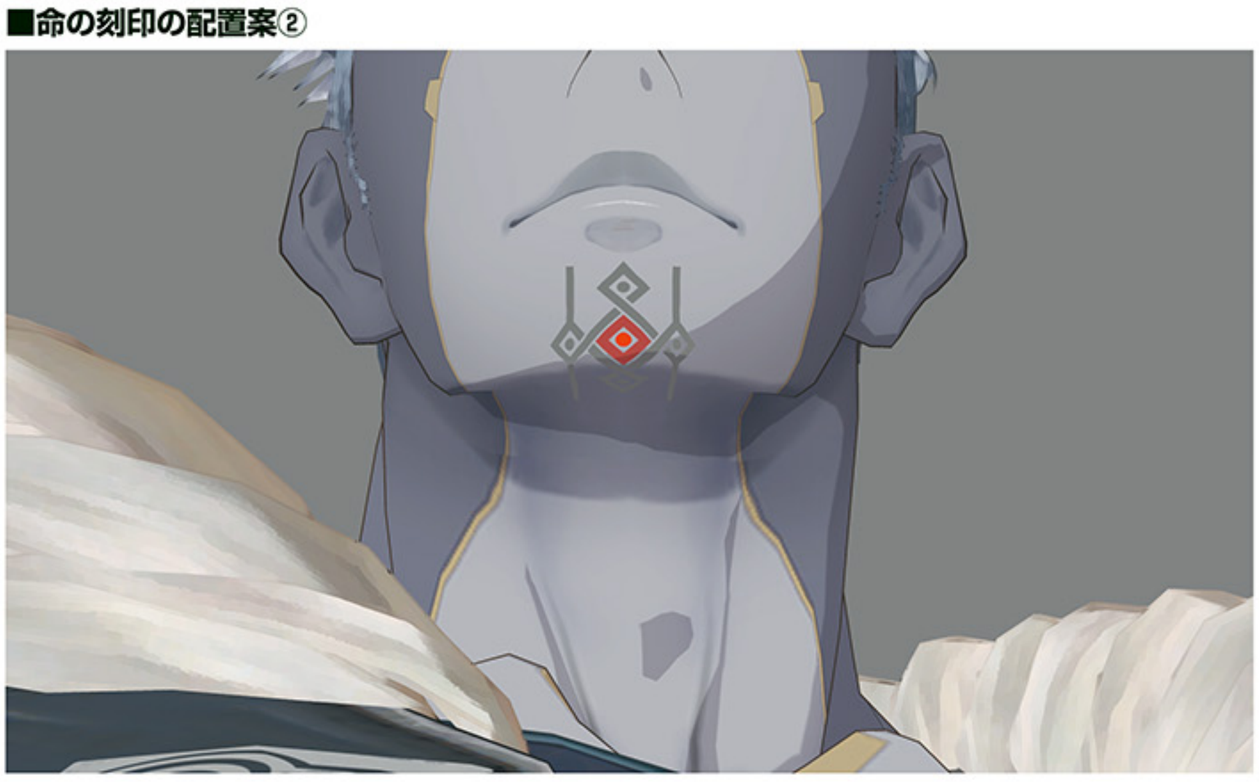


■命の刻印の配置案①



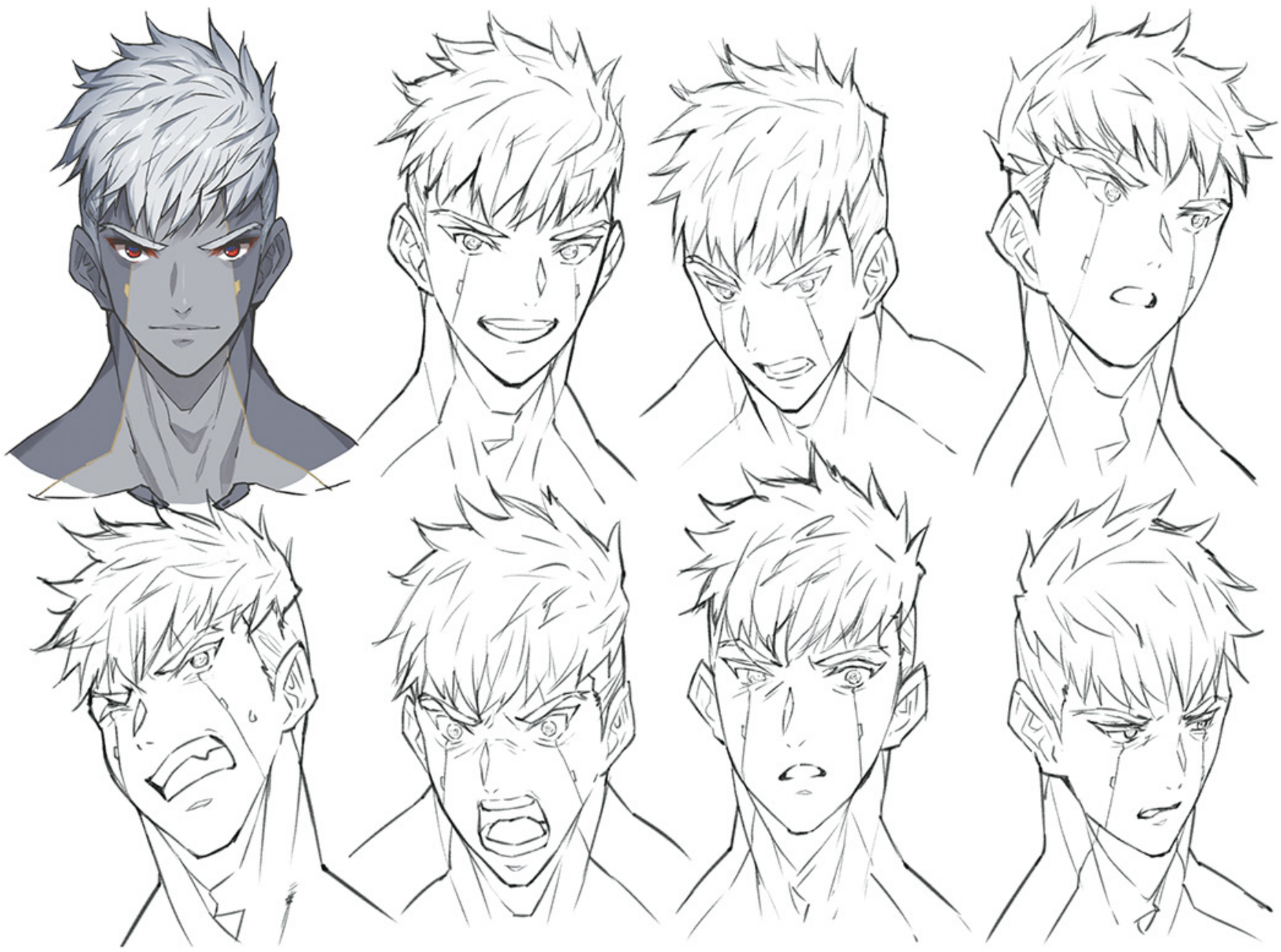


■命の刻印の配置案②

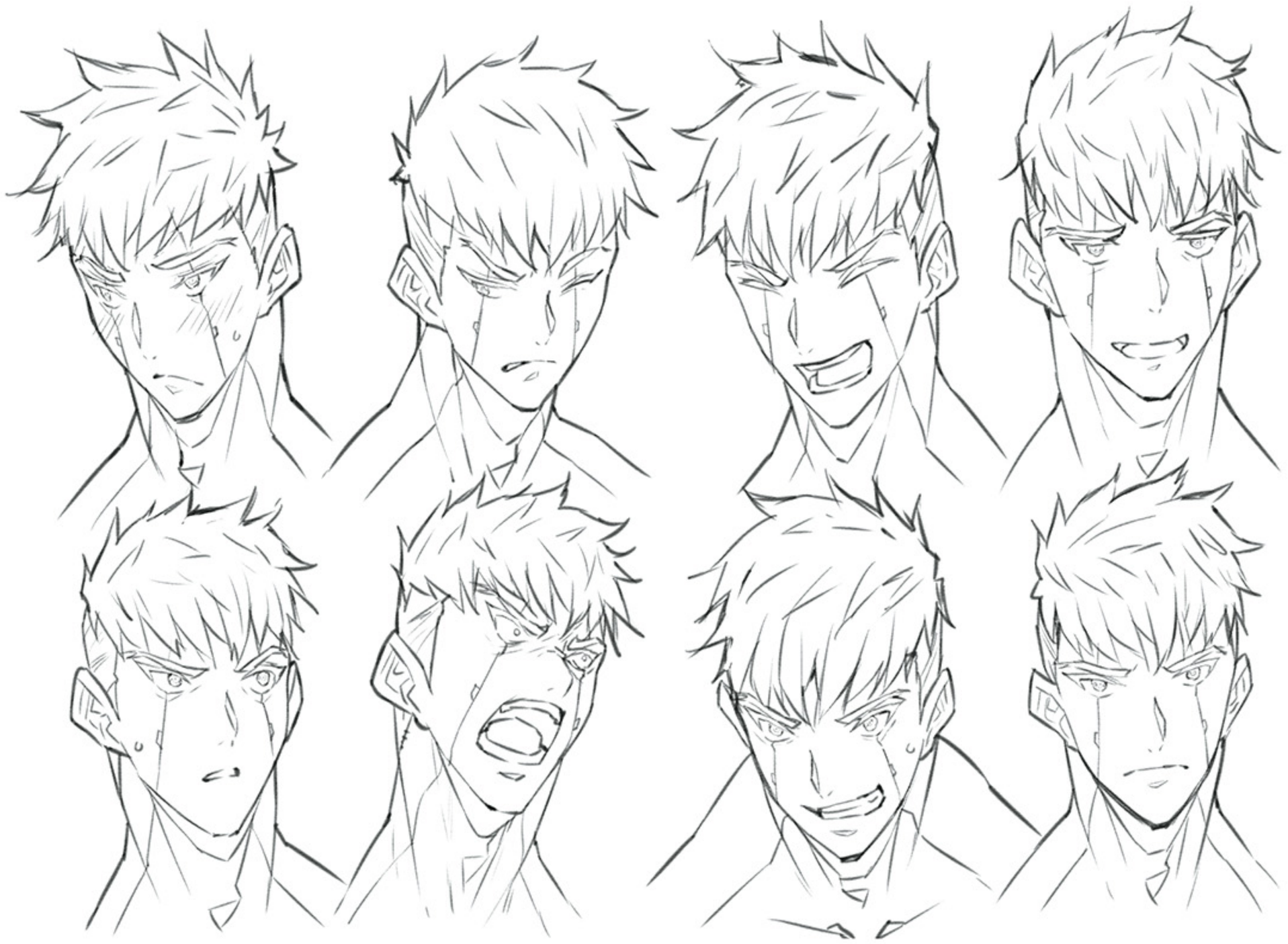


表情デザイン

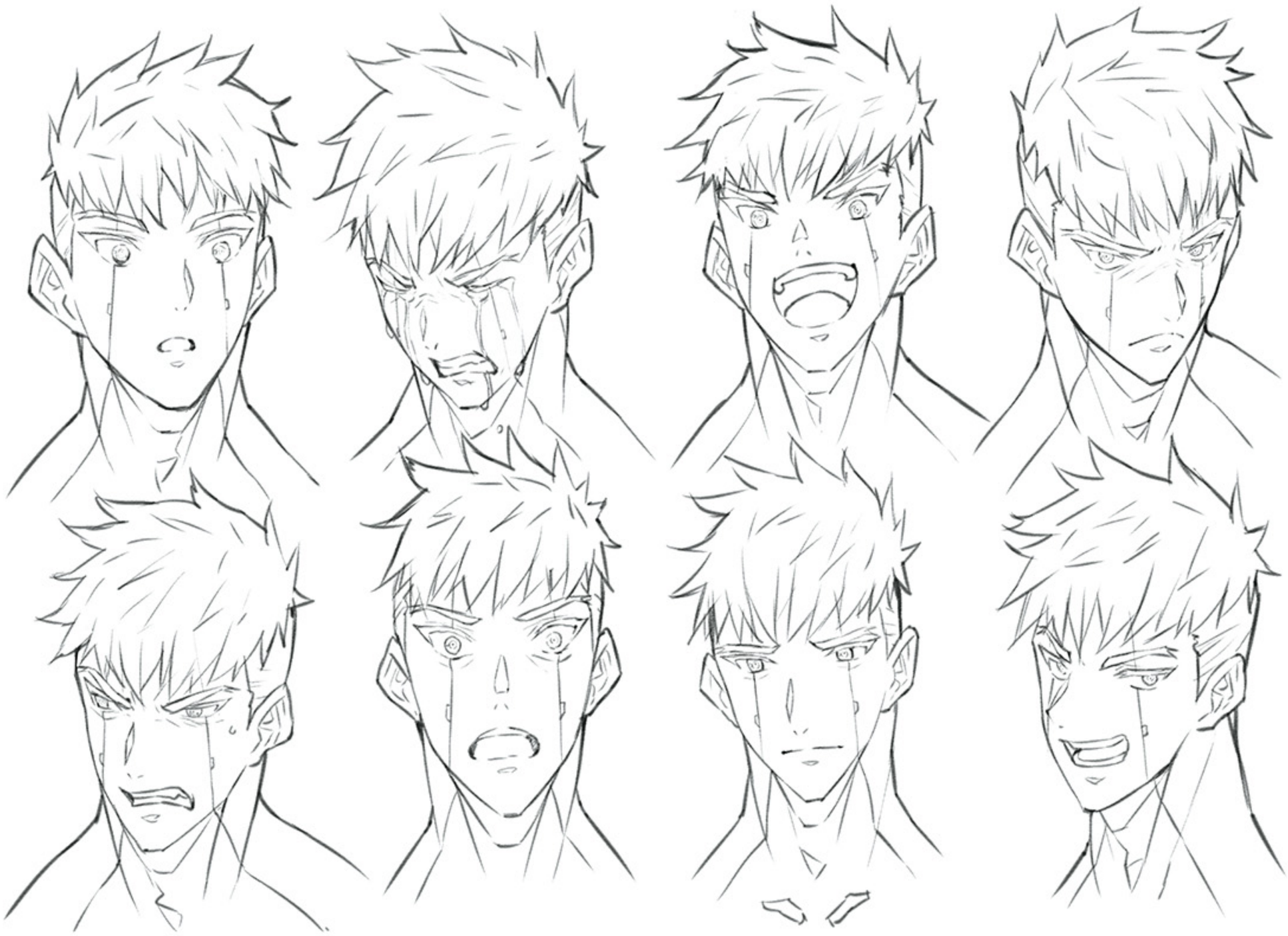
■表情①



■表情②



■表情③



幼少期デザイン

■ラフ画



■顔アップ



■服の案(前面)



■服の案(背面)



セナ

声優 佐藤 みゆ希
キャラクターデザイン 齋藤 将嗣

所属 アグヌス・コロニーガンマ→独立勢力
年齢 18歳(9期)
初期クラス 破砕士
武器 大彗槌
流星崩落(ブレイド強化後)

クリエイターコメント

セナの初期デザインはデニムのツナギのような服装でした。ヘソは出しても良いとの判断で、決定稿のデザインになりました。軽装にすることで元気で活発なイメージを出しています。
セナは『ゼノブレイド2』のカグツチと似ている髪をしていますが、ブレイドであるというアイコンで似たデザインにしています。[齋藤]



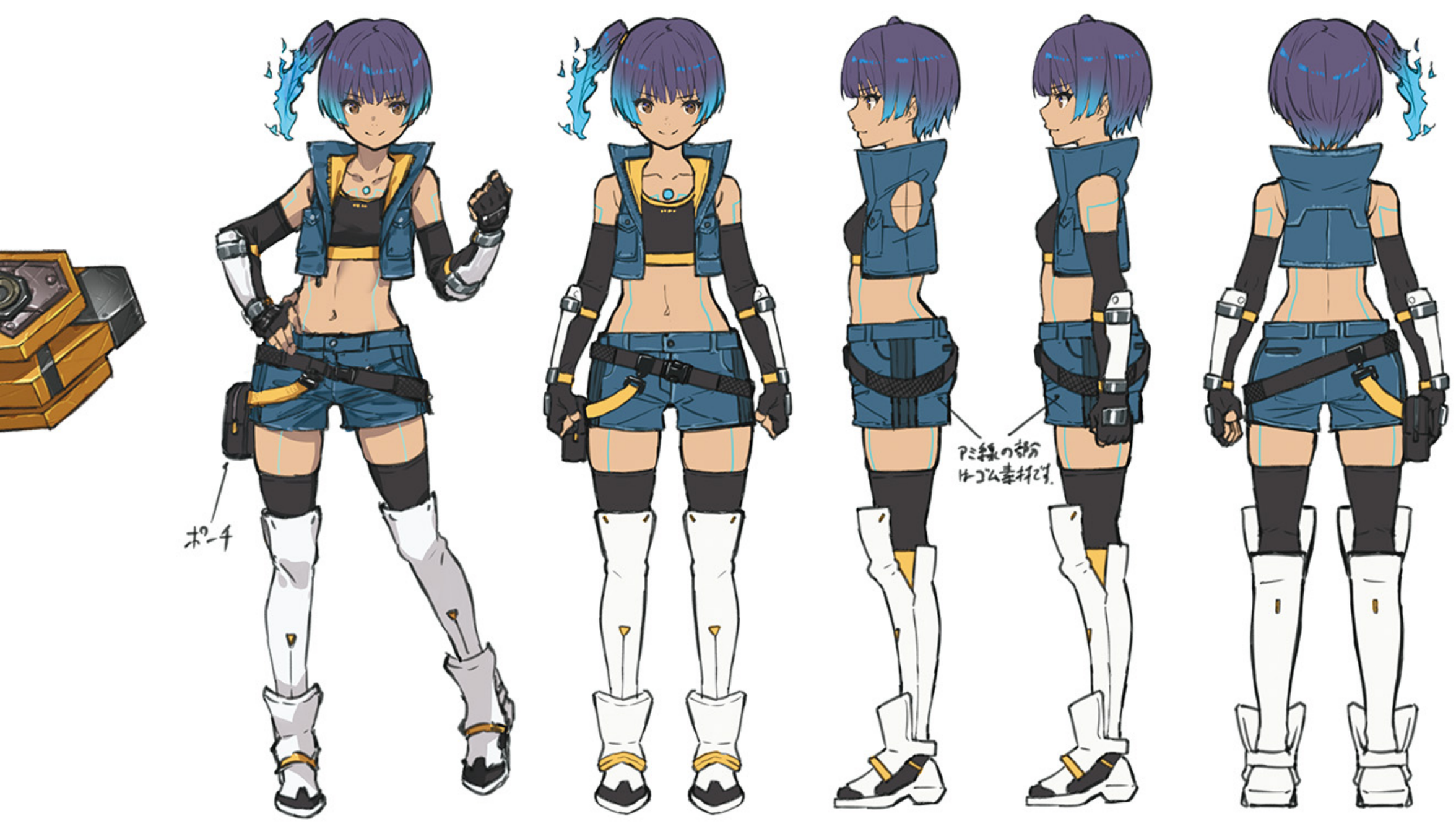
変わるのはこれから
私も　世界も

アグヌス軍所属の兵士で、同じコロニーの出身であるミオを慕っている少女。小柄な体格からは想像できない怪力の持ち主で、自分の体ほどもある巨大なハンマーを軽々と振り回し、敵をなぎ倒していく。その力は趣味である筋トレの賜物で、トレーニング方法も肉体の鍛錬しか考えておらず、周囲を困惑させてしまう一幕も。優れた身体能力を誇り、一見すると明るく元気だが自分に自信を持てずに、無意識のうちに他者に遠慮してしまうところがあるが、ウロボロスの一人として仲間達と交流を重ねていく中で、精神的にも大きな成長を遂げる。

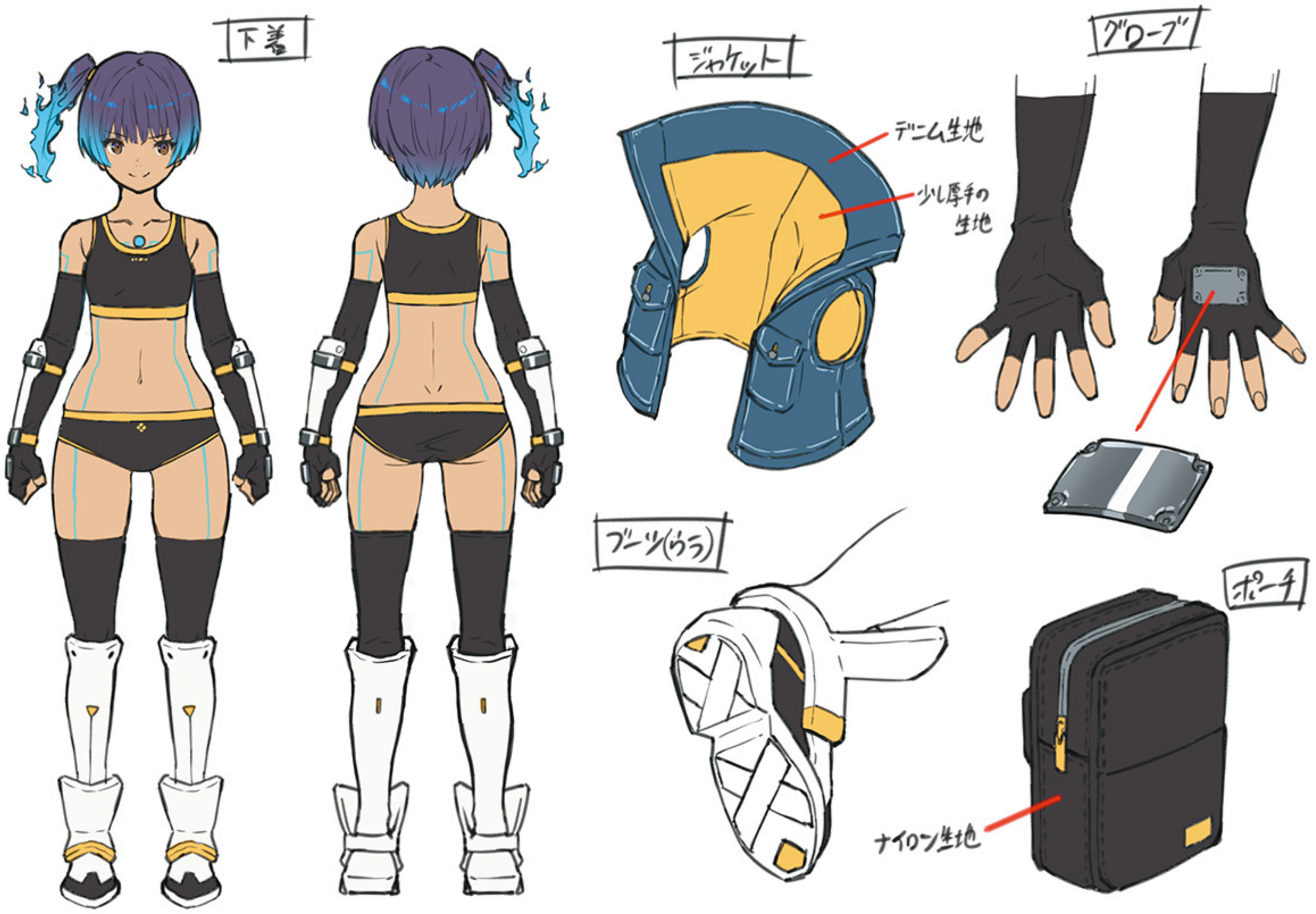
セナ自身と同じく筋トレを趣味としているランツとは、ウロボロスとしてインタリンクをする関係となり、お互いが心に抱えている後悔や悩みを垣間見たことで、戦闘におけるパートナー以上の関係性を築いていった。絆を深めたがゆえに、ゼットとの最後の戦いを終えて元の世界へと戻る時が目前に迫る中、避けられないランツとの別れに感情を抑えきれず、大粒の涙が溢れてしまう。しかし、ただ別れを悲しむのではなく、いつか再会することを信じ、トレーニングを欠かさないことを約束しながら拳を合わせた。

コスチュームデザイン

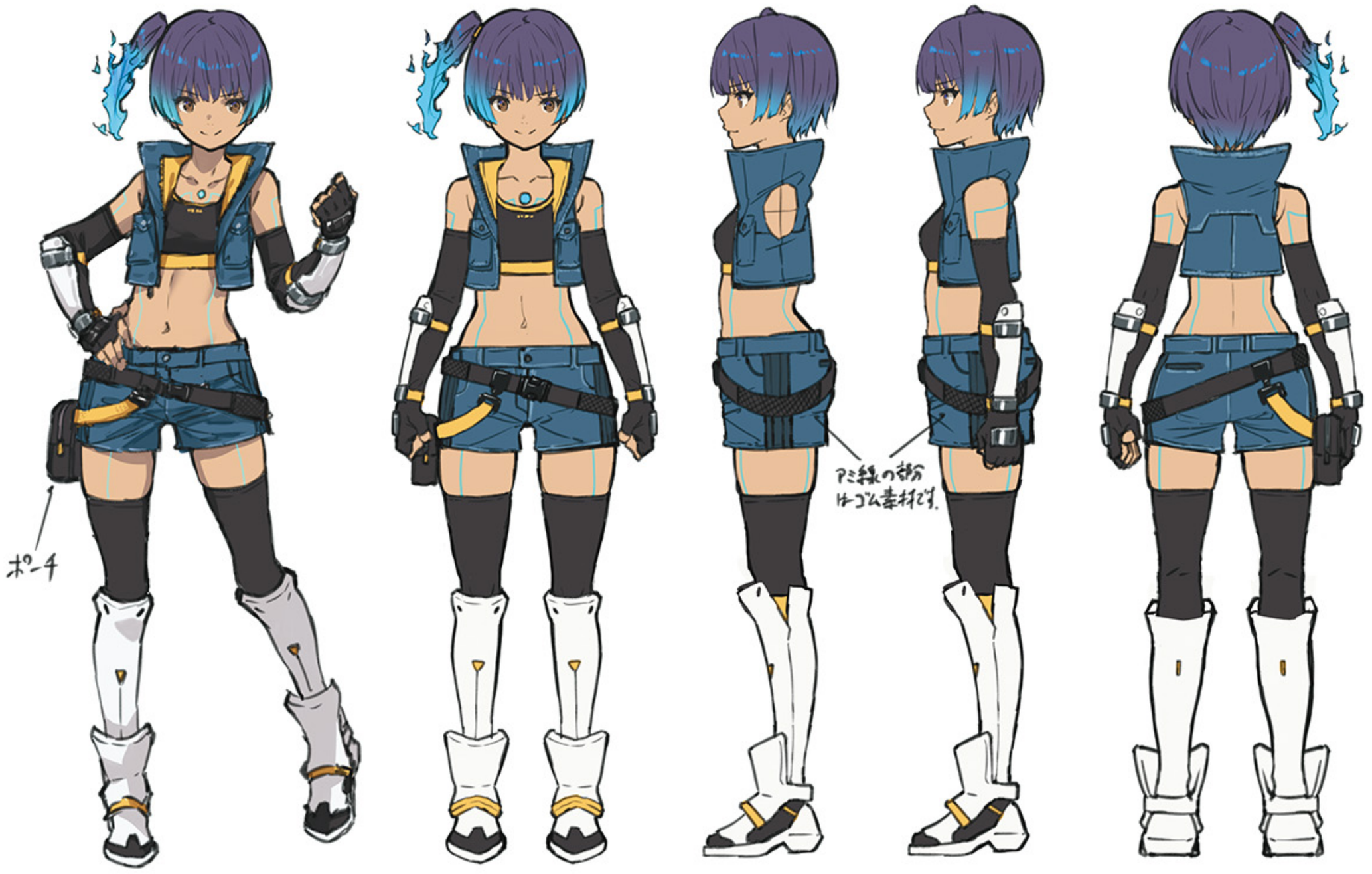
■三面図



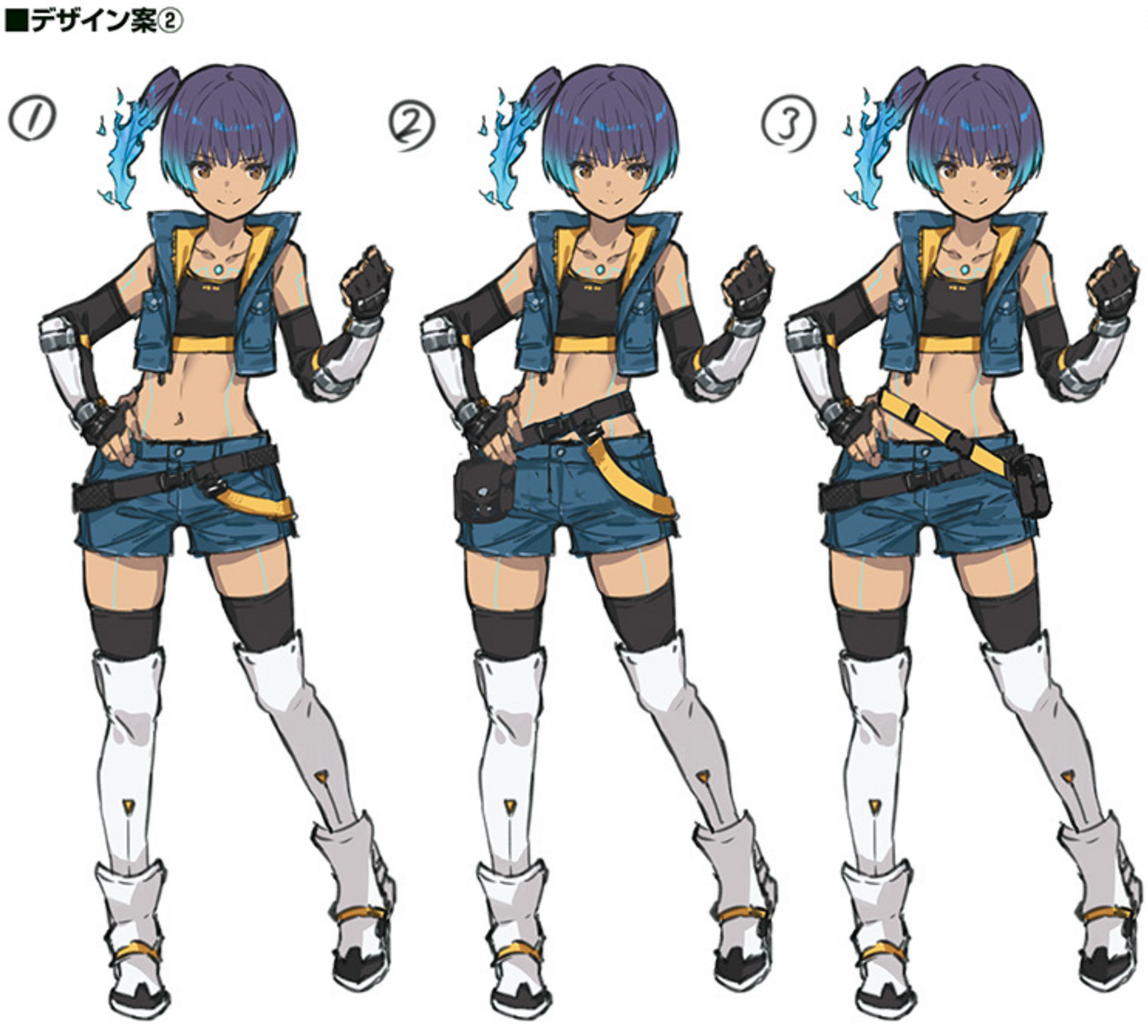
■服の詳細



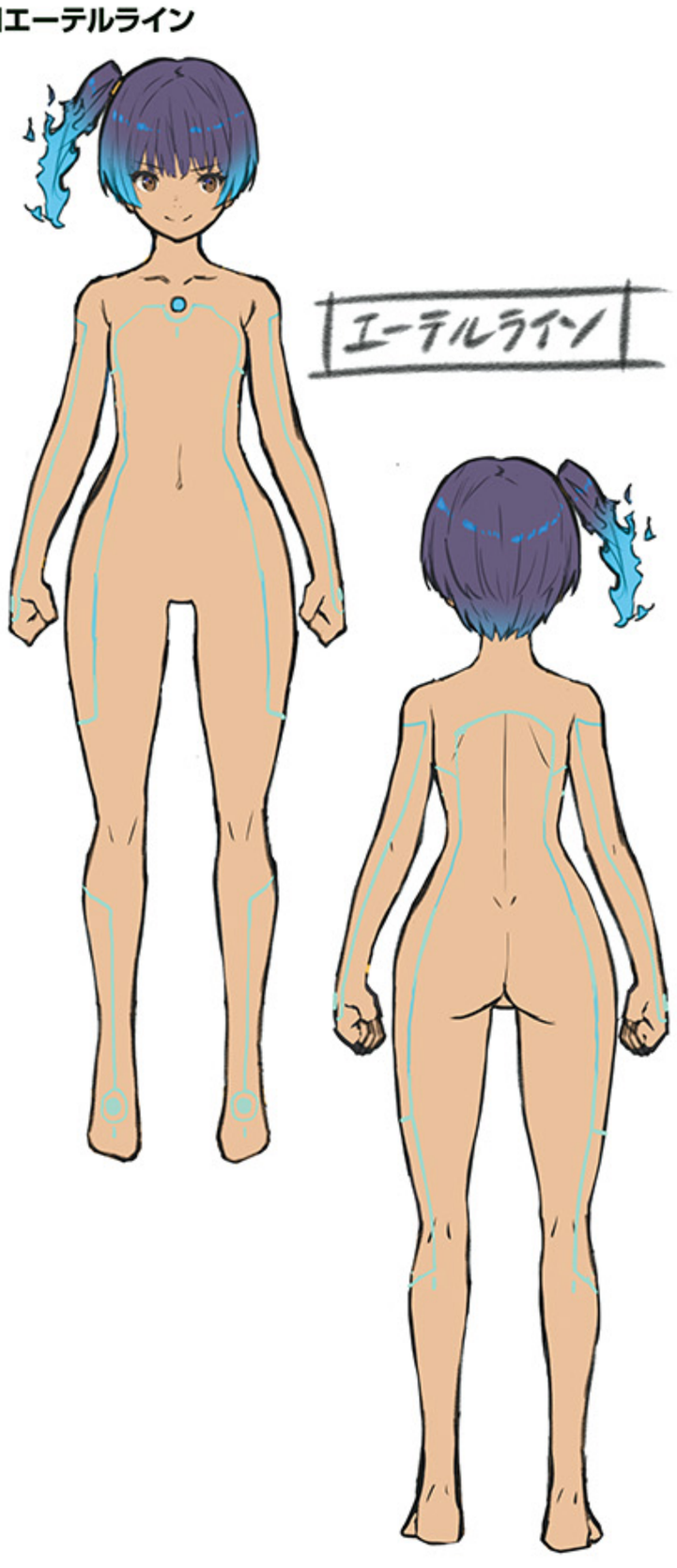
■デザイン案①



■デザイン案②



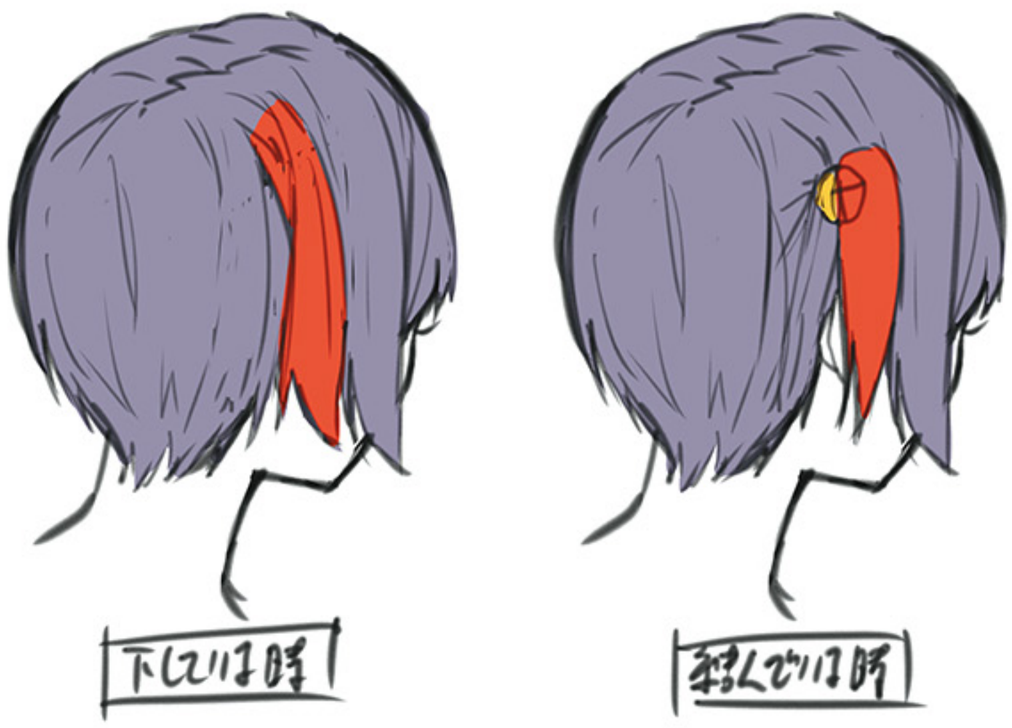
■エーテルライン



■髪型



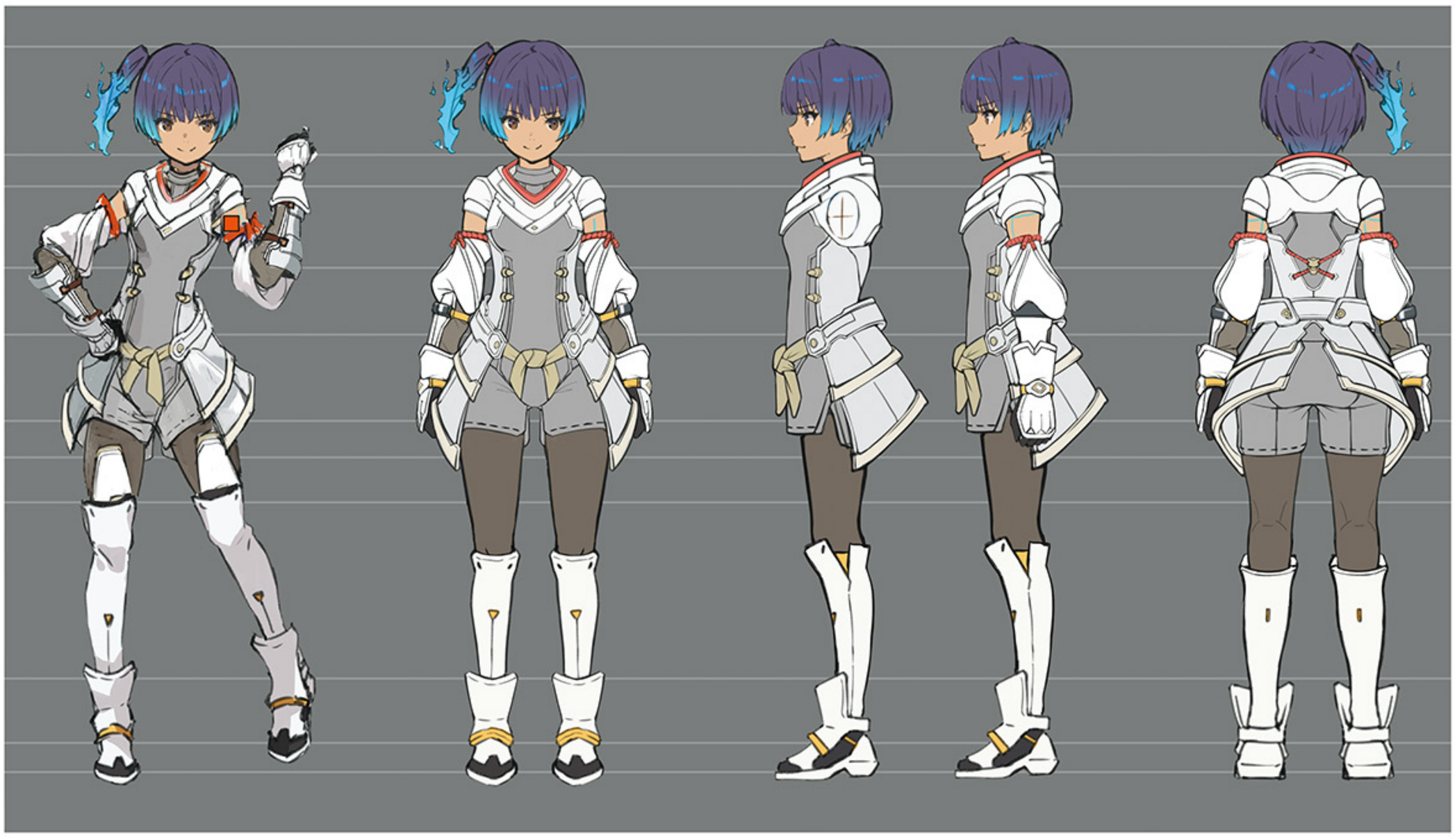
※赤い部分がサイドテールになります。



■命の刻印の配置案



■軍服



表情デザイン

■表情①



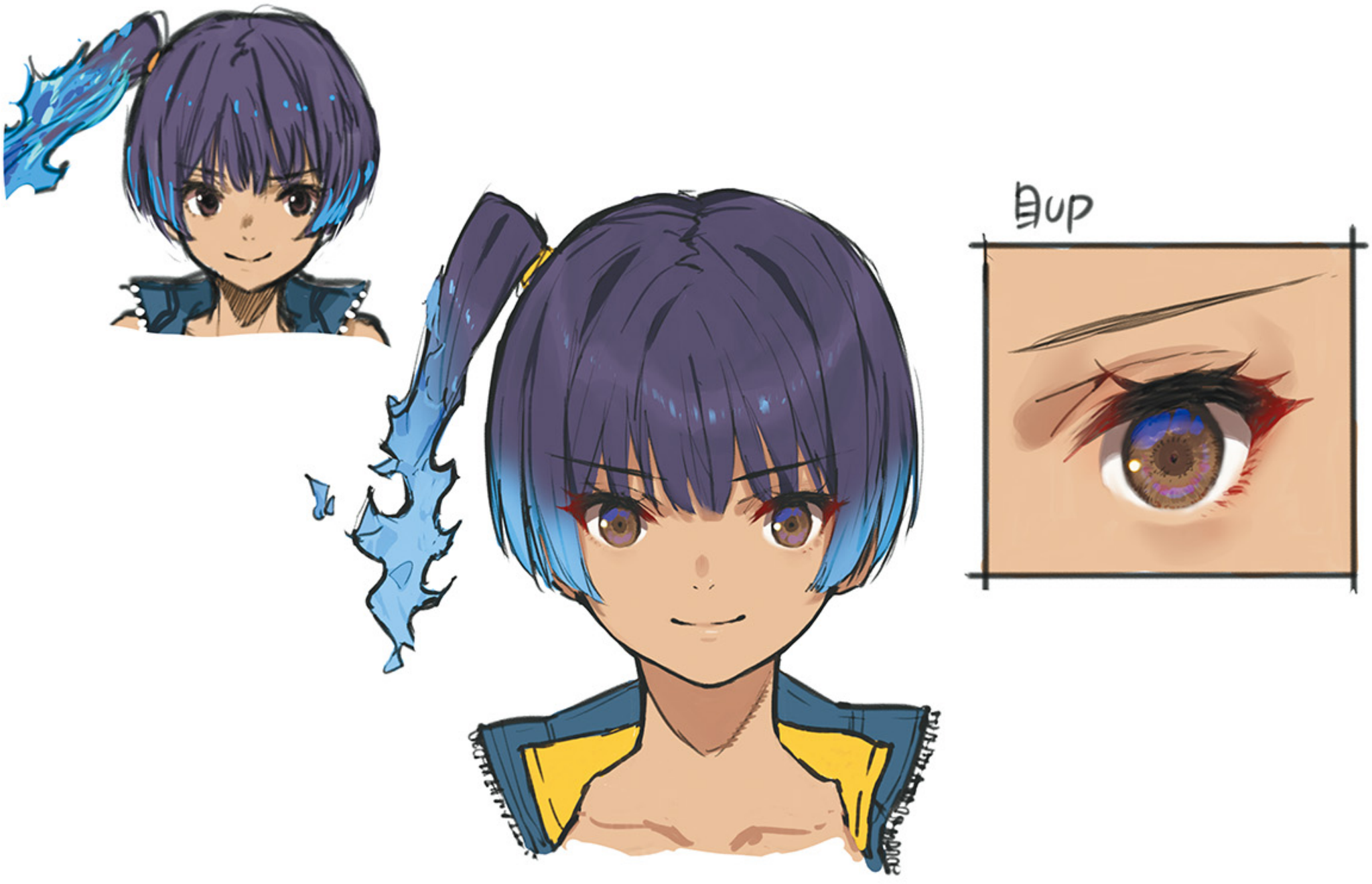
■表情②



■表情③



■顔アップ



エセル

声優 種﨑 敦美
キャラクターデザイン 齋藤 将嗣

所属 ケヴェス・コロニー4(軍務長)→シティー
年齢 19歳(10期)→10歳(1期)→19歳(10期)
クラス フラッシュフェンサー
武器 ダブルレイピア



君達は　君達の望む道を進め
一期一会だ

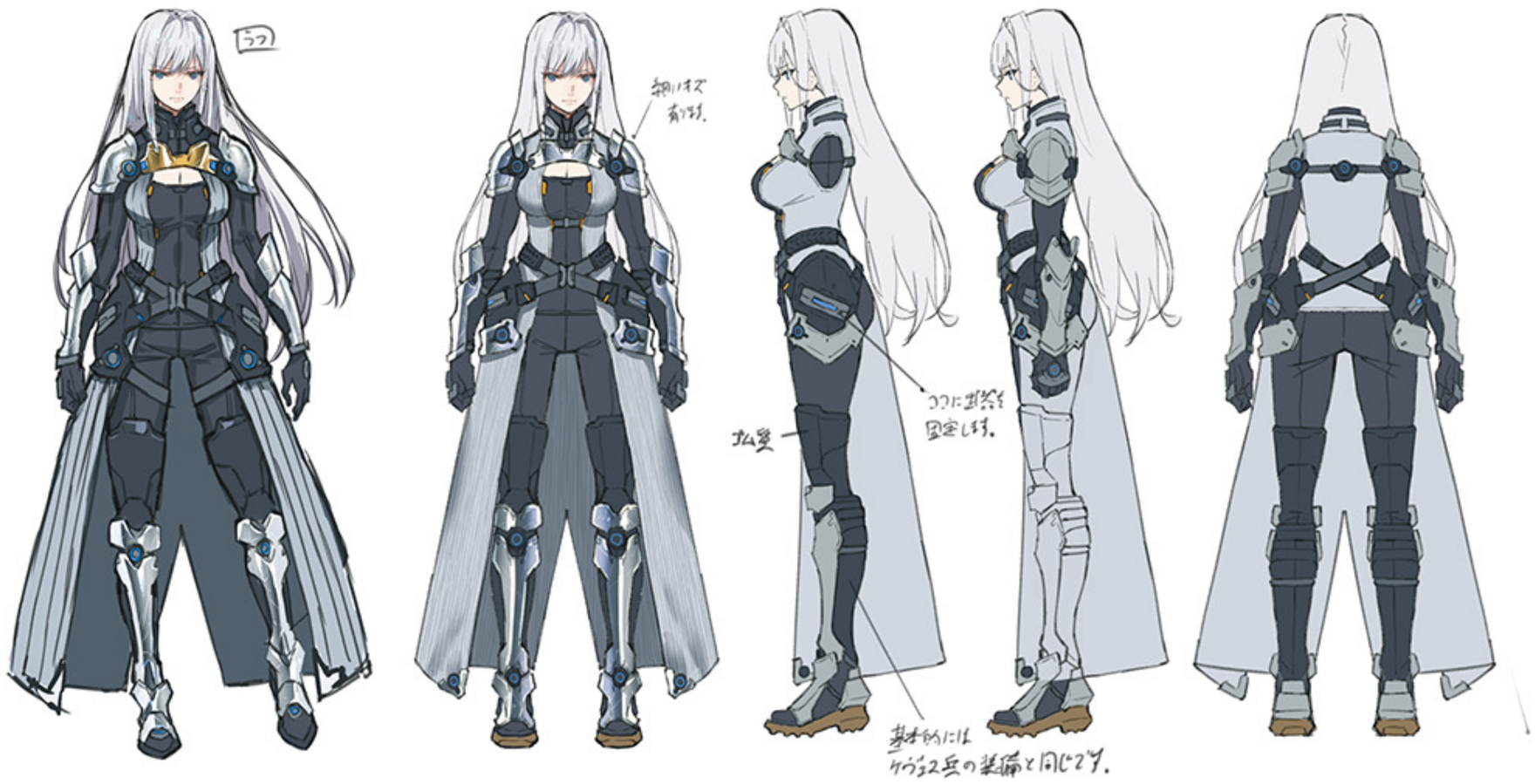
コロニー4の軍務長。着任からわずかな期間でコロニーランクを白銀まで押し上げた功績から、“白銀のエセル”と呼ばれるようになった。かつて刃を交えたカムナビとの決着を望んでおり、その気持ちを利用されてノア達と戦うこととなったが、カムナビが自由を得たことで状況は一変。カムナビとの真の決着をつける闘争に身を投じ、互いを貫く形で満足気に消滅していった。しかし、ケヴェスキャッスルでノア達が発見したゆりかごから、1期の姿で再生。この世界で人が誕生する経緯を、ノア達が知るきっかけとなった。その後、ゆりかごがシティーのロストナンバーズに強奪されるが、シティーのノポンによるちょっとした事故で偶発的に目覚める。1期という幼い身体ゆえに戦えない自身をはがゆく思っていたが、コロニーオメガに残されていた特殊なゆりかごによって10期の姿まで成長。シティーに身を寄せていたカムナビと共にメビウスと戦う決意をする。

クリエイターコメント

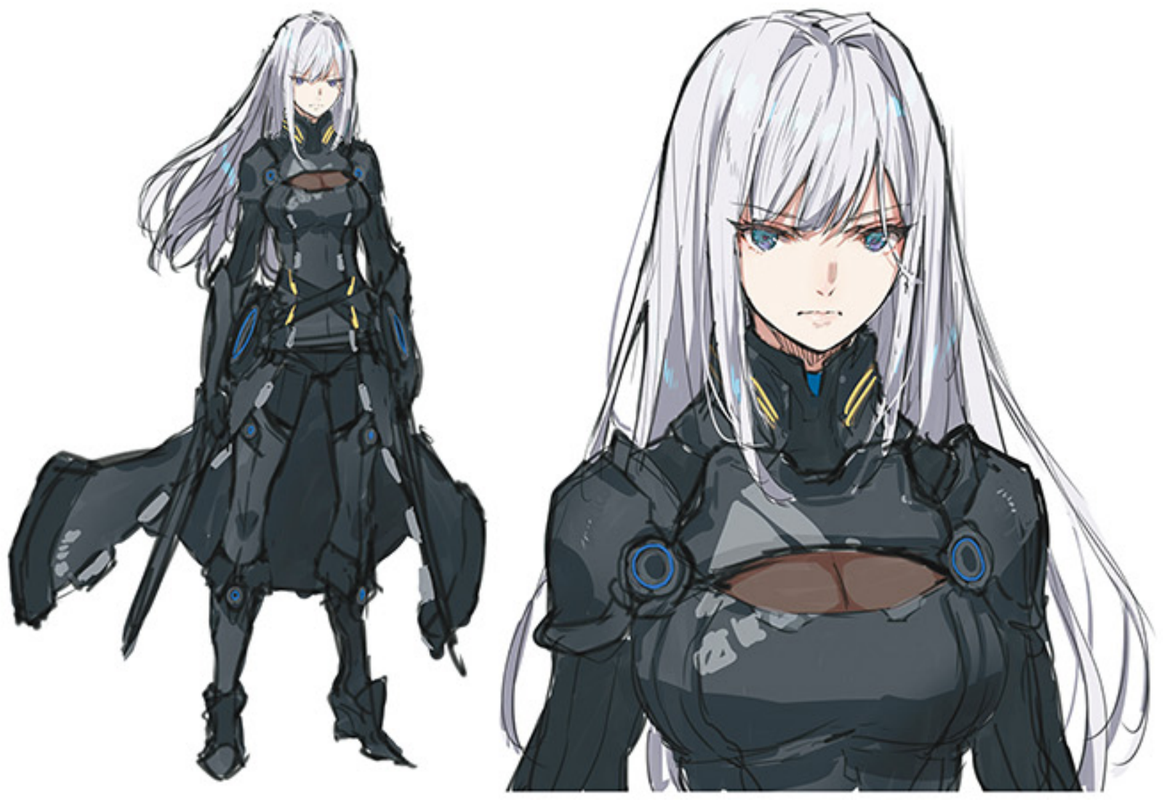
エセルはケヴェス所属なので、初期デザインでは全身黒のカラーリングを基調としていました。白銀のエセルの異名を持つことになり、銀や白をもっと増やしてほしいというオーダーを受けて、今のデザインに落ち着きました。
左目にかかっている髪の毛が気に入っていたので、モデリングでもイメージどおり表現していただいて嬉しかったです。[齋藤]

コスチュームデザイン

■三面図



■デザイン案



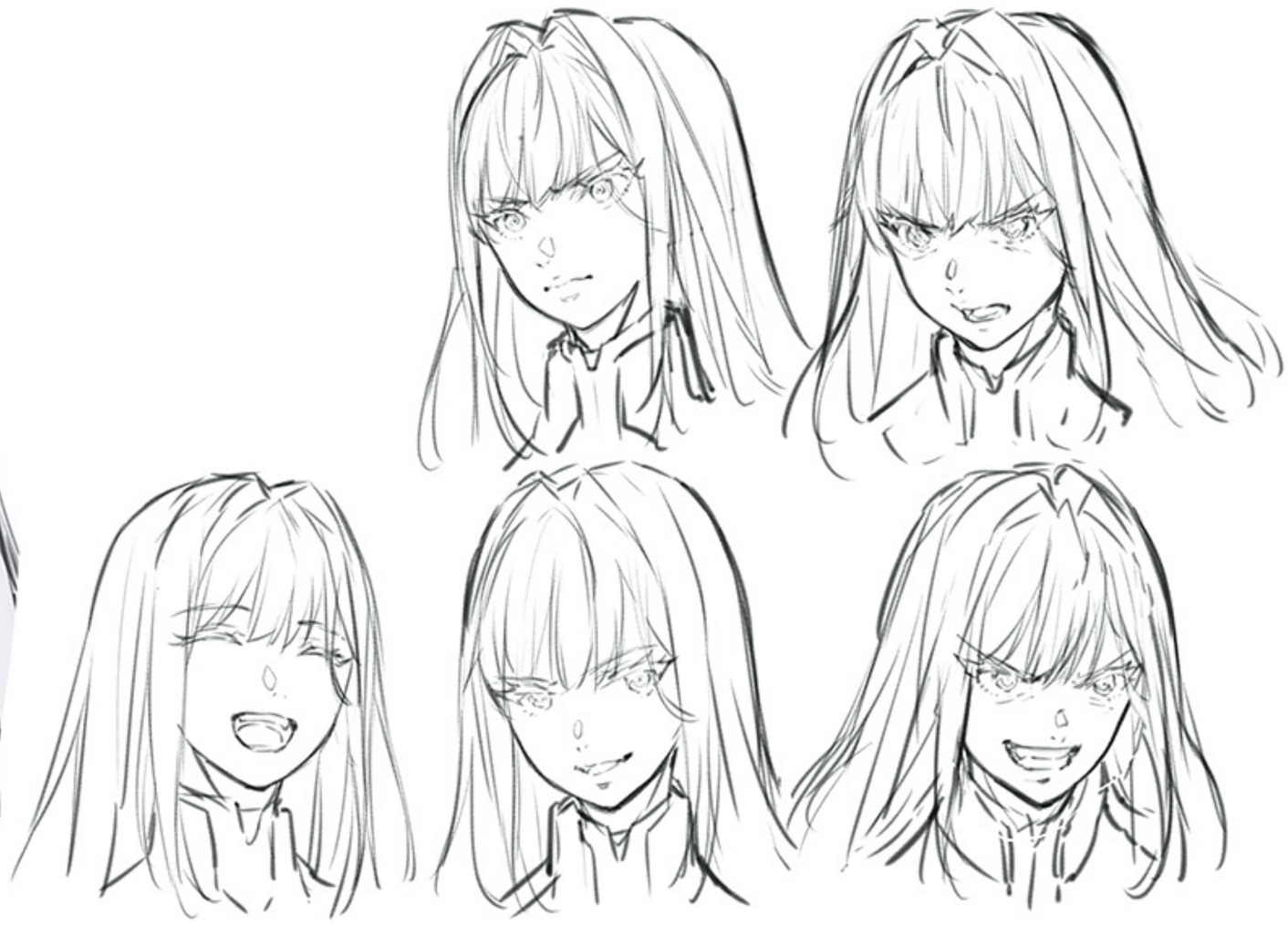
■命の刻印の配置案



表情デザイン

■表情





ルディ

声優 小林 ゆう
キャラクターデザイン モノリスソフト

所属 ケヴェス・コロニー30(軍務長)
年齢 15歳(6期)
クラス ウォーメディック
武器 ヒーリングライフル



僕はメカニックだ
世界がレウニスと同じなら　きっと作れる

優れたメカニックとして知られている、コロニー30の軍務長。ノア達を襲撃するが、執政官キューの命令に従っていたに過ぎず、すぐに反旗を翻しノア達と共にキューを撃破。レウニスを兵器として消費するのではなく、大切な友達として共存したいという自身の願いに気づいたことで、生き方を変えたいと考えるように。その想いに共感し手助けをしてくれたノア達の旅に同行することで、徐々に視野を広げていく。その後、様々なコロニーと関わっていく中で、興味の対象がレウニスだけでなく世界そのものへと広がっていき、人とレウニスが共存できる未来を作りたいという、新たな夢を見つけるのだった。

クリエイターコメント

パッと見元気っ子だけど思いのほか影の部分もある、みたいな割と複雑なパーソナリティが表現できているでしょうか？　要素も多く楽しくデザインできましたがメカ部分が多く、作画が大変でした。腕のアーマーはモデラーさんにフォローしていただきました。[モノリスソフト]

コスチュームデザイン

■二面図



ボディアーマー
胸郭部分は固い素材が
当ててあります（金属では
なく生地が貼ってあるので
見た目の質感は同じ）

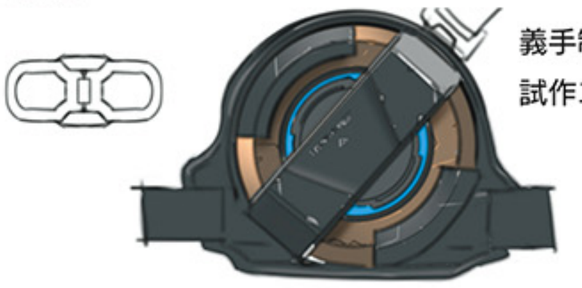
■二面図（道具を外した状態）



■顔アップ



■詳細



義手制御用パック
試作エネルギーパック。武器と関連付けてもいいかも？



工具カバン：ダイアル式バックル
です



作業用グローブ
黒い部分は荒いデコボコがついた樹脂製
青いところはビニールです



靴詳細：安全靴的なもの



ゼオン

声優 逢坂 良太
キャラクターデザイン モノリスソフト

所属 ケヴェス・コロニー9(軍務長)
年齢 19歳(10期)
クラス ガーディアンコマンダー
武器 ガッツグラディウス

クリエイターコメント

責任感があり立場に翻弄されつつも芯は強いという、生徒会長的なイメージで割とすんなり進めました。羽がちょっと小さいのがコントラストで愛嬌になっています。ただ、まさか物語の後半であんな事になるとはデザインの時点では思いませんでした。[モノリスソフト]

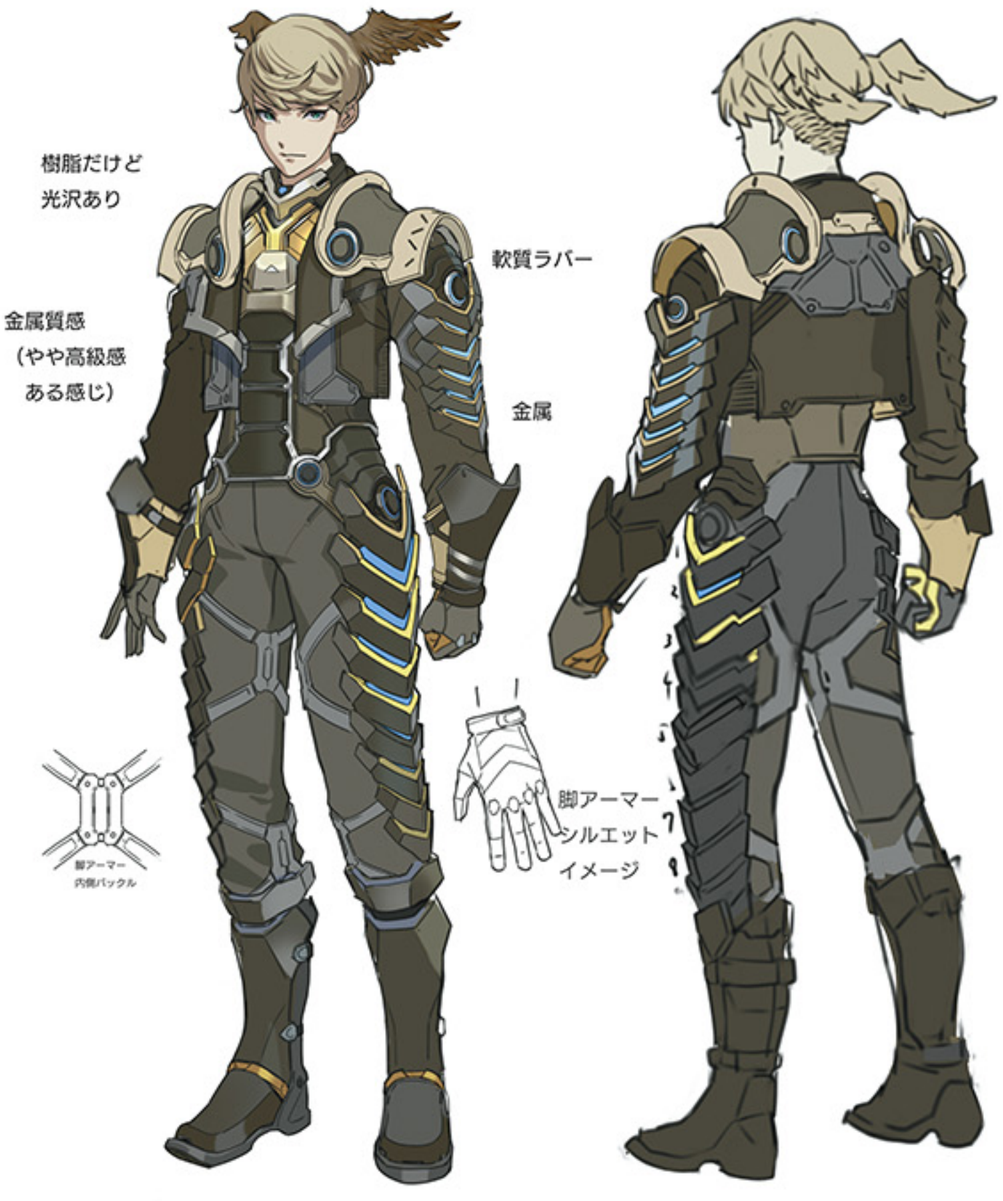


裏切り者を
仲間とは呼べない

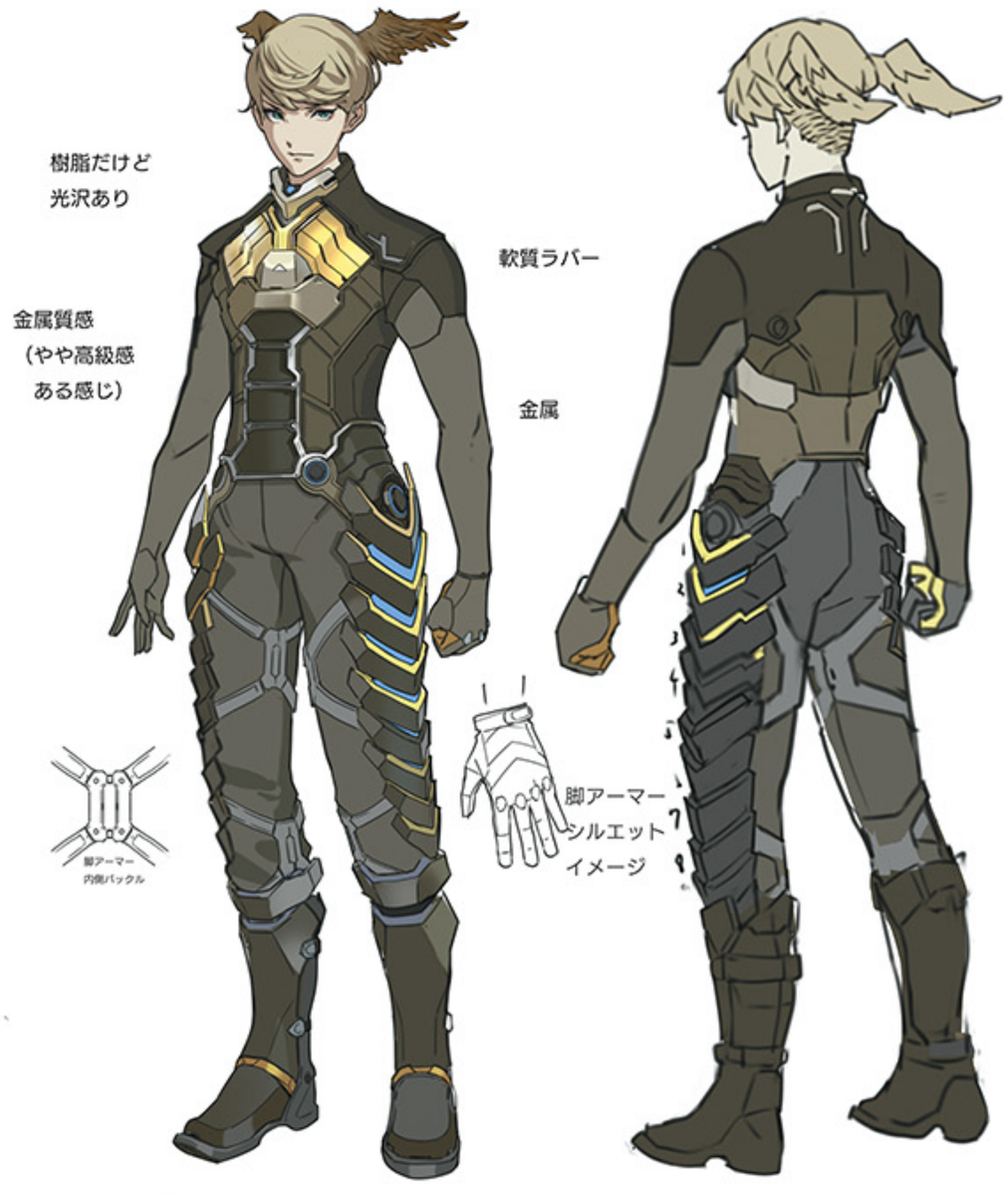
まじめで責任感の強い、コロニー9所属の兵士。ノア達がウロボロスとなった責任で更迭された前軍務長に代わり、同職へと就任した。ノア達とは旧知の間柄で、隠された事情があると察しながらも、軍務長という立場とコロニーへの責任、そして死んでいった仲間達への想いから、毅然とした態度で敵対し続ける。しかし、アグヌス軍の大部隊を相手にノア達が必死に戦う姿を目にし、さらに戦死した仲間達を執政官であるビイが愚弄したことで反逆の意志を示した以降はノア達に協力。コロニーの食糧難や、副官カイツとの確執に悩みを深めていくが、もちもちイモとの偶然の出会いが、彼の人生を大きく変えていくことになる。

コスチュームデザイン

■二面図



■二面図（ジャケットを脱いだ状態）



■デザイン案



シドウ

声優 高橋 広樹
キャラクターデザイン モノリスソフト

所属 アグヌス・コロニーガンマ(軍務長)
年齢 19歳(10期)
クラス 錬世士
武器 双節棍



私達で証明しましょう
その力の向かう先に
光があることを――

コロニーガンマの軍務長であり、ミオたちの元上官にあたる。新兵達を育成する教導官も兼任しており、その教練の過酷さは「戦場に出るほうがマシ」と恐れられるほどと噂されている。ノア達がコロニーガンマを訪れた際は、彼らの真意を確かめるため、客人として受け入れるフリをしながら、執政官ジーの命令のもと粛清しようと戦いを挑む。戦いの末、彼らのウロボロスとしての覚悟を知り、ミオ達を信じる道を選んだ。その後、ミオの頼みで、彼女らウロボロスの行く末を見守る見届人として共闘するようになる。かつてはコロニーカイの軍務長として、“尽滅のオウガイ”と呼ばれるほどの圧倒的な実力と容赦ない戦法で、敵味方ともに恐れられていた過去を持つ。

クリエイターコメント

良い上司とおもいきや悪い人……に見せかけてほんとはやっぱりいい人なのかな？　というイメージ通りの役どころになっていました。デザインのベース的な部分に『ゼノブレイド2』のアーケディア人のイメージを借りました。[モノリスソフト]

コスチュームデザイン

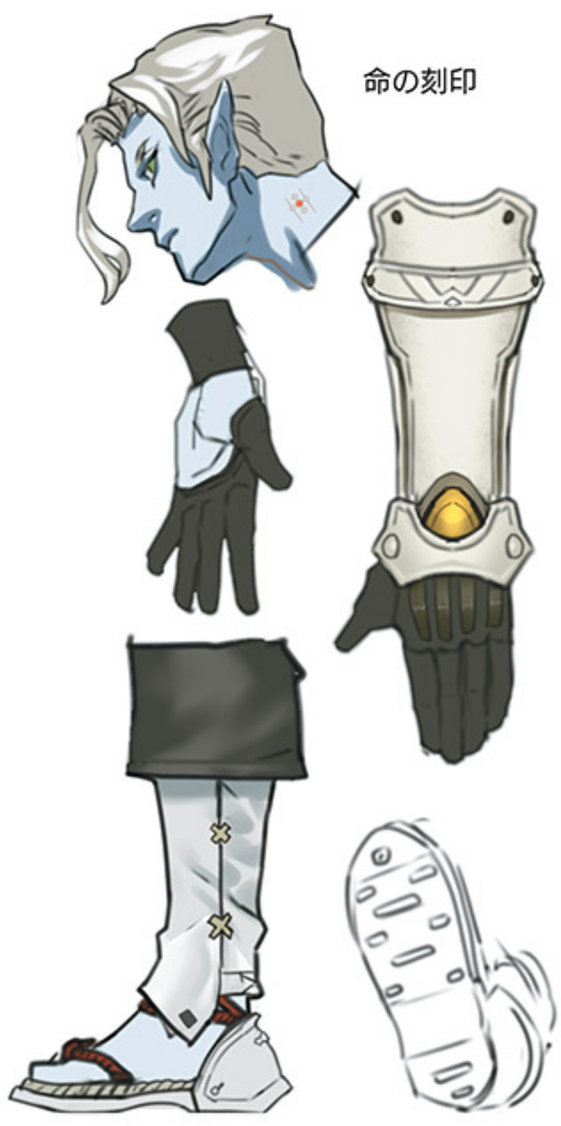
■二面図



■顔アップ



■詳細



リク&マナナ

声優 リク：千本木 彩花　マナナ：洲崎 綾
キャラクターデザイン モノリスソフト

所属 リク：ケヴェス・コロニー9→独立勢力
マナナ：アグヌス・コロニーガンマ→独立勢力
年齢 リク：？歳　マナナ：？歳
クラス ヤムスミス
武器 ヴァリアブルアームズ

クリエイターコメント

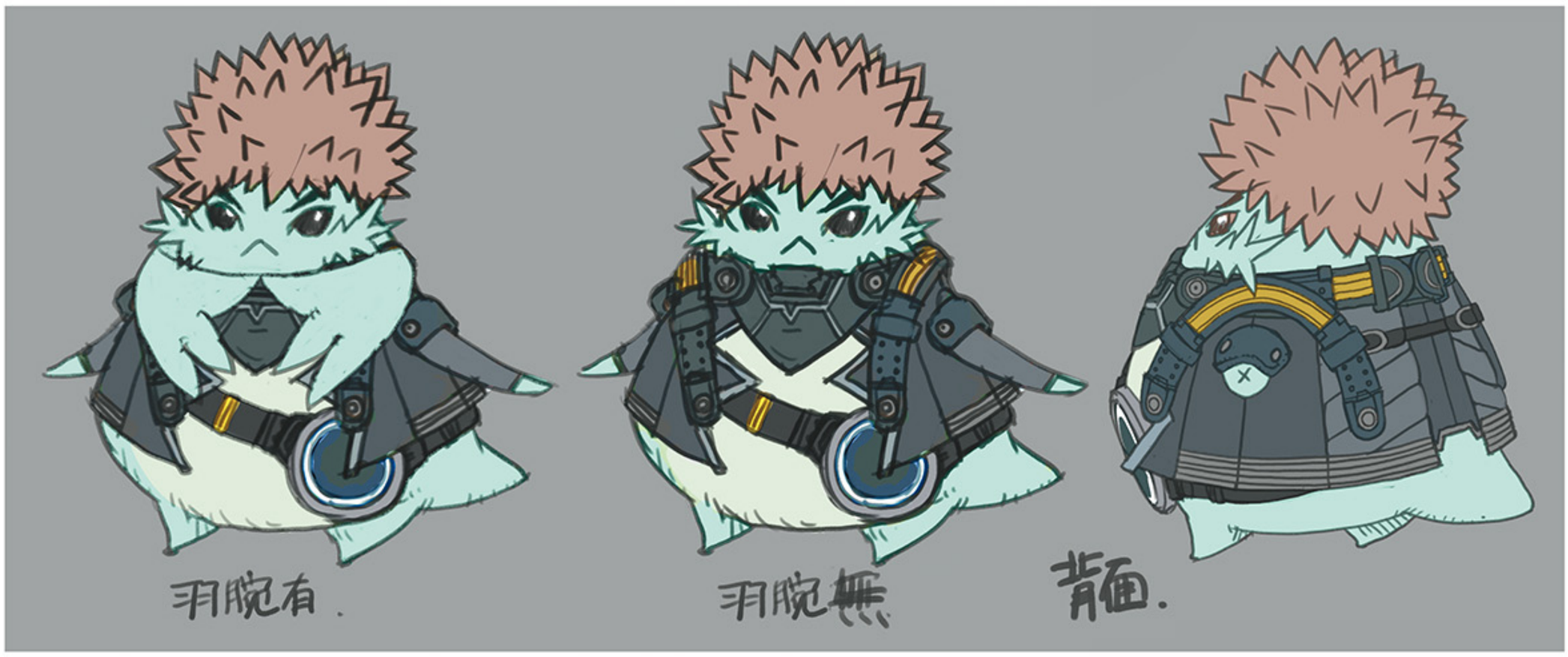
イガイガヘアーとツインテールコック帽でカラーリングもスイートに。リクは工具、マナナは調理鍋を背負っています。ヒーロー装備は特徴を出すために悩んだ結果、衣装にリク＆マナナのカラーリングを取り入れ、イガイガ帽、コック帽をかぶらせることにしました。
［モノリスソフト］



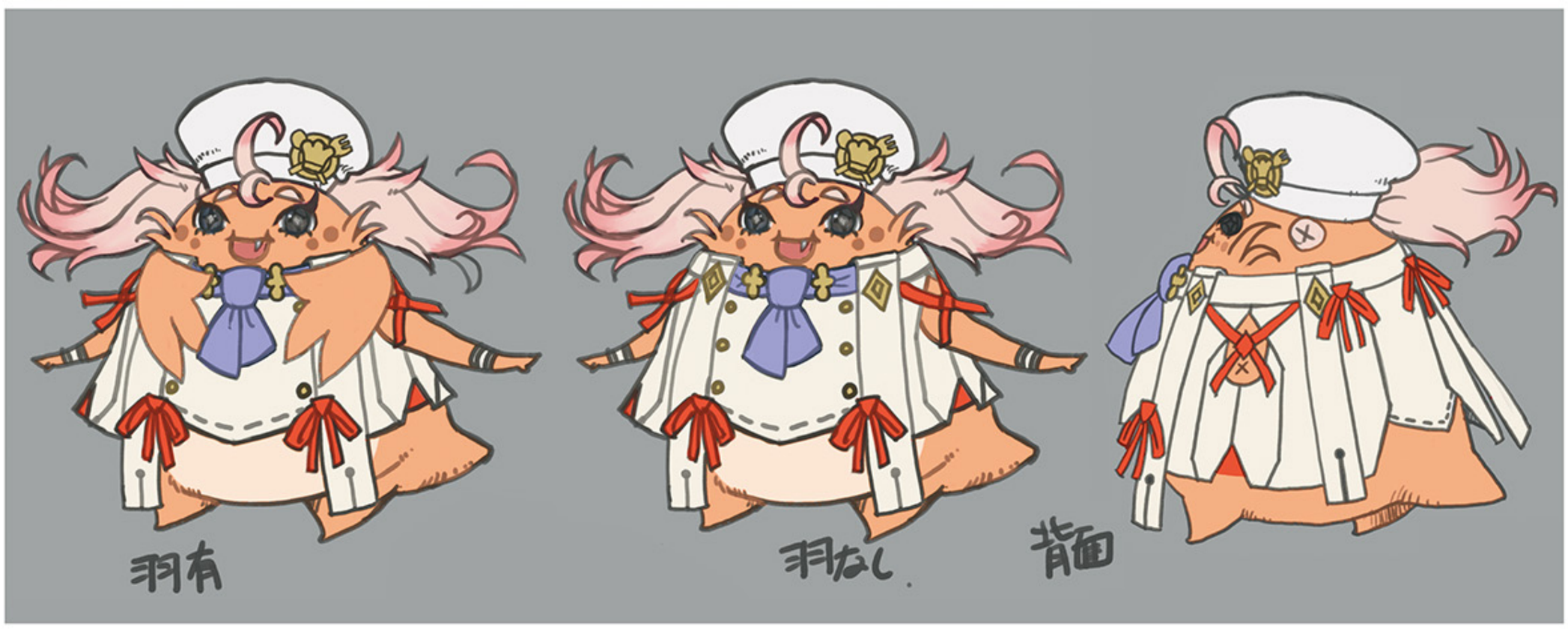
ケヴェス軍所属のメカニックであるリクと、アグヌス軍所属の給仕担当であるマナナというノポン同士のコンビ。リクはノア達とは幼なじみでもあり、彼らがウロボロスとなって世界を敵に回すようになってからも助力し続ける。リクとマナナは料理やジェムクラフトといった旅のサポートだけでなく、ノポンならではの視点からノア達に助言や疑問を投げかけ、新たな角度から世界を捉えるきっかけを与えた。戦いにおいての連携はもちろん、苦楽を共にする中で築かれた絆は確かなものであり、世界が分かたれる中では互いの名を呼びながら号泣していた。

コスチュームデザイン

■リク



■マナナ



■リク装備



■マナナ装備



グレイ

声優 千葉 繁
キャラクターデザイン モノリスソフト

所属 シティー
年齢 60歳
クラス フルメタルジャガー
武器 ガンフラップ

クリエイターコメント

大人で銃使いという異質なヒーローです。以前デザインした『ゼノブレイド2』のミノチと被るなぁ、と思いながらデザインしました。老化を「かっこよく」描かければならないのは正直苦手でしたが……どうでしょうか？［モノリスソフト］



必要になれば俺を呼べ 手を貸してやる

二丁拳銃を得物に戦う凄腕の兵士。眼帯と覆面で顔を覆っており、その言動には謎が多い。寡黙だが、「鈍くさい」と言われてふてくされた表情を見せたこともあり、感情をあらわにしないように努めていることが分かる。ケヴェス軍に追われていたところを、不本意ながらノア達と共闘することとなり、見事退けたあとは「友の遺志に従う」と語って謎の欠片を託した。真意を語らぬままノア達に協力していたが、実はシティーに所属しており、年若い妻がいることが判明する。ゲルニカ・ヴァンダムとは、幾多の死線を共に乗り越えた親友同士だった。

イラストの別バージョン

■素顔



コスチュームデザイン

■二面図



■二面図(素顔)



■顔アップ



■詳細



イスルギ

声優 前野 智昭
キャラクターデザイン 齋藤 将嗣
イラスト 齋藤 将嗣、モノリスソフト

所属 アグヌス・コロニーラムダ(軍務長)
年齢 19歳(10期)
クラス 戦略士
武器 盤銃



**優しさが勝利するということを
お前が証明してみせてくれ——**

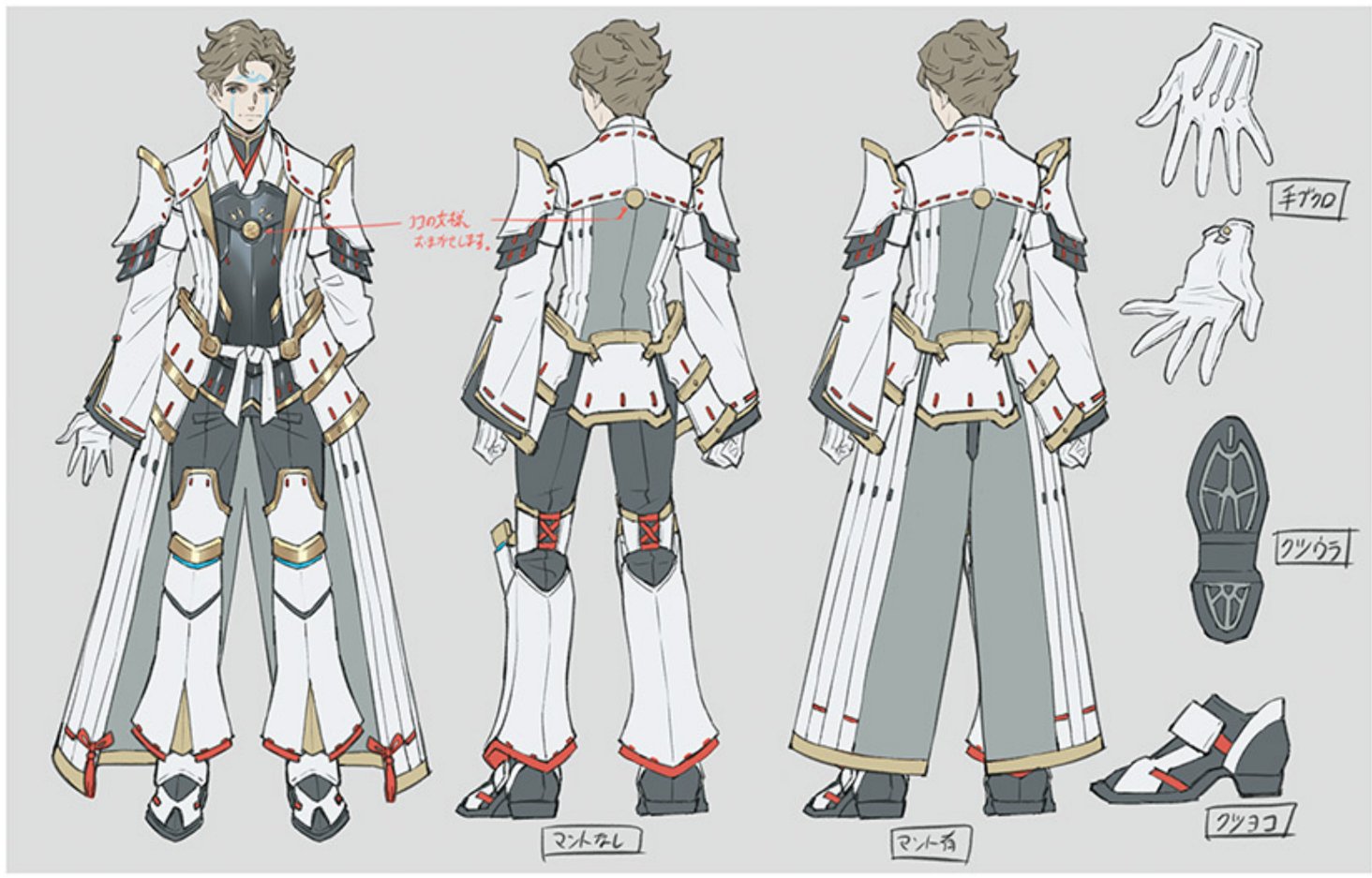
コロニーラムダの軍務長。実直な性格で、部下からの信頼も厚いが、かつて副官であるナミを失った悲しみから立ち直れておらず、その心の隙を執政官ジェイにつけこまれてしまう。ジェイの作り出した泥人形のイスルギがノア達を襲撃するが、ミオ、セナ、タイオンがウロボロスの力を発現させたことで事なきを得た。自律型レウニス暴走事故の際には、ノア達の助力もあって、洞窟の崩落やレウニスの襲撃からコロニーの仲間達を救い出すことに成功。その恩返しとしてノア達に力添えすることを誓う。ただ真面目すぎるあまり過労を心配され、ノア達と共に温泉探しを敢行することに。温泉を発見して、無理やり放り込まれるイスルギだったが、浸かったあとはすっかりその虜となっていた。

クリエイターコメント

イスルギは脚本を読んだ時にだいぶ大人な印象を抱いたので、落ち着きのあるキャラクターに見えるようにデザインしました。顔に入ったエーテルラインが気に入っています。ですが現実の人間でいえば10代ではあるので、髪型はどこか少年らしさが残るようにしています。メインビジュアルはモノリスソフトさんが描かれたものに私が加筆しています。[齋藤]

コスチュームデザイン

■二面図と詳細



■デザイン案



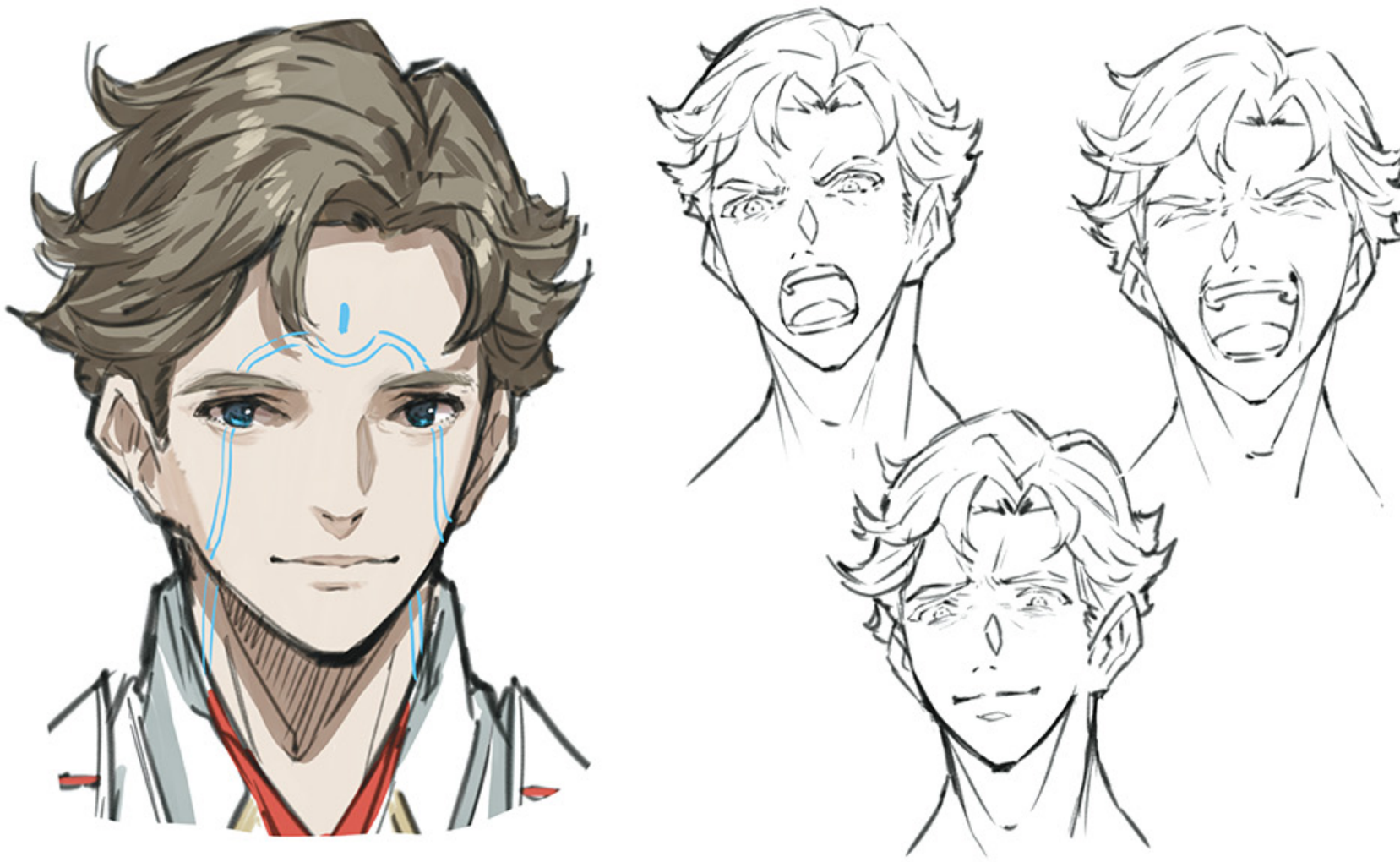


■命の刻印の配置案



表情デザイン

■表情



ユズリハ

声優 釘宮 理恵
キャラクターデザイン モノリスソフト

所属 アグヌス・コロニータウ(軍務長)
年齢 16歳(7期)
クラス 幻弓士
武器 光鱗弓

クリエイターコメント

イメージ的にはエルフの子で進めていました。途中まで縦耳だったんですが、横耳に変えたらちょっとほんわかした雰囲気も出て、一気にイメージが固まりました。刻印の位置は他と被らないように決めました。[モノリスソフト]

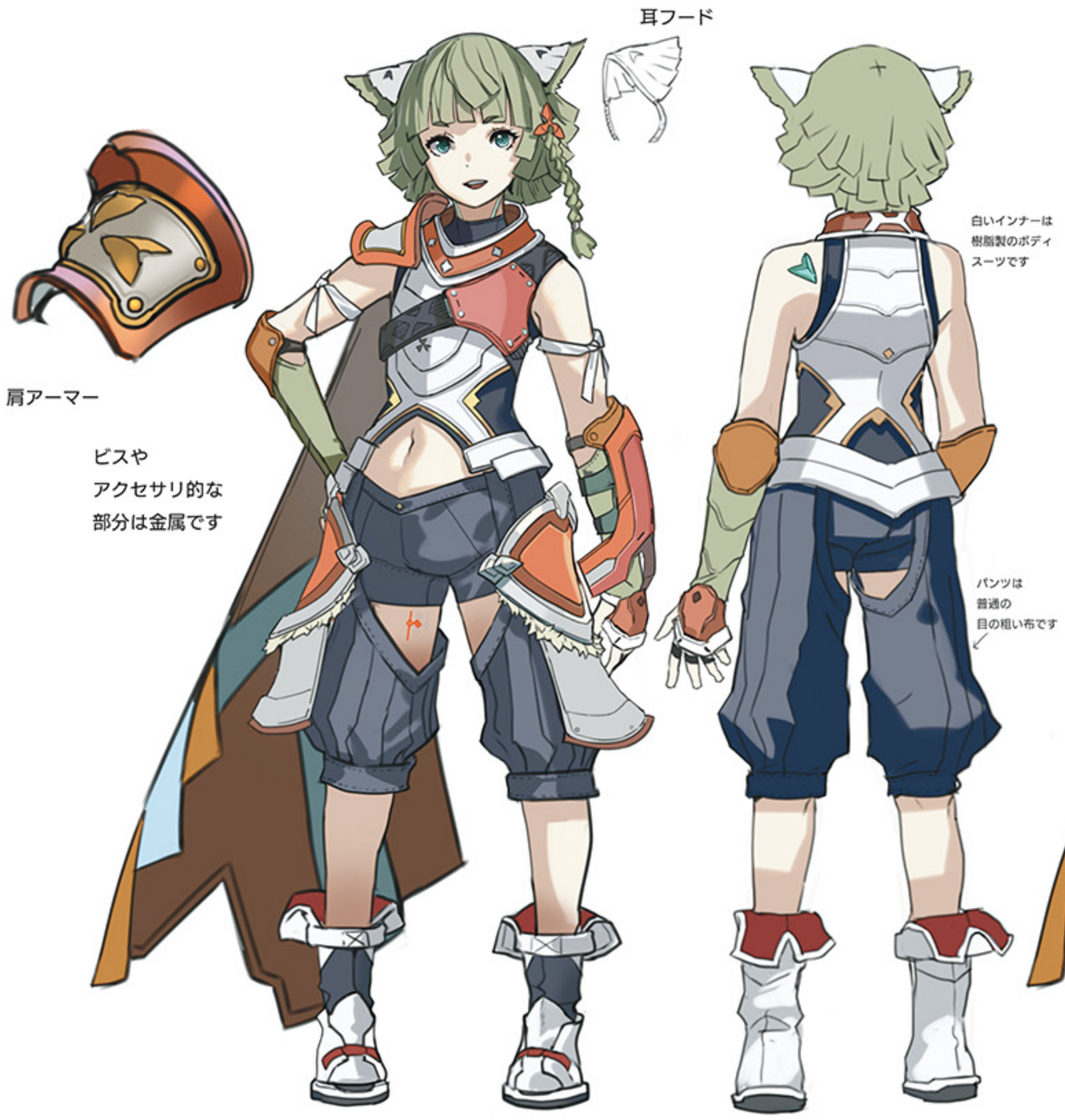


私達は
生きようと誓ったのです

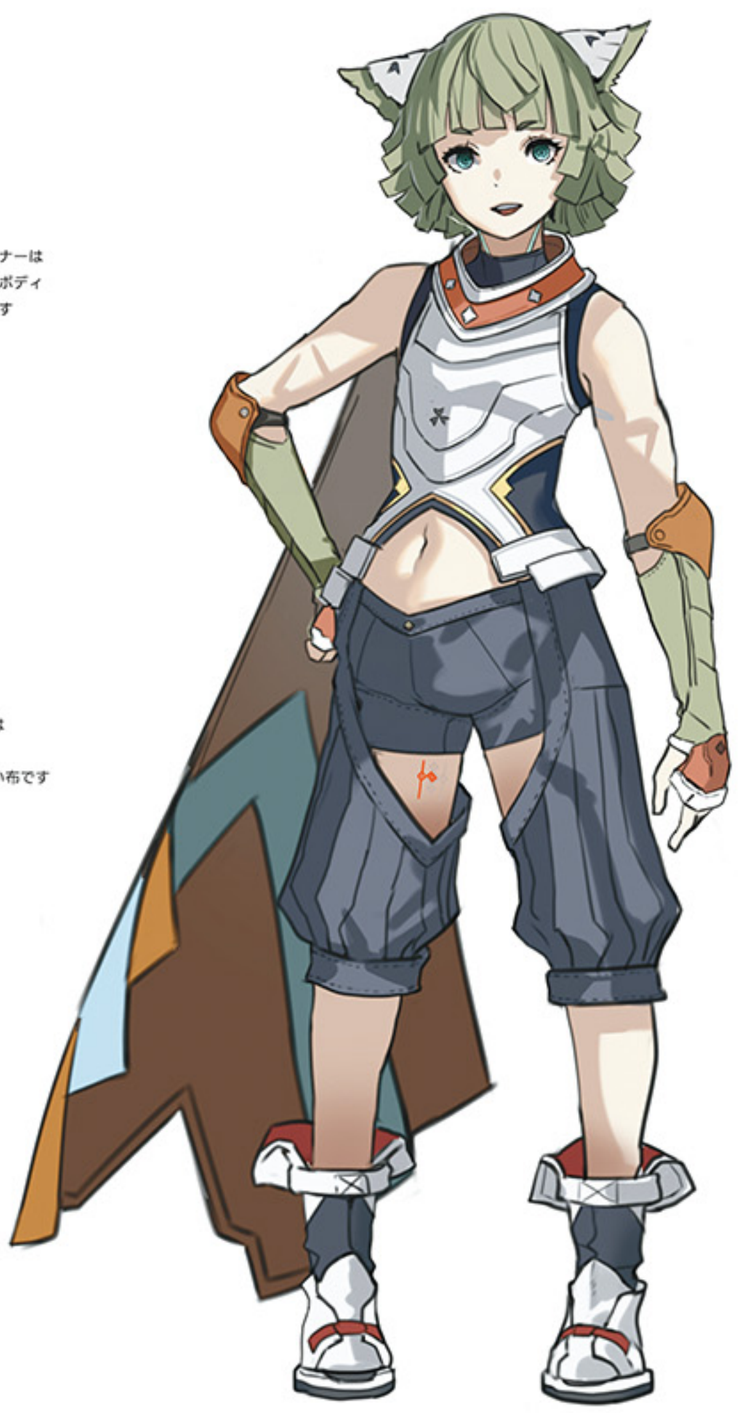
コロニータウの軍務長。ケヴェスキャッスルに向かうノア達を襲撃するが、外界の情勢から孤立したコロニーで暮らしていたため、ノア達がウロボロスだと知っていたわけではなく、コロニーに近づく危険を退けるためだったと判明した。出会った当初は、自然のままに生き、自然と共に朽ちゆく運命を受け入れ、達観していたが、仲間の危機をノア達に救われ、彼らの説得もあって考えを改める。以来、コロニータウの現状を変えるための強さと知見を得るべく、ノア達に同行する。行方知れずだった執政官ユーが現れ、人々が苦しみの末に迎える死の瞬間に愉悦を感じるという邪悪な真意を見せた際は、静かな口調ながら怒りを露わにし、激しい戦いの末にユーを打倒してみせた。

コスチュームデザイン

■二面図



■二面図（アーマーを外した状態）



■顔アップ



■詳細



アシェラ

声優 M・A・O
キャラクターデザイン モノリスソフト

所属 ケヴェス・コロニー11(軍務長)
年齢 18歳(9期)
クラス ローンエグザイル
武器 ツインセイバー



"激的" に生きて "劇的" に死ぬ――
それが私の望む戦場なのさ

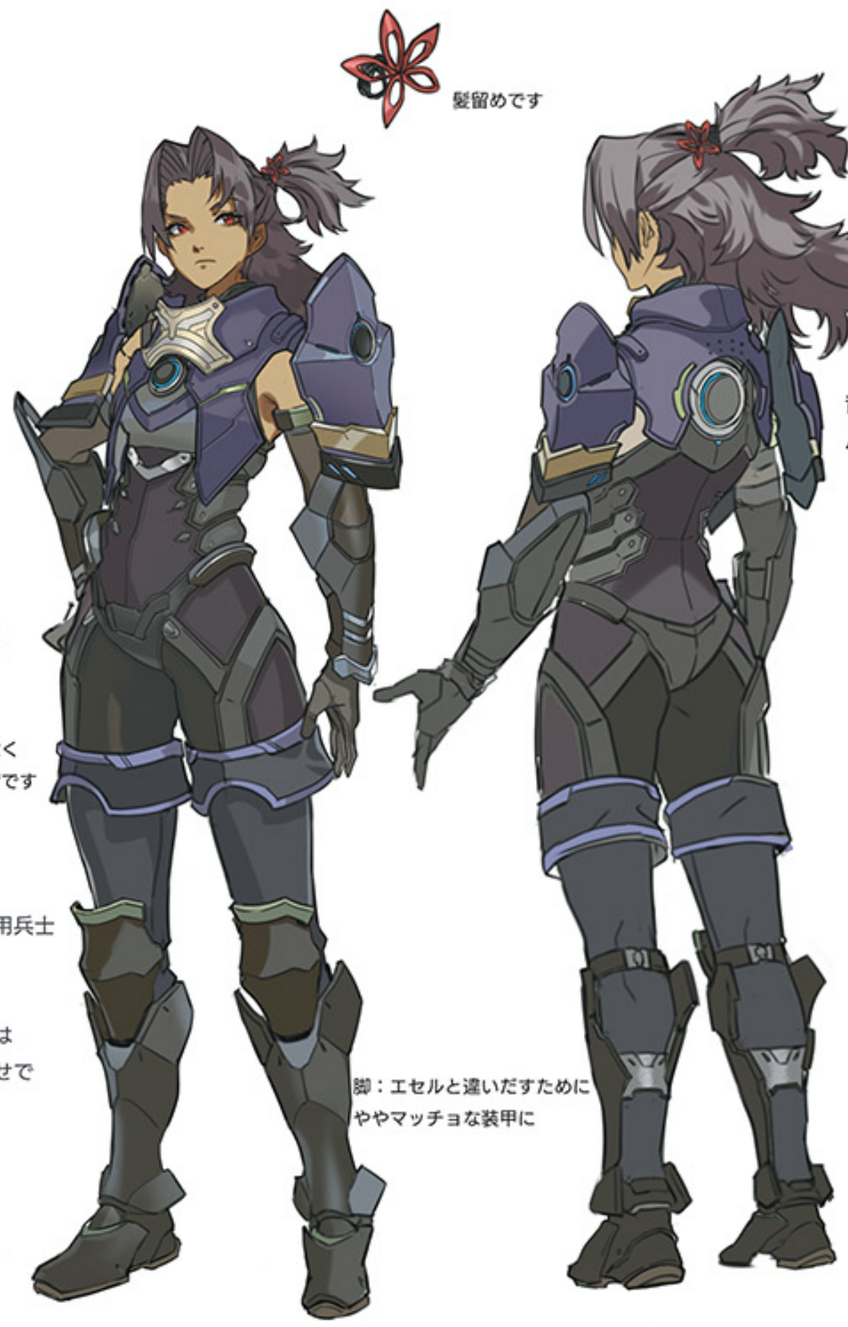
“凌剣のアシェラ”の異名を持つ、コロニー11の軍務長。ケヴェスのディフェンダーで知らぬ者はいないとされ、ケヴェス軍の中で最強格のひとりに数えられているが、自ら進んで死地に突撃し、狂喜乱舞するさまは、一部では“死にたがりの戦闘狂”とも呼ばれている。まるで自滅を望んでいるかのような言動に、ユーニからは幾度となく反発されるが、そんな彼女をむしろ気に入っている様子。ユーニもまた対話を経てアシェラの確固たる信念を知り、次第に一定の理解を示すようになる。実は遥か昔、命を捧げる儀式として処刑された過去があり、その時の記憶が刻まれた首の痛みから解放されたいと願い、死を望んで戦い続けるようになった。アシェラ自身が死と再生を経験しているため、執政官の正体や人の誕生にまつわる経緯を知る数少ない人物でもある。

クリエイターコメント

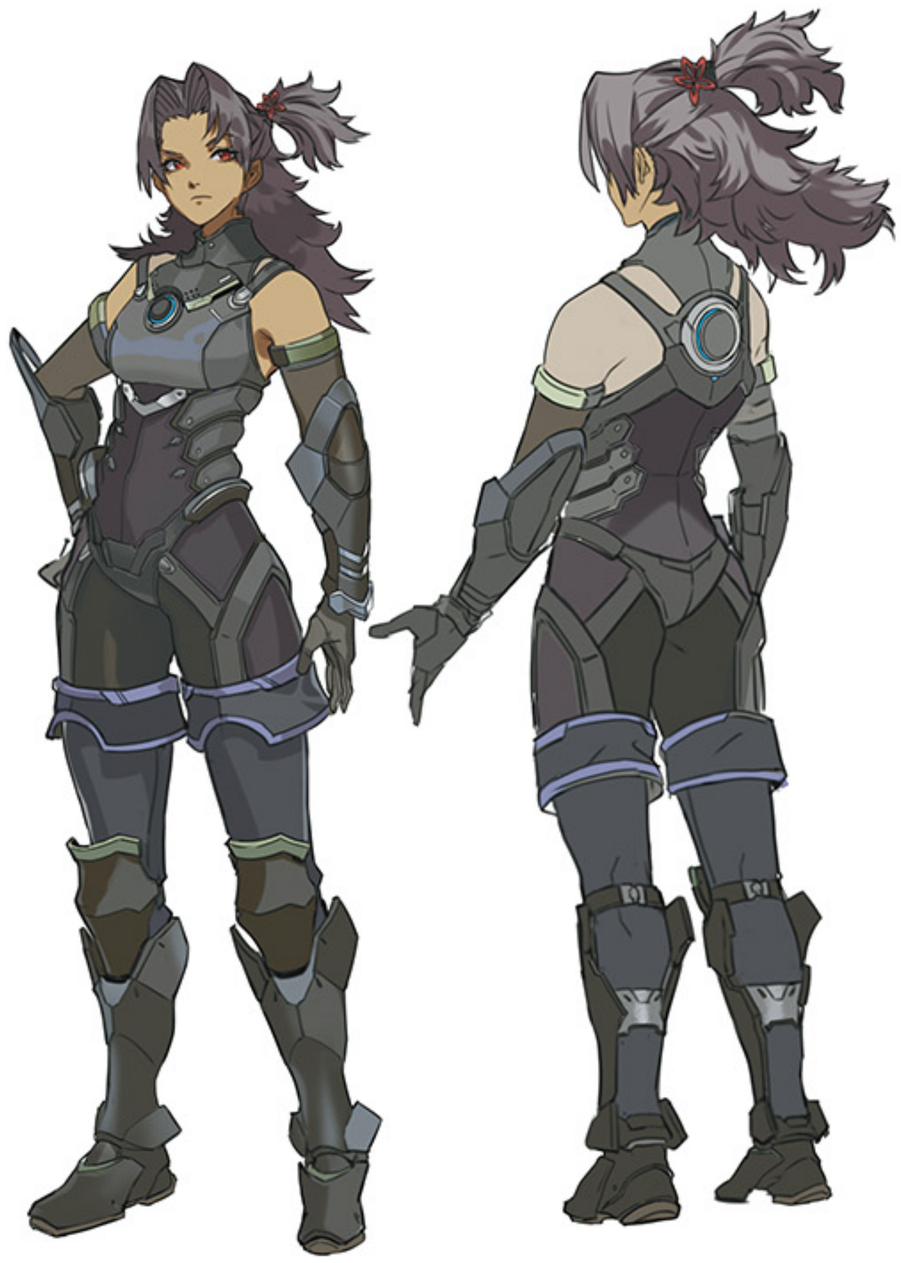
最初は剣客をイメージのベースにしていましたが、それだとアグヌス側になっちゃうな、などあって現在の感じに。ユーニと仲良しになる事とか知らずに描きましたが、並べた感じわりと良い組み合わせになっていると思いますね。
[モノリスソフト]

コスチュームデザイン

■二面図



■二面図（ジャケットを脱いだ状態）



■顔アップ



■詳細



ニイナ

声優 小清水 亜美
キャラクターデザイン モノリスソフト

所属 アグヌス・コロニーイオタ(軍務長)
年齢 15歲(6期)
クラス 攻騎士
武器 無限刃



クリエイターコメント

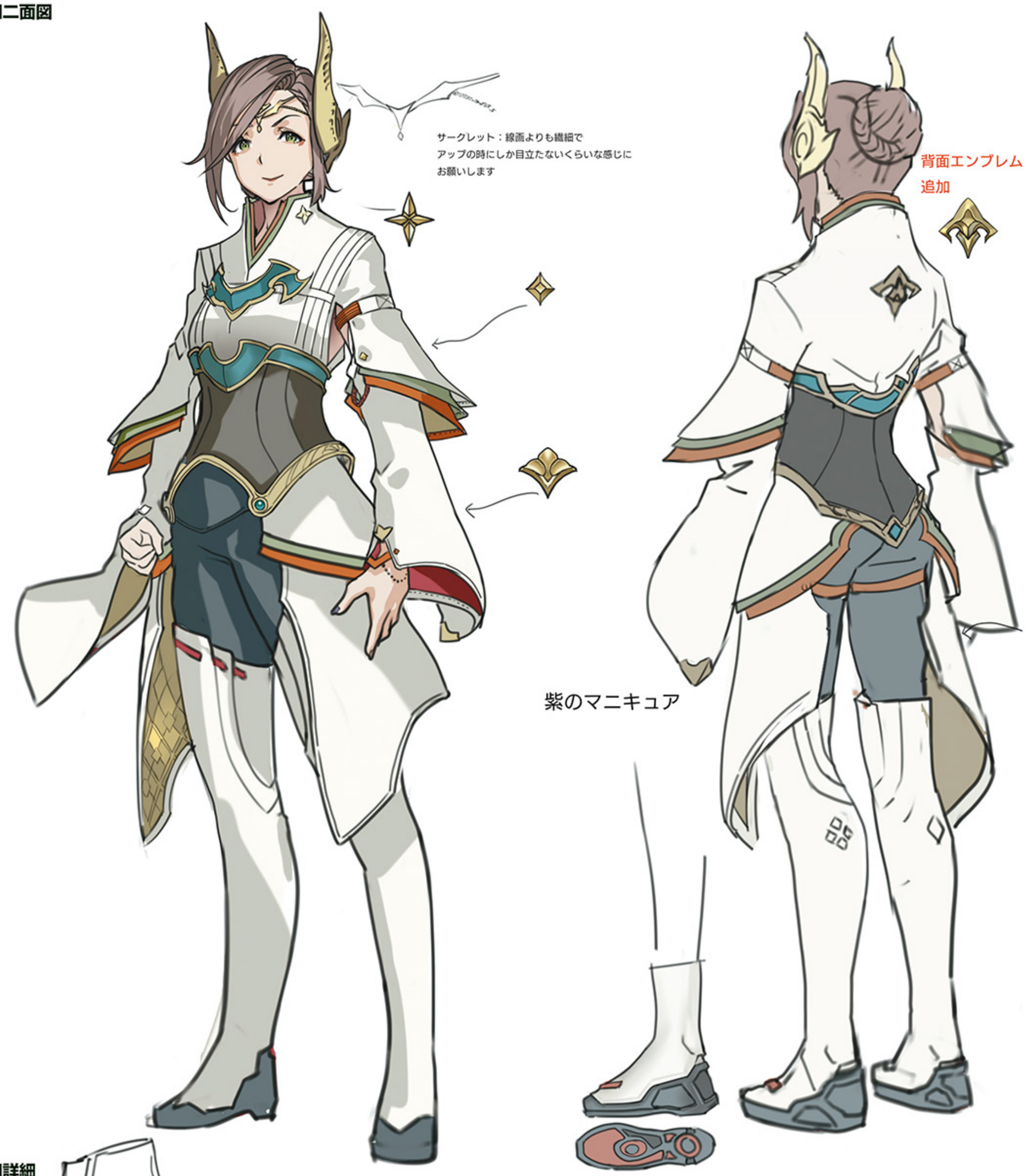
「ナメられないようにかっこつけてる若いリーダー」というイメージは最初からあったので割とすんなり進みました。化粧ネタは……自分からだったか発注にあったか忘れましたが、部下にあそこまで弄られるほどの地味顔ではないと思うんですが……[モノリスソフト]

私はその外の景色が見たいの
信じてもらえないと思うけど――

優れた知略と統率力を誇る、コロニーイオタの軍務長。戦況を読み解くため、物資の流れを視覚化できる“コレペディアカード”を発案したことで、執政官の企みをいち早く察知した。彼らの支配から脱した世界を見たいと考えており、ノア達をあえて挑発することで、ウロボロスが共闘に値する存在かを見極めようとする。過去の経験から他人を信用しておらず、年齢を偽るなど秘密が多いが、ノア達と接して少しずつ本当の自分を見せるように変わっていく。また、まるで戦術が読めず敗北した経験から、コロニー30を率いるルディに対抗心を持っていたが、コロニー間の技術交流を通してルディの屈託のない心に触れ、わだかまりは解けていく。

コスチュームデザイン

■二面図



■詳細





■顔アップ



モニカ

声優 渡辺 明乃
キャラクターデザイン 齋藤 将嗣
イラスト モノリスソフト

所属 シティー(指導者)
年齢 33歳
クラス ロストヴァンガード
武器 ディフェンスメイス

クリエイターコメント

モニカはシティーとロストナンバーズを束ねる長なので、強くて頼もしいデザインになるように心がけました。奥に座って指示を出すようなキャラクターではなく、前線に立って自ら仲間を導いていくアグレッシブさをイメージして動きやすそうな服装にしています。個人的に『ゼノブレイド3』で一番ジーンズが似合うキャラクターだと思っています。［齋藤］



彼らはただ犠牲になったのではなく 私達に未来を託していったのだ

シティーの長老にして、ロストナンバーズの代表を務める女性。ノア達にウロボロスの力を託したゲルニカ・ヴァンダムの娘であり、ゴンドウの母親でもある。ノア達にシティーで自由に生きる人々を見せ、人間の本来あるべき姿を教えた。その後、戦死した仲間達の遺品を命刻碑の元へ集め、ノア達におくってもらうことで、未来に向けて歩む意志をより強固なものとする。そして、ゲルニカのように自らも最前線に立ちたいとノア達の旅路に同行する道を選んだ。夫を失った悲しみは消えておらず、義弟であるジャンセンが率いる若きウロボロス候補生達が独断で行動した際は血相を変えて救出に向かう。候補生達に命の大切さを説く一方で、ジャンセンから愛の告白を受けて面食らう一幕も見せた。

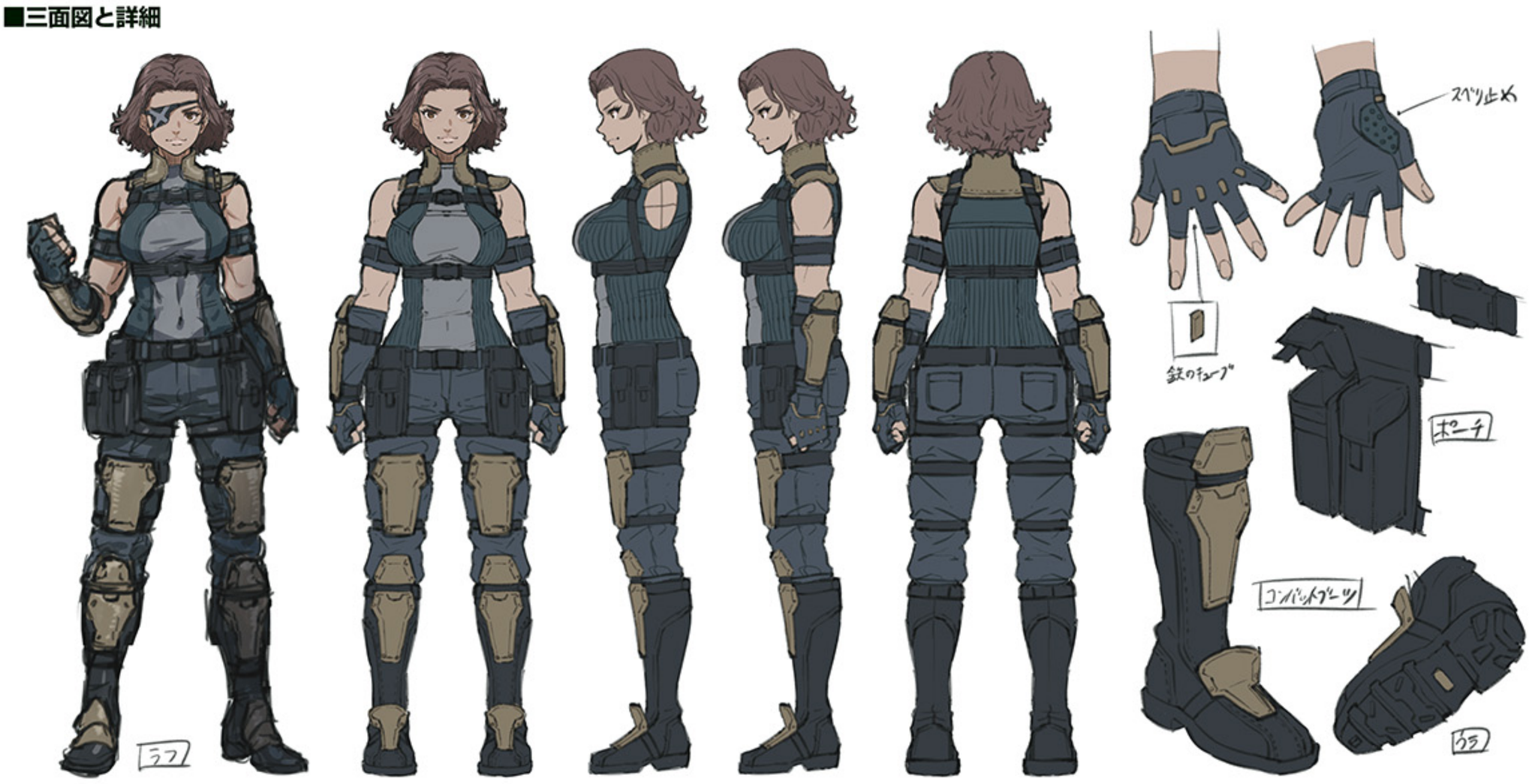
イラストの別バージョン

■眼帯なし



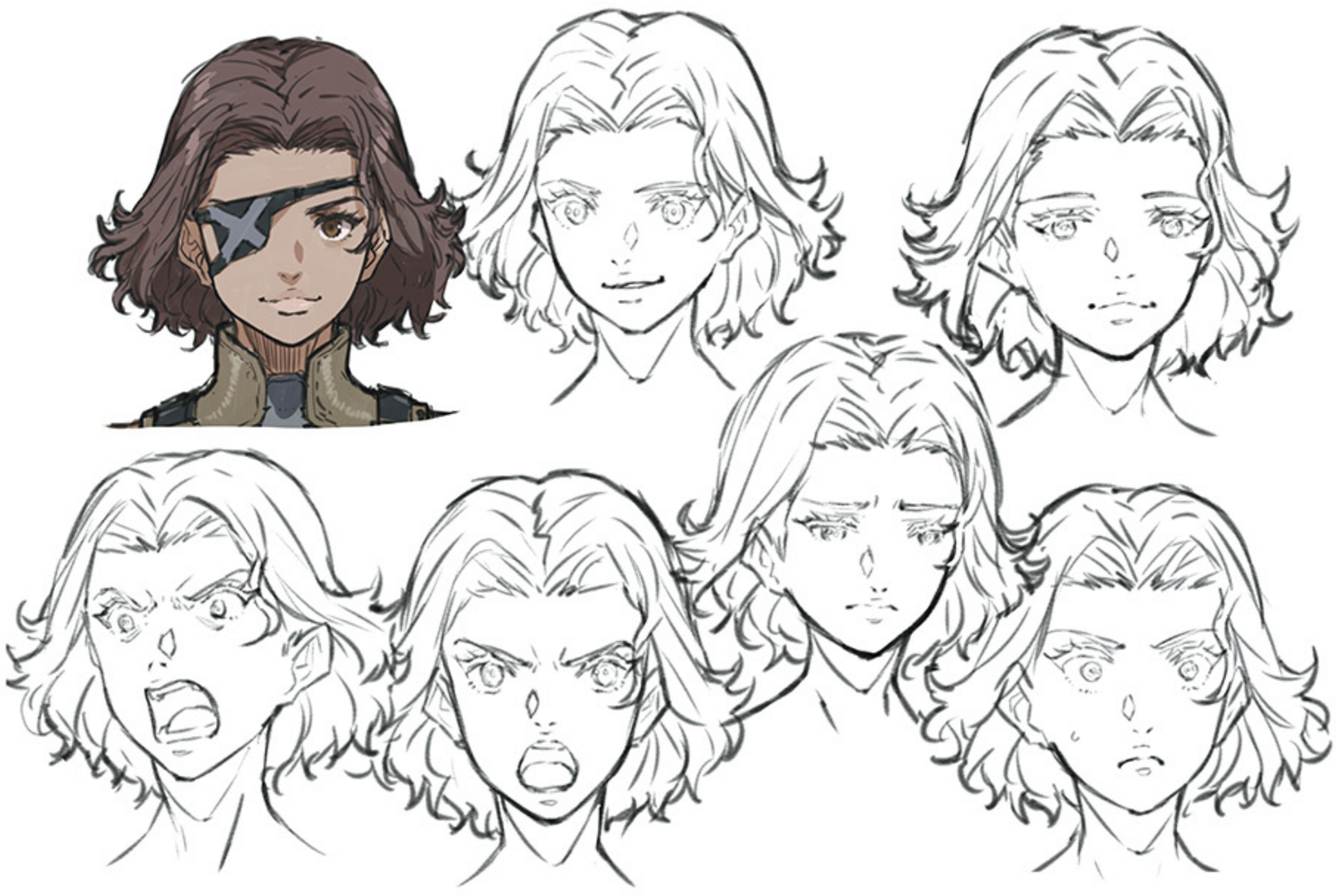
コスチュームデザイン

■三面図と詳細



表情デザイン

■表情



マシロ

声優 悠木 碧
キャラクターデザイン モノリスソフト

所属 アグヌス・コロニーミュー(軍務長)
年齢 14歳(5期)
クラス 星輝士
武器 戦援旗



この気持ちを見つけたから “明日”が悲しくなくなったんだ

偽物の命の火時計が置かれる、コロニーミューの軍務長を務める少女。未熟な部分も多いが、誰よりもコロニーのことを考えており、仲間達から厚い信頼を寄せられている。コロニーミューを解放するためにノア達と行動を共にする過程で、執政官アイの正体が親友のイチカであると判明。望まぬ戦いの末、散っていったイチカの本当の思いを知るため、メビウスと戦うノア達への同行を決意するが、それは苦悩の日々の始まりだった。辛い現実など見ずに夢だけ見ていればいい、と冷淡に語ったイチカだったが、その足跡を追う中で、コロニーミューで過ごした日々を大切に思っていたこと、それこそが彼女の夢だったのだと知る。皆で過ごした日々を夢で終わらせないために、マシロは重い現実に向き合う覚悟を決める。

クリエイターコメント

初期はアイドルという仮のクラス名に引きずられていましたが、ランツにアイドル衣装を着てもらうのは……と思い、こちらから応援団のモチーフを提案して現在のデザインに。一番没デザインが多くなったヒーローキャラです。[モノリスソフト]

コスチュームデザイン

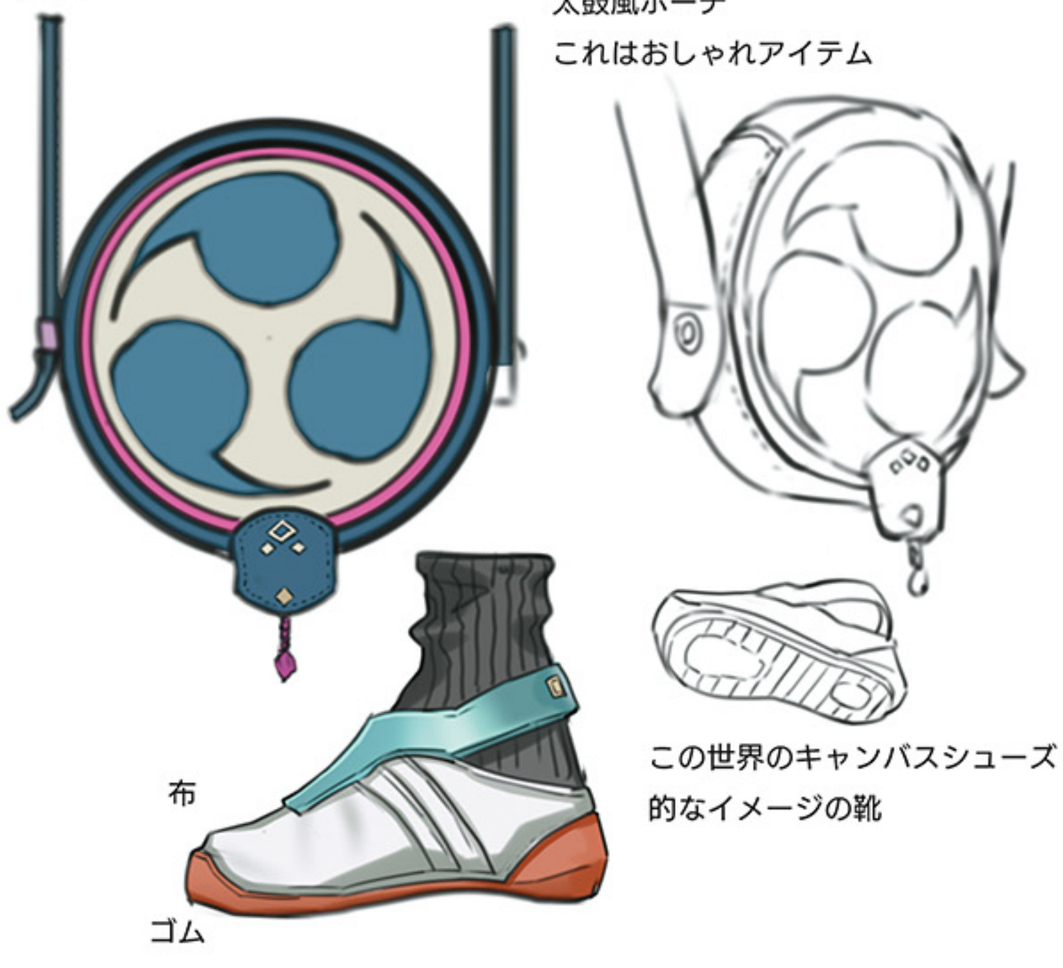
■二面図



■顔アップ



■詳細



トライデン

声優 土師 孝也
キャラクターデザイン モノリスソフト

所属 ケヴェス・コロニー15(執政官兼軍務長)
年齢 ？歳
クラス ソウルハッカー
武器 ミミックナックル

クリエイターコメント

「とにかく世界最強！」みたいな指定があり、海賊モチーフのヘルメットでかっこよくデザインしたんですが、あそこまで独特のキャラクターだとは思いませんでした。マシロ以上に癒し系なキャラクターです。［モノリスソフト］



お前らは気楽に
“キャプテン・トライデン”と呼んでくれや

コロニー15を管理する執政官であると同時に、軍務長も兼任するメビウス。比類なき戦闘力とメビウスらしからぬ懐の深さで、コロニーの部下達からは「キャプテン」と呼び慕われているが、思いつきで行動する奔放さと気まぐれには呆れられている。メビウスとして長く生きてきた中で、仲間の死に幾度も直面してきたことから、命の火時計の呪縛からの解放を願うようになり、その願いをウロボロスであるノア達に託した。コロニー15が命の火時計から解放された後は、強い奴を求めて半ば強引にノア達の旅路に加わる。旅の最中、突然亡くなった旧友のことを思い出し、その形見を探すためノア達を巻き込んで世界各地を奔走することに。各所でモンスターたちの襲撃を受け、ようやく見つけた形見が調味料の味噌であることが判明し、ノア達を呆れさせる結果となった。

イラストの別バージョン

■マスクあり



コスチュームデザイン

■ラフ画

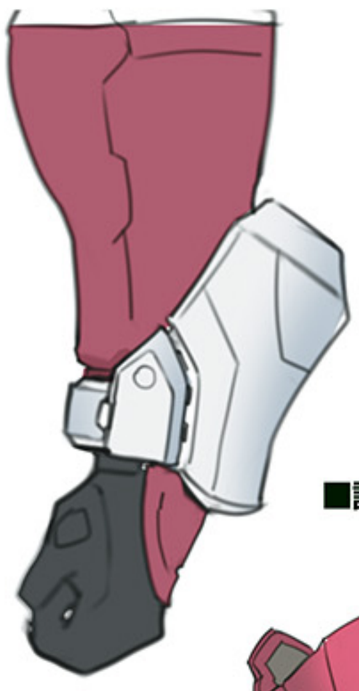


手首と足首、襟パーツ
以外は執政官の
共通デザインです

■顔アップ

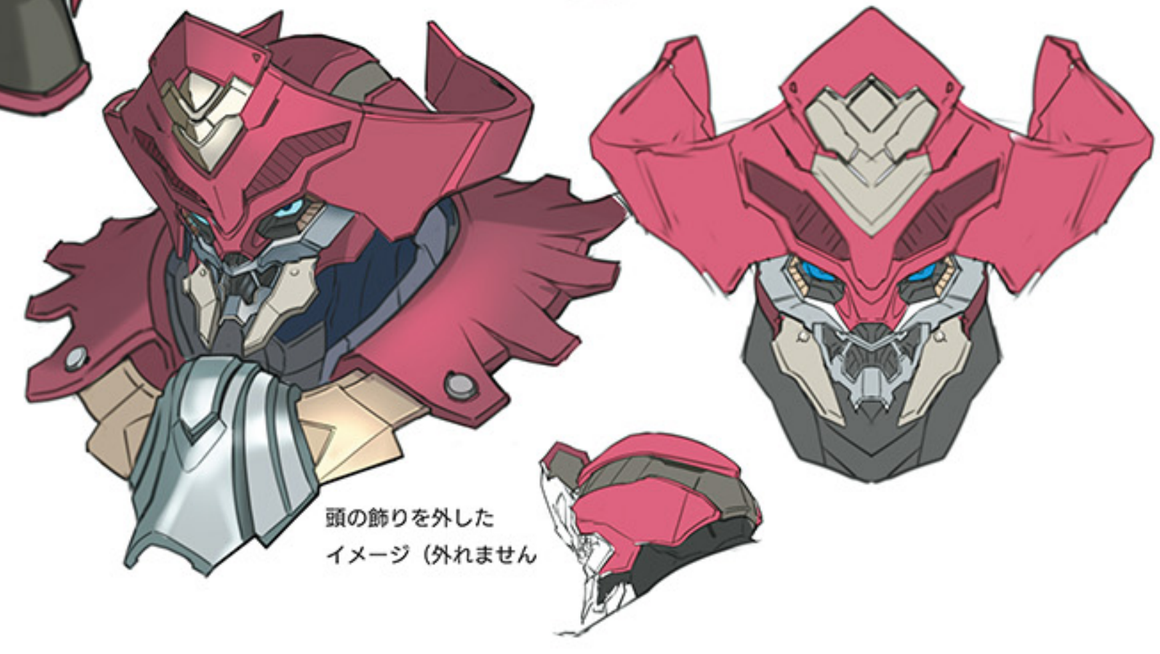


若干コメディリリーフよりの
豪快系ガハハキャラです



■詳細





頭の飾りを外した
イメージ（外れません



脚追加装備

ゴンドウ

声優 明坂 聡美
キャラクターデザイン 齋藤 将嗣
イラスト モノリスソフト

所属 シティー
年齢 18歳
クラス マーシャルアーティスト
武器 ラピッドセスタス



この名前があるから あいつをいつでも近くに感じられる

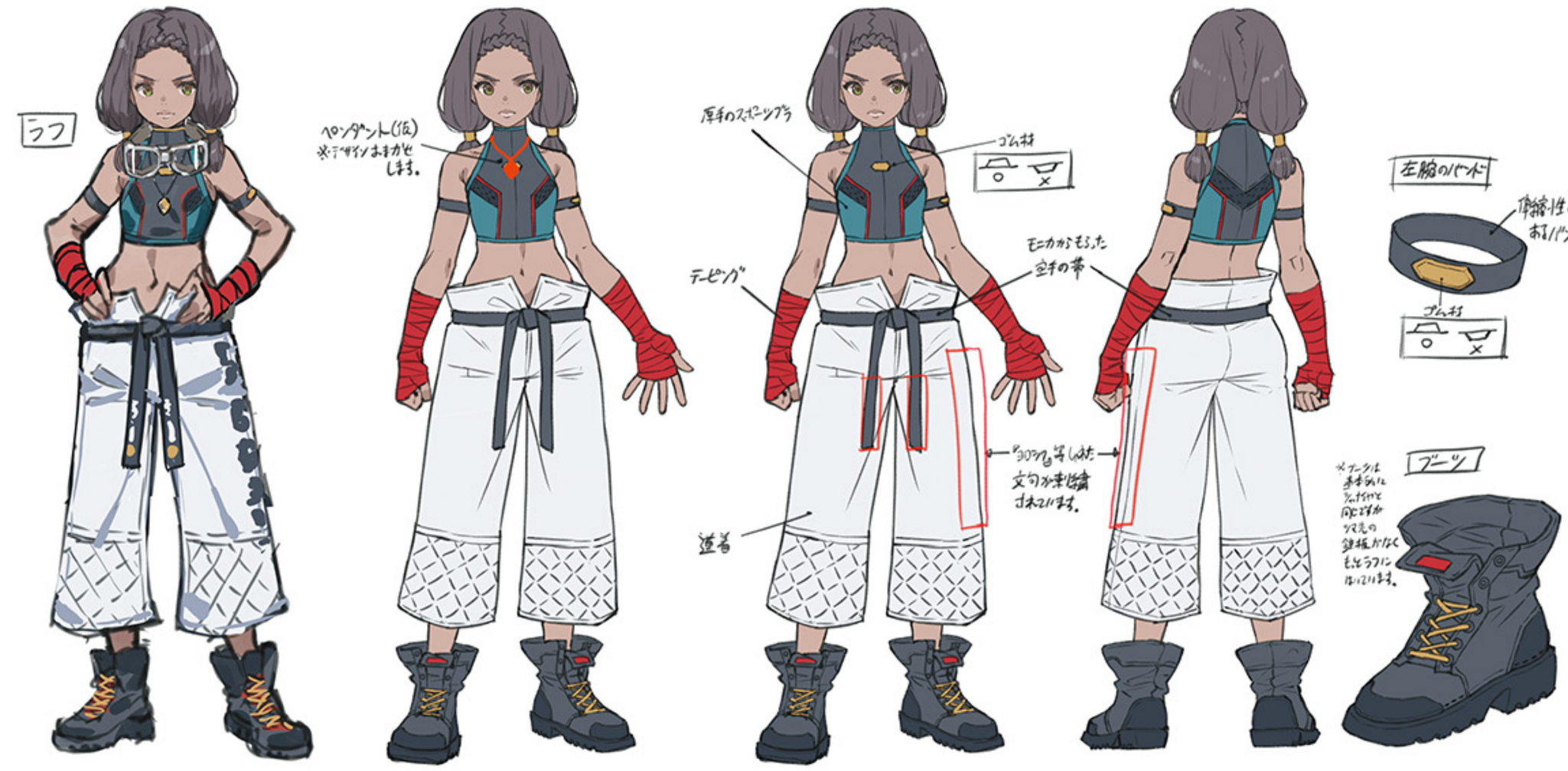
ロストナンバーズに所属する少女。好戦的な一方で、子供のために戦うデカターキンを守るため奮闘し、さらに親を失ったデカターキンの子供達を引き取る優しさも併せ持つ。モニカの娘だが、男のような名前をつけられたせいで、モニカに対して複雑な感情を抱いている。リ・ガート収容所に収監されていたところ、モニカの依頼で救出に来たノア達と対面。多くの犠牲を生んできたノア達を当初は信用していなかったが、刑務や共闘を通して彼らの覚悟を知り、仲間となる。シャナイアとは旧知の仲で、彼女が裏切りの末に自死を選び、後にメビウスとして再び立ちはだかった際には、自らの拳で決着をつけた。

クリエイターコメント

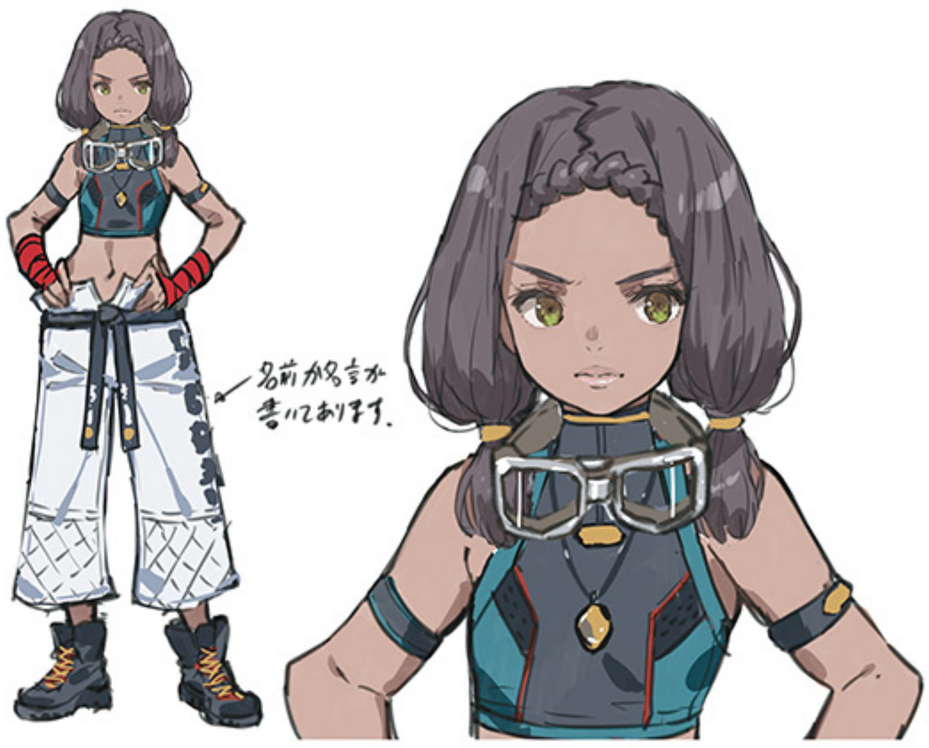
ゴンドウのデザインで気に入っているのが前髪の三つ編みと道着をモチーフとしたズボンです。特にズボンは武闘派なゴンドウのイメージに合っているのではないかと思います。ブーツも履き崩した感じにして、ルールに縛られないようなラフさを出しています。［齋藤］

コスチュームデザイン

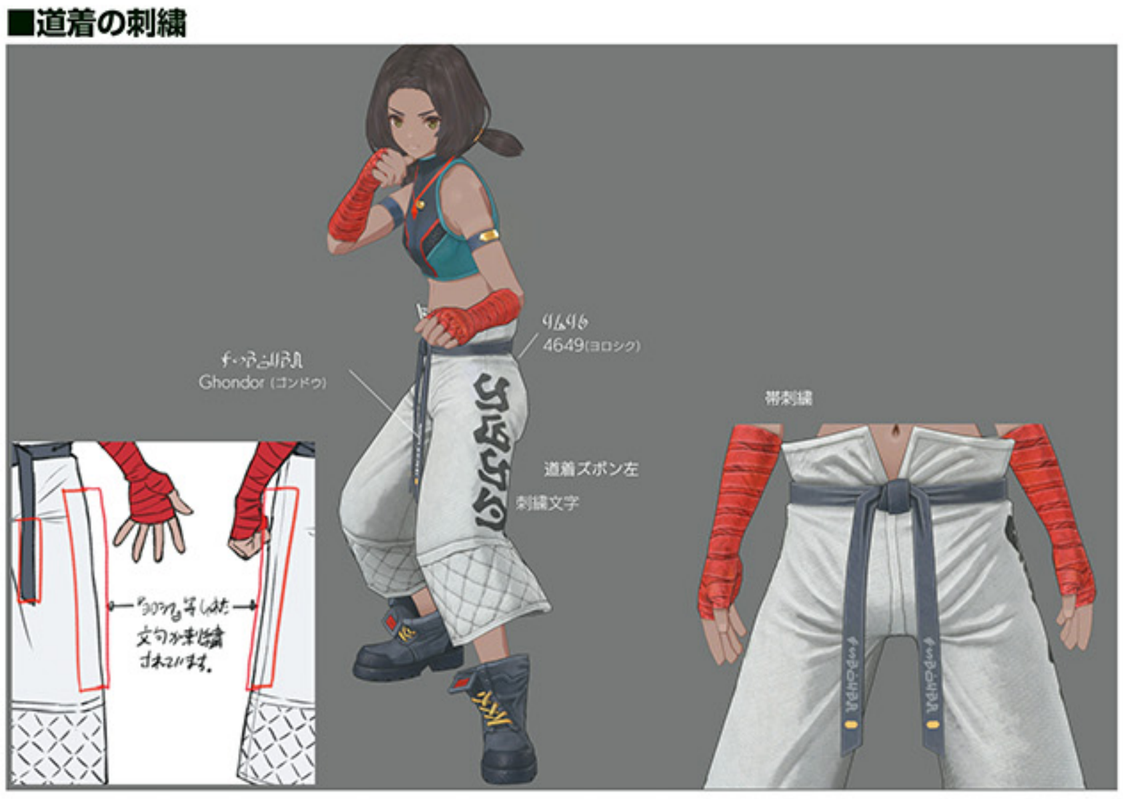
■二面図と詳細



■デザイン案

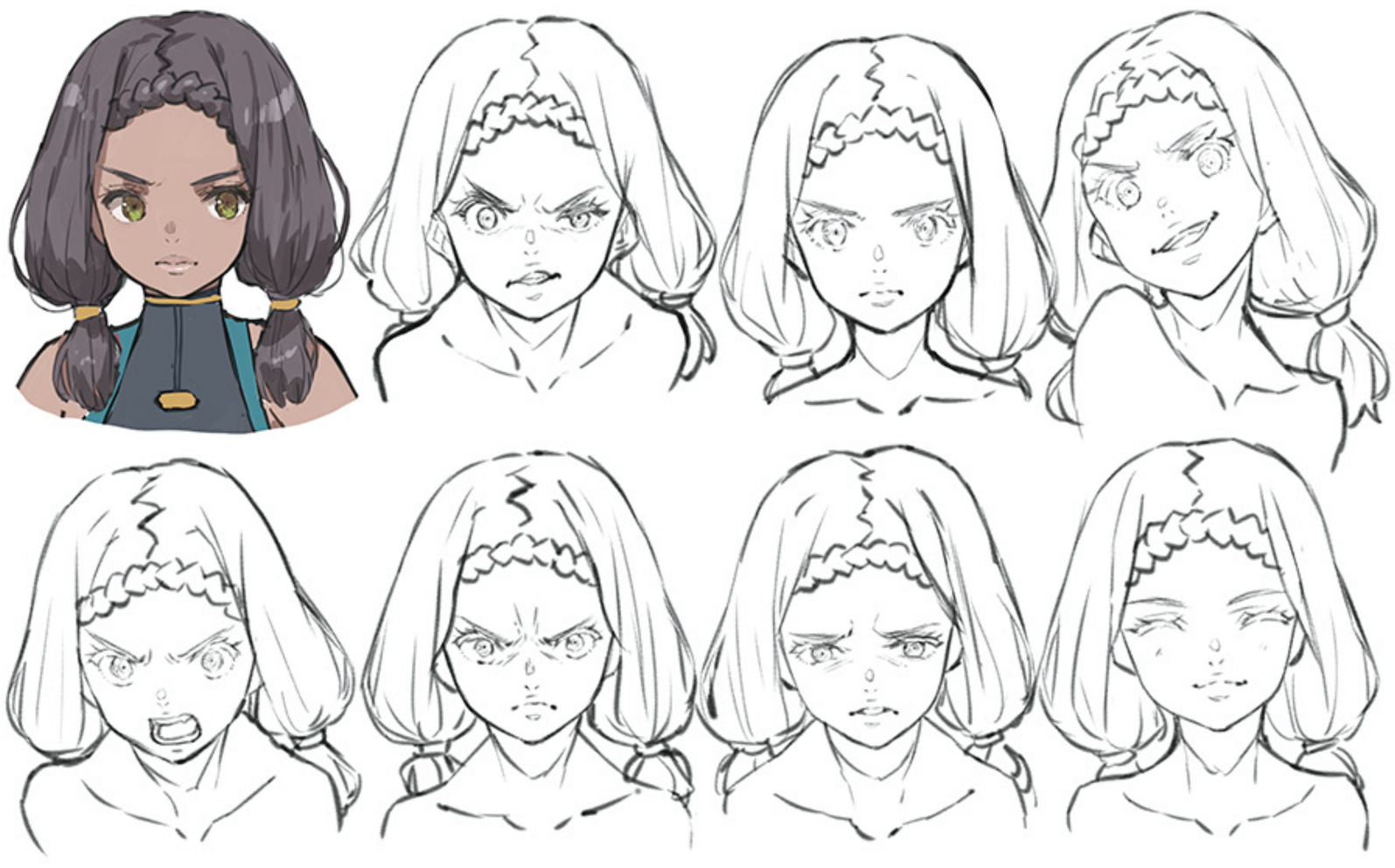


■道着の刺繍



表情デザイン

■表情



ミヤビ

声優 福圓 美里
キャラクターデザイン 齋藤 将嗣

所属 アグヌス・コロニーオメガ→シティー
年齢 18歳(9期)
クラス 雅楽士
武器 真流・葛



私からミオへ　ミオから君へ――
想いは渡っていくもの

かつてミオのパートナーだったアグヌスのおくりびと。コロニーオメガで起きた事故の際、ミオとセナを脱出させるために犠牲となった。しかし執政官ワイの力で再生され、自分と同様に再生されたカムナビ達の闘争本能を操る手段として利用されていた。ノアとミオが旋律を奏でる中、必死で呼びかけるミオの声に応えてワイの洗脳から脱し、生前の記憶も取り戻すことに成功。以降はカムナビ達と共にシティーでの暮らしを始める。料理の腕を磨いており、シティーで料理コンテストが開催された時も、皆に感謝を伝えるために手料理を振る舞った。

クリエイターコメント

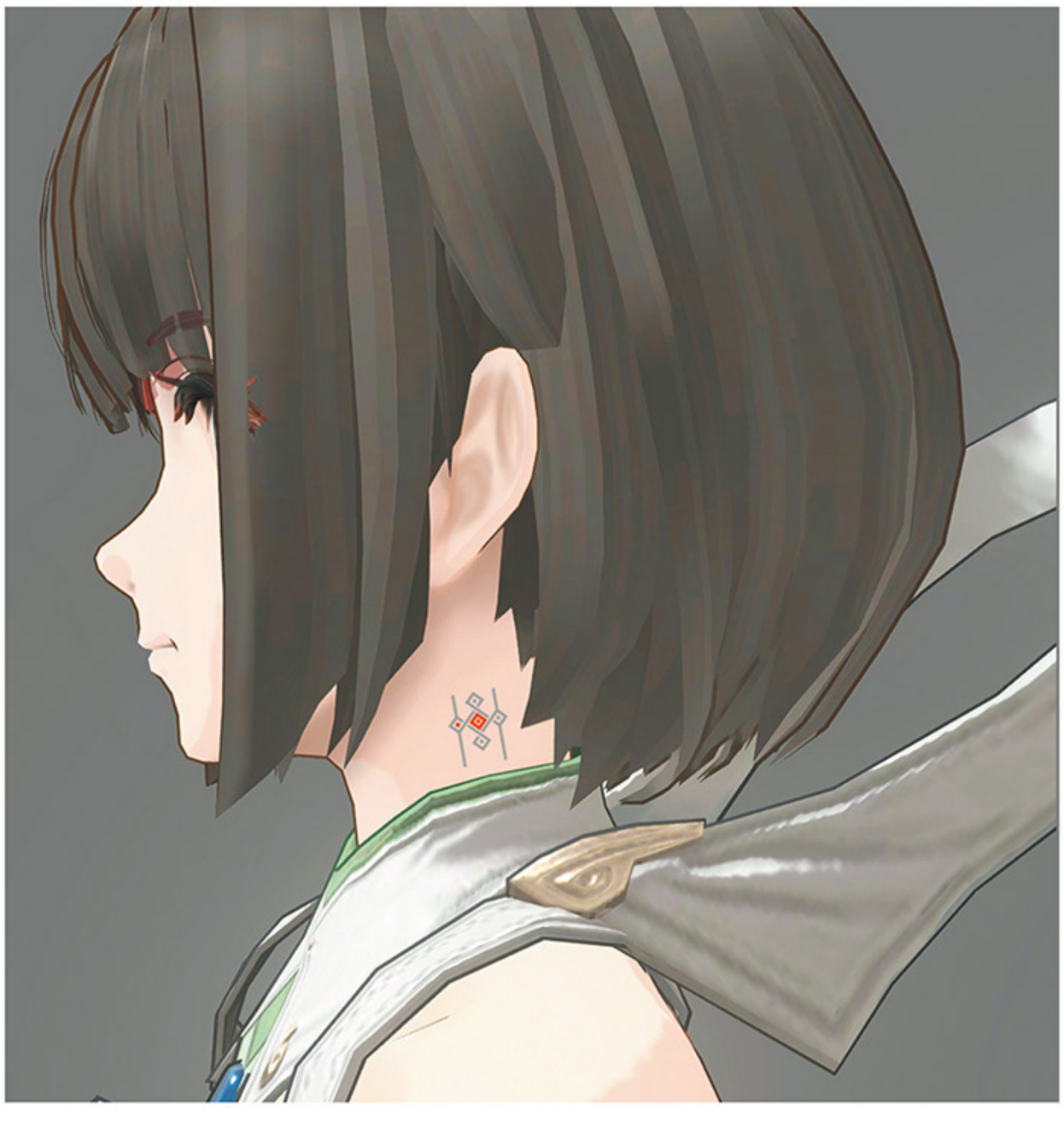
ミヤビの衣装はモノリスソフトさんでデザインされています。ミオの友達ということもあり、私の方でも手を入れてほしいとオーダーがありました。そこで髪型と顔のデザインをさせていただきました。
ちなみに、ミヤビの扇型の武器は本来2本持っているのですが、メインビジュアルではイラストの都合上、1本だけ持たせています。［齋藤］

コスチュームデザイン

■デザイン案



■命の刻印の配置案



カムナビ

声優 楠 大典
キャラクターデザイン 齋藤 将嗣
イラスト モノリスソフト

所属 アグヌス・コロニーデルタ(軍務長)→
コロニーオメガ→シティー
年齢 19歳(10期)
クラス 武翔士
武器 陽炎戟



あの者達の様に
俺は――　自由だ

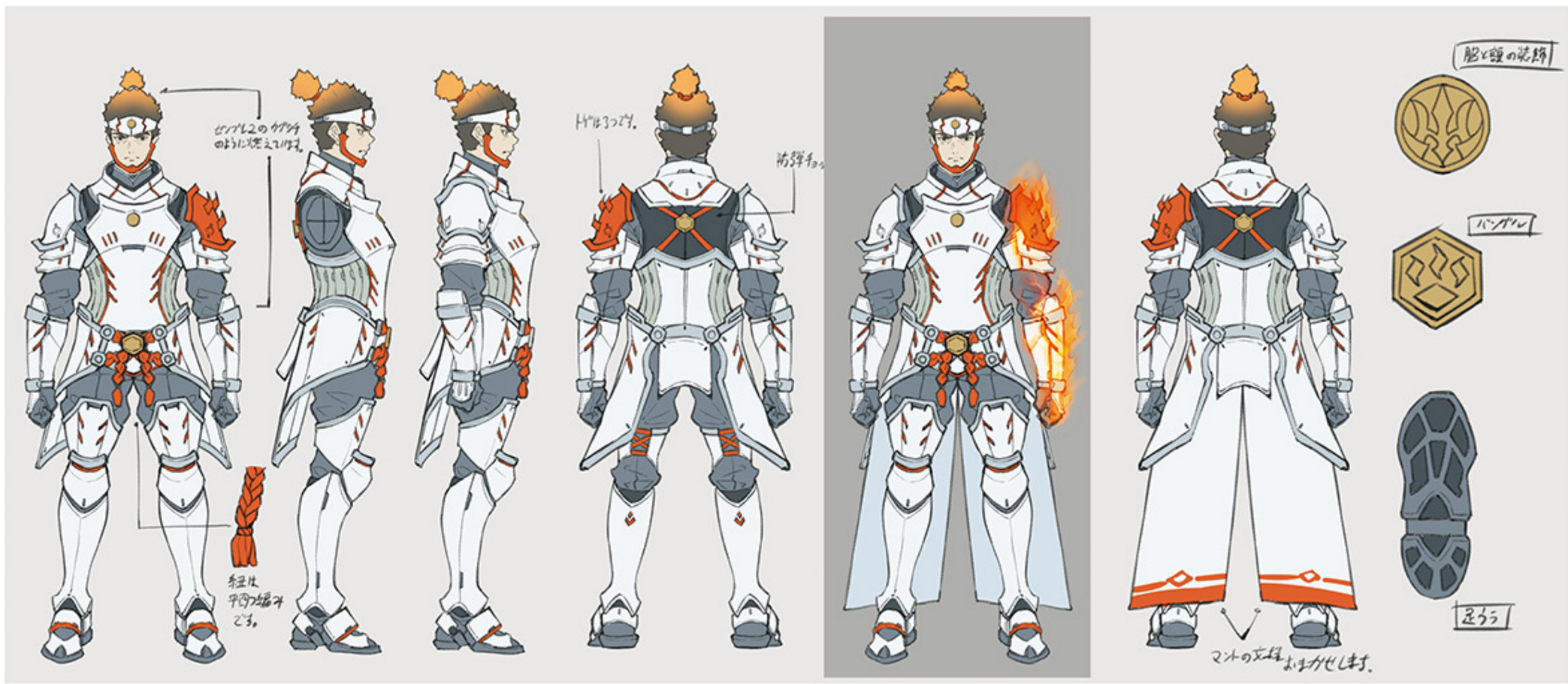
“紅蓮のカムナビ”の異名を持つコロニーデルタの軍務長。ライバル関係にあるエセルとの戦いに敗れたことで幽閉されていたが、エヌによって釈放される。そしてエセルとの決着を実現させる交換条件としてノア達の抹殺を命じられるが、自らの瞳を潰して執政官オー＆ピーの支配から脱し、エセルとの再戦に臨む。死力を尽くした結果、限界を迎えた中で相討ちとなり、満足げな表情を浮かべながら消滅。しかし、執政官ワイの手によって10期の姿で再生され、本能のままに戦っていたところでノア達と再会を果たす。

クリエイターコメント

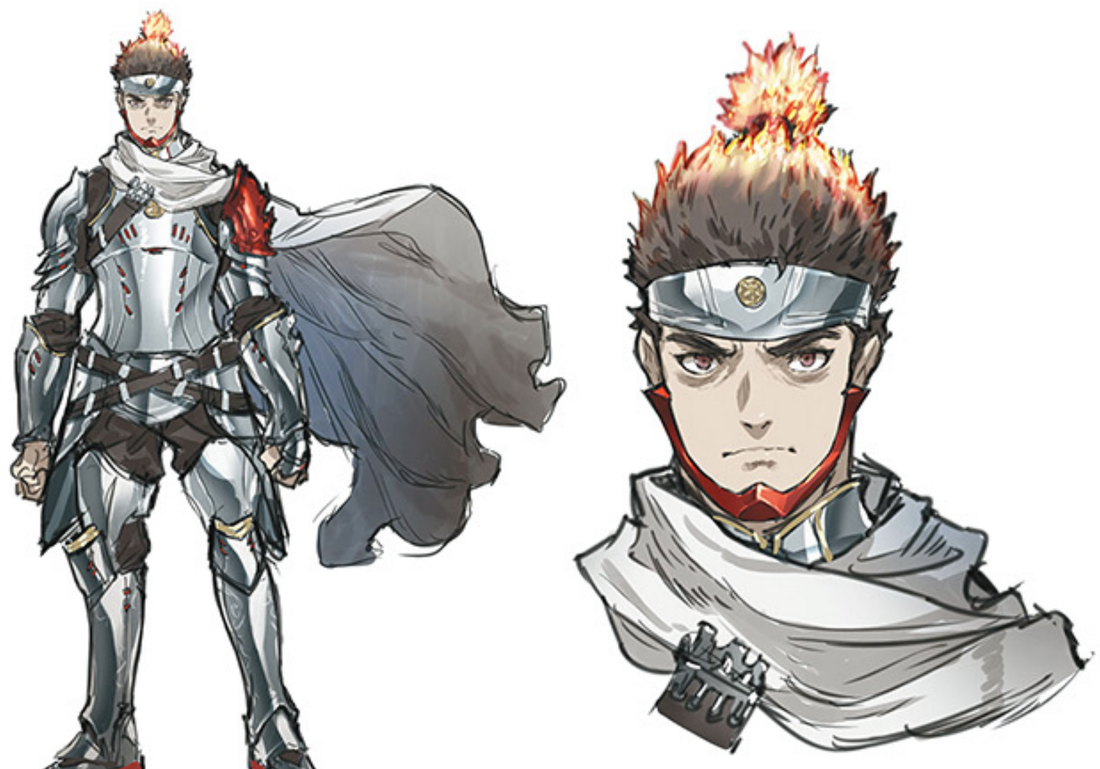
実はカムナビの初期デザインはかなりの老け顔にしてしまったので、没になりました。高橋監督から10期だけど武人で迫力のある感じを出してほしいという指示を受け、今のデザインになりました。義に熱い男なので、文字通り燃えています。鎧はピカピカした銀色にしたかったのですが、白銀のエセルとイメージが重複するため、アグヌスの白を基調にしました。[齋藤]

コスチュームデザイン

■三面図と詳細



■デザイン案

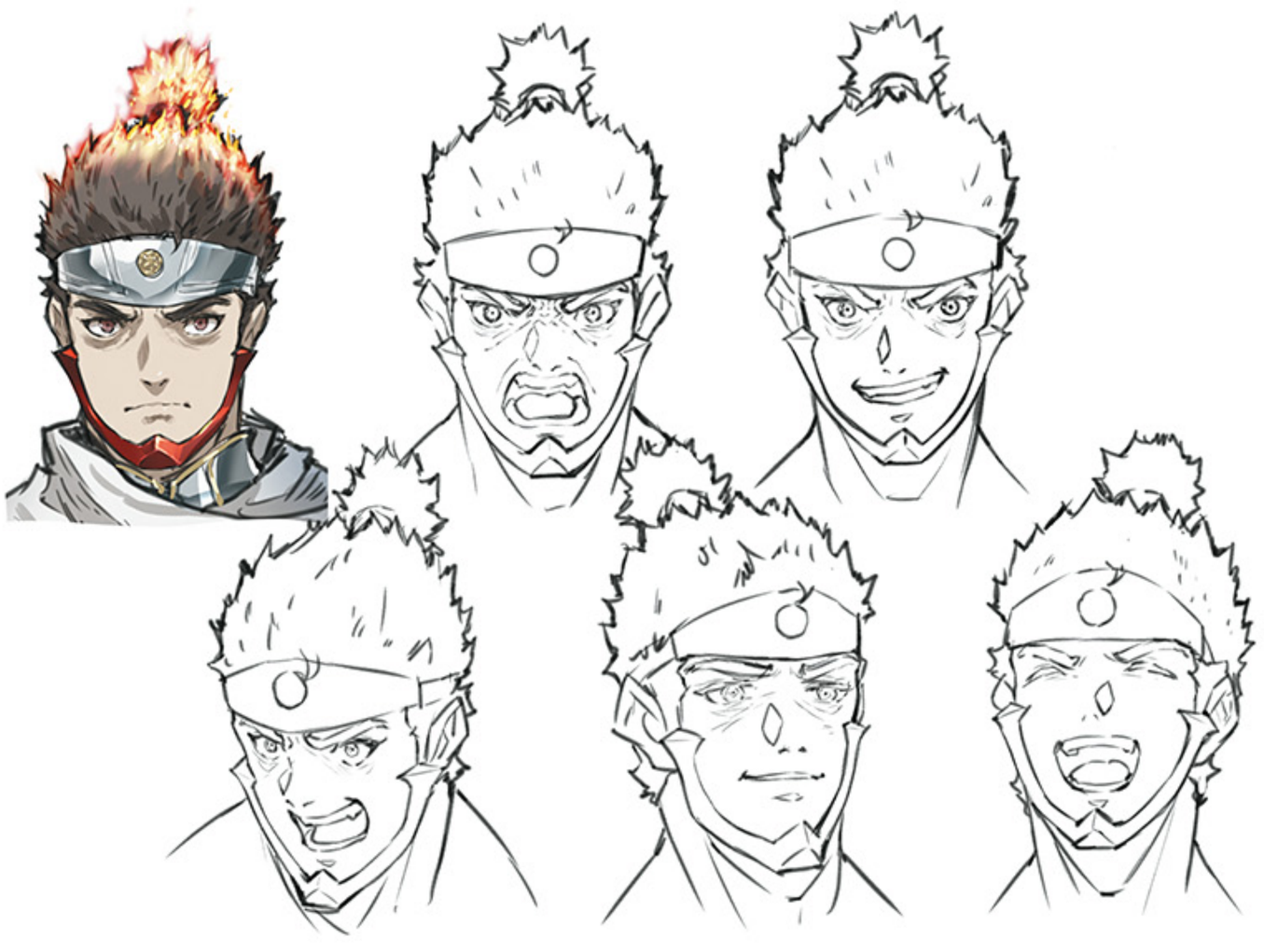


■命の刻印の配置案



表情デザイン

■表情



ナギリ

声優 茅野 愛衣
キャラクターデザイン モノリスソフト

所属 ケヴェス・コロニー0(軍務長)
年齢 12歳(3期)
クラス マシンアサシン
武器 ドゥームアックス

今は……
セナのオニギリが……　食べたいです

メビウス指揮下の特殊戦闘機動部隊“コロニー0”の軍務長を務め、ウロボロス抹殺の任務を受けていた少女。搭乗者の命の火を消費して稼働する特殊な鉄巨神「鉄機兵」を駆り、ノア達を襲撃するも、返り討ちにあって気絶していたところを助けられた。当初は自分のことを個体識別番号である「七号」と名乗り、名前を持ち合わせていなかったが、セナの作ったオニギリを気に入った様子から、「ナギリ」とセナに命名された。執政官エフの策略でノア達と戦わされるも、強靭な意志で命令をはねのけて、コロニー0の仲間達と共にエフの支配下から脱した。メビウスに従う以外の生き方を知らない中、セナの助けもあって自らの本当にやりたいことに気づき、七号ではなく「ナギリ」として、新たな道を歩もうとする。



クリエイターコメント

ちょっとかわいそうな役どころもあり、あまりセクシーにならないように露出も無しで描いたんですが、衣装がいろんなキャラに着せられてはたくさんスクショ撮影されていたようで予想外でした。[モノリスソフト]

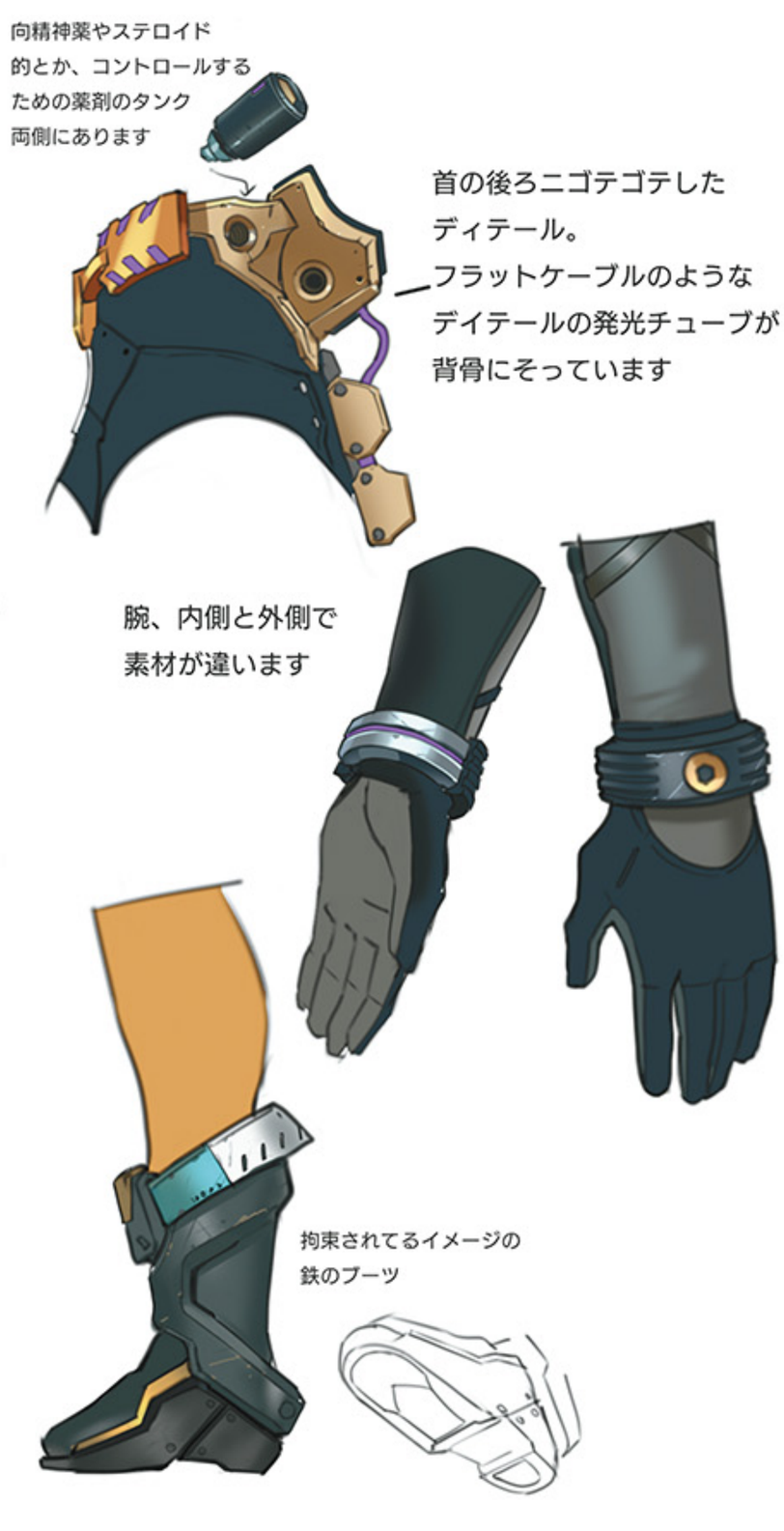
コスチュームデザイン

■二面図

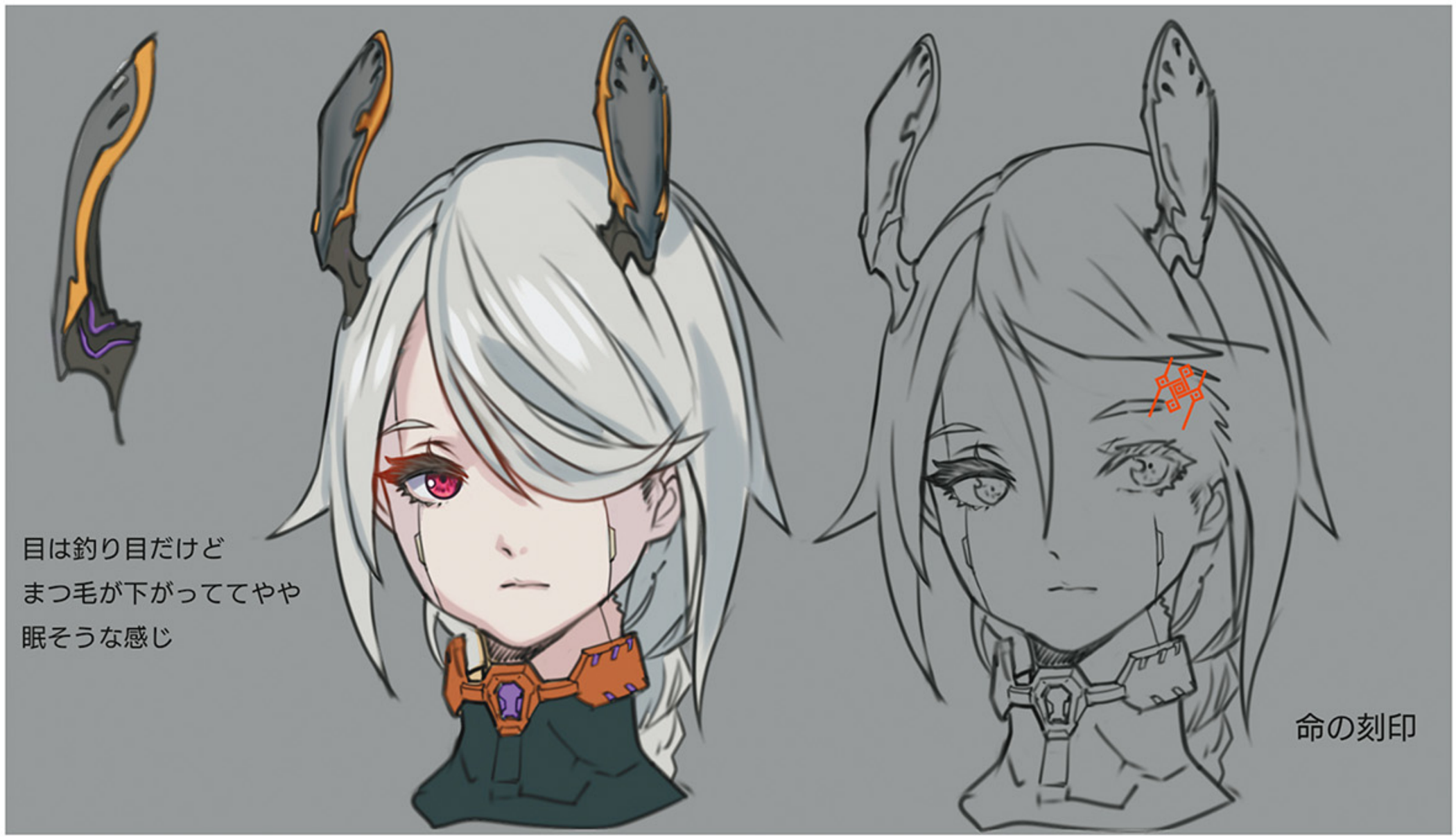




■詳細

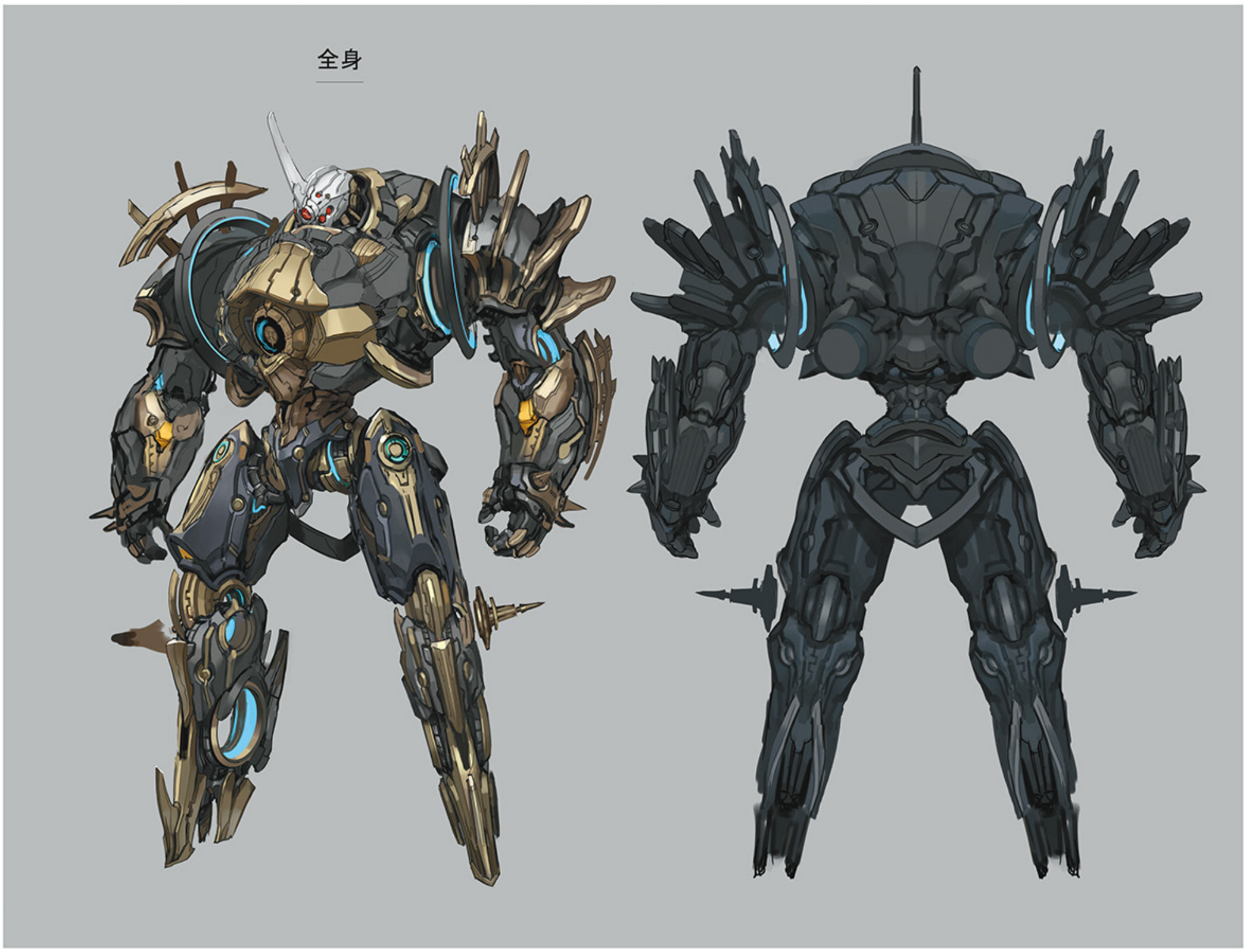


■顔アップ

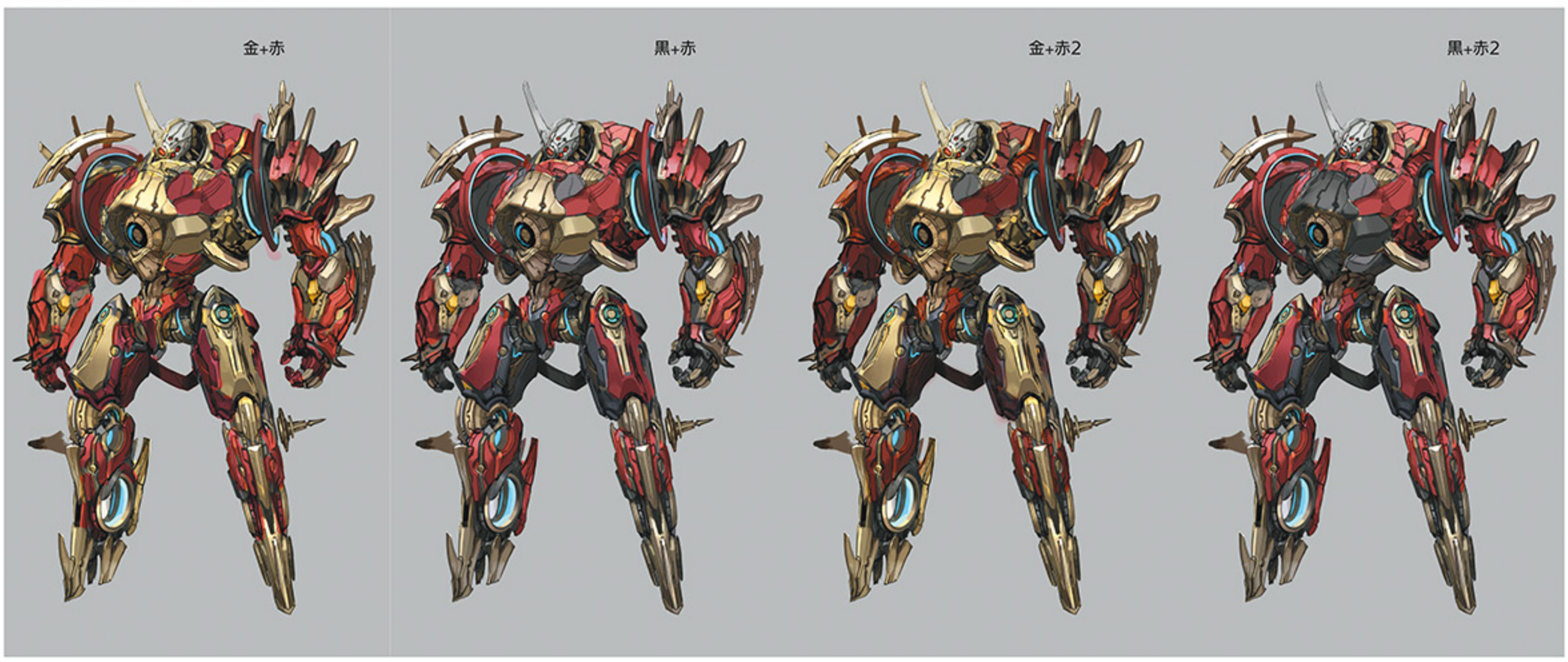


鉄機兵デザイン

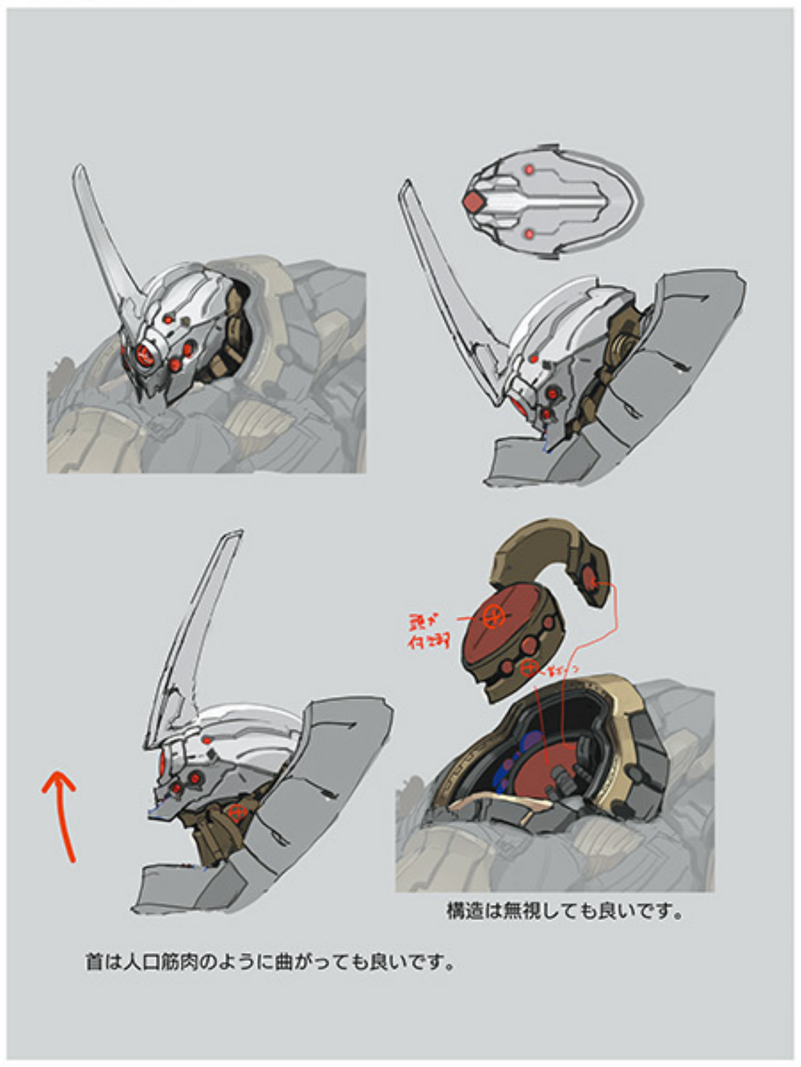
■二面図



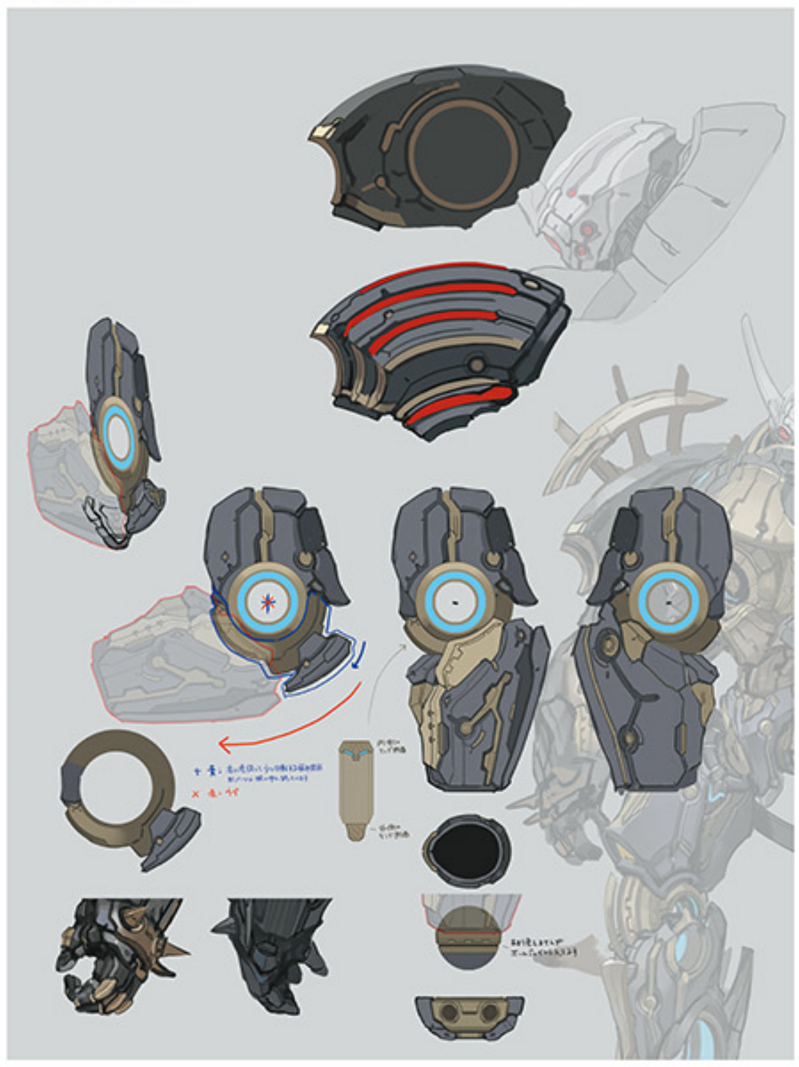
■カラーバリエーション案



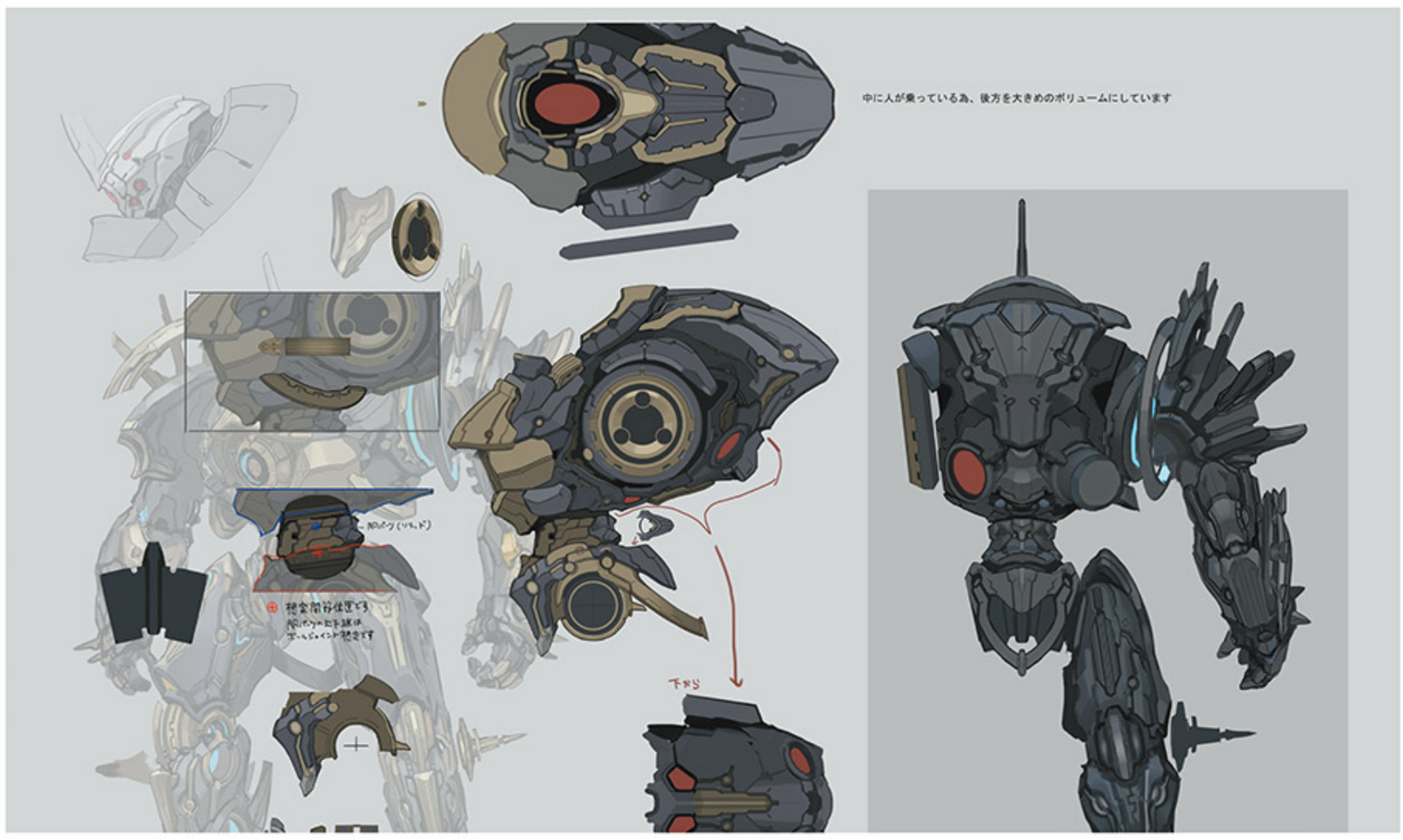
■頭部の詳細



■腕部の詳細



■胴体の詳細



■脚部の詳細



ニア

声優 大和田 仁美
キャラクターデザイン 齋藤 将嗣
イラスト 齋藤 将嗣、モノリスソフト

所属 アグヌスの女王
年齢 ？歳
クラス 命巫女
武器 再生の剣

クリエイターコメント

ニアの女王姿の衣装デザインは、白無垢をイメージしています。白無垢は身に着けることで「生まれ変わる」という意味を持つので、成人を迎えた兵士を文字通り「生まれ変わらせる」女王にも合うと考えました。
仮面はモノリスソフトさんのデザインです。ヒーロー衣装は前作のブレイド姿とドライバー姿を融合させてシンプルにまとめました。顔などは前作から成長していますので、その雰囲気を出せるように心がけていました。［齋藤］



私の名前はニア――
アイオニオンの片翼
アグヌスの女王です――

アグヌスを統べる女王。仮面をかぶり、ノア達を無慈悲に駆逐しようとするが、実はメビウスに操られた機械人形であり、本物のニアは天空の砦で眠りについていた。襲来した執政官ディーによって心臓を貫かれてしまうが、ニアにとっての急所は胸のコアクリスタルであるため難を逃れた上に、何ごともなかったかのようにあっけらかんと話し始めたことで、ノア達を大いに驚愕させる。そして、かつて存在した二つの世界とアイオニオン誕生の経緯、メビウスの真実をノア達に語り、彼らの進むべき道筋を示した。また、ノア達の旅に同行した際は数々の思い出の地を巡りながら自身が見てきたアイオニオンの歴史を伝え、さらにはミオと自身が特別な縁で結ばれた相手であることも示唆した。

コスチュームデザイン

■二面図と詳細



■ラフ画



■ノア達が命巫女にクラスチェンジした状態



アグヌスの女王のデザイン

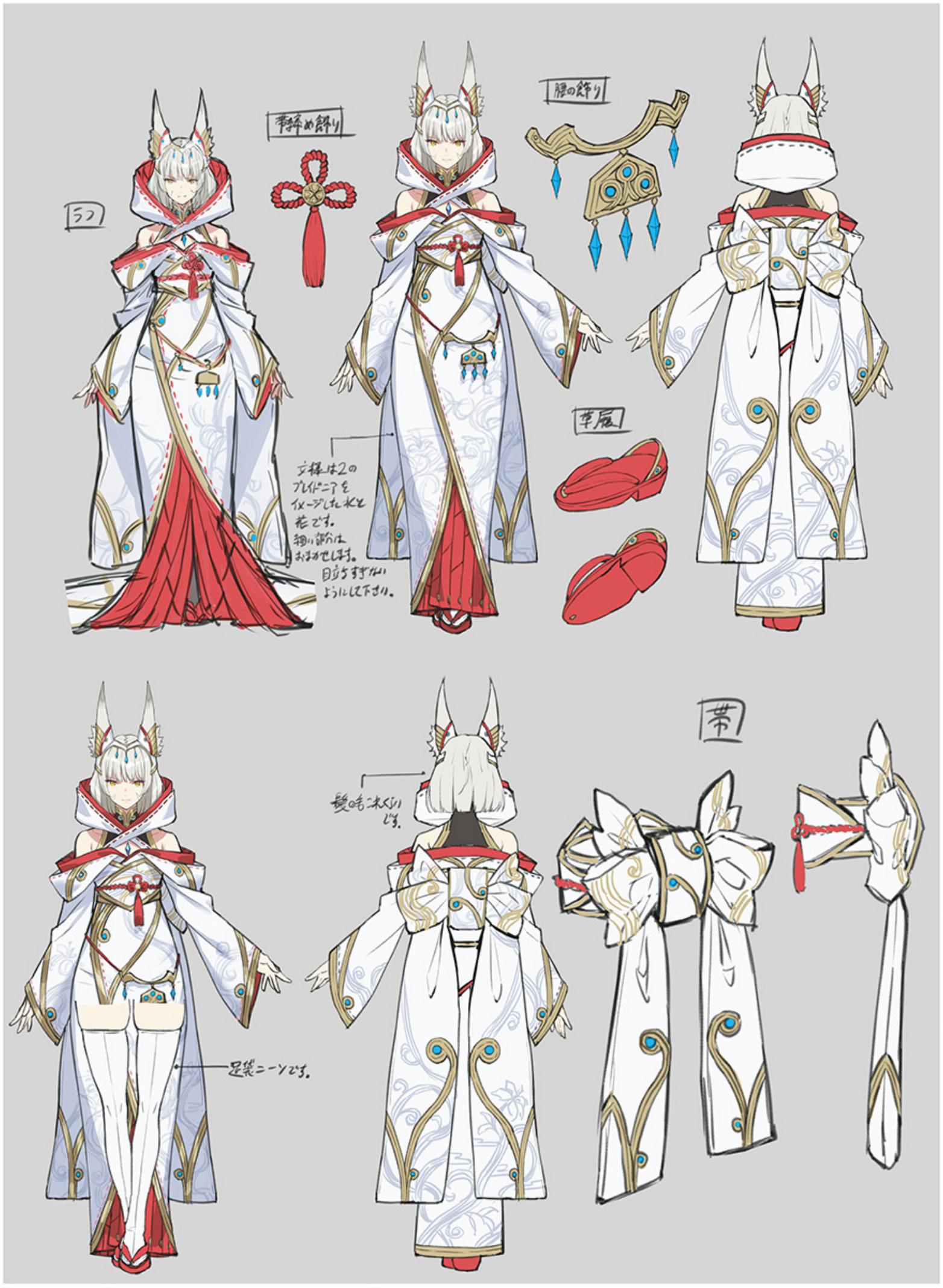
■素顔



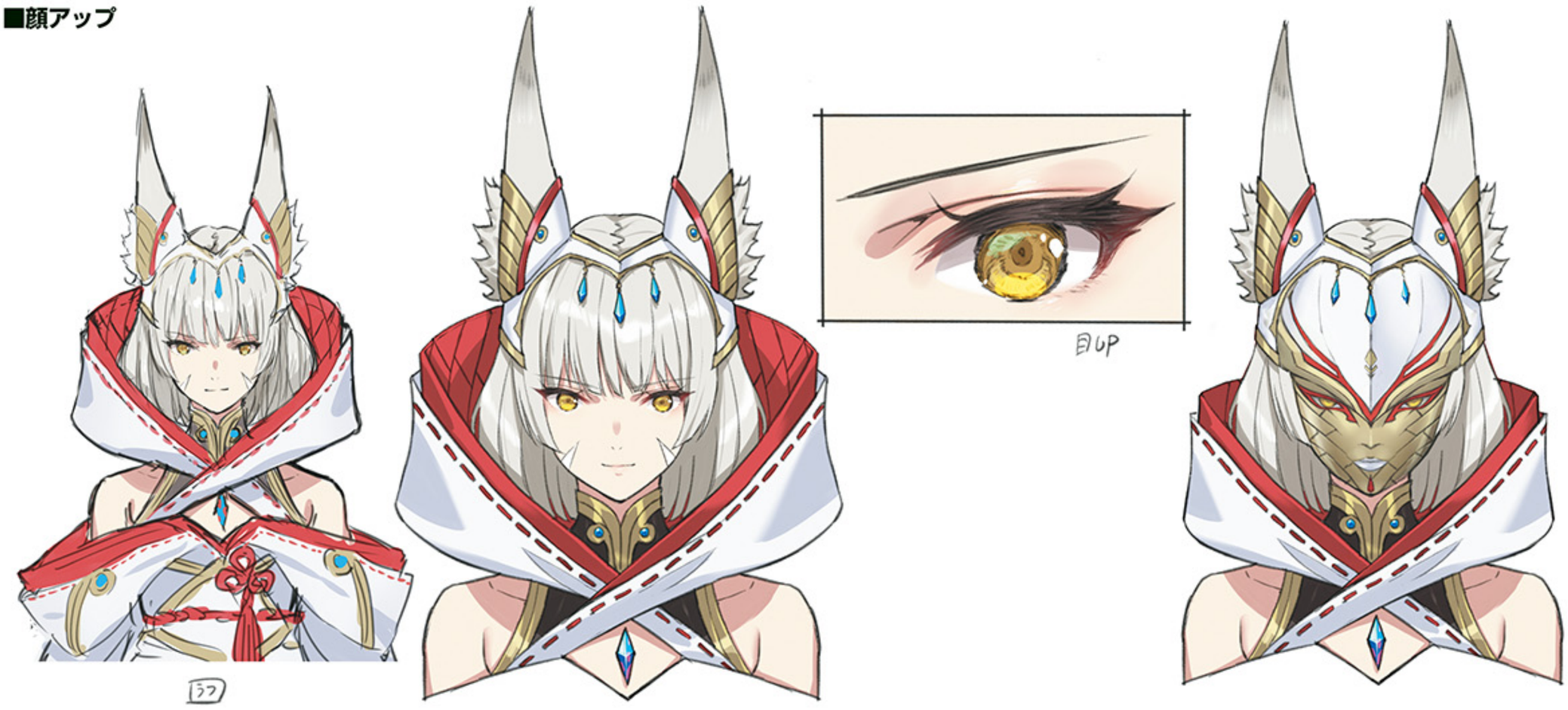
■仮面あり



■二面図と詳細


ラフ
帯締め飾り
腰の飾り
草履
文様は2のブレイドニアをイメージした水と花です。細い部分はおまかせします。目立ちすぎないようにして下さい。
足袋ニーソです。
髪の毛これくらいです。
帯

■顔アップ


目UP
ラフ

メリア

声優 勝田 詩織
キャラクターデザイン 齋藤 将嗣
イラスト 齋藤 将嗣、モノリスソフト

所属 ケヴェスの女王
年齢 ？歳
クラス ロイヤルサモナー
武器 エレメンタルスタッフ

クリエイターコメント

メリアの女王姿の衣装デザインは、成人を迎えた兵士を「おくる」という設定が葬儀を連想させたので、喪服のドレスにしようと考えました。ケヴェスのカラーである黒ともマッチしたと思います。
こちらも仮面はモノリスソフトさんのデザインです。ヒーロー姿は私がラフデザインを起こし、モノリスソフトさんにまとめていただきました。背中の羽は『ゼノブレイド』に登場したテレシアをイメージしています。［齋藤］



この世界で生きる者達が　何を思い
何を必要としているかを
見たいのだ

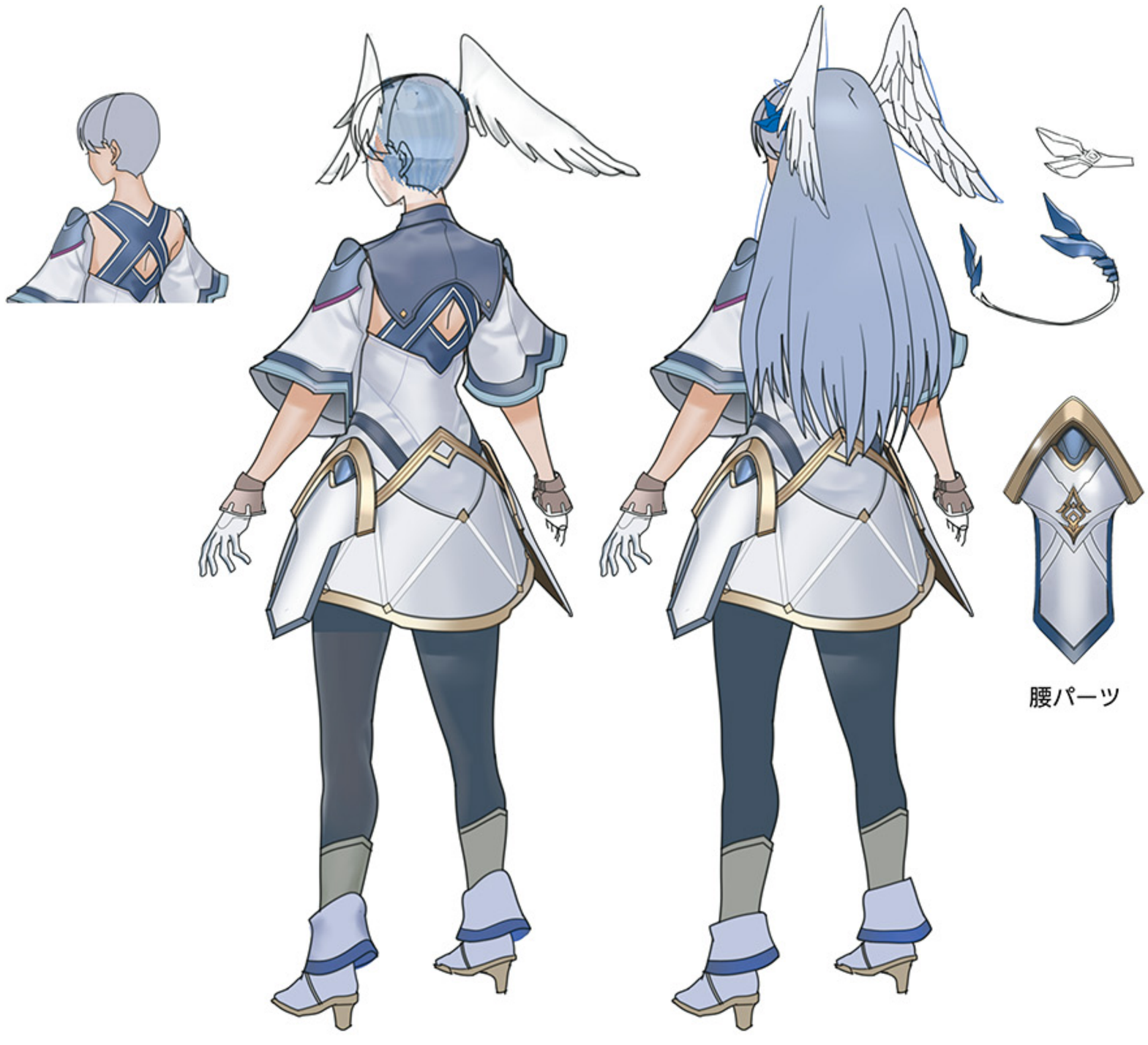
ケヴェスの統治者たる女王。ウロボロスであるノア達を世界の敵と認識しており、自ら直接手を下そうと襲いかかる。しかし激しい戦闘の中で突如爆発し、偽物の機械人形であることが明らかになる。本物のメリアはオリジンに囚われの身となっていたが、ノア達によって救い出され、以降はケヴェスキャッスルへと帰還。ただキャッスルに座しているだけではなく、ノア達と共に世界各地に潜む問題の数々に直接向き合い、より良い未来を共に模索していきたいという想いを深めていった。ウロボロスとメビウスとの決戦の際には、キャッスルを変形させ、自らが操縦する形で参戦しオリジンへの攻撃を行う。さらにはゼットとの最終決戦にも、ニアと共に助太刀に現れた。

コスチュームデザイン

■ラフ画（前面）



■ラフ画（背面）



ケヴェスの女王のデザイン

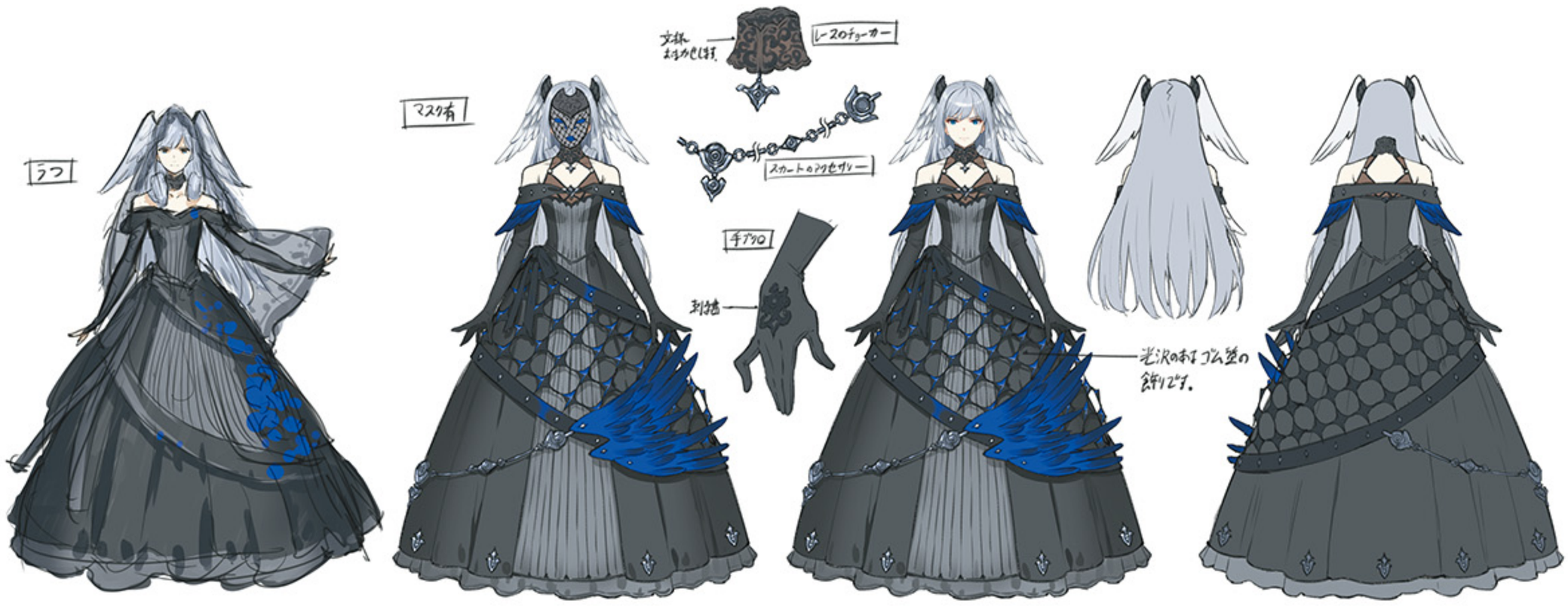
■素顔



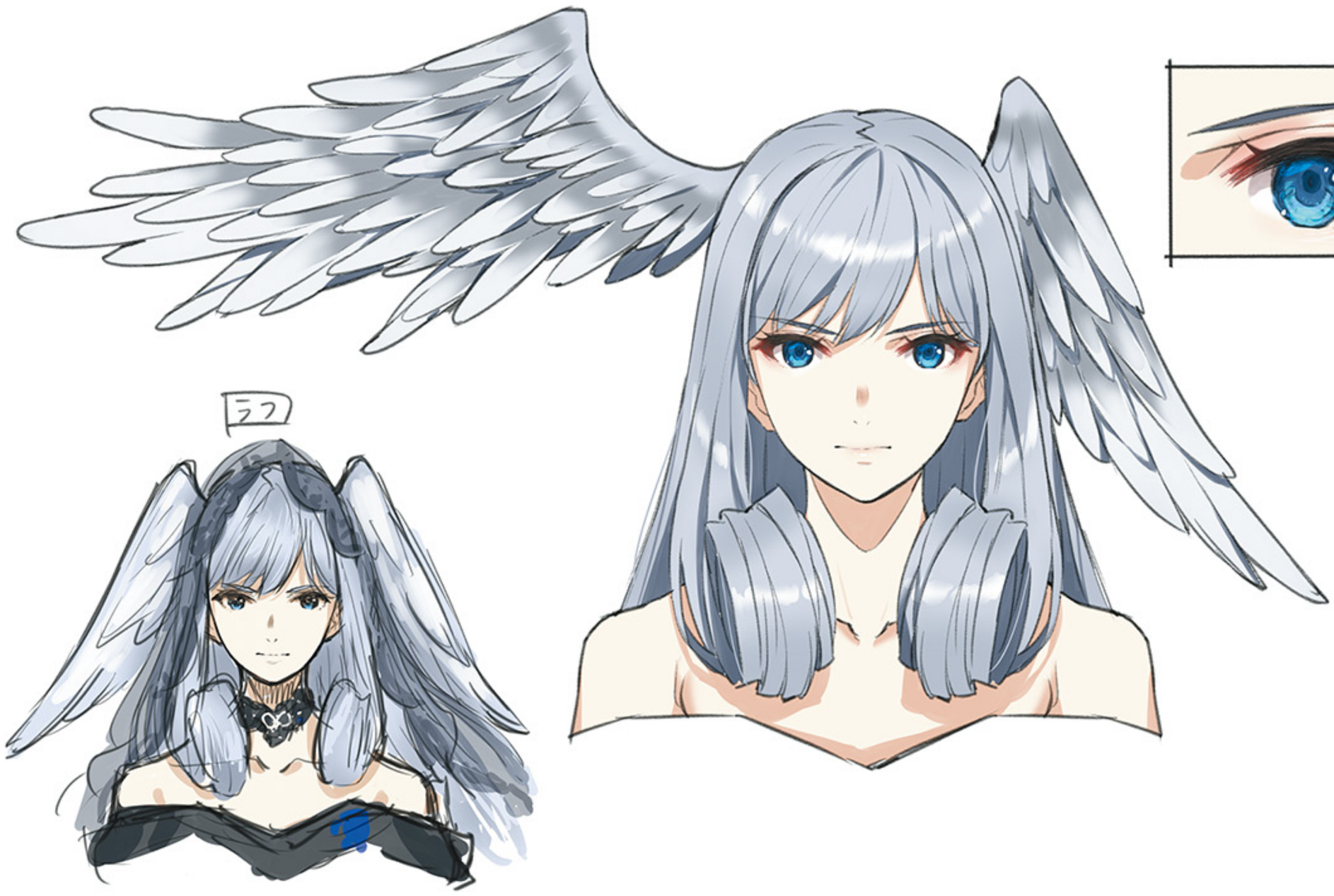
■仮面あり



■二面図と詳細



■顔アップ



■マスク案

メリア仮面案



マスク表面パターン無し





ゲルニカ・ヴァンダム

声優 玄田 哲章

キャラクターデザイン 齋藤 将嗣

イラスト モノリスソフト

所属 シティー

このゲルニカ・ヴァンダム乗っかってやらぁ

ノアの部隊がアルフェルト渓谷で出会った壮年の巨漢。例外なく10年で寿命を迎えるはずの世界において、本人いわく60年の年月を生きていると語っている。突如出現した異形の怪物の凶弾により致命傷を負ってしまうが、ウロボロス・ストーンの力を発動し、ノア達をウロボロスの力に目覚めさせた。ノア達が怪物を退けたあと、人が本来は寿命を決められていないことや真の敵は別にいること、そして世界の秘密を知るためにシティーを目指すようノア達に伝え、世界の行く末を託して消滅していった。

クリエイターコメント

ゲルニカ・ヴァンダムはノアたち主人公の次にデザインしたキャラです。前作のヴァンダムと髪型や顔の傷などを引き継ぎ、服装に緑を入れるなど前作のイメージも踏襲しています。おじさんを描くのも好きなのでデザインしていてとても楽しかったです。メインビジュアルの立ち絵はモノリスソフトさんに描いていただきました。［齋藤］

イラストの別バージョン

■眼帯あり



■マスクあり



コスチュームデザイン

■三面図



■マスク案



表情デザイン

■表情





シャナイア

声優 照井 春佳

キャラクターデザイン 齋藤 将嗣

イラスト モノリスソフト

所属 シティー

何もない私には
選ぶ資格すらないんだよっ

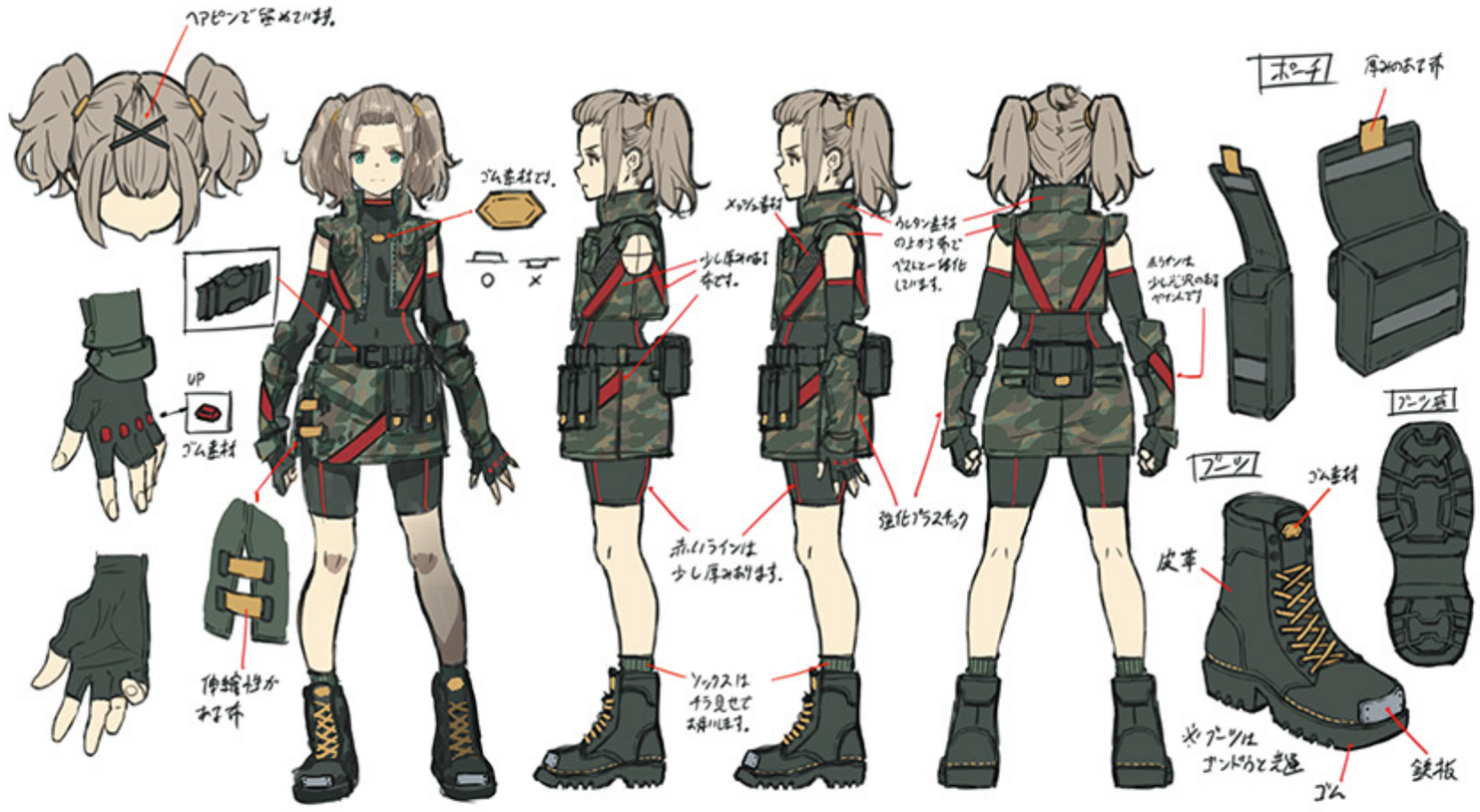
シティーの特殊部隊ロストナンバーズの隊員で、シティーを仕切る六氏族リイド家の人間でもある少女。ウロボロスの力を得たノア達を監視する任務を受けており、ノア達が大剣に到着するまで気づかれずに監視し続けた。自分に近しい年齢と立場でありながら、優れた才覚を発揮するゴンドウに劣等感を抱いており、さまざまなしがらみから解放されるためにシティーを裏切るが、目論見は失敗に終わり自ら命を絶つ。

クリエイターコメント

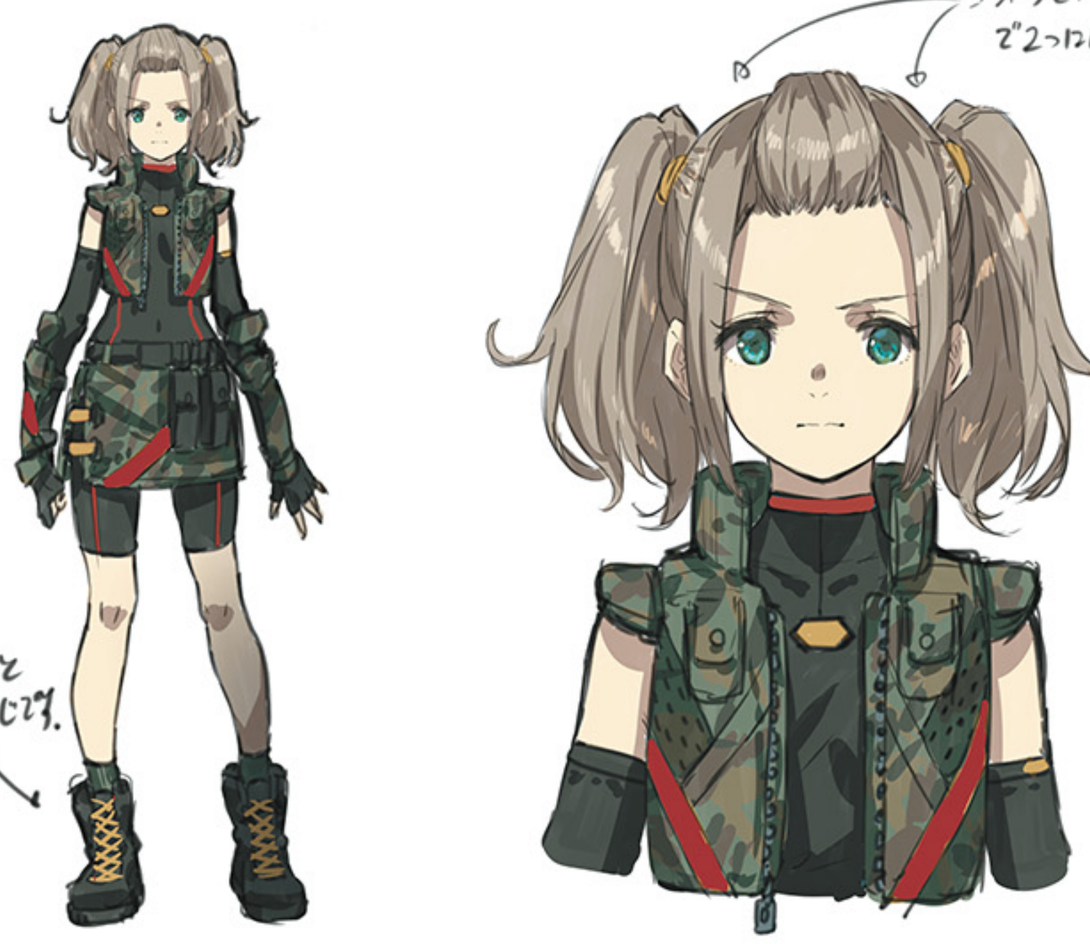
シャナイアはゴンドウに憧れているキャラクターなので、デザインの所々にゴンドウを意識したものを入れています。髪型もゴンドウのようにおでこを出して同じゴムバンドで髪を結んでいます。ブーツやインナーなどもゴンドウと同じもので、赤の差し色もゴンドウのテーピングカラーを意識していますが……実はメビウスの色でもあります。［齋藤］

コスチュームデザイン

■三面図と詳細

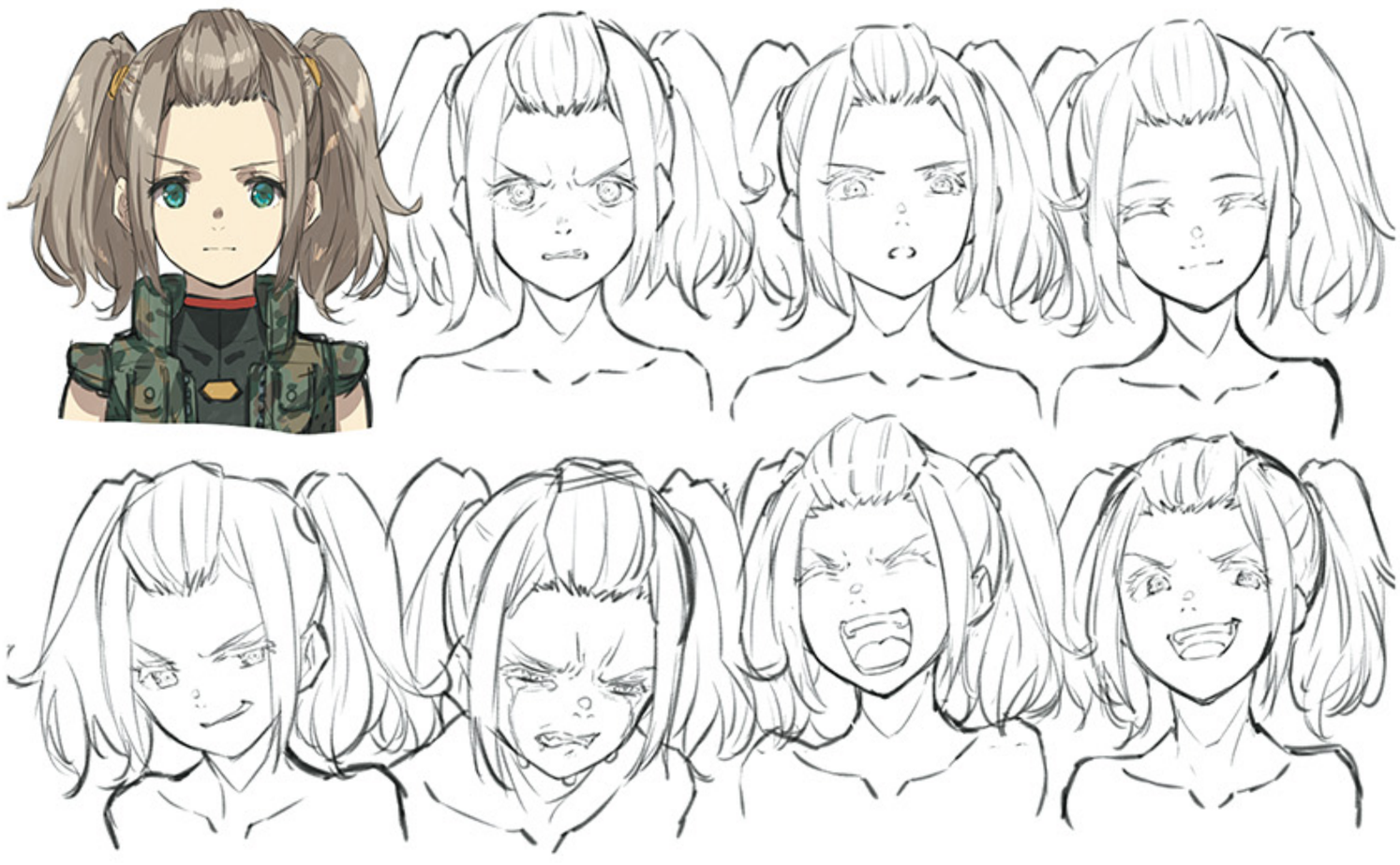


■デザイン案



表情デザイン

■表情





ヨラン

声優 天希 かのん
キャラクターデザイン 齋藤 将嗣
イラスト モノリスソフト

所属 ケヴェス

死ぬ時くらいは
みんなの役に立ちたいかなあ

ノアやランツ、ユーニの幼なじみで、ケヴェス軍の訓練兵だった少年。ヒーラーとしての役割を担っていたが、上手くいかずに足を引っ張ってしまい落ち込むことが多く、優れた能力を持つノア達に劣等感を抱き、ヒーローのように活躍する自らの姿を夢想するようになっていた。アグヌス軍からの襲撃を受けた際に、ランツをかばう形で崩落する瓦礫に飲み込まれ、ノアとランツの心に深い悲しみを残した。

クリエイターコメント

ヨランはデザインが難しかったキャラクターの1人です。優しいけれど自分の力に自信が持てないキャラクターなので、片目を前髪で隠すことで自信の無さを表しました。背も少し猫背になっています。脚本を読んだ際、ヨランの最期のシーンでは思わず泣いてしまいました。ヨランとシャナイアには幸せになってほしいと思っています。［齋藤］

コスチュームデザイン

■デザイン案



■命の刻印の配置案



表情デザイン

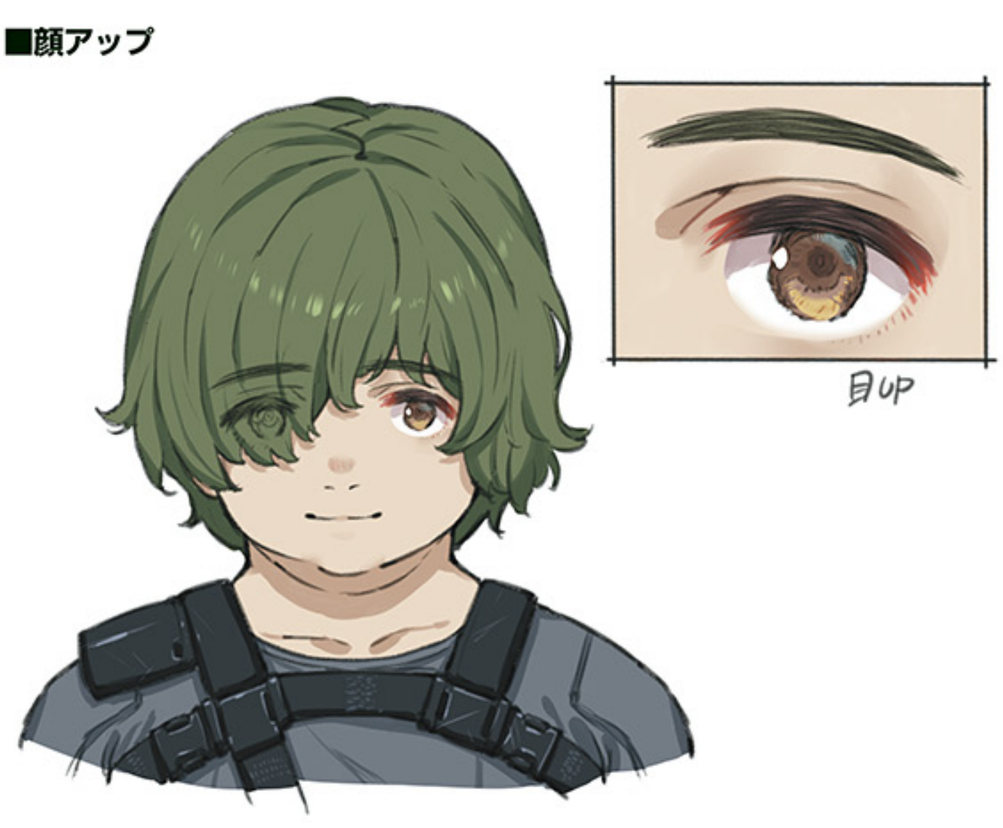
■表情①



■表情②



■顔アップ



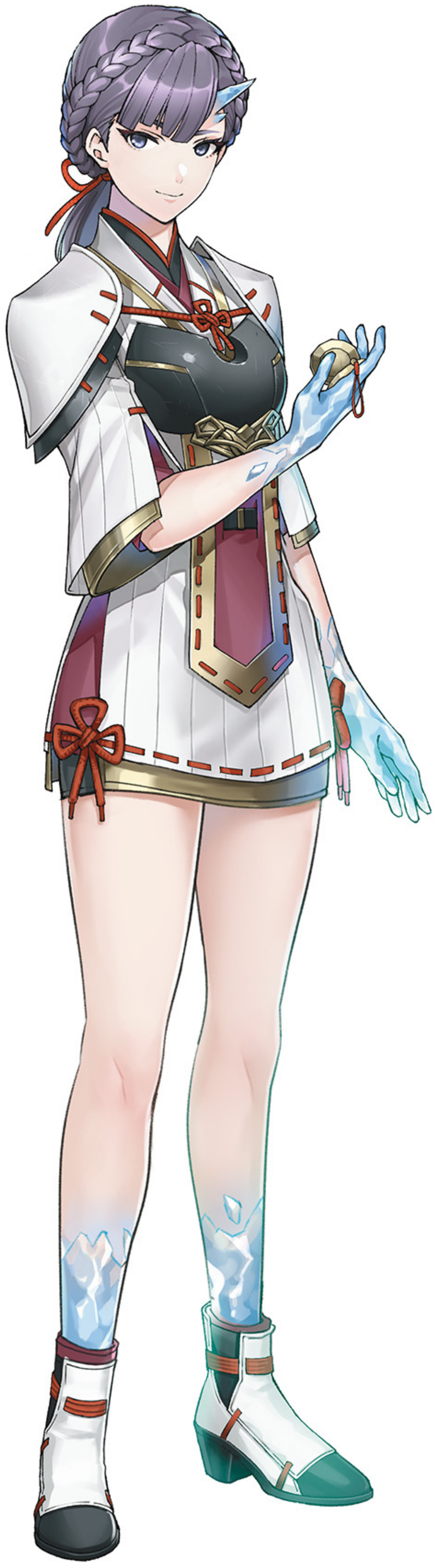
幼少期デザイン

■服の案(前面)



■服の案(背面)





ナミ

声優 藤井 ゆきよ
キャラクターデザイン 齋藤 将嗣
イラスト モノリスソフト

所属 アグヌス・コロニーラムダ
→忘却のコロニー

ここから出てはいけない
それが　決まりだから――

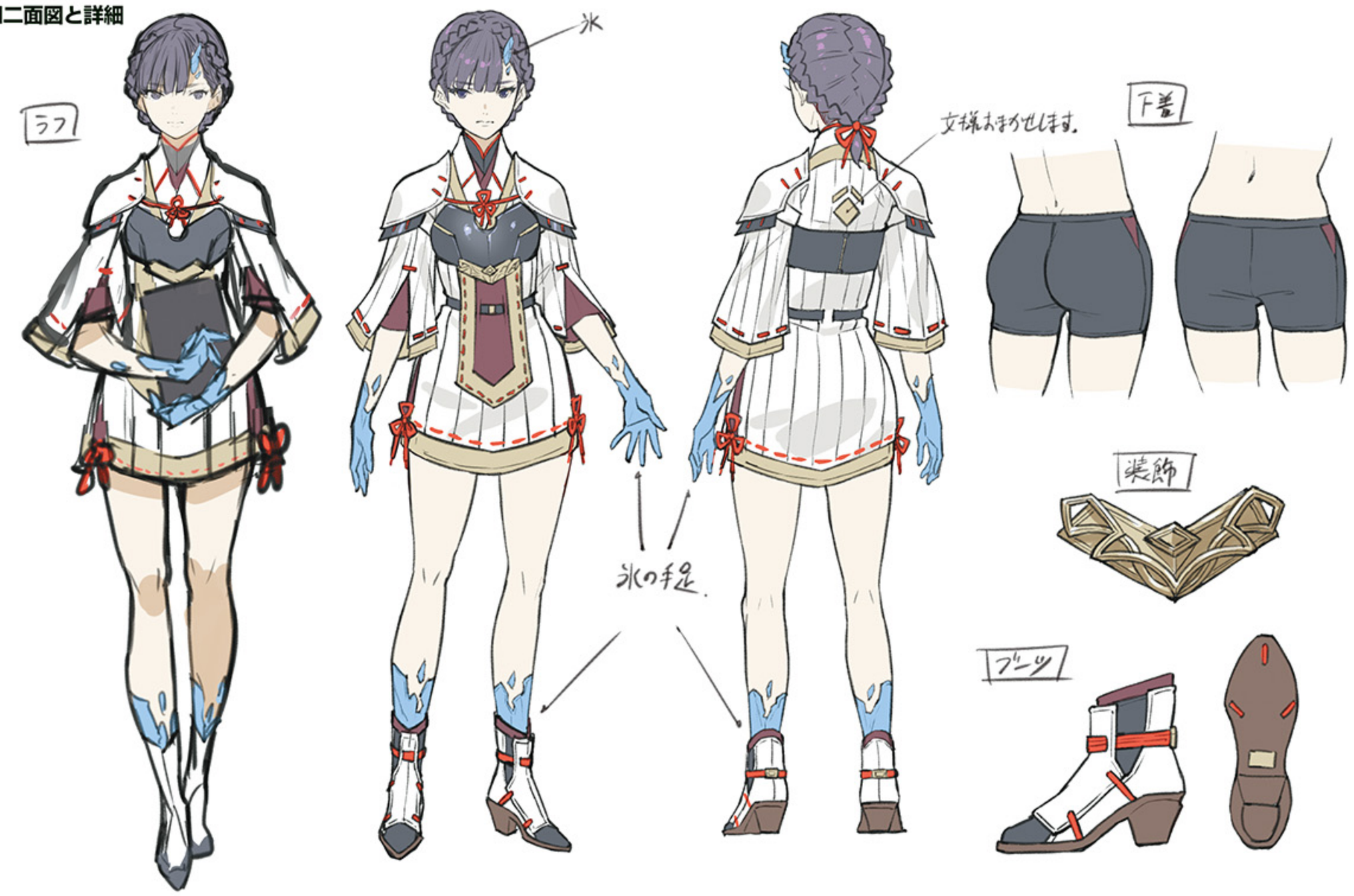
タイオンがコロニーラムダに所属していた頃に、作戦課長とイスルギの副官を務めていた女性。タイオンにとっては、戦いに関するさまざまな知識を教えてくれた師匠のような存在。コロニー13との戦闘において、部隊の殿を務めたことで非業の戦死を遂げてしまう。しかし、忘却のコロニーでレウニスの集団と必死に応戦しているナミを発見。ナミはタイオンのことを覚えていないうえに、自らの命を世界にとって不要なものだと語るが、タイオンの必死の説得により、共に忘却のコロニーを襲う脅威を退けることを決める。

クリエイターコメント

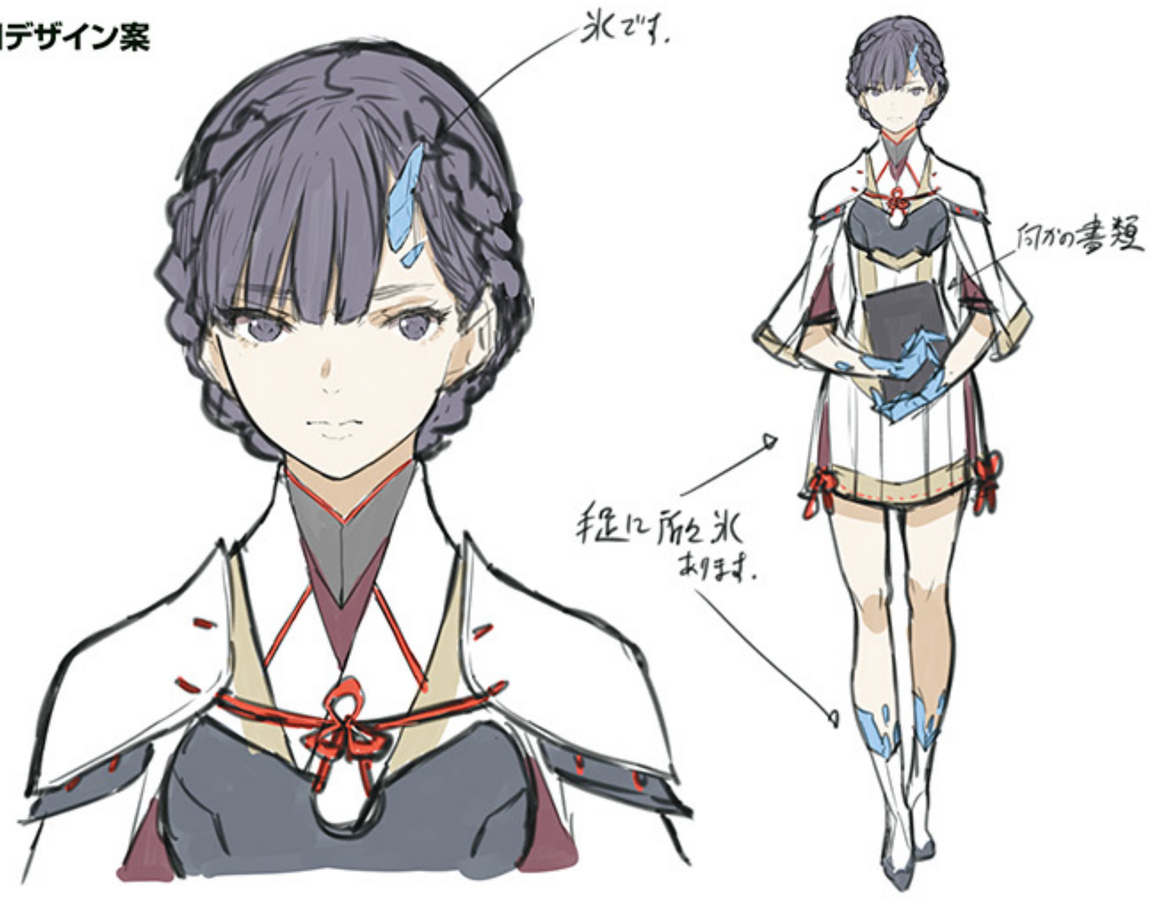
ナミは優しくて仕事が出来る人をイメージしました。熱くならず冷静な一面を手足の氷のようなデザインで表しています。頭の角は『ゼノブレイド2』のセオリからヒントを得ました。幼少期のデザインとメインビジュアルはモノリスソフトさんが担当しています。［齋藤］

コスチュームデザイン

■二面図と詳細



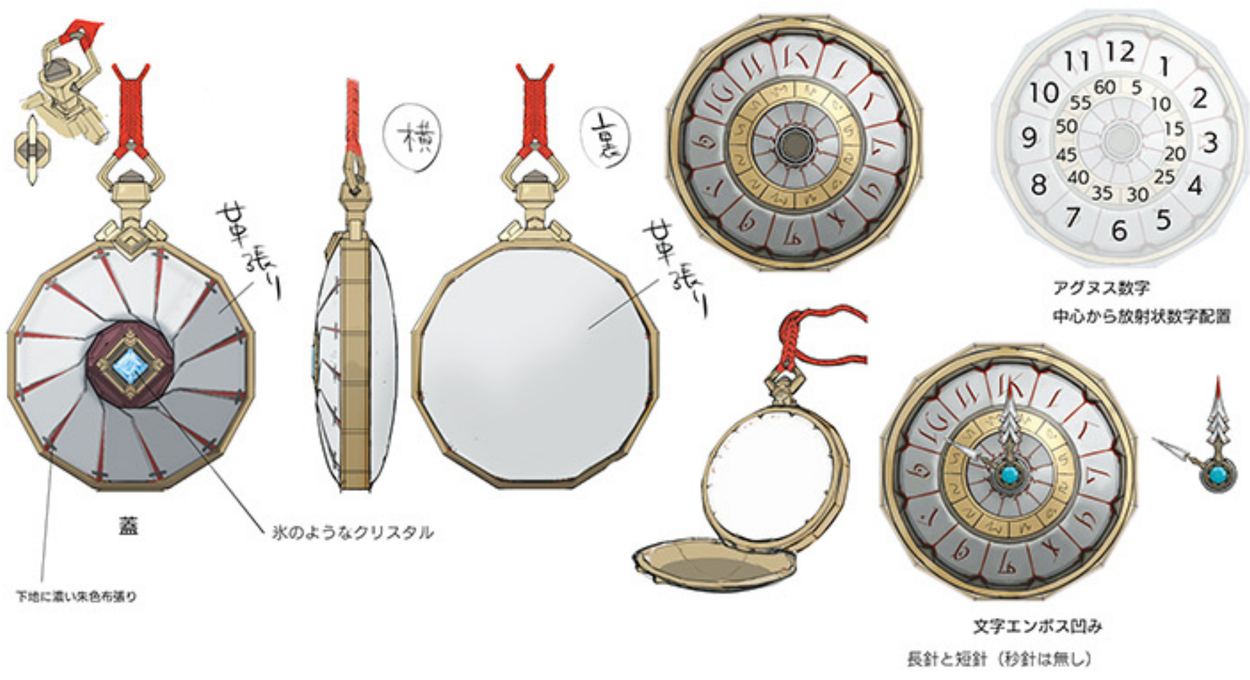
■デザイン案



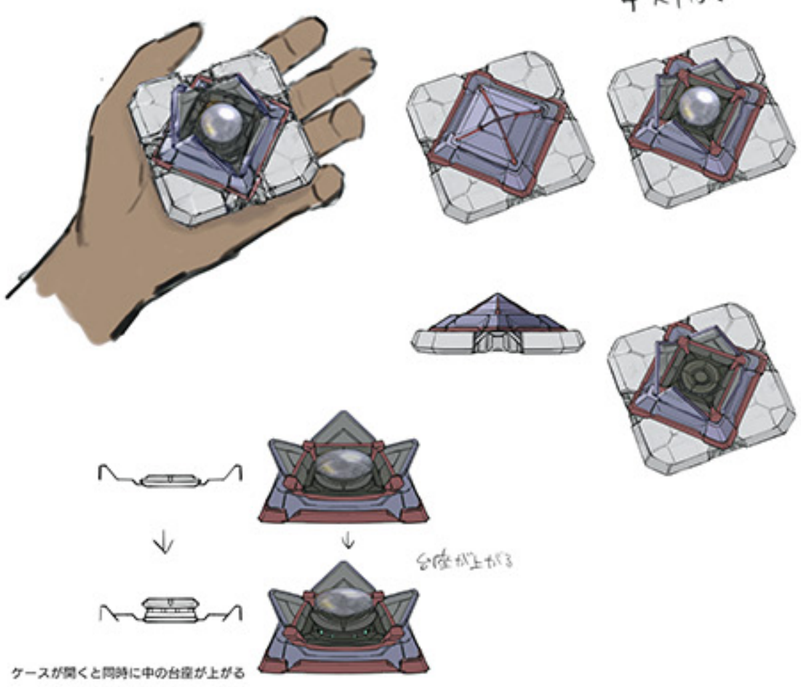
■命の刻印の配置案



■懐中時計



■ケース



そのほかのキャラクター

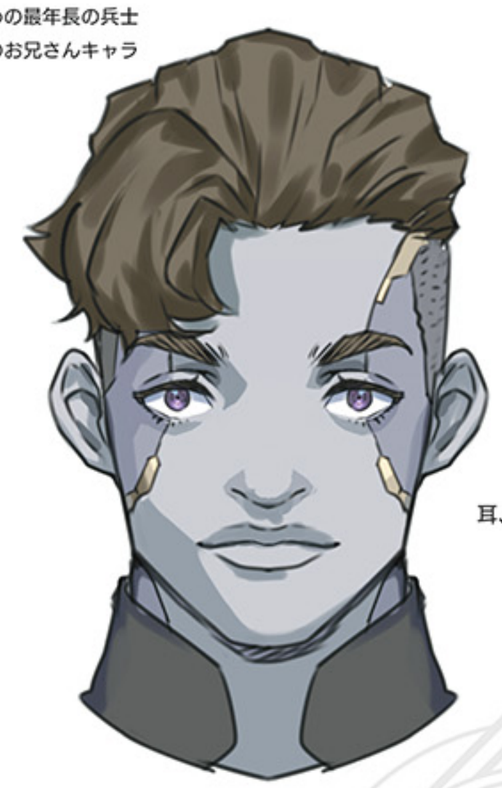
ムンバ

■ラフ画



■詳細

任期満了まぎわの最年長の兵士
気さくな感じのお兄さんキャラ



耳、鼻若干大きい





少し寂しそうな顔で
笑うイメージ



クリエイターコメント

後々パーティから離脱することもほのめかすため、メインキャラクター達と比べて普通の人っぽくデザインはしているのですが、脚本とも相まってその「やりすぎ感」がネタになってしまいました。でもいいキャラクターだと思います。［モノリスソフト］



ボレアリス

■ラフ画



側面

■顔アップ





クリエイターコメント

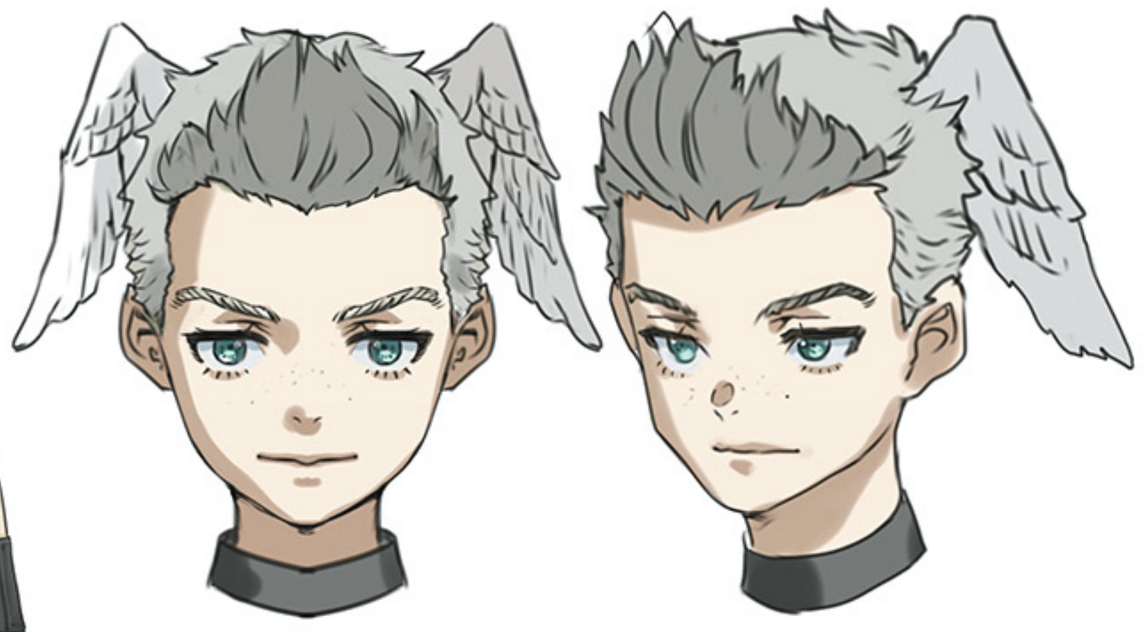
エセルに付き従う三枚目（普通にしていれば二枚目？）という分かりやすいキャラクターが最初からあったのでデザインしやすかったです。声優さんの演技も相まって好きなキャラです。［モノリスソフト］

ゲッセル

■ラフ画



■顔アップ



■命の刻印の配置案



■表情





クリエイターコメント

台本を読んだ時点で真っ先にこんな感じの顔が浮かんだのがそのまま採用されました。きっと後でいい子になるんだろうな、という感じを込めてちょっと幼さというか純真さを残しました。[モノリスソフト]

クリス

■ラフ画①



■ラフ画②



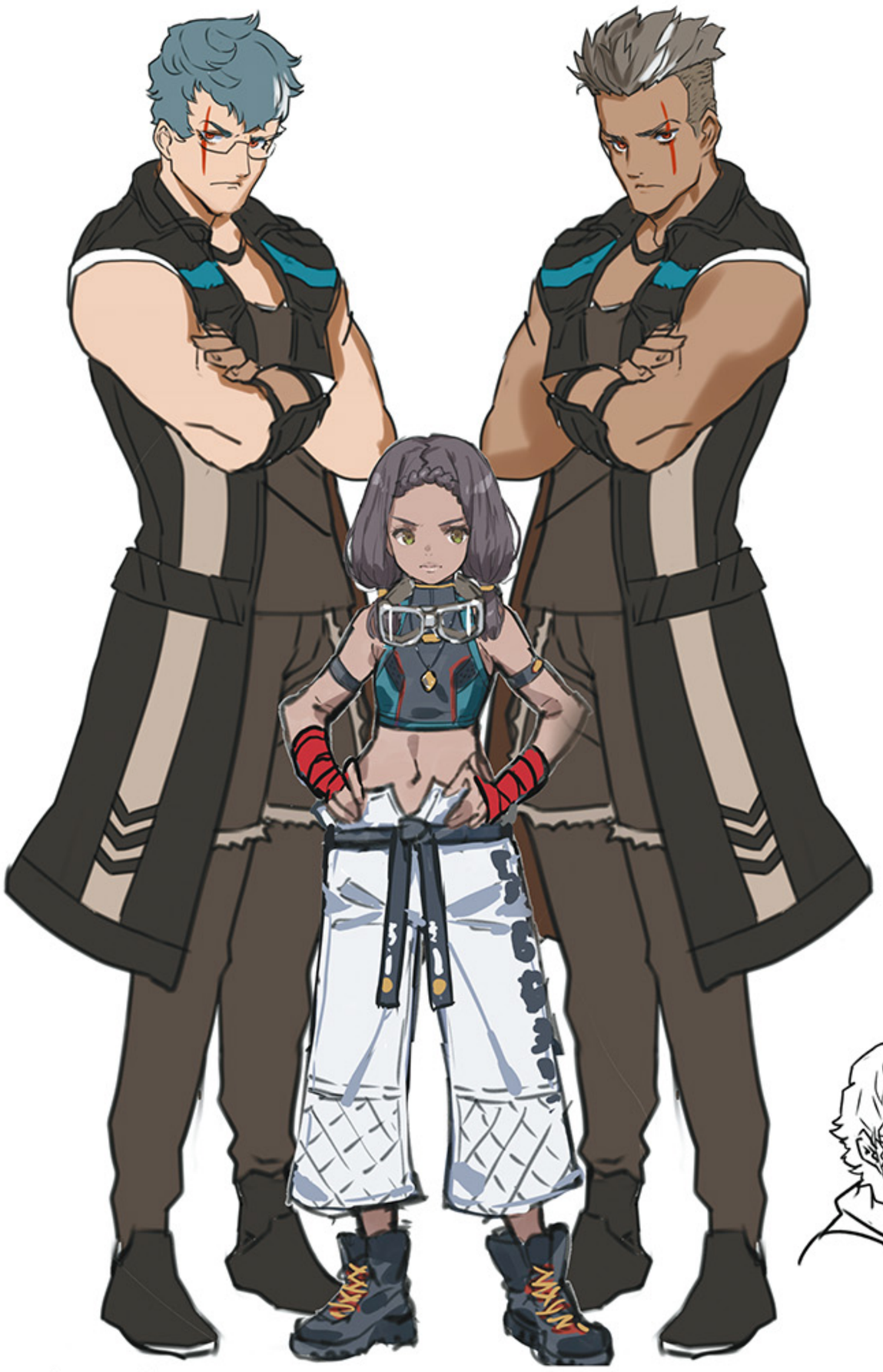


クリエイターコメント

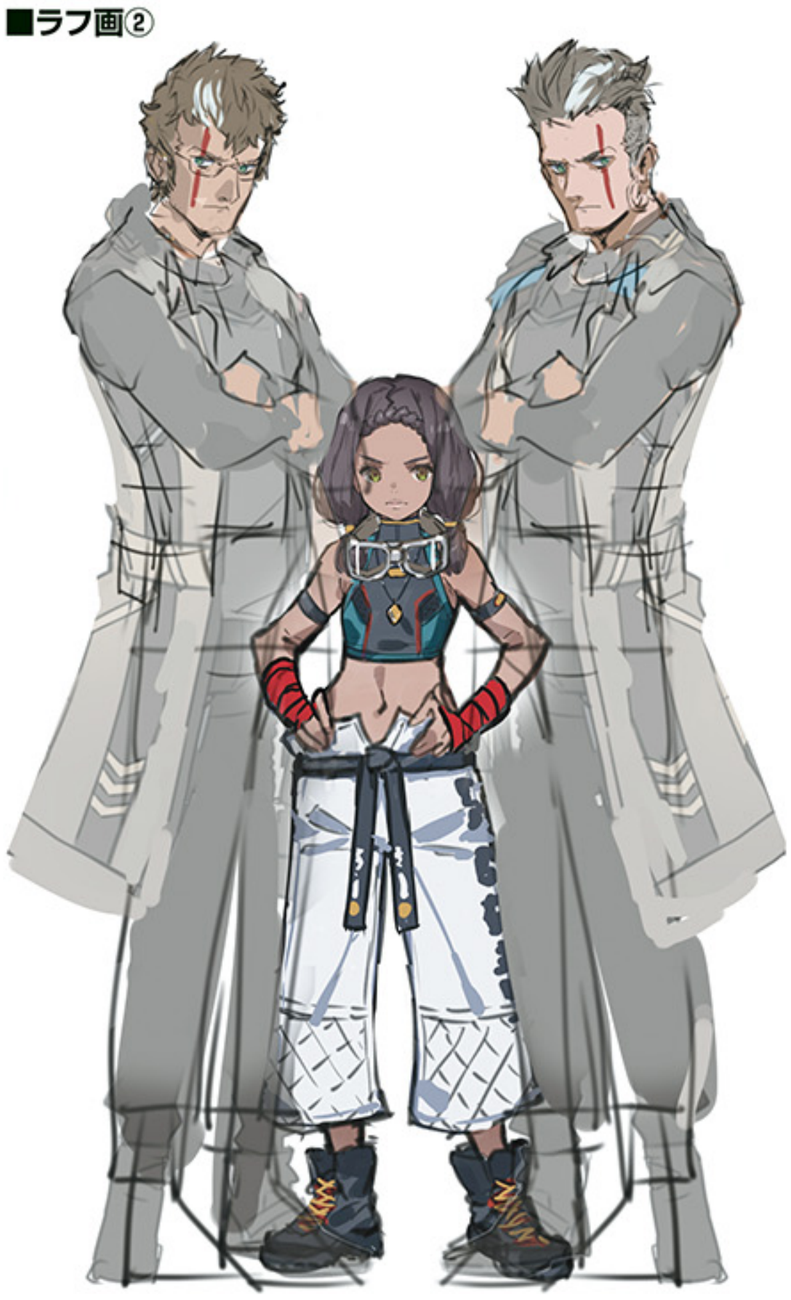
ノアの笛の師匠であり、先輩のクリスは優しさを出せるようにデザインしました。ラフからほぼ修正なく決定まで行ったキャラです。実は少し『ゼノブレイド』のシュルクの雰囲気も入れています。ですがシュルクとは別人です！[齋藤]

アギョウ&ウンギョウ

■ラフ画①



■ラフ画②



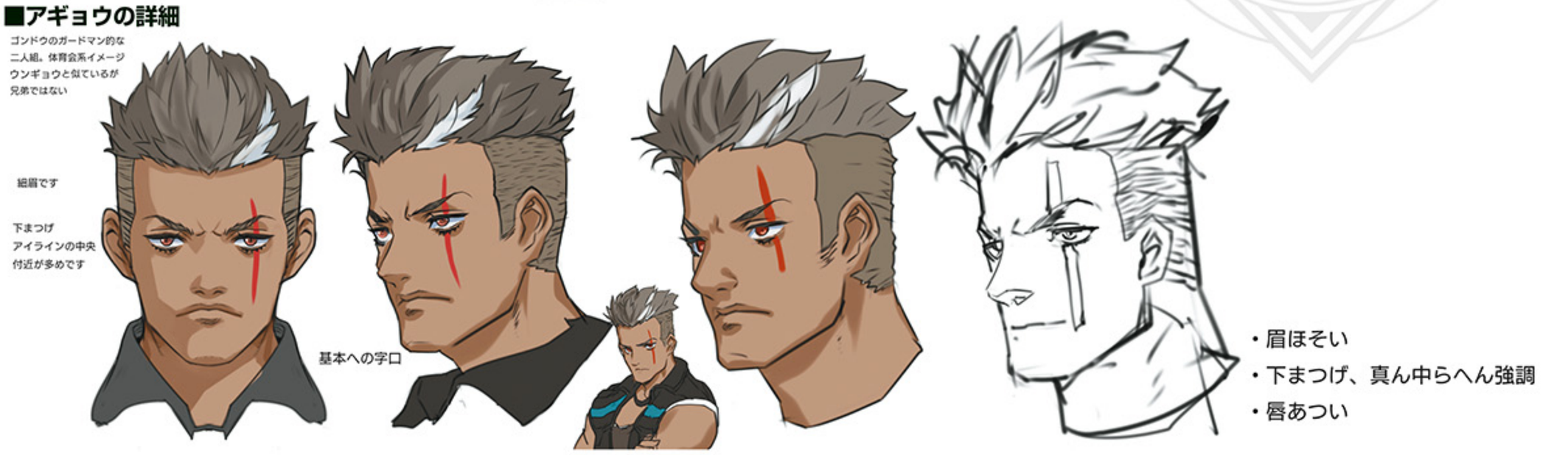


あまりしゃべらず
顔で威圧してくるような
表情があるといいとおもい
ます

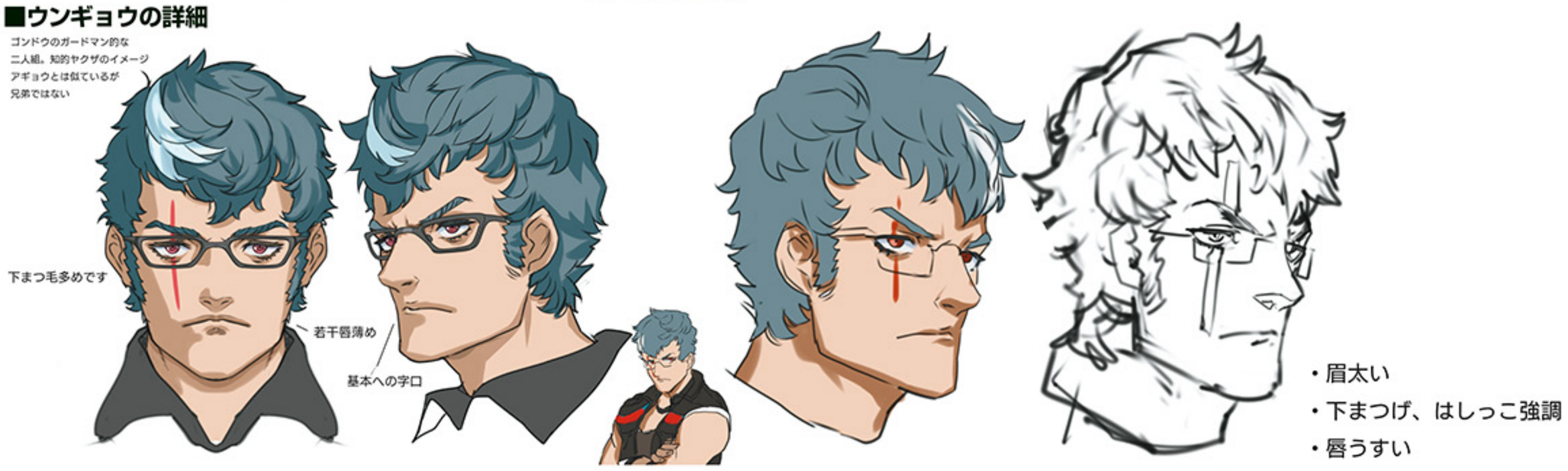
クリエイターコメント

この二人に関してはゴンドウを守る知性派と肉体派のコンビという妄想で楽しく描けました。コストを減らすために同じような顔をしている……わけではありません。［モノリスソフト］

■アギョウの詳細



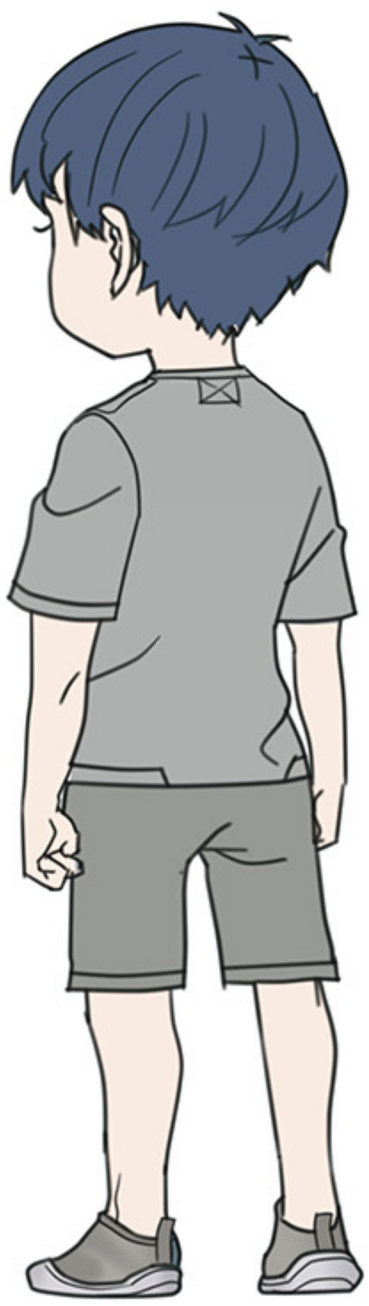
■ウンギョウの詳細



ノアとミオの子供

■ラフ画





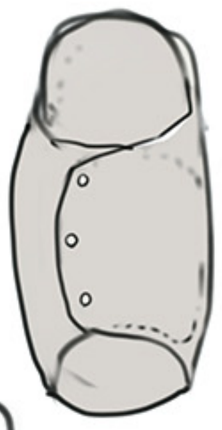
■ラフ画(ローブ)





■ラフ画(赤ちゃん)





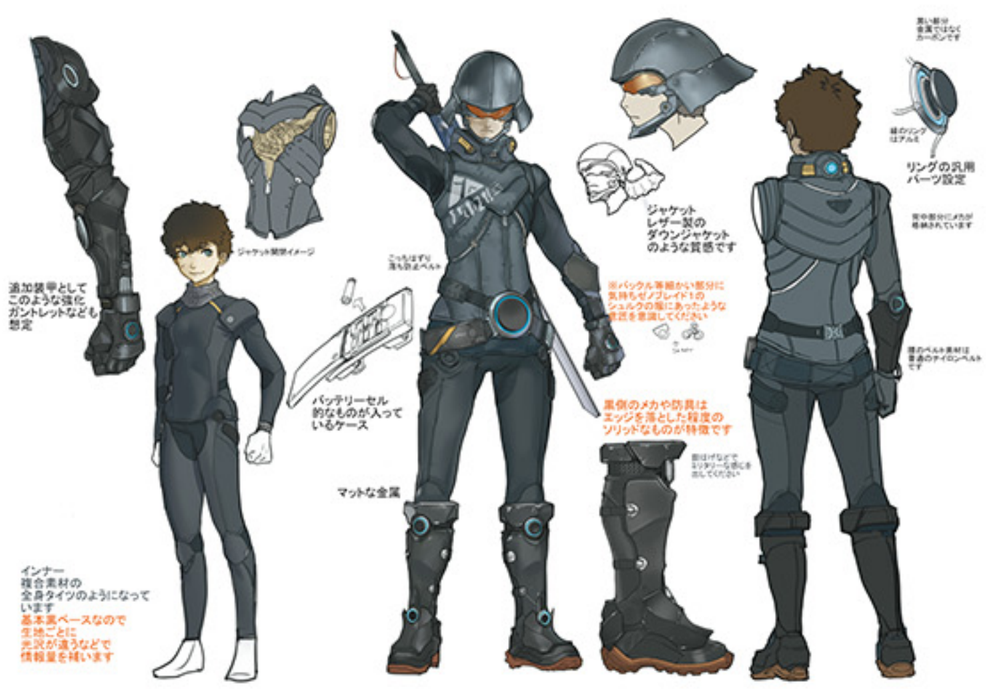
麻でできた
ごわごわした生地

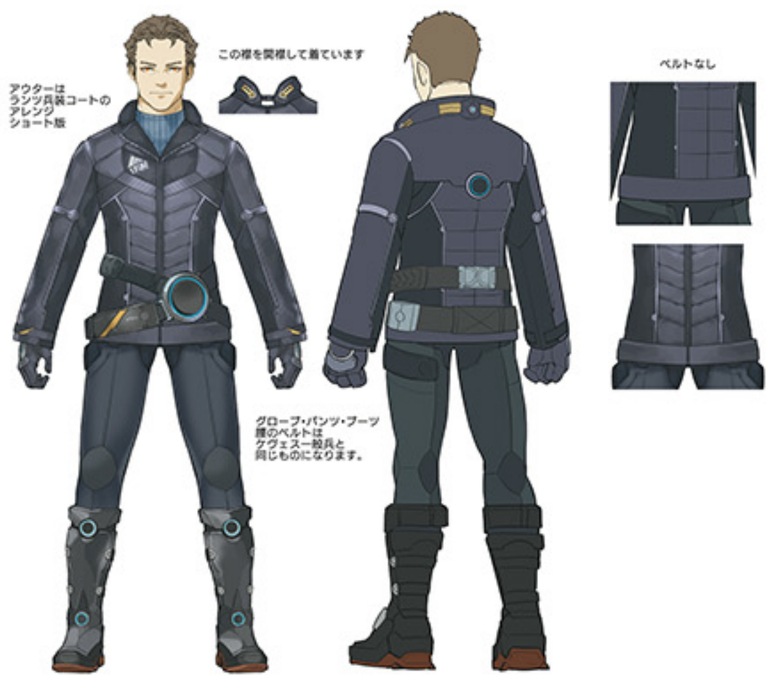


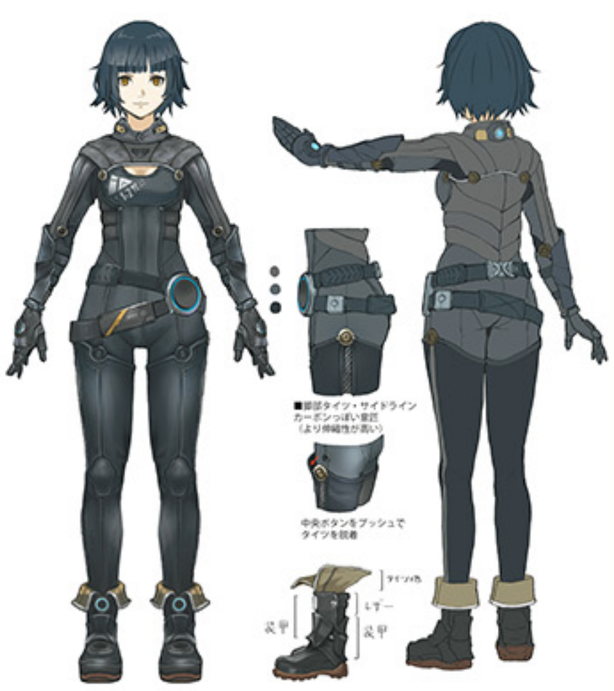
クリエイターコメント

そこまでストーリーに絡むわけでもないので、あまり誰のどこに似ているとか主張しないように普通の子供としてデザインしました。若干この絵だと顔が大きすぎますね……［モノリスソフト］

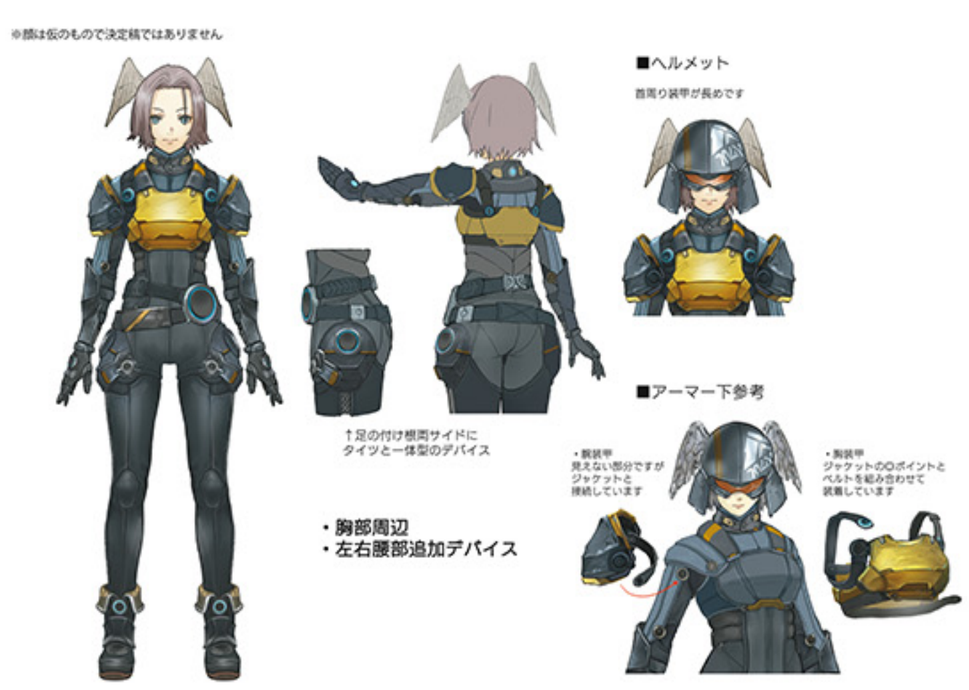
ケヴェスの住人

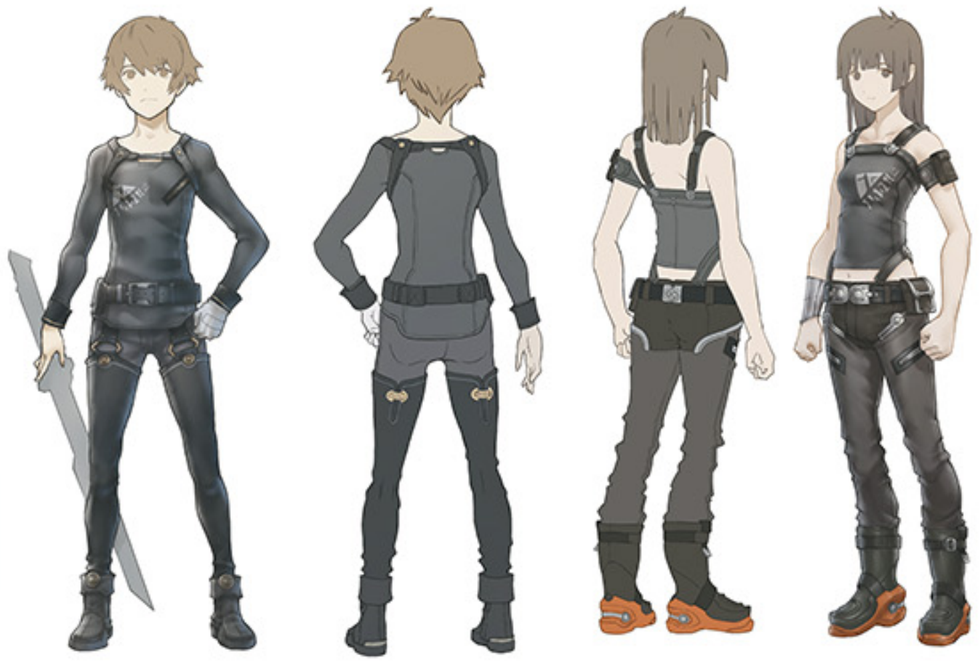












クリエイターコメント

柱となる二つの勢力を黒と白に分け、『ゼノブレイド』『ゼノブレイド2』という起源はあれど、それぞれ明確に差別化する必要がありました。ケヴェスは体にフィットした軽装、身体の各部にあるパワーユニットで戦闘力を補うという前提でデザインしています。［モノリスソフト］

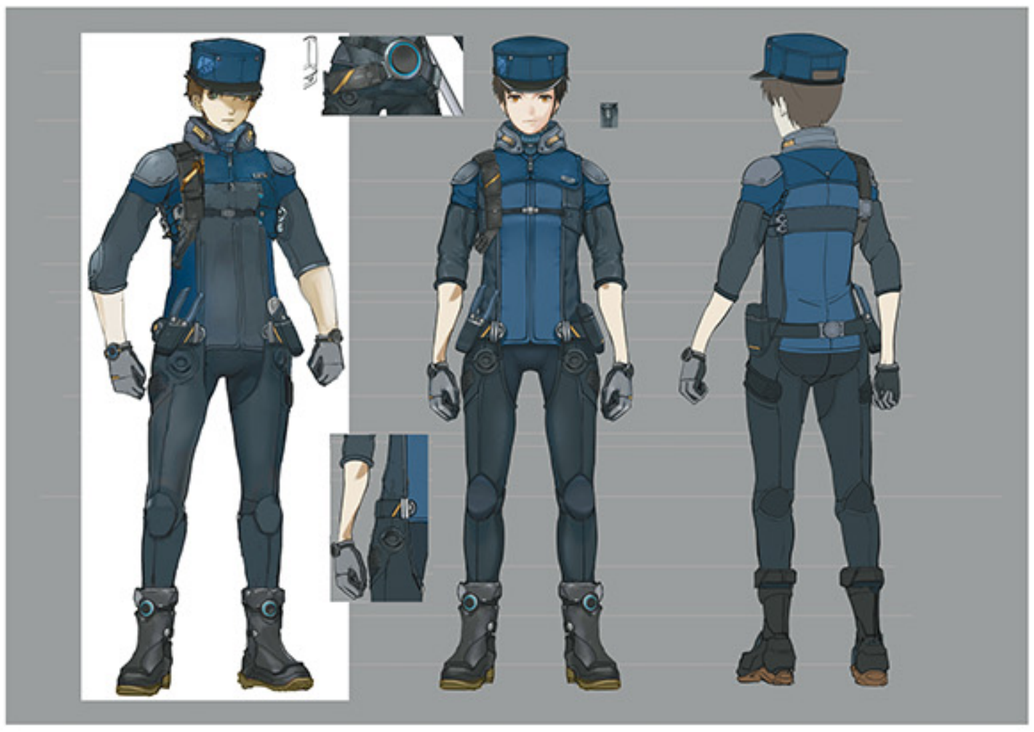
クリエイターコメント

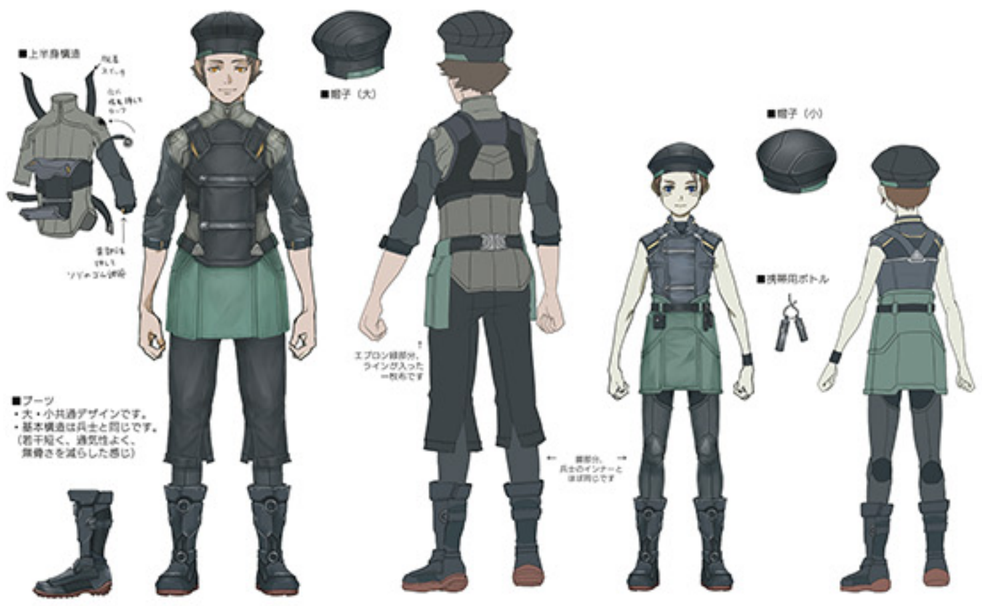
黒ずくめの軍事国家ということで、どうしても重たい感じがあるのですが、基本若者しかいない世界でもあるので、斜めのロゴとかアクセントでちょっとでもおオシャレというか、スポーティな感じを出したかったです。［モノリスソフト］

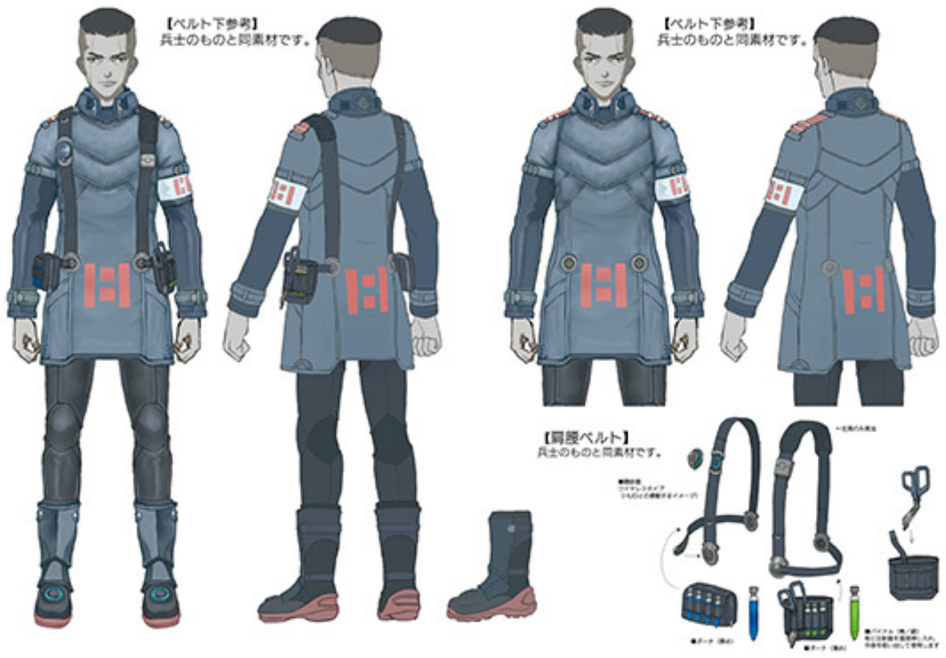


※上半身と靴は男女共通で、サイズのみの変更にしています

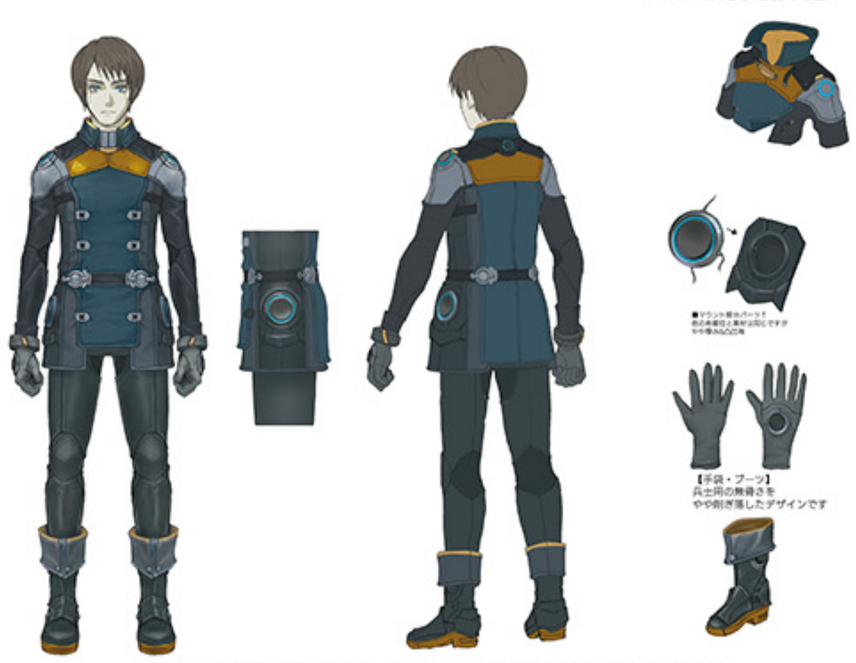




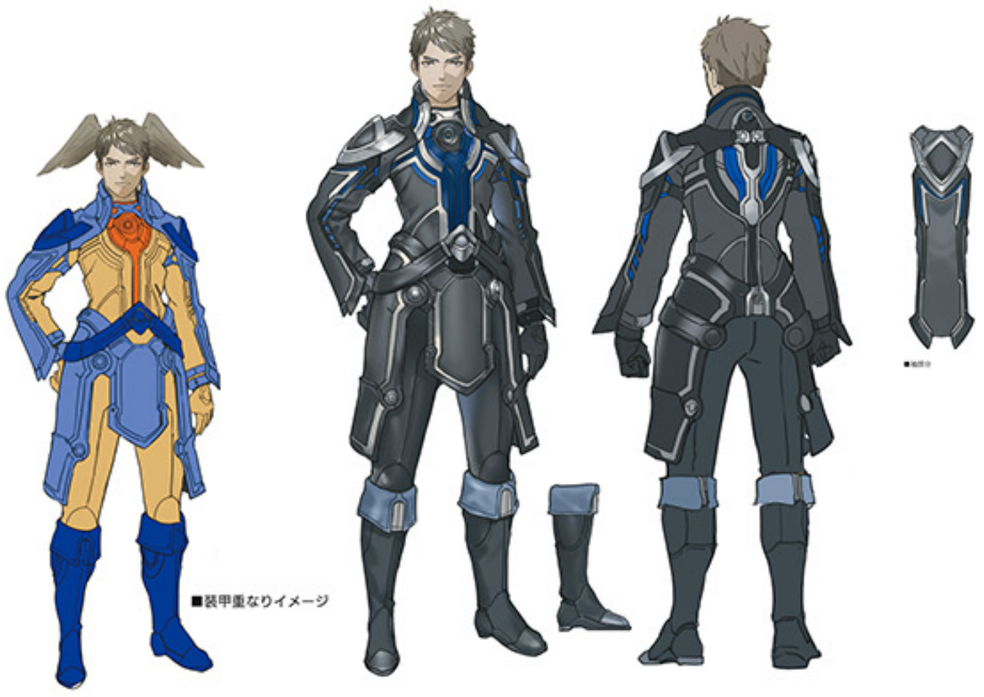




■デザイン補足（男女共通）

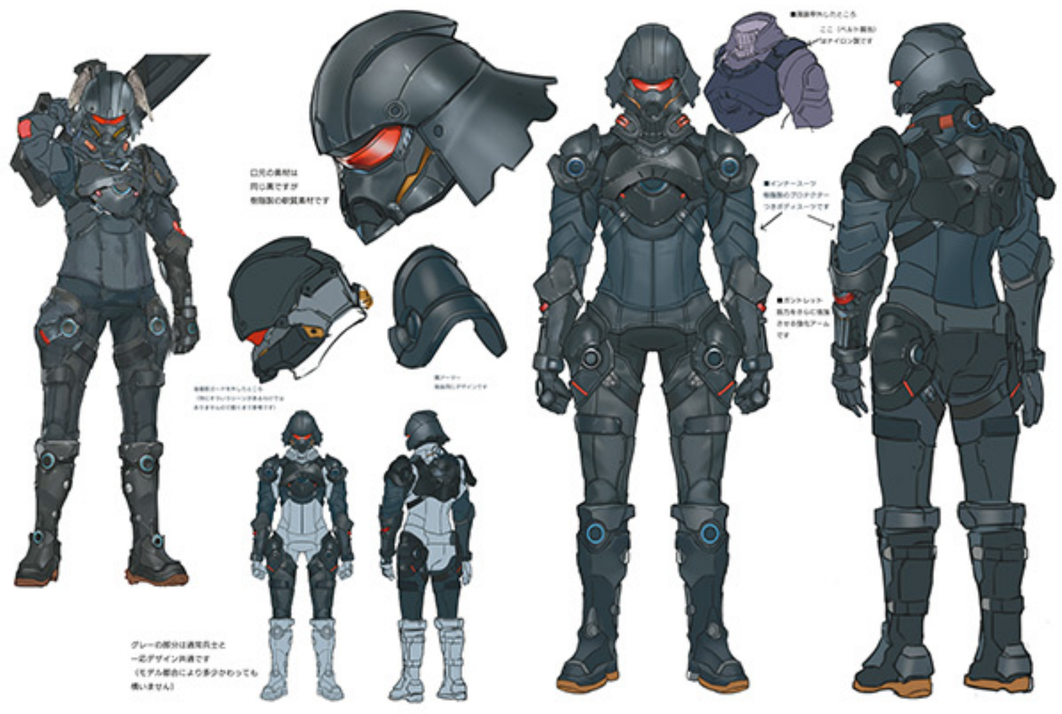


※肘下、腰周り構造以外、デザインは基本的に全て男女共通です※



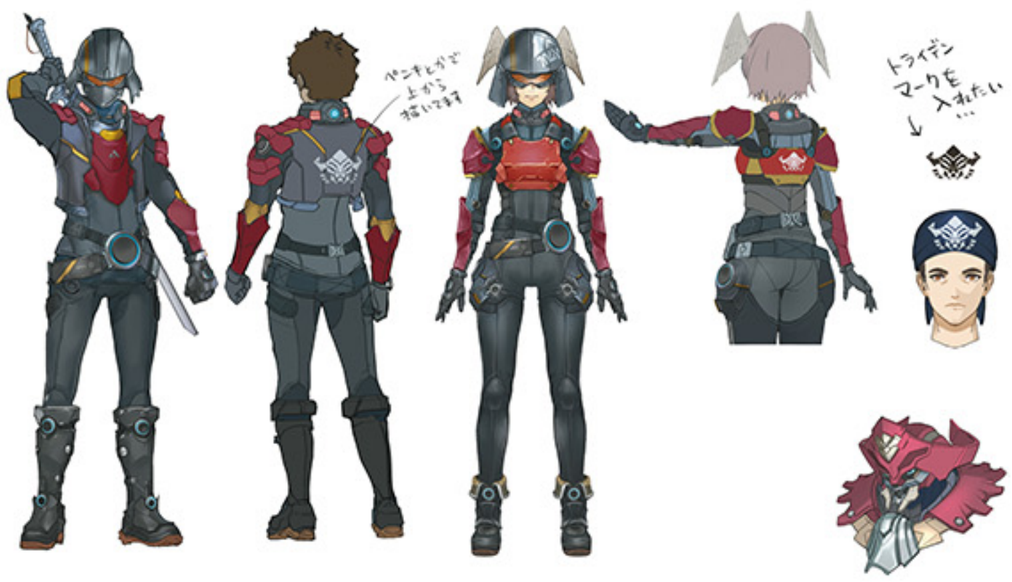






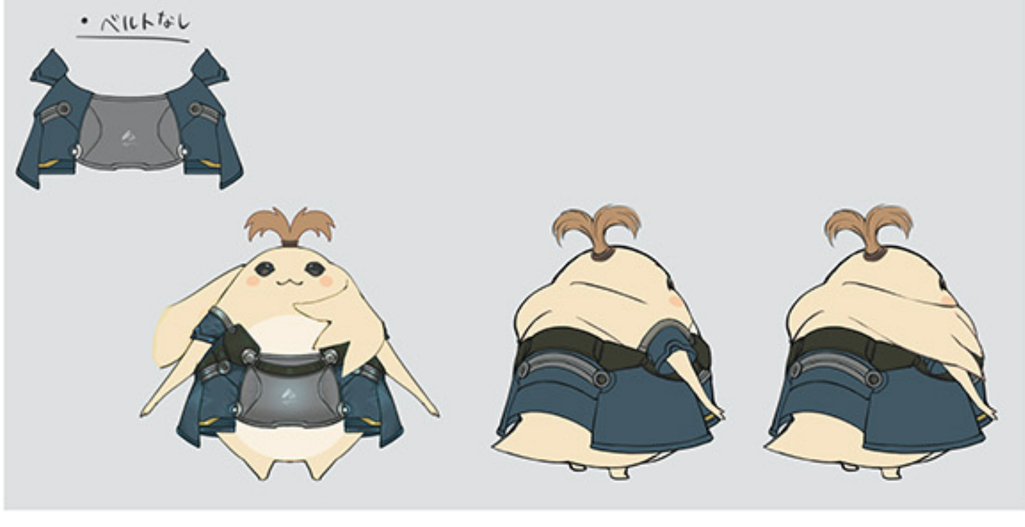


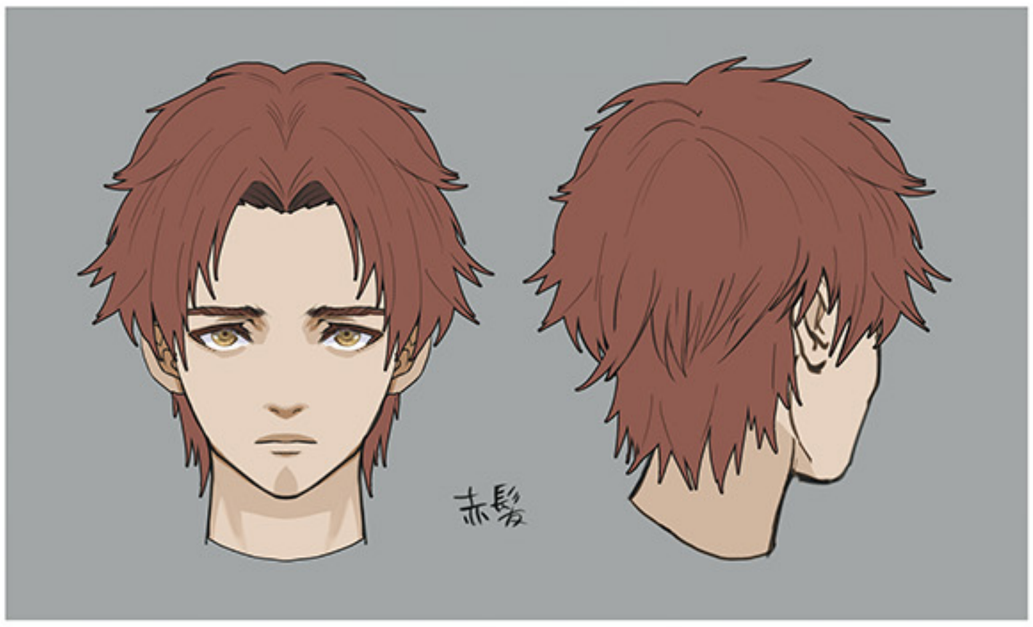
※襟、袖、インナー（差し色）以外男性用とほぼ同じデザインです（留め具類のディティールも共通です）※

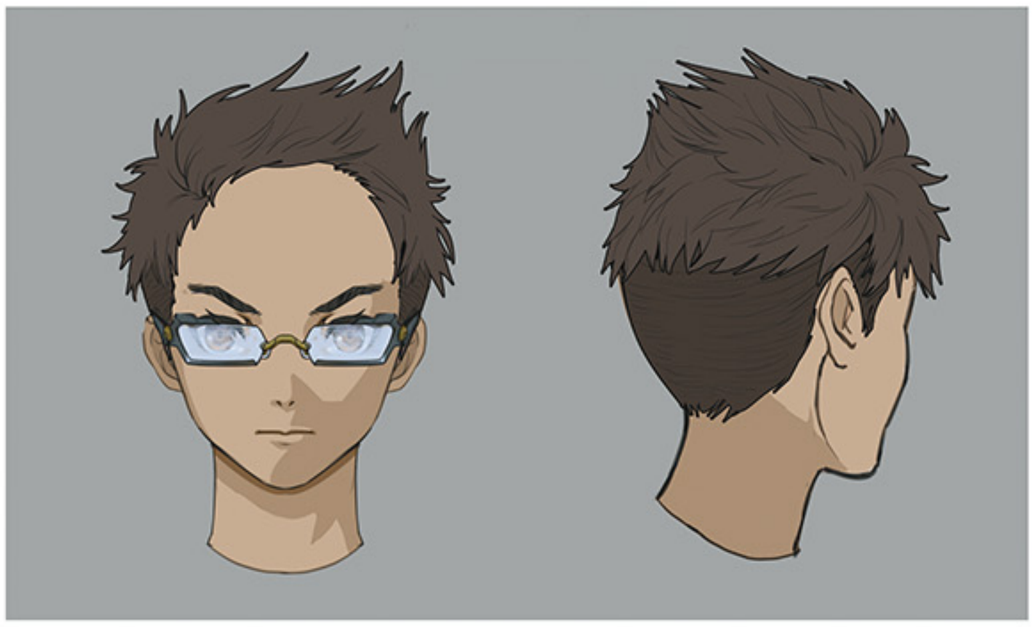


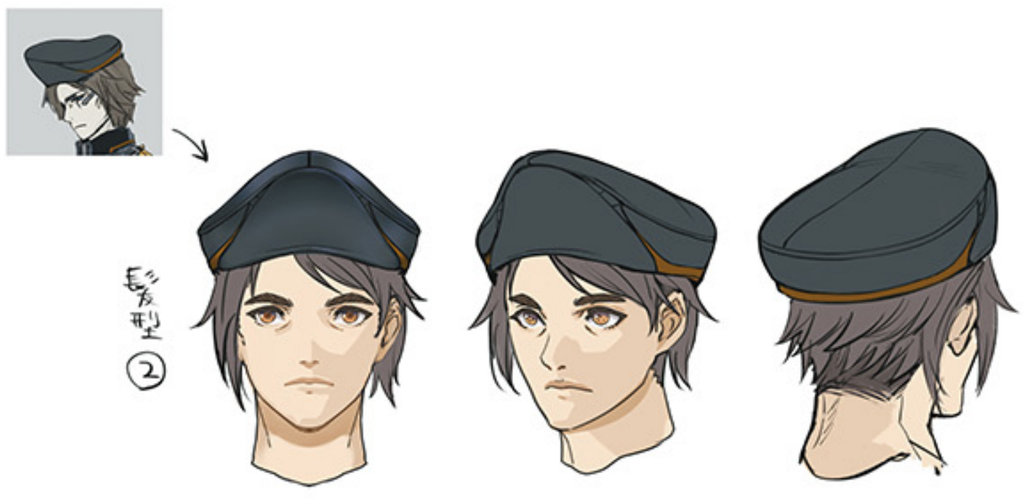







赤髪




髪型
②


髪型A
髪型B

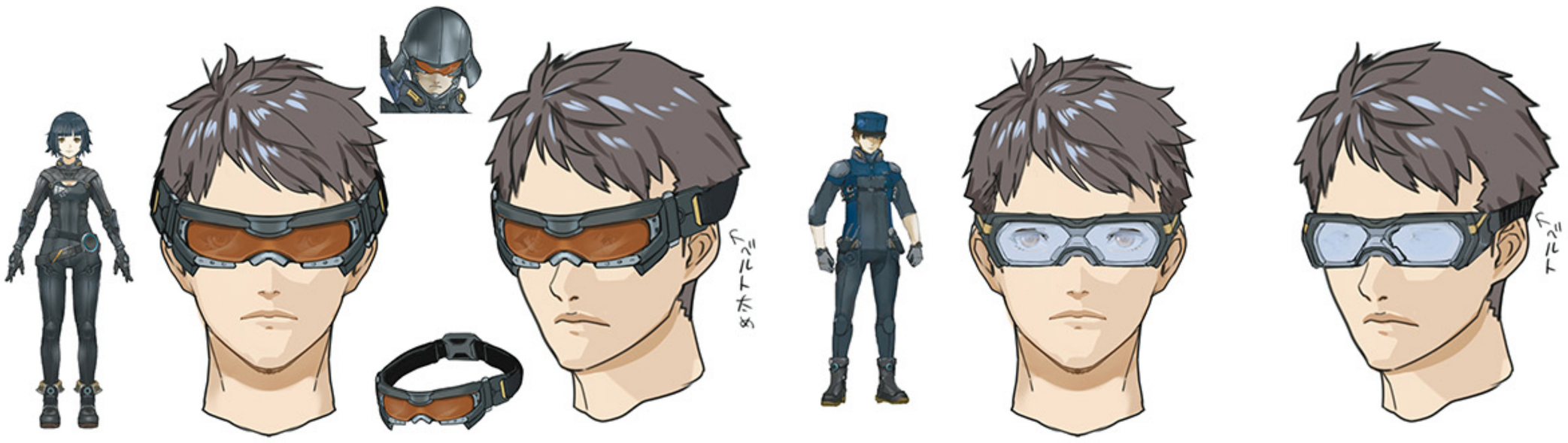

髪形 1

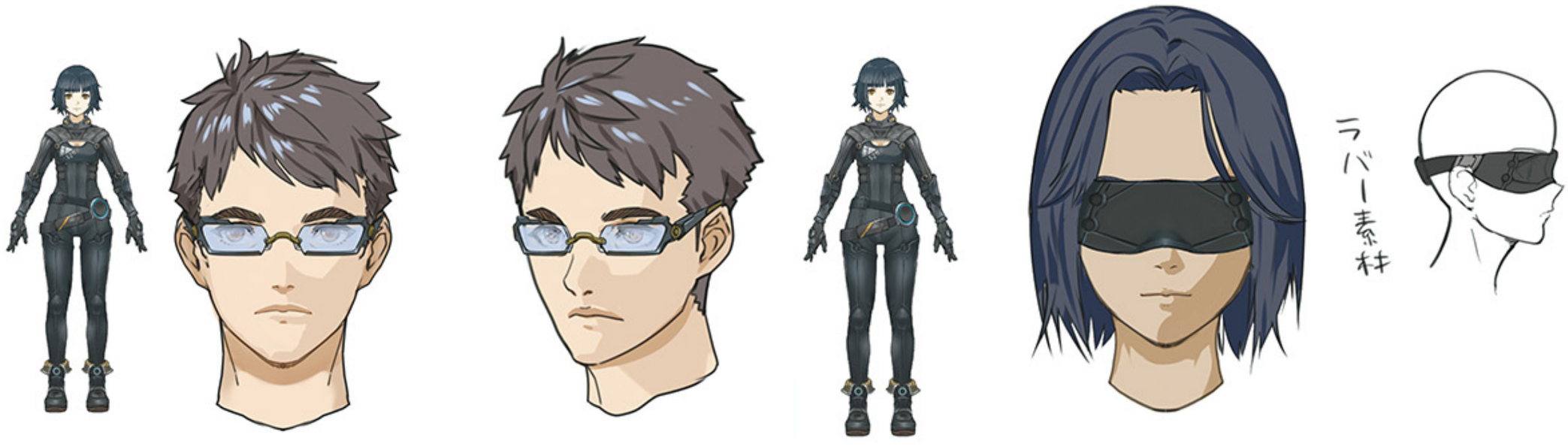

髪型A
髪型B

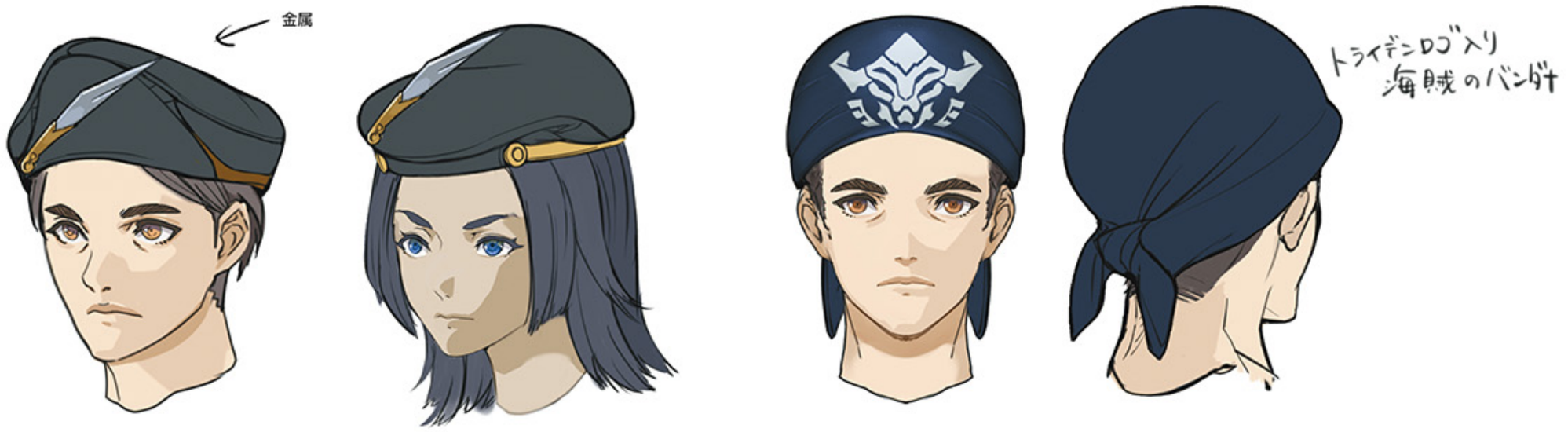

髪型A


髪型B


髪型A
髪型B
留め具
留め具



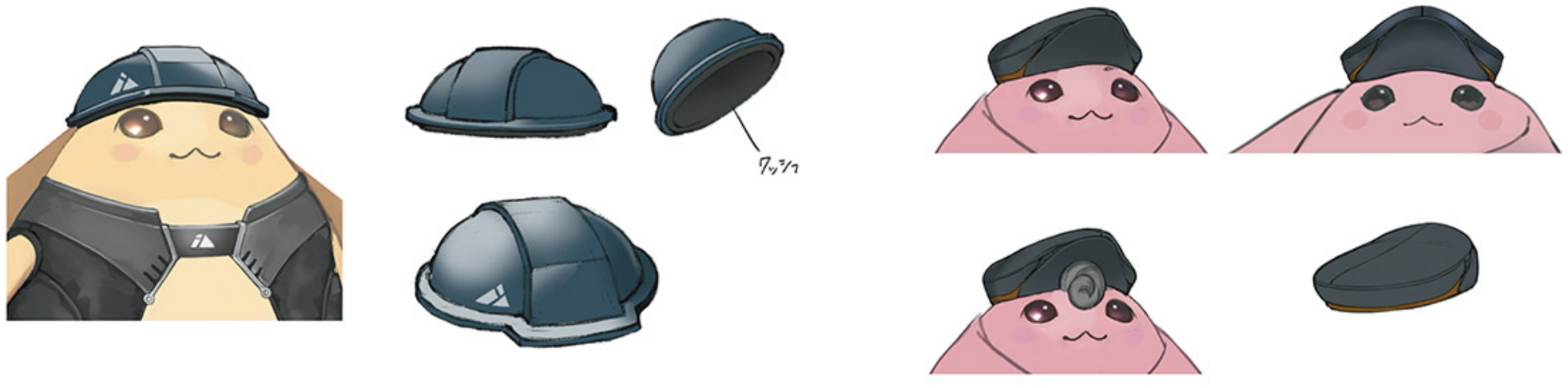




髪型に刺して使用する
人の耳が見えるとマズいので、耳が隠れる髪型に適用する

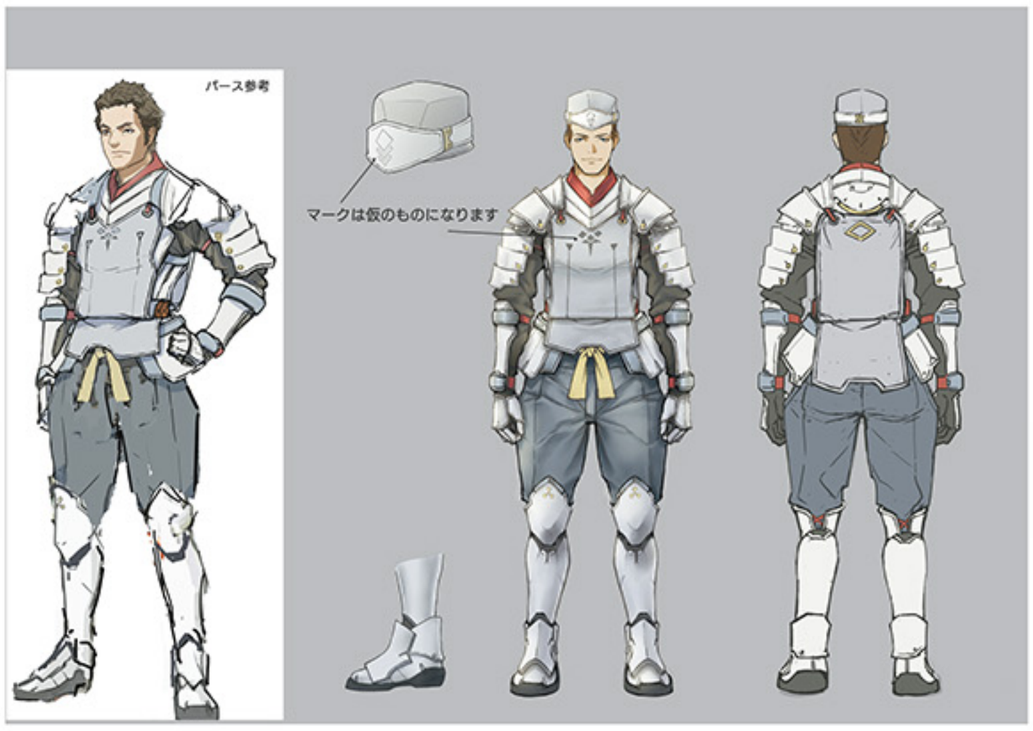
髪型に刺して使用する
人の耳が見えるとマズいので、耳が隠れる髪型に適用する

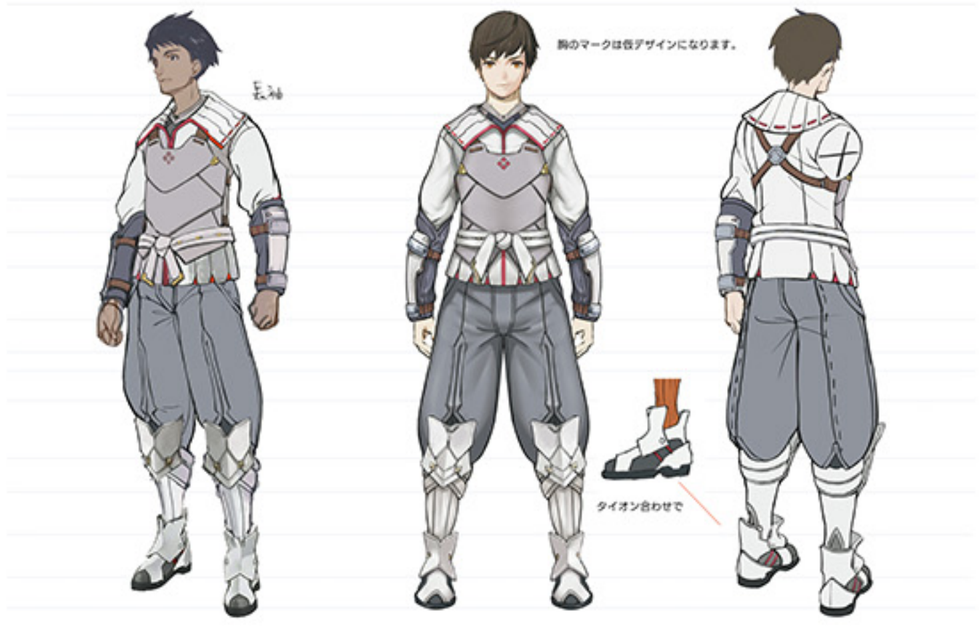


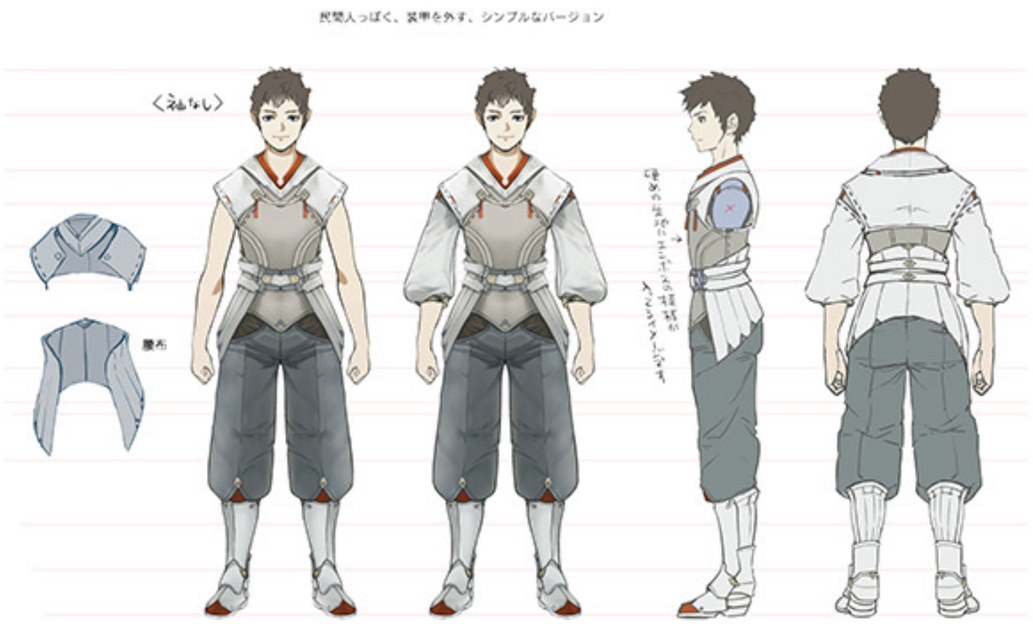




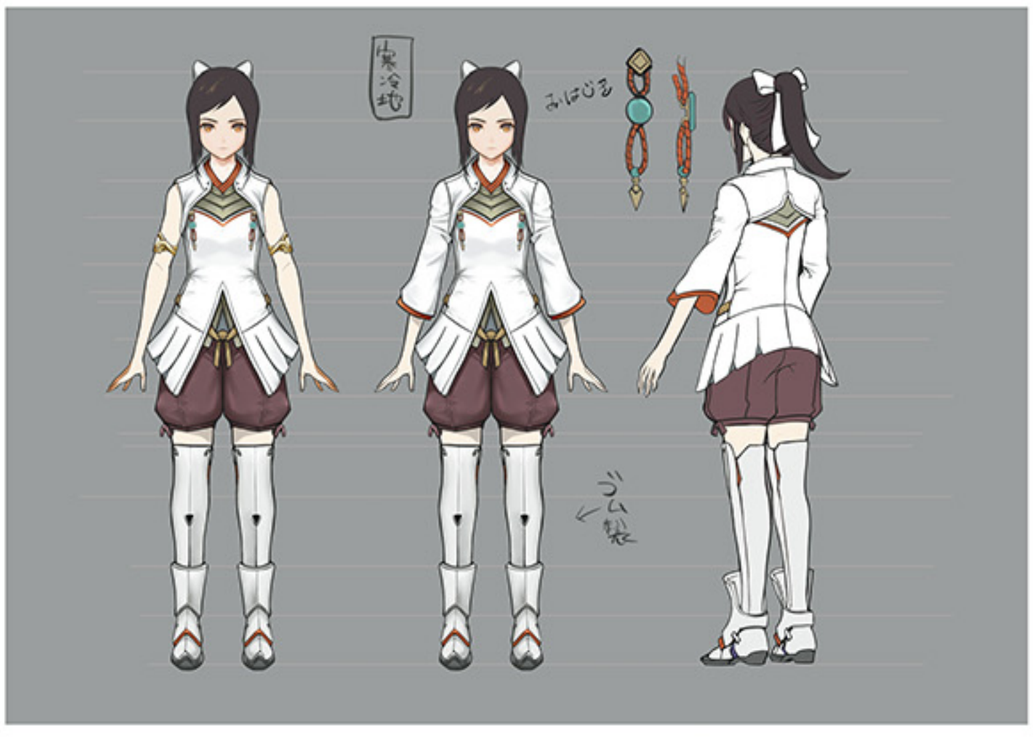
アグヌスの住人

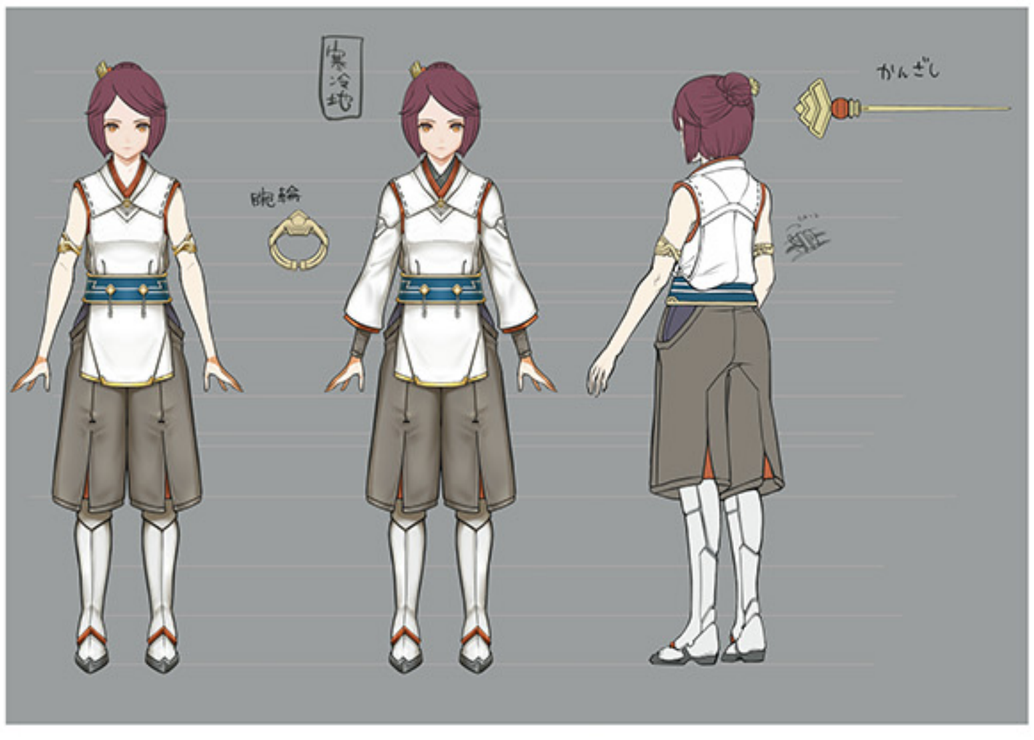

バース参考
マークは仮のものになります

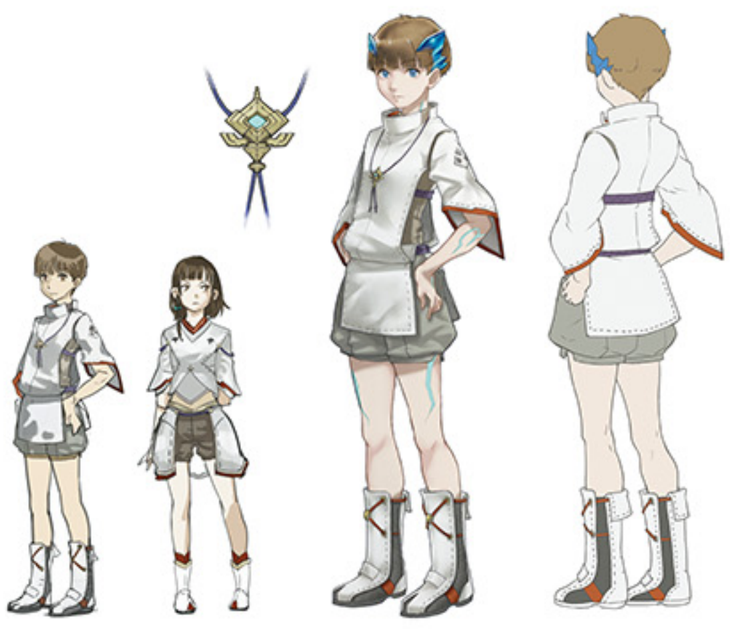

胸のマークは仮デザインになります。
タイオン合わせで

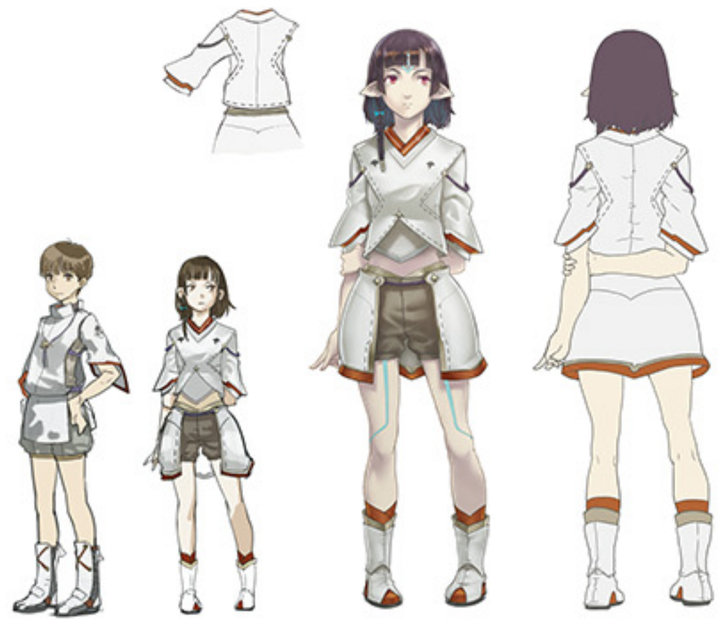

民間人っぽく、装甲を外す、シンプルなバージョン
〈ネルなし〉
腰布

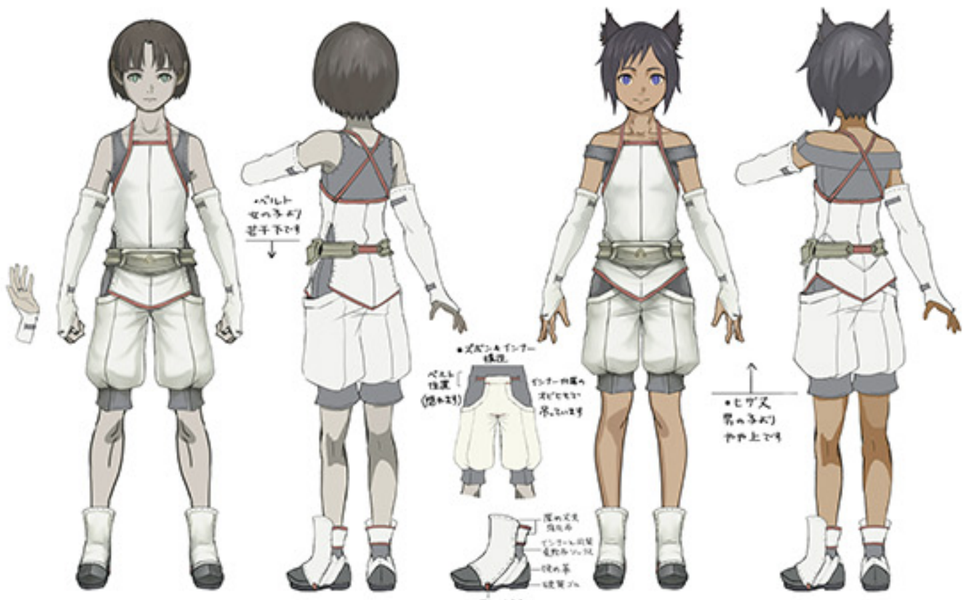

寒冷地

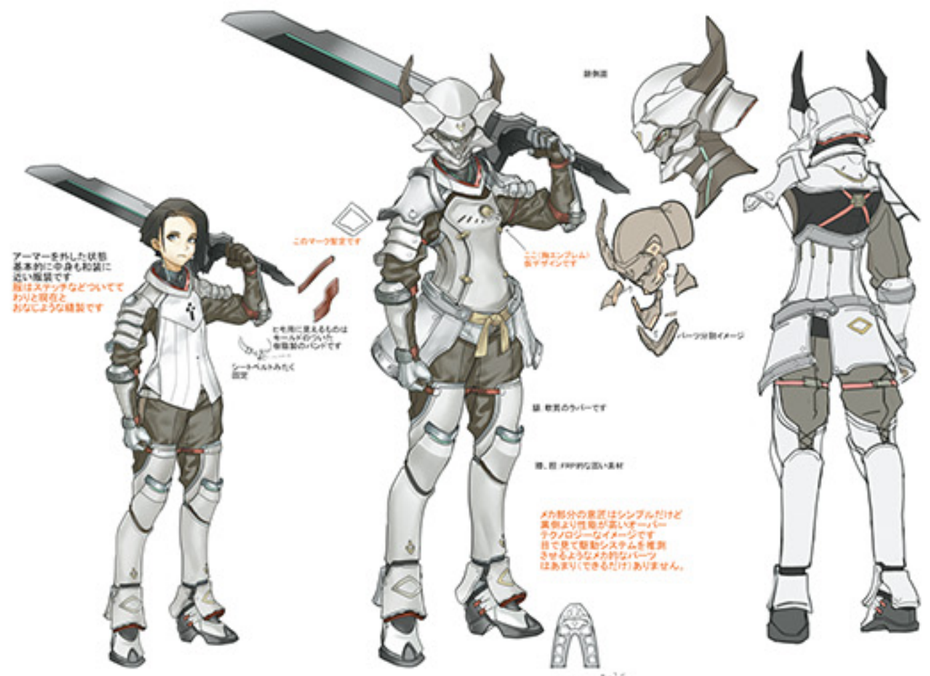

寒冷地
みはじる
ゴム製

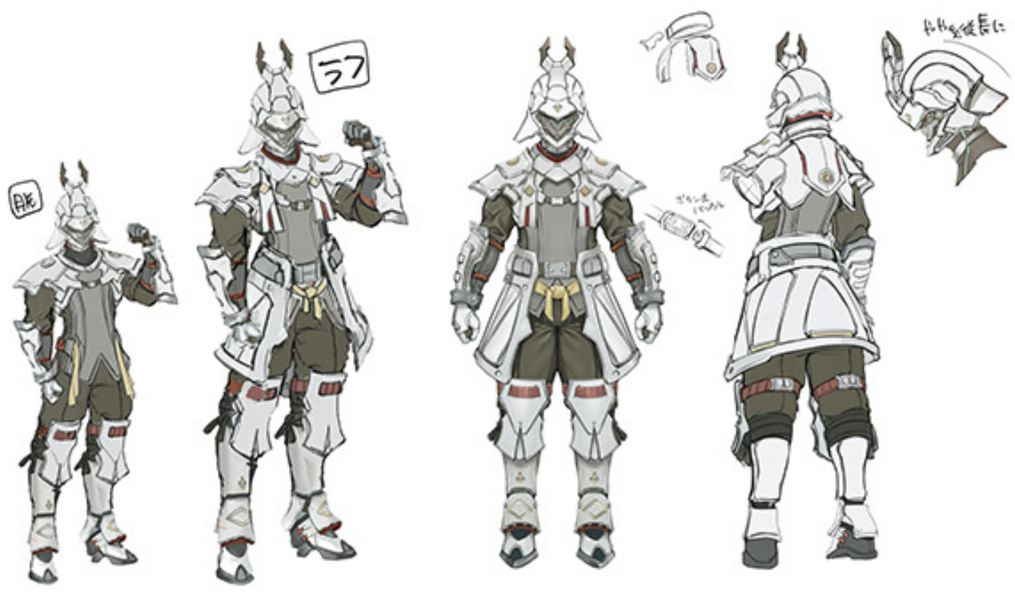

寒冷地
腕輪
かんざし



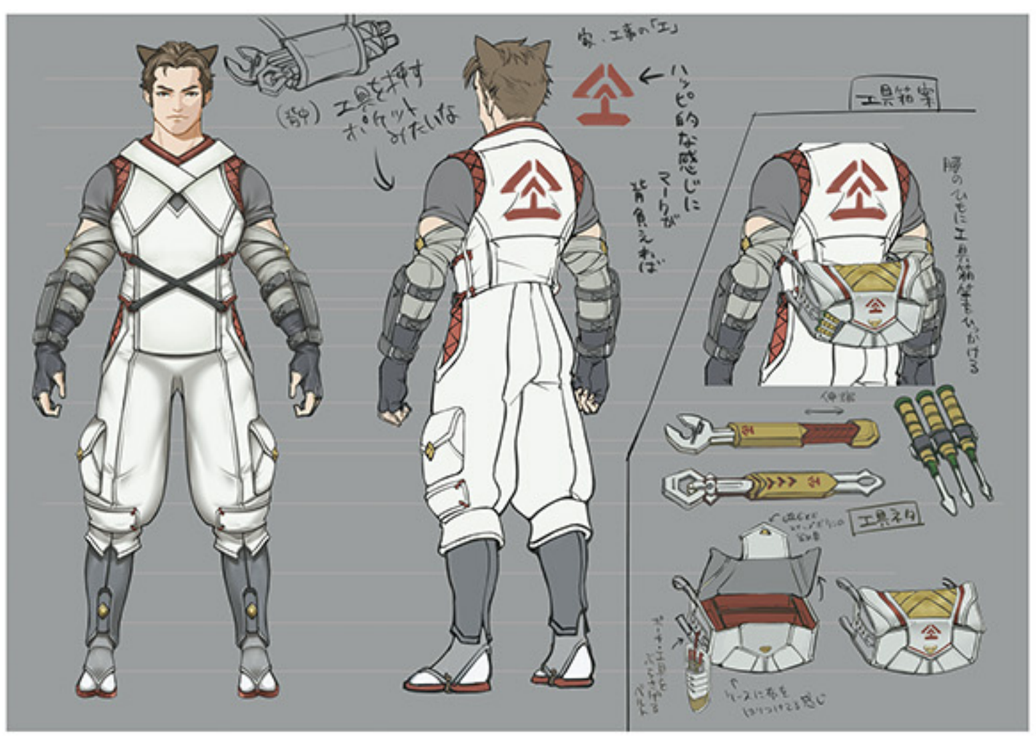


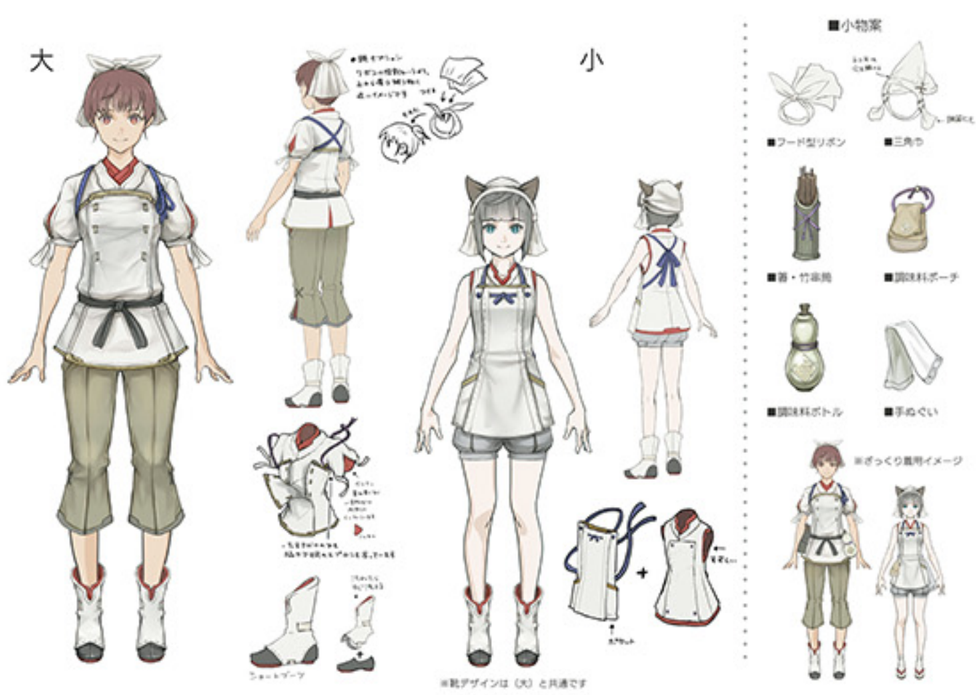


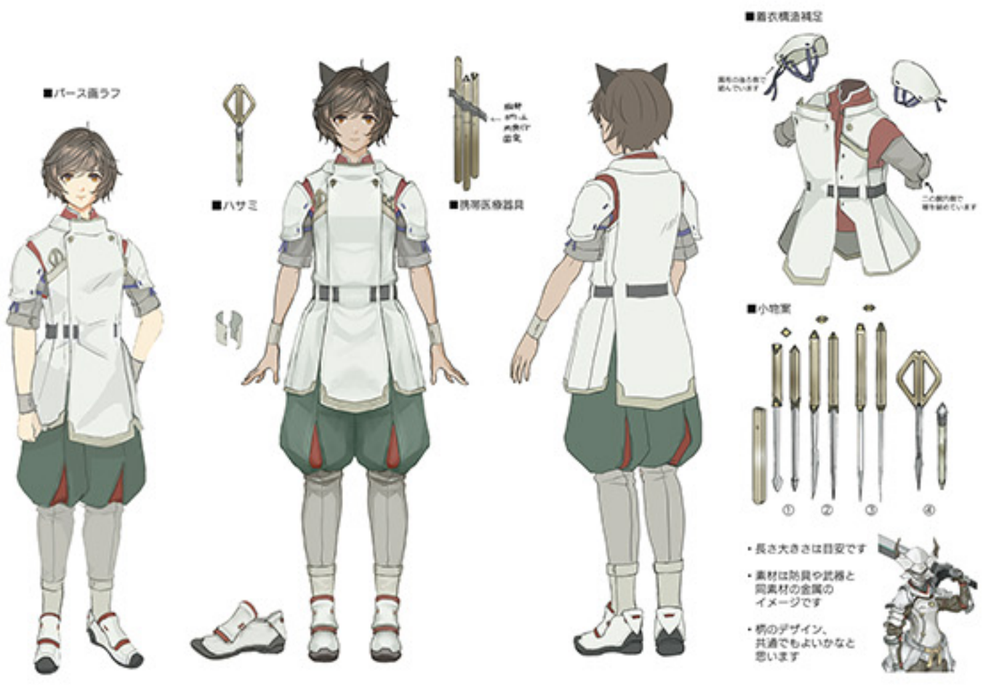














クリエイターコメント

ケヴェスが体にフィットしたデザインだったので、アグヌスはボリュームのあるシルエットの方向でのデザインになりました。ぼんやりと和のテイストをベースにしたのは、やはりケヴェスのラインとの差別化のためでした。［モノリスソフト］

※全身男女共通のデザインです



■構造補足





クリエイターコメント

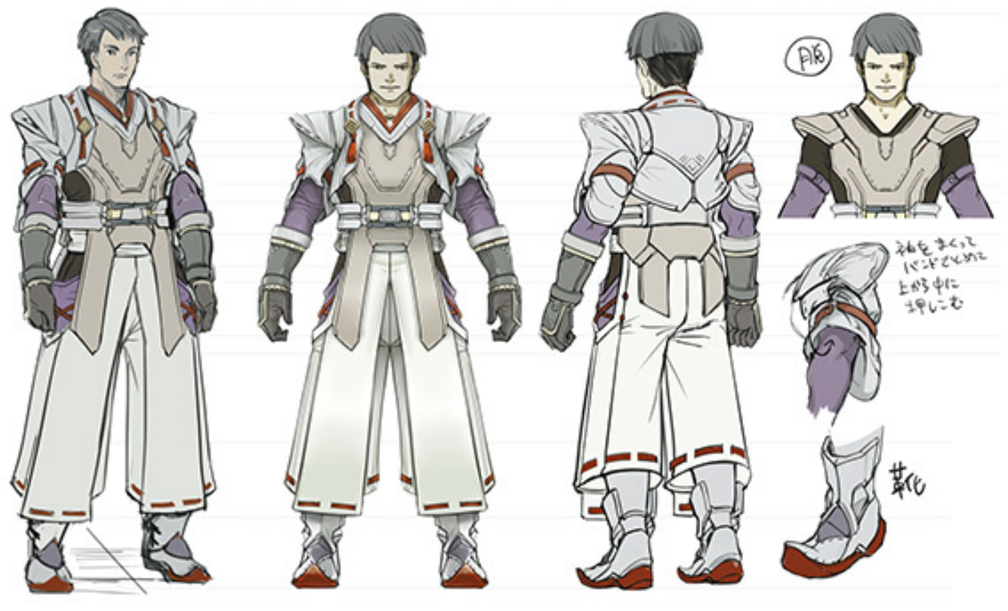
こちらはケヴェスのデザインの反対という側面があって和風のイメージ自体は早々に決まりました。和といっても彼らが日本の文化に似たものを持っているというわけではなく、ただ偶然そうなっているという感じがポイントです。［モノリスソフト］

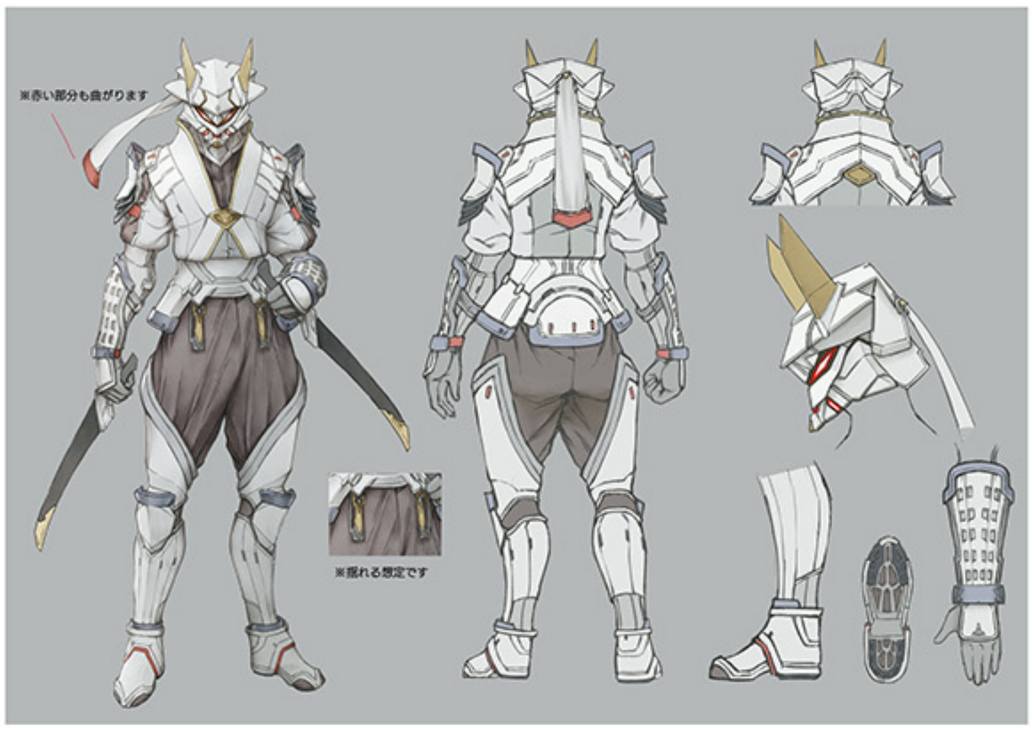
※全身男女共通のデザインです



■構造補足

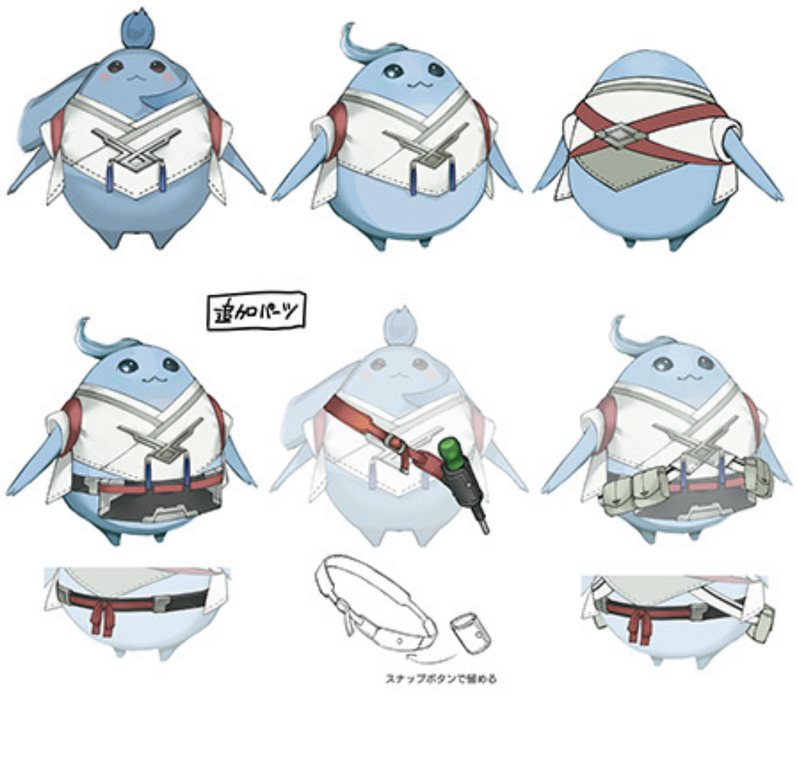


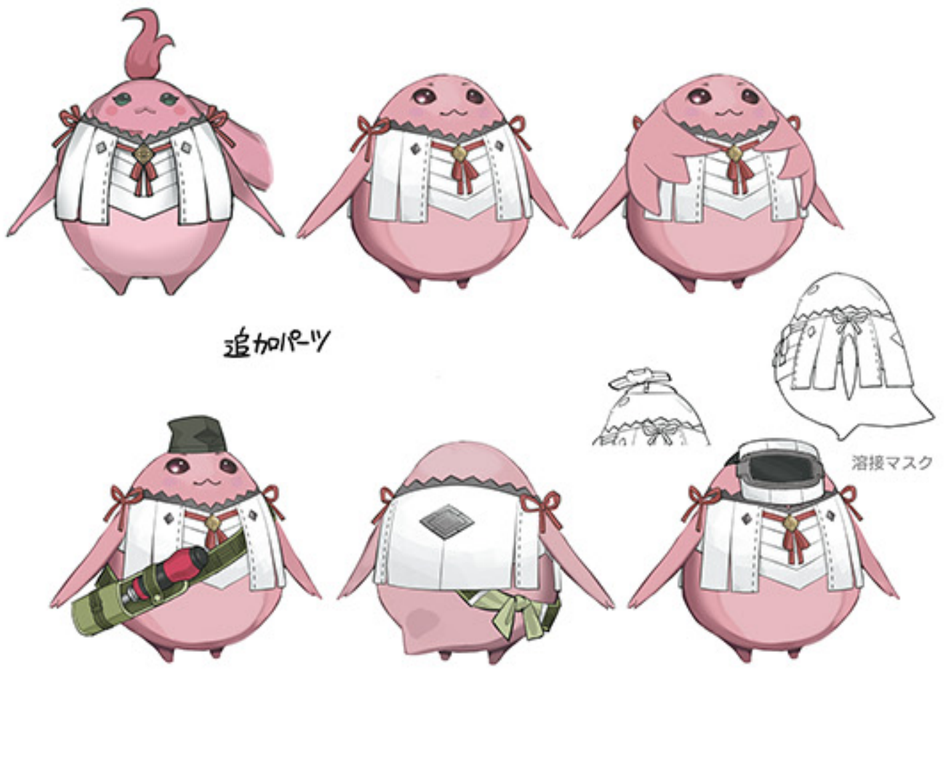


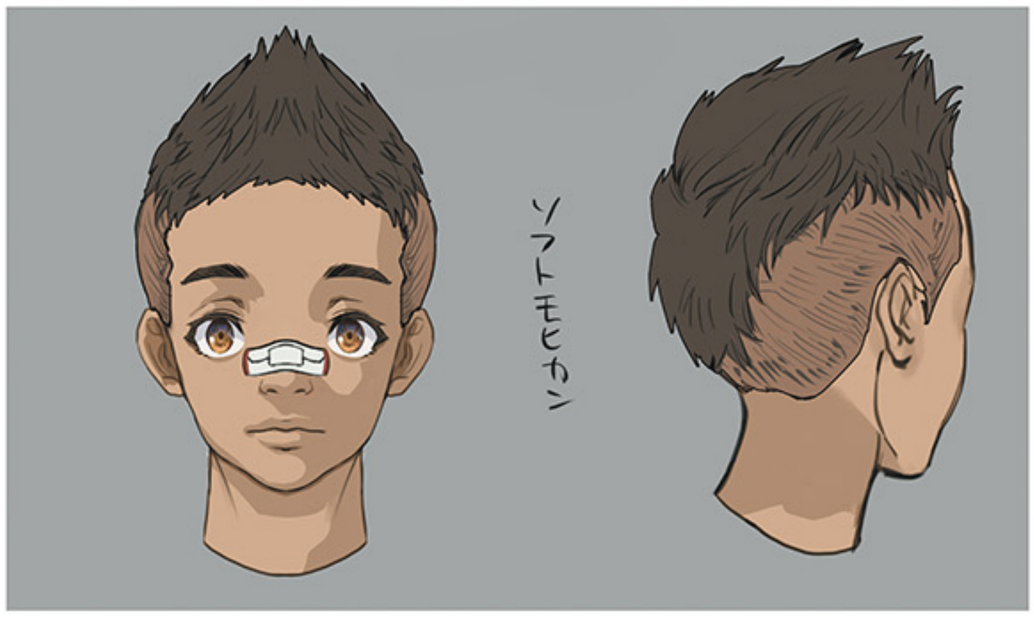


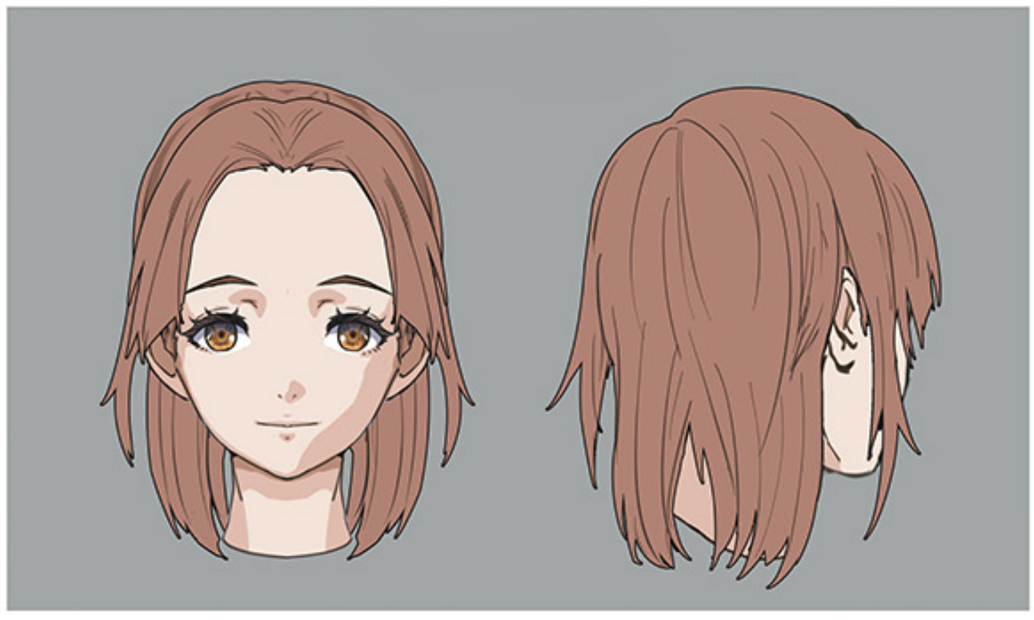


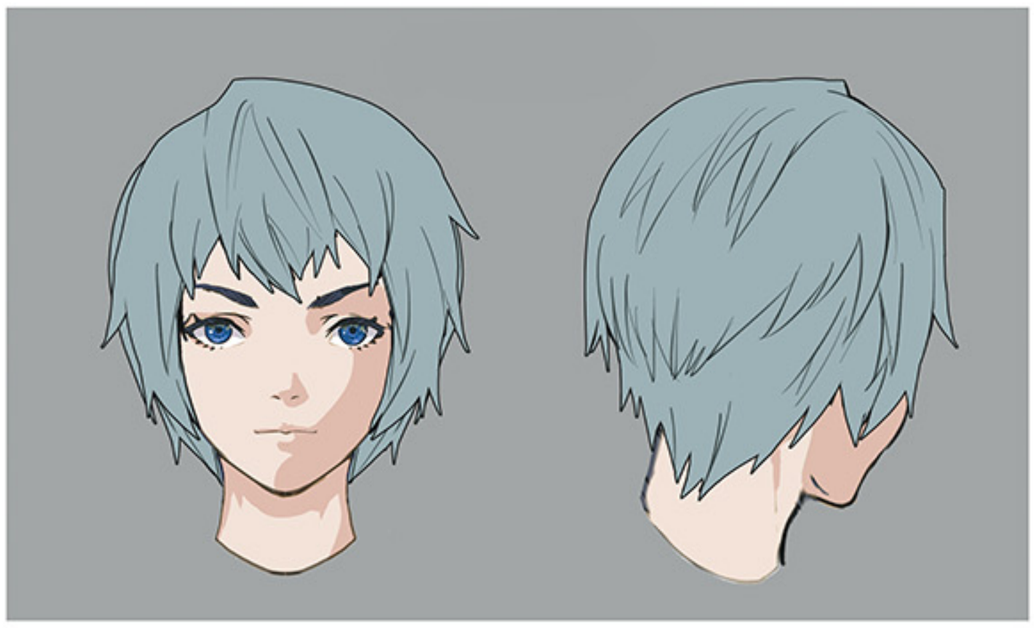


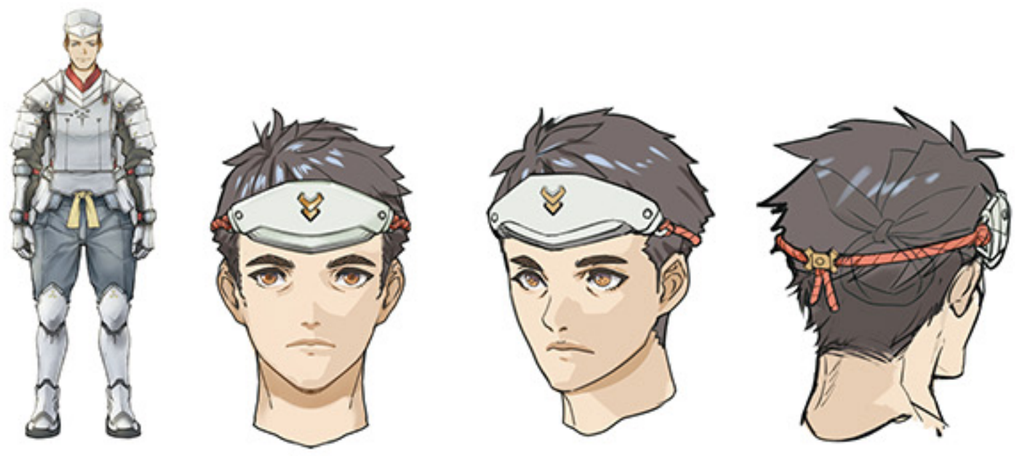


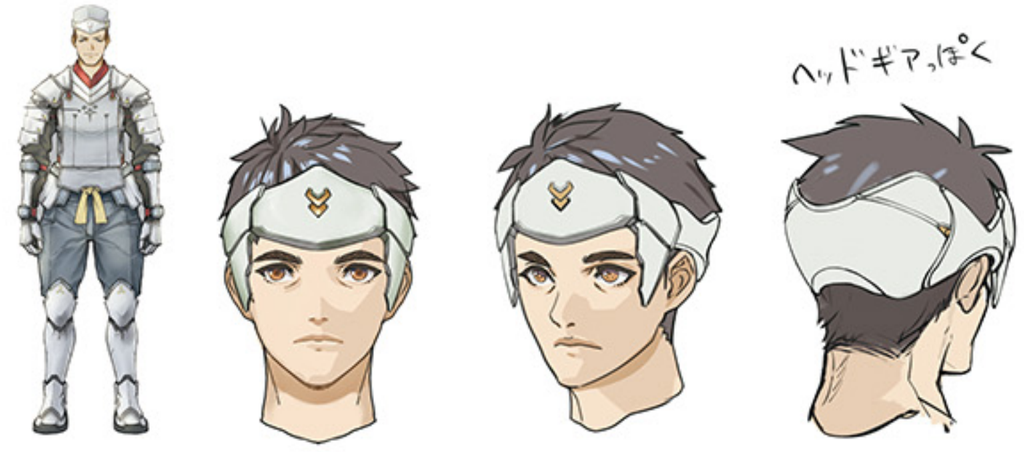


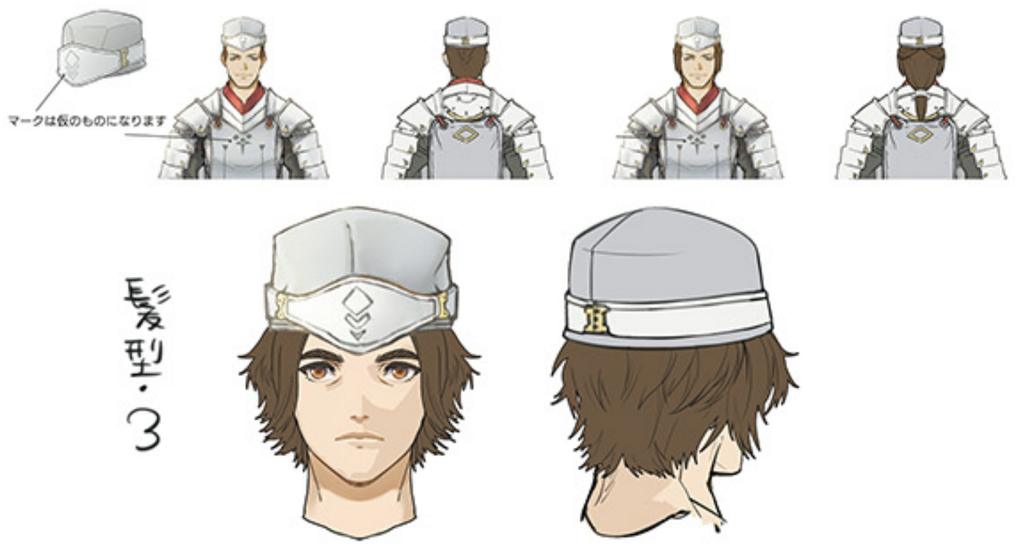

ソフトモヒカン



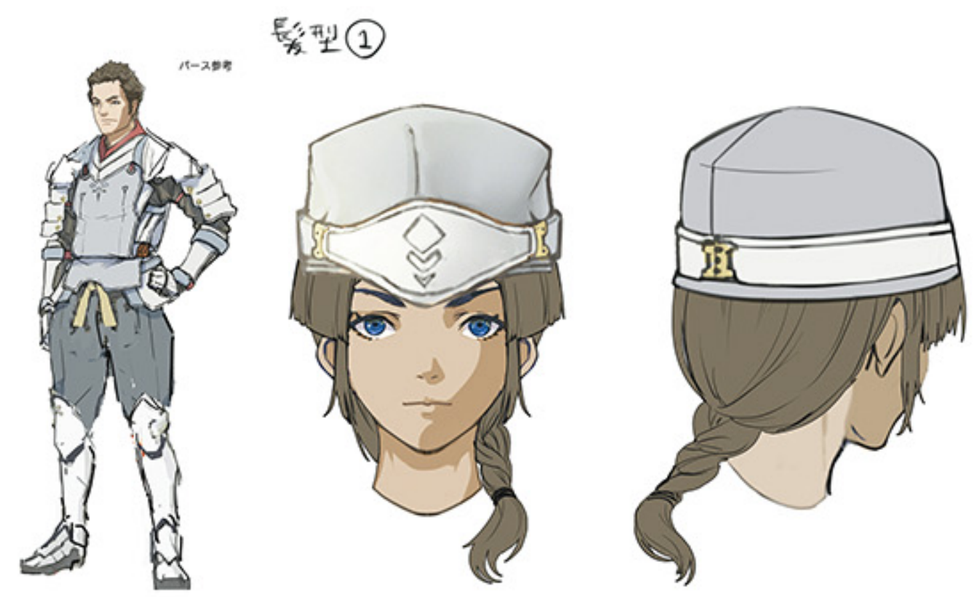


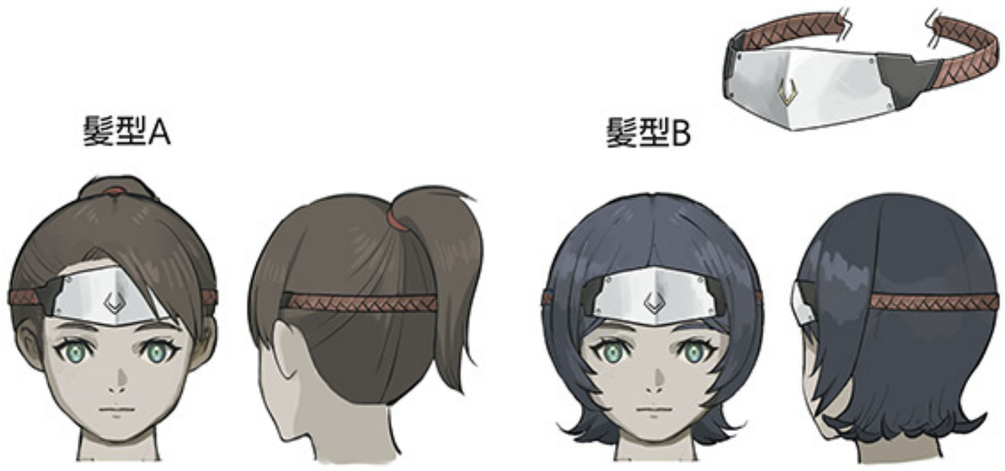



ヘッドギアっぽく

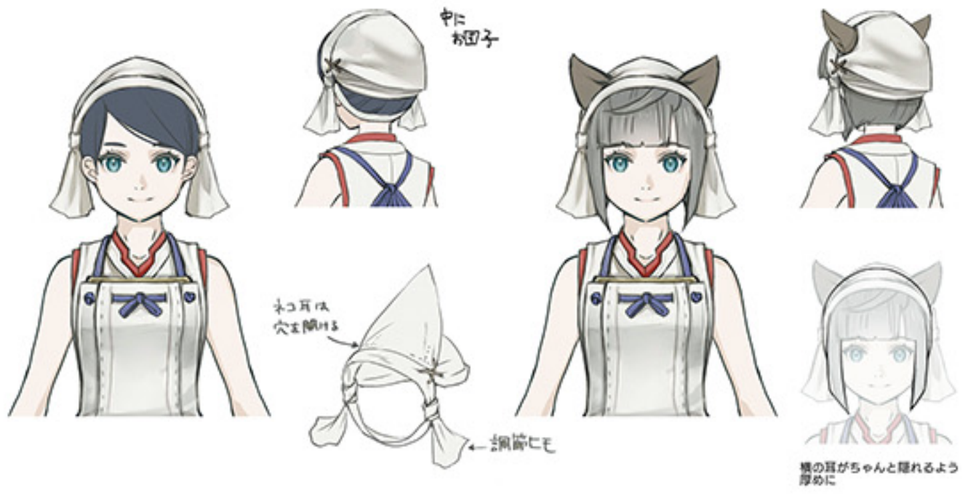

マークは仮のものになります
髪型・3


髪型A
髪型B
耳隠れる

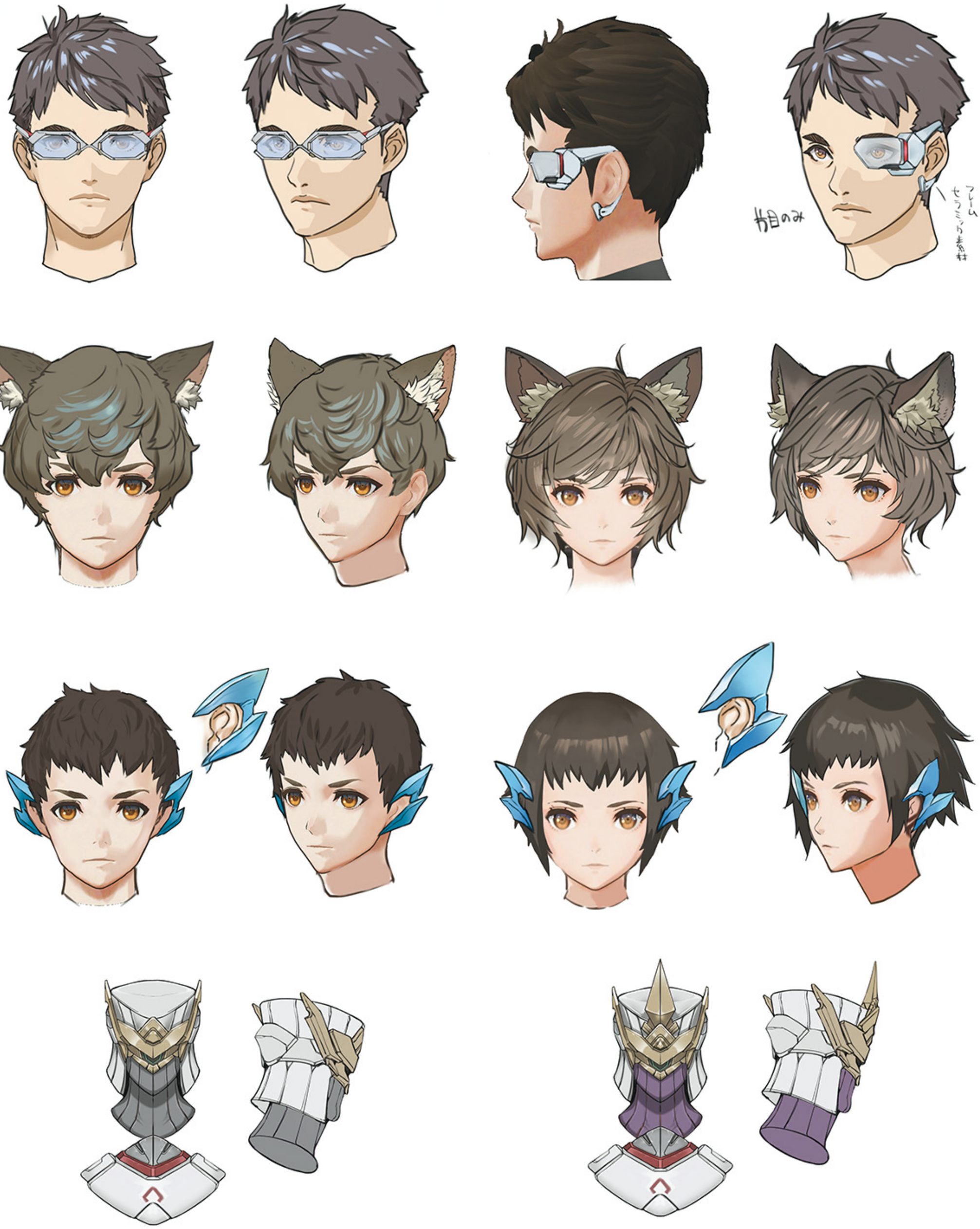

髪型①


髪型A
髪型B




やにお団子
ネコ耳は穴を開ける
調節にも
横の耳がちゃんと隠れるよう厚めに

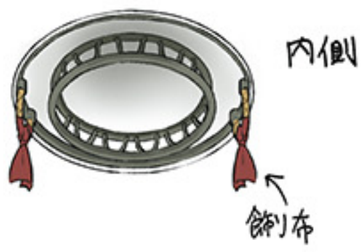

一応マスクも


片目のみ
フレーム
セラミック素材











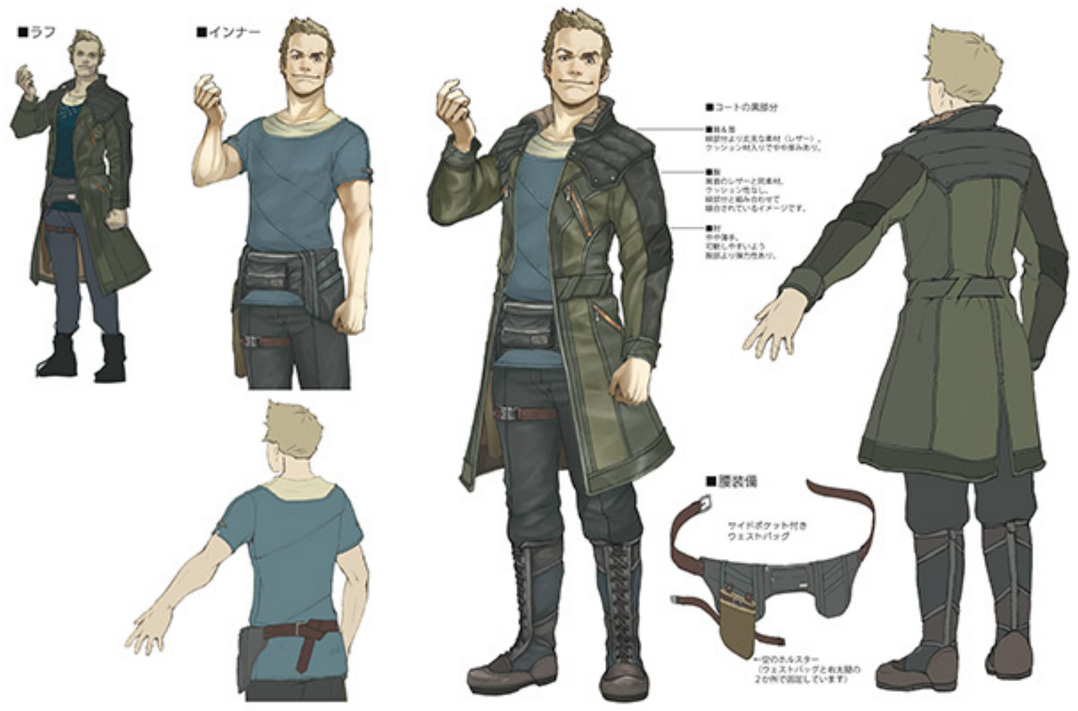


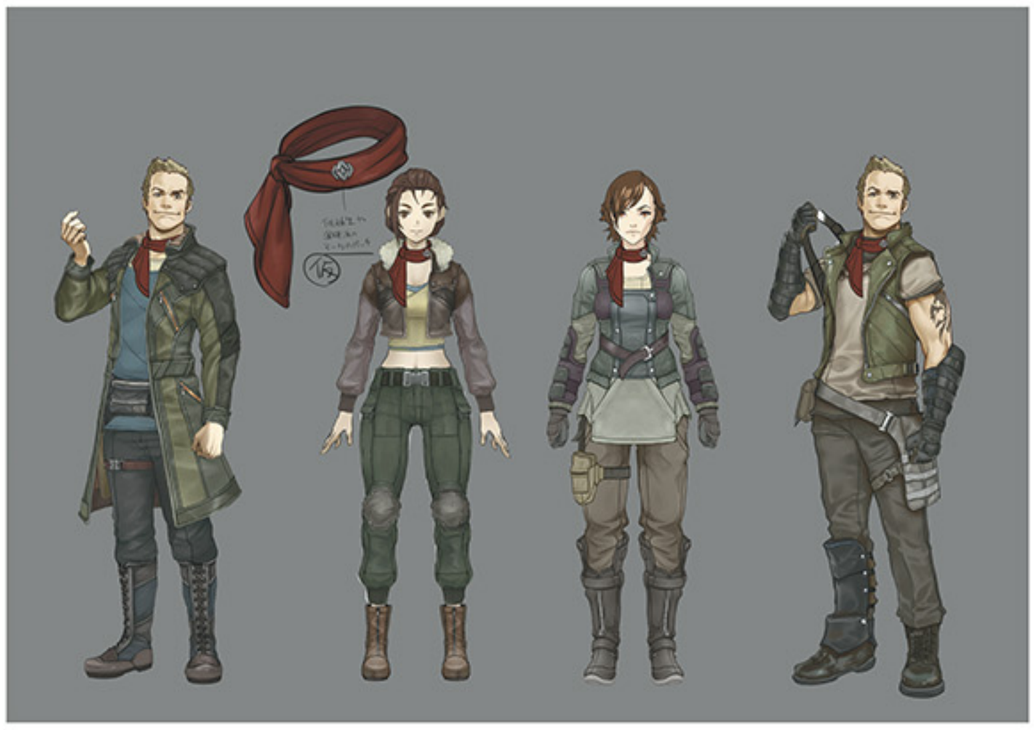




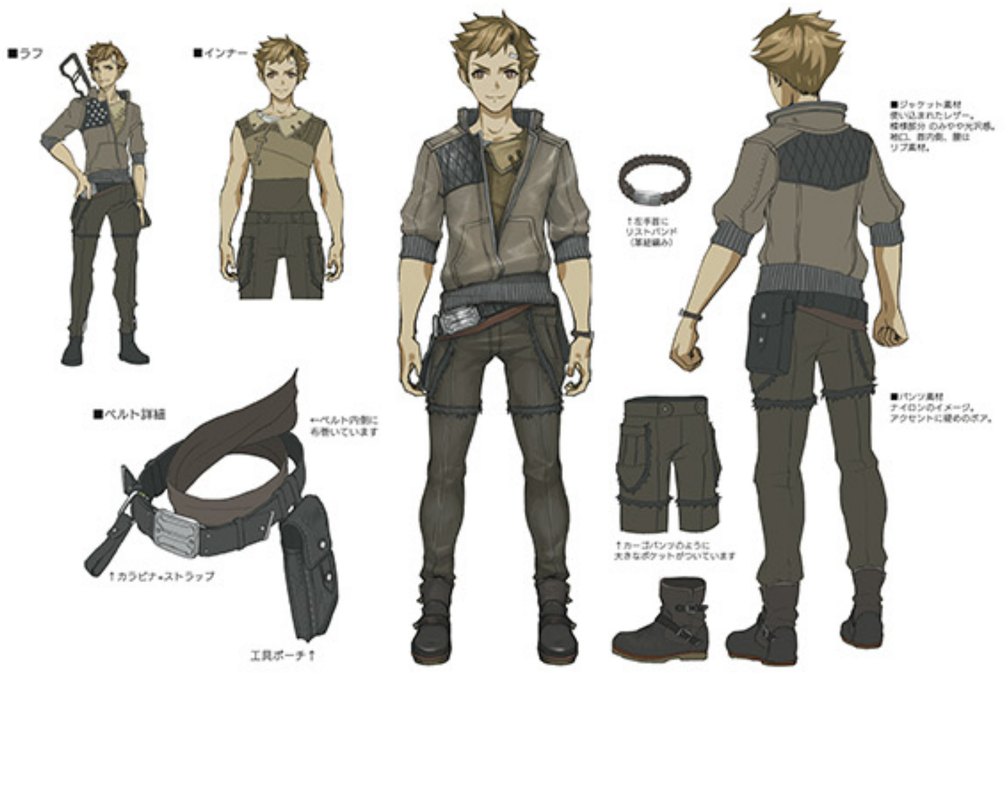
シティーの住人







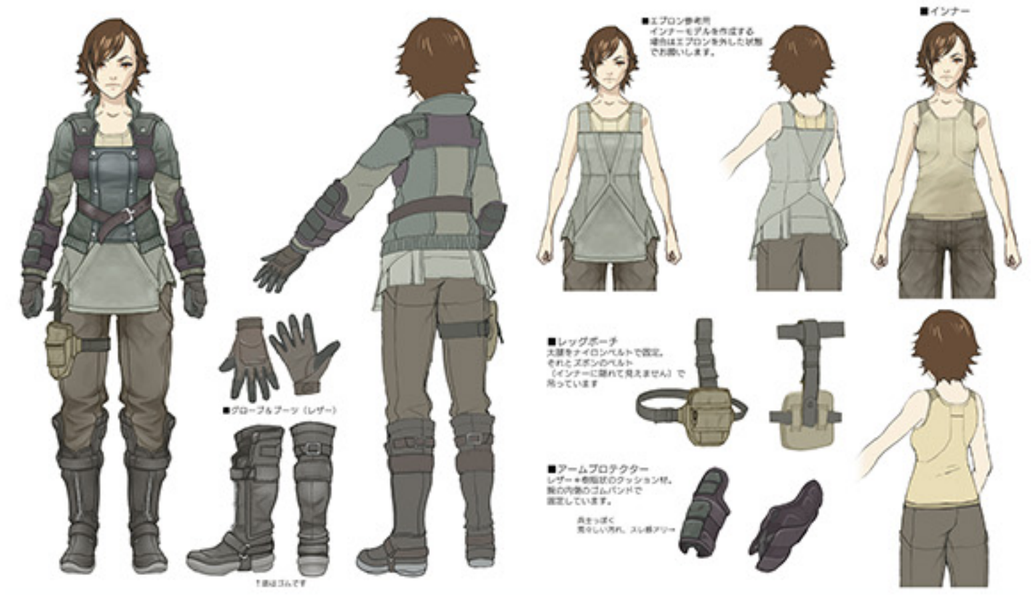




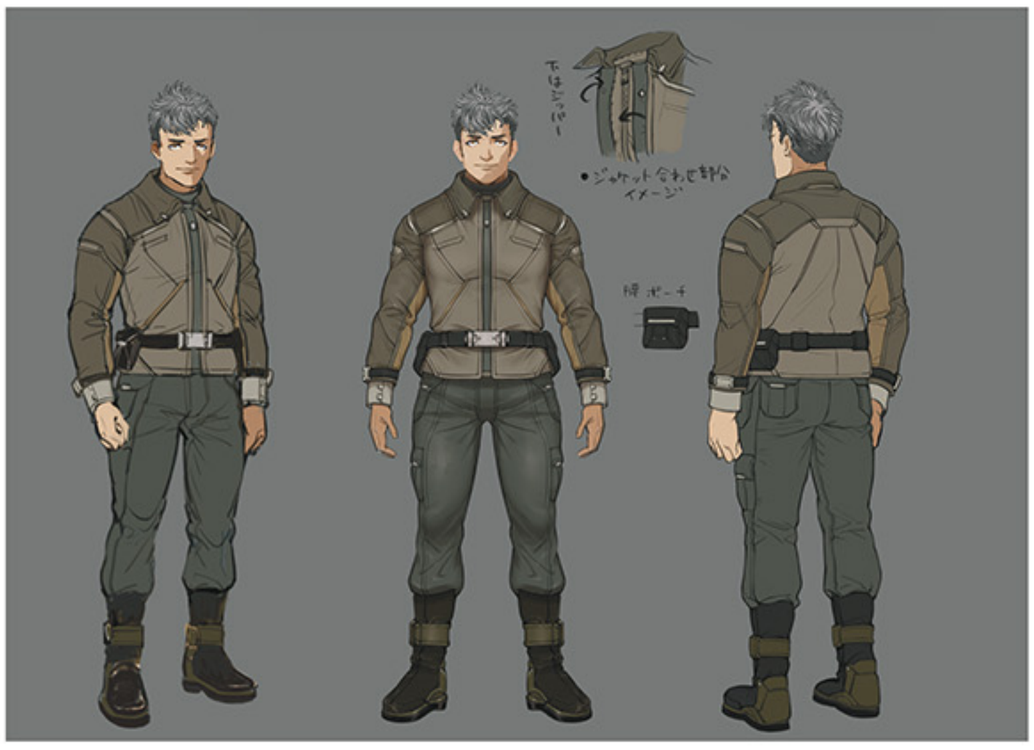
クリエイターコメント

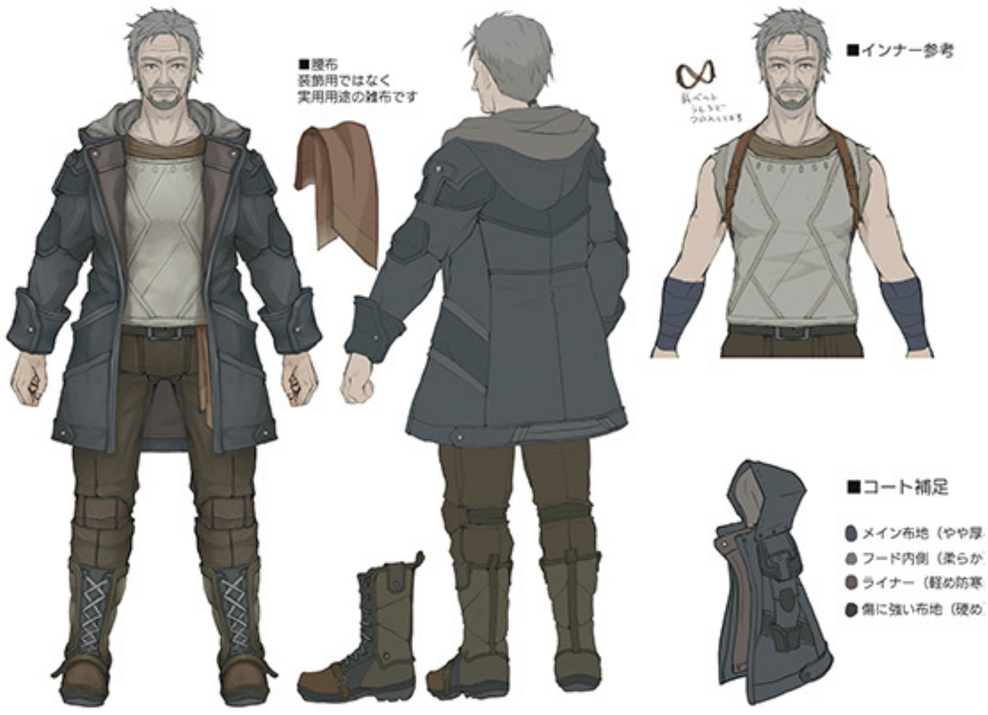
ノア達からすると「謎の第三勢力」となるシティーですが、それが現実の世界に一番近い見た目である、というSF的な面白さが重要なので、実在の服などをモチーフにしつつ、あまり主張しないデザインを心がけました。［モノリスソフト］




■エプロン着用
インナーモデルを作成する
場合はエプロンを外した状態
でお願いします。
■インナー
■レッグポーチ
大腿をナイロンベルトで固定。
それとズボンのベルト
（インナーに隠れて見えません）で
吊っています
■グローブブーツ（レザー）
■アームプロテクター
レザー＋樹脂製のクッション材。
腕の内側のゴムバンドで
固定しています。
肉をっぽく
見やしい汚れ、スレ感アリ

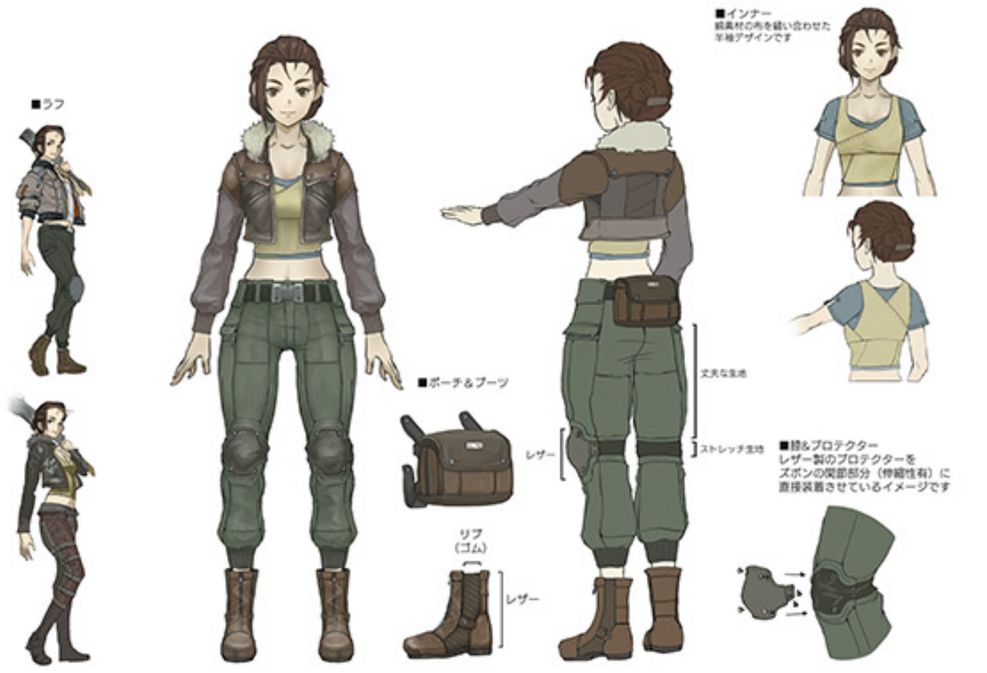

ニットまわり


●ジャケット合わせ時の
イメージ

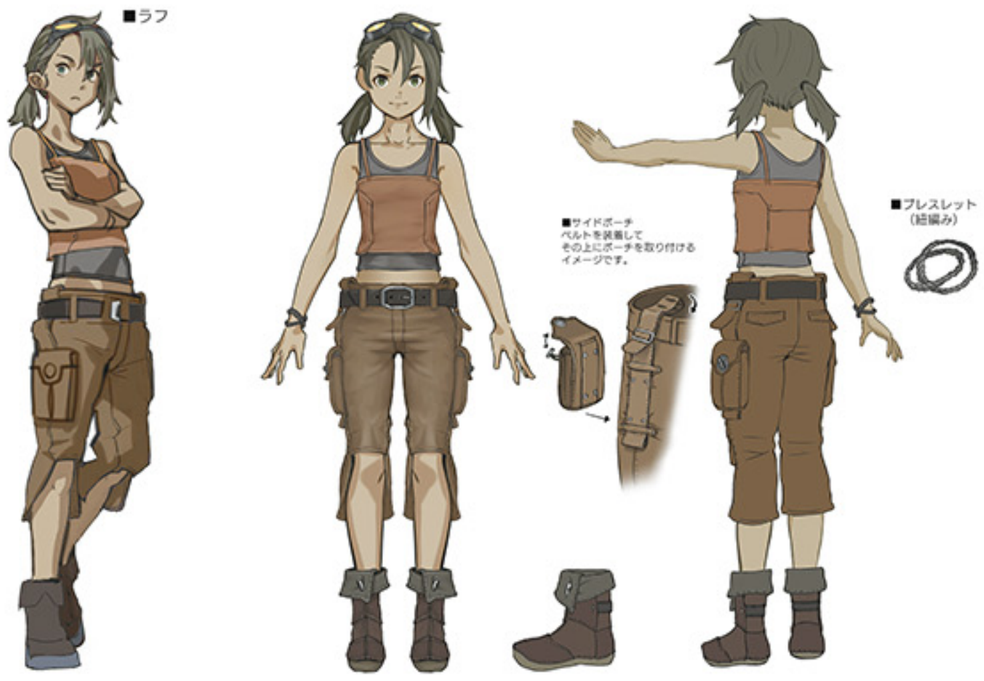

■腰布
装飾用ではなく
実用用途の雑布です
■インナー参考
■コート補足
メイン布地（やや厚
フード内側（柔らか
ライナー（軽め防寒
傷に強い布地（硬め



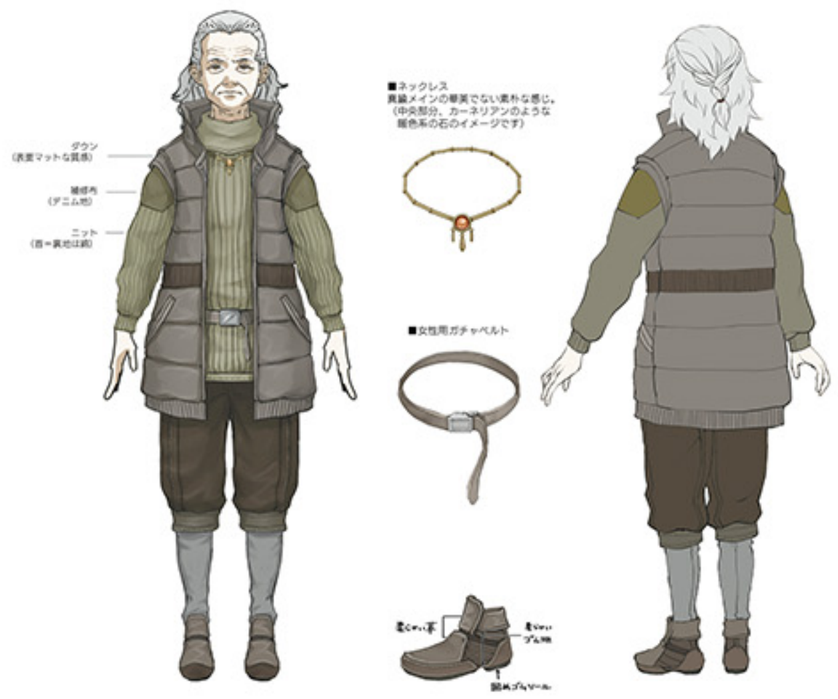

■インナー
洗濯を繰り返して
着古した生活感のある
綿の紐製です
■髪留め（真鍮製）
■ブレスレット
（ゴム紐）
■ベルト
ベルト部分はナイロン。
バックル部分、
サイドリリース型ですが
素材はプラスチックではなく
金属です。
←キーケース
←ファスナーバッグ

