

ファンタースター

# PHANTASY STAR

## 公式設定資料集

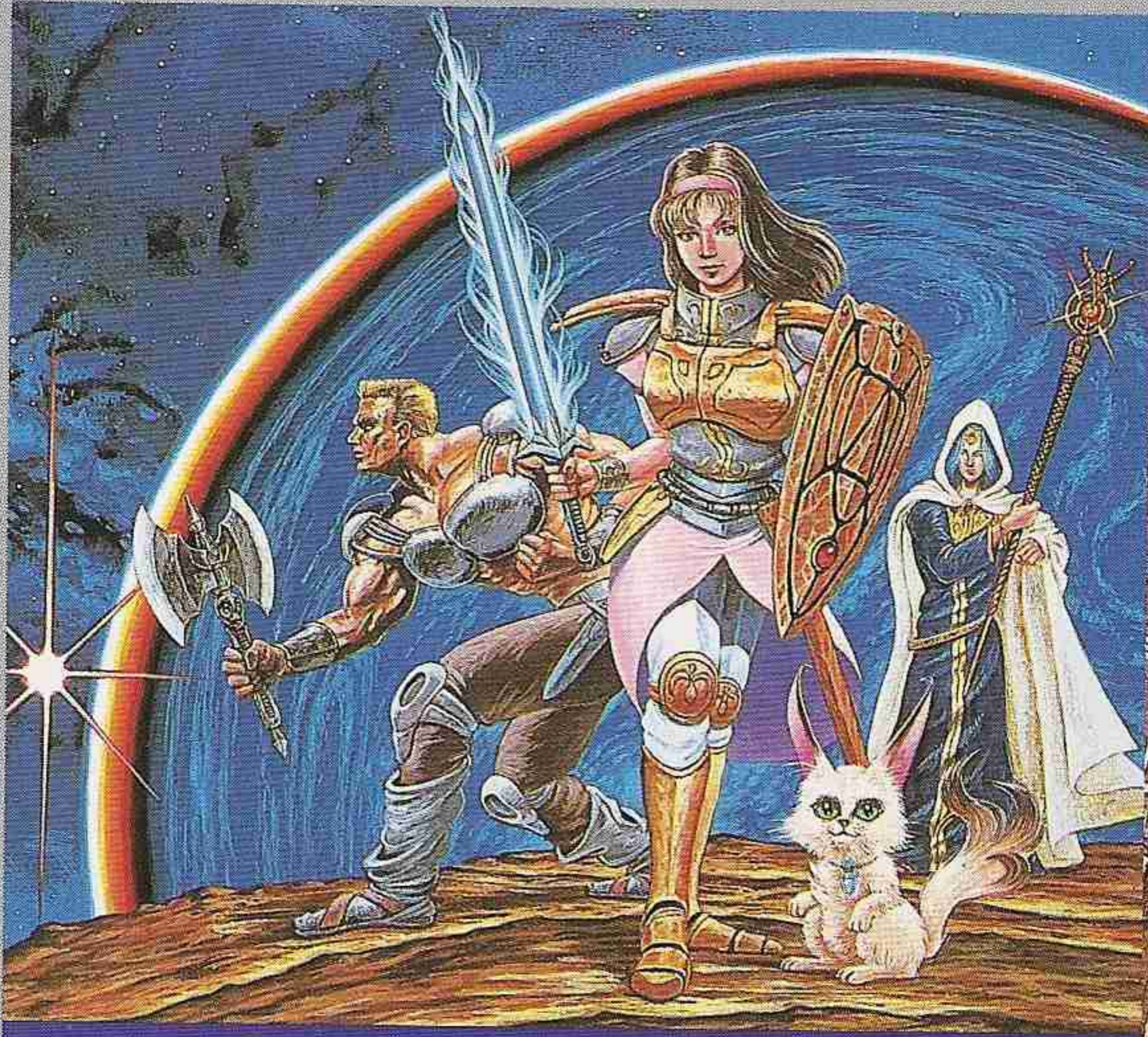




# PHANTASY STAR

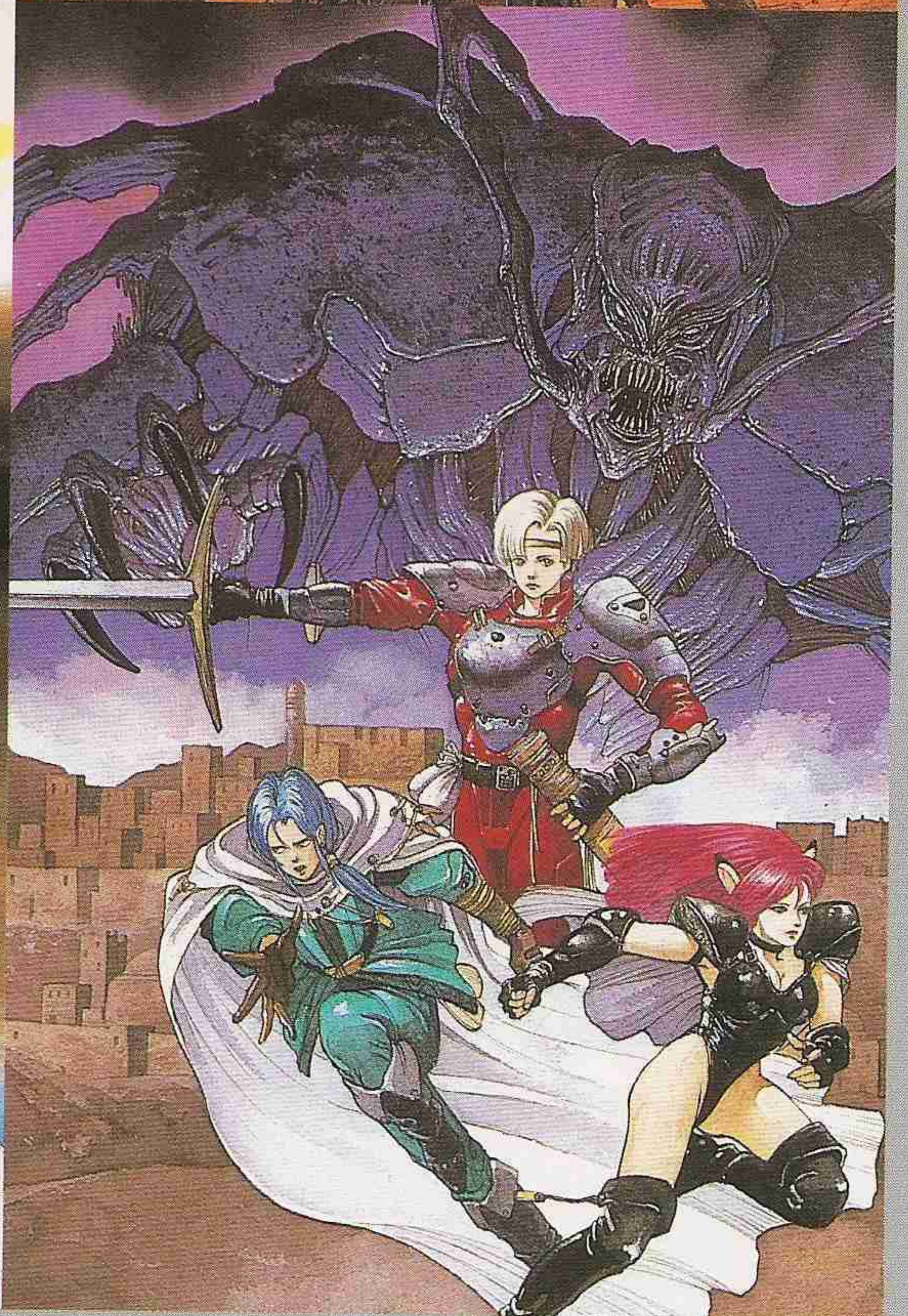
ファンタシースター公式設定資料集





# PHANTASY STAR

公式設定資料集





# PHANTASY STAR

## 公式設定資料集

### CONTENTS

---

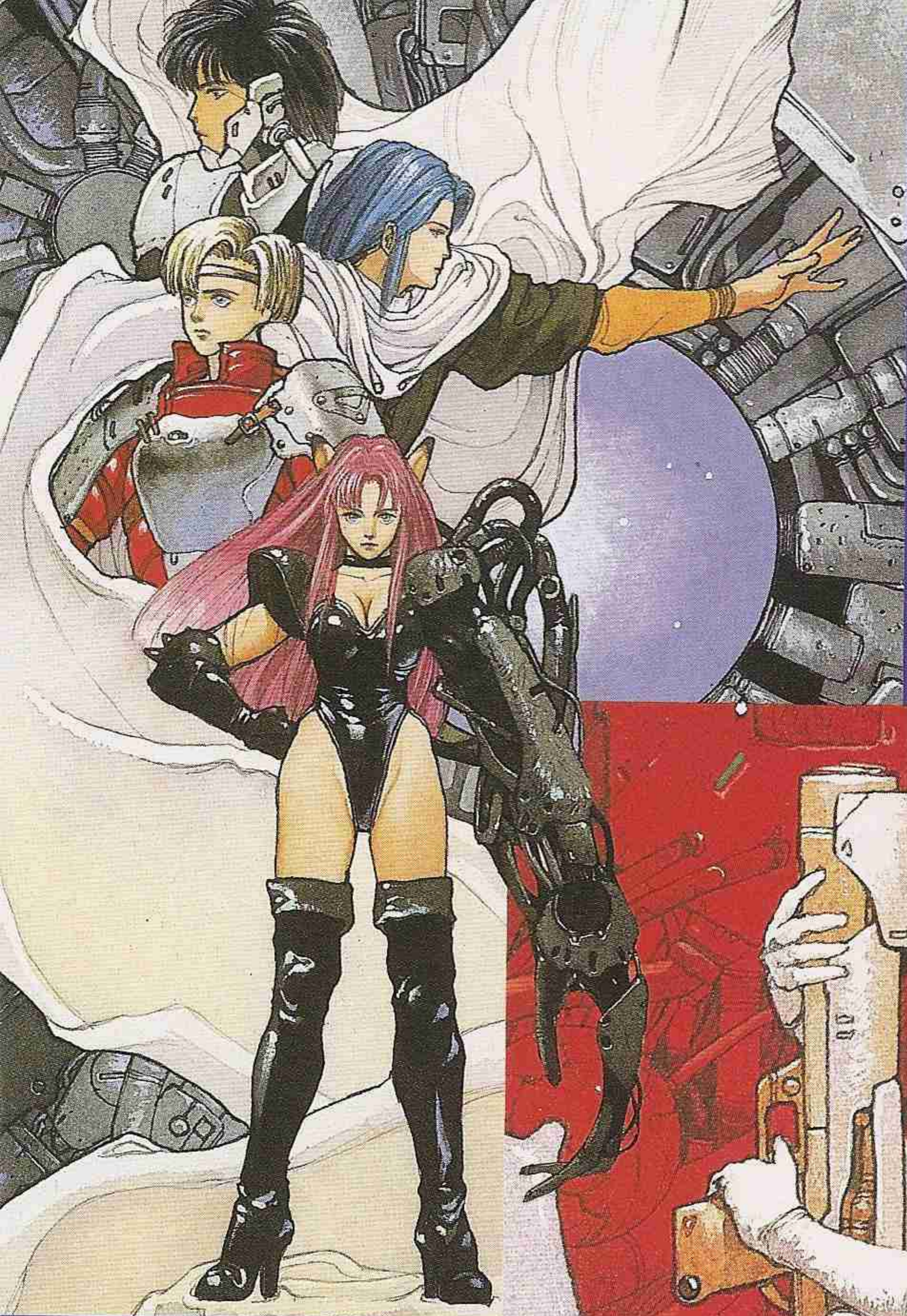
#### ■ファンタシースターワールドガイド——3

ファンタシースター&復刻版	4
ファンタシースターII～還らざる時の終わりに	7
時の継承者ファンタシースターIII	14
ファンタシースター～千年紀の終わりに	18
そのほかのファンタシースターシリーズ	28
ファンタシースター関連アイテムカタログ	30
ファンタシースターTVCM	32
「千年紀の終わりに」開発スタッフインタビュー	35
イラスト解説	39

#### ■ファンタシースター設定資料&ETC——35

ファンタシースター&復刻版	42
ファンタシースターII&テキストアドベンチャー	47
ファンタシースター～千年紀の終わりに	51
アルゴル太陽系年表	64
ファンタシースター用語解説	66
SPECって知ってる?	68





# ファンタジー スター ワールドガイド

8年も前から我々を感動させ続けてきた“ファンタジースター”シリーズ。その魅力の全てを、カラーイラストをまじえつつ徹底紹介。

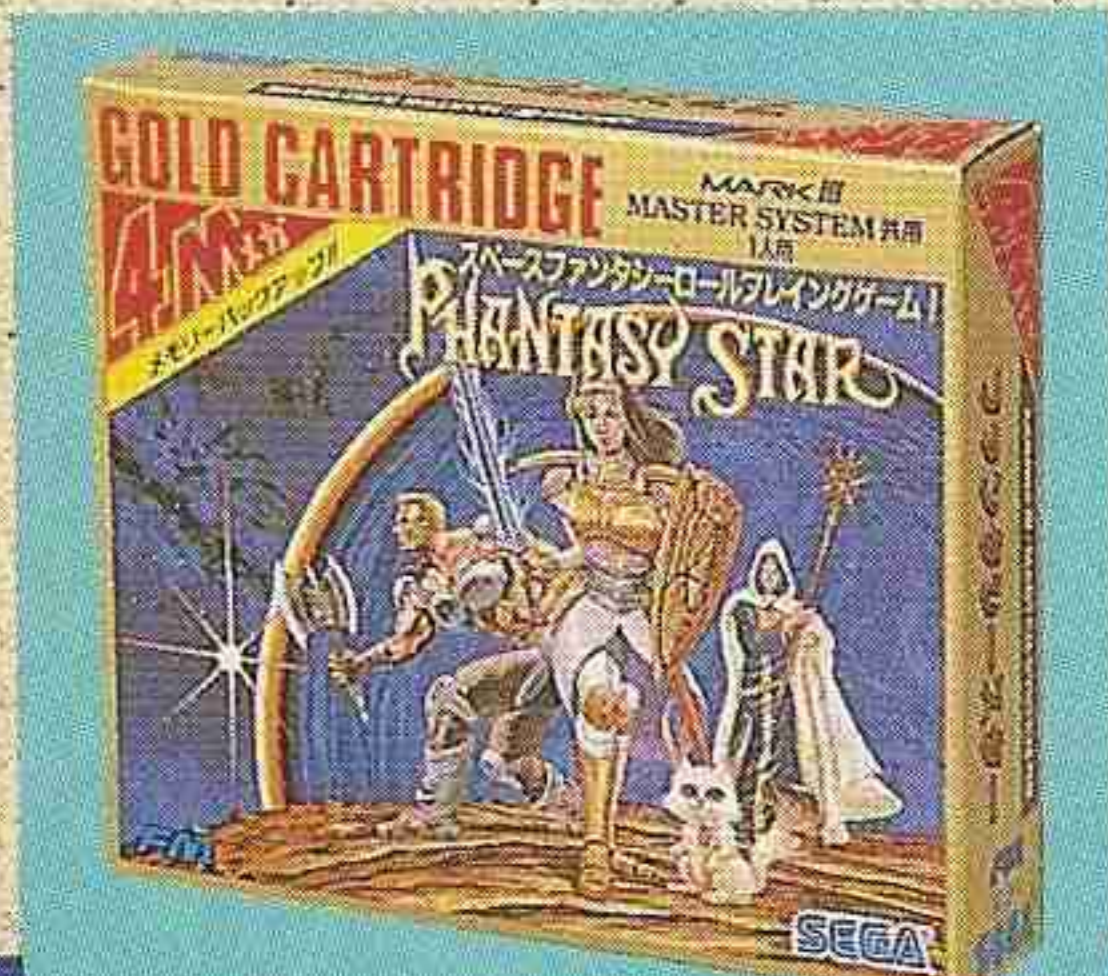
PHANTASY STAR WORLD GUIDE





# PHANTASY STAR

ファンタースター



- 発売日/1987年12月20日発売
- 価格/6,000円
- 容量/4M+バッテリーバックアップ(4)

すべての「PS」は  
ここから始まった



記念すべき「ファンタースター」のパッケージイラスト。



アリサ達の長く果てしない伝説の冒険がここから始まろうとしていた。

## STORY

AW342年、アルゴル太陽系第一惑星バルマは、国王ラ・シークのもとに繁栄を極めていた。アルゴル太陽系の他の惑星を植民地として開拓し、ファームプラントおよび資源採取のための計画も順調に進んでいた。また、バルマ星のスペースポートからはアルゴル太陽系第二惑星モタビア星行きの星間連絡船が絶え間なく行き交い、数年後には第二惑星のデゾリス星にもスペースポートが着工することになっていた。

ところが、この年の春、不気味な噂が市民に流れ始めた。ラ・シークをはじめとする支配階級の貴族達が邪教にとりつかれ、ラ・シークの永遠の命と引き替えに、このアルゴル太陽系を売り渡してしまったらしい……と。しかも、その噂は現実のものとなって現れる。各惑星のいたる所で異形の者が日夜横行し、人々の平和な暮らしを脅かし始めたのである。



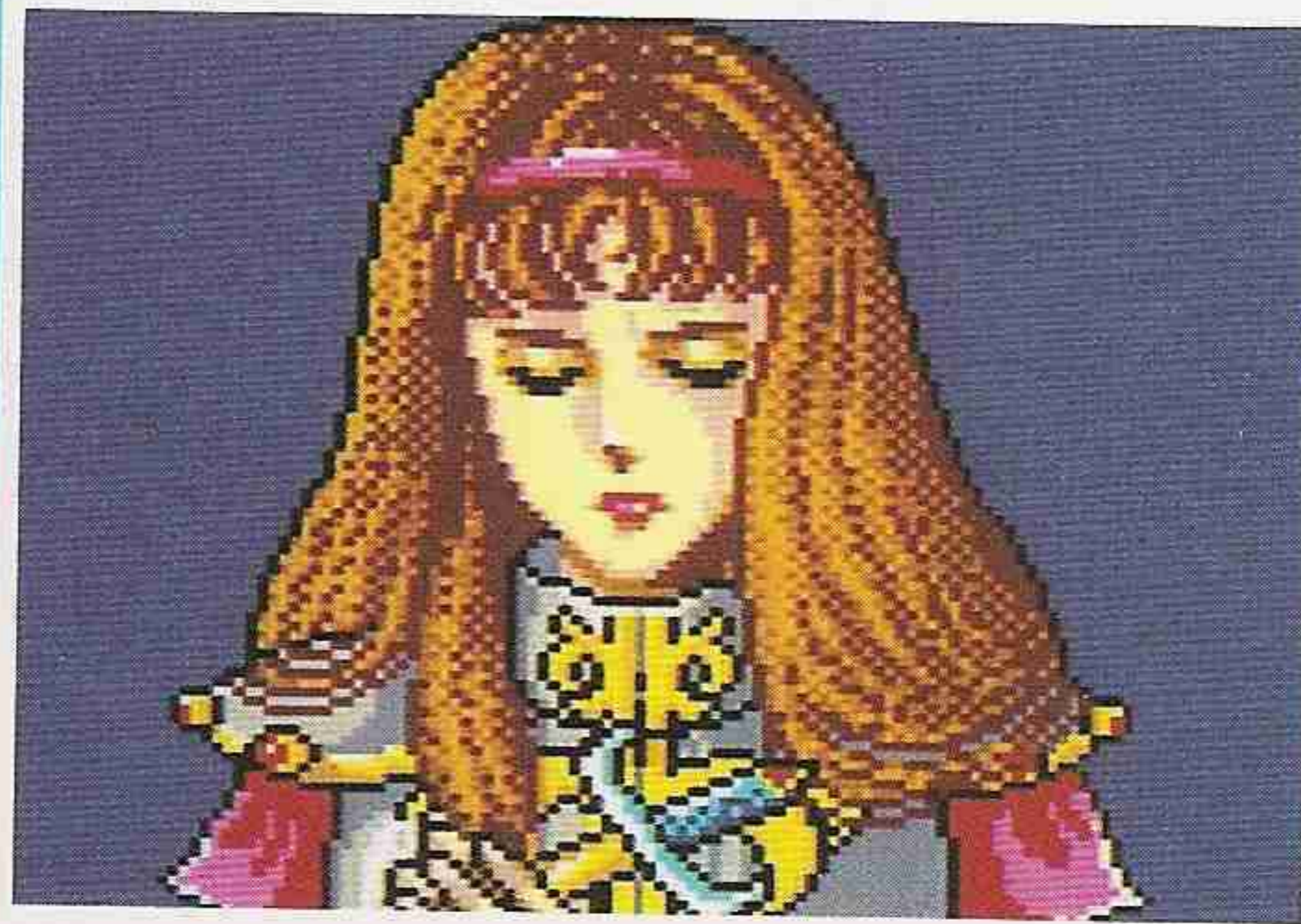
# PHANTASY STAR

## CHARACTER of PS I



### アリサ

パルマ星のカミニート居住区で育った15歳の少女。兄と2人で暮らしていたが、兄をラ・シークの手下に殺害され、仇を討つべく、打倒ラ・シークの旅に出る。



### ルツ

巨大な魔力を秘めたエスパー。マハレ洞窟の最下層で修行中のため同行することを拒むが、総督の手紙でアルゴルの危機を理解して仲間になる。



### タイロン

彼もラ・シークを倒す旅に出ていたが、メデューサとの闘いに敗れ石にされる。そこをアリサに助けられ、共に力を合わせて悪を倒すことを誓う。



### ミャウ

人間の言葉を話せる不思議な動物。普段は猫程の大きさだが、ラエルマベリーを食べると、大きな翼を持った美しい獣と変身する。

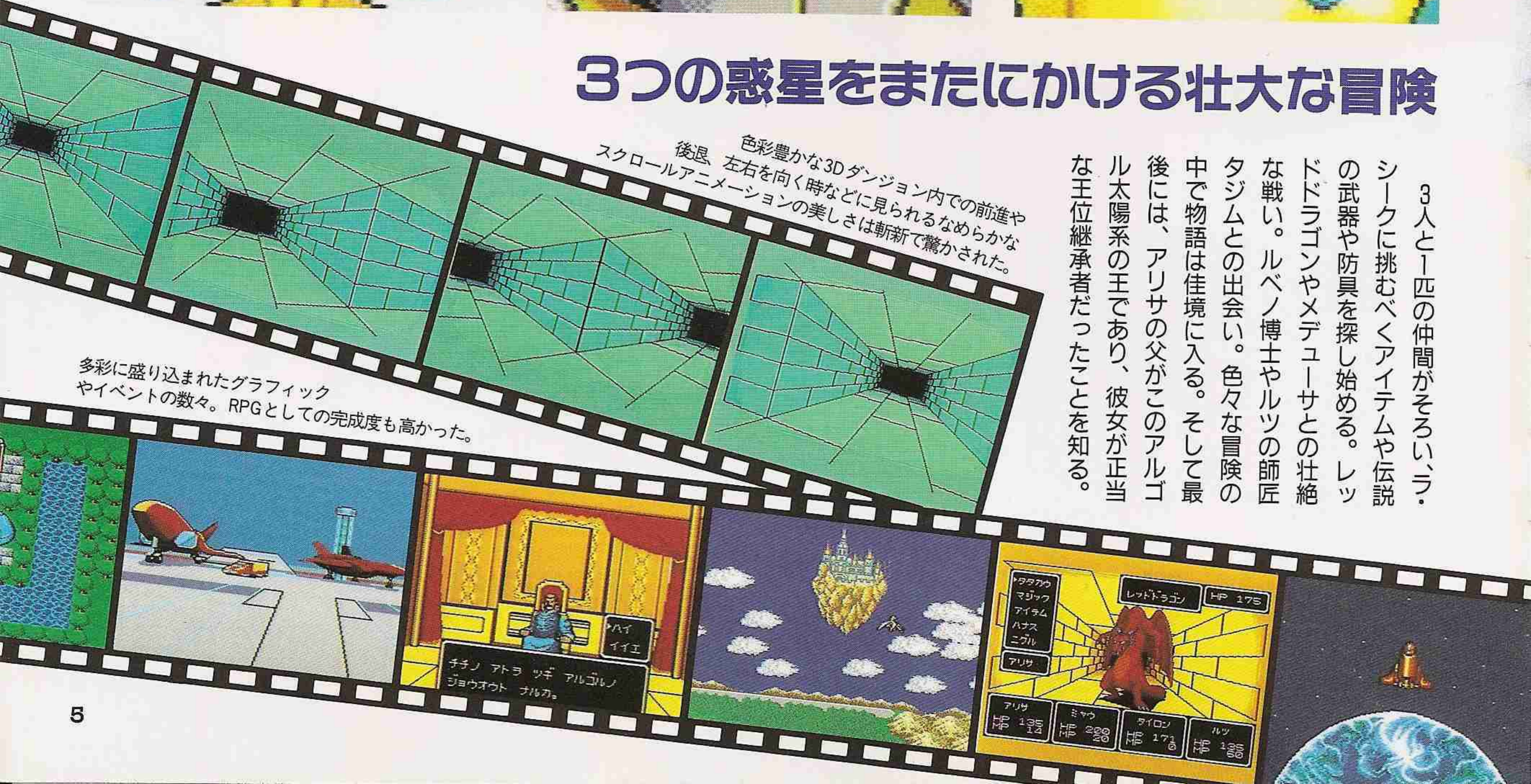


## 3つの惑星をまたにかける壮大な冒険

色彩豊かな3Dダンジョン内での前進や後退、左右を向く時などに見られるなめらかなスクロールアニメーションの美しさは斬新で驚かされた。

3人と1匹の仲間がそろい、ラ・シークに挑むべくアイテムや伝説の武器や防具を探し始める。レッドドラゴンやメデューサとの壮絶な戦い。ルベノ博士やルツの師匠タジムとの出会い。色々な冒険の中で物語は佳境に入る。そして最後には、アリサの父がこのアルゴル太陽系の王であり、彼女が正真正正な王位継承者だったことを知る。

多彩に盛り込まれたグラフィックやイベントの数々。RPGとしての完成度も高かった。

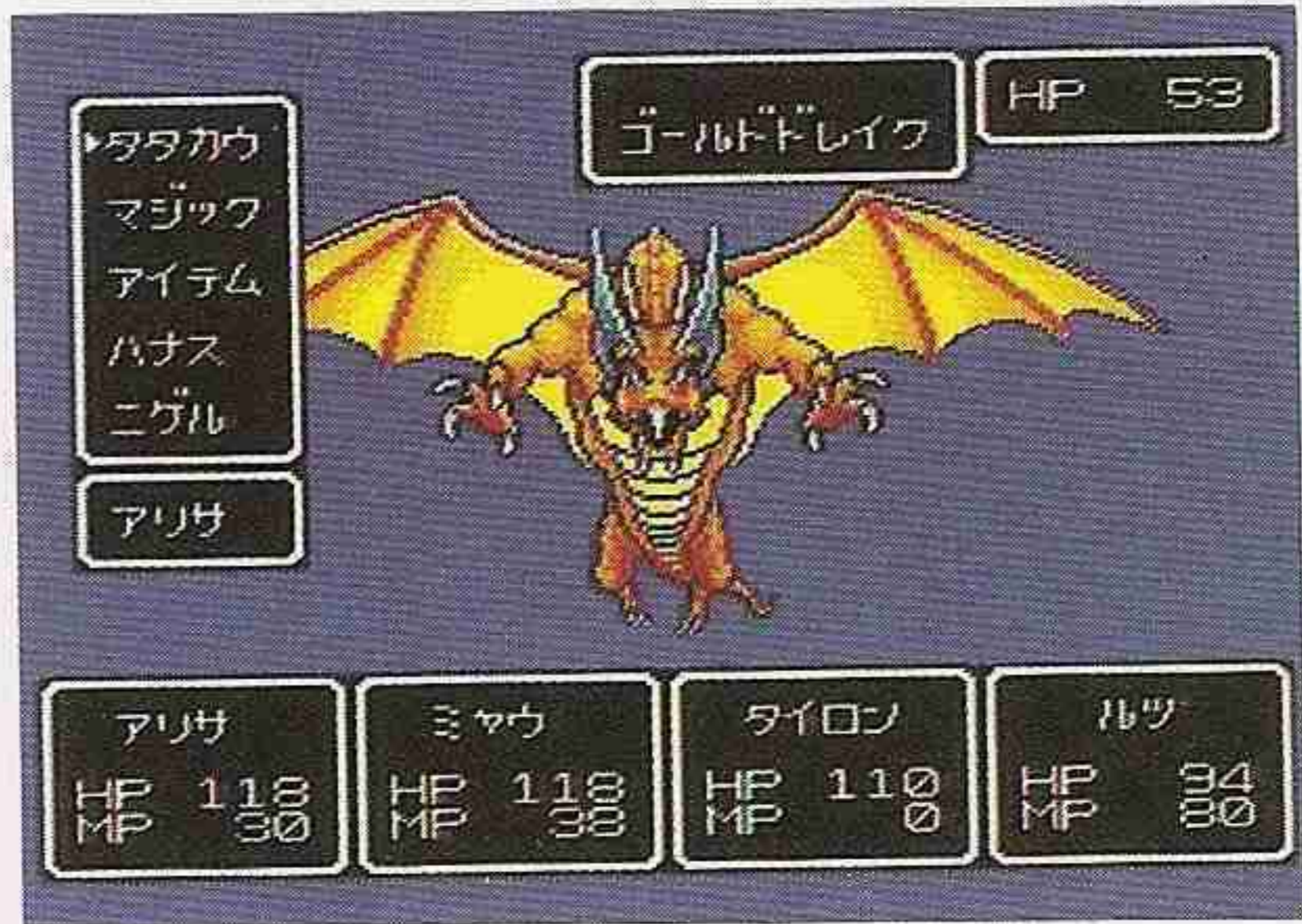
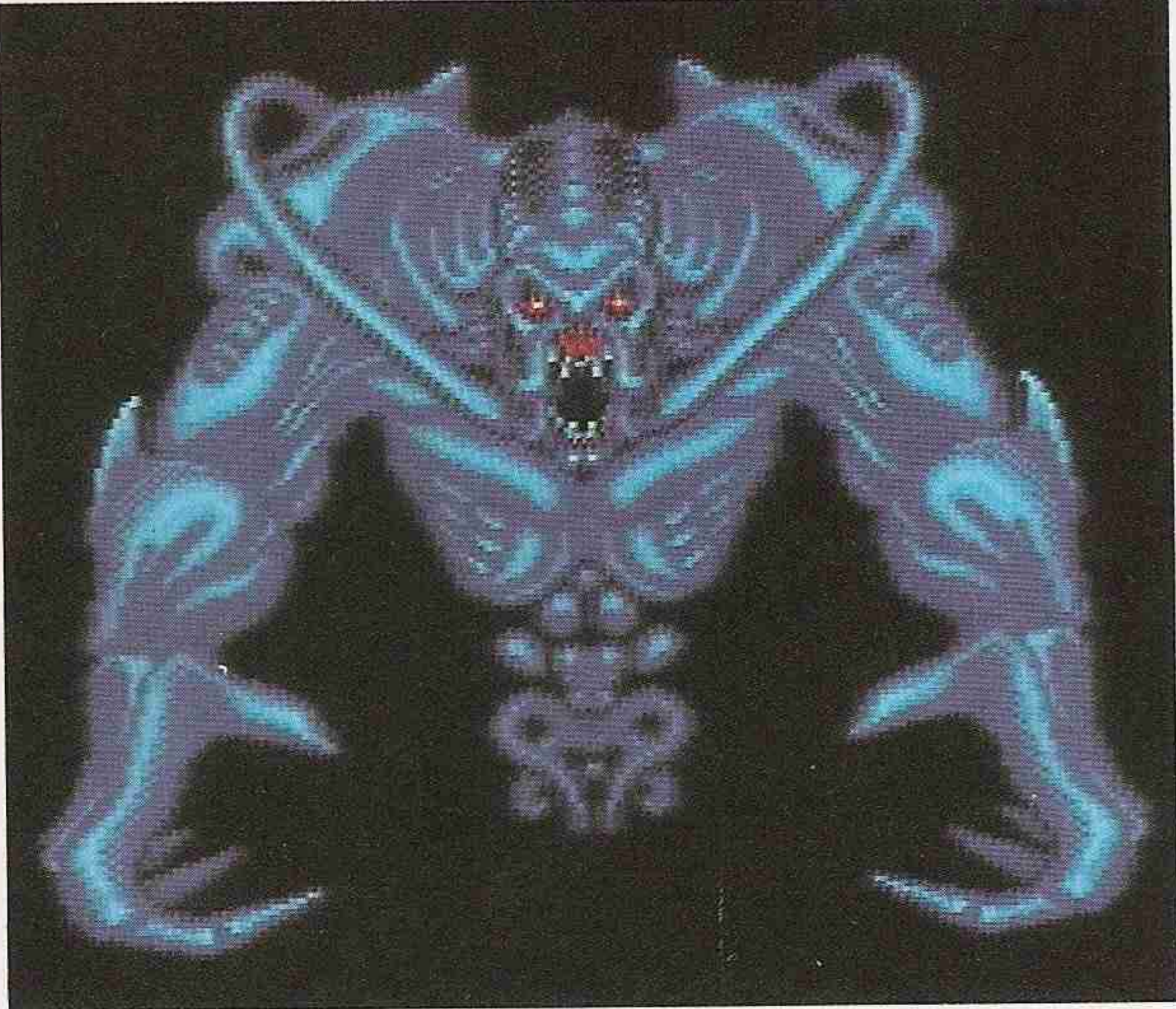


タタアウ	マジック	アイテム	ハクス	ニグル	アリサ	レッドドラゴン	HP 175
アリサ	HP 135	MP 12	ミャウ	HP 200	MP 20	タイロン	HP 170
						ルツ	HP 130



# ダークファルス

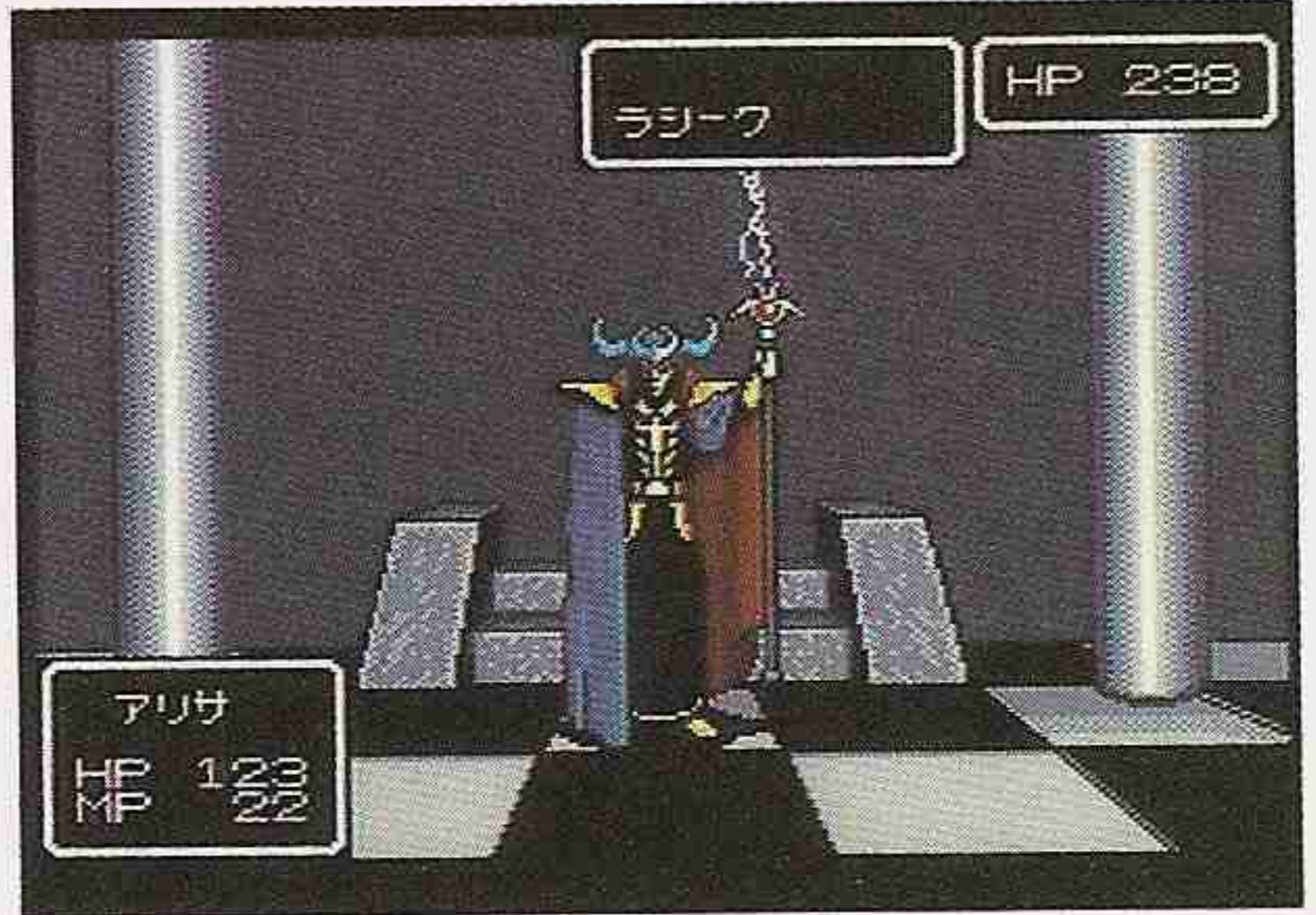
人の悪しき心を糧とする真の敵ダークファルス。ラ・シークは彼の魔力に心と体を侵された道具の一部でしかなかったのだ。



旅も終演へと近づき、ついにラ・シークの城、エアキャッスルへ。しかしそこには城のガードイアン、ゴールドドレイクが…。

ラ・シーク討伐の後に……

ラ・シークの居城に着き、影武者などの強敵を倒し、ラ・シークに挑もうとする3人と1匹。最後の戦いが、いよいよ始まる。



# PHANTASY STAR

## 復刻版

あの不朽の名作を完全再現！  
今や伝説とされるこの名作ソフト。今遊んでも十分楽しめる一本だ。しかし、8年も前に発売されたこのゲーム。ハード、ソフトとも入手が困難になっている。そんな折に吉報だったのが、このメガドライブ用の復刻版なのだ。



最初にマークIIIと出るところも同じ。

メガドライブとマークIIIでは、音源規格が違ったためにFM音源だけは対応していないが、ゲーム内容はすべて同じなのだ。



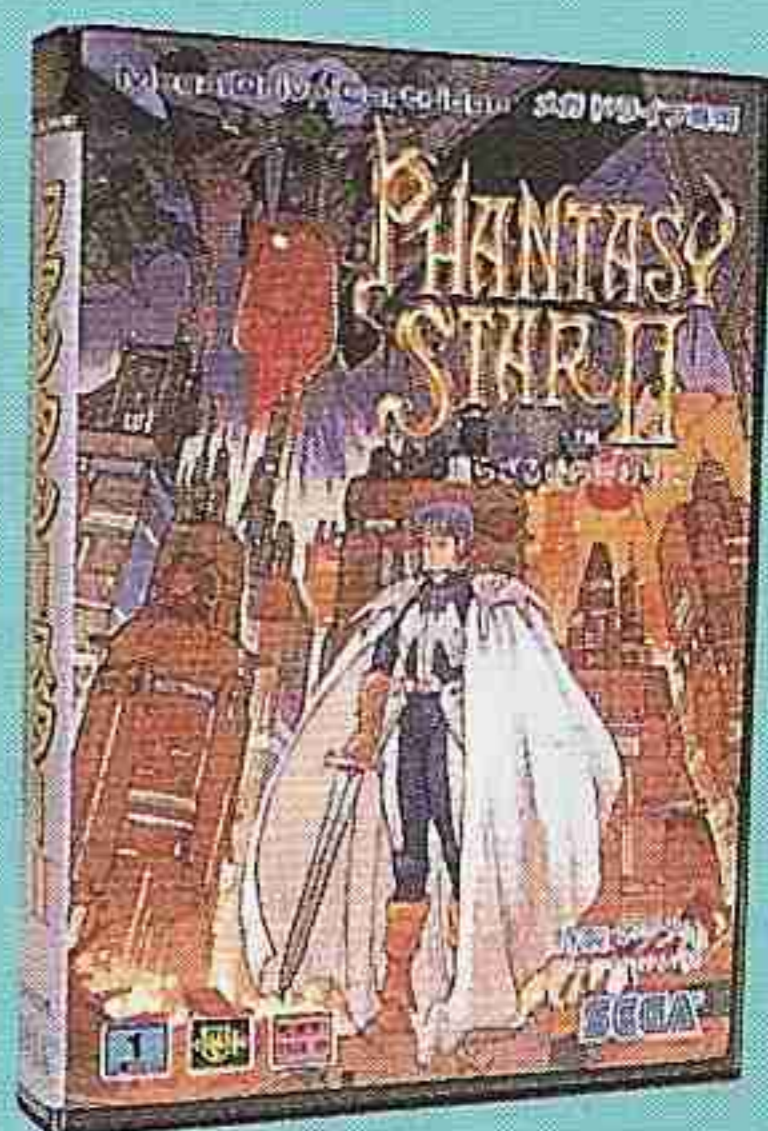
「I」のキャラクターデザイン担当の小玉さんが復刻版のために書き下ろしたイラスト。





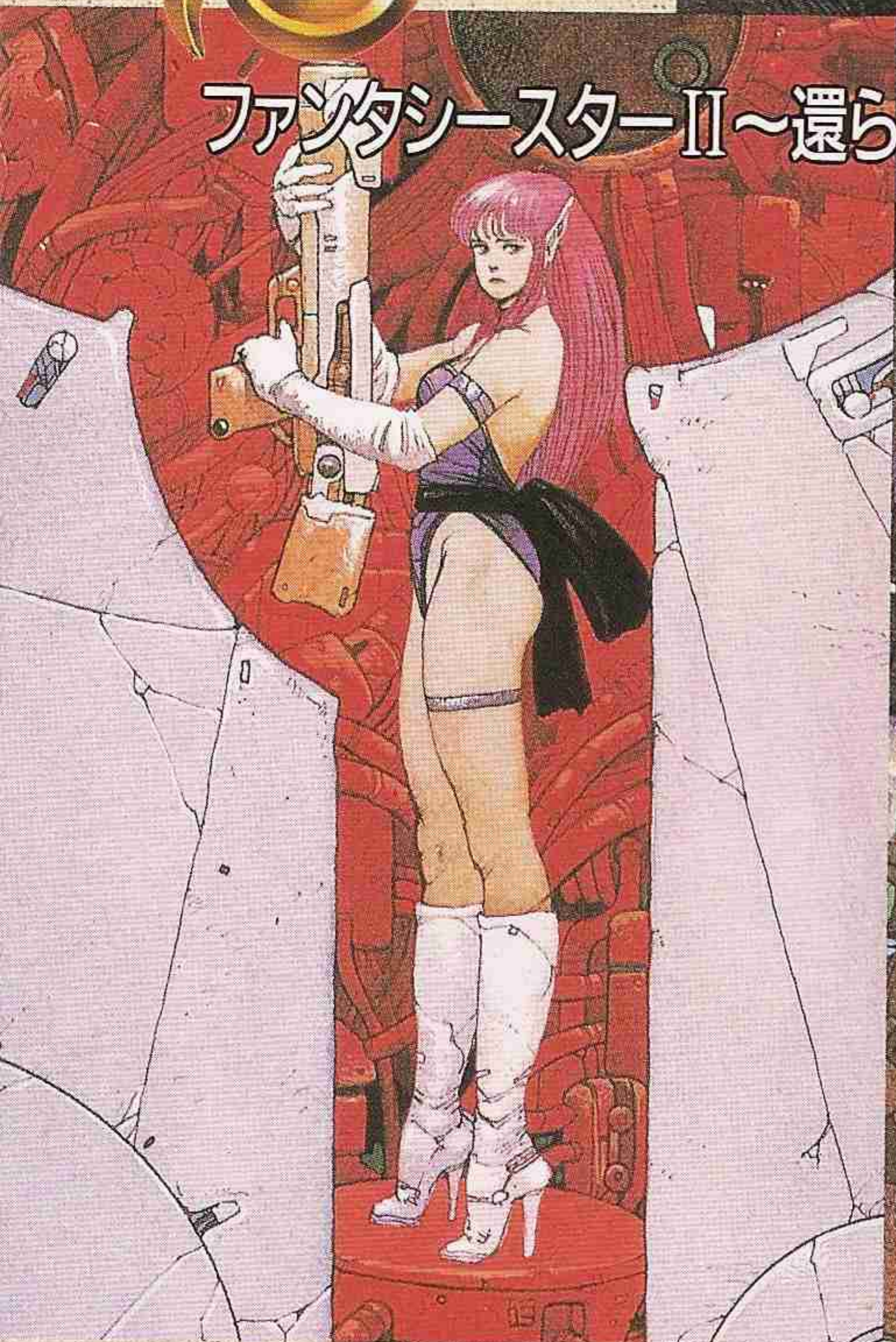
# PHANTASY STAR II

●発売日/1989年3月21日発売  
●価格/8,800円  
●容量/6M+バッテリー  
バックアップ(4)



ファンタジースターII~還らざる時の終わりに

## メガドライブ初期の 名作ロールプレイング



パッケージ裏に使用されたネイのイラスト。米田仁士氏の手によるもの。

パッケージイラスト。作者は同じく米田仁士氏。戦いの始まりを予感させる。

セガの新しい家庭用ゲーム機、メガドライブ。この新ハードの表現力を得て登場した「II」は、2重スクロールする2D視点のダンジョン、アニメタッチのキャラクターなど、前作とはまったく趣の異なった作品であった。だが戦闘シーンのアニメーションや、アルゴル太陽系をまたにかけた壮大なストーリーは健在で、以後のシリーズの骨格を完成させた。



# STORY

アリサやルツ……アルゴル太陽系を救った  
めの彼女たちの戦いが、すでに伝説となった  
時代の物語である……。

AW1284年。アルゴル太陽系第2惑  
星モタビア。荒れ果てた砂の惑星だったこの  
星も、いつの頃からかもたらされたマザーブ  
レインとよばれる巨大コンピュータにより緑  
豊かな星に変わっていた。気象や食糧生産も  
マザーブレインに管理され、人々は何ひとつ  
不自由のない生活を送っていた。

ところが数年前からバイオモンスターと呼  
ばれる悪性生物が大発生、人々は恐怖におび  
えるだけで、なすすべを持たなかった。

だがそんな中、ごくわずかだが強い意志を  
持ち行動する者たちもいた。モタビア州政府  
のエージェント、ユースもその1人だった。  
彼は総督の命を受け、事件の解明のためにバ  
イオシステムに向かった。



うなされていた。  
ひとりの しょうじょが きょだいな  
あくまのように まがまがしい かいぶつと  
たたかっているのだ……

ユースは毎晩のように悪夢にうなされていた。  
巨大な怪物に挑み、傷ついていく1人の少女……。



少女が力尽きようとして  
いるところで目が覚める  
ユース。胸にこみ上げ  
てくる悲しさ……。

よあけの ほのぐらい へせのなかで  
ぼくは いいようのない かなしみに とらえられ  
こみあげてくる なみだも ひっしに  
こらえるのだった……

『I』から1000年——

再び闇の魔手が

アルゴルを混乱へと向かわせていた……





# PHANTASY STAR

## CHARACTER of PSII

### ユーシス

12603年9月17日生まれ。職業はモタビア州政府のエージェント。数々の任務をこなし総督の信頼も厚い。

10歳のとき、宇宙船事故で両親を失い、たった一人で生きてきた。ソードの達人で、それを鼻にかけていた時期もあったが、今は心の優しい青年である。伝説の勇者アリスとダイクファールの戦いを毎晩のように夢で見るが、これは彼の血筋の秘密に関係している。

妹のネイとともに、バイオモンスター発生之谜を調べに向かうが、やがてアルゴル太陽系の命運を賭けた戦いに巻き込まれていくことになる。



### ネイ

AW 12883年8月30日生まれ。人間とモンスターの細胞をかけ合わせて生まれた少女。そのため、行く先々で人間につらい目に合わされ、モタビアを放浪していた。

7カ月前、殺されかかっていたところをユーシスに助けられ、それ以来彼の妹として暮らすことになる。助けられたときはまだ子供だったが、7カ月間で急激に成長した。

ユーシスがバイオシステム調査に向かうと知り、自分も連れて行って欲しいと頼む。しなやかで機敏な動きと、クローによる攻撃を得意とし、レベルの上昇がとても早い。







# ルドガー=シュタイナー

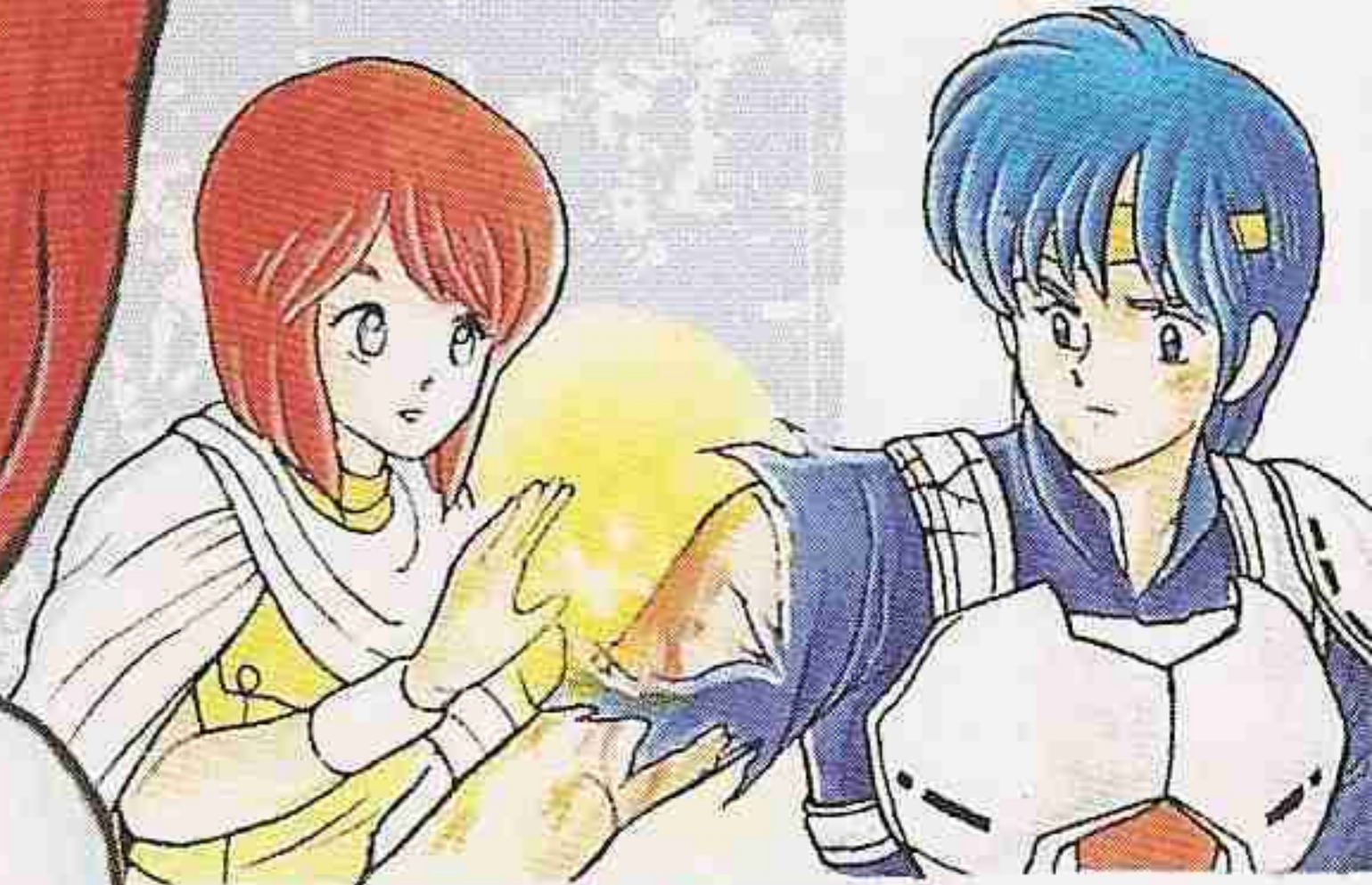
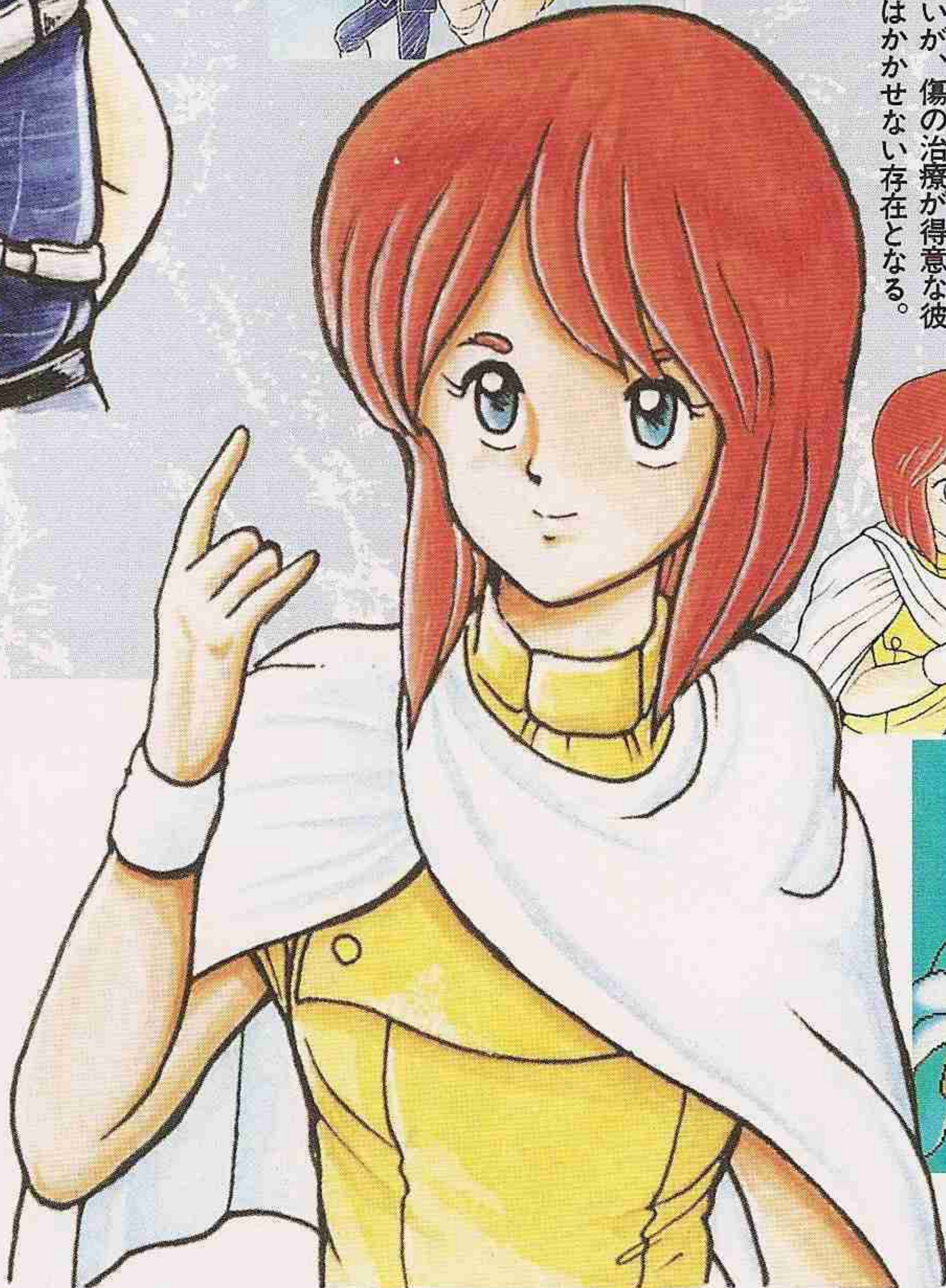
AW1249年7月1日生まれ。  
モタビア州軍の優秀な軍人だったが、  
バイオモンスターに妻と娘を惨殺さ  
れたことがきっかけで退役、バイオ  
モンスターを倒す雇われハンターと  
なる。  
銃器のプロフェッショナルで、扱  
えない銃はほとんどない。妻子を失  
い、以来笑顔を忘れてしまったが、  
温かい心は失っていない。冷静沈着  
で、突っ走りがちなユーススら若い  
仲間たちのストップパース役をつとめ  
ている。

武器の中でも、銃は最高の  
攻撃力を誇る。最後までパ  
ーティーに加えておいて損  
はないキャラだ。



# アンヌ=サガ

AW1261年4月26日生まれ。モタビ  
アのごく一般的な家庭に育ち、今年の春にイ  
ンターンを終えて、めでたく医者になった。  
職業柄、多くの悲劇を目にしてきた彼女は、  
1人でも多くの人を救いたいと思い、ユース  
スたちと行動をとる決心をする。自分  
の命を削ってでも仲間を助けたいと願う、献  
身的で心優しい女性。メスや薬品以外の武器  
はほとんど使えないが、傷の治療が得意な彼  
女はパーティーにはかせない存在となる。



# アーミアアリアルスキー

生年月日や出身地などは不明。職  
業はカウンタハンター。  
ハンターの中にはその戦闘能力を  
悪用し、強奪や殺戮に走る者もいる。  
そんな彼らを狩るプロフェッショナ  
ルだ。スライサーというブーメラン  
状の武器の名手。見かけは怖い女性  
だが、本当は心優しい女性だ。自分  
の過去についてはほとんど語らない  
が、天涯孤独の身だったらしく、ユ  
ーススと行動をとるようになるようにな  
ったのも、似た境遇を生きた者とし  
ての親近感からかもしれない。

アーミアはスライサー  
の他に、ムチによる接  
近戦も行うことができ  
る。彼女が使ったと妙に  
サマになる？





# PHANTASY STAR

## ヒューイ=リーン

前半のバイオモンスター戦では役に立つが、中盤のマシーン戦ではもうひとつ役に立たないのが残念。

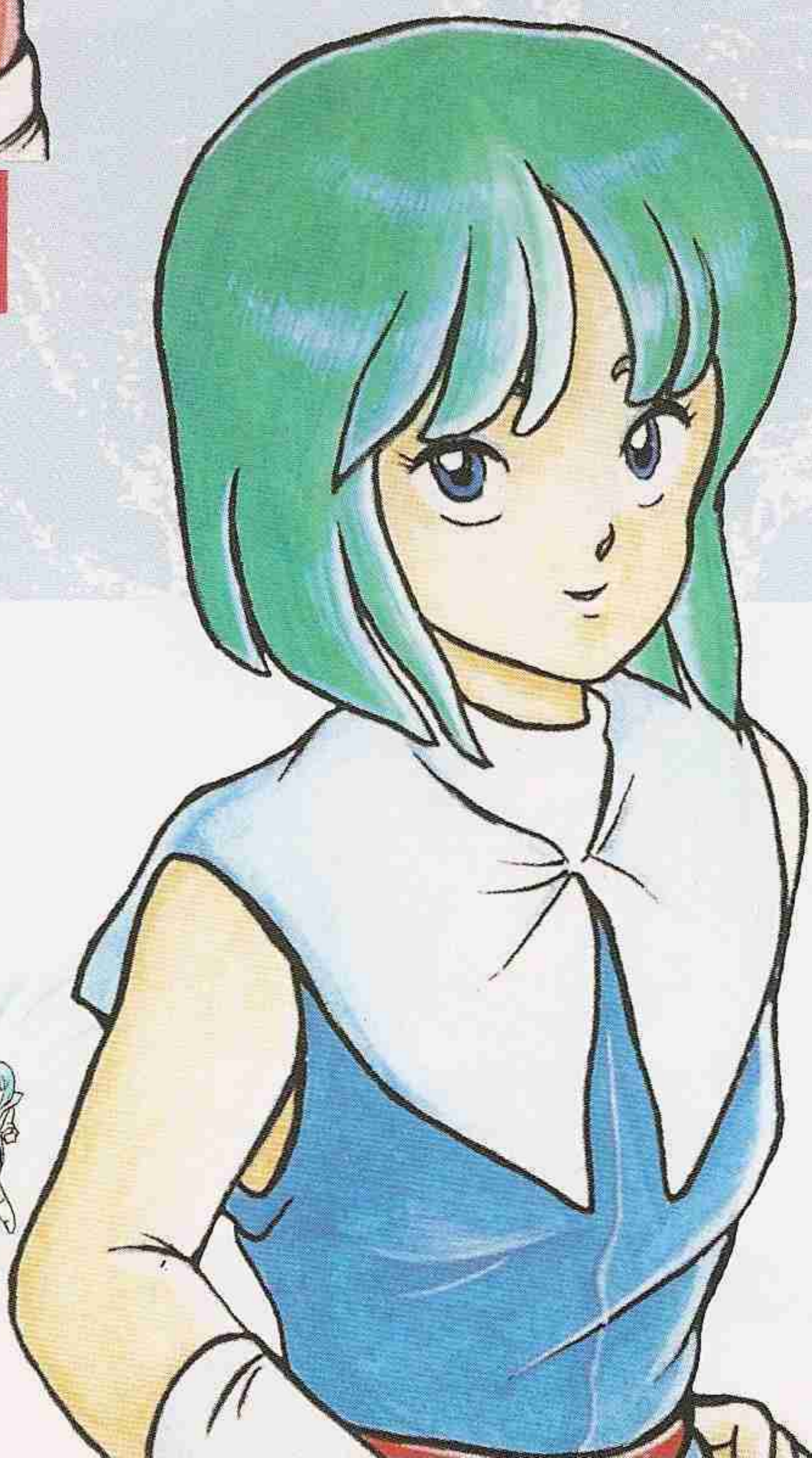


AW1264年6月14日生まれ。  
職業は学者。モタビア大学の若き研究者。純粋な性格の持ち主で、弱い動物や植物がバイオモンスターに無惨に殺されていることに心を痛め、ユースに同行を願い出た。  
非常に頭が良く、生物や薬品に関する知識が豊富である。バイオモンスターに有効なテクニックをほとんど覚えていく。頭脳労働キャラなので、どうしても強力な武器は使えない。連れていく時には他のメンバーとのバランスを考える必要がある。



## シルカ=レビニア

AW1263年4月1日生まれ。「私は風のシルカ。何者にもとられない」が口癖の女泥棒。ある大富豪の一人娘だが、たいくつな日常を紛らわせるために、盗みのスリルを追いつめるようになった。そしてさらなるスリルを求めてユースの一行に加わる。戦闘中、とくに役に立つキャラではないが……。時々パーティーからフツといなくなり、盗みを働いてくる。ときには貴重なアイテムも盗んでくる。説教をしても聞き入れないのでみんなは半ばあきらめているのだ。



## カインズ=ジ=アン

AW1263年12月9日生まれ。メカ好きでエンジニア志望だったが、扱うメカをすぐ壊してしまった。そのため一時期学校をさぼり、グレしていたが、バイオモンスターに苦しむ人々を見ているうちに、眠っていた正義感が火がつき、ユースのメンバーに加わる。特技(?)をいかして、マシンの敵を破壊していく。  
ネイに密かに思いを寄せている。ユースに同行した理由の一つも、もしかしたらネイに近づいたためだったのかもしれない?



