

プレイヤーの分身として、これまでに選べたヒューマン、ミコッテ、エレゼン、ララフェル、ルガディンの5種族に加え、アウラと呼ばれる種族が登場する「蒼天のイシュガルド」。角や尻尾があったり、肌の一部が鱗のように硬質化していたりと、かなり個性的なシルエットを持つ。この第6の種族の追加により、「FF XIV」の世界はさらに彩りを増すに違いない。

蒼き大空での冒険と、 新たな種族との 出会い——

Au Ra Raem



Au Ra Naeh



●アウラ・レン

白く輝く鱗を持つ、アウラの一部族。彼らの神話に登場する「明けの父」を始祖とし、穏じて静寂を好む者が多い。エオルゼアの東にある大陸が故郷だが、近年海路でこの地に渡ってきた。

●アウラ・ゼラ

煌めく黒い鱗を持つアウラの一部族。彼らの神話に登場する「暮れの母」を始祖とし、武勇を好む猛々しい者が多い。流浪の民として、家族単位で旅から旅の生活を続けているという。

More Elements

フライングマウント

空中を自在に移動可能なマウントが登場

「蒼天のイシュガルド」で追加される新エリアは、すべて「フライングマウント」に乗ることで空中を自在に飛行

可能。フィールドもこれまでの2倍程度の広さがあるとのことなので、発見する喜びに満ちた探索を楽しめるはず。



▲上下への移動やホバリングなど、思いのまま快適に空中を動き回ることが可能。

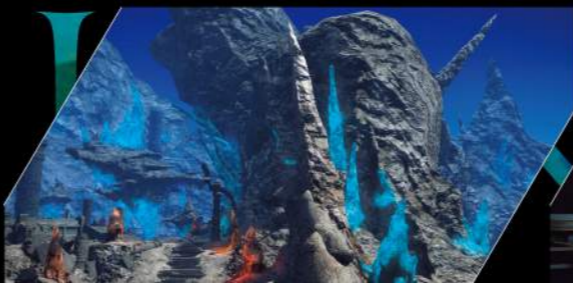


▲フライングマウントは何種類もある。一部の地上用マウントも飛行可能となる予定。

新ダンジョン& バトルコンテンツ

グブラ幻想図書館など、
新たな場所が続々!

フィールドだけでなく、冒険者が挑むダンジョンやバトルコンテンツにも新たな場所が多数追加される。これまでに判明しているダンジョンは、高地ドラヴァニアにある「ソーム・アル」や謎多き「グブラ幻想図書館」など、「竜詩戦争」を描く物語にかかわってきそうな場所ばかり。また、「機工城アレキサンダー」と呼ばれる「FF」シリーズの召喚獣の名を冠した、難度が高く大人数で挑むダンジョンの実装も発表されている。



Welcome to FFXIV World

『FF』シリーズ集大成としての『FFXIV』

オンラインRPGでありながら、『FF』らしさを追求したシリーズの集大成『FFXIV』。ここではその代表的な要素を2つの視点で分析。「蒼天のイシュガルド」でも、どんな『FF』らしさを堪能できるのか期待したい。

『FF』らしい激動のドラマ

『FFXIV』の『FF』らしさの1つは、やはり骨太で敵味方問わず魅力的な人物たちが交わるメインストーリーだ。スタートとなる「新生編」ではガレマール帝国とエオルゼア