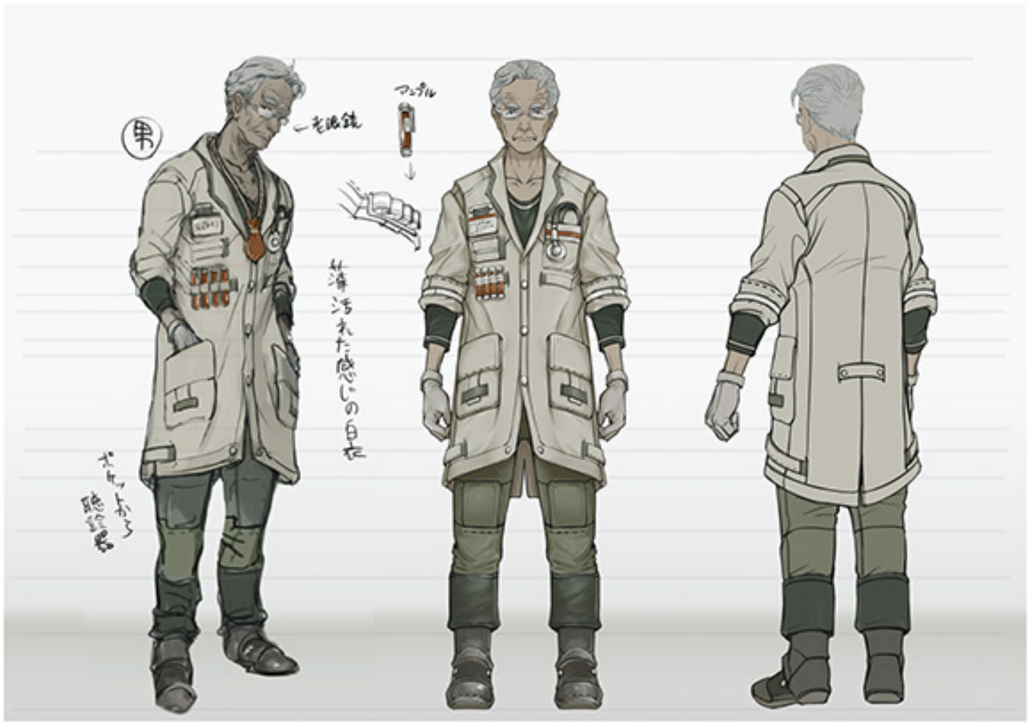

■ラフ
■インナー
■ポーチ＆ブーツ
丈夫な生地
ストレッチ生地
リブ
（ゴム）
レザー
■膝&プロテクター
レザー製のプロテクターを
ズボンの関節部分（伸縮性有）に
直接装着させているイメージです

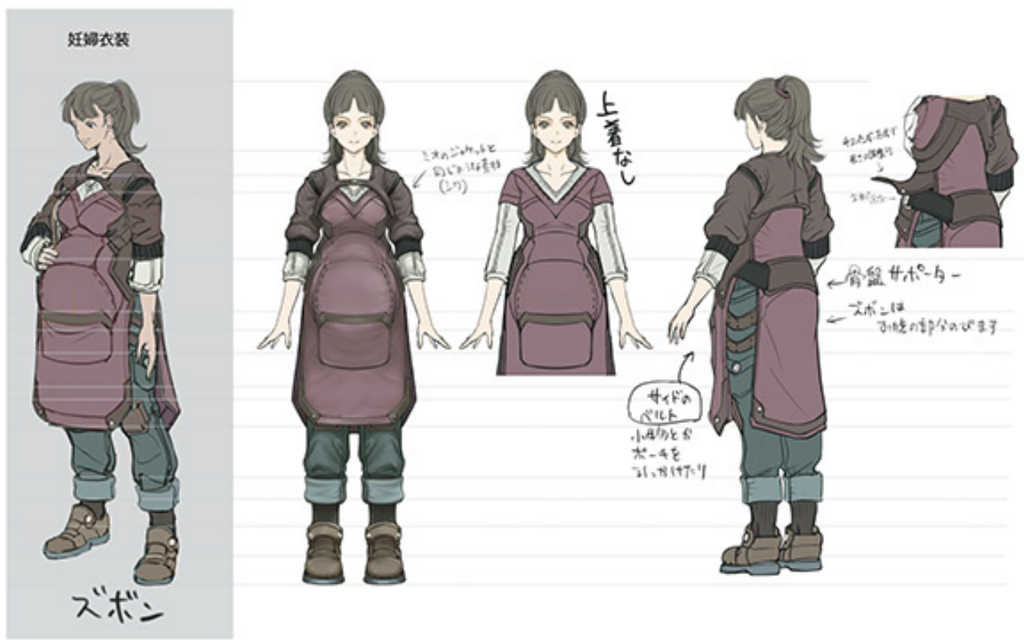

■ラフ
■腰ベルト
■大腿ベルト＋部品ポーチ
ナイロン製。金具はアルミ。
■手首
■左手二の腕
■脚
ナイロン素材＋ポア素材
■上下服素材
■肘当て
■ブーツ


■ラフ
■サイドポーチ
ベルトを装着して
その上にポーチを取り付ける
イメージです。
■ブレスレット
（紐編み）


■素材
上下とも作業用ウェアのような
動きやすい材質のイメージです。
■サイドポケット（両側）
タックが3本入っています

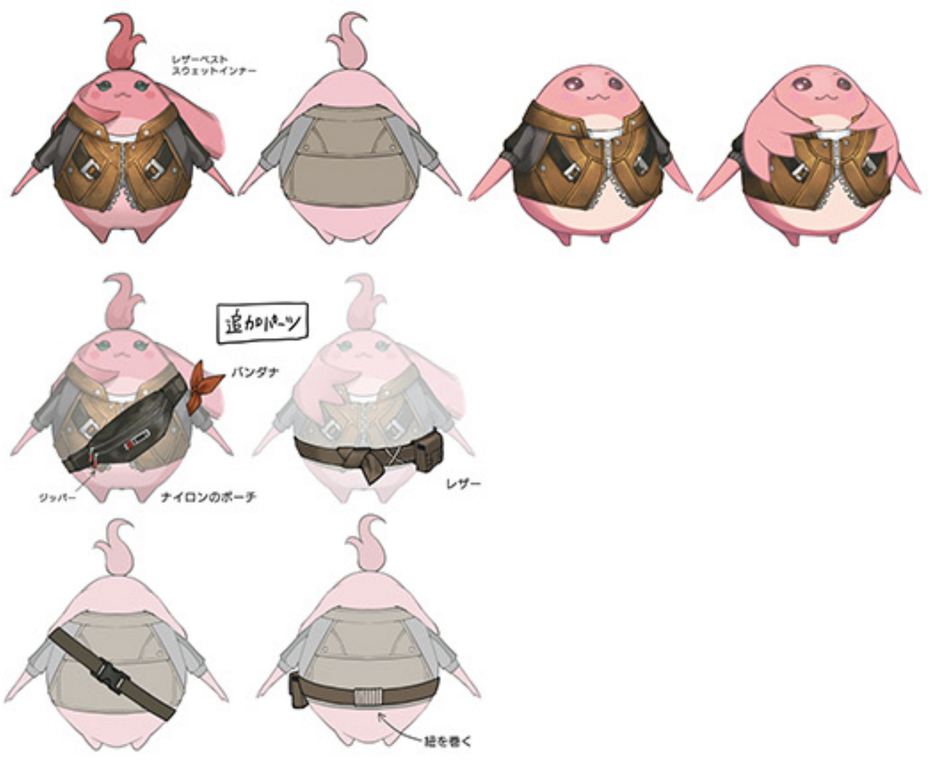

■ネックレス
真鍮メインの華美でない素朴な感じ。
（中央部分、カーネリアンのような
暖色系の石のイメージです）
■女性用ガチャベルト

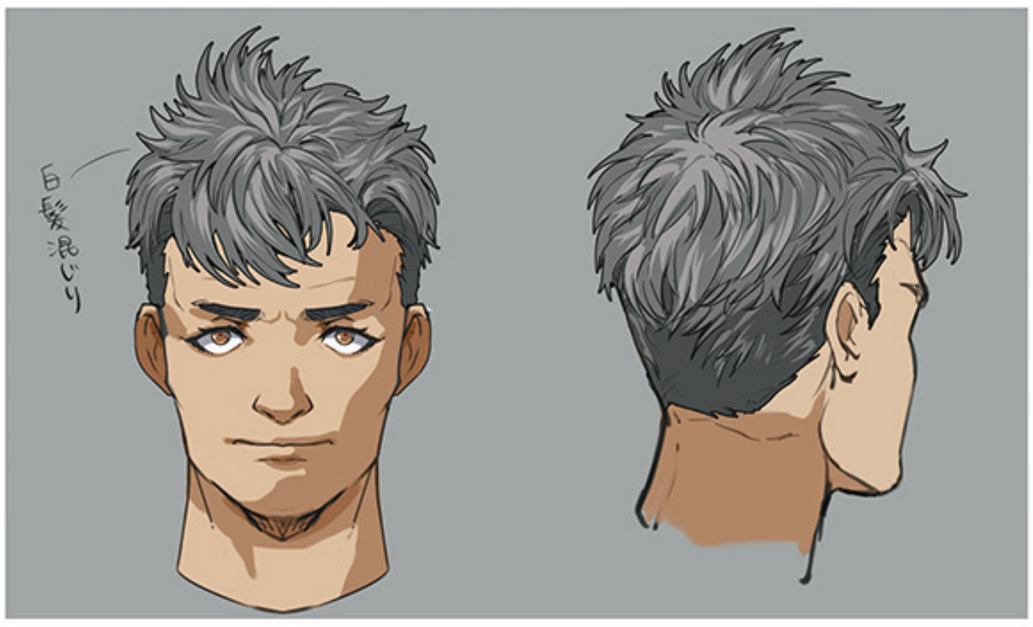

フェアル
ボケットから
聴診器


妊婦衣装
上着なし
骨盤サポーター
ズボンは
ゴム地の部分のびます
サイドの
ベルト
小物とか
ポーチを
ひっかけたり
ズボン

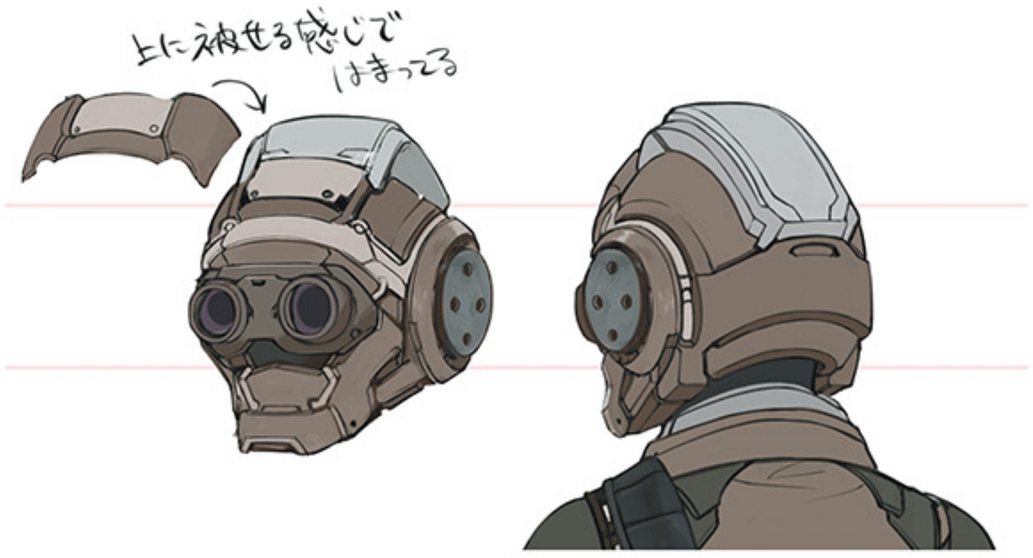

■肩部分
光沢素材です
内側は綿

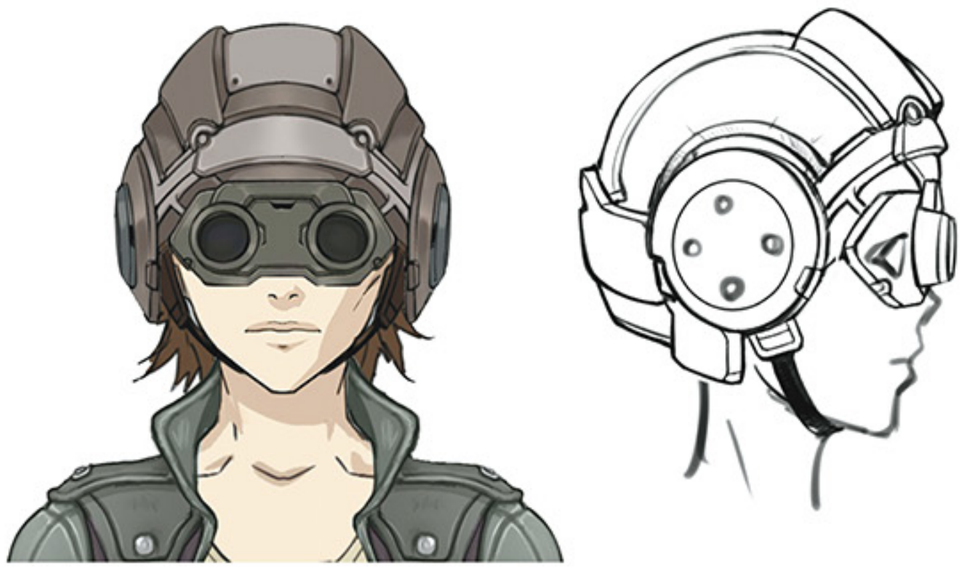


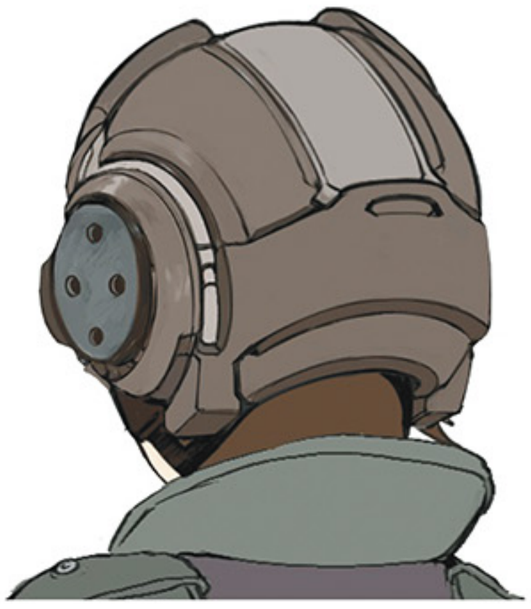

レザーベスト
スウェットインナー
追加パーツ
バンダナ
ジッパー
ナイロンのポーチ
レザー
紐を巻く

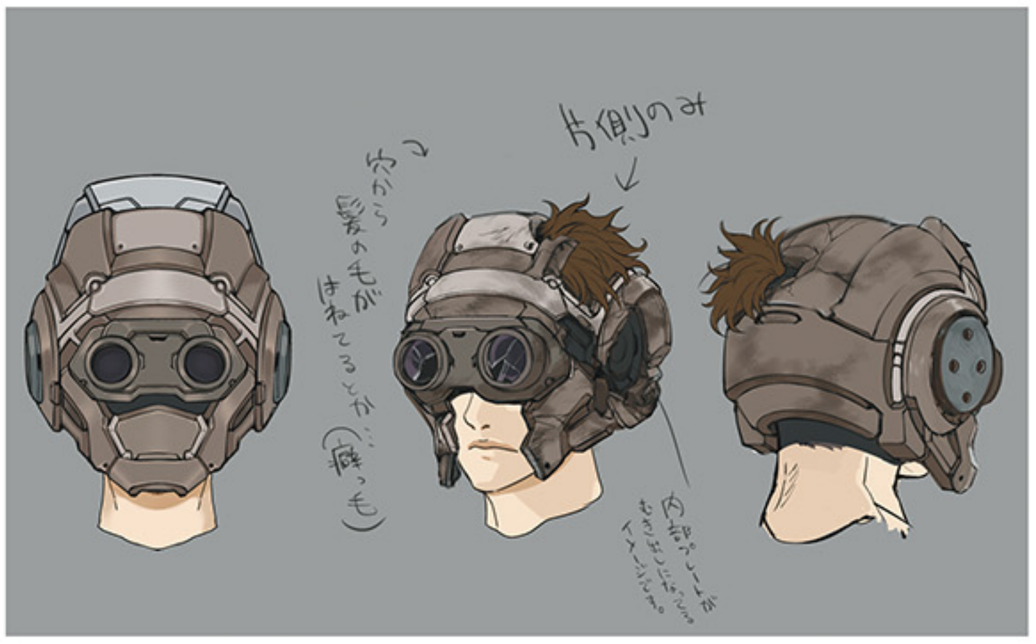

白髪混じり


ちょんまげ
高めの位置
ちょんまげ
背面

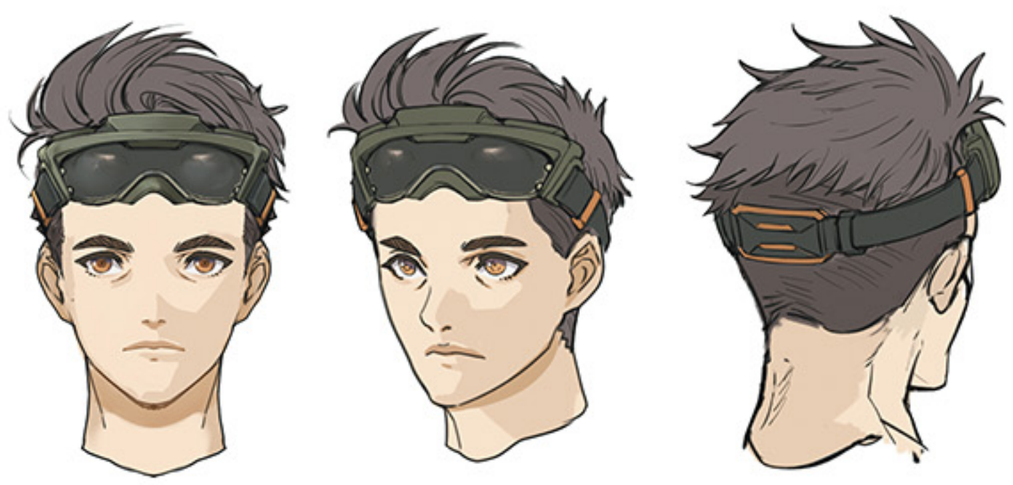

上に被せる感じで
はまってる



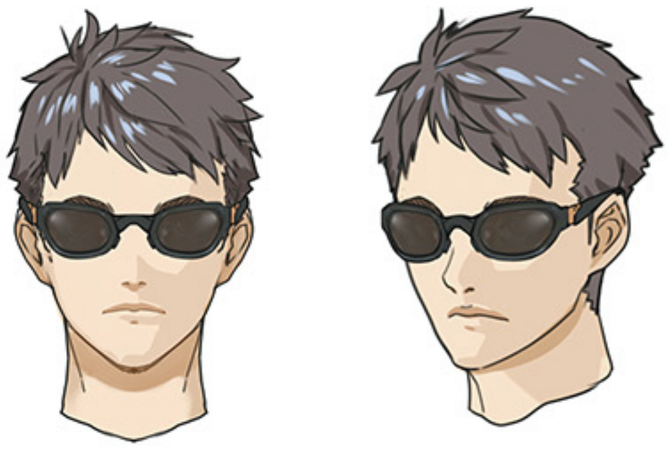


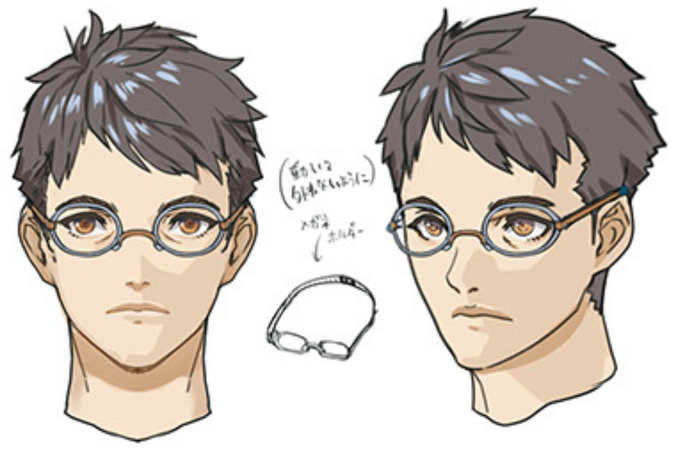

片側のみ


下側のみ



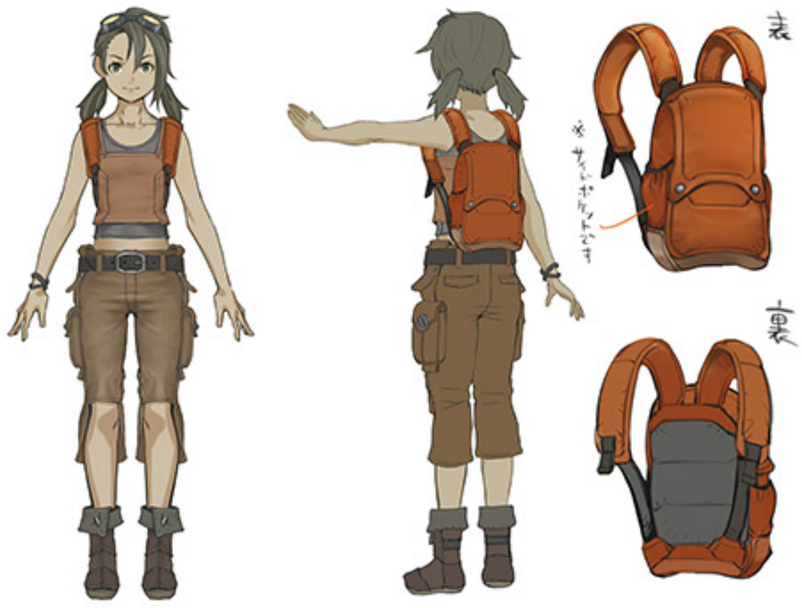


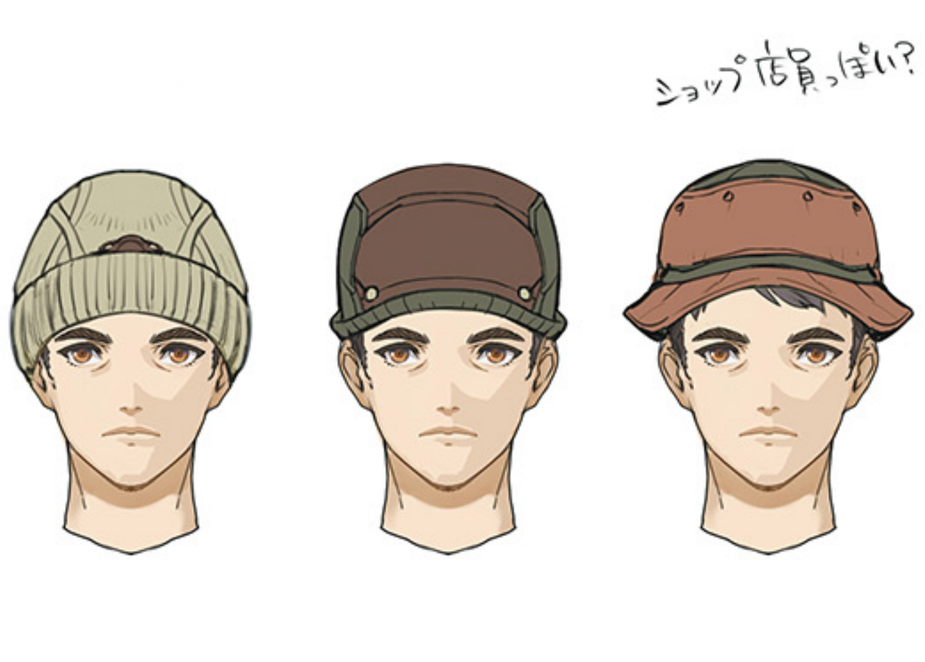








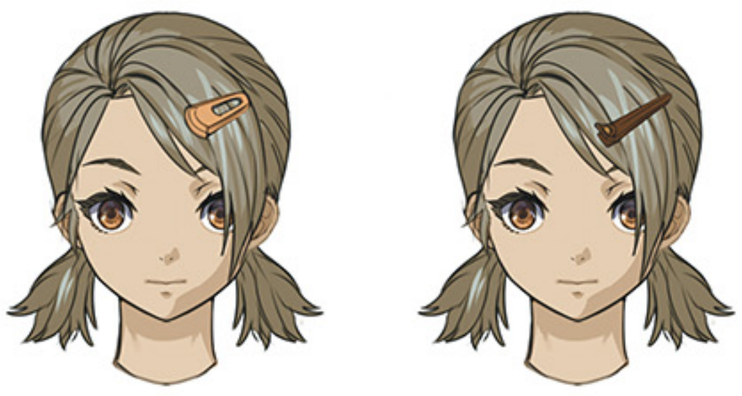








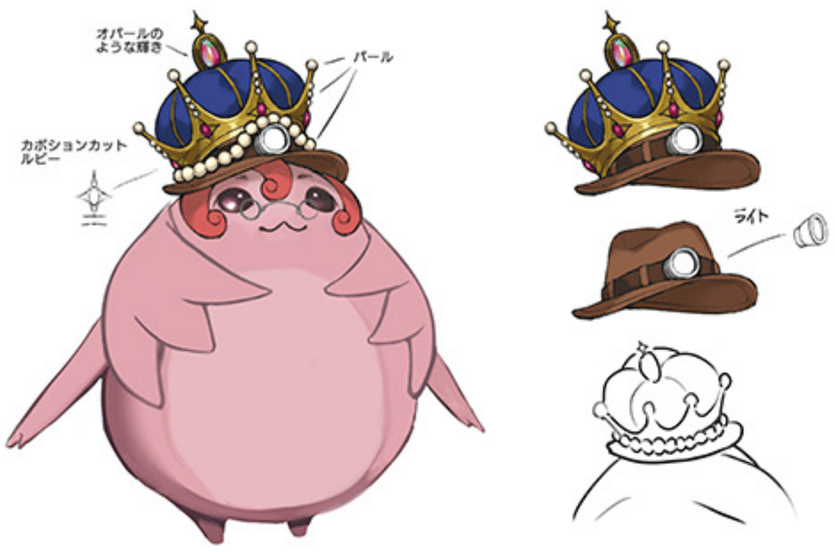




ノポン・キャラバン

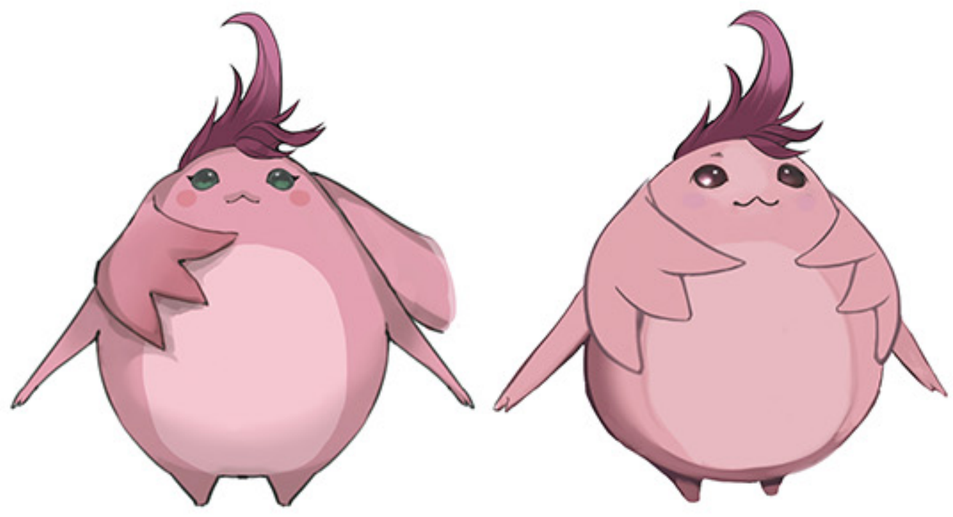

・アウター前
・スカーフ
・ベルト
・羽あり

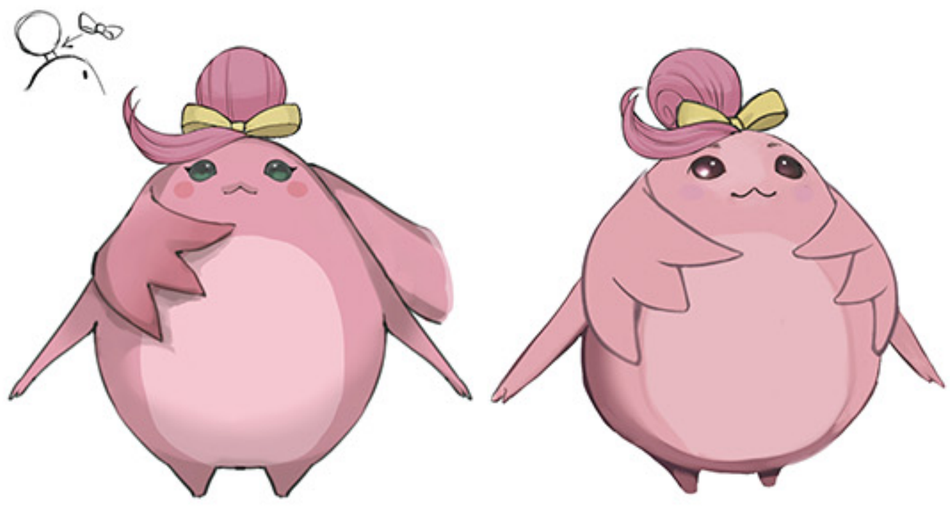

・カバン OFF

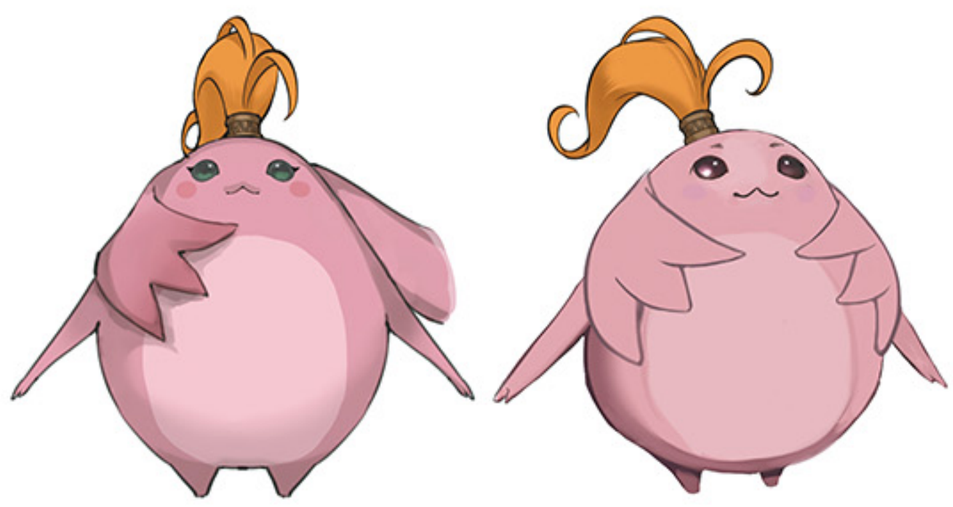

オパールのような輝き
パール
カボションカットルビー
ライト


パイナップル
はえぎわ

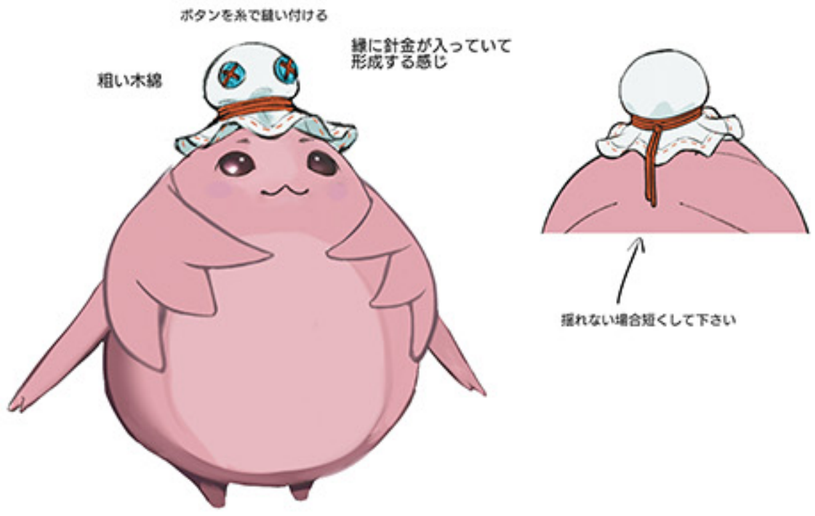

オールバック
はえぎわ



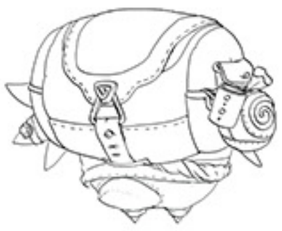




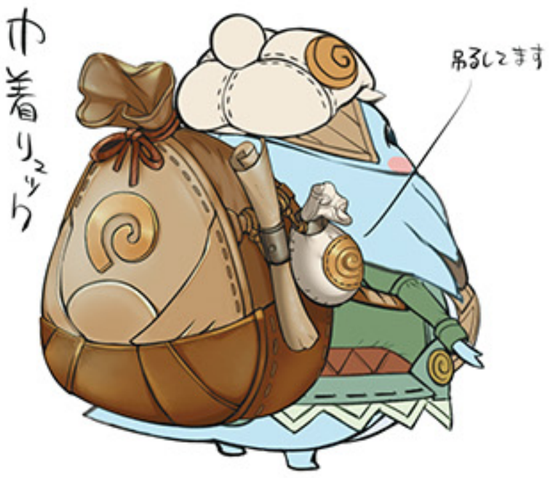




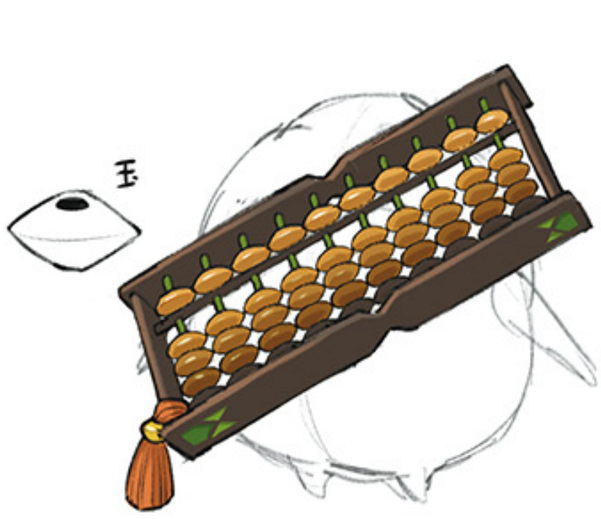
















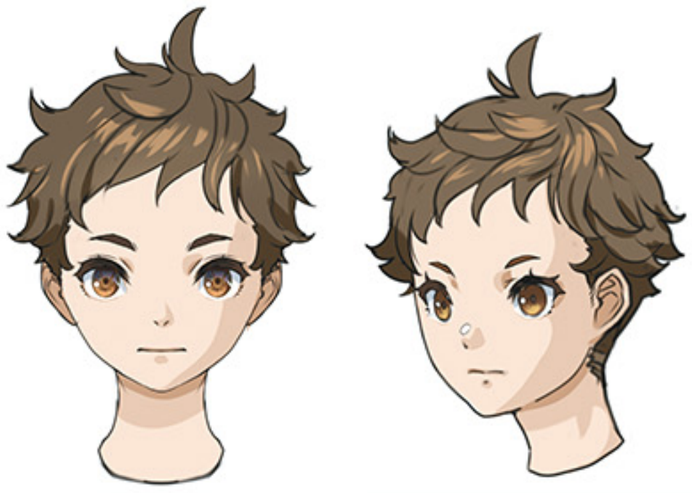


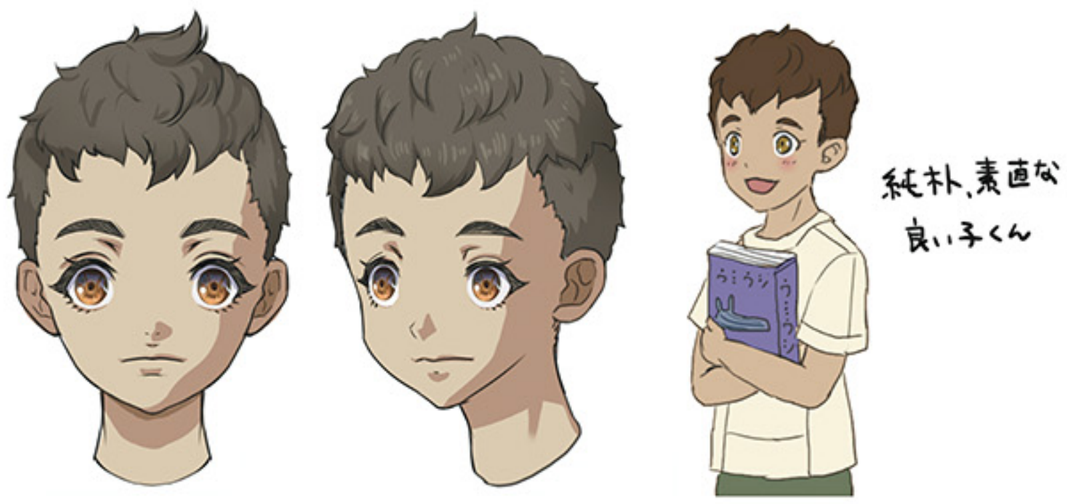


クリエイターコメント

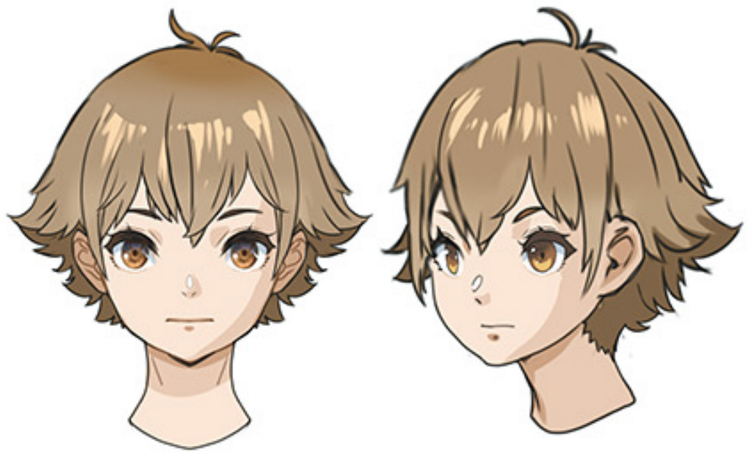
コスチュームは商人や旅人をイメージし、小物などは割と明確なオーダーを受けてデザインしています。［モノリスソフト］

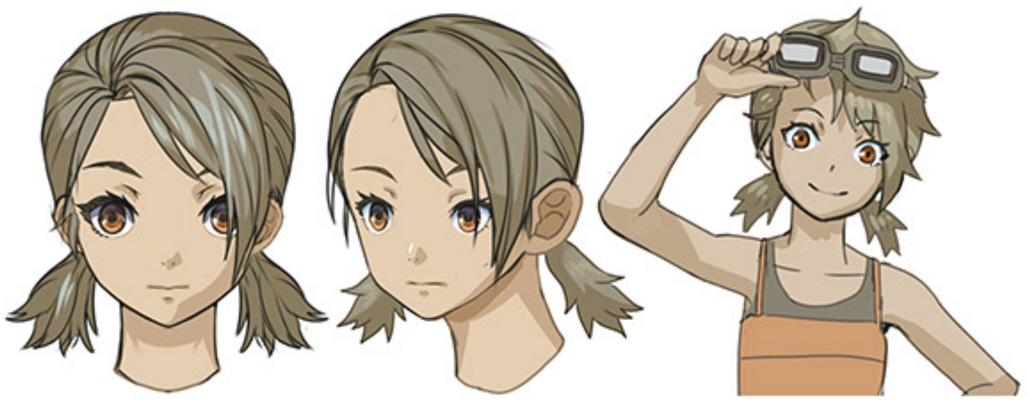
一般人の顔デザイン



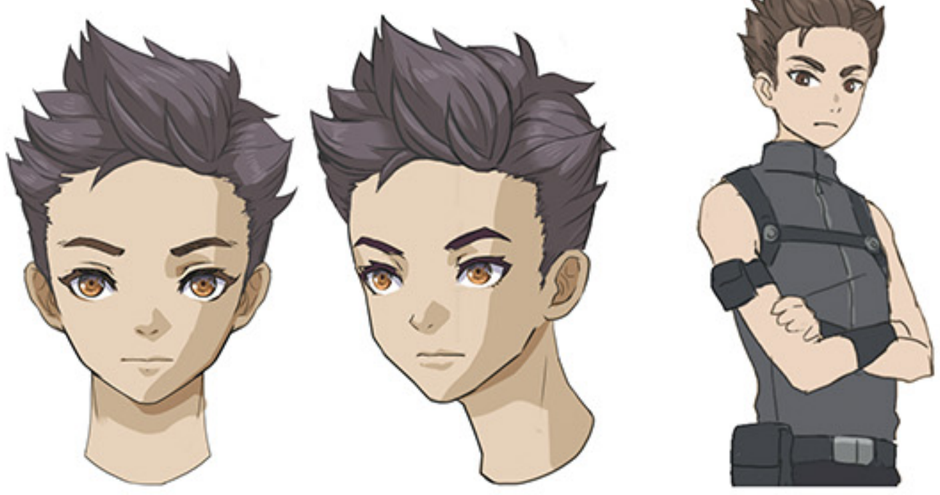


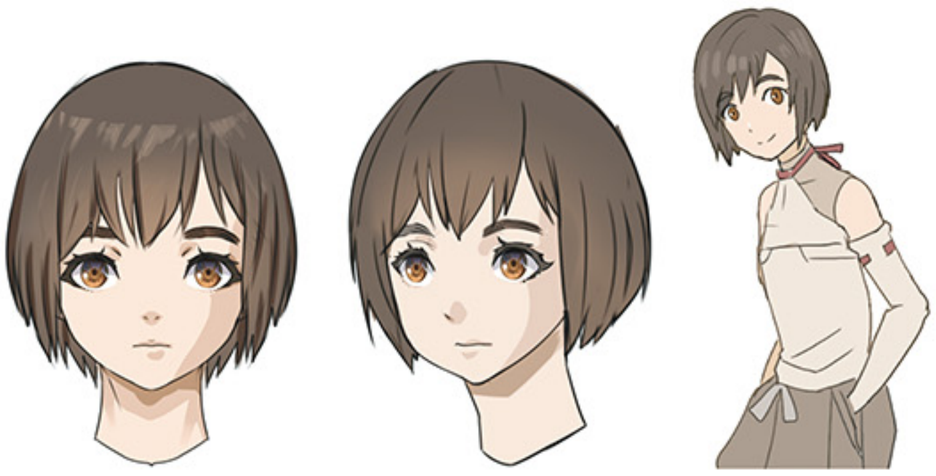
純朴、素直な
良い子くん

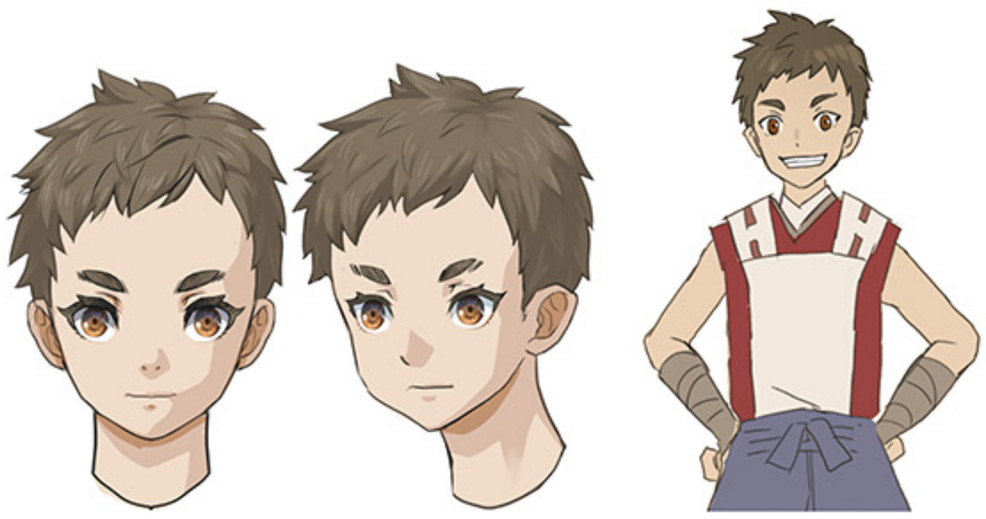


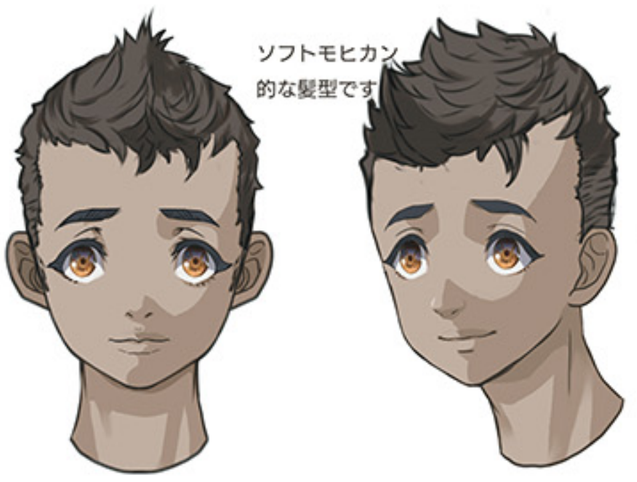




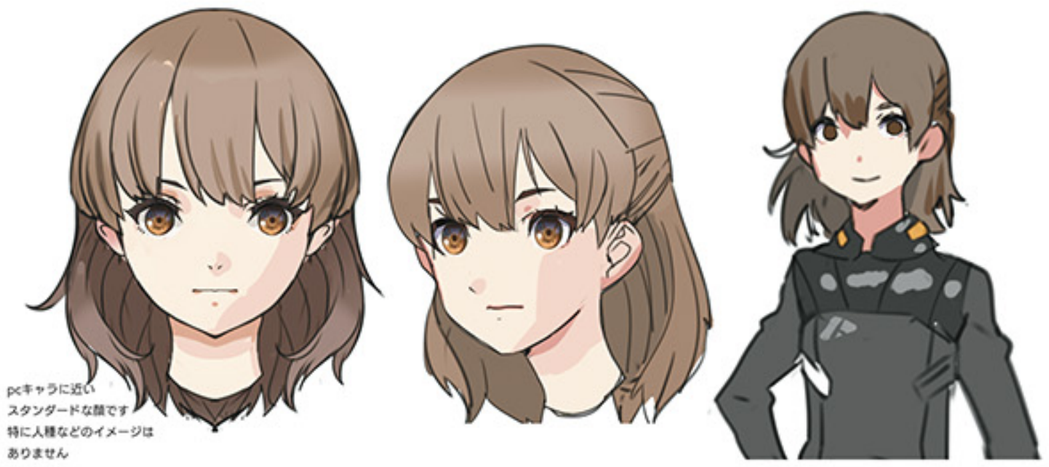




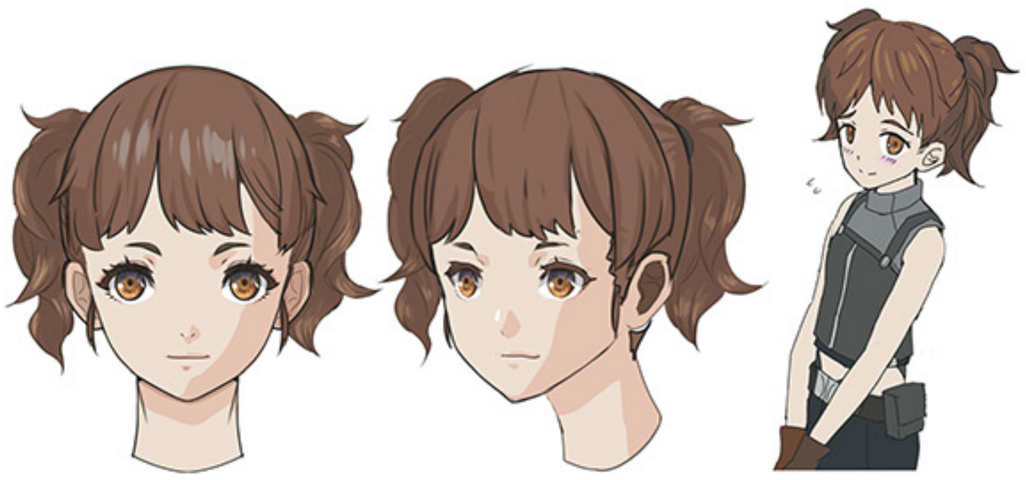



ソフトモヒカン
的な髪型です



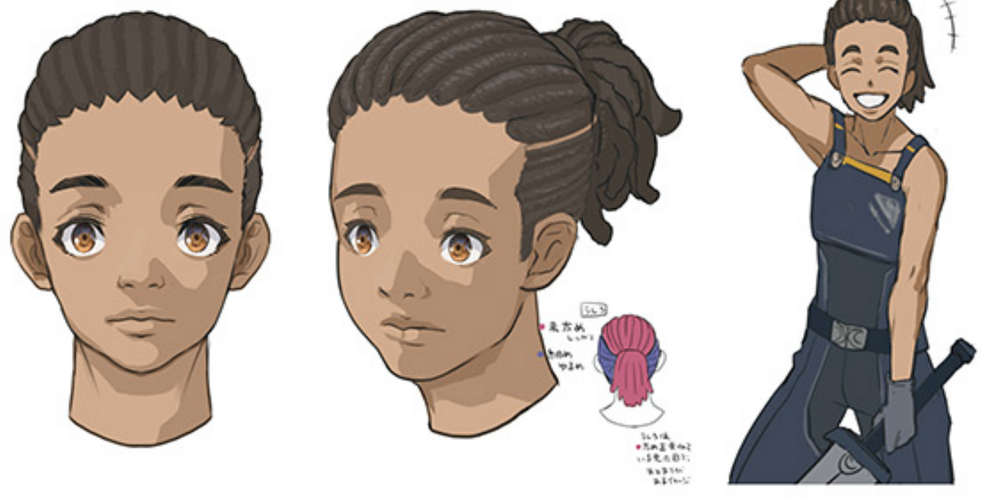
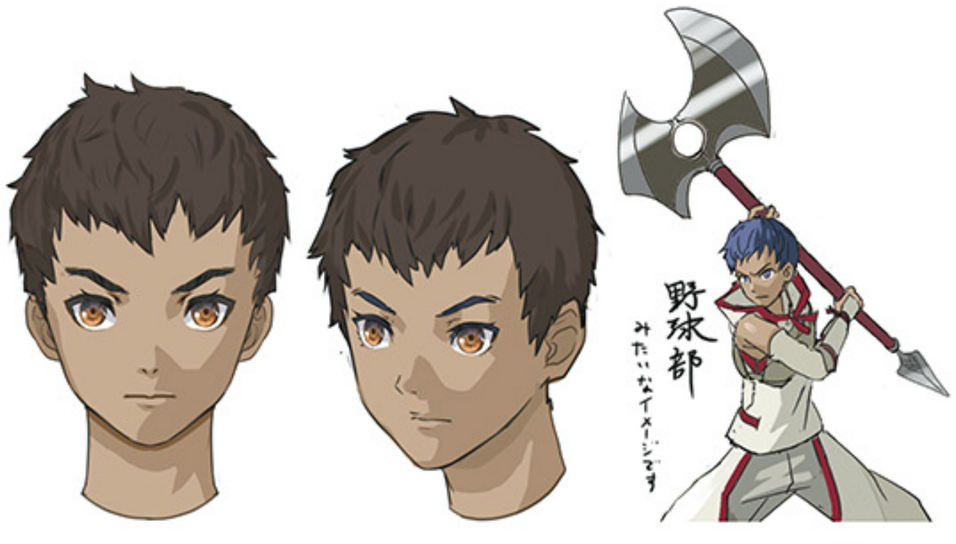
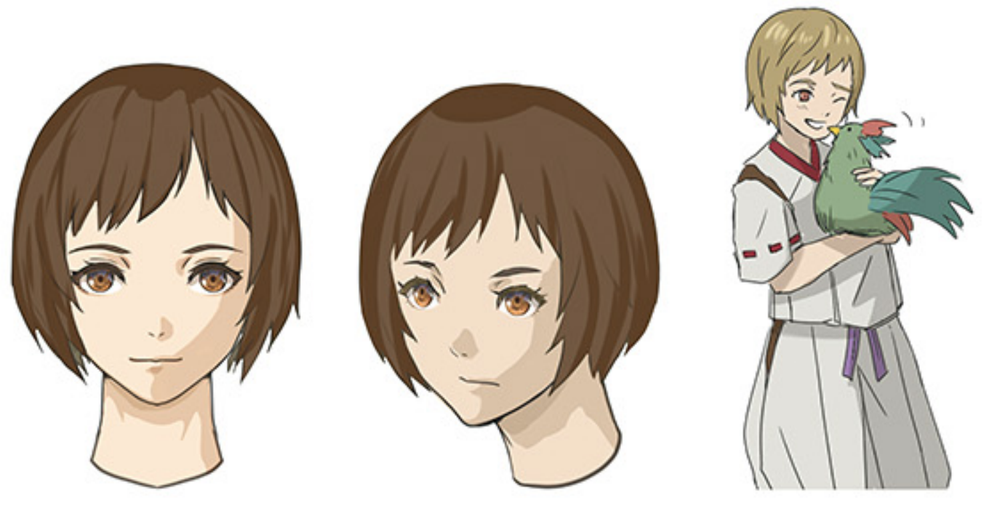
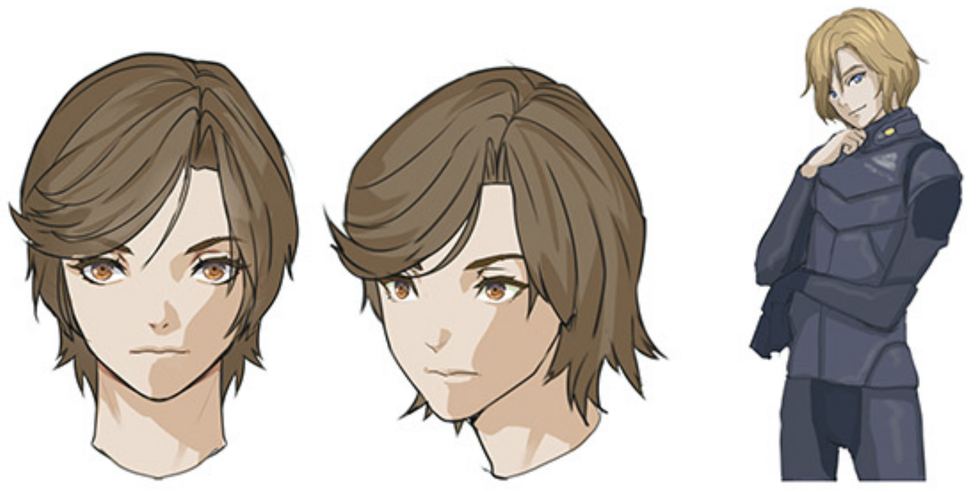

pcキャラに近い
スタンダードな顔です
特に人種などのイメージは
ありません

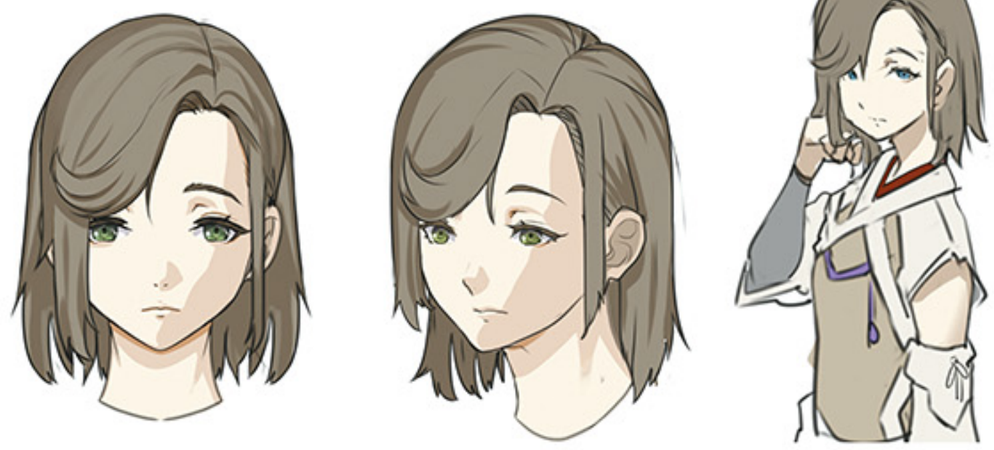


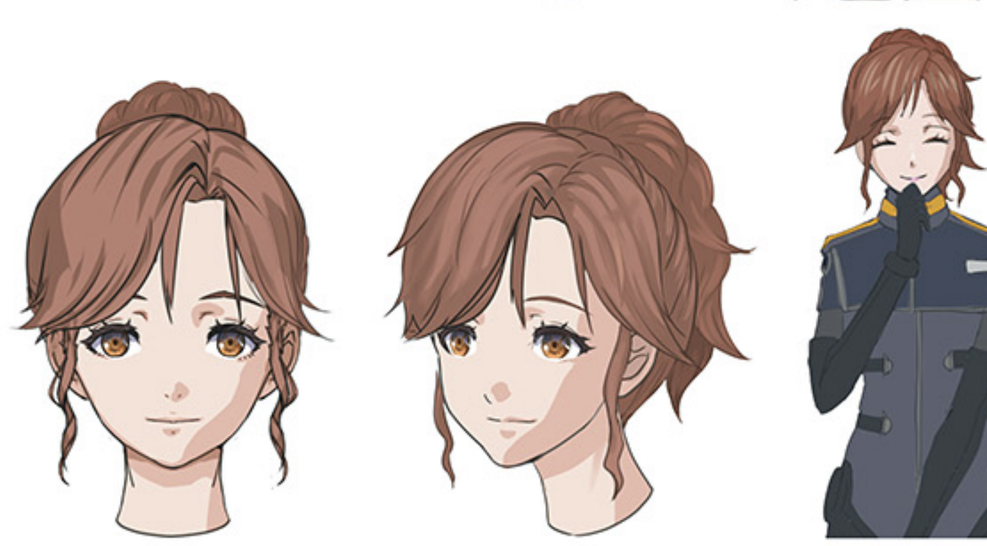


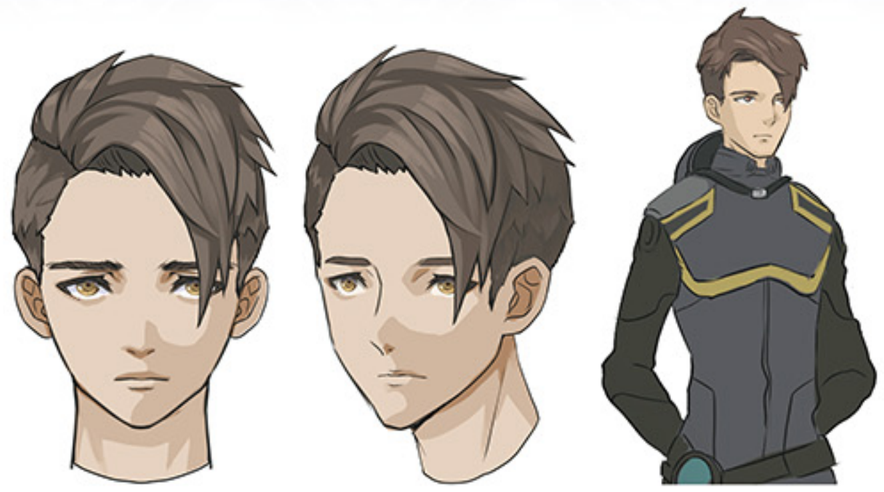


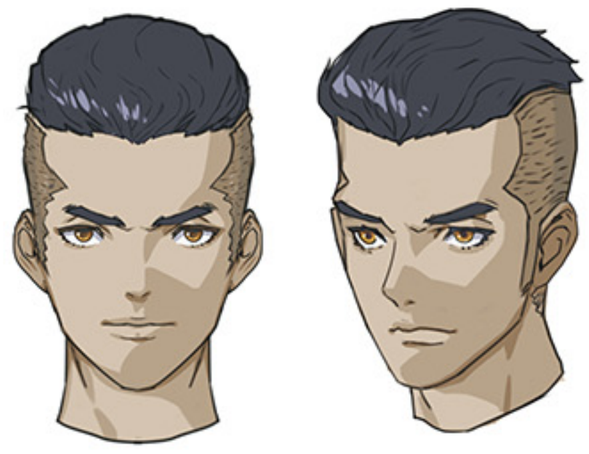
ゴメーン

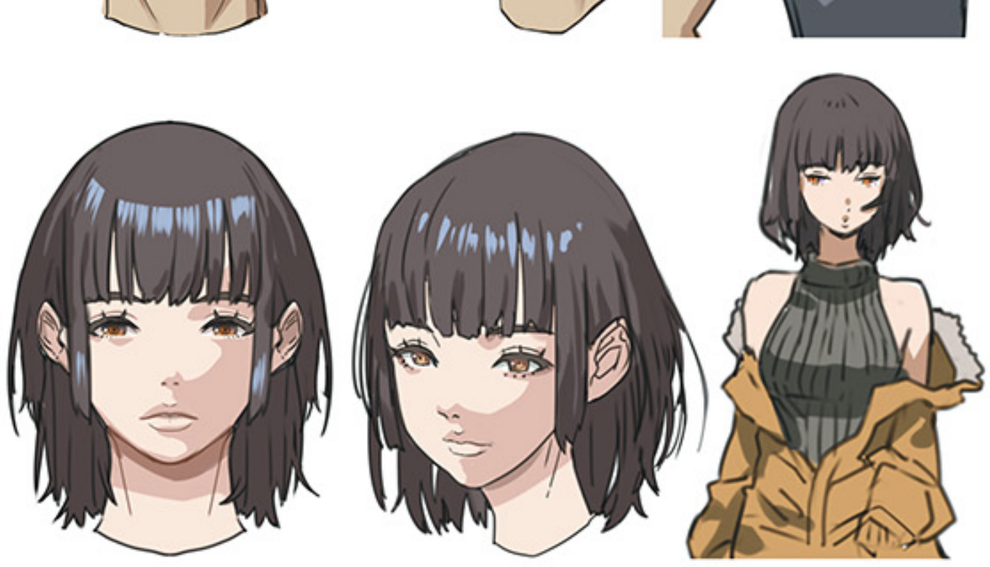
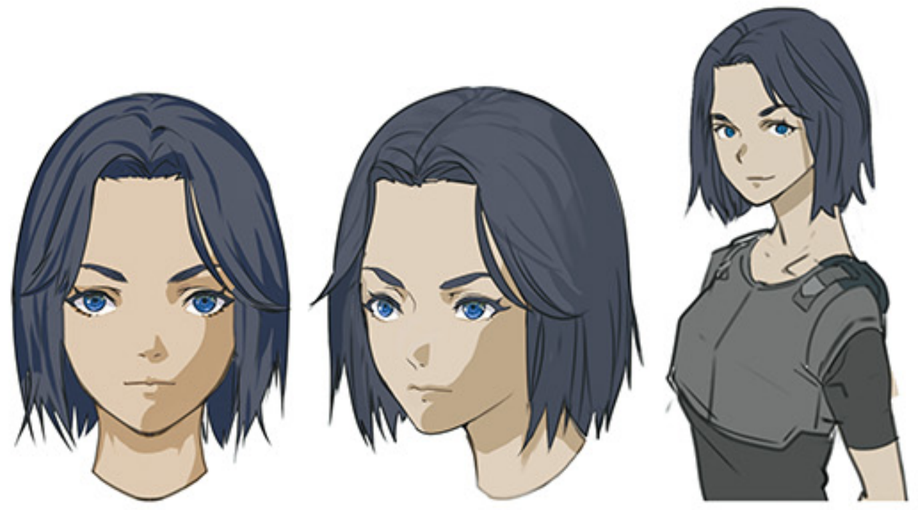
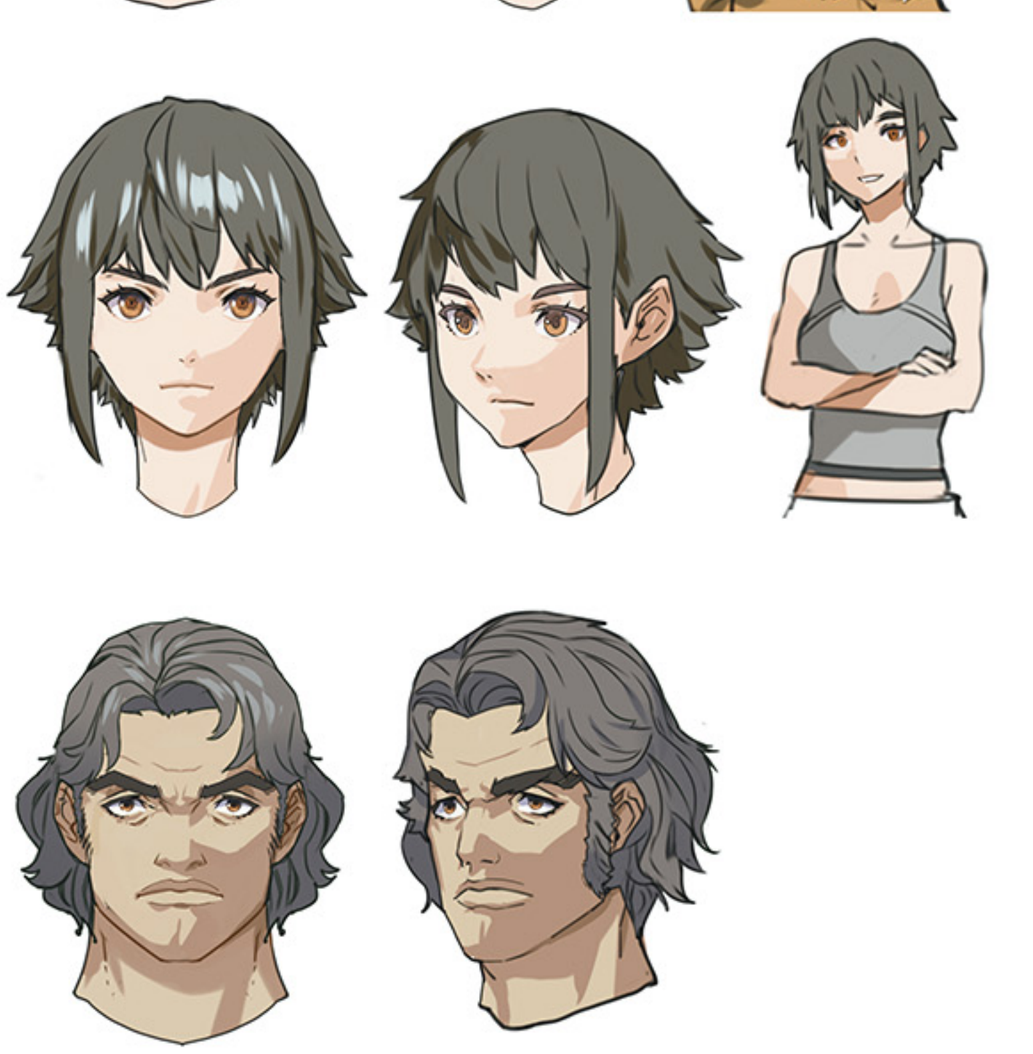
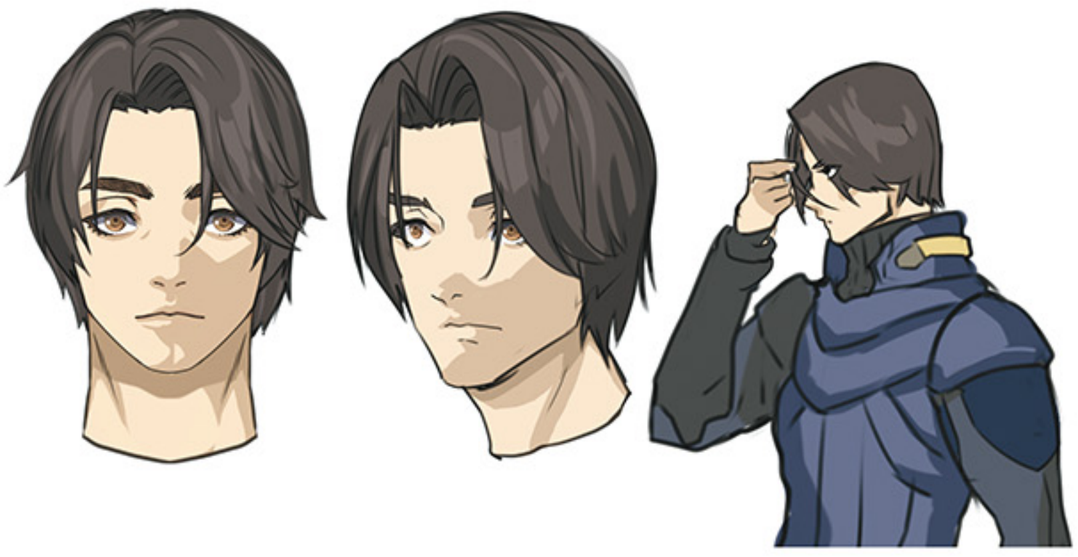


野球部
みたいなイメージです









ウロボロス
(ノア)

キャラクターデザイン 麦谷興一(CHOCO)



俺達が――
―つに――

インタリンクしたディーに追い詰められたノアが、ウロボロス・ストーンの波動を浴びたことでウロボロスへと覚醒し、ミオとインタリンクを成功させて変身した姿。変身前と同じく剣を用いて戦い、剣をサーフボードのように乗りこなして攻撃する大技も繰り出す。ノアが魔剣ラッキーセブンを手にしたことでさらなるパワーアップを果たし、さらに強力なアーツを放てるようになった。

クリエイターコメント

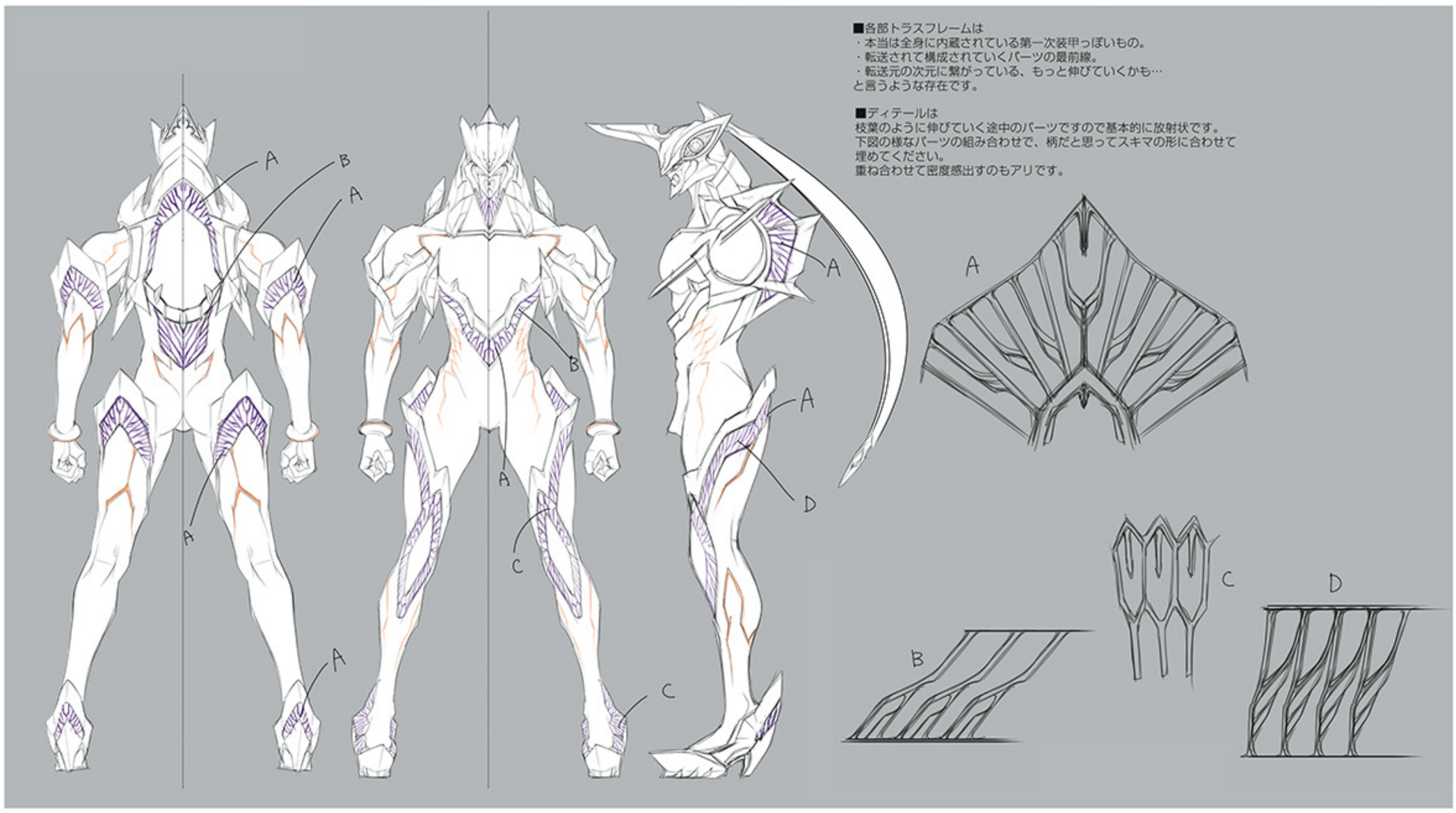
艶のある透明パーツのルビー、黒曜石の様な硬質フレーム、有機的に発光しているトラスフレーム、発光するエネルギーライン、2つのコアとそれを取り巻くビフレストリング、これらのエレメントがウロボロスのボディを構成するフォーマットです。ここまで決まる過程で、このウロボロス(ノア)を題材に長く紆余曲折しました……メビウスのボディもこのフォーマットを基準にしていただいてます。コアとビフレストリングはお客さんの目が「座る」場所で、特異なデザインでも落ち着いて把握してもらうための起点。言わば家の玄関みたいなものです。先に齋藤さんのノアのキャラクターデザインが上がっていたので、ポニテをとりいれました。ポニテでペチペチと攻撃するアイデアを採用していただきましたが、ちょっとかわいい。スリッパのような足は、力強く大地を踏み締めて、地面がめくれ上がっているような印象を与えるためのデザインです。
シルエットはあえてシンプルな人型に留めてありますので、あとはモノリスソフトの中の人がかっこよく動かしてくれるに違いない！
ボイッ[麦谷興一(CHOCO)(以下、麦谷)]

外見デザイン

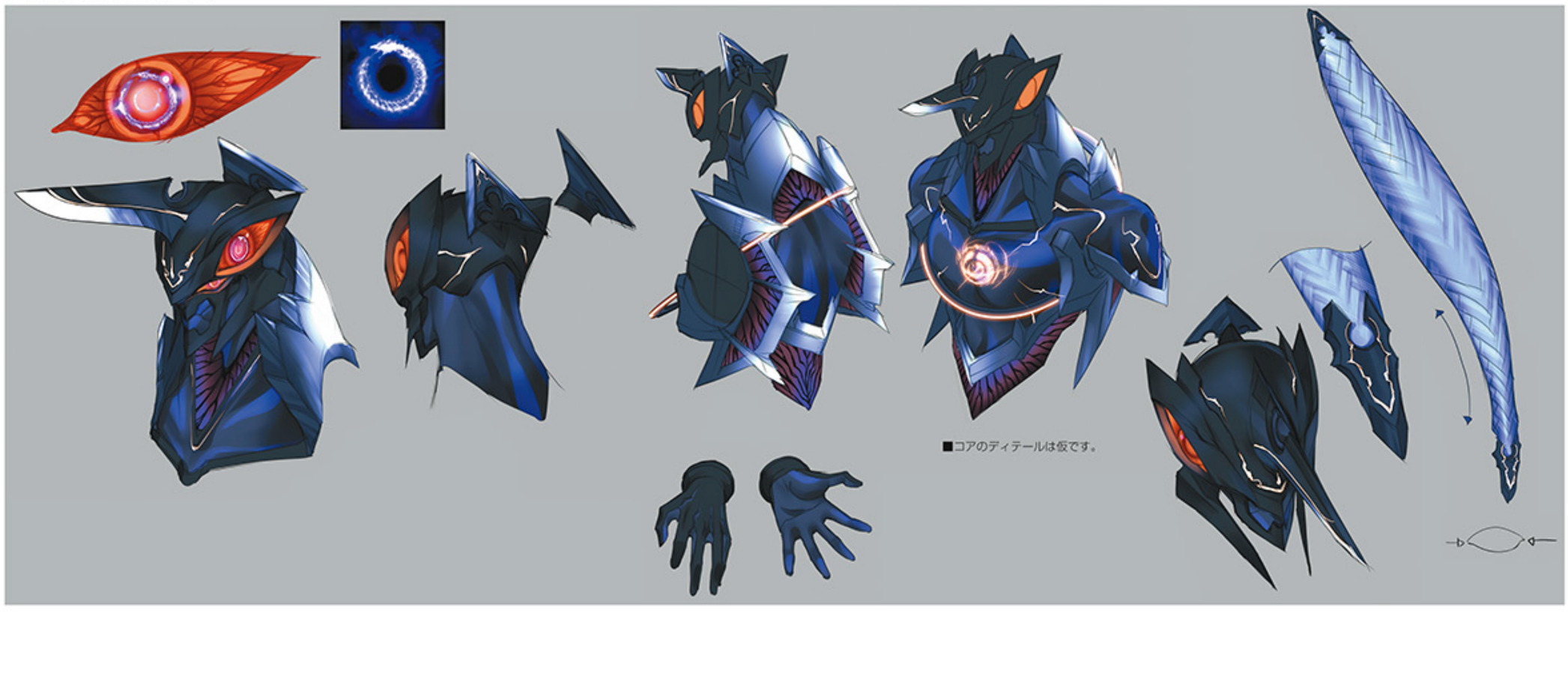
■三面図



■三面図の詳細



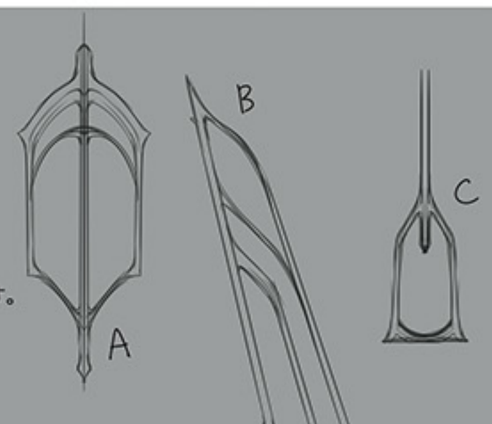
■頭部とバストアップ



武器デザイン

■武器の詳細

■各パーツは
リングの上をスライドしているように見えますが
大きさや回転軸もウソ付いて見栄え優先で変形します。





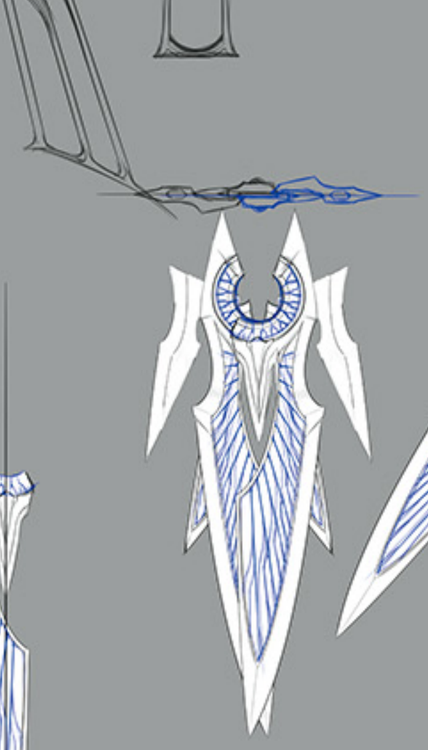
■基本パーツ



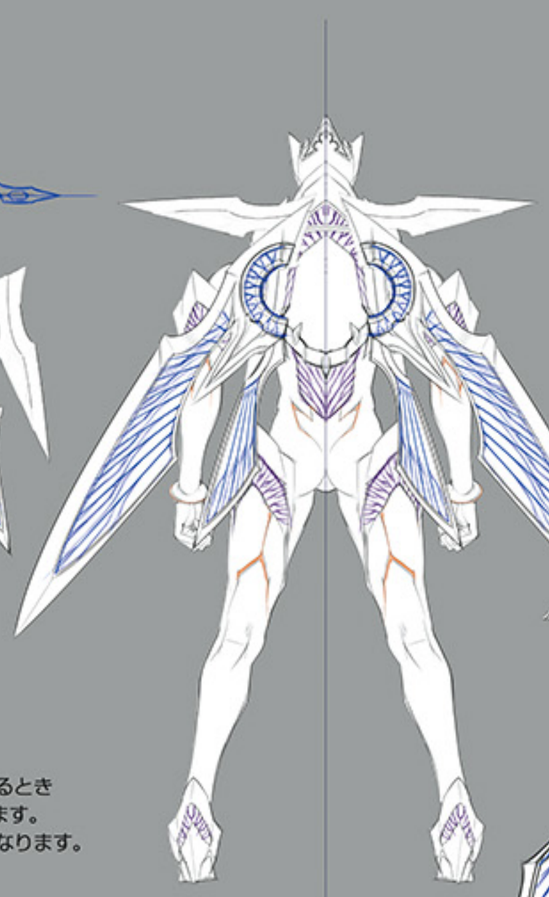
■両刃剣



■両手持ちの通常剣

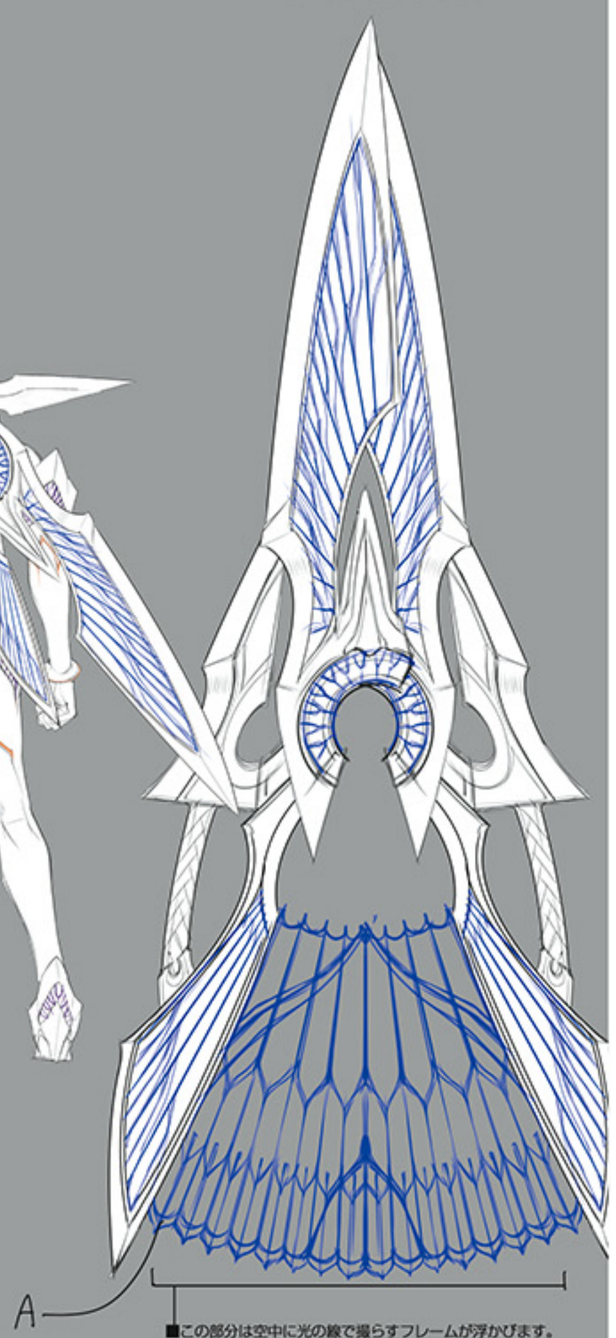


■背中に背負っているとき
2セット重なっています。
剣の柄は消えて無くなります。



■羽根を開いて飛行

■サーフボード時
これくらい拡大します。



■この部分は空中に光の線で撮らすフレームが浮かびます。

■武器案①

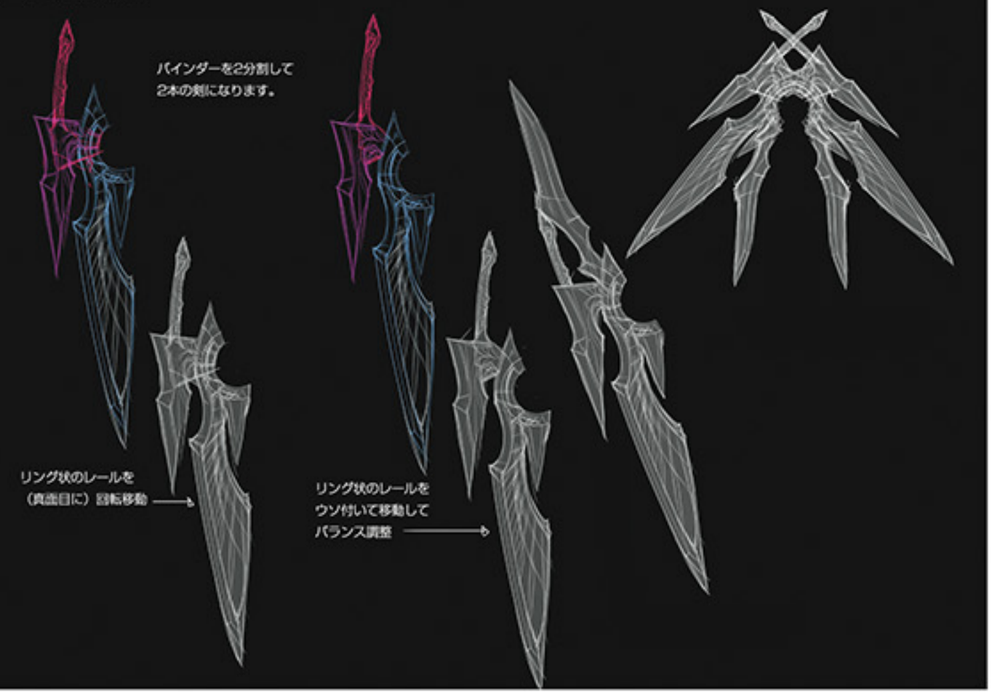
翼として使用
ビームの羽根が出ます。



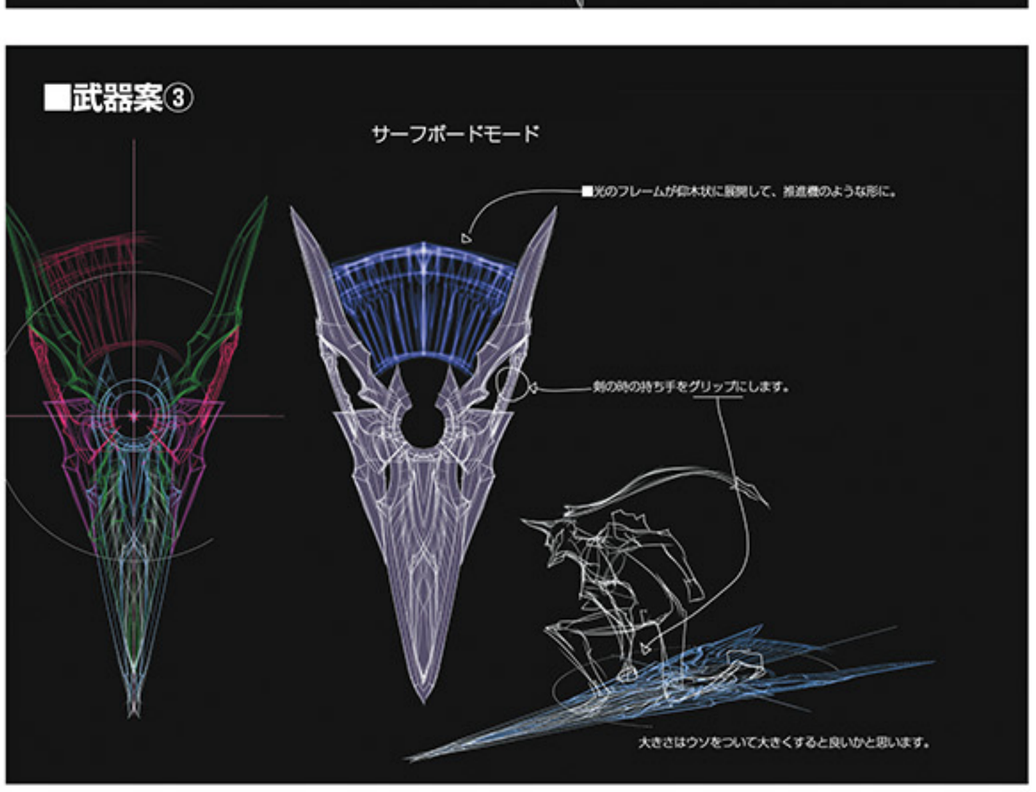
通常時



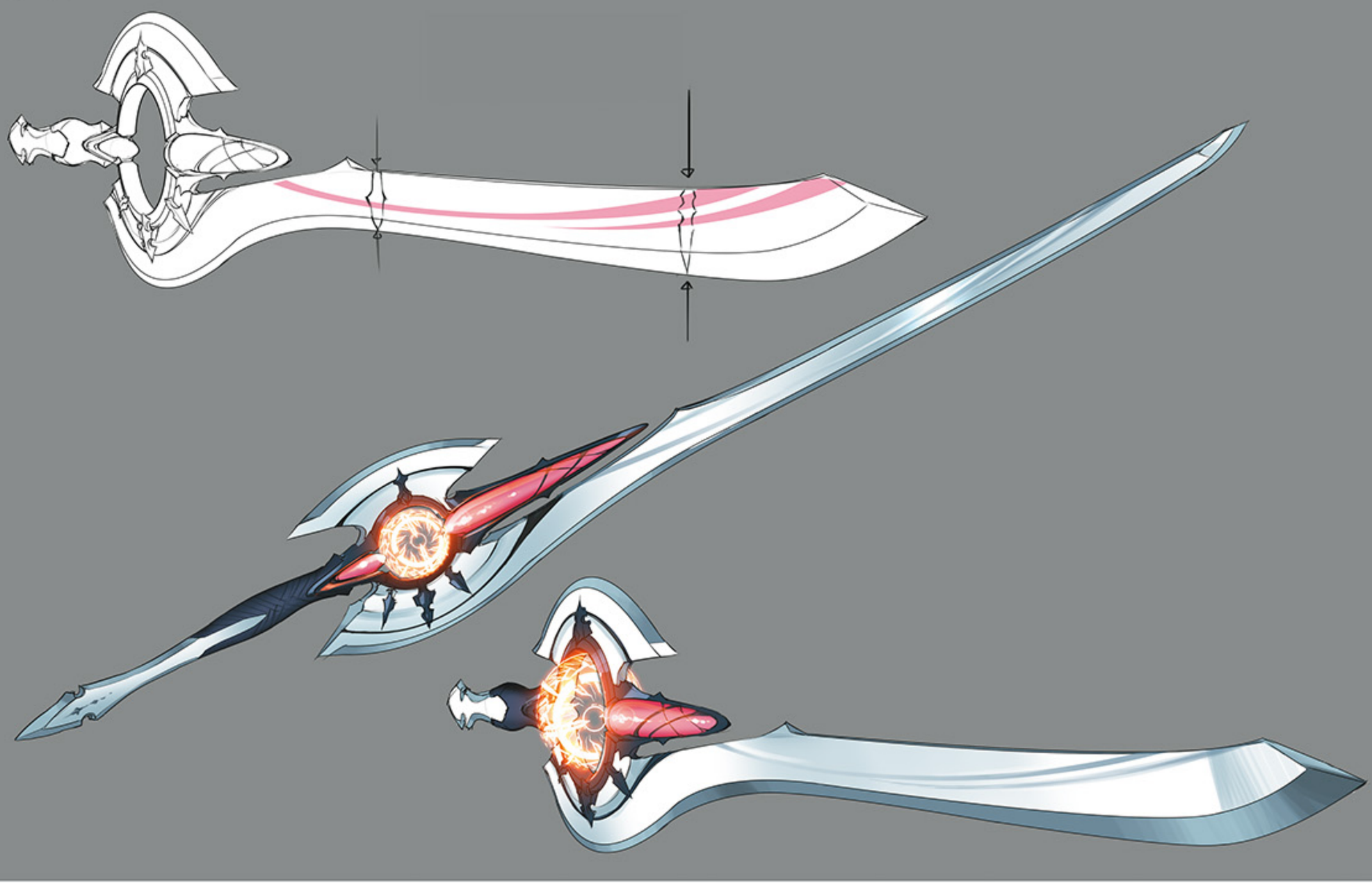
■武器案②



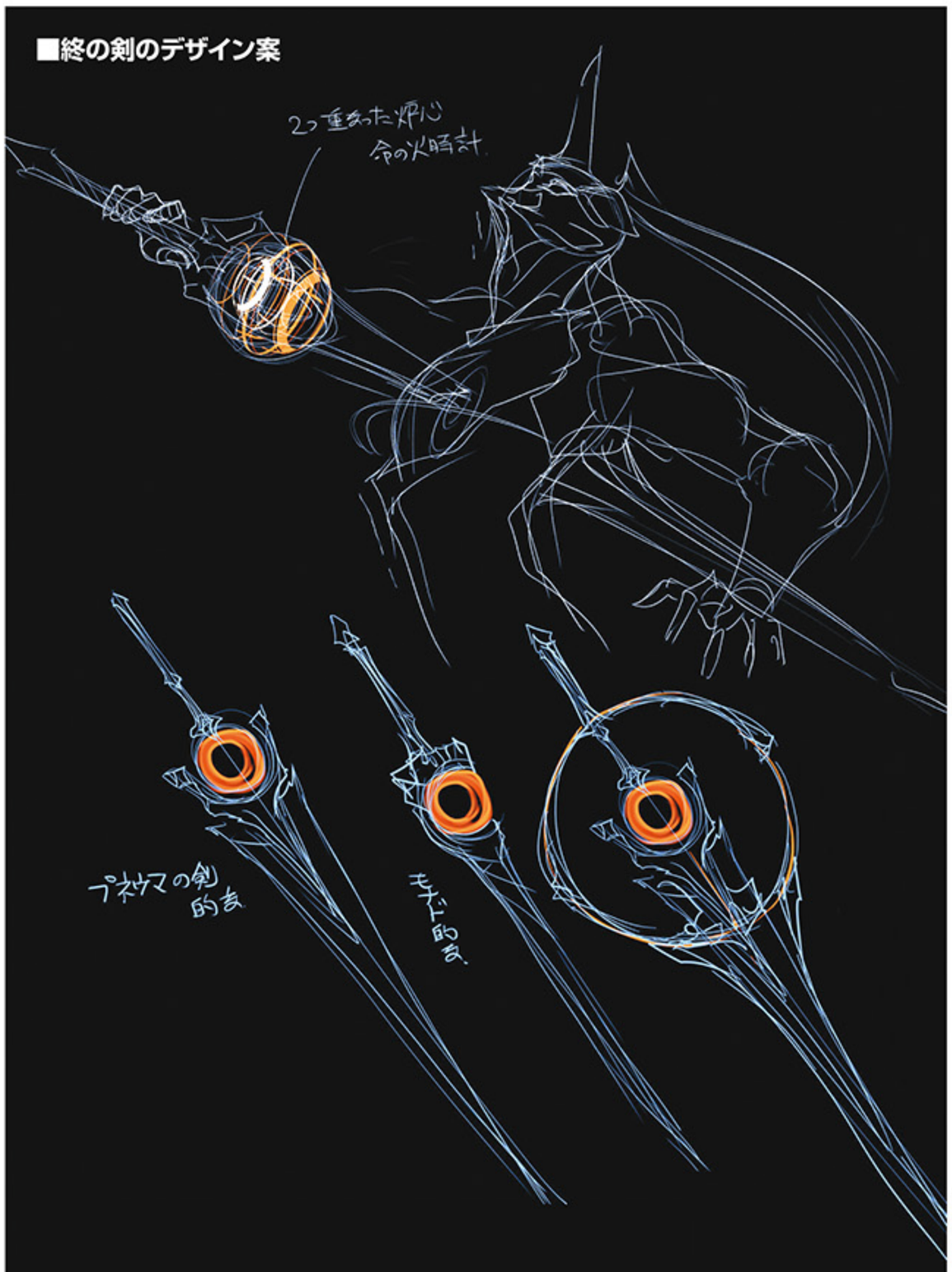
■武器案③



■終の剣

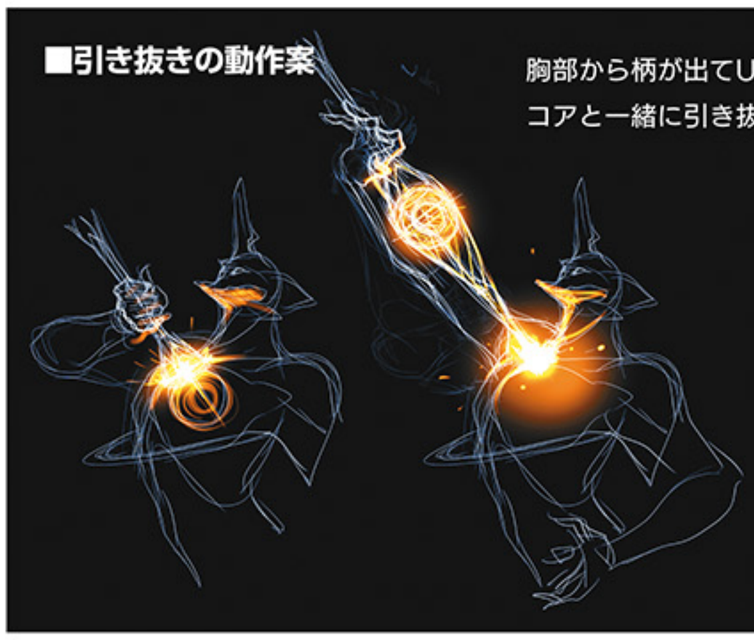


■終の剣のデザイン案



普段背中に背負ってるバインダーも剣として使うなら、差別化が難しいような気がします。
バインダーをもっと剣らしくない形にしますか？？　もしくはバインダーは剣として使わないで、
腕から出てくるビームソードだけにするとか？

■引き抜きの動作案



胸部から柄が出てUノアが掴み
コアと一緒に引き抜く

■バリアエフェクト



ウロボロス
(ミオ)

キャラクターデザイン 麦谷興一(CHOCO)



最善を考えて――全力を尽くす

ゲルニカの発動したウロボロス・ストーンの波動によって、ノアとミオがインタリンクすることで変身可能になった姿。こちらはミオが主となっているため、ツインリングを駆使した攻撃と、スピーディな動きを得意としている。鉄巨神が繰り出す激しい攻撃を掻い潜り、寸前で変身を解いて魔剣ラッキーセブンの一撃を叩き込むという戦法も見せている。

クリエイターコメント

ミオのキャラクターデザインがすごく可愛いかったので、負けないくらい可愛くしよう！と思って描きました。ウロボロスですから肌の色のパーツは使えないのですけど、逆に肌だったら出来ない大胆な塗り分けとシルエットにしてみました。あとは猫耳と、ミオの武器であるツインリングを取り入れるだけで可愛いデザインの出来上がりです。
スケートをするアクションを採用していただきましたが、この時に足の形状が変形するので注目してみてください。[麦谷]

外見デザイン

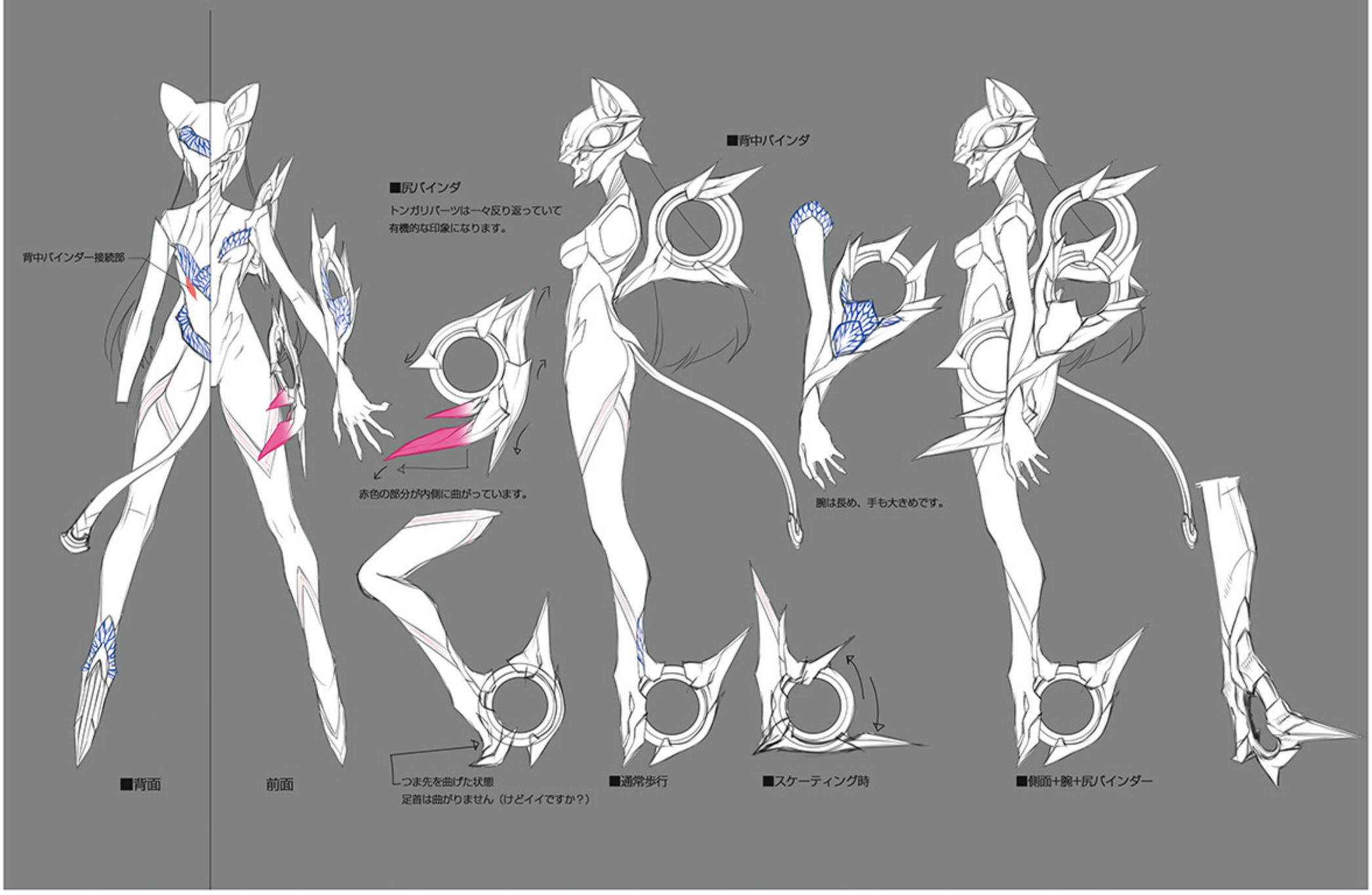
■三面図①



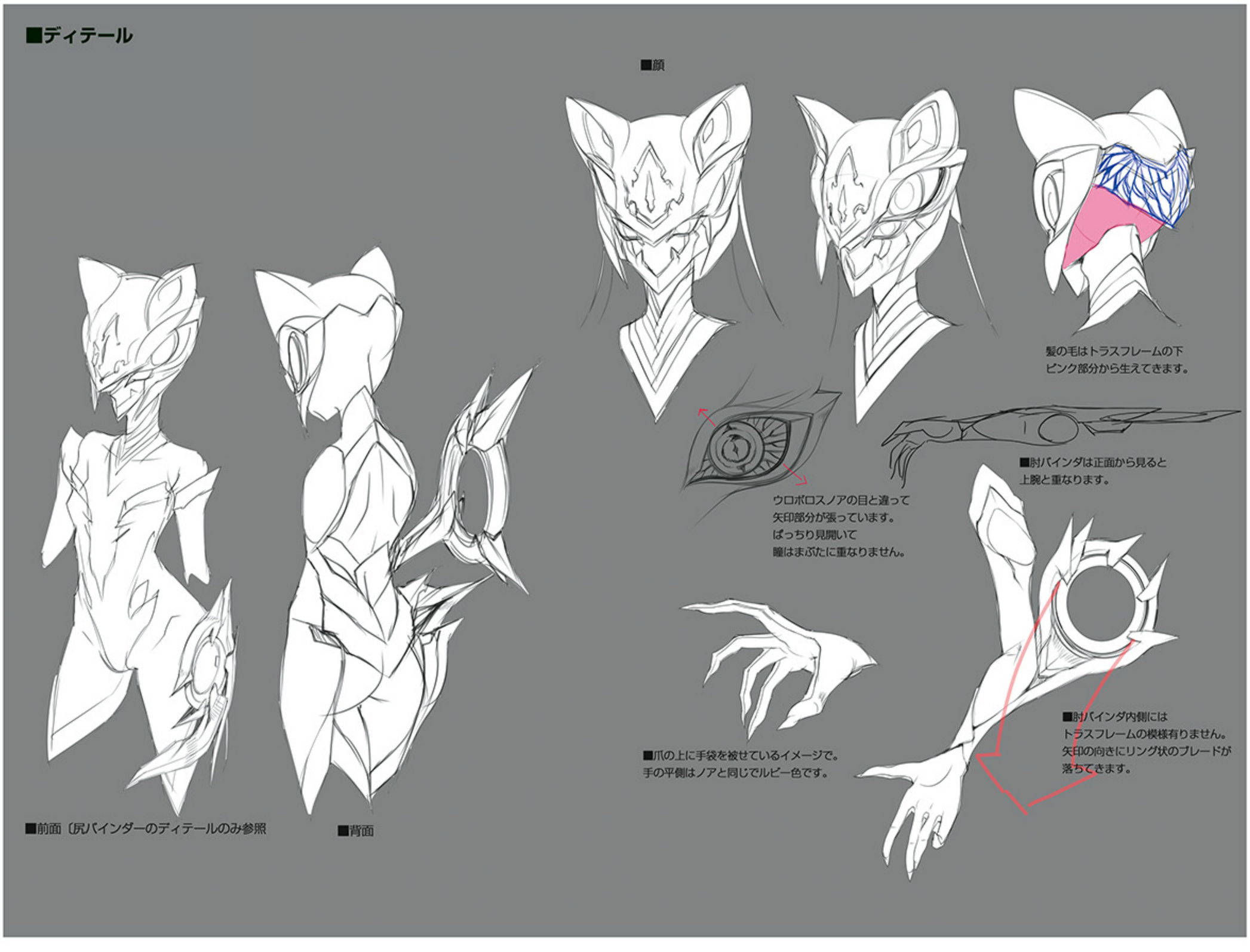
■三面図②



■三面図（詳細）


背中バインダー接続部
■背面
前面
■尻バインダ
トンガリパーツは一々反り返っていて
有機的な印象になります。
赤色の部分が内側に曲がっています。
つま先を曲げた状態
足首は曲がりません（けどイイですか？）
■背中バインダ
■通常歩行
■スケーティング時
腕は長め、手も大きめです。
■側面+腕+尻バインダー

■ディテール


■顔
髪の毛はトラスフレームの下
ピンク部分から生えてきます。
■肘バインダは正面から見ると
上腕と重なります。
ウロボロスノアの目と違って
矢印部分が張っています。
ぱっちり見開いて
瞳はまぶたに重なりません。
■爪の上に手袋を被せているイメージで。
手の平側はノアと同じでルビー色です。
■肘バインダ内側には
トラスフレームの模様有りません。
矢印の向きにリング状のブレードが
落ちてきます。
■前面〔尻バインダーのディテールのみ参照
■背面

■イラストレーション作画工程



■デザイン案



ウロボロス
(ユーニ)

キャラクターデザイン 麦谷興一(CHOCO)



これ　ア　アタシが!?

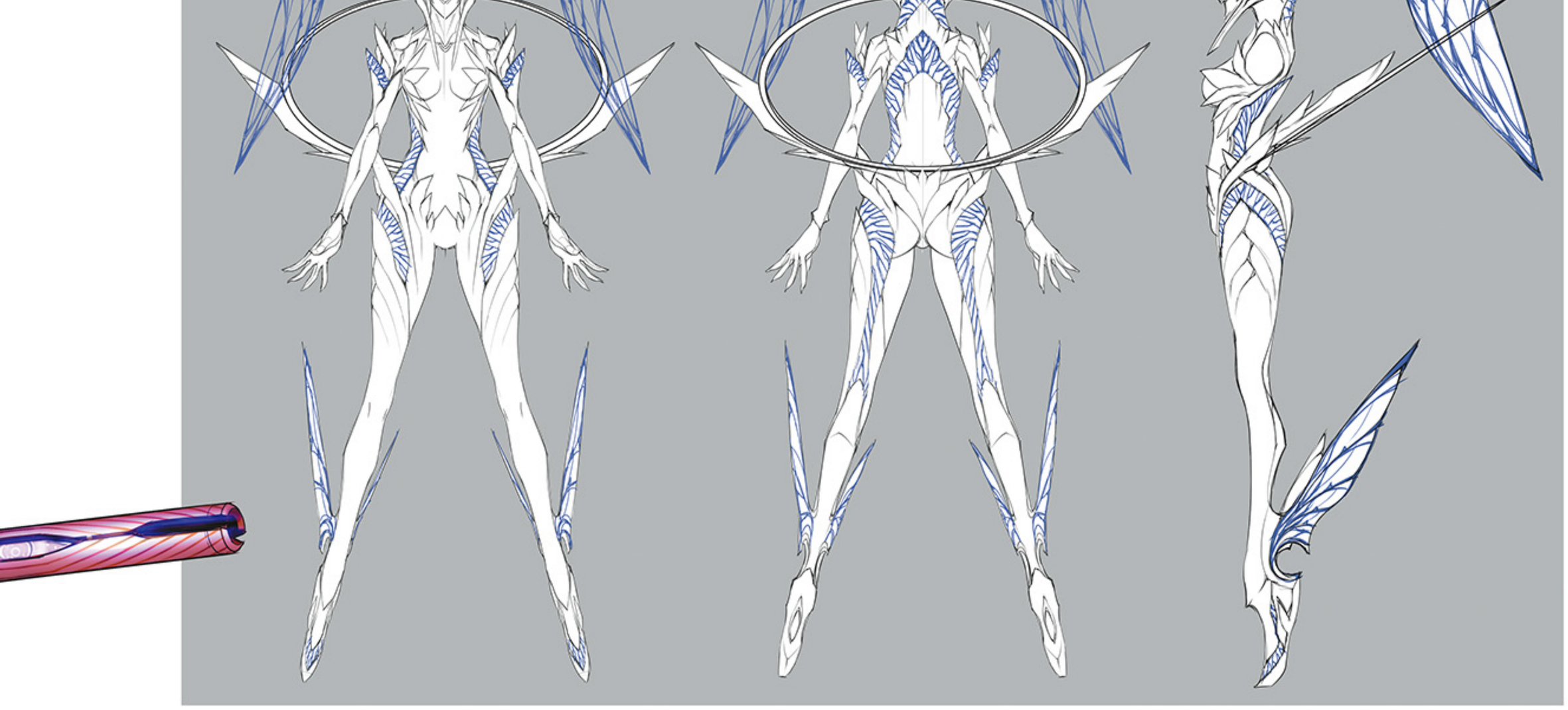
ユーニとタイオンがインタリンクを果たして、ユーニが主導となる形で変身した姿。命の火時計によって力を増幅させるケイの苛烈な攻撃に、インタリンクしたランツとミオが次第に追い込まれていく中、激昂したユーニの心にタイオンが共鳴する形で、初めてインタリンクを成功させた。ユーニ本人と同じく回復アーツを得意としており、満身創痍だったノア達を一瞬にして全快させている。

クリエイターコメント

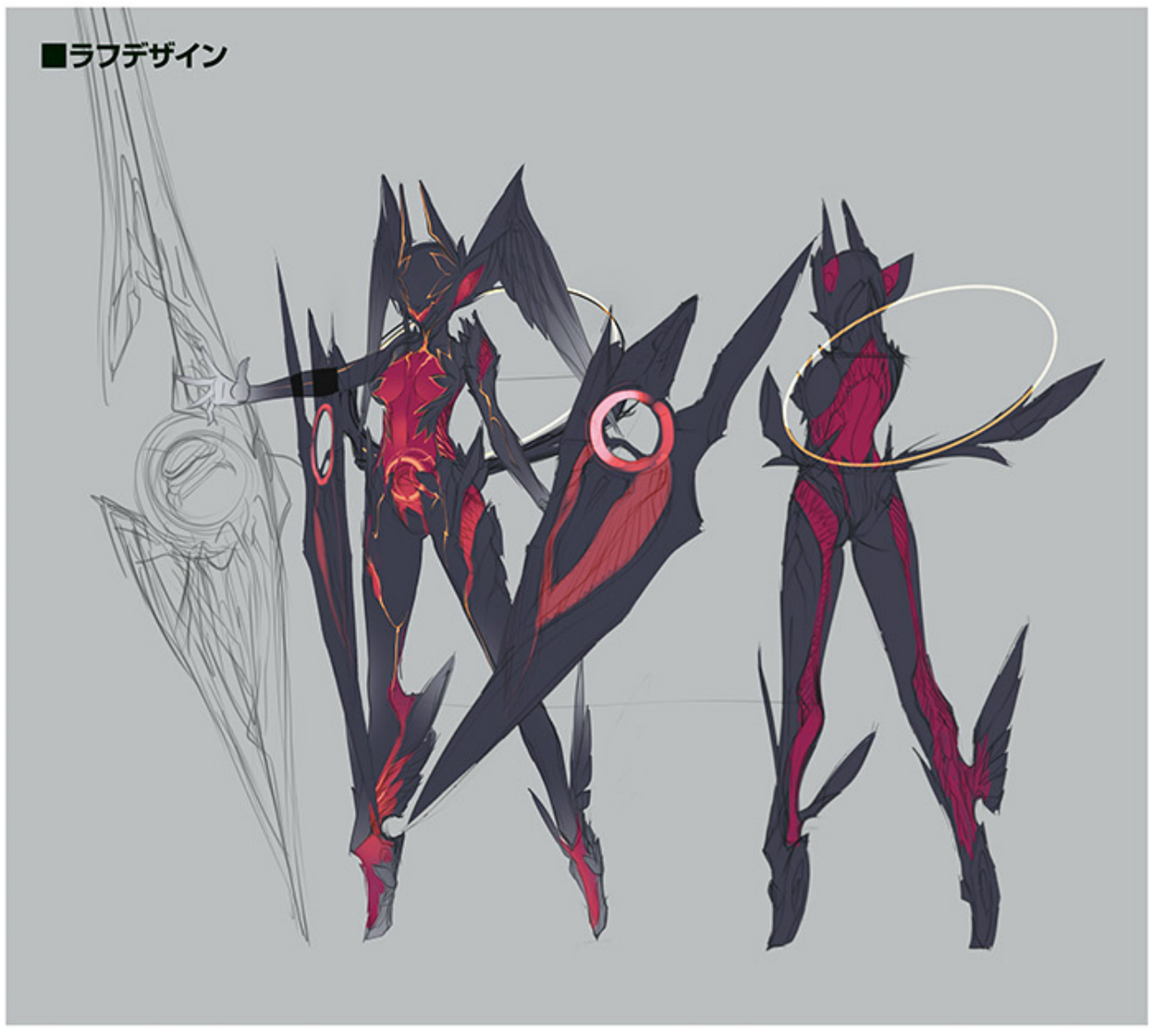
ユーニがテレシアをモチーフにする仕様だったので、翼にもなる武器パーツや頭部の翼等に取り込みました。それだけで非常に強い個性が出ますから、他には特別な要素を入れずに素直にセクシーで美しいシルエットを目指しました。
ライフルを撃つアクションでは顔のカバーが開いて目が一瞬見えるので注目ポイントです。[麦谷]

外見デザイン

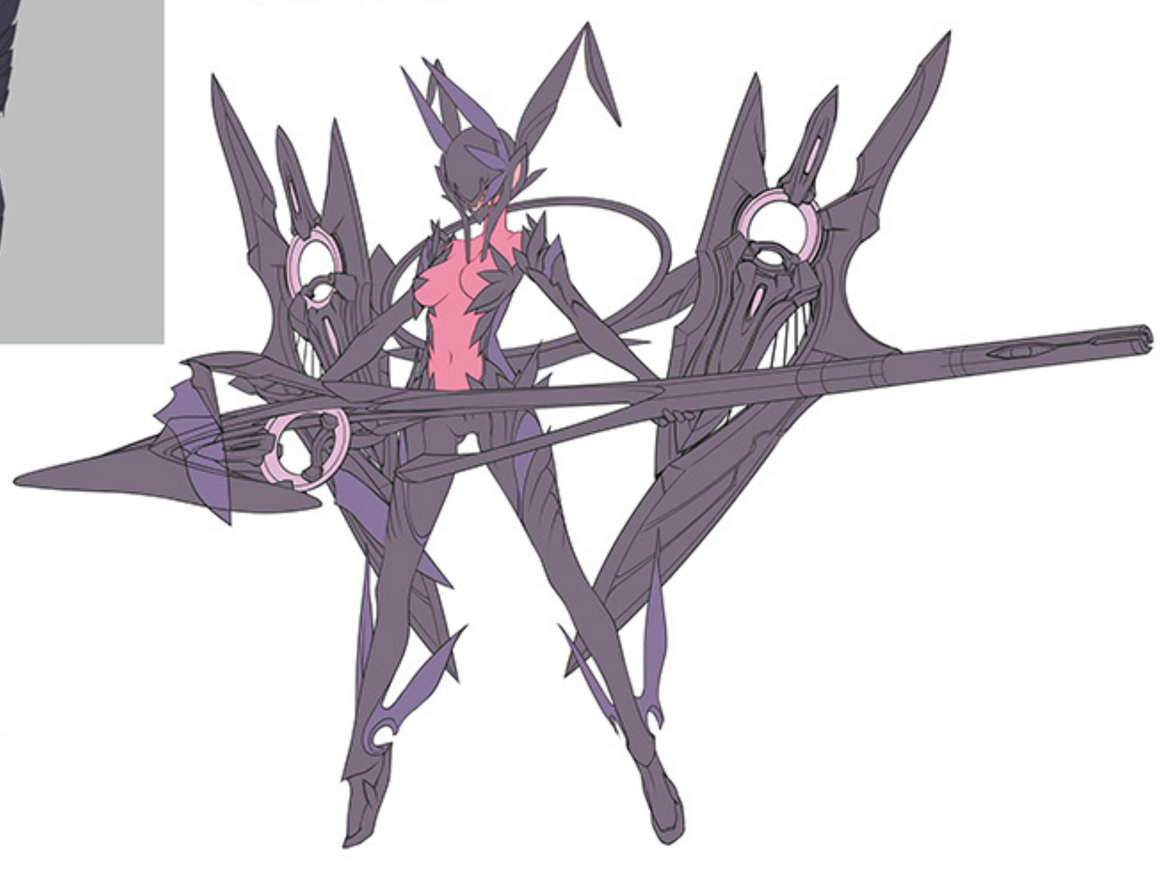
■三面図



■ラフデザイン

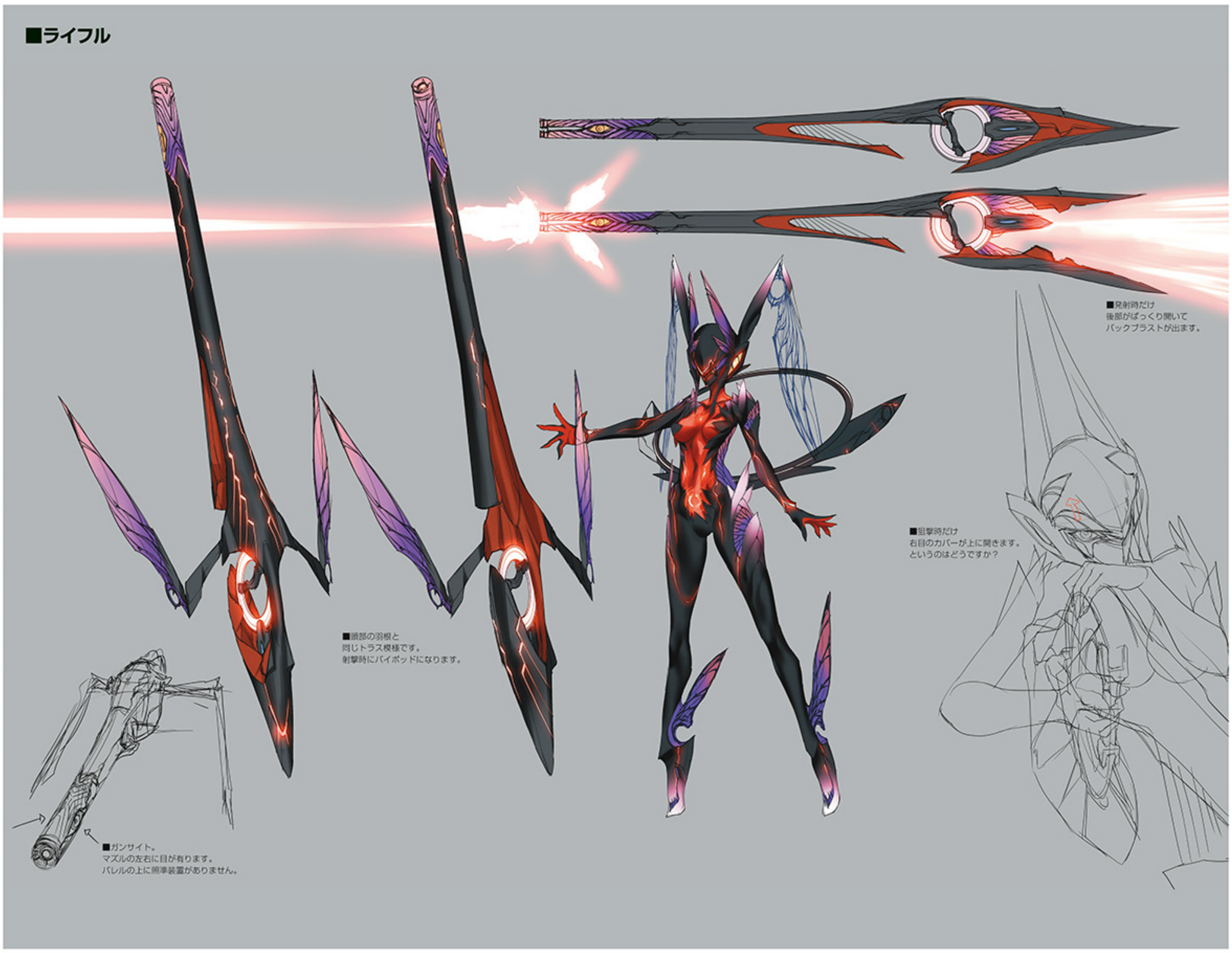


■通常時のデザイン



武器デザイン

■ライフル



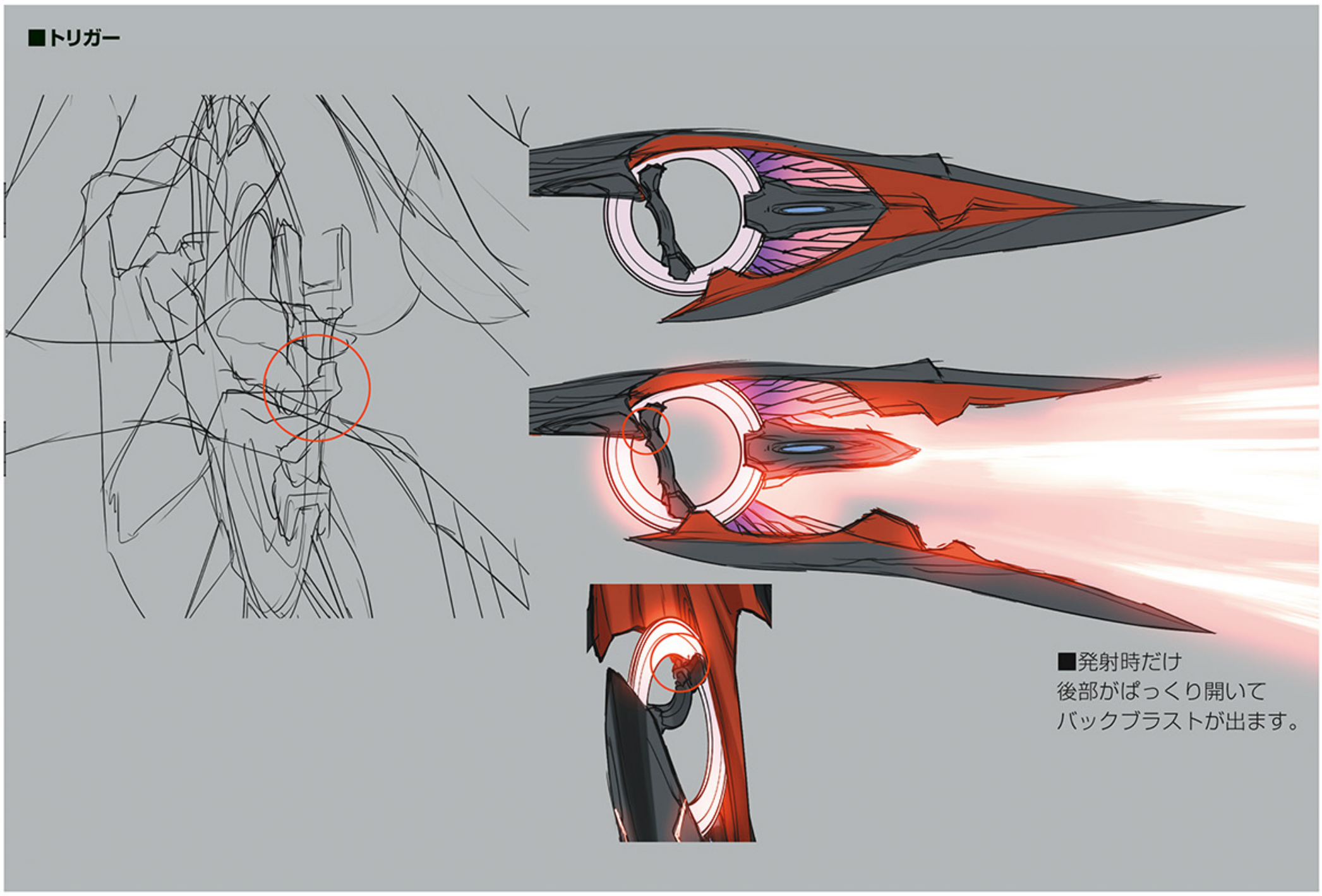
■発射時だけ
後部がばっくり開いて
バックブラストが出ます。

■狙撃時だけ
右目のカバーが上に開きます。
というのはどうですか？

■頭部の羽根と
同じトラス模様です。
射撃時にバイポッドになります。

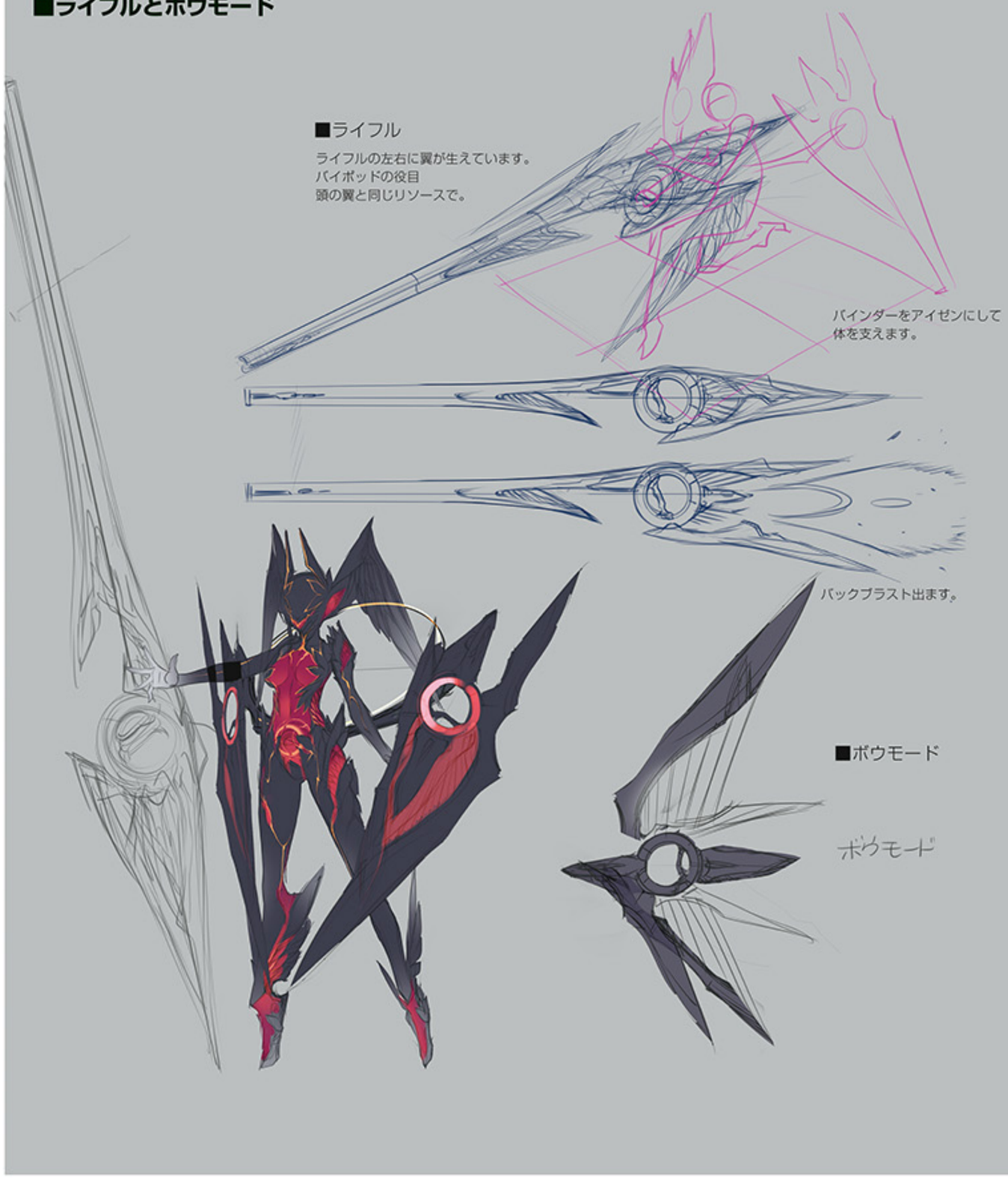
■ガンサイト。
マズルの左右に目が有ります。
バレルの上に照準装置がありません。

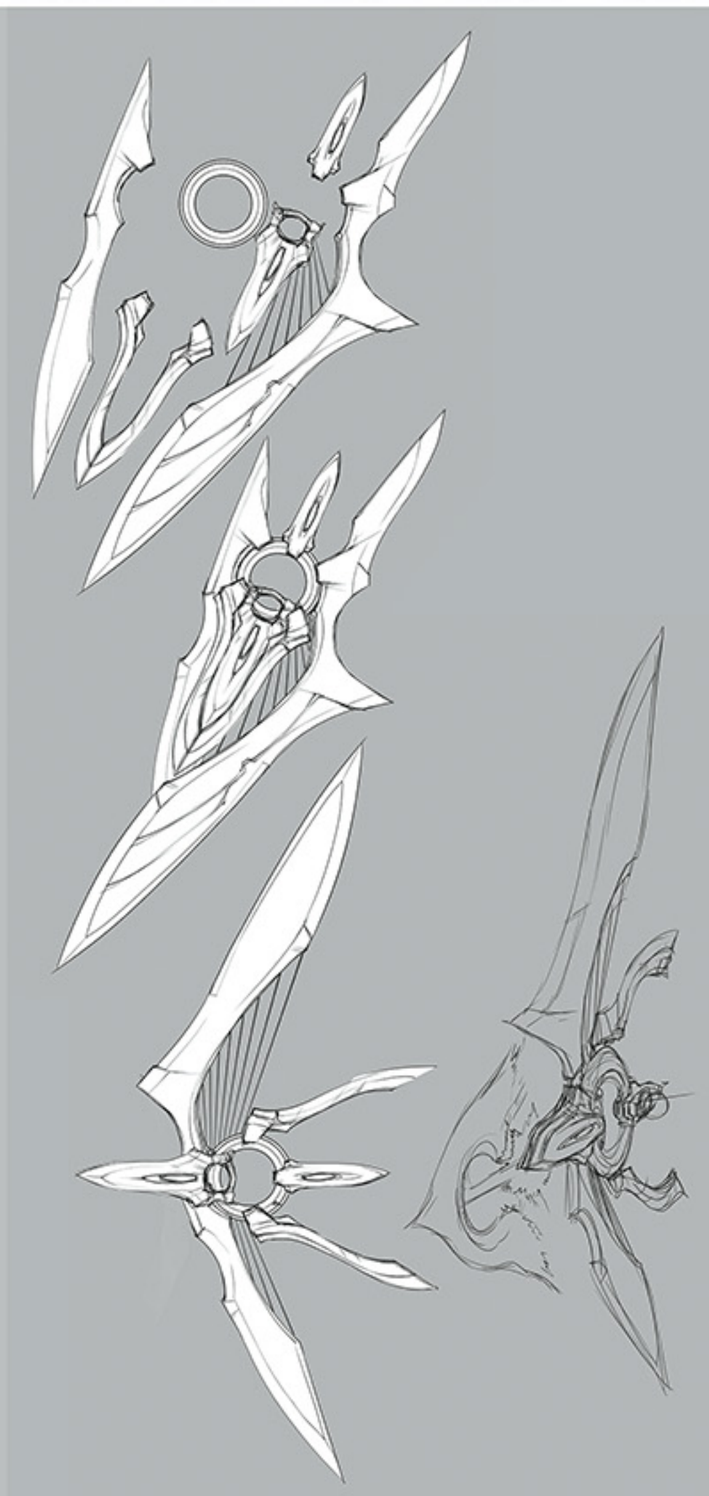
■トリガー



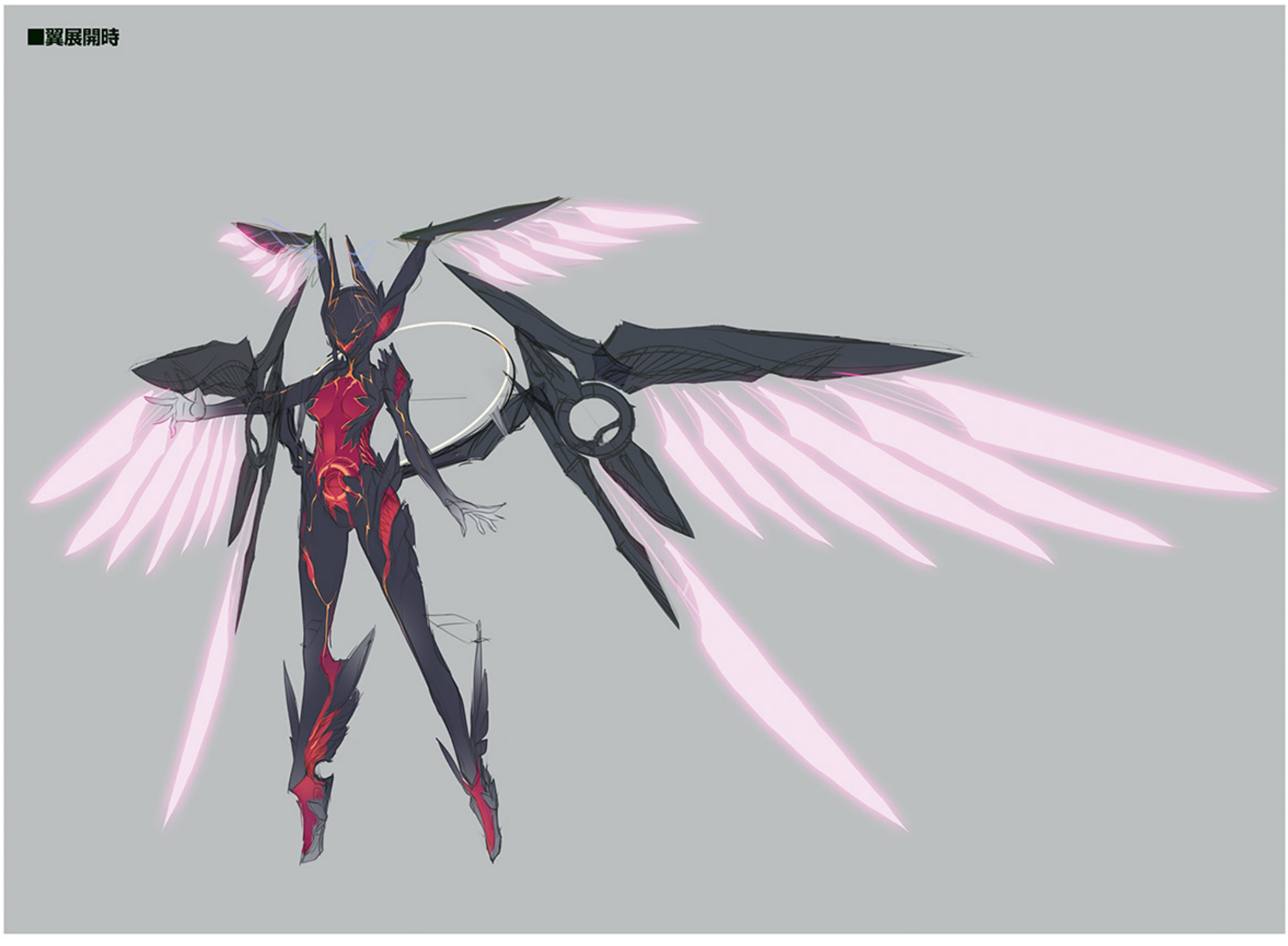
■発射時だけ
後部がばっくり開いて
バックブラストが出ます。

■ライフルとボウモード





■翼展開時



ウロボロス
(タイオン)

キャラクターデザイン 麦谷興一(CHOCO)



何を感心している

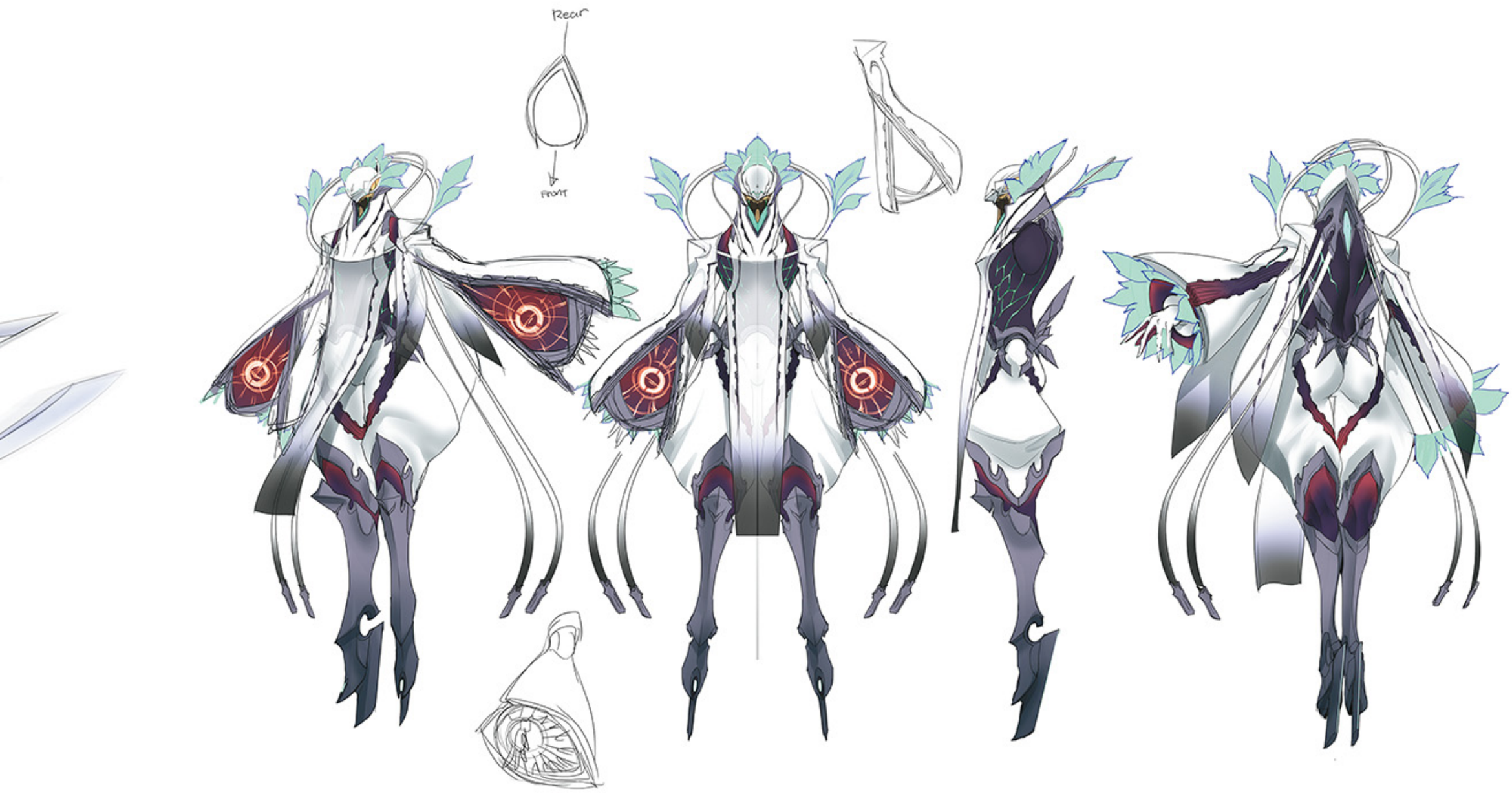
ユーニとタイオンが持つウロボロスの力が高まり、タイオンが主導権を握って変身した姿。イスルギの操る鉄巨神が破壊の限りを尽くす中、イスルギの暴虐を止めたいタイオンと、タイオンを守ろうとするユーニの想いが共鳴してインタリンクを果たす。モンドのような武器を使役して、自らの分身を大量に生み出したり、巨大な岩の幻を作り出したりと、敵をかく乱する戦法を得意とする。

クリエイターコメント

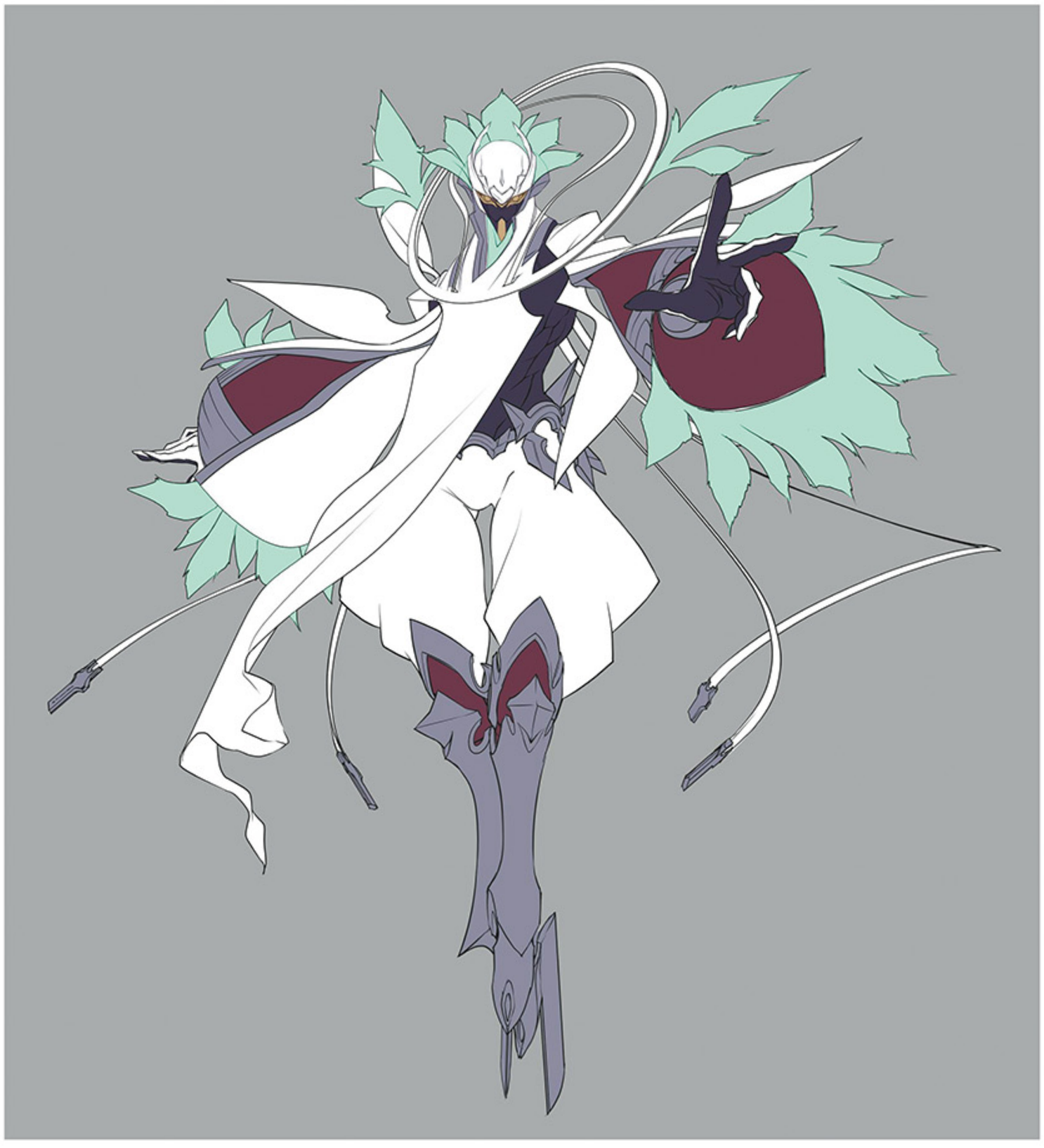
唯一文明的なモチーフがあるウロボロスだったのですが、人為的な衣装になりすぎないラインを狙いました。チラ見えする腹筋がセクシーポイントです。タイオンのアフロヘアはサフロージュの葉っぱに昇華されました。ウロボロスのなかで一番最後にフィックスしたデザインですが、時間をかけた分ノアたちとの統一感が希薄になってきたので、ギリギリまで調整させてもらいました。[麦谷]

外見デザイン

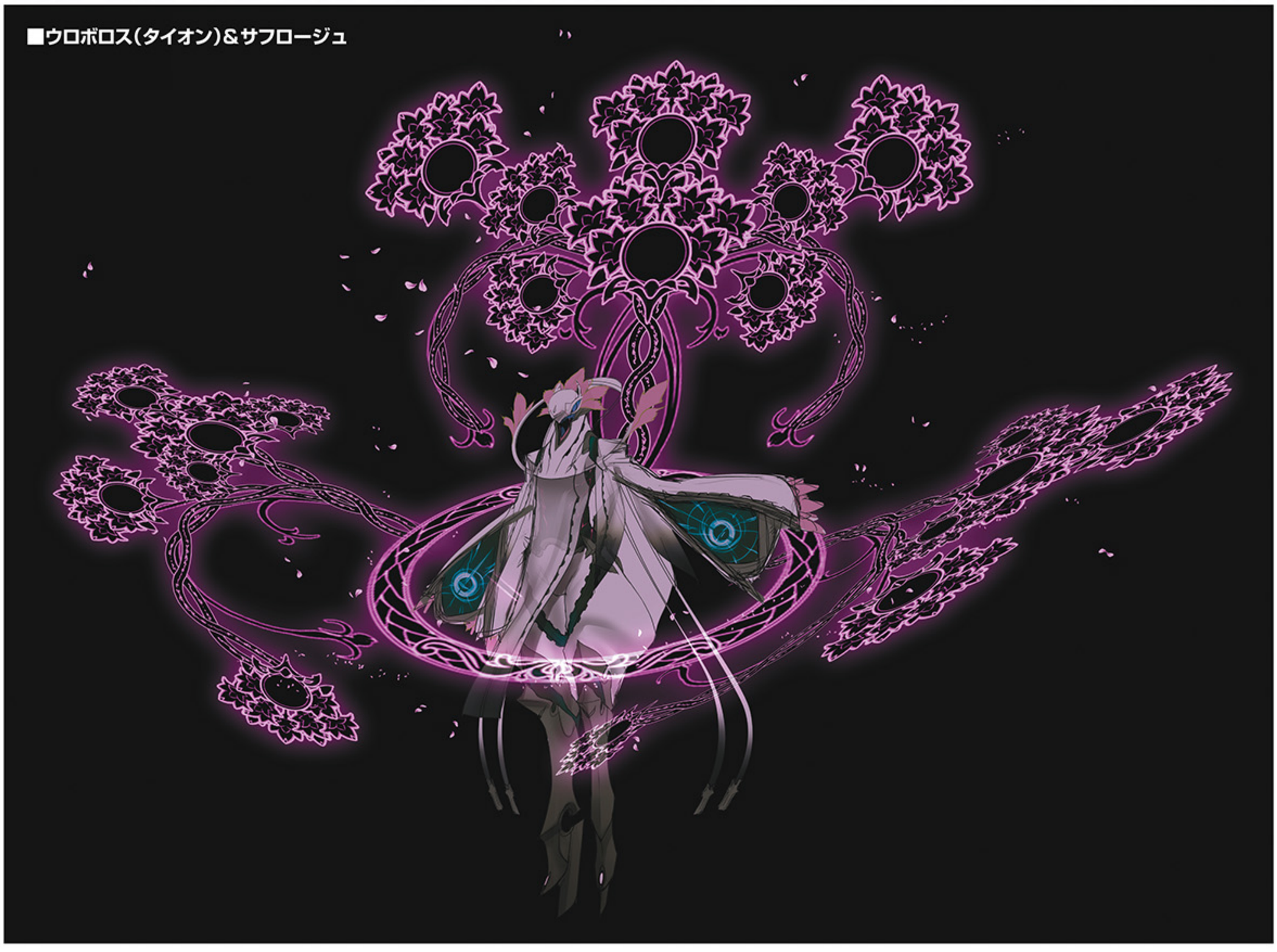
■三面図



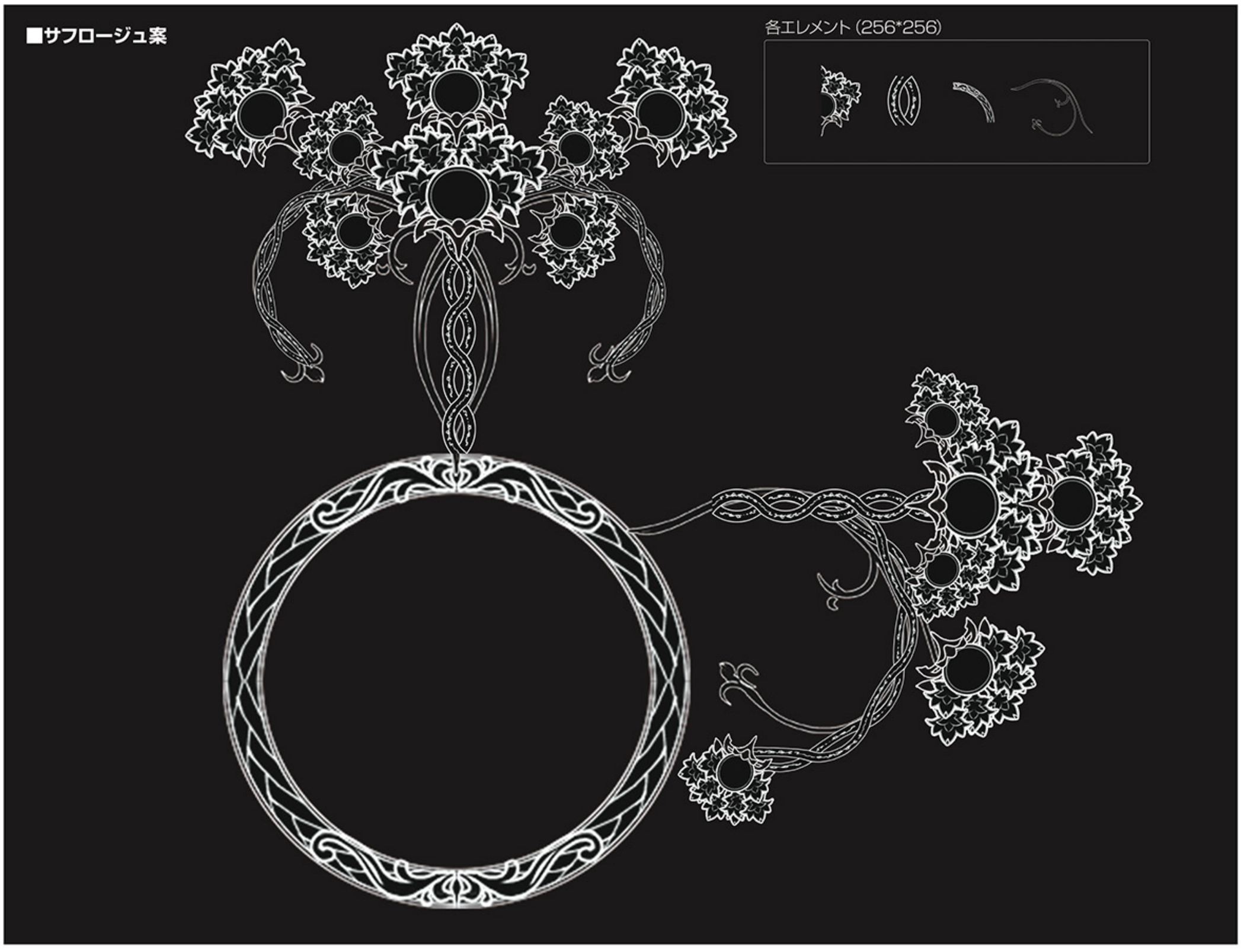
■イラストレーション作画工程



■ウロボロス（タイオン）＆サフロージュ

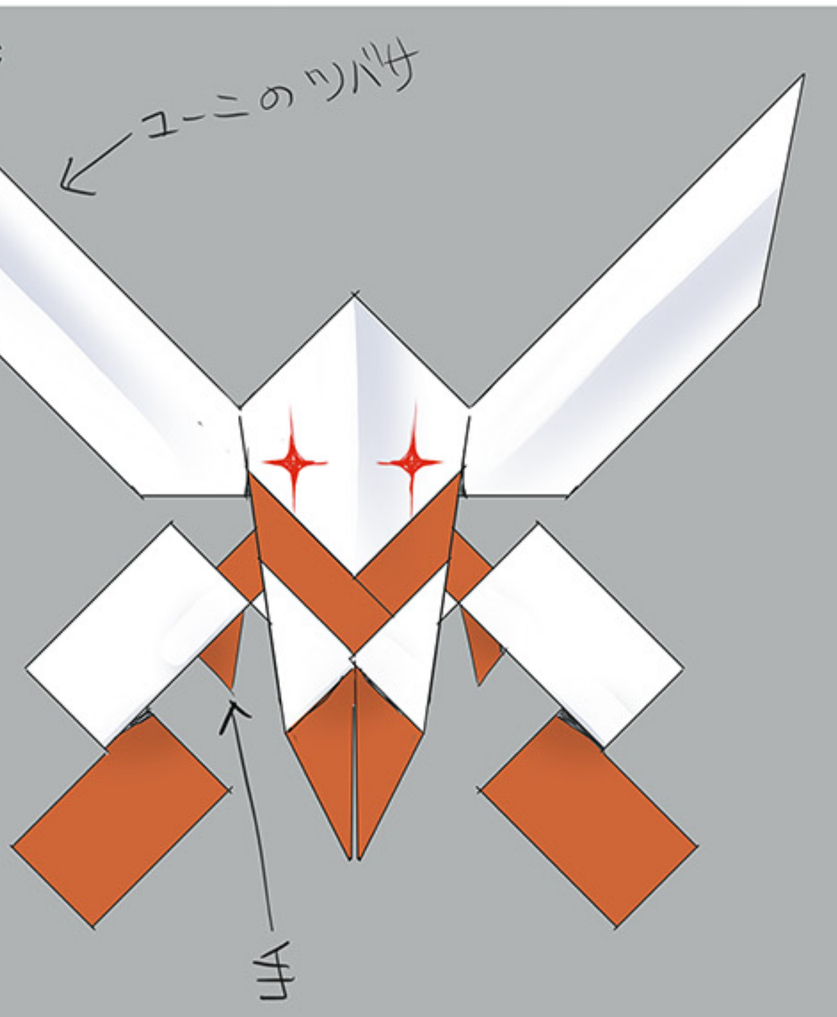


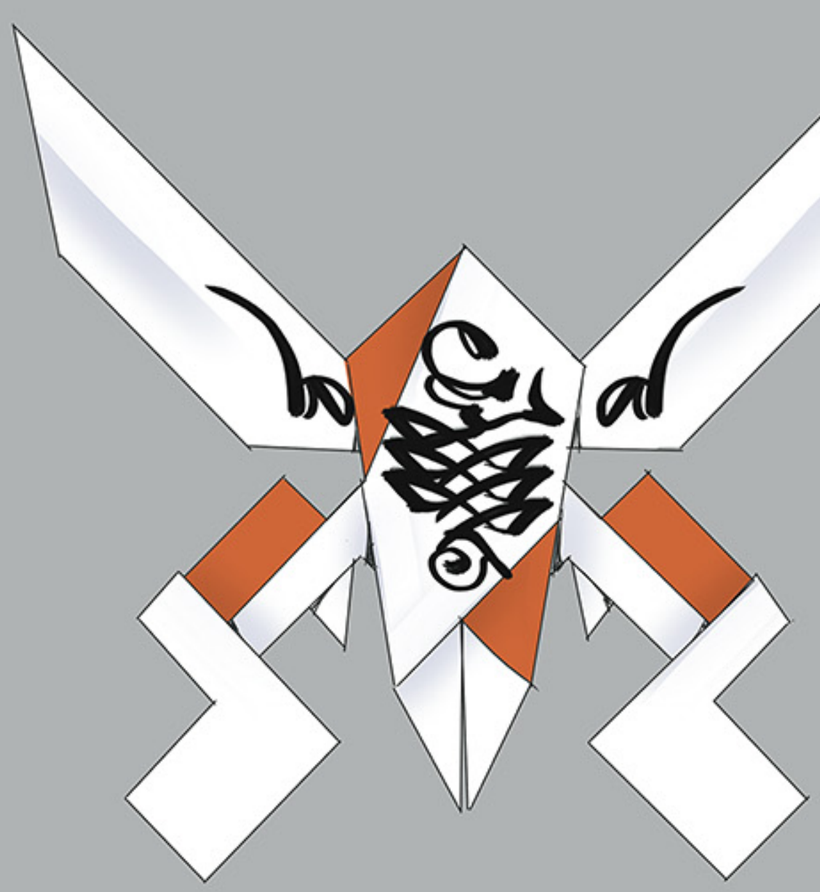
■サフロージュ案



武器デザイン

■モンド





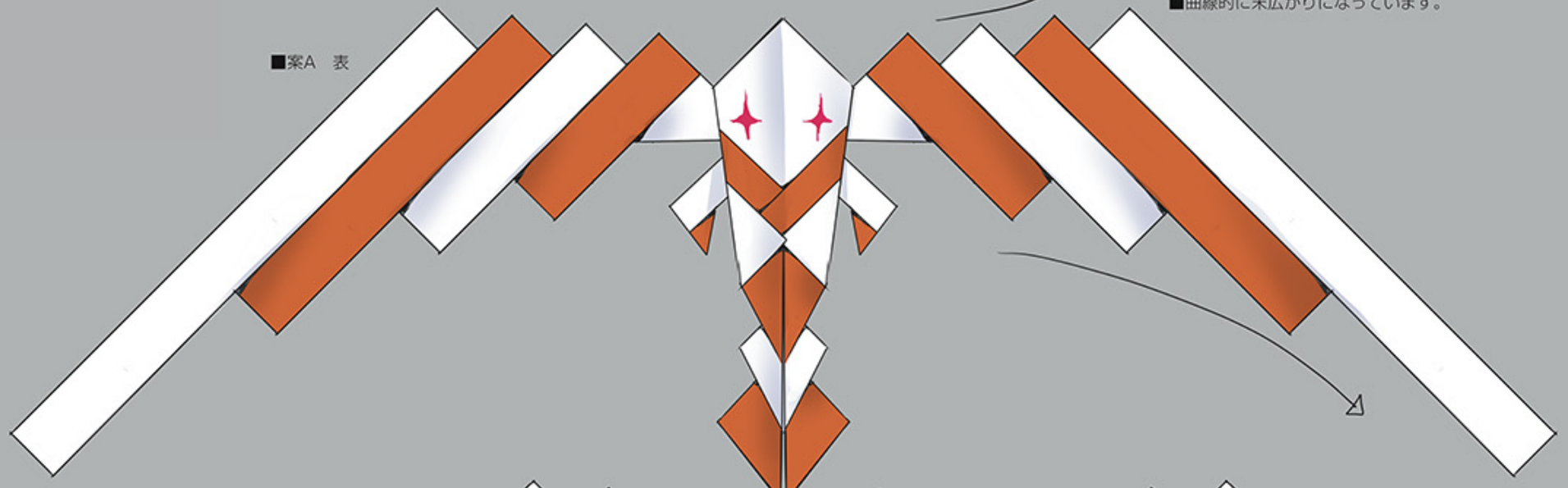


■通常のタイオンの式神からパワーアップしてる感を出したかったのですが
お客さんには見分けがつかないと思ったので、ツートンカラーにしてみました。
色と目の角度が変わります。

■モンド(飛行モード)

■曲線的に末広がりになっています。

■案A　表



■飛びそうな呪文



■案A　裏

クリエイターコメント

タイオンが使うモンドのデザインも担当しました。漢字っぽい呪文が書かれていますが、モナドにも漢字が浮かぶからいいよね！
モンドの大きな耳のようなシルエットは、ユーニの翼がモチーフになっています。
実は折り紙を２枚使って実際に作ることができます！　って書きたくて頑張って折り方を考えてみましたが挫折しました。[麦谷]

ウロボロス
(ランツ)

キャラクターデザイン 麦谷興一(CHOCO)



ここで　踏ん張らねぇと――

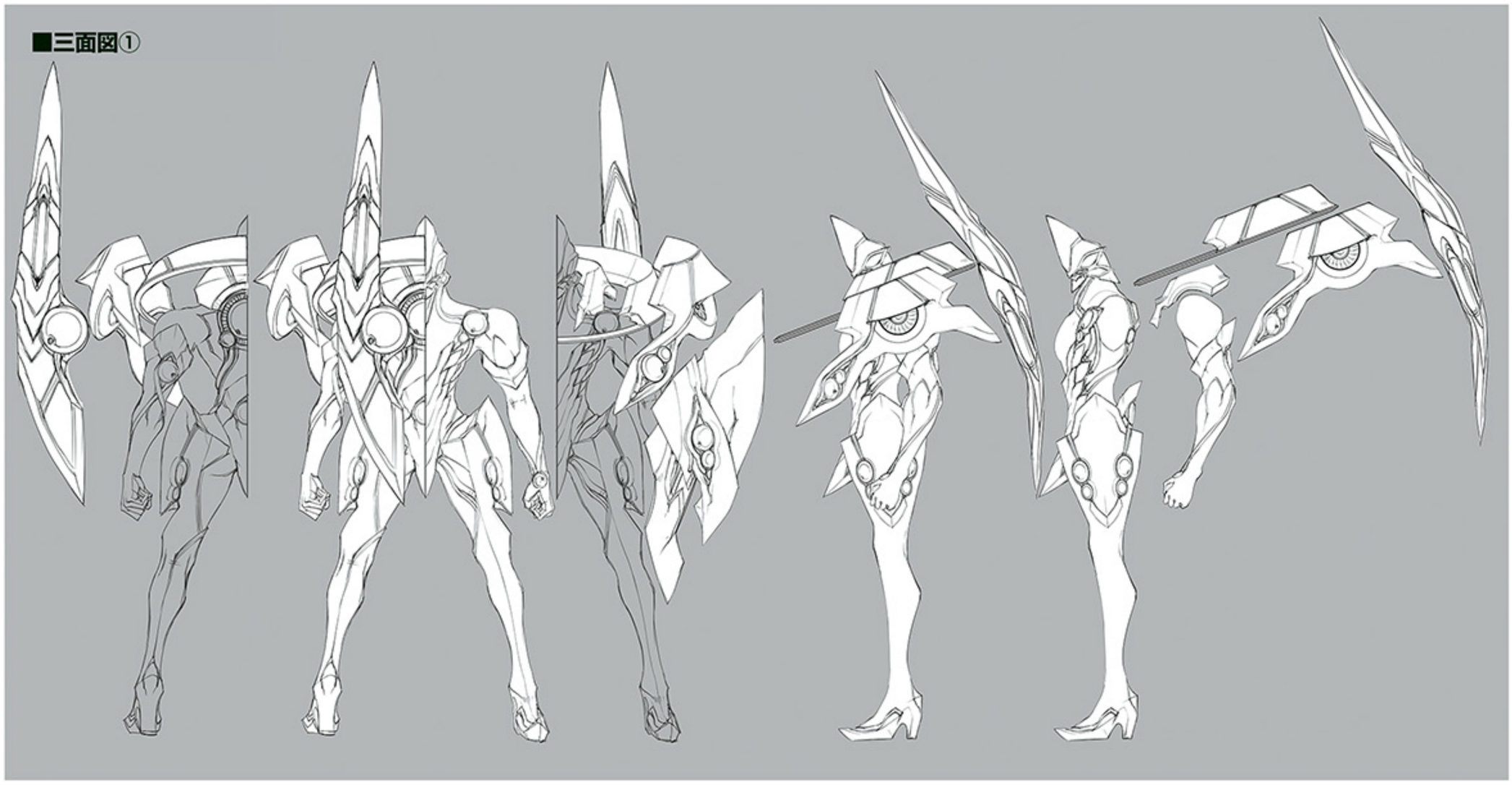
ウロボロスの力を解放させたランツが、セナとインタリンクを果たして変身した姿。初めて変身に成功したのは、コロニー4の執政官であるケイとの戦闘中。ケイがメビウスへと変身したことで一行は窮地に追いやられるが、命の火時計によって兵士達の命を粗末に扱うケイにランツとセナの怒りが爆発し、力を解放させた。両手に備えた盾のようなナックルで、攻防両面で活躍を見せる。

クリエイターコメント

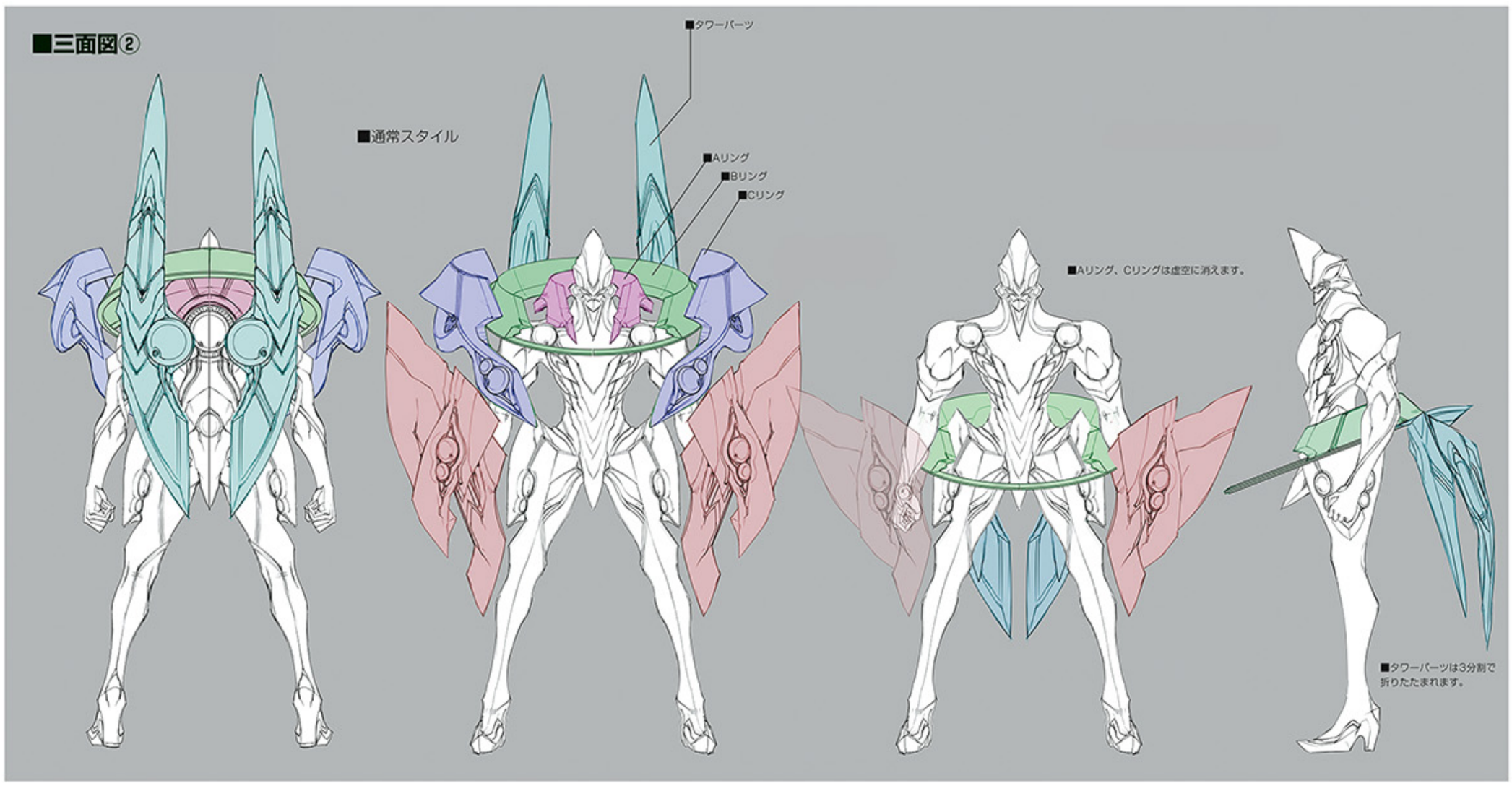
真っ直ぐな性格のキャラなので一発で形状が決まりました。大きな外装のせいでゴツいシルエットに見えますが、足にはくクビレがあったり、ハイヒールを履いていたりします。
動くと大きな外装が干渉し合ったり、モンクモードに変形する際に外装パーツが消えたり、ナックルパーツが急に増えたり減ったりしますが、そんなことは気にしなくいいや！　と振り切って演出優先でデザインしました。[麦谷]

外見デザイン

■三面図①



■三面図②



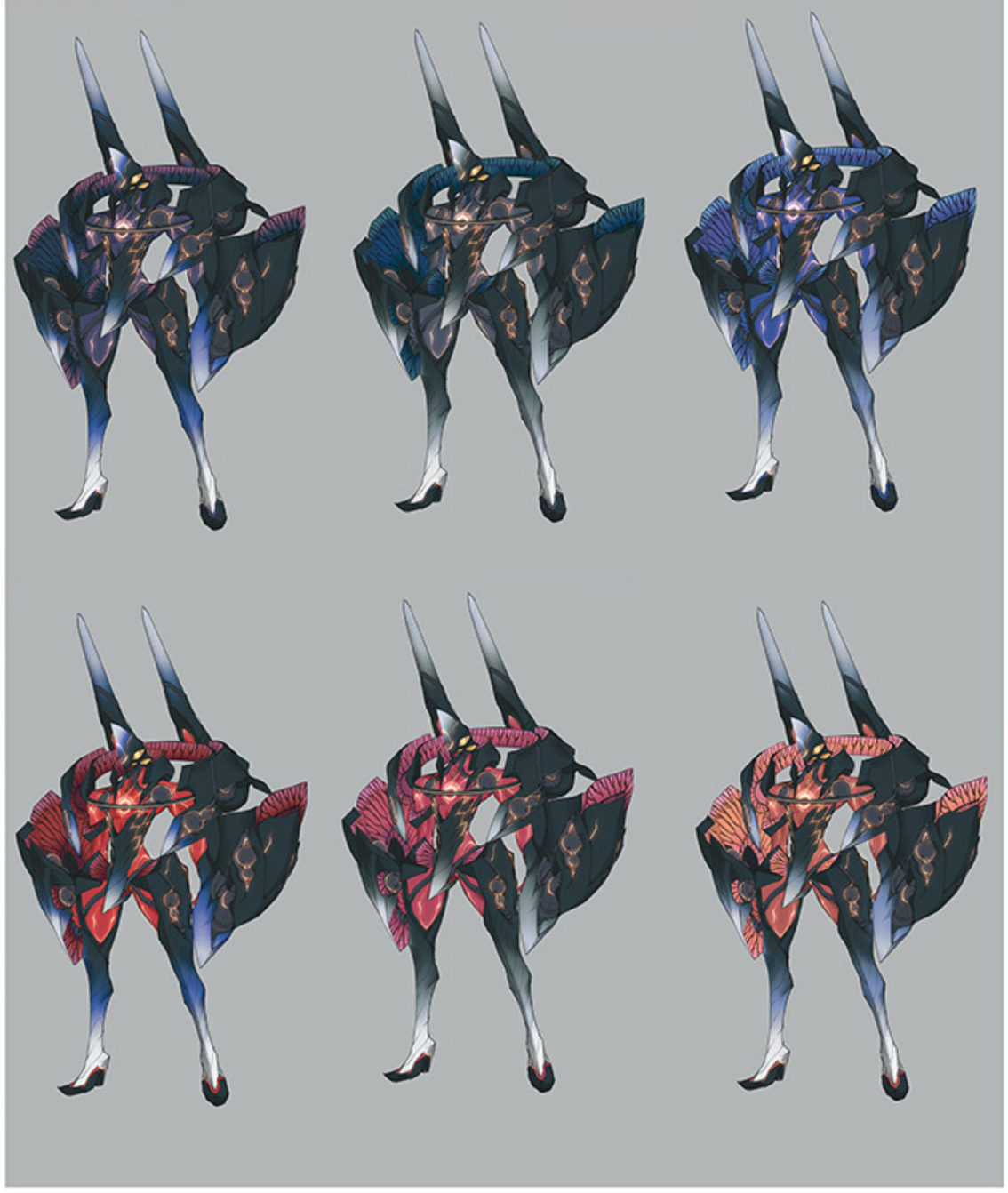
■頭部



■イラストレーション作画工程

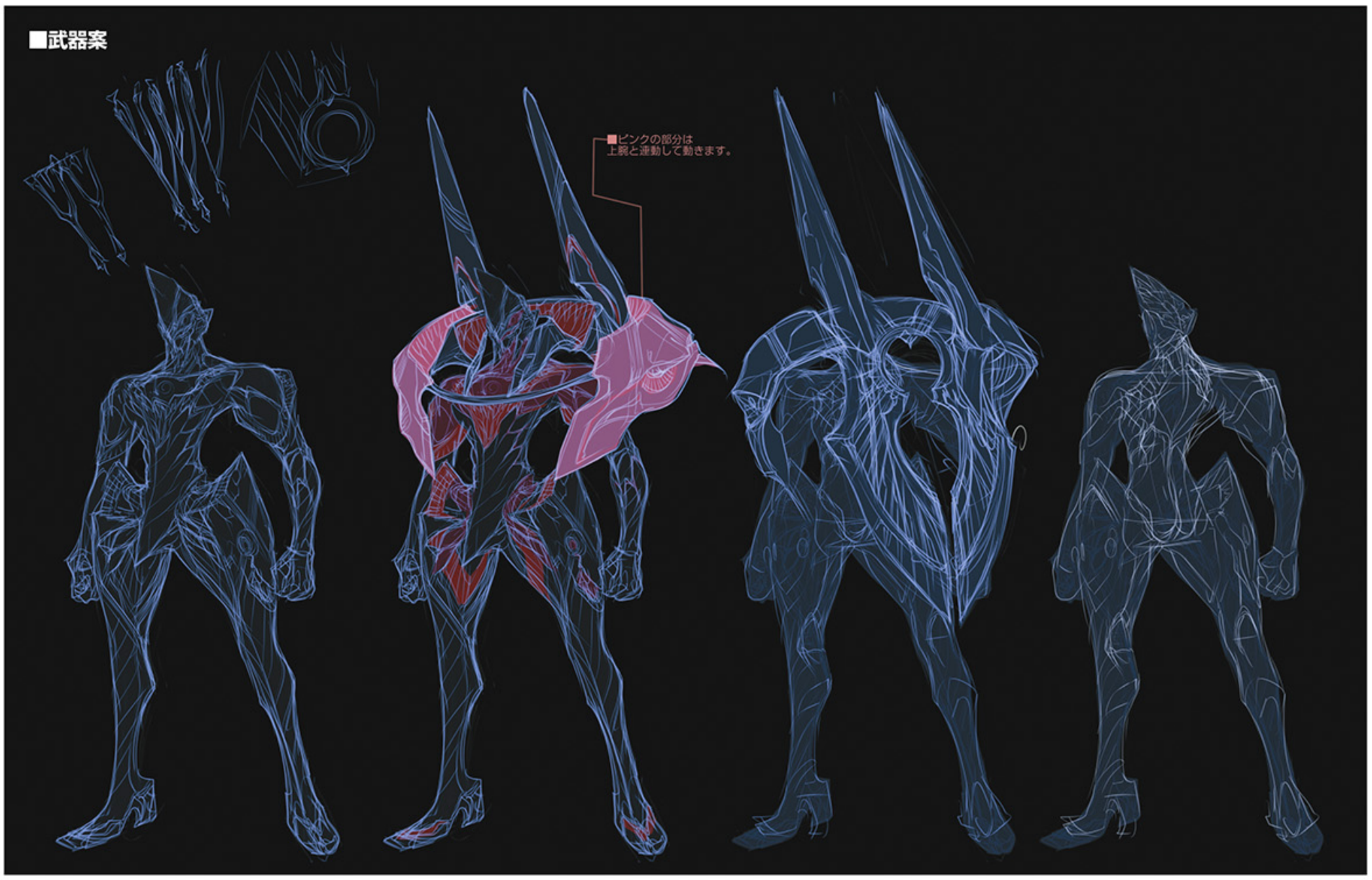


■カラーバリエーション案

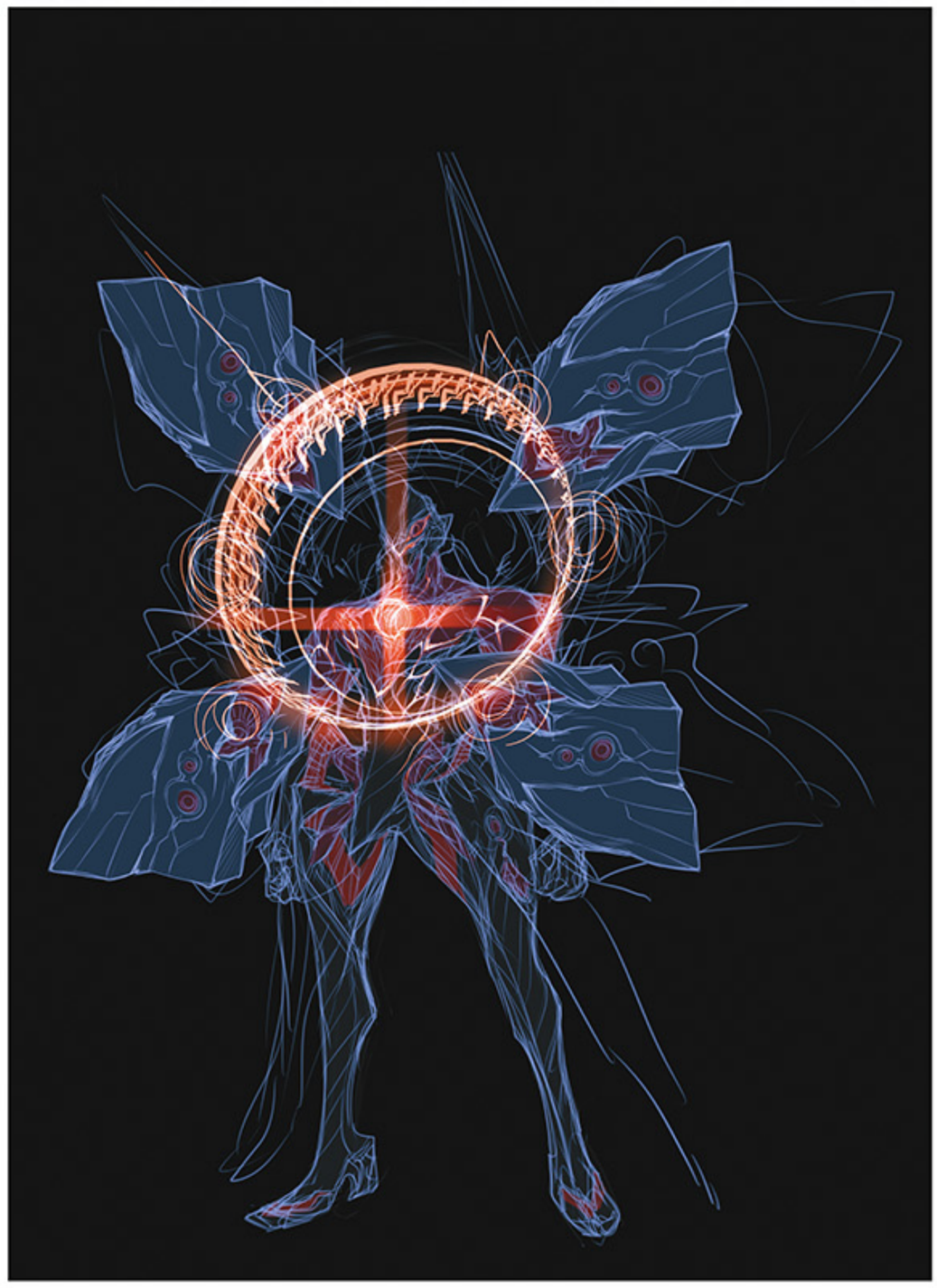


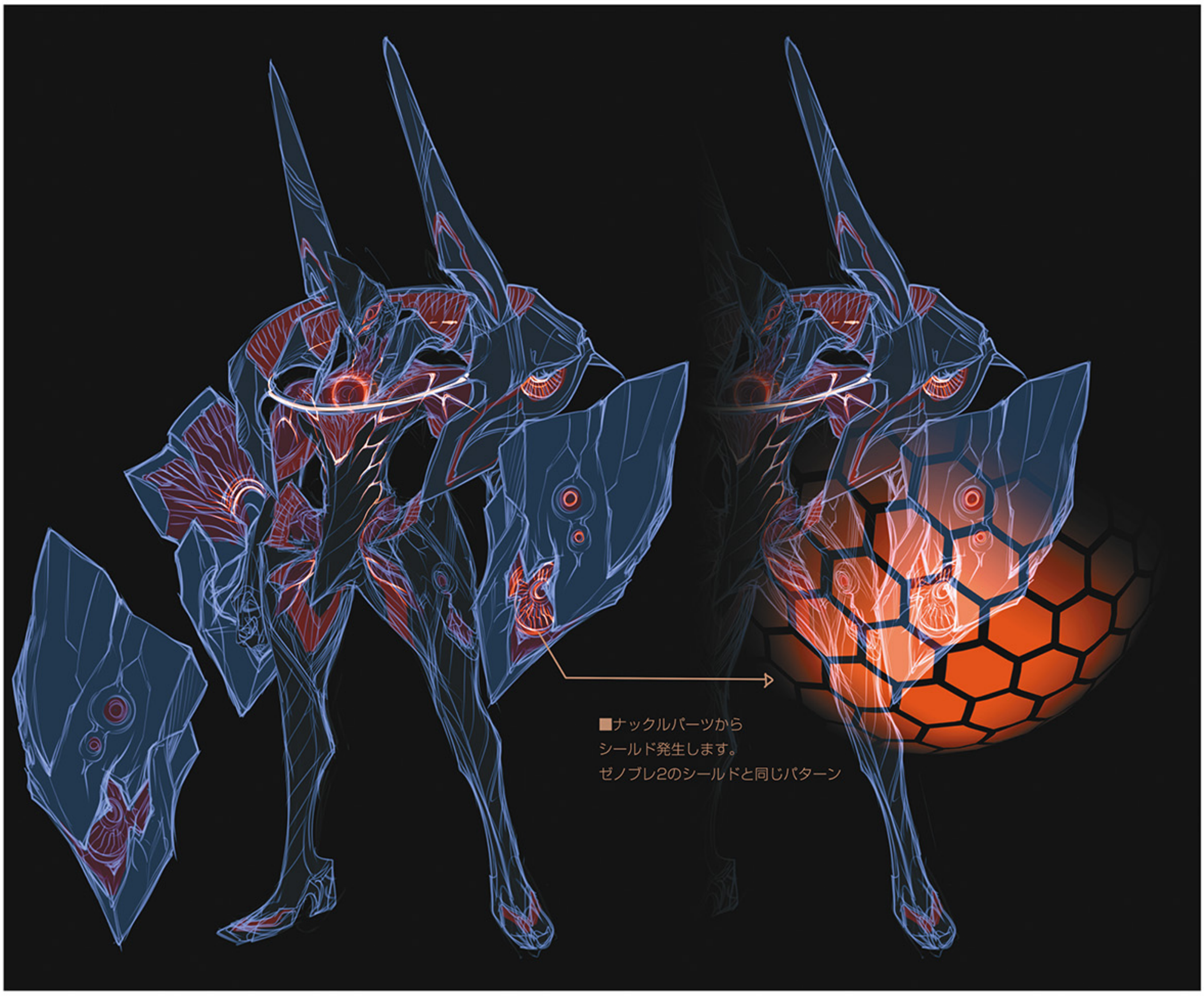
武器デザイン

■武器案




■肩周りのアーマーが下がって
腰巻きのようになります。
前腕のナックルパーツは
ちょっと折りたたまれてコンパクトに




■ナックルパーツから
シールド発生します。
ゼノブレ2のシールドと同じパターン

ウロボロス
(セナ)

キャラクターデザイン 麦谷興一(CHOCO)



タイオンも皆も――
あんたなんかに
絶対にやらせないっ

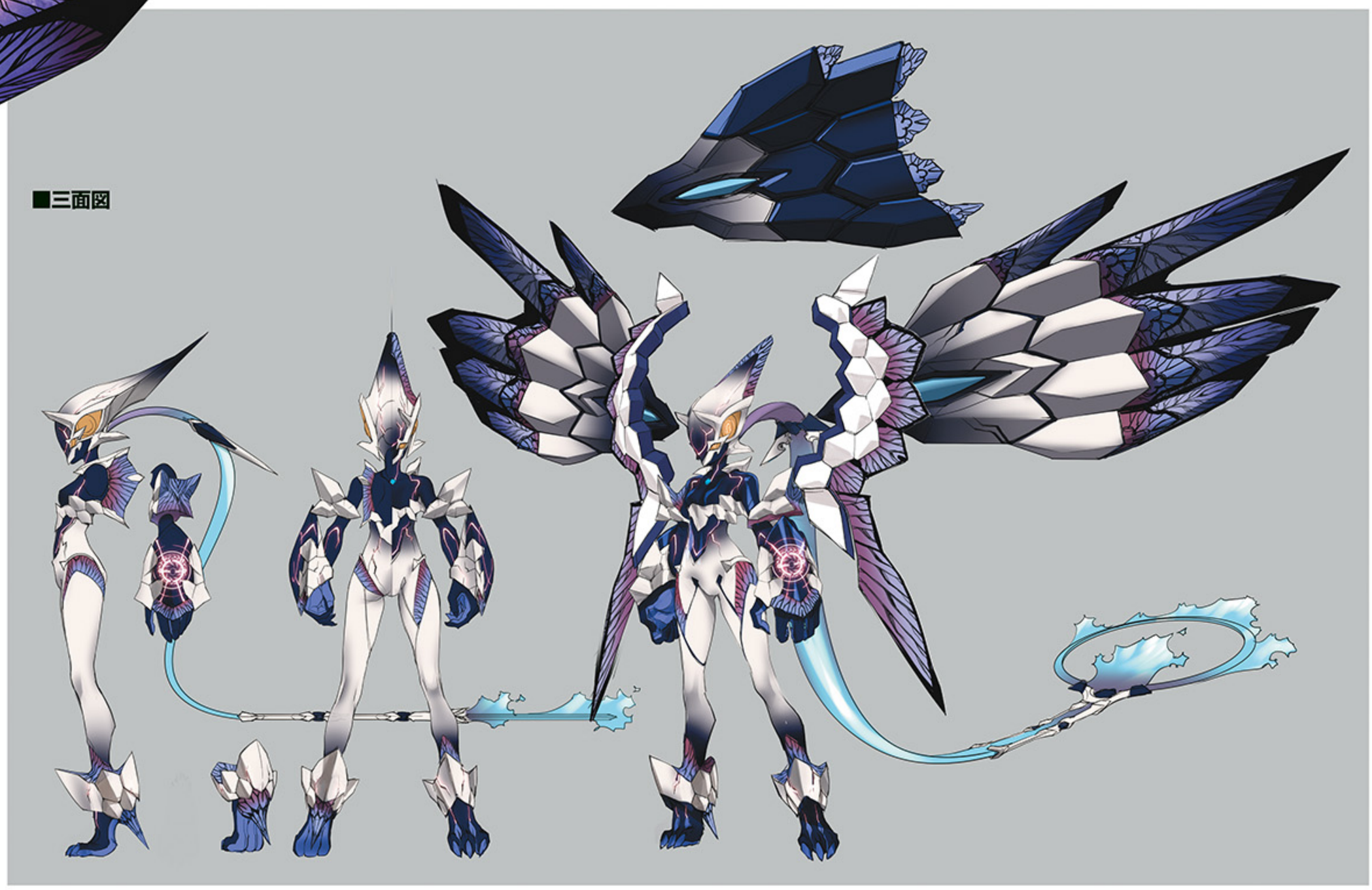
ランツとセナがインタリンクを果たし、セナが主導権を握った状態で変身した姿。巨大なハンマーから繰り出すアーツの数々は強力無比で、どんなに強固な防御力を持つ相手でも難なく粉砕することができる。イスルギの駆る鉄巨神の攻撃から、仲間達を守りたいというセナの想いが高まって変身した際には、ひとりで鉄巨神を持ち上げ、投げ飛ばしてしまうという驚異的な怪力を披露した。

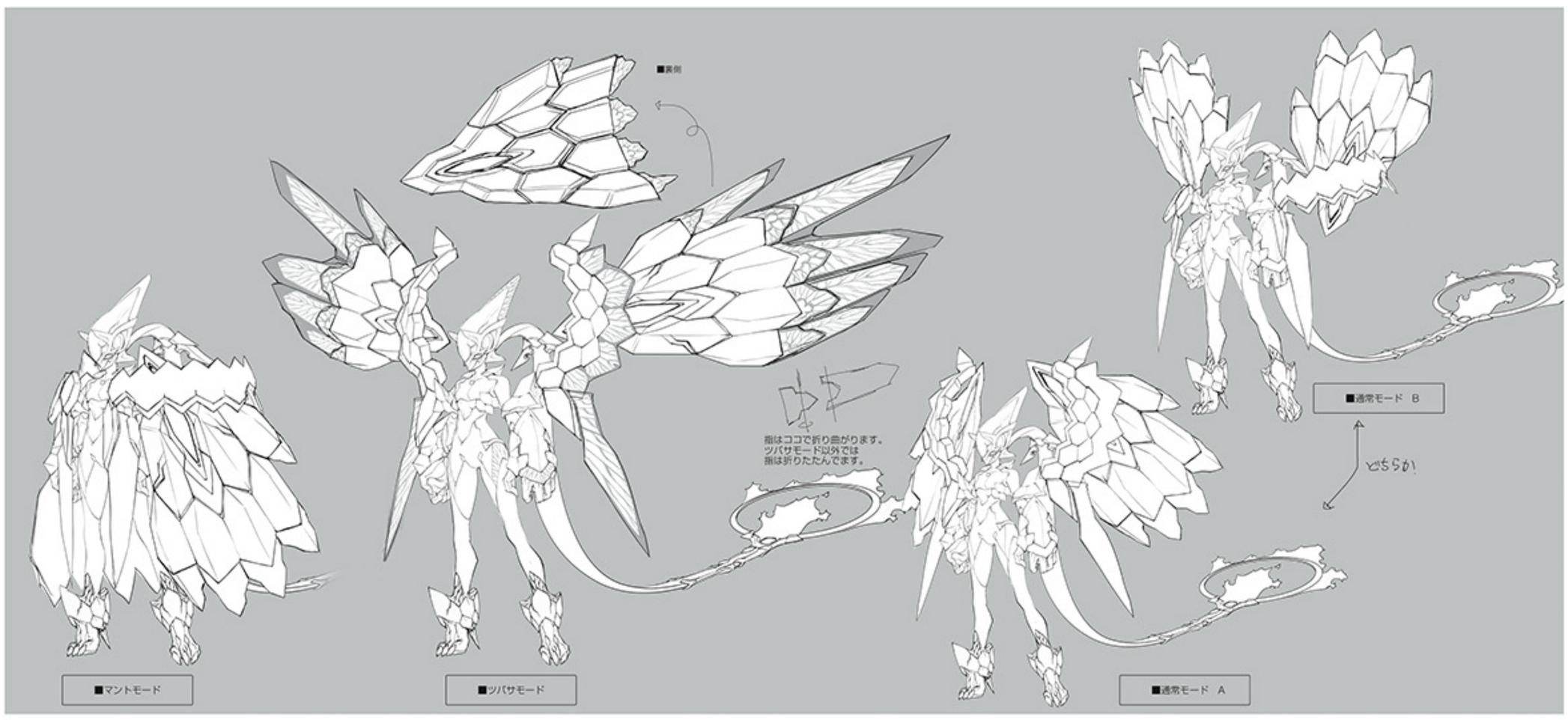
クリエイターコメント

最後までシルエットが決まらず、奇をてらった別案を一考するなど最後まで迷走した子です。シナリオで鉄巨神をひっくり返すというシーンがあるので、そのシーンのためにデザインしてみることにしました。力強く大地に踏ん張りを効かせているのがわかるようなつま先、細マッチョで大きな手。背中の大きな翼ハンドはシリーズの伝統芸の一つですね。この、ハンマーにも変形する翼ハンドをどう扱ってもらえるか心配だったのですけど、鉄巨神をひっくり返すのに使ったり、ゲーム中では大胆で多彩なアクションを見せてくれたのでこちらがびっくりですよ。[麦谷]



外見デザイン

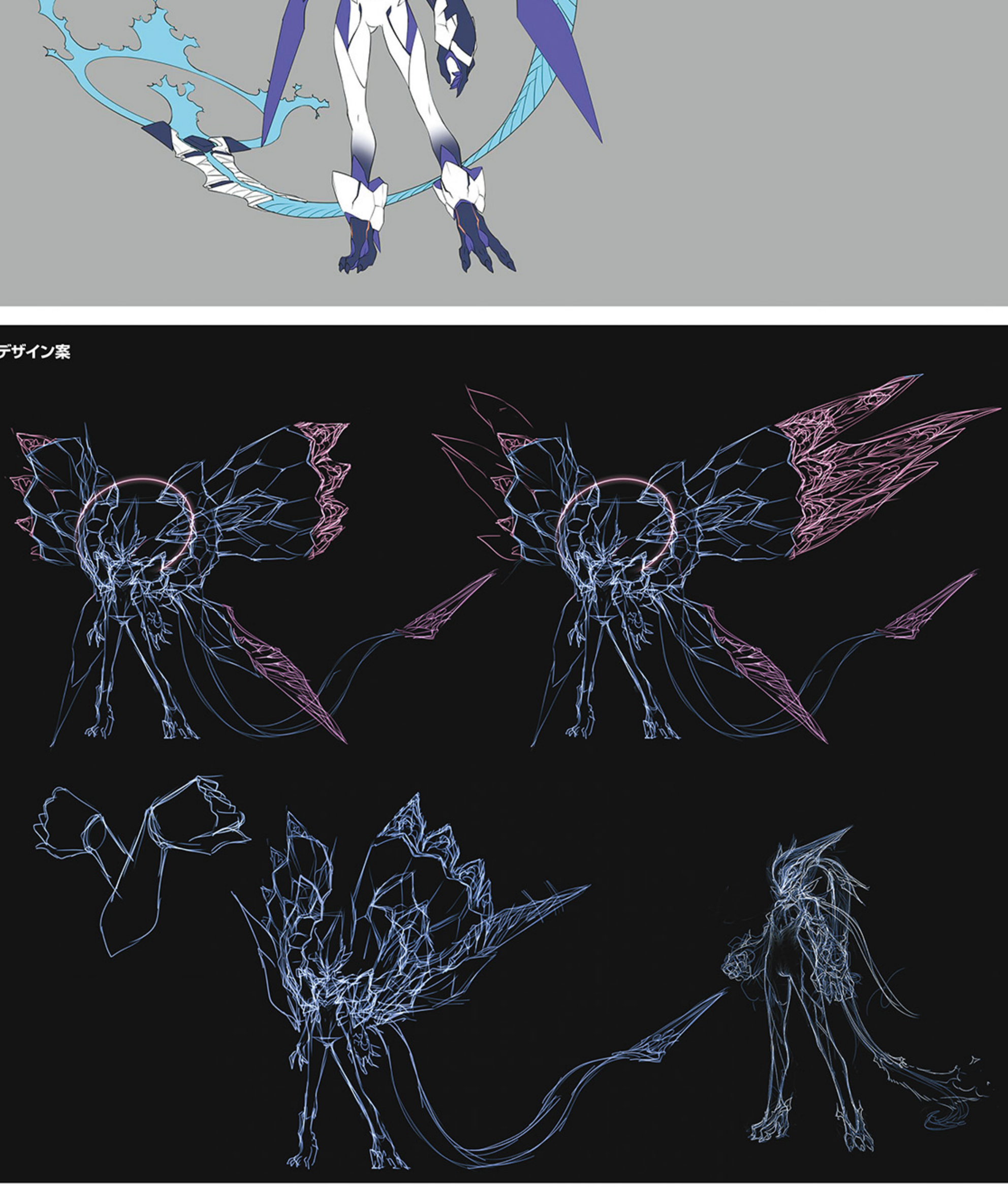

■三面図


■裏側
指はココで折り曲がります。
ツバサモード以外では
指は折りたたんでます。
■通常モード B
どちらか
■マントモード
■ツバサモード
■通常モード A

■イラストレーション作画工程



■デザイン案

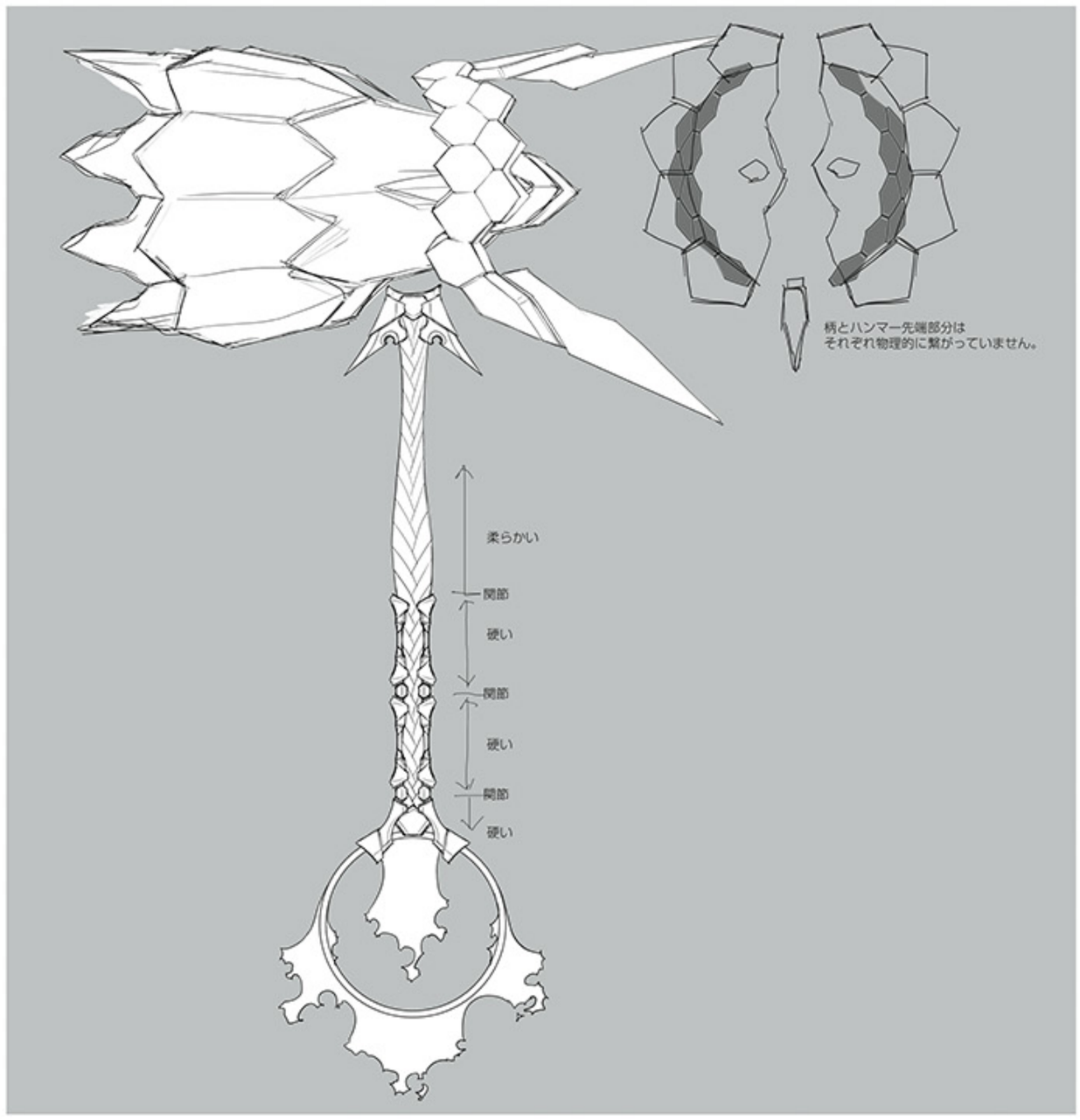


武器デザイン

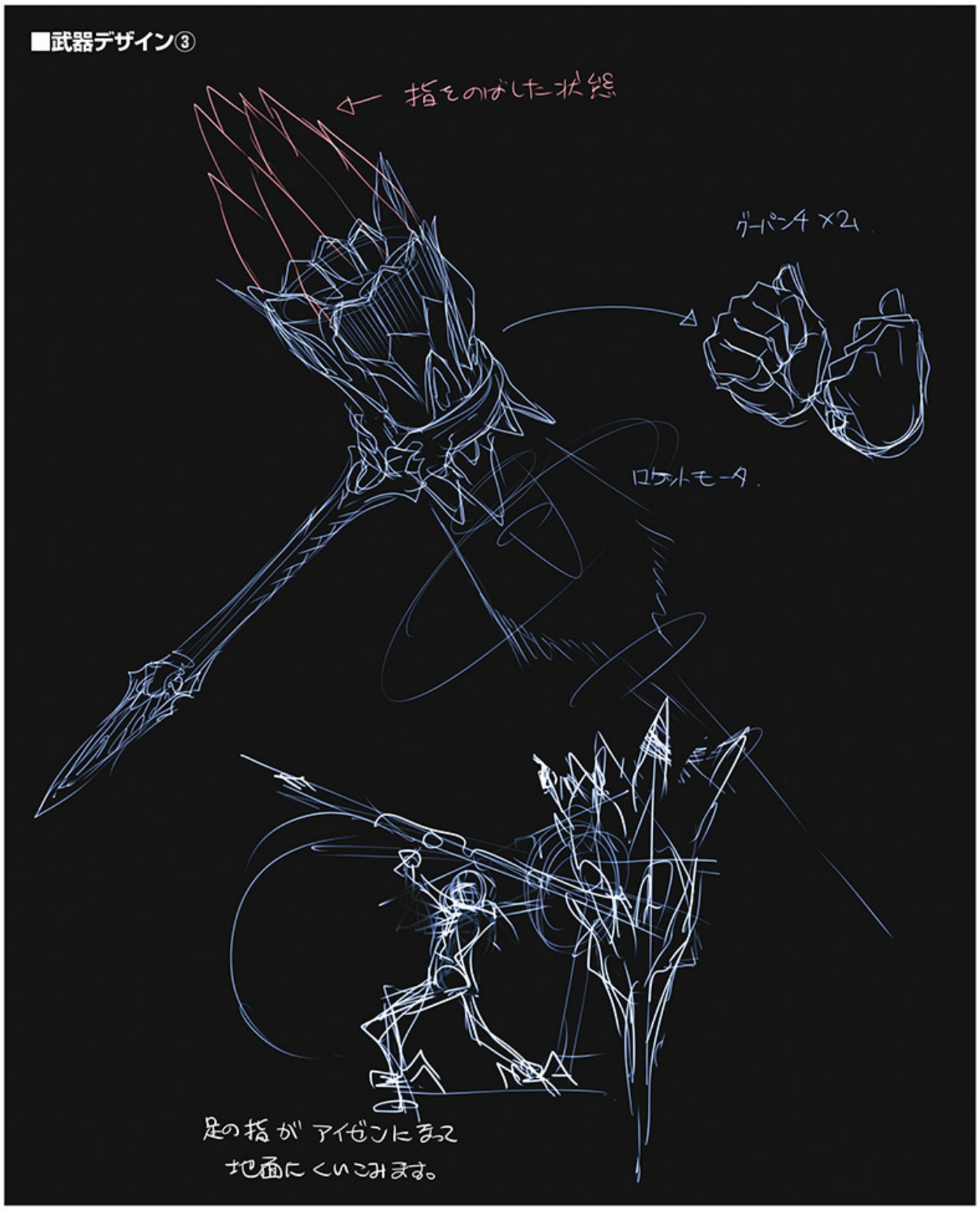
■武器デザイン①

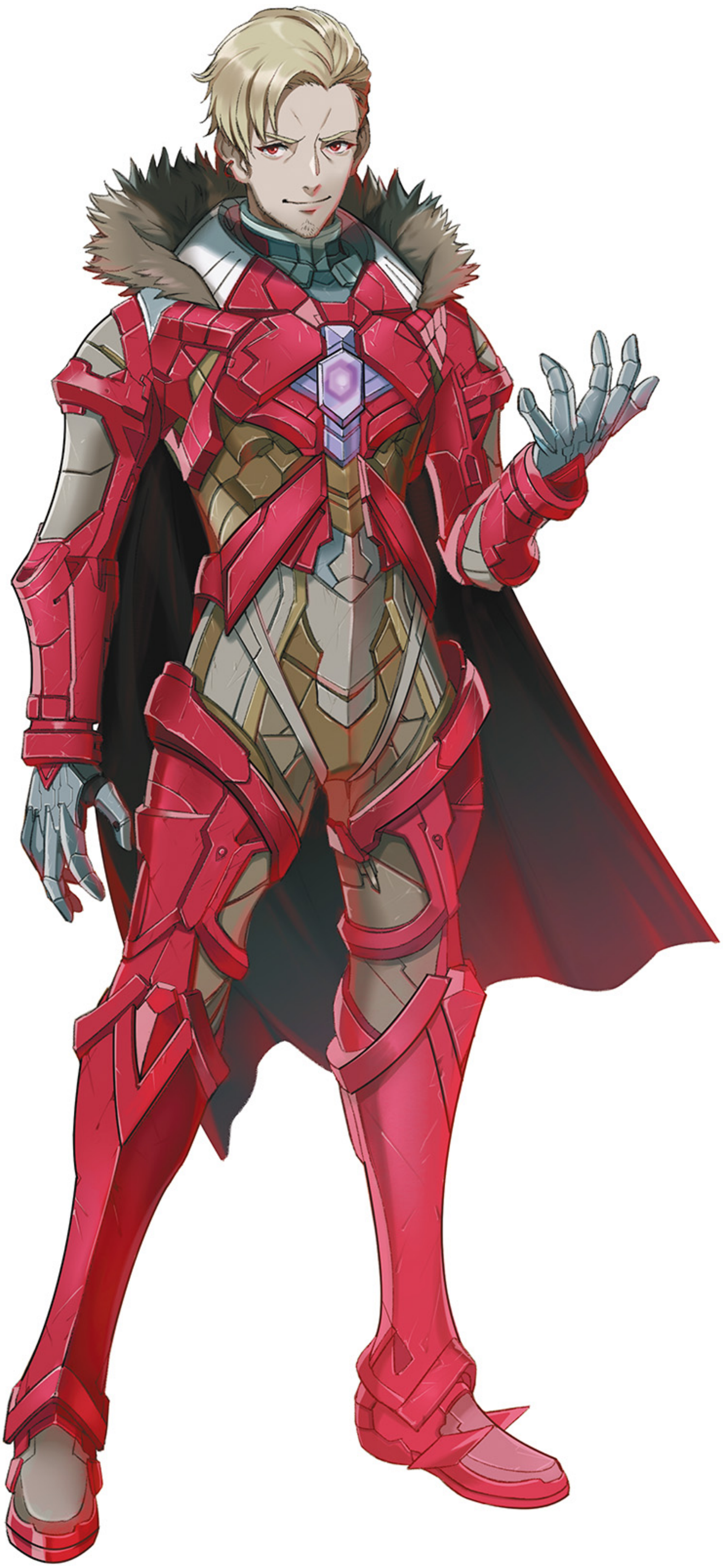


■武器デザイン②



■武器デザイン③





ディー

声優 上田 燿司

キャラクターデザイン 齋藤 将嗣

イラスト モノリスソフト

控えめに言って――
最高だなぁ

ウロボロス・ストーンを巡る戦いの中、ノア達を突如襲撃してきたメビウス。ジェイとインタリンクした姿による圧倒的な力で追い詰めていくが、ノア達がウロボロスの力を覚醒させたことで思わぬ反撃を受け、その場から撤退する。

その正体は“黒焔のディルク”という異名を持つアグヌス軍所属の兵士だった男。武器とする鉤爪で、敵味方関係なく首を跳ね飛ばし、さらにはその首をコレクションとして収集するという、残忍な趣味を持つことで恐れられており、その極悪非道な行いゆえに、アグヌス軍の教本にも掲載されていた。

過去の生におけるユーニがいたコロニーを壊滅させた経験があり、その記憶がフラッシュバックしたユーニの精神を揺さぶって楽しむ素振りを見せるなど、メビウスとなってもその非道な性格はいっさい変わっていない。

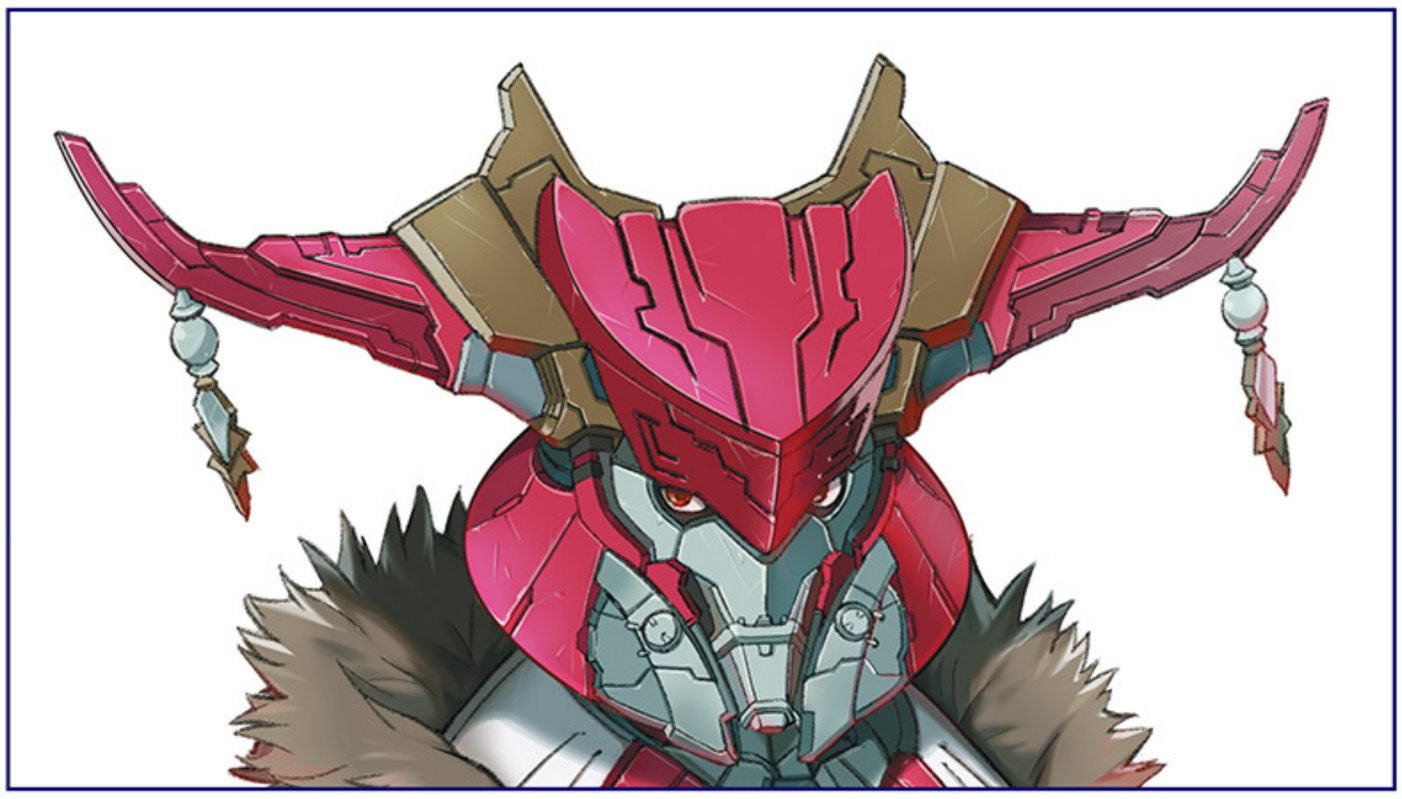
天空の砦における戦いでは、一度はノア達に追い詰められるも、戦意を失っていたジェイと強制的にインタリンクを行い戦闘を続行。しかし、ノア達の呼びかけに応えたジェイに肉体の自由を奪われ、消滅現象を引き起こされてしまう。そして成す術もないまま、ジェイと共に世界から消え去ることになる。

クリエイターコメント

ディーの初期デザインは、クレイジーさを全面に出したものだったので没になりました。高橋監督から「二枚目だけど悪い奴」とのオーダーがあり、現在のデザインになりました。メビウスの衣装デザインはモノリスソフトさんで行っていますが、デザインラフでは私が描いた西洋甲冑をイメージしたものになっています。［齋藤］

イラストの別バージョン

■マスクあり



コスチュームデザイン

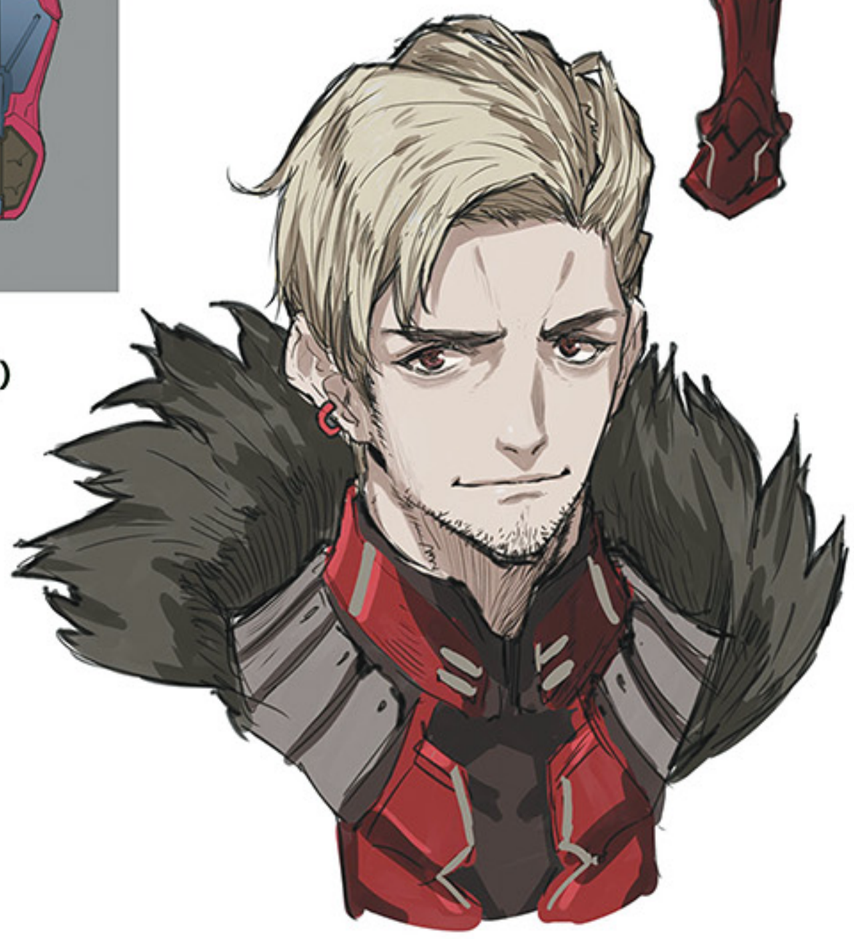
■デザイン案



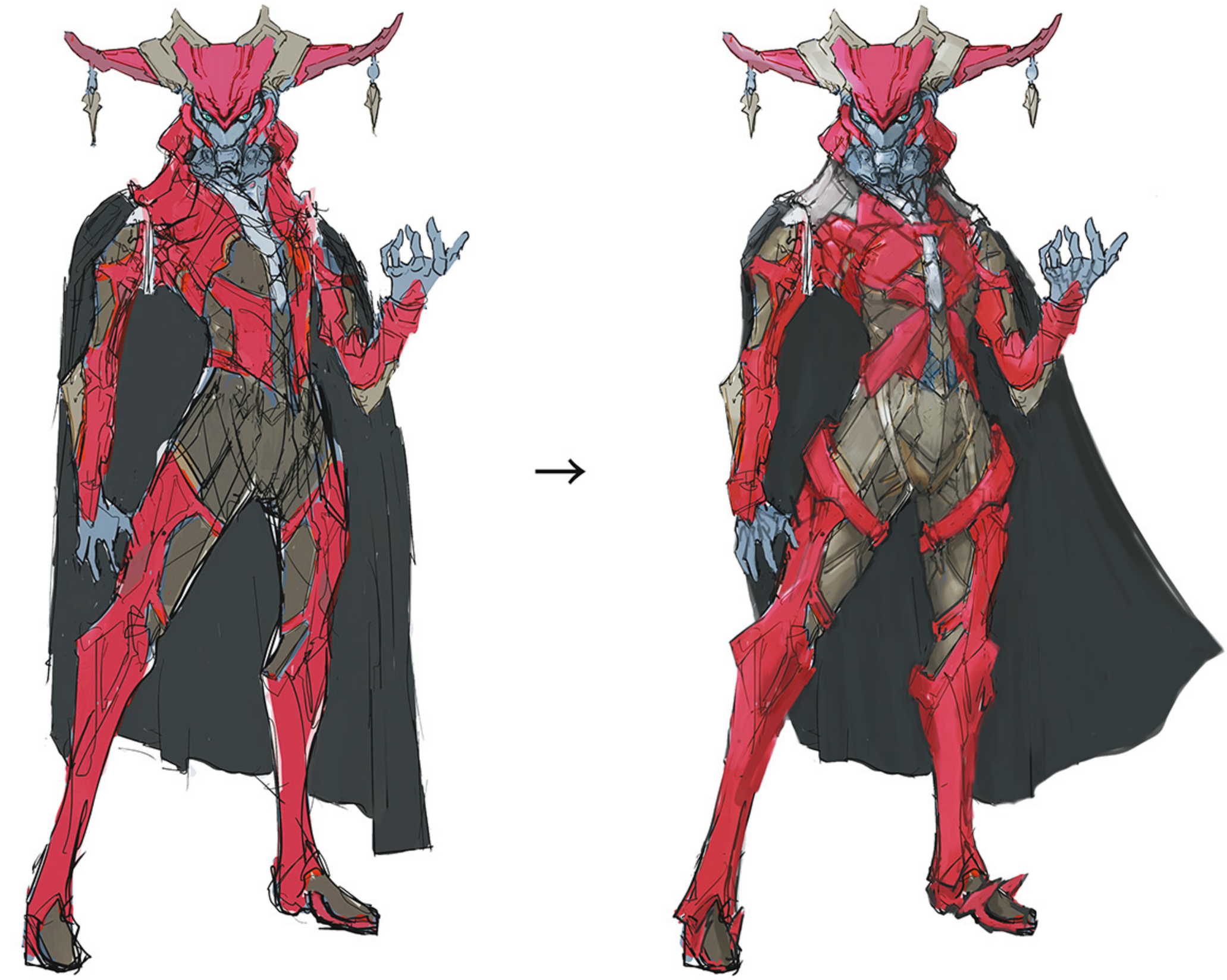
■ラフデザイン（全身）



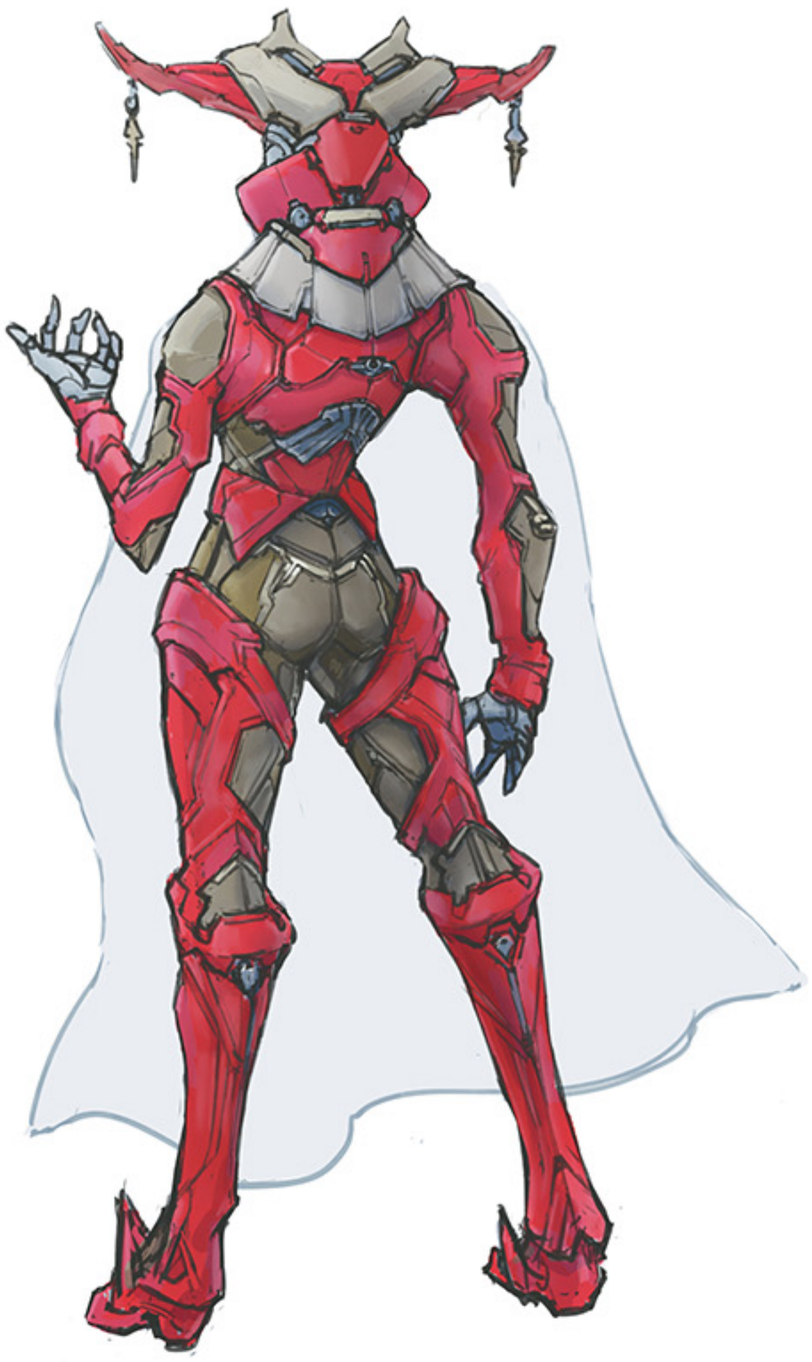
■ラフデザイン（頭部）



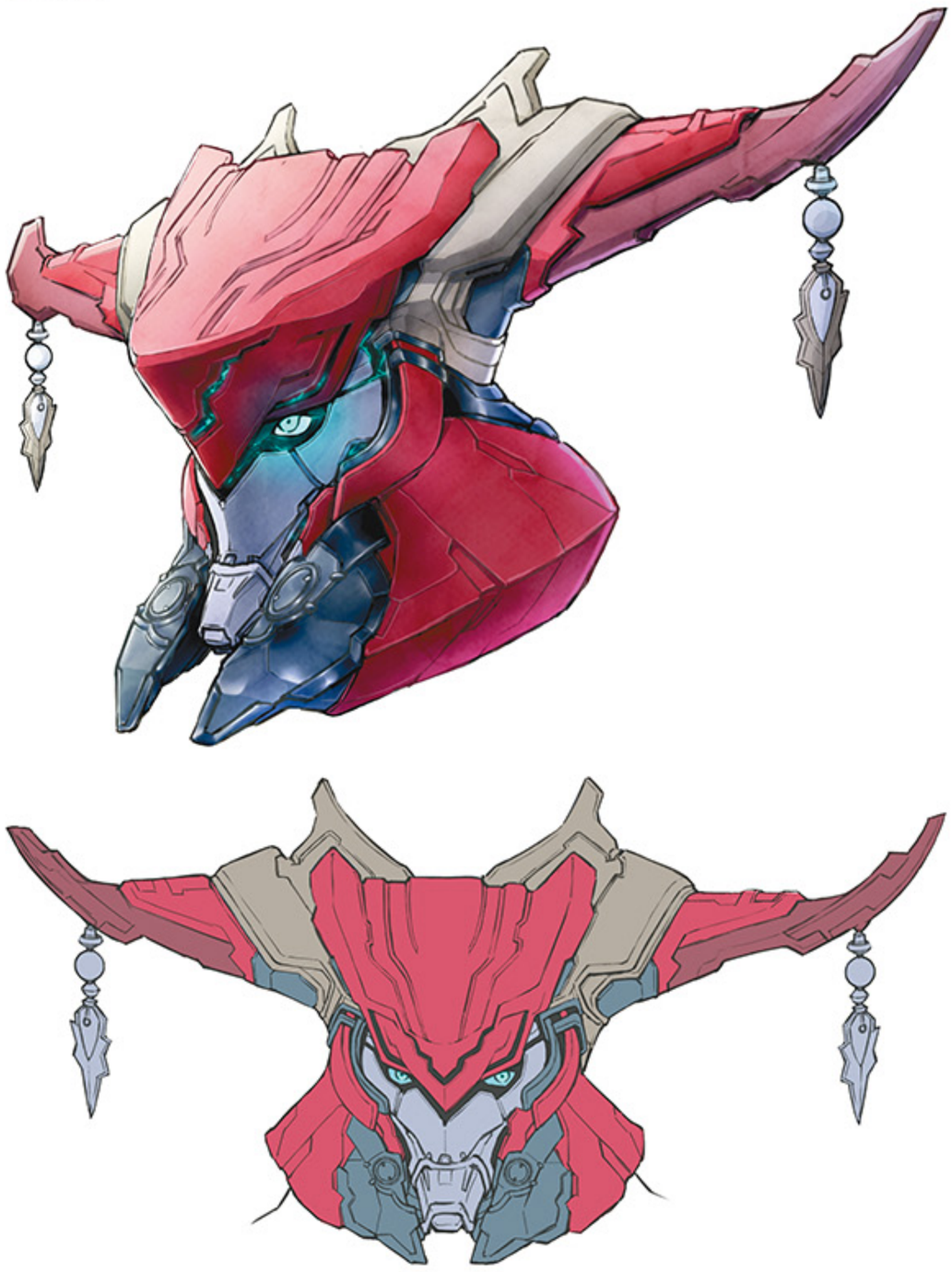
■ラフデザインとディテールアップデザイン



■背面



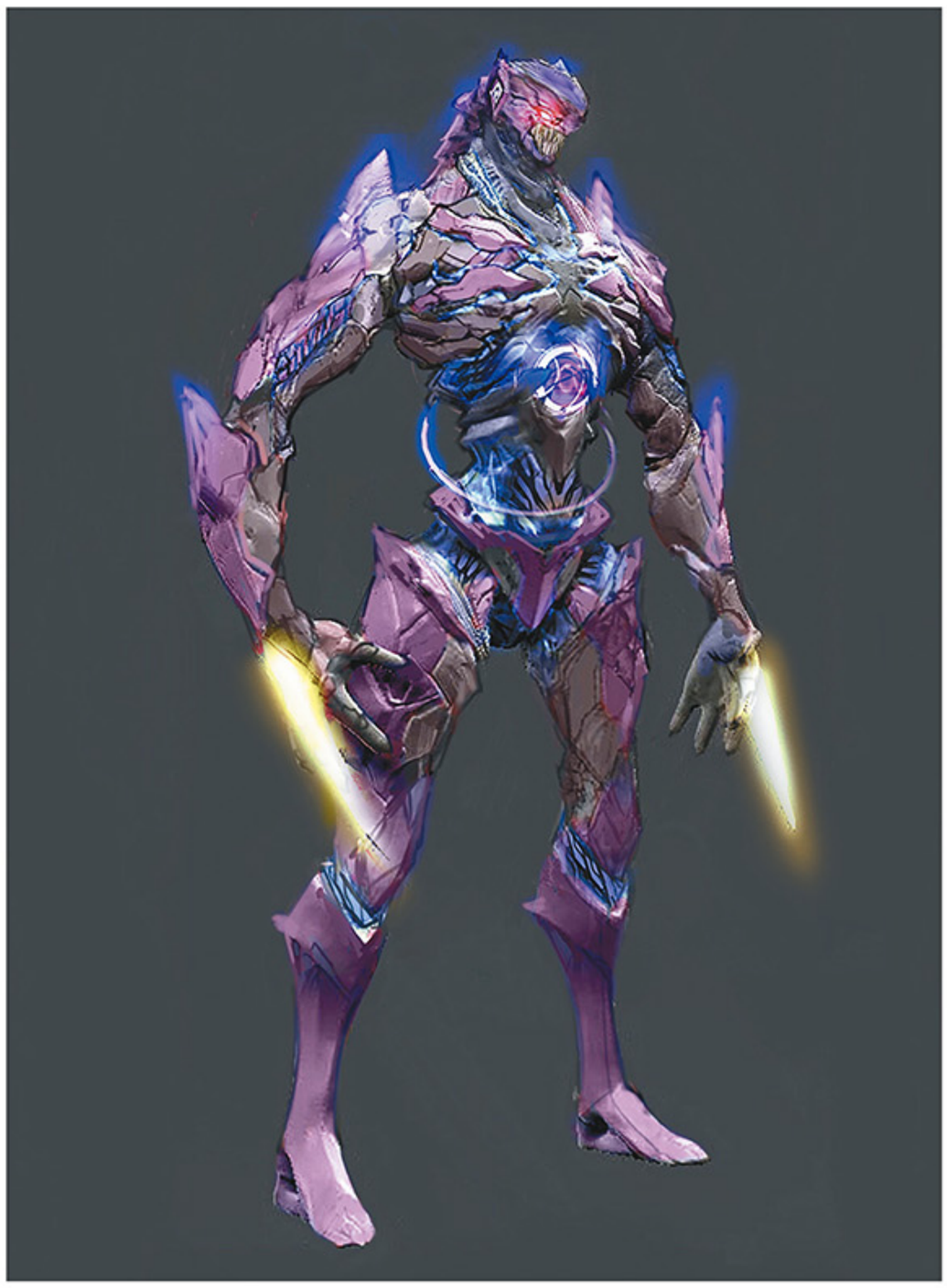
■マスク



■腕部

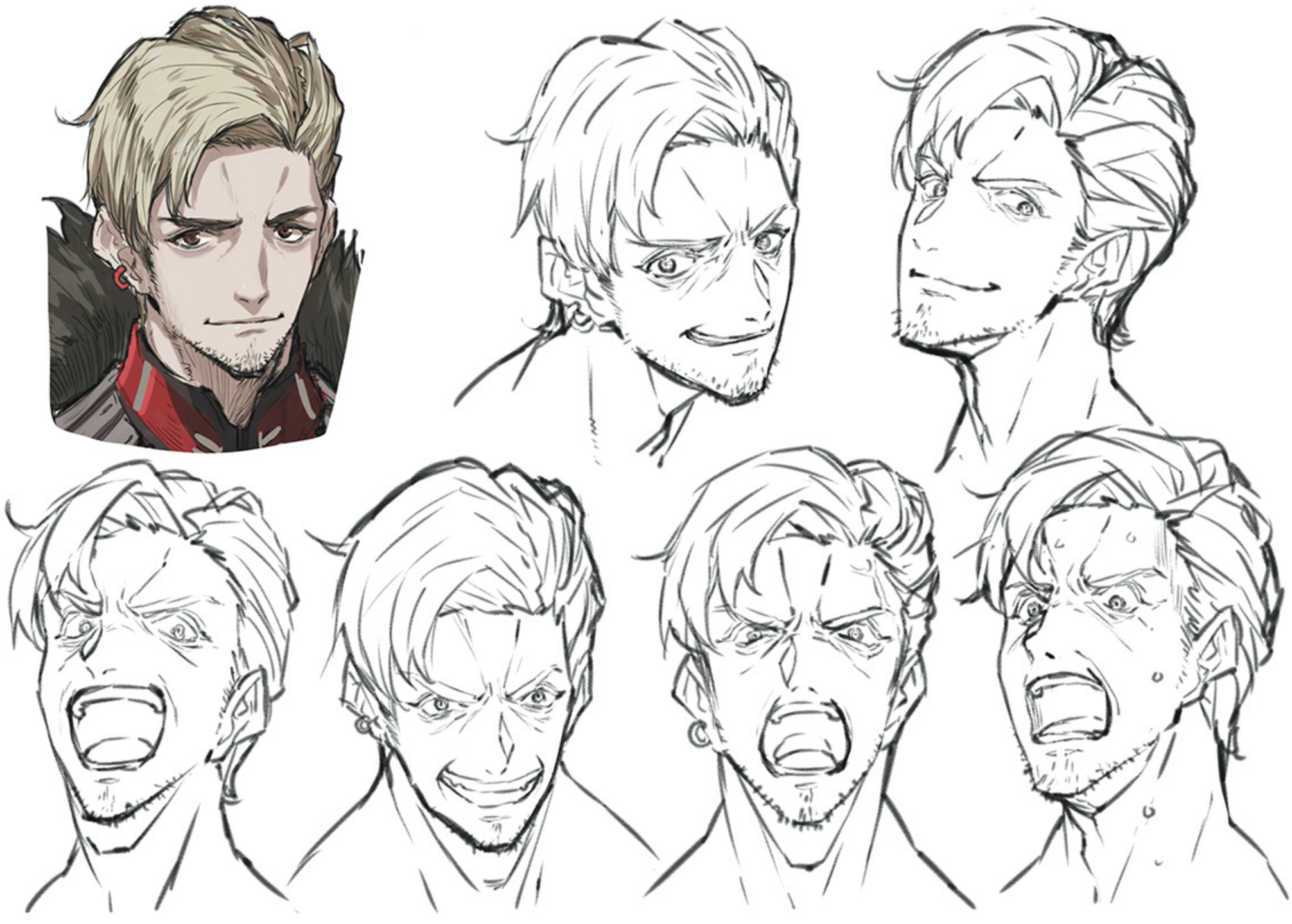


■全身図（メビウス）



表情デザイン

■表情





エヌ

声優 新井 良平

キャラクターデザイン 齋藤 将嗣

イラスト モノリスソフト

これは選択だ
己にとって
最も幸福な道を選んだ結果だ

金色の鎧と仮面を纏った、ケヴェスキャッスルの執政官。その正体は、遥か過去の時代におけるノア本人。幾度も死と再生を繰り返しており、その度にミオと巡り会い絆を育むが、いずれも非業の死を遂げるという運命の輪廻に囚われていた。また、ミオに先立たれる絶望も数多く経験したことで未来への希望を失い、ミオとの永遠の日々を手にするために、ゼットの甘言を受け入れ執政官となった。ミオも執政官であるエムとなり、永遠の命を手にすることとなる。以降はゼットの命令に従うままに、ウロボロスに連なる者やシティーの人々を虐殺し続ける悪鬼のような存在となってしまう。

歪みきった心はノアにも向けられ、エヌ自身と同じ苦しみを与えようと、ミオの成人の儀をノアの眼前で行おうと画策。しかしその時、消滅したミオは肉体を交換していた自身の伴侶であるエムだと判明。最も避けたかった悲劇を自らの手で引き起こし、絶望の底に沈んでいく。その後、オリジンで再びノア達の前に現れ、最後の戦いを挑むも敗北。ノアとミオ、そしてエムの言葉を受けて、改めてウロボロスとしての道を歩むことを決め、ノアの手を取りひとつになった。

クリエイターコメント

愛する人のためにメビウスと化した、もう1人のノアです。エヌとエムは常に2人セットで行動することをテーマにデザインしました。胸の赤いXマークでノアと同一人物であると示しています。マスクはエヌ、エムともモノリスソフトさんのデザインです。［齋藤］

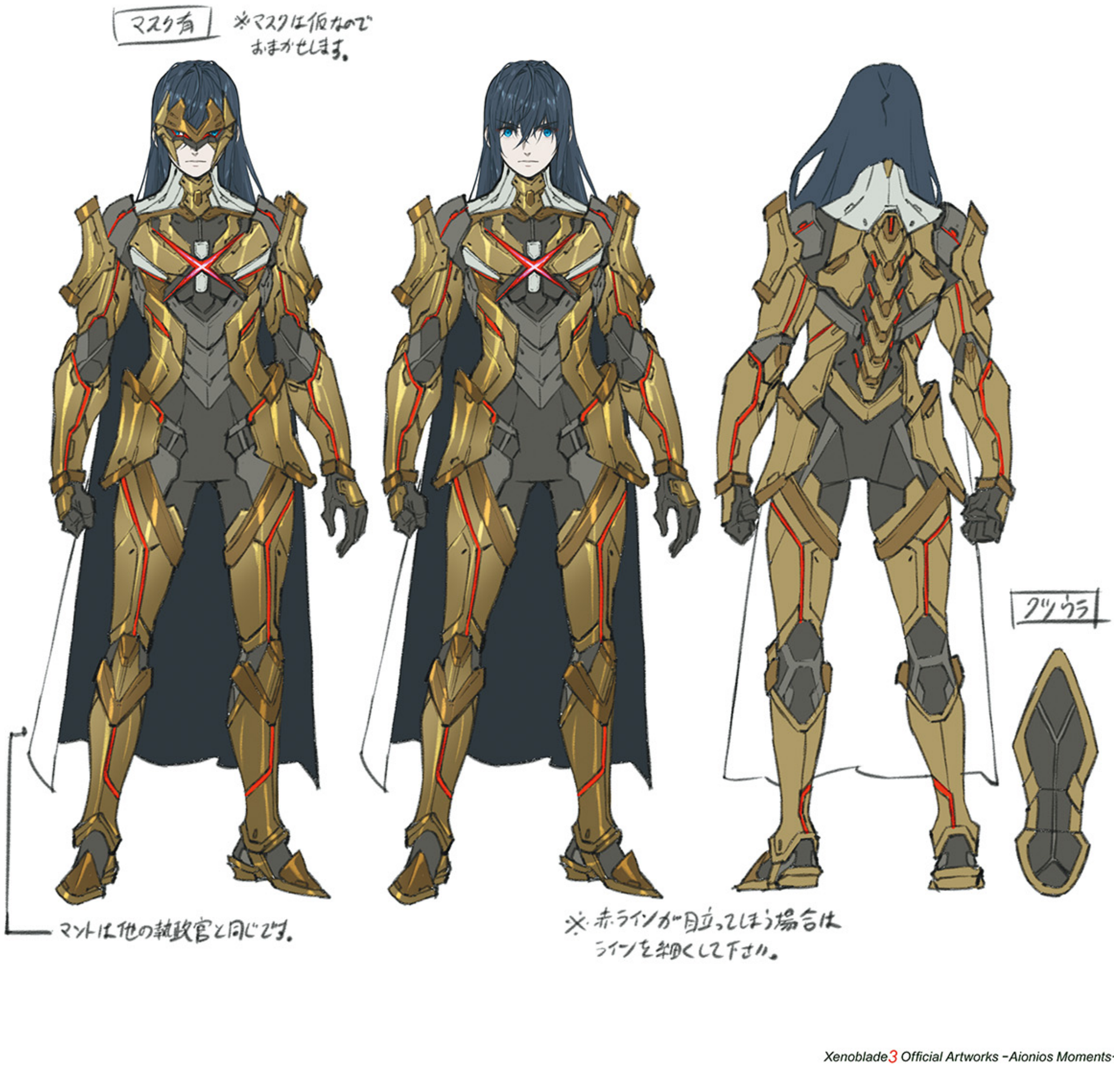
イラストの別バージョン

■仮面あり



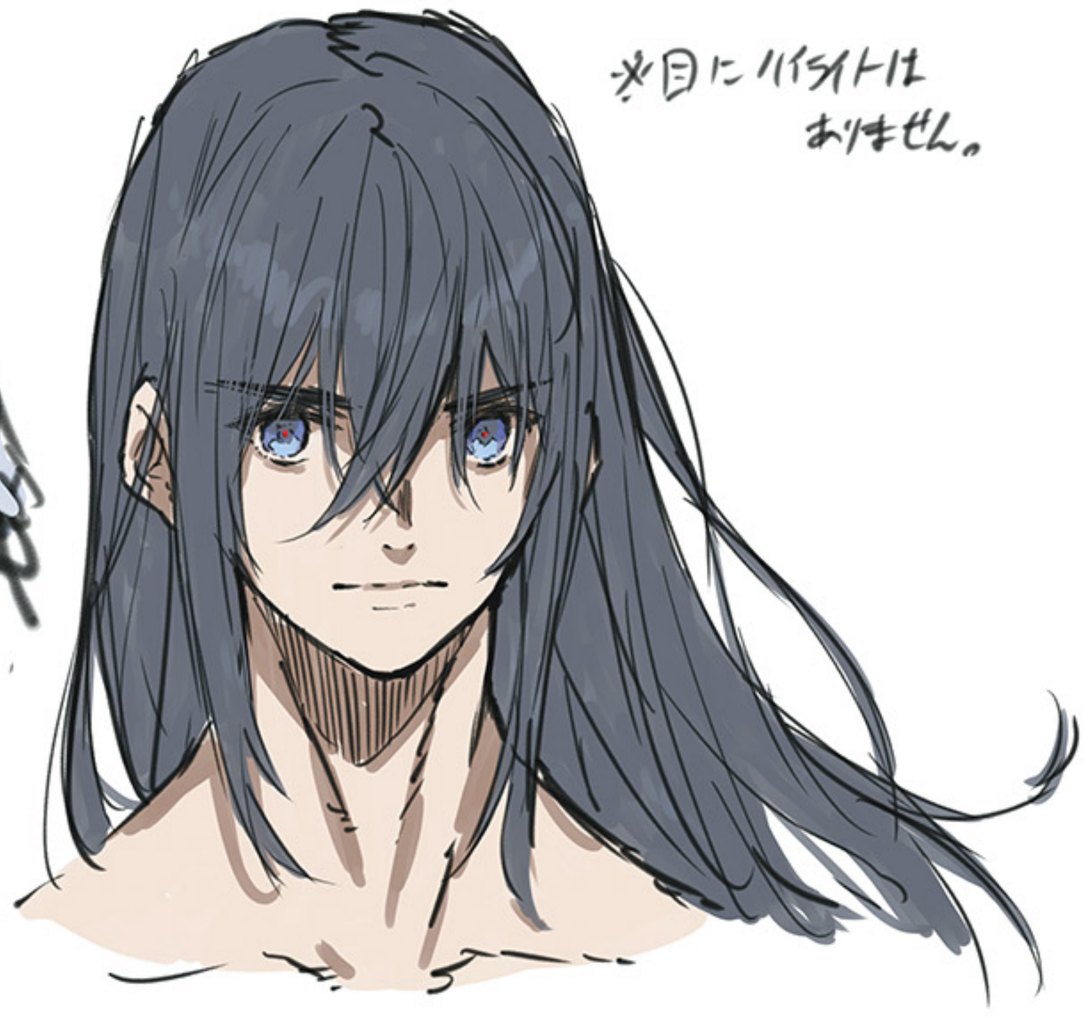
コスチュームデザイン

■二面図

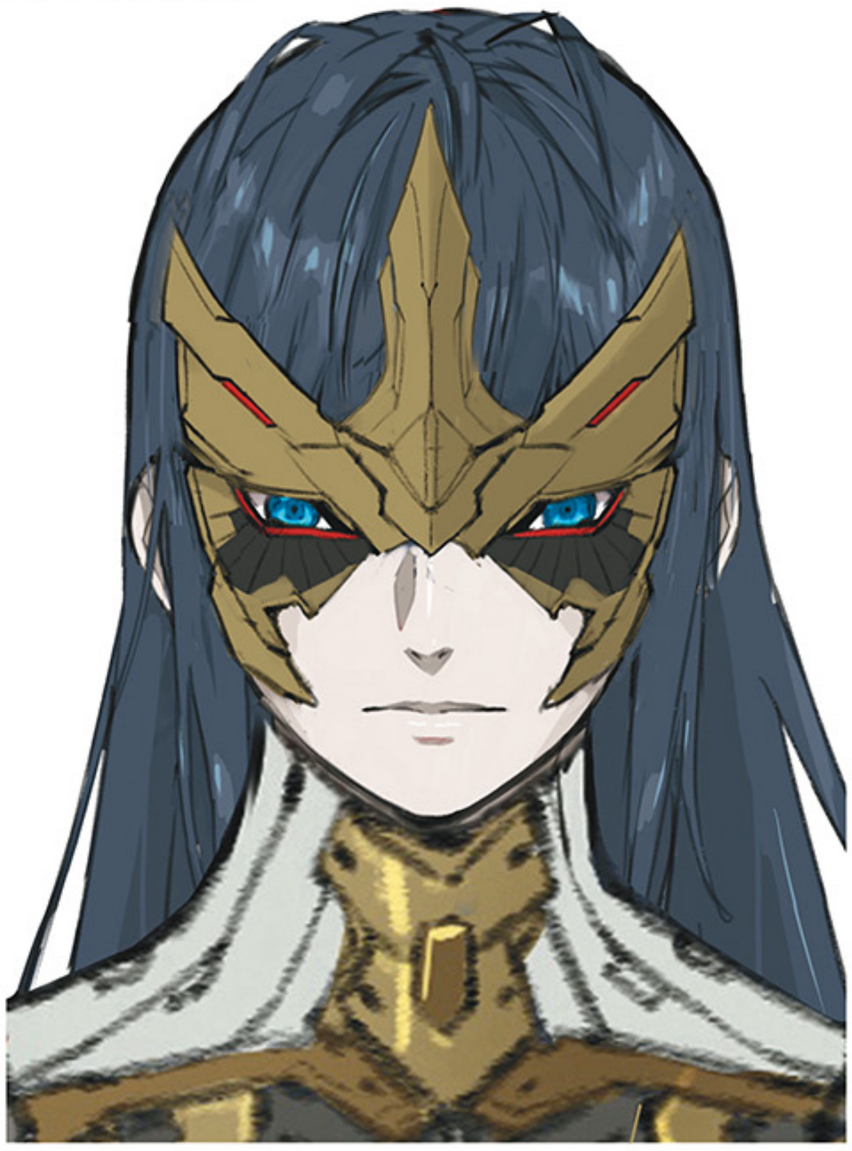


■デザイン案





■顔アップ(仮面)



■顔アップ(素顔)



表情デザイン

■表情①








■表情②








エム

声優 津田 美波
キャラクターデザイン 齋藤 将嗣
イラスト モノリスソフト

私が乗っ取っている間
あなた達は何もできない
ただの傍観者――

エヌと行動を共にすることが多い執政官の女性。遥か過去において生まれていたミオ本人であり、エヌと同じく何度も死と再生を繰り返してきた存在。

ノアがゼットの勧誘を受け入れて執政官エヌとしてメビウスに加わったことで、ミオもエムとして執政官になり、共に永遠の命を手に入れた。同一人物ということもあって、ロングヘアーであることを除けば、ミオに瓜二つの容姿をしているだけでなく、武器も同じツインリングを使用する。

独自の能力として、他者と精神を自在に交換することが可能。また、ただ交換するだけではなく、相手に憑依する形で互いの記憶を共有することもできる。リ・ガート収容所から脱出を図るノア達の前に現れ、その能力を使ってかく乱するが、タイオンが操るモンドに察知され、憑依中は無防備になるという弱点も突かれ敗北。その際、ミオに憑依して、彼女が成人を迎えようとしていることを知る。さらに、エヌがその状況を利用して、ノアに絶望を与えるために成人の儀を執り行おうとしていることも知り、自らとミオの精神を密かに入れ替えて成人の儀へ臨み、エム自身の記憶と未来を託して永き輪廻から解放された。

クリエイターコメント

エムはエヌと違い優しさもあるので、目にハイライトがあります。初期デザインではエヌ同様にマントがありましたが、モデリングの時に髪の毛と干渉するので無しになりました。エヌの鎧にも入っている赤いラインはメビウスであることを表しています。エヌとエムのメインビジュアルはモノリスソフトさんに描いていただきました。［齋藤］

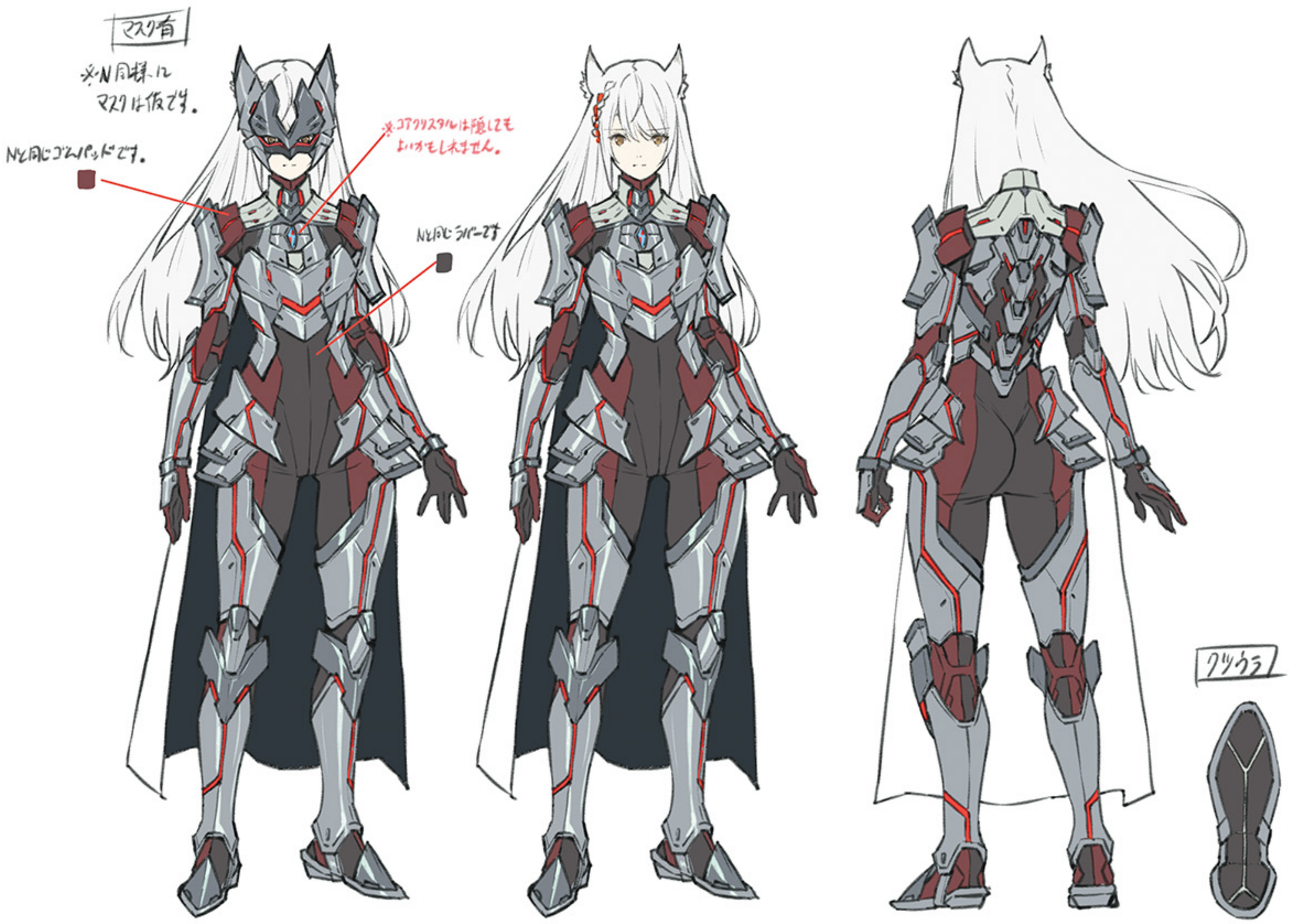
イラストの別バージョン

■仮面あり

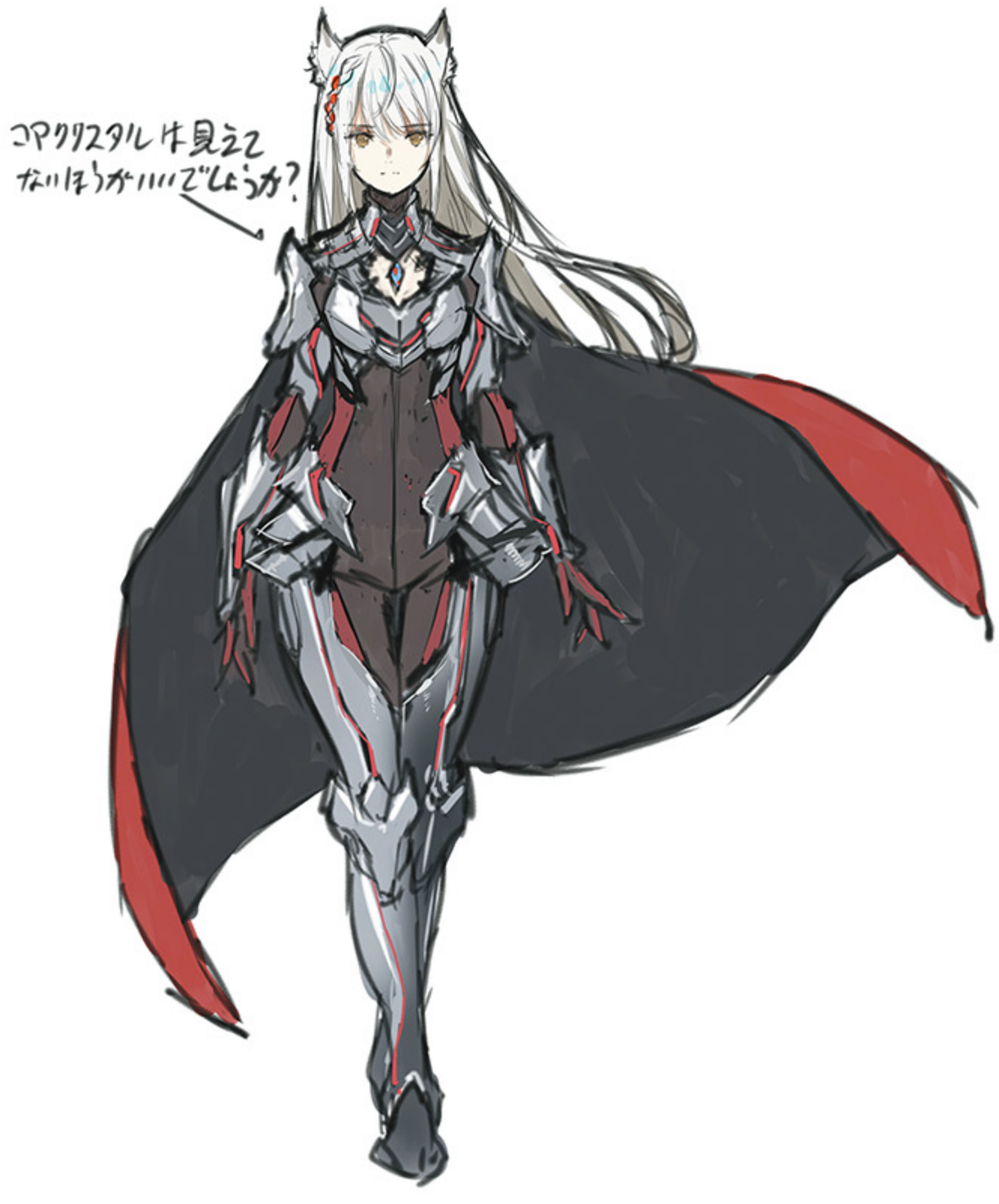


コスチュームデザイン

■二面図



■デザイン案





■顔アップ（仮面）

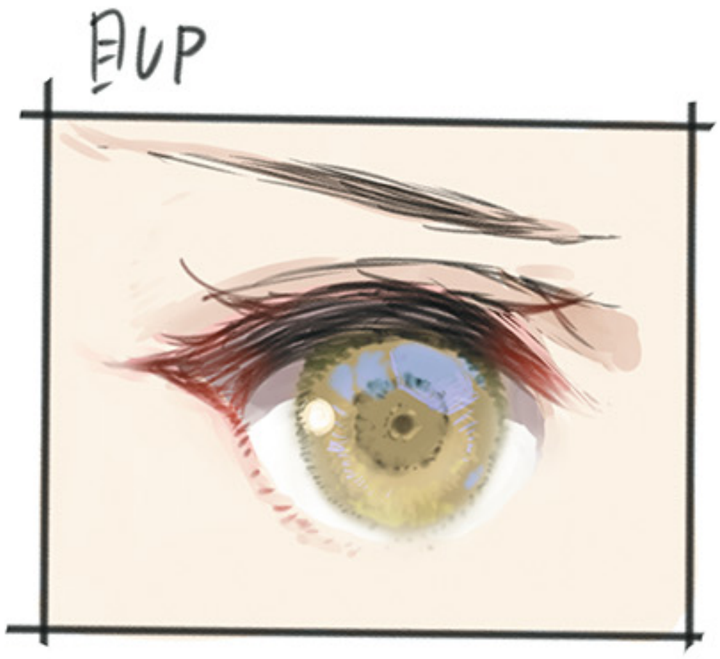


エム仮面

■顔アップ(素顔)



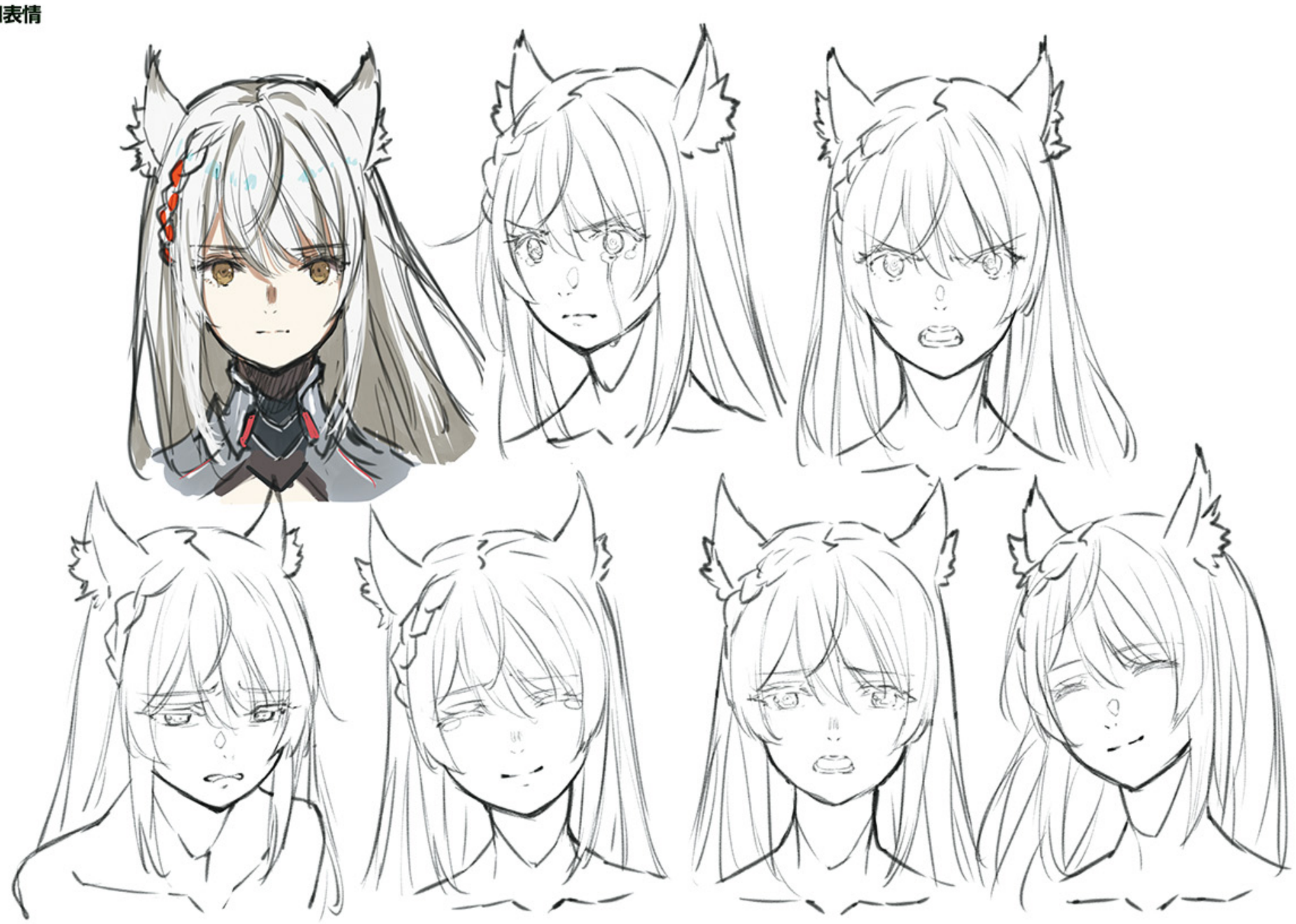
※もう少し髪の毛長くても良いかも…



※すい込まれそうな瞳をしています。

表情デザイン

■表情



ゼット

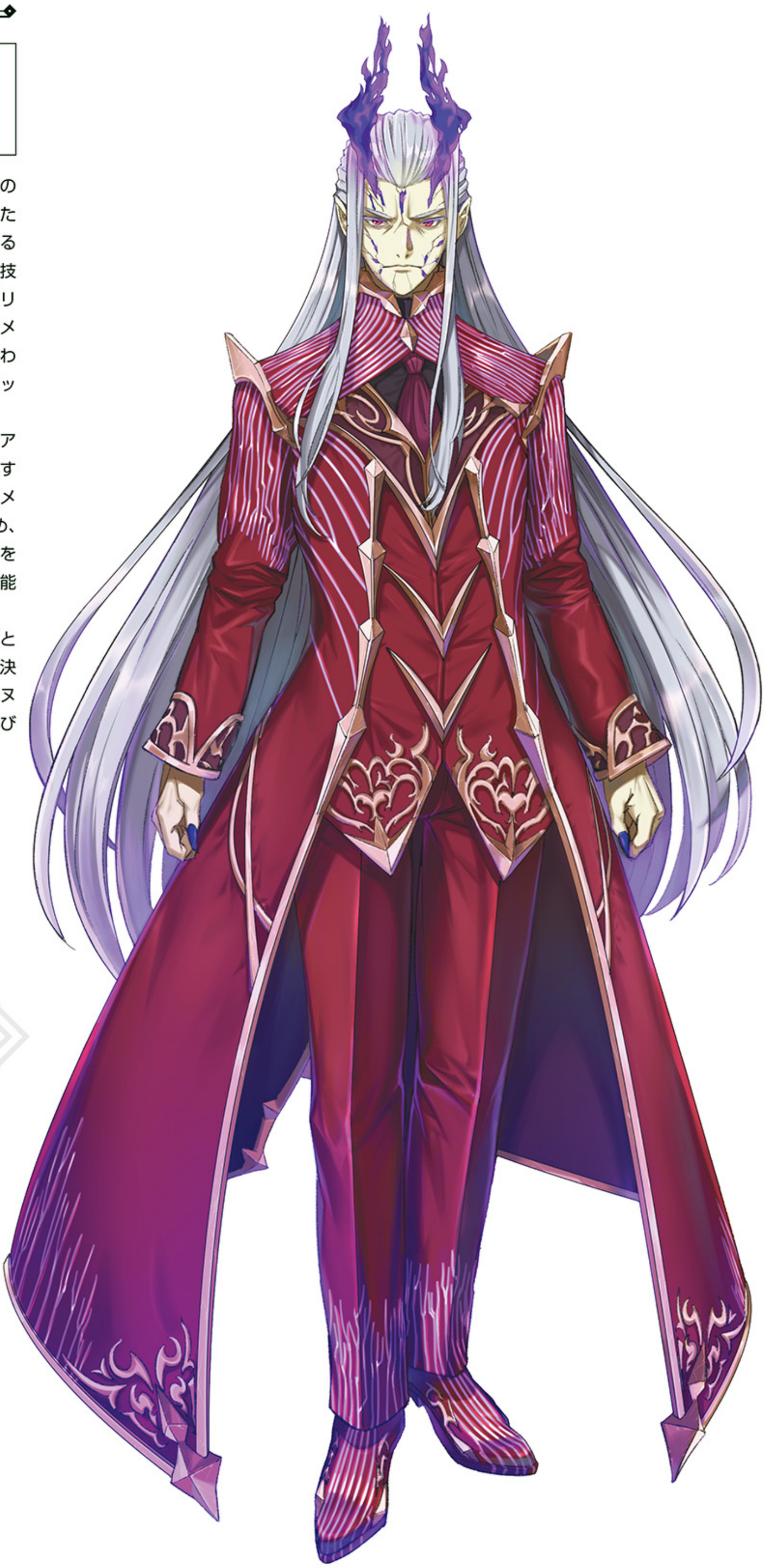
声優 大塚 明夫
キャラクターデザイン 齋藤 将嗣
イラスト モノリスソフト

誰もが望んでいるのだ 永遠の今を

永きに亘り世界を陰から管理してきた、メビウスの首魁。ゼット誕生の経緯は、ふたつに分かたれていた世界が交わろうとしていた頃まで遡る。世界が交わることによる対消滅を防ぐために、それぞれの世界の技術の粋によって生まれた装置がオリジンであり、オリジンの中から生まれた存在こそがメビウスだった。メビウスとは、未来に進むことを恐れ、永遠に何も変わらない世界を望む意志が具現化したものであり、ゼットはその中でも原初に誕生している。

そしてメビウスは永遠の今を繰り返す世界としてアイオニオンを作り、ゼットはその管理者として君臨するようになった。止まった世界が動き出すことは、メビウスそのものが消えてしまうことを意味するため、ゼットは過去のノアやミオをはじめ、数多くの人々を言葉巧みに誘導してはメビウスにさせ、さまざまな能力を与えて世界の存続に利用している。

メビウスにとって最大の障害である、ウロボロスとブレイドを封じる能力を持つが、未来へ進む覚悟を決めたノア達によって無効化されてしまう。さらにエヌとエムの決死の一撃を受け、世界が変わる恐怖を叫びながら消え去っていった。

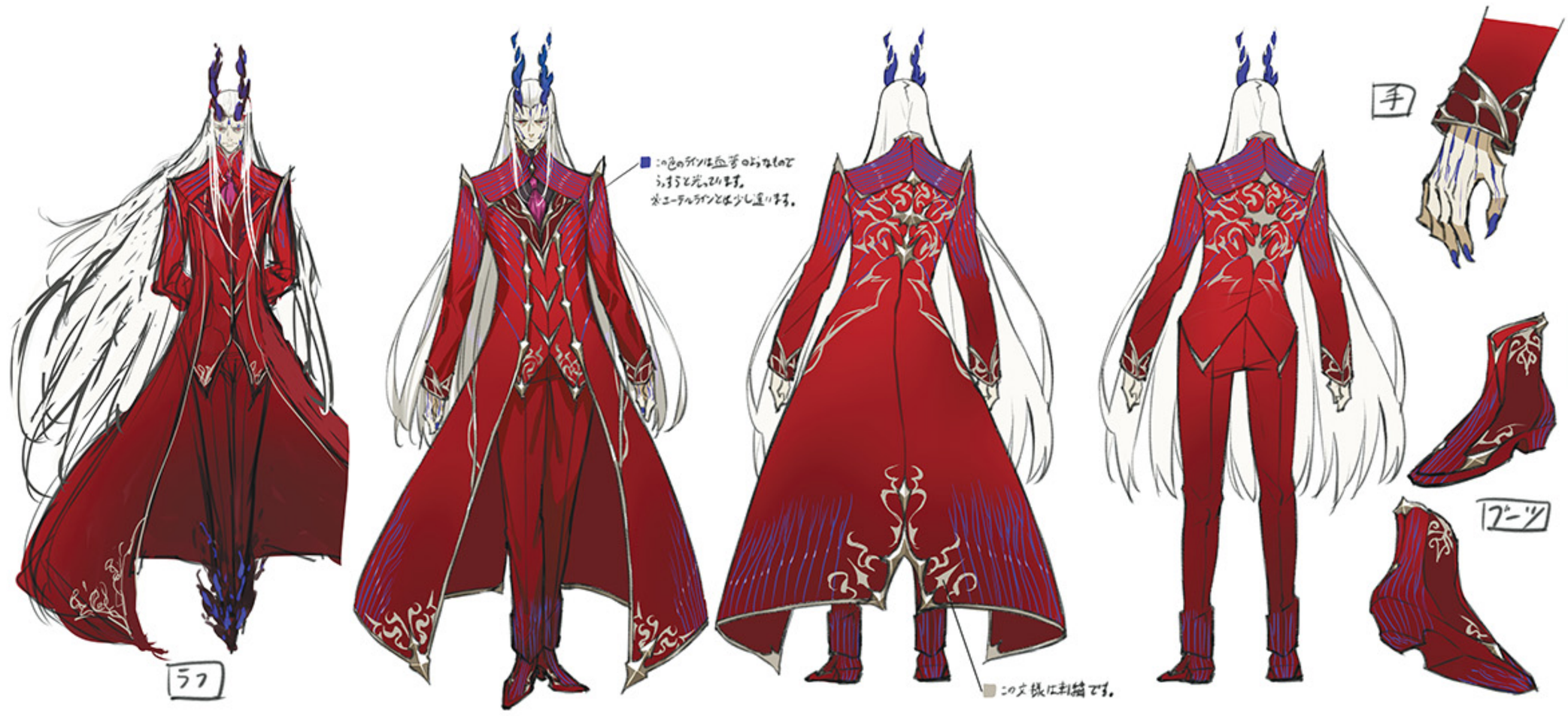


クリエイターコメント

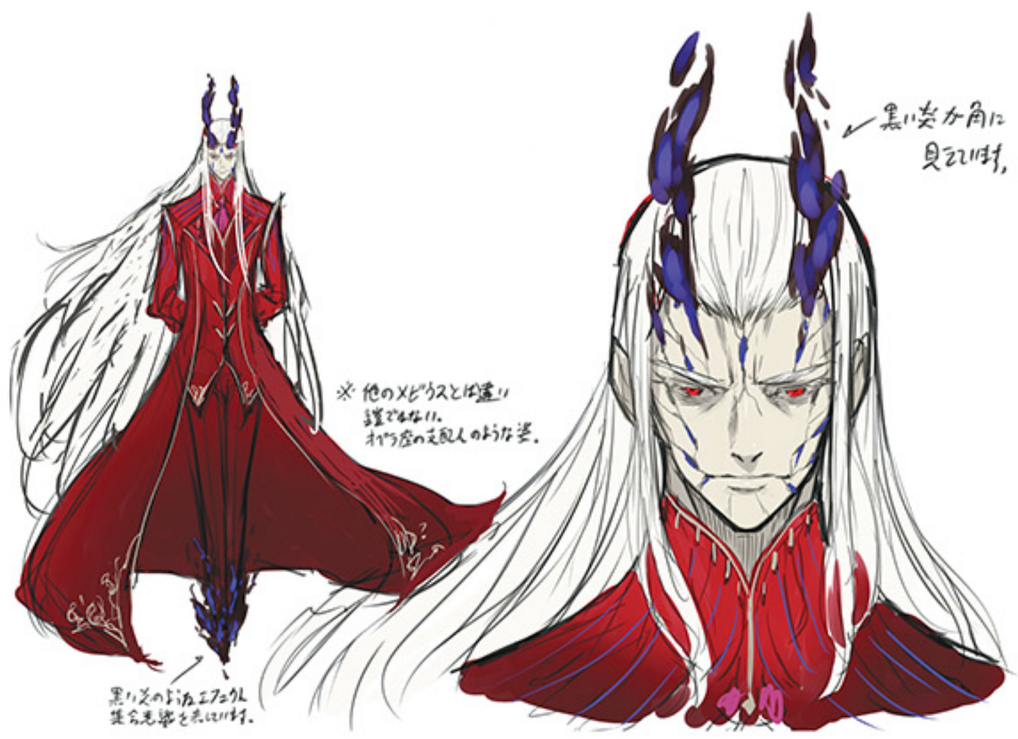
ゼットの初期デザインは子供を思わせるものでしたが、高橋監督から「年齢不詳のキャラクターにしてほしい」とのオーダーがあり、現在のデザインになりました。額からは溢れ出した意志が炎の角のように立ちのぼり、顔にはヒビを入れて隙間から意志の集合体を見せています。ヒビは皮膚に刻まれた皺のようにも、陶器の人形のようにも見えるようにしました。服装は正装をイメージしています。［齋藤］

コスチュームデザイン

■二面図



■デザイン案

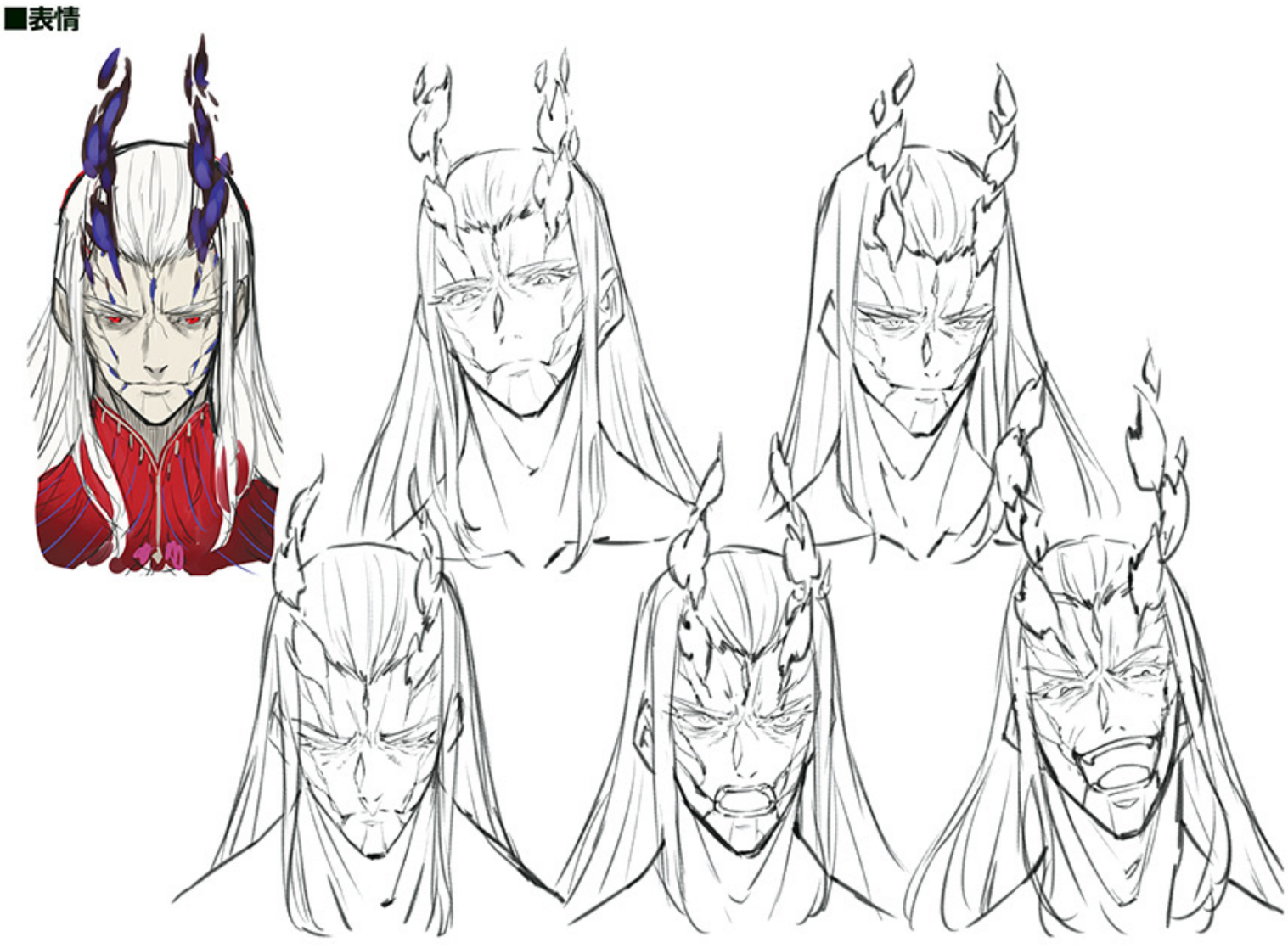


■最終決戦時のラフデザイン



表情デザイン

■表情



そのほかの執政官

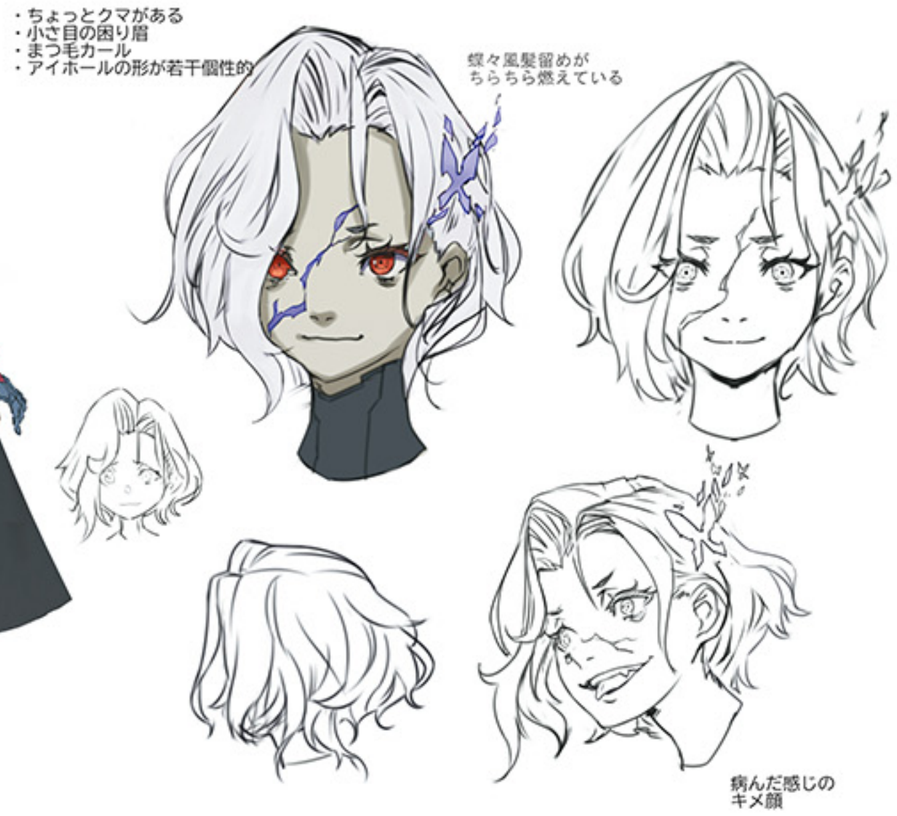
エックス

■全身図(執政官)

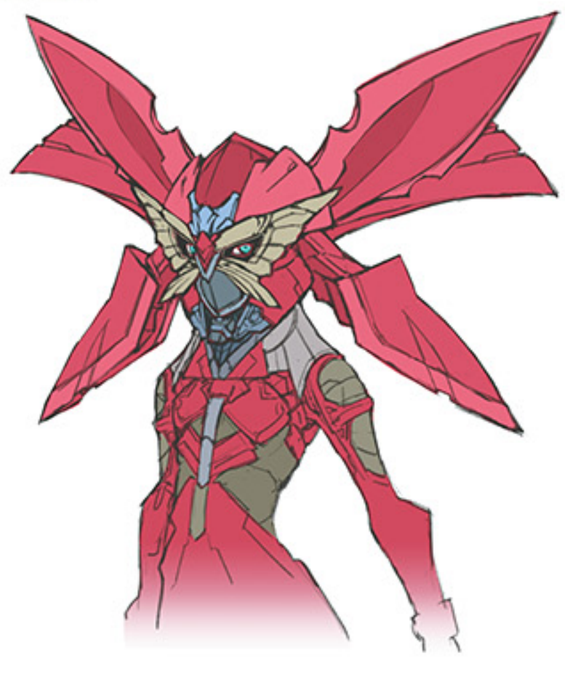


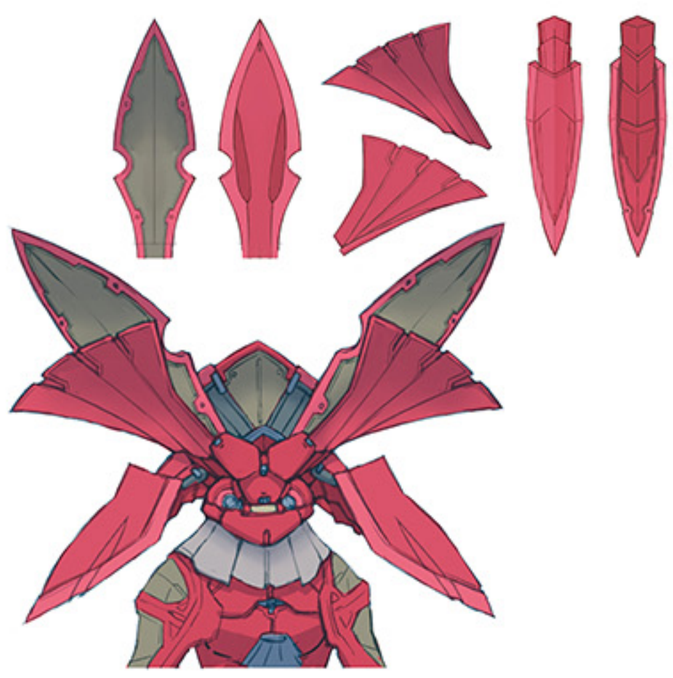
■素顔





■頭部

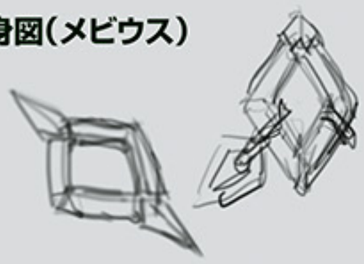




クリエイターコメント

あまり素顔の出番がないのが残念なエックスですが、一番趣味を反映した感じでOKの出た思い入れのあるデザインです。出来ればもっといろんなコスチュームなど描いてあげたかったのですが……[モノリスソフト]

■全身図(メビウス)

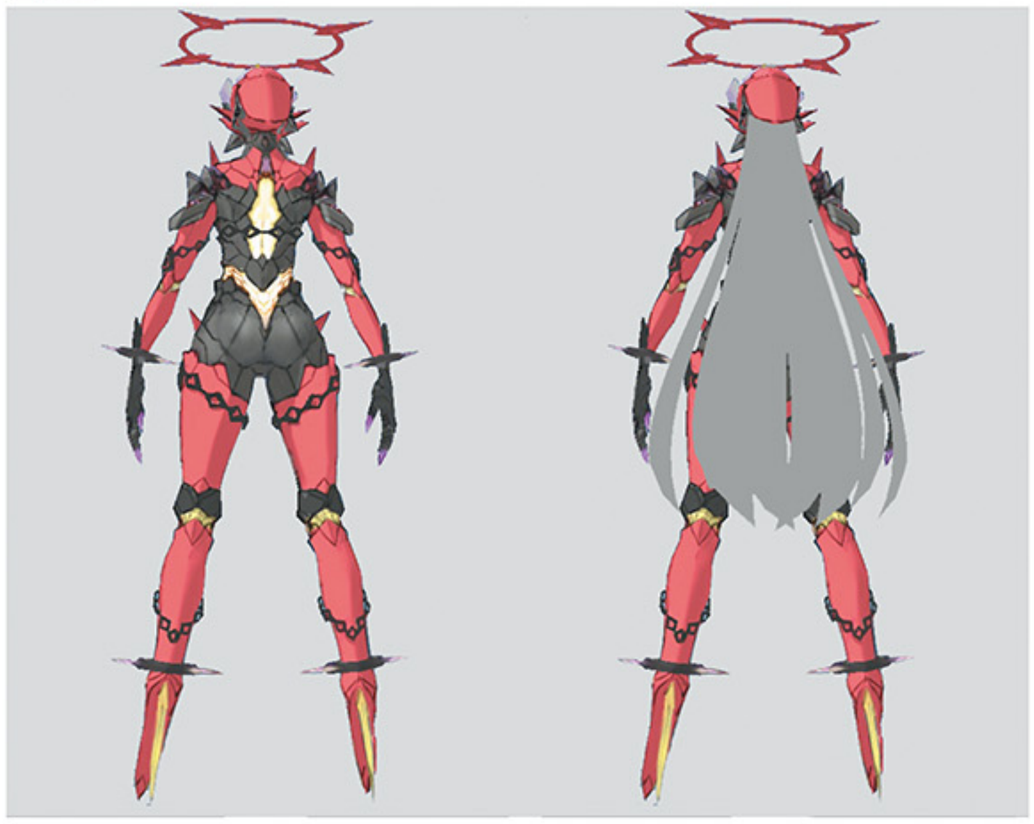


身長はウロボロスミオと同じぐらい

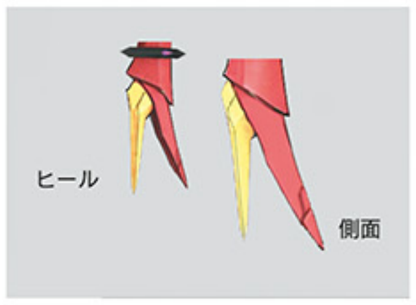
腕足輪は非接触

鎖

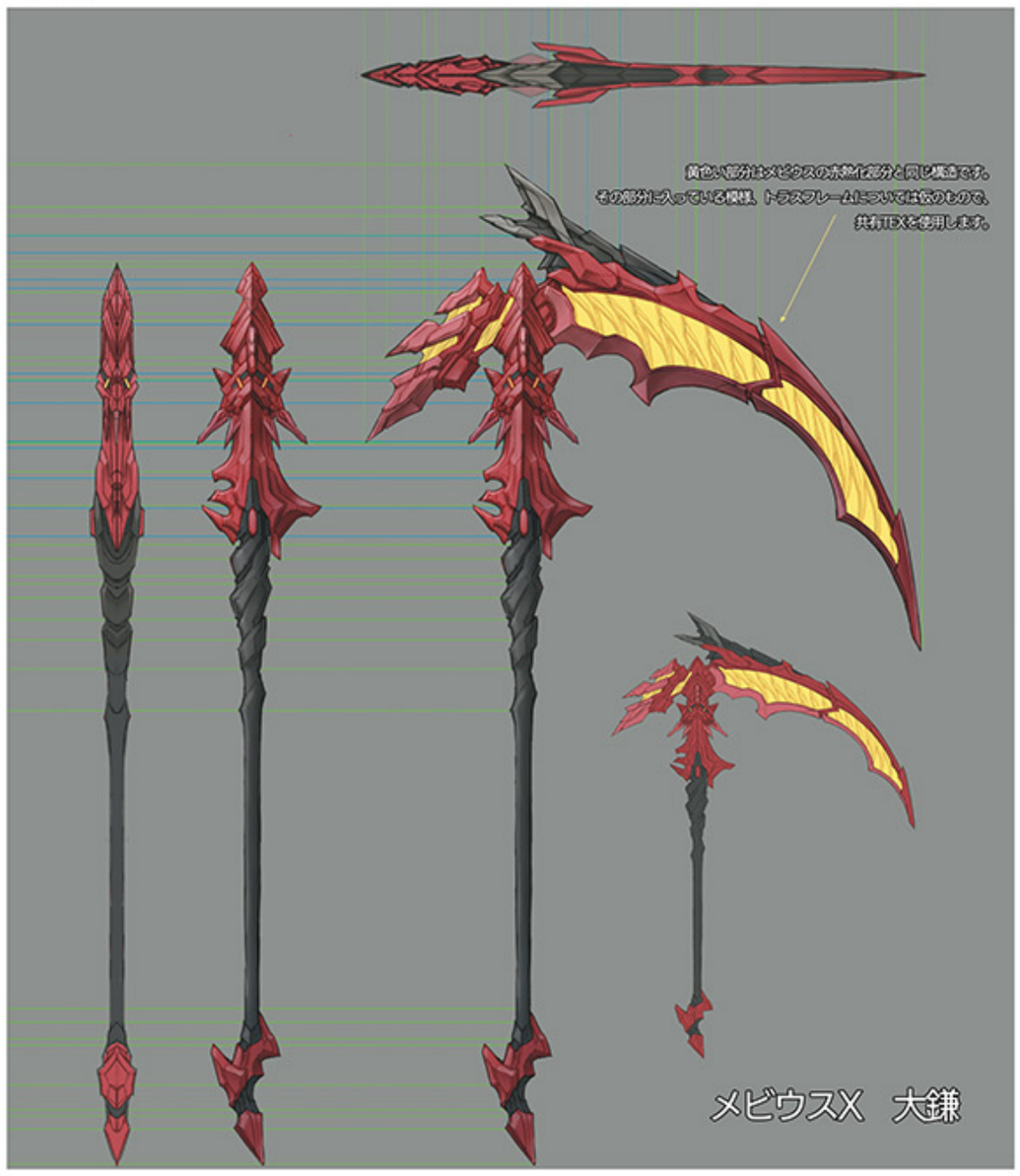
■背面



■つま先



■武器



ワイ

■全身図（執政官）



■素顔



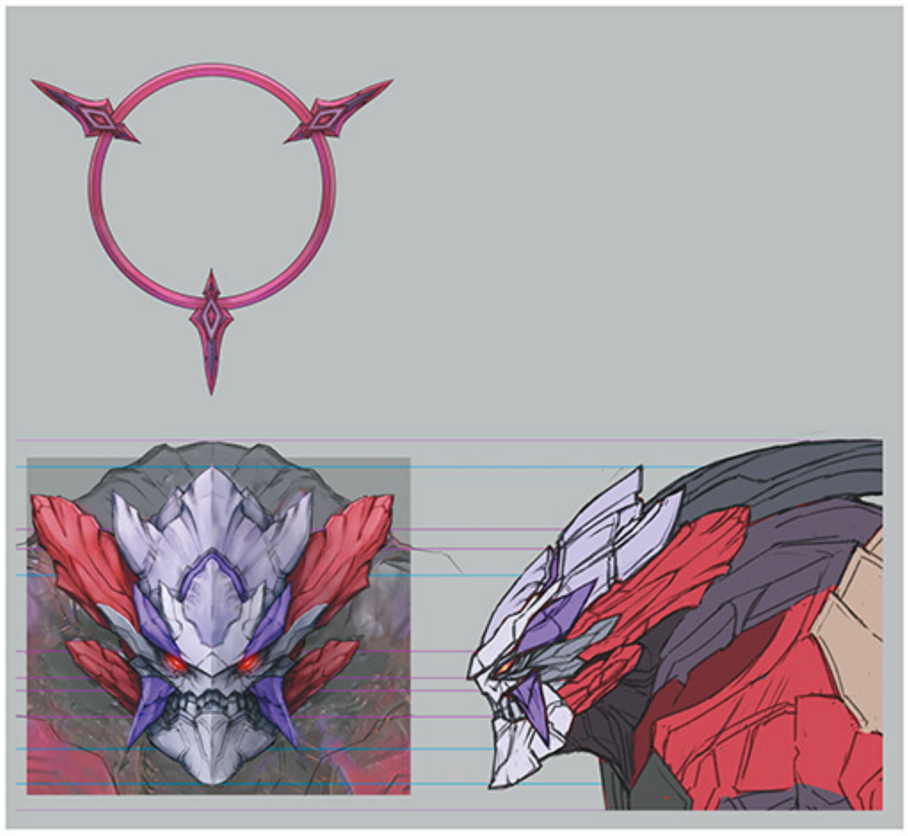
クリエイターコメント

設定的にも若者が主人公のストーリーの中で数少ない年配者、張り切って重厚な感じにデザインしました。劇中では俯瞰のアングルも多くて、怖い上司みたいな感じが良く出てると思います。
［モノリスソフト］

■全身図（メビウス）

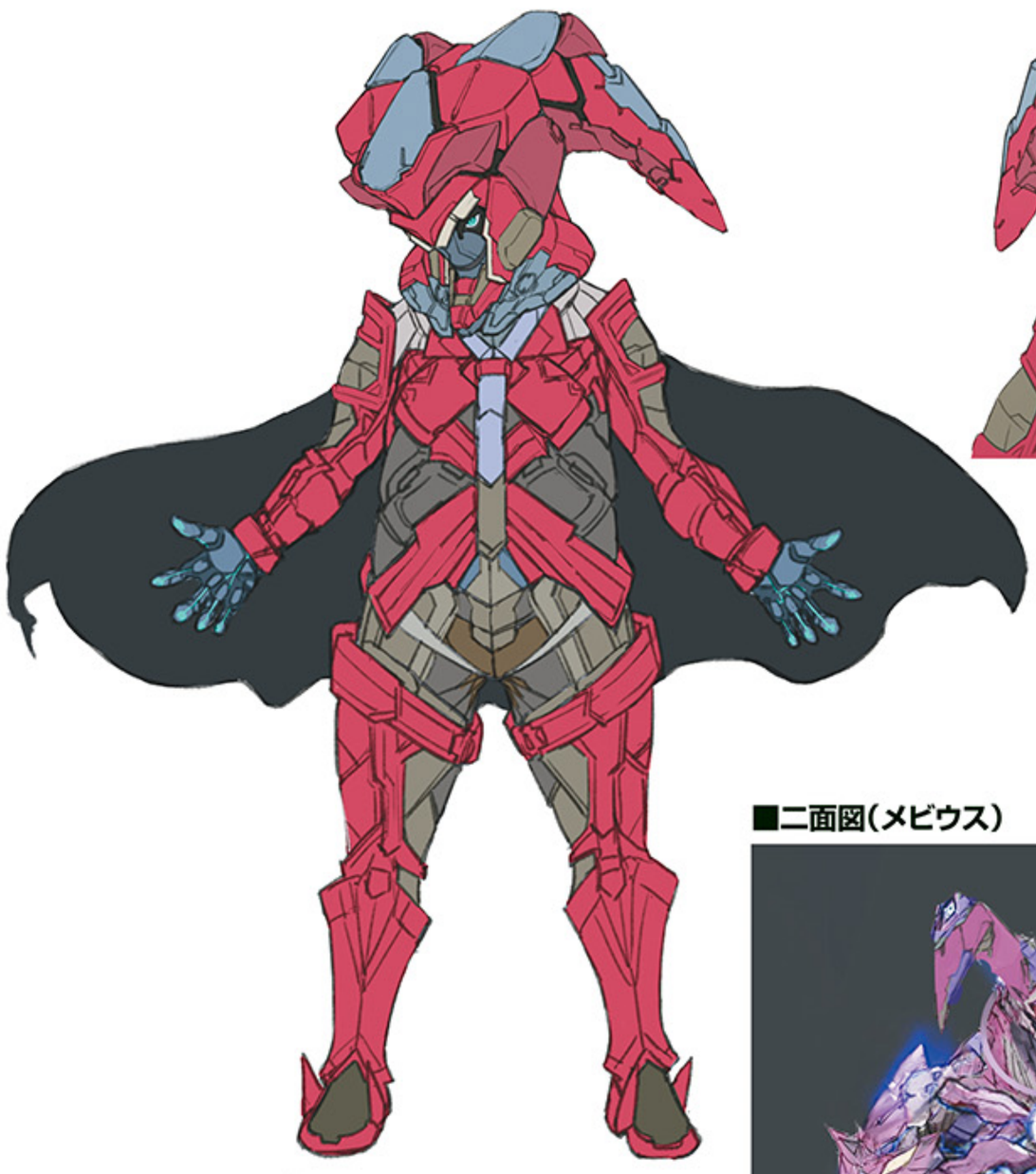


■頭部やリングパーツ

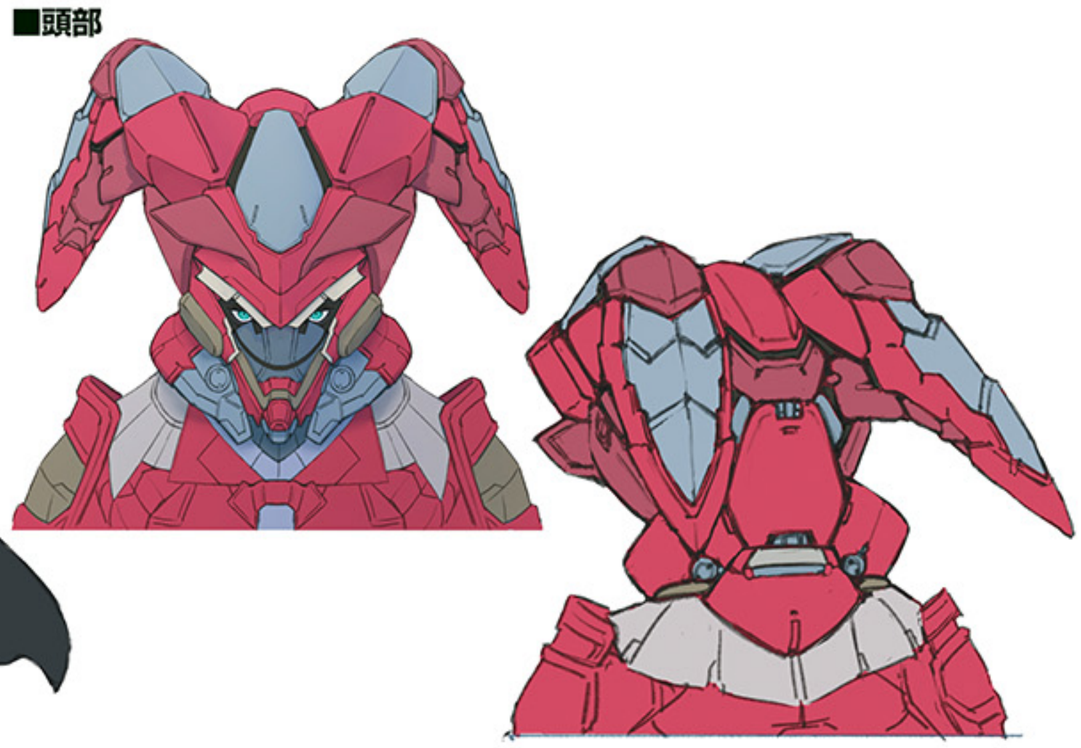


ジェイ

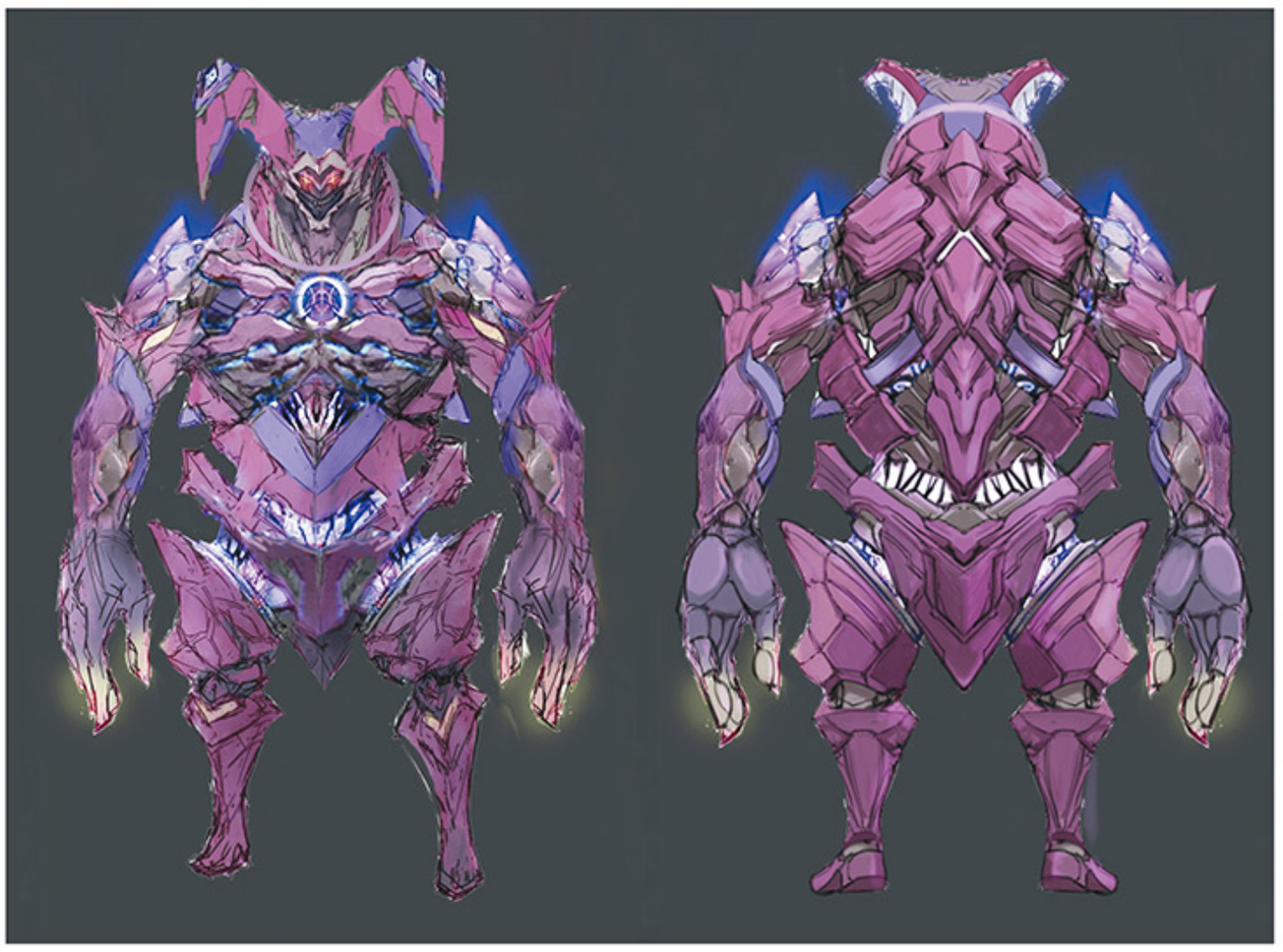
■全身図（執政官）



■頭部



■二面図（メビウス）



クリエイターコメント

小柄な執政官として道化師をイメージしたデザインです。元々執政官を個性的な見た目にする名残として小柄、大柄、長身、等々とバラエティ豊かにすることを考えていた方向の一つでした。［モノリスソフト］

メビウス・ディー＆ジェイ

■全身図（メビウス）①



■全身図（メビウス）②

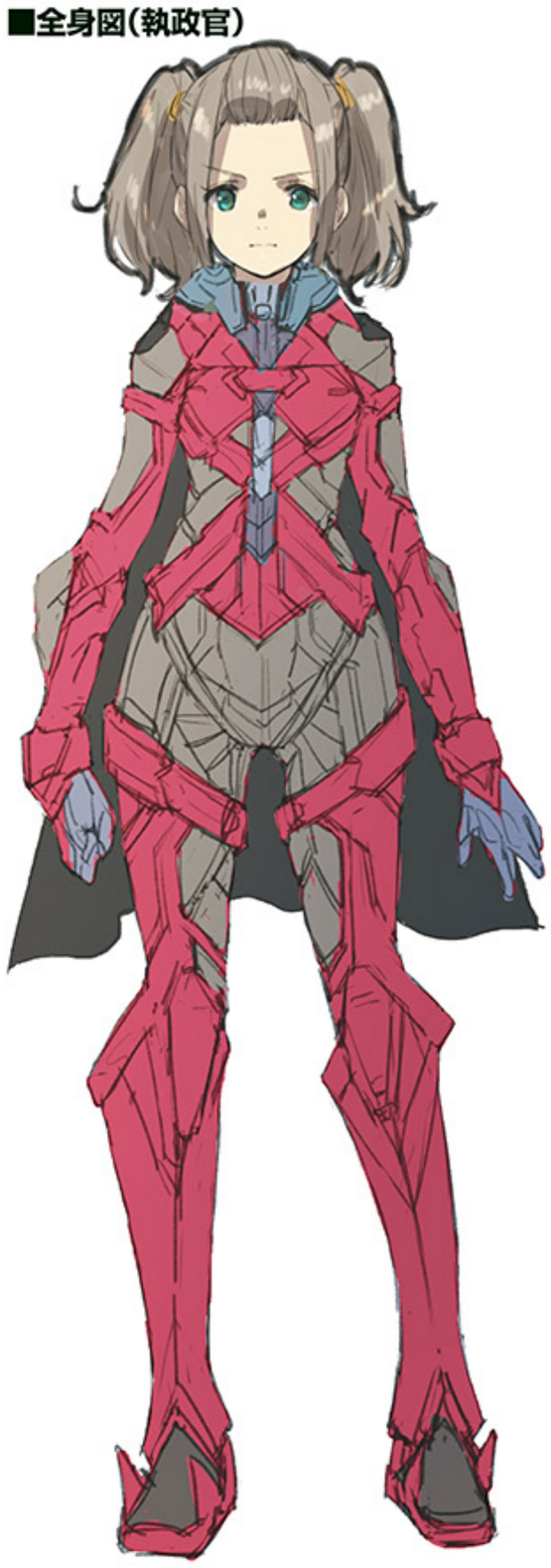


■背面

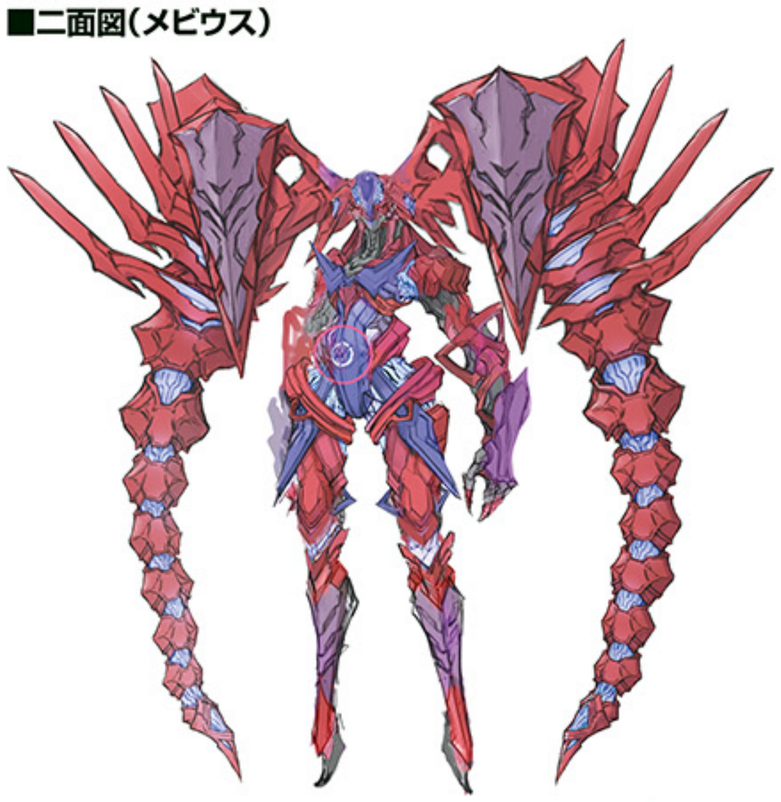


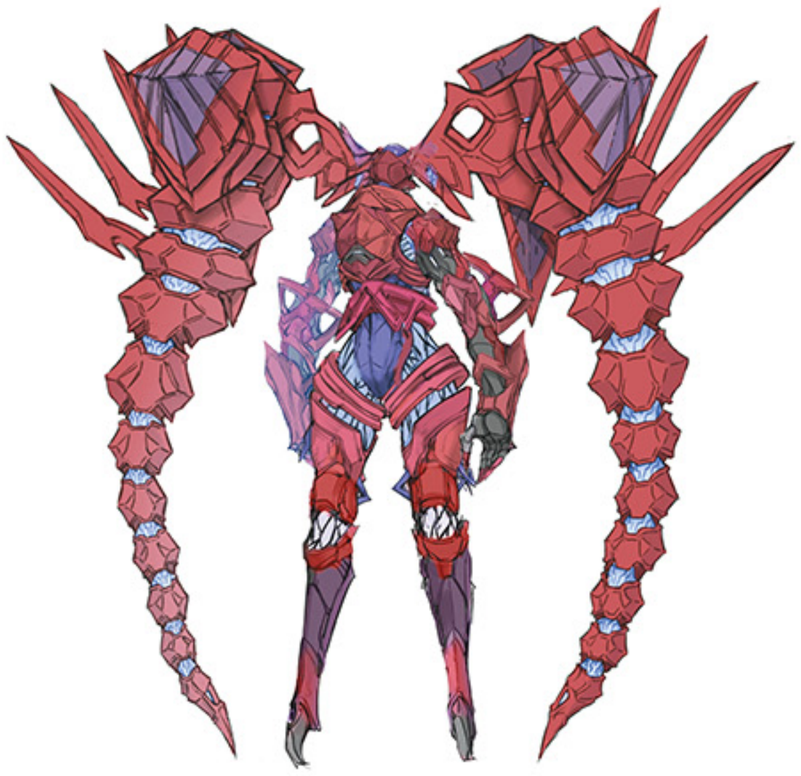
エス

■全身図(執政官)

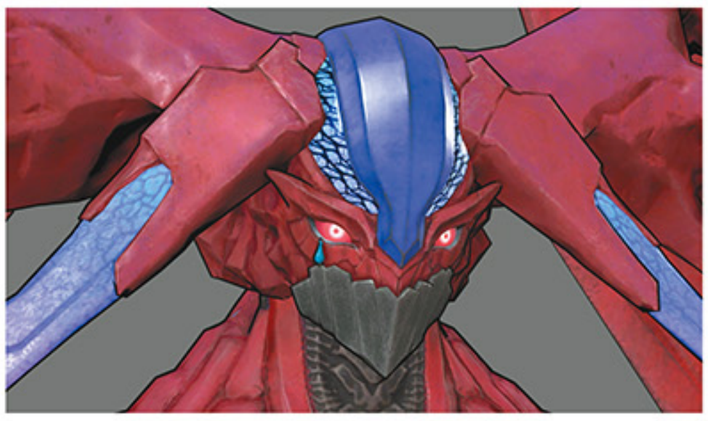


■二面図(メビウス)





■頭部



■頭部側面

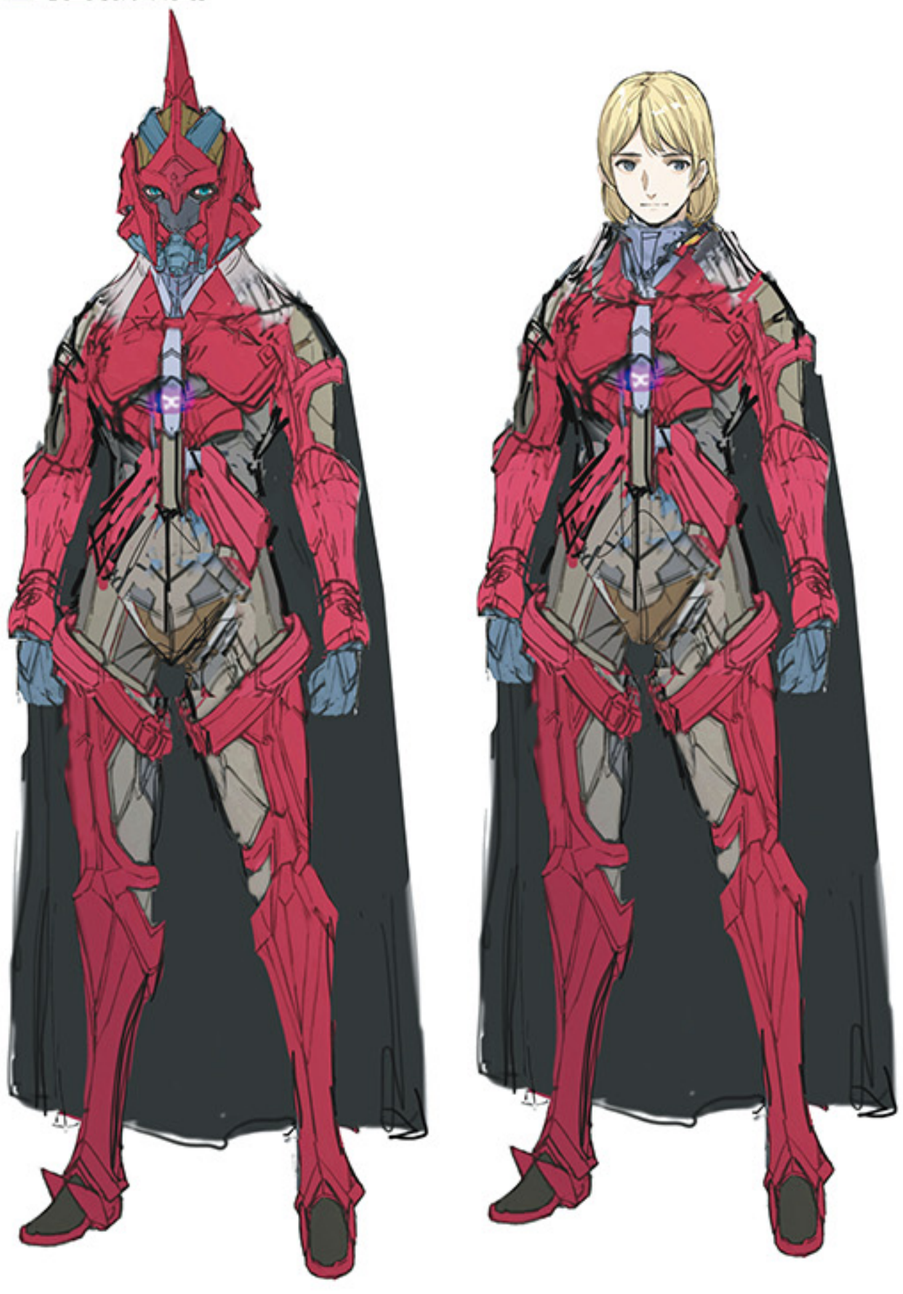


クリエイターコメント

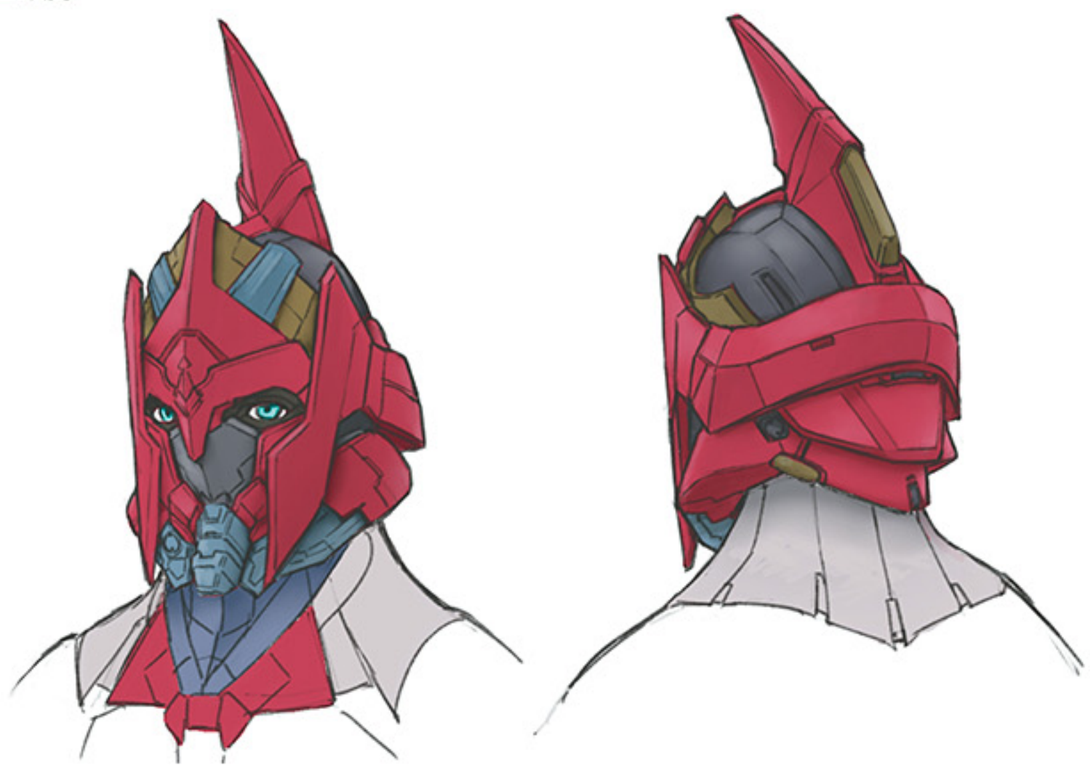
シャナイアにもマスクはあったのですが結局付ける機会がなかったので使用しませんでしたね……。メビウス時のフォームはわかりやすくツインテールをモチーフにしています。
[モノリスソフト]

シー

■全身図(執政官)

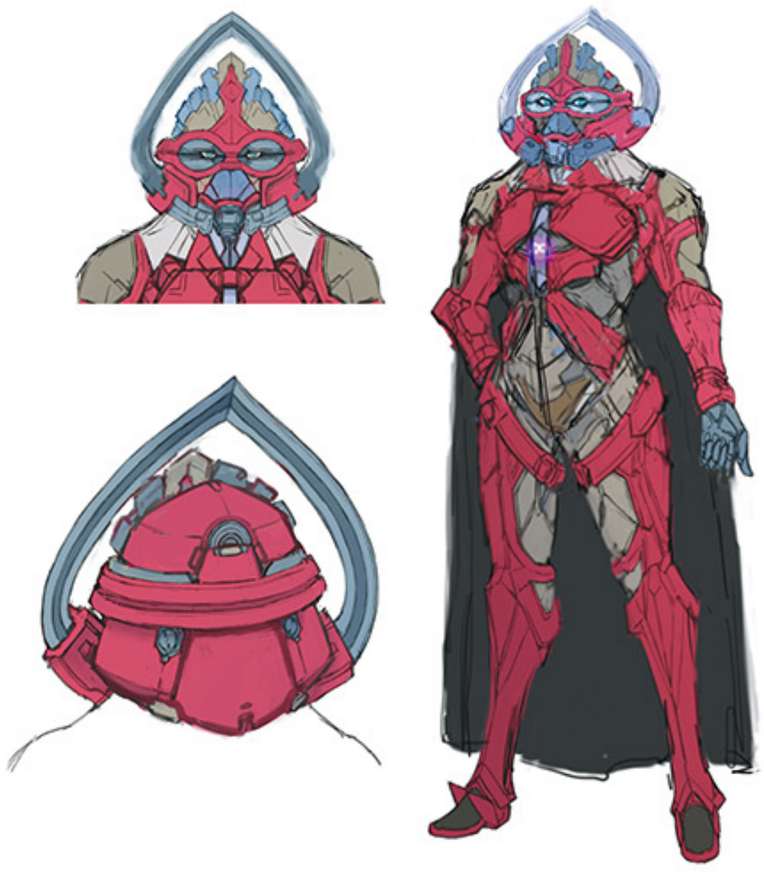


■頭部



ジー／オー

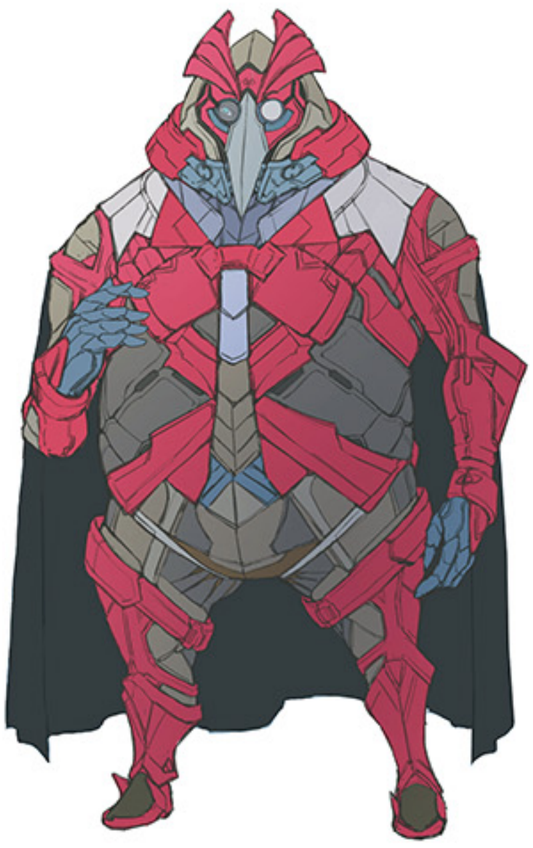
■ジー

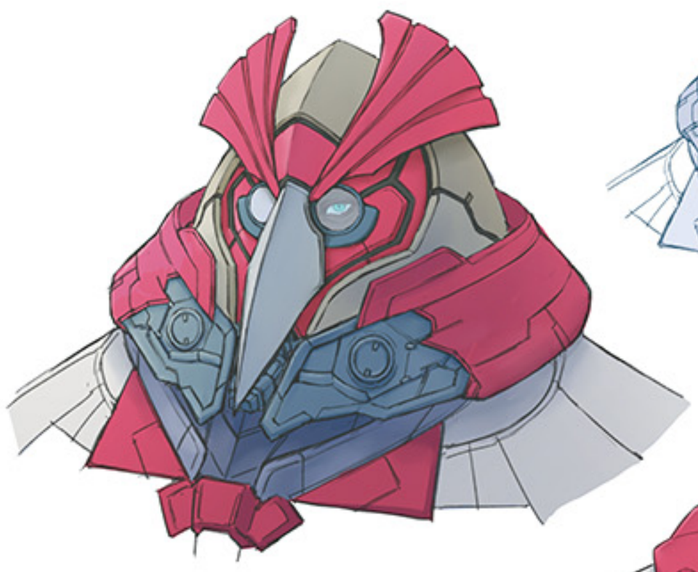


■全身図（メビウス・ジー／メビウス・オー）

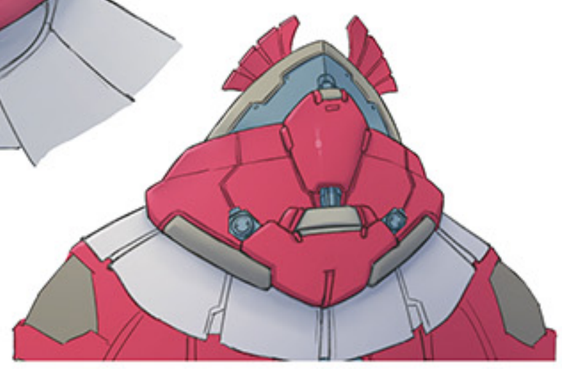


■オー（執政官）









■オー（素顔）

隈取とチューブは
こいつならではの
能力に付随する設定





アイ／ピー

■アイ



■ピー（執政官）

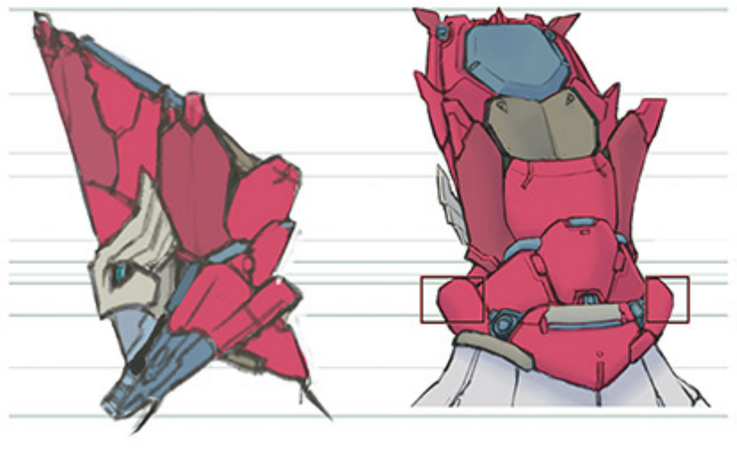






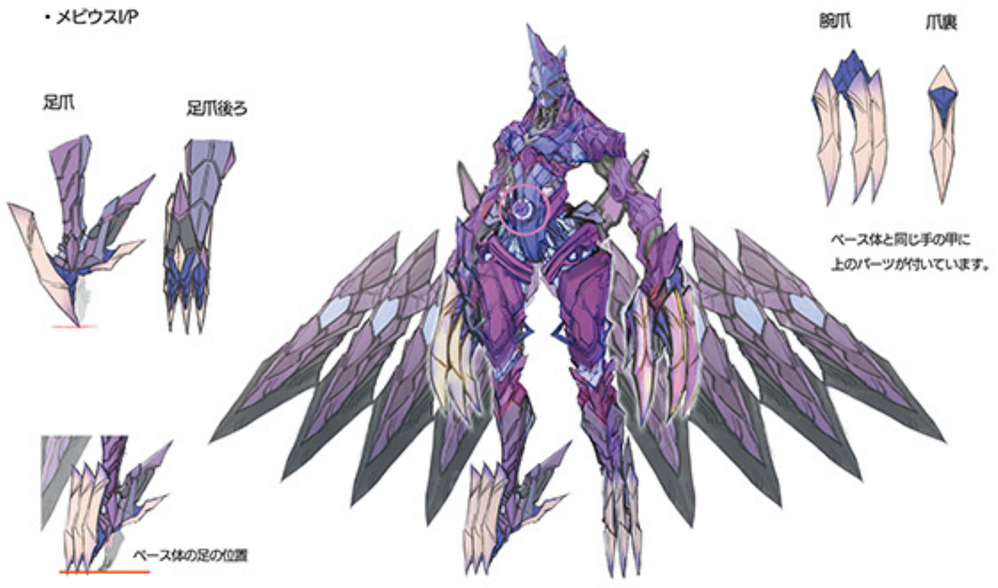
■ピー（素顔）



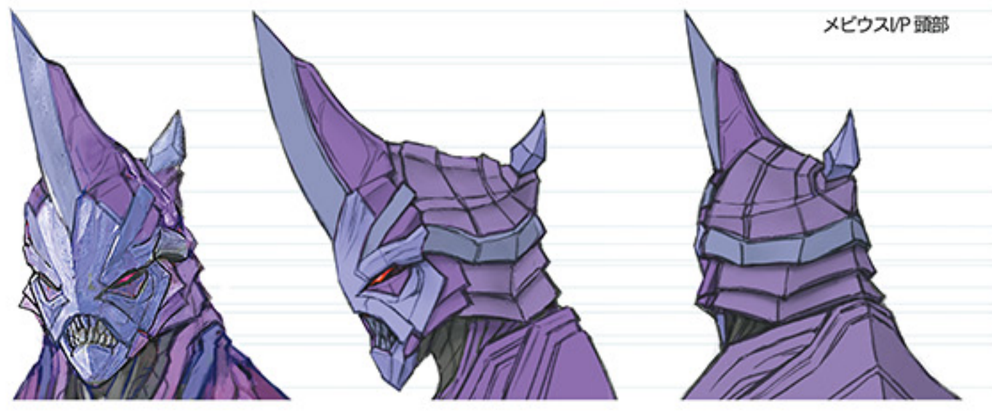




■全身図（メビウス・アイ／メビウス・ピー）

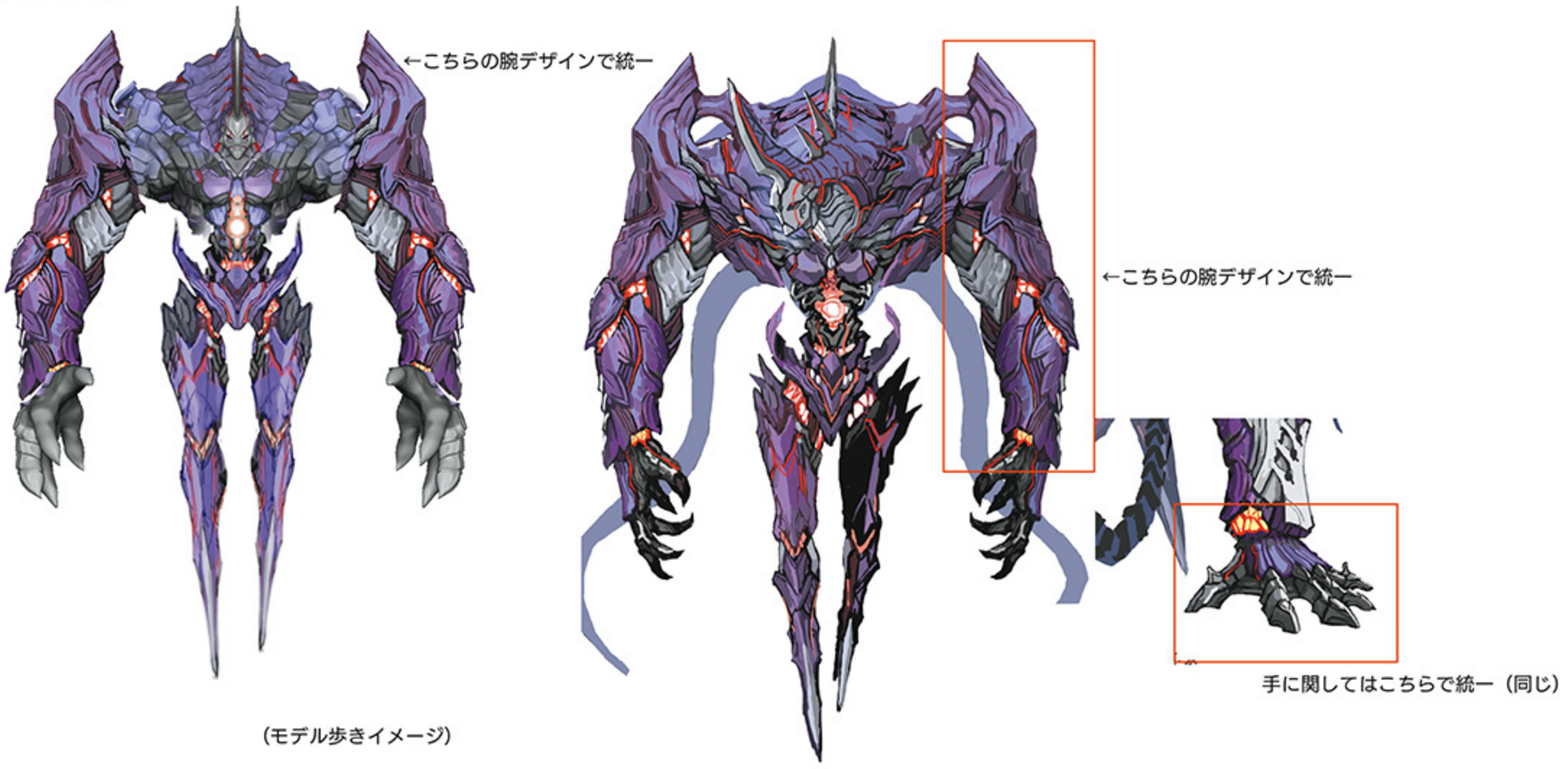


■頭部（メビウス・アイ／メビウス・ピー）

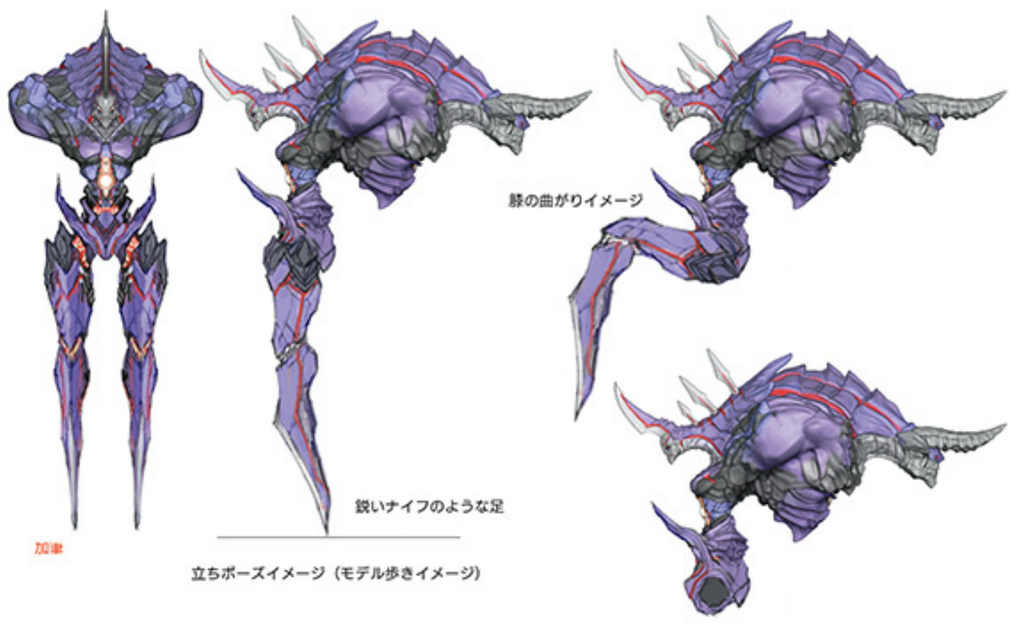


メビウス・オー＆ピー

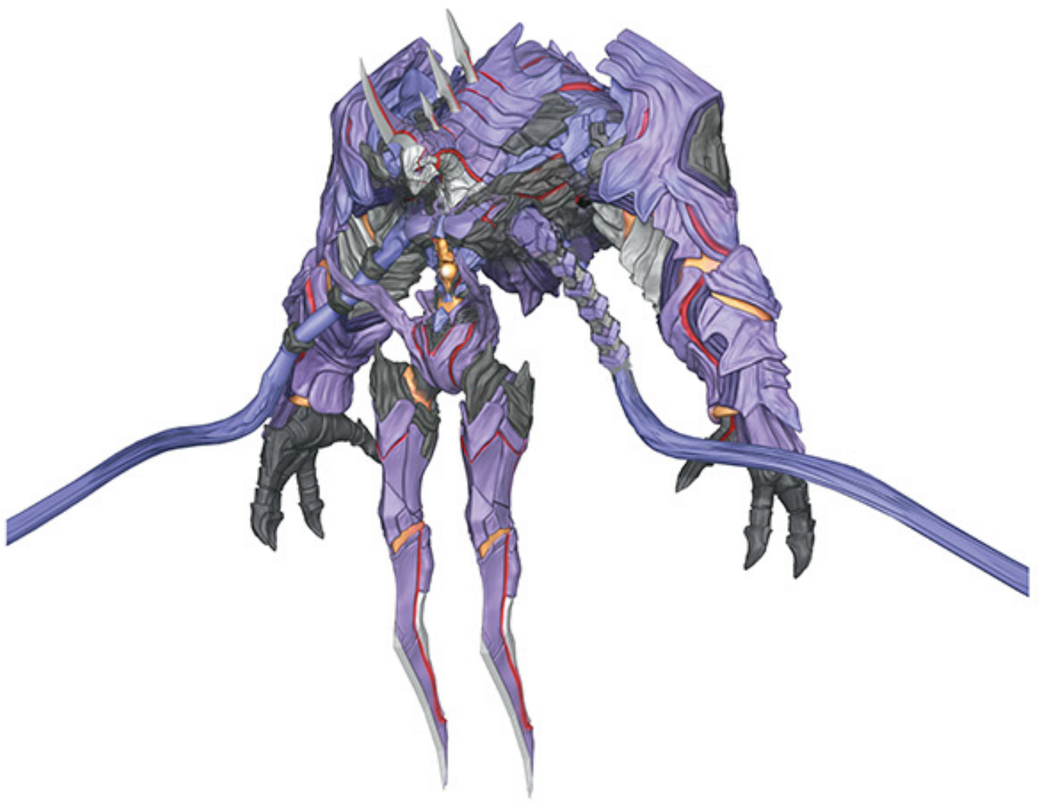
■デザイン案



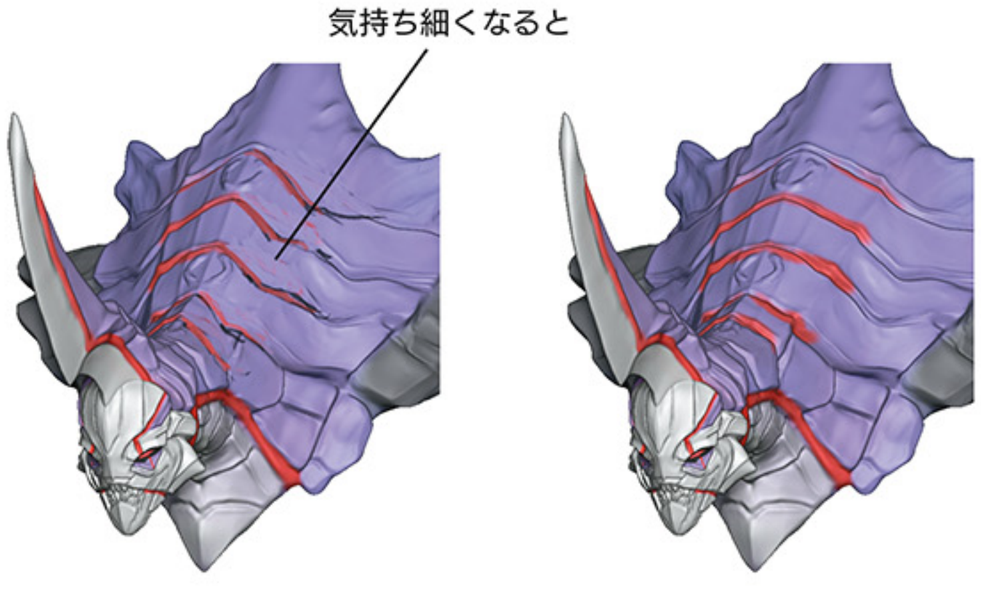
■胴体



■触手

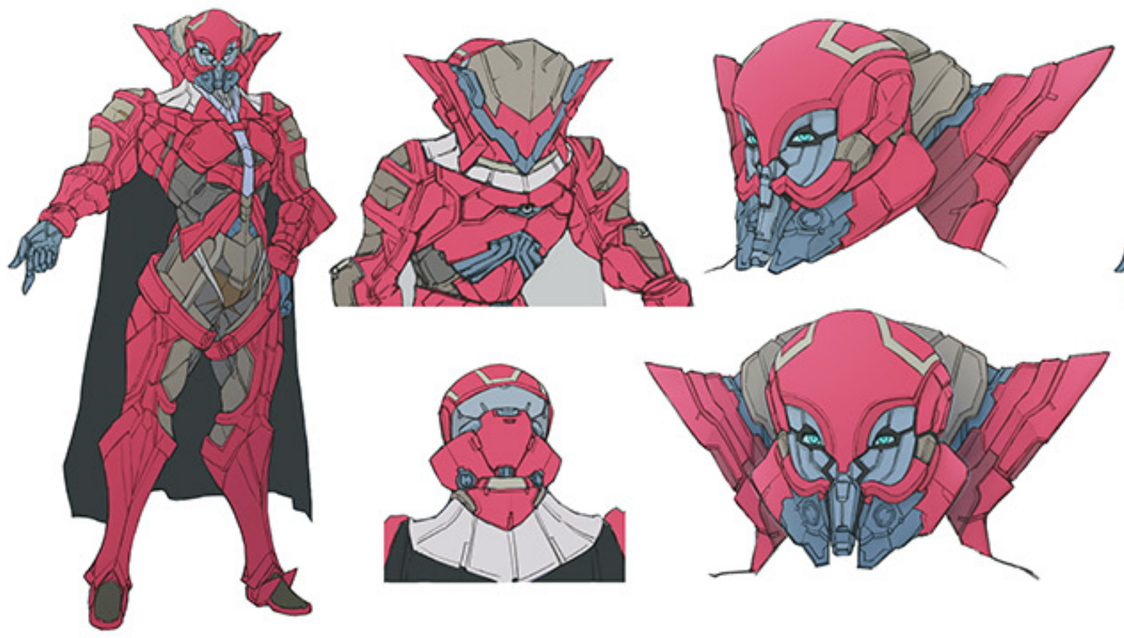


■頭部

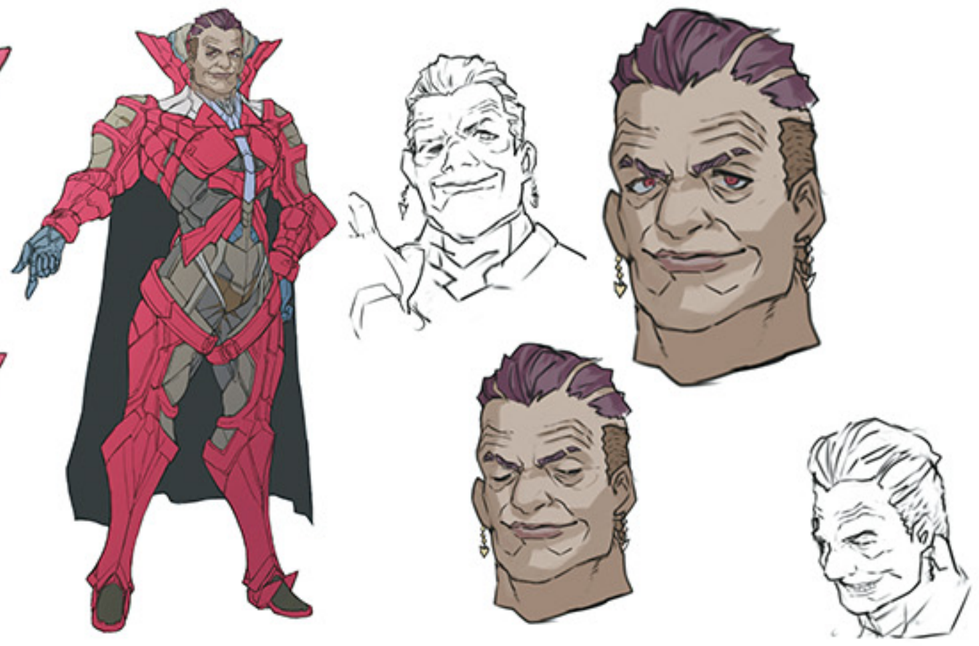


ケイ

■全身図（執政官）



■素顔



■全身図（メビウス・前面）

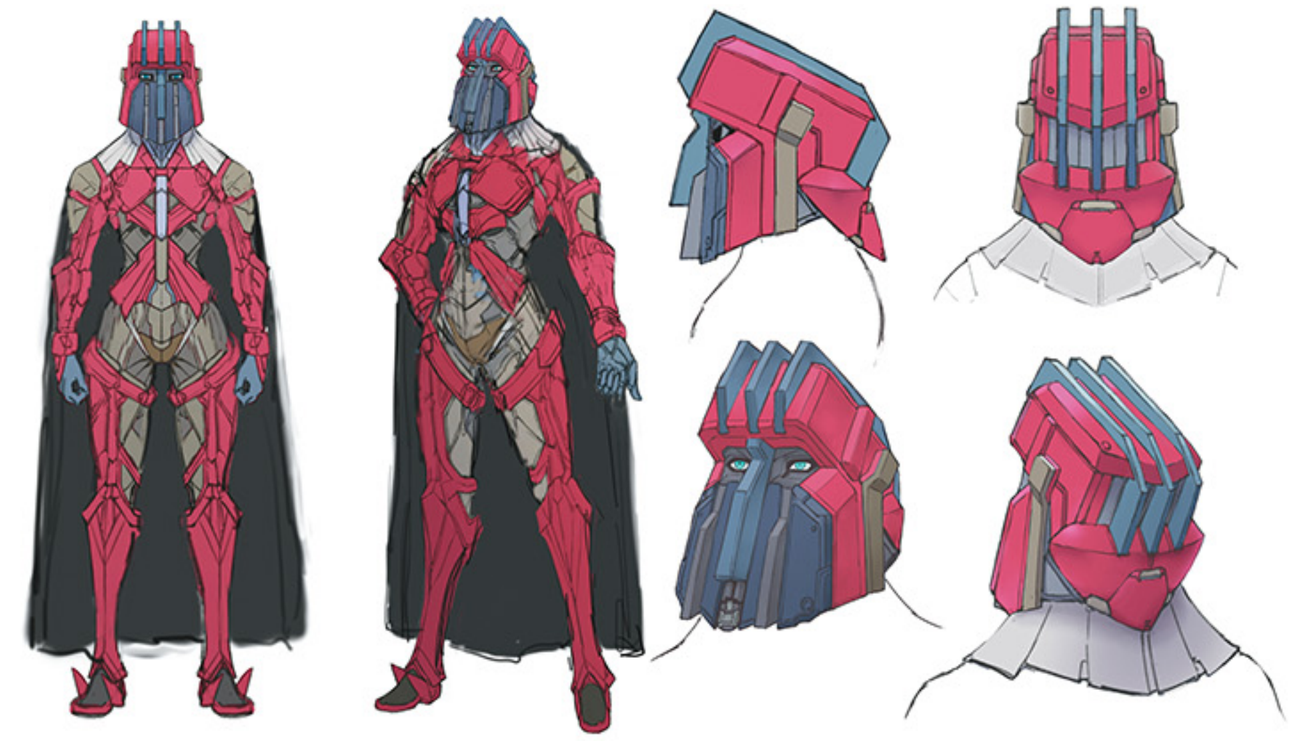


■全身図（メビウス・背面）



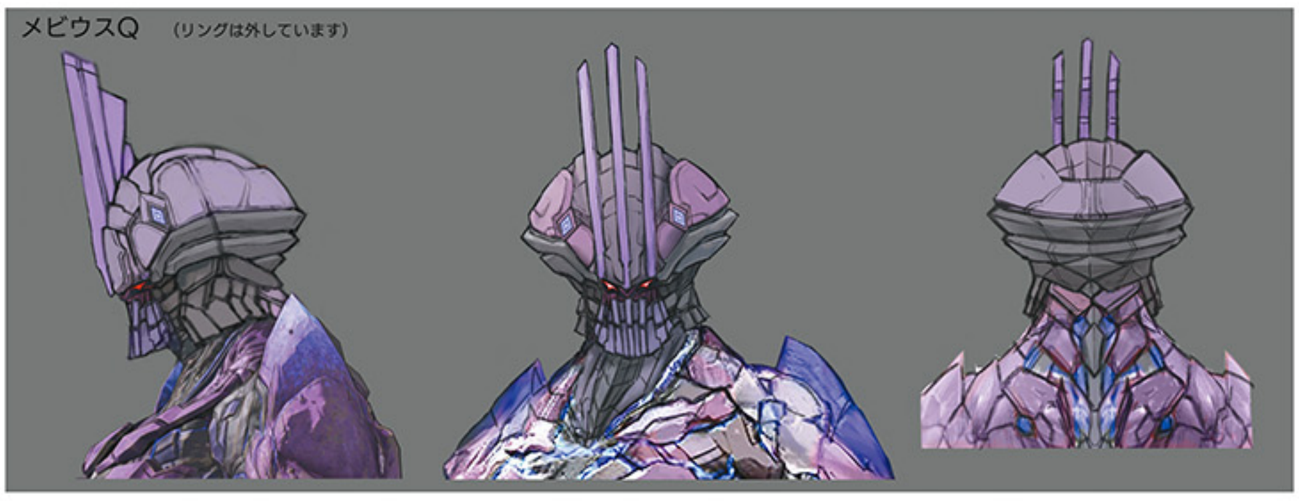
キュー

■全身図（執政官）



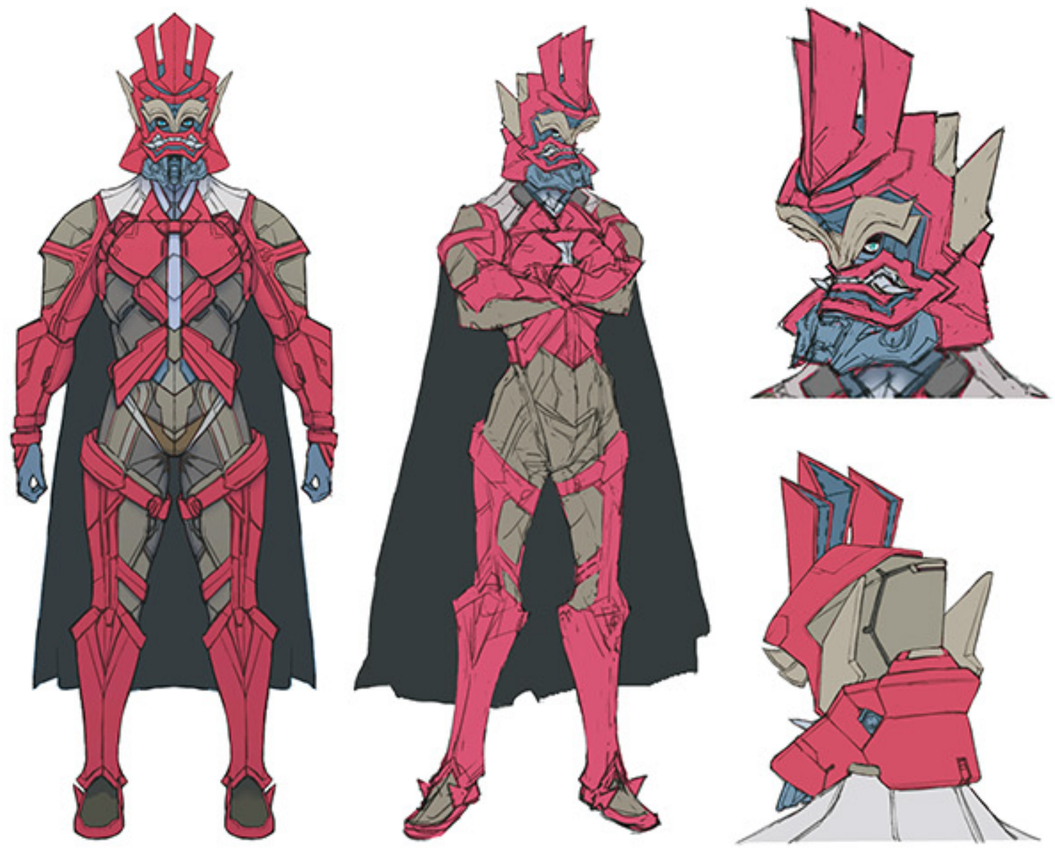
■全身図（メビウス）





ビイ

■全身図（執政官）



■全身図（メビウス）

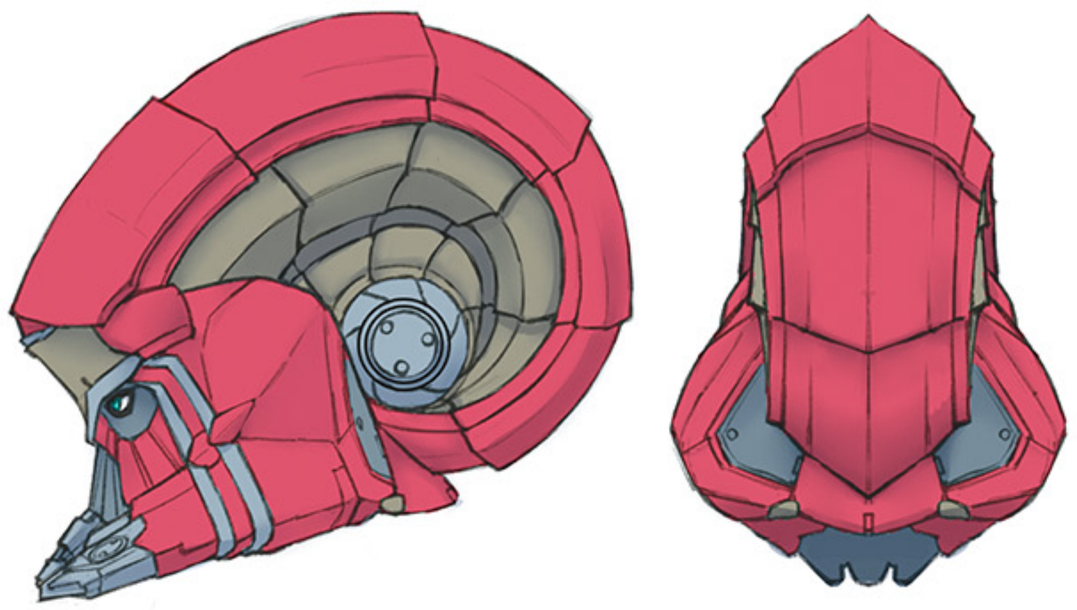


エフ

■二面図

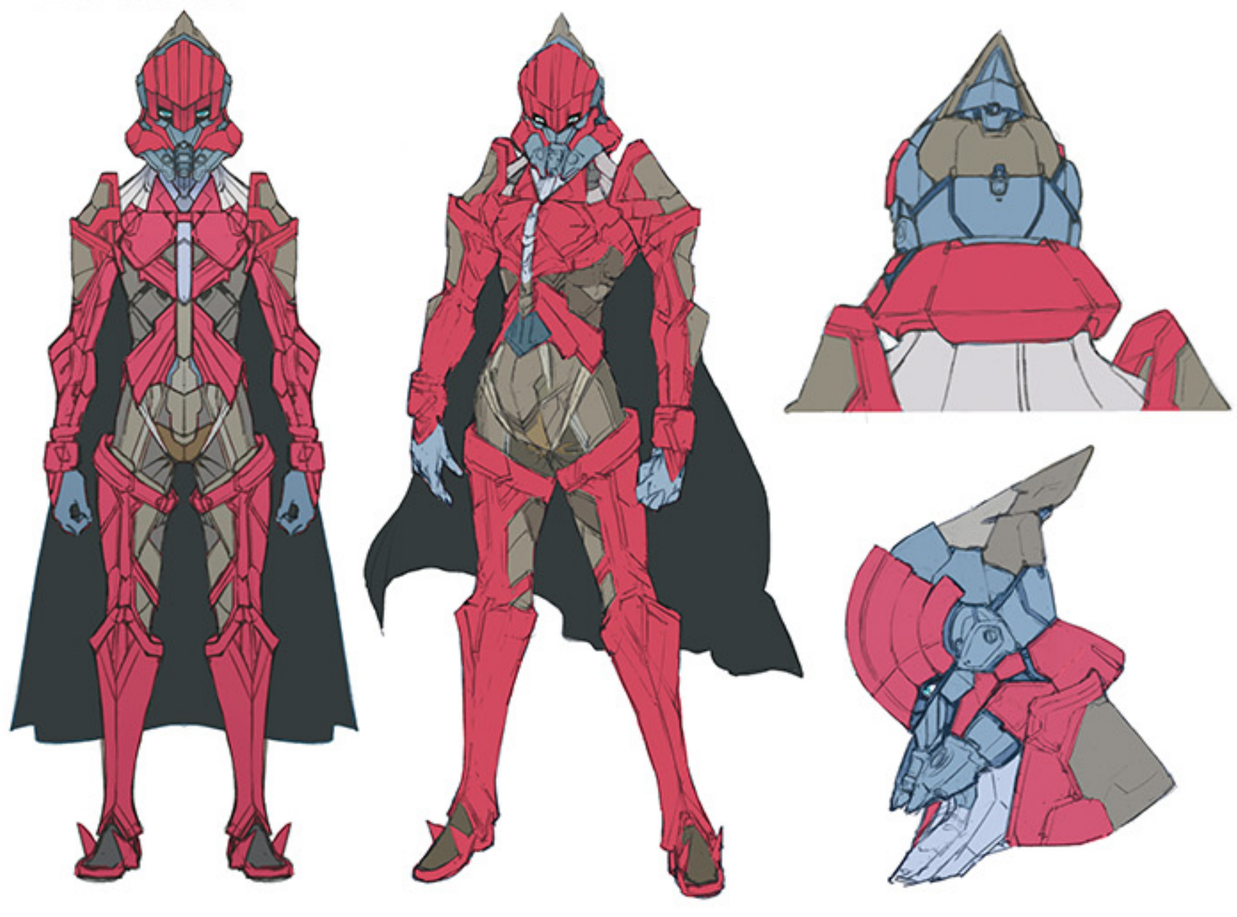


■マスク



イー

■全身図（執政官）

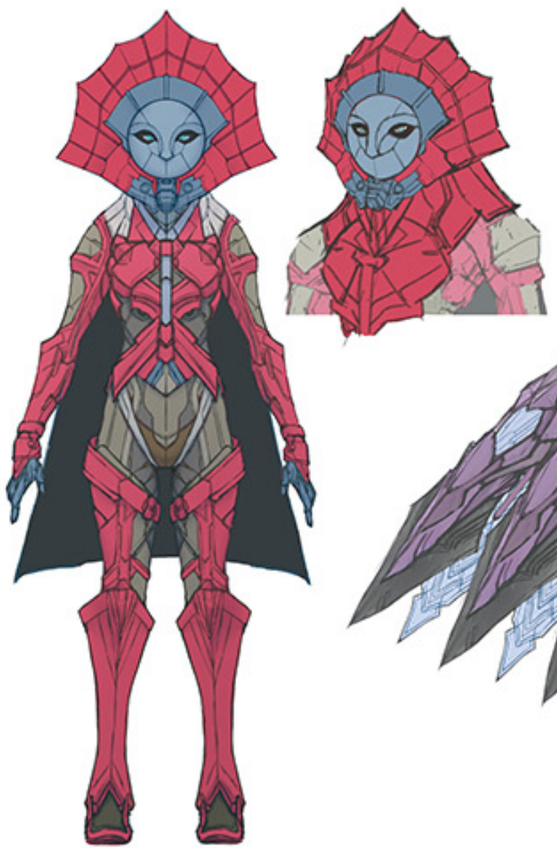


■全身図（メビウス）

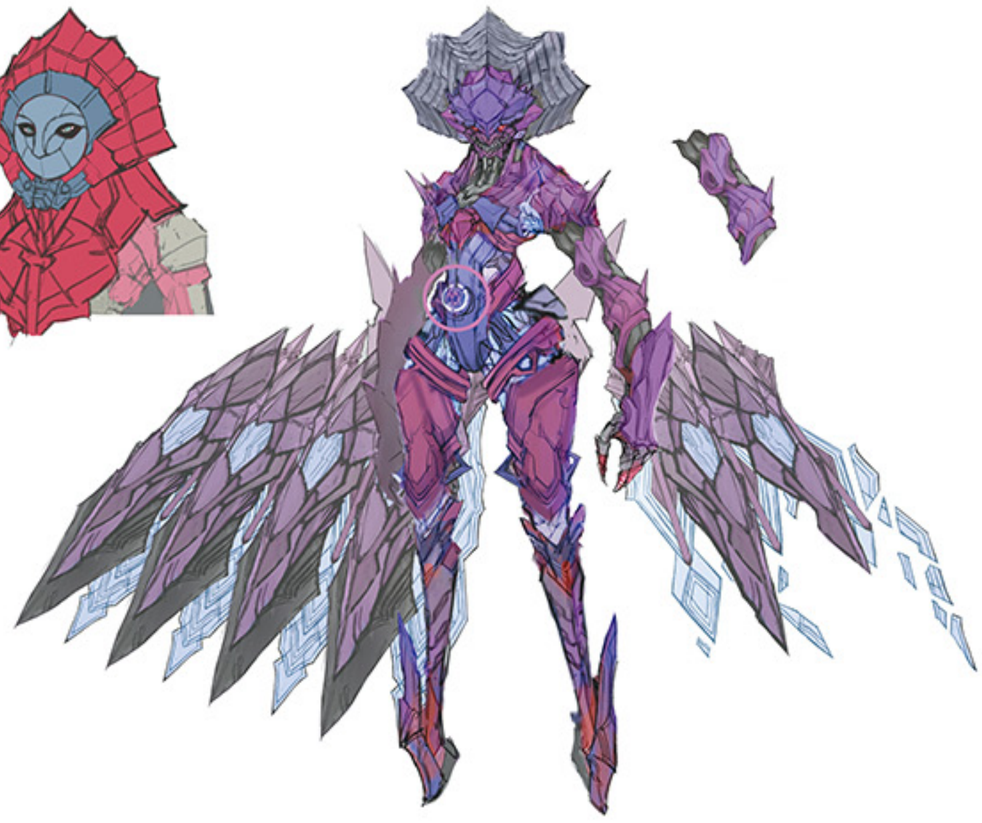


ユー

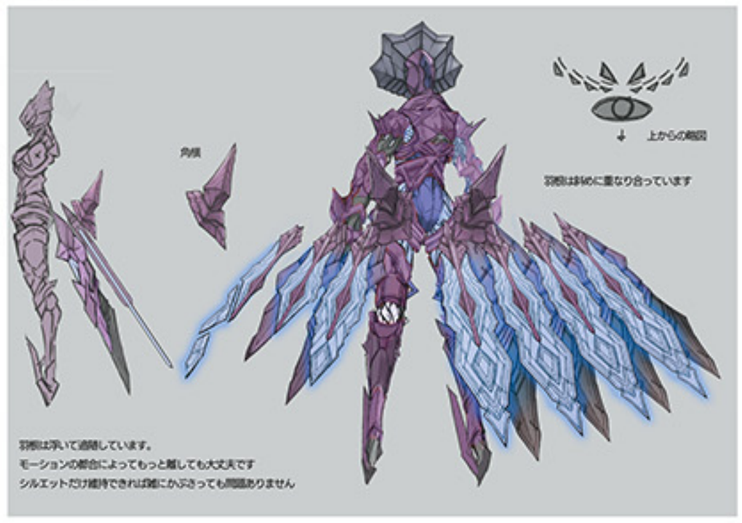
■全身図（執政官）



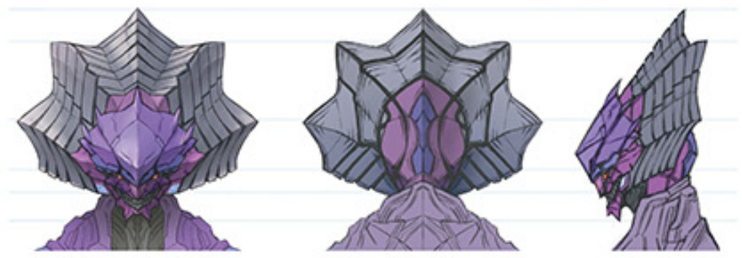
■全身図（メビウス）



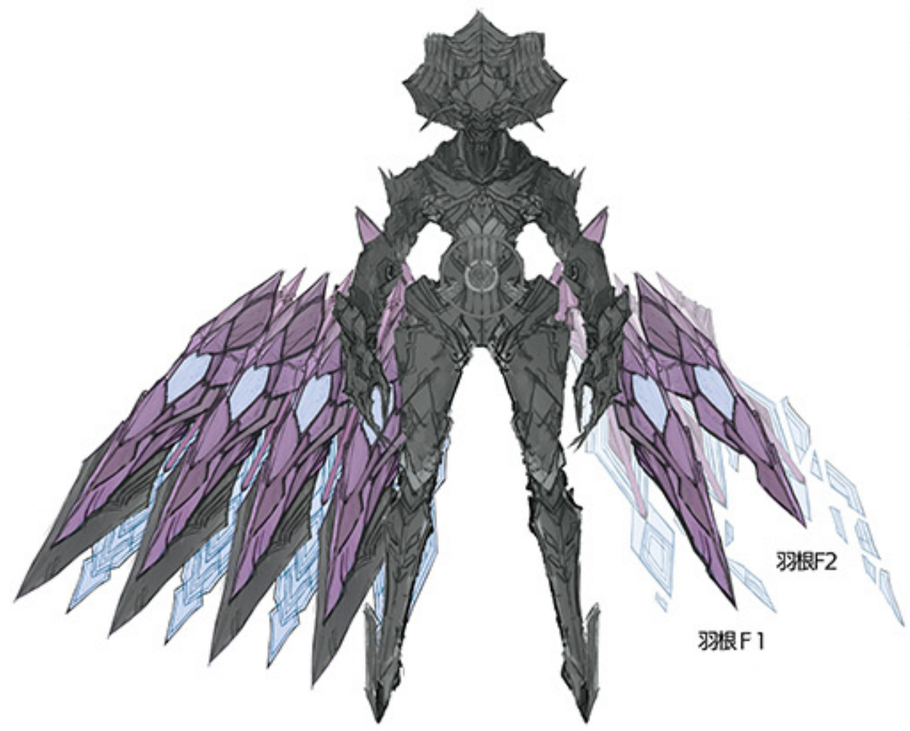
■背面



■頭部



■羽根のデザイン①

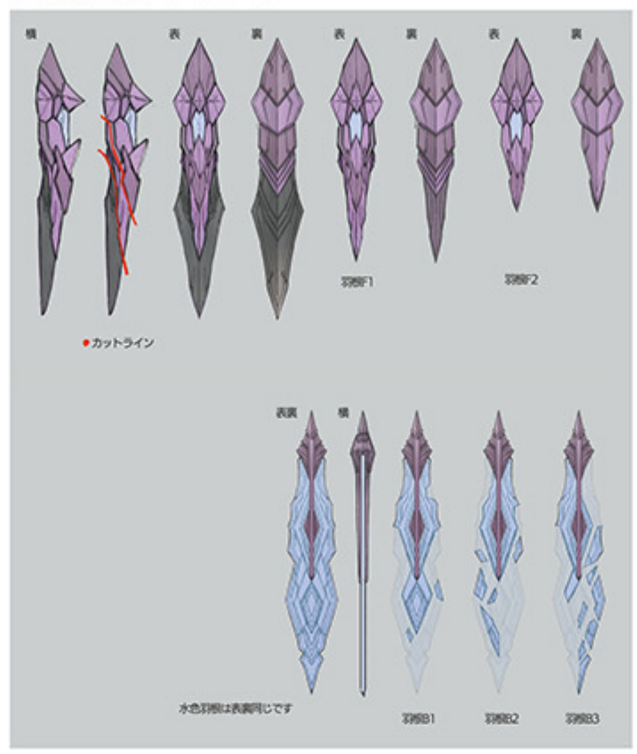


■羽根のデザイン②



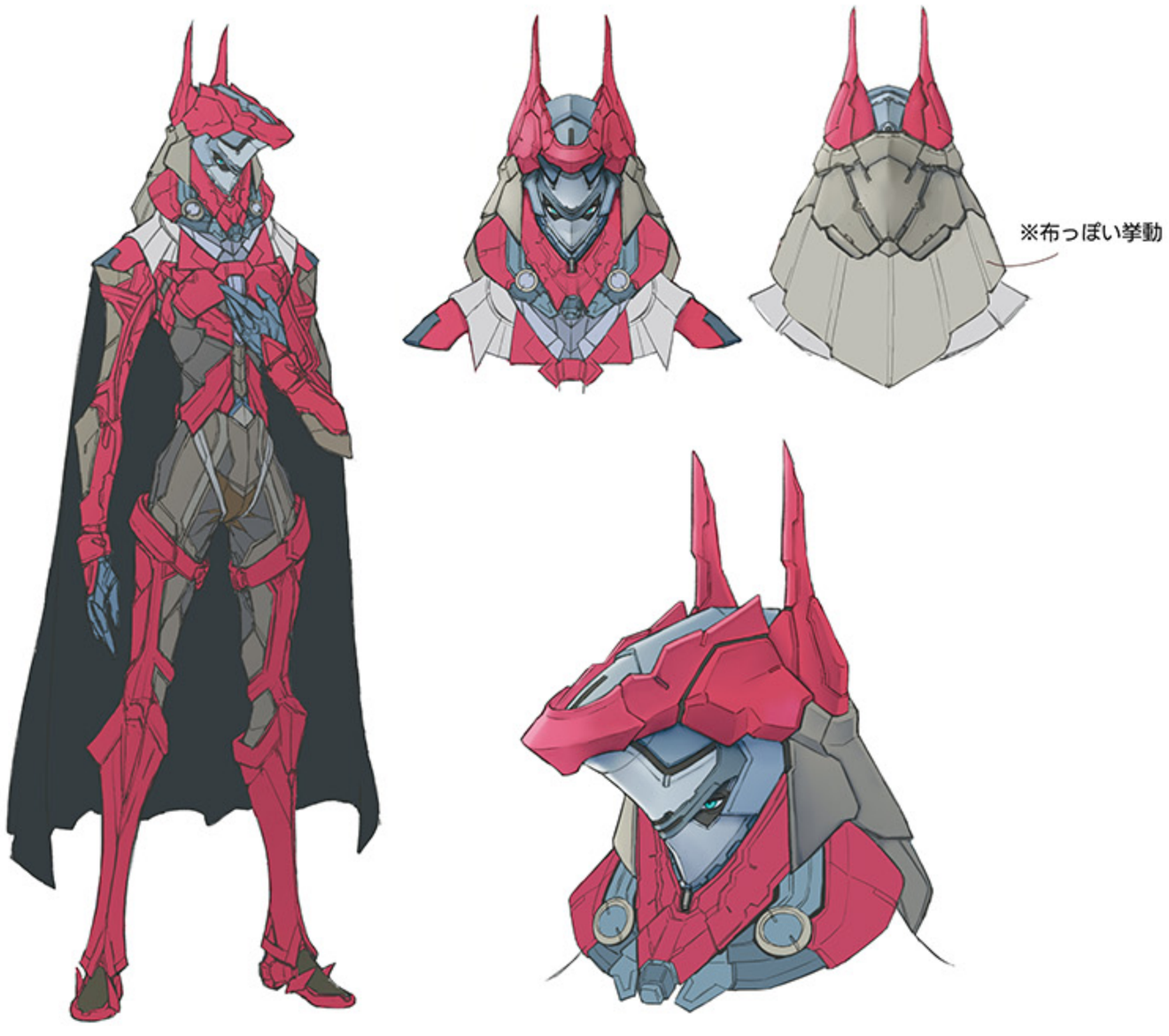
※本体シルエットは参考用です。

■羽根のデザイン③



エル

■全身図（執政官）



■全身図（メビウス）



アール

■全身図（執政官）



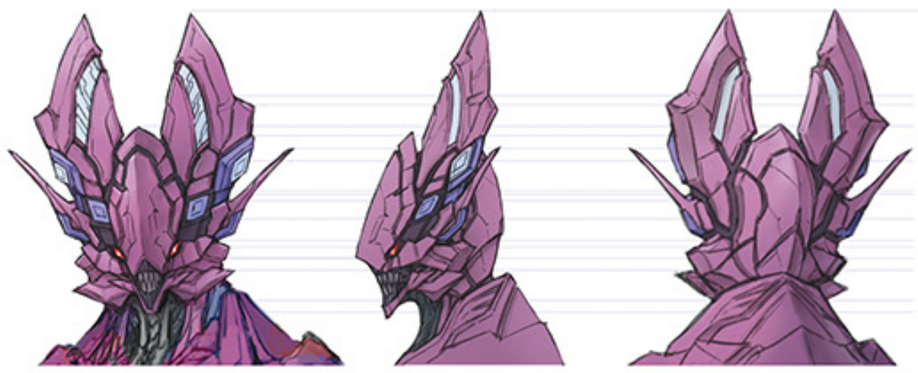


■全身図（メビウス）



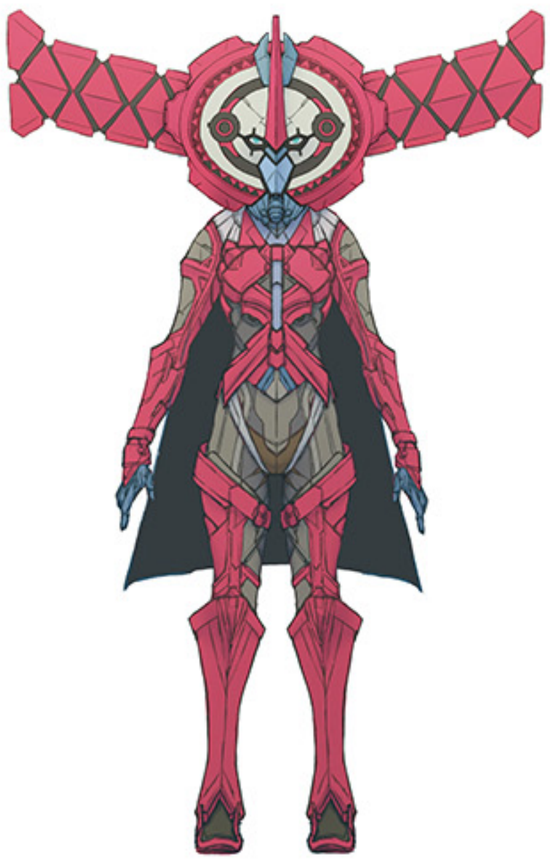
Uと同じ汎用足。足先だけUの刃がない状態

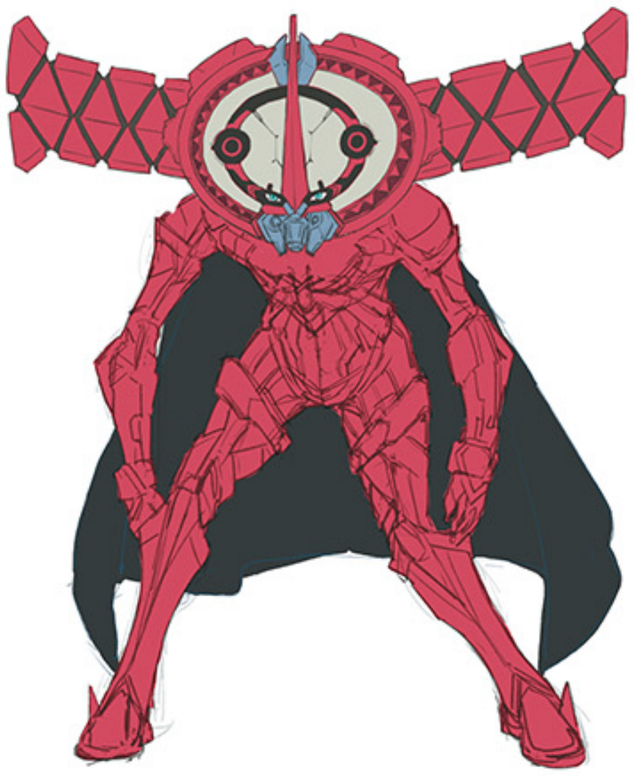
■頭部



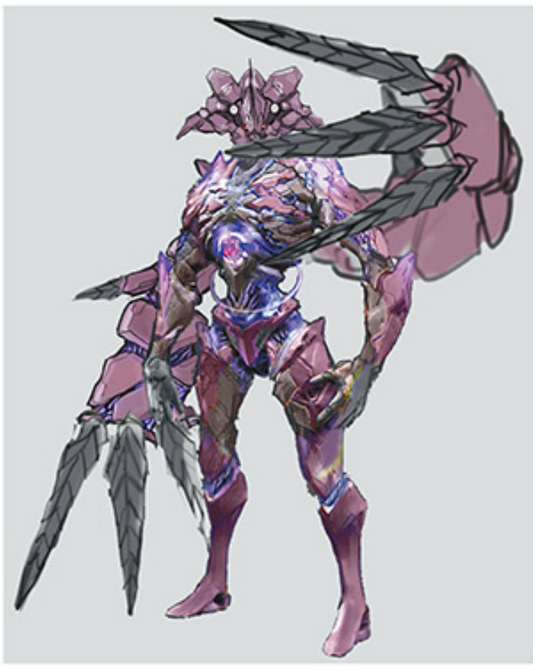
ダブリュー

■全身図（執政官）

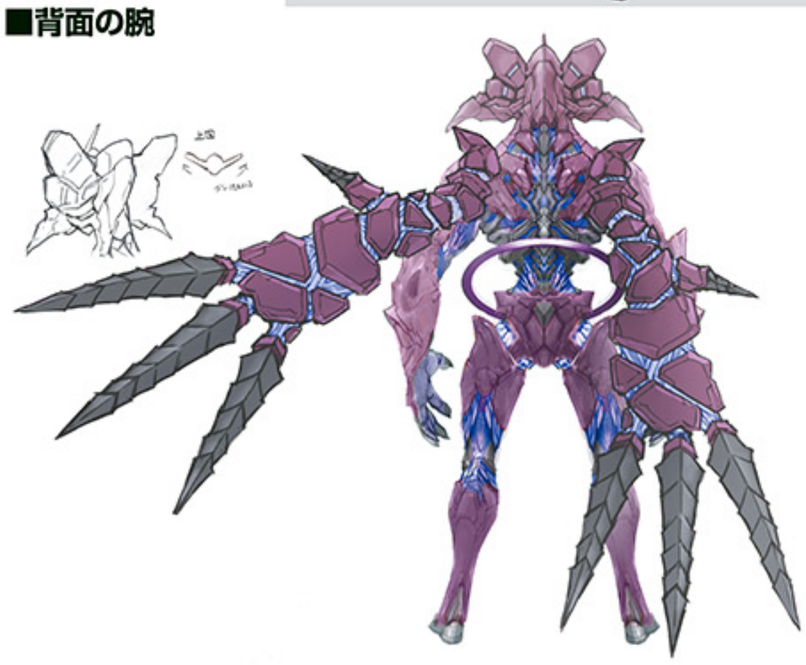




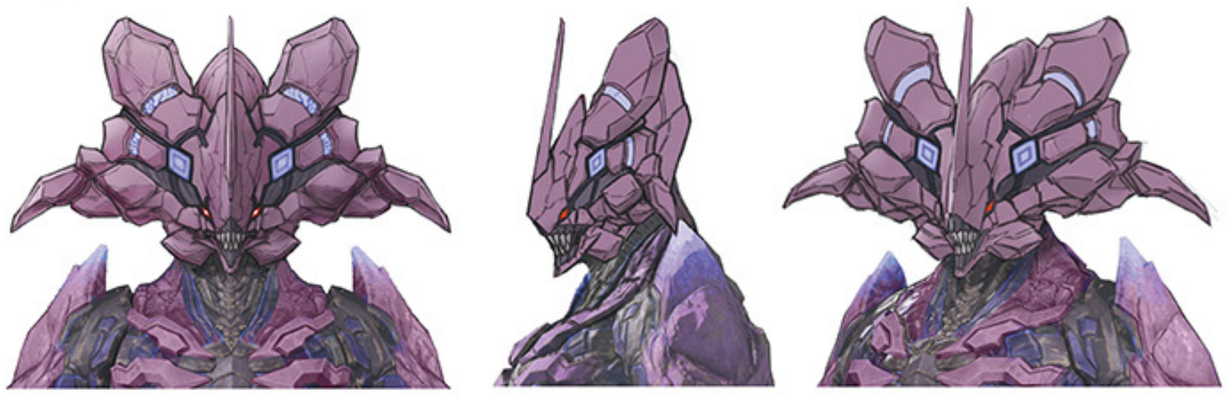
■全身図（メビウス）



■背面の腕

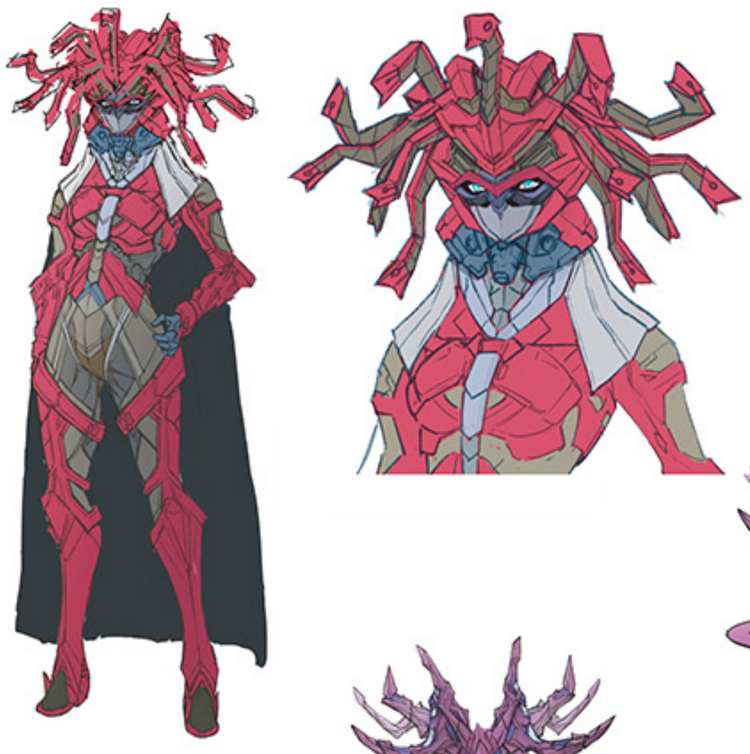


■頭部

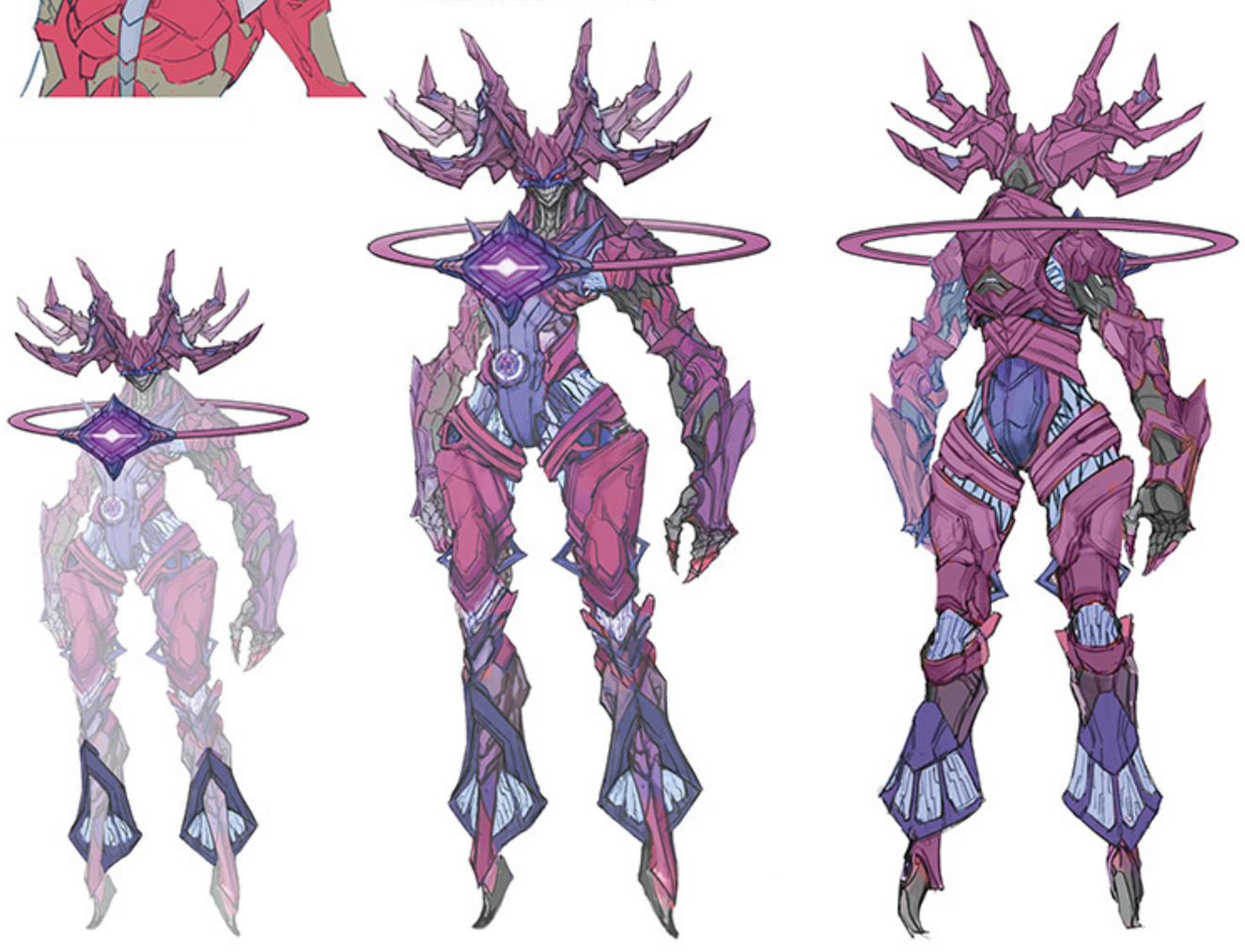


エイチ

■全身図（執政官）



■全身図（メビウス）





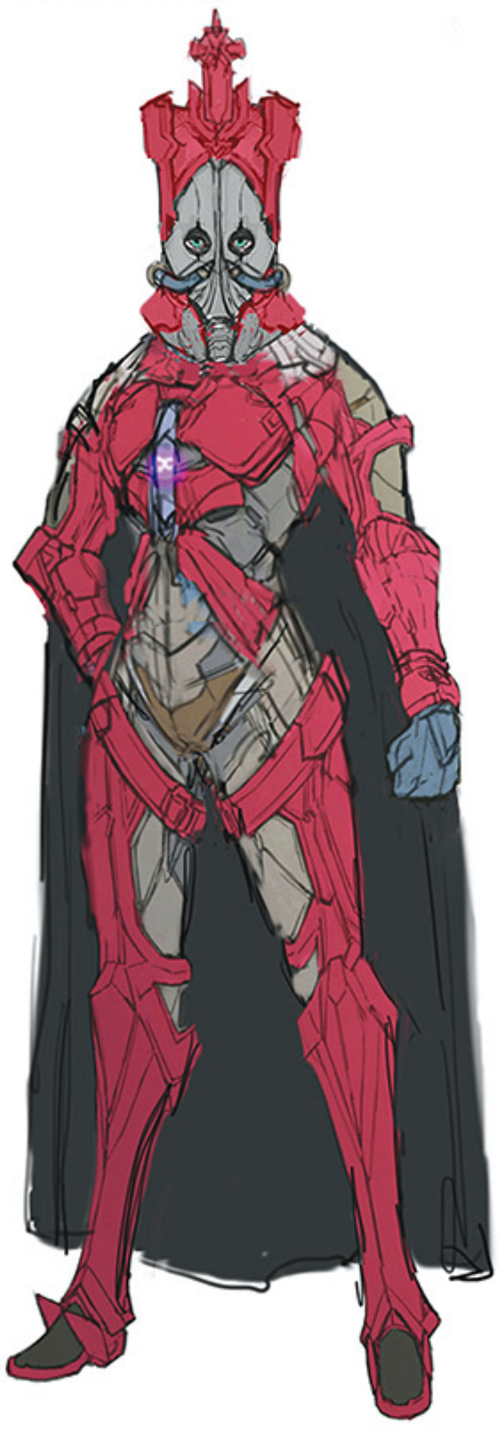
側面部
角の位置のガイド程度のものです



リング発射口裏

ブイ

■全身図（執政官）









■全身図（メビウス）



■頭部



正面



後ろ

WORLD DESIGN

世界



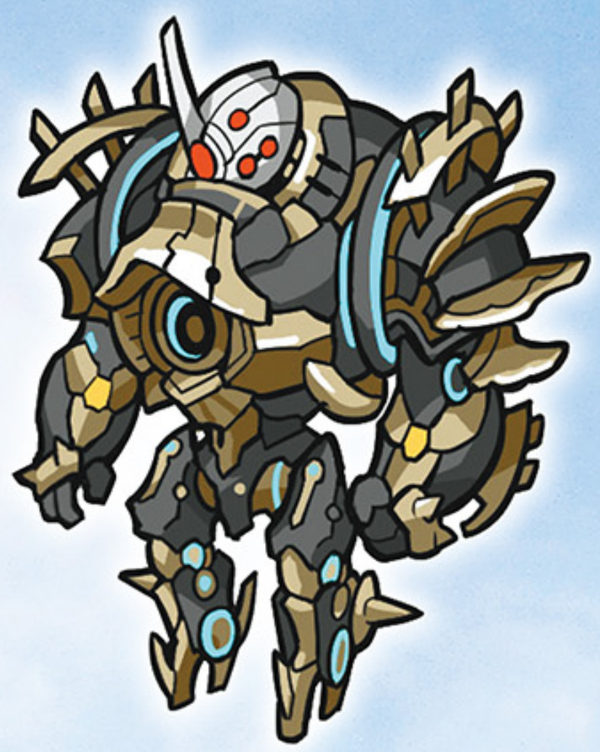
















フィールド&コロニー

アイオニオンの地方ごとにイメージボードやコロニーの設定資料等を掲載。
兵士達が暮らす鉄巨神「コロニー」の威容と、細部の設定画の数々は圧巻である。



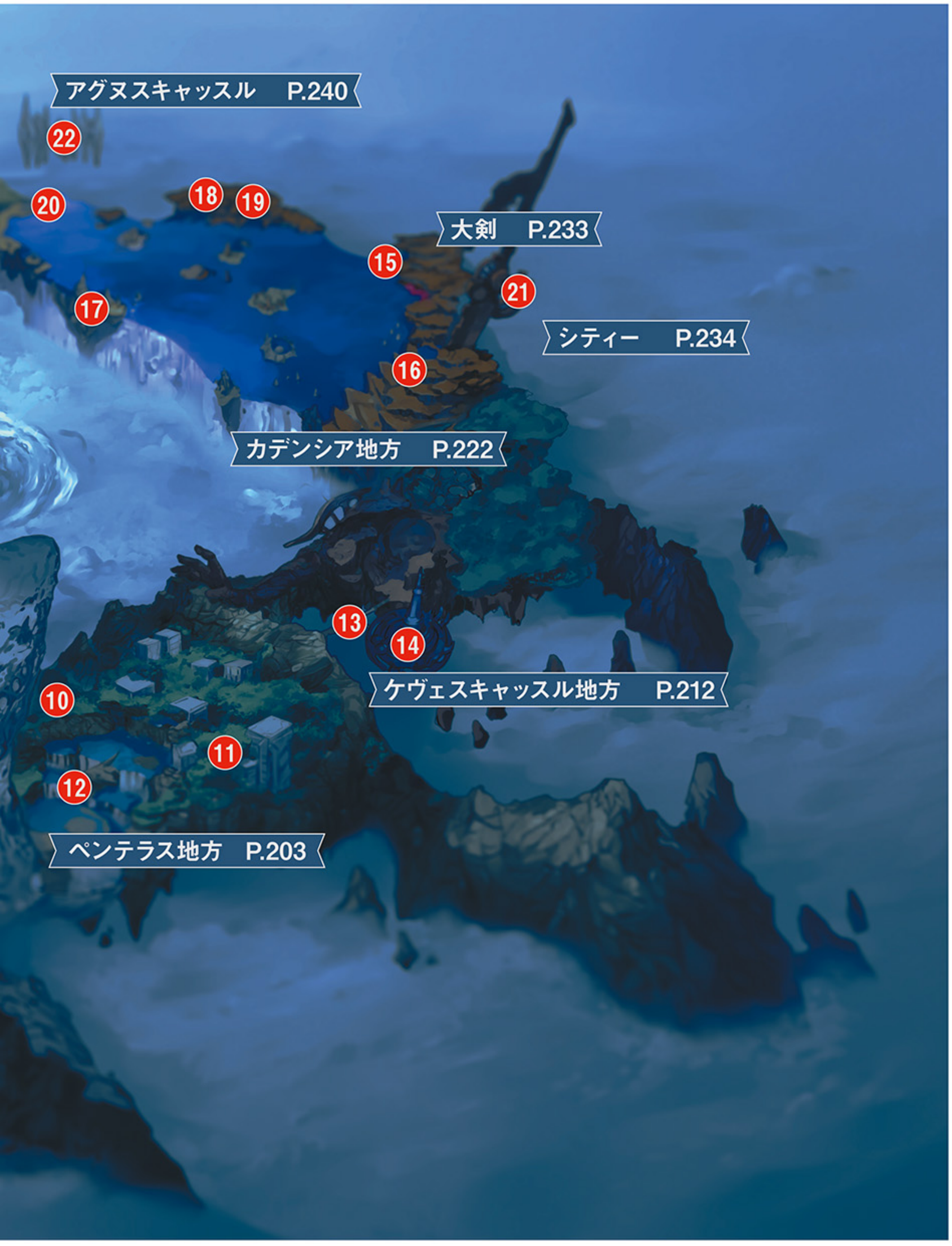
■コロニー一覧

番号	コロニー名	ページ
アエティア地方		
1	コロニー9	P.186
2	コロニー0	ー
3	コロニーシグマ	P.189
4	コロニーガンマ	P.190
5	コロニーオメガ	P.191
6	天空の砦	P.192