テクニックが使える上、そこそこ強力な銃や防具も装備できるので、最後まで役に立つキャラだ。





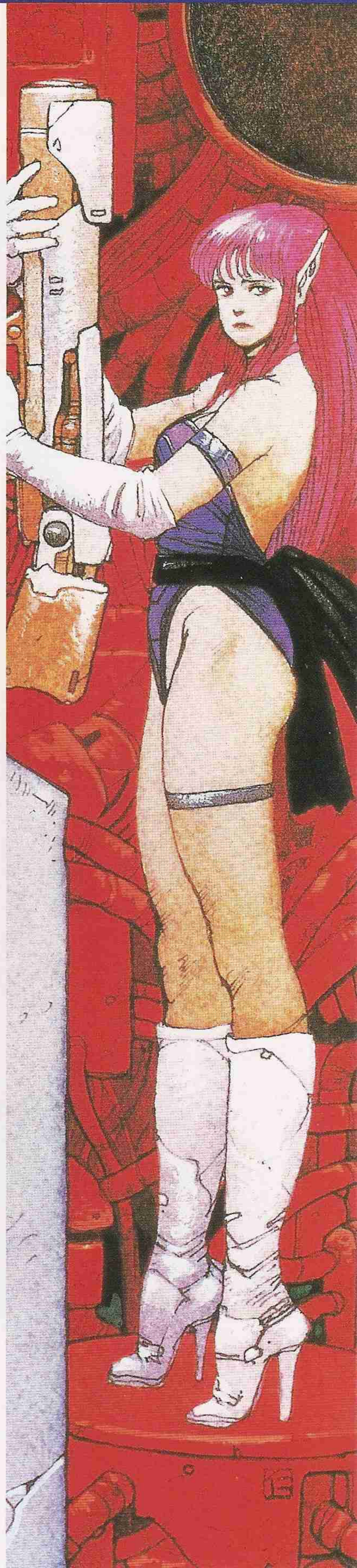
# 人類の敵

## それは文明が生み出した悲劇……

ユーシス一行がバイオシステム最深部で発見したシステムレコーダーを持ち帰り分析した結果、意外な事実が判明した。大量のエネルギーがシステムに流れ込んだために暴走、生物の急激な進化を生み出したのだ。同時にここ2年間の異常気象とも一致することも。ユーシス一行は気象コントロールシステム・アメダスの調査に向かった。

アメダスで出会ったもの。それはネイという2つの少女。彼女は語る。自分はネイファースト。2年前、バイオシステムの実験で偶然生まれたが、人間は失敗作として自分を殺そうとした。そんな人間へ復讐するため、バイオモンスターを作った。さらにネイは、そんな状況がたつらくてファーストから分裂して生まれたのだと……。理解し合えない2人は戦い、そして最後には悲劇が……。

傷心のユーシスを待っていたのは、政府がマザーブレインを狂わせた犯人としてユーシスたちを手配していた事実だった。ついに逮捕され、人工衛星ガイラで死刑を待つことになった。ユーシスは、ガイラが惑星パルマに落下することを知らず。宇宙海賊タイラーの宇宙船に救出された一行は、マザーブレインの秘密を知る人物が惑星デゾリスにいることを知る。



「もう2度と私たちのような悲劇を起こさないで……」。ネイは死んだ。たった7カ月間の思い出。もう彼女は帰ってこない……。



2人のネイが刃を交える。もう誰も止めることはできない。姉妹が殺し合う……。なんとという悲しい光景だろうか。姉

パルマへ落下していくガイラ。1つの星が消える……。今回の異変が、ただ事でないことにユーシスたちは気づき始めていた。大きな渦に巻き込まれていくことになる。



タイラーに救われた一行。しかし彼の正体は……？

ひとつの ほしが しんだ。  
 いったい アルゴは どうなっ ちまうんだらうね。  
 いまの おねには きみに なんでいいのかわからない。



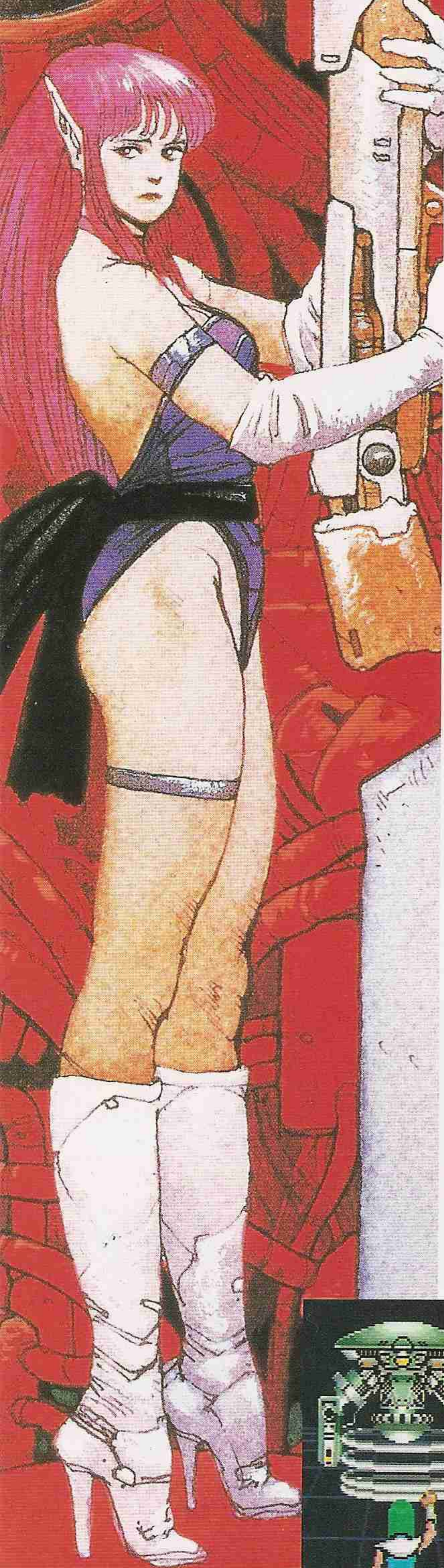
ユーシスの夢の中で、あの少女が叫んだ。助けて！ これは夢ではない。過去にあった真実の出来事……。

時を越えて、衝撃の真実を伝えるルツ。アリサのため、アルゴルのため、ネイのため……。ユーシスは戦いに向かう！



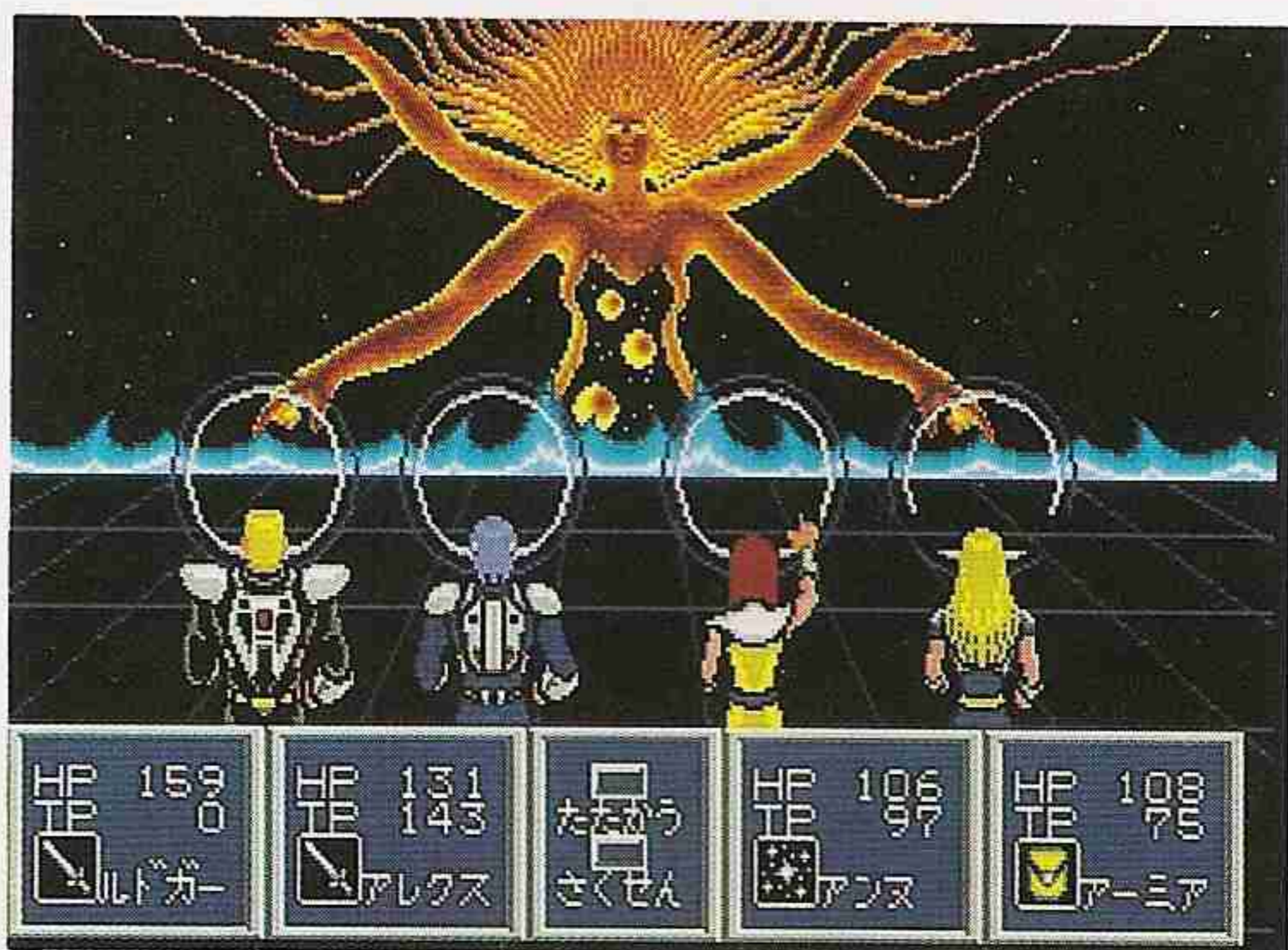


# PHANTASY STAR



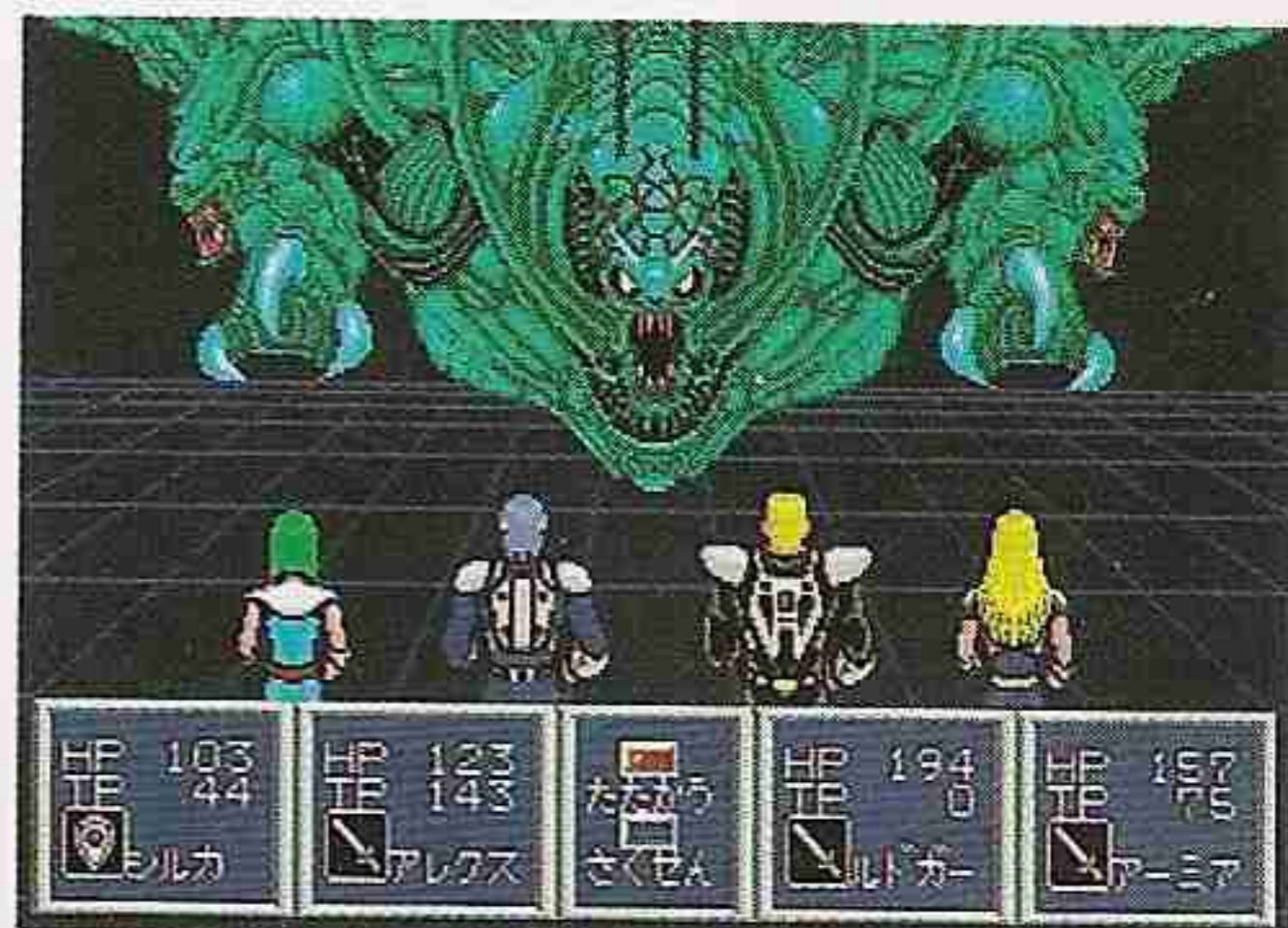
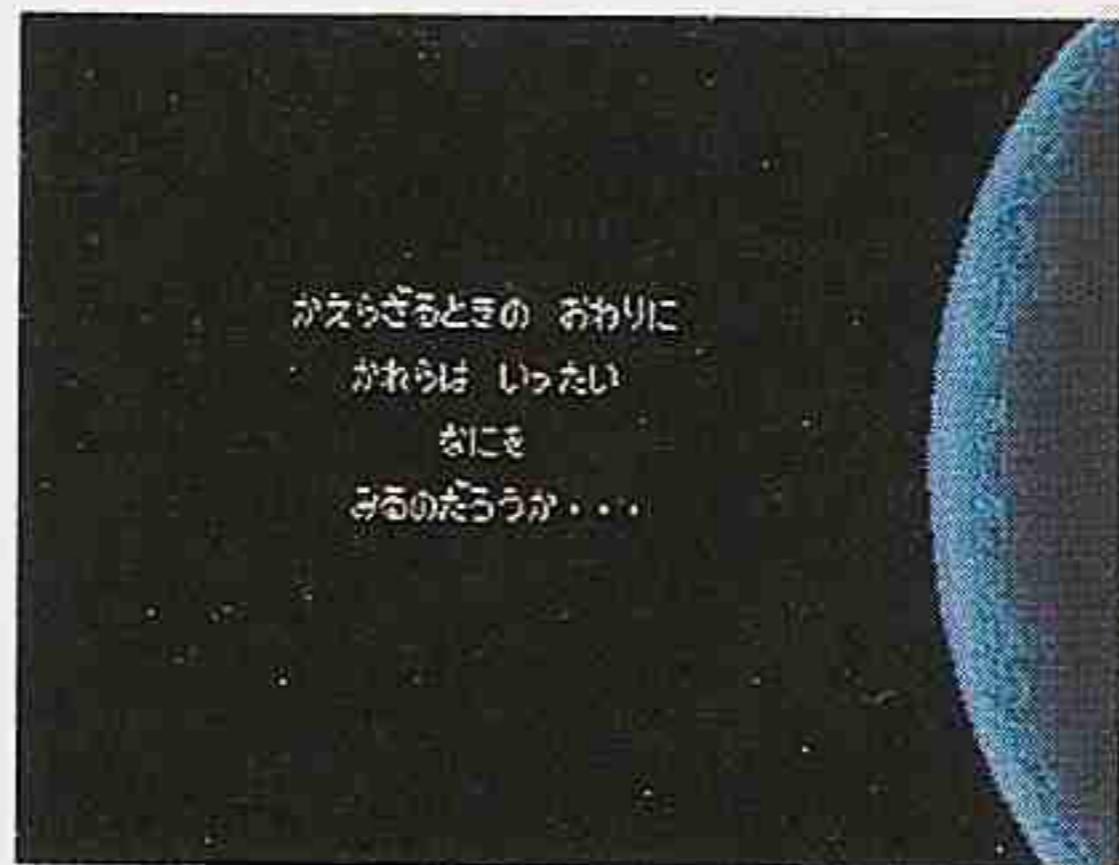
## アルゴルの存亡をかけた ノアでの決戦が始まる

デゾリスにやってきたユーシス一行は、氷雪の彼方でコールドスリープをしていた男に出会う。彼はルツ、アルゴル最後のエスパー。10年前の宇宙船事故でユーシスを救ったのは彼の方だったという。かつてアルゴルを救った勇者アリサ。ユーシスは彼女の最後の子孫だと語った。いつも見る夢の光景。あれはアリサとダークファルスの戦いだったのだ……。アルゴル太陽系を破滅に導こうとする邪悪な存在がいる。それに勝つために、デゾリスの各地に残る最強の武器「ネイ」シリーズを集めるようルツは言う。ユーシスはうなずいた。すべての武器を集めてきたユーシスたちを、敵の待つ宇宙船「ノア」にレポートさせた。マザーブレインを死闘の末破壊したユーシスたち。今までのようにマザーブレインの恩恵は受けられない。人々は厳しい環境と戦っていかなくてはならないだろう。だがユーシスたちはそんな感傷にひたることもできなかった。宇宙船の奥で彼らを待っていた者がいたのだ。それは大勢の「地球」からきた人々。マザーブレインは彼らが作った……。自らの星を滅ぼし、アルゴルをねたみ、奪おうとしたのだ。「この星は渡さない」ユーシスはネイソードを握りしめた……。

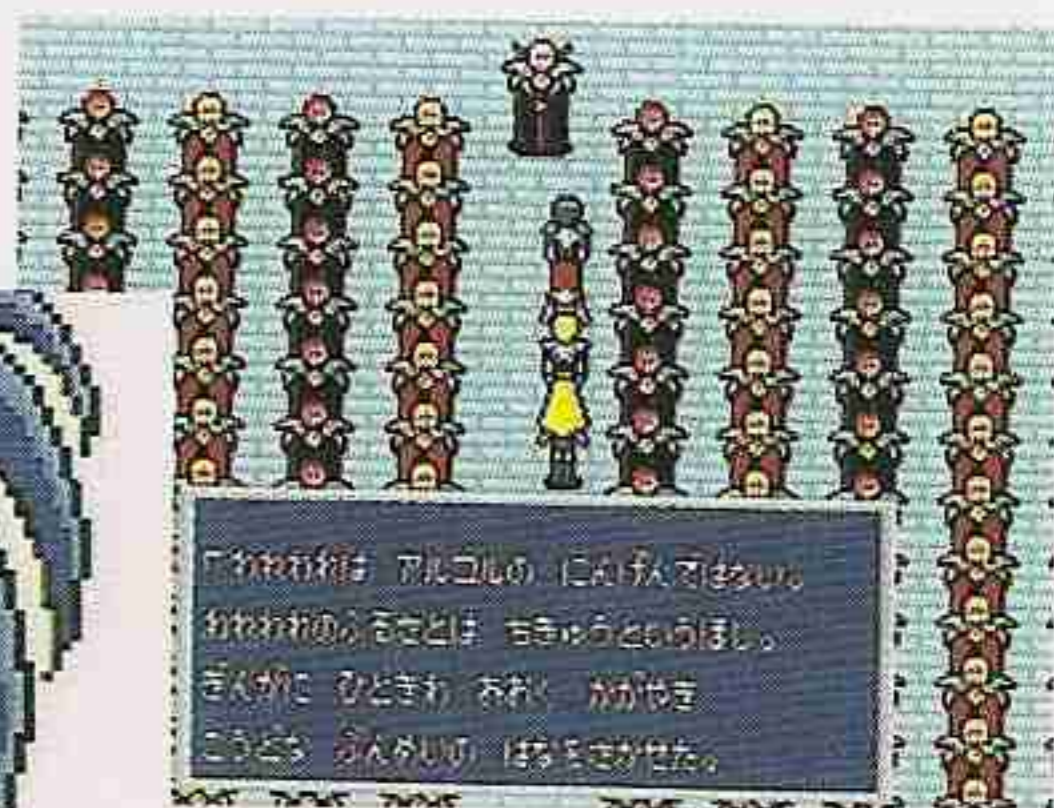


まがまがしくも美しい、諸悪の根源マザーブレイン。だが闇に討ち勝った戦士達が負けることはない。やがてマザーブレインは停止した。

はたしてこの戦いの勝者は誰だったのか。それはエンディングでも語られることはない。だが、プレイヤーは確信しているはずだ。彼らの勝利を……。



ダークファルス再び！ 仲間が1人、また1人と闇に心を捕らわれていく。絶望にうちひしがれる者、いやしく仲間の荷物をあさる者。だがネイソードの光が心の闇を払った。



長い戦いの最後に待っていたのは、伝説の魔王でも地獄の邪神でもなく、ただの地球人だった。彼らがアルゴルを裏で操っていたのだ……。

### 「PSII」得裏ワザ集

#### ● アイテムが増える

シルカをパーティーに入れた状態で、お店に入りに入っていると、彼女がいなくなる。彼女がある。そしてユーシスの家に戻ると、シルカがパーティーに戻ってくる。すると、彼女のアイテムが増えているのだ。

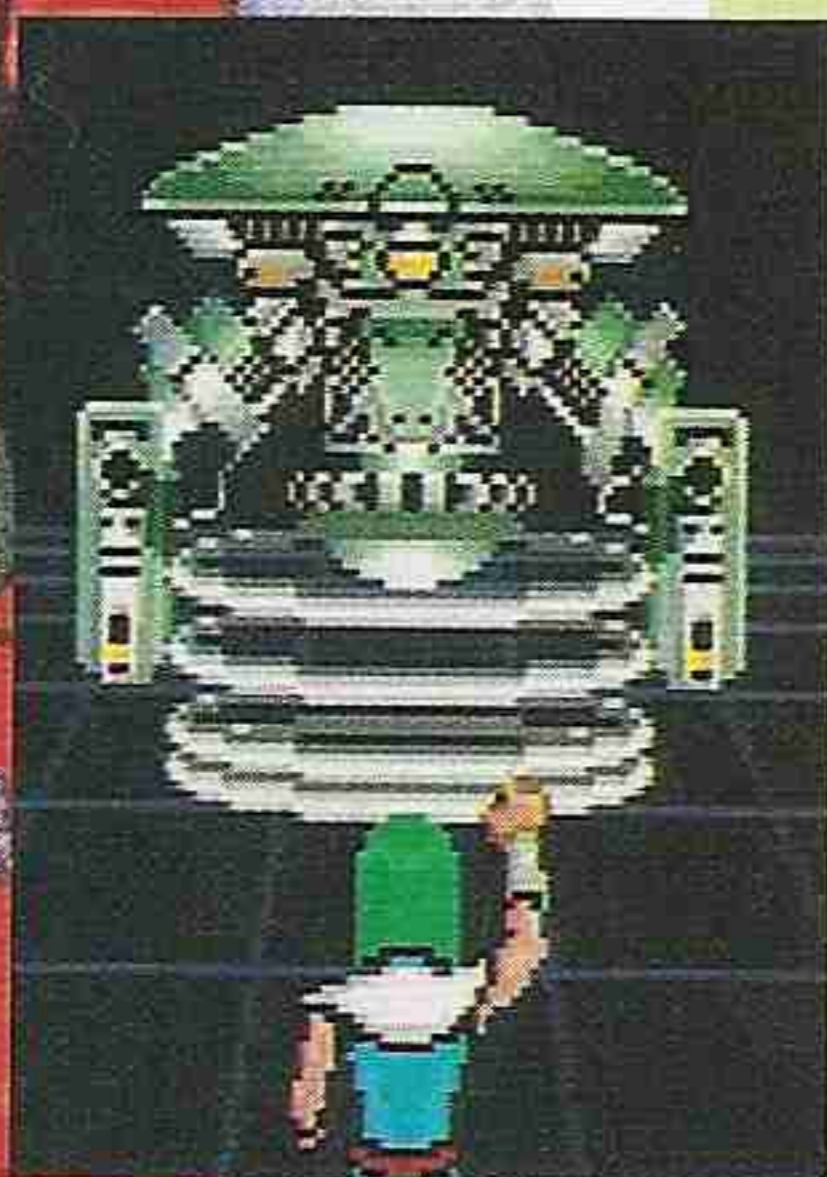
#### ● 隠しアイテム・ビジフォン

右と同じように、セントラルパークの友達の家で出入りを繰り返すと、シルカがパーティーからいなくなると、ビジフォンというアイテムを手に入れてくる。これは戦闘中以外ならば、ダンジョンの中でもどこでもセーブできるという便利なアイテムなのだ。

#### ● 戦闘で効果がある武器

戦闘時に道具で使用すると効果を発揮する。

- ・風のバンダナ……ザン
  - ・火炎の杖……フォイエ
  - ・ストームギア……ギザン
  - ・雪の冠……デバンド
  - ・虹のバンダナ……シュネラ
  - ・グリーンスリーブ……シンパロ
  - ・クレセントギア、聖櫃の盾、誠意の袖、琥珀の法衣……ギレスタ
  - ・クリスタルフィールド、クリスタルチェスト、クリスタルハーニッシュ……グラプト
- これはストームギア。かなりの数がタムで入手できる。取り逃すな！





●発売日／1990年4月21日発売  
 ●価格／8,700円  
 ●容量／6M+バッテリー  
 バックアップ(e)



# 時の継承者

時の継承者 ファンタシースターIII

## 1000年前の大戦から親子3代にわたる 壮大なストーリー!!

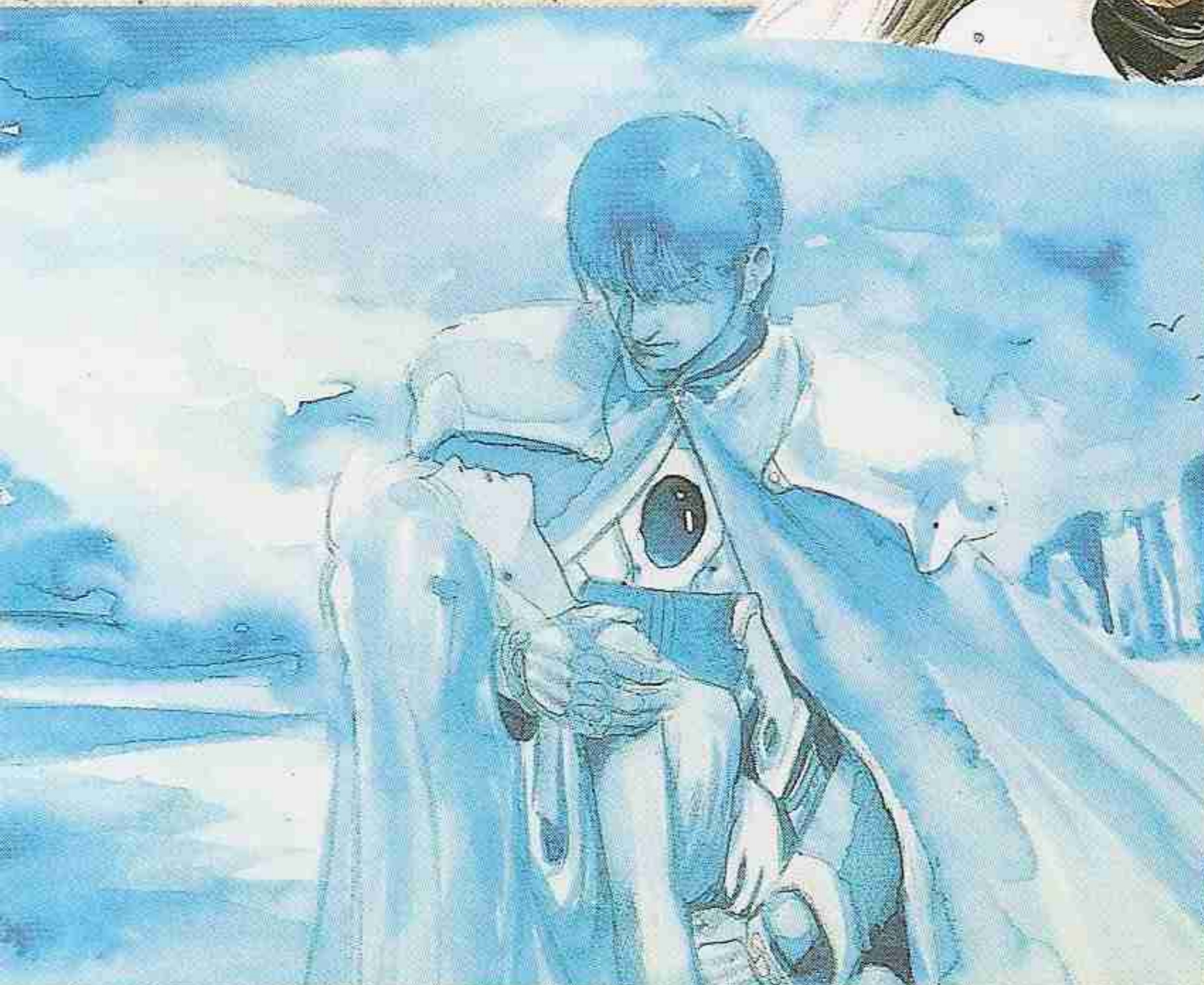
### STORY

かつてこの世界の人々は、宇宙を自在に駆け巡れるほどの文明を誇っていた。しかし、1000年の昔、不思議な力を持つライアという少女が出現。世界は一瞬にして、ライアと彼女の片腕、エシル家の公子が率いるモンスター軍団によって征服された。

その時、オラキオ・サ・リークという青年が立ち上がった。彼は、ロボットのミューンとサイレンを中心にロボット軍団を結成し、ライア軍に立ち向かった。戦いは熾烈を極め、最後はライアとオラキオが相討ちになり、共に姿を消したという。この戦争により、科学文明の装置と記憶は失われ、人々の生活は中世にまで逆行してしまったのである。

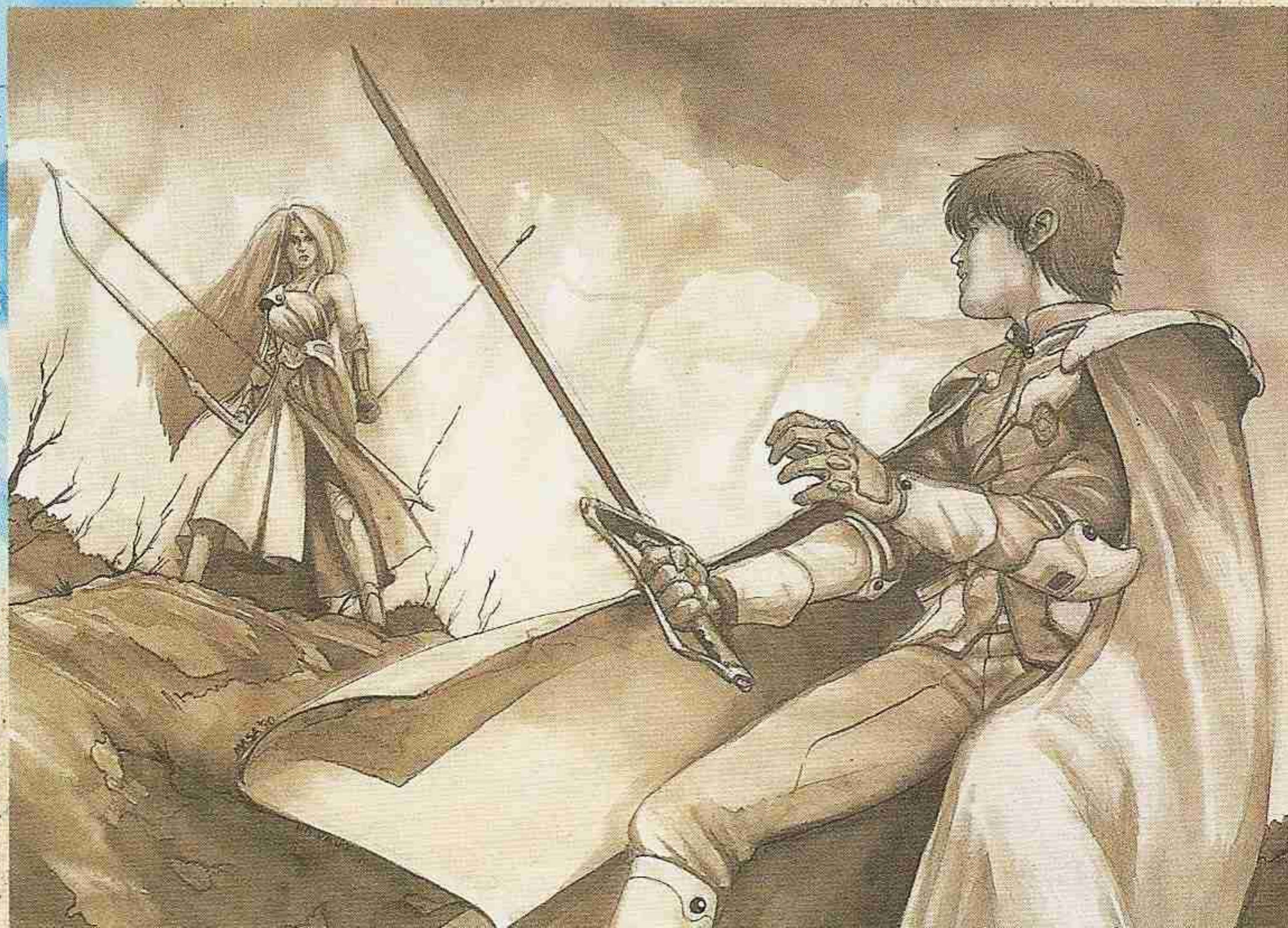


メガドラを代表するRPG、「ファンタシースター」第3弾のパッケージイラスト。



オラキオの民の王子ケインと、ライアの民の女王マーリナが運命的な出会いをしたところから、新たな「PS」が始まる。

ライア=オラキオ戦争により、世界の人々は2つに分裂。その子孫は、属した軍によって「ライアの民」「オラキオの民」と呼ばれた。





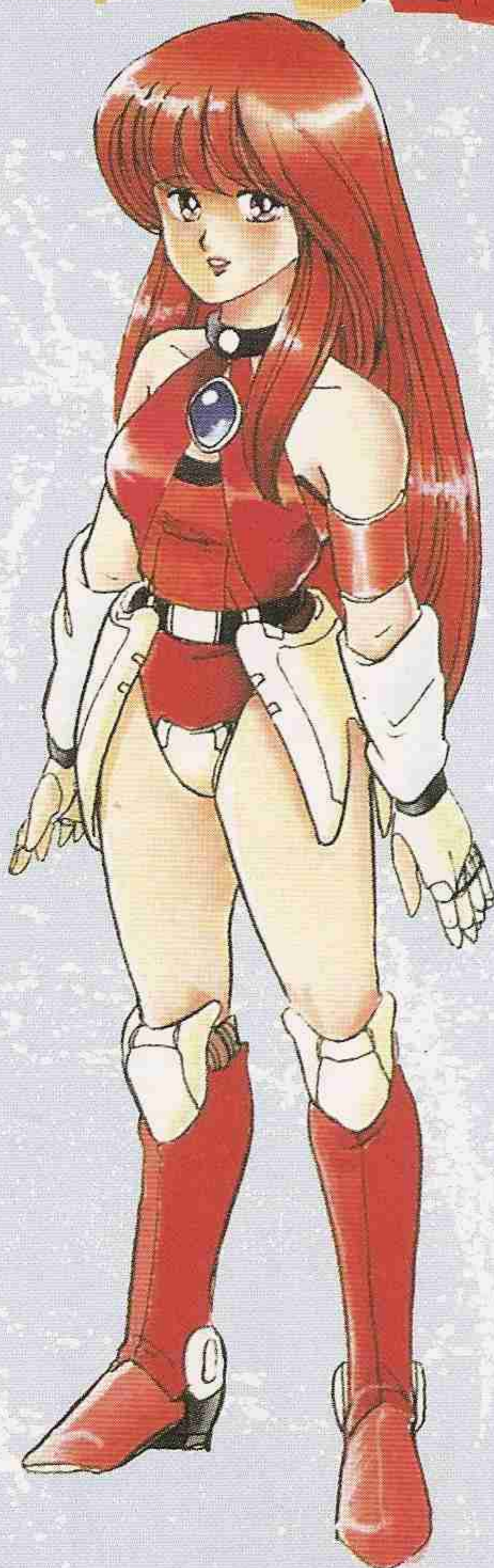
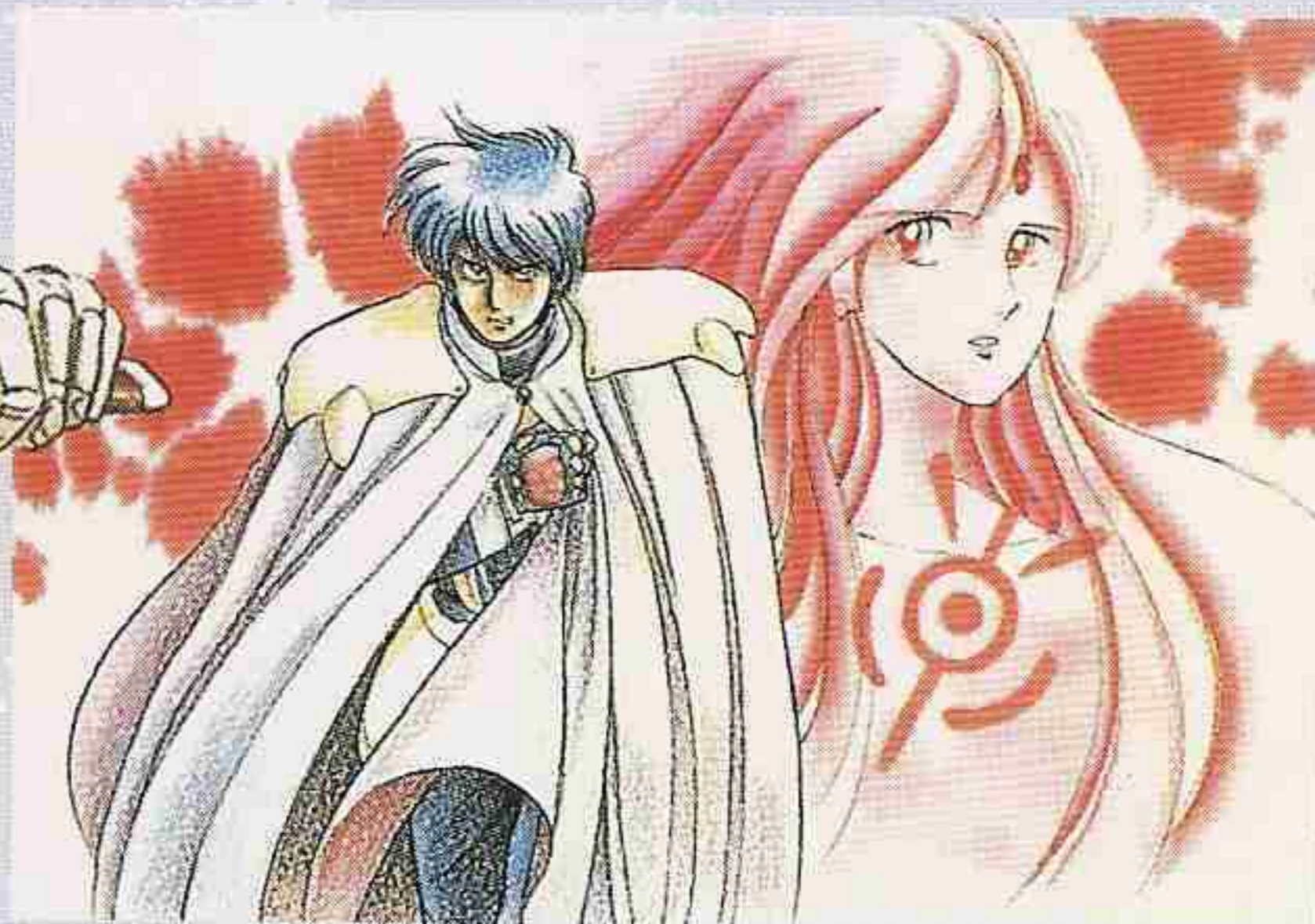
# PHANTASY STAR

## CHARACTER of PSIII

### ケイン・サ・リーク

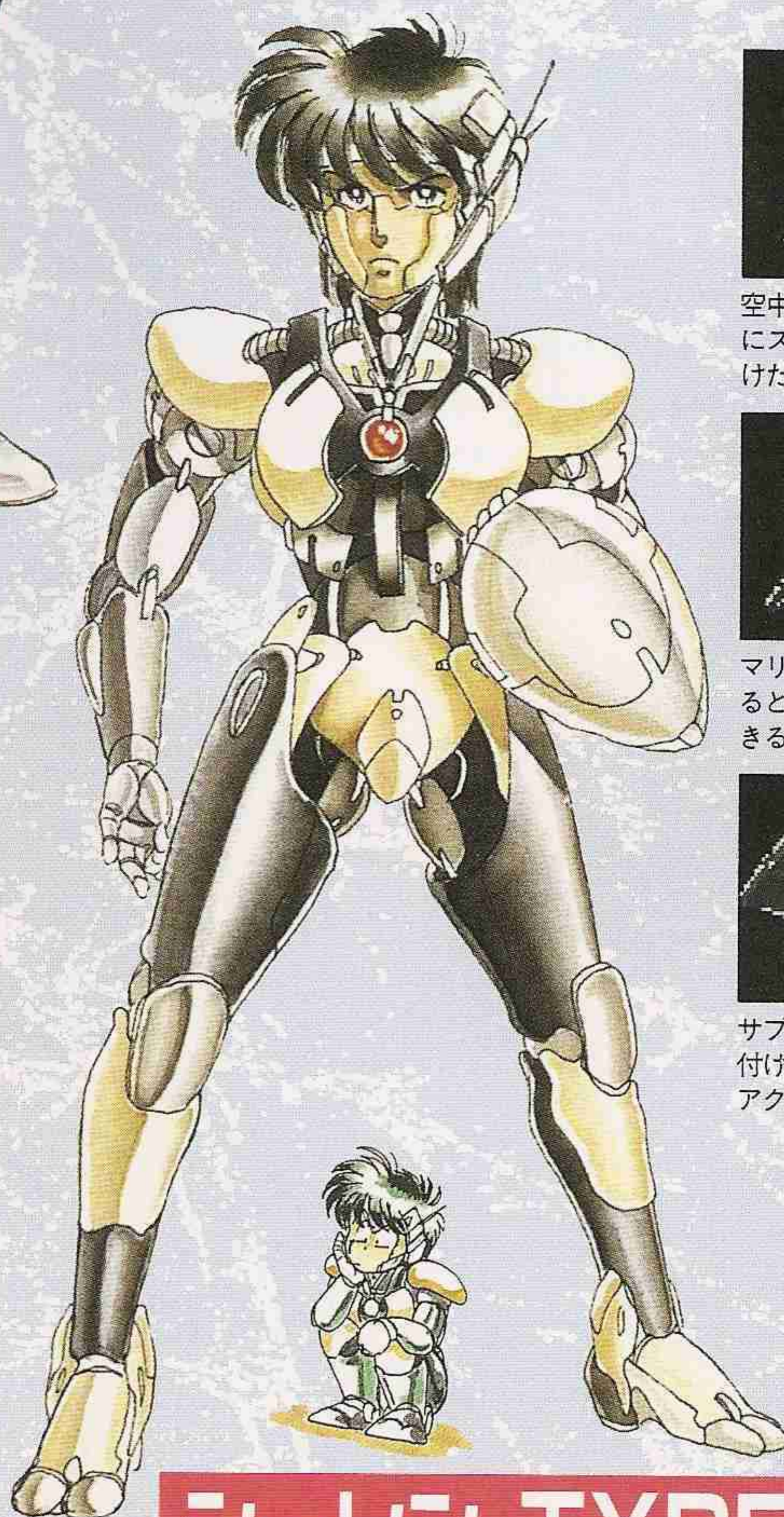


1世代目の主人公。伝説の勇者オラキオの血を引く、正義感あふれたリーク家の王子。臣民の信望も厚く、剣を持たせれば彼の右に出るものはいないと言われている。ある日、海岸で出会った少女が、彼の運命を変えた。



外見は、まばたきをしない以外、普通の少女と見分けがつかない美しい女性型アンドロイド。シーレントタイプ同様に古代超科学で作られたが、彼女は感情を持っている。しかし、それがプログラムか自分の意志かは不明。

### シーレントタイプ322



空中を飛行するためにスカイパーツを付けたシーレン。



マリンパーツを付けると、水上も移動できる。



サブマリンパーツを付けて、潜水可能なアクアシーレンに。

### シーレン TYPE 386



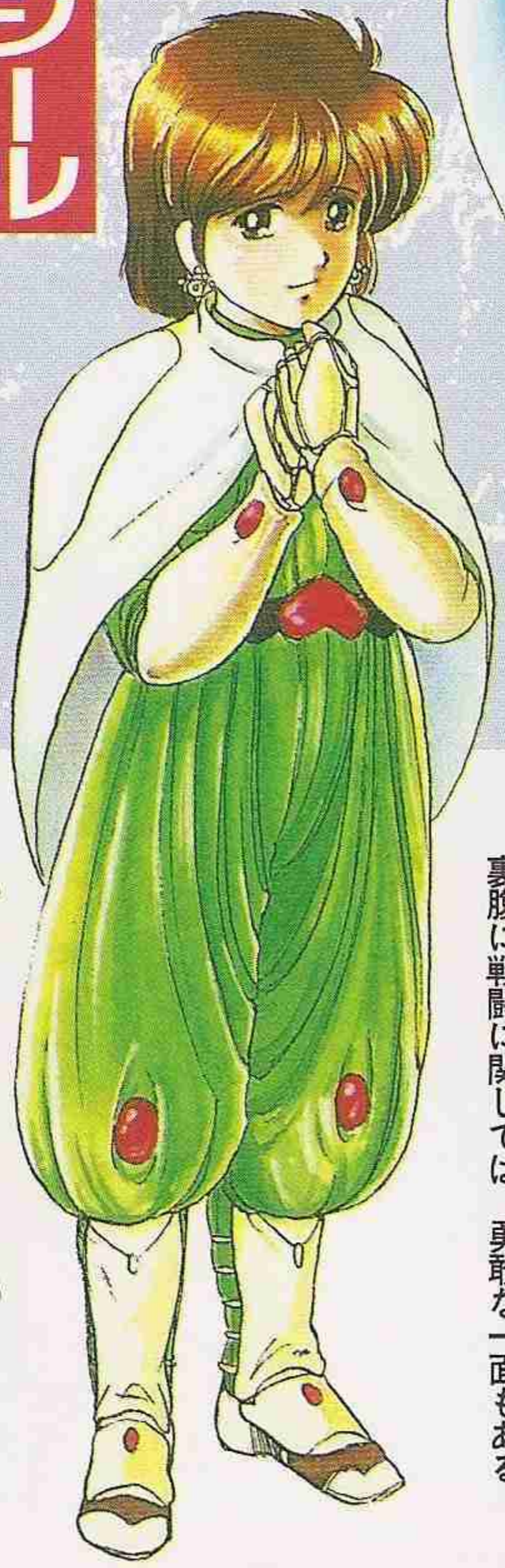
古代超科学文明によって生み出された戦闘用ロボット。感情がなく、オラキオの民の命令だけを聞くようにできている。文明の遺産である銃機類を自在に操れ、また、3種のパーツにより色々な形に変化することも可能。





リークの浜に記憶を失って打ち上げられたところを、ケインに助けられる。彼女がライア一族にさらわれて、ケインの冒険が始まるが、旅の終わりに彼女がライア一族を率いるシール国の王女と分かる。

# マーチナル・シール



ケインをいつも陰ながら見守り、支えている健気で芯が強い少女。実は彼女は幼少の頃からケインの許嫁として育てられてきたサテラ国のお姫様。優しい性格や華奢な身体とは裏腹に戦闘に関しては、勇敢な一面もある。

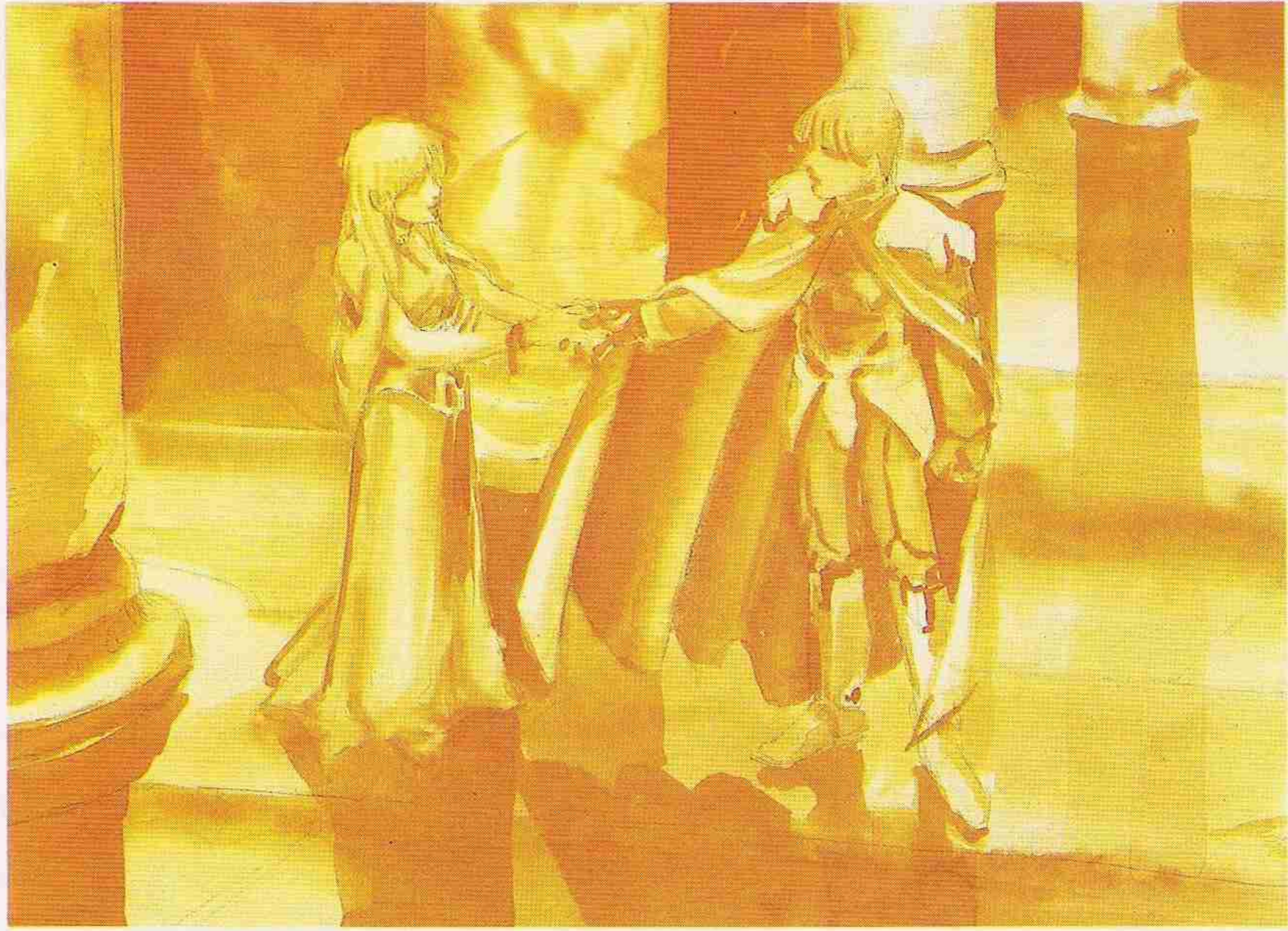
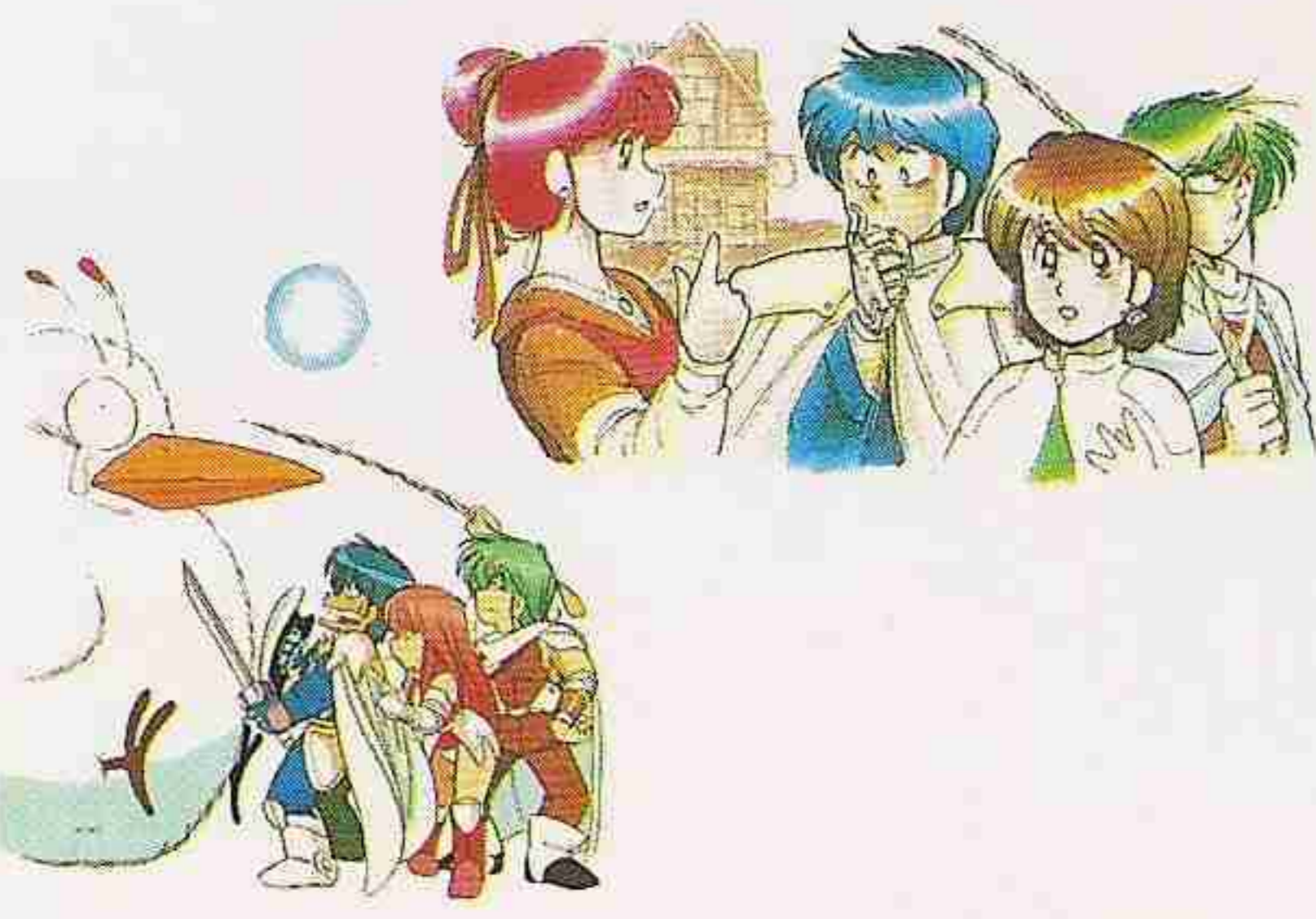
# リネン・サテラ



婚約者マーリナを救うべく始めた旅も、ライア一族の国シール城に着き、ようやく終わろうとしていた。シール王は5人の仲間に闘いを挑んで、自分に勝ったら彼女を返すと約束する。

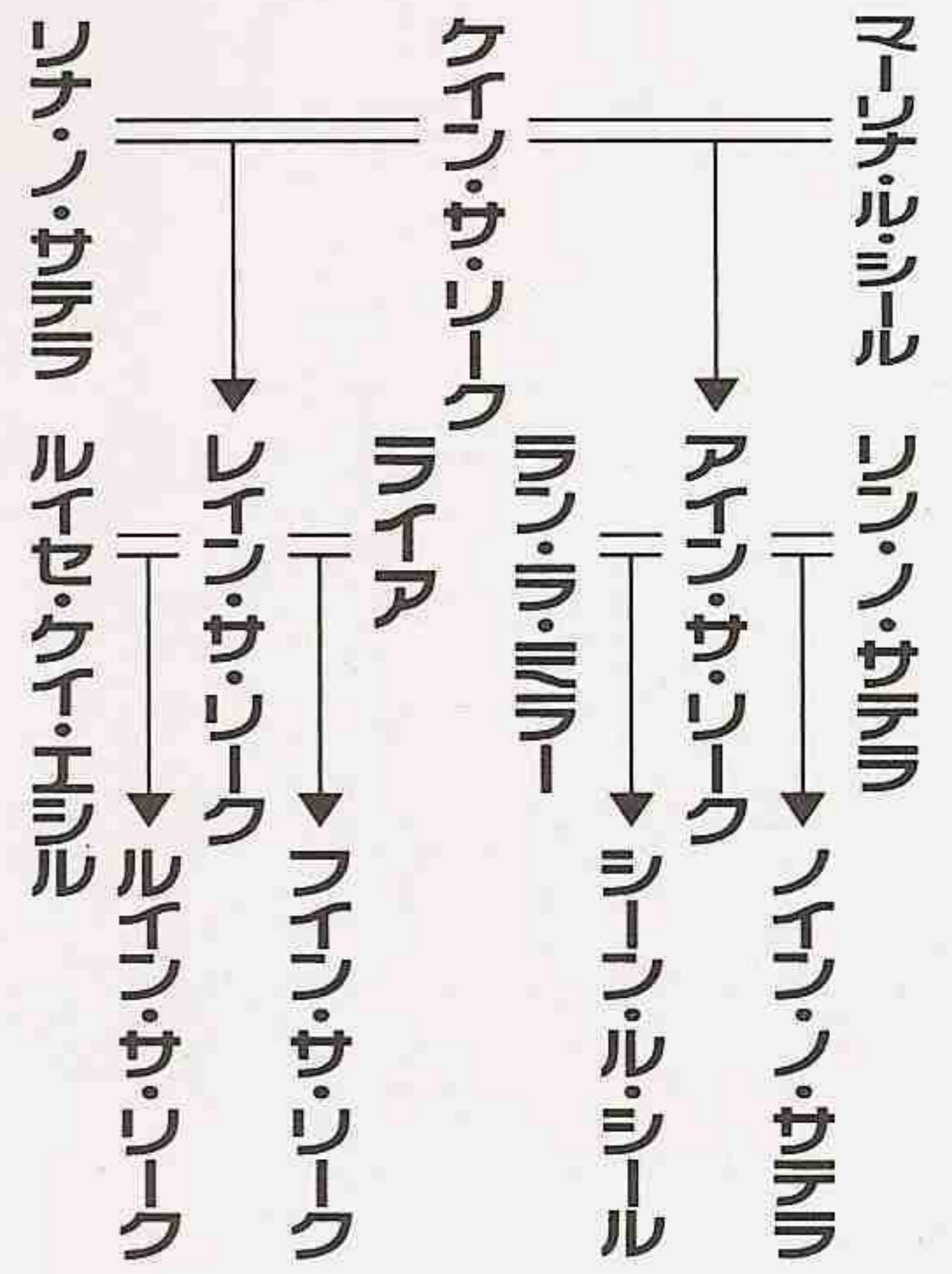
# ライル・ラ・ミラー

シューソラン国の王子。気象コントロールシステムが故障して、氷に閉ざされた自分の国を救うために旅をしている。どこことなく生意気だが騎士道を重んじ、忠義にも厚い。また、杖での戦闘は超一級品だ。



## つかの間のやすらぎ そして結婚……

1つの大きなクエストを解決して平和になると始まるのが結婚式。これは「III」の中で最大のイベントと言っても過言ではない。これによって2世代目、3世代目とシナリオがマルチに変化していくので、よく考えて結婚相手を決めよう。





# PHANTASY STAR



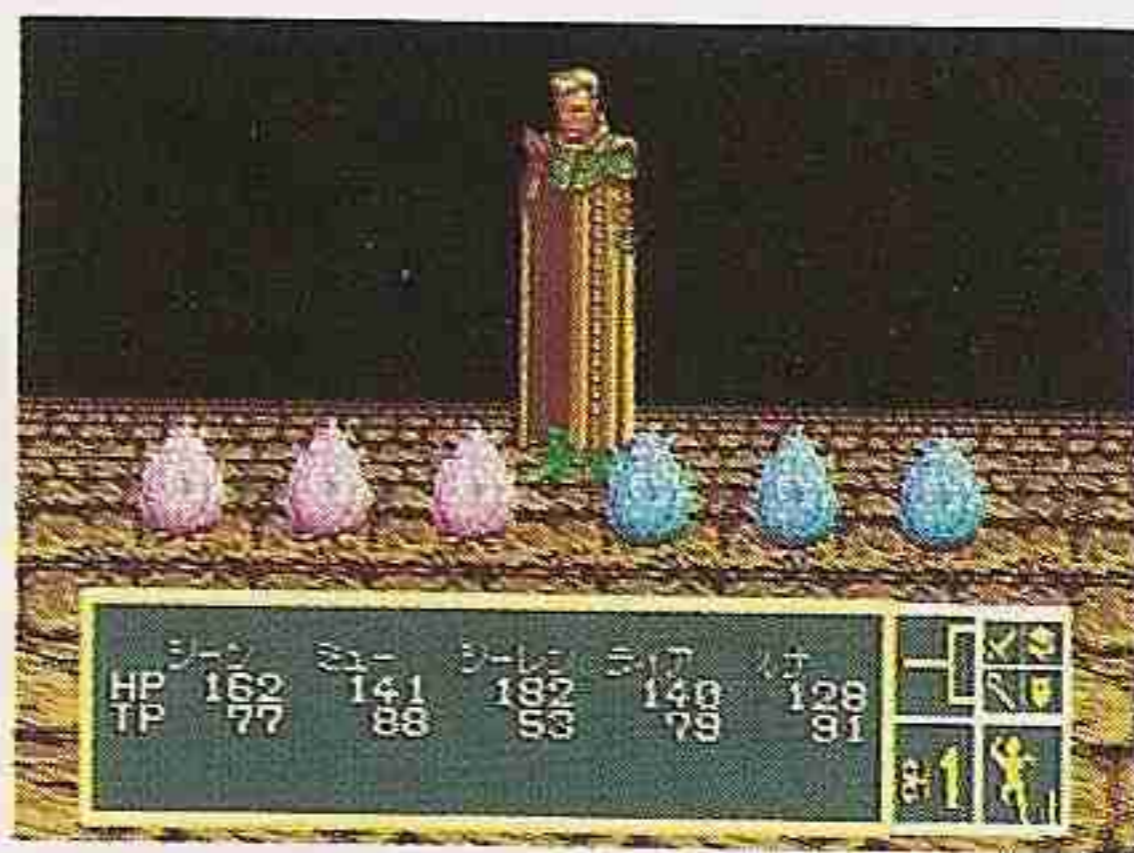
「III」の中で1世代目から3世代目まで冒険を共にするミュウとシーレン。

## 1代目、2代目継承者を経て最後の戦いへ



主人公を取りまく女性達。美しさとは裏腹に戦闘テクニックは一級品。彼女達に会えるかどうかは結婚相手したい。

2世代目の戦いも過去に起きた大戦が原因で引き起こされた。その旅の中で、伝説に残されているライアールオラキオ戦争の結末に大きな誤りがあることも知り、何かこの世界に暗躍したものを感じつつ、物語は3世代目最後の戦いへ突入する。



3代目の敵は、オラキオの兄ルラキル。彼は千年前の戦争で妻子を失い、この世に落胆し、悪に魂を売ったのだ。



## 死闘の末、平和が訪れる…しかし、それは1000年の間だけだった。



ルラキルが魂を売り渡した相手はダークファルス。人々の悲しみ、怒り、苦しみが彼の喜びになるのだった。死闘の末に邪神は滅びる。「私は千年ごととに甦る」と不敵な言葉とともに……。



滅びのためにもたらされたというダークファルス。



攻撃やバランス、またタイムのテクニック系も闘いには重要だ。



レスト系のテクニックは、強い敵との戦闘では絶対必要になる。

### 話題を独占する超大型の プレゼント・アンド・コンテスト

**発売記念大プレゼント・キャンペーン!!**

クイズ系商品の中から抽選で、Aコースは、豪華グッズ一式に限定。Bコースは、限定プロクシーカードが当たるプレゼント!

抽選日時: 11月15日(土) 19:00~20:00

抽選場所: 各店舗

抽選方法: 抽選券を各店舗で回収し、抽選機で抽選を行う。

抽選結果発表: 11月16日(日) 19:00~20:00

抽選結果発表場所: 各店舗

抽選結果発表方法: 抽選機で抽選結果を発表する。

抽選結果発表場所: 各店舗

抽選結果発表方法: 抽選機で抽選結果を発表する。

**プロクシーカード**

抽選方法: 抽選券を各店舗で回収し、抽選機で抽選を行う。

抽選結果発表: 11月16日(日) 19:00~20:00

抽選結果発表場所: 各店舗

抽選結果発表方法: 抽選機で抽選結果を発表する。

**早解きコンテスト**

このファンタジーIIIは、マルチエンディング作品となっている。なんと、総共有4種類のエンディングがある。その中から1つを早く見つけよう! この早解きコンテストは、その中から1つを早く見つけよう! この早解きコンテストは、その中から1つを早く見つけよう!

抽選日時: 11月15日(土) 19:00~20:00

抽選場所: 各店舗

抽選方法: 抽選券を各店舗で回収し、抽選機で抽選を行う。

抽選結果発表: 11月16日(日) 19:00~20:00

抽選結果発表場所: 各店舗

抽選結果発表方法: 抽選機で抽選結果を発表する。

**プロクシーカード**

抽選方法: 抽選券を各店舗で回収し、抽選機で抽選を行う。

抽選結果発表: 11月16日(日) 19:00~20:00

抽選結果発表場所: 各店舗

抽選結果発表方法: 抽選機で抽選結果を発表する。

先着 100名様 抽選で 200名様

この「III」には早解きコンテストがあり、賞品も豪華で発売当時、随分話題になった。「プロクシーカード」は今どこに?