の主要国との戦いと、蛮神バハムートによる「第七霊災」で破壊されたエオルゼアのその後の復興が描かれる。そして物語は次の舞台、イシュガルドへとつながっていく……。

CHECK

冒険者の前に立ちふさがる蛮族が崇める蛮神たち

信仰によって力を得るこの世ならざる存在、蛮神。天災とも言える力を振るい世界に危機をもたらす蛮神を討つため、冒険者は立ち上がる。

蛮神はシリーズの召喚獣！



●蛮神バハムート



●蛮神シヴァ

蛮神は、過去シリーズの召喚獣がモチーフ。バハムートならば「メガフレア」などのおなじみの技を使用。



▲惑星ハイデリンのマザークリスタルの加護を受けた冒険者（プレイヤー）は、「光の戦士」としてさまざまな試練に立ち向かう。

光の戦士となる冒険者とガレマール帝国との戦い、そして――

『FF』シリーズの人気要素を収録

本作の見どころの1つとして、大規模ダンジョンの「クリスタルタワー」、ギルガメッシュやオルトロスといった人気キャラなど、過去シリーズに登場したさまざまな人気要素

を収録している点が挙げられる。また、期間限定のコラボイベントで『FFXII』のシャントットや『FFXIII』のライトニングなども登場し、関連装備やアイテムなども得られた。