番号	コロニー名	ページ
フォーニス地方		
7	コロニー4	P.196
8	コロニー30	P.200
9	コロニーイオタ	P.202

番号	コロニー名	ページ
ペンテラス地方		
10	コロニー5	P.208
11	コロニータウ	P.209
12	コロニーラムダ	P.210

番号	コロニー名	ページ
ケヴェスキャッスル地方		
13	コロニー11	P.212
	オービルブス要塞	P.213
14	ケヴェスキャッスル	P.216



番号	コロニー名	ページ
カデンシア地方		
15	コロニー15	P.226
16	エイチのコロニー	P.226
17	コロニーミュー	P.228
18	ブイのコロニー	P.229
19	忘却のコロニー	P.229
20	リ・ガート収容所	P.230
	ムルス発着場	P.232

番号	コロニー名	ページ
大剣		
シティー		
21	シティー	P.234
アグヌスキャッスル		
22	アグヌスキャッスル	P.240

番号	コロニー名	ページ
オリジン		
23	オリジン	P.243

アエティア地方

■崖上



■渓谷



■朽ちた鉄巨神



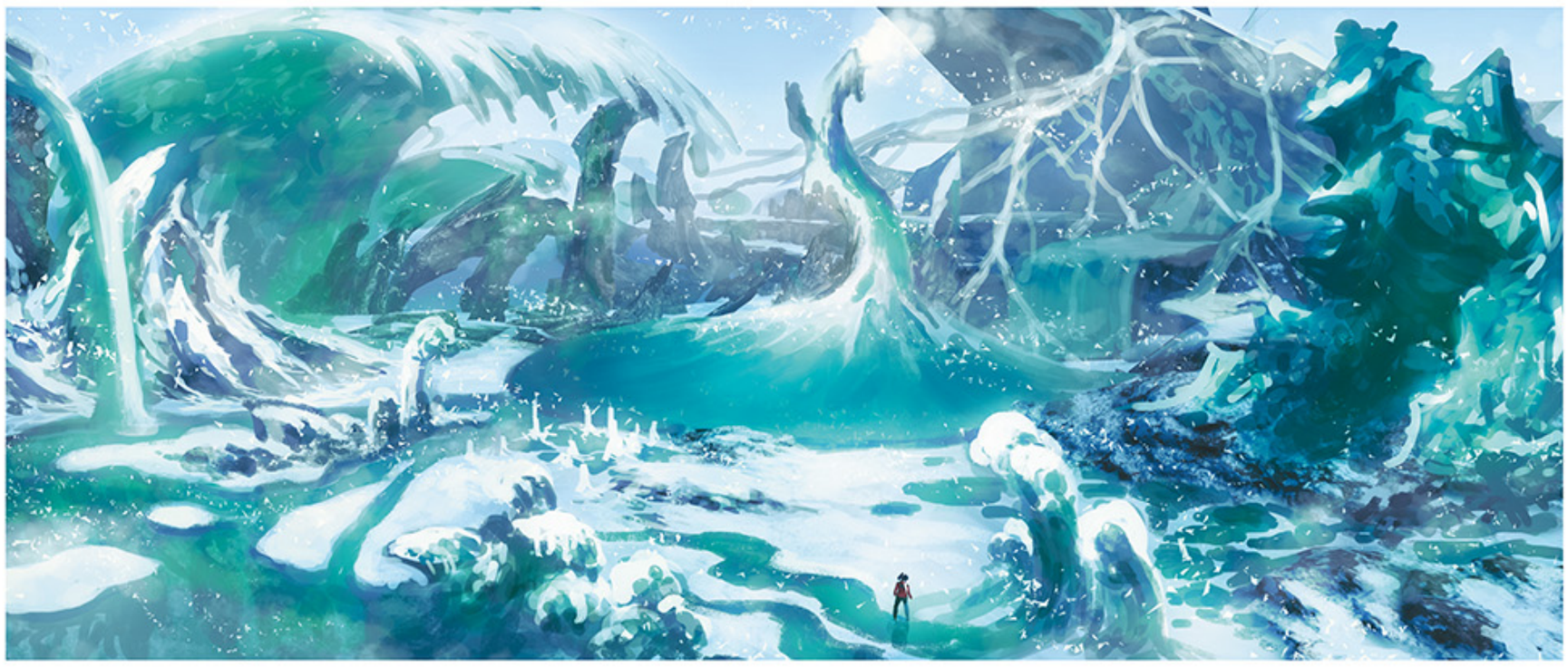
全体像（心臓イメージ）

クリエイターコメント

物語の進行に沿って印象が変化していくデザインとなっている地方です。戦場の荒涼とした場所から始まり、後半は爽やかな川沿いの草原を下り、ひと時の休息と旅の始まりを感じるデザインとなっています。上層は『ゼノブレイド2』のグーラ巨神獣の頭なのですが、対消滅で原型を留めていません。［モノリスソフト］

■草原

■雪原①



■雪原②



■雪原③

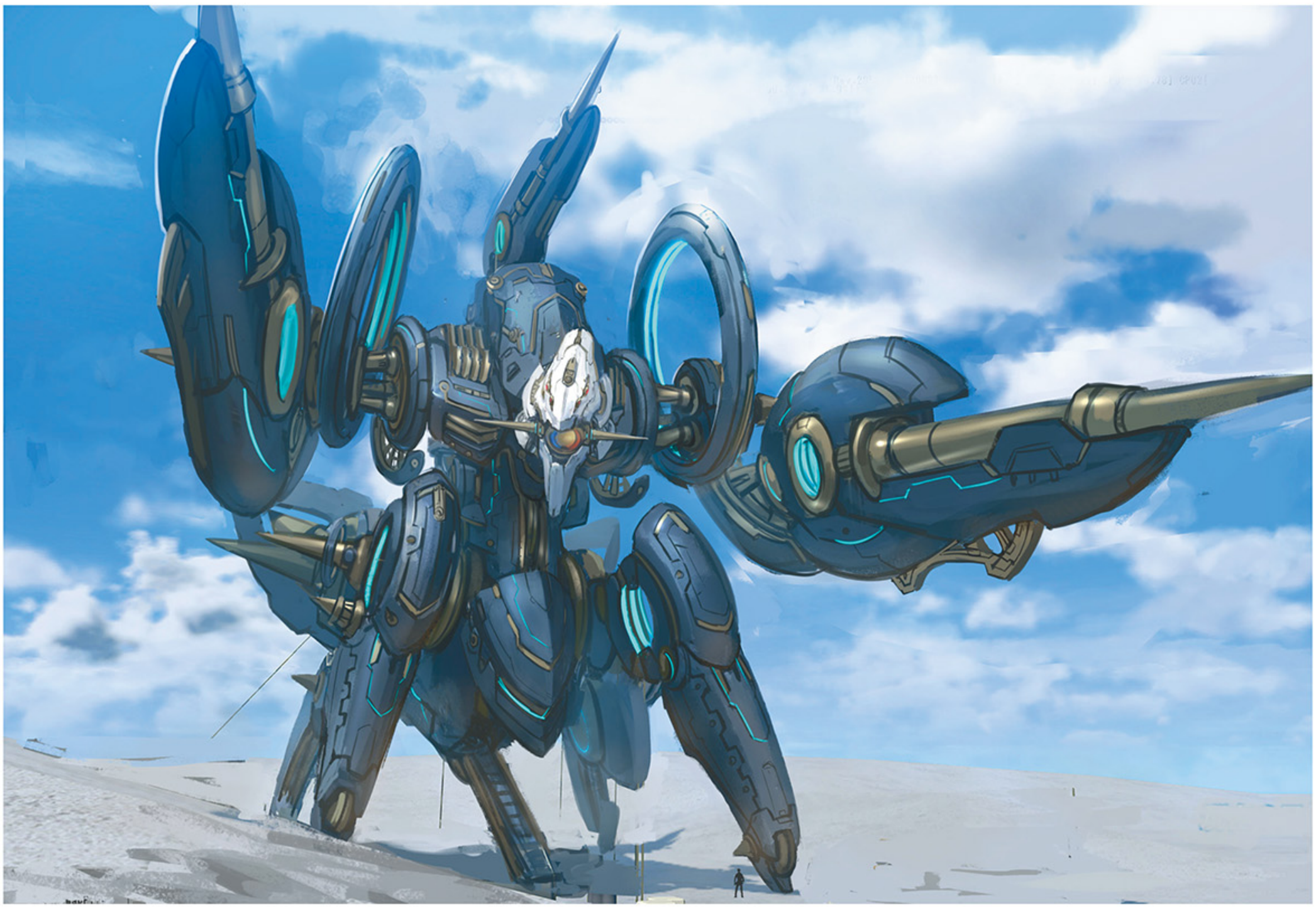


■雪原④

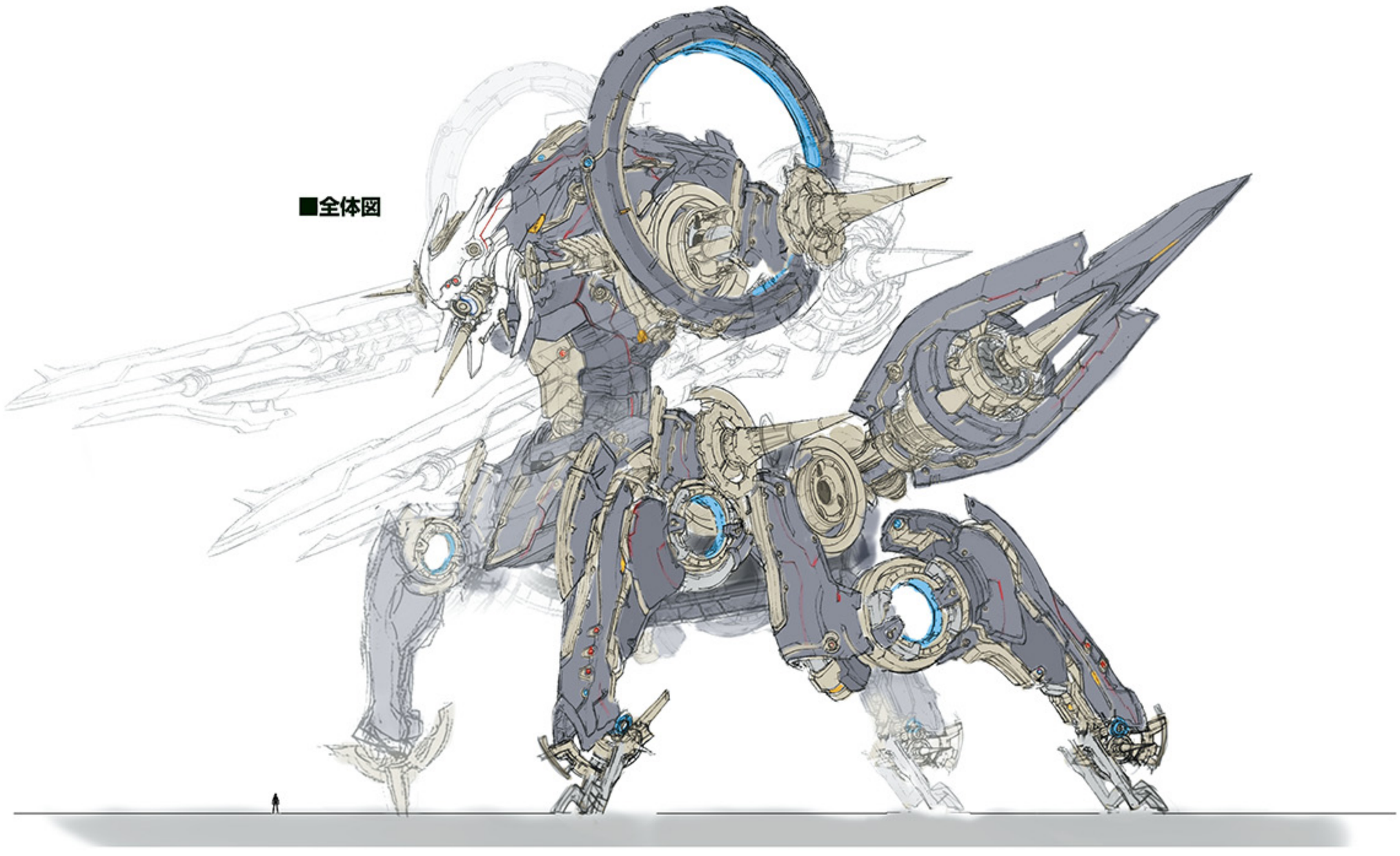


コロニー9

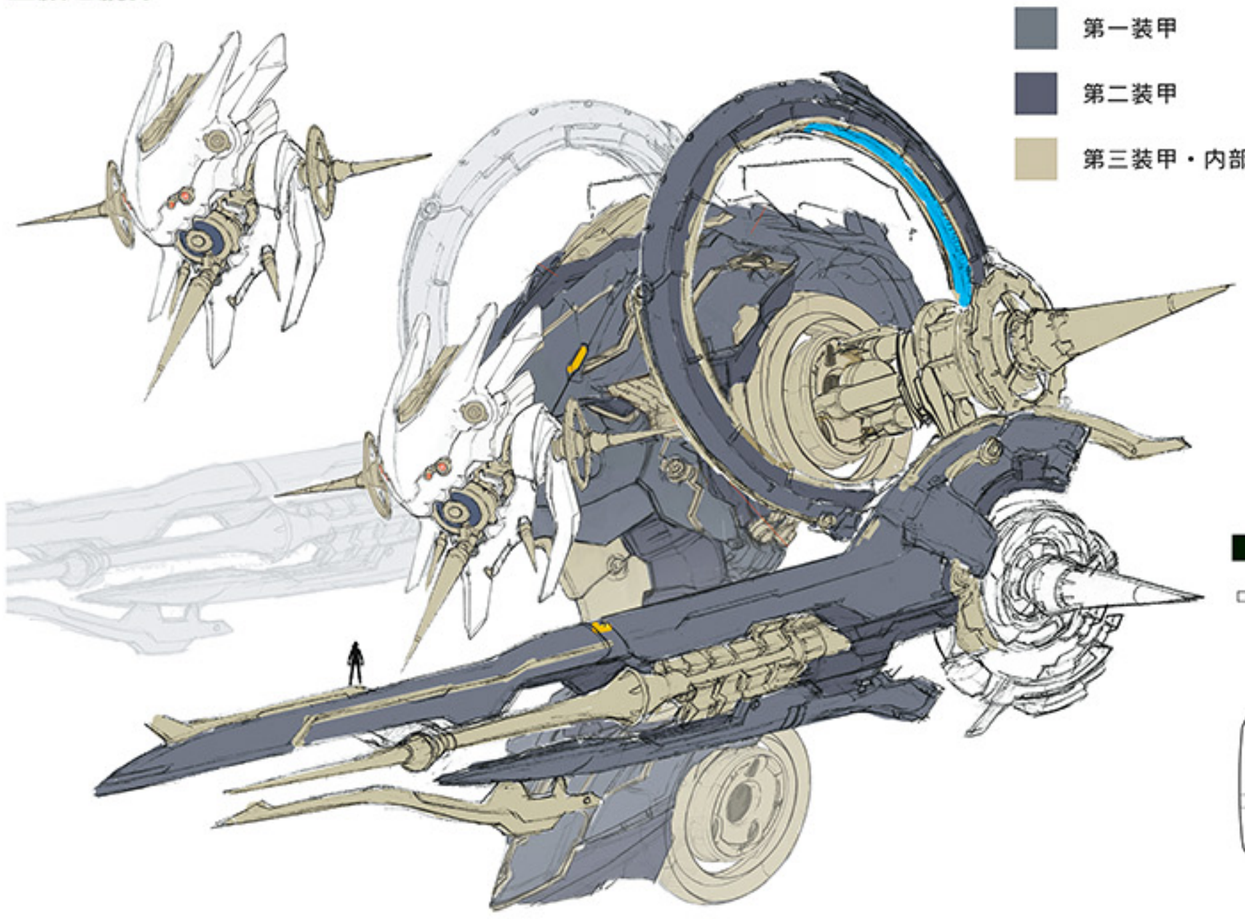
■全体イメージ

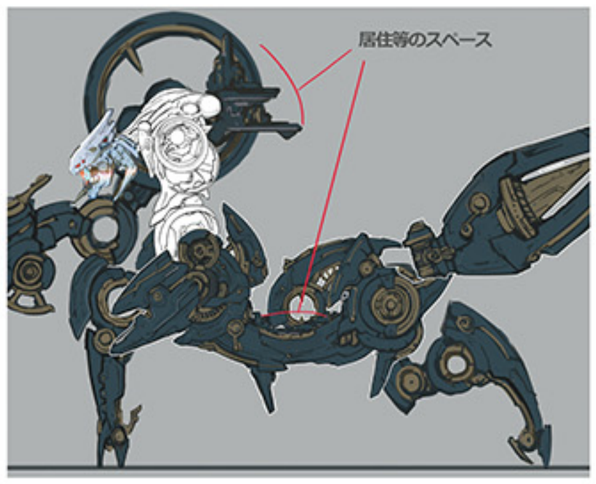


■全体図

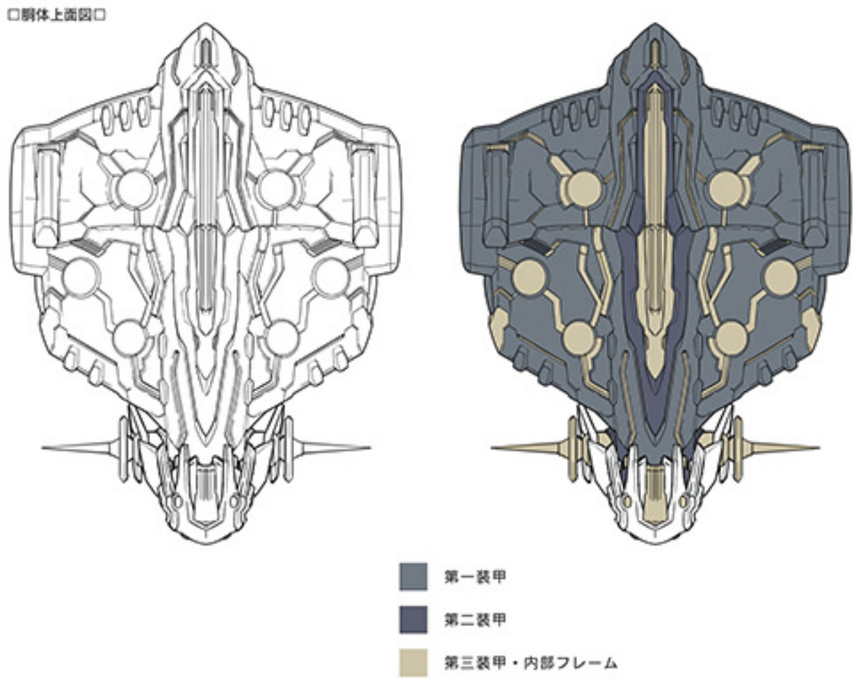


■顔と胴体

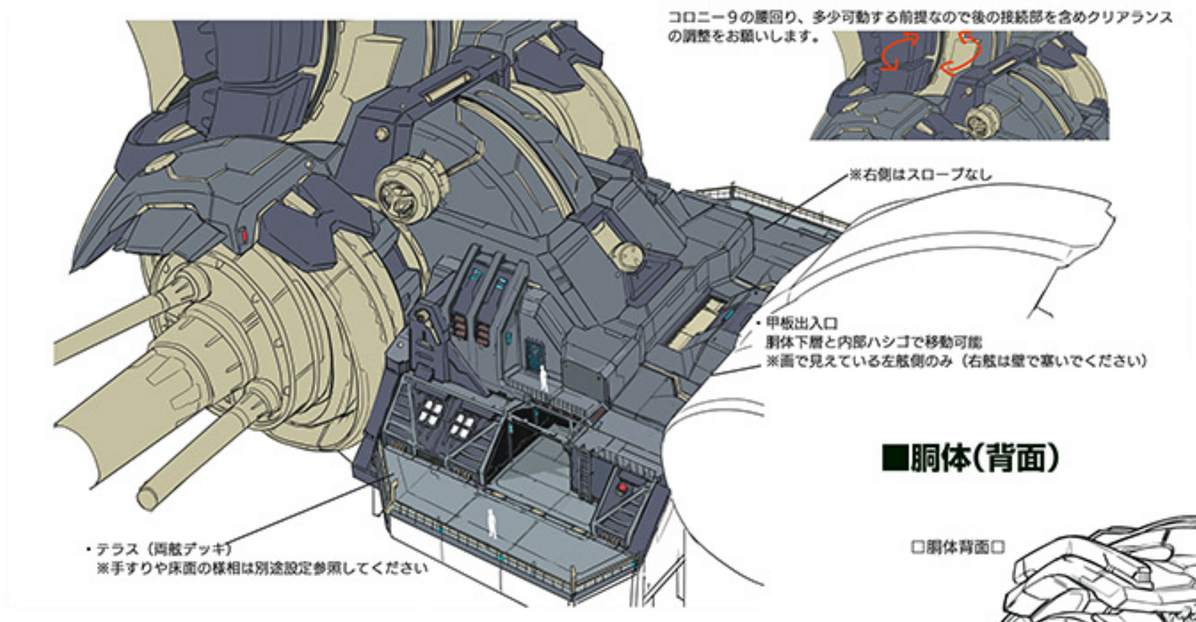




■胴体(上面)

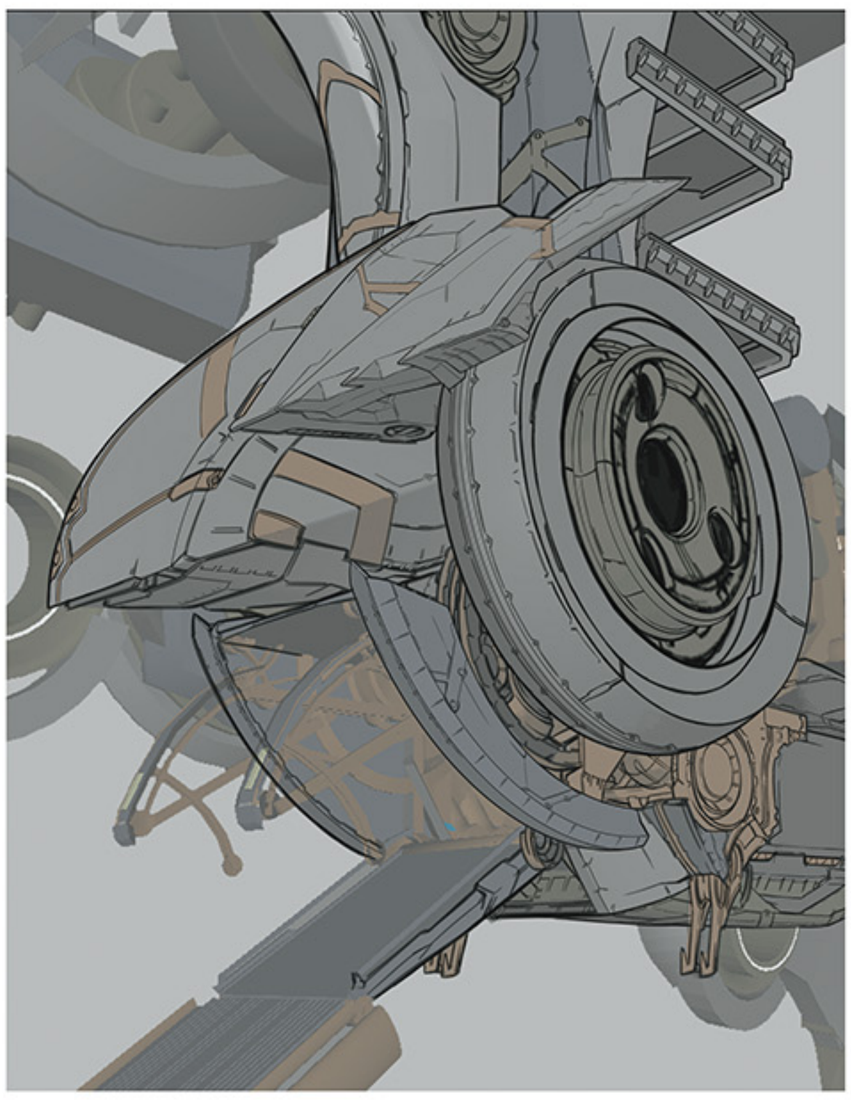


■胴体(前面)

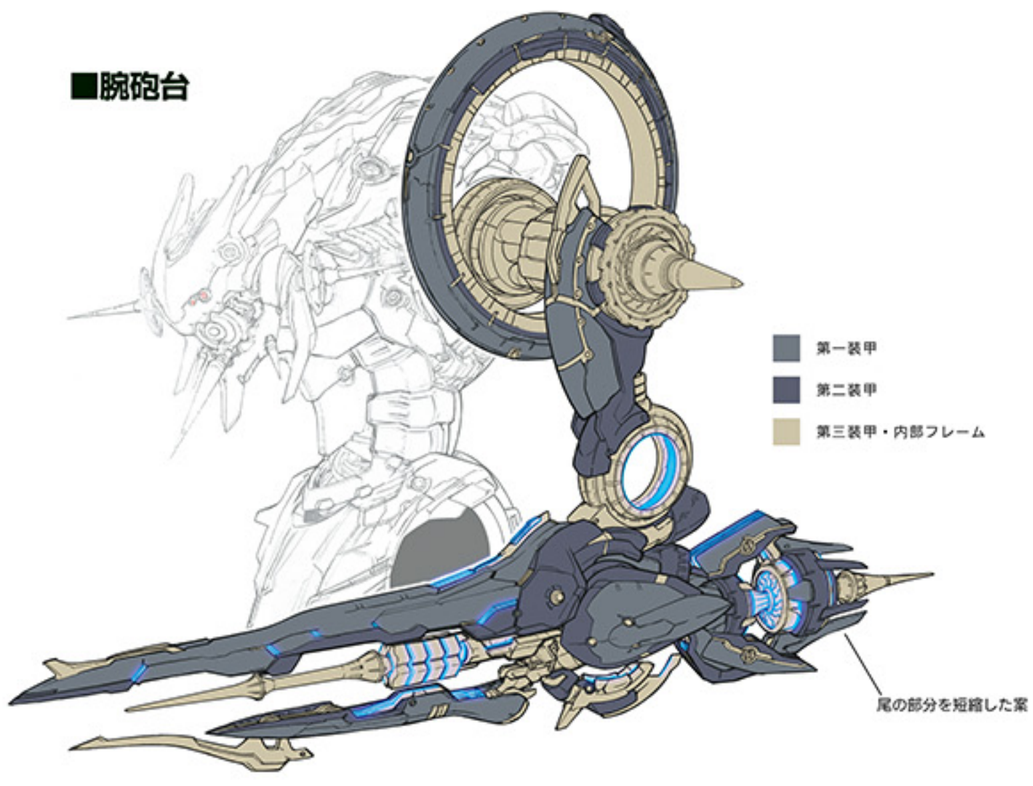


■胴体(背面)

■胴体(下部)



■腕砲台



■脚部

可動時、各部リングパーツ
（大腿の付け根、膝関節、足首のメカ）は、回転します。

動きのイメージは時計のムーブメント
各パーツが回転や伸縮したり各々複雑に駆動します。

関節のかみ合わせ部参考

関節の軸部リング

膝関節参考

【前脚】

【後脚】

膝装甲のカバー脱着参考

脚部分解参考

内部フレームはあくまで構造説明設定なので
内部作成の必要はありません。

装甲の青部と赤部は可動時上下に
にずれます。
一部シリンダー等の可動が見えます。

内部フレーム等の露出箇所参考

■脚部の補足

腿付け根リング

腿パーツ

膝内側パーツ

膝関節リング

足首パーツ

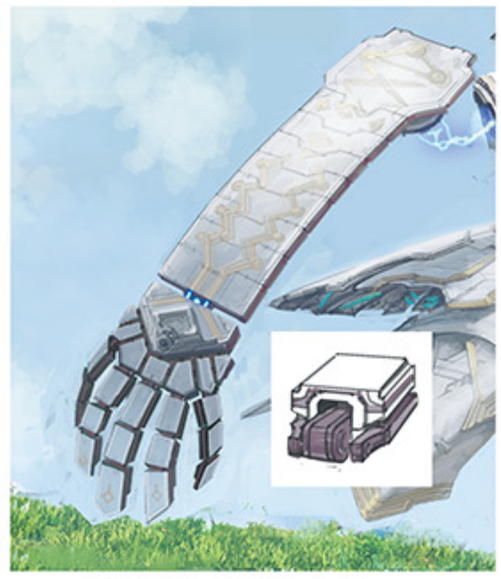
■尻尾

コロニーシグマ

■全体イメージ



■腕部

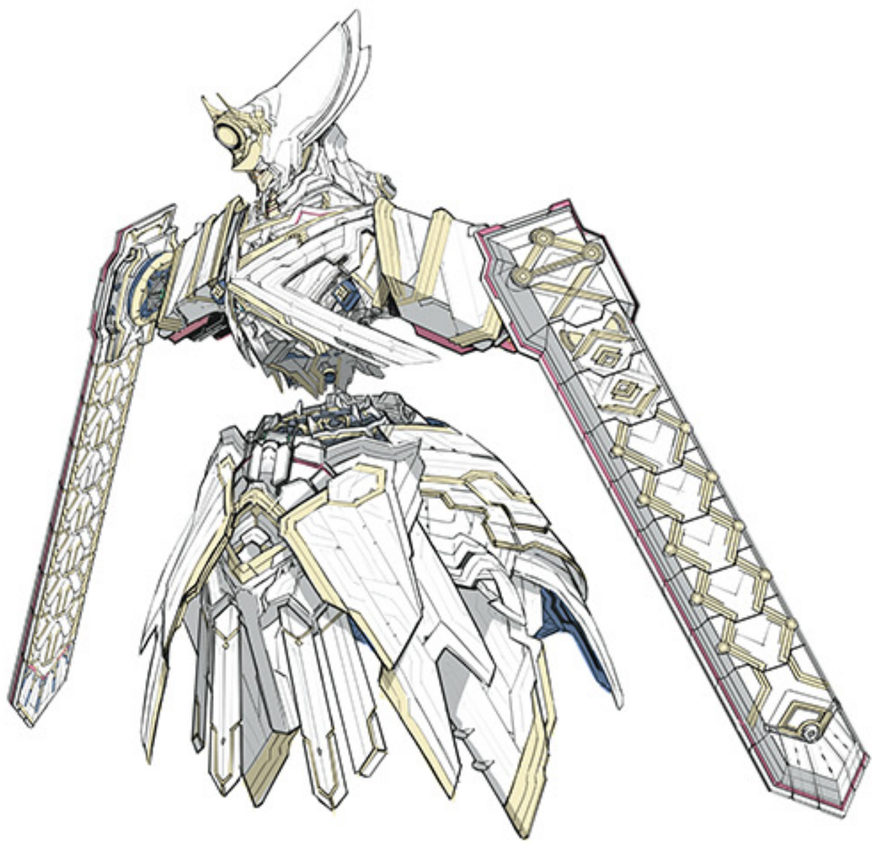


手を開いたときのイメージ
・関節部は丸みのある銅合金フレーム

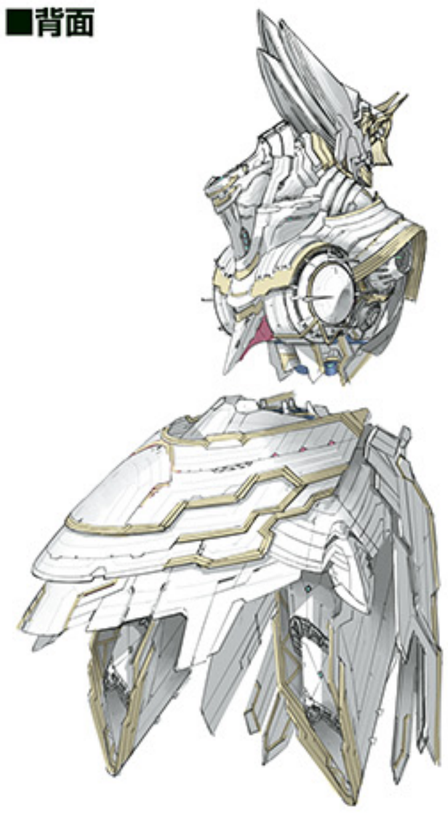


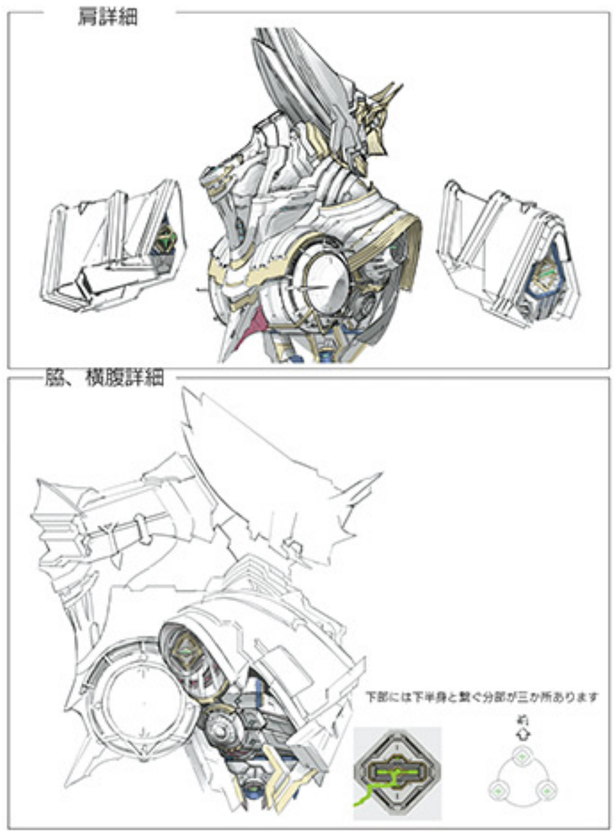
裏面のイメージ
・表面がアッサリしているのに対し
裏はゴツゴツした感じに

■全体図

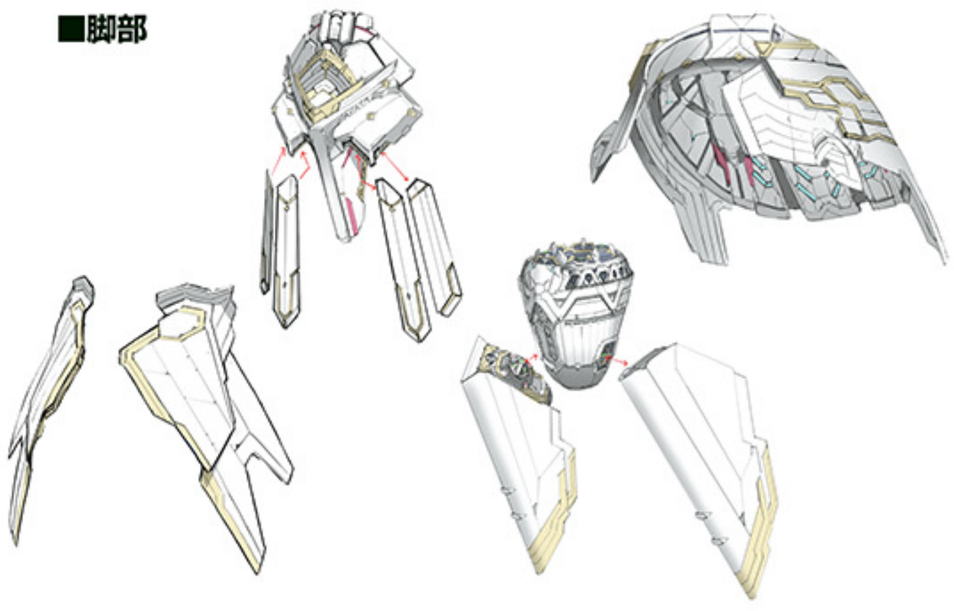


■背面

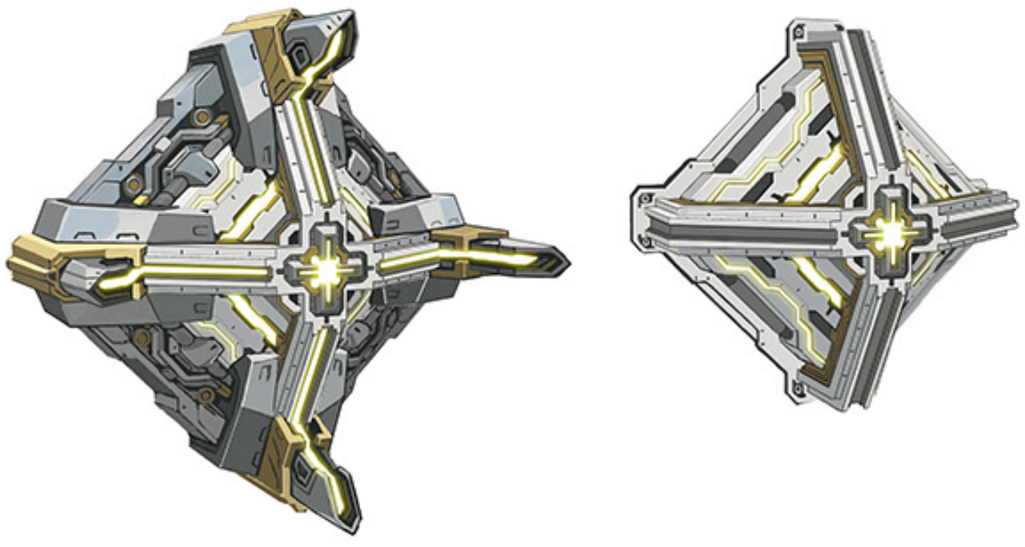




■脚部



■関節

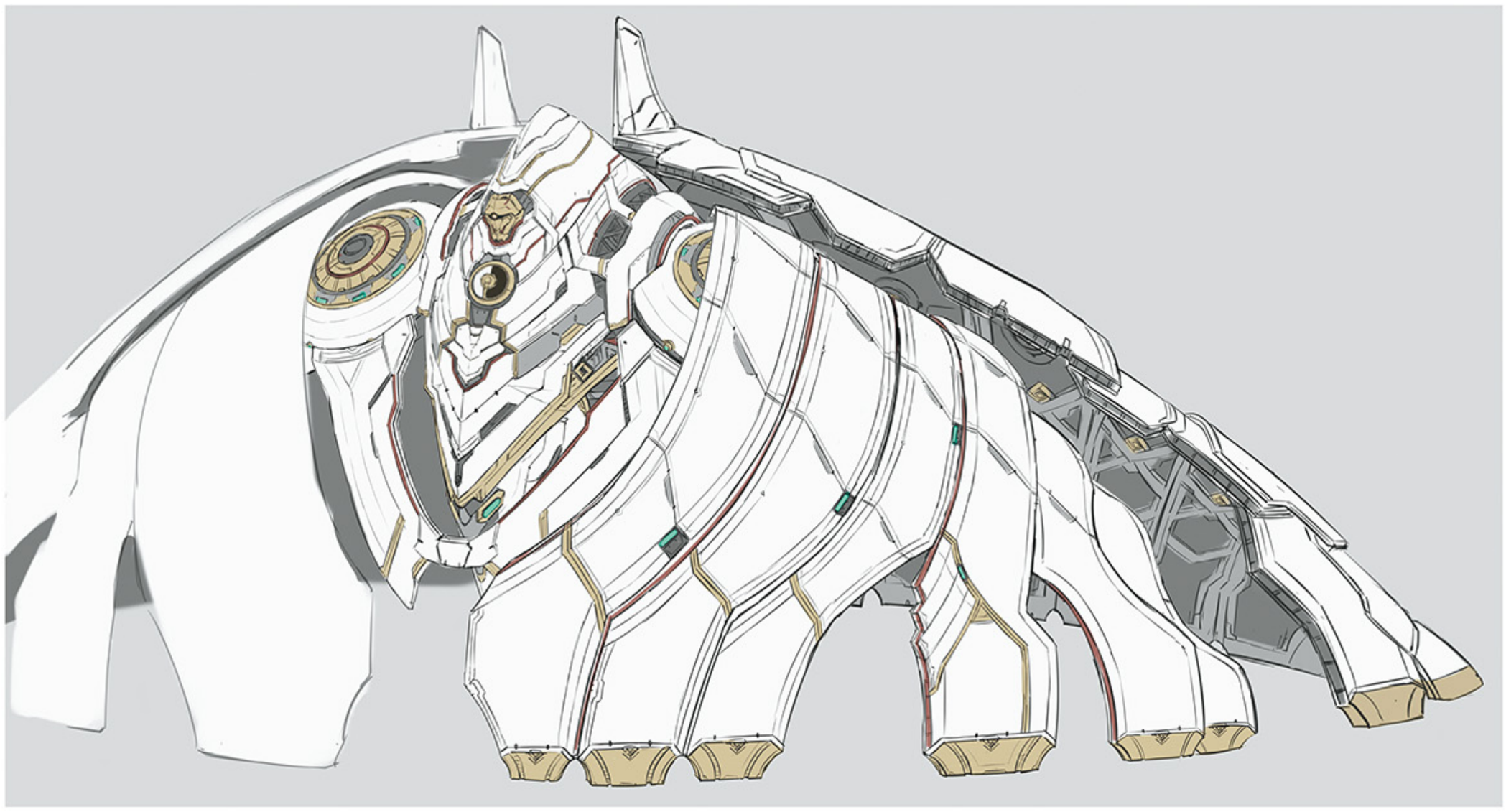


コロニーガンマ

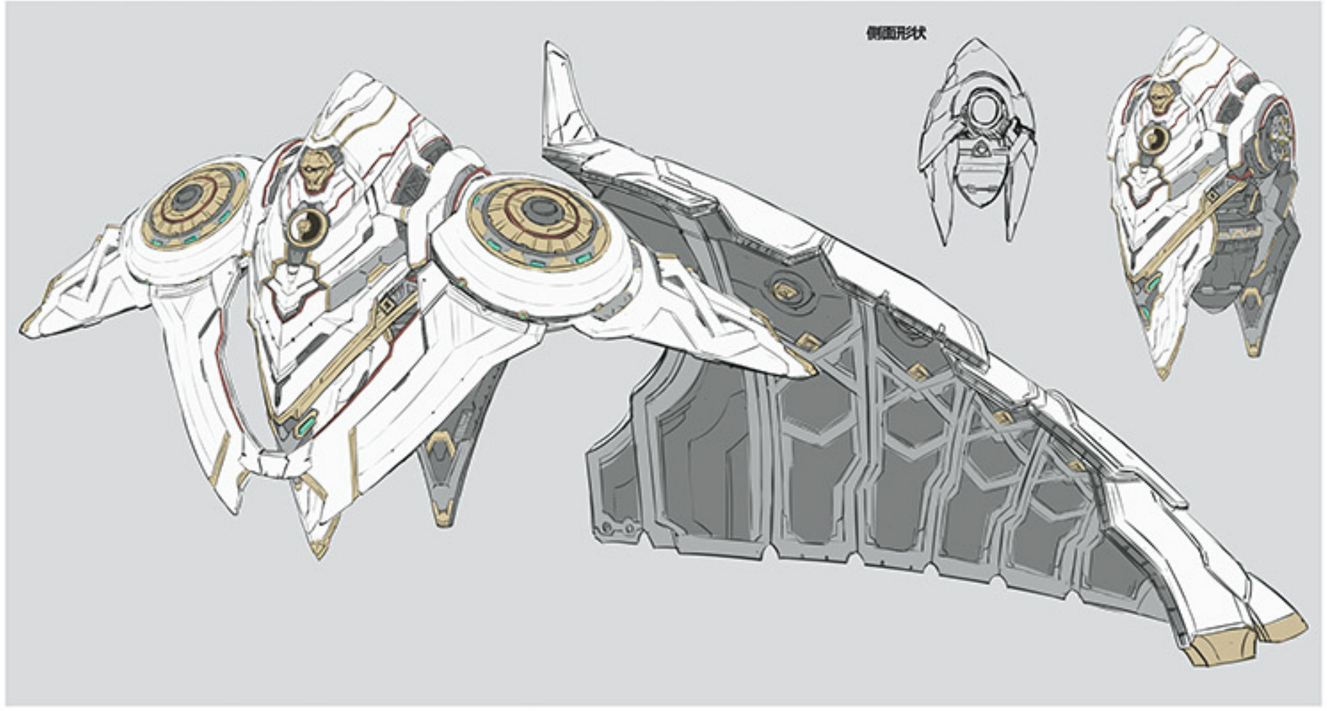
■全体イメージ



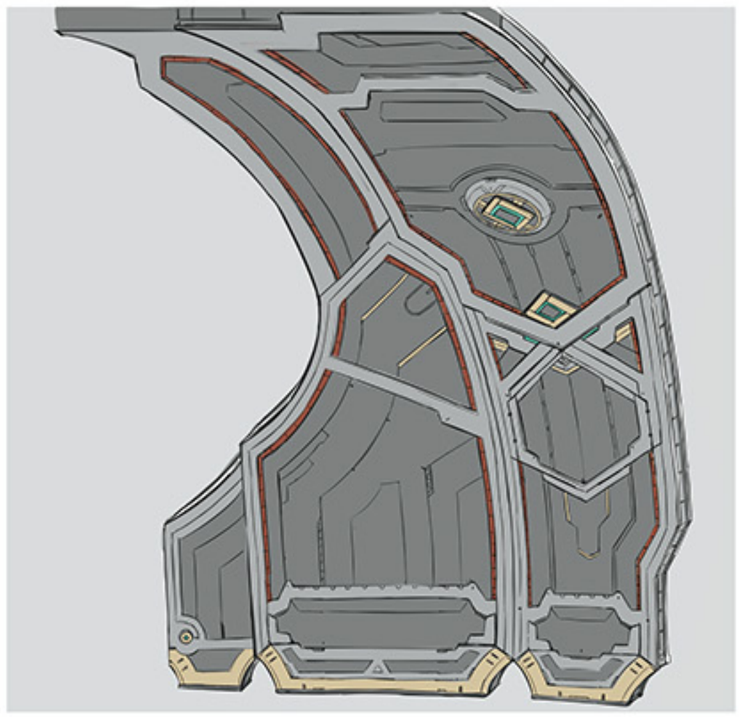
■全体図



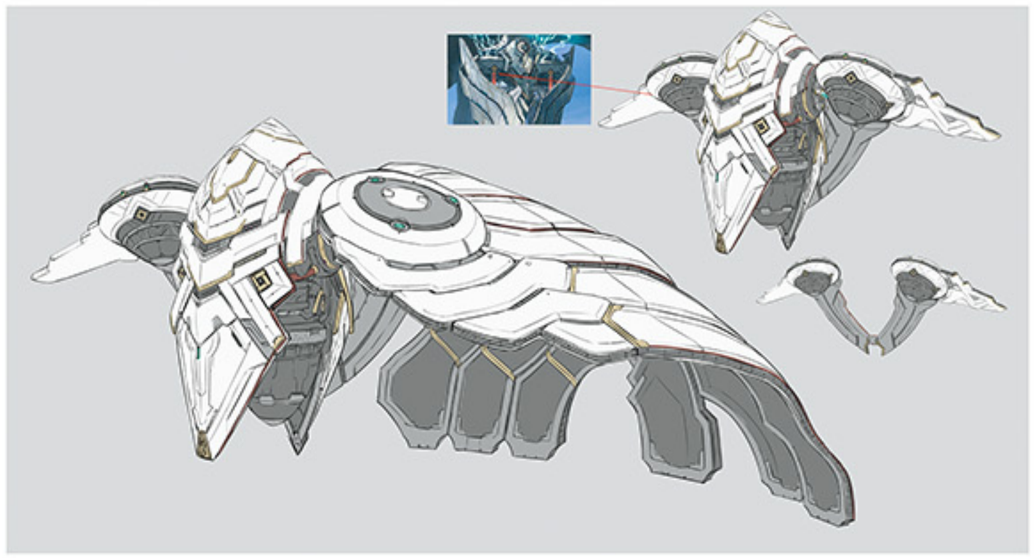
■正面と側面



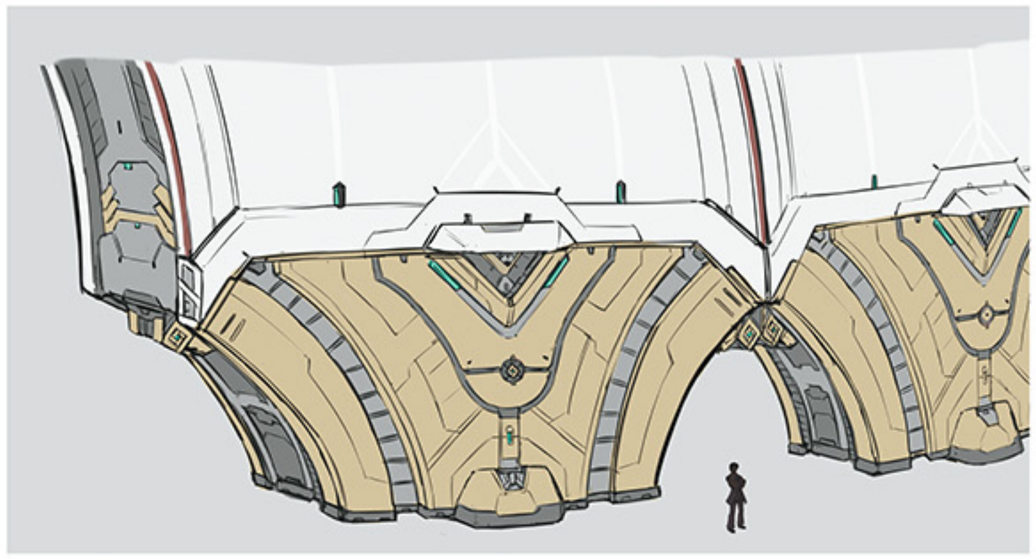
■マント内側



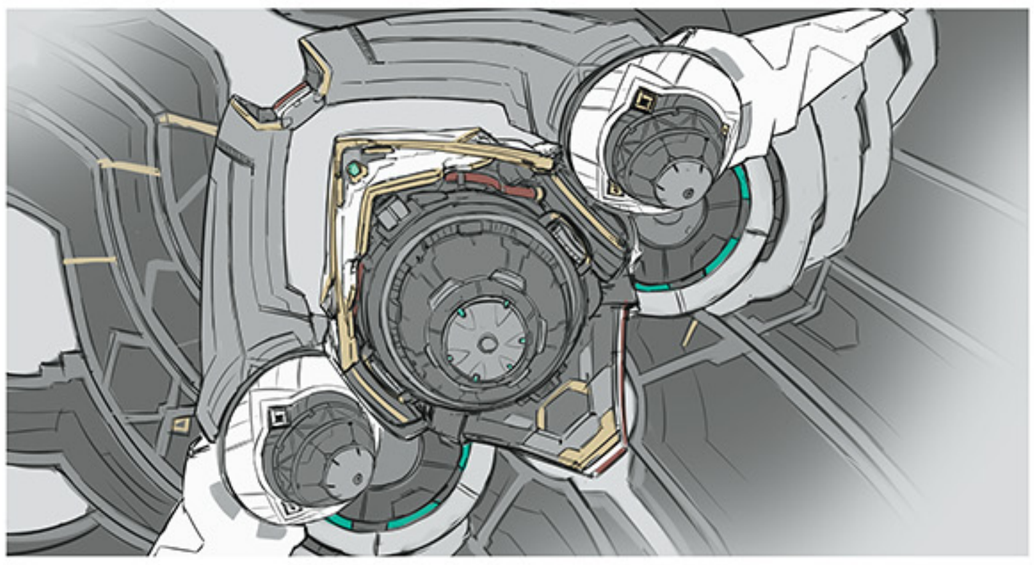
■背面



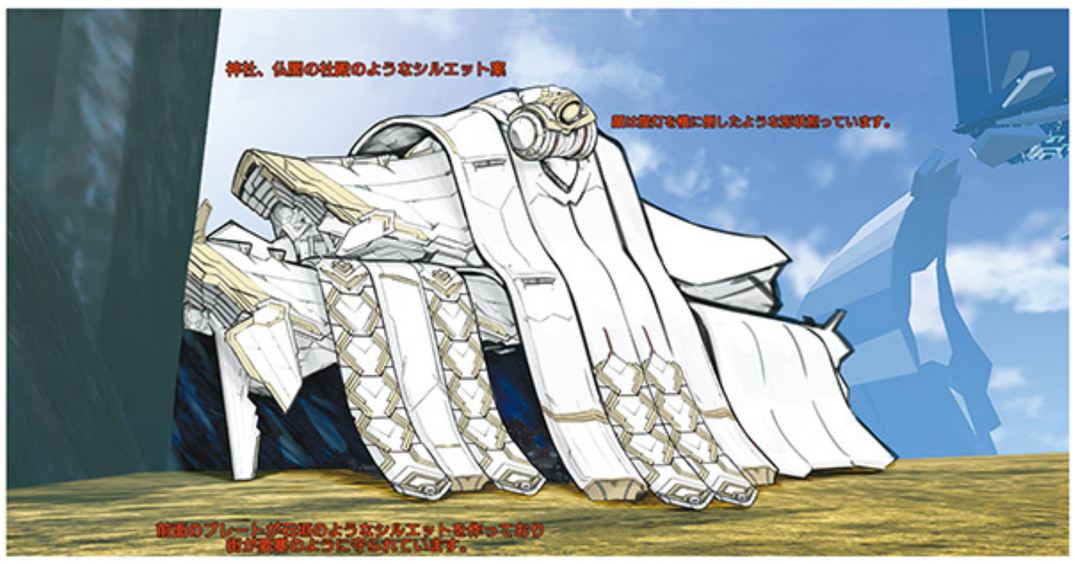
■足元



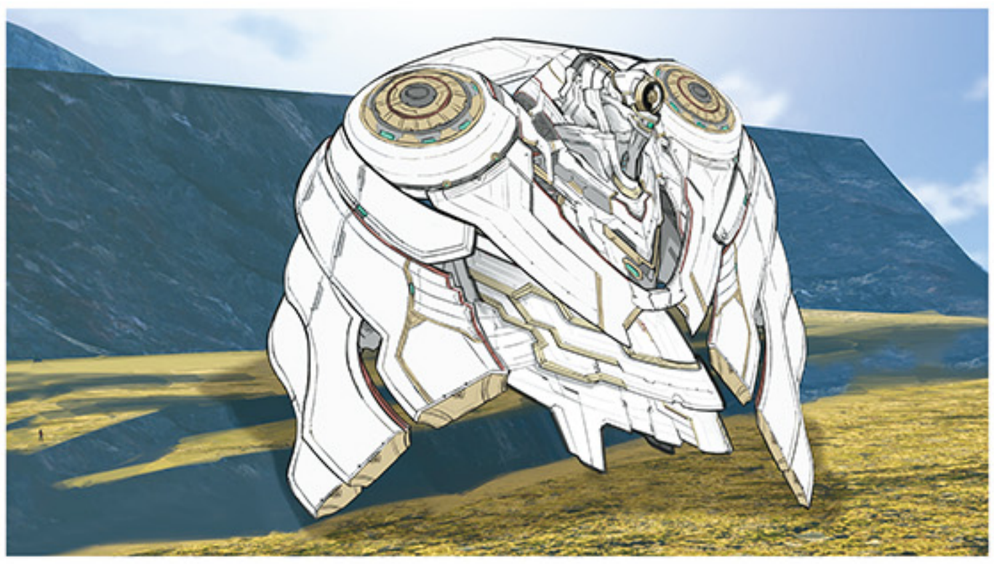
■内側から見上げた図



■デザイン案①

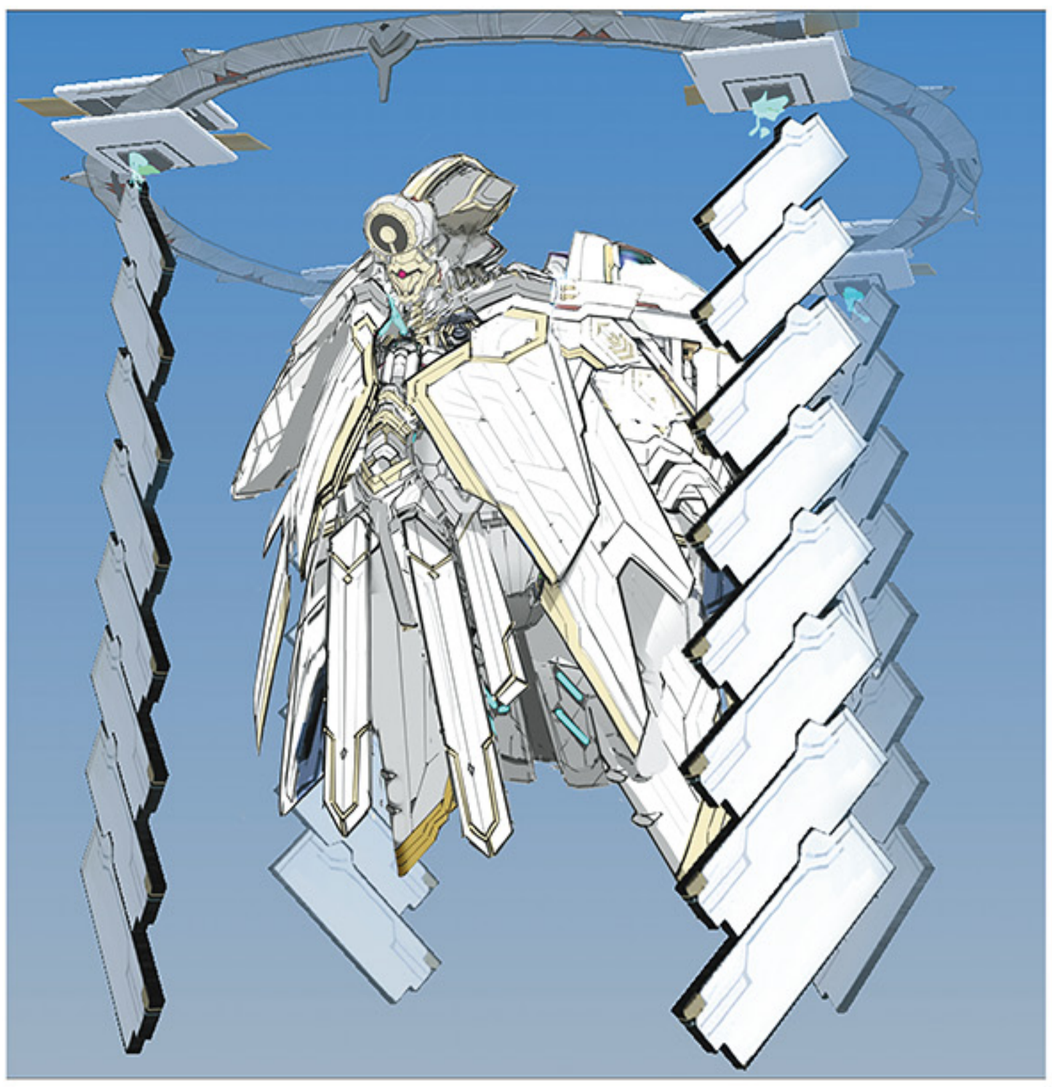


■デザイン案②

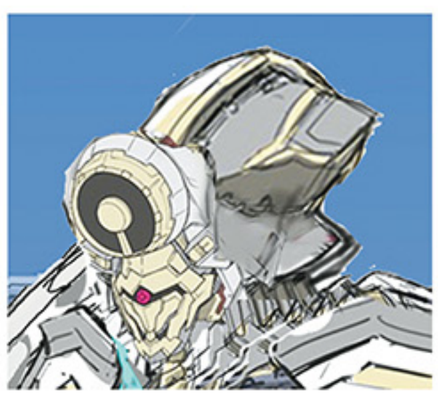


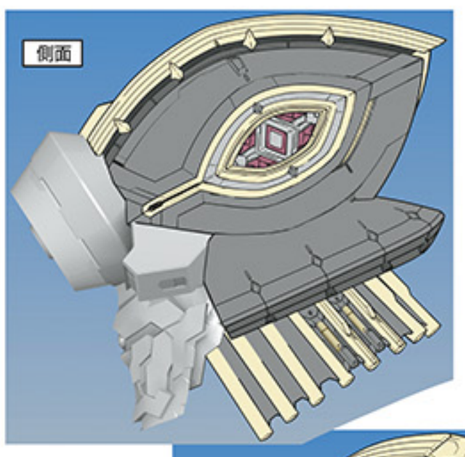
コロニーオメガ

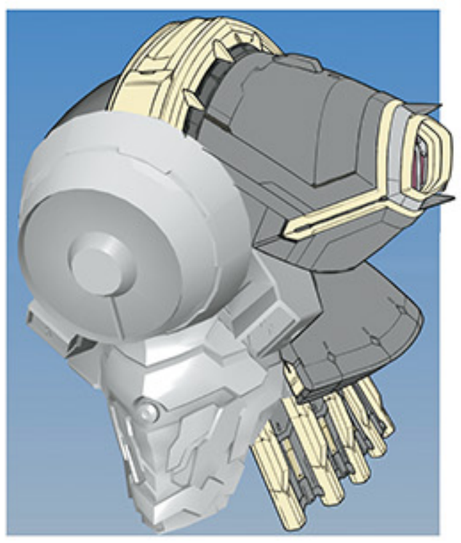
■全体イメージ

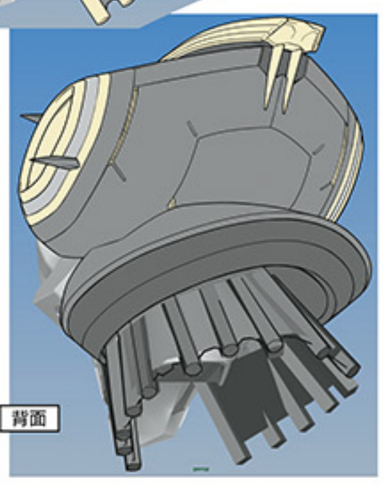


■頭部



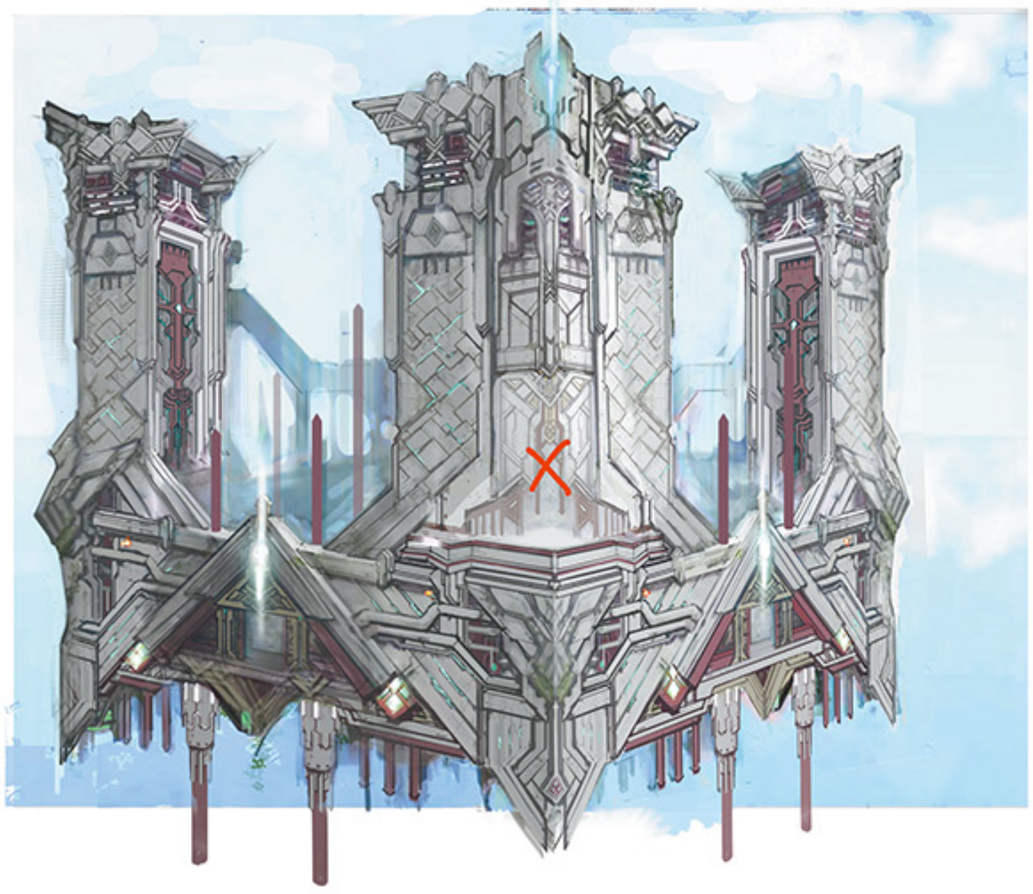




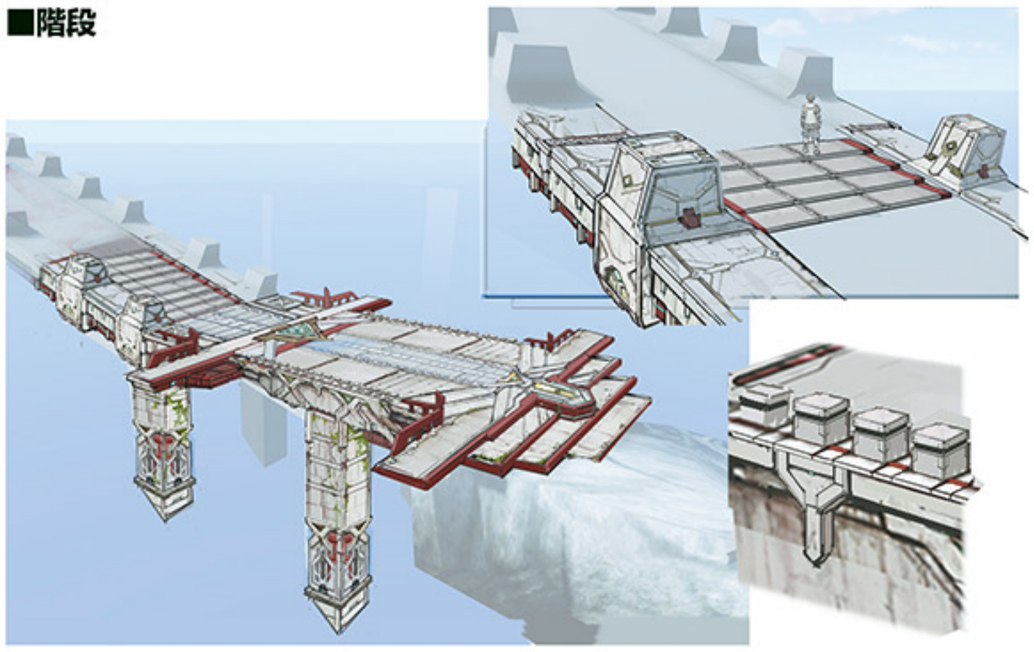


天空の砦

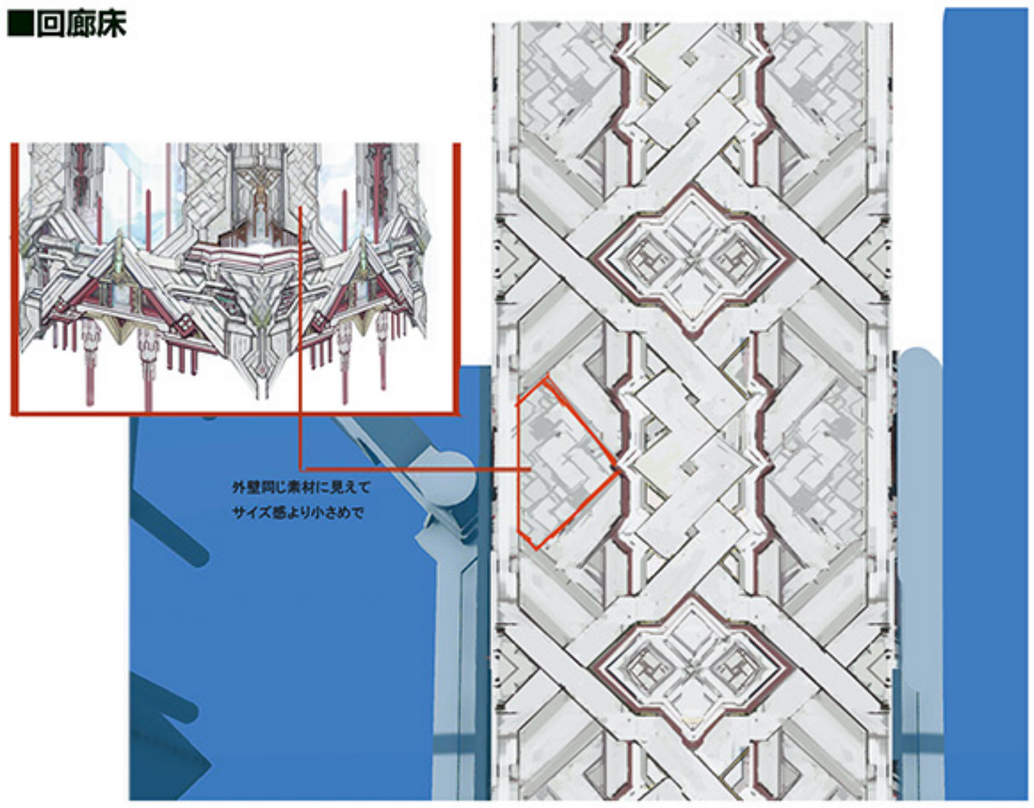
■外観



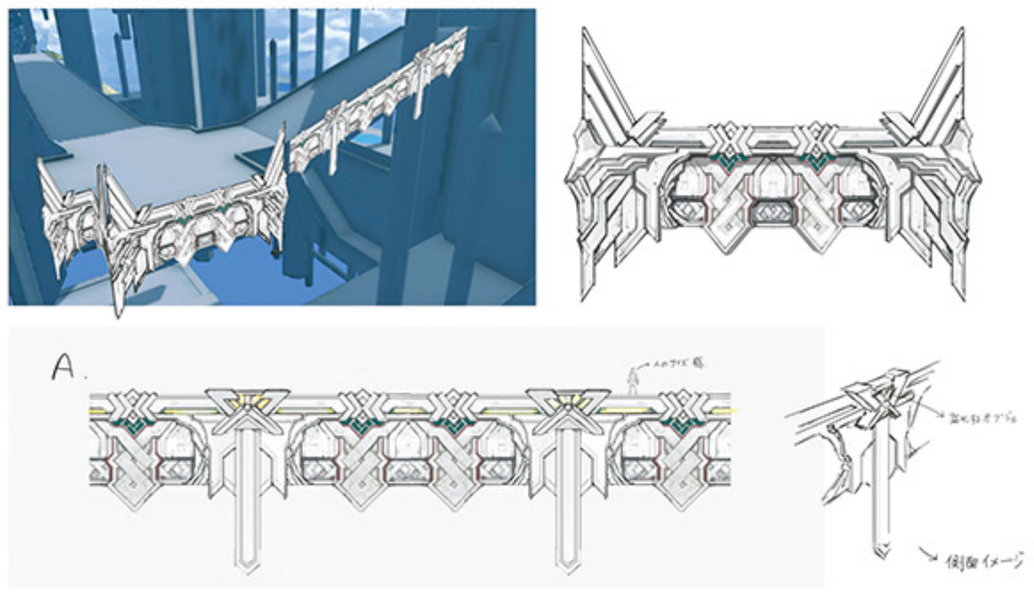
■階段



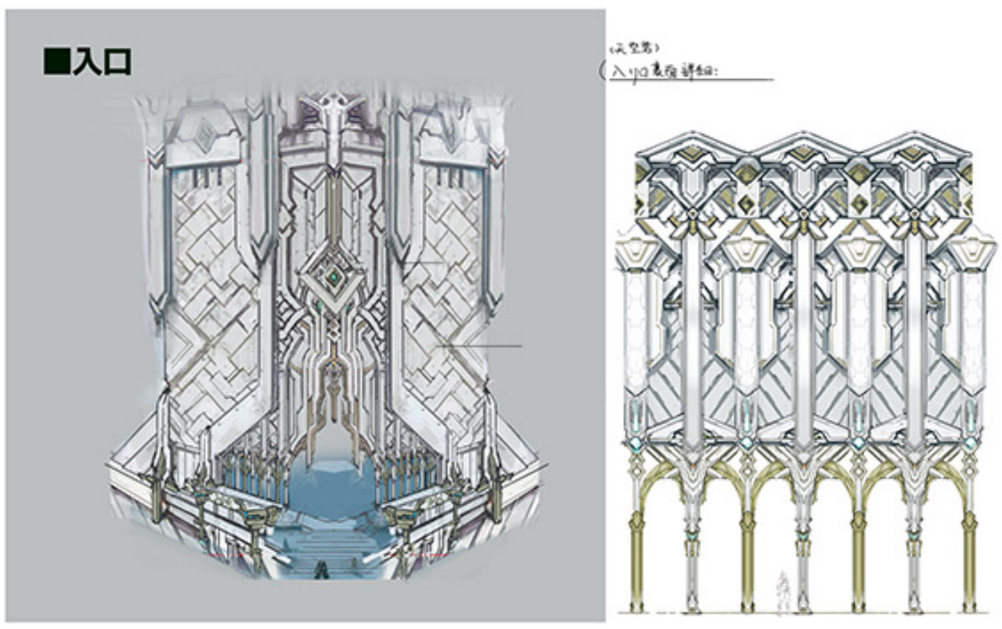
■回廊床



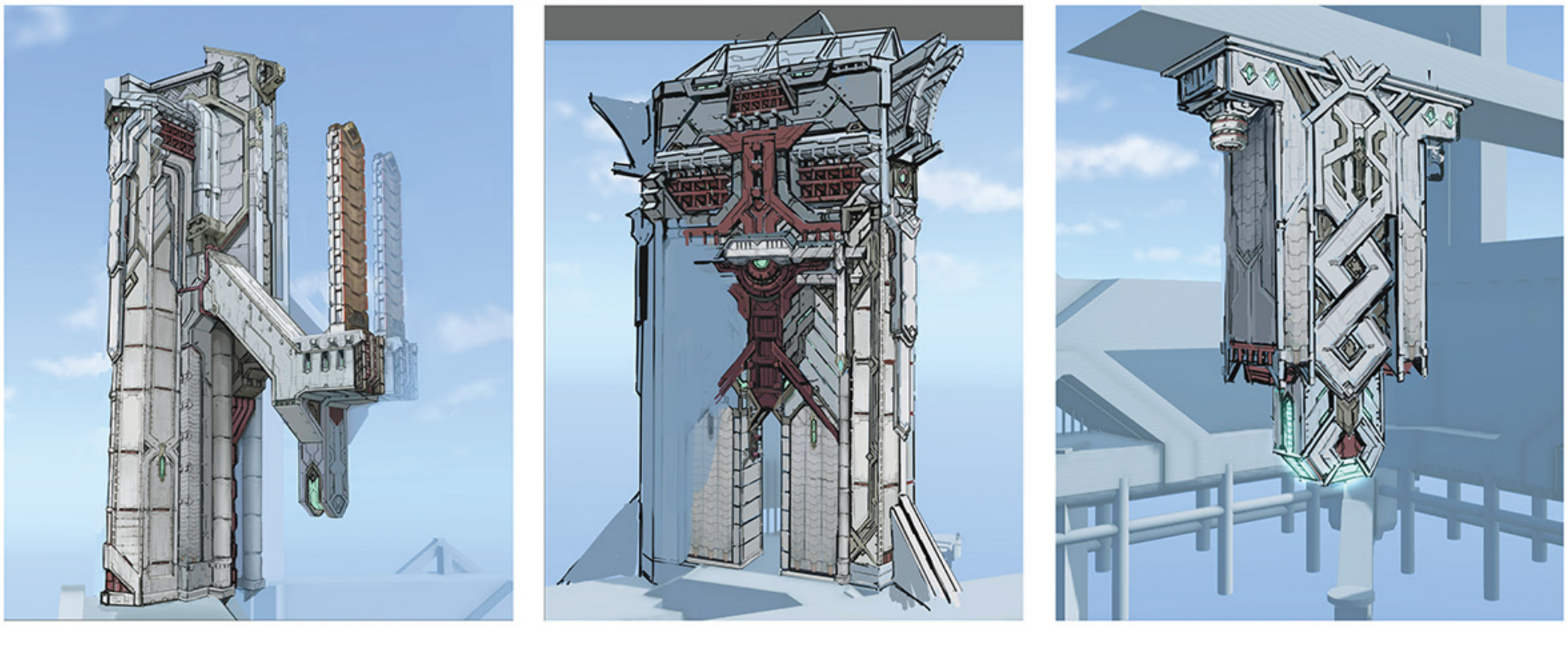
■回廊側面



■入口



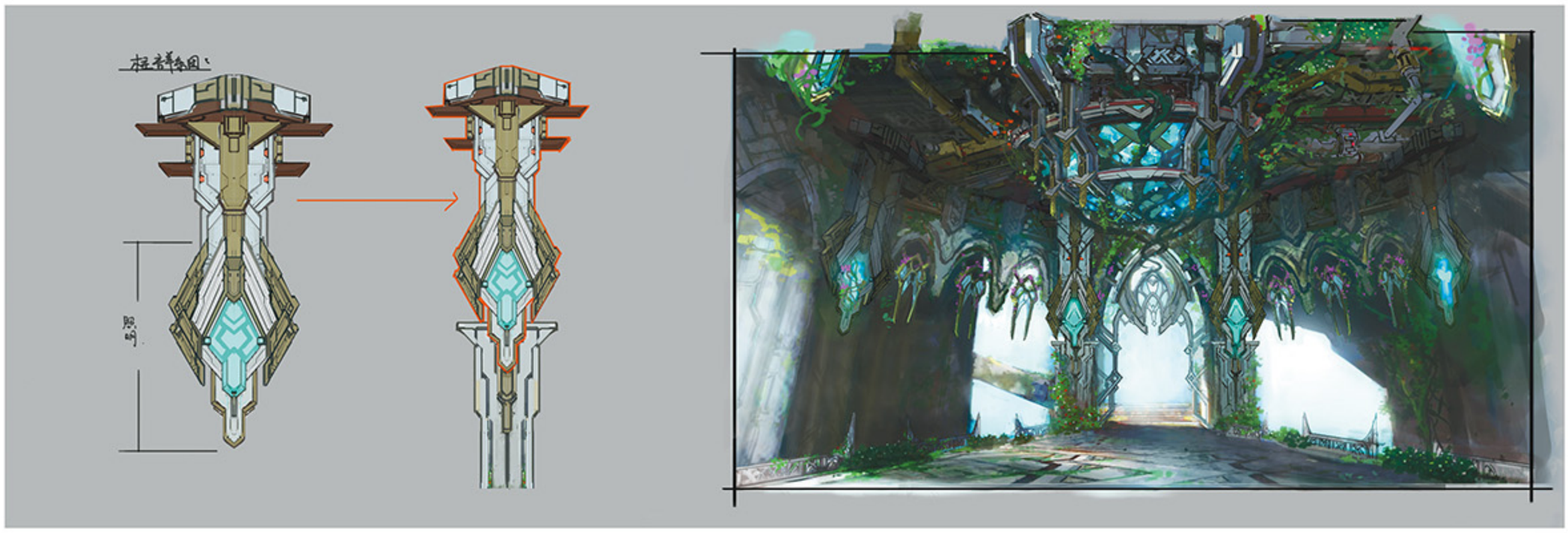
■内観①



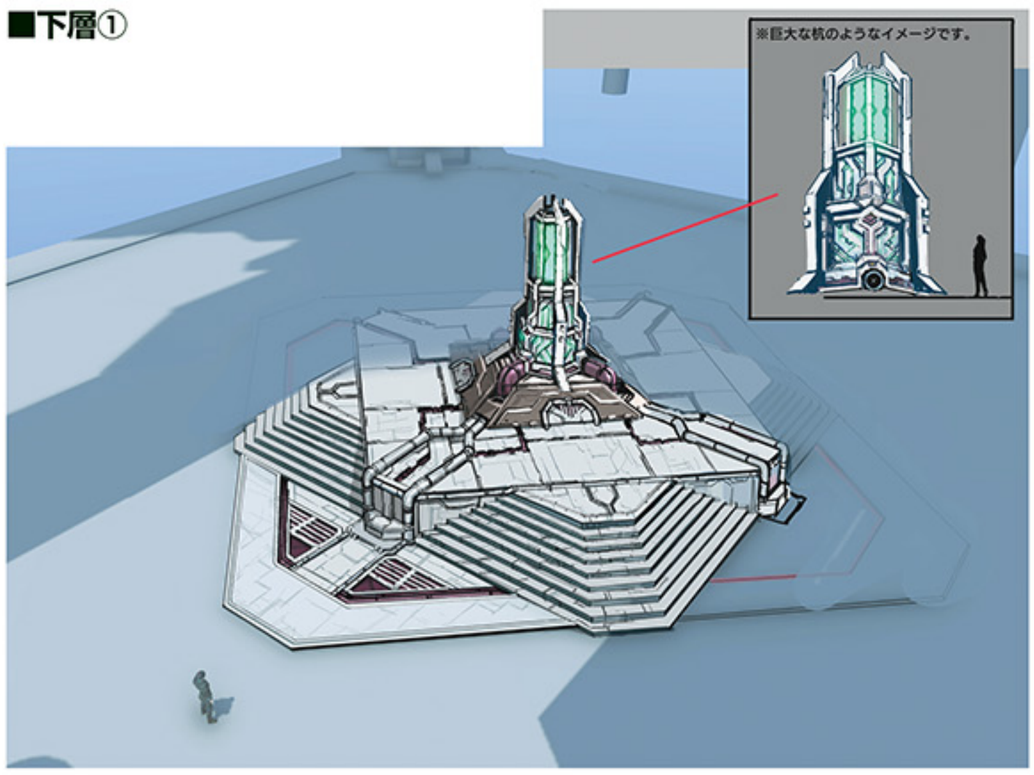
クリエイターコメント

最終的に中央の部分が分離してキャッスルと合体するという設定があるので、整合性を考慮しつつデザインを調整するのに苦労しました。女王の間には、『ゼノブレイド2』に登場したハナバスターをイメージした動力メカがあったり、入口扉の上にビャッコのレリーフがあります。［モノリスソフト］

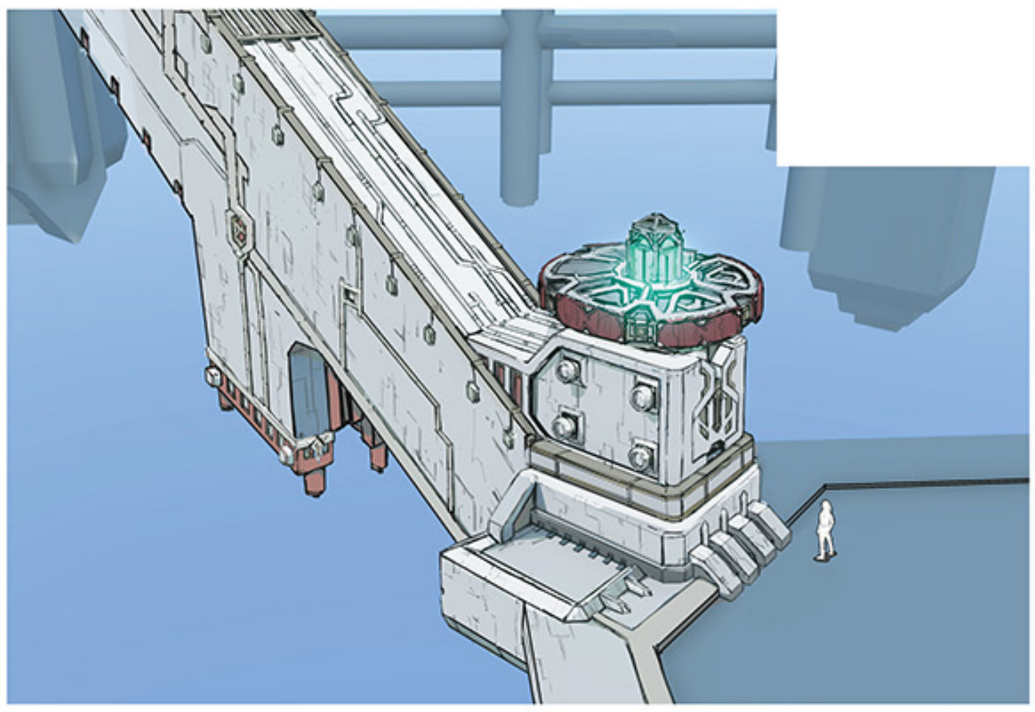
■内観②



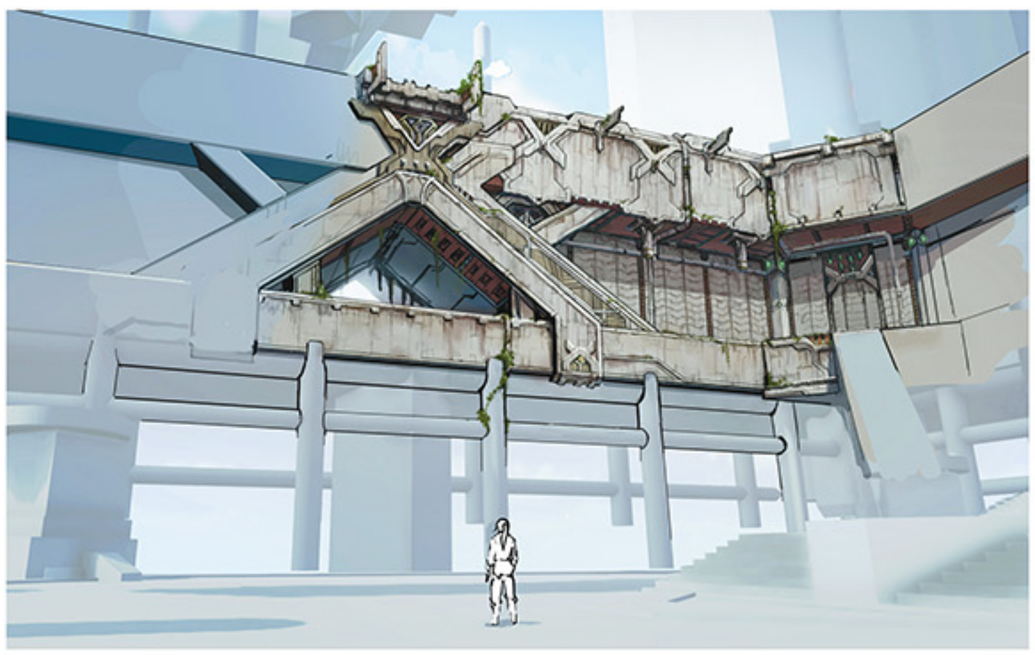
■下層①



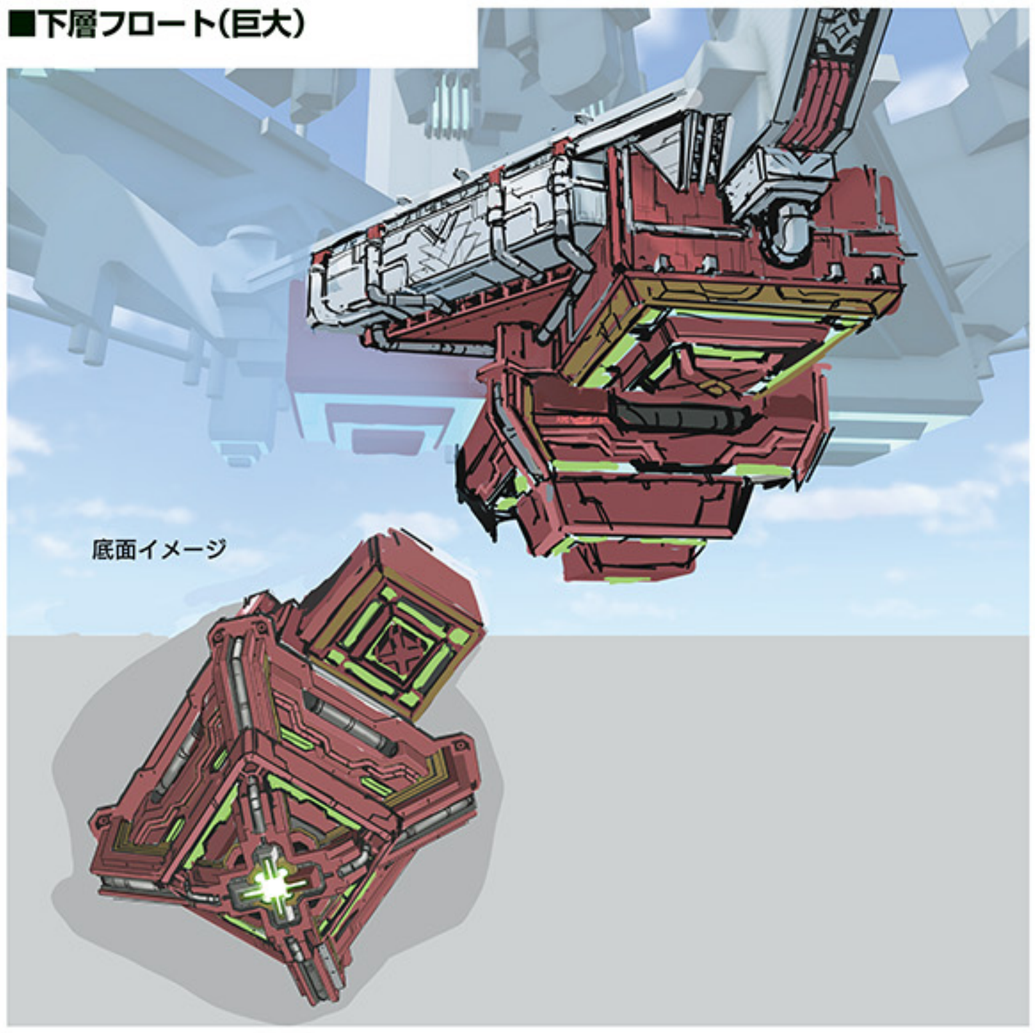
■下層②



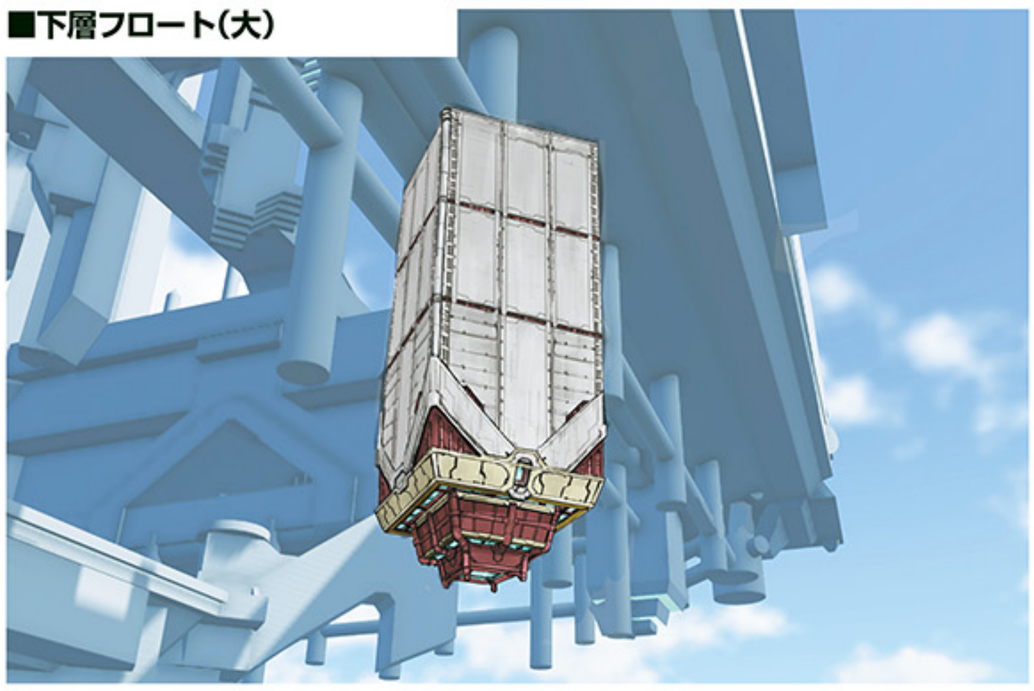
■下層側面



■下層フロート(巨大)



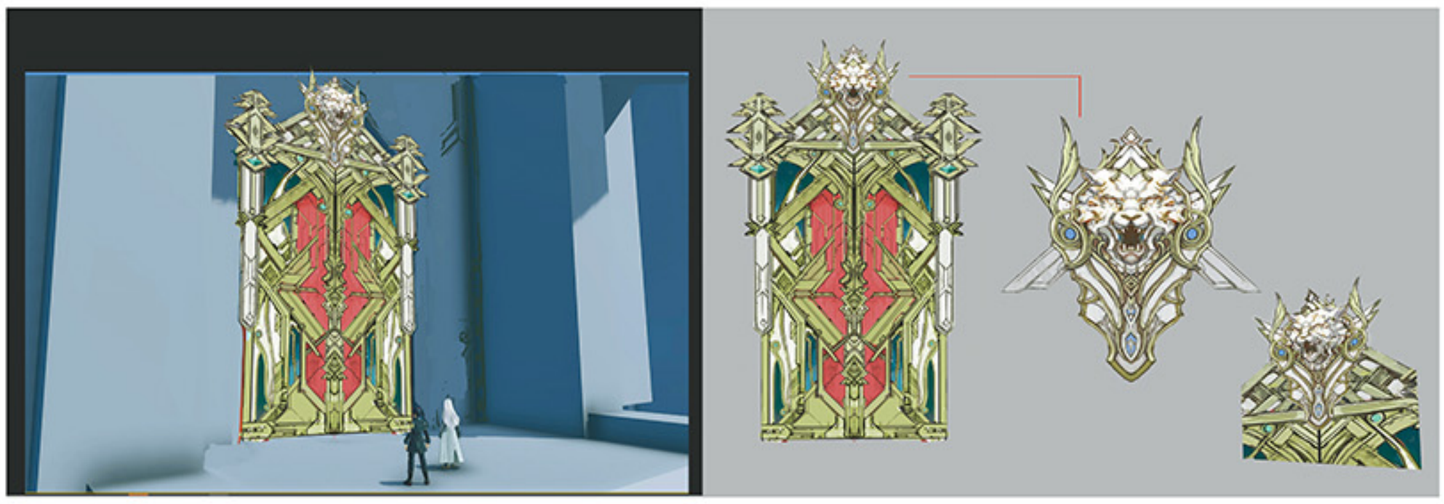
■下層フロート(大)



■下層フロート(小)



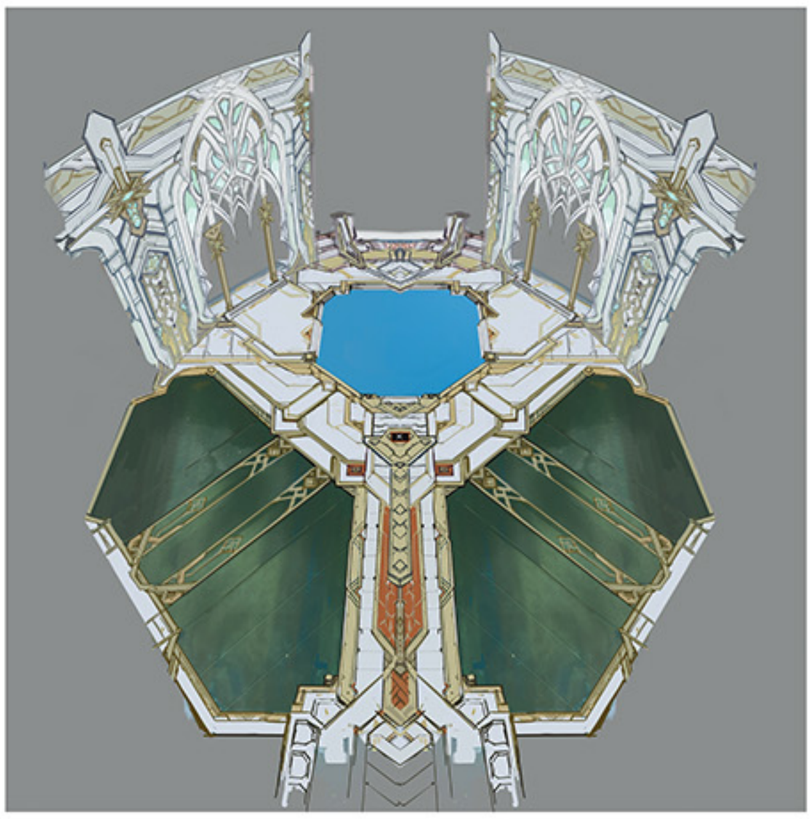
■女王の間の扉



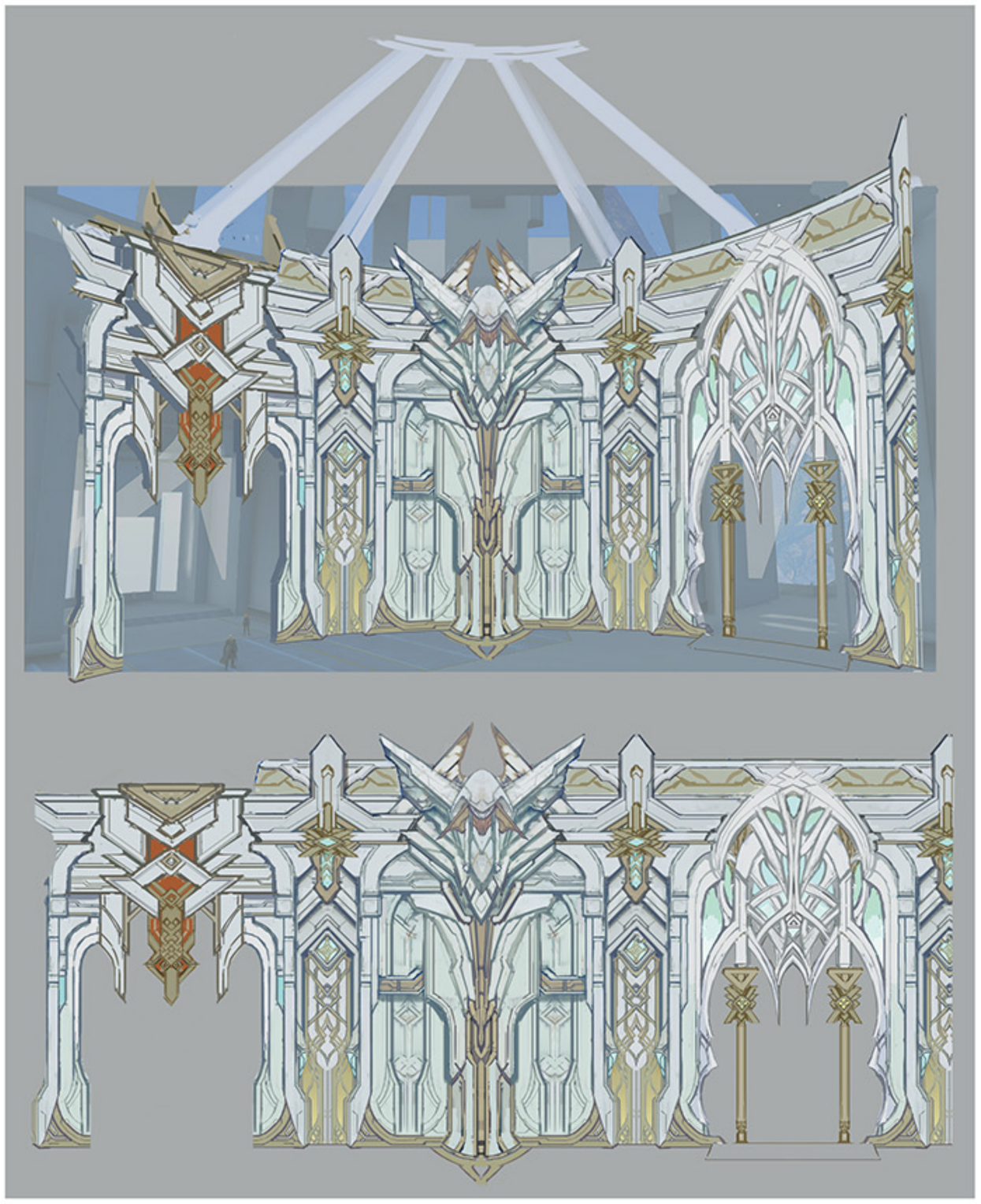
■動力炉



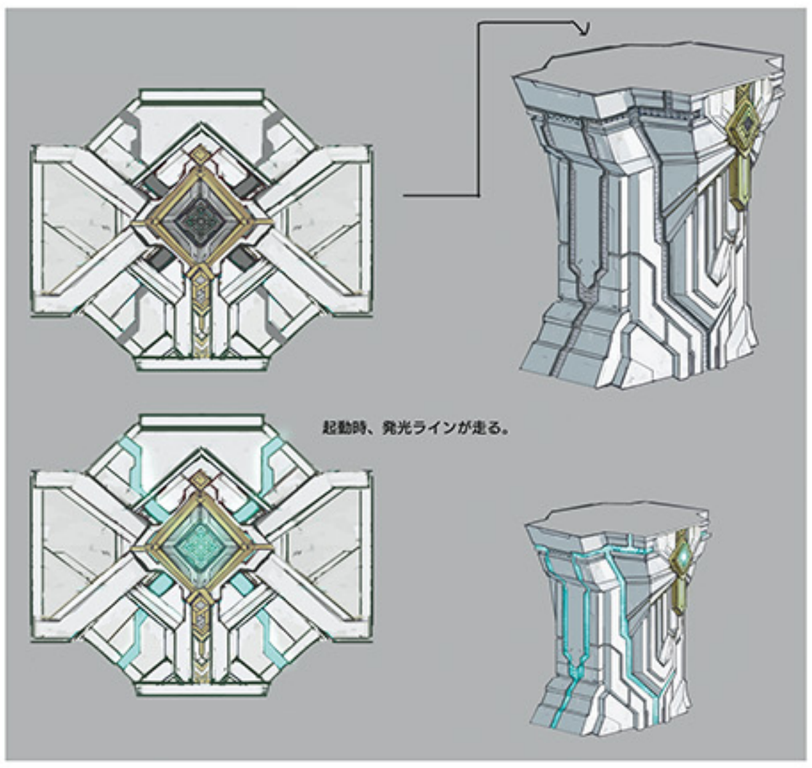
■女王の間の床



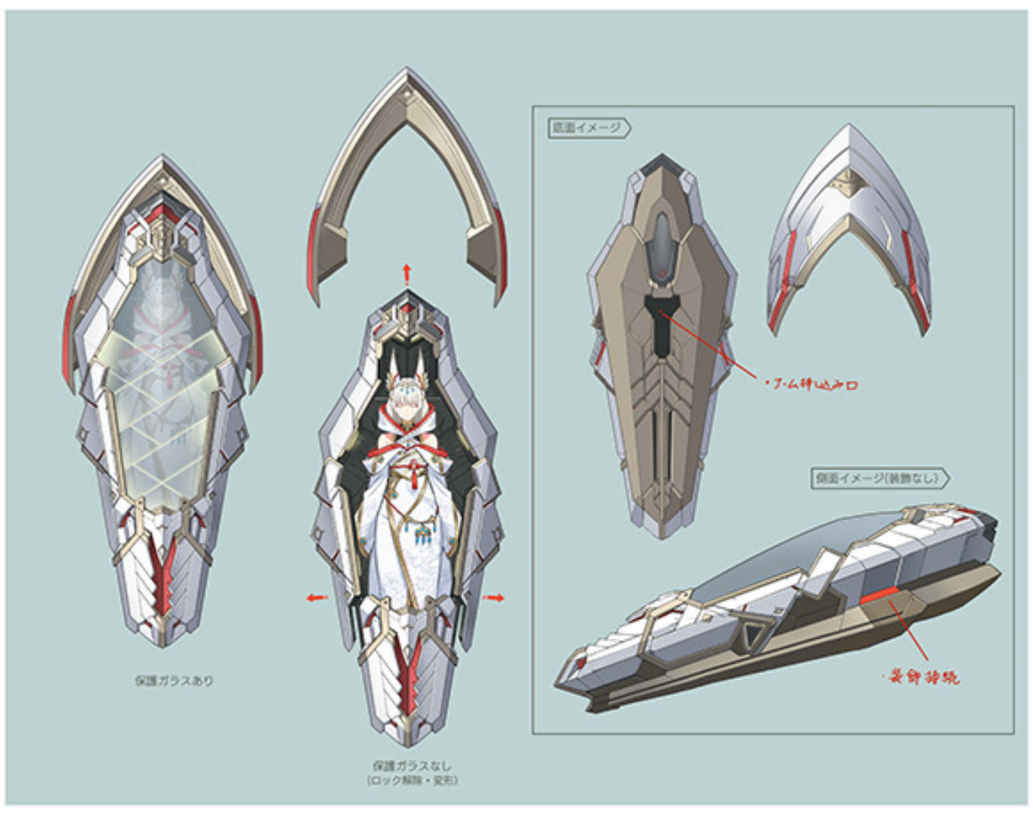
■女王の間の壁面



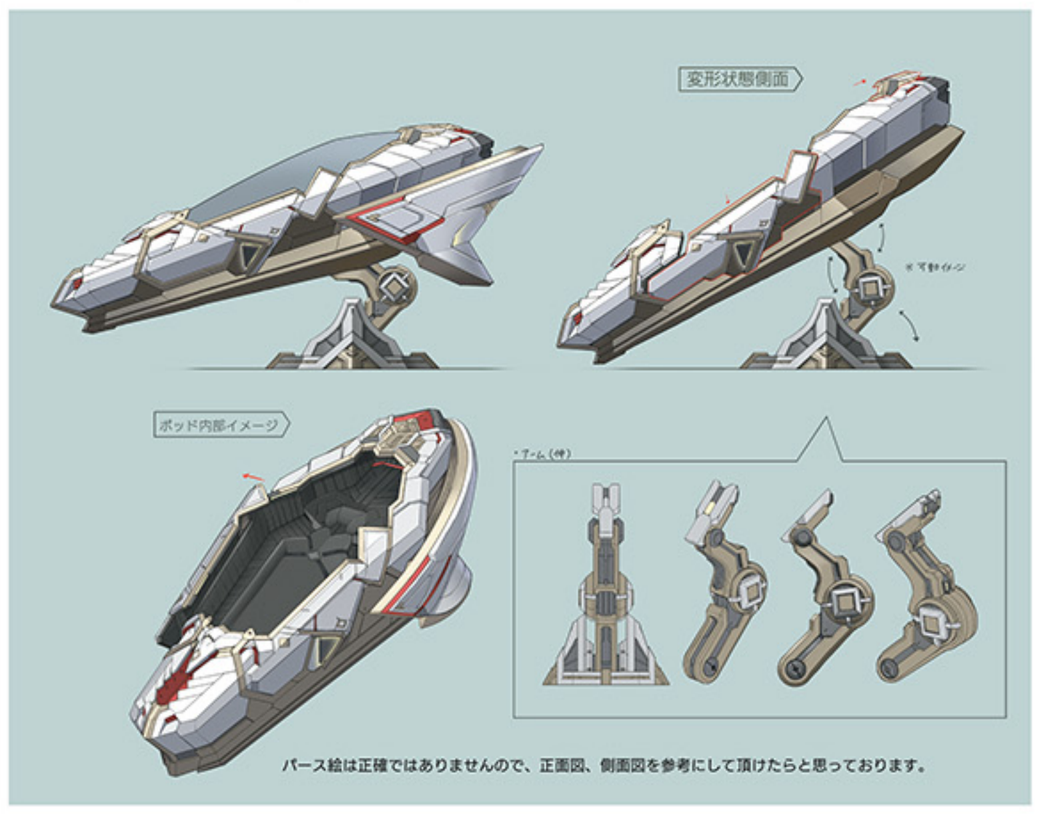
■コンソール



■女王が眠るポッド①



■女王が眠るポッド②



フォーニス地方

■荒野①



■荒野②



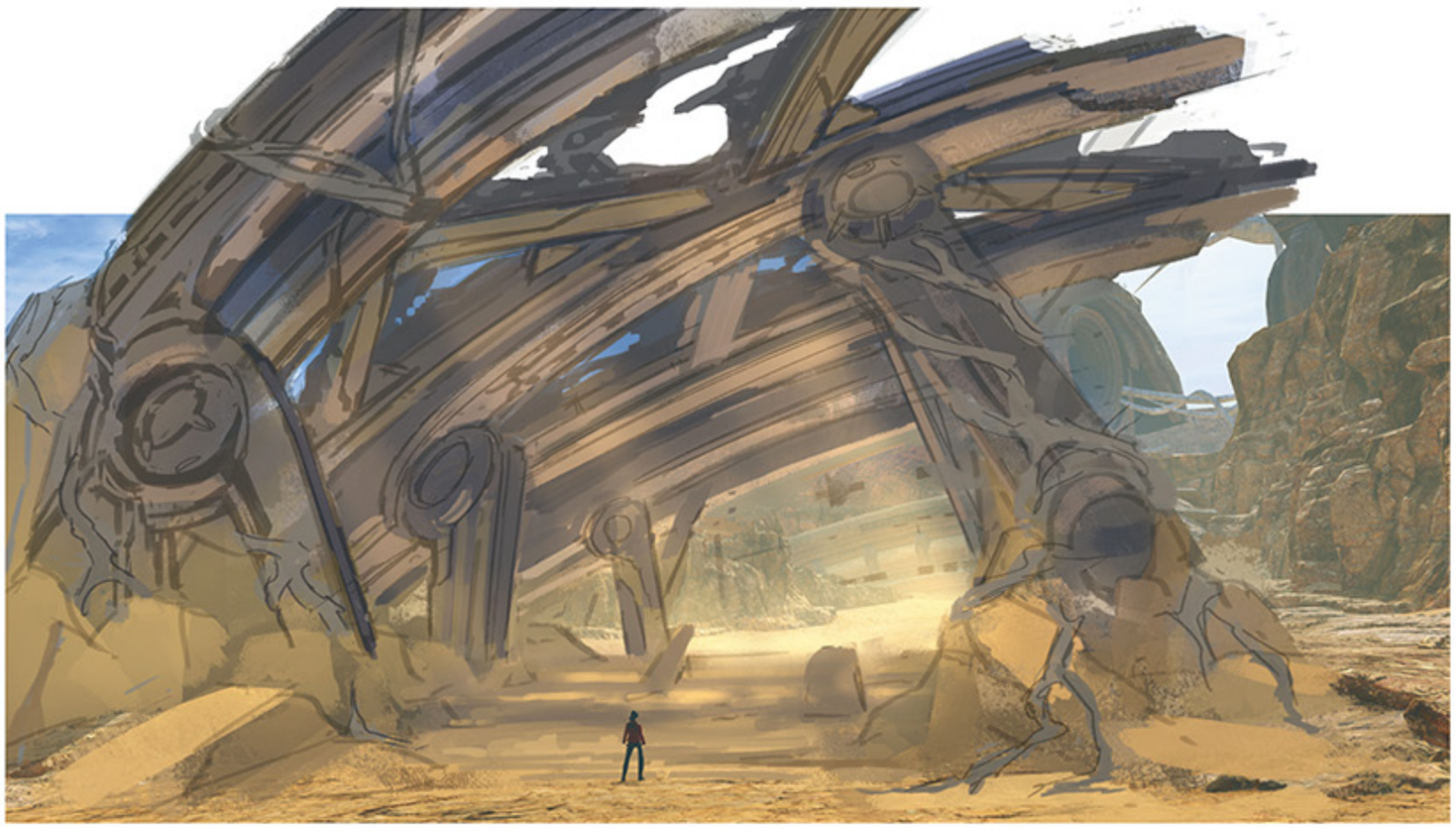
■荒野③



クリエイターコメント

オアシスにたどり着くまでにヘトヘトになっているシーンがありますが、フォーニス地方はゲーム的にも横に広いフィールドの冒険と旅を経験してもらう場所となっています。［モノリスソフト］

■荒野④

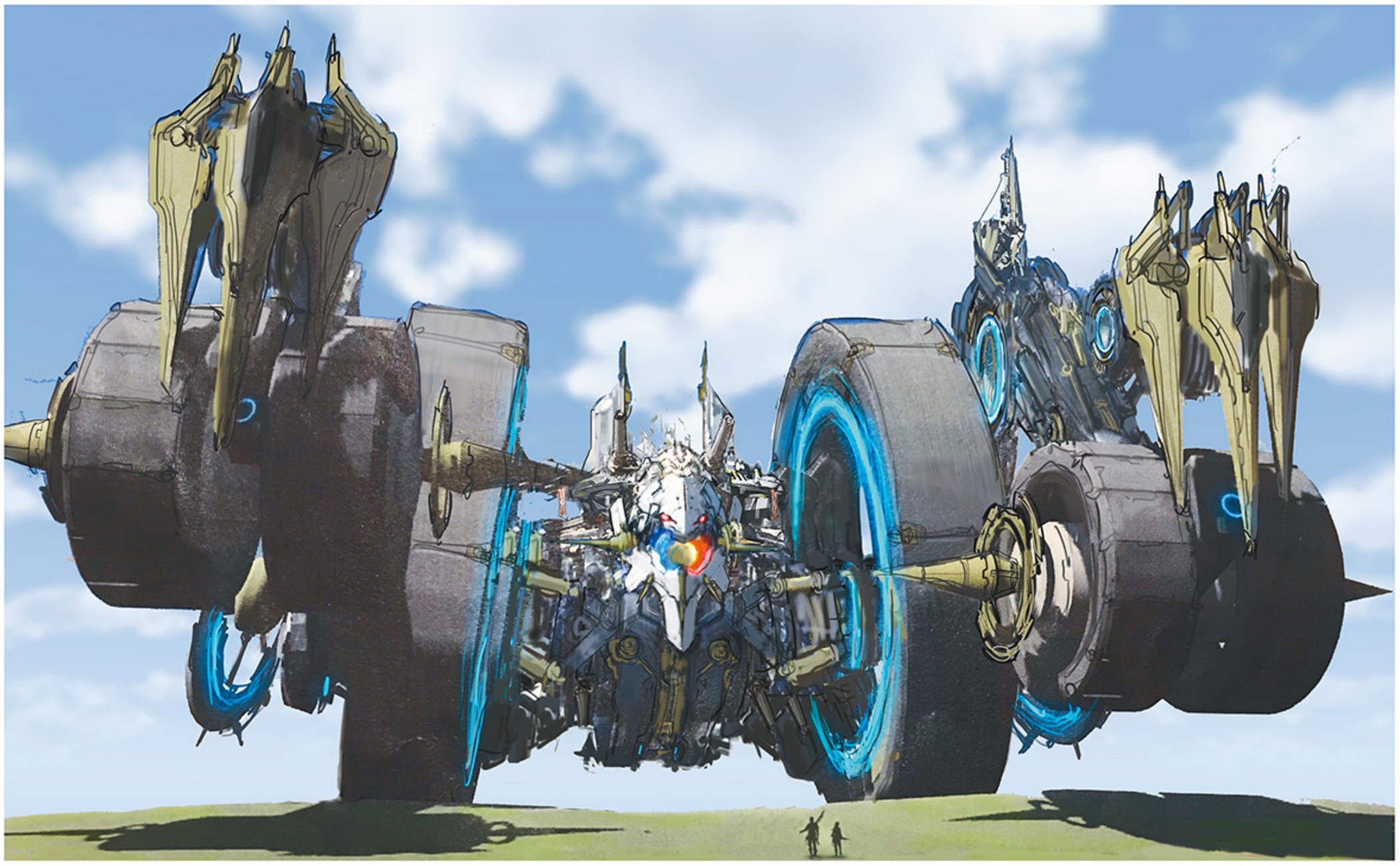


■草原



コロニー4

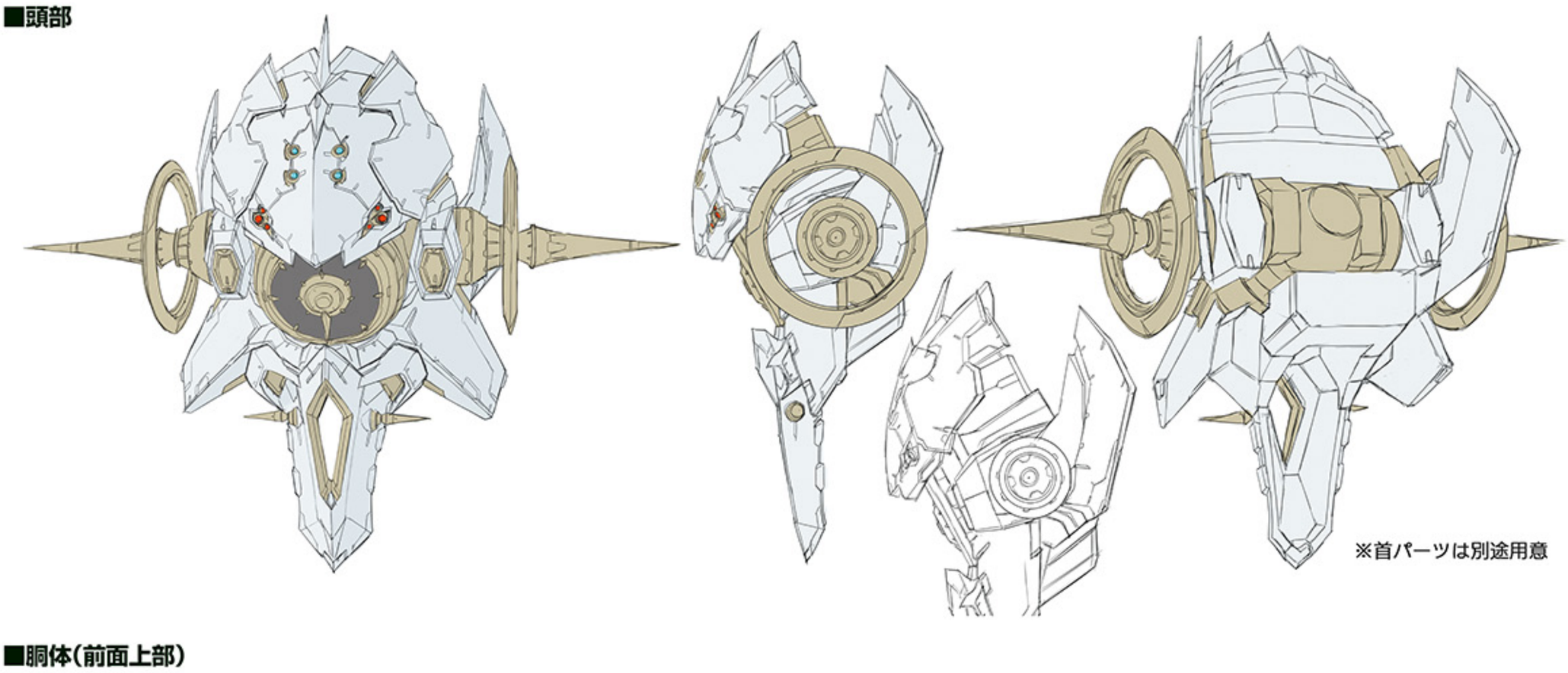
■全体イメージ



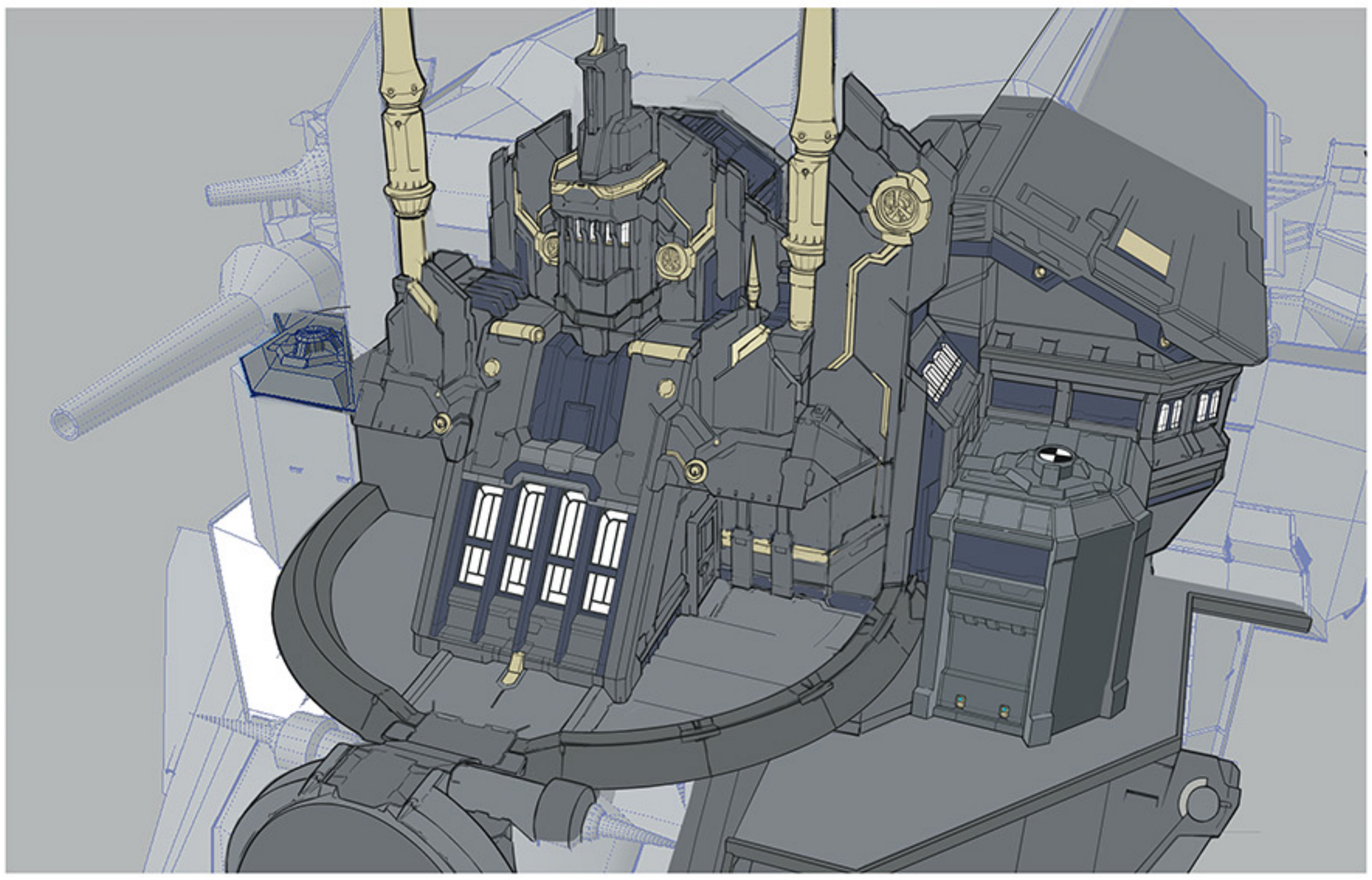
クリエイターコメント

鉄巨神の外観イメージはかなり初期から固まっていたコロニーですが、内部を歩ける部分も多く、ゲームとデザインの整合性を考慮しつつ調整するのに最後まで苦労しました。［モノリスソフト］

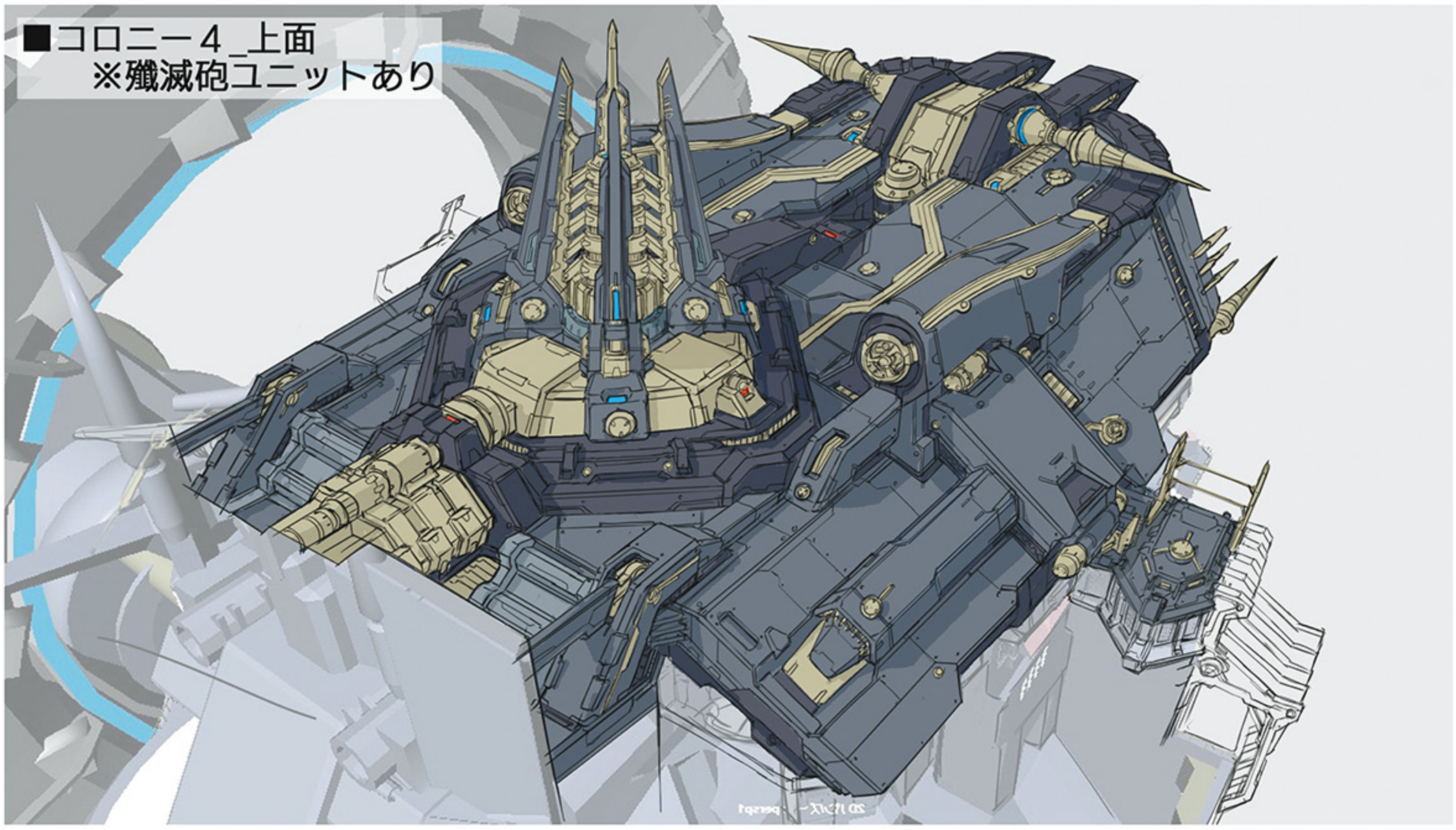
■頭部



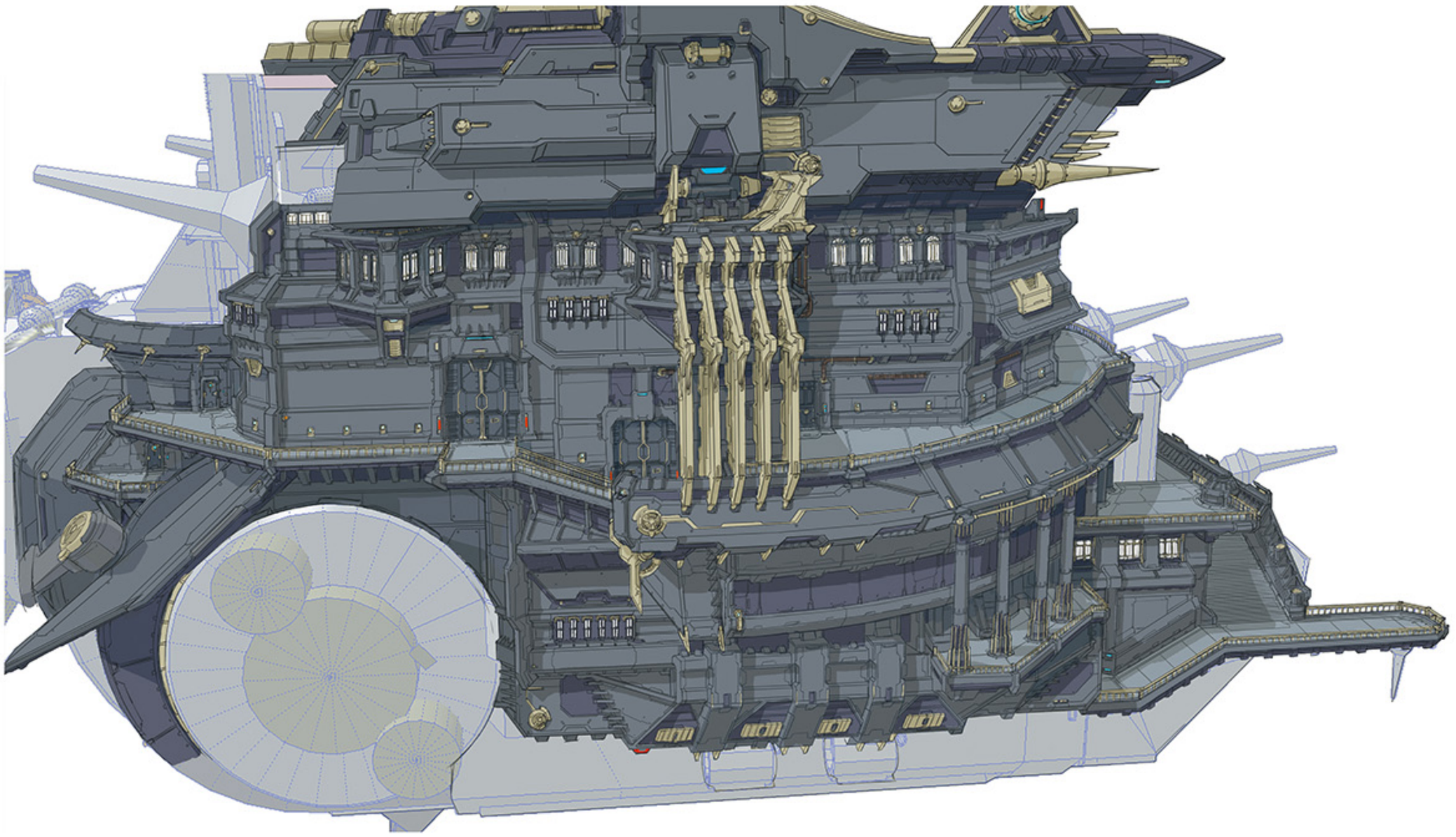
■胴体(前面上部)



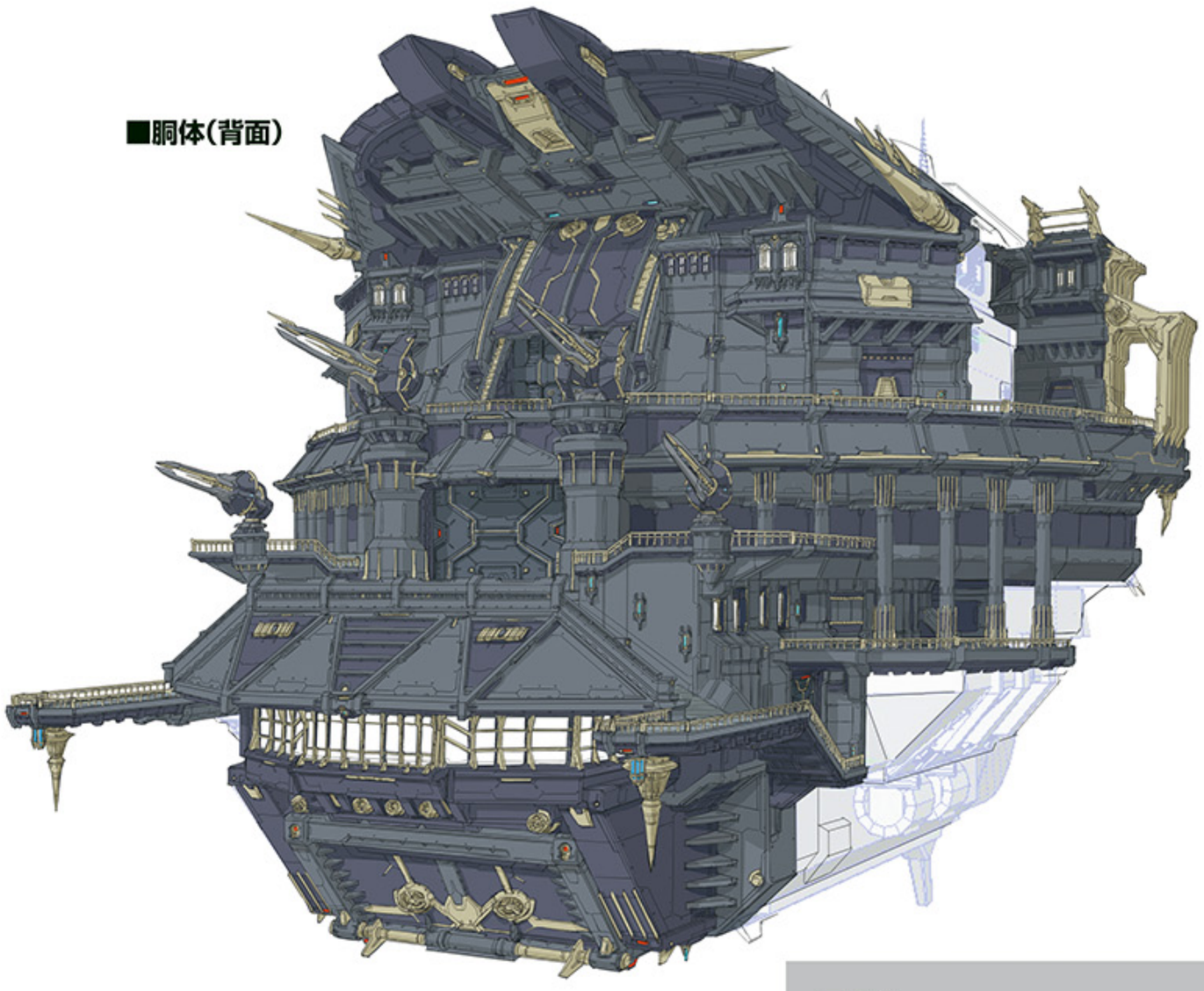
■胴体(上面)



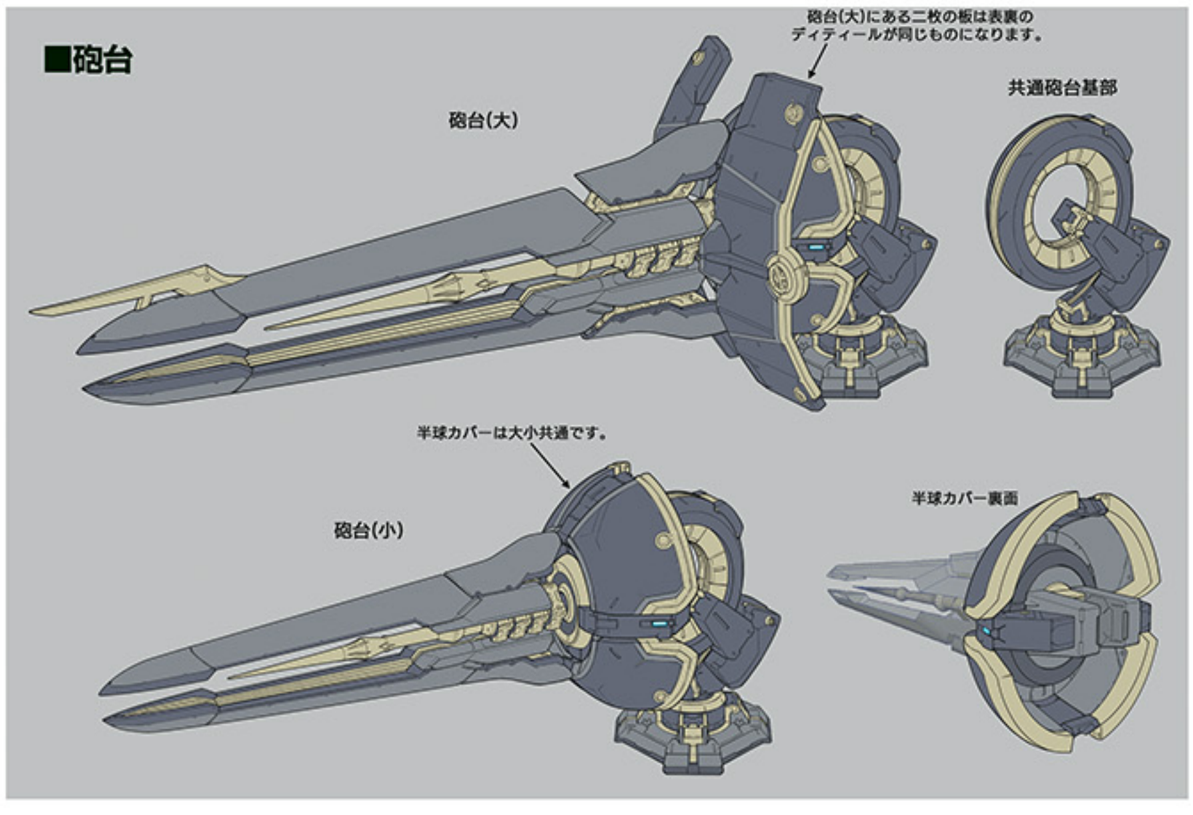
■胴体(側面)



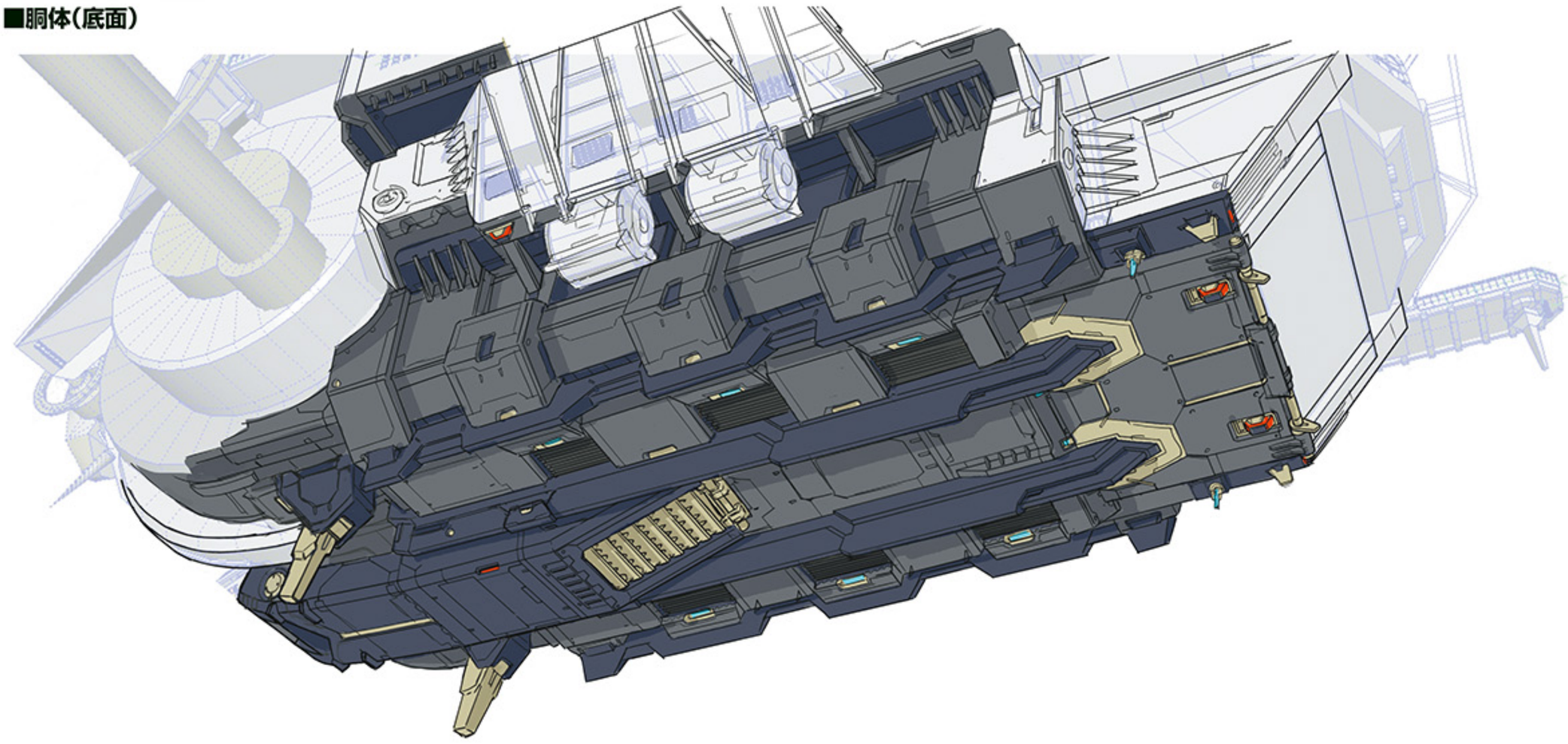
■胴体(背面)



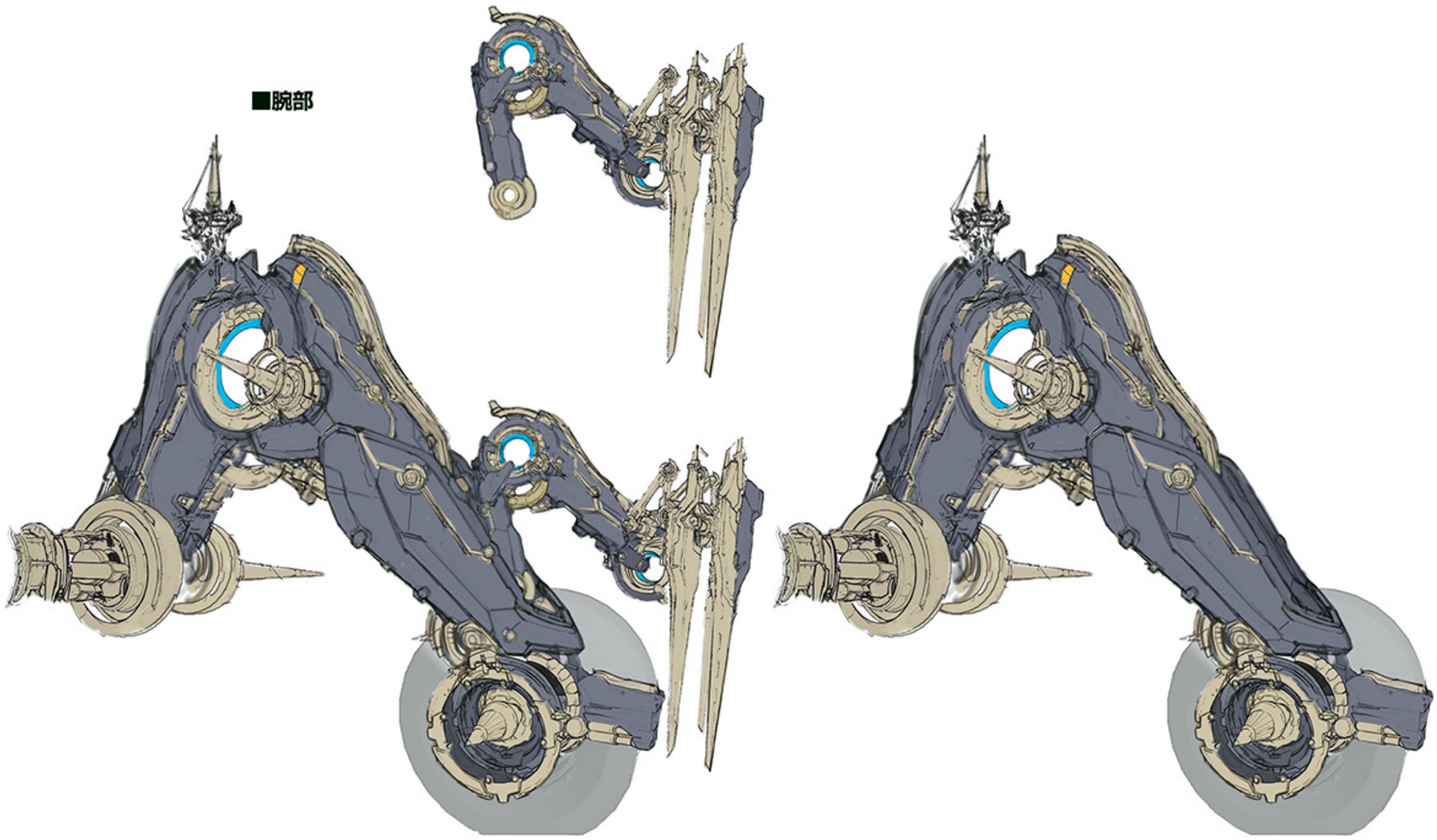
■砲台


砲台(大)にある二枚の板は表裏の
ディティールが同じものになります。
共通砲台基部
砲台(大)
半球カバーは大小共通です。
半球カバー裏面
砲台(小)

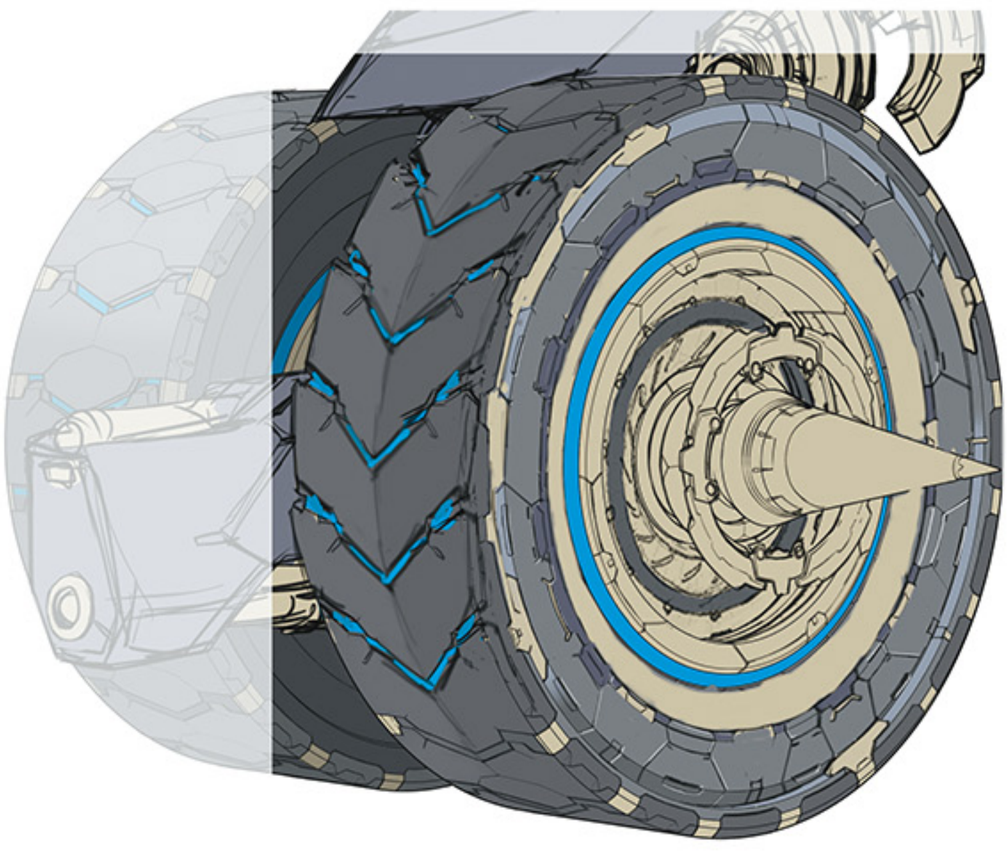
■胴体（底面）



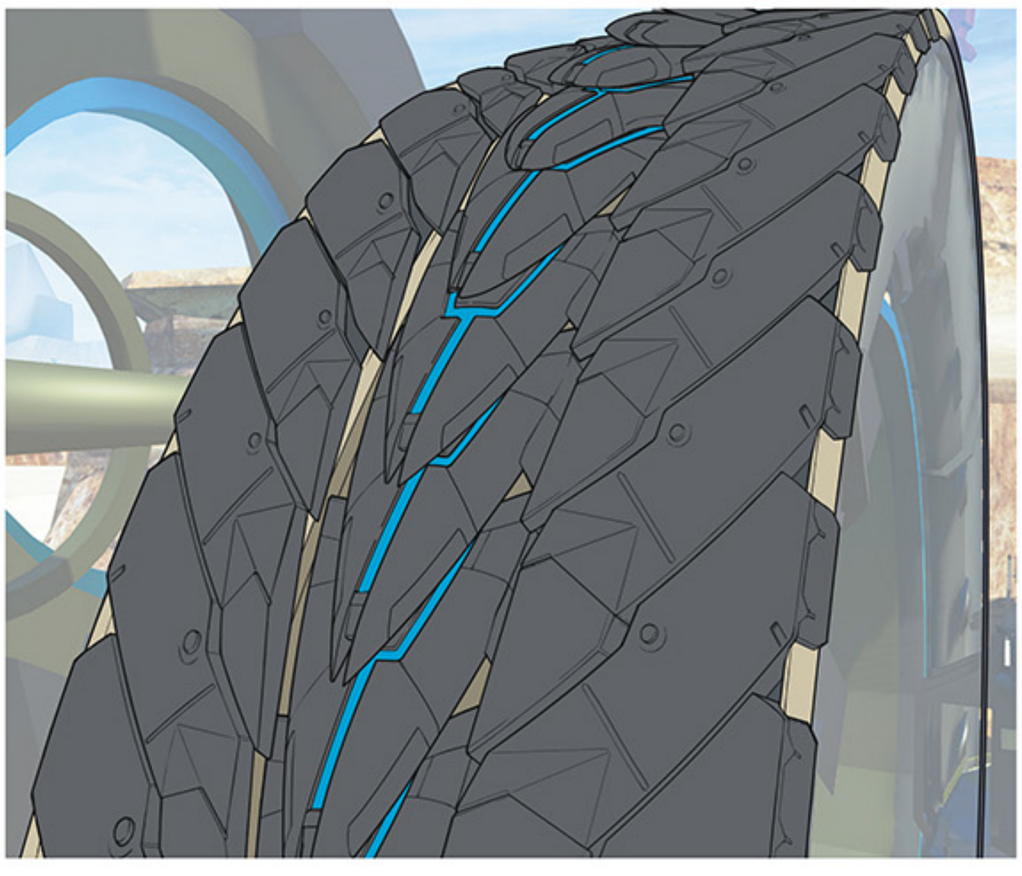
■腕部



■タイヤ①

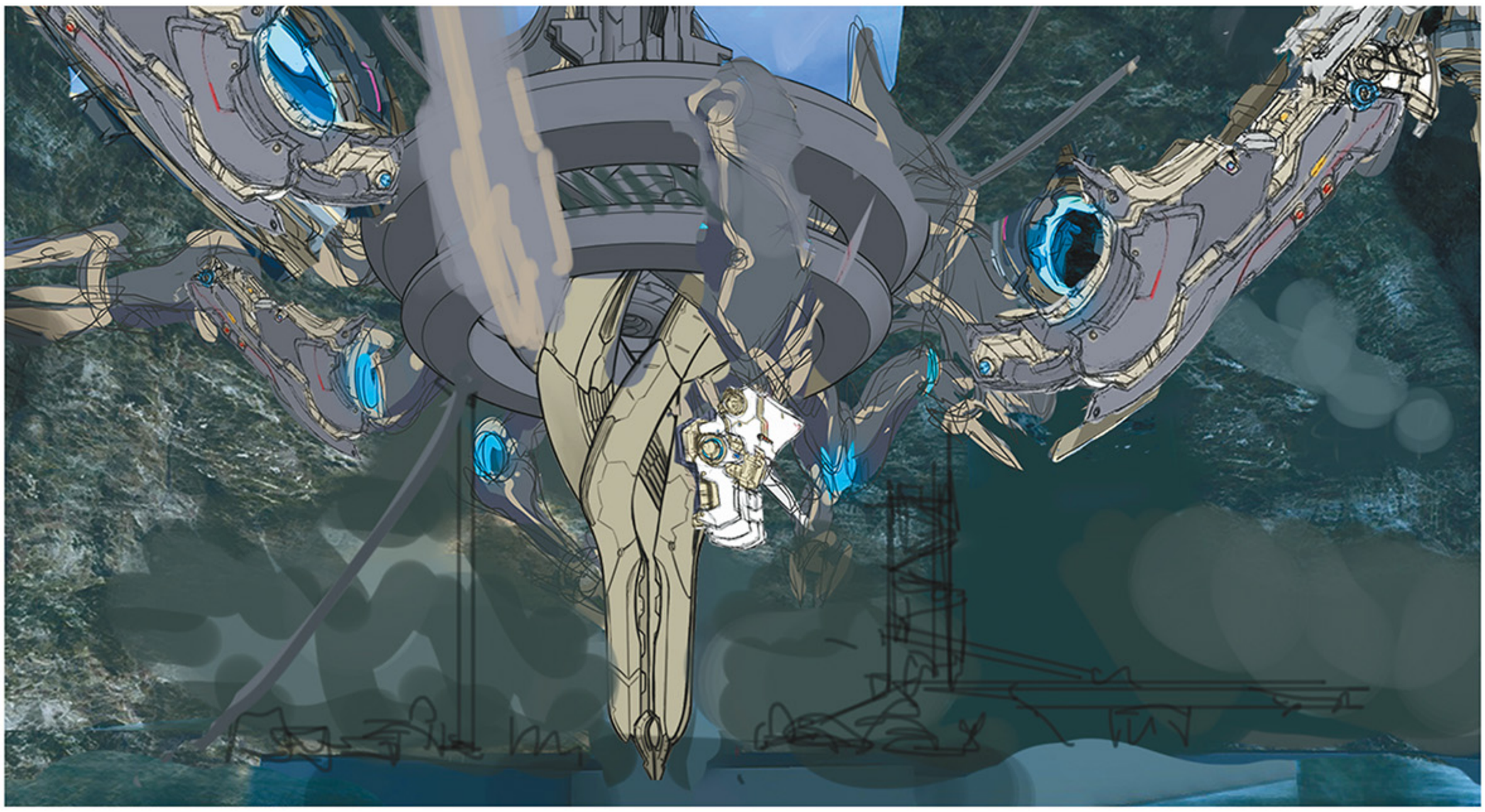


■タイヤ②

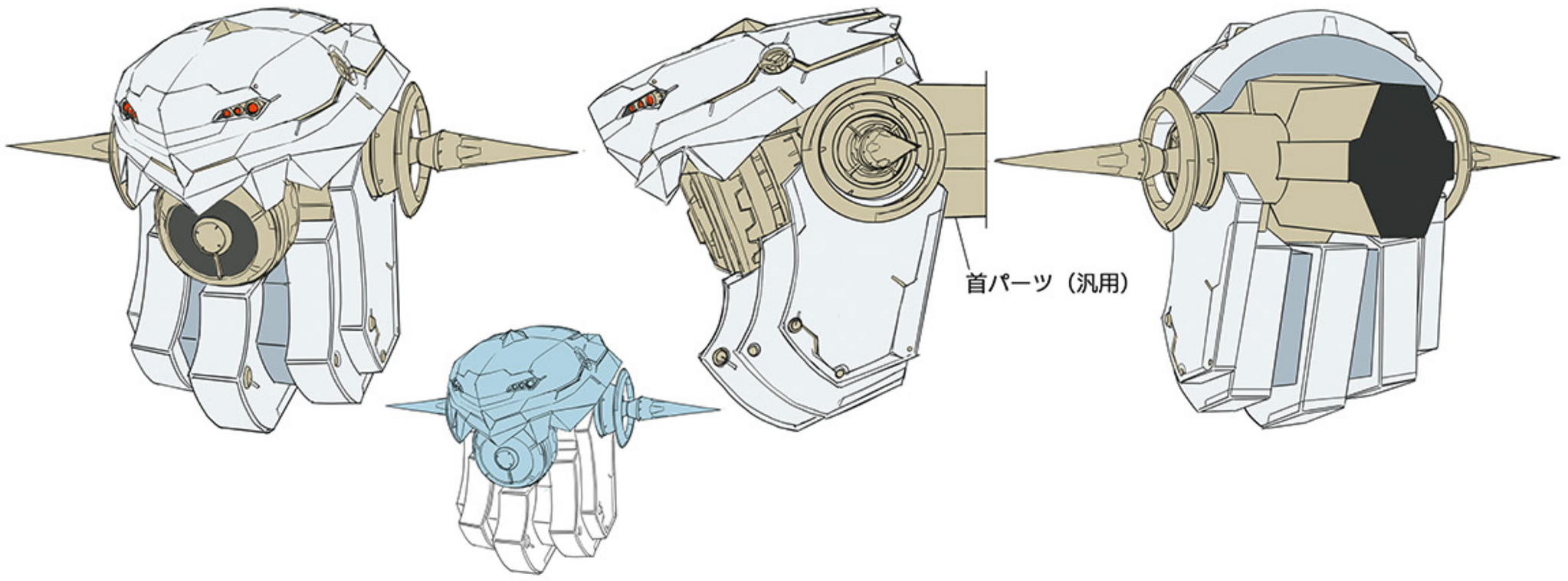


コロニー30

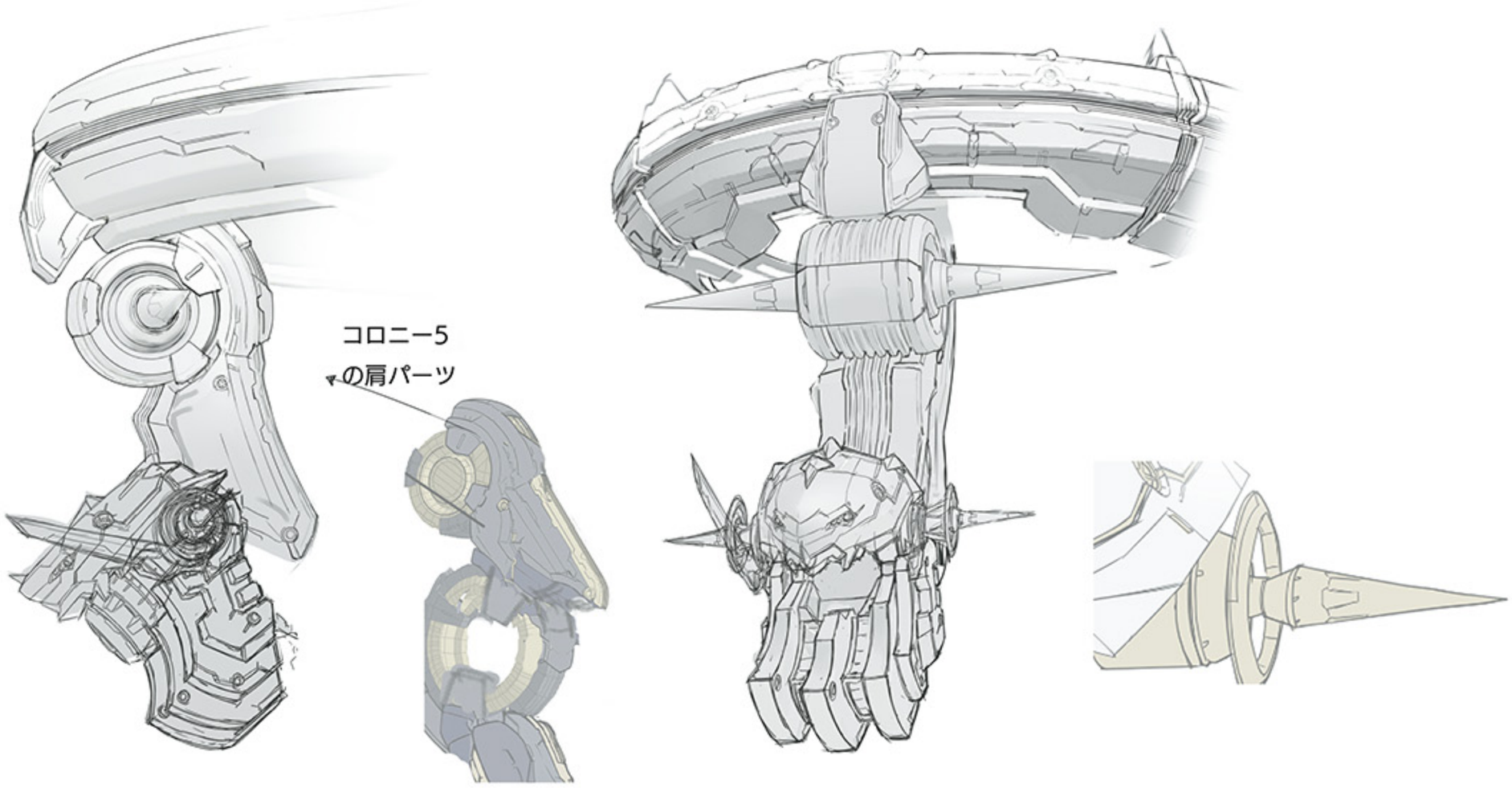
■全体イメージ



■頭部



■首



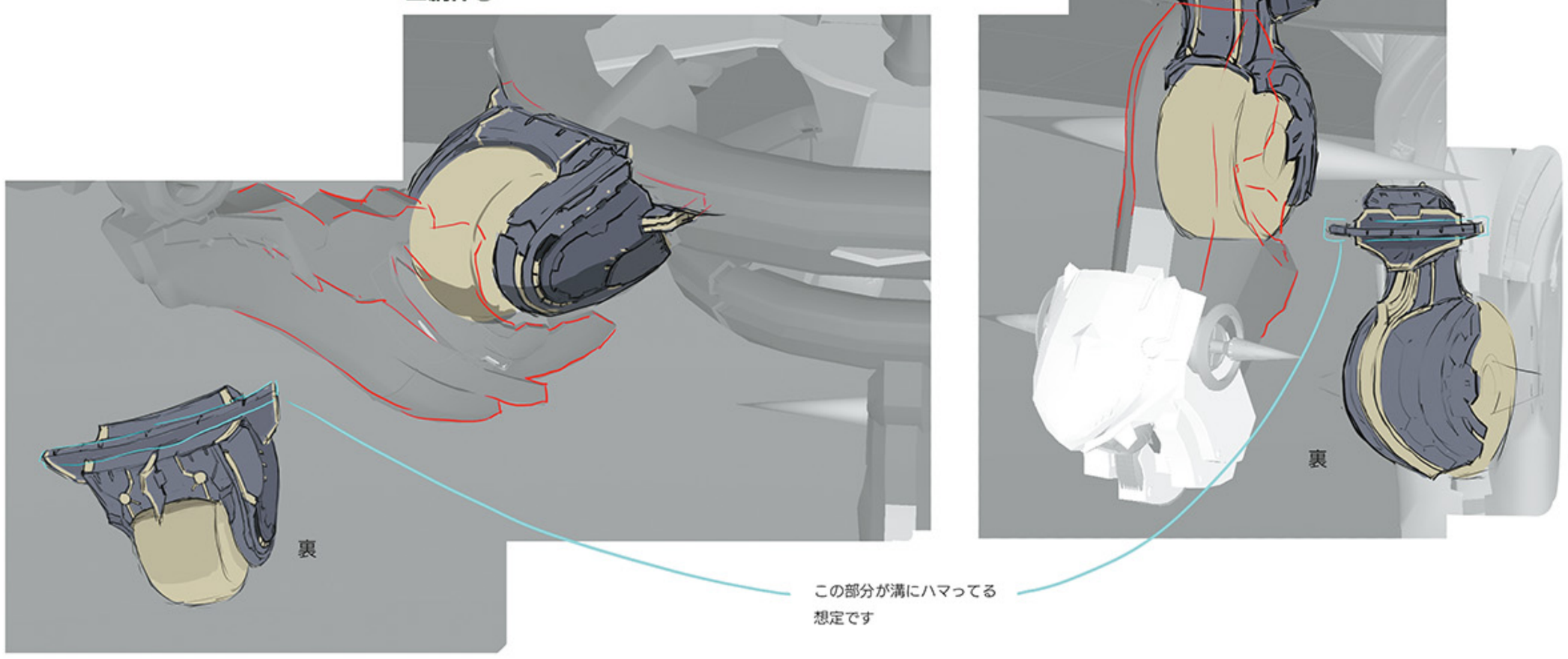
■胴体①



■胴体②



■胴体③



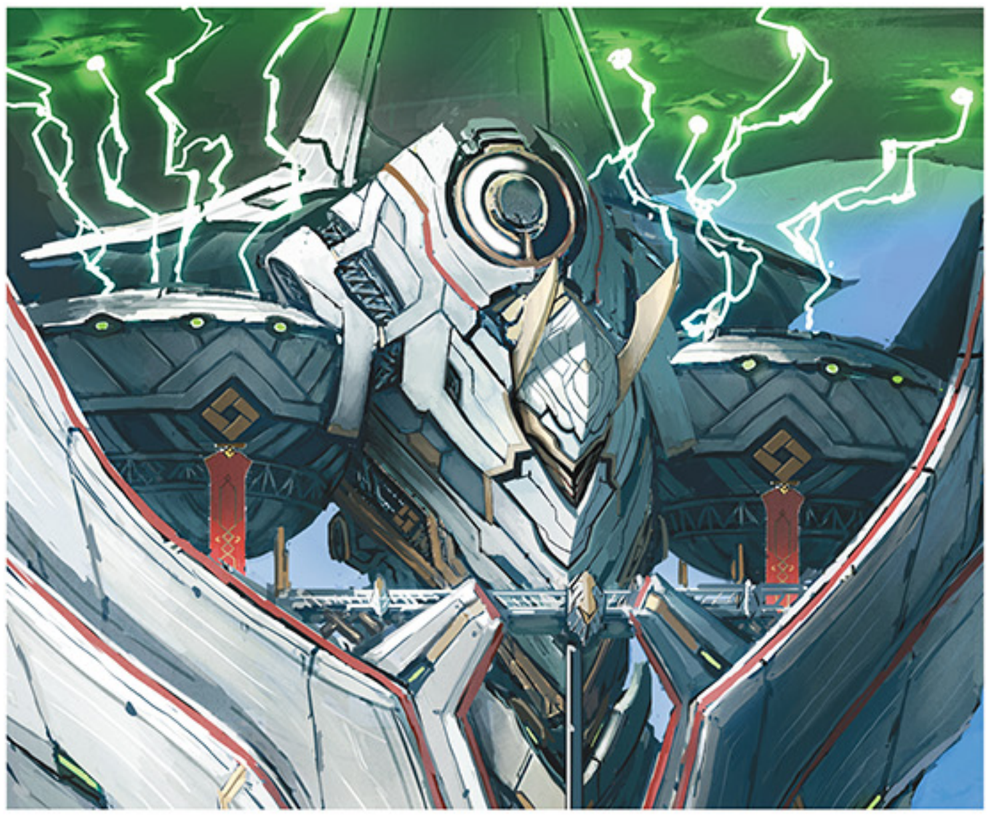
■胴体④

■胴体⑤

コロニーイオタ

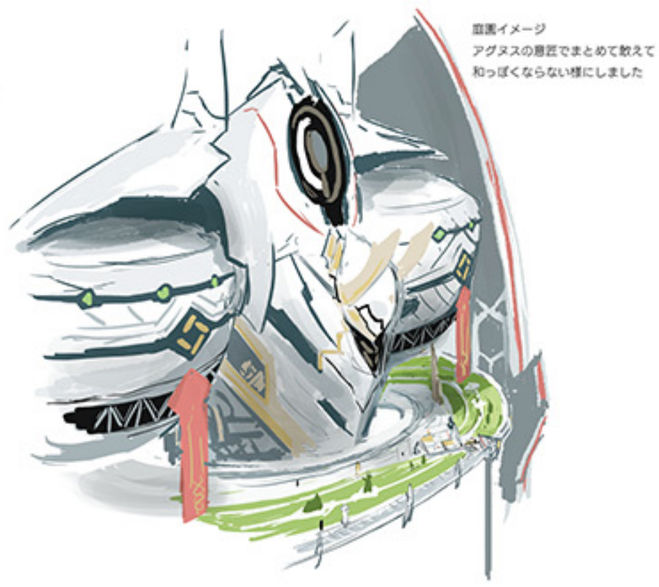
■全体イメージ



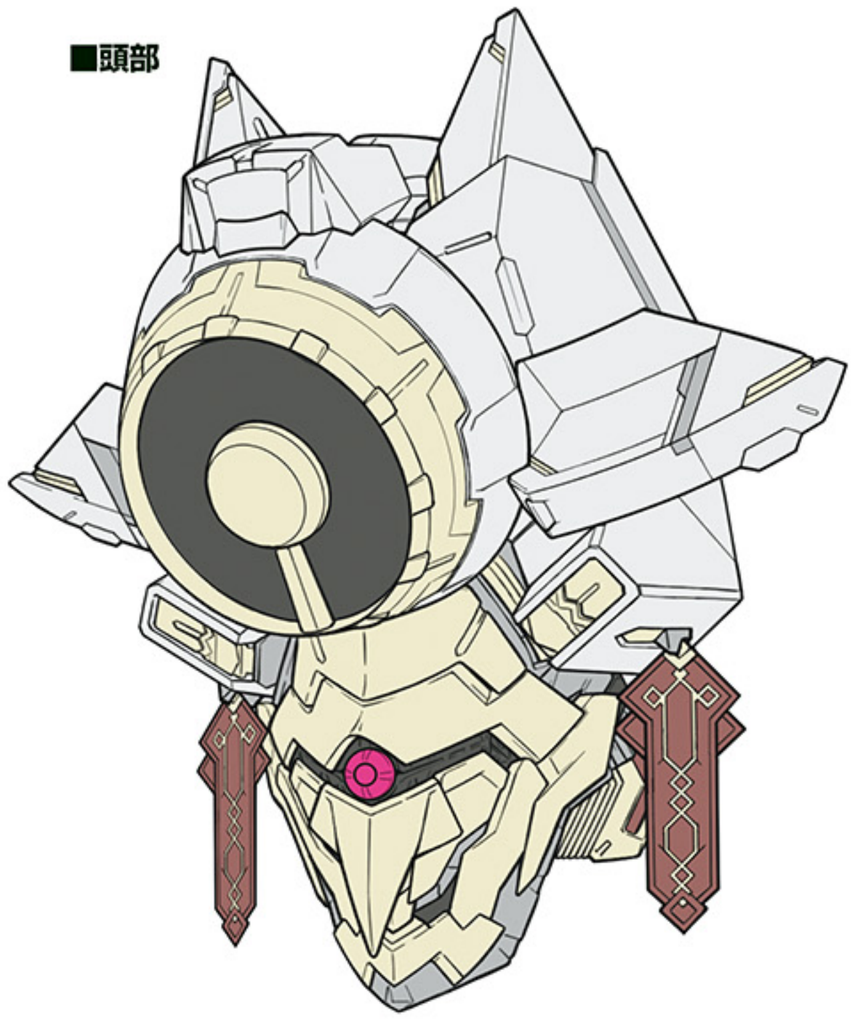


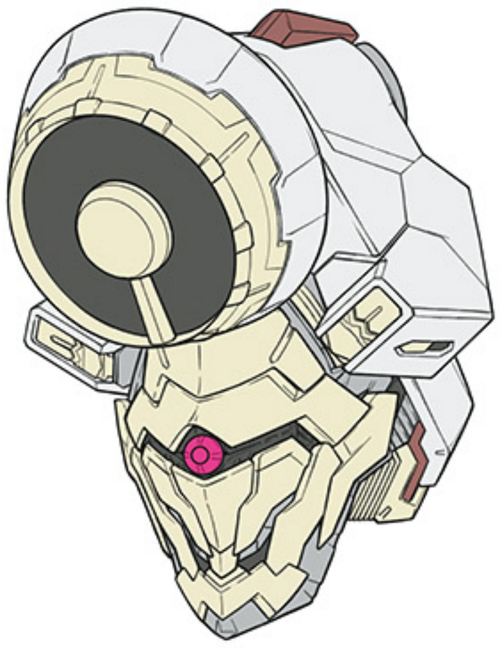


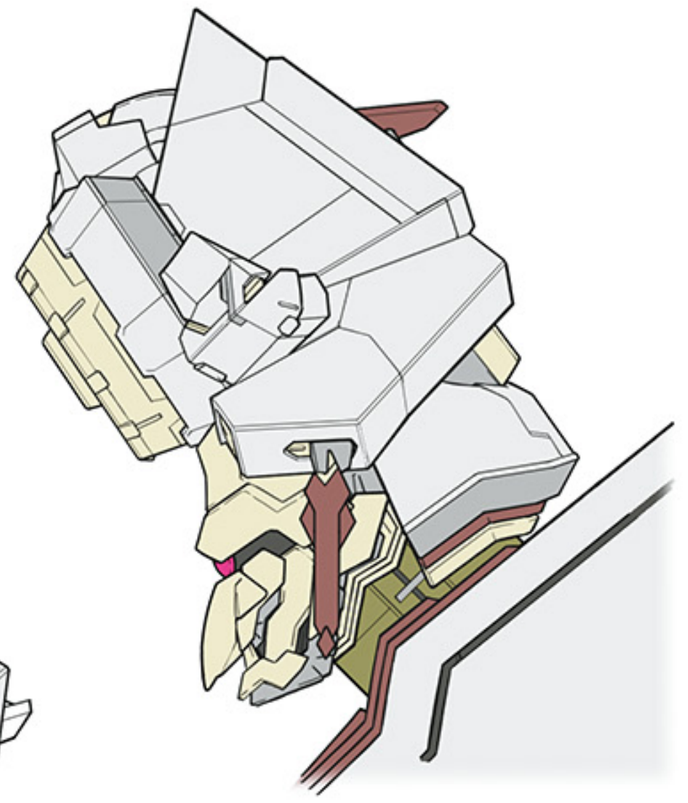


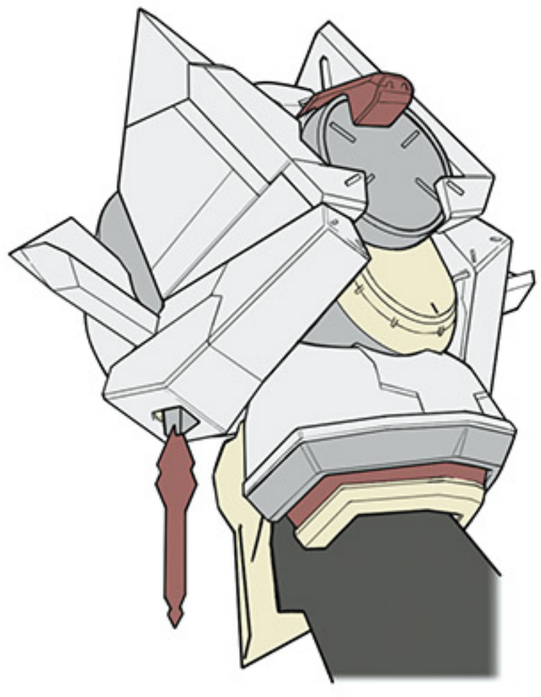


■頭部



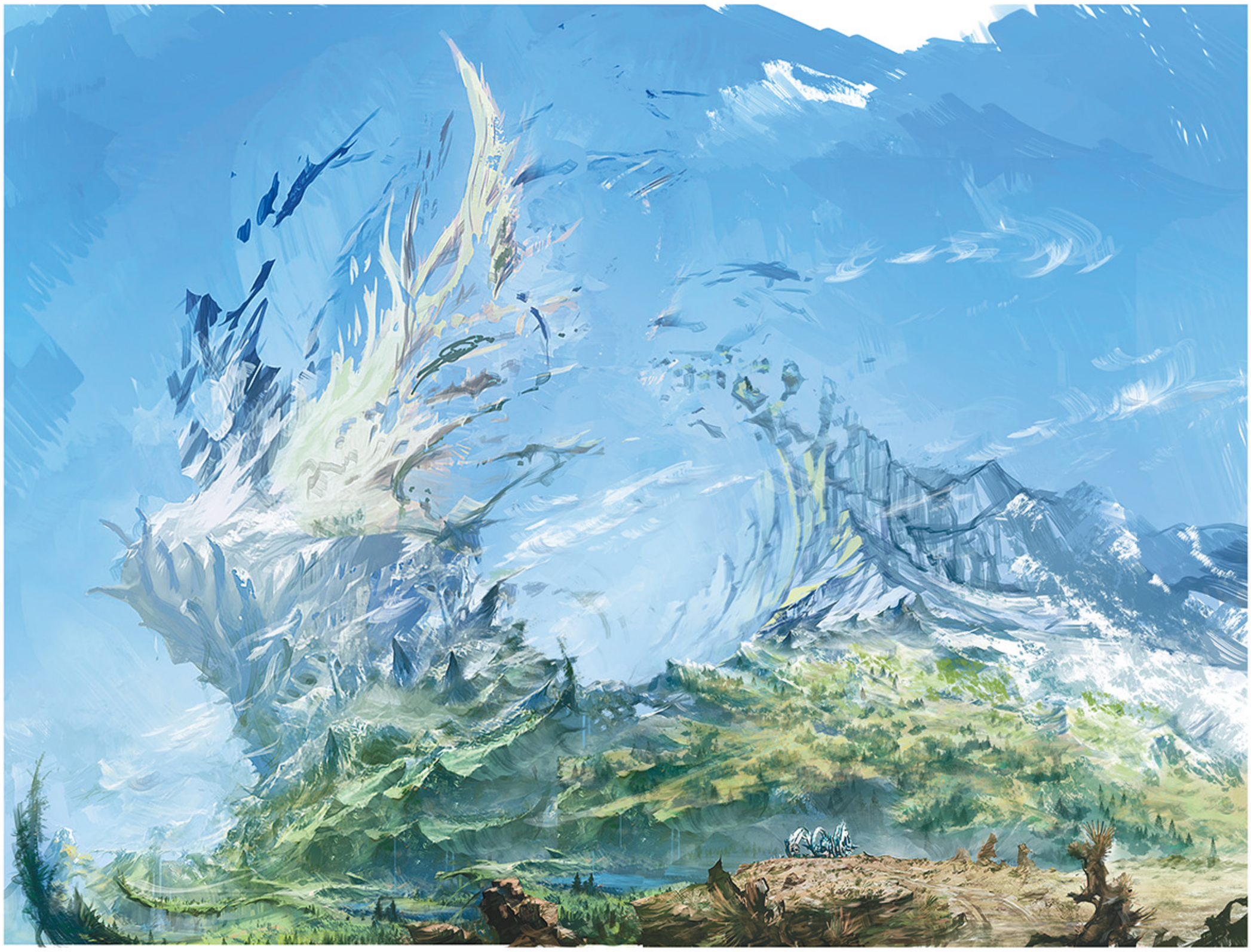






ペンテラス地方

■インヴィディア山脈



■コンティ大瀑布



■インヴィディア坑道入口



クリエイターコメント

インヴィディア内の坑道を抜け、大瀑布からモルクナ大森林と変化に飛んだ地方です。横に広い荒野が続くフォーニス地方とは対象的に高低差のある地形と自然豊かな景観を意識しています。［モノリスソフト］

■エレベーター①



■インヴィディア坑道内部



■空洞



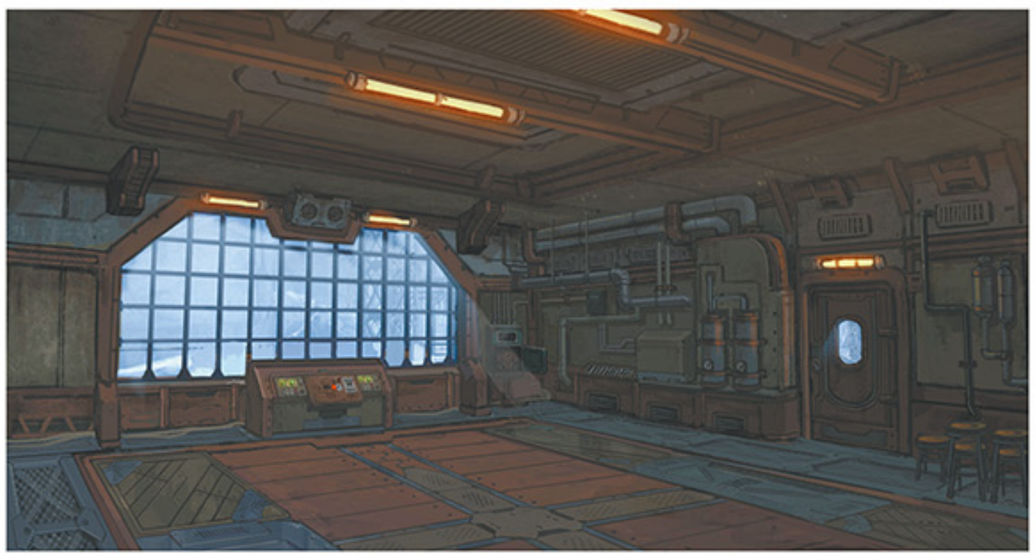
■エレベーター②



■資材置き場



■管理施設内部



■トロッコ(大)



■照明



■トロッコ(小)



■管理施設外観



■モルクナ大森林イメージ



■ビル（上層）



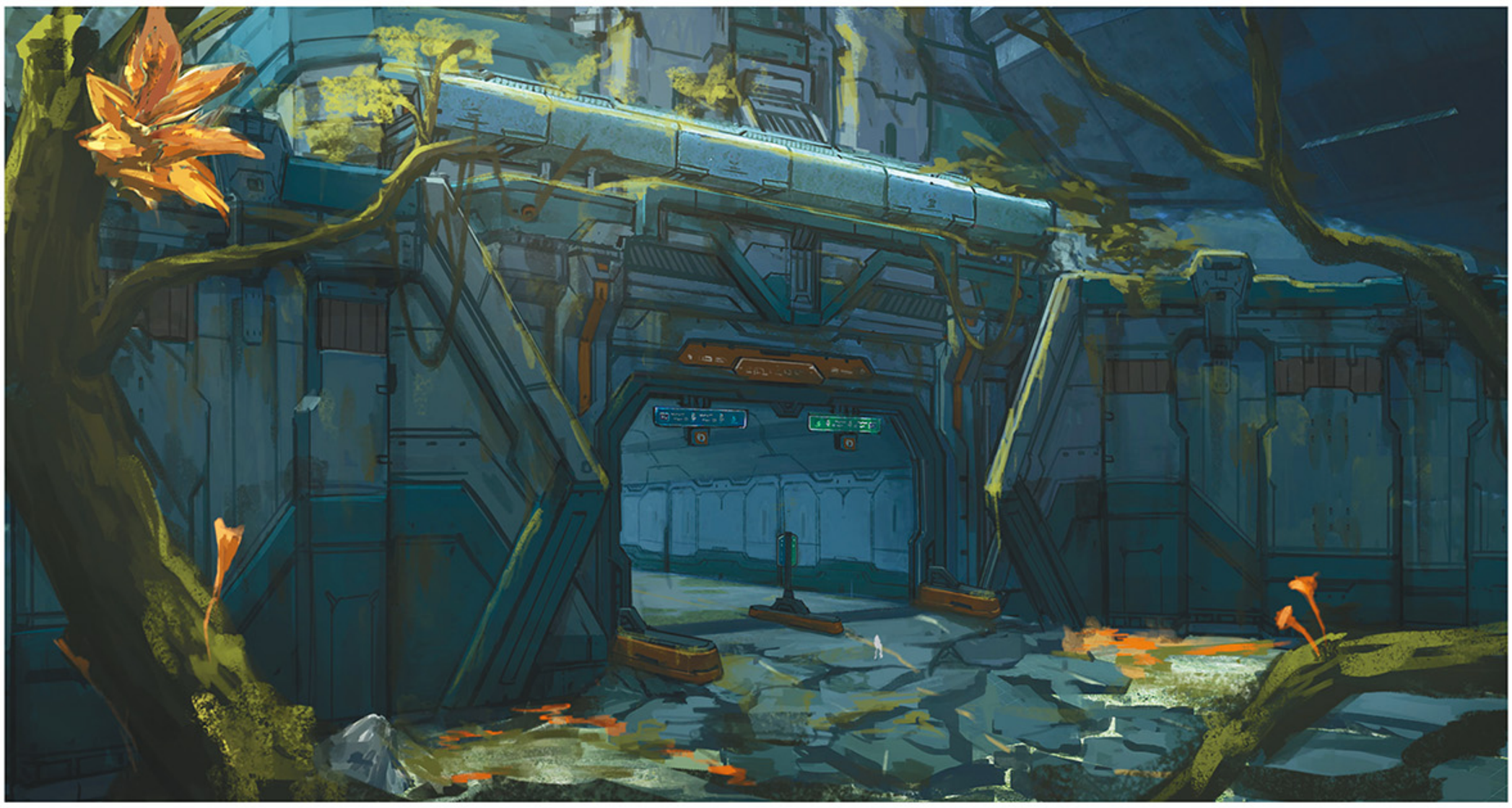
■ビル（中層）



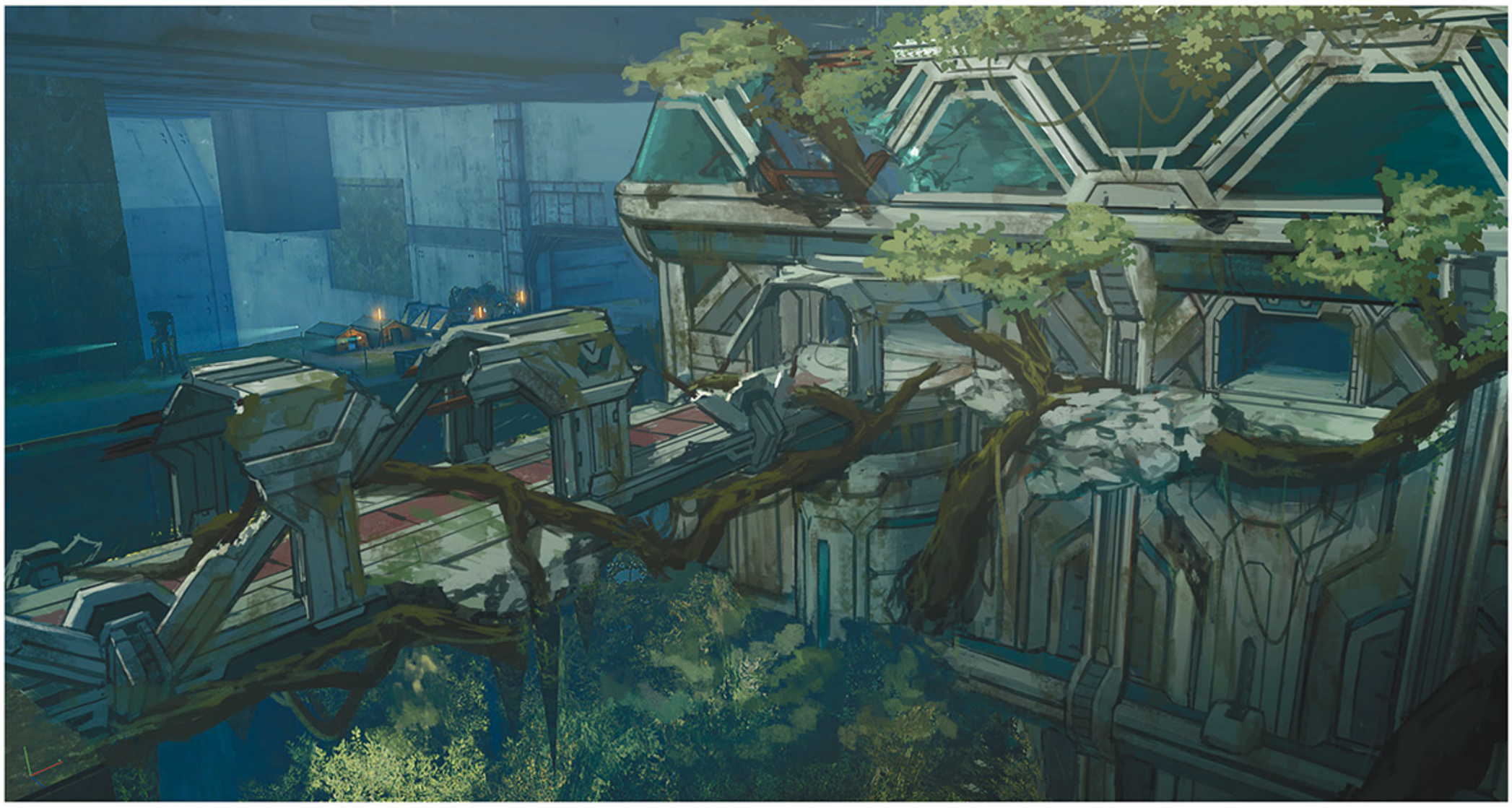
■ビル（下層）



■モルクナ大森林入口付近



■渡り廊下



■道路



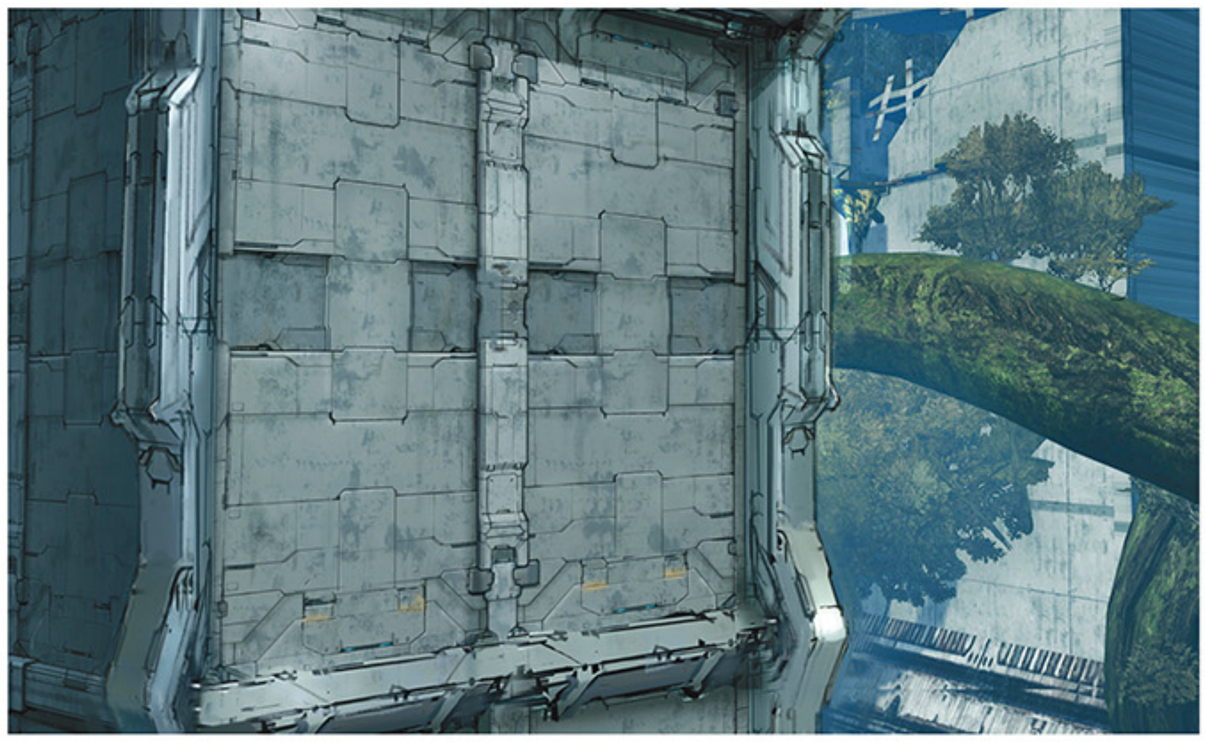
■ビルイメージ①



■ビルイメージ②

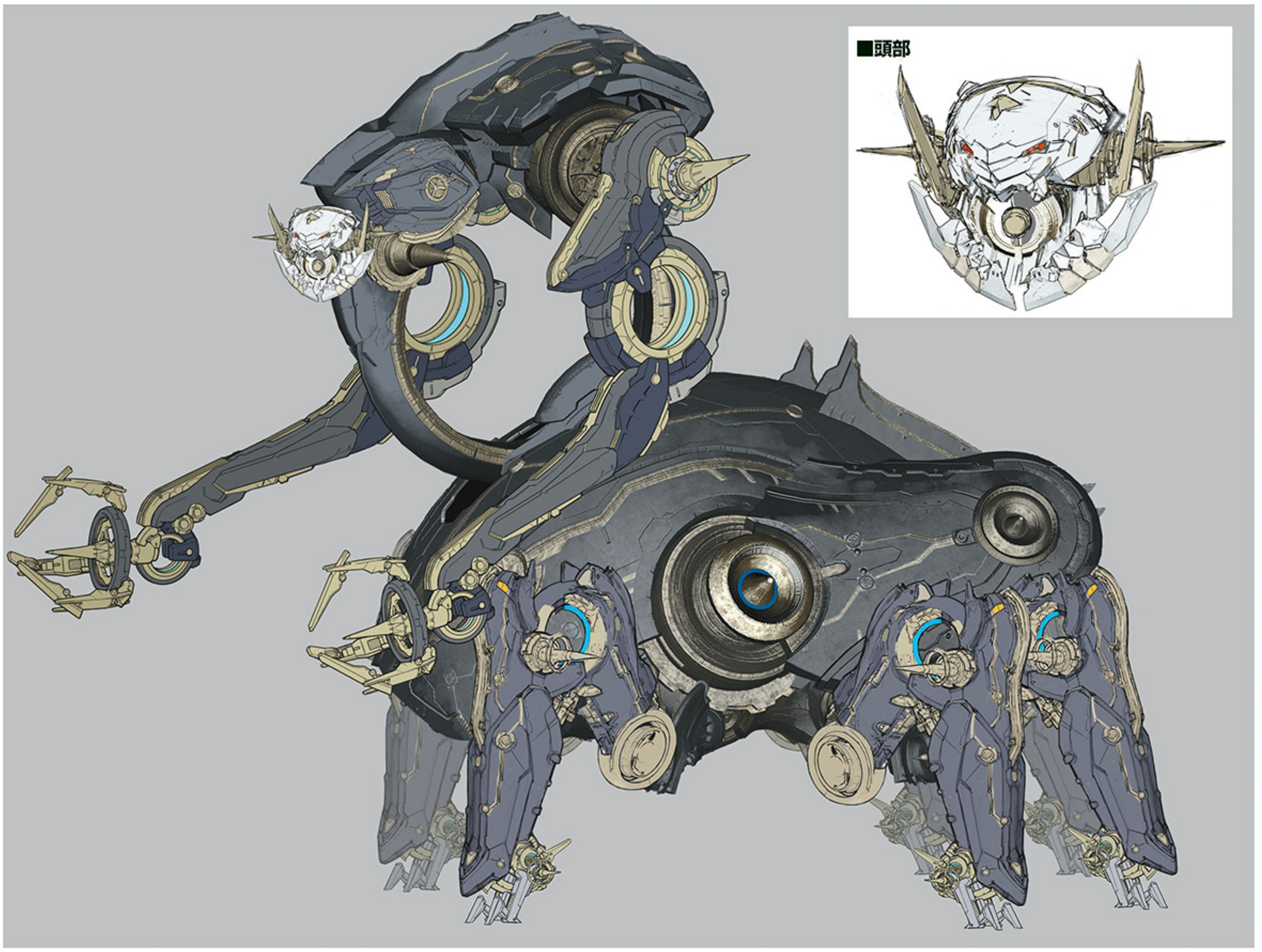


■壁面イメージ



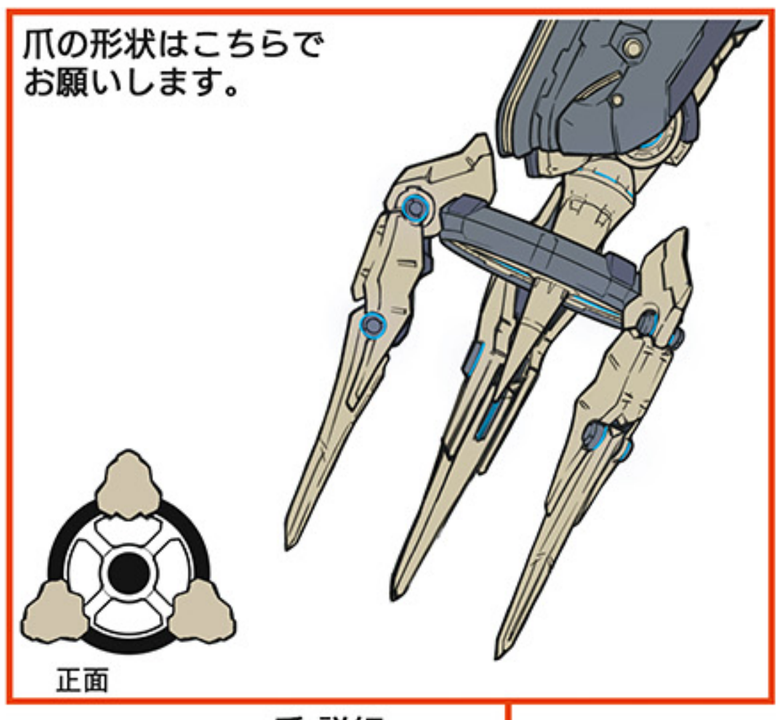
コロニー5

■全体図

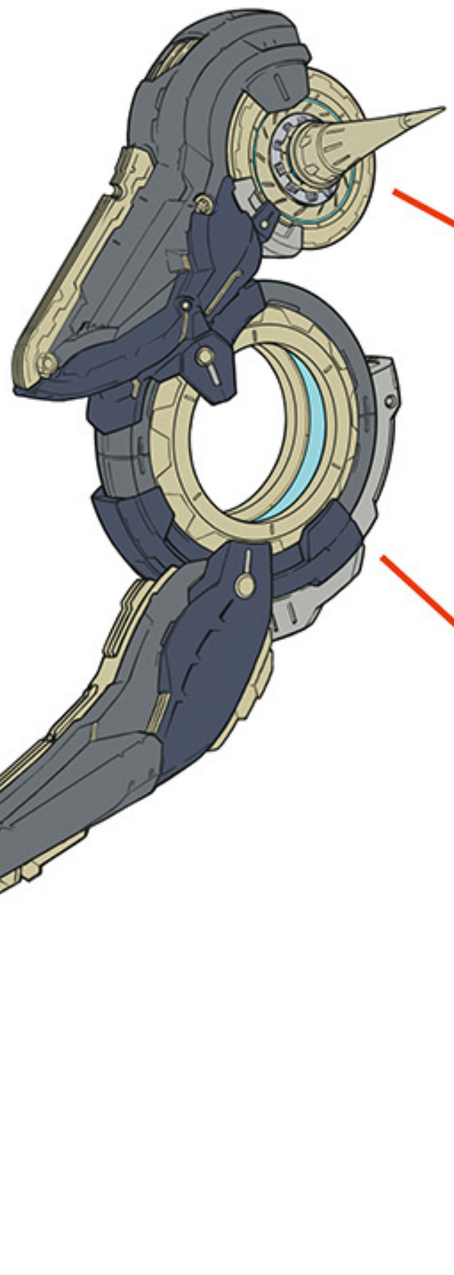


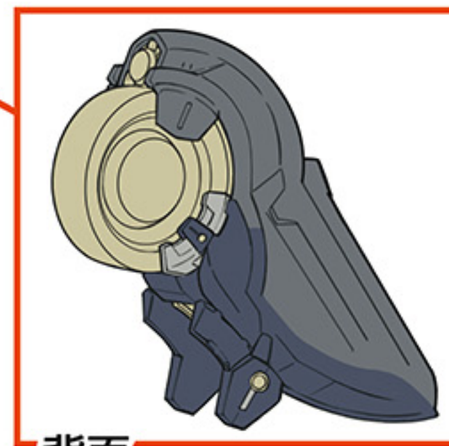
■頭部

■腕部

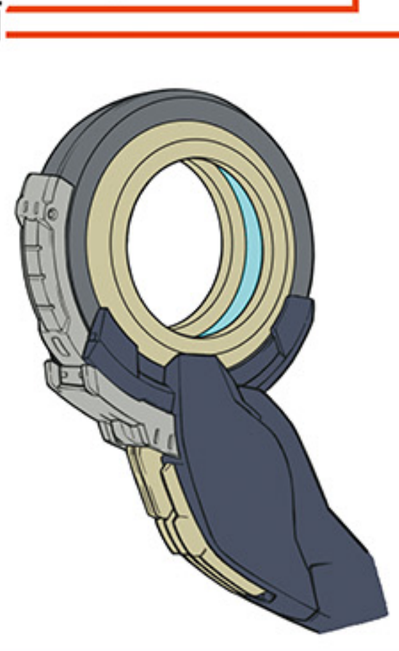


爪 詳細



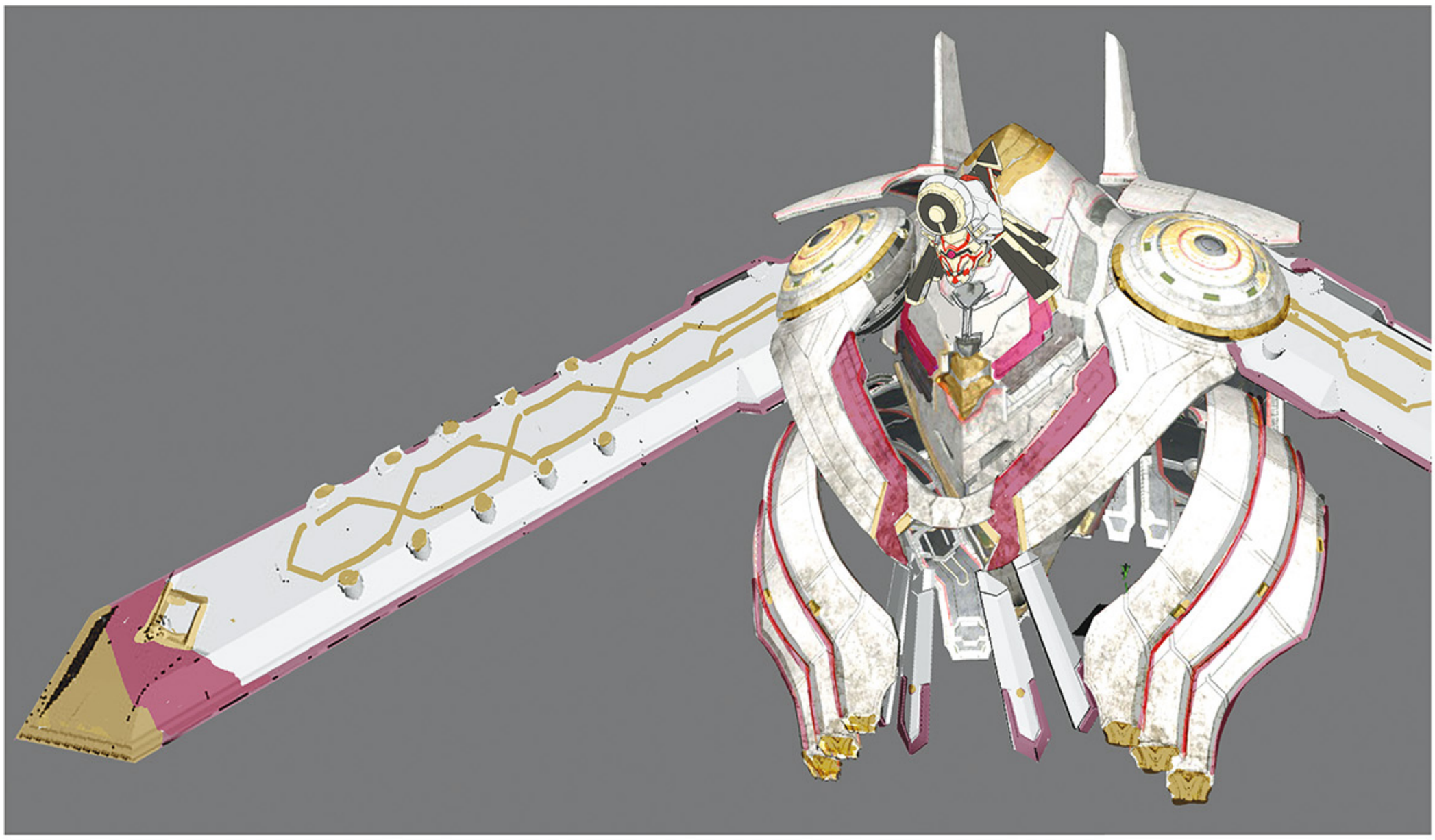


背面

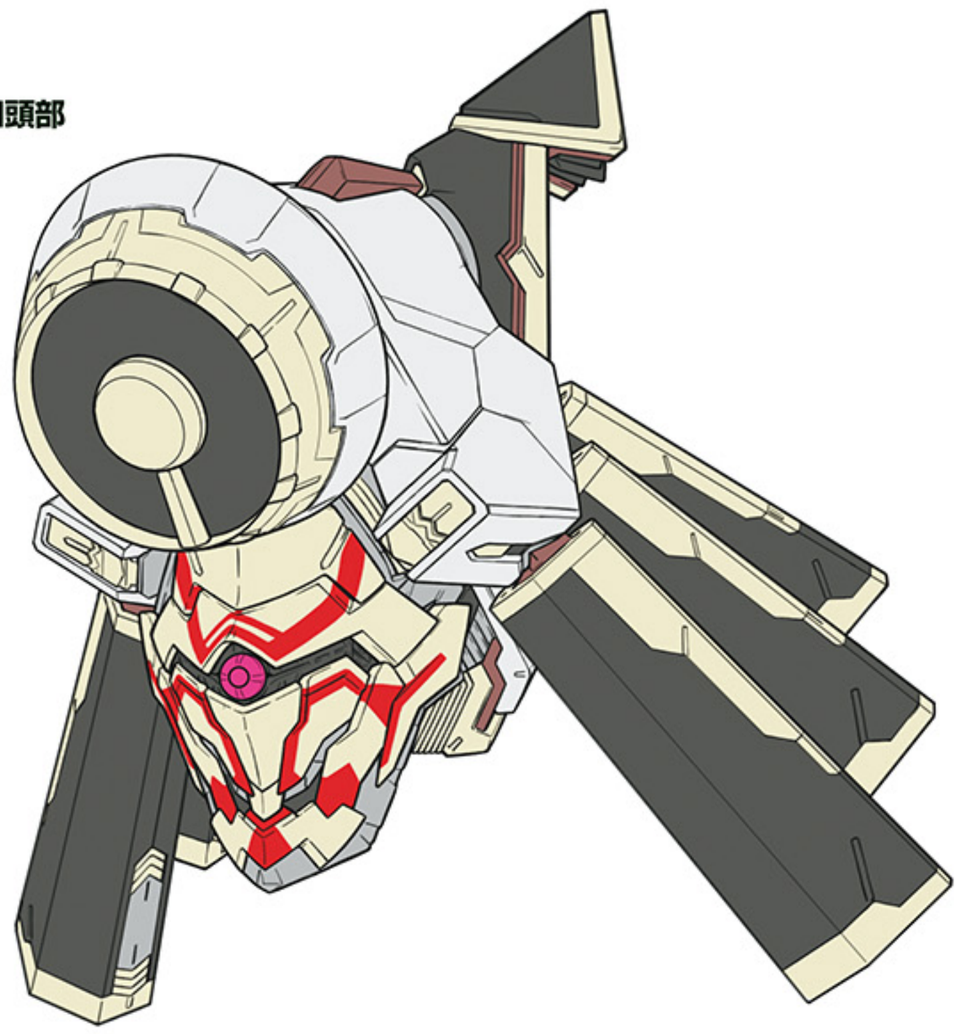


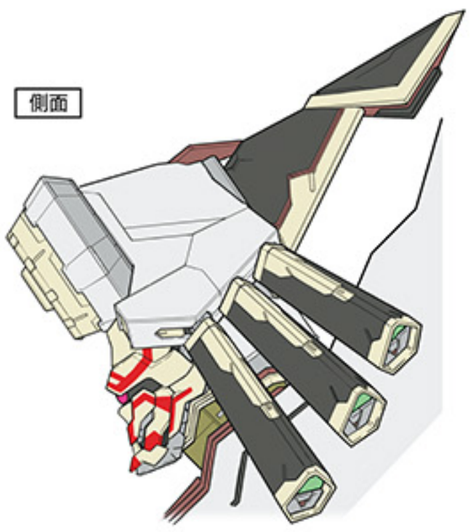
コロニータウ

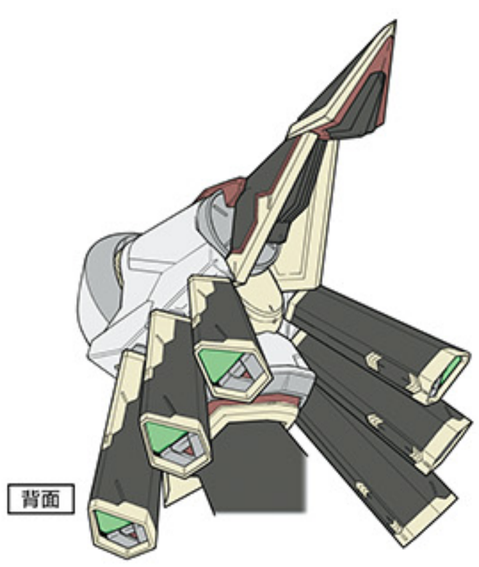
■全体図



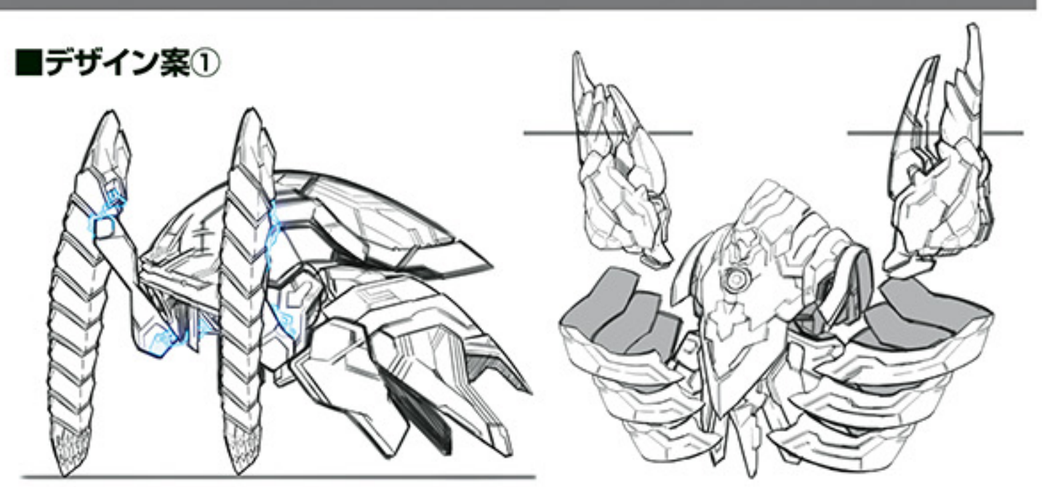
■頭部



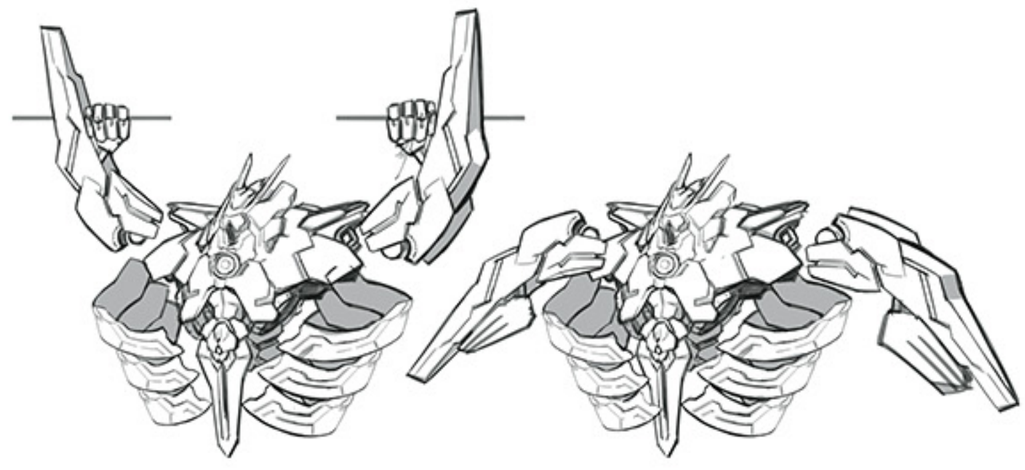




■デザイン案①

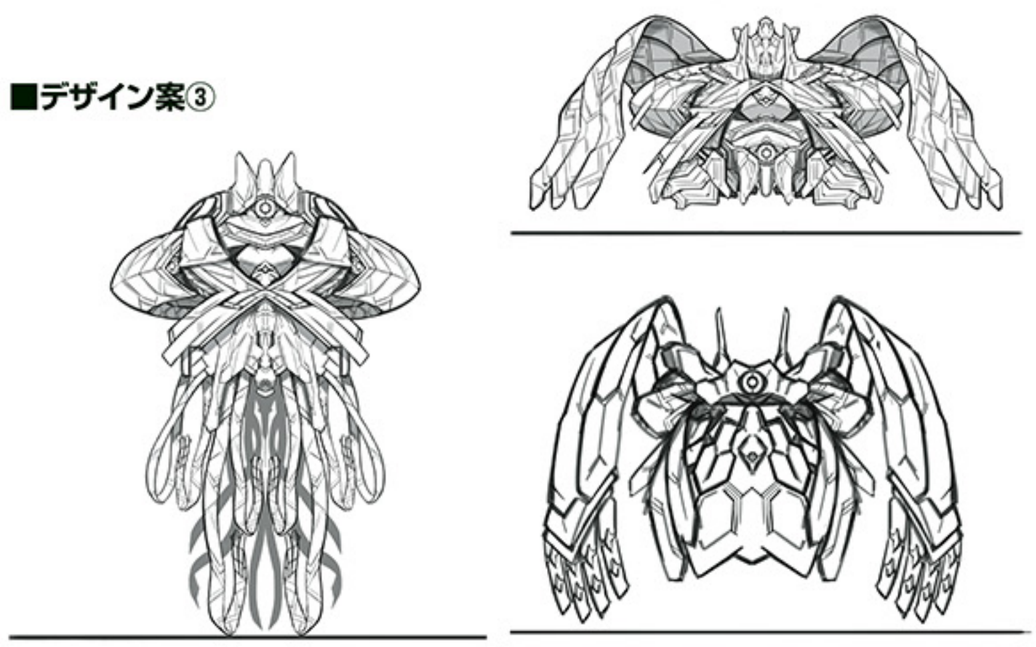


■デザイン案②



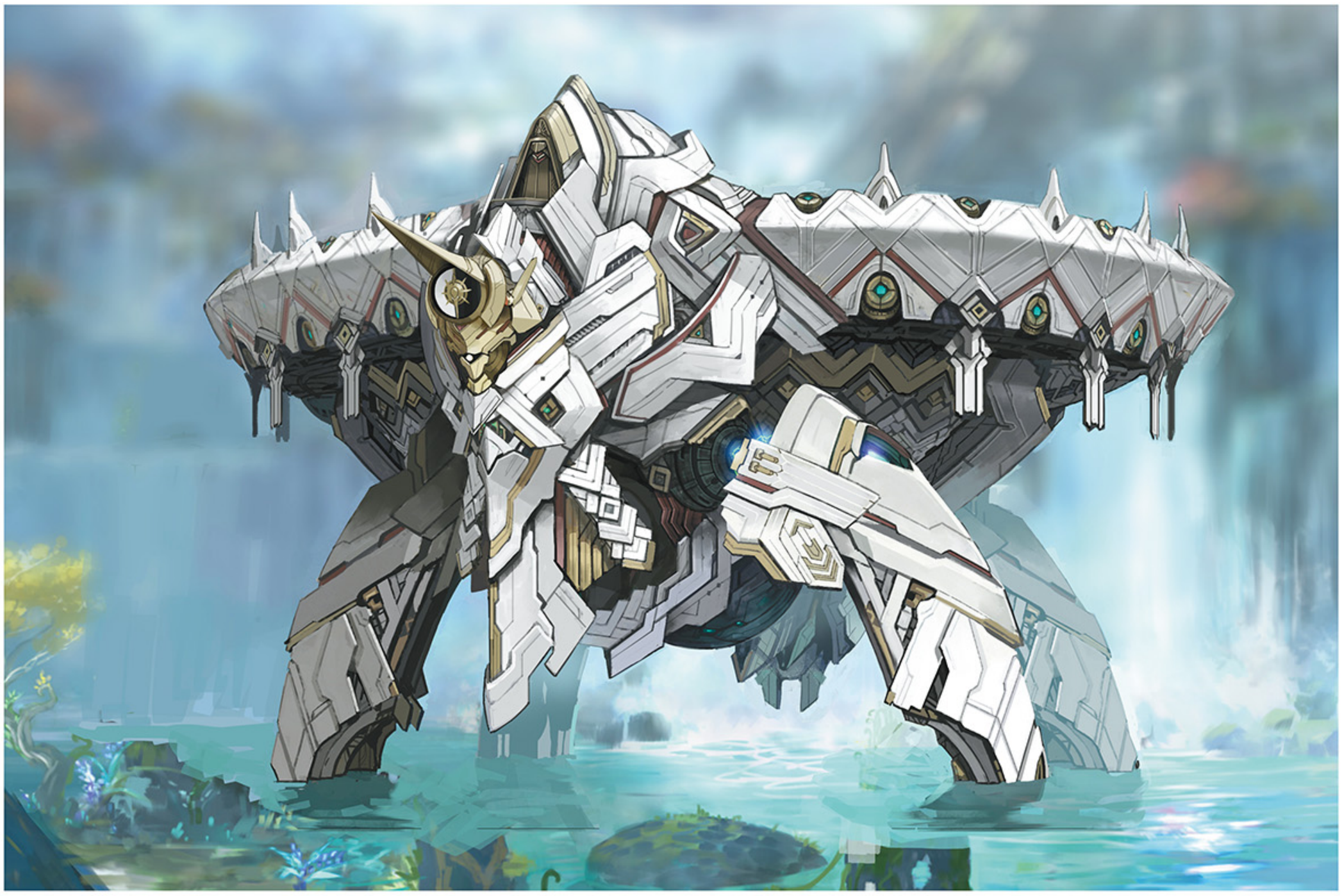
※※形状検討中※※

■デザイン案③

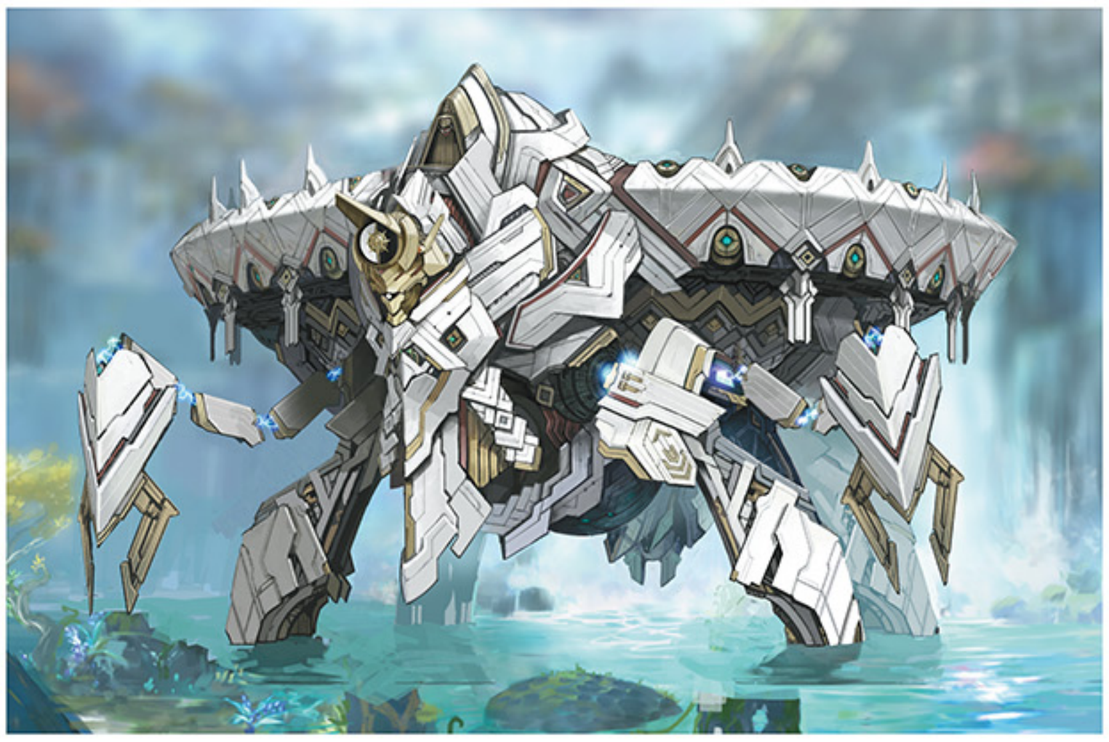


コロニーラムダ

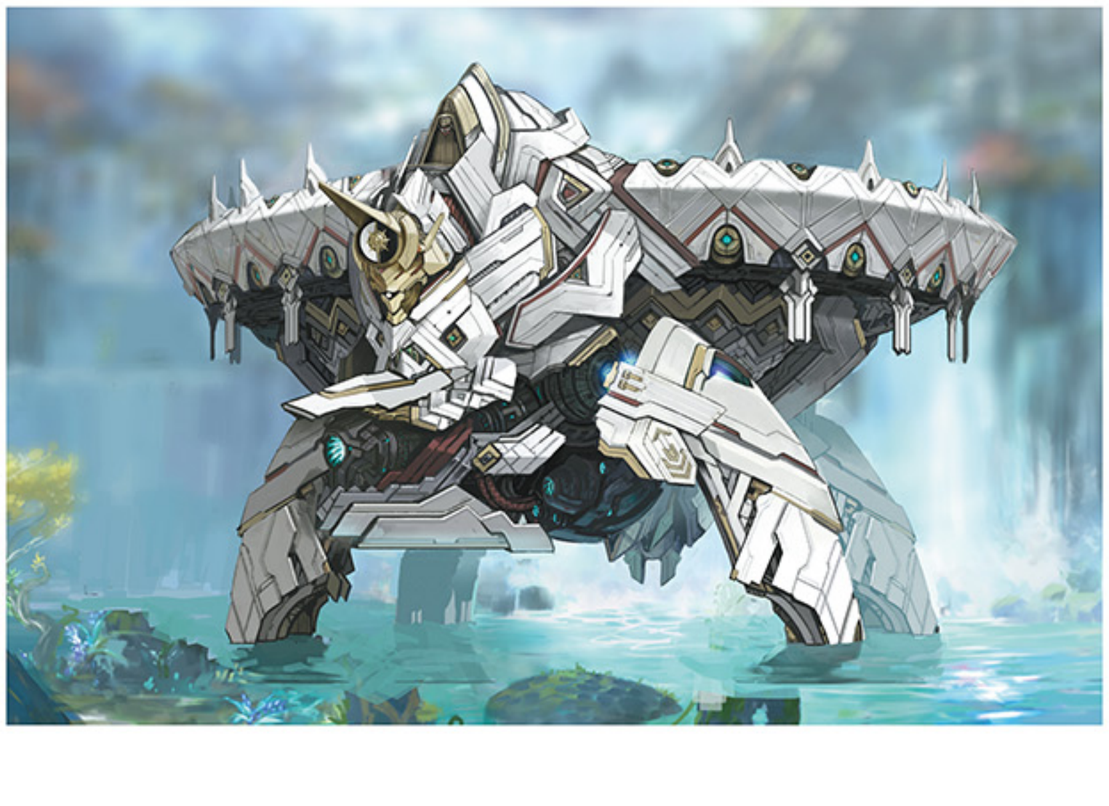
■全体イメージ



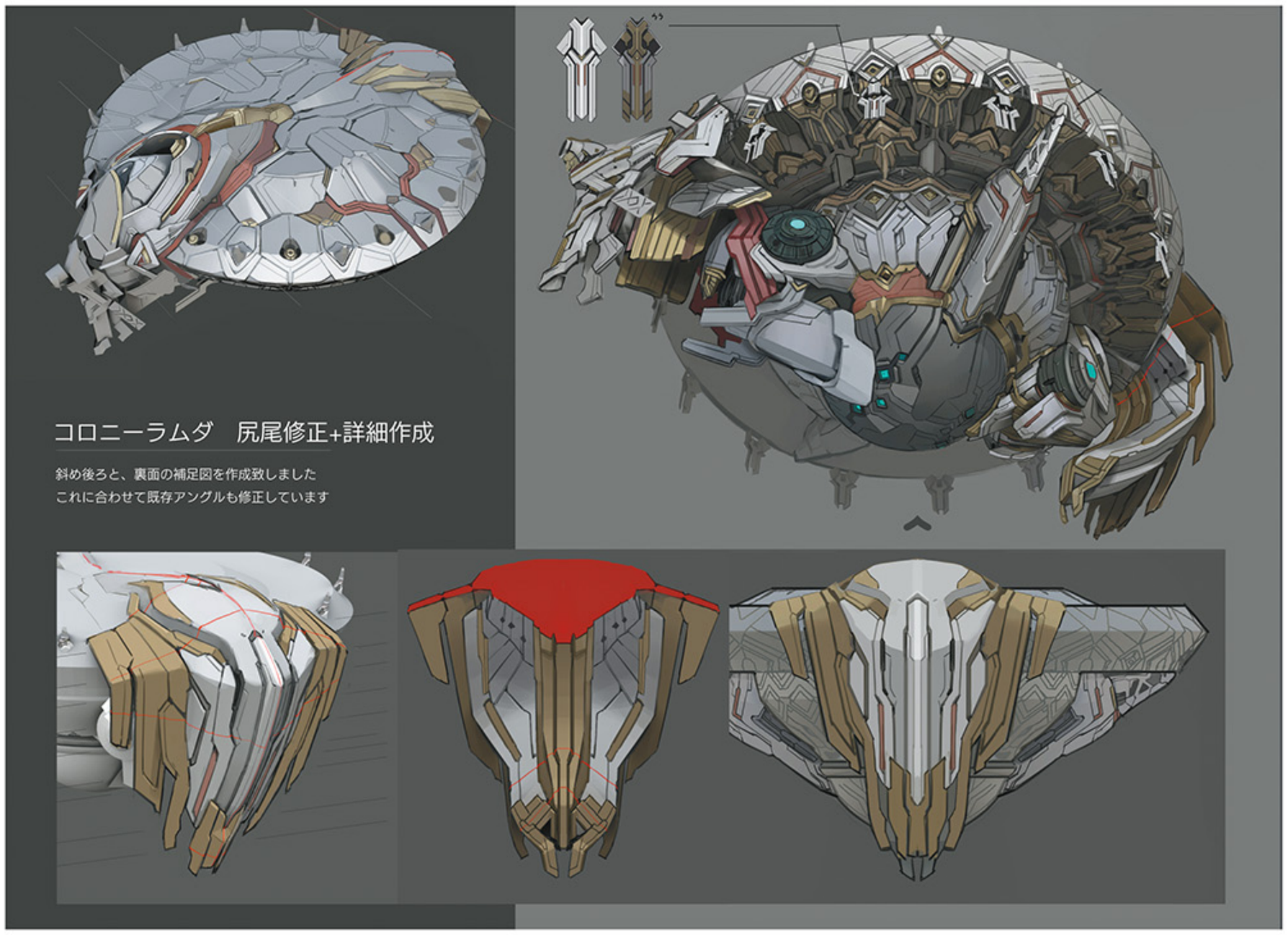
■爪展開



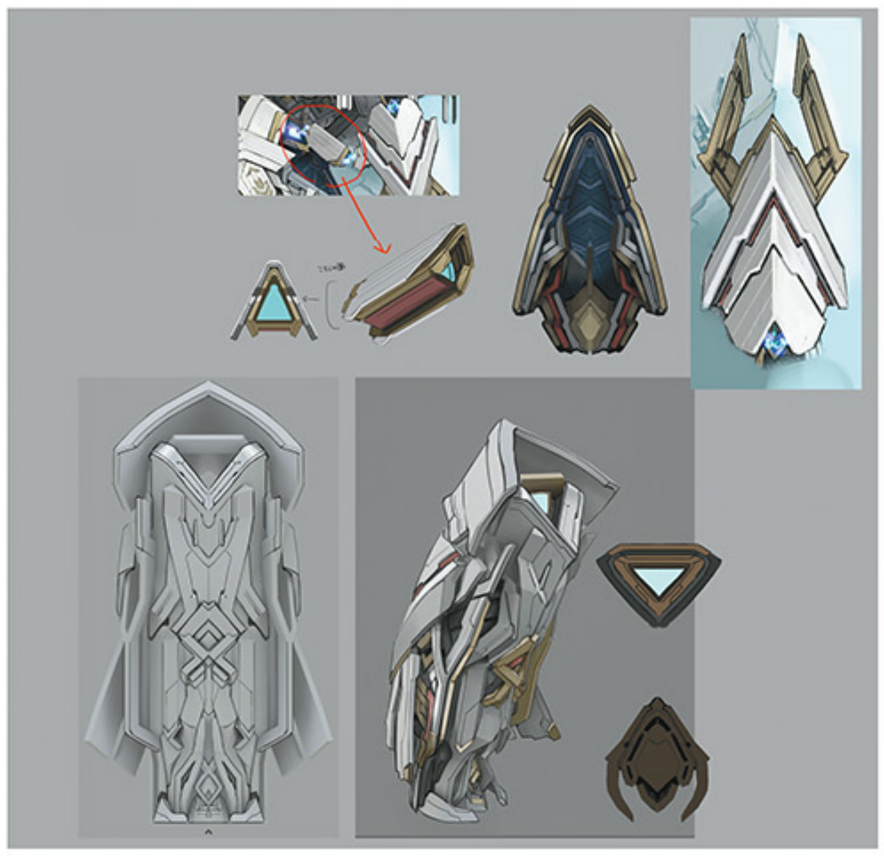
■巨大砲展開



■背面と尻尾



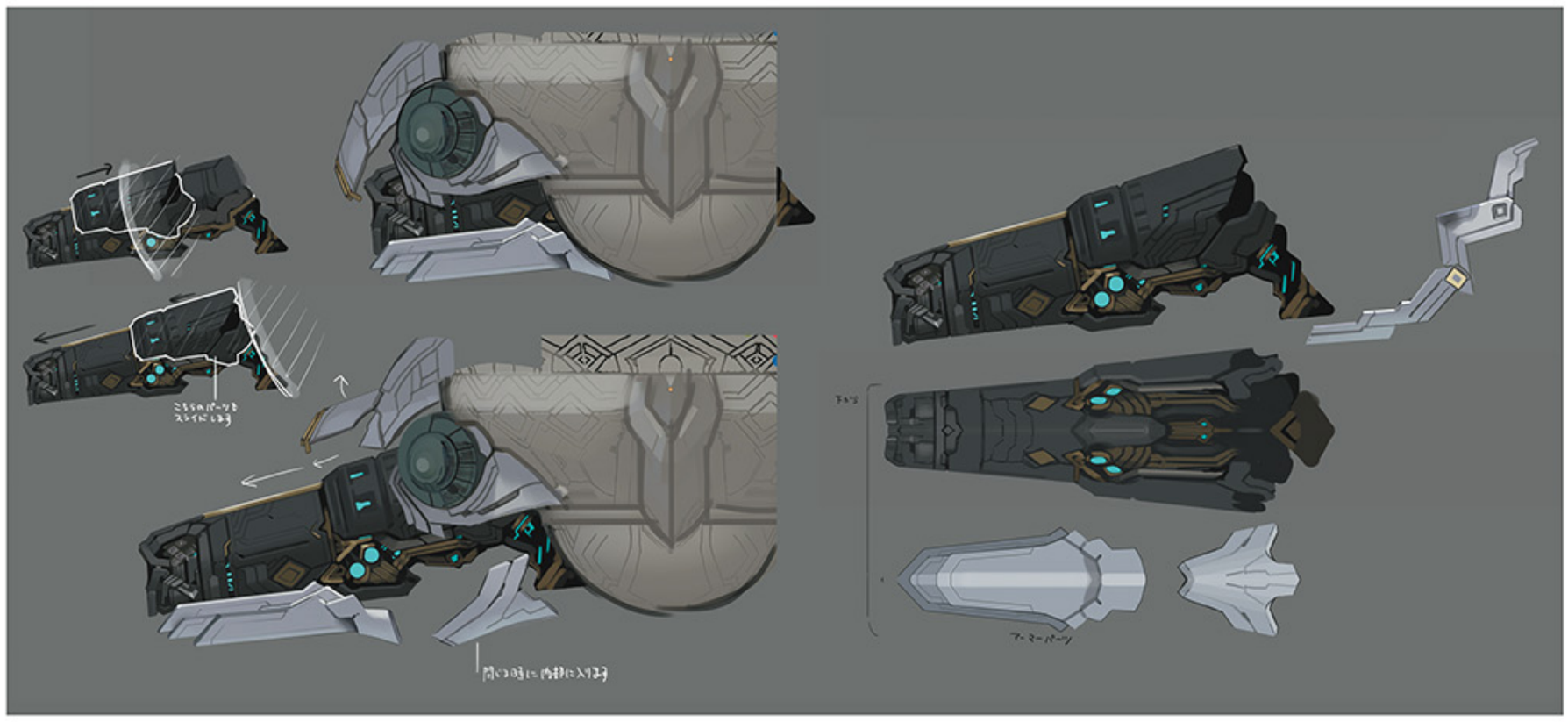
■脚



■巨大砲①



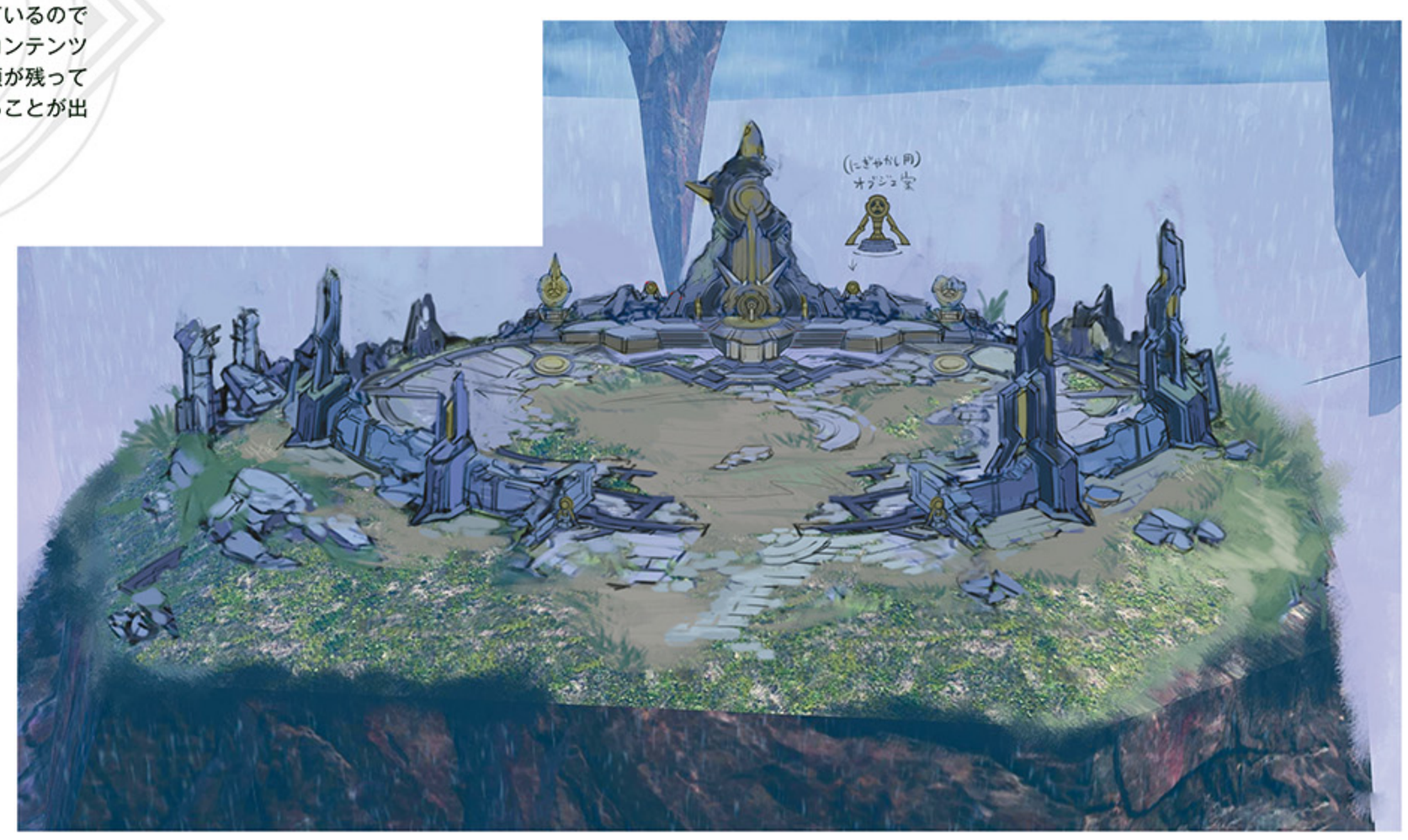
■巨大砲②



ケヴェスキャッスル地方

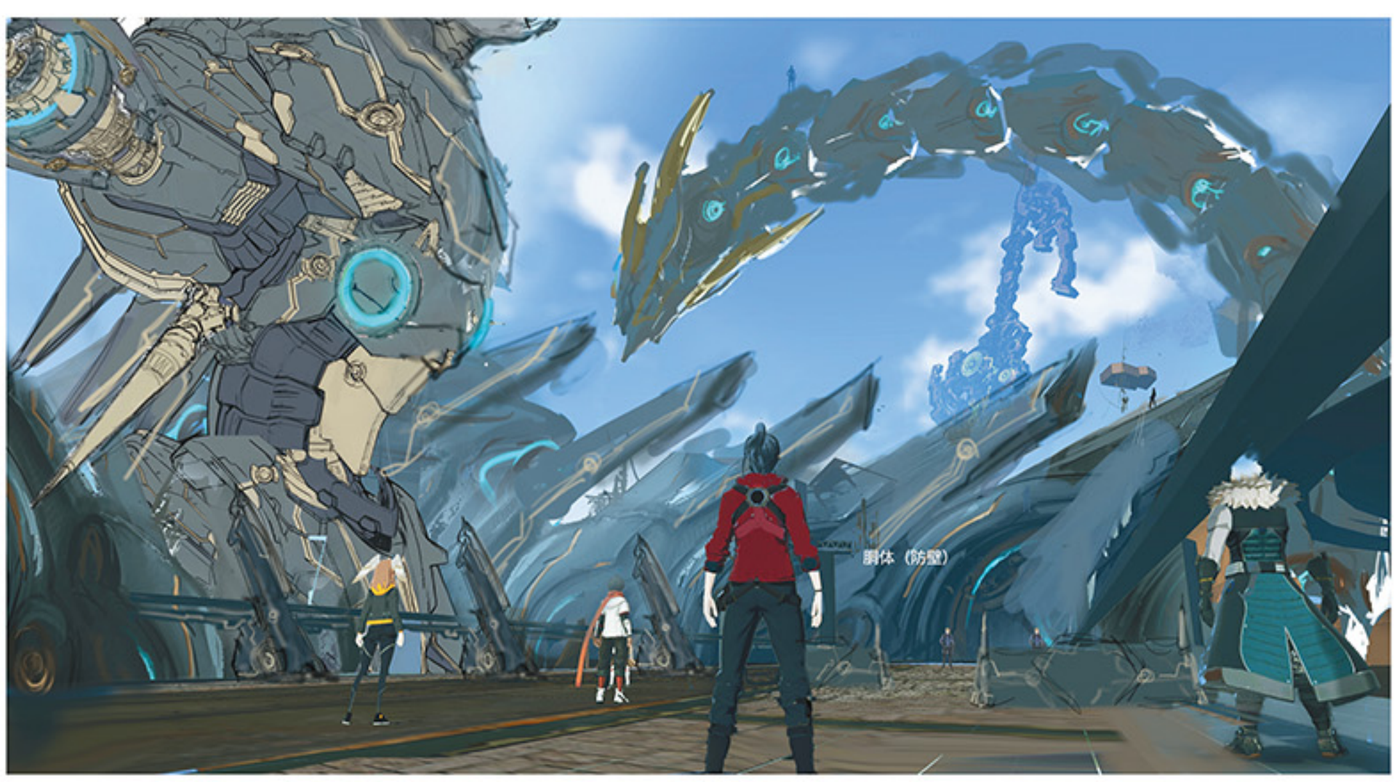
クリエイターコメント

岩山はスベルビア巨神獣の上半身が元になっています。対消滅によって頭の大部分は無くなってしまっているので気付きづらいですが、追加コンテンツ『新たなる未来』では、まだ頭が残っている状態の景観を遠くに見ることが出来ます。［モノリスソフト］

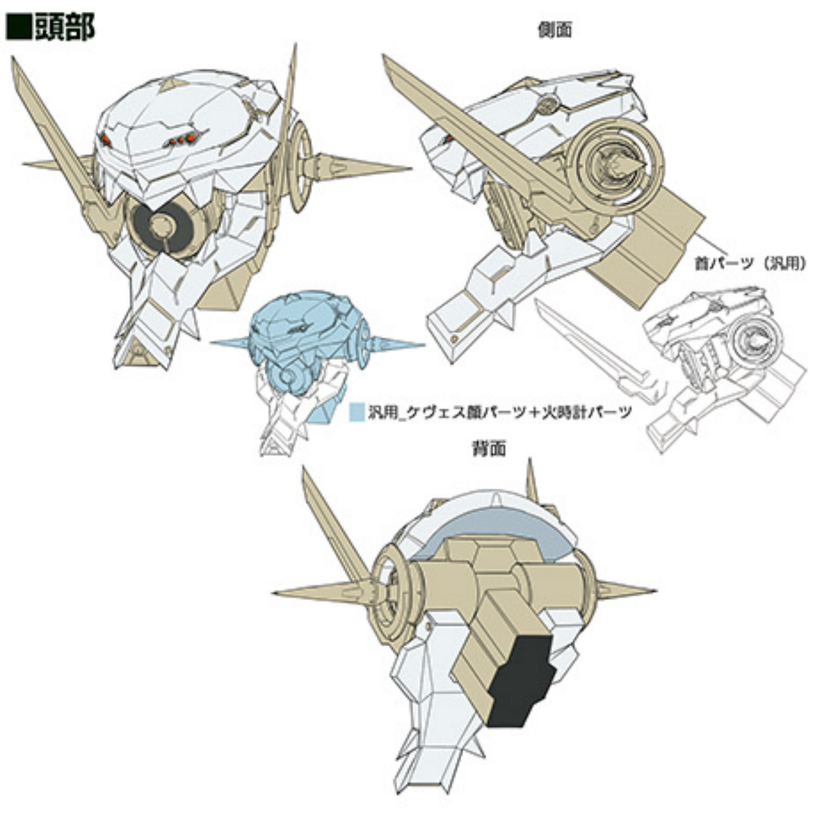


コロニー11

■全体イメージ

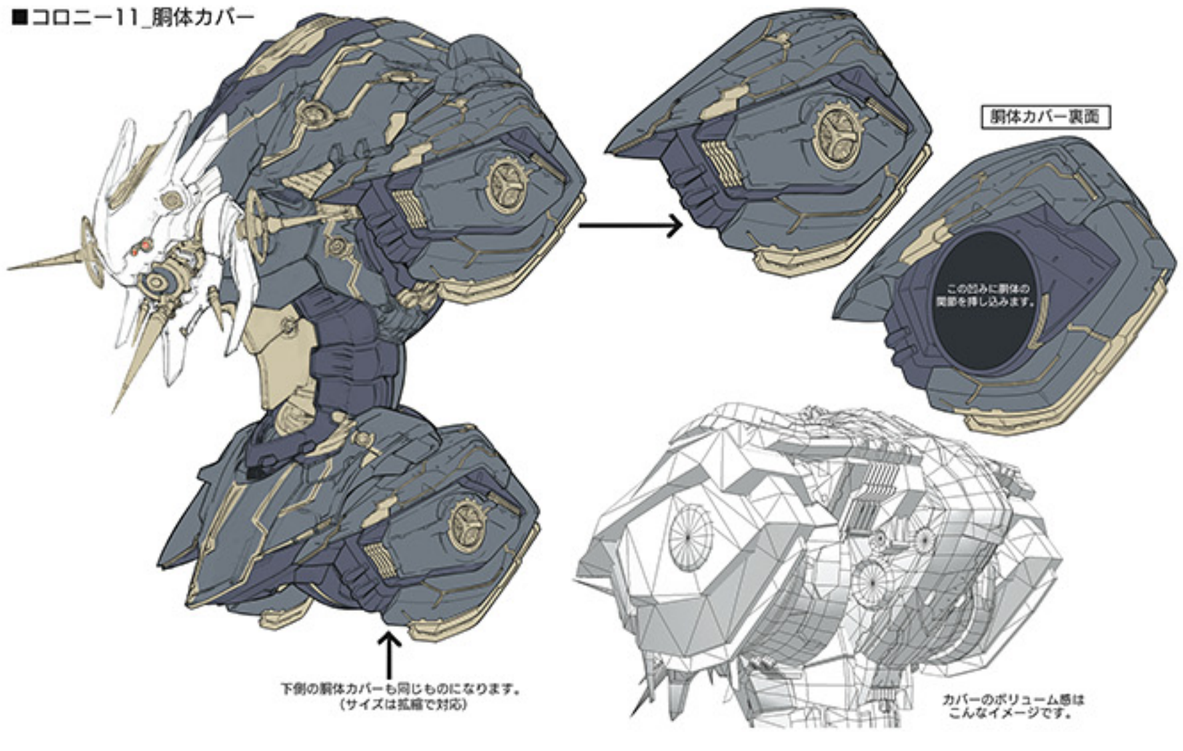


■頭部



■胴体

■コロニー11_胴体カバー

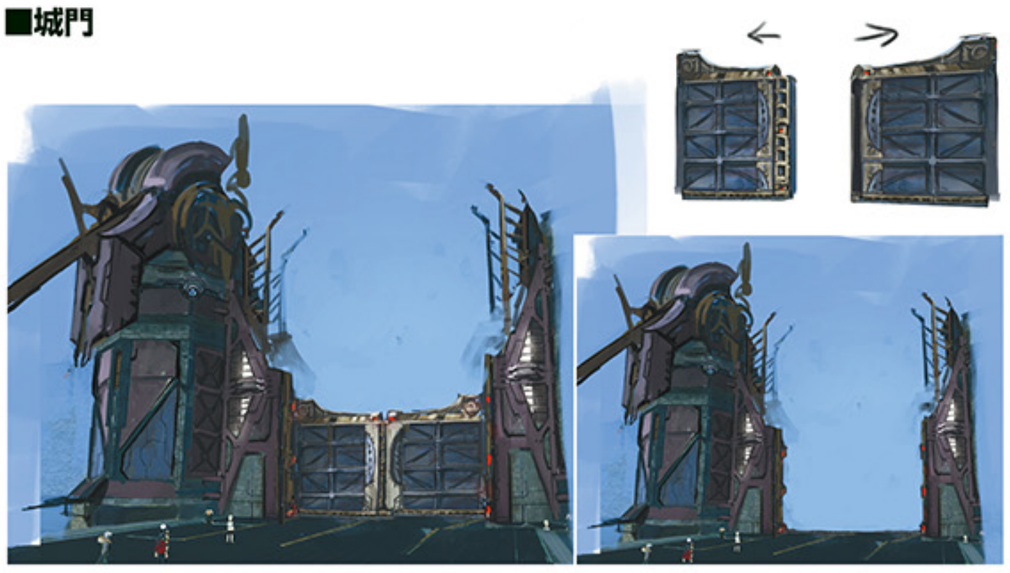


オービルブス要塞

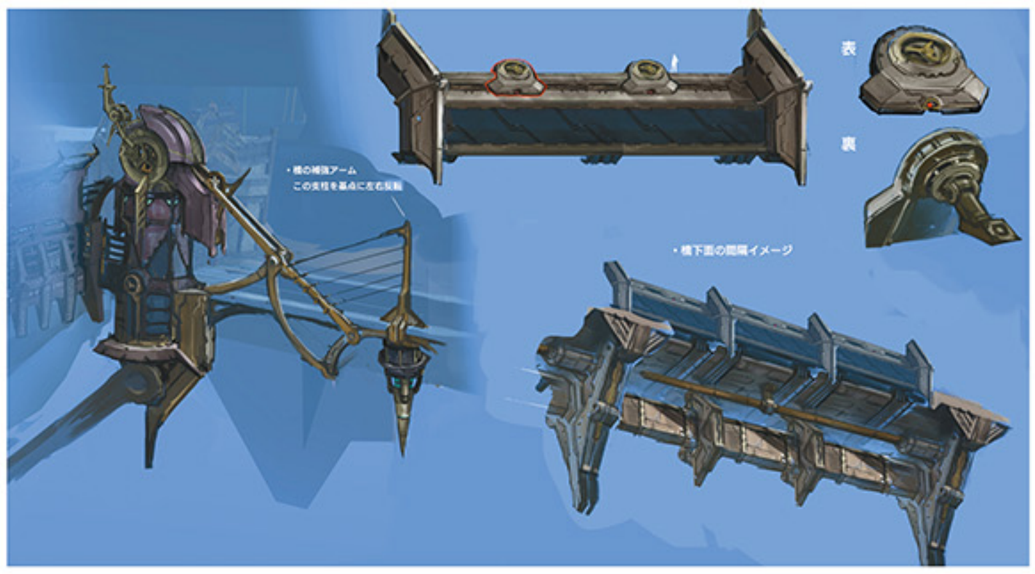
■コンセプトアート



■城門



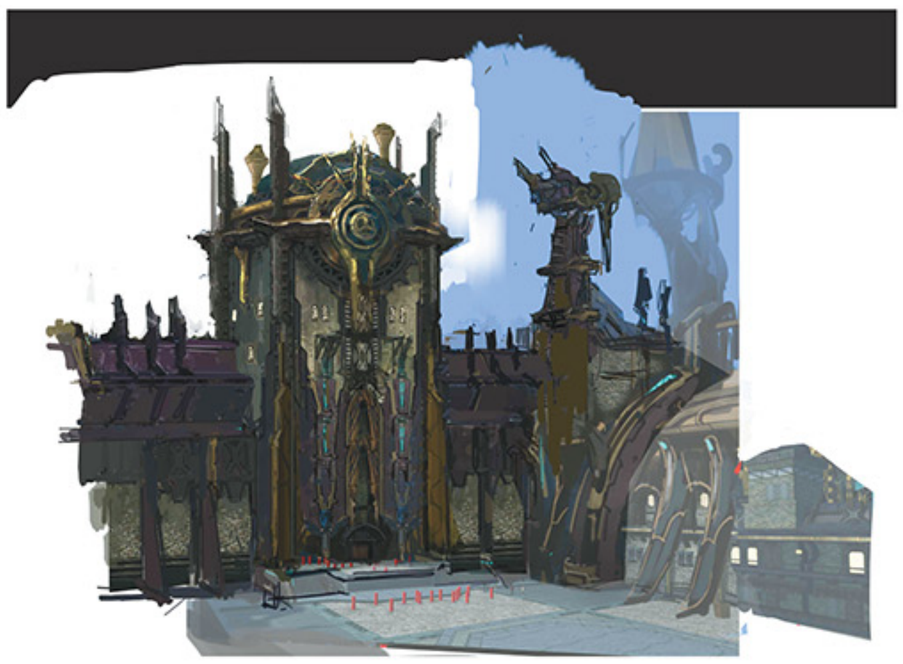
■外壁周辺



■広場建物



■広場



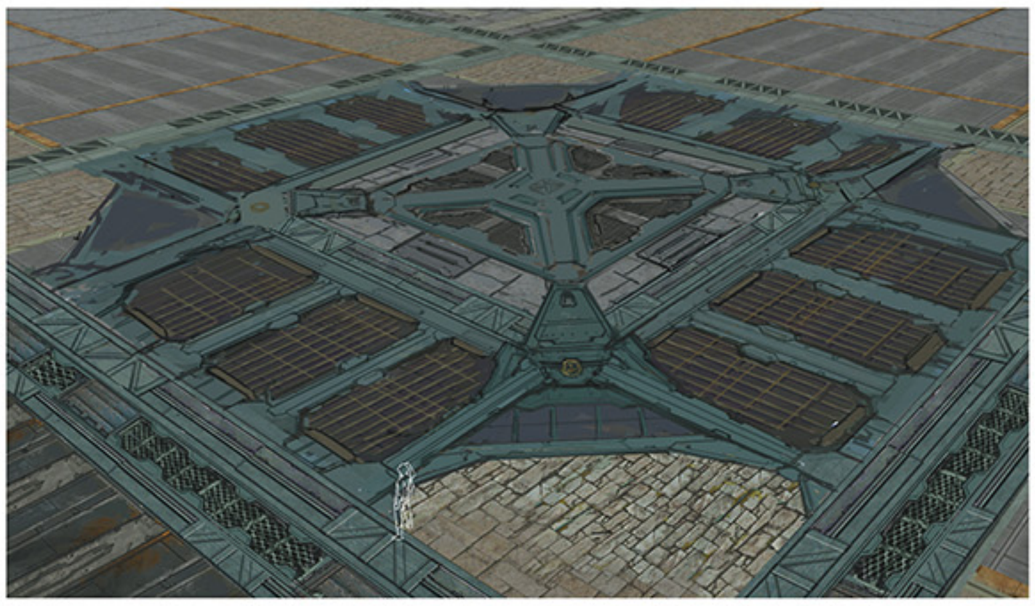
■橋パーツ



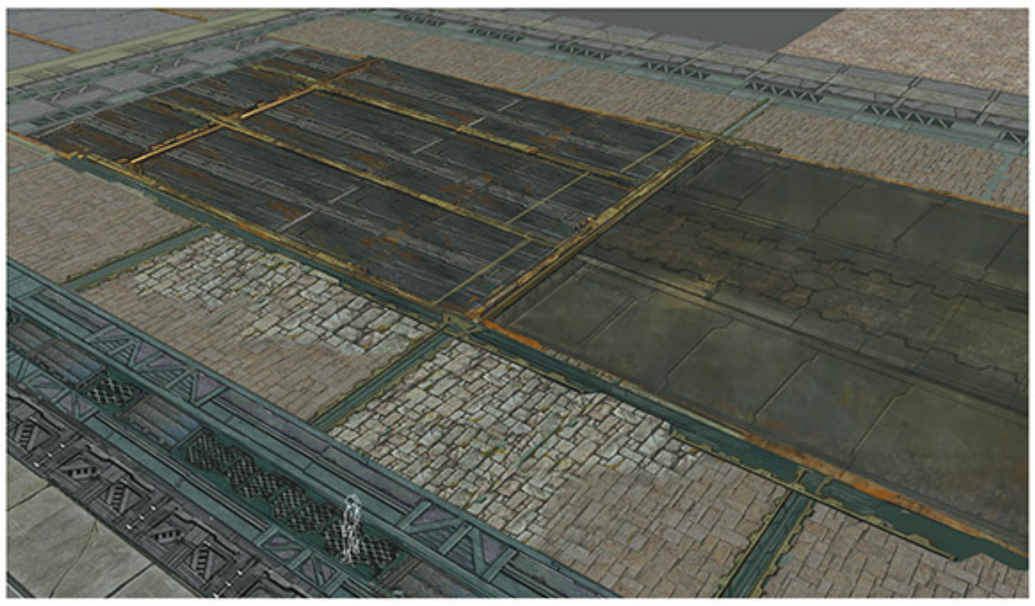
クリエイターコメント

オープニングの城下町はホムスの街をベースに機神界の意匠や技術が入り込んでいるのに対し、オービルブス要塞は機神界側の影響を強く受けています。どちらも『ゼノブレイド』の巨神界と機神界の文化が融合した姿です。［モノリスソフト］

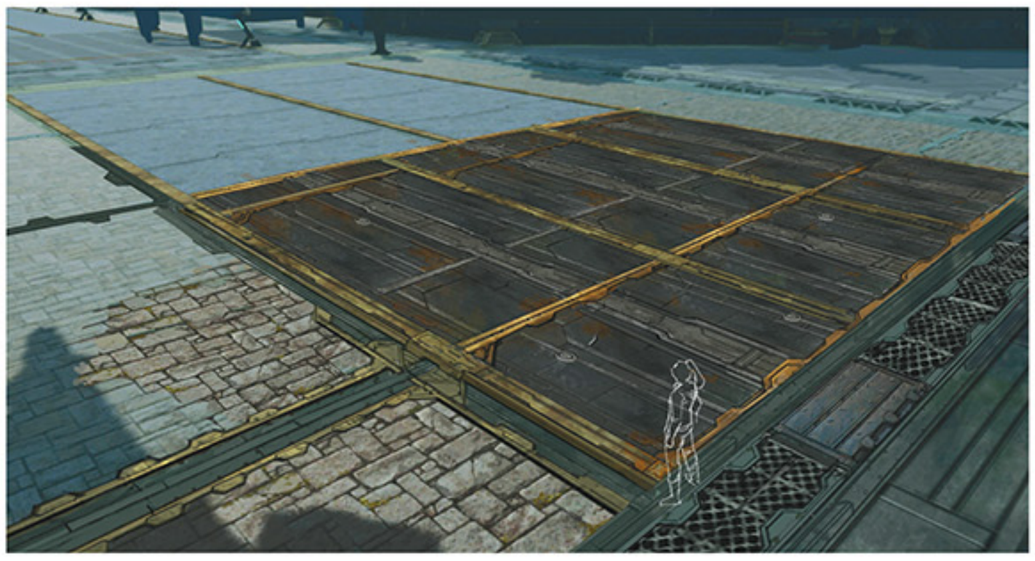
■床①



■床②



■通路



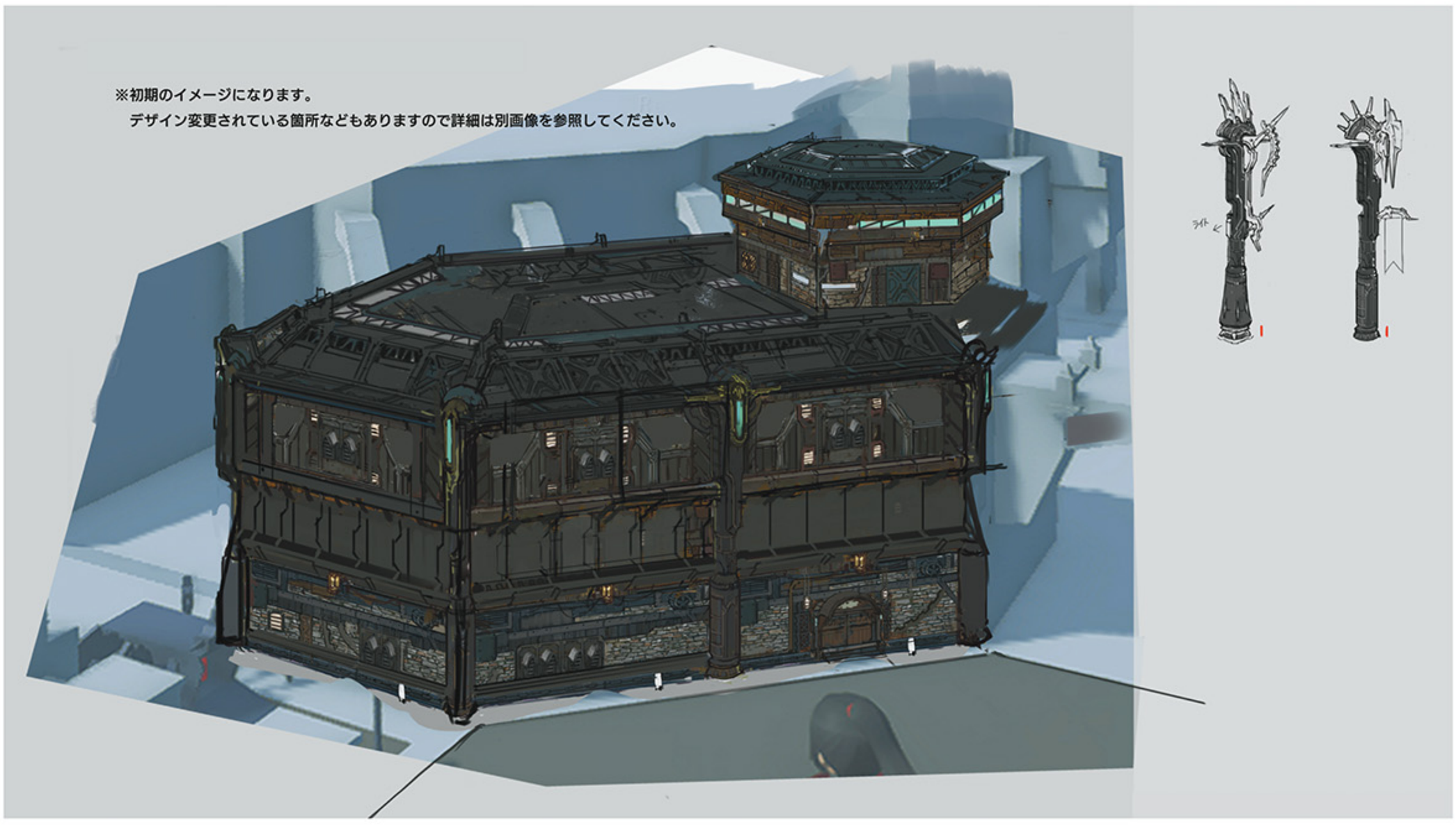
■橋の床



■扉



■建物



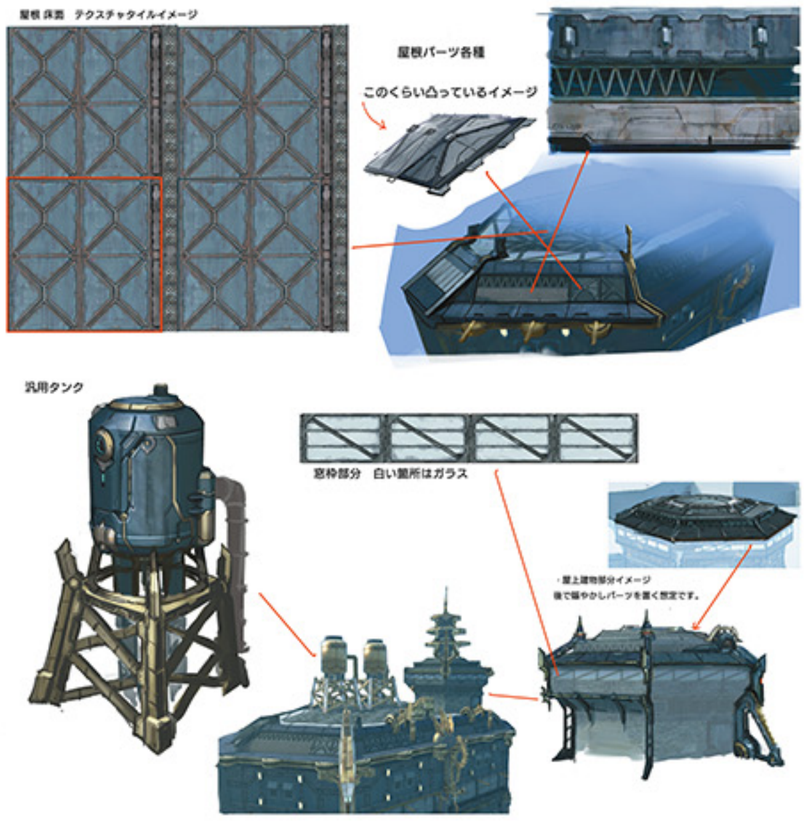
■壁面と飾りパーツ①



■壁面と飾りパーツ②



■飾りパーツ③



■巨大アンテナパーツ①



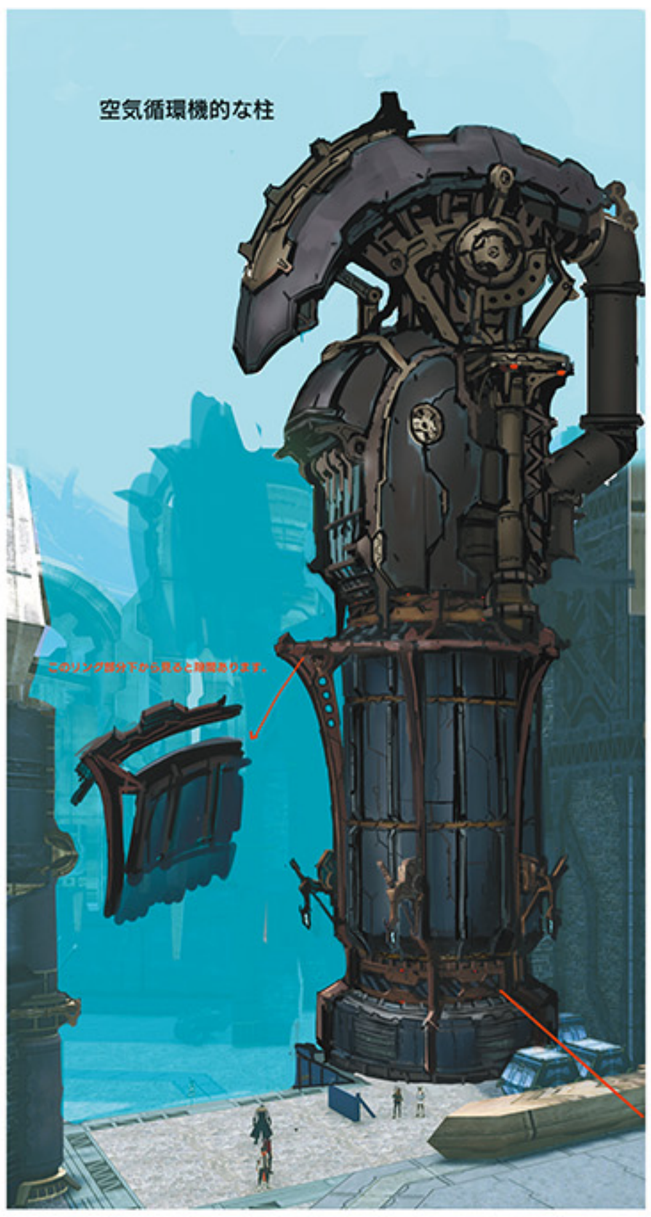
■巨大アンテナパーツ②



■巨大パーツ①



■巨大パーツ②



ケヴェスキャッスル

■外観正面

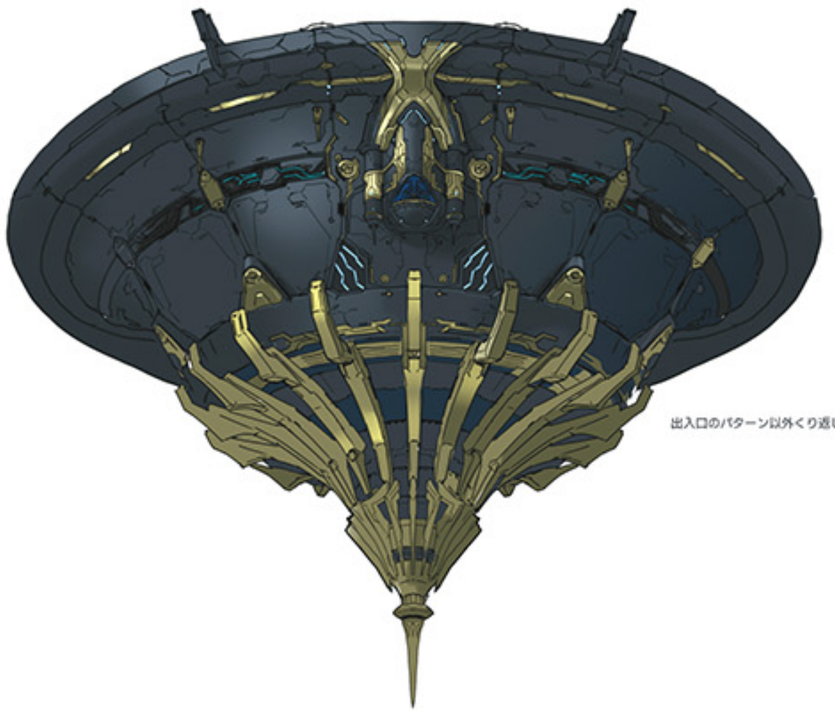


配置用ディテールパーツ

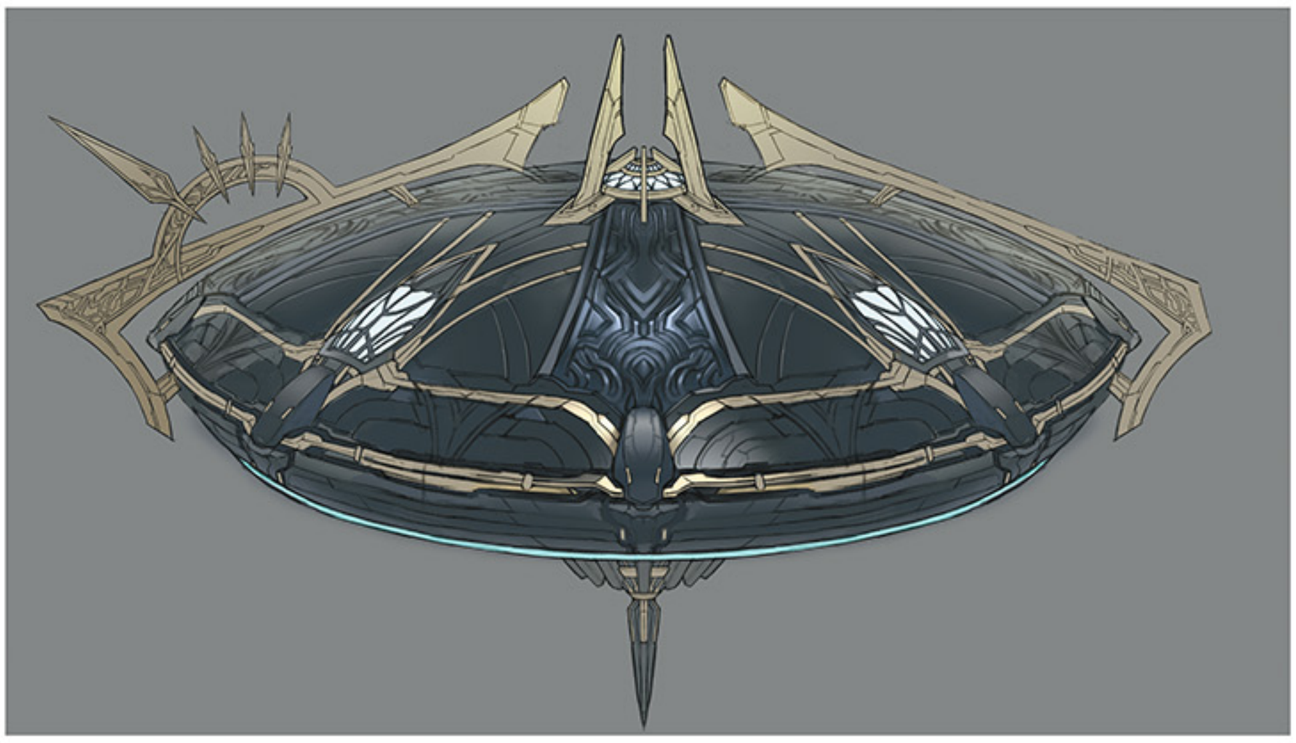
クリエイターコメント

皇都アカモートが要塞と化した姿です。平和の象徴だったアカモートは支配の象徴へと姿を変えました。中のダンジョン構造や、人型への変形など、整合性を維持しながらデザインを調整するのに苦労しました。［モノリスソフト］

■外観底面



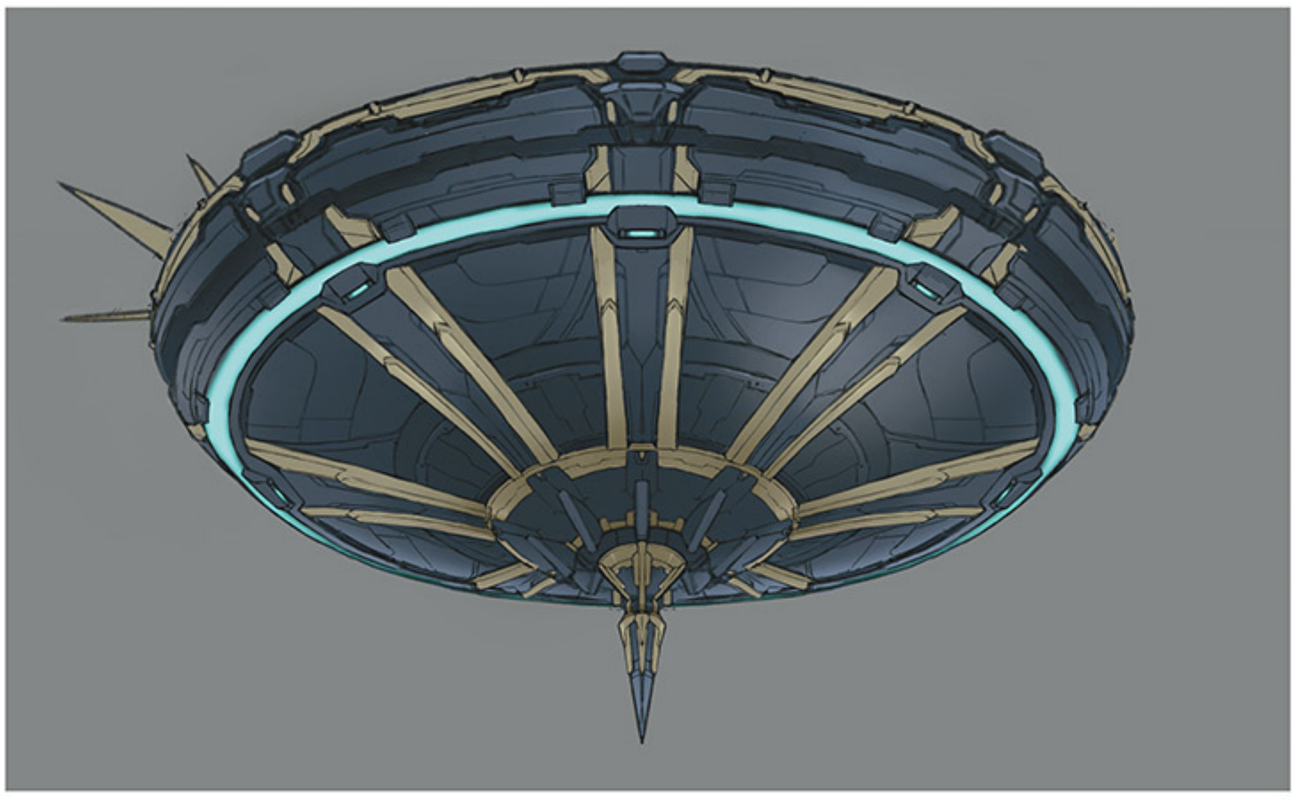
■居住区



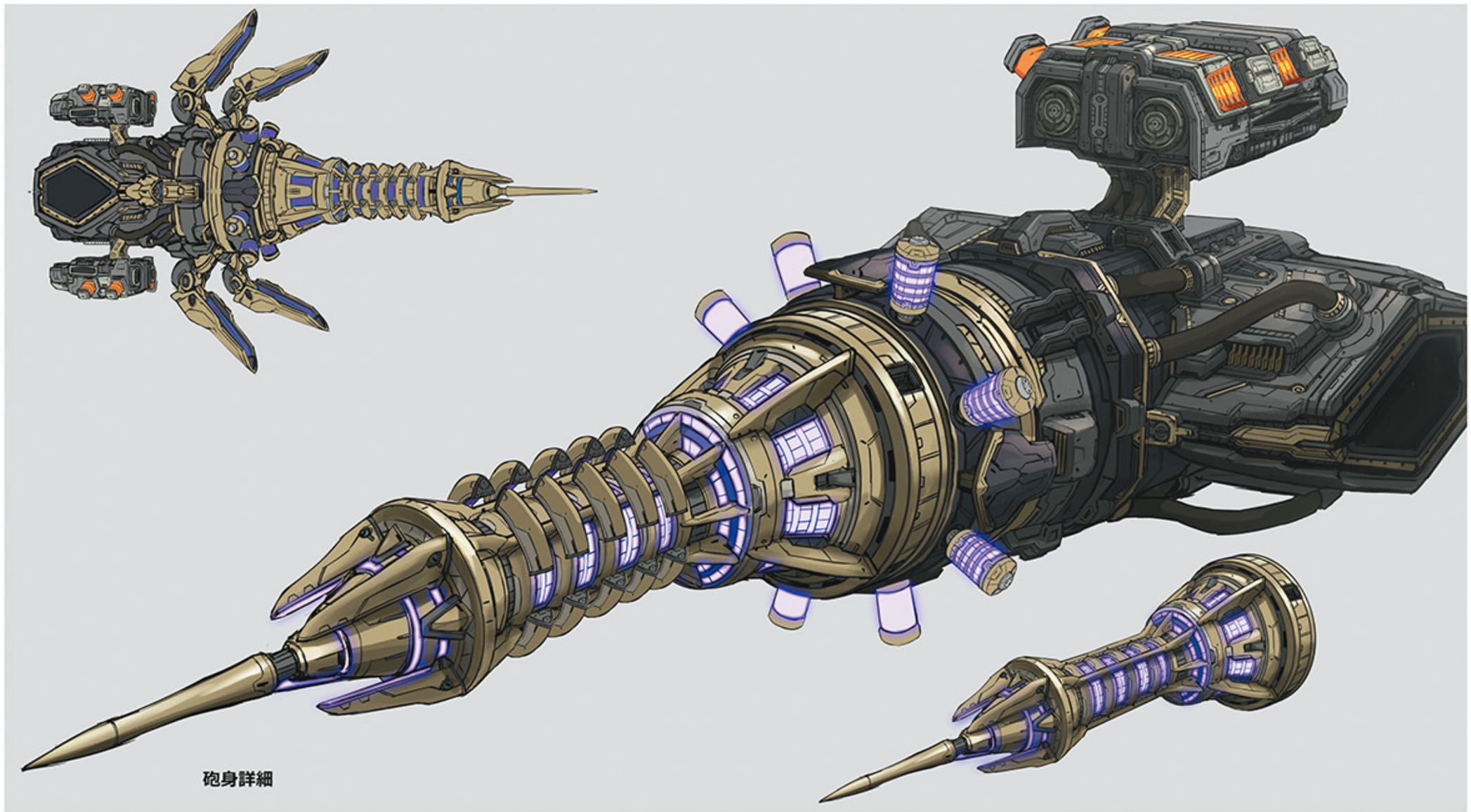
■塔



■居住区下部

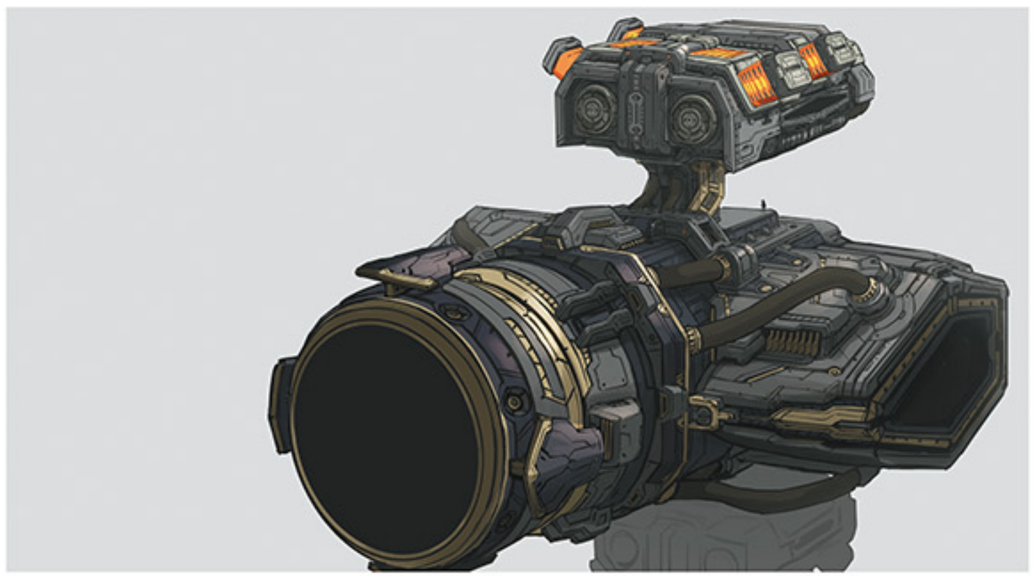


■アナイアレイター砲身



砲身詳細

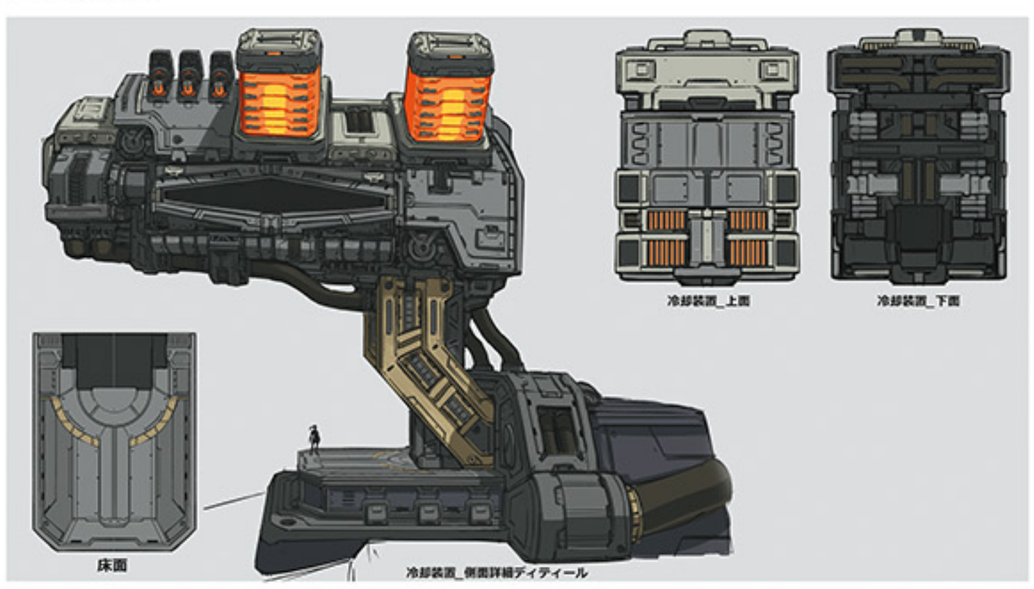
■前面の詳細



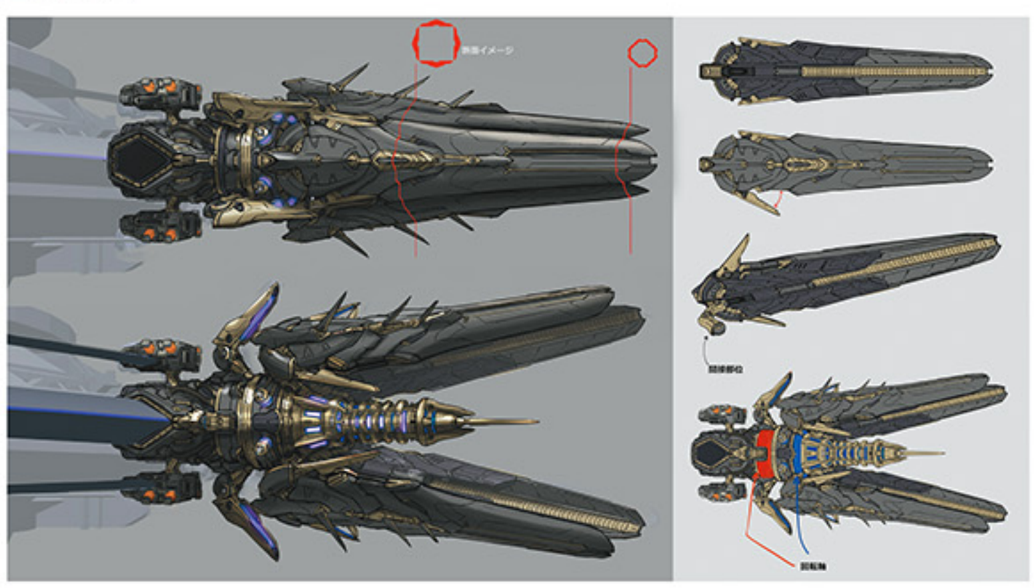
■背面の詳細



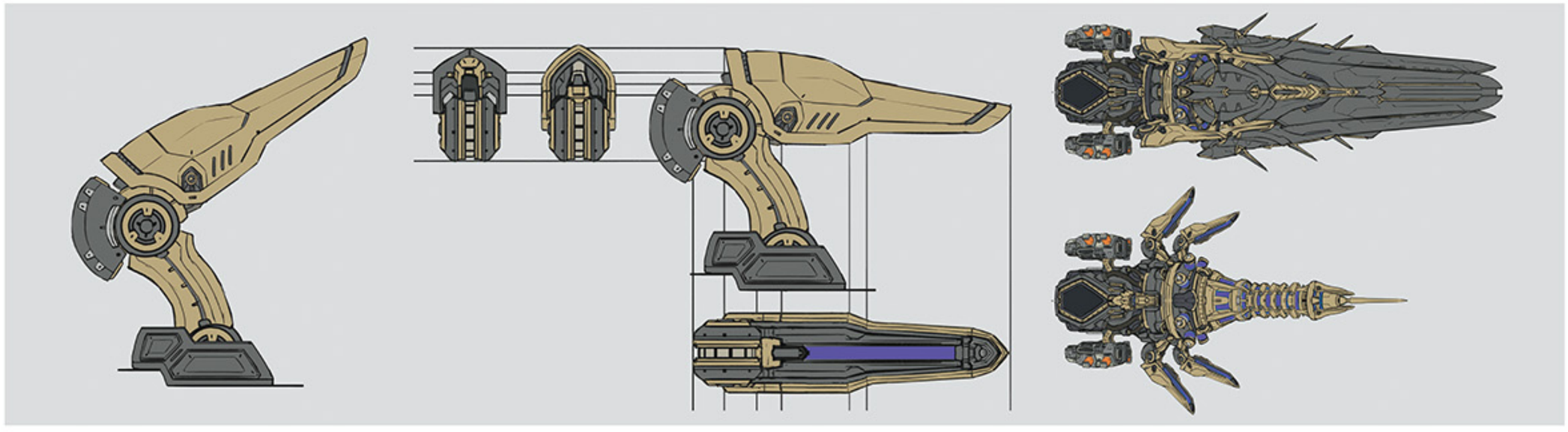
■冷却装置



■バインダー



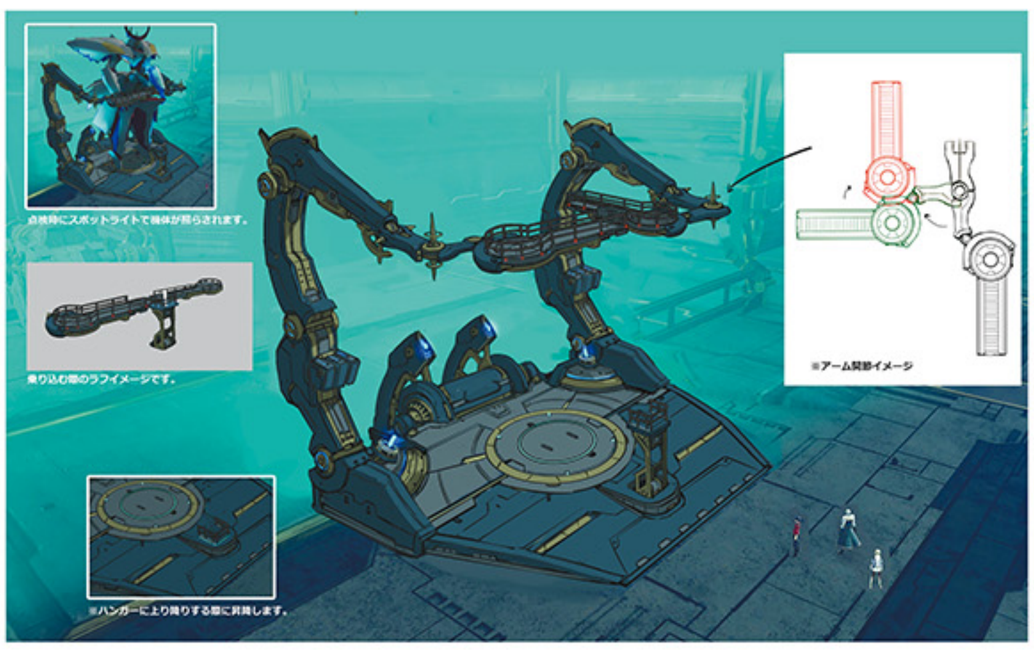
■爪



■格納庫



■格納庫ハンガー



■格納庫入口



■彫像台座



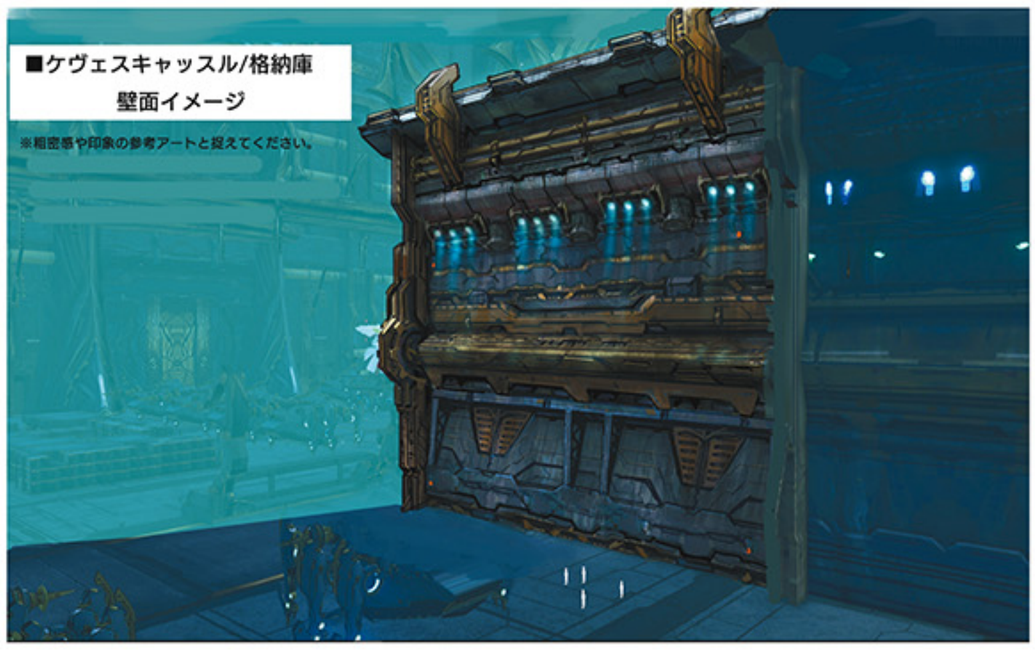
■彫像イメージ



■エレベータ



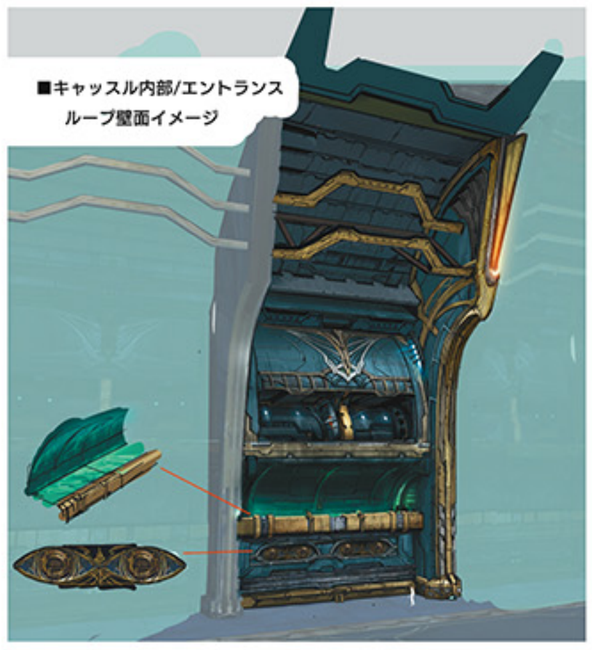
■格納庫壁面①



■格納庫壁面②



■エントランス壁面



■渡り廊下



■格納庫照明



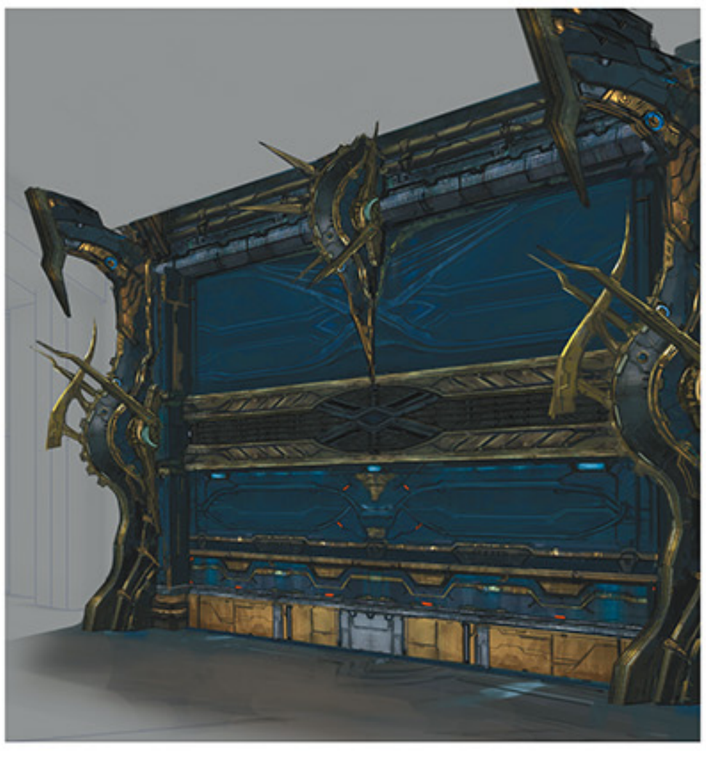
■エントランス巨大柱



■中層通路



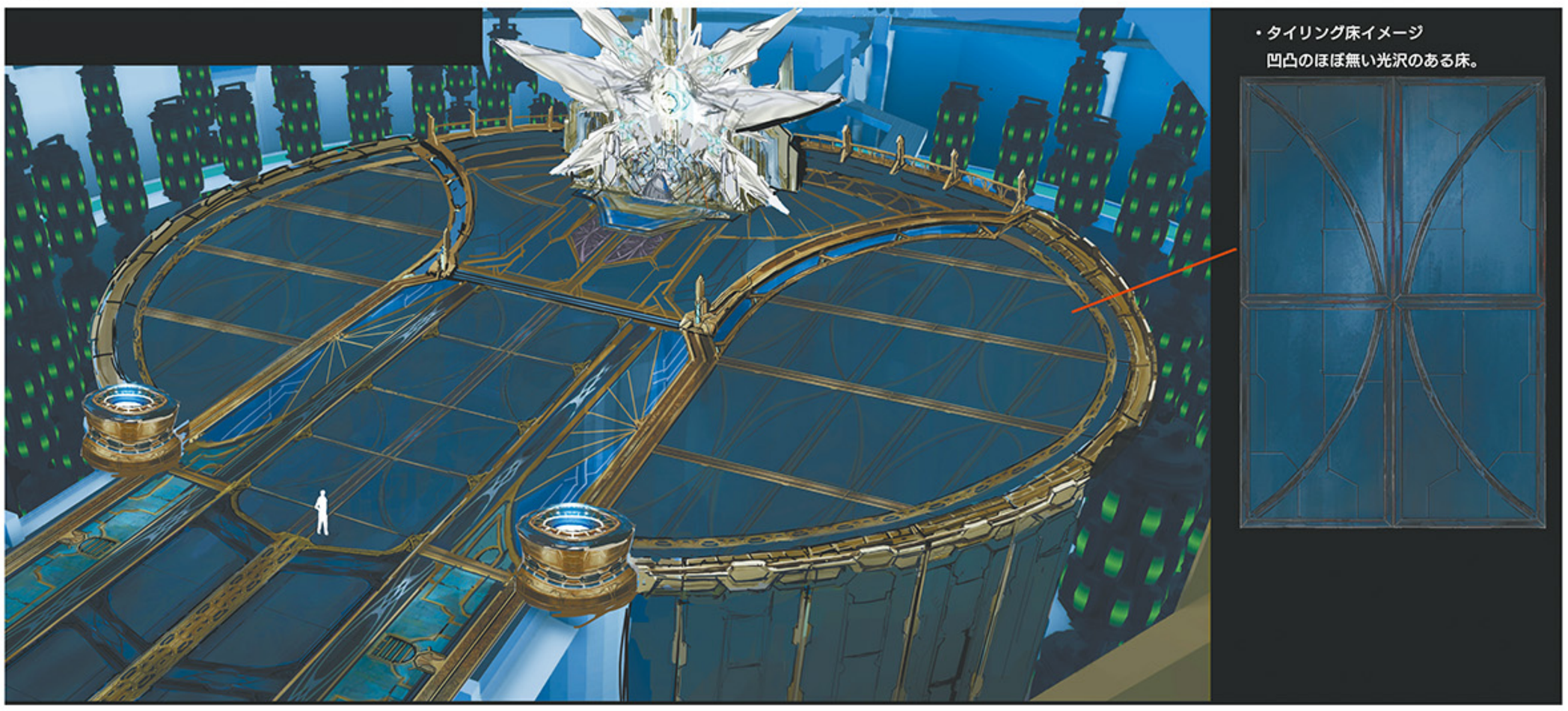
■中層壁面



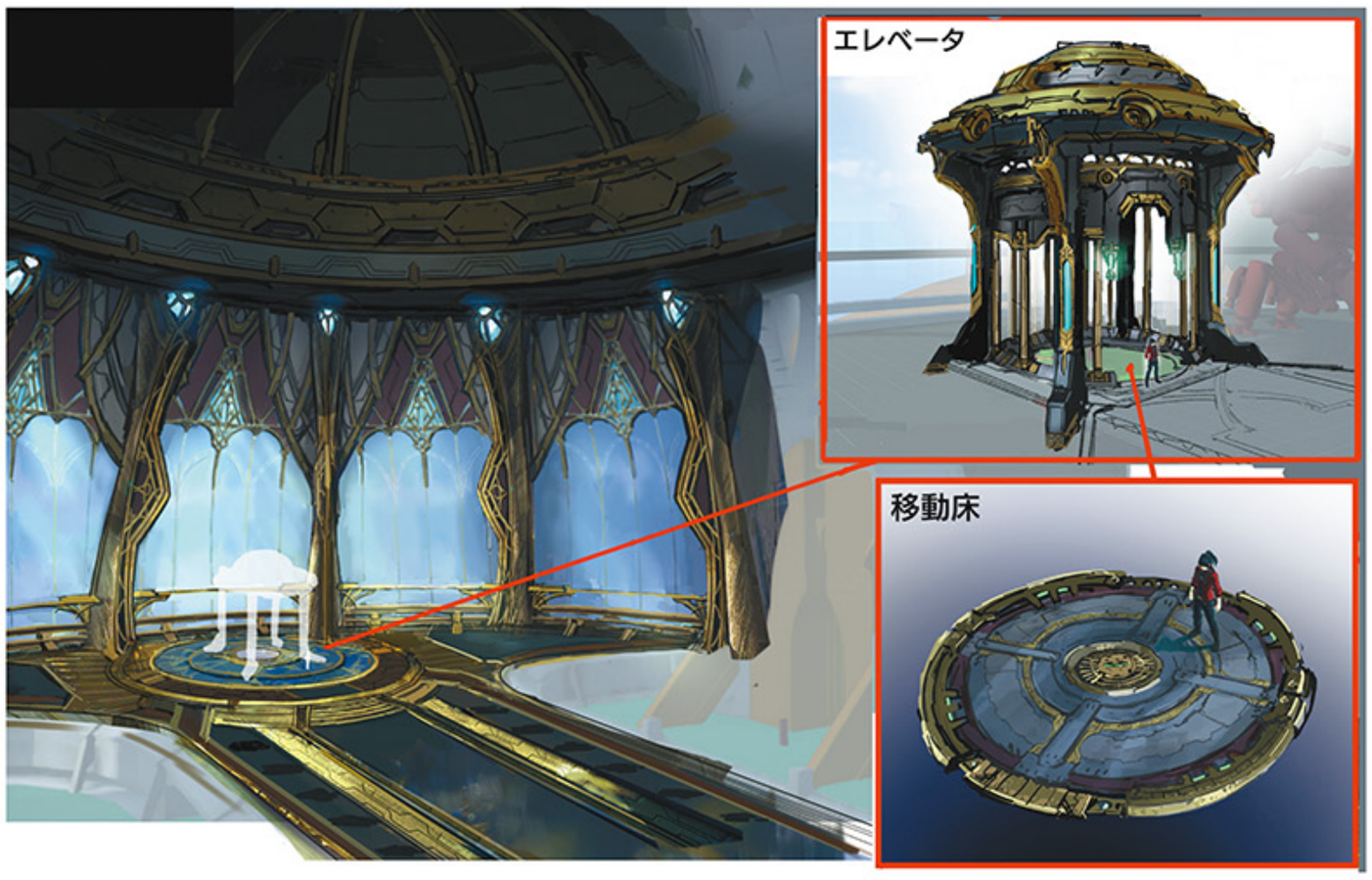
■女王の間



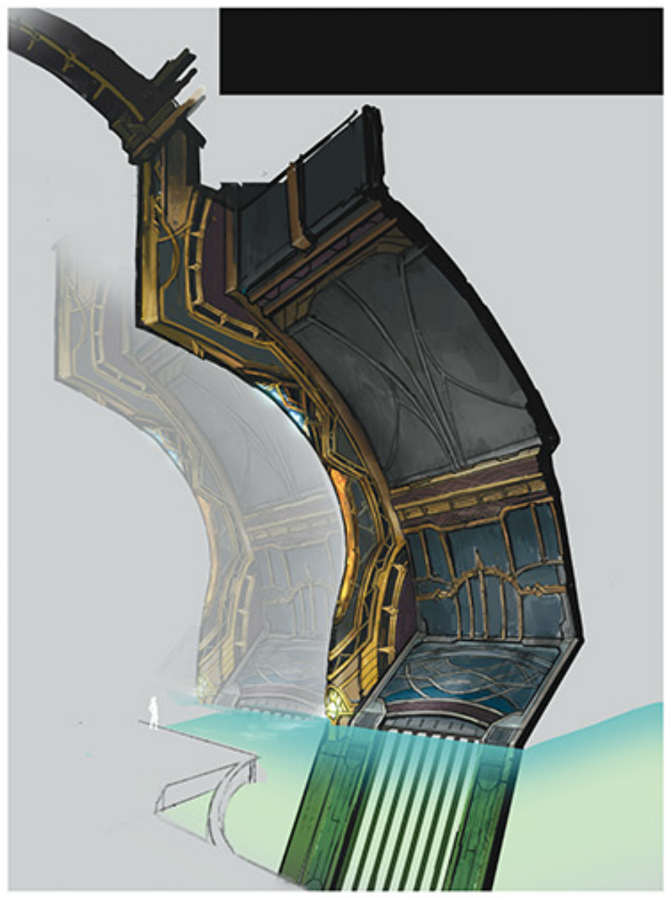
■床



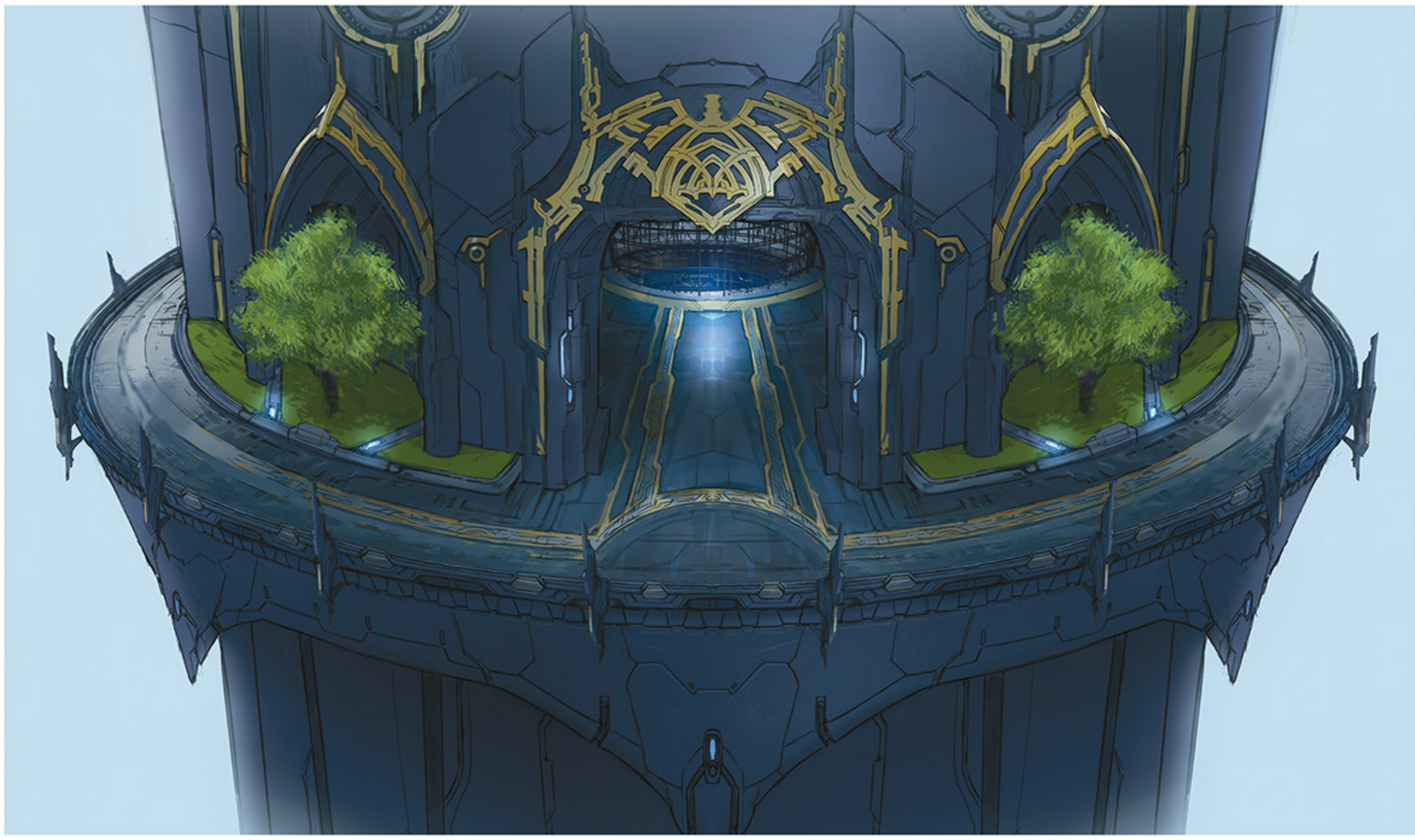
■エレベータ



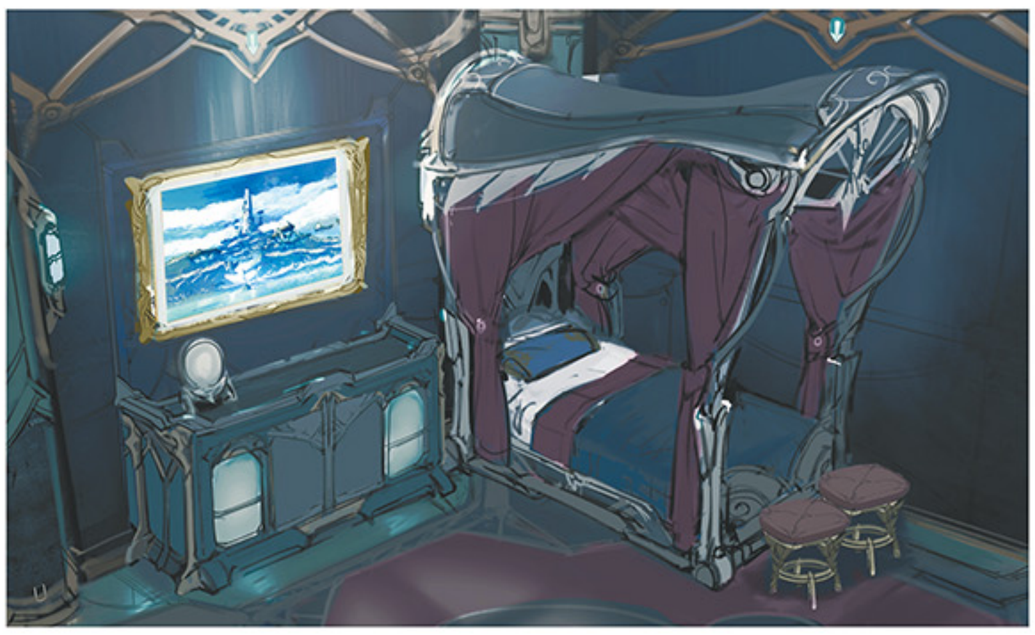
■柱と壁面



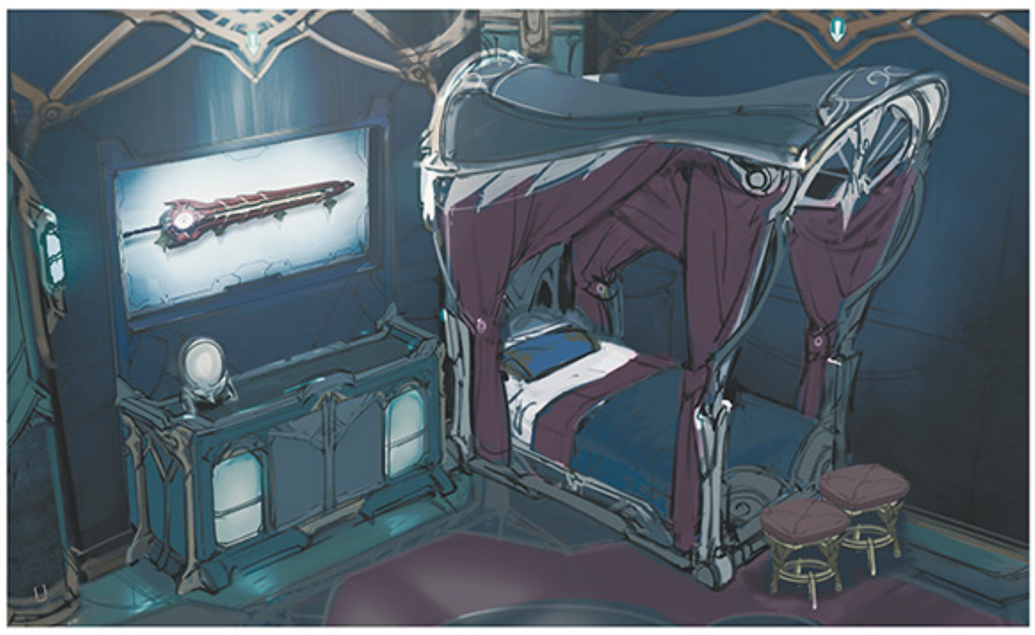
■空中庭園



■女王の居室①



■女王の居室②



■床



カデンシア地方

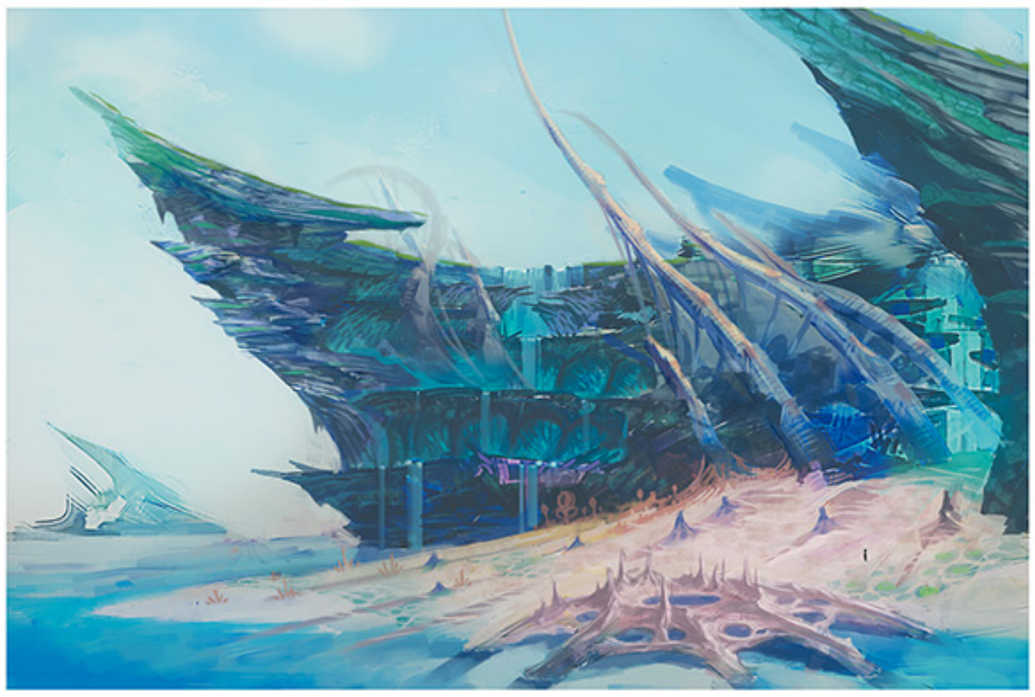
■エルティア海イメージ



■大陸の端のイメージ



■島①



■島②



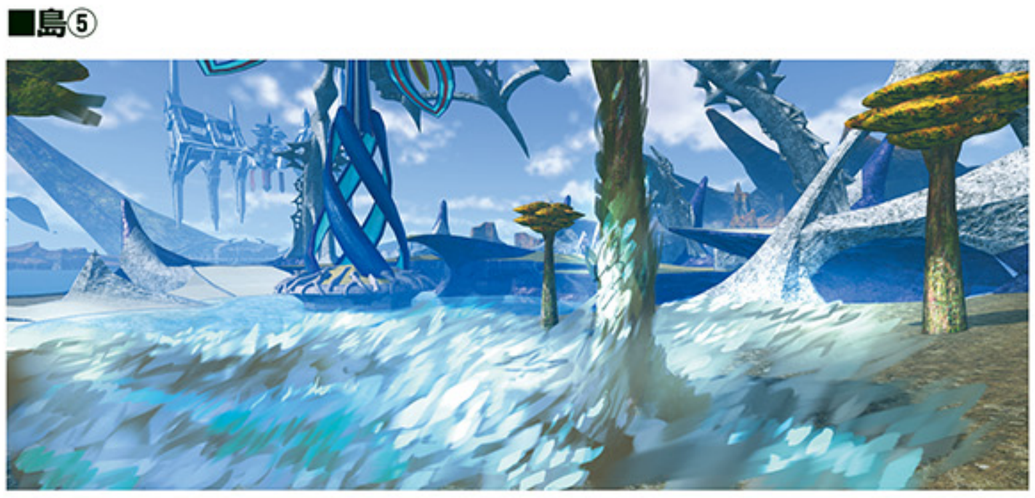
■島③



■島④



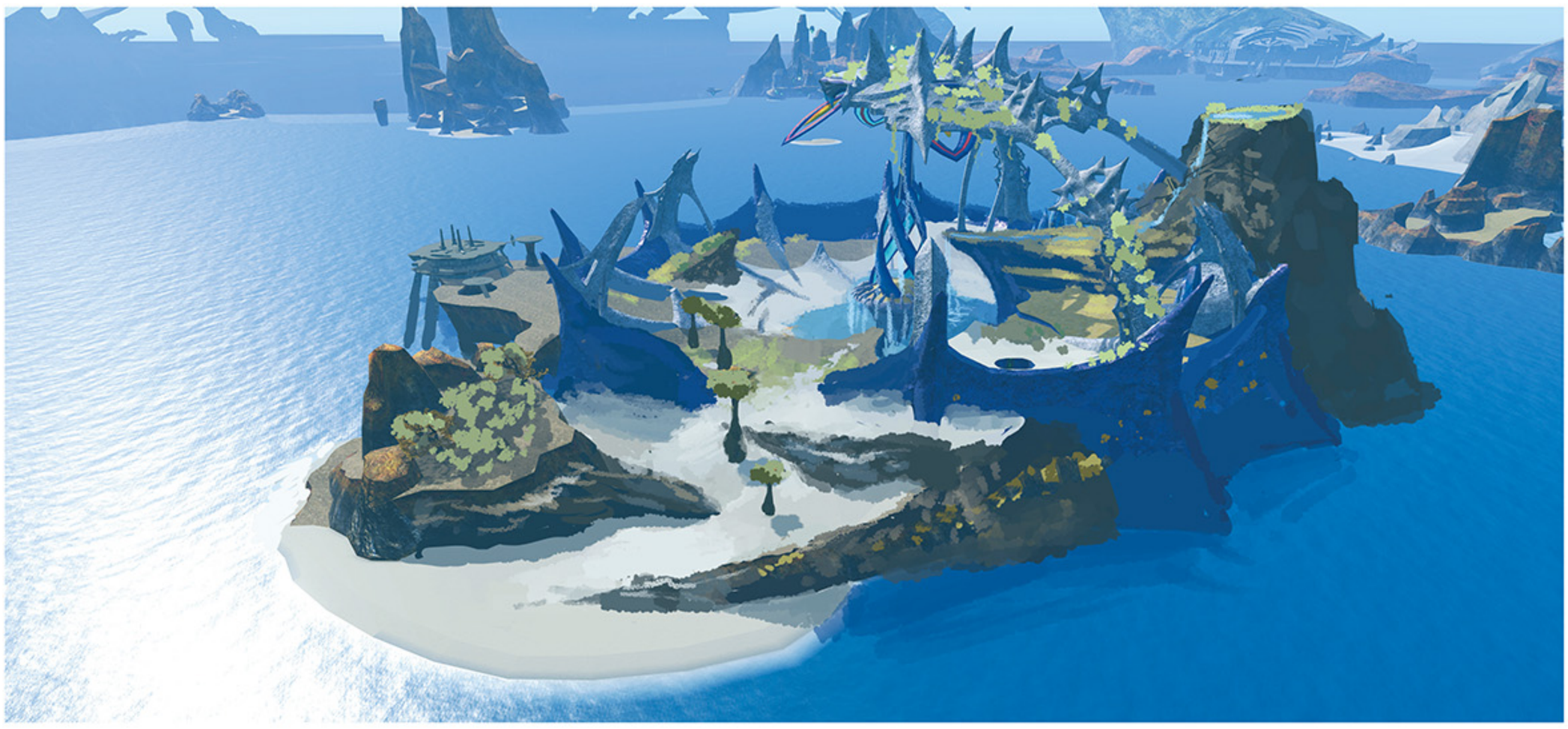
■島⑤



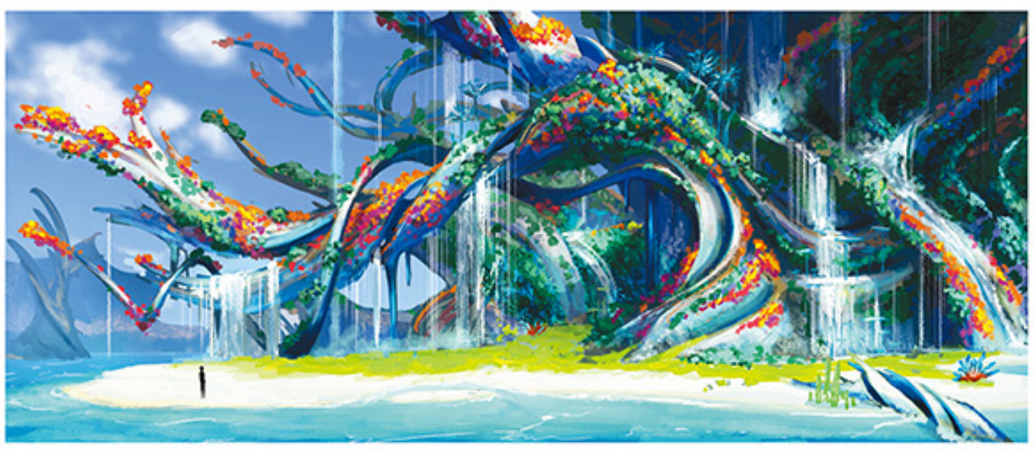
■島⑥



■島⑦



■島⑧



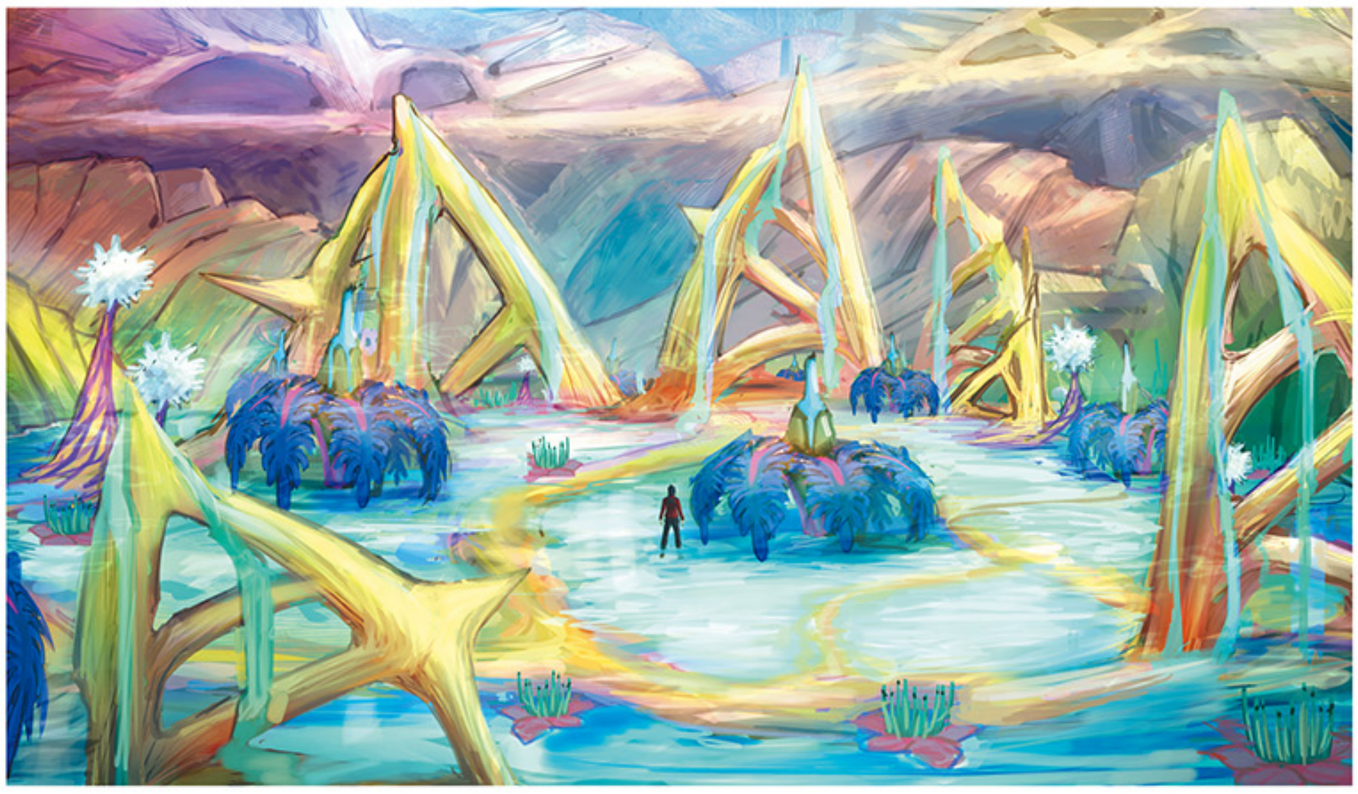
■島⑨



■島⑩



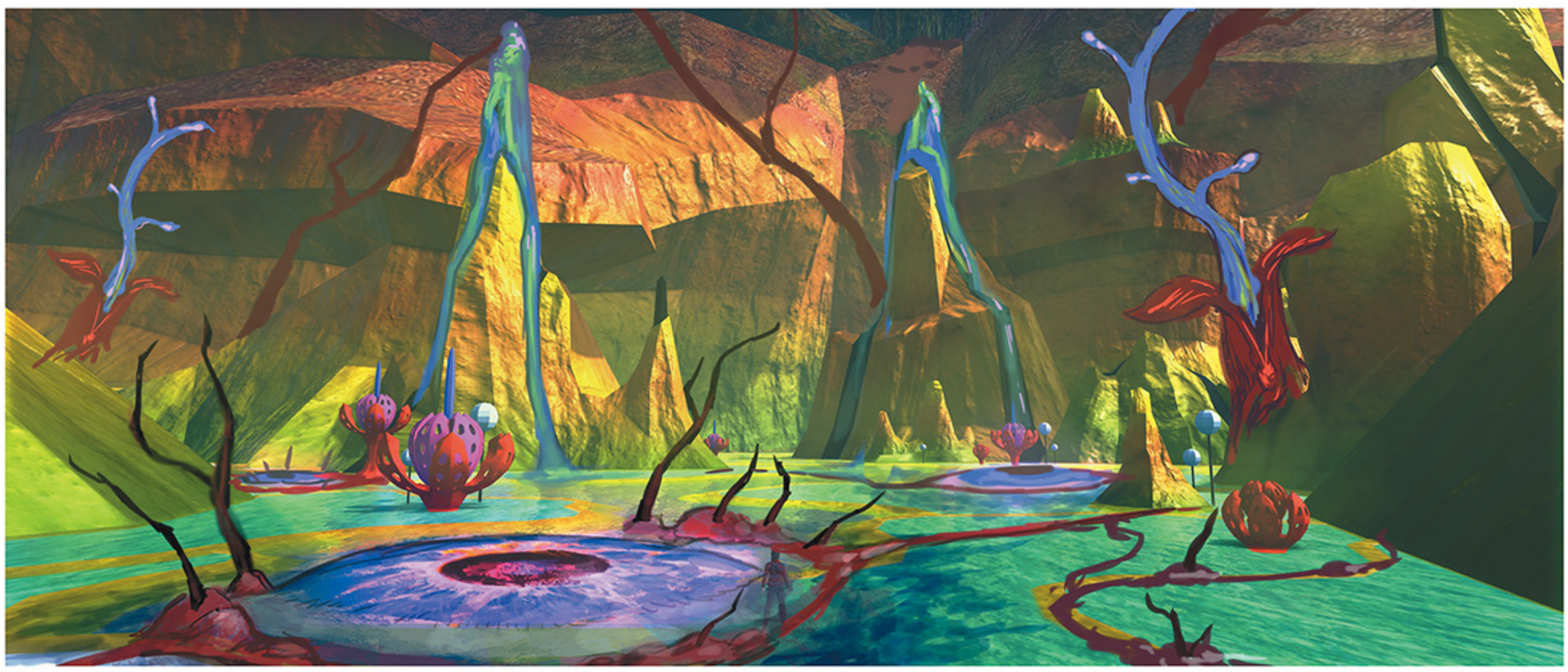
■島⑪



クリエイターコメント

エルト海を船で移動しながらバラエティに富んだ島々を探検する、というのをコンセプトにそれぞれの島をデザインしていきました。船自体もそうですが、海面の起伏など初めてチャレンジした要素も多く、シリーズで初めて水上バトルを実装する決め手となったマップでもあります。
［モノリスソフト］

■沼



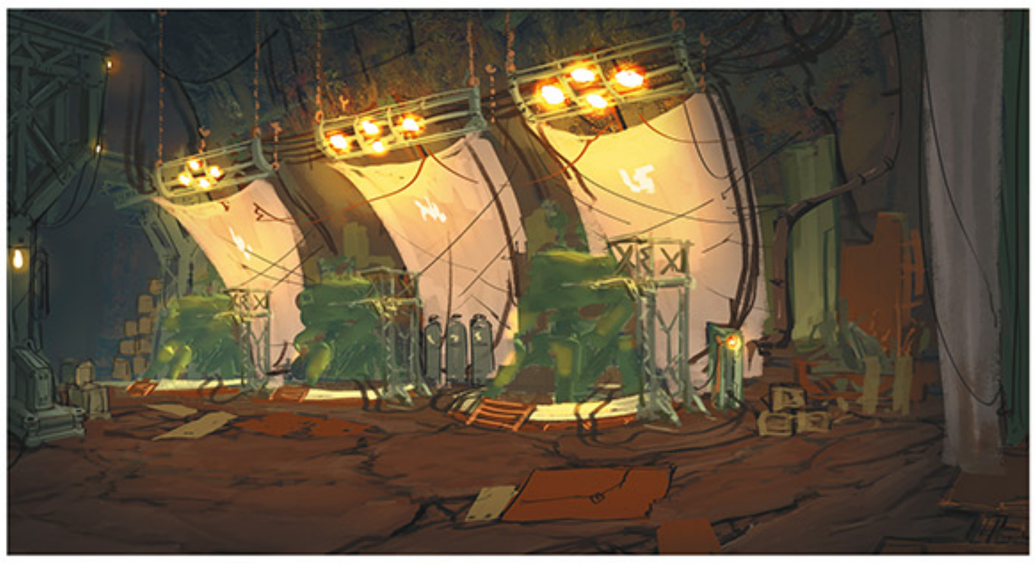
■セントリッジ港①



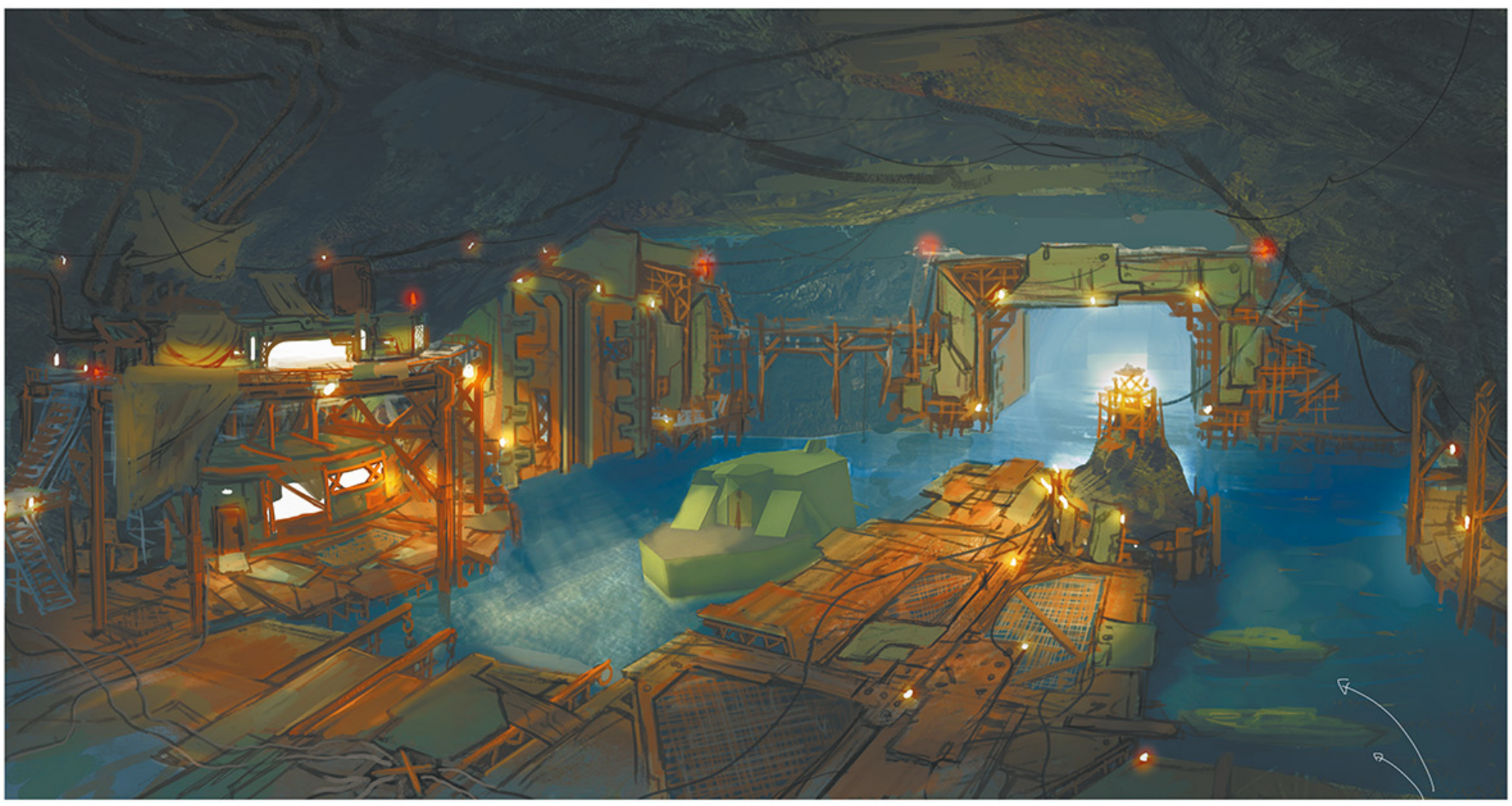
■セントリッジ港②



■セントリッジ港③

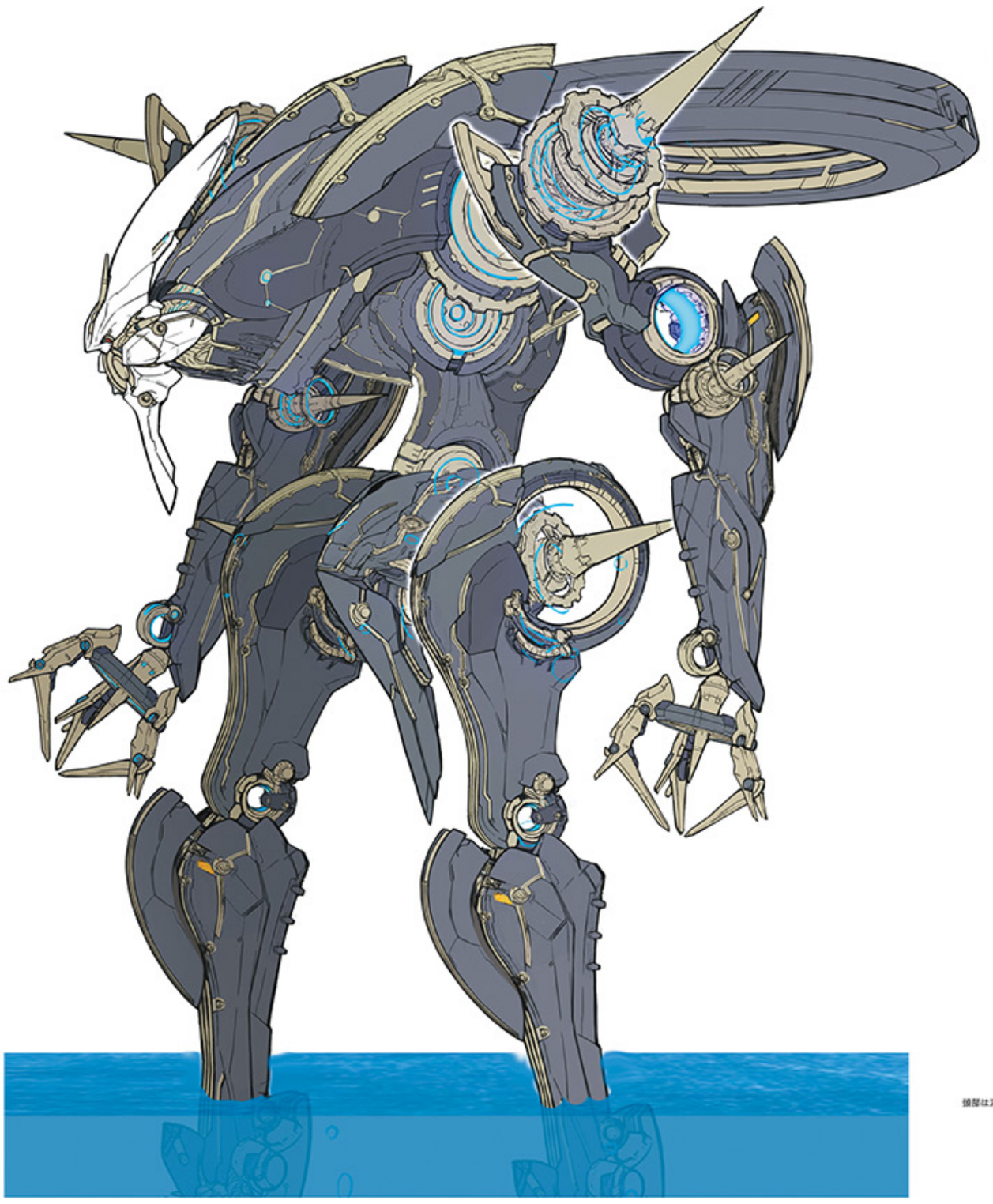


■セントリッジ港④

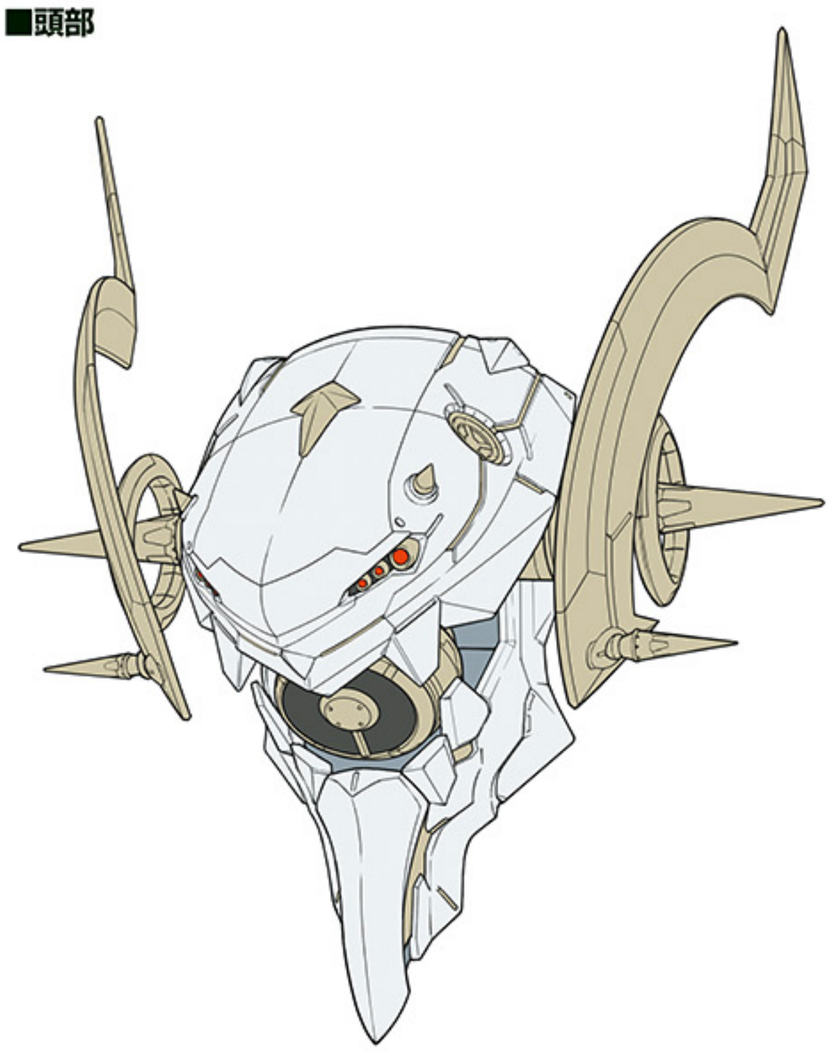


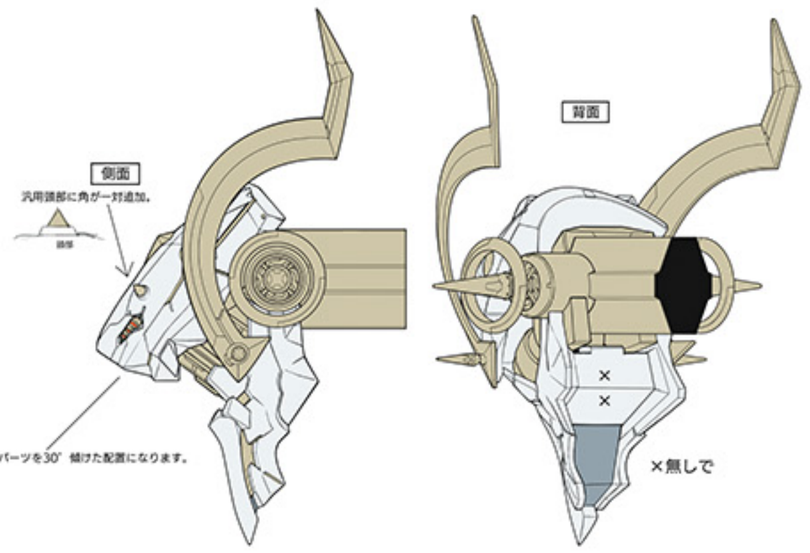
コロニー15

■全体イメージ



■頭部



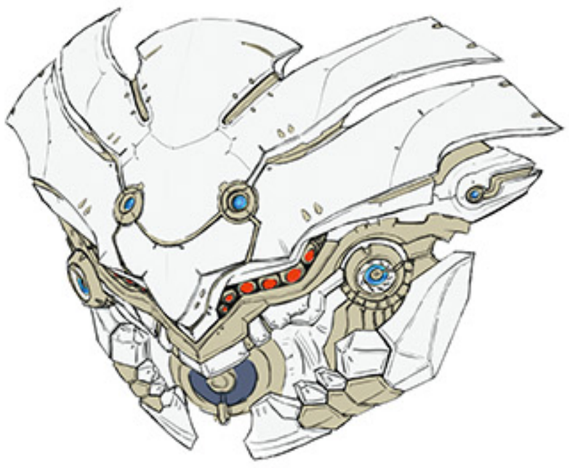


エイチのコロニー

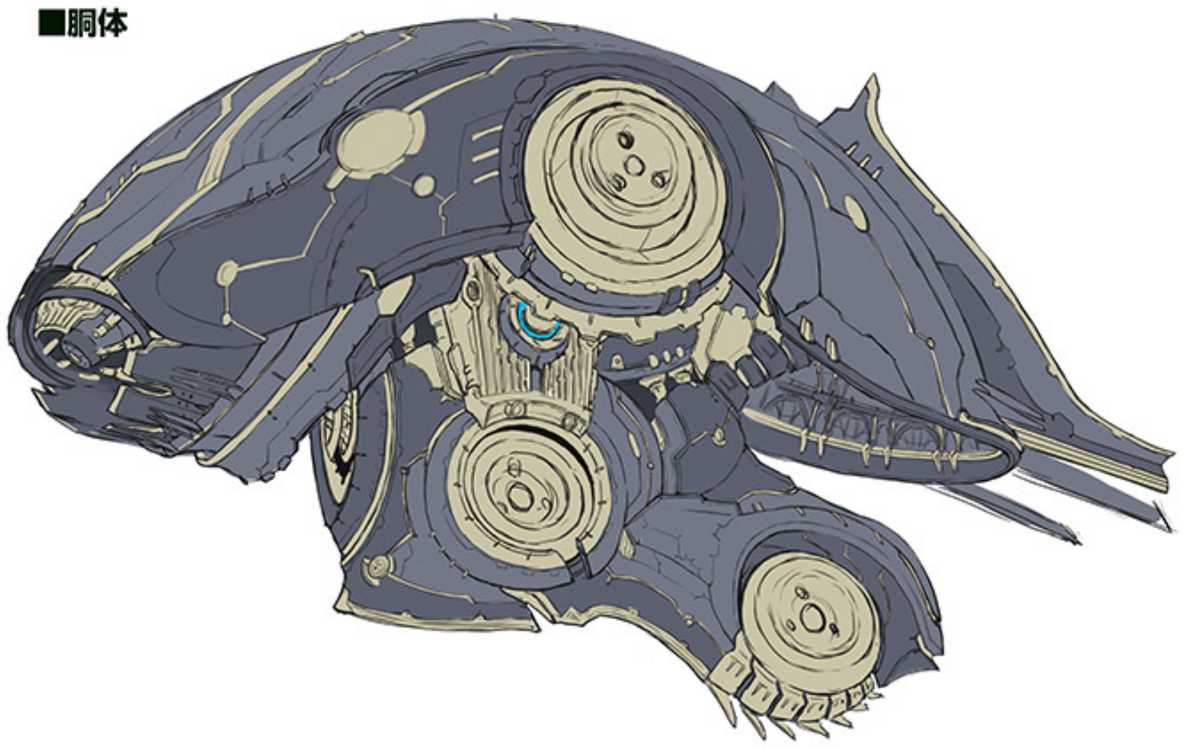
■全体イメージ



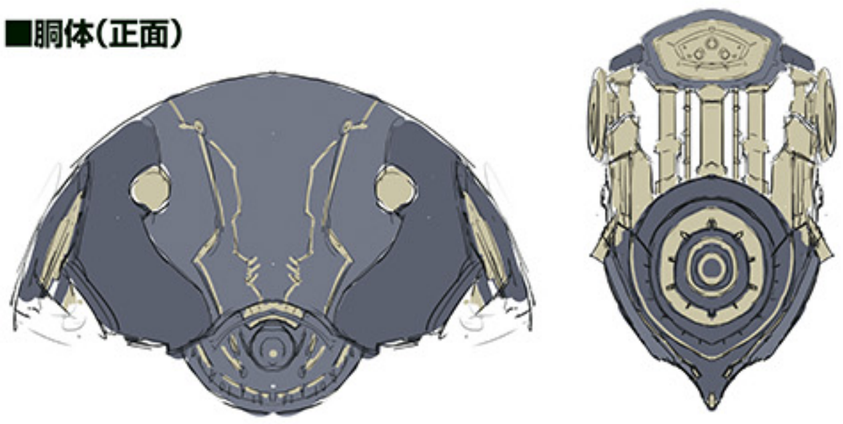
■頭部



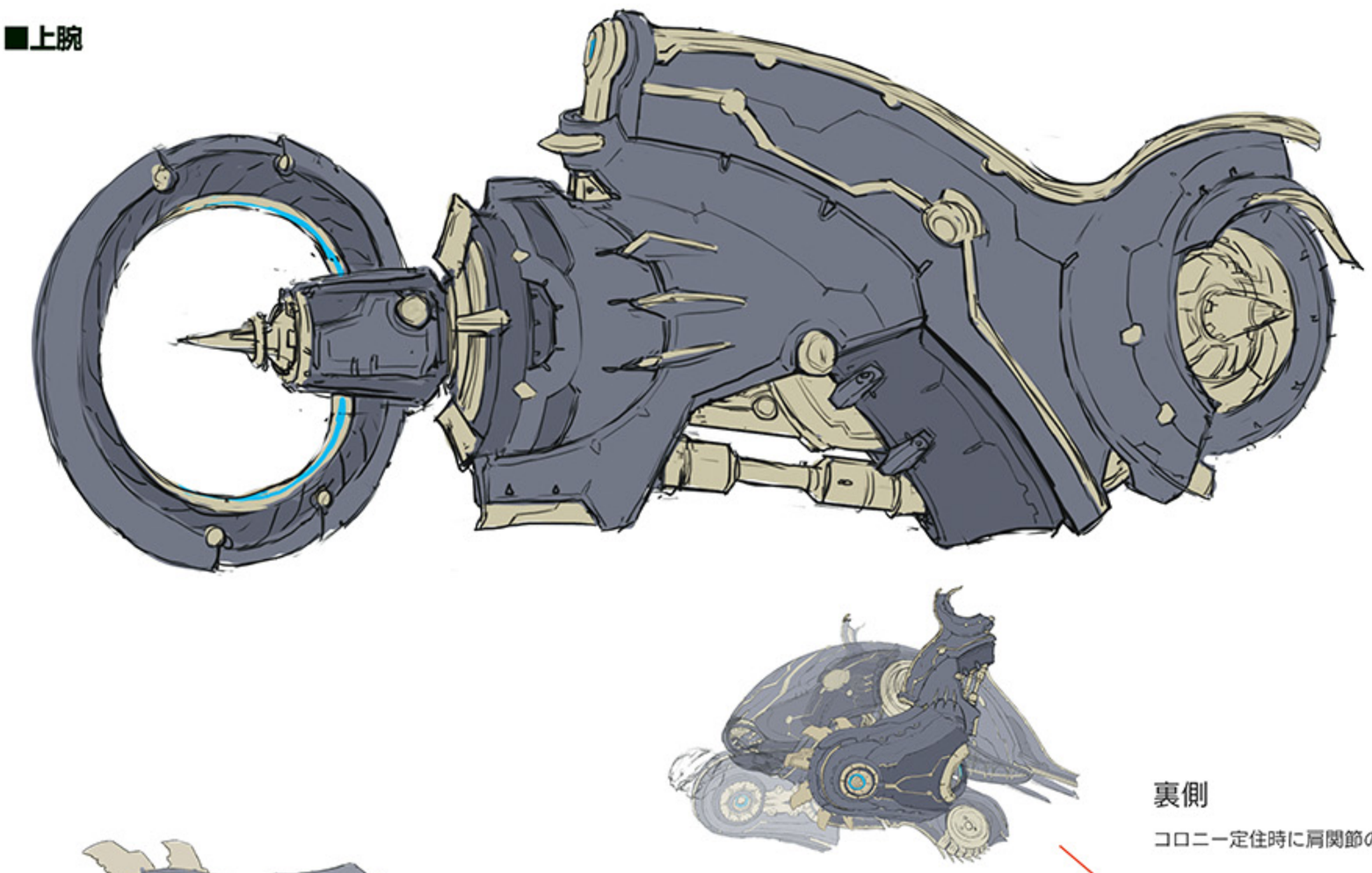
■胴体



■胴体(正面)