## RPG初の試み!?



「PSIII」面白裏ワザ

**絶体絶命・超リセット技!!**

最初ケインは、お金を持っていないが、服とレザーブーツは持っている。まず、ゲームが始まったらすぐに持ち物を売ってしまい、その金額を利用してイグザオカリナを買おう。この状態でゲームを進めて王様に地下牢に入れられたら、イグザオカリナを使って脱出する。そうするとシナリオが進展しなくなり、王様にリセットしてくれと言われちゃうのだ。

ちなみに服は売らなくてもイグザオカリナは買えるぞ。試してみてね。

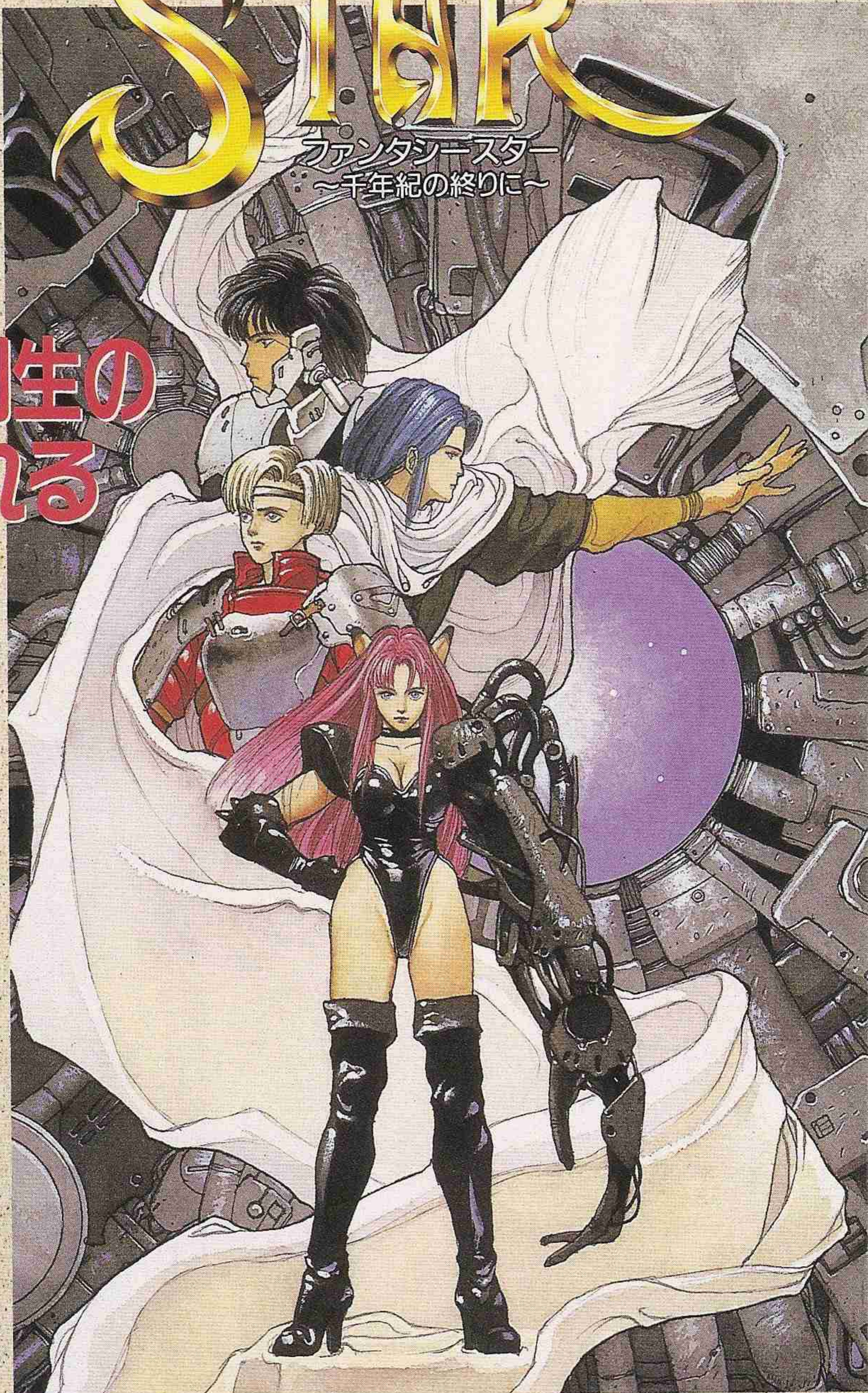


# PHANTASY

The end of the millennium

# STAR

ファンタースター  
～千年紀の終りに～



パッケージ裏面に使用されたイラスト。ファルの腕の巨大アーマーは、ゲームには出てこない。

## STORY

第一惑星バルマの爆発・消滅。そしてたたみかけるように起きた、惑星管理システム「マザーブレイン」の破壊は、アルゴル太陽系をかつてない混乱へと導いた。それから1000年、この未曾有の惨事は「大崩壊」と呼ばれ、すでに過去の出来事となっていた……。新米ハンターのルディは、師匠であるライラとともに、依頼を受けモトビアアカデミーを指していた。しかし、これがアルゴル太陽系の命運を賭けた大冒険への第一歩になるとは知るよしもなかったのである。

アルゴル太陽系創生の謎が解き明かされる  
シリーズ完結編

「II」から1000年後のモトビア星のイメージ。パッケージ同様、米田氏の手によるものだ。



発売日／1998年12月17日発売  
価格／8,800円  
容量／24M+バッテリーバックアップ(3)



# PHANTASY STAR

## MAIN-CHARACTER of PSIV



### ルディ・アシュレ

一人前のハンターとして正式に認められたばかりの16歳の少年。倉庫荒らしの常習犯だったが、3年前ライラに捕まり、ハンターとしての技術や礼儀作法を徹底的にライラに叩き込まれた。本編の主人公。



### ファル

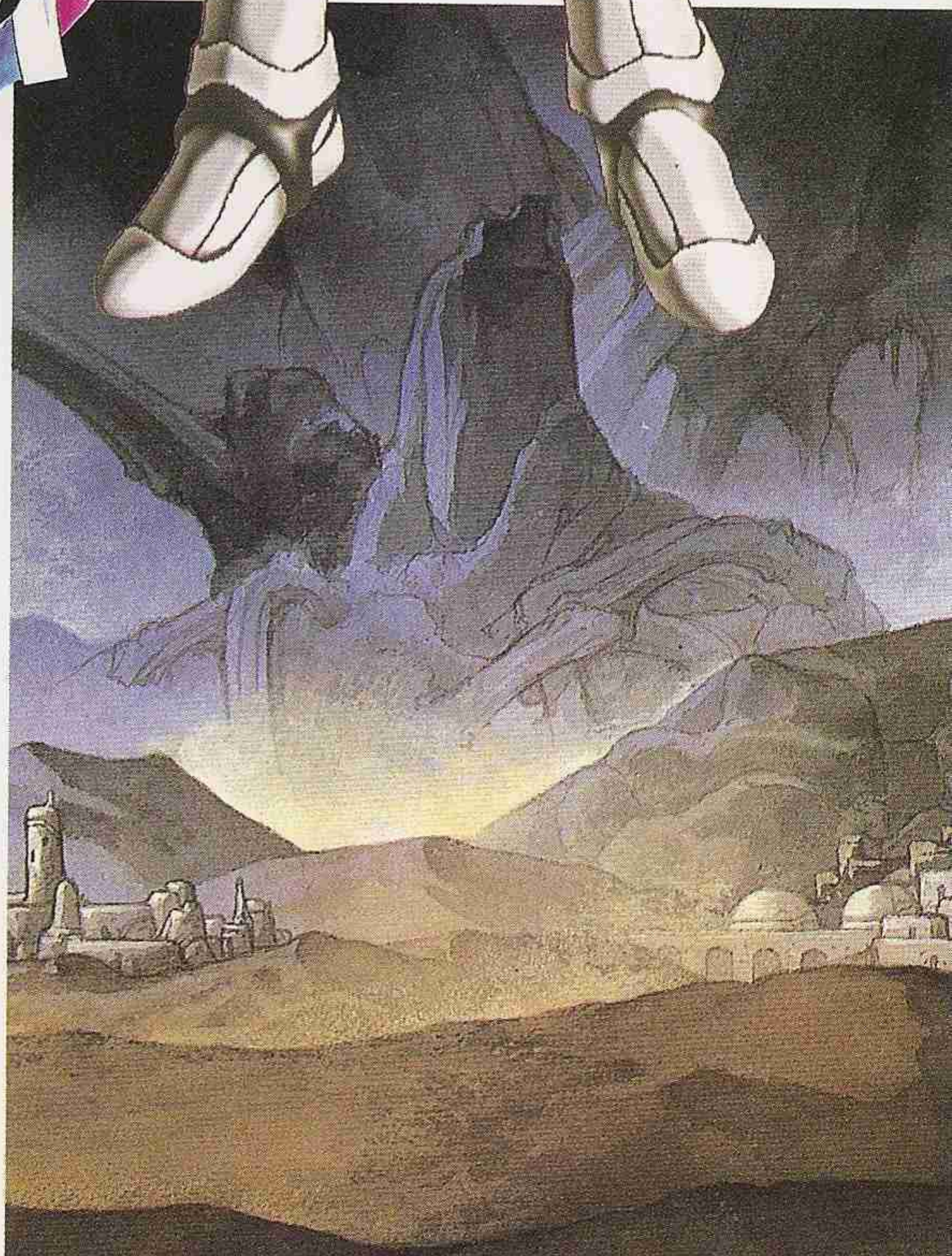
「大崩壊」前のネイシリーズの遺伝子情報をもとに、新人類のプロトタイプとして作られた少女。生まれて1年しかたっていないが、シードの教育により高い知能を有しているうえ、戦闘力にも目を見張るものを持つ。



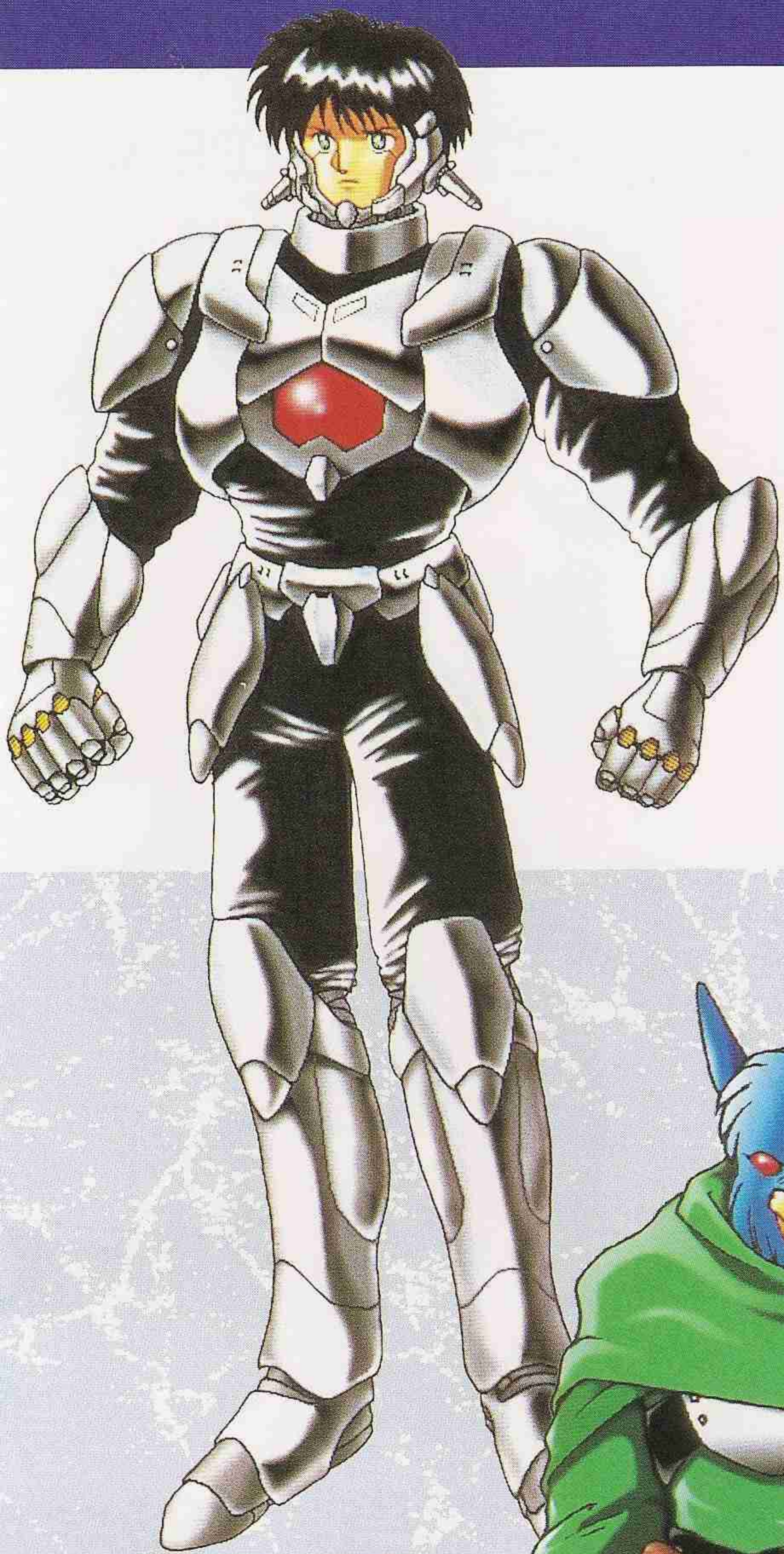
## 3Dダンジョンも検討された



これは、開発機材上で、実験的に作られた3Dダンジョンの画面。結局、ロムの容量ではグラフィックパターンが単調になるという理由で断念されている。







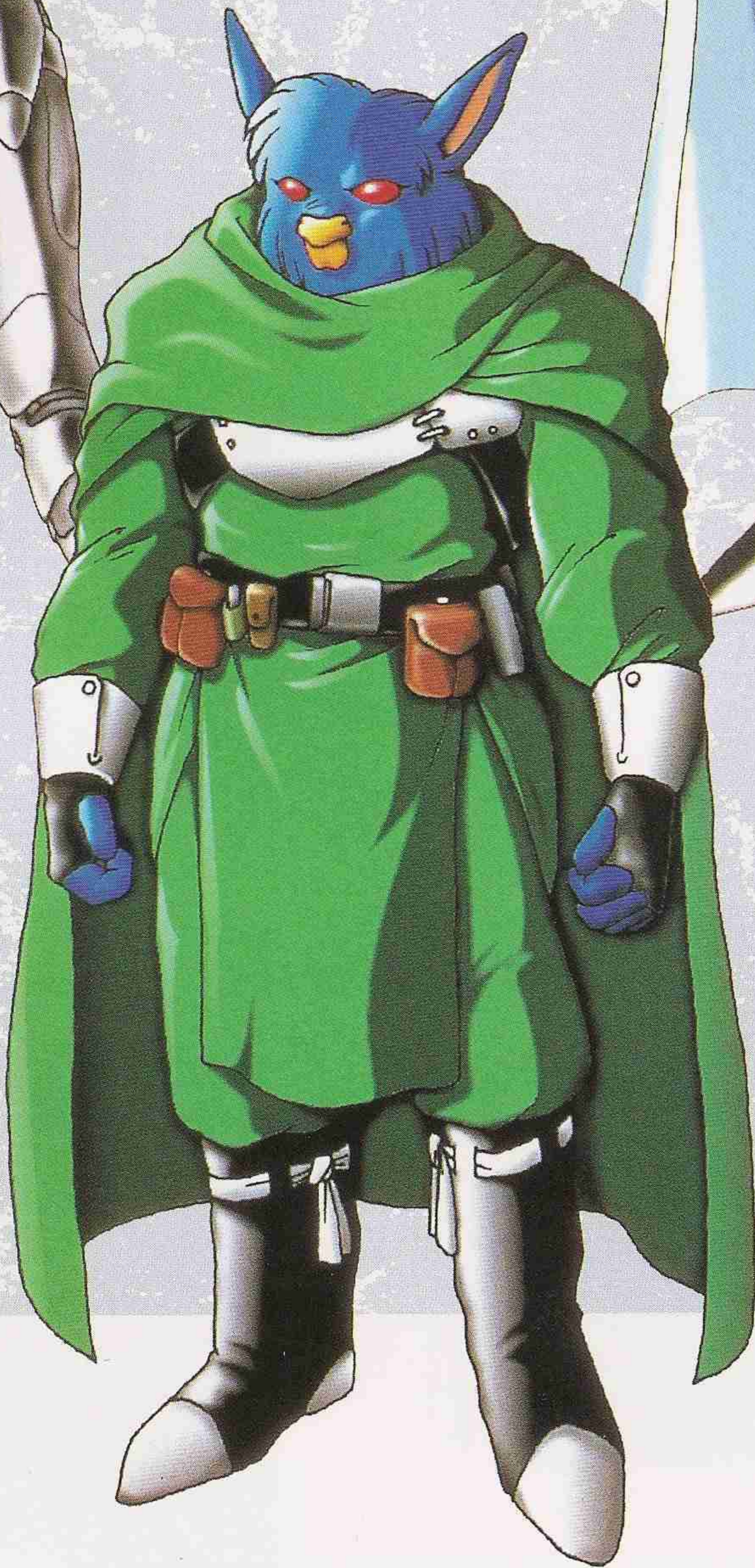
# スレイ・ウォルシュ

テクニックはもちろん、遙か昔に消滅したといわれるマジックさえも使いこなす凄腕の魔道士。やたらとルディを子供扱いするキザな男だが、実は2000年前アリサとともに戦ったルツの記憶と意志を受け継ぐ者である。



# パイク

モタビアンの戦士「モタビアンマニア」の若者。シオに殺された両親の仇を討つべく、ルディたちについてくる。義理人情を重んじる心やさしき熱血漢。モタビアン集落・トノエに残してきた妹のことを心配している。



# フォーレン

旧文明のテクノロジーによって生み出された高性能アンドロイド。人工惑星セランの主で、アルゴル太陽系に残るシステムの総合管理者である。システムの異常暴走を止めるためにルディたちと同行する。

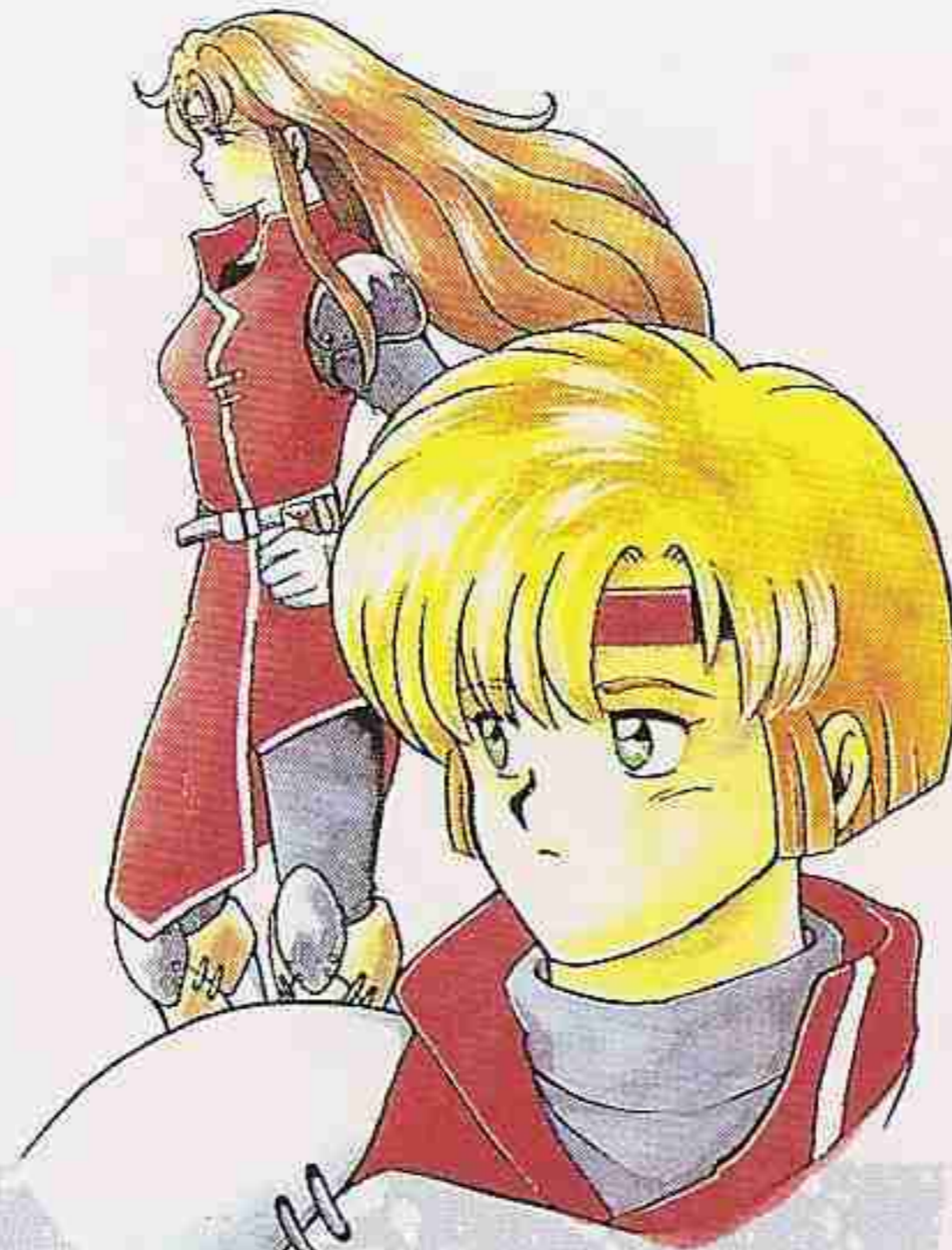


# PHANTASY STAD

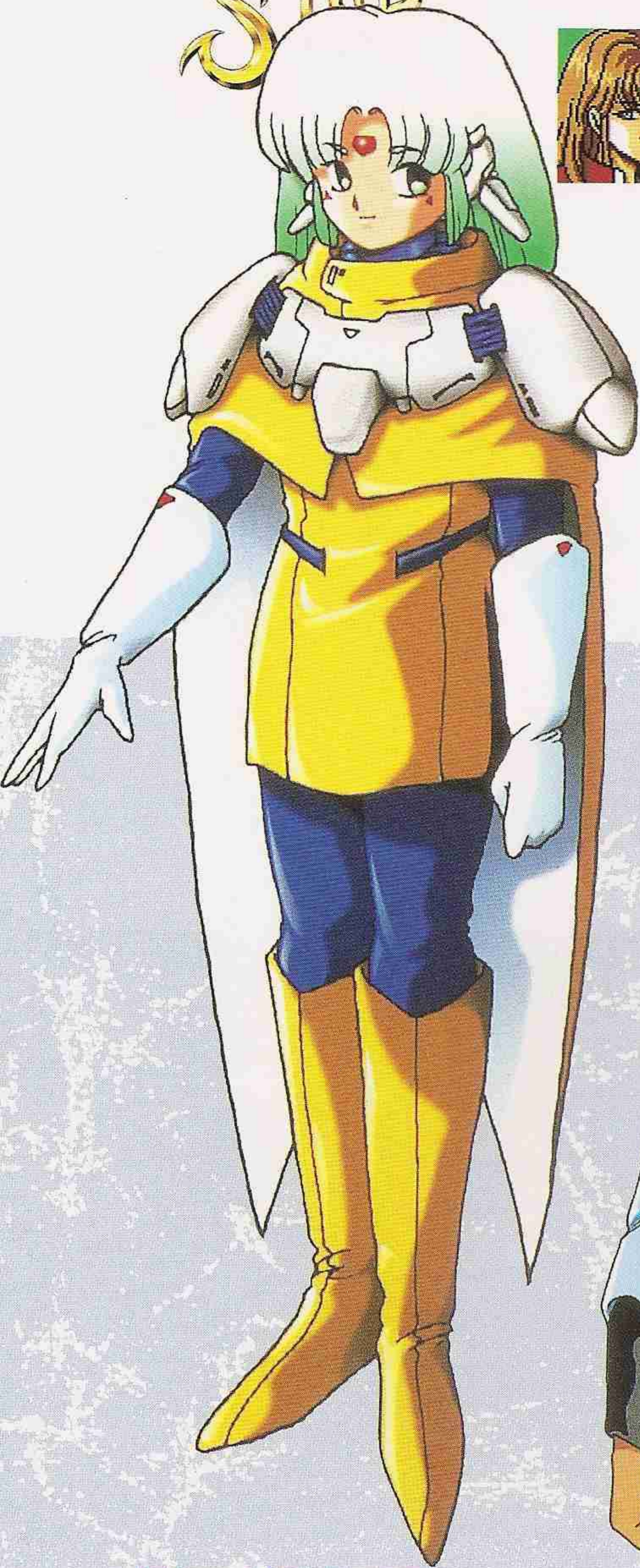
## ライラ・ブラングウェン



ルディの師匠で、「八つ裂きのライラ」と呼ばれる凄腕のハンター。3年前ルディと出会い、その素質に惚れ込み彼を引き取り育ててきた。ジオとの戦闘中、ルディをかばって黒い波動を受け、その命を落とす。



ライラの死はルディの精神面での成長を促すことに…。



## ハーン・ムーレイ



モタビアアカデミーの若き研究者。2年前アカデミーの生命学部を卒業し、ホルト教授の助手となる。バースバレーに向かったまま戻らないホルトの捜索をライラに依頼し、同行する。出身地クルップに婚約者がいる。



## フレナ

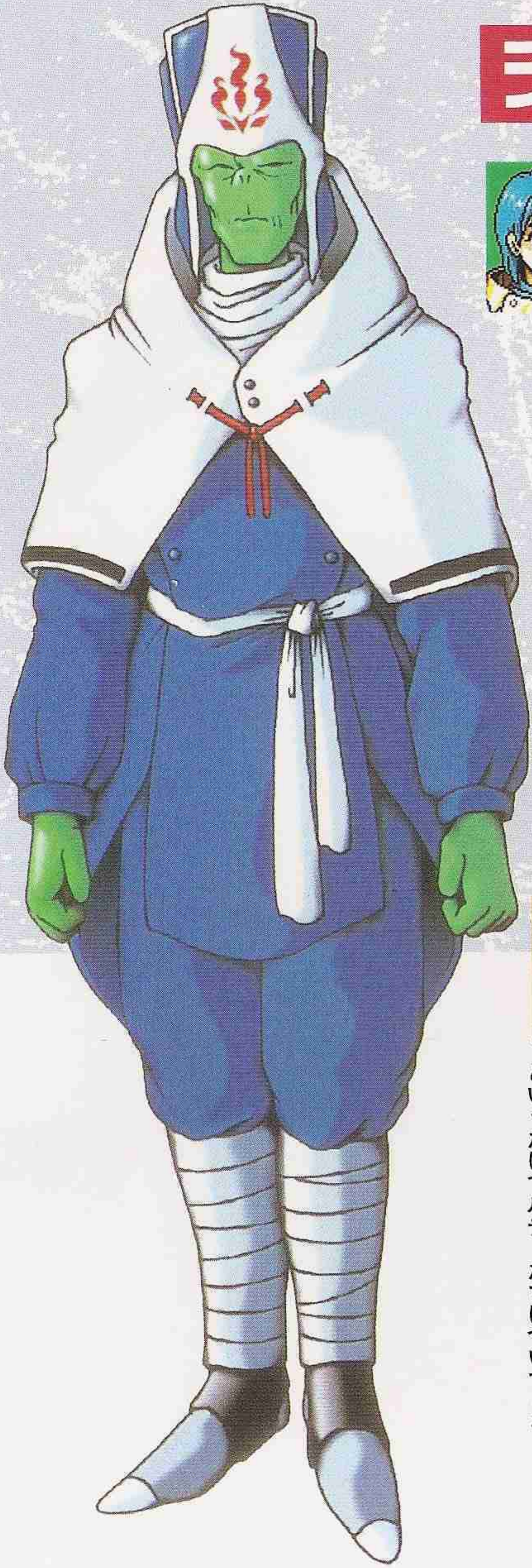
フォーレンに造られた女性タイプのアンドロイド。エネルギープラント「ナルバス」の管理を司っていた。ジオにより、システムを占拠され、彼女自身も幽閉されてしまうが、ルディたちによって助け出される。



# シエス・ティアニー



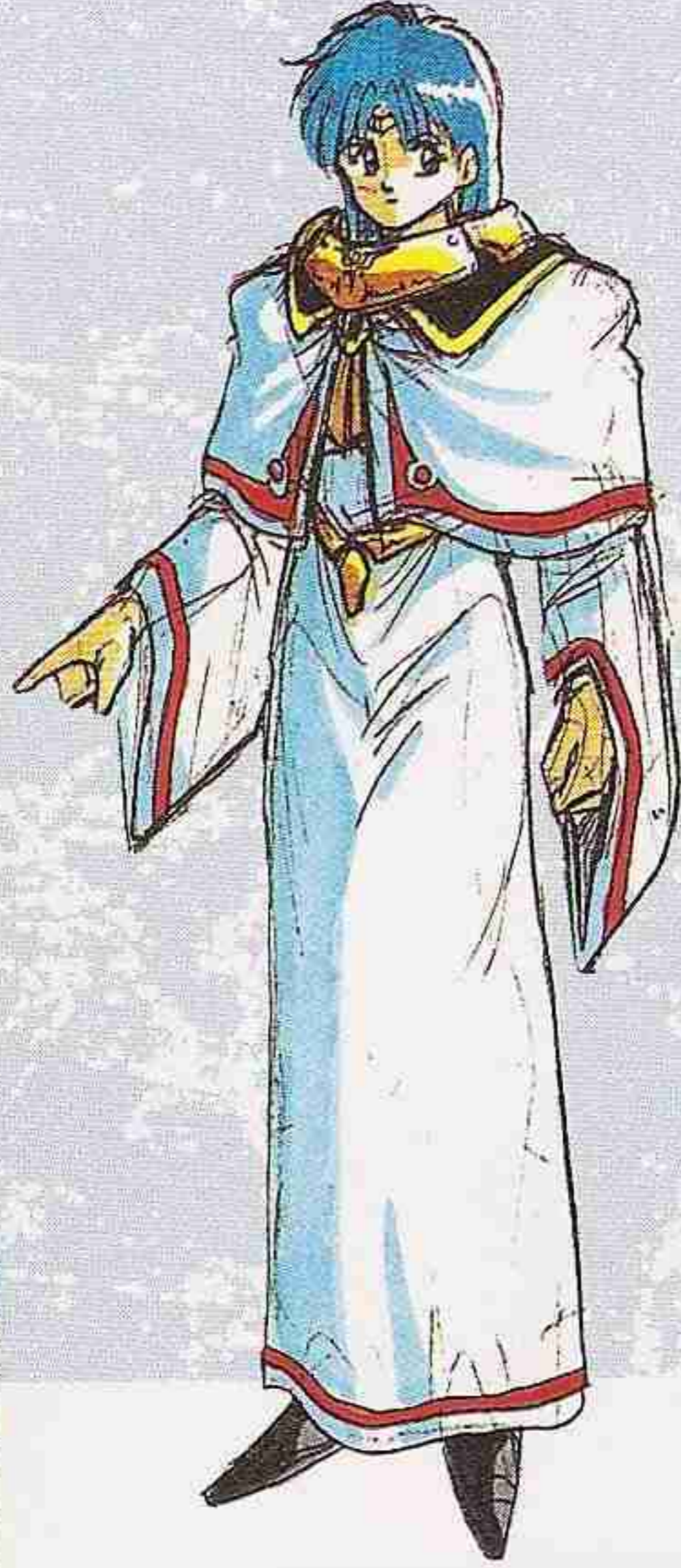
デゾリス星にあるエスパーの館で生まれ育った少女。見習い神官として修行中だが、すでに優秀な術者として、将来を囑望されている。ただ、その行動的な性格ゆえ問題児扱いされることも多い。ルツの熱狂的信者。



## ス・ラジャ



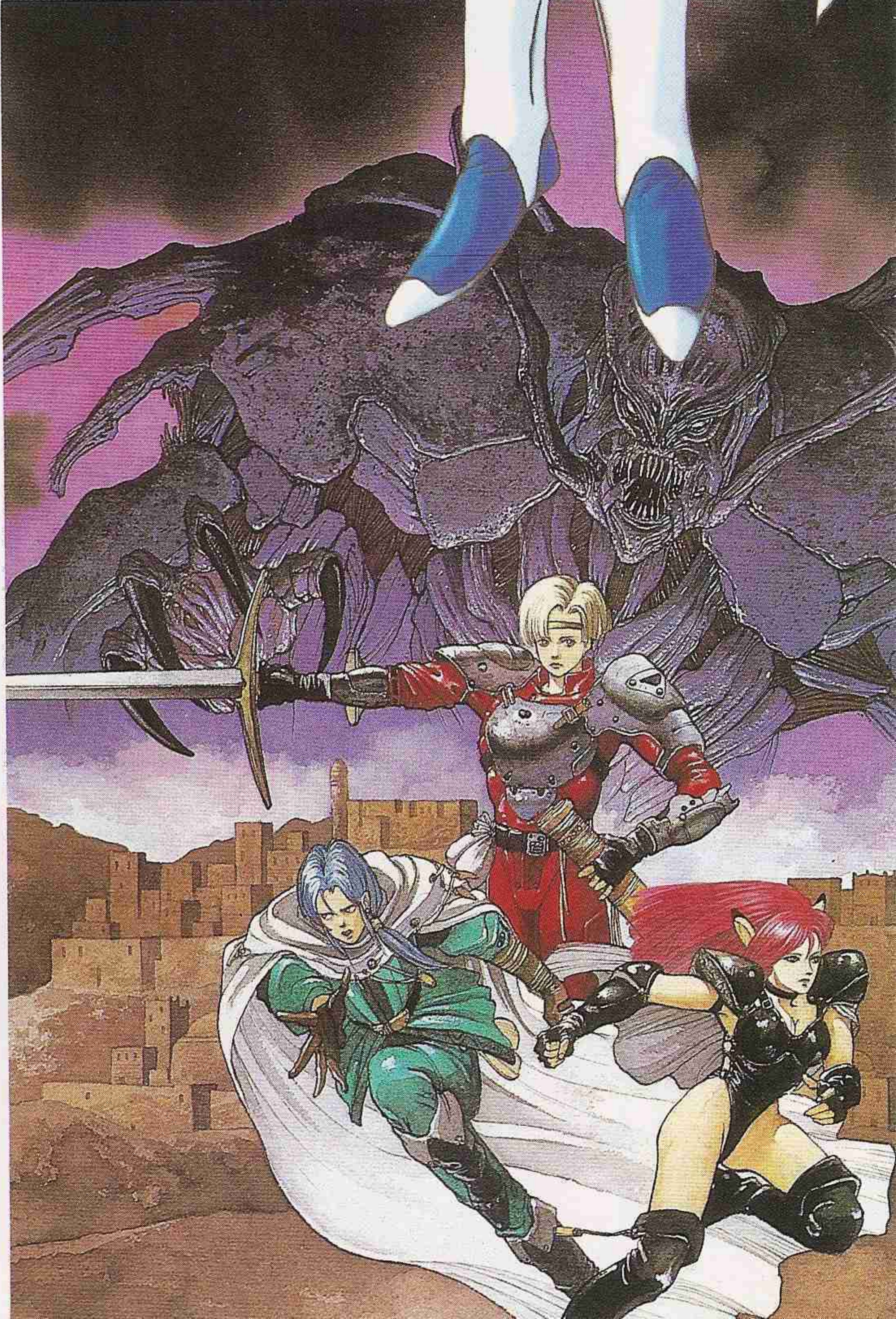
やたらとダジャレを連発するデゾリアンの僧侶。術者としての能力は高いが、性格が災いして、辺境の寺院に飛ばされていた。しかし、本人は全く気にしていない。「面白そう」というだけでルディたちについてくる。



エスパーの館での正装をしたシエス。



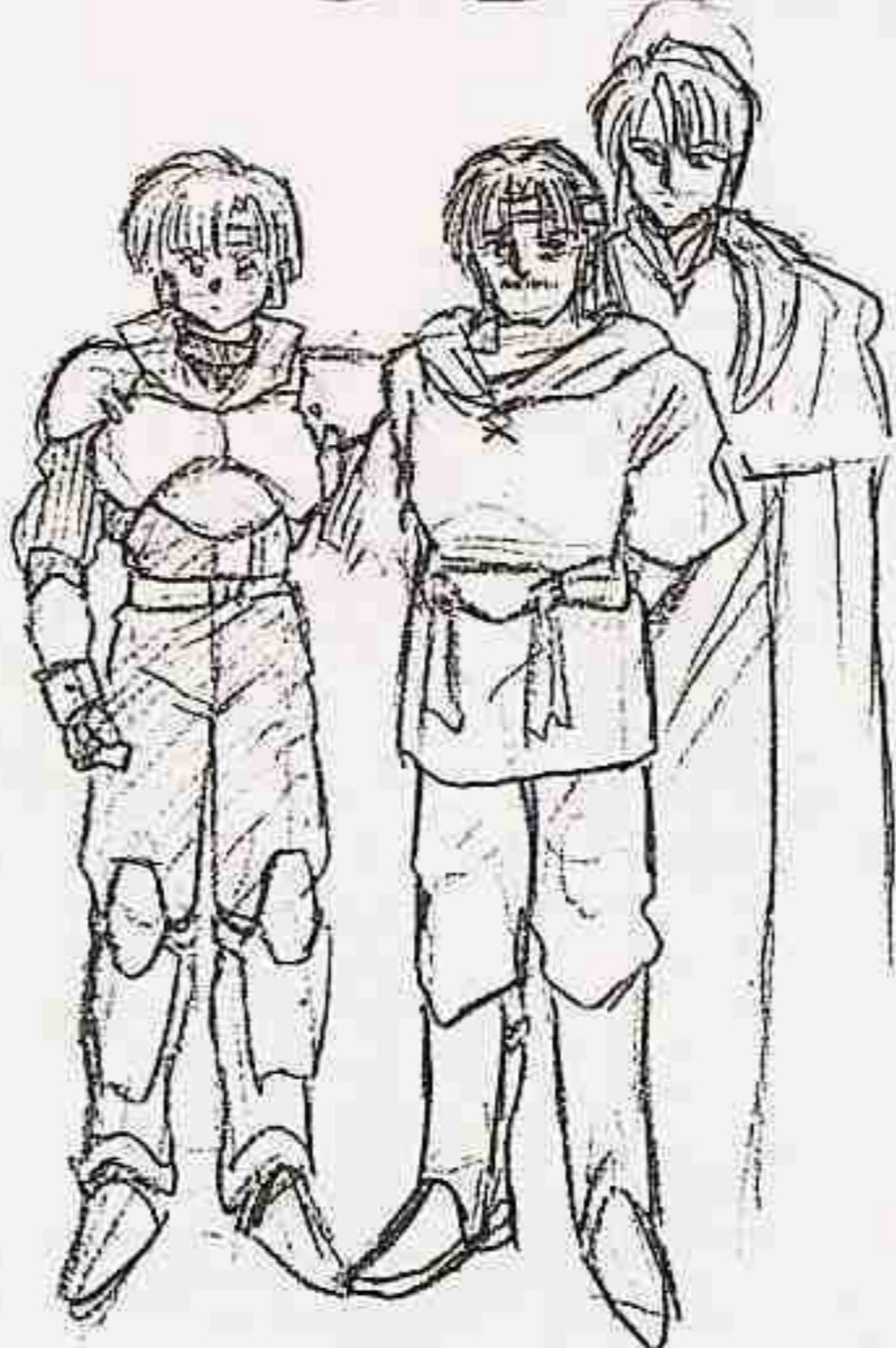
パッケージイラスト。「II」と同様、米田氏の手によるものだ。



マニュアルに使用されたアイテムや装備品のイラスト。



ルディ、スレイ、シアムの身長対比。ラフスケッチとともに描かれたものだ。



戦士の神殿へと通じる洞窟の入り口で出会う考古学者。人の良さそうな中年男性といった風貌だが、実はダークファルスが人間に化けた姿である。ちなみに彼のモデルはセガ社内の人間だとか。

### シアム



ダークファルスを崇める暗黒の魔道士。邪教集団を組織し、ナルバスを占拠したり、破壊活動を行ったりしている。片腕だけガントレットをしているのは、怪物化した右腕を隠すためである。物語前半部の仇役。

### ジオ



ルディとの身長対比。2000年の間に巨大化したのだろうか？

2000年前アルゴル太陽系を滅亡へ導こうとした張本人。ルツに対する怨みを糧に、半ゾンビ化して復活した。イクリプストーチを奪い、ルディたちをアステロイドベルトに浮かぶエアキャッスルへと誘い込む。

### ラ・シーク



「II」から1000年後のモトピア星は、地殻変動により地形が大きく変化している。



# ドリフ

モタビアンの隠れ里・トノエに住む、情報屋のじいさん。パイクの父親の親友だったためパイクとパナの面倒を見ていた。



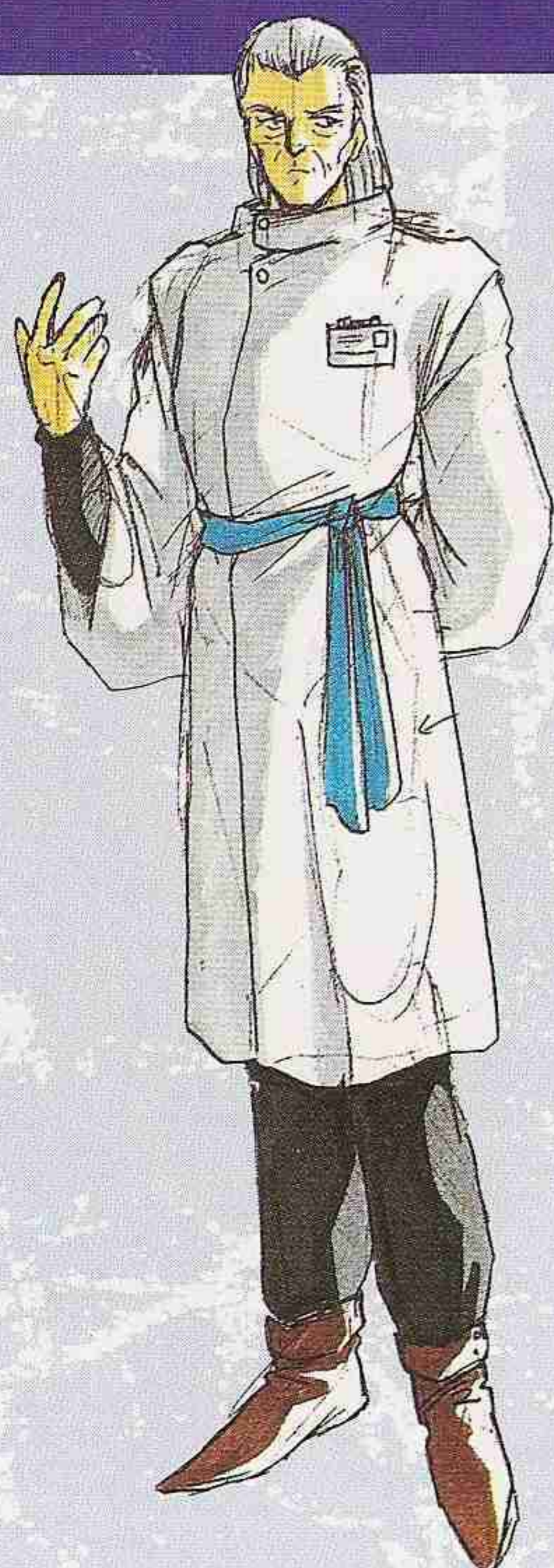
# ホルト

モタビアカデミーの教授。ハーンの師匠にあたる。バースバレーで石にされていた。実は学長とは仲が悪い。



# 学長

モタビアカデミーの学長。ライラに地下室のモンスター退治を依頼する。一応「クロフト」という名前がついている。



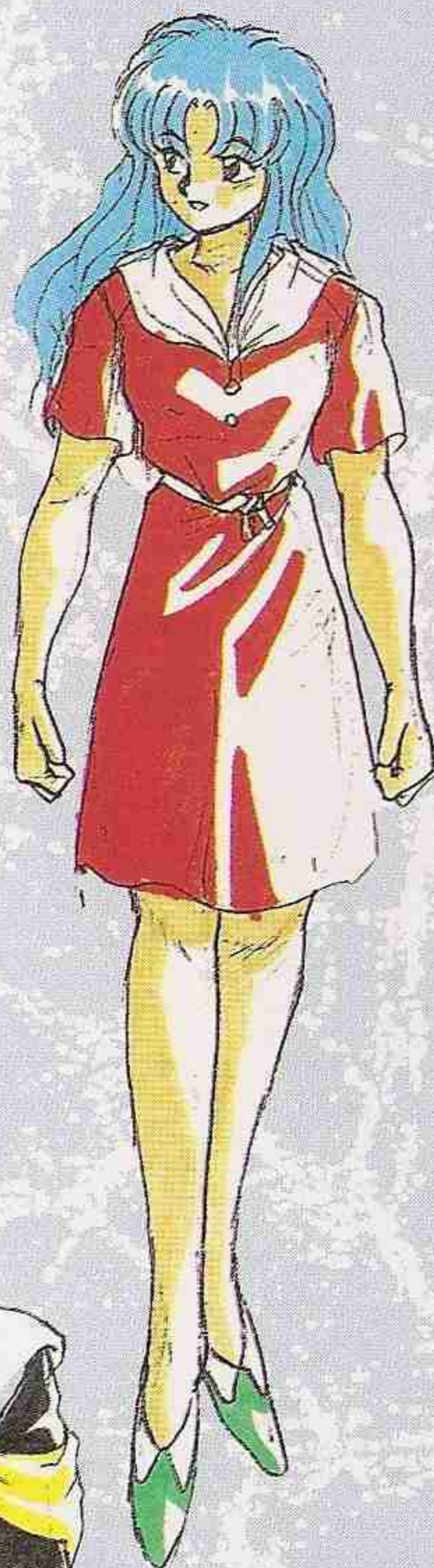
# パナ

パイクの妹。この妹が心配で、パイクは一度ハーティから外れるが、妹に諭され最終決戦時には戻ってくる。



# サーヤ

クルップの村で教師をしているハーンの婚約者。しかし、ライラに結婚資金を巻き上げられたハーンは、いつ結婚できるんだろう…。



# ギユナ

デソリス星にあるリュオンの街で、酒場を営むラジャの友人。タイラーの街にある宇宙船のことを教えてくれる。



# 大僧正

ガンビアス大寺院の大僧正。深淵なる闇とリュクロスの存在をルディたちに告げる。設定には「シャ・イラー」という名前がある。



# タ・スーク

ガンビアス大寺院の大司祭。奪われたイクリブストーチの奪還をルディたちに頼む。すぐ態度を変える、俗っぽいデソリアン。

# エスパーの仲間

単身ガルベルグの塔へ向かったシェスの救出をルディたちに頼んでくるシェスの仲間。シェス同様エスパーの館の人間だ。





# PHANTASY STAR

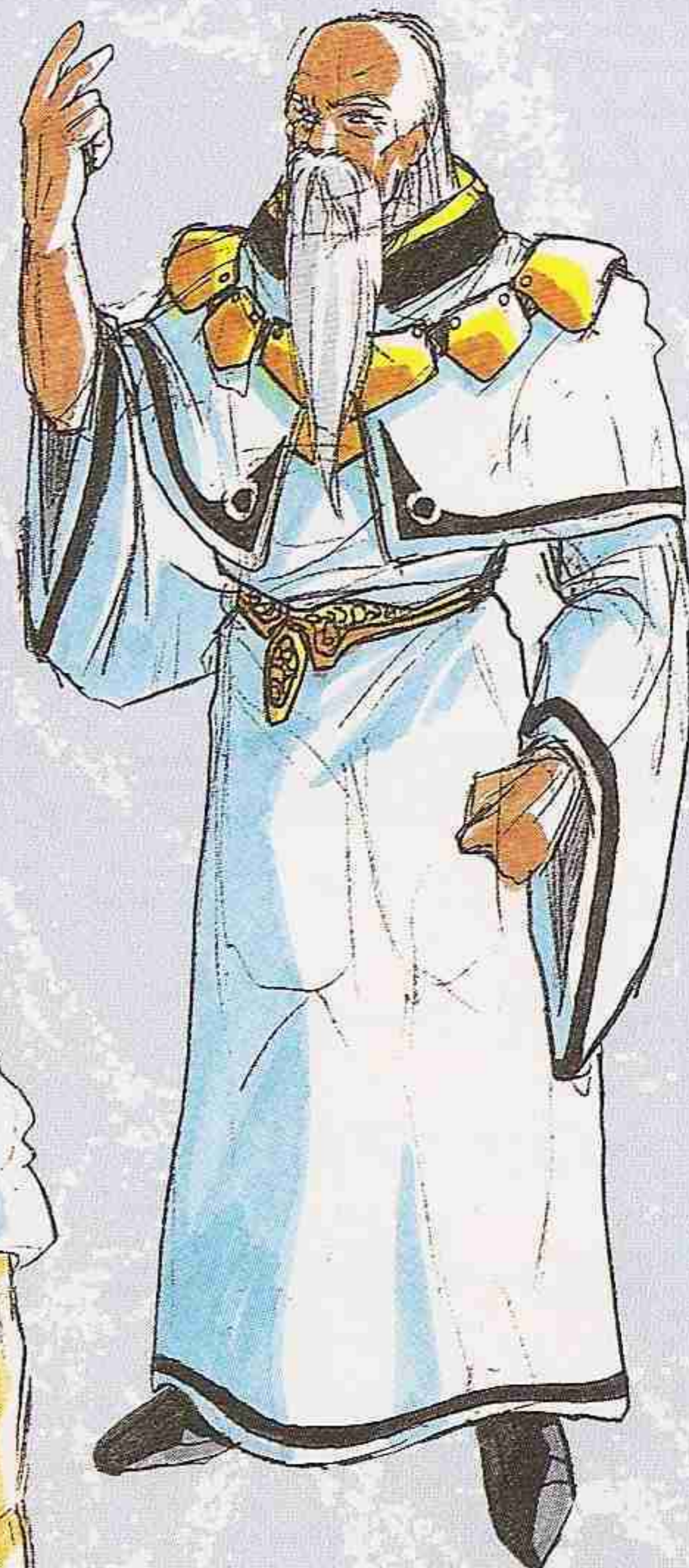
ジオスフォートでルディたちを迎え討つジオの副官。一見普通の人間のように見えるが、身体はぐちよぐちよの化け物……。

## ジユザ



## 長老

不在がちなら代目ルツに代わってエスパーの館を守っている長老。かなりの能力者らしい。設定によると「ハザリ」という名前がある。



## ケーキ屋の主人

アイドの街の外れにある、ケーキショップ「ナウラ」の主人。「I」を知っている人には懐かしい会話も聞ける。



## 占い師

アイドの街の占い師。ライラの末路を予見する。「みと」というのが本人の名前なのか、店の名前なのかは定かでない。



## 1992年 TOYショーバージョン



明記されていないが、一目でダークファルスと分かる。

アルゴル太陽系全体のイメージだ。

ルディの背景のグラフィックのみ本編でも使われた。



本編のオープニングとは全員ポーズが違っている。

### 過去のシリーズの流れも分かる

「I」～「III」の描き下ろしイメージグラフィックも挿入されていた。完成版にも入れて欲しかったところ。



「千年紀の終りに」が初めて発表されたのが、1992年6月の東京おもちゃショーだった。このときは、タイトルもご覧のとおり「IV」になっている。ここから完成版へ流用された画面は、ほとんどないため、おもちゃショーに行けなかった人や当時のメガドライブ専門誌を見逃した人にとっては、はじめて見る画面ばかりではないだろうか？ ちなみに、このバージョンのロムは、すでに現存していないため、動く画面は二度と見られない。



# 「千年紀の終わりに」得情報

## コンビネーション攻撃の出し方

このゲームのシステム面での大きな特徴が複合攻撃だ。複合攻撃とは一定の組み合わせ（一部の場合は順番も指定）で、攻撃することにより発生する特殊な効果を指す。これはマクロコマンドと併用することで、出したときに確実に出せるようになる。このコーナーでは、全14種類ある複合攻撃のすべてを紹介する。強力な攻撃が多いので、経験値稼ぎには最適といえるだろう。



コンビネーション攻撃	出し方	対象/効果	有効度		
			生物	機械	魔物
①トリニティーブラスター	バータ+フォイエ+グランツ (㊟ハーン) (㊟ライラ、スレイ、シェス) (㊟ルディ)	敵全体 (ダメージ)	○	○	◎
②ブリザード	バータ系+ザン系またはヒューン (㊟スレイ、ハーン) (㊟ルディ) (㊟スレイ、シェス)	敵全体 (ダメージ)	○	△	○
③ファイアストーム	フォイエ系またはフレエリ+ザン系またはヒューン (㊟ライラ、スレイ、シェス) (㊟スレイ、シェス) (㊟ルディ) (㊟スレイ、シェス)	敵全体 (ダメージ)	○	△	○
④リーサルイメージ	デスサイズ+イリュージョン (㊟ライラ) (㊟ファル)	敵全体 (一発殺し)	○	×	△
⑤ホロコースト	サボルト+ディーム (㊟ハーン) (㊟スレイ)	敵全体 (一発殺し)	○	×	△
⑥サイレントウェーブ	フォノンメーカー+エアスラッシュ (㊟フレナ) (㊟ルディ)	敵全体 (ダメージ)	○	○	○
⑦コンダクトサンダー	バータ系+タンドレ(順固定) (㊟スレイ、ハーン) (㊟スレイ)	敵全体 (ダメージ)	○	◎	○
⑧サーキットブレーカー	ハイパージャマー+タンドレ (㊟フォーレン) (㊟スレイ)	敵全体 (一発殺し)	×	○	×
⑨グランドクロス	ソードクロス+エフェス (㊟ルディ) (㊟スレイ)	敵全体 (ダメージ)	×	×	◎
⑩ピュアリファイライト	エフェス+ホーリワード (㊟スレイ) (㊟ラジャ)	敵全体 (一発殺し)	×	×	○
⑪シューティングスター	バーストロック+フォイエ系またはフレエリ(順固定) (㊟フォーレン) (㊟スレイ、シェス) (㊟スレイ、シェス)	敵全体 (ダメージ)	○	△	○
⑫ブラックホール	グラプト系+ネガティス (㊟シェス) (㊟スレイ)	敵全体 (一発殺し)	○	○	○
⑬パラダインブロウ	アストラルフレア+レイブレード (㊟ハーン) (㊟ルディ)	敵全体 (ダメージ)	○	○	◎
⑭デストラクション	デバンド+メギド+レジェオン+ポジロンボルト(最初のデバンドのみ固定) (㊟ファル) (㊟ルディ) (㊟スレイ) (㊟フォーレン)	敵全体 (ダメージ)	◎	◎	◎

※表中の㊟はテクニック、㊟は特技を指します。また、順固定と書いていないものに関しては、途中敵に割り込まれない限り、順番が前後しても発生します。

複合攻撃はマクロコマンドと併用することで、確実に出せるようになる。



複合攻撃は条件を満たしていれば、確実に発生させることができる。条件を満たしているのに起きないように見える場合があるが、これは「満たしているように見えるだけ」で、実は満たしていない。詳しく説明すると、プログラムはまずそのターンでの敵と味方の行動する順番を決める。例えば「ライラ→敵→ルディ」という順番になったとしよう。このとき「ライラ→フォイエ、ルディ→ザン」というコマンドが入力されているとしても、これでは複合効果は起きないから、ライラはフォイエを放つ。その攻撃で2番目の敵が死んでしまったらどうなるだろう？ 当然プログラムは、ルディの攻撃にいつてしまおう。こうして見た目には、連続しているように見える事態が起きてしまうのだ。

## 複合効果の秘密



この画面のときに、Bボタンを押すだけでいい。



十字キーの左右で曲目を変更できる。好きなだけ聴けるぞ。

## サウンドテスト

アレンジ版のCDは発売されているけど、オリジナル版は残念ながら「千年紀の終わりに」のみ未発売。「あのシーンのあの曲がもう一度聴きたい」という人も数多くいるはず。そんな人たちのために、このソフトにはサウンドテストモードがあるのだ。このモードで、オープニングからエンディングまでの全48曲をじっくりと堪能してほしい。



# PHANTASY STAR

## 海外版「PSIV」

「I」「III」が海外でも発売されたように、「千年紀の終りに」にも海外版すなわちジェネシス版が存在する。大方の期待どおり(?)パッケージは不気味なくらい非常に濃い仕上がりだ。気になる国内版との違いだが、ビジュアルがメガドラ版に比べて1枚増えているということと、サウンドテストがなくなっているということ以外、内容的にはほぼ同じものだ。そうそう、当然のことだけど、メッセージ関係は何から何まで全部英語になっているぞ。ちなみに国内版では見られないビジュアルだが、徳間書店発行の『ファンタシースター〜千年紀の終りに〜ゲームガイドブック』のP197に載っているの、興味のある人はそちらの方を見てほしい。



パッケージと異なり、ゲーム中のビジュアルシーンはそのままだ。

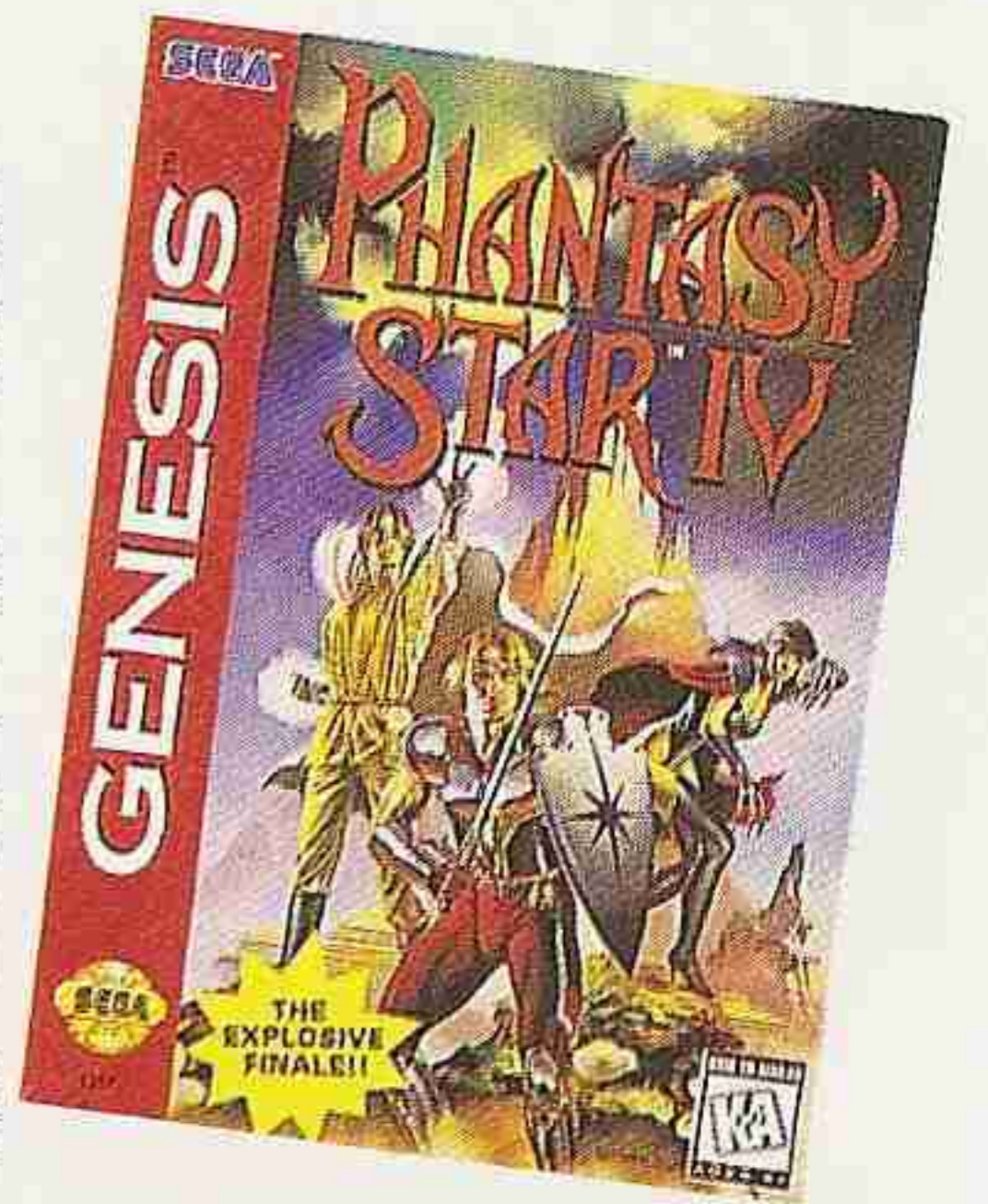


国内版のつもりで、ボタンをポンポン押していると、話がさっぱり分からなくなる。



バトルシーン。コマンドの表記もすべて英語。入力ミスしそうで怖い!?

これがパッケージ。ファルのクロウは装束しているというより、指のツメが伸びているように見える。



## 国内版も「PSIV」だった!?



ジェネシス版はタイトルが「PSIV」になっているが、国内版も実は当初「PSIV」のタイトルでリリース予定だった。

## キャラの名前が違う

内容には関係ないが、名前が違っているのも国内版との違いのひとつ。それにしてもファルがRikaとは……。

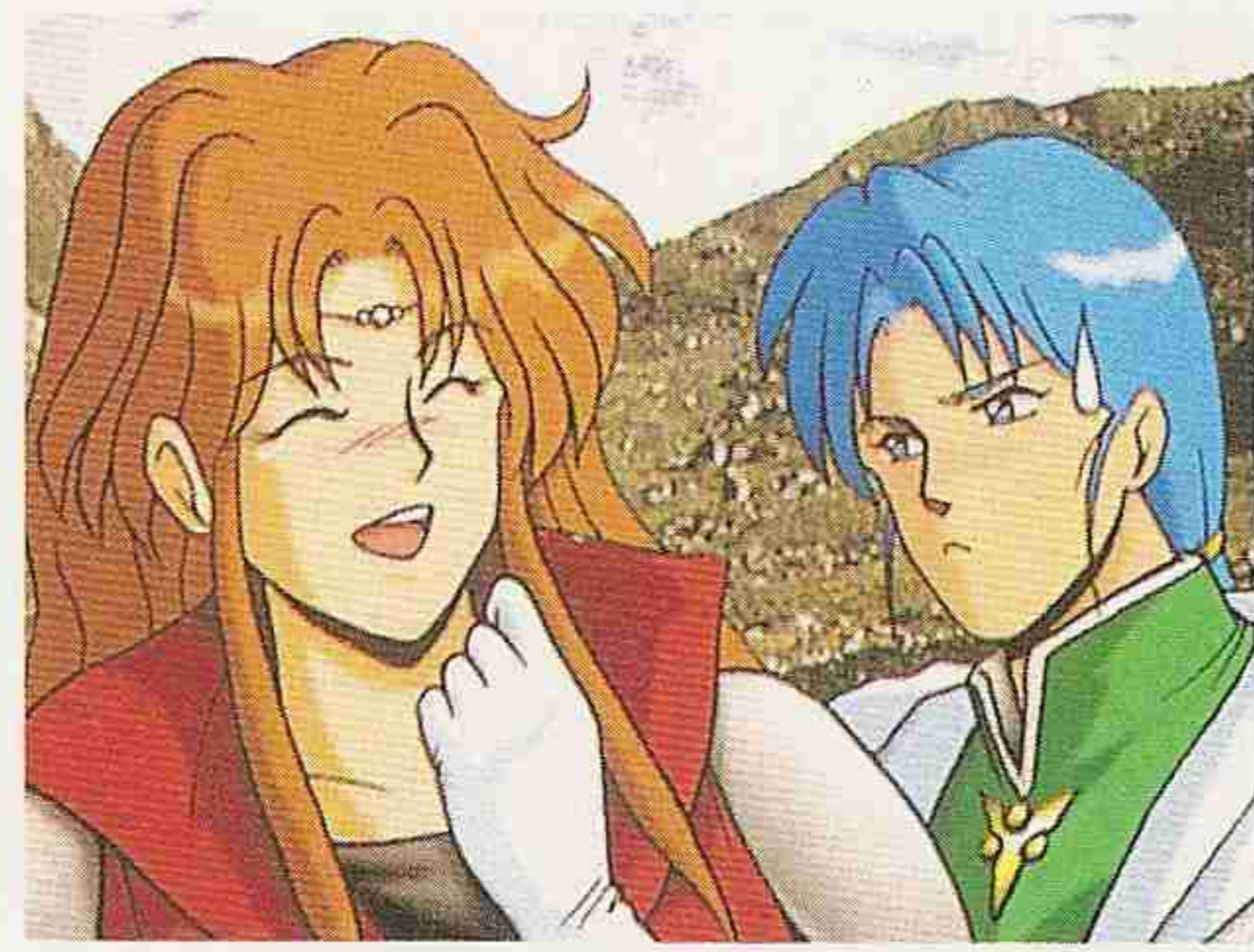
<p><b>Alys</b> Age: 22 Status: Hunter Techniques: Fly, Shift, Siner Skills: Vortex</p> <p>Alys's prowess as a Hunter has made her famous throughout Motavia. Not much is known about her past, but bits of it seem to keep popping up at odd moments... much to her embarrassment. She is most proficient with thrown weapons such as boomerangs and slivers.</p>	<p><b>Rika</b> Age: 1 Status: Nurturer Techniques: Res, Siner, Deban Skills: Blast, Double Blast, Eliminate, Disrupt</p> <p>Rika is a biological construct created by one of the fast functioning computers on Motavia. Though she may be a little naive to lifetime spent inside an underground computer complex, she does offer much by way of life experience, she's a good warrior to have on your side in a scrap. Her favorite weapon is the Claw.</p>
<p><b>Hahn</b> Age: 24 Status: Scholar Techniques: Res, Galin Skills: Vision</p> <p>Hahn hails from the village of Krup and is the son of an armorer. Filled with the meticulous work of forging weapons and determined to make his mark in the world, he greatly upset his father by going off to study at Motavia Academy. While physical fighting is not one of his specialties, Hahn has a wide range of Techniques to rely on in battle.</p>	<p><b>Rune</b> Age: 27 Status: Wizard Techniques: Pot, Wat, Gra, Arrows, Hinas, Ryuka Skills: Flash, Howl</p> <p>Rune is an old friend of Alys, though how they first met remains a mystery. How Alys managed to put up with him is a bigger mystery still. He's powerful and arrogant, and wields a type of power rarely seen on Motavia anymore: true magic.</p>



身ほらうにこういうプレイヤーの時がある... 『ファミコン通信』'93年12月24日号に掲載された4コママンガ。作者はもちろん言わずと知れた吉田氏である。

## 吉田氏描き下ろしCG

ここに掲載した5点のビジュアルは、「千年紀」のキャラクターデザインを担当した吉田氏が、『SPEC』の表紙用に描いたもの。『SPEC』とはセガ開発とユーザーをダイレクトに結ぶファンクラブのこと。このファンクラブの会報は、すべてセガ開発陣の手作りだったのだ。諸般の都合で最終号が発行されなかったため、これらのグラフィックはお蔵入りとなっていたというわけ。もちろん公開されるのは、今回が初めてのことだ。





# ETC.

今まであげた本編の他にも「ファンタースター」の名を冠した作品がいくつか存在する。本編のキャラを掘り下げたインサイドストーリーだったり、完全な番外編だったりする。キミはいくつプレイしたことがあるかな？

## ファンタースターIIテキストアドベンチャー ファンタースター外伝 ファンタースターアドベンチャー

●ゲーム図書館による配信サービスのみ●ADV

●ゲームギア●RPG●'92年10月16日発売●4,500円●2M+BB

●ゲームギア●ADV●'92年3月13日発売●3,500円●1M+パスワード

ゲーム図書館

## ファンタースターIIテキストアドベンチャー

「ファンタースターII」でユーシスの仲間になった8人を主人公にしたショートアドベンチャーゲーム。

基本的にテキストメッセージでゲームは進められ、ビジュアルは各タイトルともに数枚あるだけである。各キャラの過去に起こった事件が中心で、意外な面も見ることができ、敵キャラと戦闘する場面では、攻撃力の分だけ画面にサイコロが振られ、ダメージを決めるユニークなシステムが取られている。ギャップル性が強すぎるのが難だが……。

ゲームは別売のモデムをメガドライブに接続し、ゲームのデータをセガから送ってもらいプレイするものだった。残念ながらこのサービスは、現在は終了している。



セーブができないから、運の要素が強い戦闘はかなり怖い！

### テキストアドベンチャーは メガCDで遊べる!!

当時モデムを持っていない人や、思っていた人も、メガCDを持っていない人は現在でもプレイできる。

メガCD用ソフト「ゲームの缶詰 VOL.1」と「VOL.2」に、「テキストアドベンチャー」が4話ずつ収録されている。他にもモデムでプレイできたゲームがたくさん入っているお得版だ。



缶入りというのがなんとなくユニーク。値段が安いのも嬉しいところ。

### ユーシスの冒険

自分の強さを鼻にかけていた少年時代のユーシスが、過酷な試練を越え、精神的にも肉体的にも成長していくストーリー。やがて彼は、モタビアを狙う陰謀と戦うことになる……。

### ネイの冒険

「PSII」の半年前、まだ少女の姿をしたネイの話。その外見から、人間社会に居場所を見つけれず孤独な旅を続ける彼女の悲しいストーリー。ルドガーとの出会いのシーンもある。



1人でつらい旅をしていたネイ。まだ子供の背格好だが、ほんの数カ月前の話だ。

### ルドガーの冒険

まだ彼がモタビア州政府の軍人だったころの話。彼のホームタウンを壊滅させ、妻子を殺したバイオモンスターを追う。比較的戦闘が多く、ルドガーらしいハードなシナリオになっている。

### アンヌの冒険

インターンを終えたばかりの女医アンヌ。バイオモンスターに襲われた負傷者を救出するために、単身隣の小学校に向かったアンヌだったが……。解毒剤を作ったりと、彼女らしいイベントが多い。

### ヒューイの冒険

ヒューイの母校モタビア大学クバーツ分校で、奇妙な生物が出没するという噂が。学園長の依頼でヒューイが調査することになる……。ヒューイの彼女や悪友など、学生時代のことがかかって興味深い。

### アーミアの冒険

マザーブレインから情報を手に入れていたというモタビアンの窃盗団。アーミアはエージェントの指令で彼らを狙う。カウンターハンターとしての彼女の活躍ぶりを、たっぷりと見ることが出来る。

### カインズの冒険

「II」の3年前のストーリー。故郷を家出同然で飛び出し、退廃的な街リユームでたたかき生きていく。日本の中でもっともSFらしい話の展開がメカ好きのカインズに合っている。

### シルカの冒険

天下の大泥棒(笑)シルカ。今回の獲物は名画「オパオパ」だ。はたして彼女は成功させることができるのだろうか？ ハングライダーを使ったアクションなど、妙にハデな行動が彼女らしい？