from FFXI
魔導アーマー

▲魔導アーマー搭乗時のティナのテーマ、クリスタルタワー内のBGMなど、過去作品の名曲たちもしっかりと再現されている。

from FFXIII
クリスタルタワー

from FFXV
ギルガメッシュ

from FFXII
オルトロス

『FF』シリーズからの主な収録要素をピックアップ

■光の戦士（FFIなど）

『FFI』の主人公など、多くのシリーズに登場する名称。『FFXIV』では英雄であるプレイヤー自身を指す。

■のぼら（FFII）

フィン王国の紋章であり合言葉。『FFXIV』でも合言葉として使用され、その際の選択肢も『FFII』と同じ。

■クリスタルタワー（FFIII）

ラストダンジョンの1つ。『FFXIV』では、古代の民の迷宮、シルクスの塔、闇の世界の3ダンジョンの総称。

■でぶチョコボ（FFIIIなど）

でぶりと太ったチョコボで、倉庫番や召喚獣など出番もさまざま。『FFXIV』では、乗り物（マウント）の1つ。

■黒チョコボ（FFIVなど）

羽根が黒いチョコボで、空を飛べる希少種。『FFXIV』では、フライングマウントとして登場する。

■バロンサークレット&バロンイヤリング（FFIV）

『FFXIV』では、「蒼天のイシュガルド」の早期予約特典の1つで、『FFIV』のセシルをイメージしたものだ。

■ミニオン マメット・カイン（FFIV）

主人公のセシルの親友でありライバルの竜騎士。本作ではコレクターズエディションのインゲームとして登場。

■ギルガメッシュ（FFV）

サバサバとした快気&茶目っ気のある性格で人気の敵キャラ。『FFXIV』でも、コミックリリーフとして活躍。

■ミシディアうさぎ（FFVなど）

「どうぶつ」や「スロット」のハズレとして登場。『FFXIV』でも、忍術を失敗すると出現する。

■魔大陸（FFVI）

三體神と呼ばれる存在の力で浮遊する大陸。『FFXIV』では、「蒼天のイシュガルド」のフィールドとして登場。

■魔導アーマー（FFVII）

帝国が使用する、騎乗型の魔導兵器の1つ。『FFXIV』ではマウントとして登場。メインストーリーにも関連する。

■ギャンプラーコート（FFVII）

『FFXIV』の装備品で、セツァーが着ているコートをオマージュしたもの（男女兼用装備）。

■オルトロス&テュボーン（FFVIIなど）

タコのような変態魔物と、鼻息が強力な魔物のコンビ。『FFXIV』でも同様にコンビを組み、悪巧みをしている。

■リミットブレイク（FFVIII）

リミットゲージをためることで発動可能なキャラ固有の必殺技。『FFXIV』では、パーティ単位で発動する。

■マテリア（FFVIII）

魔晄の結晶で、装備者に恩恵をもたらす。『FFXIV』では、装備品に付けることで能力の底上げが可能。

■マンダウィル・ゴールドソーサー（FFVIII）

超大型アミューズメントパーク。『FFXIV』でも同様に、チョコボレースやトリプルトライアドで遊べる。

■トリプルトライアド（FFVIII）

数字が書かれたカードを使って行うゲーム。『FFXIV』では、新ルールが追加。また、隔週で公式大会が行われる。

■ガンブレッド（FFVIII）

大剣に銃のメカニズムを組み込んだ武器。『FFXIV』では、ガレマール帝国の軍人が好んで使用する。

■スフィアスクロール（FFIX）

『FFIX』では、スフィア艦として仲間の強化に使われた。『FFXIV』では、特殊な武器育成の要素として登場。

■マメット・シャントット（FFIX）

『FFXIV』では、『FFIX』とのコラボイベントでシャントット本人が登場。クリアするとミニオンがもらえた。

■ソディアーク（FFIXなど）

召喚獣の1つとして戦う強敵。『FFXIV』では、敵となるアシエンたちが崇める絶対の神。

■ライトニング&スノウ衣装（FFXIII）

『FFXIV』の『FFXIII』コラボイベントをこなすことで得られる。ライトニングとスノウの衣装を模している。



How to Play FFXIV

これから始める新米冒険者に贈るQ&A

Q:「FFXIV」に興味を持ったのですが「蒼天のイシュガルド」を買えば大丈夫ですか？

A:本作は拡張パッケージになるので、まずは「FFXIV: 新生エオルゼア」と呼ばれるパッケージのレジストレーションコードが必要です。なお、「FFXIV オンライン」を購入すれば、両方のパッケージがセットになっているのでお得です。

Q: PS4版、PS3版、Windows版 (Mac) の違いって何かありますか？

A: PS3版はマウスの使用制限などがありますが、ほかの機種はほぼゲーム内容に違いはありません。なお、例えばPS4版とPC版の両機種で遊ぶ場合は、それぞれのレジストレーションコードが必要です。

CHECK

コレクターズエディションはデジタルアップグレードに対応予定

通常版購入後に、コレクターズエディションのインゲームアイテムが欲しい人は、予定されているデジタルアップグレードを活用しよう。



「FFXIV」初となる拡張パッケージ「蒼天のイシュガルド」の発売に合わせ、このタイミングから本作を始めたいと考えている人も多いはず。そこでここでは新米冒険者へ向けたQ&A講座をお届け！

Q: パッケージ版のコレクターズエディションがすごく欲しいのですが、売り切れていて買えません……。

A: もし、「ドラゴンマウント ハイクオリティフィギュア」といった特典物でなく、インゲームアイテム(装備品やマウントなど) だけが欲しい場合は、ダウンロード版を選ぶのもありです。また、通常版を購入したあとにでもデジタルアップグレードという方法が予定されています(CHCHECK参照)。

Q: アーリーアクセスって何ですか？

A: 6月23日のサービス開始日直前の19日から、「蒼天のイシュガルド」にログインできるようになる権利のことです。6月15日までに予約購入したプレイヤーに配布される「早期予約特典コード」を、公式サイト「蒼天のイシュガルド」の予約特典コード引換サイトにて入力することで権利が得られます。ただし、「蒼天のイシュガルド」で解放されるイシュガルドにたどり着くには、まず「新生編」のメインクエストを最後まで終了させておく必要があります。

Q: PS Storeで事前ダウンロードができるらしいのですが、どうやればいいですか？

A: PS Storeにて【事前購入】と書かれた「蒼天のイシュガルド」を購入することで、PS3&PS4から事前ダウンロードできます(専用のカスタムテーマやアーリーアクセス権も入手)。なお「事前予約」ではなく、購入に即時決済される点には注意です。

Q: 暗黒騎士や占星術師で遊びたいのですが、すぐに遊ぶことはできますか？

A: 暗黒騎士などの新ジョブになるためには、イシュガルドでクエストを受ける必要があるため、「新生編」のメインクエストをすべてクリアする必要があります。なお、「蒼天のイシュガルド」発売後からはメインクエストの報酬やバランスなどが見直しされて、新たに始めてもイシュガルド到達はだいぶラクになります。

Q: アウラという種族ではじめようと思うのですが、種族によっての有利不利はありますか？

A: 種族ごとにステータスの差は多少ありますが、あくまで“操作して楽しい、じっくりくる”ことを重視してキャラを作ることをおすすめします。また、幻想薬というアイテムを使えば種族を変更可能ですが、こ