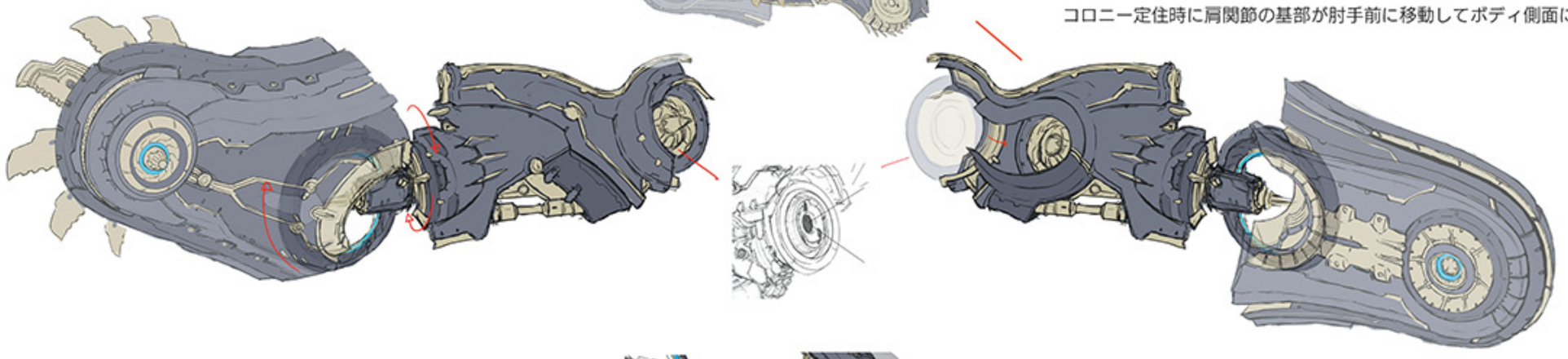


■上腕



裏側

コロニー定住時に肩関節の基部が肘手前に移動してボディ側面に腕を構えます

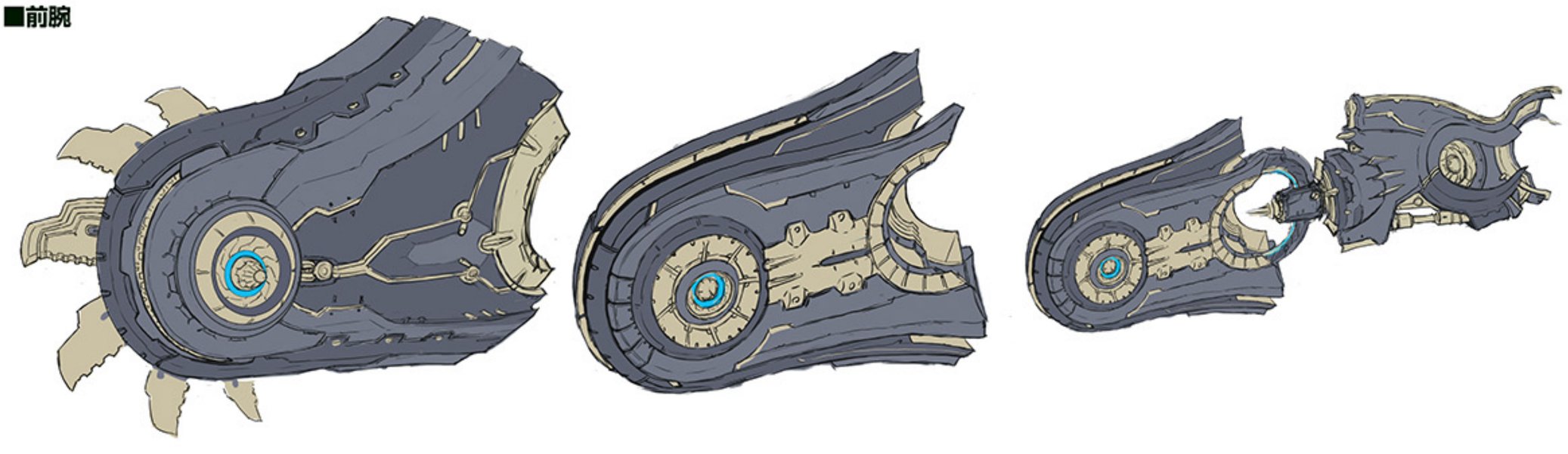


リングの固定部位の基部が回転する想定です



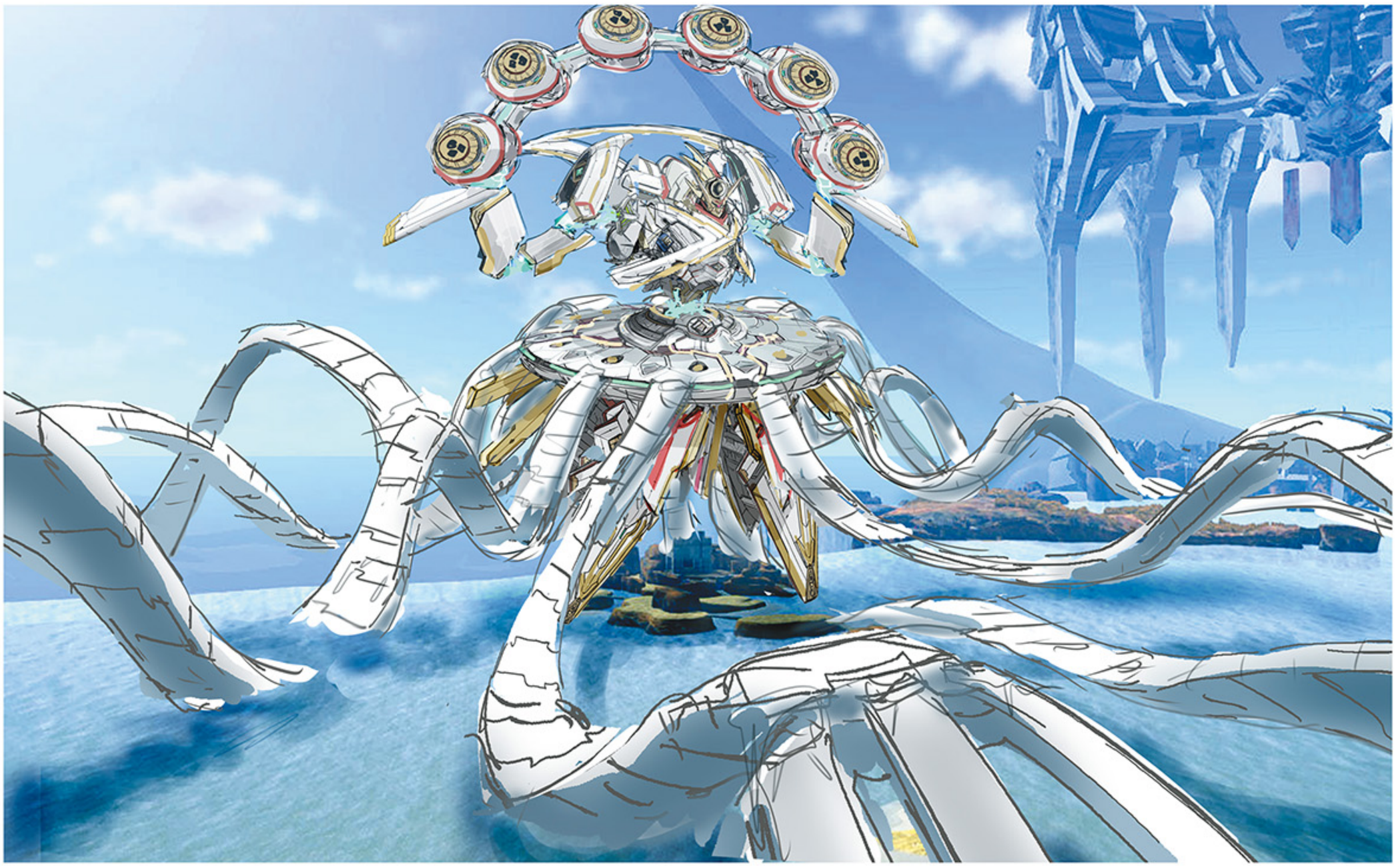
表裏ともに他のパーツの流用を想定しています

■前腕

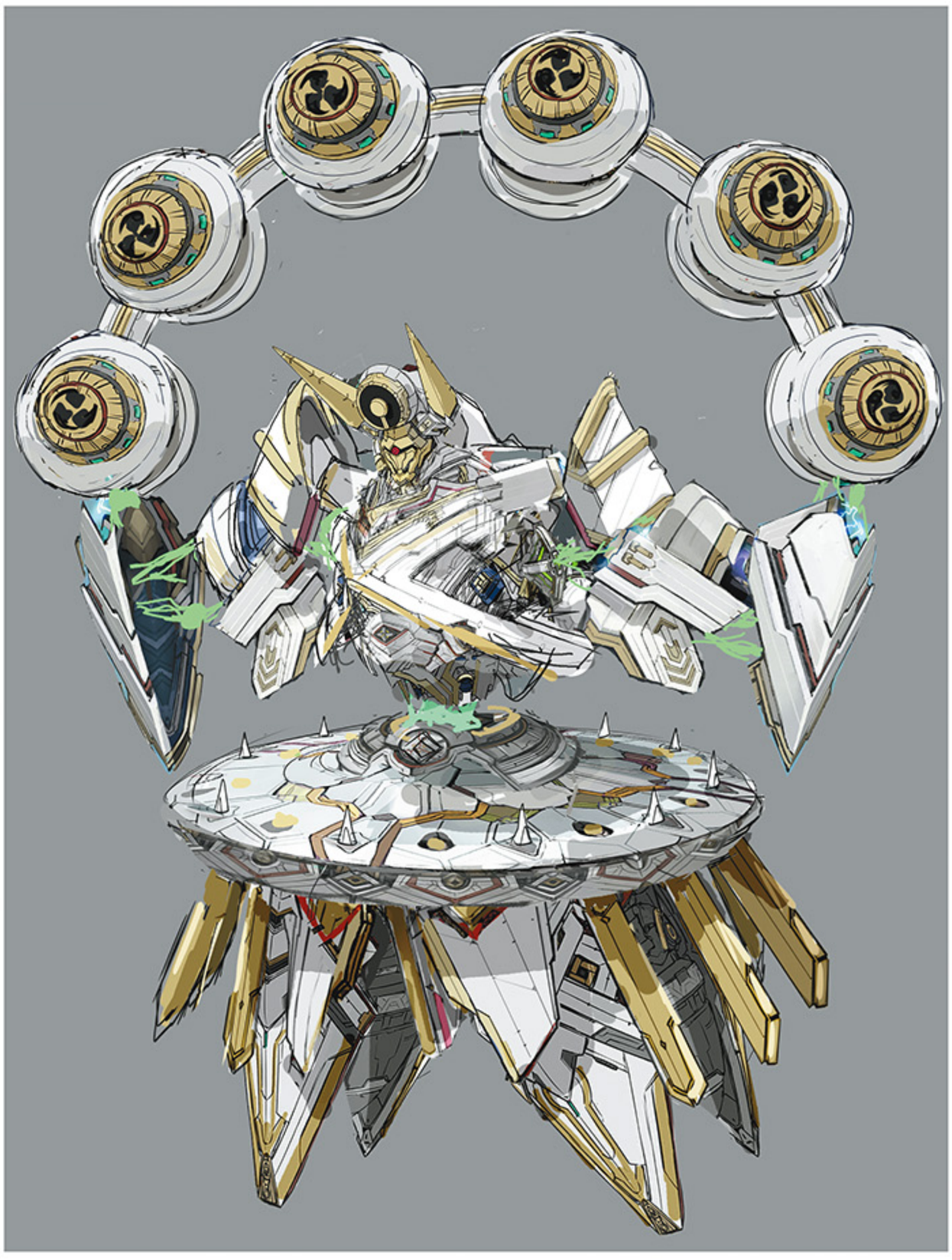


コロニーミュー

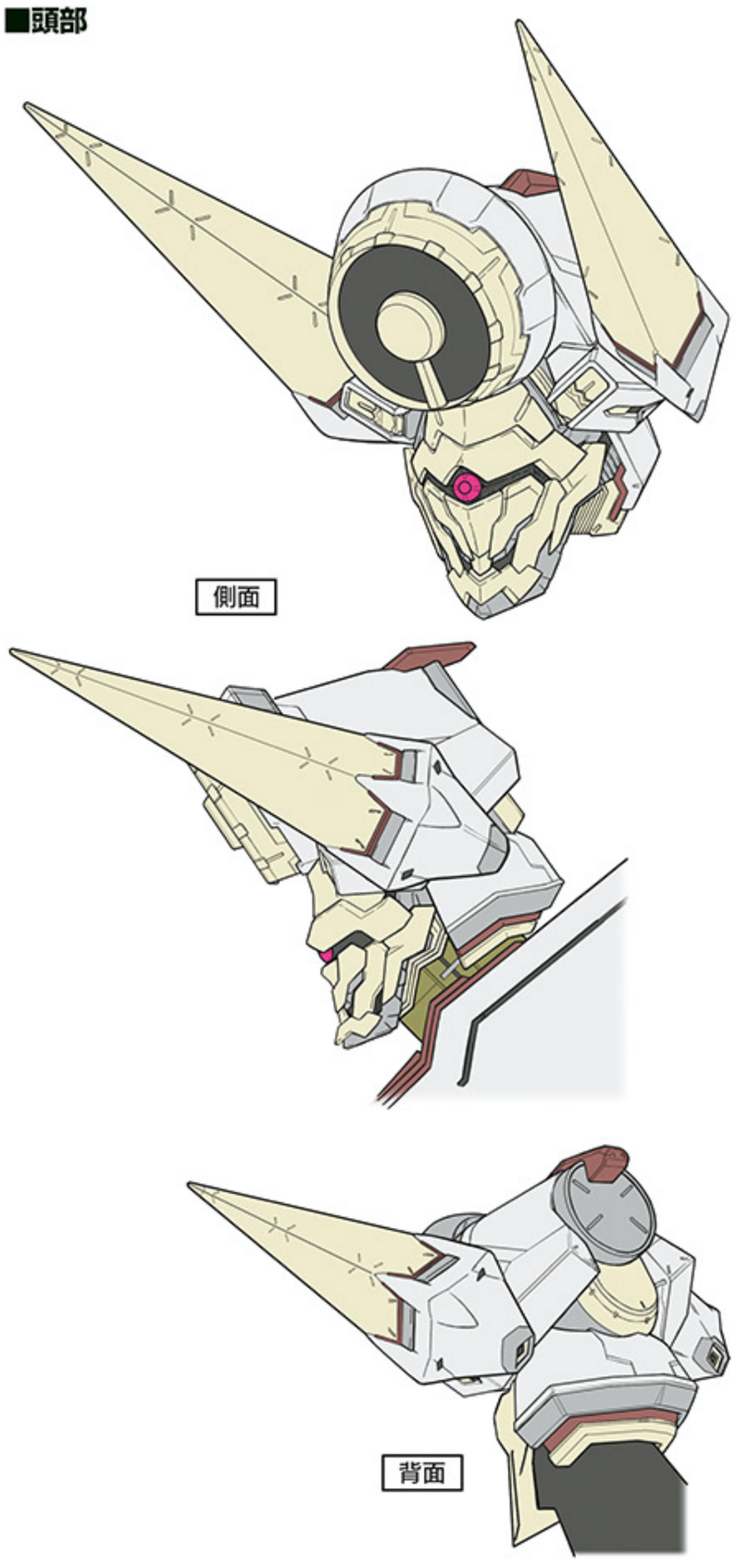
■全体イメージ



■全体図

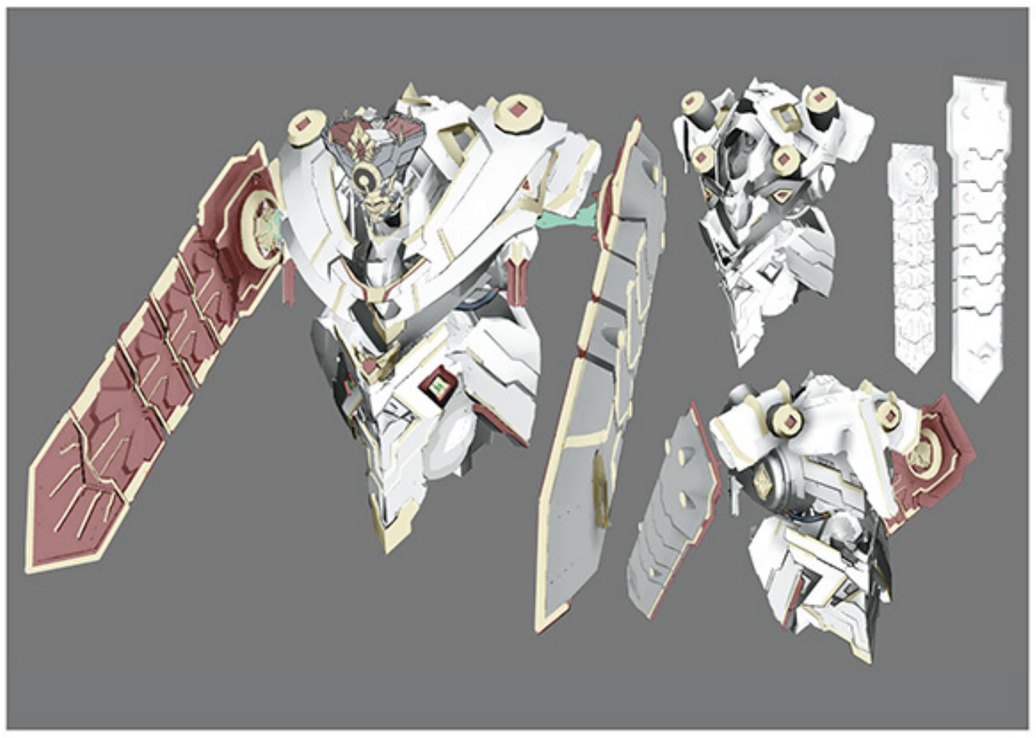


■頭部

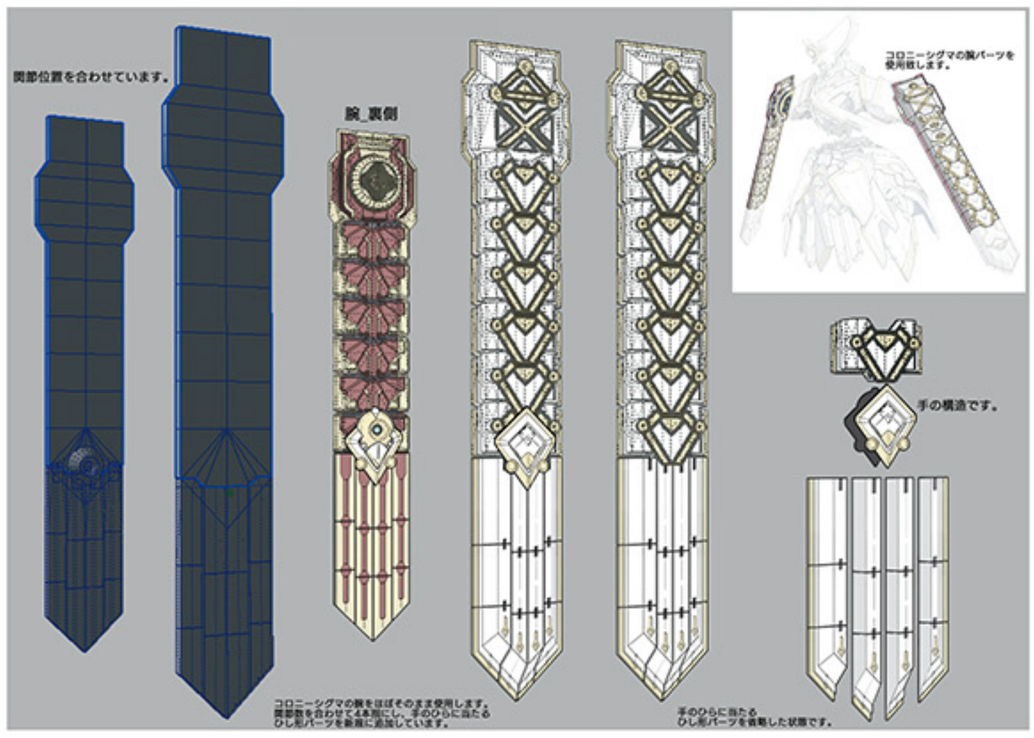


ブイのコロニー

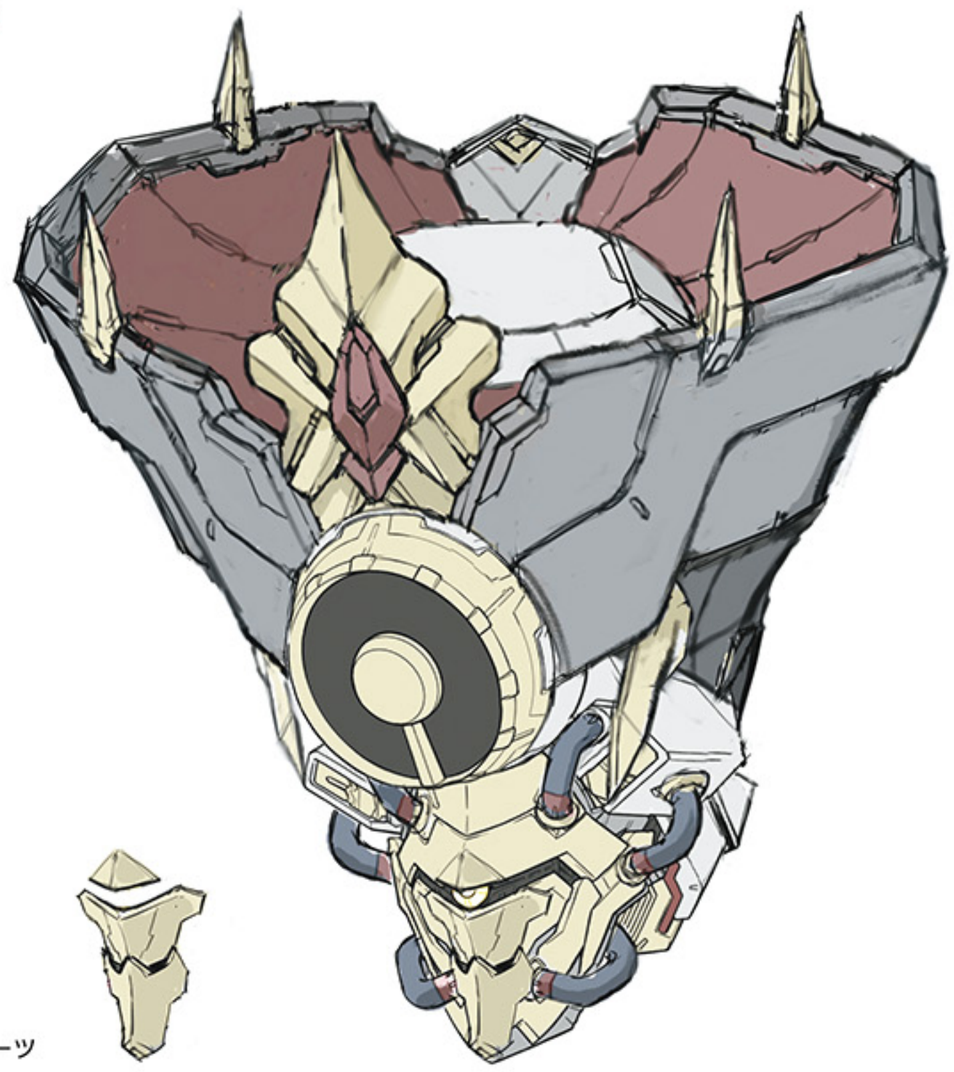
■全体図



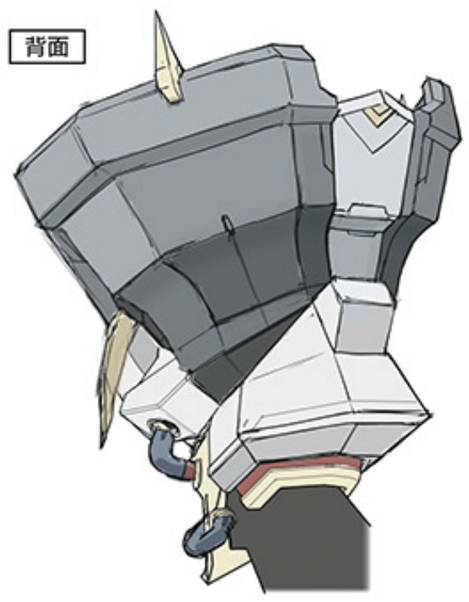
■頭部



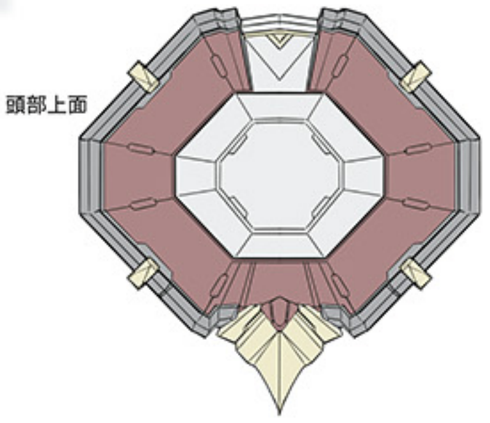
■腕部





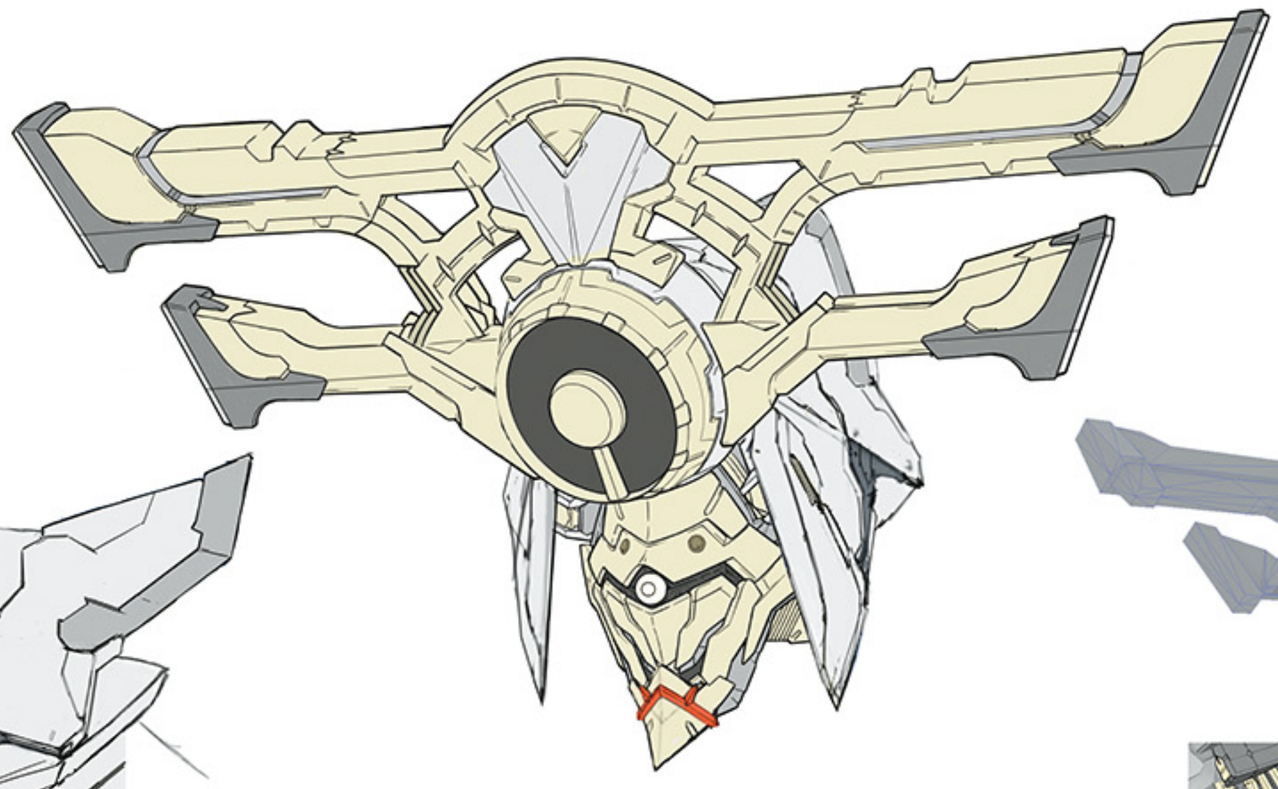


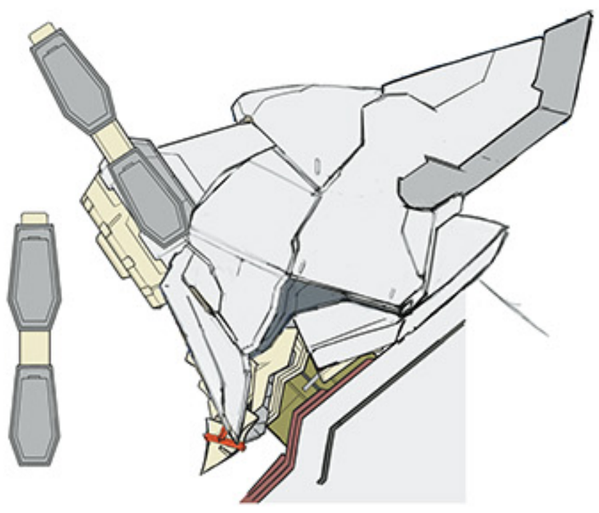


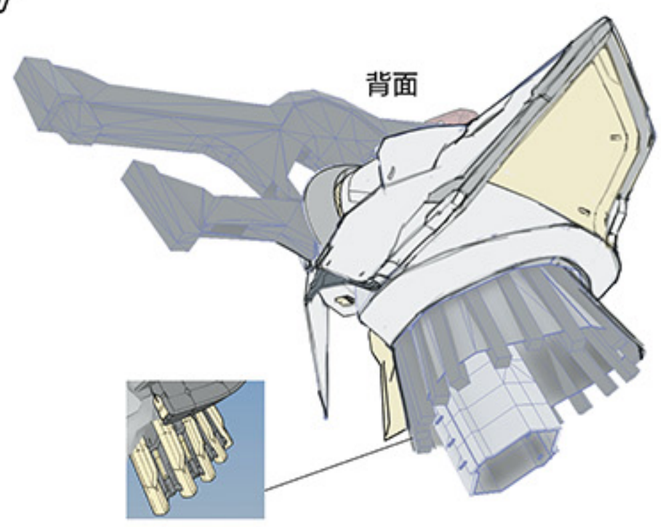


忘却のコロニー

■頭部





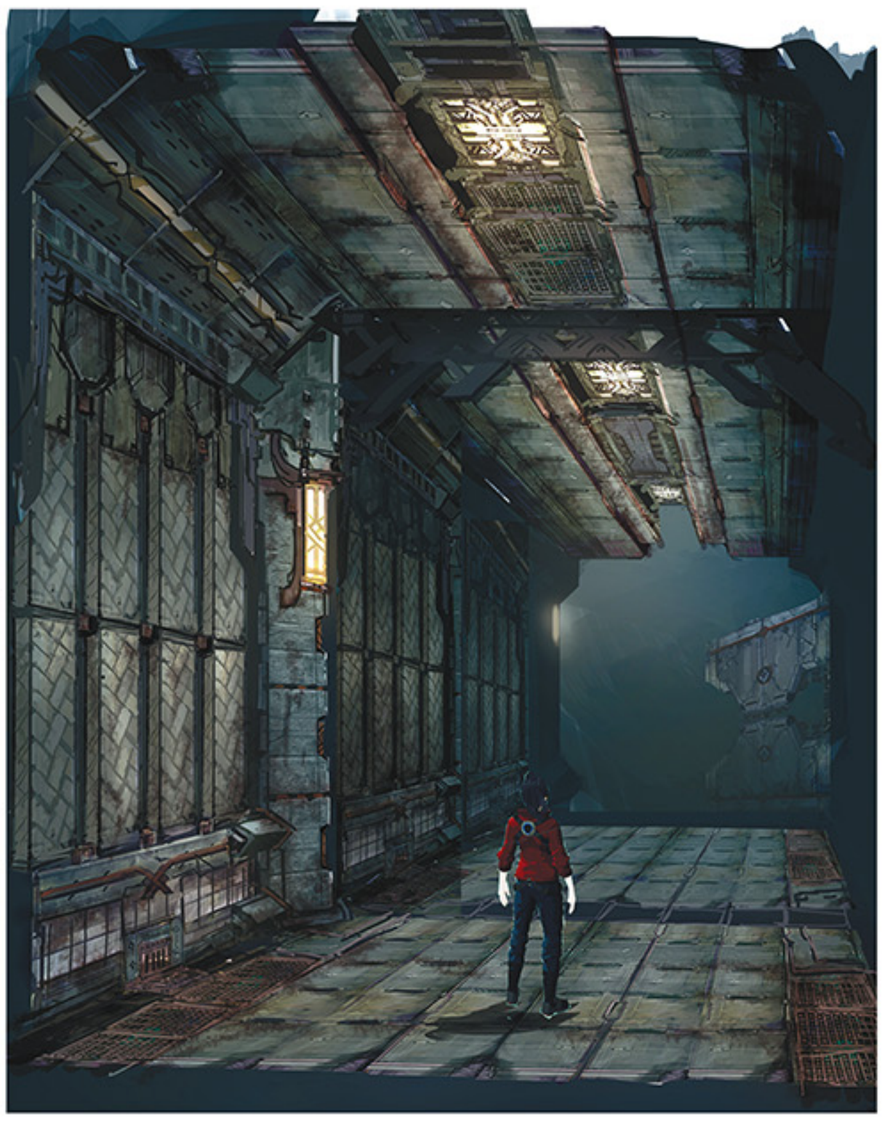


リ・ガート収容所

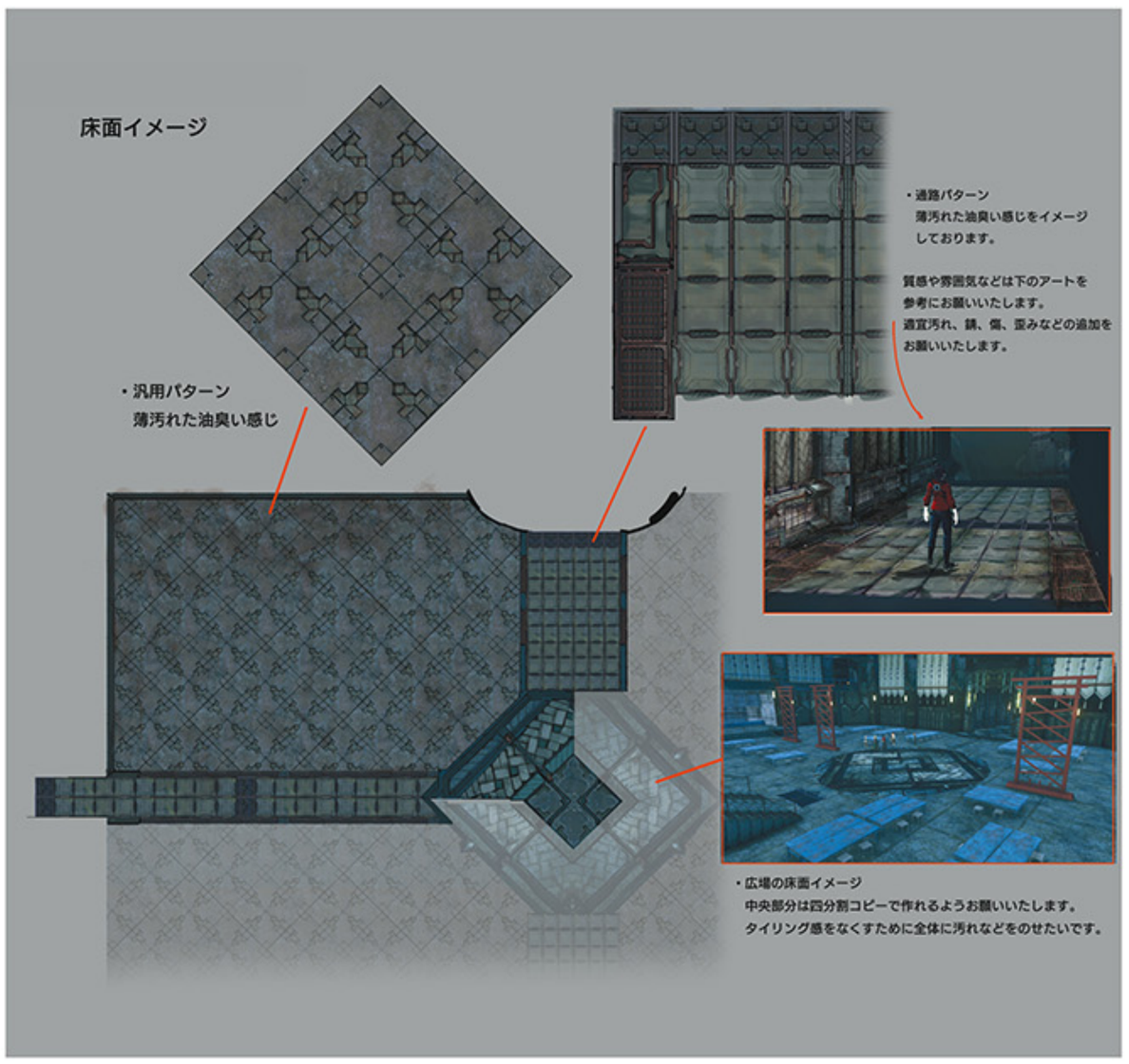
■広場



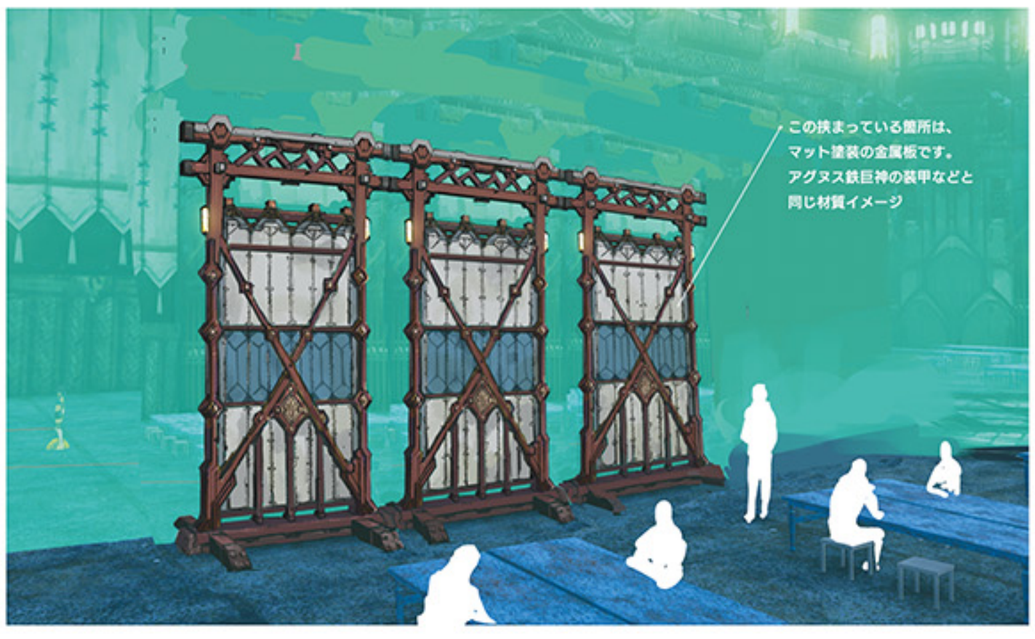
■通路



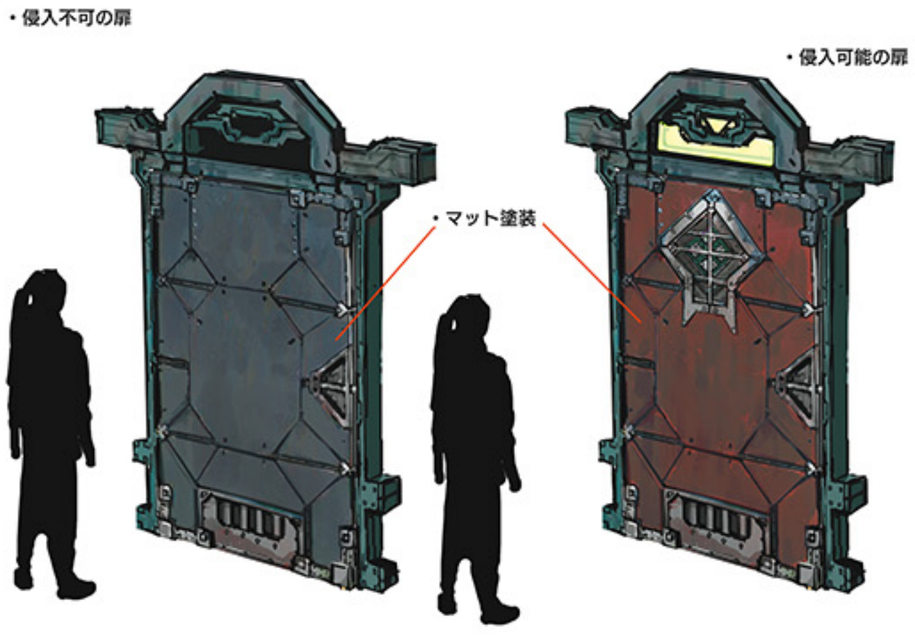
■床



■衝立



■扉



■壁面



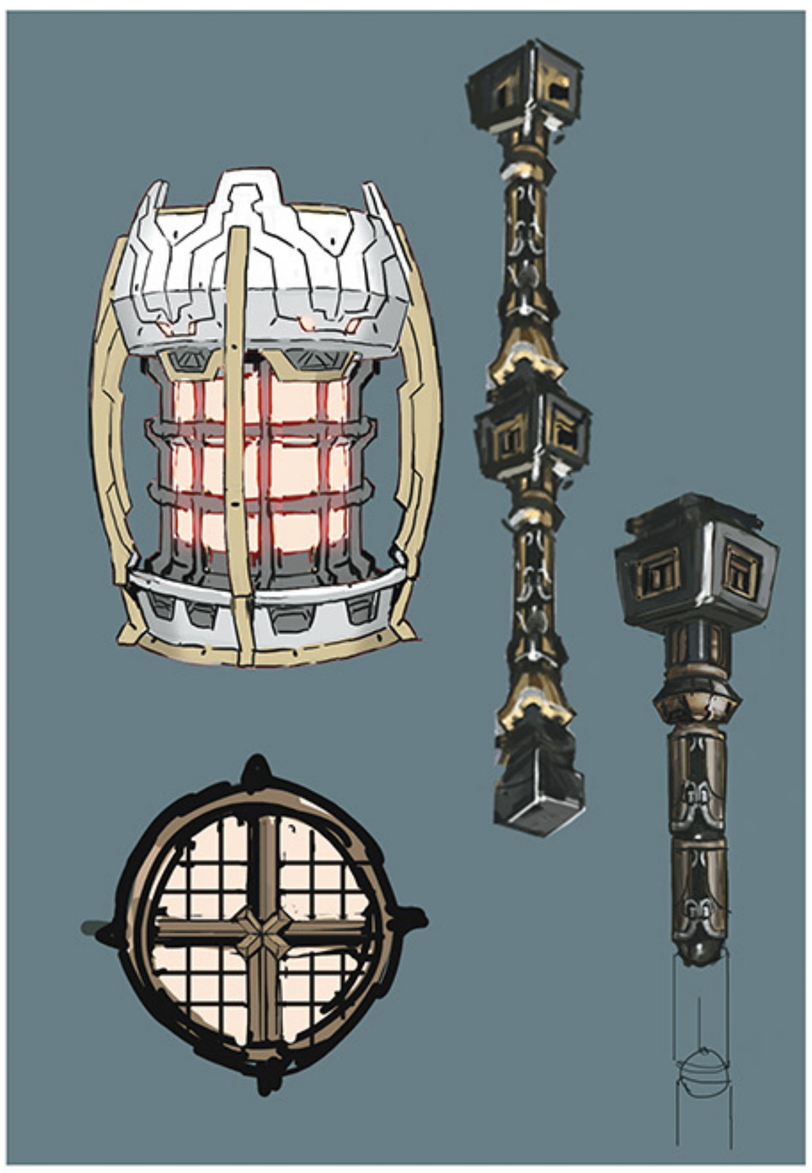
■踊り場支柱



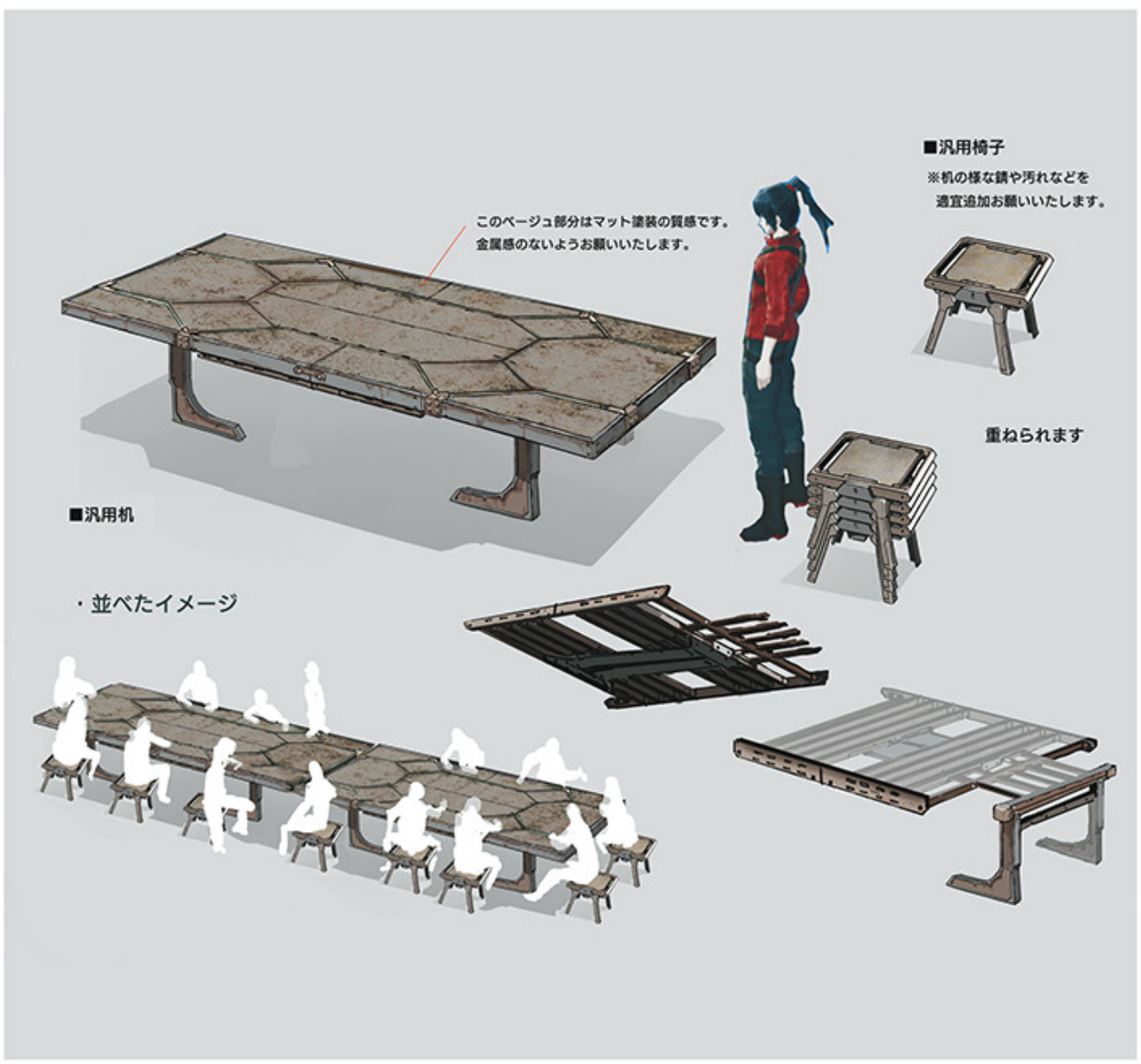
■巨大柱



■吊り下げ照明



■机と椅子

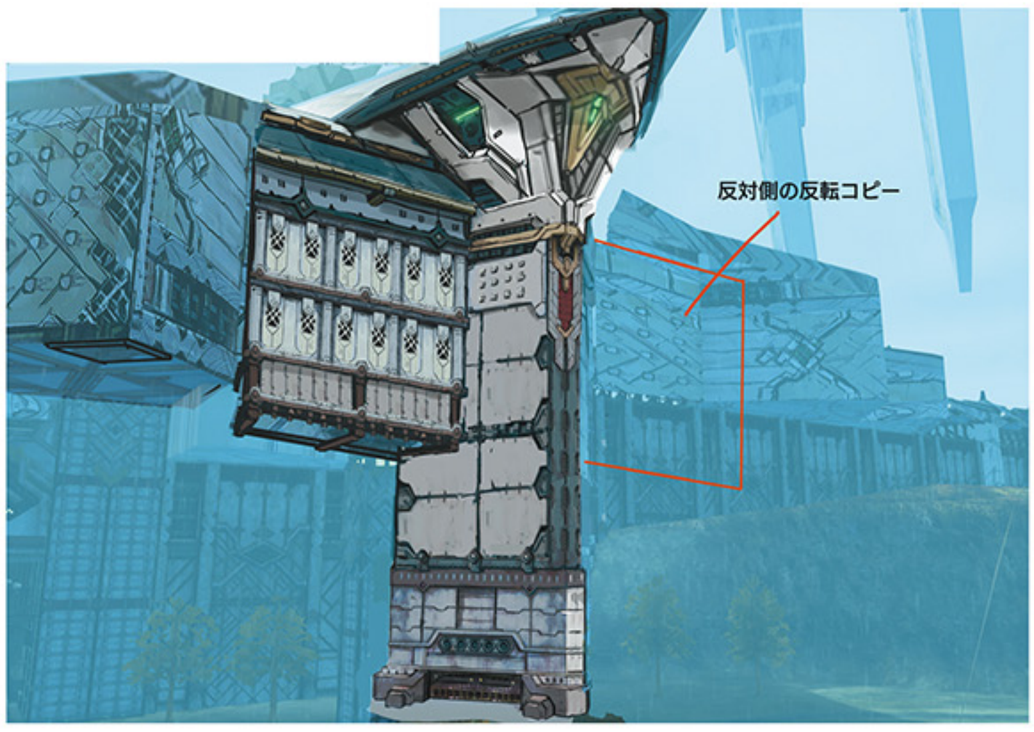


ムルス発着場

■外観



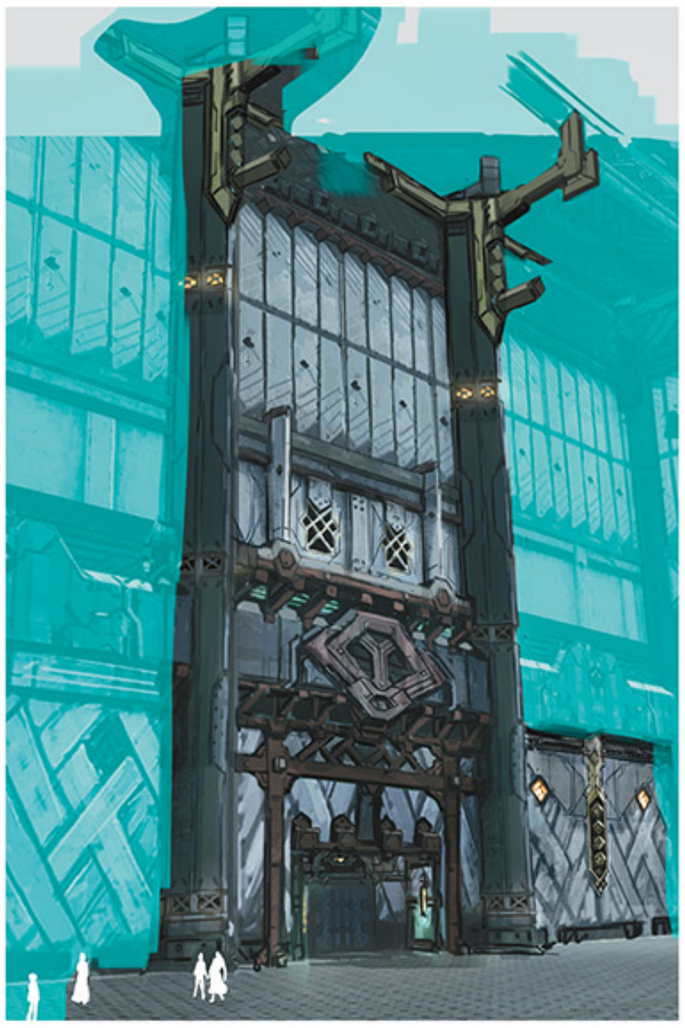
■側面



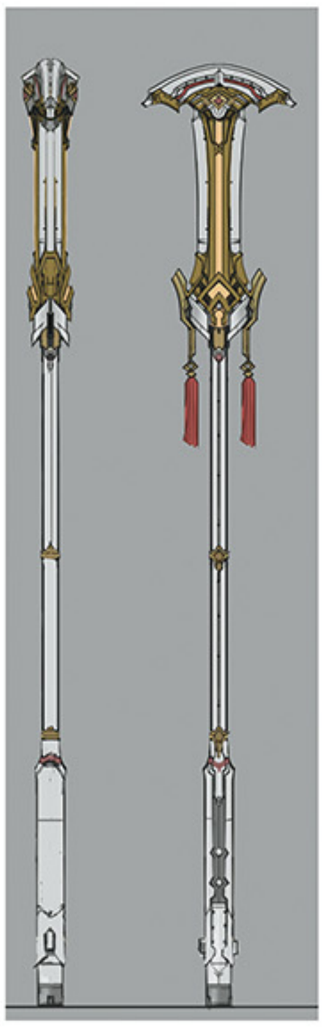
■天井



■壁面



■入口の照明



大剣

■イメージ



■表面



クリエイターコメント

機神の剣は巨神によって真っ二つにされてしまったので、その片側のみが立っている状態です。シティーにたどり着くまで少しだけ大剣の上を歩きますが、『ゼノブレイド』とは向きが90度違うので、同じ意匠の上を歩いていることは気付きづらいかもしれません。［モノリスソフト］

シティー

■居住区①



■居住区②



■居住区③



クリエイターコメント

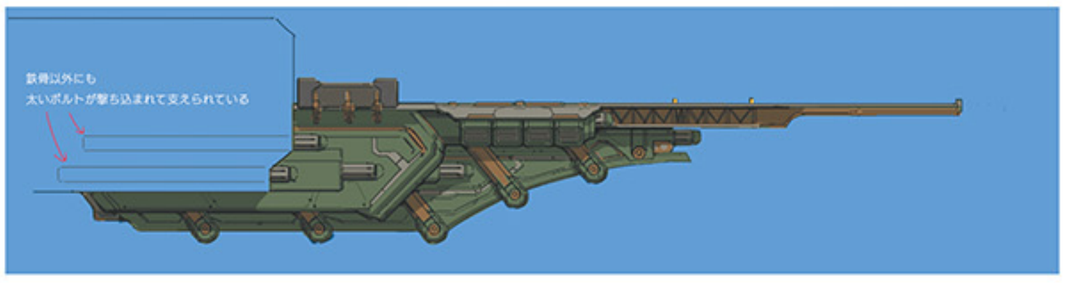
『ゼノブレイド3』では唯一の生活感のある街ですが、長く戦争が続く世界で隠れ住んでいる状況であり、豊かさを感じる景観からは程遠い状態となっています。アグヌスとケヴェスの文化が入り混じり、看板の文字にはどちらの言語も存在します。［モノリスソフト］

■アステル港



■部屋内観





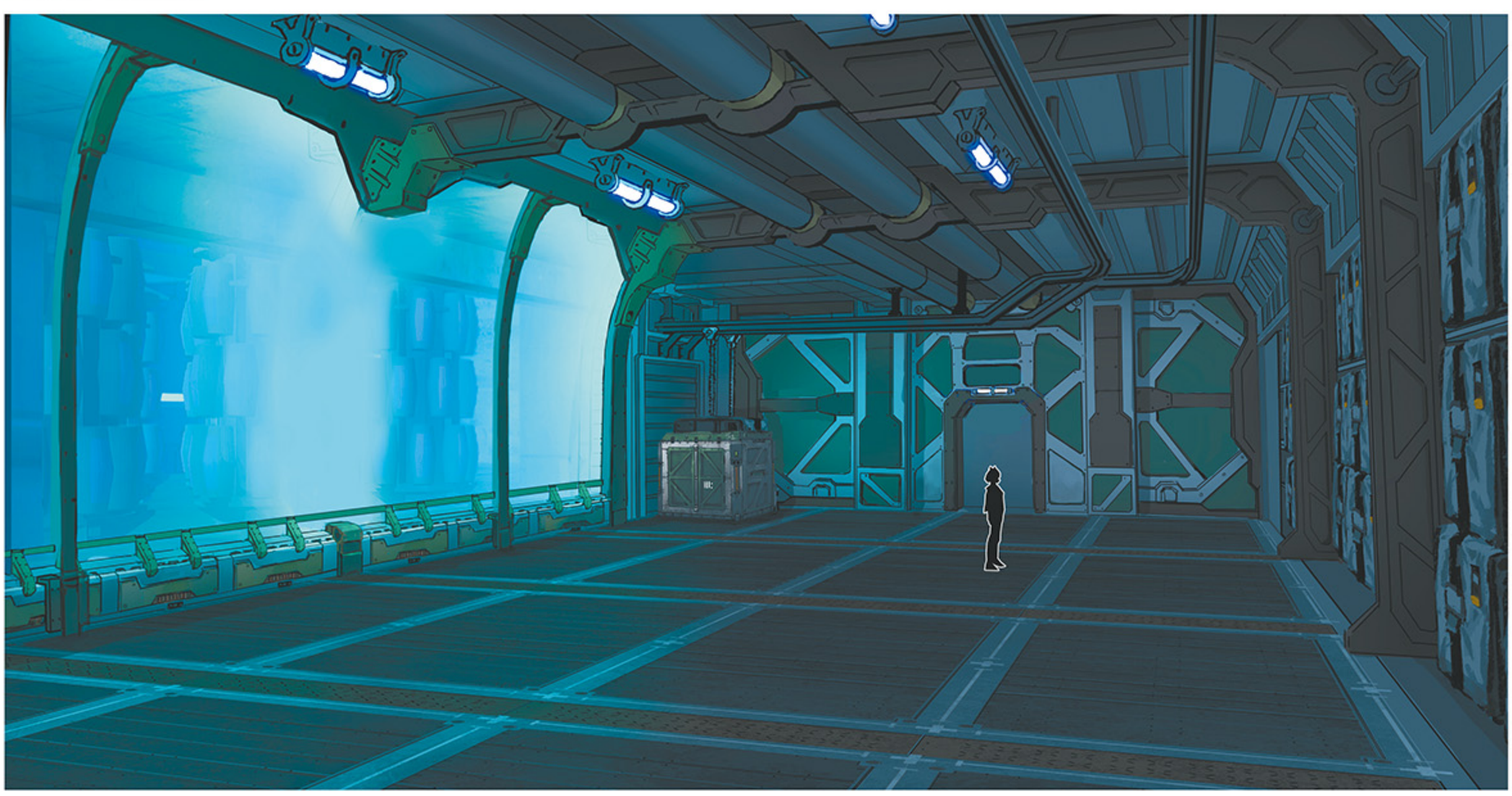
■入口通路



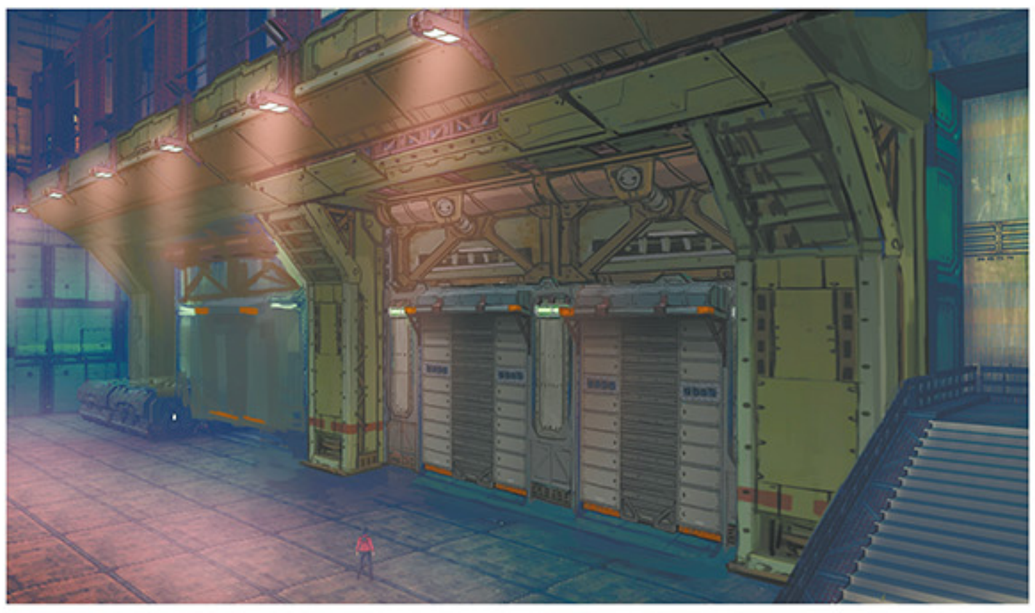
■メンテナンス通路



■モジュール格納庫



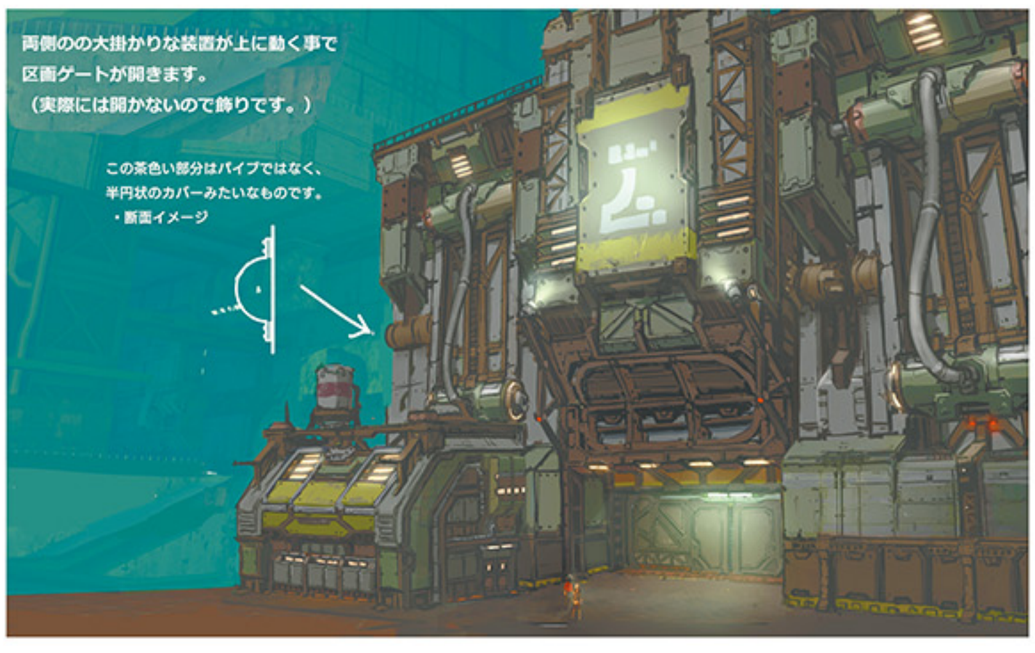
■格納庫



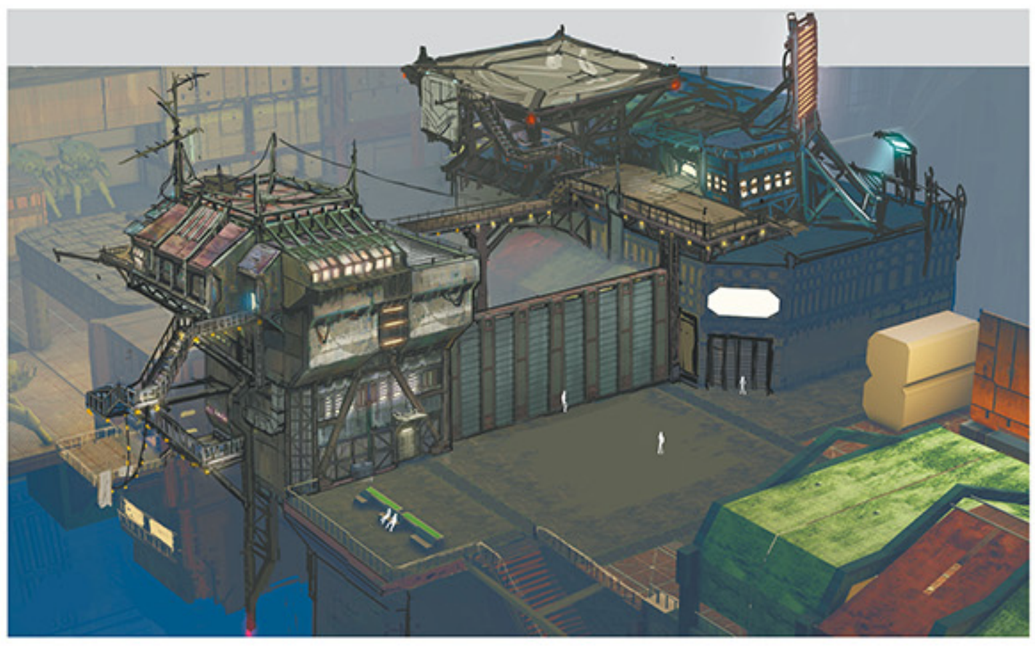
■氏族の家



■区画ゲート



■隔壁周辺



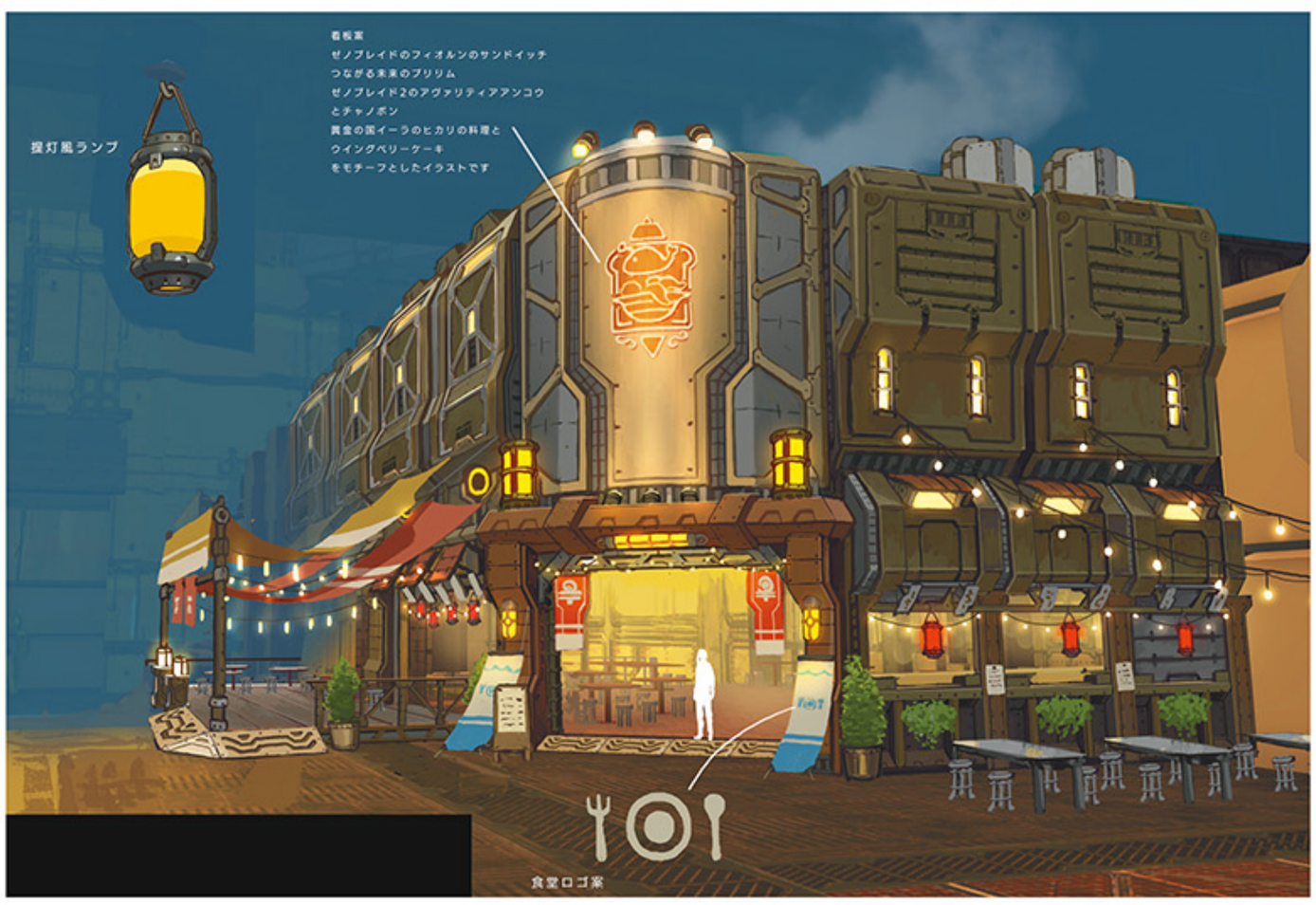
■ロストナンバーズ宿舎



■ロストナンバーズ宿舎フロント



■ミチバ食堂正面



■ミチバ食堂内観



■ミチバ食堂キッチン



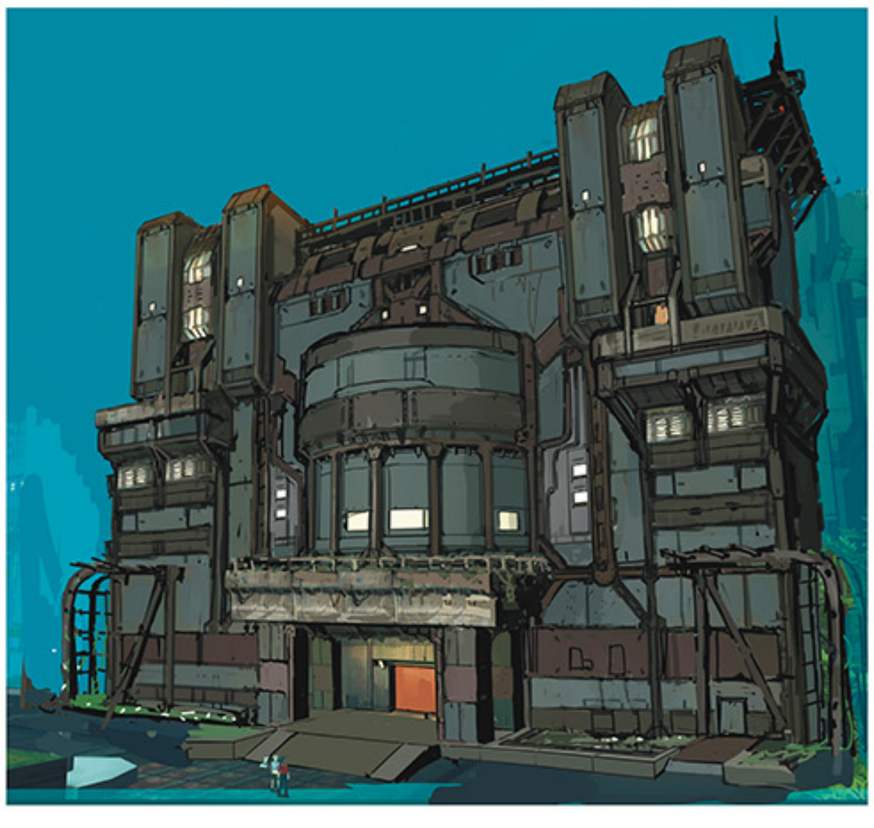
■ミチバ食堂裏側



■医療施設内観



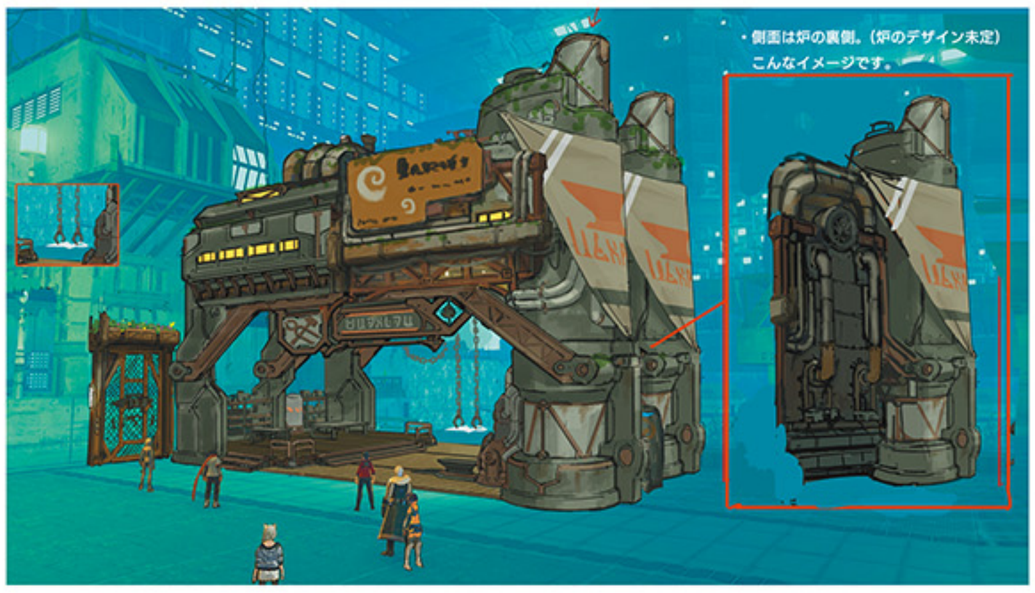
■医療施設外観



■分娩室



■マキナ工房区外観



■マキナ工房区内観



■マキナ工房区裏側



■ショップ①



■ショップ②



■ショップ③



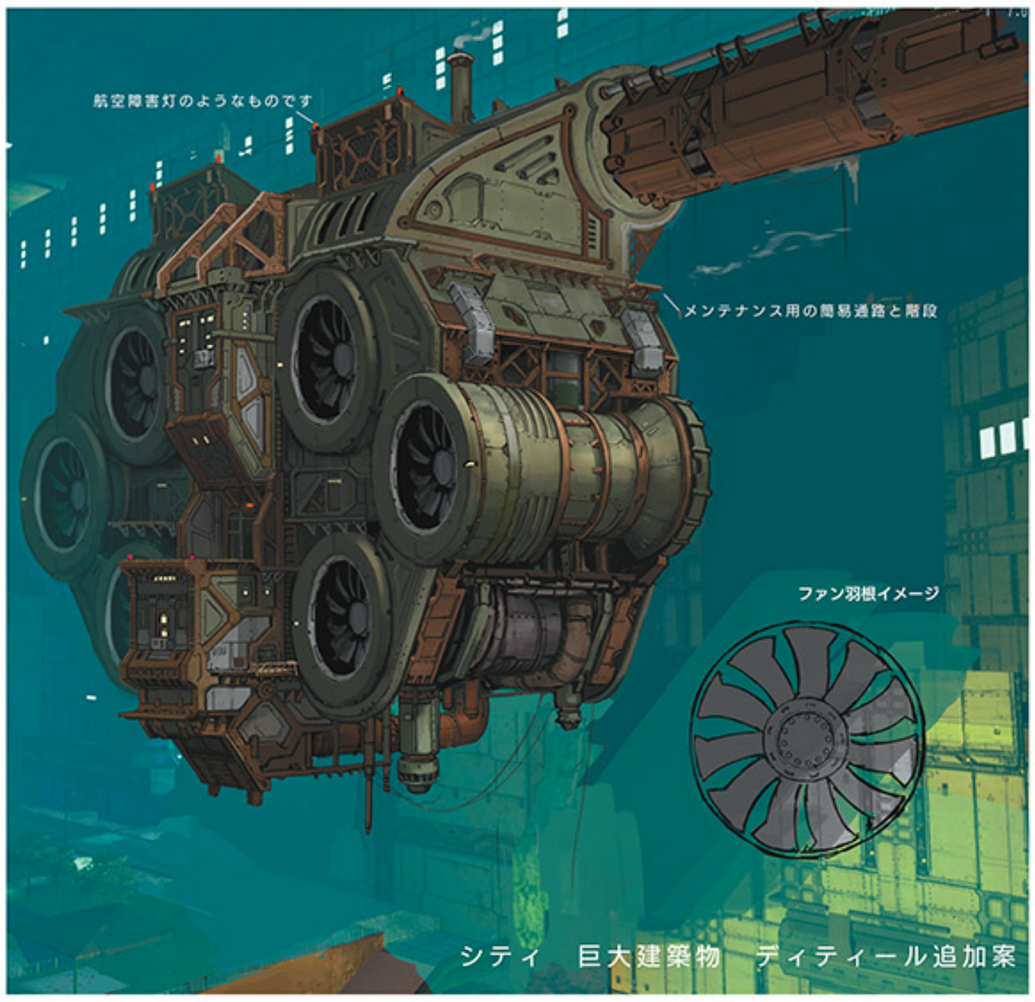
■セントル大通り側面①



■セントル大通り側面②



■施設①



■施設②



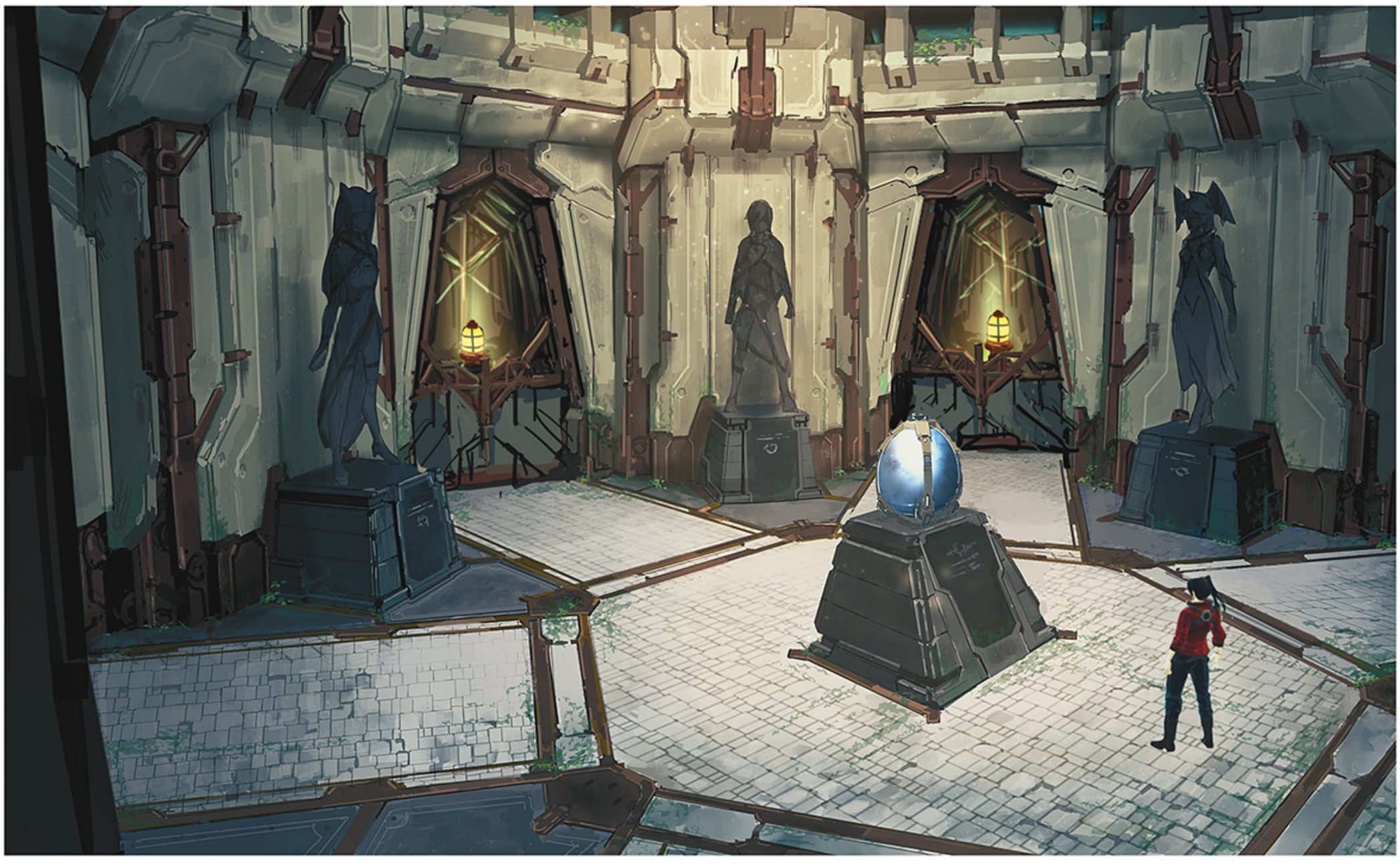
■休息地



■記念堂外観



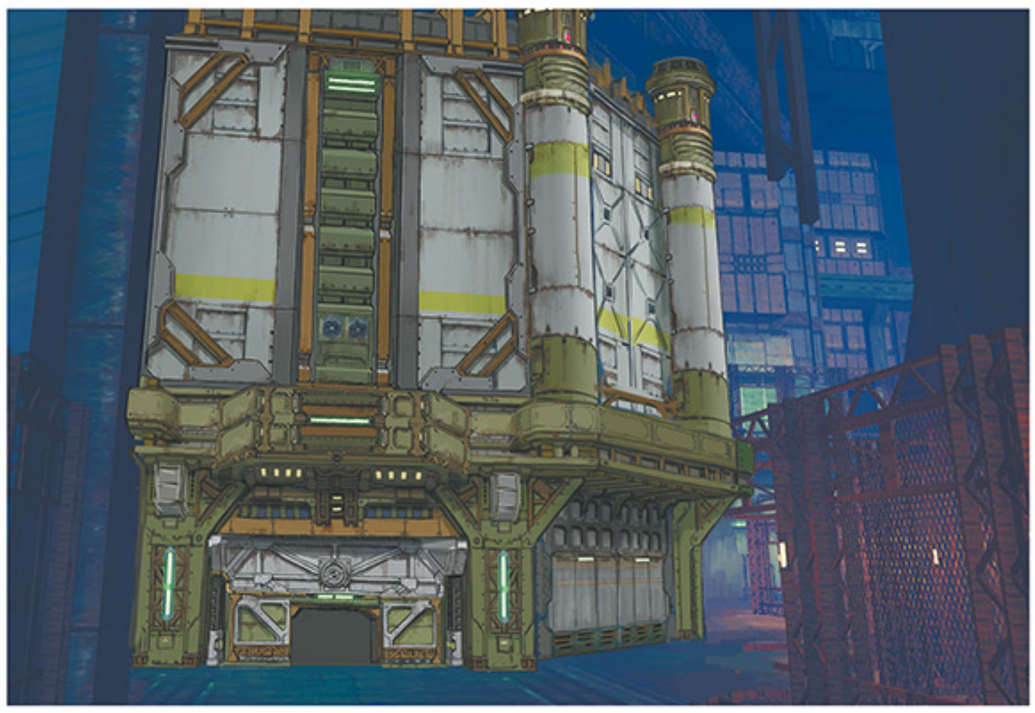
■記念堂内観



■施設③



■モジュール格納庫

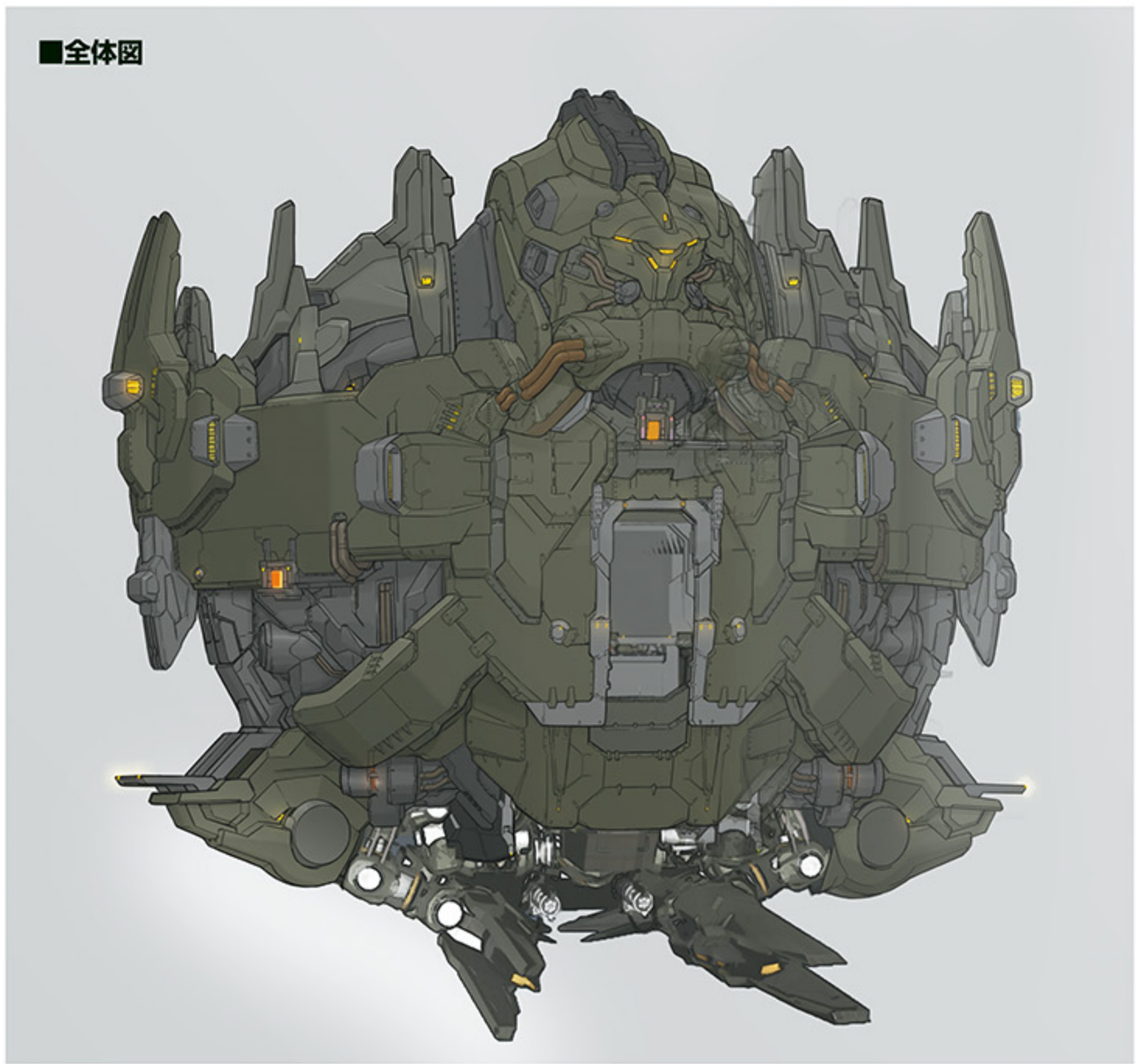


シティーの鉄巨神

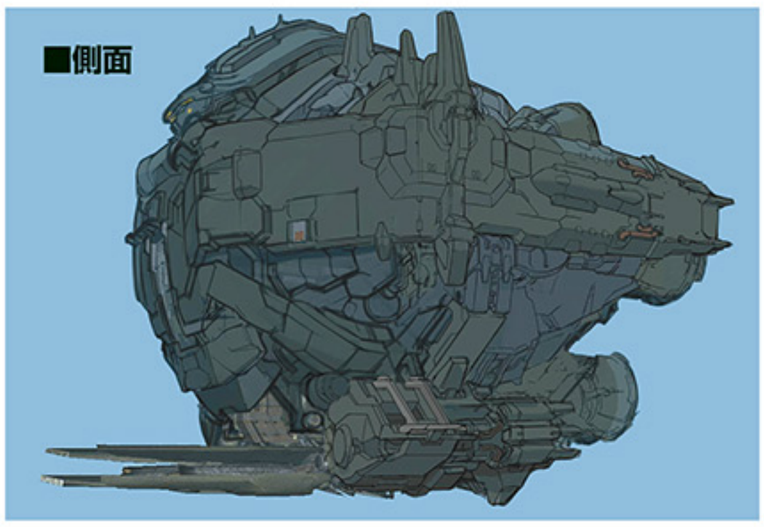
■全体イメージ



■全体図



■側面



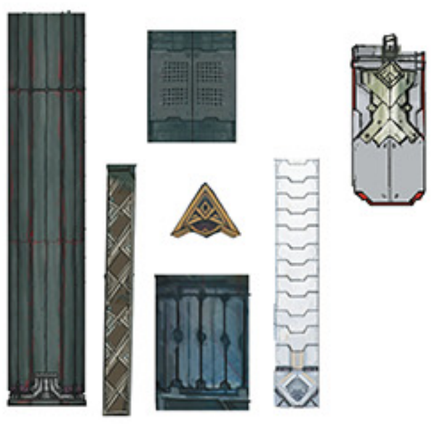
アグヌスキャッスル

■全体イメージ

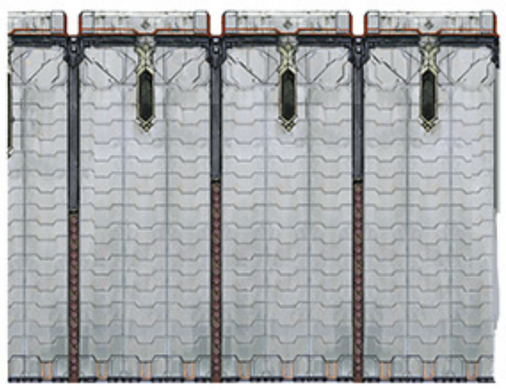


■壁面

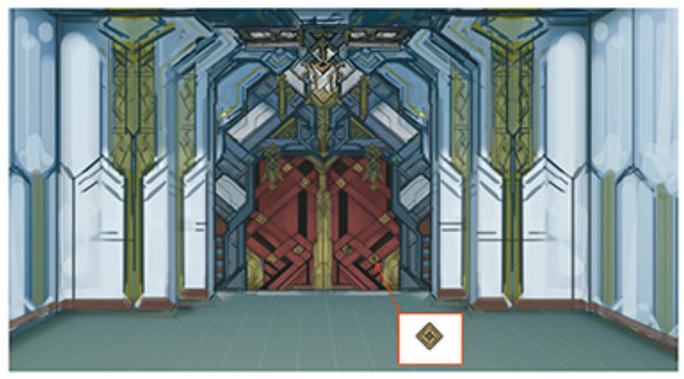




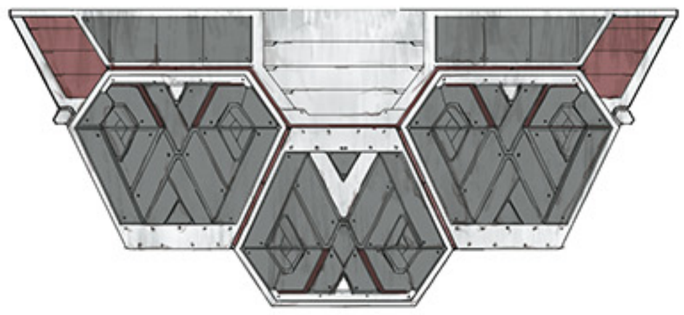


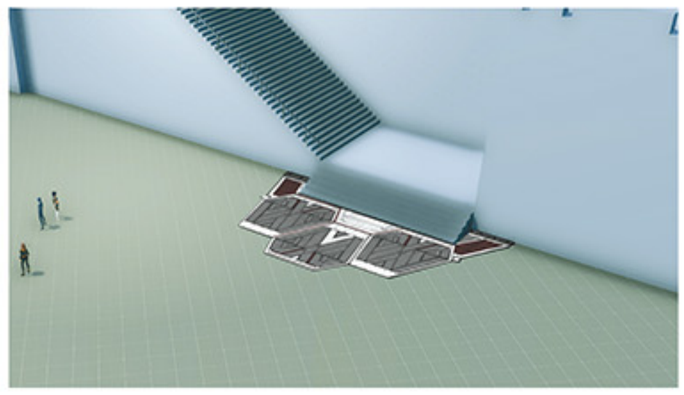


■正門



■階段下パーツ





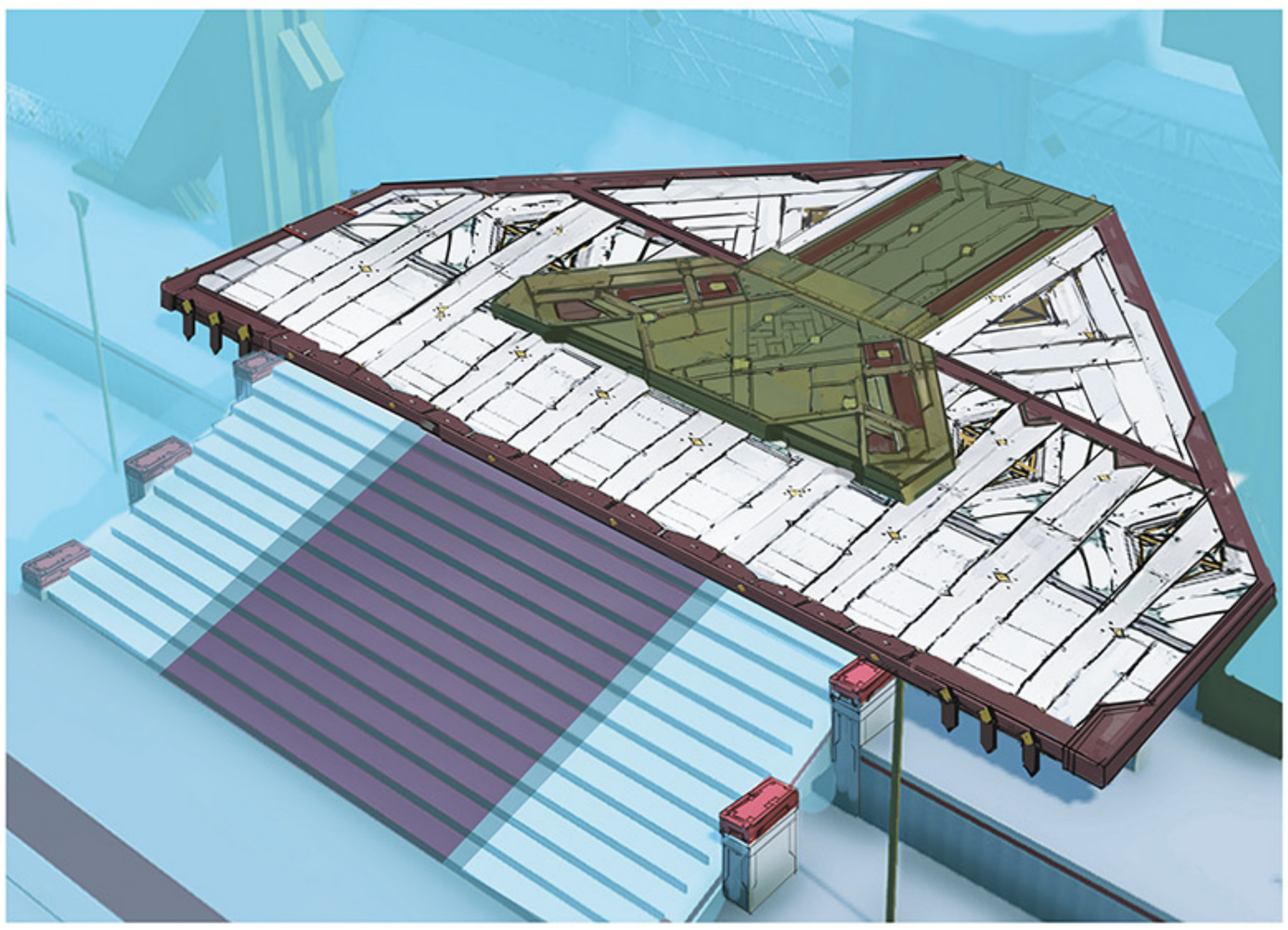
クリエイターコメント

アグヌス関連の建造物は『ゼノブレイド2』の「黄金の国イーラ」が元になっているので、和を感じるデザインがベースとなっています。かなり和風を感じるシルエットやラインでありつつも、そのままではないというバランスを理解し、統一することはなかなか難しい挑戦ではありました。［モノリスソフト］

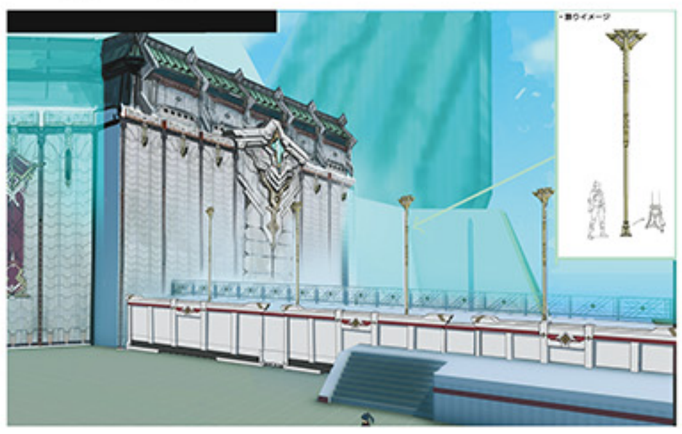
■天環の処刑場



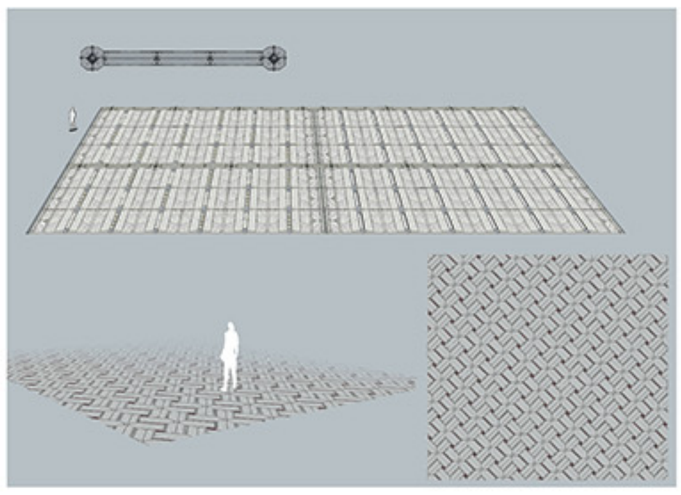
■天環の処刑場の床



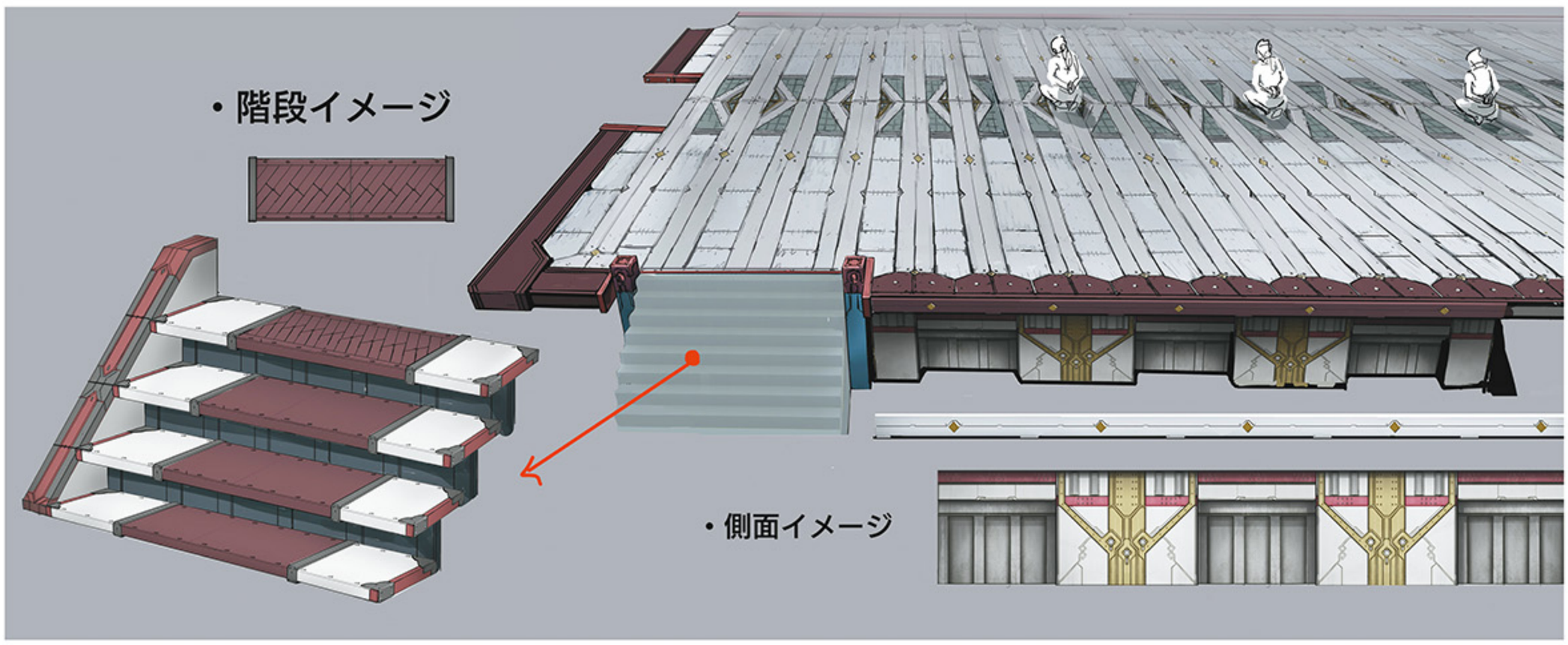
■広場の壁面



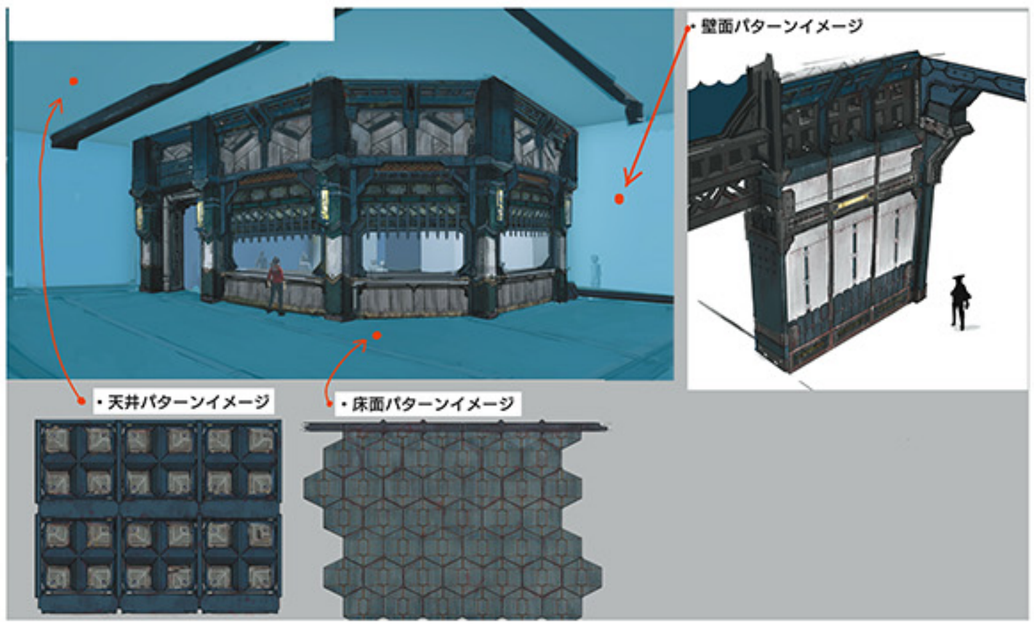
■広場の床



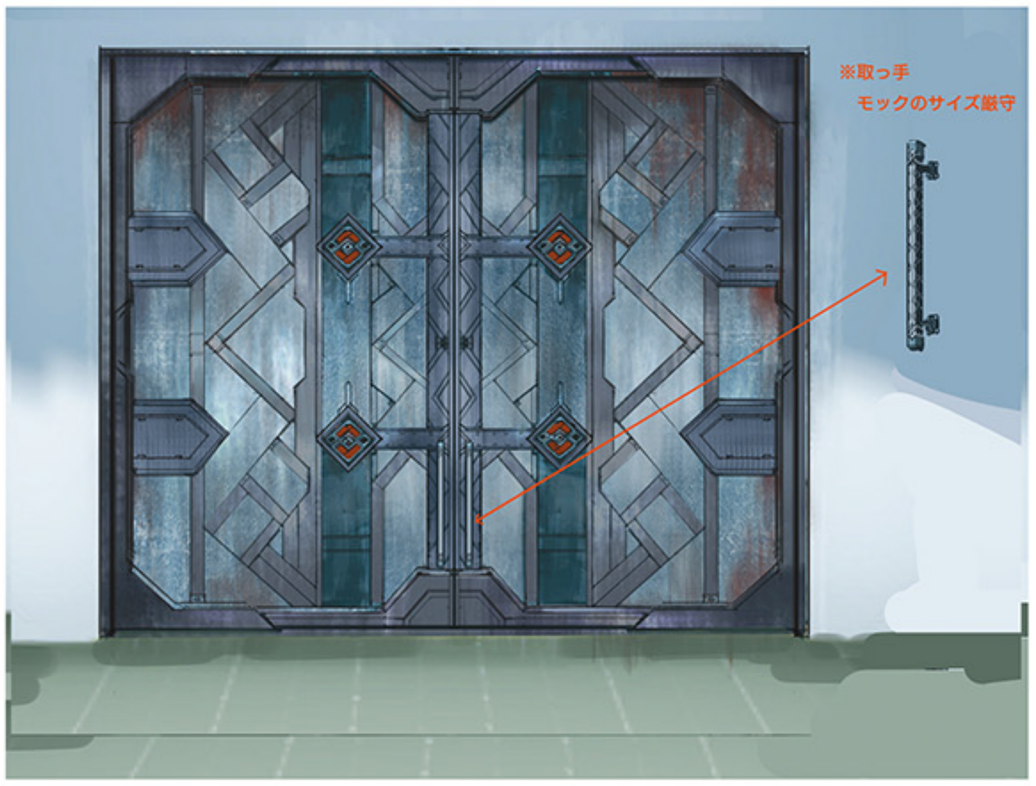
■天環の処刑場の階段と側面



■詰所



■扉



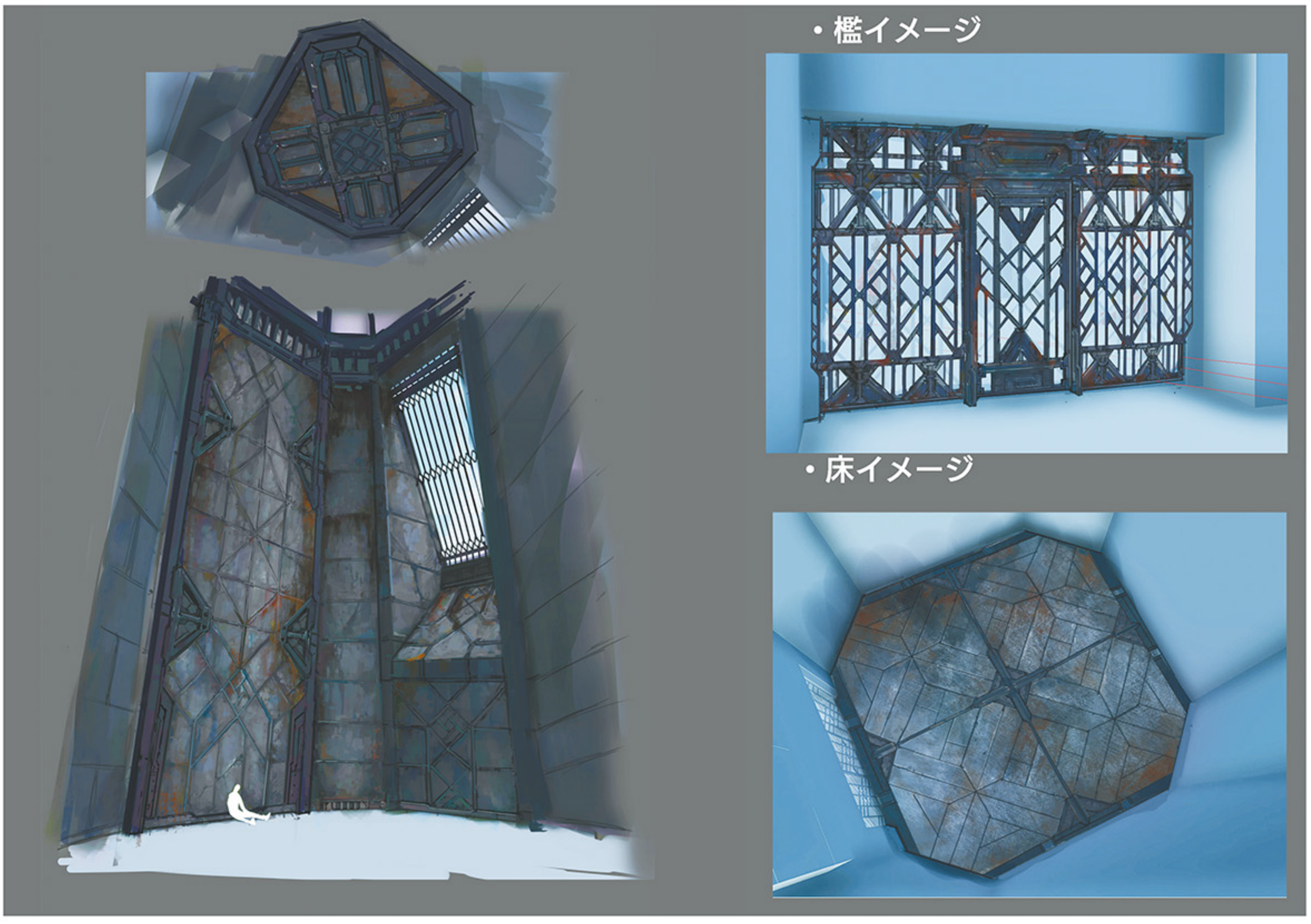
■牢獄通路



■牢獄通路(暗い)

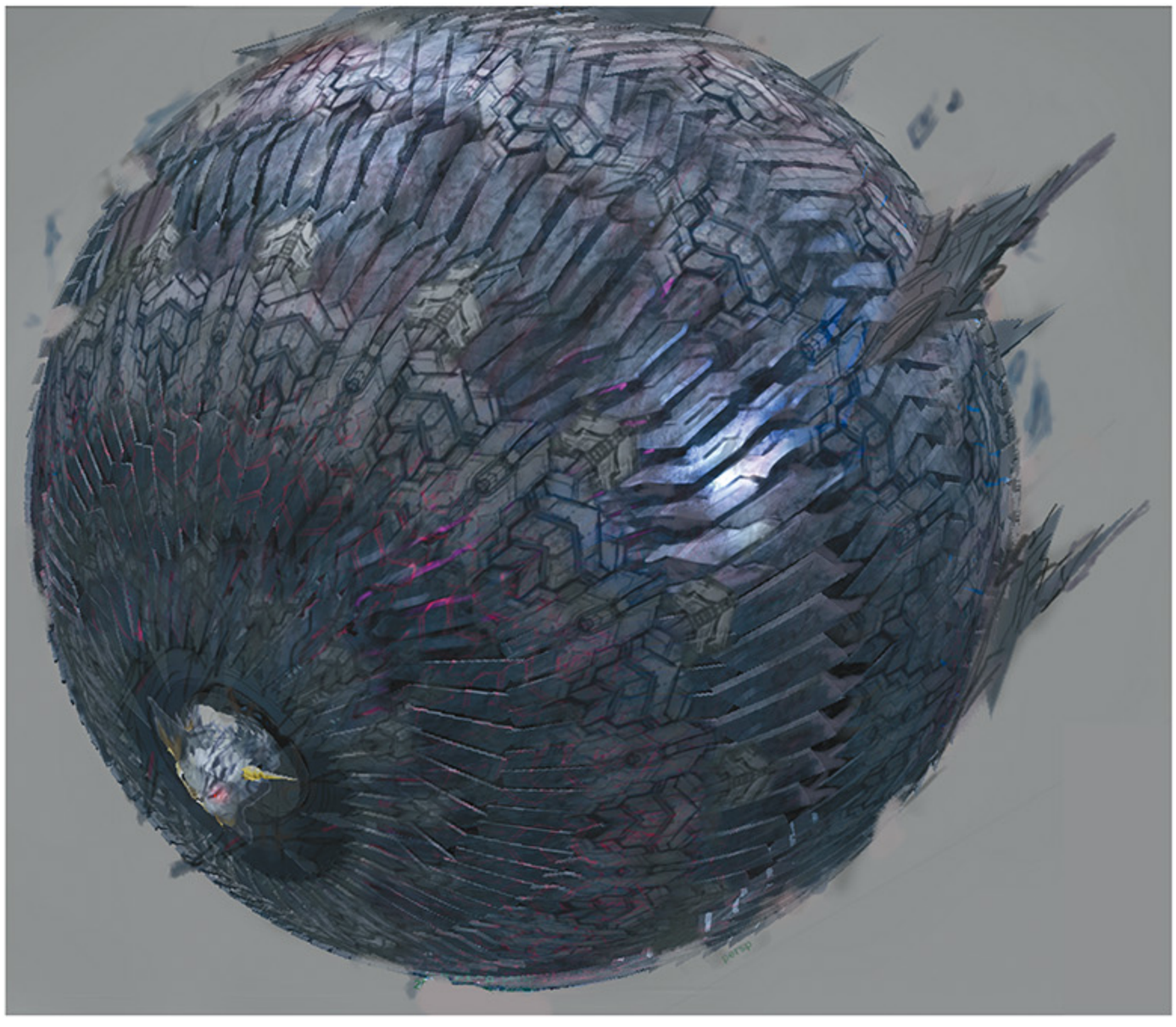


■独房



オリジン

■全体図



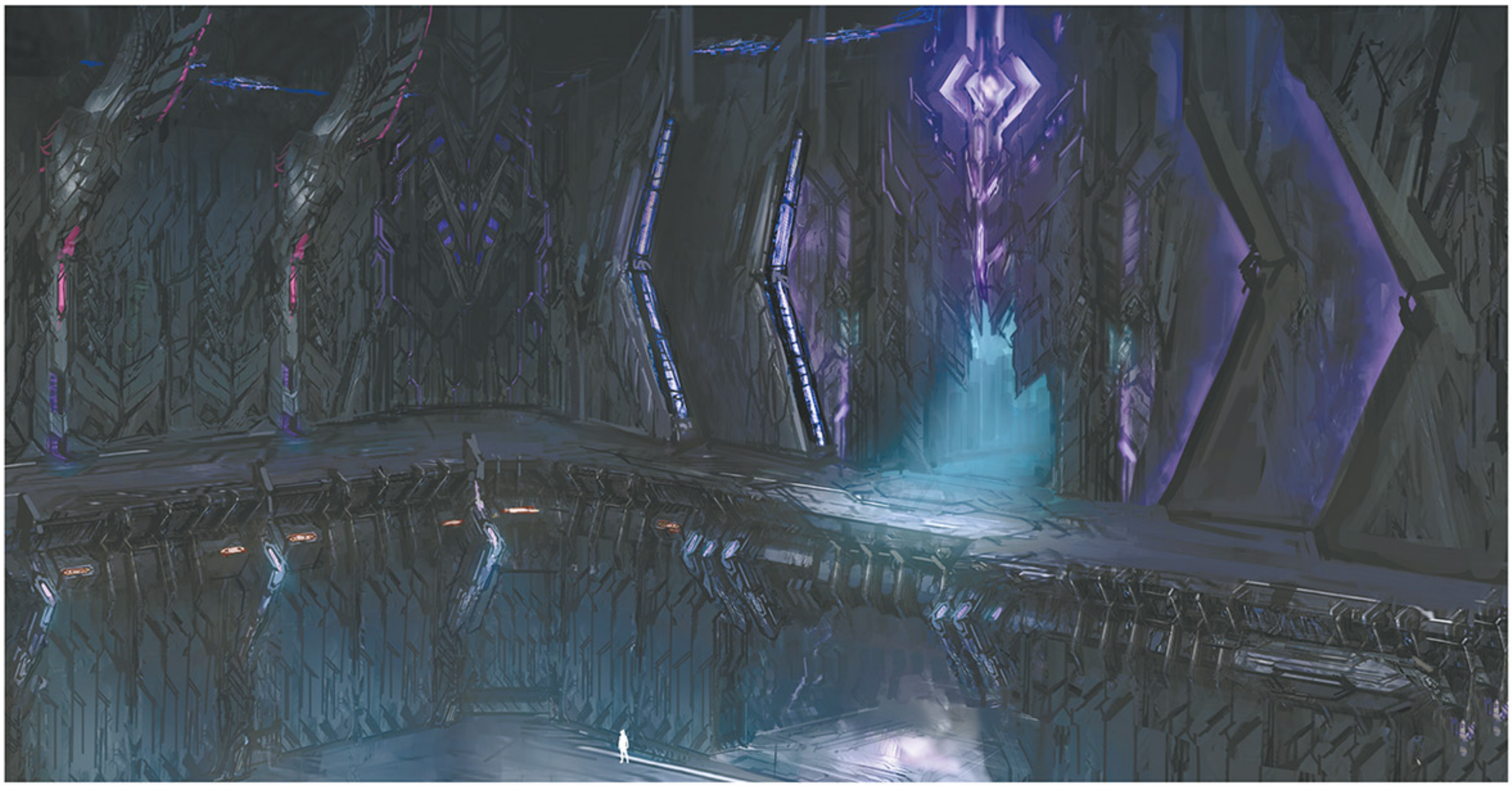
■顔







■レウニス格納庫



■レウニス格納庫ハンガー



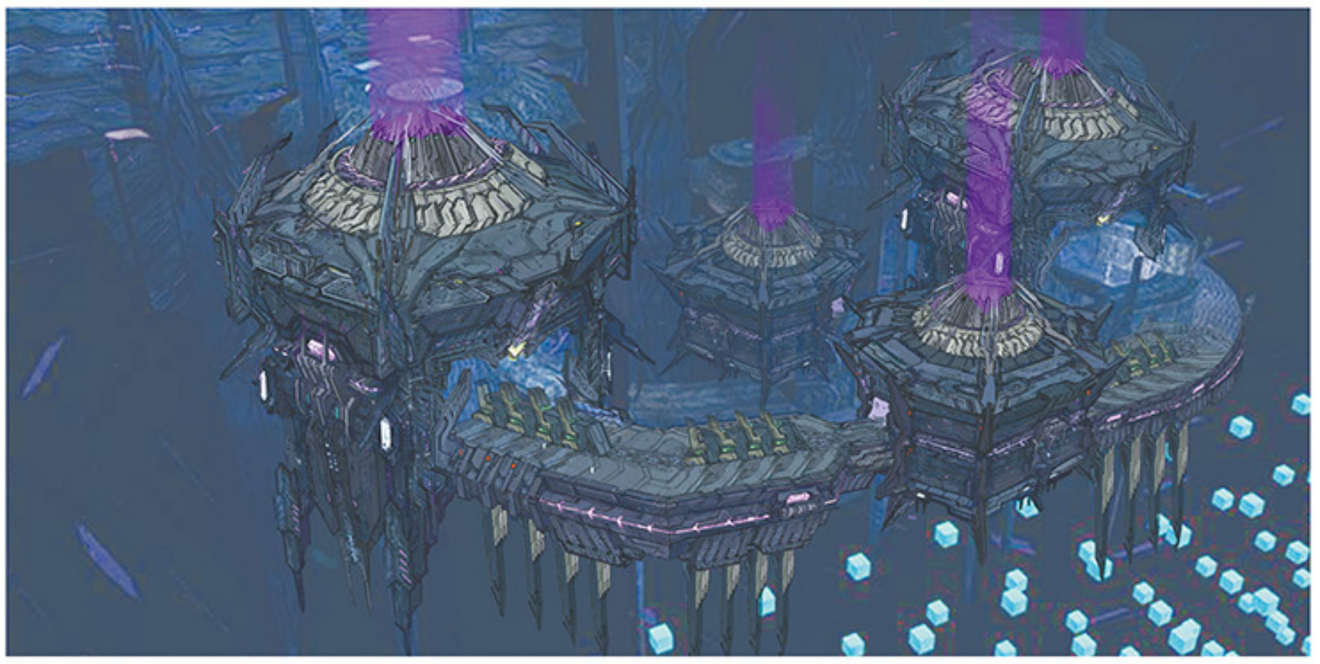
クリエイターコメント

オリジンのデザインは異質なものに見えますが、『ゼノブレイド』と『ゼノブレイド2』の世界の技術を合わせて建造されたものです。内部には鉄巨神の製造工場があり、アグヌスの鉄巨神もケヴェスの鉄巨神もオリジンで作られていることが分かります。［モノリスソフト］

■レウニス格納庫外観



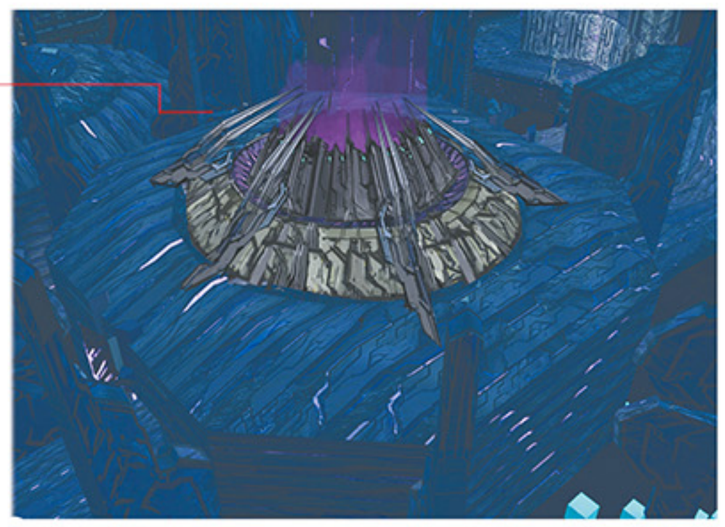
■中枢エリア外観



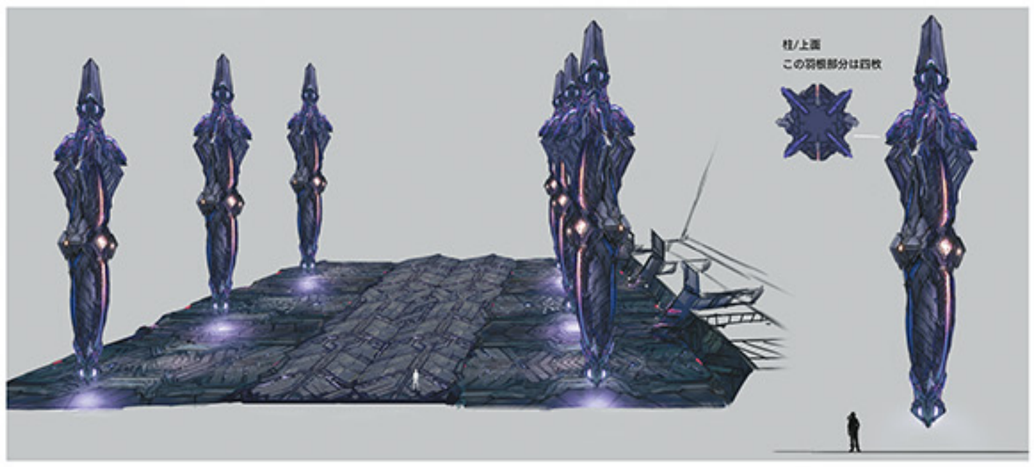
■中枢エリア建物



上面図。



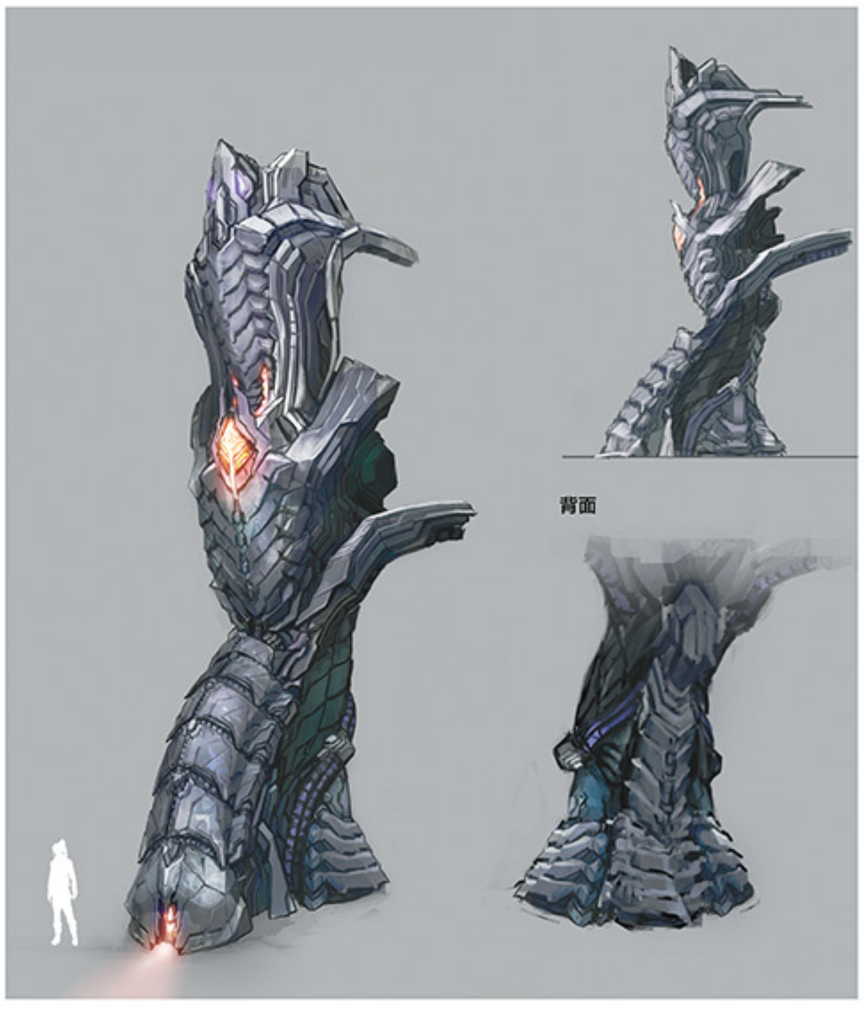
■力場発生器基部柱



■力場発生器基部屋根飾り



■柱



■力場発生器基部外観



■各エリアの入口



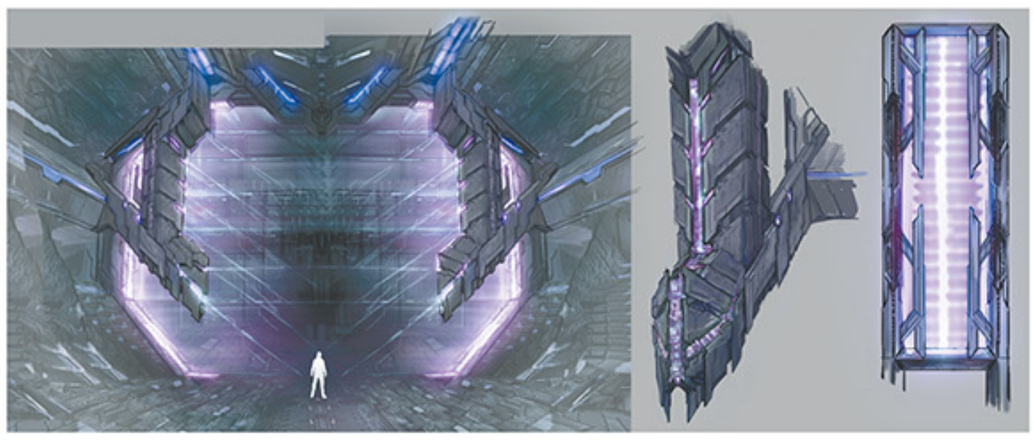
■部屋の天井飾り



■通路①



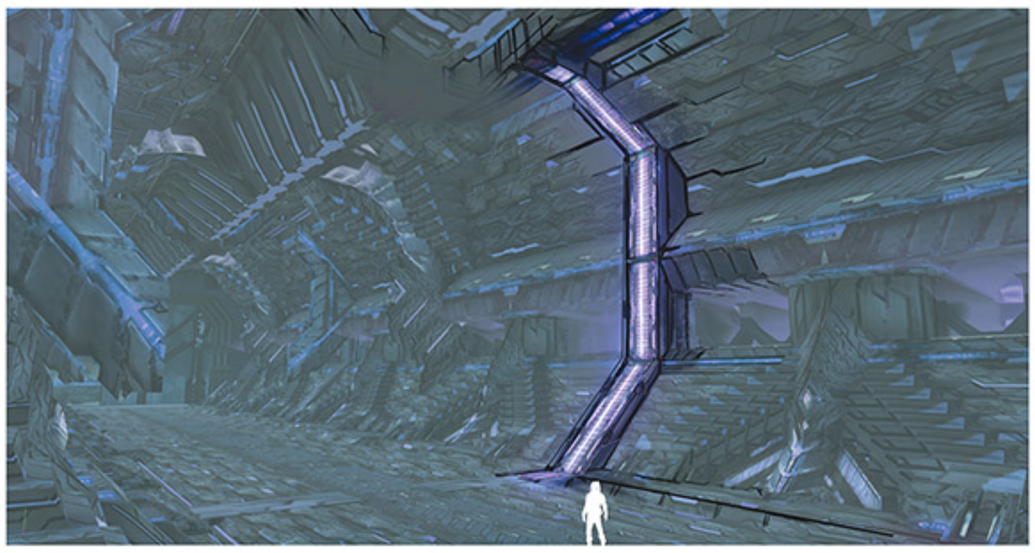
■通路②



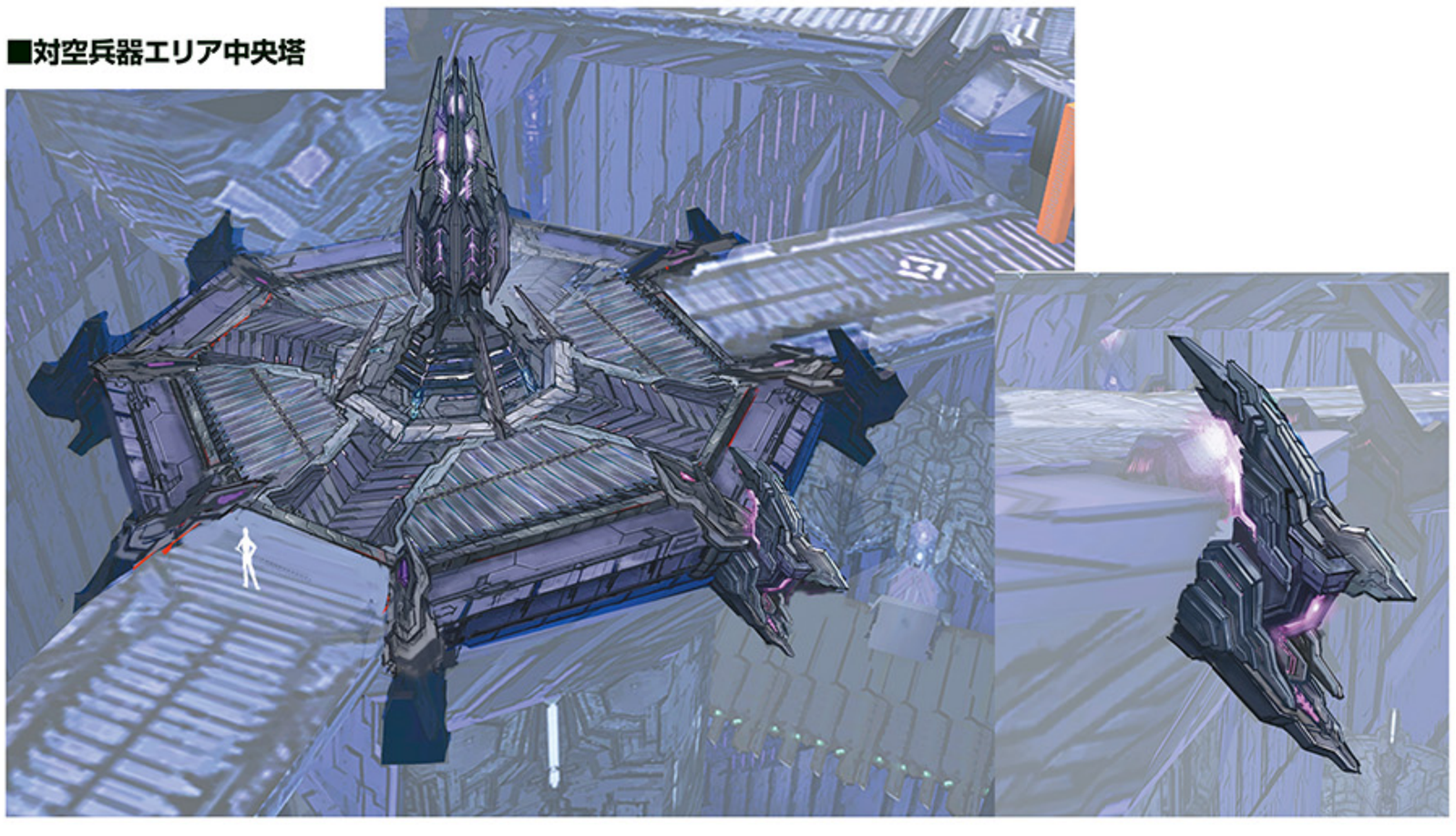
■各エリアの門



■通路③



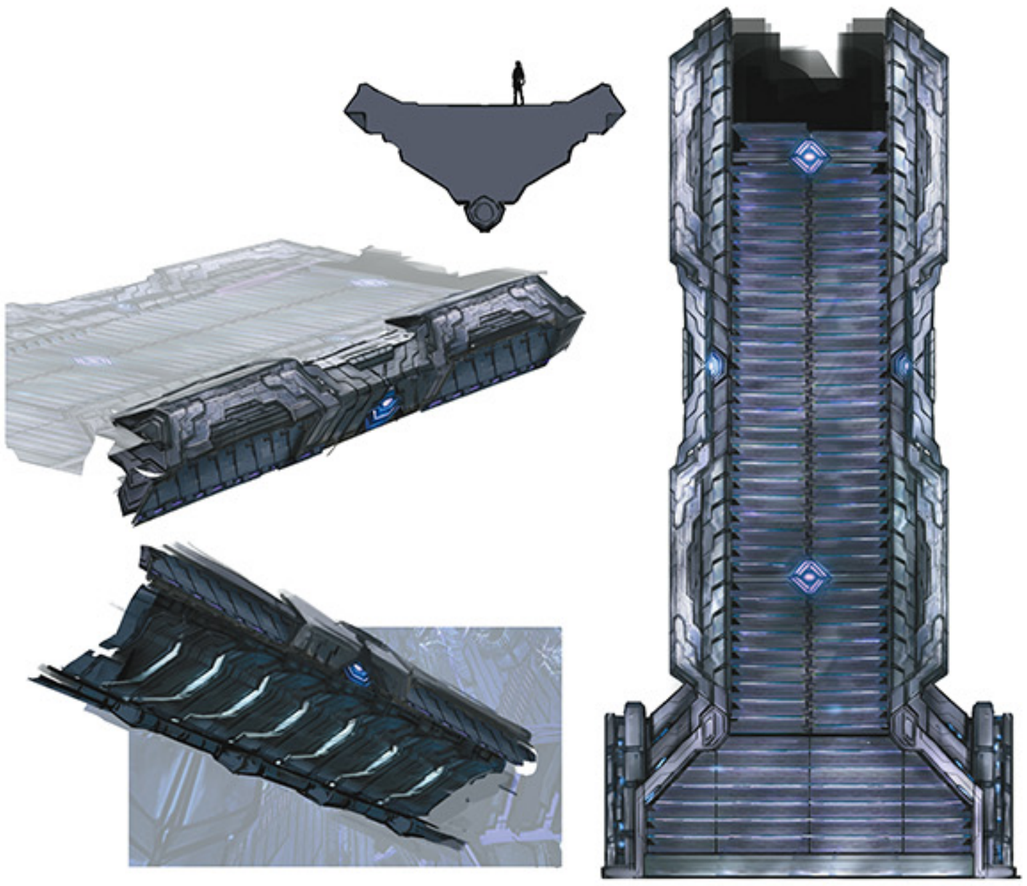
■対空兵器エリア中央塔



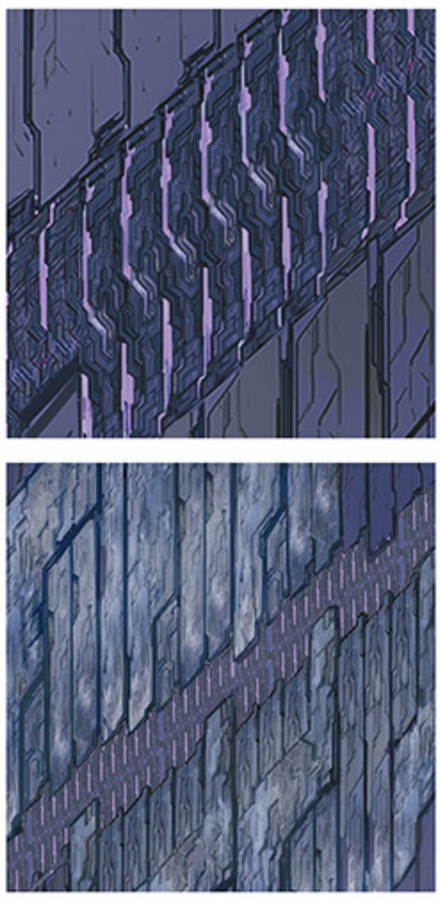
■対空兵器エリア外観



■対空兵器エリア渡り廊下



■対空兵器エリア壁面



■対空兵器エリア発光箇所



■対空兵器エリア壁飾り



■対空兵器エリア動力炉ピラー（上部）



■対空兵器エリア動力炉ピラー（中央部）



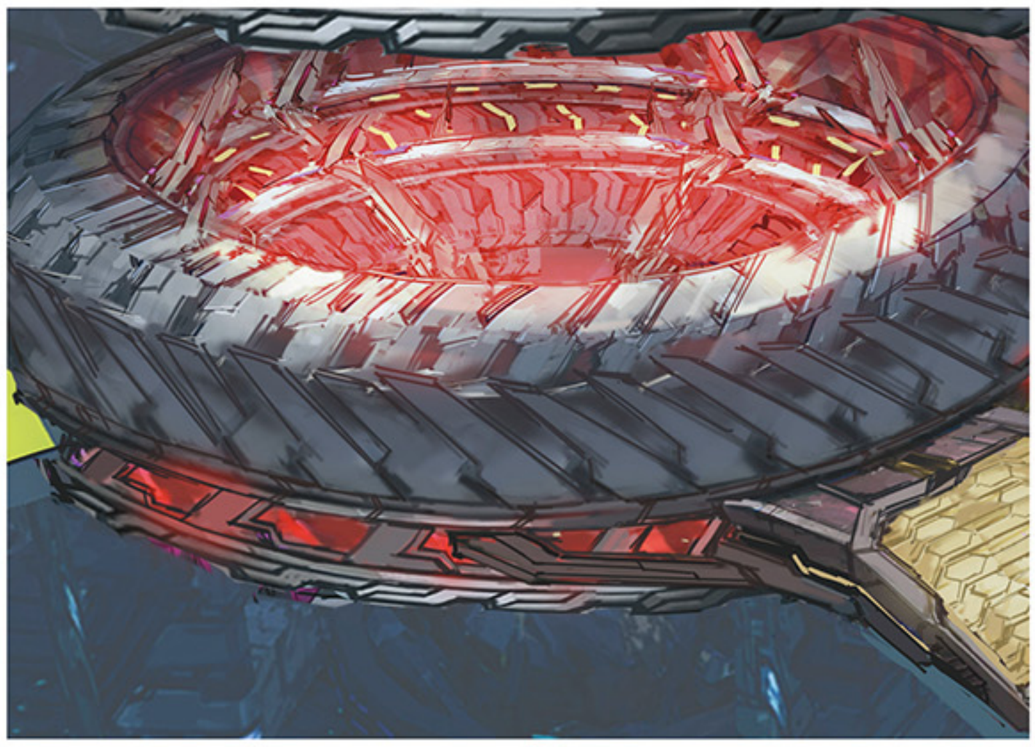
■対空兵器エリア動力炉ピラー（下部）



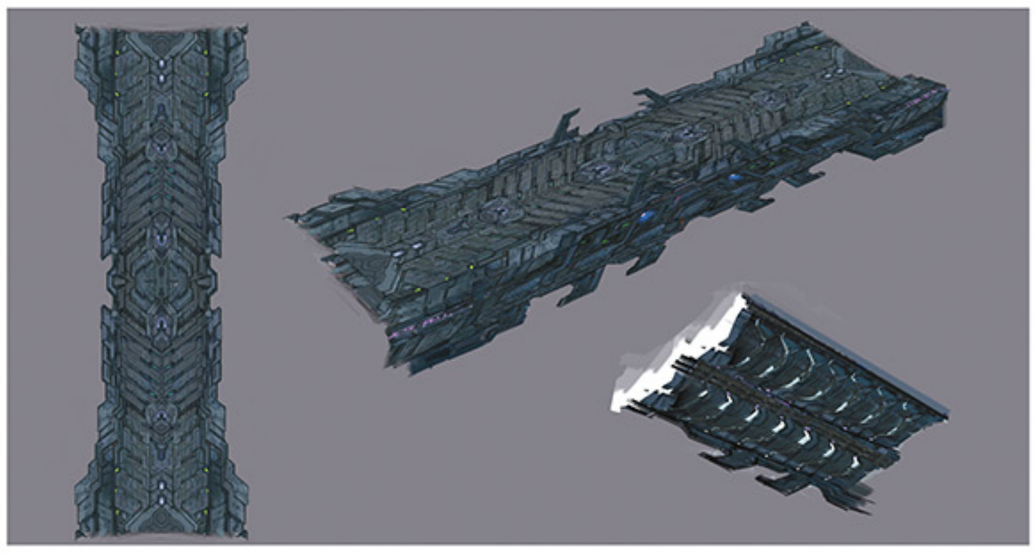
■回転装置



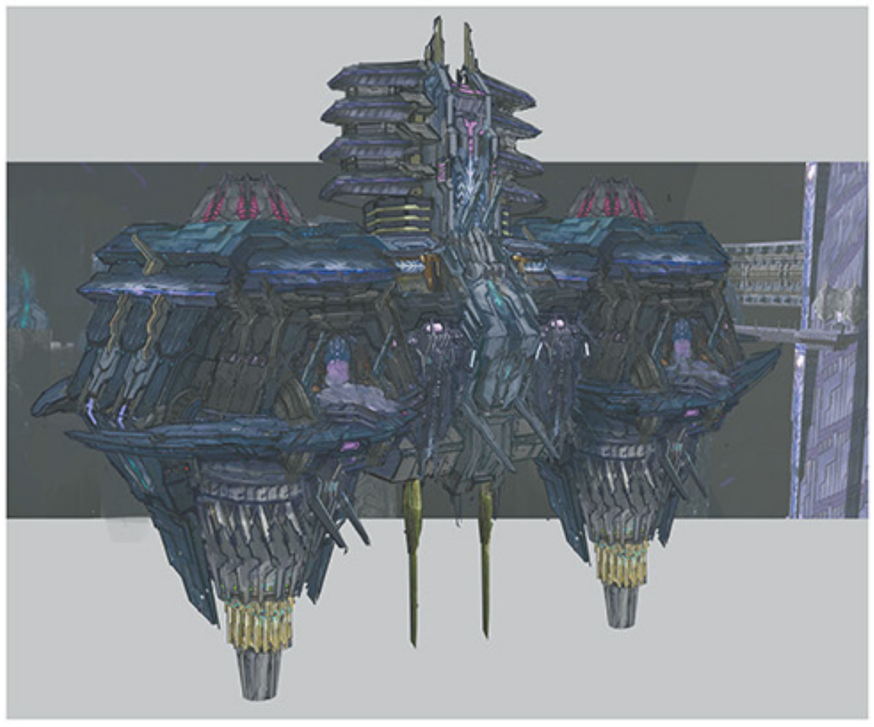
■回転床



■汎用通路



■鉄巨神工廠エリア外観



■鉄巨神工廠エリアハンガー

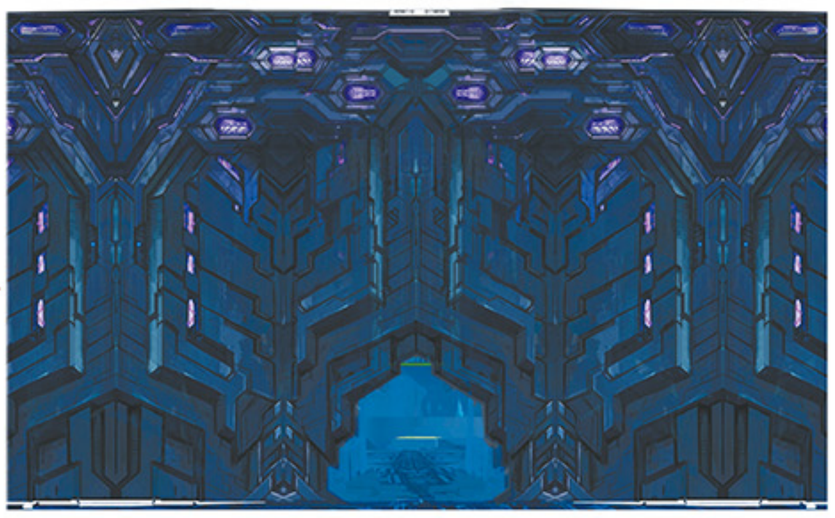


■鉄巨神工廠エリア壁面

■小部屋







■イメージボード



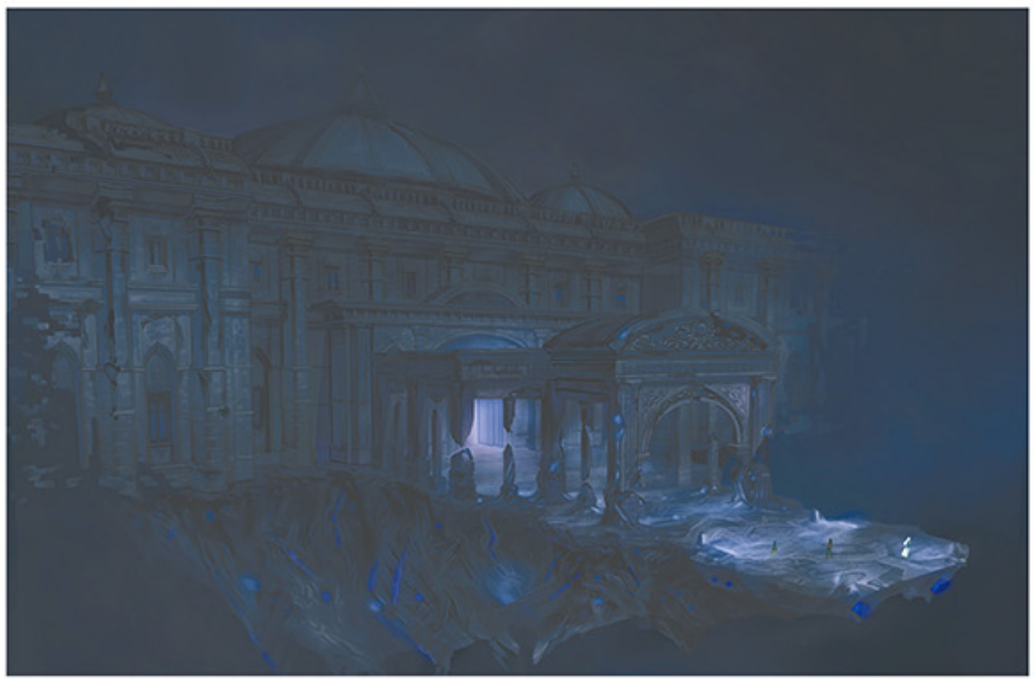
■メリア拘束イメージ①



■メリア拘束イメージ②



■円環の劇場外観



■円環の劇場天井



■円環の劇場廊下



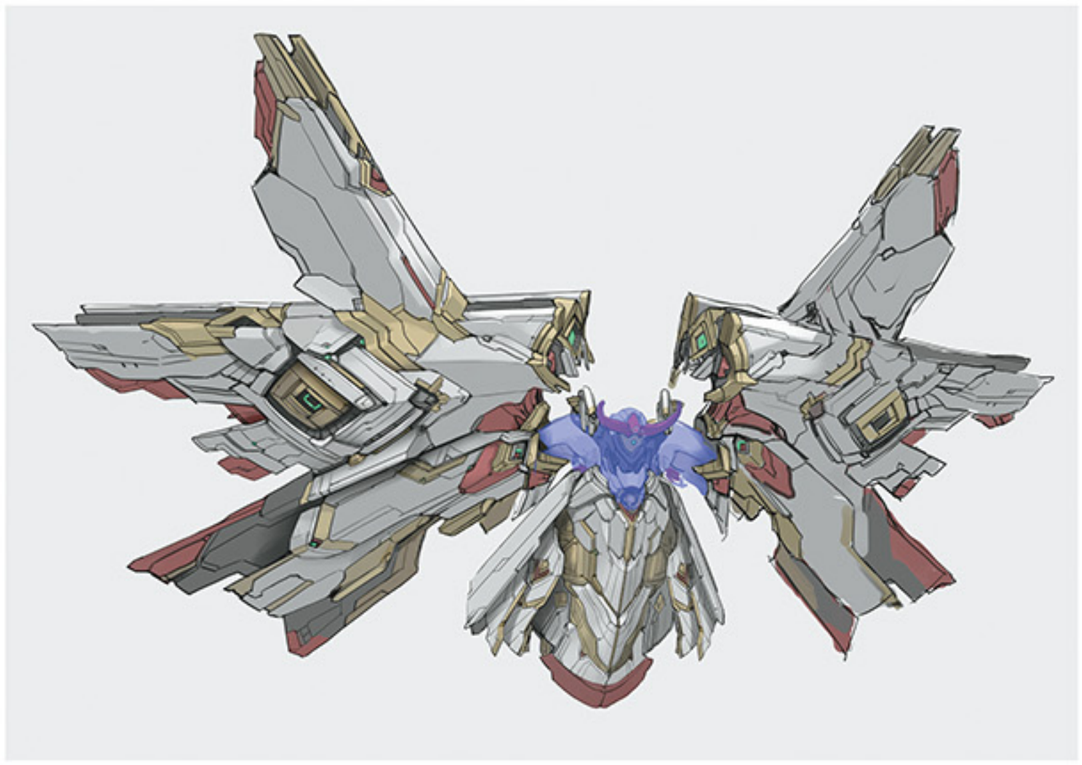
■円環の劇場内



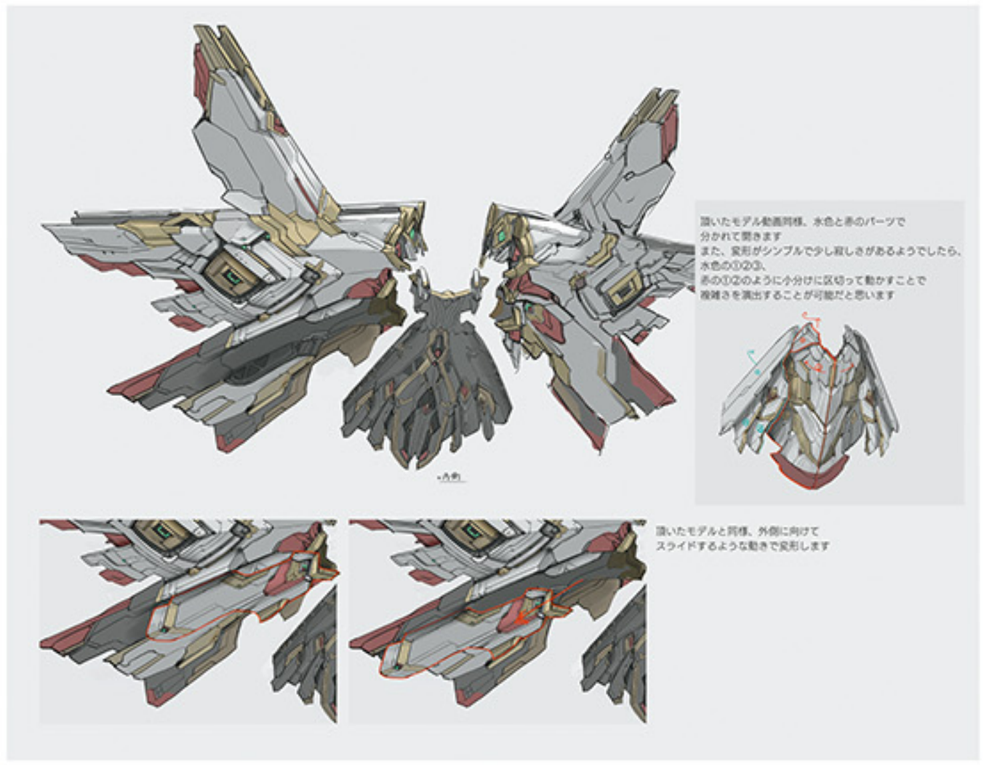
そのほかのフィールド＆コロニー

コロニーデルタ

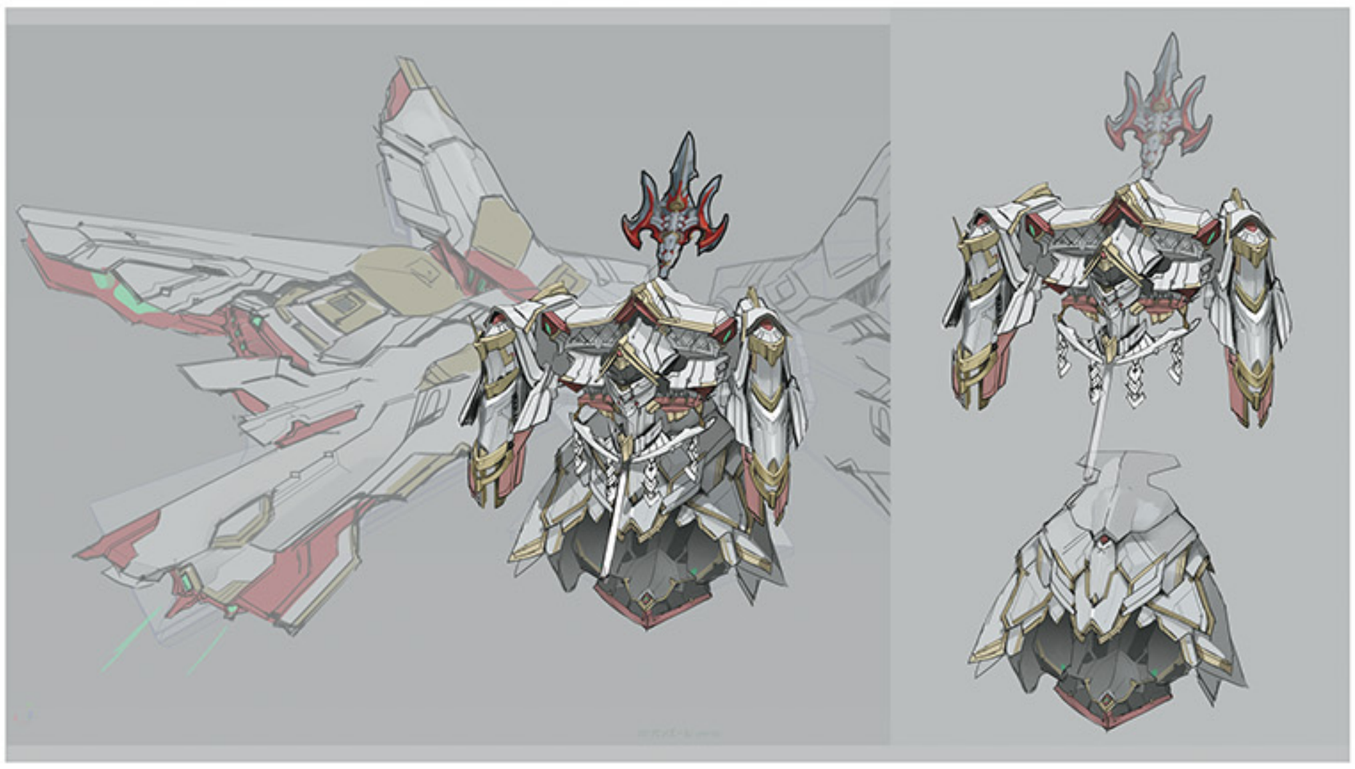
■正面①



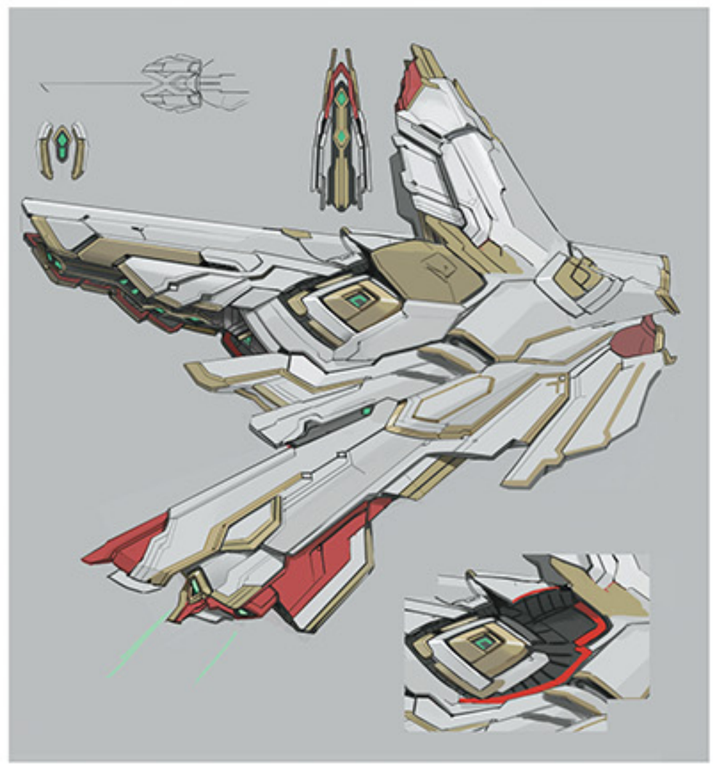
■正面②



■背面

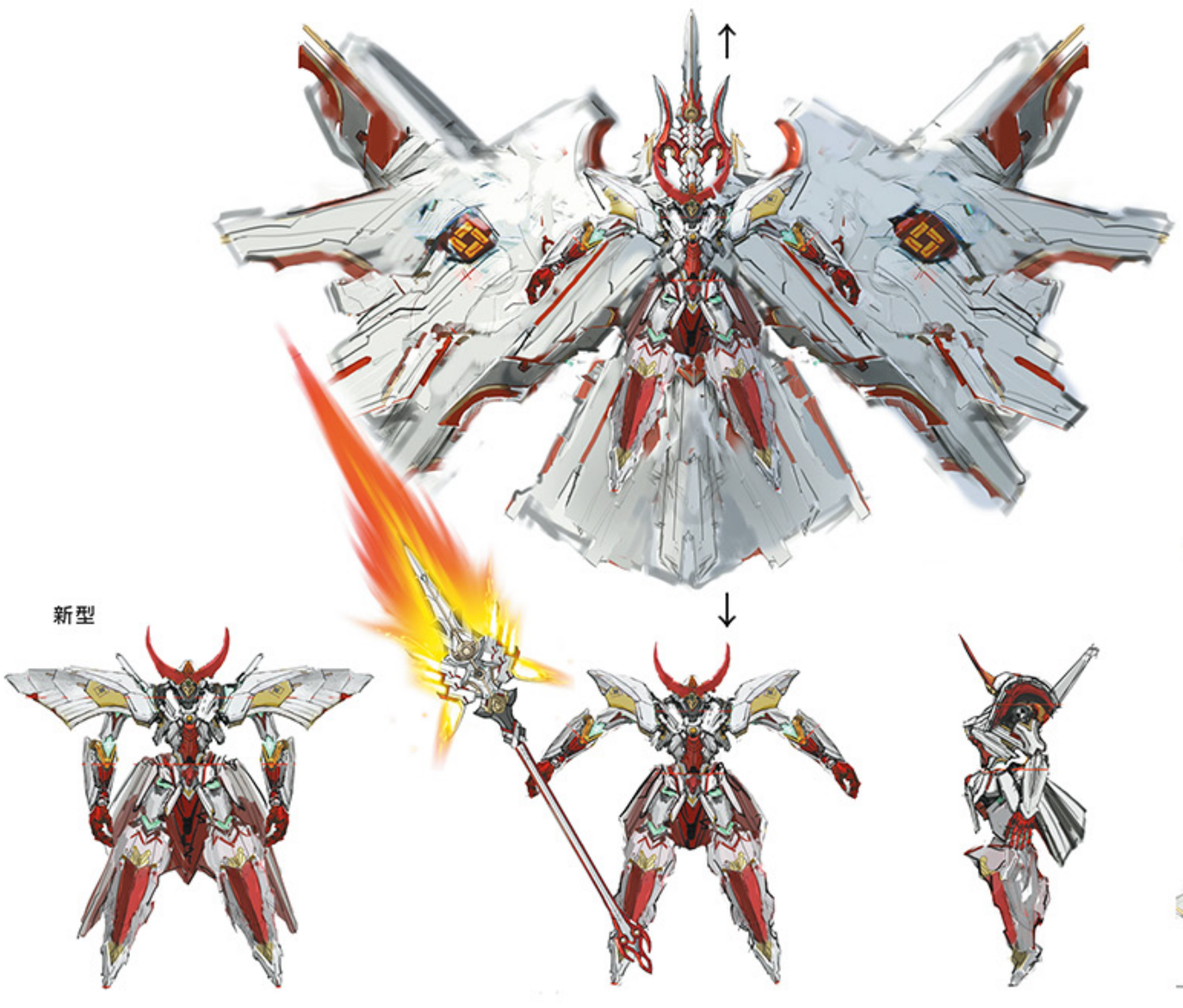


■翼背面



■デザイン案①

カムナビ機パージ、降下で、コロニーデルタ背中のカムナビ機武器が射出し掴む。炎の刃



■デザイン案②



コロニーと鉄巨神の初期デザイン

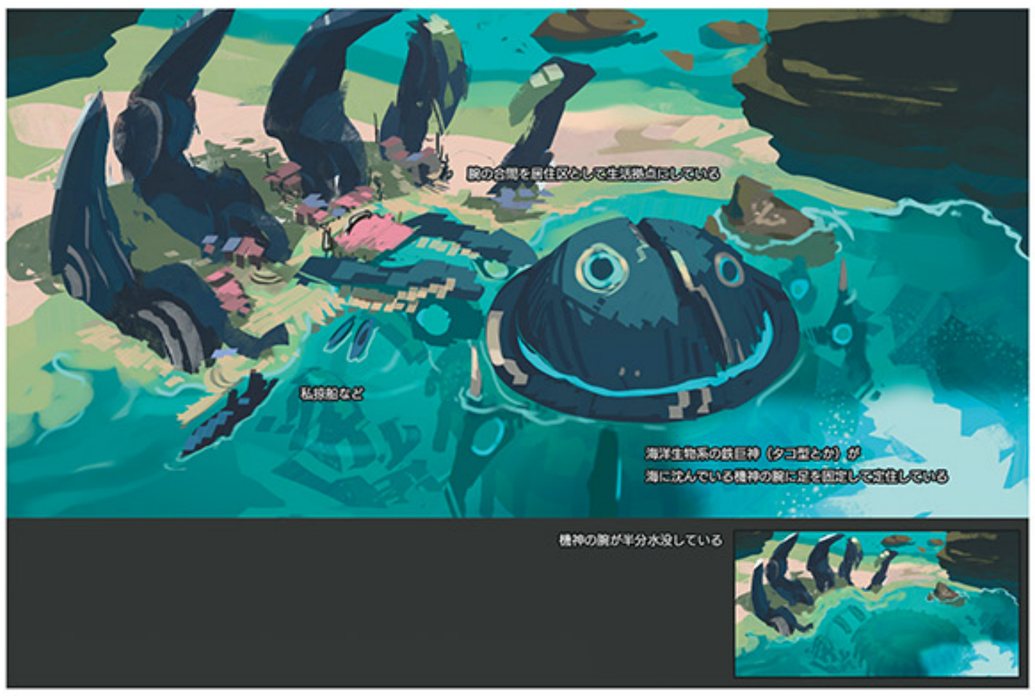
■コロニー案①



■コロニー案②



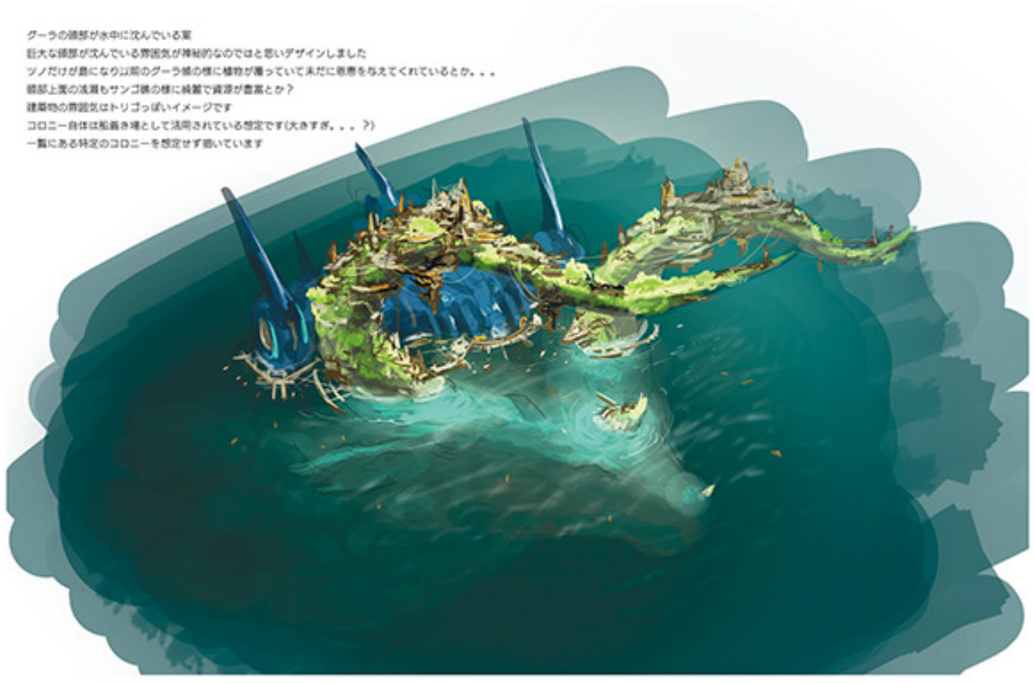
■コロニー案③



■コロニー案④



■コロニー案⑤



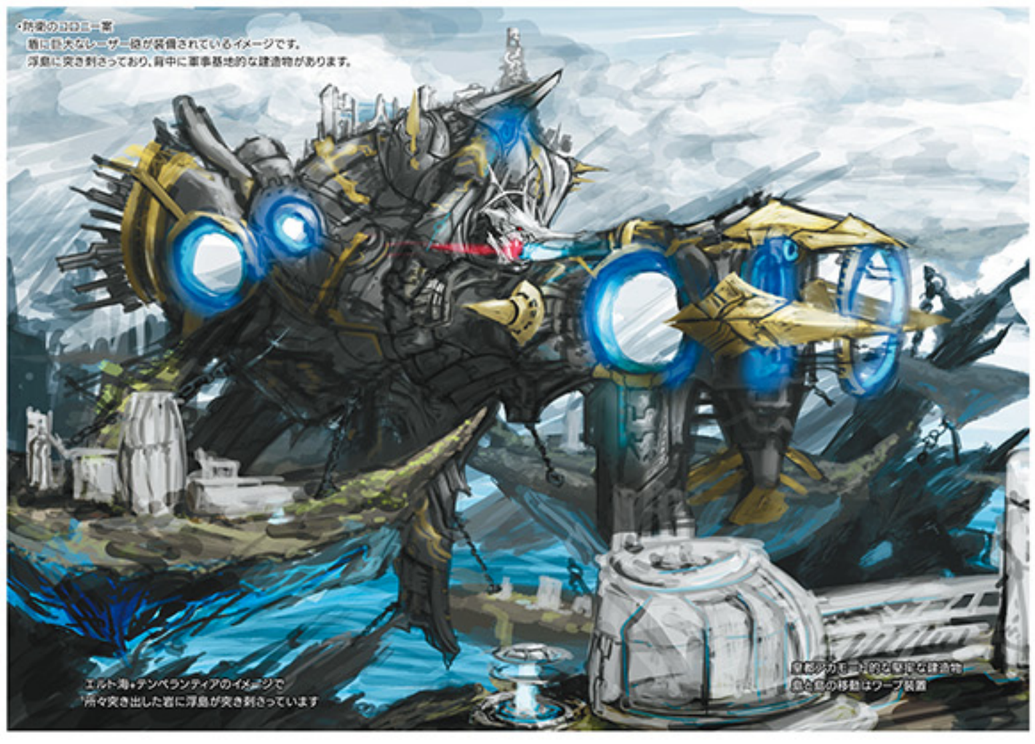
■コロニー案⑥



■コロニー案⑦



■コロニー案⑧



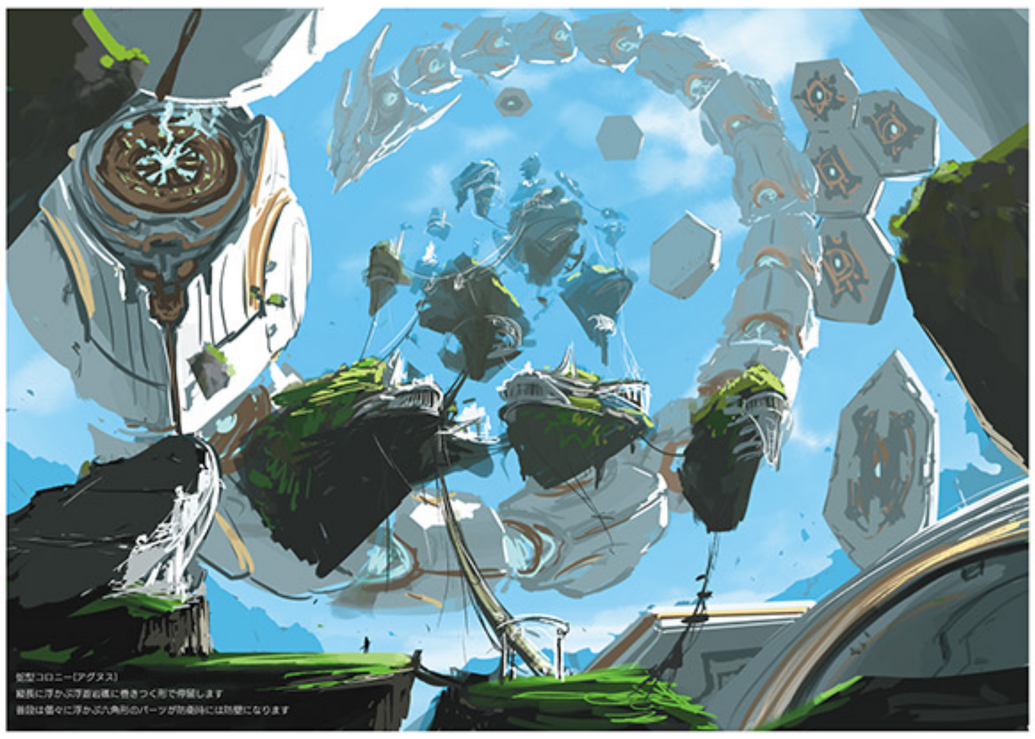
■コロニー案⑨



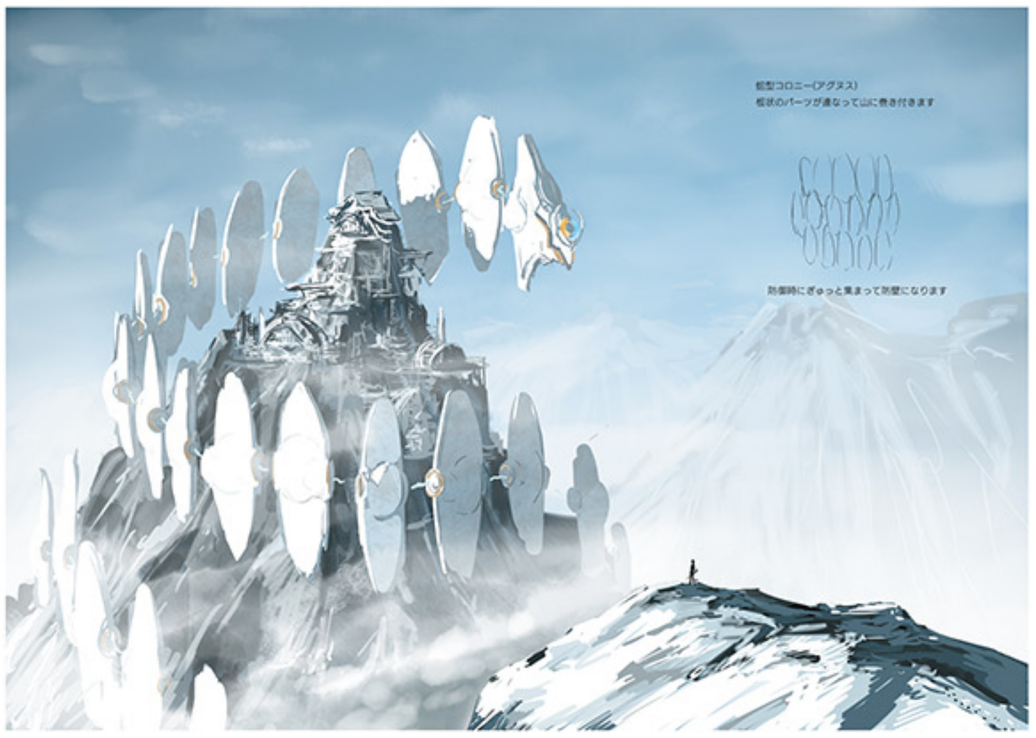
■コロニー案⑩



■コロニー案⑪



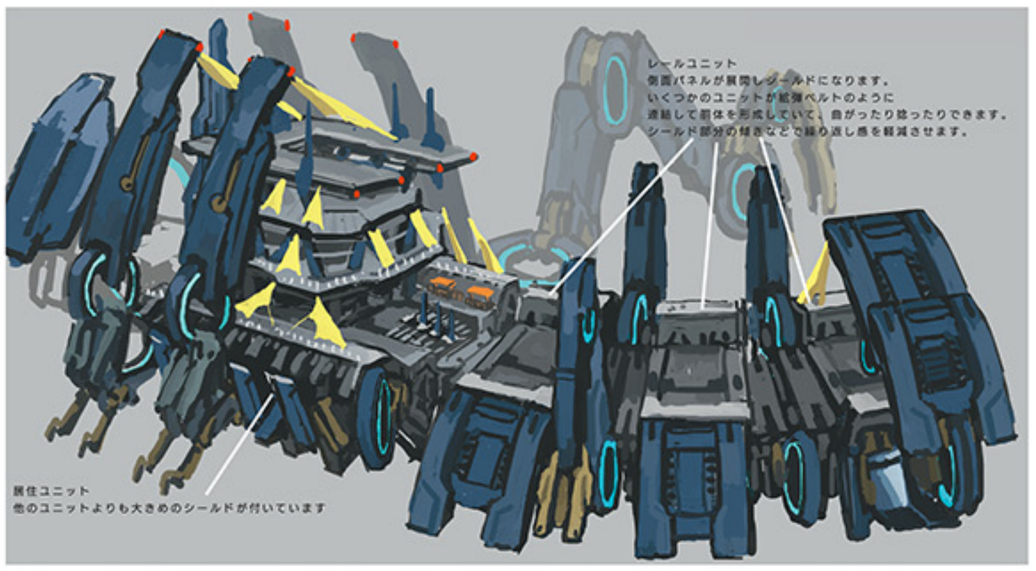
■コロニー案⑫



■コロニー案⑬



■コロニー案⑭



■コロニー案⑮



■コロニー案⑯



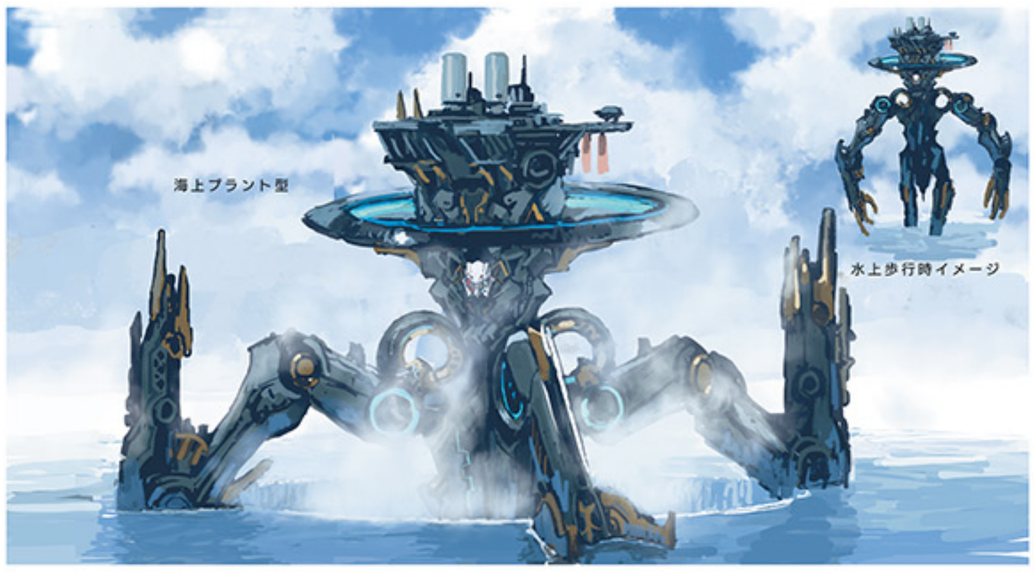
■コロニー案⑰



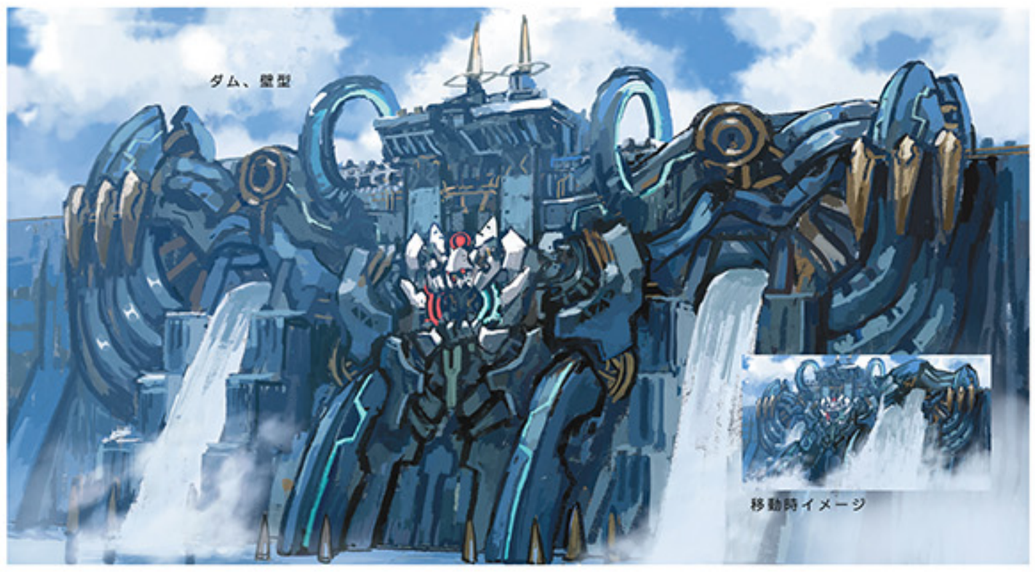
■コロニー案⑱



■鉄巨神案①



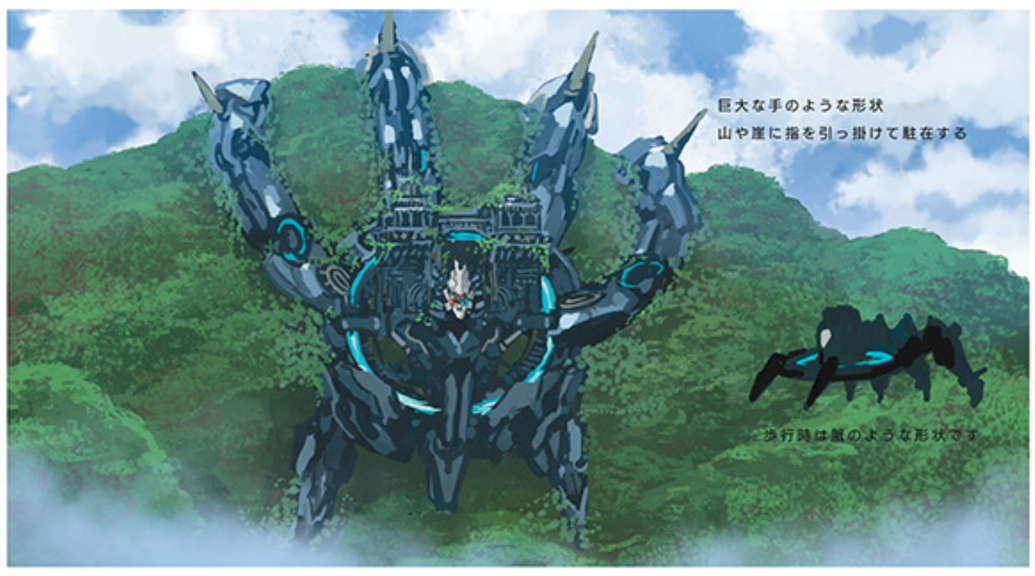
■鉄巨神案②



■鉄巨神案③



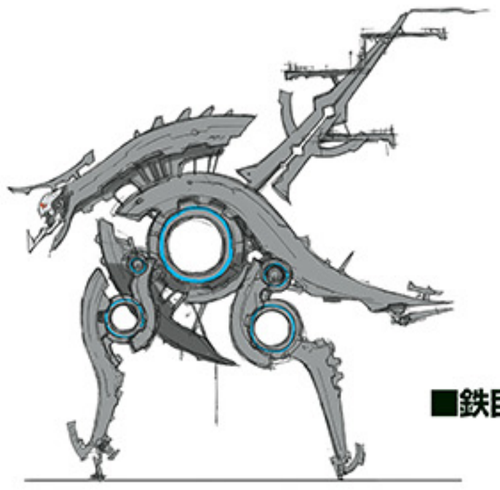
■鉄巨神案④



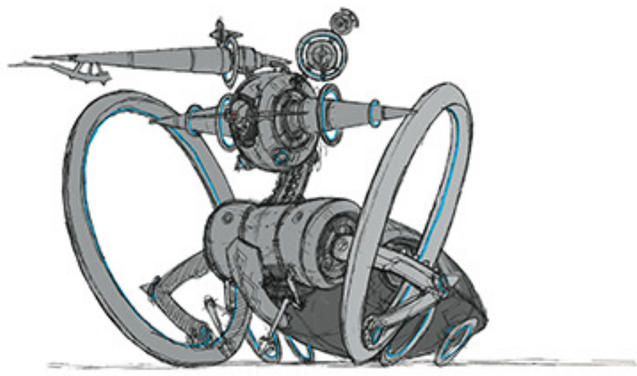
■鉄巨神案⑤



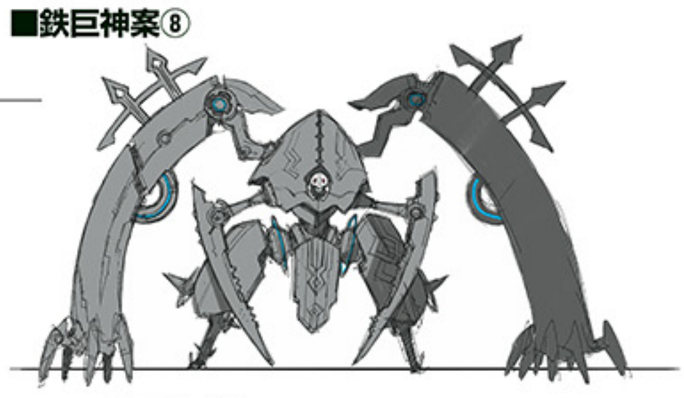
■鉄巨神案⑥



■鉄巨神案⑦



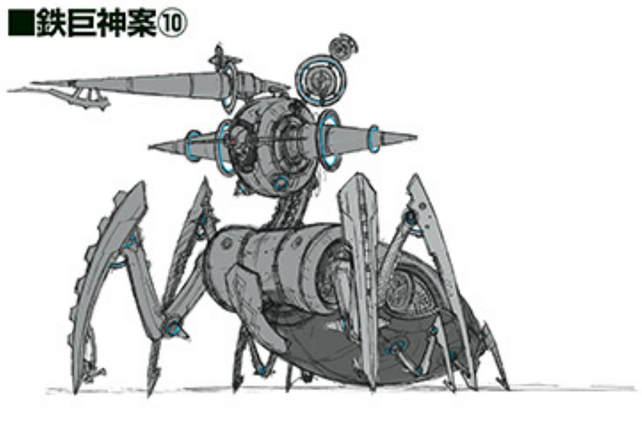
■鉄巨神案⑧



■鉄巨神案⑨



■鉄巨神案⑩

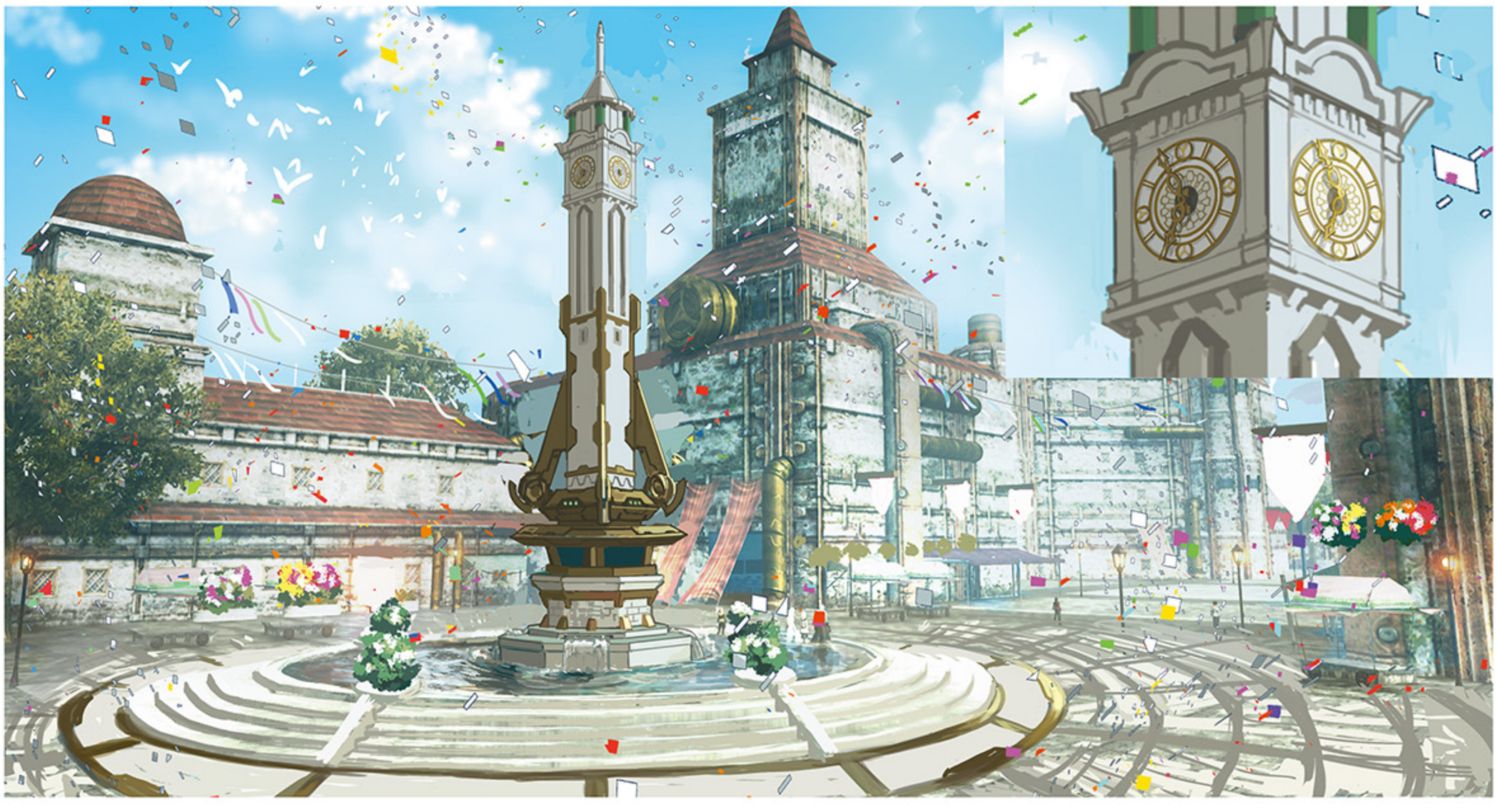


オープニングの城下町

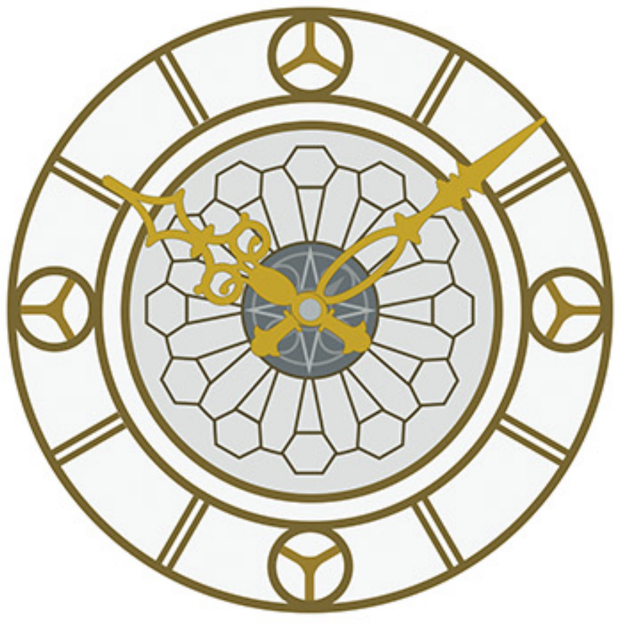
■広場①



■広場②



■時計台



■時計の針



クリエイターコメント

『ゼノブレイド』の世界がアカモートを中心に大都市が築かれ発展していった姿をイメージしています。部分的に機神界にあった意匠も融合し、マシーナと共に栄えた姿を表しています。［モノリスソフト］

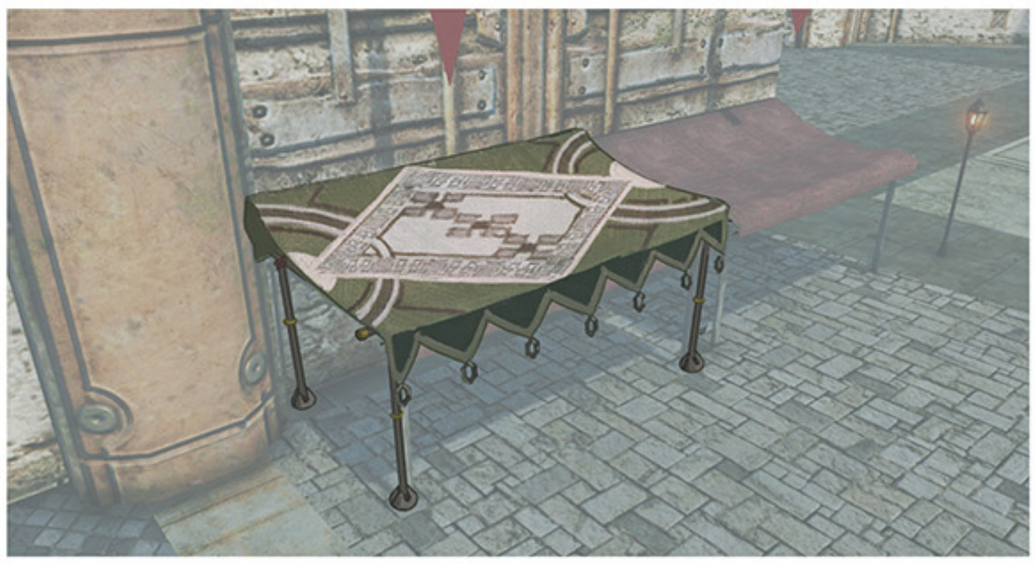
■路地



■テント①



■テント②



■テント③



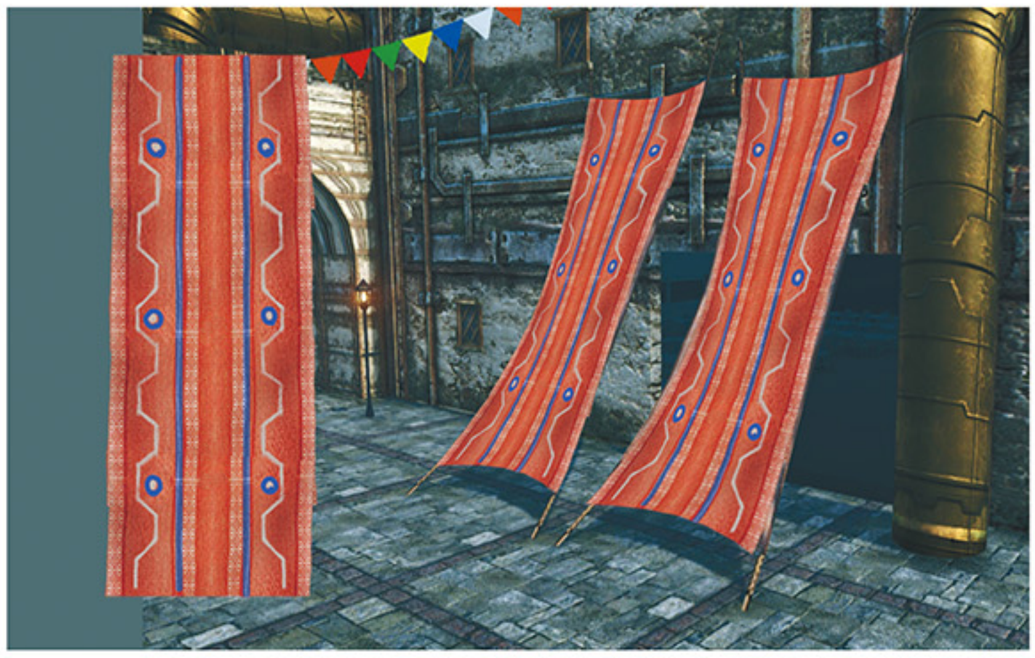
■テント④



■テント飾り



■長布



開発初期のイメージボード

■イメージボード①



■イメージボード②



■イメージボード③



■イメージボード④



■イメージボード⑤



■イメージボード⑥

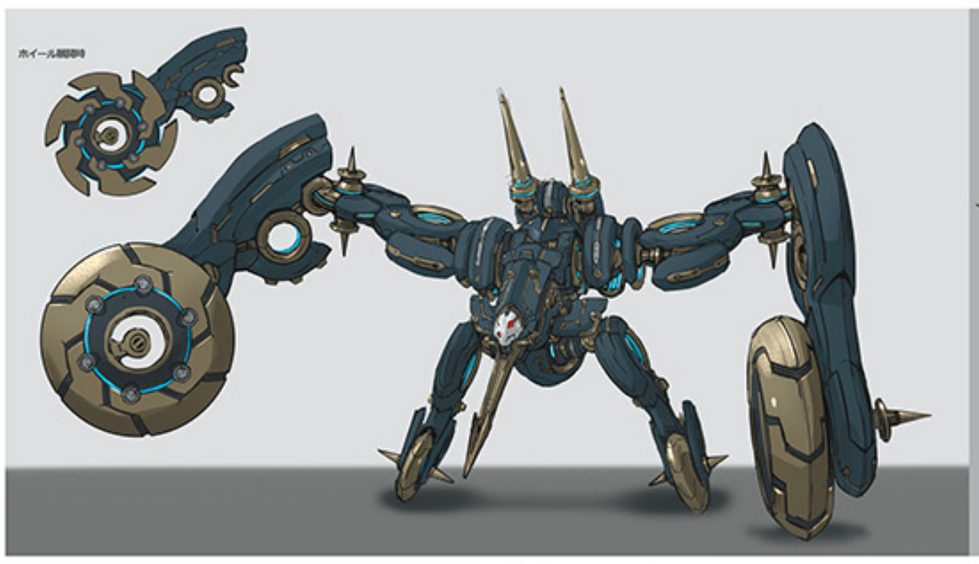


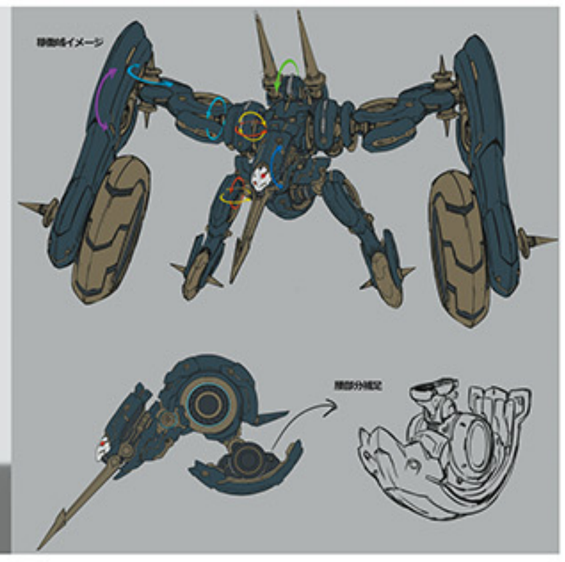
マシーン

ケヴェスやアグヌス、シティーが使用するレウニスや運搬用機械などの設定画を掲載。
各部の細かな設定を示す指示書きの数々も、可能な限り設定画のまま収録した。

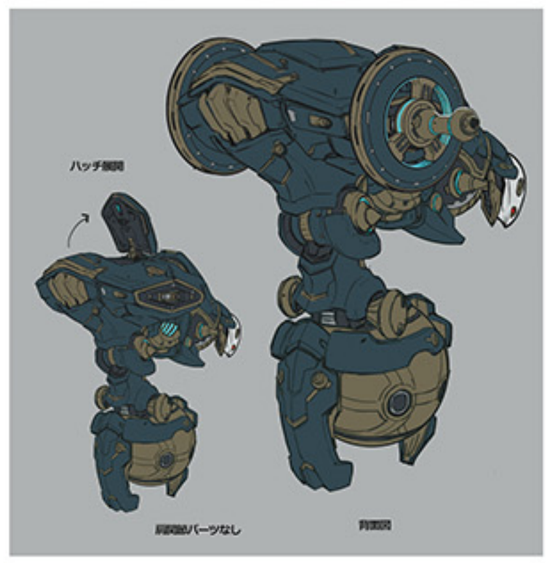
ケヴェス

■エクイテス

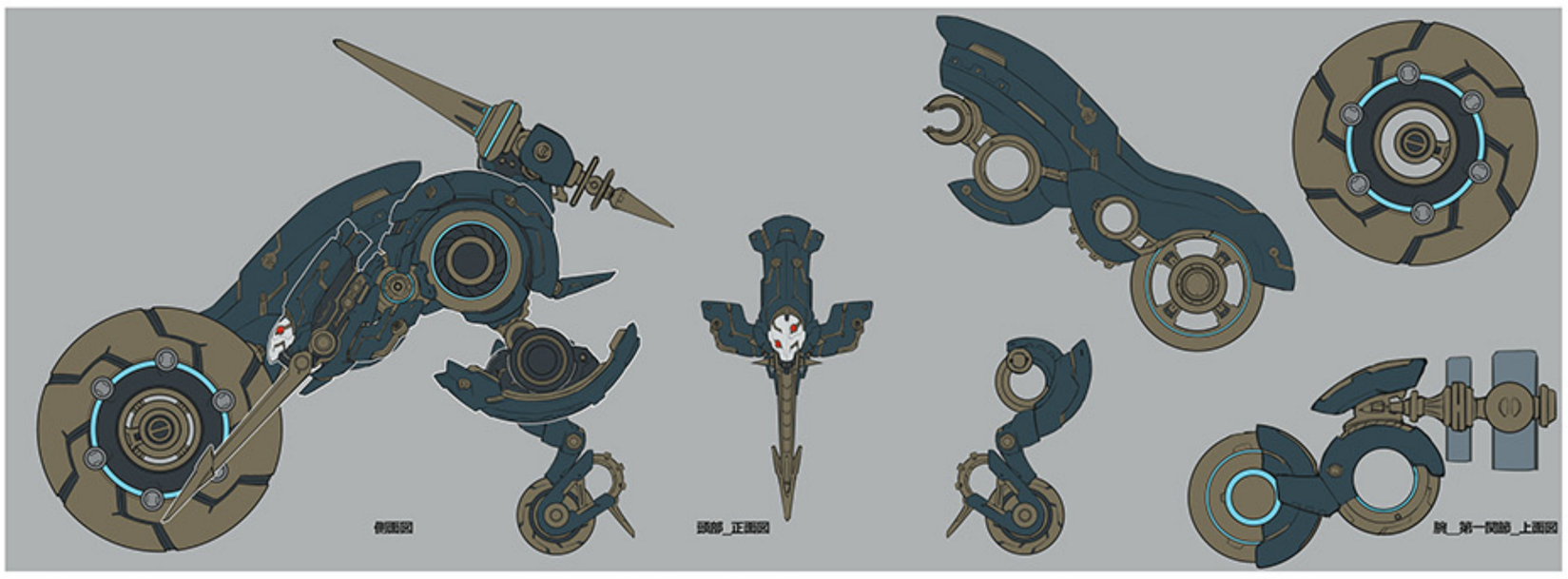




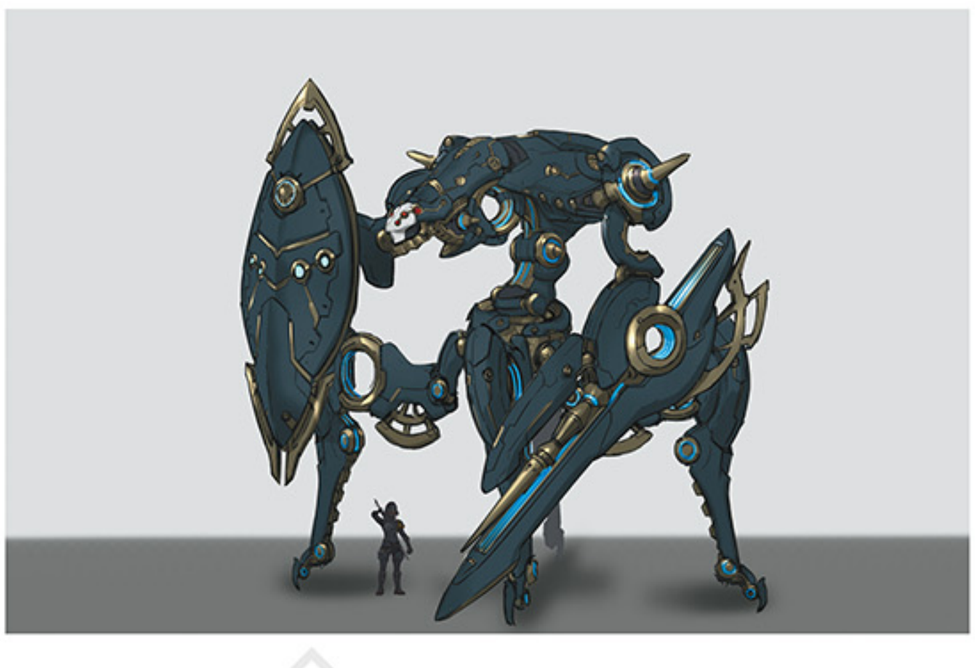
■背面・肩関節



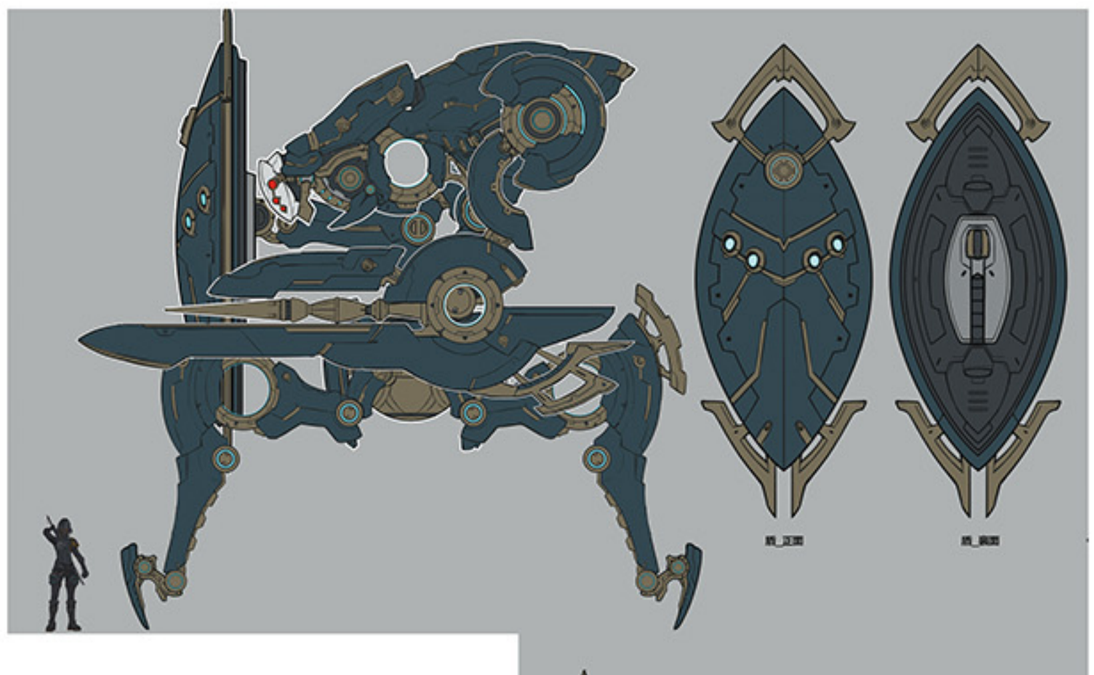
■詳細①

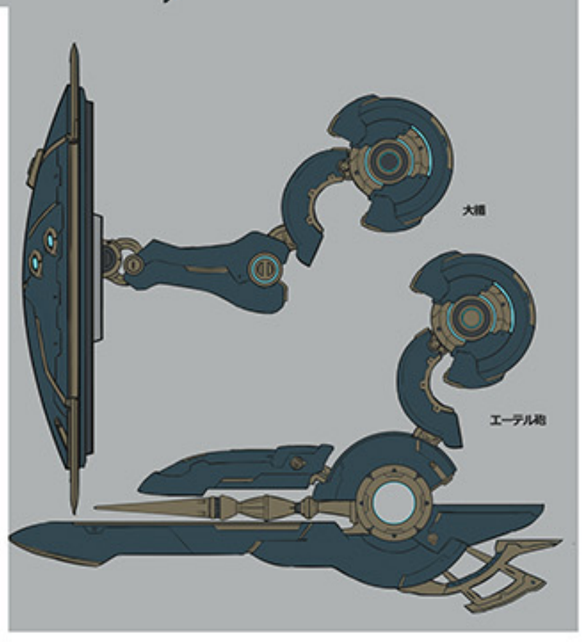


■サジタリス



■詳細②

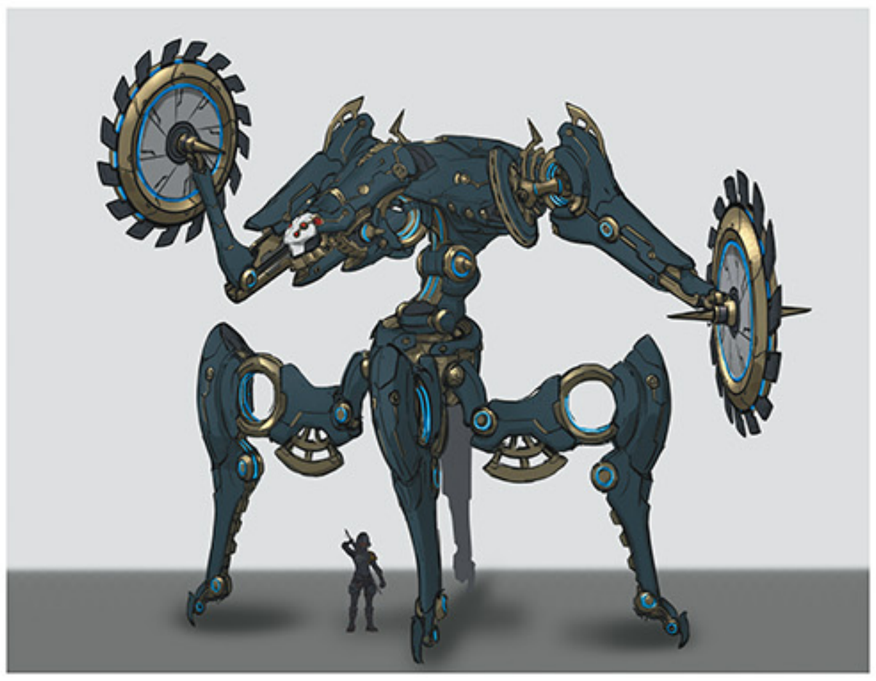




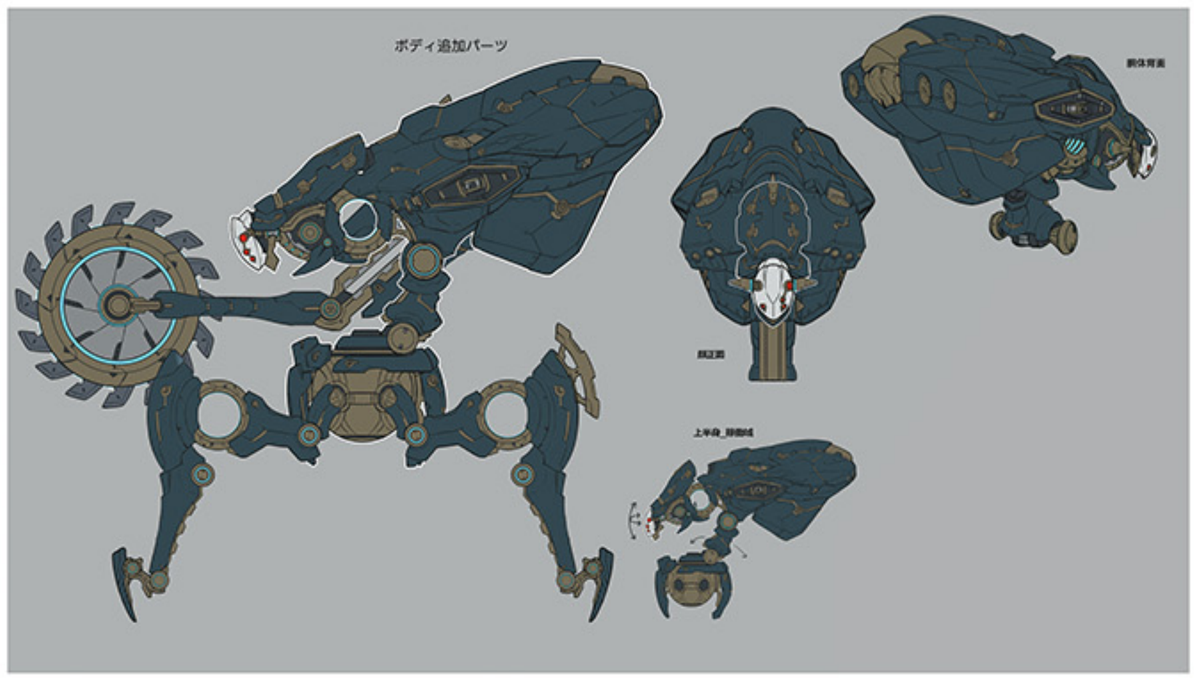
クリエイターコメント

ケヴェスのレウニスはリング状の関節になっており、また、『ゼノブレイド』の機神兵のモチーフにもなっていた、時計のムーブメントをレリーフとして取り入れています。［モノリスソフト］

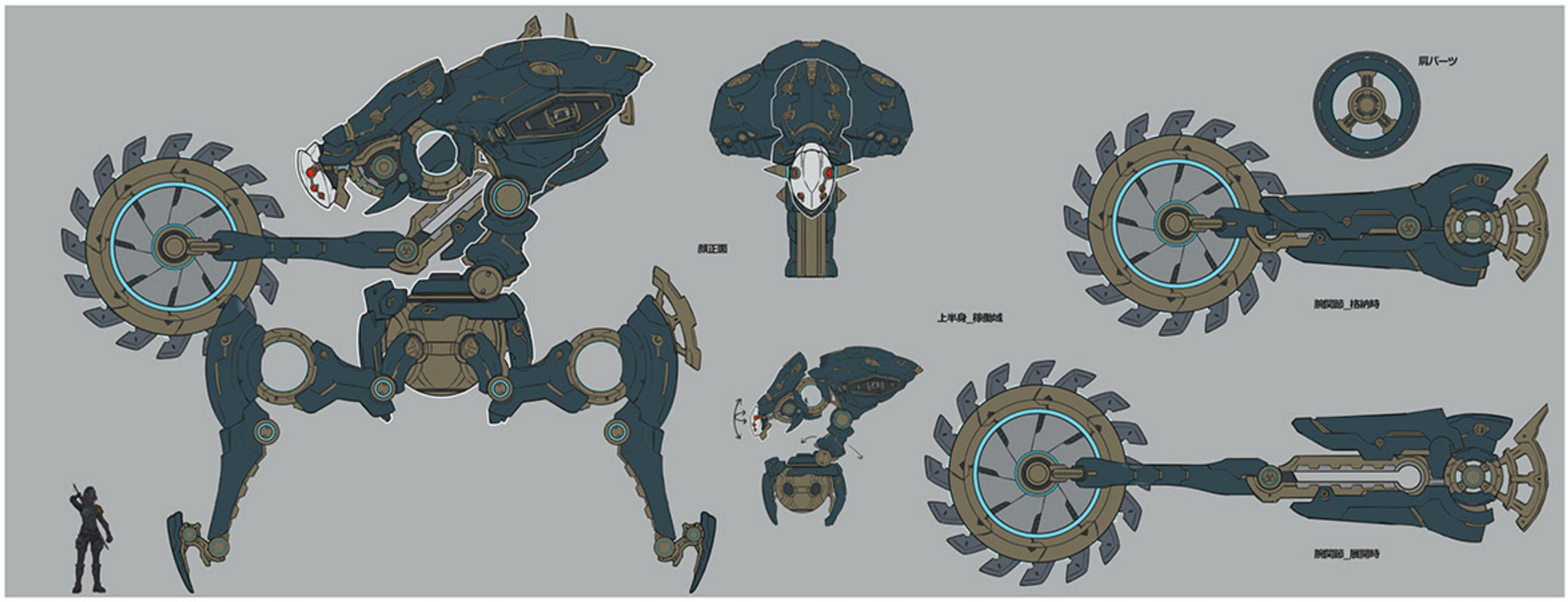
■ウェリテス



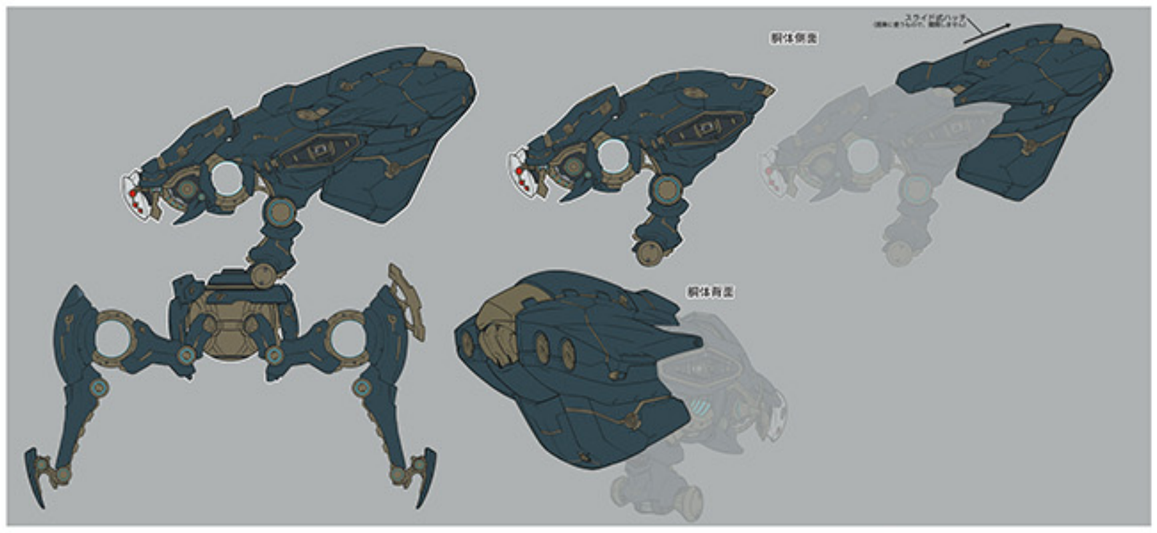
■詳細③



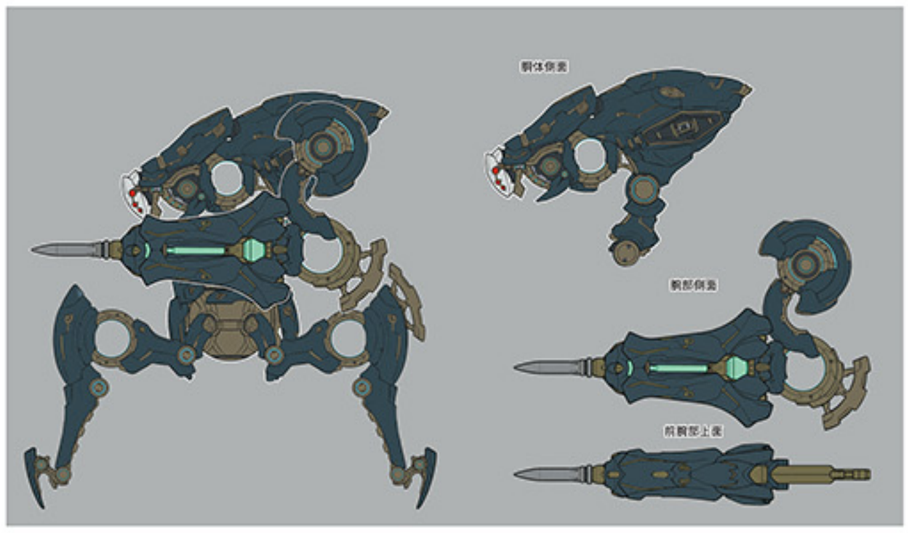
■詳細④



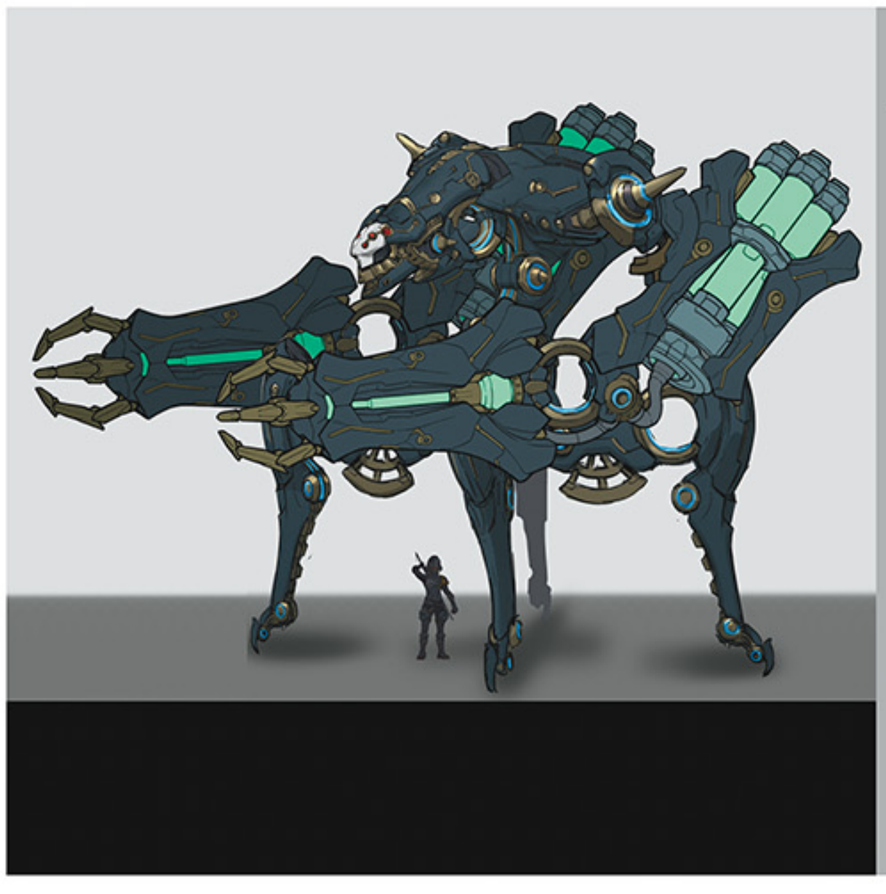
■胴体追加

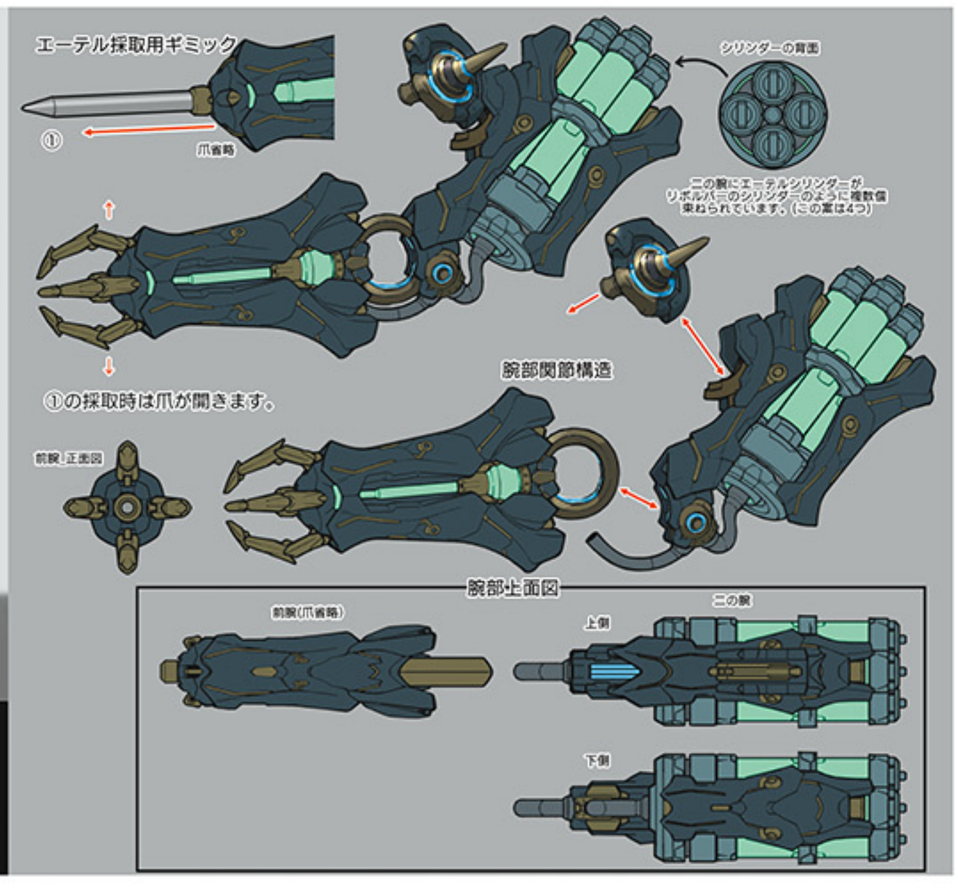


■アウジリアス①



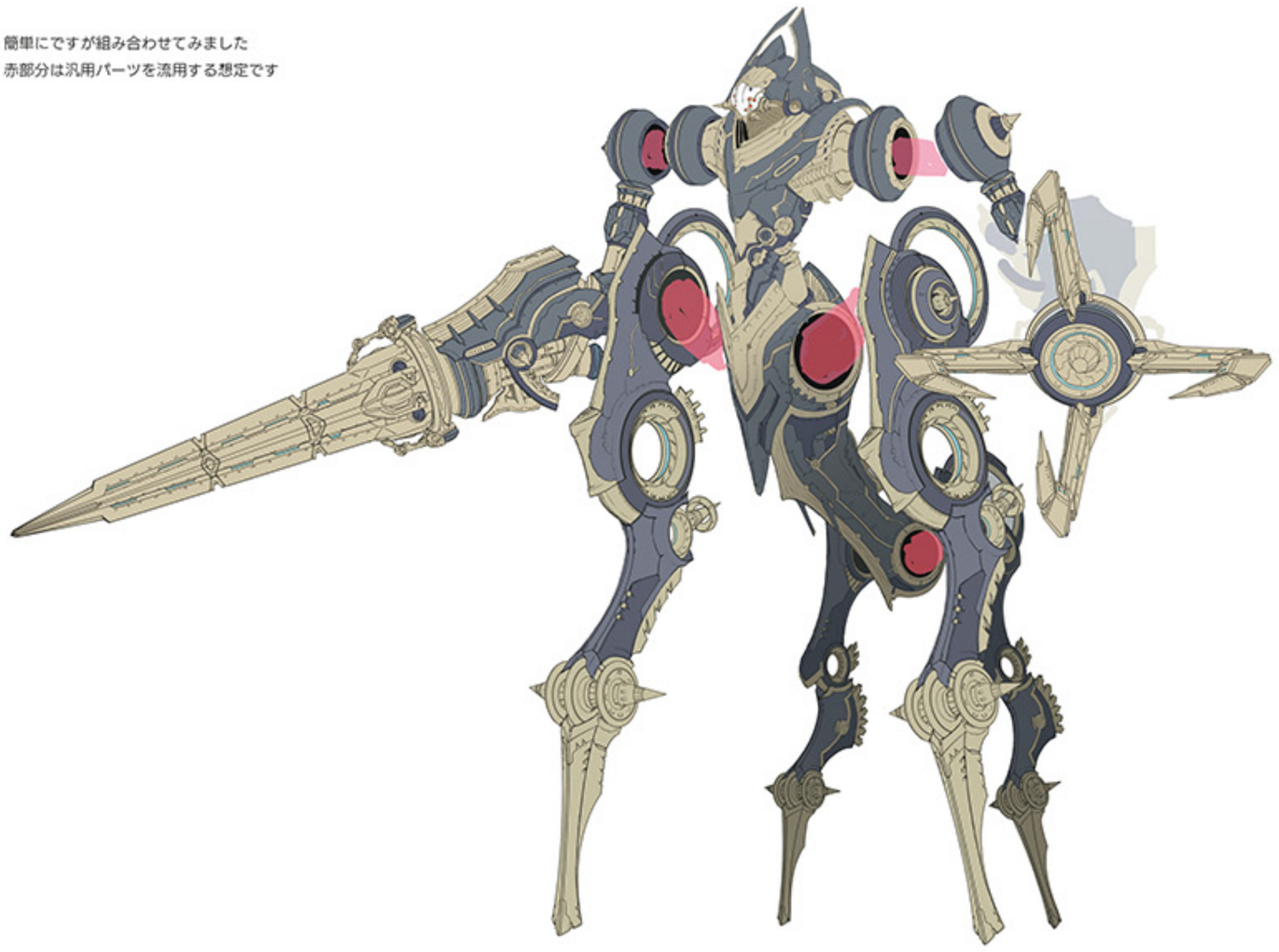
■アウジリアス②



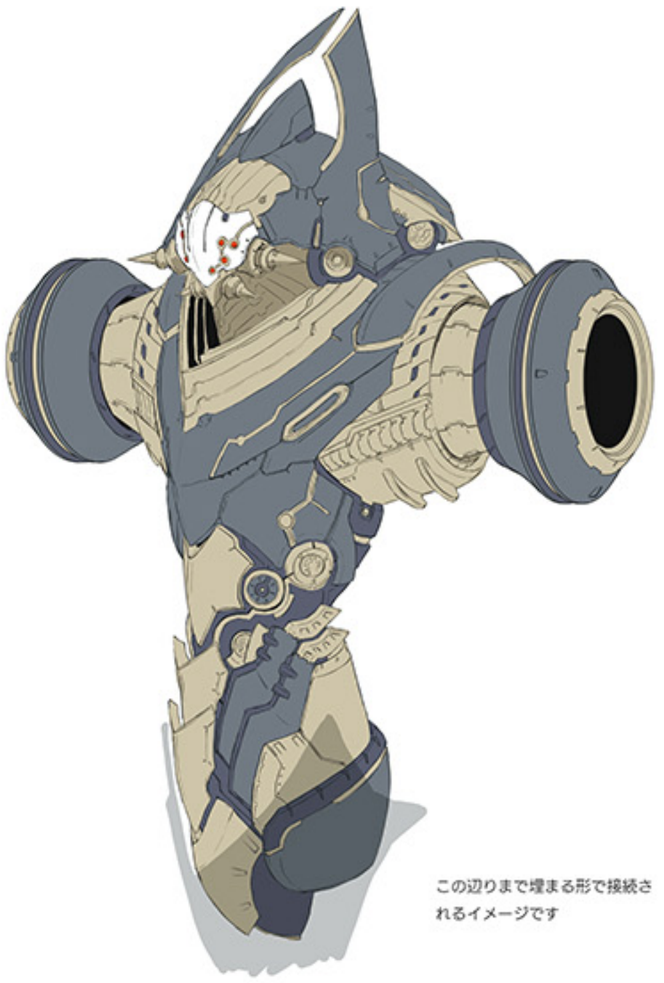


■ケントリス

簡単にですが組み合わせてみました
赤部分は汎用パーツを流用する想定です



■上半身

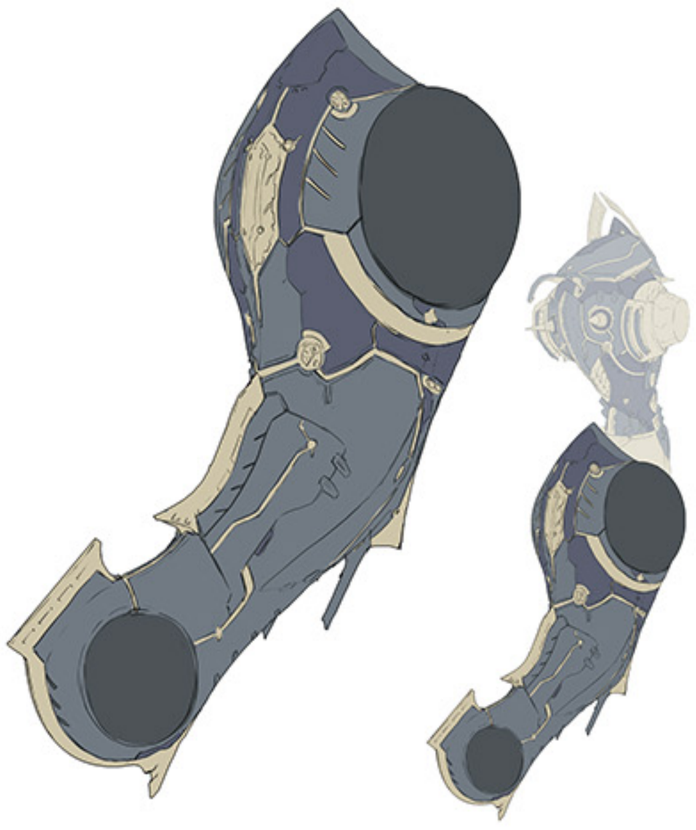


この辺りまで埋まる形で接続されるイメージです

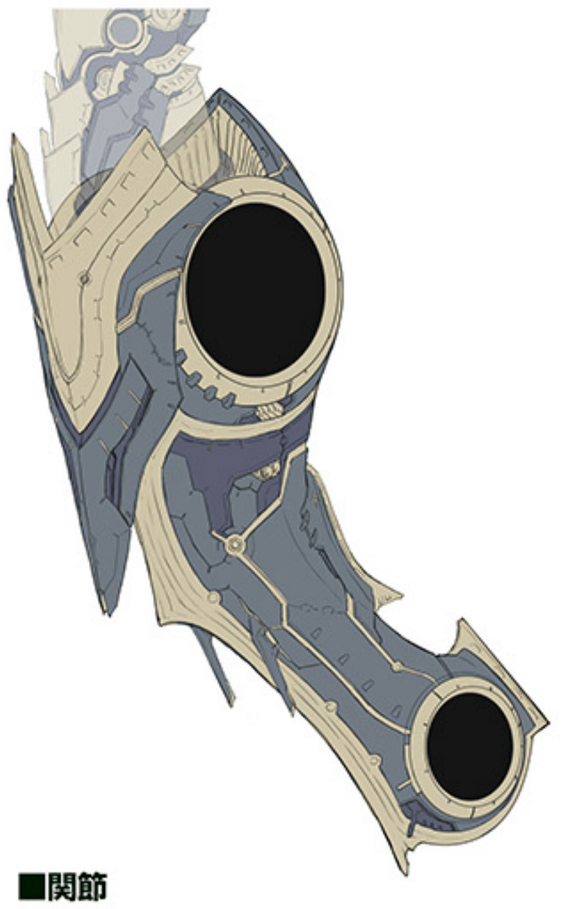
■背面(上半身)



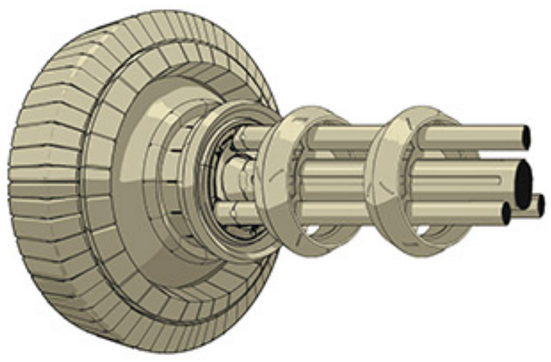
■背面(胴体)



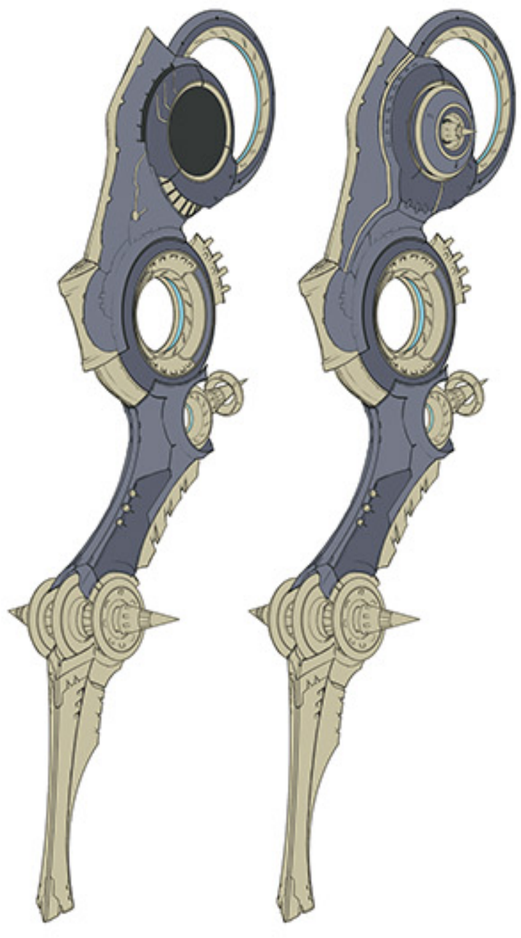
■下半身



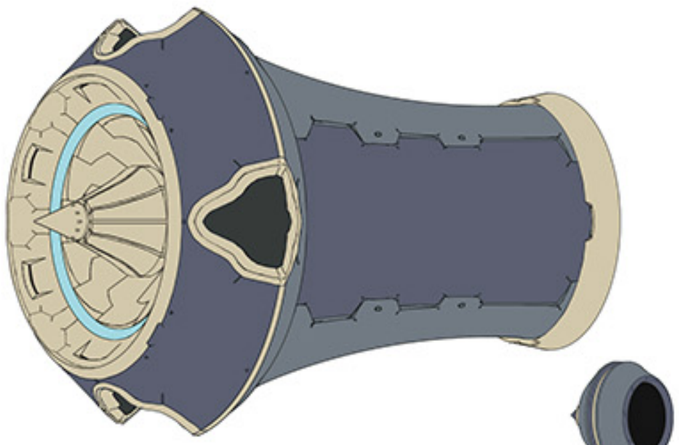
■関節



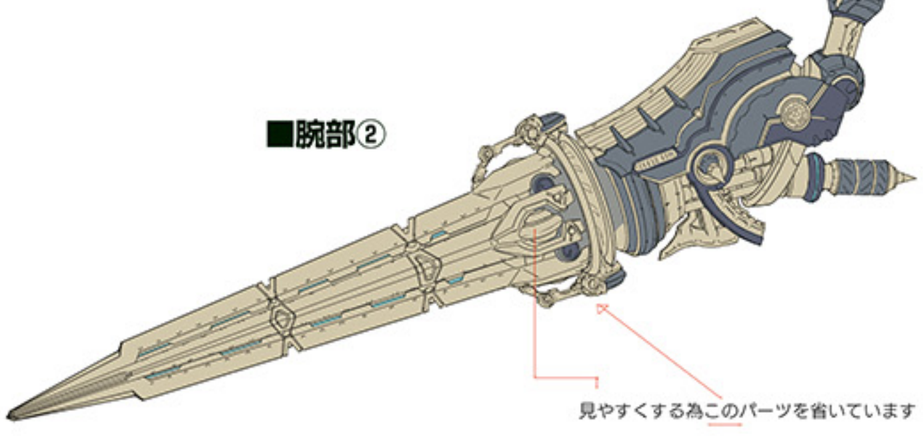
■脚部



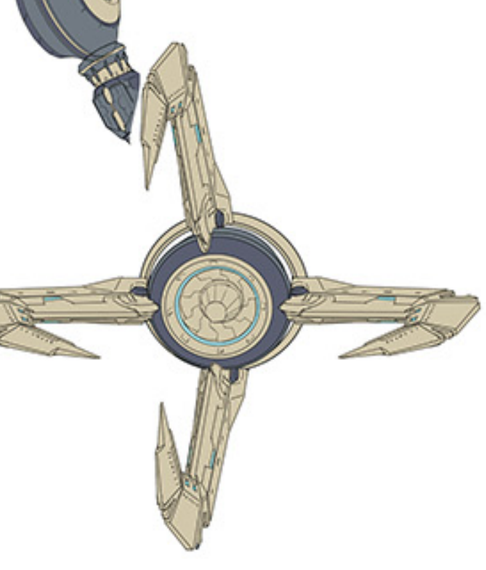
■腕部①



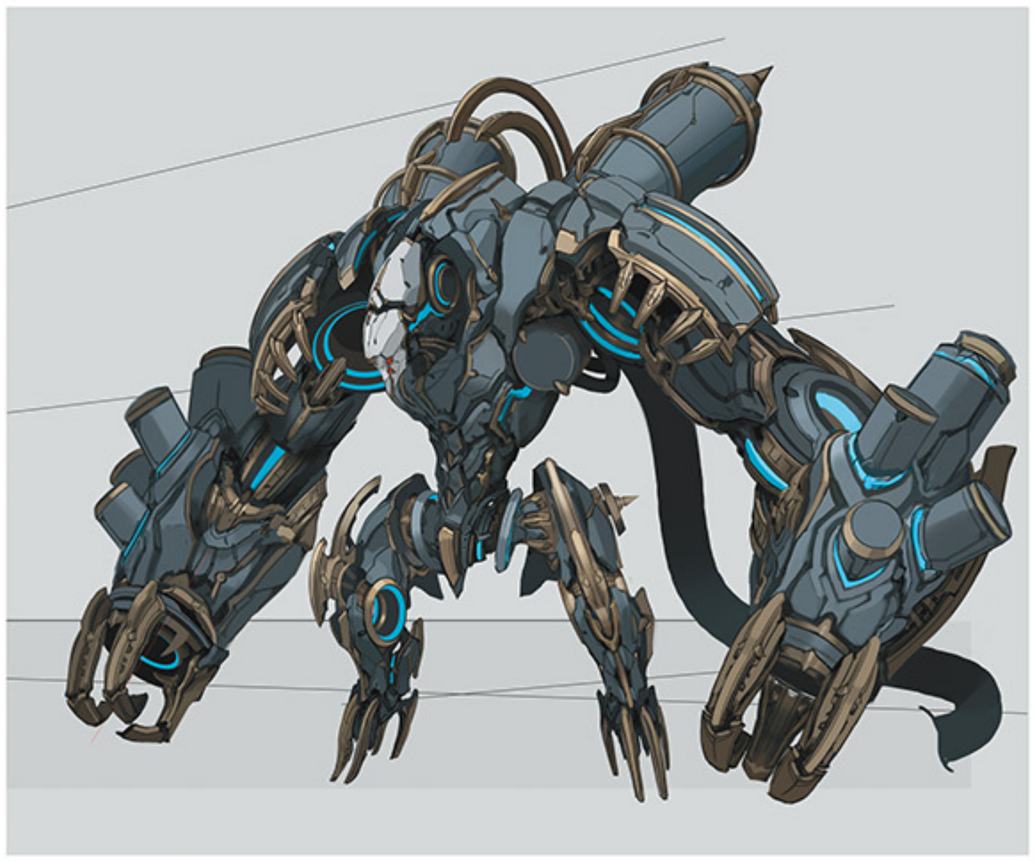
■腕部②



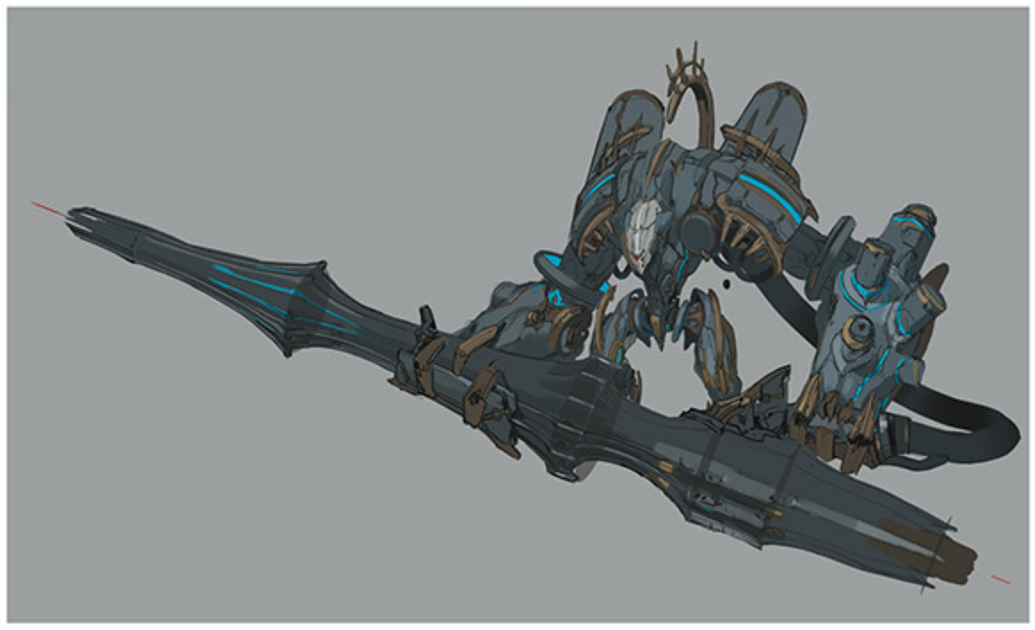
見やすくする為このパーツを省いています



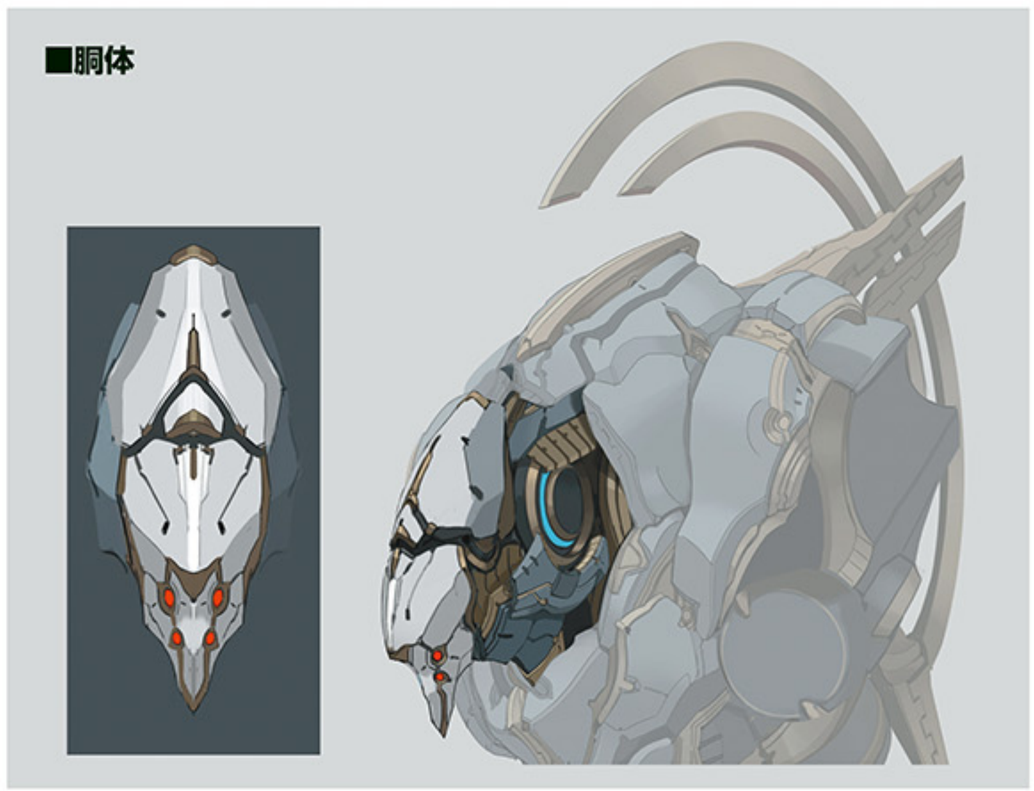
■ガトラテス



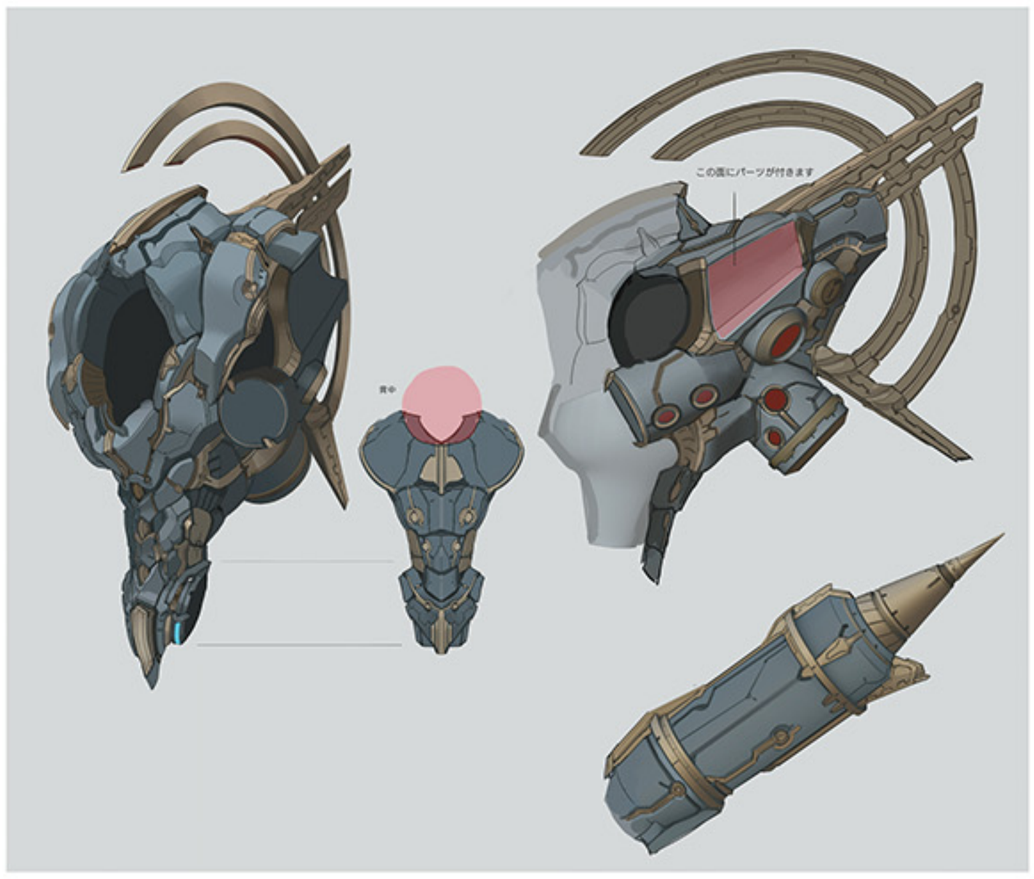
■武器装備イメージ



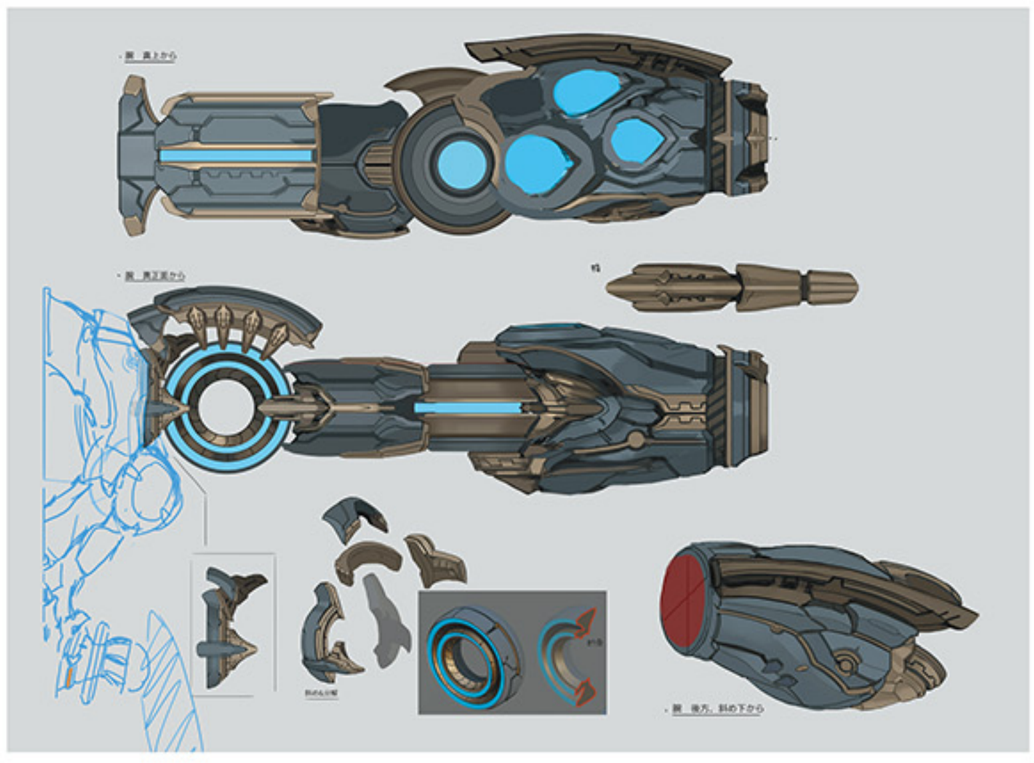
■胴体



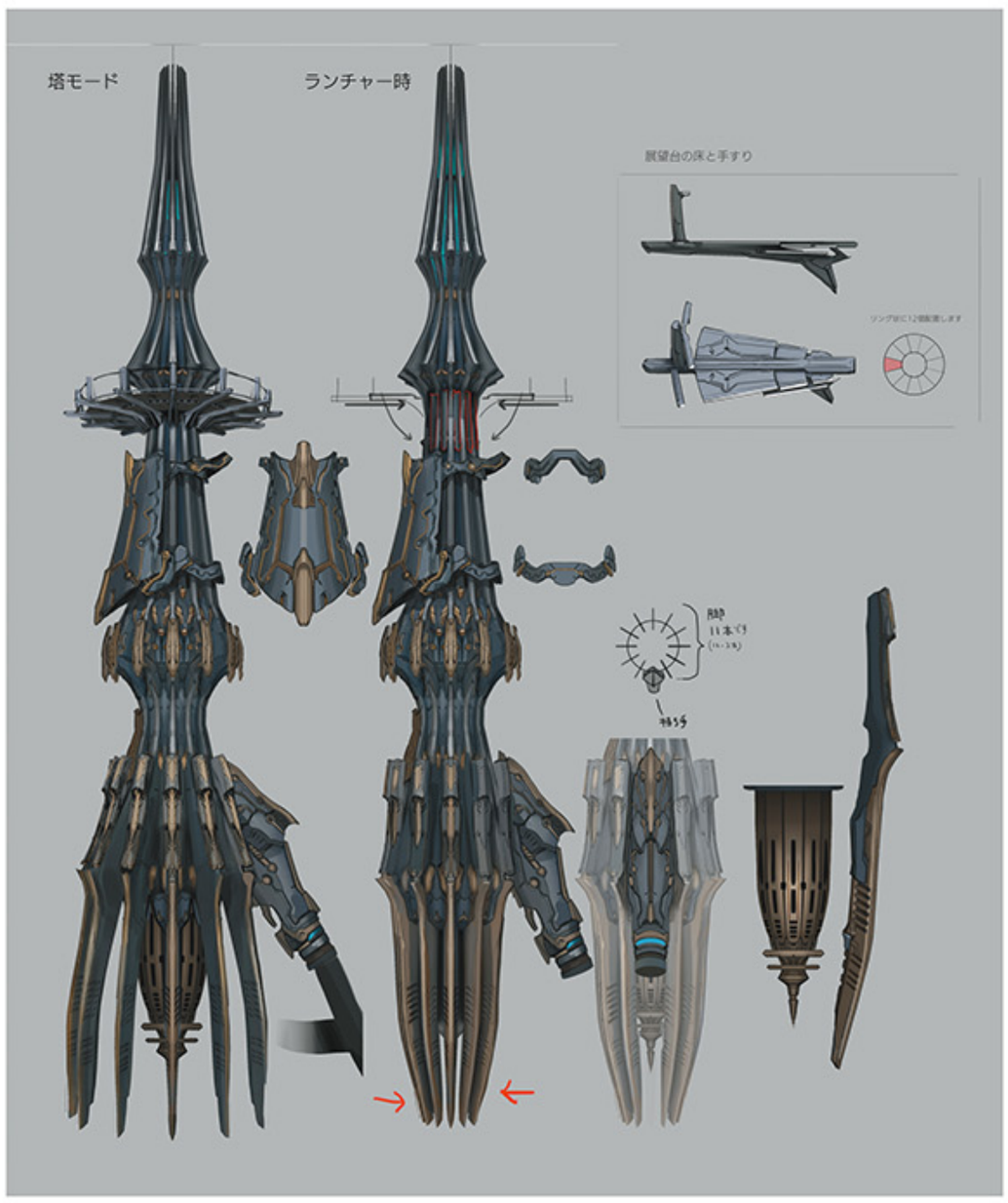
■頭部



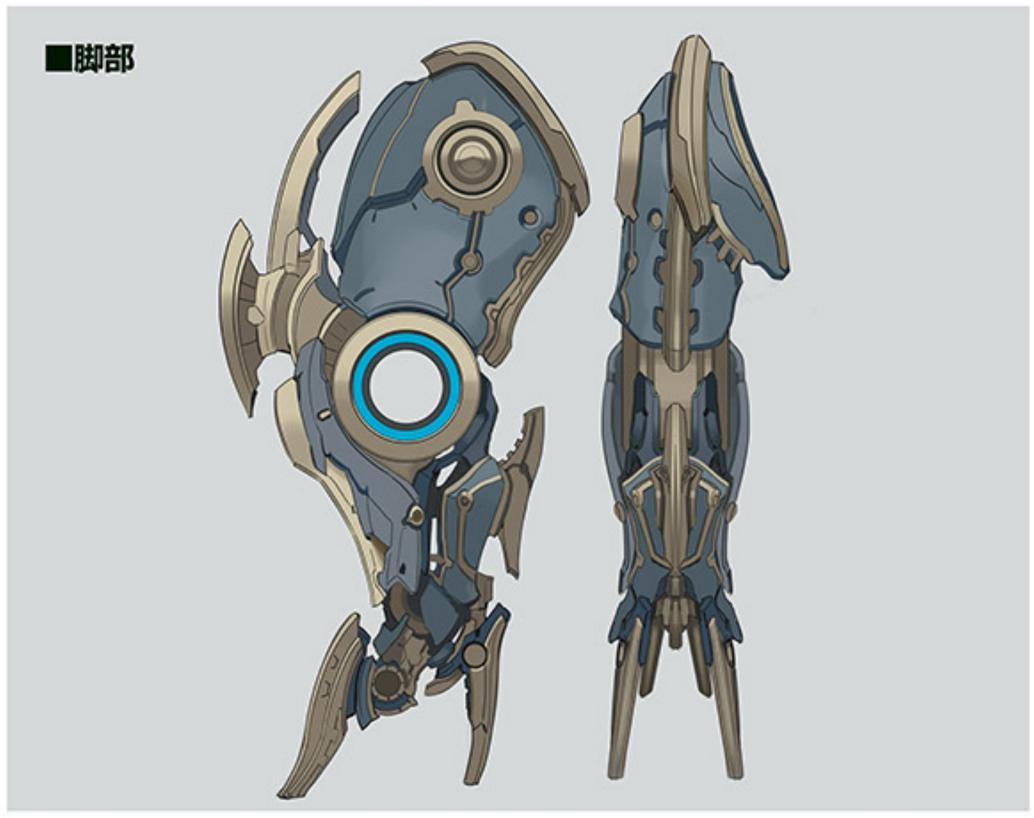
■腕部



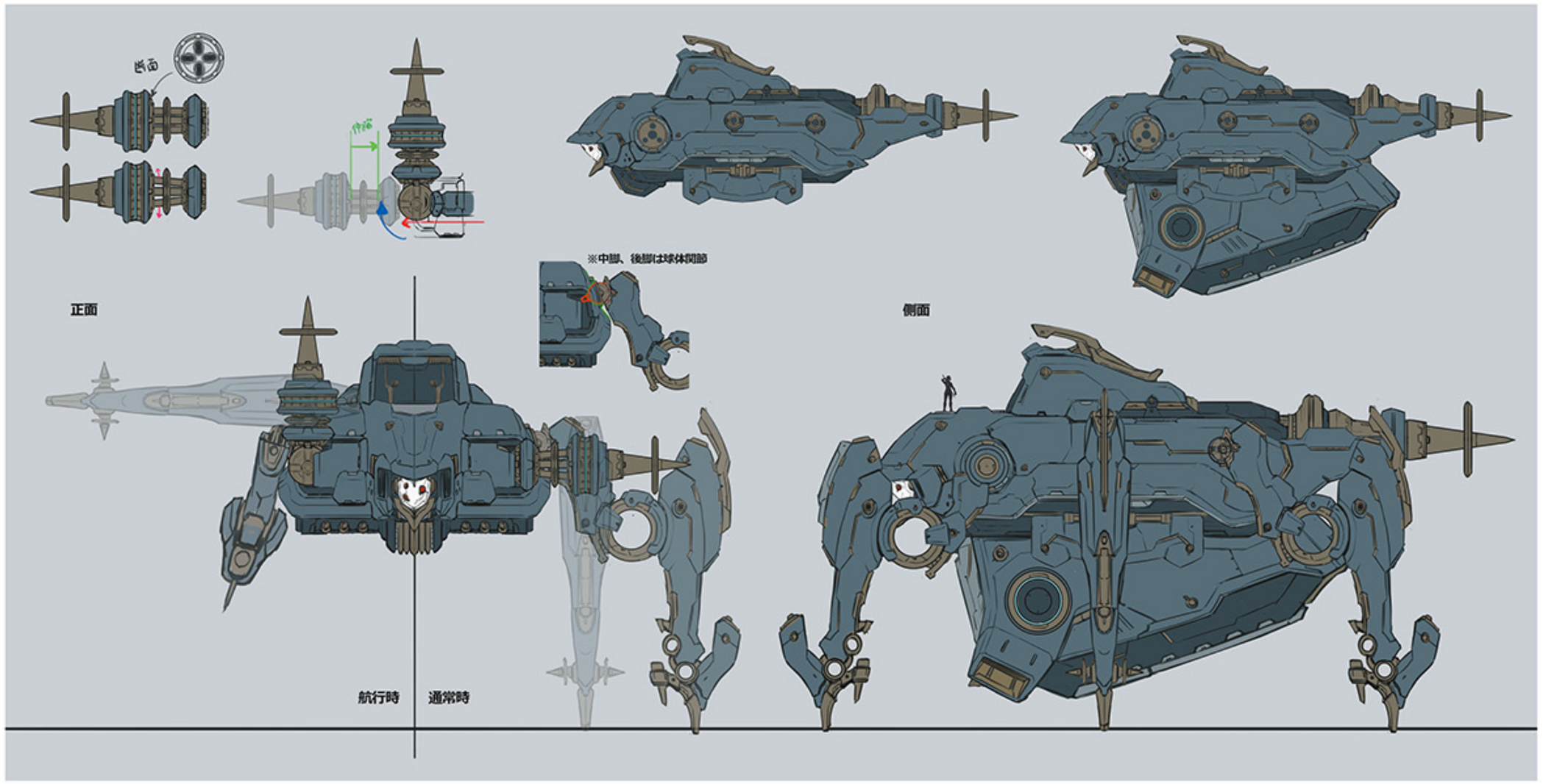
■武器



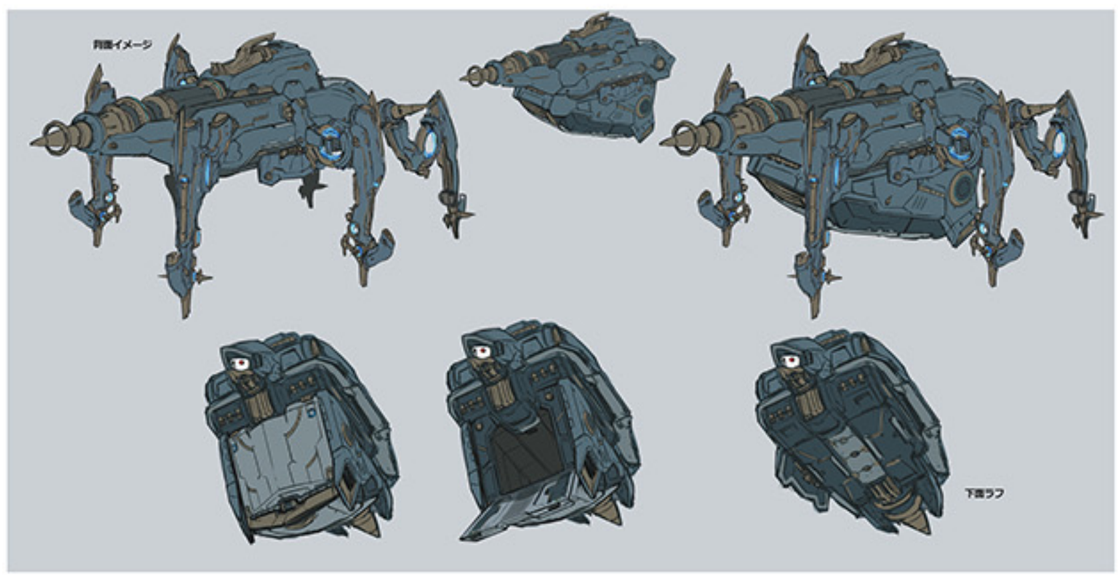
■脚部



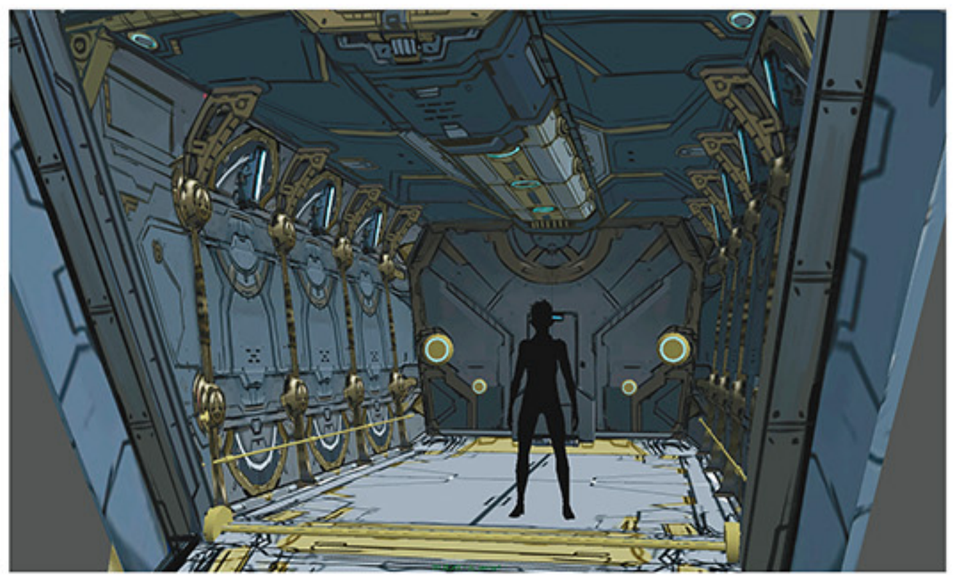
■兵士輸送レウニス



■背面

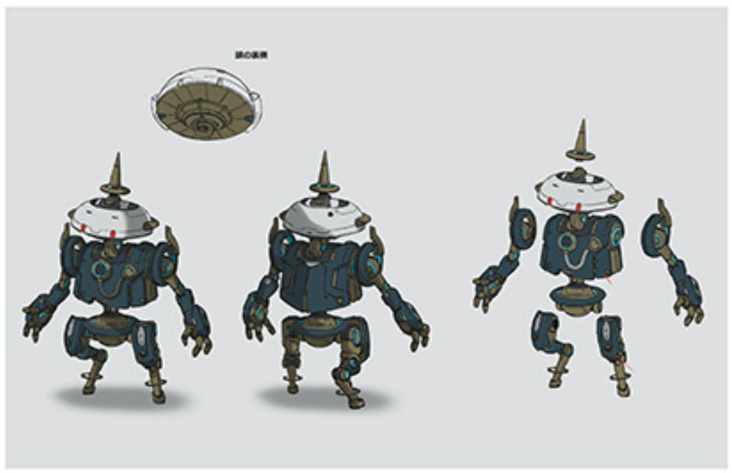


■カーゴ内



コロニー30独自のレウニス

■メカトモ



■ドルーク

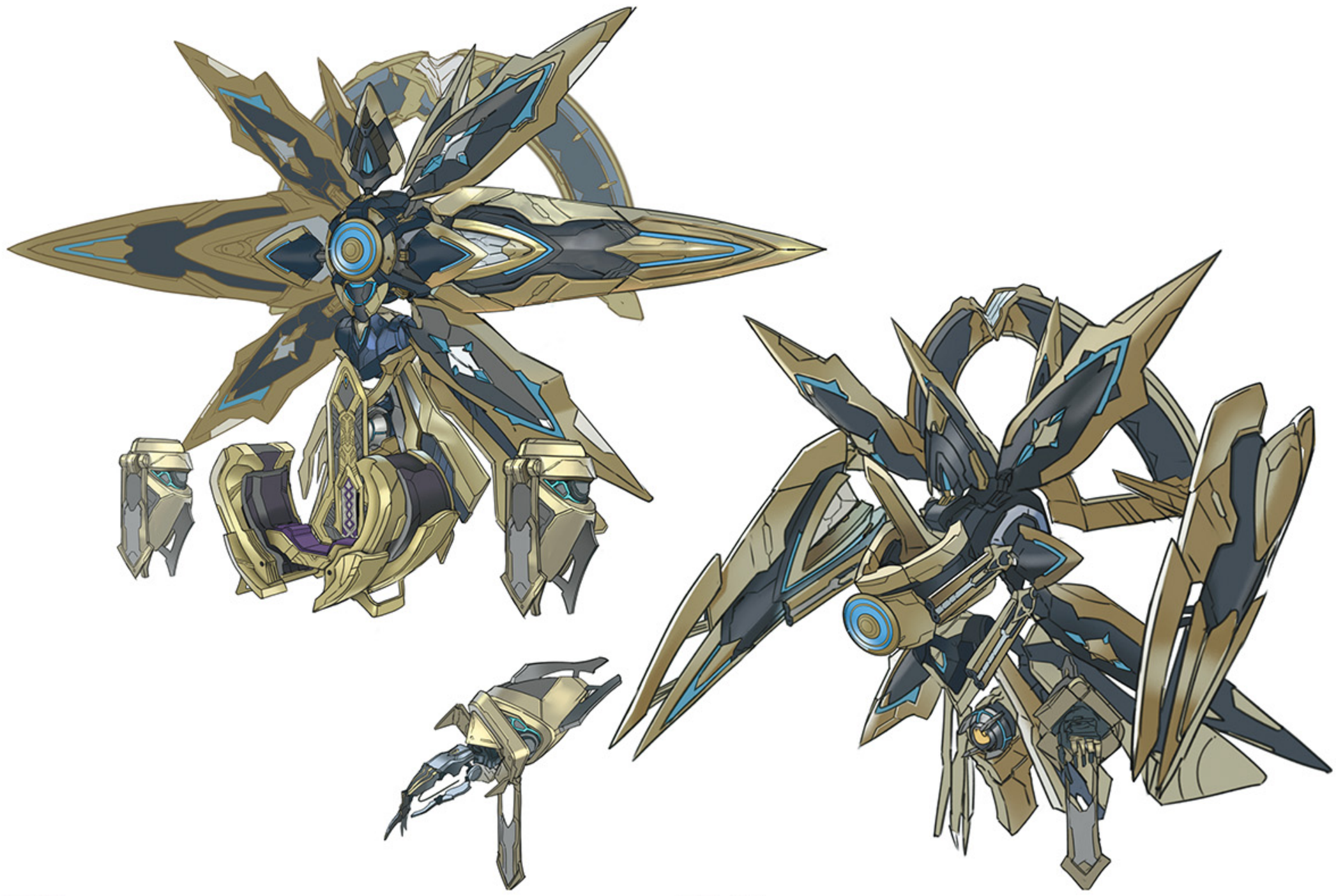


■デザイン案



ケヴェスの女王

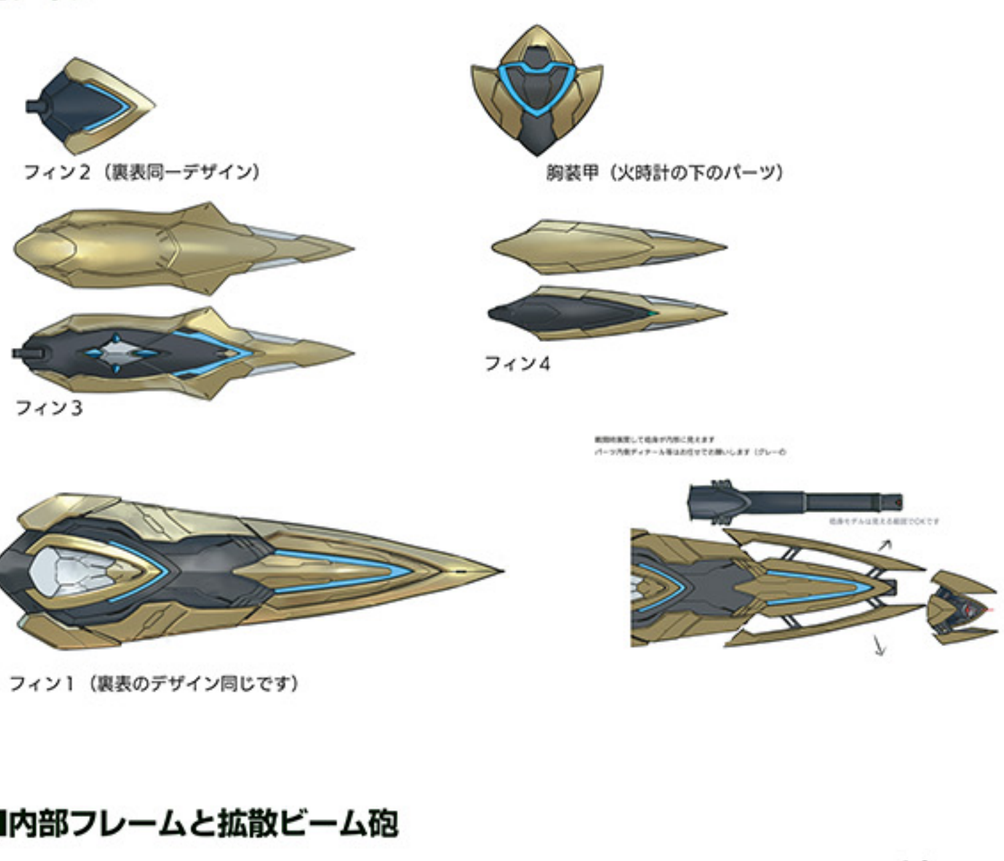
■全体図



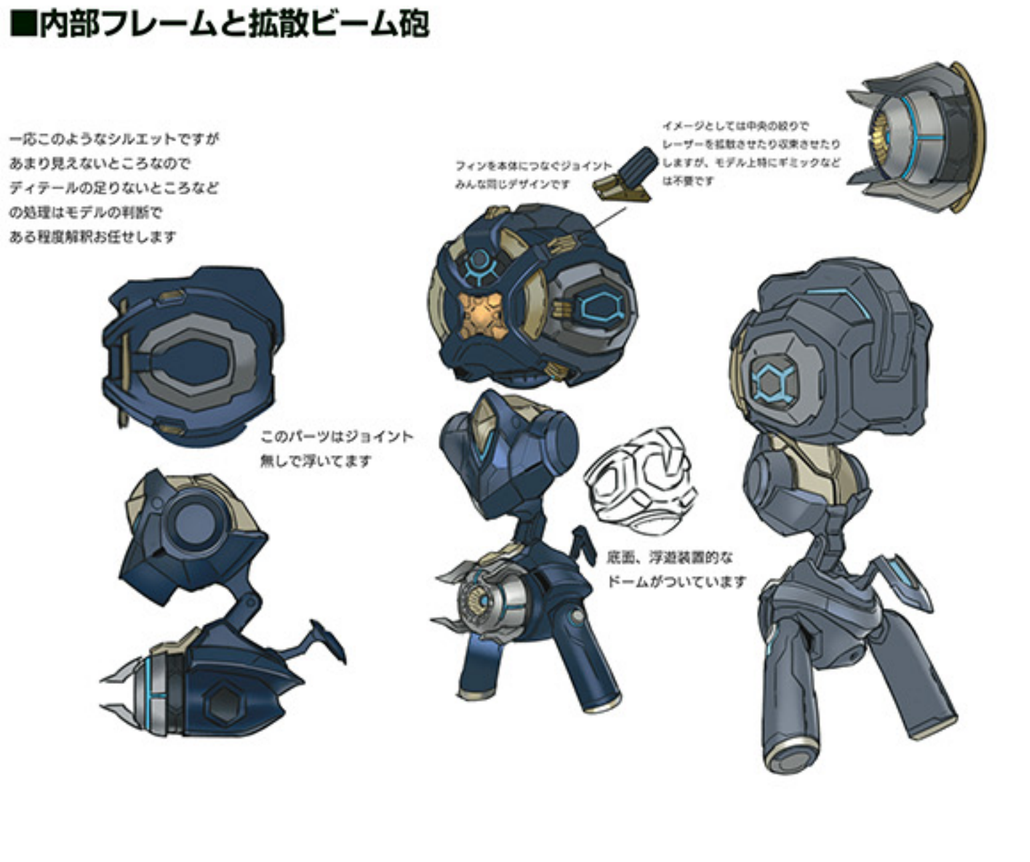
■玉座



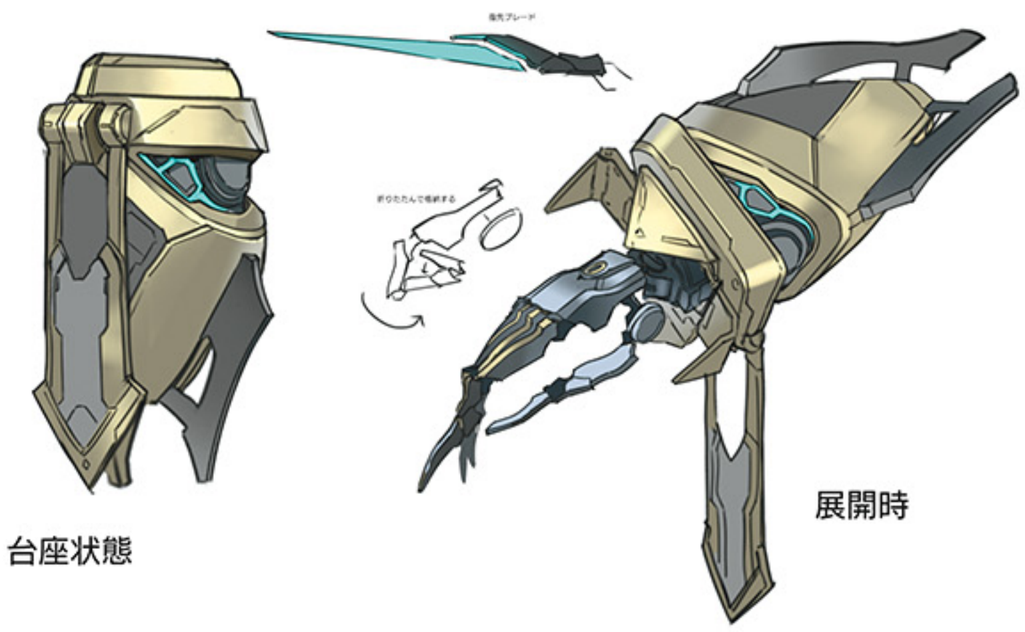
■フィン



■内部フレームと拡散ビーム砲



■腕部

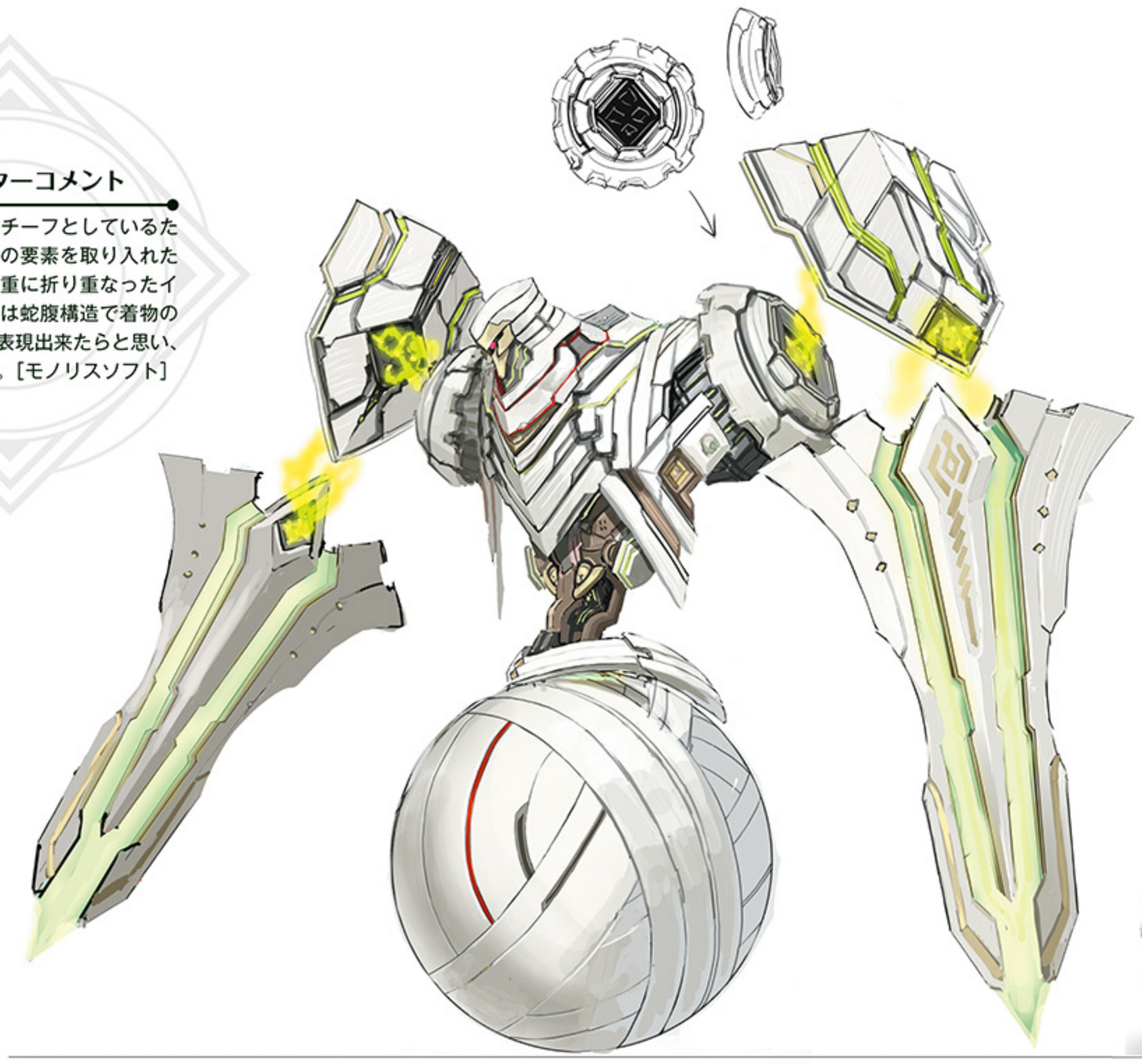


アグヌス

■アウリス

クリエイターコメント

アグヌスは和をモチーフとしているため、レウニスもその要素を取り入れたものに。装甲は多重に折り重なったイメージで、腕などは蛇腹構造で着物の袖のような揺れを表現出来たらと思い、デザインしました。［モノリスソフト］

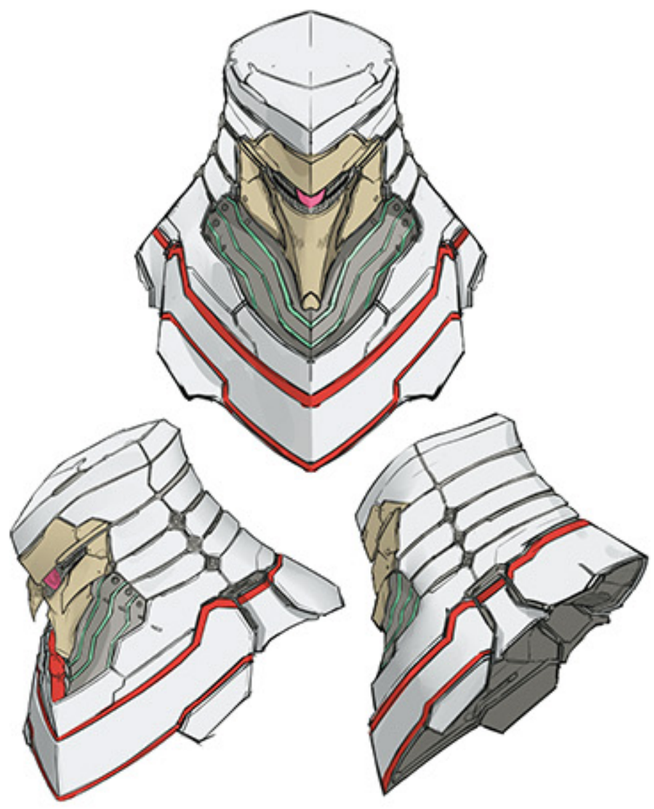




この辺りに乗り込むイメージです



■頭部

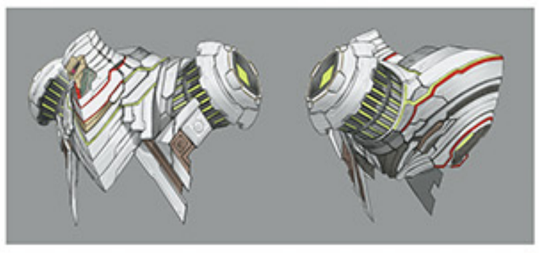


■肩部

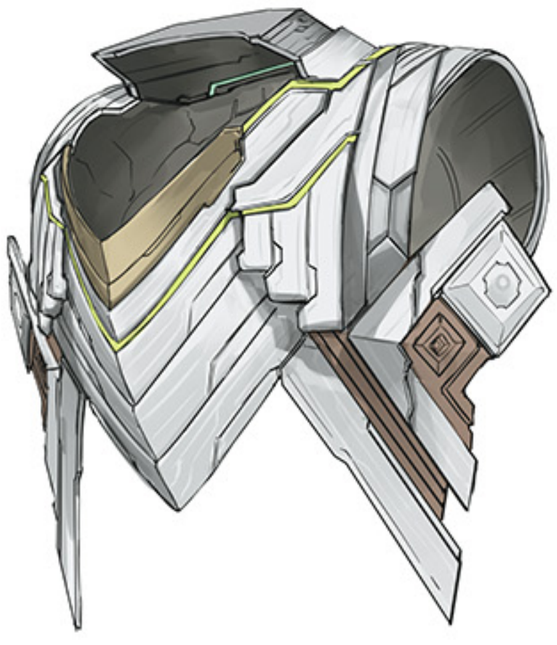
アグヌス　小型レウニス　肩パーツ詳細画

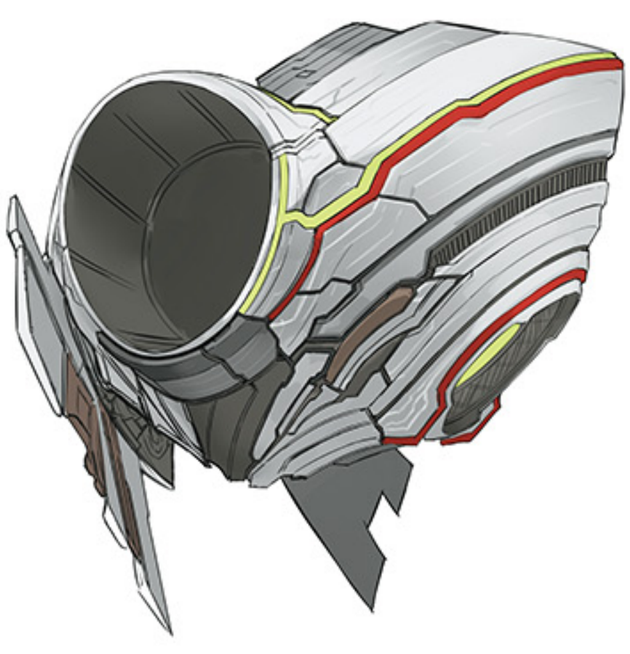
緑のひし形部分は関節部品で仮置きです。





■胴体







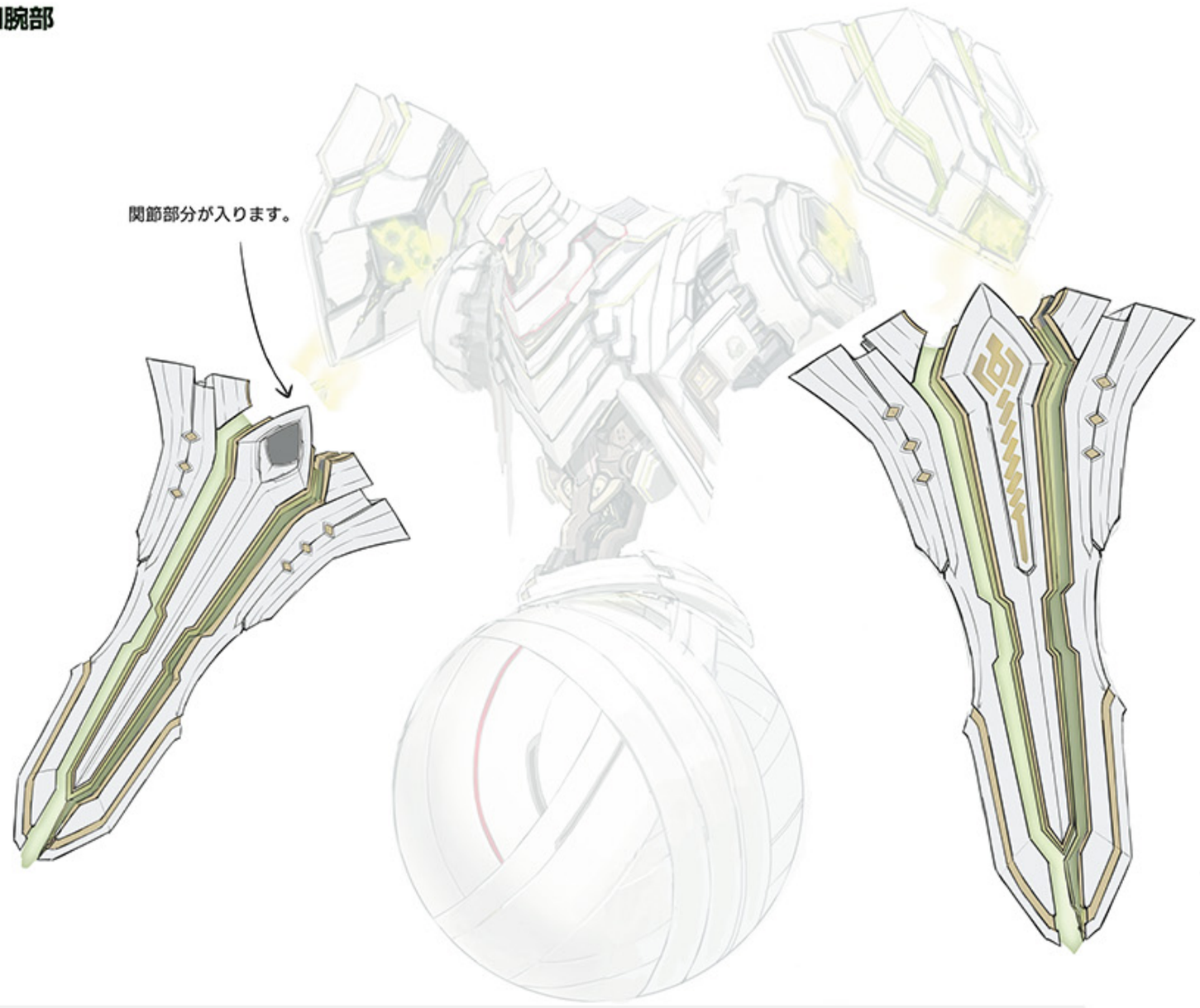


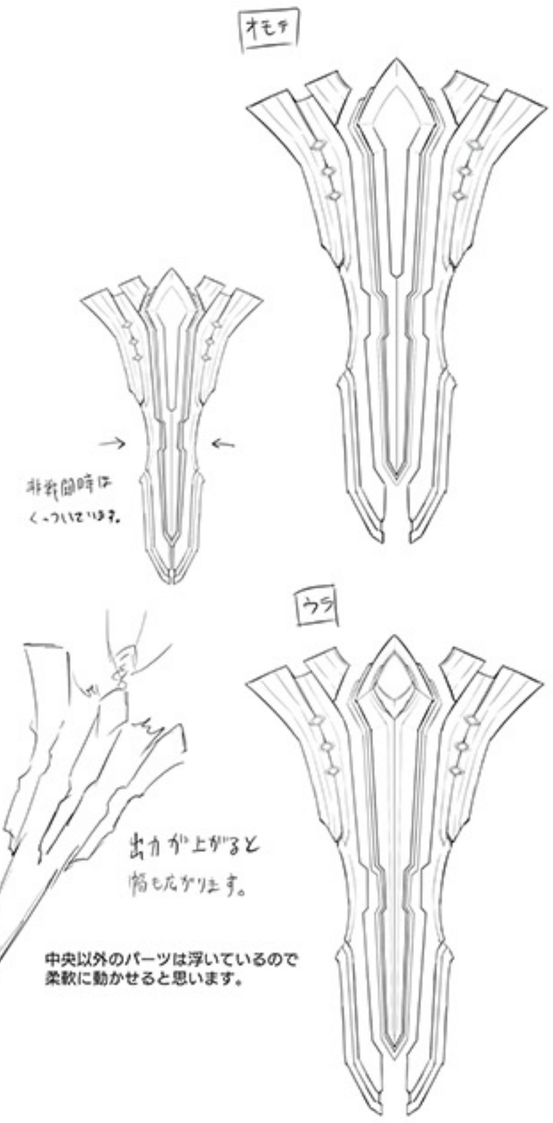
頭とハッチが両方にスライドして
コクピットに乗り込みます。



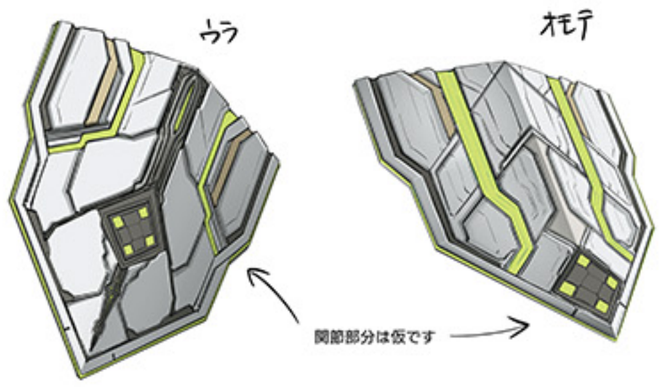


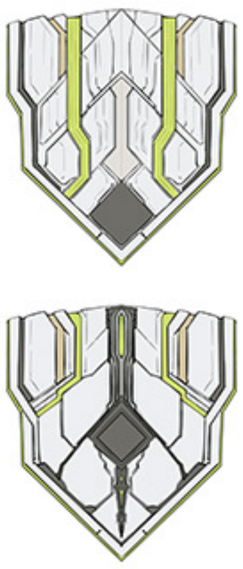
■腕部


関節部分が入ります。

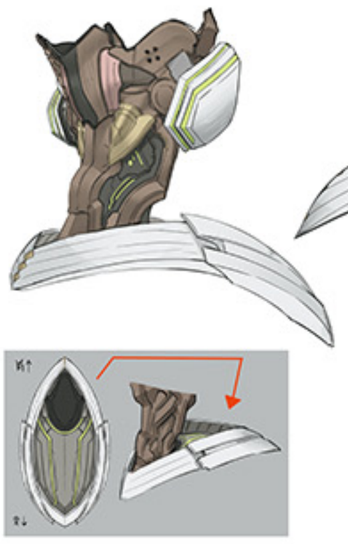

オモテ
非戦闘時は
くっついています。
ウラ
出力が上がると
開き広がります。
中央以外のパーツは浮いているので
柔軟に動かせると思います。

■接続部


ウラ
オモテ
関節部分は仮です

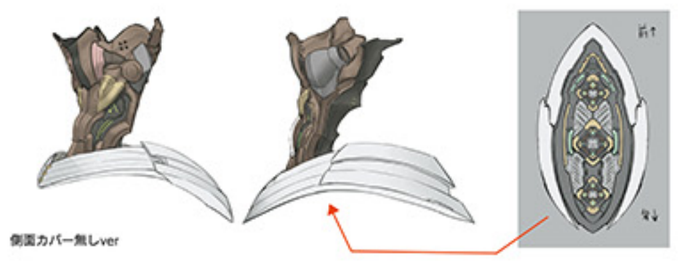


■腰部

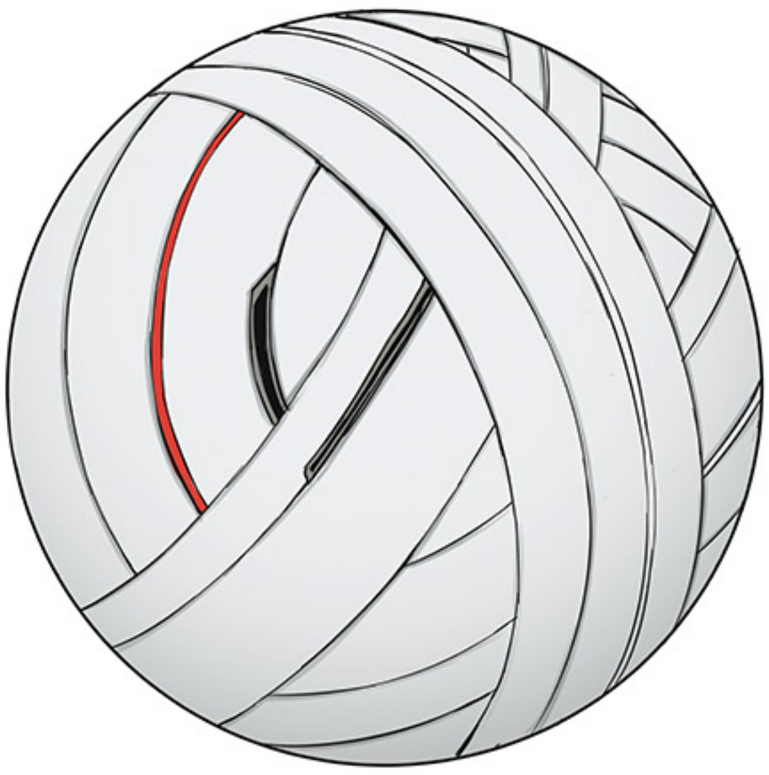


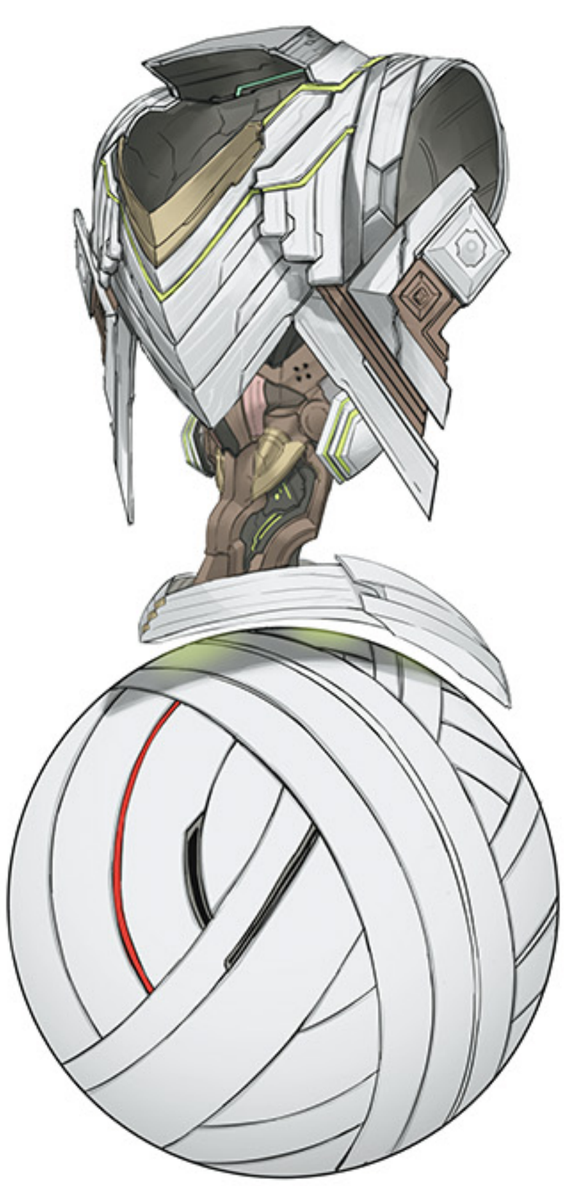



胴体との接続図


側面カバー無しver

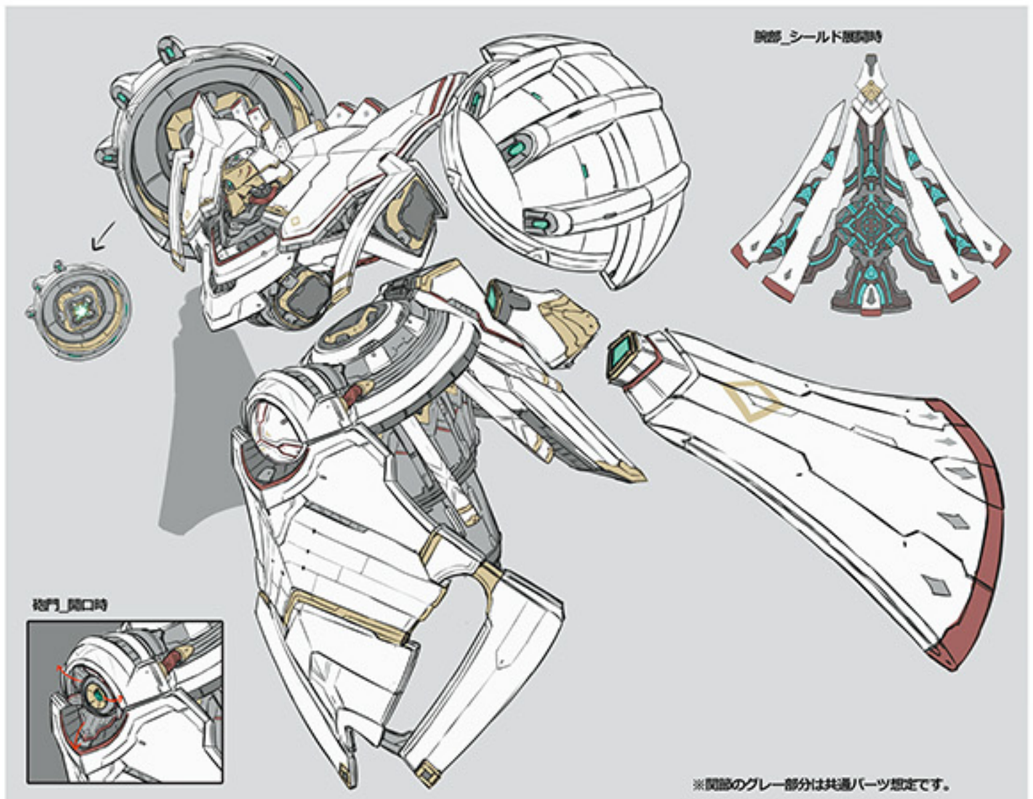
■球状



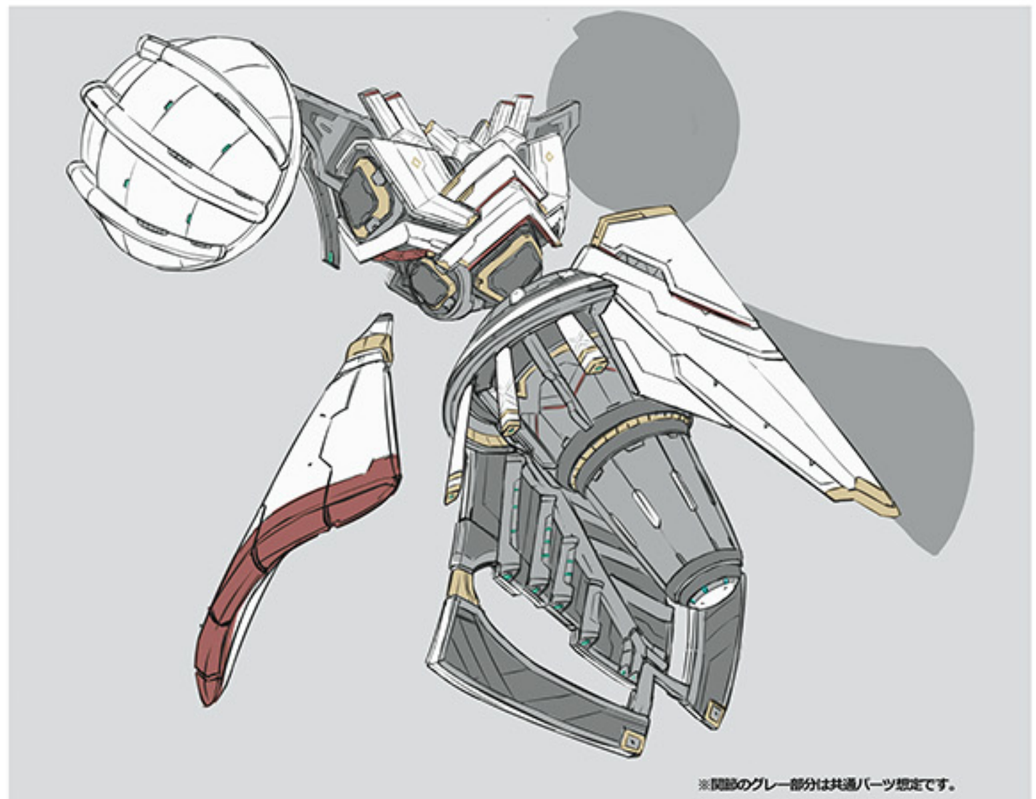




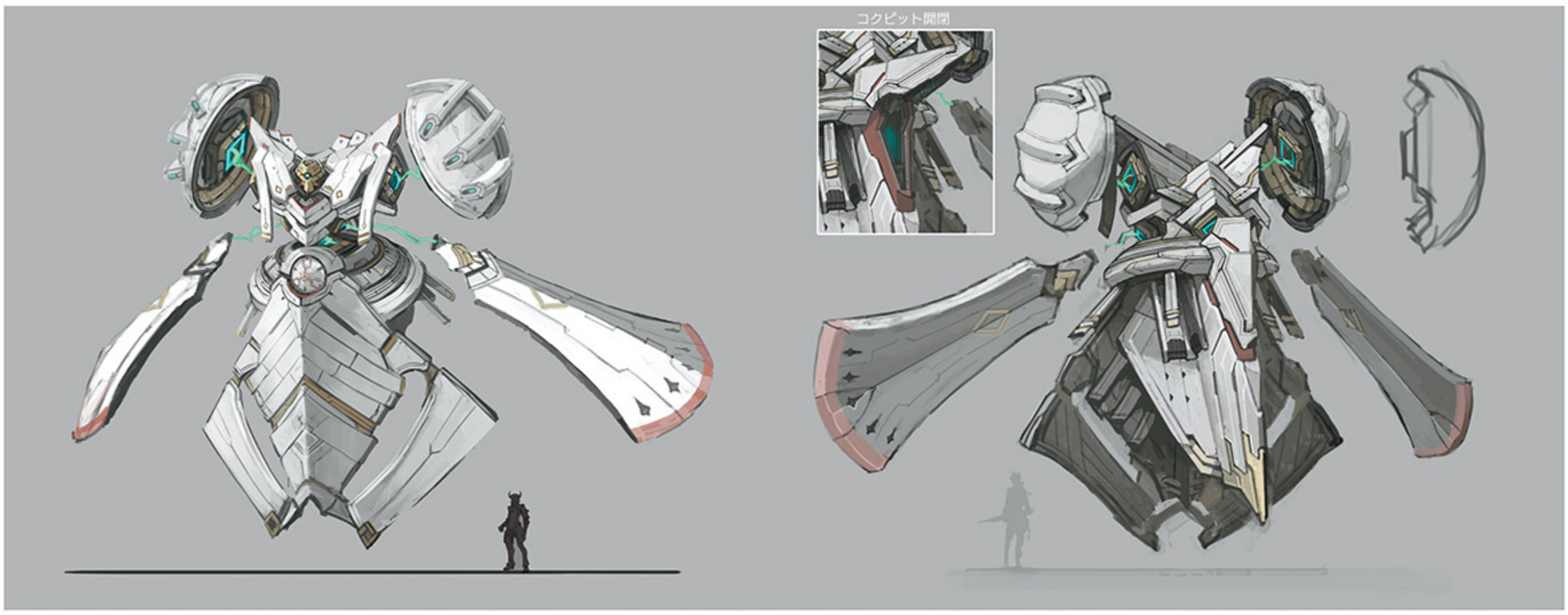
■テストゥド



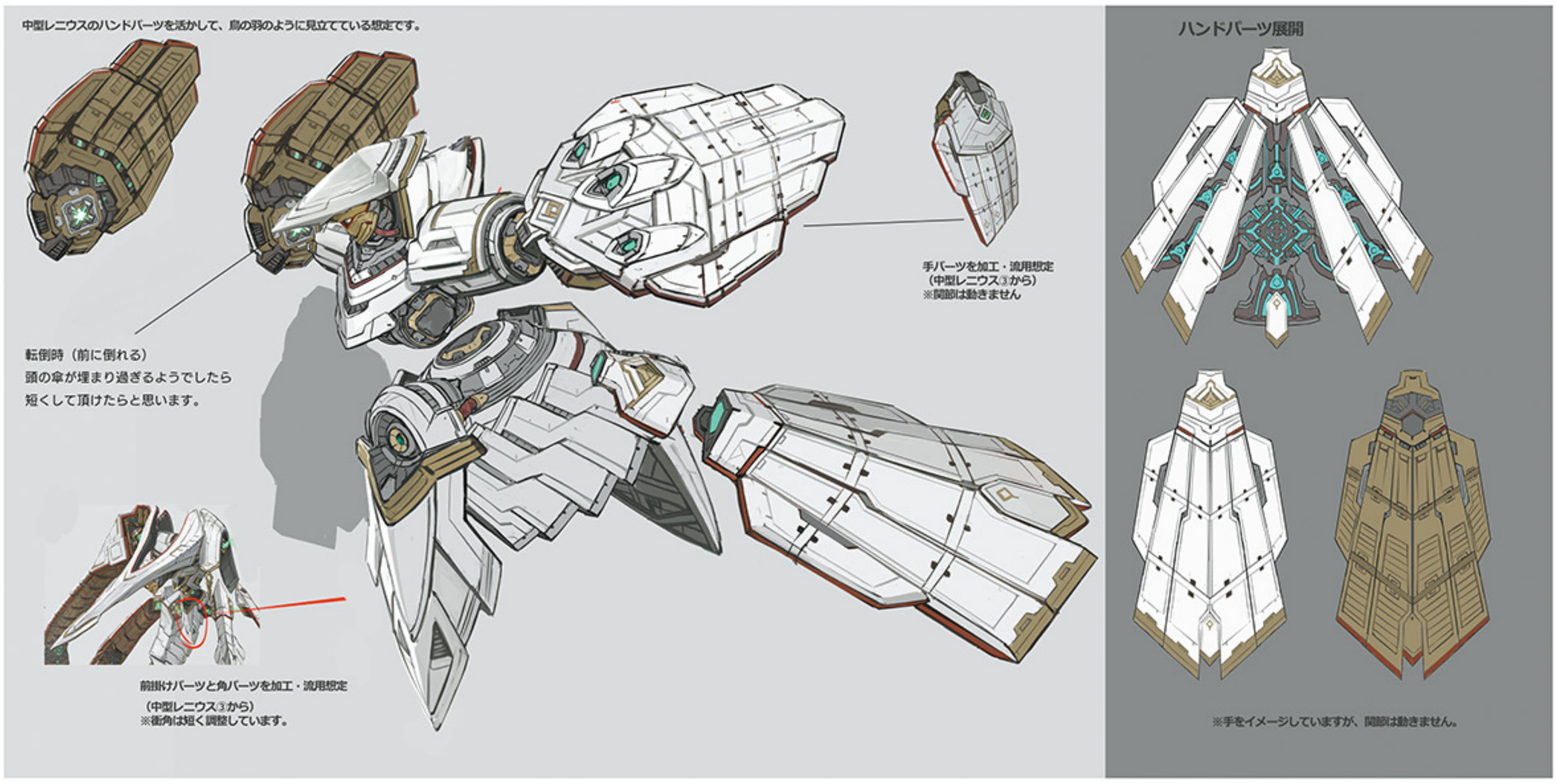
■背面



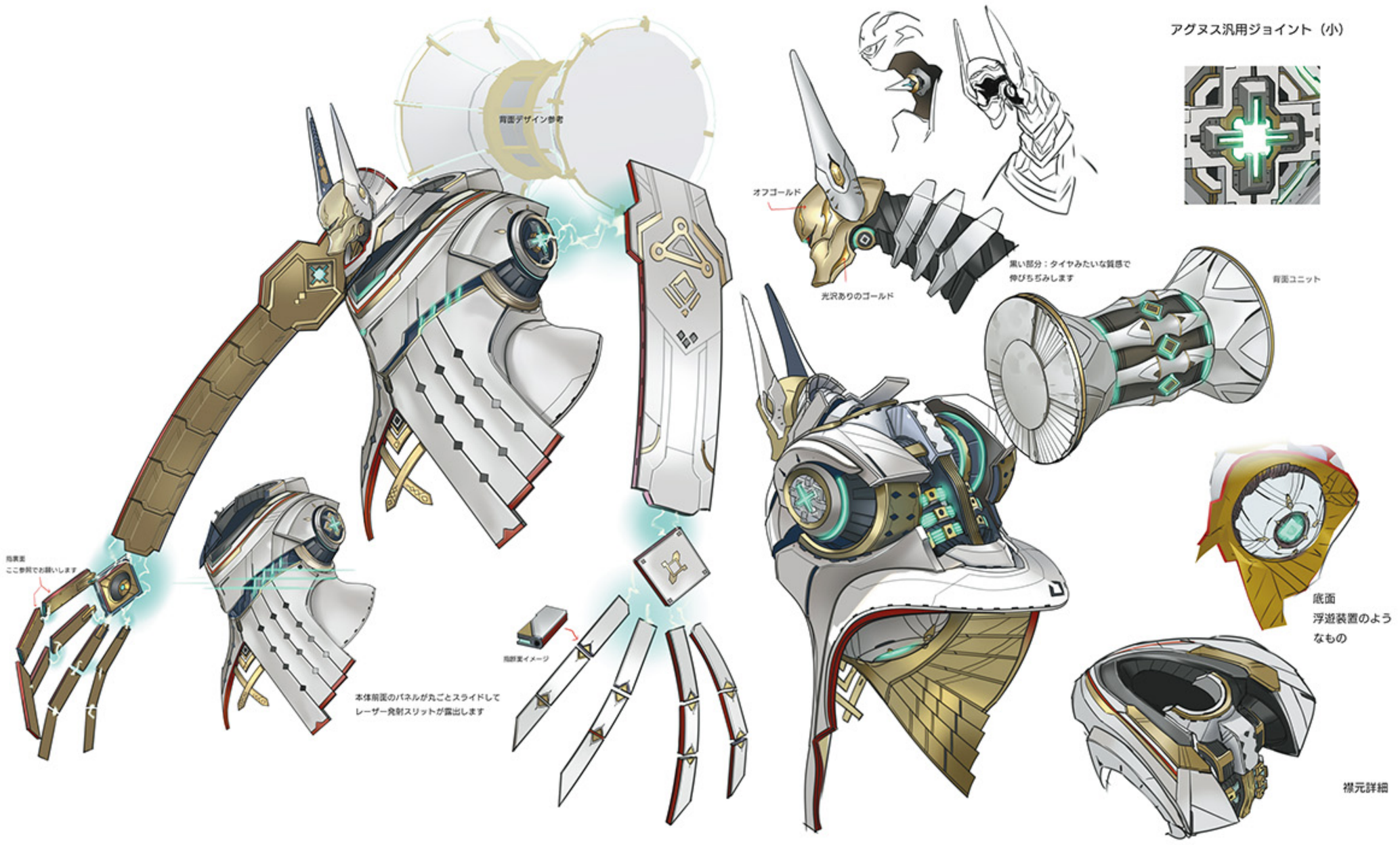
■デザイン調整案



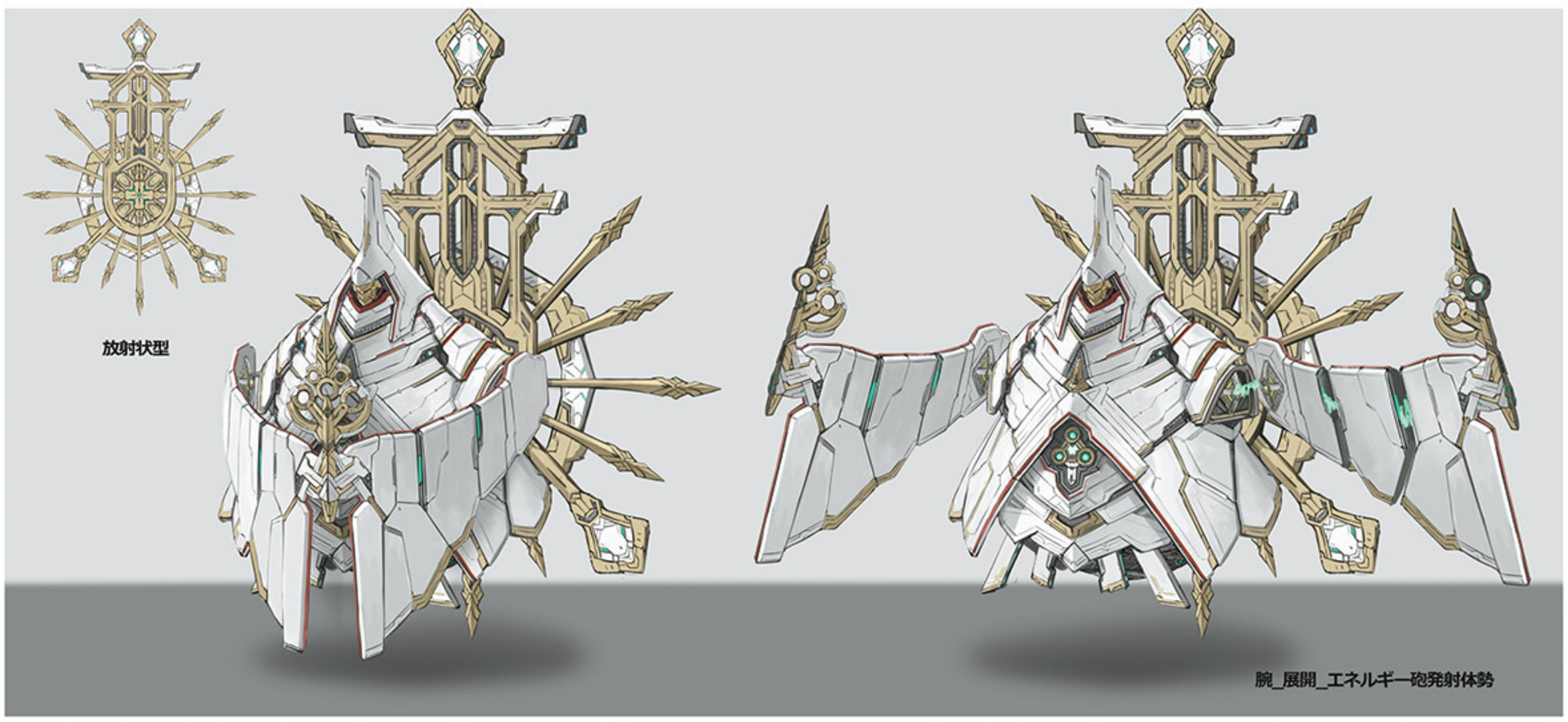
■アーマディロ



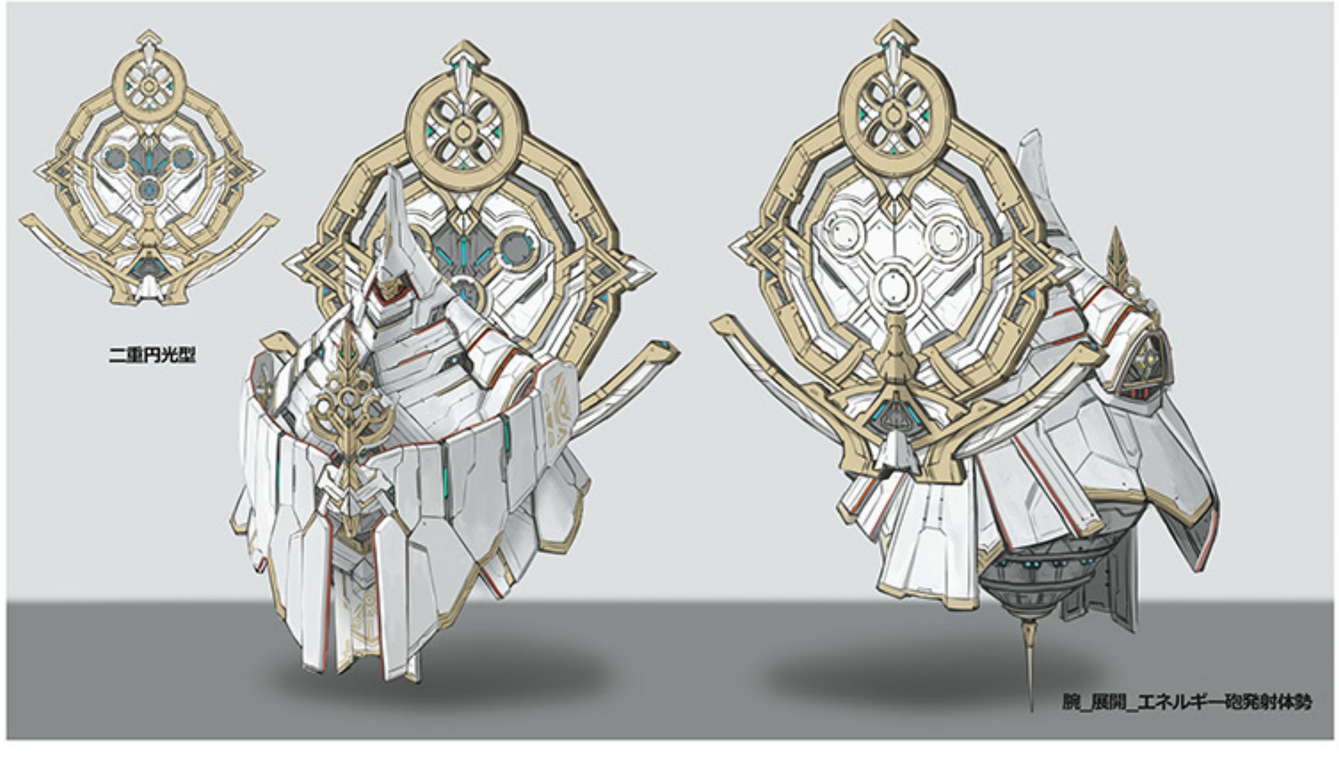
■ウルラ



■ギュリヌスA



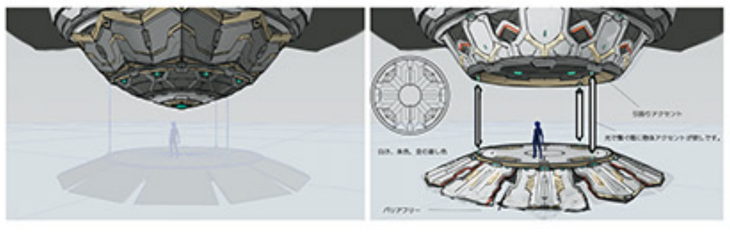
■ギュリヌスB



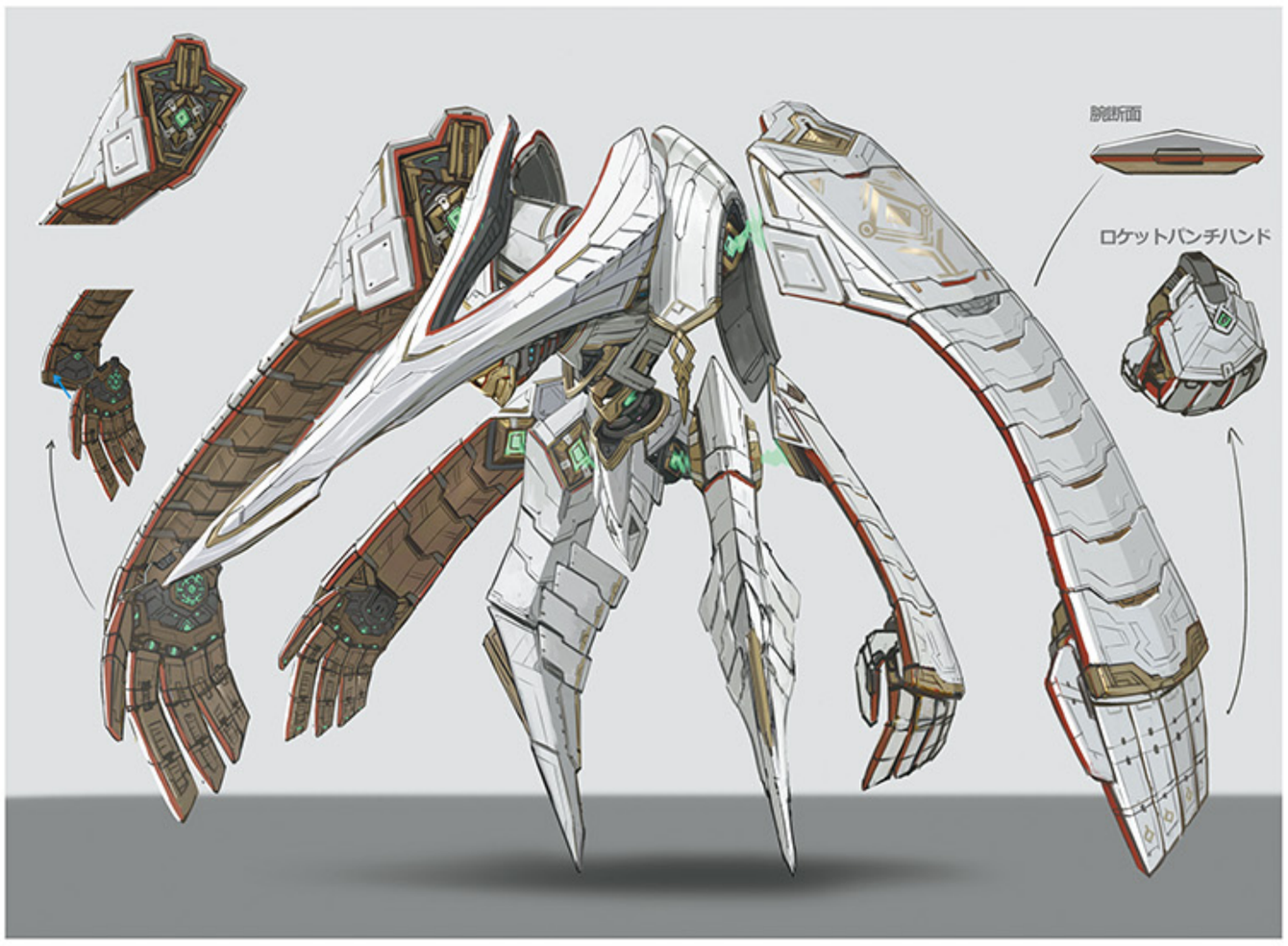
■ギュリヌスBの頭部



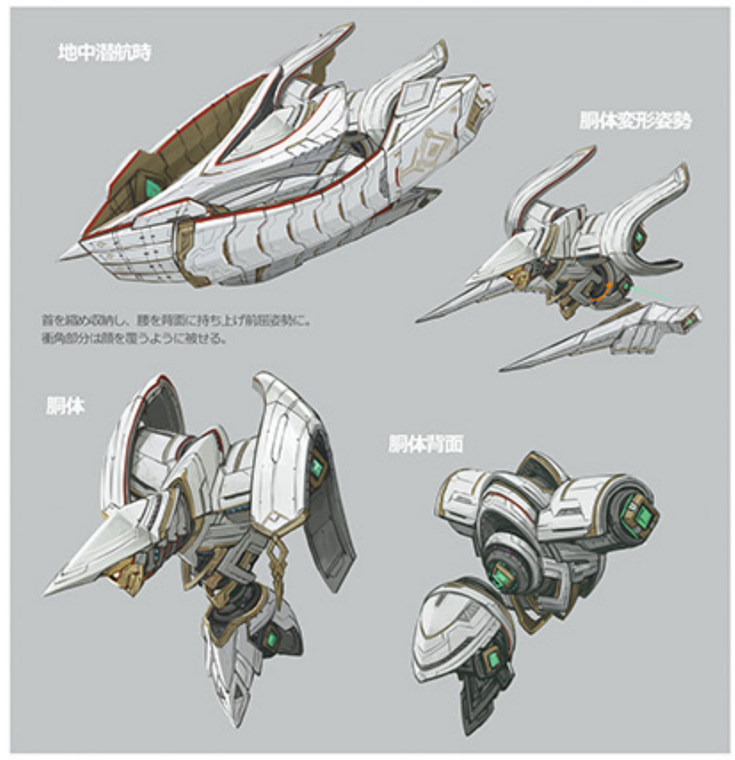
■ハッチ



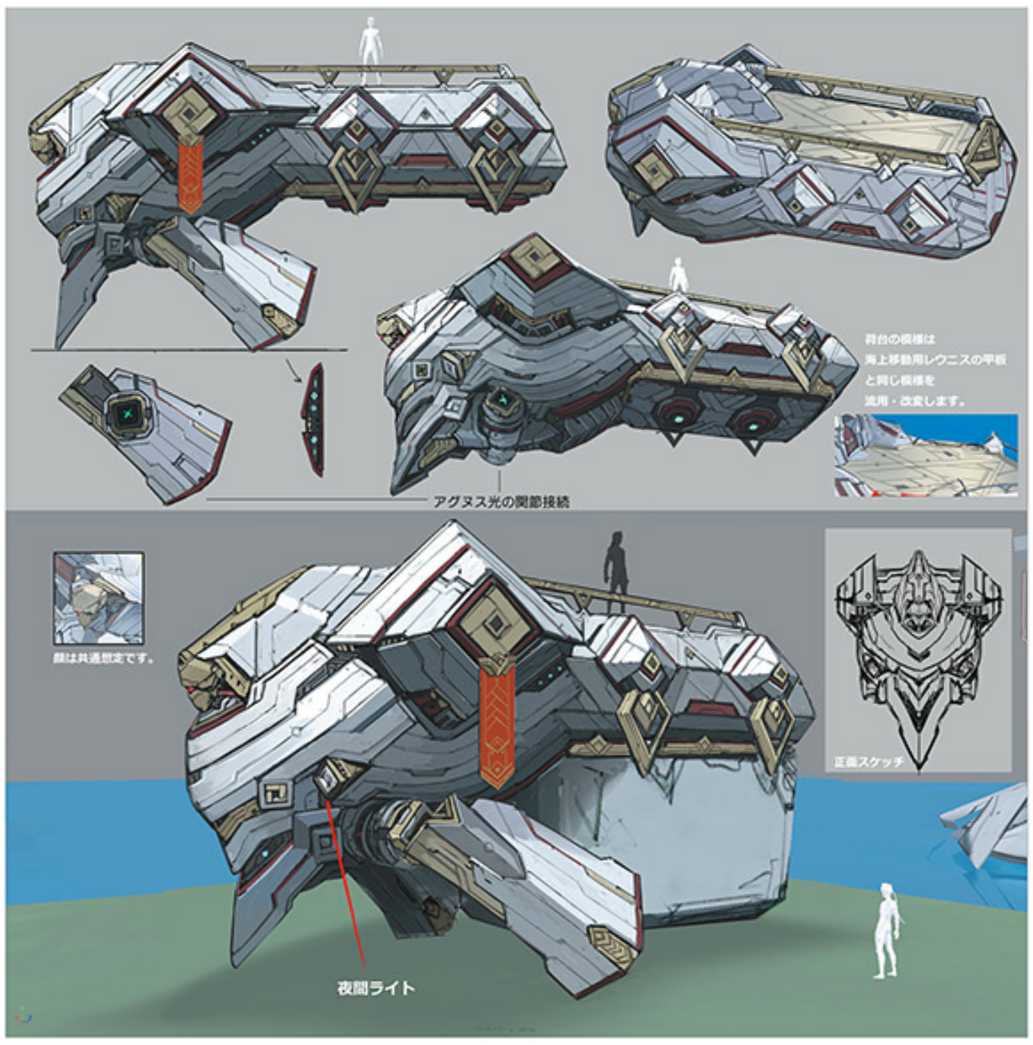
■レプス



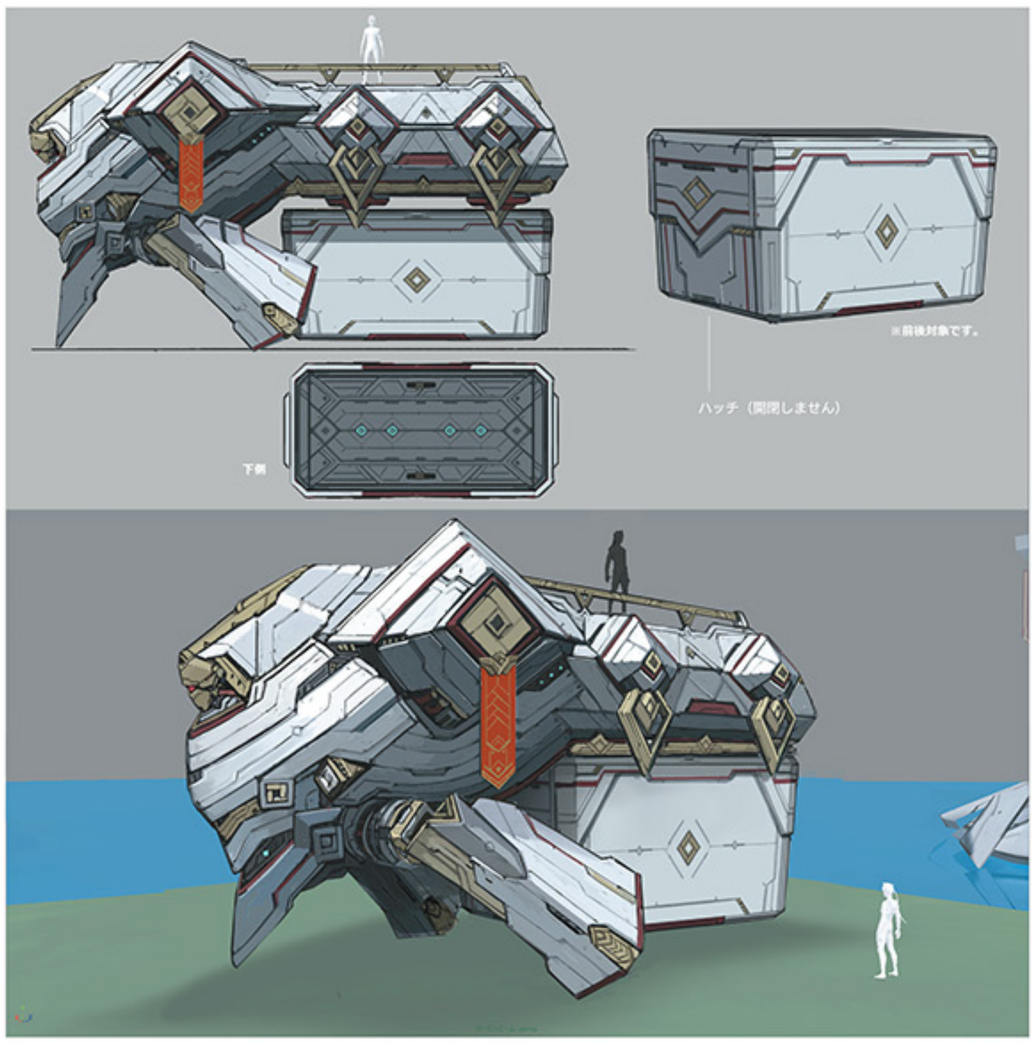
■詳細



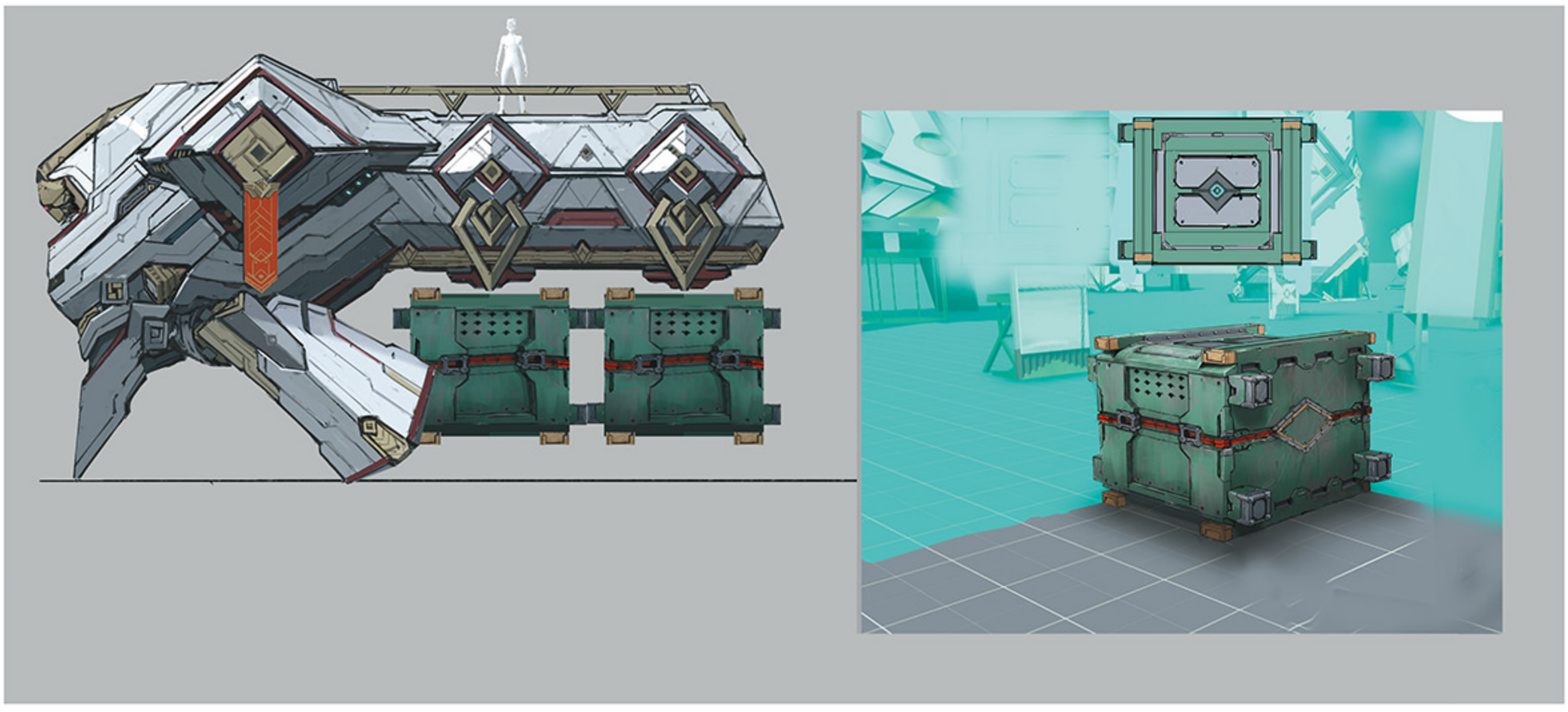
■陸上輸送用レウニス



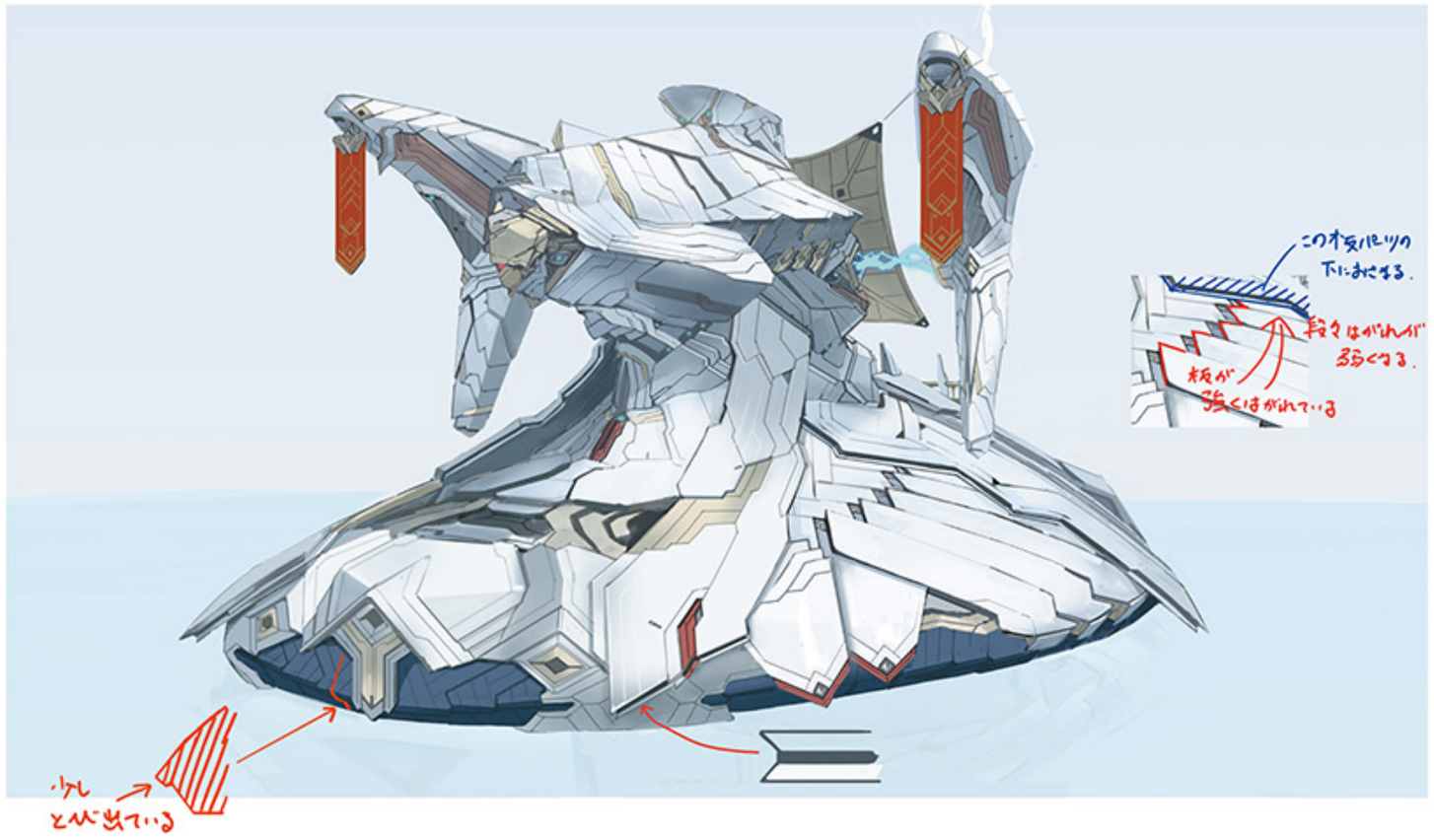
■運搬カーゴ



■運搬コンテナ



■海上移動用レウニス



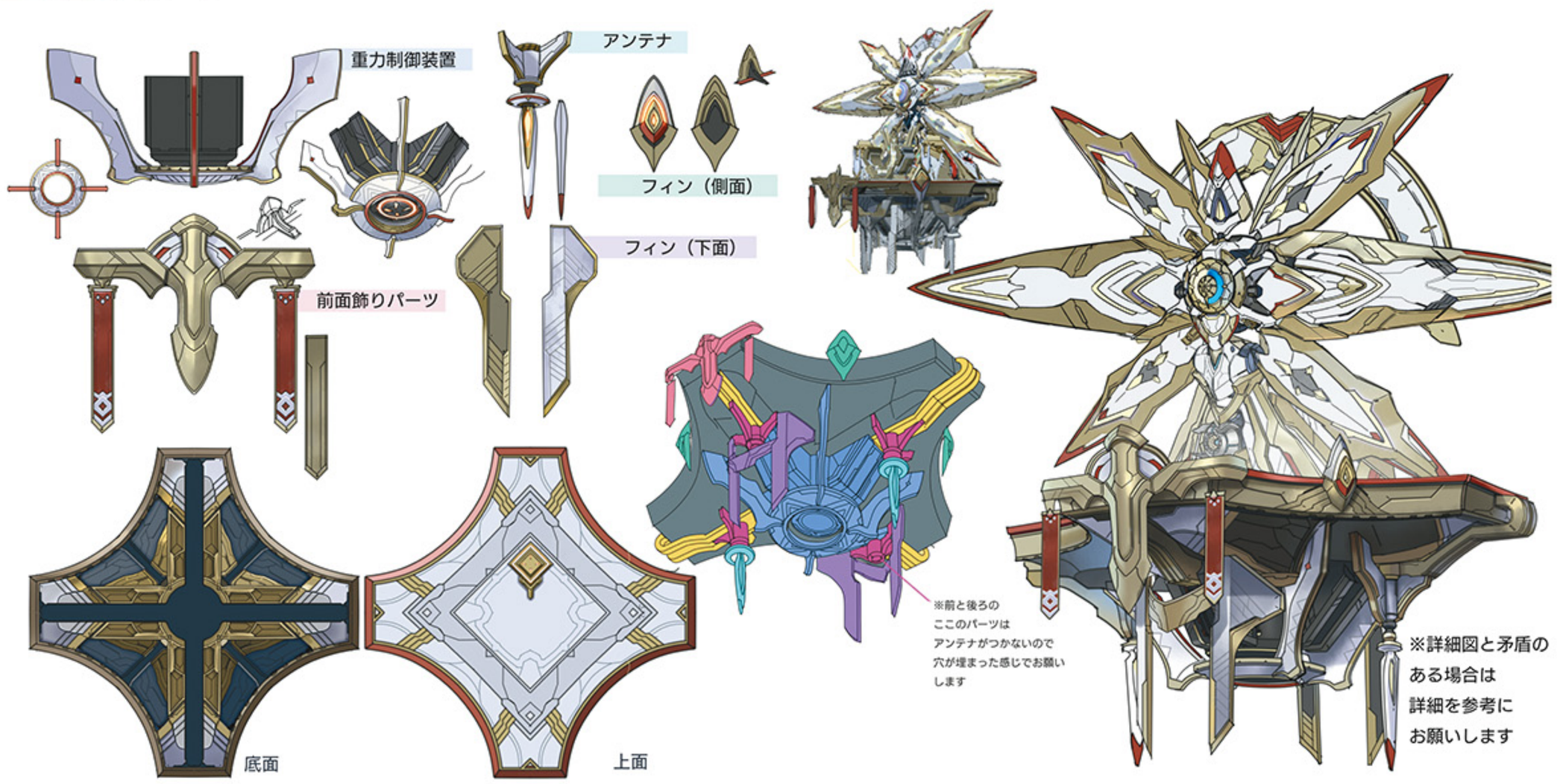
■甲板の帆



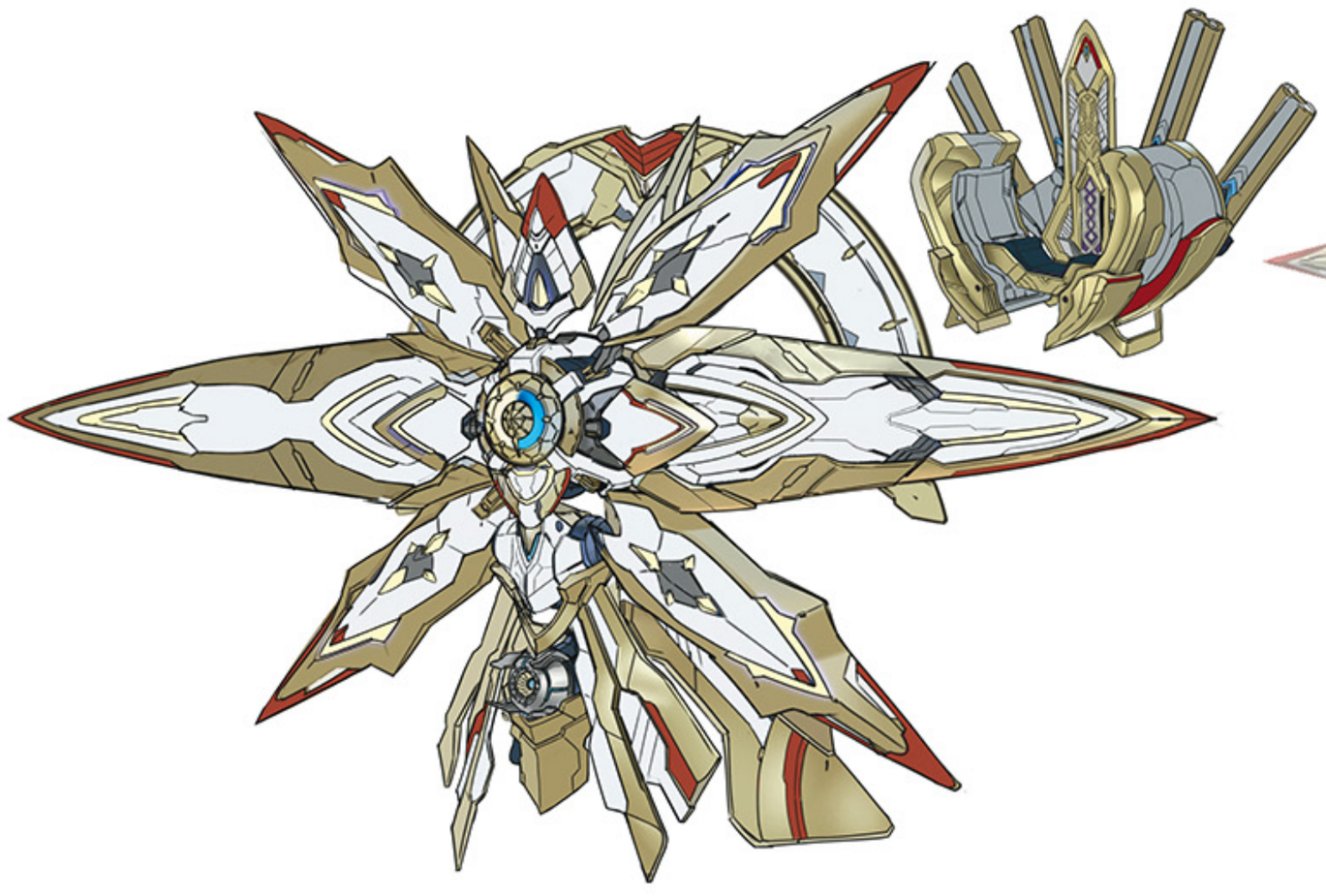
潮風や日差しなどで
色褪せたような赤ベース

アグヌスの女王

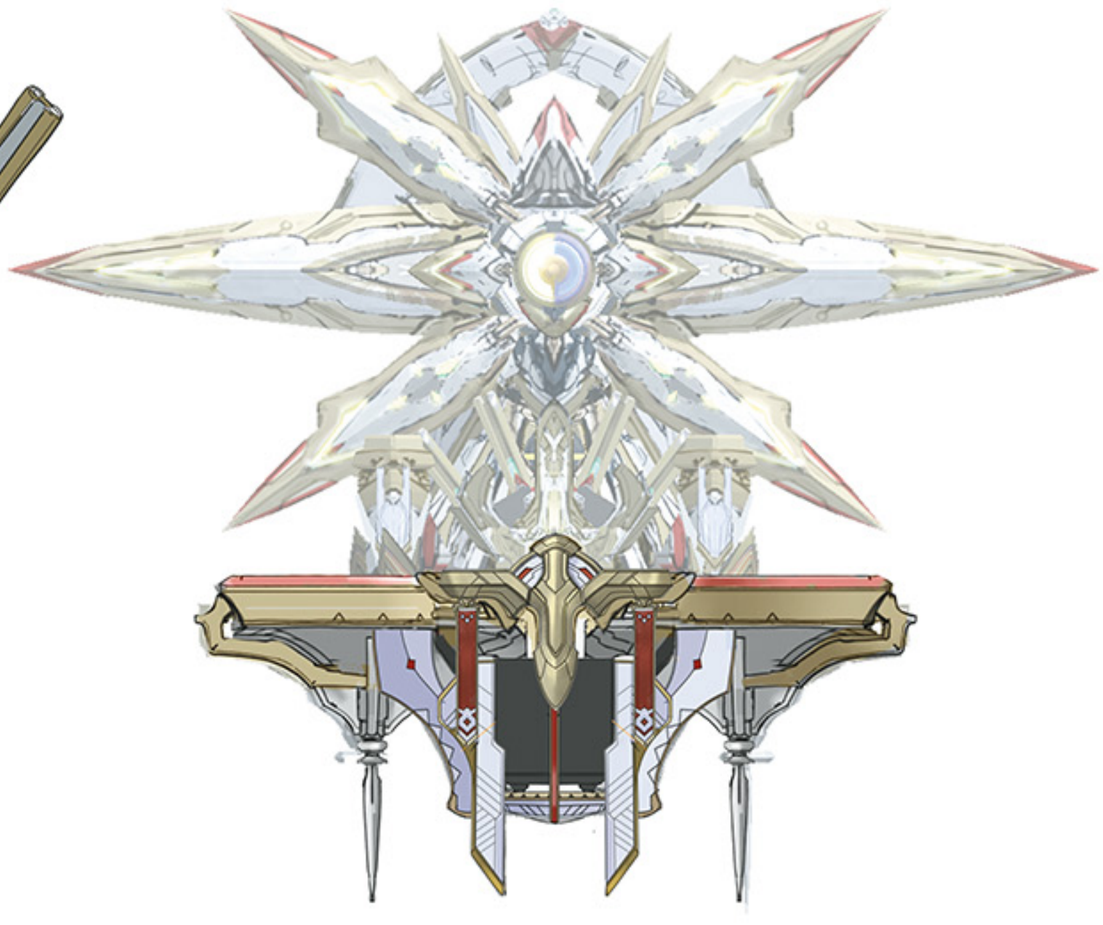
■全体図と下部パーツ



■上部デザインと玉座

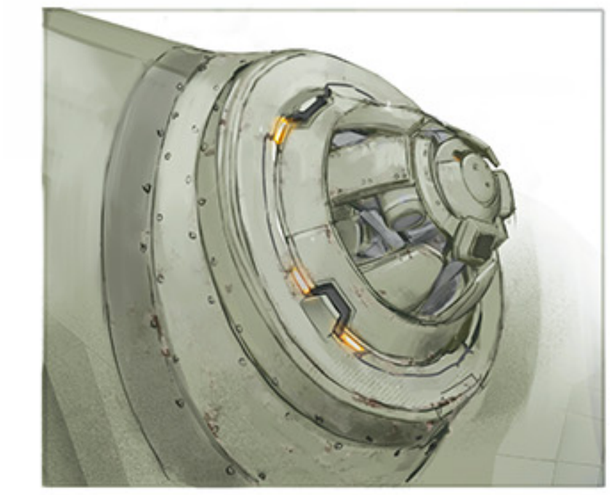


■下部デザイン



シティー

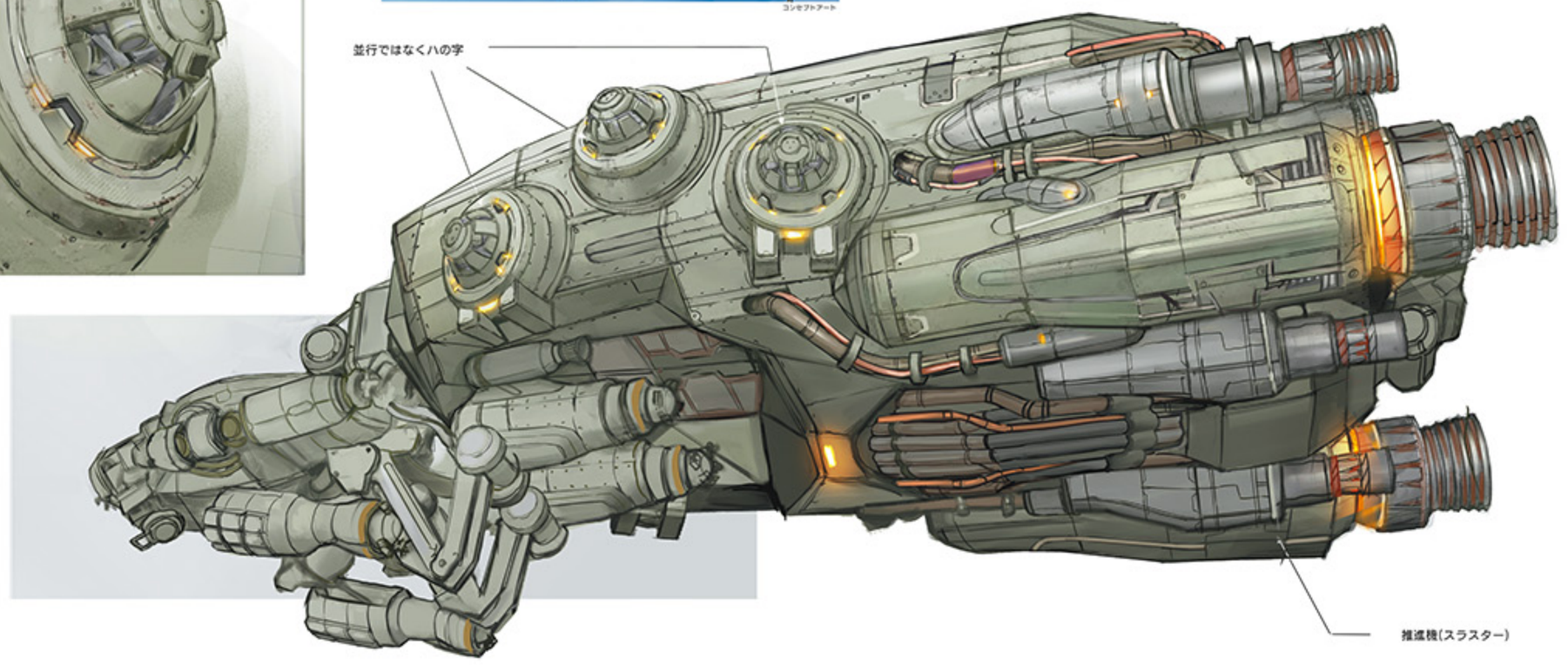
■全面図(アーモリー)



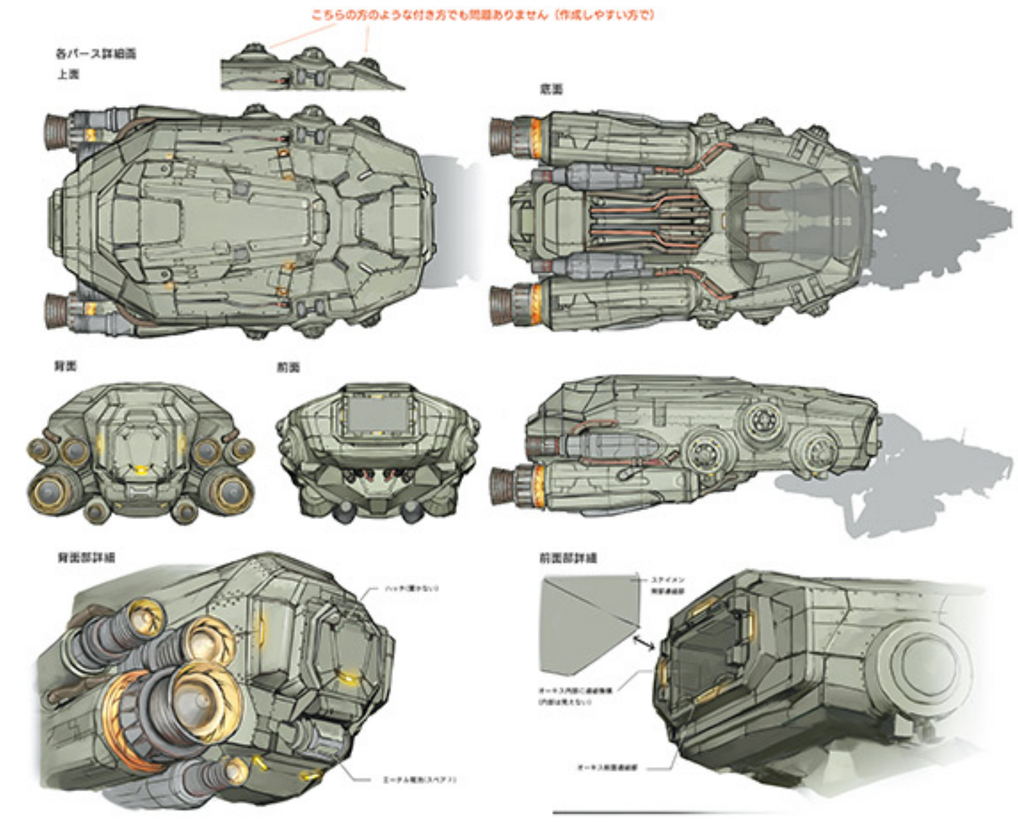


コンセプトアート

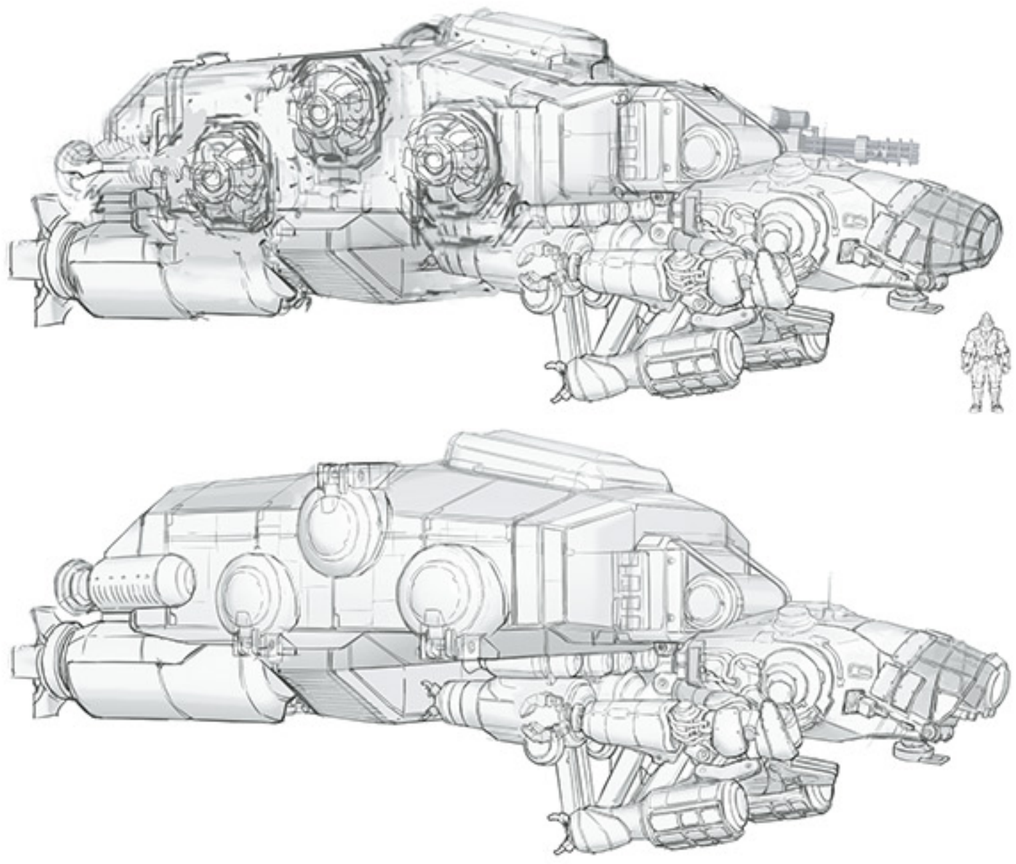
パース詳細画



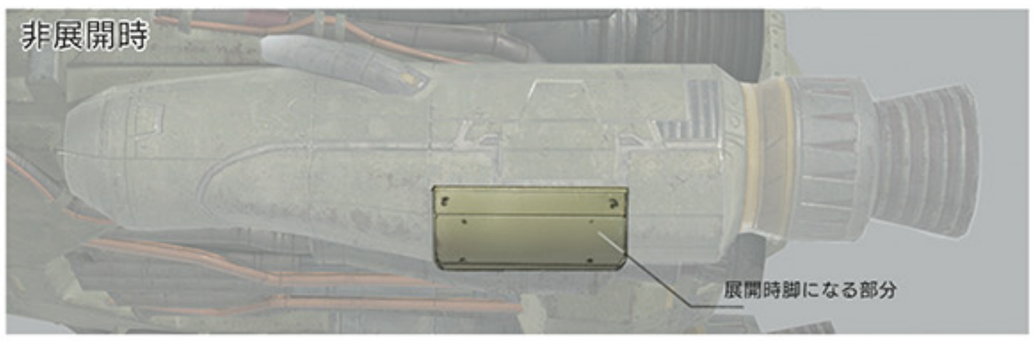
■詳細(アーモリー)

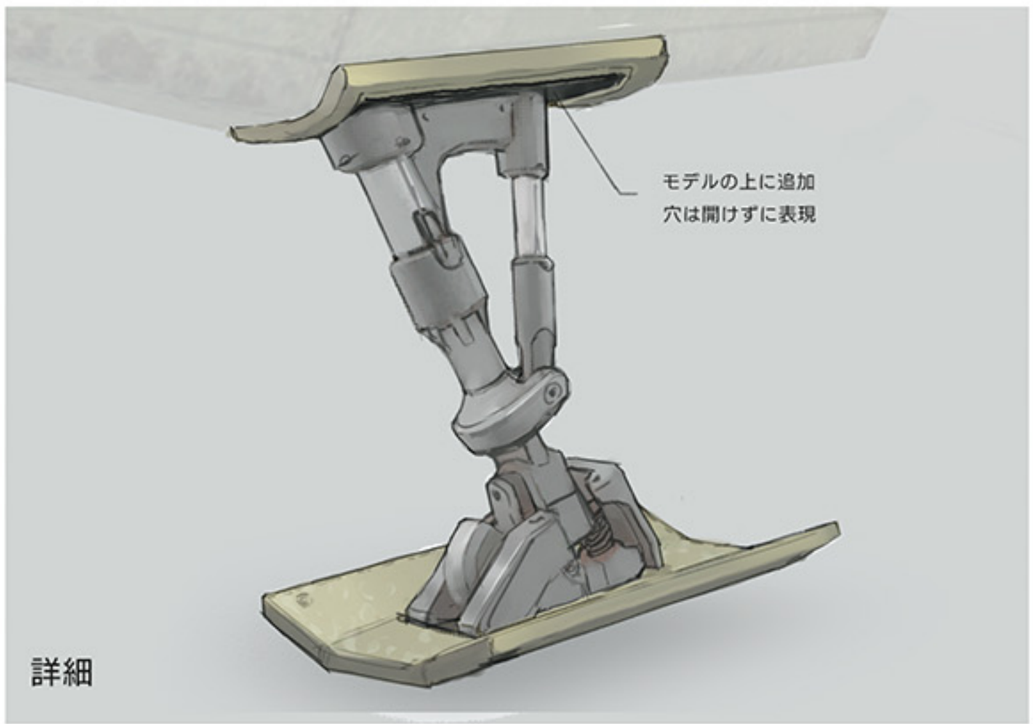


■設定画



■ランディングギア

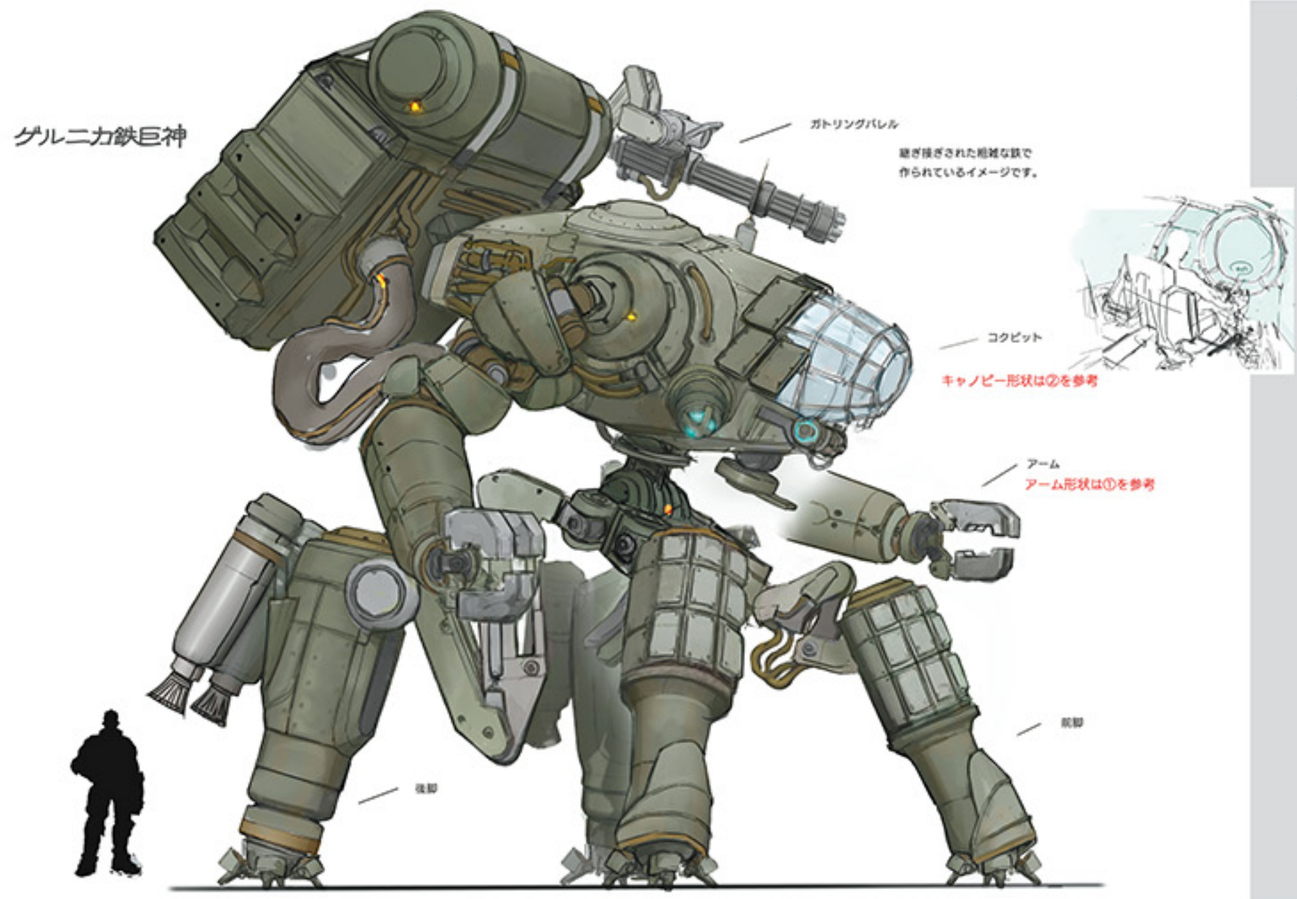


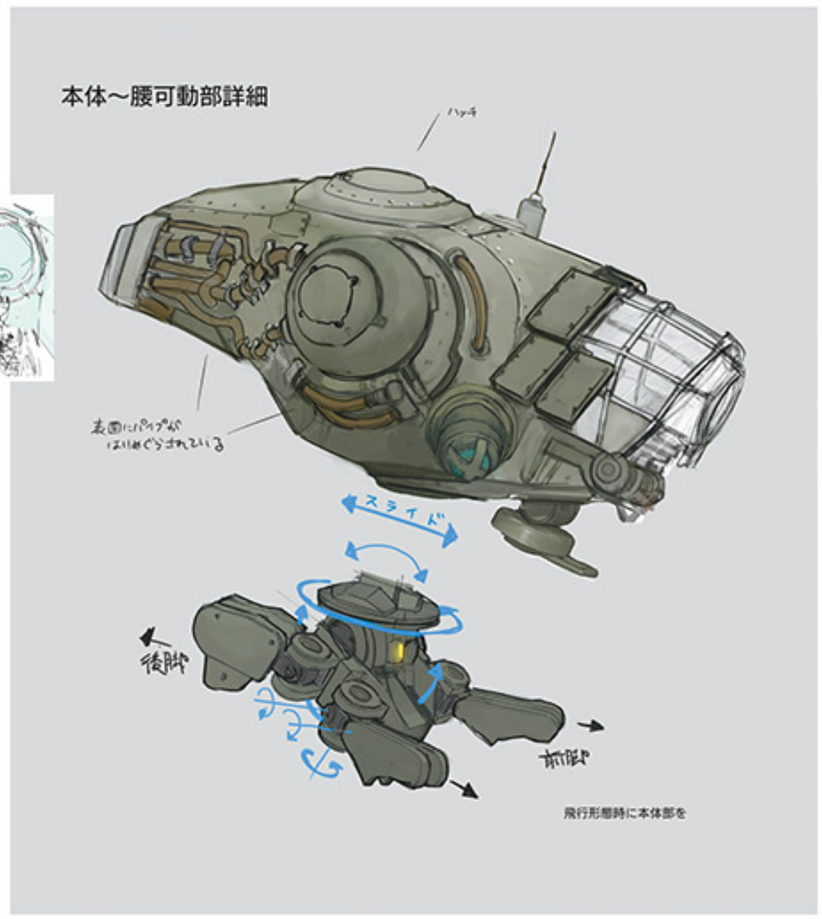


クリエイターコメント

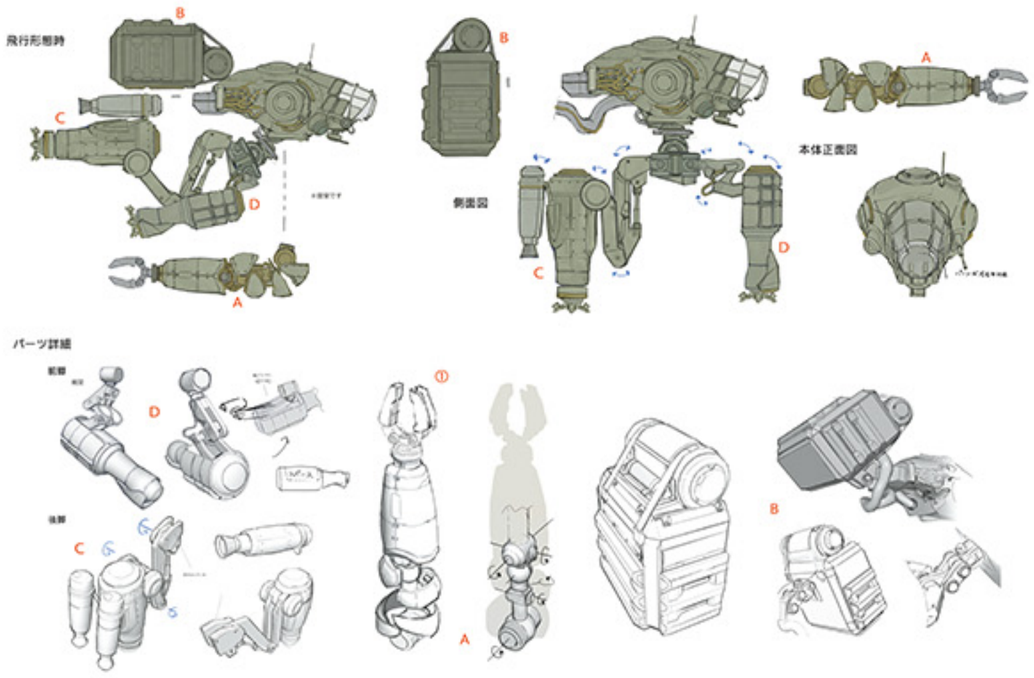
ケヴェスやアグヌスのレウニスよりも武骨で洗練され過ぎないよう、現代兵器の延長線にあるようなコンセプトでデザインしました。[モノリスソフト]

■全面図(マーセナリー)

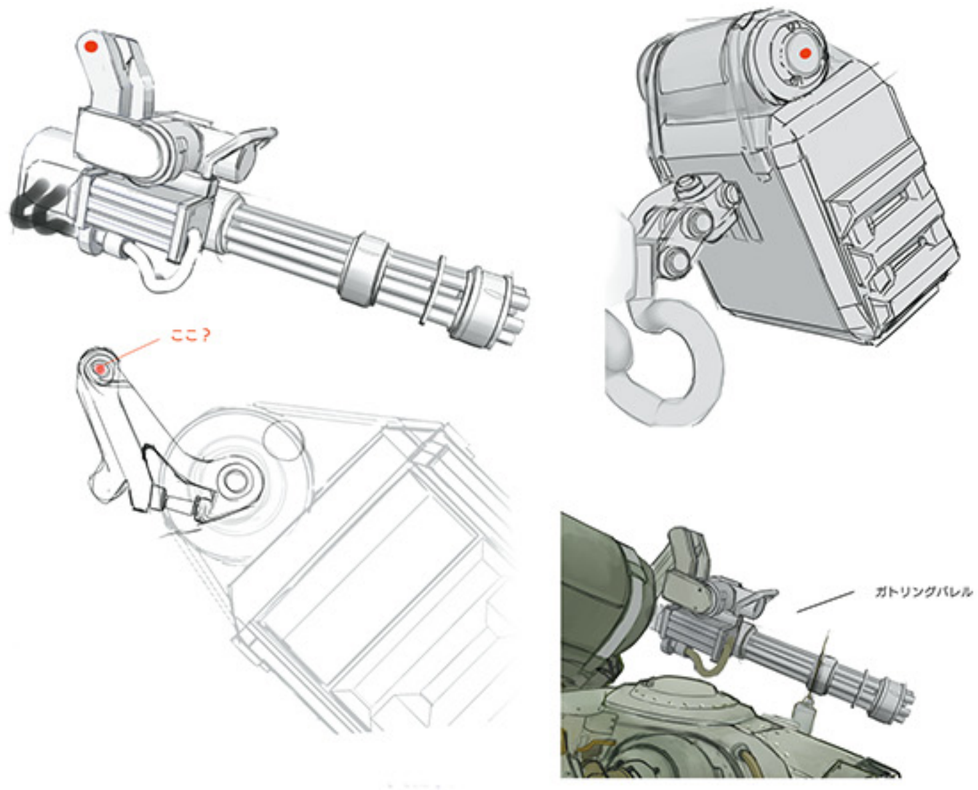




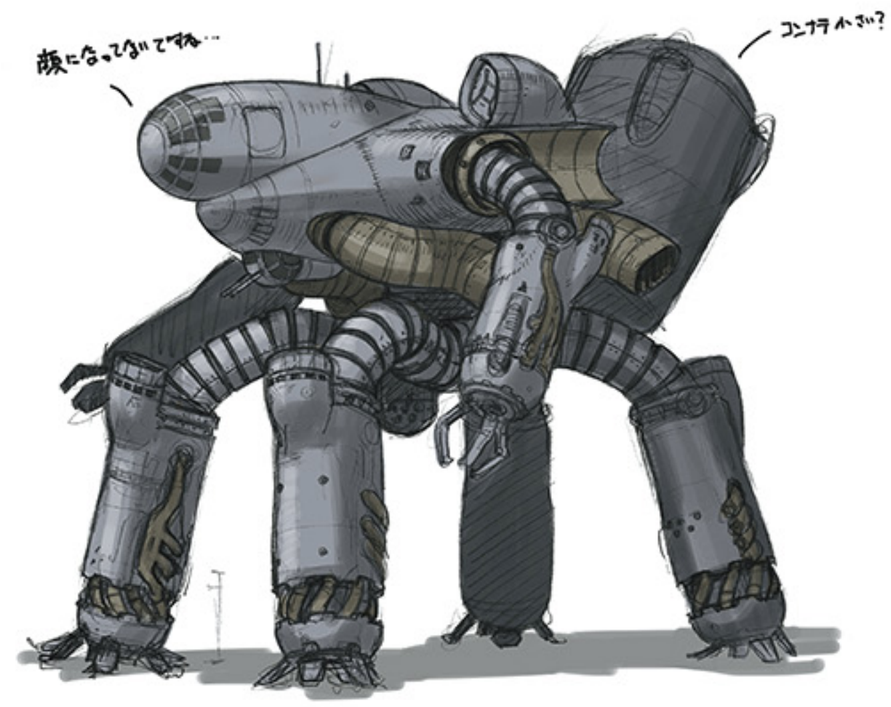
■詳細(マーセナリー)①



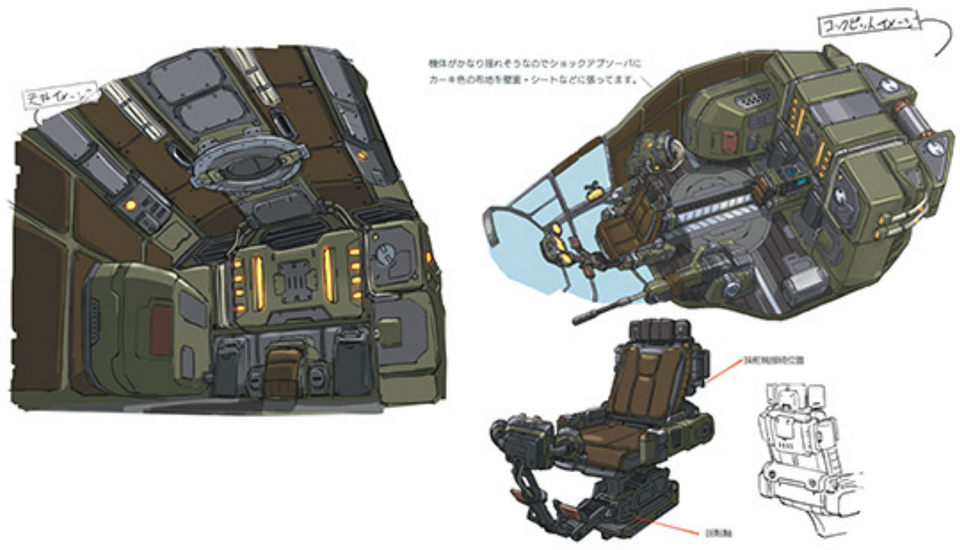
■詳細(マーセナリー)②



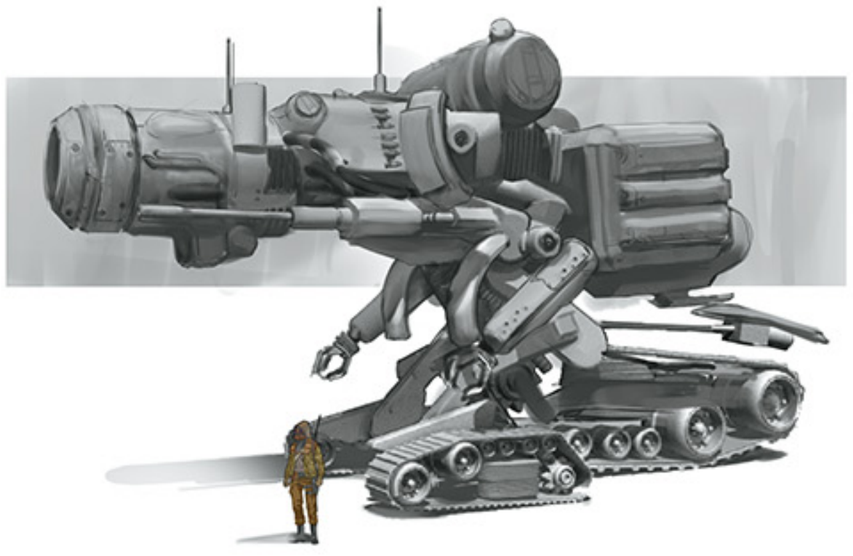
■デザイン案①



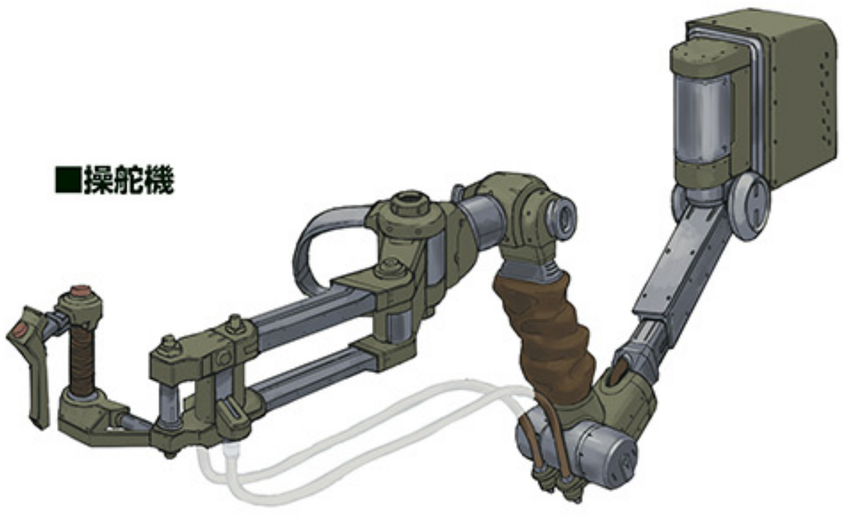
■コックピット



■デザイン案②

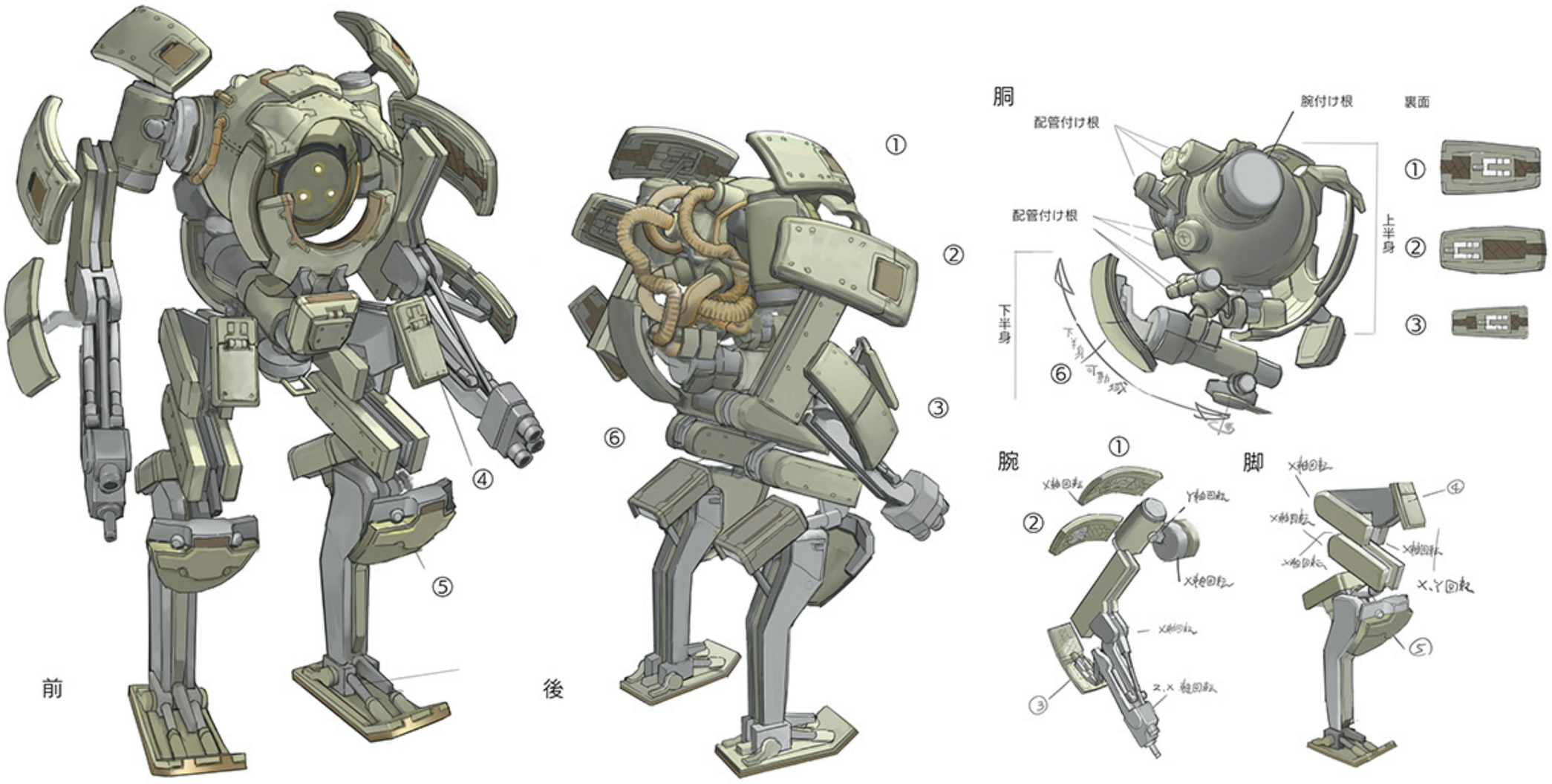


■操舵機

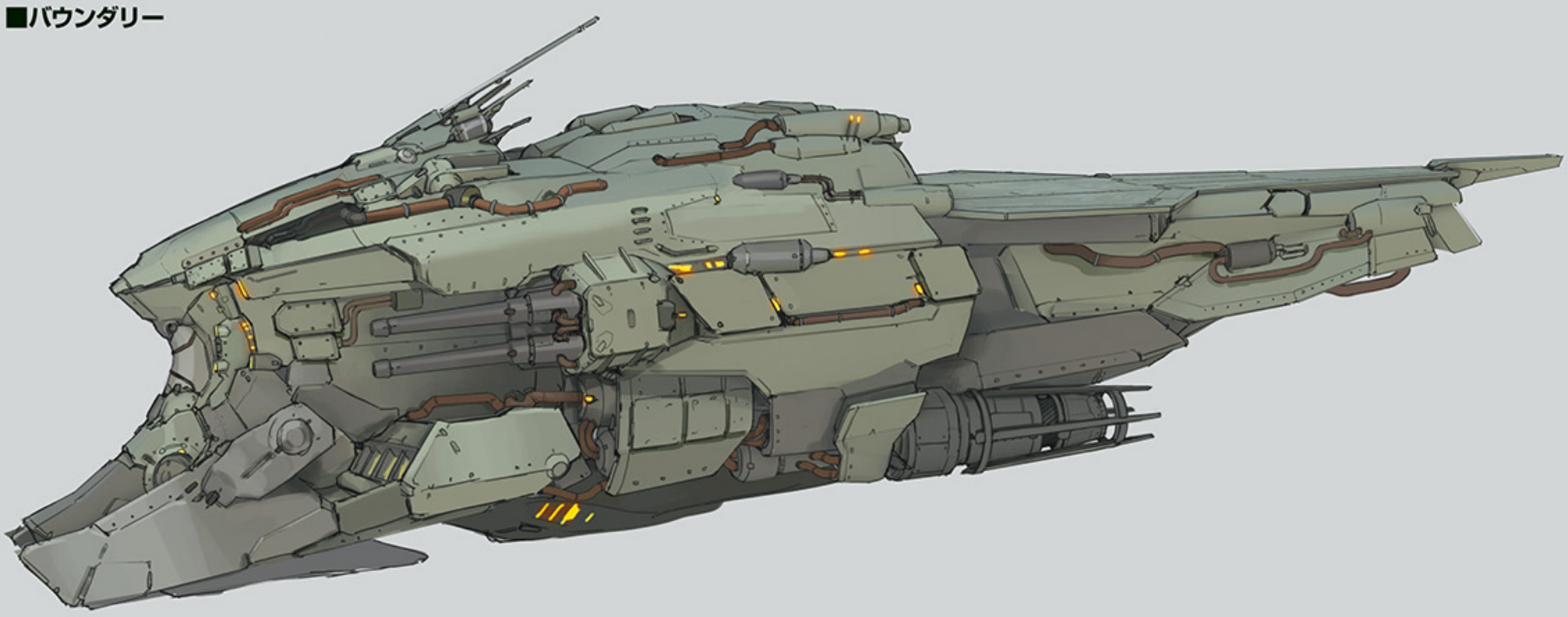


ケーブル無しで

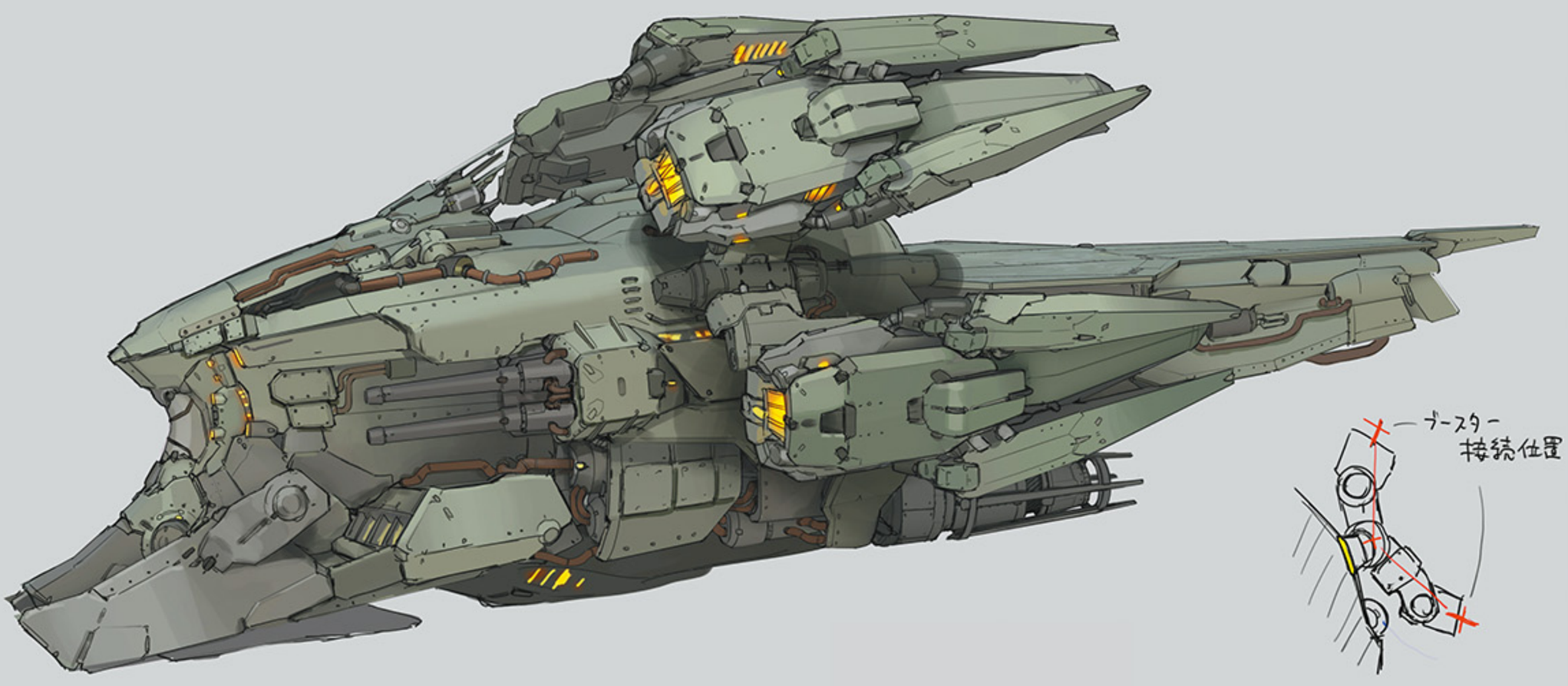
■セントリー



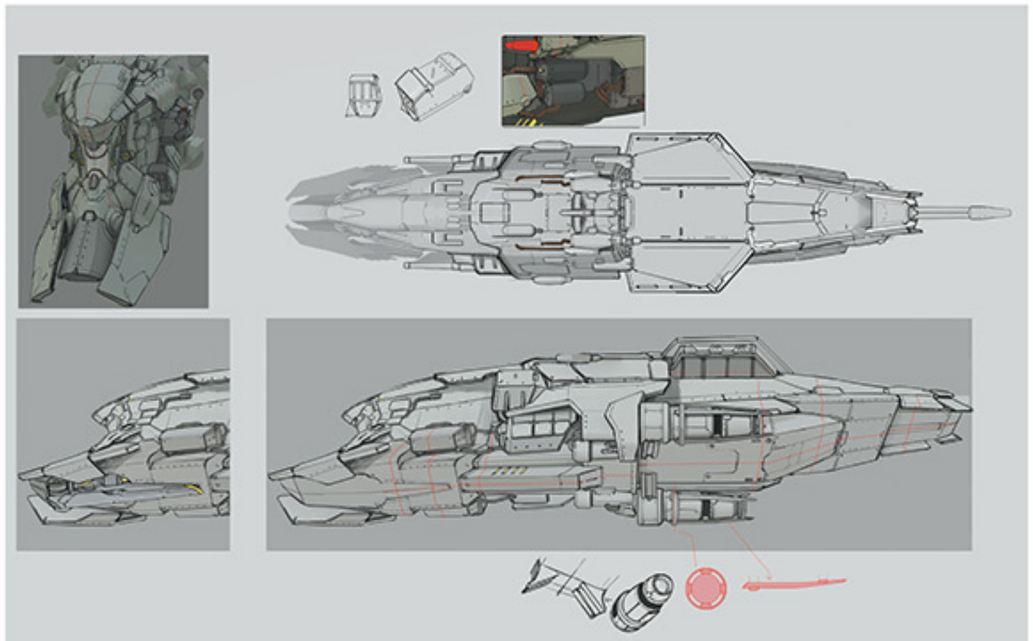
■バウンダリー



■ブレイブリー



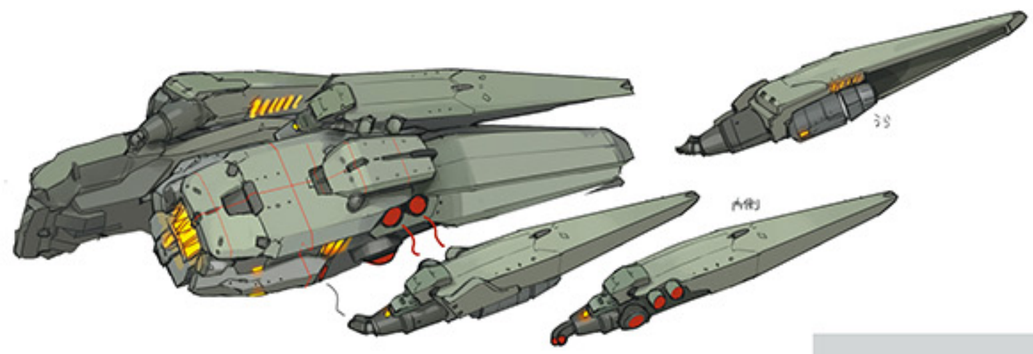
■詳細(船体)