ヒラヒラのミニスカートの泥棒をしているあたりがシルカらしい(笑)。



# PHANTASY STAR

ゲームギア

## ファンタシースター外伝

これがアリサだ！ 別人のようだが、人工冬眠の悪影響か？



最後尾のかぐや姫(?)みたいなのが、何をかくそうアリサなのだ……。

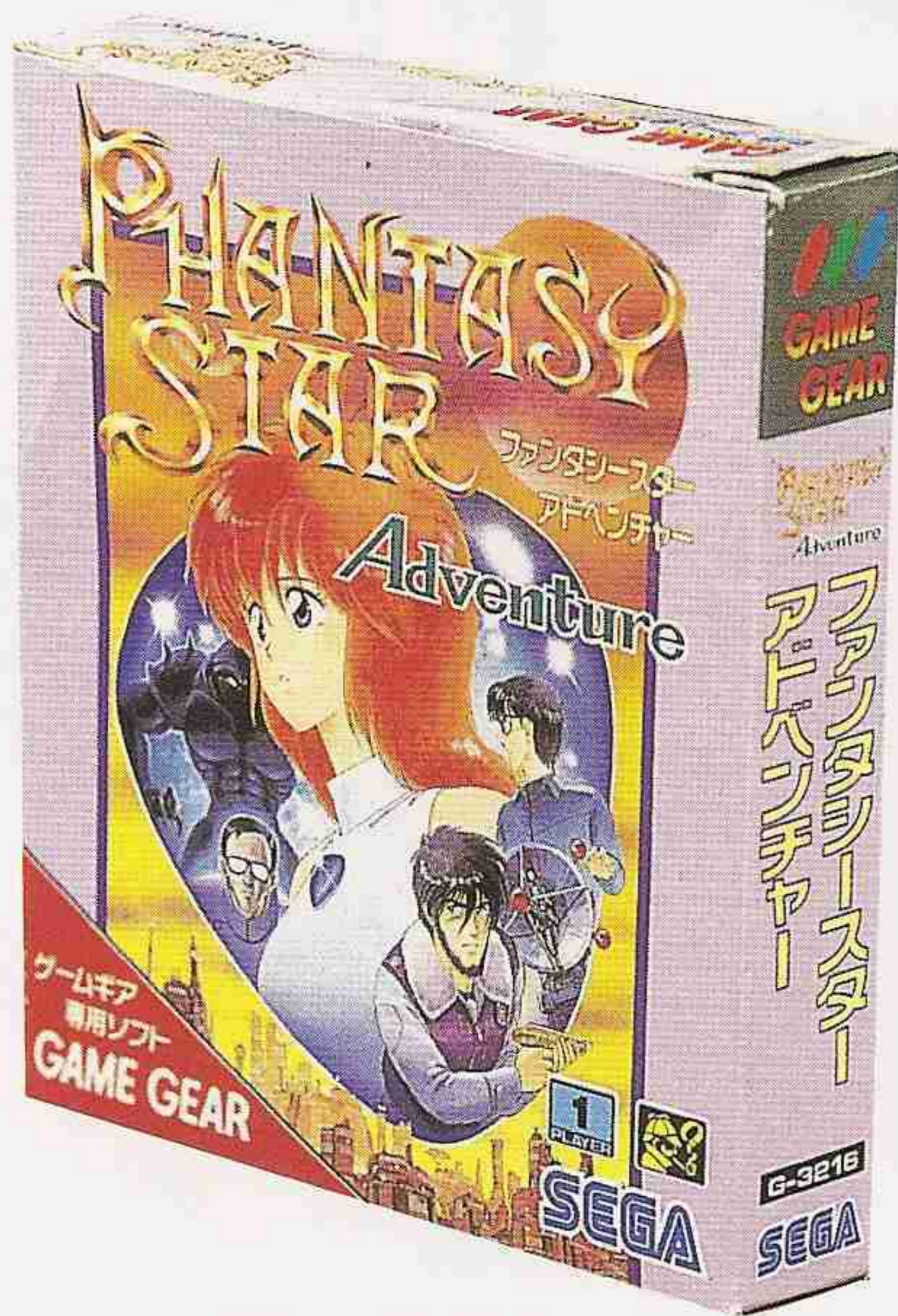


舞台はアレサランドという世界。テド村に住むアレックという少年が、幼なじみのミニナと波乱万丈の冒険を繰り広げる。何者かに捕らわれの身になった、アレックの父モグを捜しに2人が旅に出る。選ばれた戦士の証であるというライトペンダントを手に……。

ゲームギアとしては、かなり本格的なRPGで、やがてワールドスリップから目覚めたアリサがパーティーに加わるなど、「PS」ファンがニヤリとするイベントも。だが、ストーリー的には、本編との関連性がほとんどないため、「PS」としてのウリはあまりないのが残念。

ゲームギア

## ファンタシースターアドベンチャー



「ファンタシースターII」の舞台を使い「ファンタシースターアドベンチャー」のシステムを使ったゲームで、登場キャラはすべてオリジナルキャラとなっている。

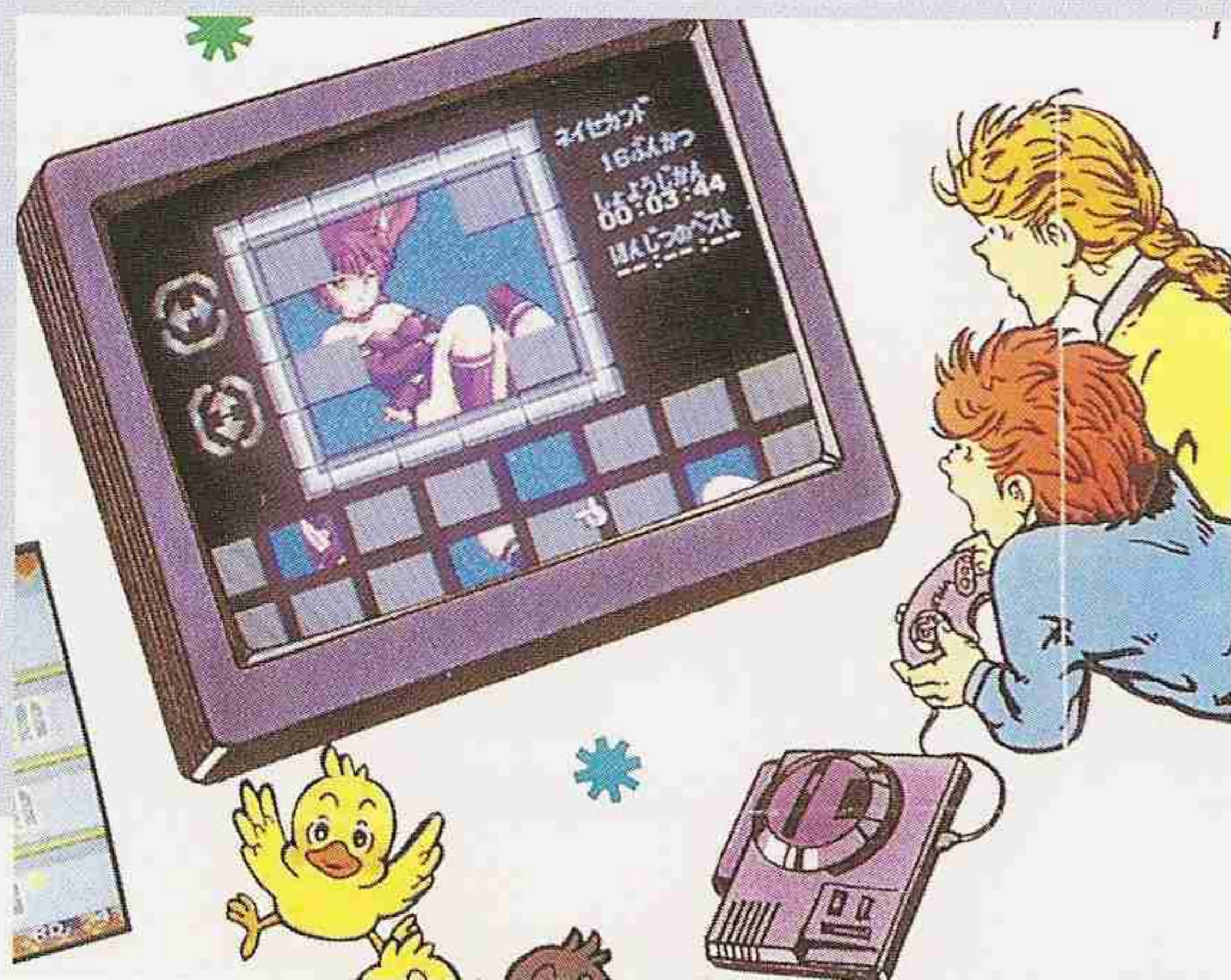
主人公はモトピア星パセオのエンジニア。AW 1208年12月のある日、友人ケン・ミラー博士の発明を見にデゾリスへと向かう。だが再会を喜んだのも束の間、博士は発明したマシンとともに誘拐される……。

「PSII」に関係したイベントもなく、少々拍子抜けかもしれないが、途中敵に捕まった主人公を助けるため、他のキャラを操作するなど、一風変わった展開もある。



画面構成やシステムはシンプル。そのためゲームギアの小さな画面や液晶というハンデもあまり問題にならない。

ひっそりと広告に掲載されていた画面写真。それにしても、サービス終了が惜しまれる。



こんなところにも  
ネイを発見！

**きねちゅん** ☆  
**こねくしょん**

モデムによるゲームサービスには、リアルタイムで動いている絵を合わせる「きねちゅん☆こねくしょん」(通称きねこ)というパズルゲームもあり、その中にネイを使用した物が2種類あった。残念ながら、今回画面写真が手に入らなかったのだが、当時のセガのチラシに1点載っているのを発見したのでここに紹介しよう。

この絵は、このゲーム用に吉田氏が描き下ろしたもので、もう1点は周囲に雷をまとった絵柄だったという。この絵がどうアニメーションしたのかは不明だが、横にスクロールしながら、髪の毛などが動く……そんなものだったのでは？ サターンでもこういうソフトを出してもらえないだろうか？



# PHANTASY STAR ITEM CATALOG

## ファンタシースター 関連アイテムカタログ

大作の割には、意外なほど関連グッズが少ない。そんな中、今でも手にはいるグッズを中心に、過去に発売されたグッズ類を紹介しよう。攻略本などは、今ではほとんどのものが入手困難。あなたが持っているグッズはいくつあるかな？

### キャラクターグッズ

#### CD

「サウンドコレクションI」は「I」、「II」、「III」の原曲とアレンジ曲を収録した2枚組。定価3,700円(送料600円)。「サウンドコレクションII」は「千年紀の終りに」のアレンジ曲を収録。定価2,500円(送料600円)。

商品番号：RS-2

商品番号：RS-4



商品番号：RS-1

#### Tシャツ

米田氏によるネイのイラストがTシャツA。同じく、「千年紀の終りに」のパッケージ裏の図柄を使用した方がTシャツB。どちらも定価2,300円(送料各600円)。

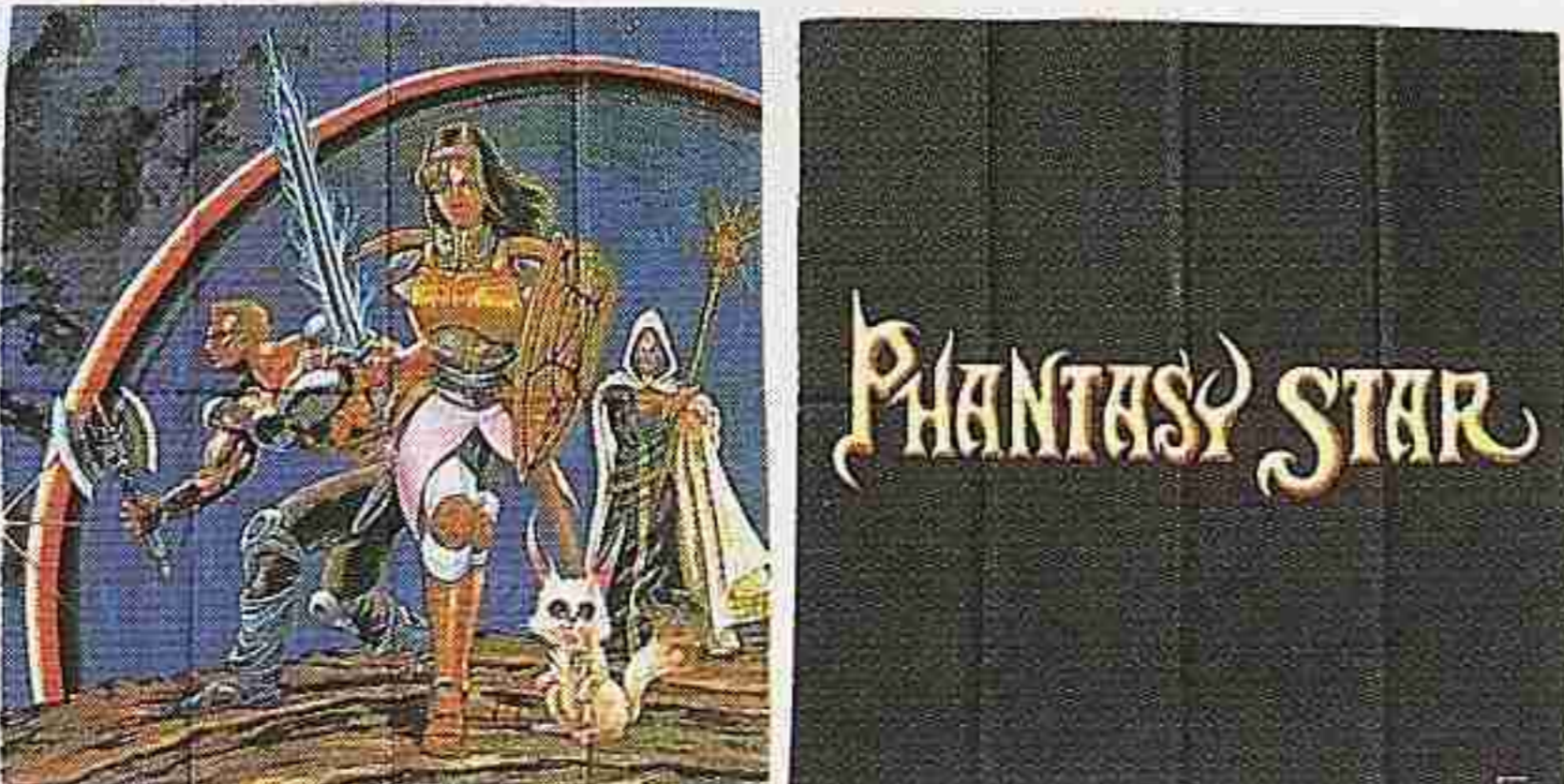
商品番号：RS-5



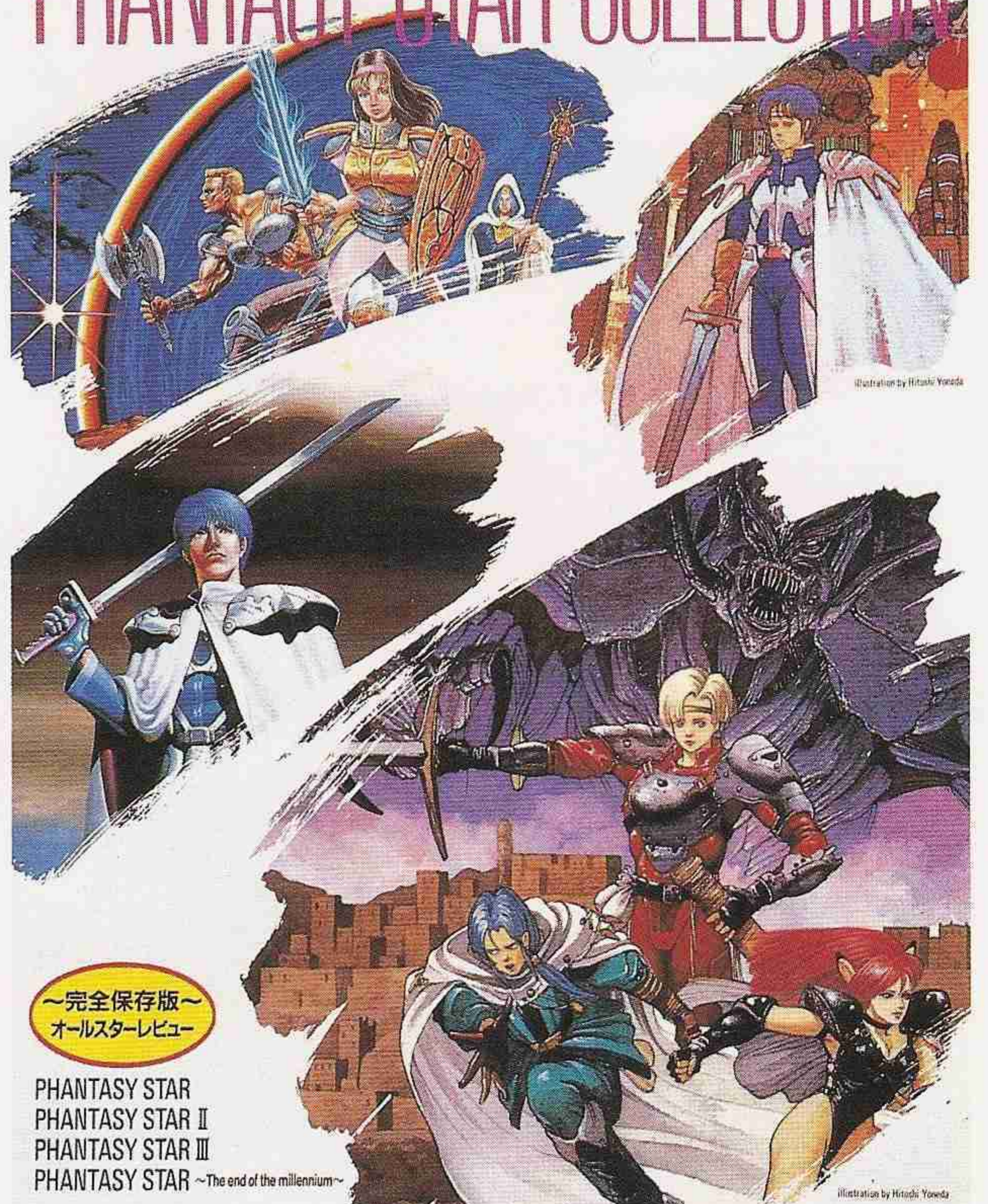
#### バンダナ

「I」のパッケージイラストの図柄の物と、黒地にロゴの入った物の2枚で1セットのバンダナ。定価1,500円(送料600円)。

商品番号：RS-7



### PHANTASY STAR COLLECTION



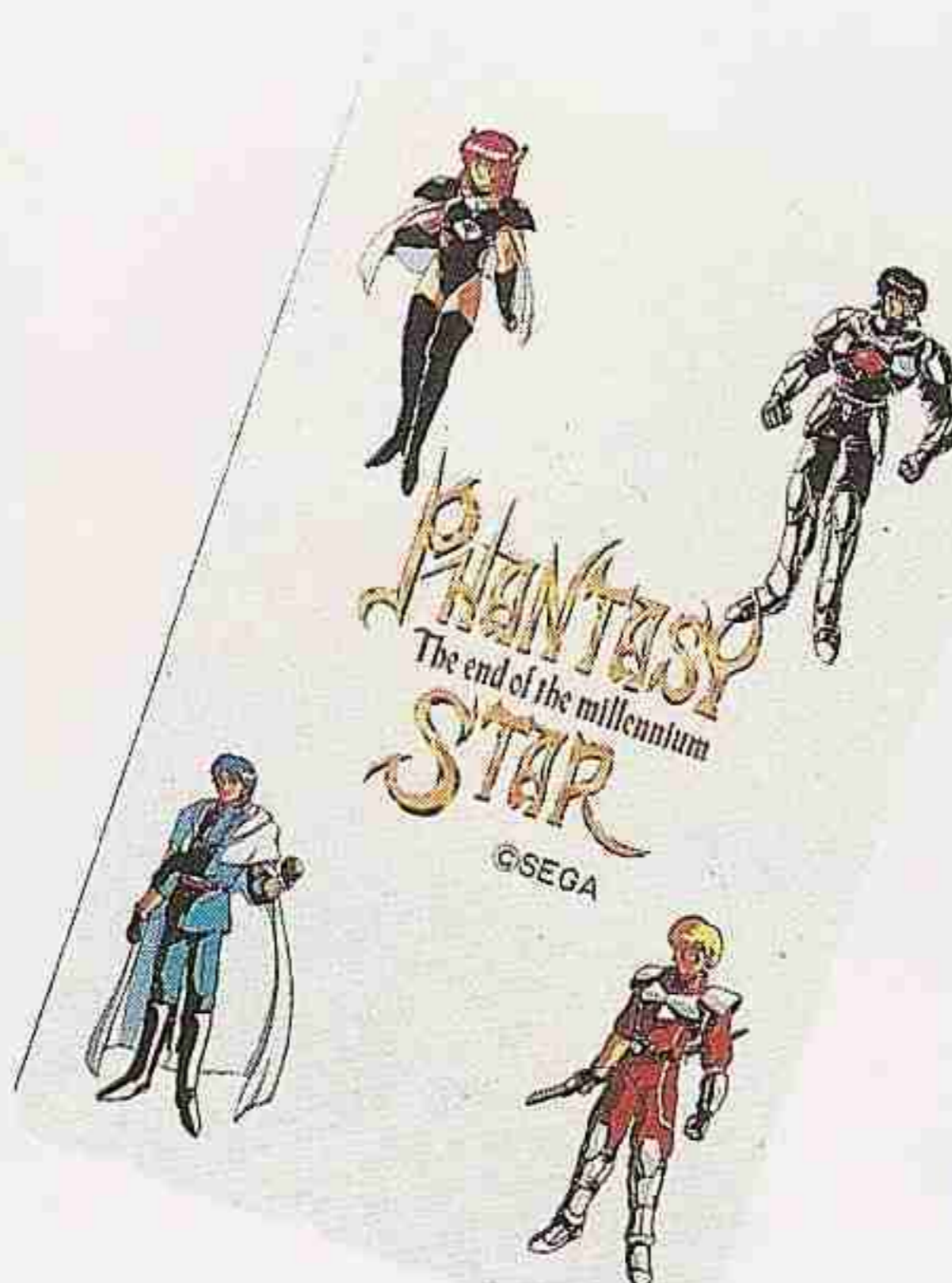
～完全保存版～  
オールスターレビュー

PHANTASY STAR  
PHANTASY STAR II  
PHANTASY STAR III  
PHANTASY STAR ~The end of the millennium~

商品番号：RS-3

#### イラスト集

シリーズ4作のパッケージや取説に使用されたイラストを中心に、スタッフの描き下ろしイラストや裏設定の解説も掲載。A4版48ページ、定価1,200円(送料800円)。



#### テレホンカード

ルディたち「千年紀の終りに」の主要キャラクター4人を周囲に、中央にタイトルロゴが入った、シンプルなデザインのテレカ。定価1,000円(送料600円)。

商品番号：RS-6

#### キャラクターグッズについてのお問い合わせ

このページに掲載されているキャラクターグッズについてのお問い合わせは、以下までお願いします。一応すべての商品がありますが、在庫が切れるものもありますので、必ず希望の商品の有無を確認してからお申し込み下さい。詳しい申し込み方法はTELなどで、聞いて下さい。

〒101 東京都千代田区神田小川町2-1  
(株)ロック座「ファンタシースターグッズ」  
係まで

TEL 03-3292-9708



# PHANTASY STAR

## 販促用チラシ類

小売店の店頭や、おもちゃショーなどのイベントで配布されるチラシ。新製品の紹介がメインとなるが、大作ならば、そのゲームがメインのチラシも作られるうえにたくさん配布されるため、手に入りやすい。「PS」も、4作ともメインのチラシがあり、どれも豪華な物となっている。「PSIII」の時は、早解きキャンペーンという、RPGではめずらしいイベントが催されたのが印象的だった。「千年紀の終りに」の時には、ソフトを買ったと、その場で下敷きがもらえる特典もあったので、ラッキーだった人はもらったんじゃないかな。



かなり大胆な企画だったが、もう一つのクイズの賞品「プロクシード」をもった人はいたのか？

厚い紙に印刷されており、豪華だった。中では「アレックスキッド 天空魔城」や「スーパードラゴン」の姿も。

壮大なストーリーと話題の戦闘システムが、ロープレの伝説を再び創った。

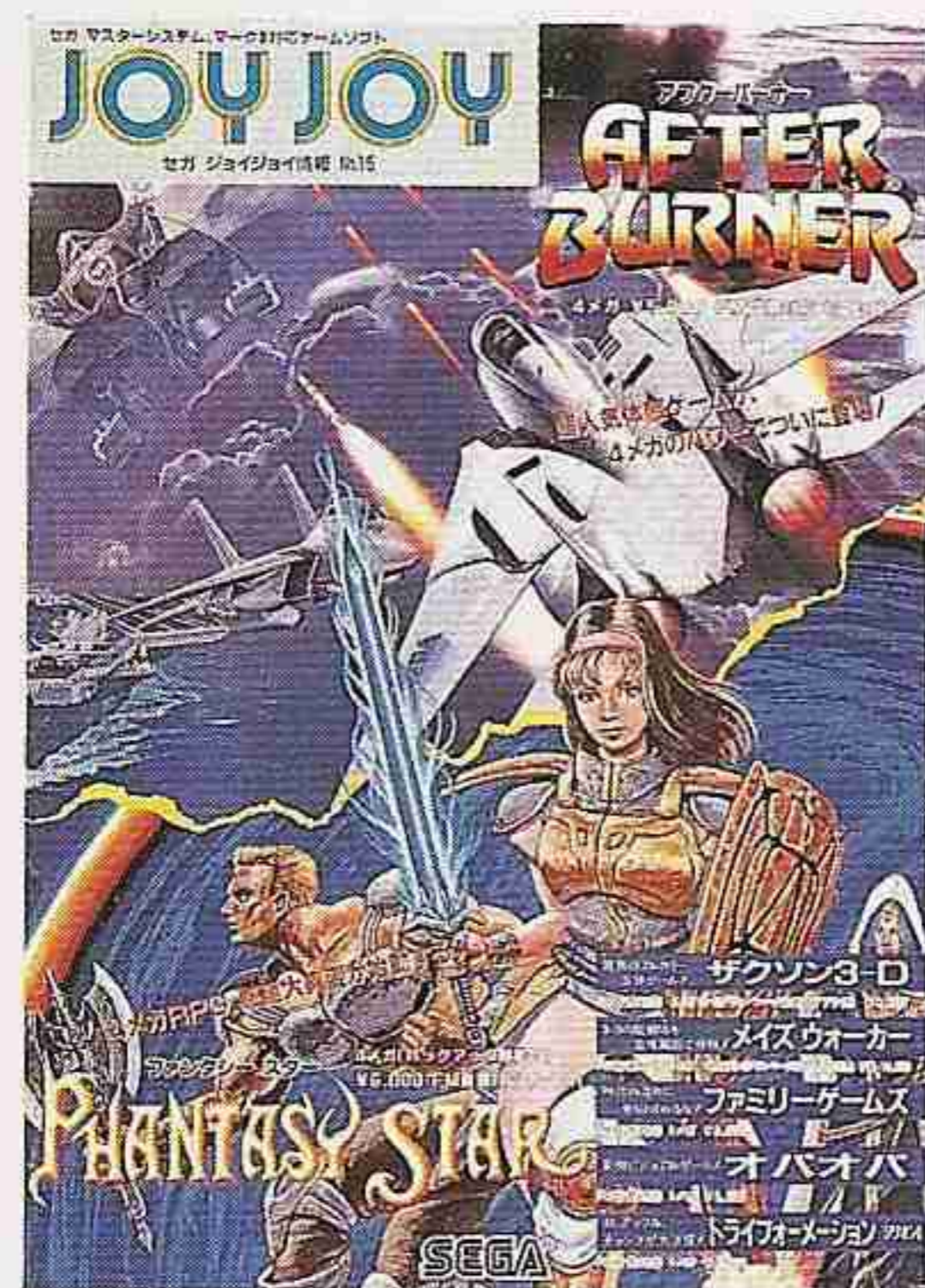
いま明かされる「アルゴル太陽系」の謎

ダイナミックな戦闘、マシンバトル!!

流れるようなマルチウィンドウビジュアル!!

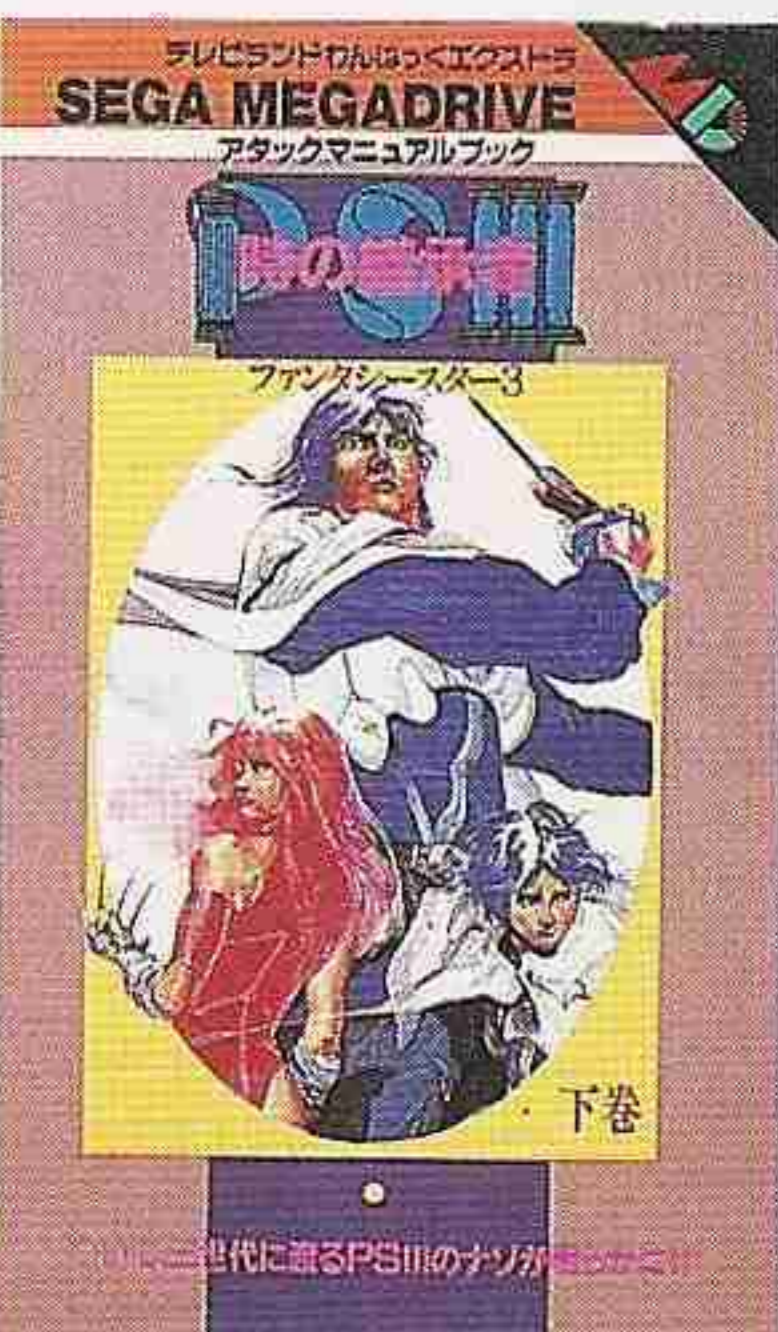
この知的快感、コンビネーションバトル!!

「千年紀の終りに」のチラシはまだ持っている人も多だろう。キャンペーン賞品の復刻版は、大反響に呼んで、後に販売された。



PSIのチラシは、今ではかなり貴重品だ。昔からセガはチラシに力を入れており、「ジョイジョイ情報」は大きなデパートのおもちゃ売り場などに行けば、たいてい置いてあった。他のタイトルが懐かしすぎる……。

## 攻略本・ゲームブック



使用されているキャラの紹介イラストが、髪の色も服装も全く似ていないのがとっても気になるが……。

ゲームのポリュウムがあるため、2冊に分けられている。巻頭にはゲーム冒頭をコミック化しているのが面白い。



「I」や「III」も出ていたようだが、今ではどれも入手は難しいだろう。

RPGといえば、お約束のように攻略本が発売されるもの。謎解きやアイテム、ダンジョンマップなど、完全な物を知りたいのが人情というもの。当然「PS」も、全タイトル各社から発売されていた。「II」はダンジョンがとても複雑なうえ、マップピングが困難な構造だったので、攻略本のお世話になった人も多かったのでは？

また変わり種として、当時流行したゲームブックも発売されていたのだが、あまり知られていないのでは。「I」や「III」も出ていたようだが、今ではどれも入手は難しいだろう。



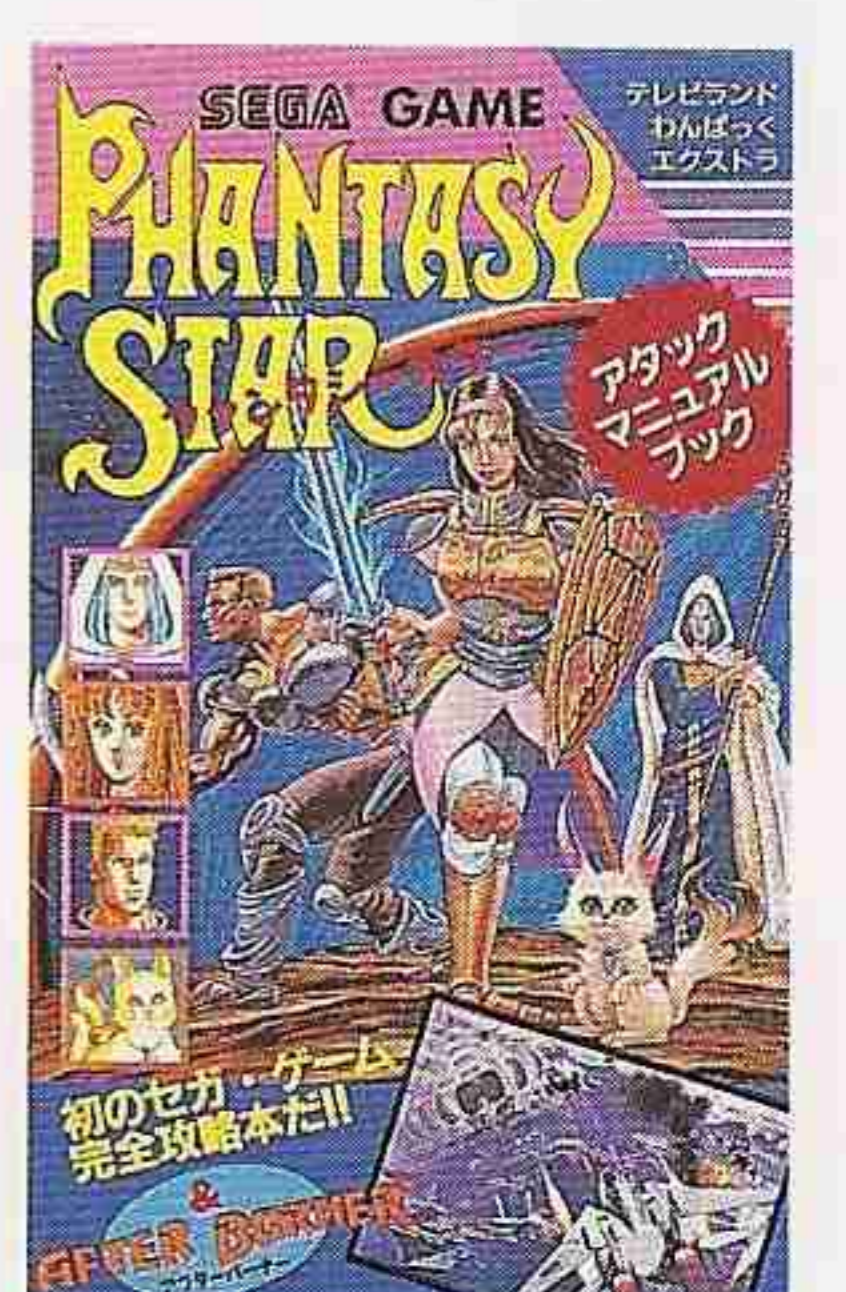
まだ「千年紀の終りに」の攻略本は入手できるかもしれない。写真は徳間書店のもの。迷う所は少ないが、貴重なグッズの一つとして、ぜひ持っておきたい。



ゲームブック版では、地球人との決戦シーンで、アリスがナイの精霊をノアに送り込んでくれるなど、うれしい追加シーンが多い。



この本はみんな買ったのでは？ アイテムの位置が載っているのが、こんなにありがたいなんて……。



イベントの手順が分かりづらいだけにありがたい1冊。「アフターバーナー」攻略まで載っててお得(笑)。



# PHANTASY STAR TV-CM

ブラウン管に再現された『PS』の世界

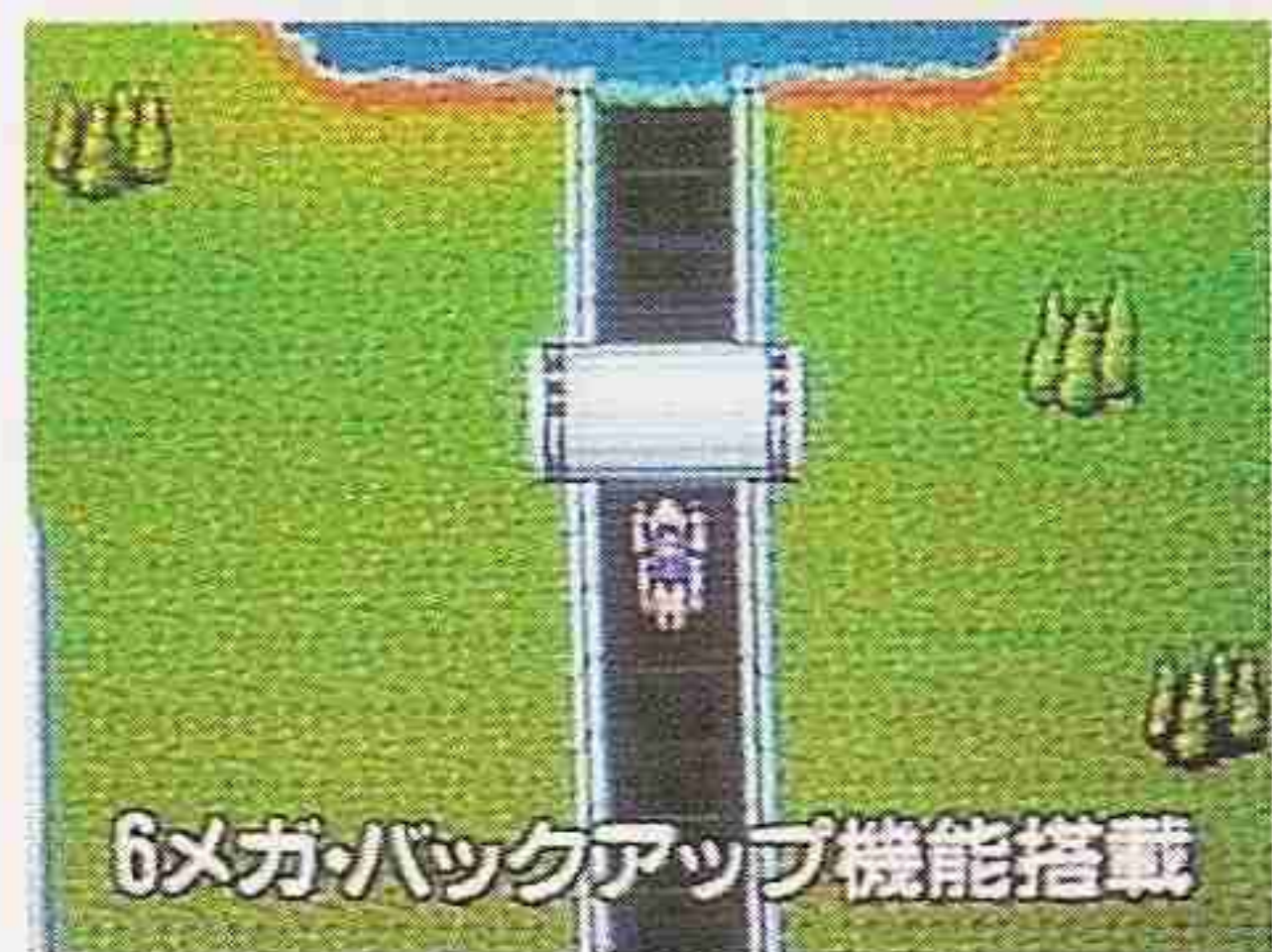
セガの大作RPGとして、どのタイトルも凝ったCMが製作された。SF Xを駆使したり、テンポのいいゲーム画面の紹介に、当時発売が待ち遠しくてたまらなかった人も多いだろう。ここでは、その貴重な映像を紹介しよう。



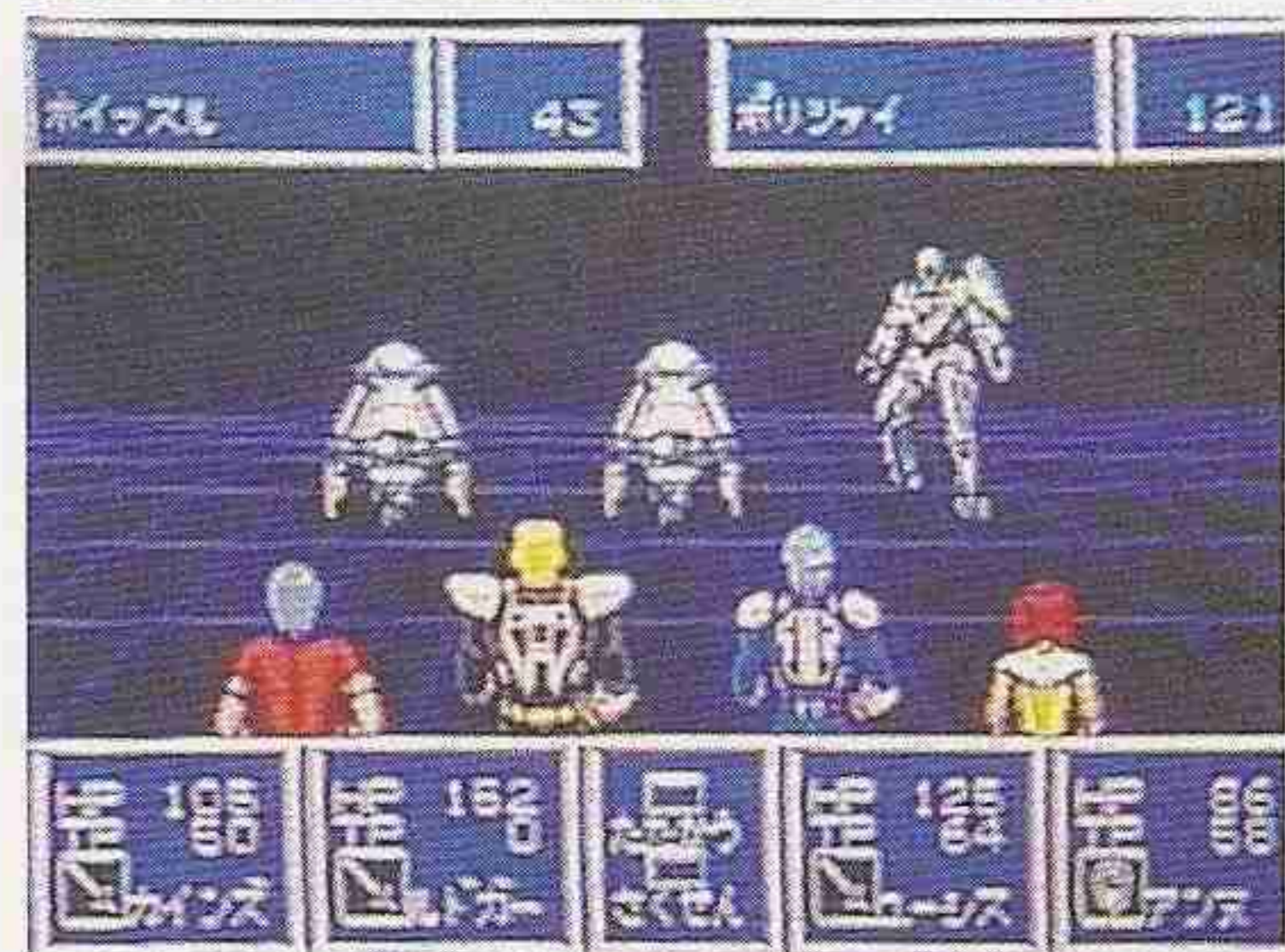
いきなりモンスターのアニメーションから入る。次々と切り替わり、そして……。



モンスターの口からロゴが変形しながら飛び出す！



水路を進むフロムムーバー。フィールドの緑が鮮やか！



息をつく間もなく、モンスターとの戦闘シーンが展開され、続いて白い文字がオーバーラップしてくる。その文字は……。

16BITの文字が。当時家庭用ゲームではメガドライブが唯一だった。



## 16 BIT RPG

メガドライブのパワーを見せつける15秒間だ！

## ファンタシースターII〜振り返る時の終わりに〜



荒野に立つ少女。背後から忍び寄る手が……。



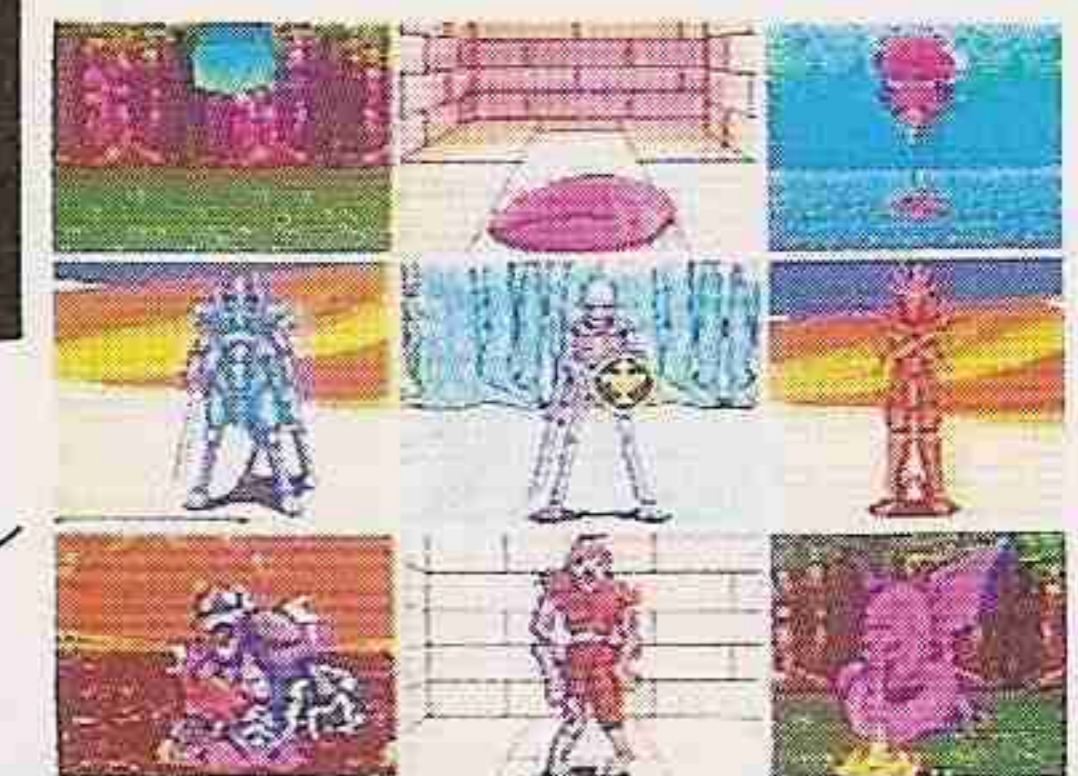
モンスターのアップ！ 迫力満点だ。



振り返る少女、勇者アリサ！ 手に持つ剣がキラリと輝く。戦いの時がきたのか？



ロゴが登場！ この後ゲーム画面が次々と現れる。



モンスターたちの美しいアニメーションが画面一杯に展開！



最後にアリサが剣を天に突き上げ、空には美しくも激しい、青い稲妻が走る。短い時間の中に、密度の濃いストーリー性がある。

## ファンタシースター

いきなり実写版アリサの登場から始まるのが面白い。なかなか雰囲気も出ている。ゲーム画面のつなぎ方も申し分なく、フィールドにモンスターが9分割画面で次々と現れるあたりや、なめらかにスクロールするダンジョンなど、このゲームのウリがうまく表現されている。



# PHANTASY STAR



爆発四散するバルマ星の中から、タイトルロゴが現れる。



実写のルディ、ファル、フォーレンの3人が現れる。雲間気満点だ。



イクリップストーリーを見つめるルディ。少々ゲームより大人びているが、これはこれでカッコいい!

爆炎が吹き上げてくる中、壁伝いにフォーレンが飛んできてくる。引き締まった表情が、フォーレンらしい!



谷間から平地、また谷間へと、高速で移動するカメラに3人の顔が映ったクリスタル球がすれ違う。

怪物の顔が浮かぶ星に、ルディの映った球が突っ込みそして……。



星が燃え上がりタイトルロゴが浮かぶ。まさに圧倒されっぱなしだ!

シリーズ中、最もぜいたくな作りの作品で、セガの意気込みが伝わってくる。全編SFXの連続で、実写で登場するキャラが強烈なインパクトを与えてくれる。30秒のフルバージョンと15秒のショートバージョンがあったのだが、両方見ただろうか?

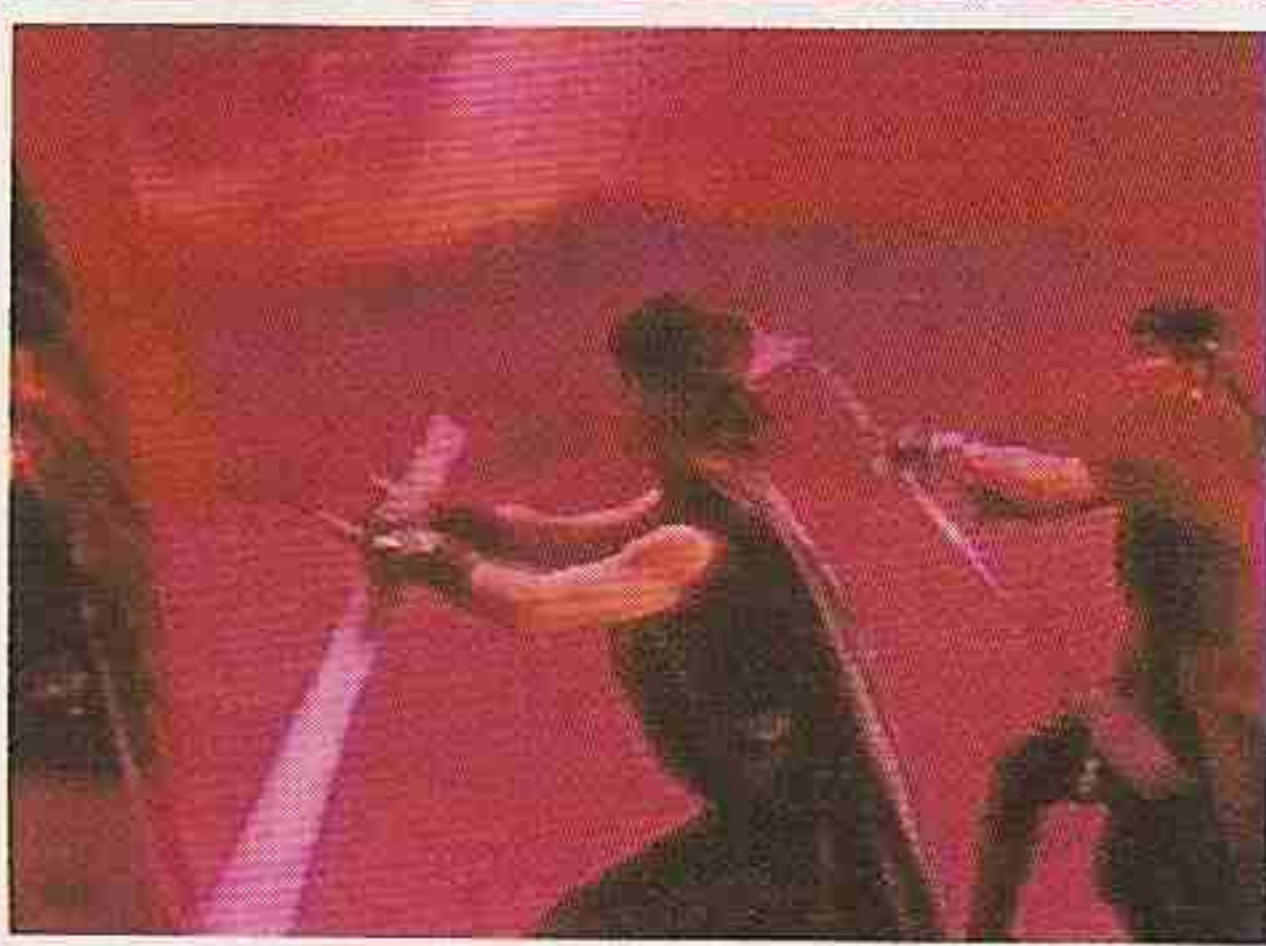
## ファンタジースター千年紀の終りに



荒野をバックに9人の剣士が現れ、不思議な音色の曲に乗って、踊り始める。



剣を掲げるとキング・オブ・RPGの文字が!



さらに踊りは激しくなっていく。カメラはアップに。



天に向けた手から、炎が立ち上る。一連のカットのつなぎ方は、アップテンポで大変小気味良い。



剣を見据える青年の表情のアップ。指先の動きが、妙にセクシーだ。



全員が剣を掲げ、そこにタイトルロゴが現れる。

最後に早解きコンテストの告知がチャリと。あっという間の15秒だ。





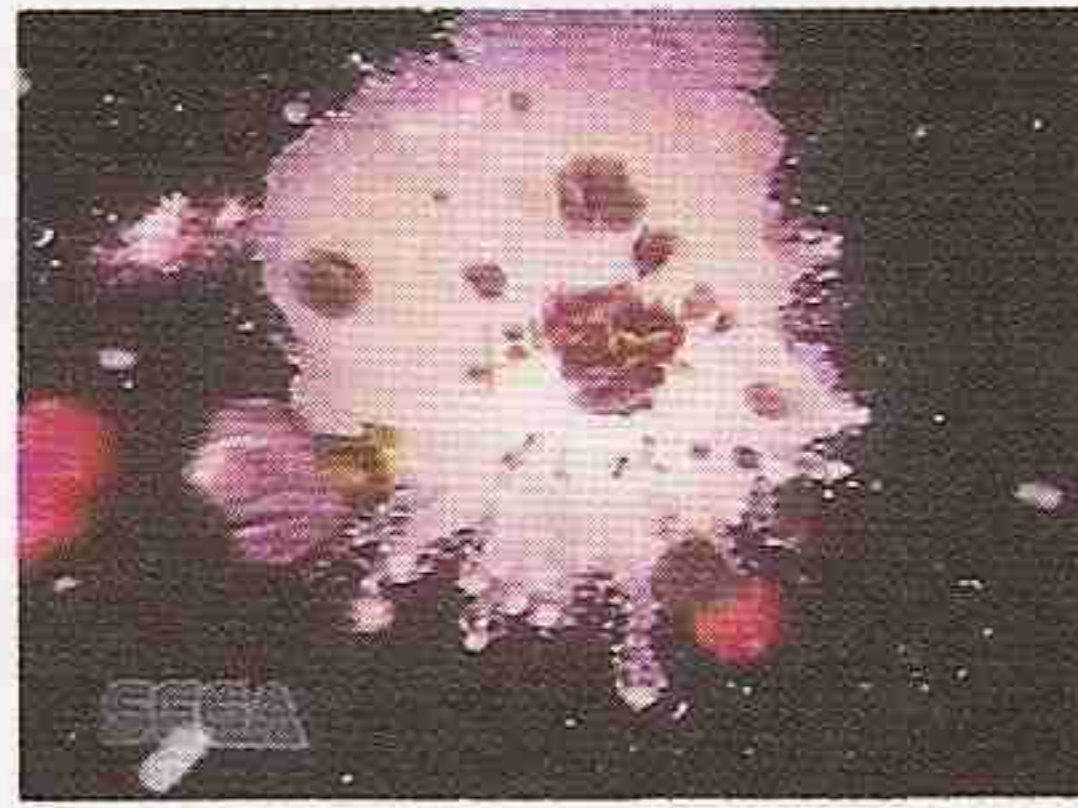
# 「千年紀の終りに」テレビCM演出コンテ

このページでは、「千年紀の終りに」CM製作時に描かれた貴重な絵コンテを完全紹介しよう。本来は、決して表に出てこない物なのだが、製作会社の好意で掲載できる運びとなった。スタッフのイメージが、コンテの段階でかなり明確になっているのが効果音や説明書きで分かる。集団作業のCM製作は、ここまでイメージが具体的にできてはいけなかったのだ。

これは冒頭、パルマが爆発するシーンだ。コンテと比べてみると絵と実写の違いが見えて面白い。

ファルの左腕のアームは、ゲームではなくパッケージ裏のイラストで米田氏が描いたものだけに注目。

惑星パルマの消滅から1000年……光と闇の最後の戦いが、今、始まろうとしている！



このページでは、「千年紀の終りに」CM製作時に描かれた貴重な絵コンテを完全紹介しよう。本来は、決して表に出てこない物なのだが、製作会社の好意で掲載できる運びとなった。スタッフのイメージが、コンテの段階でかなり明確になっているのが効果音や説明書きで分かる。集団作業のCM製作は、ここまでイメージが具体的にできてはいけなかったのだ。



このページでは、「千年紀の終りに」CM製作時に描かれた貴重な絵コンテを完全紹介しよう。本来は、決して表に出てこない物なのだが、製作会社の好意で掲載できる運びとなった。スタッフのイメージが、コンテの段階でかなり明確になっているのが効果音や説明書きで分かる。集団作業のCM製作は、ここまでイメージが具体的にできてはいけなかったのだ。

これは冒頭、パルマが爆発するシーンだ。コンテと比べてみると絵と実写の違いが見えて面白い。

ファルの左腕のアームは、ゲームではなくパッケージ裏のイラストで米田氏が描いたものだけに注目。

惑星パルマの消滅から1000年……光と闇の最後の戦いが、今、始まろうとしている！

このページでは、「千年紀の終りに」CM製作時に描かれた貴重な絵コンテを完全紹介しよう。本来は、決して表に出てこない物なのだが、製作会社の好意で掲載できる運びとなった。スタッフのイメージが、コンテの段階でかなり明確になっているのが効果音や説明書きで分かる。集団作業のCM製作は、ここまでイメージが具体的にできてはいけなかったのだ。

これは冒頭、パルマが爆発するシーンだ。コンテと比べてみると絵と実写の違いが見えて面白い。

ファルの左腕のアームは、ゲームではなくパッケージ裏のイラストで米田氏が描いたものだけに注目。

惑星パルマの消滅から1000年……光と闇の最後の戦いが、今、始まろうとしている！



クリスタル球がすれ違うシーン。フォーレンのポーズや表情に、キャラのイメージがよく出ている。



クリスタル球のルディ。コンテを見るとファルが最後になっているが、ルディに変更になり、ストーリーが明確に出たようだ。



# PS IV STAFF INTERVIEW

## ファンタースター～千年紀の終りに～ 開発スタッフインタビュー

「ファンタースター」の制作に携わったセガのスタッフの中から、「千年紀の終りに」を作った4の方に集まっていたいただき、当時の思い出を語ってもらった。そのほかにも開発に携わったスタッフのコメントもいただいた。



### 小玉理恵子

RIEKO KODAMA

代表作は「ファンタースター」、「千年紀の終りに」。「千年紀の終りに」の全体的なディレクションを担当。そのほかにもダンジョン、戦闘シーンの背景も担当。

——「千年紀の終りに」を制作するいきさつからお話いただけますか。

小玉 会社のほうから、とりあえずRPGを何か作ってみたいかと言われまして。オリジナルでもいいし、シナリオライターやイラストレーター、キャラクターデザイナーとかを集めてひとつやってみるかという話もあったんですけど、そんなことなしている間に吉田に相談すると、吉田がお風呂の中でストーリーを思いついたそうです(笑)。

吉田 知らないけどいつの間にかやることか黙認されてました(笑)。で、結局最後まで自分達でやったんですが、上やまわりから何もいわれずほっとかかれたというか(笑)、勝手にやらせてもらったのが今から見ると不思議ですね。

——のびのびとやりたいように作れたという点では、満足度は高いと。

吉田 というか、あれだけほかから何もいわれなかったのは、今考えると妙ななという気もするんですが。

小玉 人材を希望通りに集めていただいたということ、結構わがままを聞いて

もらいました。それに営業のほうも、シリーズもののRPGをぜひ欲しいといわれまして。吉田が「II」を作り、私が「I」を作りまして、最後というと語弊があるかな(笑)、今までのものをまとめたソフトを作りたいという人間と、津川と西山は「I」や「II」をプレイしていた側なんです、そのプレイしていた側の人間の思い入れの両方あって、できあがったものなんです。

吉田 メンバー全員が、ここは面白いんだとか、ここは曲げないんだというものを持っていて、そこだけは絶対変えなかったというのがあり、そこは各々やりきったという感じはします。

——それで破綻はしなかったんですか。

西山 破綻しなかったのかな、それを最後にまとめたらいいものができた(笑)ような気がします。

吉田 結構、相互の仕事に干渉しなかったんじゃないですか。でも今思うと変な仕事でしたね。

西山 最初のうちはここはこうでなくてこうとかいってたんですけど、だんだん

## 「千年紀」のシナリオはお風呂で生まれたんです(笑)



制作当時からかなり時間が経っていたが、つらかった思い出(?)は次々と飛び出てきた!?



