



FINAL

FANTASY

の新たな飛翔

全世界で400万人以上を魅了し、日々冒険に駆り立てているオンラインRPG『ファイナルファンタジーXIV (以下FFXIV)』。その初の拡張パッケージ「蒼天のイシュガルド」が6月23日に発売されるにあたり、今号は「FF」だからこそそのビジュアル、そして魅惑的な収録コンテンツの数々をお伝えしよう。

HEAVENSWARD

FINAL FANTASY XIV ONLINE 蒼天のイシュガルド
ファイナルファンタジー XIV

PS4 PS3 PC (Win/Mac) 6月23日発売予定

ファイナルファンタジー XIV:
蒼天のイシュガルド

●オンラインRPG ●スクウェア・エニックス
●価格※1
●オンライン専用 ●プロデューサー兼ディレクター：吉田直樹

竜族の紡ぐ詩、 ヒトが語り継ぐ詩——

ドラゴン

千年の戦に、 新たな物語が刻まれる

Story Keyword

竜詩戦争 -The Dragonsong War-

イシュガルドで今なお続く、
ドラゴン族とヒトの争い

北方にあるイシュガルドの地で、長きにわたって続いているというヒトとドラゴン族の戦い——それが「竜詩戦争」だ。その発端は今もって明らかにされていないものの、新たに紡がれる物語のなかで、冒険者（プレイヤー）はこの戦いの激流に飲み込まれていく。

▶ 強大な力を持つドラゴン族との戦闘は熾烈を極める。ヒト側の被害は大きい。



◀ 高く跳躍し、ドラゴン族を急襲する竜騎士たち。彼らがヒト側の戦力の要だ。

七大天竜

原初の竜ミドガルズオルムの最初の子どもたち

原初の竜と呼ばれし「幻竜ミドガルズオルム」。その子どもである7体の竜は「七大天竜」または「始祖たる七竜」と呼ばれ、ドラゴン族の最上位として強い力を持つ。「竜詩戦争」の行方を左右する存在であるのは間違いないが、対話の余地はあるのだろうか。



New Field

新たな地域

山の都イシュガルドと
ドラゴン族の勢力圏争い

新たな冒険の舞台は、クルザスと呼ばれるエオルゼアの北方地域にある都市国家・イシュガルドが中心となる。皇都の一角は指導者である教皇と、貴族たちにより治められているも、その西方にはドラゴン族が支配するドラヴァニア地方が広がっており、争いが続いている。



The New Jobs

ここでは「蒼天のイシュガルド」で登場する新ジョブの概要や、既存ジョブの大まかな変更点などを、電撃の旅団員・Oshoのインプレッションとともにお届けする。

機工士

Machinist

遠距離DPS（攻撃役）。リロードを挟みつつ特殊弾で大ダメージを狙えたり、敵に多彩な状態異常を与えたりできるのが特徴。設置後に自動で攻撃や支援をしてくれる小型機械「タレット」にも注目。

運の要素をテクニックで補うヒーラー（回復役）。攻撃面はかなり控えめだが、回復重視とバリア重視でスタイルを切り替えられる点と、ランダムにカードをドローして多彩な効果を生み出せる点が大きな強み。

▼フィールドにタレットを設置すると、一定範囲内の味方を自動で支援してくれる。

▲軽快なアクションが特徴だが、固定砲台式なモードで攻撃力を上げることも可能だ。

▶カードをドローした際の効果はランダムだが、カードを引き直すなどの行動も可能。



◀巴術士の「ルイン」のような無属性の攻撃アクションも複数種類使うことができる。

Astrologian

術師

暗黒

Dark Knight

騎士

士

攻防に優れたタンク（盾役）。「暗黒」でMPを消費し続ける代わりに能力が強化される、ほかのタンクにない特徴がある。効果中は仲間からのMP回復効果を受けられず、自分でいかに管理するのが腕の見せどころだ。

▼大剣をアグレッシブに振り回すカッコよさが何よりの特徴。MPを消費し続ける「暗黒」の発動タイミングに、工夫のしどころがありそうだ。

冒険者が手にする新たな力

Existing Jobs

既存ジョブの変化は？

レベルキャップ開放による各ジョブの変化に注目！

レベルキャップ（制限）が50から60になり、既存ジョブにも大きな変化が生まれる「蒼天のイシュガルド」。追加アクションはどれも個性的で、戦闘において新しい立ち回りが可能となるものばかりでした。タンクであるナイトと戦士はどちらも攻撃的な側面が強化され、敵視を上げるが攻撃的なコンボを行うか

の判断・調整にやりこたえが出そうな印象。一方でDPSにはスタック形式のバフ（自身にかかる有利な効果）や、移動を制限する代わりに与ダメージを増やす行動などが追加され、立ち回りが大きく変化しそう。ヒーラーもこれまでできなかった行動が可能で、全体的にテクニカルな動きが増したイメージでした。



●ナイト
コンボルートが3つに増えたことで、状況に応じての使い分けが重要に。



●モンク
新たなバフ「醫氣」をためて放つ大技が強力！動き方にかなり変化アリ



●戦士
「ディフェンダー」と対になる「デストロイヤー」で、攻撃的に立ち回れる。



●竜騎士
新バフ「蒼の竜血」効果中に、さらなるアクションも可能になった。



●忍者
「風連の術」を維持しやすくなったほか、敵視のコントロールも可能に。



●吟遊詩人
移動を犠牲に与ダメージを上昇させるなど、新感覚の行動が追加。



●白魔道士
ヒーラーとしての純粋な回復能力が上昇したほか、攻撃面も充実！



●黒魔道士
中に入っているときだけ攻撃速度が強化される。魔法陣を設置可能に！



●召喚士
自身にバハムートの力を憑依させるアクションが増え、立ち回りが変化。



●学者
フェアリーの帰還と引き換えに特殊効果を得られるアクションが追加！