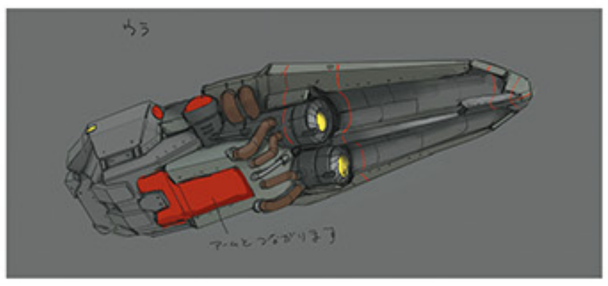


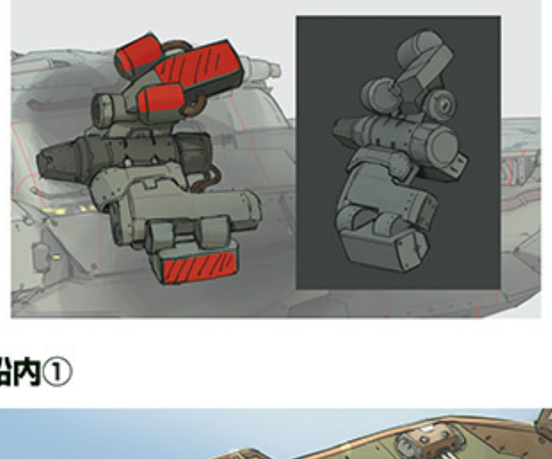
■甲板



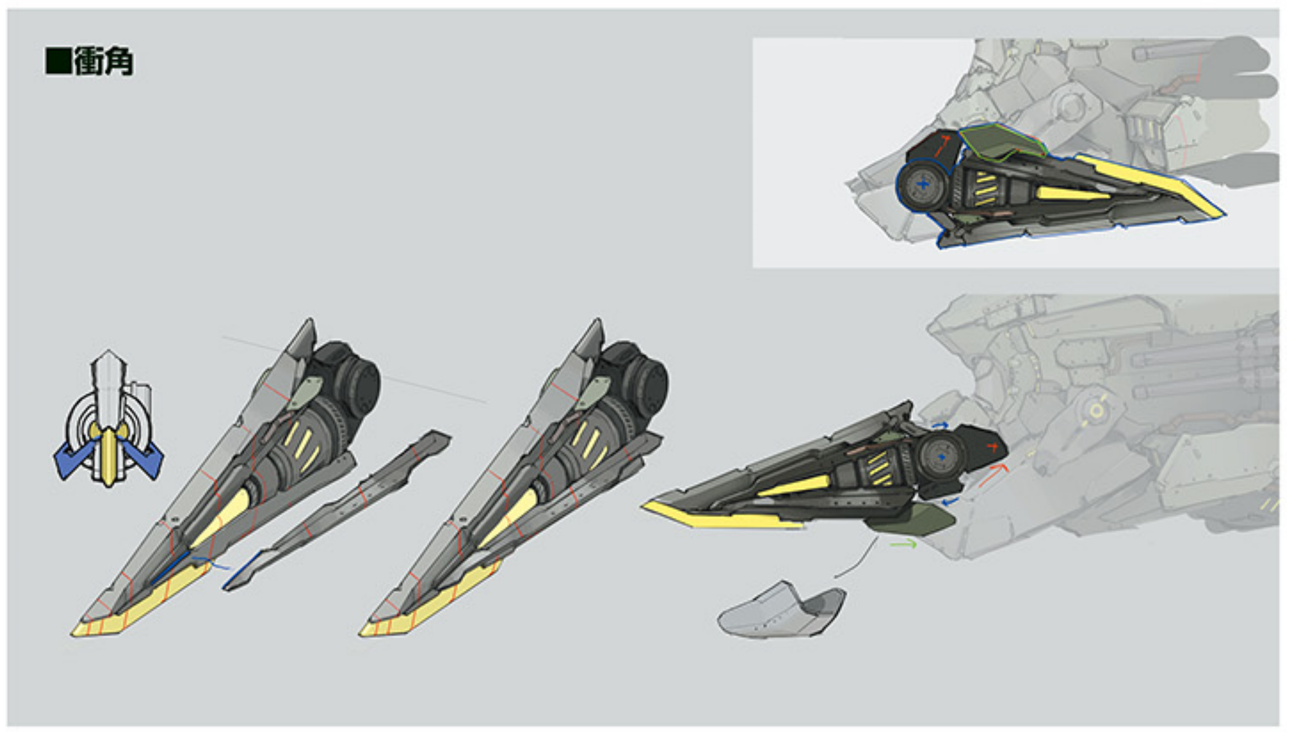
■詳細(ブースターとアーム)



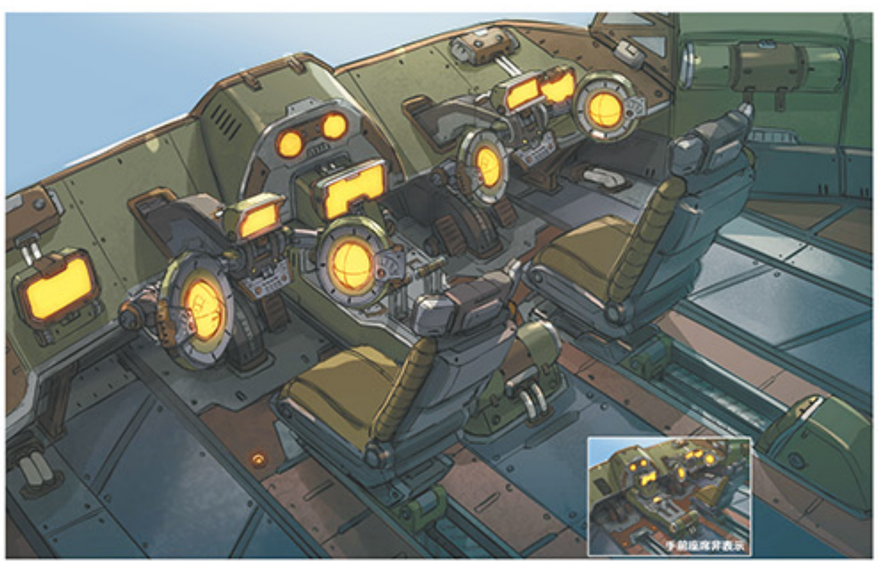




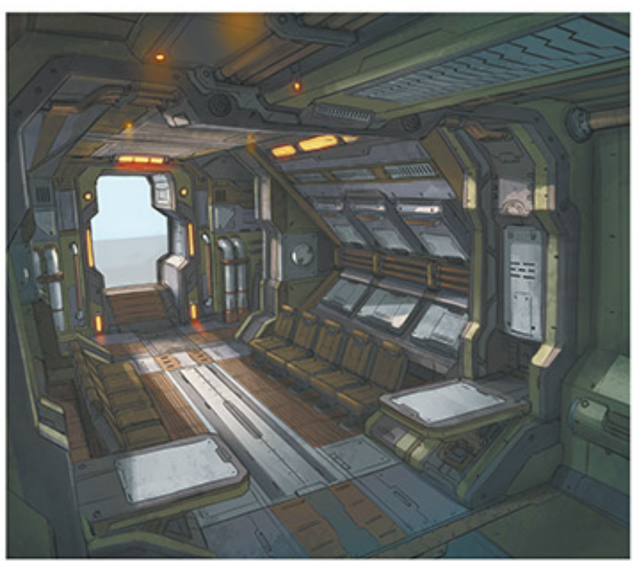
■衝角



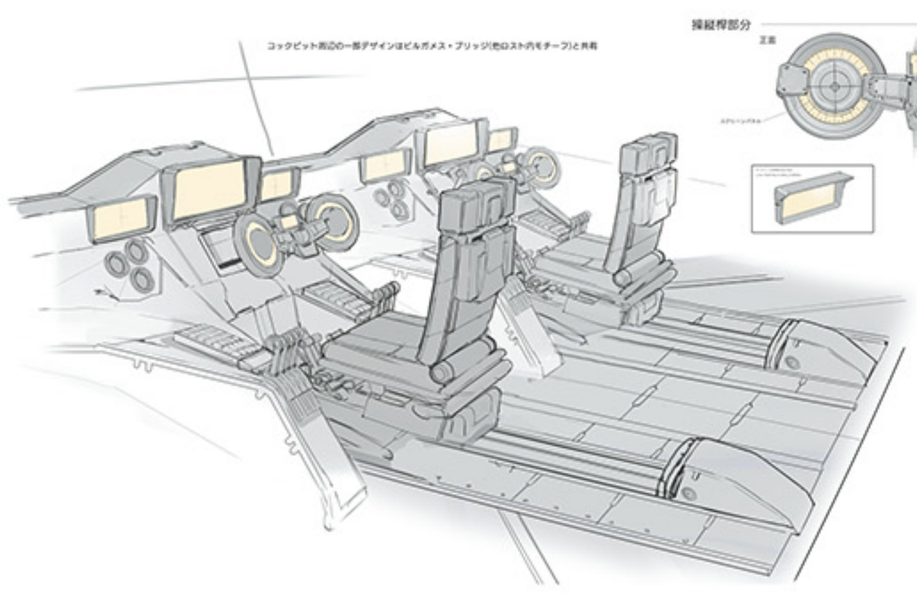
■船内①

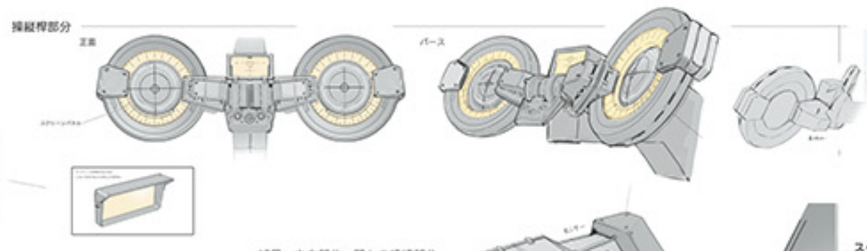


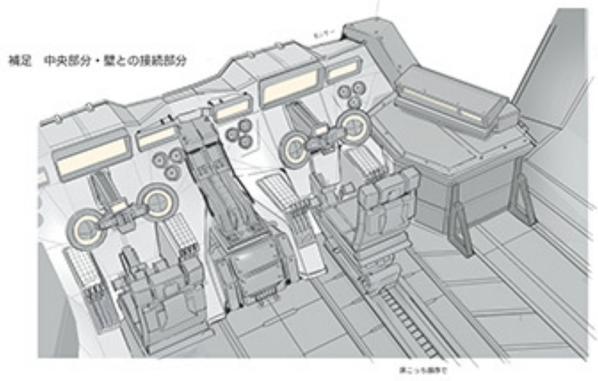
■船内②

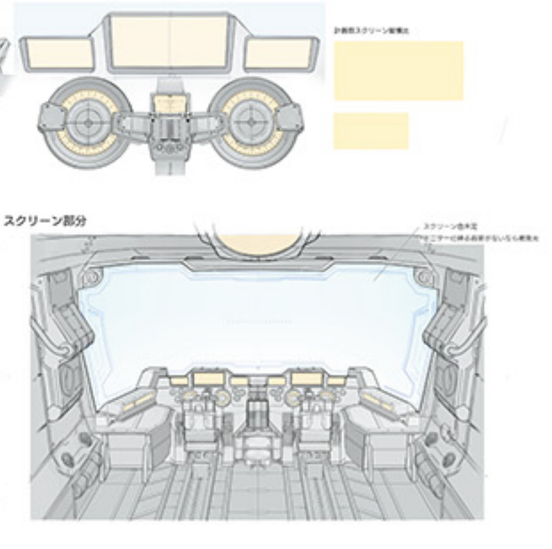


■船内③







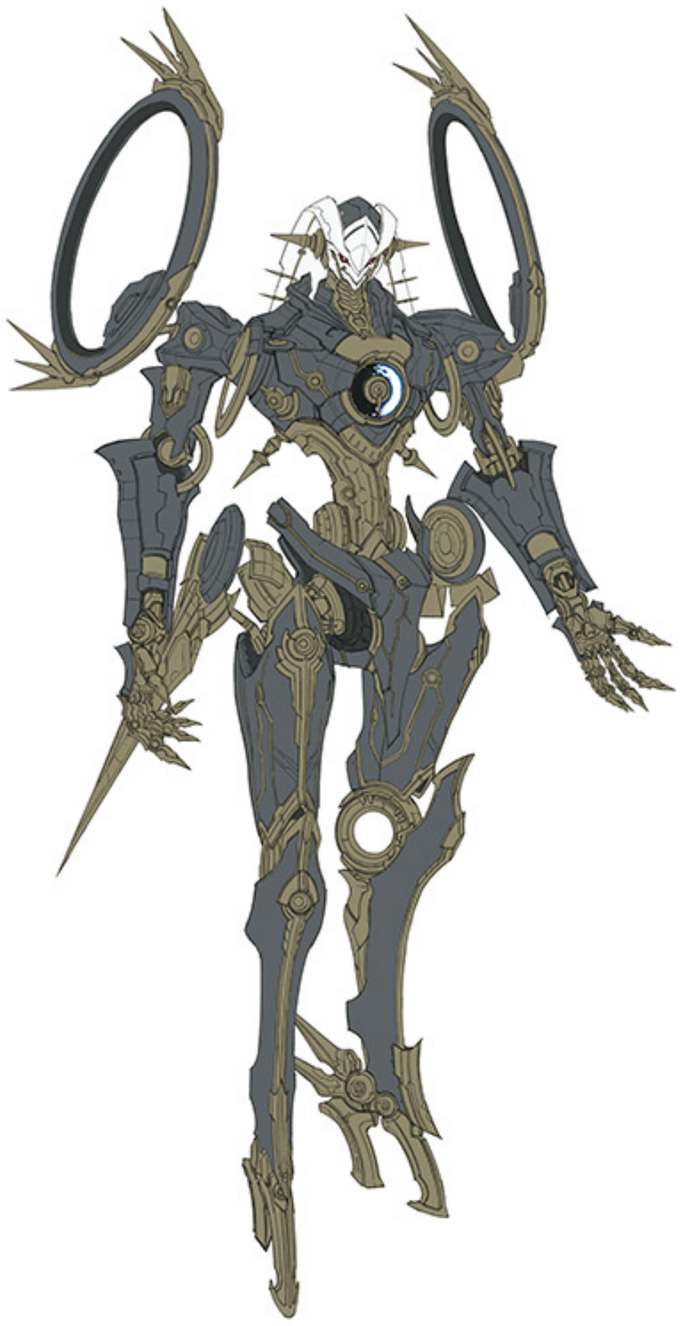


鉄巨神

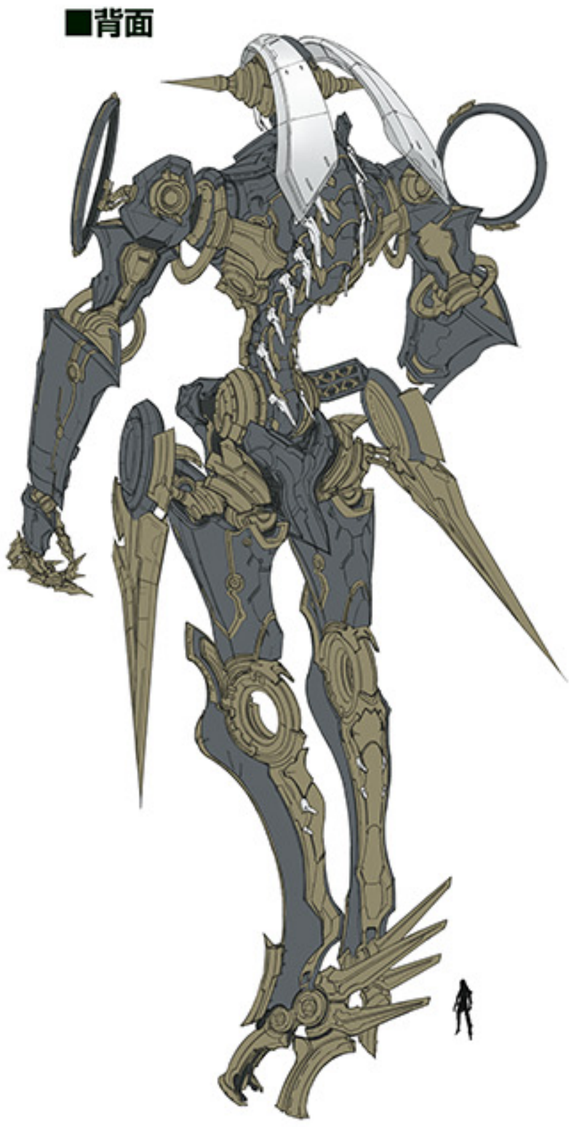
エセルやカムナビが搭乗し、劇中でも存在感を出していた単騎タイプの鉄巨神のほか、
各地のコロニーを上回る規模――キャッスル級の鉄巨神の設定資料を公開。

エセルの鉄巨神

■前面



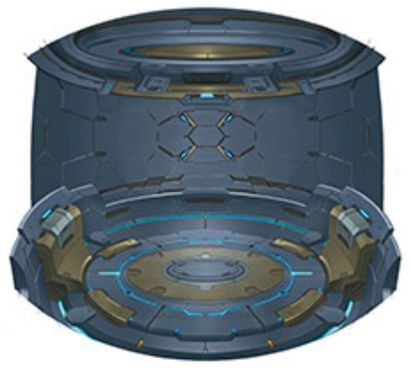
■背面



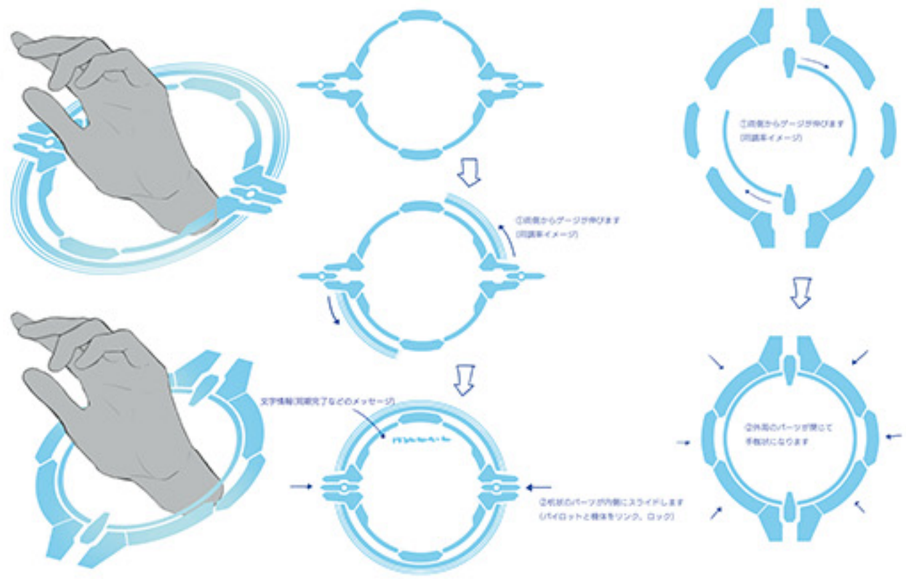
■頭部



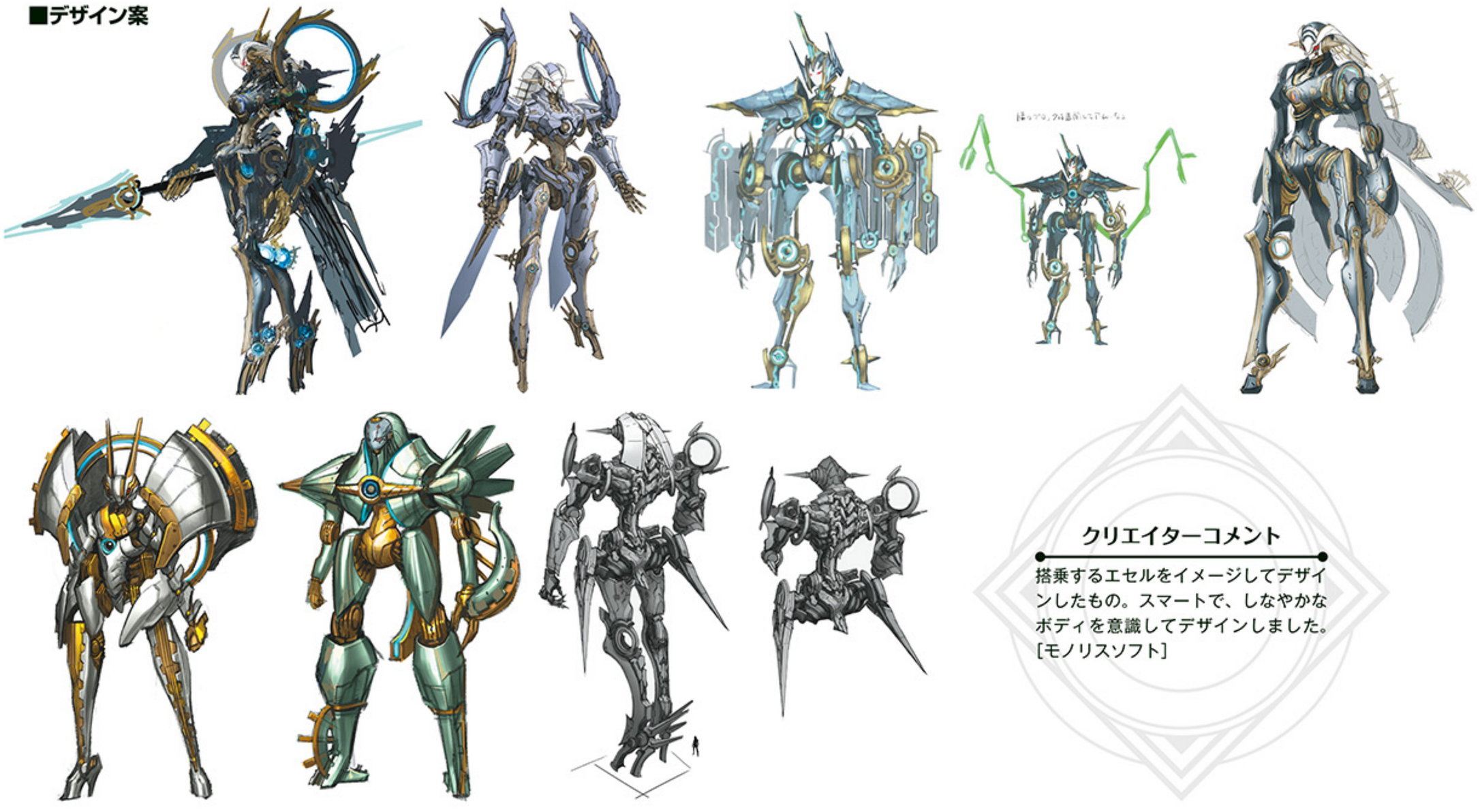
■コックピット



■コンソール



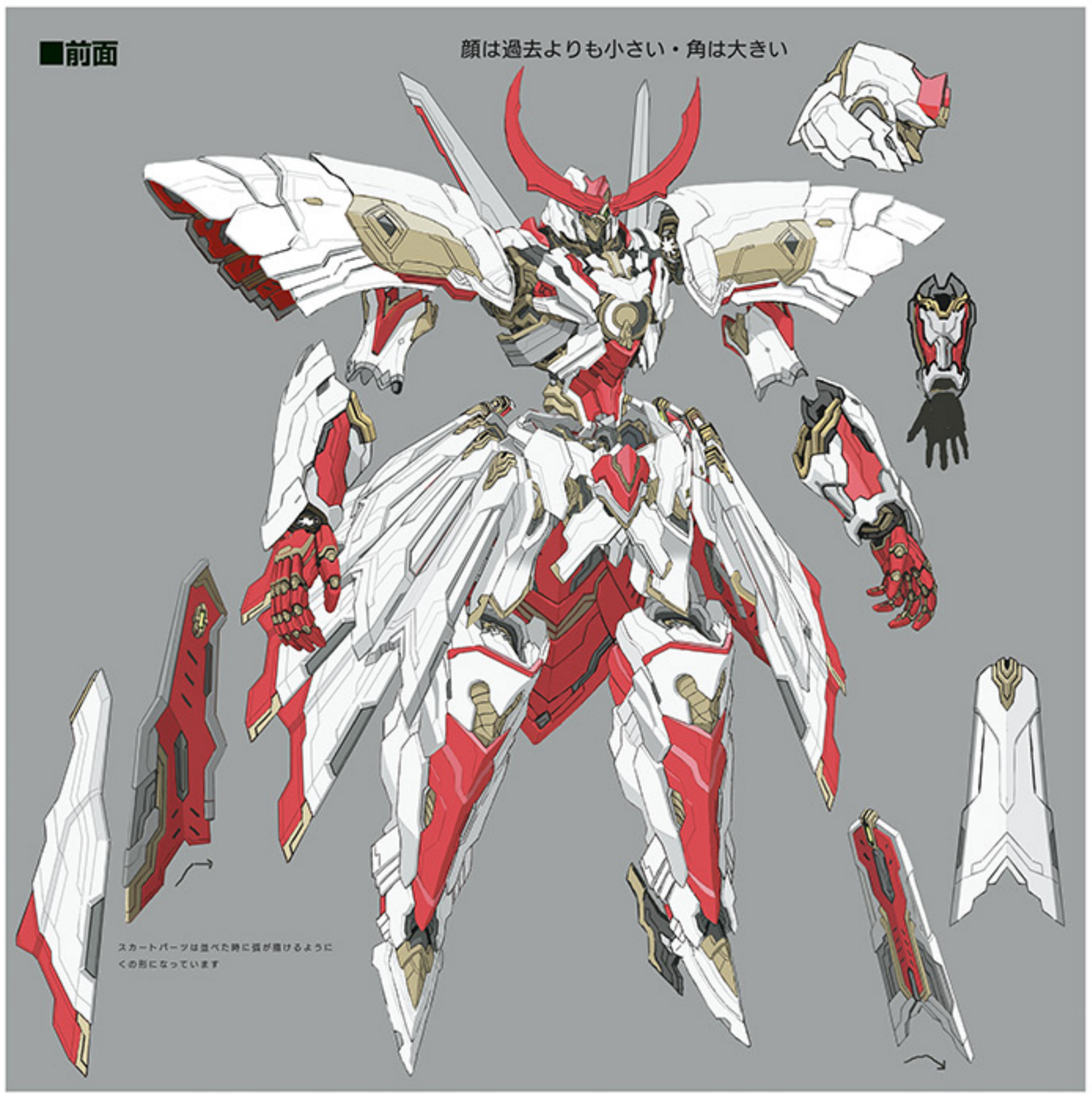
■デザイン案

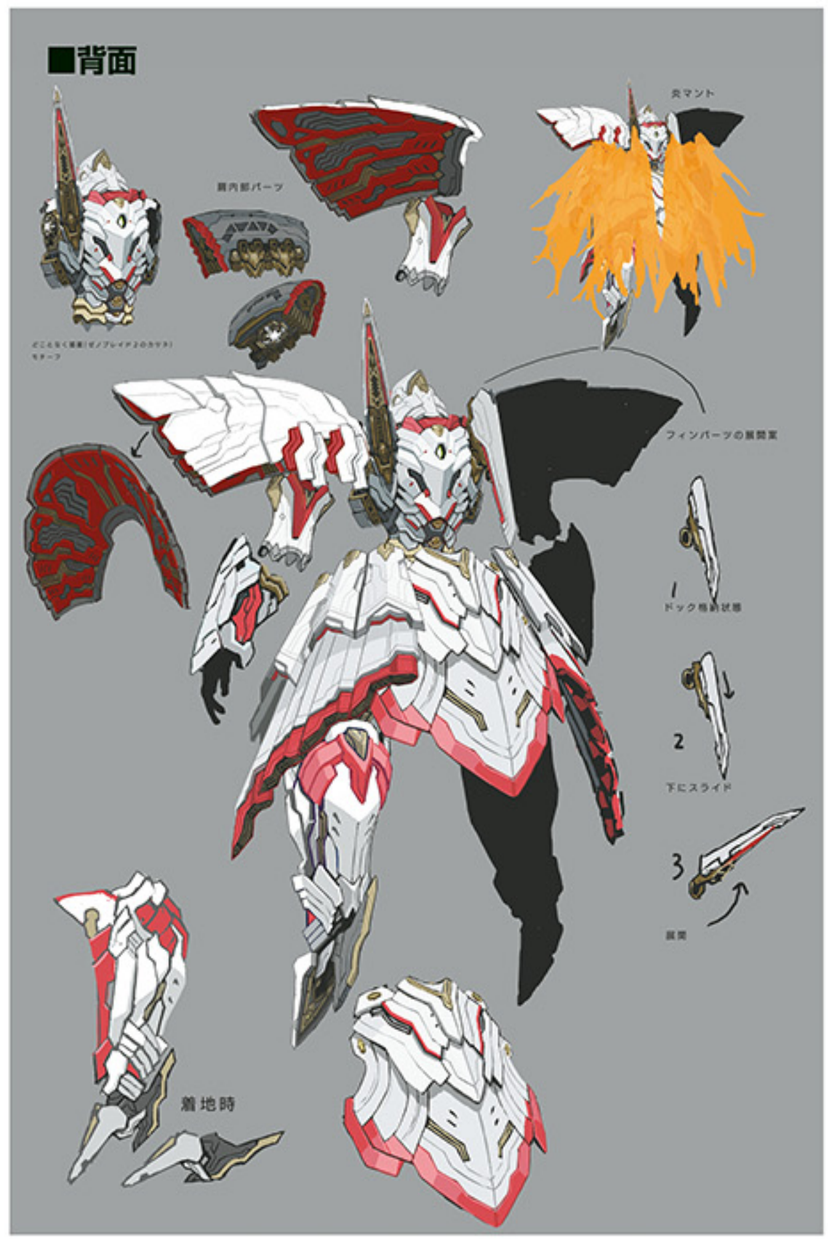


クリエイターコメント

搭乗するエセルをイメージしてデザインしたもの。スマートで、しなやかなボディを意識してデザインしました。
［モノリスソフト］

カムナビの鉄巨神





■デザイン案

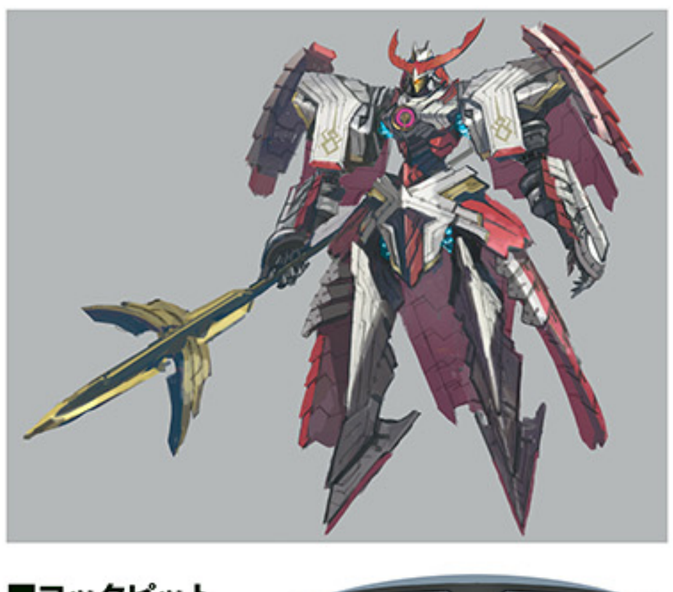










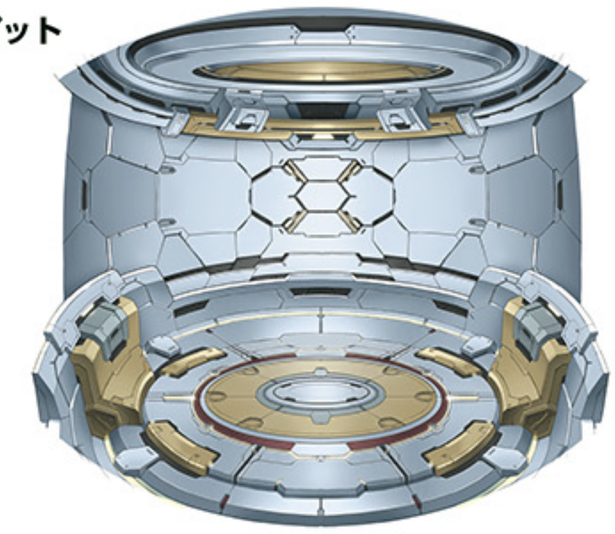








■コックピット



クリエイターコメント

搭乗するカムナビをイメージしてデザインしたもの。戦国武将の甲冑のようなコンセプトイメージで、エセルの鉄巨神とは逆に、武骨さやボリュームを強調した力強いデザインにしました。
［モノリスソフト］

ケヴェスキャッスル(バトルモード)

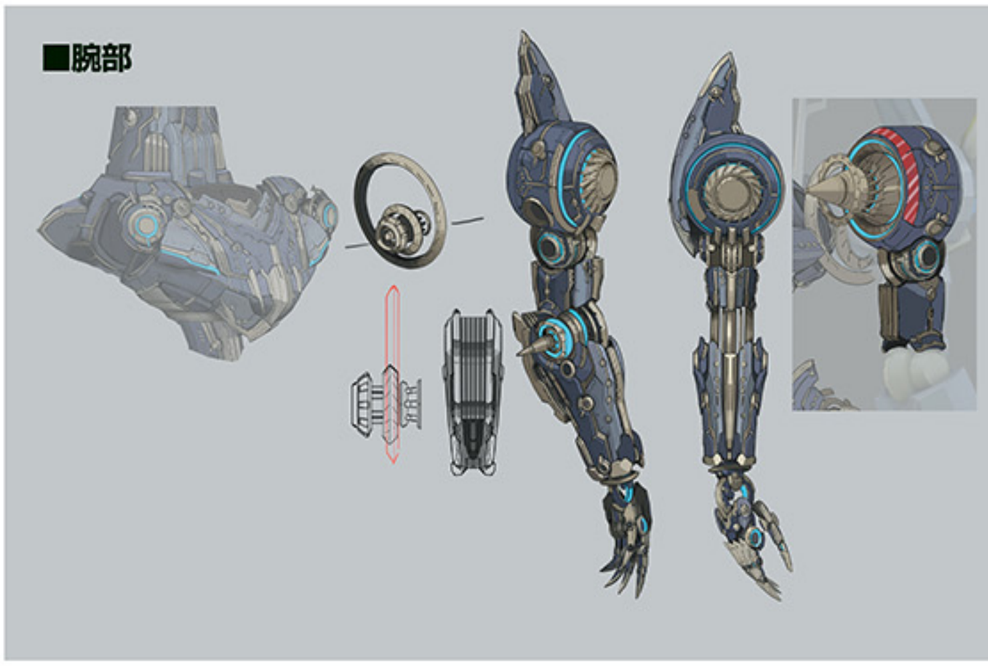
■頭部



クリエイターコメント

キャッスル時のデザインコンセプトも決まっていて、バトルモードと両立させる難易度が高く、モデルで可変機構など、いろいろ試行錯誤しながら最後まで苦労しました。[モノリスソフト]

■腕部

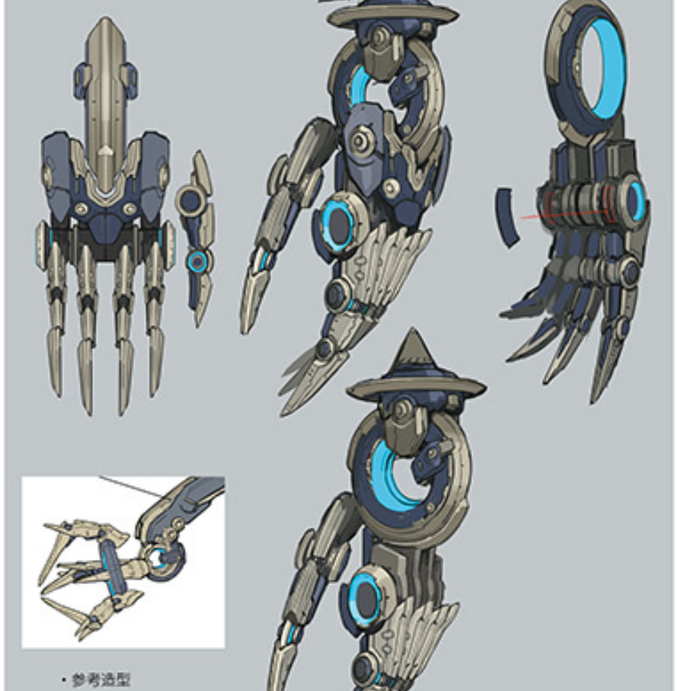


■光の翼



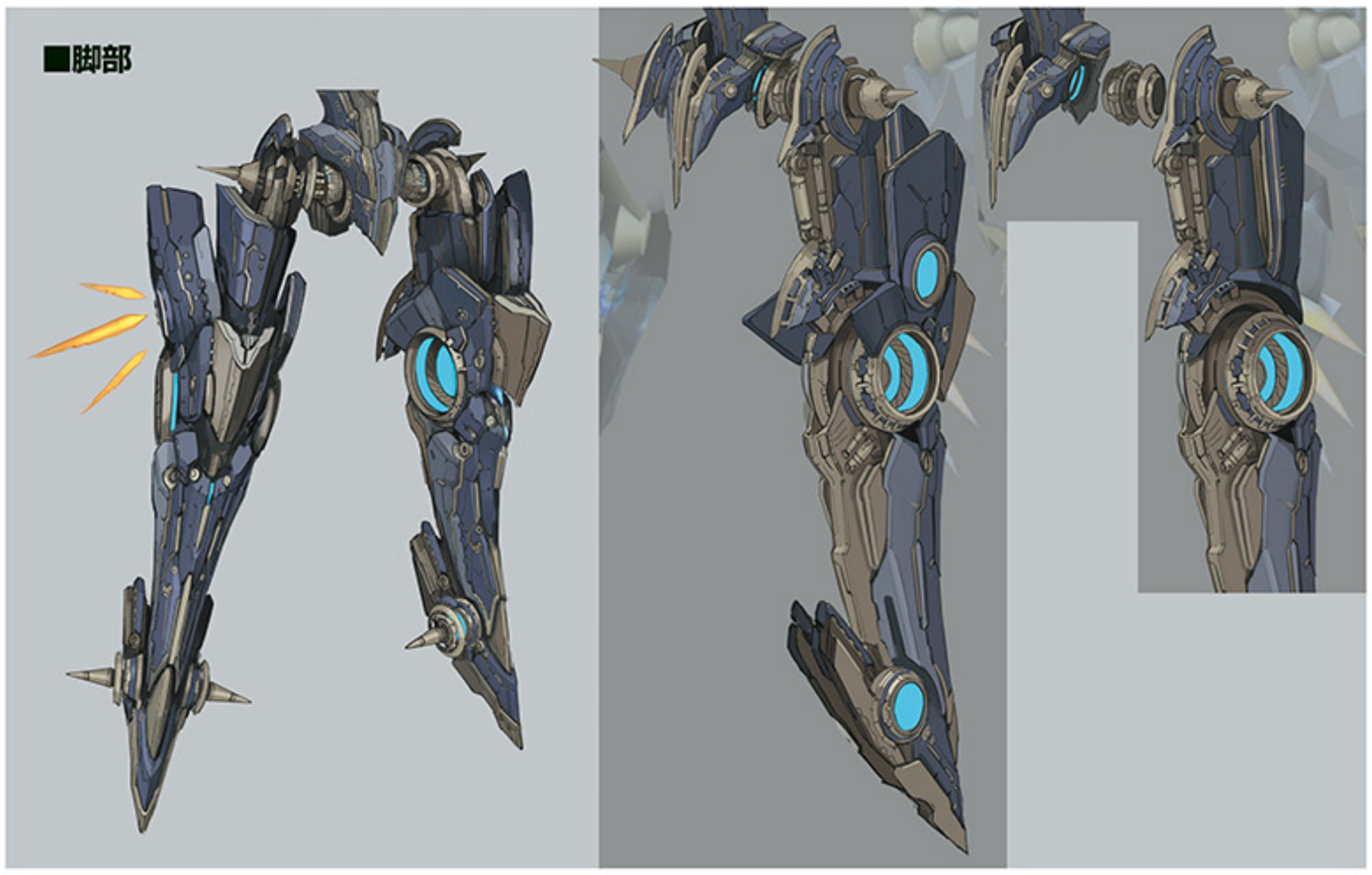


■手

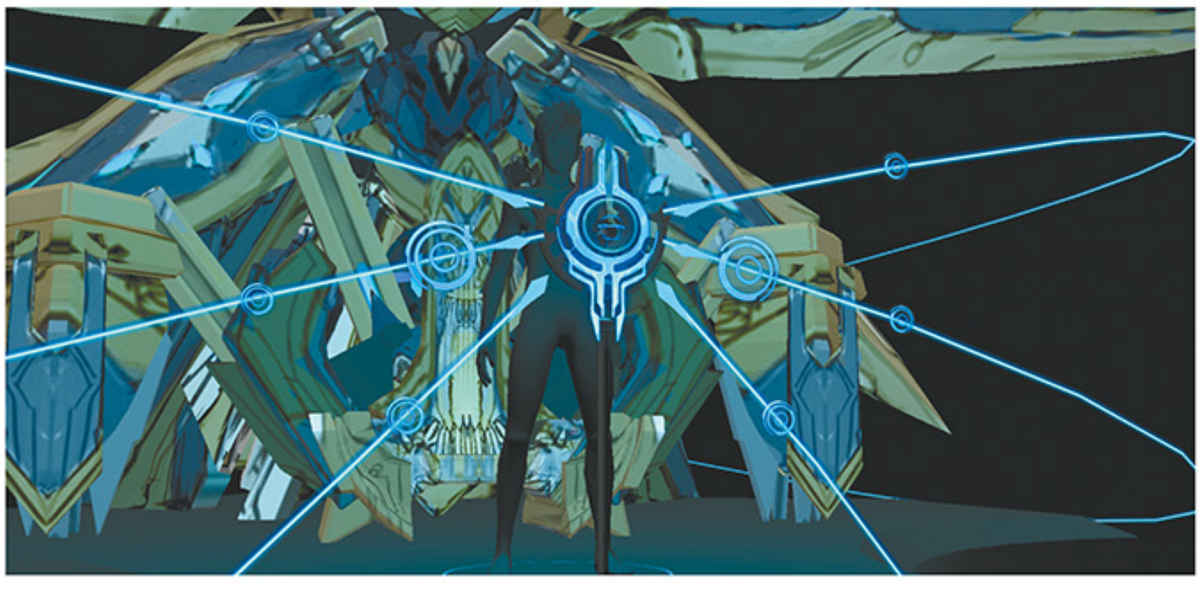


・参考造型

■脚部

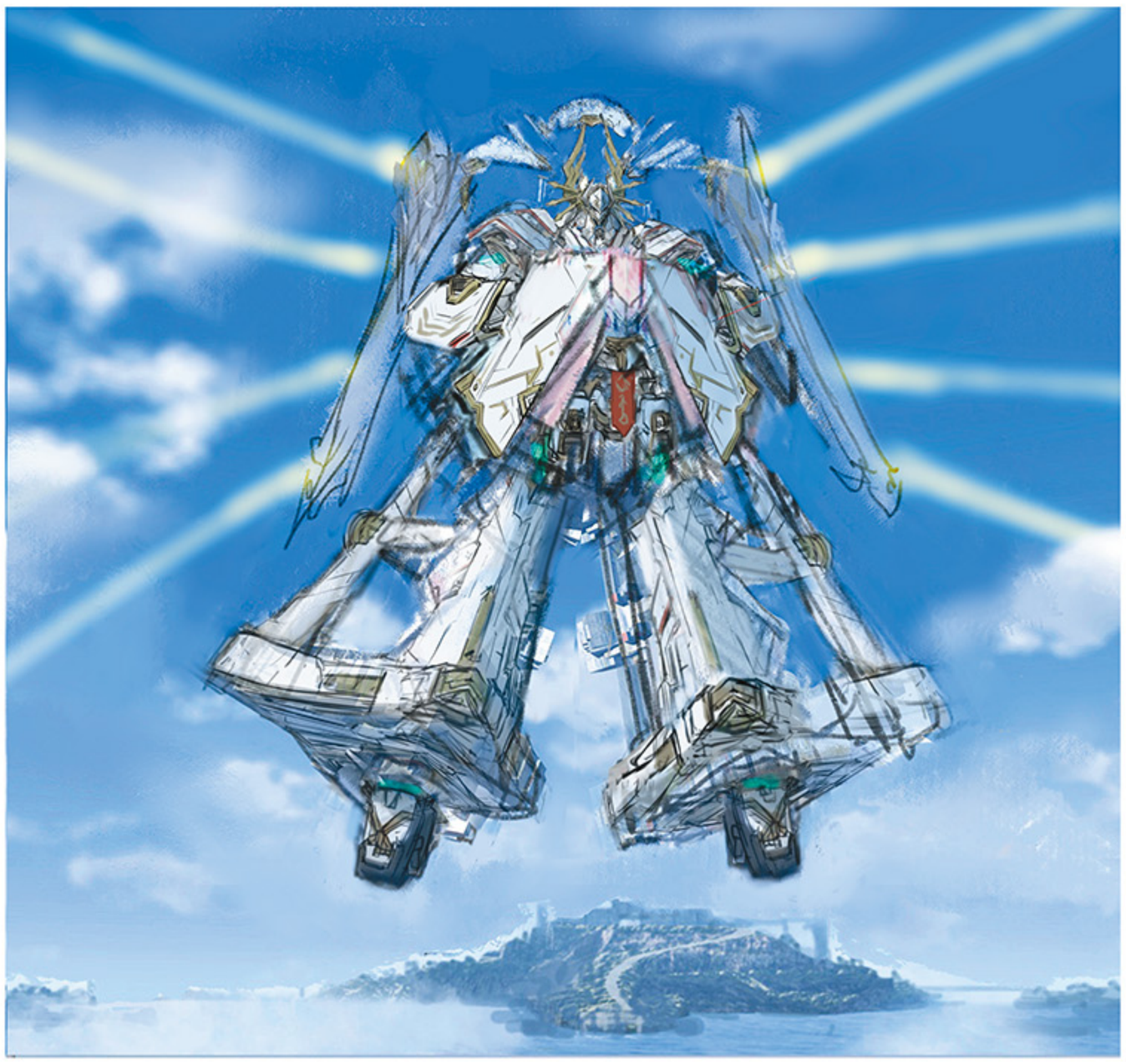


■起動ライン

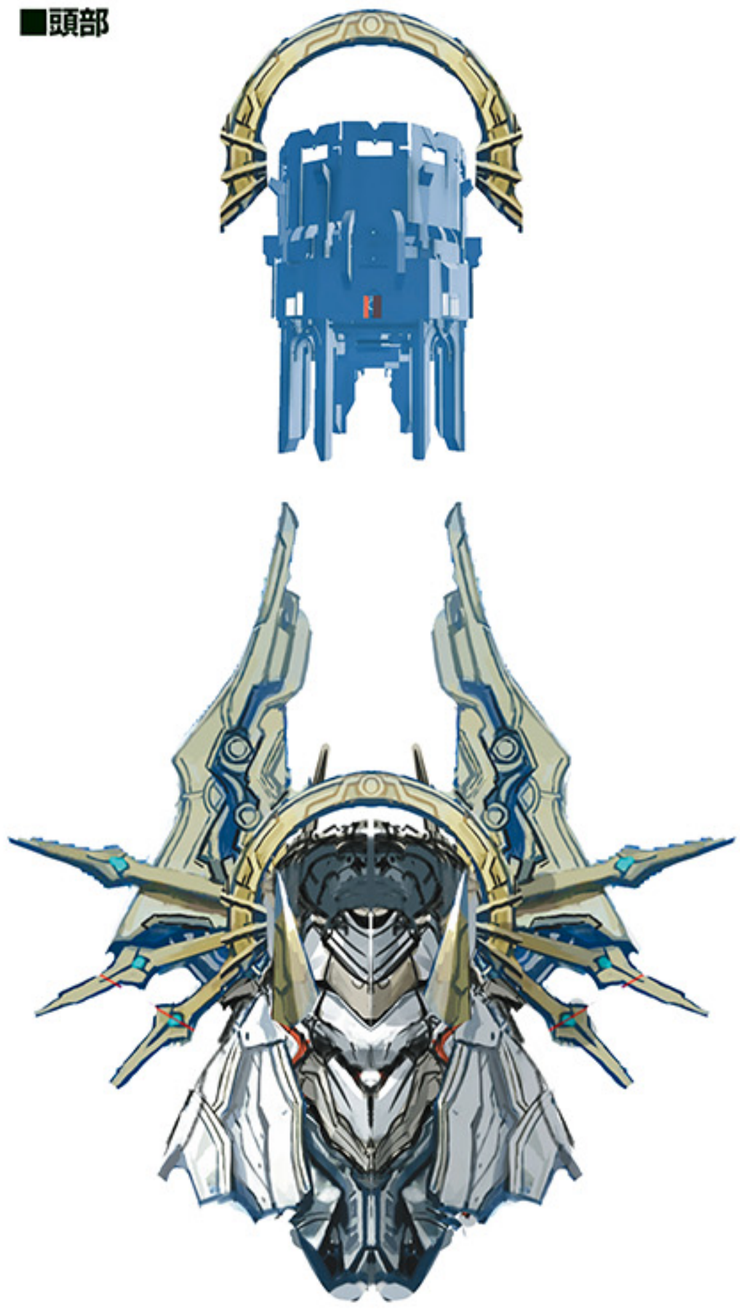


アグヌスキャッスル(バトルモード)

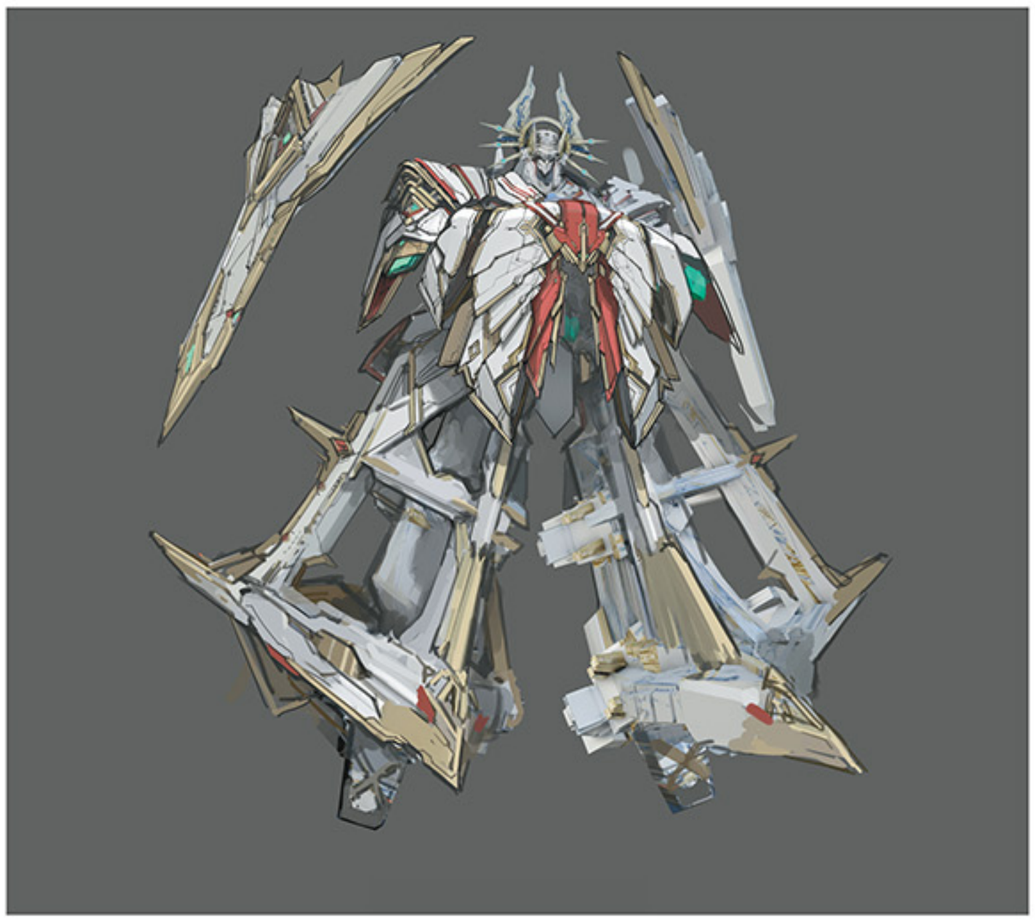
■全体イメージ



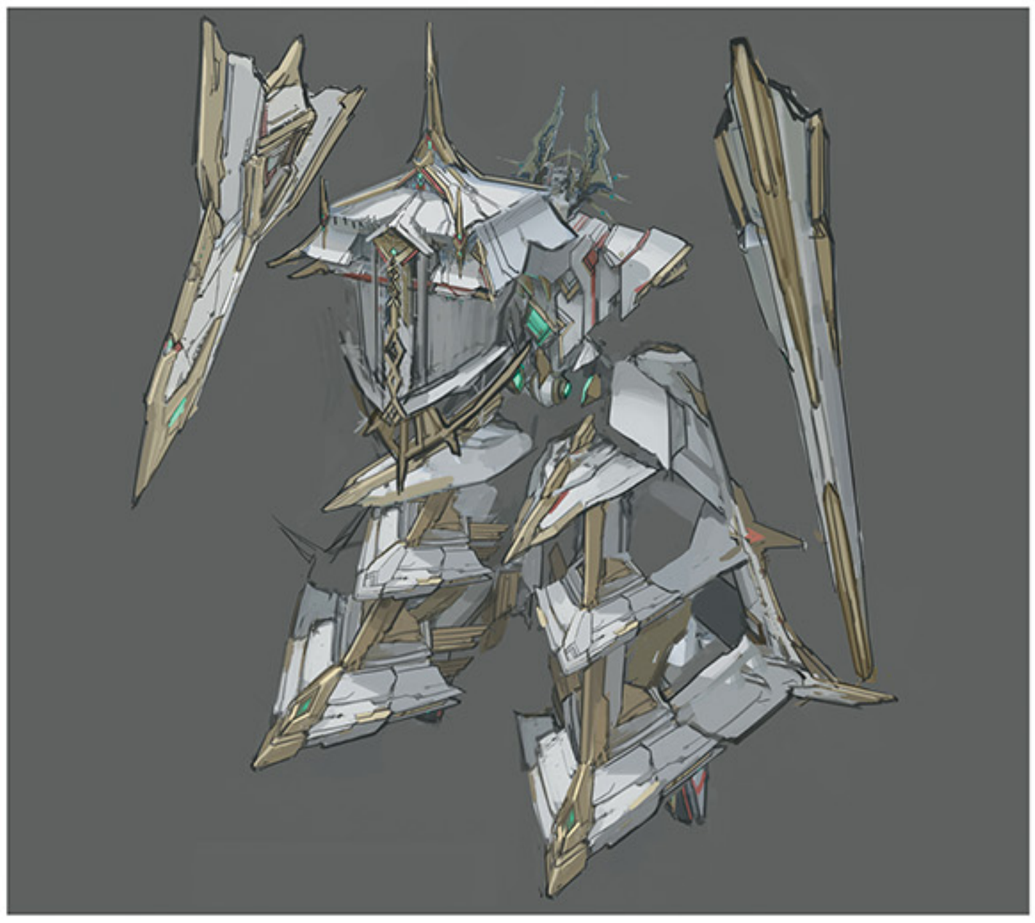
■頭部



■前面



■背面



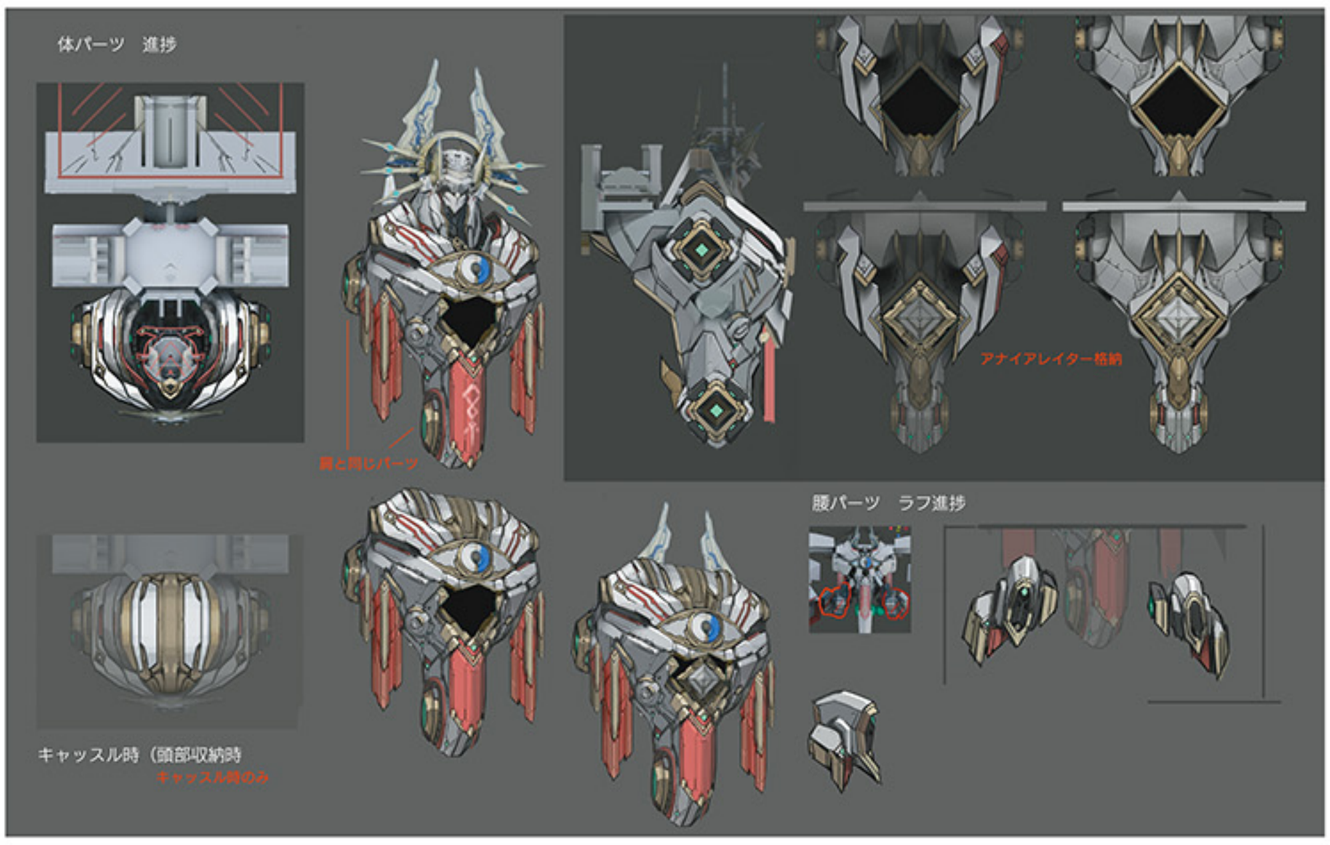
■天守閣



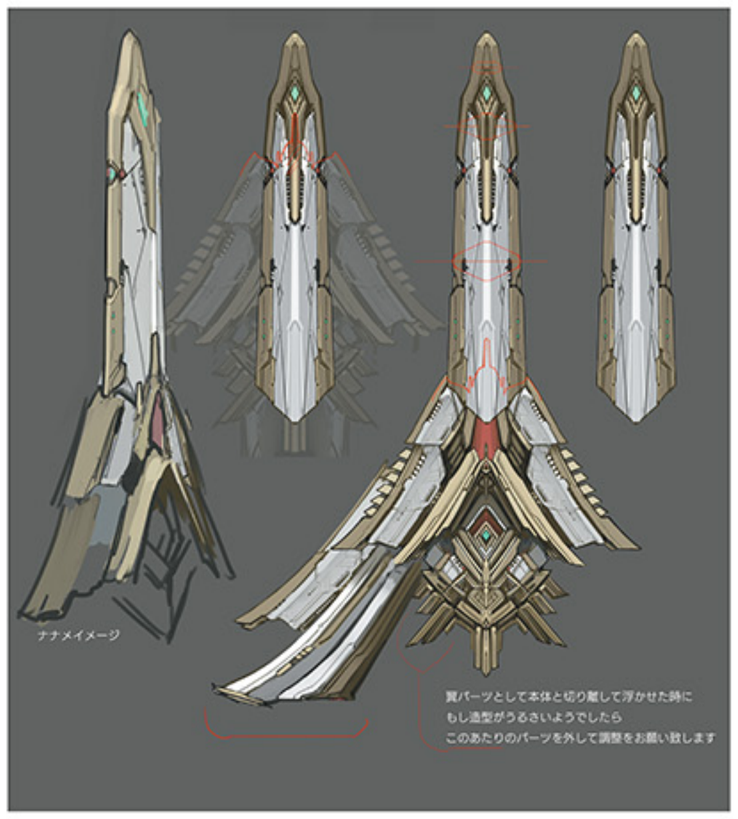
クリエイターコメント

可動部分はエーテルエネルギーで繋がっているため、ケヴェス側よりも、いろいろ出来るなと思いつつ、女王ニアのコスチュームをイメージしたデザインにしたかったため、その縛りによって結果ケヴェスキャッスル以上に大変なことになってしまいました。
[モノリスソフト]

■胴体



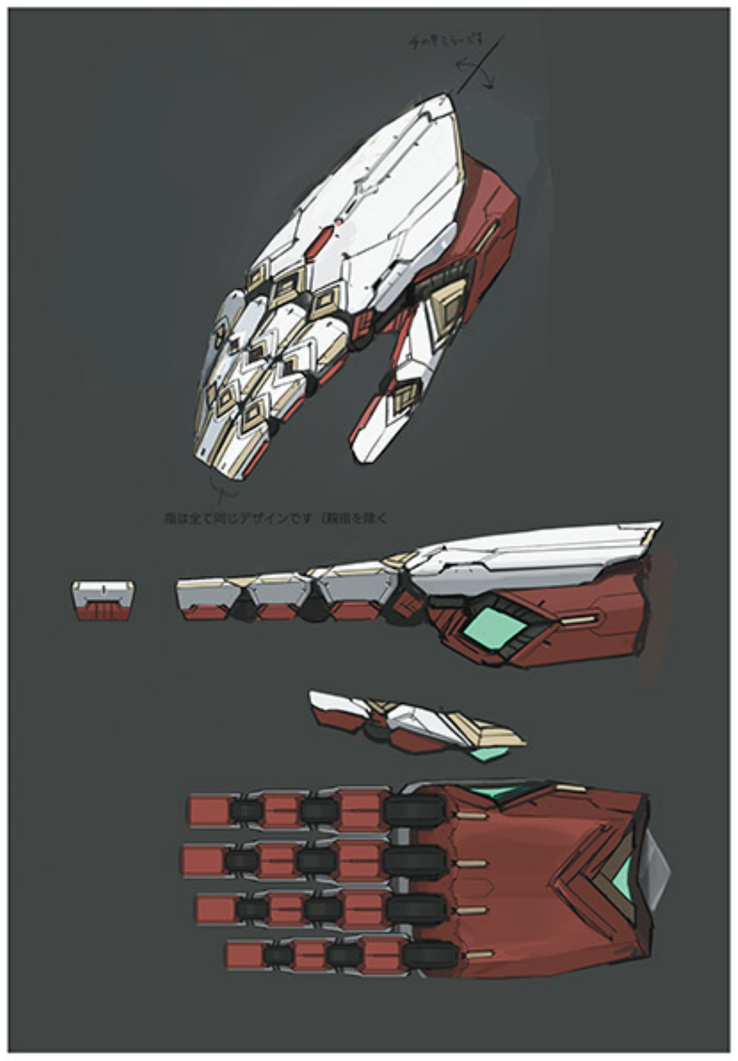
■肩ウイング



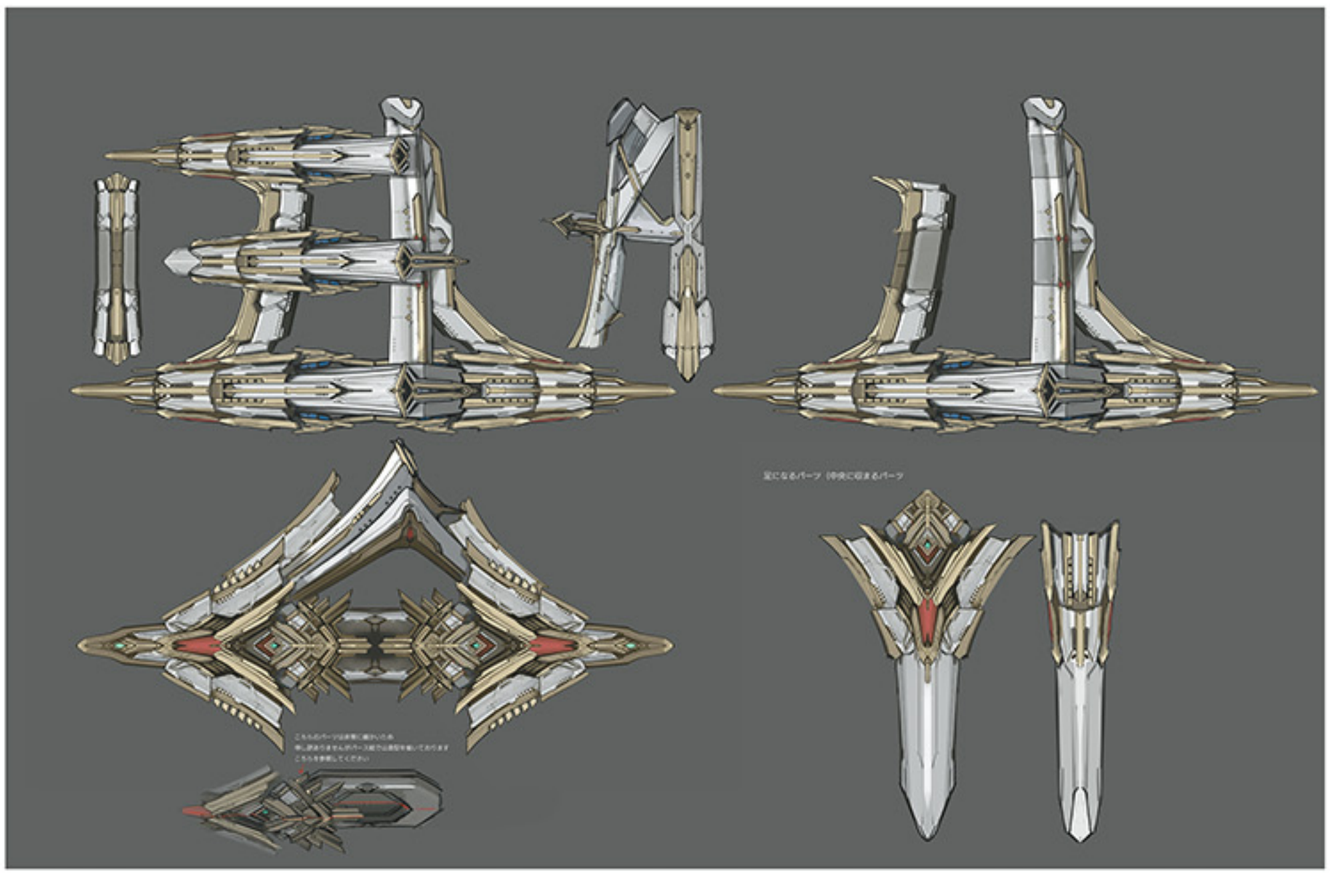
■腕部



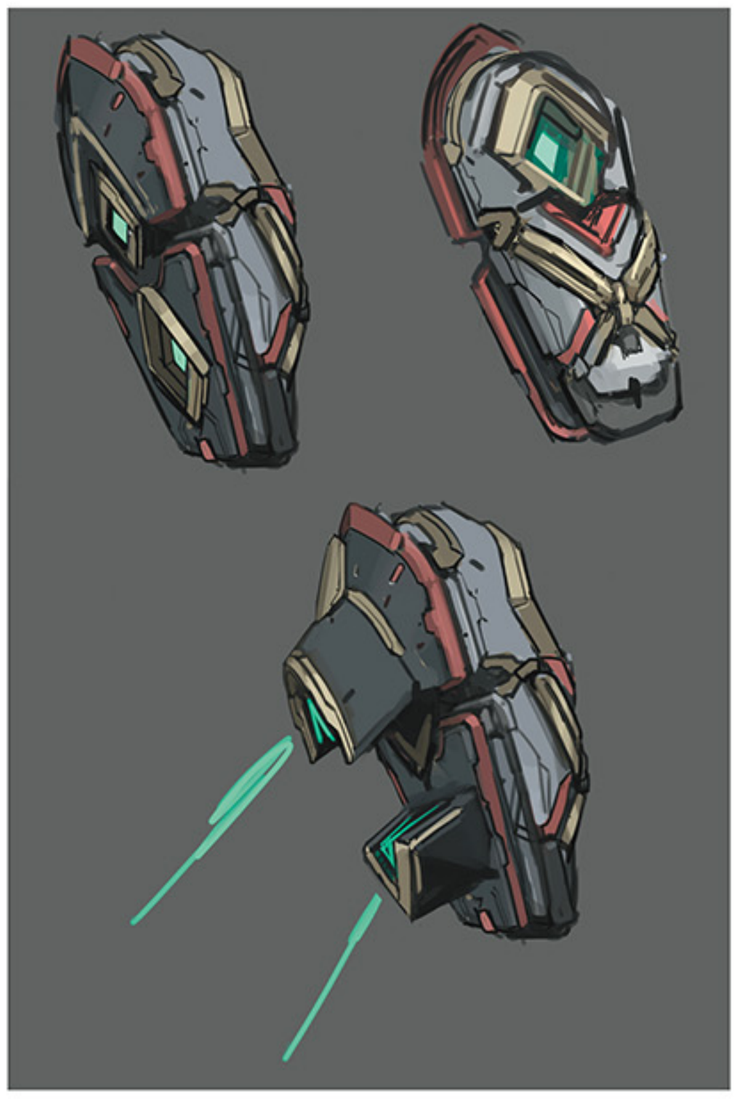
■手



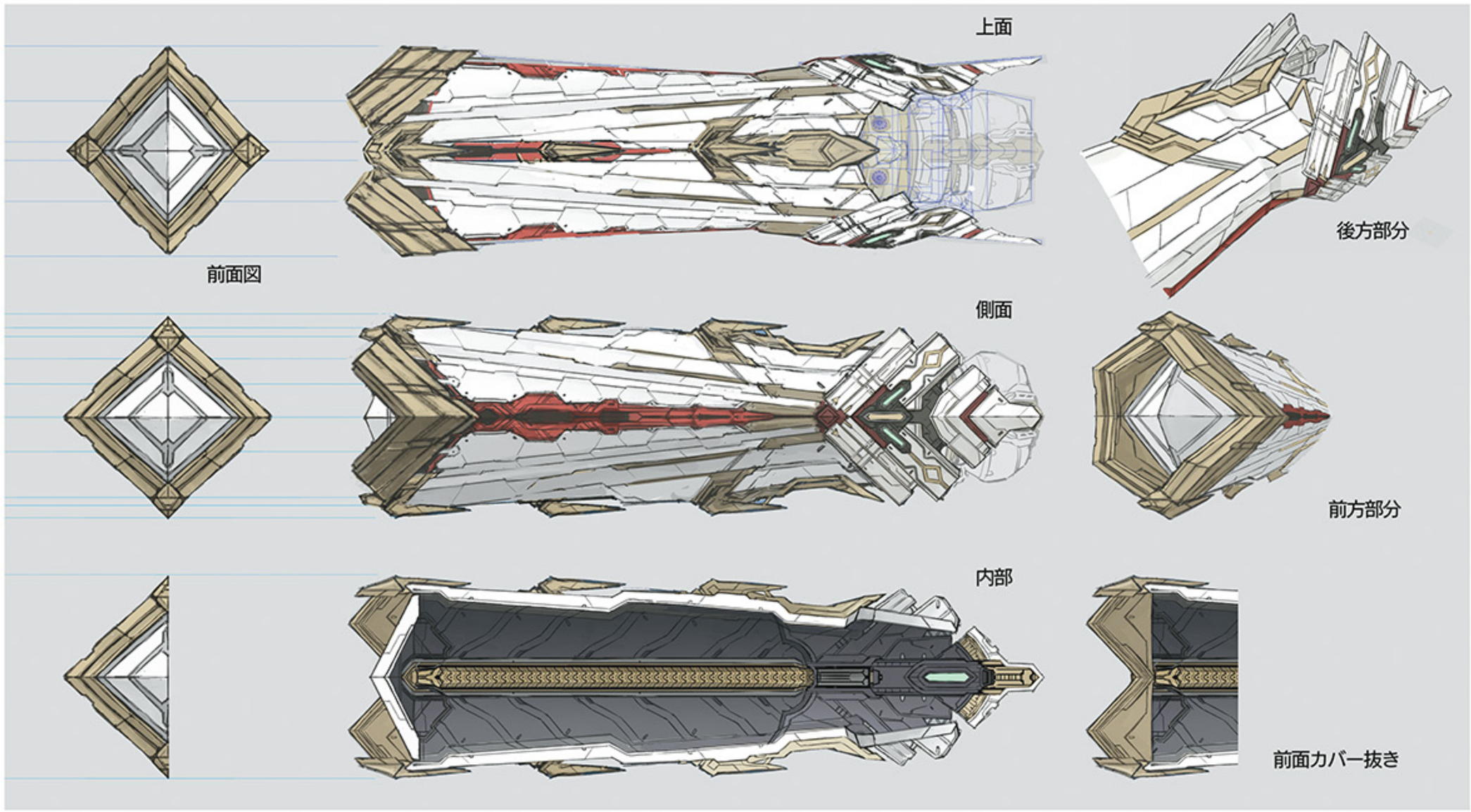
■脚部



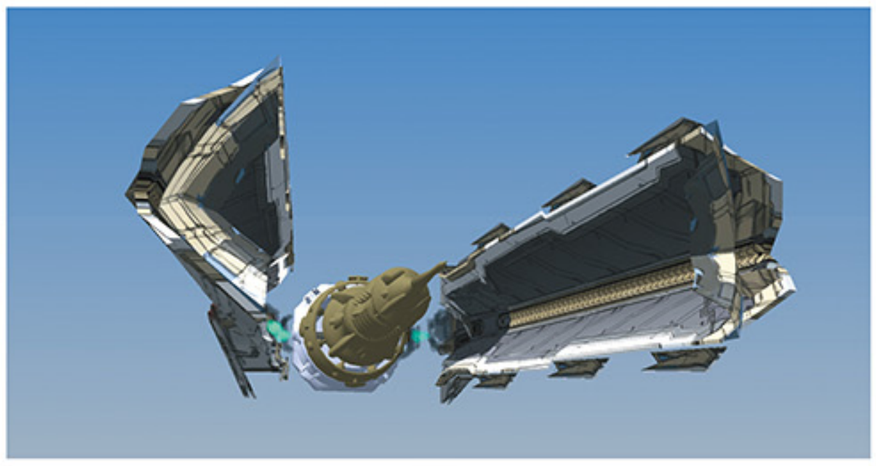
■足

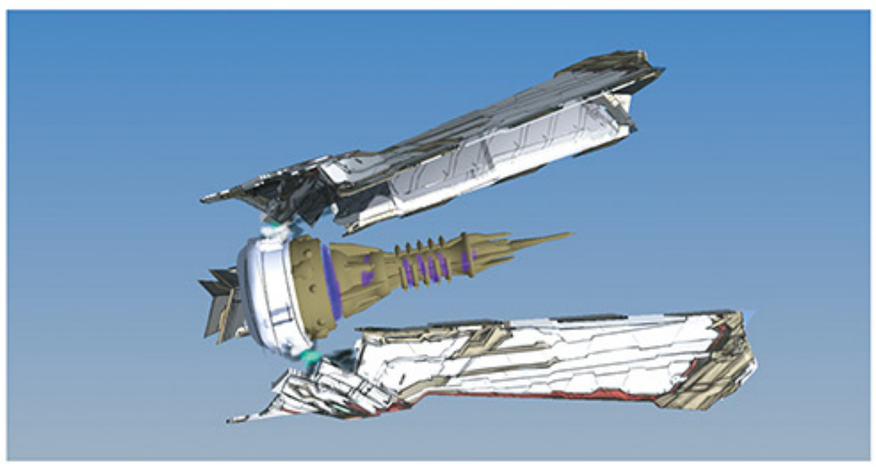


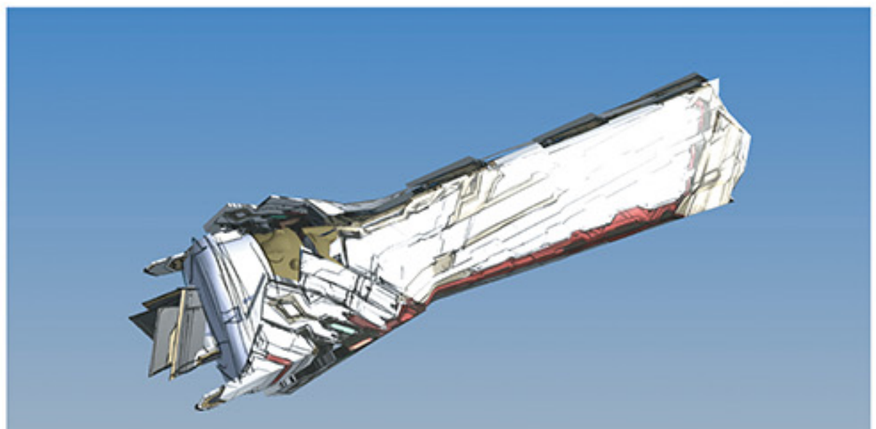
■アナイアレイター

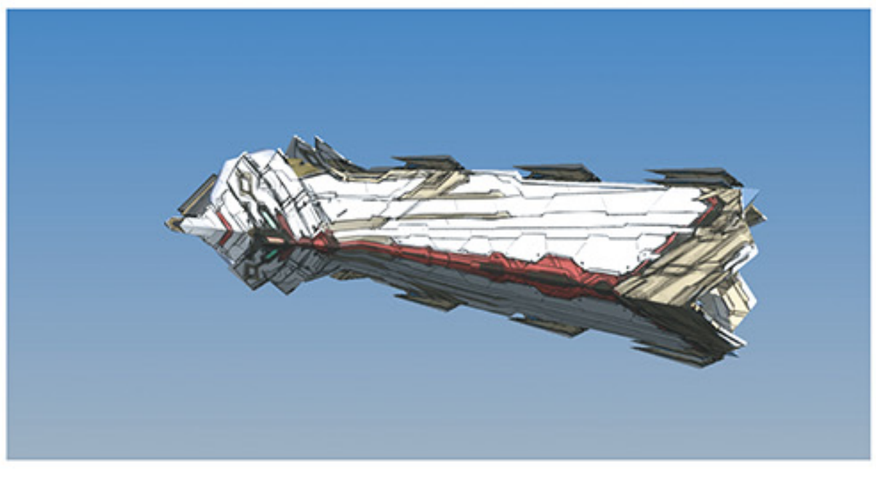


■展開状態







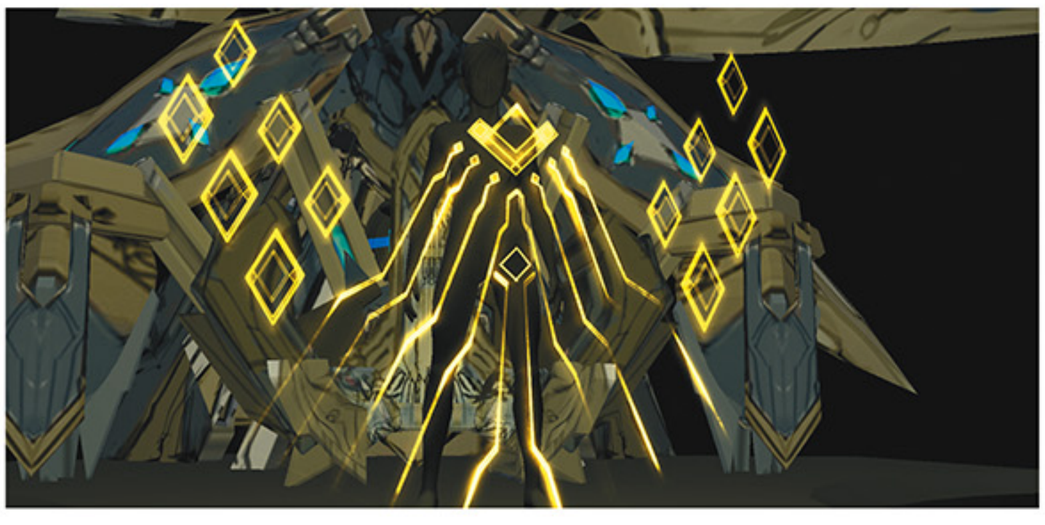


■発射シーケンス



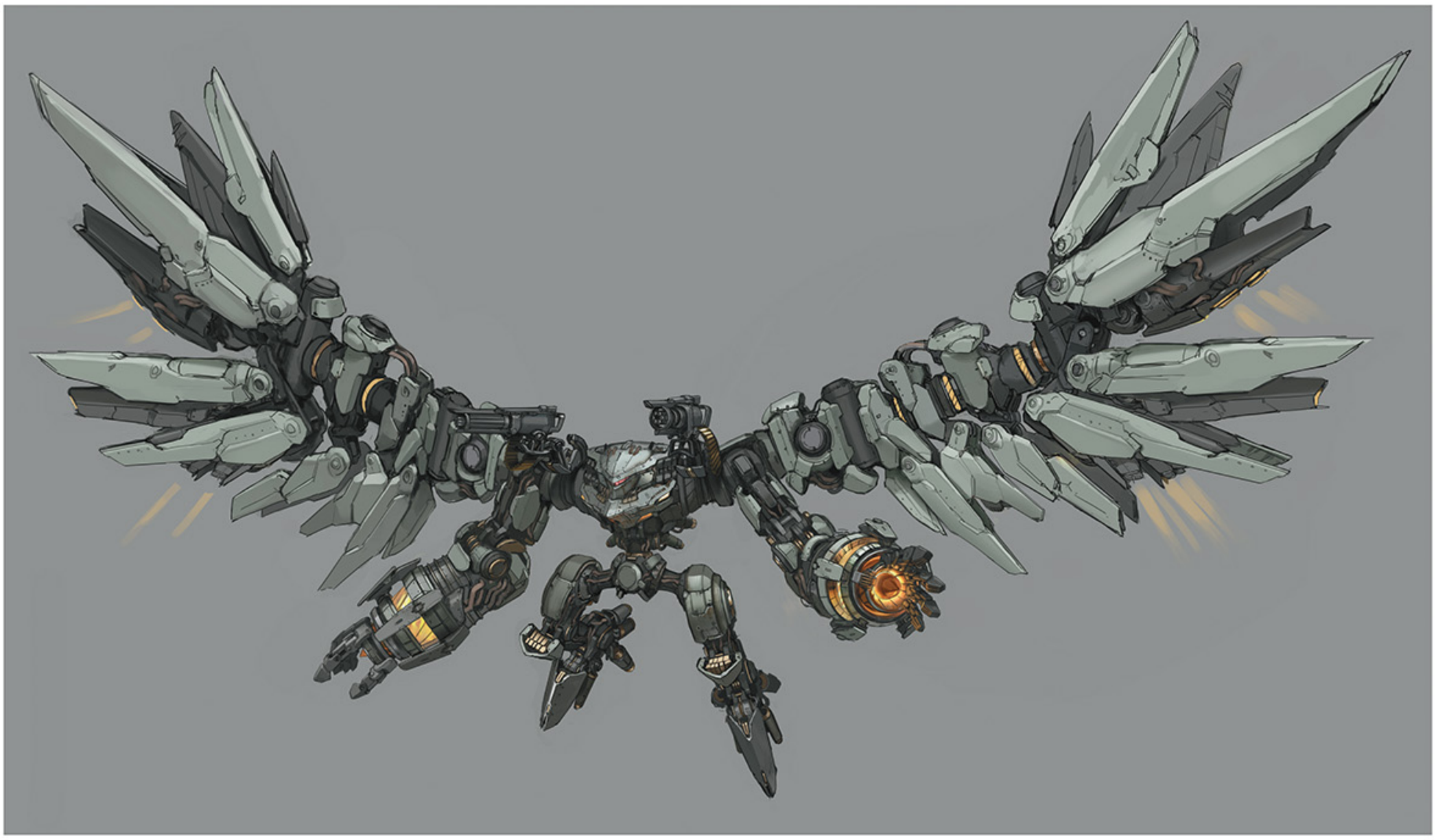


■起動ライン

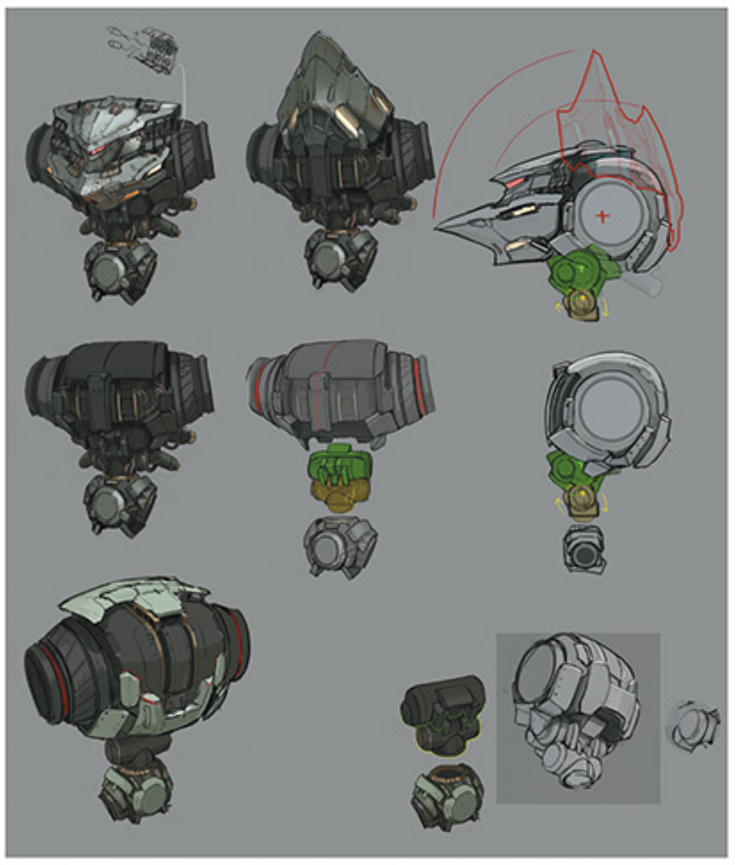


ビルガメス

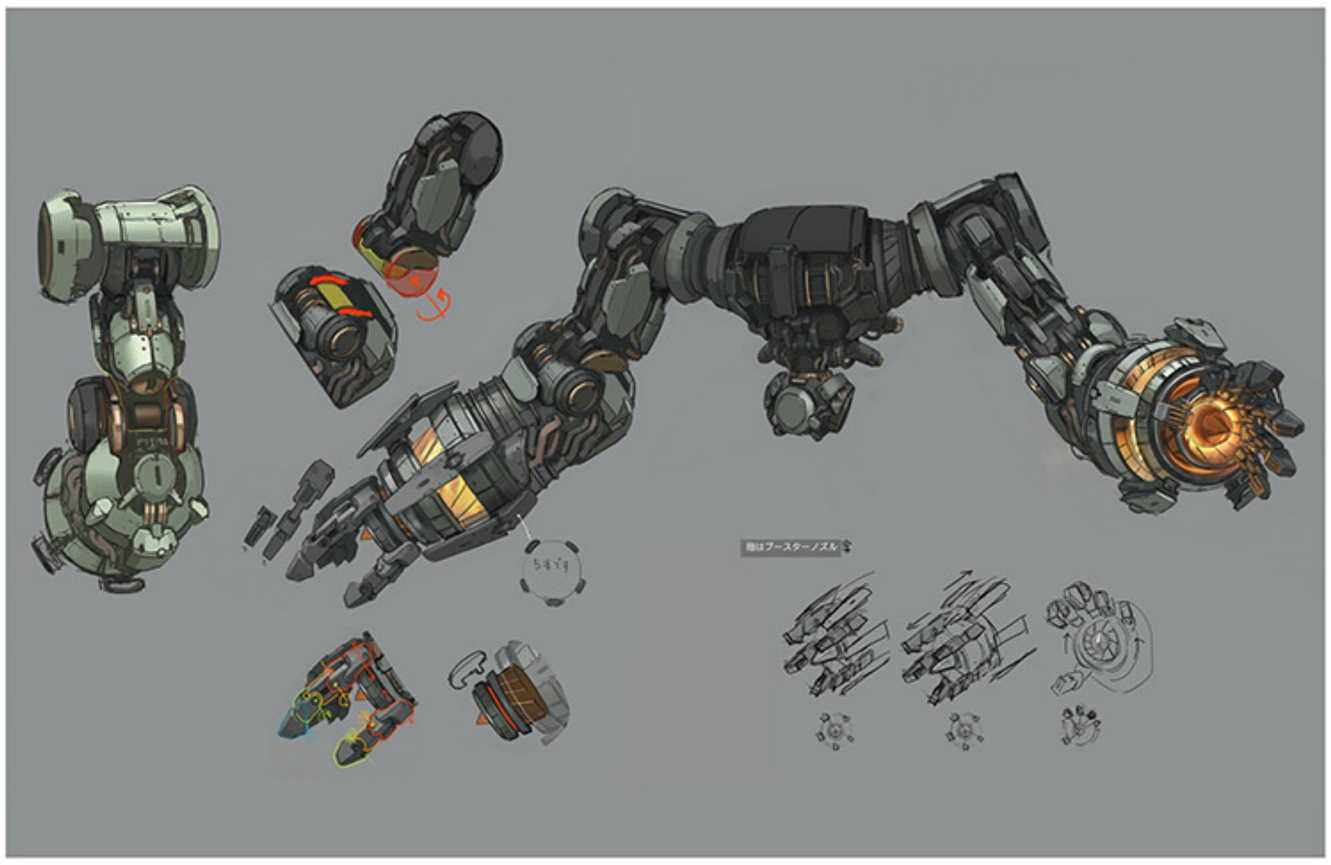
■全体図



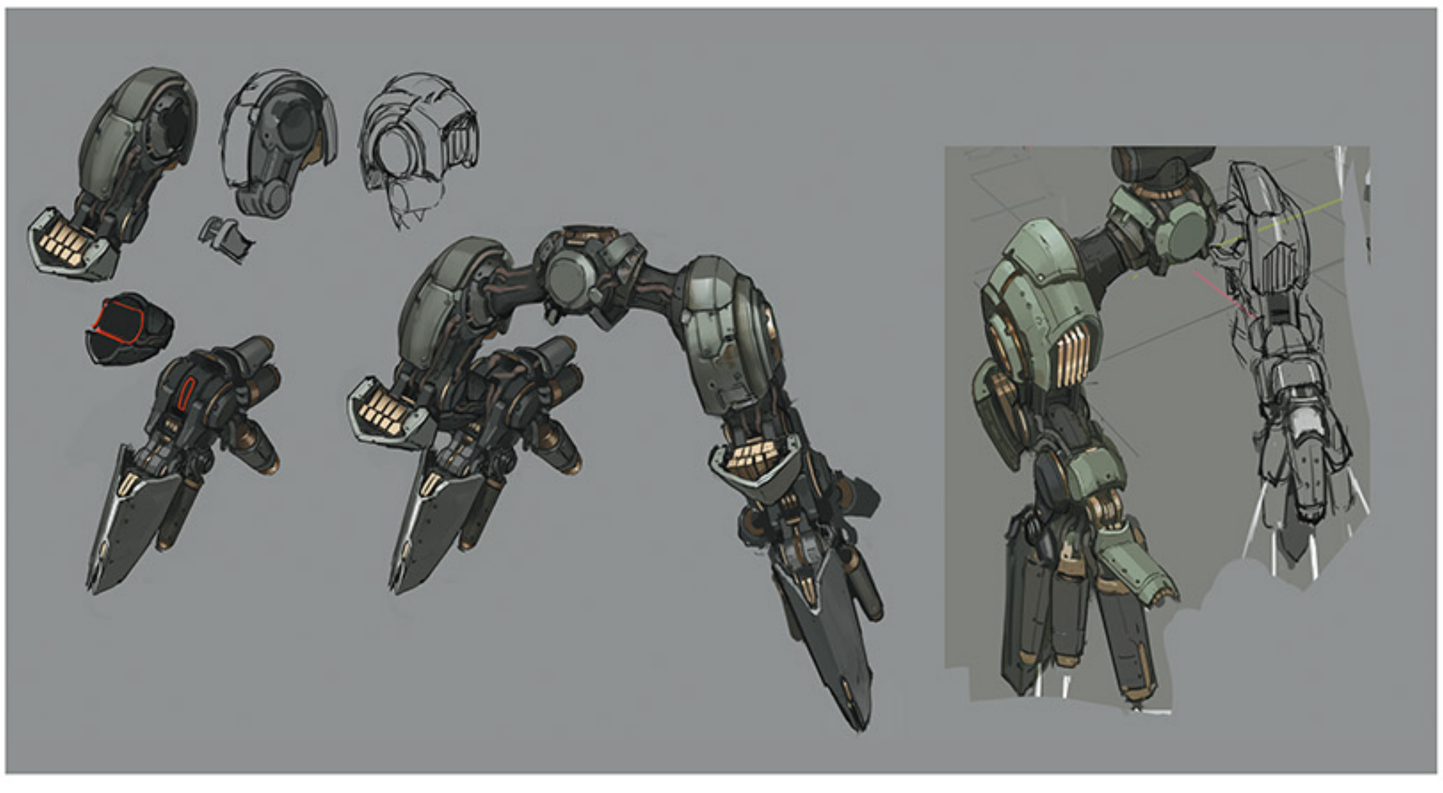
■胴体



■腕部



■脚部



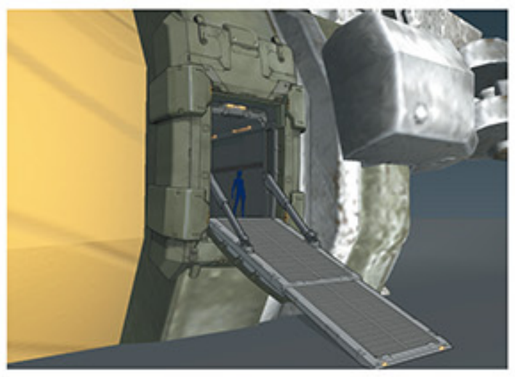
クリエイターコメント

ノア達を援護するため、シティー（鉄巨神）から分離した兵器ビルガメス。双方のキャッスルよりも小型で機動性の高い機体デザインにしました。
［モノリスソフト］

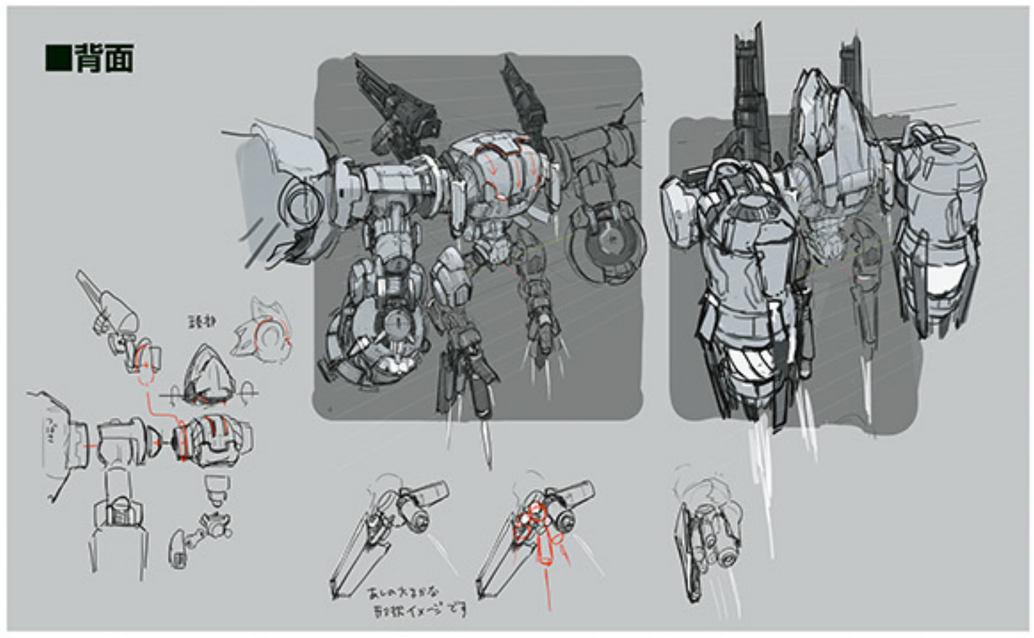
■腕ハッチ(閉)



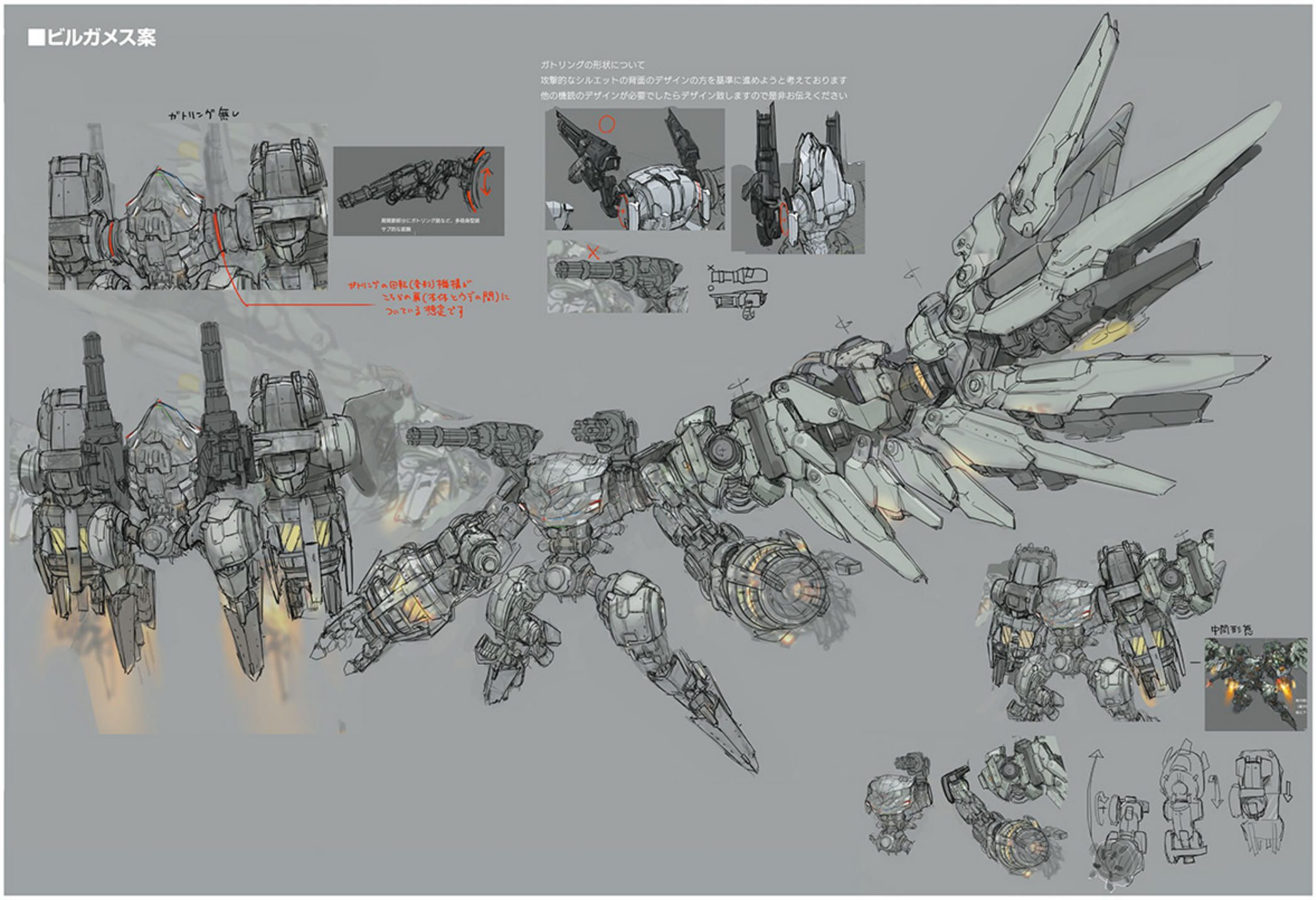
■腕ハッチ(開)



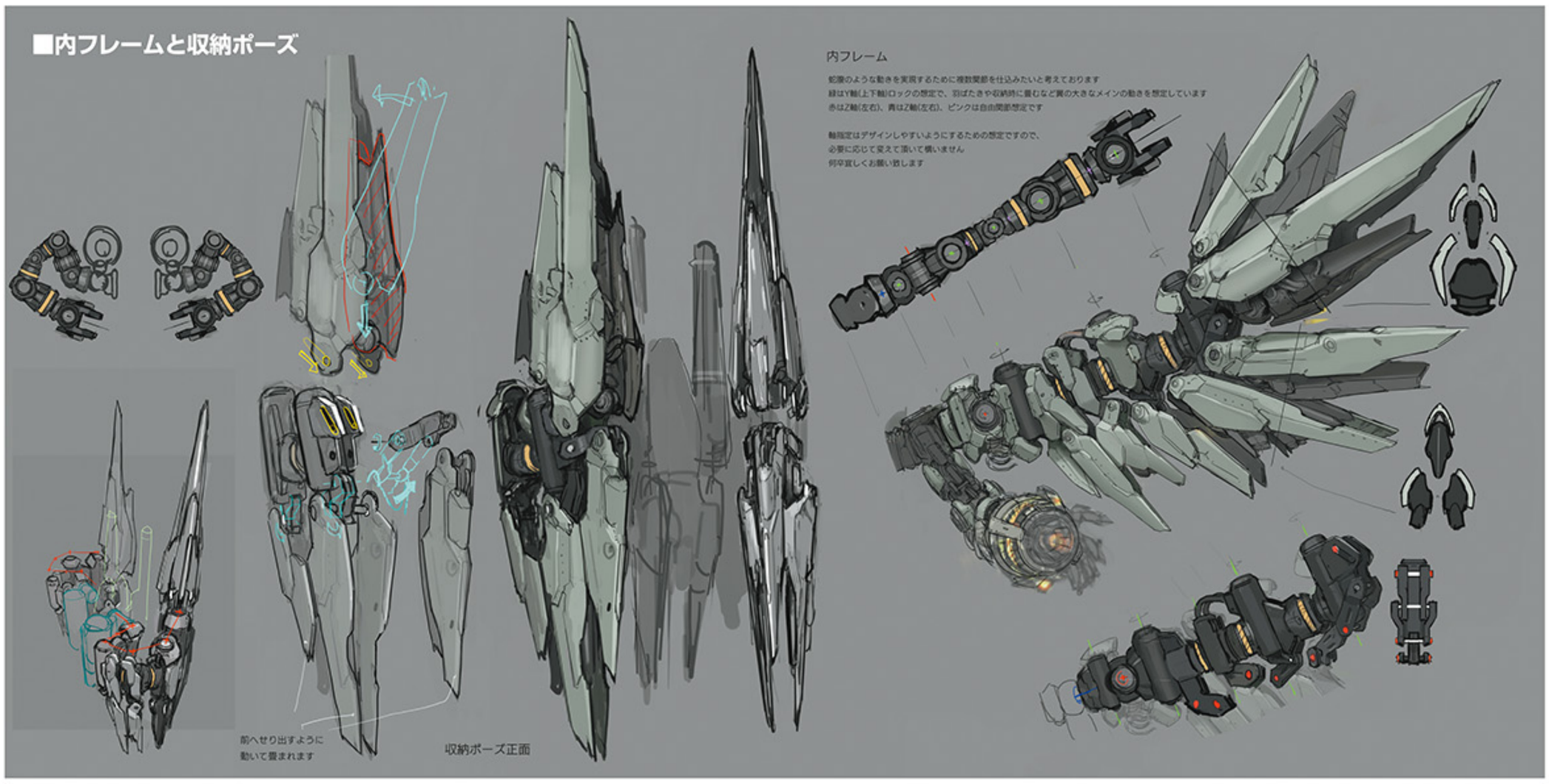
■背面



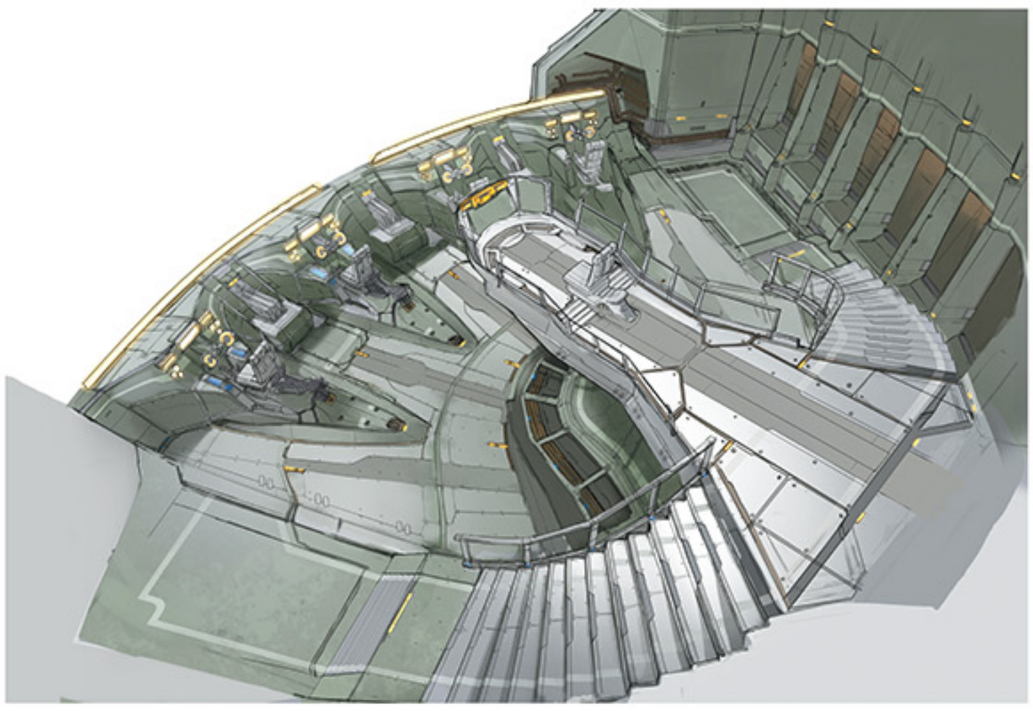
■ビルガメス案



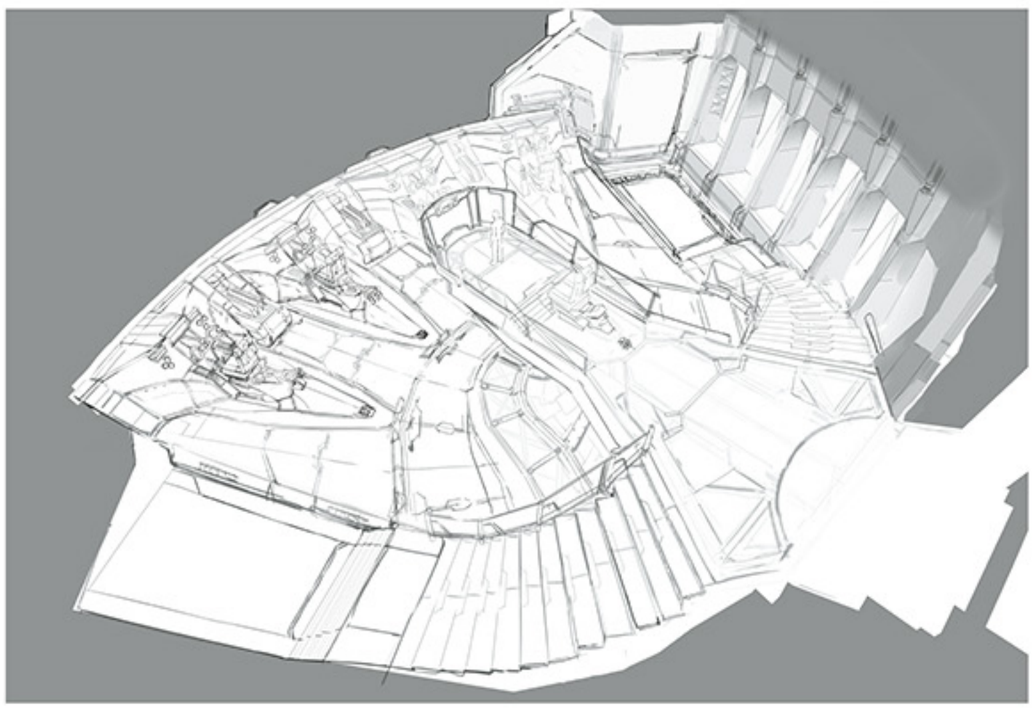
■内フレームと収納ポーズ



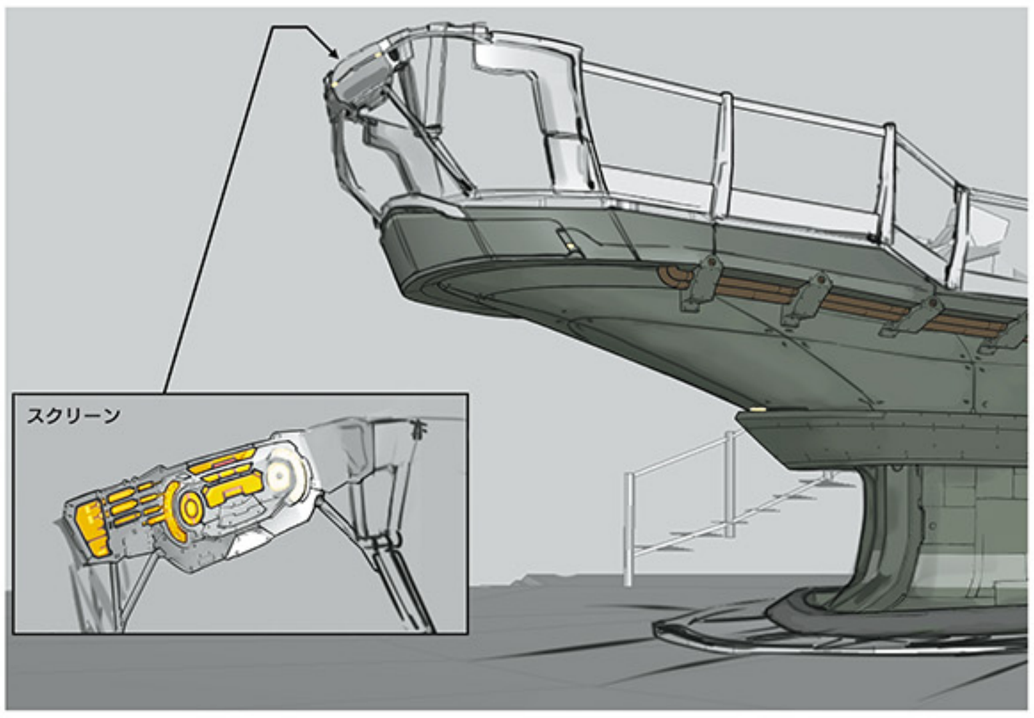
■ブリッジ①



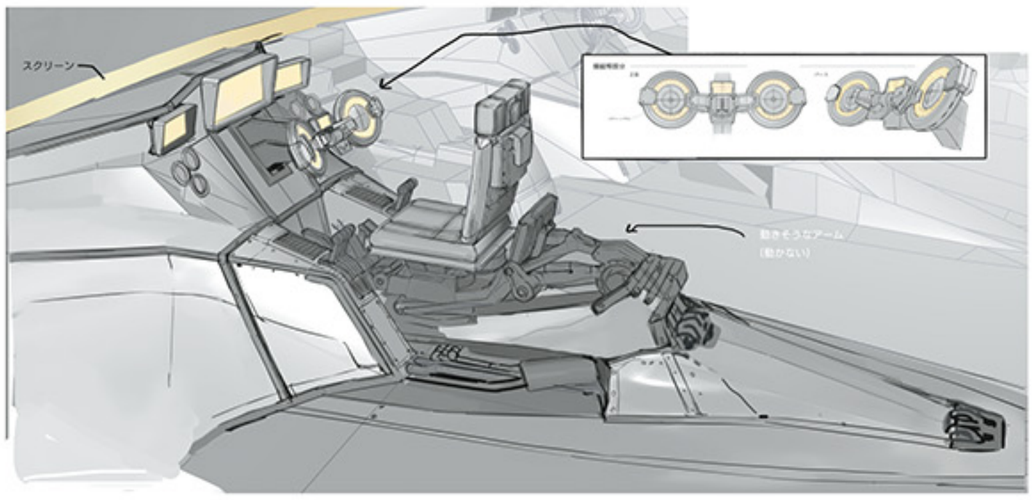
■ブリッジ②

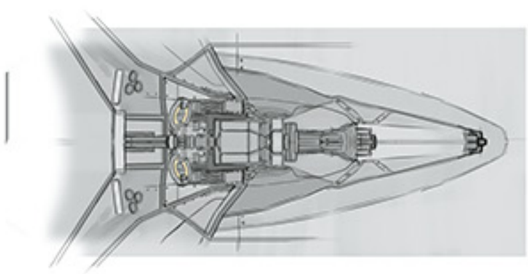


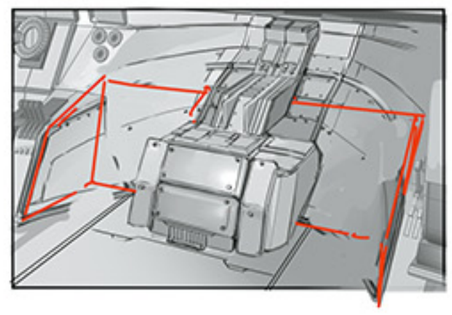
■ブリッジ③



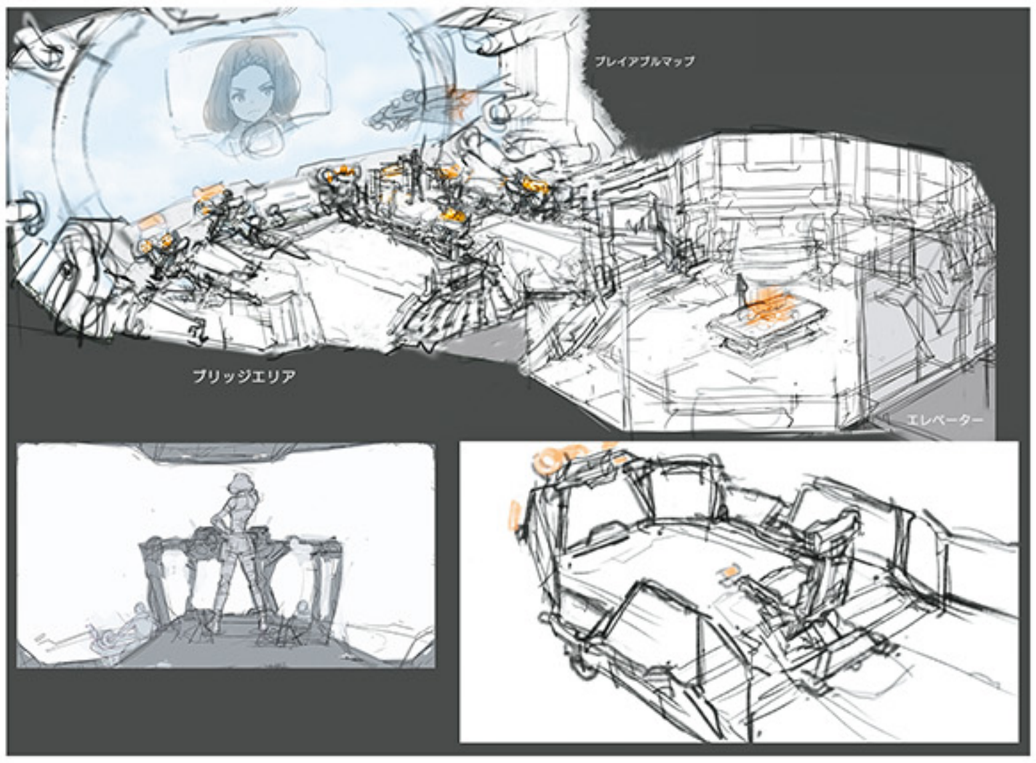
■コックピット



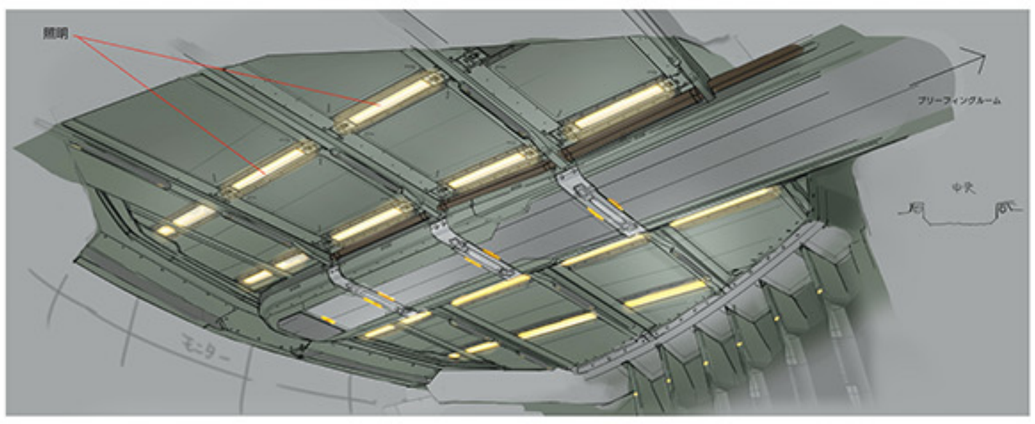




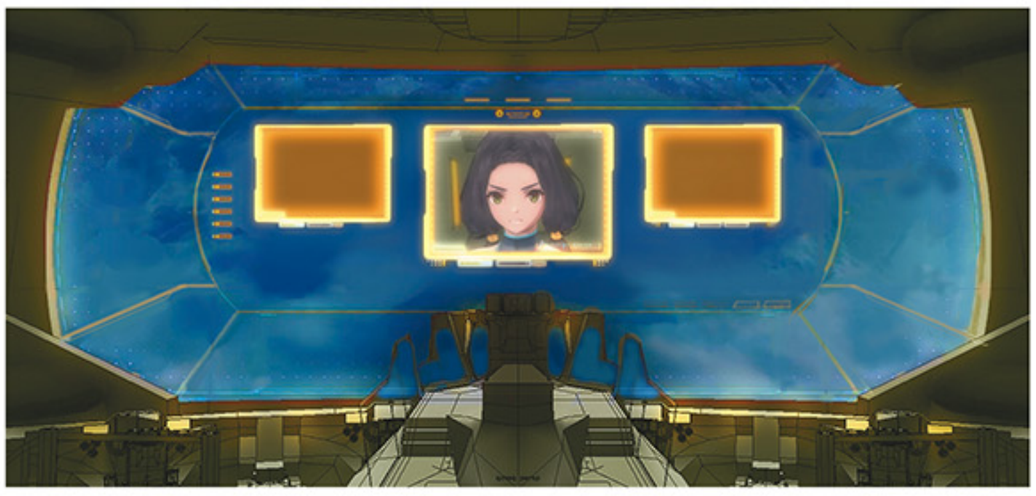
■内部コンセプト案



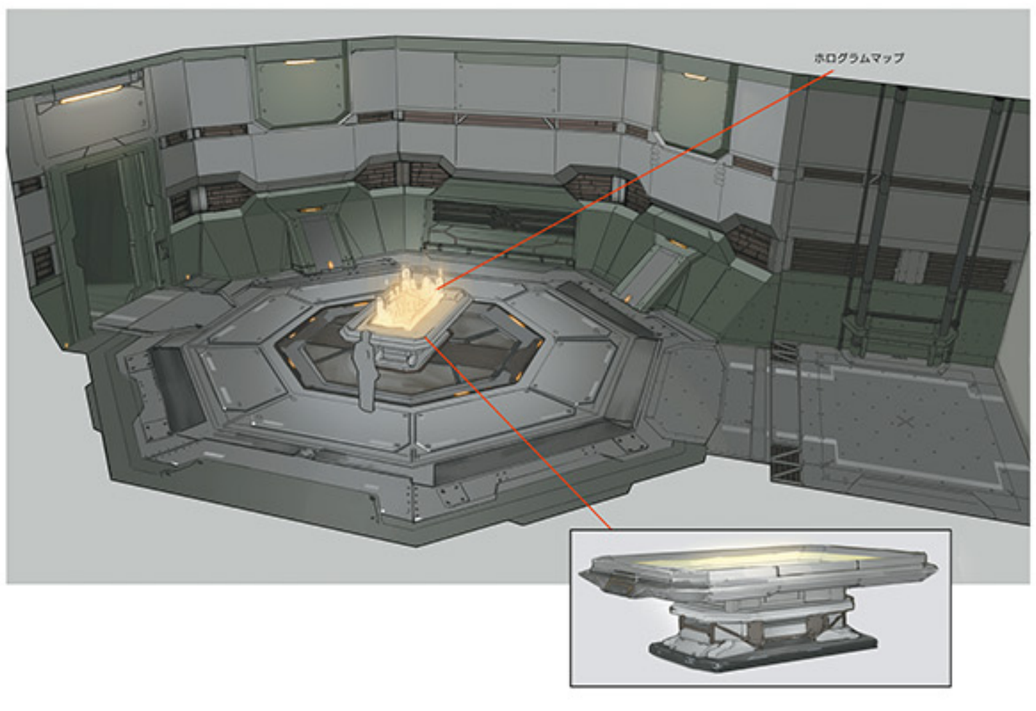
■ブリッジ天井



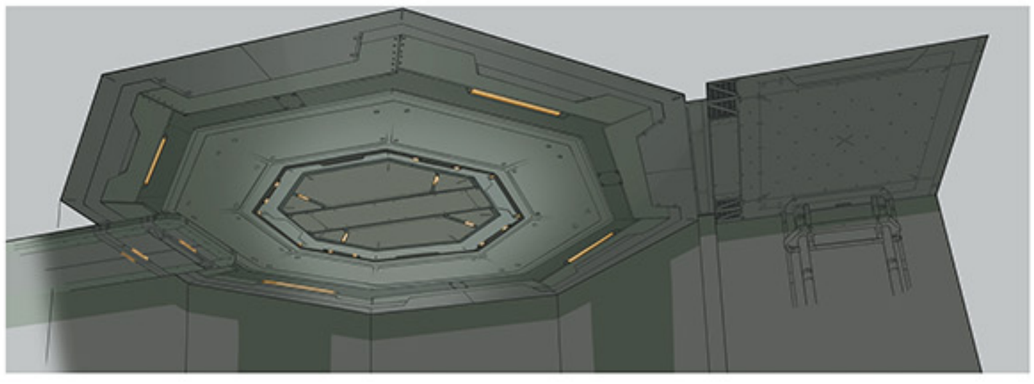
■スクリーンモニター



■ブリーフィングルーム



■ブリーフィングルーム天井



原初の鉄巨神

■全体イメージ



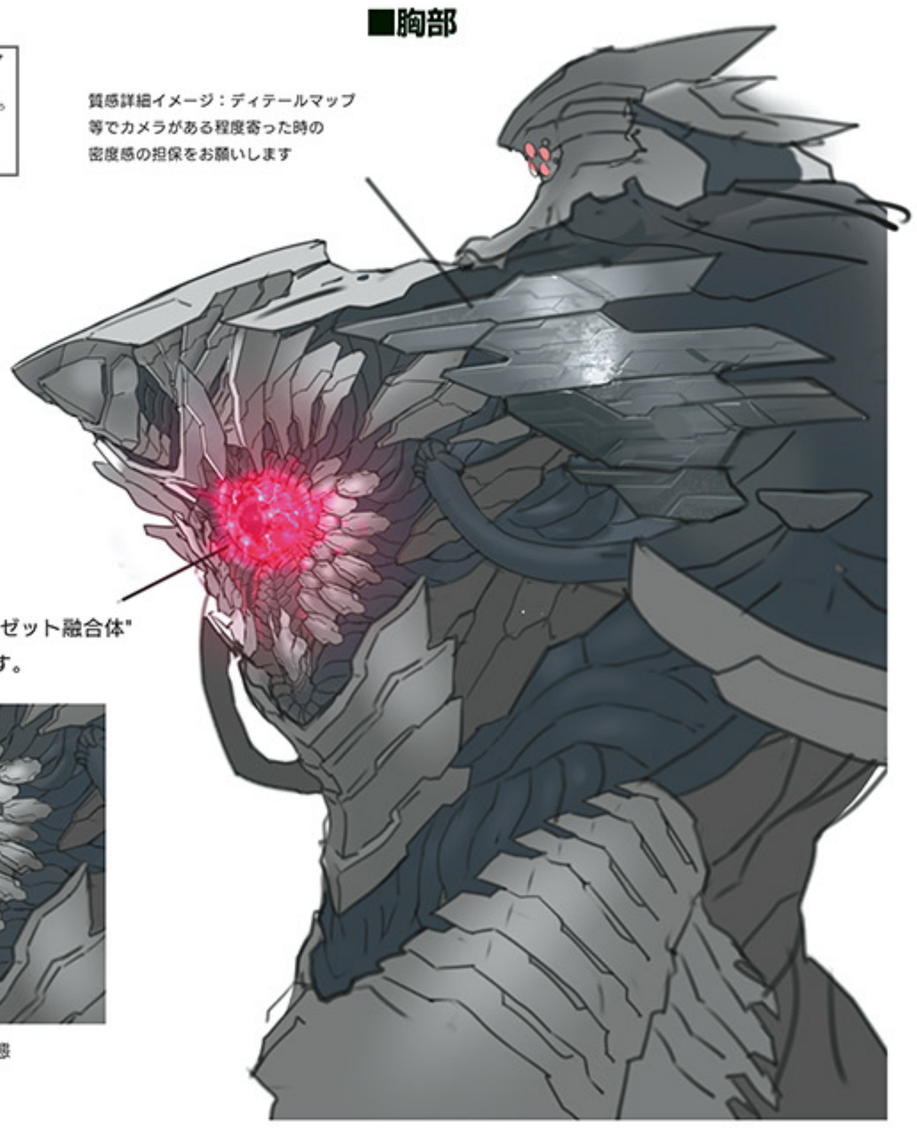


■全体図

クリエイターコメント

ゼットの意思がオリジンを再構築し、真の姿が形成される。全方位に攻撃が出来るようなデザインを考える中、スケールが大き過ぎて、動かせる代物でもないことから、威嚇するような広げた翼のような腕から触手ビームを展開する形になりました。[モノリスソフト]

■胸部



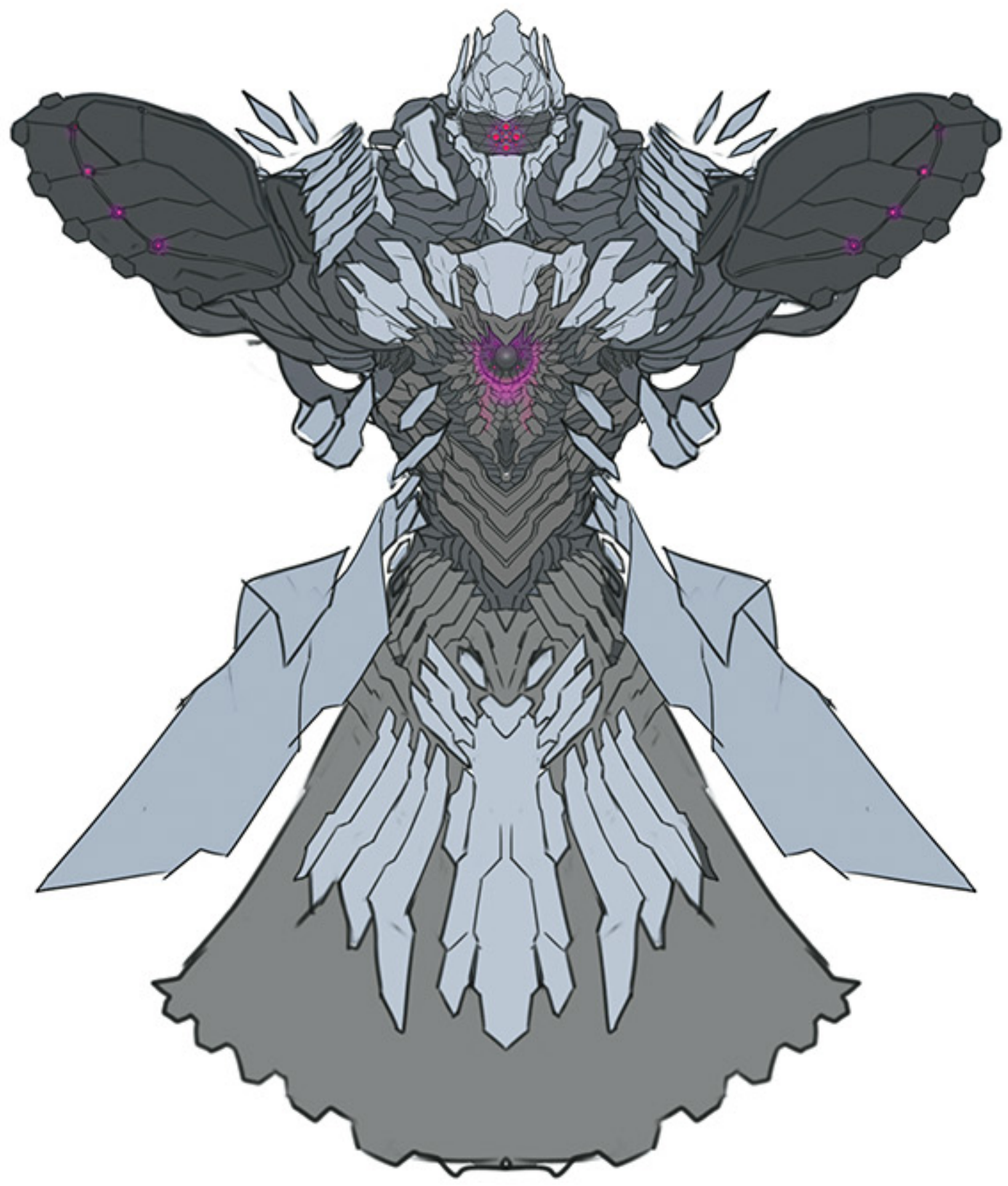


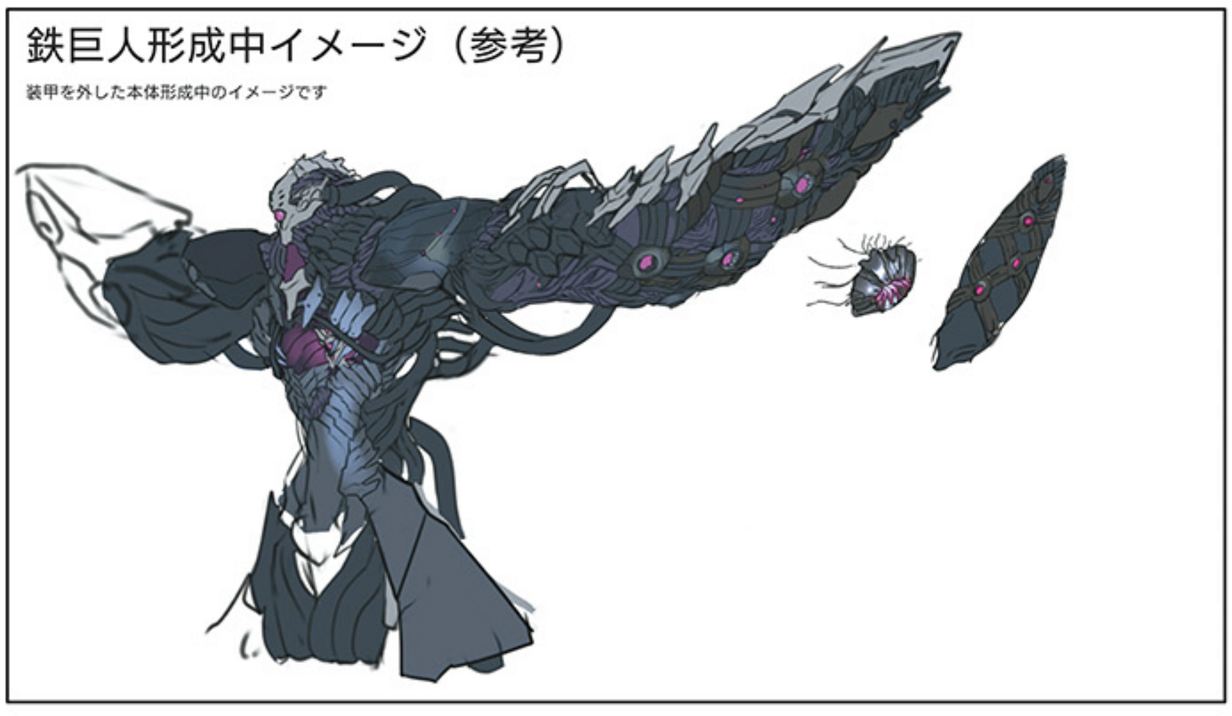
発光オフ状態

■正面①

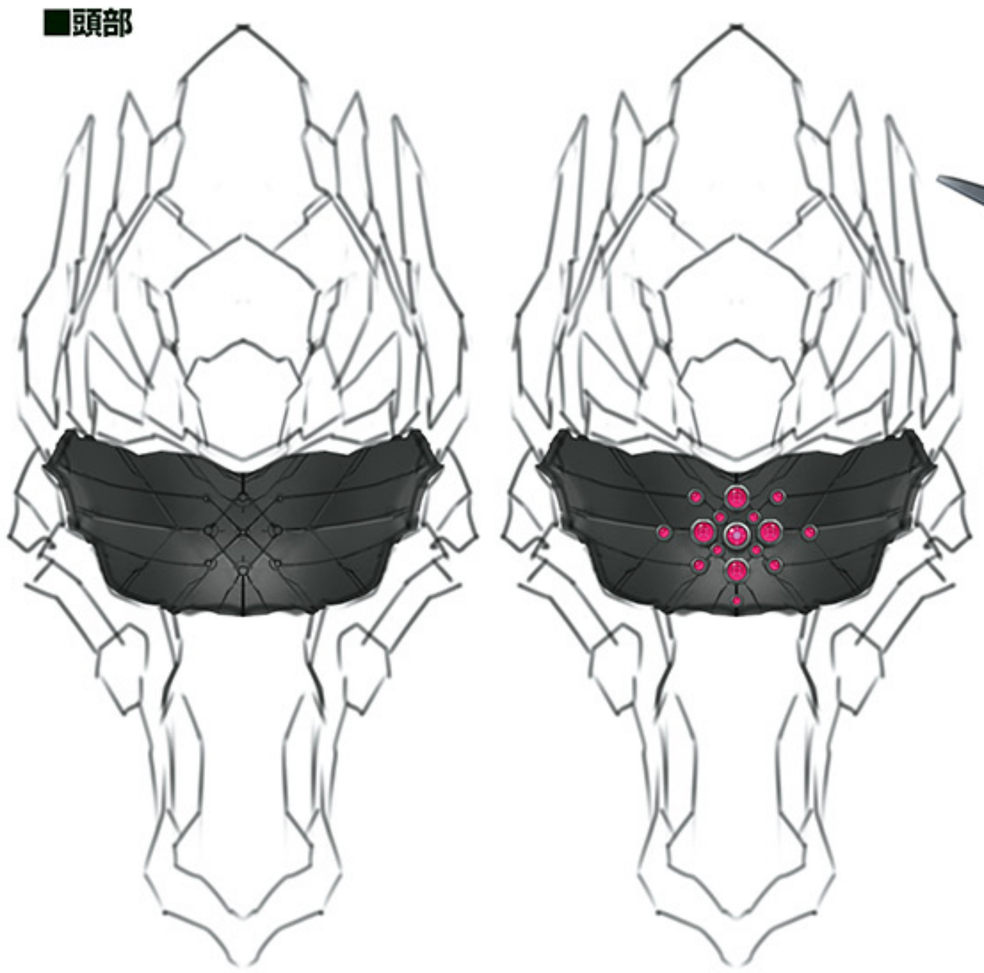


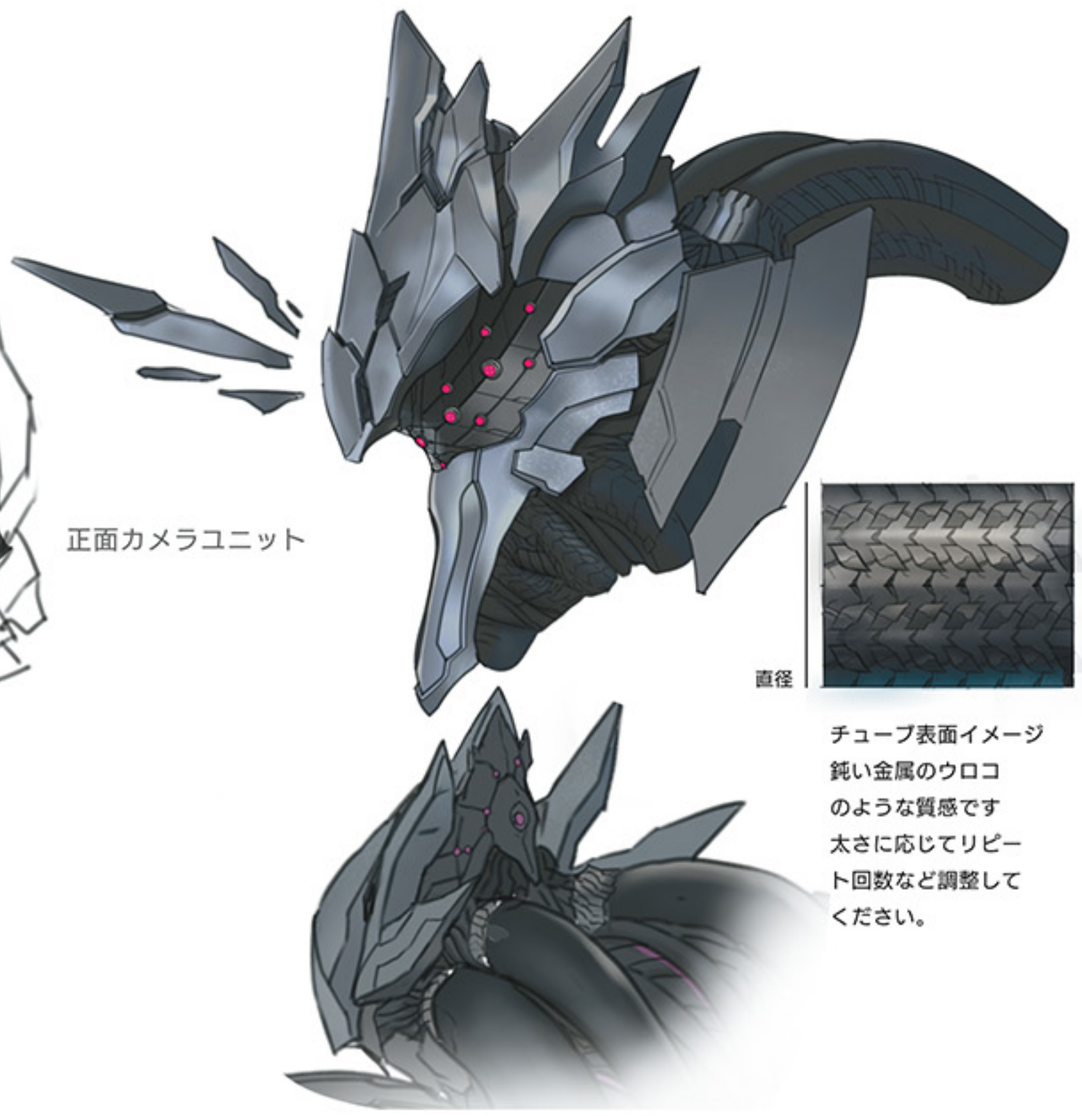
■正面②





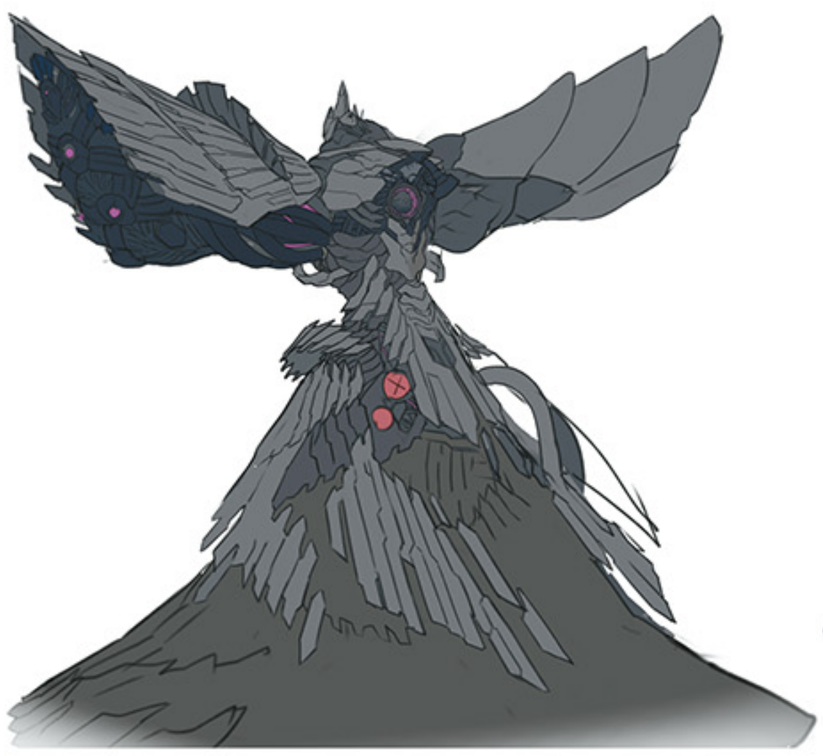
■頭部





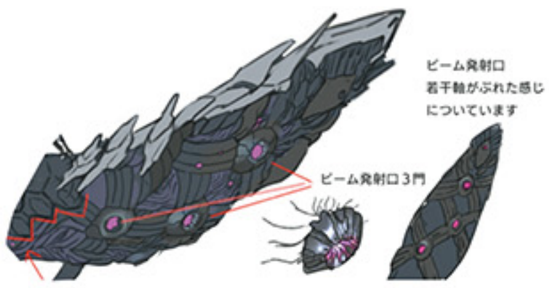
チューブ表面イメージ
鈍い金属のウロコ
のような質感です
太さに応じてリピー
ト回数など調整して
ください。

■背面





背部の機関
ジェットエンジンの
ノズルみたいな雰囲気
で発光してます



エネミー

アイオニオンに生息する原生生物やオリジンに配置された存在などを掲載。
全身の構造や質感から何気ない挙動の指定まで、こまやかな設定が存在感を増す。

■シルドン



■シルマ

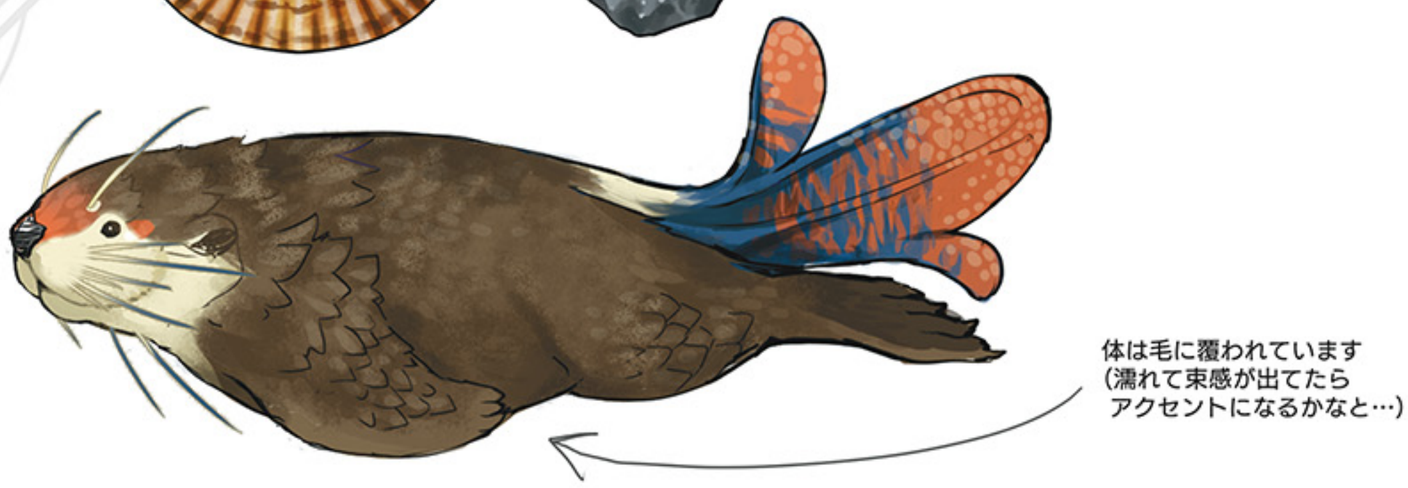


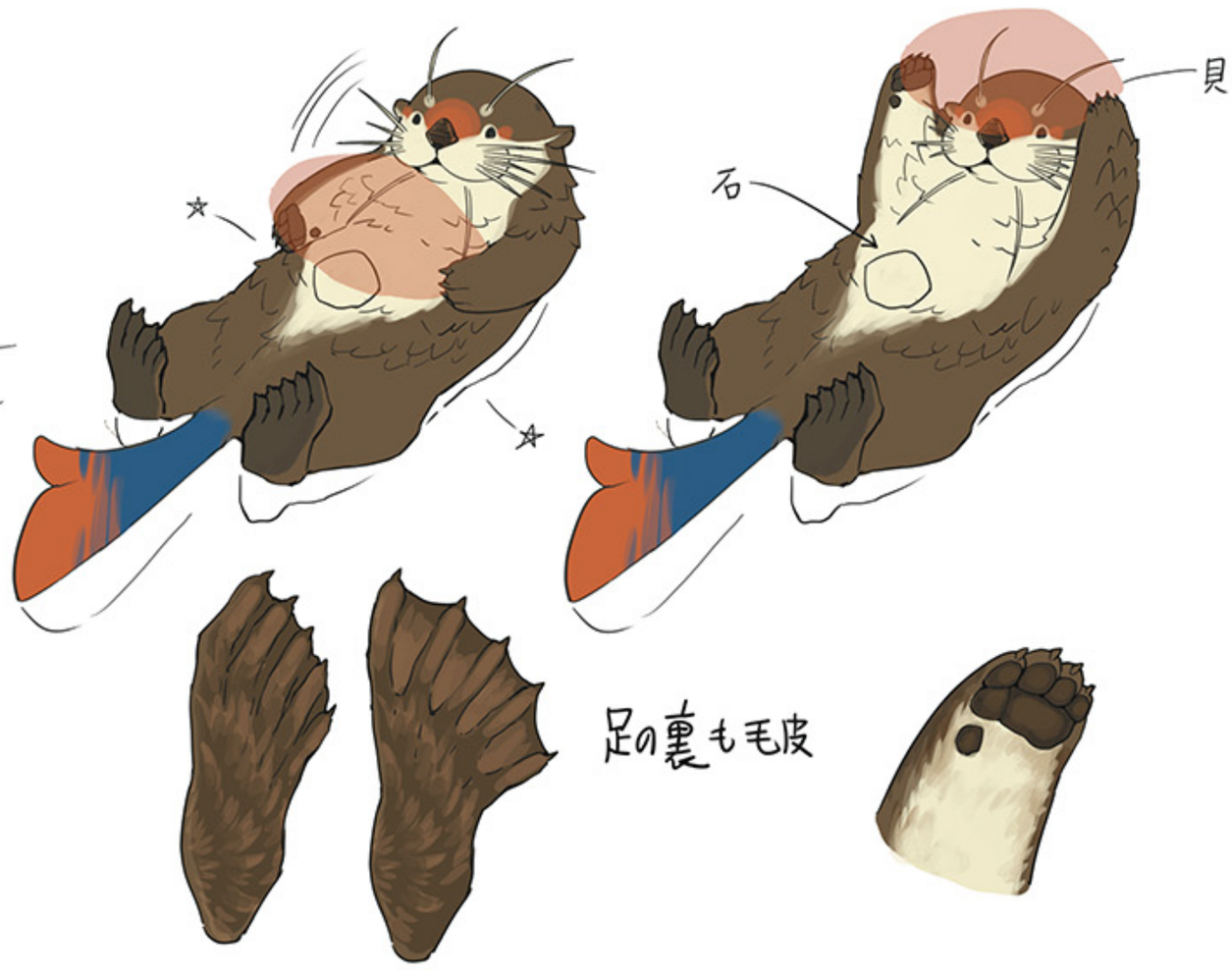
クリエイターコメント

雌雄で見た目が変わる生物が好きなので、ゲーム中もひと回り小さいシルマがシルドンの傍にいると嬉しくなります。プクポカは初めて見た時に「かわいい！」と思ってもらえればと。目の横のオレンジは、目や頬のお化粧のイメージです。［モノリスソフト］



■プクポカ

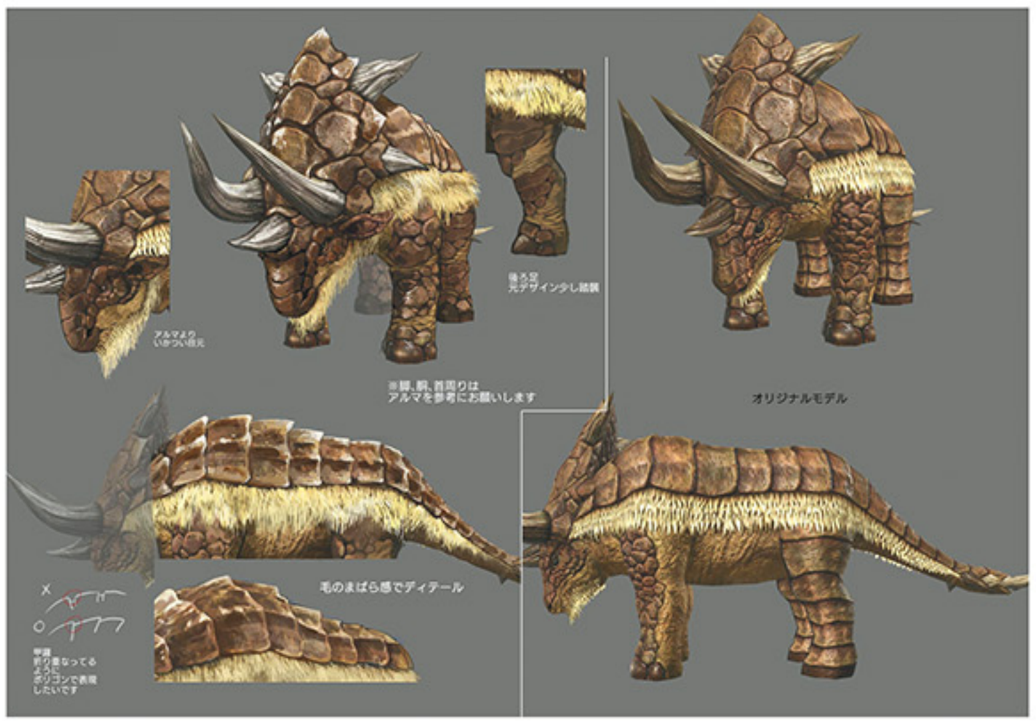








■アルドン



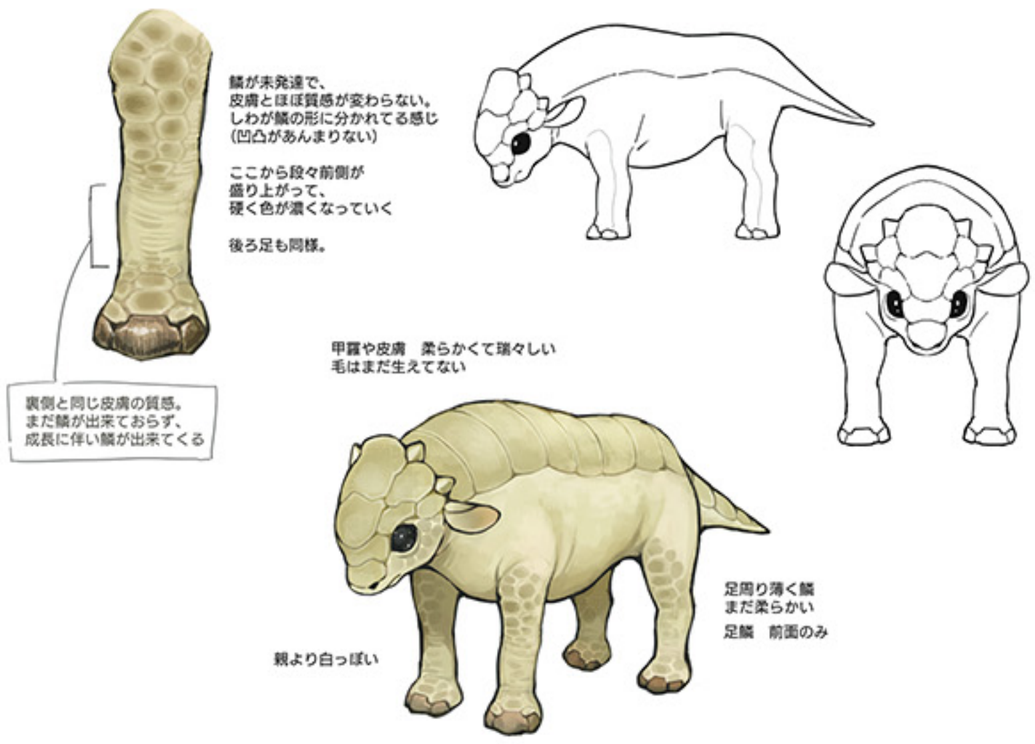
クリエイターコメント

グラフィック向上にあたり、アルドンとアルマもお色直ししました。子アルマは全体的に色が薄くて柔らかそうな感じ。華奢な足とお耳がチャームポイントです。［モノリスソフト］

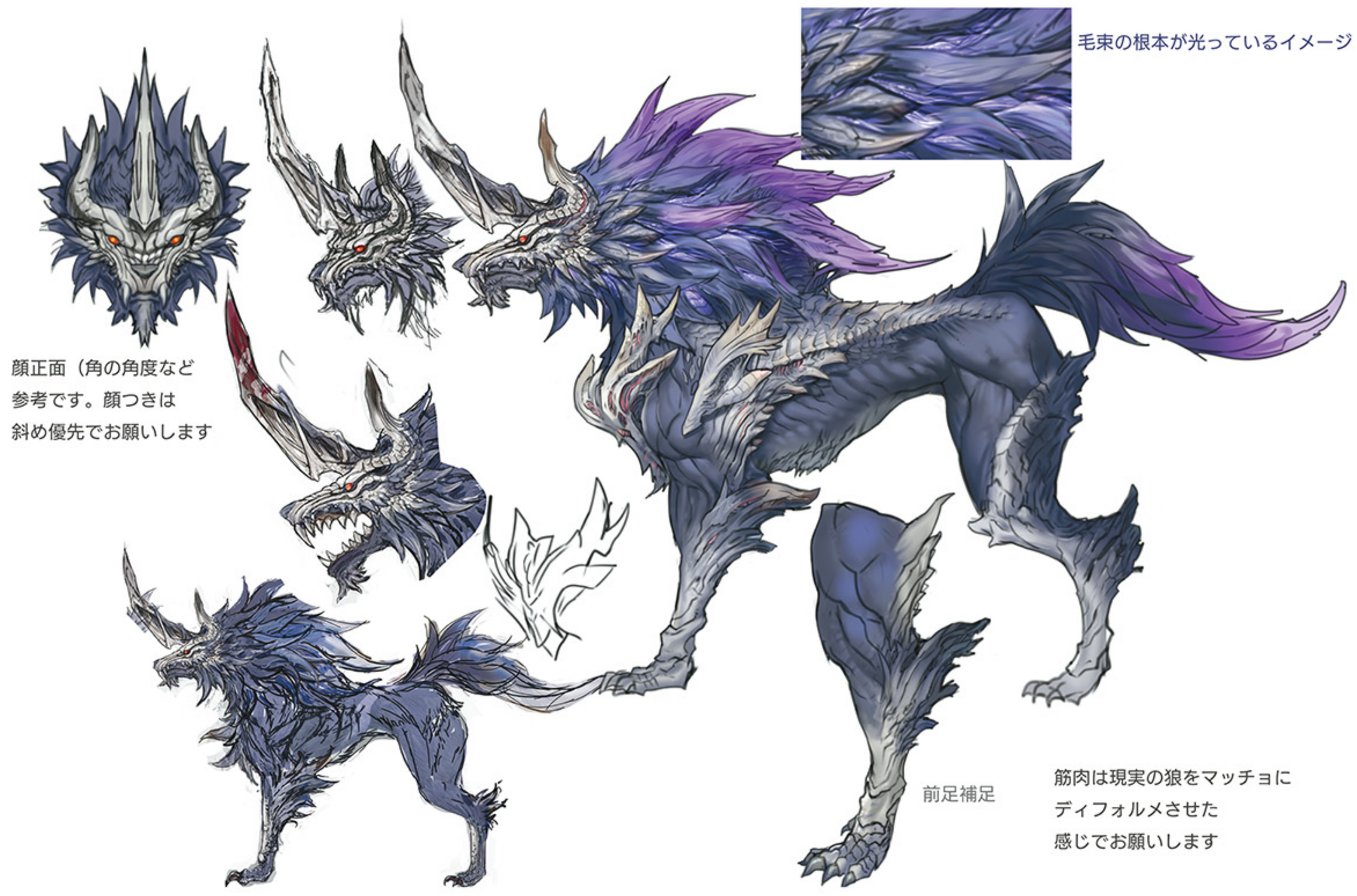
■アルマ



■アルマ（子供）



■バムガ



■ハーキン



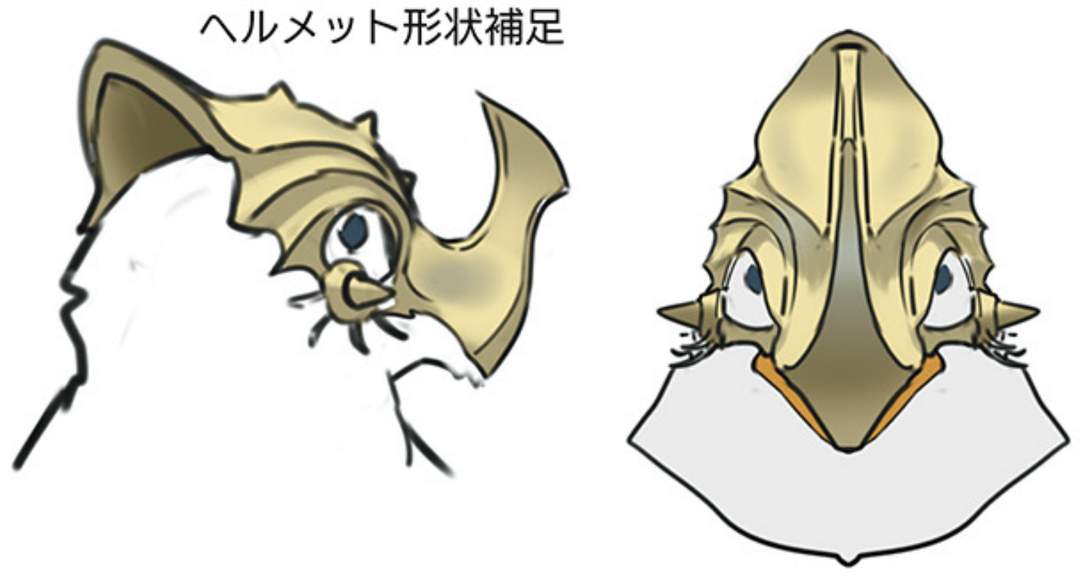
装備無しの状態



クリエイターコメント

個人的にはノボンよりもマスコットに相応しいと思っているターキンの亜種です。開発当初は海ターキンという名前だった気がします。お腹のラインがチャームポイント。［モノリスソフト］

ヘルメット形状補足



■ターキン





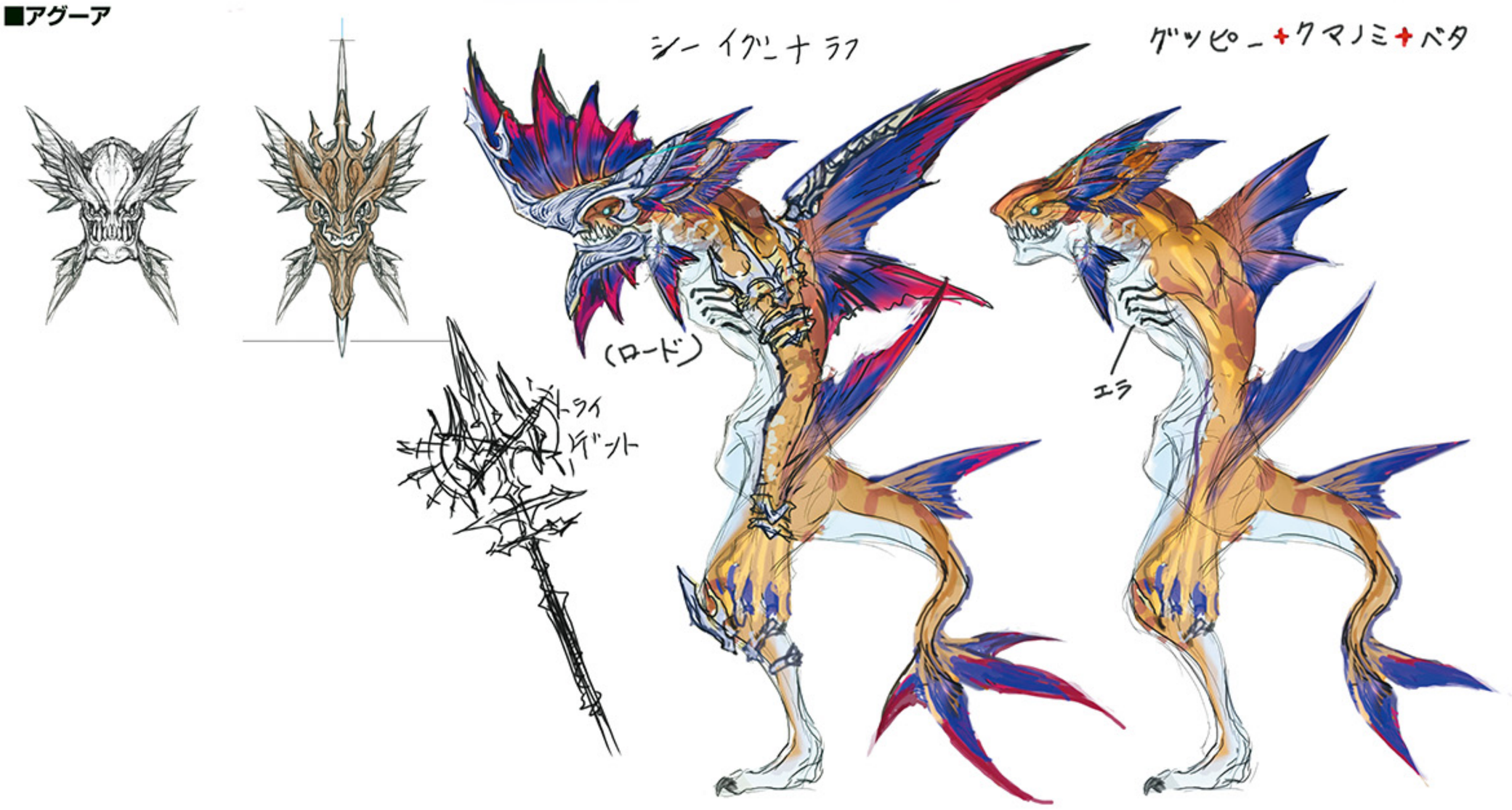
クリエイターコメント

ふんだんに使われたターコイズがなんとも高貴です。権威と威光を示すために大きな目をモチーフにした立派な仮面をつけていますが、かなり重いので、ターキンも大変そうです。［モノリスソフト］

■ダルドス



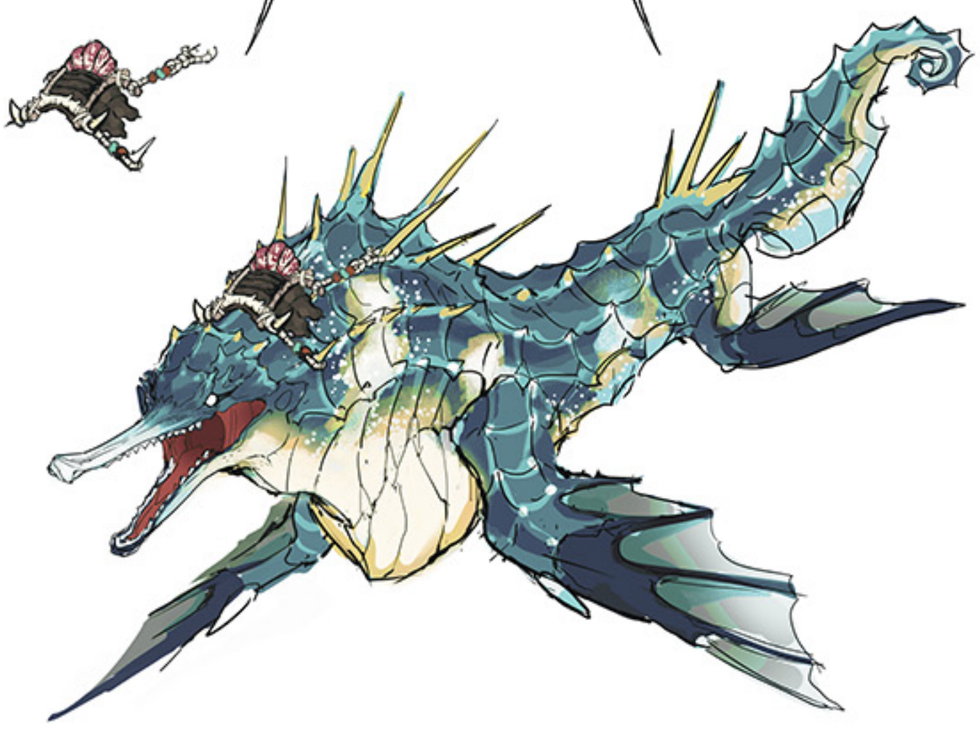
■アグーア



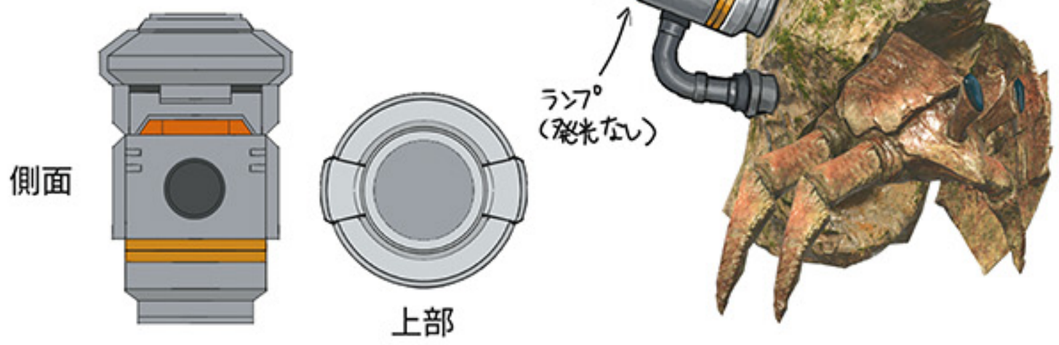
■モウサ



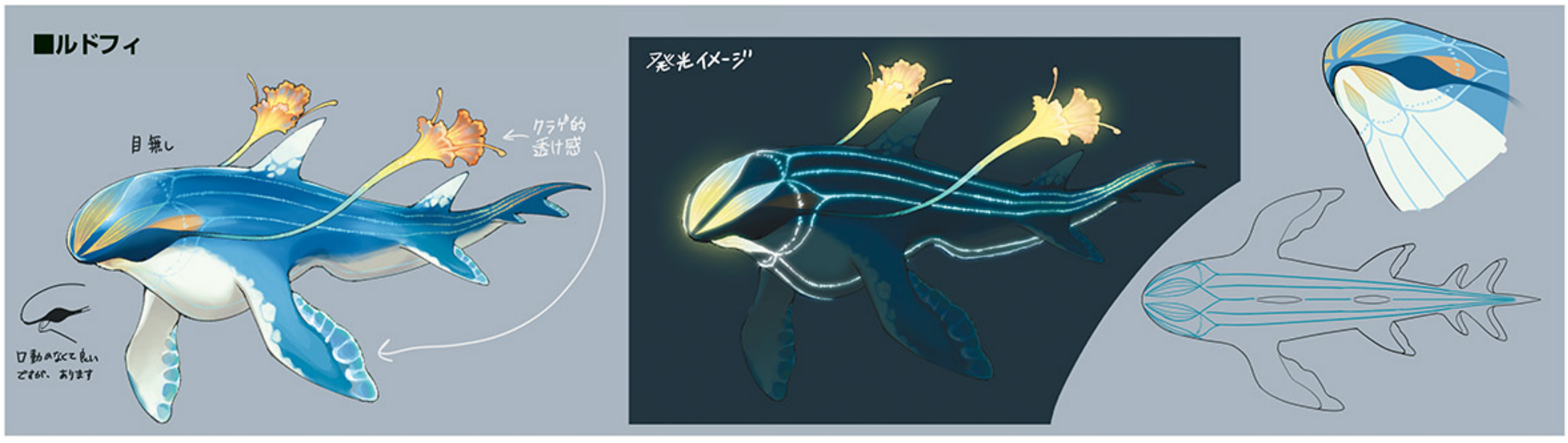




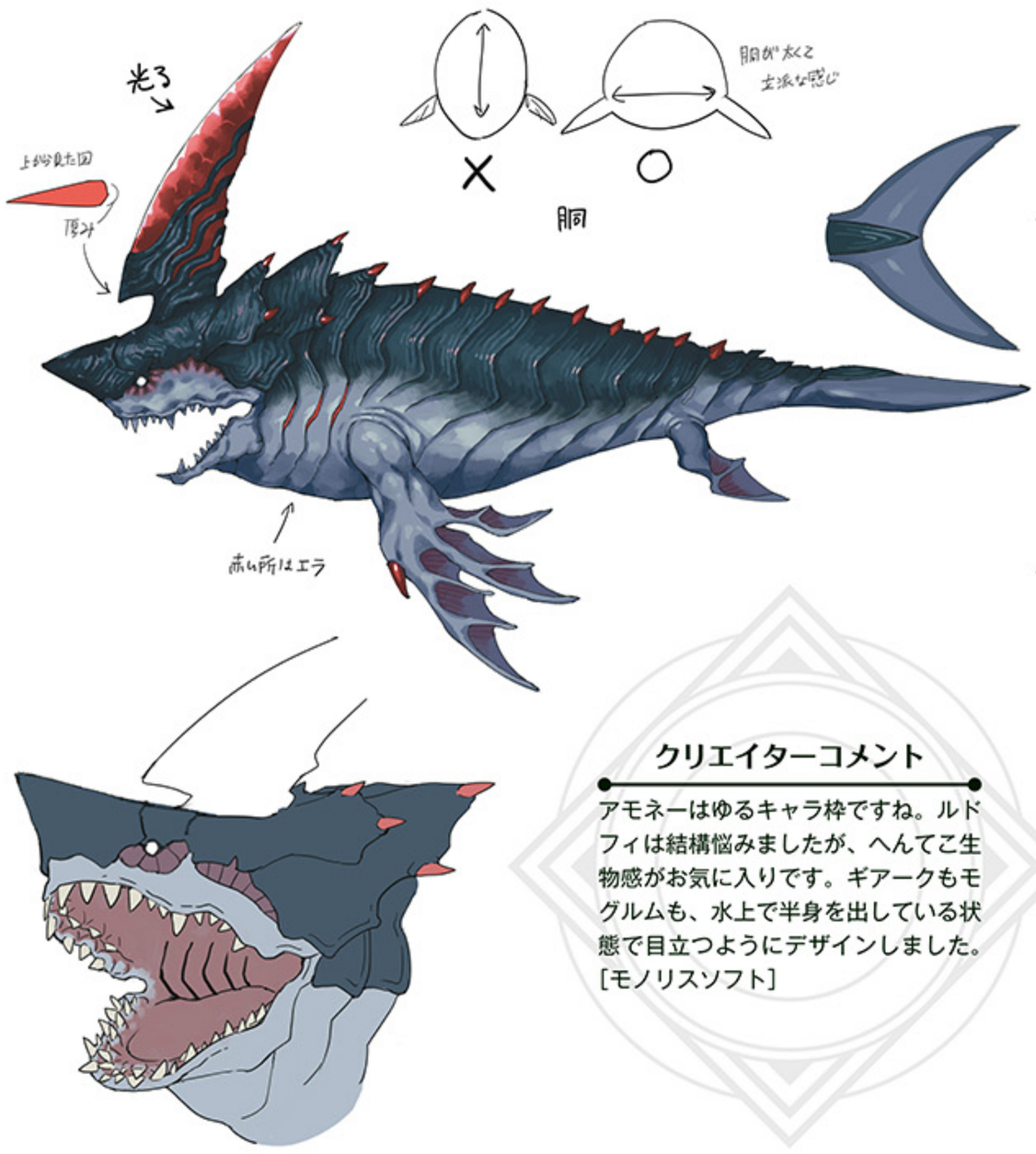
■クライブの追加パーツ



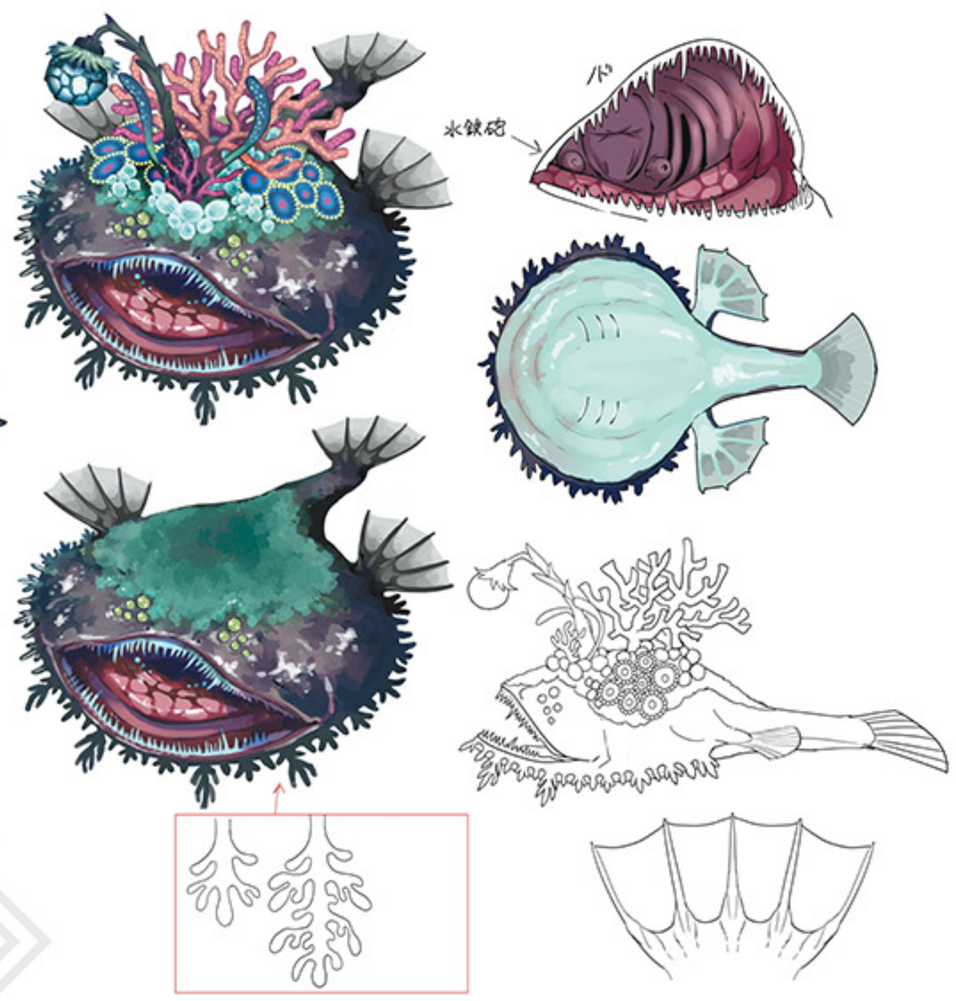
■ルドフィ



■ギアーク



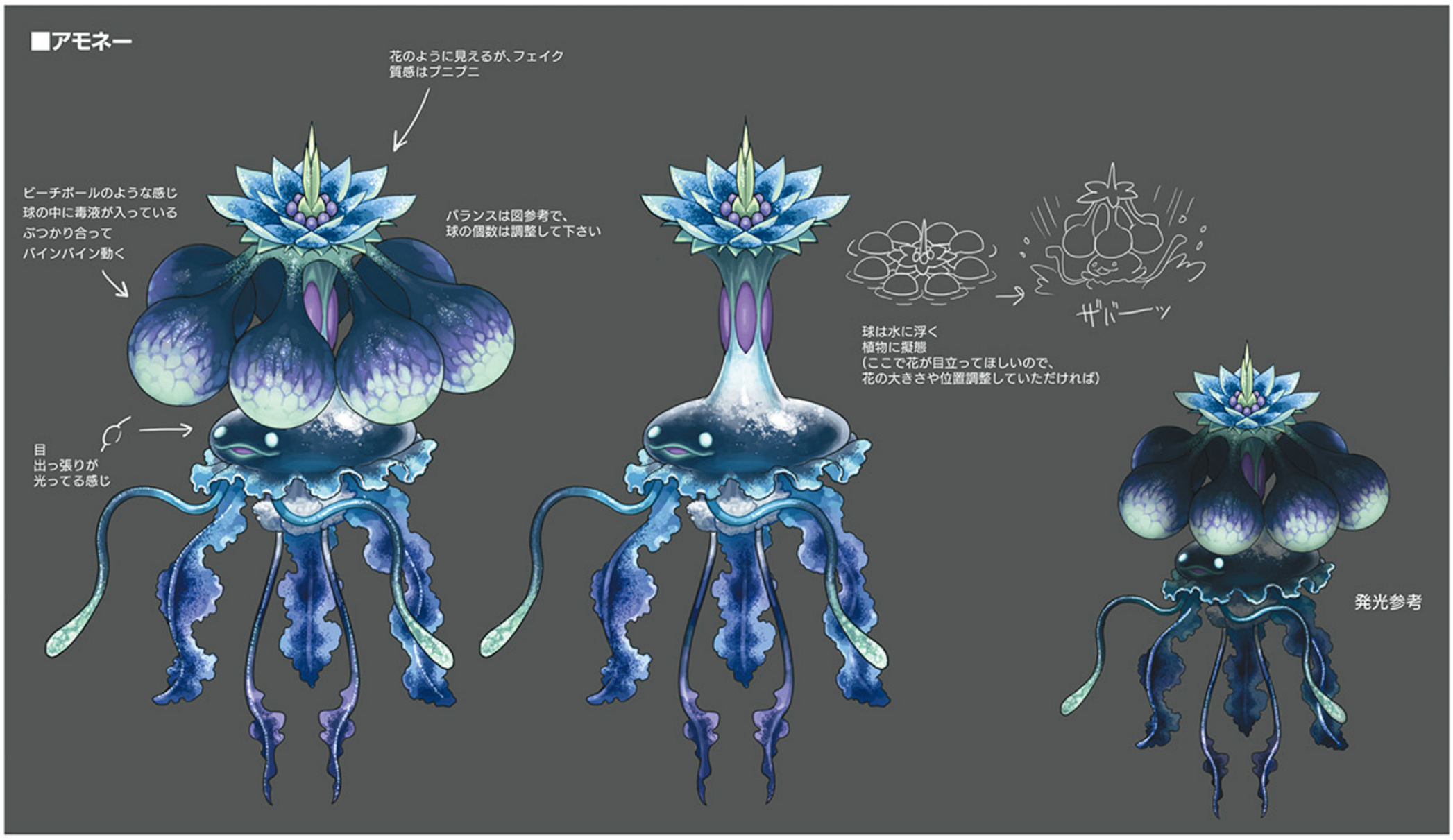
■モグルム



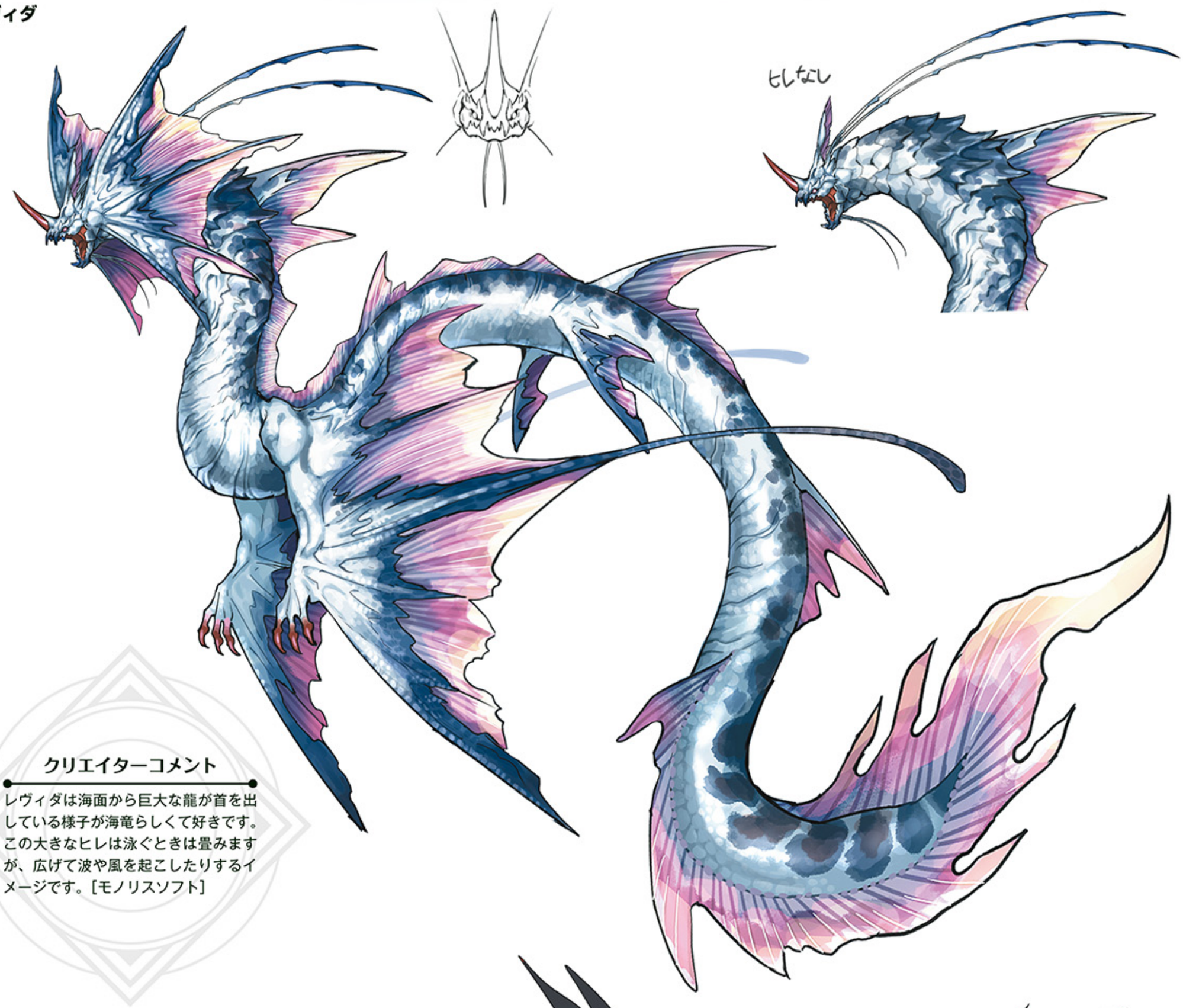
クリエイターコメント

アモネーはゆるキャラ枠ですね。ルドフィは結構悩みましたが、へんてこ生物感がお気に入りです。ギアークもモグルムも、水上で半身を出している状態で目立つようにデザインしました。
［モノリスソフト］

■アモネー



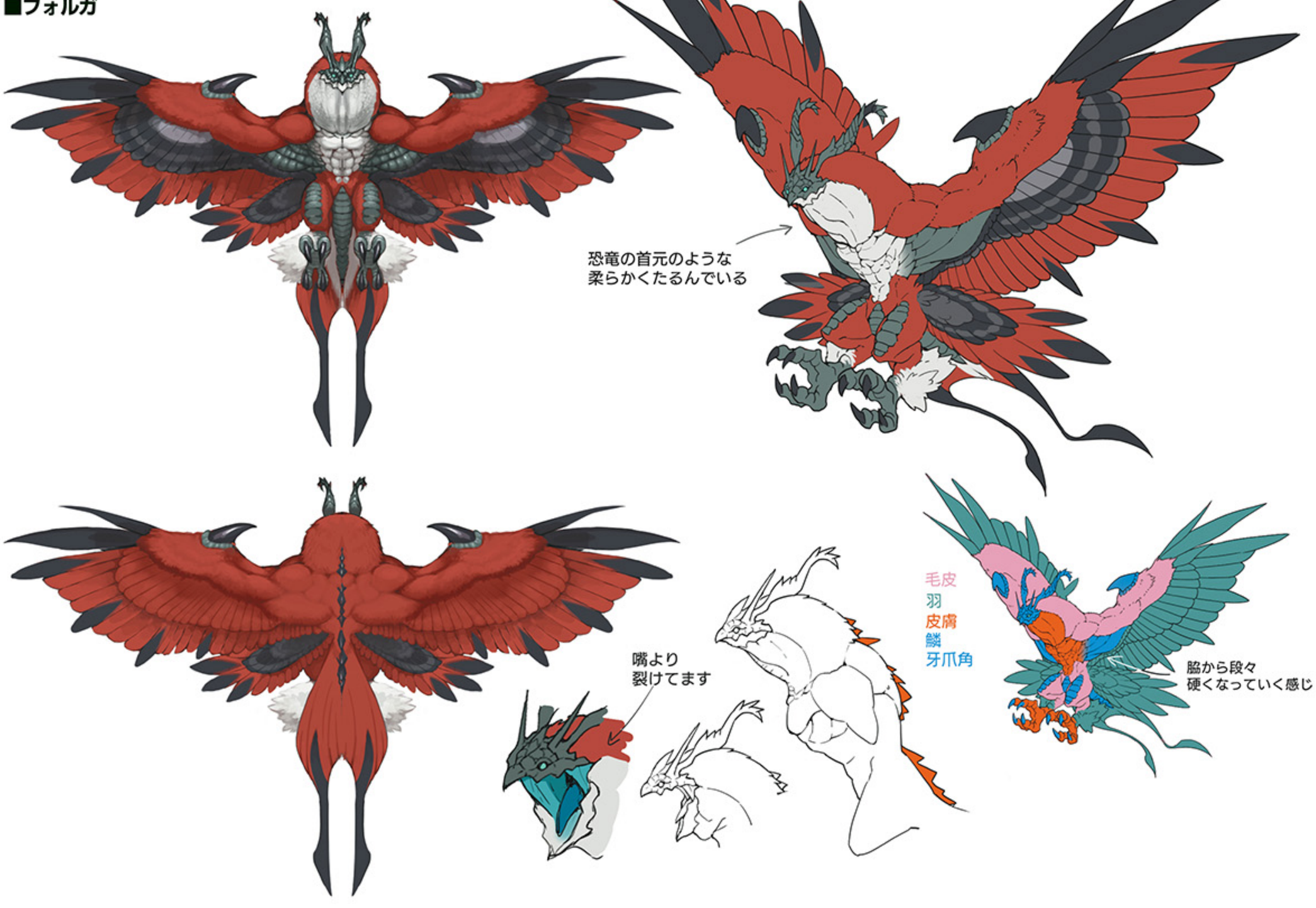
■レヴィダ



クリエイターコメント

レヴィダは海面から巨大な龍が首を出している様子が海竜らしくて好きです。この大きなヒレは泳ぐときは畳みますが、広げて波や風を起こしたりするイメージです。［モノリスソフト］

■フォルガ



■熾天神獣セラティニア



クリエイターコメント

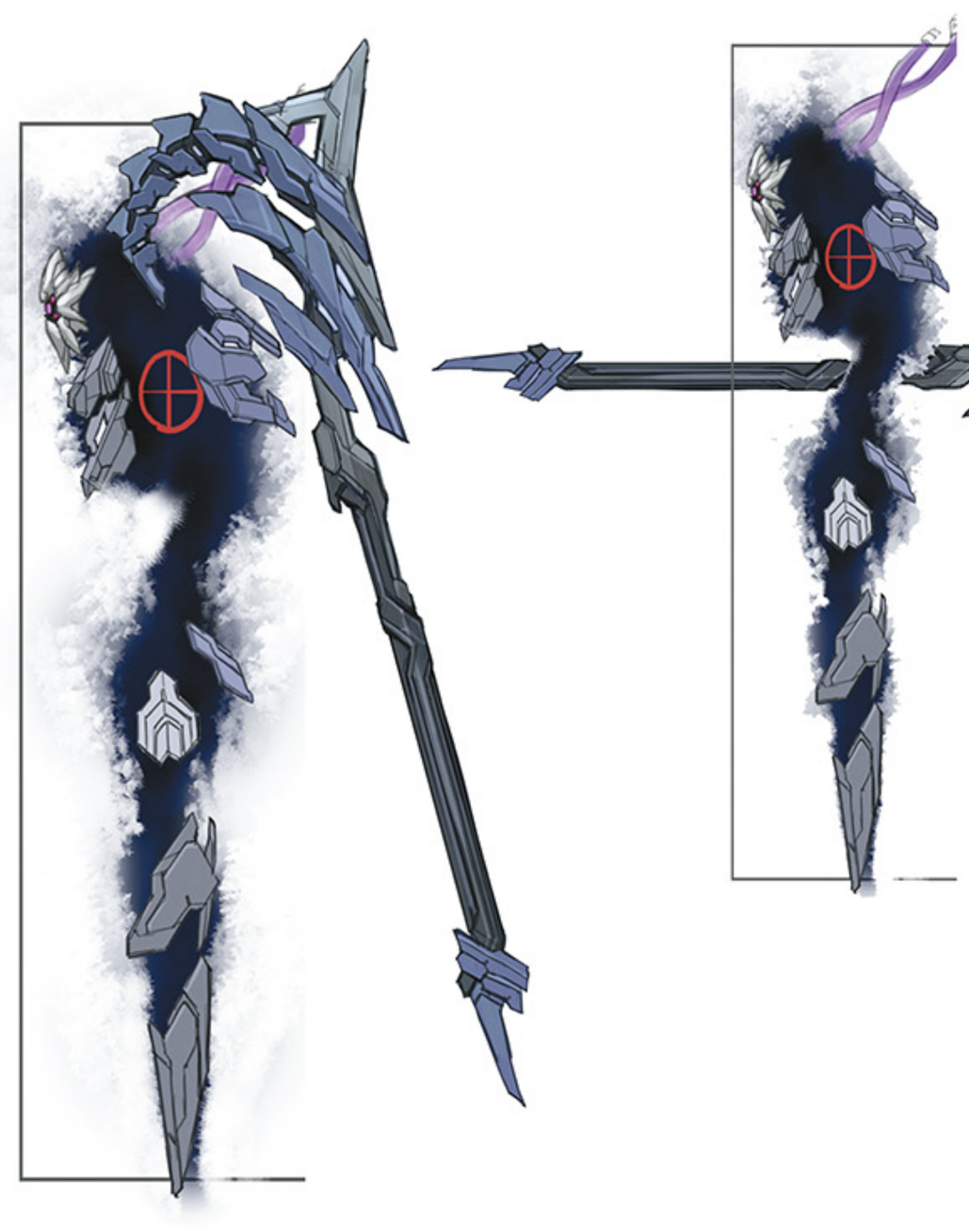
鉱石の怪物というイメージです。翼が大分派手ですが、こんなに派手にしてもいいの！？　という気持ちでデザインした覚えがありますが、熾天神獣の名を背負うならこれぐらいでいいのかもしれません。［モノリスソフト］

オリジンのモンスター

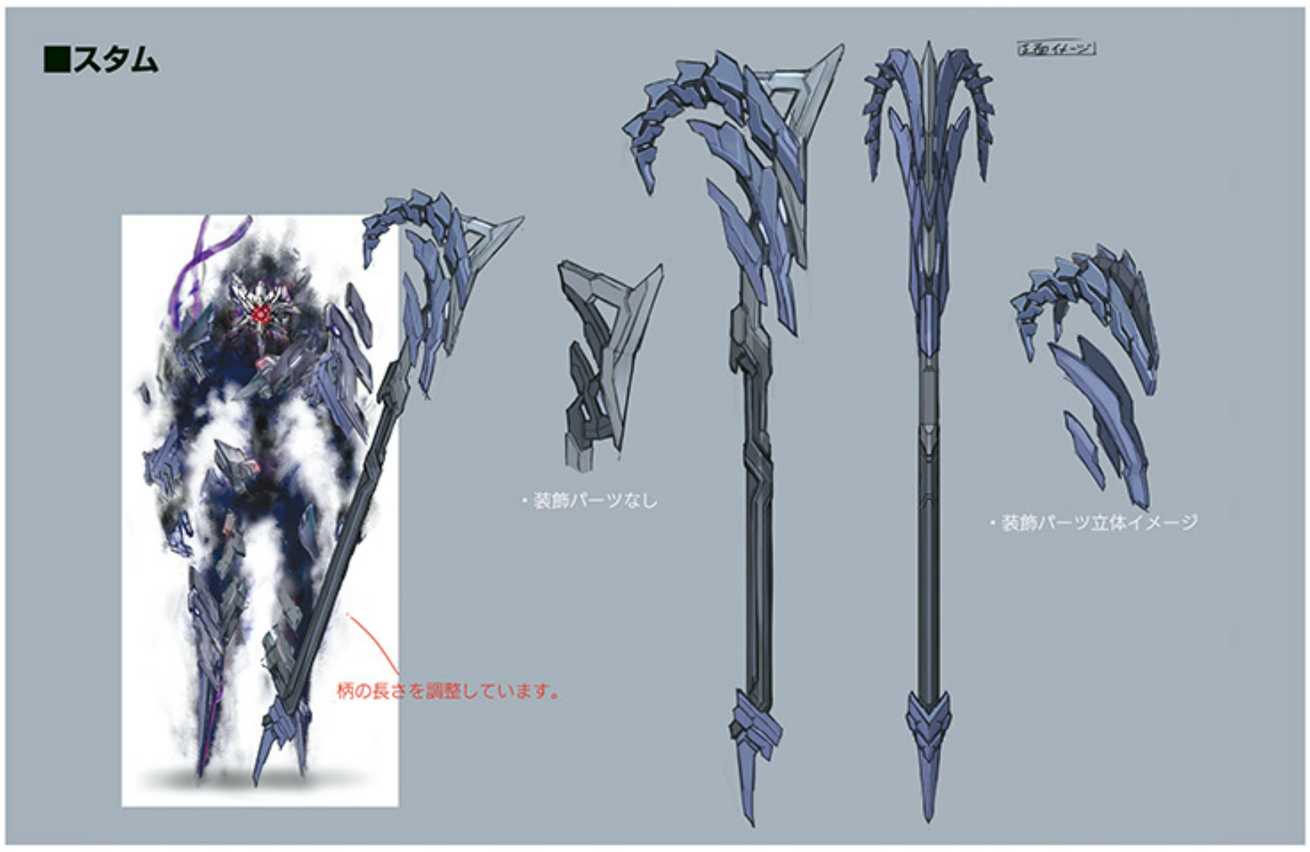
■ゼスタム



■側面



■スタム



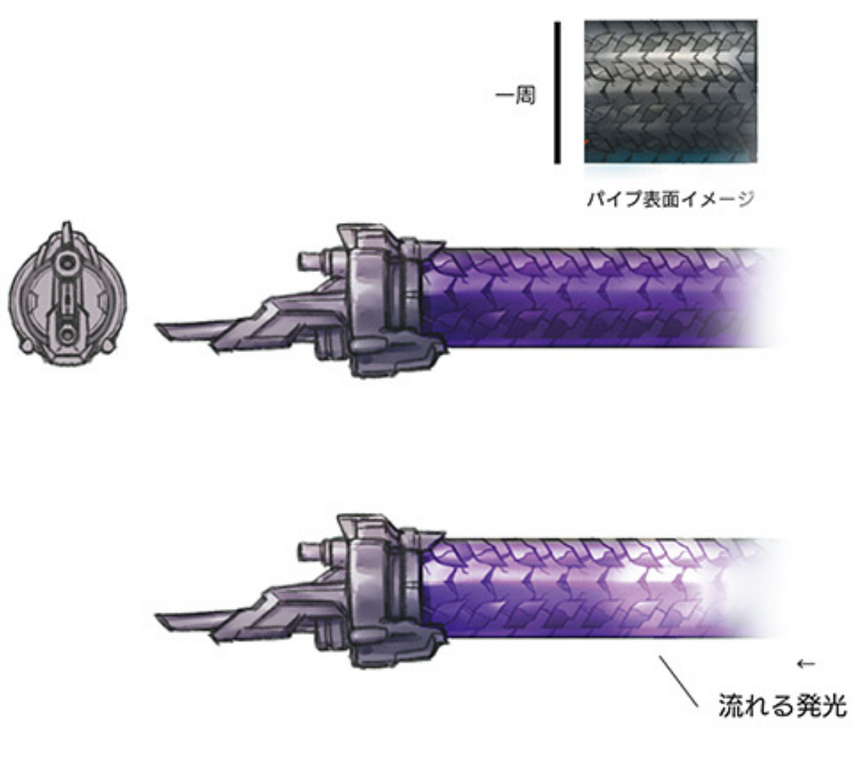
クリエイターコメント

オリジンに出現するモンスターは、それぞれにベースがありつつも正体不明の存在、定型感のないその場で生まれたような存在という要望からデザインしました。靄(もや)とオリジン内の残骸、ガラクタ等によって組まれた仮初の存在です。[モノリスソフト]

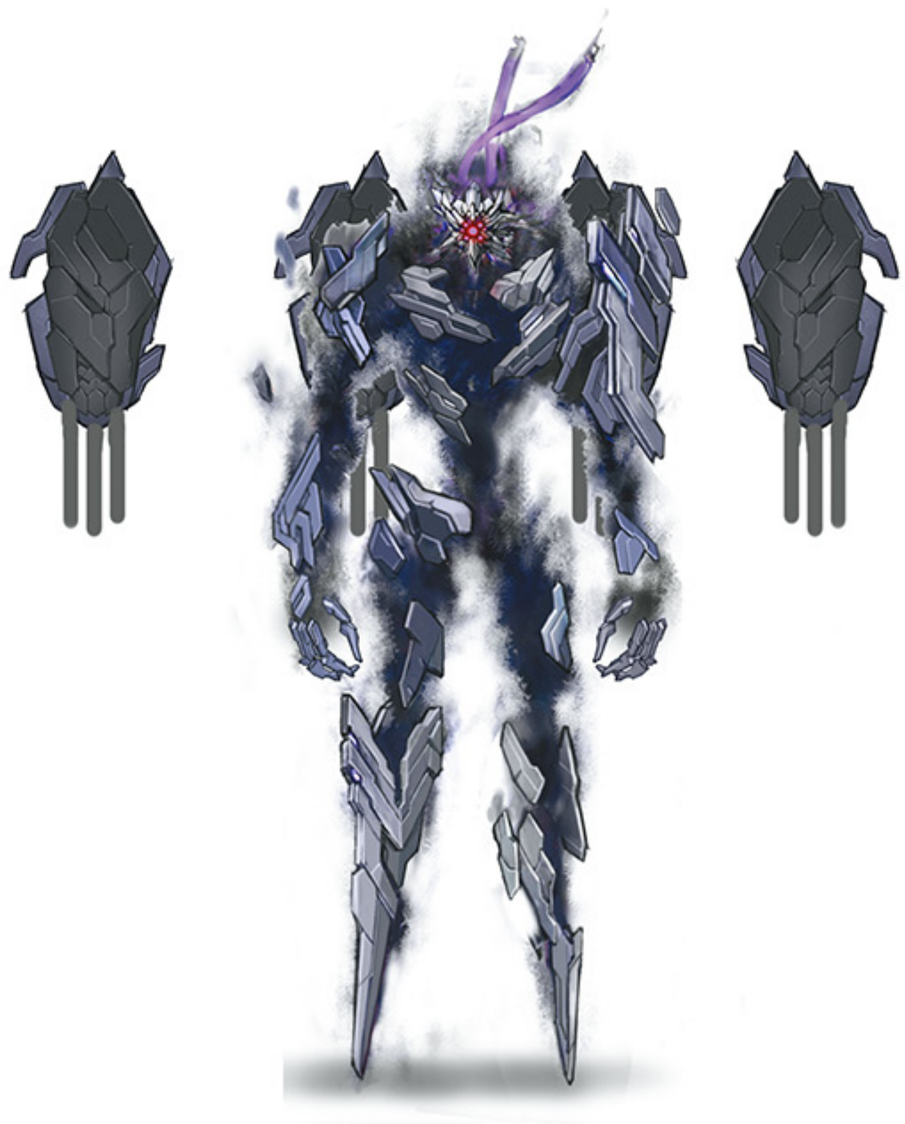
■頭部



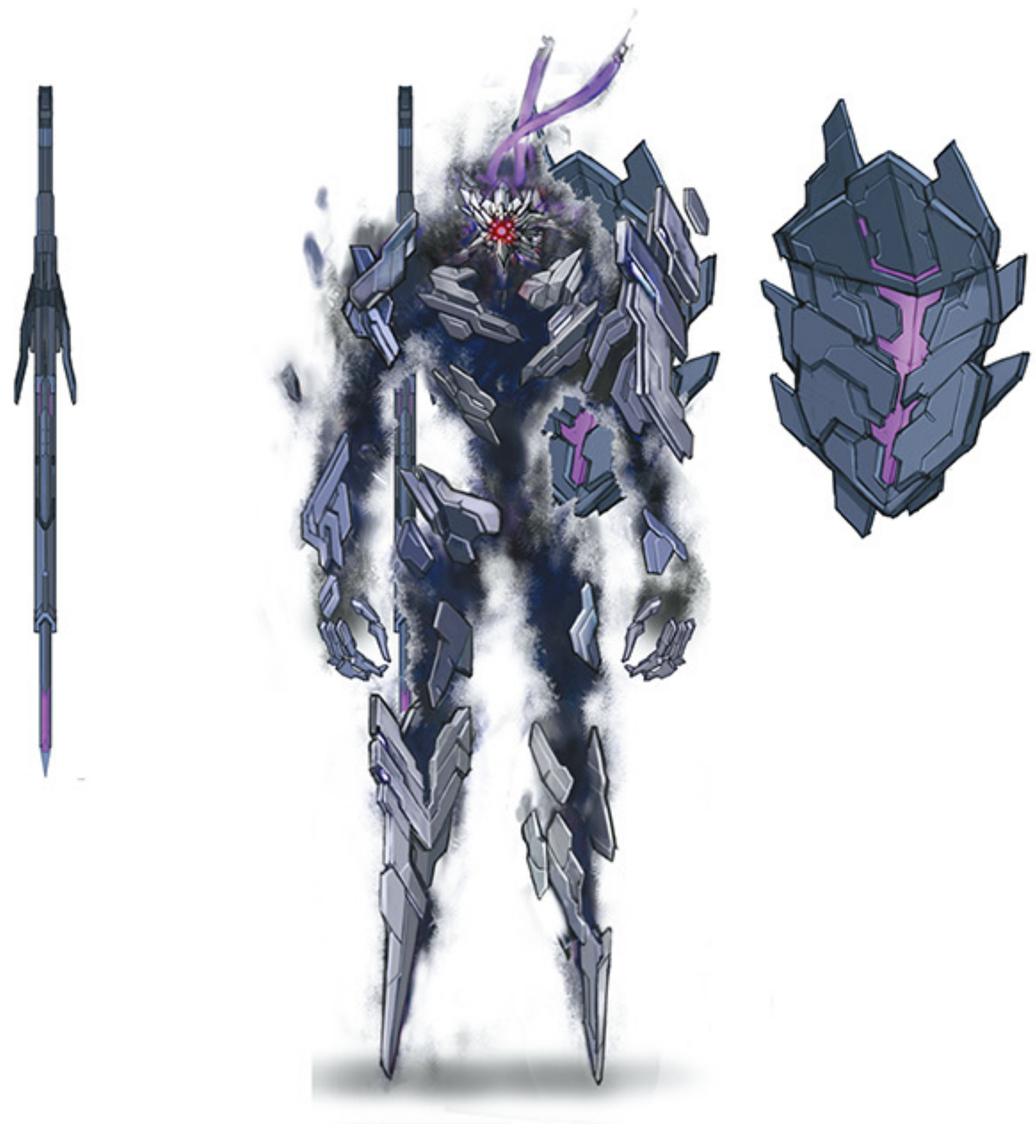




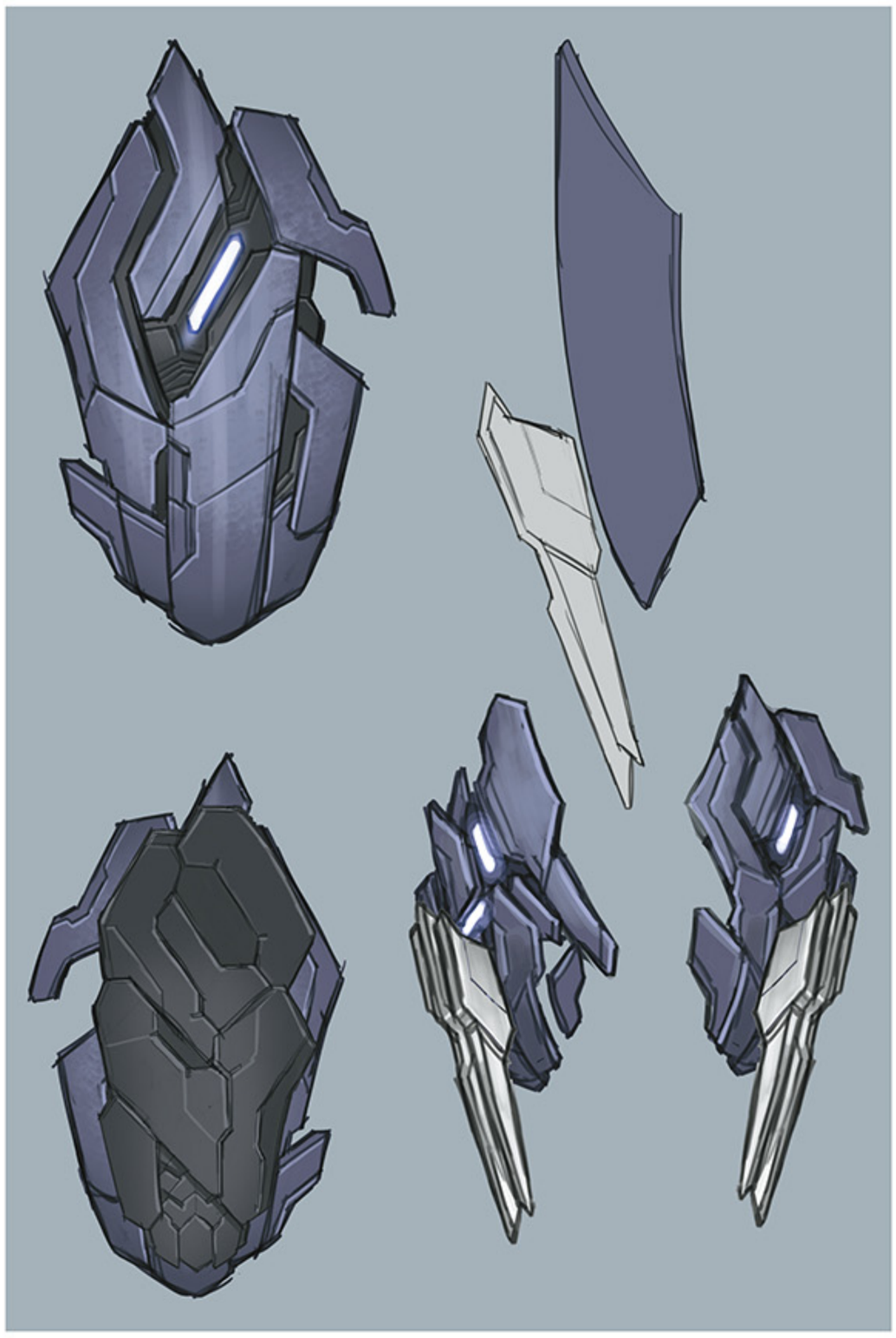
■ニアス



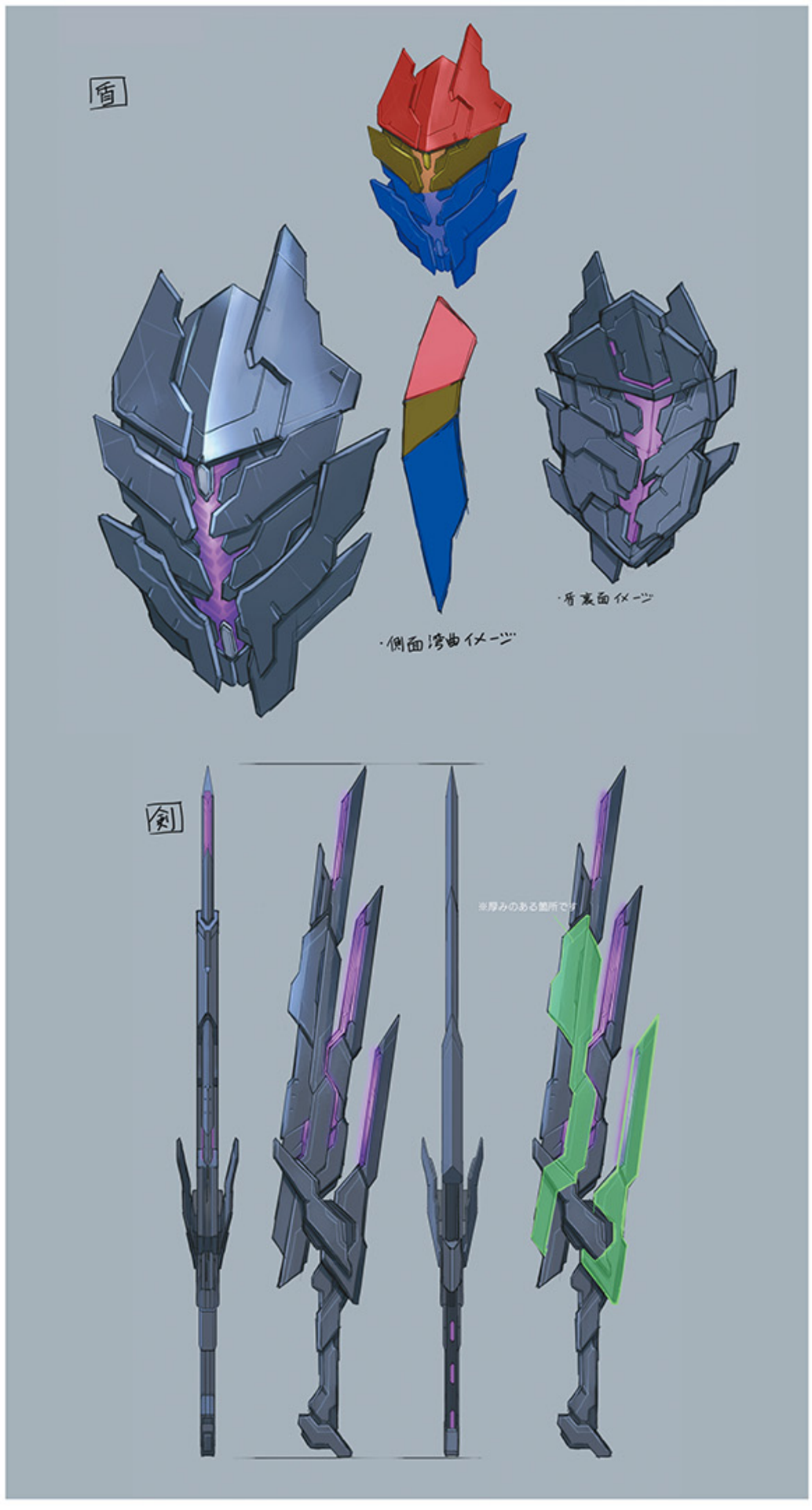
■トーレ



■武器(ナックル)



■武器(片手剣)



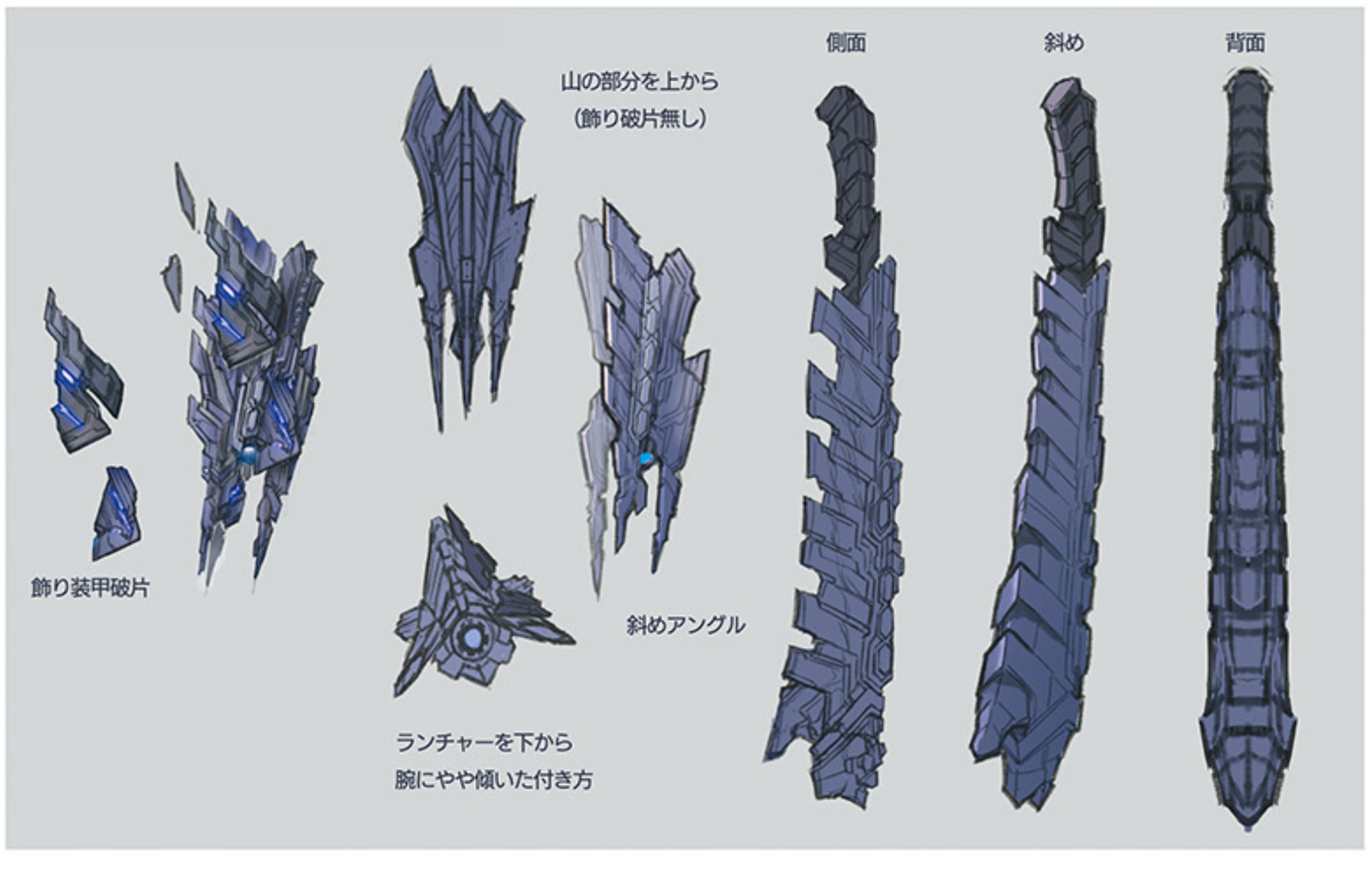
■エンプデア



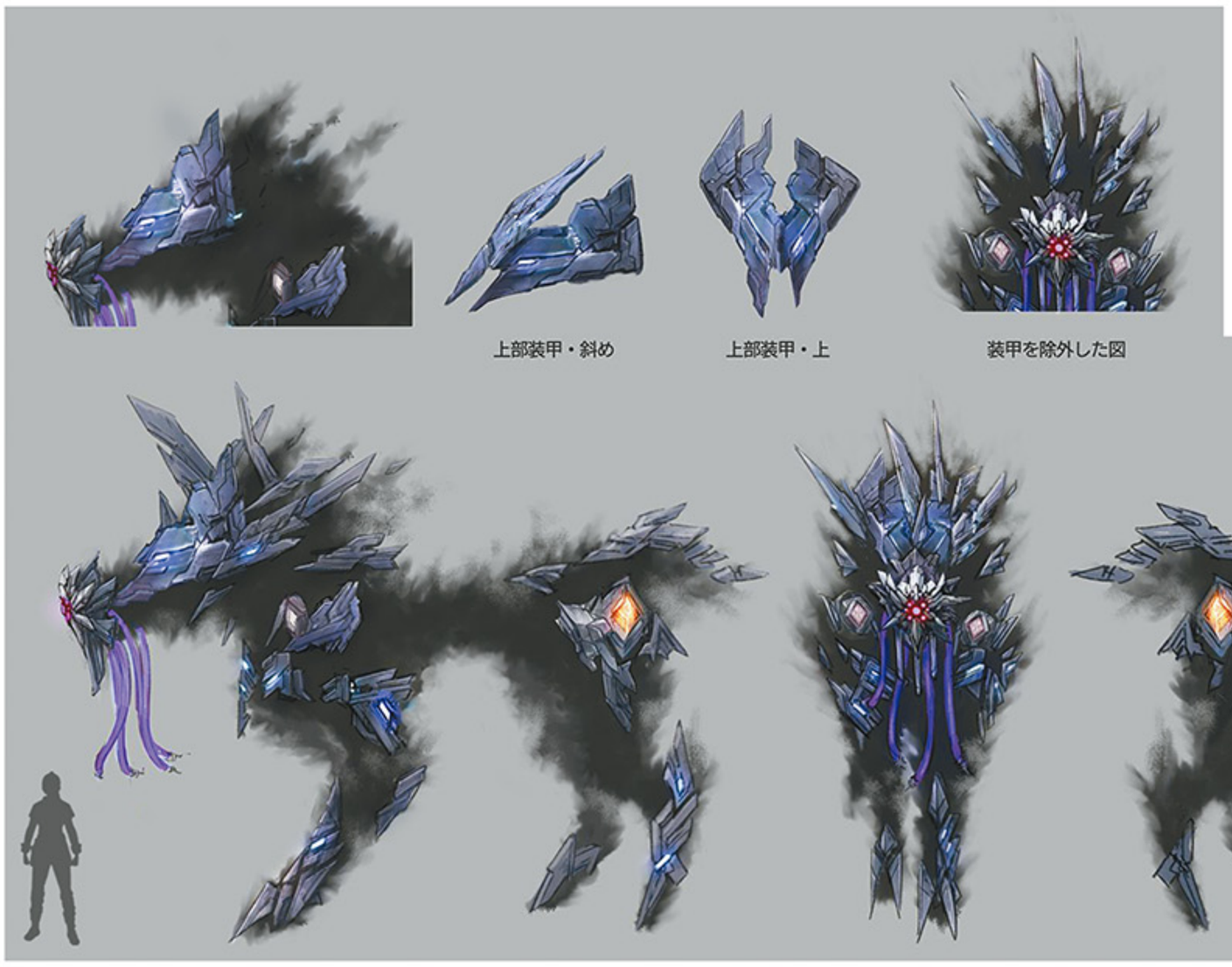
■頭部



■武器



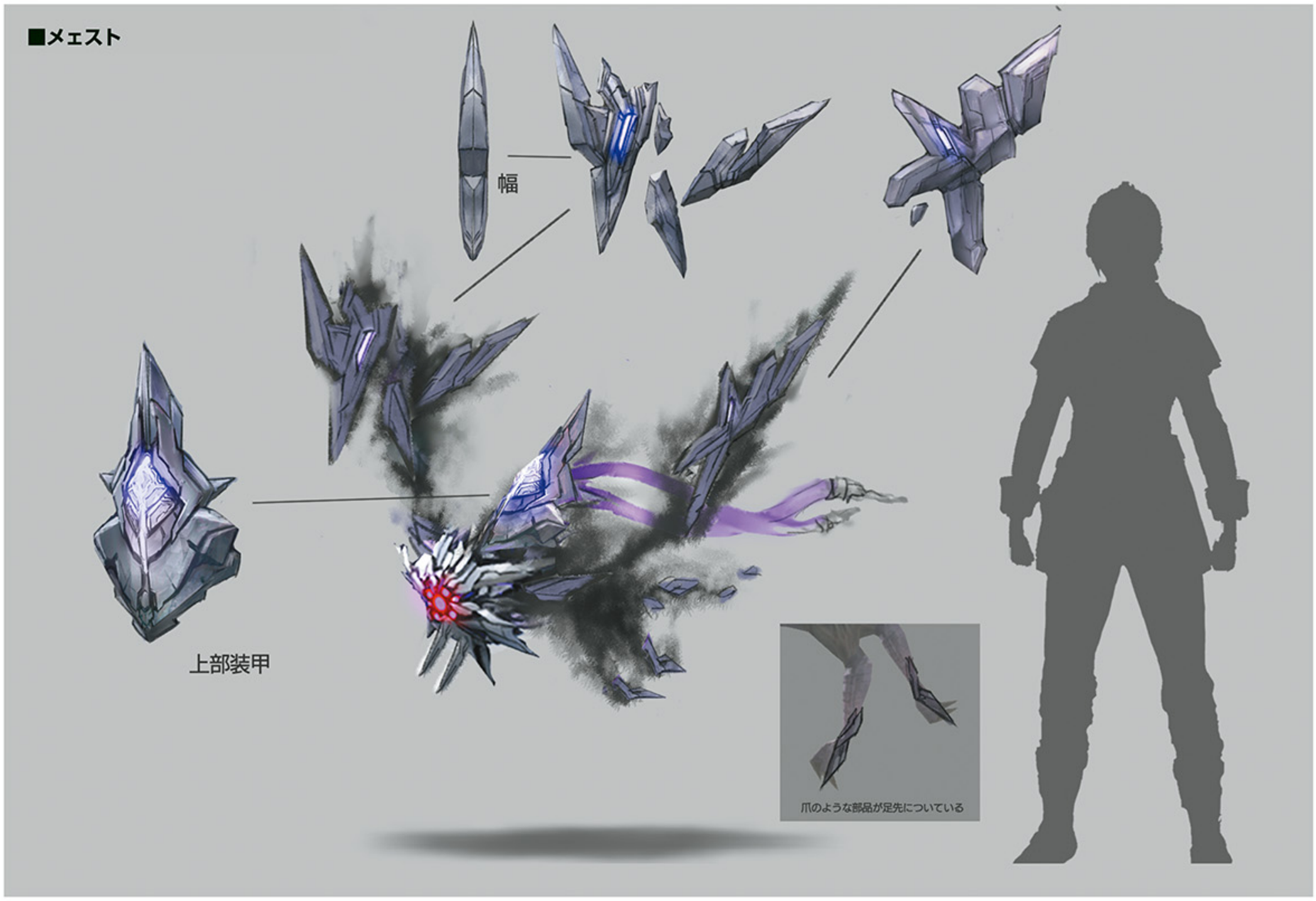
■ヴェイハ



クリエイターコメント

犬型などのベースを元にオリジンの残骸をバラバラに配置したような外観を意図してデザインしています。エンプデアはパーツや体形が非対称で特にアンバランスさを強調したものになったと思います。［モノリスソフト］

■メェスト



■フォクク



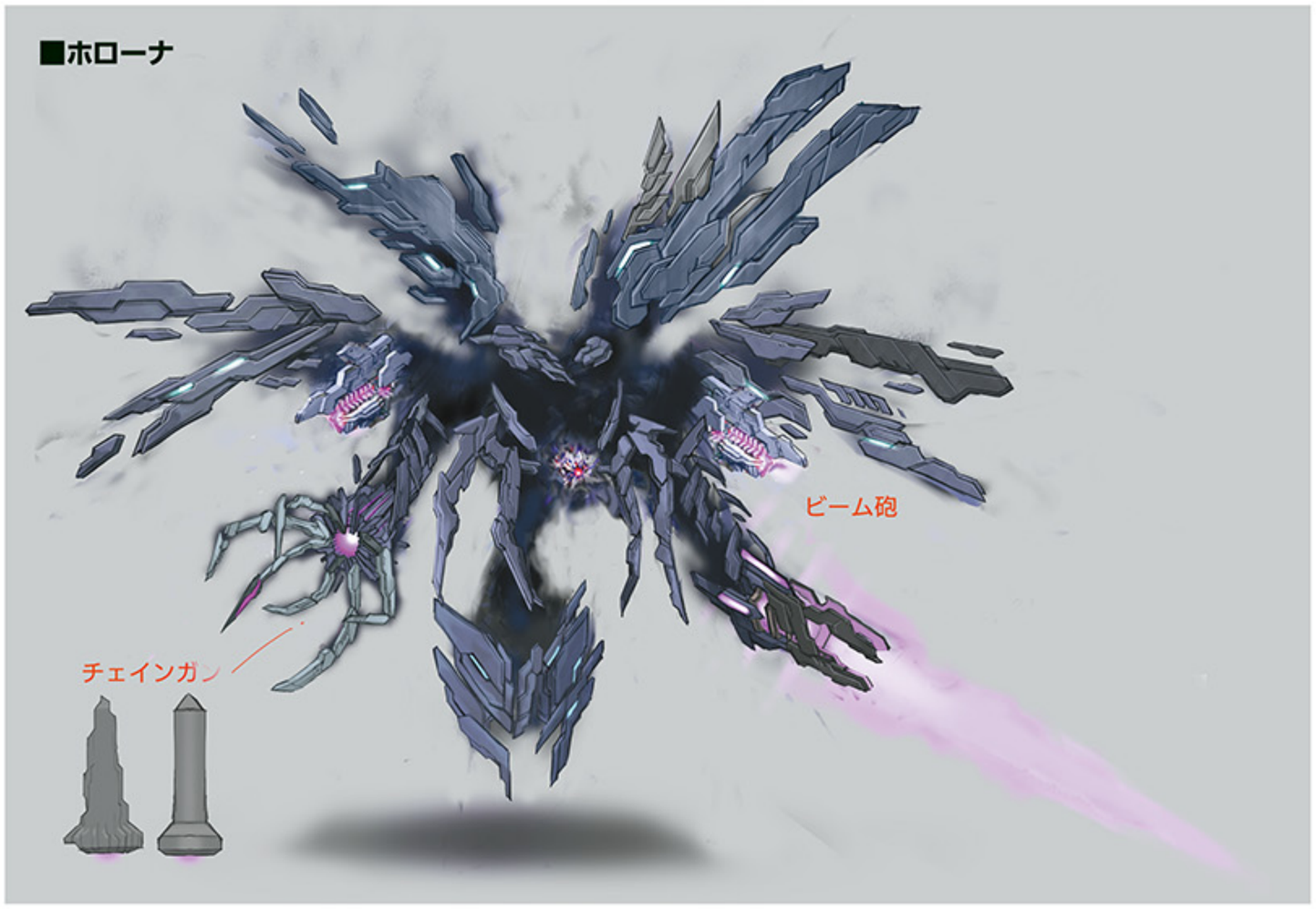
クリエイターコメント

フォククは大型モンスターとして、強敵としてデザインしました。これらのオリジン内のモンスターに使われている残骸、パーツはオリジンのマップデザインに使われているものを切り出して反映しています。［モノリスソフト］

■上面と下面



■ホローナ



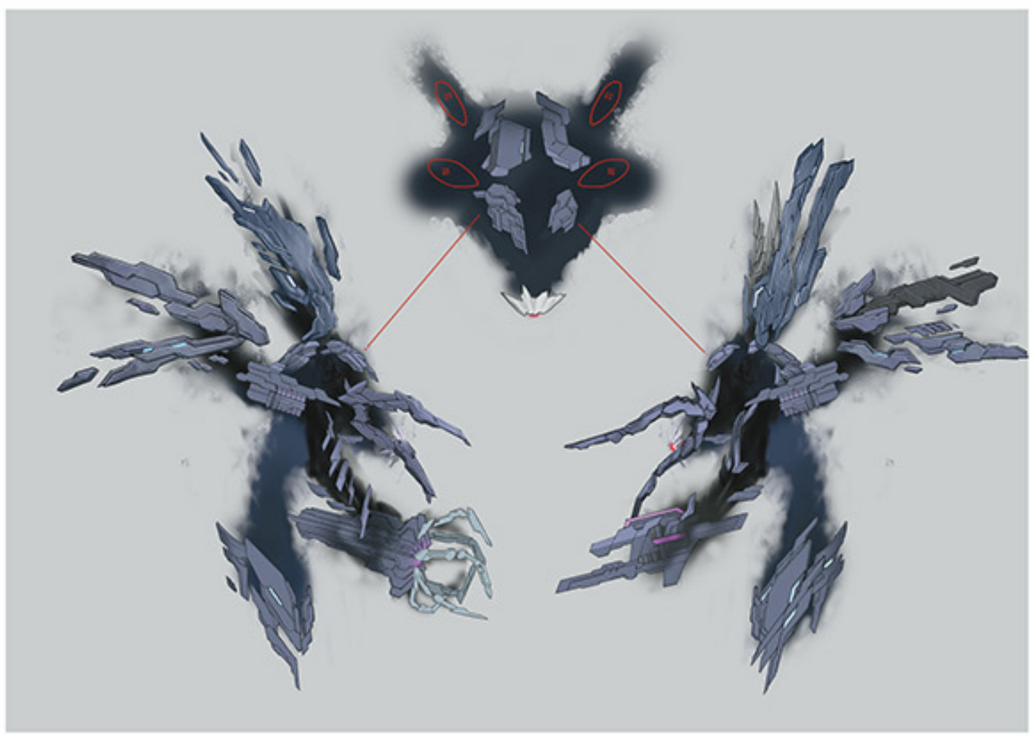
クリエイターコメント

オリジン内のモンスターは追加コンテンツ『新たなる未来』にも登場し、霧乃獣、歪みに端を発しているモンスターという点でつながりを意識したものになっています。［モノリスソフト］

■背面



■側面



■フラック



OBJECT DESIGN

武器・物品



武器

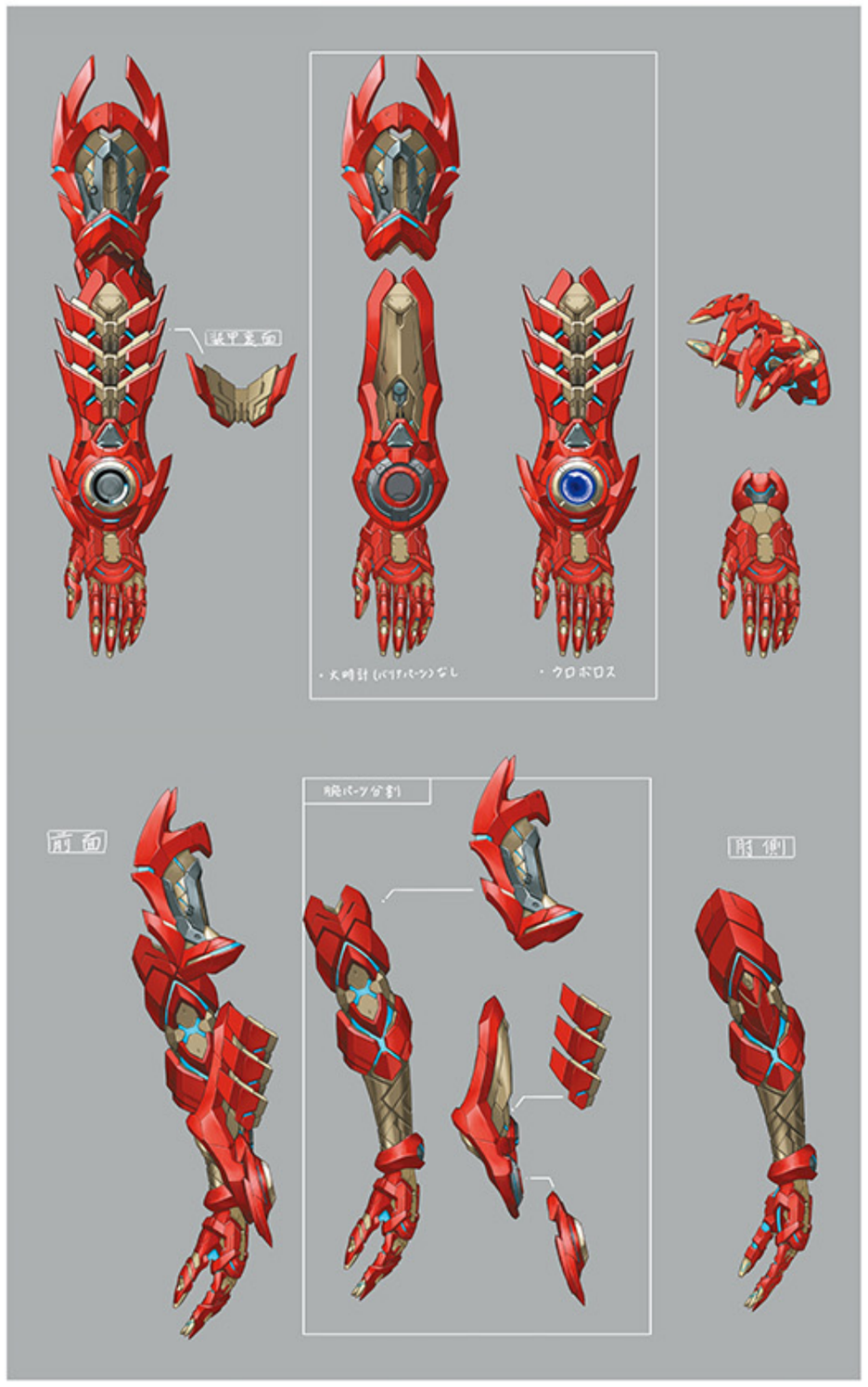
キャラクターやエネミーごとに、用いる武器のデザイン、展開の仕様などの設定資料を掲載。
ゲーム中では見る機会の少ない、メビウスや鉄巨神の武器の詳細も余さず網羅した。

ノア



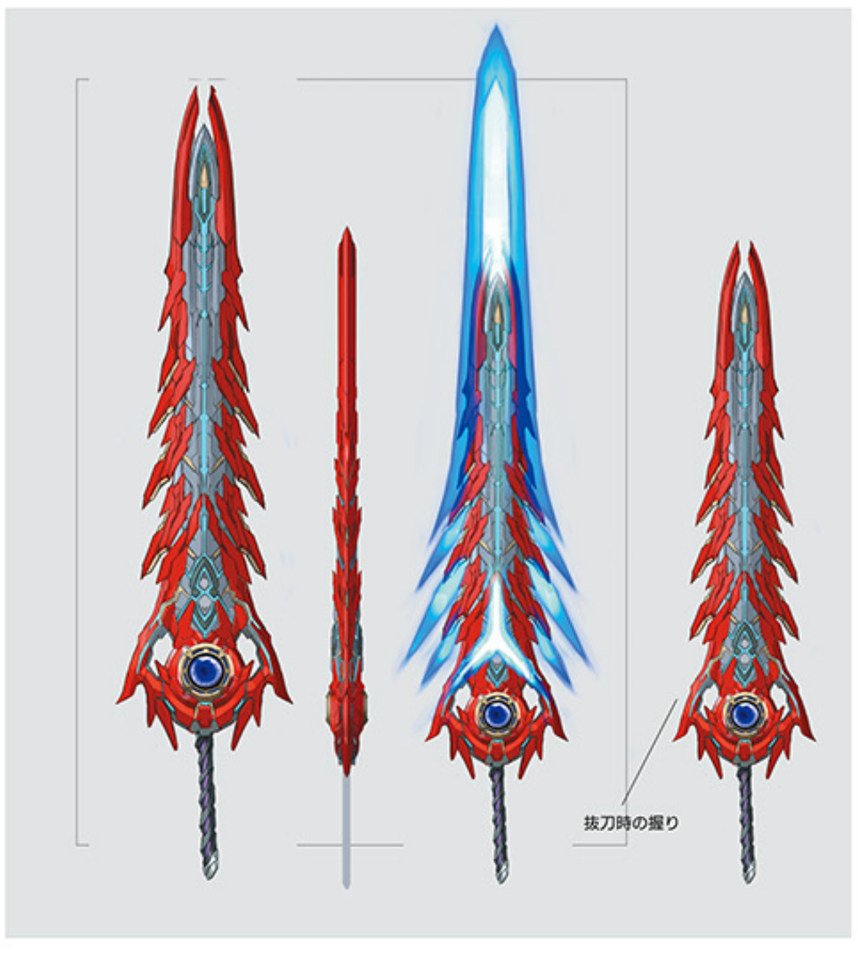


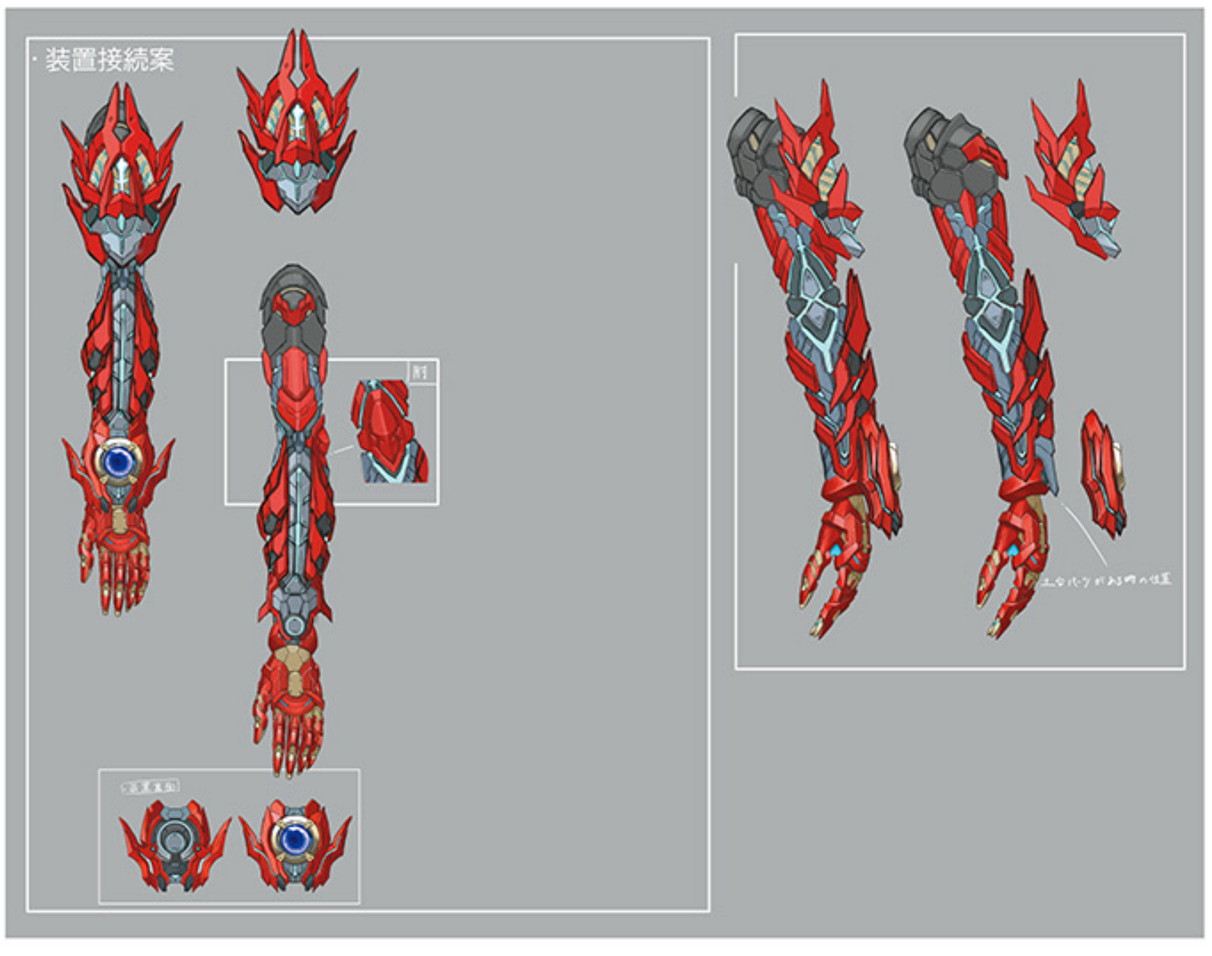




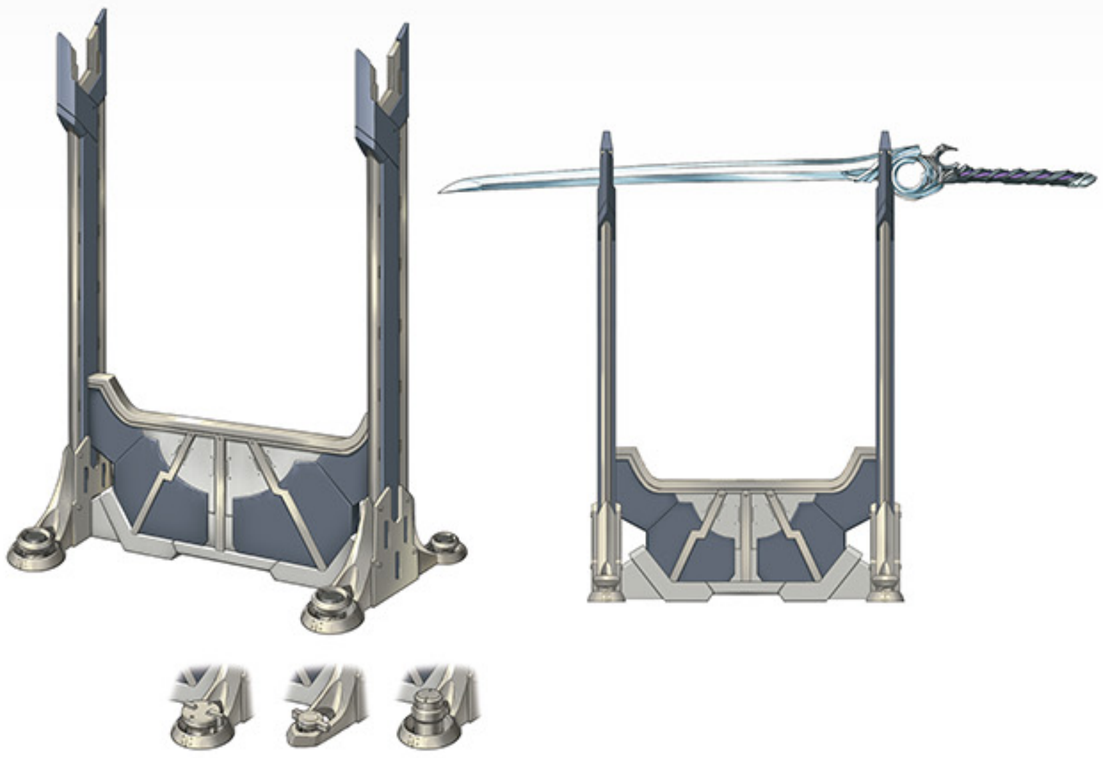
クリエイターコメント

オリジンの剣は最強の攻撃、篭手は最強の防御。納刀時は剣のリングにもオリジン金属がはまっており、剣を抜くと同時にリングにはまっていたオリジンパーツが篭手の装甲にジョイント、バリアシールドを展開します。［モノリスソフト］







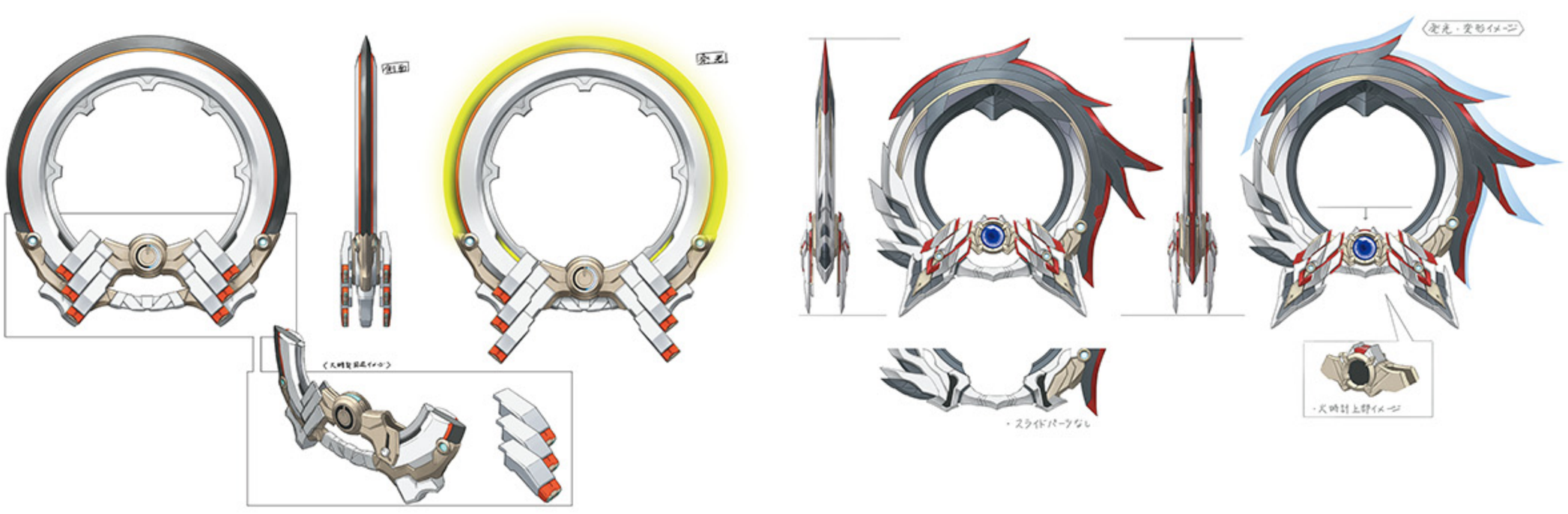


ミオ



クリエイターコメント

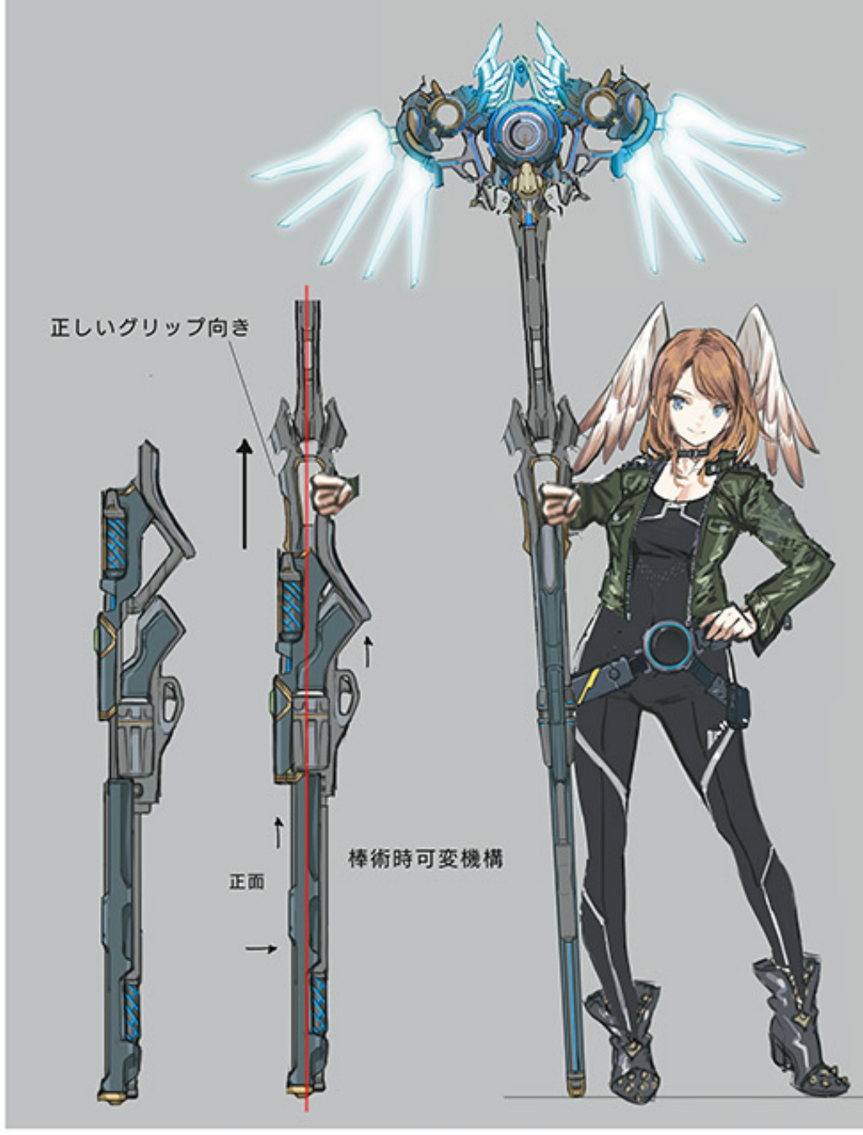
ある繋がりから武器はツインリングに。グリップ両サイドには紙垂をイメージしたデザインアクセントを取り入れました。［モノリスソフト］

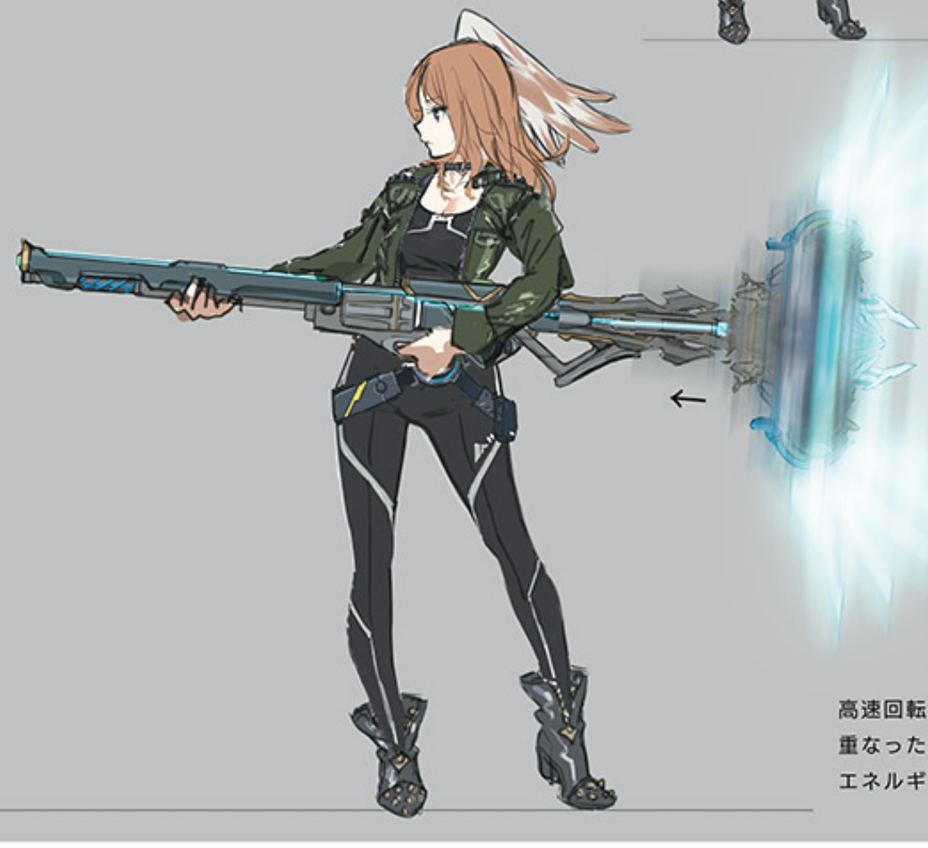


ユーニ

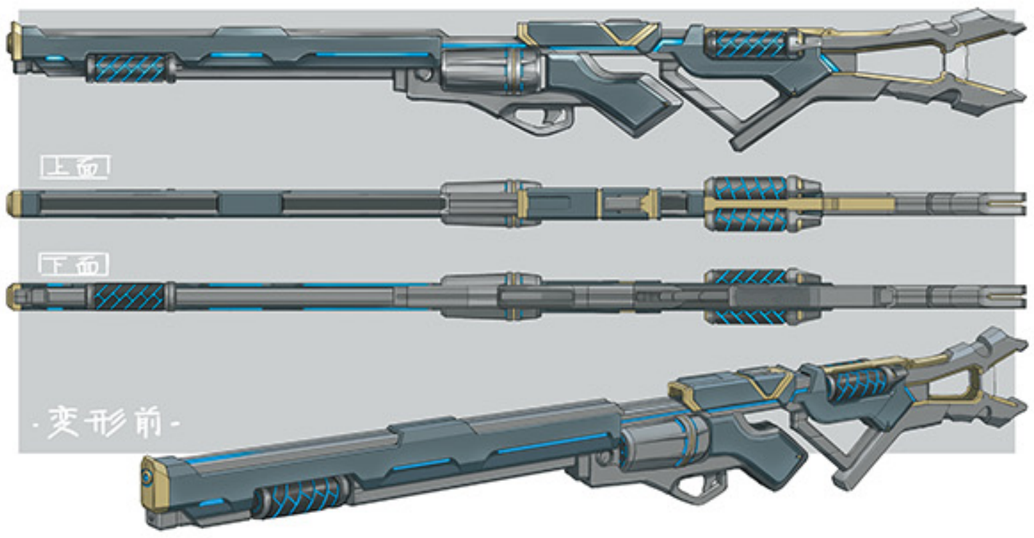
メモ
①銃弾を地面に打ち込みバフ効果
②銃として使用（アーツ）
③片手、両手持ちで突いたり、杖術、棒術（アーツ）

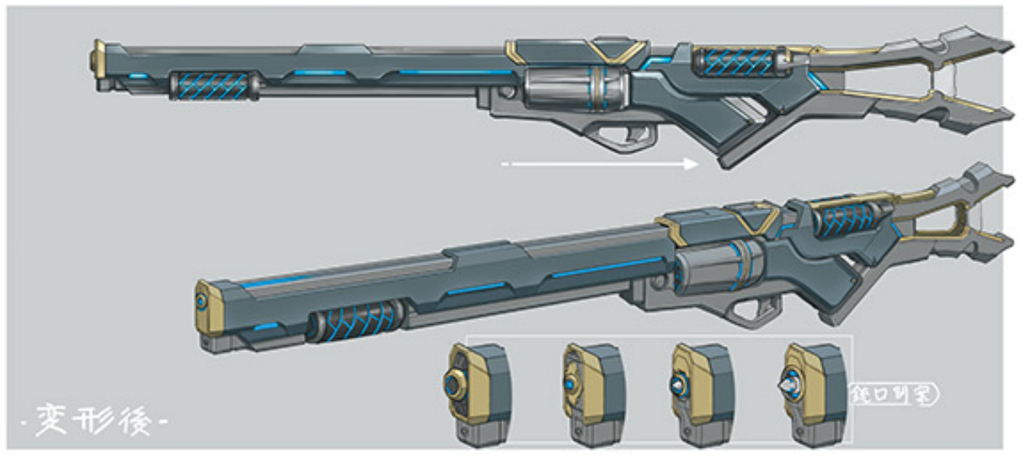






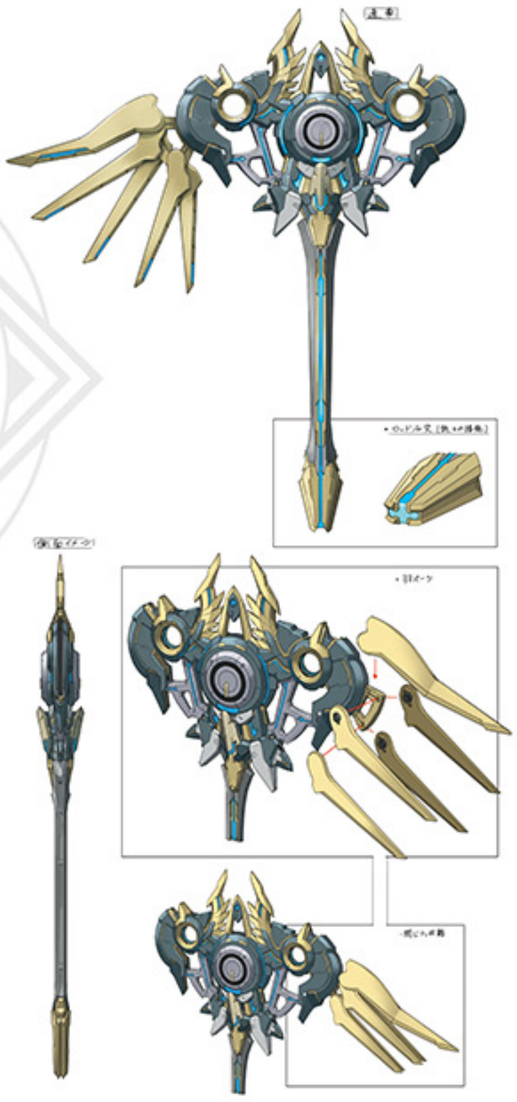
高速回転
重なった5つのリング
エネルギー充填

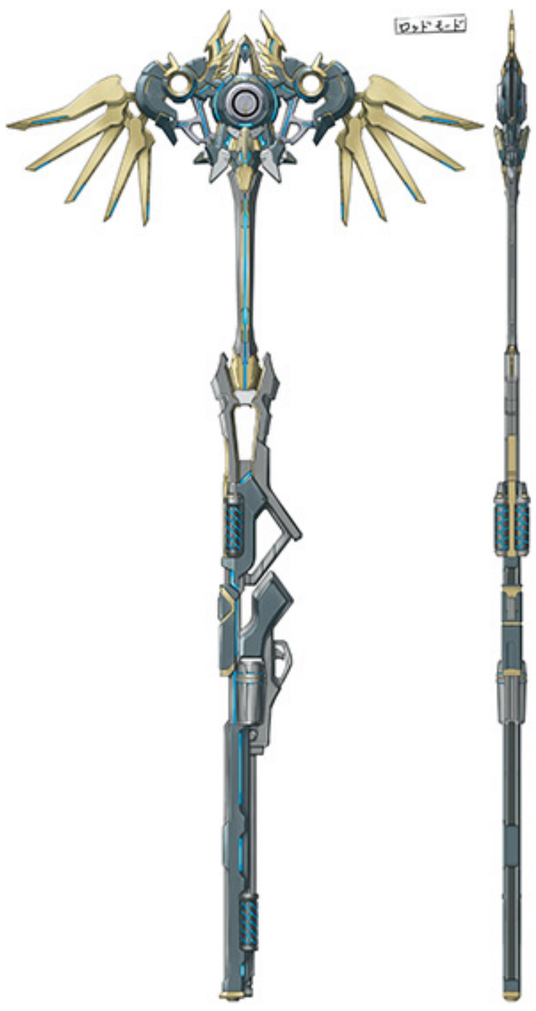


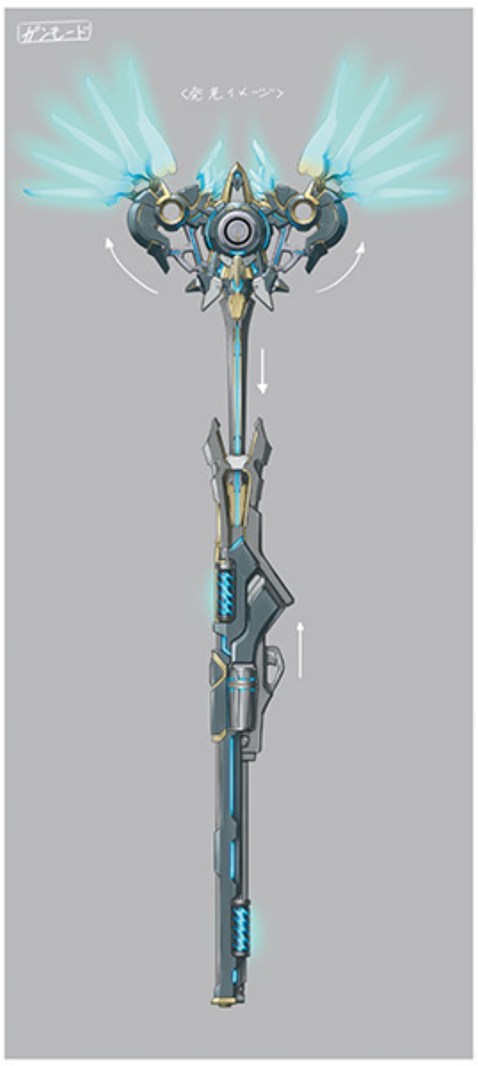


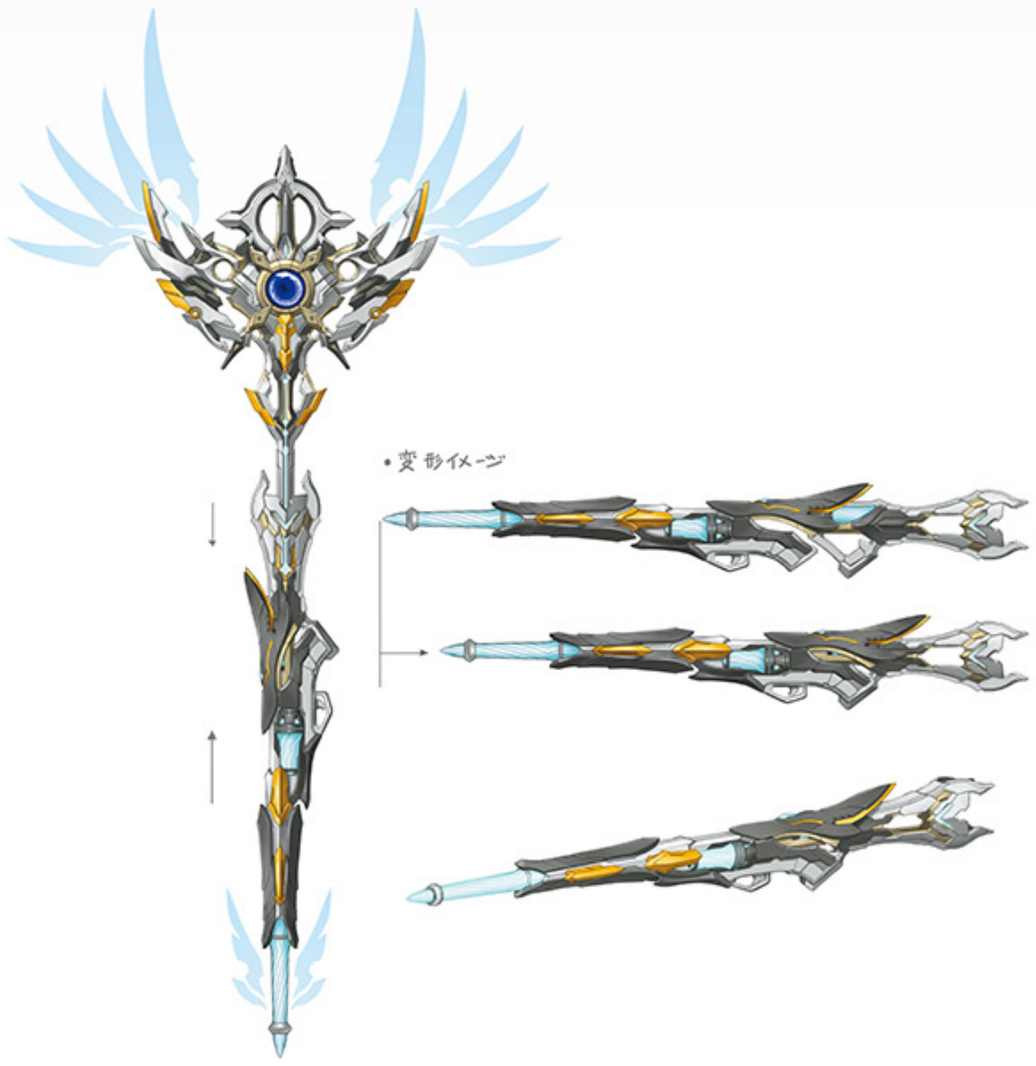
クリエイターコメント

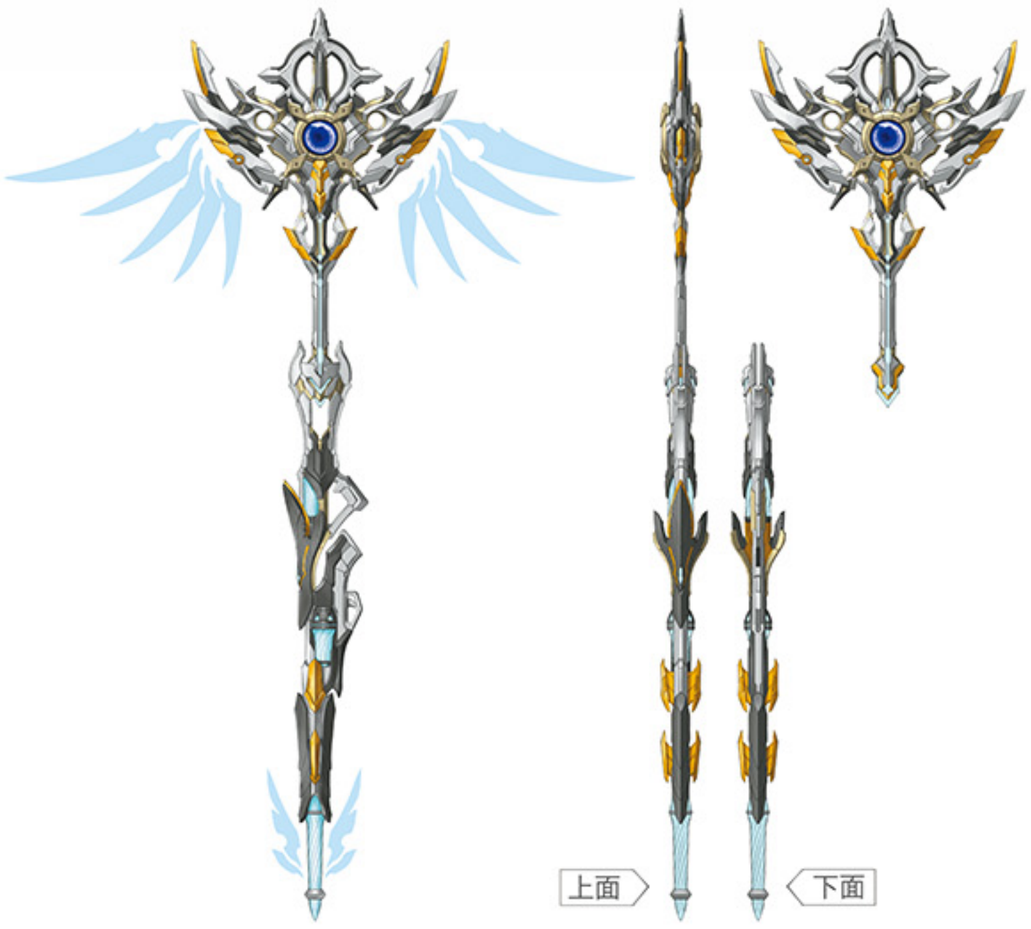
マスケット銃の銃口を地面に当てて撃ち込むことで、自分や近くにいる兵士達の体力回復を行うガンロッド。ロッド先端のエンブレムにはユーニの武器らしさを出すためにハイエンターの羽をイメージしています。［モノリスソフト］



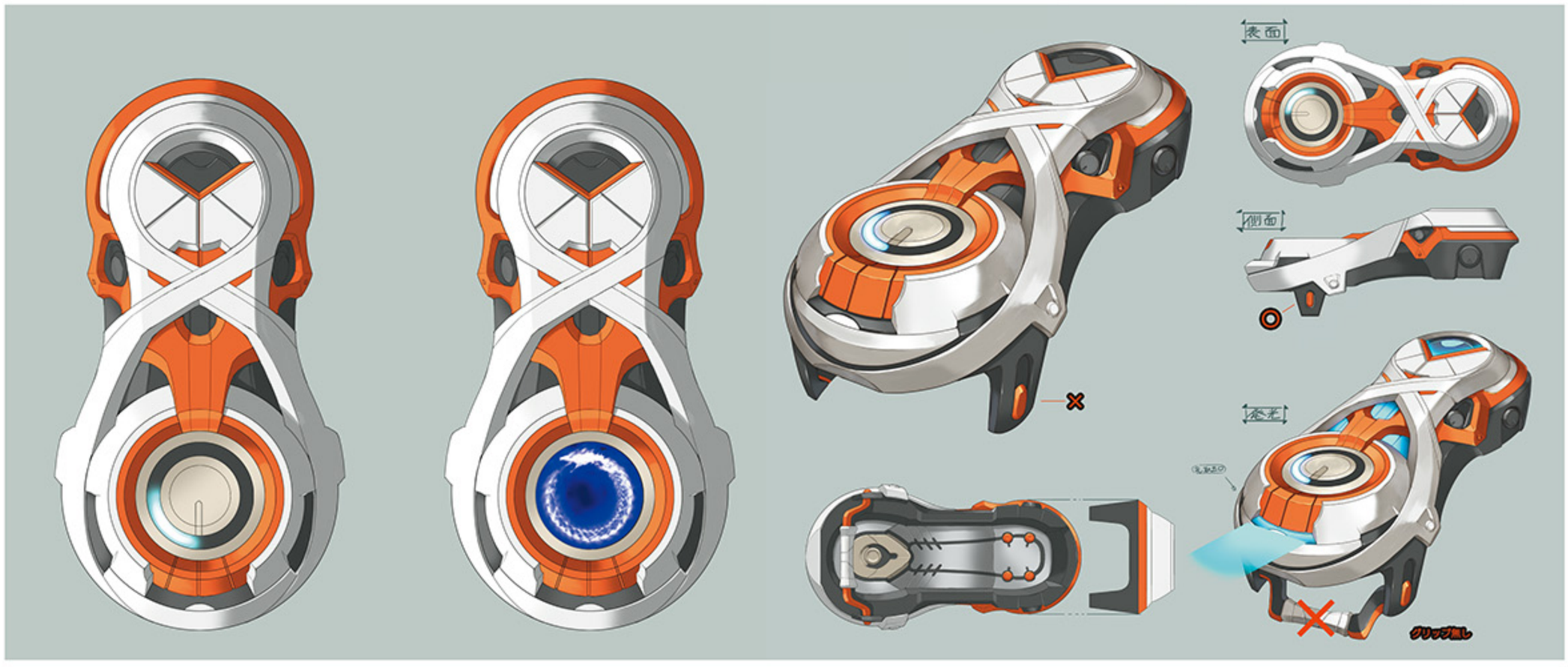


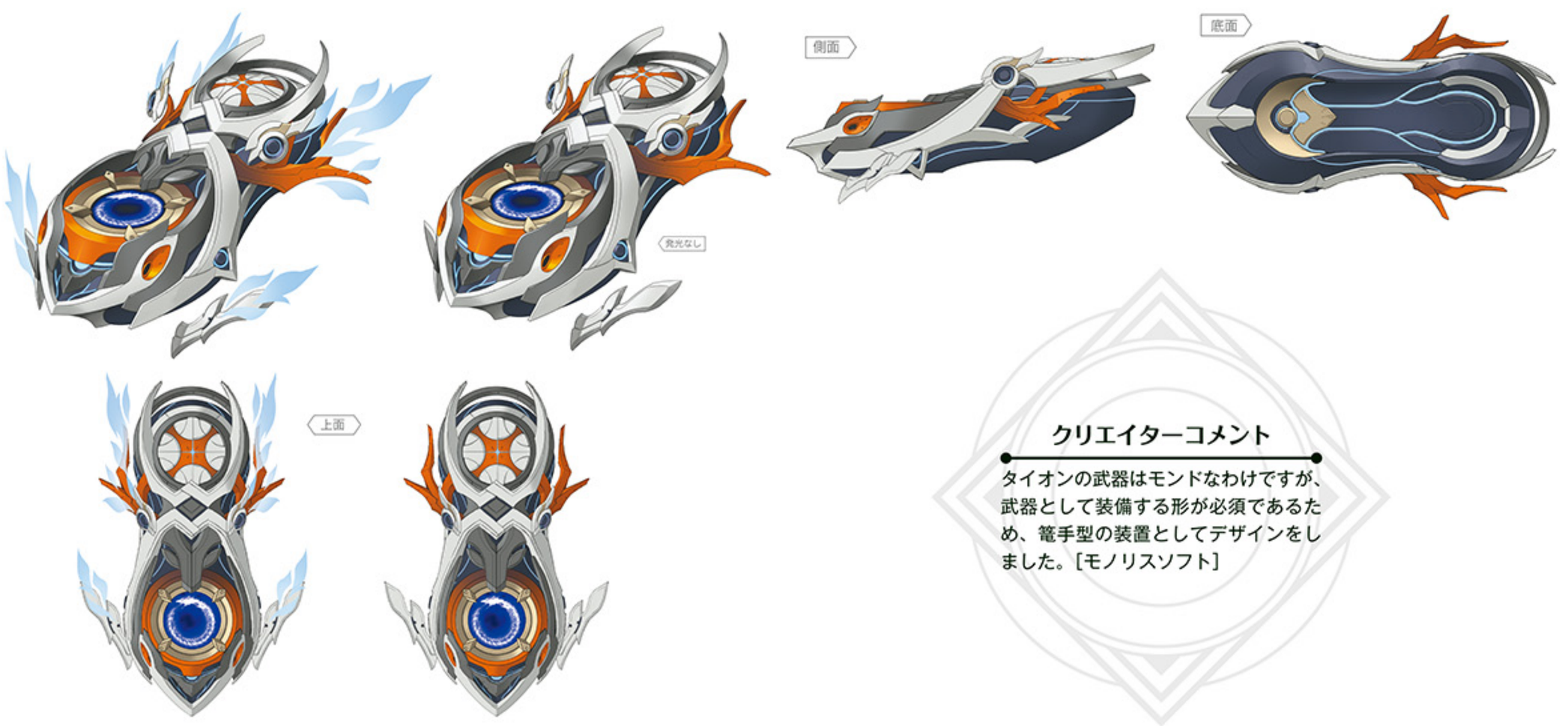






タイオン

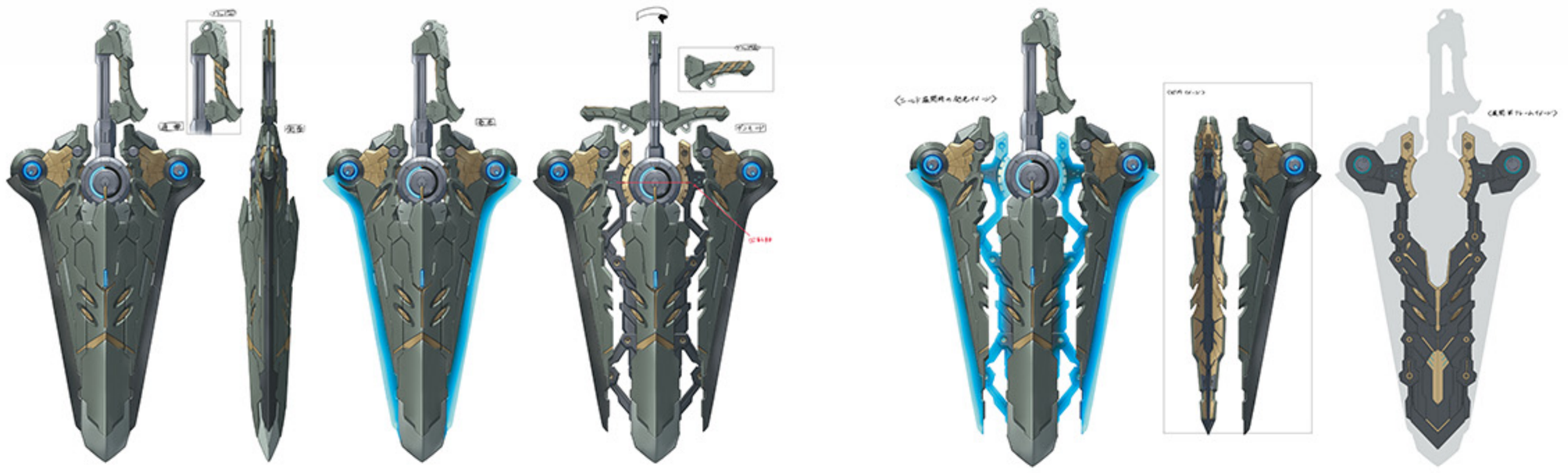


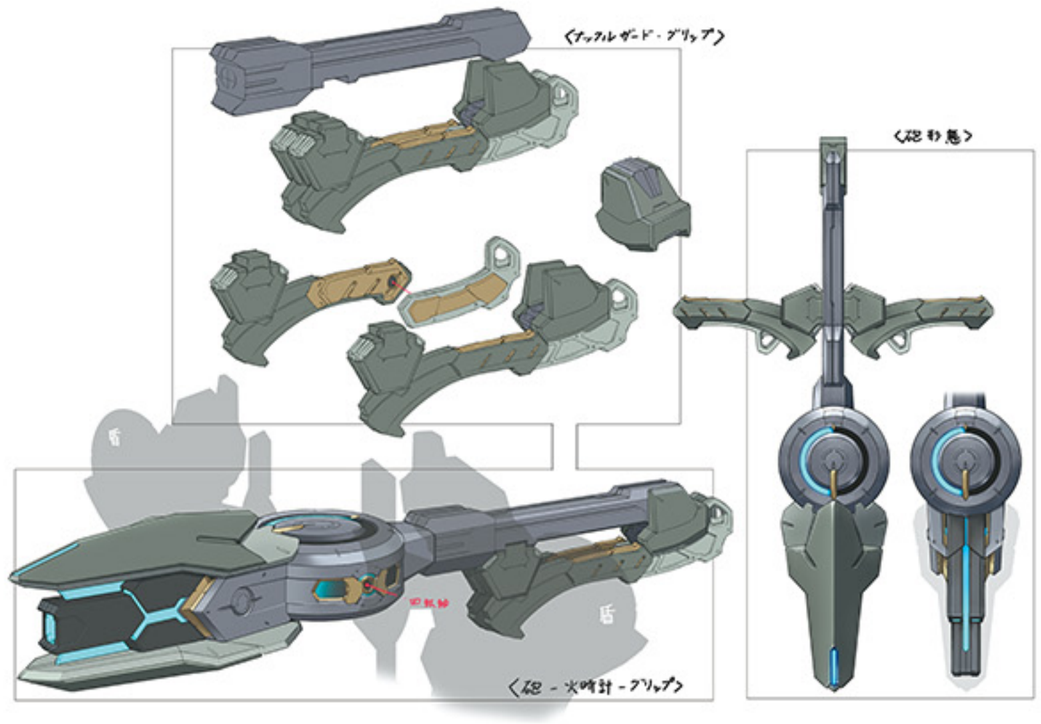


クリエイターコメント

タイオンの武器はモンドなわけですが、武器として装備する形が必須であるため、篭手型の装置としてデザインをしました。［モノリスソフト］

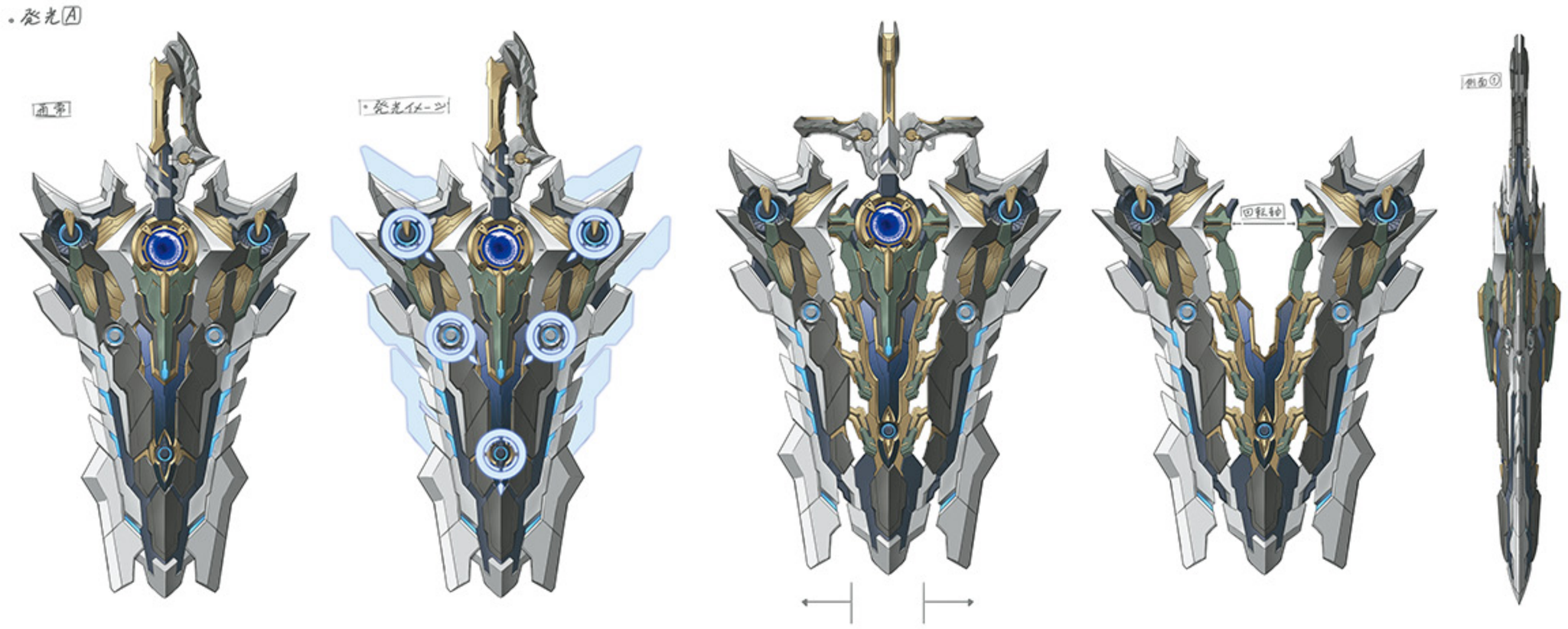
ランツ

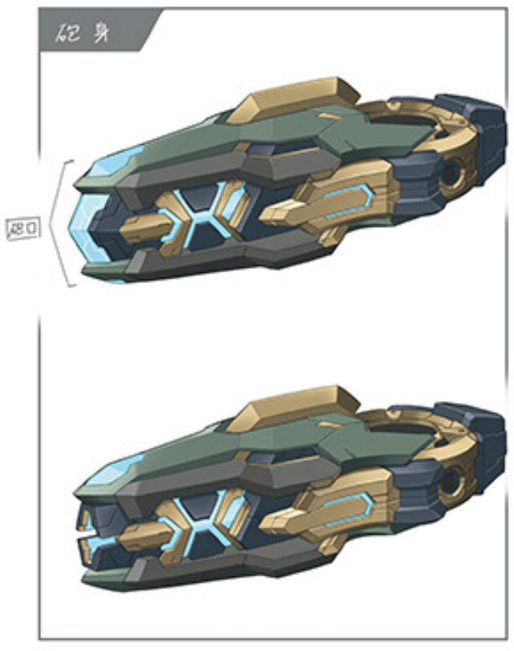


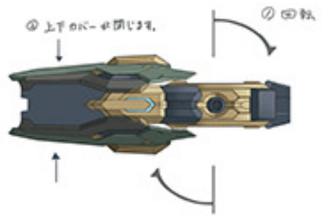


クリエイターコメント

大型のシールドブレード。前面に構えるとそのまま盾となり、また、その状態で砲撃モードに変化し、防楯となります。ゼロ距離射撃も可能で、砲身は短いものとなっています。
［モノリスソフト］

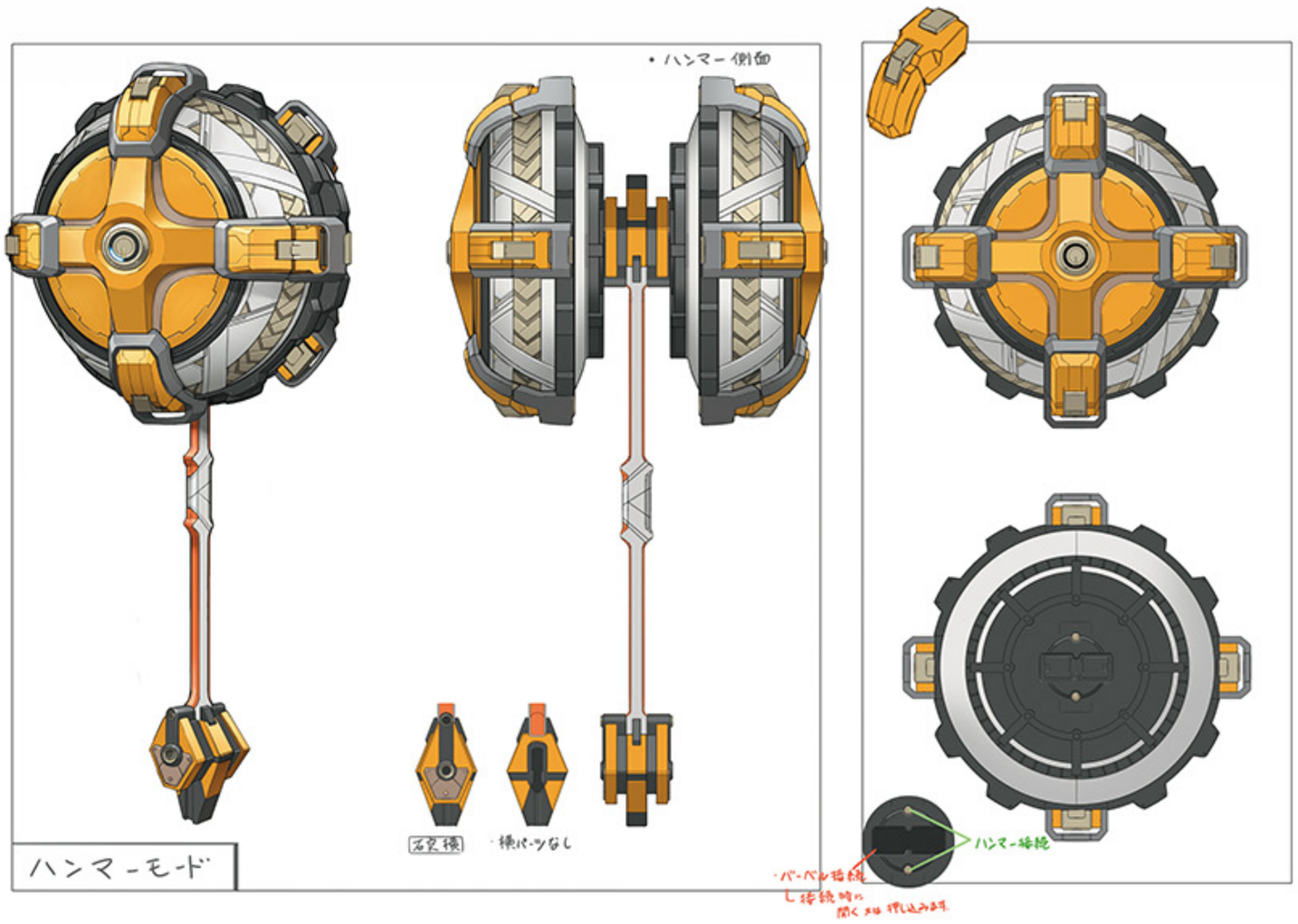






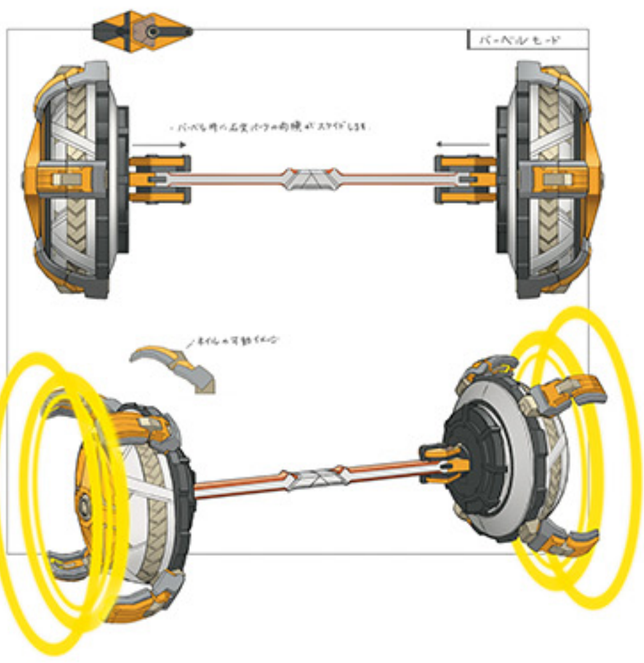


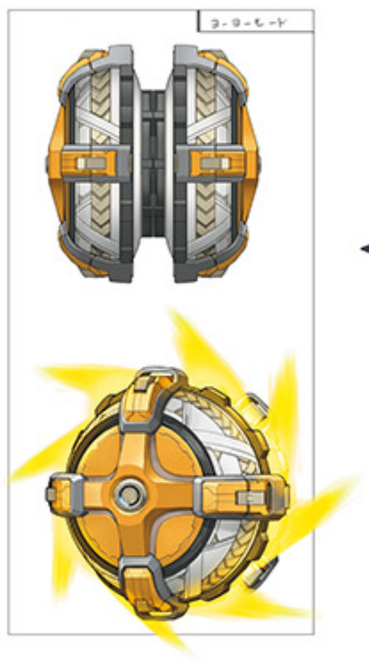
セナ



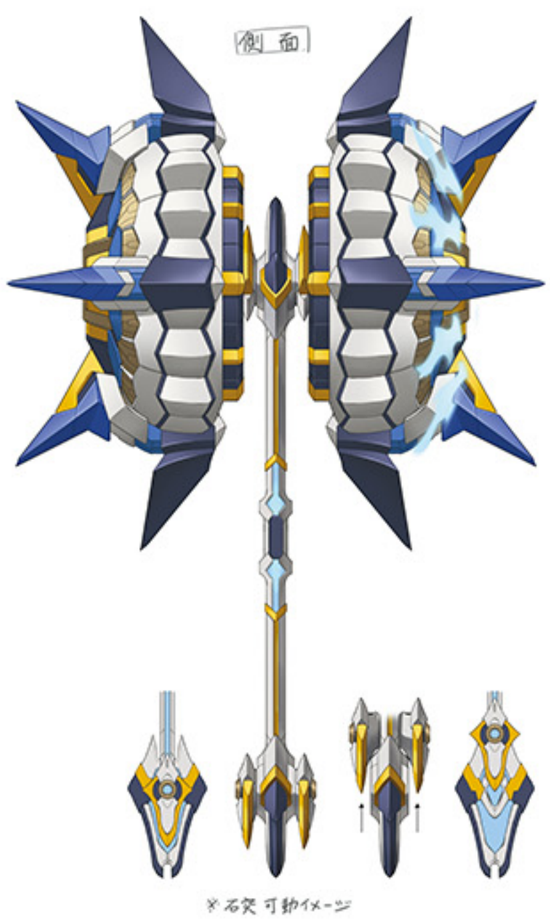
クリエイターコメント

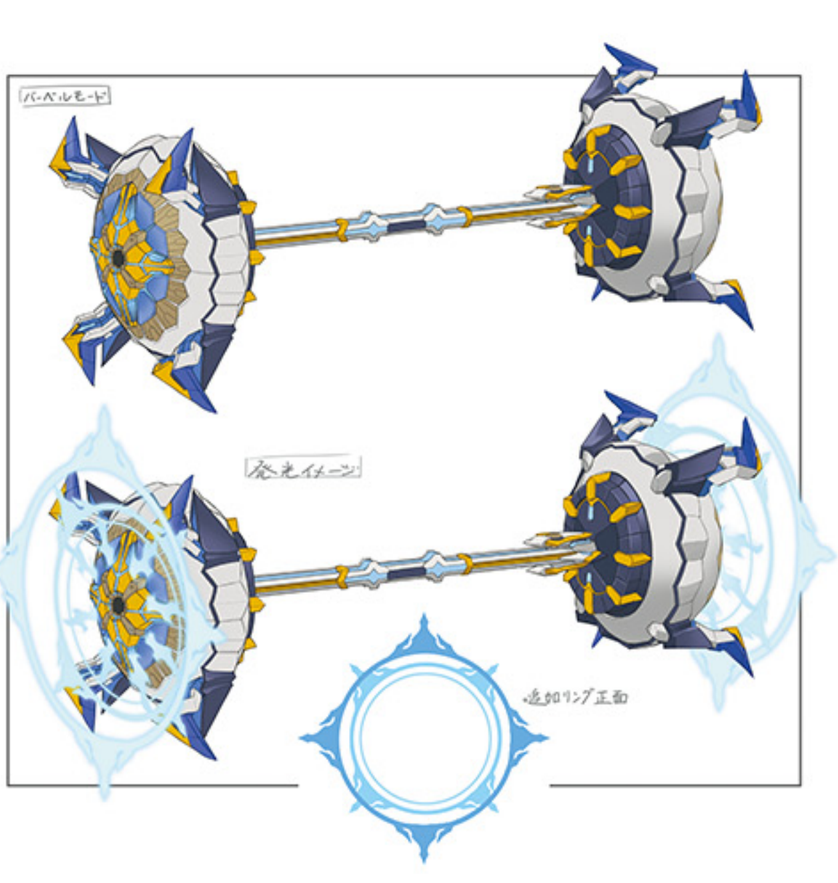
セナは力持ちであることから、敢えてアンバランスで大きなハンマー武器にしました。筋トレを趣味としているので、バーベルに変化。攻撃だけではなく、休息地でベンチプレスなど、体を鍛えるトレーニング器具としても使って欲しいという思いを込めました。
［モノリスソフト］

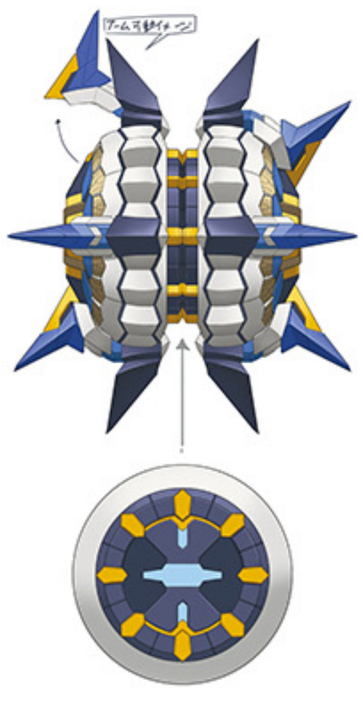


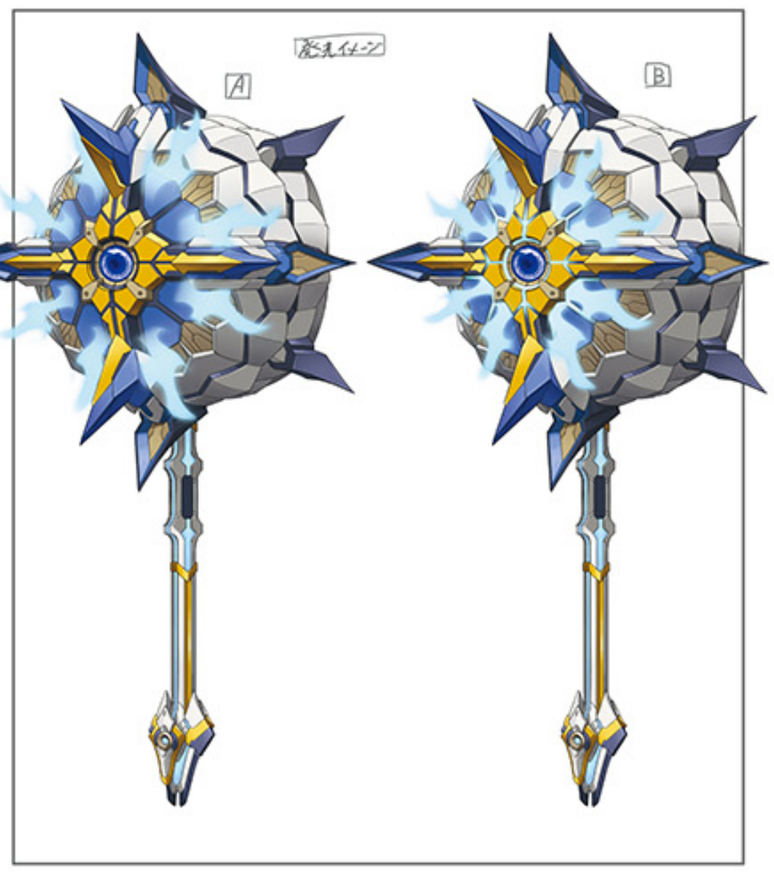








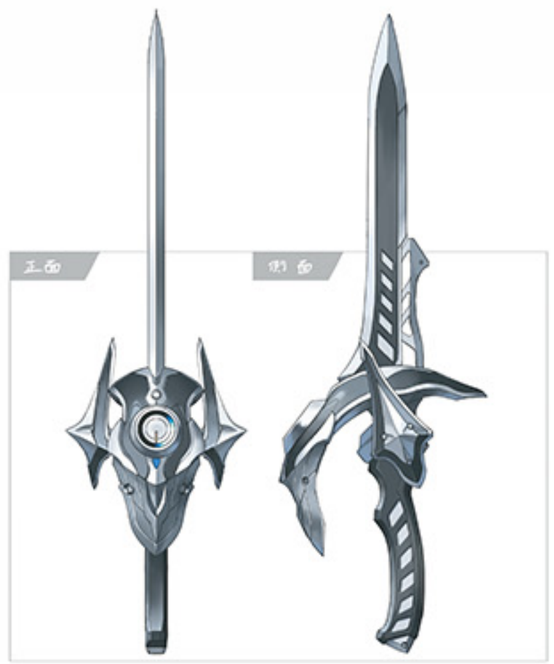




エセル







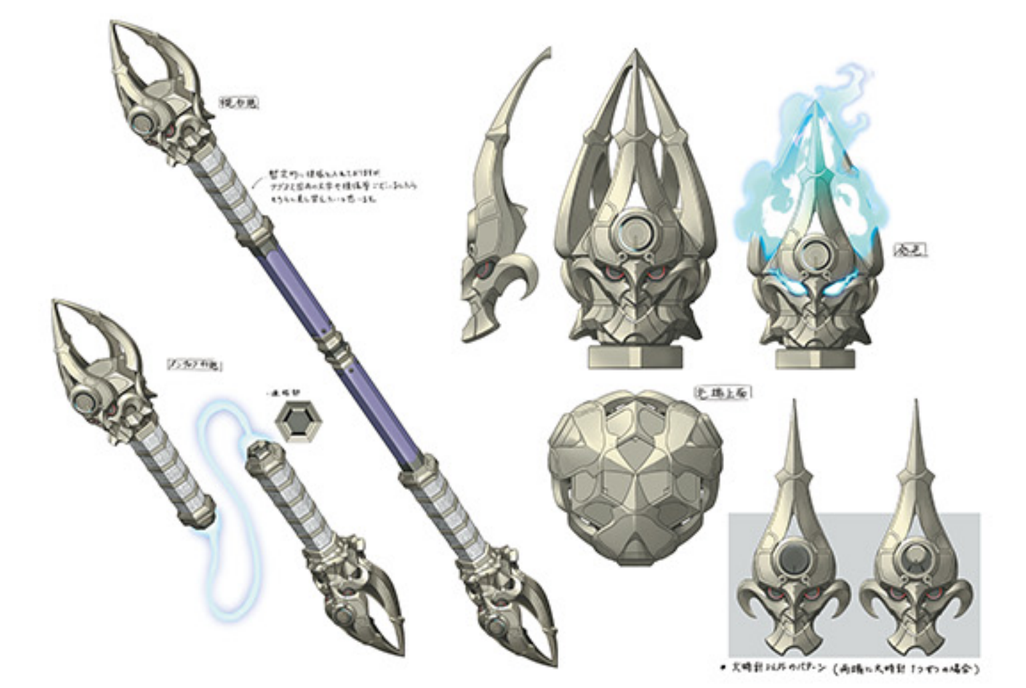


ゼオン

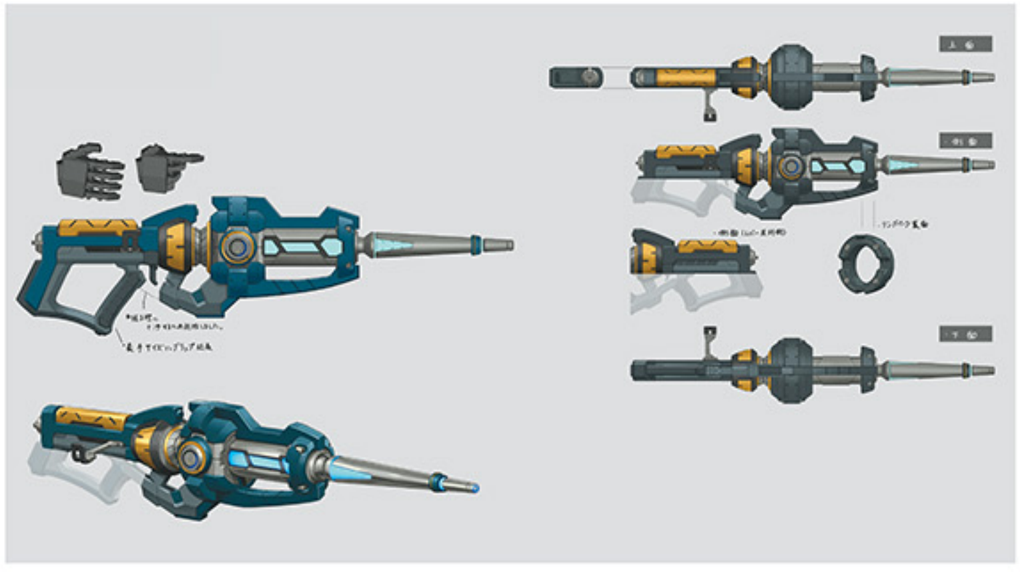




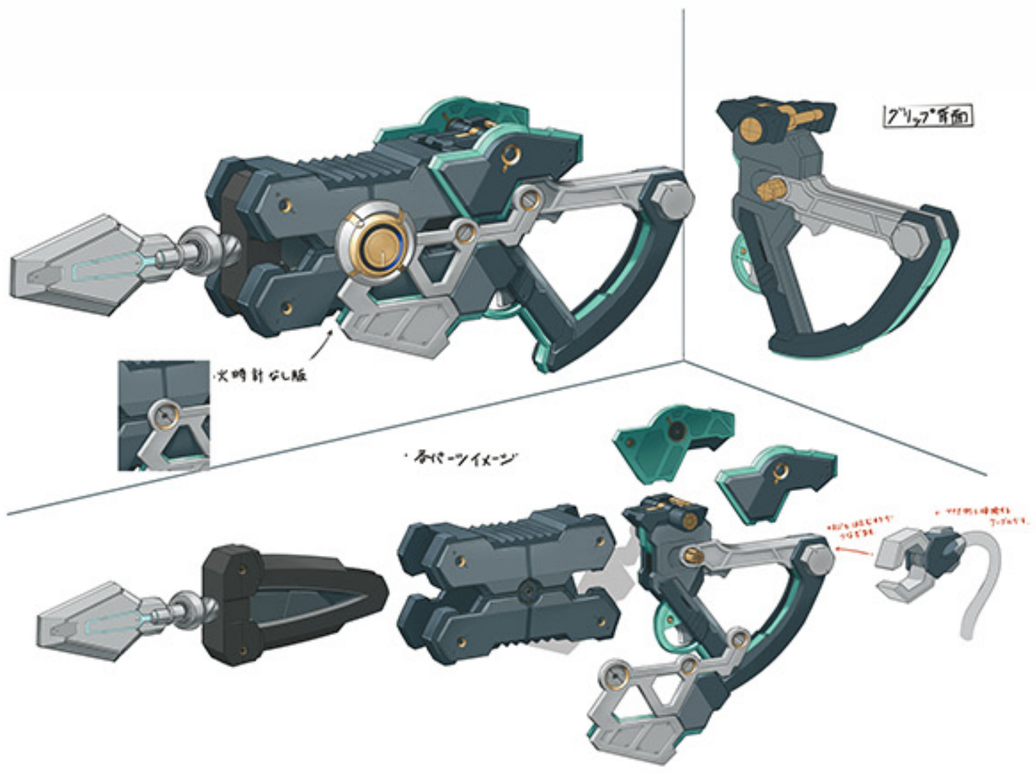
シドウ

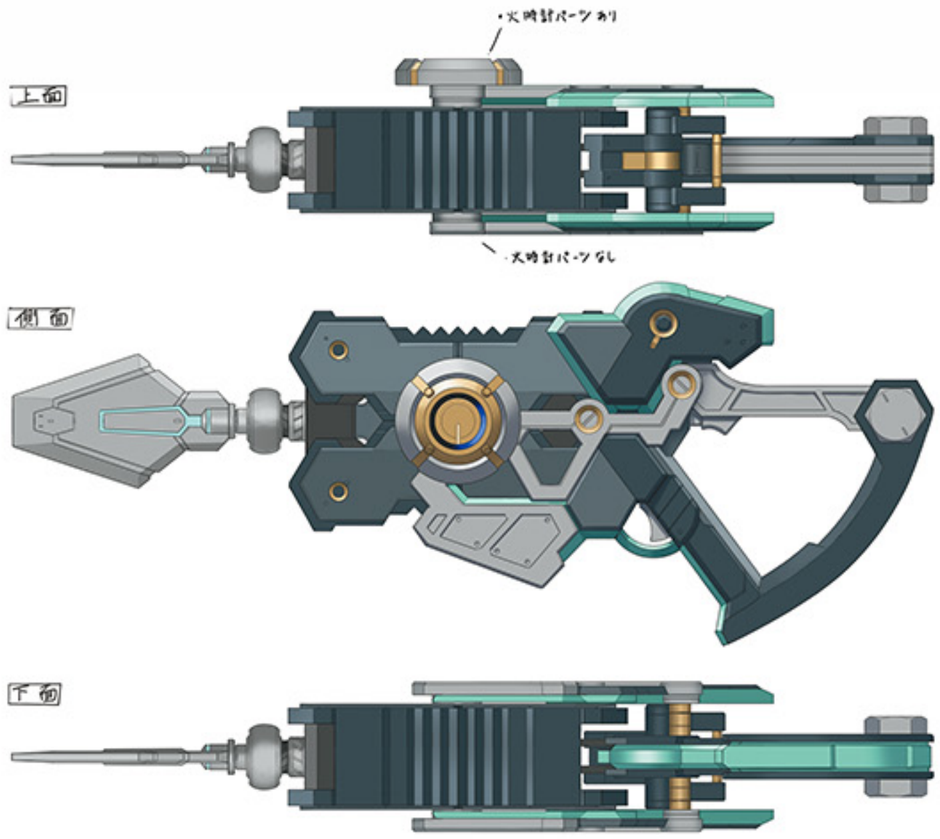


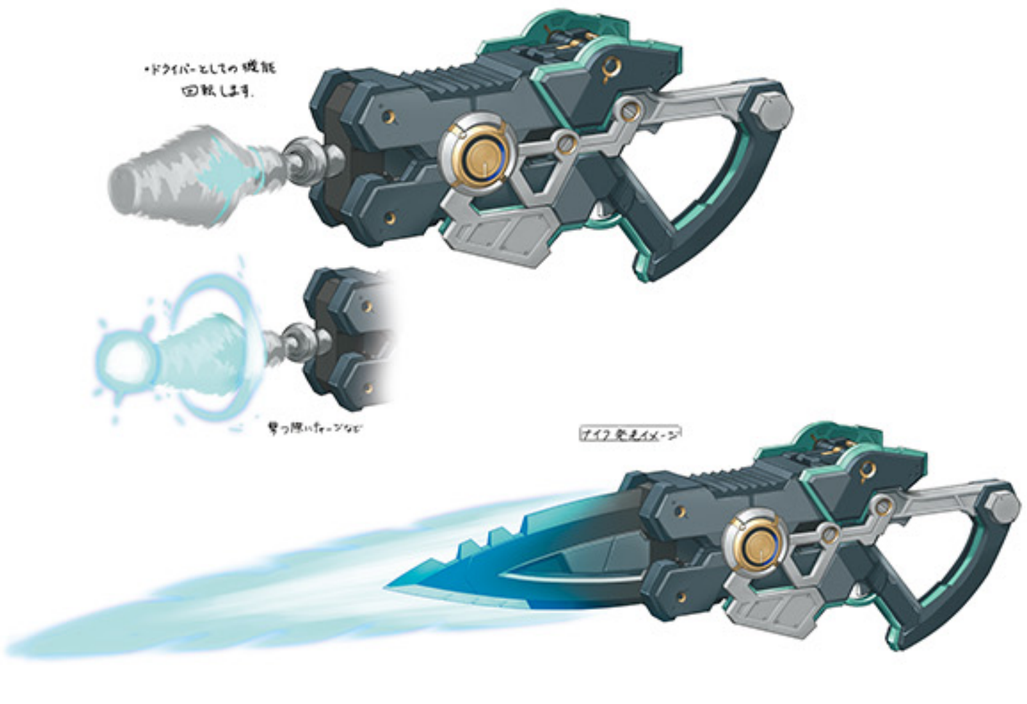
ルディ

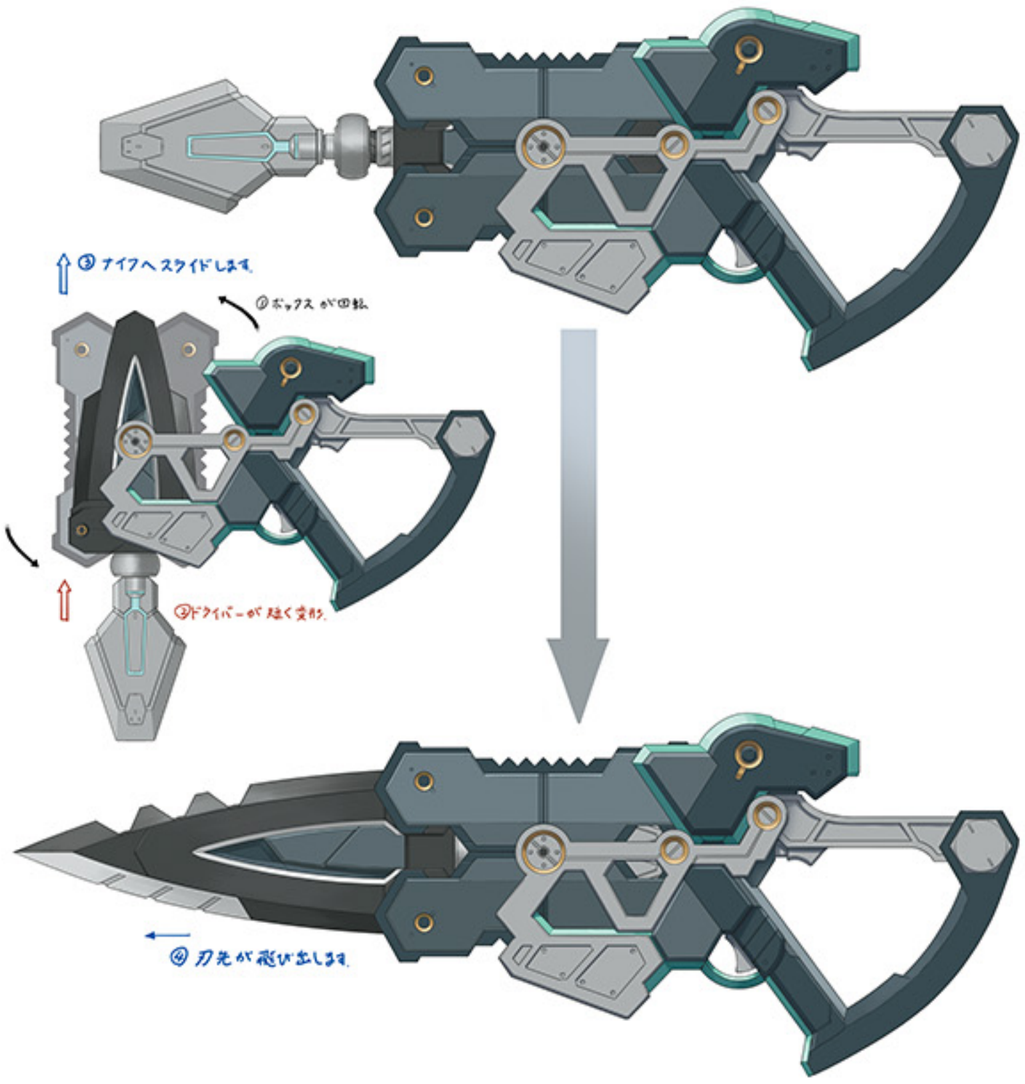


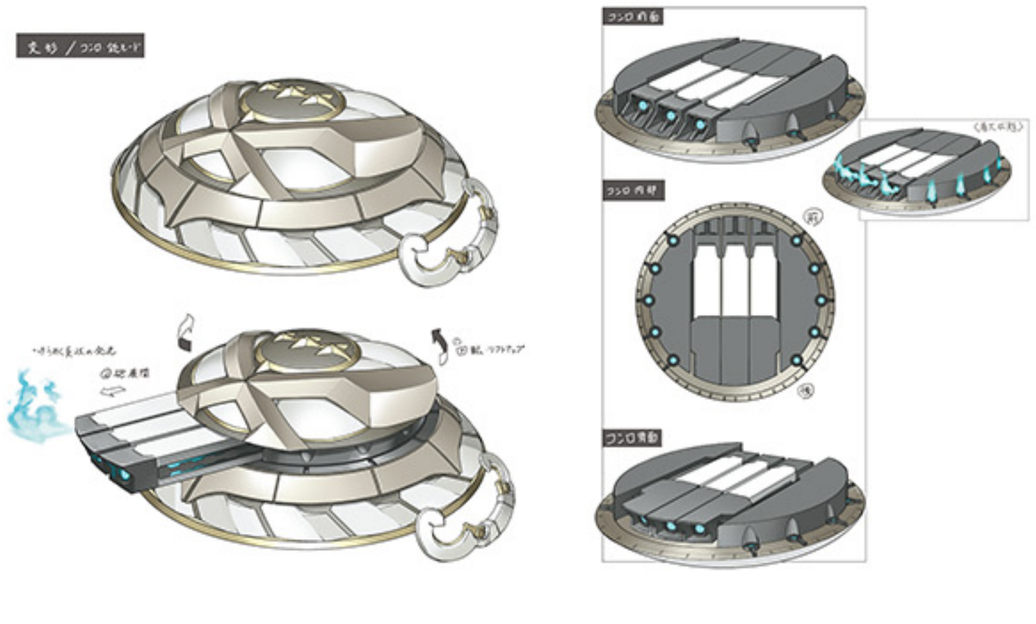
リク＆マナナ

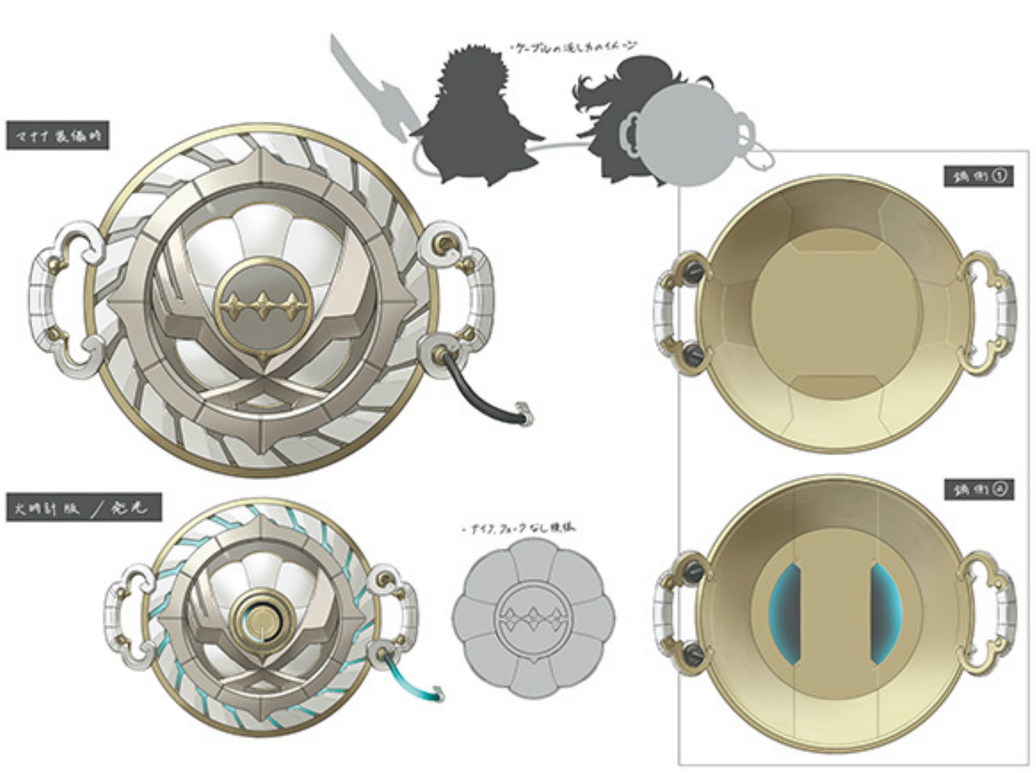












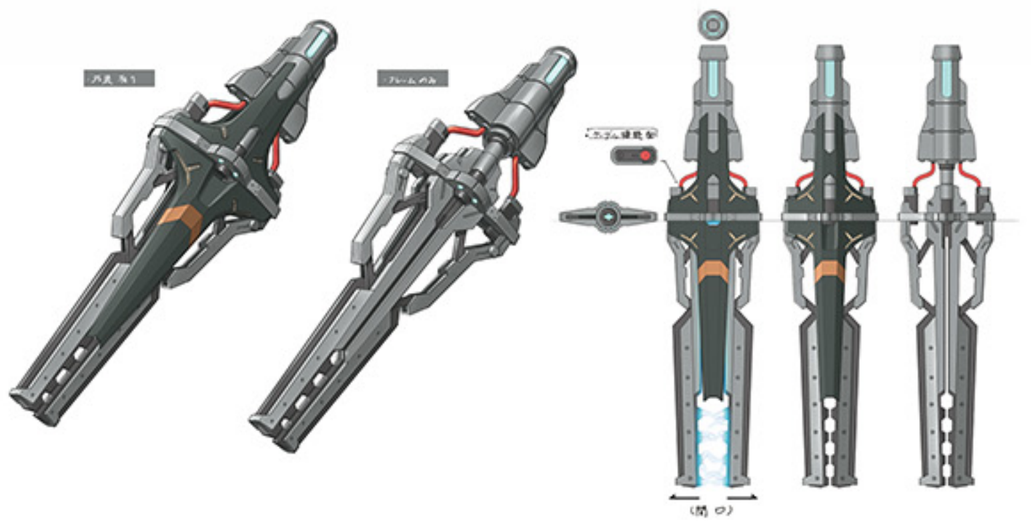


鍋モード　マナナ武器と同じです。

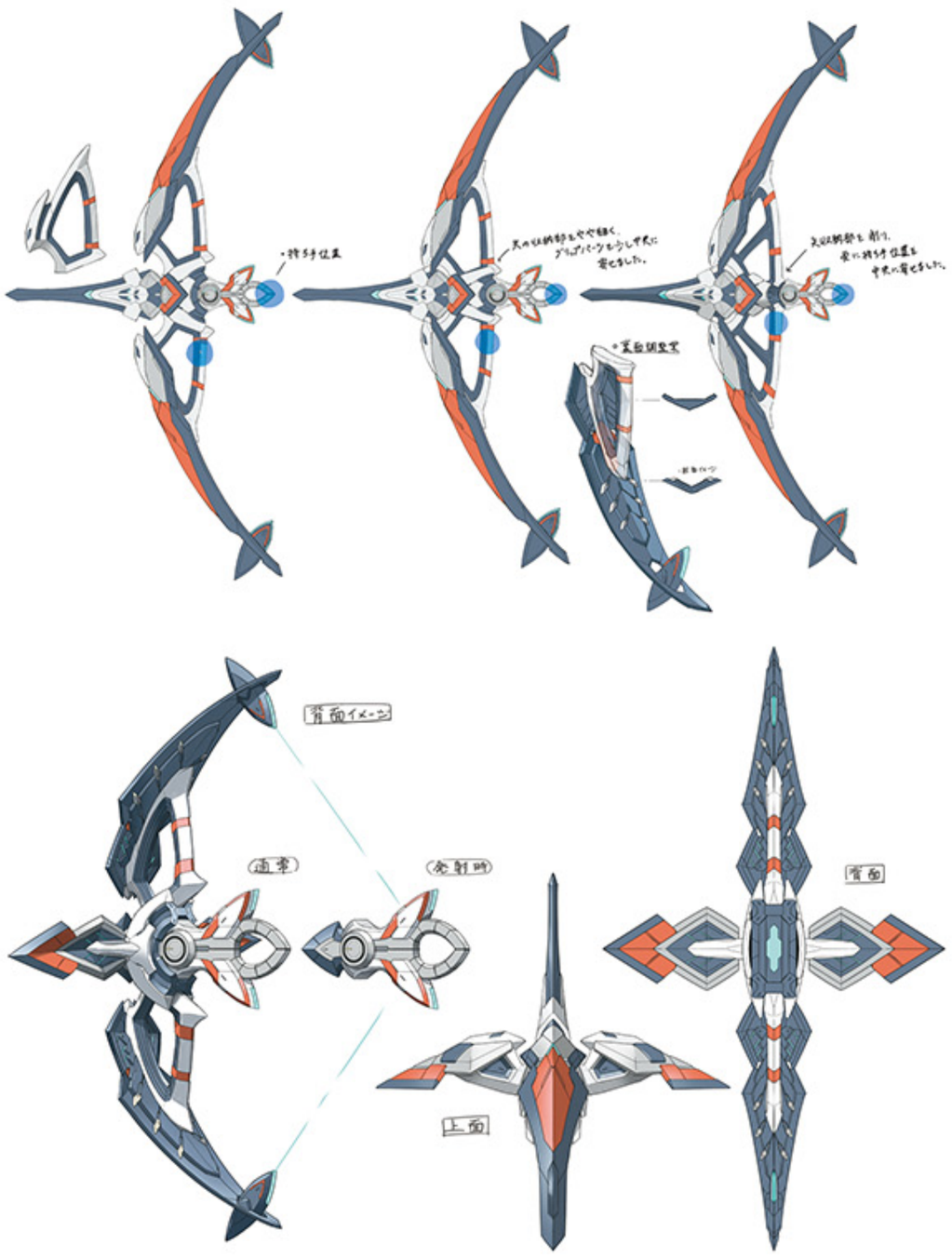
デザイン画で正確に表現出来てないですが、
鍋底面レリーフは、あまり強く凸凹してなくても
良いです。
鍋底の曲面を残しつつ、レリーフの立体感が
ある感じにお願い出来たらと思っています。

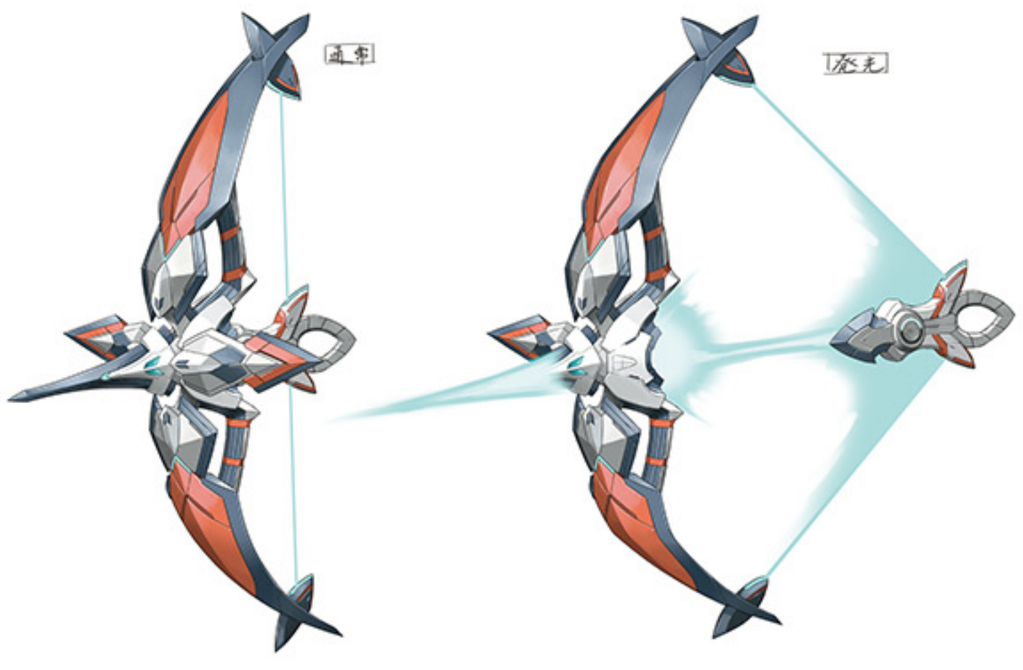
グレイ



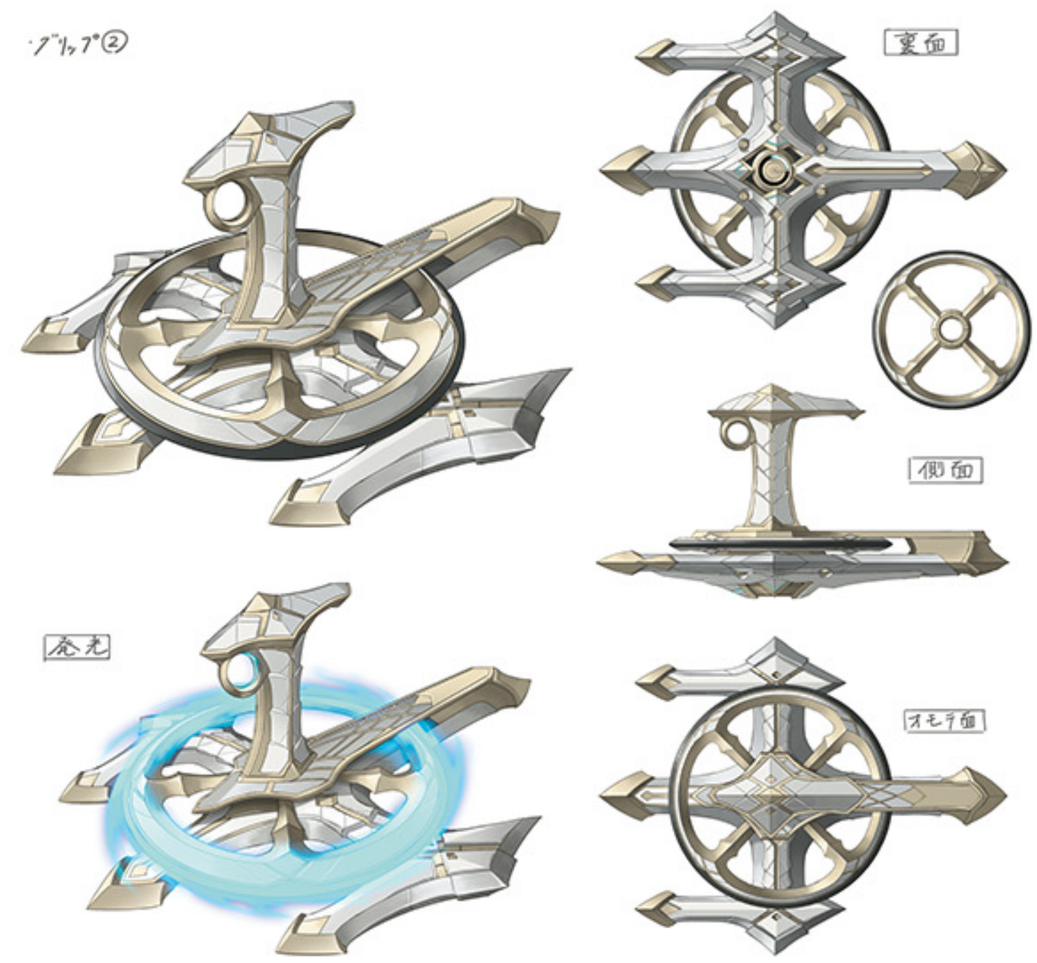


ユズリハ

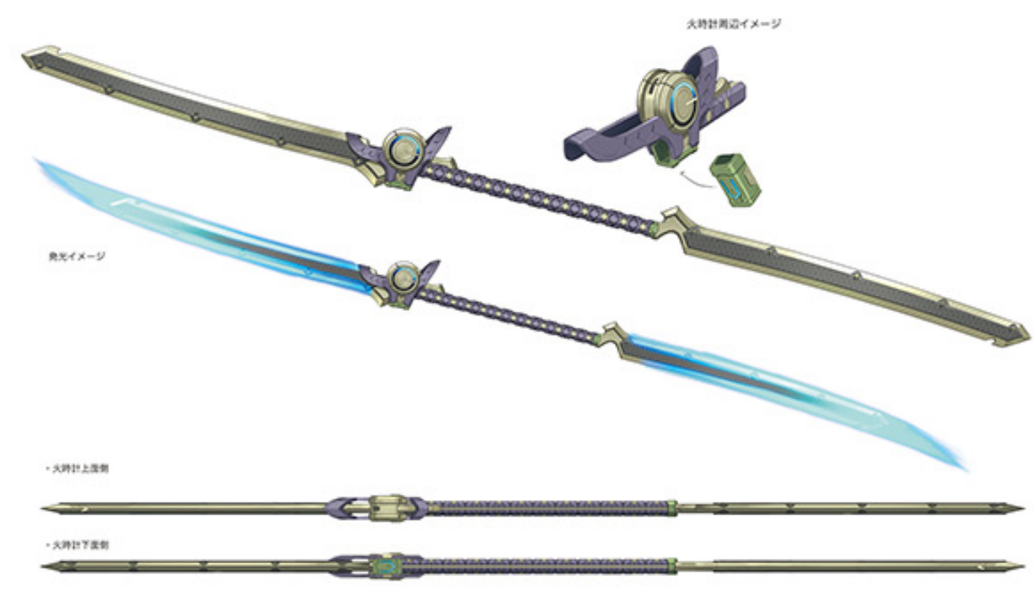




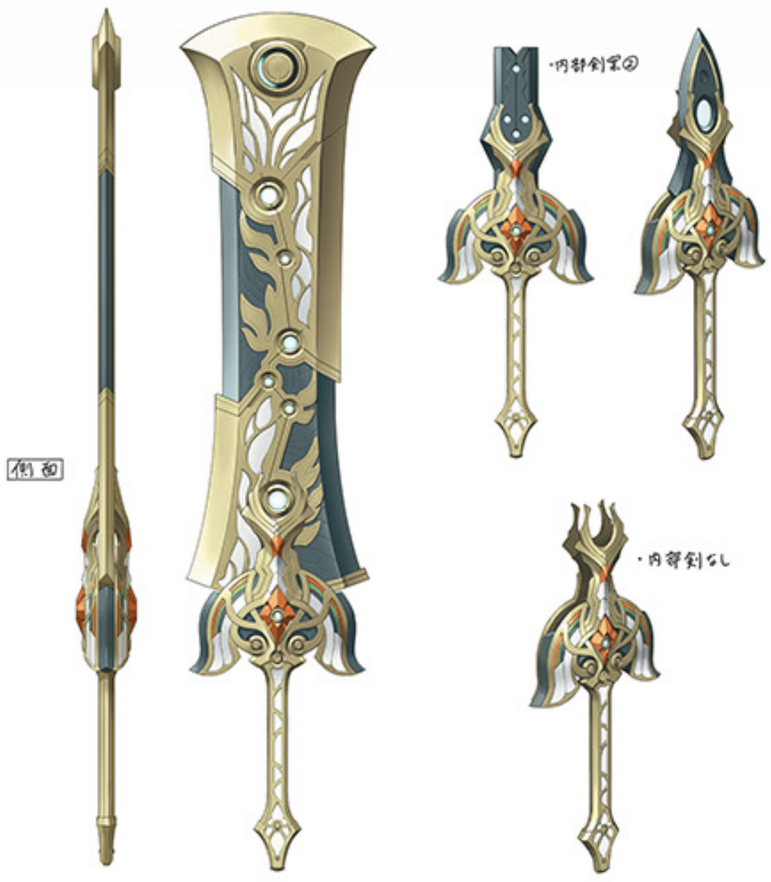
イスルギ



アシェラ

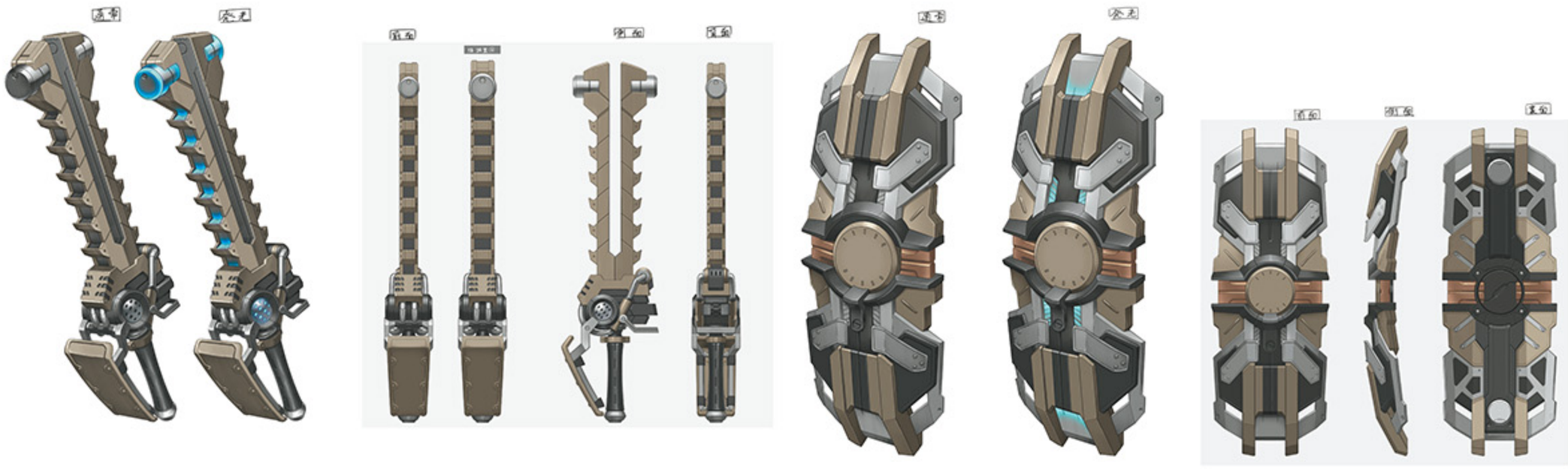


ニイナ





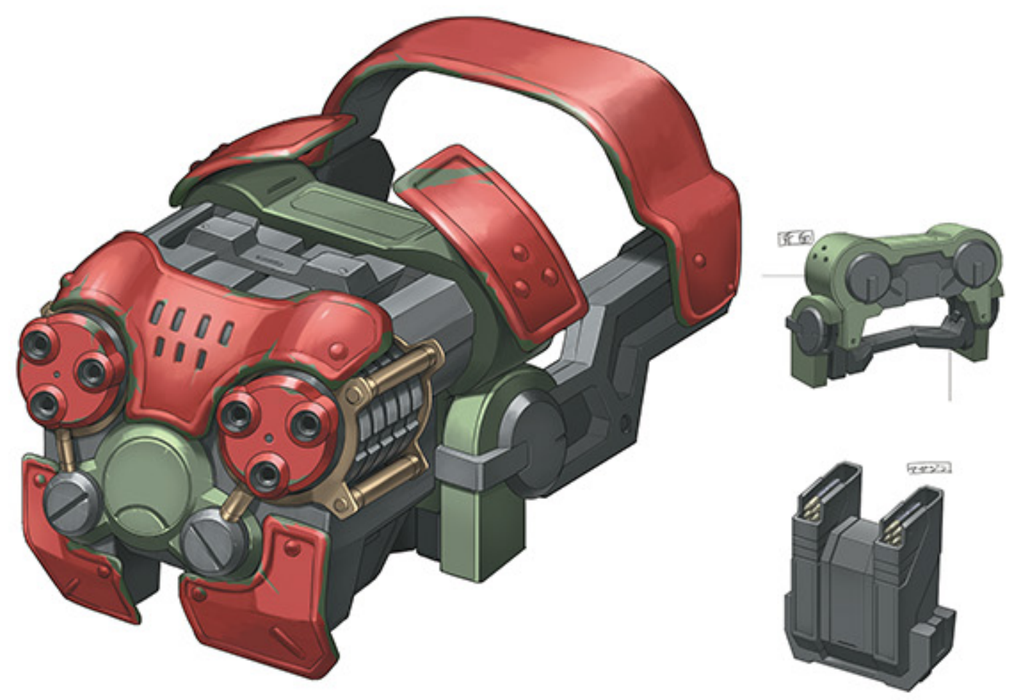
モニカ



マシロ



ゴンドウ



トライデン





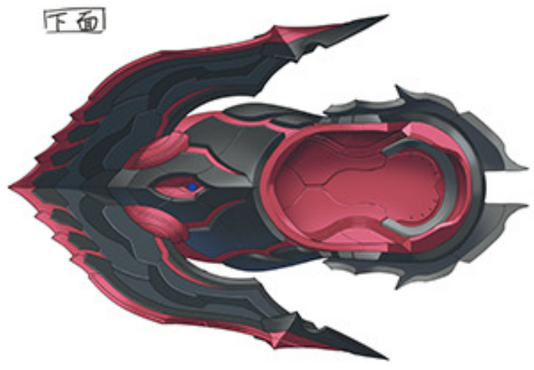
上面



側面

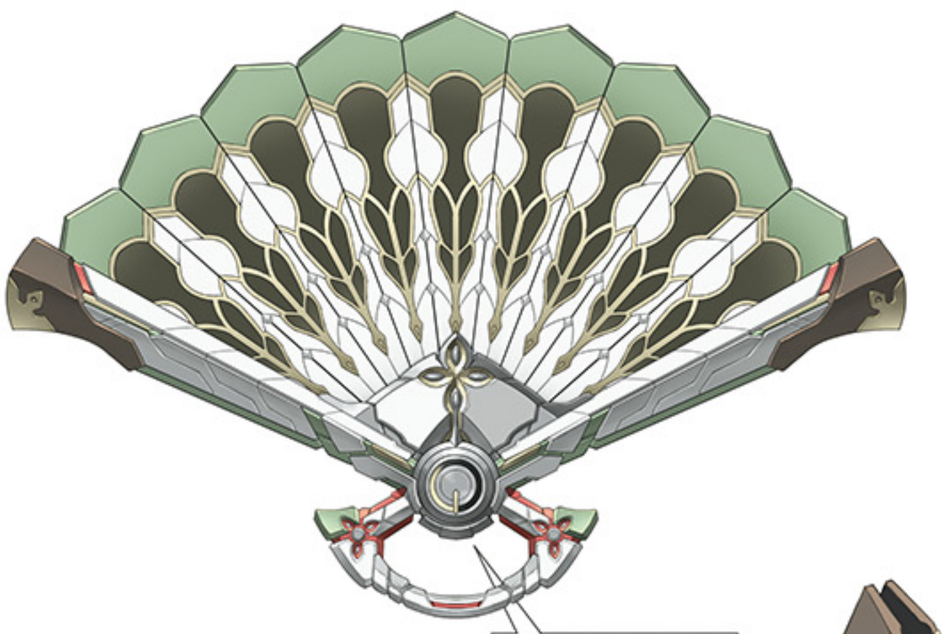


下面



ミヤビ

側面

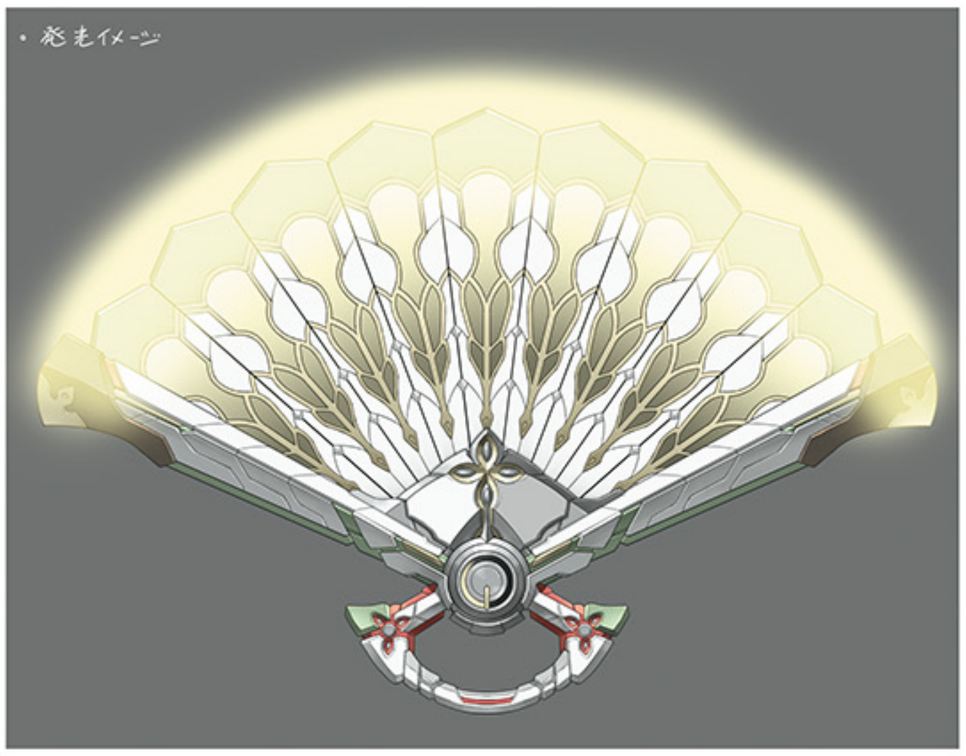




・火時計 下面イメージ

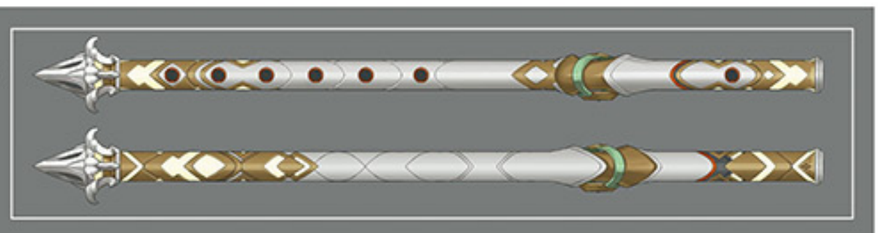


・発光イメージ





上下案❶



カムナビ

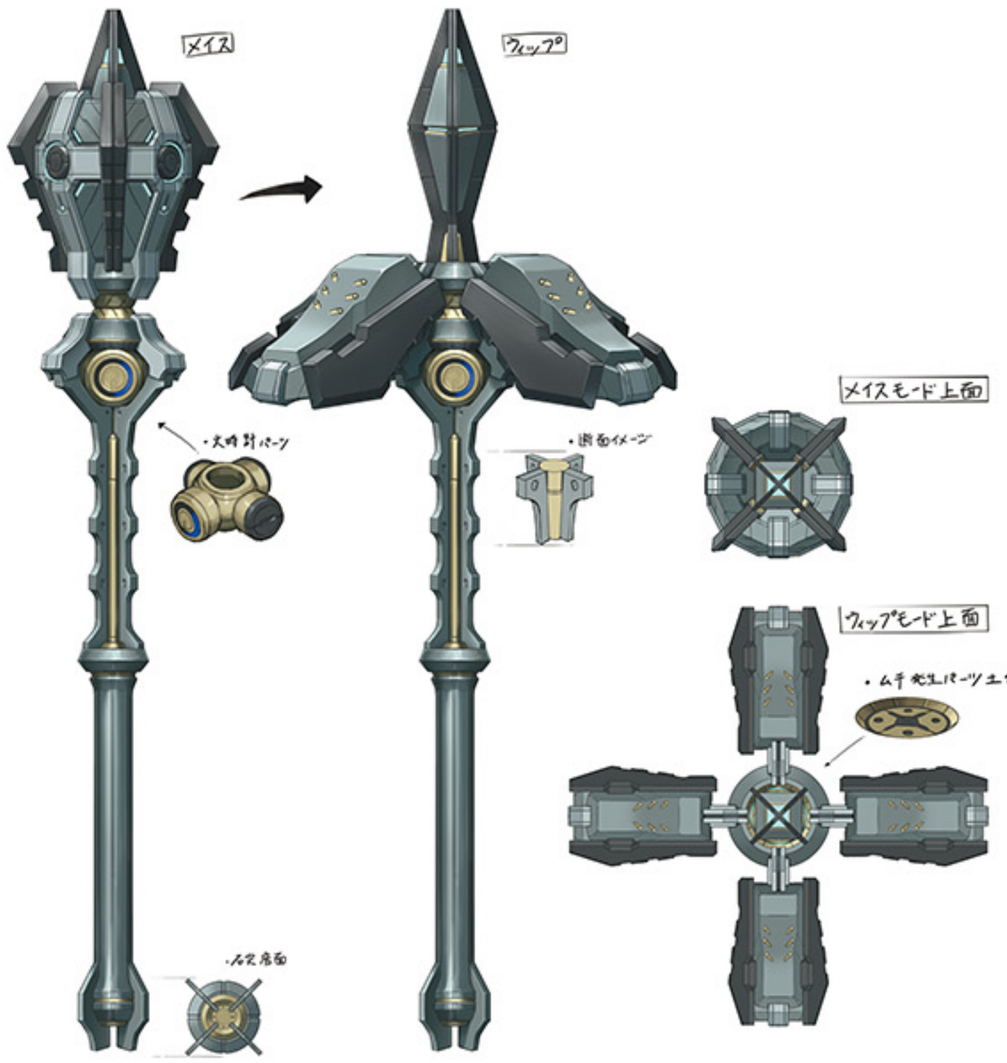


ナギリ

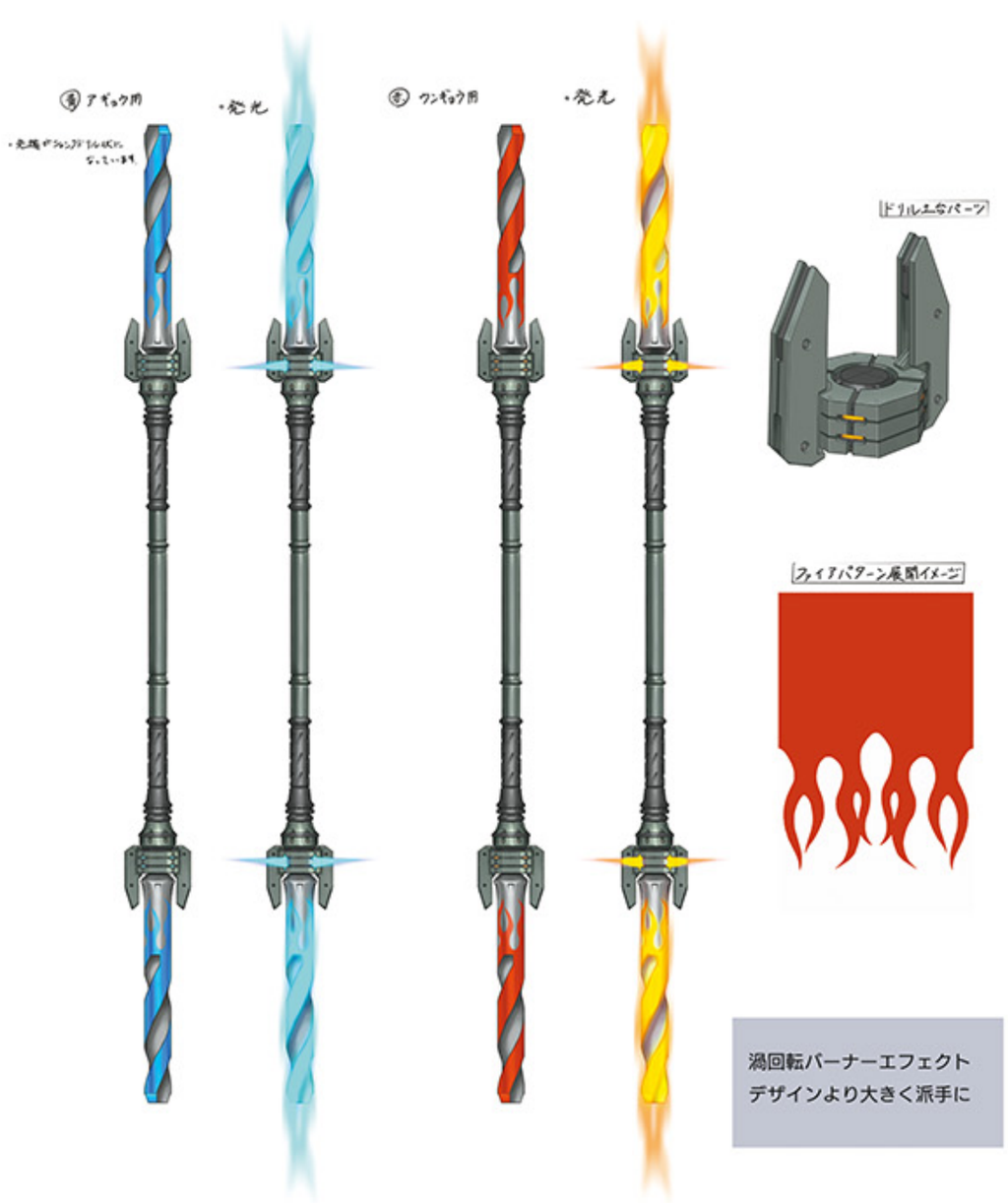




ヨラン

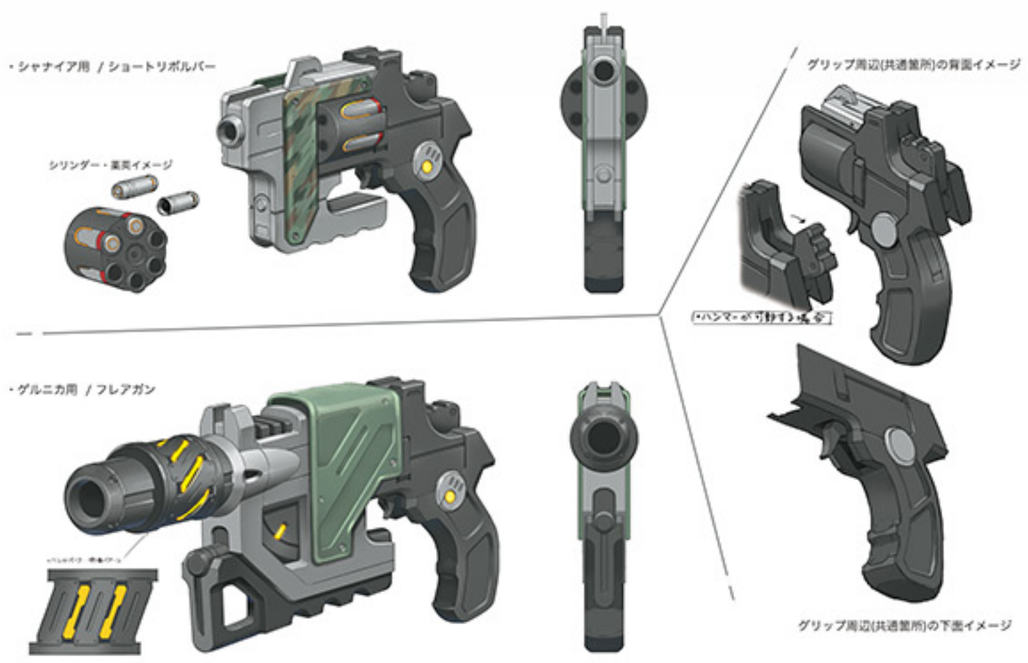


アギョウ／ウンギョウ

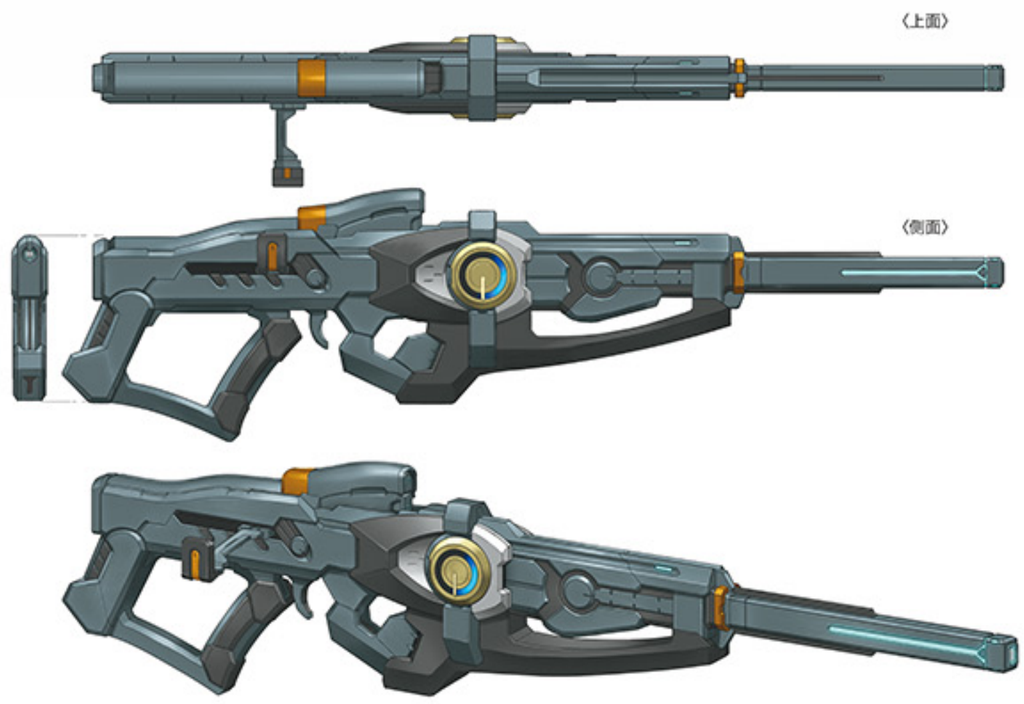


渦回転バーナーエフェクト
デザインより大きく派手に

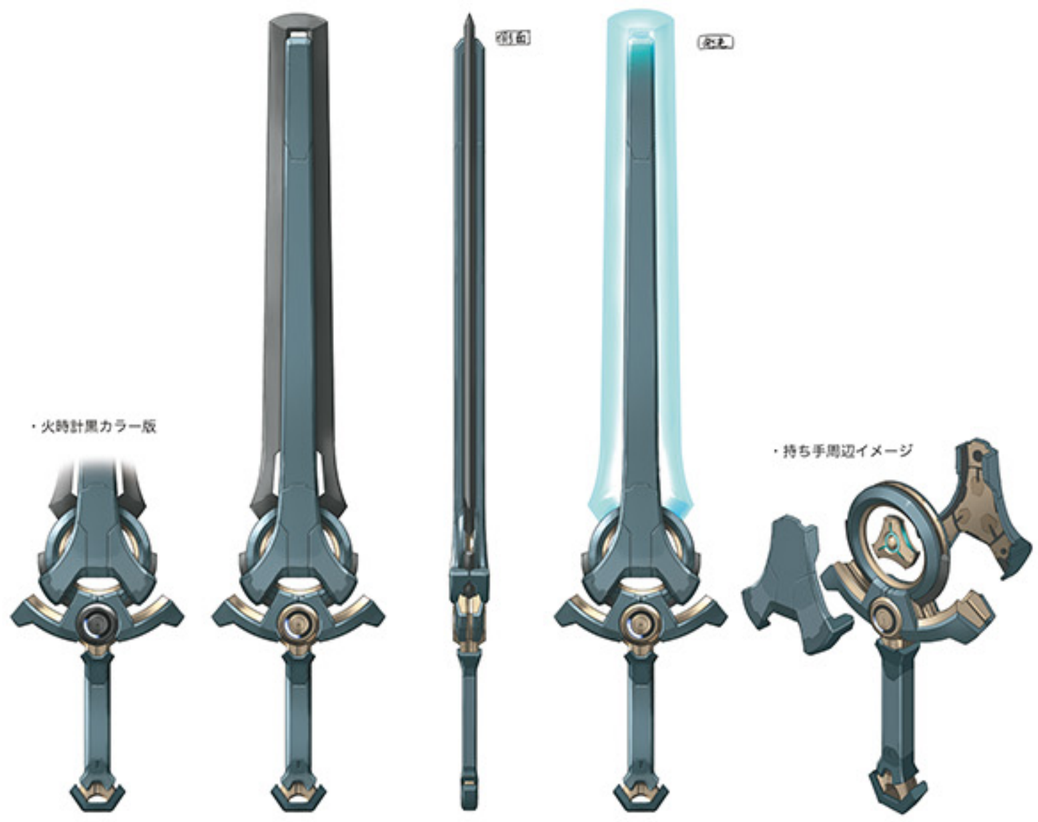
ゲルニカ・ヴァンダム／シャナイア



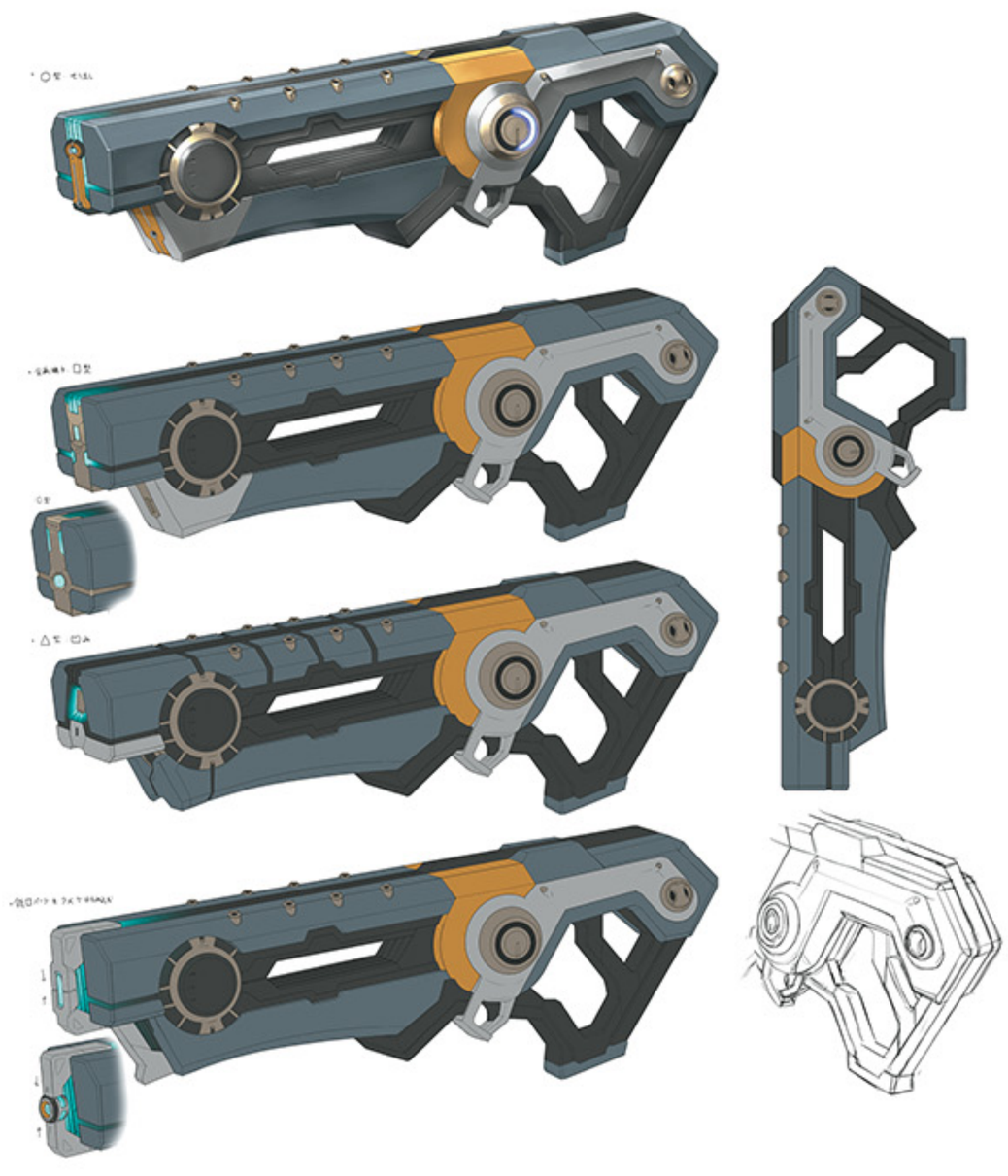
ムンバ

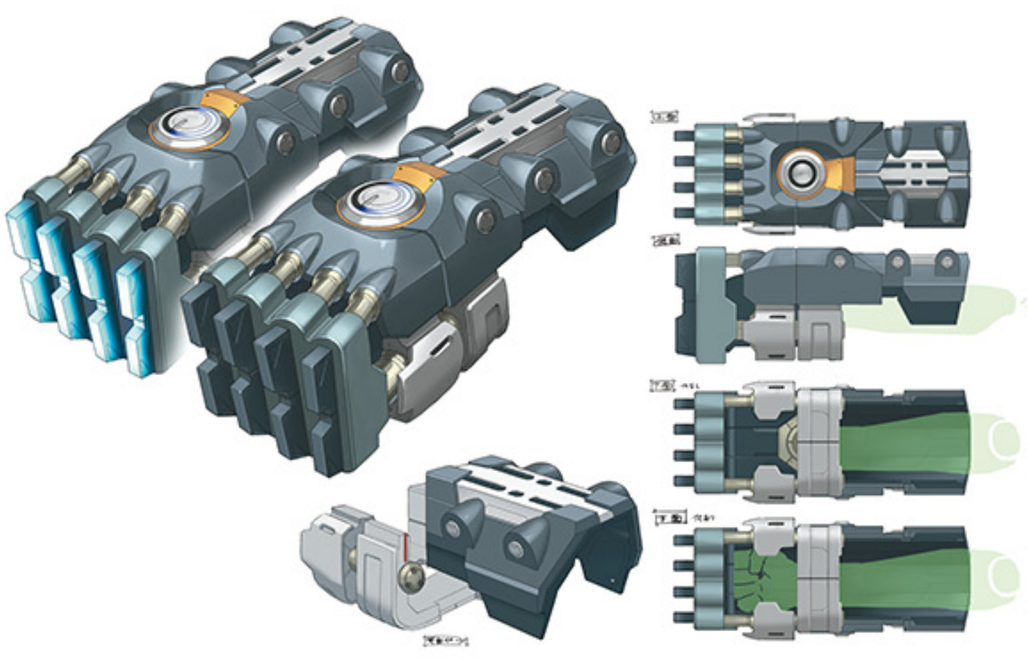


ケヴェス



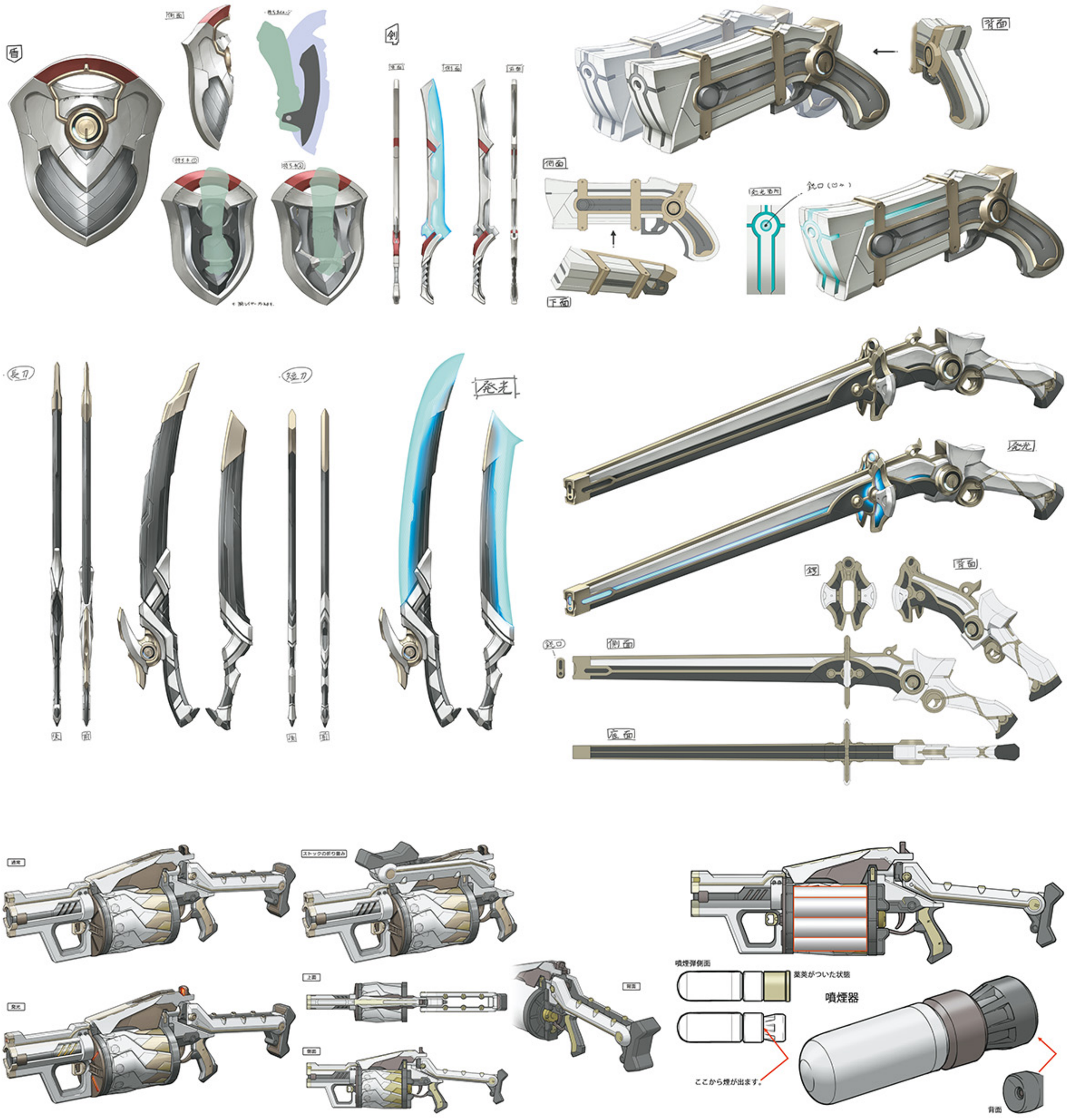






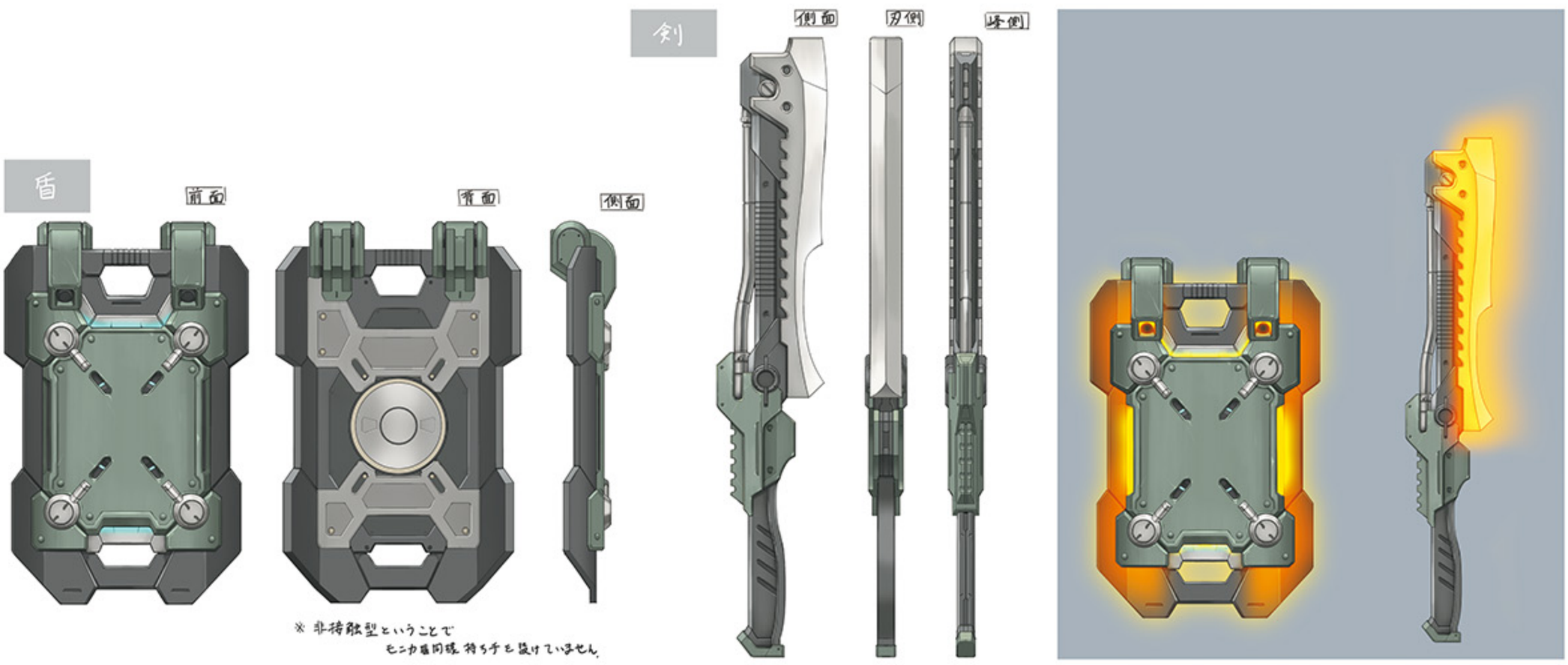


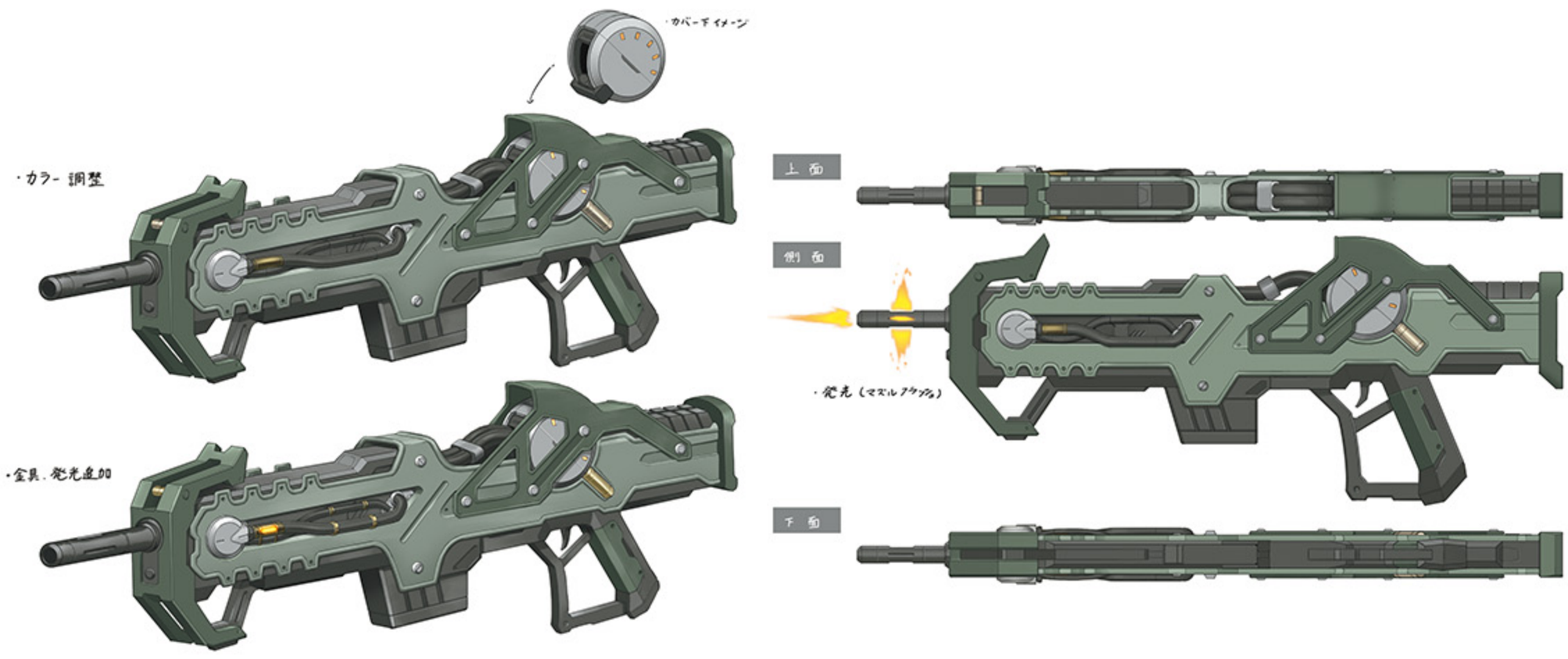
アグヌス



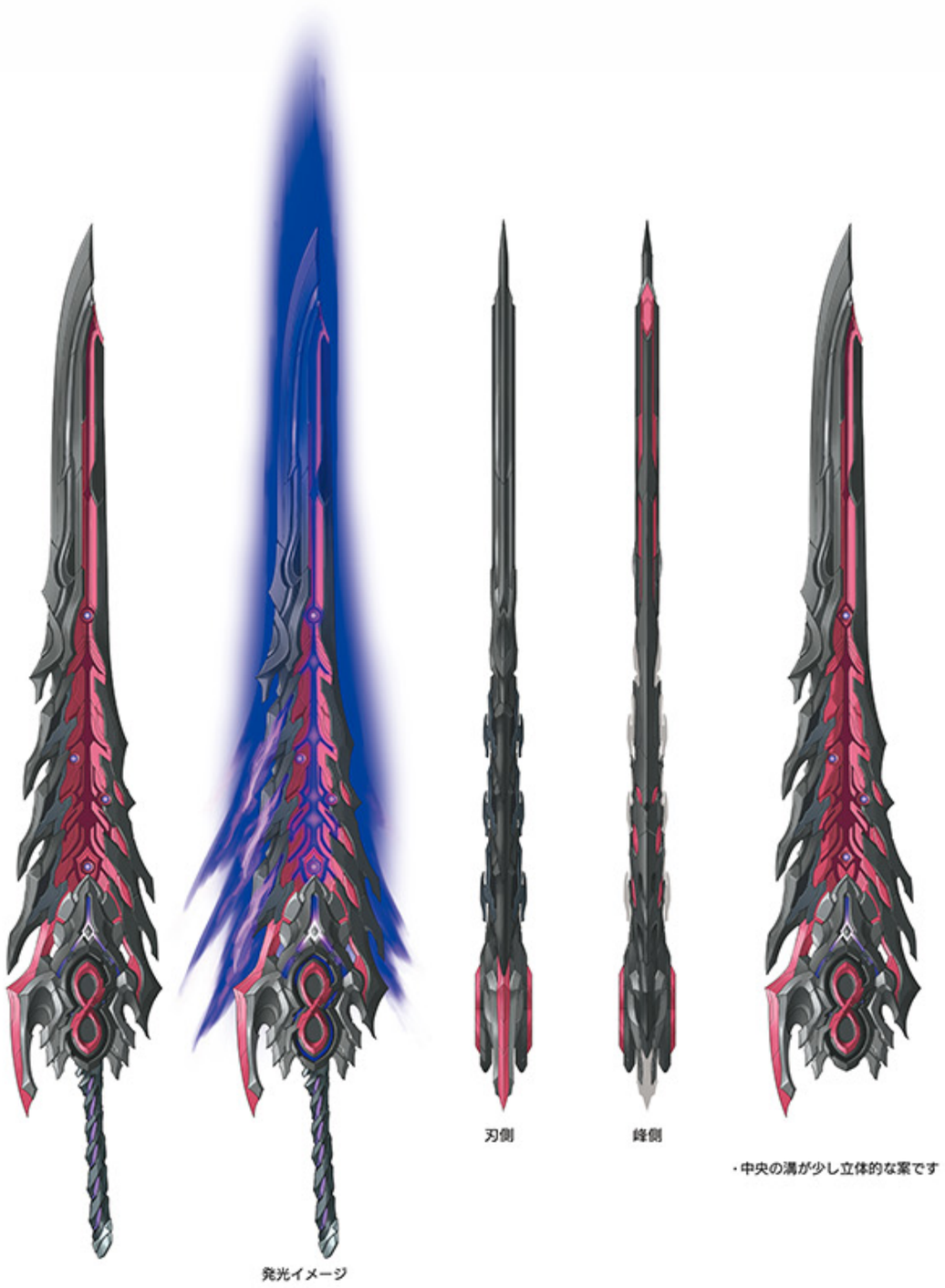

発光
側面
穂先端 箱足
発光
側面

シティー

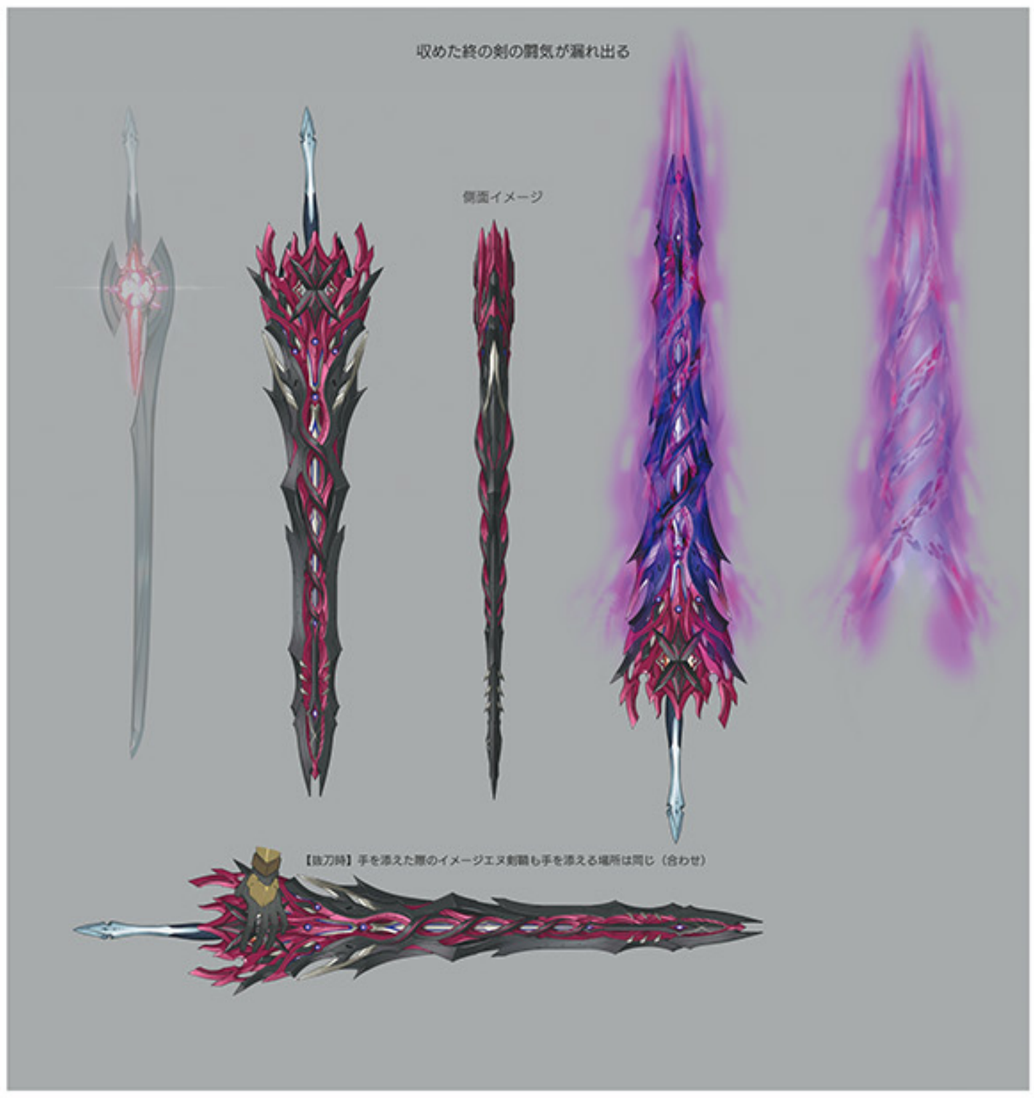

剣
側面
刃側
峰側
盾
前面
背面
側面
※ 非接触型ということで
モニカ様同様 持ち手を設けていません。

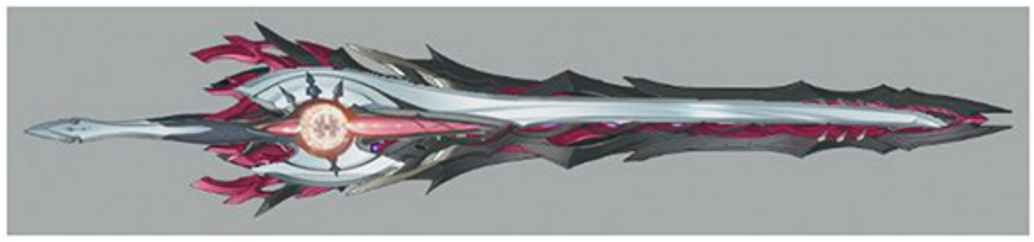

・カバードイメージ
・カラー調整
・金具、発光追加
上面
側面
・発光（マズルフラッシュ）
下面

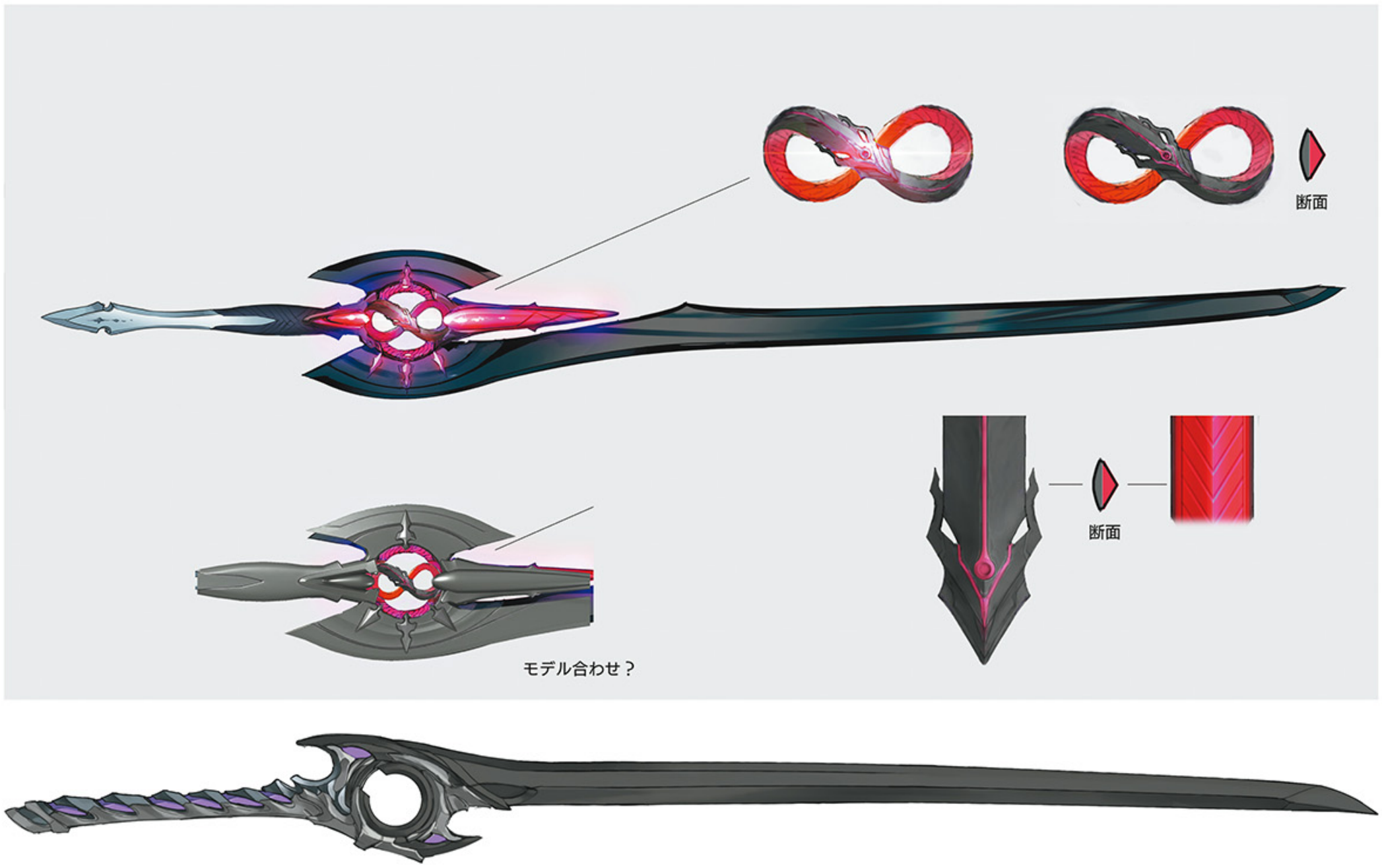
エヌ



・中央の溝が少し立体的な案です







エム





発光・展開イメージ

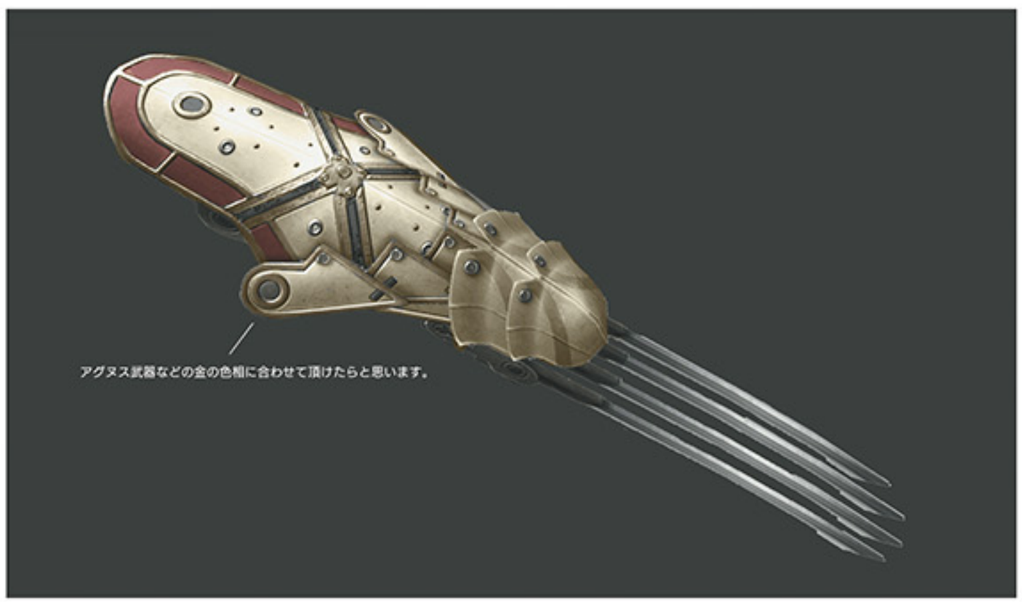


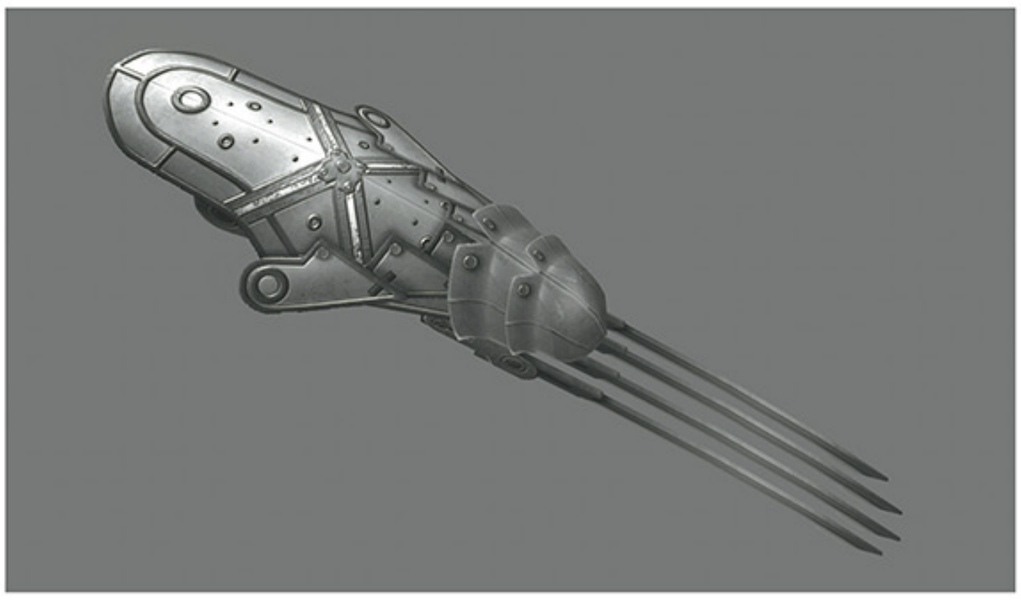






ディー





シー



エックス

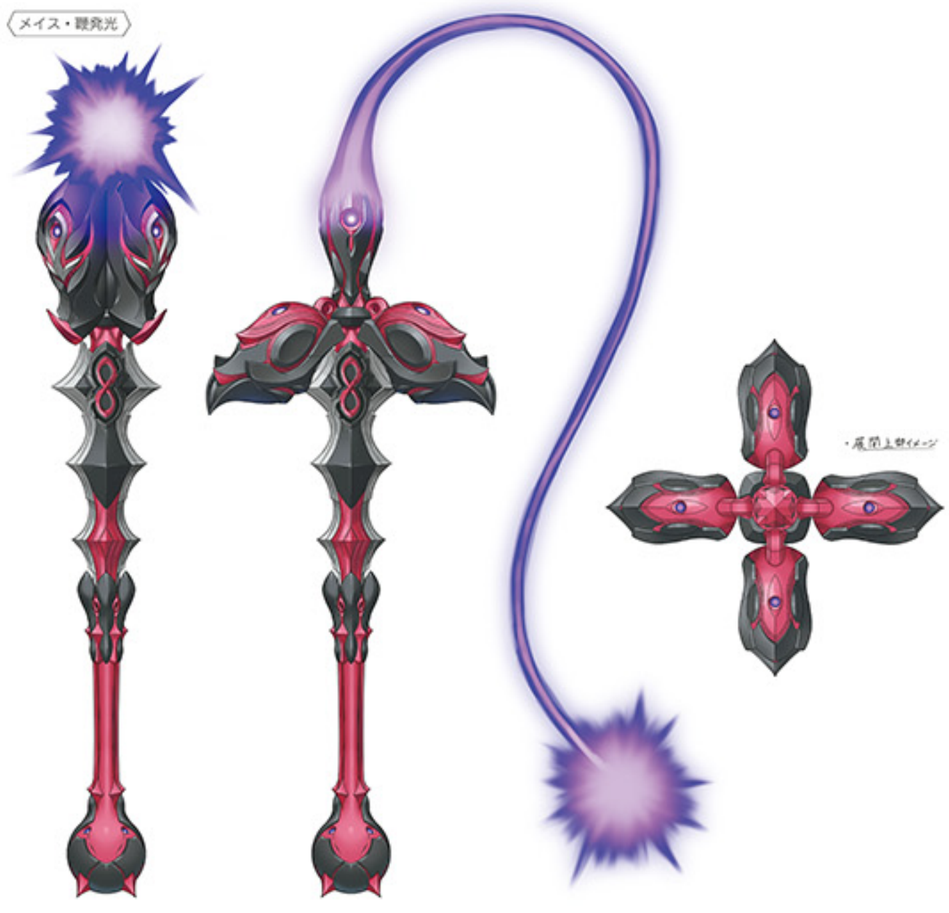

側面
前面イメージ
発光状態


リングなし
側面イメージ
● 芯部分断面
● 杖先補足イメージ
● リング
発光イメージ

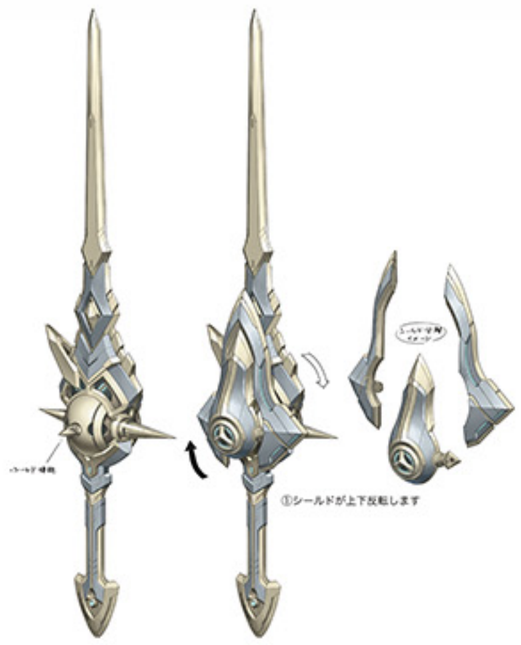

波動を発し輝くエックスの杖。
発光強く、放射状に波動リングウェーブ
※組み込めるなら波動の歪み

ジェイ


メイスモード
展開
鞭モード
側面イメージ


メイス・鞭発光

エセルの鉄巨神

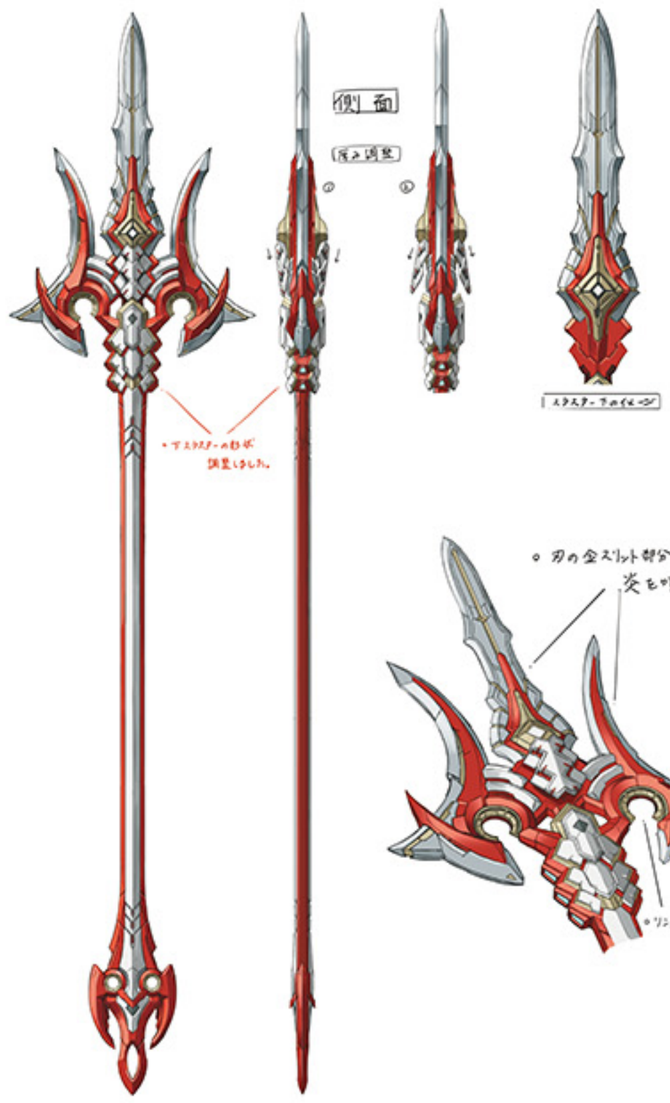








カムナビの鉄巨神

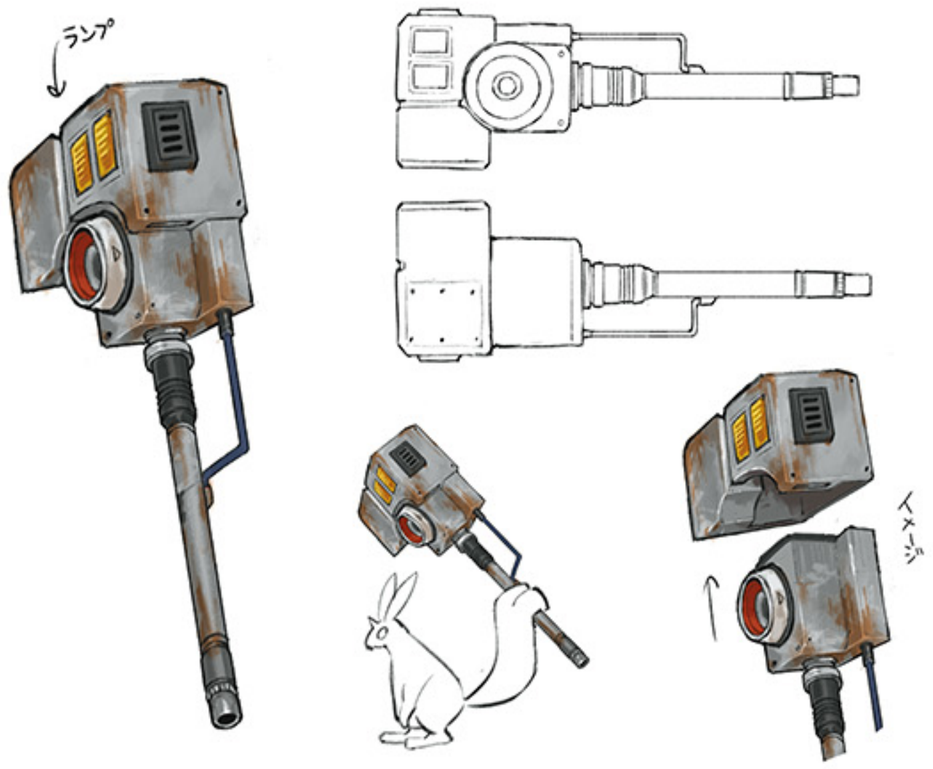




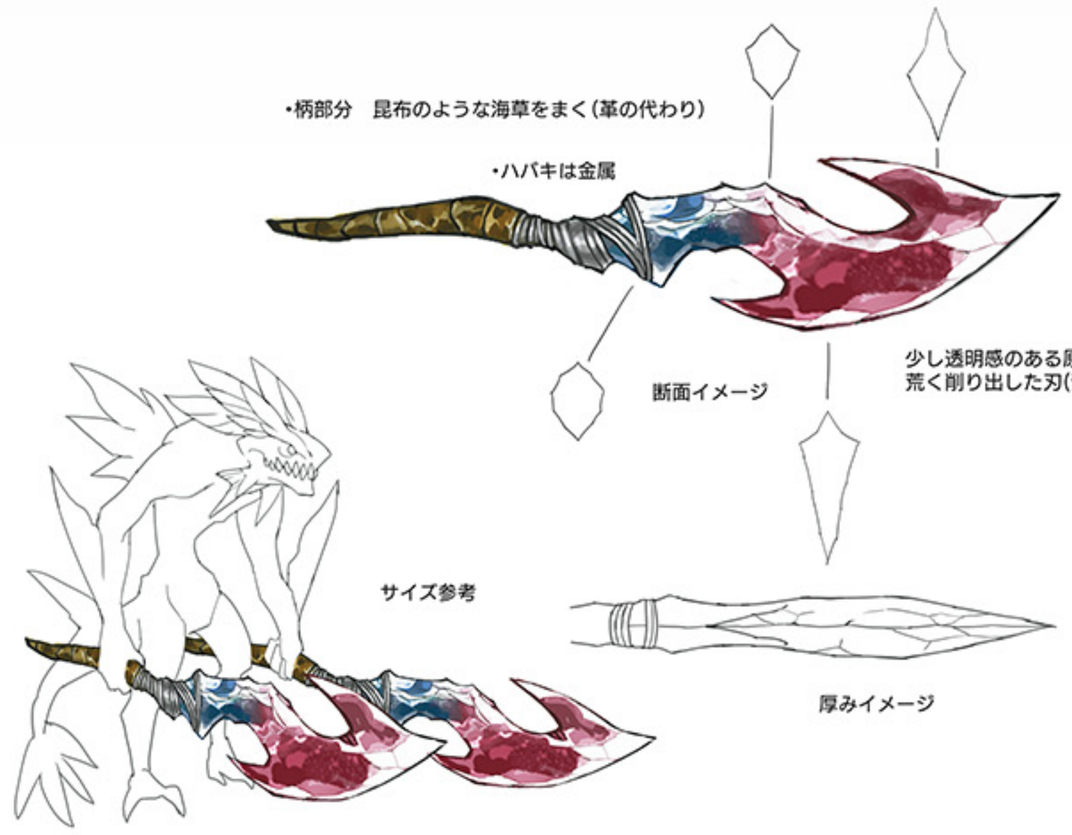
メリアの偽物

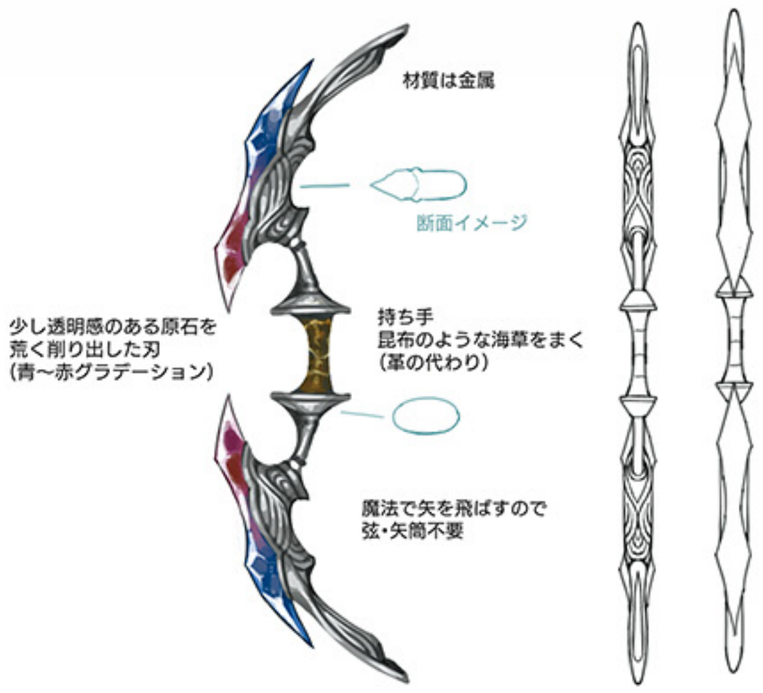


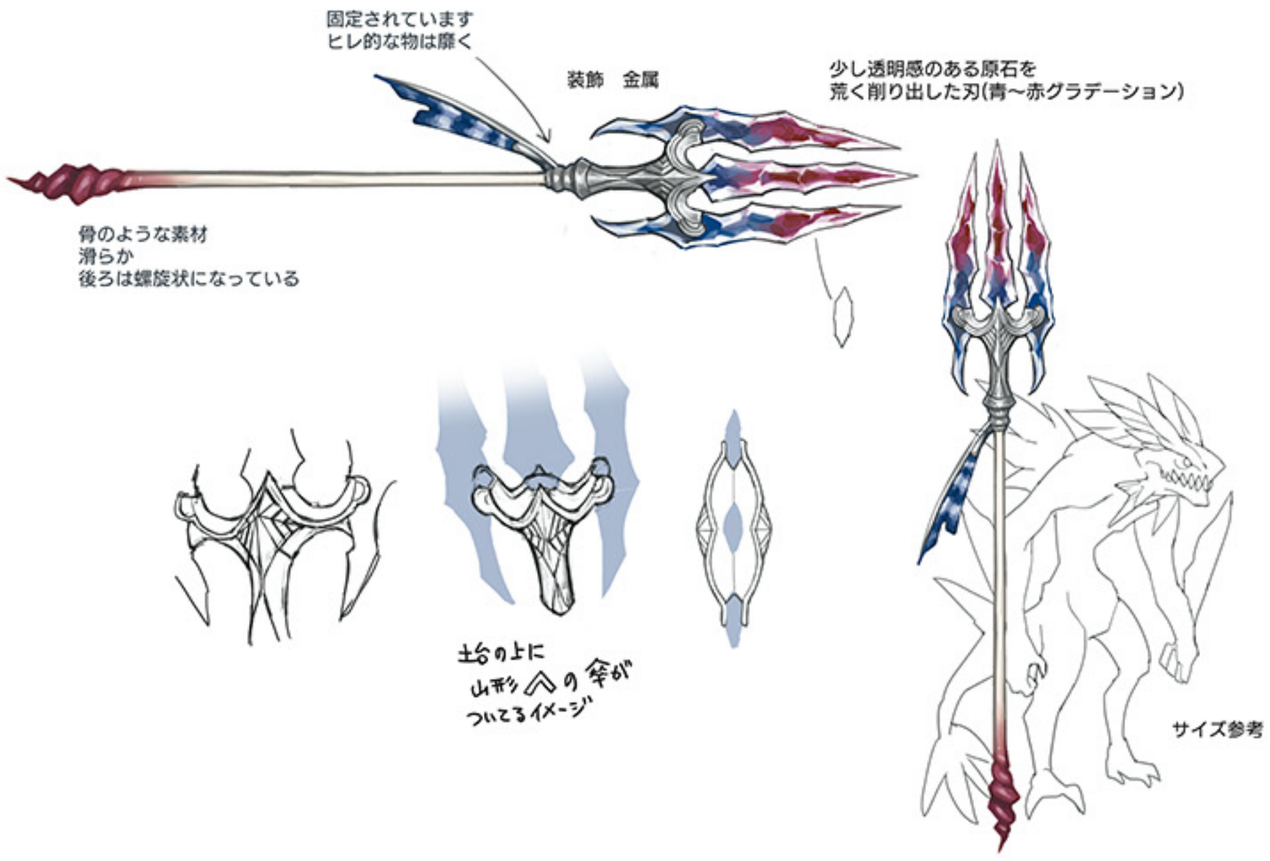
バニット



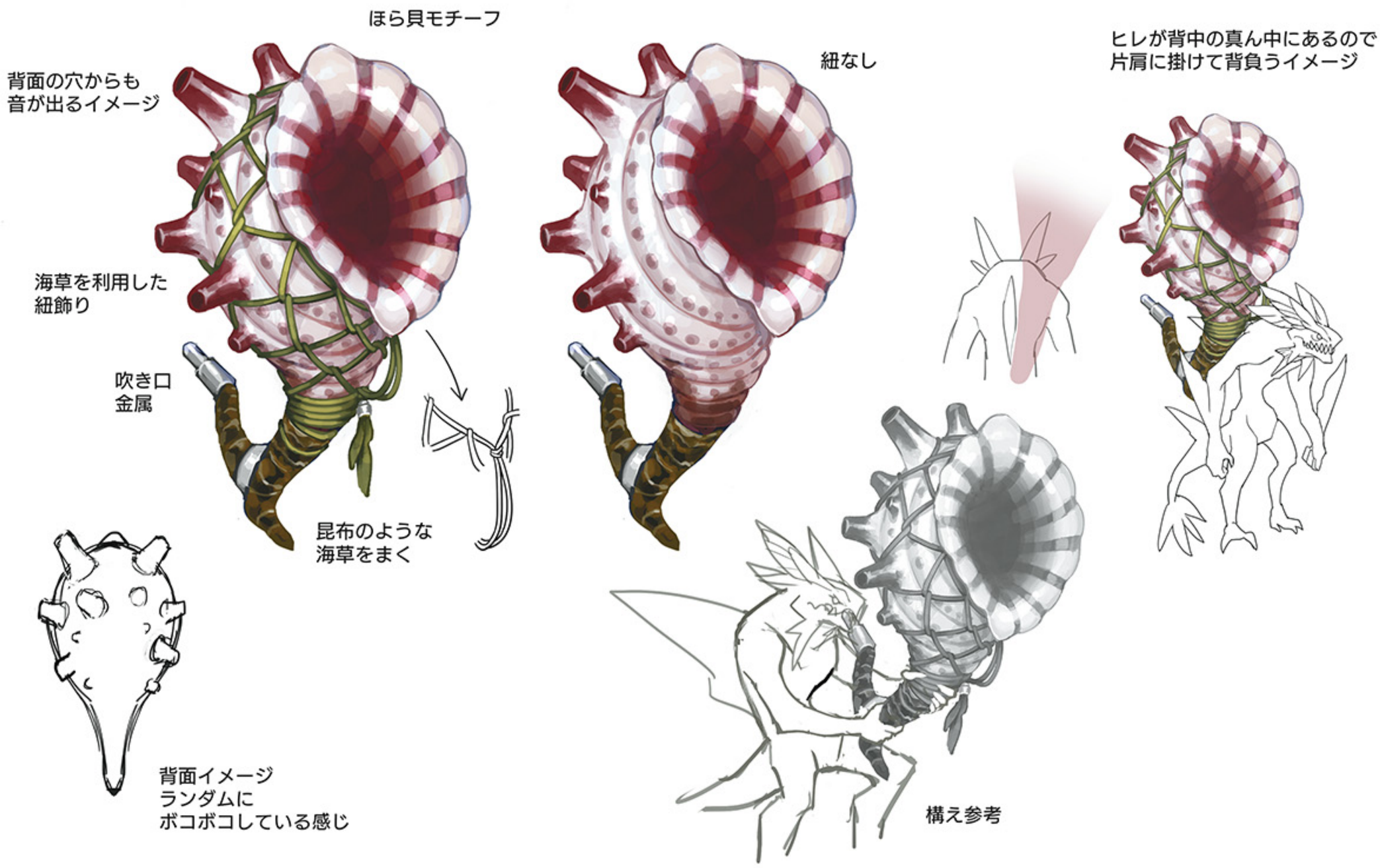
アグーア


・柄部分　昆布のような海草をまく（革の代わり）
・ハバキは金属
断面イメージ
少し透明感のある原石を
荒く削り出した刃(青～赤グラデーション)
サイズ参考
厚みイメージ