# やっぱりネイが一番思い出深いキャラですね でもなんであんな紫色にしたんだろう(笑)



**吉田 徹**  
TOHORU YOSHIDA  
代表作は「ファンタシースターII」、「千年紀の終りに」。「千年紀の終りに」のストーリー原案とキャラクターデザイン、グラフィックなどを担当。

とノーチェックになるという(笑)。

**吉田** 各々がある程度のレベルのクオリティの仕事クリアしてきますので、そこがよかったと思います。だから、各担当にまかせきりということもあつたんじゃないかな。

**津川** みんな自分の領分というか、自分が押さなきゃいけないところ、引かさなきゃいけないところを全員が分かってい

たんでしょね。

——「千年紀」では、当初ネイが出てくる予定が、ファルになったそうですが。  
**吉田** あれは、最初ネイにしようと思っ

ていたら、ほかのスタッフから色々い

われまして、今さらなんなんだって。  
**小玉** いいました(笑)。  
**吉田** 一時期は真剣に違うキャラを描こ

うかなと思つたんですけど、結局なんだ

かんだいってうちに、みんなの好意で

入れてもらったという感じですね。免罪

符として、耳の先を黒くして(笑)。  
**西山** 長い耳さえあればいいっていう感

じでした。  
**津川** 同じ耳にするのだけはやめようと

いいました。

**小玉** 今なぜ反対したのか覚えてないんですけど(笑)。

——何か理由はあつたんですか。

**吉田** やっぱり今さらという感じだつたんでしょね。その時点で「II」から3

年も経っていましたし。

——個人的にシリーズ中で一番好きなタ

イトルとキャラを教えてください。  
**吉田** 一番好きな作品は、やっぱり「千

年紀」かな。自分達でやりましたから、

好きなキャラといわれると、どうなのか

な(笑)。「II」のキャラクターは、あの当時セガに入ったばかりで、こんなでかい仕事を持たされたんですけど、実は当時自分はでかい仕事やっているという意識が全然なくて、入社が決まるまで、世の中にファミコン以外のゲーム機があることも知らなくて(笑)。「II」をやった時には、ああ、RPGをやらせてもらえるんだ、うれしいなくらいの気持ちだったので、キャラの方も本当に安易にちよこちよこ描いちゃって、今でもすごく後悔しています。なぜネイは、あんな耳をしてあんなレオタード着ているのか、今でも何であんなキャラ描いたのか分からないし、何よりもなぜ、こんな紫色を使っているのかと思います。

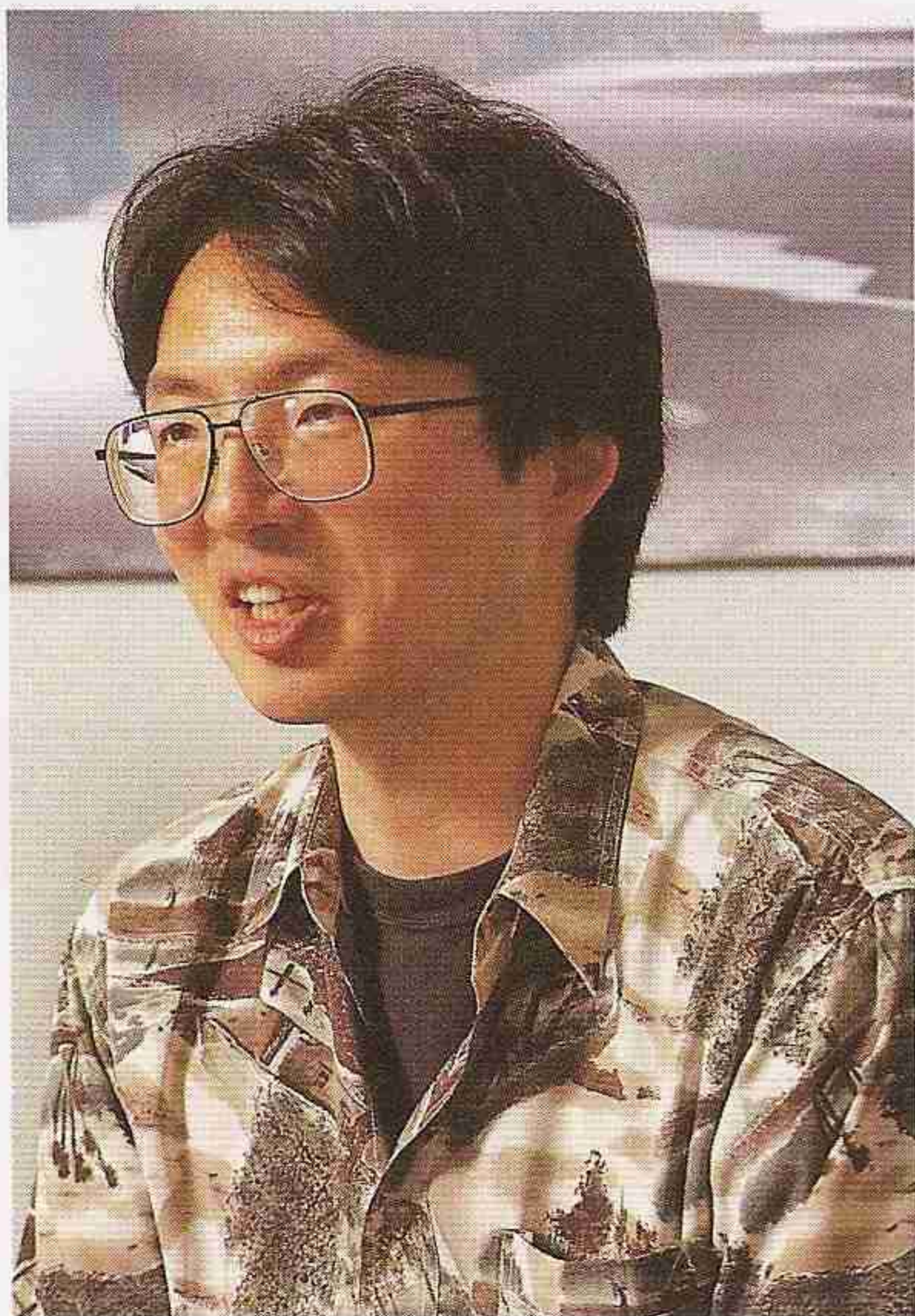
——最初ネイにはしっぽがあつたみたいですが。

**吉田** ありましたね。しっぽをつけようと思つてグラフィックのほうでもこう、

歩いている時はしっぽを振るのを作つた

んですが、戦闘のほうではしっぽがなく

て。戦闘のほうにつけるか、それとも切るかという話になって、その当時戦闘画面



**津川一吉**  
KAZUYOSHI TSUGAWA

代表作は「ソーサリアン」、「戦場の狼II」、「千年紀の終りに」。「千年紀」の戦闘システム、パラメータ関係を担当。そのほかモンスターデザインも手がける。

## そのほかのセガPS開発 スタッフからのコメント

### 中 裕司

PSI&PSII……メインプログラム担当。  
(現)コンシューマーソフト開発本部企画デザイン制作一部プログラマー、チーフプログラマー。

PS制作の一番の思い出といえば、やはりダンジョン制作です。実はダンジョンの最初のバージョンでは「NI」のすばいスピードで動いていたんです。そのあまりのスムーズさに「気持ち悪くなる人が続出するほどでした。実際「NI」に飛行機を飛ばしてシューティングゲームを作ろうか」なんて冗談が出るくらい当時としてはよくできたものだったと思います。結局、製品版ではダンジョンのデータを圧縮したおかげでそのスピードは出なくなってますけど。今度RPGを作る機会があれば、ぜひサターンの世界に挑んだ気持ちのいい3Dダンジョンに挑戦したいと思っています。

### ゲーマーみき

PSI……パラメータ関係の設定。エネミー、プレイヤー、アイテムなどの数値を担当。  
(現)パブリシティチーム。

バランスが悪くすみません。「エネミーのイメージからして、群れを作つていそつだから……」と数多く設定したために、エネミーの攻撃ターンで辛い思いをされた方も多かつたのでは?「システム」かは特にデータを作つては置い、作つては置い、割にはバランスがよくないですよエ……。スタート直後とか。企画の方と会議室にイスを並べて眠つたことは強烈な印象としていまだに残っています。

### K T

PSIII……プログラム。  
(現)第一AM開発部。

エンドも押し迫つた、ある夜のこと。最終リリース版を作つて、チェックの方々に渡し、徹夜続きの体を休めるべく、仮眠室で気絶してしまいました。ふと目を開けると、企画担当のS氏(PSII、III)に關わつており、本出当時の思い出を語るに最もふさわしい人物でありながら、現在病に倒れ入院中が目の前にアップで現れ、「さあ、バグが出ました……」「え……っ」と、叫ぶ自分の声で目を覚まし、「え……っ」と、叫ぶ自分の声で目を覚まし……、以てエンドス。……、以てエンドス。

### さる雅

PSIII……キャラクター原案、パッケージイラスト。  
自分としては初めての家庭用ゲームでしたので大変苦労したのを覚えています。





のグラフィックをやっていたのが僕の先輩なんですけど、俺がつけるからいいよっていわれたんですが、いいですよって切っちゃってしまいました。まあ切った方がよかったと思います。あるとあまりにも……でもネイは一番思いついた深いキャラです。

**小玉** 個人的に好きなのはやっぱり「千年紀」なんですけど、一番思いついた深いのは「I」ですね。「I」はまだドラクエIIが出た後で、RPGが売れる時代になるんだなといったころですよ。それじゃあ作るうという話になって、そういうキャラクターというか、いわゆるちっちゃいキャラクターと、ちゃんとした6〜7頭身のキャラクターを作る機会というのが初めてだったので楽しかったです。

特に好きなキャラなんですけど、ルツが、仕事と自分の趣味とがちょうど、クロスオーバーして好きなように描かせてもらってよかったですね。

**津川** たしか僕はどこかで誰かに、というか何かのアンケートが来た時に、好きなキャラは「I」のスライムって書いた記憶があるんです(笑)。僕は「II」まではプレイしていたのが学生の時でしたから、最初に「I」をやった時にあのスライムって結構ショックだったんですよ。こんなことができるのかと思って感動した覚えがあって、スライムって書いたんですけど。とりあえず「千年紀」を作って、一番好きな作品はそれになりますね。好きなキャラというとか何かイヤなんですけど、「千年紀」のダークファルスと最終ボス(笑)。これは敵がどうこうという話じゃなくて、あんな画面いっぱいにかいモンスターを気持ちよく描けたことなので非常に気持ちよかったですね(笑)。

**西山** 私は一番好きなのはハーンなんですけど、キャラクターの産みの親が吉田だとすると、育ての親が私ということになるかなという感じでしょうか。各々キャラクターをこんな感じでこういう個性があって、というのをもらってさらにふくらませたんです。ラジヤの冗談とかフレナのあのしゃべり方とかメカフェチな所とかはみんなふくらました部分ですから、それぞれのキャラが好きなんです。その中でも主人公は基本的にRPGだとしゃべりませんので、没個性になるわけですが、「千年紀」の場合は、主役がしっかりしゃべります。調べるメッセージも私が勝手にやったんですが、後でゲーム雑誌を

読むと「何だか訳が分からないけど、おしゃべりなルディ」とか言われて(笑)。どんなに辛く悲しいことがあっても「汚い台所だ」とかいつてるところが我ながらバカなことを書いたなと思いました。でも実はルディが一番好きなのかも知れませんね(笑)。

**吉田** 本人がいる前で「汚い台所だ」というのも大きなお世話だと思う(笑)。——なるほど。ところでサターン版、もしくは続編の可能性はどうでしょう。

**小玉** どうでしょう(笑)。サターン版に限らず、もし「ファンタジースター」に続きがあったらな、ということは話をしたことはありますが。今度は、どこか違う世界でやってみましょうか、舞台は変わるほうがいいね、といった話をしたことがあります。

**津川** 一人で今度は大いなる光を倒そうみたいな(笑)。

**西山** 実は色々考えてたんだよね。

**津川** あ、思い出した。最後に主役はルツにするんだって、アリサたちが死んでから何代目かの話。最初に主人公が記憶を失ってるけど、実は大いなる光の一員というネタをずっと考えてた時期があったって、第十四代目のルツがその人と一緒に旅をするという話を一時期考えたんですけどね。できる、できないは全然度外視して、休み時間などに全く思いつくままにやってたんですが……。

**小玉** 全然現実味が無いんですが、昼休みとかにみんなでそういうことを話してたんですよ。

——もし続編を作るとしたらどんなシステムで、どんなストーリーでやりたいで

## 船橋 誠

「千年紀の終りに」……戦場で登場する敵、すべてのプログラム。

(現)TOYプロダクトマネージメント部。

まず思いつくのは、周りのスタッフの人たちが優秀で仕事しやすいことですね。私は戦闘シーンのエネミーをすべて作ったのですが、数も多いし、攻撃の種類もあつたので大変でした(特にラスボス)。そのかわり、すべてのエネミーに愛着があります。一番見てほしいのはイクラノハが子供を産むシーンで卵に影がついているところや、合体、分裂のところです。当時はエネミーの弱点をすべて知っていたので、本当の強さが分からなかったと思いますが、忘れてしまった今再びPSをやるのが楽しみです。

## 柴田昌寿

「千年紀の終りに」……ゲームシステム、フィールド、イベントのサブプログラム。

(現)ソフトウェア開発部。

当時、私は配属一年目の新人で、研修が終わって初仕事だったのですが、大きなタイトルだったのでかなり緊張した覚えがあります。ソフトという立場上ゲームの内容に関しては特に関係ありませんでしたが、睡眠不足の極限という状態も床の味わいもこのプロジェクトで覚えさせてもらったので感謝の気持ちでいっぱいです。TOYショー用のOPPを作ったのですが、実際飾られたディスプレイのsvmcがカタカタで「俺のせいじゃない」と心で叫んだこともありました。

## 円藤義秋

「千年紀の終りに」……プログラム

(現)ソフトウェア開発部。

今思えば、ゲーム開発中に部が変わり、上司が変わると周りの環境が変わる中、順調に仕事をこなしたという感じですね。開発当初PSを知らない私は、PSIIを攻略本片手にパラメータを操作しながらゲームをしたの思い出します。開発メンバーみんなでがんばったので、よいゲームができたと思っています。

## 山本大輔

「千年紀」……ゲームシステム、フィールド、イベントなどのプログラム担当。PSIV(US版)ローカライズ作業担当。(現)ソフトウェア開発部。

正直いって大変でしたが、個人的にはストーリー的なゲームを目指したつもりなので、その点他のはのんびりしたものよりよかったです。その点他は内容に関しても、その場のノリでどんどん改善することができて、わりと細かい点で工夫できて楽しいものができました。決して機械的作業ではない、作りの情熱が脈々と流れる作風で、それがPSの開発でした。



# 新ハードでやるなら、ガラッと変わったPSにしたい でもメセタは残したいな(笑)



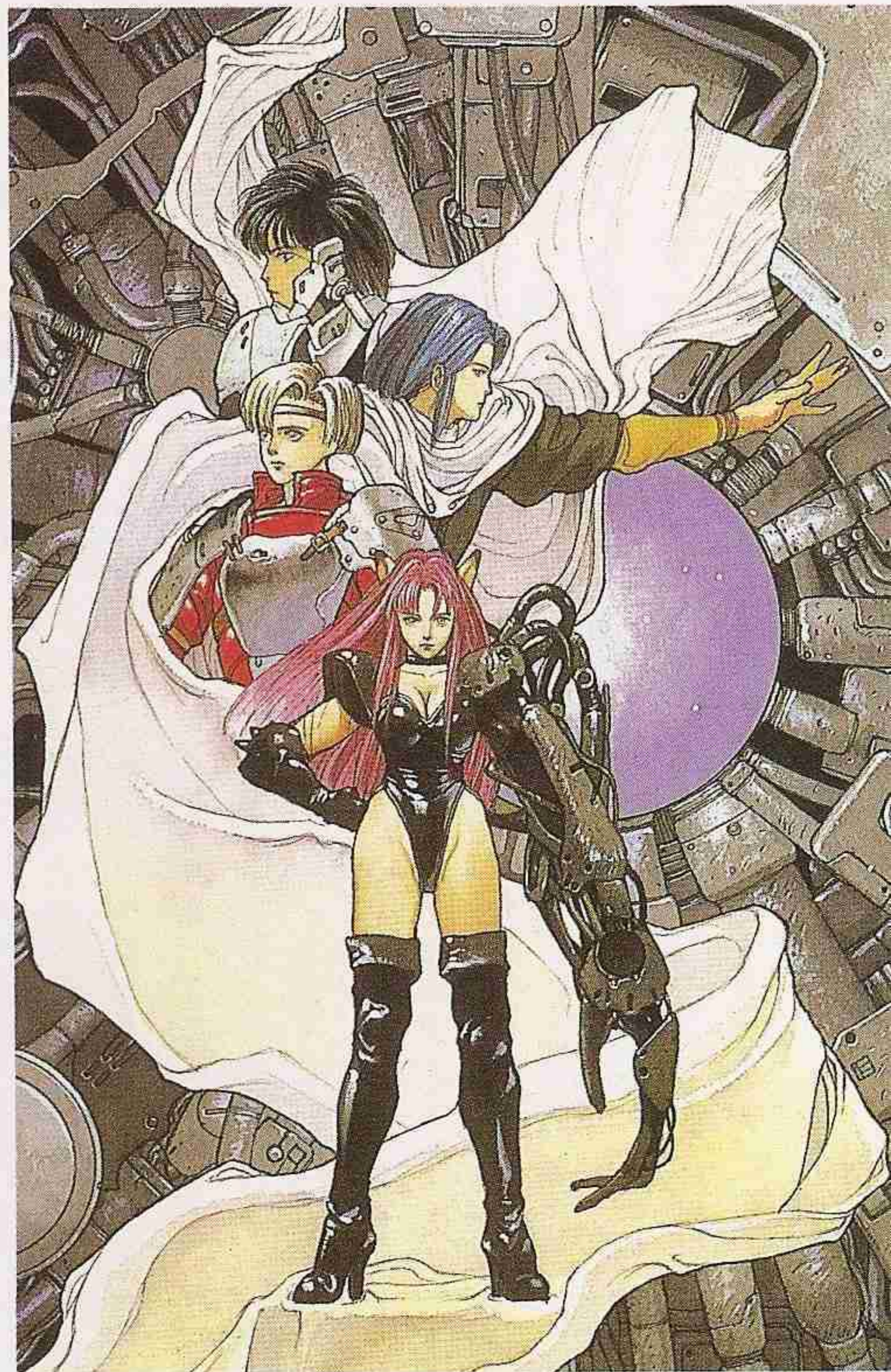
## 西山昭典

AKINORI NISHIYAMA

代表作は「千年紀の終りに」、  
「魔法騎士レイアース」。  
「千年紀の終りに」ではシナ  
リオ全般と、キャラクター  
の動画やタイトル画面など  
のグラフィックを担当。

すか。  
小玉 やっぱり何かやりたいという気持ち  
は今だにあるんですが……。  
西山 昔のハードですごくよかったのが、今  
は当たり前になってますから。「ファン  
タシースター」のウリというのがだいた  
いそういう所だったんですよ。今やる  
とコンセプトからして難しい。  
小玉 結構難しい。  
——ダンジョンをポリゴンで描いて視  
点を変えられるとか。  
西山 そついつのつって、もう普通でしょ。  
あの当時だからすごかったけど、今では  
普通じゃないですか。だからサターン上  
でそれが行われてもすごくも何ともない  
わけですよ。だったらコンセプトからど  
うなるのということになって。難しいで  
すよ、はつきりいって。  
吉田 今回でアルゴルはやめるってい  
てまして、それもあったから次は違うと  
ころに行つて、アルゴルから離しますよ  
ね、設定を。それを離すと結構毎回シ  
テムがガラッと変わるものだから、「フ  
ァンタシースター」という明確な枠がな

いんですよ。だからもう一度作り直すと  
すると、また違う方法を、何か「ファン  
タシースター」という明確なポイントを見  
つけてから構築しなければならぬと思  
っています。  
津川 アルゴルをやめるといふのはどこ  
にもいってないのでは？  
吉田 いったような気がするんだけど。  
——大いなる光の関わりは断ち切ったと  
いふことか？  
吉田 それでつなげるしかないんじゃない



いですか。  
西山 あと「ファンタシースター」の戦  
闘シーンを「シャイニング・フォース」  
みたいな感じのものにするのはどうか  
という案もありました。結局立ち消えに  
なったんですが、一時期ありました。そ  
うすれば、「千年紀」のキャラクターが、  
10人だろうと8人だろうと全員登場させ  
られるでしょう。そういうシステムのな  
変更はあってもいいと思う。  
吉田 あとストーリーだと外伝とか、前  
に戻る話とか、アリサの話とか。  
西山 昔の話は穴も多いしね。  
吉田 もしチャンスがあるなら、「千年  
紀」のキャラクターをそのまま使って、  
その後の話をこじんまりしたものでも  
と面白いかなと思つたことがあります。  
(P55のラフスケッチ参照)これは単純に、  
もう少し「千年紀」のキャラクターを使  
つて遊びたいなと思つたくらいなんです  
が。もし「ファンタシースター」が新ハ  
ードなどで作られるとしたら、システム  
やキャラなどは全く違うものになるでし

よう。テクニックの名前と値段のメセタ  
は残るかも(笑)。  
西山 サターンになると、ハードの限界  
がなくなるので、容量を使うアニメシ  
ョン的な手法とかも使えますし、逆にス  
トーリーとかキャラクターとかそういう  
方向で見せることもできるし、その辺が  
なかなか難しいでしょうね。  
——それでも、ファンは期待しているで  
しょうから、近い将来現実の話になって  
ほしいですね。本日はどうもありがとう  
ございました。  
(1995年7月 セガ 糞谷事業所にて)



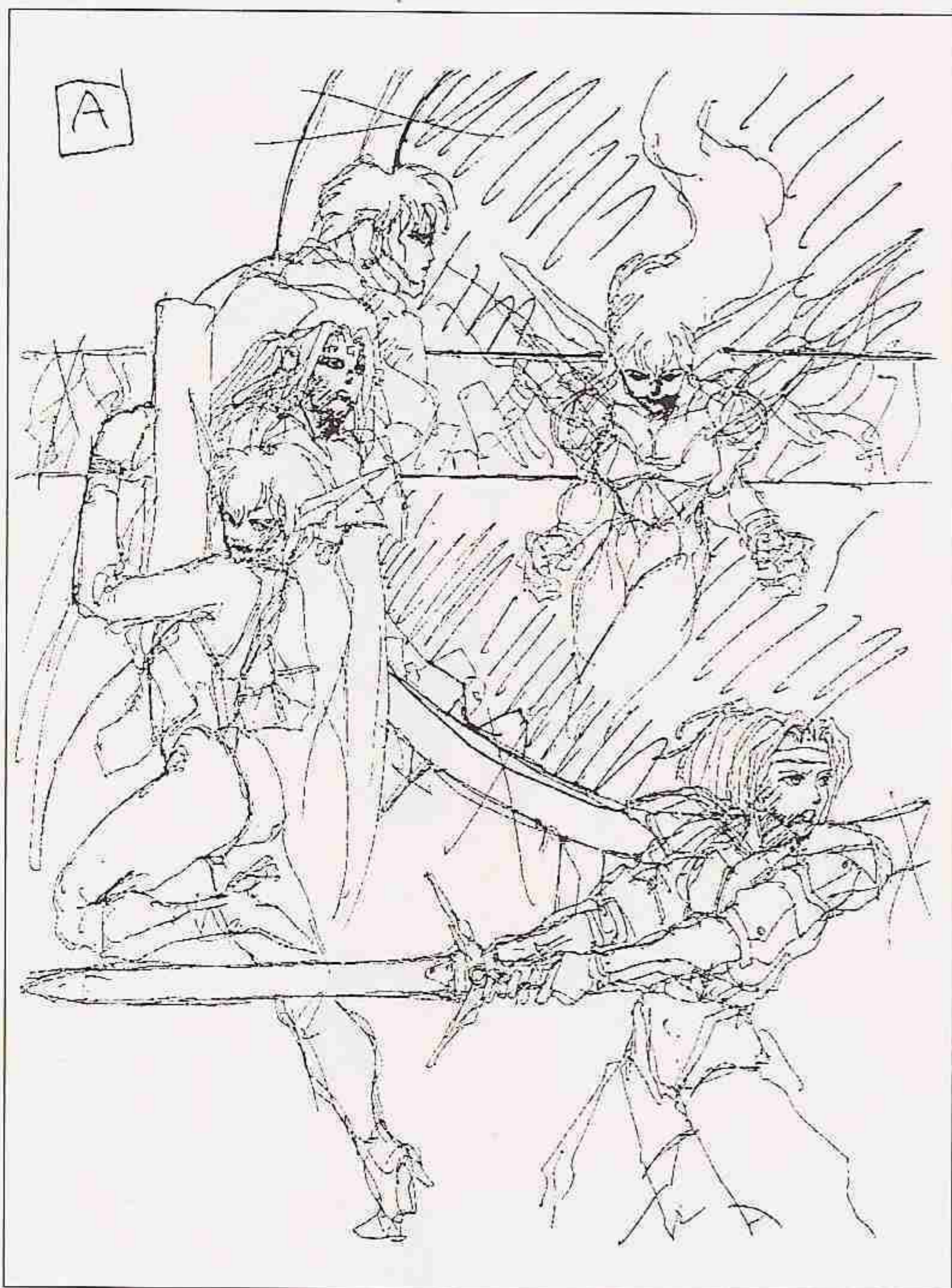
このスタッフが再び結集すれば、新ハ  
ードで続編が登場するかも……？



# COVER ILLUSTRATIONS

米田仁士氏、吉田徹氏描き下ろし  
イラスト解説

ポスターおよびCDブックに使用された描き下ろしイラストを紹介。米田氏、吉田氏の両氏とも、PSファンにはなじみ深い方々なので、感慨深いものがあるのではないだろうか？

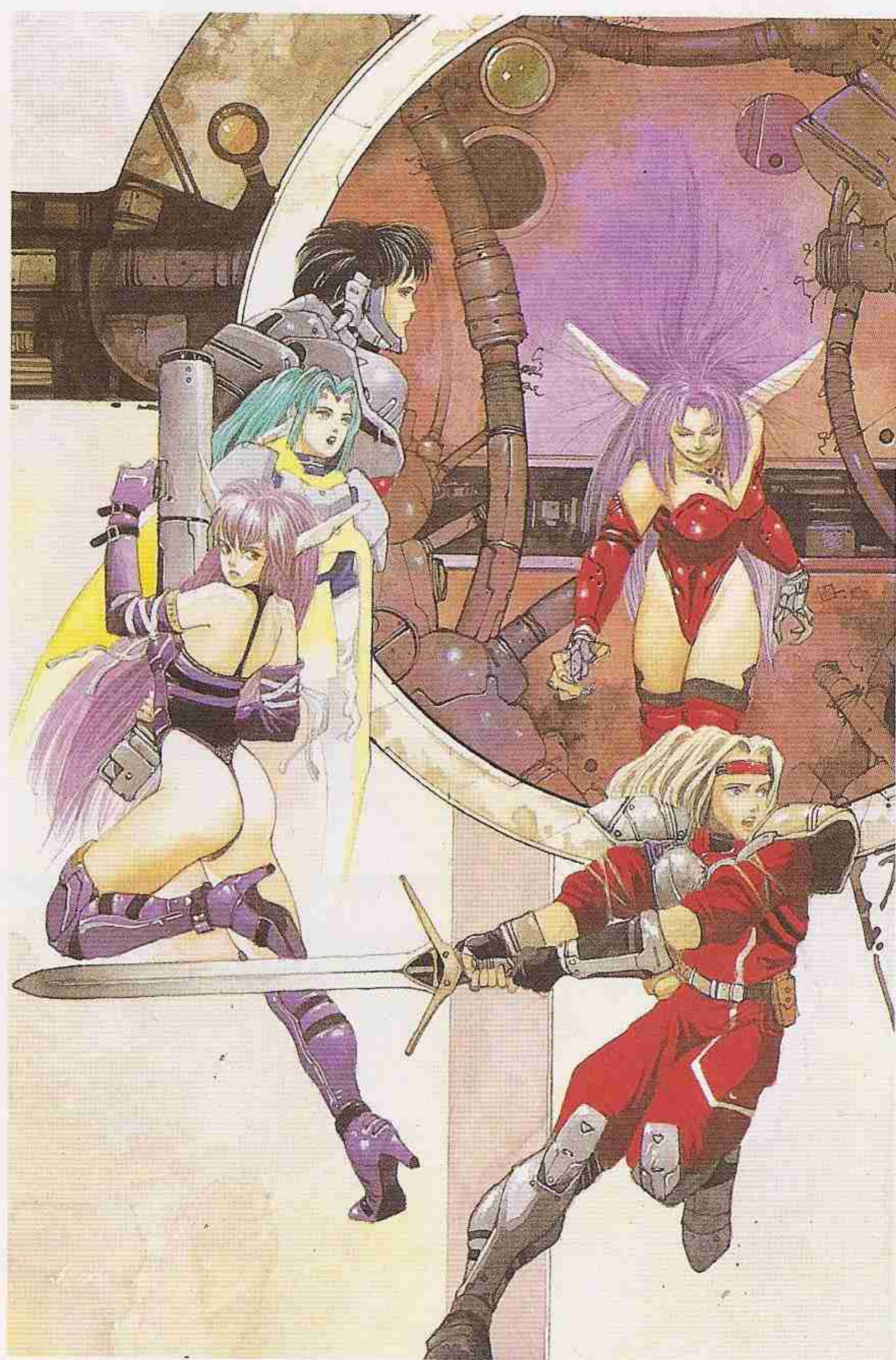


## A案

米田氏からいただいたラフ案は2点あった。左はそのうち決定稿となったもの。ドラマCDに登場するメインキャラクターたちがバランス良く配置されたオーソドックスな構図になっている。完成したものと比べても、大きな変更はない。

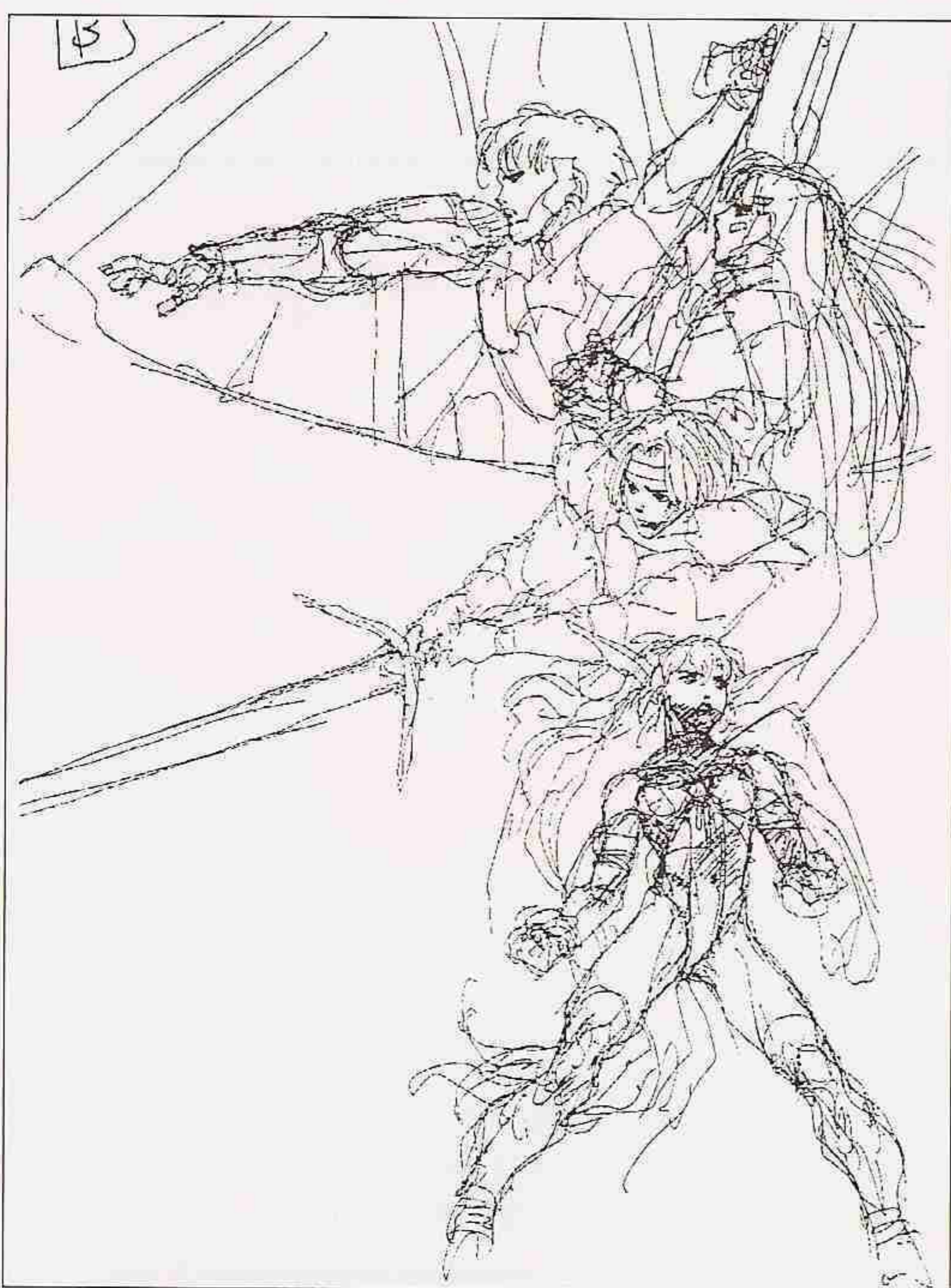
## 米田仁士

本書付録のポスターと弊社から発売されているメモリアルドラマCD&ファンブック「ファンタースター」のパッケージに使用されたイラスト。透明水彩のタッチを生かした仕上がりになっている。



## B案

こちらは残念ながら使用されなかったもの。NM2001がない以外、キャラクターはA案と同じだが、構図が大幅に異なる。キャラクターを一点に集中させた意表をついたものになっている。キャラクターについて詳しく知りたい方は、発売中のドラマCDを聴いてみて欲しい。



## 米田仁士氏プロフィール

イラストレーター。SFやファンタジー系のものを中心に、幅広い活動を展開中。代表作を集めたものとして『エヌマ・エリシュ』、『クインタエッセティア』という画集が、またイラストストーリー集として『カレイドスコープ』を出している。メガドライブのパッケージでは、「ファンタースターII」、「ファンタースター～千年紀の終りに～」をはじめ、「ソーサリアン」等を手がけている。



# メモリアルドラマCD&ファンブック

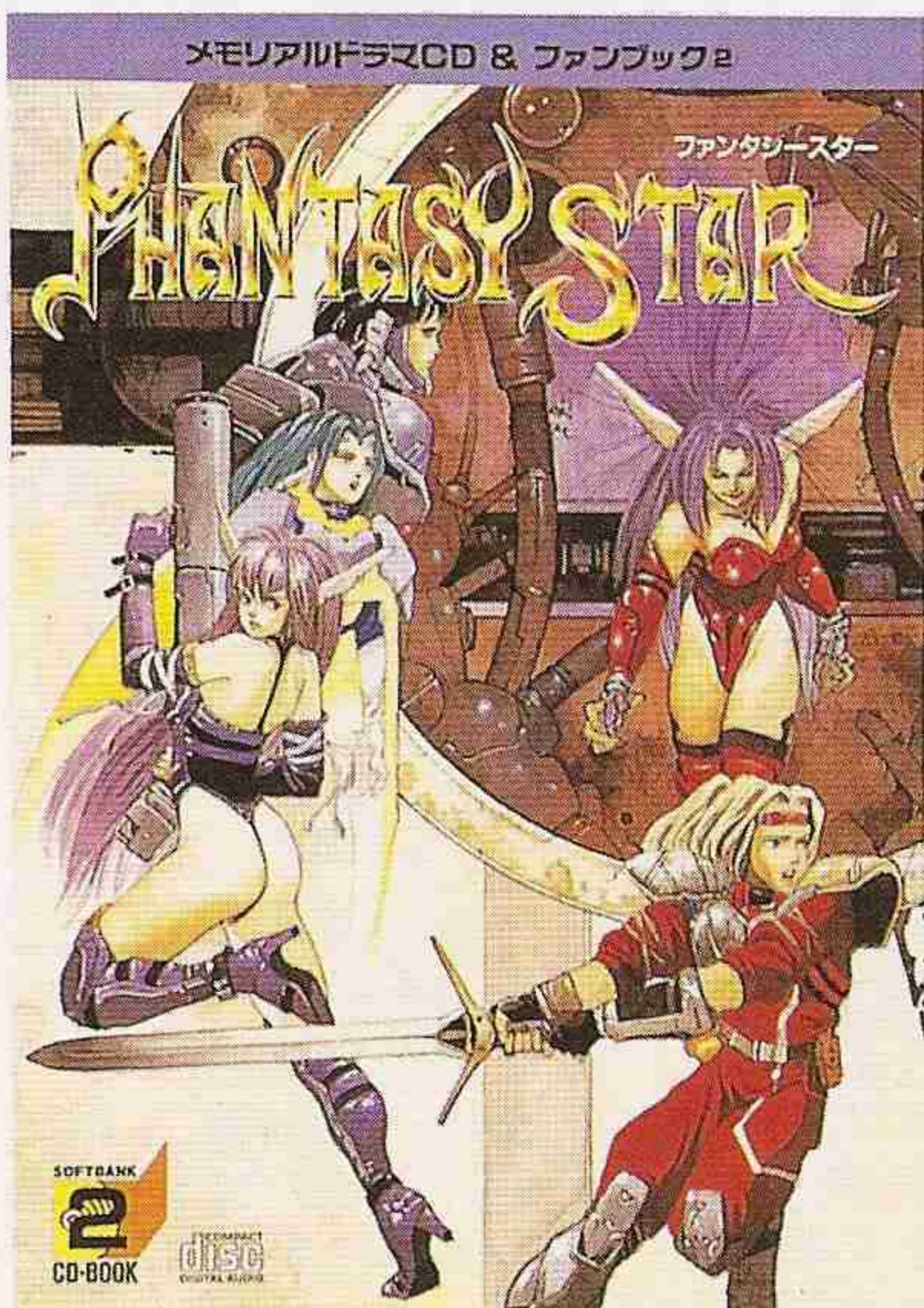
## 吉田 徹

セガ・エンタープライゼス、企画プロデュース2部所属の吉田徹氏が手がけた2点を紹介。氏は「ファンタシースターII」のキャラクターデザイン、「千年紀の終りに」のキャラクターデザインおよびストーリー原案を担当している。



弊社より発売中のメモリアルドラマCD&ファンブックのCDケースに使用されたもの。ネイと13歳のルディを中心に、周辺に他の登場キャラクターを配置した、ドラマCDの内容を意識したものになっている。

こちらもMacintoshによるCG。CDに付属するブックレットということで、シリーズ中のヒロインを集めた心憎いものになっている。今回は特別にポスターとしても収録。でもラッピーって、こんなに小さかったっけ？



# メモリアルドラマCD &ファンブック② ファンタシースター 好評発売中!! 定価 3,900円 (本体 3,786円)

「ファンタシースター」初のドラマCD化。セガの協力を得たオリジナルシナリオ。ドラマCDのメイキング、シリーズ解説などを収録したファンブックも同梱。

■CAST:ネイ=三石琴乃、ルディ=阪口大助、スレイ=井上和彦、フォーレン=速水奨、ファル=野上ゆかな、NM-2011=丹下桜、フレナ=岩男潤子他  
■シナリオ:紙井中■制作:TWO FIVE■製作:ソフトバンク  
●定価は税込みです。●お近くの書店でお求め下さい。





ズイ「おい、ズイ  
（おそろいじゃない!）」

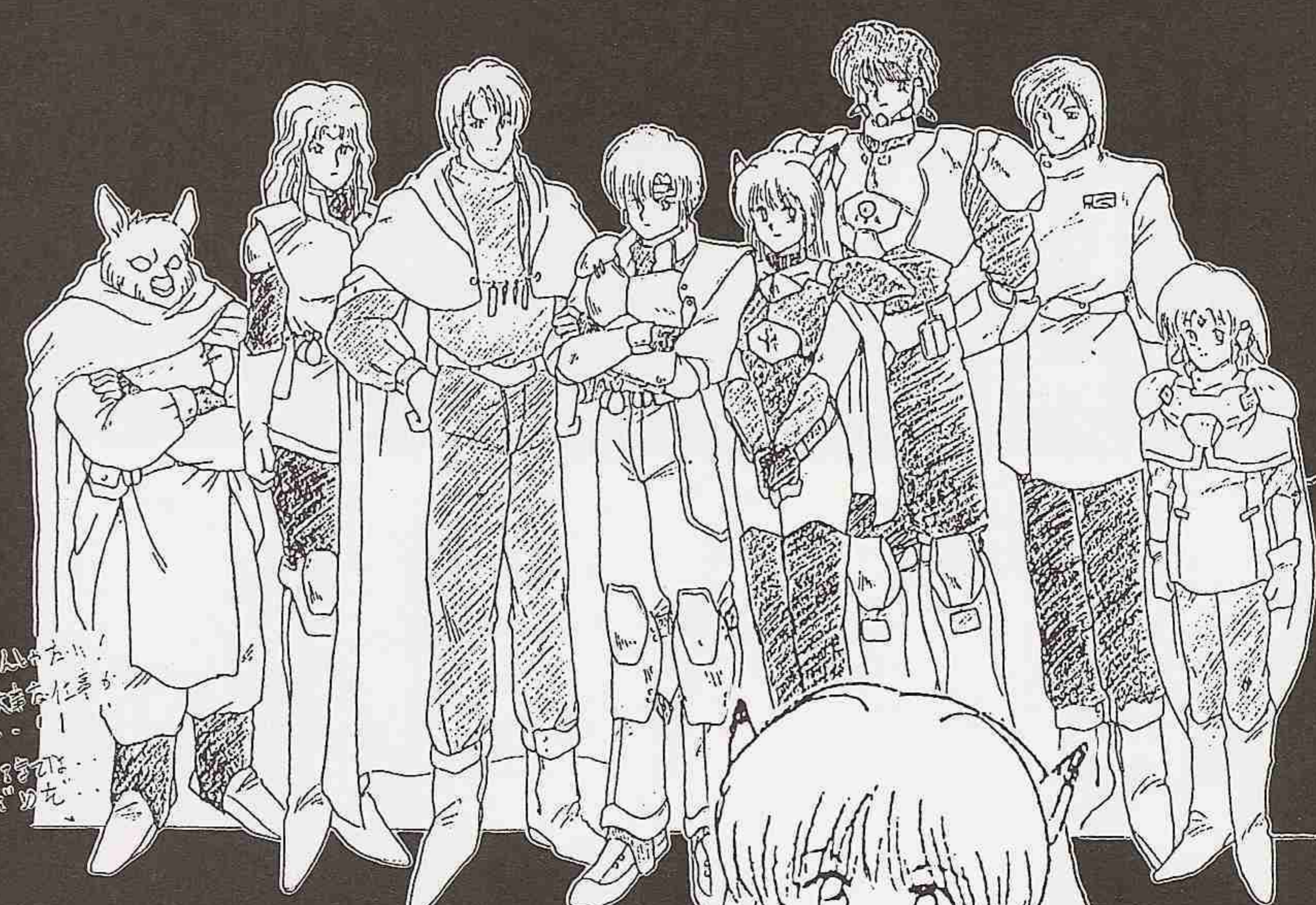
ズイ「ズイ...  
おそろいじゃない...」  
ズイ「おそろいじゃない!」

ズイ「ズイ...!」  
ズイ「おそろい...」

ズイ「ズイ... 誰か...  
おそろい... 大層な仕事...  
おそろい... 誰か...  
おそろい...」

「おそろい... あんまり...  
おそろい...」

「おそろい... おそろい...  
おそろい...」



# ファンタジースター 設定資料&ETC

ゲーム制作上たくさんの設定が用意されていたPSシリーズ。ここでは「I」、「II」、「千年紀の終りに」の未公開を含む様々な資料を一挙公開。



# PHANTASY STAR ファンタシースター

## 設定資料集

美しいグラフィックとアニメーションすることで注目された1作目。その数多くある設定画の中から魅力的なキャラを紹介！

### アリサ

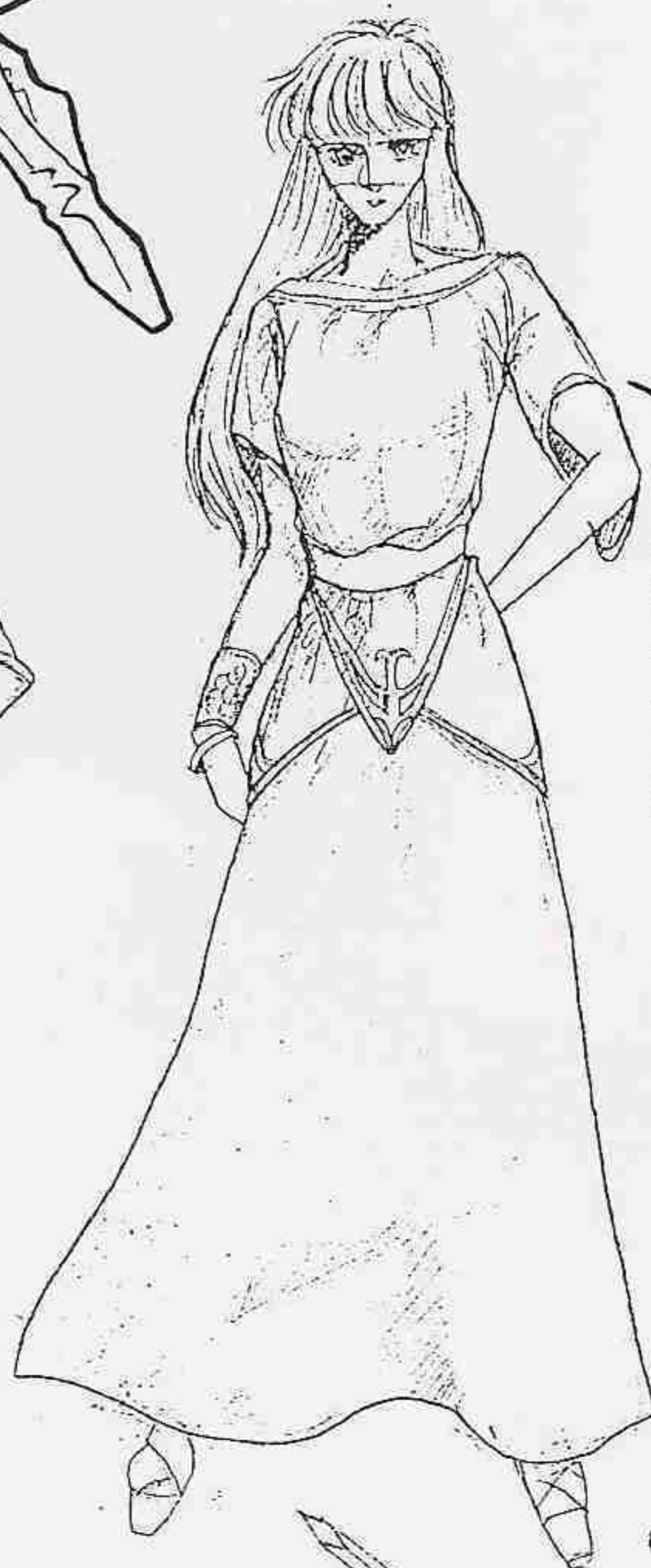
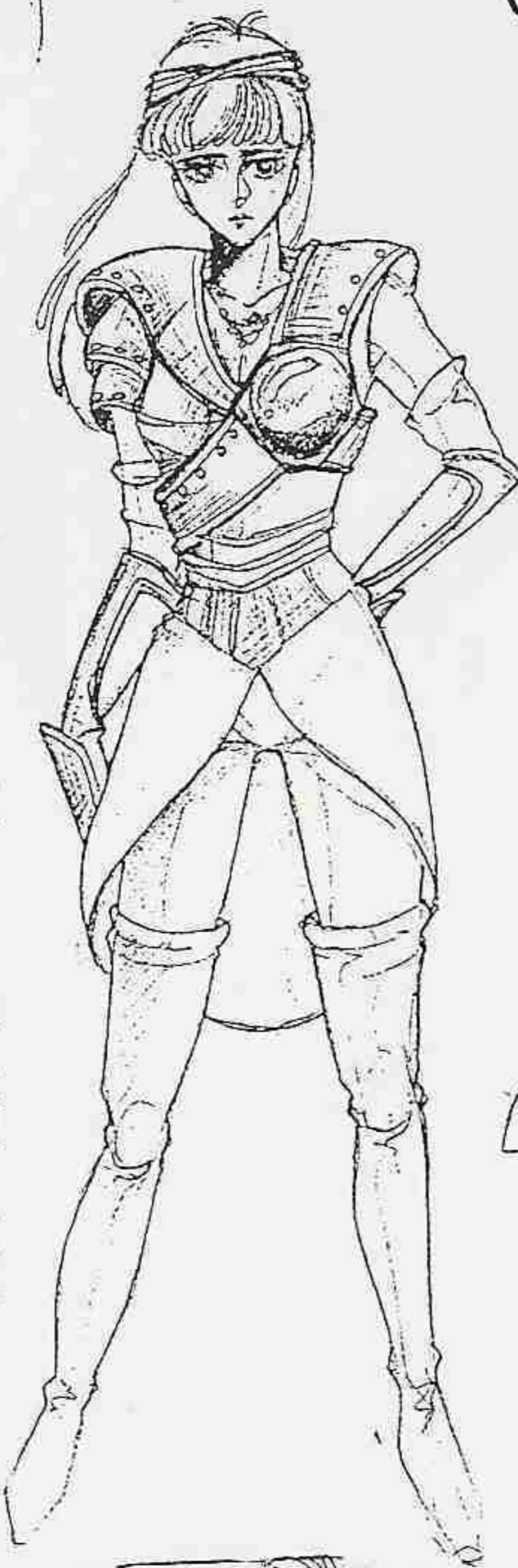
アリサはさすがに主人公キャラだけあって設定資料数が一番多い。右の決定稿になるまでに随分と色々なアリサが描かれたようだ。

説明書に描かれていたイラストの1点。



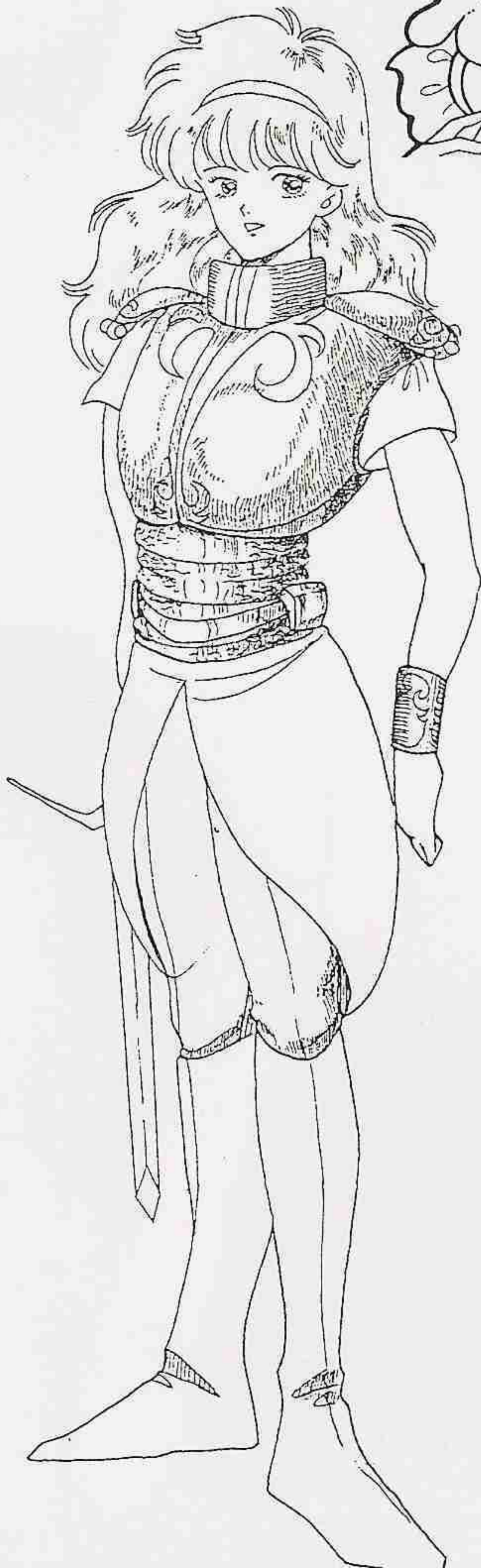
決定稿のアリサに一番近いイラスト設定。可憐な少女という感じがする。

少女というより、女騎士といったイメージがするデザインだ。



躍動感のある設定画。こんな感じで敵と戦っていたのだろうか？

アニメ調の感じがするアリサ。実はこのイラストには、綺麗に彩色されたものもあったのだ。



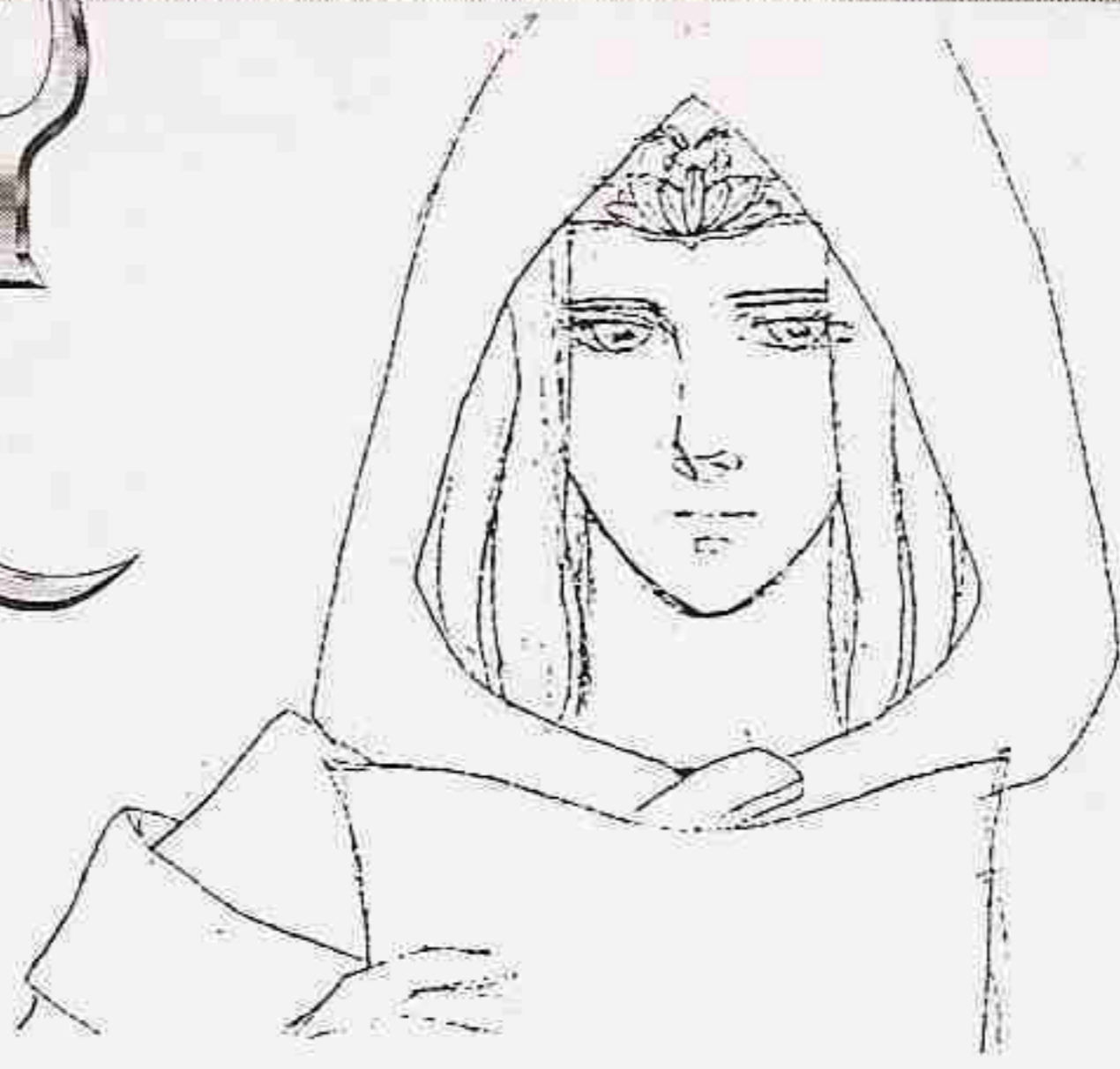
カチューシャではなく、バンドナを着けたアリサ。少し大人の雰囲気も漂っている。

下の方にウエーブをつけたショートカットのパターンもあったようだ。



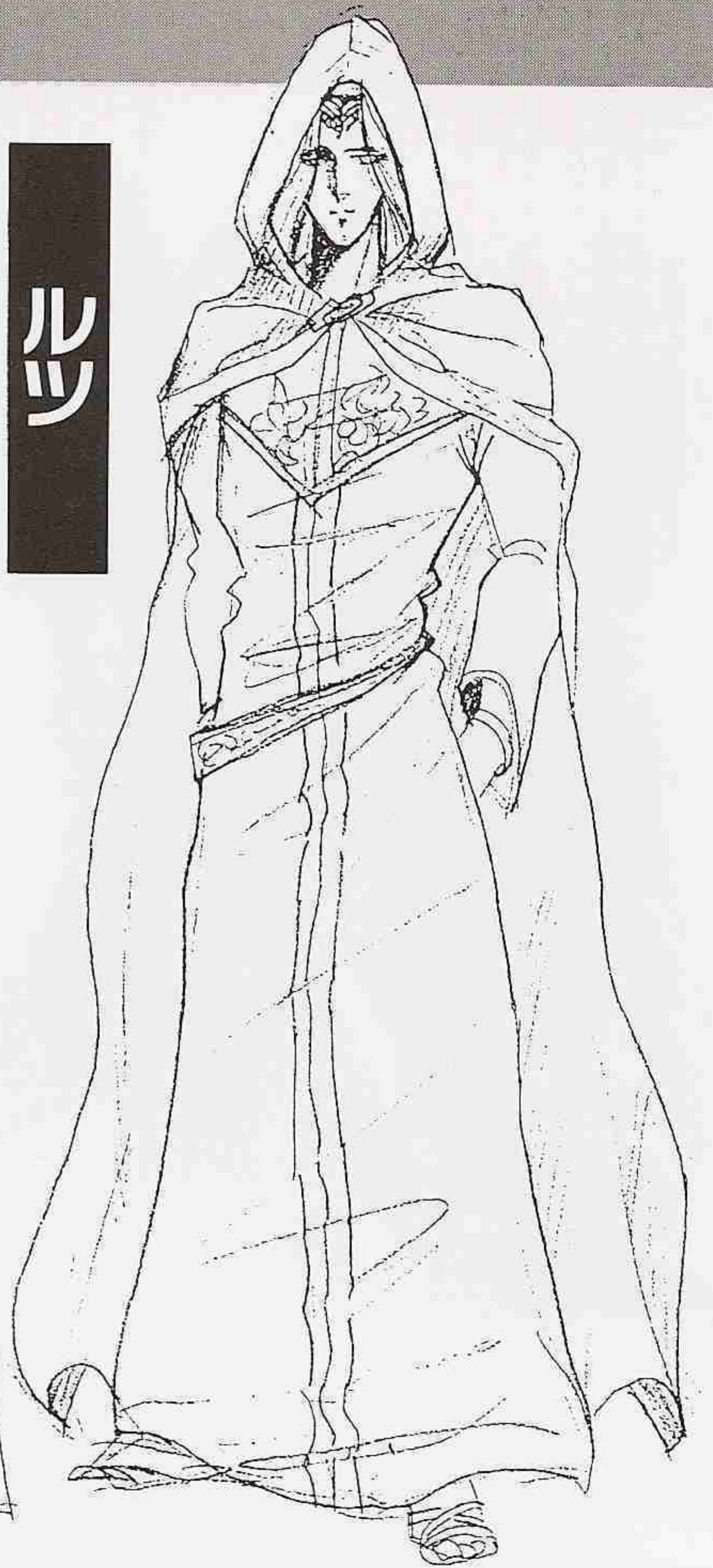
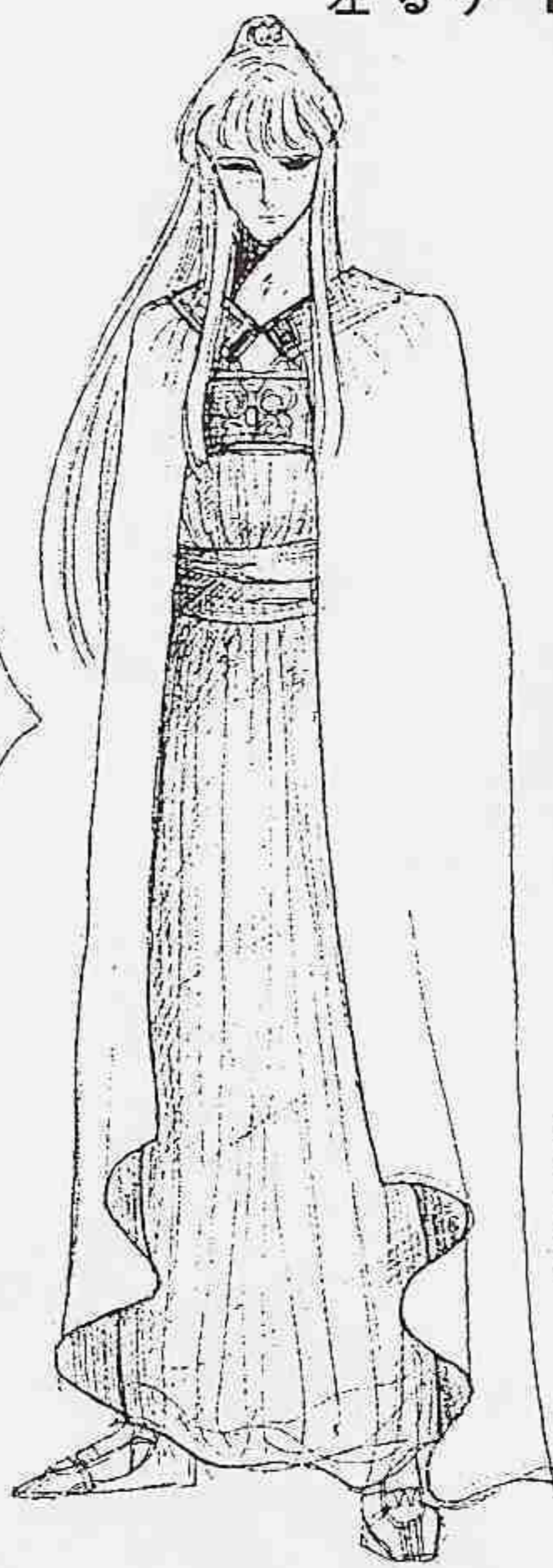


# PHANTASY STAR



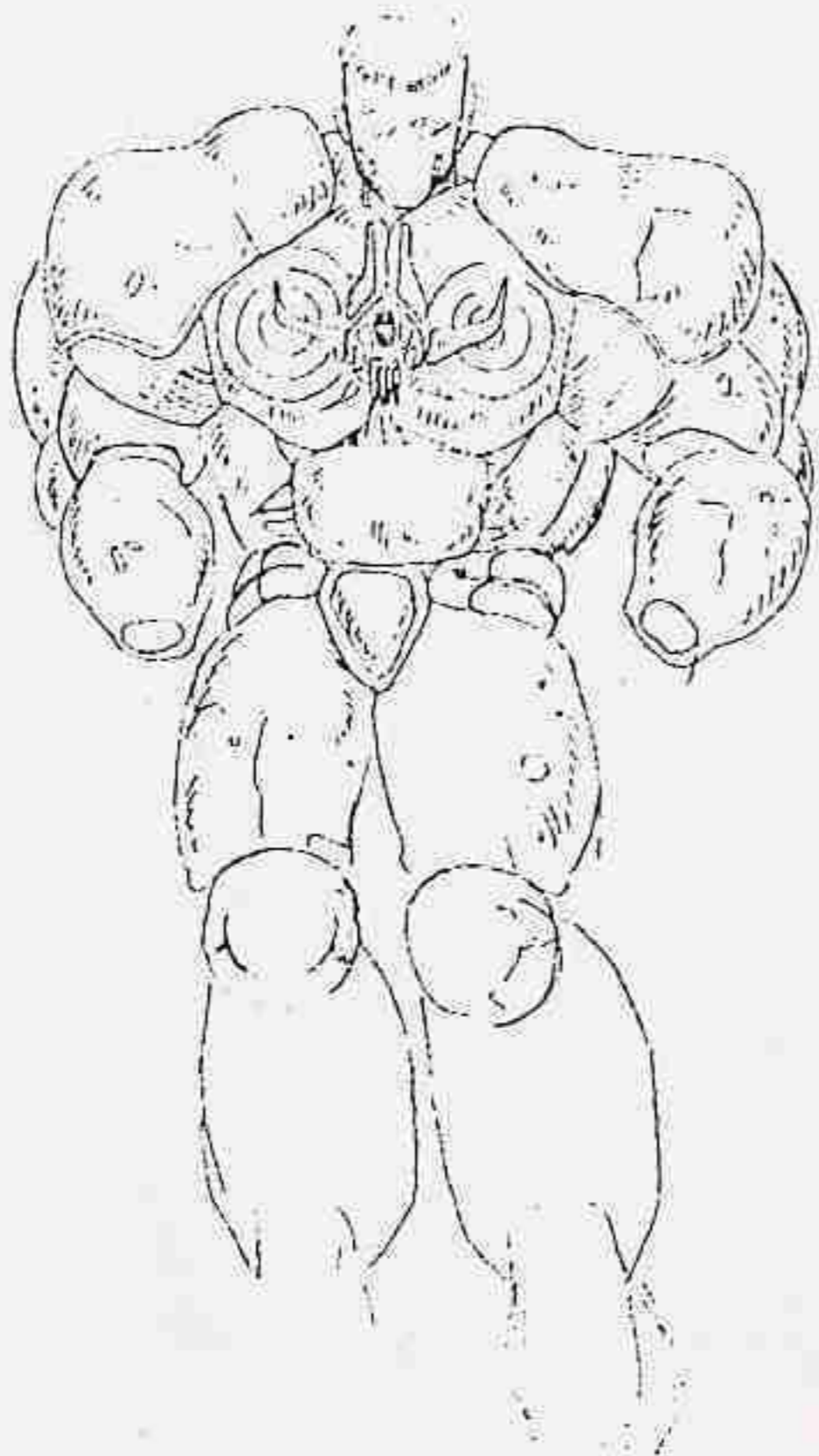
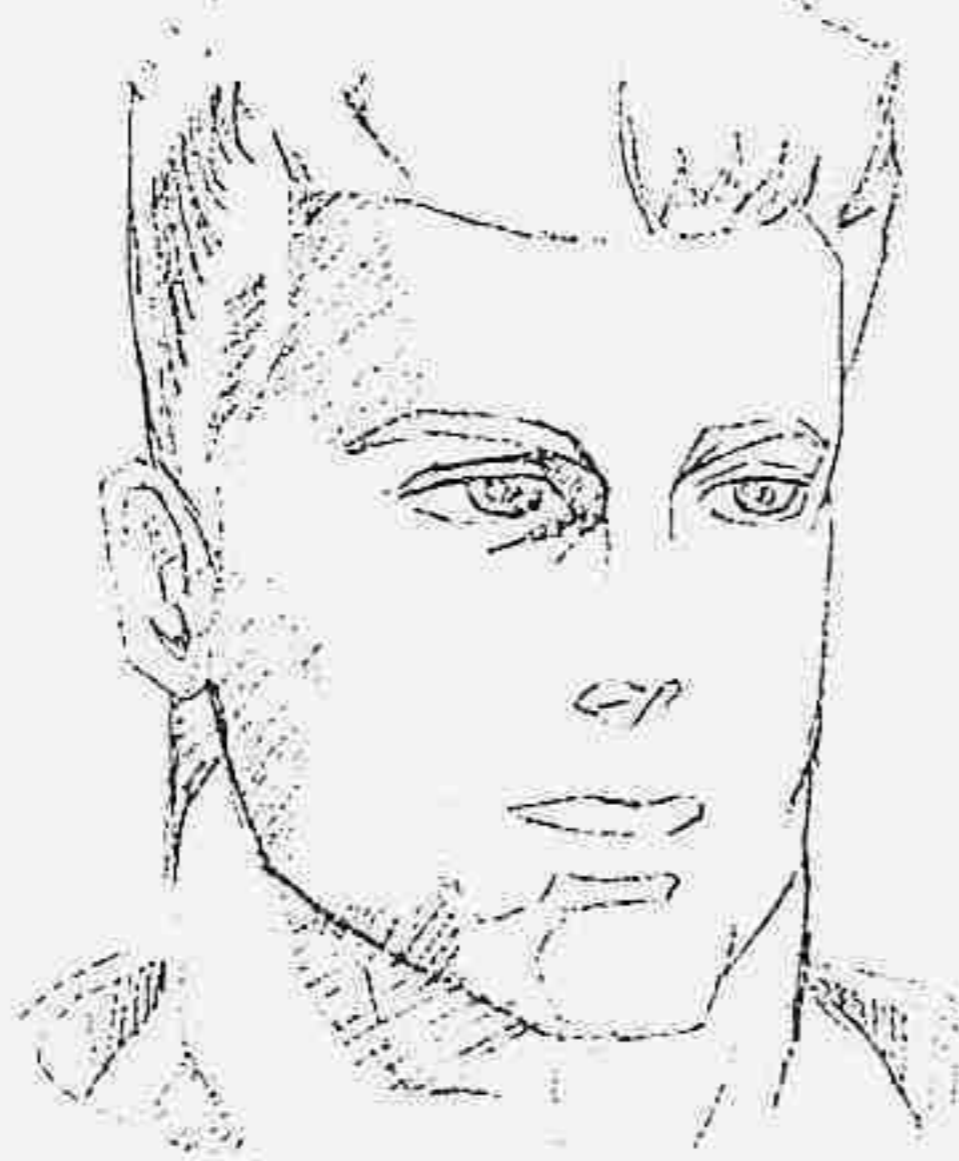
ルツは「E」のキャラデザイナー  
—小玉さんが一番気に入っている  
キャラクター。力の入れようは左  
のイラストを見ても分かる。  
やはり魔術師と言えばローブ  
を身にまとっている姿が一番  
しっくりくる。