ちらは以下のような入手方法があります。①ベテランリワード(継続課金30日のボーナス)、②コレクターズエディションのインゲームアイテム。③公式サイトからMog Stationに接続して、インゲームアイテムの幻想薬(1個¥1,080/税込)を購入。

Q: 海外の人と遊ぶのに自信がないのですが、日本専用のワールドはありますか？

A: 日本“推奨”ワールドは存在しているので、英語を話すことができなくても大丈夫です。ただし、あくまで推奨なので、人数は少ないですが海外の人と出会う場合もあります。なお、本作には「定型文辞書」という特定の語句や文章を、日本語クライアントからは日本語で、英語クライアントからは英語で表示するシステムがあり、これを利用すれば海外の人とも簡単なコミュニケーションを取ることができます。

Q: 「FFXIV」をプレイしている友だちに誘われたのですが、レベル差があっても一緒に遊べますか？

A: 一部クエストを除けば、基本的に一緒に遊ぶことができます。レベル差がある場合でも、ダンジョンではレベルシンクというシステムで自動的に適正レベルに補正がかかります。また、「蒼天のイシュガルド」発売後は一部のダンジョンでのレベルシンク(高レベルが低レベルに限定的にレベルが下がる)が任意になり、高レベルプレイヤーが低レベルプレイヤーとそのままのレベルでプレイすることも可能です。

Q: まとまって遊ぶ時間が取れませんが、長時間プレイできないと楽しめませんか？

A: コンテンツファインダーという、募集項目をチェックすると自動でパーティを組むシステムがあり、さらに1日1回入手経験値やギルにボーナスが付く、コンテンツルーレットがあります。よって、1日1時間、寝る前に少しだけ遊ぶスタイルでも楽しめますよ。

Q: 戦闘にはあまり興味がないのですが、コツコツ遊ぶ系の要素はありますか？

A: クラフターやギャザラーといった生産&採集系のクラスがあります。また、「FFVII」でおなじみの「マンダヴィル・ゴールドソーサー」といった娯楽施設もあり、そこではチョコボレースや育成のような、戦闘以外の遊びも充実しています。

Special Interview

インタビュー

「蒼天のイシュガルド」発売を目前に控えた「FFXIV」。プロデューサー兼ディレクターの吉田直樹氏に、その魅力と新規&復帰者へのアピールをうかがった。

——試遊を体験した結果、「蒼天のイシュガルド」は、拡張パッケージのイメージを超えて、思った以上にとんでもないボリュームだと感じました。

吉田: そうですね。じつは、トータルのプレイタイムで言うと「新生」のときよりもボリュームは多くなったと思います。加えて、パッチ2.5と2.51、2.55は2.Xシリーズのフィナーレだったということもあって、メインシナリオの細かいあとのフォローも含めて、かなり細部まで作りこんだものが多かったのです。結果として「蒼天のイシュガルド」はすごく短い期間で尋常じゃない物量を仕上げることになってしまいました。——おそらく「蒼天のイシュガルド」の初期実装ぶんだけでも、相当な時間楽しめるのではないかと。

吉田: レベル上げだけでも既存戦闘職10ジョブ+新たな3ジョブ、さらにクラフターやギャザラーもありますからね。なので、まずメインストーリーとともにレベルングを楽しんでいただきたいと思います。

——そういった意味では、新規に初めたプレイヤーも、すぐに「蒼天のイシュガルド」で遊んでもらいたいところですね。

吉田: そうですね。これは例えですが、「ドラマのセカンドシーズンがスタートしました！」というときに、やっぱり作り手としてはファーストシーズンもちゃんと見てもらいたい。そういうときに、「ファーストシーズンはとにかくサクサク見られるようにしておいて、あつという間にセカンドシーズンを楽しめる」という状態にして、取っ付きやすさを上げるなどの作業もしています。これにより「新生編」のメインクエストの報酬は全面的に見直しであり、経験値もすごい勢いでたまりやすし、装備もクエストでバンバン配っていきます。「新生編」からパッチ2.55までメインクエストを進めていだけで、そのままイシュガルドに入れる