材質は金属
断面イメージ
少し透明感のある原石を
荒く削り出した刃
(青～赤グラデーション)
持ち手
昆布のような海草をまく
(革の代わり)
魔法で矢を飛ばすので
弦・矢筒不要


固定されています
ヒレ的な物は靡く
装飾　金属
少し透明感のある原石を
荒く削り出した刃(青～赤グラデーション)
骨のような素材
滑らか
後ろは螺旋状になっている
土台の上に
山形∧の傘が
ついてるイメージ
サイズ参考


サイズ参考


ほら貝モチーフ
背面の穴からも
音が出るイメージ
海草を利用した
紐飾り
吹き口
金属
昆布のような
海草をまく
紐なし
ヒレが背中の真ん中にあるので
片肩に掛けて背負うイメージ
背面イメージ
ランダムに
ボコボコしている感じ
構え参考

ハーキン

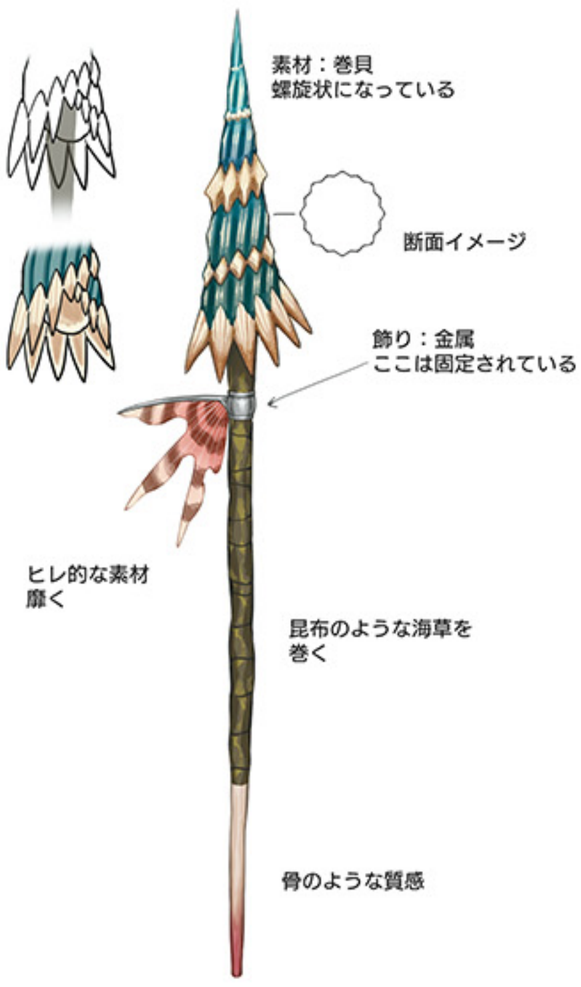

断面イメージ
素材：動物の嘴の骨
荒く削っている
ペイントです
昆布のような海草を巻く
金属

嘴の骨を利用してるので
少し湾曲しています


大きさ参考

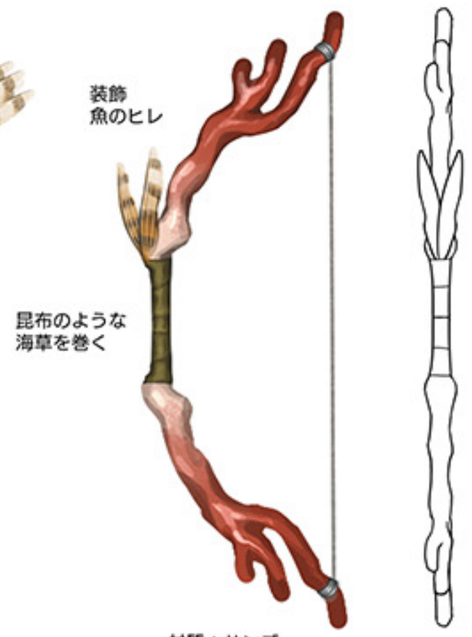

表
裏
厚みイメージ
クモガイモチーフ
留め具：金属
腕を通すベルト＆持ち手：海草（革のように扱う）

大きさ参考


素材：巻貝
螺旋状になっている
断面イメージ
飾り：金属
ここは固定されている
ヒレ的な素材
靡く
昆布のような海草を
巻く
骨のような質感

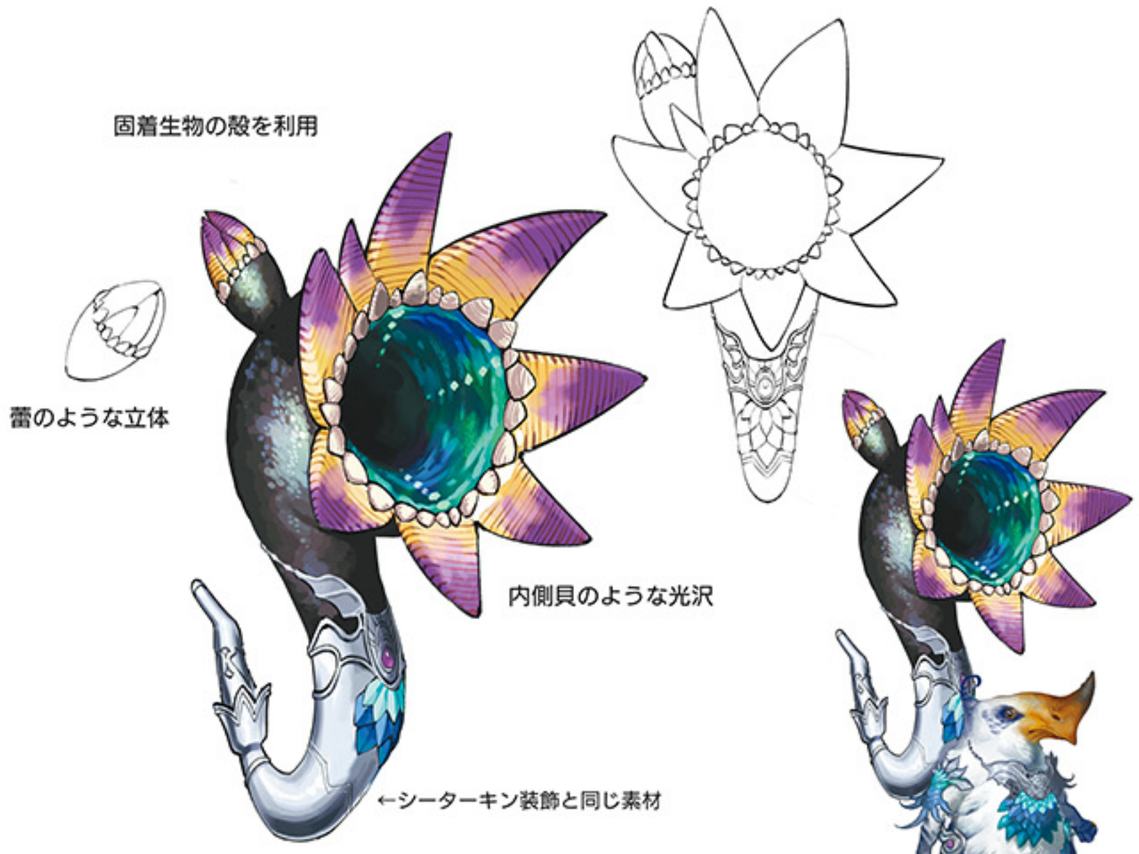

大きさ参考


矢筒
巻貝の中の層を取り除いて入れ物にしている
腰につける感じ
背中側のイボイボは
削って取ってある


装飾
魚のヒレ
昆布のような
海草を巻く
材質：サンゴ

骨
矢羽は魚のヒレ
矢尻はサンゴ

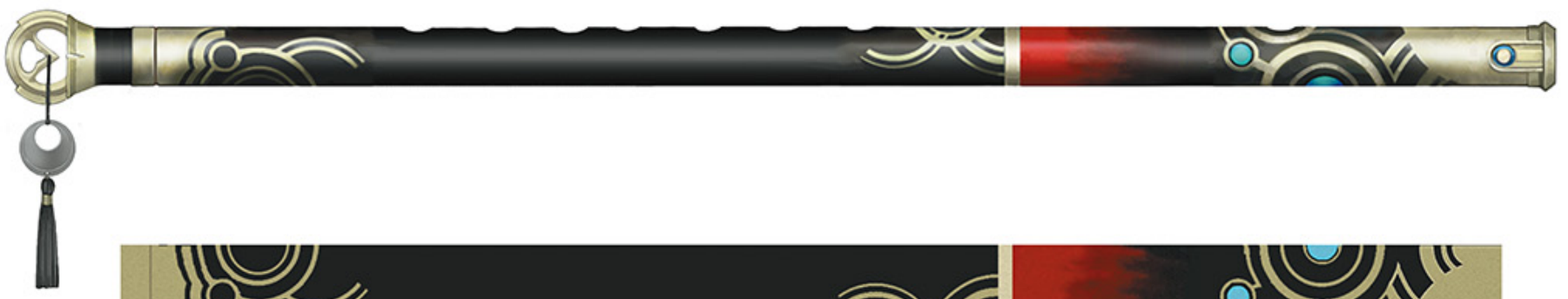

大きさ参考


固着生物の殻を利用
蕾のような立体
内側貝のような光沢
←シーターキン装飾と同じ素材
大きさイメージ

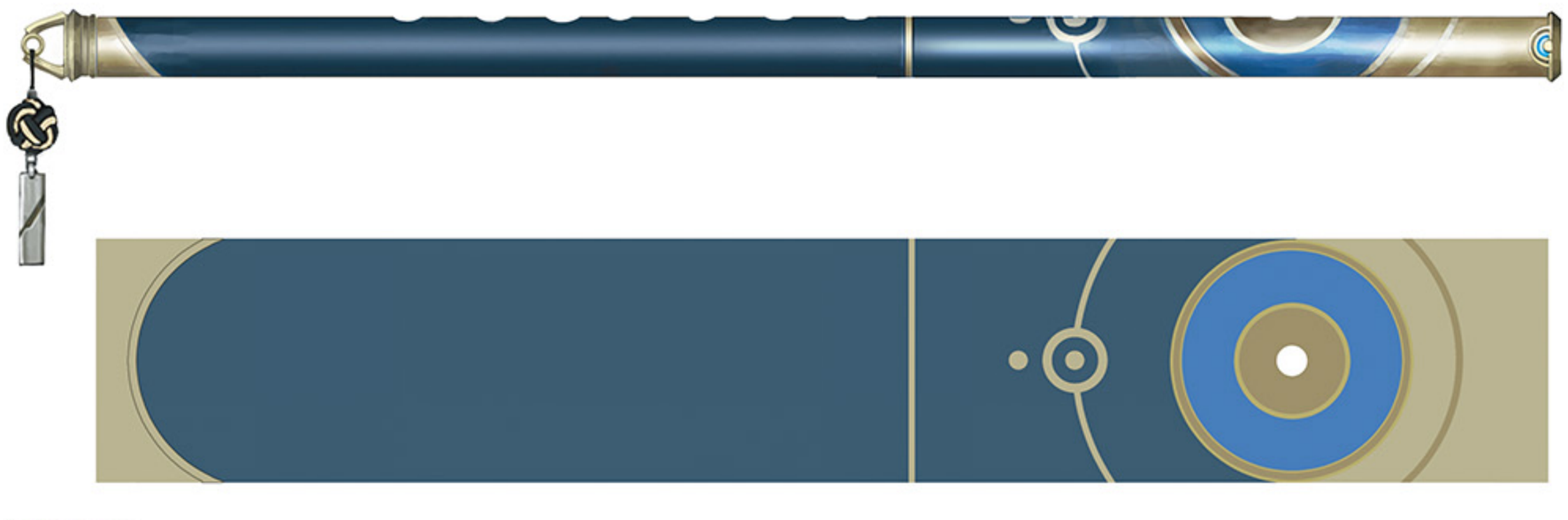
小物&オブジェクト

キャラクターが持つ小物や、さまざまな場所に設置されているオブジェクトを掲載。
何気なく見ているアイテムも細かい箇所までデザインされている点に注目してほしい。

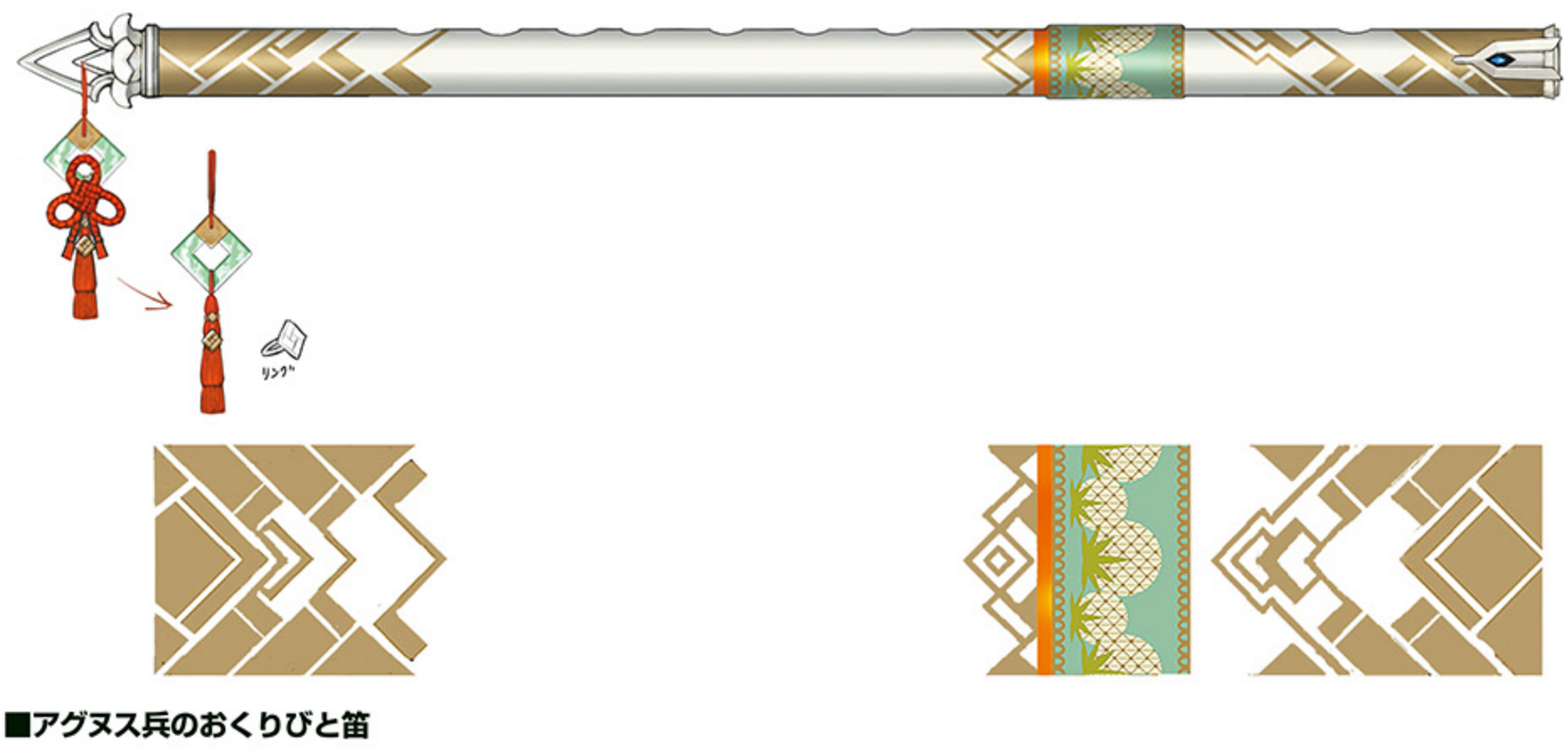
■聖神の笛



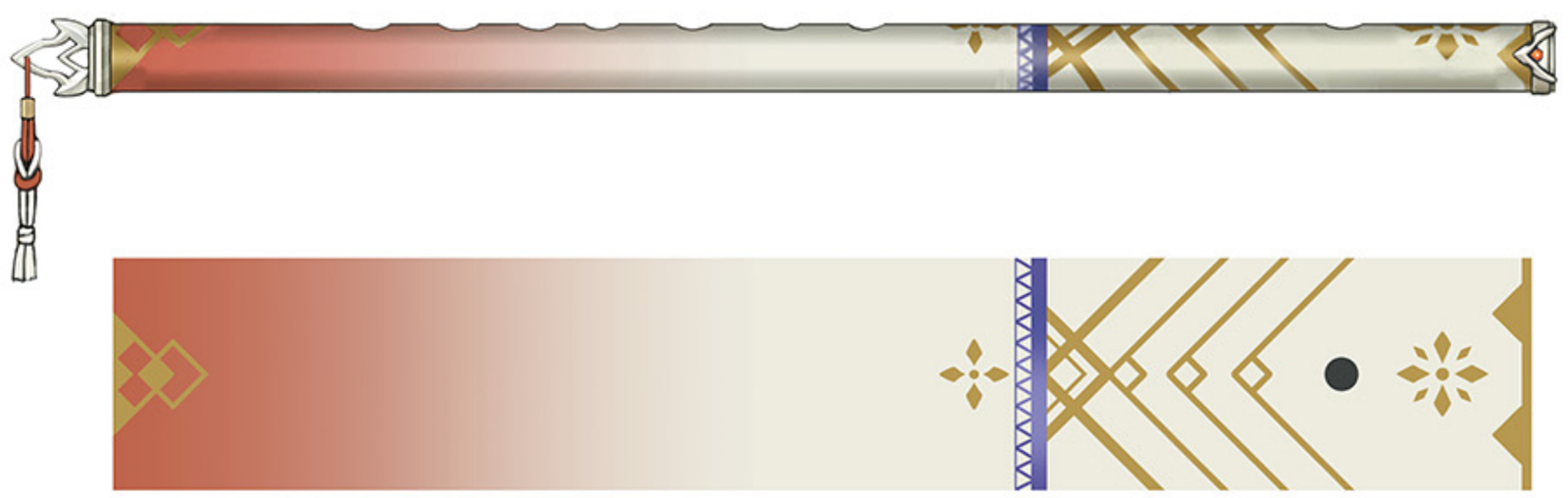
■ケヴェス兵のおくりびと笛



■祈神の笛



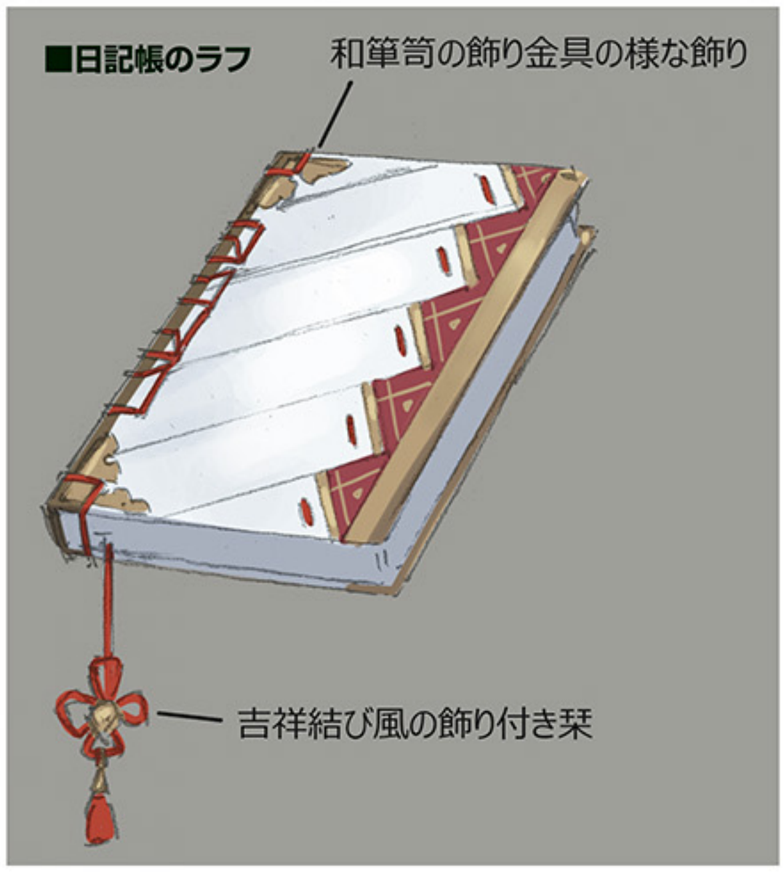
■アグヌス兵のおくりびと笛



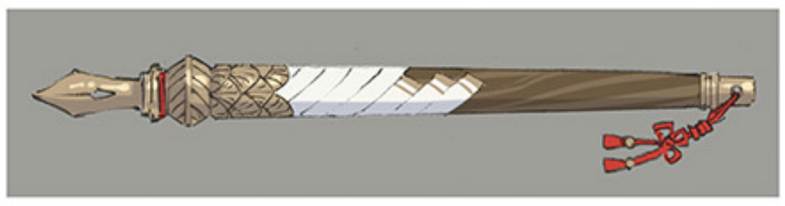
■ミオの日記帳



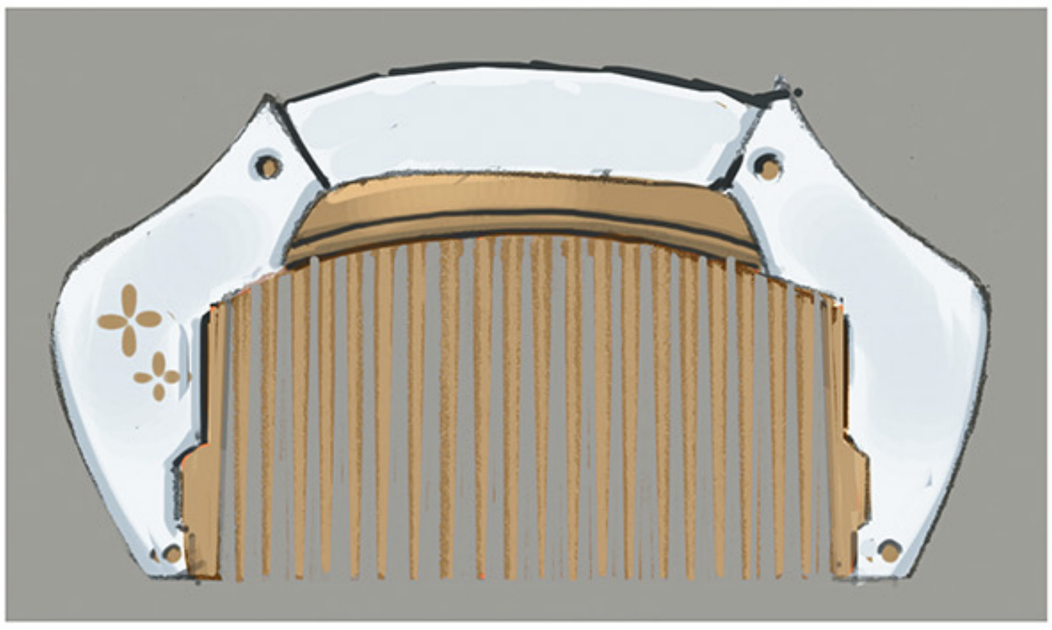
■日記帳のラフ

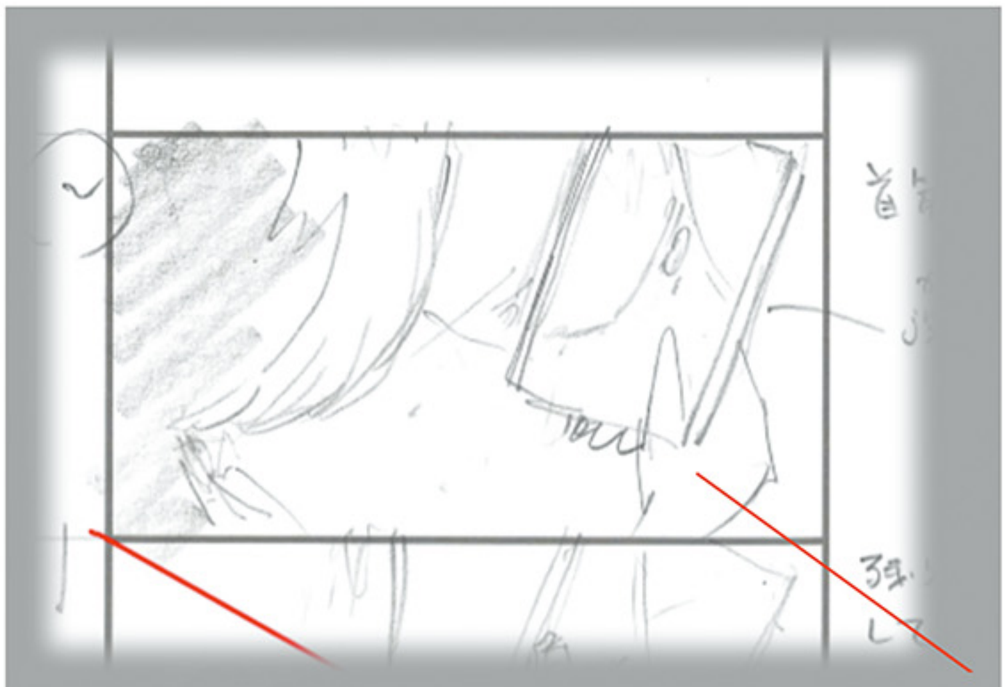


■ミオが使うペンのラフ



■ミオの櫛のデザイン案

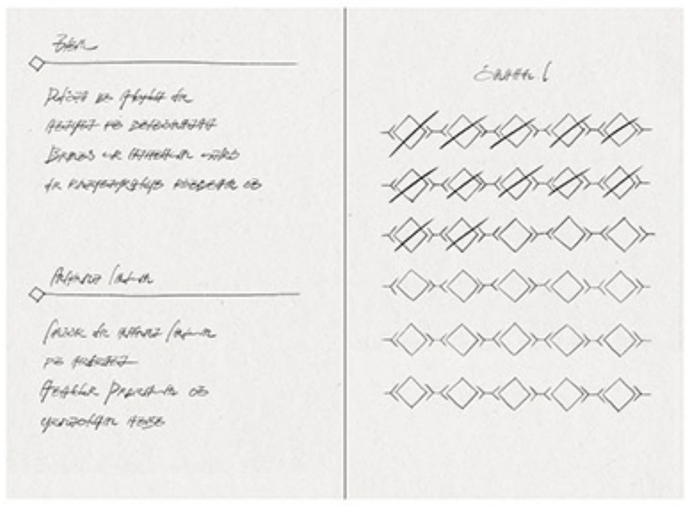




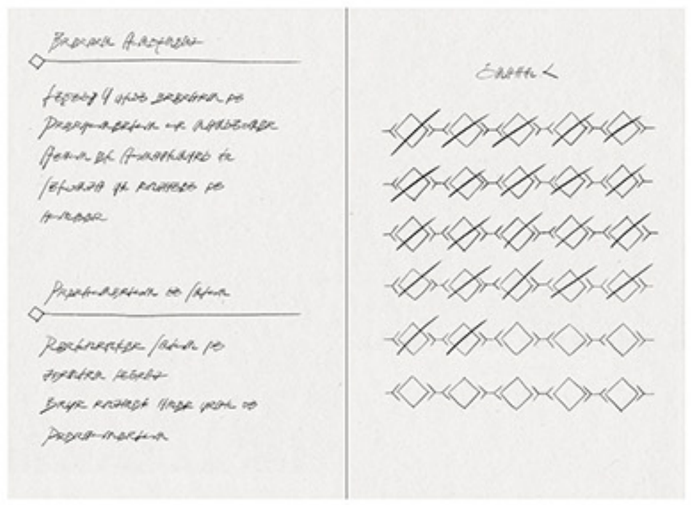
■ミオの手鏡のデザイン案



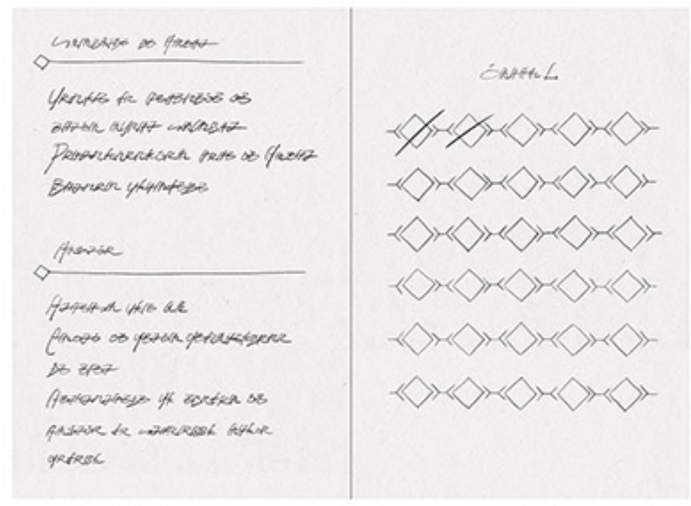
■第1話終了時の日記



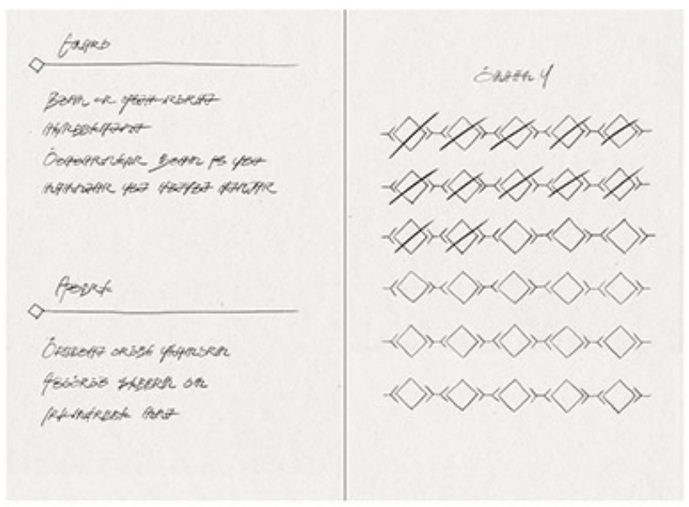
■第2話終了時の日記



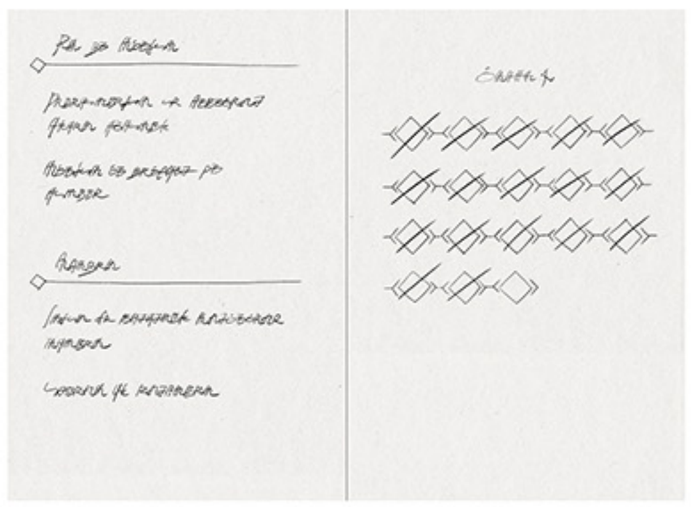
■第3話終了時の日記



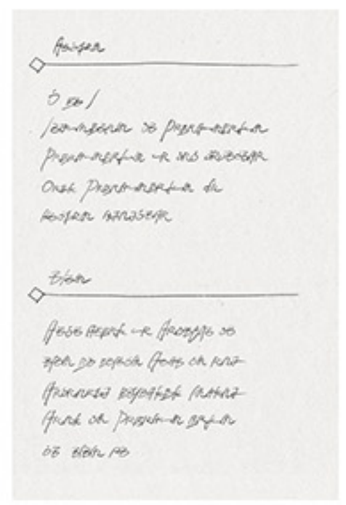
■第4話終了時の日記



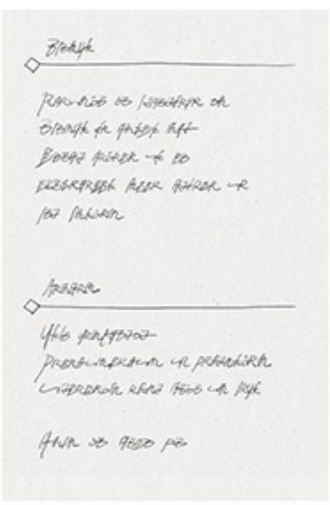
■第5話終了時の日記



■第6話終了時の日記



■第7話終了時の日記



※日記はすべてアグヌスの文字で書かれています

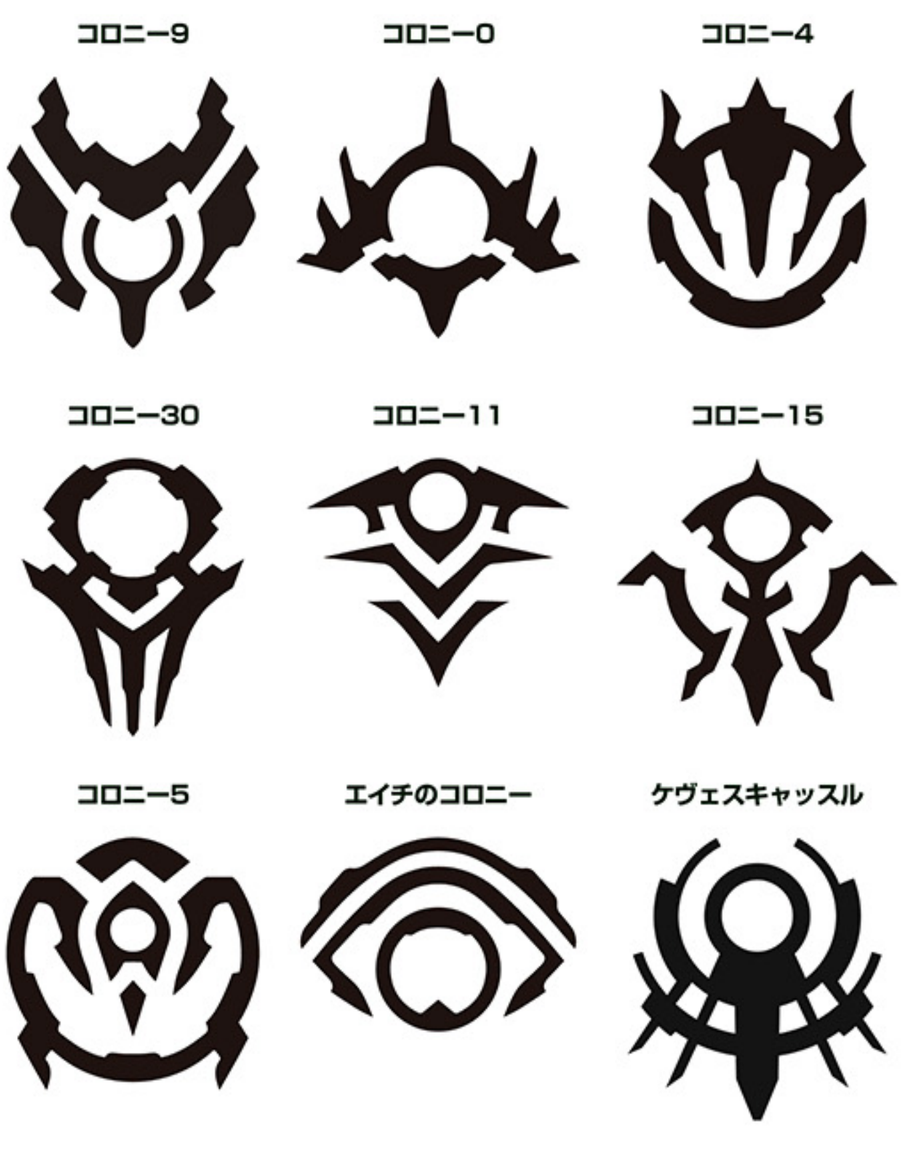
■ケヴェスの文字



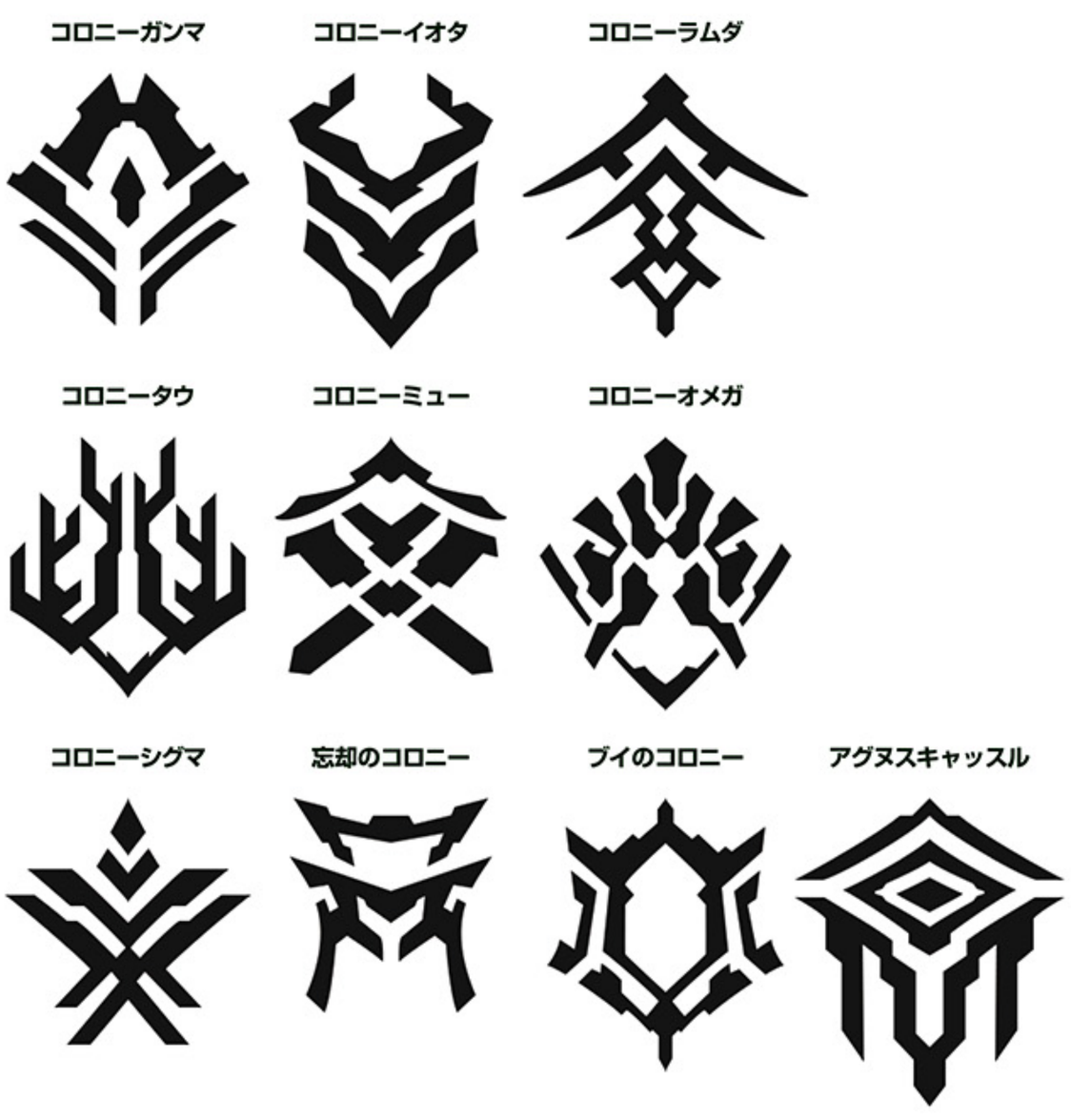
■アグヌスの文字



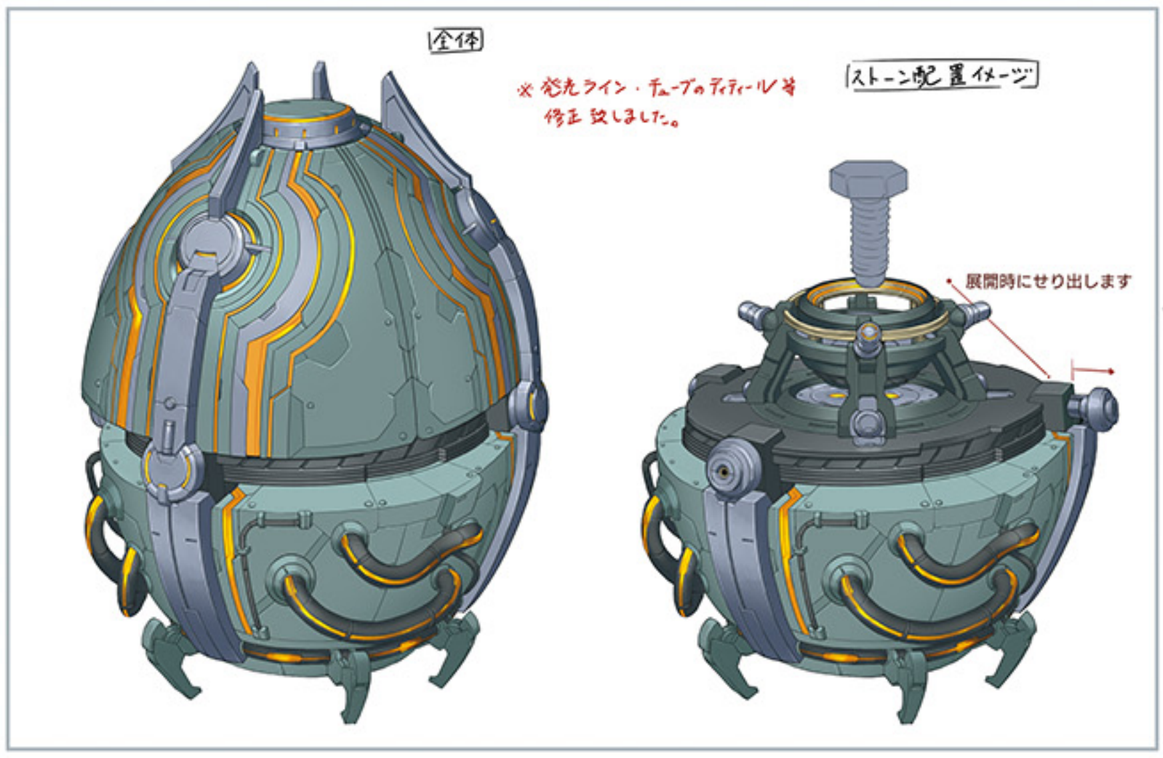
■ケヴェスのコロニー

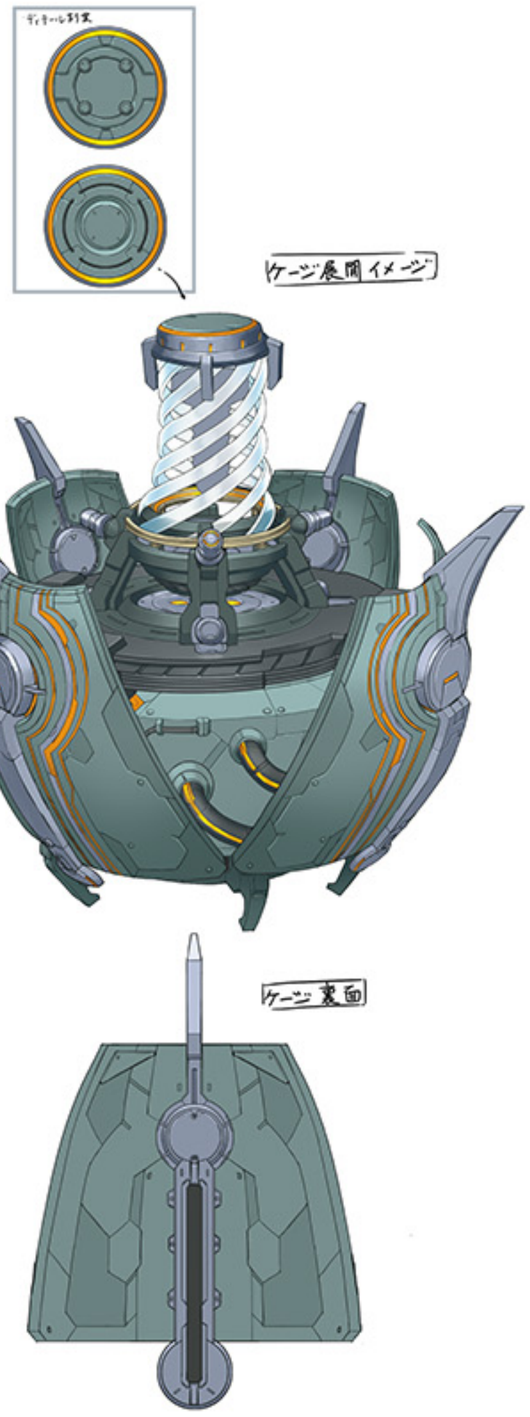


■アグヌスのコロニー

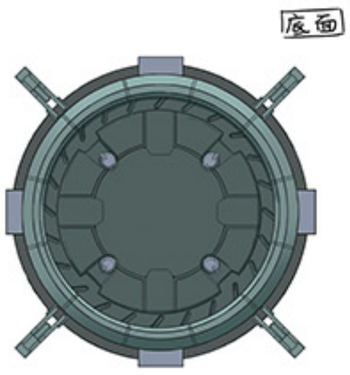


■ウロボロス・ストーンのケージ①

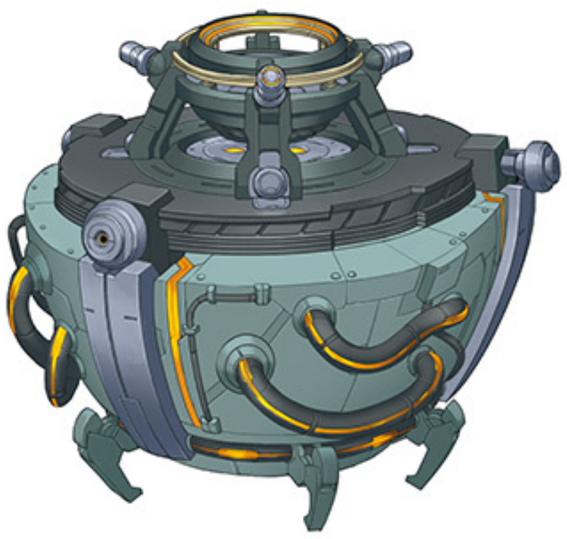


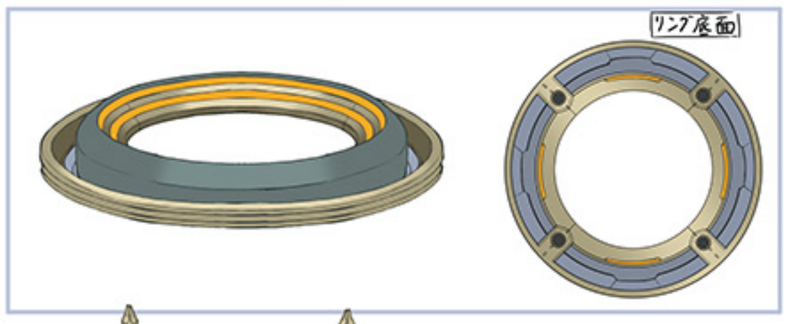


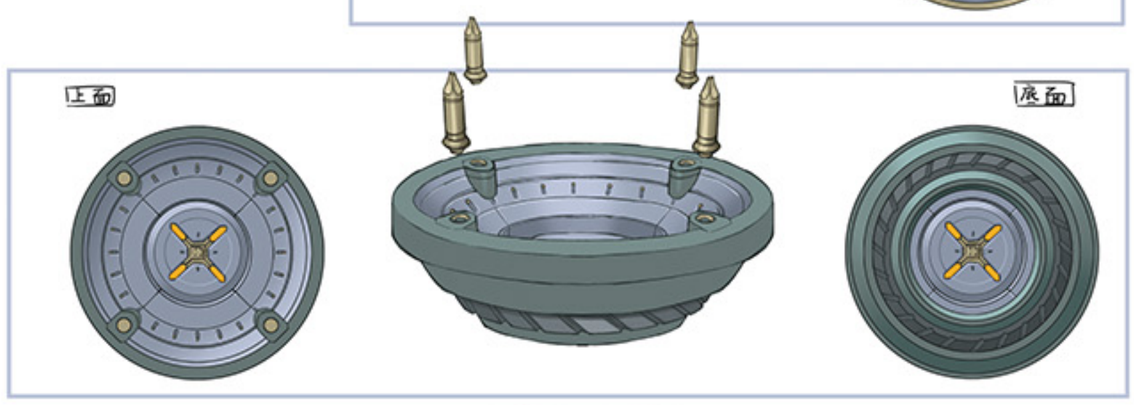


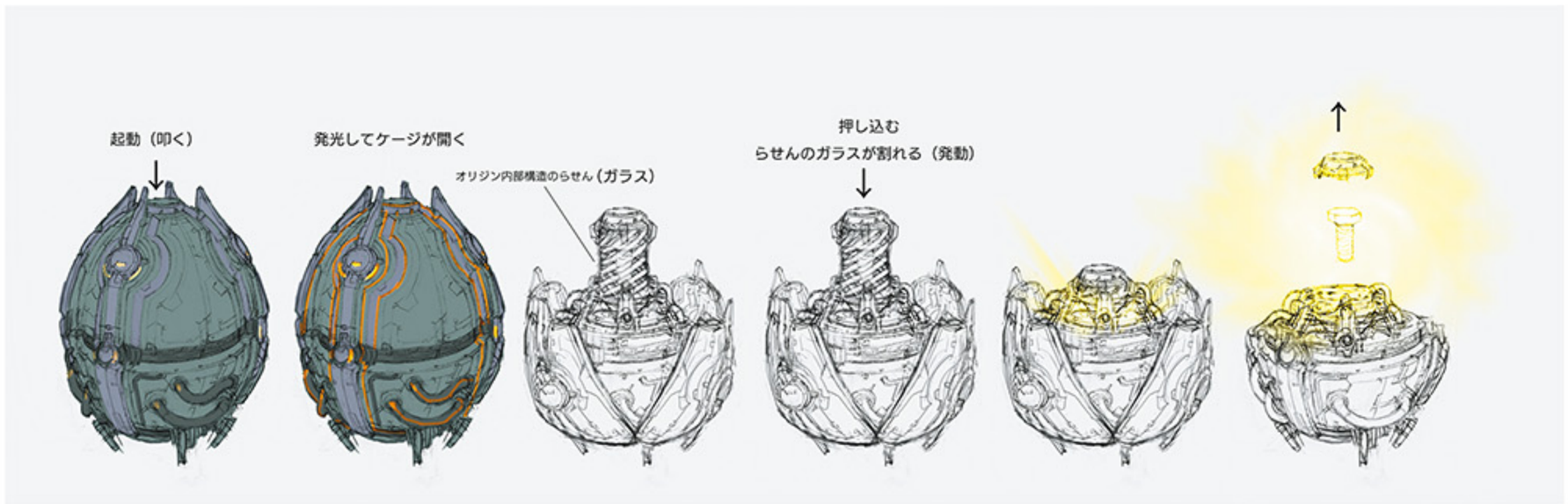


■ウロボロス・ストーンのケージ②

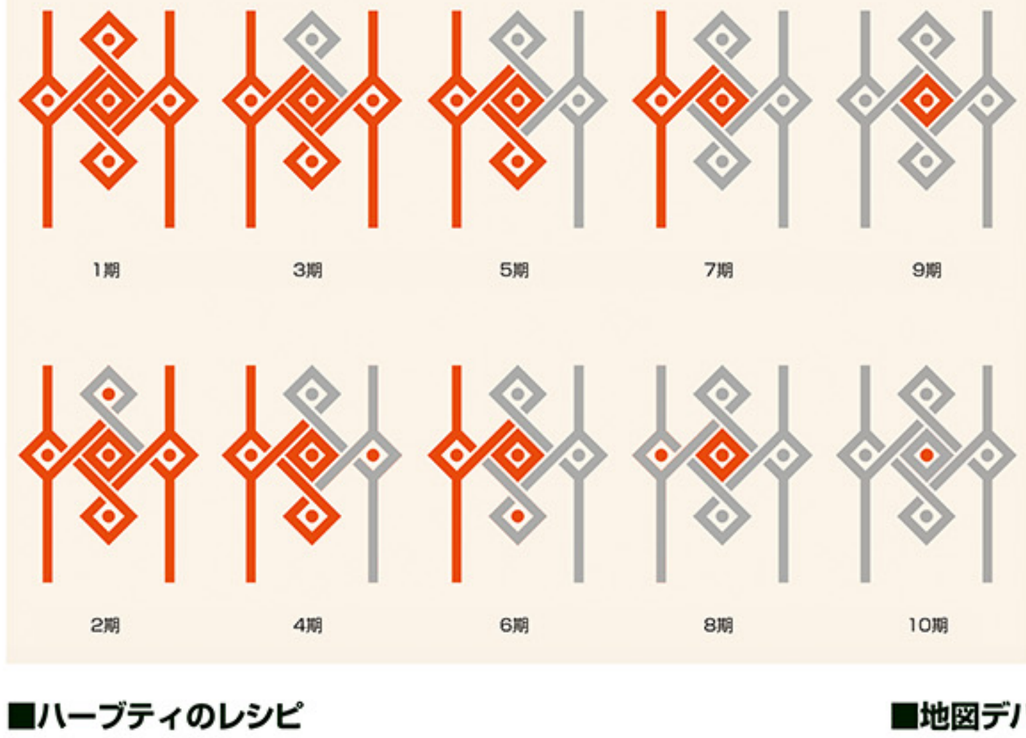




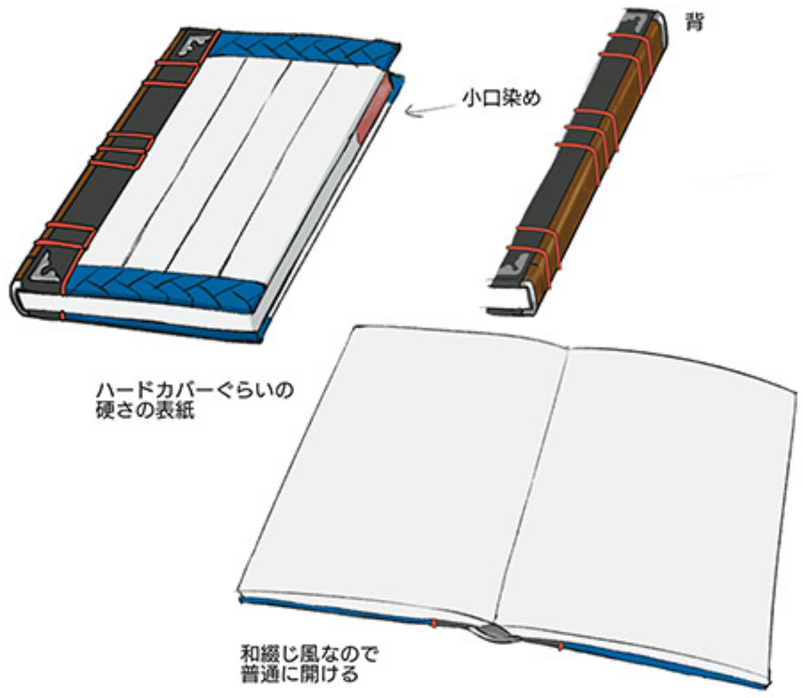




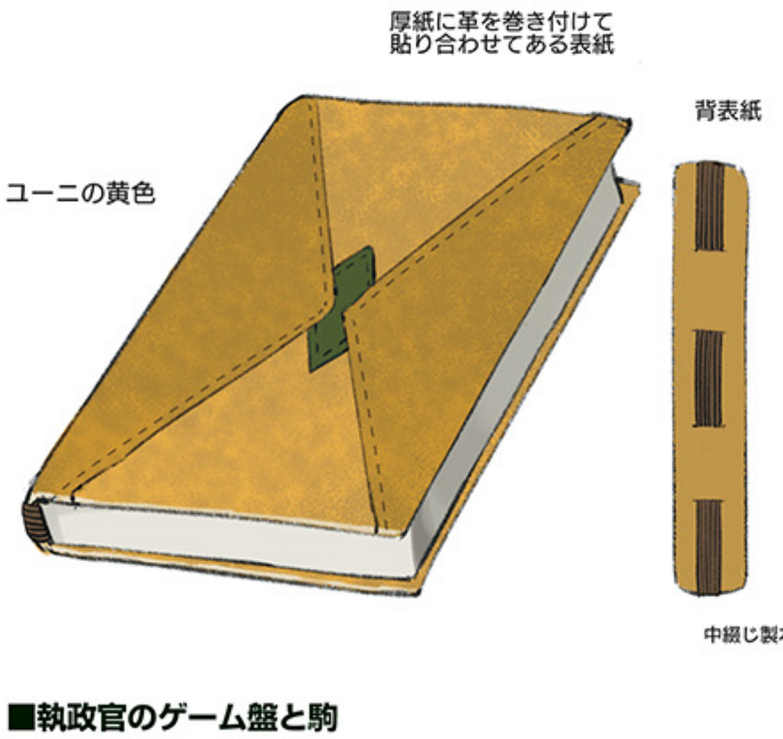
■命の刻印



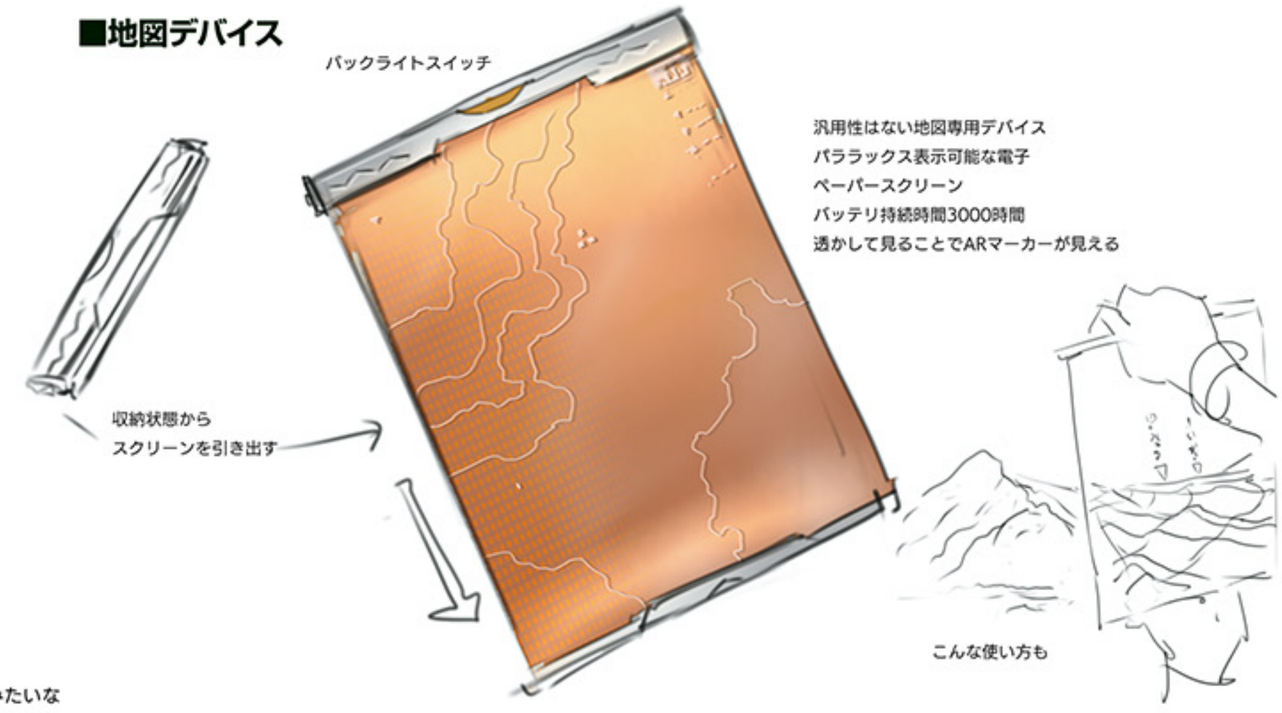
■戦術教本



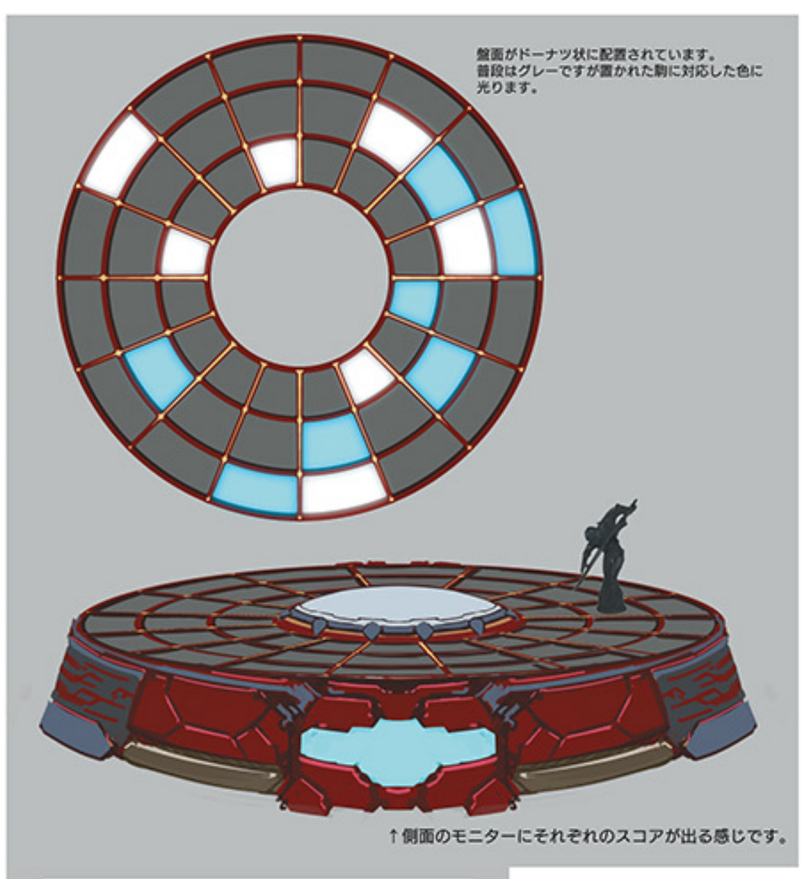
■ハーブティのレシピ



■地図デバイス



■執政官のゲーム盤と駒



■執政官のテーブルとイス







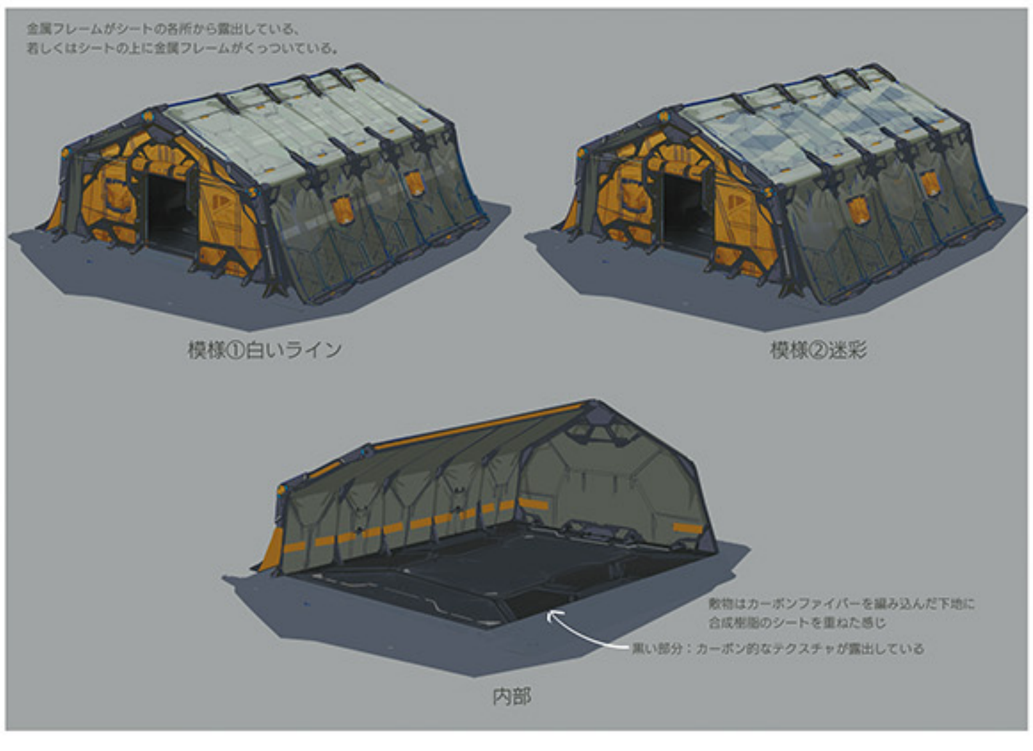
■ユニークモンスターの墓石



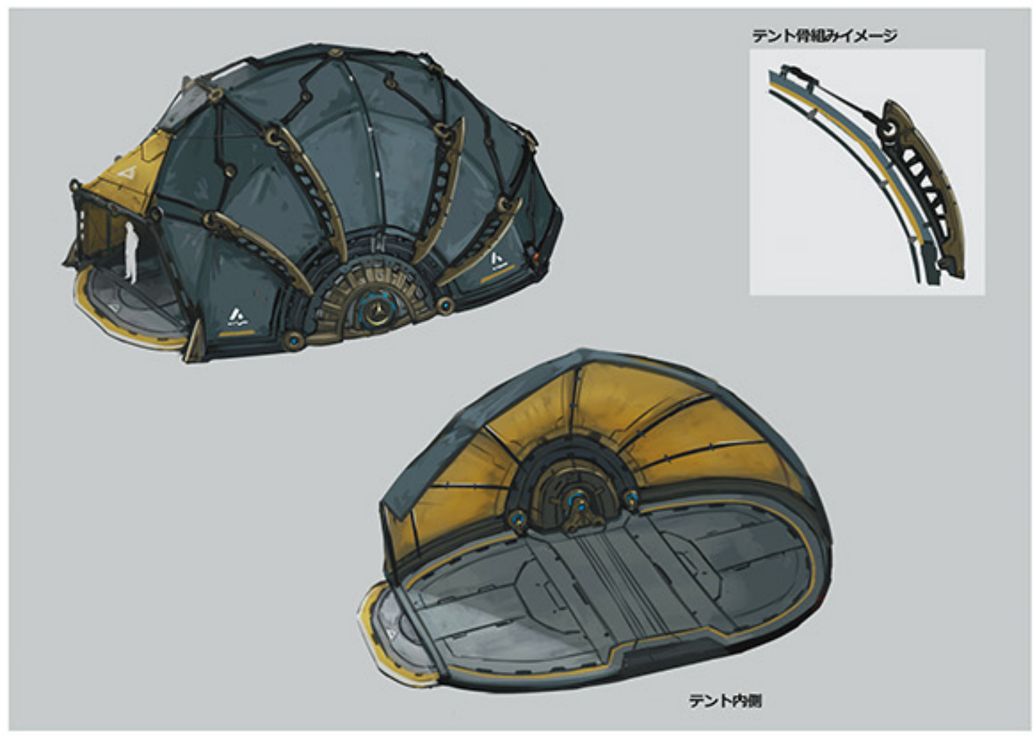
■鳩



■テント案①



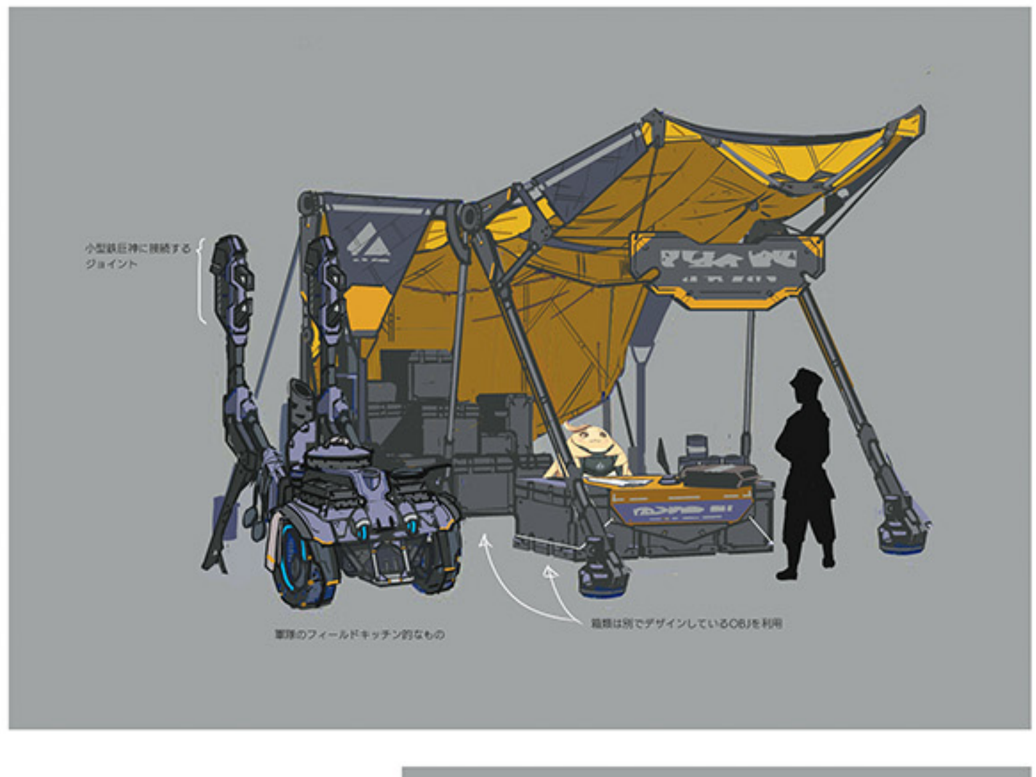
■テント案②



■ショップ案①



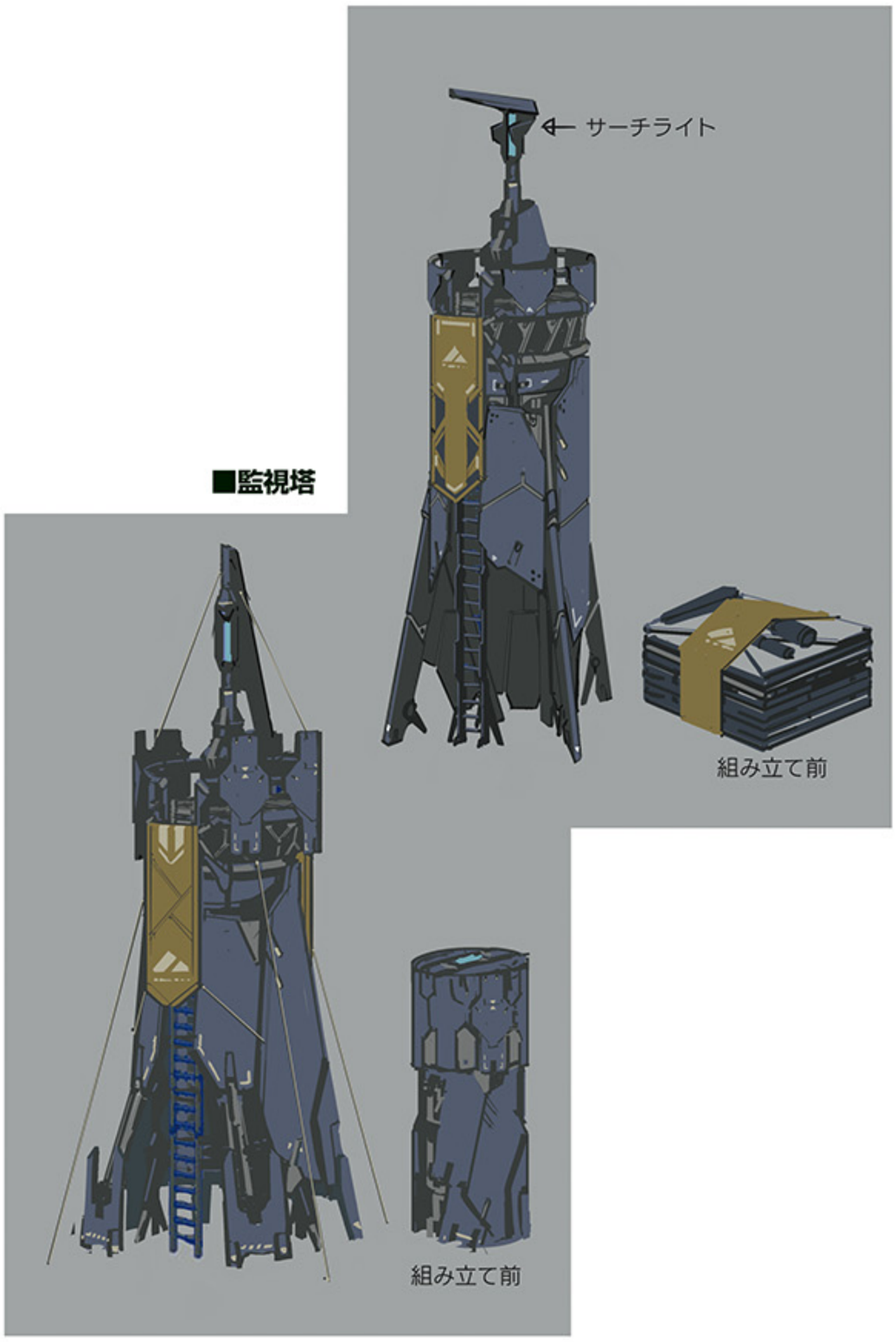
■ショップ案②



■ショップ案③



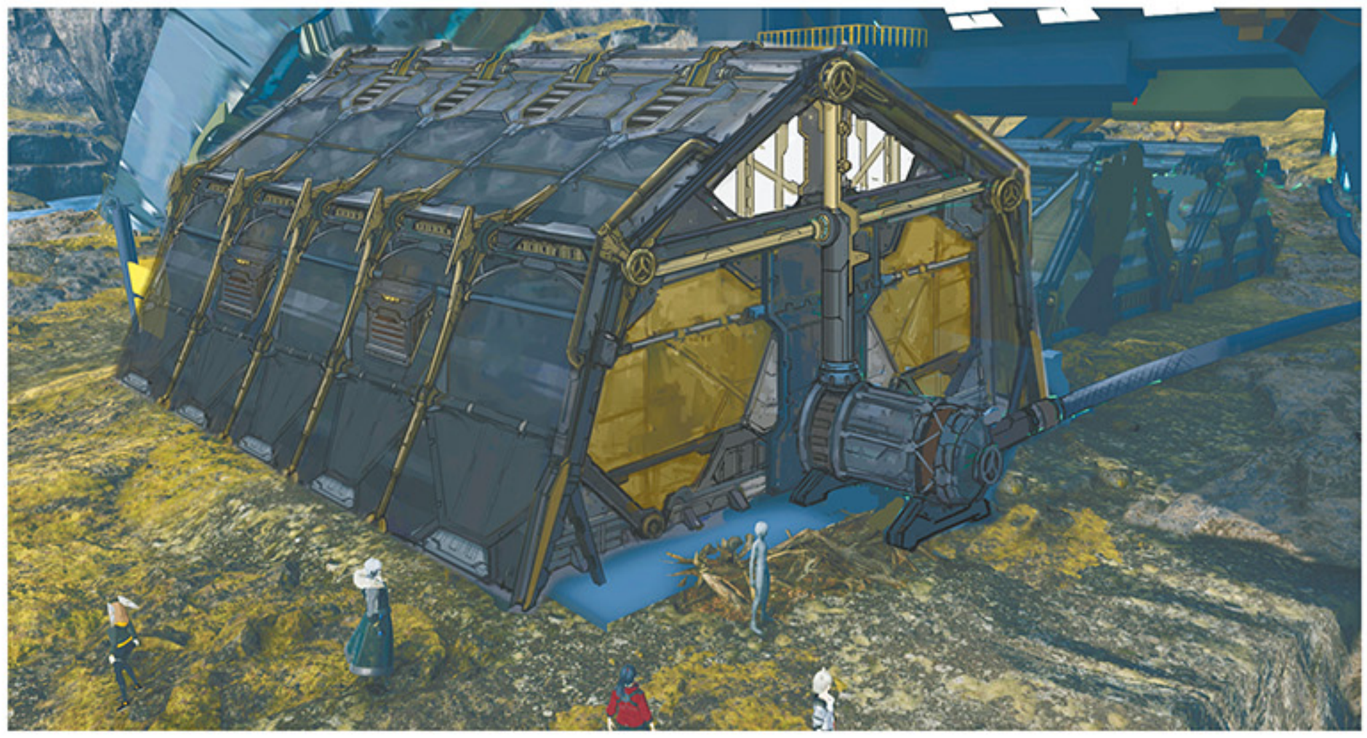
■監視塔



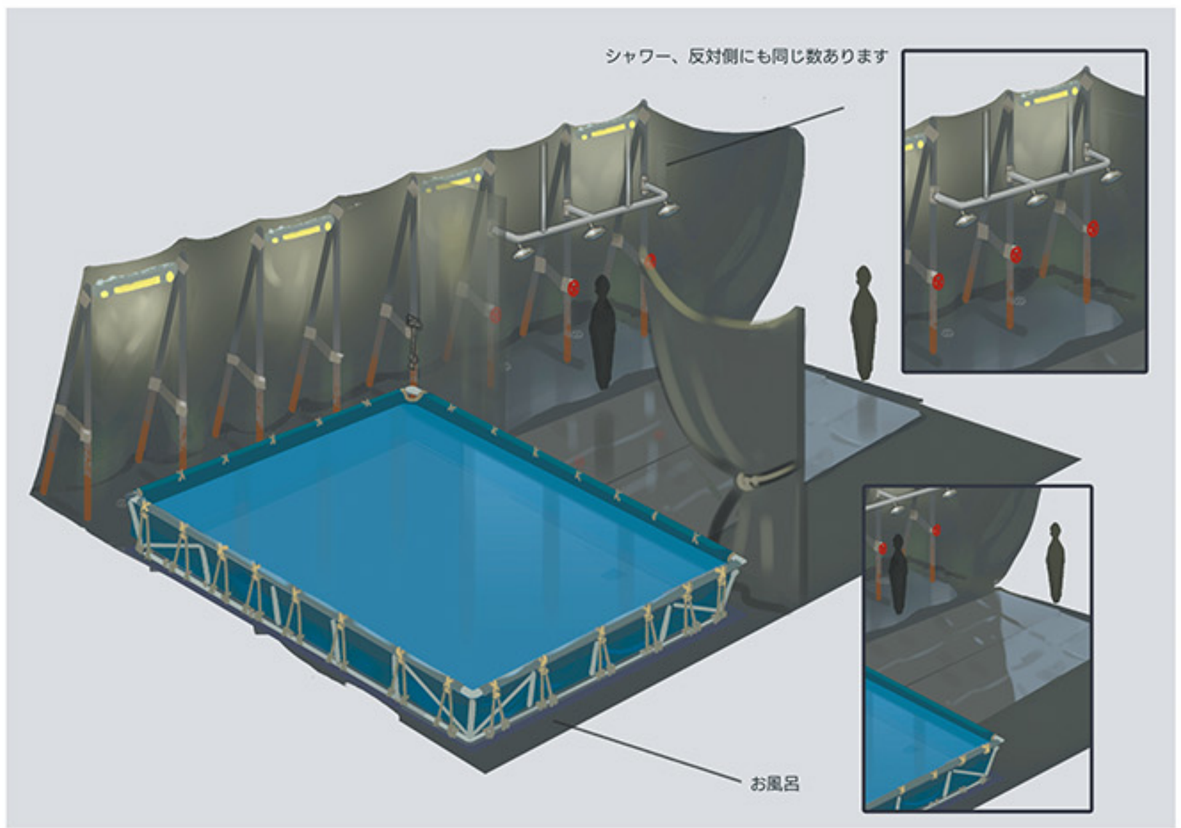
■風呂場外観



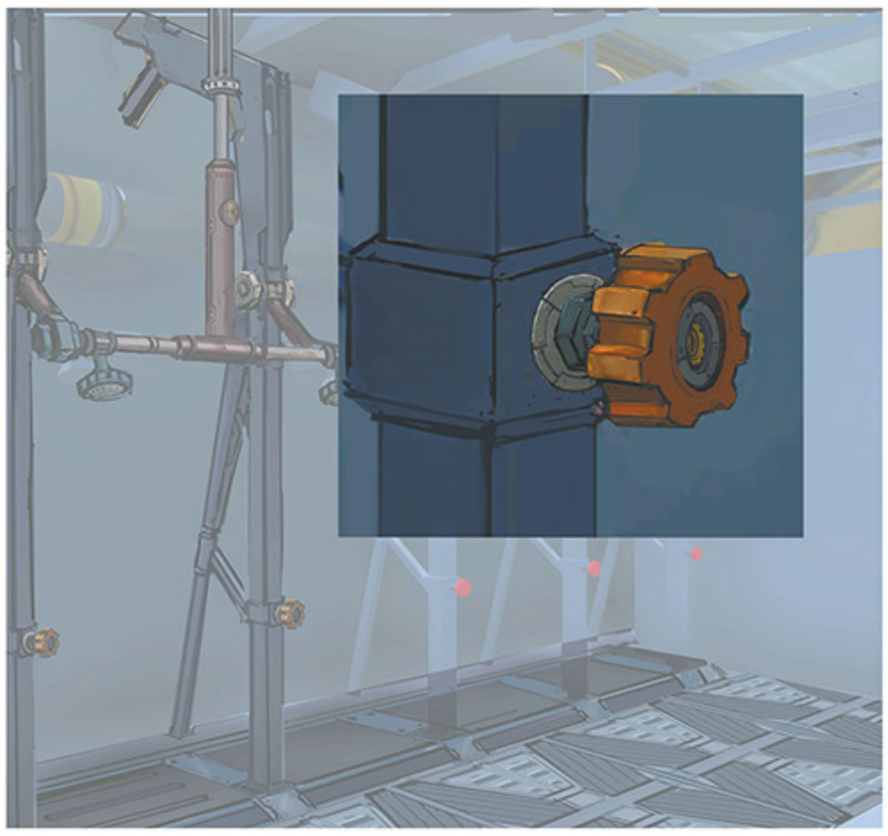
■風呂場裏側



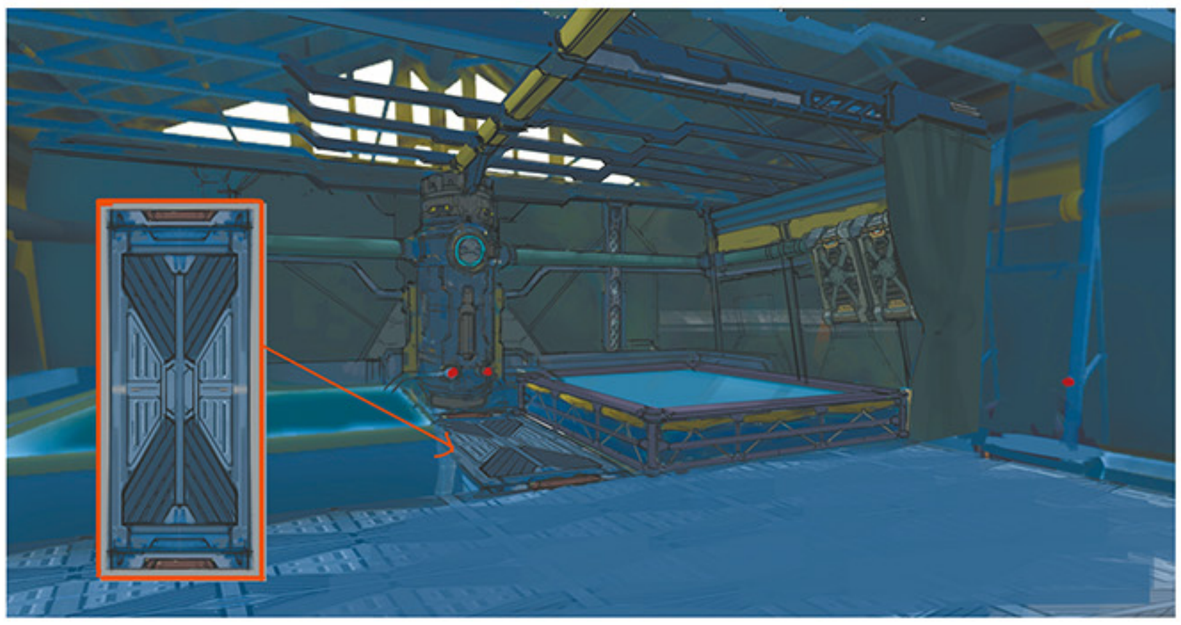
■浴槽とシャワー



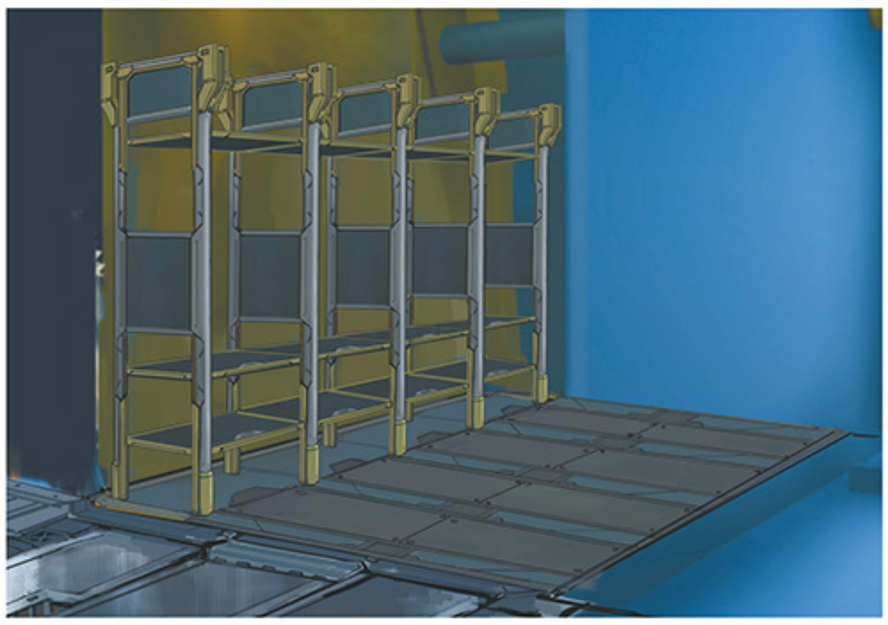
■ハンドル



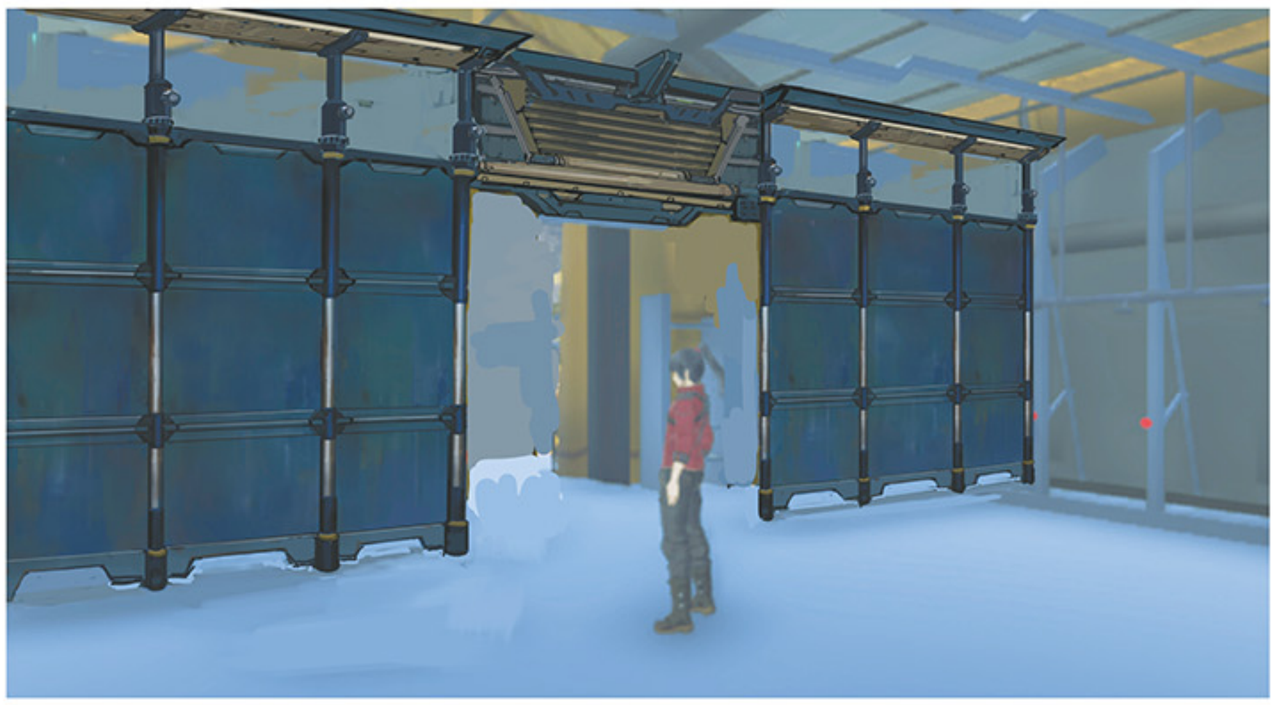
■内観



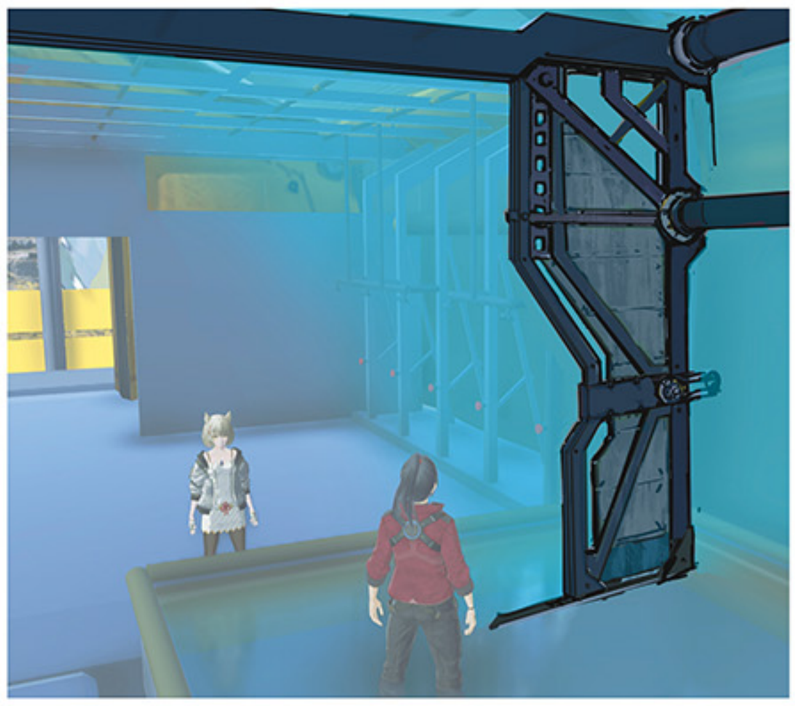
■脱衣所



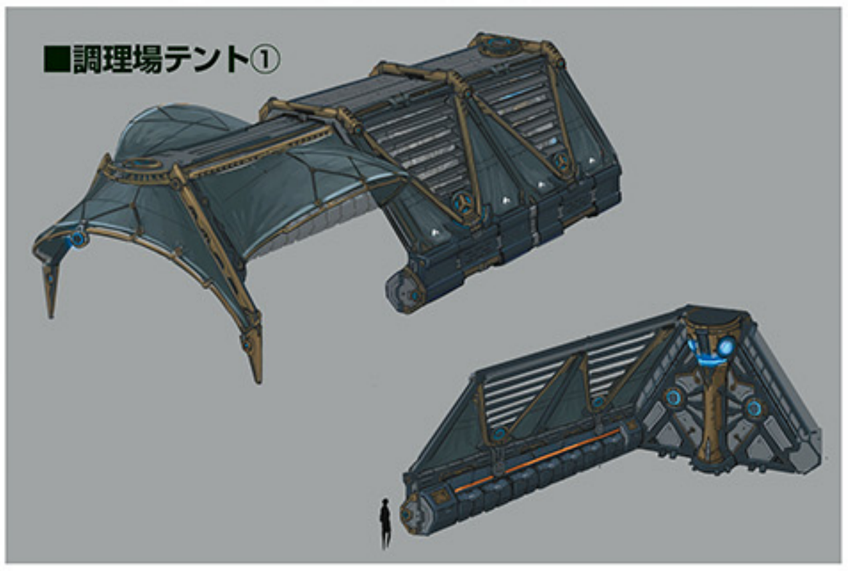
■仕切り壁



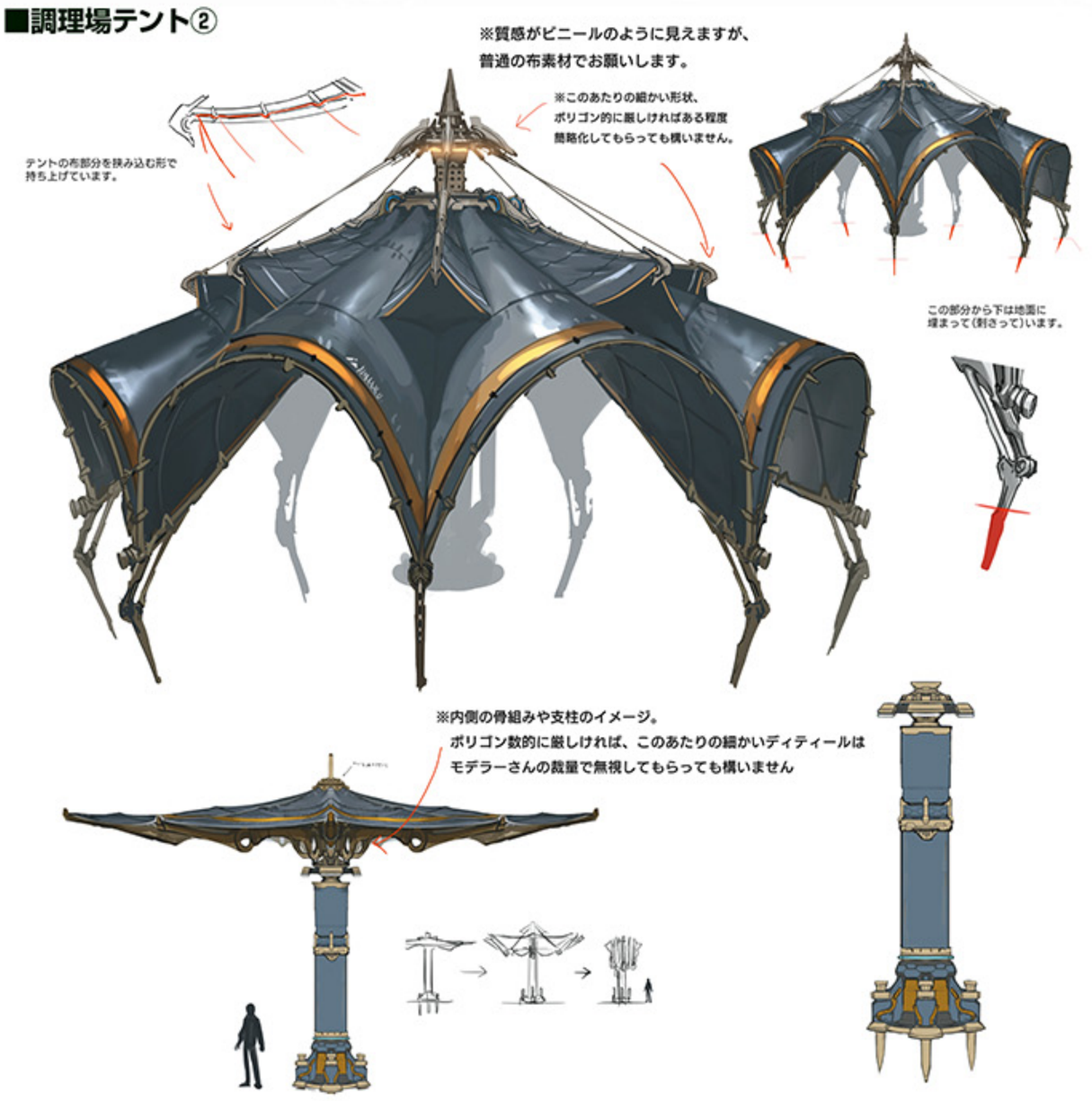
■浴槽の仕切り



■調理場テント①



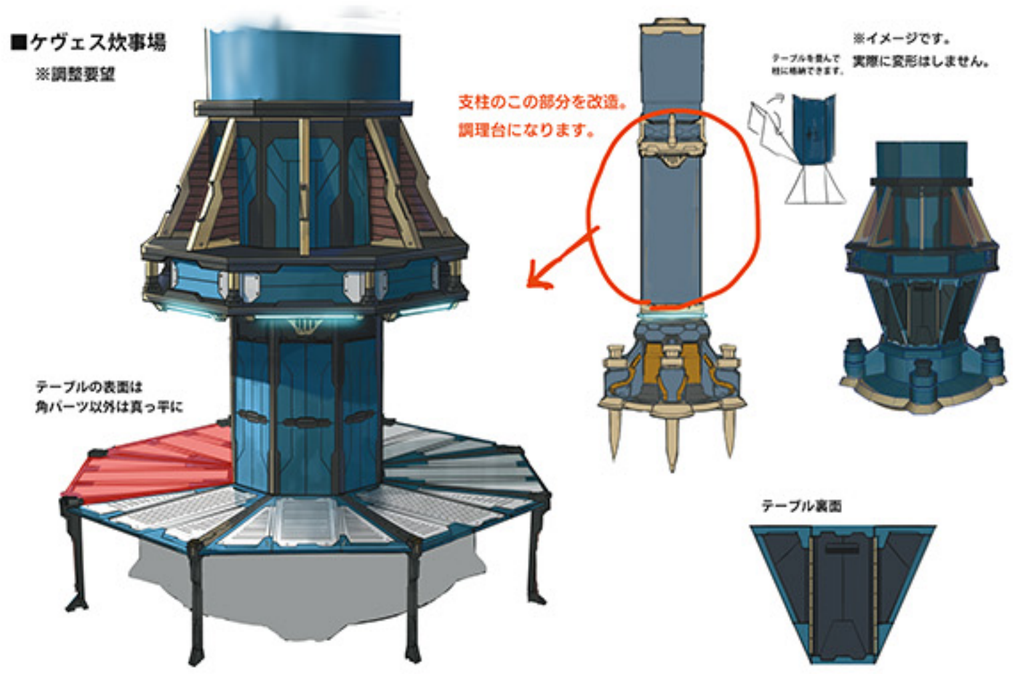
■調理場テント②



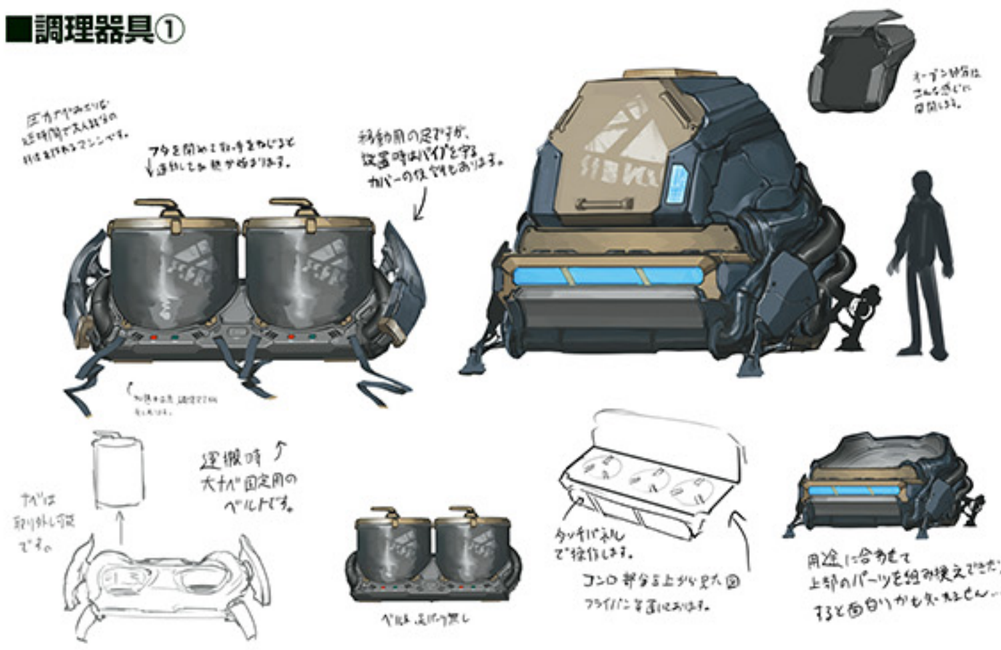
■調理場テント③



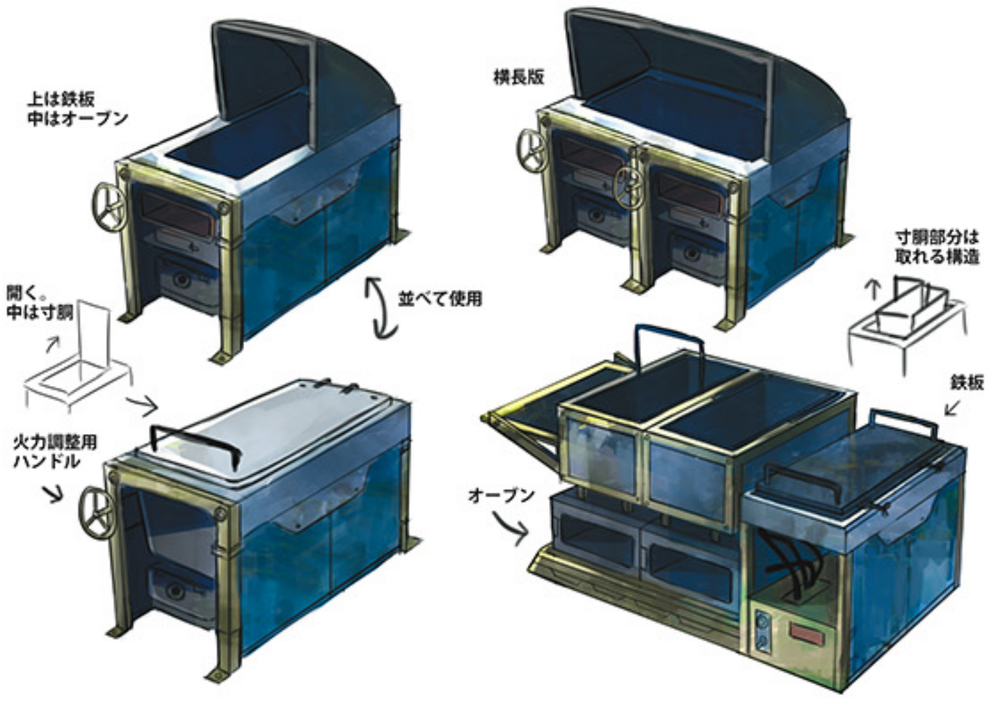
■調理場テントの柱



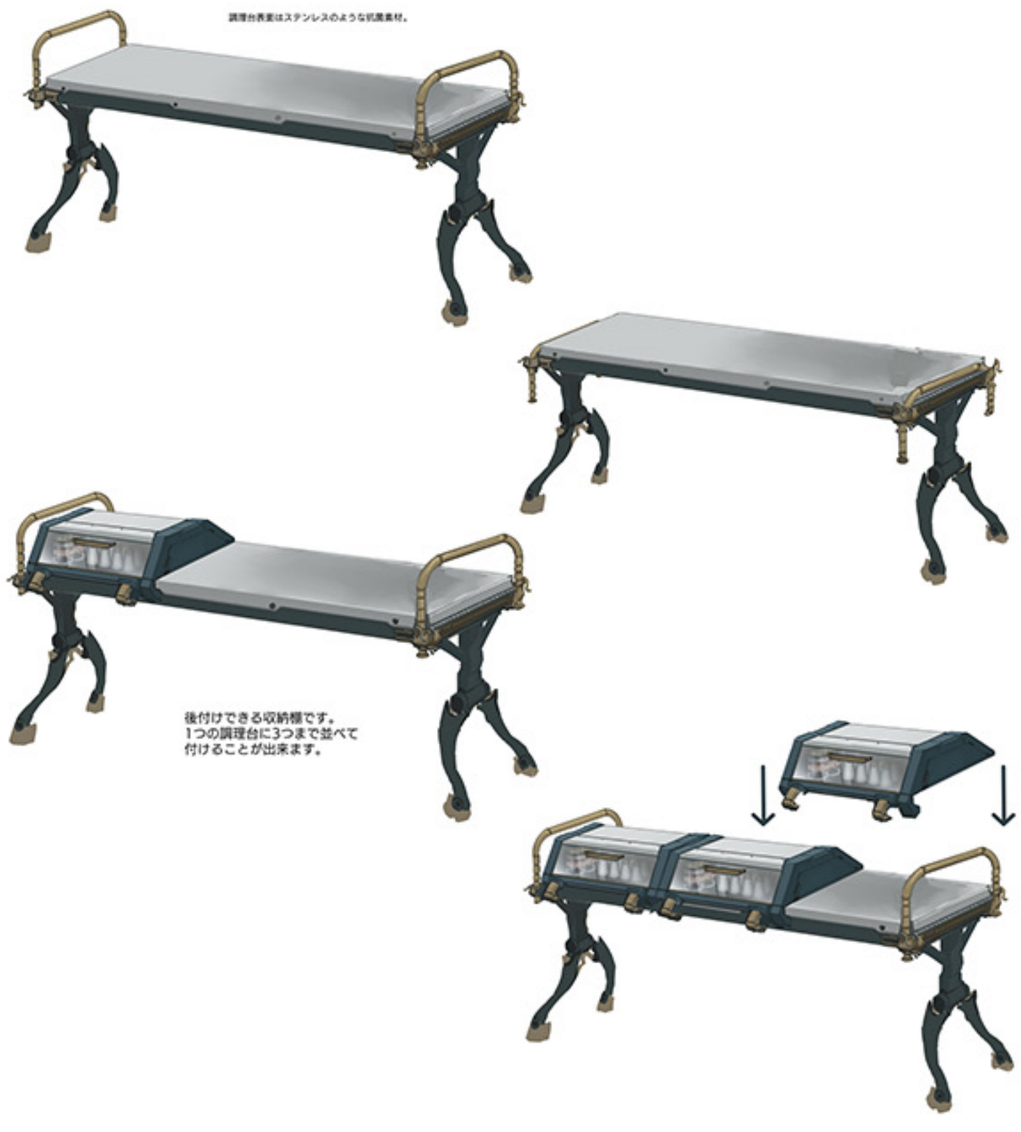
■調理器具①



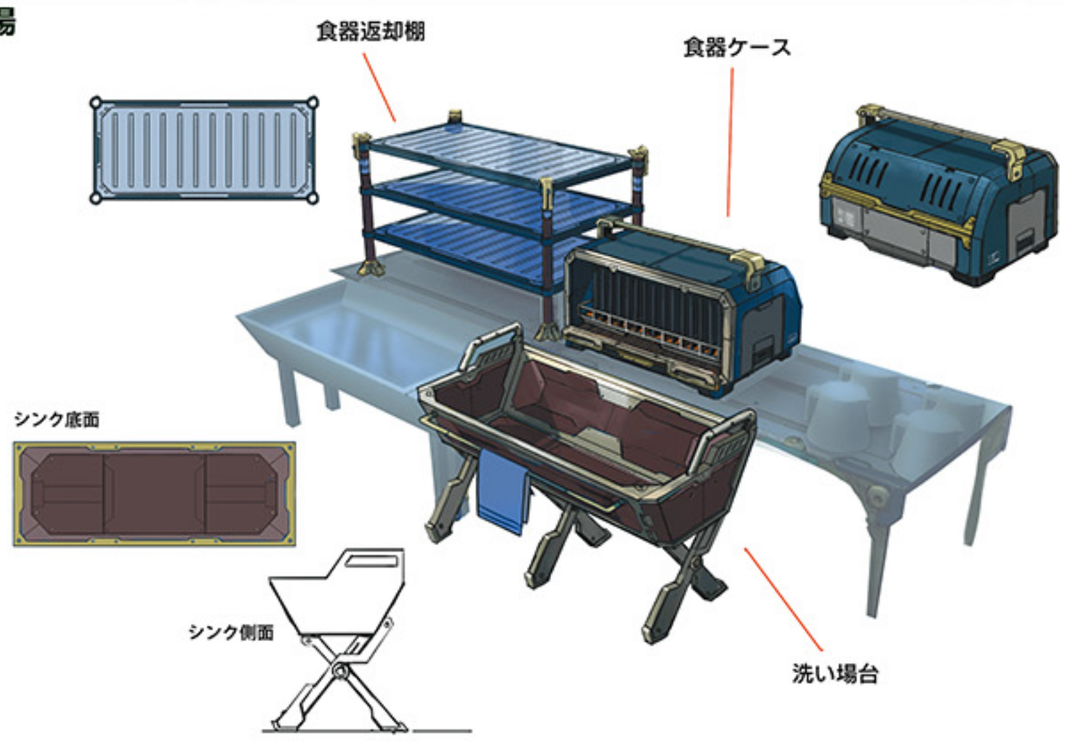
■調理器具②



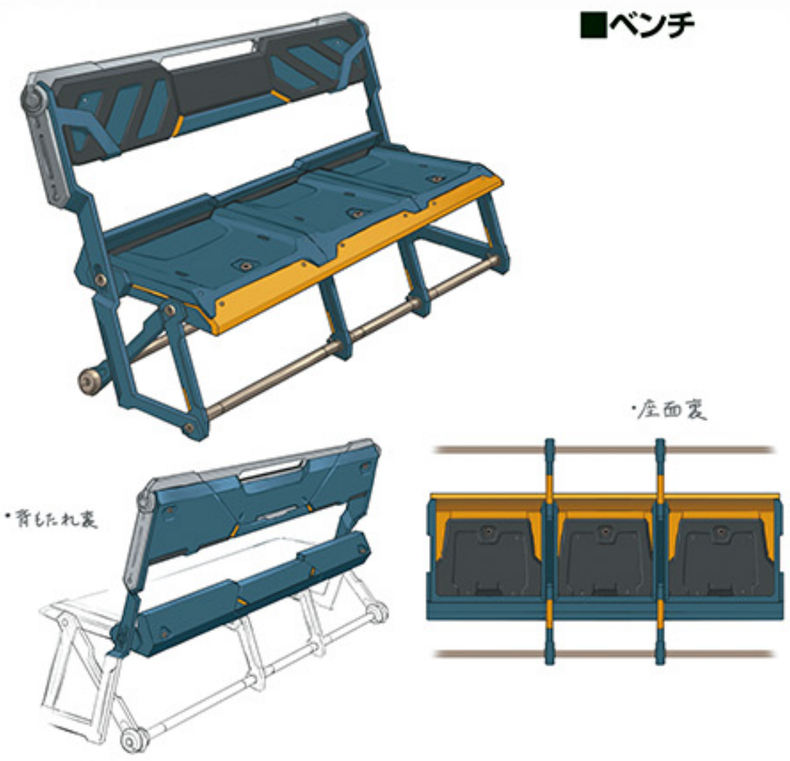
■調理台



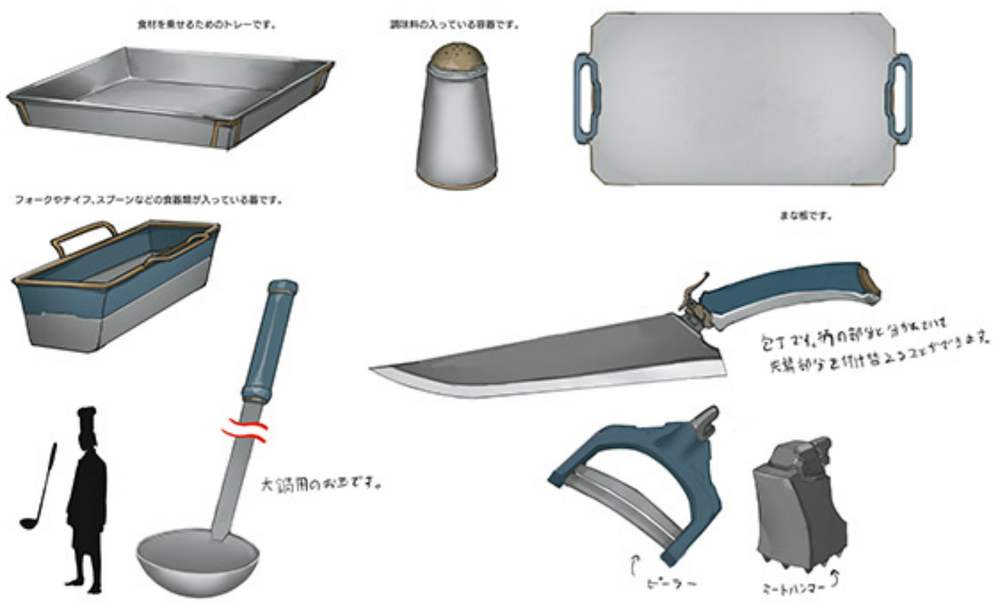
■洗い場



■ベンチ



■調理場の小物①



■調理場の小物②



■調理場の小物③



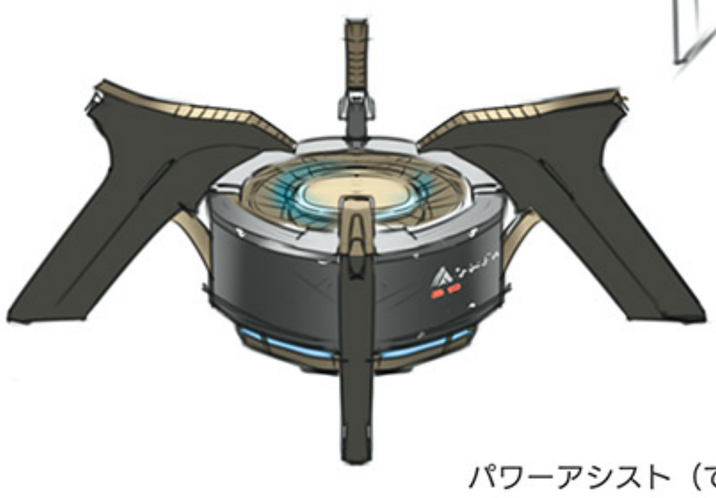
■調理場の小物④



■調理場の小物⑤



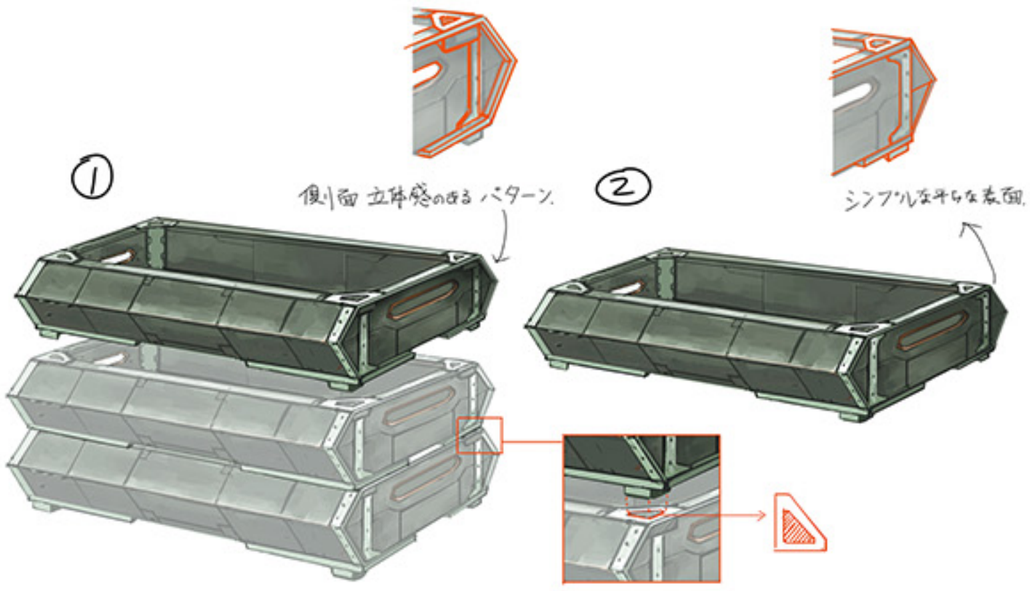
■調理場の小物⑥



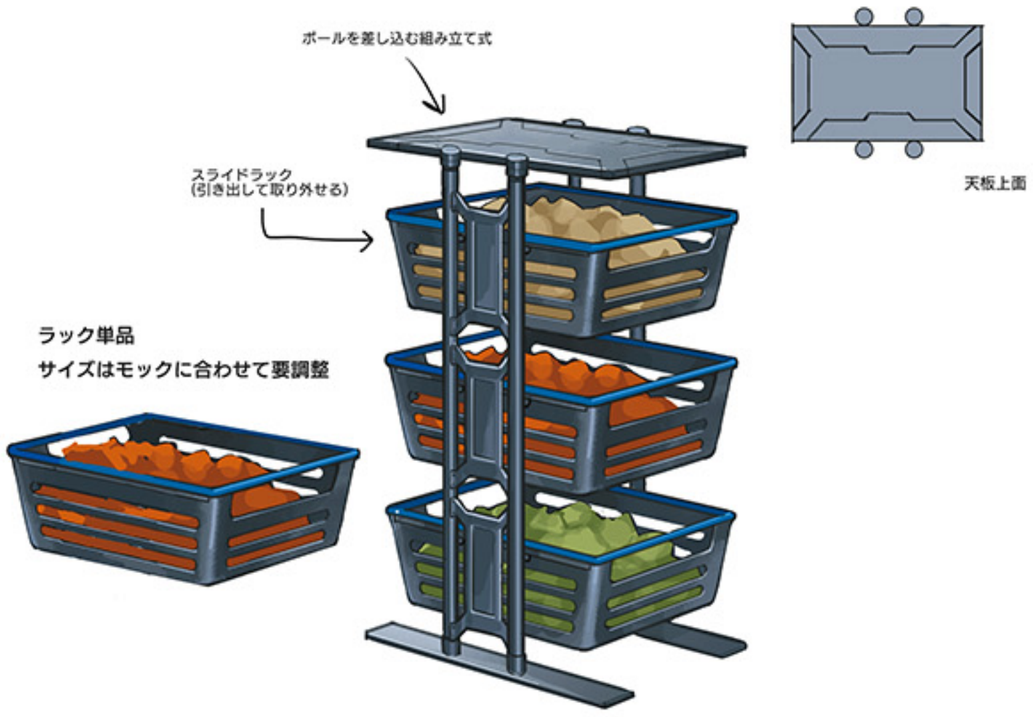
パワーアシスト（でもエーテルでも
なんでも）から電源をとって
使う小型携帯コンロ

■調理場の小物⑦

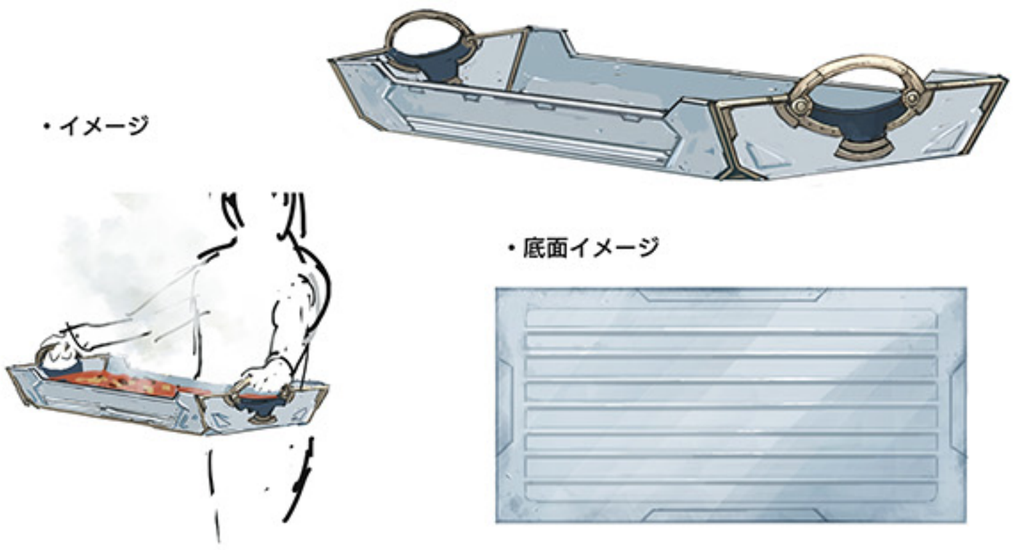
※中にフォークなどの食器をいれます。



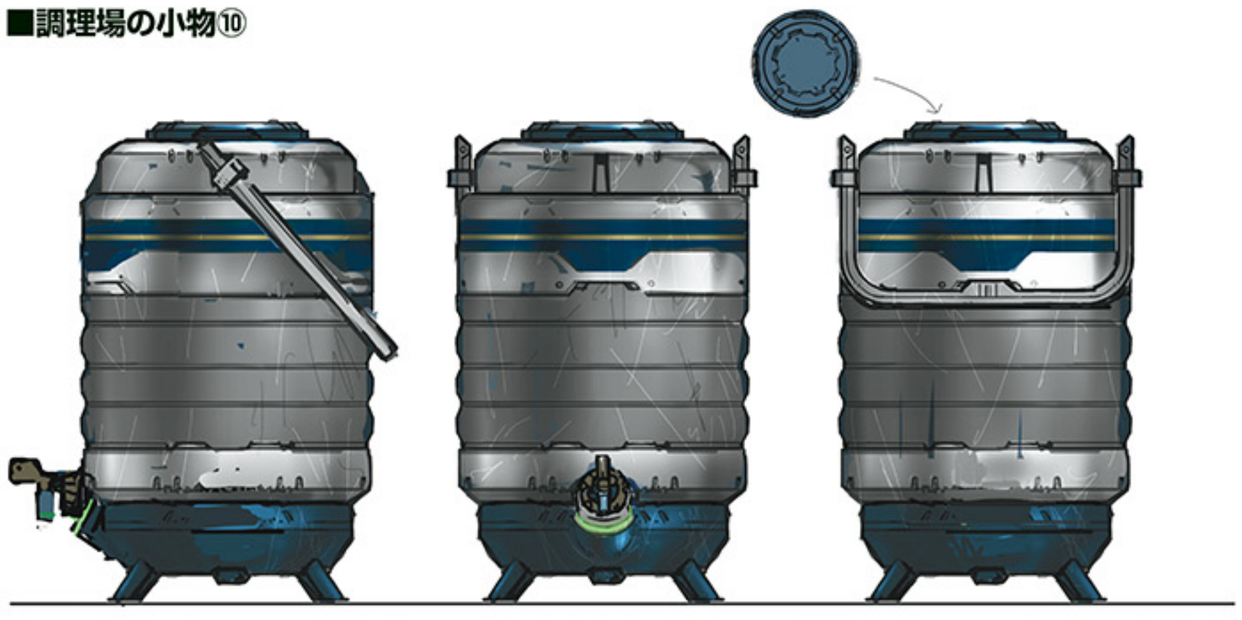
■調理場の小物⑧



■調理場の小物⑨



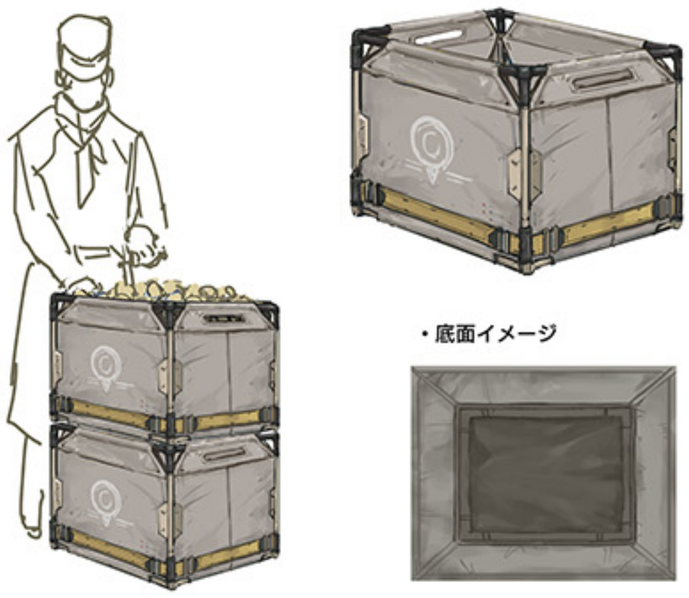
■調理場の小物⑩



■調理場の小物⑪



■調理場の小物⑫



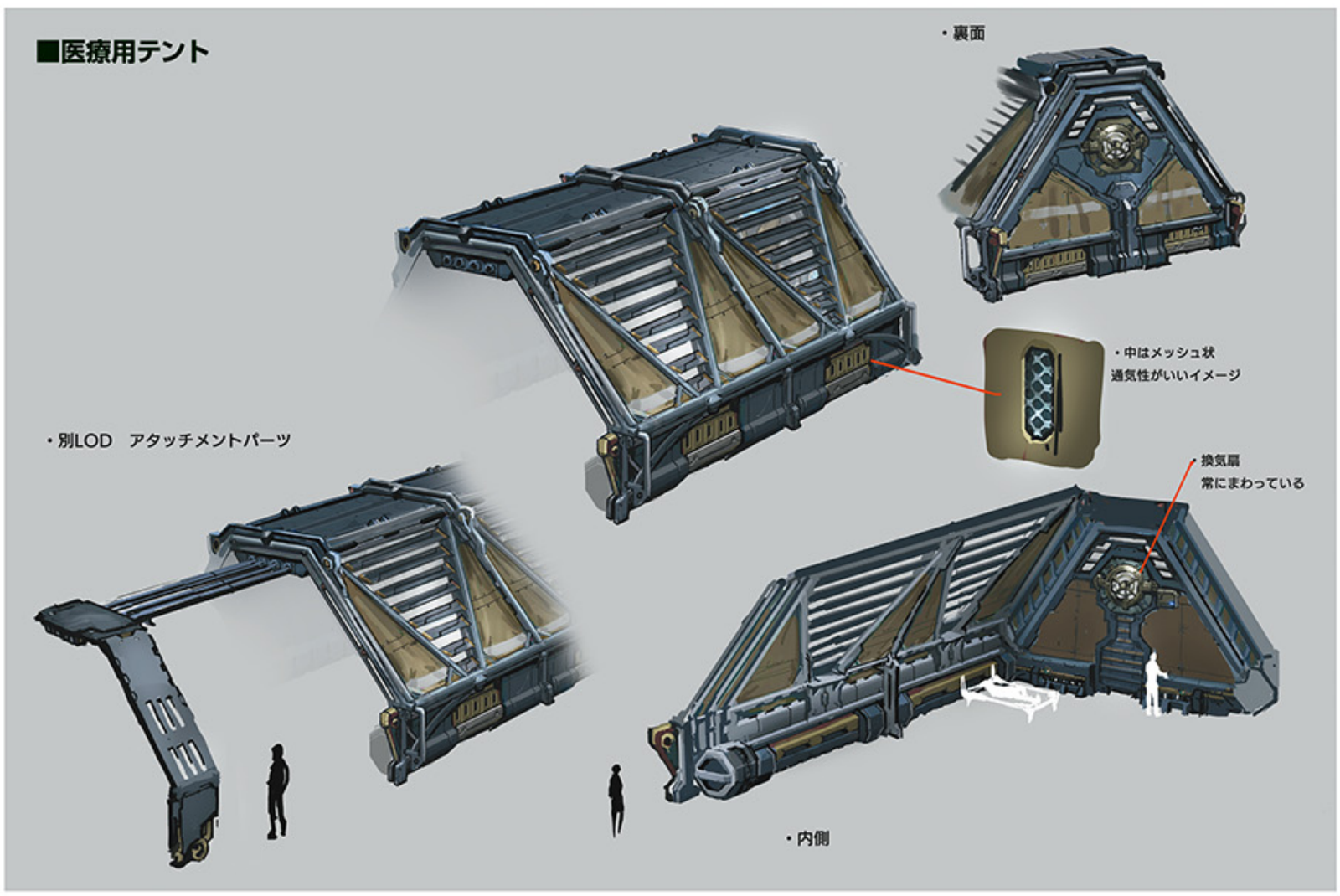
■ケヴェス用レーション



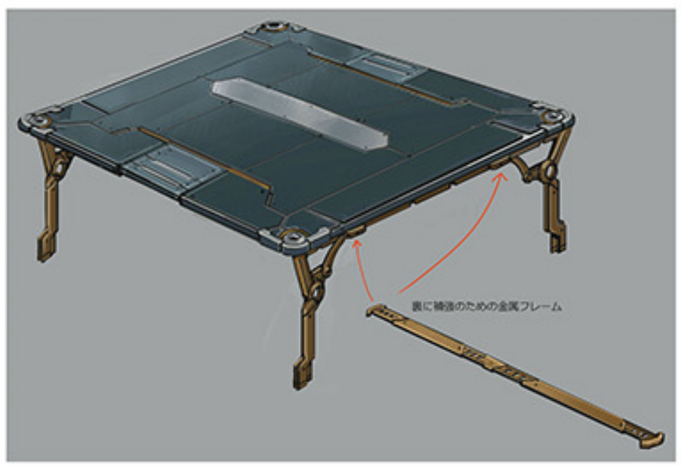
安い感じの紙でくるまれています。
クリーム色、紺色どちらも紙ですが素材感に違い出してほしいです。



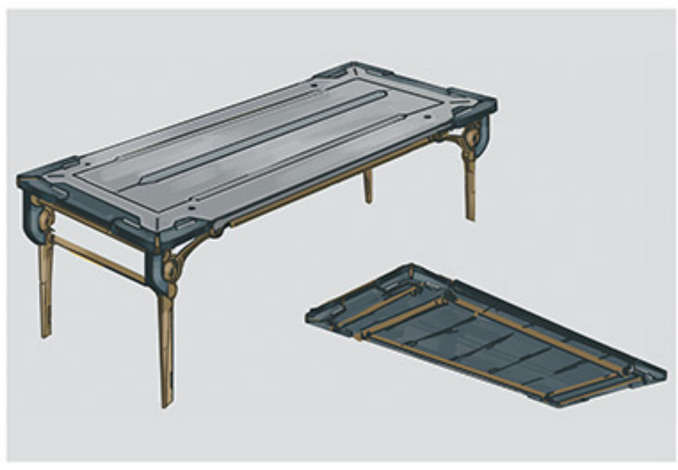
■医療用テント



■汎用机(大)



■汎用机(小)



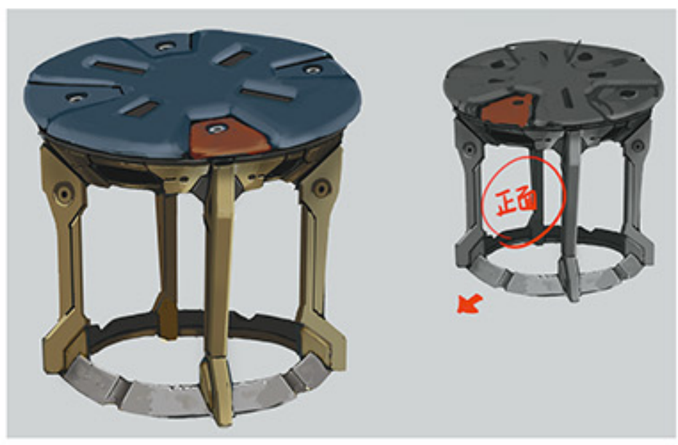
■汎用椅子(背もたれ)



■執務室机



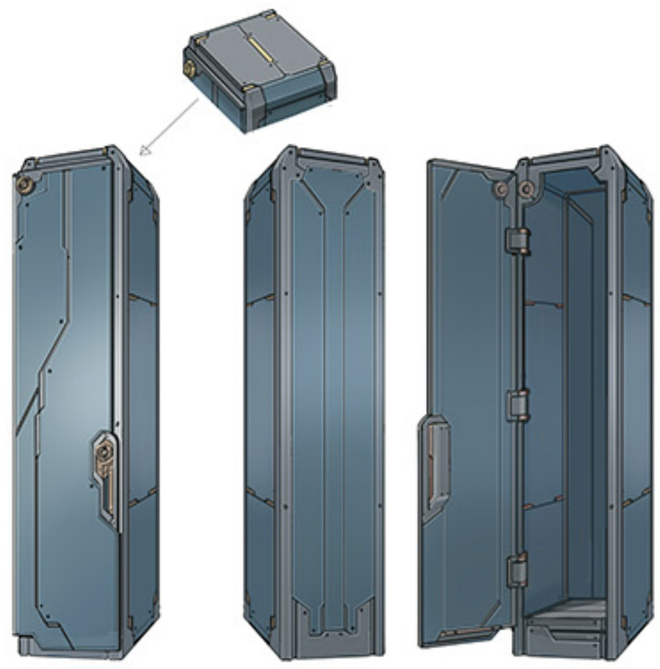
■汎用椅子(丸型)



■執務室棚



■執務室ロッカー



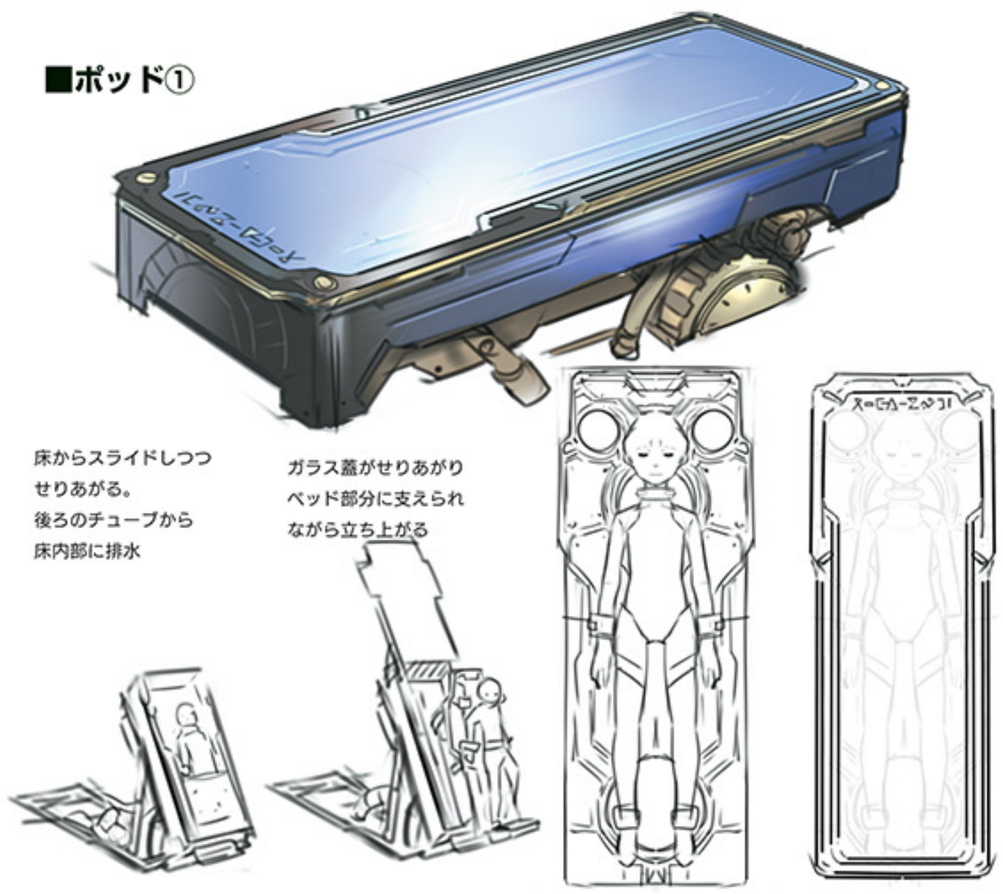
■執務室椅子



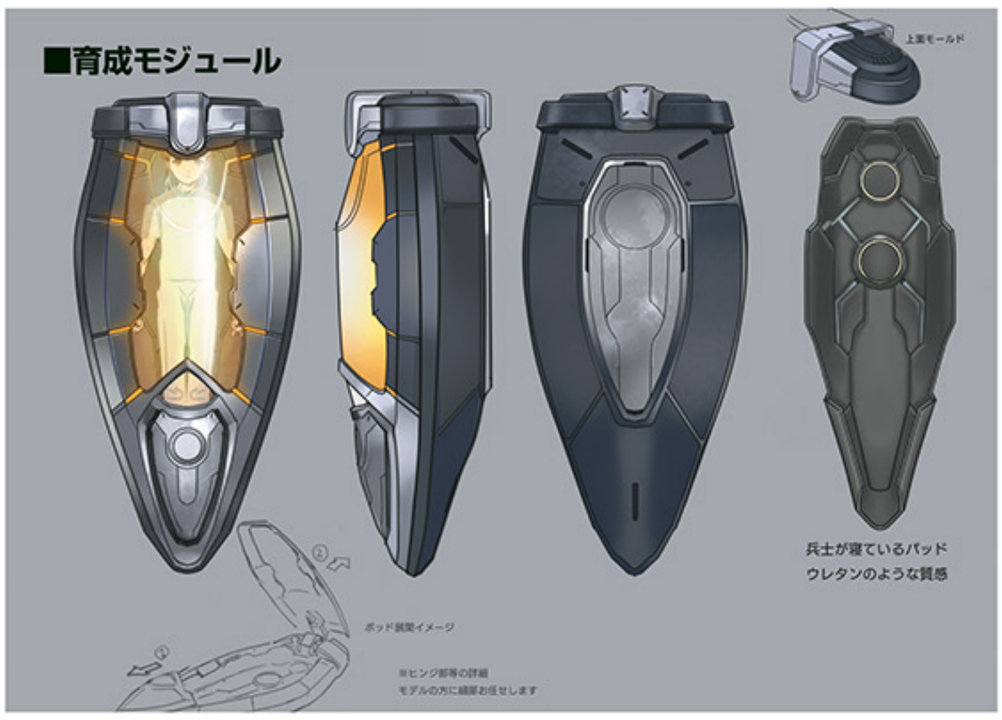
■育成モジュールユニット



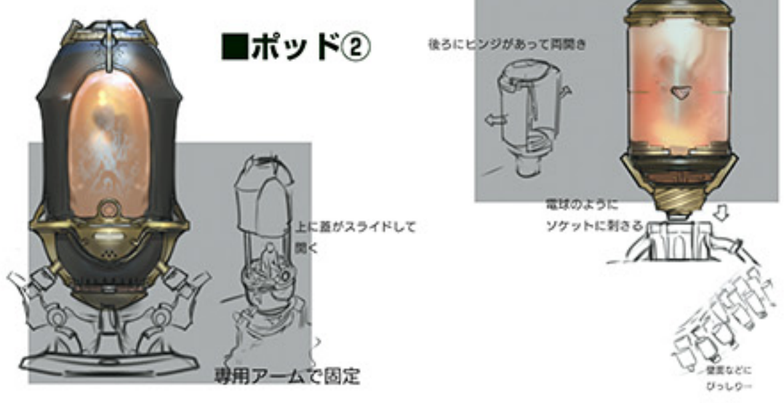
■ポッド①



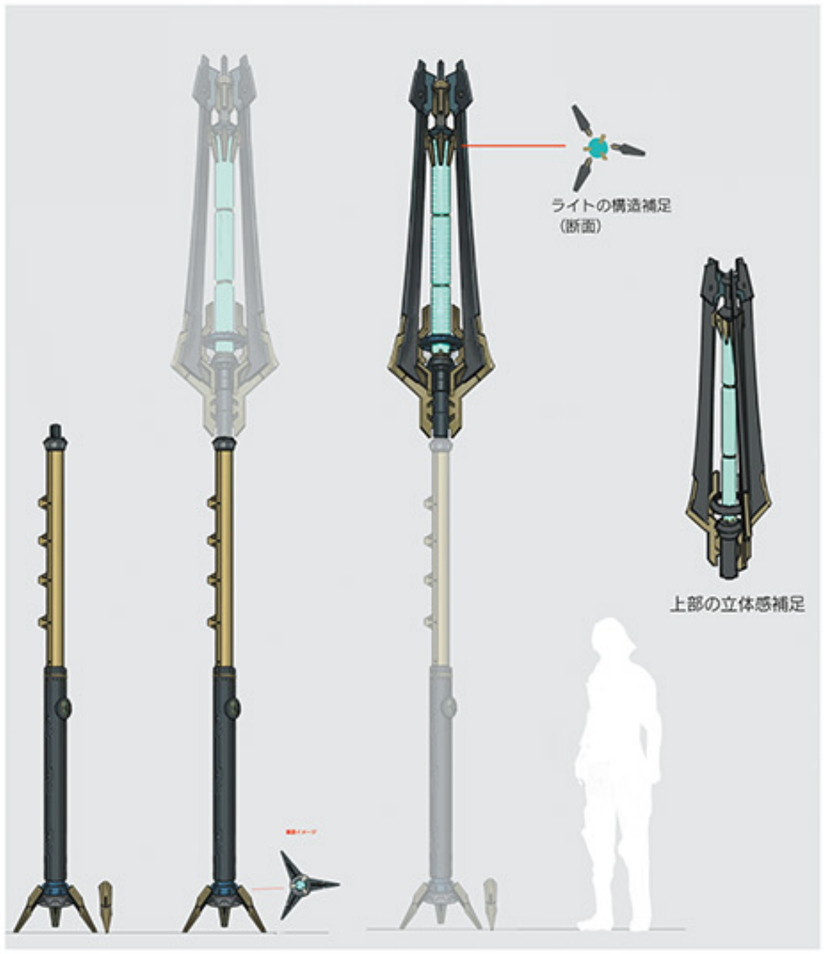
■育成モジュール



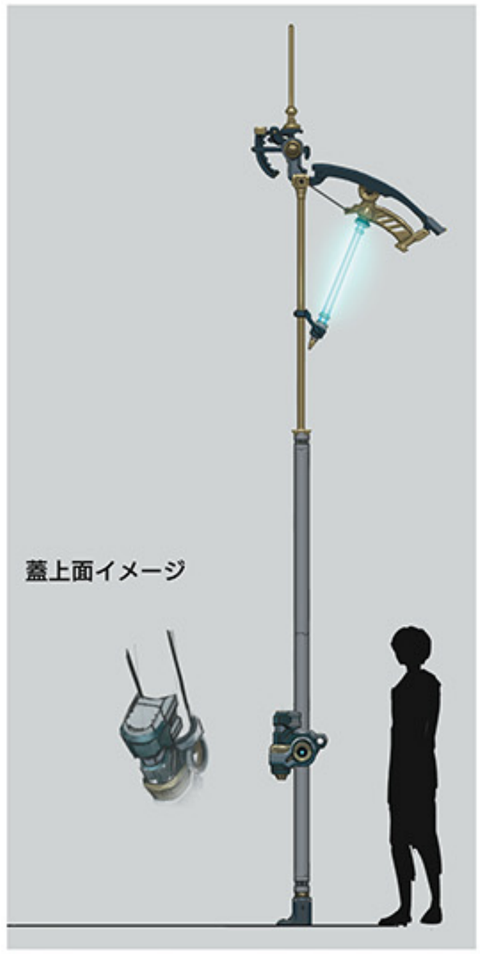
■ポッド②



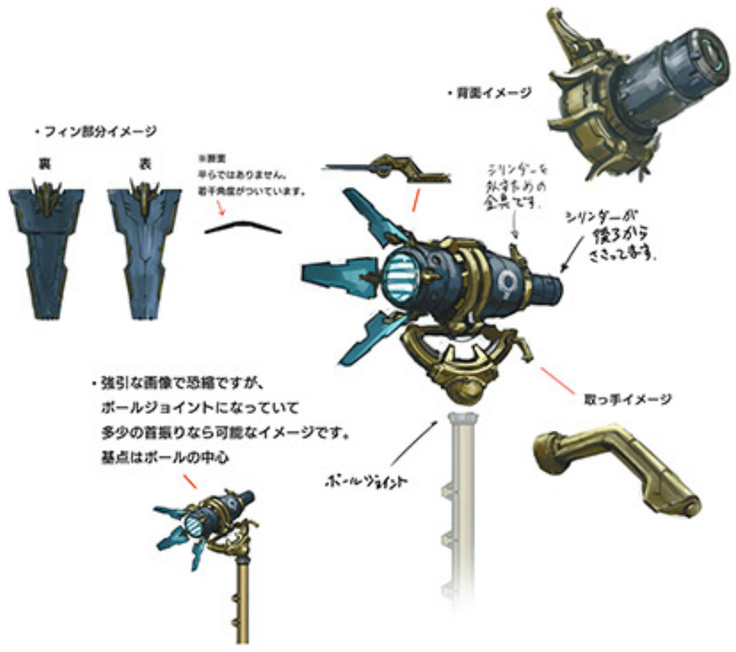
■汎用照明①



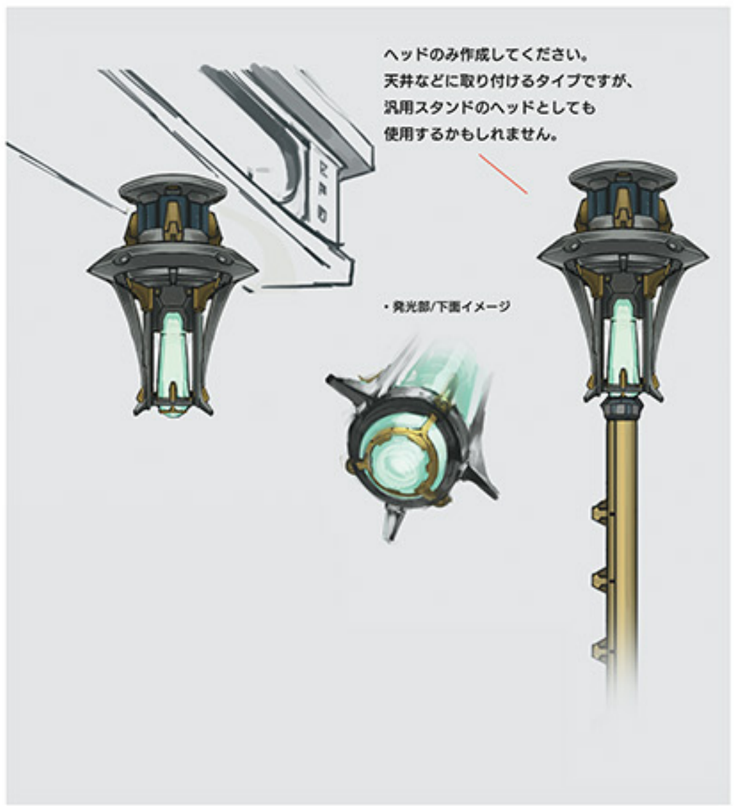
■汎用照明②



■汎用照明ヘッド①



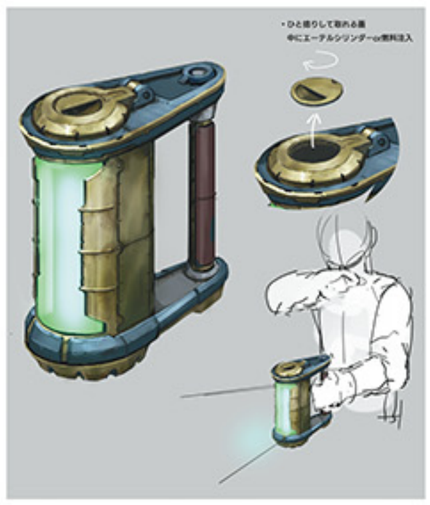
■汎用照明ヘッド②



■ランタン



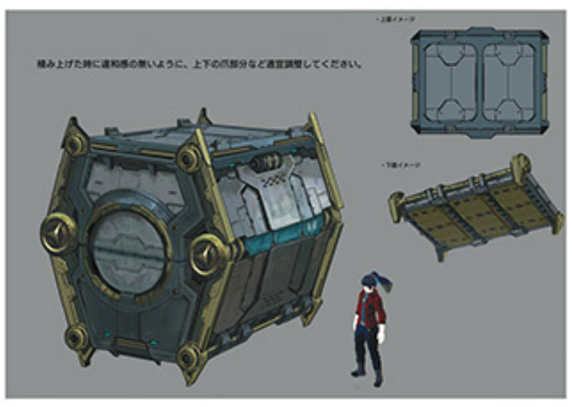
■手持ちライト



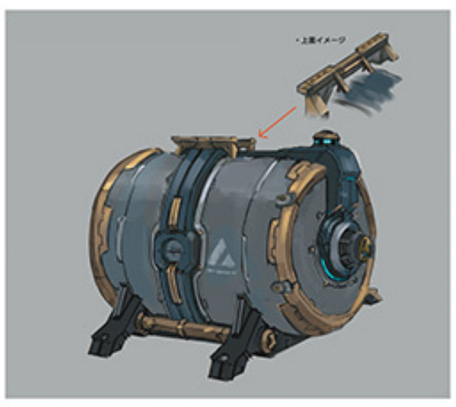
■タンク



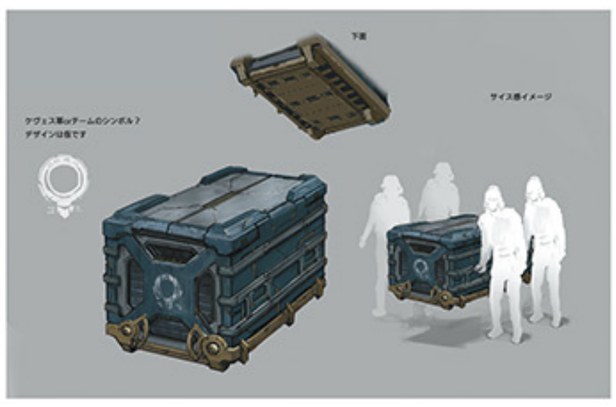
■汎用コンテナ（大）



■汎用筒形コンテナ（大）



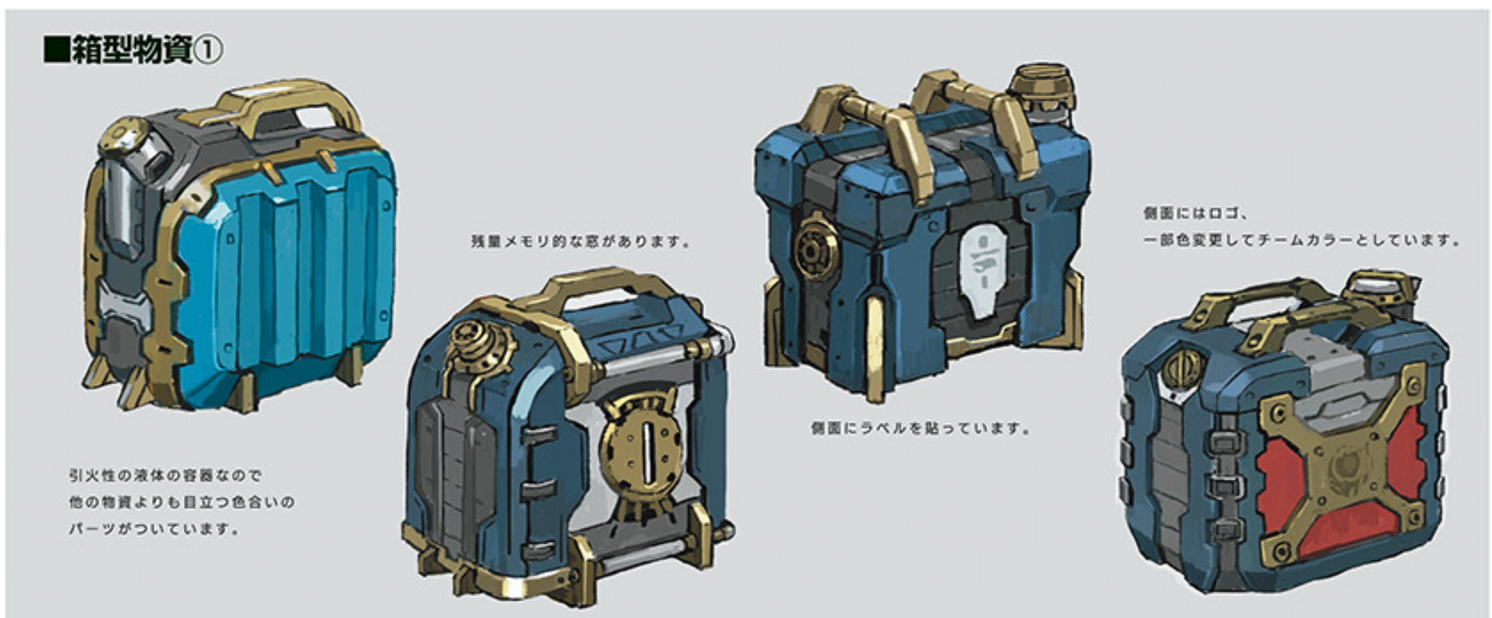
■汎用コンテナ（中）



■汎用筒形コンテナ（小）



■箱型物資①



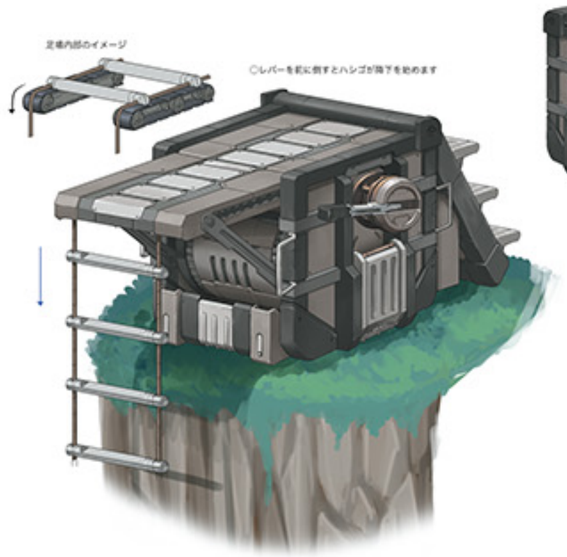
■箱型物資②

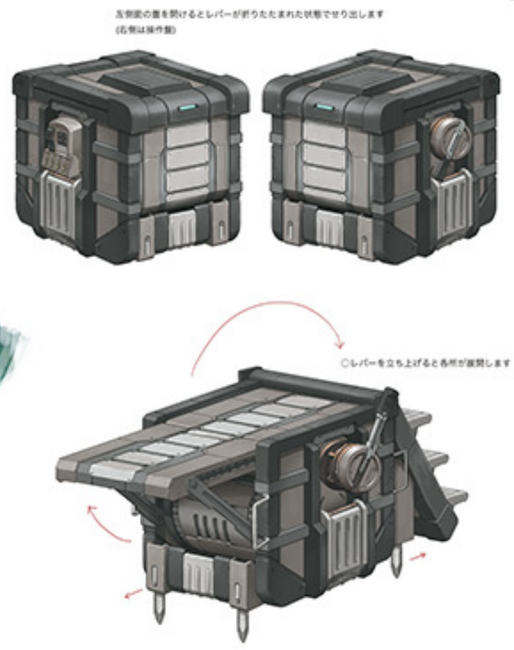


■発電機

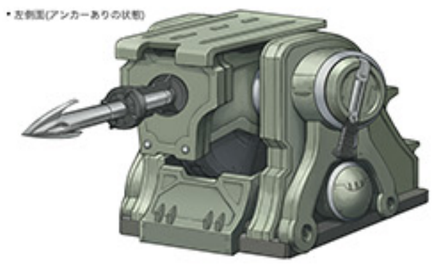


■ハシゴ降下装置

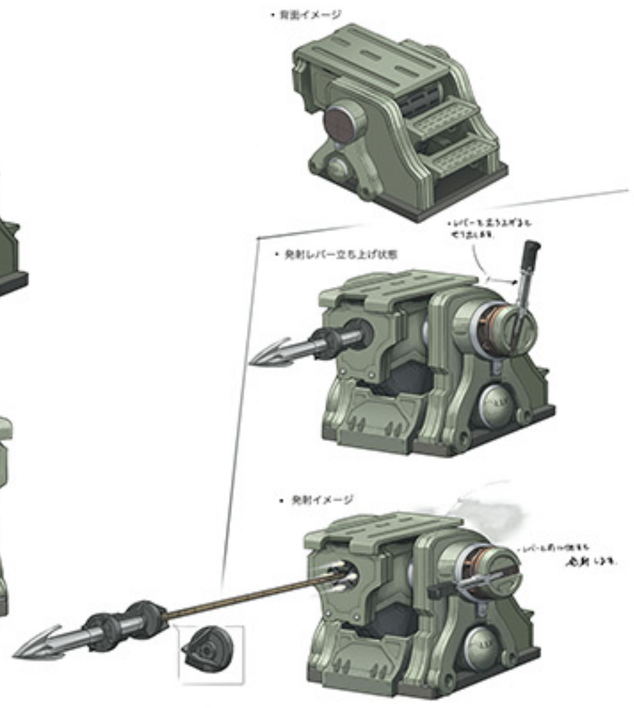




■ロープスライド発射装置





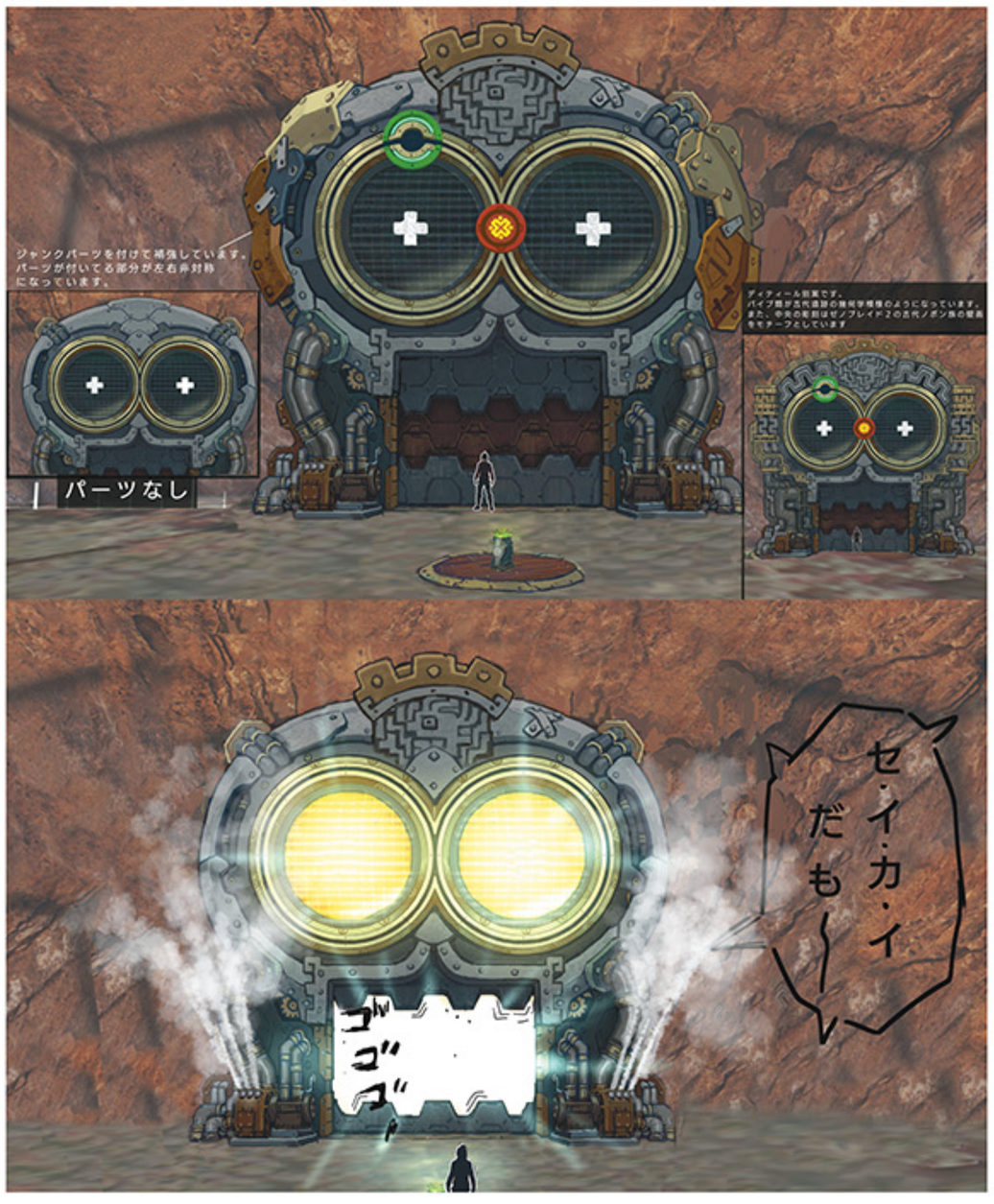


■コンテナ





■ノポンのカラクリ装置



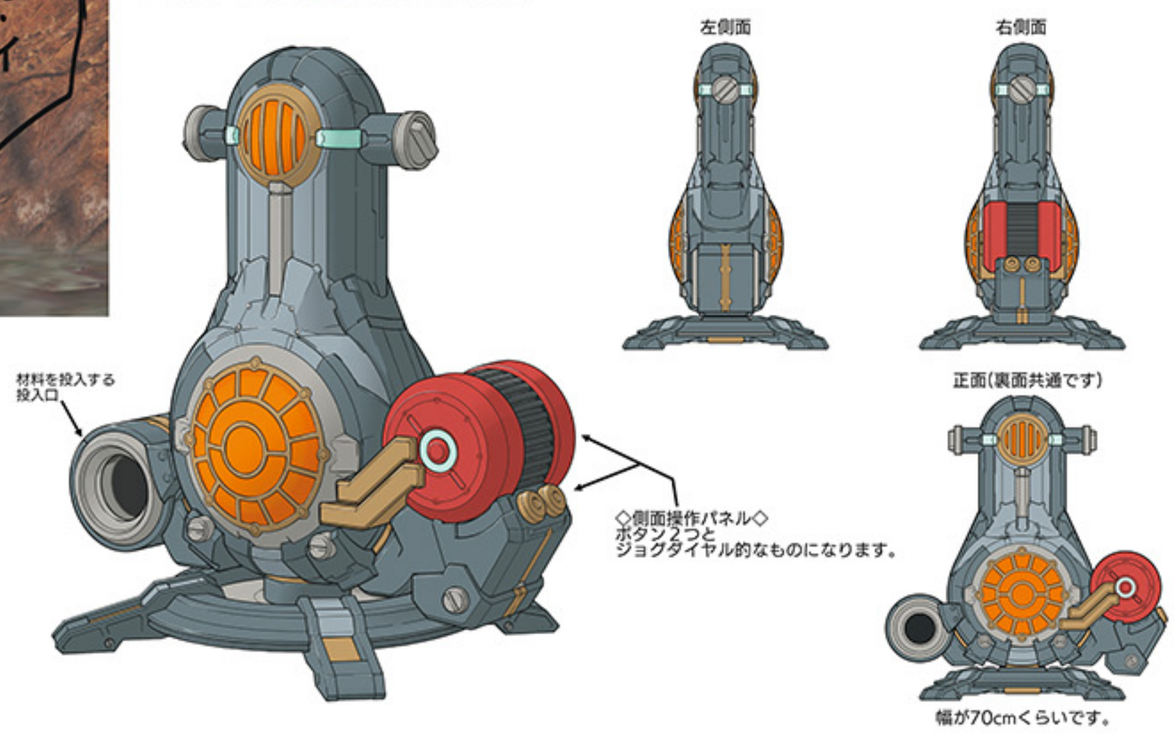
■投下物資のコンテナ



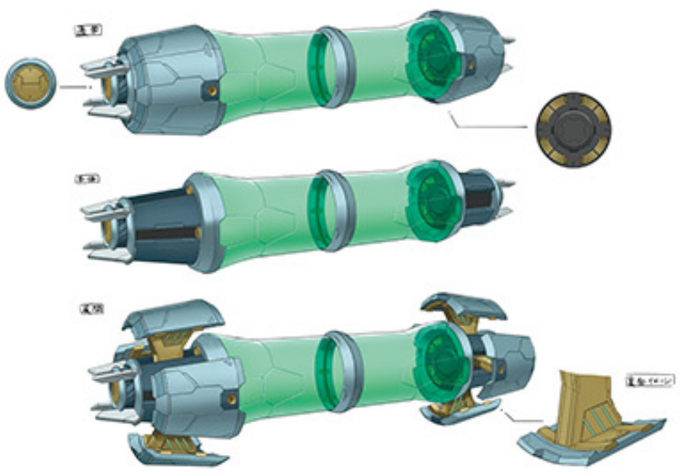
■カラクリ装置のスイッチ



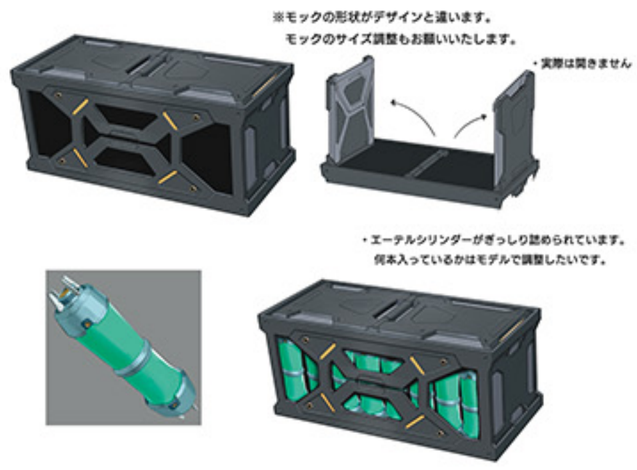
■リクのジェムクラフト装置



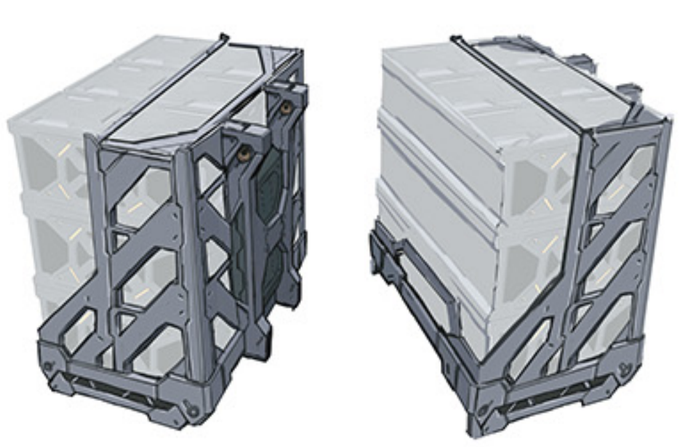
■エーテルシリンダー



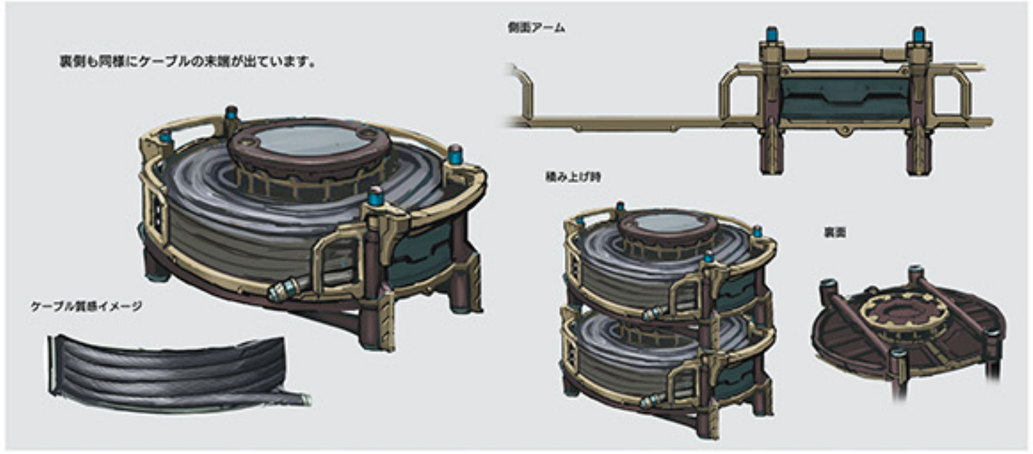
■エーテルシリンダーケース



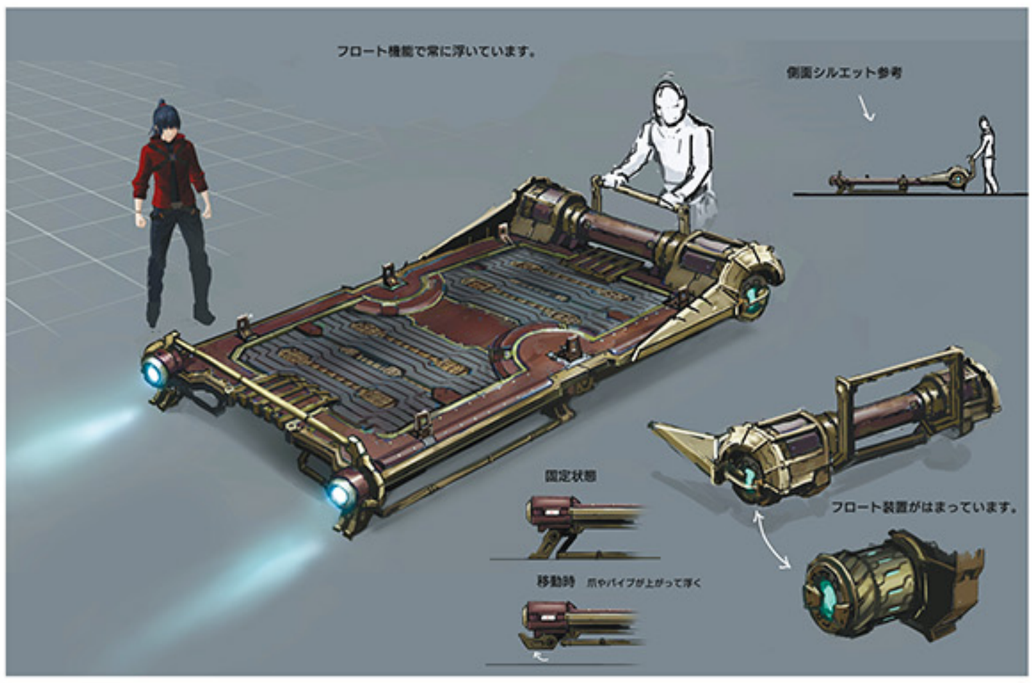
■シリンダーケースケージ



■ケーブルリール



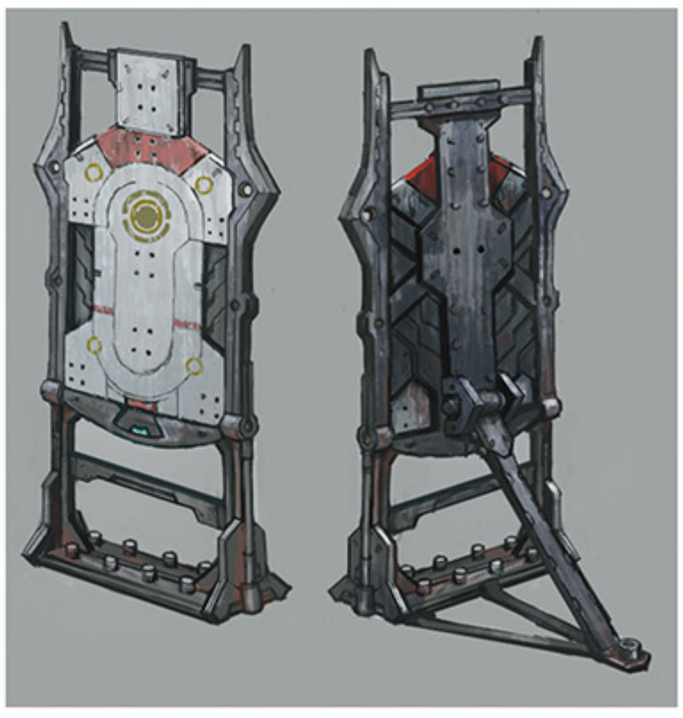
■荷台



■模擬戦バリケード①



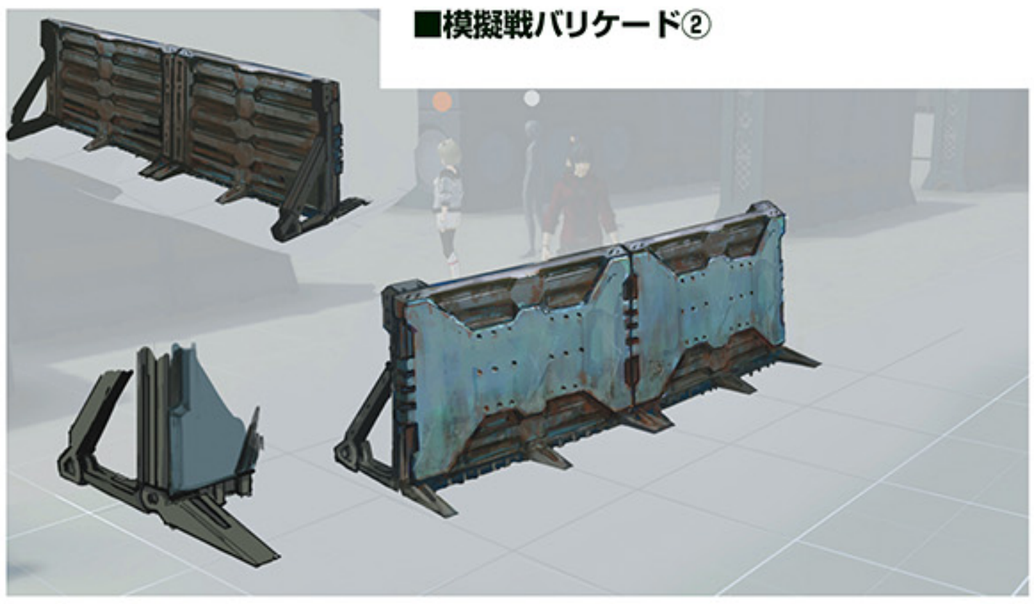
■射撃訓練用的



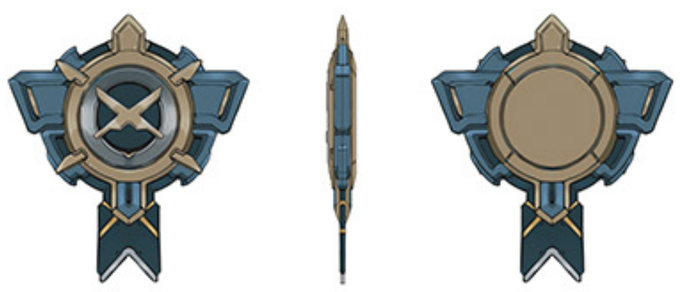
■望遠鏡



■模擬戦バリケード②



■勲章



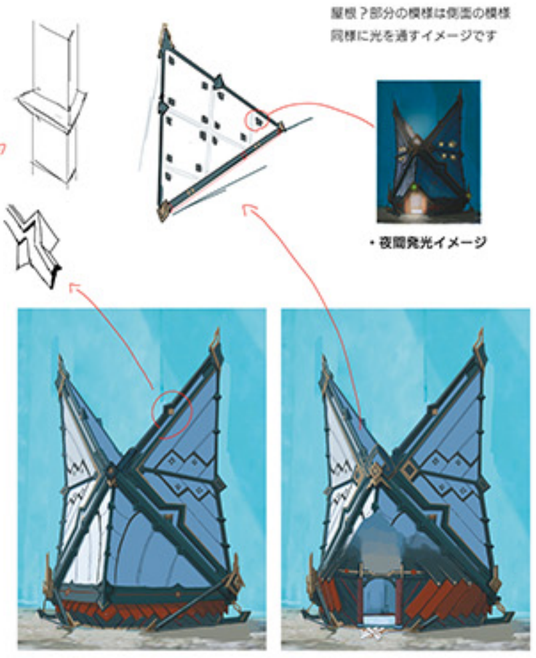
■ヨランが作った人形



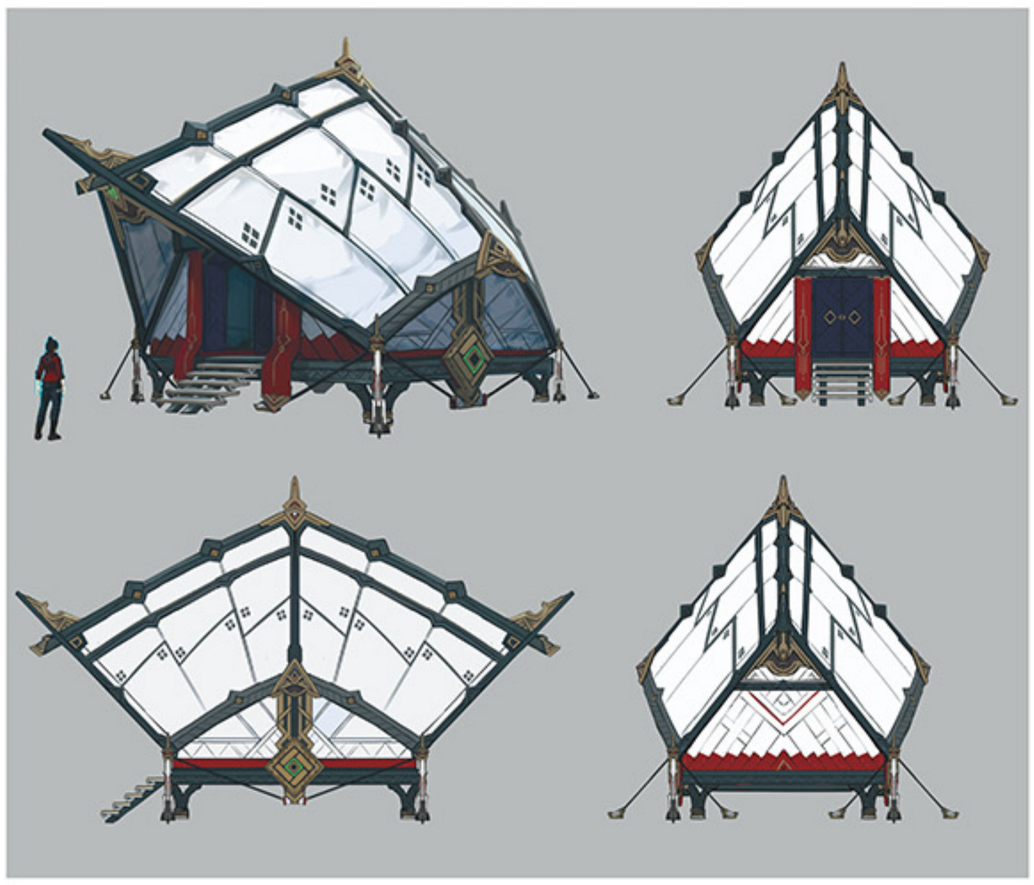
■汎用テント①

白い部分は厚手の布素材です。

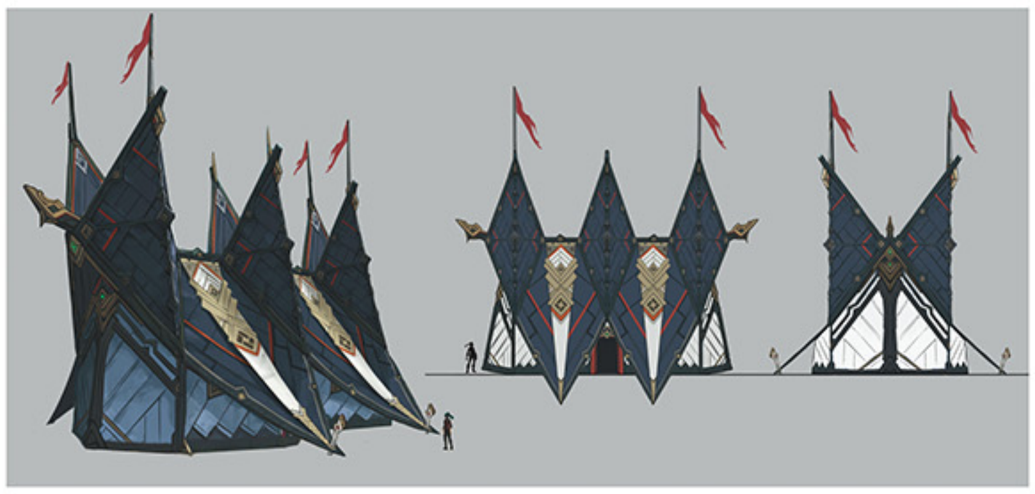




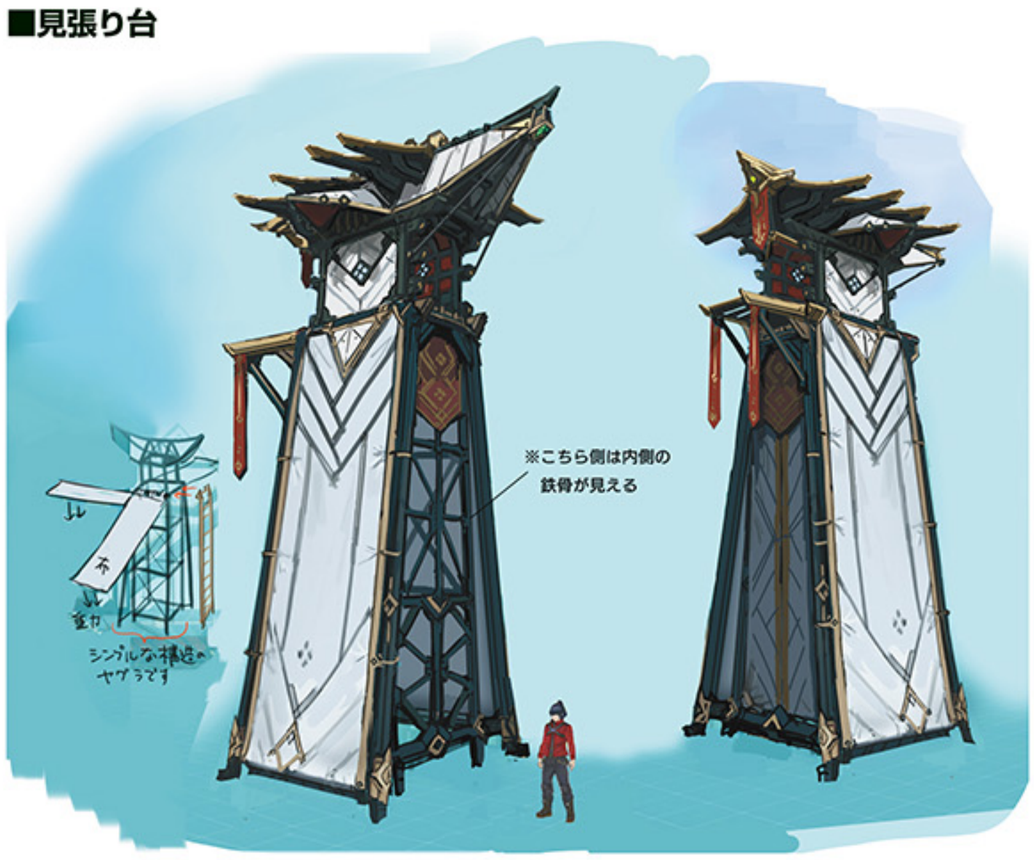
■汎用テント②



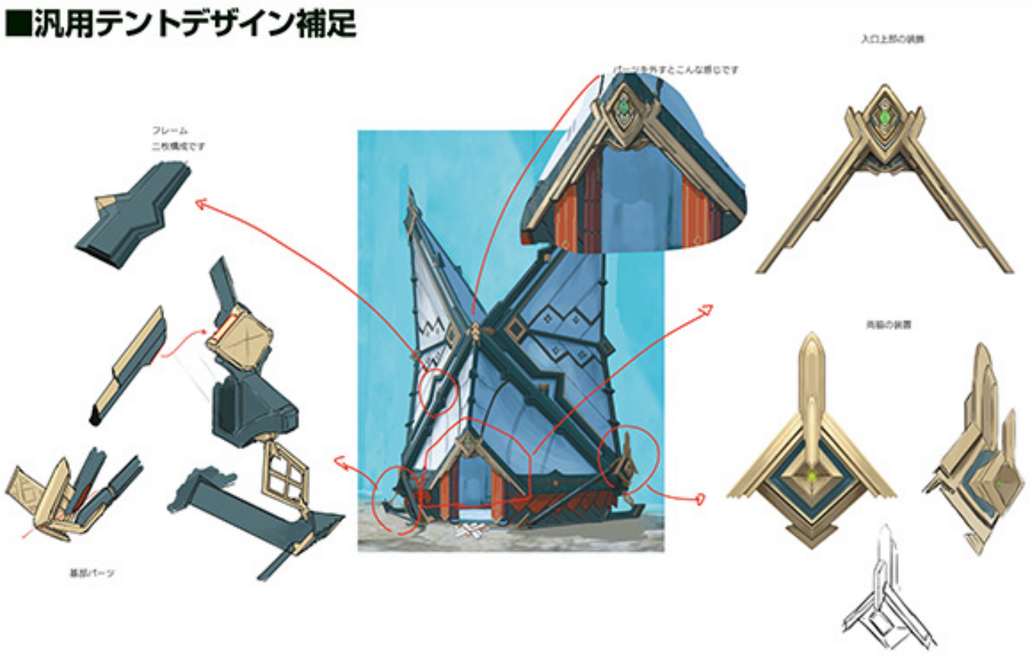
■隊長用テント



■見張り台

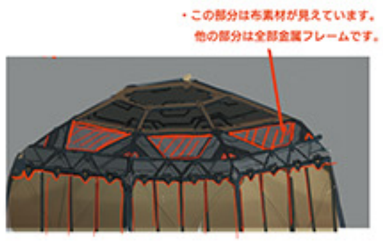


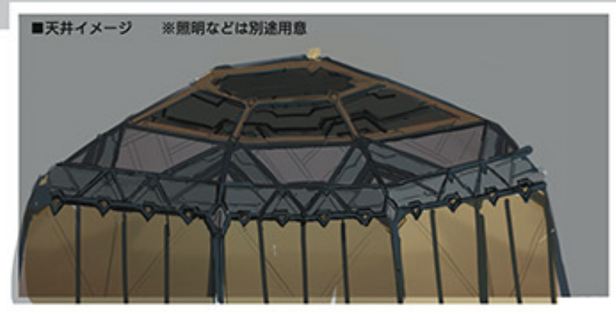
■汎用テントデザイン補足



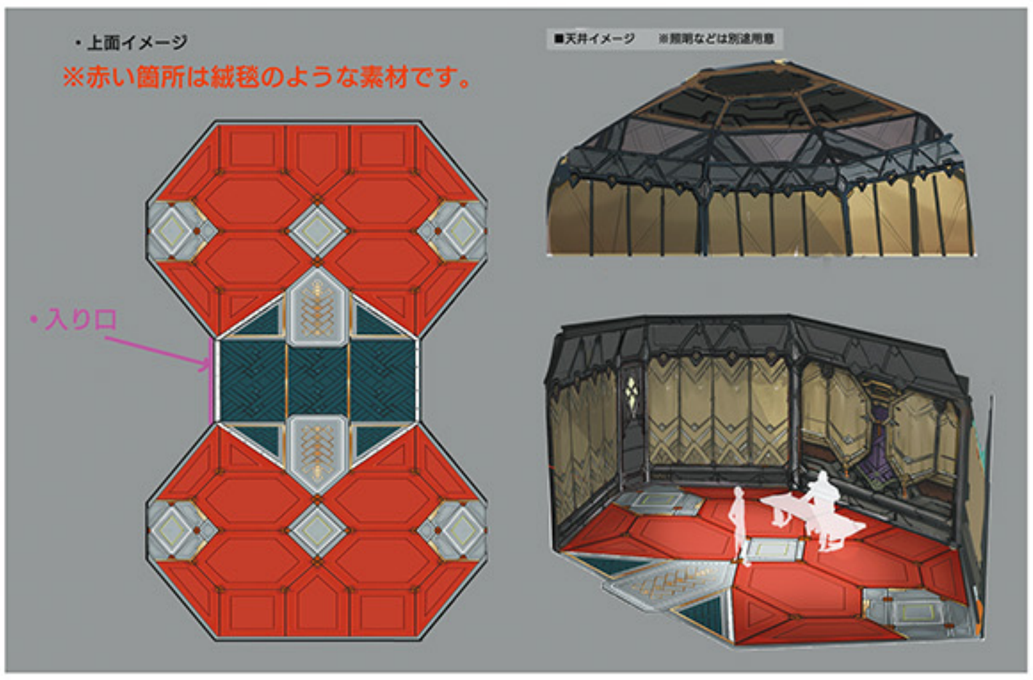
■汎用テント内観



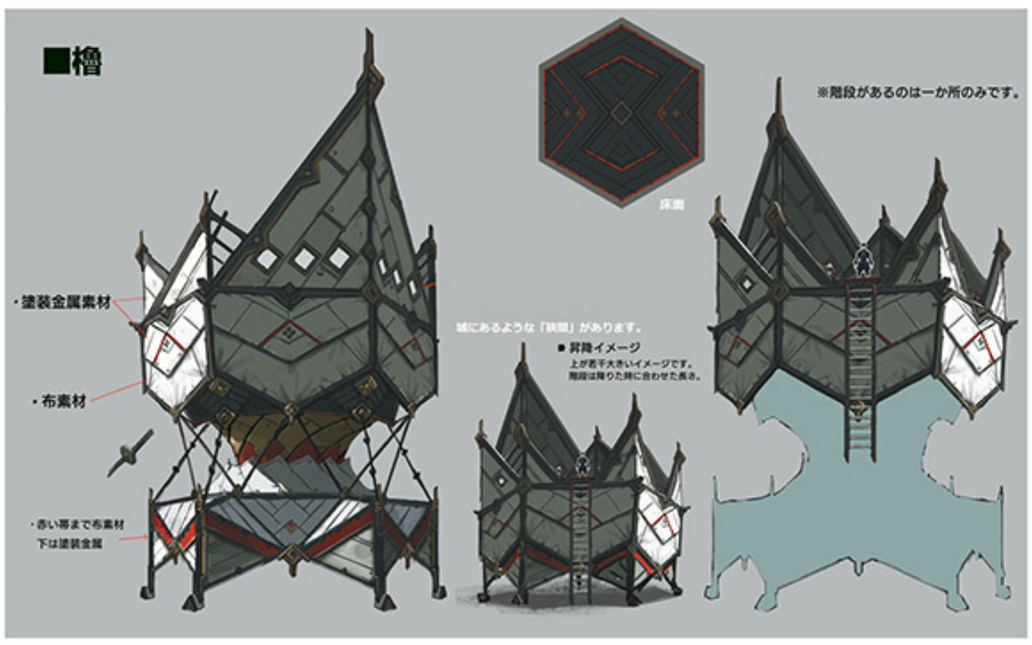




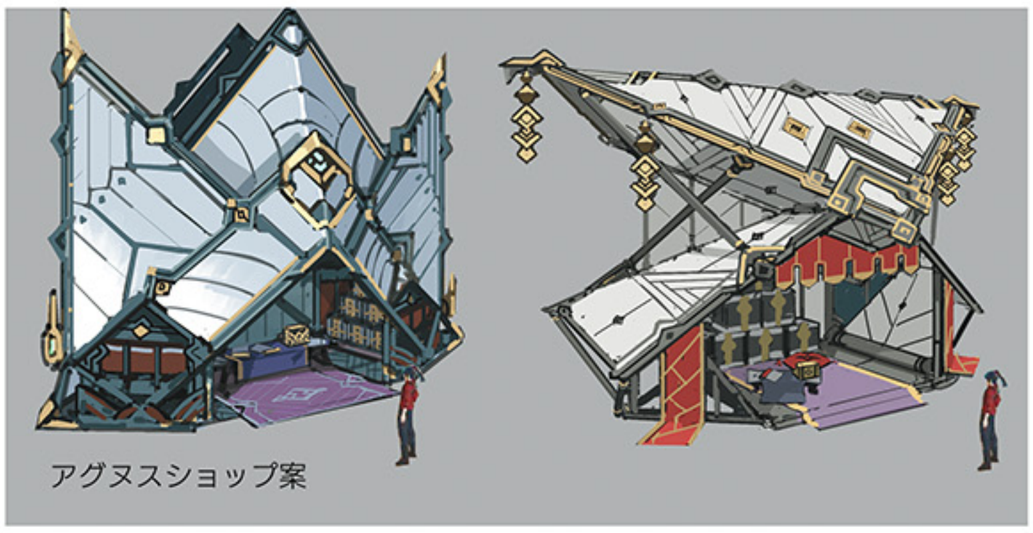
■隊長用テント内観



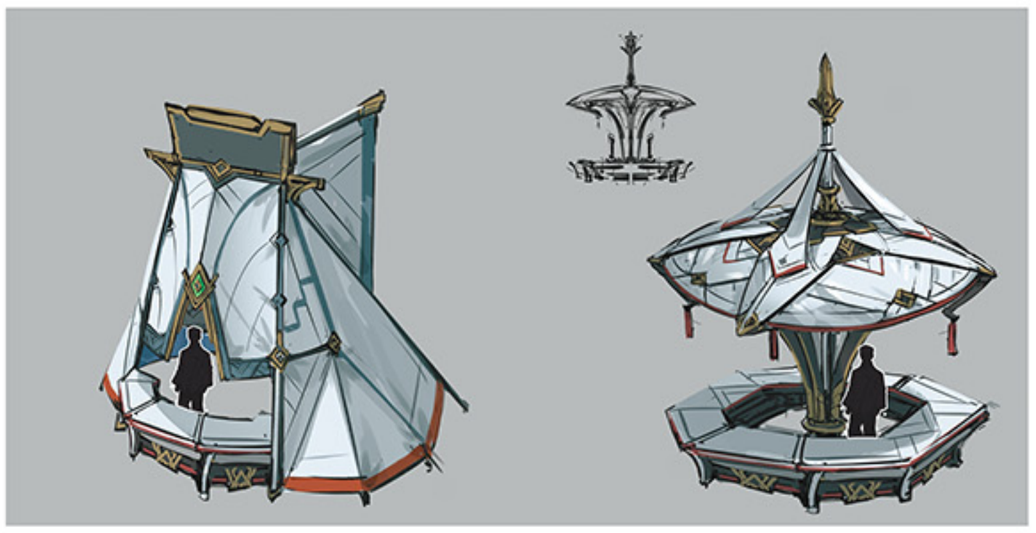
■櫓



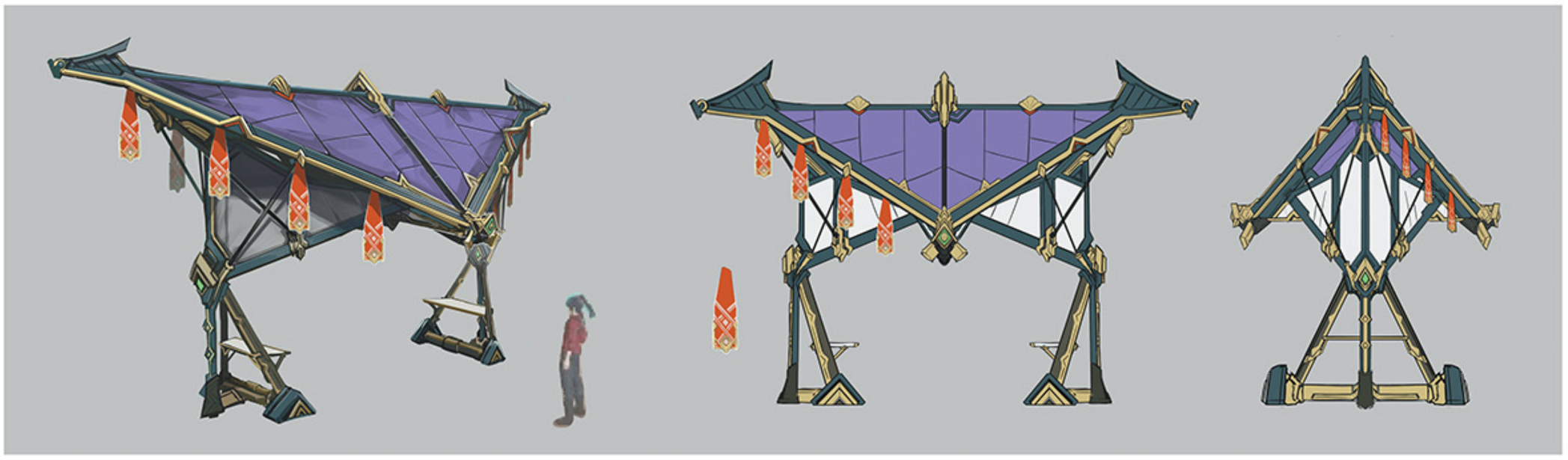
■ショップ案①



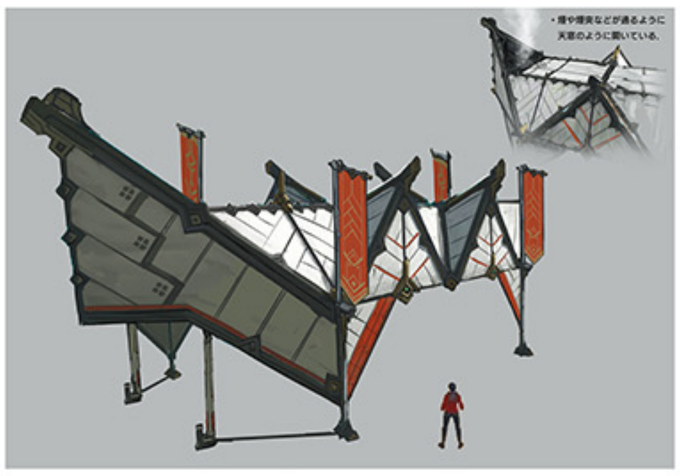
■ショップ案②



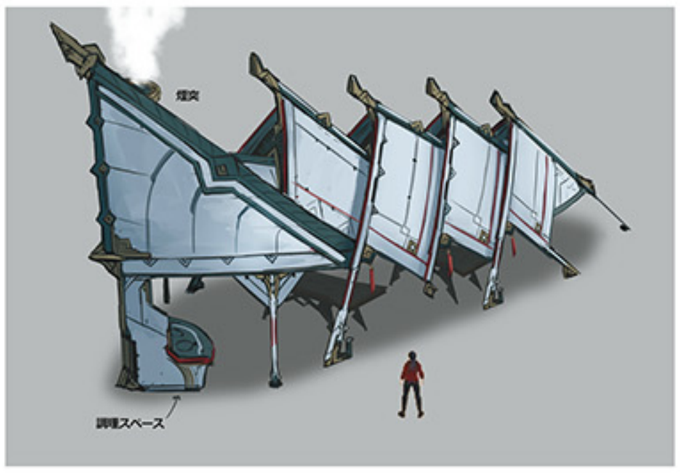
■ショップ案③



■調理場テント①



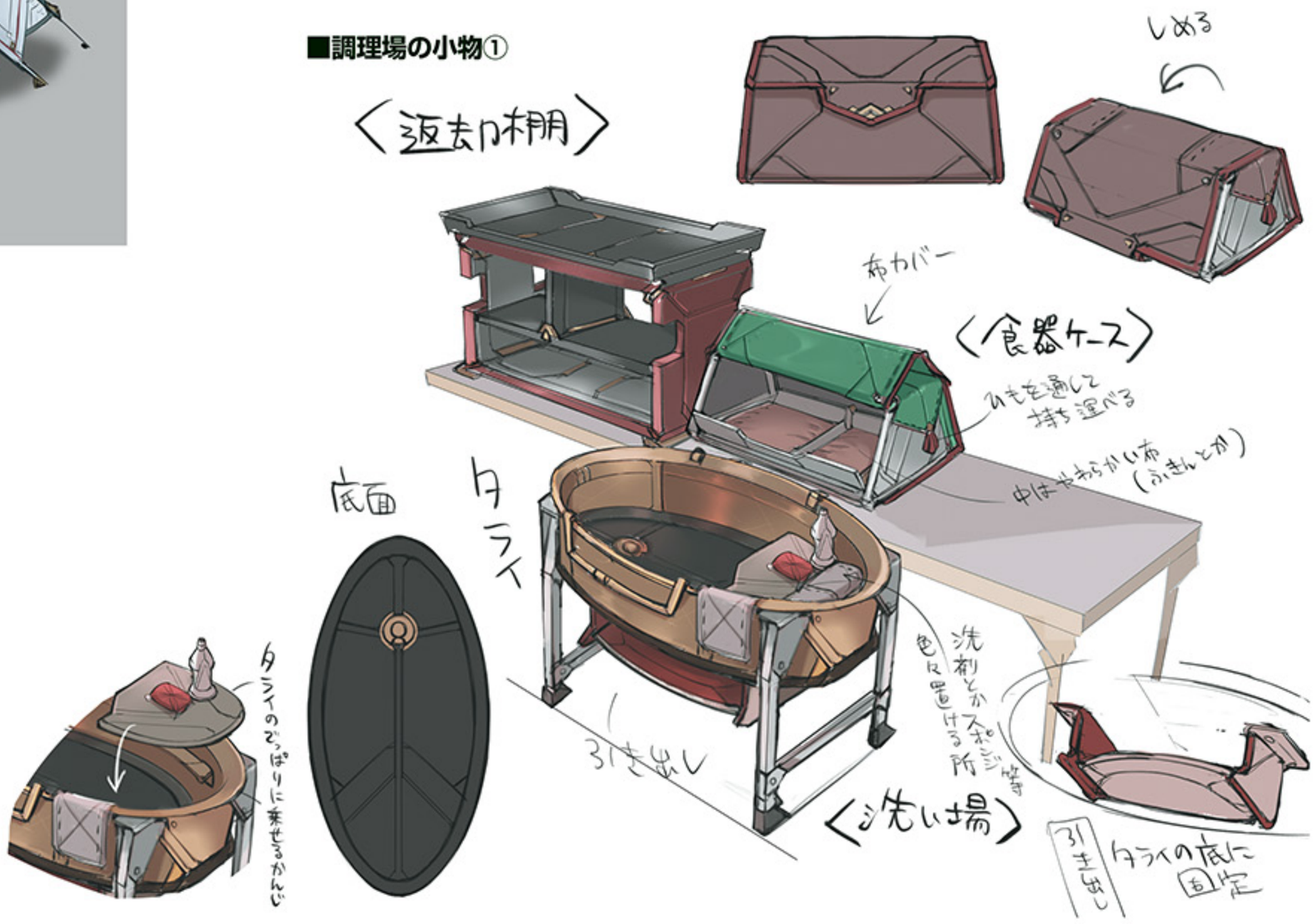
■調理場テント②



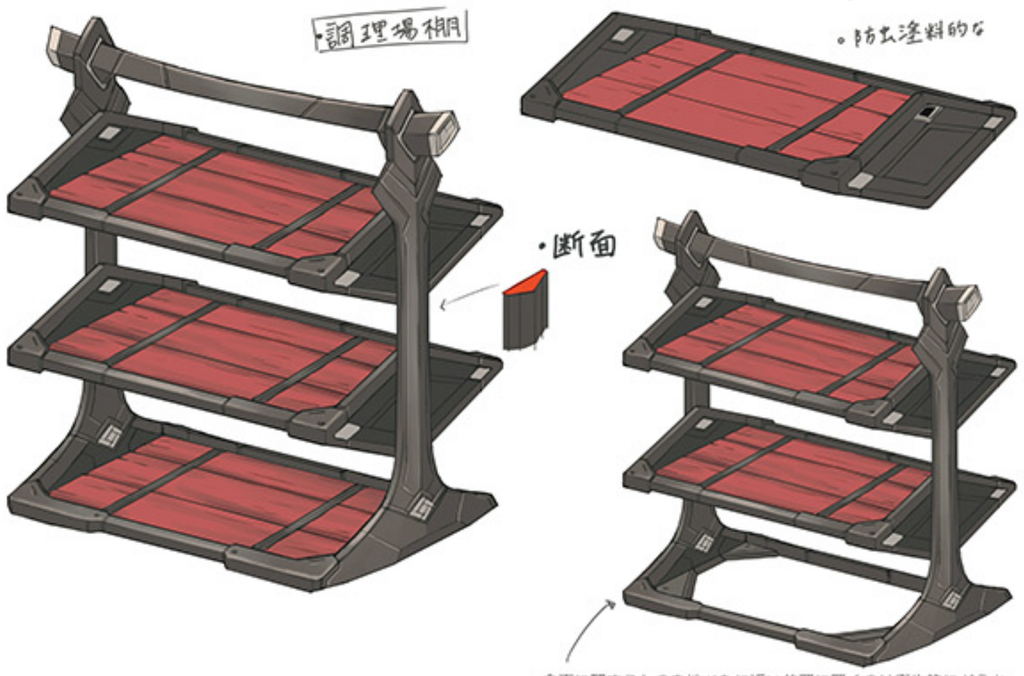
■調理場テント内観



■調理場の小物①

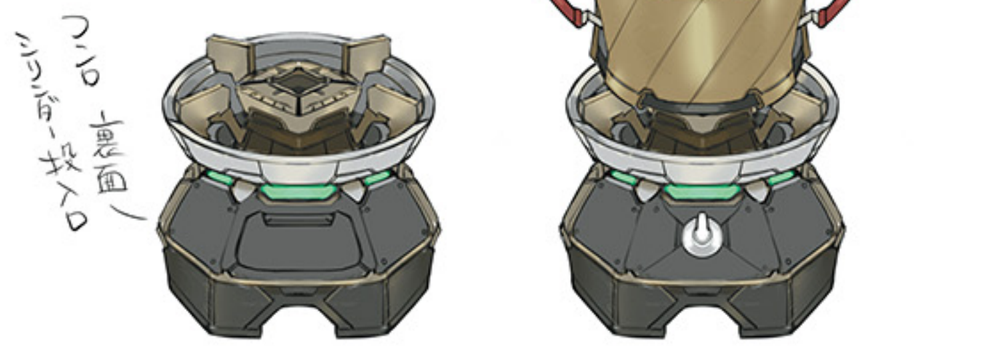


■調理場の小物②

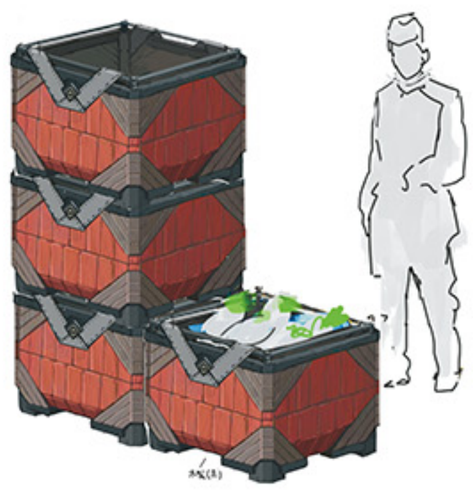


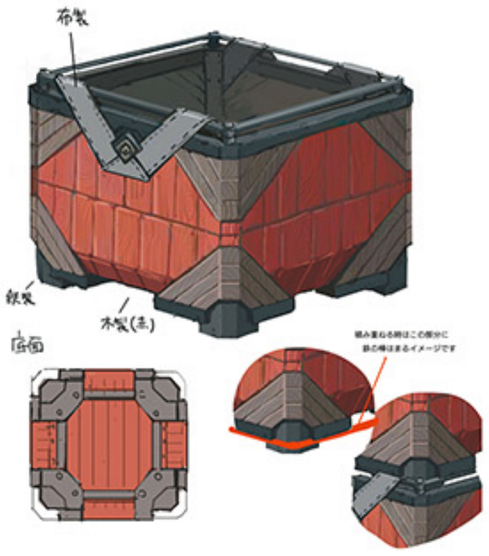
食事に関するものを地べたに近い位置に置くのは衛生的にどうか、
という際には最下層をフレームのみにしていただければと思います。

■調理場の小物③

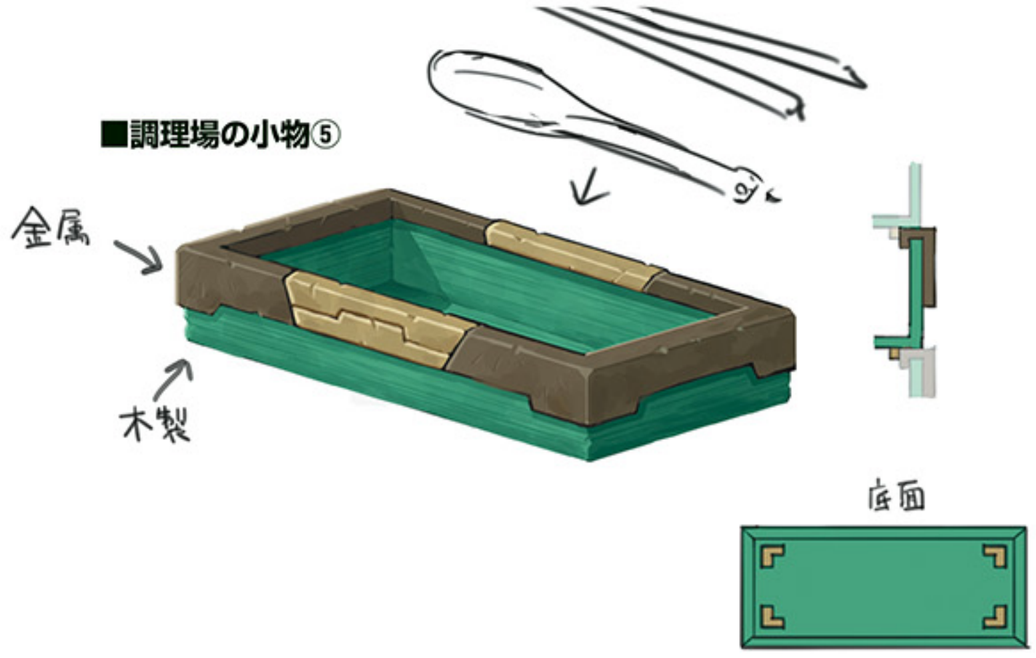


■調理場の小物④



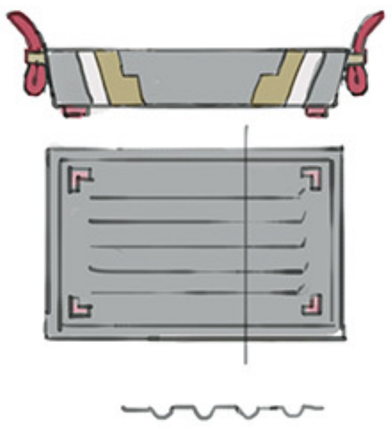


■調理場の小物⑤



■調理場の小物⑥





■調理場の小物⑦



■調理場の小物⑧



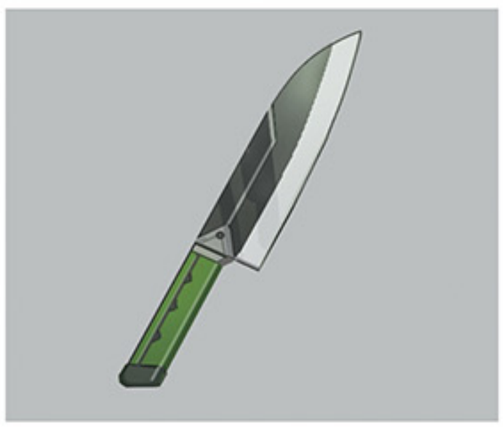
■調理場の小物⑨



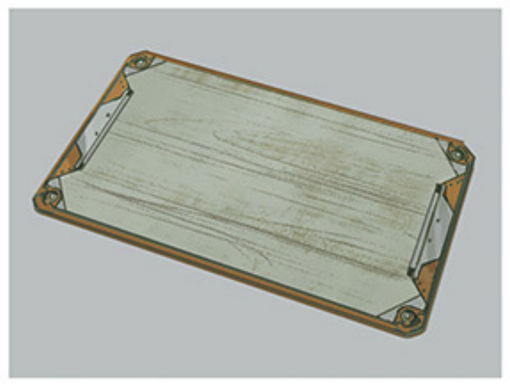
■調理場の小物⑩



■調理場の小物⑪



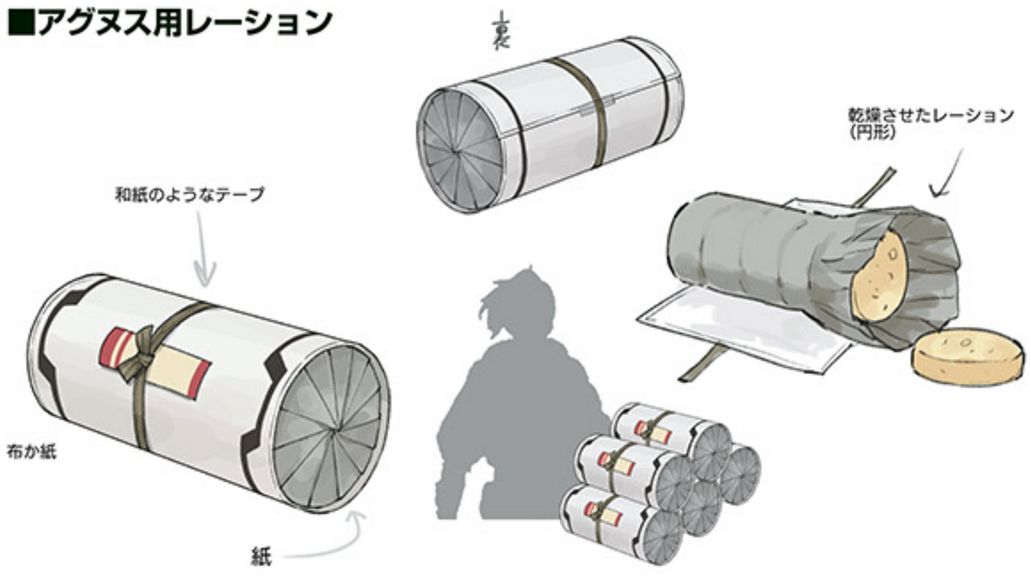
■調理場の小物⑫



■調理場の小物⑬



■アグヌス用レーション



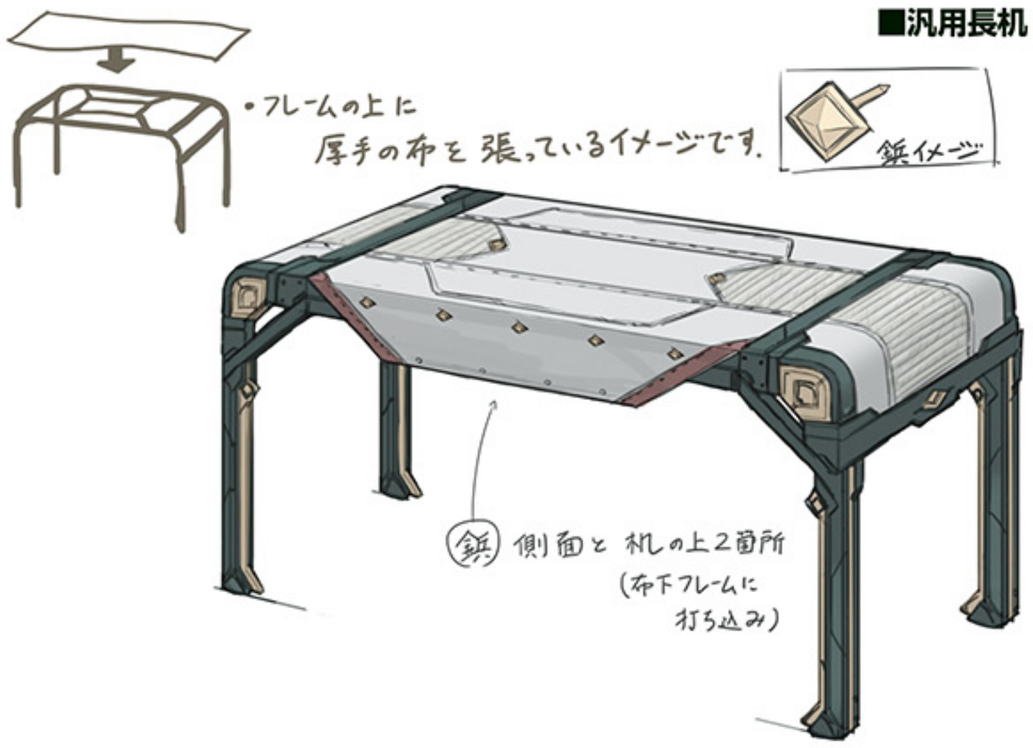
■収容所のトレイ



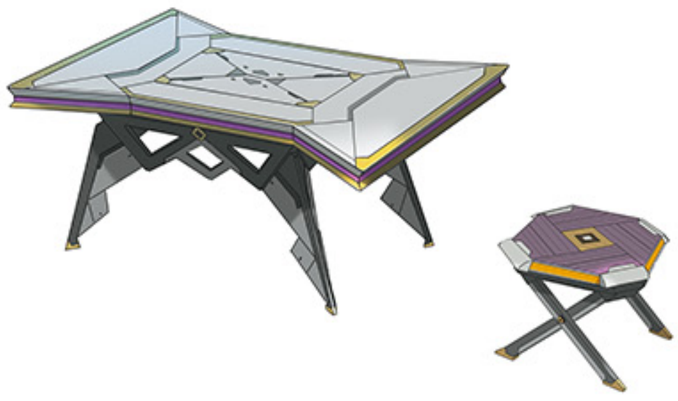
■日よけ



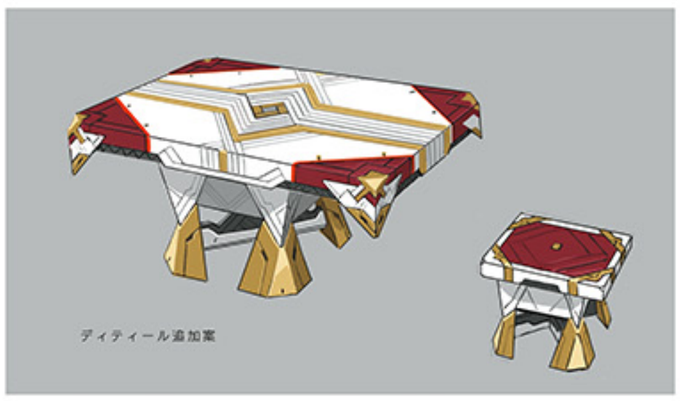
■汎用長机



■テーブルチェア①



■テーブルチェア②



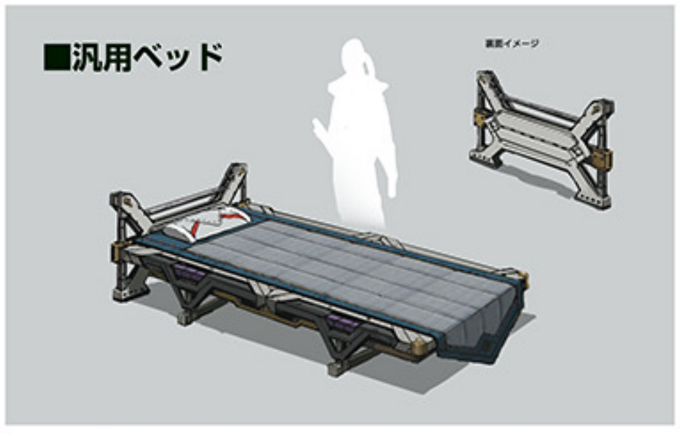
■汎用机(大)



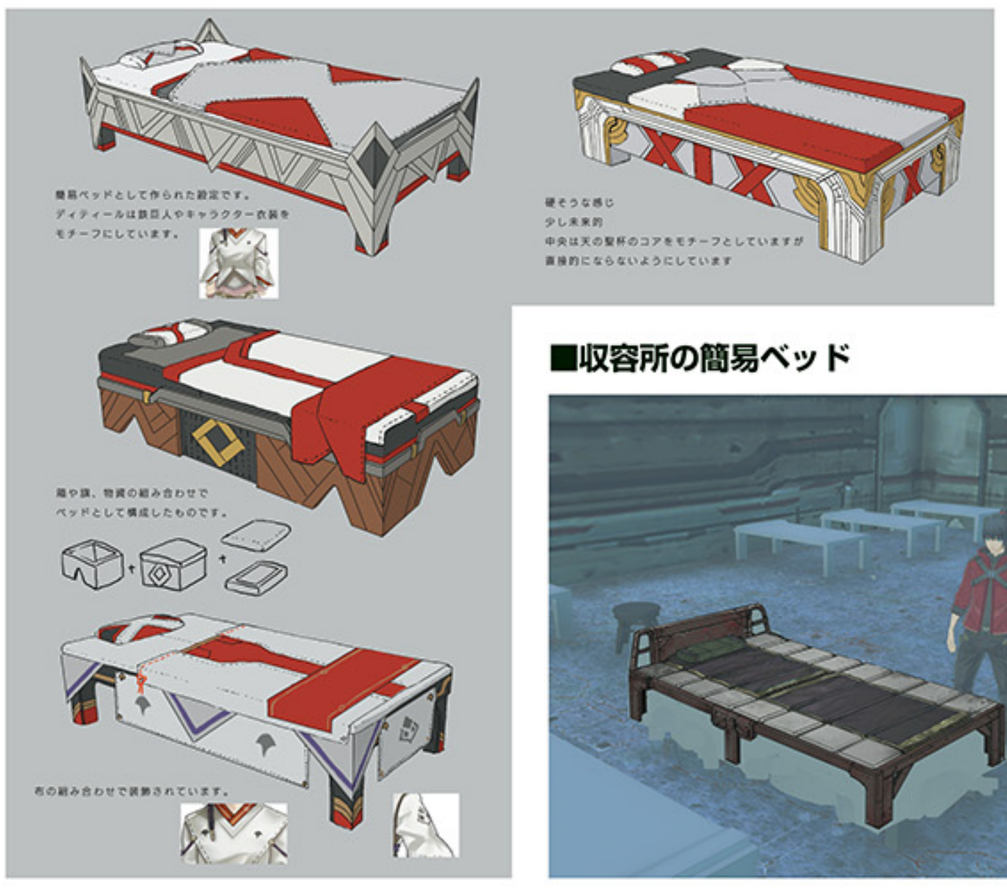
■汎用机(丸型)



■汎用ベッド



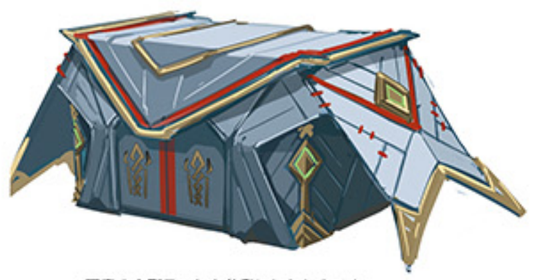
■ベッド案



■テーブルチェア案①



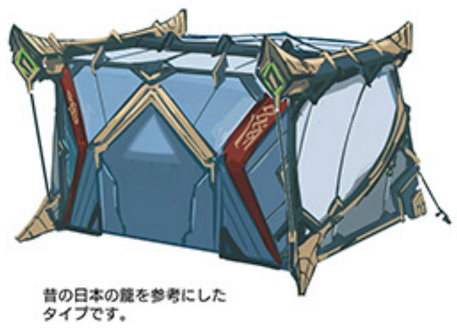
プレハブの倉庫の様な雰囲気を目指しました。



現実の大型テントを参考にしたものです。

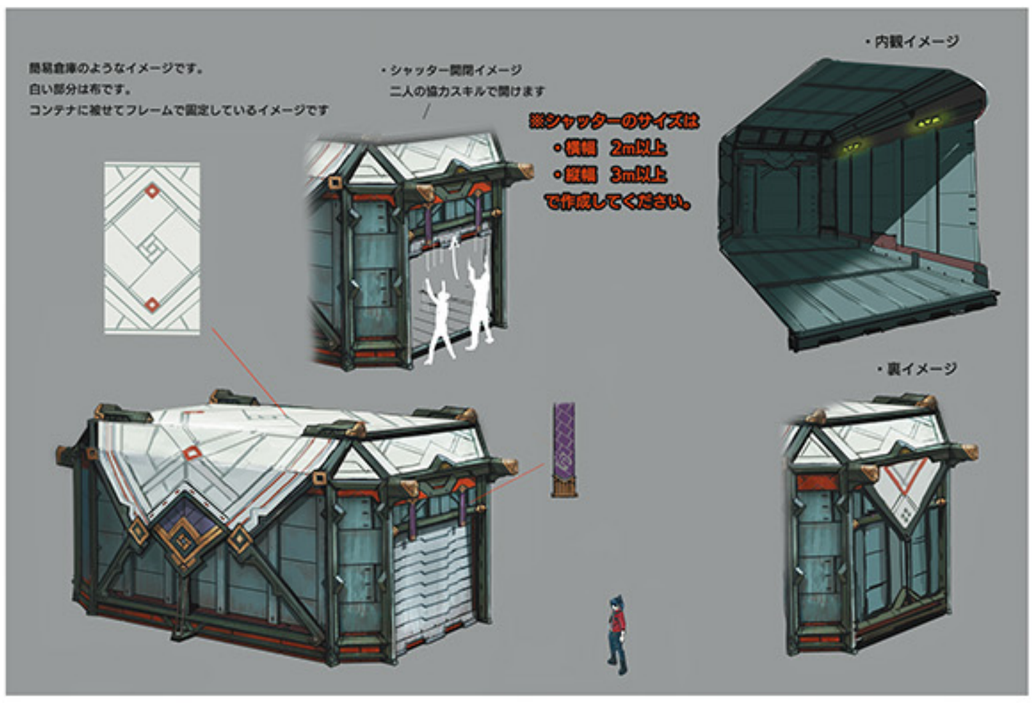


中に物資等が入っているということから
宝箱をモチーフにしたタイプです。



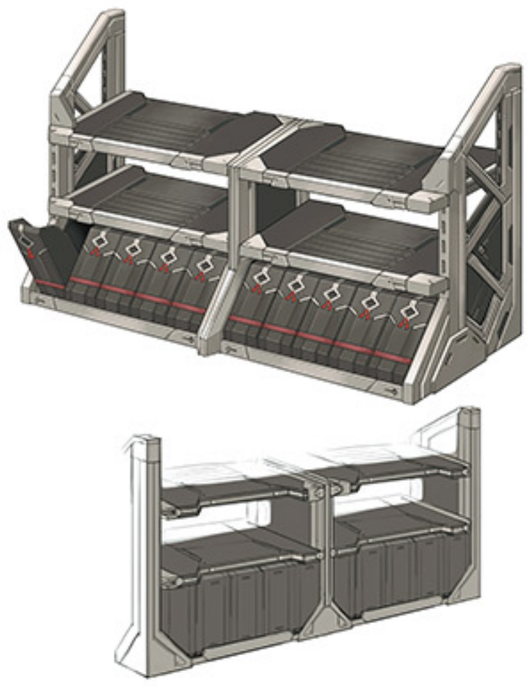
昔の日本の籠を参考にした
タイプです。

■テーブルチェア案②



■収容所の簡易ベッド

■汎用棚



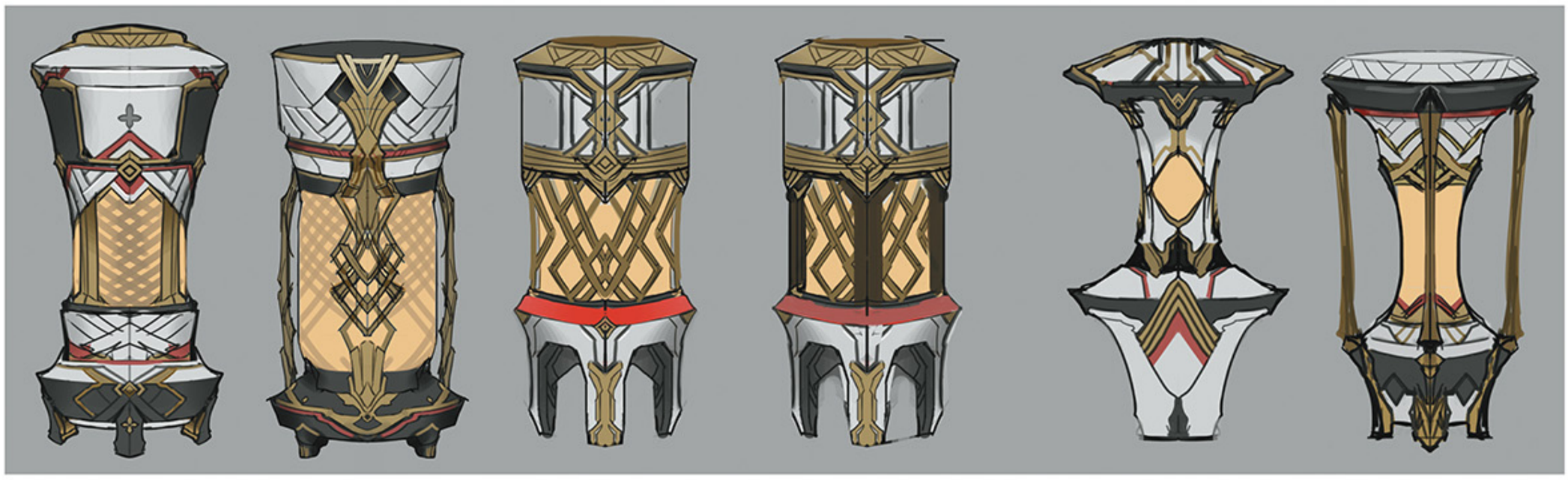
■箪笥



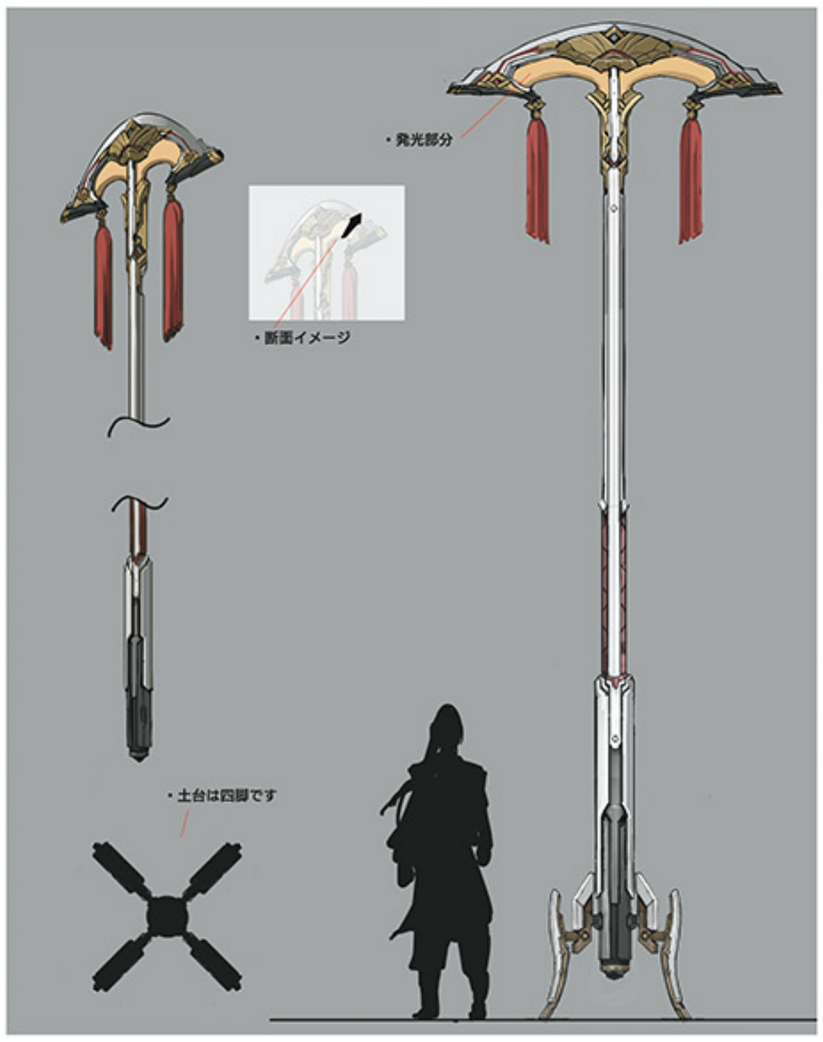
■暖房器



■暖房器案



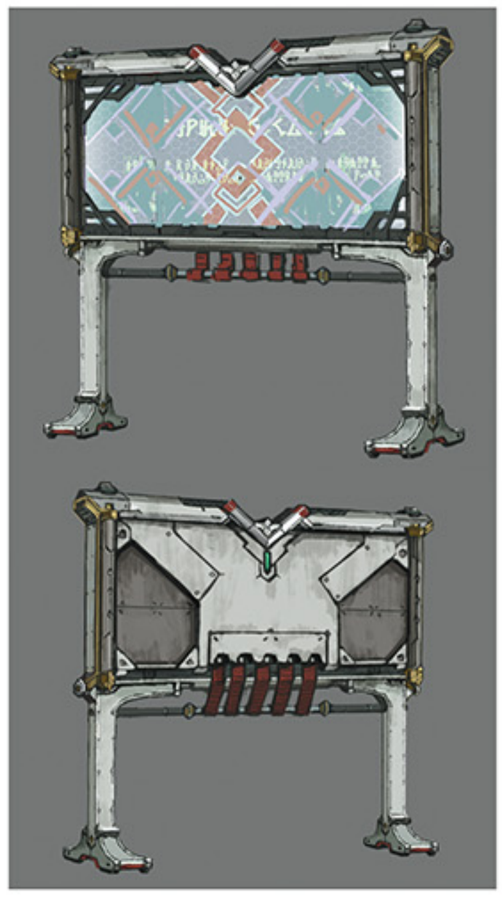
■汎用照明(大)①



■汎用照明(大)②



■室内照明

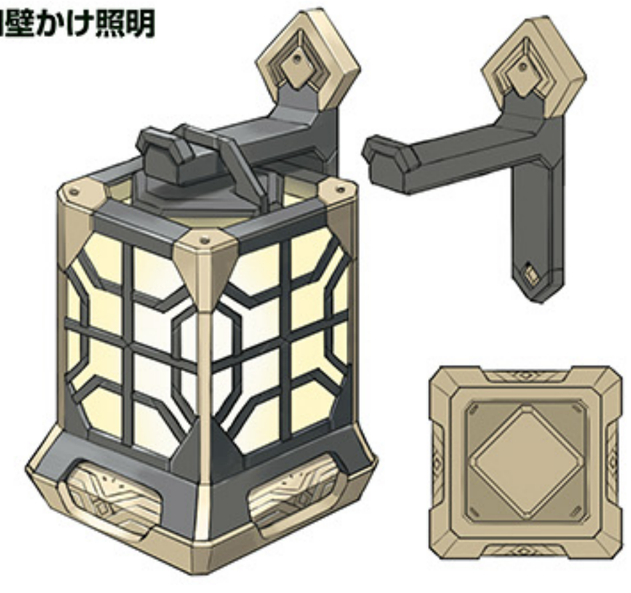


■掲示板

■卓上ランプ



■壁かけ照明

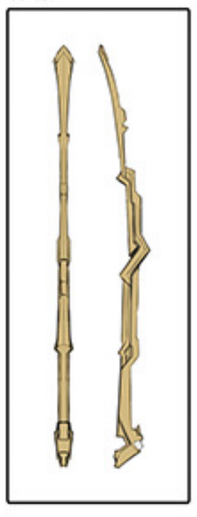


■篝火(大)

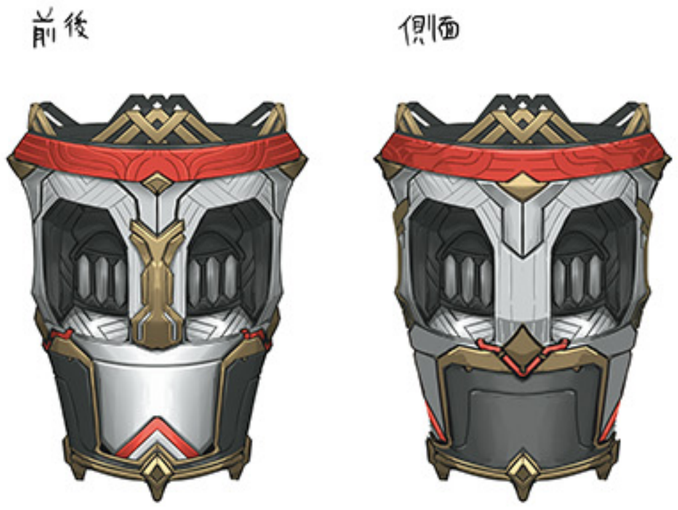


鉢部分は外見に反して
底浅めです。





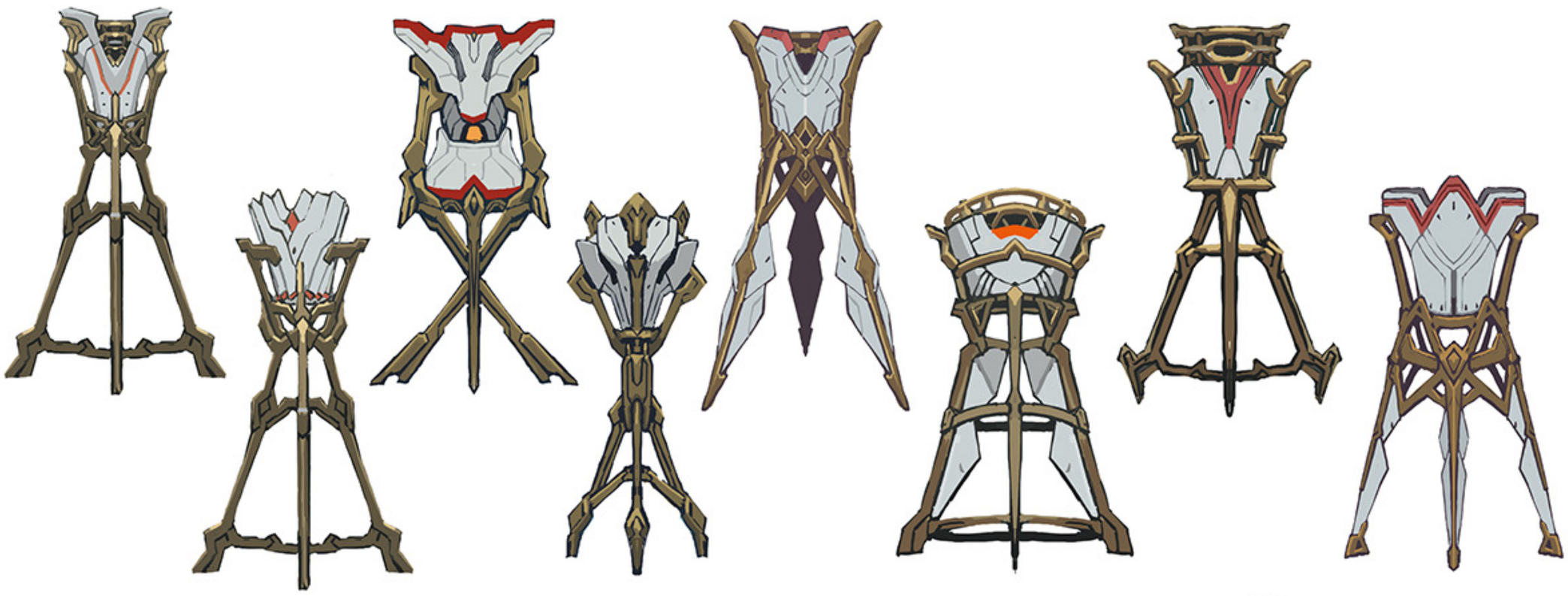
■篝火(小)



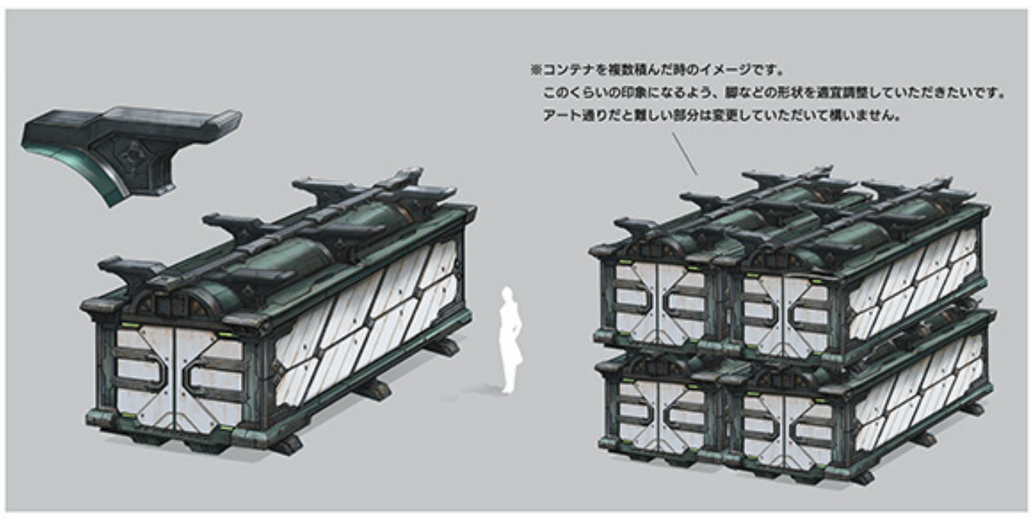
■サイズイメージ



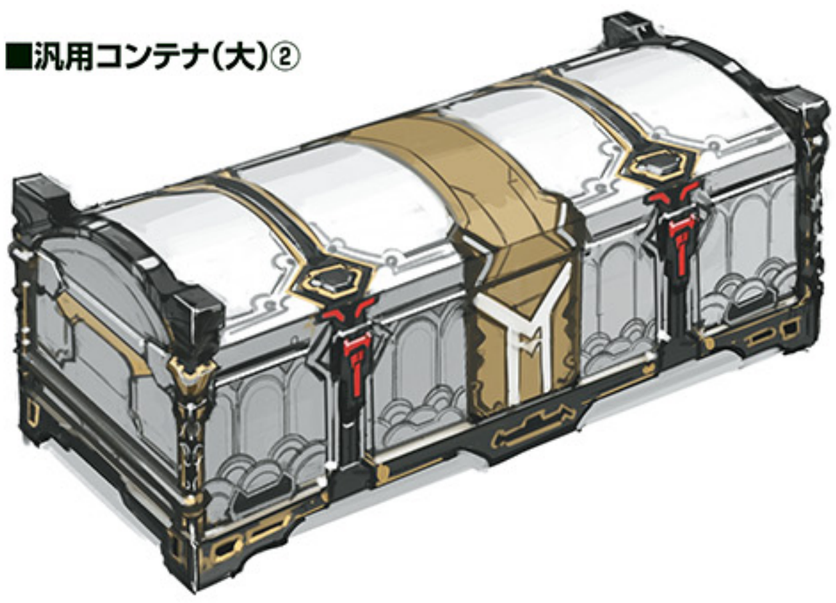
■篝火案



■汎用コンテナ(大)①

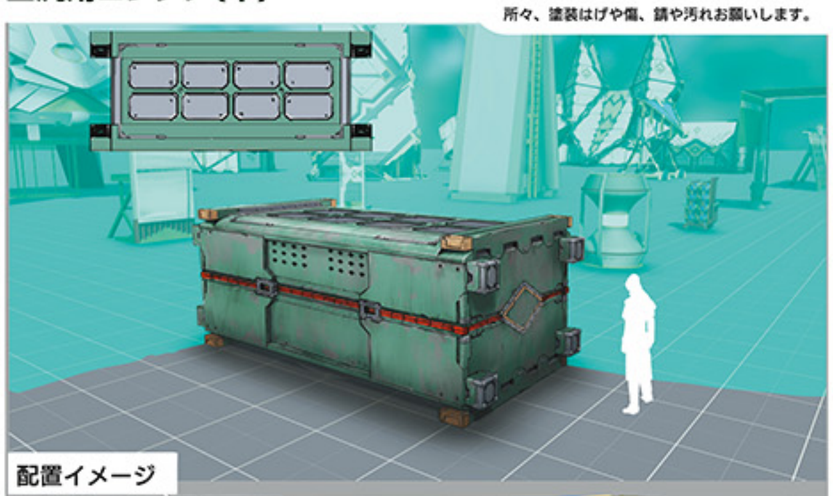


■汎用コンテナ(大)②



■汎用コンテナ(中)

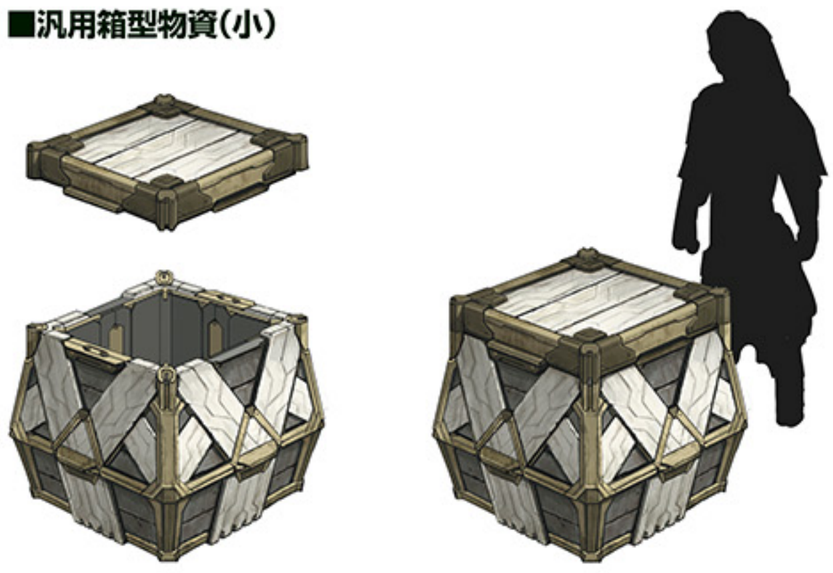
マット塗装の金属です。
所々、塗装はげや傷、錆や汚れお願いします。



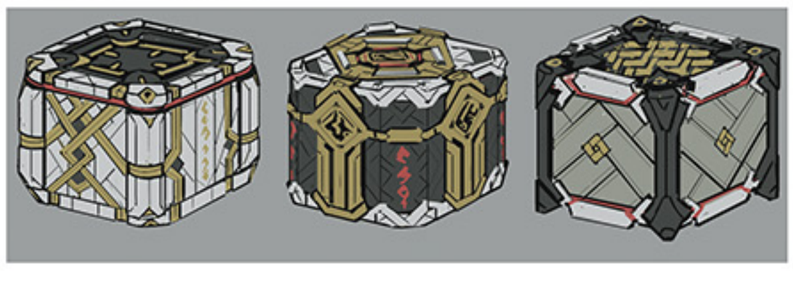
配置イメージ



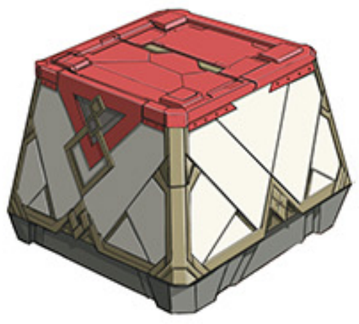
■汎用箱型物資(小)

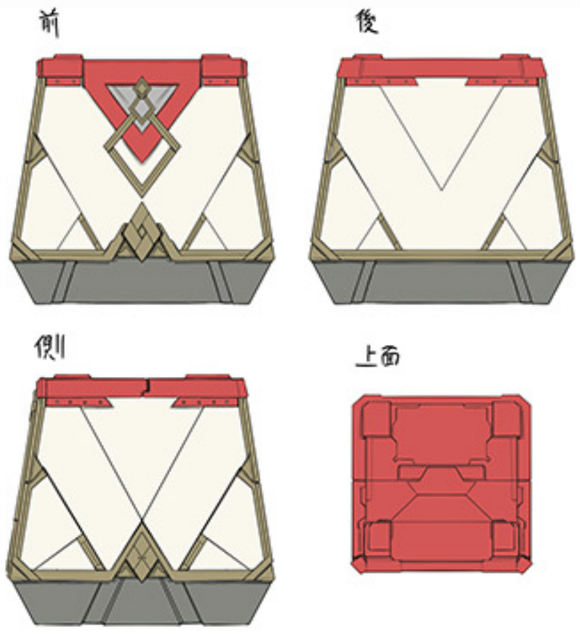


■汎用箱型物資案①

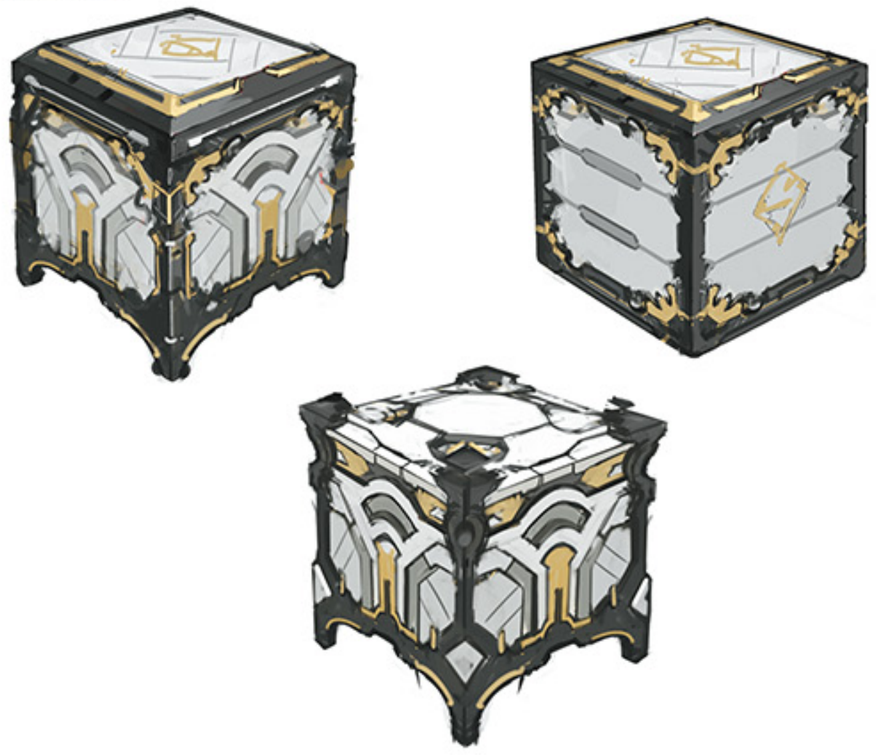


■汎用箱型物資案②

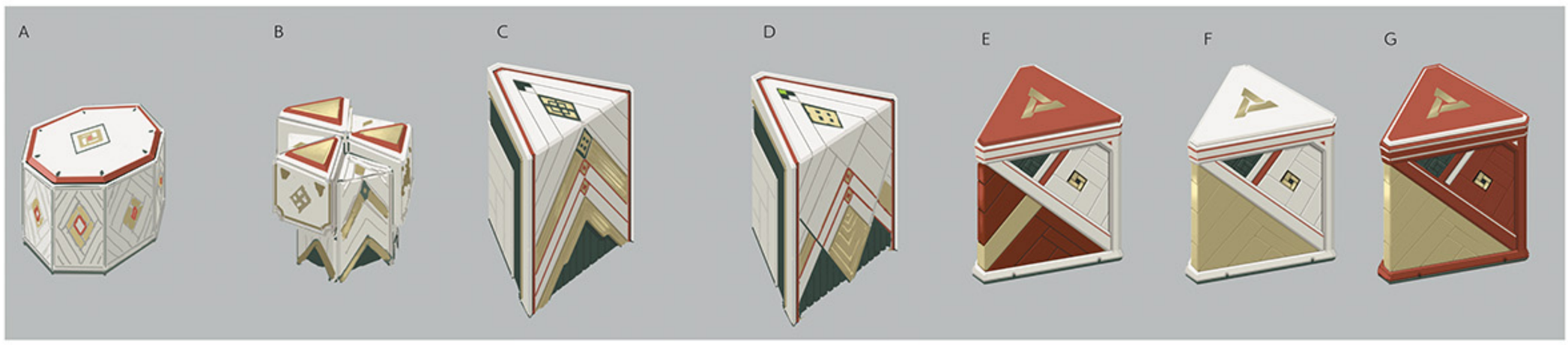




■汎用箱型物資案③



■汎用箱型物資案④



■汎用筒形物資

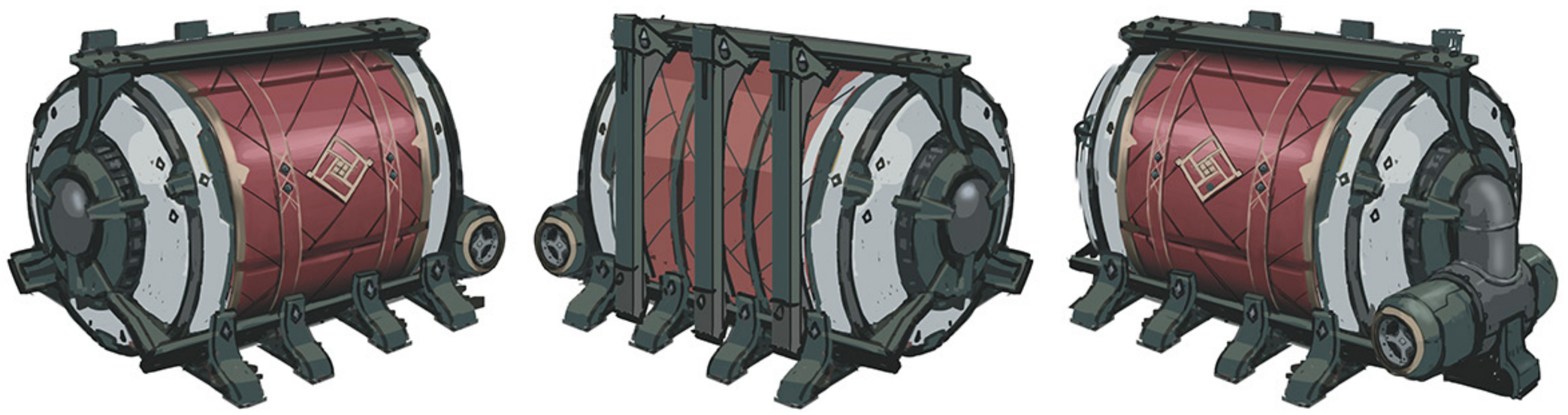
樽のようなものです。
白い部分はペイントされた木材でおねがいします。



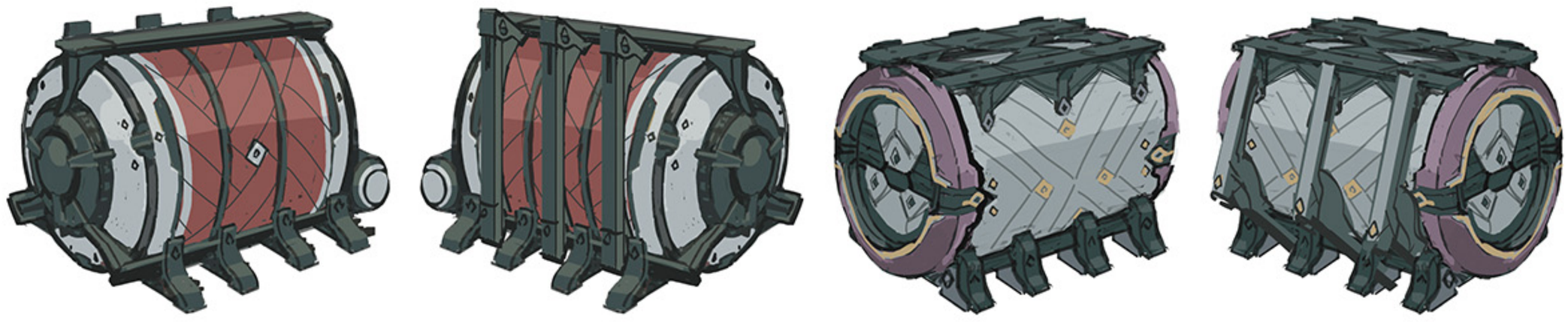
■汎用筒形物資案



■汎用タンク

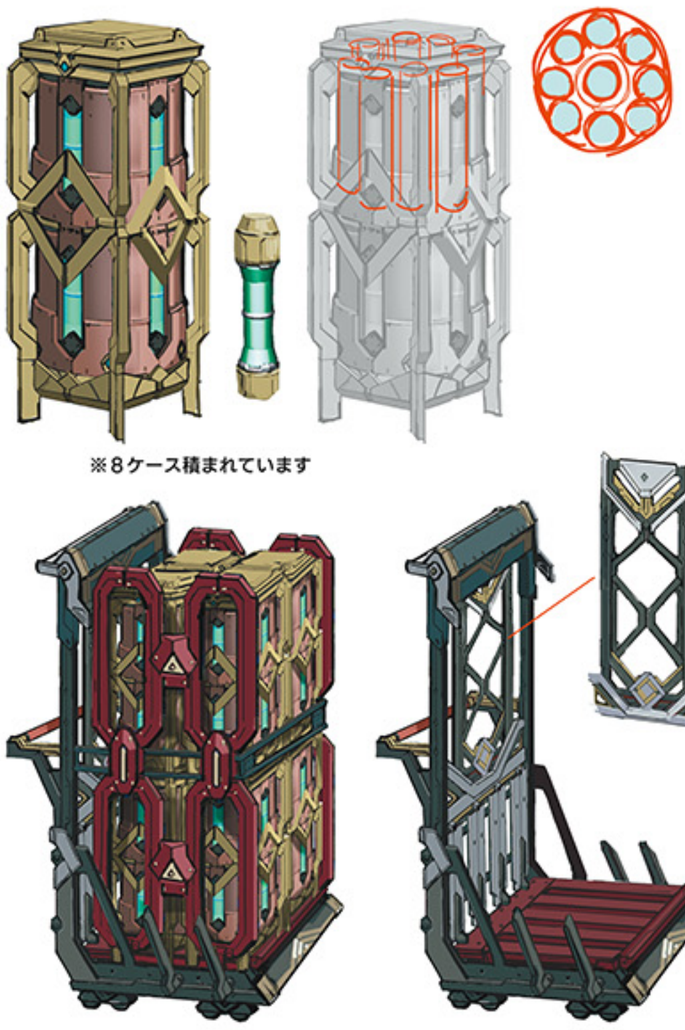


■汎用タンク案

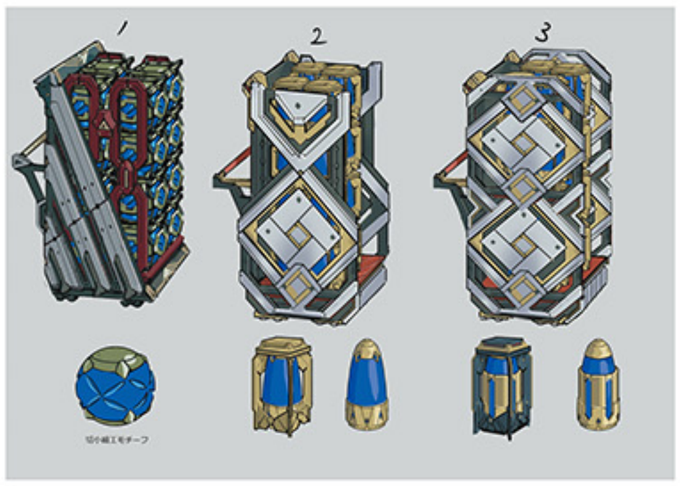


■シリンダーケース

・ケース上面
円柱にぎっしり詰まっているイメージ



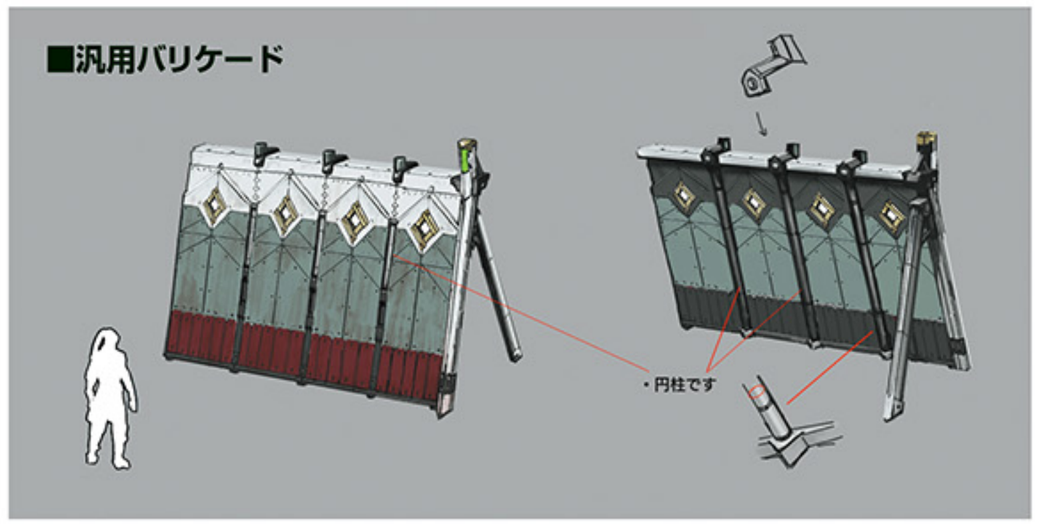
■ケース



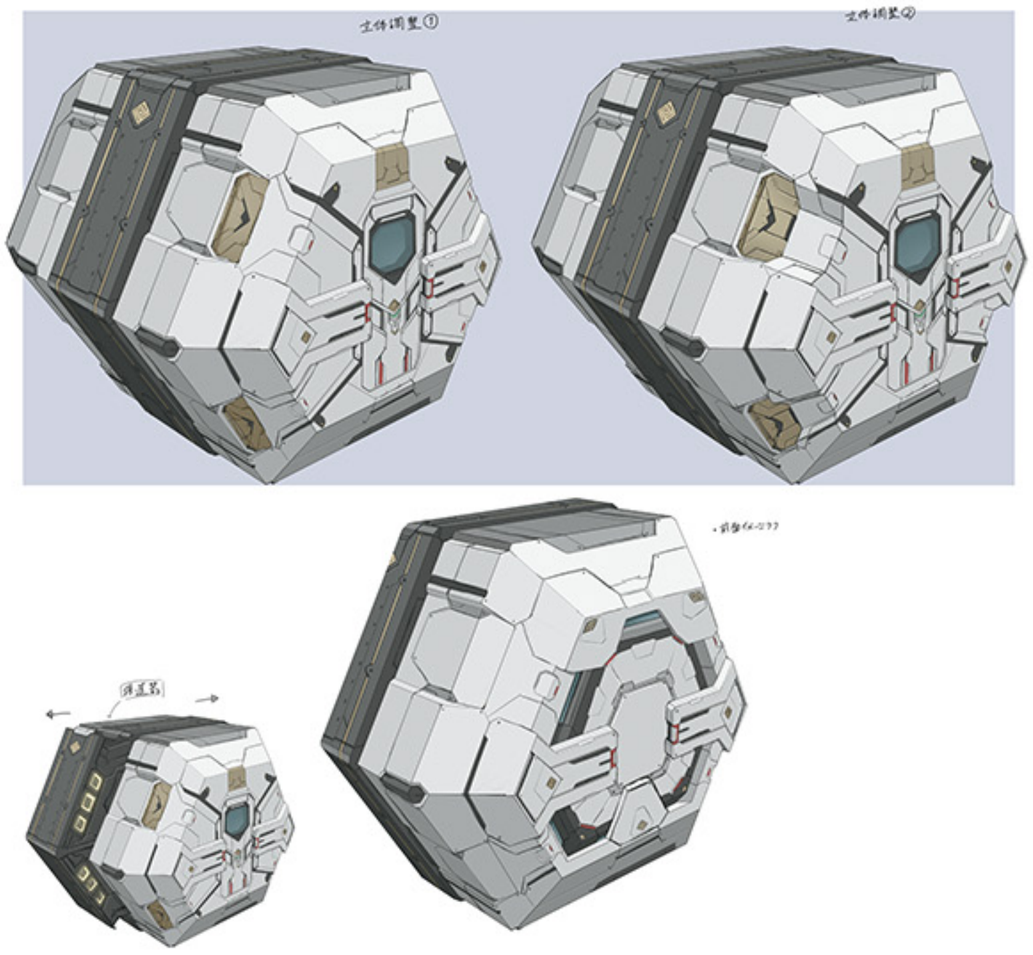
■汎用衝立



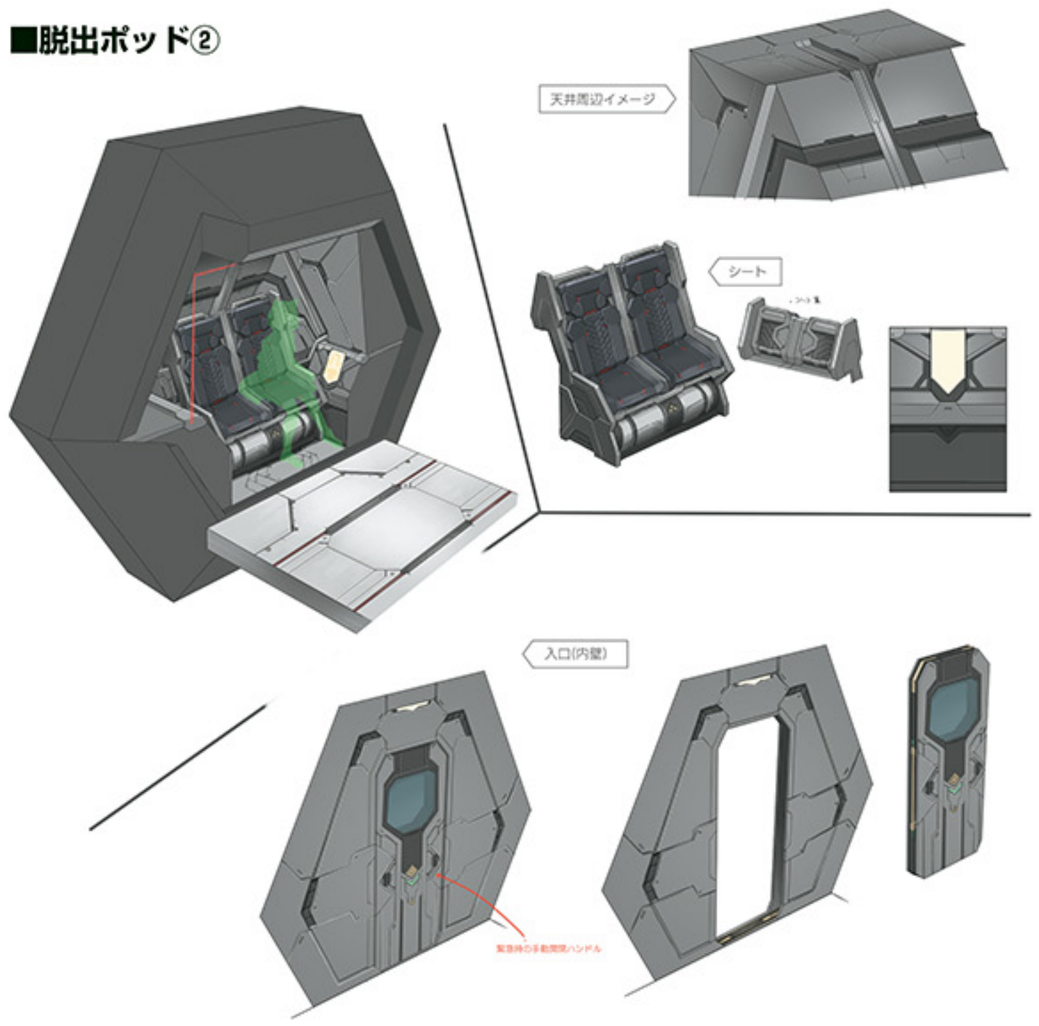
■汎用バリケード



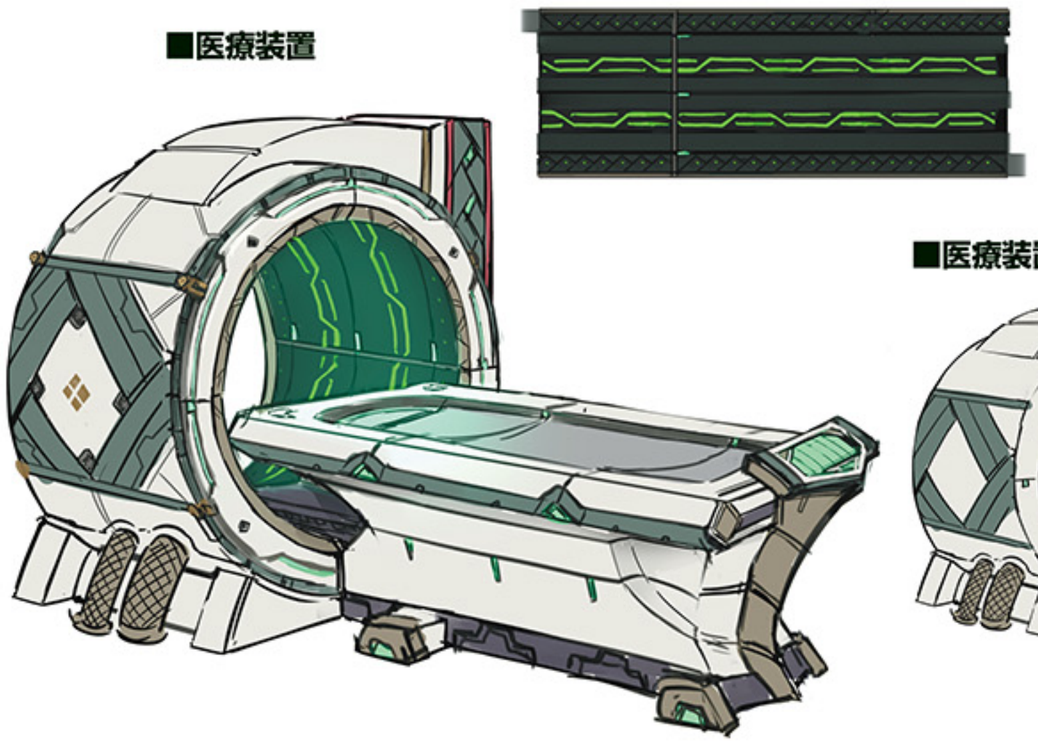
■脱出ポッド①



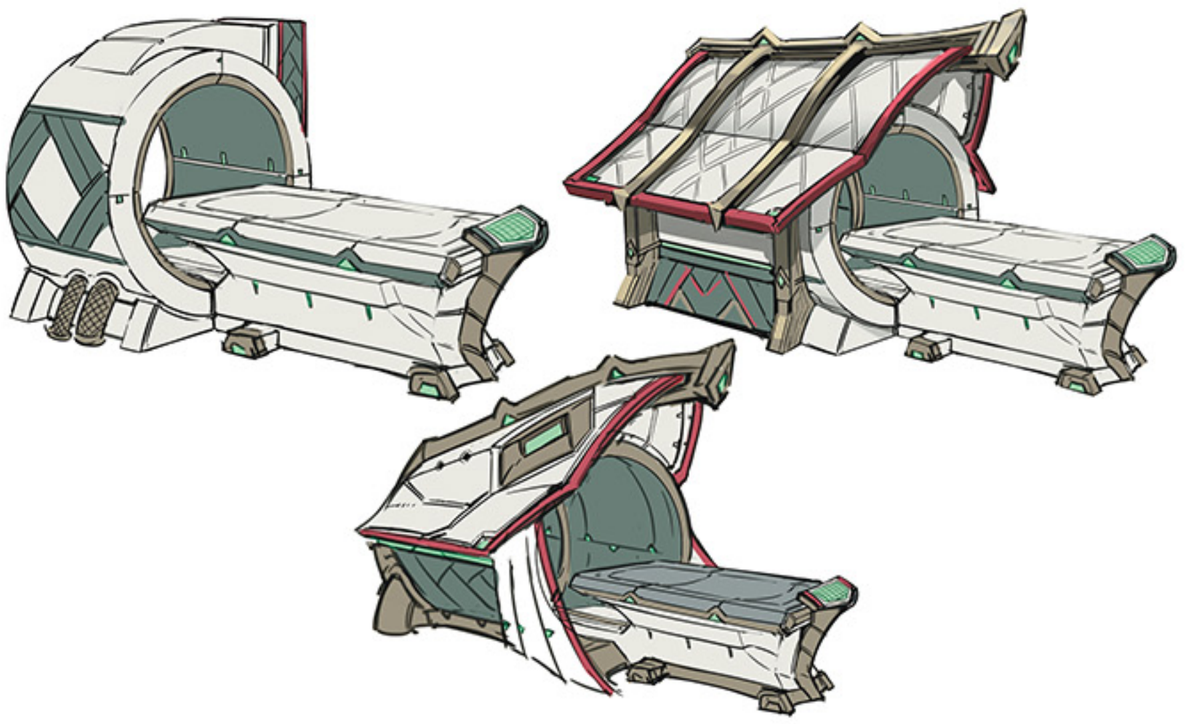
■脱出ポッド②



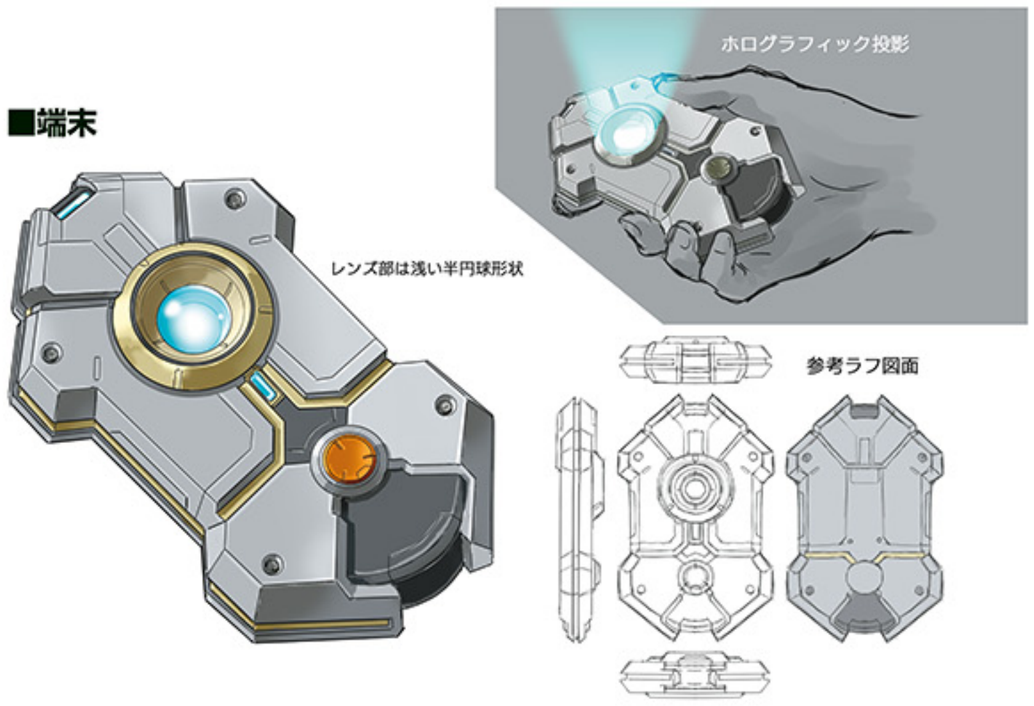
■医療装置



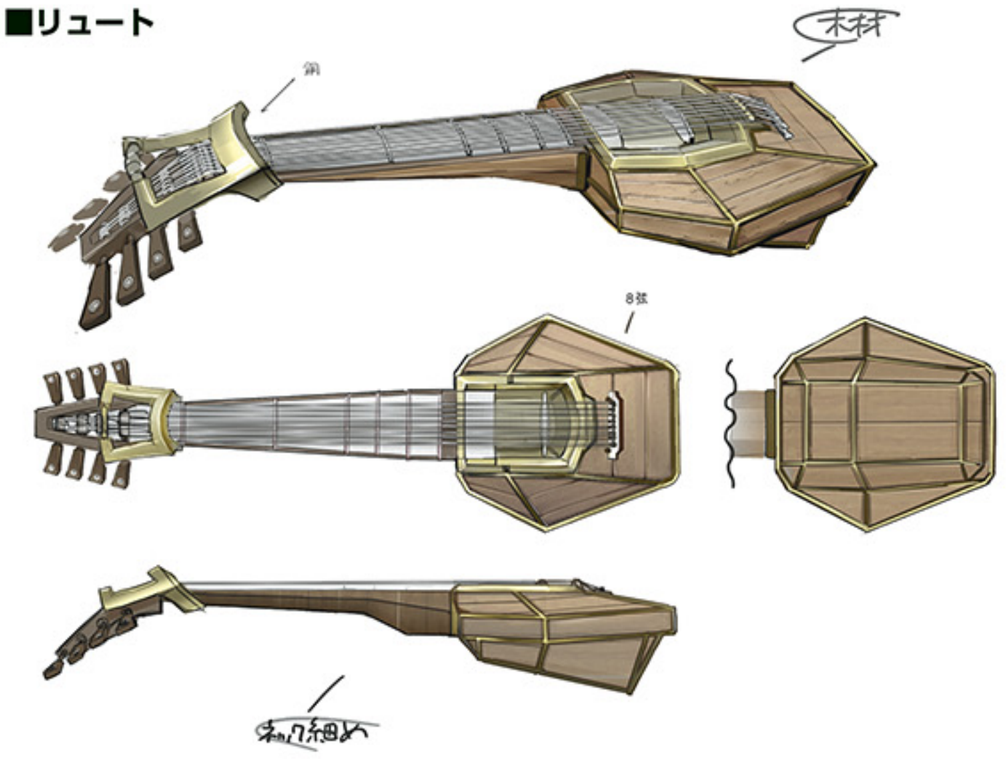
■医療装置案



■端末



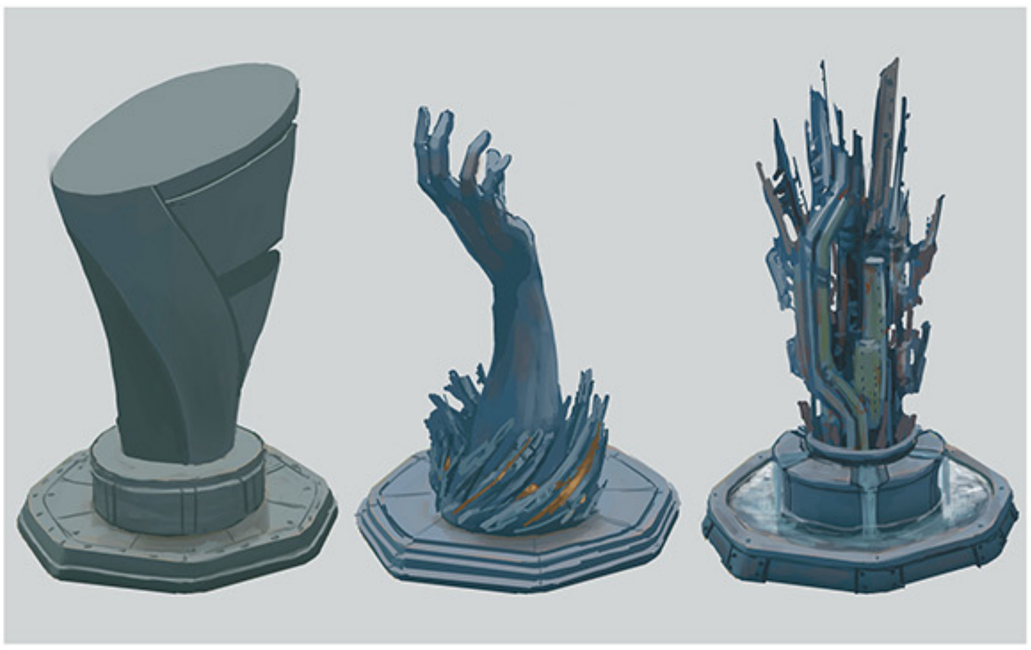
■リュート



■シティーの広場オブジェ案①



■シティーの広場オブジェ案②



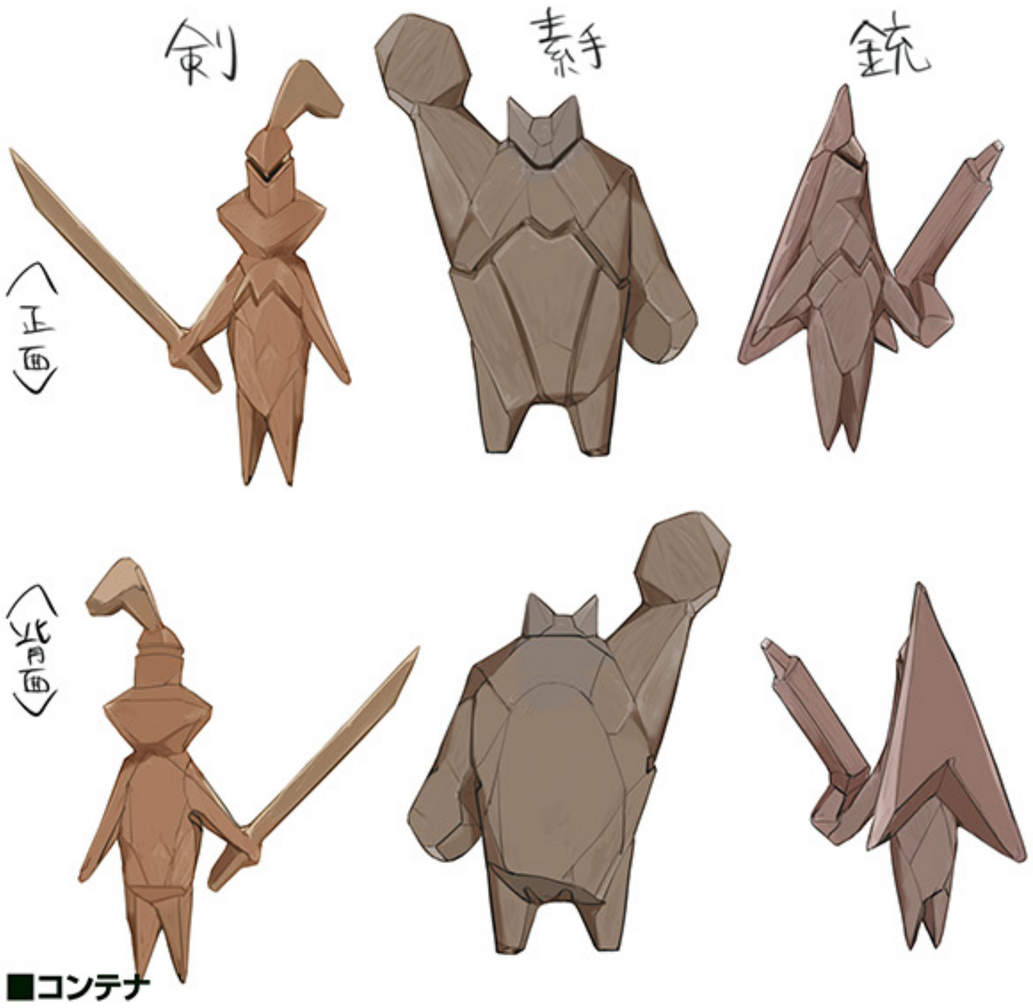
■命刻碑案①



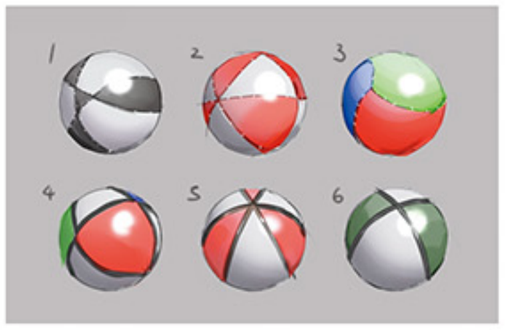
■命刻碑案②



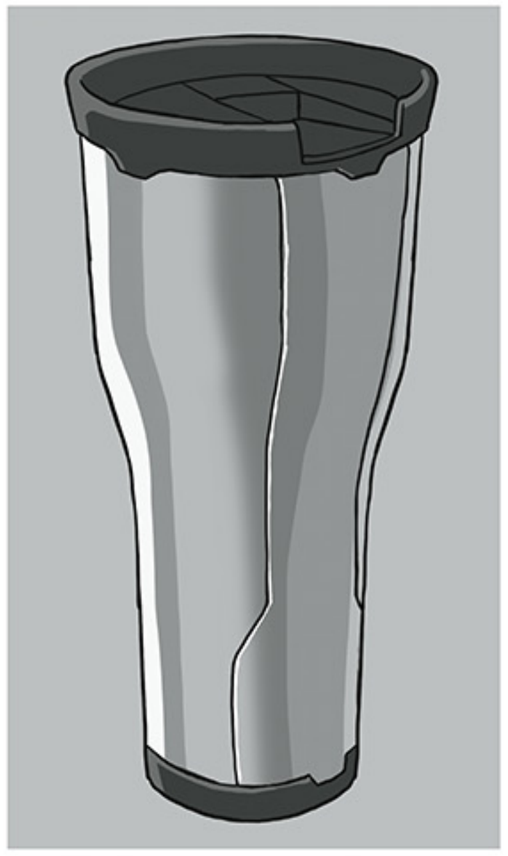
■シティーの子供が手作りした人形



■ジャグリングボール



■マグボトル



■写真立て



■コンテナ



■ジョッキ

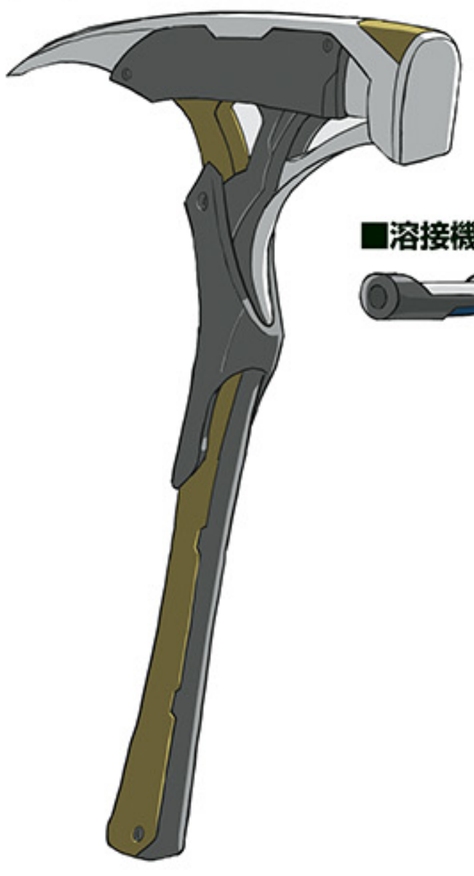


■マグカップ





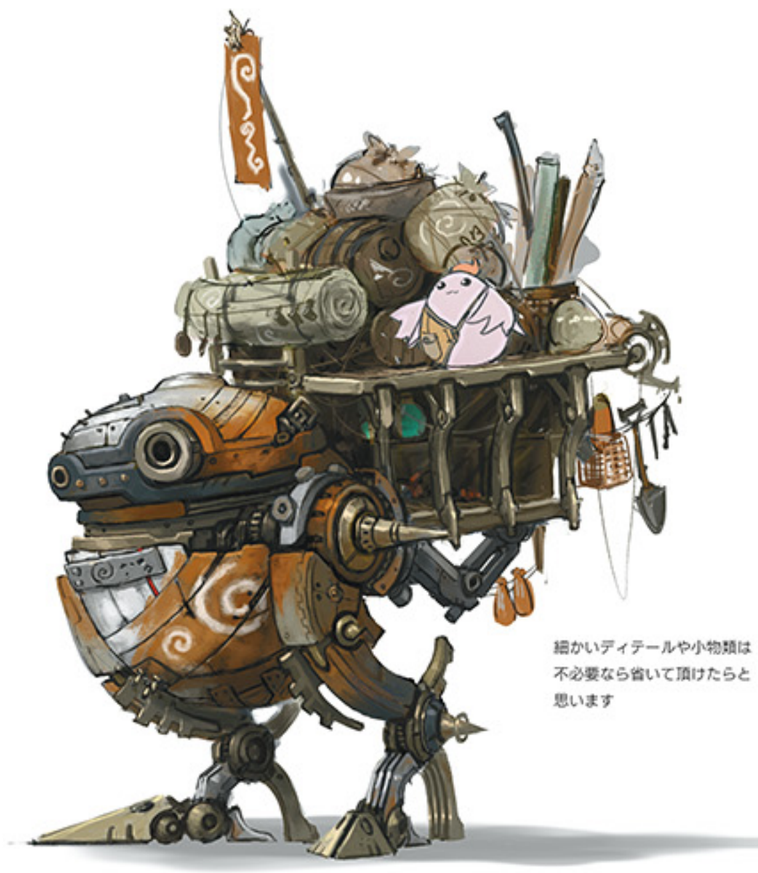
■ハンマー



■溶接機械

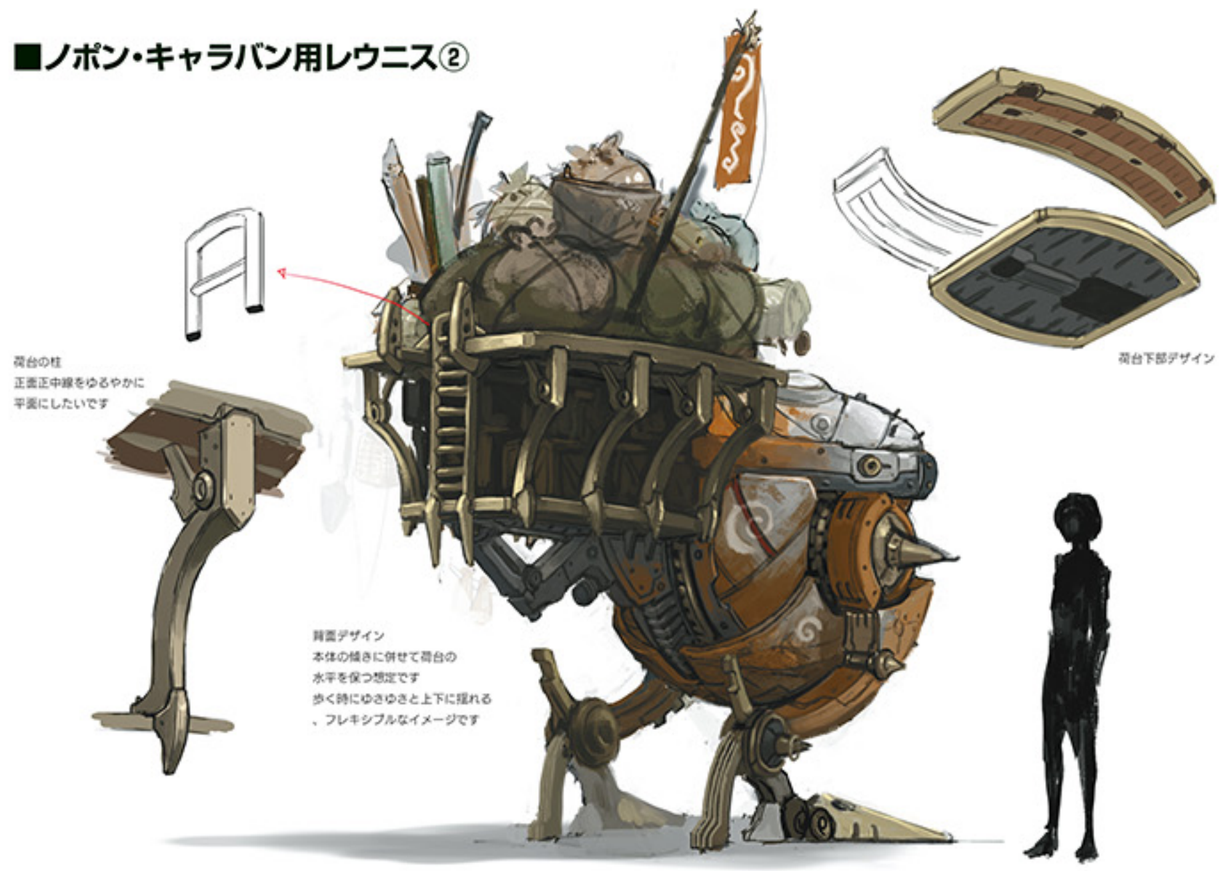


■ノポン・キャラバン用レウニス①



細かいディテールや小物類は
不必要なら省いて頂けたらと
思います

■ノポン・キャラバン用レウニス②



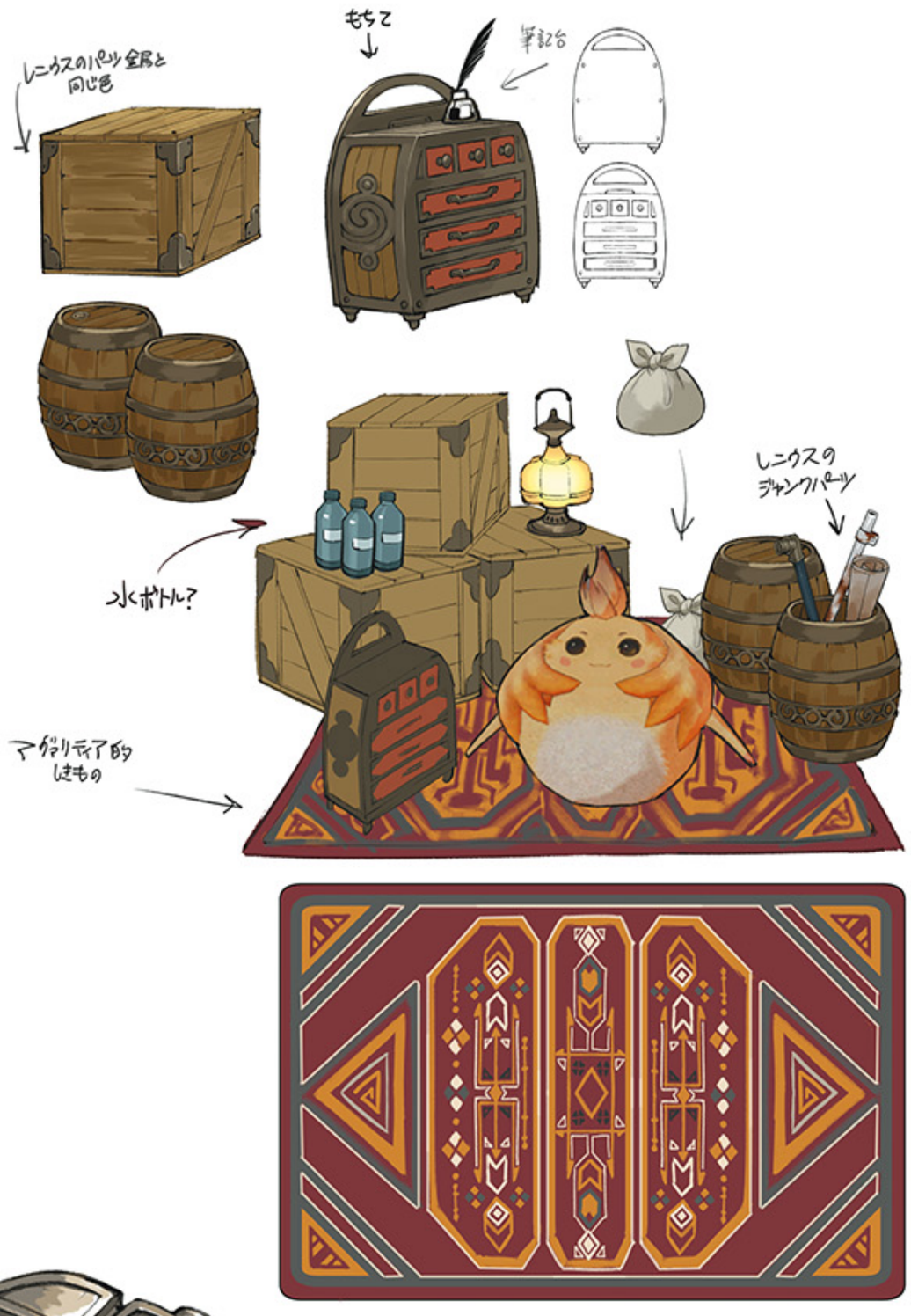
■ノポン・キャラバン用レウニス③



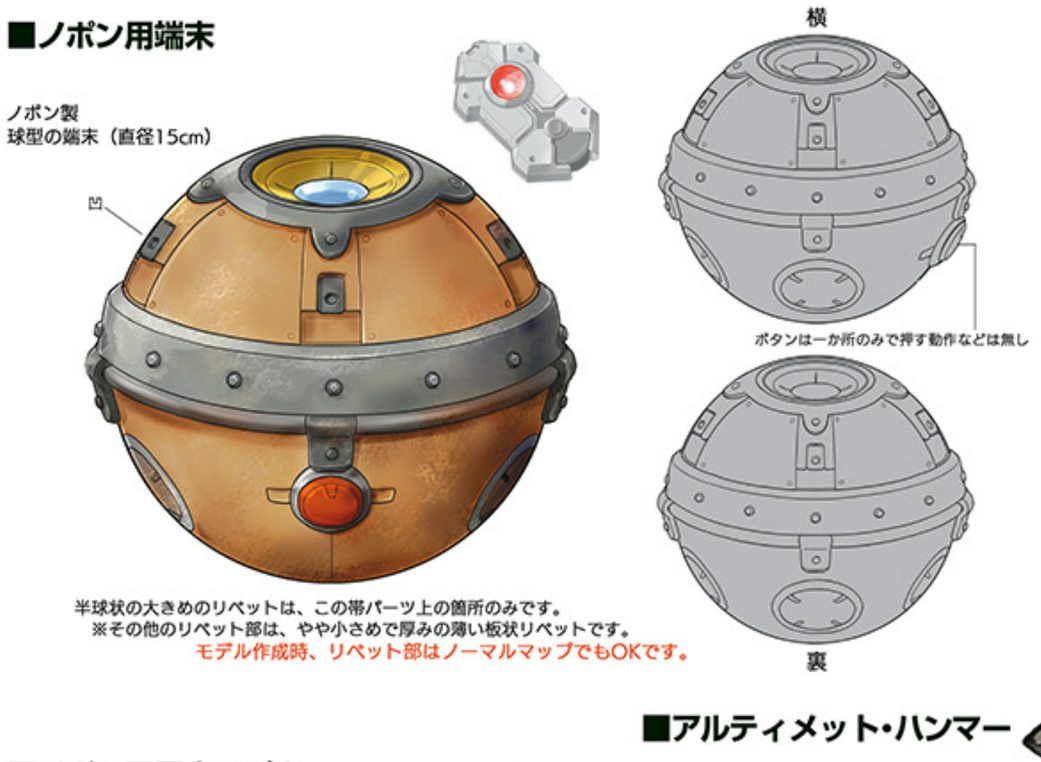




■荷物



■ノポン用端末



■アルティメット・ハンマー

片手持ち想定



■ノポン用巨大スパナ



■コレクションアイテム①

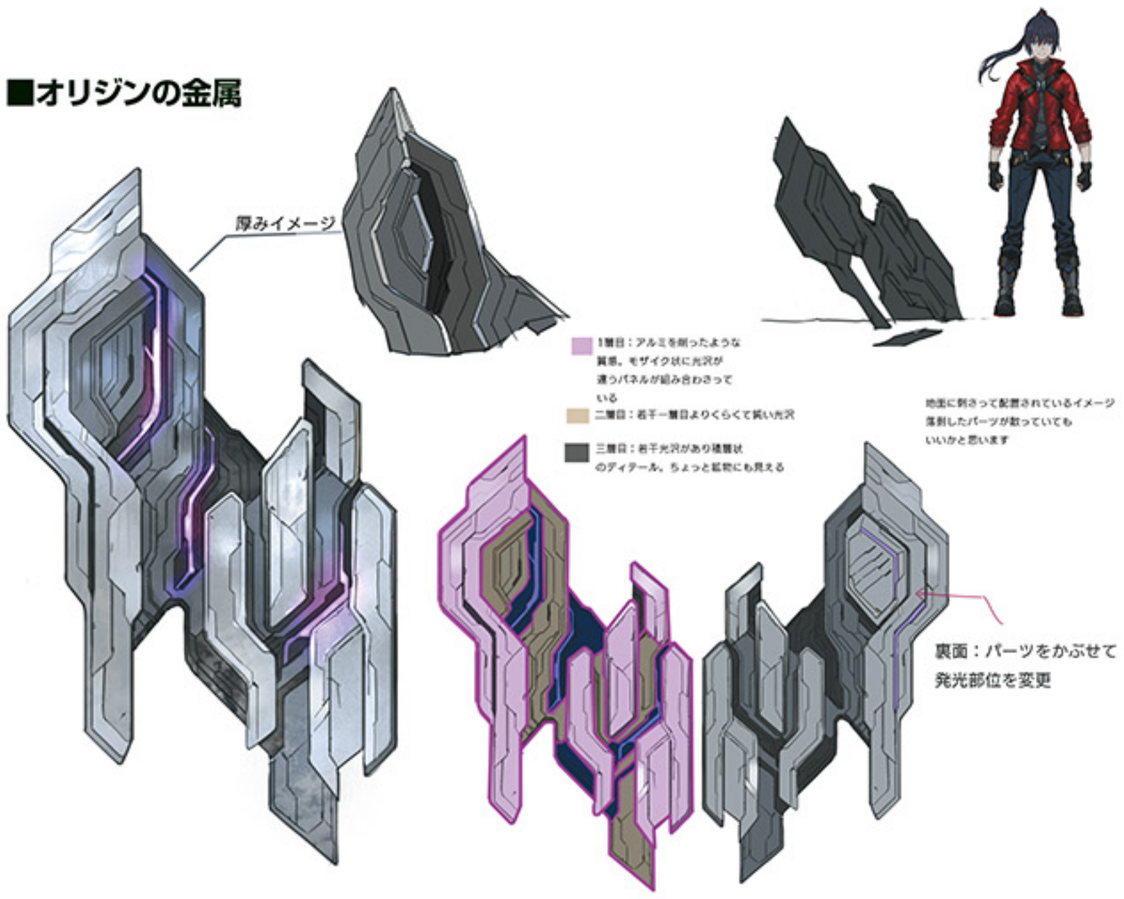


■コレクションアイテム②

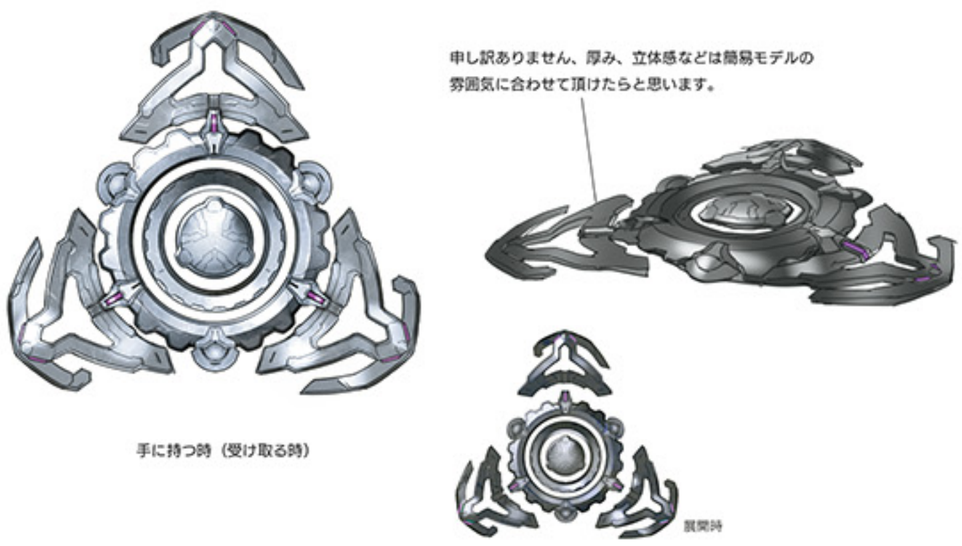


■ノポンコイン

■オリジンの金属



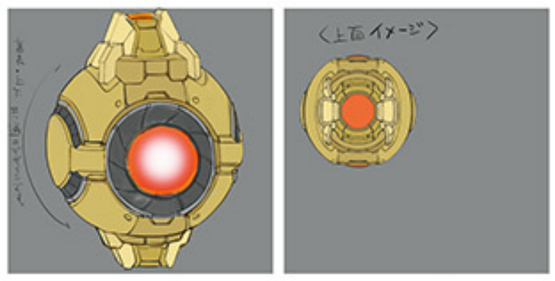
■オリジンの歯車



■ドロップアイテム①



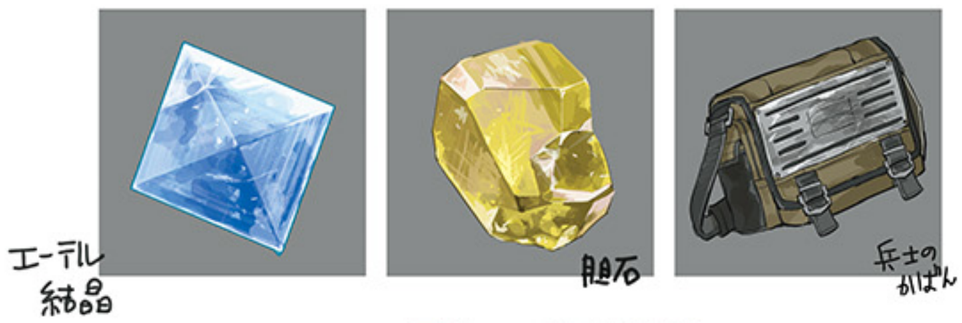
■ドロップアイテム②



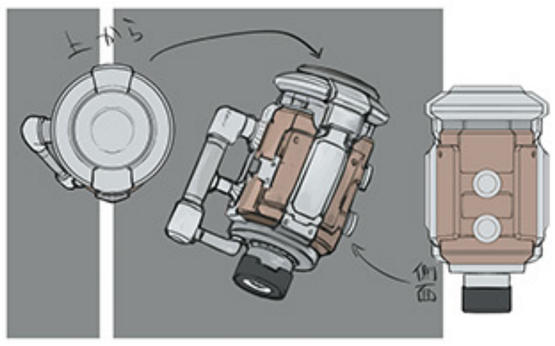
■ドロップアイテム③



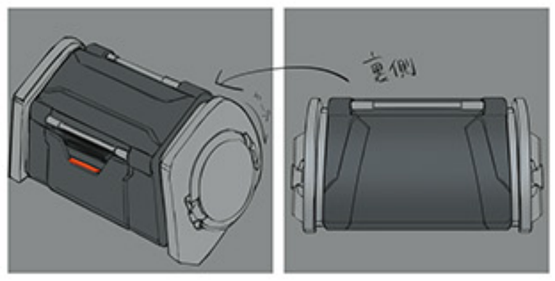
■ドロップアイテム④



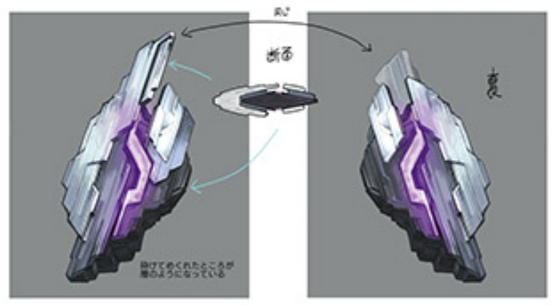
■ドロップアイテム⑤



■ドロップアイテム⑥



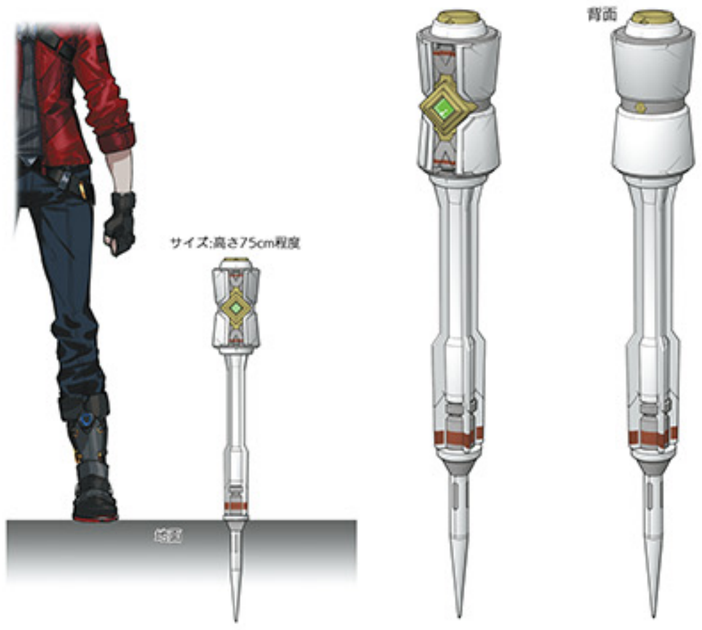
■オリジンの欠片



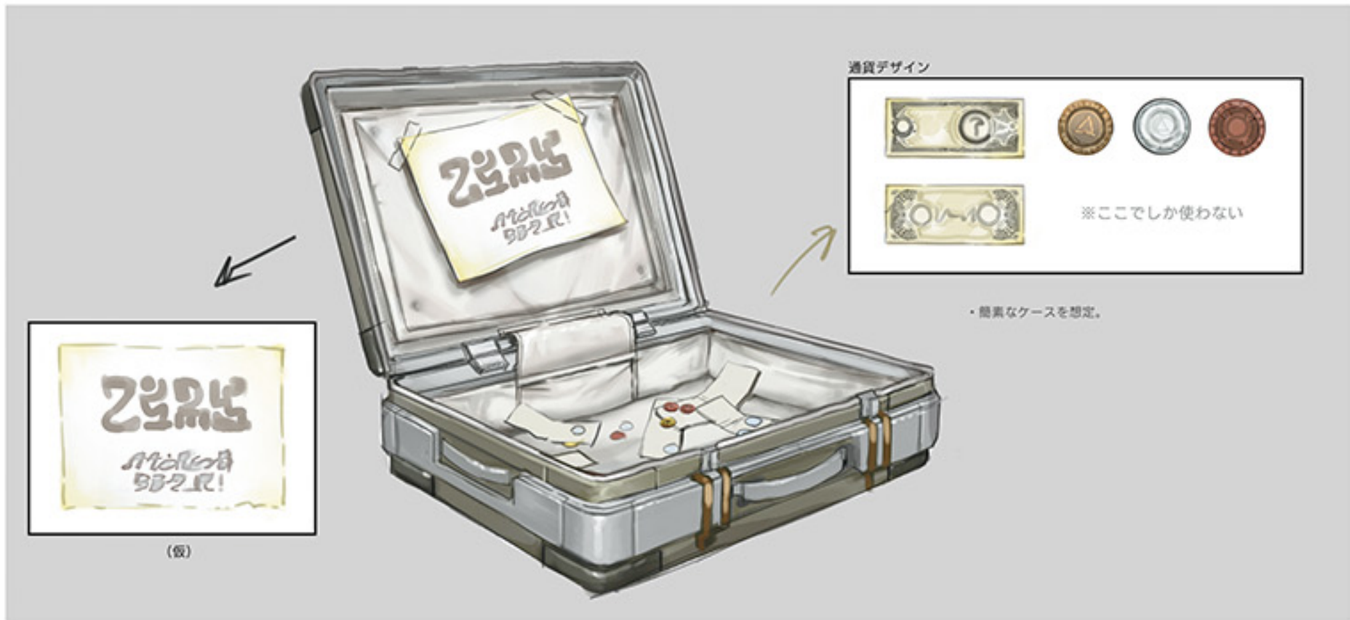
■オリジンの部品



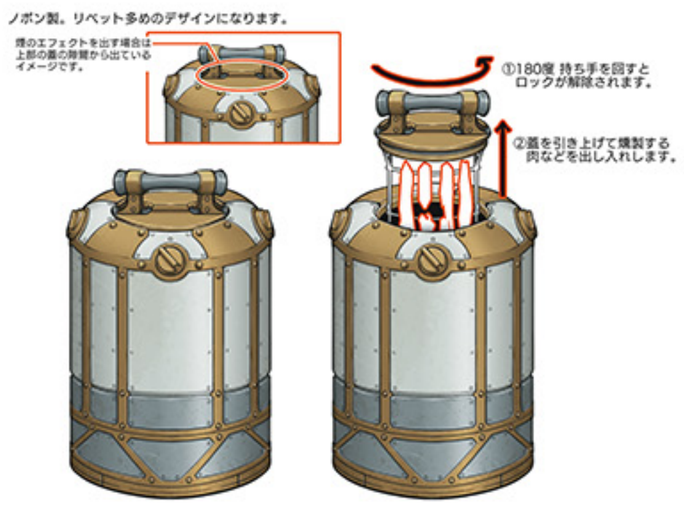
■センサー



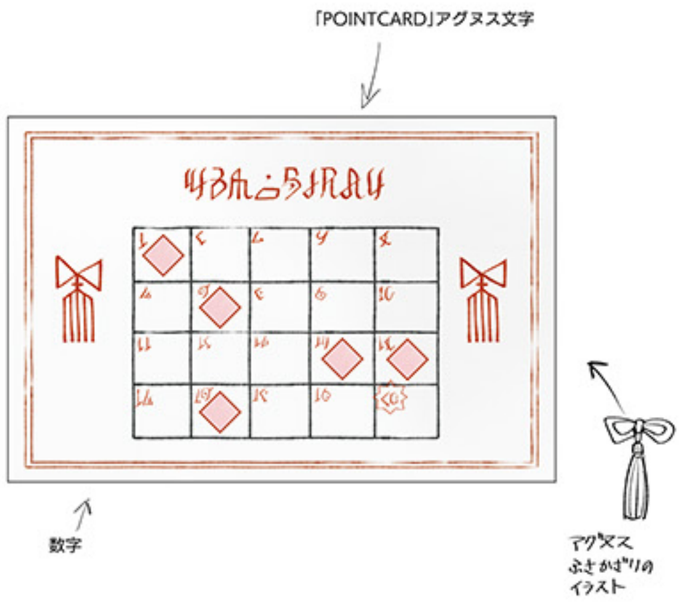
■投げ銭入れ



■燻製を作る機械



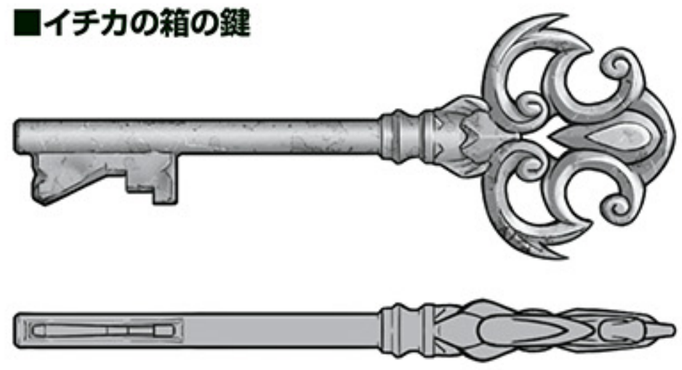
■ポイントカード



■イチカの箱



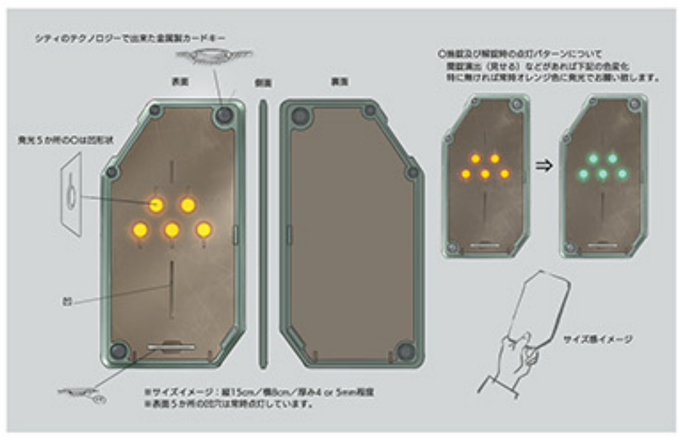
■イチカの箱の鍵



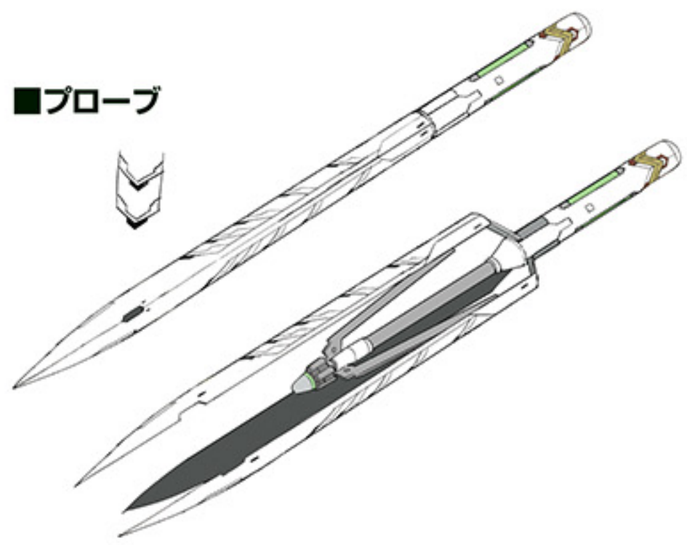
■月桂樹



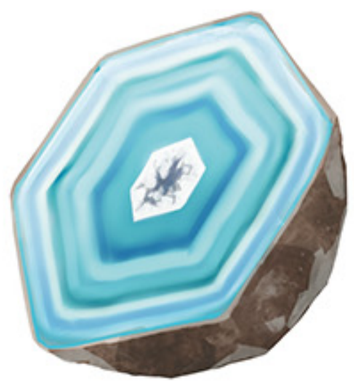
■成人式のあとにもらう鍵



■プローブ



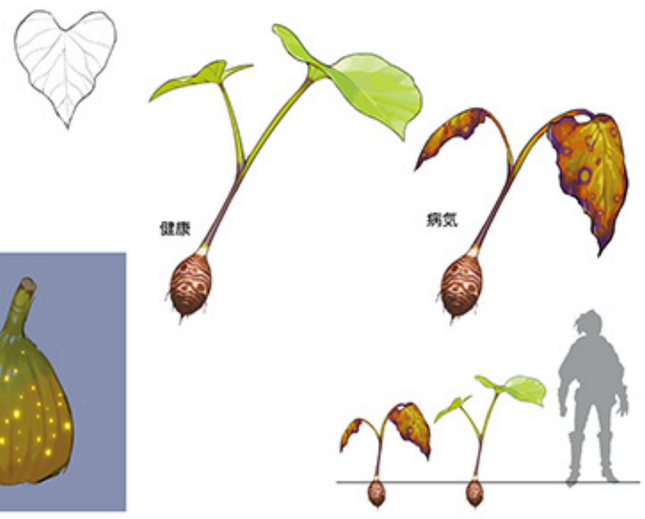
■鉱石



■ジェムストーン



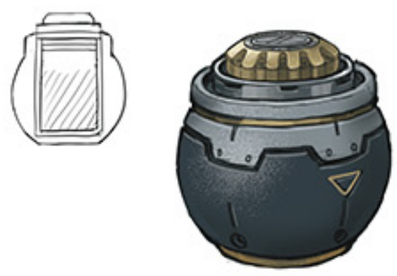
■もちもちイモ(葉っぱ付き)



■げろげろイモともちもちイモ



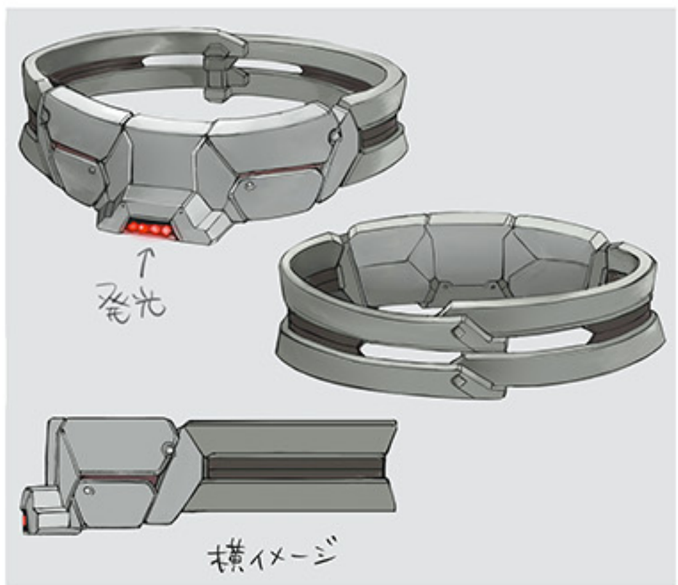
■味噌壺



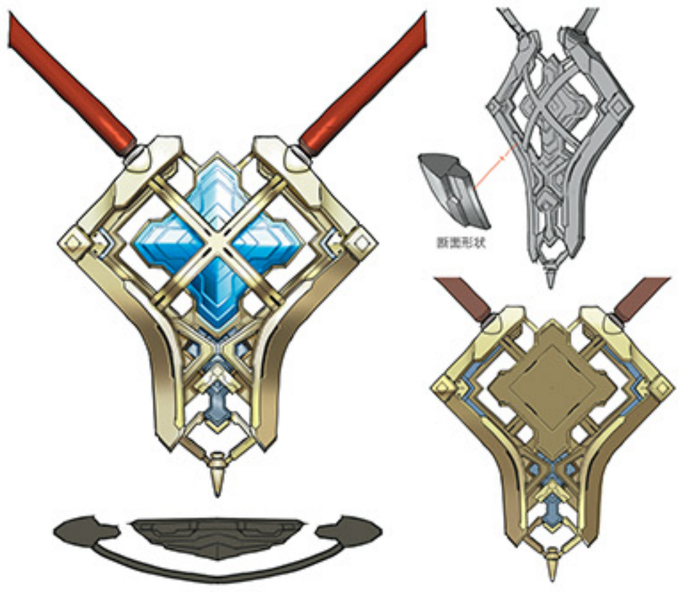
■サンサンイチジク



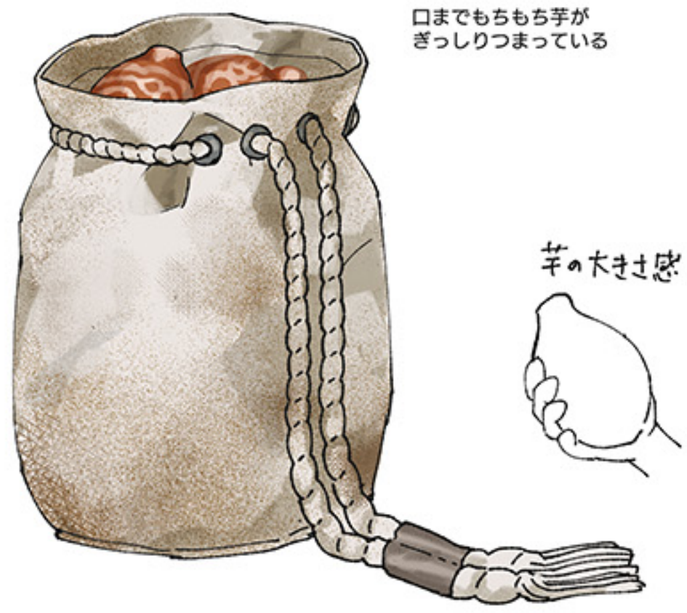
■アグヌスの囚人用アンクレット



■ゴンドウのペンダント



■ズタ袋



■マナナのお手製野戦スープ



■マナナのお手製味噌スープ



■大魚のふっくらツミミ焼き



■赤身魚のツミミ焼き



■テリツケ風ニニンパイ包み



■しっとりニニンパイ包み



■アグヌスのスープ





■カワトリ肉のコルガリ焼き



■ずっしり満足コルガリ焼き



■常緑草のモルクナサラダ



■すっきりモルクナサラダ



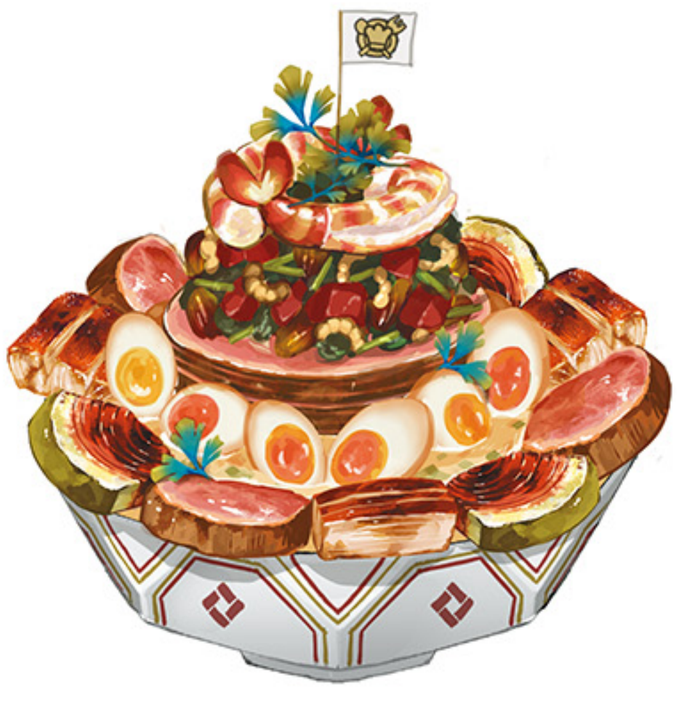
■エルティア刺身盛り合わせ



■大海原きらきら刺身盛り



■秘伝チャノポン・マナナ改



■野菜と燻肉のレクラティ



■とろーり野菜のレクラティ



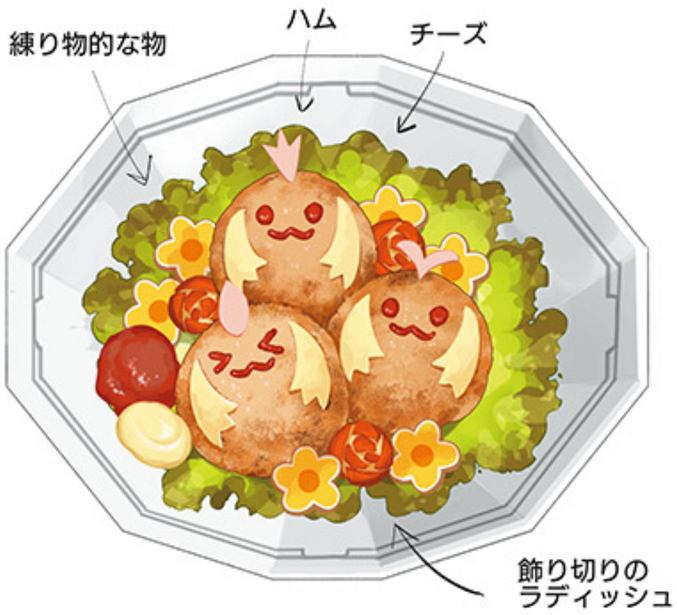
■活き魚のツルギパッツァ



■茜色さらさらパッツァ



■もちもちノポコロッケ



■宝玉エビの輝きボイル



■特製モニカレー



■キザ野菜のバスティール



■キリミウオのバイスサンド



■野菜と豆のヤポルタ煮



■ふわふわ絶品バスティール



■さわやか涼風バイスサンド



■激辛豆のピリピリ煮



■獣肉のマルティ煮込み



■栄養優先ブロック食



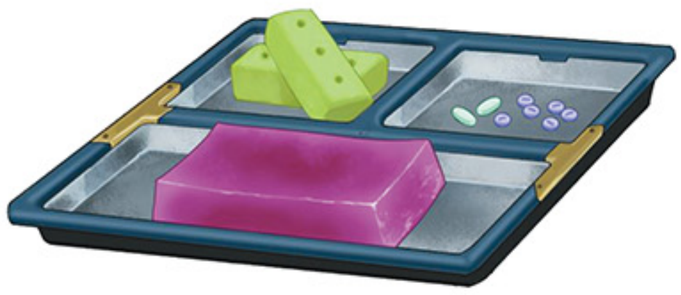
■もちもちジャーンノポテト



■ことことマルティ煮込み



■味覚ぶるぶるブロック食



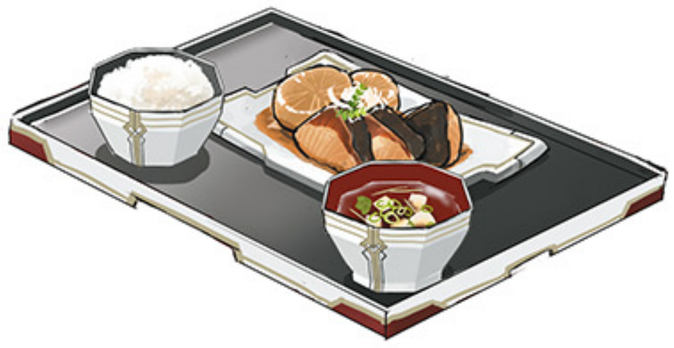
■特産もちもち蒸かし芋



■熟成肉のヴィズアード



■ミヤビのまごころ煮付ご飯



■シティーの屋台料理



■まろやか贅沢ヴィズアード



■キャンプ用品(テーブル)



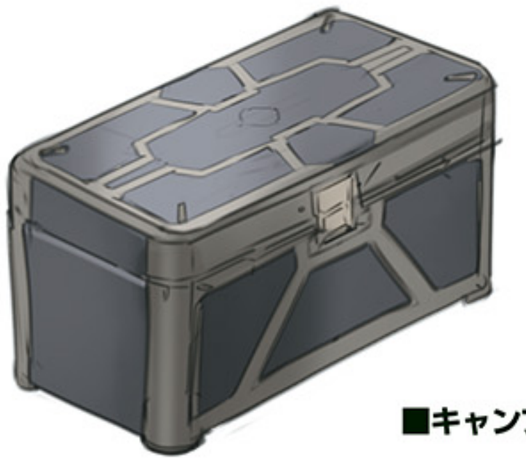
■キャンプ用品(イス)



■キャンプ用品(食器入れ)



■キャンプ用品(ノポン用台座)



■キャンプ用品
(エーテルシリンダーキャリア)



■キャンプ用品(シュラフ)



■キャンプ用品
(ランタン)



■キャンプ用品(救急キット)



■シャナイアの水彩画



■子供たちの絵



クリエイターコメント

見様見真似で描いたことない油絵っぽく……急に発注されてどう使われるのかよくわからないまま描いたのですが、気分転換になって楽しかったです。折角なので全ヒーロー分描きたかったです。ケイの肖像画、なんだかシュール。[モノリスソフト]

■マシロの肖像画



■ケイの肖像画



EXPANSION

エキスパンション











追加ヒーロー

エキスパンションの第2弾と第3弾で追加された2人のヒーローのイラストや設定画を紹介。
本編のキャラクターとは異なるゲストデザイナーが担当しており、設定画の作り自体の違いにも注目。

イノ

声優 古賀 葵
キャラクターデザイン PALOW.