## ルツ



## タイロン

タイロンは、アリスの兄ネロの  
言っていたとおり、強い男という  
イメージがピッタリあてはまるキ  
ャラクターデザインだ。



ラコニアンアーマーの設定画。モデル  
はもちろんゲーム中、唯一装備可能な  
タイロン。力強さを感じるイラスト。

## ミャウ

猫に似た不思議な動物と表現さ  
れていたためか、デザインはほぼ  
決まっていたらしく、設定パター  
ンは他のキャラクターより少ない。



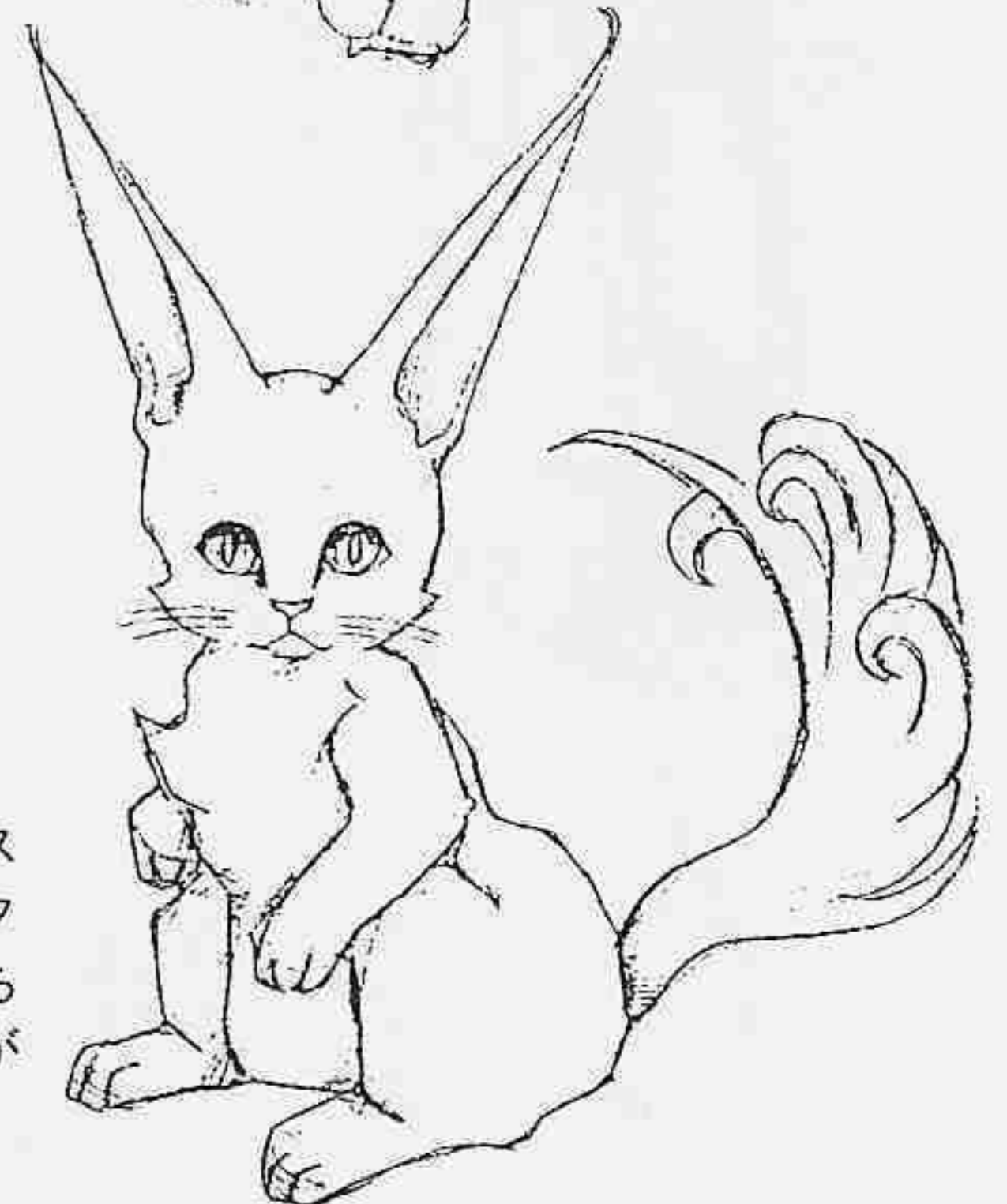
ラエルマベリー  
を食べた後のミ  
ャウのデザイン。  
翼が美しい。

猫が基本なのか？動  
きも猫らしい表現の  
資料が多い。

アルシュリンを首にぶらさげ  
て走るミャウ。かわいけれど  
立派な勇者の一人(匹)だ。



パッケージイラスト  
に似たリアルタ  
イプのミャウ。ち  
よっと怖い感じが  
する。





# モンスター

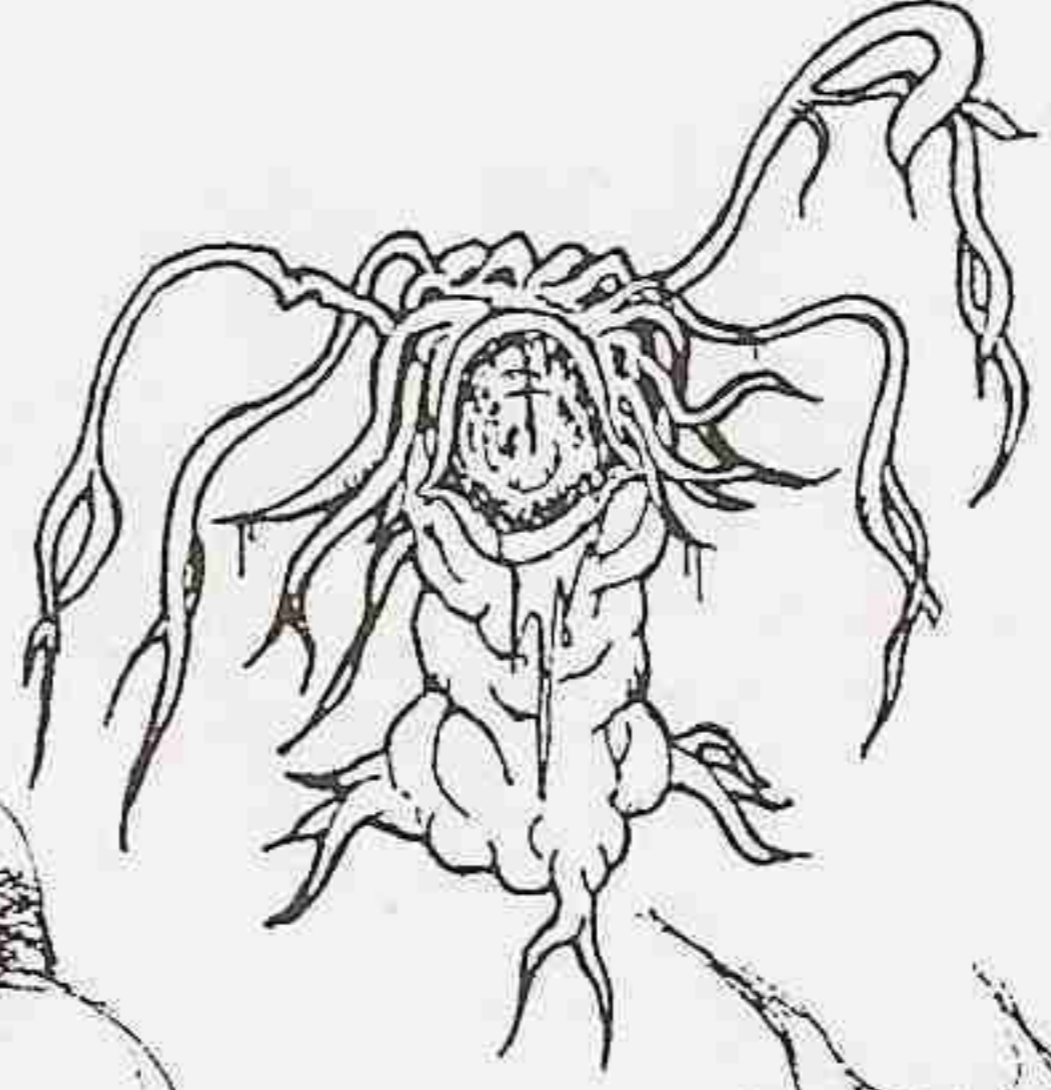
「ファンタシースター」には色々なタイプのモンスターが登場する。その分、設定数も多く、デザイナ―は大変だったに違いない。

サイボーグメイズ系のイメージスケッチ。

すごい迫力のラ・シークのイメージイラスト。まがまがしい雰囲気全体に漂っている。兜が少し変更されたようだ。



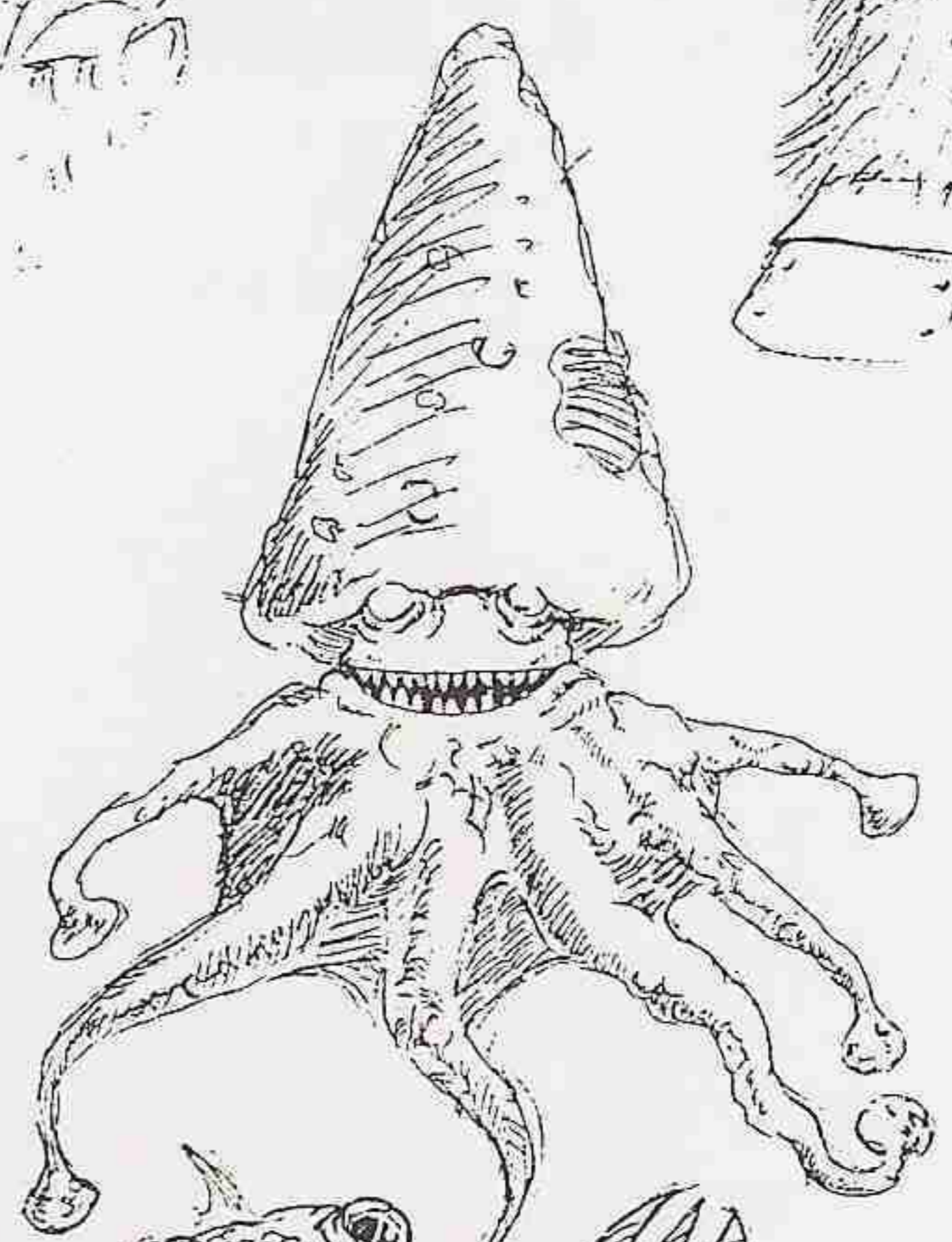
イラストでは細かいところまでかき込まれているために不気味さが増して見える。



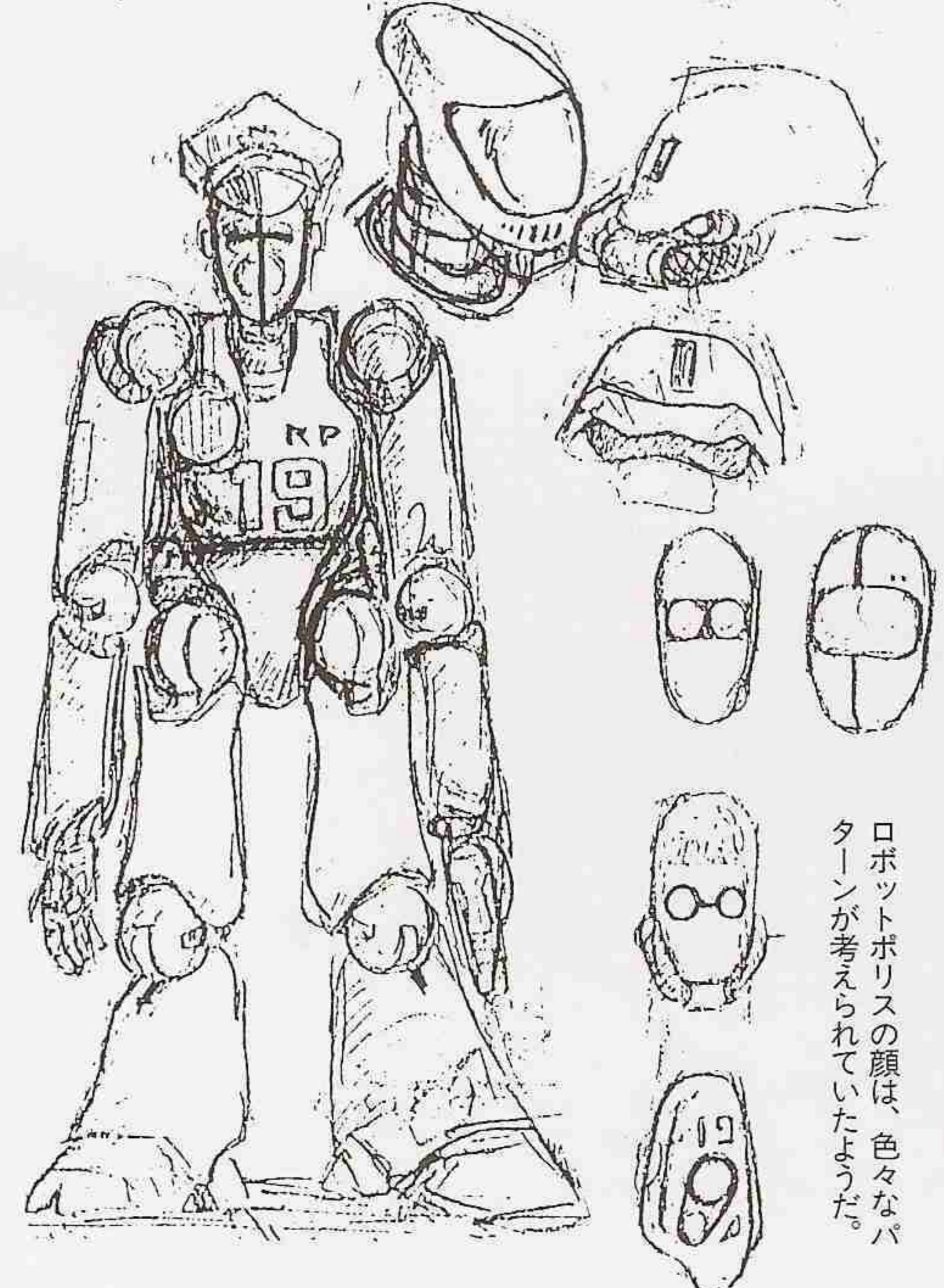
画面の中では、かわいいモタピアも原画ではこんなに怖そう。



幻のポツモンスターその1。クラークンが原型でデッサンされたモンスターなのか？



カフトガニ系。これは名前のとおりカフトガニが原型らしい。



幻のポツモンスターその2。シャーン系モンスターの基礎か？  
ロボットボリスの顔は、色々なパターンが考えられていたようだ。

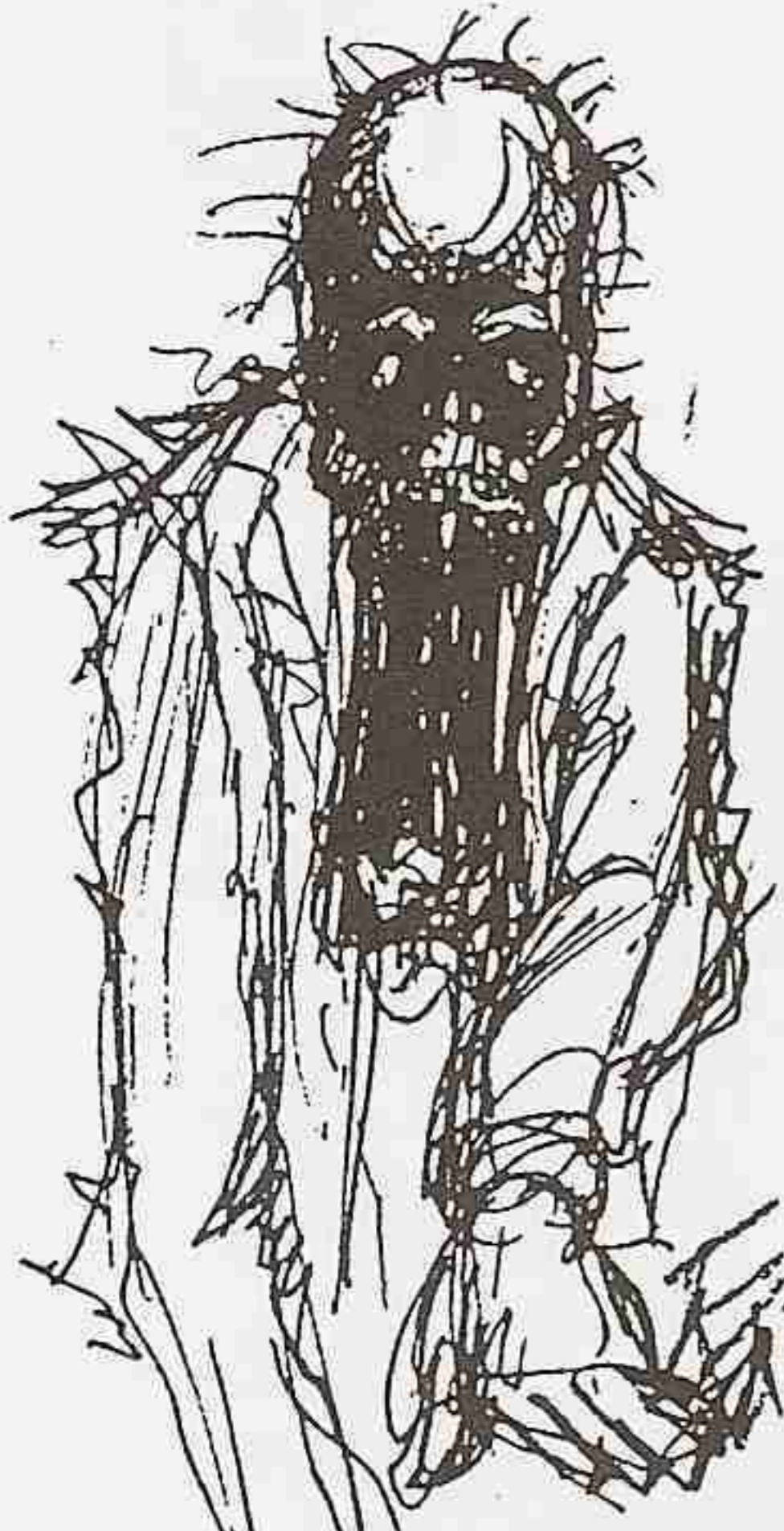
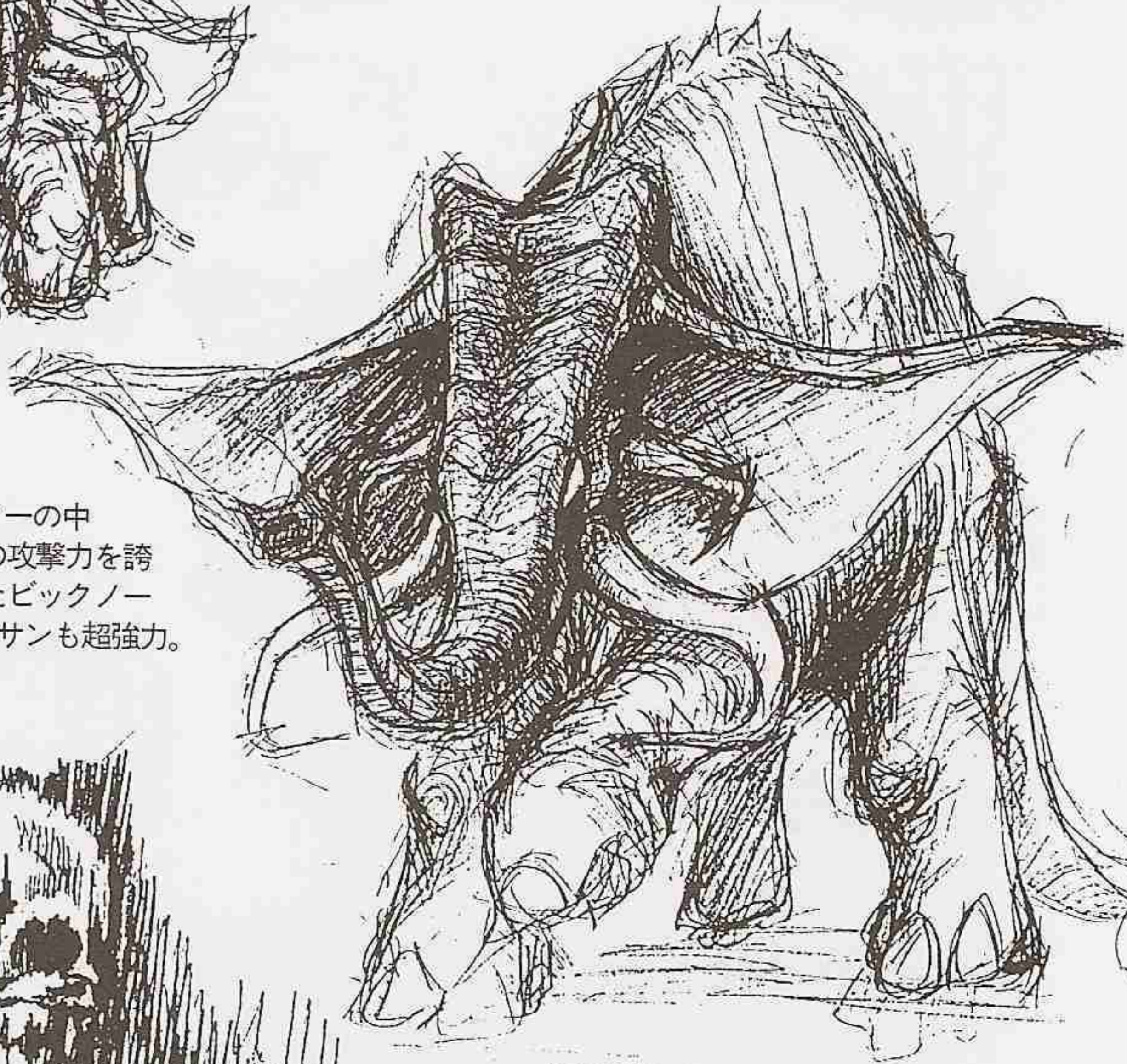
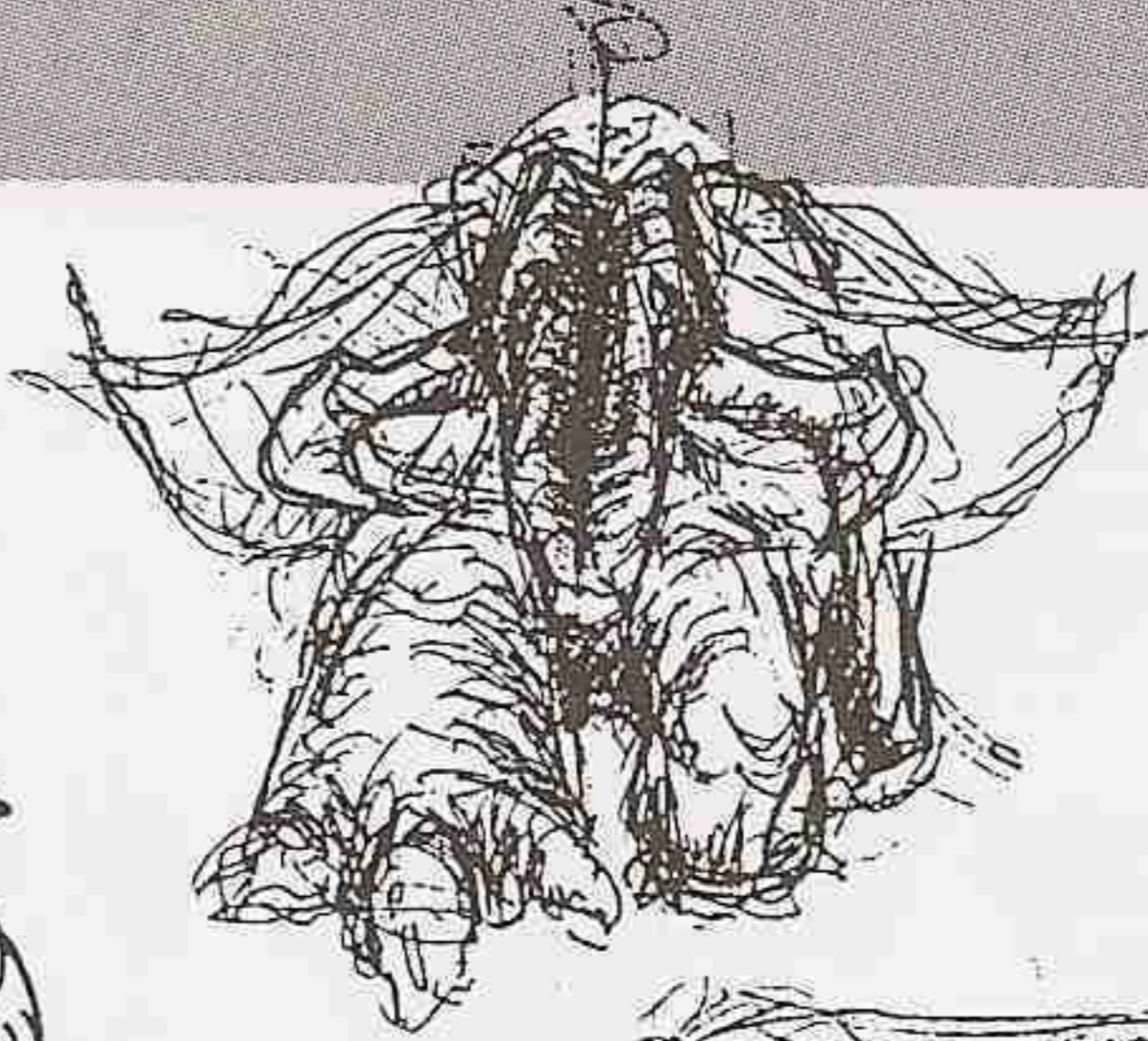




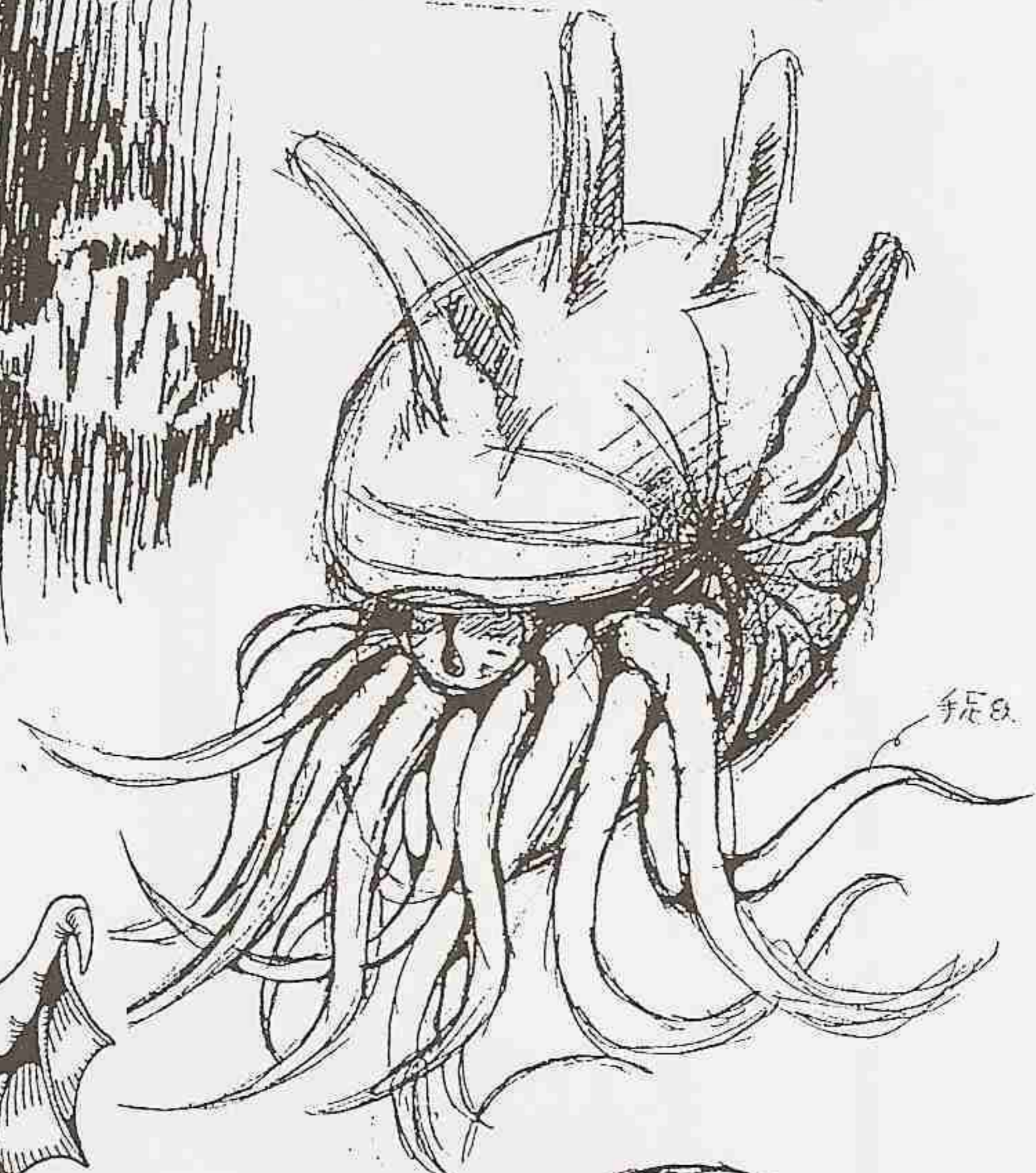
# PHANTASY STAR



モンスターの中で最強の攻撃力を誇っていたビックノーズ。デッサンも超強力。

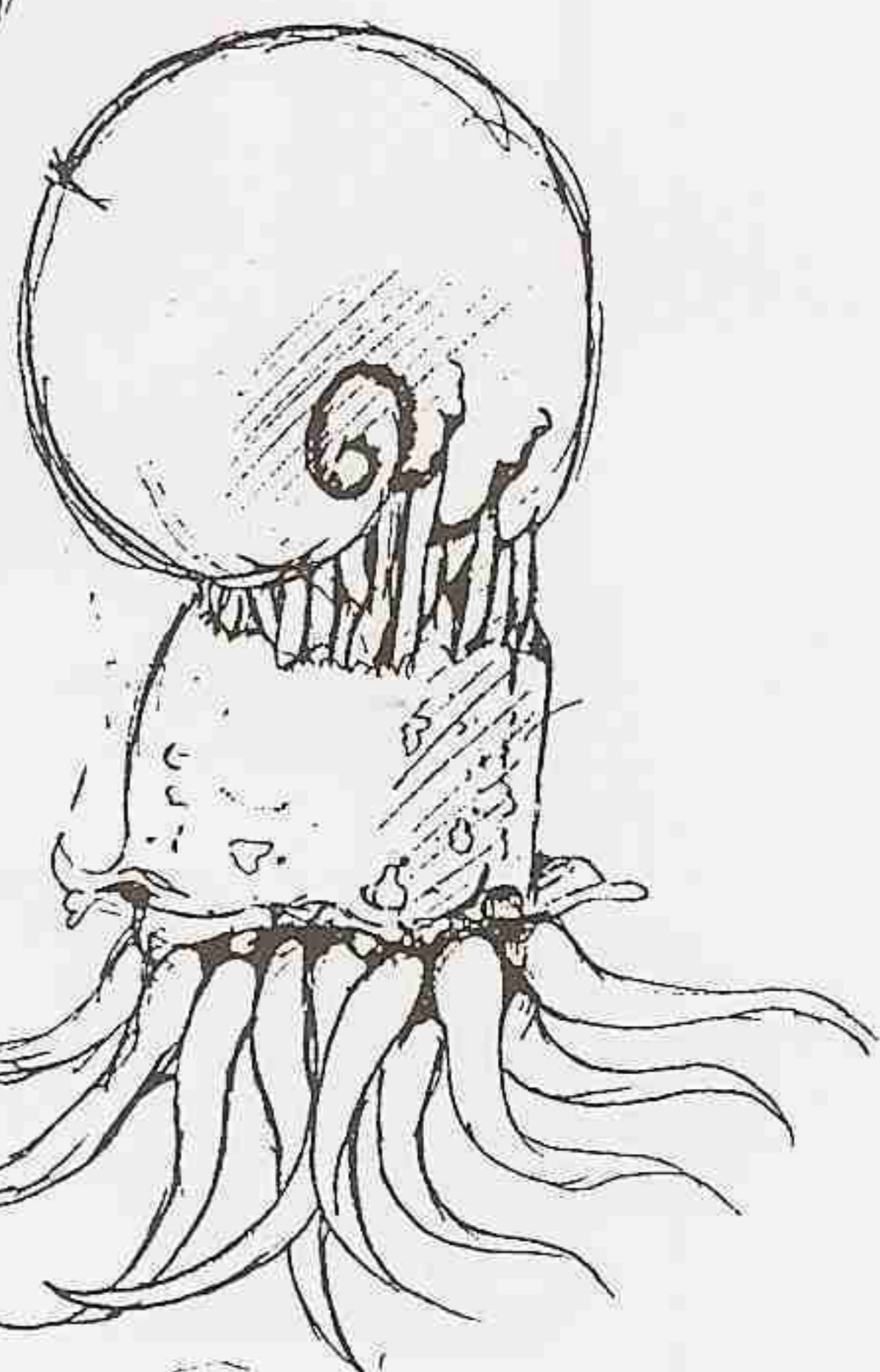


ゾンビ系モンスターのラフスケッチ。だらりと垂れたアゴのはじから滴り落ちるよだれがポイント。ゴースト系のモンスターデザイン。黒と白の微妙なコントラストでリアルに描き込まれている。ポツになったヒューマンタイプのモンスター。斧とかで攻撃しときそう。

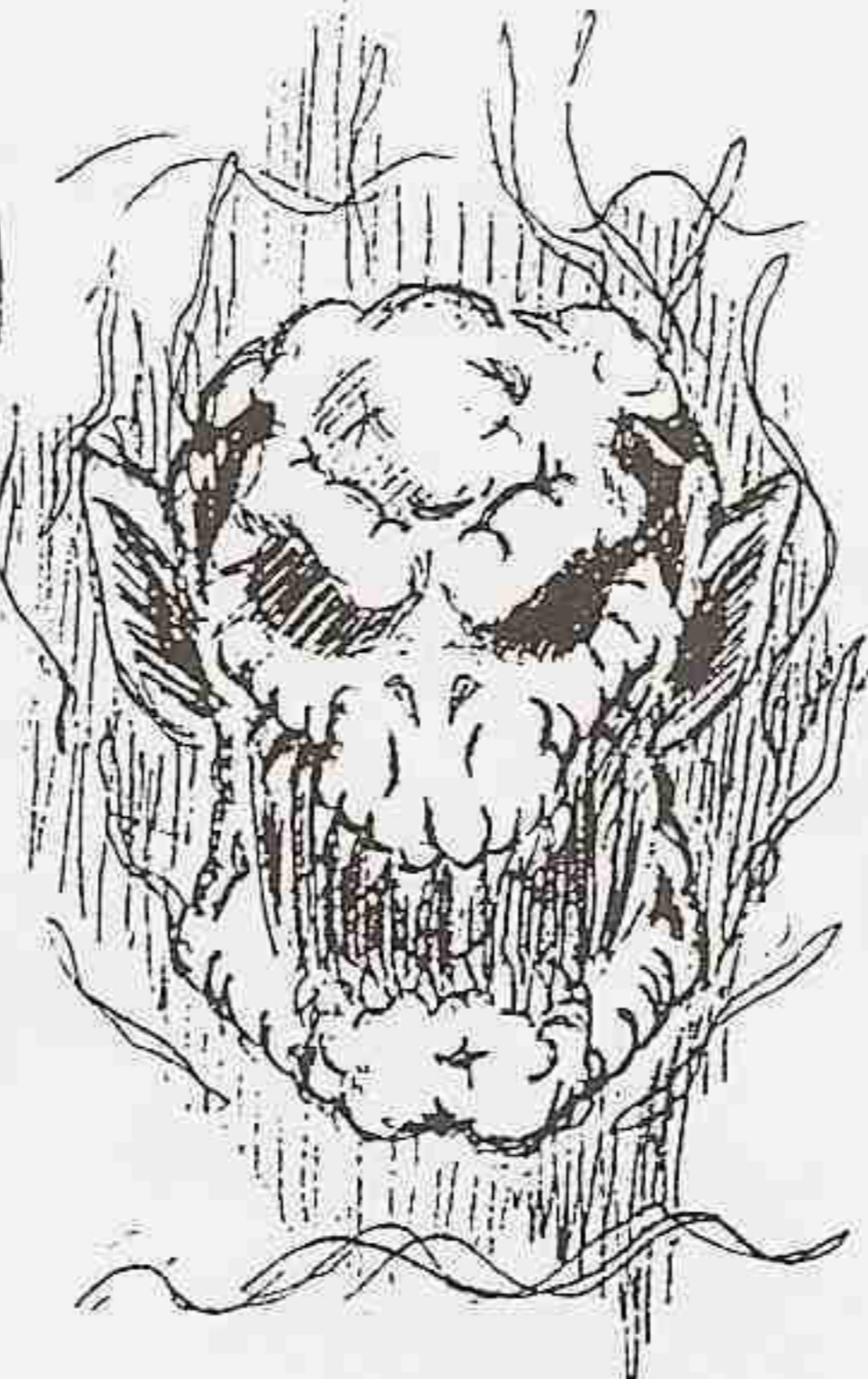
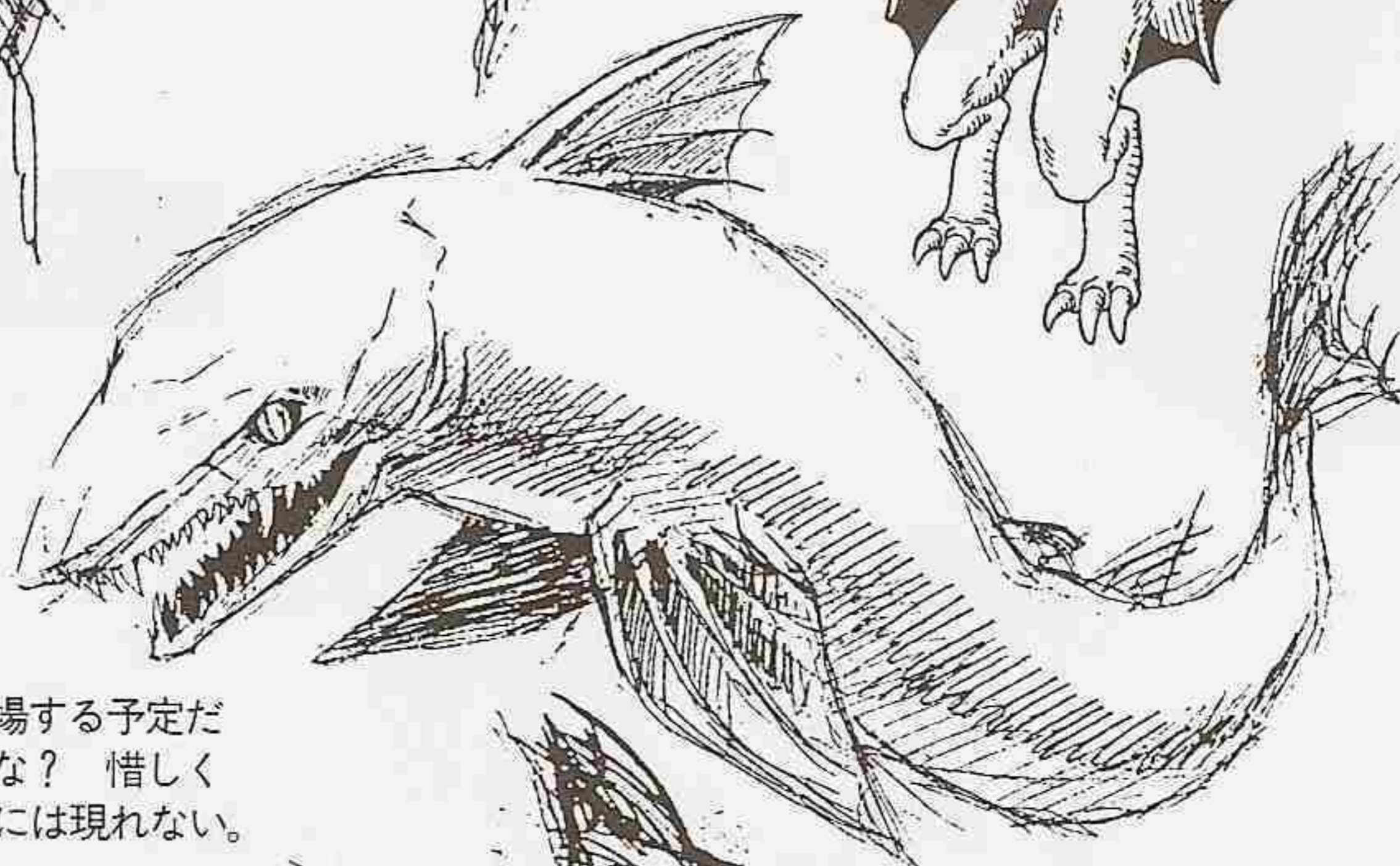


リアルに描かれたタランチュラ。足についているたくさんの毛が気持ち悪さを増している。

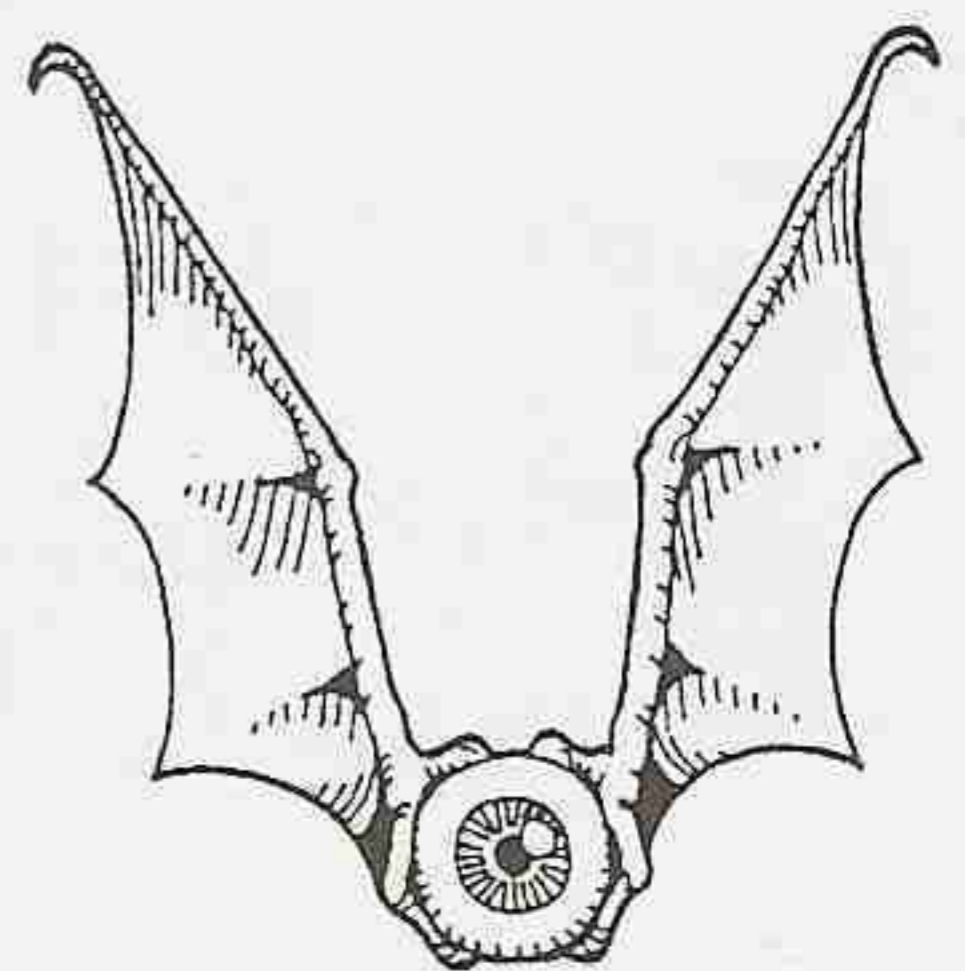
アンモナイト系の初期デッサン。ゲーム画面に出てくるものと少々違った部分が見られる。設定文にはミサイルを出すと書かれていた。



水辺で登場する予定だったのかな？惜しくもゲームには現れない。



謎のモンスター。顔の部分にオーラののようなものをまとっている。ナイトメアの原形かもしれない。



スケルトン系のデッサン。ゲームでは剣と盾を持ち攻撃してきたが、初期設定ではカマを持っている。



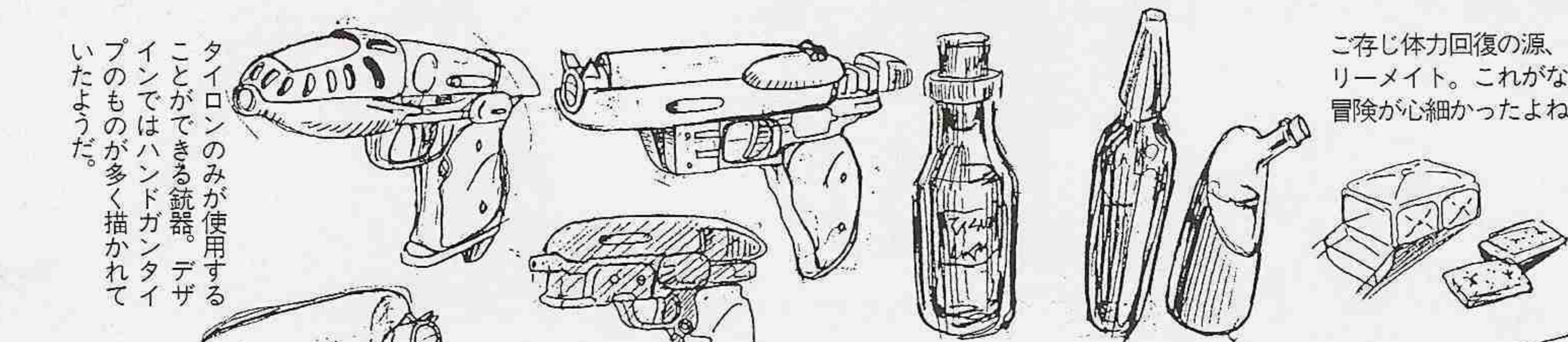


# アイテム

ゲーム画面にはその姿を見せないアイテムの数々。でも設定資料には、どれも細かく描かれていた。その一部を公開しよう。

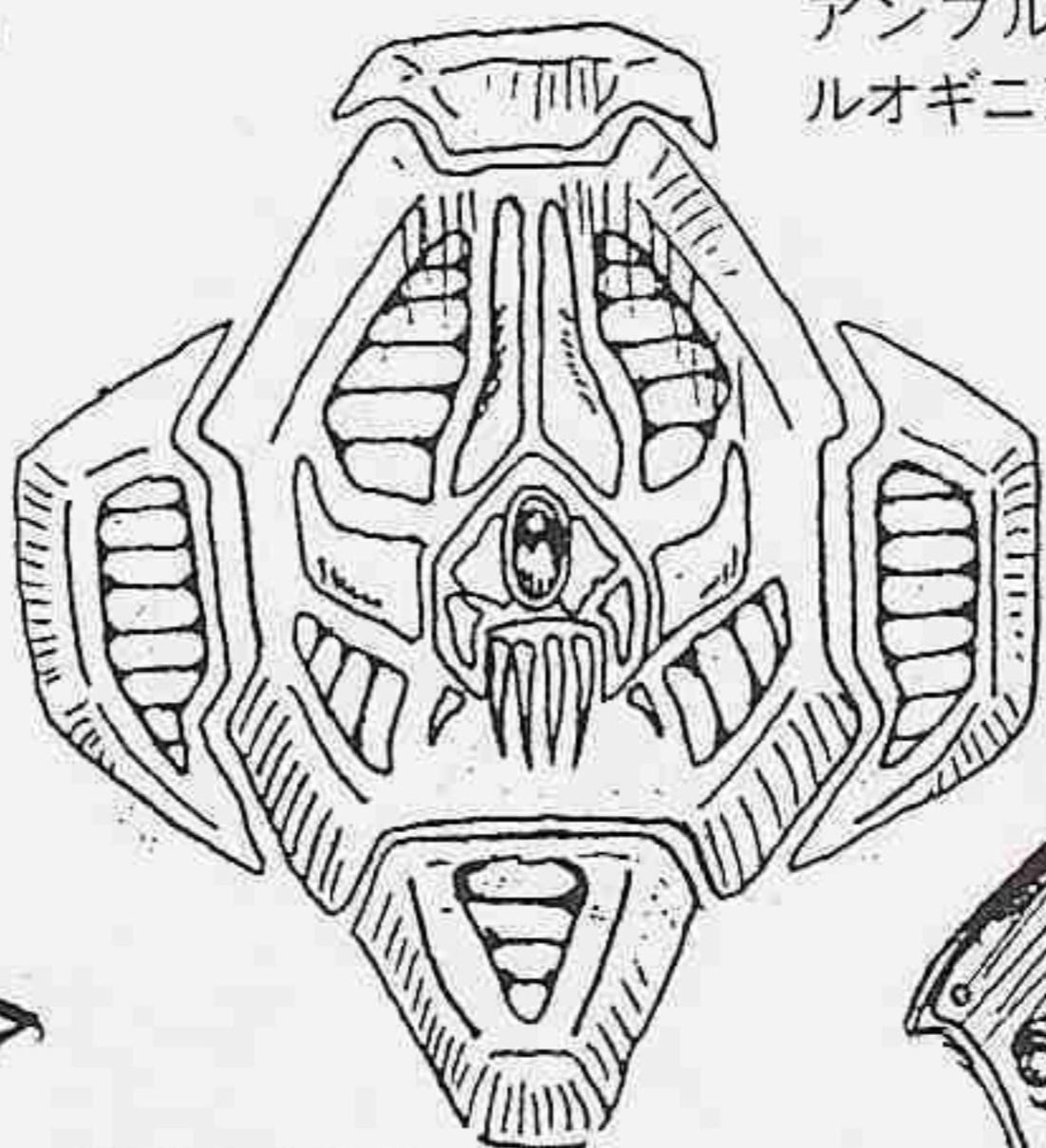
ご存じ体力回復の源、ペロリーメイト。これがないと冒険が心細かったよね。

タイロンのみが使用することが出来る銃器。デザインではハンドガンタイプのものが多く描かれていたようだ。

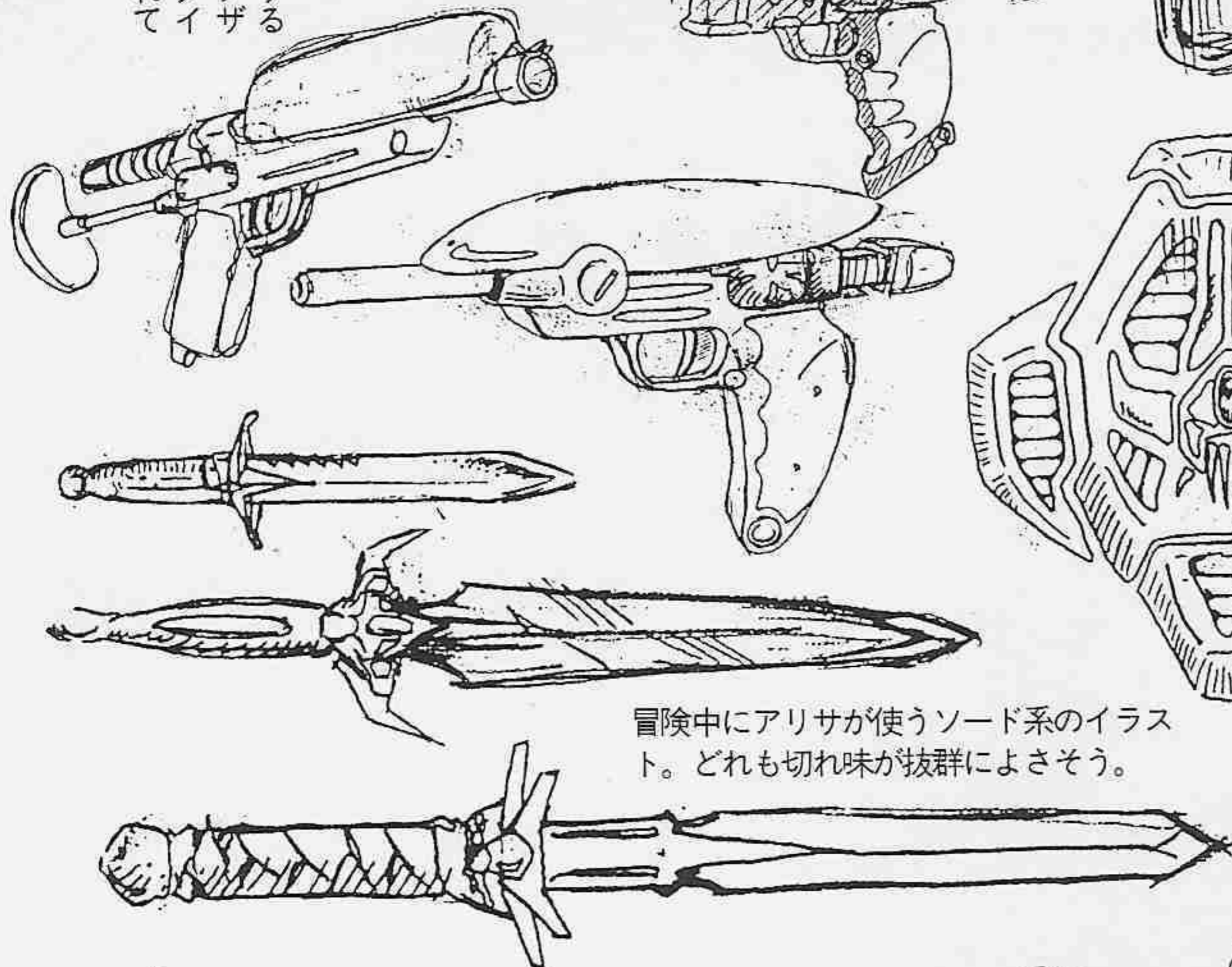


アンプルの中に入った液はルオギニン。飲めば命の泉わく。

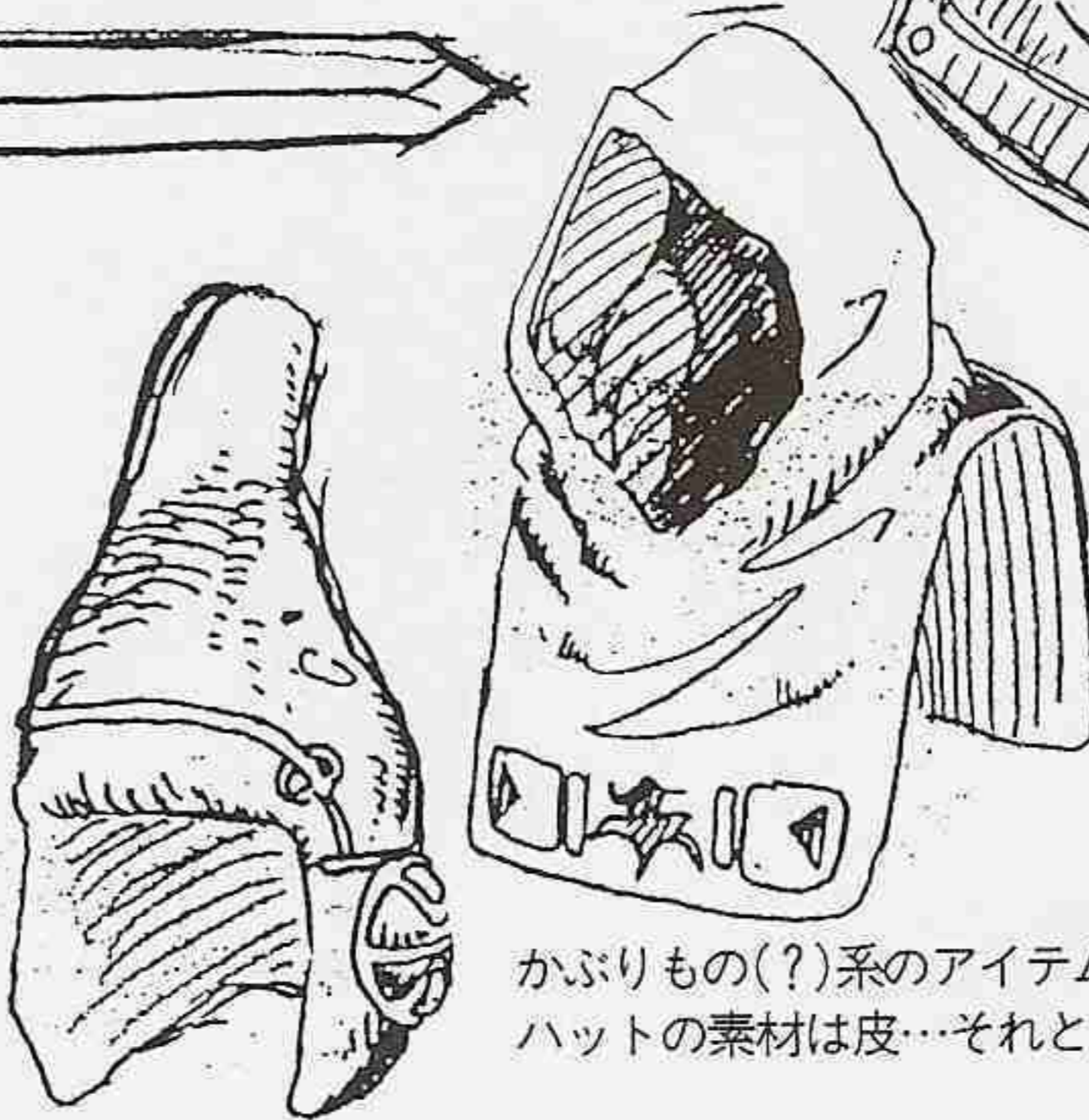
防御力アップのアイテムとして必要ながこのシールド。ちなみに左のシールドはラコニア製のモノ。



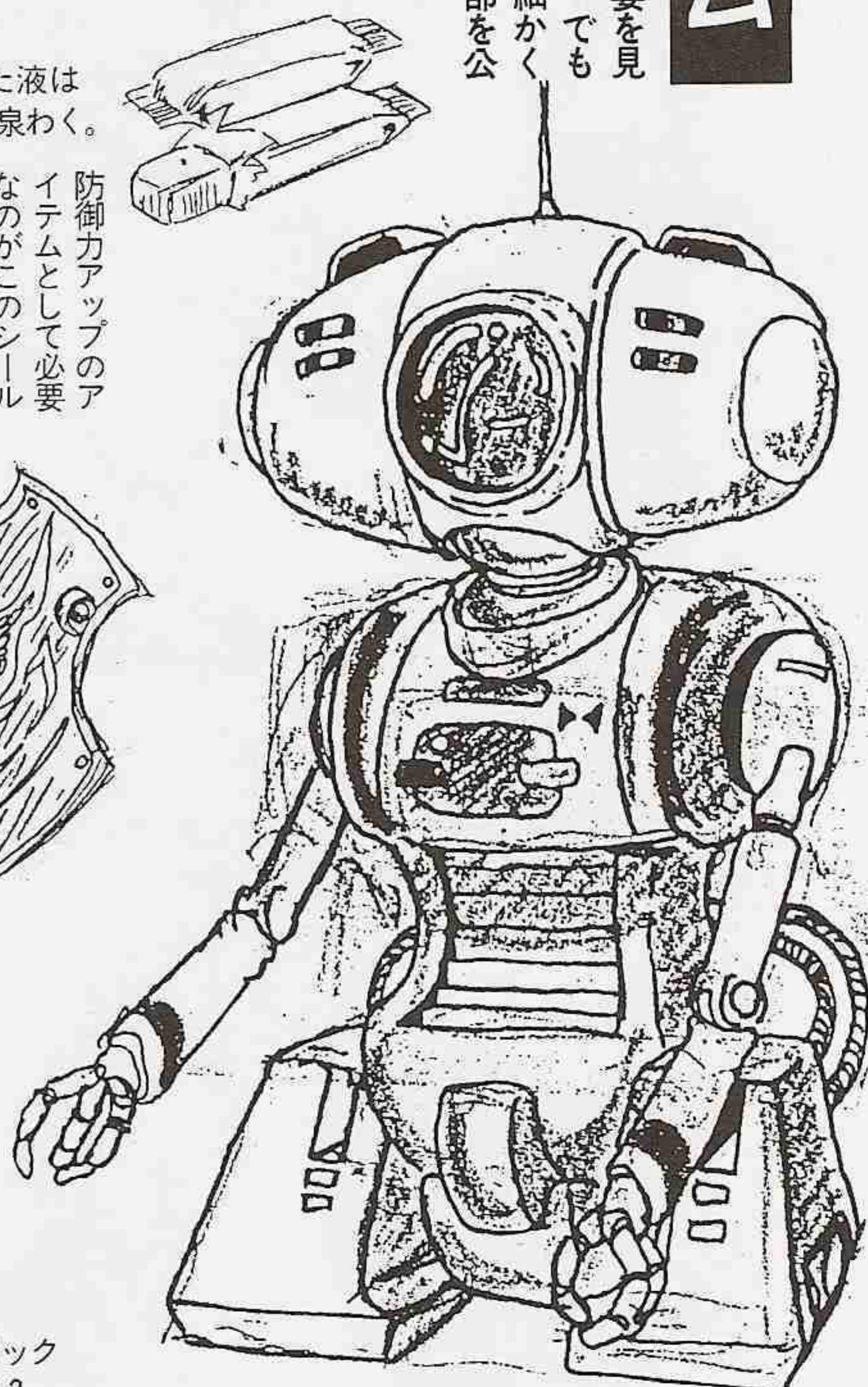
冒険中にアリサが使うソード系のイラスト。どれも切れ味が抜群によさそう。



かぶりもの(?)系のアイテム。マジックハットの素材は皮...それとも機械?