ほど、アイテムレベルは成長します。

——アルテマウェポンを倒したぐらいで休止していたプレイヤーの方や、これから「FFXIV」を始めようという方にとっては、イシュガルドまでの道のりはかなりスムーズになっていると？

吉田: はい。メインクエストを追っているだけでざくざくとアイテムが手に入りますので、ほかのサブクエストなどは飛ばしてしまっても大丈夫です。イシュガルドに着いたあとに、ゆっくり種蛮神なども遊んでもらえればいかな、と。

——メインクエストで挑むダンジョンや討伐・討滅戦の、人の集まりやすさという部分のフォローはどうなっていくのでしょうか？

吉田: そのあたりは、やはりギルやアラガントームストーン(取得に制限のある交換アイテム)などの報酬だったりするわけですが、今回から初見クリアボーナスもかなりパワーアップさせました。未クリアの人を最優先してマッチングする仕組みも導入しているので、初心者がいればどんどん得をするようになっています。新ジョブのレベル上げだけではなく、新ジョブ用の蛮神武器もすべて用意していますし、しばらくは大丈夫だと思います。今後新規プレイヤーのヘルプに関することは、常に気をかけていくつもりです。

——今度実装される、少人数でダンジョンに突入できる仕組みも、その一環でしょうか？

吉田: そうですね。レベル15とレベル60の2人が最初のダンジョンに挑んで、レベル60の人が敵をなぎ倒していくことも可能になっています。この機能を使えるコンテンツと使えないコンテンツがありますが、経験値のバランスブレイクにならないよう、慎重に調整しているところです。

——少人数で挑む仕組みについては、あくまでトライ

アル的な位置づけだけかと思っていました。

吉田: もちろん“ソロでダンジョンをクリアする”などのトライアル的にも使えます。アイテムレベルの下限で挑戦するというタイプのトライアルもあります。——最後に、「蒼天のイシュガルド」直前ということで、今か今かと待っている現役プレイヤーだけでなく、これを機会に復帰したい、新しく始めたいと考えている人に向けて、6月23日からどういいう世界が待ち受けているのかを一言お願いします。

吉田: 復帰を検討している方は、パッチ2.Xシリーズでもたくさん遊びを搭載してあるので、ストーリーを追いかけながら自然とパワーアップして行って、ぜひセカンドシーズンである「蒼天のイシュガルド」に向かってください。今回、初めて「FFXIV」をプレイされる方は、スタンドアローンのゲームかのようにまっすぐストーリーを追っていくと、あつという間にレベルが上がり、あつという間に装備がそろい、あつという間にイシュガルドの門をくぐっていると思います(笑)。「追いつくまでに時間がかかる」というイメージがあるかもしれませんが、「こんなにスキップしちゃっていいの？」と驚くぐらいサクサク進めるようにしたつもりです。興味があればフリートライアルからでもかまわないので、気兼ねなくエオルゼアに来てください。また、ベテランの方がお友だちを誘ってきて、それをヘルプして引っ張り上げるという部分も、ものすごくラクにしていますので、ぜひお友だちも誘ってみてください。正直、今回の作業はとて大変だったので、この規模の拡張パッケージはもうやりたくないなというのが僕も含めた開発チームの総意ですが、楽しんでいただけたら大変だった開発の面々も報われるかなと思いますので、どうぞ思う存分プレイしていただけたらうれしいです。(2015年5月収録)

「こんなにスキップしちゃっていいの？」と驚くぐらい、サクサク進めるようにしたつもりです」

「ファイナルファンタジーXIV」プロデューサー兼ディレクター

吉田直樹氏

ゲーム全体の開発・運営計画の作成やバランスチェック、さらには各地でのプロデューサーサーターLIVEの出演など、あらゆる部分で精力的に活動する「FFXIV」のキーマン。

Naoki Yoshida

Producer & Director