所属 ノポン・キャラバン
年齢 ？歳
クラス ノポニックブレイブ
武器 イノセイバー



クリエイターコメント

PALOW.さんらしいキャラクターを！と仰って頂いたので、イノは、「明るく元気な最終兵器」というテーマでご提案させて頂きました。その後、開発スタッフの方に「ノポンの守護者」としての設定を頂き、今に至ります。
色々とギミックもあり、複雑なデザインですが、とても可愛く再現して頂けました！（PALOW.）

イノはノポンの愛と
平和のために戦う
“守護者”なんですも！

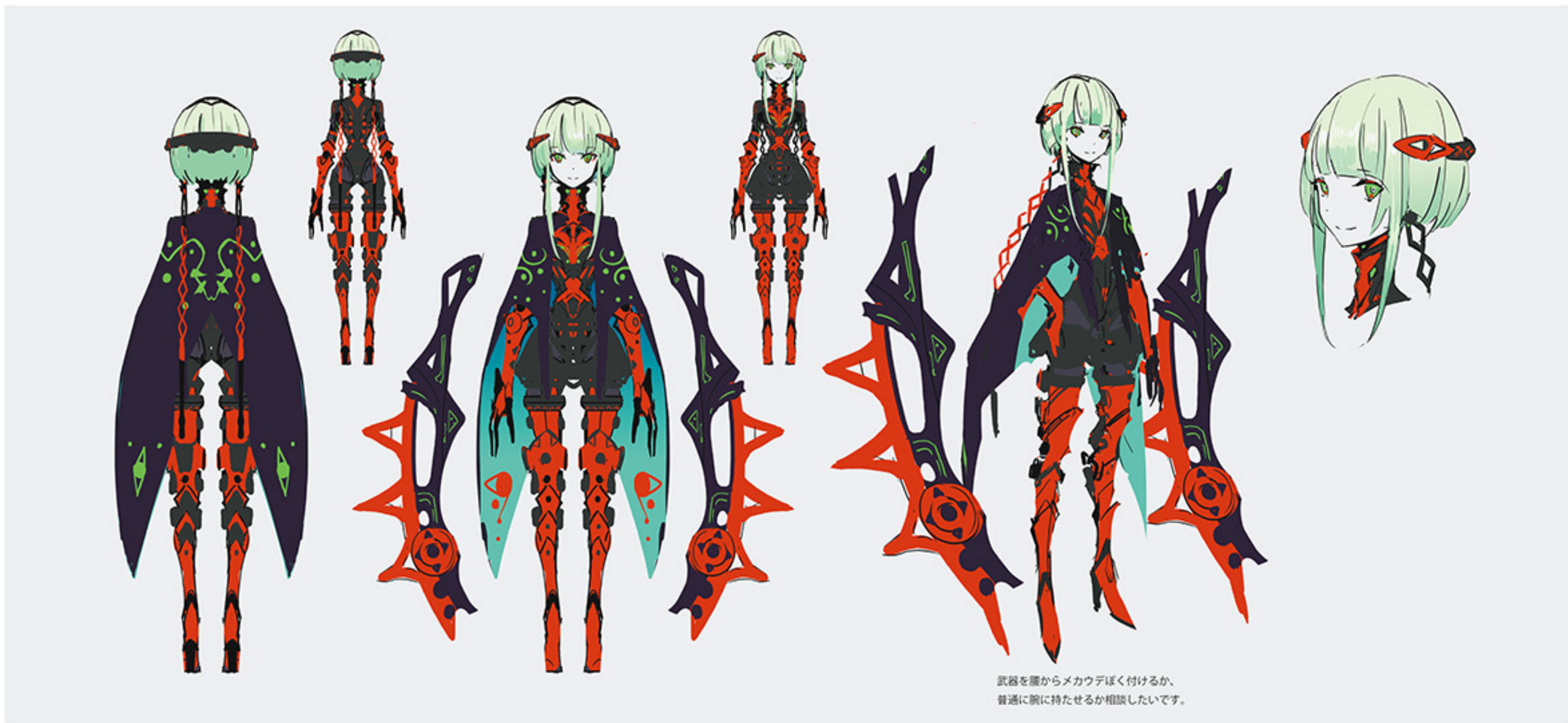
ノポンの“守護者”を自称する、機械のような装いとノポン特有の口調が特徴の少女。ノポンをあらゆる脅威から守るべく、アイオニオン中を奔走している。ノポンキャラバンを守るために加勢してくれたノア達を勇者と讃えるほどに感動していた。

その正体は、遠い昔にマスター・ゴセンゾーと呼ばれるノポンによって作られた人工ブレイドで、自身の性能を引き出すエネルギー源であるハイエーテルをそのまま飲み干し、ノア達の度肝を抜く一幕も。ウロボロスの能力で自らと同じ姿に変身したノアを、ブレイドを操るドライバーだと認識し、“ご主人殿”と呼び慕うようになる。

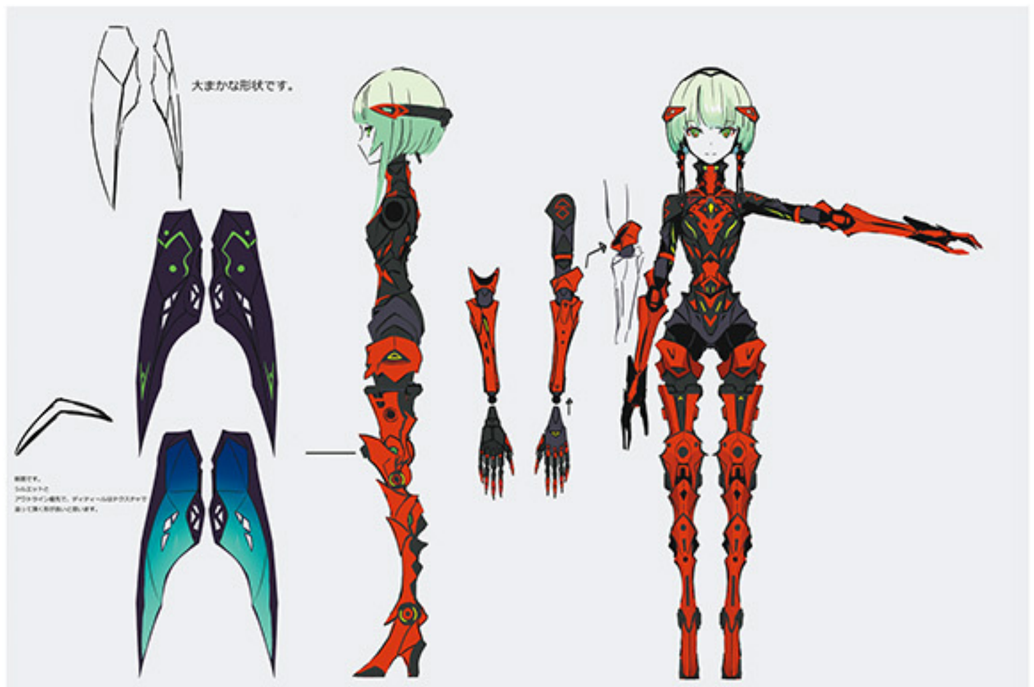
かつて助けたノポン夫妻より、ノポンの天敵にして、自身にとっても宿敵であるノポンイーターの出現を知らされ、討伐に使命感を燃やす。ノポンキャラバンの協力と、ノアとの“キズナの力”によって見事討伐した。

コスチュームデザイン

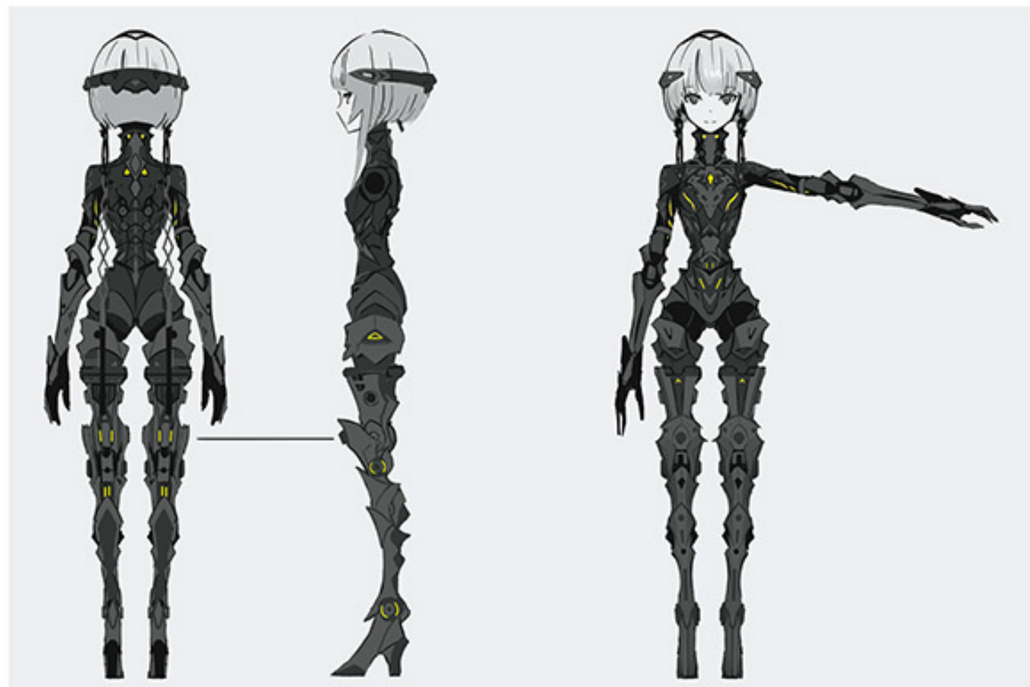
■三面図



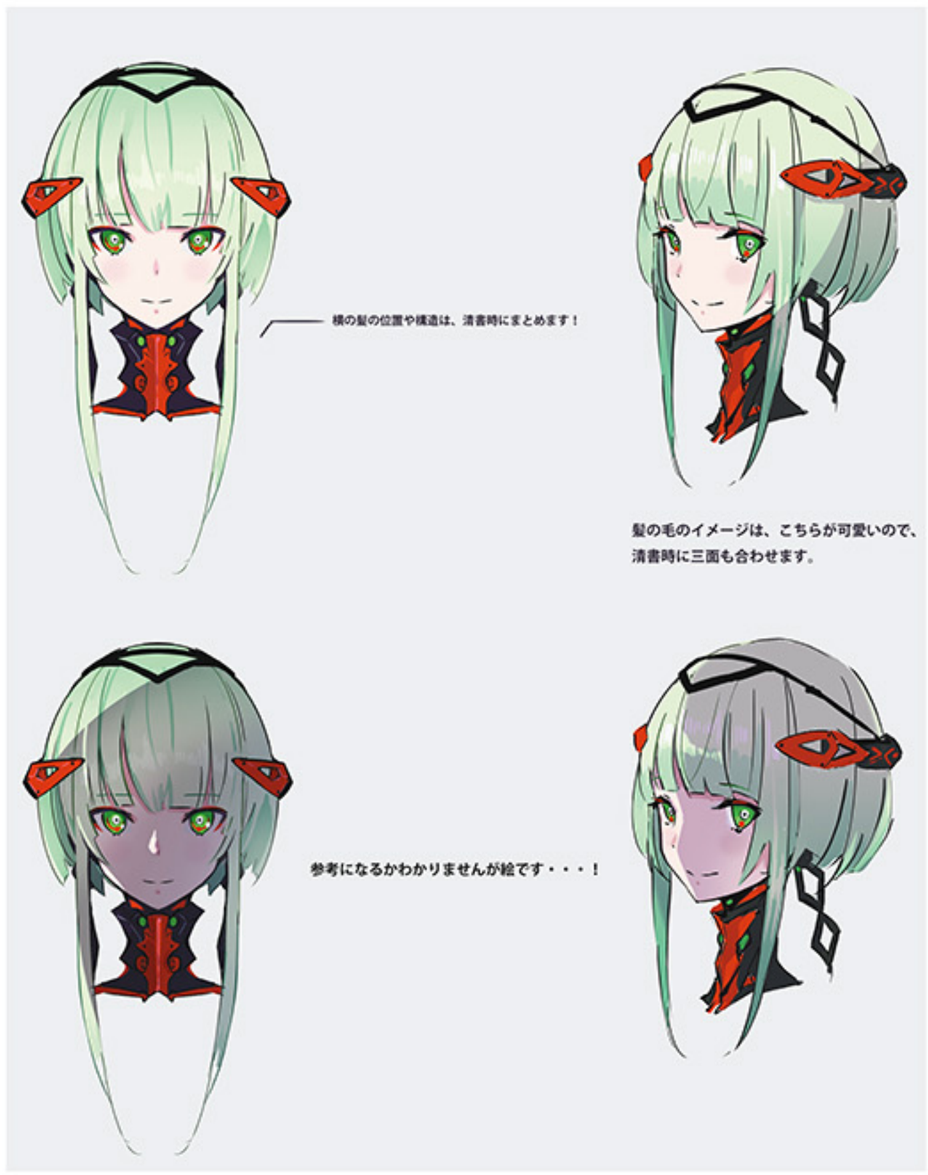
■詳細①



■詳細②

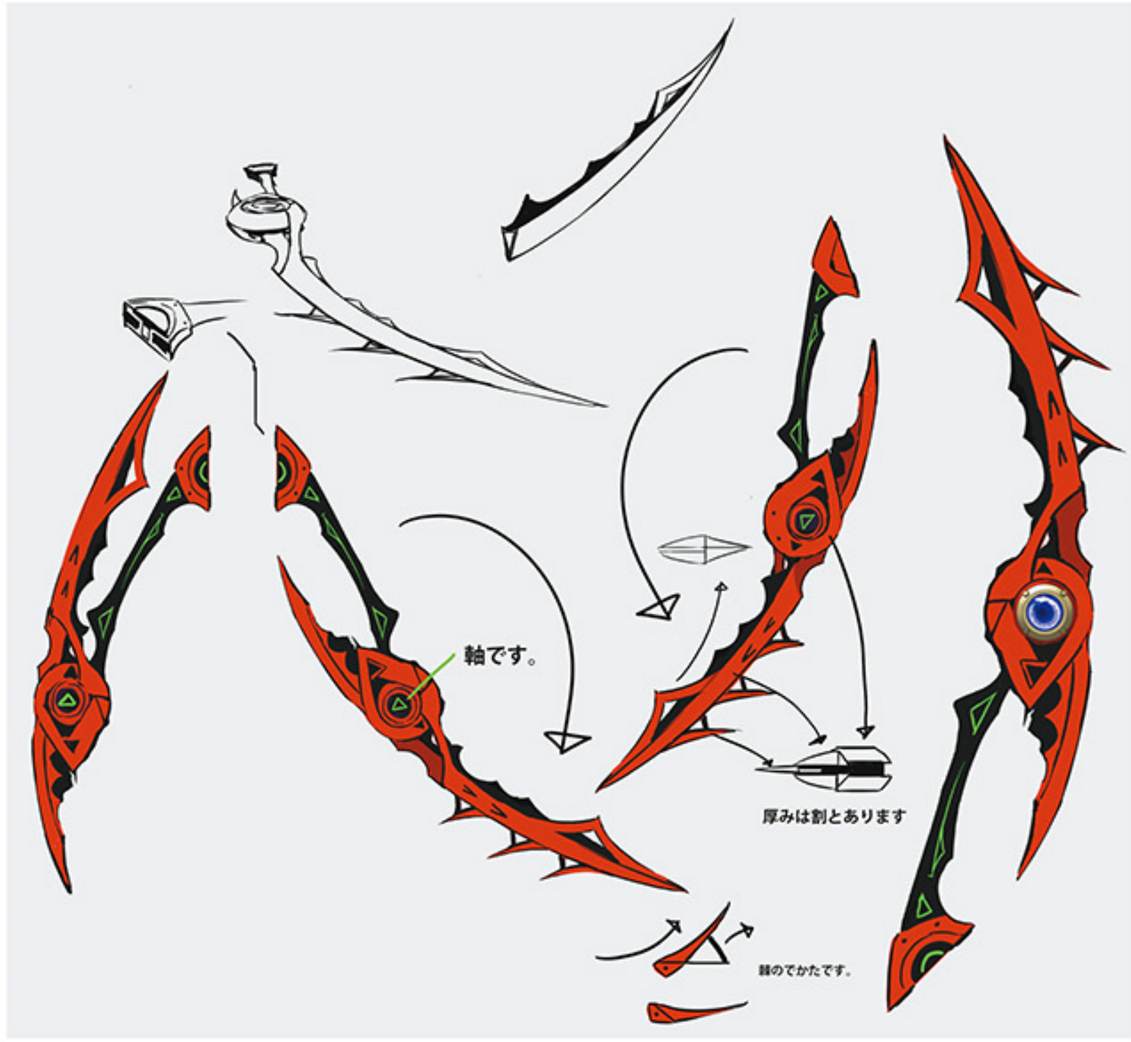


■顔



武器デザイン

■武器



マティア

声優 田中 理恵
キャラクターデザイン 米山 舞

所属 シティー
年齢 27歳
クラス ジュエルマイスター
武器 ブリリアントリング



クリエイターコメント

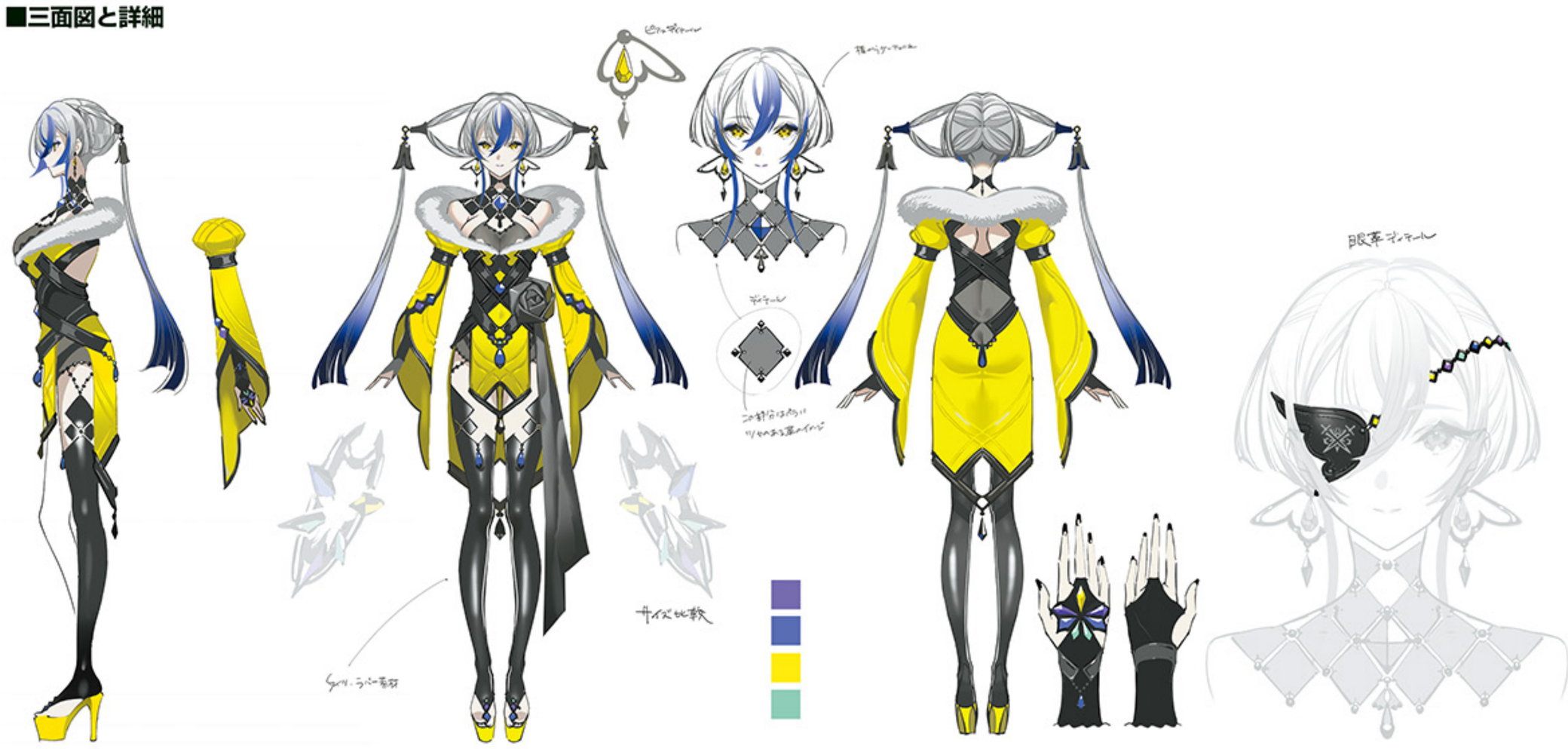
ジュエルマイスターということで、単にアクセサリーを装着しているだけではなく、ジュエルと衣装が地続きになるようなデザインを本人が考案しているという設定にしました。首の格子状のアイテムもネックレスと襟が合体したようなアクセサリーです。敢えて金細工を使わない方向性で、革と組み合わせてみたりするのが考えていて楽しかったです！　全体的に蝶をイメージしたのでピアスが気に入ってます。［米山 舞］

わたくしは
自分のしたいように
生きることを
信条としているだけです

派手な服装を身にまとい、妖艶な雰囲気を漂わせる女性。単身でシティーの外に出ようとして止められていたところ、ノア達を半ば無理やり護衛につけて説得に成功。目的は消滅現象によって生まれる特殊な鉱石“アンノウンマター”の入手であることと、自身が宝石加工や貴金属の彫金などを行う“ジュエルマイスター”を生業としていることを明かす。特別なアクセサリーを優先的に製作する権利と引き換えに、ノア達に専属契約を結ぶことを提案した。また、シティーの六氏族の一角であるカシィ家当主であることも何気なく明かし、ノア達を驚かせることもあった。

コスチュームデザイン

■三面図と詳細



■インナー



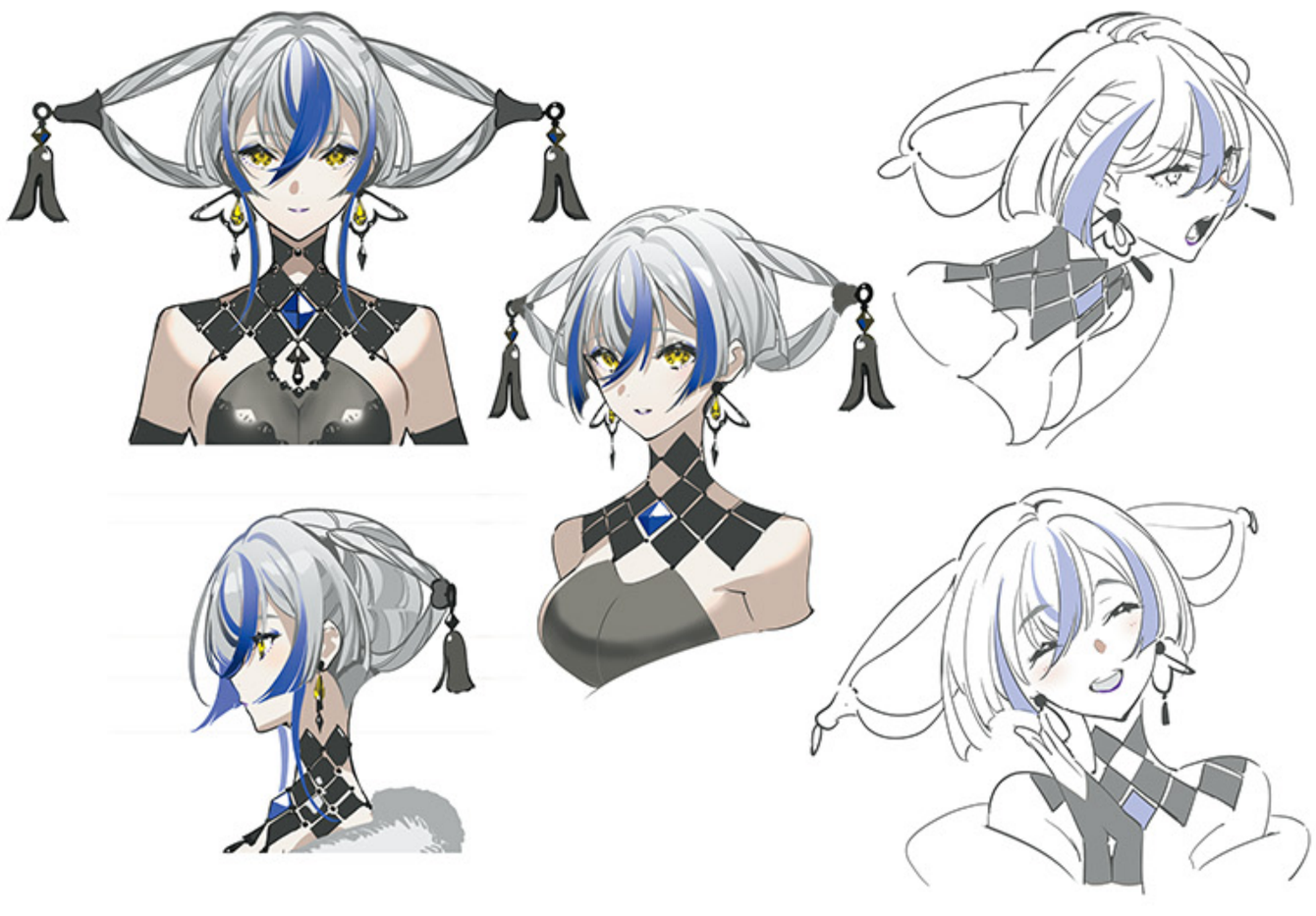
武器デザイン

■武器



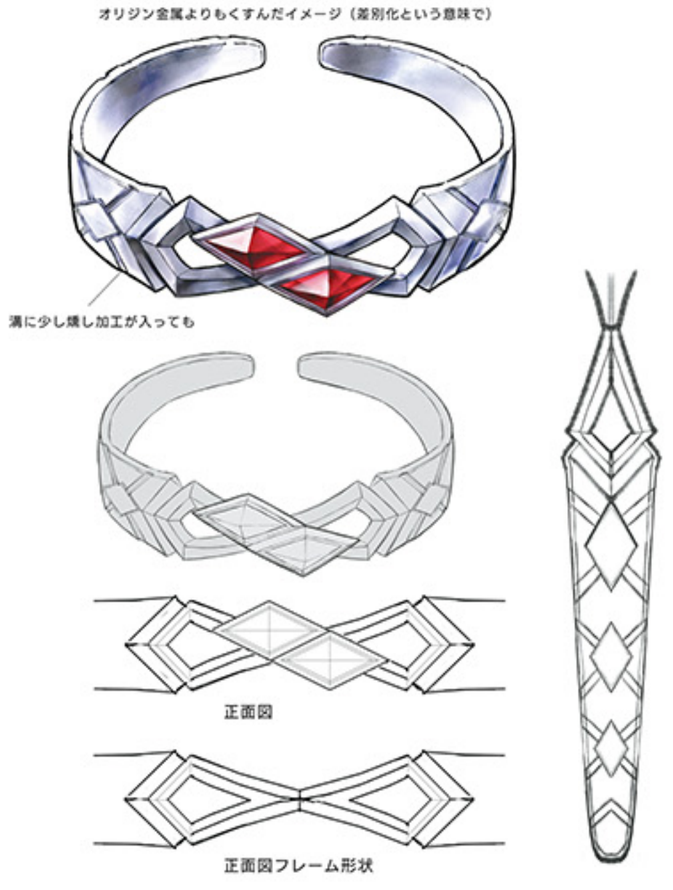
表情デザイン

■表情



アクセサリーデザイン

■契の腕輪



追加ファッション装備

エクスパンションの第1弾～第3弾で追加されたさまざまなファッション装備の設定画を掲載。
スイムスーツやノスタルジアは、履物や装着する小物まで細かく指示が入っている。

アナザーカラー

■アナザーカラーデザイン



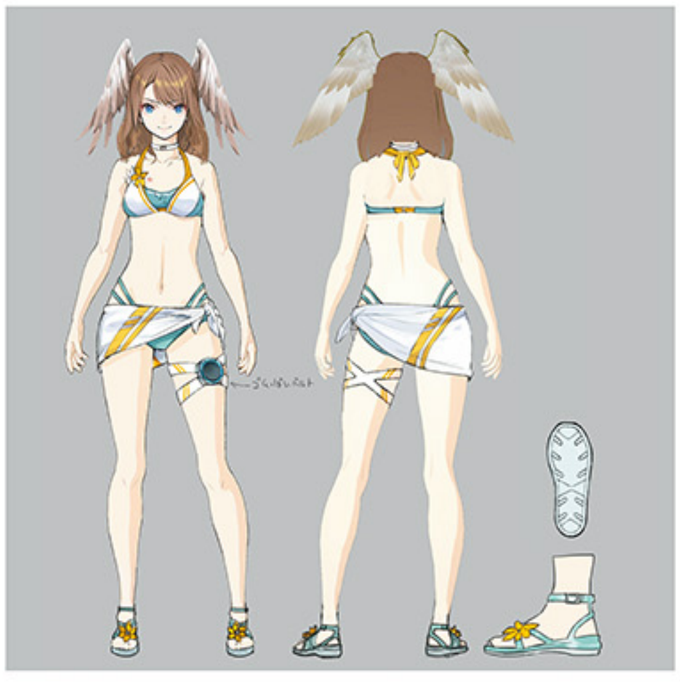
スイムスーツ

■ノア



透明じゃなくて良いです。（透明風肌の色が透けてる色）

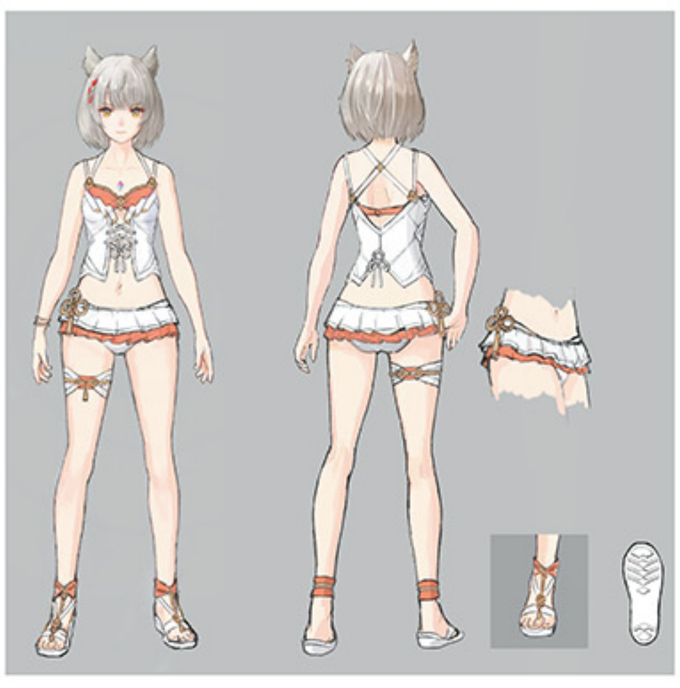
■ユーニ



■ランツ



■ミオ



■タイオン



■セナ

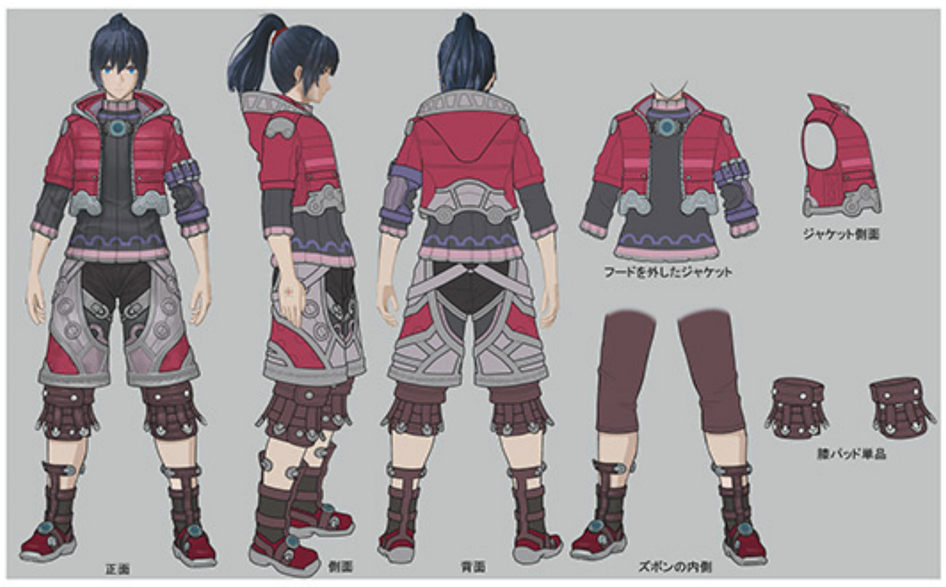


■スイムスーツB

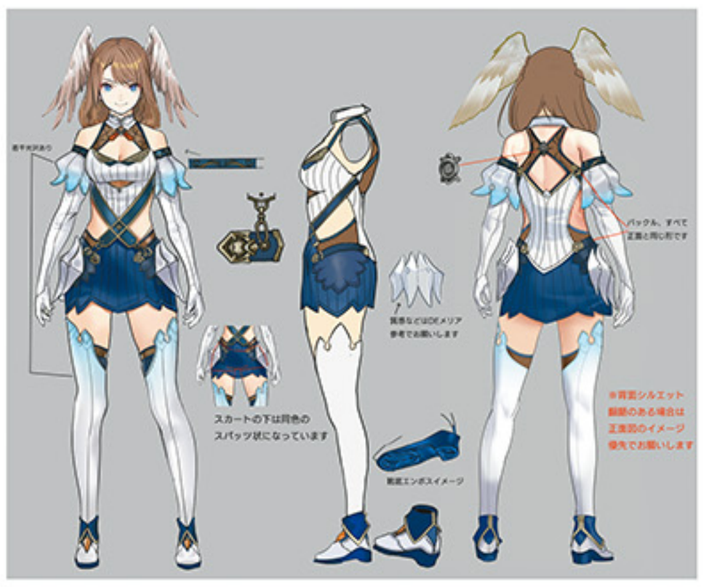


ノスタルジア

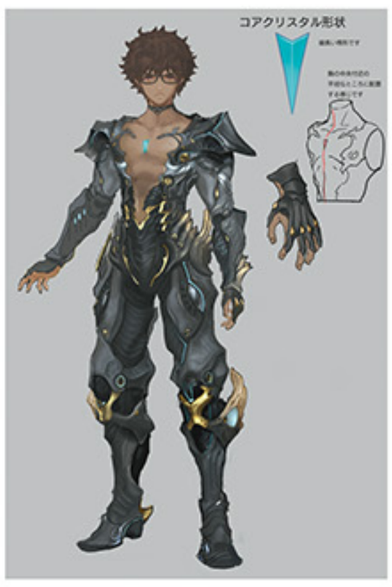
■ノア



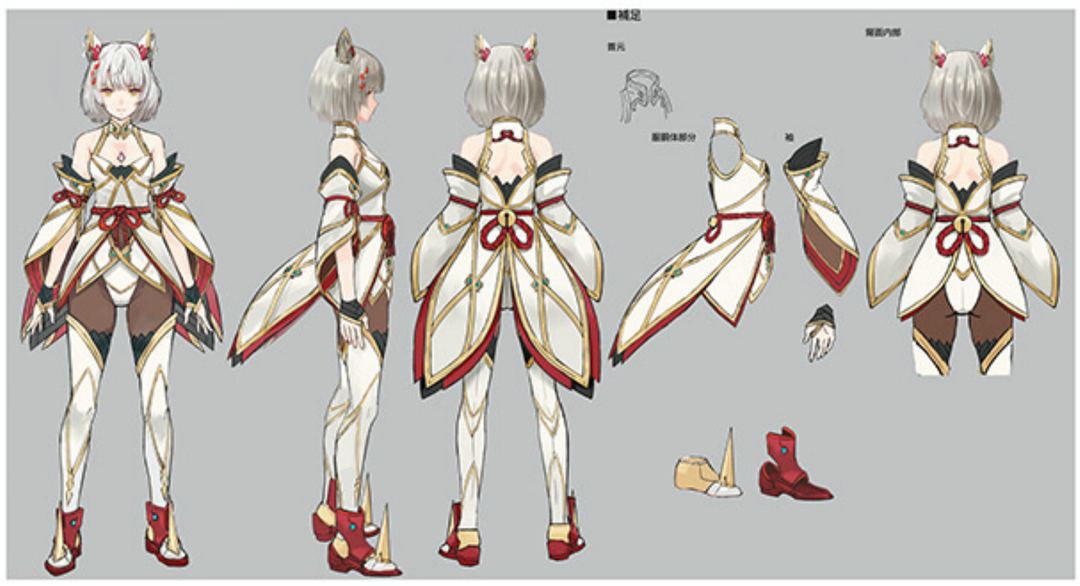
■ユーニ



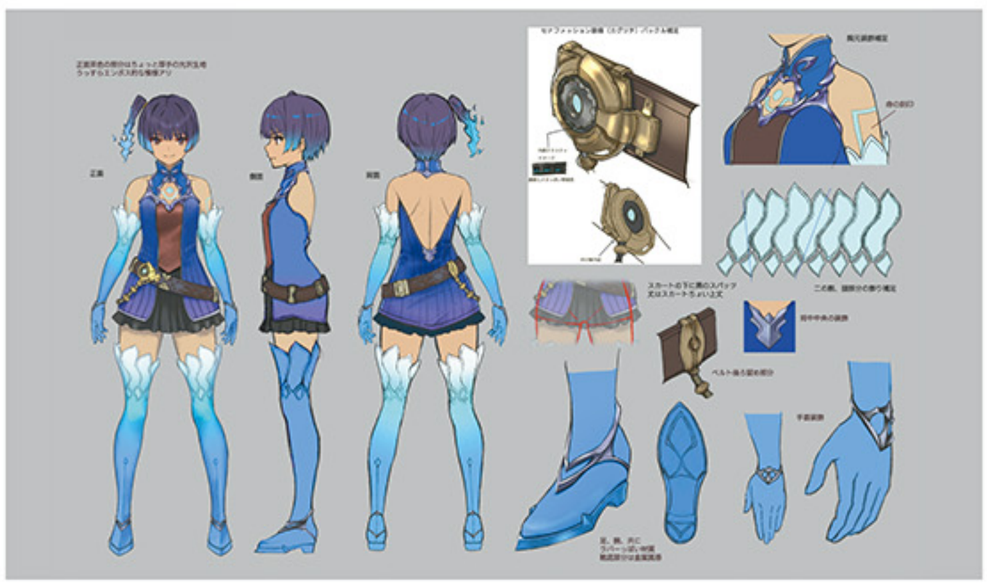
■タイオン



■ミオ



■セナ



■ランツ

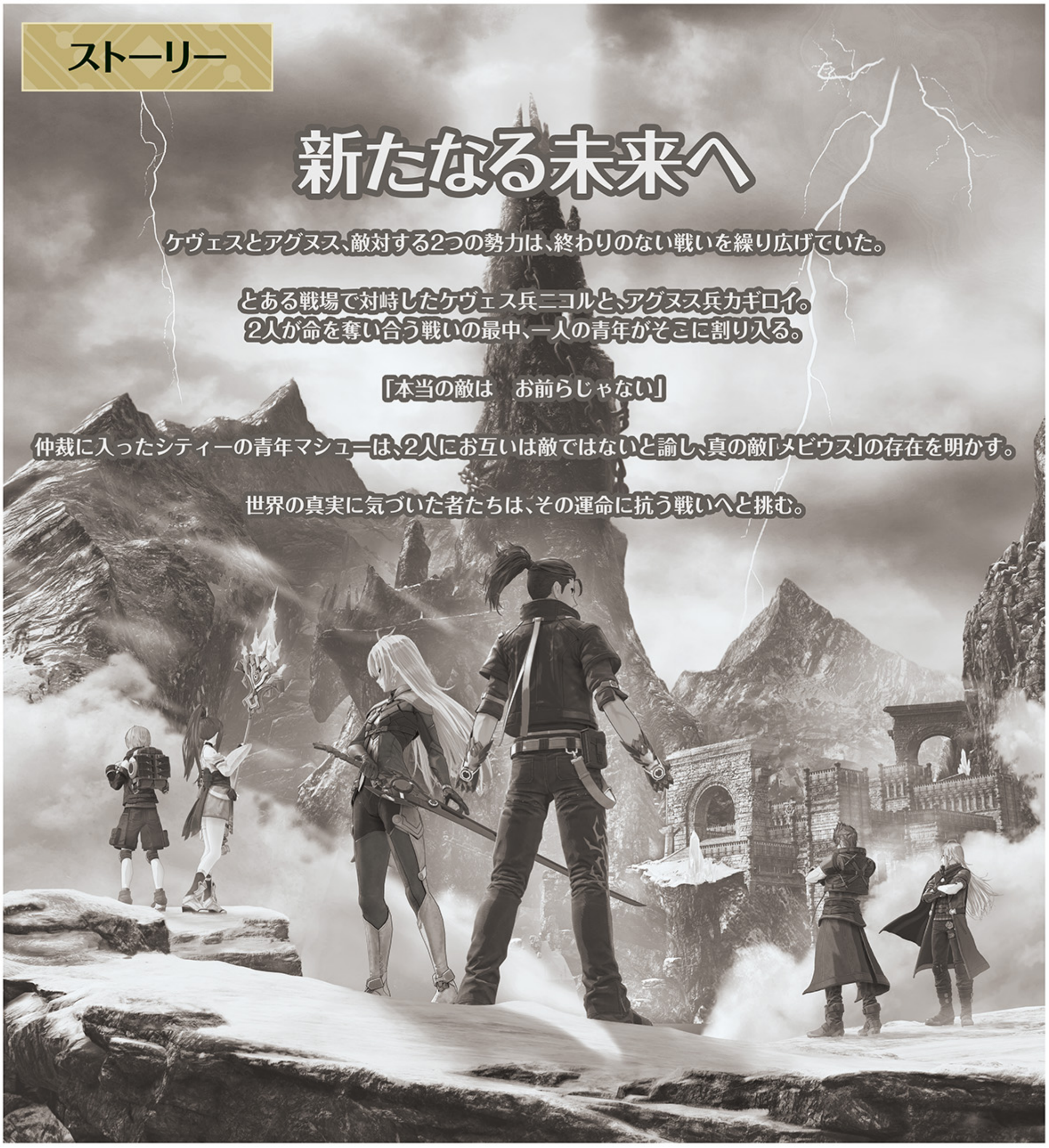


■ノスタルジアB



『ゼノブレイド3 新たなる未来』

『Xenoblade3(ゼノブレイド3) 新たなる未来』に登場するキャラクターのデザイン設定画を中心に、
主な舞台となるセントムニア地方のイメージボードや各種オブジェクトのデザイン設定画等を掲載。



作品解説

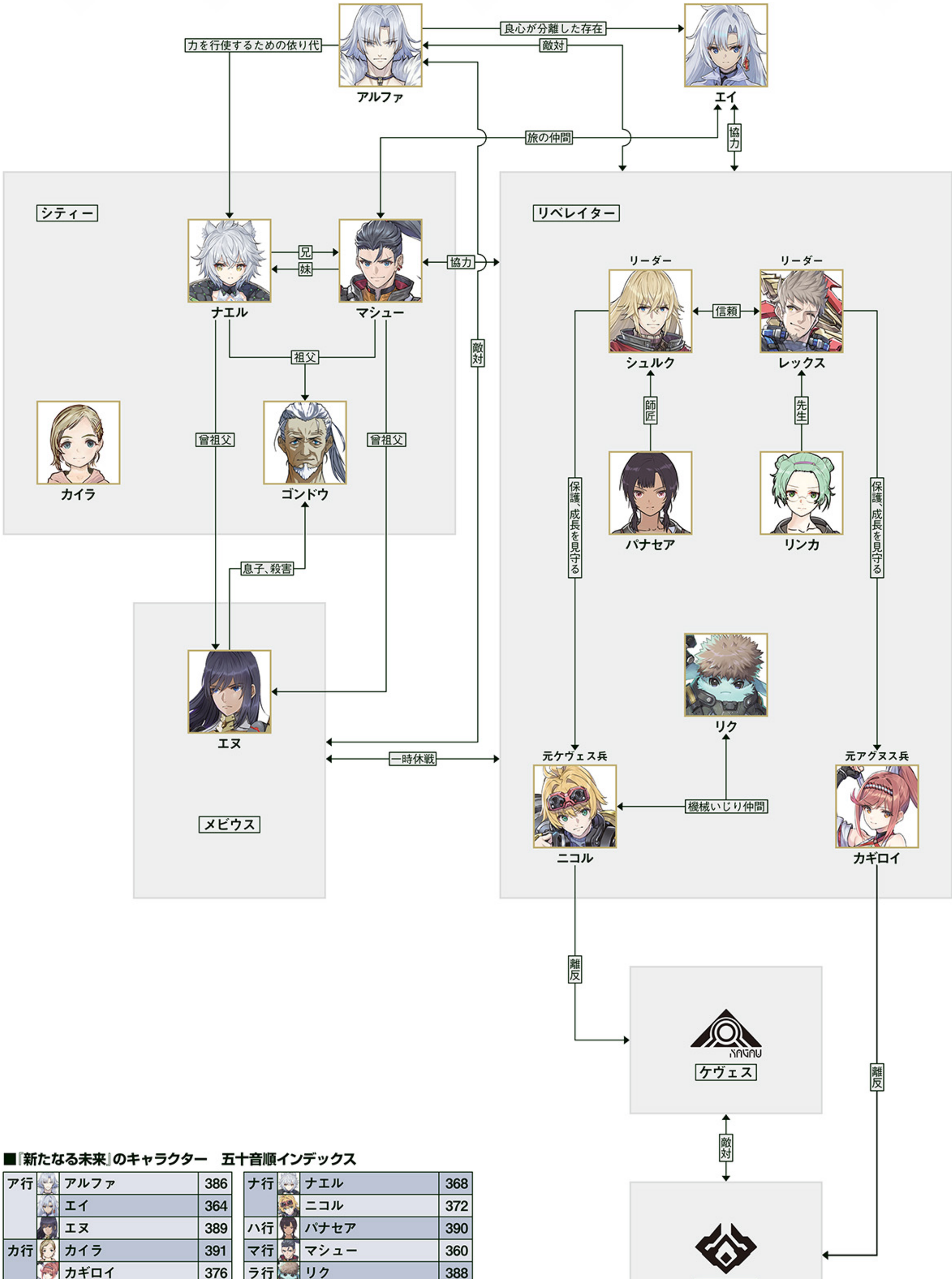
本編とは異なる主人公・マシューを中心とした、『Xenoblade3(ゼノブレイド3)』の前日譚にあたるエピソード。『Xenoblade(ゼノブレイド)』の主人公・シュルク、『Xenoblade2(ゼノブレイド2)』の主人公・レックスがそれぞれ成長した姿で登場し、これまでの「Xenoblade」シリーズ3作をつなぐ物語が展開された。

収録概要

『Xenoblade3 新たなる未来』は、本編(2022年7月29日発売)とは別売の追加コンテンツ「エキスパンション・パス」第4弾として2023年4月26日に配信された。そのため『Xenoblade3 Collector's Edition』の特典オリジナルアートブック「Xenoblade3 Collected Works」では触れられておらず、本書掲載の設定資料群の多くが初公開となる。

『ゼノブレイド３ 新たなる未来』相関図

※相関図はストーリー終盤の状態を示した。



■『新たなる未来』のキャラクター　五十音順インデックス

ア行	アルファ	386
	エイ	364
	エヌ	389
カ行	カイラ	391
	カギロイ	376
	ゴンドウ	390
サ行	シュルク	380
ナ行	ナエル	368
	ニコル	372
ハ行	パナセア	390
マ行	マシュー	360
ラ行	リク	388
	リンカ	390
	レックス	382

マシュー

声優 榎木 淳弥
キャラクターデザイン 齋藤 将嗣、モノリスソフト

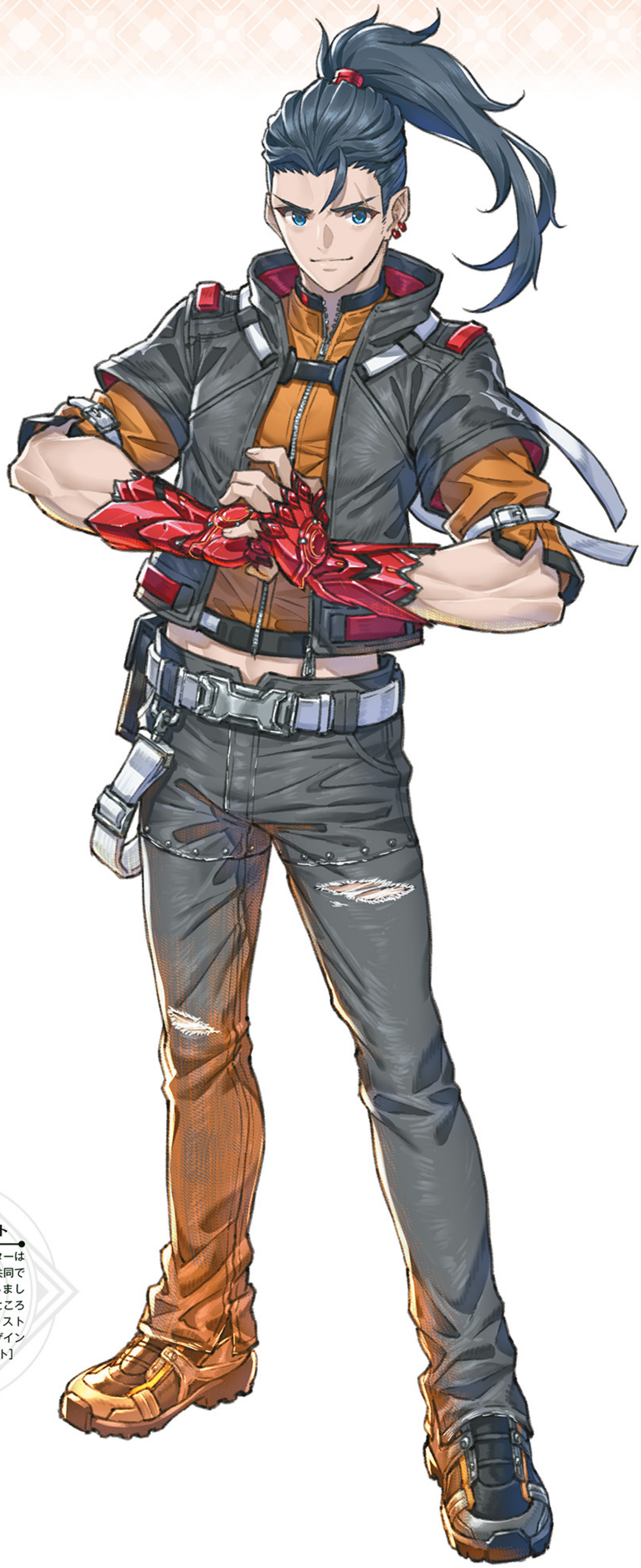
所属 シティー
年齢 ？歳
クラス マーシャルアーティスト
武器 ウロボロスナックル

本当の敵はこの命を――想いを奪おうとするヤツのことだ

メビウスの対抗組織である「シティー」に所属する青年。まっすぐな性格で面倒見が良く、苦難にも立ち向かう熱血漢。フルネームはマシュー・ヴァンダムといい、後の世における六氏族のひとつ「ヴァンダム家」の始祖にあたる。幼い頃にメビウスの手によって両親を失って以来、妹のナエル、祖父のゴンドウと共にシティーで暮らしていた。

しかし、メビウスのシティー襲撃によって、今度はゴンドウを失い、ナエルは行方不明になるという不幸に見舞われてしまう。現在はシティー壊滅後に出会ったエイと共に、メビウスと戦いながら世界各地を旅して、ナエルの行方を探している。メビウスを倒して回っていたことから、メビウスハンターの異名でも呼ばれるようになった。

旅の果てに、アルファに憑依されたナエルと邂逅。過去の繁栄した世界の姿を見せられるも、今を生きる命を切り捨てる考えには応じず、最終決戦に挑む。わずかな迷いを突かれ取り込まれそうになるも、強靭な精神力で振り切り、ナエルの解放にも成功する。祖父より受け継いだ「ウロボロスナックル」と、エヌが持つ「終の剣」の力でアルファを撃破したあとは、ナエル達にシティーを任せ、まだ見ぬ仲間を探す旅に出た。



クリエイターコメント

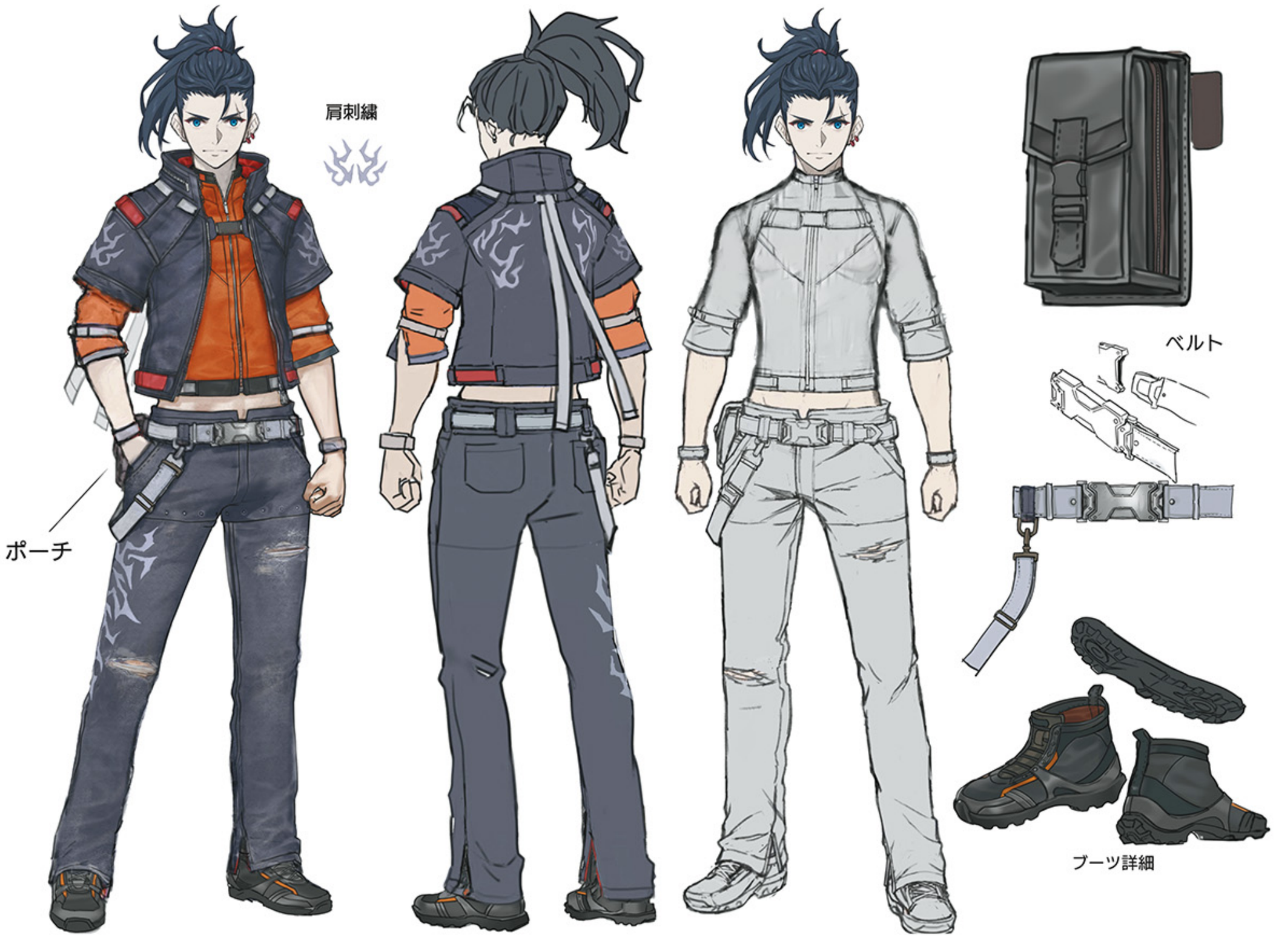
マシューの顔の初期デザインはノアとあまり変わらないものでしたが、もっと元気のある感じにしてほしいとのオーダーで現在の決定稿になりました。服装デザインはモノリスソフトさんが担当しています。個人的に左耳のピアスが気に入っています。［齋藤］

クリエイターコメント

『新たなる未来』のキャラクターは齋藤氏とモノリスソフトが共同でコスチュームをデザインしました。真っすぐでやんちゃなところもあるキャラクターから、ストリートな（自由な）方向でデザインをしました。［モノリスソフト］

コスチュームデザイン

■二面図と詳細

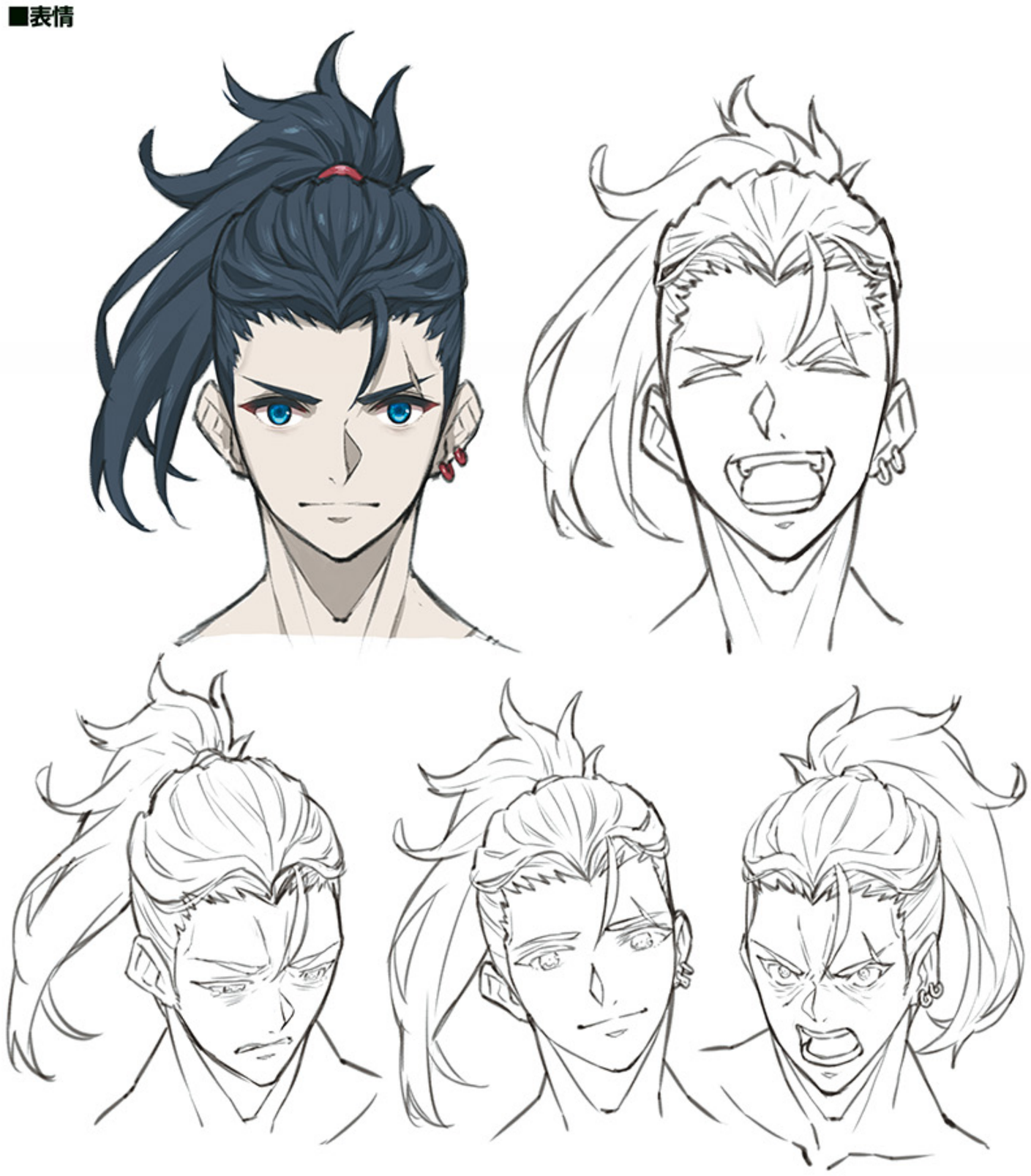


■ボトムスの刺繍



表情デザイン

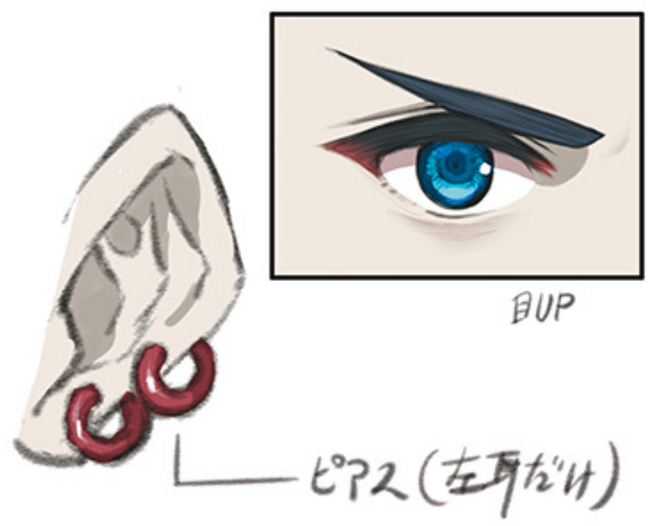
■表情



頭部デザイン

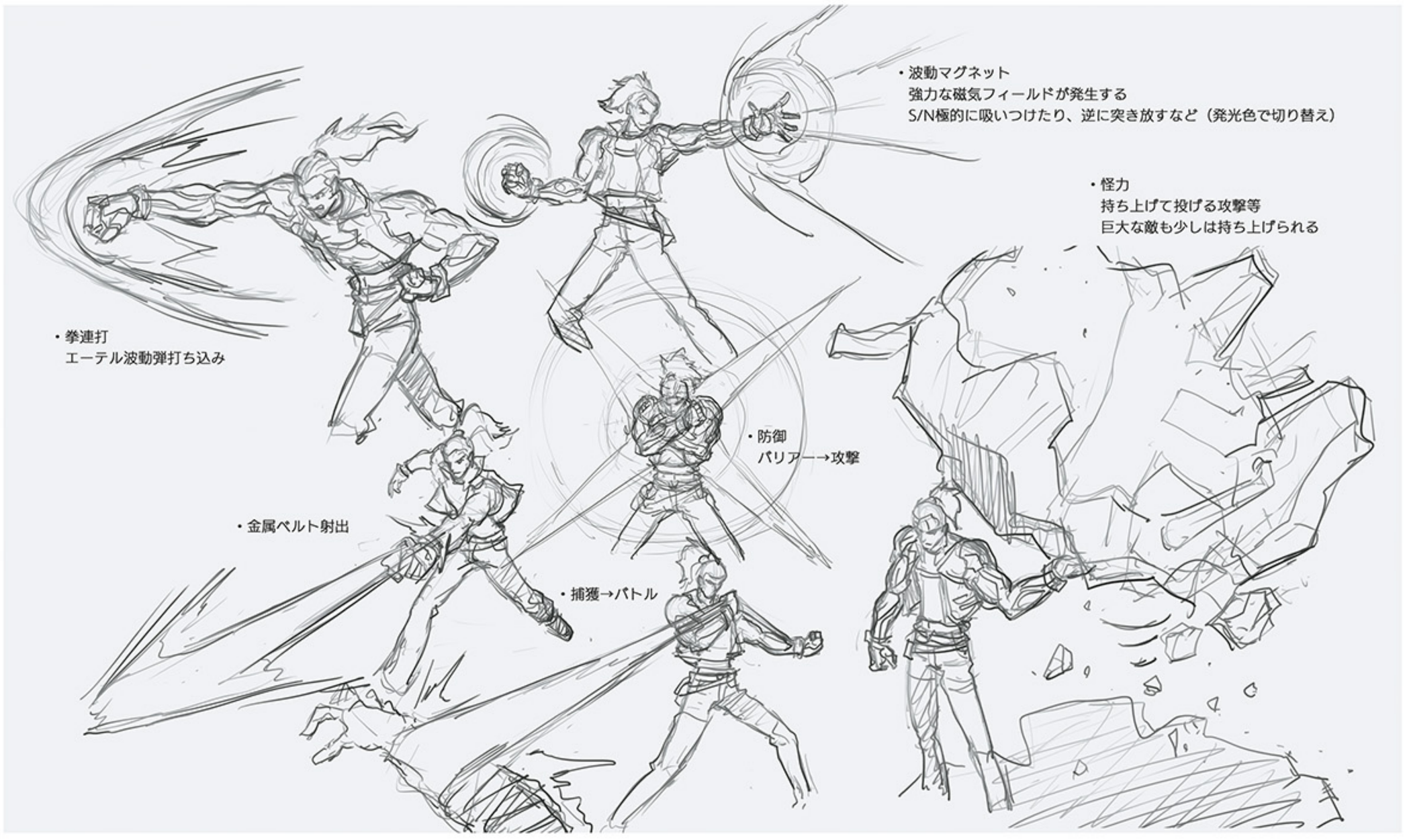
■頭部の詳細



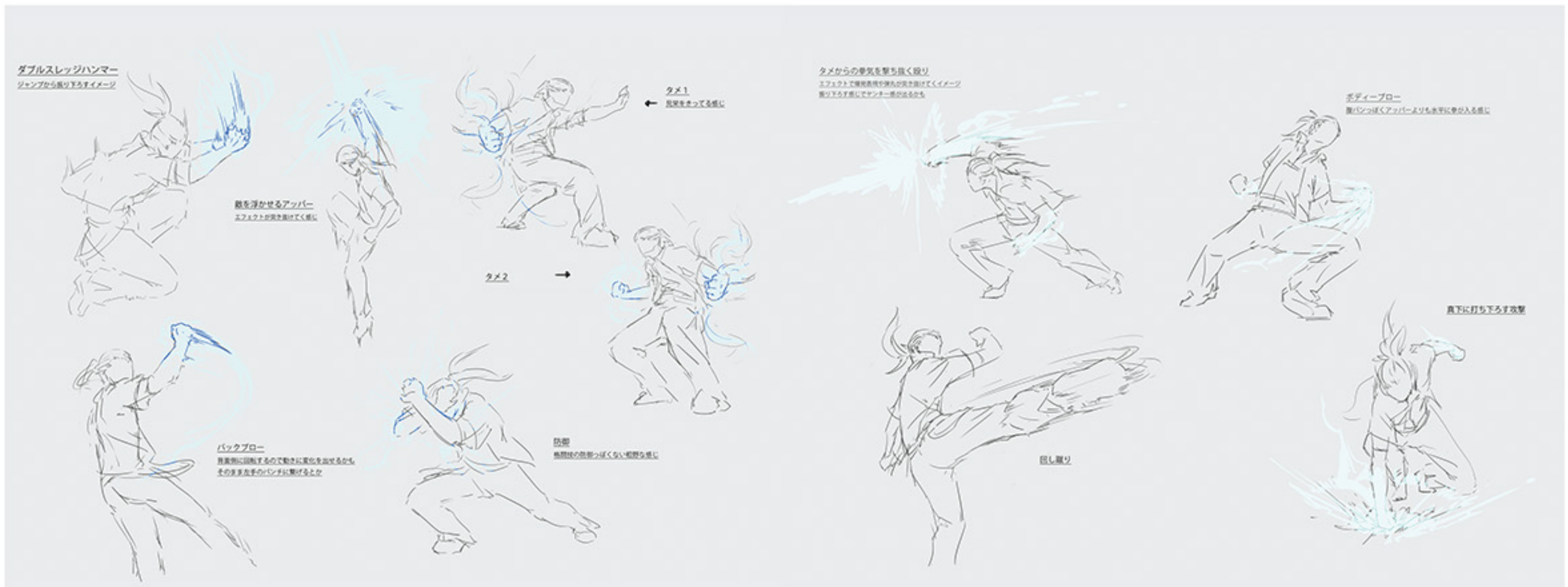


攻撃案

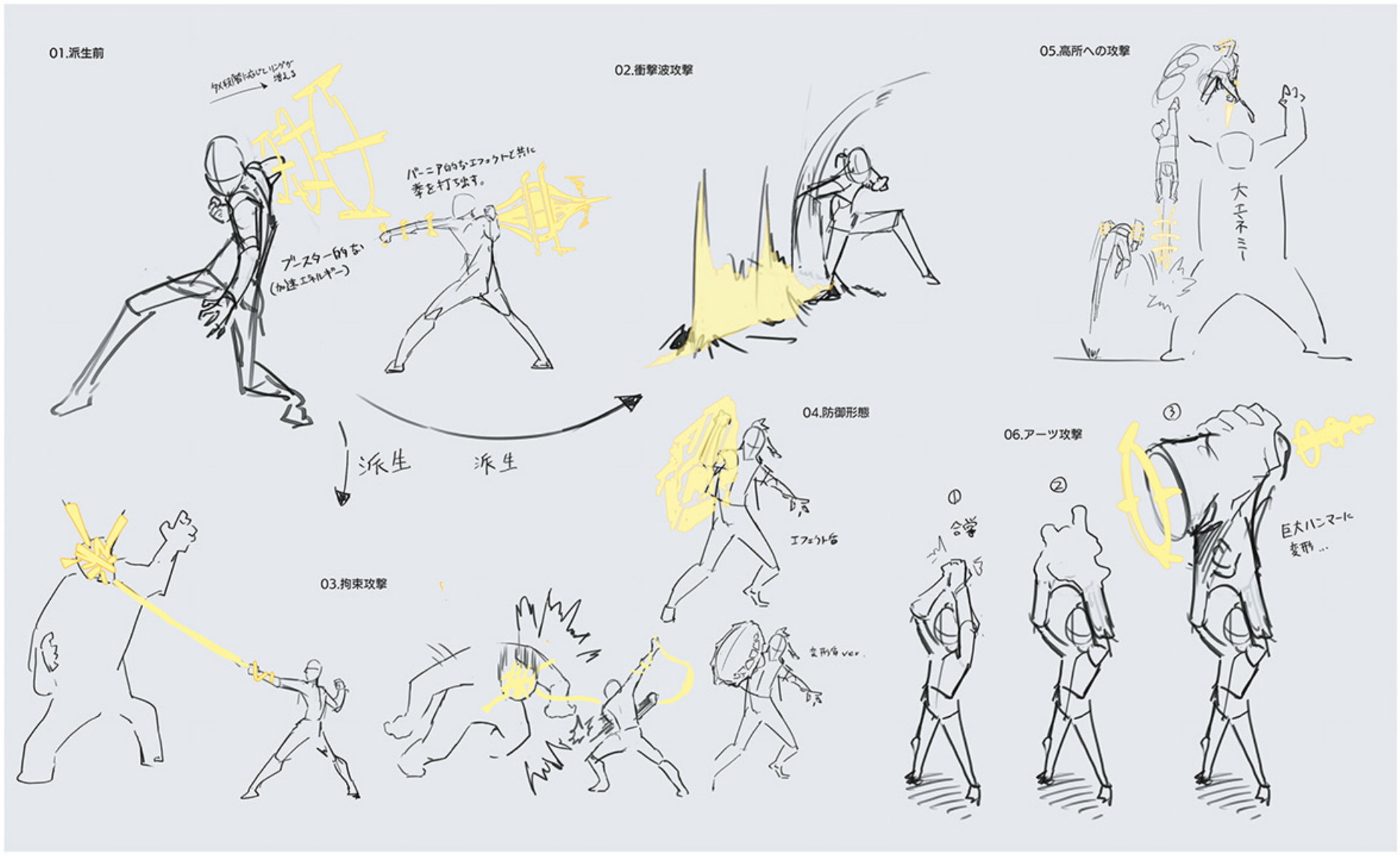
■攻撃案①



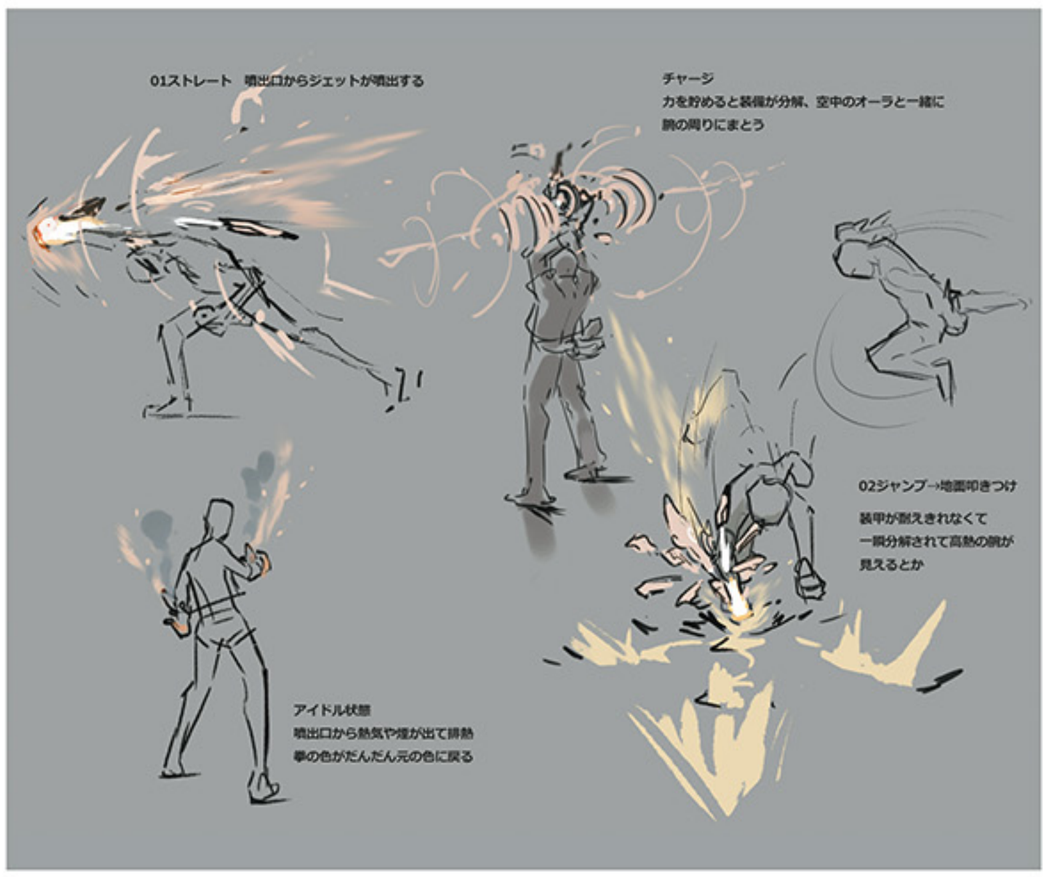
■攻撃案②



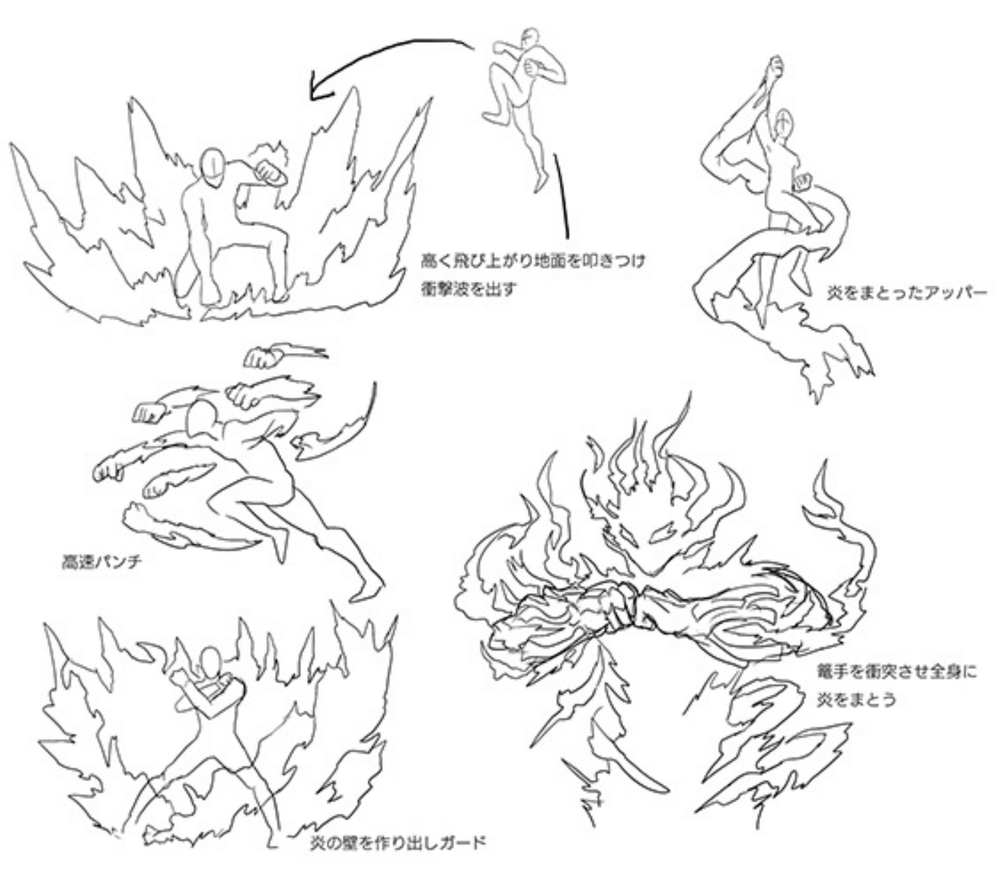
■攻撃案③

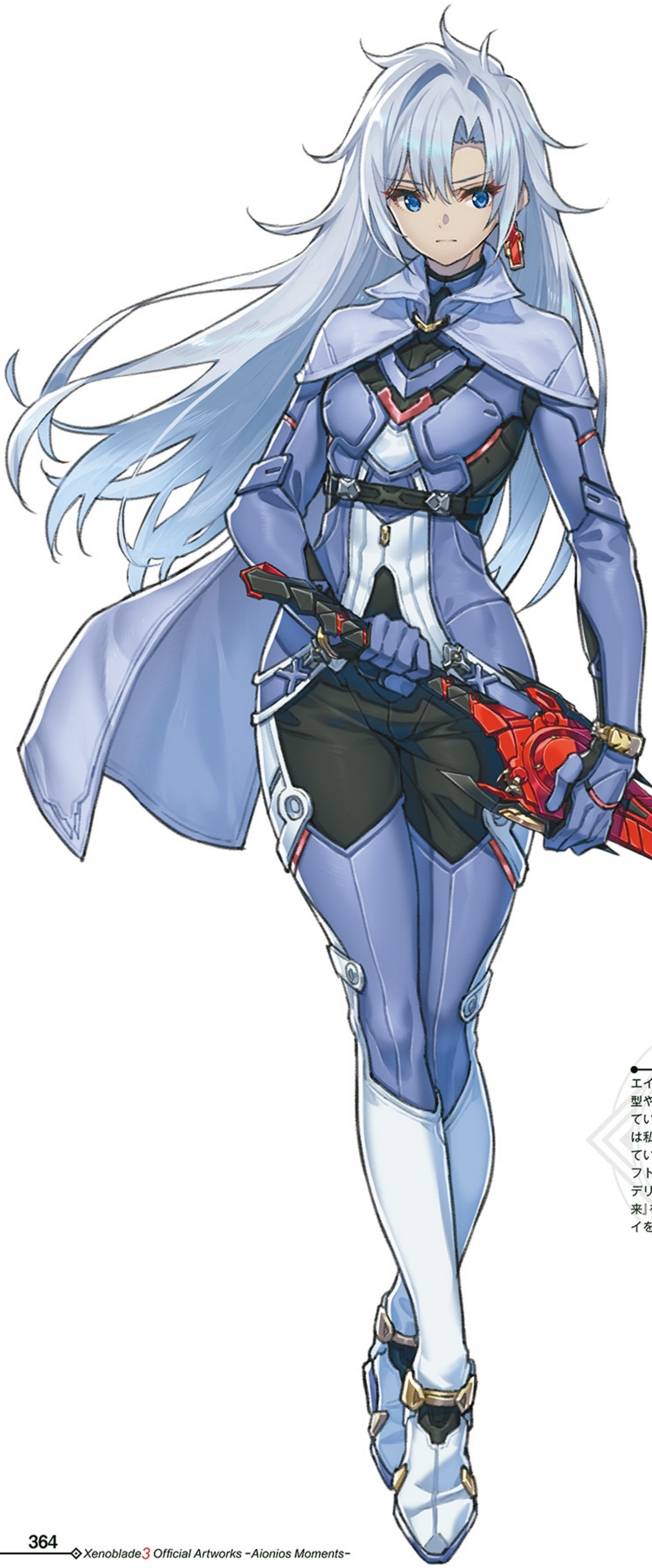


■攻撃案④



■攻撃案⑤





エイ

声優 佐藤 利奈
キャラクターデザイン 齋藤 将嗣、モノリスソフト

所属 独立勢力
年齢 ？歳
クラス モナドフェンサー
武器 モナド

ボクが君と共にしてきたのは まさにこの瞬間のためだ

細長く赤い刀身が特徴的な武器「モナド」を振るって戦う女性。マシューにとって相棒と呼ぶべき存在で、暴走しがちなマシューとは正反対に、物事や局面を冷静に判断する性格の持ち主。感情の抑揚が少なく、考えていることを表情に出すこともあまりないが、他者を思いやる確かな優しさを持っている。

その正体は、オリジンを司る人工知性群「トリニティ・プロセッサー」の一角であるウーシアの一部。「交わりの日」によって生まれた世界・アイオニオンにおいて、ケヴェスとアグヌスが終わらない戦争を繰り返す様子を観測したウーシアは、新たな世界で生まれた命＝シティーの住民だけを守るために策動したが、シュルク、レックス、ゼットらの抵抗にあい失敗。力を失ったウーシアはナエルの肉体と精神を利用しようとするが、ゴンドウ（マシューとナエルの祖父）に阻止されてしまう。その際に、心と感情を持ったエイと、機械としての機能を受け継いだアルファのふたつに分離することとなった。

オリジン内部での決戦でアルファを撃破後、急速に進行するアイオニオンの崩壊を止めるため、エイはマシュー達との再会を信じながらオリジンに取り込まれていった。

クリエイターコメント

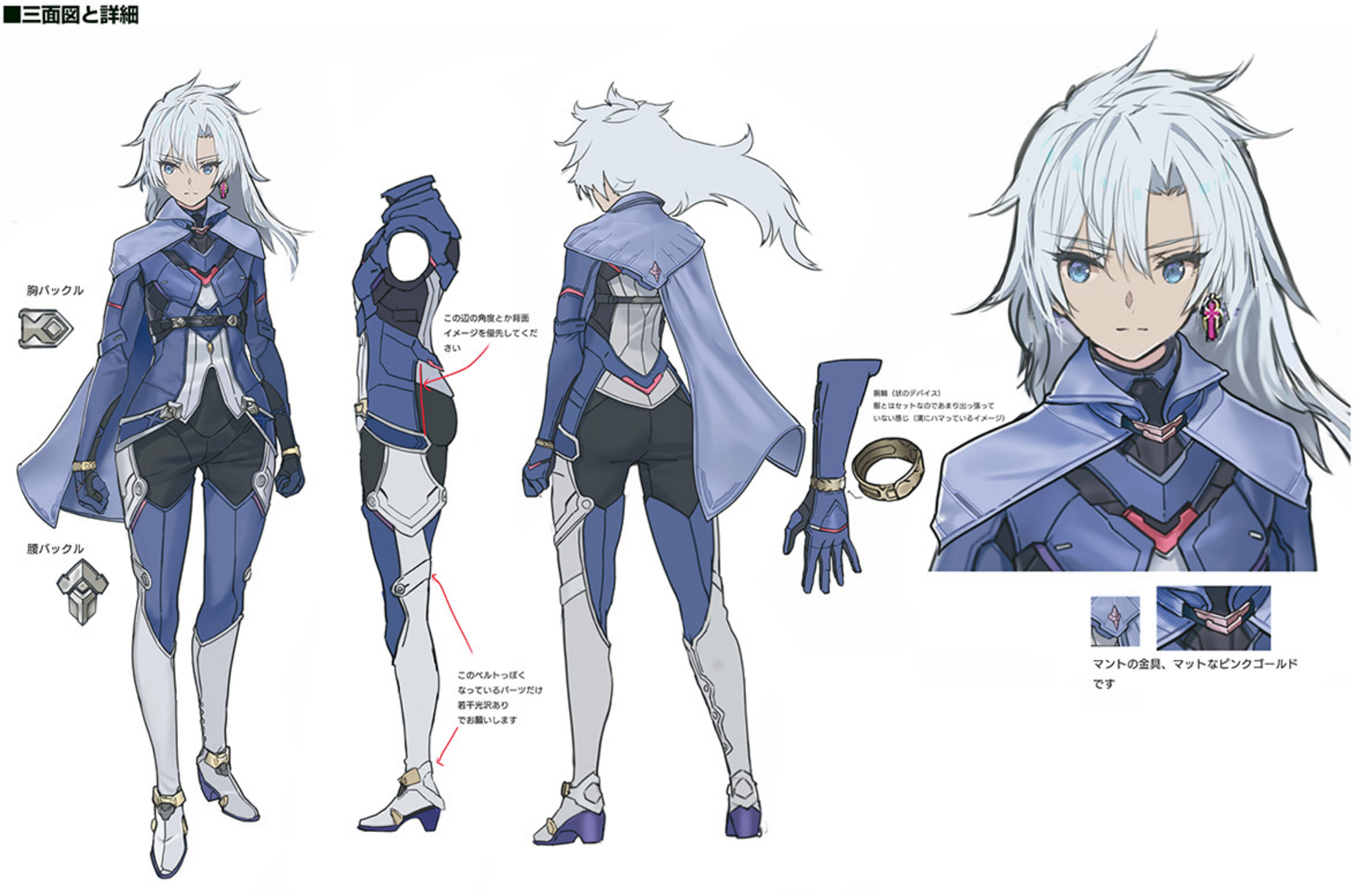
エイはアルヴィースの別人格なので髪型や顔つきはアルヴィースを基準にしています。服装デザインのシルエットは私のデザインラフを拾っていただいていますが、細かい部分はモノリスソフトさんでデザインされています。モデリングも素晴らしいので『新たなる未来』を未プレイの方は是非動いているエイを見てください！［齋藤］

クリエイターコメント

コスチュームは分離前をイメージしたものです。最初はこの世界に紛れるため、シティーのコスチュームを着ているという話もあったり。ウーシアのコアは、一方がペンダント型であったのに対しこちらはイヤリング型で、アクセサリーのようなデザインに。［モノリスソフト］

コスチュームデザイン

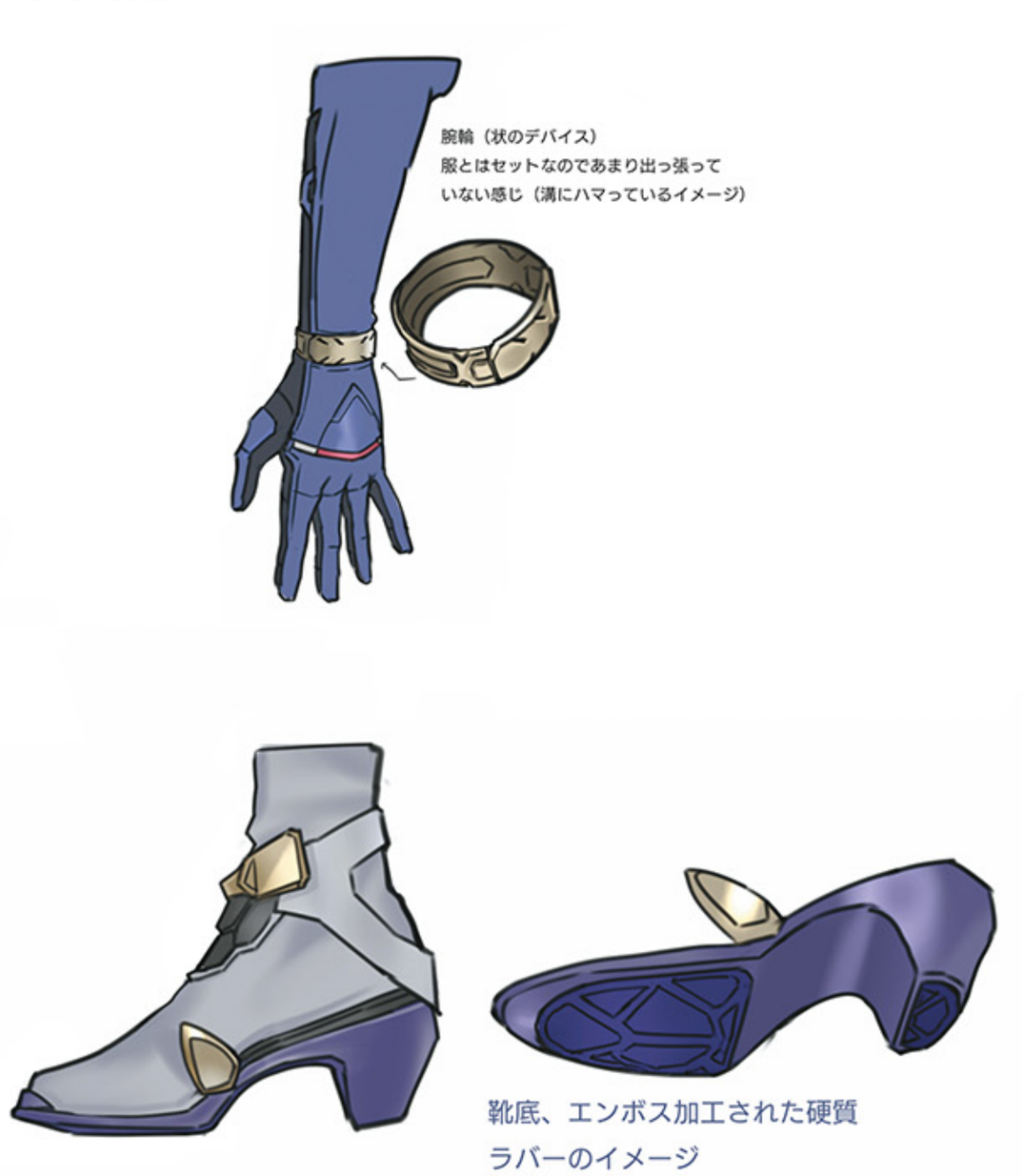
■三面図と詳細



■二面図（マントなし）

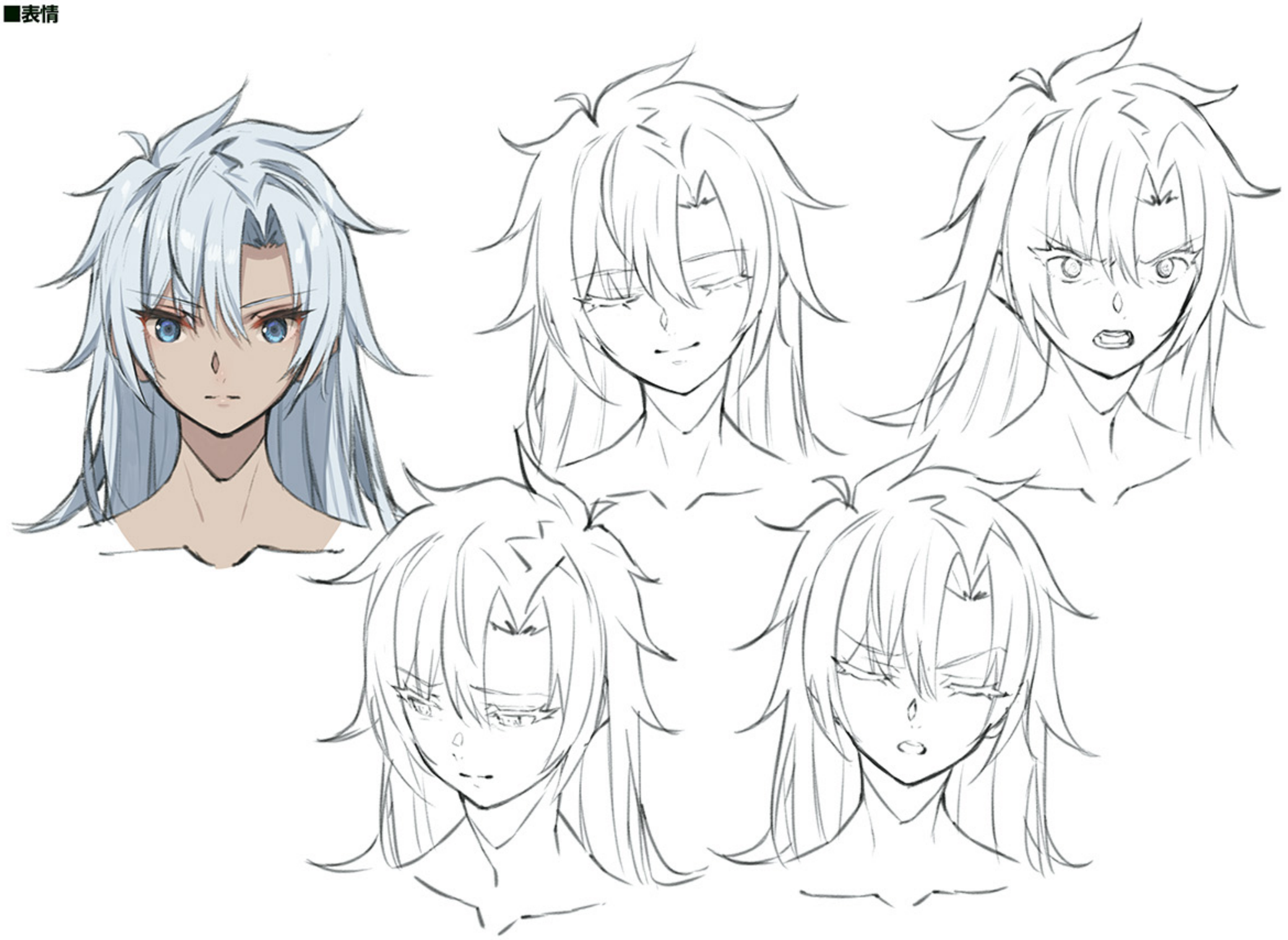


■手足の詳細



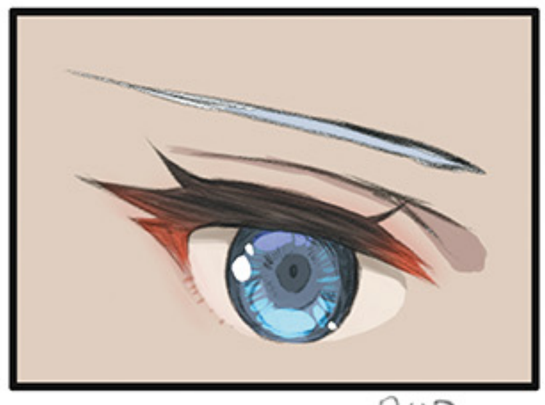
表情デザイン

■表情



頭部デザイン

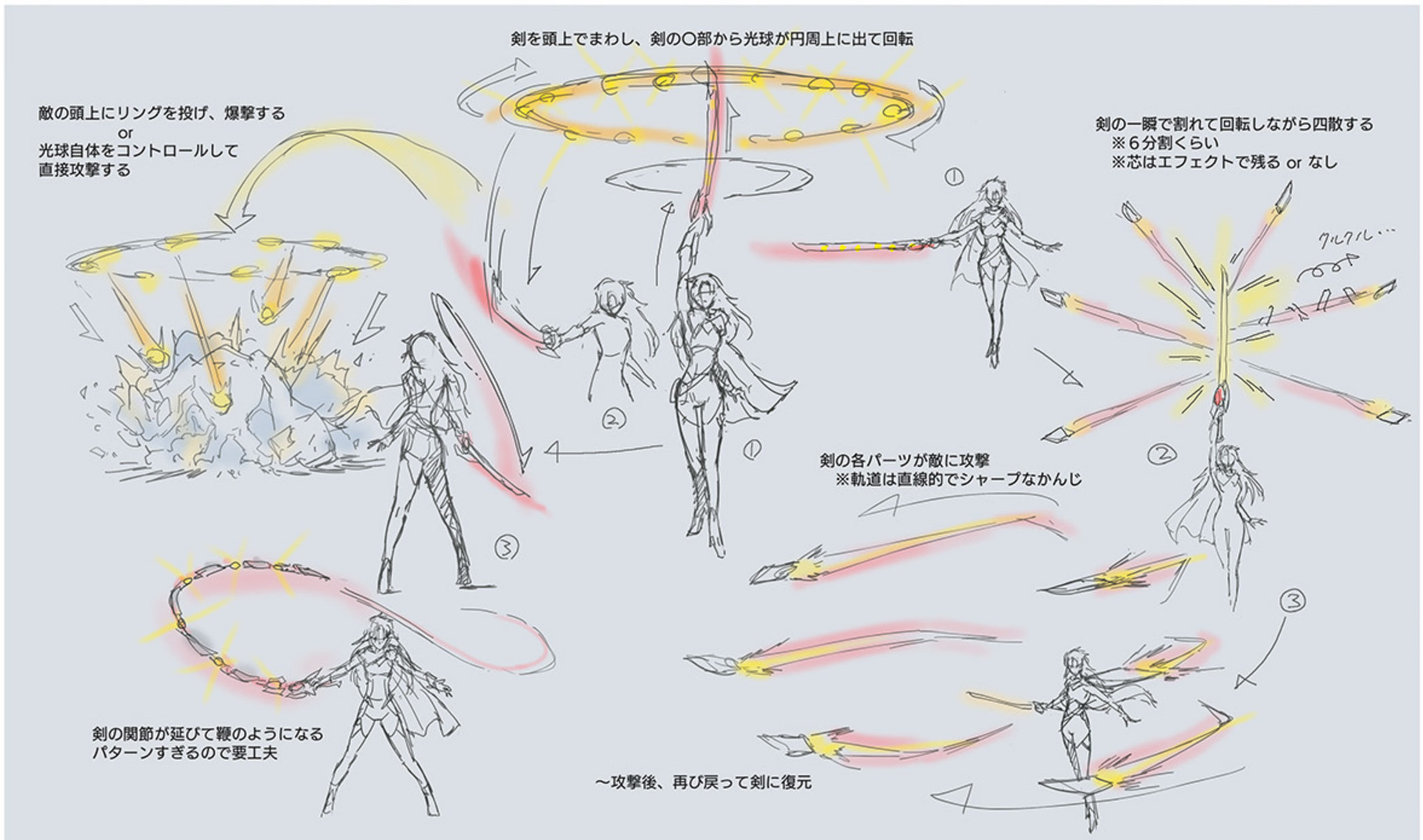
■頭部の詳細



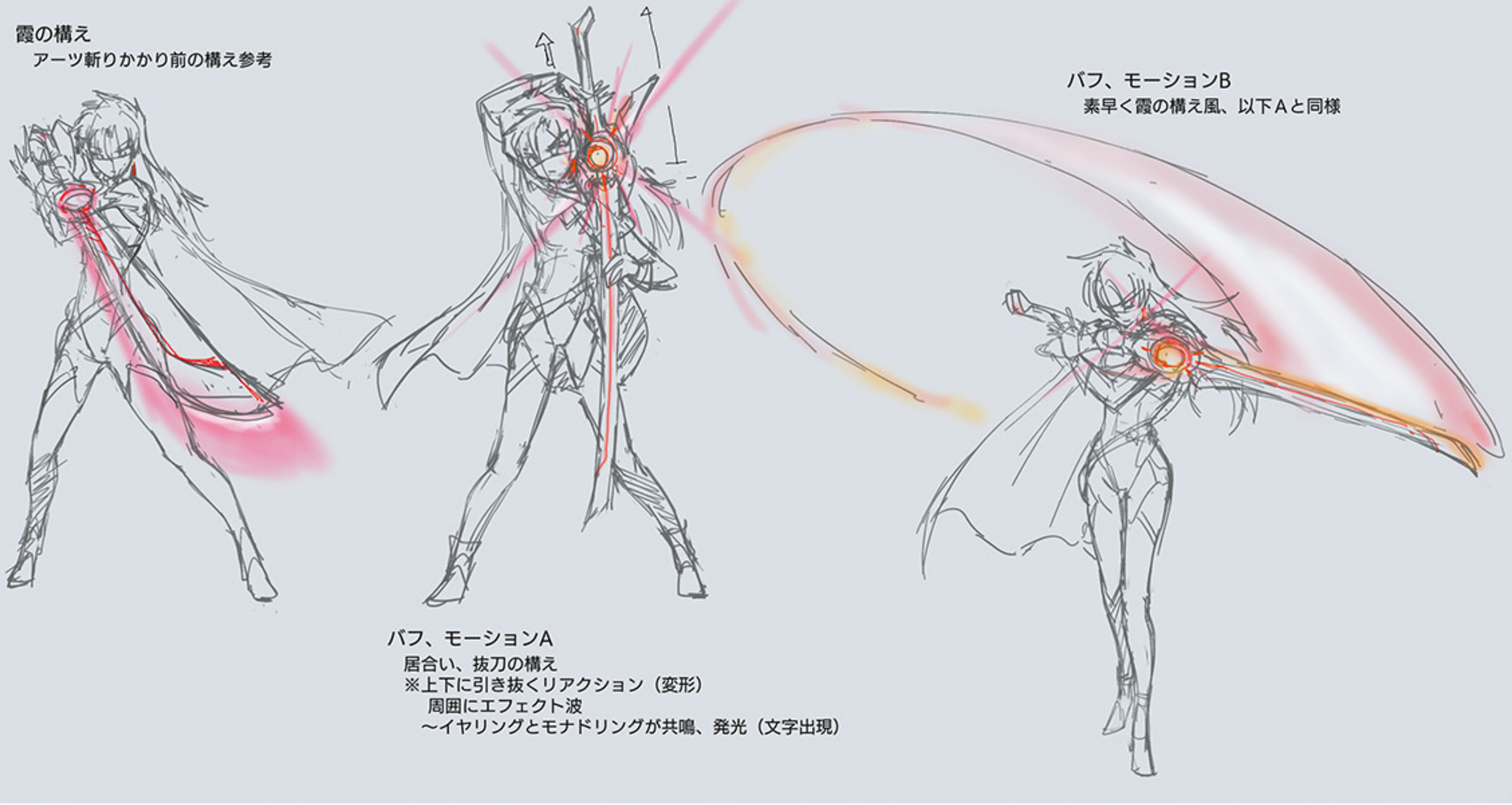


攻撃案

■攻撃案①



■攻撃案②



ナエル

声優 鬼頭 明里
キャラクターデザイン 齋藤 将嗣、モノリスソフト

所属 シティー
年齢 ？歳
クラス ウォーメイジ
武器 エーテルアクセラレーター



メビウスがいなくたって変わらない
結局　人が人を殺すんだ――

慈愛に満ちた性格を持つ、マシューの妹。シティーの子供達を世話しながら、マシュー達と平和な暮らしを送っていたが、エヌの襲撃によって行方不明となってしまう。しかし、ナエルは過去にアルファの一部であるコアクリスタルを発見しており、命を投げ捨てるように戦争を続ける兵士達よりもシティーの人々を守りたいという想いや、アルファの機能を補完するコアクリスタルの機能を有していたことで、アルファに依り代として選ばれてしまっていた。エヌがシティーを襲撃したのもアルファを討つためであった。エヌの猛攻によって追い詰められ、ナエルはアルファに操られるままシティーから撤退。以降は完全に意識が同調し、アルファとして行動を開始する。シティーの人間であるマシューを新たな依り代にすることを目論んで接触するが、マシューから拒絶されたことで掃討を決定。オリジン内部でマシューたちを待ち受けるが、アルファが導く未来に待つものを知ったナエルが考えを改めたことで、アルファの支配から脱することに成功し、マシュー達と共にアルファを撃破する。戦いを終えたあと、仲間を探す旅に出るマシューを、寂しげながら笑顔で見送った。

クリエイターコメント

ナエルは魔法使いや超能力者をイメージしてデザインしました。大きめの上着も魔法使いのマントをイメージしています。エム(ミオ)の子孫なのでミオに似せてデザインしていますが、髪は癖っ毛のように跳ねています。目つきも少しだけ違います。アルファの依り代時のデザインはモノリスソフトさんが担当しています。[齋藤]

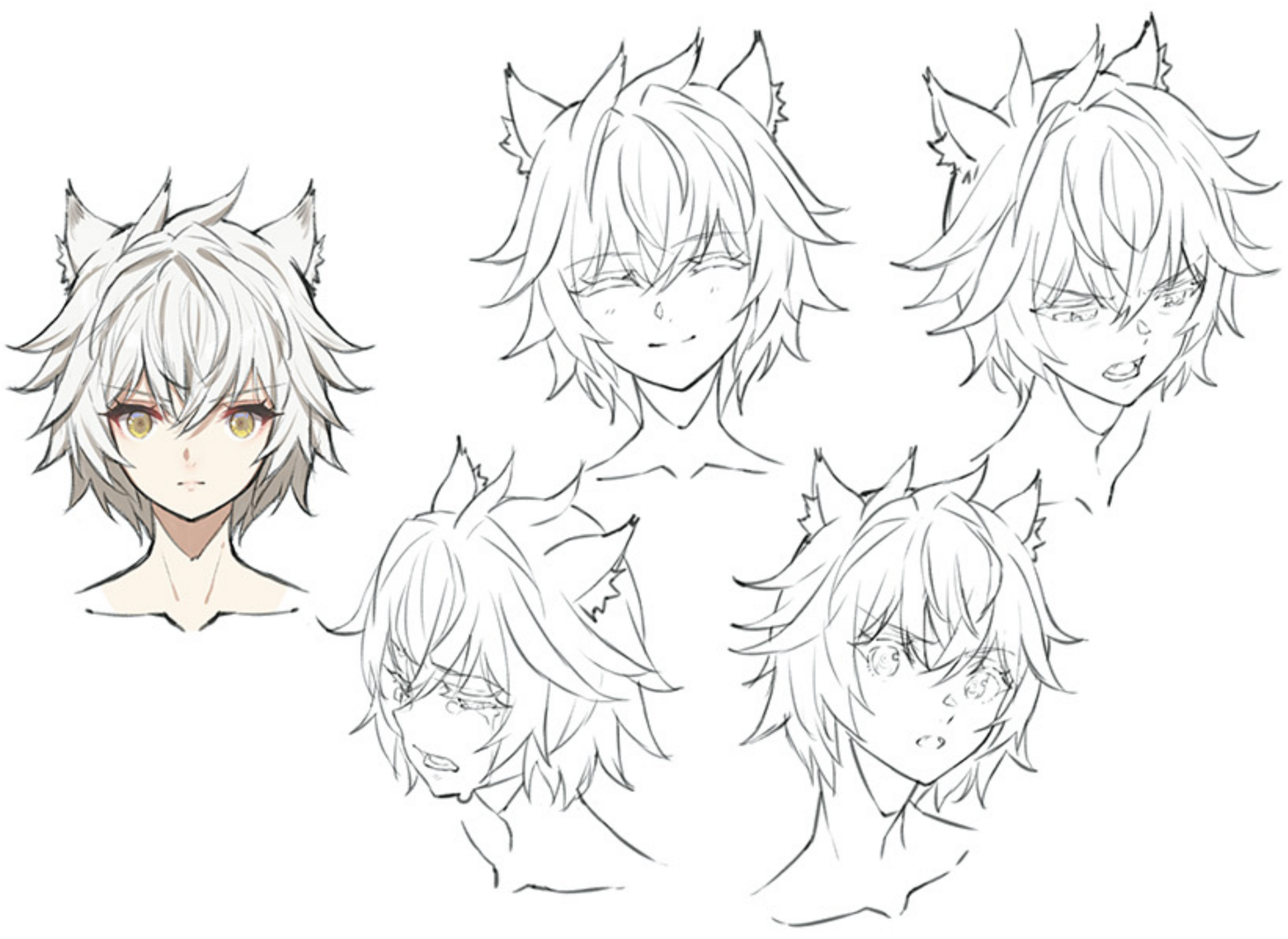
コスチュームデザイン

■二面図と詳細



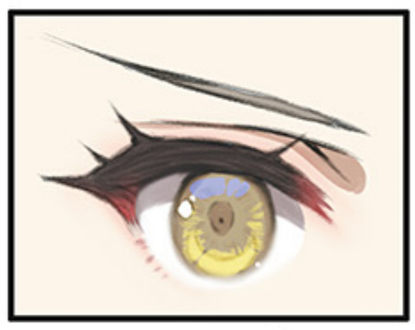
表情デザイン

■表情



頭部デザイン

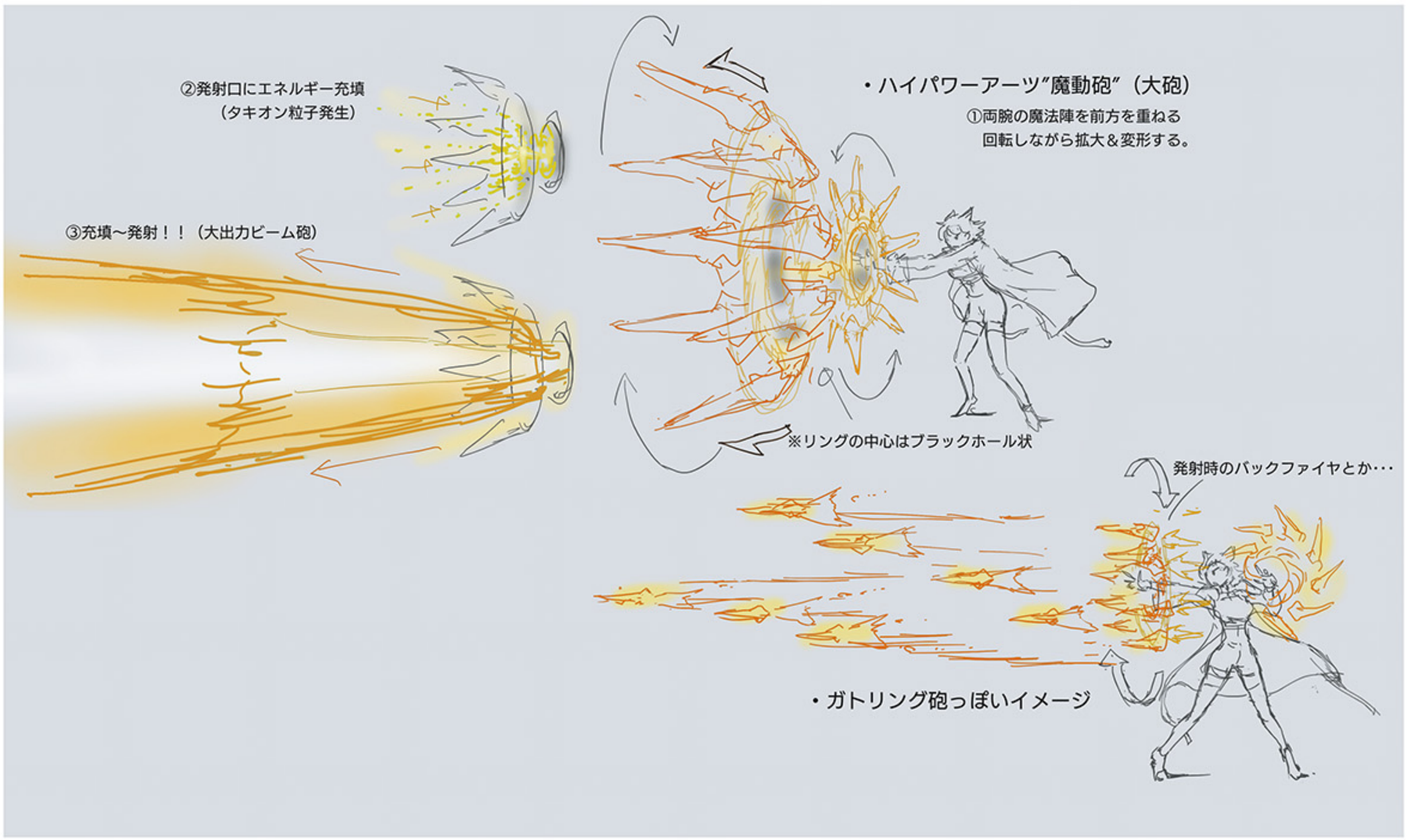
■頭部の詳細



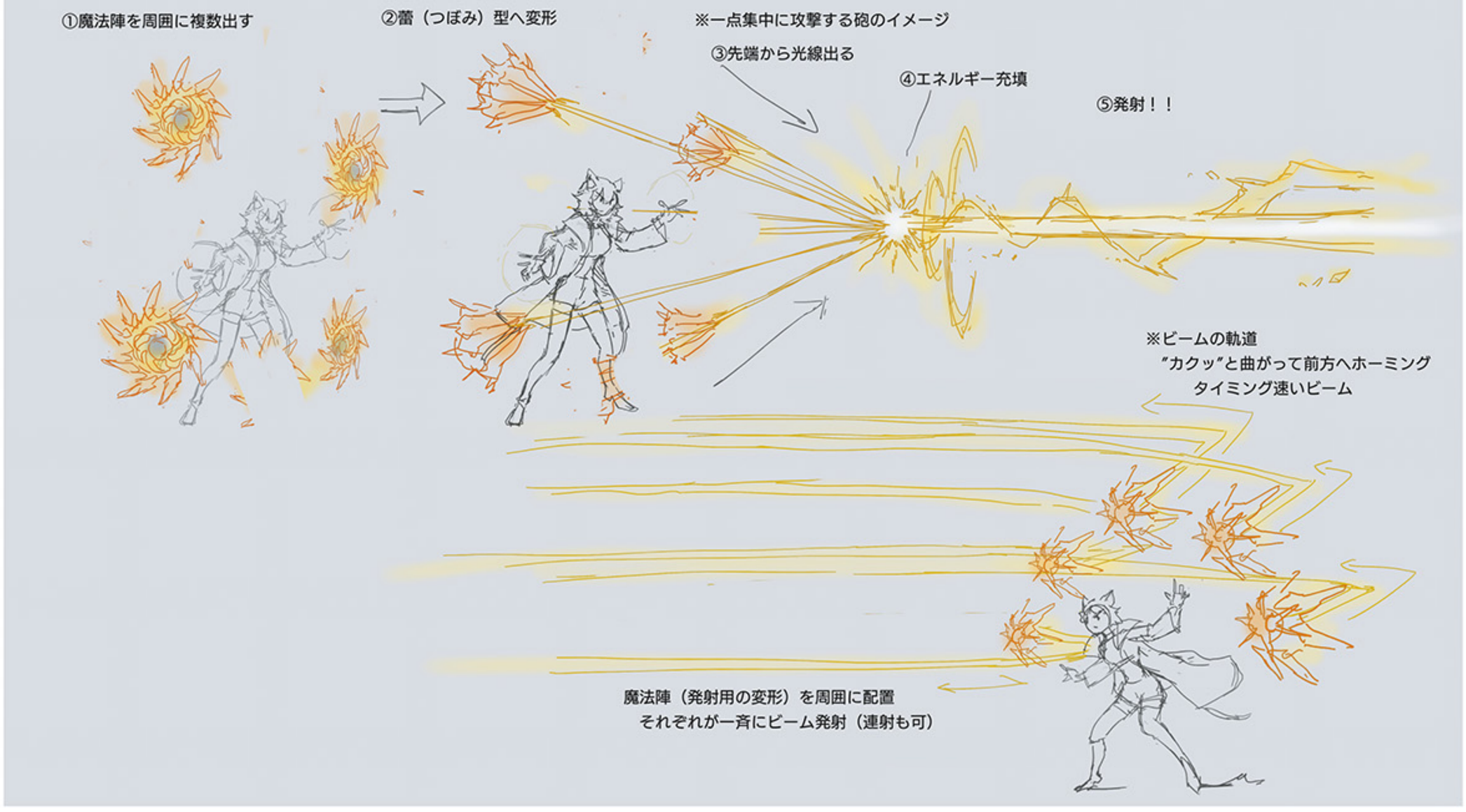


攻撃案

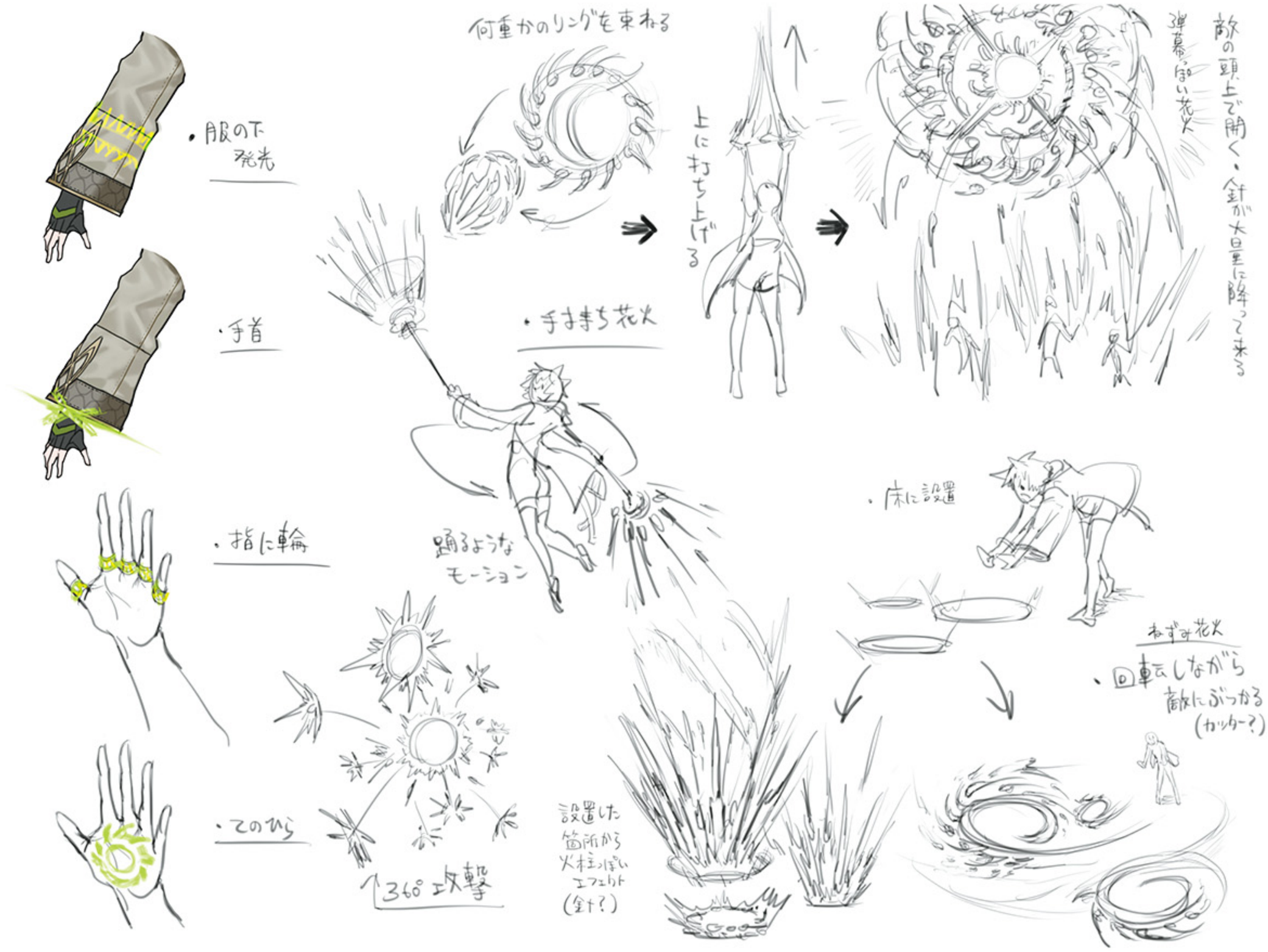
■攻撃案①



■攻撃案②

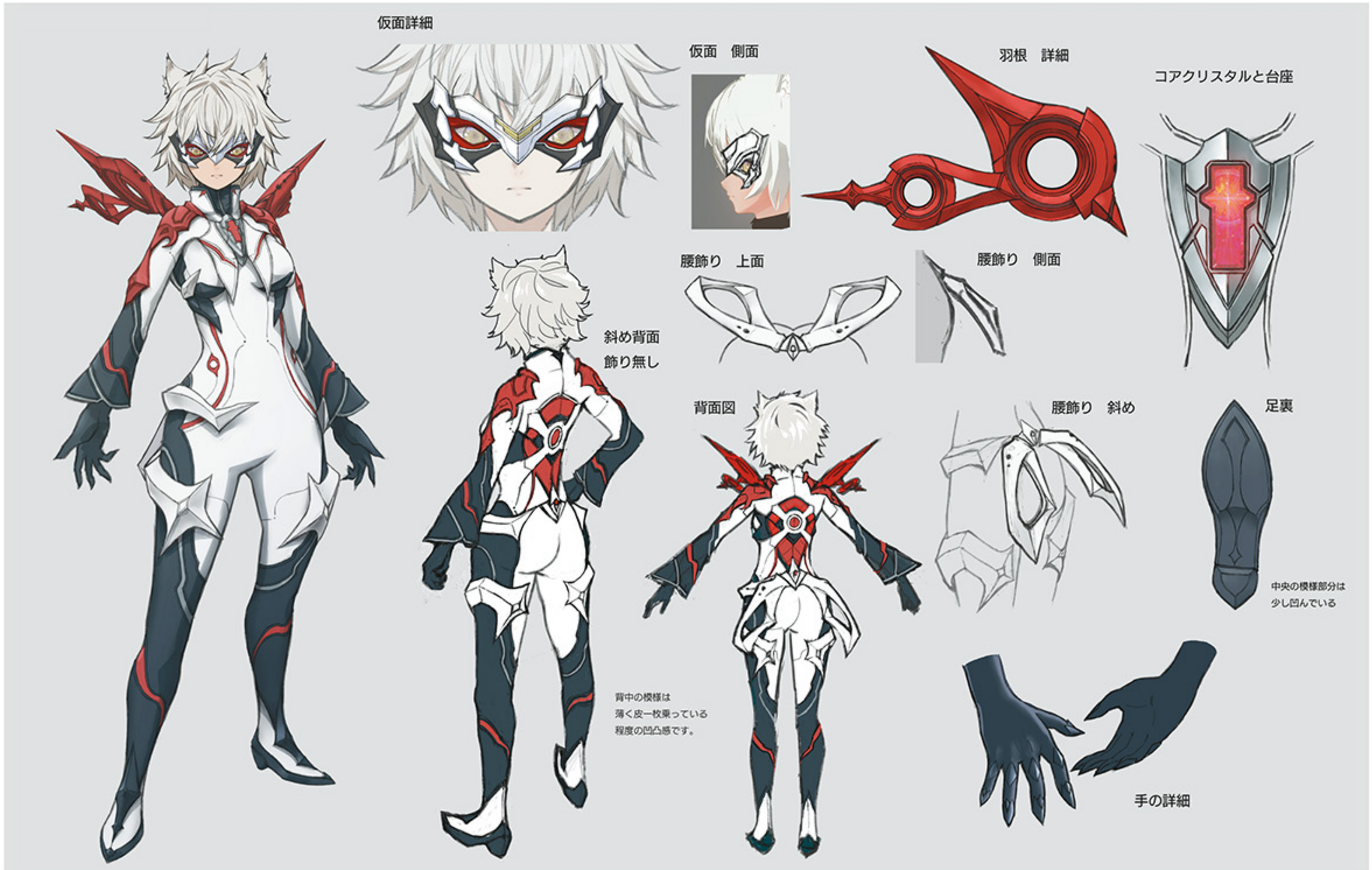


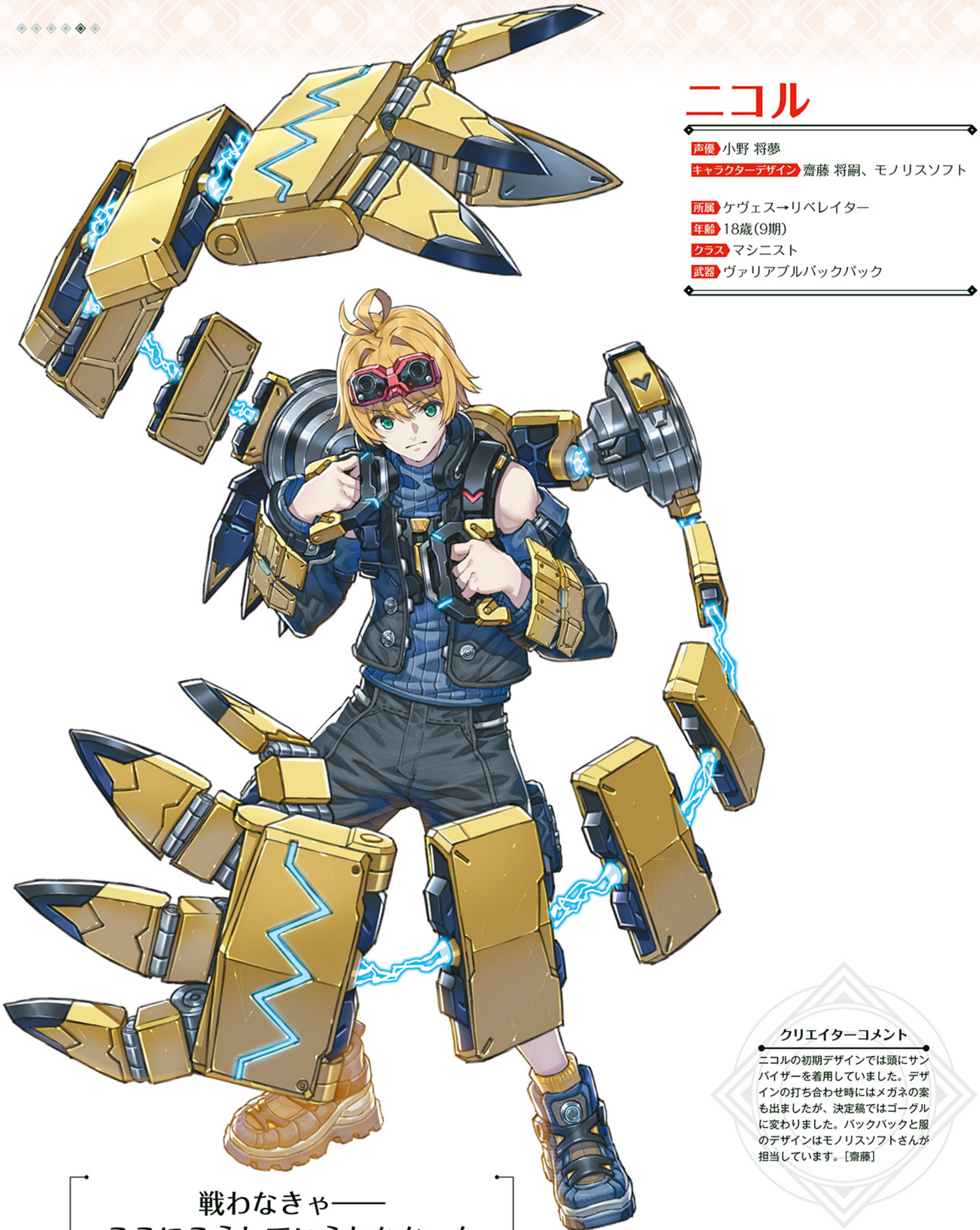
■攻撃案③



アルファの依り代のデザイン

■デザイン案





ニコル

声優 小野 将夢

キャラクターデザイン 齋藤 将嗣、モノリスソフト

所属 ケヴェス→リベレイター

年齢 18歳(9期)

クラス マシニスト

武器 ヴァリアブルバックパック

クリエイターコメント

ニコルの初期デザインでは頭にサンバイザーを着用していました。デザインの打ち合わせ時にはメガネの案も出ましたが、決定稿ではゴーグルに変わりました。バックパックと服のデザインはモノリスソフトさんが担当しています。［齋藤］

戦わなきゃ――
ここにこうしていられなかった

ケヴェスに所属する少年兵士。ブレイドを出せないことで周囲から蔑まれ、劣等感を抱いているが、機械いじりを得意としており、自作のマシンアーム「ヴァリアブルバックパック」を操作して戦う。兵士らしからぬ穏やかでおとなしい性格だが、機械のことになると別人のように饒舌になる。

アグヌスのコロニーガンマとの戦いの中、仲間たちが全滅し孤立してしまう。そこをカギロイらアグヌス兵に囲まれ応戦していたところ、マシューとエイが介入したことによって一時停戦状態となる。さらに、マシュー達が両軍の執政官たちを撃破し、命の火時計まで破壊したことで、ケヴェスとアグヌスの争いから解放され、運命が大きく変わり始める。何をすべきかわからず、ニコル自身が置かれた状況に不安や迷いを感じていたが、自らと同じく機械いじりが好きなシュルクや、メカニックのリクとの交流の中で、自分の力を役立てられることに気付き、マシュー達と共にメビウスと戦うことを決意した。旅の果てに迎えたアルファとの決戦を終えたあと、オリジンと同化し光の中へ消えていくシュルクから命を託されたことで、10年で寿命を迎えるという呪縛から解放される。その後は80年もの歳月を生き、シティーの六氏族であるオーツ家の始祖となった。

コスチュームデザイン

■二面図と詳細





■服



■ブーツ

※靴の詳細
こちら優先でお願いします



■ヘッドギア



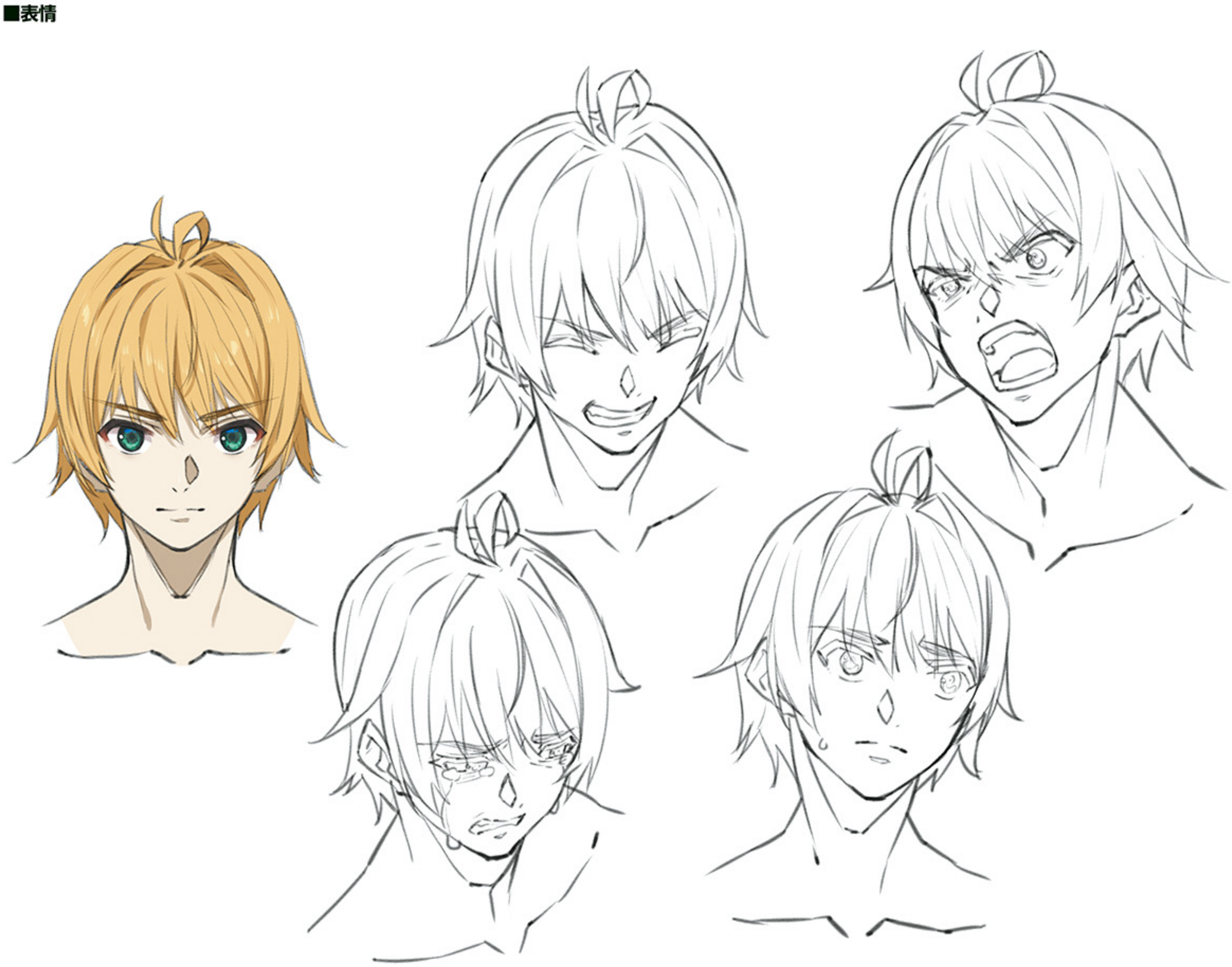
■認識表の配置案





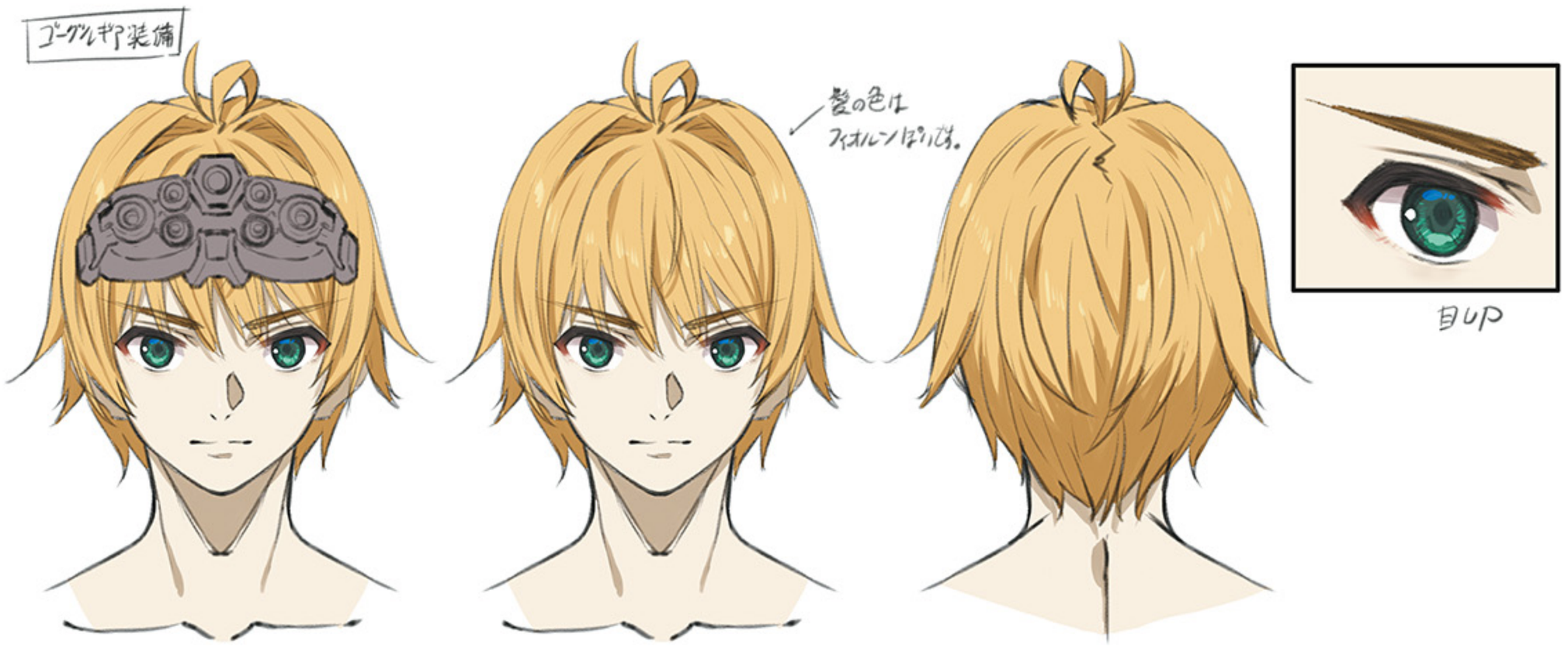
表情デザイン

■表情



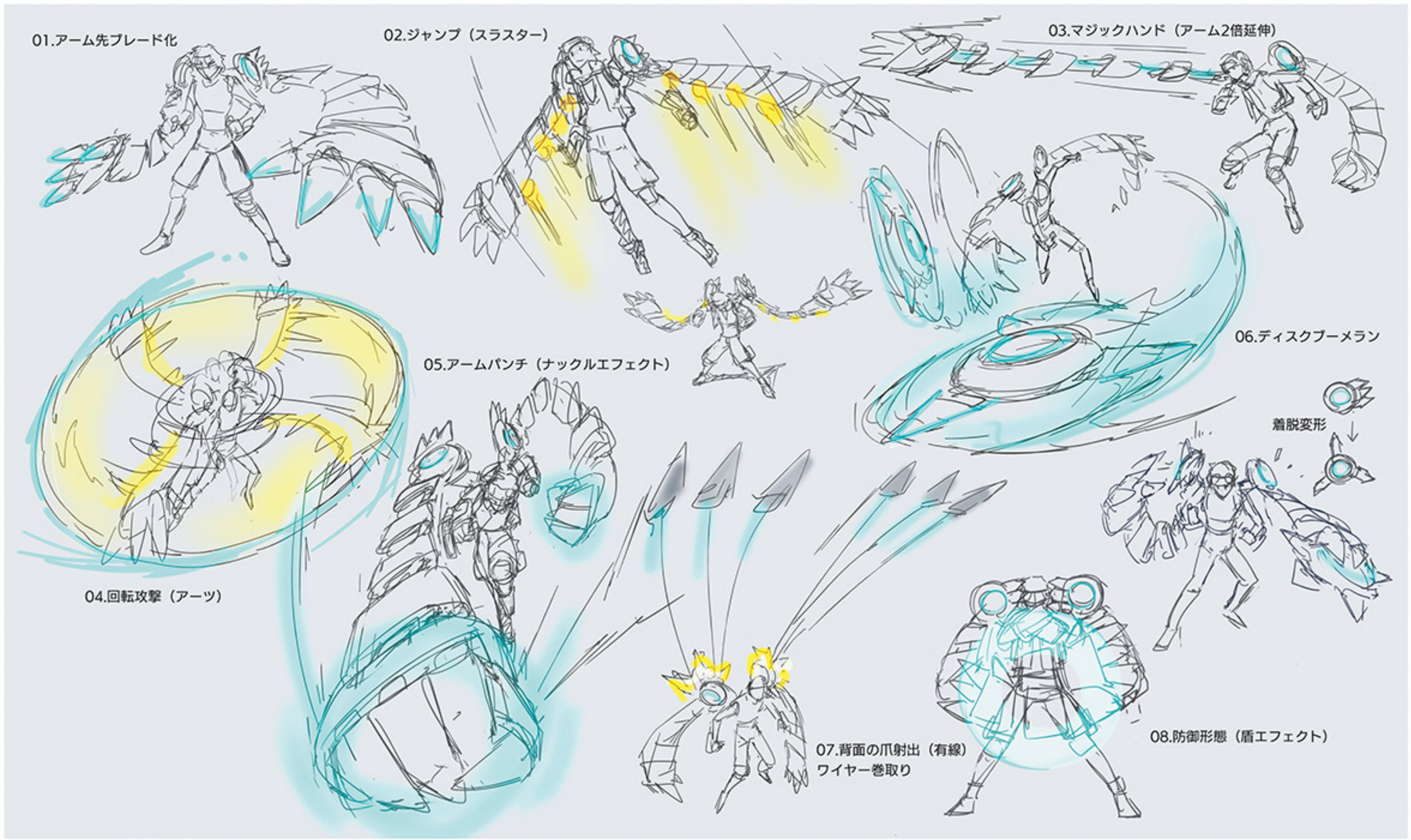
頭部デザイン

■頭部の詳細

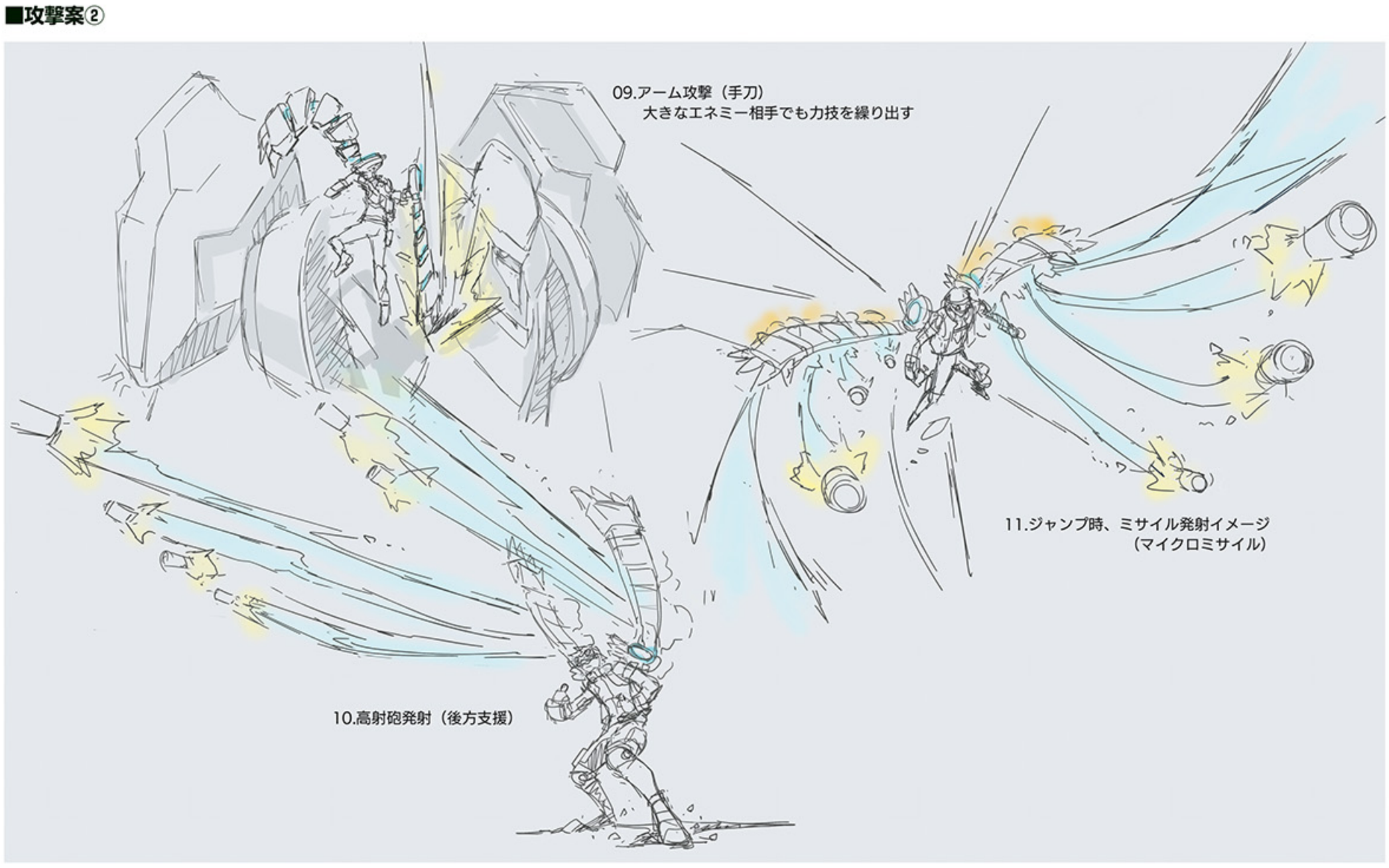


攻撃案

■攻撃案①



■攻撃案②





カギロイ

声優 下地 紫野
キャラクターデザイン 齋藤 将嗣、モノリスソフト

所属 アグヌス・コロニーガンマ→リベレイター
年齢 18歳(9期)
クラス 奏炎士
武器 奏杖・天火明

手向けなの　私のこの命は
こいつらに殺された仲間達への

アグヌスのコロニーガンマに所属する少女兵士。武器として使用する杖は、先端から生み出した炎の刃による近接戦闘や、弦楽器のように扱って仲間の回復や遠距離攻撃を行うなど、多彩な用途を持っている。

ニコルが所属するケヴェスのコロニーとの激戦の中で、ニコルを発見し仲間のアグヌス兵と共に交戦。しかし、お互いの仲間達が全滅し、ニコルともども孤立した状態のところにマシューとエイが介入。強引に戦いを止められてしまう。そればかりか、マシューはケヴェスとアグヌス双方の執政官を討ち果たしたうえに、両コロニーの命の火時計を破壊したことで、両軍の争いから解放されることに。だが、戦うこと以外の生き方を知らないカギロイにとって、その状況は決して喜ばしいものではなく、マシューたちと衝突を繰り返してしまう。それでもレックスの導きもあって、時には反発しながらも徐々に信頼関係を築き上げていく。兵士としての未熟さを露呈する場面もあったが、ニコルと共に臨んだ訓練を経てウロボロスパワーを覚醒させ、アルファとの戦いに同行するまでに成長。

アルファ打倒後は、アイオニオンを守ろうと消えていくレックスから命を託され、10年という寿命から解放された。その後はニコルと同じくシティーの復興に尽力し、シティーの六氏族であるローディス家の始祖となった。

クリエイターコメント

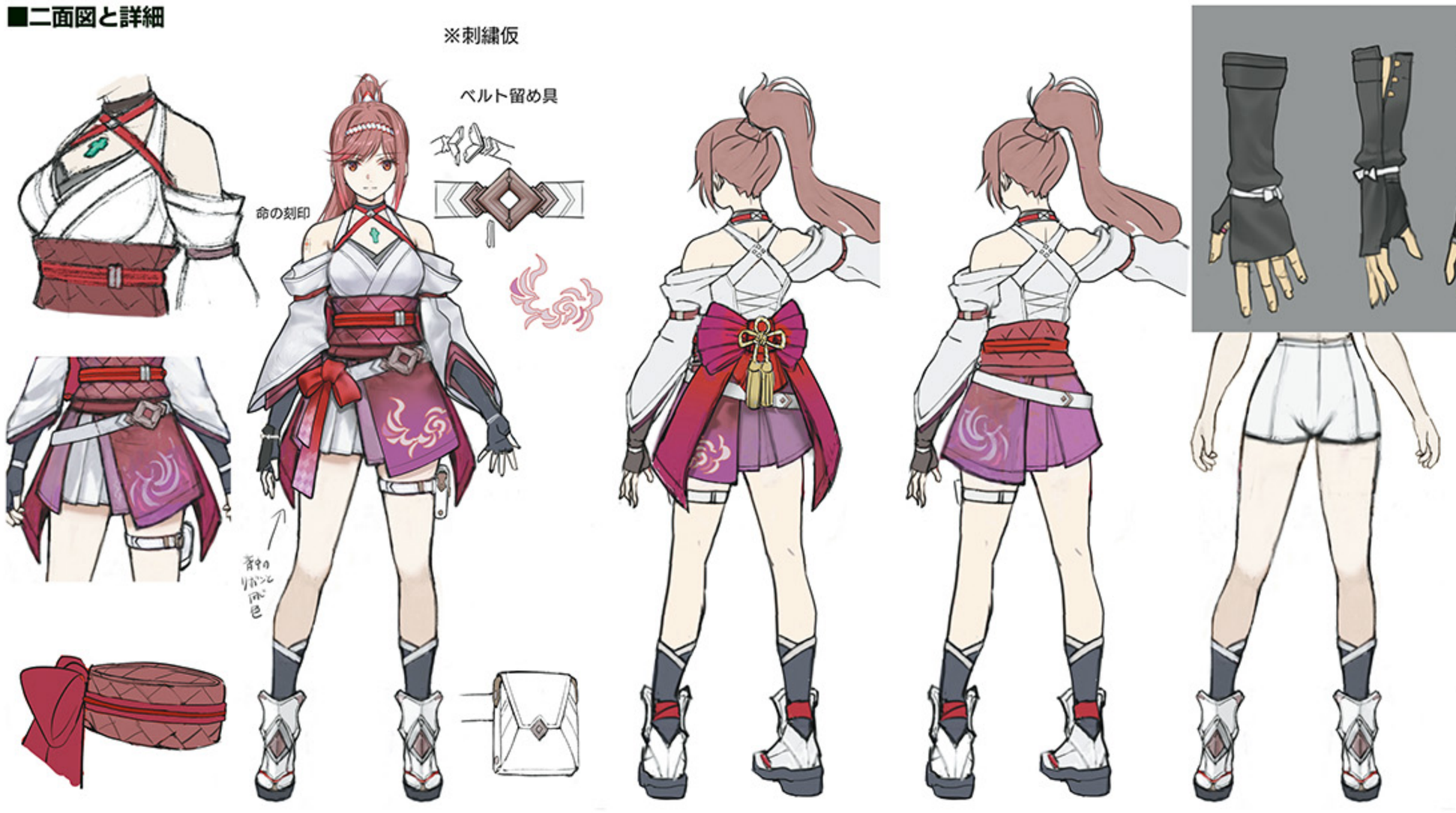
カギロイはロングヘアというオーダーでした。私が出した初期デザインラフではストリートっぽい服装でしたが、モノリスソフトさんがアグヌス装備をデザインしてくれました。とても似合っていて素晴らしいです。［齋藤］

クリエイターコメント

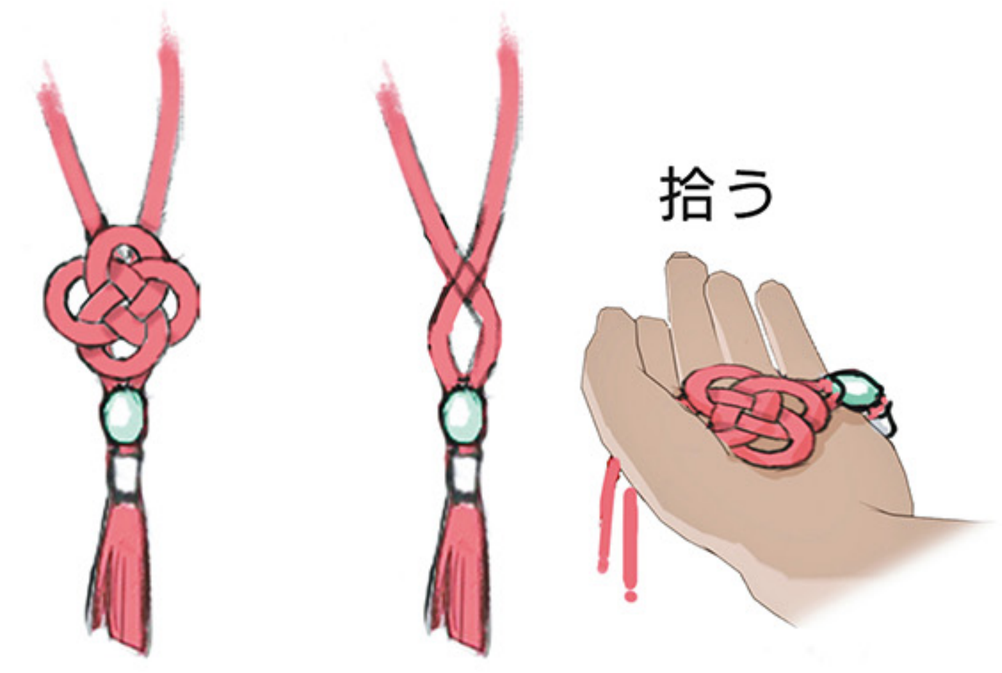
アグヌス兵でありながら、炎をイメージした柄や、ブーツのシルエットなどにキャラクターをイメージさせるデザインを取り入れました。［モノリスソフト］

コスチュームデザイン

■二面図と詳細



■組紐

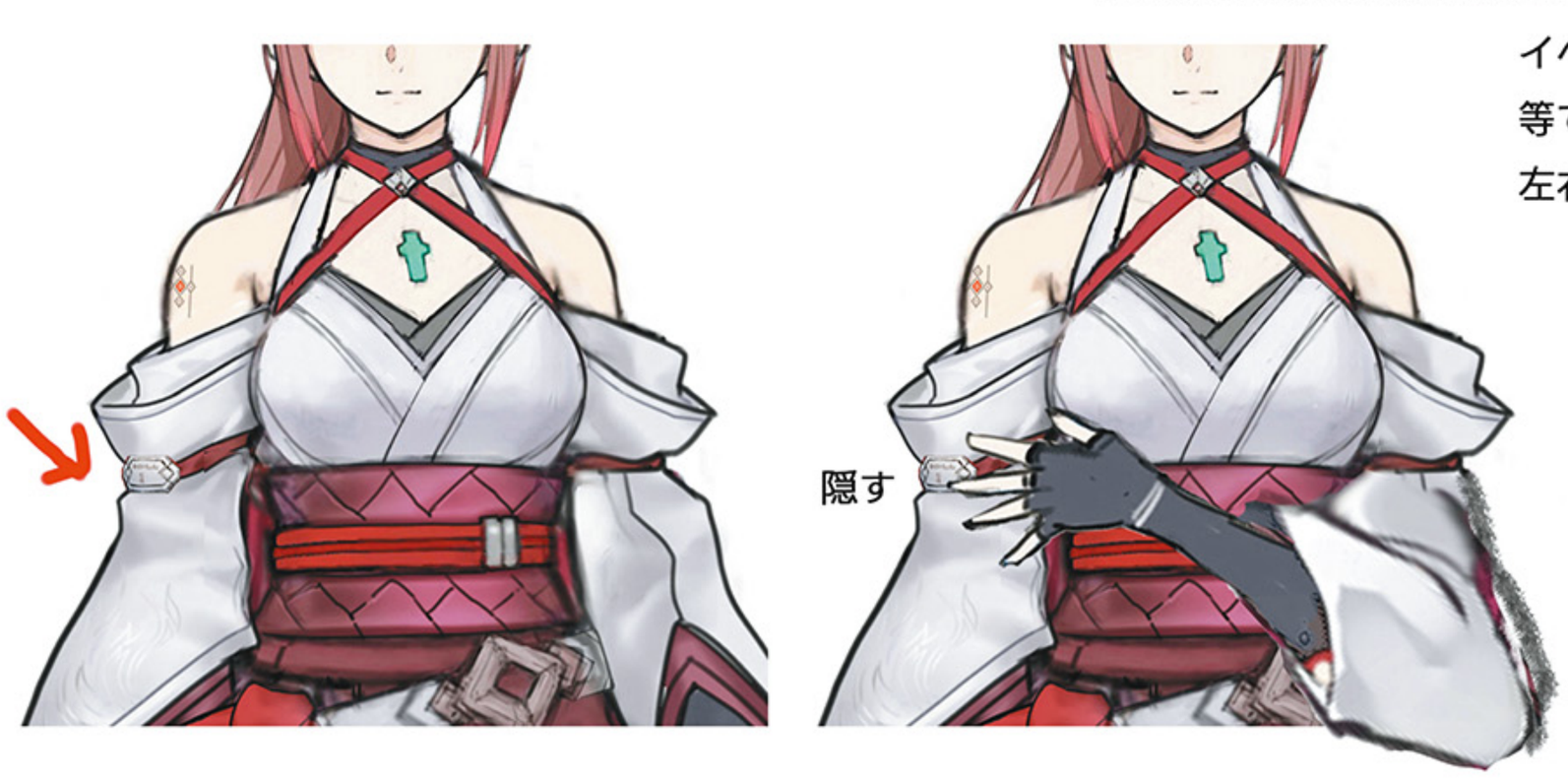


■認識表の配置案



アグヌス文字（カギロイ）コロニーガンマ〇〇所属
下に情報スキャンコード
※文字自体は「ニンシキヒョウ」という文字列でしかないので、
例えばシュルクがコードを読み取れない設定等であれば
名前、所属を文字列として描く必要がある可能性アリ

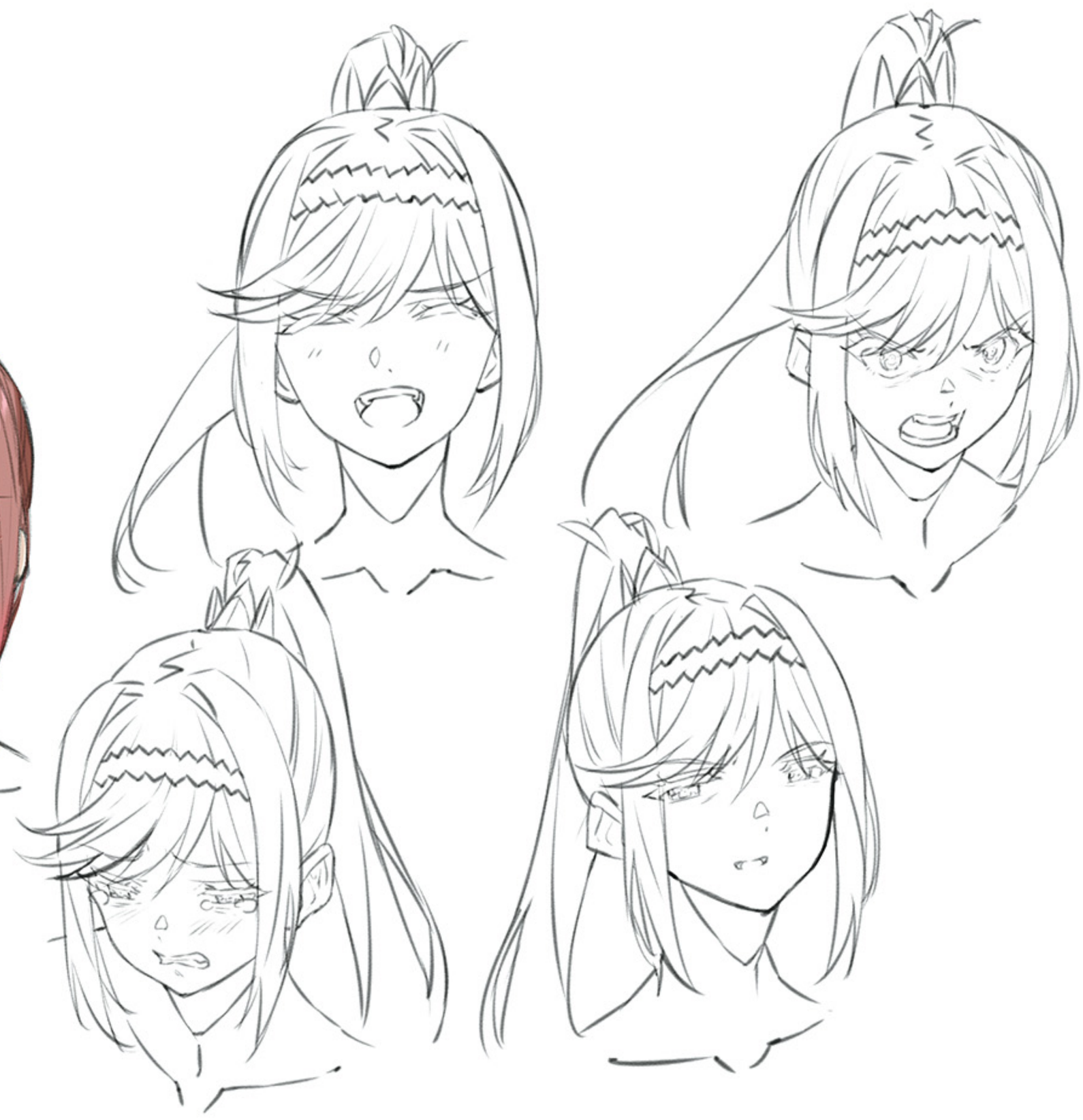
イベント選出でのキャラ配置
等で認識票位置は
左右どちらでもOK



表情デザイン

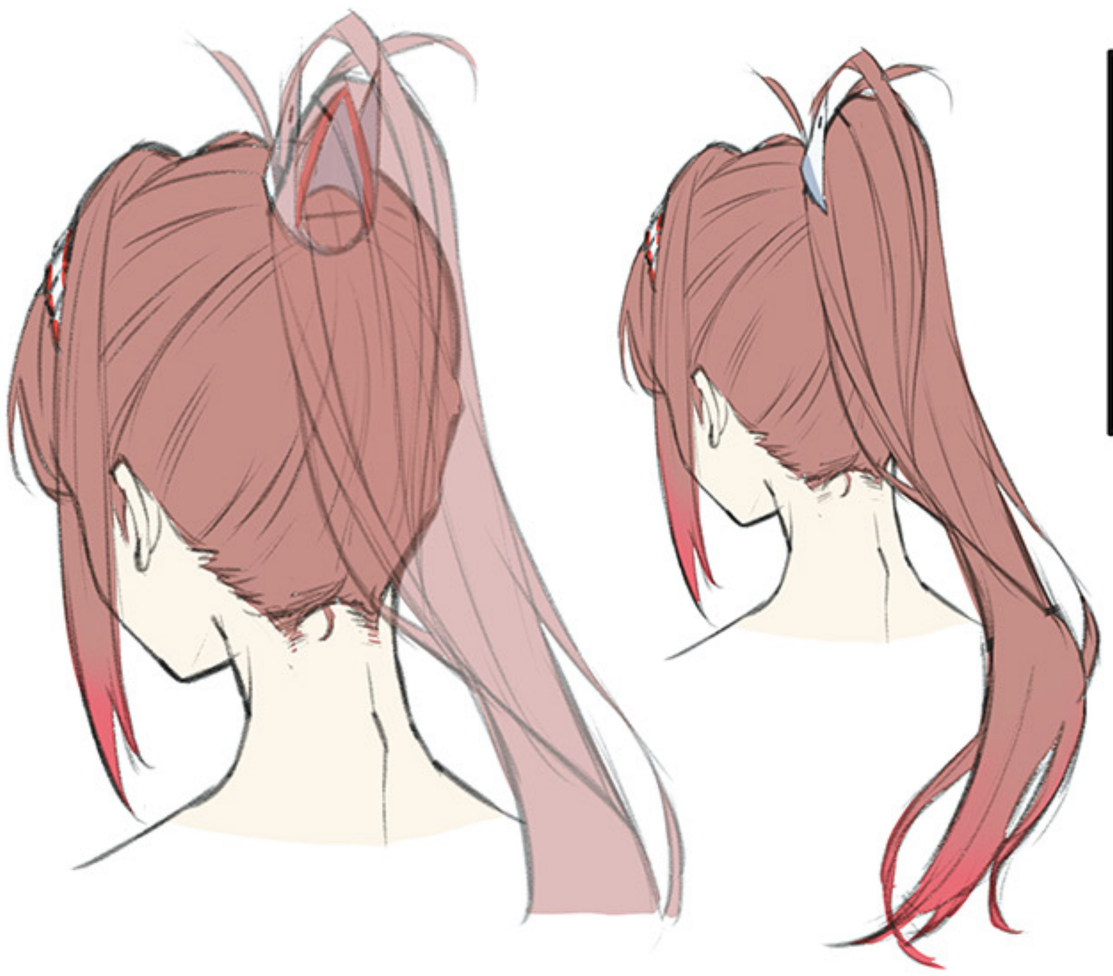
■表情

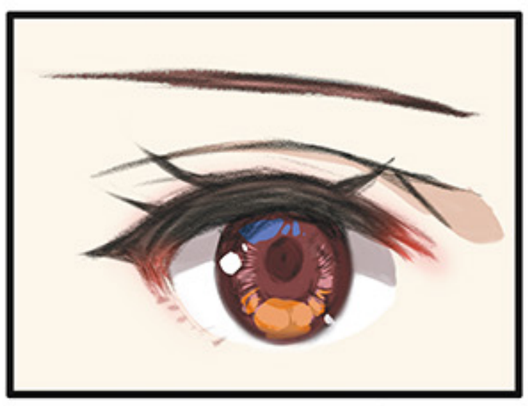


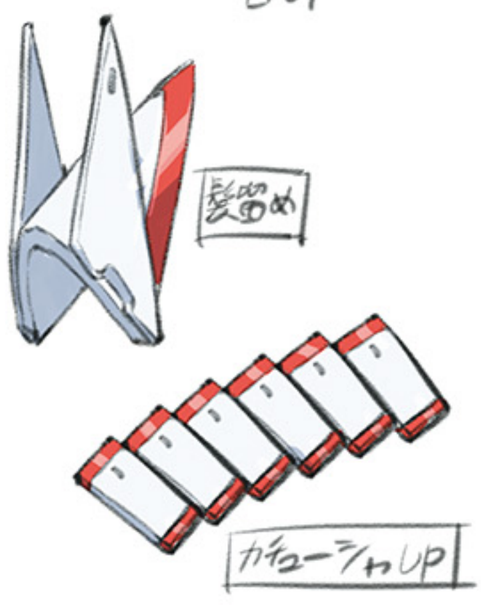


頭部デザイン

■頭部の詳細





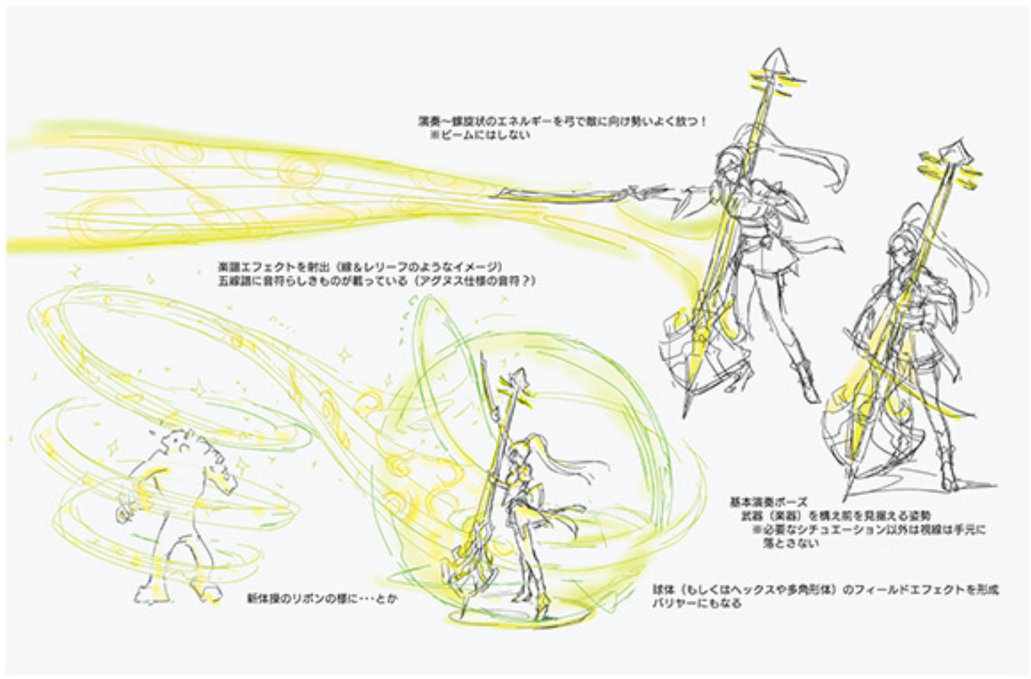


攻撃案

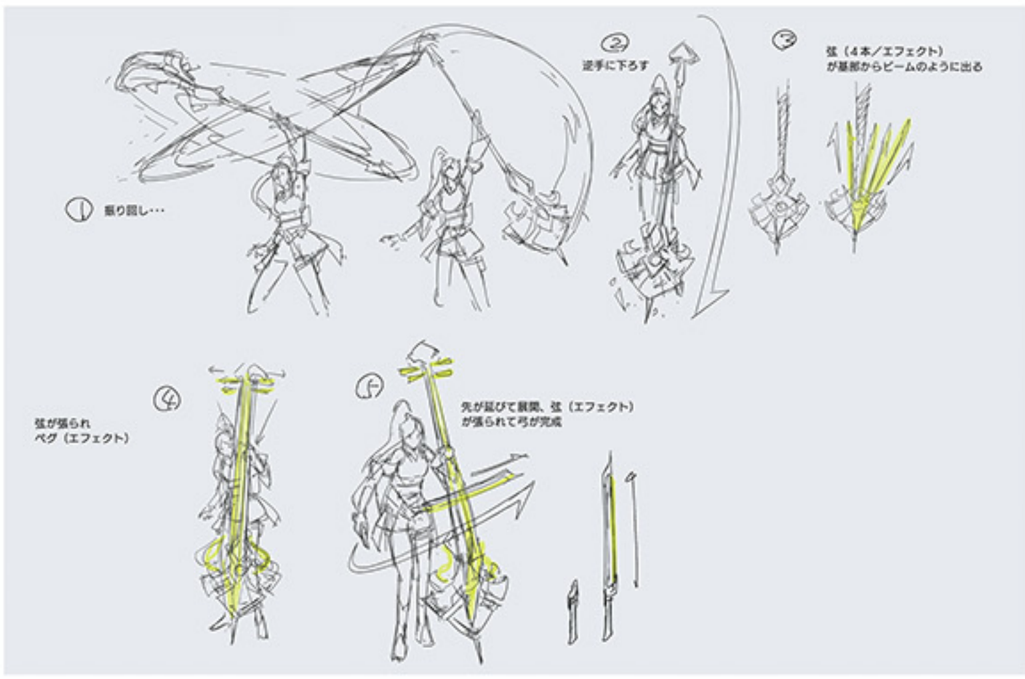
■攻撃案①



■攻撃案②



■攻撃案③



■攻撃案④



シュルク

声優 浅沼 晋太郎
キャラクターデザイン 齋藤 将嗣、モノリスソフト

所属 リベレイター
年齢 ？歳
クラス グランドソルジャー
武器 モナド・R・EX/改



クリエイターコメント

シュルクを描かせていただき本当に嬉しかったです。私が描いたシュルクの初期デザインはボンバージャケットのような服を着ていましたが、モノリスソフトさんがシュルクらしい服をリデザインしてくれました。歳を重ねたシュルクの顔を描くのはとても気を使ったのを覚えています。髪の毛の長さは時間の経過を表現できるのでロングヘアにしようと考えました。［齋藤］

クリエイターコメント

コスチュームデザインのコンセプトは初期の段階から明確にあり、志を受け継ぐかのように、シュルクが尊敬する人をイメージしてデザイン。奇しくも戦いの中で自らも右腕を負傷してしまうことに。その中でもインナーにはシュルクらしさを取り入れました。［モノリスソフト］

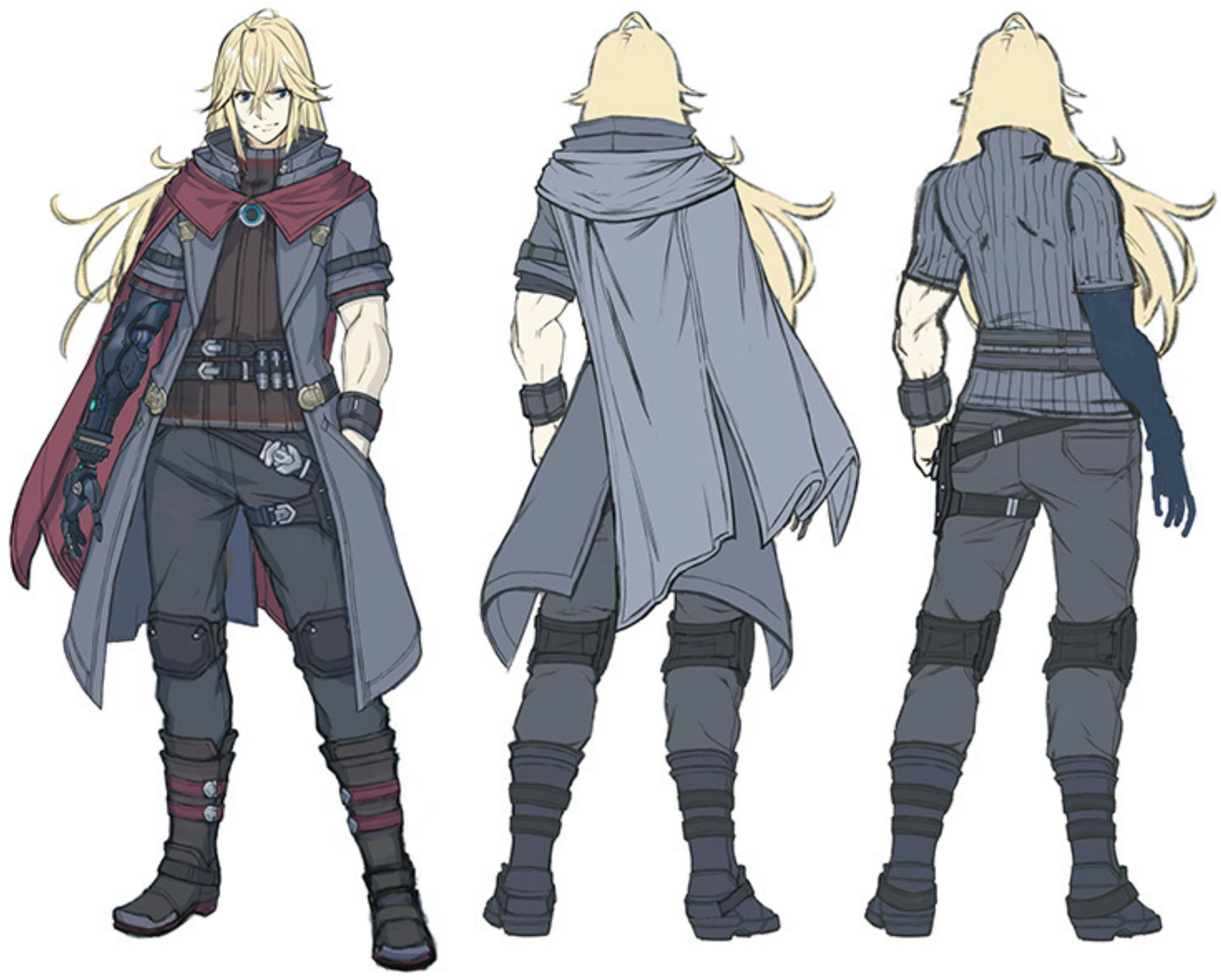
待ってるよ 遥か時の彼方で

レックスと共に結成したメビウスの抵抗組織「リベレイター」を率いる人物。世界各地に点在するシティーの生存者達を保護するために旅している。しかし、アイオニオンを消し去ろうとするアルファが現れたことにより、ケヴェスやアグヌスの人々を守るため、敵対するゼットとも共同戦線を張ることに。

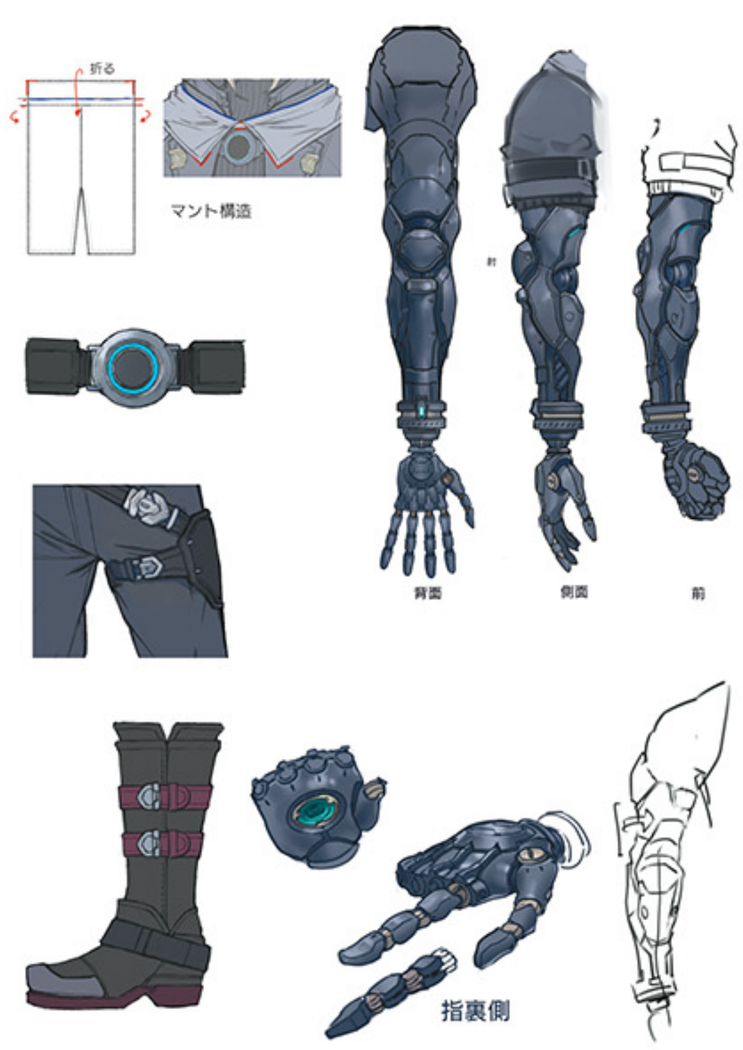
アルファと対峙し、激闘を繰り広げる中で右腕を失ってしまい、以降はリクが製作した義手を装着して生活しているが、戦闘の際は左腕1本のみで得物の大剣を振るう。それでも数々の修羅場で身につけた戦闘能力は非常に高く、単身で命の火時計を破壊することさえも可能。マシューの旅に同行するようになり、シュルク自身と同じく機械好きなニコルとは特に仲を深めていき、ニコルが一行に加わるきっかけともなった。幼なじみとの懐かしき思い出を語る場面もあり、自らにとってニコルが特別な存在であると認識している様子も見せていた。シティーの人々の安全を脅かす元凶たるアルファを撃破することに成功し、アイオニオンが崩壊を始めると、崩壊を防ぐために自らオリジンの依り代となることを決意する。そして誰よりも気にかけているニコルに、未来への希望と自身の命を託し、光の中へと消えていった。そしていつか仲間達の手によって、世界が以前のような姿に戻ることを信じ続けている。

コスチュームデザイン

■二面図と詳細

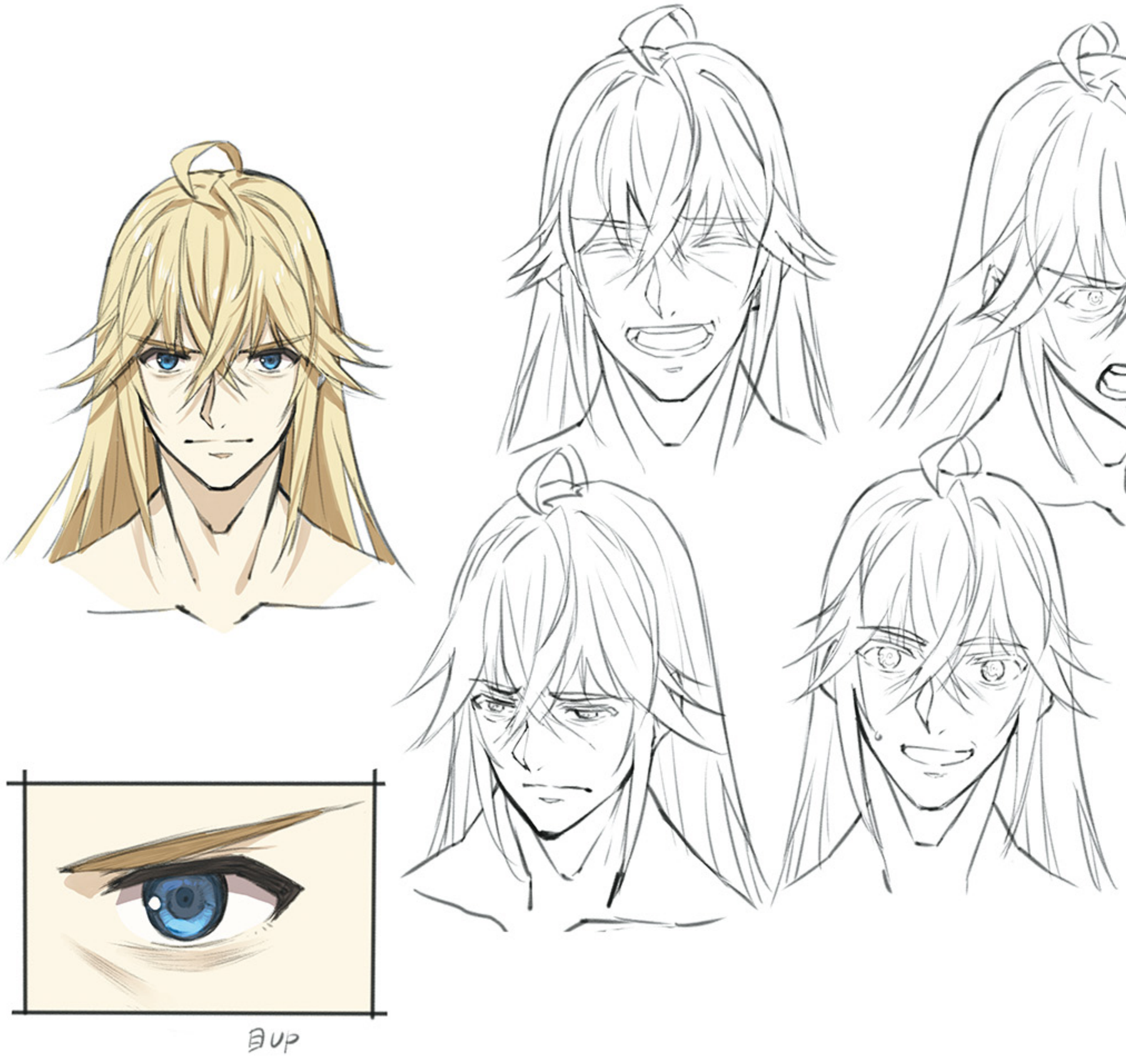


■義手



表情デザイン

■表情



レックス

声優 下野 紘
キャラクターデザイン 齋藤 将嗣、モノリスソフト

所属 リベレイター
年齢 ？歳
クラス マスタードライバー
武器 焔光の双剣



クリエイターコメント

レックスはデザイン会議では『ゼノブレイド2』のアデルのような容姿にする予定でしたが、元のレックスの髪型を活かしたいと思い今回のデザインにしました。サルベージャーを長年していたであろう肉体にしています。服装はサルベージスーツをアレンジしたもので、レックスのイメージカラーである青が差し色で入っています。ホムラとヒカリの剣と服装の細かいデザインはモノリスソフトさんが担当しています。［齋藤］

真打ちは後から登場ってな

メビウスの支配からアイオニオンを解放するため、二対の大剣を自在に操って戦い続ける歴戦の勇士。シュルクと共にメビウスの抵抗組織「リベレイター」を結成し、志を同じくする者達を集めて戦力を日々増強させていた。しかし、アイオニオンそのものを消滅させようとするアルファの出現により、メビウスとの戦いは一時停戦状態に。メビウスの首魁たるゼットとも協力し、撃退には成功するものの激戦の中で左目を失ってしまった。以後、弟子のリンカを伴ってリベレイターとして活動する中で、ダブリューの襲撃を受けるマシュー達に助太刀し、的確な指示と見事な連携を見せてダブリューを撃破。その際に出会ったカギロイに対しては、複雑な感情を抱いているようで、彼女のことを想うがゆえに必要以上に厳しく接してしまい、当初は煙たがられていた。だが、レックスの優しさが次第にカギロイにも伝わっていき、その関係性も自然とほぐれていく。そしてマシュー達との旅の果てに、オリジン内部で宿敵ともいえるアルファと再び相対する。アルファを撃破してアイオニオン崩壊が迫る中、寿命が残りわずかに迫っていたカギロイへ自らの命を託し、刻印に縛られない自由な人生を送られるようにして、エイやシュルクと共にオリジンの中へ取り込まれていった。

コスチュームデザイン

■二面図と詳細









※発光箇所

顔は詳細と差し替え



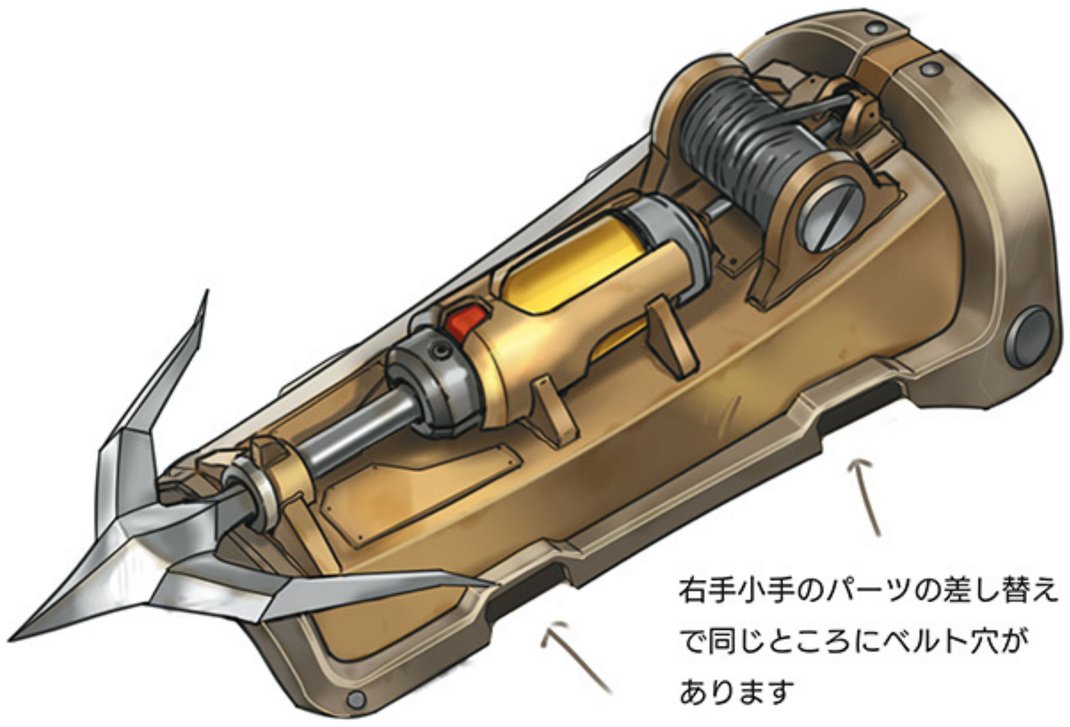


ブーツ側面図



■アンカーショット

既製品のアーマーに
アンカーショットのパーツを溶接
でくっつけている感じです

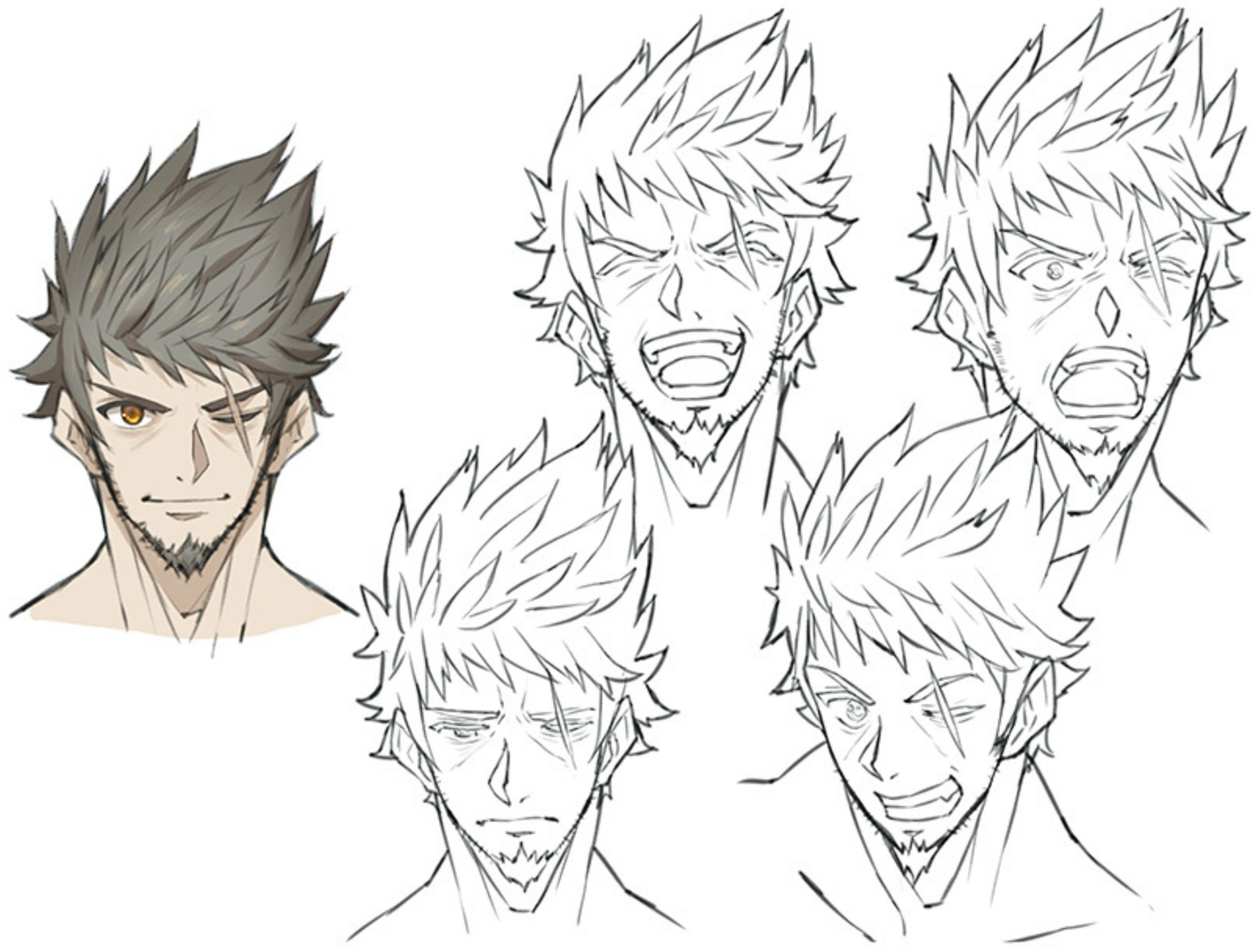


右手小手のパーツの差し替え
で同じところにベルト穴が
あります



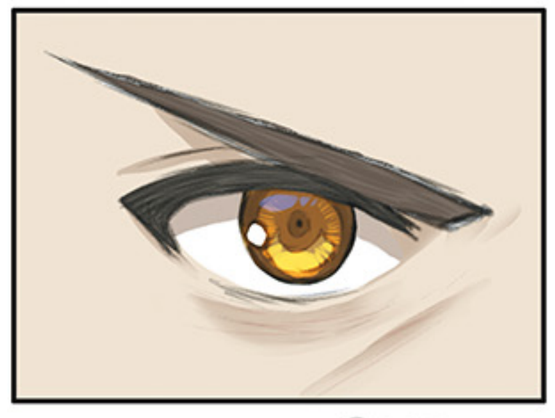
表情デザイン

■表情



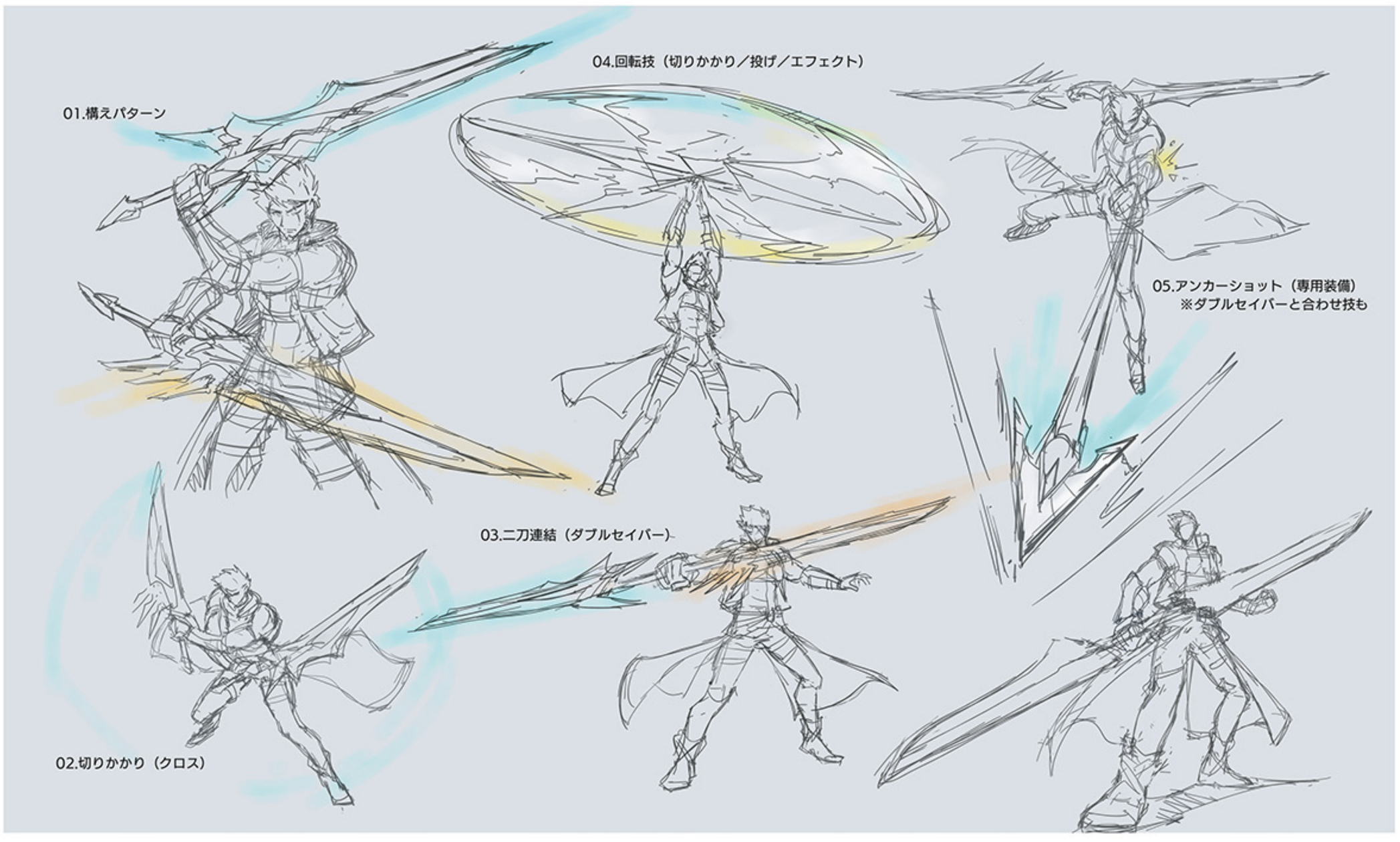
■頭部の詳細



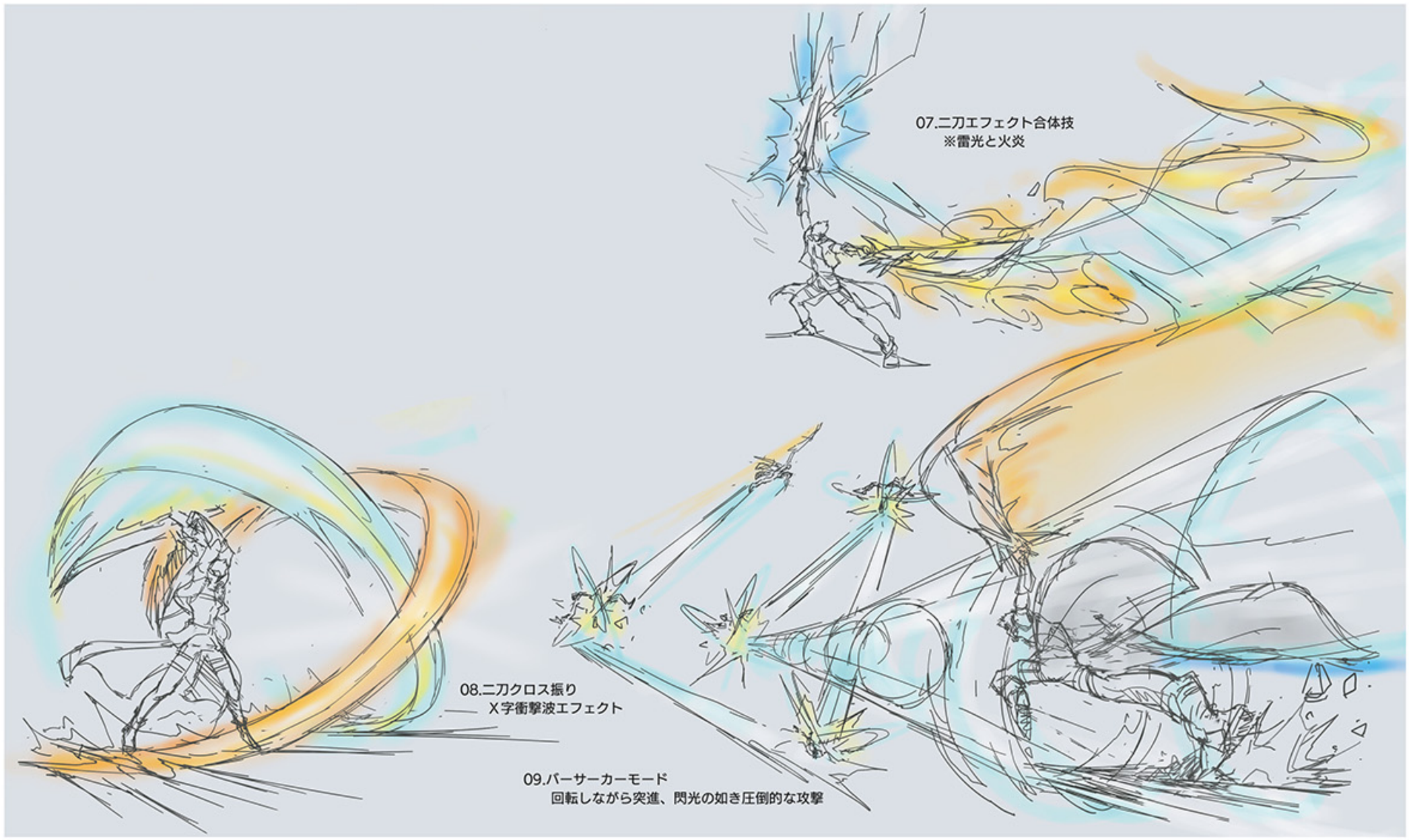


攻撃案

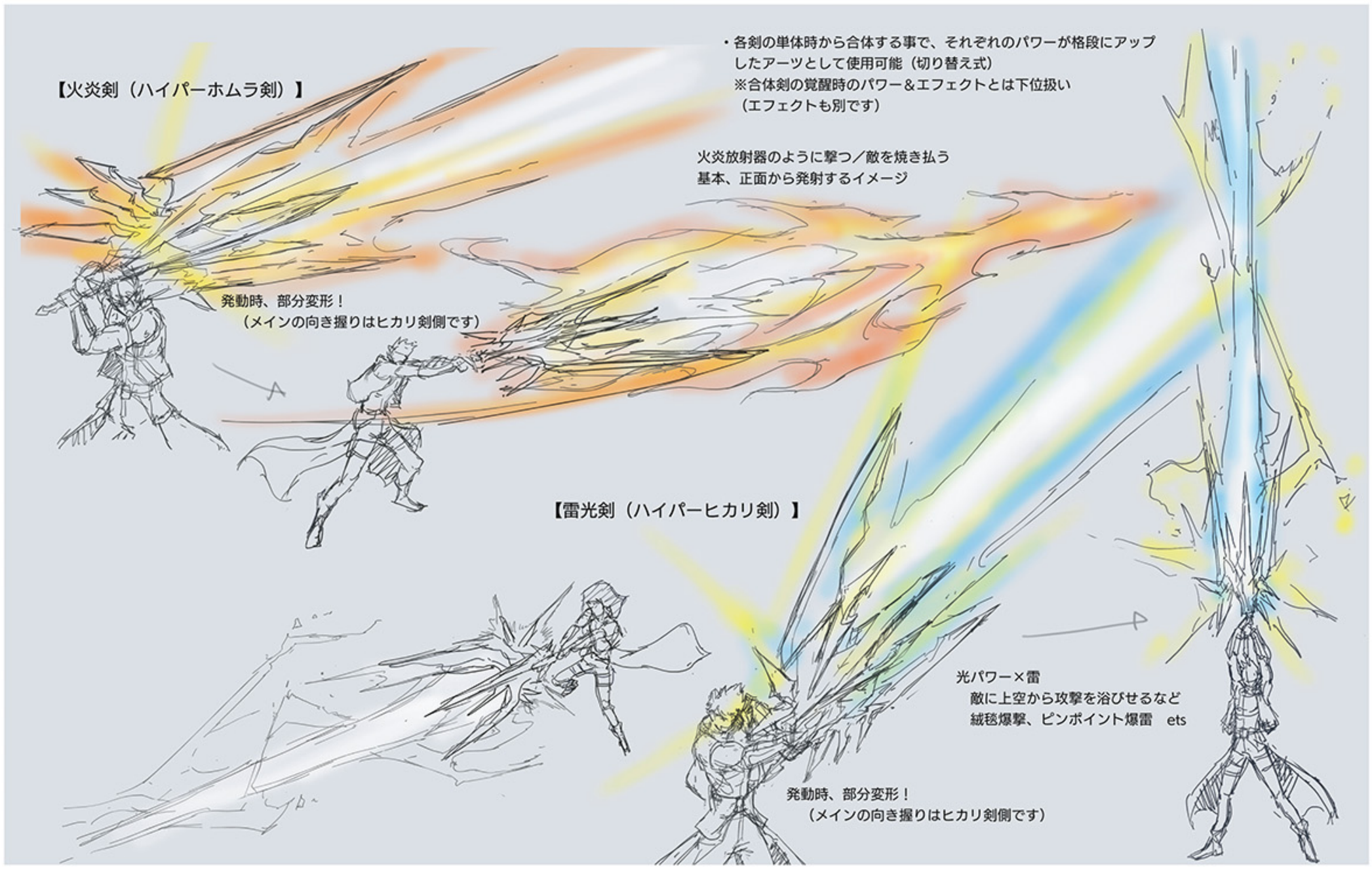
■攻撃案①



■攻撃案②


07.二刀エフェクト合体技
※雷光と火炎
08.二刀クロス振り
X字衝撃波エフェクト
09.バーサーカーモード
回転しながら突進、閃光の如き圧倒的な攻撃

■攻撃案③


・各剣の単体時から合体する事で、それぞれのパワーが格段にアップ
したアーツとして使用可能（切り替え式）
※合体剣の覚醒時のパワー＆エフェクトとは下位扱い
（エフェクトも別です）
【火炎剣（ハイパーホムラ剣）】
火炎放射器のように撃つ／敵を焼き払う
基本、正面から発射するイメージ
発動時、部分変形！
（メインの向き握りはヒカリ剣側です）
【雷光剣（ハイパーヒカリ剣）】
光パワー×雷
敵に上空から攻撃を浴びせるなど
絨毯爆撃、ピンポイント爆雷　ets
発動時、部分変形！
（メインの向き握りはヒカリ剣側です）

アルファ

声優 程嶋 しづマ

キャラクターデザイン 齋藤 将嗣、
モノリスソフト



クリエイターコメント

アルファはシステム的な冷たさを表現してほしいとのオーダーでした。私は顔のデザインを担当し、アルファの良心的存在であるエイの魂が抜けた人形みたいな存在をイメージして描きました。
目にハイライトをなくすことで感情の欠如を表現しています。［齋藤］

クリエイターコメント

機械体のイメージで新たにコスチュームをデザインする予定でしたが、最終的にはやはりオリジナルのコスチュームのイメージを残すことになりました。機械のイメージは第二形態の方に表れています。［モノリスソフト］

僕は世界を守るため
古きモノを消去する

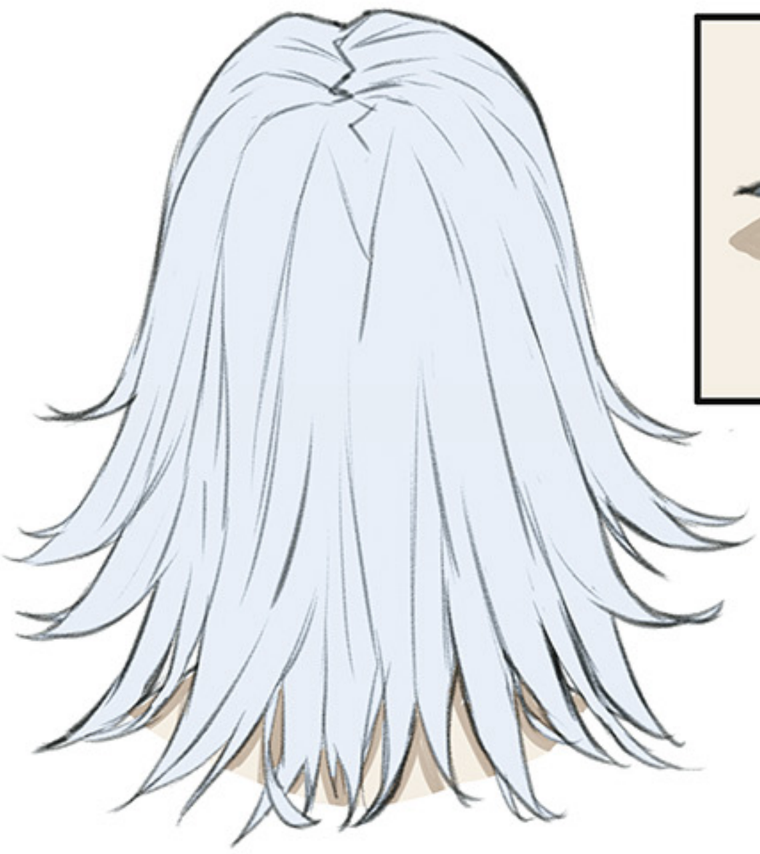
エイと同じく、人工知性群「トリニティ・プロセッサー」の一角であるウーシアが実体化した姿。ウーシアとしてケヴェスとアグヌスの人々を切り捨て、シティーの人々だけを新たな世界へ導こうとしたが、シュルクやレックスらの抵抗によって失敗し、コアクリスタルに戻されてしまう。しかし、コアクリスタルの性質を持つナエルを依り代として選び、アルファとして行動を開始。シティーに乗り込んできたエヌとの交戦後、ゴンドウの決死の一撃を受け、良心の部分であるエイが切り離される。

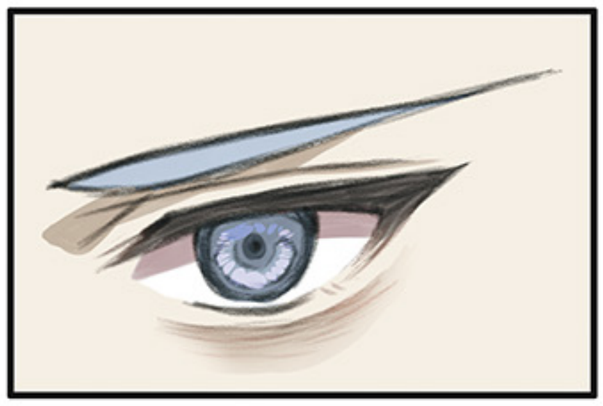
ウーシアが持つ機械としての機能の部分だけを受け継いだアルファは、ナエルの肉体を利用して今度はマシューをも取り込もうと画策。だが、マシューに拒絶されるばかりか、ナエルまでも解放されることとなり、敵対する全員を討ち果たそうと真の力を解放する。強大な力で追い詰めていくも、覚醒を果たしたマシューのウロボロスパワーと、彼ら全員の力をひとつにするインタリンクの前に打ち砕かれる。そしてアルファは、「後悔を受け止めて進んでいく」というマシューの決意を確認し、物憂げな表情を浮かべながら消滅していった。

頭部デザイン

■頭部の詳細







目UP

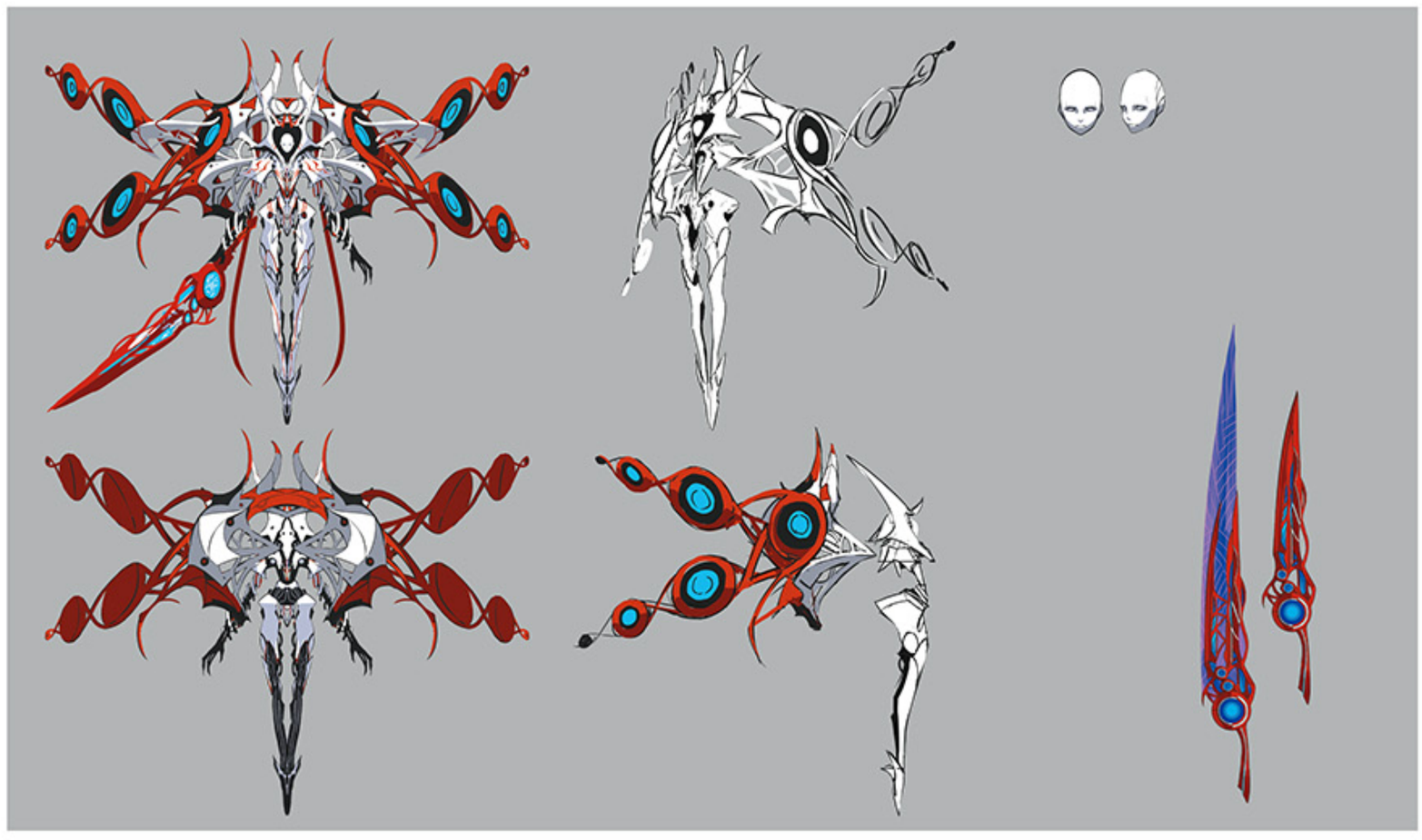
※目にハイライトありません。

第二形態のデザイン(デザイン:PALOW.)

■全身図



■設定画



リク

声優 千本木 彩花
キャラクターデザイン モノリスソフト

所属 リベレイター
年齢 ？歳



クリエイターコメント

リベレイターに所属しながら、ケヴェスのコスチュームを着ているリク。メリアとの関係性を示唆しています。その後、再びケヴェスに戻ることになります。［モノリスソフト］

必要なのは――
多分“きっかけ”も

シュルクとレックスが率いるメビウスへの対抗組織である「リベレイター」に所属するノポン。優れた技術者として活躍しており、シュルクが使用している義手もリクが急造で製作したもの。ウロボロスパワーへの知見も深く、覚醒には“きっかけ”が必要であることをニコルとカギロイに示し、ふたりがアルファに対抗できるほどの戦士に成長する契機となった。武器に対する知識や情熱は人一倍で、中でも“シショー”と呼ぶ人物から預かった、オリジンの金属から打ち出された特別な剣「ラッキーセブン」は、いつかふさわしい使い手が現れることを夢見て大切に保管している。その“シショー”がケヴェスの女王であるメリアであることや、自身の父親がメリアとかつて旅を共にしていたことなどを明かし、マシューを驚かせた。戦闘は直接参加しないが、マシュー達がアルファとの戦いを終えたあとも、ウロボロス・ストーンの研究を続け、ウロボロスパワーを人工的に覚醒させる礎を築いた存在ともいえる。また、研究を終えたあとは、シティーに滞在しながら、何かしらの目的を待ってケヴェスに潜り込もうとしていると語っていた。

エヌ

声優 新井 良平
キャラクターデザイン 齋藤 将嗣
イラスト モノリスソフト

俺は　アルファを斬る
それだけは憶えておけ

アイオニオンに点在するケヴェスのコロニーを統括している、メビウスの一員。得物として振るう禍々しい剣は「終の剣」と呼ばれ、世界の理から外れた異質な力を秘めている。それは、アイオニオンの敵といえるアルファを滅する力を持っているため、ナエルに憑依して暮らしているアルファを倒すという目的で、メビウスの首魁であるゼットの命令によってシティーへ派遣された。あと一歩のところまでアルファを追い詰めるも、ナエルの祖父であるゴンドウの抵抗にあい、失敗に終わる。

その後もアルファを追い続ける中で、マシュー達とも邂逅。そこでエイの口から、エヌの正体はゴンドウの父であり、マシューとナエルにとっては曽祖父にあたることが明かされる。アルファとの戦いを前に、ゴンドウの命を奪ってしまった時の記憶がマシュー達にも共有された際には、ひとりですべてを背負おうとしていたことをマシューに叱責され、戦意を喪失する。それでもアルファの驚異的な力に苦戦していたマシューに助太刀し、「終の剣」の力をマシューのウロボロスナックルへ流し込み、秘められていたウロボロスパワーを完全なる解放へ導いた。



そのほかのキャラクター

パナセア

■ラフ画



■顔アップ

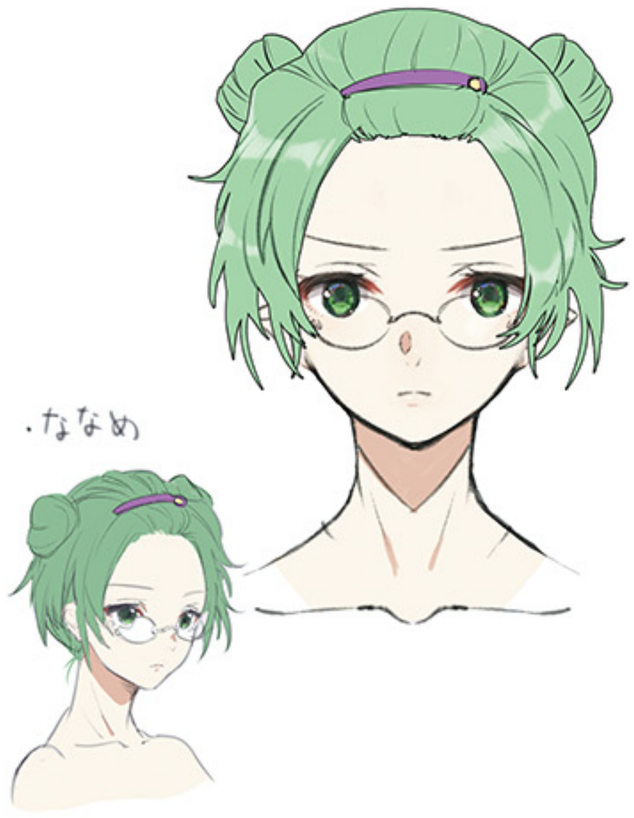


リンカ

■ラフ画

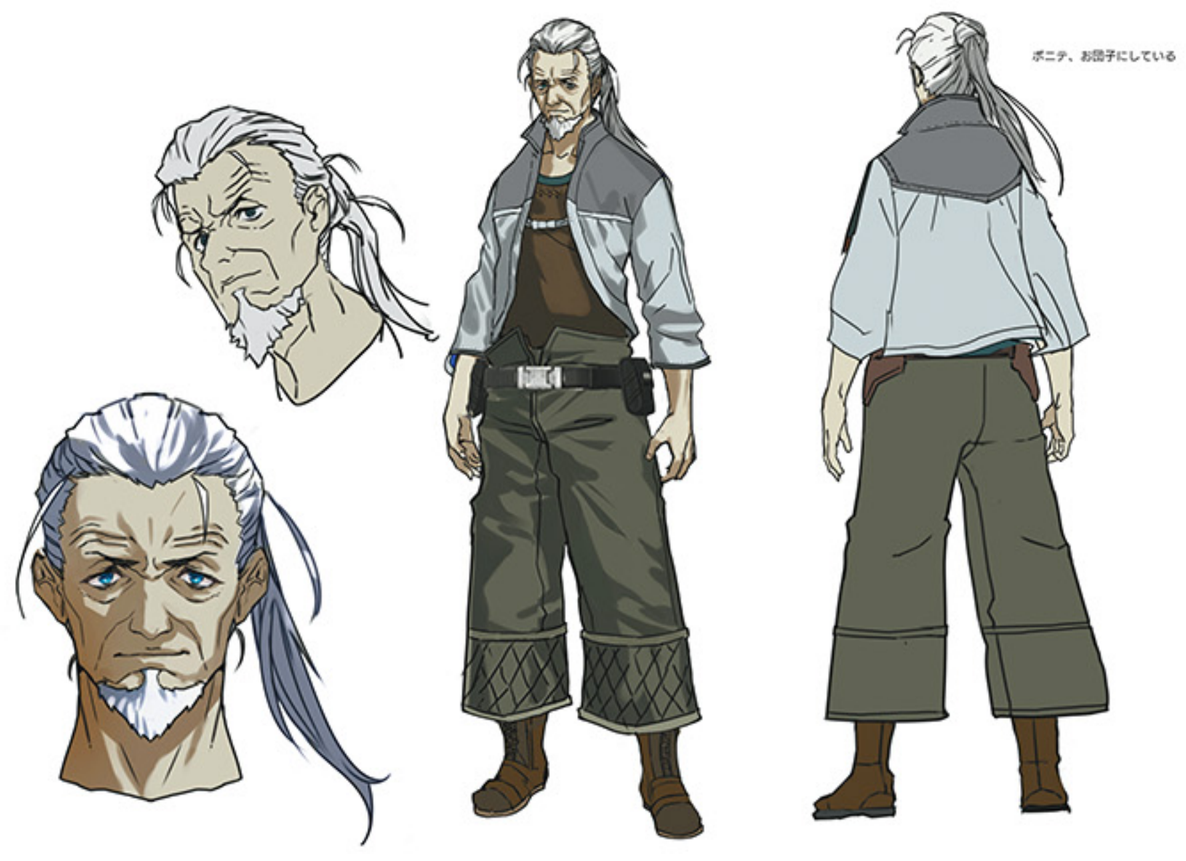


■顔アップ



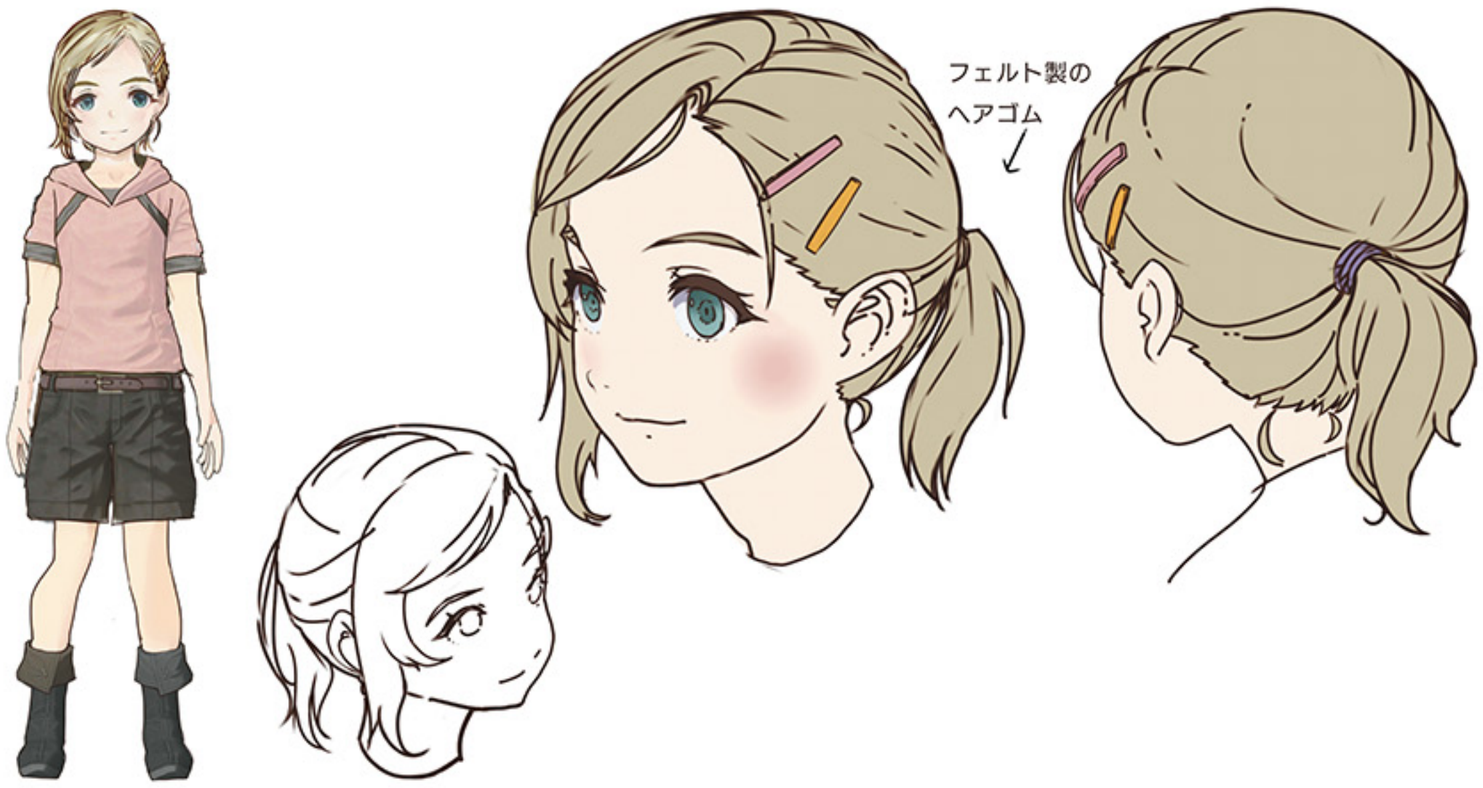
ゴンドウ

■ラフ画



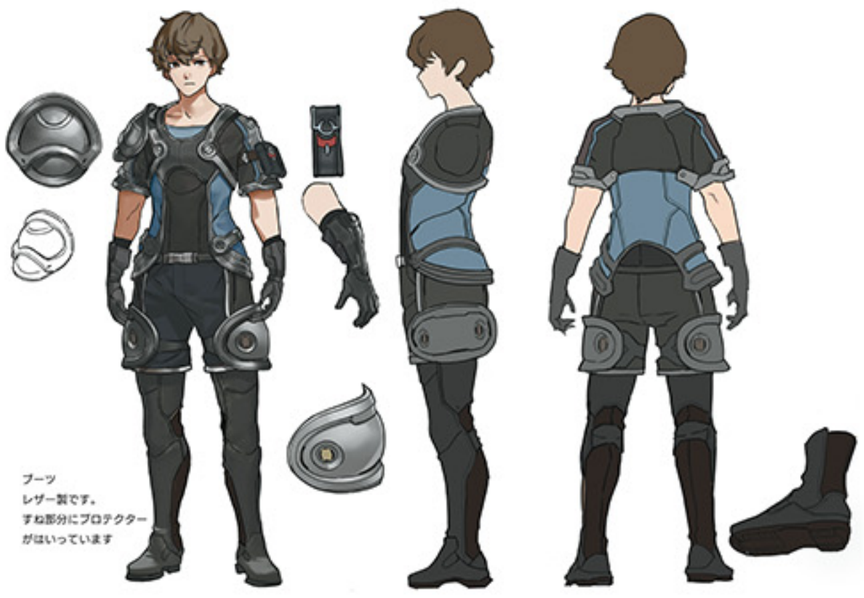
カイラ

■ラフ画

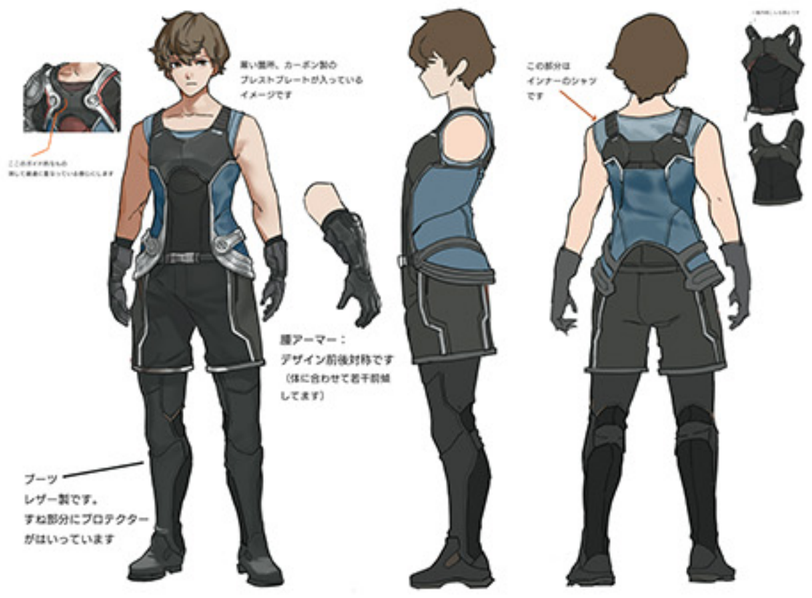


名前がついていないキャラクター

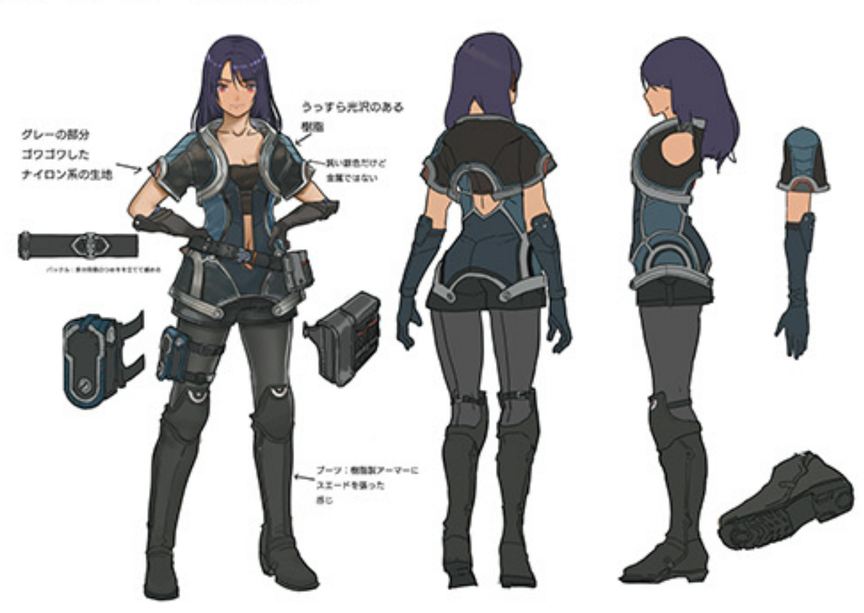
■リベレイター男性兵士



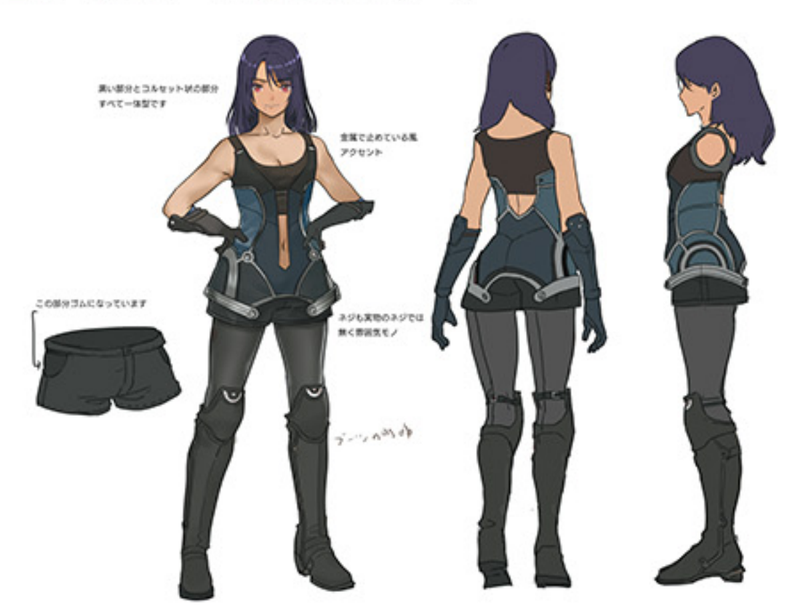
■リベレイター男性兵士(インナー)



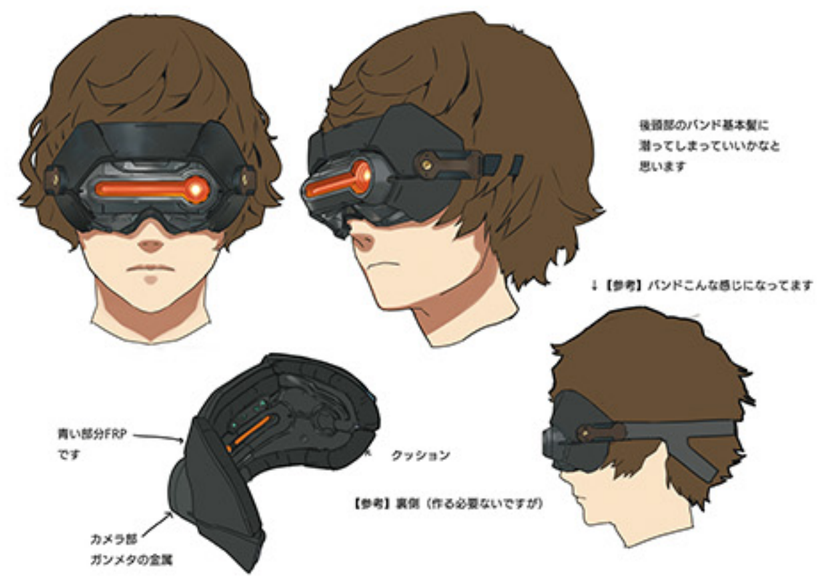
■リベレイター女性兵士



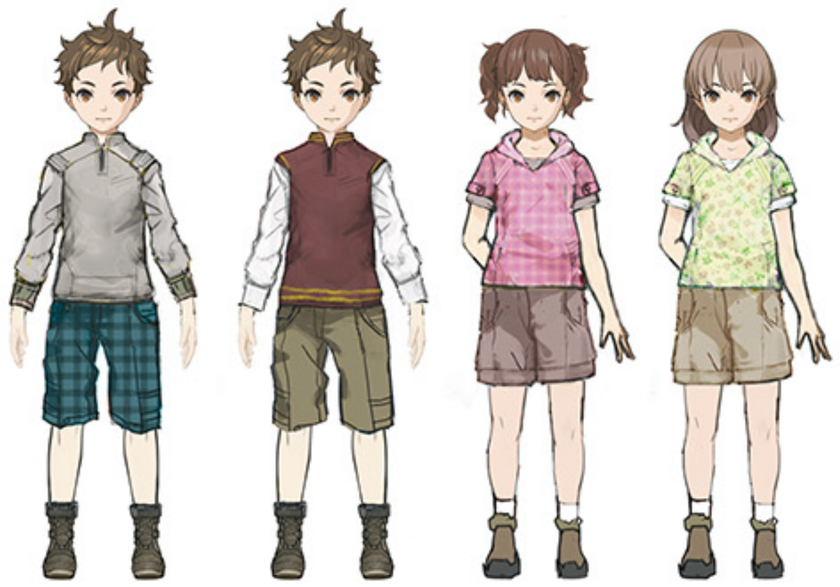
■リベレイター女性兵士(インナー)



■リベレイター兵士が使うゴーグル



■方舟(クラウスの世界)の子供服



フィールド

■旧シティー（正面）



■旧シティー（側面）



■方舟（クラウスの世界）の家デザイン案①（正面）



■方舟（クラウスの世界）の家デザイン案①（裏面）



■方舟（クラウスの世界）の家デザイン案②（正面）



■方舟（クラウスの世界）の家デザイン案②（裏面）



■方舟（クラウスの世界）の家デザイン案③（正面）



■方舟（クラウスの世界）の家デザイン案③（裏面）



■方舟（クラウスの世界）の家デザイン案④（正面）



■方舟（クラウスの世界）の家デザイン案④（裏面）



■紅い森デザイン案



クリエイターコメント

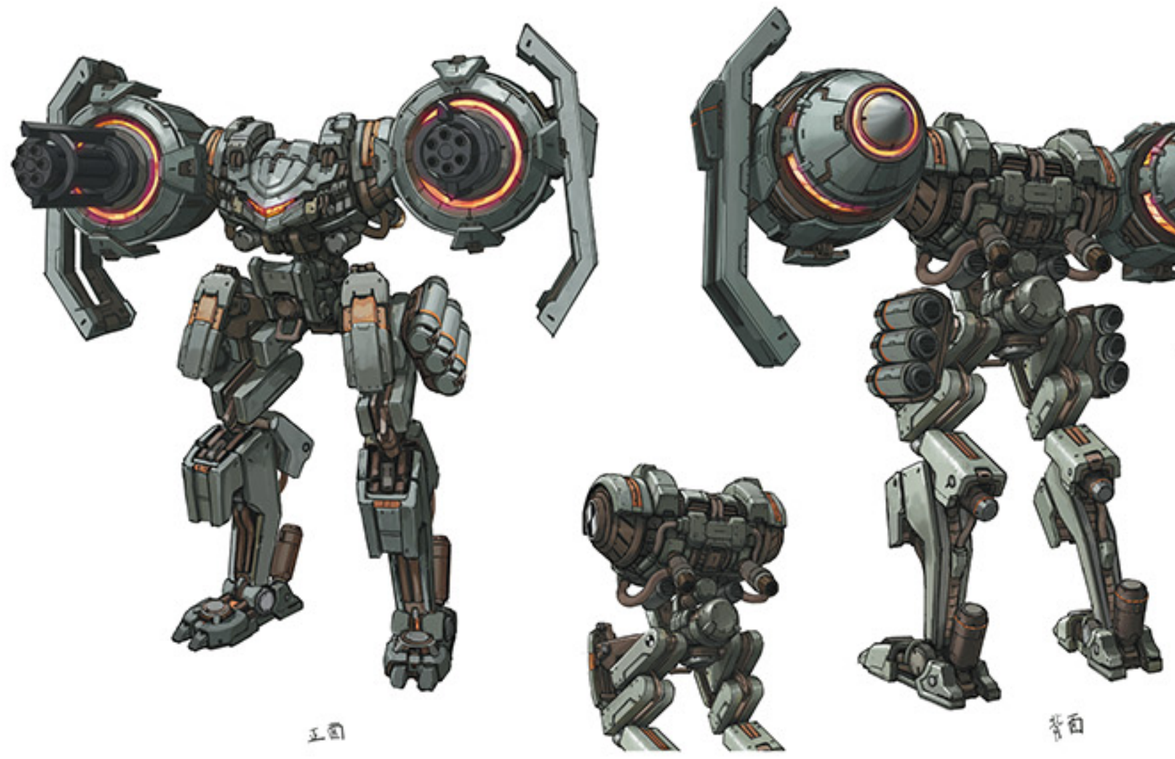
クラウスの世界の家はほぼ現代。未来だけれど、どこかほっとするような普通の家、というような要望でデザインしています。孤児院というよりは普通の現代建築のお屋敷でしょうか。［モノリスソフト］

クリエイターコメント

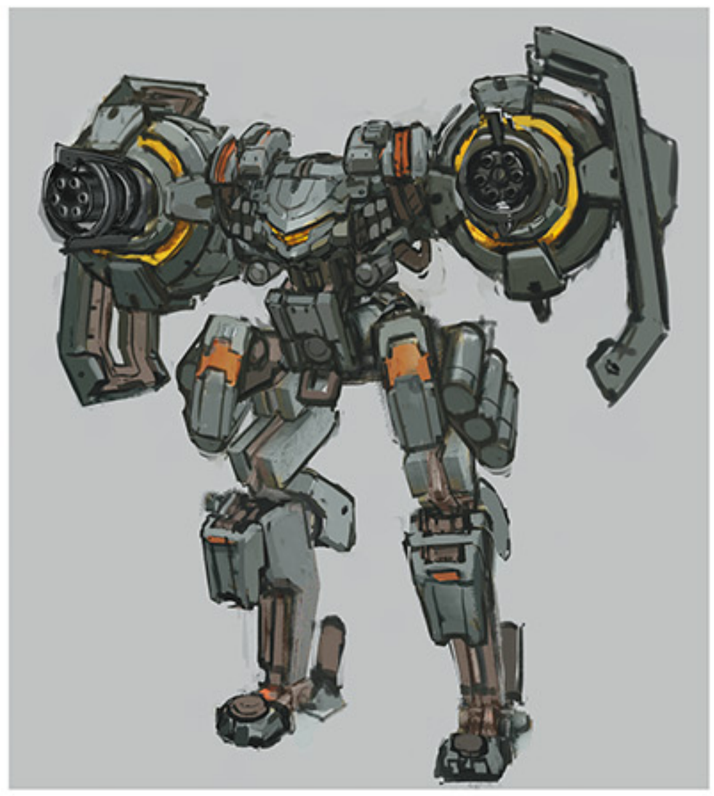
『新たなる未来』は過去の出来事なので、本編では無くなってしまっている中央の大陸での出来事が描かれています。遠景に見える巨神獣の姿は、対消滅前の姿を見ることが出来ます。［モノリスソフト］

マシーン・鉄巨神

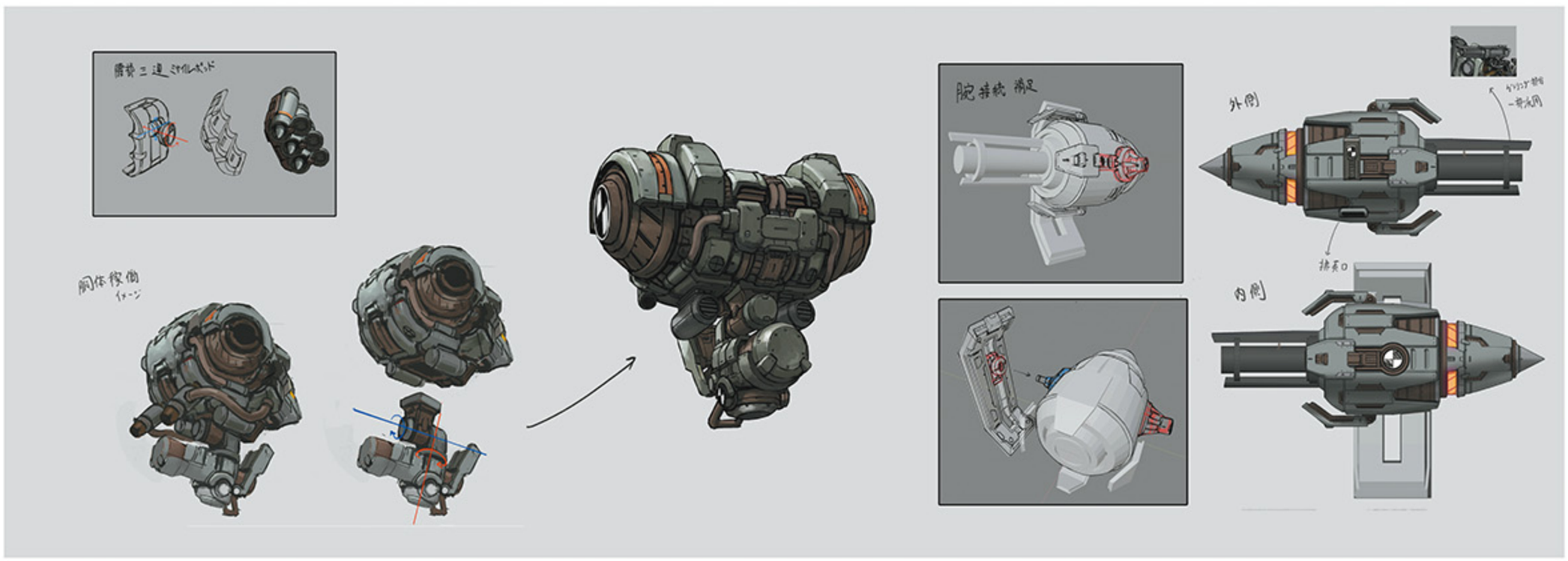
■リベレイターが使うレウニス



■ラフ画



■詳細



■メビウス・ダブリュー



クリエイターコメント

リベレイターのレウニスは後の新シティーでのセントリー、ビルガメスの元になったプロトタイプのイメージでデザインを考えました。メビウス・ダブリューはあえて雑な融合感を出せたらと思い、メビウス本体に鉄巨神の半身を纏う形にしました。［モノリスソフト］

武器

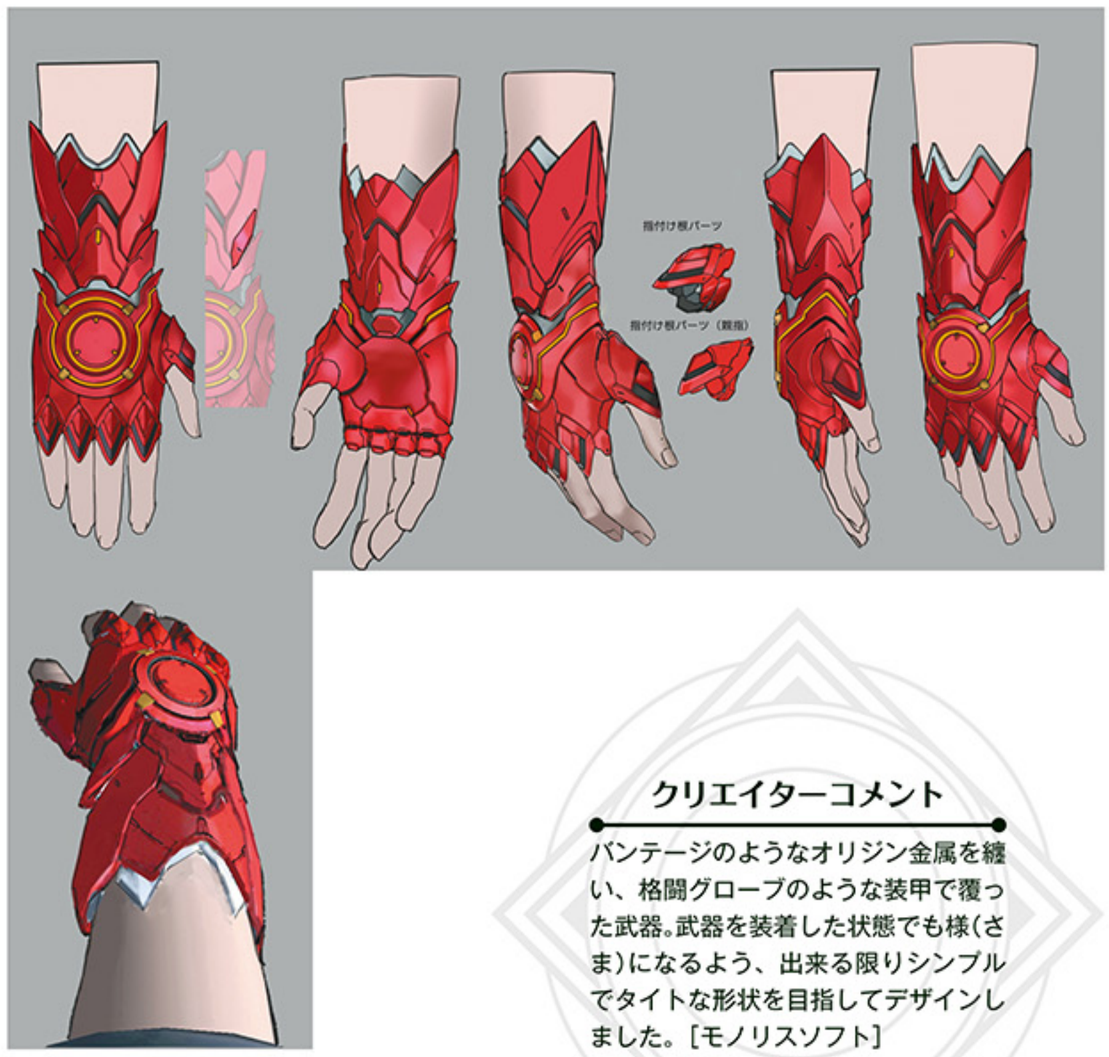
マシュー



武器装甲



オリジン拳

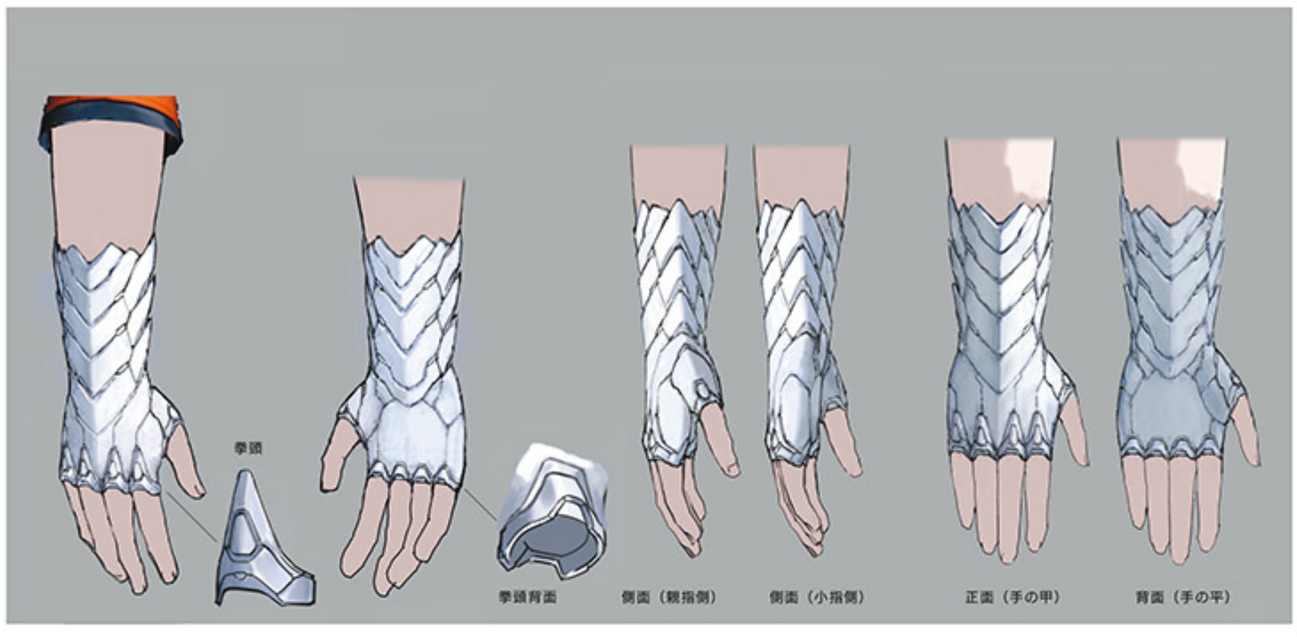


クリエイターコメント

バンテージのようなオリジン金属を纏い、格闘グローブのような装甲で覆った武器。武器を装着した状態でも様(さま)になるよう、出来る限りシンプルでタイトな形状を目指してデザインしました。［モノリスソフト］

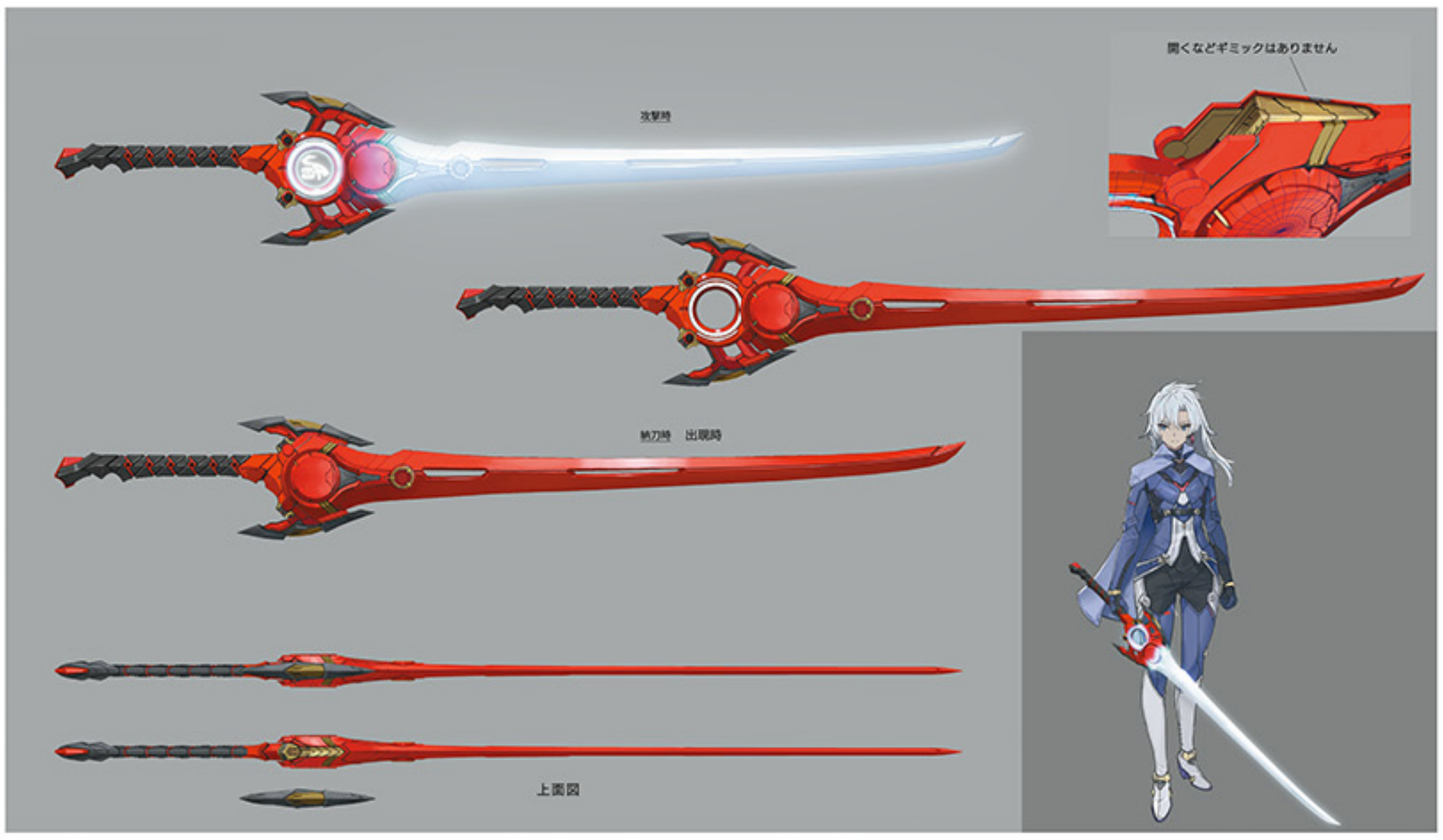


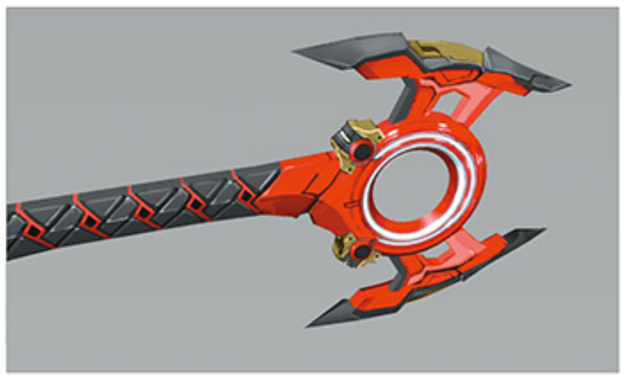






エイ





クリエイターコメント

日本刀型のモナドをイメージしたデザイン。鞘は無いため、剣を抜く動作を表現するにあたり、鍔が展開してモナドリングが出現し、刀身が白金属に発光するギミックを仕込みました。［モノリスソフト］

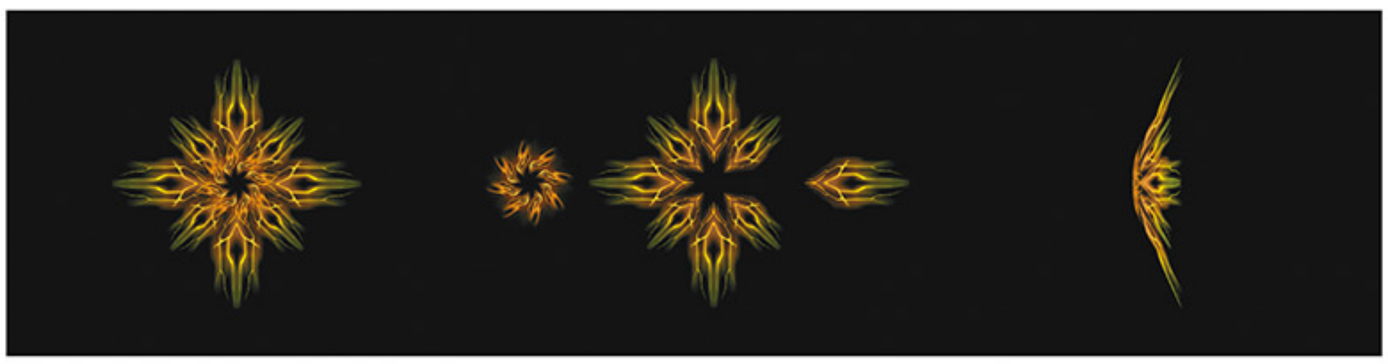
ナエル













クリエイターコメント

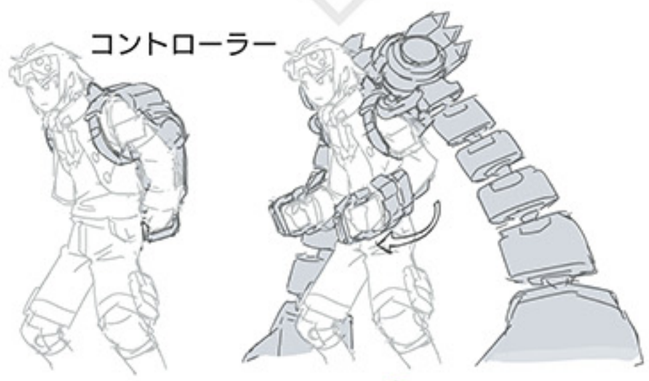
両手から魔法陣のようなエフェクトを展開。あまり複雑にならないようにという中でパーツを絞って動きや変化による攻撃パターンをアニメーションでテストしながらデザインを詰めていきました。［モノリスソフト］

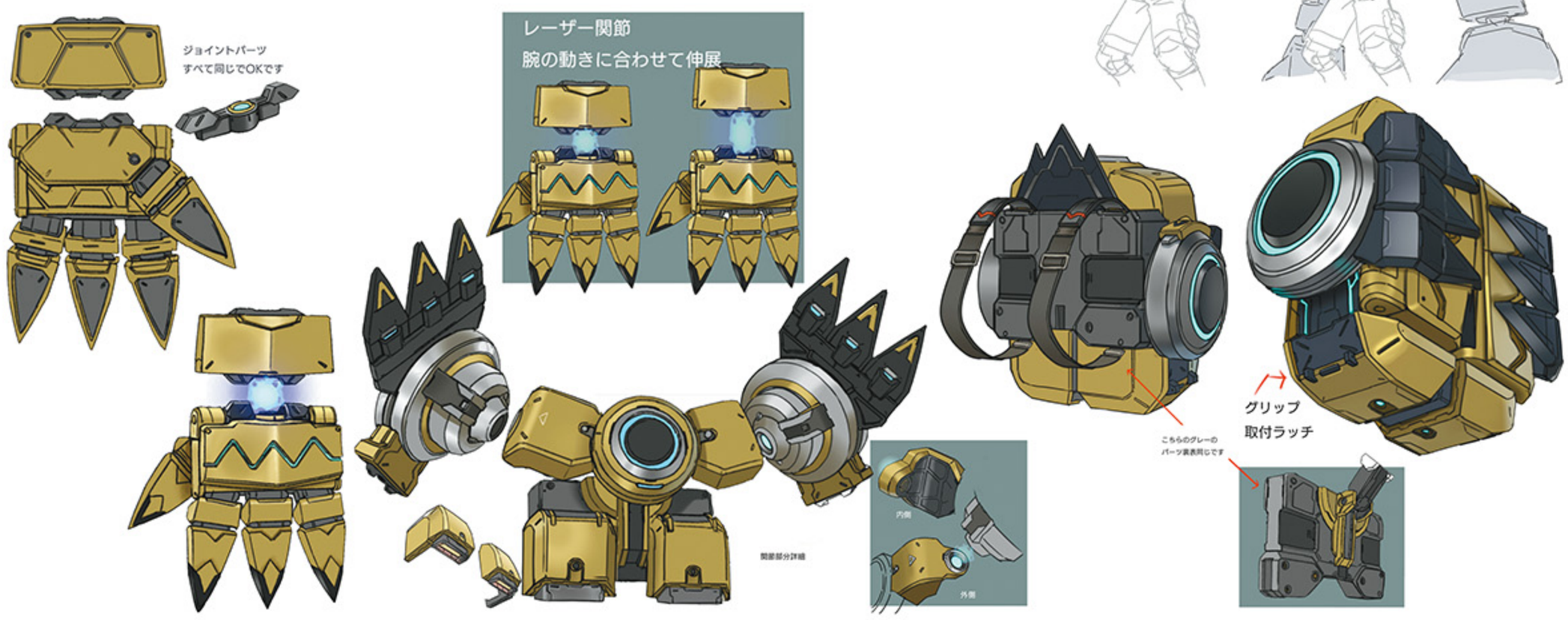
ニコル



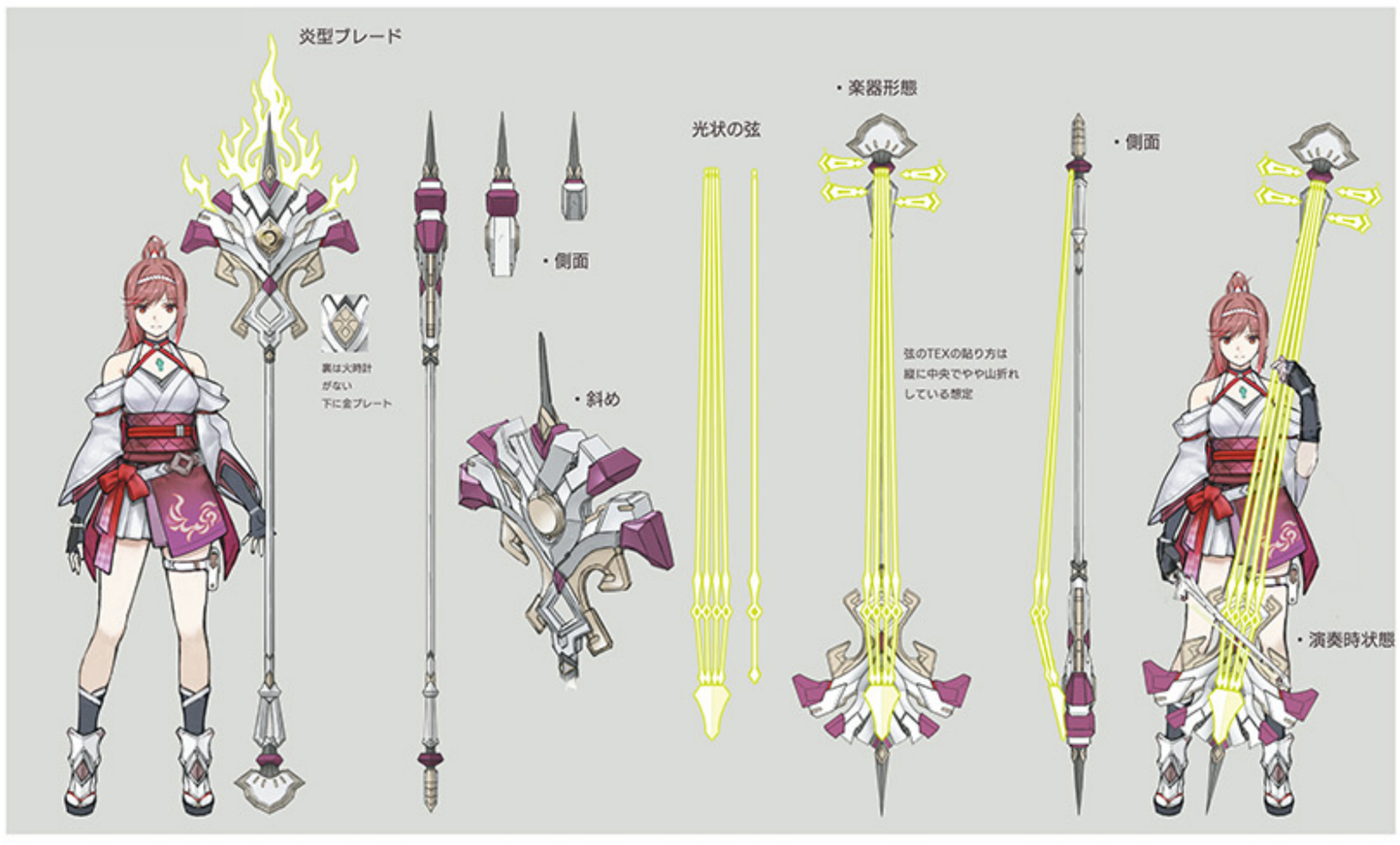
クリエイターコメント

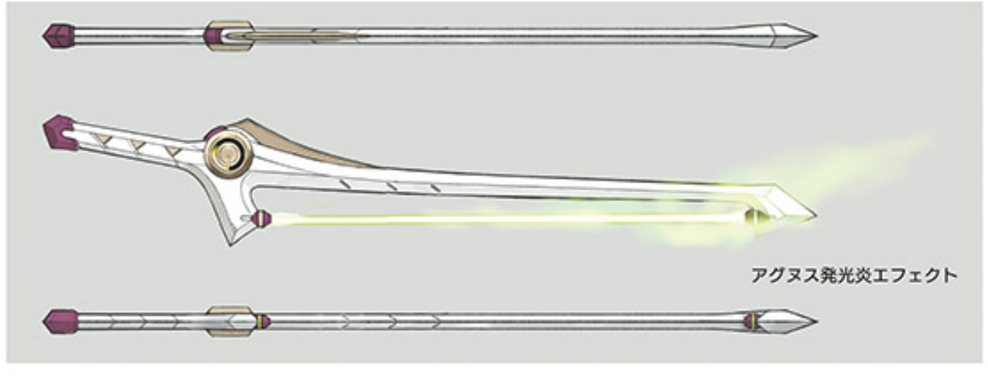
ニコルはブレイドを出せない、という前提がありましたので、唯一武装を自身で持ち運ぶ必要があって、ロボットアームに変形するランドセルという形になりました。隠れモチーフとしてはノポンを意識しています。［モノリスソフト］





カギロイ

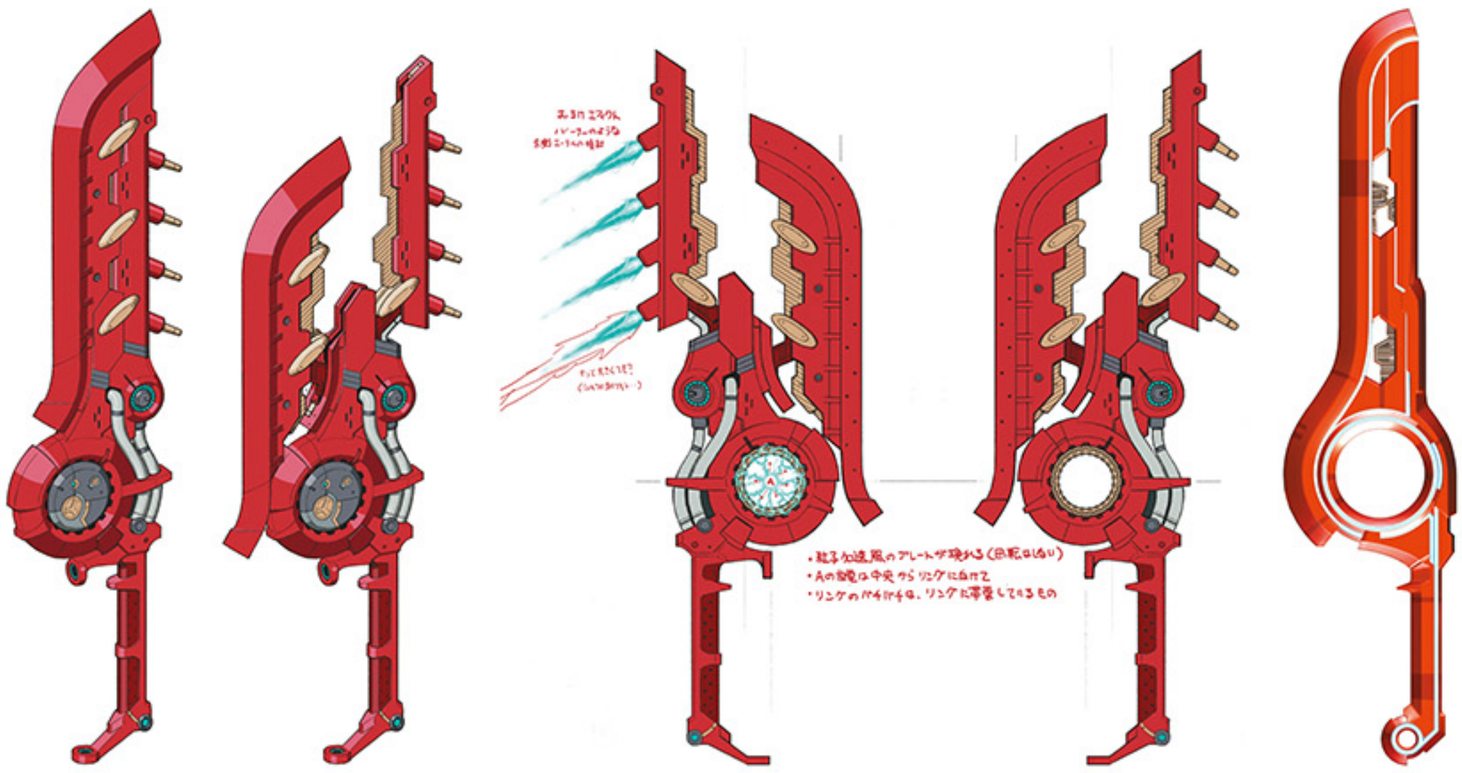




クリエイターコメント

面白い武器種が欲しいという要望で楽器モチーフでデザインしました。槍として使いながらも一回転させて楽器として使う。これはコントラバスのパフォーマンスとして一回転させるものからインスピレーションを受けてデザインしました。［モノリスソフト］

シュルク



■初代モナド

クリエイターコメント

シュルクの武器、モナド・R・EX/改です。性能的にもそのままです。初代モナドに関してはアルヴィースの持ち物である事から同じものになります。[モノリスソフト]

レックス

クリエイターコメント

デザインとしては二人の聖杯の剣のレプリカという要望からのデザインになります。基本構造は同一のもので外装が異なります。合体することによって同じく天の聖杯第三の剣のレプリカになる、という方向でデザインしています。[モノリスソフト]



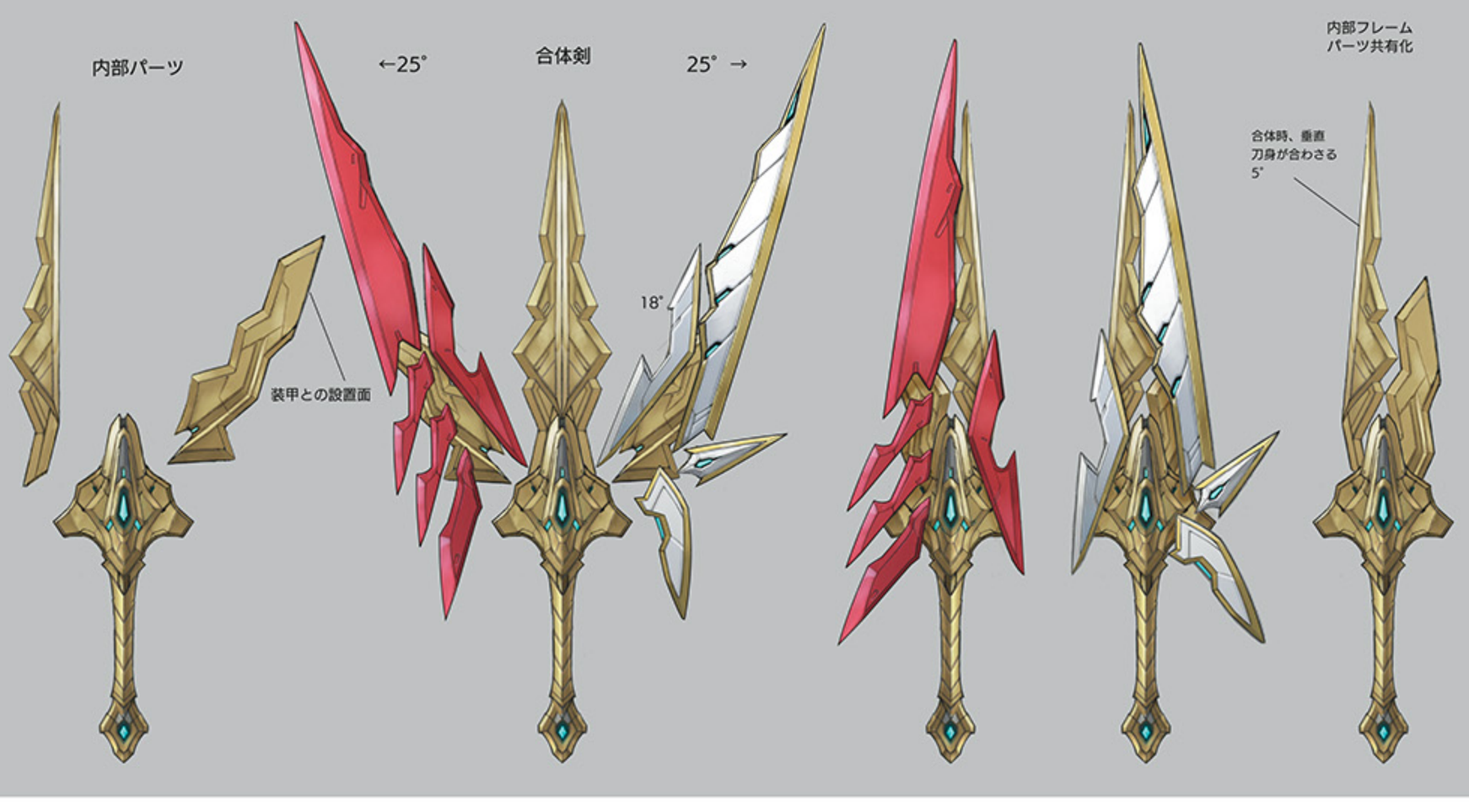
刀身エフェクト

ホムラ、ヒカリ風エフェクト等、バトルに合わせる。



※それぞれの刀身にエフェクト有（タレントアーツ決定後）

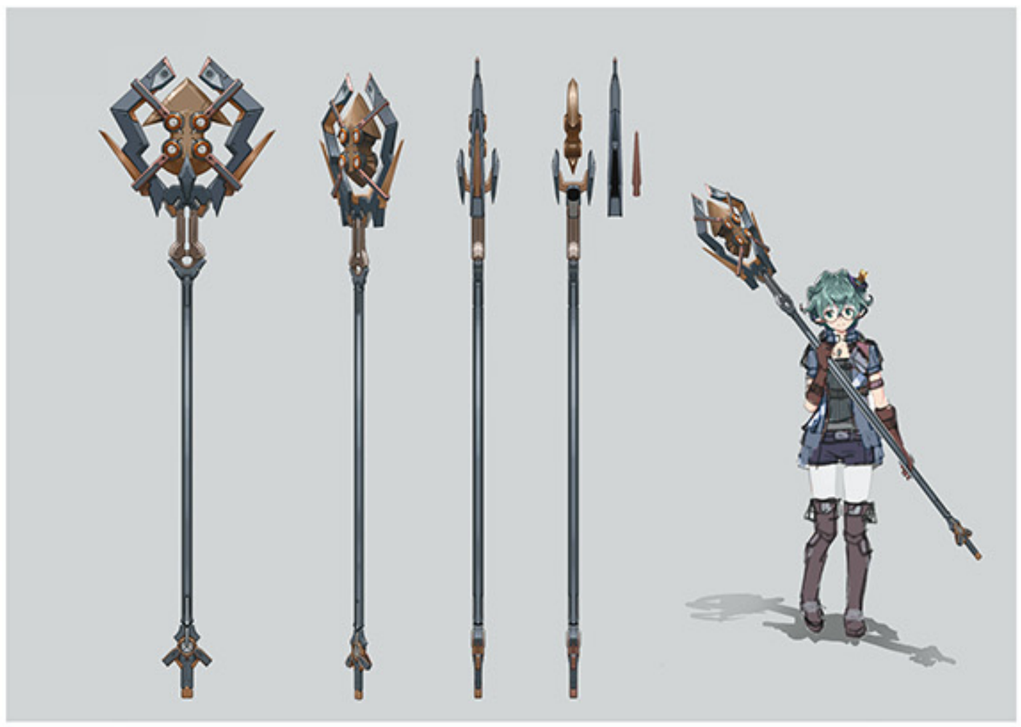
※角度表記は参考程度で問題ありません。



パナセア

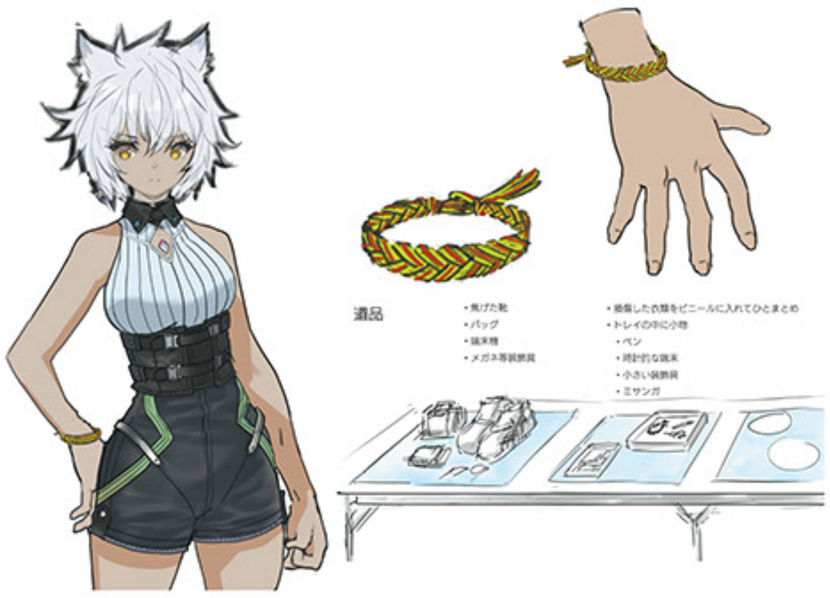


リンカ



オブジェクト

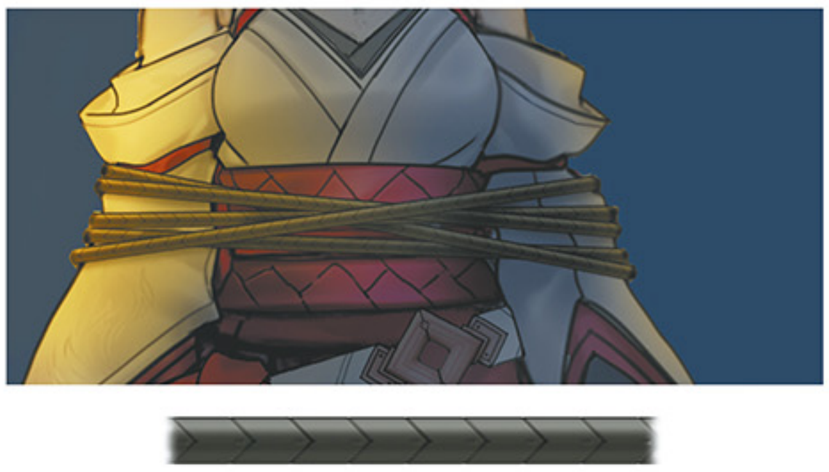
■ナエルのミサンガ



■ニコルの工具箱



■カギロイを拘束したワイヤー



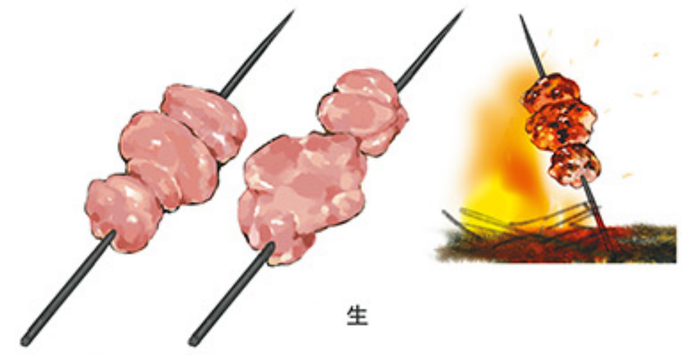
■パナセアの本



■方舟（クラウスの世界）のお菓子



■バニット肉の串焼き



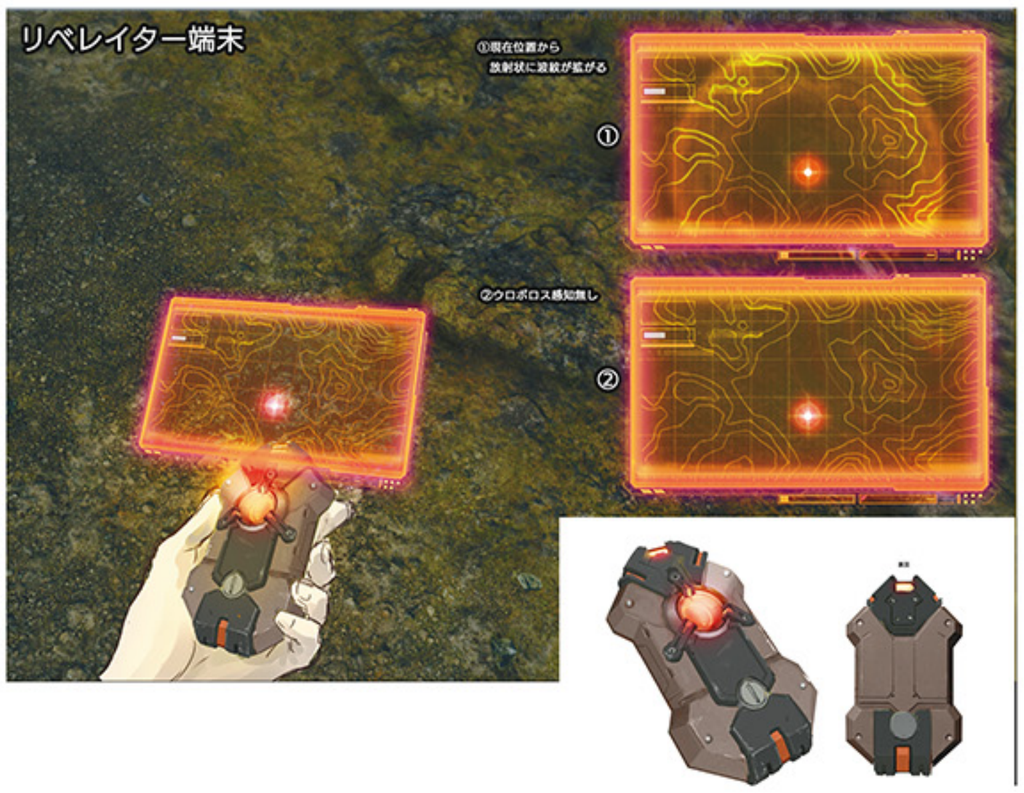
■方舟（クラウスの世界）のラジオ



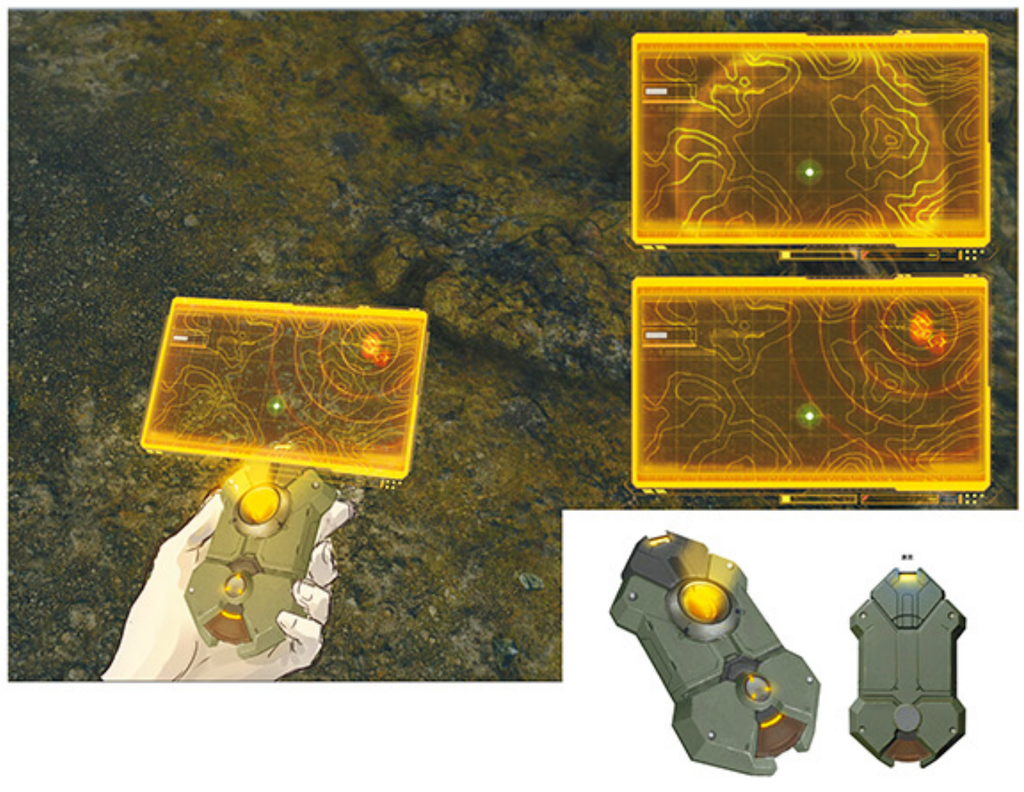
クリエイターコメント

武器などは意図があって、過去作のデザインモチーフを取り入れました。また、ラジオのデザインはあるものをモチーフにしていたりします。［モノリスソフト］

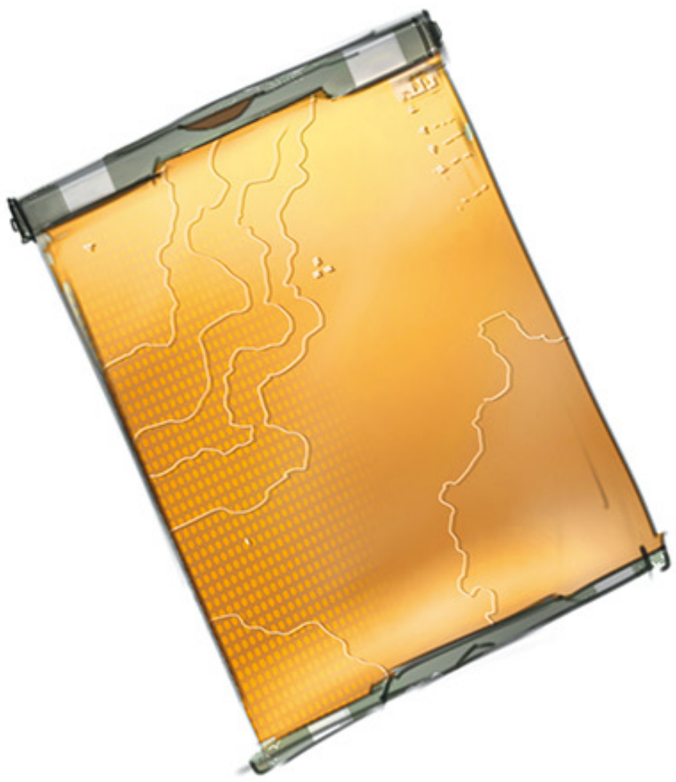
■リベレイター端末



■シティー端末



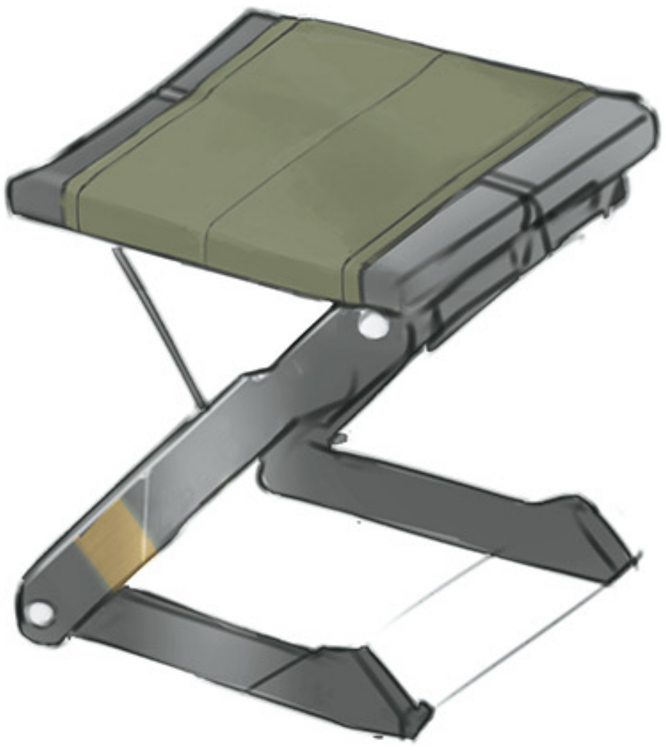
■地図デバイス



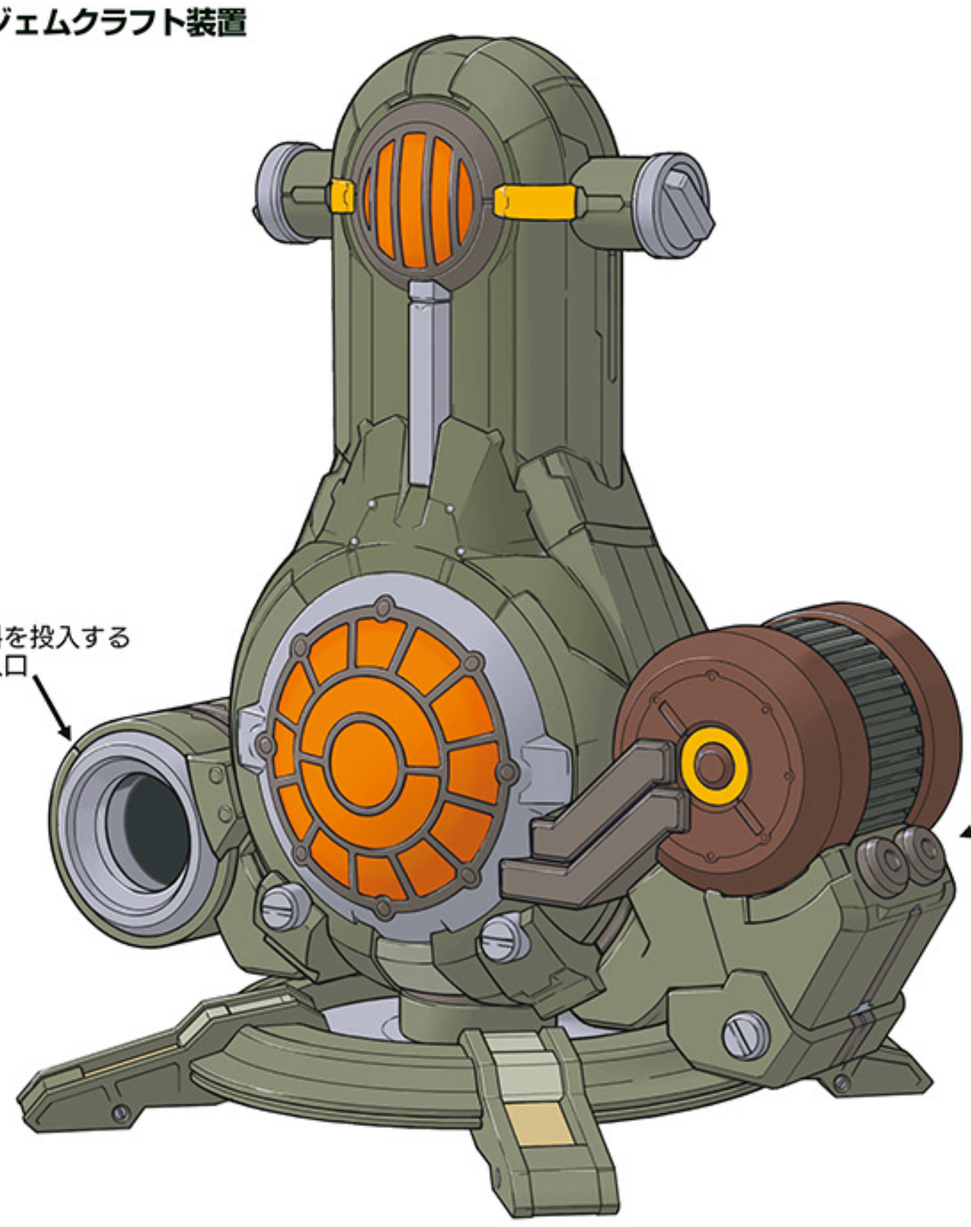
■テーブル

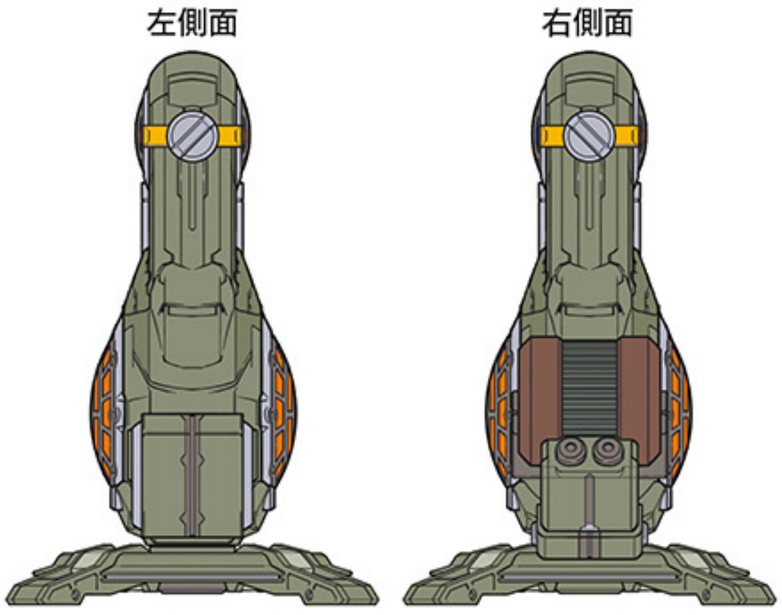


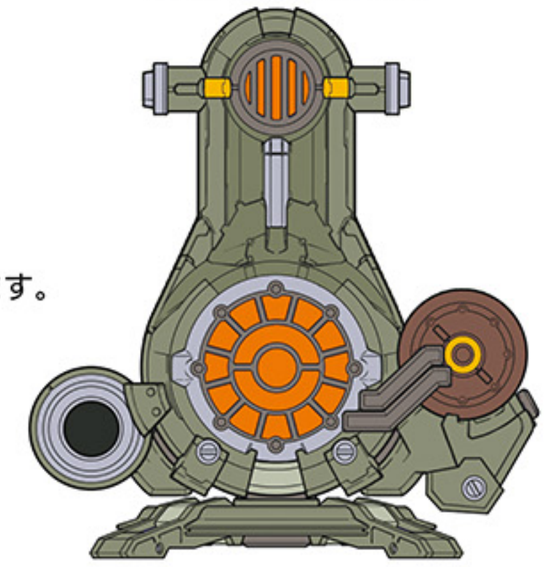
■椅子



■ジェムクラフト装置







■救急キット



■エーテルシリンダーキャリア



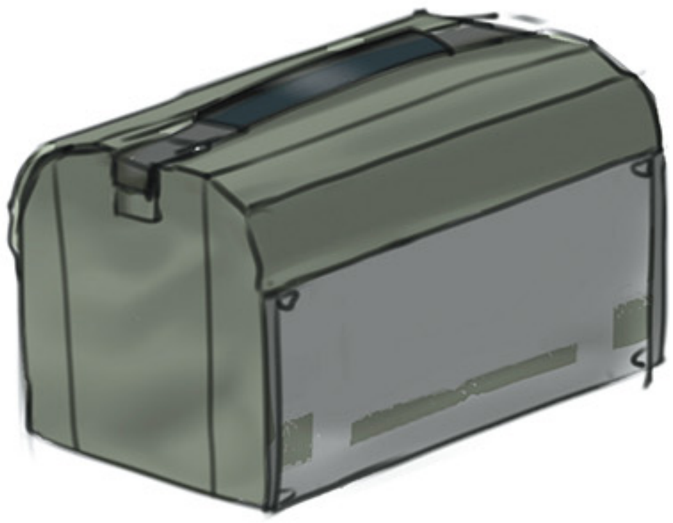
■シュラフ



■鍋



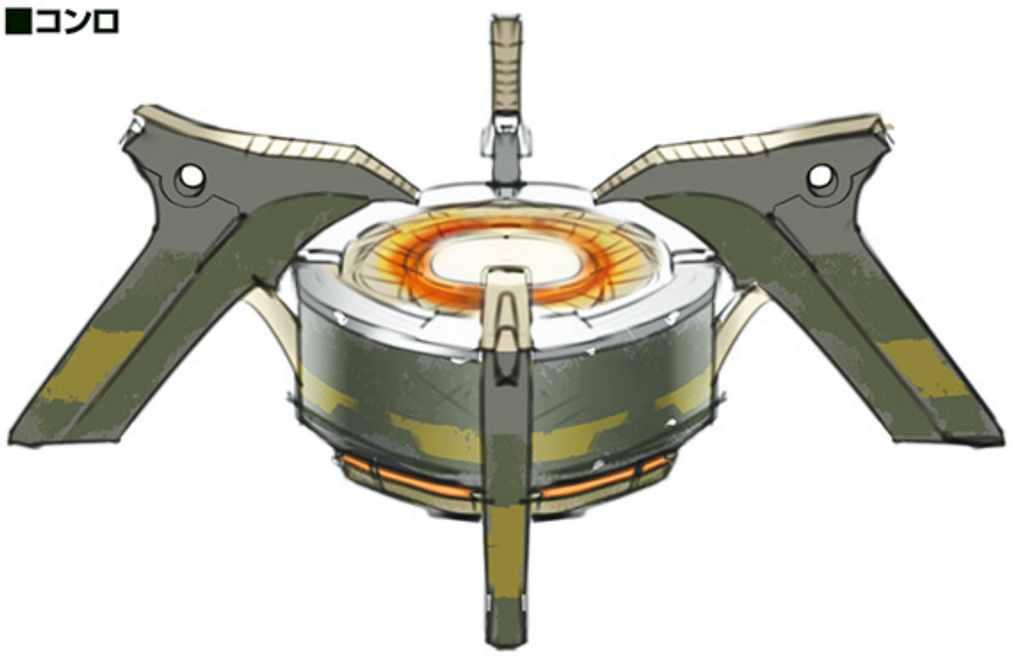
■食器入れ



■ランタン



■コンロ



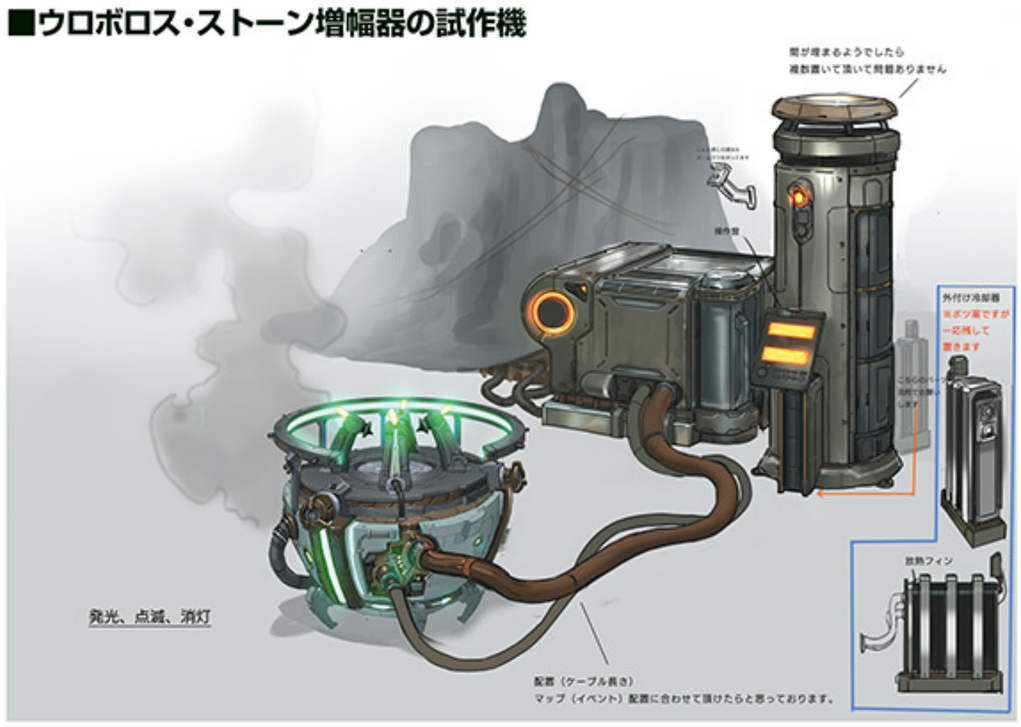
■料理と皿



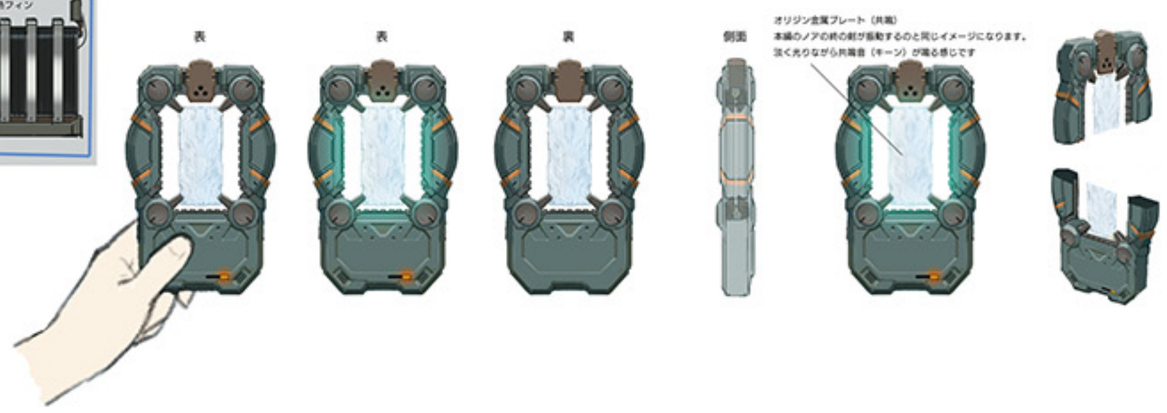
■詳細



■ウロボロス・ストーン増幅器の試作機

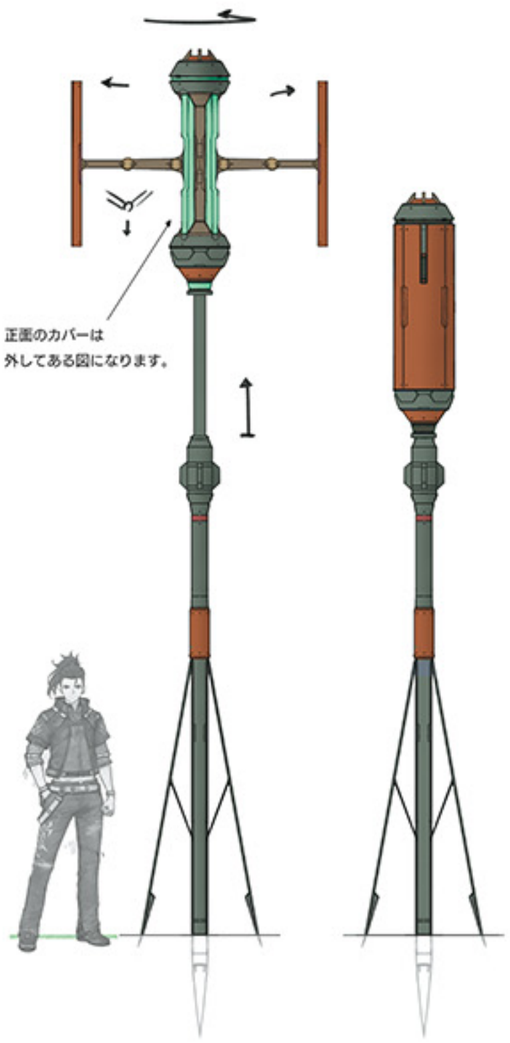


■ウロボロス情報伝達装置

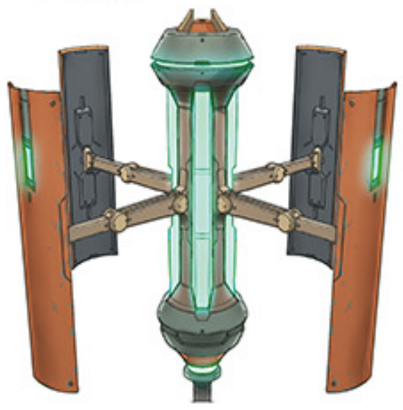


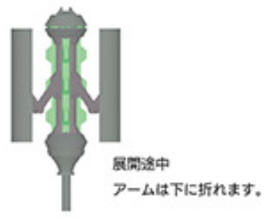
■エーテルタワー

エーテルスライダーと
同じ黄色になります。



・パース画　詳細





展開途中
アームは下に折れます。



発光無し状態

・上面図



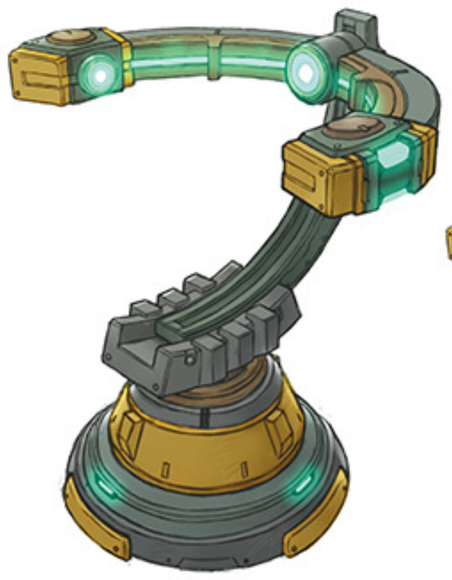
三脚　補完図
外側がグリーン、内側が濃いグレー



■ケヴェス旗



■エーテル増幅器

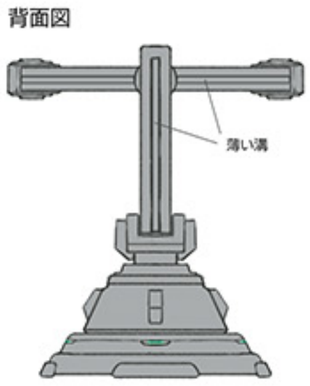


黄色の部分に関しましては
ニコルの武器アームの黄色と
同じ色になります。

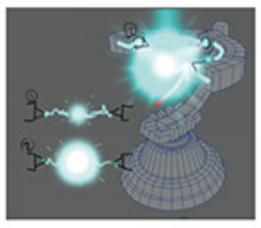
発光無し

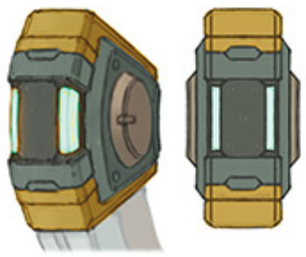


背面図



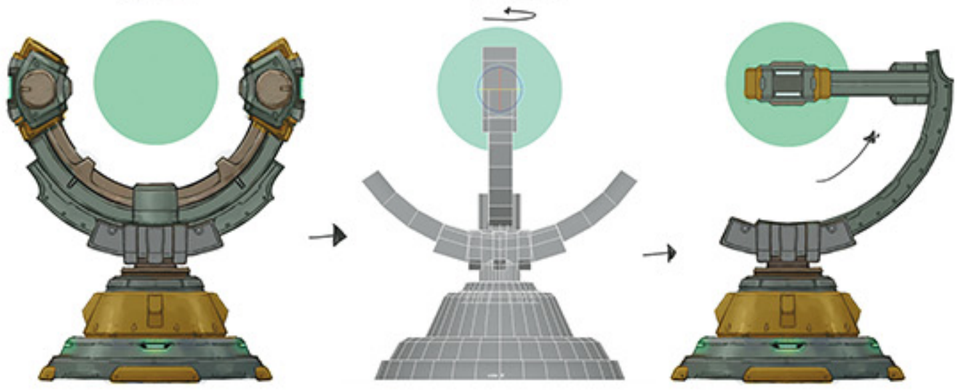
スパークによるエフェクト





半円部　先端



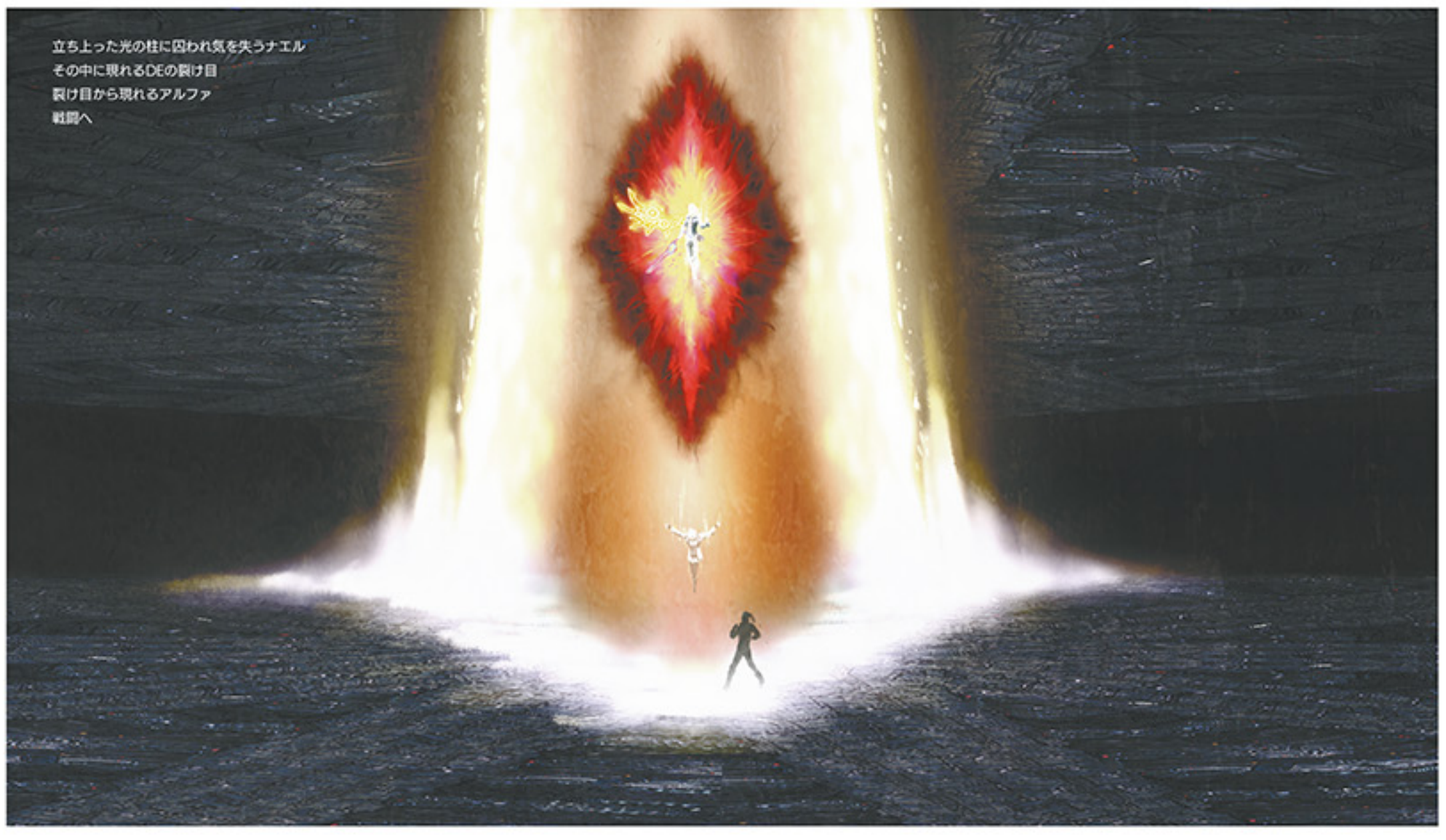


側面図　　設置時　　稼働状態

■アグヌス旗



■光の柱

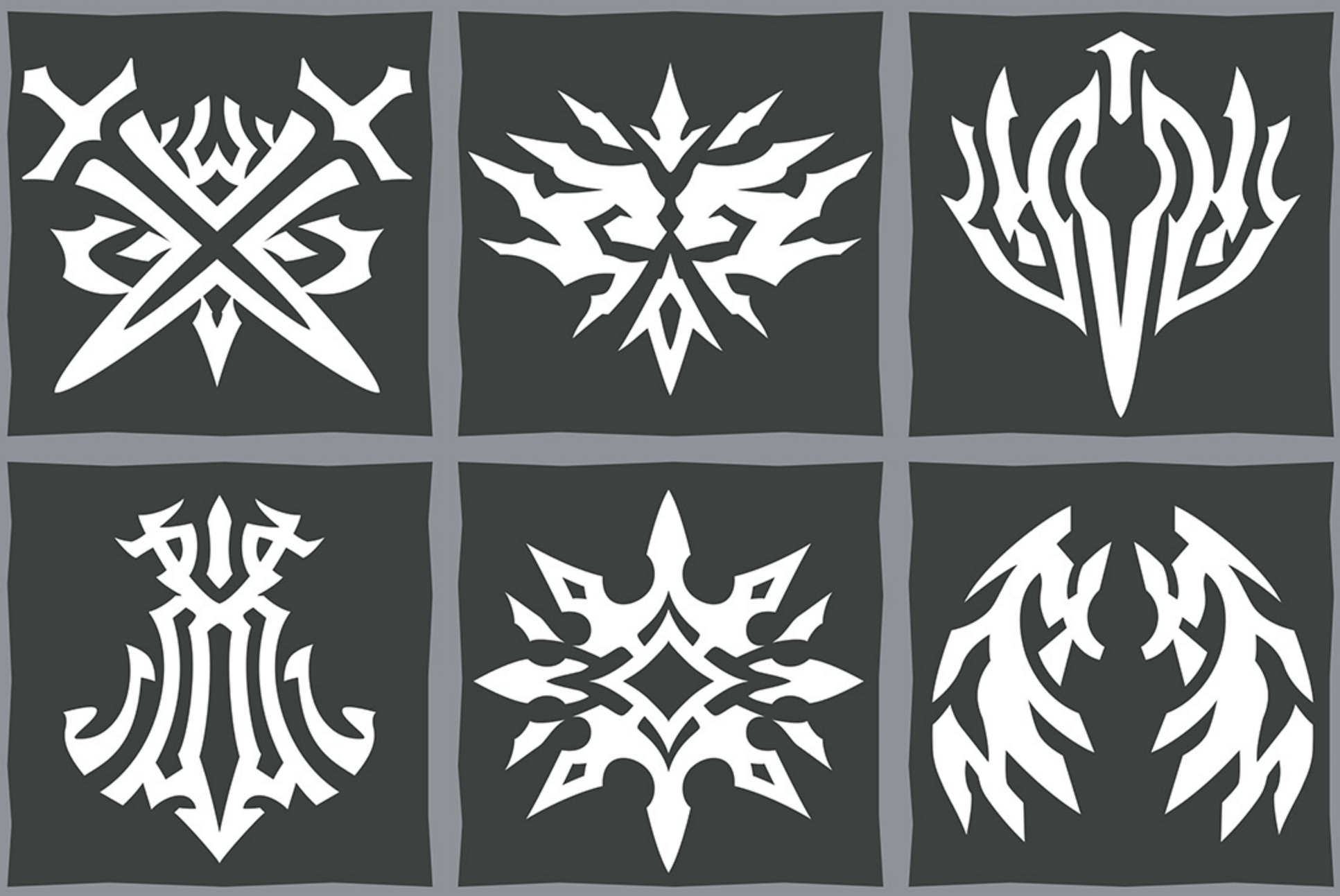


クリエイターコメント

光の柱と裂け目。『ゼノブレイドディフィニティブ・エディション』の追加ストーリー『つながる未来』にも現れたものですね。こちらはイベント用のイメージボードになります。本編ではナエルがアルファスーツになっています。［モノリスソフト］

EXTRA

エクストラ



相談&キズナビュー

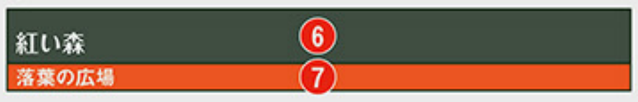
本編の相談と、『新たなる未来』のキズナビューのセリフを掲載。相談はストーリー進行やヒーローによって変化するものもあるので、分岐条件を確認して全パターンを見てみよう。

■相談&キズナビューの見方

◆相談



◆キズナビュー



❶カテゴリ
本書が独自につけた相談のカテゴリ。「ストーリー進行に関わる相談」、「サイドストーリーに関わる相談」、「ヒーロークエストに関わる相談」、「ノーマルクエストに関わる相談」、「そのほかの相談」の5種類

❷名称
相談の名称

❸選択肢の問い
相談中に選択肢が出たときに表示される文言

❹分岐条件
相談の内容が分岐する条件や選択肢

❺合流
分岐した内容がここで合流して、以下のテキストは同じになることを表す

❻エリア名
キズナビューが発生するエリアの名称

❼ランドマーク&ロケーション名
キズナビューが発生する場所にあるランドマークやロケーションの名称

相談

Xenoblade3 ゼノブレイド

ストーリー進行に関わる相談

コロニー4の問題

ノア	よし　集めた情報を整理しよう
タイオン	周辺モンスターによる被害 拠点設営時のトラブル――
タイオン	急を要する状況だったこともあって 負傷者が続出しているとのことだ
セナ	医療班の人達　すごく忙しそうだったね
ミオ	満足な治療ができないせいで 患者は増える一方みたい
ランツ	人手が足りないっていうより そもそもモノがないって感じだったな
セナ	薬とか包帯とか？
タイオン	そういった医療資材は 専用の設備がなければ製造は難しい
ユーニ	ここは荒野のど真ん中だぞ？ んなもんある訳ないだろ
タイオン	そういうことだ 物資が底を尽くのも時間の問題だろう
ランツ	くそっ　いきなり打つ手なしかよ
ミオ	それでも　何とかしなくちゃ……
ノア	……
タイオン	……！ 待てよ……　いや　しかし……
ユーニ	何だよ　言いたいことがあるなら はっきり言えっての
タイオン	それでも　あるいは……
ノア	どうした？　タイオン
ミオ	もしかして　何か思いついた？
タイオン	……確実ではない　と前置きはしておく
ランツ	何だっていい 一度やるって決めたら　あとはとことんだ
タイオン	……了解だ なら急いでここを発つぞ
ユーニ	いきなりだな　おい！ というか　どこに行く気だよ
タイオン	グーガの巨岩だ 運が良ければ間に合うかもしれない
ユーニ	間に合う？　一体何の――
タイオン	急ぐと言っただろう 詳しいことは現地で話す
ノア	ユーニ　話はあとだ 今はタイオンの指示に従おう

リ・ガート収容所の情報

ジャンセン	入手した情報を整理しよう
オリーブ	彼と地図を精査した結果を送るね
タイオン	まずアグヌス島への侵入について―― アグヌスのキャッスル下方に 自然窟があるようだ
タイオン	洞窟の一部を破壊し そこから崖を登れば 警備の目も少ないだろう
ノア	……夜の闇に紛れてしまえば 見つかる可能性もさらに減らせるかも
キサメ	確か　キャッスルの近くに ヒクトの入り江がある
キサメ	そこなら 夜まで隠れてやりすごせると思う
タイオン	無事に崖を登り切った後は 収容所の裏手へ回る
タイオン	通風孔があるのはわかるか？ そこから侵入できる目算だ
ランツ	かなりの落差があるな――
タイオン	ああ　この通風孔は 脱出には使えないだろう 識別装置も有効になるからな
オリーブ	仮にバレちゃったら 一網打尽にされちゃうだろうね……
ユーニ	それで　収容所に入ったとして どうやって紛れ込むつもりなんだ？
キサメ	通風孔は中央檻房にも 繋がってるよね？
キサメ	囚人が一斉に集まる 朝礼のタイミングなら 紛れやすいと思う
オリーブ	あとは堂々としていればいいかな 識別装置をつけていれば 怪しまれることなんてないよ
ジャンセン	潜入後は速やかにゴンドウと合流――
ジャンセン	収容所を脱する際は いくつか作戦パターンを用意してある
ジャンセン	状況に合わせて 各自　己の役割に専念してくれ

モニカがヒーローの場合

モニカ	お前達がアグヌス島へ上陸した後 私は一度　シティーへ戻る
ジャンセン	騒ぎを起こさず ゴンドウを連れて脱出できた際は パトゥリア湾へ集合する
ジャンセン	それができなかった時は――
キサメ	その時は 西ゲートの下の海まで 迎えに行ってあげるよ
モニカ	派手に暴れてこい

モニカ以外がヒーローの場合

ジャンセン	騒ぎを起こさず脱出できれば キサメとの合流ポイントである パトゥリア湾へ向かう
ジャンセン	最優先はゴンドウの救出だ 何を置いても西ゲートを突破させろ

合流

ノア	作戦は決まりだな
リク	もも 準備ができたら　バウンダリーで ヒクトの入り江に向かうも

サイドストーリーに関わる相談

フォーチュンクローバー

ミオ	シティーでも フォーチュンクローバーのこと 信じられてるみたいだね
ユーニ	やっぱああいうのは 集める奴は集めてんだよな～
タイオン	子供達の会話を見ていると 微笑ましく思えるのは不思議だ
セナ	子供達が集めてるんだよね？
ユーニ	……何が言いたいんだよ　セナ
セナ	あっ……　いや別に……
ランツ	ははは！　お前さんも シティーの子供と同じってことだな！
ユーニ	言うに事欠いて　てめぇ！
ミオ	まあまあ　落ち着いてユーニ
ユーニ	全く……　いいじゃねーか 趣味なんだから
ノア	そうだな―― シティーの近くにもあるなら 今度取りに行ってみようか
ユーニ	お前は良い奴だなぁ　ノア

海

ノア	波の音――　心地良いな
ランツ	海ってのは どうしてこんなに広いもんかねぇ
セナ	コロニーガンマにいた頃なら ここに来ることもなかっただろうなぁ……
ユーニ	そりゃアタシらもそうだ なぁ？　ノア
ノア	そうだな…… 海を眺めるだけの時間を過ごすなんて 到底考えつかなかったよ
タイオン	それはそうだろう 海を眺めている暇があるなら 戦わねばならなかったんだからな
ユーニ	全くだ
ミオ	たまには……　こういう時間も 良いのかもね
タイオン	同感だ
タイオン	通信――？
タイオン	はっ！？イスルギ軍務長からだ
イスルギ	タイオン　少し良いか？
タイオン	はい　軍務長！ どうしたんですか？
イスルギ	少し話しておきたいことがある コロニーラムダに来てくれるか？
イスルギ	もちろん時間がある時で構わない 君達の旅を邪魔する訳にはいかないからな
タイオン	はい――　わかりました 必ず向かいます
イスルギ	ああ　頼んだぞ　タイオン
ユーニ	イスルギが何だって？
タイオン	どうやら時間がある時に ラムダに来て欲しいらしい……
ノア	そうか―― 折を見てラムダにも行ってみよう

イスルギからの依頼

マナナ	いい話デスも～
ミオ	二人の間に そんな思い出があったなんて――
ノア	タイオンの言うように 過去にウロボロスが関係しているのは 間違いなさそうだな
ランツ	なら　俺達にだって無関係とは言えない
ランツ	行こうぜ　タイオン
ユーニ	サフロージュってアレだろ？
ユーニ	前一本だけ咲いてた
ユーニ	あれが沢山咲き乱れてるとこ 見てみてぇな
セナ	へぇ――　意外
ユーニ	んだよ？ いいだろ別に
マナナ	マナナも！ マナナも見てみたいデスも！
セナ	いつになく前のめりだね　マナナ
マナナ	トーゼンデスも 乙女とお花は切っても切れない関係デスも
リク	どんな関係なのかわかんないけども マナナが行くんならリクも行くも

リク	タイオン　それでいいかも？
タイオン	ああ―― ありがとう　皆

気になる訓練	
ランツ	昔か今か どっちがキツいか――
ノア	どうしたんだ？　いきなり
ランツ	いやな　ロストの訓練がキツイって話を 聞いたんだよ
ユーニ	訓練なんてキツイもんだろ アタシはもうやりたくねーよ
ミオ	だね……　訓練は辛かったな
ランツ	でもよ　どっちの方が楽だった？ って聞かれりゃあ　訓練生の頃だろ？
タイオン	今と比較してか？
ランツ	ああ　今を思えばまだ訓練の方が ずっと楽じゃねーか？
タイオン	なるほど……　ふむ…… 確かにそれは一理あるかもしれない
ノア	そうだな 今は戦いの連続だからな――
ランツ	だろ～？
セナ	実際ロストナンバーズは どんな訓練をしてるんだろうね？
ランツ	おっ　やっぱセナも気になるか？ ちょっと拝みにいってやろうぜ
セナ	ふふ　いいね 冷やかしってやつだね
ユーニ	乗り気になるなよな……
ノア	訓練場は宿舎の近くだな ほら　俺達が寝泊まりした――
ランツ	よっしゃ　近くに寄ったら 顔出してやろうぜ！

ぼやき	
ゴンドウ	――ったく　めんどくせーなぁ
ノア	何だ？　どうしたんだ？
ゴンドウ	……まぁ　お前らに話すのは良いか
ゴンドウ	キャッスルに残るロストナンバーズを 誰にするかって話し合いがあったんだけどよ
ミオ	シティーと？
ゴンドウ	ああ―― で　残すのはアグヌスと 上手くやれる奴って言われちまってな
ゴンドウ	そういうことができんなら 最初から関係はこじれてねえんだよ！
セナ	荒れてるなぁ……
ゴンドウ	しかも人数は一部―― 少数しか置かないってんだ！
ゴンドウ	あのクソ女…… アタシらの苦労を知りゃしねえんだ
ミオ	うーん……　少しは落ち着いて
ゴンドウ	そうだ　お前らも手伝えよ あれだろ？　暇なんだろ？
タイオン	そう見えるのだとしたら 君の目は節穴だな
ノア	ん？　モニカから通信だ
ゴンドウ	おいおい　どこぞで聞いてたってか？
ノア	モニカ？　どうした？
モニカ	ああ　忙しいところすまない 至急手を貸してもらいたいことがあるんだ
モニカ	大剣にある物資保管庫の中を 回収したいんだが――
ミオ	保管庫……？ あの保守派の人達の……？
モニカ	ご明察だな
モニカ	ギャレットが言うには―― シティーの移動は緊急だったから 運び出す余裕がなかった――
モニカ	しかし　放置するのは忍びない―― とのことで大量の物資があるようだ
モニカ	そこでアーモリーを 向かわせたいんだが 周囲にモンスターが多くてな
モニカ	お前達に掃討し 安全を確保してもらいたいんだ
ノア	ああ　わかった
モニカ	頼んだぞ
ゴンドウ	人使いの荒いクソ女だな おら　さっさと行こうぜ
ランツ	ゴンドウも行くのか？ 俺達だけで充分だぜ
ゴンドウ	憂さ晴らしに暴れてぇんだよ 付き合ってやるから行くぞ
ユーニ	……程々にしとけよ

ヒーロークエストに関わる相談

ゲルニカ・ヴァンダム	
ノア	シティーを目指そうって決めてから 色々あったけど――
ノア	全員で　無事に 辿り着くことができて良かった
ミオ	うん――
ミオ	私達が知らなかった世界を 見て　感じることができた
ミオ	――伝えたかったね　ゲルニカさんに
タイオン	彼がいなければ　僕達は あの場で殺されていた
ユーニ	で　また何も知らないまま戦場で会って 殺しあってたかもな
セナ	……そうならなくて　良かった
ランツ	よく考えるとよ――
ランツ	すげぇデカいもんを 貰ったのかもな　ゲルニカに
ユーニ	なのにアタシら　結局ゲルニカのことは 何も知らないままだよな――
ユーニ	今さらかもしんねーけど それが気になるっつーか……

ミオ	どんな想いで この力を託してくれたか　知りたいよね
ミオ	……ううん　シティーの人達と 一緒に戦うからこそ――
ミオ	知らなきゃいけないって思う
セナ	皆あの人のこと すごい人だって話してたよ
セナ	それから……　モニカさんにとって 特別な人なんだよね？
タイオン	モニカは彼を『親父』と言っていた
タイオン	シティーの人々は 自らを育てた者のことをそう呼ぶそうだ
ノア	モニカから ゲルニカについて話を聞けないかな
ノア	あの人の想いを これからも背負って戦っていくために

コロニー9の状況	
ノア	コロニー9が狙われてるって話…… 皆はどう思う？
ユーニ	ただの噂だとしても アタシはこのまま見過ごせねぇ――
ミオ	そうね……　本当に一個大隊が相手なら 大きな被害が出るわ
ランツ	けどよ　何だっていきなり――！
タイオン	あくまで推測だが…… 仕掛ける好機があったのかもしれない
タイオン	定石で考えるなら コロニーの弱体化という仮説が立つが……
ユーニ	……時期的に思い当たんのって アタシらがウロボロスになったことだよな
ランツ	それじゃ 俺達のせいってことかよ？
ノア	……可能性はあると思う
タイオン	いずれにせよ『何か』がなければ その規模で戦いは仕掛けない
ミオ	助けに行きましょう 今ならまだ間に合うかもしれない
セナ	うん……　何かあってから 後悔したって遅いもん
ランツ	軍務長に話してみようぜ！ 連携できりゃ　被害も最小限にできる
ユーニ	けど　信じてくれんのかな……
ノア	だめだったら 別のやり方で何とかするさ
タイオン	では　一度コロニー9を目指そう
タイオン	状況次第では　僕達で敵の進軍を 妨げることになるが――
ノア	覚悟しておくよ それと……
ノア	俺達の事情に 巻き込んでごめん
ミオ	そういうのは　あと 今はやれることをやりましょう
ノア	……ああ！

コロニーガンマの近況	
セナ	みんな元気そうで良かったね ミオちゃん
ミオ	うん　そうだね……
ユーニ	にしても　思ってたより兵士が 少ないんだな　ここ
ミオ	……
タイオン	……あの任務に就いていた兵士の多くが いまだ帰還せず　行方不明のままだ
ランツ	任務って…… 俺達がウロボロスになった時のか？
タイオン	ああ――
ユーニ	……悪い　余計なこと言った
ミオ	ううん　気にしないで　ユーニ
タイオン	今コロニーにいる兵士達は 実戦を経験していない新兵ばかりだ
タイオン	当時　彼らは予備戦力として 待機を命じられていた ……前線から離れた場所でな
ミオ	おかげでキリエ達は死なずに済んだし 事態の真相も知らずにいる
ミオ	でも……
ランツ	何つーか……　やりきれねぇな
ノア	……なぁ　ミオ あのシドウって軍務長に話してみないか？
ミオ	話すって何を？
ノア	何もかもさ 俺達を無条件で受け入れてくれたことに 報いるって意味でも
タイオン	確かに信用できるとは言ったが それは――
ミオ	ううん　その通り――　かも
ミオ	元々打ち明けるつもりだったし 話すなら　いっそすべて話した方がいい
ミオ	事実を伏せたまま信用してもらおうなんて それこそ都合が良すぎると思う
ランツ	ま　隠し立てしながら居座るよりは 筋が通るわな
ミオ	そういうこと
セナ	軍務長ならきっとわかってくれるよ すごく厳しいけど　すごく良い人だし
ユーニ	厳しい？ 全然そうは見えなかったけどな
タイオン	……知らない方が幸せなこともある
ユーニ	――何だそれ

お宝とは？	
ランツ	お宝ってのが曖昧すぎてわかんねぇけど
ユーニ	キラキラしたもんじゃねーの？ そういうのって価値あるんだろ？
タイオン	なるほどな…… 確かにそれは一理あるかもしれない
ノア	価値って俺達の何倍　いや何十倍も 長い時を経たものに宿るんじゃないか？

ユーニ	じゃあ何か？　そこらの石とかの方が アタシらより価値があるってことか？
マナナ	違いますも！　オタカラはほっぺたが 落ちるくらい美味しい物のことデスも！
ミオ	うーん……食べ物は人によって 好みが分かれそうだけど……
タイオン	まとまりそうにないな
ノア	どれか一つじゃなくて ひとまず全部集めてみるってのはどうだ？
ランツ	わかりやすくて　いいじゃねぇか それじゃあ　早速行こうぜ

コロニーミューの調査	
タイオン	単刀直入に言おう コロニーミューはおかしい
ユーニ	またいきなり ぶっこんできたな――
タイオン	これまでの戦績を確認してみたが……
タイオン	コロニーミューでは　ここ数年 大規模な戦闘は起きていなかった
タイオン	それ自体は 理解できなくもないのだが――
ランツ	例の聞き込み作戦ができないってんだろ？ 別の探し方を考えるっきゃねぇな
タイオン	それもあるが　僕が気になったのは とにかく“無駄がなさすぎる”ことだ
タイオン	大勝や大敗はなく　命の火時計に 大きな増減がないことに加え――
タイオン	長期で見た兵站術にも　隙がない
ランツ	……？　そんだけマシロ達が 頑張ってるってことじゃねーのか？
ユーニ	そういう感じには 見えなかったけどな……
ユーニ	話を聞いてても あんま戦術とか考えてねー気がしたし――
ユーニ	兵の入れ替わりだって多かったはずだ あの花畑と　兵士の若さを見たろ？
タイオン	それに　指示を出している執政官も 不在になる期間がある
タイオン	安定を欠いた環境にも関わらず コロニーとしての戦績は安定しているなど 普通考えられない
セナ	そういえばマシロちゃん コロニーランクがずっと同じだって……
ノア	そう　その火時計も妙なんだ
ノア	何のための“偽物”か　ずっと考えてた 敵を欺くのが目的かと思ったけど――
ノア	兵士に肝心の情報が共有されてない 印象操作どころか その内容すら明かされてないんだ
ノア	マシロ達は困ってないって言うけど あれじゃ実戦で使いようがないと思う
ユーニ	むしろ　影響があったのは マシロ達の方だったしな
セナ	タローが言ってた プレッシャーがなくなるってやつ？
ランツ	おい……　待てよ？ それって――
タイオン	執政官が欺こうとしてるのは…… コロニーミューの方なのか？
ミオ	――気になること　もう一つある マシロちゃん達を見て思い出さない？
ミオ	今見えてるもの以外に真実なんかなくて ただ戦うしかないって信じてた――
セナ	――昔の私達？
ミオ	そう　目の前の現実で精一杯で 他のことは考えないようにして……
ミオ	コロニーミューの場合は マシロちゃんの掲げる旗(りそう)以外 あんまり興味がなさそうだった
ユーニ	確かに　マシロを支えるために 異様な程団結してるって感じだったな
ランツ	利用されてるってことか？
タイオン	いや――　利用するとか しないとかじゃない
タイオン	きっと僕達が 『見たいものしか見ないから』だ
ミオ	だからマシロちゃんを軍務長にした 不都合なことを隠すのに　便利だったから
ノア	そこまでの仕掛けが 必要な理由なんて……　決まってる
ノア	執政官はコロニーミューを裏切ってる 例の奇襲にも噛んでるはずだ
セナ	――マシロちゃんに知らせないと！

七号について	
ノア	“コロニー0”か ただの兵士じゃないとは思ってたけど……
ユーニ	メビウスの仲間なら 見過ごすって訳にもいかねぇな
タイオン	まだ情報が少ない もう少し探りを入れる必要がある
ランツ	けどよ　相手は3期かそこらの ヒヨッコだぜ？
セナ	……
ミオ	ねえ　セナはどう思った？
セナ	えっ？　どうって――
ミオ	実際にあの子と話してみて セナはどう感じた？
セナ	私は……　ただ質問しただけだよ あの子は　それに答えただけで
セナ	でも……　私達を襲ったはずなのに あの子には　敵意も殺意もなくて……
セナ	話していても 本当にただ答えるだけで 人と話してるって気がしなかった
セナ	見た目は同じでも　私達とは違う存在…… そう思ったら　私…… あの子が怖くなって　それで――
ミオ	セナ……

ノア	なぁセナ　率直な意見が聞きたい 彼女は俺達の敵か？
セナ	……まだ　わからない わからないから　私――
セナ	もう一度…… あの子と話してみようと思う
ランツ	どういうことだよ　セナ？ 今さっき怖いって話してただろ
セナ	そうなんだけど…… それ以上に　確かめたいって思うから
セナ	敵かどうかじゃなくて あの子自身のこと　ちゃんと……
ランツ	……なるほどな んじゃ　もうちょいねばってみるか
セナ	うん　それに勝手に出ていったことも ちゃんと謝らないと……
ユーニ	なら　見舞いと詫びをかねて 差し入れでも持っていってやるか？
ミオ	……あ！　だったら セナのオニギリなんてどう？
ノア	オニギリ？
タイオン	蒸したコメヒカリを固めた アグヌスの携行食だ
ミオ	特に　セナのオニギリは塩がきいてて 訓練のあとに食べると格別なんだよね
ランツ	お前　料理できたのか……
セナ	で　できるよ！ ……オニギリなら
セナ	あっ…… でも肝心のコメヒカリがない……
タイオン	それならコロニーラムダに 備蓄があるはずだ
ユーニ	ふーん……って 何でそんなこと知ってんだ？
タイオン	……イスルギ軍務長の好物なんだよ オニギリ
ランツ	そりゃ都合がいい ちょっとばかし分けてもらおうぜ
セナ	……皆　ありがとう

オンセンについて	
タイオン	さて――　オンセンについてだが
タイオン	かいつまんで要約すると よくわからないが　とにかく回復するらしい
セナ	結局ふわっとした情報しかなかったね 誰も行ったことがないって
ユーニ	見ろよ　イスルギもやつれて もう今にもだめになりそうだ
イスルギ	君には　私がどう見えているんだ
ノア	手に入れた情報だけだと 確かに見つけられそうにないな
ミオ	森とか崖下とか…… 実際にどこにあるのか全くわからないね
ランツ	まぁ　しらみつぶしに探すってのは 現実的じゃねぇな
セナ	でも身体を浸すだけで回復するなんて すごいよね？
ユーニ	だいたい浸すって何だ？ 風呂とは違うのか？
タイオン	彼らの口ぶりから　僕も同じことを思った しかし風呂には傷を癒やす効果はない
ユーニ	まぁ　そうなんだけどさ
タイオン	それよりも何の収穫もないのであれば 軍務長を振り回すだけになってしまう……
イスルギ	ふっ　気を遣ってもらえるのはありがたいが 私はこの状況を楽しんでいてな
イスルギ	探そうとも見つからないかもしれない しかし　そこに何かがあるかもしれない
イスルギ	そういう響きは心が躍る ――何ていうのは少しわかりにくいかな
ノア	いや　充分だよ
ミオ	私も気にならないといえば嘘になるし もう少し探してみよう
ユーニ	それならオンセンに詳しい奴の話を 聞きに行ってみようぜ
セナ	もう亡くなったって言ってなかった？ それとも雑学王の人かな？
タイオン	亡くなっているかは 定かではないといった風だった
ノア	同一人物かどうかはわからないけど 聞いて見る価値はありそうだ
イスルギ	だめで元々さ 君達には苦労をかけるが……
ランツ	何言ってんだ　心躍らせてやるよ！ オンセンとやらを見つけたら ぶち込んでやるからな！
イスルギ	ははっ　程々で頼む

料理コンテスト	
セナ	料理コンテスト 皆　楽しみにしてるみたいだね
タイオン	コンテストの料理もそうだが 何より優勝した料理を食べられることが 楽しみのようだな
ミオ	……ねぇ　ミヤビ ちょっと聞いてみたいことがあって――
ミヤビ	うん――？
ミオ	ミヤビがコンテストに出るのって 優勝したいから――　だけじゃないよね？
ミヤビ	……うん
ミヤビ	シティーの人達にお世話になっているから この機会を借りて 何かお礼できないかなって思って……
セナ	ミヤビちゃんらしいね
ミオ	うん　やっぱり変わってない そういうところ
マナナ	ももー！ ミヤビさんにどんな事情があろうと マナナにも譲れないものがありますも！

マナナ	だから　マナナもマナナの本気 百ばーせんと　ぶつけるデスも！
ミヤビ	うん　マナナちゃん もちろんだよ！
ノア	よし　じゃあ 聞いてきたことをまとめてみよう
ランツ	どうやら　ボリュームがあって 味の濃い料理が人気らしいな
タイオン	味だけでなく 料理の見た目も評価されるようだ インパクトがあると受けが良いらしい
ノア	インパクトか…… それはそれで難易度が高そうだな
セナ	でも　家で作れたらいいなって人もいたし 親しみやすい料理もアリなんじゃないかな？
ミオ	何にしても 審査員が誰かわからないから 一般受けする味付けが良いかもね
ユーニ	……てことはさ 意外と何でもいけるんじゃね？
ミヤビ	……それなら あれが良いかな――
マナナ	もふふ～　アレを作れば マナナ　優勝間違いなしデスも……
ユーニ	ん　マナナは余裕そうな顔してんな
マナナ	もふふ…… マナナはすでにキューキョクのレシピを 思いついているのデスも！
マナナ	料理名はまだ　ナ・イ・ショ　デスも！
ミヤビ	ふふっ　勝負だもんね
マナナ	そうデスも！ お楽しみデスも～！
ランツ	二人とも決まったみてぇだな お次は食材の調達か
セナ	マナナの必要な食材って？
マナナ	も！　マナナの必要なものは アリエスの点点霜降肉と シュリブの憤憤ご機嫌肉と――
マナナ	ローグルの温温珠玉卵と マーリンの福福至極大トロ　デスも！
ランツ	あー 何かヤバそうなのだけは　わかった
ミオ	ミヤビの方はどう？
ミヤビ	えっと…… シャリウマイネとサモンのさっぱり白身と キラボシダイコン――
ミヤビ	あとモノッソイソース……　なんだけど これはシティーの人にお願いして 分けてもらおうかなって
ランツ	何つーか…… 普通の食材ばっかだけど――
ミヤビ	その……　できるだけ 馴染みのある食材で 皆にも作れるようなものにしたくて
セナ	うんうん　いいと思う！
ミオ	それじゃあ　まずは――

どちらの食材を集めに行く？	
マナナ	
ミオ	マナナのから集めに行こう
マナナ	ももー！ 皆さんっ　ご協力お願いしますも！
ミヤビ	
ミオ	ミヤビのから集めに行こう
ミヤビ	ありがとう 食材集め　よろしくお願いします……！

ニアの思い出	
ユーニ	さてと…… お次はどこに行くんだ？
ノア	そうだな……
ノア	なぁ　ニアはどこか行きたい所あるか？
ノアたち6人のいずれかの命巫女のクラスランクが10以上	
ニア	……
ニア	そういうことでしたら あなた達にひとつ聞いても？
ミオ	ええ　私達に答えられることなら
ニア	あなた達がこれまで訪れた場所の中に――
ニア	空を間近で見られるような所は ありましたか？
タイオン	空を間近で……　ですか？
ユーニ	それってようは 地上で一番高い場所ってことだよな？
セナ	うーん…… あったような　なかったような……
ノア	そこがニアの行きたい場所なのか？
ニア	ああ　その…… 大した理由ではないのですが……
ニア	ただ　“行きたい場所”と言われて ふと頭に浮かんだのが――
ミオ	“空”だった？
ニア	……あるいは　あの彼方に見える空が 私にとって――
ニア	“還りたい場所”…… なのかもしれません
ミオ	……
ノア	だったらさ 今からでも探してみないか
ニア	……！　良いのですか？
ユーニ	元々こっちから振った話だしな 思い立ったら何とやらだ
セナ	そんな場所が本当にあるのなら 私も見てみたいな
ニア	あなた達……
ニア	……ありがとう では　改めてお願いします
ニア	共に見つけましょう あの空へと至る道筋を――
ノアたち6人全員の命巫女のクラスランクが10未満	
ニア	……えっ？　私ですか？

ノア	ああ　したいことでも何でもいいし 要望があれば聞かせてくれないか
ニア	私は　その…… あなた達の向かう先ならどこでも……
セナ	別に遠慮しなくてもいいんだよ？
ランツ	俺達もニアを散々連れ回したしな 今度はそっちの番ってやつだ
ニア	皆にそう言ってもらえるのは 素直に嬉しく思います
ニア	ですが　先程の言葉は 実際　本心でもあるんですよ
ノア	えーっと……　そうなのか？
ニア	はい　そうなのです
ニア	こうして皆と あてどなく旅をするだけでも 私は充分に楽しんでいますから
ユーニ	ふーん……　ま　いいんじゃねぇか？ ニアがそうしたいって言うならさ
ミオ	今すぐ行先を決める必要もないし また今度ゆっくり考えましょう
ニア	ええ　ぜひそうさせてもらいます

畑の状況	
ミオ	ちょっと気になってたんだけど……
ミオ	コロニー9の畑って あれからどんな感じなの？
ゼオン	土を耕し　種をまく…… というのをやってみているが
ゼオン	なかなか上手く育たないんだ やっと芽を出しても　すぐ枯れてしまう
セナ	教本に載ってた キラボシダイコンでも？
ゼオン	さっぱりだな
ゼオン	何が悪いのか キラボシダイコンに聞きたいくらいだ
ユーニ	かなり行き詰まってんな……
ミオ	野菜に聞くのは無理だけど…… ユズリハに聞いてみるのはどう？
ミオ	コロニータウの周辺は 野菜がたくさんあるし――
タイオン	確かに　タウならばキャッスルに頼らず 生き抜いてきたという実績もある
タイオン	何か良い知恵があるかもしれない
ゼオン	コロニータウか……
ノア	ユズリハは俺達の仲間だ きっと協力してくれる
ゼオン	……わかった
ゼオン	早速だが訪ねてみようと思う すまないが　同行を頼めるか？
ユーニ	いらねーって言われてもついてくよ そんくらい協力させろって！
ゼオン	ありがとう　ユーニ
ゼオン	それと出発前に――
ノア	カイツの所に寄るんだろ？ 俺もはっきりさせた方がいいと思ってた
ゼオン	――ああ 考えることは同じだな
ランツ	おい　話を完結させんな どういうことだよ
ゼオン	例の毒イモを持っていく 何かわかるかもしれないからな
ランツ	……だったらそう言えよ
ゼオン	そんなことで拗ねるな
ランツ	拗ねてねぇ！

もちもちイモの状況	
タイオン	イモ畑の株に 表れた症状から見て――
タイオン	マックラ病にかかっているのは 間違いないだろう
セナ	この間まで元気だったのに……
ミオ	助ける方法はないの？
ユーニ	一つだけある 病気の株を全部捨てるんだ
ユーニ	他のも悪くなっちまう前にさ…… ユズリハの資料にそう書いてある――
ランツ	それ　助けるって言えるか？
セナ	だめになった葉っぱだけを取るのは？ 他の部分は残して――
ノア	いや……　株ごと抜こう
セナ	……！
ランツ	マジで言ってんのか？ やっとここまでデカくなったんだぞ？
ノア	俺だって全部を助けたい けど　悪化するのが早すぎる
ミオ	抜いたらそこで終わっちゃう ギリギリまで他の手立てを考えたって……
ゼオン	……議論が白熱しているな
ランツ	お前――　余裕ぶってる場合かよ コロニー9の未来がかかってんだぞ？
ゼオン	ああ　そうだ 迷う余地などない
ゼオン	病気になった株を抜く 全滅を回避するにはこれしかない
タイオン	救うために間引く……　ということか
ゼオン	こう見えて俺は 意気地がなくてな――
ゼオン	軍務長になってからも　いつも迷う これでいいのか　間違っていないのかと
ゼオン	ただ――　間違えないことより やり直す大切さをお前達に教わった
ゼオン	学んだことは活かさなくては
ランツ	……お前の石頭も相当だよな
ゼオン	……褒め言葉だと受け取っておこう
セナ	……ゼオンがあきらめないなら 私もあきらめないよ
セナ	今できることを　ちゃんとやる！
ミオ	そうだね　こうしていても 時間は待ってくれない――
ノア	ああ　悪くなった株を間引こう

ゼオン	皆――　ありがとう

マナナの料理	
タイオン	ノア　次の行き先なんだが――
トライデン	おう兄ちゃん　ちょいと 行きたい所があるんだが
タイオン	……僕は兄ちゃんでもなければ お前の話を聞く義理もない
トライデン	でな　行きたい所と言っても 実はいくつかあってよ
タイオン	何を勝手に語りだしているんだ お前の話に時間を割く暇はない
トライデン	あれはもう百年近く前の 寒い日のことだった――
タイオン	おい！　聞け！ 僕の話を聞け！
トライデン	俺は当時　旅をしていてな そいつは強ぇ奴を求める旅だった――
ランツ	今とたいして変わらなくねぇか？
ユーニ	言ってやるなよ
トライデン	ある日　俺はあいつに出会った
ミオ	あいつ？
トライデン	そうさなァ　風変わりで ろくすっぽ戦えねぇ男だったな
トライデン	でよ　俺は当時　奴から 大事なもんを託された
ノア	そうか……　だけど　そんな前なら その人はもう……
トライデン	俺から見りゃ人の一生なんて短いもんよ 兄ちゃんらには悪いこと言っているかも しれねぇがよ
トライデン	でな　奴に渡されたのは 壺だった気がするんだが　これがまた それ以外のことがさっぱりよ
タイオン	気がする？　さっぱりだと？ ……全く話にならないな
セナ	うーん　それと行きたい場所って どう繋がるの？
トライデン	いいとこ突くじゃねぇか　姉ちゃん
トライデン	不意に俺ァ　奴と巡った場所に 印を立てていたことを思い出してよ
トライデン	忘れちまったら困るからな 巡った場所――　そこらじゅうに 俺のでかい手形を残した訳だ
ランツ	そこらじゅうかよ――
トライデン	それでな　たまたまよ 今コロニーガンマ近くにある湖の周辺に そいつを刻んだ記憶が蘇った訳よ
ノア	それは　目立つものなのか？
トライデン	ああ……　その目印ぐらいしか 今は思い出せねぇが
トライデン	――昔は鉄巨神を使って 各地を巡っていたんだけどなァ
タイオン	鉄巨神をそんな理由で？ 全くどうかしている……
トライデン	まぁ　そのせいで他のコロニーと 喧嘩になるんだけどな！　ハハハッ！
ノア	まぁ　いいんじゃないか？ 探し物ぐらいだろ
タイオン	し　しかし……
ノア	もちろん　それだけを探し続けることは 俺達にはできない
ノア	けど思い出した時や それらしい所を見つけた時なら
タイオン	……まぁ　それぐらいなら構わないが
トライデン	悪いな　兄ちゃん方 ま　記憶の片隅にでも置いといてくれや

ロザーナの行方	
タイオン	情報を整理しよう
タイオン	まず――　ロザーナは グレイやモニカを遠ざけようとしていた
ノア	その上で自分も 外に出ようとしていたみたいだ
ミオ	でもロザーナ自身が外に出るのは 何か不自然って話だった……
タイオン	何かしらのアピールだったのかもしれない
ランツ	アピール？
タイオン	ああ　これはたとえばだが “私は外にはいない” とか
ユーニ	……グレイにそれを伝えようとしてた？
タイオン	否定はできない
タイオン	その時には既に トラブルに巻き込まれていたのかもしれない
セナ	私達を襲ってきた強硬派とかいうのが 関係してるのかな
グレイ	奴らはメビウス討伐のためなら シティーの連中を巻き込みかねん
タイオン	僕としては　そこも怪しいと睨んでいる
ユーニ	そもそも戦うすべを持たないロザーナが 何故強硬派をおさえられたんだ？
タイオン	そうだ　そして彼女は―― 保守派との繋がりもあるという
ノア	それは……　確かにそうだけど……
タイオン	もちろん派閥を問わず 個人的な友人関係ということもある
タイオン	だが彼女のそれは少々打算的だ グレイ　何か知らないか？
グレイ	どう取り入ったのかは知らん だがロザーナは　目的のために 手段を選ばない奴だ
グレイ	あいつは　やると言ったらやる やれる人間だからな
グレイ	他の派閥との繋がりが手段なら 何かしらの目的のために 動いていることは間違いない
ユーニ	……確かアタシ達を あそこに行かせたのってロザーナだろ
ユーニ	強硬派と組んで　アタシ達を 嵌めようとしたってことはないのか？

グレイ	さてな ないとは言い切れんが
ランツ	もしそうだとしたら―― 悠長に構えてる暇なんてないだろ
ミオ	うん……　まず強硬派の人達がいる場所を 探すのが先決だね
ユーニ	つってもなぁ……　あの医者の話だと 一ヶ所に固まってる訳じゃ なさそうだぜ
セナ	しらみつぶしに探すとか？
タイオン	事を起こすのがいつかもわからない以上 それは現実的ではないな
ノア	そうなるとオートマトンも気になる
ミオ	うん　そんなものが シティー内で使われたら――
グレイ	ではオートマトンを先に潰すぞ
セナ	肝心の場所がわからないと――
ユーニ	確か――　医者の先生が三ヶ所ぐらい 教えてくれたよな
タイオン	ああ　拠点としている場所がいくつも あるというのは厄介だが
ランツ	――つってもなぁ 目立ってそうな所から行きゃいいのか？
グレイ	……その必要はないだろう
グレイ	あの医者が言ったのは あくまでも強硬派連中の “拠点” だ
グレイ	そしてタルタルーというノポンは オートマトンがある場所を示唆していた
ユーニ	――そうか　あの場所から 行くってなると――
グレイ	そうだ　シティーを見渡せる場所や リーベリ広場周辺は除外されるだろう
グレイ	無論　推測に過ぎないが オートマトンを隠すのならば あながち間違いでもない
ユーニ	そういうことなら早速行ってみようぜ！

ジェイクとティアン	
セナ	何というか…… ちょっと意外だったね
ランツ	ああ…… もっとチャラついた奴らだと 思ってたんだけどな
ユーニ	あの二人　結構苦労してたんだな
マティア	……そうですわね
マティア	一見すると派手好きで軽薄…… 流行に流されやすいタイプかと 思いきや――
マティア	その実　二人は信念ある兵士であり お互いを真剣に想い合っている……
マティア	となれば…… 煌びやかな装飾や意匠は かえって無粋になりますわね
マティア	そして　二人が求めている 装飾品というのは　おそらく――
マティア	……
ノア	おそらく　何だ？
マティア	……いえ 今は置いておきましょう
マティア	とにかく　皆さんのおかげで 彼らに相応しいアクセサリー像が 思い浮かびましたわ
ランツ	そりゃよかった で　次は例によって素材集めか？
マティア	ふふふ　話が早くて助かりますわ
タイオン	それで　その肝心の素材とは？
マティア	必要な素材は二つございます まずは入手が比較的簡単なほうから まいりましょう
マティア	エルティア海に コルヌ島と呼ばれる 紅水晶の生える島があります
マティア	わたくしが求めるのは 中でも特に純度の高いとされる “紅金晶石” ですわ
ミオ	コルヌ島ね わかったわ　行ってみましょう

ノーマルクエストに関わる相談

コロニー9のおくりびと	
ユーニ	コロニー9のヤツらだけどさ
ユーニ	最近やたらとノアに おくりを頼んでねぇか？
ランツ	新しいおくりびとは 補充されてただろ？
ランツ	確か――
ゼオンがヒーローの場合	
ゼオン	4期のウルだ
ゼオンがヒーローでない場合	
リク	4期のウルも
合流	
ランツ	そう！　そいつ
ランツ	ノアと比べれば 頼りねぇのかもしんねーけどよ
ランツ	俺達がコロニー9に戻るまでは おくりびととして やってきたんだろ？
ノア	……
ノア	俺がおくるのは構わない けど――
ユーニ	毎度毎度 ノアが代わりにおくるってのは 無理があるよな
ノア	どうしてそんな状況になったのか 理由が知りたいな――
ゼオンがヒーローの場合	
ゼオン	この件については 俺も確認したいと 考えていたところだ

ゼオン	ロアーなら 兵士達の状況をよく見ている 事情を把握しているかもしれない
ゼオン	コロニー9の兵舎でロアーと合流する 連絡は俺が入れておこう
ゼオンがヒーローでない場合	
ユーニ	じゃあさ 事情を知ってそうな奴に 聞いてみようぜ？
ユーニ	コロニー9の兵舎に行けば 誰かしら捕まるだろ
ノア	そうだな――

ウルの居場所	
ランツ	こんだけの人数で捜しても 見つからねぇもんだなぁ ウルはどこに行っちまったんだ……
ノア	ビリエラ丘陵から コロニー9へ戻る道中――
ノア	それから フォーチュンクローバーが ありそうな場所ってなると……
ユーニ	コロニー9からアルフェト渓谷の間に フォーチュンクローバーは 生えてなかったんだよなー
リク	もも　じゃあ 渓谷とキマリスの高台の間も！
ノア	よし 今度はその辺りへ ウルを捜しに行ってみよう

物資不足のコロニー9	
タイオン	聞いたところによると コロニー9はずいぶんと 物資不足に悩まされているようだな
ゼオン	今に始まったことじゃない
ゼオン	だが――
ゼオン	コロニー9は ランクが下がるまで 資源や食糧に困ることはそうそうなかった
ゼオン	だからこそ余計に 不足してるという不満が募りやすい……
ノア	俺達で力になれることがあれば 手伝うから
ゼオン	助かる
ランツ	けど 何か今すぐできることって ねぇもんかな……
ミオ	優先したいのは 食糧問題の解決だったよね？
マナナ	お腹がグーグーなのは とっても悲しいデスも
セナ	畑で作ってる植物も 育つまでに時間かかるよね……
ユーニ	うーん
ユーニ	ゼオンの畑ができるまで つなぎになるようなもんがあれば いいんだろうけど……
ノア	……
リク	ふう　相変わらず手のかかるヤツらも
ランツ	何だよリク いい案があるなら もったいぶらず言えって
リク	もも オマエ達も知ってるハズも
リク	所有者がいなければ 拾っても誰も文句言わないも
ミオ	それって――
リク	戦場跡に行けば まだ使えるモノは残ってるも
ユーニ	……そうだな
ユーニ	アタシらだって コロニーに帰れなくなった時 戦場で拾ったもの使って生き延びてきたんだ
ユーニ	生きるために 利用できるものは利用したらいい
ノア	……俺も同意見だ
ノア	戦場跡なら 食糧以外にも資源だって手に入る
ノア	コロニー9近辺だと 不治ヶ原の戦場跡はどうかな
タイオン	それと　もう一ヶ所――
タイオン	僕達がゲルニカと出会った場所も 候補に入れておくといい
ノア	ああ
ノア	ある程度集まったら 輜重科へ渡そう
ノア	カミラに預ければ 適切な分配をしてくれるはずだ
ランツ	よし！ そうと決まれば――
セナ	あの―― 私　手伝うよ！
マナナ	マナナもお手伝いするデスも～！

コロニー9の食糧問題	
ノア	ここのところ　コロニー9内で 食糧不足がかなり問題視されてるみたいだ
ユーニ	せっかく命の火時計から解放されても これぱっかりはなぁ
ミオ	ゼオンが作るって言ってた畑も 成果が出るまで時間がかかるだろうし……
タイオン	不満に思ってるのは カイツだけではないのだろう？
タイオン	このまま放っておけば いずれ火種は大きくなるぞ――
ノア	……
ゼオンがヒーローの場合	
ゼオン	実を言うと――

ゼオン	兵士達の間で　よからぬ計画を立てている という情報は耳に入っている
ランツ	マジかよ…… 一体　どこのバカが――
ゼオン	フォクスだ どうやら近隣のコロニーへ 略奪に行く算段らしい
ゼオンがヒーローでない場合	
ノア	皆　薄々気づいてるだろうけど――
ユーニ	フォクスがなんかやらかしそうって話？
ノア	ああ
ノア	もしかしたら――
ノア	近隣のコロニーへ 略奪に行くつもりなのかもしれない
合流	
セナ	そんな……
ランツ	やれやれ…… バカ共を殴ってでも止めに行かねぇとだな
ミオ	実行するまでに 間に合うといいんだけど……
タイオン	……カイツは関与していないのか？
ユーニ	アイツが動いてたら もっと規模が大きくなるはずだ　だろ？
ユーニ	案外面倒見いいから 下の兵から慕われてんだよ
タイオン	そうなのか
ゼオンがヒーローの場合	
ゼオン	……カイツなら フォクスを止める説得ができないだろうか
ランツ	アイツらのことだ どのみち　いつもたまり場にしてる 野外食堂にいるだろうよ
ノア	そうだな 野外食堂に行って 彼らと話をしてみよう
ゼオンがヒーローでない場合	
ユーニ	カミラなら 何か知ってるんじゃねぇか？
ユーニ	確かフォクスと同期だっただろ それに最近　よく一緒にいるみたいだし
ランツ	カミラも一枚噛んでるってことか？
ノア	話を聞いてみないことには どうとも言えないな……

いなくなったカイツ	
ゼオン	実は　カイツが数名の兵士を連れて コロニー9を出て行った
ユーニ	はあ？　何やってんだあのバカは
ノア	どうしてそんなことに――
ゼオン	ミリク平原付近で アグヌス軍の活動を確認した
ゼオン	その対処法をめぐって意見が分かれたんだ
ランツ	それで出てくって……
ユーニ	さすがに少人数でコロニーを落とそうなんて 考えてないだろうし
ゼオン	……
ゼオン	進出してきたアグヌスのコロニーだが 偵察隊の見立てでは 何かから逃げる動きをしているそうだ
ゼオン	俺もカイツもそう判断した だからこそ――
ゼオン	アグヌス軍を このエリアまで追い込んだコロニーと 合流するかで意見が分かれた……
ノア	……
ゼオン	偵察隊には　カイツも捜すよう伝えてある
ゼオン	だが　潜伏先があるらしく 姿をくらませたまま足取りもつかめていない
ランツ	どこのコロニーかはわからねぇが 今も戦ってるってことは　キャッスルの――
ランツ	メビウス配下のコロニーってことだよな
ノア	……ゼオン
ゼオン	カイツ達に危険が及ぶ前に　迎えに行きたい
ゼオン	手伝ってくれないか？
ランツ	しょうがねぇな
ユーニ	いいけど……
ユーニ	どこに行ったのかわかんないのに どうするつもりなんだ？
ノア	カイツと付き合いのある兵士は コロニー9にはたくさんいる
ノア	皆に聞けば　何かわかるかもしれない
リク	そういえば フォクスはコロニーに残ってたも
ランツ	アイツ　一緒に行かなかったのか……
ノア	フォクスなら　行先を知ってるかもしれない
ユーニ	だな！
ランツ	アイツならどうせ いつもの野外食堂にいるだろ
ノア	話を聞きに行ってみよう

もちもちイモの評判	
ユーニ	いやぁ～ もちもちイモの評判　いい感じだな
ランツ	蒸かすだけでも けっこう美味ぇしな
ゼオン	フ――　だから言っただろう？ もちもちイモは美味いと――
ランツ	めっちゃ嬉しそうだな　お前……
ユーニ	生でかじって感動してたもんな
ゼオン	それだけじゃない
ゼオン	安定した収穫量と育てやすさが 皆の心に余裕を生んだ――
ゼオン	もちもちイモのおかげで コロニー9は生き残ることができたんだ
ミオ	コロニーの雰囲気　明るくなったよね 畑も当番制で回してるみたいだし――
タイオン	不安が解消されたことで 対立する理由も消えたのだろう
タイオン	コロニー間の対立も こんな風になくせればいいんだが――

ノア	……
ノア	それ―― やってみる価値はあるんじゃないか？
セナ	やってみるって……？
ノア	もちもちイモを 他のコロニーに広めるんだ
ノア	食糧問題も解決するし 不安や焦燥感から生まれる争いを 少しでもなくせるかもしれない
タイオン	コロニー9の成功例は 確かに大きいが…… そう上手くいくだろうか？
ゼオン	――上手くいくように動いてみるさ
ゼオン	空腹はまともな思考力を奪い 心を蝕む――
ゼオン	そんな苦しみは 解消できた方がいいに決まっている
ユーニ	じゃあ――　いっちょ動くか？ もちもちイモを広めにさ！
ゼオン	ああ　早速検討してみよう 他の仲間にも招集をかけておく
ゼオン	この話の続きは コロニー9の軍務長室でしよう

コロニー4の食糧状況	
ノア	マナナ　コロニー4に提案する もちもちイモのレシピだけど――
マナナ	もも！ リサーチはバッチリデスも
マナナ	コロニー4の皆さんは　とにかく おなかいっぱい食べたいみたいデスも
ユーニ	土地柄　食糧調達には 苦労してるみたいだしな
ランツ	けど　腹いっぱいになりてぇだけなら 調理にこだわる必要ってあるか？
マナナ	そこデスも！！
マナナ	もちもちイモは　これからた～っくさん 食べられるようになるデスも
マナナ	だから　いっぱい食べても 飽きない味付けの料理が必要デスも
ゼオン	なるほど…… 素晴らしい着眼点だ
ゼオン	具体的にはどうする？ 俺に手伝えることは――
マナナ	特にないデスも
ゼオン	……そうか……
ランツ	おい　落ち込むなよ……
マナナ	でも　イメージならできてますも
マナナ	コロニー4の皆さんに 今すぐヒローできますも 自信満々デスも！
ゼオン	……！　そうか……！！
ユーニ	そんじゃ　お披露目会といくか！
ミオ	マナナ　もちもちイモの他に 必要な材料はある？
マナナ	もちもちイモを6つに アルマの熟成サーロインが2つ デオパセリは2つで――
マナナ	あとは カギバリネギが3つ欲しいデスも！
ゼオン	わかった　すぐに用意しよう
ランツ	お前……　実はけっこう ワクワクしてんだろ？
ゼオン	……うるさいぞ　ランツ
ノア	材料が揃ったら コロニー4へ向かおうか
ノア	畑の様子を見たあと ソロンに料理のことを話そう

コロニーミューの食糧状況	
ノア	マナナ　コロニーミューに提案する もちもちイモのレシピだけど――
マナナ	もも！ リサーチはバッチリデスも
マナナ	コロニーミューの皆さんは かわいいものが好きみたいデスも
タイオン	食事にかわいさを…… 合理性に欠けていると思うが……
マナナ	そんなことはないデスも！ 好きなものがあると ご飯が美味しくなるデスも
マナナ	まずは見た目で ココロをがっちりつかむんデスも
ゼオン	なるほど…… 素晴らしい作戦だ
ミオ	食感の話もしてたよね サクサクしたものが人気みたい
タイオン	かわいくて 食感がいいイモ料理……？
ランツ	全然想像つかねぇな……
マナナ	そこはマナナに任せるデスも！
マナナ	何回でも食べたくなるような かわいくて美味しい料理にするデスも
ゼオン	具体的にはどうする？ 俺に手伝えることは――
マナナ	特にないデスも
ゼオン	……そうか……
ランツ	おい　落ち込むなよ……
マナナ	でも　イメージならできてますも
マナナ	コロニーミューの皆さんに 今すぐヒローできますも 自信満々デスも！
ゼオン	……！　そうか……！！
ユーニ	そんじゃ　お披露目会といくか！
ミオ	マナナ　もちもちイモの他に 必要な材料はある？
マナナ	もちもちイモを6つに アルドンの芳醇肉が3つ エンブレタスは2つで――

マナナ	あとは　ジューシートマト1つと サウザントニンジンが2つ欲しいデスも！
ゼオン	わかった　すぐに用意しよう
ランツ	お前……　実はけっこう ワクワクしてんだろ？
ゼオン	……うるさいぞ　ランツ
ノア	材料が揃ったら コロニーミューへ向かおうか
ノア	畑の様子を見たあと ニコに料理のことを話そう

コロニー9の現状	
ノア	俺達が離反したせいで コロニー9の皆が困窮することに なったんだよな……
ランツ	ありゃ不可抗力だけどな
ノア	何か手伝えることがあれば　いいんだけど……
ノア	コロニー9で 今　一番不足している物は何だと思う？
ユーニ	うーん……
ランツ	今すぐ必要ってことなら 食糧とか？
ユーニ	必要なもんは もっと色々あると思うけど
ユーニ	物資はキャッスルから送られてくるのが 当たり前みたいなところもあったしな……
ユーニ	なんつーか　これから先 ずっと支援がない不安の方が大きいかもな
ノア	支援か――
ユーニ	ちょっと前にもあったよなぁ
ユーニ	アグヌスとの戦闘が 予想より長引いてさ――
ユーニ	物資不足でまずいからって コンテナを投下してもらったっけ
ランツ	そんなこともあったな
ノア	……
ノア	……もしかしたら まだ残ってる可能性はないかな？
ユーニ	え？ その時のがってこと？
ノア	1つ　風に流されて 回収できなかった記憶があるんだ――
ランツ	マジか
ノア	確かその時のログがまだ――
ノア	――あった！ 場所はムームルの丘の滝の上だ
ランツ	よし　まだ残ってるか確かめに行こうぜ！

レナードとイストのケンカ	
ユーニ	聞いたか？ レナードとイストがもめてたって話
ノア	ああ　珍しい組み合わせだよな
ユーニ	隠し事してるのが気に食わなかったって アホな理由でイストが殴ったんだと
ランツ	短気すぎんだろ……
ノア	……
ノア	レナードは　何を隠していたんだろうな
ユーニ	話してくれるかわかんないけど 気になるなら聞きに行ってみる？
ノア	そうだなぁ……

近頃のアイリス	
ユーニ	アイリスのことなんだけどさ
ユーニ	何か　ずっとコロニー9に 戻ってこないらしくて
ゼオンがヒーローの場合に追加	
ゼオン	初耳だ 俺が離れている間に そんなことが――
合流	
ノア	心配だな 誰か心当たりを話してなかったか？
ユーニ	何も
ユーニ	レウニスに乗って出たらしいから 余程のことがない限り 大丈夫だと思うけど……
タイオン	レウニスを持ち出したのなら 何か大きな物を運ぼうとしたか――
タイオン	あるいは 遠くへ行こうとした可能性は？
ランツ	コロニー9から離れた場所に 何の用が……
セナ	とにかく 捜しに行くんだよね？
セナ	困ってたら大変だし 早く見つけてあげよ！
ユーニ	おう
ユーニ	――あ！
ユーニ	そういや　土がどうとか 希望の丘がナントカって 言ってたような……
ノア	希望の丘？
ミオ	“あそこ”には　今は何も……
タイオン	ならば　収容所の方は？
ノア	捜しに行ってみよう

シドウの頼み	
ミオ	それでシドウ あなたの頼みというのは？
シドウ	はい　率直に言いましょう
シドウ	あなた方にコロニーガンマの―― 新兵達の教導をお願いしたいのです
タイオン	僕達が……　教導ですか？
シドウ	コロニーガンマは ウロボロスの手によって 命の火時計から解放されました
シドウ	しかし…… ケヴェスとアグヌスの戦いが 終わった訳ではありません

シドウ	なおも戦場と化している世界で 新兵達が生き抜くためにも 彼らには戦う力が必要なのです
ユーニ	なぁ　その教導って ケヴェスのアタシ達もやるのか？
シドウ	そのつもりでお願いしました むしろ　そこに大きな意義があります
ミオ	さっきとは別の理由があるのね？
シドウ	ええ　あなた方には教導を通じて 彼らの“規範”となっていただきたい
ノア	規範……？
シドウ	ケヴェスとは不倶戴天の敵であり アグヌスにとって斃すべき絶対的な存在――
シドウ	その固定観念を　あなた方は覆し 相互理解の可能性を示しました
シドウ	そんなあなた方を 新兵達の規範とすることで 彼らの認識を改めさせたいのです
タイオン	ケヴェスに対する敵意や警戒心を 解きほぐすという訳ですね？
シドウ	……行き場を失った強い感情は 時として　人を無益な戦いへと駆り立てます
シドウ	ゆえに　彼らを戦火から守るという意味でも この教導は必要不可欠であると考えます
ノア	……わかった そういう事情なら俺達も協力するよ
ユーニ	とはいえ　教導って初めてなんだよなぁ 何から始めたらいいんだ？
セナ	うーん……
シドウ	ご安心ください 最初の段取りについては すでにこちらで整えてあります
シドウ	まずは私の方で 新たな教導官となる皆さんの経歴を コロニー内に掲示します
シドウ	その掲示内容を元に 新兵達にどの教導官の教導を受けたいか 指名してもらいます
タイオン	変わった手法ですね あえて彼らに選ばせるんですか？
シドウ	ええ　今回の教導では 彼らの自主性を特に重視していますので
ランツ	けどよ　そのやり方じゃ 皆　ミオ達を選ぶんじゃないか？
シドウ	そうでもありませんよ 新兵の中には　あなた方に 純粋な興味を抱いている者もいますから
ユーニ	まぁ　なるようになるだろ やるだけやってみようぜ
ミオ	私も教導官は初めてだけど 期待に沿えるよう頑張ってみるわ
シドウ	……あなた方なら そう言っていただけると信じていました 引き受けていただき感謝します
シドウ	どうかその手で 新たに拓かれた未来へと 彼らを導いてあげてください

教導依頼・セナとユーニ	
セナ	ユーニ　私達に教導依頼きてたね！
ユーニ	みたいだな アタシもってのは驚きだけど
ノア	俺やランツと比べて とっつきやすいんじゃないか？
ランツ	コロニー9でも後輩連中に慕われてたしな お前　意外と面倒見いいし
ユーニ	『意外と』は余計だっつの
ユーニ	それで　アタシらを指名した物好きは どこのどいつなんだ？
セナ	えっと……　それなんだけど――
タイオン	君達を指名したのは“フツ班”だ
タイオン	身体能力が高く　戦闘に秀でた部隊で 主にアタッカーとディフェンダーで 構成されている
タイオン	彼らは　いささか好戦的に過ぎるが 兵士としては目を見張るものがある 隊長であるフツは　とりわけな
ユーニ	へえ　血気盛んな新兵ってことか 嫌いじゃねぇぜ　そういうの
セナ	油断しちゃだめだよ　ユーニ 特にフツには！　ほんと失礼な奴だから
セナ	何故か私だけ呼び捨てだし！
ランツ	あー　そりゃ舐められてんな
ユーニ	だったら　良い機会じゃねぇか
ユーニ	教導で鍛えてやるついでに 性根も叩き直してやろうぜ
セナ	性根を　叩き直す……
ユーニ	ああ　アタシ達との差を見せつければ 舐めた口も利けなくなんだろ
セナ	そっか……！
セナ	うん！　そうだよね！ 徹底的にシゴいてあげよう！
ユーニ	おう！　そうと決まりゃ アタシらの教導　やることは決まったな！
セナ	だね！　アレしかないね！
ミオ	ふ　二人とも…… 相手は新兵なんだから程々にね？

教導依頼・タイオン	
ランツ	なぁ　ノア……　教導の指名きたか？
ノア	いいや　全く…… やっぱり俺達　警戒されてるのかもな
ランツ	予想通りっちゃ予想通りだけどよ 正直ヘコむぜ……
タイオン	……
タイオン	ノア　少しいいか？
ノア	え？　ああ……　どうした？
タイオン	僕にも教導の依頼がきたんだが 一人だと少しばかり心もとなくてな

タイオン	手伝ってもらえると助かる 君がよければの話だが――
ノア	もちろんだ 俺にできることなら力になるよ
ランツ	そういうことなら 俺も手ぇ貸すぜ　タイオン
タイオン	いや　ノアだけでいい
ランツ	何でだよ？ 人手は多い方がいいだろ？
タイオン	今回の教導は座学なんだ つまり……　わかるだろう？
ノア	そういうことか……
ユーニ	なるほどなぁ……
ランツ	おい！　何で納得してんだよ！ 俺が馬鹿だって言いてぇのか！？
タイオン	そこまでは言っていないが…… どうしてもと言うなら君も参加するか？
ランツ	くっ……
ランツ	ま　まぁ？　俺がいたら ノアの出番なくなっちまうだろうしな
ランツ	今回は遠慮しといてやるぜ 頑張れよ　ノア
ノア	あ　ああ……
タイオン	……準備ができたら コロニーの広場に集合だ　いいな？
ノア	わかった よろしく頼むよ　タイオン

教導依頼・おくりびと	
ノア	……聞いてくれ　ランツ 俺にも教導の依頼がきたみたいなんだ
ランツ	何ぃ！　マジかよ……！？
タイオン	ノアを指名したのは アシハラ班のスクネだ
ノア	この前　タイオンが教導した時にいた 新兵の一人でさ
ランツ	はぁ……　そういうことかよ その時に気に入られたって訳か？
ノア	うーん　どうだろう…… あまり話した記憶がないんだよな
ミオ	スクネは私達と同じおくりびとだから ケヴェスのおくりびとに 興味があるのかもね
ノア	なるほどな だとしたら何を教えたものかな……
ランツ	あー……　やっぱタイオンの教導 俺も手伝っておけば良かったぜ……
ユーニ	これでケヴェスで指名されてねぇの ランツだけだな！
ランツ	うぐっ……！
ランツ	な　なぁ　ノア 今回は俺も手伝ってやろうか？
タイオン	やれやれ……
ミオ	そんなに焦らなくても きっと誰かが指名してくれるよ
ランツ	慰め　ありがとよ……
セナ	次に期待だね　ランツ！
ランツ	はあ…… 何かあったら　俺を頼ってくれて いいんだからな　ノア
ノア	ああ　そうさせてもらうよ
ノア	まずは　スクネと話してみるか……

カムキについて	
ランツ	なぁ　セナ お前の後輩にカムキって奴いるだろ？
ランツ	どんな奴なんだ？
セナ	えっ……　カムキ？ 急にどうしたの？
ランツ	それはな―― ふっふっふ……　聞きたいか～？
ユーニ	もったいぶってないで早く言えって
ランツ	おお～　実はよぉ～ そいつから直々に 教導を頼まれちまってさぁ～！
ノア	ついにきたか　ランツ！
ランツ	おう！　満を持して いよいよ俺の出番って訳だ！
ユーニ	へぇ～　こんな強面野郎を指名するなんて 酔狂な奴もいたもんだな？
ランツ	ふっ……　今日の俺は最高に気分が良い 今のは聞かなかったことにしてやるぜ
セナ	でも　カムキかぁ…… 何て言えばいいのかなぁ
ミオ	新兵の中でも常に成績は優秀ね 座学も戦闘訓練も　そつなくこなしてる
タイオン	とはいえ　フツやナグモのように 前線で積極的に戦うタイプではないな
タイオン	そのカムキが ランツに教導を依頼したというのは いささか不可解な気もするが……
ミオ	うーん　カムキは何を考えているか わからないところがあるからね……
セナ	そうそう 私はちょっと苦手だったり……
ランツ	……ったく　お前ら　それでも先輩かよ？ 情けねぇなぁ～　おい～？
ユーニ	調子に乗った時のランツ程 うぜぇもんはねぇな……
ランツ	まっ　どんな奴だろうと関係ねぇ
ランツ	つまるところ この俺が　頼れる“先輩”だってことを わからせてやりゃいいんだからな！
セナ	それって教導なのかなぁ……？

教導依頼・ミオ	
セナ	ミオちゃんにずっと教導依頼がこないの 何でだろうって思ってたけど……
セナ	まさか　抽選が行われてたなんてね
ミオ	でも　どうして抽選なんて……

タイオン	どうしても何も 君は特に慕われているからな　後輩達に
ミオ	えっ　そんなことは――
セナ	なくないよ　ミオちゃん！
タイオン	おおかたアシハラあたりが抽選制にして 場を収めてくれたんだろう
タイオン	君の教導をめぐって乱闘騒ぎにでもなったら 洒落にならないからな
ミオ	それは大袈裟だって　タイオン
ランツ	で　ミオの教導枠を見事獲得したのが キリエって訳か
ミオ	そうみたい でも　何を教えたらいいかな……
ユーニ	地図の読み方なんてどうだ？ あいつ方向オンチなんだろ？
タイオン	すでに指導済みだ　……何十回とな
ユーニ	……思ってたより重症みたいだな
ミオ	と　とりあえず　何をするかは キリエに聞いてみてから決めようかな

イソラの願い	
ユーニ	なぁ　シドウ イソラが医療に興味あるみたいでさ
シドウ	ほう……　それは初耳ですね
ユーニ	独学で頑張ってるらしいけど なかなか苦労してるっぽくてさ 誰かあいつに教えてやれる奴いないか？
シドウ	ふむ……　そういうことでしたら 私に妙案があります
ミオ	妙案って？
シドウ	コロニーの外から　その道の専門家を―― “特別教導官”を招くのです
タイオン	特別教導官…… 確かに　そういう制度もありましたね
シドウ	経験の不足を他者に頼って補うことは 決して恥ではありません そこから学びを得ればいいのですから
ユーニ	今回のケースで言うなら 軍医の誰かに来てもらう感じか
セナ	私達の知り合いで軍医といったら…… コロニー4のオレーシャさんかな？
ノア	オレーシャか…… 向こうの仕事で手一杯な気もするけど 聞くだけ聞いてみようか
シドウ	でしたら　私も同行します コロニーガンマに招くのであれば 私が出向いて筋を通さなくては
ユーニ	んじゃ　決まりだな！
ノア	ああ　オレーシャに会いに行こう

これからのコロニー0	
ナギリ	――コロニー0の主要任務は ケヴェスとアグヌスの戦争状態の維持です
ナギリ	ゆえに　ナギリ達の行動範囲は アイオニオン全域に渡り 一所に留まることは ほぼありません
ノア	休息や補給のための拠点もないのか？
ナギリ	肯定します すべては作戦区域への移動中に行われます
ユーニ	さすがにキツいだろ　それ…… そんなんじゃ身体がもたないぞ
ミオ	もう任務に従う必要はないんだし いっそ定住できる場所を探してみたら？
セナ	私もミオちゃんに賛成 どうかな　ナギリ？
ナギリ	……居住環境の改善は 優先事項のひとつとして ナギリも考えていました
ナギリ	皆のためにも…… まずは安全でいられる場所を 確保したいです
ミオ	たとえばだけど　他のコロニーに 彼女達の受け入れを交渉してみるのは？
タイオン	……それは難しいだろうな
タイオン	事情を話せば コロニー0の素性を明かすことになる
タイオン	事の顛末を知る僕達ならともかく 普通は警戒されるのがオチだ
ナギリ	……
ユーニ	となるとシティーも厳しいか……
ランツ	キャッスルも無理だよなぁ まぁ　当然といえば当然だけどよ……
ノア	キャッスル――
ノア	……いや　ランツ そうでもないかもしれない
ランツ	ん？　何がだ　ノア？
ノア	アグヌスキャッスルの―― “収容所”ならどうだ？
ノア	あそこなら下手なコロニーよりも 居住環境として申し分ないんじゃないか？
ランツ	ああ！　なるほどな！
ランツ	――って　本気かよ！？
セナ	そ　そうだよ！ ナギリ達をあんな所に 住まわせるなんて……！
ノア	や　やっぱりだめか……？
ナギリ	いえ……　妥当な選定かと思われます
ナギリ	生存に必要な条件を満たし 加えて外敵への堅牢な防衛機構――
ナギリ	コロニー0の暫定拠点として これ以上に適した場所はないと判断します
セナ	そ　そうなの？　うーん…… まぁ　ナギリがそれで良いなら……
タイオン	水を差すようだが　あの収容所は 今もキャッスルの管理下にあるはずだ
タイオン	すでに放棄されているとは思うが 事前に話は通しておくべきじゃないか？
ノア	タイオンの言う通りだな まずはアグヌスのキャッスルで 居住の許可をもらいに行こう

ミオ	ええ　なるべく早いうちにね
ユーニ	だな　あいつらをずっと 野宿させる訳にもいかねぇし

リ・ガート収容所の評判

セナ	移住できたのはいいけど…… 初めての場所に戸惑ってる子も いるみたいだね
ナギリ	リ・ガート収容所は 居住に適している一方で――
ナギリ	“収容所”という環境が 皆を無意識のうちに抑圧しているようです
ランツ	あー　その…… つまりどういうことだ？
タイオン	兵舎で寝るのと監獄で寝るのとでは 精神的な負担が違うってことだ
タイオン	彼らのように警戒心が強い人間程 負担はさらに大きくなる
ミオ	精神衛生上の問題という訳ね
ノア	すまない　ナギリ 俺達の配慮が足りなかったせいで……
ナギリ	いえ　この状況を想定できなかった ナギリに責任があります
ナギリ	ナギリは皆を守ろうとする一方で 皆のことをちゃんと見ていなかった――
ランツ	しかしなぁ…… 今から別の場所を探すってのもな
セナ	……
セナ	だったら…… いっそ変えちゃうのは？
ユーニ	変えるって何をだよ？
セナ	もちろん“収容所の中”をだよ
セナ	雰囲気が良くなる物とか置いて ここを収容所じゃなくっぽくするんだよ
ナギリ	……収容所内の改装ですか？
ランツ	いやいや　簡単に言うけどよ 結構広いぜ？
ノア	本気で改装するなら 物も人手も揃えないとな……
ナギリ	……それについては提案があります
ユーニ	何かアテがあるのか？
ナギリ	これまでコロニー0の物資管理は 六号が担当していました
セナ	六号？
ナギリ	六号はナギリの補佐です
ナギリ	六号は移動中の補給に際し 独自の流通経路を使っていました
ナギリ	六号なら資材を揃える手段に 心当たりがあるかもしれません
セナ	なるほどね なら早速　その六号と話をしてみよう

収容所の問題

ナギリ	収容所周辺に生息するモンスターが ここ最近　増加傾向にあるようです
ノア	モンスターが？　何だって急に……
ナギリ	それについては 様々な要因が考えられますが――
ナギリ	主な原因は　駆除にあたっていた囚人が 一斉に退去したことにあると思われます
ランツ	げえっ　あれかよ…… イヤなこと思い出しちまったぜ
ナギリ	これまでは　囚人達が 定期的にモンスターを駆除することで 数が抑えられていた模様です
セナ	へぇ～　あの作業にも ちゃんと意味があったんだね
ユーニ	呑気なこと言ってる場合かよ 割とやばい状況じゃね？
ナギリ	同意します
ナギリ	コロニー0でも 近々掃討作戦を決行予定です
セナ	それなら　私達も協力するよ さっさと駆除しちゃおう　ナギリ