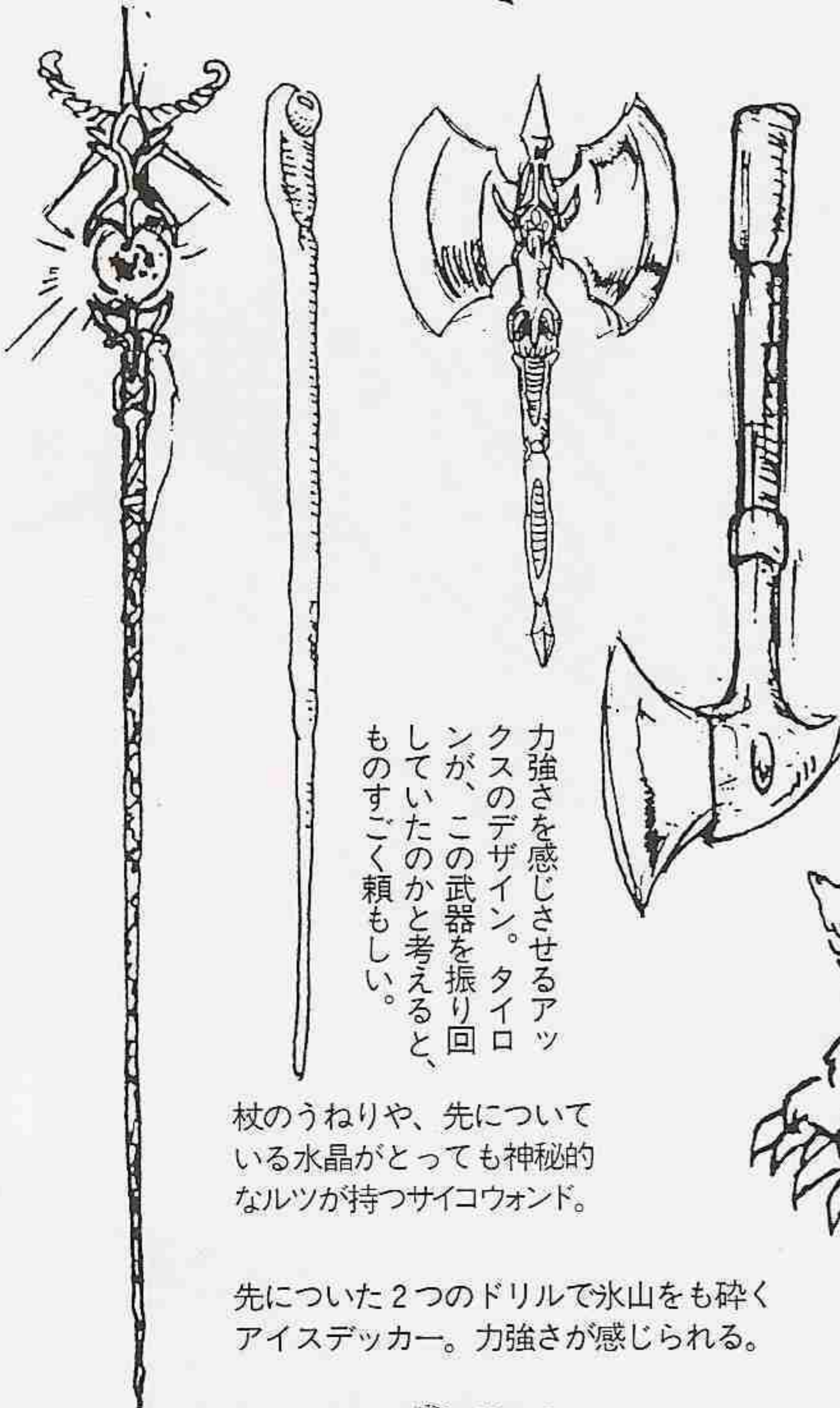
ハブスピー。画面に登場するときは正面しか見れなかったけど、側部はこうなっていたんだね。



力強さを感じさせるアックスのデザイン。タイロンが、この武器を振り回していたのかと考えると、ものすごく頼もしい。

杖のうねりや、先についている水晶がとっても神秘的なルツが持つサイコウインド。

先についた2つのドリルで冰山をも砕くアイスデッカー。力強さを感じられる。



ミヤウが装備する攻撃アイテムのクローとタスク。ツメの部分がかじらも痛そう。

ダンジョンではお世話になった鍵。柄の部分のデザインがイカス。

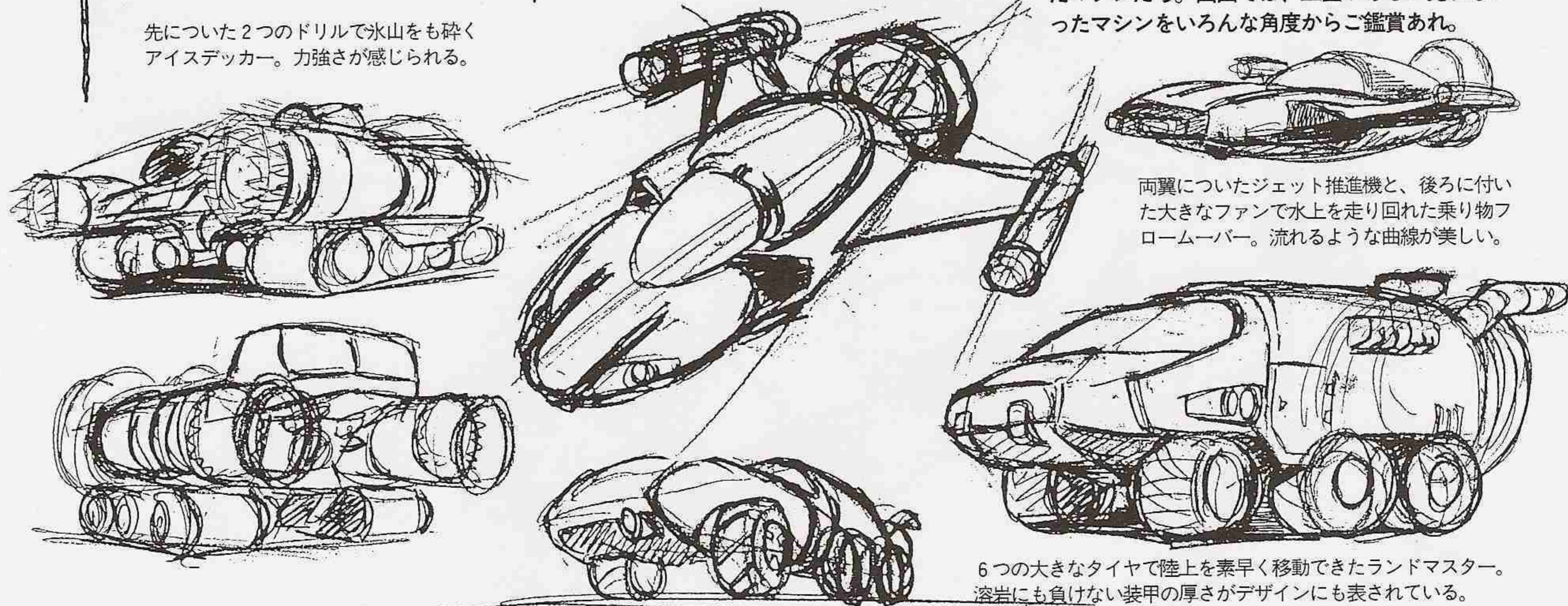


## 搭乗アイテム

徒歩では行けない場所の通行を可能にしてくれたマシンたち。画面では、上空からしか見れなかったマシンをいろんな角度からご鑑賞あれ。

両翼についたジェット推進機と、後ろに付いた大きなファンで水上を走り回れた乗り物フロムバー。流れるような曲線が美しい。

6つの大きなタイヤで陸上を素早く移動できたランドマスター。溶岩にも負けない装甲の厚さがデザインにも表されている。





# PHANTASY STAR II

## 設定資料集

ファンタースターII&テキストアドベンチャー

原画を描かず直接グラフィックを作成していたということで、ここにあげた以外ほとんどラフは存在しないそうである。



「テキスト～」用に描かれたもの。さらに男性的になったのはユーシスの過去が反映されたから？

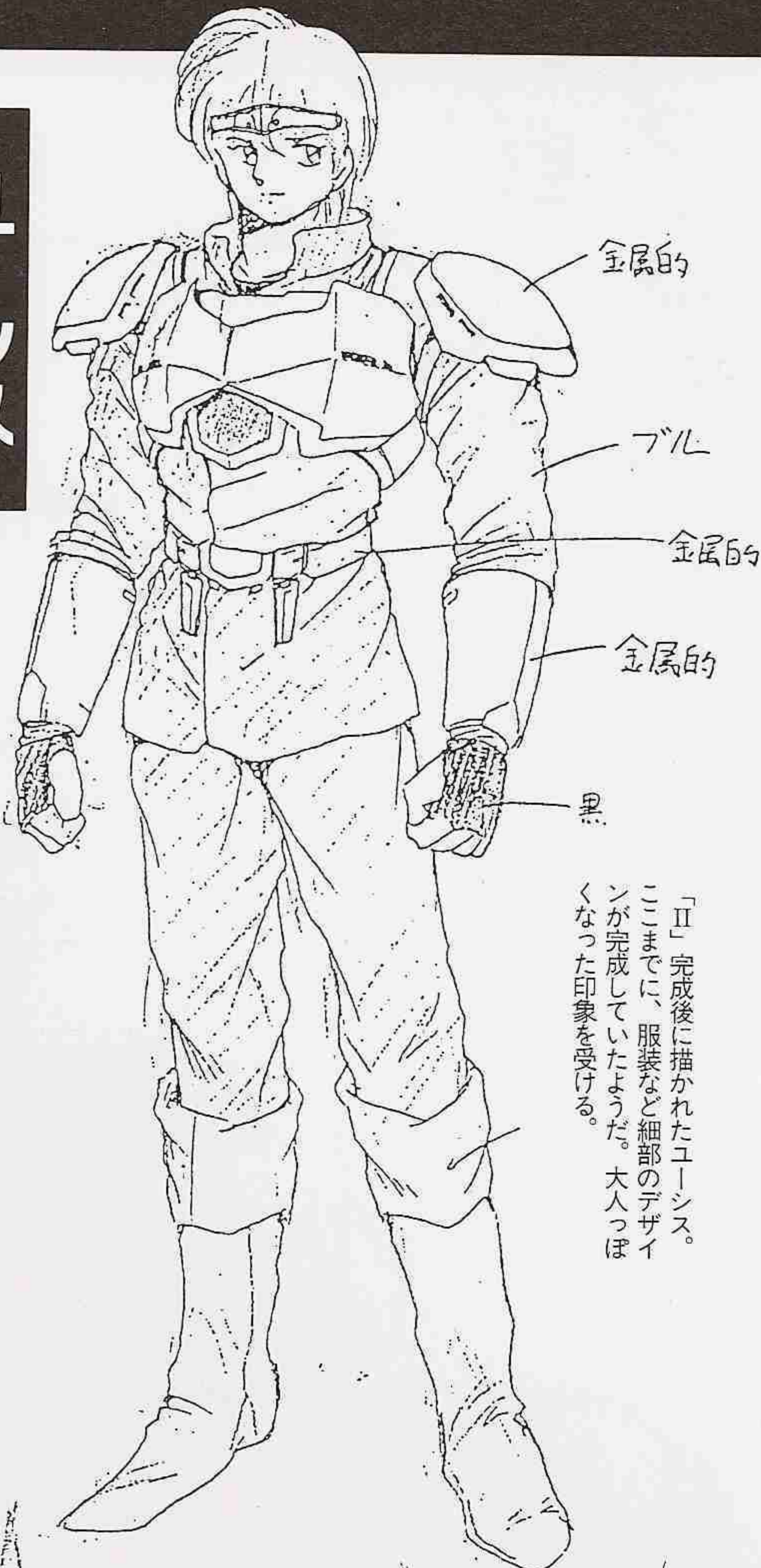


もつとも雰囲気の変化していたキャラクター。これはよしぼん氏の男性キャラの描き方が変わったためと思われる。

### ユーシス

これも「テキスト」のもの。ユーシス17歳のころだ。精悍なプロポーションがかっこいい！

ゲーム製作当時の最も古いラフ。今とはだいぶ印象が異なる。



「II」完成後に描かれたユーシス。ここまで、服装など細部のデザインが完成していたようだ。大人っぽくなった印象を受ける。



「テキスト～」の少年時代のデザイン。こなまきさがよく表情に出ている(笑)。



「テキスト～」用のデザイン。というよりも、当時のデザインを整理したりファイン版といったところか？



放浪生活を送っていたころのネイ。髪もボサボサで、着ている服やマントも拾ったボロボロでこしらえている。



ゲーム完成後のクロッキーより。表情が他の絵と違うのは、自由にクロッキーに描きとめた絵だからであろう。

### ネイ

最初のスケッチでは、ネコの持つ特徴が強かったのが分かる。優しい表情になった最近の表情も良いが、初期のスケッチも捨て難い。



最も古いラフ。この衣装も顔つきもかなり違うが、このころのネイも他にない魅力がある。





# アンヌ・サガ

献身的な女ドクターと、キャラの特徴がとらえやすいためか、比較的最初からイメージがまとまっていたようだ。最初から変化が少ない。

「テキスト～」の全身設定。白衣がよく似合うキャラだ。



IDカード

白衣

銀のリストバンド

ピンクと紫の中間色のシオタキ

外出時に着用するマントの設定。アンヌの設定は、微妙な表情のものが多いようだ。

つま先が出てはいるわけではない

クールな表情がなかなかいい。



左は「テキスト～」のころ。下は「PSII」のときの髪の長さ。長いほうがいいかな？

※参考までにPSIIの髪



「PSII」完成後のスケッチ。クールな表情が魅力的。



「PSII」のときに描かれた、もっとも初期のもの。どこかとおっとりしているような表情がかわいい？

「PSII」完成後に描かれたスケッチより。この時点ではおかつぱではないようだ。

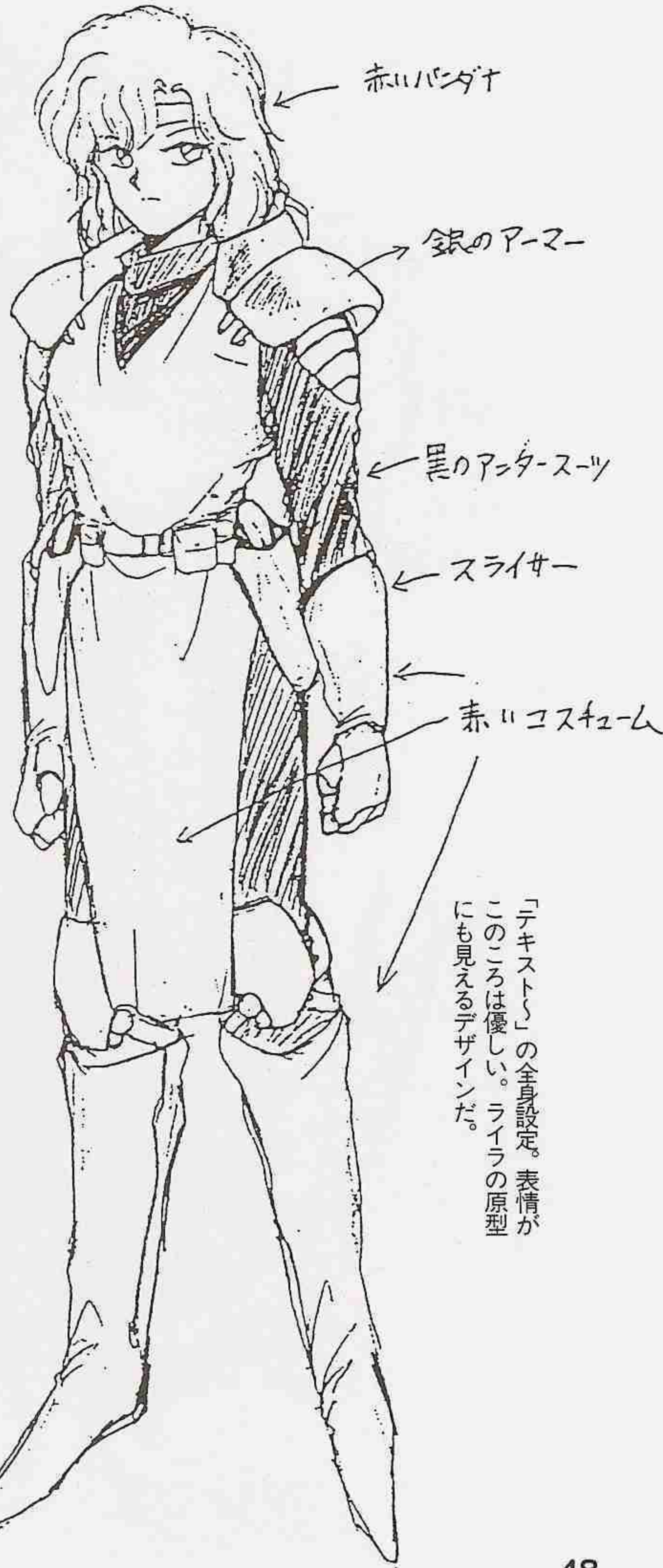
「テキスト～」の設定より。目は丸く、温和でおとなしい性格だと覚え書きがある。



ハインツ。「テキスト～」で登場した人物。サブキャラの設定は比較的めずらしい。



# アーミア・アマールスキー



赤いバンダナ

銀のアーモ

黒のアンダーズーツ

スライサー

赤いコスチューム

よしぼん氏の絵柄が変わっていくにしたがって表情が変わっていくのがわかる。ゲームのキャラともまた雰囲気異なる。

「テキスト～」の全身設定。表情がこのころは優しい。ライラの原型にも見えるデザインだ。



# PHANTASY STAR

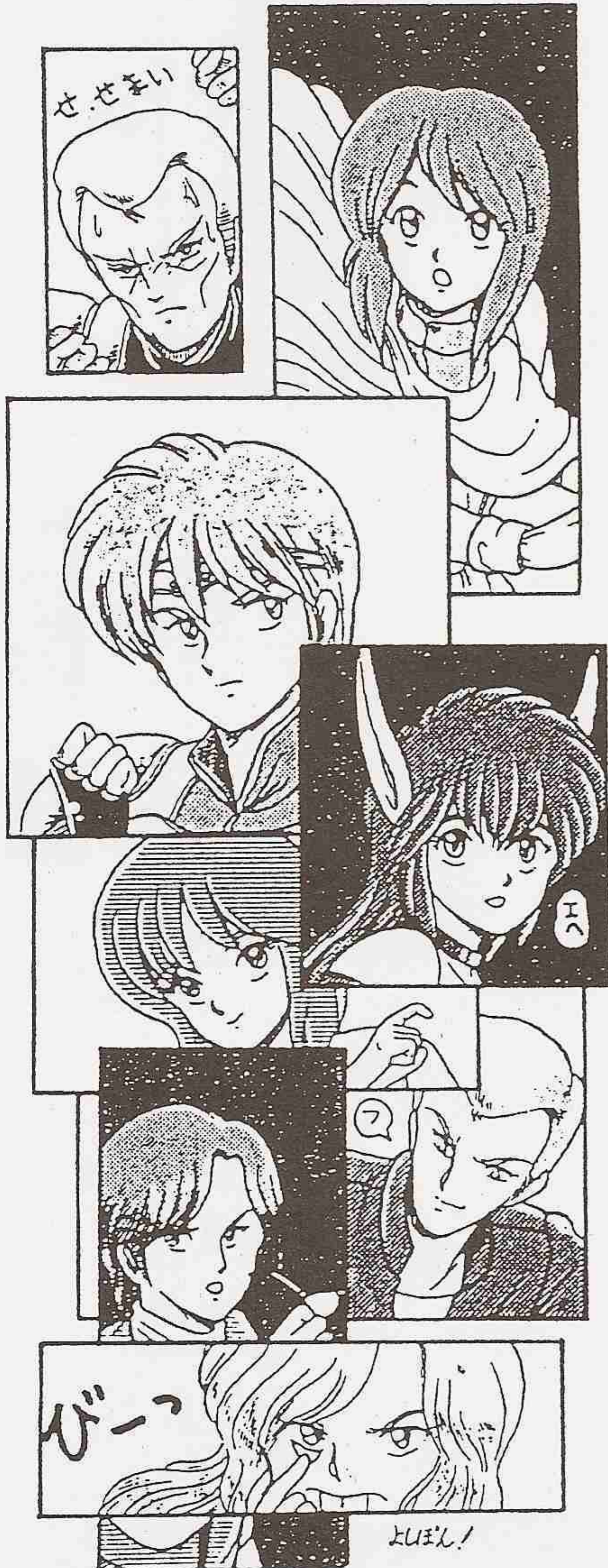


中流より上の家庭で育ったボンボンだと、よしぼん氏のメモが横にあった。

この設定を見ると、ハーンはヒューイから生まれたのではないかと思われる。

女性ファン（いるのかな？）が喜びそうな表情のヒューイ。

パーティー勢揃いのイラスト。それぞれの表情やしぐさが、キャラの意外な一面を見せてくれて楽しい。



ヒューイのスケッチはすべて「テキスト」のもの。「II」のときは紙に描かれた設定はなかったそうだ。

## ヒューイ・ソーン

驚くSDヒューイ。カインズとルドガーは設定すらない。どうも男性陣は恵まれていないようだ……。



ゲームではよく分からなかった仕事着だが、もちろん設定ではデザインされている。露出度の高い衣装がシルカらしい。  
モタビアでも、2を争う富豪の一人娘。何一つ不由のない生活の反動で、泥棒をしているらしい。

## シルカ・ヴェリア

家での普段着はこんな感じらしい。





# ネイ・ファースト

ゲームでは外見がほとんど分らなかったネイ・ファーストだが、よしぼん氏にとっては思い入れがあるのか、様々な雰囲気何度でも描かれている。

最終バージョンとメモがあるファースト。衣装が鎧のような、硬質的な処理になっている。色指定が知りたいところだ。

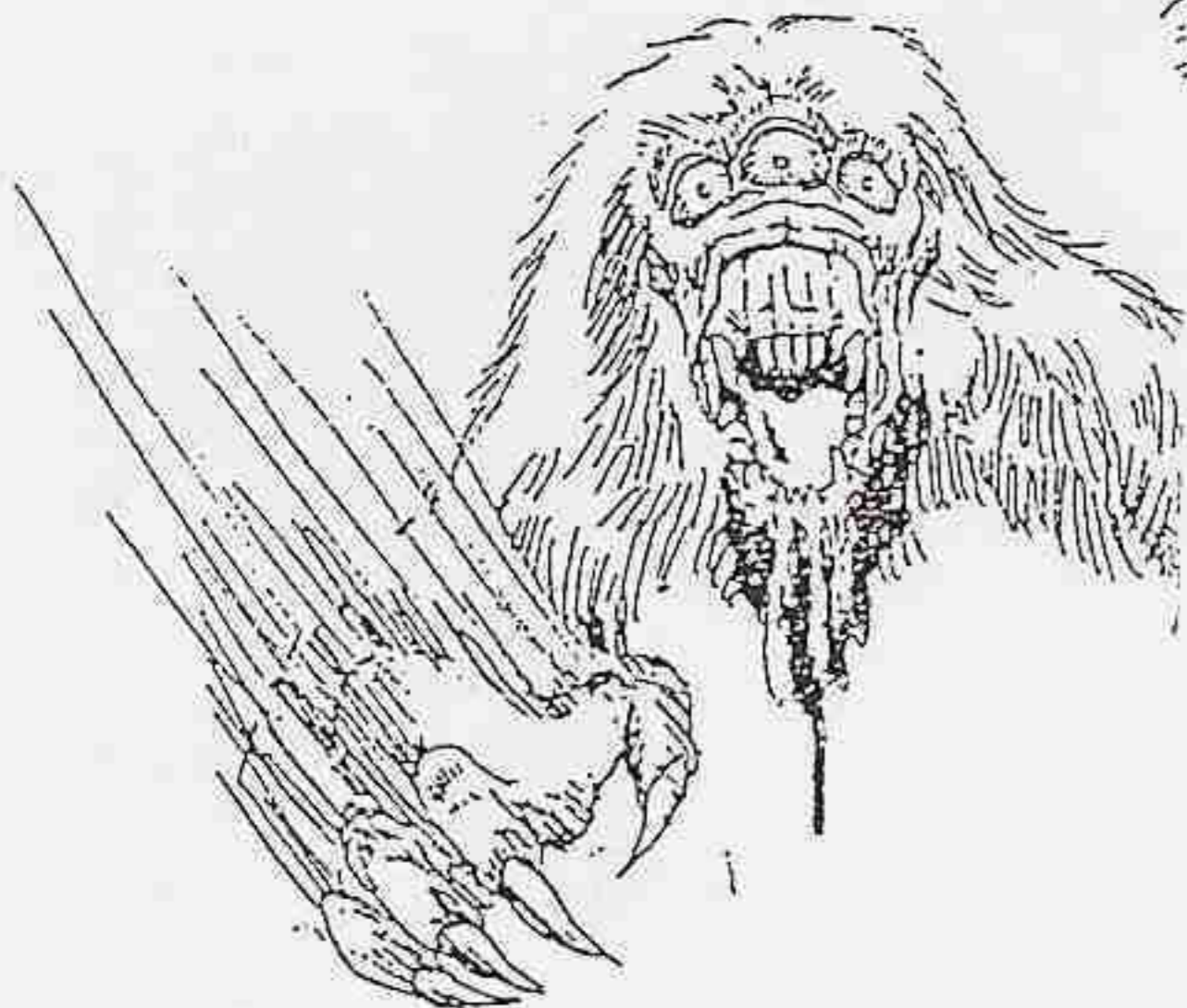


ネイ同士の対決シーン。シンプルな衣装のネイと、複雑なデザインの衣装を着たファーストとの対比が面白い。

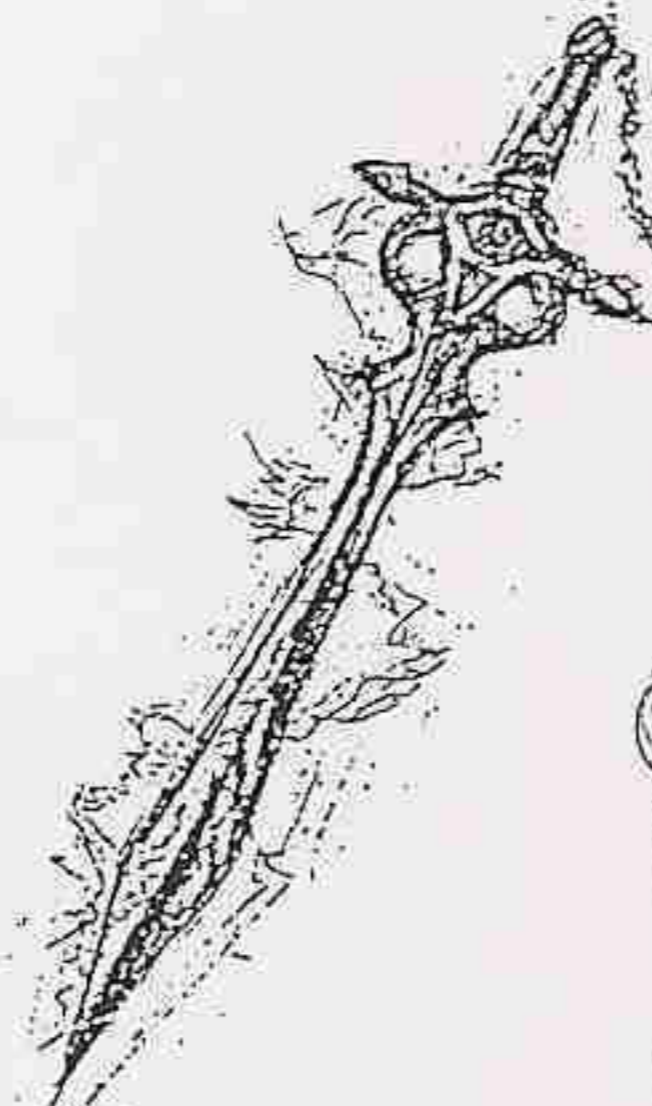
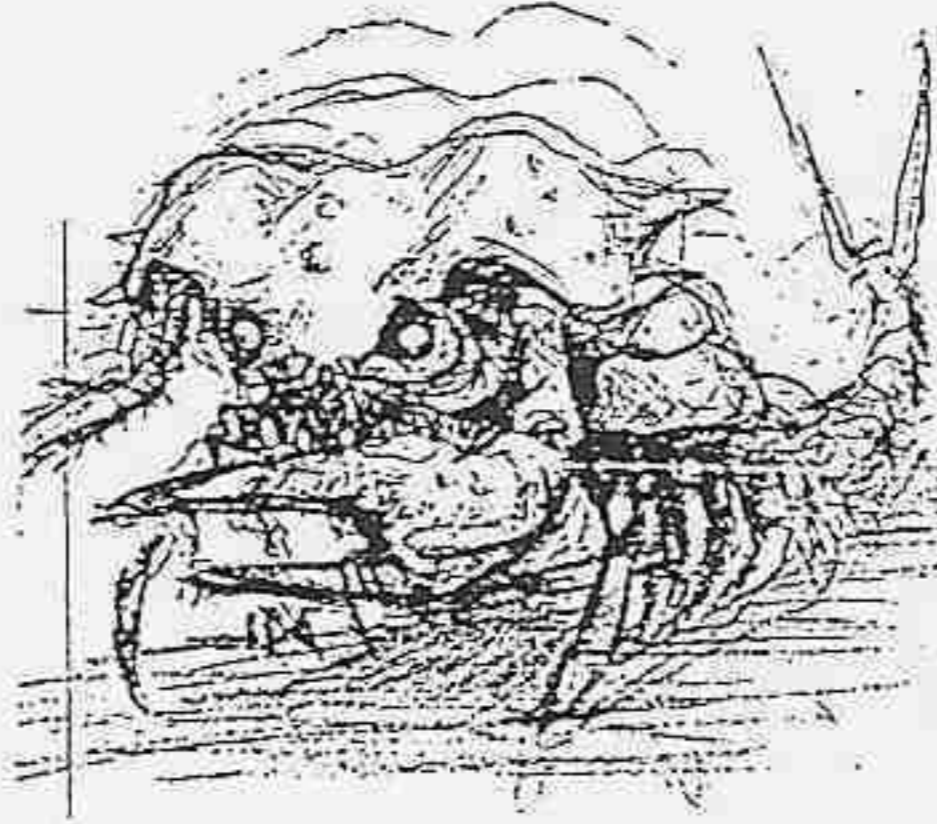
鎧のラフデザインのひとつだろうか。有機的なラインだ。他のものより表情が優しい？

## キャラクター・デザイン よしぼん

もう8年も前のことですからねえ。あんまり深く考えずデザインしてしまったことは後悔しています。まさか8年後までかわる仕事になるとは思いもしませんでした。



ハングリーエイブの攻撃。ゲーム画面よりも、かなりリアルに描いてある顔がちよっと怖い？

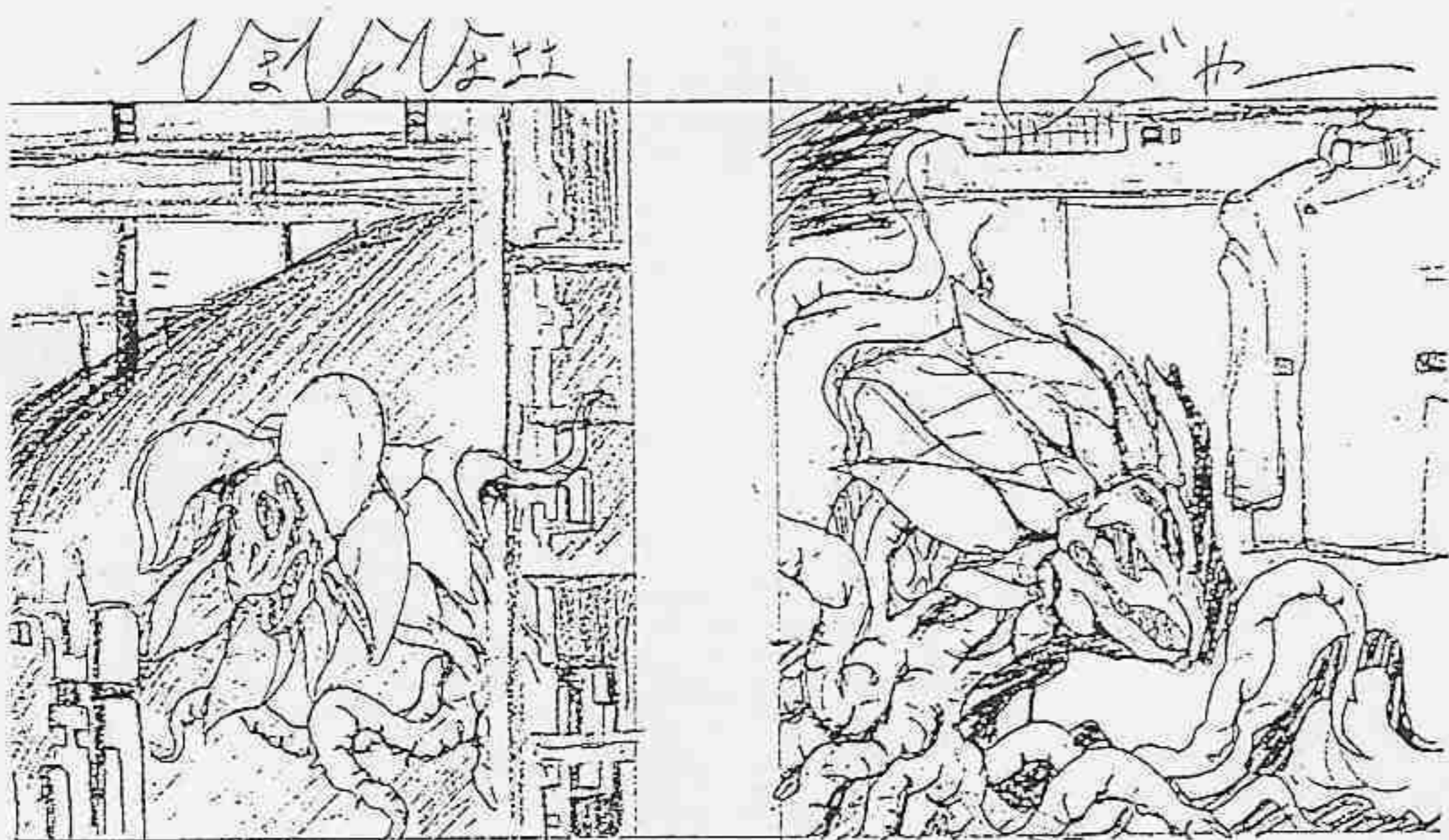


デボ。植物の根のようになっているコードやパイプに注目。固定砲台といった雰囲気メカだったようだ。

ゲーム画面では、分りにくかったモンスターも、不自然にならないように他のアングルでも描かれていておもしろい。

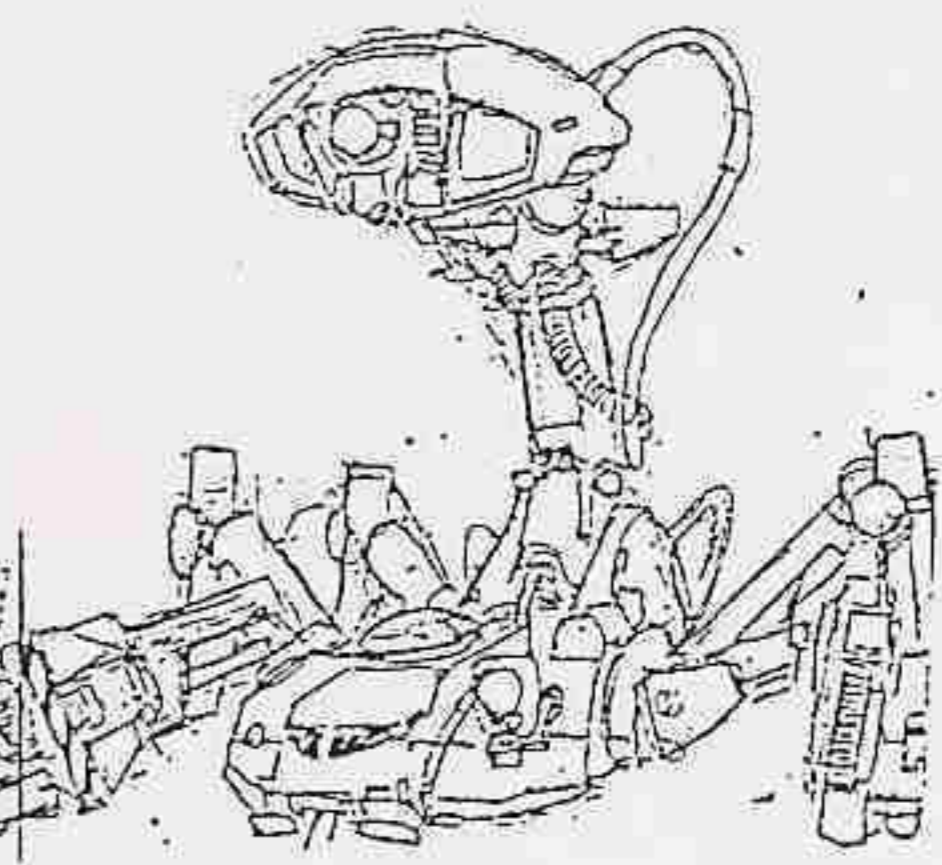
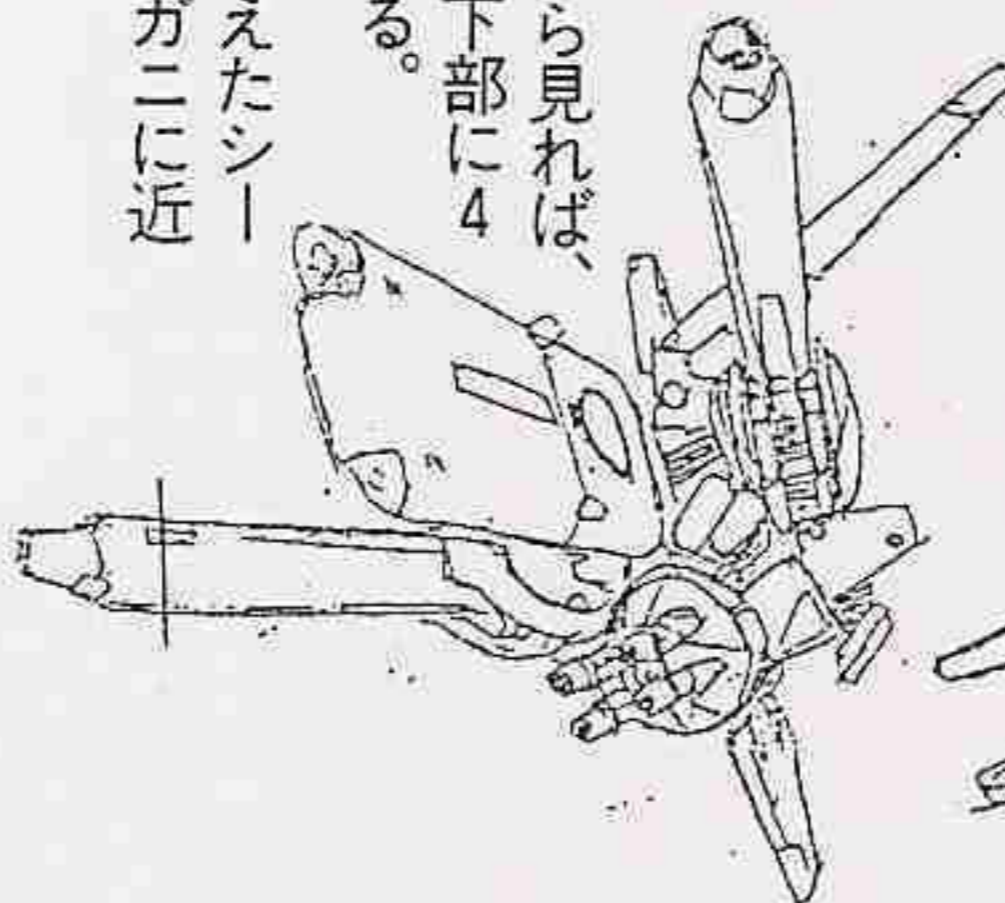
## モンスター

神秘的な風貌のため、ファンの多い、ダ・ケムル・ラーのデザイン。頭部のディテールがよく分かる。



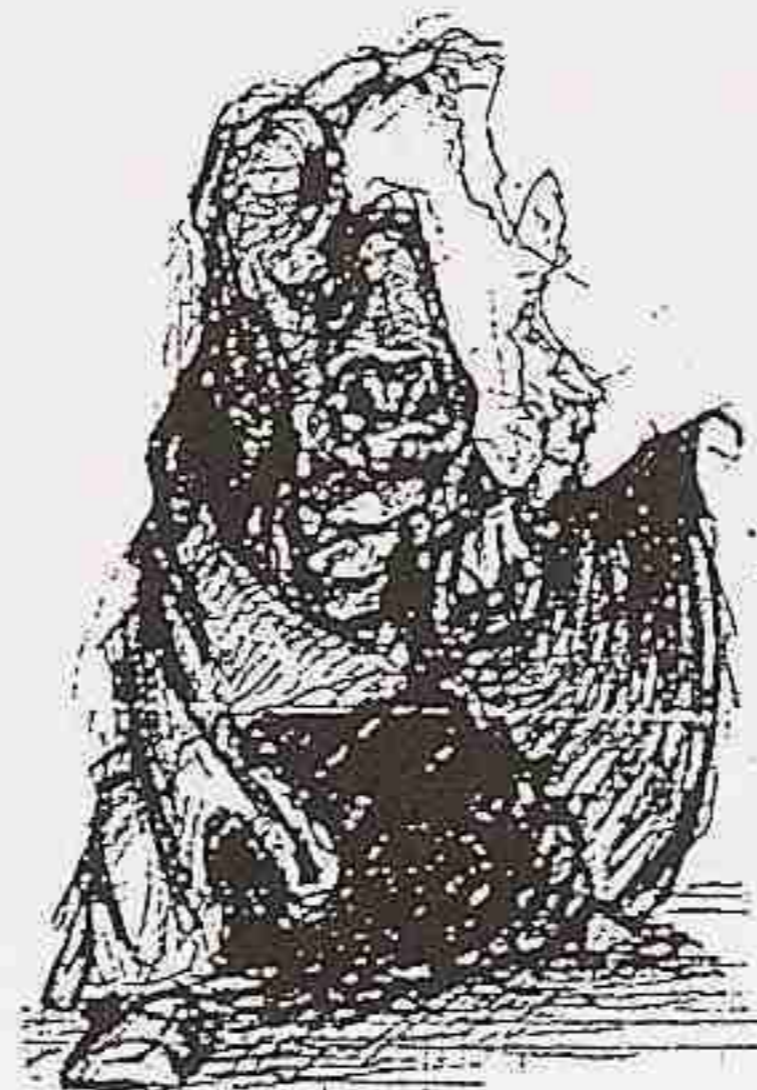
「ヒューイ」の冒険に登場するモンスターたち。「II」には登場しない。「千年紀」に登場したのと、よく似ているモンスターもいる。

バンもこの角度から見れば、形状もバッチリ。下部に4連装バルカンがある。画面ではカニに見えたシーンザースも、ザリガニに近いことが分かる。



ミゾランガンマ。ゲーム画面のものとは、だいぶデザインが違う。メカのサソリといった感じだ。

4作とも登場した人気モンスター、カオスソーサラー。1作目から印象はほとんど変わっていない。





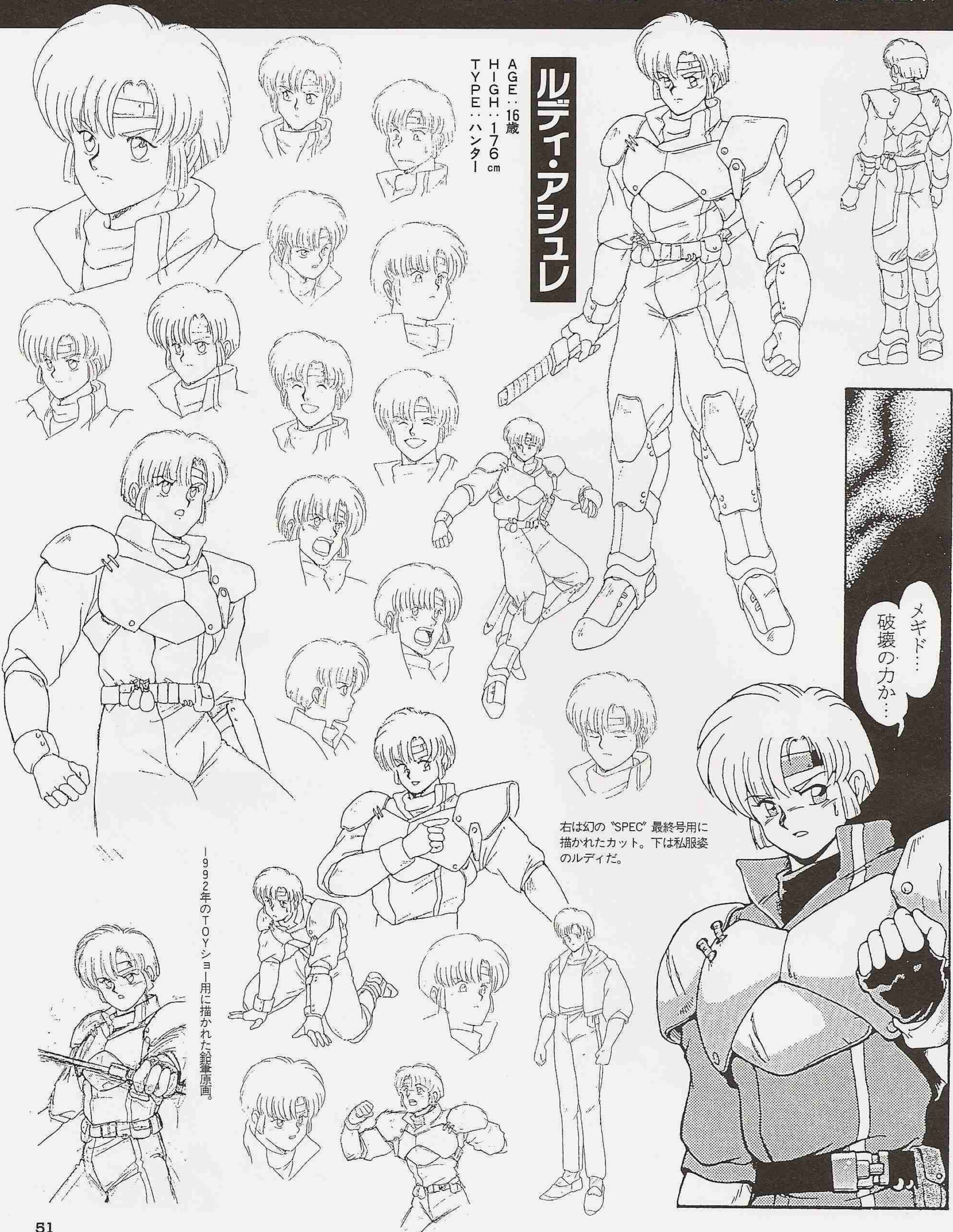
# PHANTASY STAR

~THE END OF THE MILLENIUM~

## 設定資料集

ファンタースター~千年紀の終りに

キャラクターデザインを手がけた吉田氏による設定を未公開資料も含めて完全網羅。アニメ顔負けの細かい設定に注目!



ルディ・アシュレ

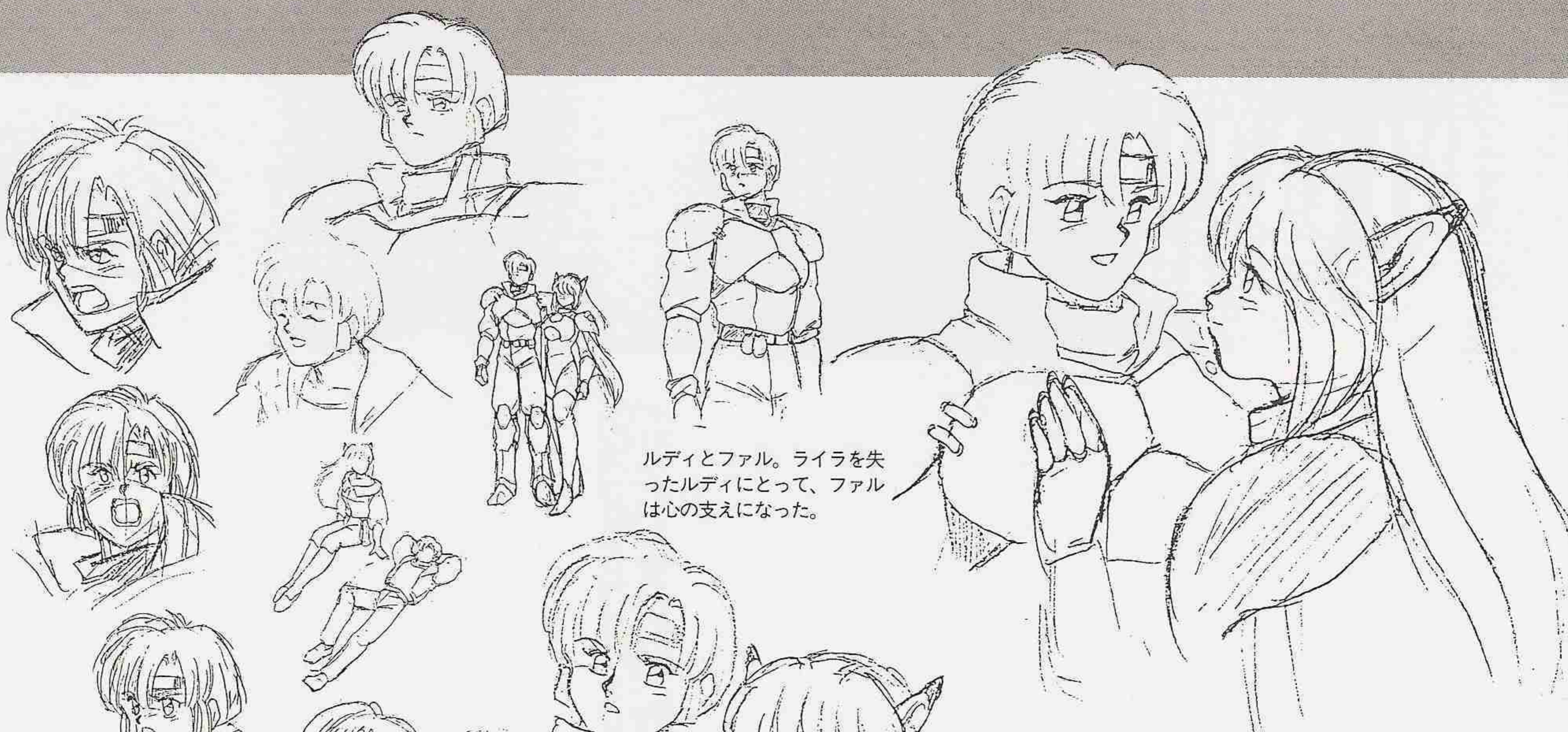
AGE...16歳  
HIGH...176cm  
TYPE...ハンター

メギド...  
破壊の力か...

右は幻の“SPEC”最終号用に描かれたカット。下は私服姿のルディだ。

1992年のTOYショー用に描かれた鉛筆原画。





ルディとファル。ライラを失ったルディにとって、ファルは心の支えになった。



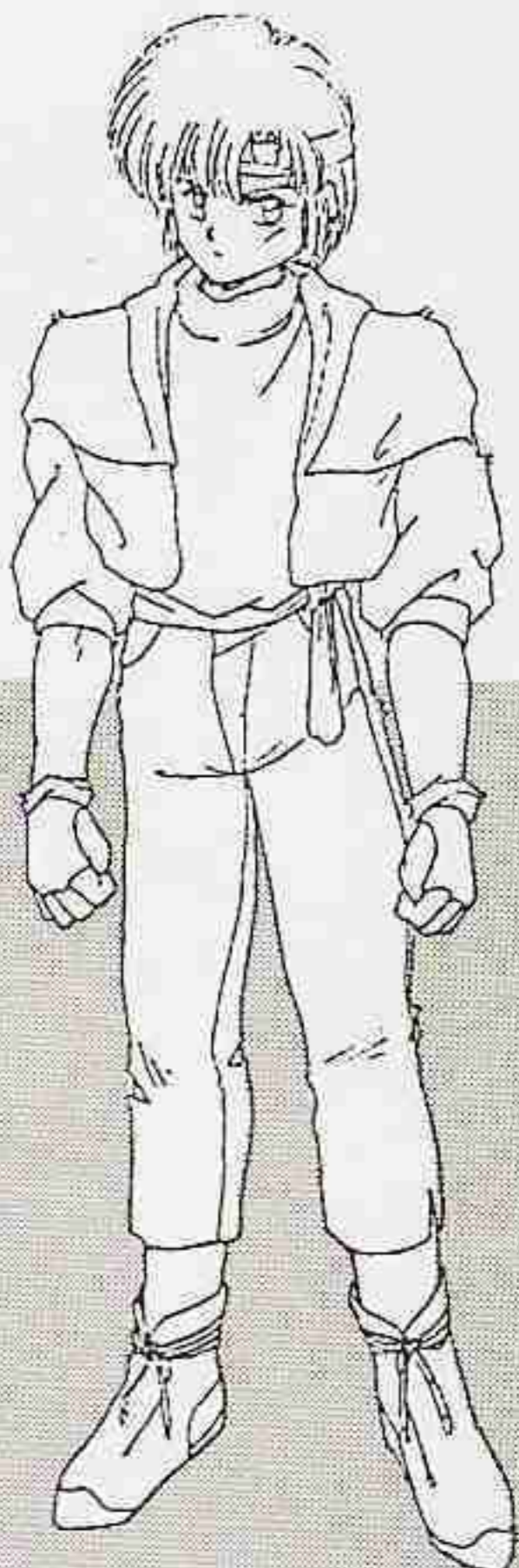
1992年のTOYショー出典バージョン用に描かれた原画。本編に比べて精悍な顔になっている。

当初、ルディはプロのハンターとして登場する予定だった。左の設定はその頃のもの。後に、プロがレベル1というのをおかしいということになり変更される。



盗賊団のボスだった頃のルディ。

### ルディの過去



テイリアの街の孤児院にいたが、その主催者の死去で孤児院は廃院へ追い込まれる。その後、同じような境遇の仲間を集めて盗賊団を結成。持ち前の行動力で大人たちを手玉に取っていた。困り果てた街の連中がルディを捕まえるために雇ったハンターがライラだったのだ。



### PHANTASY STAR IV

パブリシティ用の資料に載せるために描かれたイメージカット。人工惑星クランに取り付いたダークファルスとルディ。

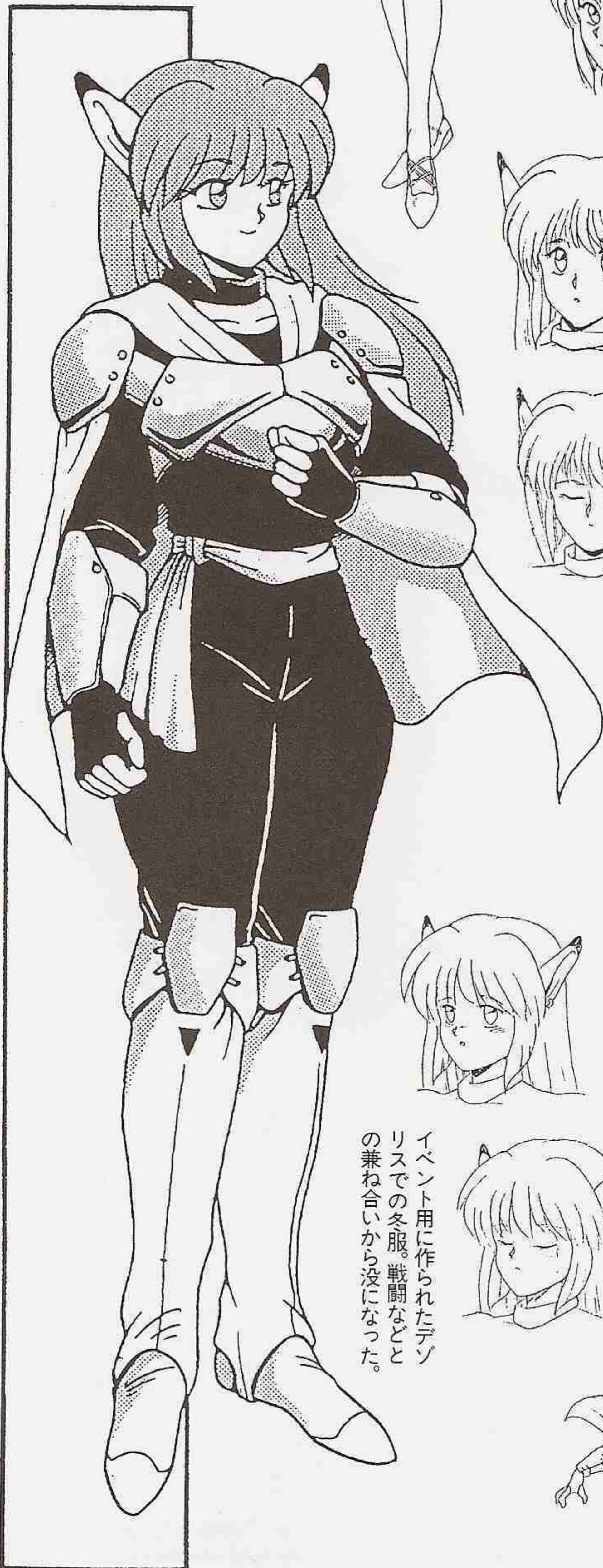
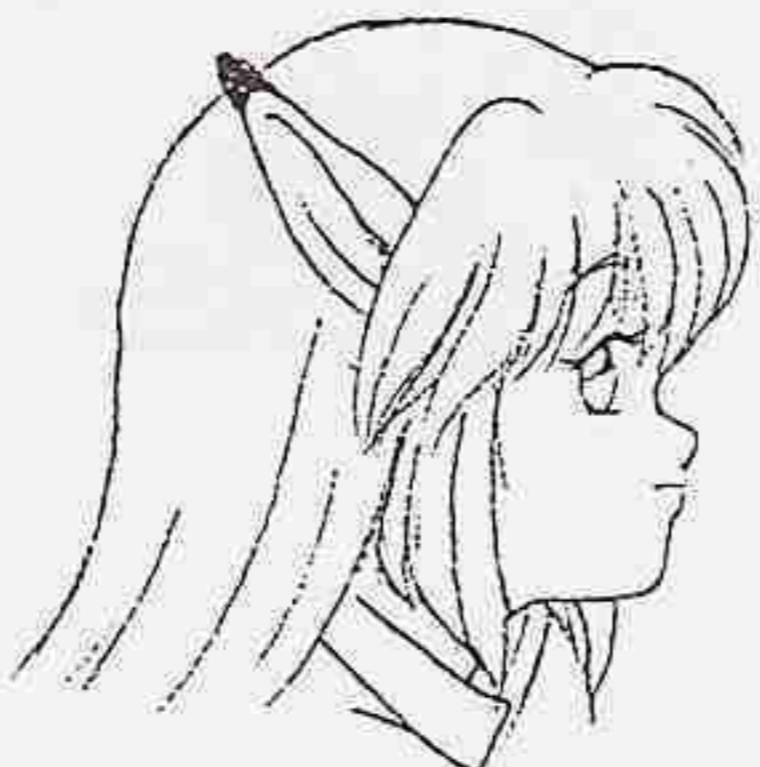




# PHANTASY STAR

AGE: 1歳  
 HEIGHT: 160cm  
 TYPE: ニューマン

## ファル



感情表現がとても豊かな  
 ファル。生まれて間もな  
 いため、裏表のないとこ  
 ろが彼女の魅力だ。

イベント用に作られたデズ  
 リスでの冬服。戦闘などと  
 の兼ね合いから没になった。

躍動感あふれるファル  
 のアクションパターン。  
 いつも元気一杯の女の  
 子っていいよね。





# PHANTASY STAR IV

パブリシティ用の資料に載せるために描かれたカット。シードの自爆シーンだ。

このあたりにあるのは、エンディングイベントのために描かれた原画だ。

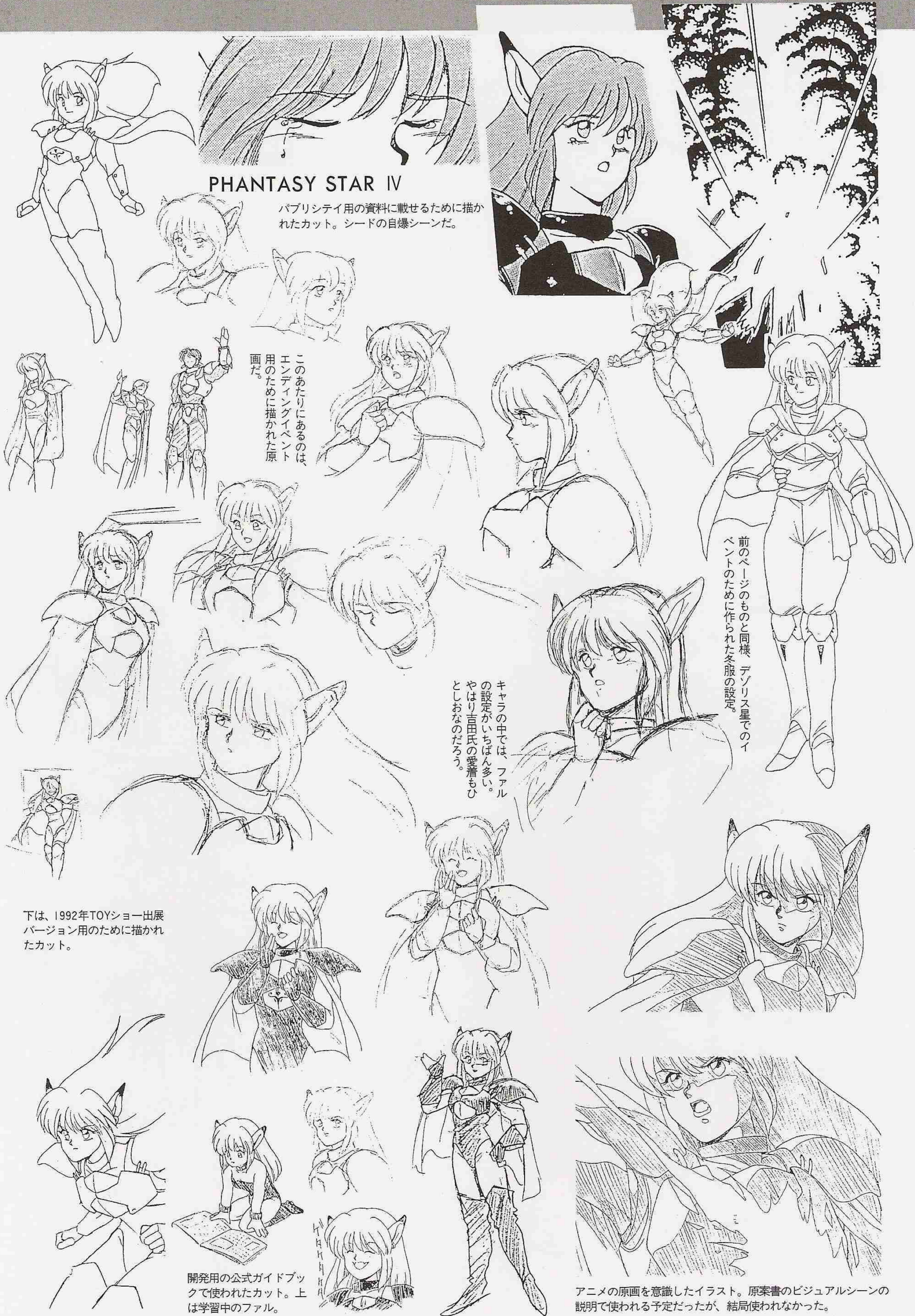
キャラの中では、ファルの設定がいちばん多い。やはり吉田氏の愛着もひとしおなのだろう。

前のページのものと同様、デゾリス星でのイベントのために作られた冬服の設定。

下は、1992年TOYショー出展バージョンのために描かれたカット。

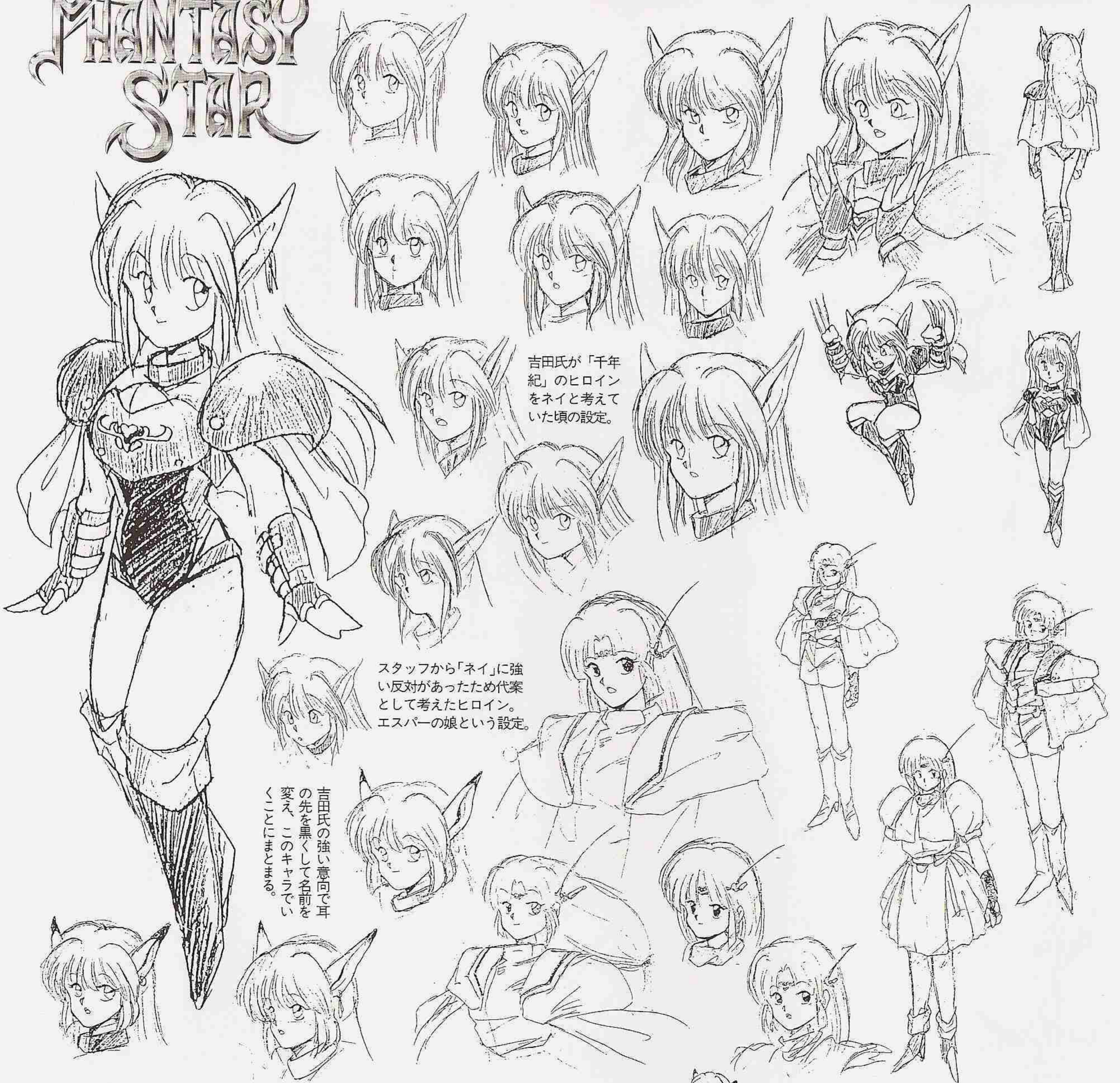
開発用の公式ガイドブックで使われたカット。上は学習中のファル。

アニメの原画を意識したイラスト。原案書のビジュアルシーンの説明で使われる予定だったが、結局使われなかった。





# PHANTASY STAR



吉田氏が「千年紀」のヒロインをネイと考えていた頃の設定。

スタッフから「ネイ」に強い反対があったため代案として考えたヒロイン。エスパーの娘という設定。

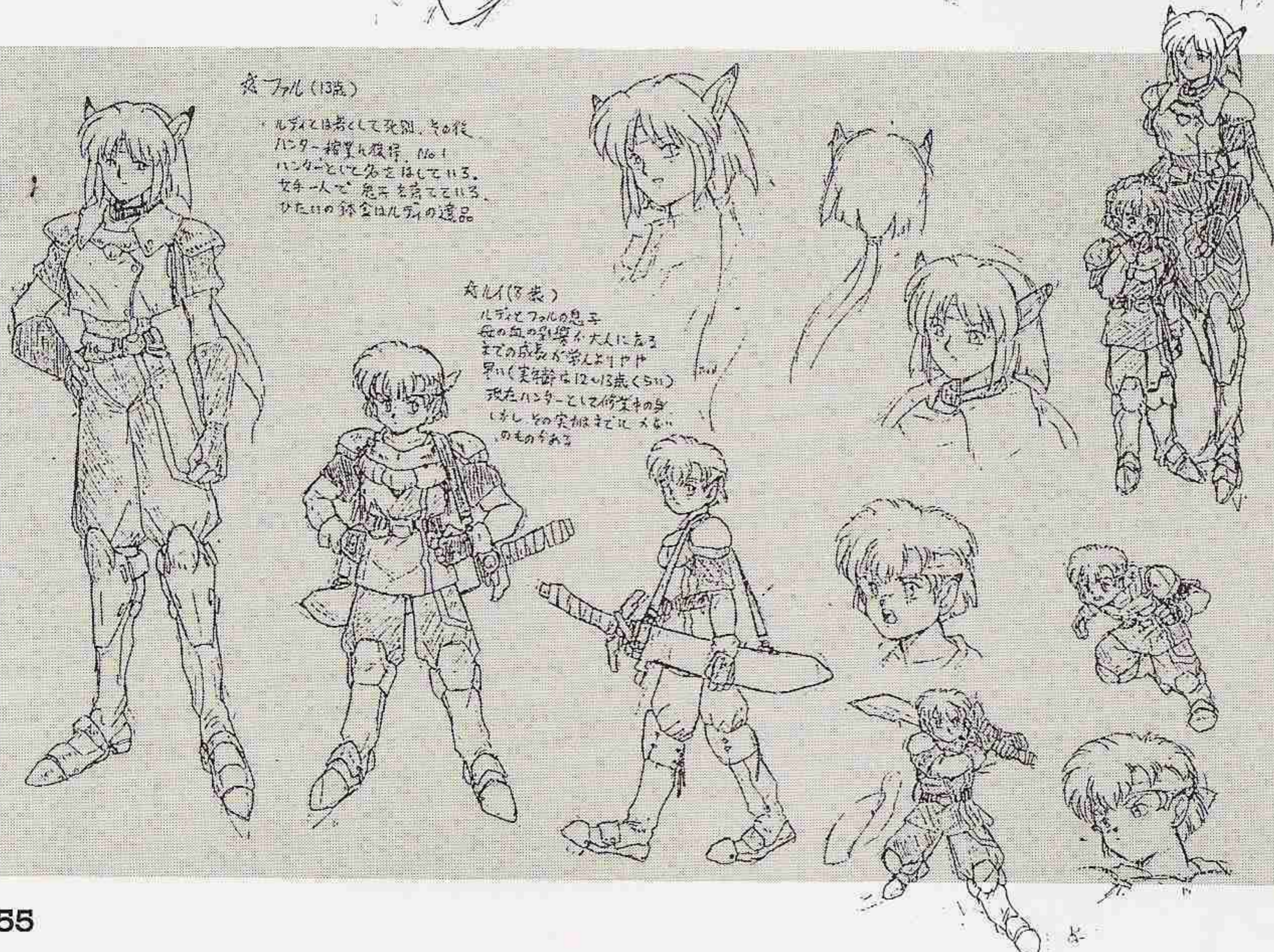
吉田氏の強い意向で耳の先を黒くして名前を変え、このキャラでいくつも描かれました。

ネイ (13歳)

ルビーと結婚して死別。その後ハンターと結婚し、No.1ハンターとして名を馳せている。毎年一人で修行を繰り返している。彼女の師匠はルビーの遺品。

ネイ (8歳)

ルビーとネイの息子。ルビーの血の繋がった大人になるまでの成長が著しく、早い(実年齢は12~13歳くらい)現在ハンターとして修行中の身。しかし、その実力はすでにルビーのものがある。