謎の鉄機兵

セナ	はぁ…… ほんとびっくりしたよ
ミオ	セナの勘は当たったみたいだけど 結局　中には誰がいたんだろう
ナギリ	セナ達が遭遇した相手は おそらく“十五号”と思われます
セナ	十五号？ ……あれ？　そんな子いたっけ？
タイオン	僕の記憶が正しければ その十五号とは まだ一度も顔を合わせていないはずだ
ランツ	……ああ　思い出したぞ！ 確か　この前のモンスター駆除で さっさと帰ったヤツだろ
ユーニ	けどさ　何で戦闘中でもないのに 鉄機兵に乗ってんだ　そいつ？
ナギリ	鉄機兵の制御系には 高度な演算処理装置が組み込まれています
ナギリ	その装置を用いて何らかのデータ解析を 実行中なのだと六号から聞いています
ノア	だとしても　今日まで一度も 顔を見たことないなんてありえるか？
ナギリ	ナギリの知る限りでは――
ナギリ	十五号は収容所に来て以来 一度も鉄機兵から降りていません
セナ	……えっ
ユーニ	……ヤバくね　それ
ナギリ	問題ありません 十五号はあれでいつも通り――
セナ	待って待って！　問題大アリだよ！ 何とかしなくちゃ　さすがに！
ユーニ	間違いなく身体を壊すぞ 殴ってでも引きずり出したほうがいいって

ナギリ	……ですが　十五号は 他者から干渉を受けることを好みません
タイオン	だから放っておいても問題ない―― ということにはならないんじゃないか？
ナギリ	……ナギリの判断は 間違っていたのでしょうか？
ミオ	それを確かめるには まず本人と話をしてみないとね
ナギリ	……わかりました

セナと九号

ランツ	セナ　お前 あの九号って奴にからまれてたろ？
セナ	えっ　何で知って――　あ！ もしかして見てたの？
ユーニ	つーか　皆知ってるぜ 何か怒らせることでもしたのか？
セナ	してない！　……はずだけど ちゃんと話したのはあれが初めてだったし
ノア	九号か…… 確かモンスターを駆除した時にも 仲間と揉めてたよな
ユーニ	あの調子じゃ 元からキツい性格なんじゃねーの？
ミオ	どうかな……？ それだけじゃないような気もするけど
タイオン	彼らにも事情があるんだろう あまり深入りしないほうがいい
ランツ	しかしなぁ　敵意むき出しで 誤解されたままっていうのも 何か居心地悪いよなぁ
セナ	だよね……　できたらもう一度 それとなく話してみようかな

コロニー0の任務

セナ	あのさ　ナギリ？ 前から気になってたんだけど……
ナギリ	はい
セナ	私達が遺物を探していた時 ナギリ達はあそこで何をしてたの？
ナギリ	遺物――　ミッションコード “SLV509”のことでしょうか？
セナ	えっと……　たぶんそれかな？
ナギリ	旧世界の文明にまつわる遺物の回収―― それもまたコロニー0の主要任務でした
タイオン	その『旧世界』とは？
ナギリ	現在の戦争状態になる以前の世界を 執政官エフはそう呼んでいました
ナギリ	加えて　遺物がケヴェスとアグヌスに 露見することを　殊更に警戒していました
ナギリ	何故なら　遺物によっては この戦争を終わらせかねない程の 危険な因子をはらんでいるから――　と
ランツ	それ本当かよ……？ 一体何を回収してたんだ？
ナギリ	用途不明の廃棄物 紙媒体と思しき炭化物 原型を留めていない石造物……
ノア	……ガラクタばかりだな
セナ	うん　私達が回収した遺物も そんな感じだったよね……
ナギリ	遺物は見つけ次第 即時破棄を義務付けられていたため ナギリにも詳しいことは不明です
ユーニ	真相は闇の中ってやつか 何か余計に気になってきたな……
ナギリ	遺物の捜索および破棄は 主に八号が担当していました
ナギリ	興味があるのであれば 八号に詳細の聴取を提案します
セナ	わかった　八号だね 機会があったら聞いてみるよ

ナギリという名前

ナギリ	……セナ 改めてお願いしたいことがあります
セナ	うん？　私に？
ナギリ	はい…… これはセナにしかできないことです
セナ	そ　そんな風に言われると 何か緊張しちゃうね……
ユーニ	それだけ信頼されてるってことだろ ……で　そのお願いっていうのは？
ナギリ	はい……　ナギリと一緒に “名前”を考えてほしいのです
セナ	……？　名前って誰の？
ナギリ	六号　三号　十五号―― コロニー0の皆　全員のです
ナギリ	個体識別番号ではなく ナギリと同じように　彼らにも――
セナ	……！
ナギリ	知っての通り　コロニー0の兵士は “名前”という概念を持ち合わせていません
ナギリ	あくまでナギリ達は 鉄機兵を稼働させるための部品であり そこに疑いの余地などありませんでした
セナ	ナギリ……
ナギリ	……ですが　かつてセナが言った 『ナギリが七号に命令する』という言葉――
ナギリ	七号がナギリに置き換わった　あの瞬間…… その認識は誤りであることに気づきました
ナギリ	ナギリ達もまた“人間”であるという ごく当たり前の事実に 初めて向き合うことができたのです
セナ	……だから　皆にも名前を？
ナギリ	名前を得て“人間”になることで 皆が　ナギリと同じ気持ちを共有できれば――
ナギリ	ナギリ達の“コロニー”は 今以上に……　より良い方に向かって 進めるのではないかと

セナ	……
ナギリ	……お願いできますか　セナ？
セナ	……うん　そういう話なら ぜひともって言いたいところだけど――
ランツ	だけど――　何だよ？
セナ	そ　その……　責任重大なだけに 慎重に考えなくちゃいけないなぁって……
タイオン	らしくないな　セナ 彼女に“ナギリ”と名付けた時の勢いは どうした？
セナ	あ　あれは！　何ていうか…… ナギリのことを色々考えていたら ふと思いついたっていうか――
セナ	と　とにかくナギリ！ 名前のこと　真剣に考えてみるから 少し時間を貰っていいかな？
ナギリ	はい　もちろんです 感謝します　セナ
ミオ	そういうことなら　これを機会に 今までの出来事を振り返ってみたら？
ミオ	コロニー0の皆とも色々あったし 名前を思いつく取っ掛かりが見つかるかも
セナ	なるほど……　それいいね　ミオちゃん うん　そうしてみよう
セナ	せっかくだし 収容所の中を歩き回りながら 考えてみようかな
ナギリ	了解です ナギリも同行します

セナとナギリの命名相談

ミオ	どう　セナ？ 皆の名前　思いついた？
セナ	うん　ナギリと色々話しながら 私なりに皆のこと　考えてみたんだけど……
セナ	名前――　決められたと思う
ナギリ	――！　本当ですか？
セナ	うん　あとは皆にどうやって 伝えるかだけど……
ユーニ	それなら　中央艦房にあいつらを集めて 皆の前で堂々発表ってのはどうだ？
セナ	そ　それだと 私がものすごく緊張するんだけど……
ナギリ	非常に良い案だと思います ぜひお願いします
ユーニ	――だってよ？
セナ	も～　他人事だと思って…… 噛んでも笑わないでよね
ナギリ	それでは　皆に召集をかけておきます あとはよろしくお願いします　セナ
セナ	りょ　了解 頑張ってみる……！

モンスターの群れ

ノア	物資の問題を解決した矢先に 今度はモンスターの群れか……
セナ	駆除するって言ってたけど 私達も手伝ったほうがいいかな？
タイオン	いつまで彼らに関わるつもりだ 僕達の目的を忘れたのか？
セナ	そ　そんなことないけど……
タイオン	コロニー4の問題は彼ら自身の問題だと エセルも言っていた
タイオン	部外者である僕達が干渉しすぎると かえって警戒されるおそれがある
ノア	……俺達がやっていることは ただのお節介でしかないってことか？
ランツ	お節介だろうが何だろうが 助けるに越したことはねーだろ
ミオ	『正しいと思った行動が 必ず正しい結果につながるとは限らない』
ユーニ	……それ　エセルが言ってたやつか
ミオ	うん　でも考えてみて？ これってつまり――
ミオ	正しいのか間違っているかは 行動してみないと わからないってことじゃない？
セナ	あっ……！
タイオン	ミオ　君は……
ノア	……そうだな　ミオの言う通りだ ここで悩んでいても始まらない
ユーニ	確かコロニー4の連中が向かったのは 虚無の丘あたりだっけか？
ユーニ	そこまで遠くもないし 様子だけ見て問題なかったら それでよし！　でいいじゃんか
ミオ	うん　私もユーニに賛成 どうかな　タイオン？
タイオン	……僕が最初に言ったことを 踏まえての結論なら　異論はないよ
ノア	決まりだな 俺達にできることは…… とにかく行動あるのみだ

戦術班の作戦

ノア	マキシの言ってた作戦って 一体何なんだろうな
ランツ	何はともあれ　信用されたみたいで 良かったじゃねーか
セナ	私達のしてきたこと…… 無駄じゃなかったんだね
ランツ	……とはいえ 約一名　不服そうなヤツがいたけどな
ユーニ	ジェレミィだっけ？ まぁ　向こうも色々あるんだろ
ユーニ	マキシも言ってたしな 皆が皆　信用してる訳じゃないって
タイオン	それで……　今回の話は 受けるということでいいのか？

ミオ	……私は受けるべきだと思う コロニー4のことはもちろん心配だし――
ミオ	マキシが言っていたみたいに これが私達の誤解をとく きっかけになれば……
セナ	ミオちゃん……
ランツ	まっ　あれこれ悩む前に とにかく行動あるのみってな
ノア	ああ　もう迷う必要はない 俺達が正しいと信じたことをやるだけさ

活気づくコロニー4	
ノア	心なしか　コロニー4の雰囲気が 活気づいているように感じたな
タイオン	ああ　必要な物資や食糧が 行き届くようになった結果だろう
ミオ	ひとまず苦しい局面は 乗り切ったみたいで　本当に良かった
ランツ	食糧っていや　コロニー4の連中 大物のアルマを仕留めたとか言ってたな
ユーニ	アルマかぁ…… 本当に大物なら取れる肉も多いだろうし――
ユーニ	希少部位って噂の“極上ヒレ”も 食べ放題なんだろうなぁ　きっと
セナ	“極上ヒレ”……！
ランツ	いいよなぁ 俺も一度くらいは食ってみたいもんだぜ
セナ	ね　ねえ？ そのお肉　私達も食べさせて もらえたりしないかな……？
タイオン	いや……　さすがに図々しいと 思われるんじゃないか？
ユーニ	けどさ　アタシ達も結構手伝ったし？ ちょっとくらいなら……　なぁ？
ランツ	あー　だめだ…… もう肉って気分だ　肉しか食いたくねぇ
ユーニ	だよなー！
セナ	だよねー！
タイオン	全く　君達って奴は……

毒を盛った人物	
ミオ	それじゃあ　聞き込みで 得られた情報を整理しましょう
ミオ	まず　犯行に使われた毒は 医療班から持ち出された薬品であること
ノア	そして　実際に毒が混入されたのは 料理中である可能性が高い
ユーニ	んで　まさにその料理中に 部外者の兵士が台所にいたってとこか
ランツ	ラスローが本当に犯人じゃねぇなら 明らかにそいつが怪しいな
セナ	でも　結局その人が誰かなのかは わからずじまいだったね……
ミオ	……もう一度　情報について 詳しく精査してみましょう
ミオ	毒を持ち出すことが可能なのは 医療班　あるいは戦術班の誰か――
ノア	それと　台所にいた兵士…… 確か『ガラが悪い』って ククチャは言ってたけど――
タイオン	医療班と戦術班のいずれかに所属する ガラの悪い兵士といえば――
セナ	……ああっ！！
ミオ	ど　どうしたの　セナ！？
セナ	ミオちゃん！　わかったよ！ 真犯人の正体！！
ミオ	えっ……！
セナ	きっとあいつだよ！ 医療班は……　わからないけど 戦術班でガラが悪い兵士って言えば――
ランツ	……！　そういうことか！ 俺もわかったぜ！　ずばり真犯人は――
真犯人は――	
戦術班のマキシ	
ユーニ	確かにマキシは戦術班だけどよ 言う程ガラ悪いか　あいつ？
ミオ	むしろ　しっかりしてて 良い人だと思うけど……
選択肢に戻る	
炊事班のラスロー	
タイオン	その可能性を否定するための議論だろう ここであきらめるのか？
選択肢に戻る	
――この中にいる！！	
ミオ	……
ノア	ランツ…… 頼むから空気を読んでくれ
ランツ	わ　悪かったな！ ちょっと場を和まそうと思って……
ユーニ	それが空気読めてねーって言うんだよ 馬鹿ランツ
選択肢に戻る	
戦術班のジェレミィ	
ミオ	……！
タイオン	……思い出したぞ 僕達にやたら突っかかってきた兵士か
ユーニ	戦術班のあいつなら　例の毒も手に入るし ガラの悪さは　今さら言うまでもないし……
セナ	しかも　前にミオちゃんに 『毒盛られないように気をつけろ』って 脅すようなこと言ったんだよ！
セナ	これって今回のことだったんだ！ もう間違いないよ！
ミオ	待って　セナ まだそうと決まった訳じゃ……
タイオン	確かに　僕達をあからさまに敵視していたし 動機としては充分だな
ランツ	くそっ！　こうしちゃいられねぇ！ 早くあの野郎を見つけ出して――
ミオ	だから　待って！！

ノア	ミ　ミオ……？
ミオ	……皆　落ち着いて まずはもう一度 ラスローと話しましょう
ミオ	きっと今も 私達の報告を待ちかねてると思うから
ランツ	お　おう 確かにそうだな
ミオ	……
セナ	ミオちゃん……？

苛立ち	
ユーニ	なぁ　気のせいかも しれないけどさ……
ユーニ	コロニー4の連中 何か妙にピリついてないか？
ミオ	それ　私も思った 何かあったのかな……
タイオン	どうやら物資の供給が うまく稼働していないようだ
タイオン	必要な時に　必要な物がない―― そんな状況がずっと続いているらしい
ランツ	あー　なるほどな そりゃイラつく訳だ
セナ	えーっと…… そのあたりを仕切ってるのって　確か――
ノーマルクエスト「戦術班の討伐任務」をクリアしている	
ミオ	資材調達班ね 班長のソロンとは前にも会ったわ
ノア	ソロンか…… 以前に世話になったし 近いうちに話を聞きに行こうか
ノーマルクエスト「戦術班の討伐任務」をクリアしていない	
ユーニ	資材調達班って名前の部署だ 他の兵士達がそう言ってたぜ ……愚痴と一緒にな
ノア	資材調達班か…… 近いうちに話を聞きに行こう

コロニー4のノポン	
タイオン	コロニー4にいたノポンが 脱走したという話を聞いたな
ミオ	整備開発班にいたんでしょ？ どうして逃げ出したんだろう……
ランツ	気合が足りねぇんだよ そういう奴はよ
ノア	気合はともかく ……行方知れずとも言っていたし 少し気になるところだけどな
ミオ	トラブルに巻き込まれてなければいいけど
ユーニ	しゃーねぇなぁ…… 整備開発班とやらを覗きに行ってみるか？
セナ	うん　それが良さそうだね 班長のディンゼルさんに会いに行こう

おくられなかった骸	
ノア	……
タイオン	どうした　ノア 眉間にシワが寄ってるぞ？
ノア	……えっ？ 俺そんな顔してたか？
ミオ	何か考え事？
ノア	ああ……　まぁ　そんなところだけど 大したことじゃないさ
ユーニ	ほんとか～？ おおかた骸の話を思い出してたんだろ？
ランツ	だな　間違いねぇ
ノア	うっ……！ そんなにわかりやすいか　俺？
ユーニ	どんだけ付き合い長いと思ってんだ ノアの考えなんて　お見通しだっての
セナ	それって“風鳴りの洞門”に 放置された骸のことだよね？
タイオン	あそこはモンスターの縄張りの中だ おくるには危険がともなう
ミオ	やっぱり気になる？
ノア	……正直　見過ごせないとは思う
ノア	でも　俺の都合で皆を危険にさらすのも 何か違う気がして――
ランツ	妙な遠慮するなって　らしくねぇ ならいっそ　はっきり聞けばいいんだよ
ランツ	てことで　野ざらしになってる 骸をおくることに　反対の奴はいるか？
ミオ	まさか 元より賛成のつもり
セナ	そうだね やっぱりちゃんとおくってあげないと……
タイオン	おくりびとはノアとミオだ ここは君達の判断に任せる
ノア	皆　すまない―― いや　今のは違うな
ノア	ありがとう 俺の勝手に付き合ってもらって

コロニー30のおくりびと	
セナ	コロニー30は ノポンがいっぱいだね
タイオン	これ程ノポンが 居ついているコロニーは アグヌスにはなかったな
ユーニ	ふーん
ユーニ	そういや こんだけいると 変わったヤツがいるみたいでさ
ユーニ	おくりびとの笛を吹くノポンが いるらしいんだよね
ランツ	俺も聞いたぜ
ランツ	ヘタクソすぎて コロニーの連中は 迷惑してるって話だったけどな

ノア	コロニーの中で吹いてるってことは 練習しているんじゃないか？
ミオ	そうかもね
第4話のイベント「風雲急を告げる」を見ていると追加	
ミオ	そういえば―― ケヴェスは おくりびとの研修があるんだよね
ミオ	研修を受ければ ノポンもおくりびとになれるの？
ノア	少なくとも 俺が受けた時 ノポンはいなかったかな
合流	
ミオ	おくりびとを目指すノポンか―― 会ってみたいな
ユーニ	んじゃさ コロニー30の居住区を覗いてみる？ そこ通ると　よく笛の音がしてるんだって
ノア	行ってみようか

遠征部隊の動向	
ランツ	コロニー30所属のレウニス部隊が ダナ砂漠で 消息を絶ったらしいな
ユーニ	ヴェンが心配してた部隊のこと？
タイオン	ダナ砂漠は 通信障害がよく発生する地域だ
タイオン	連絡が途絶えた原因は 砂嵐によるものだろうが……
ミオ	そうすると その部隊の人達は まだ戦っているかもしれないんだよね
セナ	コロニー30は もう火時計から解放されているのに――
ユーニ	連絡が取れないんだ 今の状況も　知りようがないさ
ルディがヒーローの場合	
ルディ	……
ルディ	ノア 僕　迎えに行ってあげたい
ルディ	だから―― ついてきて欲しいな
ノア	もちろんだ ダナ砂漠へ行ってみよう
ルディがヒーローでない場合	
ノア	命を奪う必要がなくなったことを 知らせてあげた方がいいよな
ミオ	それなら 直接会いに行く必要があるね
ノア	――そうだな ダナ砂漠へ行ってみよう

ユゼットの評価	
ランツ	コロニー30の軍務長は ルディのはずだよな？
ルディ	うん
ランツ	コロニー30の連中 『ユゼット』ってヤツばっか 頼ってるみてぇだが――
ルディ	そうなんだよ！
ルディ	ユゼットは僕の副官でね いっぱい仕事をしてくれるんだ！
ノア	ルディは普段 コロニーで何をやってるんだ？
ルディ	レウニスを作ってるよ？
ランツ	――っつーことは　だ 軍務長の仕事は そいつが全部やってるってことか
ルディ	うん！ だからすごく助かってるんだ
ランツ	なぁ　ルディはそれでいいのか？
ランツ	“本当の意味で皆を守る”んだろ
ランツ	そのためには もっといろんなもんに 目を向ける必要があるんじゃねぇか？
ルディ	あ……
ルディ	そうだね ランツの言う通りだ！
ユーニ	で？ 何すんだ？
ルディ	うーん……
ルディ	コロニーのことなら　ユゼットだ！
ルディ	ユゼットに聞きに行こっと！

パーツの行方	
ノア	メカトモのことなんだけど――
ノア	パーツは紛失したんじゃなくて 誰かが盗んだとは考えられないか？
ルディがヒーローの場合に追加	
ルディ	えっ！
合流	
タイオン	僕もその線で考えていた
ランツ	けど　今重要なのは メカトモを直してやることだろ
ユーニ	だな！
ユーニ	犯人捜しはともかくとして はやいとこ メカトモのパーツを集めてやろうよ
ミオ	そうだね！
ルディがヒーローの場合	
ミオ	足りないパーツをそろえたら すぐに直るんだよね？
ルディ	うん！
ルディがヒーローでない場合	
ミオ	足りてないパーツを持っていけば レパパに直してもらえないかな？
合流	
ノア	メカトモのパーツが 拾えそうなエリアの情報は聞けた

ノア	それから…… いくつか気になる場所もあるし 探しに行ってみよう

真犯人	
ランツ	メカトモのパーツが隠された時 “ブレブレ”って奴が関わってたよな
ランツ	そいつのことが ちっとばかし気になっててよ
ノア	ウベベー達を焚きつけた奴か
ユーニ	名前からして そいつもノポンだよな
ランツ	あの時は　結局 どんな奴かわかんなかっただろ？
ノア	そうだな
ルディがヒーローの場合に追加	
ルディ	ブレブレは ノア達と出会うちょっと前に コロニー30に来たんだ
ルディ	だから 僕もあんまり 話したことないんだぁ
合流	
ノア	見かけたら 声をかけてみるか……

エーテル不足	
ランツ	コロニー30はあれからどうだ？
セナ	エーテル まだ不足したまま？
ルディ	うん ユゼットや皆が困ってるし どうにかしたいんだよね
ランツ	うおっ　ルディの口から そんな言葉を聞く日がくるとは……
ランツ	お前さんのことだから レウニスが造れない方を 気にしてると思ってたぜ
ルディ	レパパにも同じこと言われたなぁ
ルディ	あ　でね
ルディ	イスルギに相談してみたら エーテル分けてくれるって 今度貰いに行くんだ！
タイオン	軍務長が……
ルディ	他のコロニーからも ちょっとずつ貰えないかなぁ
ルディ	そうしたら ドルークの建造も 再開できるんだけど……
ユーニ	どれだけ必要なんだ？
ルディ	レパパは エーテルシリンダー2500本は 必要って言ってたかな
ランツ	2500！？
セナ	さすがにそこまでは手伝えない……　かな
ミオ	……
ミオ	じゃあ　エーテルを貰う代わりに コロニー30にできることを お返しするってのは？
ミオ	ほら　コロニーラムダへ レウニスを貸し出した時みたいに
ノア	なるほど
ノア	それなら メカニックの派遣なんてどうかな
タイオン	コロニー30のメカニックなら 充分価値もあるだろう
タイオン	白銀のコロニーに勝つ程の レウニス部隊を支えた実績は大きい
ルディ	そっかぁ～！
ルディ	他のコロニーのレウニス達に会えるの 楽しみだなぁ
セナ	ルディが行くの……？
ランツ	ユゼットが許さねぇだろ
ルディ	えー
ユーニ	どーせ　暇してるノポンが わんさかいるんだろ？
ルディ	確かに！ 皆に協力してもらおっと
ルディ	誰がいいかなぁ レパパには頼むとして……
ランツ	お前にでかい借りのある奴らがいるだろ
ランツ	ニトニトとウベベー それからブレブレ
ユーニ	いいじゃん 声かけに行こうぜ

失敗したオトモダチ砲	
ルディ	ねえ　先輩 オトモダチ砲の改良点って 何だと思う？
リク	そーゆーのは専門外も
ルディ	うーん 先輩にも相談できないってなると 誰に聞けばいいのかなぁ
セナ	いろんなことに詳しい メカニック……だよね？
タイオン	コロニーラムダの工兵隊に 持ち込んでみてはどうだ？
タイオン	ホツマなら 何か知恵を出せるかもしれない
ミオ	あとは…… シティーの人達は？
ミオ	私達とは違った技術を持ってるでしょ サモンさんなら詳しいんじゃないかな
ユーニ	コロニーイオタの奴らも 頼りになるんじゃねぇかな？
ノア	“瞳”に介入されて 権限を書き換えられたこともあったな……
ランツ	スズザクロか……

ルディ	へえ～！ けっこういるんだ
ルディ	じゃあ　その人達の誰かに 相談しに行ってみるよ！
ルディ	行こう！　先輩！
リク	も！？

ドルーク完成	
ランツ	ルディ　なんか機嫌いいな
ルディ	へへへぇ
ルディ	ついに ドルークが完成したんだ！
ユーニ	ようやくかぁ
セナ	おめでとう　ルディ
ルディ	うん！
ルディ	レパパがね ドルークのお披露目式やるも！　って 張り切ってるんだ
ルディ	資材集めいっぱい手伝ってもらったし 皆も参加してよ
ランツ	おう　いいぜ！
ルディ	やった！ お披露目式はテラの荒地で やるって言ってたよ
ランツ	わかった ドルークの晴れ舞台 楽しみにしてるぜ

ここでも流行ってる！？	
ミオ	コロニー30でも フォーチュンクローバー集めが 流行ってるんだってね
ノア	確かユーニも集めてたよな
ユーニ	ああ まだ4枚だけど
セナ	見つけるのにすごく苦労するから その分　幸運が訪れるんだっけ？
ユーニ	そ！
ユーニ	誰が言い出したのか知らないけど 7枚集めると『死なない』んだってさ
タイオン	何を根拠に……
ランツ	ん？
ランツ	戦わないメカニックが集めても あんま意味ねぇってことか？
ユーニ	兵士よりか戦死するリスク低いもんな まぁ　何があるかわかんねーけど
ランツ	ふーん ……何でヴェンは集めてんだ？
ユーニ	ヴェンって　コロニー30の？
ユーニ	メカニックでも行ける距離に フォーチュンクローバーを 採れる場所があるのか？
ランツ	まぁ　そういうことなのかもな
ユーニ	よーし！！ 話を聞きに行こうじゃねぇの！
ユーニ	待ってろよ アタシのフォーチュンクローバー！

コロニーイオタの物資	
ノア	コロニー4の物資の件で 気になることがあるんだが……
タイオン	ニイナ 君達は何故彼らに支援を？――
ニイナ	おかしなことを聞くのね？
ニイナ	命の火時計から解放された今 コロニー4は友軍よ
ニイナ	仲間を助けるのに 理由が必要なのかしら
タイオン	いや　物資を分ける点は理解できる 僕が言っているのは――
ノア	何故アグヌスのコロニーが ケヴェスの不足物資を “正確に”把握しているのか――　だろ？
ノア	それは俺も気になってた
ニイナ	――フフ　さすがに鋭いわね
ニイナ	情報は簡単に手に入るの それも　最新のものが常に
ユーニ	内通者を送り込んでるとか 言わねーよな……？
ニイナ	そんなリスクは負わないわ あなた達と同じことをしてるだけ
ニイナ	こんな風にね――
タイオン	……！ コレペディアカードか！？
ニイナ	言ったでしょ　発案者は私だって
ニイナ	自軍の情報しか 閲覧できないと思ってた？
ユーニ	そういや　これ――
ユーニ	アグヌスの機密をリークして ケヴェスにも実装されたんじゃなかったか？
ノア	ああ……　あの時は便利だなとしか 思わなかったけど……
ノア	敵情を探るツールだった訳か…… そんな使い方が……
ニイナ	……重要なのはそのあと
ニイナ	物資の流れを読み解くうちに気づいたの この戦争は絶妙なバランスを保ってる――
ニイナ	まるで決着をつけたくないみたいにね
ニイナ	つまり　戦争そのものを 裏で操っている奴がいるってこと……
ミオ	『ルールというのはそれ自体 　定めた者の思惑が絡んでる』……
ミオ	ニイナが言ってたのは そういうことだったのね
ユーニ	そこまで気づいて よく消されなかったな……
ニイナ	隠し通すしかないでしょ？ 気づいてもどうにもできないもの
タイオン	そこにウロボロス―― 世界の“敵”が現れた

タイオン	敵の敵は 友軍になり得るということか
ニイナ	わかっていただけて嬉しいわ
ランツ	友軍　ねぇ…… 口だけじゃないことを願うぜ
ニイナ	相変わらずつれないのね―― なら　こういうのはどうかしら？
ニイナ	あなた達を貯蔵庫へ案内するわ コロニーイオタの心臓部とも言える場所よ
ニイナ	もし補給物資が必要になったら 自由に使ってくれて構わない――
ニイナ	どうかしら？
タイオン	物資の采配を僕達に委ねると？
ニイナ	正確には　貯蔵庫を管理している ミカゲに相談してもらうことになるけれど
ミオ	気持ちはありがたいけど 何だか悪いような――
ニイナ	ごめんなさい もう連絡しちゃったわ
ユーニ	早っ！？
ニイナ	時間は有限だもの 早い方がいいでしょ？
ニイナ	貯蔵庫は少し説明しにくい場所にあるの まずは円環の洞窟を目指しましょ
ニイナ	入口のライゾウに話を通せば さらに奥へ進めるわ

貯蔵庫の物資	
ランツ	コロニーイオタの貯蔵庫 そろそろやべぇみたいだな
タイオン	使う人間が増えたんだ 消費が早いのは当然だが――
セナ	ちょっと配りすぎた……　かな？
タイオン	いや　どちらかというと 補充が間に合っていない状況を 重く見るべきだろう
ニイナ	気に病む必要はないわ 頼んだのは私だし――
ニイナ	物資が足りないのだって 今に始まったことじゃないもの
タイオン	そういう訳にはいかない
タイオン	コロニーの負担になっているのであれば 運用の見直しが必要だろう
ミオ	目先の補給なら 私達が手伝うことだってできるし――
ユーニ	使うだけっていうのも 申し訳ねーしな
ニイナ	そこまで言ってくれるなら…… 今回はお言葉に甘えるわ
ニイナ	前にも話した通り 貯蔵庫はミカゲに一任してるの―― まずは彼女に話を通しましょ
ニイナ	既に手を打っているかもしれないし 連携した方が効率がいいわ

ウロボロス研究	
セナ	ウロボロス実験って…… どんな実験なんだろう……？
ランツ	何だよ　ビビってんのか？
セナ	だって　捕まったら何されるか……！
ランツ	捕まんないようにすりゃいいんだよ 相手が誰かはわかってんだし
ミオ	スズザクロっていう 研究者だったよね
ミオ	カスガの話だと 普段は北門近くの研究棟にいるみたい
タイオン	噂を聞いた限りでも 関わるとロクなことにならなそうだ
タイオン	積極的に避けていく方針を提案する
ノア	そうだな―― 俺も被検体になる趣味はないよ
ノア	コロニーイオタの北門には なるべく近づかないようにしよう

ニイナの誕生日	
セナ	もし間違ってたらごめんね……？
セナ	最近コロニーイオタで話題になってる ニイナの誕生日って――
ニイナ	もちろん　本当の誕生日じゃないわよ？
ランツ	やっぱそういうオチかよ！
ニイナ	軍務長がいつ成人するかなんて あんまり知られたくないじゃない？
ユーニ	弱味を握られたくないってんだろ？ ニイナの考えはわかるけどさ――
ユーニ	やっぱ誕生日って特別なもんだし そこまで秘密にされると　寂しくね？
ニイナ	あら　寂しくさせた？
ユーニ	……だってさ ちゃんとお祝いしたいじゃんか？
ニイナ	……ありがと　ユーニ
タイオン	しかし　厄介だな 君が何期か明かしていない都合上――
タイオン	今回で成人してしまうのではと 心配する声もあるようだが
ニイナ	そこなのよね 以前とは状況も変わってきたし……
ノア	あくまで俺の意見だけど――
ノア	自分の大事な人が 今度こそ成人してしまうんじゃないかって 毎年心配するのは　けっこうきついよ
ニイナ	……大事な人なら　そうよね
ノア	事情を知らなかったら 俺だって考えてたと思う
ノア	もっとニイナと 一緒にいられたらって――
ニイナ	……えっ……
ノア	……ん？
ニイナ	そ……　そうよね 大事な任務中に消えたら困るもの――
ニイナ	な　何で動揺してるのよ……！？

ニイナ	とにかく落ち着かないと……
ニイナ	……今の話…… コトリに相談してみるわ
ノア	ああ──
ニイナ	……
ニイナ	……？
ニイナ	……変ね？　繋がらない……
ユーニ	忙しいってことか？
ニイナ	……かもしれないけれど こんなこと初めてよ
タイオン	では　こちらから コトリを訪ねてみては？
ニイナ	そうはいかないでしょ 今はあなた達に同行してるし──
ノア	一緒に捜すよ コロニーのどこかにいるんだろうし
ミオ	相談するなら早めにしなきゃ せっかくのお祝い事なんだもの
ニイナ	──本当　あなた達ってお人好しよね
ニイナ	コトリを見つけるまでで構わないわ 少し手を貸してもらえるかしら？

コトリの居場所

ランツ	コトリの奴　いねぇな── どっか出かけちまったのか？
ミオ	コロニーイオタの北門から 出て行ったのを見た人がいたよね
タイオン	その先は物資貯蔵庫くらいだろうが 姿を見た者はいない──
ノア	だとすれば　さらに先か？
ニイナ	……ユネーの台地……
ニイナ	もしかして──
タイオン	心当たりが？
ニイナ	──ちょっとね 協力してもらえて助かったわ
ランツ	……まさかと思うけどよ
ランツ	あとは自分でどうにかするとか 言わねぇよな？
ニイナ	確証がないのに 付き合わせる訳にはいかないわ
ランツ	んなの今さらだろ？
ランツ	それに　こういう時の単独行動が 一番やべーんだよ
タイオン	……今回はランツの言い分が正しい 何故一人で動こうとする？
ニイナ	これは私の問題で──
ノア	もう── "俺達の" 問題だよ そうだろ？
ニイナ	…… !
タイオン	決断力があるのは君の長所だが 反面　人に頼れない短所とも言える
ニイナ	……言ってくれるじゃない？
タイオン	急ぐんだろう？ わかっていることを話してくれないか
ニイナ	……
ニイナ	あそこには……　珍しい花が咲いてるの コトリはそれを摘みに行ったんだわ
セナ	お花……？
ユーニ	もしかして ニイナの誕生日だからか？
ニイナ	……おそらくね
ニイナ	以前に見つけて── 二人だけの秘密にしたいって お願いされた花なのよ
ニイナ	そういう "特別" が コトリにはお守りになるからって……
ミオ	だから一人で──
セナ	ごめん　秘密にしてたんだよね──？
ニイナ	いいのよ コトリの安全には代えられないもの
ニイナ	それに…… 私も冷静に判断できてなかった
ニイナ	タイオンの言う通り…… 人を頼るのが下手よね
ランツ	そう思えんなら　大丈夫だろ
ランツ	ちょっと前までのニイナなら たぶんそんな風には言えてねぇ
ニイナ	ランツ……
ランツ	まぁ　何だ ゆっくりやってこーぜ
ニイナ	──ありがとう
タイオン	しかし　ユネーの台地か──
タイオン	あそこのモンスターは強くはないが コトリには充分な脅威になり得る
ユーニ	だな　早く見つけてやろうぜ──！

コレペディアカードの変化

セナ	話題になってるね コレペディアカード──
ニイナ	見ての通りの盛況ぶりよ ありがたくて涙が出るわ
ニイナ	故意に物の流れをせき止めて 相場を吊り上げながら取引する──
ニイナ	そういう外道も増え始めてるし セキエイとも対策を協議中
ノア	何とかなりそうなのか？
ニイナ	そう簡単にはいかないでしょうね 向こうが何に目をつけるか すべてを予測することはできないし──
ニイナ	予測したところで 私達にできることは限られてる
ユーニ	いくらコロニーイオタでも アイオニオン中を監視するなんて できねぇしな……
ノア	それでセキエイが不機嫌なのか
ニイナ	ええ　解決の糸口が見えない分 消耗も大きくて──
ミオ	でも　見て見ぬふりをするつもりは ないんでしょ？

ミオ	辛くても頑張ってるのは 今を変えようとしてるから──
ニイナ	そんな立派なことは思ってないわ 外道が生きやすい世の中にしたくないだけ
ランツ	そういうニイナだから セキエイも協力するんだろうな
セナ	それに　私達もね……！
タイオン	回りくどい話は抜きだ 何から手を貸せばいい？
ニイナ	……！　皆……
ノア	……ニイナ？ 泣いてるのか──？
ニイナ	こ……　これは目にゴミが入ったの！
ニイナ	すぐに課題を精査するわ セキエイの所へ行きましょ──

コレペディアの悪用

ミオ	あのおかしなコメント…… やっぱり変だと思わない？
ノア	読めないコメント自体 初めて見たしな──
ユーニ	──つーか　同じ依頼を 何回も出してんのもおかしくね？
ランツ	"諠" が壊れたとか？
タイオン	……恐ろしいことを言わないでくれ 考えただけでゾッとする
セナ	もしくは…… コレペディアカードの不具合とか──？
ニイナ	うちのセキエイに 聞いてみるのはどうかしら？
ニイナ	もし本当に不具合なら 不機嫌オーラ全開で検証しているはずよ
ユーニ	話しかけづれえ……
ノア	けど　それが一番確実そうだ
ミオ	──確かにそうね 話を聞いてみましょうか

コロニーラムダの食事場所

タイオン	聞くところによると コロニーラムダの食堂が使えず 不便をしているようだ
セナ	……あれだけ派手に戦ったからね
ミオ	うーん　だけど私達でできることは……
ユーニ	炊き出しでもしてみるか？
ノア	それじゃあ　一時しのぎにしかならない
ランツ	じゃあ何だよ 食堂でもおっ立てるか？
タイオン	……君にしてはまともな意見だ
ランツ	ああ？　そんぐらいしかねーだろ
ノア	実際に俺達が建てることはできないけど ラムダは人が多いから 提案するのは悪くなさそうだ
タイオン	そういうことなら 生産隊の隊長に話を聞いてみるのがいい
セナ	それなら早いうちに行ってみよう
ミオ	うん　そうだね それが良さそう

行方不明のおくりびと

セナ	ラムダのおくりびとが いなくなったって……
ミオ	少し心配だね
ランツ	そういや　アグヌスのおくりびとは 二人で行動することが多いんだったな
ミオ	うん　たぶん多くのコロニーで そうなってると思う
ノア	じゃあ　二人ともいなくなったのか？
タイオン	聞くところによると シジマというおくりびとが 坑道に向かったらしいが……
ミオ	だとしたらもうレーベ高原に 抜けたかもしれない
ノア	事情があるのかもしれないが 捜したほうがよさそうだな
タイオン	時間が経てば捜索は困難を極める 早速行くのが良さそうだ

自律型レウニスの状況

タイオン	ラムダの自律型レウニスは 未だ動いていないようだ
ノア	坑道の崩落の後 イスルギと共闘してどうにか押さえた あれだよな……
セナ	でも　今も 暴走の原因がわかってないんだよね
ランツ	暴走した上に 防衛の要が動かないってなると 気が気じゃないな
ミオ	少し見に行ってみる？
ユーニ	だな　まぁ何か手伝えるかもしれないし
ノア	よし　行ってみよう

豊富なエーテル

ノア	コロニーラムダは最近 エーテルが豊富にとれるって話だな
ユーニ	コウジュってのが色々やったって 聞いたけどよ
タイオン	どうやら軍務長に直接働きかけたのも コウジュらしい
ランツ	元々エーテルがあるかもって 採掘してたんだよな？
タイオン	それが今や豊富に採れるという話だ この期間で成し遂げるとは相当なやり手だ
ミオ	コロニーラムダでそれができるのは 本当にすごい人かも
ノア	それにしてもエーテル不足のコロニーは多い その中でコロニーラムダは恵まれてるな
ミオ	そのエーテルも 余ってるって言ってたけど……
セナ	他のコロニーに分けてあげられないかな？

ランツ	さぁな……　実際そういうことができんのか 話をしてみなきゃわかんねぇ
ノア	よし　そういうことなら聞きに行ってみよう

コロニーラムダの防衛

ランツ	ホツマってのが何か開発してるんだってよ
セナ	ラムダの防衛に役立てば良いけどって 話が広まってるみたい
ミオ	防衛力に役立つ開発…… どんなのだろうね？
タイオン	まさか新しい自律型レウニス…… 何てことはないと思うが……
ユーニ	見に行ってみりゃいいんじゃねーの アタシ達もまるきり無関係って訳じゃ ないんだからさ
ノア	ああ　ラムダの防衛は 俺達も気になるところだからな

モレイとシジマ

ノア	ラムダの皆が おくりびとだったシジマの話をしていたな
タイオン	……ああ　どうやら彼はもう
ミオ	うん……
セナ	最期の時……　どんな気持ちだったんだろう
ランツ	そればっかりは俺達にはわからねーよ でもあいつは確かに生きてたんだ
ユーニ	そうなるともう一人のおくりびとは どうなったんだ？
ノア	確かに　モレイの様子は気になるな
ミオ	落ち込んでるかもね…… こういうことがあると……
タイオン	それなら見に行ってみるのがいい 僕達に何ができるかはわからないが……
ノア	ああ　そうしよう

コロニーラムダの現状

ランツ	コロニーラムダってよ 生真面目な連中が多いよな
ノア	その上　個々人の能力も秀でてる コロニーランクが高いのも頷ける
イスルギ	だがそれゆえ　あのような事態を 招いてしまった 己の力不足を嘆くばかりだ
ユーニ	とは言ってもよ 今のままでいいって奴だっているんだから 良いか悪いかなんて言えないだろ？
イスルギ	君も真面目だな　ユーニ
ユーニ	……何だよ　茶化すなよ
イスルギ	指揮系統が明確になっていなかった頃の ラムダは弱いコロニーだったんだ
タイオン	はい……　体制を見直し 今のような組織だった形になってからは 強力なコロニーに変貌した……　と
イスルギ	厳格な規律は戦略の幅を広げ より強固な隊を作ることができた
ミオ	だけど今　決められたルールが ラムダを縛り付けている……
タイオン	形式的なものがコロニーラムダを 強くしたことに変わりはない
タイオン	だから非効率だとわかっていても 自分達が積み上げてきたものを崩して やり直すことなんてできないのさ
ノア	……そこでコウジュは行動を起こして 問題提起をしたんだな
イスルギ	是非はともかく コウジュにはコウジュなりに ラムダを思う気持ちがあったのだろう
セナ	……そうだね コロニーのことを一番に考えていたのは 確かだと思う
イスルギ	──ああ
イスルギ	ちょうど　これから軍務長室で 隊長達と話し合いの場が設けられているんだ
イスルギ	君達も来てくれないか？ もっと考えを聞かせてほしいんだ
ランツ	よし　じゃあ行ってみようぜ

コロニータウのおくりびと

ノア	コロニータウには おくりびとがいないんだな
ユズリハ	そうですね コロニータウでは 骸を土へと還していました
ランツ	変わったことしてるよなぁ 聞いたこともなかったぜ
ユズリハ	森で育った者は　森へと還ります その瞬間まで静かな── そして優しい場所で眠らせてあげるのです
タイオン	そういった風習とやらは アグヌスの僕でも知らない 恐らくはコロニータウで根付いたものだ
ユズリハ	ですから元々　おくる──　ということは 私達にとって必要ではなかったのです
ミオ	でも── いなかった訳ではないんだよね？ そんな話を聞いたし……
ユズリハ	以前はいたのですが ケヴェスと戦った折 倒れてしまいました
ユーニ	ユズリハも　その場にいたのか？
ユズリハ	はい　私を逃すために 殿を務めた部隊と共に追いやられ 敗死してしまいました──
ユーニ	全くやるせねぇ話だな
ランツ	でもよ おくるなんてことがないコロニーで そいつは普段何してたんだ？
ユズリハ	よく畑を耕していましたよ 仰るようにおくりは 必要なことではなかったので……

ユーニ	それもそれで　やるせねぇな
ユズリハ	……お願いなのですが 亡くなったおくりびとを おくっていただけないでしょうか？
ノア	……それは構わないけど良いのか？
ユズリハ	還れる場所があるのなら―― それは土の中でなくても良いと 私は思っています
ユズリハ	いえ――　そう思うようになりました やすらかな場所へいけるのなら……　と
ミオ	そうだね きっとそれが良いと思う
ノア	その場所はわかるんだよな？ 教えてくれればすぐにでも
ユズリハ	ありがとうございます では行きましょう

収穫の時期	
ランツ	収穫の時期だって言ってたけどよ 大変なのか？
ユズリハ	そうですね コロニータウは食事のほとんどを 自分達のコロニー内で賄っています
ユズリハ	狩りだけでは食べていけませんから
ノア	収穫祭っていうのは？
ユズリハ	単に収穫をするというだけです この時期は多くの作物が穫れますから
ユズリハ	ただ……　今回は人が少ないので それも楽じゃないなという話が 上がっています
ミオ	私達も手伝おうか？
セナ	収穫だけなら 私でもできると思うよ！
ユズリハ	良いんですか？ 皆さんの旅の迷惑になるかも……
ユーニ	遠慮すんじゃねぇよ こういうのは 素直にありがとうでいいんだよ！
ミオ	ユーニ　良いこと言うね
ユズリハ	ではその…… 皆さん　ありがとうございます よろしくお願いします
ランツ	よっしゃ　じゃあ早速――　っと
ユズリハ	コロニータウの入口のすぐ傍です 行きましょう

出掛けたアマギ	
ミオ	アマギは大丈夫なの？
ユーニ	怪我してんのに無茶してるみたいだな
ユズリハ	アマギは先代の盟友で 狩りの達人です
ユズリハ	心配なのは心配ですが そうそう失敗するとは思えません
ランツ	へえ　あいつも狩りが上手いんだな
ユズリハ	私も一時は 彼に狩りを教えてもらっていました
ユズリハ	ただ気になることがあるとすれば モンスターを深追いすることがあって……
ノア	……深追いか 怪我している状況でそれは危ないな
ユズリハ	腕が立つのは確かですが…… 無理を通そうとする性格なので……
ミオ	そういうことなら捜してみよう 無茶をしてそうなら連れて帰る…… で　どう？
ユズリハ	はい　そうしましょう
ノア	グシンから通信だ
グシン	ユズリハも一緒にいるだろ？　聞いてくれ
グシン	すまない　ユズリハ すぐ僕の所に来てくれないか？
グシン	アマギが見つかったかもしれない
ノア	みんな　グシンの所へ急ごう

コロニータウの食糧集め	
セナ	コロニータウの人達は 食糧を集めてるんだよね？
ユズリハ	はい　この時期は 食糧調達が大変で……
ランツ	そんな飯に困ってんのか？ そうは見えねぇけどな
ユズリハ	いえ　困窮しているということはありません ただご近所付き合いというのがありまして
タイオン	君は何を言っているんだ？
ユズリハ	いつもこれぐらいの時期に ターキン達へ食糧などを渡しているんです
ユズリハ	そうすることで 仲良く付き合っていける…… いわば同盟ですね
ノア	……変わったことしてるんだな
ユズリハ	“ターキンの王” ターキングは 話の通じるターキンですから
ユズリハ	せっかくですし 皆さんも一緒に会いに行きますか？
ユーニ	面白そうだな 行ってみようぜ
ユズリハ	ではまずは食糧を集めているロウエイに 話を聞いてみましょう

サイバラの居場所	
セナ	そういえば コロニーを旅立った人達は 元気にしてるの？
ユズリハ	定期的に連絡をくれますが 皆それなりに上手くやれているようです
ユズリハ	ただサイバラは連絡も途切れ どうなったのかわからないようです
ノア	それは心配だな……
ユズリハ	サイバラがおかしなことをするとは 考えられませんが…… 連絡がつかないのは不思議です

ミオ	どこに行ったんだっけ？
ユズリハ	コロニー4です
ノア	コロニー4か…… どうしてそんな場所に？
ユズリハ	実は理由はわからないんです サイバラの強い希望で旅立ったんですが
ミオ	うーん……　わからないなら 行って捜してみるしかないね
タイオン	コロニー4の兵士は 粗野な連中ではない 酷いことにはなっていないと思うが……
ユズリハ	行きましょう まずはサイバラに会わなければ……

旅立った仲間	
ランツ	てんでわかりゃしねぇな サイバラがどこに行ったのかがよ
セナ	そうだね……　コロニー4には 確かにいたみたいだけど……
タイオン	僕の推測でしかないが サイバラはコロニーの外で活動する 誰かを捜していたんじゃないか？
タイオン	医療班のオレーシャや 資材調達班のソロンは コロニーを出ることもあるだろう
ミオ	でもそれらしい居場所までは――
ユズリハ	少しだけ心当たりがあるかもしれません
ユズリハ	サイバラはコロニーが解放されて 少し気がかりがあるようでした
ノア	……気がかり？
ユズリハ	以前　あるコロニーとの戦闘で 仲間を殺されたことがあるのですが――
ユズリハ	その仲間とサイバラは 特に仲が良かったのです
タイオン	……つまりサイバラは 仲間を殺した相手を捜しているのか？
ミオ	でもそれならどうしてコロニー4に？
ユズリハ	わかりません その時戦っていた相手は 少なくともコロニー4ではありません
タイオン	そのコロニーが壊滅して 転属されていればあるいは……
ミオ	ノポンのキャラバンから情報を貰って ここに捜しに来た――　とか？
タイオン	可能性はあるが そればかりは何とも言えない
セナ	復讐――　とか
ランツ	穏やかじゃねぇな……
ユズリハ	まさか……
ユーニ	だけど今のままだと手詰まりだぞ 具体的な居場所すらわかんねー
ノア	戦場跡に行かせたって話も聞いたな 虱潰しに歩いても仕方ない そこに行ってみないか？
ユズリハ	……はい 無茶をしていなければ良いのですが

ノポンが来た	
ミオ	コロニータウにノポンが増えたって 皆が話してるね
リク	ノポンはどこにでもいるも
マナナ	そうデスも タクマシク生きてますも
ノア	怖いとか言われてたけど そんな怖そうなノポンもいるんだな
ユズリハ	エイシが連れてきたのであれば 悪いノポンではないと思うのですが……
ランツ	よく食うノポンなんて マナナぐらいだと思ってたぜ
マナナ	シツレーデスも！
タイオン	しようのない言い合いはやめて 見に行ってみるというのはどうだ？
ノア	そうだな そのノポンにも話を聞いてみたいし

帰ってきたコト	
ミオ	コトは　コロニーガンマに 行ってたんだよね
ユズリハ	はい　コトは 命の火時計から解放される前から コロニーの外に興味があるようでした
ユズリハ	こうして自由になってすぐ コロニーガンマへ旅立っていったんです
セナ	アクセサリーを作ってるって 何だか素敵だね
ユズリハ	ええ　元々器用でしたから そういう自分の長所を活かしたいと 常々口にしていました
ユーニ	どんなものを作るのか 気になってくるな
セナ	うん！　それなら見に行ってみよう！
ユズリハ	わかりました ではコトの元へ行きましょう

力がつく水	
ノア	力がつく水がとれる泉の話――
ミオ	ああ　そんな話をしてたね
セナ	飲むだけで力がつくなんて すごいよね！
ランツ	全くだぜ あやかりてえもんだな
マナナ	赤い花粉玉を食べれば 力がつくって話がありますも きっとそれと同じデスも
セナ	私も飲んでみたいな……
ユーニ	眉唾だぜ そんなもんがあるなら 何で他のコロニーの連中が知らねぇんだ？
タイオン	僕も寡聞にして聞いたことがない

ノア	そういうことなら とりあえず行ってみようか
ノア	調べてみて力がつく水なら それはそれで良いことだろ？
タイオン	そうだな だが　“この類のこと” は これが最初ではない
タイオン	コロニータウに根付いた 悪しき風習だというのなら すぐにでも取り払うべきだ
ユズリハ	わかりました 場所はロンアの泉です

アマギについて	
ミオ	タウでも歳を重ねるのは 特別なことなの？
ユズリハ	はい　特に9期は大切で 下層へ一人で赴くんです
セナ	あんな危ない場所に？　どうして？
ユズリハ	その場所へ辿り着くと 多くの物資が投下されるんです
ユズリハ	それを持ち帰ることで 立派な兵士として認められる――
ランツ	まーた風習ってやつかよ
ユズリハ	ただ実際に持ち帰った者は そう多くないと聞きます
ユズリハ	現に私がタウに配属されてからは 帰ってきた者はいませんでした……
タイオン	おおよそ執政官が考え タウの者にやらせていたんだろう
タイオン	適当な理由をつけて モンスターに殺されてくれれば 間引くのは楽だからな
ユーニ	待てよ…… アマギがそれをやるかもって そんな話を聞いたぞ？
ユズリハ	……はい
ユズリハ	アマギは コロニータウの風習を大切にしています
ユズリハ	先代や先々代……　その前から 受け継がれてきたものを 捨て去ることはできないのでしょう
ノア	止めに行かなきゃな
ユズリハ	聞き入れてくれるかどうか……
ノア	やってみなきゃわからないさ アマギに無茶はさせられない
ユズリハ	わかりました ひとまずアマギの所へ

これからのコロニー11	
ノア	アシェラ　コロニー11は これからどうするんだ？
アシェラ	ん？　何故私に聞くのかな？
ユーニ	何トボけたこと言ってんだよ…… お前のコロニーだろうが
アシェラ	いやいや　今となっては “君達の” コロニーじゃないか
ユーニ	……はあ？ いやいや　何でそうなる？
アシェラ	そりゃあ　コロニー11は 反逆者ウロボロスによって 完膚なきまでに打ちのめされたんだ
アシェラ	勝者は敗者のすべてを支配する権利がある ――ということで コロニー11は君達のものさ
ミオ	あの時はアシェラも 一緒だったと思うんだけど……
ランツ	ま　軍務長本人がいいって言うなら いいんじゃねぇか？
タイオン	僕達の味方は限られている 協力してくれる分には有り難い
アシェラ	おっと　言い忘れてたけど――
アシェラ	ウチの連中は とにかく好き勝手する輩ばかりだから 取り扱いには注意したほうがいい
アシェラ	私は君達を気に入っているけど 彼らがそうとは限らないからね
ユーニ	だったらアシェラから伝えてくれよ アタシらに協力するようにってさ
アシェラ	素直に聞くと思うかい？ 隙あらば私を討とうとした連中だぜ？
ユーニ	それもそうか――　って じゃあ　どうしろってんだよ！
アシェラ	ふむ……　ならば元軍務長として ひとつ助言を授けよう
アシェラ	まずコロニー11には 通称 “三羽烏” と呼ばれる 三人の上級兵士がいる
セナ	さんばがらす？
アシェラ	覚えてないかな イクシア大橋の上で戦ったろう？
ランツ	……ああ！　あいつらか！ 確か名前は――
アシェラ	“鋭鋒のツォーレン” “猛鷹のイゼル” “不撓のクラッド”
アシェラ	コロニー11を構成する三部隊は 隊長格である彼らが仕切ってる 言わばコロニーの柱だね
アシェラ	連中さえ手懐けられれば もうコロニー全体を支配したも同然さ
ランツ	言うのは簡単だが 手懐けるってどうすりゃいいんだ？
アシェラ	はてさて　どうしたものかねぇ ……ちなみに私は 三人諸共ブチのめして従わせたけど
ユーニ	……そんなだから 身内に命を狙われるんだぞ
アシェラ	でも君達なら　もっとスマートに いけるんじゃないかな

アシェラ	たとえば　そう…… 三人にまつわる情報を集めたりとか 敵を知るにはまず味方からって言うだろ？
セナ	な　なるほど……？
アシェラ	曲者しかいないコロニーだけど 兵士としては精鋭中の精鋭だ ……無論　私程じゃないが
アシェラ	引き込んで損はないと思うぜ？ 味方は多いに限る——　そうだろう？
ノア	確かにそうだけど…… まぁ　考えておくよ
アシェラ	考える　ねぇ…… あまり悠長にしてられないかもよ？
ユーニ	どういう意味だよ　それ？
アシェラ	連中　放っておくと手当たり次第に 戦いを吹っ掛けるかもしれないから——
アシェラ	余所様の迷惑になる前に 早めに何とかしたほうがいいってことさ
ユーニ	……厄介事しかないな お前んとこのコロニー
アシェラ	ははは　いや～　ほんとにね まっ　頑張っておくれよ

ツォーレン隊について

ランツ	——ツォーレンだっけ？ 確かコロニー11の連中とやり合った時 最初に出てきた奴だよな
タイオン	コロニー11の主力部隊—— 通称“ツォーレン隊”は 前衛の兵種で構成された突撃部隊だ
タイオン	戦闘では先陣を切って楔を打ち込み 敵軍を中から食い破る戦術を 得意としている——
ランツ	おおう…… いかにもって感じだな
セナ	アシェラさんみたいな人が たくさんいそうだね……
ユーニ	それ　放置したら 一番やばいやつじゃねーか……
ミオ	早めに話をつけておくに 越したことはないかもね……
ユーニ	連中　確か西守門に集合とか 言ってたよな
ノア	ああ　そうらしい とりあえず行ってみるか

イゼル隊について

ノア	——“イゼル隊”は どういう連中なんだ？
ミオ	主に遠隔からの攻撃と前線の支援 ようは後方担当の部隊ね
ミオ	それとコロニー11の食堂は 彼らの管轄みたい
ユーニ	……食堂が？　何で？
ミオ	さぁ…… でも　イゼル隊の兵士達は 大抵そこにいるって話よ
ランツ	つまり　そいつらを懐柔できたら 美味い飯が食い放題ってか！
セナ	あ　いいねそれ！ ちょっとやる気出てきたかも
ユーニ	そんな風に思える お前らが羨ましいぜ…… いやマジで

クラッド隊について

ノア	——クラッド隊は コロニー11の防衛全般に関わる いわば“守りの要”だ
ノア	彼らが敵を引きつけることで ツォーレン隊は攻勢に集中できるし イゼル隊の支援も行き届く
ユーニ	ふーん　意外とそのへんは きっちり役割分担してるのな
タイオン	腐っても“白銀”の精鋭部隊だからな 戦闘に特化しているだけのことはある
ノア	ただ　隊長——　クラッドについては ほぼ何もわからなかった
ユーニ	あいつ　いつもヘルメット着けてるよな 誰も素顔を見たことないって相当だぞ
ノア	唯一わかったことと言えば 頻繁に“練兵場”で 訓練しているくらいか
セナ	れんぺいごうって？
タイオン	僕達がアールと戦った広場だ コロニー11ではそう呼ばれているらしい
ランツ	なるほどな まぁ　運が良ければ鉢合わせるだろ 行ってみようぜ

幹部候補生

ランツ	なぁ　オービルブス要塞の訓練兵達って 何か変じゃねぇか？
セナ	変って？
ランツ	なんつーか　小難しいことばっかり 言ってるっていうか……
ユーニ	ああ　生意気な奴が多かったよな
タイオン	それを君が言うか
ユーニ	うっさい
ユーニ	アタシは　ああいう頭でっかちなのは 性に合わないんだよ
ノア	幹部候補生ってことは 座学が多いことが影響しているのかもな
セナ	何だか　あぶなっかしいよね
ランツ	ああ　あのままじゃ あいつら実戦で絶対に通用しないぜ
ユーニ	だろうな……
タイオン	だが　僕達に何ができる？
ランツ	——勝負する
タイオン	はっ？
ランツ	勝負で俺達が圧勝して アイツらの鼻っ柱をブチ折ってやるんだよ
ユーニ	乗った　経験がどんな知識にも 勝るってことを教えてやろうぜ
タイオン	はあ　無茶苦茶だ……
ランツ	さぁ　オービルブス要塞に行って 生意気な訓練生達を捜すぞ

衛士長

タイオン	どうやら　ケヴェスキャッスルの衛士長が 僕達を捜しているらしい
セナ	オービルブス要塞で噂になってたよね
ミオ	……私達が命の火時計を壊したから それで不興を買った——　とか？
タイオン	いや　要塞の様子を見る限り そんな様子はなかったはずだ
ミオ	執政官がいなくなった今 罠ってことはないと思うけど……
ノア	とにかく 一度　衛士長に会って話してみよう

不可思議な図

タイオン	最近　オービルブス要塞に 色鮮やかな図を描く 奇妙な人物が現れるらしい
ユーニ	ああ　“絵画”ってやつだろ？ 前にモニカから聞いたぜ
ユーニ	ブンカってヤツの一環なんだってさ
ミオ	その絵画？　を描く人って ケヴェスにも普通はいないよね？
ノア	ああ　シティーで暮らす 人達だけだと思うけど……
タイオン	なら直接行って確かめてみないか？ 僕も少し興味がある
ユーニ	へぇ　珍しいじゃんか
タイオン	……僕にだって 人並みに好奇心くらいある
ノア	よし　じゃあ オービルブス要塞で その人を捜してみよう

採取場の不穏な動き

ノア	ヒースとヴィーネが言ってた エーテル採取場の話　どう思う？
ランツ	ああ　アグヌスとの戦争再開が どうのって奴か？
ランツ	ヴィーネが調査中なんだろ？ アイツらなら大丈夫だって
タイオン	確かに　彼らの実力なら どんな相手にも そうそう後れは取らないだろうが……
ミオ	何か気になることでもあるの？
タイオン	信頼関係を築いた仲とはいえ 簡単に任務の内容を話すものだろうか？
セナ	そういえばヴィーネさん 『別の命令系統から邪魔されてる』って 言ってたよね
セナ	もしかして　私達に協力して 欲しかったんじゃないかな？
ランツ	けど　衛士隊っていやあ　女王直属だろ？ それより上の命令系統なんてあるか？
ノア	……少なくとも　彼女らの調査が 行き詰まっていることは事実だ
ノア	その原因はきっと キャッスルという組織の中にある 力関係に影響するものなんだと思う
ノア	だから　大っぴらには協力は仰がない形で 俺達に任務の内容を話した……
タイオン	……まだ推測の域を出ないが 筋は通っているな
ユーニ	回りくどいことすんなぁ 素直に頼めばいいものをさ
ランツ	しゃあねぇな…… とりあえず行ってみるとするか！
セナ	うん…… アグヌスとの戦争再開なんて 間違ってもさせたくないよ！
ランツ	——てか　採取場ってどこだ？
タイオン	全く君って奴は……
タイオン	エーテル採取場は 僕達がケヴェスキャッスルに 侵入した時に通った搬入口の近くだ
ノア	よし！　じゃあ準備ができ次第 そこへ向かおう！

採取場の調査

ランツ	しっかし　あのオーギュストって野郎 どうにも胡散くせぇな
ノア	衛士隊のヒースは 彼がキャッスルの意向に背くはずないとは 言ってたけど……
タイオン	だが　仮にも現場責任者が エーテルシリンダーの大量紛失を 知らないとは考えにくい
マナナ	きっとスッゴく おっちょこちょいさんなんデスも！
ランツ	おっちょこちょいって　お前な……
ミオ	本人のミスじゃないとしたら まさか黙認してるってこと？
ノア	……あるいは本当に アグヌスとの戦争を再開させる つもりかもしれない
ノア	そう願う人間がいても不思議じゃないし 割り切れないっていう気持ちも…… わからなくもない
ランツ	とにかく　あのヤロウに 俺達の調査結果を突きつけて はっきりさせようぜ
ランツ	しらばっくれるにしても 何かボロを出すかもしれねぇだろ？
ノア	……そうだな もう一度　オーギュストと話してみよう

要塞の不穏な動き

ランツ	あのオーギュストって奴 どう考えてもクロだぜ　あれは
タイオン	ああ　本人はシラを切っていたが 不審なエーテルシリンダーの存在——
タイオン	加えて　要塞で得た新たな情報を 踏まえれば　まず間違いないだろう
ユーニ	情報っていえば 夜に要塞の地下に続く道で 監察官を見たって奴がいたよな
ランツ	おいおい　何だよそれ ますます怪しいじゃねぇか
ノア	地下といっても あそこは倉庫くらいしかなかったはず……
タイオン	どうにも　きな臭くなってきたな
ノア	ああ……　他に手掛かりもないし まずは地下倉庫を確認しに行ってみよう

エルティア海の白い霧

ミオ	エルティア海で活動していた ロストナンバーズが　次々と 行方不明になってるらしいの……
セナ	霧に飲み込まれて そのまま消えちゃうって話だよね？
ミオ	ええ——
タイオン	霧と言えば アヌ群島付近で 濃霧が出ていたことがあったな
ランツ	あー あったなぁ そんなことも
ミオ	私……　あの霧が 関係してるんじゃないかって思う
ミオ	あの時はすぐに晴れたし 何もなかったから言わなかったけど——
ミオ	霧の中に 何かがいたような気配がしたの
ノア	俺達が遭遇した霧と同じものか 気になるな……
ユーニ	エルティア海のことなら キサメが詳しいんじゃねぇか？ まだビニング島にいるみたいだし
ノア	そうだな 彼女に話を聞きに行ってみよう

浜辺に流れ着いたもの

ノア	集めた木片の文字は——
ノア	“ほん”　“に”　“のき”……
ユーニ	それから　レンゲの拾った “たすけて”だよな
セナ	あとは 細かい数字の羅列だね……
ミオ	文字を並べ替えると…… “に　のき　ほん”？
ランツ	わかるような　わかんねぇような……
ユーニ	あっ！
ユーニ	“に　ほん　のき” “二本の木”じゃね！？
ランツ	おー　何か目印っぽいな！
ノア	普通の木は 目印にならないだろうから…… きっと見た目に特徴があるんだ
セナ	じゃあ　残りの数字は？
タイオン	——該当する島を見つけた 皆にも共有する
ユーニ	マジか！？
ランツ	早っ！？ どうやって割り出した！？
タイオン	“瞳”の座標に数字を入れただけだ ……騒ぐ程のことじゃない
セナ	これ　ちょっと得意げな顔だよ——
ユーニ	わかる　素直じゃねーよな
タイオン	……人の顔をじろじろ見るな……！
ユーニ	でも　マジでお手柄だぜ！ これで板切れの主を助けに行ける
ノア	割り出した座標地点へ行ってみよう きっと『二本の木』もあるはずだ

鹵獲について

セナ	シティーって　初めて知る情報とか すごい技術がたくさんあるけど——
セナ	レウニスのパーツとかは 私達みたいに鹵獲してるんだね
ユーニ	よく考えるとさ 普通の鹵獲より大変なんじゃね？
ユーニ	ケヴェスもアグヌスも出し抜いて 確実に必要な物資を回収しつつ——
ユーニ	自分達の痕跡は 完全に消さなきゃいけねーじゃん
タイオン	だからこそ 専門の鹵獲部隊があるんだろう
タイオン	前線で戦うモニカ達の部隊とは 別の意味での精鋭……
タイオン	機動力を考えると おそらく少人数で構成されているはずだ
ユーニ	何かそれ　特務小隊みたいだな——
ミオ	ねえ——　私達も行ってみない？ ノ・オム湿地帯に
ミオ	ロストナンバーズのことを ちゃんと知りたいっていうか……
ノア	鹵獲部隊に興味が出てきた？
ミオ	……ちょっとね 苦労も多いだろうなと思って
ランツ	いいんじゃねぇの？ 向こうも手は足りねぇだろうし
ランツ	——ユーニが 特務っぽいとか言うからよ

ユーニ	アタシのせいかよ？
ノア	――確かに　彼らをよく知る いい機会かもしれない
ノア	行ってみよう　ノ・オム湿地帯へ

拾った楽譜	
ミオ	シティーで拾った楽譜なんだけど……
アグヌスキャッスル解放前	
ミオ	奏でてみたら 何だか楽しくなってくる 旋律だったんだ
ミオ	おくりの旋律とは全然違う 不思議な音で――
アグヌスキャッスル解放後	
ミオ	奏でてみたら 楽しくなる“音楽”でね――
合流	
ミオ	でも楽譜は途中までしかなかったから 続きを知りたくて
ノア	シティーにいる誰かが 落としたものだろうし 持ち主を捜してみようか？
ミオ	うん！
ノア	それじゃあ 人の多い場所で聞いて回ろう

小説という本	
ミオ	……“ショーセツ”？
ユーニ	シティーで流行ってるんだってよ 何かの本らしいんだけど
ランツ	本だぁ～？ あんなの面白くもなんともねぇだろ
ノア	それが　俺達が読んできた教本とは だいぶ内容が異なるらしい
ミオ	へえ……　どんな内容なの？
ノア	いや　俺も詳しくは知らなくてさ 興味あるのか　ミオ？
ミオ	うん　ちょっとね
ユーニ	なら　試しに読んでみたらどうだ？ “ショーセツ”
ミオ	そうだね 今度シティーで買ってみる

グレイの素性	
ノア	グレイって…… やっぱりシティーの人間だったんだな
グレイ	ああ
ユーニ	水臭いぜ 話してくれりゃ良かったのに
グレイ	瑣末事だ　話すまでもない
ミオ	えっと……　奥さんっていう人が 待ってるんでしょ？　会いに行く？
グレイ	戻らなくても問題はない
ランツ	そうもいかねーだろ？ 待ってるんなら会ってやれよ
グレイ	……
ノア	ロストナンバーズなら 報告ついでに戻ってみるのも 良いと思うけどな
ユーニ	あっ！　そうだよ ロストナンバーズだってことも 黙ってただろ！
グレイ	話すまでもないと言っただろう
ユーニ	はあ……　全くグレイって奴は……
ユーニ	ここで言い合ってもしょうがねー 奥さん？　って人に会いに行ってみようぜ
グレイ	……
ユーニ	だんまりならオッケーってことだな？ よっしゃ　行動あるのみだ

シティーの不満	
ミオ	あんなことがあった訳だし 仕方がないとはいえ――
ミオ	シティーの中で不満をもらす人が 増えたよね……
ランツ	……コロニーが攻撃されるのは 俺達にとっちゃ珍しくもないけどな
タイオン	彼らにとって　戦いとは 外の世界で行われるものだったんだ
タイオン	“当たり前”が崩されたことで出る不満が わからない訳じゃないだろう？
ランツ	まぁな
ユーニ	けどさ　元々保守派の意見を 唱えてた奴らからしたら
ユーニ	危惧してた状態に なっちまった訳じゃん
セナ	きっとすごく不安に思ってるよね…… シティーの人達　大丈夫かな
モニカがヒーローの場合	
モニカ	私もトラビスに現状を 聞きに行こうと思っていたところだ
モニカ	ついてくるか？
ノア	ああ
モニカがヒーローでない場合	
ノア	モニカとトラビスに 話を聞きにいってみないか？
ミオ	そうね
ミオ	何か力になれることがあればいいな……

ジュリエッタの動向	
ミオ	ロメロとジュリエッタ まだ結婚を許してもらえてないのかな……
ランツ	ロメロなら 『結婚した！』って 報告してきそうだしな
ミオ	そうだよね――
ユーニ	何かあった訳？
ミオ	最近　ジュリエッタを シティーのあちこちで よく見かけるって話を聞いたの
ミオ	ロメロとの結婚を認めてもらうために 何かしているのかなと思って
ユーニ	フーン 今度はジュリエッタかぁ
セナ	ロメロも必死だったよね 結婚って そんなに難しいことなんだ……
ミオ	二人だけの問題じゃないから 苦労しているんだと思う……
タイオン	気にかけているのなら 彼らに現状を聞いてみてはどうだろう？
ユーニ	そのうちロメロが無茶して何かあったら 寝覚め悪いしな
セナ	私達にも手伝えることが あるかもだよ　ミオちゃん
ミオ	――そうね！
ミオ	ロメロかジュリエッタに 話を聞きに行ってみましょう？

シティーの子供達	
ランツ	なぞかけの『始祖』とシノ達 仲良くやれてるみたいじゃねーか
セナ	アザレアちゃん　自分を変える一歩を 踏み出せたんだね……
セナ	上手くいって良かった……
タイオン	立場や思想関係なく交われるのは 羨ましい限りだが――
タイオン	そんな彼らを 好ましく見る者ばかりではないようだ
タイオン	僕はそちらの方が気になったが 皆はどう思う？
ミオ	シノ達が集まって 何かしてるって話だったよね？
セナ	その“何か”がわからないから 不安になる人がいるのかな
ランツ	何かもクソもねーだろ？ あいつらが悪さするようには見えねぇよ
ミオ	そうよね…… 私もそう思うけど……
ノア	気になるなら 顔を見に行ってみないか？
ノア	何もなければ 少し話して終わればいい
ユーニ	だな―― ここで話してたって始まらねぇ
ユーニ	時間見つけて リーベリ広場へ行ってみようぜ

七人のノポン	
タイオン	サモンさんが捜せと言っていた アルティメット・ハンマーを扱えるノポンも 残すところあと一人だな
ユーニ	けど　思い当たるとこは だいたい行ったよな……？
セナ	うーん……
リク	……
リク	もも　それじゃ コロニー9に行くも
ランツ	ああ？　何だってこんな時に――
ミオ	……！ まさかコロニー9に最後の一人がいるの？
ランツ	リク　お前知ってたのか！？ どうして言わなかったんだよ
リク	もも？　何言ってるも
リク	リクが最後の一人も
ノア	えっ！？
ユーニ	リクが！？
ランツ	何でサモンさんと話してた時に 名乗り出なかったんだよ！？
リク	聞かれなかったから 答えなかっただけも
ランツ	お前……
リク	そーゆーワケも リクの工房にハンマーを置きっぱなしに してあるから取りに行くも

成人の儀	
タイオン	僕達で言うところの10期と シティーの人々の20歳は“同じ”……
タイオン	そう認識はしていたが まさか　成人の儀もあるとは――
ランツ	けどよ　こっちのは 成人しても消えないんだろ？
タイオン	ああ……　僕達にとっては 終わりを意味する栄誉だったが――
タイオン	シティーの人々にとっては 始まりを意味する祝福になるらしい
ランツ	終わりと始まりか…… 同じ『成人』でも真逆だな
セナ	でも……　同じところだってあるよ
セナ	頑張って生きてきた人を お祝いしたいって気持ち……！
ノア	……そうだな それに　シティーの人達にとっては――
ノア	始祖が遺した想いを 受け継ぐ式典でもあるみたいだ
ミオ	10期の先……　“大人になる”のは 特別で　嬉しいことだけど――
ミオ	その『特別』は 大人になるまで生きられなかった人達を 知っているから……
ミオ	その重さを忘れないための 式典なんだと思う
タイオン	大人になった者と　なれなかった者…… 双方あっての儀という訳か
ユーニ	何か…… アタシらと重ねちまうな
ユーニ	大人ってやつにはなれねーけどさ おめでとうって送り出してやりたいよな

ユーニ	この先　まだまだ長いんだろうし せっかく手にした時間なんだからさ
モニカがヒーローの場合に追加	
モニカ	……
合流	
ランツ	でもよ　今年は 成人の儀ができねーって話も聞いたぜ？
ノア	……ああ おそらく何か事情があるんだ
ミオ	シティーの成人の儀のこと 少し調べてみない？
ミオ	できない理由にもよるけど 私達で解決できることがあるなら――
モニカがヒーローの場合	
モニカ	気持ちは嬉しいが…… 手にした時間の重さが 平等でないことも理解している
モニカ	式典は延期することができるんだ お前達の貴重な時間を使ってまで――
ランツ	いいんだよ　これで
ランツ	成人する奴には兵士だっているだろ？ そいつが延期されたその時まで 生きてるって保証はねぇ――
ランツ	やれる時に　やった方がいいんだよ
モニカ	ランツ……
ユーニ	ランツはさ 成人の儀をずっと目標にしてたから 放っておけねぇんだよ
ランツ	おい……！ 余計な解説すんなっての
ミオ	モニカの立場はわかってるつもり ただ　動く前からあきらめたくないの
モニカ	――わかった そこまで腹を決めているなら　尊重しよう
モニカがヒーローでない場合	
ランツ	――力になりてえよな 大事な式典なら　なおさらよ
合流	
ユーニ	よっし　善は急げだ とにかく情報を集めようぜ！
タイオン	事情を知っていそうなのは…… 六氏族や　成人する者だろうか
ノア	確か　新成人には クライトがいたはずだ
ミオ	ええ　話を聞いてみましょう

成人の儀の準備	
ユーニ	うっし　色々やることは見えたな
ユーニ	まず必要なのは エンジュの冠……　だっけか？
ランツ	葉っぱを取ってくりゃいいんだろ？
ノア	取ってきてから 冠に仕立てる工程も必要だ
ノア	職人の協力がいると思う
セナ	あと　新成人の皆で 料理を振る舞うって言ってたよね
セナ	そっちの準備も必要そうだよ
タイオン	全体の指揮を執る者も確保したい
タイオン	式典の全容を 把握している人間が望ましいだろう
ユーニ	ヒラチに頼むか？
ミオ	前にもトルトン達のことで動いてくれたし 今回は負担をかけたくないかも……
モニカがヒーローの場合	
モニカ	トラビスを巻き込もう あいつは各方面に顔がきく
モニカ	立場上　私は表立って動けないが そのくらいの口添えであれば手を貸せる
ノア	ありがとう　助かるよ――
モニカ	よしてくれ 礼を言うのはこちらの方だ
ミオ	良い式典にしましょう
ノア	ああ　もちろんだ
モニカがヒーローでない場合	
ユーニ	つーことは……
タイオン	トラビスか
ユーニ	だな　元老院ってとこにも 顔がききそうだし――
ユーニ	だめならだめで そん時また考えようぜ
ミオ	そうね　まずはトラビスに 相談してみましょう

コロニー15の近況(1回目)	
ミオ	コロニー15の皆―― シティーの人達と うまくやれてるかな……
ランツ	悪い奴らじゃねぇけど バカだからなぁ
ユーニ	でっかい苦情は聞かねぇーし 何とかやってんじゃね？
タイオン	そうであってもらわなければ困る
ノア	心配なら 様子を見に行くのはどうかな
ノア	何もなければそれでいいし 何かあったら　俺達が手を貸せばいい
セナ	うん　賛成！

コロニー15の近況(2回目)	
ランツ	コロニー15の連中 シティーからいなくなったみたいだな――
ユーニ	確かにシティーを歩いても 全く見かけないよな
ランツ	一体どこへ行ったんだ？
セナ	トライデン　知ってる？
トライデン	さぁなぁ――
トライデン	俺はアイツらの親じゃないからなァ
トライデン	それに俺ァ　兄ちゃん達がいないと シティーに入れないしよ

セナ	それはそうだけど―― 心配じゃない？
トライデン	アイツらは何にも縛られず 自由に生きてんのさ
トライデン	人生を謳歌してんなら どこかで押っ死んでたとしても 本望ってもんだろうよ
ノア	だけど　問題に巻き込まれた可能性もある その時は助けないと　だろ？
トライデン	――それは否定はできねぇなァ
タイオン	……
タイオン	ひとまずはミチバ食堂へ向かうか
タイオン	一時的にでも働いていたのなら 事情がわかるかもしれない
ミオ	そうね　行ってみましょう

コロニーミューのこれから	
マシロ	あのね―― みんなに相談があるんだ
マシロ	コロニーミューは解放されたけど 不安そうにしてるコが多くて……
マシロ	どうしたら みんなを元気にできるのかな？
タイオン	あんなことがあった後だ…… 動揺するのも無理はない
ミオ	――マシロちゃんこそ　大丈夫？ 無理してない？
マシロ	私が落ち込んだら みんなも落ち込んじゃうから――
ランツ	そういうのを 無理してるっつーんだよ
ランツ	タローも言ってたけどよ 俺達には　思ってること何でも言えよ？
ランツ	コロニーの奴らに 言いづらいことだってあんだろうし……
ノア	……俺もその話をしようと思ってた
ノア	執政官の正体　話してないよな？ あれはやっぱり――
マシロ	……知らせない方が良いと思って……
セナ	マシロちゃん……
マシロ	それに今は これからのことを考えたいんです
マシロ	明日が楽しみだなって思う気持ちとか みんなで生き抜けて良かったって実感……
マシロ	そういうのを取り戻したいって思ってます 悲しいことが吹き飛ぶように……
ランツ	――なら やることは決まったんじゃね？
セナ	だね　コロニーミューは 全員で一つなんだもん
ミオ	マシロちゃん　これからのこと コロニーの皆で話してみない？
マシロ	うまく……　できるかな？
セナ	私達がついてるよ……！ 一緒に頑張ろう？
マシロ	……！　うん……！
ノア	タローならこっちの事情も知ってるし 協力を頼んでみようか
マシロ	あの　それからもう一つ……
マシロ	せーちゃんって 呼んでもいい……　かな？
セナ	私のこと？　全然いいよ！
ランツ	何だよ――　セナだけ特別か？
マシロ	じゃあランツさんは……　ランラン
ランツ	ランラン！？
ユーニ	いいじゃねーか　ランラン
ノア	よろしく　ランラン
ランツ	お前らな……
ミオ	はいはい あだ名の話はそこまで――
ミオ	コロニーミューへ行きましょう タローなら　きっと力になってくれるわ

タローの評判	
ユーニ	コロニーミューで タローの話を聞くんだけどさ――
ユーニ	あんま評判良くなくて 心配っつーか……
マシロ	頑張ってるのは本当なんだ でも　応援しようって思うコと――
マシロ	どうしてタローが仕切るの？　って 気になっちゃうコで 意見が分かれてしまってて……
ノア	タロー個人の評価もだけど コロニーの結束が乱れてるのも気になるな
タイオン	――僕もノアと同じ意見だ
タイオン	これまではマシロを中心に団結し 全員で生き残るという目標があったが……
タイオン	今はその目標―― 向かっていく対象が定まらず それぞれが混乱しているように見える
セナ	ケンカも増えてるって……
マシロ	……タローとも話してる
マシロ	だけど　みんなにも みんなの気持ちがあるから……
マシロ	悔しいな……　コロニーを良くしたいのは みんな同じはずなのに……
タイオン	今の状況が続けば タローだけではなく――
タイオン	いずれは　軍務長である マシロの不信にも繋がりかねない
マシロ	私が悪く言われるのは 私のせいだからいいんだ
マシロ	でもタローは　イチカちゃんのことがあって 自分に何ができるかを考えてくれてて……
マシロ	一生懸命やってくれてるんだ 私も　その気持ちに応えなきゃ――
セナ	――大丈夫？　無理してない？
マシロ	せーちゃん達もこうやって 相談に乗ってくれるから……

マシロ	負けたくないんだ 苦しくても　乗り越えたい
ランツ	……生き抜くって　決めたんだもんな
マシロ	――うん
ユーニ	どうする？　また前みたいに 広場で皆と話してみるか？
マシロ	ううん　今度は私から みんなと話しに行こうと思う
ミオ	じゃあ　食堂とかいいかもしれないね 話してても自然に見えるし――
マシロ	そっか　食堂……！ ミオさん　ありがとう――
ミオ	もどかしく感じることもあると思うけど 私達もマシロちゃんを支えるから
ミオ	コロニーのこと 一歩ずつ進めていこうね
マシロ	はい……！ 頑張ります！

変わり始めたミュー	
ランツ	一時はどうなるかと思ったけどよ――
ランツ	コロニーミューの雰囲気 変わったと思わねぇ？
ミオ	そうね　自分が何かしなきゃって 皆が思うようになったっていうか――
セナ	ほんとに良かった――
ミオ	――あれっ　通信？
ミオ	コロニーミューから――？
ツムギ	ああっ　すみません 今どちらに――
ツムギ	きゃ～待って　行かないで……！ やめて……！
ツムギ	誰か――！
ミオ	どうしたの？　ねえ――！
ミオ	――だめ　切れてる
ユーニ	何だよ今の？
マシロがヒーローの場合	
マシロ	今の声　ツムギちゃんだよ！
マシロがヒーローでない場合	
セナ	あの声　たぶん ツムギちゃんだと思う……！
合流	
ノア	――何かあったんだ 行ってみよう！

コロニーミューの活気	
ミオ	誰かを元気づけてるつもりで 自分の方が元気を貰ってる――
ミオ	――そういうことってない？
タイオン	……？　何の話だ？
ユーニ	アタシはわかるぜ コロニーミューのことだろ？
ミオ	当たり！
ランツ	マジか―― 今のでよくわかったな
ユーニ	へへっ　実は同じこと思っててさ
ユーニ	牧場も上手くいってるみたいだし コロニーに活気が戻ってきたなって――
ミオ	まっすぐ生きようとしてるよね 見てて眩しいくらい
マシロ	みんな　弱い自分に負けたくないんだと思う お互い見ててわかるんだ
マシロ	一緒に泣いた時間の分 いっぱい悩んで努力したのが想像できて……
マシロ	自分も負けてられないぞって そうやってみんなで支え合ってるかも
ランツ	――マシロも明るくなったよな 自分でもそう思うだろ？
マシロ	えへへ――　そうかも
マシロ	自分にも　現実にも ちゃんと向き合って前に進みたいんだ
マシロ	みんなと一緒に！
タイオン	なるほど――　その決意が 周りに伝わったのかもしれないな
マシロ	伝わる――？
マシロ	あっ！　そういえばあーやが みんなに伝えたいことがあるって……！！
ノア	俺達に？
マシロ	頼み事があるとか――！ ううん　まさか忘れるなんて――
ミオ	ここのところ　色々あったもんね――
セナ	思い出せたんだから大丈夫だよ！ もし怒られたら　私も一緒に謝るから
マシロ	せーちゃん……っ
タイオン	いずれにせよ すぐに動いた方がいいだろう
ノア	そうだな アヤセに話を聞きに行こう

新しい門	
タイオン	為せば成るという言葉があるが……
タイオン	予想以上の仕上がりになったな コロニーミューの正門は
マシロ	うん　頑張ったよ！ 超～～頑丈なやつにしたくて！
タイオン	確かに　耐久性は重要だが……
ユーニ	何だよ 気になることでもあんのか？
タイオン	重要なのは門自体ではなく 敵の侵入を阻むこと――
タイオン	つまり　門にたどり着く前に 相手の戦力をいかに削げるかだ
マシロ	砲撃の訓練はしてるけど それじゃ足りない……？
タイオン	備えすぎるということはない 念には念をだ
ランツ	じゃあ　落とし穴でも掘るか？
ユーニ	穴を偽装すんのが大変じゃね？ 地形的にさ……

タイオン	実際に見て確かめよう その上で有効な策を考えたい
タイオン	門を見ても構わないか？
マシロ	はい！　ぜひお願いします！

新しいコロニーミュー	
ランツ	タローの奴 相談会とか始めたんだって？
マシロ	今みんながやりたいこととか 困ってることを知りたくて――
マシロ	タローの班が中心になって みんなの声を集めてくれてるんだ
マシロ	そしたら　色んな意見が届き始めて――
ノア	それで行列ができてるのか
ランツ	ははっ　大忙しだな
セナ	でも　コロニーミューの皆 すごく楽しそうだよね
マシロ	――悲しいことより 嬉しいことが増えたからかも
マシロ	あれやりたい！　これもしたい！　って みんなキラキラしてるよ
ランツ	すげぇ変化だな 良かったじゃねぇか
マシロ	そうなんだけど……
マシロ	みんなが頑張ってくれるから 私のやることがなくなっちゃって……
セナ	そうなの？
マシロ	うん……　もしかしたら 私の役目は終わったのかも……
ランツ	おー　久々に出たな お団子ターキン
マシロ	えっ……！？
ミオ	そういう悩みこそ タローに相談してみなくちゃ
マシロ	けど　そんなの相談して いいのかな……？
ミオ	『コロニーミューは皆で一つ』でしょ？ 頼られて嬉しくないはずないよ
ランツ	よっしゃ　タローを冷やかしがてら マシロの悩みを吹っ飛ばそーぜ

シキの噂	
ミオ	ついこの間　ゴンドウと話してた シキって人の噂――
タイオン	ああ……　シティーの連中は 訝しんでいるようだ シキの目的が見えないからな
ノア	無理もない……　事情が事情だし そう簡単には割り切れないさ
ゴンドウがヒーローの場合	
ゴンドウ	はッ　奴らがうちにしてきたことを考えりゃ 割り切るとか割り切らないとか そういう話じゃねえってことさ
イスルギがヒーローの場合	
イスルギ	シキは旧知の友でな 元はここアグヌスキャッスルの内務局に 勤めていた
イスルギ	私が知っているシキは 別段おかしなところのない 普通の人間だったが……
ゴンドウとイスルギがヒーローでない場合	
ユーニ	話して思ったけど 勤勉っつーか真面目っつーか
ユーニ	ロストナンバーズがシティーへ戻るために 協力してくれたのは事実なんだろうけど――
合流	
ランツ	どのみちシティーを妨害するような奴なら 止めなきゃいけないだろ？
タイオン	……そうだな 少しシキのことを 探ってみるというのはどうだ？
ミオ	アグヌスの人達に聞いていけば 何かわかりそうだね
ユーニ	んじゃ　まぁ行ってみるか！

シキの正体	
ノア	話を聞く限り アグヌスキャッスル全体の問題も 理解してるみたいだ
タイオン	仕事は真面目だと言うし 敵視するような相手ではなさそうだな
ランツ	でもよ　やっぱり収容所に 入れられてたことを考えりゃ そう簡単にはいかねーよな
タイオン	シキの行動に裏があるかもと 怪しんでいたが―― そういった風ではなさそうだ
ミオ	そうだね いい方向に進みたいと考えてるのは 間違いないと思う
ミオ	それに…… シキがここを変えたいと行動してるなら 手伝えることがあるんじゃないかな？
ユーニ	まぁ　話してみる価値はありそうだな どうなるかわかんねーけどさ
セナ	うん……　ロストナンバーズとの わだかまりがなくせるなら そっちの方がいいよね
ミオ	皆でシキの所に行ってみよう

多忙の極み	
ミオ	アグヌスキャッスルにいる人達 皆忙しそうだね
ランツ	確かにいつもより人が少ねぇな
ノア	皆何してるんだろうな？
セナ	アグヌスもロストナンバーズも 皆が皆　慌ただしくしてるもんね
ミオ	うん…… トラブルとかではなさそうだけど

タイオン	こういうことを詳しく知っていそうなシキに 聞いてみるといいかもしれないな
ユーニ	まぁ　そうだな このあたりを把握してそうだ

キャッスルの囚人	
ユーニ	監房に入れられてる奴がいるって そんな話を聞いたけど――
タイオン	……軍規違反で 牢に入れられるというのは ない話ではないが
ミオ	それに結構強いって――
ゴンドウがヒーローの場合に追加	
セナ	ゴンドウ　何か知ってる？
ゴンドウ	ああ　アグヌスの兵士だな タイオンの言う通り軍規違反とかで 独房に入れられてるらしいぜ
ゴンドウ	頭もキレるし喧嘩もやれんだとよ それ以外は知らねぇな
合流	
タイオン	保安部の管轄らしいが それ以上はわからない
ノア	今さら　閉じ込めておく意味があるのか？
ランツ	その保安部とやらに聞いてみるしかねぇな
ミオ	キャッスルとシティーのために 力を貸してくれる人ならいいけど――

トウマの事情	
ノア	トウマの言葉を信じるなら 大量殺人の罪で投獄されたらしい
セナ	でも……　仲間を逃がすために 殿をつとめたって聞いたよ
タイオン	仲間のために戦ううちに 多くのケヴェス兵を倒してしまった
ユーニ	でもよ　言い方は悪いけど相手を倒すのは むしろいいことじゃねぇか？ アタシ達もそう教えられてたぞ
ノア	確かにな 命の火時計から解放されていなければ むしろそうするのが普通だ
タイオン	憶測でものを言うのはどうかと思うが 命の火を溜められない形で 敵を始末したのではないか？
タイオン	たとえばそうだな ケヴェス兵をレウニスで蹂躙― そんな戦い方であれば……
ミオ	なるほど……　レウニスで倒したら 確かに命の火は溜められないね
タイオン	執政官からしてみれば 許しがたい戦い方だったんだろう
ランツ	嫌な話だけどよ トウマをさっさと処刑しておけば それで執政官としちゃ解決だったろ？
タイオン	君の言うこともっともだが それは要らぬ反発を招く可能性がある
タイオン	執政官の思惑から外れたとはいえ その行動はアグヌス兵にとって 悪いことではなかったんだからな
ユーニ	まぁ　執政官からしたら めんどくせー相手なのは間違いないな
タイオン	適当な理由を作って投獄しておくほうが 幾分楽だった――　ということだろう
ミオ	それなら― もしかすると戦わずに説得した上で あそこから解放できるかもしれない
ランツ	やるってんならそれでもいいけどよ お前さんが言うように説得できりゃ 楽でいいかもな
ミオ	まずトウマの所に行ってみよう

シュウリの事情	
ランツ	噂を聞く限りじゃ 手のつけられない奴だって印象だぜ？
タイオン	……確かに物資を爆破させるのは 軍規違反と捉えられても致し方のないことだ
ミオ	うん―　でも理由がわからないよ
ユーニ	謀反ってのが本当なら 別に物資回収の時である必要はねーな
セナ	そうする必要があったってことかな？
ノア	爆破しなければいけない理由か
ランツ	確かに考えてみりゃあよ 執政官がすぐに処罰しなかったってのは ちょっと意外だよな
タイオン	そうだな…… 本来なら見せしめで 処刑していてもおかしくはない
タイオン	単純に利用価値があると見て 残しておいたのかもしれないが
ノア	真っ当な理由があるのだとすれば 説得できるかも――
ユーニ	ただの頭のおかしい奴だった場合は？
ミオ	戦うしかないかもね……
ユーニ	しゃーねぇなぁ とにかく行ってみようぜ

ジョドウの事情	
ユーニ	ケヴェスの情報を握り潰して アグヌスに被害を与えたんだってな
ノア	野営地の場所を掴んでおきながら そうした理由がわからない……
タイオン	軍規に反するどころではないな 処刑されてもおかしくはない
ランツ	だよなぁ……　情報がなくて 敵にやられたなんて　本当によく聞くぜ
タイオン	だが……　そこまでのことだとしたら 何故ジョドウは生かされているんだ？
ミオ	うーん……　その情報が どういったものだったのか 実際に聞いてみたほうが良いかもね
セナ	その方が早そうだね

ノア	そうだな……　行ってみよう

シティーとの亀裂	
ランツ	物々しい雰囲気ってやつだな
タイオン	シティーに呼び出されたという話を していたようだが
セナ	それにデイナのことも話してた― まさかその責任を取らされるとか？
ユーニ	そうなりゃここの連中も 反抗して争いになる可能性もあるぞ
ゴンドウ	さぁ　どうだかな
ユーニ	何か知ってそうな顔だな というか知ってるだろ！
ゴンドウ	アタシからは何も言えねぇ ただまぁ　無益なことは起きねぇよ
ミオ	……争いはないと思う
ミオ	シキと―　ゴンドウもいるし 揉めることで悲しいことが起きるって 皆も知ってるはずだから
ゴンドウ	わかんねぇぞ こっから喧嘩なんてのはよくあんだろ？
ユーニ	お前　不安にさせるのやめろよな！
ノア	とにかくシキに事情を聞くのが 手っ取り早いと思う
ミオ	うん　そうしよう

そのほかの相談

イザナ平原のモンスター	
ノア	コロニー9にいた頃 バニットのせいでひどい目にあったよな……
セナ	どうして？ あんなにかわいいのに……
ランツ	尻尾に　どでかい武器持ってるヤツも かわいいと思うか？
セナ	うっ　それは怖いけど……
ノア	そういうバニットが群れを成して イザナ平原からコロニーに 押し寄せてきたことがあったんだ
ユーニ	あったなぁ　そんなこと あれは確かにヤバかった
ランツ	フォクスか誰かが 群れのリーダーにちょっかい出したのが そもそもの発端だったんだっけか？
ミオ	仕返しに来たってことね
タイオン	バニットは集団で行動する習性がある しかも　武器を持っているタイプは攻撃的だ
ランツ	そんなのが100匹以上襲ってきたんだぞ？ 試しに食ってみた肉も不味かったし とんだ災難だったぜ……
セナ	バニットと戦う時は 数に気を付けたほうがいいね……

不治ヶ原	
タイオン	不治ヶ原でコロニーシグマと戦ったのは ノア達のコロニーだったのか
ノア	ああ……　知ってたのか？
タイオン	不治ヶ原は　コロニー同士の総力戦で たびたび名前の出る有名な戦場だ
タイオン	鉄巨神同士がぶつかり合う程の 大規模な戦闘となれば あの広大な荒野はうってつけだからな
ユーニ	どうりで草の一本も生えてないぐらい 荒れ果ててた訳だ
ノア	戦いがなくならない限り あそこはずっと不毛の大地のままか……
ミオ	……いつか戦争が終わって イザナ平原みたいに 緑が増えるようになるといいわね

教本	
ユーニ	タイオンって 今でもアグヌスの教本　読んでるよな？
ユーニ	今さら読んでも意味なくないか？ アタシ達はもう――
タイオン	……ウロボロスとなる前は 教本に書かれていることが正しいと 信じて疑わなかった
タイオン	教本通りのことを実践すれば コロニーや女王陛下のためになると……
タイオン	だが　皆も知っての通り すべてはメビウスの欺瞞に過ぎなかった
ユーニ	だったら　何で――
タイオン	だが　裏を返せば 教本には　メビウスにとって 好ましい情報が書かれているとも言える
タイオン	その『好ましい情報』を逆手に取って 奴らの真意や目的を推し量れば――
ユーニ	……！　つまり　敵を深く知るために 読んでるってことか！
タイオン	情報の多寡は戦況を左右する ……戦術の基本だ
タイオン	とはいえ　コロニー9の畑の件もある 教本に書いてあることすべてが 間違っているとは限らない
ユーニ	ただ信じ込むだけじゃなくて 自分で情報を取捨選択しろってことだな
タイオン	理解が早くて助かるよ

イモ好き	
ユーニ	コロニー9の皆 もちもちイモ食いすぎだろ……
セナ	すごく気に入ったみたいだね いつも食べてる印象あるよ
ランツ	それどころか　もちもちイモで アイオニオンを救うとか言ってなかったか？
タイオン	奇しくも僕達と目的は同じだな
ユーニ	違うだろ……　あれ　違わないのか？

ミオ	でも　もちもちイモのおかげで 各地の食糧難が解消されれば 食べ物を巡って争うこともなくなるわ
ミオ	そうして争いがなくなれば ある意味　世界を救った――　とも 言えなくないんじゃない？
ユーニ	理屈はわからなくもないけどさ ひとつ見落としてるところがあるぜって アタシは言いたい
タイオン	何だ？
ユーニ	イモ料理ばかりじゃ―　そのうち飽きる！
マナナ	聞き捨てなりませんも！
マナナ	イモ料理は奥が深いんデスも！ 無限大のバリエーションがあるんデスも！
マナナ	マナナの手にかかれば 一生　イモ料理でも満足させて あげられますも！
ミオ	だとしたら 今こそマナナの出番かもしれないわね
ランツ	あいつら　蒸かして食べるだけだもんな きっと喜ぶと思うぜ
マナナ	マナナにお任せくださいデスも！ イモで世界を救ってみせますも！

目標	
ユーニ	アタシ達も エセルみたいに なれたのかなぁ……
ランツ	エセルがどうしたって？
ユーニ	ほら　この前さ キリエを敵から助けてやっただろ？
ユーニ	昔のアタシ達も　あんな風に エセルに助けられたよなぁ――　って
ランツ	ああ…… 言われてみればそうだったな
ノア	そして今度は　俺達が助ける側か…… 何だか感慨深いな
ランツ	つっても　あの時のエセルは レウニスを一人で相手してたけどな しかも3期でだぜ？
ノア	うっ……　まぁ　そうだよな そう簡単にはエセルには追い付けないか
タイオン	噂には聞いていたが…… 想像以上に規格外な兵士だったようだな
セナ	エセルさんを目標にしたら 逆に自信なくしそうだよ……
ミオ	私達も　誰かの目標になれるように 頑張らなくちゃね

シドウへの信頼	
ノア	タイオンは元々 コロニーラムダに所属してたんだな
タイオン	ああ 今のガンマには転属する形で来た
タイオン	事情は君達も知っての通りだが…… 行き場を失くした僕を シドウ軍務長が直々に迎え入れてくれたんだ
ユーニ	シドウが？
タイオン	本来であれば　転属時に 理由を明らかにしなければならないんだが ……あの人は何も聞かなかったよ
タイオン	今にして思えば　イスルギ軍務長が 僕のために根回ししてくれたんだろうな
ミオ	ちょうど同じくらいの時期に 私とセナもガンマに来て それから同じ部隊になったのよね
ランツ	へぇ～ 三人はその頃からの付き合いなのか
タイオン	ああ…… 皮肉だが　あの出来事がなければ 僕はミオとセナに出会うことはなかった
タイオン	そして―　君達とも
ノア	すべての物事には　必ず意味がある……？
タイオン	……どうかな しかし　そう思ったほうが これからを前向きに生きられそうだ

天空の砦	
ユーニ	まさかアエティア地方を出発して 結局　振り出しに戻ってくるなんてなぁ……
ランツ	それなぁ…… 骨折り損の何とやらだぜ
タイオン	仕方ないだろう まさか天空の砦がそこにあるなんて 当時は知る由もなかったんだ
セナ	もし知ってたとしても あの頃の私達には行く手段がなかったしね
マナナ	大切なもの程 近くにあって気づかないものデスも
ユーニ	……
ランツ	……
マナナ	……？　何デスも？
ユーニ	いや……　何ていうか―
セナ	マナナでもそういうこと言うんだなって ちょっとびっくりした……
マナナ	……もしかしてマナナ ずっとノーテンキな おバカさんだと思われてましたも？
ランツ	……
ユーニ	……
タイオン	……
マナナ	……何で目をそらしますも？

尽滅のオウガイ	
タイオン	―今から数年程前になる
タイオン	かつて“コロニーカイ”は アグヌスでも指折りの部隊として 名を馳せていた
タイオン	カイは敵を一人として残らず殺戮し 敗残兵にも容赦ない追い打ちをかける ……とにかく苛烈なコロニーだった

タイオン	その勢いはとどまることを知らず “黄金” への昇格も目前だったが……
ノア	……そうはならなかった？
タイオン	ああ……　交戦記録によれば カイは劇的な戦果をあげていったが――
タイオン	戦果に比例するかのように 自軍の戦死者の数も増えていく一方だった
ユーニ	捨て身ってやつか？ それでよく勝ち続けられたな
タイオン	そうやって兵士をふるいにかけていたのさ 結果的に優秀な兵士は生き残るからな
タイオン	実戦の中で弱者を排除し 強者によってのみ構成されたカイに 敵はなすすべもなく蹂躙された
ランツ	そいつはまた……　容赦ないな
タイオン	敵にも味方にも容赦なく 力こそ絶対と信じて疑わない――
タイオン	それがコロニーカイ…… 軍務長オウガイだ
セナ	オウガイ……
ユーニ	……でも結局　長続きしなかった訳か
タイオン	ああ　最後はロッツォ古戦場跡の戦いで カイは複数のコロニーを道連れに全滅した
タイオン	記録では　その戦いでオウガイも 戦死したことになっていたが……
ミオ	オウガイ…… シドウの本当の名前――
タイオン	……今思えば　軍務長が “力” への心構えを説くのは――
タイオン	オウガイであった自分自身を 戒めるためでも あったのかもしれないな……
ミオ	……
ノア	……真実を知った上でどうするかは 俺達次第だとシドウは言った
ノア	でも　俺の気持ちは変わらない どんな過去があろうと シドウは味方で……　俺達の仲間だ
ノア	皆はどうだ？
ランツ	俺も前に言った通りだ 『強い奴は歓迎』ってな
ユーニ	アタシも　特にはって感じ 他人の過去にとやかく言う趣味はないし
タイオン	軍務長は　軍務長のやり方で 過去と向き合おうとしている ……あとは　あの人次第だ
セナ	……シドウ軍務長は コロニーシータから来た私とミオちゃんを ずっと気遣ってくれた
セナ	だから　今さら疑ったりなんてしない 私も……　シドウ軍務長を信じる
ミオ	私もセナと同じ ……皆　想いは一緒みたいね
ノア	ああ　タイオンの言った通り あとはシドウ自身の問題だ
ノア	それでも　今回みたいに 手助けが必要な時は 俺達でシドウを支えよう
ミオ	ええ　共に歩む仲間として――　ね

九号の笛

ノーマルクエスト「彼らの名は」をクリアしていない

ユーニ	そういえば　何で九号は おくりびとの楽器なんて持ってたんだ？

ノーマルクエスト「彼らの名は」をクリアしている

ユーニ	そういえば　何でクナデは おくりびとの楽器なんて持ってたんだ？

合流

セナ	あとから聞いたんだけど あの子　おくりびとを目指してるんだって
セナ	コロニー0は　他のコロニーとは違って おくりびとがいないから……
ノア	……いなくなった仲間達のために 彼女自身がおくろうとしたってことか
ユーニ	へぇ～　けっこう良いヤツじゃん 当たりが強い割にはさ
ミオ	誰かを想う気持ちが強いからこそ 感情的になりやすいのかもね
セナ	うん　それはすごくわかるんだけど…… もうちょっと心を開いてもらえないかなぁ
ミオ	そこは根気よく接していくしかないわ 頑張って　セナ
セナ	は～い……

投下物資

ランツ	そういやよ たまに物資の投下を見かけるが――
セナ	それがどうしたの？
ランツ	解放されたコロニーは 物資を要求できないのか？
タイオン	……恐らくは無理だろう
タイオン	あれはキャッスルや 近隣の味方からの支援だ
タイオン	僕達が解放したコロニーが 物資を要求したところで 応える義理もない
ミオ	つまり物資が投下される場所には まだ解放されていないコロニーや 部隊がいる――
ノア	ああ　敵に遭遇する可能性が高そうだ
タイオン	そうだな 物資の投下を見かけたら 警戒しておく必要がある
ランツ	けどよ　あの物資コンテナは 俺達にとっても必要なものが多いだろ？
ランツ	貰えるのなら　貰ってこうぜ 敵に気を付けつつな

キラボシダイコン

ノア	キラボシダイコンって フォーニス地方だと本当によく見かけるよな
ランツ	最初はただの雑草かと思ったぜ
マナナ	とんでもないデスも あれは美味しくて栄養満点デスも！
タイオン	“いくらでも生えてくる” からな 見間違いも仕方ないことだ
ユーニ	うげ……　嫌な奴の顔を思い出した……
ミオ	キラボシダイコンは マナナもよく料理に使ってるよね？
マナナ	そうデスも 見た目も良くてすごくいい食材デスも
マナナ	ただ皮が硬い上に 筋を取る必要もあって――
マナナ	しかも　数時間煮込んで アクを抜かないといけませんも
セナ	かなり調理が大変なんだね……
マナナ	食べたいけど食べにくい…… ジレンマデスも……
ランツ	ま　俺は美味けりゃ何でも良いけどな！
マナナ	ランツさんには皮むき係を お願いしますも…… ただで楽に食べられちゃ困りますも
ランツ	何だよ……　冗談で言っただけじゃねーか

警戒されている？

セナ	最近　アグヌスやケヴェスの 哨戒が増えたって聞いたよ
ランツ	確かにちらほら見かけるかもしれねぇな
タイオン	恐らくだが――　僕達が目立った行動をとれば そういった連中の警戒心が強くなるのだろう
ミオ	目立った行動って 命の火時計を壊したりとか　そういうこと？
タイオン	ああ　執政官達にとっても イレギュラーな行動は受け入れがたいはずだ
タイオン	僕達を警戒し　兵を増強させて 討ち取りに来るかもしれない
ランツ	まぁ　普通はそうするよな
ノア	だけど命の火時計から解放するのは 悪いことばかりじゃないと思う
ミオ	うん――　協力してくれる人も増えたしね
タイオン	無論　そうすることで 得られることも多い
ユーニ	敵が警戒するのと同じで アタシ達も気を抜かなきゃ何とかなるさ
ノア	そうだな　油断せずに行こう

雪

セナ	雪ってきれいだね……
ユーニ	寒いし冷たいし そんなこと思えねーよ……
ミオ	えぇ　暑いよりずっと良いよ？
ユーニ	そりゃあ　ミオは 『あづい……　もうだめぇぇ』って 言ってたぐらいだしなぁ
ミオ	そこまで言ってない！
ユーニ	そうかぁ？ 『むりぃぃ……　あづくでじぬぅぅ』って
ミオ	言ってない！
セナ	えーっと……　あっ　そうだ 寒い時は身体を動かすと良いよ！
ユーニ	無理無理…… もうアタシは守りに入ってるから 寒さをしのぐ守りに
セナ	気合だよ！
ユーニ	気合で何とかなるなら ミオだって暑さで苦しんでねーよ
ミオ	ちょっと暑がりなだけ！
ユーニ	苦しい言い訳だなぁ
ミオ	そ……　そんなこと……
ランツ	なぁノア こりゃ何の言い合いだ？
ノア	……さぁ

違い

ランツ	命の火時計を破壊しても 皆が俺達みたいになる訳じゃ ないみたいだな
ノア	ああ……
ノア	命の火時計はなくなったが 他はこれまでと同じみたいだ
ユーニ	インタリンクしたり 別のブレイドを出して戦えるのは アタシ達だけってことか
ランツ	他のブレイドを使えるってのは なかなか便利なのにもったいないよな
ノア	ランツはセナのブレイドの扱いに 慣れてきたのか？

ランツの破砕士のクラスランクが3以上

ランツ	おう　そこそこな

ランツの破砕士のクラスランクが3未満

ランツ	いや　まだまだだけどよ……

合流

ランツ	あのブレイドで敵を吹き飛ばすのは なかなか刺激的で病みつきになるぜ
ランツ	おっ　そうだ 今度　俺ら全員で セナのブレイドを使ってみるのはどうだ？
ランツ	攻撃は最大の防御ってな きっと一気に決着がつくぜ
タイオン	僕達の敗北でな
ランツ	何でだよ！？
タイオン	セナのようなアタッカーは ディフェンダーがいるからこそ 攻撃に専念できるんだ
タイオン	戦闘は役割分担のバランスが重要なんだ 一か八かの戦い方は 敗北のリスクを高めるだけだぞ
ランツ	くっ……　わかったよ 確かにタイオンの言う通りだ
ランツ	じゃあ　タイオンがディフェンダーやってくれ 残りは全員　セナのブレイドで出撃だ！
タイオン	僕の話を聞いてたか！？ バランスが重要だと言っただろう！

朽ちた鉄巨神

ミオ	朽ちた鉄巨神は ミリク平原以外にもあるみたいだね
ノア	ああ　おそらく アイオニオンの各地にあるんだろうな
ユーニ	にしても　完膚なきまでに破壊されてたな 普通あそこまでやるもんか？
タイオン	鉄巨神も火時計のランクによって様々だ 戦略の相性が悪ければ 大敗を喫することだってある
タイオン	鉄巨神の回収や輸送にもコストがかかる 破損具合によっては 戦場に放置もやむを得ないことだ
ランツ	それが今ではモンスターの棲み処かよ 何かやるせねぇな……
ノア	放置されているとはいえ 物資はいくらか残っているだろうし 道中　役立つはずだ
ミオ	ええ　見つけた時は なるべく立ち寄るようにしよう

コロニー4のモンスター

ユーニ	アングっているだろ？ アタシ　あれがマジで苦手でさ……
ランツ	知ってるぜ 心底イヤそうに戦ってたもんな
ユーニ	イーグス荒野で見かけた時は ゾッとしたよ……
ランツ	しかも　口から何か吐き出すよな あれって　ゲ――
ユーニ	それ以上言うな！ 思い出すだけで鳥肌たつだろ……！
セナ	じゃあ　逆に好きなモンスターは？
ユーニ	そりゃあ　ピピット一択だろ！ もふもふは正義だ　異論は認めないぞ
ユーニ	そういうセナは？
セナ	フェリス
ユーニ	……え？
セナ	フェリス　かっこいいし 上腕三頭筋の盛り上がりとかさ 惚れ惚れしちゃうよねぇ
ユーニ	そ　そうかぁ…… まぁ　好みは人それぞれだよな　うん

中央大海の渦

ランツ	前に　“大剣の大地” への行き方について エセルと話したこと　覚えてるか？
ユーニ	そんなこともあったなぁ ずいぶん昔のことのように思えるけど
ランツ	あの時　中央大海の渦に近づいたものは バラバラにされるってエセルが言ってただろ
ランツ	今にして思えば その渦ってオリジンが原因だったんだな
タイオン	そうなるな 当時は　あんな巨大なものが潜んでいたとは 思いも寄らなかったが……
ランツ	だからさ　たまに思うんだよ
ランツ	あの時すでに サモンさんのレウニスがあれば 大渦を越えられたのになぁってさ
ユーニ	今はサモンさんがいてくれて良かったな
リク	なめないでほしいも リクでも時間があれば作れたも
リク	……10年くらいあれば
ランツ	それじゃ今になっても 間に合ってねえじゃねえか……

自由なノポン

ユーニ	コロニー30のノポンは ずいぶん好き勝手してるよなぁ
ユーニ	すぐ休んだり　仕事中に寝てたり 急にいなくなったりさ……
ランツ	いっそノポンにも俺達みたいに 認識票をつけて管理するってのはどうだ？
タイオン	確かにそれなら 彼らの行動を逐一監視できるな
リク	冗談じゃないも！ そんなことされたら 仕事のやる気が急降下待ったなしも！
マナナ	そうデスも！ ノポンは自由がモットーなんデスも！
ランツ	おいおい　ムキになるなって…… たとえばの話だっての
ユーニ	まぁ　コロニー9のノポン達は 割ときっちりしてたしな
セナ	コロニーガンマも コロニー30よりはちゃんと仕事してたよ
ノア	……つまり　ルディのせいか？
ミオ	うーん　ありそう……

アルマ

セナ	コロニー30の周りってアルマが多いよね
ランツ	食うに困らなくていいよな アルマの肉は美味いし
タイオン	アルマ　アルマと言っているが 正確にはアルマ属だ
タイオン	角がある方をアルドンと呼び ない方をアルマと呼ぶ
タイオン	ちなみに肉質は アルマの方が皮下脂肪が多いため アルドンより美味とされている

タイオン	一方でアルドンの角には 滋養強壮の薬効成分が豊富で 粉末状にして飲むと身体に良い
タイオン	他に質問はあるか？
セナ	そ　そうなんだ！　すごいね！
ランツ	そこまで聞いてねぇし…… アルマ大好き君かよ　お前は

レウニス	
ルディ	僕ね…… みんなに聞きたいことがあったんだ！
ランツ	レウニスのことか？
タイオン	それなら　僕達ではなくリクにだろう
ルディ	タイオンの言う通りなんだけど 今回はランツが正解！
ルディ	みんなの好きなレウニスを 教えて欲しいんだ！
ランツ	エクイテスとかウェリテスとかか？
ルディ	そうそう！
ユーニ	アタシはトラークスだな 移動が楽
セナ	私はバラエナかなぁ 楽しそうだから
ルディ	タイオンは？
タイオン	――ギュリヌスだ 最新鋭だからな
ルディ	ノアとミオは？
ノア	うーん…… これまでそういう視点で レウニスを見たことがなかったな
ミオ	私も……
セナ	ルディが好きなのはどれなの？
ルディ	もちろん僕はね――
ユーニ	あ　もうわかったから言わなくていい
ルディ	えー！？　言わせてよ！

オリジンの謎	
セナ	コロニー30のノポン達は オリジンに興味津々みたいだね
タイオン	内部で鉄巨神が造られていると聞けば 気にならない訳がないな
ユーニ	タイオンとリクも興味あるだろ？
タイオン	……不謹慎かもしれないが 純粋に興味はある
タイオン	メビウスがオリジンを使って いかにしてアイオニオンを創造したのか ぜひとも知りたいところだ
タイオン	リクもそう思うだろう？
リク	リクは全然　興味ないも
タイオン	何？
リク	メビウスを倒せば きっとオリジンなんて関係なくなるも
リク	だから今　興味を持っても意味がないも
ユーニ	なるほどなぁ　リクは冷静だなぁ そうは思わないか　タイオン？
タイオン	ぼ　僕だけはしゃいでるみたいな 言い方はやめてくれっ！
ランツ	にしても リクは出会った頃からブレねぇよなぁ
ノア	ジェムストーン探す時は 結構はしゃいでたけどな
リク	それは言わないでほしいも！

ライゾウに関する情報	
コロニーイオタ解放前	
セナ	あのライゾウって人　強かったね――
タイオン	彼を倒せたのは大きい コロニーイオタの遊撃隊長だと聞いている
ユーニ	どうりでやたら強ぇ訳だ
ランツ	そんな言う程だったか？
ユーニ	でけぇ図体で小回りがきく上に 二刀使いで手数が多い……
タイオン	加えて冷静沈着だ 隙をつきにくい
タイオン	ニイナの右腕というのも頷ける
ランツ	まぁ　やりにくいってのは認めるけどよ 勝ったんだからいいじゃねぇか
ランツ	コロニーイオタの戦力も ちったぁ削れただろ
タイオン	君は楽観的だな
ランツ	お前さんが悲観的すぎんだよ
コロニーイオタ解放後	
ミオ	命の火時計から解放されても すぐには馴染めないものだけど……
ミオ	コロニーイオタは落ち着いてるよね
タイオン	今の自分達に何が必要か 一人ひとりに考える習慣ができている
タイオン	戸惑う暇があったら 行動するということだろう
ランツ	ライゾウだっけ？ あいつの落ち着きもすごいよな
ランツ	表情一つ動かさねぇっつーか……
タイオン	10期というのもあるだろうが 彼はあのニイナの右腕と言われている
ノア	なるほど――　余程の戦火を くぐり抜けてきたんだろうな――

ミカゲに関する情報	
コロニーイオタ解放前	
ランツ	攻撃は最大の防御って言うけどよ――
ランツ	防御の方をガチガチに磨いてって 最大の防御にする作戦　初めて見たぜ
ミオ	こっちの動きを読んだ牽制と 仲間の動きに合わせた支援――
ミオ	ミカゲはどっちも使いこなしてたよね 戦いにくいし　こっちのミスを誘ってる感じ
ユーニ	しかもイヤなタイミングでやってきやがる ああいうヒーラーとはやり合いたくねぇ
タイオン	認めたくはないが 経験の差もあるだろう

タイオン	初めて会敵した時も 間合いのコントロールが絶妙だった
ノア	そうだな 今回は上手く勝てたけど――
タイオン	ウロボロスとしての力がなければ まともな戦いにならなかったかもしれない
セナ	味方になってくれたら すごく心強いのに――
ノア	コロニーイオタを味方に　か……
ユーニ	考えたってどうにもなんねーよ とにかく　向こうの戦力を削れたんだ
ユーニ	それで良しとしとこーぜ
コロニーイオタ解放後	
ユーニ	実はさ　こないだミカゲと ちょっと話したんだけど――
ユーニ	あいつ　いい奴だな！ お高くとまってねーし　気さくだし
ランツ	――こいつさ　"腕がいい"って 言われて舞い上がってんの
ユーニ	何だよ　文句あんのか？
ランツ	へいへい　すみませんでした
タイオン	コロニーイオタの隊長格の中で ミカゲは最も社交的と言われている
タイオン	控えめな性格だが　視野が広いんだろう 誰にでも合わせにいけるという印象だ
タイオン	あの隙のない後方支援も そこに起因しているのかもしれない
ユーニ	あー　確かに 多面的にものを見てるって感じ
ランツ	とってつけたような感想言ってんじゃねー
ユーニ	うっせー ランツも話してみりゃわかるよ
ミオ	社交的なヒーラーか――
ミオ	本当は　敵なんか 作りたくない人なのかもしれないね――

セキエイに関する情報	
コロニーイオタ解放前	
ランツ	セキエイの奴　射程広すぎだろ どっからでもバンバン撃ってきやがって！
ミオ	聞いた話だと　彼女って以前は 近距離アタッカーだったみたい
ノア	だからなのか 間合いの取り方が独特だった――
ランツ	何でそんな 面倒くせーことすんだよ
ノア	まさに今のランツみたいな 苦手意識を与えるためじゃないか？
ランツ	うぐ――
タイオン	セキエイは優秀な諜報員でもある 敵との相性は事前に把握しているはず
ユーニ	要するに…… チョロいと思われたんじゃね？　ランツ
ランツ	チョロくねぇ！ 現にこうして勝っただろうが
セナ	気にすることないよ……！ コロニーイオタの戦力は削れたもん――
セナ	この調子でやっていこう……！
ランツ	励ますなっての 俺は気にしてなんかねぇ！――
コロニーイオタ解放後	
タイオン	――聞いておきたいことがある
タイオン	コロニーイオタのセキエイに 僕の趣味を話した者は　いるか？
ユーニ	何だよ急に
セナ	タイオンのこと 勝手に話したりなんかしないよ――
ノア	知られてたのか？
タイオン	――ああ 詳細な言及は控えるが――
タイオン	どこで知り得たのか かなり細かいデータまで把握していた
ミオ	セキエイは優秀な諜報員だって聞くわ 私達についても調査済みって訳ね――
ランツ	なぁ　どんな情報を握られたんだ？
タイオン	開示を拒否する
ランツ	何だよ　余計気になるだろ！？
ノア	あのタイオンを出し抜くなんて――
ノア	セキエイの情報網には 注意した方が良さそうだ

フゲンに関する情報	
コロニーイオタ解放前	
タイオン	僕の気のせいかもしれないが――
タイオン	フゲンという男は どうも虫が好かない感じがする
ランツ	それ　わかるぜ―― 妙にヘラヘラしてるっつーかよ――
セナ	そうかな？ 優しい感じがしたけど……
ユーニ	攻撃は全っ然　優しくなかったけどな
ユーニ	女が好きなのか　男が嫌いなのか…… まぁ　態度はハッキリ違ったよな
ランツ	――それだ 何か無性にぶっ飛ばしたくなる
タイオン	現にぶっ飛ばした訳だが―― 戦いの後も尾を引く不快感があるな
タイオン	だが　理解した これは男性共通の感情だということを
ノア	……俺も含まれてるのか？
ミオ	とにかく――　これで コロニーイオタの守備も薄くなるはず
ミオ	この先も　気を引き締めて進みましょう
コロニーイオタ解放後	
タイオン	僕の推測は確信に変わった――
タイオン	やはり　コロニーイオタのフゲンは あまり好ましい人物ではない
ミオ	珍しいね　タイオンがそんな風に 感情的なこと言うのって――

タイオン	女性相手となると急に馴れ馴れしくなる 仲間として納得がいかない
ノア	……何かあったのか？
タイオン	ミオと話す時の距離が 不自然に近い
ミオ	言われてみれば…… ちょっと気にはなったかも
ユーニ	そういや　アタシとセナも 手とか握られたな……
ランツ	あぁ？　何だよそれ
セナ	ただの握手だよ　たぶん――
タイオン	僕達はされていないぞ 何故セナ達とだけ握手をする必要が？
ランツ	何かまたムカついてきたな――
セナ	えっと……　フゲンはニイナにも 軽薄だって注意されたことがあるんだって
セナ	もしかしたら 敵を作りやすいタイプなのかも……？
ノア	なるほど―― 人の注意を引くのが得意なんだな
ユーニ	そういう意味じゃ 天性のディフェンダーかもしんねぇな
タイオン	とにかくだ―― 女性陣は気を付けてくれ
タイオン	話は以上だ

コレペディアカード	
セナ	コレペディアカードって ニイナが考えたんだよね
ノア	執政官を通して 組み込んでもらったって言ってたよな
セナ	そんなこと許可してもらえるんだね ちょっと意外……
ノア	同じ執政官でも 色々いるってことかもしれないな
ノア	コロニー4のケイのように 兵士をぞんざいに扱う奴もいれば――
ノア	コロニーイオタのように 軍務長に裁量を委ねる執政官もいる
タイオン	いずれにしても ニイナの交渉がなければ コレペディアカードは実現しなかった
ノア	それにしても　一体どうやって あの執政官を説得したんだろうな……
タイオン	それがニイナの頼もしいところであり 恐ろしいところでもあるのかもな

モンド	
ランツ	タイオンのブレイドって すげーよな
ユーニ	同感 めっちゃ便利だよな　あれ
タイオン	いきなり褒めるな……　気色悪い
ユーニ	モンドをたくさん使えば 重い物も何でも運べるんじゃないか？
ランツ	あんだけ小さけりゃ 敵にバレずに偵察もできるだろ
セナ	夢が膨らむよね～ モンドがあれば何でもできるよ　きっと
タイオン	さすがにそこまでは無理だ モンドの数も　操れる範囲にも限度がある
ランツ	そうなのか……　そりゃ残念だ
ユーニ	ちょっと拍子抜けだな……
セナ	うーん　期待外れ……
タイオン	……
タイオン	や　やってやれないことはない 僕が本気を出せば モンドに不可能はないからな
ランツ	さすがだな　タイオン！
ユーニ	お前ならやれると思ったぜ　タイオン！
セナ	やっぱりタイオンが最強だね！
タイオン	あ　ああ……　任せてくれ
ノア	ほ　本当に大丈夫なのか……？
ミオ	タイオン　もう後に引けないわよ……！

物資に感謝	
ミオ	コロニーイオタの物資に 助けられているコロニーは 多いみたいだね
ランツ	俺達が配ったヤツだろ？ 人の役に立つと　こっちも気分いいよなぁ
ノア	実際に俺達がやったことは コレペディアカードを操作したくらいだ
ノア	ニイナやコロニーイオタの皆が 物資を多く貯蔵していたからこそ 上手くいったんだと思う
ユーニ	そりゃそうだ
ユーニ	コレペディアカードを作ったことと言い 褒められるべきはアイツらだな
ユーニ	……まぁ　ニイナ本人には 絶対に言わないけどさ
ユーニ	あいつの勝ち誇った顔を見るのは もうたくさんだぜ……
ミオ	そう？ あれはあれでかわいいと思うけど
セナ	うんうん
ランツ	……そういうもんか？
タイオン	僕には理解し難いな……

物資に大感謝	
ノア	コロニーイオタの物資 大体のコロニーに配り終えたな
セナ	うん あの貯蔵庫もほとんど空っぽみたいだね
タイオン	あの物資だけで すべての問題が解消したとは言えないが 当面は大丈夫だろう
ミオ	それに心なしか 皆がお互いを支え合うように なったと思うわ

ユーニ	コレペディアカードでも そういう使い方　増えてるしな
タイオン	当初の意図とは 異なる使われ方をしているが 道具の役目は使う側の意思で変わる……
タイオン	今回は偶然とはいえ それが上手い具合に機能した結果だろう
ランツ	偶然ねぇ…… たぶんニイナならこう言うと思うぜ
ランツ	『すべて想定通りよ』 ――ってな

黒い霧と消滅現象

ユーニ	なぁ　ベネル洞窟で 黒い霧が出てただろ？
タイオン	ああ
ユーニ	あれって―― かなりやばい状況だったよな
タイオン	地形局が得た情報でしかないが―― あれは消滅現象の前兆だと言われている
タイオン	今回は逃げられたが 巻き込まれる恐れもあった
ランツ	まじかよ……
タイオン	厄介なことに黒い霧が見えたからといって 即座に消滅現象が起こる訳ではない
ユーニ	何だ……　すぐじゃないのか…… ……って厄介？
タイオン	そうだ 数分後のことかもしれないし 何年も先のことかもしれない
タイオン	黒い霧が見えただけでは いつ消滅現象が起こるかわからないんだ
ユーニ	うぇぇ……　最悪……
ノア	近づかないに越したことはないな
タイオン	そういうことになる まぁ喜び勇んで飛び込む輩はいないだろうが

ジェムクラフト

ランツ	なぁ　リク　質問があるんだけどよ
リク	聞くだけ聞くも
ランツ	ジェムクラフトって 俺とノアでやっちゃだめなのか？
リク	神妙な顔をして そんな失礼な質問をするとは驚きも！
リク	だめに決まってるも！
リク	リクのようなプロフェッショナル抜きで ジェムクラフトすると絶対に失敗するも！
リク	大切なジェムストーンが 役立たずのゴミくずになってしまうも！
ランツ	絶対に失敗するとは限らないだろ？
ランツ	俺とノアが息を合わせれば いいものができると思うんだけどな
リク	そりゃいつもランツがやってる方は簡単も
リク	でも　リクがいつも操作してる方は 職人技が必要も
リク	習得するのに10年は掛かるも
ランツ	なるほどな じゃあ　今度　そっちを使わせてくれよ
リク	リクの話　聞いてたも！？

エーテルシリンダー

ミオ	エーテルシリンダーって 朽ちた鉄巨神とかジェムクラフトで使えて 便利だよね
タイオン	命の火時計がない時に 代替できるすぐれものだ
ユーニ	それなら いくつか持っておいて損はなさそうだな
タイオン	事はそう簡単ではない まずエーテルチャネルを見つけなければ エーテルも溜められないからな
ノア	……確かに 頻繁に見つかるものじゃないしな
リク	エーテルチャネル発見装置を使えば良いも
セナ	そんなものがあるの？
リク	確かあったはずも それならすぐ見つかるも
ランツ	じゃあ　俺達は エーテルに困らなくなるな
リク	そうも 発見装置にエーテルシリンダー5本投入すれば エーテルチャネルを見つけられるも
ユーニ	へえ　そりゃ便利――
ユーニ	5本！？
リク	エーテルシリンダー数本分の エーテルチャネルを見つけるのに エーテルシリンダー5本必要も
ユーニ	意味ねーじゃん！！
リク	だから使われてないも
ランツ	期待して損したじゃねぇか……
タイオン	地道に探すしかないようだな
ミオ	うん……　そうみたい……

襲撃者

ノア	ノポンキャラバンが 謎の兵士に襲われたって話題になってたな
ユーニ	謎の兵士…… 何か怖ぇ話だな
グレイ	それは俺だ
ユーニ	お前かよ！！ 謎の兵士近くにいたよ！！
グレイ	姿を見られたからな 消すつもりだったが――
ユーニ	アタシ達と会った時も 何かわからねーけど襲ってきたよな！？
グレイ	当然だ
セナ	当然なんだ……
グレイ	俺は影――　友と友の娘の影だ 人に見られるのは好ましくない

ミオ	で　でも――　ノポンキャラバンのことは 襲わなかったんだよね？
グレイ	軽く脅したら黙ったので放っておいた 奴らが害をなすなら消す
ユーニ	やめとけやめとけ……
ノア	まぁ…… ノポンキャラバンに悪意はないし そうする必要はないと思うな
グレイ	だと良いがな
ユーニ	しっかし　ノポンに見られるって 意外とどんくさいんだな
グレイ	……
ユーニ	待て待て 武器を取り出そうとするな 冗談だって！
セナ	そして意外と短気……
ミオ	しっ…… 気にしてるかもしれないでしょ

砂まみれ

ノア	ふぅ……
ユーニ	いやー　こういうところで休むと 小ぎれいになってすっきりするし 本当に気持ちが良いな
ミオ	そうだね 汚れとかすごく気になるからね
ミオ	特にダナ砂漠の砂嵐とか…… 本当に無理……
ランツ	そうかあ？ 汚れなんて大して気にならねぇけどなぁ
リク	リクも気にしないも
ミオ	ええ？　そうなの？
リク	そもそもノポンはお風呂が好きじゃないも
セナ	そうなんだねぇ リクもマナナもきれいにしてるなぁと 思ってたけど
リク	リクは清潔にはしてるも！ マナーってやつも！
マナナ	デスも エチケットデスも
リク	でも　ノポンの中には 1週間はお風呂に入らないヤツもいるも
セナ	えぇー
ユーニ	最低だな
リク	ちなみにランツも週に一度しか 入らないも
セナ	えっ――！？
ランツ	汚れが気になんねーって言っただけで 俺は入るっての！

消えない刻印

タイオン	命の火時計を破壊しても この刻印は消えないようだ
ノア	……ああ 命の火に囚われなくなっただけ……
ミオ	そうだね…… 一度刻まれたものはなくならない

第5話終了までは追加

ミオ	10期の終わりを迎えると―― やっぱり私は……

合流

ユーニ	でもよ―― 命の火時計から解放されただけで それだけでも違ってくると思うんだよ
セナ	わかるよ 心に少し余裕が生まれるっていうか……
ノア	そう――　最終的にどう行動するかは その人次第だからな
ノア	命の火時計に囚われないで 何かできるっていうのは 本当に大きなことだと思う
ランツ	そうだなぁ…… せめてそれまで悔いなく生きてえもんだ
タイオン	悔いなく――　か たとえば何をするんだ？
ランツ	え？　そりゃあ―― う　美味いもん食うとかだろ……
タイオン	……君に尋ねた僕が馬鹿だった
ランツ	何だとてめぇ！
ミオ	ふふっ…… 悔いなく――　悪くないかもね
ノア	ああ

インヴィディア山脈

ユーニ	インヴィディア山脈って もっと山！　って感じだったよな？
ミオ	うん　山脈といって差し支えないというか そういうものだったと思う
タイオン	消滅現象で半分程が削られたんだ
タイオン	さらにケヴェスのキャッスルにあった アナイアレイターで抉り取られた
ランツ	考えたくもねぇぜ あんなデカイ山を 消し飛ばすもののことなんて
タイオン	僕もだ
セナ	いつか……　この世界も ああなっちゃうってことなのかな
ノア	俺達よりずっと後の後―― もっと何十年も何百年も後には――
ミオ	そうなっているかもしれない……
ノア	ああ
ユーニ	気が遠くなる話だなぁ……
ランツ	今は大丈夫ってだけで 俺達よりずっと後の奴らが苦労すんだろ？
ノア	そうだな…… 関係ない――　って割り切れないよな
ランツ	全くだ そうやって見ないふりができんなら あれこれ悩んじゃいねーよ
タイオン	何だ　君も悩んでいたりするのか？

ランツ	真面目に考えてるってのに 突っかかってくるなよな！

自律型レウニス

ランツ	自律型レウニスってのは 便利で良いよな
タイオン	かつてコロニー13の特殊な戦法を前に ラムダは敗北した――
タイオン	きっとイスルギ軍務長は 正面からでは戦えないと判断し キャッスルに要請したんだろう
ユーニ	自律型レウニスをか？
タイオン	ああ　元々 結果を残しているコロニーだったから その要請が受け入れられた
タイオン	そして自律型レウニスを使って コロニー13を打倒したんだ
ミオ	それでそのままラムダに配備されてるんだ
ノア	操縦者がいらないっていうのは それだけで大きな強みになる
ユーニ	どういう訳か 今は坑道にあるけどな
タイオン	人の身では危険な場所でも 自律型レウニスならどうってことはない―― そんな利点もある
ユーニ	じゃあ良い使い方してるんだな
タイオン	ああ　イスルギ軍務長ともあろう方なら そういう使い方ができると すぐに見抜いてただろうしな
ランツ	まぁ――　自律型レウニスは 二度も三度も戦いたい相手じゃねぇし
ランツ	採掘でもしてくれてた方が ずっと良いわな……

コロニーラムダの戦い

ミオ	コロニーラムダは 統率力が優れていたって聞いたけど どうなの？　タイオン
タイオン	無論　イスルギ軍務長のもと集った 精鋭達だからな
タイオン	中でも敵を翻弄するように 陣形を次々と変えていく戦法は ラムダならではだと思う
セナ	そんなことまでできるんだ……
タイオン	乱れぬ隊列に的確な指示のもと 変わっていく陣形……
タイオン	こと大規模な戦闘においては 右に出るものはないと言われた程だ
ランツ	……コロニー9じゃ考えられないな
ノア	俺達は小隊規模の行動が多かったし そんなのはあまり見た記憶がないな
ユーニ	もしコロニー9がラムダにぶつかってたら やばかったんじゃねぇの？
ランツ	やられちまったかもなぁ
タイオン	僕がシミュレーションしてやろう
タイオン	コロニーラムダは守りが堅い――
タイオン	コロニー9が攻めあぐねている間に ラムダの部隊に取り囲まれ――
タイオン	一ヶ所に集められたところを 自律型レウニスで一斉砲火――
タイオン	コロニー9は一網打尽にされた――
タイオン	さすがイスルギ軍務長だ
ランツ	お前―― えこひいきが過ぎるぞ……

変化した使い方

セナ	コレペディアカードの使い方って やっぱり変わってきたよね
タイオン	相手にプレゼントをしてみたり 他人のために使ったり―― 用途に変化があるな
ミオ	ニイナ達も言ってたけど 改めて見てみると実感するよね
ユーニ	そういうことって今までなかったもんな
ノア	命の火時計が破壊され 徐々に心境に変化が出てきたんだな
ノア	相手を助けたいからとか―― 好意を持っているからとか――
ノア	そういう想いを詰めて コレペディアカードを使ってるんだ
ミオ	何か――　ちょっと良いね　そういうの
ランツ	俺達がやってきたことが 悪いことじゃないってわかって 安心したぜ
ユーニ	こういう些細な変化を見られるのは 嬉しいよな
セナ	そうだね ちょっとずつ――　皆が変わってきてる
セナ	それって本当にすごいことだから……

ロープスライドの力

ユーニ	アタシらもさ ロープスライドを 上手く使えるようになったよな？
ミオ	うん　慣れてきたような気がする 結構気持ちいいよね
ノア	フォーニス地方でも 見かけたような気がするな
タイオン	移動するだけでも これ程楽になるのはありがたい
ランツ	そういや 軍が放置していったロープの射出装置とか 結構見かけるけどよ
タイオン	……ああ　レウニスが運んで設置したものだ 今は使われていないものも多いが
ランツ	あれを使えば もっと行ける場所も増えるんじゃねーか？
ユーニ	確かに……　ランツのくせに 良いこと思いつくな！
ランツ	くせには余計だろ！

ノア	よし　見かけたら使ってみよう

森の生活	
ユーニ	それにしてもコロニータウって すげぇ変わってるよなぁ
タイオン	すごいどころではない もはやコロニーとして異質な程だ
ミオ	自然は豊かで良いよねえ
ランツ	自然以外は何もないけどな 命の火だって尽きかけてた
セナ	鉄巨神も使ってなさそうだし……
タイオン	敵兵に見つかりにくいという利点はある タウの周囲は人通りがほとんどなさそうだ
ノア	執政官も来ないっていうから 何もかも自分達でやってきたんだろうな
ミオ	そうやって生きてきたって 信じられないよ……
タイオン	僕もだ
ノア	こうして知り合えて 交流を持っているのは 本当に不思議な縁だと思うよ
セナ	だってさ　ユーニ 撃たれた甲斐があったね
ユーニ	あるかあ！　本気で腰抜かしたんだぞ！

カイミンダケ	
ノア	タウの皆はキノコに詳しいな
ミオ	食べられるものと食べられないもの 正直見分けがつかないな……
マナナ	マナナもキノコのベンキョーが必要デスも
リク	リクはからっきしも
マナナ	ちょっと前にみんな寝ちゃって ターキンに食糧を持っていかれましたも
マナナ	マナナ猛省してますも フカクでしたも！！！
ランツ	あれは……　お前さんだけのせいじゃねーよ
マナナ	二度とあんなことが起きないように マナナはキノコのベンキョーをしますも！
マナナ	見つけたキノコは全部食べてみますも！ そうすれば覚えますも！
ノア	それは……　眠るだけじゃ 済まないだろ……
マナナ	マナナの胃袋はすごーく強いデスも！
ユーニ	そういう問題か？
マナナ	頑張りますも～～～！！！
セナ	……お腹にきく薬だけは 持っておかなきゃ
ミオ	うん　そうしよう……

帰還者	
ノア	タウから他のコロニーに行った人達が 戻ってきたみたいだ
ミオ	私達が解放したコロニーだったし 連絡もしてたから 心配はしてなかったけど――
ミオ	それでも一人でそこに行くって すごいことだよね
セナ	私なら音を上げてたかも……
ユーニ	アタシも――　一人なら無理かもなぁ
タイオン	だが学ぶ機会を得られるのは 良いことだろう
ノア	俺もそう思うよ これをきっかけにタウも 成長していくんじゃないかなって
ランツ	元々誰にも見向きもされず 朽ちていこうとしていたコロニーだしな
ランツ	機会を捨てずに行動できるってだけで すげー連中だと思うぜ
タイオン	全くだ…… 見習わなければな

タウのイモ	
ランツ	気になったんだけどよ
ランツ	タウのイモとコロニー9のイモ どっちが美味いと思う？
マナナ	キューキョクの質問デスも！
ユーニ	些細な疑問だろ……
ランツ	俺はタウの方が美味いと思うんだよな 甘みもあって食感も確かに残ってる
ミオ	うーん……　どっちだろう……
セナ	私はコロニー9の方かなぁ……？ 煮崩れしにくくて ぎゅっと詰まってる感じがする
タイオン	僕はタウだろうか…… 深く考えたことはなかったが
ノア	甲乙つけがたいな……
ミオ	私もタウ……　かなぁ？ 確かにちゃんと考えたことはないけど 嫌味がなくて美味しかったと思う
リク	リクはコロニー9も あのゼオンが頑張ってたのを見たから 同情票も
ユーニ	うーん　そういうことなら アタシもゼオンに同情して一票やるか！
ランツ	もう味　関係なくなってんな……
マナナ	待ってくださいも マナナあと3日ぐらいじっくり考えますも
ランツ	そこまでの話じゃねーよ……

ハーブティー	
ノア	タイオンって たまにハーブティー淹れてるよな
タイオン	ん？　ああ　僕の趣味みたいなものだ 君も飲むか？
ランツ	いいねぇ　俺にもセリオスアネモネのを 一杯頼むぜ！
タイオン	君には味の違いなどわからないだろう
タイオン	かわりにマッシュマルを淹れてやる それを飲むと良い
ランツ	マッシュマル――　ってキノコじゃねーか！

タイオン	飲めば力がつく 君にはぴったりだ
ランツ	へえへえ…… そうかい　わかったよ じゃあ力つけるために十杯は淹れてくれ！

ノポンの料理	
ノア	マナナの料理は美味いし 腹持ちも良いけど 毎回作るのは大変じゃないか？
ユーニ	こっちとしては有り難いけど アグヌスにいた頃から 4人分追加だもんな……
マナナ	お気遣いムヨーデスも 料理はマナナのジンセーデスも
マナナ	コロニーの食堂もイイけど やっぱり皆さんの食事は マナナが作ってあげたいんデスも
マナナ	皆さんの好みや体調に合わせて 料理を作れるのは マナナをおいて他にいないデスも！
ミオ	マナナのこだわりのおかげで 私達は今日も元気でいられるのよね
マナナ	えっへん！　デスも！
マナナ	――なんて　エラソーなこと言ったけど たまにはコロニーの食堂にも 行ってみたいデスも
マナナ	色んな料理を食べて 新しいメニューの参考にして 皆さんにゴチソーしてあげたいんデスも
ランツ	そりゃあいい 飯も食えて　マナナのメニューも増えて 一挙両得だな
マナナ	そーゆーことデスも！ ぜひぜひヨロシクお願いしますも！

ノポンのレウニス	
タイオン	ところで　リク ノポンのキャラバンはレウニスに乗って 移動しているんだよな？
リク	そうも それがどうかしたも？
タイオン	普通のレウニスは コロニーから遠く離れて活動できない エーテルシリンダーでは限界があるからだ
タイオン	なのに　キャラバンはどこにでもいる 何故だ？
リク	簡単な理由も キャラバンのレウニスは小型で軽量だからも
リク	武器も積んでないし　基本戦わないも だからエーテルの消費量がとても少ないも
タイオン	そういうことか…… だから　長時間の活動が可能だと
リク	いわゆるエコってやつも
タイオン	……？　エコとは？
リク	……ようは燃費がいいってことも
タイオン	なるほど　勉強になった ありがとう　リク

ターキンとゴゴール	
ランツ	モルクナ大森林で ターキンとゴゴールが争ってたけどさ――
セナ	千年以上続いているって キャラバンの人が教えてくれたよね
ランツ	それだけ長いこと争ってるって まるでケヴェスとアグヌスみたいだよな
ランツ	つまるところ　俺達も傍から見れば あいつらと同じってことなのか……
タイオン	珍しく感傷的だな　ランツ 親近感でも湧いたか？
ランツ	んな訳ねーだろ！ 俺だってたまには 真面目な話くらいするっての
タイオン	冗談はさておき 彼らも縄張りを守るために―― 生き残りをかけて戦っているんだ
タイオン	そういう意味で　僕達と彼らに大差はない ランツの所感もあながち間違ってはいないな
セナ	でも　私達と一緒ってことはさ いつかは仲良くなれるんじゃないかな？
ランツ	……俺達みたいにか？
セナ	そうそう
タイオン	絶対とは言えないが 可能性があることは僕達で実証済みだ
タイオン	いずれ彼らなりに落としどころを見つけて 和解へと至るはずだ ……そうだろう　ランツ？
ランツ	……まさか　お前に励まされる日が来るとは 思わなかったぜ　タイオン
タイオン	それは何よりだ 君に真面目な話は似合わないからな
セナ	素直じゃないなぁ……

アナイアレイター	
セナ	どうしてケヴェスのキャッスルが 黒い霧の多い場所にあるのか 疑問だったけど――
セナ	やっぱりアナイアレイターを 使うためだったのかな？
タイオン	もちろん それもあるだろうが――
タイオン	黒い霧をエネルギーに転化できるなら その用途はアナイアレイターに限らない
ユーニ	よくよく考えたら　すげぇ技術だよな 世界がひっくり返るぞ　マジで
タイオン	そうならないように メビウスが秘匿してるってことなんだろう
ランツ	で　俺達がそいつをぶち壊してやったと
ノア	これまでは ずっと追い回される側だったからな

ノア	こちらにも反抗の意思があることを示す 良い機会になったと思う
セナ	次はもっと派手にやろう！
ランツ	おう！ 連中に見せつけてやろうぜ！ ウロボロスの力ってやつをよ！
ミオ	もう……　気持ちはわかるけど 本来の目的を忘れないようにね？

力のつく食事	
ランツ	コロニー11の食堂は 朝昼晩ずっと肉料理でうらやましいぜ……
セナ	きっとお肉をいっぱい食べてるから 皆強いんだろうね
ランツ	なぁ～　マナナ 俺達も肉料理メインにしてくれないか？
マナナ	だめデスも！ 野菜もちゃんと食べなきゃデスも
マナナ	それにマッシュマルやギンギラナスビでも お肉を食べるのと同じくらい 筋肉モリモリになれますも
セナ	野菜なのに？
マナナ	野菜を甘く見ちゃいけませんも！ 食事はバランスが大事デスも！
マナナ	さらにカムカムラディッシュや シシキビーマンも合わせて食べれば 効果バイゾーデスも！
ランツ	へぇ～　そういうもんなのか じゃあそれで頼むぜ　マナナ
マナナ	ただし　血のめぐりが良くなりすぎて 鼻血ブーになるかもしれませんも それでもいいデスも？
セナ	そ　それはちょっと……
ランツ	バランスが大事なんじゃ なかったのかよ……

コロニー11の鉄巨神	
ミオ	コロニー11の鉄巨神って 何となくアングに似てるよね
ミオ	……ユーニは嫌いだと思うけど
ユーニ	まぁな
ランツ	変わった形してるよなぁ 実際に戦ってるところを見てみたいぜ
ランツ	……おっと ユーニは見たくないんだっけか
ユーニ	まぁな
セナ	あれなら海でも強そうだよね
セナ	魚みたいに泳げそうだし 海の中から“シャー！”って 出てきそうだよね
セナ	ユーニも見てみたくない？ 見てみたいよね
ユーニ	見たくねーよ
タイオン	あの鉄巨神も 口の中から何か出すんだろうか 一体何を吐き出すのか……
タイオン	ユーニ　君はどう思う？
ユーニ	知らねーよ
マナナ	ところで皆さん 今日のご飯は　サモンの丸焼きと アングの串焼きのどっちが――
ユーニ	ようし！　わかった！ てめぇら表に出ろ！　戦争だ！！
ノア	お　落ち着けっ　ユーニ！
ミオ	ごめん　ちょっとからかいすぎた……

執政官	
ユーニ	オービルブス要塞やキャッスルの兵士は 執政官を目にする機会が多かったはずだろ？
ユーニ	せめて一人くらい 仮面の下がどうなってるのか 疑問に思う奴はいなかったのか？
タイオン	彼らを信じていた…… いや　そもそも疑うという思考そのものが 彼らの中になかったんだろう
タイオン	生まれた瞬間から そう仕向けられていたんだ ……僕達と同様にな
トライデン	メガネの兄ちゃんにも 若い頃があったんだなァ……
タイオン	面白い冗談だ 全く笑えないが
トライデン	ハハハハハッ！
ランツ	トライデンの素顔は…… もう見慣れちまったな
トライデン	ククク……　シブいだろぉ？
セナ	……シブいって何？
トライデン	おおっと　お前らにはまだ早かったかァ まっ　五十年くらい経ちゃあ イヤでもわかるだろ！　ハハハッ！
ユーニ	やっぱメビウスって よくわかんねぇな……

難攻不落	
ノア	アグヌスに続いて ケヴェスのキャッスルの火時計も ついに破壊することができた
ユーニ	まさに快進撃だよな アタシ達だけでここまでやれるなんてさ
セナ	ウロボロスの力さまさまだね
タイオン	それもあるが…… 過去にもウロボロスとなって メビウスと戦った者は大勢いたはずだ
ミオ	つまり…… “私達だから”成し遂げられたってこと？
タイオン	ああ　僕はそう考えている
タイオン	最初の頃は半信半疑だったが…… 今ならこう断言できる
タイオン	ここまで来れたのは　皆のおかげだ 君達と共に戦えて　本当に良かったと思う

ミオ	……
ユーニ	……
セナ	……
タイオン	……何か言ってくれないか？
ミオ	そう言われても……
ユーニ	急にらしくないこと言いやがって……
セナ	き　気まずい…… あと何か恥ずかしい……！
ノア	俺もさ　タイオン タイオンには何度も助けられた 感謝してもしきれないよ
セナ	ナイスフォロー！　ノア！
タイオン	そ　そうか…… 真っ向から言われると 少し気恥ずかしくもあるな
ミオ	そもそもタイオンが――
ユーニ	先に言ったんじゃねーかっ！

執政官の肖像画

ランツ	しかし　驚いたよな まさかステファノが描いた あの肖像画ってやつが20万Gとはな
マナナ	にじゅーマンGって あまあまういんな何本分デスも？
ランツ	いくら食いしん坊のお前でも 食べきれねぇくらいだろうな
マナナ	もも～！　それはスゴいデスも～！
ランツ	けどよ　大枚はたいて買った奴は ケイの肖像画なんて　何に使うんだろうな？
ユーニ	そりゃあ　メビウスは シティーの連中にとって宿敵だから――
ユーニ	……ビリビリに切り刻むとか？
セナ	えー……

コロニーミューの敬礼

セナ	コロニーミューの敬礼って アグヌスのとは違って独特だよね
ユーニ	『仲間を信じて　自分を信じて――』だろ？
セナ	そうそう　それ！
ランツ	ユーニ　よく覚えてんな
ユーニ	ふふん　続きだって言えるぜ
ユーニ	『勝利を信じて　心をひとつに 生き抜くよ　みんな！』
セナ	おお～！　やるねぇ　ユーニ
ユーニ	何か耳に残るんだよなぁ 聞いてたらいつの間にか覚えてた
セナ	だったら　私達もやってみない？
ミオ	ミューの敬礼を？
セナ	うん！ 前からちょっと良いなって思ってたんだよね
ユーニ	うーん……　実際にやるのは 何かメンドイな
ミオ	私は構わないけど……
ランツ	俺はやらねえぞ 万が一　マシロにでも見られたら たまったもんじゃねぇ
タイオン	僕もパスだ
セナ	えぇ～～～！
ノア	この調子だと “心をひとつに”するのは 難しそうだな　セナ
セナ	うう……　残念

美味しい料理

タイオン	コロニーミューでは ニニンパイというのが人気だそうだな
セナ	うん　そうみた――
セナ	……っ！ ちょ　ちょっと待って　タイオン
ミオ	ま　まさか……
タイオン	ああ　僕もニニンパイを作ってみようと思う たまにはマナナにも休んでもらわないとな
マナナ	お　お気遣いムヨーデスも！ ニニンパイが食べたいなら マナナが作ってさしあげますも！
タイオン	皆が危惧するのもわかる だが　安心してほしい
タイオン	あれから様々な料理を研究し 徹底的に分析した 以前のような惨事にはならないはずだ
セナ	惨事じゃないよ　“大”惨事だよっ！
マナナ	研究するのと　実際に作るのとでは ゼンゼン違いますも！
タイオン	大丈夫だ　データが正確なら データ通りに作れば何も問題はない
タイオン	20種のハーブと30種のスパイスを使用した 改良版レシピのデータなら――
マナナ	そーゆーシロウトのアレンジが いっちばん危ないんデスも！！

あだ名

ユーニ	なぁ　ランラン
ランツ	その呼び方やめろ
ユーニ	何でだよ　ランラン 悪くないだろ　ランラン
ランツ	へぇ　そうかよ じゃあ　お前のこともユニユニって呼ぶな
ユーニ	やめろ　気色悪い
ノア	だとしたら俺は……　ノアノアか？
セナ	私は……　セナセナ？
ミオ	……ミオミオ？
ランツ	何か鳴き声みたいだな
ユーニ	全部　言いづらいな……
ランツ	で　タイオンは――
タイオン	……
ミオ	……タイタイ？
セナ	オンオン？
ノア	……タイオン？
ランツ	うん　それだな
タイオン	……何も変わってないが？

牧場

ノア	ツムギとレンゲの牧場 どうにか軌道に乗ったみたいだな
ミオ	ナナドンも生まれたしね
ノア	アルマの飼育が上手くいくなら 他のモンスターでも育てられそうだな
ユーニ	ピピットとかいいよなぁ 好きなだけもふって癒されたいぜ
ランツ	バニットもいいんじゃないか？ ……あ　もちろん武器を持ってない奴な
セナ	カピーバやブクポカもかわいいよねぇ
ミオ	かわいいモンスターを集めて 人慣れするように育てて 触れ合いの場を作るとか……？
セナ	“モンスター牧場”の誕生だね！
ユーニ	戦いでささくれ立った心を モンスターとの触れ合いで癒す――
ユーニ	……アリだな！
タイオン	上手く軌道に乗れば 運営の仕方次第で収益も見込めるな
ランツ	ひと儲けできそうだな！
ユーニ	いや　そういう目的じゃねぇから

海のレウニス

ランツ	なぁ　リク お前さんの操縦テクニックなんだが……
リク	ふふん　言わなくてもわかるも
ノーマルクエスト「究極の船」をクリアしていない	
リク	リクのバウンダリーのハンドルさばきに ホレボレしちゃったも？
ノーマルクエスト「究極の船」をクリアしている	
リク	リクのブレイブリーのハンドルさばきに ホレボレしちゃったも？
合流	
ランツ	その逆だよ　逆！ 荒すぎるんだよ　運転が！ おかげで　すげぇ酔うし……
リク	ももっ！？
セナ	ごめん　実は私も……
リク	もももっ！？
タイオン	……かく言う僕もだ
リク	もももももっ！？
ノア	うーん…… これはさすがに改善の余地ありか？
リク	もも……　リクは悪くないも ちゃんと指示通り操縦してるだけも
リク	そもそも行先がコロコロ変わるのが悪いも 指示はもっとセーカクにお願いしたいも
ノア	なるほどな……　わかった 次から指示の仕方を改めるよ
リク	わかればいいも リクもできる限り　丁寧に運転するから 弱音を吐くのはこれっきりで頼むも
ランツ	吐くのが弱音だけとは限らねぇぜ リクさんよ……

眼帯

セナ	うーん…… 必要なのはわかるけど 眼帯つけながら戦うのって難しい……
ユーニ	わかるぜ　セナ…… 遠近感がつかみづらくて 手元が狂うんだよな　たまに
タイオン	だが　メビウスの懐に入るなら これ程役に立つものはない
ランツ	モニカから眼帯を貰うまでは 俺達のやることなすこと全部 メビウスに筒抜けだった訳だもんな
タイオン	コロニー4やラムダで待ち伏せされたのも つまりはそういうことだ ……黒い霧にいた時を除けばな
ユーニ	とはいえ　ずっと黒い霧の中に 隠れてる訳にもいかないしな
ミオ	いつ消滅現象が起きるかも わからないしね……　危険すぎる
セナ	うう…… やっぱり眼帯つけなきゃだめかぁ……
ノア	ロストナンバーズも 四六時中つけてる訳じゃなさそうだし 俺達も必要に応じて使い分ければいいさ

穏やかな暮らし

ノア	穏やかで良い雰囲気の場所だな
ミオ	サフロージュの木に囲まれて 自給自足の生活を営みながら 静かに暮らすって　いいわね
ランツ	何だかあそこだけ時間の流れが 遅いように感じるよなぁ
タイオン	あるいは外の世界―― 僕達のいる場所が忙しないだけかもしれない
ユーニ	そりゃ戦争してるんだからな 状況は目まぐるしく変わるってもんだろ
リク	皆きりきり働きすぎも 忙しないったらありゃしないも
リク	たまにはゆっくりお休みして 自分を見つめなおしたほうがいいも
ユーニ	お　何かリクが深いこと言ってるぞ
ランツ	ゆっくり休むって言われてもな…… そんな暇ねぇだろ　俺達
リク	忙しい時程　そういう時間が大切も 生き急いでもイイことなんてないも
ノア	耳が痛いな……
ミオ	少なくとも　休むべき時は きちんと休んだ方がいいかもしれないわね
リク	そのとおりも 手始めに三日間くらい昼寝して過ごすも
ランツ	無理に決まってんだろ…… ノボンじゃねぇんだから
リク	全く　しょうがないランツも…… じゃあ　代わりに筋トレでもするがいいも

セナ	それいいねっ！
ユーニ	いや　良くねぇぇっ！

フォルタ

セナ	ねぇ　マナナ ナミさんのいるコロニーで フォルタって作物を作ってるじゃない？
セナ	あれってどんな料理に使えるの？
マナナ	まず　生地にするんデスも
セナ	生地？
マナナ	最初に干したフォルタを ゴリゴリひいて粉にしますも
マナナ	そしたら粉になったフォルタに水を加えて じっくりコネコネしますも
セナ	ふんふん
マナナ	するとモチモチな生地ができますも それを焼くなり蒸すなりすれば 色んな料理に使えますも
セナ	なるほどぉ……
マナナ	せっかくだから 今度　一緒に作ってみますも
マナナ	チカラ持ちのセナさんがコネコネすれば きっと良い生地に仕上がりますも！
セナ	うん！　やってみたい！
セナ	私のブレイドで 思いっきりコネコネするよ！
マナナ	それだと生地じゃなくて オモチになっちゃいますも！

耐え忍ぶ日々

ランツ	いくら俺の身体が頑丈でも あの刑務作業の日々は二度とごめんだぜ……
ユーニ	リ・ガート収容所じゃ ロストナンバーズの兵士達が あれを毎日のようにやらされてたんだろ
ノア	中には十年以上 収容所に囚われていた人もいたから――
ノア	俺達で言うところの 1期から10期まで……　それ以上か
セナ	すごい忍耐力だよね……
タイオン	これまでもシティーの者達は 途方もない年月を メビウスと戦ってきたんだ
タイオン	それだけの苦難を耐えしのぐ精神性が 元々彼らの中に備わっているんだろう
ユーニ	なるほどな そこはアタシ達も見習うべきかもな
ランツ	覚悟の違いか…… ようは俺らもまだまだってことか
ノア	ああ　改めて気を引き締めよう 彼らと肩を並べられるように

アギョウとウンギョウ

セナ	アギョウとウンギョウって いつもゴンドウに付き従ってるよね
ゴンドウ	いつもって訳じゃねえよ 今だって別行動中だしな
ミオ	いつから一緒にいるの？
ゴンドウ	いつかなんて忘れちまったよ アタシが物心ついた頃には もうヴァンダム家に仕えてたからな
ゴンドウ	で　ガキだったアタシの面倒みてくれたのが あの二人だったんだよ
ゴンドウ	身内連中は　ヴァンダム家の責務とやらで 子供の世話なんざ二の次　三の次だったしな
セナ	……
ゴンドウ	ま　今となっちゃどうでもいいけどな 実際あいつらには何度も助けられた
ゴンドウ	それに　アギョウとウンギョウは アタシを守るってだけのために あの収容所についてきたんだ
ゴンドウ	いつ処刑されてもおかしくない状況でだ 仲間のために命を張れる奴は少ない ……だから信用できる
ノア	……その言葉を二人に聞かせたら きっと泣いて喜ぶだろうな
ランツ	“お嬢ぉ～～！”ってな
ゴンドウ	はっ　だろうな だから言うんじゃねえぞ　絶対に

ブレイド

ユーニ	ロストナンバーズも アタシ達みたいに複数のブレイドを 使いこなせるみたいだな
タイオン	シティーの人々は 元々ウロボロスに連なる者達だと モニカは言っていた
ノア	俺達と類似する点があっても 不思議じゃないってことか
タイオン	とはいえ　多種多様なブレイドを 使いこなせる人間は稀なようだ
ユーニ	中途半端だと　器用貧乏のまま 持ち腐れになっちまうからなぁ…… アタシは得意なブレイドを極める派かな
タイオン	僕はできる限り使い方を把握しておきたい 臨機応変に動けるに越したことはないからな
セナ	私は……　パワー系かな！
ランツ	パワー系って何だよ いや　言いたいことはわかるけどよ
ミオ	ウロボロスの力があるとはいえ ブレイドの慣熟自体は　本人の努力次第ね

シティーの衣服

ユーニ	アタシ達が拝借した服って シティーで作られたものだったんだな
セナ	ということは…… シティーを歩いてたら 同じ服を着た人に会うかもしれないね

ノア	……な　なぁ 俺の格好　変じゃないよな？ どこもおかしくないよな？
タイオン	どうだろうな あの時は急いでいたし 服を吟味して選ぶ時間もなかった
タイオン	シティーの人間から見れば 極めて侮辱的な取り合わせである可能性も 否定はできないな
ノア	うっ……！　やっぱりそうなのか？
ユーニ	ちゃんと似合ってるって　ノア タイオンの言うことなんかアテにならねぇよ
セナ	そういうタイオンはどうなの？
タイオン	僕は機能的であれば何だっていい 服装なんて気にするだけ無駄だ
ノア	割り切ってるんだな…… いかにもタイオンらしい考え方だ
ユーニ	ところで　タイオン 前からずっと思ってたんだけど
タイオン	何だ？
ユーニ	お前のマフラーってダサいよな
タイオン	何だとっ！？ もう一度　言ってみろ！
ユーニ	めっちゃ気にしてんじゃねーか！！

本	
ユーニ	シティーじゃモニカみたいな “大人”って奴らが 小さい連中に物を教えてるんだな
ミオ	小さい連中じゃなくて“子供”ね
ノア	その子供達に 大人が本を読み聞かせてたな すごく穏やかな感じだった
ランツ	ああ　昔の俺達なんか 訓練やら座学やら叩き込まれて めちゃくちゃ厳しくされてたのにな
タイオン	モニカに言わせれば あれが本来の“在るべき姿”なんだろう
ミオ	そうね あの子達が武器を持って戦うなんて ちょっと想像できない……
セナ	大人になる前のモニカさんも あんな風にゲルニカさんに 本を読んでもらったのかな？
ノア	それは……　どうだろう？
ランツ	……おかしいな その光景がまるで想像できねぇぞ
ユーニ	うーん　難しいもんだな……

六氏族の対立	
ユーニ	えーっと……　オーツ家っていうのが モニカのいるヴァンダム家と 協力し合ってて――
ミオ	その彼らと対立しているのが 保守と呼ばれているドイル家ね
ノア	そして　その間で中立を保っているのが ローディス家……　か
ユーニ	シティーの六氏族っていうのは ややこしいんだな……
ランツ	そもそも何で対立してるんだ？ 同じシティーの人間同士だろ
タイオン	人の数が多い程 見解の相違やすれ違いが起きやすい これもその類だろう
タイオン	目的が同じでも その過程の決め方は人それぞれだ ……僕も似たような経験がある
ユーニ	アタシ達の知らない事情とか 色々と抱えてそうだもんな　連中
ノア	彼らと接触する時は なるべく慎重を期した方がよさそうだ
タイオン	それがいい 立ち位置を見誤れば 僕達まで対立に巻き込まれかねない
セナ	いつか皆とわかり合えて 一致団結できればいいんだけどね……

飾られた絵画	
ノア	ステファノの描いた絵が 評判になってるって本当なのか？
ユーニ	らしいぜ シティーの皆がべた褒めしてたよ
ランツ	マジかよ　マシロの絵はともかく メビウスだぞ？　ケイだぞ？
ランツ	射撃訓練のマトに使われてる方が まだ納得がいくってもんだ
タイオン	メビウスが描かれていることを 差し引いても　シティーにとっては 価値のある代物ってことなんじゃないか
セナ	あの絵　本物じゃないってわかってても 何ていうか……　妙な迫力があるよね
タイオン	ああ　高度な技術が使われていることは 素人目から見ても何となくわかる きっとそこに価値を見出したんだろう
タイオン	つまり…… “メビウスを憎んで絵を憎まず”だ
ユーニ	……それはちょっと違くね？

コロニー15	
セナ	コロニー15の皆 シティーの人達に受け入れられたみたいで 良かったね
ランツ	意外と馴染めるもんだな 絶対トラブルとか起こすと思ったんだが
タイオン	いや　すでにトラブルは起こしてるぞ……
ノア	シティーの懐の深さに感謝だな……
ユーニ	まぁ　あいつらに元々 敵意がなかったってのも大きいかもな
セナ	敵とか味方とか そういう難しいこと考えてなさそうだもんね
セナ	何も考えてないほうが 仲良くなりやすい……　みたいな？
タイオン	そういう側面はあるだろうな 普通の感覚では真似できないが
ユーニ	……もしかして コロニー15の連中ってすごいのか？
タイオン	初めてシティーと交流した ケヴェスのコロニーという意味では 偉業を成し遂げたと言えるな
ランツ	それ　あいつらには言うなよ 調子乗ってうるさくなるからな　絶対

アイオニオン最強	
セナ	私達　強くなったよね！
ミオ	う　うん…… どうしたの？　いきなり……
ランツ	さっきセナと話してたんだけどよ 俺達　強いモンスターを 何体も倒してきただろ？
セナ	そう！ アイオニオン中のモンスターを倒してきた！
ランツ	俺らにかかりゃあ どんな相手でも倒せるって自信もある！
ミオ	……それで？
セナ	大剣――　シティーがあった場所に とても強いモンスターがいるみたいなんだ
セナ	腕試しに行ってみない？　ミオちゃん
ミオ	えっ――　大丈夫なの？
ランツ	言っただろ 俺達にかかりゃどんな相手でも倒せるって
セナ	そうだよ　ミオちゃん 私達ならいけるよ！
ユーニ	……何か言ってやれよ　タイオン
タイオン	僕に話を振るな 僕は筋肉で思考する二人とは違うんだ
ランツ	腕がなるぜ……！
セナ	燃えてきた！
ミオ	えーっと……　まだ行くって 言ってないんだけどな……

キズナビュー

Xenoblade3 ゼノブレイド3 新たなる未来

紅い森

落葉の広場

マシュー	なあ　俺達がいるセントムニア地方って アイオニオンの中心にあるんだよな？
エイ	ああ　その認識で間違いない
マシュー	つーことは　ここさえ制圧しちまえば 他の地方にも攻め放題ってことか？
マシュー	四つの地方全部と地続きになってるのは ここだけなんだろ？
エイ	逆に四方から 侵略されるというリスクもあるな
マシュー	うっ　それもそうか……
エイ	だが　君の言う戦略的価値も ある意味で的を射ている
エイ	事実　ケヴェスとアグヌスのどちらも このセントムニア地方の占領にご執心だ
エイ	どの地方にもアクセスできる地の利は リスクを差し引いても魅力的なんだろう
マシュー	なるほどねぇ……

コロニーガンマの残骸の近く

エイ	メビウスハンターか…… まさかそんな通り名で呼ばれていたとはな
マシュー	ははは　俺らも有名になったもんだ
エイ	笑い事じゃないぞ　マシュー
エイ	メビウスと表立って争うのは得策じゃない
エイ	奴らが本気になれば こちらの身も危うくなるんだぞ
エイ	以前にケヴェスのコロニーと 遭遇した時もそうだ
エイ	マシュー　君は――
マシュー	あの時は　いきなり襲われたから ちょっと軽くあしらっただけだろ？
エイ	コロニーに突撃した挙句 鉄巨神まで破壊することを
エイ	『ちょっと軽く』で済ますのか　君は
マシュー	うぐっ……！

アマネセル高原

開拓者の眺望

マシュー	こうして見てると やっぱ世界は広いって実感するよなぁ
エイ	マシュー　世界は本当に広い 君が思う以上に　多くの未知に溢れている
エイ	今は気楽に旅をしていられる 状況じゃないが――
エイ	いつの日か　その足で自由に旅するといい そこで君は　きっと多くを得られるだろう
エイ	あるいは　君達シティーの人間にとって 新天地が見つかるかもしれない
マシュー	ふーん　エイもそうだったのか？
エイ	ふっ……　そんなこともあったかもな
マシュー	何だよそれ　意味深だなぁ

三柱巨石門跡の近く

マシュー	相変わらずカデンシア地方の“大剣”は ここからでもよく見えるなぁ
エイ	大剣か……
エイ	今　あそこは ケヴェスとアグヌスの激戦区だったか
ニコル	えっと……　そう聞いてます
ニコル	この前も大規模な戦闘があったって……
マシュー	まあ　あそこはキャッスル同士が睨み合う 要衝みたいなもんだしな
マシュー	ケヴェスもアグヌスも 戦略的価値があるとかで狙ってんだろ
エイ	……いつの時代も 争いの渦中に晒されるな　あの大剣は

アギニの墳墓遺跡

マシュー	何だ？　このどでかい石は？
エイ	これは“棺”と呼ばれるものだ この中に遺体を――　骸を納めるんだ
ニコル	骸を……？
マシュー	マジかよ…… それにしてはデカすぎないか？
エイ	誰も“人間の”とは言ってないぞ？
ニコル	……
マシュー	……とっとと撤収するか

滅んだ村

エイ	マシュー　ここは……
マシュー	カイラ達の開拓地だ
マシュー	第二のシティーを築くために…… そのために　ここで準備を進めてたんだ
エイ	……
マシュー	今となっちゃシティーは どこにもない有り様になっちまったが……
マシュー	俺がいつか　必ず再建する 死んでいった爺ちゃんや皆のためにもな
エイ	……ああ
マシュー	――っと　そうだ 前から言おうと思ってたんだけどさ
マシュー	もし再建できたら　エイもウチに来いよ お前なら大歓迎だぜ？
エイ	それは――
エイ	……いや　それも悪くないな 考えておくよ

鉄巨神のクレーター

カギロイ	ケヴェスとアグヌスの鉄巨神が 合体するなんて　前代未聞よ……
レックス	メビウスの中には 鉄巨神や命の火時計を研究し
レックス	新たな実験機を開発する奴もいるらしい
レックス	大元はそいつの仕業かもしれないな
シュルク	ああ……　それにしても……
ニコル	それにしても？
シュルク	一体どういう変形機構になっているんだろう 気になる……　回収して詳しく調べたい……
レックス	おっと…… シュルクの悪いくせが出ちまったか
ニコル	ですよね　シュルクさん！ ぼくもずっと気になってました！
マシュー	こっちもかよ！

望郷の山懐

リクの工房の2階

シュルク	……
マシュー	どうした　シュルク？
シュルク	ああ……
シュルク	ここは僕の仲間が かつて住んでいた邸宅でね
シュルク	剣の扱いから生き方に至るまで 多くのことを教えてくれた恩人だった
シュルク	本当に……　すごい人だったよ
マシュー	へえ……
レックス	前に話してたシュルクの師匠か 俺も会ってみたかったもんだぜ
レックス	……んん？　師匠じゃなくて 義理の兄だったか？
シュルク	えっ　いや……！ それはまあ　そうなんだけど……
マシュー	……？

リクの工房の前

マシュー	シティーにあったウロボロス・ストーン あんた達が持ってたんだな
シュルク	ああ　以前にシティーを脱出した 避難民から託されたんだ
マシュー	そいつは爺ちゃんがずっと研究してて 命よりも大事な物だって言ってたんだ
シュルク	そうか……　一緒に渡された研究資料は 君の祖父のものだったのか
マシュー	まあ　爺ちゃんがいなきゃ あれはただの置き物でしかないけどな……
シュルク	安心してくれ　マシュー
シュルク	ウロボロス・ストーンの研究は 今後は僕とリクが引き継ぐ
シュルク	お爺さんの努力の成果を 決して無駄にはしないさ
マシュー	そっか……　ありがとな　シュルク きっと爺ちゃんも喜んでるよ
レックス	……ま　そもそもそいつに関しちゃ 俺達も他人事じゃないんでね
マシュー	うん？　そうなのか？
レックス	あれはアグヌスの女王ニアから お前達に託されたものなんだろう？
レックス	なら絶対に守り通さなくちゃならねえ ……何があろうともな
シュルク	レックス……

朽ちた鉄塔広場

マシュー	こいつは……　アーモリーか！
カギロイ	アーモリーって このレウニスみたいなやつ？
マシュー	ああ　シティーの移動型戦略兵器…… 欺瞞装置もある優れものなんだぜ
レックス	そいつはメビウスの追手に 撃墜されたところを俺達が回収したんだ
シュルク	ただ　墜落の衝撃で 機体のあちこちが故障しているようでね
マシュー	マジか…… それで分離したままなのか
ニコル	直せないんですか？
シュルク	試してはいるが なかなかに手こずっているよ
エイ	ふむ……

見晴らしの丘公園

シュルク	……懐かしいな
シュルク	昔から考え事をする時は ここに来てよく思索に耽っていたよ
ニコル	確かに集中できそうですね 静かだし　人もいないし
シュルク	まあ僕の場合　ひがな一日没頭して 食事すら忘れる始末だったけどね……
ニコル	……ちょっと意外です シュルクさん　しっかりしてそうなのに
シュルク	ふっ……　そう見えるのは
シュルク	ここにいつも料理を持ってきてくれた 幼馴染のおかげさ
シュルク	彼女がずっと支えてくれたから 僕はこうしてここにいる……
シュルク	……そして　君も
ニコル	シュルクさん……？
シュルク	……ニコル　事が落ち着いたら ここでまたゆっくり話さないか
シュルク	一緒に特製スパイス入りの サンドイッチでも食べながらね
ニコル	あ　はい……　そうですね

ゲトリクス神託跡地

レックス	カギロイ
カギロイ	い　いきなり何よ？
レックス	俺は昔　この場所で決意した
レックス	大切なものを犠牲にしてでも 俺を想ってくれる人のために――
レックス	その想いに応えるために どんな困難な道だって歩んでみせる
レックス	――ってな
カギロイ	……どうして私にそんな話を？
レックス	お前は一人なんかじゃねえってことさ
カギロイ	……何それ　意味わかんない
レックス	ああ　それでいい 今のお前は……　それでいいんだ
レックス	あいつもきっと　そう望んでいる
カギロイ	……

ラグナリア遺跡群

ルミナリア支柱遺跡

カギロイ	ここは何？ コロニー9よりもずっと古そうだけど……
レックス	有り体に言えば　大昔の遺跡さ それこそ途方もなく大昔のな
カギロイ	ふーん……？ 石でできた建物なんて　ずいぶん原始的ね
レックス	おいおい　その原始的な建物が 今でも残ってること自体　奇跡なんだぜ？
レックス	ま　俺が最後に見た時と比べれば 一部しか残っちゃいないけどな……
レックス	それでも　なんつーかこう…… 歴史のロマンってやつを感じるんだよ！
カギロイ	ふーん　そう
レックス	……そうか　興味ないか うん　そうだよな……

ラグエル湖

シュルク	あそこは……！
マシュー	ど　どうした　シュルク！？
シュルク	……
シュルク	以前　あの遺跡を調査した時 下から這い上がってきた
シュルク	アントルの親玉に襲われてね……
シュルク	あの時は僕も仲間も本当にびっくりして おかげで軽くトラウマだ
ニコル	それは……　穏やかじゃないですね
シュルク	ああ　全くだ　穏やかじゃない

ゲルゲイム駐屯地

マシュー	ここから監獄島が見えるな
カギロイ	あの雪山……　まるでアエティア地方の カプトコルヌ山嶺みたい
ニコル	うん　ものすごく寒そう……
シュルク	あれはヴァラク雪山だけじゃないな おそらくアルストの――
レックス	ああ　ルクスリアの遺跡があったってことは ゲンブの内部そのものが融合してるんだろう
エイ	あんな場所で 遭難だけはしたくないな

ラグエル大橋の下

シュルク	そういえば　このラグエル湖には “ヌシ”が棲んでいるそうだ
マシュー	ヌシ？
シュルク	雷雨の日に目撃情報があってね 凶暴でかなり厄介なモンスターらしい
シュルク	誰かが襲われる前に できれば何とかしておきたいところだ
シュルク	――というか　以前にもあそこで 似たようなことがあった気がするな……
ニコル	雷雨の時に現れるモンスター……
マシュー	へえ　面白そうじゃん 見かけたら腕試しにいっちょやるか！

黒い山

イギニア坂

カギロイ	アグヌスキャッスル……
ニコル	カギロイ……　やっぱり戻りたい？
カギロイ	ちょっと　そういう憐れみの目で 見るみたいなの　やめてくれる？
カギロイ	ただちょっと思い出しただけ 本当にそれだけだし
ニコル	でも　もう少しで “成人の儀”だったんでしょ？
カギロイ	……完全に吹っ切れたって言ったら 嘘になるけど――
カギロイ	今の状況から逃げたい――　とは もう思ってないから
カギロイ	あんた達と一緒にいると 驚いたり　ムカついたりすることばっかりで
カギロイ	そんなこと考える暇すらないしね
ニコル	えっと……　それってどういう感情？ もしかして怒ってる？
カギロイ	はあ……　ニコル あんたはもう少し会話の機微を学ぶべき
ニコル	えぇ……

バネロ旧市街遺跡群

レックス	あそこ　今はインヴィディア山脈って 呼ばれてるんだっけか？
ニコル	はい　そうですけど……
レックス	なるほど　山脈ねぇ……
カギロイ	……？　何が言いたいの？
レックス	いや……　ちょっと思い出してな
レックス	昔　あれに“喰われて” 大変な目にあったんだよなぁ
カギロイ	……は？
マシュー	おいおい　レックス それ　新手の冗談か？
ニコル	あっ　なるほど　冗談……
カギロイ	ちょっと大丈夫？　主に頭とか
レックス	お　お前ら……！ まあ信じられんのも無理はねえか……

静寂の回廊

マシュー	監獄島の中も なんかの遺跡みたいになってるんだな
ニコル	すごく……　嫌な感じがする
マシュー	まあ　監獄島って名前からしてな にしてもずいぶんと広いな
マシュー	一体何を収監してたんだ？
シュルク	……
カギロイ	ここにも黒い霧をまとった モンスターが……
エイ	霧乃獣だ 黒い霧が生んだ世界の歪み――
エイ	今はアルファの手先となっているが あれは本来　存在してはいけないものだ
マシュー	……あんまり長居はしたくねえな

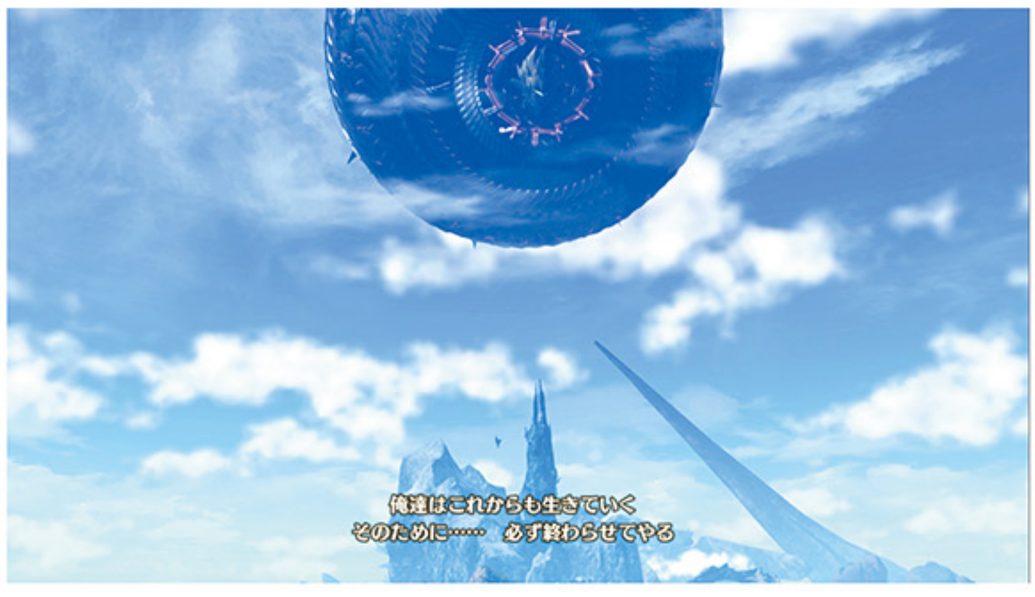
監獄の間の近く

マシュー	んー……　何でだろうな
マシュー	あのオリジン　初めて見たはずなのに 前から知ってるような気がするんだよな
エイ	……マシュー おそらくそれは気のせいなんかじゃない
マシュ	……？ どういう意味だよ　エイ？
エイ	君の持つブレイド……
エイ	それには ある特別な金属が組み込みこまれている
エイ	その金属とは――　オリジンの欠片だ
マシュー	――ッ！？ 爺ちゃんがくれた　こいつが……？
エイ	君の運命は　そのブレイドを手にした時から ずっとオリジンと共にあったんだ
マシュー	……
エイ	そして…… ついに君はオリジンの前へと辿り着いた
エイ	今こそ　運命を解き放つ時だ 君が望む未来をつかみ取れ　マシュー
マシュー	……ああ　わかってるよ
マシュー	俺達はこれからも生きていく そのために……　必ず終わらせてやる
エイ	ボクも力を貸そう
エイ	ボクが君と共にしてきたのは まさにこの瞬間のためだ
マシュー	……ありがとな　エイ

クリエイターコメント

『ゼノブレイド3』本編では『ゼノブレイド』や『ゼノブレイド2』の特徴的な景観が登場しても直接触れることができませんでしたが、DLC『新たなる未来』では解説役……シュルクとレックスがいるので、ガッツリと紹介していこうと考え、キズナビューを盛り込みました。ゼノブレイドらしい景色と共に楽しんでもらえればと思います。［モノリスソフト］





掛け合いセリフ

抜刀時や戦闘終了後などに発生する掛け合いセリフを紹介。緑色のセリフが呼びかけ、青色のセリフが返答を表す。
出るセリフはランダムなうえに掛け合いでないセリフもあるため、実際に聞きたい場合は繰り返しプレイしよう。

本編

■抜刀

ノア(操作キャラクター)と仲間の掛け合い①	
ノア	みんな　いくぞ！
ミオ	君に合わせる！
ユーニ	いつも通りいこうぜ！　ノア
タイオン	了解だ　作戦行動に移る！
ランツ	ああ！　やってやろうぜ　ノア！
セナ	準備はオッケーだよ　ノア！
エセル	共に行くぞ、ノア！
ルディ	負けないぞ～！
ゼオン	やるぞ　ノア！
シドウ	では、まいりましょうか　ノア
リク	ノアに合わせるも！
グレイ	ノアを中心に攻め立てる
イスルギ	遅れはとらん！
ユズリハ	私が道を開きます！
アシェラ	一緒に斬りこむかい、ノアくん
ニイナ	やりましょ　ノア
モニカ	背を気にする必要はないぞ　ノア！
マシロ	了解です　ノアさん！
トライデン	いい気迫だ　ノアの兄ちゃん！
ゴンドウ	ちんたらすんじゃねえーぞ　ノア
ミヤビ	サポートするね　ノア君……！
カムナビ	息を合わせるぞ　ノア！
ナギリ	機体を戦闘モードに移行します
ニア	頼りにしていますよ　ノア
メリア	始めよう　ノア！
ムンバ	頼りにしてるぜ　ノア！
イノ	ご主人殿に続け―！　ですも！
マティア	お掃除の時間ですわ

ノア(操作キャラクター)と仲間の掛け合い②	
ノア	注意を怠らずに戦おう
ミオ	警戒は怠らないで
ユーニ	誰かさんのおかげでフォローは慣れてんだよ！
タイオン	わかっている　戦況は逐次伝えよう
ランツ	わかってるよ――　無理はすんな　だろ？
セナ	こっちは大丈夫！　あっちもこっちも見ておくよ！

ミオ(操作キャラクター)と仲間の掛け合い①	
ミオ	邪魔するなら――　戦って押し切る！
ノア	連携すればすぐに終わるさ！
ユーニ	そういうこった　逃げんなら今のうちだぜ？
タイオン	ああ　策は僕が打つとしよう！
ランツ	そりゃあ　わかりやすくていいぜ！
セナ	うん！　力いっぱい叩き込むよ！
エセル	ミオ　君の実力　見せてもらうぞ
ルディ	頑張るね！
ゼオン	期待しているぞ　ミオ！
シドウ	微力ながら加勢します　ミオ
リク	こっちの心配はいらないも！
グレイ	ミオ　一気に叩くぞ……！
イスルギ	援護は任せてくれ
ユズリハ	この弓で敵を穿ちましょう
アシェラ	「おくりびと」のお手並み拝見だ
ニイナ	行くわよ　ミオ
モニカ	掻き乱してやれ　ミオ！
マシロ	ミオさんに続きますっ
トライデン	合点だ！　ミオの姉ちゃん！
ゴンドウ	てめえの力　見せてみやがれ！
ミヤビ	行こう、ミオ……！
カムナビ	我が力を見せよう　ミオ！
ナギリ	鉄機兵七号機、出ます
ニア	ミオ、無理しないでくださいね
メリア	仕掛けるぞ　ミオ！
イノ	先手必勝！　ですも！
マティア	優雅にまいりましょう　ミオさん

ミオ(操作キャラクター)と仲間の掛け合い②	
ミオ	敵なら――　手加減はナシだから！
ノア	もちろん最初から本気だ！
ユーニ	飛びかかりそうな勢いだな！　付き合うぜ！
タイオン	君の背中は守ってみせる！
ランツ	おうよ　加減なんてしてらんねえ！
セナ	ミオちゃんを怒らせたら怖いんだからね！

ユーニ(操作キャラクター)と仲間の掛け合い①	
ユーニ	油断しなきゃ勝てる！
ノア	ああ！　みんな集中していこう！
ミオ	隙は見せない――　そうでしょ？
タイオン	お手並み拝見といこう
ランツ	だな！　誰だろうと本気でいくぜ！
セナ	ユーニこそ！　よそ見は禁物だよ！
エセル	ユーニ！　援護は任せたぞ！
ルディ	えいえいおー！
ゼオン	ユーニ　背中を頼む！
シドウ	ユーニ、気張るのもほどほどに
リク	ユーニ　先走っちゃダメも！
グレイ	ユーニ　仲間との連携を忘れるな
イスルギ	押し通す！
ユズリハ	援護はおまかせを！
アシェラ	一緒に楽しもうじゃないか　ユーニ
ニイナ	楽しみましょ　ユーニ
モニカ	頼りにしてるぞ　ユーニ！
マシロ	任せてください　ユーニさん
トライデン	勇ましいねぇ　ユーニの姉ちゃんはよ！
ゴンドウ	調子に乗って死んでも知らねーからな
ミヤビ	ユーニちゃん、カバーするね……！
カムナビ	狙い定めるぞ　ユーニ！
ナギリ	……命令を
ニア	ユーニ　敵の動きに注意しなさい
メリア	ユーニ　そなたに合わせよう！
ムンバ	前に出すぎるなよ
イノ	イノに不可能はありませんも！
マティア	わたくし達ならできますわ

ユーニ(操作キャラクター)と仲間の掛け合い②	
ユーニ	みんな　気合入れろよ！
ノア	気持ちで押す――　ユーニらしくていいな！
ミオ	気合か――　うん　みんな充分あるみたい！
タイオン	言われるまでもない……！
ランツ	へっ！　誰に言ってやがる？
セナ	うん！　気合もやる気も充分！

タイオン(操作キャラクター)と仲間の掛け合い①	
タイオン	適宜指示を出す！
ノア	いつでも作戦通りに動けるぞ！
ミオ	私達の連携は　タイオンにかかってるからね！
ユーニ	細かいことは任せたぜ　タイオン！
ランツ	でけえ声で指示してくれよ！
セナ	タイオンの作戦通りに動かないと……！
エセル	タイオンの作戦に従おう
ルディ	ねえ　僕は何したらいい？
ゼオン	攻めるぞ　タイオン！
シドウ	それではタイオン　手筈通りに……
リク	ノポン流　発揮するも！
グレイ	こちらはいつでも良いぞ　タイオン
イスルギ	お前の強さ　見せてもらうぞ　タイオン！
ユズリハ	必ずや勝利を！
アシェラ	参謀くんは指揮を頼むよ
ニイナ	タイオンの作戦　楽しみね
モニカ	期待していいぞ　タイオン！
マシロ	頼もしいです　タイオンさん
トライデン	細けぇことは任せるぜ！　眼鏡の兄ちゃん！
ゴンドウ	任せておきな　ぶっ飛ばしてやるからよ
ミヤビ	周り、警戒するね……！
カムナビ	貴殿の采配　期待しているぞ！
ナギリ	ウロボロスの指揮に従います
ニア	指示を頼みます　タイオン
メリア	頼んだぞ　タイオン！
イノ	加減はNOでいきますも！
マティア	手際よくまいりましょう

タイオン(操作キャラクター)と仲間の掛け合い②	
タイオン	スマートにいこう
ノア	ああ！　指示は任せる！
ミオ	わかった　手際よく片付けよう！
ユーニ	スマートねえ　やるだけやってみるけどよ！
ランツ	野暮ったいこと言ってくれるぜ！　見てな！
セナ	スマート？　出来る！　――と思う

ランツ(操作キャラクター)と仲間の掛け合い①	
ランツ	無茶こいてやられんじゃねーぞ？
ノア	ランツこそ無理も無茶もナシ――　言っただろ？
ミオ	そういうのは　うちの相方に言ってあげて！
ユーニ	そっちこそ！　ノアに怒られんなよ！
タイオン	誰に向かって言っている！
セナ	自分が無茶しなくなってから言ってよね！
エセル	一気に畳みかけるぞ　ランツ！
ルディ	ランツに続け～！
ゼオン	手を抜くなよ　ランツ
シドウ	ふっ……威勢がいいですね　ランツ
リク	ランツ　足を引っ張るんじゃないも？
グレイ	ランツ　熱くなり過ぎるな
イスルギ	振り向かず突き進むぞ
ユズリハ	無論――　負けません！
アシェラ	私とランツくんがいれば鉄壁さ
ニイナ	頼りにしてるわ　ランツ
モニカ	見せつけてやろう　ランツ！
マシロ	ランランとなら無敵だよ！
トライデン	こいつァ競争だぜ！　ランツの兄ちゃん！
ゴンドウ	とろとろしてたら蹴り飛ばすからな！
ミヤビ	ランツ君に続くね……！
カムナビ	敵の鼻をあかすぞ　ランツ！
ナギリ	排除を実行します
ニア	ランツ　熱くなりすぎないように
メリア	ランツ　気を抜かぬようにな
ムンバ	援護射撃は任せとけ！
イノ	カタナのサビサビにしてやるも！
マティア	お引き取り願いましょうか

ランツ(操作キャラクター)と仲間の掛け合い②	
ランツ	全部ひっくるめて任せておきな！
ノア	頼りにしてるぞ　ランツ！
ミオ	うん――　そういうの結構嫌いじゃない！
ユーニ	根性見せろよな！　ランツ！
タイオン	君の強さ　アテにさせてもらう！
セナ	私とランツが組めば無敵だよ！　……たぶん

セナ(操作キャラクター)と仲間の掛け合い①	
セナ	力比べなら負けないから！
ノア	みんなセナに続くぞ！
ミオ	じゃあ見せてもらおっかな　セナの力！
ユーニ	そりゃあ頼もしいぜ　セナ！
タイオン	頼りにしているよ　セナ
ランツ	同感だ！　そいつは俺達の領分だぜ！
エセル	力で押し切るぞ　セナ
ルディ	やるぞ～！
ゼオン	行こうか　セナ！
シドウ	セナの思う通りにやりなさい
リク	マッコー勝負も！
グレイ	セナに続く……！
イスルギ	布石を打たせてもらおう！
ユズリハ	敵を仕留めてみせましょう
アシェラ	セナくんの全力、見せておくれよ？
ニイナ	勇ましいのは嫌いじゃないわ
モニカ	思い切りやれ　セナ！
マシロ	頑張ろうね　せーちゃん！
トライデン	任せな！　セナの姉ちゃんよ！
ゴンドウ	セナ　ちったあ　やれんだろ？
ミヤビ	セナに合わせるね……！
カムナビ	一暴れといこう　セナ！
ナギリ	セナに続きます
ニア	一緒に頑張りましょう　セナ
メリア	セナの力　楽しみにしているぞ！
イノ	イノパワーに刮目ですも！
マティア	目には目を……　ですわね

セナ(操作キャラクター)と仲間の掛け合い②	
セナ	やるなら、今しかない！
ノア	わかった　一気にいこう！
ミオ	いいね　やっちゃおう！　セナ！
ユーニ	ちゃんと暴れてくれよな！　期待してるぜ！
タイオン	僕も同意見だ！
ランツ	おう！　今がぶっ飛ばし時ってやつだな！

■戦闘不能の仲間を助け起こす

ノアが助け起こす	
ノア	これで大丈夫だ(汎用)
	今助ける(汎用)
	ミオ　もう安心だ(ミオ用)
	ユーニ　起きられるか？(ユーニ用)
	タイオン　しっかりしろ(タイオン用)
	ランツ　もう無茶をするなよ(ランツ用)
	セナ　もう大丈夫だ(セナ用)
ミオ	君に迷惑かけちゃったね……
	ノア……　ありがとう
ユーニ	ああ　何度でも立ち上がるぜ
タイオン	少々無茶をしてしまったな
ランツ	いい加減学ばねえとな
セナ	あ、ありがと……
エセル	ふっ　今度は私が助けられたな
ルディ	油断しちゃった
ゼオン	ノアにはかなわないな――
シドウ	失礼しました　ノア
マナナ	助かりましたも……
グレイ	ノア　俺に構わず戦え
イスルギ	眠ってなどいられないな
ユズリハ	ありがとうございます　ノアさん
アシェラ	気が利くねぇ　ノアくん
ニイナ	また助けられたわね……
モニカ	情けない姿を見せたな
マシロ	頑張ります　ノアさん
トライデン	わりぃな　ノアの兄ちゃん
ゴンドウ	借りは返すぜ
ミヤビ	ありがとう、ノア君
カムナビ	すまない　ノア
ナギリ	戦線に復帰します
ニア	ノア　心配をかけました
メリア	また助けられたな　ノア
ムンバ	ノアなら来てくれると思ってた
イノ	ご主人殿ぉ～……
マティア	まだ……　やれますわ……！

ミオが助け起こす	
ミオ	ほら起きて(汎用)
	まだ戦いは続いてるよ？(汎用)
	君が倒れてちゃダメだよ(ノア用)
	ノア！　立てるよね？(ノア用)
	ユーニ！　ほらまだ休むには早いよ(ユーニ用)
	タイオンの作戦がなきゃ！(タイオン用)
	ランツなら――　頑張れるでしょ？(ランツ用)
	セナ？　元気はまだある？(セナ用)
ノア	ああ！　すぐに立て直す！
ユーニ	寝ちまってたか　悪いな　ミオ
タイオン	ありがとう　ミオ
ランツ	ああ！　まだやれる！
セナ	元気百倍！　もっと頑張るよ！
エセル	感謝するぞ　ミオ
ルディ	心配させちゃった？
ゼオン	すまない　ミオ
シドウ	助けられました　ミオ
マナナ	ミオさん　ありがとうデスも……！
グレイ	ミオ　礼を言う
イスルギ	すまない　対策を練るとしよう
ユズリハ	こんなところで屈するわけにはいきません
アシェラ	世話かけたね　ミオくん
ニイナ	挽回するわ……！
モニカ	ありがとう　ミオ
マシロ	ミオさんの手　あったかい――
トライデン	助かったぜ　ミオの姉ちゃん
ゴンドウ	だせえとこ見られちまった
ミヤビ	ミオ……　ありがとう
カムナビ	恩に着るぞ　ミオ
ナギリ	リアクターの再点火を確認
ニア	ミオ　…ありがとう
メリア	感謝するぞ　ミオ
イノ	イノは不屈ですも……！
マティア	助かりましたわ　ミオさん

ユーニが助け起こす	
ユーニ	ほら！　起きた起きた！(汎用)
	寝てる場合かよ？(汎用)
	らしくないな　ノア(ノア用)
	ミオの力　もっと見せてくれ(ミオ用)
	さっさと起きやがれ！(タイオン用)
	ランツ　こんなもんじゃねぇだろ(ランツ用)
	セナ　こっから反撃だ(セナ用)
ノア	いつも助かるよ　ユーニ
ミオ	ユーニ　借りはちゃんと返す！
タイオン	随分と優しい起こし方だな
ランツ	なぁに　ちょっと休んでただけだ！
セナ	寝てる場合じゃなかった！
エセル	助かったぞ　ユーニ
ルディ	大丈夫！　起きた！
ゼオン	助かったよ　ユーニ
シドウ	面倒をかけましたね　ユーニ
マナナ	復活デスも！　やってやりますもー！
グレイ	ユーニ　手間をかける……
イスルギ	頼ってばかりではいられないな
ユズリハ	借りはすぐにお返しします！
アシェラ	まだ生きろってかい？　ユーニ
ニイナ	もっと優しくしてくれたって――
モニカ	ユーニには借りができたな
マシロ	ユーニさんの想い　伝わりました
トライデン	もっと優しく起こしてくれよ　ユーニの姉ちゃんよぉ
ゴンドウ	死ぬには早すぎってことかよ
ミヤビ	ユーニちゃん……！
カムナビ	よし　目が覚めた――！
ナギリ	修復、完了
ニア	よい癒しです　ユーニ
メリア	ユーニの想い　受け取ったぞ
ムンバ	ユーニはいい仕事するなぁ
イノ	が　がんばりますも……！
マティア	急ぎ復帰いたします……！

タイオンが助け起こす	
タイオン	すまないが力を貸してくれ(汎用)
	君の力は　必要不可欠だ(汎用)
	手を貸そう(ノア用)
	君らしくないミスだな(ミオ用)
	立てるか　ユーニ(ユーニ用)
	まだこれからなんだろう？(ランツ用)
	セナ　無理をしすぎだ(セナ用)
ノア	ありがとう　タイオン
ミオ	ごめんタイオン　もう大丈夫
ユーニ	もうちょっと優しく起こせよ
ランツ	見てな？　遅れは取り戻す！
セナ	つい突っ込みすぎちゃったよ……！
エセル	すまないな　タイオン
ルディ	まだ戦えるよ！
ゼオン	タイオンの機転には恐れ入る
シドウ	手間をとらせました　タイオン
マナナ	リクと一緒にまた戦いますも！
グレイ	タイオン　俺より敵を見ろ
イスルギ	助かったよ　タイオン
ユズリハ	もっと上手く立ち回らねばなりませんね……
アシェラ	良いタイミングだ、参謀くん
ニイナ	嬉しいこと言ってくれるじゃない？
モニカ	タイオン　戦況を聞かせてくれ
マシロ	助かりました　タイオンさん
トライデン	まさか　眼鏡の兄ちゃんに助け起こされるとはなァ
ゴンドウ	ちょっと寝てただけだよ！
ミヤビ	次はもっと気を付けるね……！
カムナビ	タイオンの期待に応えよう――
ナギリ	任務に戻ります
ニア	ここから立て直しますよ　タイオン
メリア	すまない　タイオン
イノ	イノ　立ちますも～……！
マティア	わたくしとしたことが不甲斐ない……

ランツが助け起こす	
ランツ	休むのはまだ先だぜ(汎用)
	起こしてやるからな！(汎用)
	ノア！　肩貸してやるよ！(ノア用)
	お前さんならまだやれるよな？　ミオ(ミオ用)
	暴れ足りねえだろ　ユーニ！(ユーニ用)
	タイオン！　寝っ転がってんじゃねー！(タイオン用)
	セナ！　こんなとこで終わるわけねーよな？(セナ用)
ノア	これじゃあ　人のこと言えないな……
ミオ	ふぅ　ランツ　助かったよ
ユーニ	そうだった！　戦い足りねえんだよ！
タイオン	少し頭を冷やしていただけだ
セナ	うん！　まだまだ頑張るんだから！
エセル	ふっ　頼りになるな　ランツ
ルディ	もうちょっとだけ頑張る！
ゼオン	――この借りは必ず返す
シドウ	感謝しますよ　ランツ
マナナ	起きましたもー！
グレイ	借りができたな　ランツ
イスルギ	汚名を雪ぐとしよう！
ユズリハ	ランツさんの強さに……　助けられています
アシェラ	次はいいとこ見せなきゃね
ニイナ	ランツにしては上出来ね
モニカ	まだだ　行くぞランツ
マシロ	ランランの声　聞こえたよ
トライデン	ダセェとこ見せちまったな　ランツの兄ちゃんよ
ゴンドウ	悪ぃな　礼は言っておく
ミヤビ	気持ちで、負けない……！
カムナビ	言われなくとも――！
ナギリ	システム……リブート
ニア	世話をかけましたね　ランツ
メリア	心配をかけたな　ランツ
ムンバ	すまねぇな　ランツ
イノ	まだまだ～！　ですも……！
マティア	返り討ち　ですわ……！

セナが助け起こす	
セナ	無理しないでね！(汎用)
	ほら、がんばって！(汎用)
	しっかりして　ノア！(ノア用)
	大丈夫　ミオちゃん？(ミオ用)
	ユーニ、まだいけるよね？(ユーニ用)
	タイオン！　起きて！(タイオン用)
	ランツってば、無茶しすぎ！(ランツ用)
ノア	ごめん　気を引き締め直すよ
ミオ	うん大丈夫　元気もらったよ
ユーニ	あたりまえだ！　一緒にやりかえすぞ　セナ！
タイオン	心配をかけた　大丈夫だ
ランツ	いってー……　突っ込み過ぎちまったか？
エセル	借りができたな　セナ
ルディ	元気いっぱいだよ！
ゼオン	力を分けてもらったよ　セナ
シドウ	あなたの元気、しかと受け取りました
マナナ	元気百倍！　デスも！
グレイ	助かったぞ　セナ
イスルギ	気力の続く限り　戦うとも！
ユズリハ	戦線に復帰します！
アシェラ	もうひと暴れ、いきますか……！
ニイナ	優しいのね
モニカ	助かったよ　セナ
マシロ	せーちゃん　大好き
トライデン	セナの姉ちゃんには　借りが出来ちまったな
ゴンドウ	コケにされたままじゃ終われねぇよなぁ！
ミヤビ	セナ……　私まだ　やれるよ
カムナビ	承知した……！！
ナギリ	……感謝します、セナ
ニア	セナの元気をもらいました
メリア	もう大丈夫だ　セナ
イノ	ネバーギブアップですも！
マティア	諦めませんわ……！

ヒーローが助け起こす	
エセル	君を死なせなどしない(汎用)
	間に合ったか……！(汎用)
	しっかりしろ　ノア！(ノア用)
	立てるか　ミオ？(ミオ用)
	ユーニ　無理はするなよ(ユーニ用)
	ここで終わるのか　タイオン！(タイオン用)
	立て直すぞ　ランツ！(ランツ用)
	まだ戦えるか　セナ？(セナ用)
ルディ	起きて起きて！(汎用)
	あとちょっと頑張ろ？(汎用)
	ノア　体は大事にね(ノア用)
	もう大丈夫だよ　ミオ！(ミオ用)
	ほらユーニ　立てる？(ユーニ用)
	タイオン　無理しすぎ(タイオン用)
	ランツ！　早く早く！(ランツ用)
	セナ　もう一回！(セナ用)
ゼオン	大丈夫か？(汎用)
	もっと自分を大事にしてくれ――(汎用)
	らしくないぞ　ノア(ノア用)
	切り替えていこう　ミオ(ミオ用)
	あきらめるな　ユーニ(ユーニ用)
	もう一度やろう　タイオン(タイオン用)
	俺の忠告を聞かないからだ(ランツ用)
	頑張れるか？　セナ(セナ用)
シドウ	礼にはおよびませんよ(汎用)
	まだ引き際ではありません(汎用)
	手を貸しましょう　ノア(ノア用)
	しっかりするのです　ミオ(ミオ用)
	今が耐え時です　ユーニ(ユーニ用)
	逆転の目はあります　タイオン(タイオン用)
	ランツ　さあ立ってください(ランツ用)
	動けますか、セナ？(セナ用)

リク	
	リクがいないとダメダメも(汎用)
	早く立つも(汎用)
	助けてやるも(ノア用)
	ミオならまだやれるも？(ミオ用)
	起きるも！　ユーニ！(ユーニ用)
	戦わないで楽してるも？(タイオン用)
	寝ててどうするも　ランツ(ランツ用)
	セナ　やる気を出すも！(セナ用)
グレイ	余計な手間をかけさせるな(汎用)
	立て……(汎用)
	お前はマシな方だと思っていたが……(ノア用)
	どうした　おくりびと……　その程度か(ミオ用)
	まったく無茶をする……(ユーニ用)
	策に頼り過ぎだ(タイオン用)
	頑丈さだけが取り柄だと思ったが……(ランツ用)
	鍛え方が足りんな(セナ用)
イスルギ	挫けるんじゃない(汎用)
	ここで諦める君じゃないだろう！(汎用)
	ここが正念場だぞ！(ノア用)
	逆境など覆してこそだ！(ミオ用)
	今は足を止めるときじゃないぞ！(ユーニ用)
	タイオン！　下を向くんじゃない！(タイオン用)
	簡単には折れない――　そうだろう？(ランツ用)
	ともに借りを返してやろう(セナ用)
ユズリハ	まだ戦いは続いていますよ(汎用)
	息はありますね――　起きてください(汎用)
	ノアさん　ご無事ですか？(ノア用)
	ミオさん　立てますね？(ミオ用)
	戦いはこれからですよ　ユーニさん(ユーニ用)
	タイオンさん　新たな策を(タイオン用)
	死ぬには――　まだ早いです　ランツさん(ランツ用)
	セナさん　共に立ち向かいましょう(セナ用)
アシェラ	ぶっ倒れてる場合じゃないぞ～?(汎用)
	やあ　気分はどーだい？(汎用)
	もっと楽しもうよ　ノアくん(ノア用)
	ミオくーん、朝だぞー？(ミオ用)
	ユーニは私の後ろに下がってな(ユーニ用)
	君の策が必要なんだ(タイオン用)
	ガタイの割に世話の焼ける(ランツ用)
	セナくん！　君の出番だ(セナ用)
ニイナ	挑戦に失敗はつきものよ(汎用)
	待たせたわね(汎用)
	仲間は助け合う――　そうでしょ？(ノア用)
	ミオ　もう一度手を貸して(ミオ用)
	ユーニの力が必要よ(ユーニ用)
	あなたがいなきゃ調子が出ないわ(タイオン用)
	休憩はおしまいよ(ランツ用)
	巻き返しましょ　セナ(セナ用)
モニカ	まだやれるな？(汎用)
	あと少しだ　踏ん張れ！(汎用)
	こんなものじゃないだろ　ノア！(ノア用)
	ミオ　動けるな？(ミオ用)
	態勢を立て直すぞ　ユーニ！(ユーニ用)
	タイオン　まだいけるな？(タイオン用)
	根性を見せろ　ランツ！(ランツ用)
	セナ　もう一度だ！(セナ用)
マシロ	一人じゃないよ！(汎用)
	元気出して(汎用)
	ノアさんの力が必要なんです(ノア用)
	ミオさん　支えるから！(ミオ用)
	ユーニさんと一緒がいいです(ユーニ用)
	タイオンさん　指示をください！(タイオン用)
	ランラン　置いていかないで(ランツ用)
	せーちゃん　一緒にいたいよ(セナ用)
トライデン	オラ！　シャキっとしやがれ！(汎用)
	立てるか？　まだ終わってねぇぞ！(汎用)
	お寝んねにはまだ早ぇぜ　ノアの兄ちゃんよ！(ノア用)
	らしくねぇなァ　ミオの姉ちゃん(ミオ用)
	さァ反撃と行くぜ～～！　ユーニの姉ちゃん！(ユーニ用)
	世話が焼けるな　眼鏡の兄ちゃんよ(タイオン用)
	この貸しは高くつくぜ　ランツの兄ちゃん！(ランツ用)
	当然　まだまだいけるよな？　セナの姉ちゃんよ！(セナ用)
ゴンドウ	さっさと起きやがれ！(汎用)
	寝てんじゃねえぞ！(汎用)
	ノア！　立つんだよ！　ほら！(ノア用)
	隙を見せてっからこうなんだぞ！(ミオ用)
	寝てると　いいとこ持ってかれるぞ(ユーニ用)
	だっせえザマ見せてんじゃねーぞ(タイオン用)
	次は鎖り飛ばすぞ！(ランツ用)
	気合い入れ直せ！(セナ用)
ミヤビ	無理させてごめんね……(汎用)
	1人でも欠けちゃダメ(汎用)
	さあ……！　ノア君(ノア用)
	立って、ミオ……！(ミオ用)
	勝とう、ユーニちゃん……！(ユーニ用)
	タイオン君、手を(タイオン用)
	まだ終われないよね、ランツ君(ランツ用)
	セナ　ここからだよね(セナ用)
カムナビ	お主の死に場所、ここではなかろう(汎用)
	あきらめるのはまだ早い(汎用)
	起きてくれ　ノア(ノア用)
	仕切り直そう　ミオ(ミオ用)
	しっかりしろ　ユーニ(ユーニ用)
	貴殿の力を貸してくれ(タイオン用)
	敵をぶっとばすのだろう？　ランツ！(ランツ用)
	まだやれるはずだ　セナ(セナ用)
ナギリ	脈拍、正常値に安定(汎用)
	……大丈夫、ですか？(汎用)
	動けますか……？(ノア用)
	ナギリが援護します(ミオ用)
	救援要請を受諾(ユーニ用)
	意識の覚醒を確認(タイオン用)
	戦線への復帰を要請(ランツ用)
	セナ……無事ですか？(セナ用)

ニア	もう大丈夫です(汎用)
	未来はあなたたちにかかっています(汎用)
	共に行きましょう　ノア(ノア用)
	無事ですか、ミオ？(ミオ用)
	敵を見返してやりましょう　ユーニ(ユーニ用)
	あなたの戦術が必要です　タイオン(タイオン用)
	ランツ　ここが踏ん張りどころです(ランツ用)
	セナ　反撃を始めましょう(セナ用)
メリア	そなたの力　そんなものではないだろう？(汎用)
	未来はまだ　そなたの手にある(汎用)
	そなたが頼りだ　ノア！(ノア用)
	しっかりするのだ　ミオ(ミオ用)
	元気を出せ　ユーニ(ユーニ用)
	タイオン　あきらめてはならぬ！(タイオン用)
	ランツ　寝ている場合ではないぞ(ランツ用)
	戻ってくるのだ　セナ(セナ用)
ムンバ	大丈夫か？(汎用)
	ほら　まだいけるか(汎用)
	無理すんなよ　ノア(ノア用)
	立てるか　ユーニ？(ユーニ用)
	らしくないな　ランツ(ランツ用)
イノ	立つんだ、もーーー！(汎用)
	心臓マッサージですも！(汎用)
	ご主人殿！　しっかり～！(ノア用)
	ミオ殿　ダイジョブですも？(ミオ用)
	お助けしますも！(ユーニ用)
	イノがレスキューしますも！(タイオン用)
	お寝むにはまだ早いですも！(ランツ用)
	お背中ポンポンしますも！(セナ用)
マティア	さあさあ　起きてくださいまし(汎用)
	終わるにはまだ早いですわ(汎用)
	あなたなら乗り越えられます(ノア用)
	お待たせしました　ミオさん(ミオ用)
	これで良し　ですわ(ユーニ用)
	処置完了ですわ(タイオン用)
	まだ戦えますわね？(ランツ用)
	ふう　間に合いましたね(セナ用)
ノア	ありがとう
	助かった
ミオ	ありがとう　助かった……
	休んでばかりもいられないね
ユーニ	ありがてぇ！
	やられっぱなしで終われるかよ！
タイオン	すまない　助かった
	状況を聞かせてくれ
ランツ	ああ　助かった……
	気引き締め直すか！
セナ	ありがと！　もう大丈夫！
	足引っ張ってごめんね……

■戦闘に勝利(楽勝)

ノア＆セナ	
ノア	危なげない戦いぶりだったよ　セナ
セナ	ふふん　私の力　見せられたみたいだね！

ミオ＆ランツ	
ミオ	すごい！　派手な戦いぶり！
ランツ	だろ！　もっと褒めてくれよな！

ユーニ＆タイオン	
ユーニ	よゆーよゆー！　アタシにかかればこんなもんだ
タイオン	全く……　フォローする身にもなってほしいな

タイオン＆ノア	
タイオン	見込み通りの結果だな
ノア	みんなと息が合ってきた証拠だ　そうだろ　タイオン？

ランツ＆ユーニ	
ランツ	なーんか物足りねえなぁ～？
ユーニ	おいノア　ランツが強い敵とやりてーってよ！

セナ＆ミオ	
セナ	ミオちゃん　見てくれた？
ミオ	うん　セナかっこよかったよ！

■戦闘に勝利(普通に勝利)

ノア＆ミオ	
ノア	力を合わせればこれぐらい……
ミオ	油断はしない！　そうでしょ？

ミオ＆ノア	
ミオ	うん　うまく戦えてるね
ノア	ああ　これからもこの調子でいこう

ユーニ＆タイオン	
ユーニ	さっきの、いい感じだったよな　タイオン？
タイオン	僕の策に抜かりはなかったということだ

タイオン＆ユーニ	
タイオン	ユーニ　頼むからもう少し合わせて――
ユーニ	ンだよ　タイオンがアタシに合わせるんだろ？

ランツ＆セナ	
ランツ	俺のおかげで勝っちまったな！
セナ	もう……　みんな頑張ったんだからね！

セナ＆ランツ	
セナ	力勝負なら！
ランツ	俺達の領分だ！　ってか？

■戦闘に勝利(辛勝)

ノア＆ランツ	
ノア	大事なところで踏ん張ってくれたな　ランツ
ランツ	おう！　気合いで何とかしてやったぜ！

ミオ＆タイオン	
ミオ	どうにか乗り切れた……　タイオンの指示のおかげね
タイオン	君が作戦通りに動いてくれたおかげさ　ミオ

ユーニ＆ノア	
ユーニ	ちゃんとアタシのことも褒めろよな？
ノア	ああ　ユーニのおかげでみんな無事さ

タイオン＆セナ	
タイオン	僕の想定を上回る活躍だ　セナ
セナ	えっ　へへ……　照れるなぁ……

ランツ＆ミオ	
ランツ	やべえやべえ　助かったぜ　ミオ
ミオ	ふふ　私こそ助けられてるよ

セナ＆ユーニ	
セナ	助かったよ　さすがユーニ！
ユーニ	アタシはなんでもござれの器量よしだからな！

■探していた貴重品を入手

操作キャラクターと仲間の掛け合い	
ノア	ようやく探しものを見つけたな
ミオ	ああ　これを探してたの
ユーニ	やっと見つかったな
タイオン	探し物は見つかったな
ランツ	おっ　例の探しもんだ
セナ	探し物、発見！
ノア	見つかって良かったな
ミオ	ちゃんとしまっておいてね
ユーニ	なくすんじゃねぇぞー
タイオン	目的は達成した
ランツ	間違って落とすなよ？
セナ	見つかってよかった！
エセル	どうにか確保できたな
ルディ	これが探してたモノかぁ……
ゼオン	まずは一安心だな
シドウ	無事に見つかって何よりです
リク	良さそうなものなら　もらっておくといいも
グレイ	探しものは見つかったようだな
イスルギ	なくさないようにしないとな
ユズリハ	良かったですね
アシェラ	探し物はこれかい？
ニイナ	フフ　日頃の行いがいいのね
モニカ	どうやら見つかったみたいだな
マシロ	大事にしまっておきましょう
トライデン	探しのものは見つかったみてぇだな
ゴンドウ	大事にしまっとけよ
ミヤビ	これって……
カムナビ	貴重、なのか……　大事にせねば
ナギリ	指定品を取得しました
ニア	なくさないように気をつけましょう
メリア	代えのきかぬ品だ　慎重に扱おう
ムンバ	そうこれだよ！　これ！
イノ	お目当て　見つけましたも！
マティア	ふふふ　これを探していましたの

■ノポンコインを入手

操作キャラクターと仲間の掛け合い	
ノア	貴重なものだ　もらっておこう
ミオ	貴重なものを見つけたね
ユーニ	これ、結構いいもんじゃね？
タイオン	この先　きっと役立つ筈だ
ランツ	これは　価値あるもんなんだろ？
セナ	これ絶対貴重なヤツだ！
ノア	大事に持っておこうか
ミオ	使えるときまで持っておこう
ユーニ	いろんなとこに落ちてんなぁ
タイオン	何故こんなところに……
ランツ	いいもん見つけたな
セナ	こんなとこにあったんだね
エセル	これは……貴重なものなのか？
ルディ	ノポンコイン　嬉しいも～！
ゼオン	はは　ツイてるな
シドウ	この調子で集めましょう
マナナ	ノポンコインデスも～！　もらっておきますも！
グレイ	ノポンコインか……
イスルギ	使えるものなら持っておこう
ユズリハ	何かに使えると良いのですが
アシェラ	拾えるものはいただくに限る
ニイナ	ノポンは苦手……
モニカ	ほう　面白い物を見つけたな
マシロ	やったね！
トライデン	おお！　ノポンコインじゃねぇか！
ゴンドウ	何に使うんだ？　そりゃあ
ミヤビ	良いもの、見つけたね
カムナビ	これはどう使うのだ？
ナギリ	ノポンコインを取得しました
ニア	ノポンコイン……懐かしいですね
メリア	これは貴重なものだな
ムンバ	ノポンコインは大事に取っておけよ！
イノ	ぴっかぴかのノポンコインですも～！
マティア	これが噂のノポンコイン……
レックス	ノポンコイン　いただき！

■投下物資を開ける

ノア＆ミオ	
ノア	ミオ　手伝ってくれ
ミオ	まかせて！

ノア＆ユーニ	
ノア	ユーニ　一気にいくぞ
ユーニ	おっし

ノア＆タイオン	
ノア	タイオン　そっち頼めるか？
タイオン	これでいいか？

ノア＆ランツ	
ノア	いくぞランツ！
ランツ	俺がいなきゃダメだよな！

ノア＆セナ	
ノア	セナ　頼むぞ
セナ	了解！

ミオ＆ノア	
ミオ	さあ開けるよ
ノア	まかせてくれ　ミオ

ミオ＆ユーニ	
ミオ	ユーニ　準備はいい？
ユーニ	任せろって

ミオ＆タイオン	
ミオ	タイオン　そっちを持って
タイオン	大丈夫だ

ミオ＆ランツ	
ミオ	ランツ　力いっぱいお願い
ランツ	やってやるぜ

ミオ＆セナ	
ミオ	息を合わせていくよ　セナ
セナ	いいよ、ミオちゃん！

ユーニ＆ノア	
ユーニ	いいな　ノア
ノア	こっちはいつでもいける！

ユーニ＆ミオ	
ユーニ	ミオ　開けるぞ
ミオ	了解

ユーニ＆タイオン	
ユーニ	しっかり持てよ　タイオン
タイオン	わかっている！

ユーニ＆ランツ	
ユーニ	ランツ　任せた
ランツ	さあて何があるかね

ユーニ＆セナ	
ユーニ	セナ　いくぞ
セナ	おっけー！

タイオン＆ノア	
タイオン	ノア　手を貸してくれ
ノア	息を合わせて……

タイオン＆ミオ	
タイオン	行くぞ　ミオ
ミオ	こっちはオッケー

タイオン＆ユーニ	
タイオン	ユーニ　そっちを持ってくれ
ユーニ	言われなくても

タイオン＆ランツ	
タイオン	ランツ　頼めるか？
ランツ	力仕事は任せな！

タイオン＆セナ	
タイオン	さん　にー　いち
セナ	ゼロ！

ランツ＆ノア	
ランツ	ようノア　手伝ってくれ
ノア	ああ　もちろん

ランツ＆ミオ	
ランツ	こいつを開けようぜ　ミオ
ミオ	うん　いくよ

ランツ＆ユーニ	
ランツ	ユーニ！　お宝もらっちまおうぜ！
ユーニ	一人でやれんじゃねぇの

ランツ＆タイオン	
ランツ	たまには肉体労働しろよ　タイオン
タイオン	いいぞ

ランツ＆セナ	
ランツ	セナ！　中身を拝ませてもらおうぜ！
セナ	そっちこそ！

セナ＆ノア	
セナ	いい　ノア？
ノア	よし　やろう！

セナ＆ミオ	
セナ	ミオちゃん！
ミオ	わかった　いいよ

セナ＆ユーニ	
セナ	合わせて、ユーニ！
ユーニ	おうよ！

セナ＆タイオン	
セナ	タイオン、開けるよ！
タイオン	ああ　いつでもいい

セナ＆ランツ	
セナ	いくよ、ランツ！
ランツ	おうよ！　やってやる！

新たなる未来

■抜刀

マシュー(操作キャラクター)と仲間の掛け合い①	
マシュー	どこからでもかかってきな！
エイ	相変わらず威勢がいいな　マシュー
ナエル	マシュー！　あんまり無茶しないでよ？
ニコル	どこからでもは困る　かも……
カギロイ	戦いになると元気よね　マシューって……
シュルク	いいね　頼もしい限りだ
レックス	そうこなくっちゃな　マシュー！

マシュー(操作キャラクター)と仲間の掛け合い②	
マシュー	俺が突っ込む！　背中は任せた！
エイ	マシュー！　突っ走りすぎるなよ？
ニコル	うん　任された……！
カギロイ	ちょっ！　勝手に決めないでよ！
シュルク	ふっ　まさにイノシシだね
レックス	おう！　派手に暴れてこい！

エイ(操作キャラクター)と仲間の掛け合い①	
エイ	標的を定めた……　いくぞ！
マシュー	ああ　いこうぜ　エイ！
ニコル	りょ　了解！
カギロイ	ええ！　いきましょ！
シュルク	了解　あの敵だね
レックス	よし！　エイに続くぜ！

エイ(操作キャラクター)と仲間の掛け合い②	
エイ	背を向けるわけにはいかないな
マシュー	へへっ　そーゆーこった！
ニコル	うん　……ぼくも戦う！
カギロイ	そうね　さっさと終わらせましょ
シュルク	そうだね　今は戦うしかない
レックス	逃げるのはガラじゃねえしな！

ニコル(操作キャラクター)と仲間の掛け合い①	
ニコル	慎重にいった方がいいかも……
マシュー	いざとなったら俺が何とかするって！
エイ	ニコルの判断を信じよう
カギロイ	平気よ　私がサポートするから
シュルク	ああ　堅実にいこう
レックス	それがお前の直感なら　従うまでさ

ニコル(操作キャラクター)と仲間の掛け合い②	
ニコル	僕達で勝てるかな……？
マシュー	絶対勝てる！　俺を信じろ　ニコル！
エイ	問題ない　戦力は拮抗しているはずだ
カギロイ	気持ちで負けたらダメでしょ
シュルク	大丈夫だ　自信をもっていこう
レックス	力を合わせりゃいける！　そうだろ！

カギロイ(操作キャラクター)と仲間の掛け合い①	
カギロイ	私達の邪魔はさせない！
マシュー	誰にも俺達は止められねぇってな！
エイ	それでも立ちはだかるなら　容赦はしない
ニコル	カギロイ　本気だ……！
シュルク	ああ　ここで止まる訳にはいかない！
レックス	そういうこった　一気に蹴散らすぞ

カギロイ(操作キャラクター)と仲間の掛け合い②	
カギロイ	みんな　油断しないで！
マシュー	万一の時は頼んだぜ　カギロイ！
エイ	無論だ　カギロイ
ニコル	カギロイも　気をつけて……！
シュルク	ああ！　油断大敵だな……！
レックス	言われなくともわかってるさ！

シュルク(操作キャラクター)と仲間の掛け合い①	
シュルク	みんな　準備はいいかい？
マシュー	いつでもいけるぜ　シュルク！
エイ	ああ　行こう　シュルク
ニコル	はい！　シュルクさん！
カギロイ	ええ　後ろは任せて
レックス	おうとも！　やってやろうぜ！

シュルク(操作キャラクター)と仲間の掛け合い②	
シュルク	仲間と一緒なら　きっとやれるさ
マシュー	なら期待に応えなくっちゃな！
エイ	ふっ……　そうだね　シュルク
ニコル	そうだ……　ぼく達なら……！
カギロイ	ええ……！　やってみせる！
レックス	お　嬉しい事言ってくれるねぇ！

レックス(操作キャラクター)と仲間の掛け合い①	
レックス	俺達の力、見せてやろうぜ！
マシュー	乗ったぜ　レックス！
エイ	了解だ　最善を尽くそう
ニコル	ぼくにやれることは全部……！
カギロイ	ふん……　言われなくても！
シュルク	よし　出し惜しみはなしだ！

レックス(操作キャラクター)と仲間の掛け合い②	
レックス	よーし　やってやるかぁ！
マシュー	やってやろうぜー！
エイ	ああ　一気に蹴散らそう
ニコル	や　やるんですね……
カギロイ	勢いだけはご立派ね
シュルク	気合い入ってるな　レックス……！

■戦闘不能の仲間を助け起こす

マシュー＆エイ	
マシュー	まだいけるだろ　エイ！
エイ	マシュ―に助けられるとはな……！

マシュー＆ナエル	
マシュー	ほら起きろって　ナエル！
ナエル	ありがと　マシュー！

マシュー＆ニコル	
マシュー	ニコル　無理すんなよ？
ニコル	うん　大丈夫

マシュー＆カギロイ	
マシュー	支えるぜ　カギロイ
カギロイ	……ありがと

マシュー＆シュルク	
マシュー	間に合ったな　シュルク
シュルク	勇気づけられたよ　マシュー

マシュー＆レックス	
マシュー	ひとつ貸しだぜ　レックス！
レックス	世話かけたな　マシュー

エイ＆マシュー	
エイ	あきらめるな　マシュー！
マシュー	いつも悪いな　エイ

エイ＆ニコル	
エイ	大丈夫か　ニコル！
ニコル	平気……　まだ戦える

エイ＆カギロイ	
エイ	カギロイ　手を貸してくれ
カギロイ	ありがとね　エイ！

エイ＆シュルク	
エイ	まだいけるだろう　シュルク！
シュルク	ありがとう　エイ

エイ＆レックス	
エイ	休憩は終わりだ　レックス！
レックス	すまねえエイ　助かった

ナエル＆マシュー	
ナエル	世話が焼けるんだから！
マシュー	すまねぇ　ナエル！

ニコル＆マシュー	
ニコル	起きて　マシュー
マシュー	サンキュー　ニコル！

ニコル＆エイ	
ニコル	エイ　お願い立って……！
エイ	助けられたな　ニコル

ニコル＆カギロイ	
ニコル	カギロイ　ぼくらはまだ負けてない
カギロイ	ニコル！　助かった……

ニコル＆シュルク	
ニコル	あなたがいないと困る人がいる……！
シュルク	僕がしっかりしないとな

ニコル＆レックス	
ニコル	まだいけますよね　レックスさん……！
レックス	手間とらせたな　ニコル

カギロイ＆マシュー	
カギロイ	ほら立って　マシュー！
マシュー	世話かけたな　カギロイ

カギロイ＆エイ	
カギロイ	エイ　力を貸して！
エイ	ボクは大丈夫だ　カギロイ

カギロイ＆ニコル	
カギロイ	起きなさい　ニコル！
ニコル	ありがとう　カギロイ

カギロイ＆シュルク	
カギロイ	シュルク　平気？
シュルク	世話をかけたね　カギロイ

カギロイ＆レックス	
カギロイ	まだ終わってない……！
レックス	……悪いな　カギロイ

シュルク＆マシュー	
シュルク	元気な声を聞かせてくれ　マシュー！
マシュー	助かったぜ　シュルク

シュルク＆エイ	
シュルク	踏ん張りどころだ　エイ！
エイ	ふっ　ありがとう　シュルク

シュルク＆ニコル	
シュルク	ニコル　僕達がついているよ
ニコル	……すみません

シュルク＆カギロイ	
シュルク	立てるかい　カギロイ？
カギロイ	くう……　不甲斐ない……

シュルク＆レックス	
シュルク	君が必要だ　レックス！
レックス	すまねえ　シュルク！

レックス＆マシュー	
レックス	しゃんとしろ！　マシュー！
マシュー	ひとつ借りだな　レックス

レックス＆エイ	
レックス	エイ！　しっかりしろ！
エイ	レックス　すまないな……

レックス＆ニコル	
レックス	勝負はここからだ　ニコル！
ニコル	助かりました　レックスさん

レックス＆カギロイ	
レックス	お前は俺が守ってやる……！
カギロイ	ひ　一人でも立てるから！

レックス＆シュルク	
レックス	シュルク！　まだやれるよな！
シュルク	恩に着るよ　レックス

■探していた貴重品を入手

操作キャラクターと仲間の掛け合い	
マシュー	おっし！　確保！
エイ	探し物はこれか
ニコル	あ……　あった
カギロイ	無事確保、ね
シュルク	ああ　これだね
レックス	やっと見つけたぜ
マシュー	こいつを探してたんだよな
エイ	無事に確保できたな
ナエル	あった！　これだよこれ！
ニコル	見つかって良かった
カギロイ	見つかってよかった
シュルク	丁寧に扱わないとな
レックス	とっとと回収だな

■ノポンメダルを入手

操作キャラクターと仲間の掛け合い	
マシュー	おっ　ノポンメダルじゃん
エイ	……！　ノポンメダルだ
ニコル	ノポンメダルだ
カギロイ	ノポンメダルを見つけたよ
シュルク	いいね　ノポンメダルだ
レックス	おっ　ノポンメダルか
マシュー	有り難くもらっとこうぜ
エイ	大事にしまっておくといい
ナエル	ノポンとの取引に使えるね
ニコル	……何と交換できるかな？
カギロイ	ノポンメダル、ねぇ……
シュルク	ありがたく頂戴しよう
レックス	ノポンとの取引に使えるな





モノリスソフト 開発スタッフ座談会・前編

『ゼノブレイド3』総監督の高橋哲哉氏以下、本編とDLCの制作に携わった開発スタッフが参集。「ゼノブレイド」シリーズのあゆみを振り返るとともに、シリーズにおける『ゼノブレイド3』の意義を思考する。（取材・構成：木原大輔）

- **高橋哲哉[たかはし てつや]**：株式会社モノリスソフト 取締役。「ゼノブレイド」シリーズ総監督
- **萩光弘[はぎ みつひろ]**：株式会社モノリスソフト プランナー
- **稲葉道彦[いなば みちひこ]**：株式会社モノリスソフト プログラマー
- **高橋英治[たかはし えいじ]**：株式会社モノリスソフト グラフィックデザイナー
- **戸田恒平[とだ こうへい]**：株式会社モノリスソフト グラフィックデザイナー

――ひとつ言えるのは、毎回違うことをしようと思っているんですよ。[高橋哲哉]

自己紹介と近況、「ゼノブレイド」シリーズとの出会い

高橋哲：「ゼノブレイド」シリーズの総監督をやっております、高橋です。おかげさまで『ゼノブレイド3』のエキスパンション・パス第4弾『新たなる未来』までの制作も完了しまして、それは嬉しいんですけどスタッフは皆それぞれ次のプロジェクトが始まって、頑張っている最中ですね。うち（モノリスソフト）はデベロッパーですから、例えば僕がスクウェアさん（現：㈱スクウェア・エニックス）にいた頃は、1本開発が終わると1ヶ月ぐらい休みがあったんですよ。結構ね、海外旅行とかしたものですけど。さすがに、いま多くのスタッフが同時に1ヶ月も休んでいると会社も大変ですから。1本終わったらすぐ次みたいな感じのところがあります。

萩：バトルプランナーの萩です。バトル部分のシステムを考えるとか、バランスの統括ですとか、そういうバトル全般の調整を担当していました。そうですね、近況のほうは、はい。頑張っております。ということですかね。

稲葉：プログラマーの稲葉道彦と申します。『ゼノブレイド3』では、プログラムのリーダー業をやっておりました。いまも忙しく過ごしております。

高橋英：アートディレクターの高橋です。『ゼノブレイド3』ではグラフィックのリーダー、統括する立場で主にクオリティ管理、背景の世界観からイベントの演出調整などを担当しておりました。

戸田：アートワークの戸田です。他の会社での経験もあるのですけれども、モノリスソフトにおいては、やはり世界観を形作るというところが非常に重要なことで。絵を描くことそのものより、そこまでの道のりが大変な……世界を深く読み解くというか、どう試行錯誤するかというのが、毎回の課題です。

萩：私はWii『ゼノブレイド』の時点ではユーザーだったというか、別の会社でオンラインゲームの開発をしておりました。その多忙のなかでは遊べるゲームも限られるというときに、どうやら『ゼノブレイド』の評判が高いと知りまして。それで購入はしたものの、忙しくて触れずにいたのですが……買った次の冬にインフルエンザになりまして。身体は回復したんですけど、休暇の時間があると。それなら今のうちにと『ゼノブレイド』をプレイしたんですね。それが、すごく面白くて。冒険感であるとか、バトルも面白いし、ストーリーもすごいと。それが出会いで、その後に転職しようという機会にモノリスソフトを受けて、中途で入ってという感じですね。そのあと『ゼノブレイドクロス』のバトル班に入って、『ゼノブレイド2』でバトルの担当リーダーみたいな形になって、『ゼノブレイド3』でも継続してバトルを担当したというところです。

稲葉：私は『ソーマブリンガー（2008年・任天堂、モノリスソフト）』というタイトルの開発が終わったタイミングで、Wii版の『ゼノブレイド』に参加しました。当時、画面に草をいっぱい出したいという要望があり、描画エンジンを作っておりまして。その草をいっぱい作るプログラムをひたすら書いたり、背景のプログラムを書いたりと、そういった業務をやっておりました。そのあと『ゼノブレイドクロス』でも描画エンジンを作ったりとか、シームレスマップとか、そういった裏方の業務ですかね。ライブラリと呼ばれる業務をやっておりました。『ゼノブレイド2』でも引き続き描画系の仕事、『ゼノブレイド3』ではプログラムのリーダー的な業務を担当しました。

高橋哲：リモートで、本来だったらスケジュールが延びて大変になりそうなところを、皆よくやってくれたと思います。普通だったら調整が全然できない、みたいになりそうなものですが。現場は大変だったと思うんですけど、結構しっかりと進行していましたから。よく頑張ったなというのが率直なところですね。

高橋英：私はモノリスソフトの設立初期から在籍しており、『ゼノサーガ』の頃から背景の班長をやっていたので、その流れで『ゼノブレイド』でも背景のコンセプトからやりまして、『ゼノブレイド2』からグラフィックのリーダーを担当しております。リモートで最後まで完成させるのは無理だと皆思っていた面もあったのですけど、デバッグを含めてリモート環境で走り切れたというのが意外だったというか、良い意味での誤算でした。出社じゃなきゃ出来ないと思っていたことでも、そのコミュニケーションだったり、必要な情報だったりというものはリモートでも同じなわけです。そういったことをちゃんと噛み砕いてやりとりしていけば、環境が変わっても同じことがやれるんだという経験は大きかったかなと思いますね。あの新型コロナ禍の状況じゃないと経験できないことだったかなと思います。

戸田：モノリスソフト入社以前に別の会社でゲームを作っていた当時は、日本のゲーム業界が海外のゲームに押されている印象でした。「JRPG」というものが若干の揶揄を含むニュアンスで語られるような状況で『ゼノブレイド』が登場して、見てみるとオープンワールド的で、かつネットゲームのようなリアルタイムの画でやっていると。すごいなと思ったことをきっかけに、モノリスソフトに応募、入社したという経緯です。RPGをずっと作っている会社ということで、メソッドが完全に出来ていてバリバリ作れる会社なんだろうなと思って入ったところはあるんですけど、意外に毎作いちから苦労して作り上げているのだという点は、入社してから驚いたところです。『ゼノブレイドクロス』のデザインから参加して、アートワークはそれぞれ得意な分野の絵を描くという方が多いのですけど、自分は色んなパートをまたがって受けるという形で『ゼノブレイド2』『ゼノブレイド3』とかかわってきています。大事にするポイントであるとか、伝えたいポイントであるとか、そういう点を汲むところからデザインしていくというのが、他の会社と違うのかなというところですね。

「ゼノブレイド」シリーズらしさ

高橋哲：ひとつ言えるのは、毎回違うことをしようと思っているんですよ。それが多分一番の僕の中でのらしさというか、根っこにある部分かなと。いろんなゲームを作る、それがシリーズ作品であっても、上面だけ載せ替えたものにはしたくないなと思っていまして。「絵は一緒です。世界観も同じです。バトルは似たような感じです。でも、お話は違います。」という作りはなるべく避けたい。これは昔からでして。僕がゲーム業界に入って、スクウェアさんで学んだことの一つなんですね。毎回変えるというのは。テーマであったり、ゲームシステムであったり、常にチャレンジしていたあの時の経験がやっぱり大事だったと言うか、すごくいいなと思っていた部分でもあるので、それは引き継いでいきたいなという思いは根っこにありました。毎回違う感じのアプローチをしたいとなってくると、先ほどの戸田の話のように、作り方が毎回変わるよねっていうのがありまして。それは、自然とそうなっているのかなとは思います。それが一番、モノリスソフトの「ゼノブレイド」らしさなのかなと、実は思っています。マップが広いとか色々な意見がありますけれども、それよりもむしろ、毎回新しいチャレンジをしていくっていうスタイル、これがらしさなのかなと。滅多なことでは話さないですけど、こういうことは。この場で初めて聞いて「そうだったのか」という人もいると思うけど。

高橋英：同じだと楽なんですけどね……。毎回、ゼロから苦労するのは皆、そうやってますね。

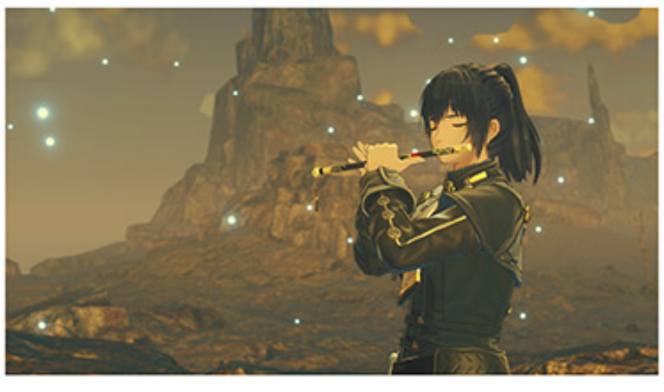
※ 本座談会は2024年1月19日から1月26日までKADOKAWA Game Linkageが募集したアンケート内容をモノリスソフトと共有の上で収録したものです。



高橋哲：毎回無茶ぶりしてしまう。申し訳ない。
高橋英：技術的にも、こう、色々研究したものを移行して作れるのが一番楽なんですけど。作品ごとに、またゼロから構築して……ということを皆でやっているので、開発初期には喧々諤々とする時間がどうしても必要になります。
戸田：そこは外部とのスケジュール調整で苦労するところでもあります。単純に工数とかじゃないところで……デザインも、その時々のタイトルにふさわしいものを試行錯誤することが当たり前になっているので、そこは異質なのだろうと思います。

クリエイターとして求められるもの

萩：毎回、バトルの大枠としてはシームレスバトルで、オートアタック、アーツというもので、そこの基本は変えていないのですけど。シナリオに沿ったシステム、かつ、面白いバトルであること、前作との違いとかを追求していくところがありまして。バトルというのが、RPGでは特にプレイ時間を割くパートなので、そこでユーザーに面白いと思ってもらわないといけない。特に「ゼノブレイド」シリーズはプレイ時間が長くなりがちなタイトルなので、たとえばクリアまでおよそ60~80時間ぐらいとして、その時間、楽しめないといけない。そこで難しいなと思っているのは、面白いけど、複雑になりすぎないようにと。時間に耐えうるものを作ろうとすると、複雑になってしまうんですよね。徐々に要素が解放されて、出来ることの幅があって……となると。それを目指して作るのですが。『ゼノブレイド2』のバトルシステムは、ありがたいことに評価をいただいてるんですけど、結構、難しいという意見も多くいただきまして。やり込んだ人が面白いのは当然としても、そこの間口を広くしたいというか、簡単にしたいという意識で『ゼノブレイド3』には臨んだところがあります。
今回、挑戦した点としてはキャラクター6人が全員バトルに参加する、プラス1人ヒーローもいる。しかもインタリンクして2人が1人ずつになることもあるみたいな、そういう設定を組み込んで……煩雑なところもどうしても発生するのですが。楽しんでいただけていればと思います。
稲葉：先ほど「ゼノブレイド」らしさの話がありましたが、マップが広いとか、魅力的なキャラクターがいるとか、もちろん壮大なシナリオだとか、そのような点もやはり「ゼノブレイド」らしさだと私は感じていまして。エンジニア側としては、それを表現するためのシステムを作る。それが要求されていることかと思っています。デザイナーであったり、シナリオプランナーであったり、他のチームの要望をかなえるための土台を作るというのがエンジニアの業務だと思っていまして。『ゼノブレイド3』らしさということになると、萩が言ったようにプレイヤーキャラクターが6人いて、ヒーローがもう1人いて、計7キャラクター。これをバトル中に出すっていうのは、なかなかの大変な業務ではあったんですね。メモリであったり、CPUの負荷であったり、インタリンクしますし、広いマップにエネミーもいっぱい配置されていてという結構ギリギリのところで頑張っていたところがあって……それらを表現する、ある程度快適にゲームできる環境を作れたと思いますので、そういった点は、エンジニアとして応えることができたところかなと思っております。いろんなセクションの要求に答えられたかなと。
萩：本当にそれは、色々助けていただいて(笑)。普通に考えて6人と1人、その裏に変身対象のウロボロスが6体いるわけで……。それで当初は、いろいろな処理を考えるとインタリンクは「一定時間変身する特殊なモードになって、大技出して終わる」みたいな案もあったんですね。
それが最終的には処理も問題ないし、メモリも大丈夫という話になったので、いつでも切り替えられるスタイルにして。結果、それによってイベントでの演出内容にも齟齬がないですし、オリジナリティあるバトルになったと思うので、非常に良かったなと。
稲葉：無茶なのは当然ですけど、それを何とかするのがプログラマーの業務といいますか。代案を提示するとか。
萩：それで思い出したのは、チェインアタックでウロボロスのオーダーを達成すると、そのウロボロスが変身しながら超必殺技みたいなのを出すんですけど、あれを最初に検討した時に、いろんな地形があるし、狭いところがあれば起伏もあるという都合、よくあるゲームでは不思議な空間に行って撃たせることが多いと思うんですけど、『ゼノブレイド3』ではゲーム空間で最後まで演出されるんですね。普通だったらここ無理だろみたいなところも、最終的にそう出来たと。そういう、できるだけ同じゲーム空間で処理が行われるということを徹底できました。
高橋英：それはイベントのクオリティや演出であったりとかっていうところも同じで。前作のよさを引き継ぎつつも、より表現力を上げていかなきゃいけない。フィールドでの体験、バトルであったり、探索、冒険感というもの。それはただ広いというより、ちょうどいいサイズの冒険感といいますか、それが「ゼノブレイド」シリーズのよさだと思うので、その感覚は引き継いでいくというイメージではあります。次々に別の雰囲気のフィールドへ移動していくので、ここで感じてほしいものと次で感じてほしいものを、分けて考えて……なるべくプレイヤーを飽きさせないようにという意識ですね。終盤、ノア達が船(「バウンダリー」「ブレイブリー」)に乗れることも、その1つではありますよね。どんなにビジュアルが違っても、同じように、また広いフィールドかと思われるところに、違う体験を持ってきたい。今までと違う体験をと。
戸田：アイオニオンという世界を作るという仕事があるわけですね。たとえば鉄巨神、それは巨大ロボットではない、この世界では鉄巨神というものだし、ケヴェスとか、アグヌスの兵士というのも、我々現実の世界の兵隊とは違う存在だと。その辺を全部、個々のデザインで作り上げていくのが、一番大事なところ、苦労したところであると。ただ全く新しい世界でありつつ、ゲームなら当然あるよねというものも必要になるわけじゃないですか。で、その、兵営とか木箱とかテントとかいうものは、もちろん、その、ゲーム的な都合でもあるんだけど、そういったものが、この世界ではどうなのかというところ。その線引きに苦労したなっていうのはあります。実はただの木箱のデザインに、すごく工数がかかっていたりして……その積み重ねで『ゼノブレイド3』として納得のいく世界を作っていくところが、アートワークのスタッフとして求められていたところかなと思っています。木箱を3日で作れとか、そういうスケジューリングではなくて、この世界観でのそれを確立せよというのを、初期に時間をかけてやっているんですよね。
高橋英：ケヴェスとアグヌスというものが、既存の確立された中世ファンタジー世界とは違う世界ですから、それに照らし合わせると、ただの箱ひとつ取っても、どういうものを使っているだろう。どういう生活をしているだろう。全然違う組み立て方が必要になってきちゃう。「普通はこうだろう」が当てはまらない設定が結構あるんです。そこで色々アート班でこうだろうというイメージを組み立てるという時間がありました。この広い世界のポイント、ポイントを結構しっかり詰めておかないと、いい世界観に結びつかなかったので、こだわりどころだったとは思います。アグヌスの白とケヴェスの黒というコンセプトは早い段階で結構固まっていて、そこに落とし込まなければいけないというのもありましたし、鉄巨神だったり、あの機械のデザインっていうのは普通のメカではないわけで、かなり苦労したところだったと思います。このデザインのかっこよさを理解するのって、メカデザイナーでもなかなかわかる人がいなくて、メカデザインとファンタジーデザイン両方の領域になっているので。ただのメカデザインのセンスだけではないみたいな……結構、難しいんですね。この住み分け、ファンタジーとSFとの間みたいな勘どころが分かる人、描ける人というのがすごく限定される難しさ、それは常々あったと思います。



「ゼノブレイド」シリーズの「集大成」

高橋哲：『ゼノブレイド3』は、「ゼノブレイド」シリーズの『1』から『2』、そして『3』が繋がっているというもので。言ってしまうとクラウスという発端となった人間の話なんですよね、「ゼノブレイド(1-2-3)」って。元々そういう、ひとつのお話があったので、それが終わるっていう意味では「集大成」ではありました。ただし、その……何ていうのかな。作っている最中は、僕個人としてはもう次のことを考えていたりするので、集大成ではなく単なる通過点なんですね。「集大成」と言うと全身全霊を傾けて～というイメージがありますが、そういう意味では少し違うのかな。もう次のステップに自分としては移っているので。別の見方をすると、これまでにモノリスソフトが培ってきたノウハウであるとか、個々人の成長であるとか、作り方も含めて、この規模のゲームを作るために何を考えて、どう頑張ったのかみたいな、そういう意味では「集大成」なのかなとは思います。クリエイティブな、個人の立場から言うと、全然(集大成ではないよ、というニュアンス)ということですね。

長くこのタイプのゲームを作ってきていますので、大体これを作るのにこのくらい工数が必要だなっていうのは、現場がすぐ出してくれるんですよね。その中で、じゃあどれを採用して、どれを間引いていったらいいのかみたいなのを先ず考えるのですけど。たとえば戸田が触れた鉄巨神について言うと、実は鉄巨神は一番真っ先に間引いた部分なんですよ。というのは、最初は鉄巨神に町が丸ごと乗っていたんですね、最初の企画案では。ゲーム本編では鉄巨神の下で皆キャンプをしてますよね。テントを張って。ですが本来の案では1体1体が都市だったんですね。鉄巨神それぞれの中に独創的な町があって、移動して、戦っているというものだったんです。これが採算度外視、予算青天井で期間も10年使いますとなれば、もしかしたら実現出来たのかもしれないですけど。限られた工数、予算、期間の中でベストな作り方は何だろうということで今の形になっているわけですよ。そして、それはこれまでの積み重ねがなければ多分出来なかったことだと思います。「ゼノブレイド」シリーズをこれまで作ってきた上で、じゃあこれを作るのにベストな形はということで製品版の内容に落ち着いていると。これまでの経験が最も生きたところではないかと思います。

稲葉：そうですね。どちらかというと、僕のようなエンジニアが考える「集大成」というのは、いろんな開発環境が『ゼノブレイド3』でようやく整ったっていう状態ではありまして。例えば『ゼノブレイドクロス』の時は本当にまずポリゴンを出すところ、シェーダーを作ってとか、そういったところから始めていて……『ゼノブレイド2』ではもうちょっと作りやすくなったり、それが『ゼノブレイド3』ではさらに作りやすく、初めからもう開発環境は整っているという状態にはなっておりましたので。そういった集大成となる環境で開始出来ましたので、『ゼノブレイド3』ではもっと開発環境を良くしようとか、プランナーの要望にできるだけ応えるとか、チュートリアルであったりそういったものにコストをかけることが出来たというところがあります。その中で、さらに次に行くためにはこういったものが足らないねとか、次に向けての問題を見つけられたプロジェクトでもあり、所産といえるところかなと思います。

萩：開発当初にバトルで意識したことを思い出すと、まず『1』と『2』の世界が融合しているというのが、大きなポイントだと思うんです。世界観として。それを受けて、バトルもインタリンクする、アーツが融合すると。バトルは開発を通して、一番システムを変える、変わっていく要素なのですが、色々調整していった結果、最終的にはケヴェス側のリキャストが時間経過による『1』のシステムで、アグヌス側のリキャストがオートアタックによる『2』のシステムに関係するものになったんですね。で、その2つが融合したアーツも撃つし、インタリンクもする。その融合すること、『1』と『2』のキャラクターが合体すると強くなるみたいなシステムが最終的には、うまくシナリオとも合致したんですね。『ゼノブレイド2』では『1』のシステムを意識するというよりは、ブレイドっていう存在とバトルをしていくんだという点を強く考えたところがあるんですけど。

『ゼノブレイド3』は、『1』と『2』の世界があってのものなので、それぞれがどういう風にバトルに影響するかということを深く考えて。結果としてはそういう形になったので、シリーズを遊んでこられたユーザーにはより面白く、『3』で初めて触れた方にも楽しめるバトルに出来たかなと思っています。

高橋英：先ほどもお話したように、毎回違うものを作るというのが求められていることもあって、作品のテーマであったり、何が必要なのかということが一番考えたところで。『1』『2』と連動した要素であっても、それを引き継げないというか、引きずられすぎないと言いますか。『ゼノブレイド3』は特に死をテーマに扱う、物語がすごく重いものでもあり、それを表現できるものは何だろうっていうものもあったりして。キャラクターデザインは齋藤さんで『2』と同じなのですけれど、あちらはコメディ色というか、キャッチーな部分が強かったりして、『3』の方向性とは全く違うんですよね、世界観から。キャラクターデザイナーは同じですし作りやすいのでは、となりそうなところなんですけど、結局今回、物語を表現する上で、もうシェーディングから全部変えなければいけないというところから入ったので、『2』ではなかったキャラクターの影の表現であるとか、語っていなくても感情が伝わるような影の表現にこだわったりしています。

シリーズの過去作について、歴史の知識としてデザインには絶対に必要なんですけど、そのまま引き継げる物語にはなっていないということで、新たにこの世界にとって何が必要なのかということを突き詰めて考える、そこに尽きるのかなっていう感じはあります。

戸田：やっぱり、過去の上に積み増されている感じが大切かなというのがあって。デザインとしてはどんどん求められることが増えて「大変さの集大成」になってきつつもあるんですけど(笑)。そういう意味で、ちょっと面白いのが設定的に『1』と『2』の世界の融合というところから、たとえばヒーローのデザインに、過去作のキャラクターの要素が入っているんです。「ゼノブレイド」シリーズのDNAが入っているという感じで過去作のイメージを部分部分、パーツに反映していて。それはコントロールしている部分もあるんですけど、そういった要素をデザイナー側も、ユーザーも過去のシリーズの延長上にあるということで、それほど気にならないといいますか、自然に溶け込んでいる感じがするところが、積み上げられてきた歴史の上に新しい世界が出来ているのかなと思える、ちょっと、面白いところでした。もちろん熱心なファンの方で、このキャラのこのパーツは『2』のこれだ！みたいなことを考察されたりしているとは思うんですけど。デザインしている側がなぜこの人にはツノがあるんだろうとか、疑問に思われるようなことを恐れたりしていたんですけど……まあまあ、受け入れられているところが、その「ゼノブレイド」シリーズの「集大成」としてあるものなのかなという。そんな気がしています。

高橋哲：作り手側の、工数とか工程という意味では、『新たなる未来』が『ゼノブレイド3』の集大成ですね。あの期間、あのタイミングで、コンパクトにしつつも遊び要素もしっかり入れて、本編の開発中では届かなかった部分にも手を届かせられている。そういったものになっています。



アンケートで寄せられた疑問へのレスポンス・前編

黒い霧

高橋哲：アンケートを眺めていて、まず答えられることでいうと「黒い霧」についてかなと思います。元々、『1』と『2』の世界が接近しつつある予兆なんですよね。その予兆が、別の世界……反対側の世界に出ていて。例えば『ゼノブレイドDE』では、シュルク側に「霧乃王」が出現しましたよね。別の見方をすると、レックス側にも同じような現象が起きていたんですね。描いていないだけで。『ゼノブレイド2』にデビル



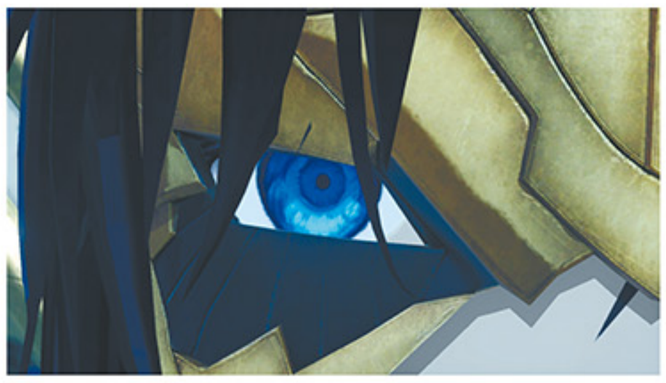
キング・グルドゥというモンスターがいたと思います。『2』のモルスの地にいるグルドゥが、世界が接近することによって、反対側の世界に投影されて起こる現象というか。「霧乃王」、黒い霧のモンスターはそういうものなんです。要は2つの世界が部分的にくっついてしまって、その影響で粒子化して黒い霧の様に見えてしまっている現象。そして、それが高まっていくと対消滅を起こす。これについてはスタッフでも知らない人は結構いるかな(笑)。ちなみにグルドゥが落とすIDカードの女性は一般人です。ガラテアじゃありません。

ランツはマシーナ？

高橋哲：『ゼノブレイド』本編を詳しく見ればわかる事ですが、マシーナって生まれた時は割とフラットな人間体形なんですよね。それは変わってなくて、あのゴテゴテいっぱい付いてるのは、衣装とかそういう類のもので、たとえばヴァネアとかも脱げばシュッとした感じの身体になると思うんですよ。ただ、『ゼノブレイド』ではモデルコストの都合もあってそこまで描いてなかっただけで。だから、ランツはマシーナかどうかというとマシーナですし、マシーナであった文化の装具をくっつけないと、あんな感じのスタイルですよと。(『ゼノブレイド3』の)劇中でそれを説明しなかったのは、説明したらおかしいでしょ？っていう話です。そういった文化や歴史がない人達なのに、誰がその説明をするのかという事です。そういった“存在すると異質になるもの”は、あえて説明をしていないですね。説明したらおかしくなる。
あえて『ゼノブレイド3』の中でそれを説明しようとするとそれが出来るのはメリアとかシュルクになりますが、ノア達にとっては「ランツってゴテゴテになるんだぜ？」みたいな情報は大して重要では無いですしね。

ミオのヘアスタイル変更

高橋哲：あの時点で対応しないと長いままになるじゃないですか。エムの長いヘアスタイルがいいという人も、短いミオのヘアスタイルがいいという人も当然いると思うので選択できるようにしました。はい。じゃあ切りますと。それを単にメニューで切り変え出来るようにしました、では味気ない。なのでキャラクターのやり取りの中で、選んでもらったと。あと、ノアには決めてほしくなかったんですよね。お前が決めることじゃないだろうって(笑)。そうではなくて、あの子達の付き合いというか関係性において、どうするかは彼女達で決めればいいんじゃない？ という。そういった自然な流れです。個人的にはミオの髪型は、ショートでいいんじゃないですか。長髪がよかったらデザインも多分長くしていると思うので、はい。
高橋英：イベント後にしれっと(エムのロングヘアから元のミオのヘアスタイルに)戻るのかなと思ってて。ちゃんとやるんだなと。
高橋哲：ふふ。



ユーザーインターフェースの理想と現在地

高橋哲：カスタマイズ要素が多いので、UIまわりはどうしても大変にはなりますよね。だから折衷案というか、妥協というと言葉は良くないけれども、その時にできる最大限の頑張りで、なんとか実装していくというのは、いつものパターンです。本当はこうしたかったというのがね、あったと思うんです。そういったものが『新たなる未来』では、解消されていたりもします。アクセサリーひとつ取っても、ある要素を重要視する人と別の要素を重要視する人がいる。じゃあどちらをデフォルトに持ってくるんだとか。たとえばその人の戦い方、ダメージの出し方などを全部拾ってきて、その中で、あなたの必要なものはこれでしょと提案するシステムが、まあ、作れなくはないと思うんですけど、ものすごくコストもかかるでしょう。究極はそこですよね。開発後期になってくると、プレイ確認中の僕であったりとか、小島であったりとか、任天堂さんであったりとか、「ここ何とかならないの」みたいなことは毎回あります。それで、タスク出しをして優先度を付けて、優先度の高いものから解決していく。大抵の場合はスタッフ皆プレイ中の不満点とか、おかしいという点はわかってはいるんですよ。何とかしたいと思っている。だけどそうなっていないということは、そこで時間切れだった……みたいな感じです。これはうちだけじゃなくて、他社さんも同じだと思います。はい、でも、正直ごめんなさいとしか言いようがない部分ももちろんあります。理想のポイントはわかっているんだけど、でも今はここまでしかできないから、ごめん。その中で、じゃあ本当に大事なものは何なのかっていうのを選んでいますと。そうして出来上がってるといった感じですね。

便利なナビゲート

高橋哲：これこそ集大成だよね。『ゼノブレイドクロス』から試行錯誤して。
稲葉：自分で見つけてほしいという気持ちもあったのですが、マップのランドマークとかが非常に多いので入れることになりました。ナビゲーションがなければそれはそれで、すごく難しいと思いますから……道に迷わなくなってよかったなと思います。

オリジンの管理者

高橋哲：今回このアンケートで書いていただいた疑問については、ほぼほぼ全部、ちゃんとした答えがあります。ただ、いま答える必要はないと思って答えていないだけですね。ですからそういうものに関しては、まあ、モノリスソフトが今後、幸運にも物作りを続けていけるのであれば、どこかのタイミングでお答え出来ると思います。たとえばですけど、エンディングの後の姿を見てみたい、といった要望が沢山ある事は承知しています。でも、それをやるとなると、『ゼノブレイド3』のさらに先を作らなきゃいけなくなるので。だから、まあ、気持ちはわかるけれど、しばらくお待ちくださいっていうね。はい。首を長くして、待っていてくださるとありがたいです。
アイオニオン世界というかオリジンの原理についても、ちゃんとあるんですよ。実はこれこれこういう理由があるからこのように世界が構築されているのだ、みたいな。それ、今まだ言えないんです。うん……うん、今はタイミングじゃないよなと。ですから今は、ざっくりといえば仮想世界みたいなものと思ってもらえればいいです。それで間違ってはいない。要はその管理者だったらそこでは何でもできるでしょう。それが『ゼノブレイド3』本編ではゼットだったと、そういうお話です。はい。



バトルシステムのチャレンジ

高橋哲：『ゼノブレイド3』では今後の実証実験も兼ねてチャレンジしたものがいくつかあるんです。同時に何人までキャラクターを出せるのかとか、何人までならばバトルの把握ができるのかとか。これはちょっと無理を言いましたね。分かりやすいところでは、コロニーイオタで20〜30人とバトルする要素があると思いますが、それです。ウロボロスにチェンジするというのもまた別の検証を兼ねていました。マップの作り方というか、レベルデザインの仕方、大体どのくらいのサイズのキャラクターまでなら破綻なく移動出来るのか、戦闘出来るのかといった。たとえば『ゼノブレイドクロス』だと、ドールが12メートルから13メートルサイズで、あのサイズのもので遊ぼうとすると、必然的にマップサイズも相応の規模になってきちゃう。作れなくはないですけど、大変ですよね。だから『ゼノブレイド3』の規模感でその辺りを検証したかった気持ちがありました。
そういうことを、言うのは簡単なんですよね。それを破綻なく実装してくれたチームの頑張りはすごいなと思います。

おくりびとの篠笛エピソード

高橋哲：テーマの楽器の選定を何にするかというところから、持ち運びのよさとか使い勝手を考えると「笛」に落ち着いて。で、みっちゃん(光田康典氏。作曲家。有限会社プロキオン・スタジオ取締役)から、だったら篠笛を使いたいって話が出て、じゃあそれでお願いしようと。せっかくだったらもう実際に作っちゃおうみたいに話が進んで。作品中のデザインに合わせた実物を何本か作って、それを奏者さんに吹いてもらって。新しいことをやるからには、そこまで徹底しなかったらダメでしょっていうこだわりですよね。市販されている篠笛ではなくて、ノアとミオが持つあのサイズ感、外観から出る音を再現したかった。うん。楽器としては別にそこまで高額なものではないんです。ピアノ1台

——もう次のことは考えられない、もう大変だ、もうやりたくないと言うんだけど、しばらくするとまた何かやりたくなってくるみたいです(笑)。[高橋哲哉]

が何千万円、ヴァイオリン1本が何億円って世界ですから。でも、やっぱり、実際のものを作ることに意味があるので、作ってもらいました。もうひとつ、みっちゃんとの話になるんですけど、ちょっと前に会った時にもね、毎回彼が……『3』に限らず、シリーズの制作が終わる度に「もう2度とやりたくない…」って言うんですね(笑)。そのくらい、その、自分の中の全身全霊……それこそ彼の集大成なのかなと思えるような、その時その時の全力を注いでもらって、もう心身すり減るまで力を注ぎ込むものだから。それで毎回終わった後は脱力して、もう次のことは考えられない、もう大変だ、もうやりたくないと言うんだけど、しばらくするとまた何かやりたくなってくるみたいです(笑)。

『新たなる未来』エンディング曲「Future Awaits」

高橋哲：みっちゃんには大体3分割して『1』『2』『3』のムービーを流すこと、大体尺はこれくらいということは伝えました。そのあと、曲をどうするのか、それは彼次第なんですけど、ちゃんと、それぞれに合わせてくれているんですよね。『3』のカットが始まったところから、転調して、笛が入って、みたいなことを計算づくでやってくれていたりとか。その辺りはもう、ずっと長くやっているからこそわかるポイントなのかなと思って。はい、それは本当にこだわってやってもらいました。

アンケート「その他の印象的なキャラクター」

戸田：あの、アンケートの「その他の印象的なキャラクター」の回答を見ていて思ったのは、ムンバをもうちょっとサポートしてあげたかったなと。はじめのパーティメンバーにいたのに、その後に出てきた時のノア達の反応が薄くて。

一同：確かに。

萩：コロニーオメガですよね。確かに、あんなに一緒だったのに。

戸田：ミオはすごい、あとちょっとっていうところをみんな気づかったのに。ムンバもあとちょっとなのに、特に何もなく。

萩：ヒーローとしての実装を期待していますという声がいくつか(笑)。何気にそこそこ優秀なんです。

戸田：ムンバだけ2周目で先へ進まないで最強にしてる人とかいらっしゃいますね。

萩：枠的にはそこ(ヒーロー枠)に入っちゃうんですよ。チェインアタックも出来ますし。

萩：戸田さん自身だとヒーローのデザインは、誰が1番好きなんですか。

戸田：ゼオンはすごく描きやすかったなと思います。描くときって大まかなプロットしか知らないので、普通のかっこいいキャラクターとして描いたら「イモの伝道師」で(笑)。ニイナが年齢よりも大人びて見えるとかも、デザインを受けるタイミングでは強調されていなかったので、そのギャップが面白い感じになったかなっていうのはありました。

萩：「コロニー4のコックのラスローくんが好きです」という意見も。

高橋哲：大盛りにしてくれた彼ですね。

戸田：そういうモブキャラにも愛着を持ってくださっている方がいらっしゃるのはうれしいものですね。モブキャラのベースは自分がデザインして、そのパーツをシナリオ班がキャラクターの形にしているものになります。モブキャラのシナリオを作ったスタッフに、そういうファンがいることを教えてあげたいと思います(笑)。

プレイヤー、読者へのメッセージ

戸田：プレイしていただいてありがとうございます。それと、そうですね、ひとつひとつのデザインにも細かい苦労があることを知っていただいて……もう1回見てもらいたいです。世界のあちこち、コロニー周辺とか、主役じゃないモブキャラ達まで……という感じです。

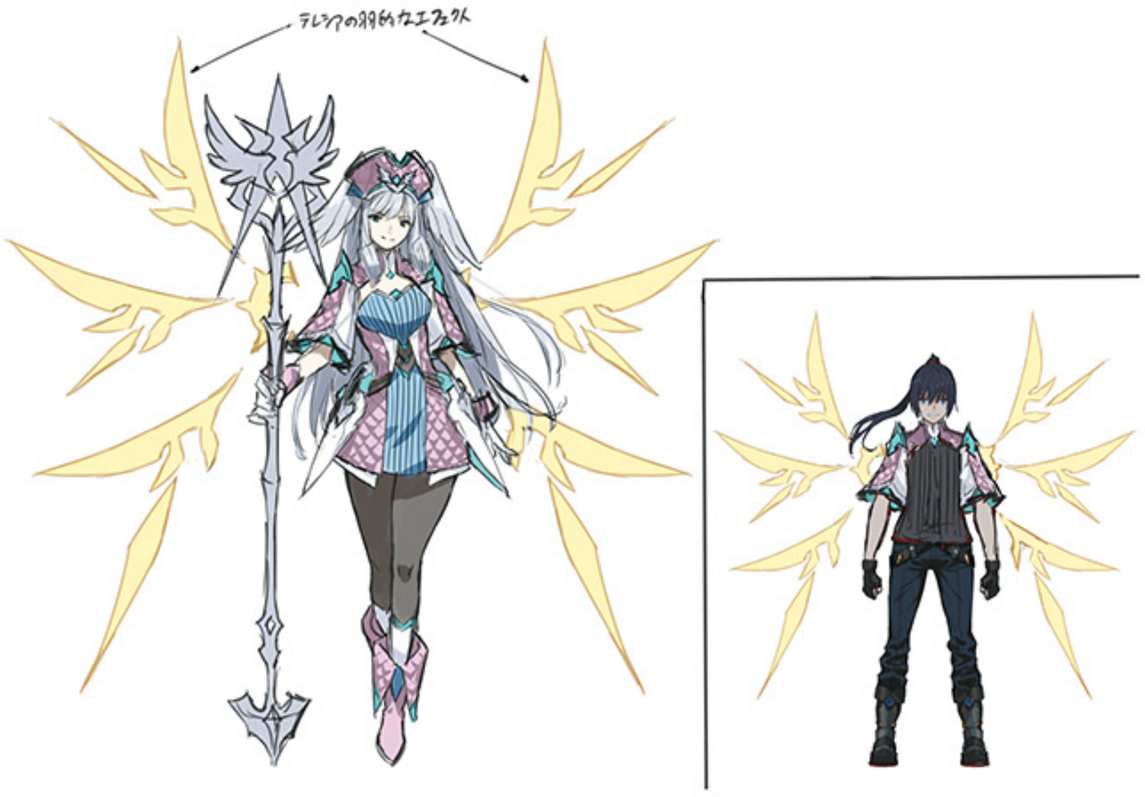
稲葉：まず、プレイしていただきまして、ありがとうございますということと、そしてアンケートにいただいたような、喜んでいただけた声っていうのは、やっぱり、これからも頑張ろうという気持ちになれます。非常にありがたくて、逆も然りで。何でここはこうなってないんだみたいな、厳しいご意見もあると思うんですけれども、それはそれでやっぱり次の改善点にしていこうという気持ちになりますので。どんなご意見でも、嬉しいものです。引き続きモノリスソフトに注目していただきたいと思います。ああ！あと、思い出したんですけど、モンド。あのタイオンの、モンドです。あれはあれで、モンドのモデルがちゃんと動いているんです。そういう、ちょっと細かいところに気付いて見てもらえると嬉しいです。

高橋英：このアートブックを見ていただくと、本当にどうでもいいものまでこんなに何パターンも描いてあるのか、みたいな感想も出てくると思います。その1つ1つにかかっている、案出しからモデリングまでのトータルで考えると、あまり気を止めないようなものにまで結構な時間をかけて練られて、作られているっていうところを込みで、この作品に掛けられた時間、深さというものを感じ取っていただけるんじゃないかなと。もう一度プレイしてみたいという気分になってもらえたら嬉しいなと思います。

萩：プレイしていただいて、ありがとうございます。今回は多くのご意見をいただいて、こちらの、開発側の実感と、実際のプレイされているユーザーの感想では違うところもあったりして驚いた面もありました。ポジティブな意見をいっぱいいただけると、やる気が出てくるところがあるので、ありがたいことです。今後もモノリスソフトは面白いゲームを作っていくので、ご期待ください。

高橋哲：この回はアートの話がメインなので、それについて。この本に掲載される物量、これでも全部ではなくて、アウトプットに至るまでの過程を含めたら、すごい数になると思うんですね。その、フルスケールのRPGっていう言い方でいいのかな、まあ、ロールプレイングゲームって、とにかくね、ものが多いんですよね。キャラクターも多ければ、マップも多いし、エネミーも多い。それだけの物量を作るために、今の時代、ここまでちゃんと設定しないと作れないんですけれども、それを実現出来ている体力というか、アート班の底力っていうんですかね、それはぜひご覧いただきたいという思いがありますね。いまの話はあくまでアートですけど、たとえば、プログラムもソースコードをA4用紙にプリントしたら紙の重さが何トンとかいう質量になるんですよ、おそらく。そうした背景があるからこそ、出来上がっているということ。見えてない部分での、1人1人の頑張りっていうのかな、苦労の積み重ねの結果が『ゼノブレイド3』というゲームソフトになっているので。それをね、その一部でもいいので、感じ取ってくれたら嬉しいなと思います。





こぼれ話◆「メリアの初期デザイン」について　**高橋哲**：左はメリアの初期案ですね。僕はこの案のほうが好きだったんですけど。SSR感があるじゃないですか(笑)。ただメリアに対する印象の最大公約数、共通項を突き詰めたいという声があって色々試行錯誤したあとに出たデザインが右の案ですね。メリアっぽい青い色を入れてみようということだったかなと。

クリエイターインタビュー 齋藤将嗣×麦谷興一（CHOCO）

『ゼノブレイド3』を始め、モノリスソフト制作タイトルと深く関係する両氏が「ゼノブレイド」 シリーズのクリエイティブについて語る。（取材・構成：木原大輔）

■ **齋藤将嗣[さいとう まさつぐ]**：キャラクターデザイナー、メカデザイナー、イラストレーター。

『ゼノブレイド2』『ゼノブレイド3』のメインキャラクターデザインをつとめたほか、代表作に『楽園追放 -Expelled From Paradise-（2014年・東映アニメーション、ニトロプラス）』のキャラクター＆メカデザイン、『CYBORG009 CALL OF JUSTICE（2016年・東宝（株）映像事業部、石森プロ=Production I.G）』のキャラクターデザインなどがある。

■ **麦谷興一[むぎたに こういち]（CHOCO）**：漫画家、キャラクターデザイナー、メカデザイナー、イラストレーター。

『ゼノブレイド3』のウロボロスのデザインをつとめたほか、『ゼノサーガ（2002年・ナムコ（現：バンダイナムコエンターテインメント））』同シリーズなどモノリスソフトが制作するタイトルへのかかわりが深い。著作『イグナクロス零号駅（2000年・KADOKAWA）』のほか、メカデザイン、キャラクターデザイン多数。

ノアが全然決まらなかったっていうのは、確かにその通りですね。[齋藤]
――昔から無茶ぶりなので、デザインの指定が（笑）。[麦谷]

クリエイター同士の交流

齋藤：僕は一方的に麦谷さんの大ファンでした。今も大ファンなんですけど。僕が麦谷さんを知ったのは高校生……大学生の時には知っていたので多分高校生の時に、麦谷さんがかかわったゲームを見て、なんて素晴らしい絵を描くんだって思って。

麦谷：『ゼノサーガ』ですか？ あ、『ピクシーガーデン（1999年・エスコット）』ですか。25年前の黒歴史ですが、はい。

齋藤：それで初めて麦谷さんを存じ上げて、その後にあの『ゼノサーガ』で知って……僕は1ファンとしてそのシリーズをやらせていただいてっていう感じです。ありがとうございます。

麦谷：こちらこそありがとうございます。齋藤さんは色々アニメとかもやってるから、僕はどの作品で最初に見たのかな。

齋藤：アニメの仕事は『楽園追放』ですね。それが高橋監督の目に留まって、お声掛けしていただいたっていうのが『ゼノブレイド2』の仕事の始まりですね。

麦谷：最初にお会いしたのっていつでしたっけ。コミケじゃないですかね……田中久仁彦さんと一緒にお会いしたことありますよね。でも絵描き同士は会ったことはなくても、何かその方の絵を知っていれば、お互い知っている気になるもので、絵描きなので。SNS上ではよくお仕事を拝見していましたよ。

齋藤：そうですね。それはありますね。初対面なのに、お会いしたことありませんでしたっけ、みたいなことは結構ありますね。

「ゼノブレイド」シリーズとの出会い

麦谷：僕とモノリスソフトさんとの付き合いって創設当初に……その以前から次のゲームのメカデザインをお願いされていて。その後、なぜかモノリスソフトの会社のロゴをデザインしたのが最初ですね。

齋藤：有名な話ですね。麦谷さんがモノリスソフトさんのロゴを作ったっていうのは。僕も初めて聞いた時に、そうなんですか！？と。でも確かに、見たらちゃんと麦谷さんのテイストが入っていて。

麦谷：なので、かかわっていないゲームでも、モノリスソフトさんのロゴが出ると「俺が手伝った感じ？」がしてしまう（笑）。そんな感じで最初『ゼノサーガ』にメカデザインで入って、なんか途中からキャラデザインもやってくれと頼まれて。それで『ゼノブレイド』ではメカフィオルンのデザインを頼まれたんだけど、タイミングが合わなくて。そのあと『ゼノブレイド ディフィニティブ・エディション（2020年・任天堂、モノリスソフト）』で機会をいただいて、フィオルンの衣装デザインをしました。

齋藤：僕はシリーズを『ゼノブレイド』まで1ファンとして遊ばせていただいていて、『ゼノブレイド2』のお話が来た時に、「僕でいいんですか」という感じだったんですけれども、それでむしろ好きにやらせてもらったというか、好き勝手やってしまった感じがありますね。

麦谷：僕が『ゼノブレイド2』の仕事に入ったときはもう、齋藤さんのデザインや世界観とかはあって、やりやすかったです。モノリスさんって毎回絵柄が変わるじゃないですか。『ゼノブレイド』までは結構リアルな路線で来ていたのが、齋藤さんのポップな絵、自分の畑に近いぐらいのものが出てきていたので、あ、これでいいんだと思って結構ナチュラルに地を出せました。

齋藤：高橋さんやプロデューサーの小島さんの後押しがあって、好きに描かせていただいた感じはあります。『ゼノブレイド2』の話ですと、ゲストデザイナーの皆さんがあげてくださるブレイドのデザインも拝見させていただいていて、僕もすごい刺激になりました。自分もデザインをしてる最中だったので。

麦谷：「ゼノブレイド」シリーズの、というか、モノリスソフトの作品の画風が変わるたびに、高橋さんの好みはどの辺りなんだろう。と思いながらデザインするんですよ。

齋藤：そうですね。確かに僕も『ゼノブレイド3』に関しては高橋さんの創造物のイメージを大切にしようと思ってデザインさせていただきましたね。

麦谷：やっぱり『ゼノブレイド』からだいぶ変わりましたよね。

齋藤：そうですね。僕もやりたかったことではあるので、この本のカバーイラストの厚塗りも……これは今のところ『ゼノブレイド2』『ゼノブレイド3』でしか僕はやっていない技法なので。

麦谷：ここら辺の塗り方の根底にあるのって、やっぱ田中久仁彦さんじゃないですか？　ここでセル塗りの絵とか出しちゃうとイメージじゃないよと。

齋藤：田中久仁彦さん（の影響）もありますね。久仁彦さんのイラスト、私も大好きなので。タイトルのイメージを守っていきつつ、自分が出せるものをいい方向にもっていけたらいいなという思いで描いてます。

麦谷：ちゃんとね、その、モノリスソフトの伝統を受け継いでる感じがしました。

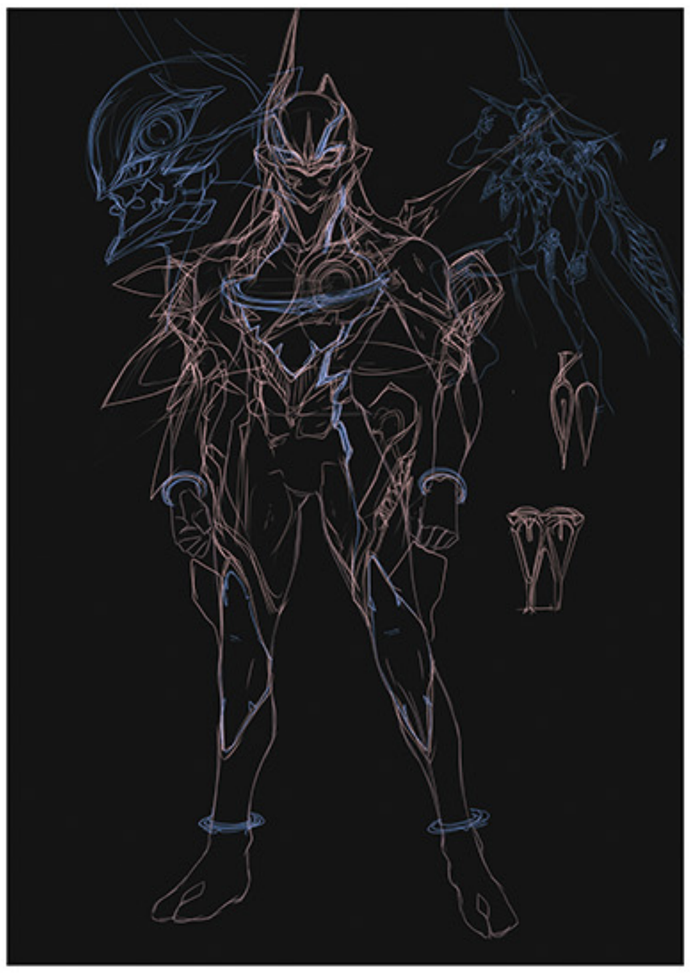
齋藤：モノリスソフトさんの作品の一部分でしかないので、僕がやっていることは。それはやっぱり大切にしたいなっていうのはありますね。





こぼれ話◆「amiibo ダブルセット[ノア／ミオ]」について　**麦谷**：アミーボは……このクオリティーのフィギュアをこの値段では出せないですよね。普通。　**齋藤**：本当ですよね。僕も個人的に予約して発売日に届いて出来いいなって思いました。ホムラとヒカリもずっとブリスターパックのまんまで棚に飾ってます。立体物も好きですね。







初に聞いた時は「キャラ同士が合体するんですよ」って言われて。インタリンクっていうもののビジョンも、出来上がったものを見せられたらわかりますけど……人間同士が合体……ロボットでもクリーチャーでもない……いや、何言ってるかわかりませんと(笑)。形に対する指定とか設定は何もなくって。「ケヴェスとアグヌスは黒と白」みたいな指定が来たんですね。それで、普通に白地に黒い線で描いておいて「ここは本当は黒いんですよ。想像してください」って渡すよりも、最初から黒の地に白で描いてしまおうと。

齋藤：なるほど。確かに。

麦谷：プロポーションはおそらく高橋さんのイメージである光の巨人にするとして、ディテールどうしようか。クリーチャーでもロボでもない。で、僕、その時にアイデア探しに水族館へ行ったり……昆虫図鑑を見たり……色々探してみたんですけど……。そこら辺をひとまず捨てて、設定から入るんじゃなくて、効能から入ることにしたんですよ。

齋藤：効能ですか。

麦谷：プレイヤーが、このウロボロスに変身して気持ちいいかどうかみたいな。

齋藤：その姿を見たいから、戦闘中でもウロボロスになりたいと思わせる。

麦谷：そんな感じです。かっこいい車に乗りたいとか、そういうポジティブなイメージをもって変身できるようにと。プレイヤーキャラクターが美少年、美少女で戦っているわけじゃないですか。そこから急に気持ち悪いものにはなりたくないでしょう。変身するならかっこいい、かわいいものになりたいと。

齋藤：ミオのウロボロスがすごく好きで、自分で遊んでいる時もミオのウロボロスによくインタリンクしてました。

麦谷：ありがとうございます。僕ももっとね、かわいいデザインにしたいんだけど、ウロボロスだから肌の色とか使えるわけでもないし。

齋藤：そういう難しさは確かにありますね。

麦谷：それで、僕はタイオンのデザインすっごいと思って見てたんですよ。今まで見たことない方向性のキャラだなと思って。何かセクシーで。

齋藤：(キャラクターデザインは)全部楽しかったです。ただ、今回は白と黒という縛りがあったので、それが結構大変でした。派手な色遣いでやりたかったんですけど、高橋さんからは色は抑えてほしいっていう指示だったので、ノアの赤いジャケットも色を抑えたりして。ほかのキャラも難航しましたね……OKが出ない意味で一番難航したのはノアのデザインなんですけど、自分の中でどうしていいかわからなかったのは、タイオンです。方向性は何となくつかめていたんですけど、煮詰めていったときの着地

モノリスソフト・高橋哲哉氏とのものづくり

齋藤：『ゼノブレイド2』のときからモノリスソフト社内に席を置いていただいて、週に何度か通って作業するという形だったんですけど、新型コロナ禍以降はリモートでの作業になりました。それまでは高橋さんの前の席をお借りして作業させていただいてましたね。そっちの方が、僕はですけども……集中できないタイプの人間なので、誰かに見てもらっていた方が集中して描けるっていうのがありました。高橋さんの近くで作業するとなると、緊張感もありますし。

麦谷：僕はずっと自宅でやっていて、僕結構放置プレイじゃないですか？(笑)逆に齋藤さんはずっと缶詰めでやってるじゃないですか。『ゼノブレイド3』の時も、そのキャラデザインが随時送られてくるんですよ。途中経過とかも。それで、いろんな細かい違いのあるバージョンがどんどん送られてくるんですけど……何だろう、もう、やすりで1mm削るような、細かい違いしかないものがどんどん送られてきて。で、高橋さん的にそういう微妙な修正の要望があるんですか？　このデザインで可愛いしかっこいいし、何がダメなんですか監督！　と思いながら僕は見てたんです。ノアとミオが特に……高橋さんからのコメントで「ノアに見えない」とかあって。

齋藤：ノアが全然決まらなかったっていうのは、確かにその通りですね。『ゼノブレイド3』の、高橋さんのイメージを尊重したかったので。

麦谷：もちろん、クライアントさんで具体的なビジョンをお持ちのほうが、断然こちらも仕事としてはやりやすいです。

齋藤：世界観イメージとしては複数の映画とか、ドラマとかは高橋さんの中でのイメージを直接教えていただいて……でもキャラクターについては具体的にこの俳優だとかという指定はなかったですね。多分高橋さんは、僕が描くけど、僕じゃない何か別のものを引き出していただこうとしてたんじゃないかなっていう感じはありました。それを高橋さんは見たかったんだなと。僕もそれに気づくのに時間がかかってしまったっていうのが。

麦谷：この本には決定稿のデザインが載っていると思うんですけど、その前の段階で齋藤さんがすごいいっぱいバージョンの違うデザインを描いてるっていう。僕は見てほしい。齋藤さんの試行錯誤の様を。

齋藤：決定稿だけでもかなりの数ですからね……初期のデザインは全員、今とは違う感じでした。ミオだけがその雰囲気を残しています。

麦谷：自分がお客さんの立場だとして、この本が2倍の厚さになって、値段が倍になっても困らないですよ。そうもいかないんだろうけど。モノリスソフト内部のデザイナーさんの没とかラフとか……

齋藤：とにかくデザインいっぱい描きましたから。

麦谷：僕らは名前を出してもらってるけど、モノリスソフト内部のデザイナーさんもすごい、いっぱいいらっしゃって。

齋藤：そうなんですよね。世界観のデザインから、キャラデザイン、メカデザインなどたくさんいらっしゃって。あの、『ゼノブレイド3』で僕がモノリスソフトに出向してデザインさせていただいていた時に、たまたま休憩中のモノリスソフトのデザイナーさんとお話しする機会があって、その時お互いに「いや、今回大変ですね」って(笑)。その方もやっぱり、「全然OK出なくて」って仰ってて(笑)。

麦谷：関係するスタッフ全員に、敬意を持ってすごいなと思っています。

それぞれの制作テーマ

齋藤：麦谷さんのラフを拝見した時に、黒い地に、光ってる感じの白や黄色で描かれたりしているのが印象に残っていて。

麦谷：あれは今回だけなんですよ。ウロボロスのデザイン……全体にダークだという高橋さんのイメージを崩さないようにと思って、黒の地で。

齋藤：確かに。あれを最初に拝見した時、すごいかっこいいなって思って。僕も真似したいけど、キャラであれはできないなっていう。

麦谷：かっこよく見せる、クライアントにプレゼンするっていうのも大事ですと、僕は美大で学びました(笑)。

齋藤：僕もそれはデザインの先輩方から聞かされましたね。相手に説得力がある成果物じゃないと、どんなにデザインがよくても通りづらいと。

麦谷：高橋さんは昔から無茶ぶりなので、デザインの指定が(笑)。今回のウロボロスも、最

こぼれ話◆「『新たなる未来』のエイのデザイン」について　**齋藤：**『ゼノブレイド3』が終わってからDLCのキャラクターデザインにも入りまして。エイのデザインが個人的にすごく気に入っているんですけど、あれは元のアルヴィースのキャラクターデザインが素晴らしいから出来たものですね。顔は僕が描いてて、体のデザインはモノリスソフトのデザイナーさんという共同での仕事だったんですけど、ひとつ心残りがあるん

点が……いまでも正解だったのかは、わかりません。カムナビもすごく難航して……ディーとヨランも……難航したキャラを挙げたらキリがないです(笑)。
麦谷：ランツが早く固まったみたいですね。
齋藤：ランツさんは、モチーフとして『ゼノブレイド』のマシーナっていう種族がいたので。脚本を読んでイメージを固めるんですけど、ランツとかユーニ、あとセナは、過去作にいた種族をモチーフにできるっていうのがあって、イメージを固めやすかったですね。でも今回は10年しか生きられないっていう縛り、それと白と黒で表現しなきゃいけないっていうのが難しかった。
麦谷：ケヴェスとアグヌスで服装のイメージもある程度固定されてしまうから、顔とかで表現しないといけないですもんね。僕、ウロボロスは先に対応するキャラクターが決まっていたので、そこはある程度モチーフにさせてもらったのでやりやすかったですね。ノアのポニーテイルは絶対拾おうと思って。
齋藤：本当に細かい部分を拾っていただいてるので、麦谷さんすごいって思いました。
麦谷：ウロボロスは最初のフォーマットを決めるのにノアを使って……それが決まってから同じエレメントで他のキャラを作るって感じだったんで、スムーズでしたよ。ただ顔が決まらないから……あのー、とある過去作品からデザインを借りようと思って。
齋藤：やっぱりそうなんですね！
麦谷：気付く人には気付いてもらえるかなって。
齋藤：すごい似てるなって(笑)。
麦谷：一応発表した後に石垣さん(石垣純哉氏。メカニックデザイナー)に、これちょっと使いましたんで……って聞いて。全然OKでした。そんな感じで、ミオ以外のウロボロスの顔は何かしらのモチーフがあるんですが、誰も気づいてくれなかった(笑)。
齋藤：えー、そうだったんですか。麦谷さんのデザインは常に何かしら秘密をはらんでそうなのが素晴らしいので、こういう話を聞いたらもう1回プレイしたくなりますね。
麦谷：ランツのウロボロスのデザインは試行錯誤しなかったですね、キャラクターがわかりやすくて。タイオンのウロボロスは顔をちゃんとイケメンにしようと思って頑張ったんですよ(笑)。

『ゼノブレイド3』に求められたもの

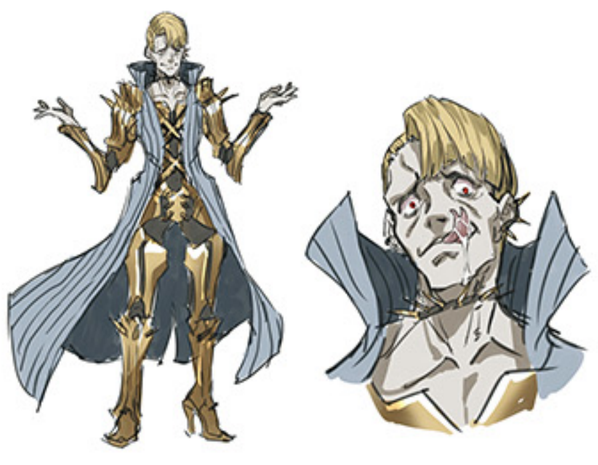
麦谷：モノリスソフトのっていうか、高橋さんの作品は設定が、前提の設定が細かいんですよ。SFなので。
齋藤：そうですね、ゲーム中で全ては語られないんですけども、明らかに細かいんですよね。
麦谷：正面からその設定を消化しようとデザインをやっちゃうと堅苦しくなるので、細かい設定を消化しつつも、やっぱりエンターテインメントとして、お客さんに気持ちよくなってもらわなきゃっていうのを意識していますね。バチバチに設定拾ってきて、誰にも理解されないのも寂しいし……嘘ついちゃってもいいじゃん。みたいな考えではっちゃけられるようになったのは、モノリスソフトさんの仕事をしていて、ありますね。設定の取り込みより見た目の楽しさ、面白さを優先することが。

高橋さんが説明をあえてしない部分、
わざと言ってないっていうのはあるかもしれない。[齋藤]
――これであなたのイメージ通りだったんですか。
聞きたいんですよ。[麦谷]

齋藤：僕も一緒ですね。自分がゲームをプレイする立場だとして、キャラクターのパーツのここが気になるとか、あそこが気になるみたいなのを……結構『ゼノブレイド 2』では出してしまったので。今回はそれをなるべく出さないように、『ゼノブレイド3』の物語にスッと入ってもらえるようなデザインにしようっていうのは心がけてました。『ゼノブレイド2』の時はそれが良くもあり悪くもありだったと思うんですけど、その(『ゼノブレイド2』の)キャラクターを気に入ってくださっていた方たちには、『ゼノブレイド3』のキャラクターデザインは方向性が違うと感じられたところはあるかもしれない……でも、結果としてはどっちもよかったのかなという気持ちではあります。
麦谷：まあ、手探りですね。正解がわからないから、いつも。
齋藤：僕もそうですね。高橋さんが説明をあえてしない、わざと言ってないっていうのはあるかもしれない。
麦谷：10のアイデアを出して1つ採用してもらえればいいかなみたいな感じで、とりあえず言うだけ言う。そうして高橋さんに出して、出して、これで良かったんですか？　オッケーなんですか？　ダメなんですか？　はっきり言ってくださいよって気持ちになるんですけど、その辺りはいつもアバウトな感じですよね(笑)。
齋藤：麦谷さんに対してもそうなんですか。僕だけかなと思ってた、よかった(笑)。これが正解だよとか、これは不正解だよみたいなのがなくて……「じゃ、次」っていう感じなので(笑)。
麦谷：高橋さんに聞きたいんですよ。これであなたのイメージ通りだったんですか。100点満点中何点だったんですか！(笑)
齋藤：それはちょっと聞いてみたい部分ですね。でも多分、次行こうって言ってくださったってことは、シナリオに対してある程度沿ったものが出来たから、うん、いいやっていうことなんじゃないかなとは思いますけどね。
麦谷：でも、やっぱり我々は作家だから我を出したいんですよ。高橋さんにはちょっと嫌がられるかもしれないけど、「俺はこれがいい」というのを出したいっていうのはあります。見えない戦いをするわけですよ。
齋藤：僕は『ゼノブレイド2』でそこをかなり出してしまいました(笑)。

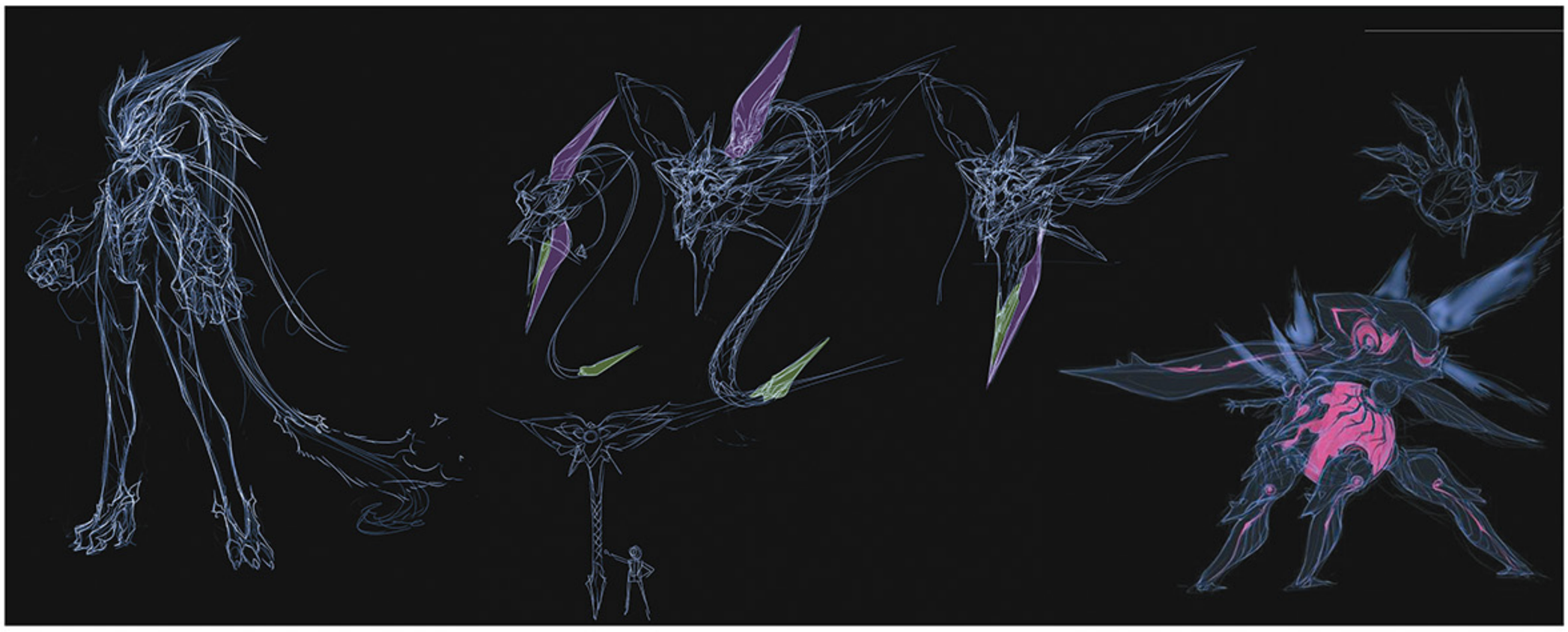
『ゼノブレイド3』をプレイして

麦谷：単純にお客さんとして、めちゃめちゃやり込んでますよ。まずフィールドの広さがすごい……走り回ってるだけで楽しい。
齋藤：歩いてるだけで楽しいっていう。その一言に尽きますね。それと今回、シリーズを通して一番サブイベントが見たくなる。そういう構成になっていて、話し合いする時にいろんなイベントが出てくるんですけども、それはもう楽しくてしょうがないですね。
麦谷：それであのー、キャラ全員ゲストキャラ見つけなくてもクリアできちゃうじゃないですか。だからゲームをクリアしてもヒーロー枠はぜんぜん埋まってないみたいな。
齋藤：僕は本編をクリアしたままなんですよ。だから、ニアとメリアが、ヒーロークエストでどんな会話をするのか全く知らなくて。だからこの本を見ていただく読者の中にも、こんなキャラいたのって思われる方もいらっしゃるかもしれないですね。
麦谷：僕としては無限にダウンロードコンテンツを出してほしいくらいの気持ちがありますね。なんか、ずっとここに住んでいたいみたいな気持ちがあるんですよね。なので、『ゼノブレイド3』を一言で表すと、地元感。
齋藤：僕は……『ゼノブレイド3』は「瞳」ですね……。それは高橋さんに言われたと思うんですけど、目だけで表現したいっておっしゃっていたんですよね。目の演技。だからその、ウロボロスもそうですし、キャラクターもモブもそうですけど、今回本当に瞳の表現、綺麗さ、目力みたいなのが……目の表現力っていうのがすごいなっていう風に僕は感じました。
麦谷：そうだね。カットシーンとかで、結構、眼球が動くじゃない。
齋藤：あれ、すごいですよね。あれが印象に残るぐらい『ゼノブレイド3』では目のアップとか顔のアップのシーンが多いわけですけど、それに耐えられるモデリングとかイベントシーンになってるっていうのがすごいなと思って。
麦谷：感情表現が自然で。あとカットシーンで、結構手の演技するじゃないですか。すごく表情が出ていいですね。せっかくなので、もっと指のポリゴン数を増やせればいいのになって。





ですよ、ボディラインのメリハリの部分で(笑)。モノリスソフトさん側で、スマートな体形のほうが、性別をあまり意識せずに済むっていうのが狙いだったのではないかなと思ってます。



制作を通しての気付き、成長できたこと

齋藤：常に、成長させてもらってると思うので……そうですね、男性キャラを、今回すごく気を配ってデザインしたのが、自分の中で成長できたなっていう部分ですね。

麦谷：異性から見た感覚というのはね、ロジックで描くしかないですもんね。

齋藤：その中で僕が表現したいキャラクター像を作るように心掛けてはいました。

麦谷：新鮮な感じがしましたよ。

齋藤：モノリスソフト作品の男性キャラクターがすごく好きなんですよね。『ゼノブレイド』の頃から好きなんですけども、かっこいいんですよ。あの、彫りの深さとかが、僕には表現できないなっていう部分で。

麦谷：千葉繁さんが演じたキャラクター……グレイか。あれは好きですね。

齋藤：ルディとか……ゼオンも好きですね。ゼオンとランツの掛け合いがすごい好きですね。あと、シドウさんもいいですよね。シドウさんは『ゼノブレイド2』の悪役っぽい感じが出てて、個人的に好きなキャラクターです。あとはトライデンですね。トライデンさんもいいですよね。こういうおじいちゃんになりたいです。それでモノリスソフトさんは、そういういろんな絵柄を忠実にモデリングで再現できてしまうところが本当にすごい。

麦谷：『ゼノブレイド2』の時も、あれだけのゲスト作家の絵を全部再現してた。

齋藤：そうでしたよね。しかもそれをちゃんと違和感なくゲーム画面に落とし込んでるんで、本当にすごいです。

クリエイターとしての価値観、根底にあるもの

齋藤：僕は、アニメが大好きで、自分の根幹にあるものは90年代のアニメですね。当時自分は札幌に住んでいたので、東京でやってるものを全部放送はされてなかったですけども。

麦谷：あ、じゃあ最初はアニメ系の仕事に進みたかったわけですか。

齋藤：最初はアニメーターになりたかったんですよ。大学生の時に、アニメーターになるためにどうしたらいいかって調べたりしてました。それで、同じくらいゲームも好きだったので、就職活動でゲーム会社を試しに受けたら合格しまして。それでアニメの仕事に憧れを残しつつ、ゲーム会社に入社したと……その後、こうしてアニメのお仕事もゲームのお仕事もさせてもらってるので、本当にありがたいですね。

麦谷：齋藤さんがやりたいコンテンツとか企画を自分で起こしていくとか、そういうのはないですか。

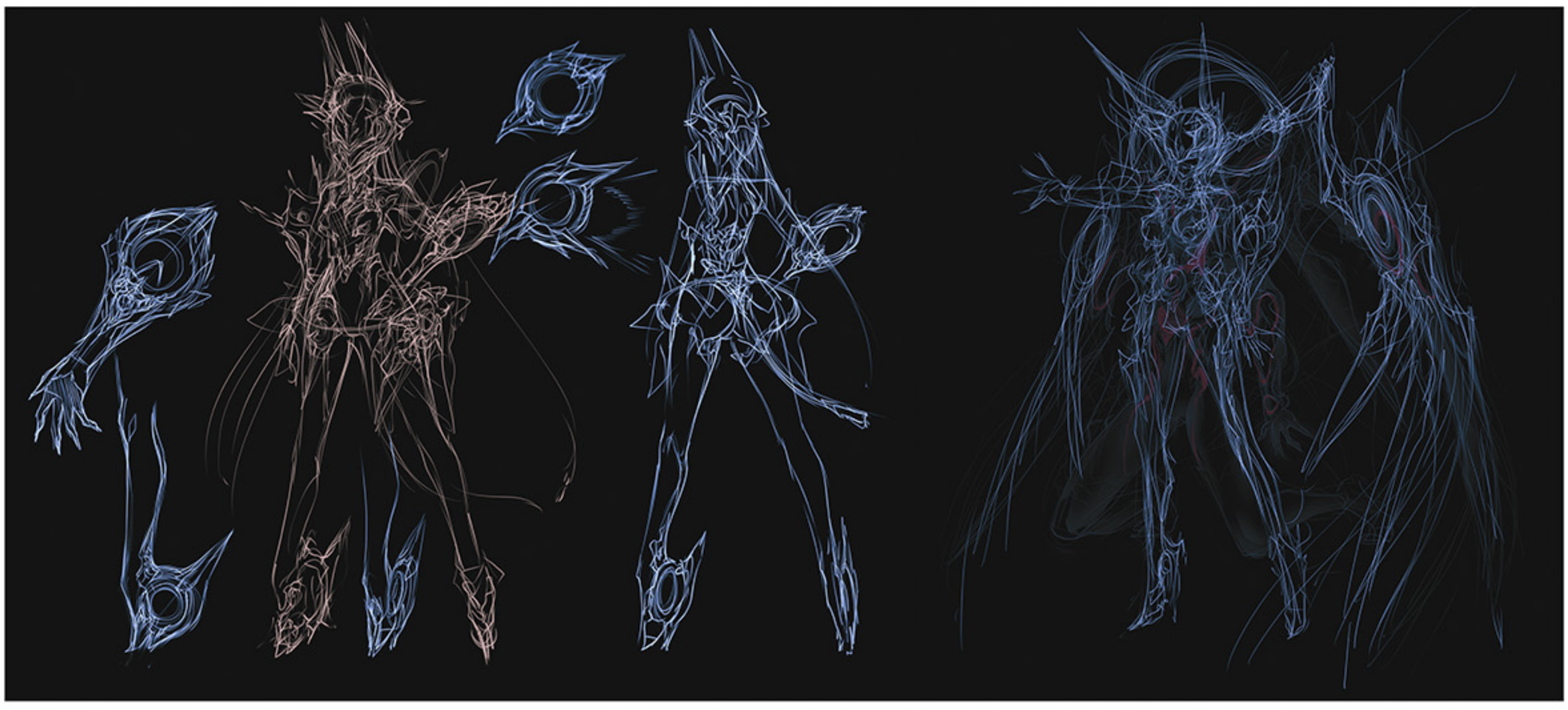
齋藤：それがあるんですよ…アートをやってみたいなっていうのが以前からあって。美術大学ですっと油絵を専攻していたんですけども、その以前から美術が好きで。いまも半年に1回とか、2回とかのペースでギャラリーに誘ってくださる先輩がいまして。アートっていいなって、再確認してるところです。でも自分で何を描きたいかというのはわかってなくて、自分が描いた作品がおもしろくなくて。

麦谷：とりあえず何かやりません？　「ゼノブレイド展」とか、やればいいじゃないですか。

齋藤：僕はこれをやりませんか、あれをやってみませんかって言われると「やりますやります」ってすぐ言っちゃうタイプなので。『ゼノブレイド2』からのお話もそうですし、アニメのお話もそうですし、やったことないけど面白そうだからやってみるっていう。

麦谷：僕、アニメの話からすると、自分の地元はアニメ暗黒地帯だったので……（笑）。いわゆるテレビアニメはほぼ見ていないですね。1988年くらいのOVAからだったかな、こっち方向に来たのは。そういう意味では飢えていたのかな。

オリジナリティあるものを作りたいって言ってても、絶対、根底に何か見てきたもの、感じてきたものがあるわけじゃないですか。ゼロから何かを生み出せるわけはなくて。そういう意味では、ちゃんと先達の作品を見て、履修して、いいものを取り入れてくっていうのは全然ありだし。デザインの仕事の話をすると、何かが降りてくるタイプの天才肌の人もいるとは思うん



こぼれ話◆「『ゼノブレイド3』の表現力」について　**齋藤：**今回とても透明感が綺麗に表現されていて、麦谷さんがデザインしたウロボロスの羽とか光のパーツとか、あと目ですね、もうすごい綺麗なんですよ。ずっと見ていたくなります。

オリジナリティあるものを作りたいって言ってても、絶対、根底に何かあるわけじゃないですか。[麦谷]
――本物を見るということが重要なんですよね。[齋藤]

ですけど、僕はとにかく、何の仕事でも依頼を受けたら、大量に資料を調べたり、読み込むようにするんです。100のものを見て、1の何かちょっと光るものを拾えればいいなというスタンスでやってます。たとえば剣とか鎧とかも、根本的な部分で、基本的なことを知ってないとダメだと思うから、ちゃんとリアルな剣や鎧を見に講習会へ出たりして、仕組みを分かった上で、そこから崩していくという。

齋藤：本物を見るっていうことが本当に重要なんですよね。僕もそれを別の先輩から、ちゃんと実物を見に行きなさいっていう風に言われて、その通りだなと思って実物を……見に行けるものは見に行ってます。

麦谷：大事ですね。アニメを見てアニメを作っていたら、縮小再生産しかできませんから。

齋藤：そうしたワンクッションの情報を挟むだけで、アウトプットされるデザインには反映されてるなって思います。だから、先ほどの麦谷さんが資料を読み込んで、水族館行ってとかいうお話を聞いた上でウロボロスを見ると、表皮のウロコっぽい模様だったりだとか、虫の羽っぽい模様だったりとかが見えてきて……。

麦谷：何かデザインのひとつひとつの理由が出来てきて、ちゃんと確たる自信を持って描けるようになりますよね。さきほど剣の講習会の話をしましたけど、たとえば西洋の剣の刃の長さがだんだん大きく、長くなると、バランスをとって柄の方も長くなる。その対比が何対何だとか、そういうことを知っているだけでも、ちょっとリアリティを持ってデザインできるようになりますね。自分はそういう、地道な努力で描いていくほうだと思ってます。

齋藤：そうですね。仕事に関係ないものを僕も見るようにしてて、本屋さんに行った時でも、アニメとか漫画のコーナーにはほぼ行かないです。

麦谷：あ、それです。自分が興味のない本棚に行くの、すごい大事です。

齋藤：こういう本があるんだって思って。そこに行って字を見たりとか、見たことない写真を見たりするのってめちゃくちゃ大切で、そこから、新しいものが生まれると思うので。

麦谷：たとえば薬局に行って、化粧品売り場に行くんですよ。そこに行くと、すごい面白い質感とかデザインの商品がいっぱいあって。

齋藤：ああ、いいですね。ちょっと僕も見に行ってみます。

麦谷：旅行に行ってもね、写真で見るのと実際の風景では全然違いますし。

齋藤：その場に流れる空気だったりとか、温度だったりとか……目に入ってくる情報……実際のものを見ないといけないですね。

クリエイターとして希求するもの

麦谷：僕は今年で画業28年になるんですけど。新しい若い新人さんが、すっごい上手い人がドンドン出てくるわけですよ。僕らは一応ね、定年まで絵描かないといけないので(笑)。いや、会社員じゃないから定年はないし、死ぬまで描かないといけないんですよ。でも、自分はまだその若い人達に対して、もうちょっとね、対抗していきたい。頑張って絵をアップグレードしていくっていうのをやっていきたいと思ってます。最新の絵の描き方とかすごく研究してますよ。どんな色使ってるんだろうとか。

齋藤：それは僕も一緒ですね。麦谷さんよりは僕は年下ですけども、僕より年下のすごい上手いデザイナーさん、イラストレーターさん、いっぱい出てきてるので、その方たちに会ったら、どうやって描いてるのとか聞いたり、SNSに流れているいろんなものを収集してっていうのはやってます。

麦谷：そういうこと、恥ずかしがらずにね、やった方がいいですよね。俺だって、齋藤さんの絵を、測るんですよ。目の位置はどうなってるんだろうって(笑)。絵柄って目と口や輪郭の配置が、だいぶその人の個性とか時代によって変わるんです。それを測る(笑)。

齋藤：黒目の大きさと比率がそうですね。黒目の大きさと、ハイライトの入れ方とか、あと、まつ毛の太さだったりとか、角度だったりとか顔のバランスです。鼻が下に来てるのとか、上に来てるとか。2000年代のキャラクターはみんな前歯が見えていたのに、今は前歯が見えないとか結構あります。そういうのも日々研究しながら。

麦谷：俺の絵柄はこれだからいいんだとかじゃなくて、ちゃんと売れる絵柄を描かなきゃなという。

齋藤：たとえば数年前まではリアルな塗りが主流だったというか、どこまで立体感とか質感を出せるかみたいな流れがあったんですけど、今はそれがちょっと落ち着いてきて。もっとさっぱりした絵柄に移行してるなっていうのは感じますね。

麦谷：その中でもやっぱり自分の個性的なものを出したいし、どれだけフットワークを軽くできるかみたいな、そういうことって大事な気がするんですよ。うん。

齋藤さんと麦谷さんの対談で出た「正解が欲しい！ 点数が欲しい！」について

気持ちは凄く分かります。具体的に正解を伝えないのは、俯瞰で見て必要にして十分だからですね。僕も元々絵描きだから分かるんですが、例えば80点ですねとか点数を付けられると残りの20点頑張っちゃうんですよ。それは僕としては過剰なんです。質的にも時間的にもね。料理の調味料って言うのかな。塩は小さじ1杯まで、それ以上入れると全体のバランスが崩れるみたいなね。この感覚は言語化が難しいので敢えて言いません。これはデザイン関係だけでなく、バトルやマップやクエストといったゲーム全般にも同じ考えで接しています。
もう一つ、“作家の個性を信頼しているから”こそ“僕の絵的な個性を付けたくない”というのもあるかな。僕の絵になってしまったら意味ないですから。一定のキーワードを元に、その作家さんの経験から導き出される物を見てみたい、欲しいっていう感覚です。逆に、僕が細かく具体的な指示をしたら(内外問わずそういった物はいくつもあります)、それは信用されてないと思ってもらってOKです(笑)。
(高橋哲哉より)



モノリスソフト
開発スタッフ座談会・後編

前編から参加者が入れ替わっての座談会後編。シナリオ、イベントの話題を中心に、DLC『新たなる未来』の制作背景、そしてユーザーから寄せられた意見や質問への濃密なアンサーへと向かう。(取材・構成:木原大輔)

- **高橋哲哉[たかはし てつや]**:株式会社モノリスソフト 取締役。「ゼノブレイド」シリーズ総監督
- **小島幸[こじま こう]**:株式会社モノリスソフト プロデューサー/ディレクター
- **早矢仕康治[はやし こうじ]**:株式会社モノリスソフト プランナー(『新たなる未来』プロデューサー)
- **高見典宏[たかみ のりひろ]**:株式会社モノリスソフト イベントアニメーター(カットシーン)
- **岩本将拓[いわもと まさひろ]**:株式会社モノリスソフト プランナー(『新たなる未来』ディレクター)
- **太田守[おおた まもる]**:株式会社モノリスソフト イベントアニメーター(カットシーン)

――ユーザーの皆さんが「ゼノブレイド」らしさというものを決めてくれたのかなっていう感じはします。[小島]

自己紹介と近況交換

小島:『ゼノブレイド3』本編のディレクターとプロデューサーをつとめました小島です。昨年の健康診断の結果が悪く、生活改善しなければ…と戦々恐々としている近況です。

早矢仕:早矢仕と申します。『ゼノブレイド3』本編ではシステムプランナーとして、システム関係全般を見ていたわけですけれども、DLC『新たなる未来』ではプロデューサーをつとめさせていただきました。近況は……プラモデルを買いまして。ロボットが大好きです。

高橋:もっと買うべきだ。もっと(笑)。

高見:本編ではイベントのカットシーンの仕上げを担当しました。『新たなる未来』ではイベントディレクターとして『新たなる未来』のイベント全体をまとめる役割をつとめさせていただきました。近況はそうですね……息子が自動車学校に通い始め、もうすぐ息子が運転する車に乗れるのかもという、ちょっとしたドキドキを楽しみにしています。もうそんな歳になりましたっていう感じです。娘は勇者リキの大ファンで、リキで一本作ってくれって言われます。

高橋:あはは。

岩本:岩本です。本編ではクエスト班とフィールド班、うちではチームを班と呼びますけど、その両方の班長でした。その後『新たなる未来』ではディレクターをつとめました、はい。近況は……近日、娘とライブへ行きます。

太田:太田です。『ゼノブレイド3』本編のイベントディレクターをつとめました。近況ですが、家で小型犬を飼っていて、運動不足解消のため平日は1時間程度、休日は2時間以上散歩に行っています。休日は、歩き過ぎのせいか犬が抱っこアピールをしてくるので帰りはいつも抱っこして帰ってます(笑)。

「ゼノブレイド」シリーズとの関わり

小島:そうですね、始まりは高橋ともう1人が『ゼノブレイド』の素案……企画を考えていて、その計画を聞いてどうしても参加したくなって混ぜてもらった感じですかね。ですからシリーズに最初から関わっているといえば関わっています。その後は「ゼノブレイド」が付くタイトルに携わりまして。苦労しかなかった(笑)。とはいえ今回『ゼノブレイド3』が発売されて、評価の声もたくさん聞かせていただいて、そういうのに触れた時とか、SNSなどでそういう意見に触れる機会を多く持てているのがありがたいですね。

『ゼノブレイド』の最初の頃は、そういう情報の取得はあまりなかったので、評価もよくわからなかったですけど、おかげさまで『ゼノブレイド3』まで続けさせていただいて、皆さんからの、そういう声があるんだということも受け止められて、ありがたいなと思います。

『ゼノブレイド』『ゼノブレイドクロス』『ゼノブレイド2』とそこまでは、もうあんまり何を経験したのか、成長出来たのか、そんなことも考えてなくて、がむしゃらにやってきた感じですね。また高橋が無茶なこと言うんですよ(笑)。大変な状況の中、作りたいことを容赦なく出してくるので、何とかそれを実現しつつ、ちゃんとスケジュール通り発売できるところに落とし込むということを……必死でやっていました。それが『ゼノブレイド3』では少し、それを俯瞰で見られるようになったかなという気がします。

『新たなる未来』では早矢仕と岩本にプロデューサー、ディレクターの役目を渡せたかなと思って、その意味でチームとしては成長したといえますし、『ゼノブレイド』からずっと一緒にやってきているスタッフなので、経験がいまに繋がっているのかなと思います。

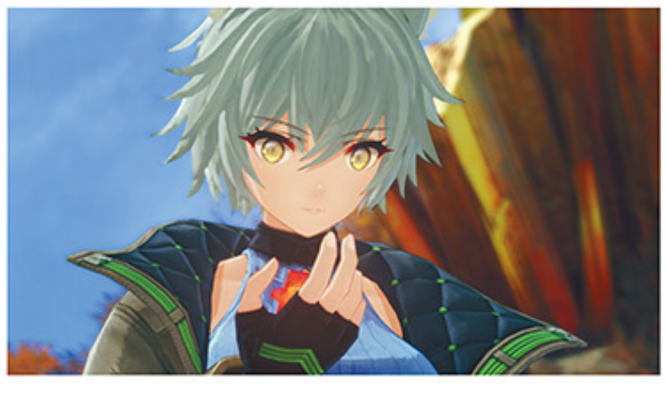
早矢仕:私は『ゼノブレイドクロス』からの参加で、『ゼノブレイド』開発時は別のプロジェクトを担当していたんですけれども。そのプロジェクトが終わってテストプレイという形で『ゼノブレイド』を触らせてもらいまして。これはすごいゲームだな、途方もないゲームだなと思いつつ、テストプレイと称してやり込みまして(笑)。そういうきっかけで、その後は『ゼノブレイドクロス』『ゼノブレイド2』そして『ゼノブレイド3』と関わってきました。

「ゼノブレイド」シリーズって、シリーズとしてのフォーマットみたいなものは、やんわりとはありつつも、毎回毎回、常に新しいことにチャレンジするところがあります。

私は『ゼノブレイドクロス』の頃から、システム担当の企画をやってきまして、新しいチャレンジには、新しいシステムが必要になってきて、そのチャレンジというのが、毎回、まあ、すご







※ 本座談会は2024年1月19日から1月26日までKADOKAWA Game Linkageが募集したアンケート内容をモノリスソフトと共有の上で収録したものです。







く大変なのですけど、楽しくもありまして。目指した到達点に行けた部分がある一方、現実的なコスト感を見据えたうえで、そこまで届かないリアルな部分も踏まえつつ、着実に……整理されたシステムを作れてきているんじゃないかなと思っています。そうしたシステムへの、ユーザーからの反応でよいお言葉もあれば、まあ、手厳しいお言葉もあるのですけれども……。それを、次に反映させようという姿勢は、チームとしても変わらず持ち続けてきました。『ゼノブレイド3』に至って、かなり遊びやすいゲームになっているんじゃないかなという意味では、今までのノウハウが着実に伸びた結果ではないかと思います。

高見：この「ゼノブレイド」シリーズには、初期の企画が始まったぐらいの当時に、本根（康之氏。モノリスソフト取締役）が作った巨神のジオラマを見て、これをどうまとめようかっていうところから加わりまして。Wiiというハードで、ジオラマから感じる巨大なスケール感やワクワク感などを表現する為に、とにかく広いマップでオープンワールド的なプレイ感を大事にしていこうなど、何を優先するかスタッフと話し合い始めたのがきっかけですね。その後、『ゼノブレイドクロス』では本当にオープンワールドを作りまして、そのあとすこし別の業務で間を空けて『ゼノブレイドDE』『ゼノブレイド3』でまた戻ってきた感じです。戻ってきて、スタッフが皆すごく成長していて、チーム力が上がっていると感じました。そして最後に『新たなる未来』のイベントディレクターとしてつとめた感じです。

岩本：僕も『ゼノブレイド』の時からスタッフなのですが、当時は街とクエストの制作から始まりまして、『ゼノブレイドクロス』でも街やクエストを担当しました。『ゼノブレイド2』ではそれに加えてレアブレイドやフィールドも見るようになり、『ゼノブレイド3』ではバトルとUI以外の全般を見るようになりました。『新たなる未来』では、ディレクターということで……タイトルが進むにつれて、僕の担当する領域も増えてきたという感じです。ただ、このように長い間、同じシリーズをやってきている同じメンバーがいるからこそ、信頼関係ができていて、タイトルが進むにつれて制作しやすくなっているかなと思いますね。『ゼノブレイド3』では制作がリモートワークになったのですが、遅れたとかうまく出来なかったとかはそんなになかったと思います。皆『ゼノブレイド2』まで一緒に作ってきましたから、本当に影響は少なかったです。

太田：私は『ゼノブレイド』開発時は、業務委託でイベントシーンの制作を行っていました。その際にシナリオ上の単純なやりとりの会話イベントでも意図が伝わるようにと、高橋含め多くのスタッフで、非常に細かい部分まで協議を重ねて作っていたことにものすごい衝撃を受けました。また同時にどれだけこの会社の人が『ゼノブレイド』という作品を大事にしているのかという想いも伝わってきました。それで『ゼノブレイドクロス』が終わった後に、もっと深くシナリオに携わりたいと思い、入社しました。『ゼノブレイド3』だけでなく、関わったすべてのシリーズ作品を通してでもありますが、イベントシーンを作る際は高橋のシナリオへの想いを聞いて、指針となる（映画、ドラマ、ゲームなど）作品を鑑賞もしくはプレイして、分解。必要なものを洗い出して、それらを実現するため他セクションと相談が基本となるのですが、作るということのみではなく、作るための関係づくり、この部分については非常に成長したかなと思います。また、チームスタッフも「ゼノブレイド」シリーズを通して単純に演出力が上がったのはもちろんですが、自身で考え行動できるようになったので『ゼノブレイド3』ではよりイベントひとつひとつに各スタッフの想いが強く込められて、良い形で表現されていると思います。

『ゼノブレイド』ではじめたドラマカットの見せ方

太田：『ゼノブレイド』の制作当時、シナリオの派手なアクション部分や泣かせたい部分をしっかり演出して見せるのは当然なのですが、それ以外の部分でも何気ない一言に大きな意味があったりしたので、常に読み手に意図が伝わっているかを考え高橋に確認をとりつつシーン作成は進められていました。当たり前のことのように聞こえると思いますが、限られた時間の中で、またあれだけの長尺なシナリオのひとつひとつのイベントに対して、映画のワンシーンを作るのと同様のこだわった演出をいれるやり方に、ここまでやるのかと思いました。

高橋：ゲーム的なよくある演出って、キャラクターをポンと立たせてカメラを回すじゃないですか。今こそだいぶ変わってきましたけど、『ゼノブレイド』当時とかはね、それで済ませている会社さんがほとんどでしたし。ただ、僕らは会社の設立の経緯もあって、その当時からその辺には、力を入れているところもあって。たとえば、画面の手前でキャラクターが何気ない会話をしているとして、その後ろで、誰かがカレーを食べていたりする。普通、ゲームの文法で言ったら要らないんですよね、そのシーンは。要らないんだけど、そういったところも、モノリスソフトは当初から、その辺りの演出にこだわっていたので、その文化の延長線上に『ゼノブレイド』があったと。ただカメラを回すんじゃなくて自然に、発話する人間がいたら感情を拾えるように、ちゃんと抜いて撮りましょうとか、カメラの動きも心情に合わせて動かしましょうとかいうのを、まあ、やってきたんですね。それがゲーム的な文法と、映画でもアニメでも、ドラマでもいいんですけど、そういった映像コンテンツの文法との違いの部分かなと思います。それでうちは、モノリスソフトは、割と最初の頃から、映像コンテンツのほうの文法で作っていたと。自然の流れとして、そういうものを作ってきたと思います。

「ゼノブレイド」らしさとクリエイターとして求められているもの

小島：そういう、モノリスソフトとしての映像の見せ方の方針とか、やりたいこと……イベントシーンで見せたいもの、演出というものは『ゼノブレイド』以前からある程度確立されていたと思います。その当時の僕は（それ以外の部分で）高橋のシナリオをゲーム体験として伝える工夫がもっと出来るだろうと思い込んでいたんです。もっとゲーム度合を強めなければ！と思っていて。それを実現しようとしたのが『ゼノブレイド』だったかなという風には思っています。それが、どのぐらい「らしい」かというのは考えていなかったですけど……。後々、お客さんのご意見とかを聞くと、やっぱり、その自由度の高さとか、広いフィールドとかいう意見を聞くことで、それが「ゼノブレイド」らしさなのかなとは、思うようになってきました。だから、僕達がどう思ってというよりは、ユーザーの皆さんが「ゼノブレイド」らしさというものを決めてくれたのかなっていう感じはします。それで『ゼノブレイド3』の話をすると、今回目指したのは、もっと遊びやすいゲームにしたいということでした。

実務は、この岩本がメインプランナー兼、半ディレクターとしてやってくれてましたから、僕としては、遊びやすいというか、敷居を下げる……『ゼノブレイド2』でちょっと難しくなりすぎた感もあったので、それを簡単にしようという話と、UIを始め、もっと使いやすくしたいと思うところは最初からケアしていこうという話と。あと、クエストですね。高橋のメインシナリオが面白いのはわかっているので、これはもうお客さんも楽しんでくれることはわかっていて。その反面、クエストはおまけみたいに思われていたところがあったんですね。「面白いんだけど、これって高橋の考えた公式ストーリーの範疇じゃないよね？」という。だから『ゼノブレイド3』ではクエストもね、チームに頑張ってもらって。ご評価いただけたと思いますし、逆にそれを高橋が汲んでくれて、クエストをメインストーリーに絡ませる調整もしてくれた。そんないい変化が起きて、『ゼノブレイド3』らしさになったかなという風に思います。『ゼノブレイド3』はその意味で、『ゼノブレイドクロス』『ゼノブレイド2』などを通してお客様からの意

どんどんチャレンジしていくことが、「ゼノブレイド」らしさっていうか、
このチームらしさなのかなと思っています。[高見]

見を受けて、「ゼノブレイドらしさ」というものを改めて見直して、それに足るものを作ろうっていう気持ちでいたのかなと思いました。はい。

早矢仕：「ゼノブレイドらしさ」を一言で表すのはすごく難しいんですね。それでまあ私からは、クリエイターとして何を求められていたかというところからのお話にしたいと思います。このシリーズをプレイされる方って、新しいユーザー、若いユーザー、いわゆるライトユーザーの方も少なくないと思うんですけれども、多くのユーザーは、かなりゲームグルメな方が——ゲームに対して舌が肥えているユーザーの方が多いんじゃないかなと思っていまして。その方たちにも満足していただくというのが、まず大きな指針だなと思っているんです。RPGですから、トータルでコーディネートされたストーリーと世界観を楽しむというユーザーの方も大勢いらっしゃると思いますし、豊かなクエストを楽しむ方もいる。ロジカルにバトルをとらえて最適解を導き出すことを楽しむ方もいるでしょうし、単純にキャラクターが好きだからという方もいると思います。当然、『1』『2』『3』と続いてきた壮大なストーリーを楽しみにしている方がいることもわかっていて、それらを全て満足させるハードルがとんでもなく高いなと思っていて。それでもやはり、一番はストーリーが楽しみでプレイされる方が多いだろう、そのときゲーム体験がつまらないと、途中でゲームをやめちゃって、せっかくの壮大なストーリーを最後まで楽しんでもらえないかもしれないっていうリスクが、私の中では怖いことでした。ですから、小島の話にもあったように、易しくというか。ユーザーの興味や意欲を次へ次へ引っ張っていく、そういう努力が大事だなということは、私も気にしておりまして。
そこをケアできるように、そういうことを意識して『ゼノブレイド3』は作られたということで、いろんなユーザーの方、先ほど言ったグルメなユーザーの方たちも満足できるし、ライトユーザーも満足できる、いいバランス感になったんじゃないかなとは思います。

高見：「ゼノブレイド」は高橋を中心に作られるもので——最初の企画では「ゼノ」と付いていなかったんですけど、やっぱり「ゼノ」という名前が付きまして。となるとそういうブランドであるというイメージはチーム全体に浸透していて。それで、そういうイメージを壊さず、ただそれに引きずられることもないように、どんどんチャレンジしていくことが、「ゼノブレイド」らしさっていうか、このチームらしさなのかなと思っています。個人的にはいつまでもチャレンジャーでいたいなと。『ゼノブレイド3』では壮大なシナリオだったりとか、『1』『2』からの膨大なシナリオがミックスされている要素があって、最後『新たなる未来』で『3』も融合してくるっていう、すごくハードルが高い構成なんですけど、高橋がちゃんとこなしてくれて、それを形にするということをやっていきつつ、チームとしても、ただそれに応えるだけじゃなくて、応えた上でプラス何を提供していけるかということが、どれだけ続けられるかと。時には組み立てたものでも削って、それをトレードオフしてもっとよくしようという。そんな思考で。プランナーはもちろん、チーム全体で考えていければいいのかなと思っています。

岩本：前提として、僕はかなりのゲーマーなんですけど、新作制作の時期に合わせて、他社さんのゲームとか、流行っているゲーム、面白いゲームとかを色々と吸収していくことも大事だと思っています。そうして吸収したものも含めて、楽しいゲームを作るにはどうするかっていうアップデートを重ねている感じです。シリーズとはいえ『1』から『クロス』、『2』から『3』という風に引き継いでるようなものは基本なくて、いつもゲームシステムから全部作り変えている感じなんですよね。流用出来るものが全然なくて。その時々に合わせてゲーム部分はアップデートしていくので、結構作品ごとの変化は大きいかなと思いつつも、ただ、やっぱり、シリーズのどの作品をやっても「ゼノブレイド」だというところはあると思います。プランナーとしては、高橋さんがシナリオを書いたら、自ずと「ゼノブレイド」らしさが出て来るので、安心感というか、信頼感というものがあります。シナリオや世界観の土台の時点で「らしさ」があるため、毎回作り直して新しいゲームシステムを乗っけても結局「ゼノブレイド」になるという(笑)。

太田：高橋から届いたシナリオを一言一句間違わず作る、それが「ゼノブレイド」で、早矢仕が話したようにそのイベントシーンでユーザーが感じた喜怒哀楽をゲームにつなげる、やれることは全部やる、それが「ゼノブレイド」らしさなのかなと思います。時代が変われば見せ方も変わっていくと思うのですが、それでもかっこいいところはかっこよく、泣かせるところは泣かせる、それが求められていると思うので、イベントを通してゲームに想いをつなぐ……そういったところはより一層意識して応えられるようにしたいと思います。

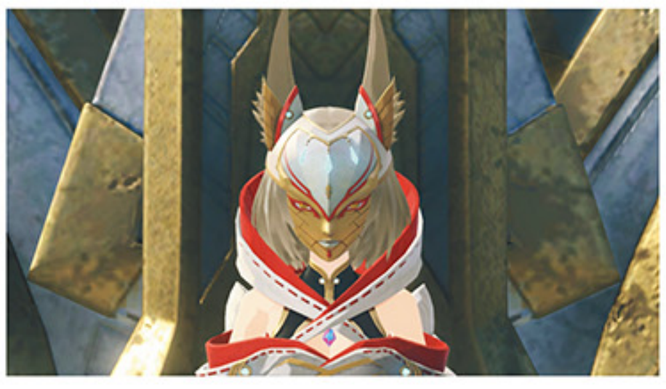
高橋：まあ、だから……うん、自分は幸せだと思いますよ。結構無茶なことを普段から言いますし、言ったこと忘れますし、「昨日はこう言ったじゃないですか」となることも多々あるんだけど。それは水面下で考えていることがいっぱいあって、それが積み重なってアウトプットすることなので、当然、昨日言ったことと、今日言っていることが違うぞと、そういうこともある。いろんな思考の流れがあるんですね。その結果に過ぎないと。だけど、それを言われる側はね(笑)。
急に昨日と違う指示が降ってくるわけじゃないですか。それを、多分心の底では「高橋の野郎……」とか思いながらも、最終的には、いいものにしようっていう気持ちで対応してくれるのは、本当、ありがたいですね。うん、それに尽きます。
それと、いまの話を聞いていて、小島がちょっと謙遜しているなと思ったんですね。(※)この規模のプロジェクトを、様々なクリアすべきハードルをクリアしつつ、スケジュール内に収めて、予算も常識の範囲内で収めて、かつ、外部の協力会社さんとの折衝とか、スタッフのケアとかチームを回す役割ですよね、これをできる人間は、そうそういないんじゃないかなと思っております。それはここにいる皆がそうで、それぞれ1人1人の下にたくさんのスタッフがつくわけですよ。モノリスソフトの社員だけではなくて、特にこの中だと太田や高見がそうですけれども、外部の協力会社のスタッフさんがたくさんつくんですよね。で、そうして出来上がったユニットはいろいろな個性の集まりなわけで、そのぶつかり合いみたいなところをうまくいなしつつ、盛り上げつつ、プロジェクトを回していく、ユニットを回していける人間がこれだけの数揃っていること、やっぱり一番嬉しいですね。

役員クリエイター 高橋哲哉

小島：小島が謙遜してる(※)とか言うから、一応僕も、じゃあ高橋も謙遜していると思うので言いますけど、あんまりやるとね、こいつらお互いで褒め合っていてやらしいって思われちゃうかもしれないんですけど(笑)。高橋はめちゃめちゃ働くんですよ。確かに要求もね、すごい要求を飛ばして来るんですけど。プロジェクトのスタートで、ゼロからまず世界と物語を生むわけですよ。まずその役目を担って。それを生んだあと、脚本家の方の力をお借りすることもありますが、基本的には全部自分でシナリオを書く。プロットを整えて、シナリオを書き下ろして、それを、じゃあ作れとスタッフに投げっぱなしではないですから。その後はシーン作りのために上がってきた絵コンテ全てに目を通し、必要ならリテイク指示を出して。そのシーンのモーションキャプチャー撮影でも、シーンを全部見て……音声を録る時も、音声収録も自分で音響監督をやる時ありますし、もう全部出て、曲の発注も全部して、曲のリテイクもしてシーンに対しての音付けもして……何度も何度もイベントシーンについてチェックして。そうこうしてゲームが形になってきたら何周もプレイして、こんなに現場で働く役員いないですよ。こちらも応えるしかないですよね(笑)。「あとはよろしく」で投げられちゃってたら、もういいかって気にもなるんですけど、それだけやられたら、やらざるを得ないです(笑)。

高橋チームの「集大成」

小島：『ゼノブレイド3』はゲームデザインにも反映するぐらい、『1』と『2』の世界が交わる、混じるという話なので、作品自体も『ゼノブレイド』からずっと遊んできたお客さんにも、アンサーになるような内容をDLCまで含めて狙った点でも、シリーズの総決算というか、総結集したものっていう意味で、集大成かなとは思います。開発の観点でも、かなり集大成っていう気持ちが僕は強くて、ずっとモノリスソフトで







DLC『新たなる未来』では、もう皆知っているだろうと振り切って――[岩本]
イベント内で最も集大成と言えるのは、キャラクターの表情の進化ですね。[太田]

一緒にやってきて……岩本の成長の経歴なんてまさにそうですけど、職域が広がってこういう風に、スタッフが成長してきて、皆が全力で取り組んで、かつ、高見や早矢仕達のようなスクウェア時代から高橋と一緒にやっているスタッフも参加している。高橋チームのあの時点の「集大成」であるという風には思っていて。あの座組みで、あの予算で、あの期間で、やれることは全部やったと。それも新型コロナ禍でリモートを余儀なくされるという、まあ、悪く言うと会社側からの監視が甘い環境でも、みんなが自発的に仕事をして、目標に向かってくれた、力を結集したという意味でも「集大成」だったと思います。

早矢仕：振り返ってみると、キーワードとして私の中で、パッと思いついたのは「多様性」かなという気がしておりまして、具体的に何が多様性なのっていう話なのですけれども。『ゼノブレイド3』がキックオフした時に、今回のテーマは、インタリンクだよというところがあって。2つの世界が1つになるっていうことですね。まずそこが大きい多様性のあらわれで、いろんなバックボーンを抱えたキャラクターが出会い、ぶつかりながら成長していくっていうのは、まさにもう本当に多様性だなと思っています。その過程では、いろんなスタッフがいろんなアプローチをしながら、トライをして1つのゲームにしていくって過程も、それは多様性だと思うのです。この開発を行ったことによって、今後また「ゼノブレイド」が、もっと多様性を持ったものとして広がっていくための、何かひとつの挑戦をやり遂げたっていう気持ちがあるんです。

高見：そうですね。開発がスタートする時でしたか、高橋から社員集会で「モノリスソフト全員がかりでやりたい」ということを聞いた上で、その思いを皆がそれぞれ受け止めて、やれるだけのことをやった結果が『ゼノブレイド3』かなと思うので……制作には色んな事情があり、やりたい事が全部入れられなかったり、残した課題も沢山あるんですが、その想いが色んな人の共感を生んで『3』が出来たのかなと思います。その想いがユーザーにも伝わって『3』から遊んでくれた方が、その後に『1』『2』と「ゼノブレイド」シリーズを遊びたくなったりなど、そんな風に高橋の込めた大きな想いをなるべく実現して、少しずつ広がっていくような感じの集大成。全部やりきった訳ではないのですが、そこも含めて共感していただける人も増えたと個人的には感じております。

岩本：ちょっと、ここまでと違う話になってしまうのですけど、『ゼノブレイド3』本編ではフィールドも担当していたので。『1』とか、『2』の世界が融合しているということで、もっと『1』だ、『2』だとわかりやすい景観を入れたかったんですね。ですけど、やっぱり、『3』から初めて遊ばれるユーザーもいるわけで、過去作を知らないと、詳細がよくわからないみたいなことにはしたくなかった。お話も、『3』単体で楽しめるように書かれているので、マップのほうも、『1』『2』関係なく楽しめるようにしたいなって思い、本編は『1』や『2』が好きな人にだけ気づいてもらう方向でフィールドを作っていった感じでして。逆に『新たなる未来』では、もう皆知っているだろうと振り切って、露骨に『1』のコロニー9をシュルクたちリベレイターの拠点にしたり、そして監獄島へ向かったりという、本当に分かりやすさを重視して、そこで『1』『2』からのまとめと言いますか、そういうものをイメージして……自分的には、本編と『新たなる未来』で「集大成」感の表現に差をつけたというところはありました。

太田：単純にWiiの『ゼノブレイド』からSwitchの『ゼノブレイド3』へハードのスペックが向上したことで、これまで諦めていたことが出来るようになり、見た目の部分は大きく変わったかなと思います。また、演出面でも「ゼノブレイド」シリーズは3Dを活かした演出に重きをおいていますが、『ゼノブレイド2』からはトゥーンを取り入れたこともあり、今までの演出に更にアニメ的なキャラを魅せる演出を取り入れるようになりました。『3』では、『2』よりキャラクターと景観の一体感が増したことで演出面でも『1』に近い3Dを活かした演出を取り入れていますので、集大成感がよりアップしているのではないかと思います。イベント内でもっとも集大成と言えるのは、キャラクターの表情の進化ですね。身振り手振りがなくても表情で魅せられるようになったのは、プログラマーさん、モデラーさんほか各セクションのスタッフが最後までこだわりに付き合ってくれたことで実現できています。瞳孔の動きなども、表現しても見えない、見にくい部分でもあり入れることに強い意識をもっていなかったのですが、『ゼノブレイド2』でしっかり入れることでそれだけで伝わることがあると思い『3』では更に一見わからないようなカットでも意識して入れるようにしています。

高橋：はい。表情を大事にしてというのは、これまでもそうですし、これからももっと、もっと大事にしていきたいなと思っているんですね。というのは、先ほどもちょっとゲーム文法の話をしましたけど、何気ない会話のシーンがあるじゃないですか。それが3分の会話だった場合、ゲームの文法で作ると、飽きちゃうんですよね。早く先に進まないかな～みたいにボタンを連打してしまう。ところが実写の映画などを見ると、5分ほどのシーンでも、役者の演技と、その掛け合いが成立していれば、音楽もいらないし、特別な演出がなくても見れちゃうんですよね。その違いが何かっていうと、言葉遣いというか、セリフの力もあるし、やっぱり一番大きいのは表情ですね。役者さんによっては目だけで語る人もたくさんいますし、そういった部分で間を繋ぐというか、飽きさせないっていうことが実写はできるんですけど、ゲームの場合、まだそこまで表現方法が豊かではない部分があるので。だからそういったところを、これからもっともっと大事にしたくて。極端な話、仮に10分の尺のシーンを作るとして、音楽や演出がなくても、会話の応酬だけでそのシーンが成立するようなものを作りたい、目指したいなと思っているところはありますね。あくまで例えです。決して10分の尺が作りたいとかそういう意味ではないので誤解なきよう(笑)。話を戻しますが、ゲームのカットシーン単体で見れば、アクションシーン、派手なシーンを作れるところはたくさん出てきて、後学のために参考にしたいと思えるタイトルがいくつもあります。ですが人と人との言葉や感情のやりとり、アクションなどを動とすると、静の部分の見せ方というのはまだまだゲーム文法から脱していないものがほとんどだと思いますので、そこはモノリスソフトとして先にたどり着きたいところではありますね。

太田：新しい課題が出たのでもう今日は帰ってもいいですか(笑)。

小島：5分間ずっと無音で表情だけの芝居で気持ちを伝えるようなシーンをゲームで達成できたとして、果たしてそれをお客さんが楽しんでくれるのかどうか。高橋の、ゲーム文法に無いものをゲームに持ち込む姿勢は魅力の一つだと







あれは剣に、お礼を言っているようなものですよ。今までありがとうみたいな。
戦いが終わって、新しい世界が始まりますよ、ありがとうと。[高橋]

思うので、いつかは達成してお客さんに実際に見てもらって判断して欲しいという思いはありますが、新しい世代のお客さんが求めているものと合致しているのかという不安はあります。
高橋：マスを求めようとすると、どうしてもその問題にぶつかります。うん。あのー、たとえば、この本を買って読み込んでくれるようなお客さんだったら多分大丈夫なんですよ。そうでなくて、やっぱりプロジェクト、ビジネスですから、マスをもっと求めていくとなると、そうでないお客さんも呼び込んでいかなきゃいけない。
小島：だから、そういうシーンをいくつか作って、それ以外では従来の盛り上げのあるシーンに混ぜたりして、本当にやりたかった、そういう芝居のシーンが良かったっていう意見があれば、やってよかったということになるでしょうし。少しずつやっていくことなのかな。

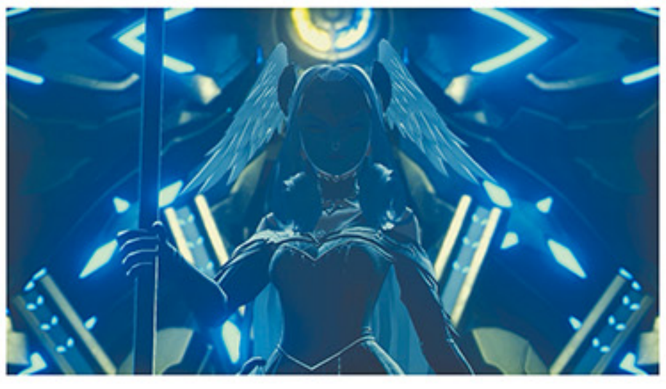
『ゼノブレイド3』の大テーマ

高橋：『ゼノブレイド3』のストーリーを作ろうとなった中で、これはやっておきたいなと思ったことがいくつかありました。その1つ目が、敵のあり方ですね。敵の描き方をちょっと変えようかなと思ったんですよ。たとえば『ゼノブレイド』『ゼノブレイド2』では、敵役には敵役なりの矜持というか、美学というか、それは哲学でもいいし、信念でもいいんですが、敵なりの正義があったりして。それとプレイヤー側の正義だったり想いだったりとのぶつかり合いを見ていくのが、面白いかなという考えで作っていたんですね。当然、その中で敵に……例えばエギル(『ゼノブレイド』)であるとか、シン(『ゼノブレイド2』)であるとかっていうキャラクターに感情移入してもらってね。敵には、敵なりの生き方があるというのが、作劇上のテクニックというか、王道というか、そういう構造、見せ方だったんです。
ただ『ゼノブレイド3』では、もっと敵を現実に近づけてみたらどうだろうかというところがね、あったんですよ。現実って何かっていうと、仮に、権力者としましょう。権力者が敵というのは、ちょっと危うい表現ではあるんですけども、まあ、仮にそうしましょう。現実の世の中の、ゼットに言わせると、理[ことわり]ですよね、理を決め、動かすことが出来る人。そうした権力者にも、その人なりの人生やしがらみがあるはずですけれども、表から見えるもの、僕らが実感できる彼らの根っこって、大体が、何て言うんだろう、欲ですよね——それが支配欲だったり、金銭欲、名誉欲、あとごくまれに色欲？大体その辺りに根付いていて、たまに格好悪い人が現れる。そういう人達が敵だった場合ってどうなるんだろうっていう。だから、今回の敵役のメビウスなんですけど、メビウスに関しては、そういった現実世界の人間の持つ格好悪さ、滑稽さを誇張して、一切感情移入出来ない敵にしようと。その代わり、メインストーリーやクエストもそうですけど、その部分は若者達をメインに、信念だったり、思いだったり、抗う姿を描いていこうと決めて作ってます、はい。
劇中終盤で、ゼットが「面白いものなぁ」と口にするシーンがあったと思うんですけど、あれ、別に、「三ツ星レストランは美味いものなぁ」でもいいですし、「金が儲かってたまらんものなぁ」でもいいんですよ。セリフは何でも。要はそういった、現実の格好悪さを体現するキャラクターとして、メビウスを置いてみたという感じです。それとの対比として、メインキャラクター、主人公たちの姿をしっかりと描きたかったかなっていう。だから、物語、フィクションの中に出てくるような格好いい悪役、為政者でも何でもいいんですけど、なかなか現実にはいないものだなっていうのがね、少し残念と思う時があって、大体は空想の物語の方が格好いい。現実でももっと格好いい人がたくさん出てきてくれないかなって思います(笑)。その辺の縮図というか、現実の醜悪さ、滑稽さみたいなものをモチーフとして、その辺をストーリーに使えないかなっていうのが最初にありましたね。そんなのに命を握られるなんて、たまったもんじゃない！という感じを、出したかったなと。ノア達たちもね、その、自分達が決めたわけではないルールの中で生きていかなければならない。そういったものを、ある意味で壊していくことが出来る人達を描いてみたいなって、思ったのが最初ですね。

アンケートで寄せられた疑問へのレスポンス・後編

終の剣、オリジン、理の外

高橋：エヌの持っている終の剣に入ってるのは、ロゴスですね。ま、メツですけど、メツは一旦、死んだというか、消えてはいるんですが。そのメツがどうしてここに在るのかっていうことに関しては、これはごめんなさい、まだ答えられません。ただ、あそこでエヌが持っているのは、メツ自身ですね。次に、マシューが持っているコテがありますね。終の拳。あれに入っているのはプネウマで、ホムラとヒカリ両方ということになります。2人の意思が宿っていると認識してください。それでノアが持つことになったラッキーセブン。これはね、あのー、劇中では語っていないんですけど、フィオルンなんですよ、入ってるのは。
(一同ざわめく)フィオルン？
高橋：シュルクやレックスのように肉体をもってこの世界に現れている人もいれば、モノとして現れている人もいて、それは各々の特性というか考えというか、どうしたらこの世界を変えられるだろうか、自分にはこれが最適じゃないだろうか、みたいな感覚で表出している、現れていると思っていただいてOKです。
小島：知ってた？
岩本：知らなかったですよ。
小島：ノア、最後は海に投げちゃってたけど大丈夫なの？
高橋：この話は何ていうのかな、オリジンの根幹部分に関わってくることです。オリジンやアイオニオンは、ざっくり言って仮想世界と思っていただいて大丈夫です。仮想世界のサーバーみたいなものだと思ってください。実際は違うんですけどそれで大丈夫です(笑)。で、その中でたくさんのソースコードが走っていて、その表現の仕方として、剣であったりそうでなかったりという形になっています。で、元々そのオリジンシステム全般の管理者の役割を担っていたのがアルヴィースだったんですね。オリジンが動き始めてしばらくは管理者として静観していた。そうこうするうちに部分的な管理者、集合意思的な存在であるゼットが勝手をし始めた。それを良しとしなかったアルヴィースによって『新たなる未来』の物語が始まります。
その後色々な出来事があって、シュルク達と一緒に支える側に回ってしまったので、全体の管理者がいなくなった。そこに取って変わったのがゼットであって、だからゼットは、ソースコードをいじれるんですよね。面白いから人間の寿命を10年にして眺めてみようかとか、10年の寿命自体は『新たなる未来』以前に行われたコードの改変ですけれど、ま、いろんなことをできるわけですよ。大手を振って。そのソースコードを打ち破るために、どうしたらいいのかとなった時に、ならば外の力で。劇中でも多分言及したと思うんですけれども、その流れの外みたいな感じの力が必要になる。それは何かというと、この世界で生きている若者達の意思の力であったり、プネウマにしろ、ロゴスにしろ、アルヴィースと同じ存在なので外的要因なんですよね、ゼットにしてみたら。なので、そういった彼らの力を結集させて、なんとかこの世界を取り戻そうと。これがざっくりとしたオリジン関連の説明になります。
本編の終盤で「オリジンの欠片」を集めたじゃないですか。あれは明確にどのかけらが誰とは決めていないですけれども、もしかしたらそのかけらはラインかもしれないですし。ざっくりと、そんな感じだと思っていただければ間違いないかな。
小島：いやあ、めちゃめちゃヤバイこと喋ってます。早く教えてよ。面白いんですけど。
高橋：知らなくても作れるでしょ。別に。ほら、ドラマでもさ、監督さんが役者さんに最後まで教えなかったりするじゃない。
小島：いやいやいや。
早矢仕：いやいやいやいや。
小島：ラッキーセブンの中がフィオルンというのは想像もできないよ。
高橋：言っちゃうと、コアプロセッサーであっ





た1人、アルヴィースと、モナドの所有者であったシュルク、あと、同じプロセッサーの……所有者じゃないな、そのパートナーだったレックス。この3名で世界を支えて、それ以外の主力のメンツは今の(アイオニオンの)キャラクター達に力を貸している。そういう図式になっています。だから、ノアが最後にラッキーセブンを海に投げるというのは、こうやって、こう、ずっと考えてたじゃないですか、投げる前に。あれは剣に、お礼を言っているようなものですよ。今までありがとうみたいな。戦いが終わって、新しい世界が始まりますよ、ありがとうと。そうして、解放する。世界に戻した。戻したんです、オリジンに。



アイオニオンに生まれた命——シティーの人々

高橋：そのあと、別れの時間になるじゃないですか。あの時にケヴェス——巨神界の人々と、アグヌス——アルストの人々とで分かれている。そしてもう一角にシティーの人々がいるという、この3つの構造にしてるんですけども。結構ね、このシティーの人達はどうなったんだというコメントがアンケートを見ているとあったので、それにもお答えしておくと、劇中の情報でもわかるとは思うんですけれども、シティーの彼らって、元々の2つの世界には存在しない命だったりする。オリジンという、両方の世界のデータを集約した記憶装置みたいなところであるにもかかわらず、そこになかったものがここに在る。それは、この2つの世界がいずれ1つになって、その未来に必ず生まれてくる人達であるという暗示なんですね。そういう構図になっています。だから、まあ、いずれゴンドウなりモニカなりは新しい世界に生まれてくるんですよ。
それでノアとしては、彼らのために——シティーの人達は、劇中でも色々言っているじゃないですか。世界はこのままでいいんだとか、いや、俺はこうしたいんだみたいな。で、そういう事情はわかってはいるけれども、でも今の歪んだ世界の都合ではなくて、もっと全うな形、本来の世界に戻した上で、彼らが生まれてくる未来が来るように願い戦う。最後にそういう決断をしているんですね。はい。今現在の、それぞれ人の考えはあるんだろうけれども、それは一旦、忘れてもらって……忘れてもらってというか、新しく生まれてもらって、そこでちゃんと生活ができるようにという。シャナイアには絵描きの道を志してもらって。お父さんやお姉さんも存命して。あんなお母さんだったけれど“家”のプレッシャーがなければきっと優しかったはず…。ノアは最後にそんな気持ちというか決意で、世界を統合したと解釈していただいていいかな。

ノアの決意

高橋：ノアの話として、最後に。アンケートへの回答の中でニーチェについて触れているものがいくつかあったんですね。ニーチェの本を読みましたとか。その方たちに向けて言うと、そうですね、ニーチェ的な解釈っていうのも変なんですけど、ノアというキャラクターは、ニヒリズムを否定した超人のような存在なんですよ。否定して、だけども、そこを超えていく。そのための決断をしたっていうことですね。いろんな思いがあるのはわかっているけれど、でも、それを全部背負って、新しい世界へ向かう。だから彼は、そのあと、そのための、責任をちゃんと背負って、色々やっていく筈です。そんな決意を持ったキャラクターなんです。そう解釈をしていただければと思います。

各地で兵士の骸をおくる

高橋：主人公とヒロインがね、そういう、職務というか、役割をもつ者なので、旅をしながらもね、死体を見つけたら、彼らだったら「おくる」だろうというのが、前提にあります。基本的には、そのキャラクターの性格というか、普段やっていることを、ゲーム中にもやっとかなきゃおかしいよねっていうことですね。

ラッキーセブンにノアがつけた名前

高橋：ノアは名付けた時は「カッコイイ！」と思っていたんだけど、成長して振り返ってみると何か違うかなと思いなおして、それで表に出さなかった。ラッキーセブンという名を付けたのはリクです。こっちは何百年経っても自信満々で。だからノアに突っ込まれて「えぇ……」と(笑)。

シュルクの長髪

高橋：元々彼って性格的にはね、そんなに自分の身の回りというか、身だしなみに気を遣うタイプじゃないので、あの状況下であの世界にポンと放り出されたら、まあ物ぐさだよねっていう。ま、シュルクの性格ですよね。だからね、DLC『新たなる未来』のオープニング時点ではちょっと短いはずですよ。

ユーニにとっての4番目って

高橋:ユーニはうまいこと言ってますね。フォーチューンクローバーとかけて。タイオンは気づいてないんですけど。なんとか3番目にしてくれって。タイオンはね、とっても書きやすいキャラなんですよね。すごくわかりやすい人なので、うん、あのキャラクターは回しやすいです。

リクの正体と、ノポンの寿命？

高橋：リクは、あいつは策士ですよ。全部、わかってやっているので。シティーで、なんかちっちゃい可愛いのがいるも！みたいなことも、わざと言ってるんですよ。そっちに目を向けさせて。ここにほら、こんなちっちゃい人間がいるよ、君たちと違うよねっていうのを見せておいて、彼らの感情を惹起させているというか。結構ね、腹黒いですよね。シショーはメリアです。だからメリアから、要はフィオルンを預かっていると。で、当然、リキの息子の1人でもあります。はい。
岩本：そこは言ってくれていましたね。フィオルンのこと以外は。そこは拾ってます。
小島：怖いよう。
高橋：あのリキの息子達の中にあってね。結構クレバーなやつですね、こいつは。あの兄弟の中では。それで、あの「七人のノポンの刀匠が、七年の歳月をかけて、七種の白鋼から打ち出した」みたいなくだりは方便です。
この世界、アイオニオンにおいては、ノポンってそれ自体が外部的な、流れの外にある存在なので、寿命はないですね。いつまでも生きてますね。もうちょっと『1』『2』に由縁のあるノポンがいてもよかったんだけど、ややこしくなるし、紛らわしいので。ですから『3』で出会うノポンは全て、アルストなのか巨神界なのかはわからないですけど、どちらかに元々いたノポン達でしょうね。
小島：ノポンもそうだし、シュルクやレックスがあんなに長生きしてるのは何故と疑問に思っている方もいますけど。
高橋：シュルクもレックスも長生きはしていないよね。あくまでオリジンって、要は彼らの元々あった世界の再現なので、彼らをエミュレートしていると考えれば、お互いの寿命の分しか生きられないはずなんですよ。シュルクとレックスは、アイオニオンに来てから何年かでアルファを退治して、その後は支える側に回った訳ですが、アイオニオンにおける「格」というのかな？　それ自体はアルヴィース達トリニティープロセッサーと同格です。これはメリア、ニア、そしてメイナスのモナドの所持者であったフィオルンも同じです。要するに管理者側が何とかすれば何とでもなるってことです。現実世界の再現として、あの世界のソースコードが書かれているんだとすれば、例えば寿命が80までだったとして、それを、俺達の寿命はカギロイやニコルにやるって言ってるのも、コードを書き換えれば可能なんです。でも普通はそれをやっちゃいけない。どんな不具合が起こるか分からないから。それに対してエイが「ルール違反だぞ？」みたいな、そんなイメージですね。

世界観と言葉のチョイス

高橋：アイオニオンでは、当たり前の言葉が使えなかったりするんですよ。僕らが当たり前に知っていて、普段口から出てくる言葉でも、ノ

この若者達は、自分で未来を掴み取りにいってるんですよね。『1』『2』みたいなお手本がいないっていうのがあって――[早矢仕]

ア達は使えない場合があるんですよ。たとえば「演じる」なんて彼らの文化にないんですよね。なのでほかの言葉に置き換わるとか。それだけではなくて、何箇所もそういったところがあったので、そういうところも1個1個潰していって、彼らが言って不自然じゃないセリフに直したりしましたね。
どこで線を引くかの話なんですよね。たとえば「ラッキー！」というセリフがあったとしますよね。僕らは普通に使う。でも、その「ラッキー」という言葉を使っていい文化圏なのかどうなのかとか、名称に何かしらの語源があって、そこから派生した名前だったりする場合、じゃあその文化ってこの世界に存在するの、とか。故事成語なんかはかなり厄介ですね。言い出すとキリがない。どこかで線を引かなきゃいけないんですね。その線引きの部分は結構大変だったですね、今回。

おくりの粒子の色

高橋：これはね、タイオンが劇中で言っているはずです。タイオンとユーニの会話かな。まず、おくりの儀式について、あれは僕らが納得するために必要なものだから、いつの間にか出来たんだよっていうことをタイオンは言ってるんですよね。で、ノアは、死んでないのになんで青い粒子が上がったんだろうって彼は考えるわけですよ。本来は、死んじゃった人から赤い粒子が立ち上って、それを自分がおくると、青くなって消えていくと。だけど、その時の話は、死んでいないにも関わらず粒子が上がったいうもので。それはノア自身の、要は先ほどの話でいくと、外的要因ですよね。その、外の力的な意味合いもあって、ノアの自分の中で、けじめをつけなきゃって言った時の感情が、気持ちが乗っている。ここで粒子が青くなるっていうのは、奏でる側の気持ちですよね。奏でる側の気持ちがそこに反映されるので、その結果、オリジン内で変化が起きて、赤から青に変わったということになります。
ただ青の粒子に変わるだけであって、そこで死んだ人の命は吸収されてしまうので、それ自体は変わらないんですけど。それで、金色の粒子というのは、昇天ですね。うん。消えていく。そしてゼットやメビウスにとって再利用しにくい、できない形になってしまう。メビウスに利用されない形で、彼らの理の外側に消えていく。ゼットの管理の影響が及ぶ外に消えていくから、金色なんだと思ってもらえればいいかなと思います。はい。金、赤、青の粒子の色の違いはそこですね。

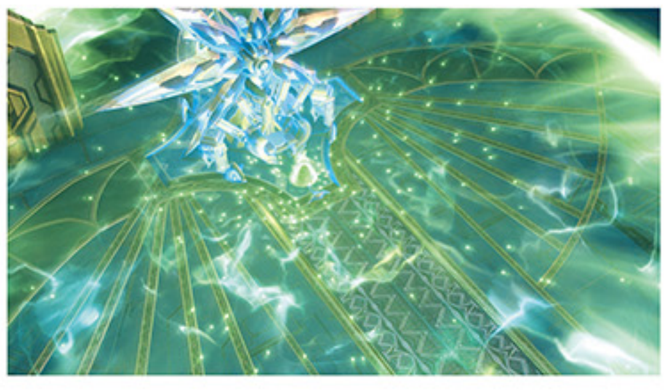
6章冒頭、フードの少年とノアの本質

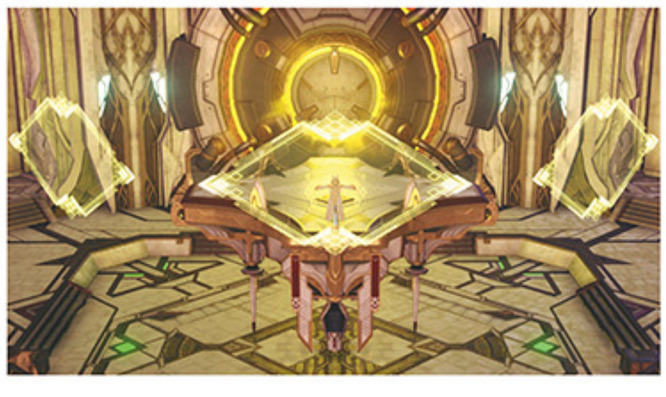
高橋：フードの少年に関しては、ノアの深層心理に眠るエヌの一部、自分自身の感情というか気持ちを整理するための代弁者みたいなものです。色々考えて感じて、その上で最後に自分自身で背中を押すための。そこで映し出される記憶の中にはエムの能力を得たミオが見せているものもあります。ノアの決意を受け取って、ノアの代弁者と入れ替わって手を差し伸べるという、そういう解釈で捉えてもらえればいいかなと。実はこの時まで、ノアって整理できていないんですよ、色々と。質問とは関係ない話になりますけど、割とね、あの人（ノア）は感情豊かなようでいて、どちらかというと、ロジックで動くタイプなんですね。どんな局面でも、大抵はロジックを優先させて行動しているんです。状況がよいときも、よくなかった時も。こういう因果関係で出来事が起きているから、結論はこうだよね、みたいな感じで。それを、ミオの死ですか、ミオが消えてしまうこと、それを目の前にした時に、ようやく本当の感情で動けるようになるんですね。うん。なので、それまで彼の考えていた世界観というか、その、ミオだったり、ランツだったり、ヨランだったりとの関係性が、ノアの中でガラッとあの時に変わってるんです。おくりびととしても。そこからすごく感情で動くようになっていく。頭から振り返ってもらえると、それを念頭に置いてシナリオが書かれていることがわかると思います。今までロジックで考えていたけれども、実はそうじゃなかったんだってことに気付いて、ようやく1人前のおくりびととして命と向き合えるようになったみたいな、そういったシーンですね。そのすぐ後に、ミオのサイドストーリーでミヤビが出てくるじゃないですか。ミヤビは、ミオにとって色々教えてくれた、師匠みたいな人でもあるわけです。それで、なぜあのタイミングからサイドストーリーが起こるかっていうと、あれより以前のノアとミヤビを会わせたくなかったんですよ。まだちゃんと命に向き合えていない、本当の気持ちで奏でられないおくりびとであるノアを、ミヤビの前に出しても何の意味もないんです。一連のその辺の出来事が終わって、ようやく自分がどうすべきかに気付いた後に、ミヤビには会わせたかったので。まぁ色々経験しても天然というか、気を許すとロジカルな面がでちゃうところは相変わらずでしたね。「洗って返すよ」とか（笑）。

『新たなる未来』に思うこと

早矢仕：『ゼノブレイド3』は世代によって感想が違うストーリーかなと思っておりまして、若い子達は、すごくシンパシーを覚えていただけるストーリーかなと思うんですけども。私のような50を過ぎた人間がやると、すごく耳というか、心が痛いお話だなっていう印象も持ってるんですよね。
『1』と『2』では、シュルクとレックスという主人公がいて、2人が成長するきっかけになる大人がいて、その大人がかっこいい背中を見せて、それを見ることによって少年が成長していくっていう物語が描かれていると思うんですよね。対して『3』は、そこがないんですよね、もう世界的に、そういう関係性が失われた世界だということで。それで私、この『3』の6人のキャラクター達がとても好きなんですよ。それは何故かというと、この若者達は、自分で未来を掴み取りにいってるんですよね。『1』『2』みたいなお手本がいないっていうのがあって、それを私は、現実世界のメタファー（隠喩）みたいな受け取り方をしちゃうんですよ。若い子達が、もう誰の背中を見ることも頼ることもなく、自分達で行く道を掴み取るっていう意味で、最高に格好いい6人なんですよね、『3』本編のメインストーリーって。それで、『新たなる未来』を担当しようというときに、本編のストーリーを超えるのは無理だなと、私の中で本編の6人を超えるのは無理だなというのがありましたので、もう完全に逆張りというわけではないけども、ちょっと昔風のおっちょこちょいな主人公にしてみて、かっこいい大人達を出して、その背中を見せて、おっちょこちょい主人公マシューが成長していく過程っていうのを見せたら、『3』本編とは違った魅力を引き出せるのではないかと。そういう意味で、じゃあ「ゼノブレイド」シリーズに出てきたかっこいい大人って誰だろうっていうのを考えたときに、もうシュルクとレックスだと。2人が学んできたものをマシューに伝えるお話になれば、と思ったんですよ。連







続性というか、その次の世代に何か残すっていうところをテーマに出来るんじゃないかなと。それがうまくストーリーになっているのは、私は本当に大満足という感じで。高橋が書いたシナリオを見て、本当に、最高のストーリーになるんじゃないかなと思いました。

高見：お話もそうなんですけど、「ゼノブレイド」シリーズの最後に全部まとめるよと。エンディングのクレジットとともに、3作品の映像が流れるというので、3作品遊んでくれた人のためにもと、スケジュールが短い中でも頑張ってやったところですね。

高橋：ラストシーンの演出やカットを選出してくれたのは高見なんですよ。僕は考慮してほしいポイントだけお願いして。本当はね、あそこはスクリプトイベントとかでもいいシーンがあったりするんです。いわゆるカットシーンじゃなくて、立っているだけの会話でも大事なシーンがあるじゃないですか。でも映像的にはちょっと使えないので、カットシーンからいいところをみつくろうのが結構大変だったと思います。

高見：DLC発表時の「赤い剣3本」を軸に、ビジュアルを組み立てました。『ゼノブレイド』からはモナドが巨神、ダンバン、シュルクに受け継がれるように。『ゼノブレイド2』ではシーンの始めにコアクリスタルとホムラが重なるように、そして『ゼノブレイド3』に移るとウロボロスのマークがじわっと表示されるところでノアの顔が入るとか。『3』は想いを繋ぐ象徴が笛だったので、意図的に笛のシーンを入れていたのですが、曲と映像がドンピシャで最後に合わさった時に身震いしました。

高橋：ぜひもう1回見ていただきたいですね。

高見：あとは、マシューの終の拳からコアクリスタルが出るのがゲーム中だと分かりづらかったので、最後に駄目押しで表現してみました。任せてもらえたので自分が思う3作品の想いを詰め込んだクレジット映像にしています。『ゼノブレイド3』は親子の話が作りづらい世界観だったんですが、DLCでは親子の話をちゃんと描けていて、色んな思いが交錯しています。

高橋：これが大変な部分はありましたね。自ら色々封じていたので。要は子供が出せない、大人も出せない。親子関係を描けない。特徴的な文化や歴史もない。今日お話した悪役の質の問題もある。本当は頼りになる先輩とかね、兄貴分とかいると楽なんだけどね。キャラを動かすために。でも、封じなきゃいけない。

岩本：本編は本当に大変でしたよ、クエストも。兄弟もいないですし、家族というものを描けない……。その点、DLCはシティーの人が中心で少し楽でしたね。ちょっとストーリーの話からはズレますけど、ゲーム内容の面で言うと、本編よりもさらにシナリオと融合していこうという気持ちがあったので、キャラクターに歩きながら喋らせたりとか、高橋さんにも色々と相談して、ここでイベント切れないですかとか、イベントとゲームをテンポよく遊べるように工夫していけたかなと。ただ、『新たなる未来』ではクリア直前のエヌ戦でゲームオーバーになっている方がとても多いらしくて、エヌを強くしすぎたなという反省がありますね……。

ユーザーへのメッセージ

早矢仕：本当に、プレイしていただいてありがとうございますというのが、ユーザーの方たちへの感謝の言葉しかないなっていうところです。このようなアートブックを出せる機会を与えていただいた結果、より深く『ゼノブレイド3』の世界を知っていただくことが出来ると思います。アンケートへのコメントでもいただいたように、あらためて、シリーズ全体を通して伝えたかったものが、浮き彫りになってくるのではないでしょうか。今後とも楽しく遊んでいただければと思います。ありがとうございます。

小島：いつも「ゼノブレイド」シリーズをたくさん遊んでいただいて、どうもありがとうございます。この本にまとめられているアートは、最初に方向性を固める大事なものであると同時に、最終的にCG化してゲームを完成させるという目的においては過程でしかないとも言えるんです。ですけれど、こうして一堂に集めたものを改めて眺めてもらえば、一点一点に見応えがあって色んな狙いや工夫があることが見えてくると思います。ですからユーザーの皆さんにも、この絵がゲームのあれなんだっていう風に照らしながら、どういう違いがあるのかとか考えながら、また遊んでもらえると嬉しいなと思います。この座談会では開発者や高橋から色んな無茶な話も出てきましたが、これからもモノリスソフトはそういったチャレンジを続けて、お客さんを驚かすような、喜んでもらえるようなものを届けていきたいと思います。

太田：まず、いつも「ゼノブレイド」シリーズを応援していただいてありがとうございます。本当に感謝の気持ちしかありません。またこの本を選び購入してくれた皆様にも重ねてお礼申し上げます。『ゼノブレイド』を知っている方も知らない方も、このアートブックでゲームの中だけではない別の視点の『ゼノブレイド3』を楽しんでいただければと思います。また、当たり前ではありますが、この本に掲載されたものが命を吹き込まれゲームの中で世界を作っています。こんなものあったかな？というようなオブジェクトもゲームのどこかにあると思いますので、ぜひプレイをして答え合わせをしてもらえると嬉しいです。今後も皆様に感動を与えられるものをお届けできるよう頑張ります。引き続き応援よろしくお願いいたします。

岩本：アンケートを拝見しまして、感情のこもったコメントがとても多くて、嬉しい限りと思っています。将来に向けての、新しい糧になると思っていまして、これからも、より多くの情熱的なファンを生むために頑張りたいなと思いました。

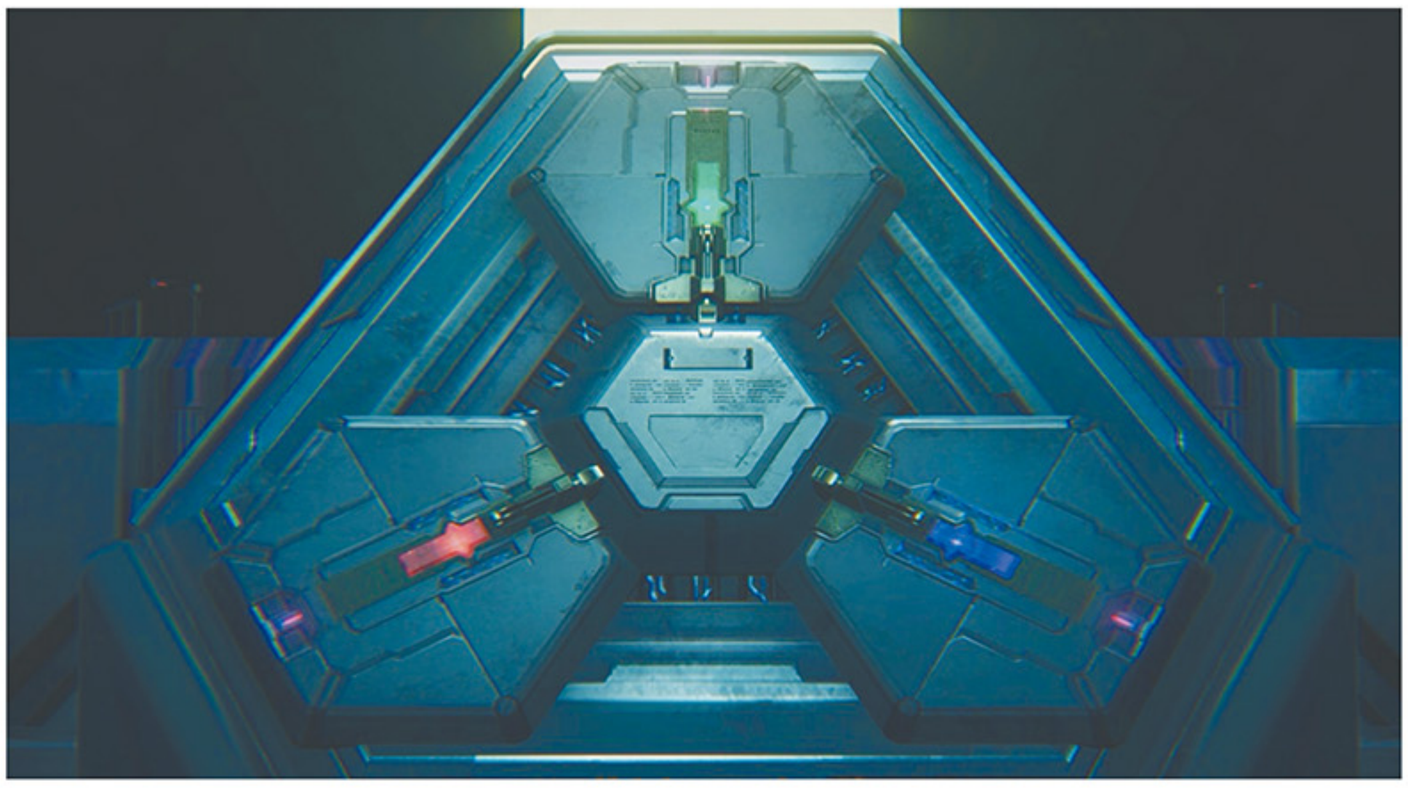
高見：本当にシリーズを通して付き合っていただいているお客様、ありがとうございます。アートブックも買っていただけるのは、本当に世界観を楽しんでもらえているということで、感謝しかないですね。その絵、その線ひとつひとつに、あのシナリオの世界をどう再現しようかと考えて描いているスタッフがいることが見えてくるのではないかと思います。そういうところでも、ゲームとは別の意味で、『ゼノブレイド3』の世界をたくさん感じていただけるとありがたいなと思います。

高橋：2010年に『ゼノブレイド』が発売されて、以来14年間お付き合いいただいているお客様がいらっしゃって、ずっと追いかけてくださっている方もいるということが、すごく感慨深いのと、ありがたいなというこの一言につきますね。そうして支持してくださる方の期待には常々、答えていきたいなと思っています。『ゼノブレイド3』までが終わって、まだまだ、こんなことが知りたいっていう、この本だけじゃ足りないっていうお客さんもたくさんいると思うんですけれども、そういったお客様の声もしっかり届いておりますので。追々と言いますか、今後のモノリスソフトが物作りしていく過程で、都度都度、そうした声に応えていきたいなと思っております。それを、楽しみにお待ちください……といったところですね。はい。

ありがたいなというこの一言につきますね。そうして支持してくださる方の
期待には常々、応えていきたいなと思っています。[高橋]







ゼノブレイド３ オフィシャルアートワークス アイオニオン・モーメント
Xenoblade3 Official Artworks -Aionios Moments-

2024年４月１日　初版発行

編集
電撃ゲーム書籍編集部

発行者
豊島秀介

発行
株式会社KADOKAWA Game Linkage
〒112-8530　東京都文京区関口1-20-10　住友不動産江戸川橋駅前ビル
電話：0570-000-664（ナビダイヤル）
https://kadokawagamelinkage.jp/

発売
株式会社KADOKAWA
〒102-8177　東京都千代田区富士見2-13-3
https://www.kadokawa.co.jp/

印刷所
株式会社リーブルテック

電撃Nintendo編集長
松本 剛

制作・編集
木原大輔

編集・執筆
有限会社カラーフィールド（安藤伸一/吉田祐一）、加藤智久

編集補助
船本貴也

デザイン
有限会社カラーフィールド（宮澤洋貴）
シレロ・グラフィック

装丁
K Plus artworks有限会社（小林博明）

カバー・表紙イラスト
齋藤将嗣

協力・監修
任天堂株式会社
株式会社モノリスソフト



©Nintendo / MONOLITHSOFT
Licensed by NINTENDO
Nintendo Switchのロゴ・Nintendo Switchは任天堂の商標です。

©2024 KADOKAWA Game Linkage Inc.

定価はカバーに表示してあります。
ISBN978-4-04-733720-6　C0076
Printed in Japan

●本書の無断複製（コピー、スキャン、デジタル化等）並びに無断複製物の譲渡および配信は、著作権法上での例外を除き禁じられています。また、本書を代行業者等の第三者に依頼して複製する行為は、たとえ個人や家庭内での利用であっても一切認められておりません。

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

●お問い合わせ
［フォーム］https://kadokawagamelinkage.jp/（「お問い合わせ」へお進みください）

※内容によっては、お答えできない場合があります。
※サポートは日本国内のみとさせていただきます。
※Japanese text only

※本書の内容に関する電話でのお問い合わせは、一切受け付けておりません。また、攻略方法についてはお答えできません。ご了承ください。

© Nintendo / MONOLITHSOFT
Licensed by NINTENDO
Nintendo SwitchのロゴはNintendo Switchは任天堂の商標です。

Xenoblade3 ゼノブレイド

ゼノブレイド3 オフィシャルアートワークス アイオニオン・モーメント

Official Artworks

Cover Design 小林博明 (K Plus artworks)

Xenoblade3
Official Artworks
-Aionios Moments-
ゼノブレイド３ オフィシャルアートワークス アイオニオン・モーメント

Xenoblade3 -Aionios Moments-



Official Artworks

ゼノブレイド3 オフィシャルアートワークス アイオニオン・モーメント

Xenoblade3
Official Artworks
-Aionios Moments-

ゼノブレイド３ オフィシャルアートワークス アイオニオン・モーメント



Xenoblade3 -Aionios Moments-

SQUARE ENIX

ゼノブレイド3 オフィシャルアートワークス アイオニオン・モーメント

編集　電撃ゲーム書籍編集部

2024年4月1日　発行
ver.001

© Nintendo / MONOLITHSOFT
© 2024 KADOKAWA Game Linkage Inc.

本電子書籍は下記にもとづいて制作しました
『ゼノブレイド3 オフィシャルアートワークス アイオニオン・モーメント』
2024年4月1日　初版発行

発行者　豊島秀介
発行　株式会社KADOKAWA Game Linkage
https://kadokawagamelinkage.jp/

発売　株式会社ＫＡＤＯＫＡＷＡ

お問い合わせ
https://kadokawagamelinkage.jp/　（「お問い合わせ」へお進みください）

本電子書籍の全部または一部を無断で複製、転載、配信、送信すること、
あるいはウェブサイトへの転載等を禁止します。
また、本電子書籍の内容を無断で改変、改ざん等を行うことも禁止します。
本電子書籍購入時にご承諾いただいた規約により、有償・無償にかかわらず
本電子書籍を第三者に譲渡することはできません。
本電子書籍の内容は、底本発行時の取材・執筆内容にもとづきます。
本電子書籍を示すサムネイルなどのイメージ画像は、再ダウンロード時に
予告なく変更される場合があります。
また、ご覧になるリーディングシステムにより、表示の差が認められることがあります。