## ニューマンの存在意義

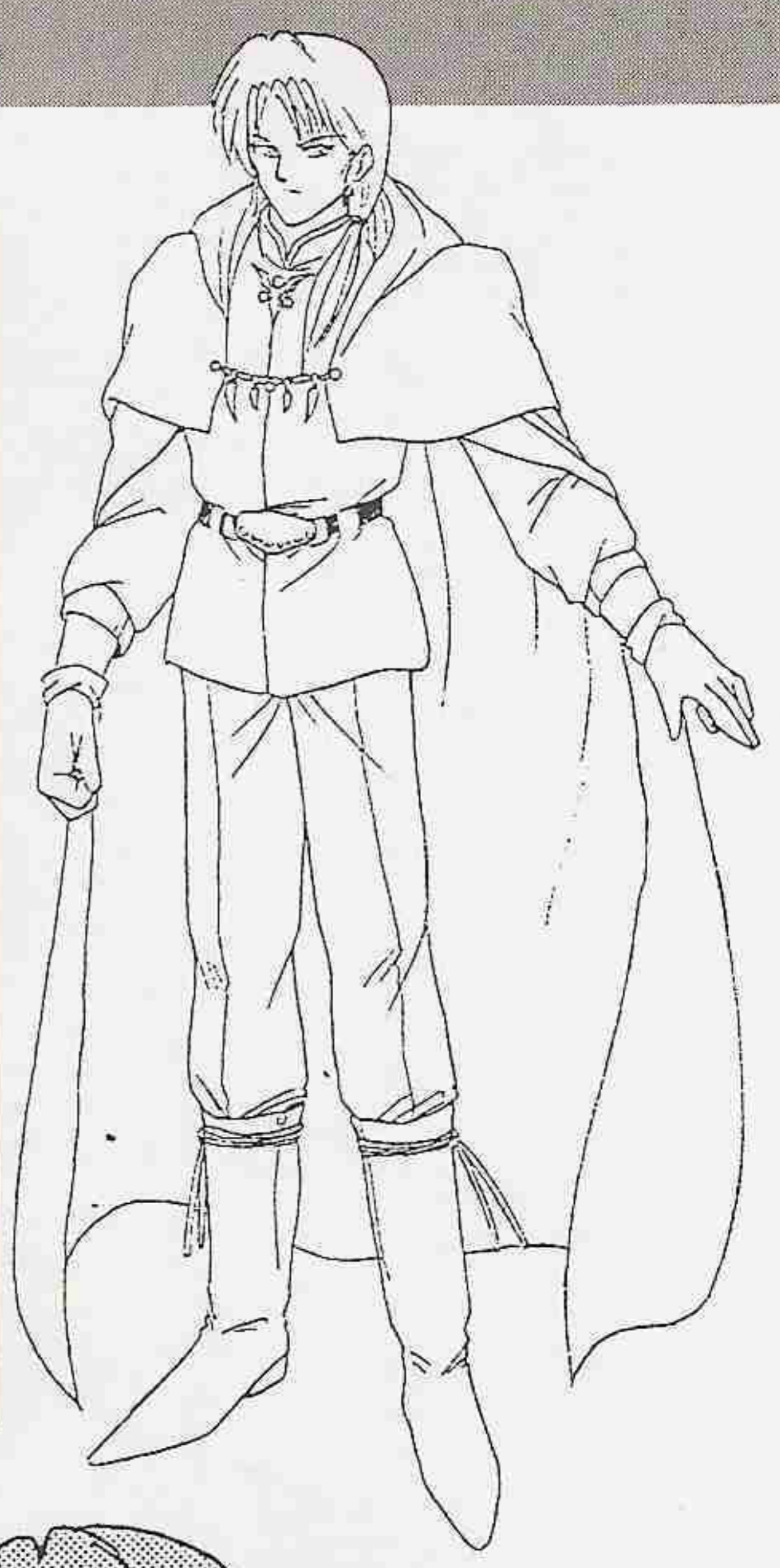
バイオプラントの管理コンピュータ「シード」は、次世代のモタビアは人間が生きていくには厳しい環境であると予測した。アルゴル環境保全システムにおけるシードの役割は、環境の変化に合わせて改良した生物を生み、生態系を維持していくこと。このことからシードは人類という種を残すための改良の研究をスタートさせる。このときベースとなったのが「大崩壊前に似たような目的で研究されていた『ネイタイプ』のデータだったのである。このような経緯を踏まえて生まれたフルダだが、彼女自身が新人類というわけではない。彼女と人間の混血こそが、新人類として生き残っていく生物なのだ。すなわちニューマンとは、「新たな人類を生み出すための母体となる生物」なのである。

吉田氏の考えた「千年紀」の12年後の設定。落書き程度のもので本人は言うが、実現してほしい。

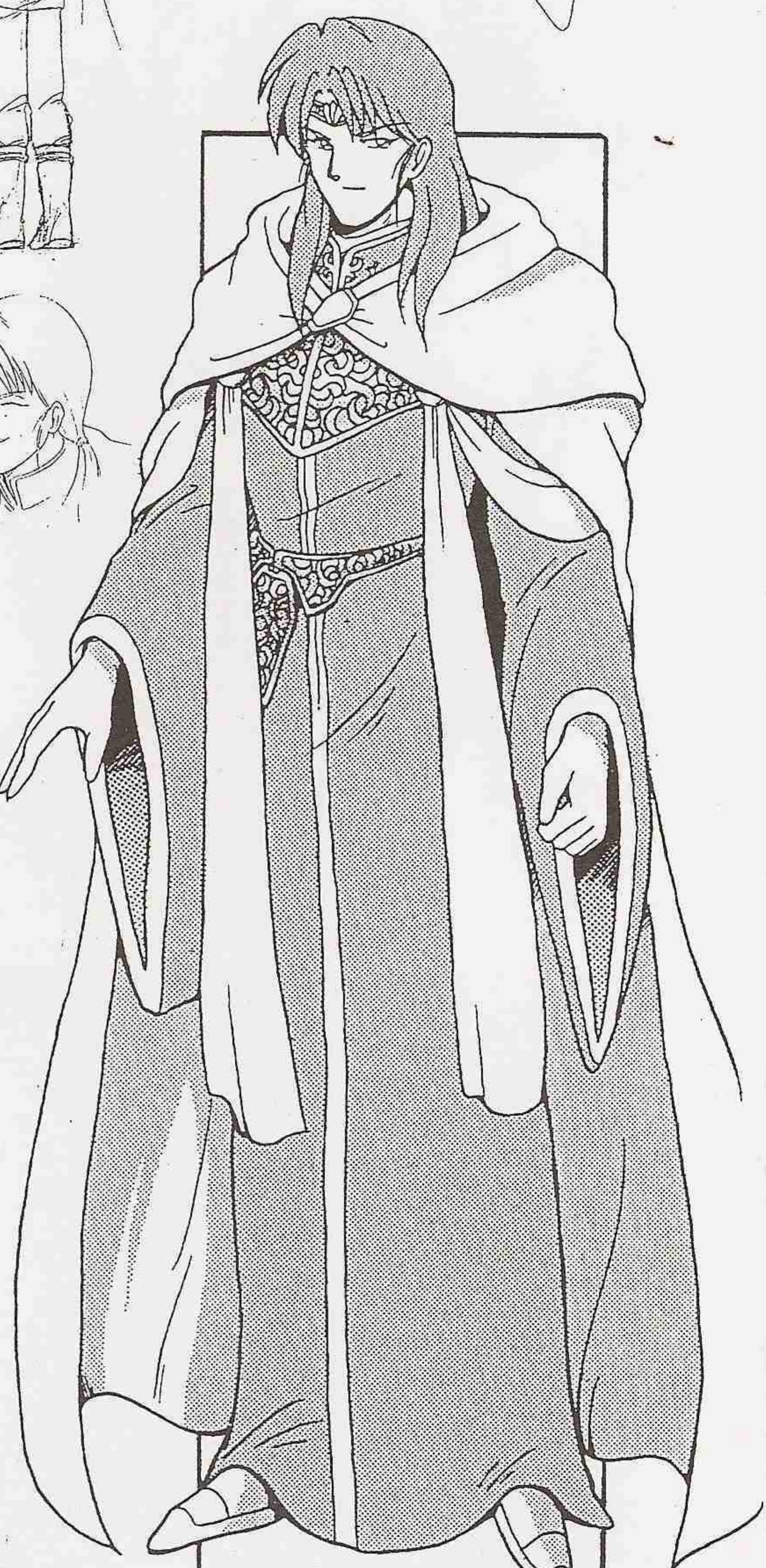


AGE: ?  
HEIGHT: 183 CM  
TYPE: 魔導士

# スレイ・ウォルシュ



エスパーの館に帰り、五代様としての正装をしたときのスレイ。右はSPEC用のカットより。

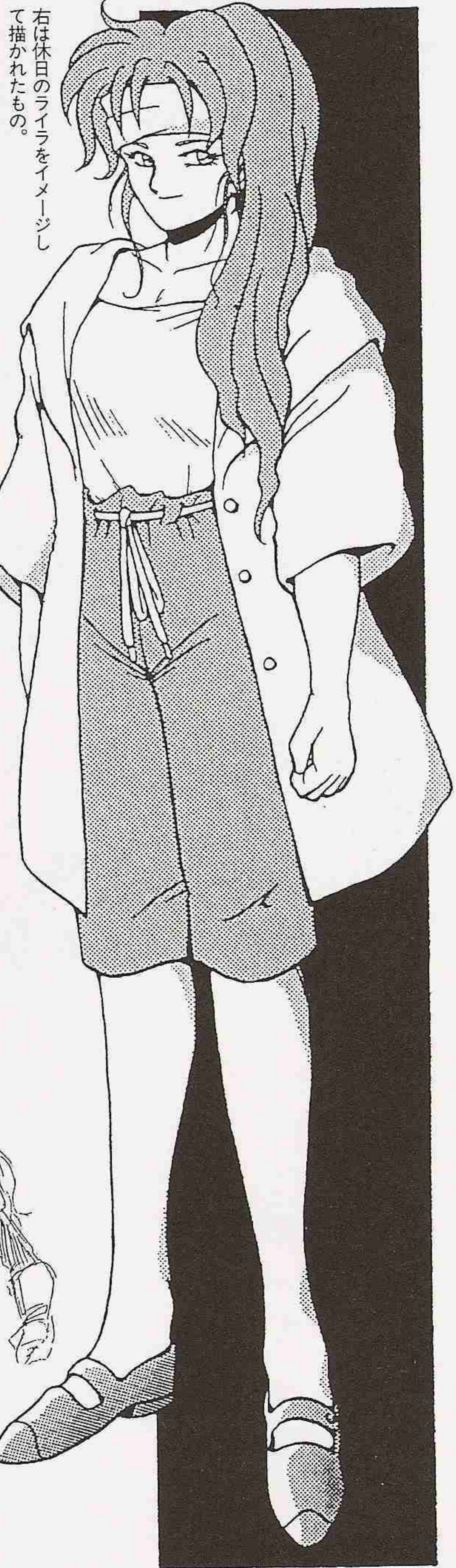


正装のスレイ  
●5代様としての正装をしたスレイ。参考的に描いた絵を元に描きおこしたもの。









右は休日のライラをイメージして描かれたもの。

# ライラ・ブレングウィン

AGE: ? HIGH: 177cm  
TYPE: ハンター



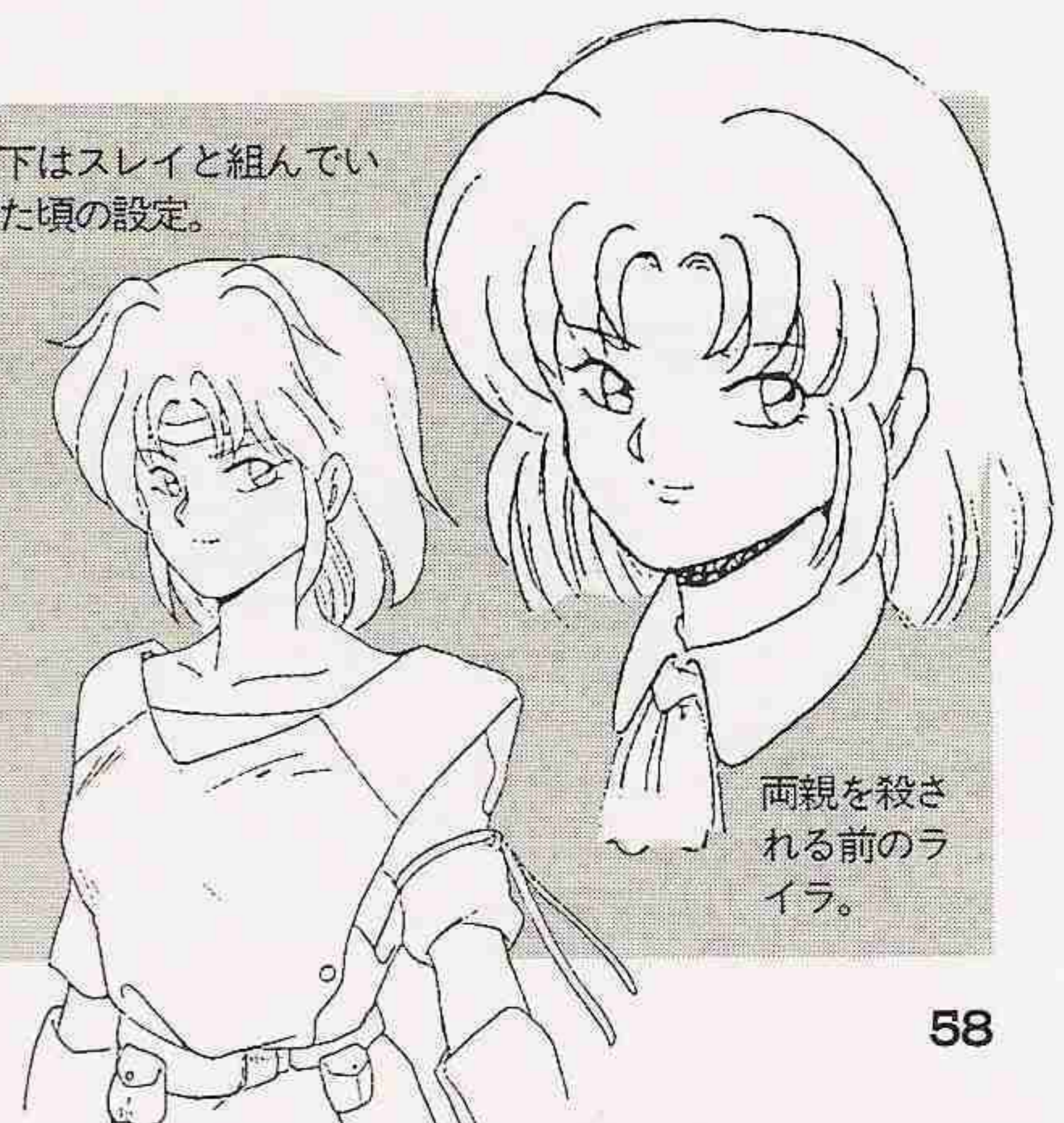
「ライラの死」  
スレイとライラはライラとして何より幸せな事だ、この頃は……

ライラとスレイ。  
2人の関係は実際どんなものだったのだろうか……?

下はスレイと組んでいた頃の設定。

## ライラの過去

14歳の時、野盗に襲われ両親を失うが、彼女はハンターのガルフに助けられる。やがてスレイと知り合い、引かれていくが、ガルフの死とともに彼は姿を消す。スレイはいずれ去らねばならないのだと、彼女の自立を促すため姿を消したのだ。

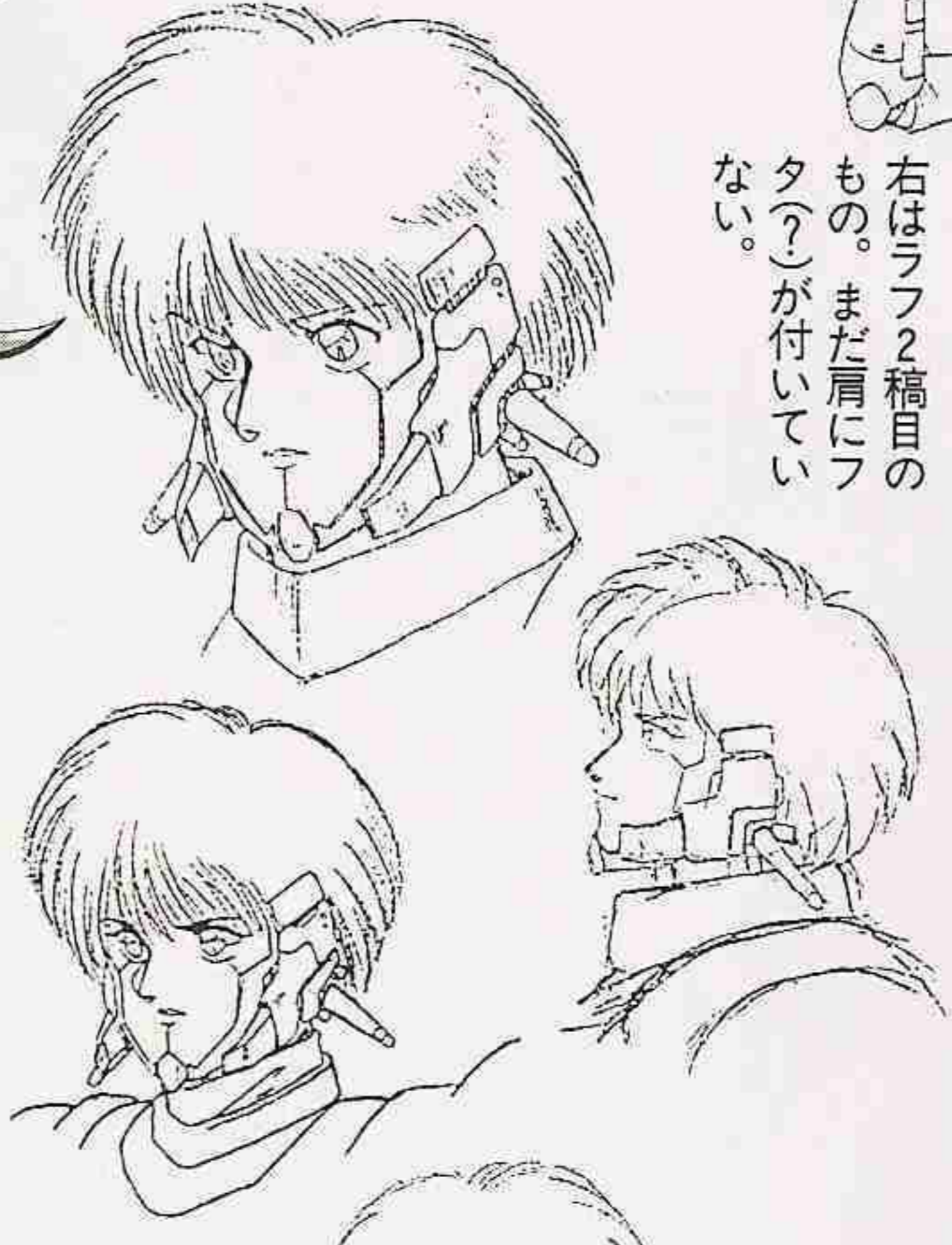


両親を殺される前のライラ。

原案書用に描かれたライラの初期設定。決定稿とはかなりイメージが違う。



# PHANTASY STAR

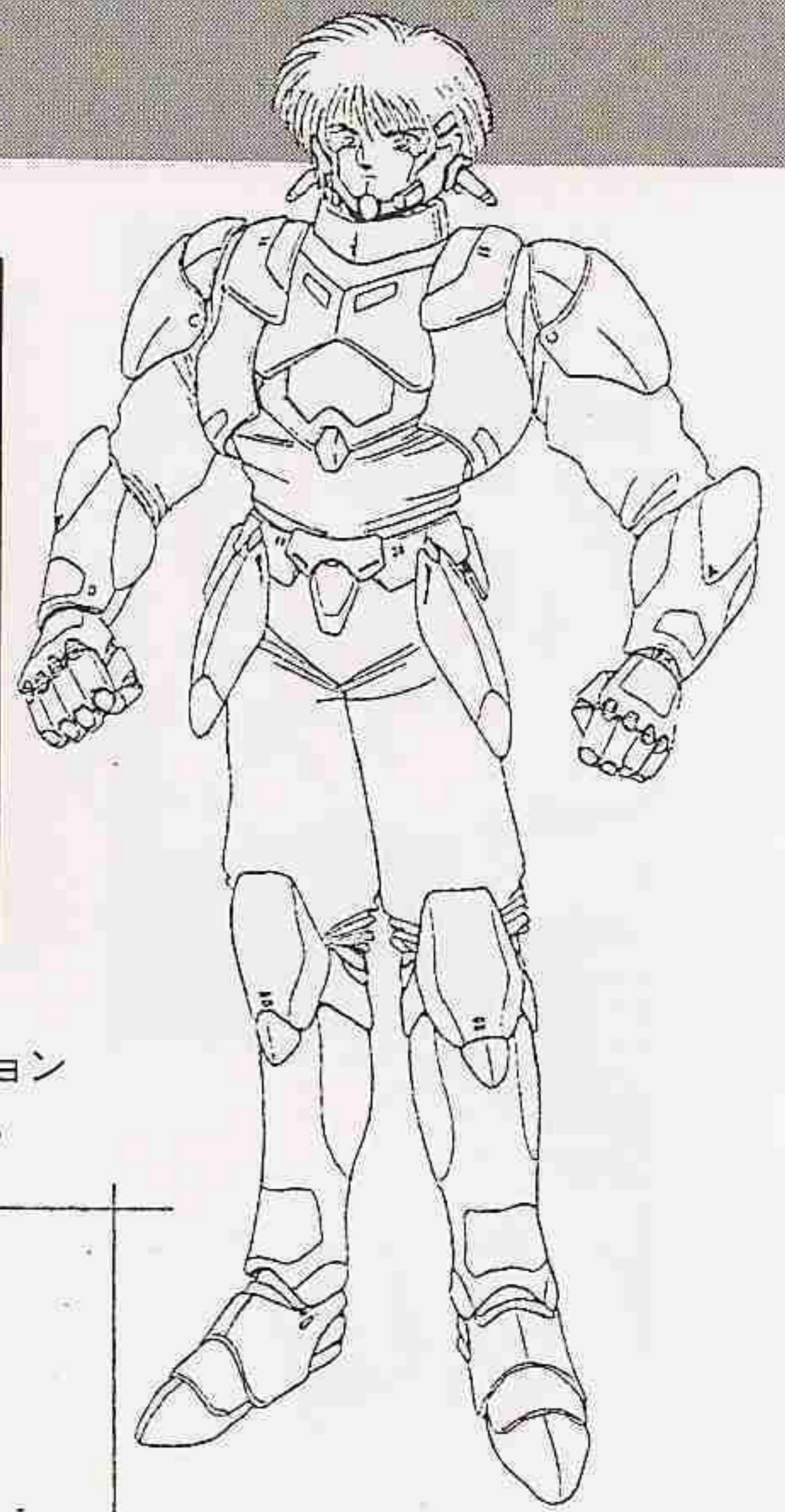


右はラフと楯目のもの。まだ肩にフタ(?)が付いていない。



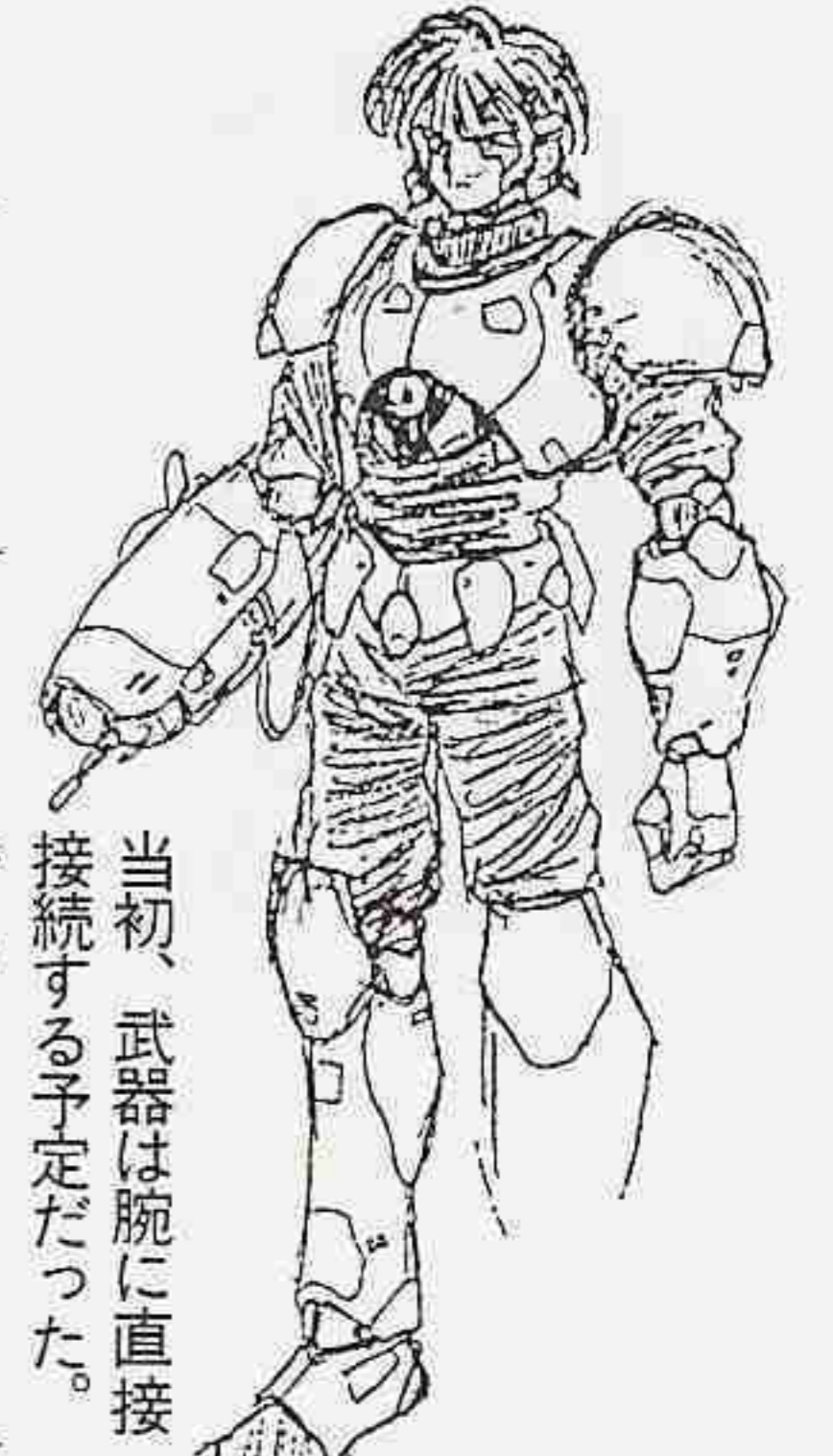
AGE: 998歳  
HIGH: 200cm  
TYPE: マンドロイド

## フォーレン



下は、TOYショーバージョン用のために描かれたラフ。

左はSPEC 9号用に描かれたマンガ。こうならないとも言えないところがコワイ。



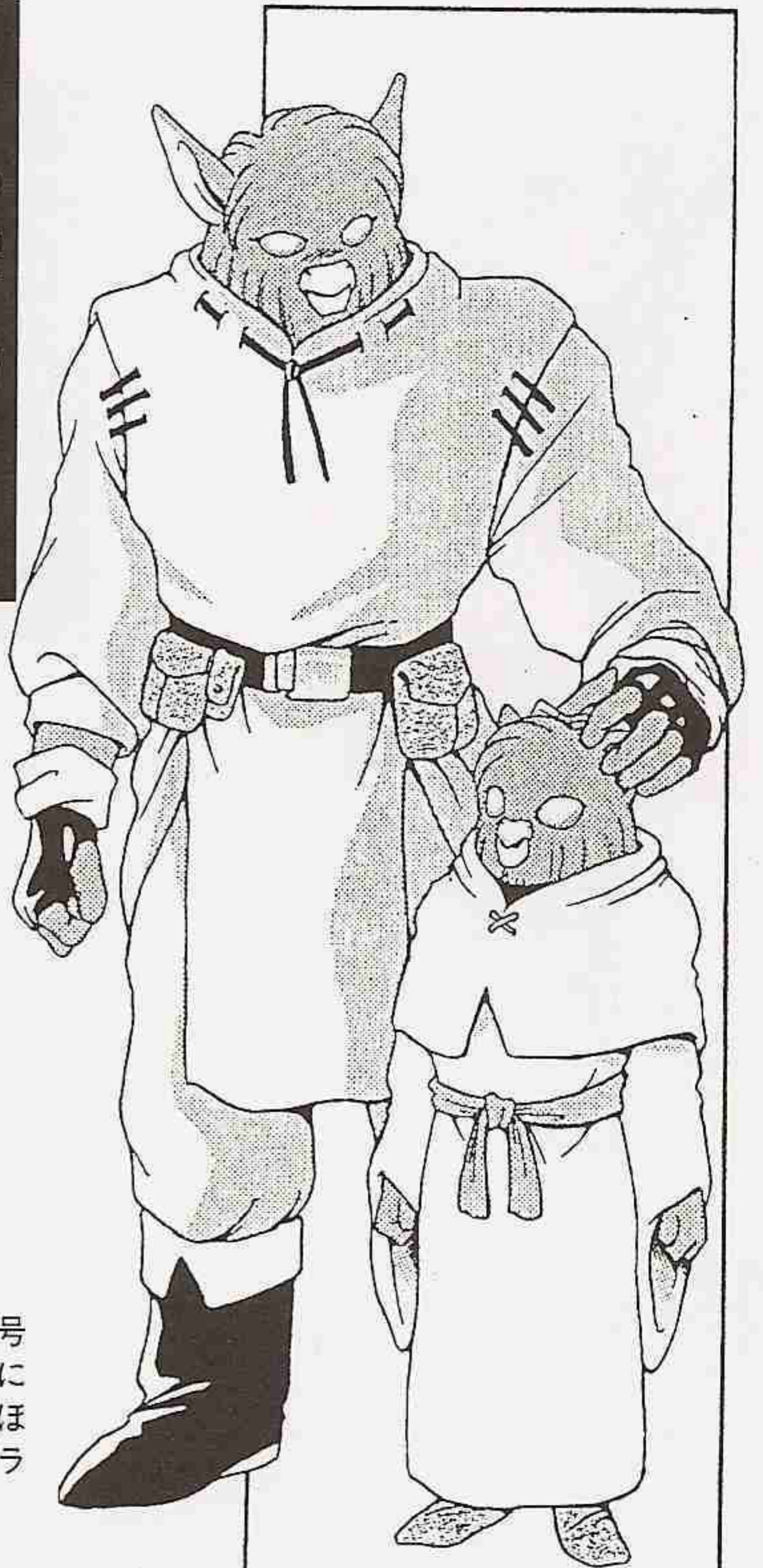
当初、武器は腕に直接接続する予定だった。

AGE: 19歳  
HIGH: 161cm  
TYPE: モタビアンマニア

## パイク



右はストーリー構成を決める際に作られたカードの中からの抜粋。



## モタビアン

この頃の一般的なモタビアンの男女。「I」の頃とは、だいぶ雰囲気が違ってきているようだ。



右はSPEC最終号に掲載するために描かれたもの。ほのほのとしたイラストだ。

●エンディングでのパイクとパナ。パイクはアーマーとマントをはずしている。パナはよく「頭が怖い」と言われた。怖いかな?





















# アルゴル太陽系年表

開発スタッフが製作した、「千年紀」に至るまでのアルゴル太陽系の秘められた歴史を今公開しよう！

数億年前

ある恒星系で精神生命体の文明が分裂、星間戦争が始まる。

200万年前

戦争決着。勝者側は、敗者側を封印するため、1つの恒星と4つの惑星を創造する。4惑星には「封印の護り人」として1種ずつ知的生命体が配される。

30万年前

勝者側の生命体も姿を消す。第4惑星リュククロス以外の3惑星の知的生物は、世代を重ねるごとに「護り人」としての使命を忘れていく。一方、封印されていた精神生命体は、次元の狭間で憎悪と復讐心を蓄積させ、邪悪な存在に変貌、中枢に深遠なる闇が形成される。

BW10C1

パルマでは群雄割拠の時代が続く。

BW0013

パルマのバヤマーレ地方を統べる霸王ウエイズ・ランディール、全土統一を目指し挙兵する。

AW0001

ウエイズ、パルマ統一。第1代パルマ王として即位。パルマは発展を続ける。

AW0126

第2惑星モタビアに初の有人宇宙船到達。モタビアとの接触。

AW0157

第3惑星デゾリスに有人機到達。デゾリアンとの接触。

AW0183

パルマの人口過剰を解決するため、モタビアへの移住計画がスタート。唯一の湖、ペルセウス湖のほとりに実験都

AW0264

市パセオ建設が始まる。

移民が軌道に乗り、王朝はモタビアを州として制定、パセオに総督府を置く。

AW0298

デゾリスにも実験都市スクレを建造。

AW0327

時のパルマ王、アウレス・ランディール急死。1歳にも満たない王位継承者アリサ王女に代わり、総祭祀長で筆頭宰相のレイパード・ラリシークがいったん政権を預かる。だが、アウレス王の急死がラリシークの陰謀だと誤解した女官は、アリサとともに姿を隠す。

AW0328

ラリシークが臨時の王として即位。アリサはモタビア総督のもとに。

AW0329

モタビア総督はアリサ王女を腹心の部下の家に預け、一般市民として育てさせる。この家にネロという男児がいた。アリサと仲の良い兄妹として育つ。

AW0338

アリサ王女の養父母、事故で死亡。

AW0341

ラリシーク、アルゴル太陽系創世の秘密を知る。時空の門を形成し、封印されている精神生命体と接触。その結果、深遠なる闇の投影体ダークファルスを呼び込んでしまい、忠実な下僕となり果てる。同年、恐怖政治開始。

AW0342

ラリシークの変貌の原因を調査していたネロ、特別警察の手にかかり死亡。





# PHANTASY STAR

AW0349

アリサが遺志を継ぐ。ミヤウ、タイロ  
ン、ルツの協力を得て、ラIIシークと  
ダークファルスを打ち倒す。同年、モ  
タビア総督より出自を聞かされ、女王  
アリサ・ランディールI世として即位。

AW0822

ダークファルスの研究を続けていたル  
ツ、ラ・シークが開いた門が完全に閉  
じていないこと、そこから発生する波  
動が千年後に再び極大に達することに  
気づき、門を監視するエスパー集団を  
組織、自らはゴールドスリープに入る。  
地球人の恒星間機動要塞ノア、アルゴ  
ル太陽系内に侵入。

AW0843

3惑星が一直線に並ぶ“合”発生。重  
力干渉によりパルマとモタビアの軌道  
が入れ替わり、都市は壊滅。また地球  
人の手によって王朝関係者の避難して  
いた宇宙船が爆破され、ランディール  
の血は途絶えたかに見えた。

AW0845

地球人は影からの扇動によりノアの中  
枢であるマザーブレインを核とするネ  
ットワークをパルマに構築開始、復興  
は加速度的に進む。ルツ覚醒。従者と  
ともにデゾリスに潜む。

AW0868

パルマの復興完了。マザーブレインに  
よる社会の管理も進んでいく。それに  
反発する地下組織も生まれる。

AW1274

アルゴル太陽系外調査用の有人宇宙船  
を、反マザーブレイン地下組織が送り  
出す。だがマザーブレインは事故に見  
せかけ破壊。これを口実に宇宙船の使  
用禁止令を出す。この宇宙船にはラン

AW1282

ディールの血を引く少年、ユーススが  
搭乗していたが、ルツの力で救われる。  
モタビアでバイオシステムに異変。パ  
イオモンスターが大量に発生。地球人  
による深遠なる闇復活の一環だった。

AW1284

モタビア州エージェントになったユ  
ーシス、バイオシステムの調査の命を受  
ける。やがてユーススたちは地下組織  
に、貴重な同志としてマークされる。  
ユーススたちが監獄衛星ガイラに捕ら  
われたのを知った地下組織は、幹部タ  
イラーが指揮する遊撃艦ランディール  
を派遣、救出する。その少し前、地下  
組織の若きリーダーである、オハリオ・  
サIIリークとアイナ・ルIIシールがマ  
ザーブレインから宇宙船の遠隔コント  
ロールシステムを切り放すことに成  
功、ガイラ落下前に“合”の時に使用  
された退避宇宙船で人々を脱出させ  
た。2人とモラ・シークの血筋の者で  
あった。その数十隻は新天地を求めて  
太陽系外に旅立った。その後、ユ  
ーススたちはダークファルス、マザーブ  
レイン、地球人類を倒すも、その後の  
消息は不明。

AW1285

地下組織の生き残り、ネットワーク  
の中継点に使っていたゼランとクラン  
を再起動。必要最低限のシステムを維  
持し、モタビアの砂漠化を阻止。タイ  
ラー、ランディールをデゾリスに封印。

AW1299

ルツ死去。意志と記憶をエスパーの館  
奥の院の宝玉に宿す。  
以後、「千年紀」に続く。



# ファンタシースターシリーズ 用語解説

数千年にもおよぶ壮大な時の中で展開する「ファンタシースター」シリーズ。その中で、プレイ中に気になった用語をここでスバリ解説するぞ。

## 【ア】行

**アイスデッカー**【I・IV】  
氷原用探検車。車両前方に2つの巨大なドリルを装備しており、氷を砕きながら前進することができる。

**マザーブレインの開発計画**のもとに造られた施設のひとつ。モタビアの天気や気候を調節する役割を担っている。もともと砂漠ばかりの惑星であるモタビアには、なくてはならない存在。

アリサ3世とネオパルマ【III】  
7つの多目的なドームからなる宇宙船の名称。人工衛星ガイラの落下事故の際、パルマの人々が脱出に使用した避難用宇宙船のうちの2隻。

**アルゴル太陽系**【I・IV】  
太陽とパルマ、モタビア、デゾリス、リュクロスの4つの惑星で構成される恒星系の名称。

起源は、大いなる光が深遠なる闇を封じ込めるために創造した、巨大な封印である。

AW843年には「合」と呼ばれる3惑星接近の重力干渉により、パルマとモタビアの軌道が入れ替わるなどの大異変が起こっている。パルマはAW1284年に人工衛星ガイラの落下による対消滅反応炉の爆発で消滅してしまっただけで、アルゴル保全システム【IV】

マザーブレイン崩壊後一部技術者たちによって再起動された人工衛星ゼランとクラン。ここを頂点とした必要最低限のネットワークを指す。

**アルシュリン**【I・IV】  
石化を溶く薬。非常に貴重なもので、滅多に手に入らない。  
イクリプストーチ【I・IV】  
千年に1度、リュクロスがモタビアへ

接近して起こる皆既日食で、アルゴルに眠る恒星霊と、リュクロスの惑星霊の魔力波がデゾリスへ放射され、これをエアロプリズムで集束・変換し、ラコニアに照射すると生じる淡緑色の光。

この炎は、次の日食までの千年の間消えずに燃え盛るらしい。熱を発しないが、生物にとってはあらゆる凍傷をも数分で治す恵みの光である。だが、この世ならざる者にとっては「聖」であれ「邪」であれ致命的な閃光となる。

また、イクリプストーチ信仰というのがあり、アルチプラノ高原にてデゾリアンの僧侶たちによって儀式が行われているという。AW200年代ごろ確立し、アルゴル創生やリュクロス伝承などのアルゴル古代神話を持つ、アルゴル太陽系最古の信仰である。

**宇宙船ノア**【II】  
滅びゆく地球から脱出した人類が乗っていた恒星間軌道要塞。電波妨害システムを駆使してアルゴル太陽系に進入した。アルゴル太陽系を発見した地球人たちは、ノアの中枢コンピュータであるマザーブレインを利用し、アルゴルの支配に乗り出す。

**エアキャッスル**【I・IV】  
AW341年に、ラッシュックによって造られた天空の城。ふだんは魔力により、その姿を消しているため肉眼では見るこ

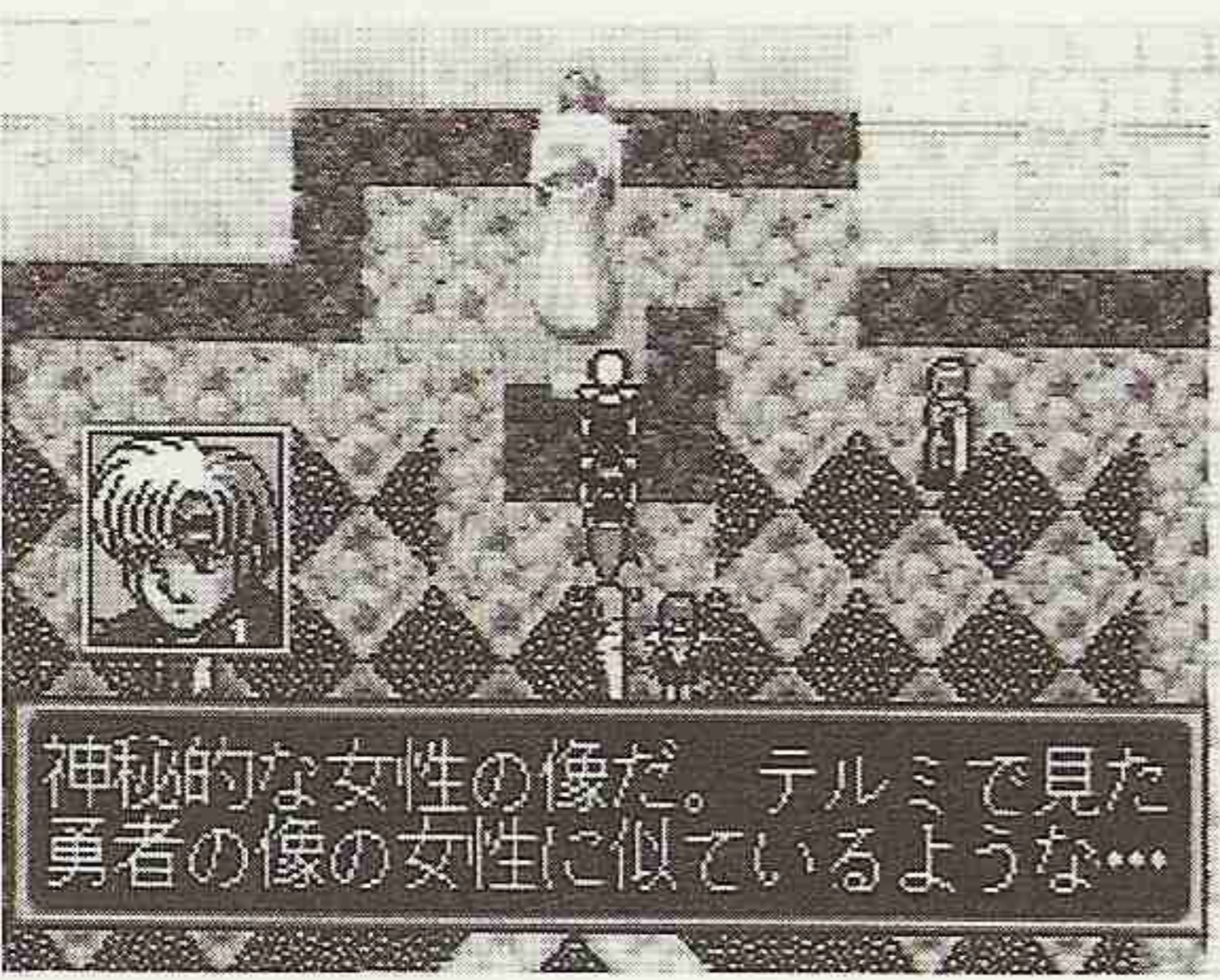
とができない。  
また、内部は暗黒の力が作用しており城内の妖魔に力を与えている。AW2284年に復活したラッシュックは半ばゾンビと化していたため、この中でしかその力を維持できなかった。

**エアロプリズム**【I・IV】  
魔力の作用により、重力場以外では探知することが不可能になるシステムに対抗する手段として開発された。魔力を電

磁波に変換してシステムを無力化することができると言われている。これにより、肉眼では見ることができないエアキャッスルなどを見ることが可能になる。

**AW**【I・IV】  
霸王ウエイズ・ランディールがパルマを最初に統一した年を元年とし、「After Wars」と「After Waitz」の両方の意味を込めてつけられた。エスパールの館【II・IV】

ランディール王朝滅亡後、ルツが仲間のエスパールを集めて、デゾリスに建てたもの。同志を集め、ネイシリーズの武器やエルシディオンを作り、やがて現れる勇者たちに道を示すべく、ここでダークファルス復活に備えていた。



**エルシディオ**【IV】  
エスパールの館、奥の院にある聖剣の洞窟に眠る剣。深遠なる闇の力を封じることがのできる唯一の存在とされる。

大いなる光【IV】  
遥か昔、とある渦状星雲の恒星系で栄えていた精神生命体で、果てしない戦いの末、アルゴル太陽系を創造し、深遠な

る闇を封印した。それと同時に3つの惑星に封印の護り人としてパルマ人、モタビアン、デゾリアンを生み、さらに千年に一度封印が弱まることを知らせる警告の星として、リュクロスを創り、去っていった。

## 【カ】行

**ガイラ**【II】  
犯罪者を幽閉する人工衛星。惑星パルマに落下したのち爆発し、パルマを消滅させてしまう。

**人工惑星**。ゼランで作ったプログラムを処理して各システムに送るサブコントロールシステム。AW1284年にマザーブレインが破壊されたときに、その機能は停止したが、AW1285年に地下組織の生き残りが再起動させ、モタビアにわずかに残った気象制御プラントや地殻安定プラントの活動を再開させている。

## 【サ】行

**サイコウオンド**【I・IV】  
あらゆる魔法防御を消し去り、味方に光の防護幕を張る力を持つ杖。

**モタビア**にあるバイオプラント。バイオ工学施設としては最大の規模を持つ。大崩壊後の設計のため、独立した動力炉を持たず、エネルギーはナルバスから供給されている。また、同施設のメインコンピュータも同じ名称のため、施設そのものではなく、こちらを指す場合もある。

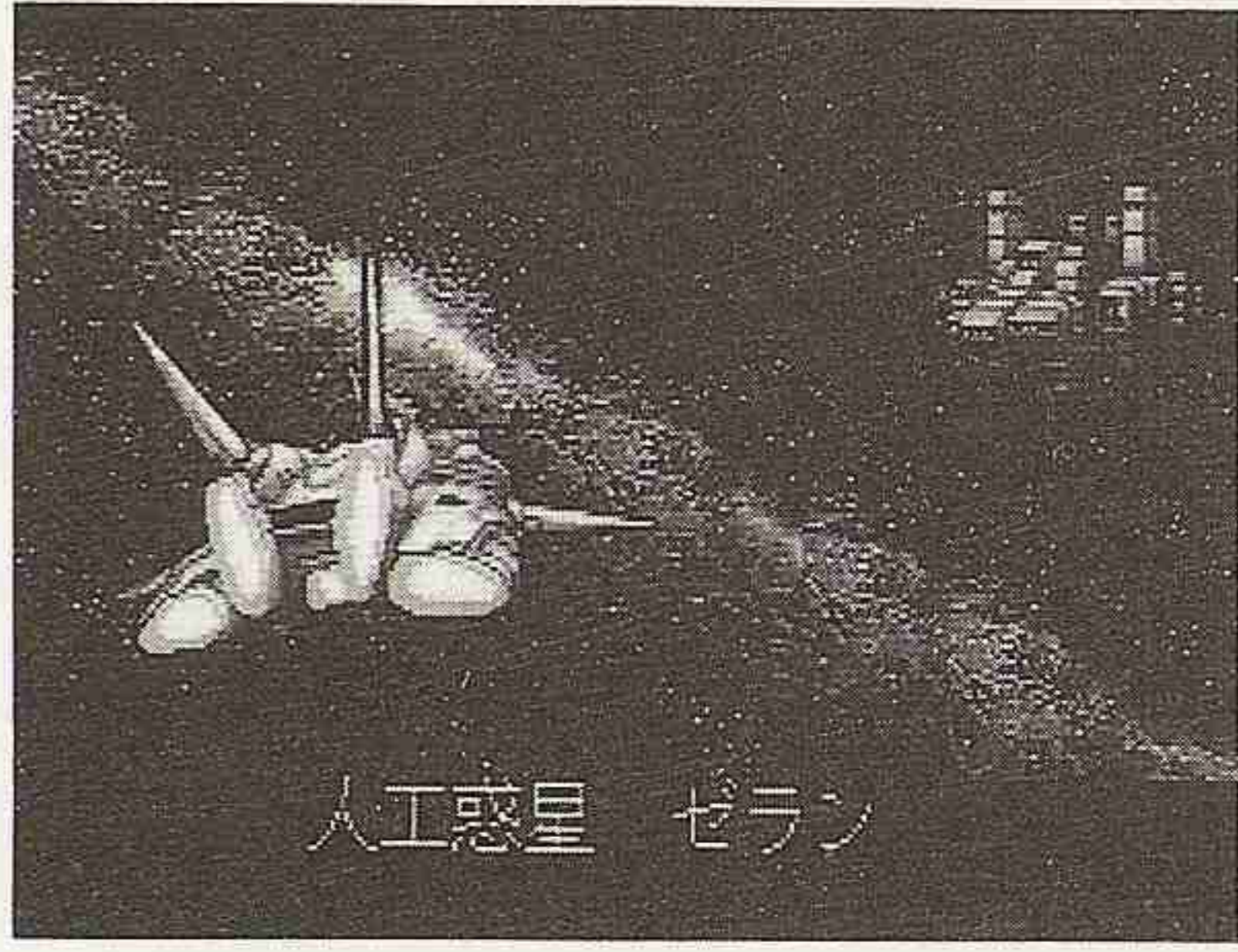
**ジャコウネコ**【I・II・IV】  
高い知能を持つ動物。AW342年以降、アリサの良きパートナーだったミヤ

ウに憧れた当時の人々の間で、ペットにすることがブームになった。  
人語を理解するほど高い知能を持つものもいるが、なかでもミヤウはずば抜けた能力を持っていた。おそらく突然変異だったのだろう。

AW1281年の鉱山事故で飼い主に捨てられたものの一部がスクレに残り、のちに、その子孫が独自の集落を作っている。深遠なる闇【IV】

遥か昔に行われた戦いで大いなる光に敗れ、アルゴル太陽系によって封印された精神生命体。決して悪ではなかったものが、封印され、次元の狭間で憎悪と復讐心を蓄積させた。その結果、破壊欲と殺戮欲のみが肥大化した邪悪な存在へと変貌した。

**ゼラン**【IV】  
アルゴル太陽系の環境維持システムを統括する総合管理ベース。太陽を軸として公転しているため人工惑星とも呼ばれる。



人工惑星 ゼラン

出典は、各用語の下に [ ] で表記。「ファンタシースター」はI。「ファンタシースターII～還らざる時の終わりに～」はII。「時の継承者 ファンタシースターIII」はIII。「ファンタシースター～千年紀の終わりに～」はIVとする。



# PHANTASY STAR

デゾリアン「I・II・IV」  
アルゴル太陽系第3惑星デゾリスに住む原住民。体型は痩身に、体毛が全くない。平均寿命は140歳から160歳。性質的には温和で保守的な民族。  
AW2000年代初頭には、イクリプストーチ信仰をもとにした宗教を基盤とする

## 【タ】行

ダークファルス「I・IV」  
千年に一度形を得る、深遠なる闇の精神の投影体。このダークファルスを媒体として、深遠なる闇は憎悪や恐怖といった「負の感情」を吸い上げ、大いなる光が施したアルゴル太陽系の封印を弱めていった。  
大崩壊「IV」  
AW1284年に起きたマザーブレインの破壊と、人工衛星ガイラの落下により、惑星バルマの消滅を指す。この出来事により、総人口の90%以上が失われ、科学文明は大きく衰退することを余儀なくされた。

## 【チ】行

地球人「II」  
AW822年にアルゴル太陽系に侵入した別の恒星系の人類。ノアの中核コンピュータ「マザーブレイン」を利用してアルゴル太陽系の乗っ取りを企むが、AW1284年に反マザーブレイン派の手で討ち滅ぼされる。生き残りがいたかどうかは不詳。  
テクニック「II・IV」  
マジックをより一般化したもの。種類にもよるが、身につけるのにある程度の素養を必要とするマジックと異なり、訓練次第で身につけられるものが多い。  
AW345年に起きたラ・シーク残党のテロにより、アリス一世とルツの乗った宇宙船のエンジンが暴走し、他星系に転移。彼らがどこで何をしていたのかは記録に残されていないが、帰還したルツが身につけていたのがテクニックの起源とされている。

する社会を作り上げており、この宗教の総本山がガンビアス大寺院である。  
デゾリス「I・II・IV」  
アルゴル太陽系から最も離れた第3惑星。AW1577年にバルマ人の有人機が到達し、知的生物「デゾリアン」との接触があった。それから185年後、この星にもスペースポートの着工が進められる。AW859年にはラコニアの鉱脈が発見され開発がさらに飛躍するが、AW1281年にラコニアの坑道最深部より遺伝子変異を引き起こす未知の毒ガスが噴出し、バルマ人は全面的に撤退してしまふ。

## 【ナ】行

ナウラのケーキ屋「I・IV」  
約二千年もの間、同じ価格(280メセタ)でケーキを売っているケーキ屋。「こんなところにケーキ屋があつてごめんなさい」というキャッチコピーも、この間変わっていない。  
AW347年には、バルマにあるナウラの洞窟の最深部4階に店を構えていたが、AW2284年にはアイドの街で商売をしていることが確認されている。  
ナルバス「IV」  
人工惑星セランの指令のもと、モタビアの各システムにエネルギーを供給するプラント。AW1900年代の終わり頃、ナルバスの人工知能が作動不能となる事故が起き、新たにフォーレンが管理ユニットとして作ったのがフレナである。



## 【ハ】行

ハプスビー「I」  
ラコニアでできた頭部がとても硬いロボット。ルベノ号というスペースシップを操縦することや、機械を修理したりすることができた。  
バルマ「I・II・IV」  
アルゴル太陽系第一惑星。文明も発達し、政治的中心を成す星だったが、AW1284年に人工衛星ガイラの落下により消滅。その後は、軌道上にアステロイドベルトが残っているだけである。  
バルマ人「IV」  
惑星バルマに住む知的生命体。各惑星に進出していたが、AW1284年の事故により、母星が消滅し、モタビア、デゾリスへ全面的に移住することになる。  
封印の護り人「IV」  
大いなる光がアルゴル太陽系を創り深遠なる闇を封印した際、それぞれ3つの惑星に配された、知的生命体を指す。それぞれバルマ人、モタビア人、デゾリアンと呼ばれる。

## 【マ】行

封印を代々守護していく役割を担っていた彼らだったが、世代を重ねるにつれ、護り人としての使命を忘れていき、各種族が文明社会を築いた頃には、神話の中に残るだけになってしまった。  
フロムバー「I・IV」  
水陸両用のホバークラフト。全マシン中、最高の機動力を誇る。  
マザーブレイン「II」  
地球人の恒星間軌道要塞ノアの中核コンピュータの名称。  
アルゴル太陽系に侵入した地球人は、AW844年の宇宙船事故で王朝関係者すべてが全滅したのを機に、民心を操り、王政を廃して民主共和制を敷く。そして翌年、マザーブレインを核とするネットワークを、まずバルマに構築し始めたのである。  
マジック「I・IV」  
テクニックと違い、基本的に遺伝により先天的に身につく能力。AW2200年代には、使える人間がかなり限られており、

エスパーの館の関係者のみになっている。ちなみにこの能力は、優性遺伝なので、身につけることが可能である。  
メセタ「I・IV」  
アルゴル太陽系の通貨。バルマ人、デゾリアン、モタビア人を問わず、通用する。  
モタビア「I・II・IV」  
アルゴル太陽系第二惑星。砂漠ばかりの惑星だったが、AW852年に緑地化計画が発動され、環境を根本から改革されることになる。  
モタビア人「I・II・IV」  
モタビアの原住民。AW2284現在、彼らは独自の集落をいくつか持つ生活しており、バルマ人との共同生活はしていない。集落はいくつか点在するが、統一した政治組織はもろろんない。各個人ごとに独立した社会を形成しているが、性質的に冷淡というわけではなく、同族に対する仲間意識は非常に強い。  
技術的には、バルマ人より高いものを持ち、旧文明の遺物を発掘し、バルマ人に売りつけたり、自分たちで使ったりしている。だが、そのすべてを理解しているわけではない。

## 【ラ】行

ライア・オラキオ戦争「III」  
モンスターを操る力を持つ少女ライアと、ロボット軍団を率いるオラキオ・さリリックの戦いを指す。高度な科学文明が崩壊するほど、戦いは熾烈を極めた。  
ライアがダークファルスを心を感わされ戦争を起こしたのが始まりだが、最終的には、自らが操られていたことに気が付き、オラキオと力をあわせ、ダークファルスを倒している。  
ランドマスター「I・IV」  
砂漠での戦闘を想定して開発された、多目的特殊車両。流砂などの上でも安定した走行が可能。  
リュクロス「IV」  
アルゴル太陽系第四惑星。公転周期が千年という、長大な楕円軌道を持つ。その上エアロプリズムの力を使わなければ確認することができず、その存在を知る者は皆無だった。深遠なる闇の封印が弱くなる千年ごとに3惑星に接近する、警告的役割を持つ。この星を守護するのは、おおいなる光の意志を受け継いだレールーフと名乗る生命体。





# SEGA PLAYERS ENJOY CLUB

セガ唯一の公式ファンクラブとして存在していた「SPEC(スペック)」。今では、その全貌に迫る!

## セガ開発とユーザーをつなぐファンクラブ

「SPEC」とは、セガのオフィシャルファンクラブ。開発とダイレクトにコミュニケーションが取れるというユニークさがウリで、会報もすべてが開発の手作りだった。一九八八年8月に会報「SPEC」VOL.0が発行され、活動開始。一九九二年春までに9冊が発行された。これ以降にも号外などが発行されたが、現在は会報の発行および会員募集を行っておらず、休会状態にある。

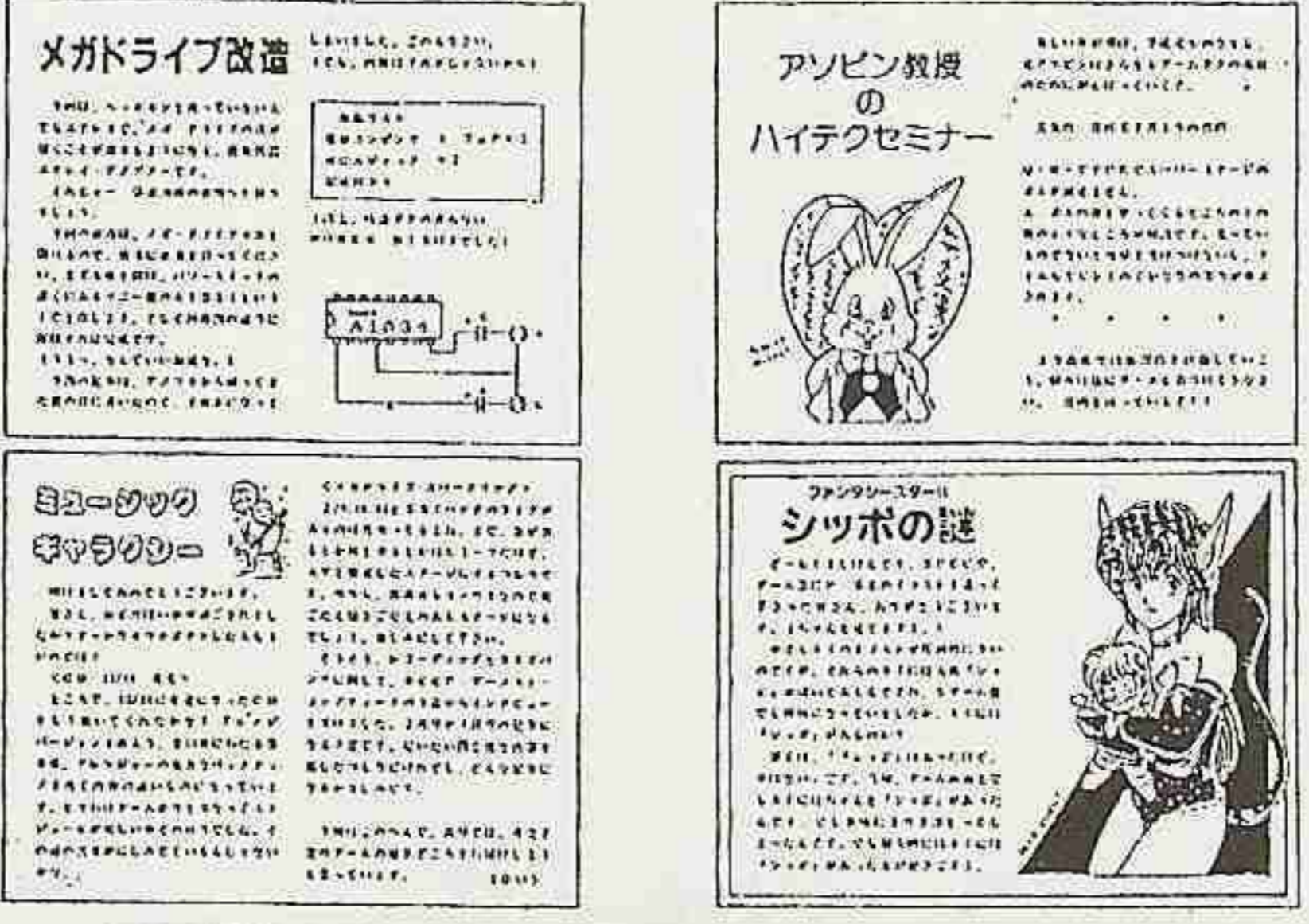
### メンバーズカードもあった!

入会すると、下のようないし会員証が、もれなく発行された。



### 会報はすべて手作り!!

会報は隔から隔まで、手作り感覚。興味深い記事でいっぱいだった。



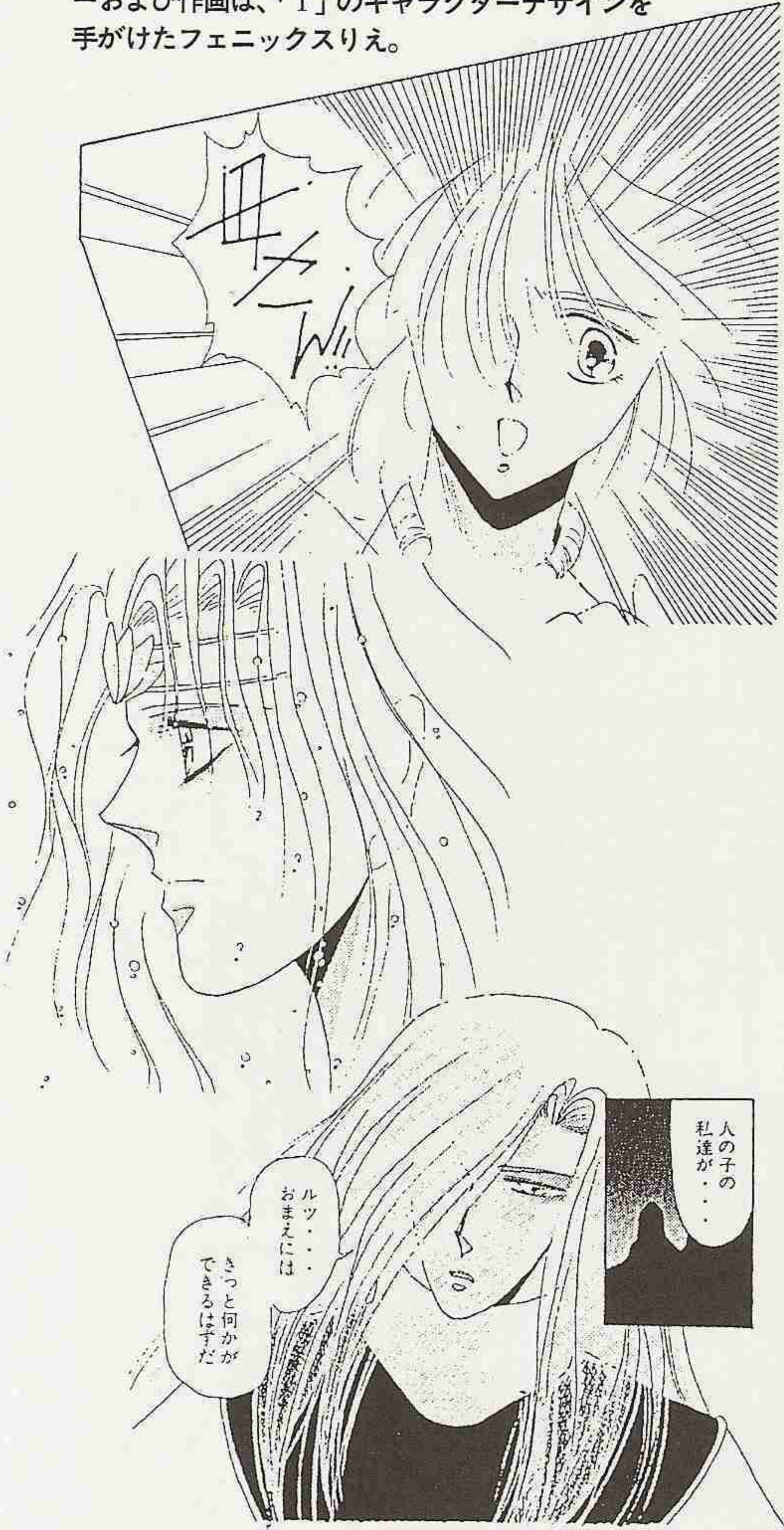
最初は4Pだったが、どんどん豪華な作りになっていった。

## ファンタースター~幻影都市~

作画:フェニックスりえ 総頁数:24P

### ルツの子供の頃の話だ!

天空に浮かぶ青白い街の昼気楼を度々目にする11歳の少年ルツは、旅から戻ってきた吟遊詩人のユリアードに相談する。しかし、ルツがユリアードと会うため村を出ている間に、村はモンスター「リバイアサン」に襲われてしまう。ストーリーおよび作画は、「I」のキャラクターデザインを手がけたフェニックスりえ。

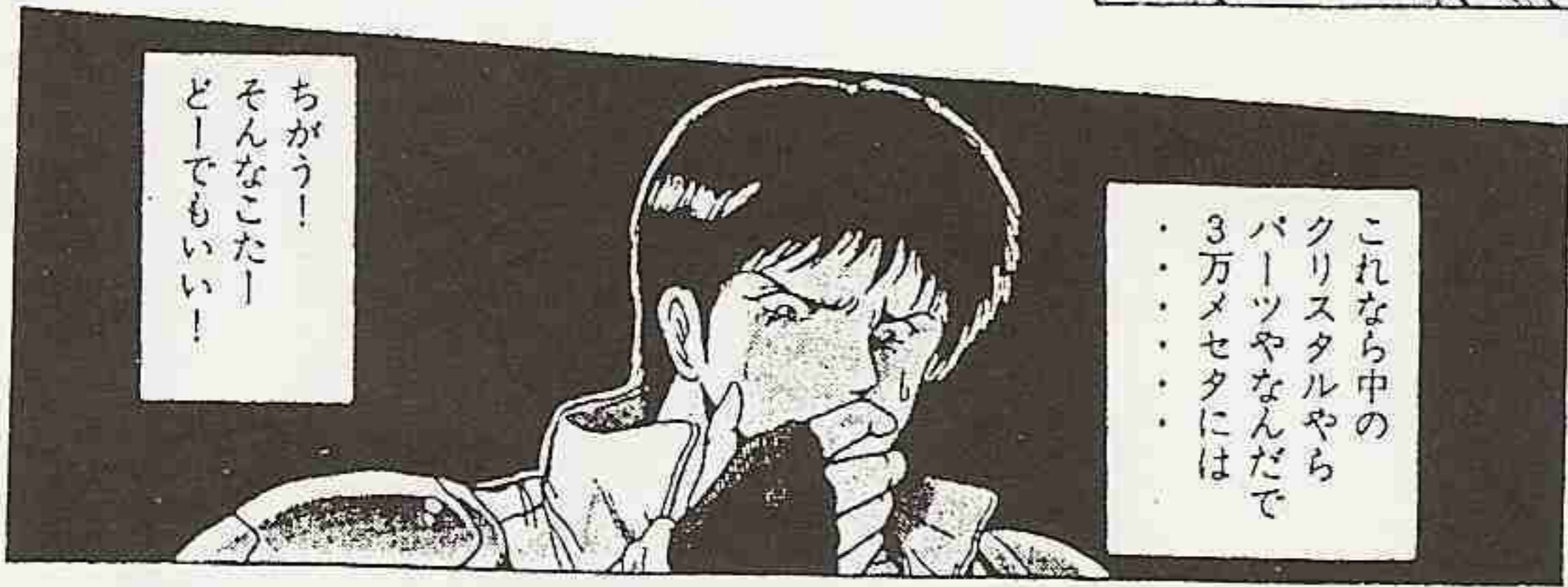


# 会報に掲載された「ファンタースター」関連のコミックを紹介

四コマや読み切り短編を除く、3つの作品のあらましを解説しよう。



# PHANTASY STAR

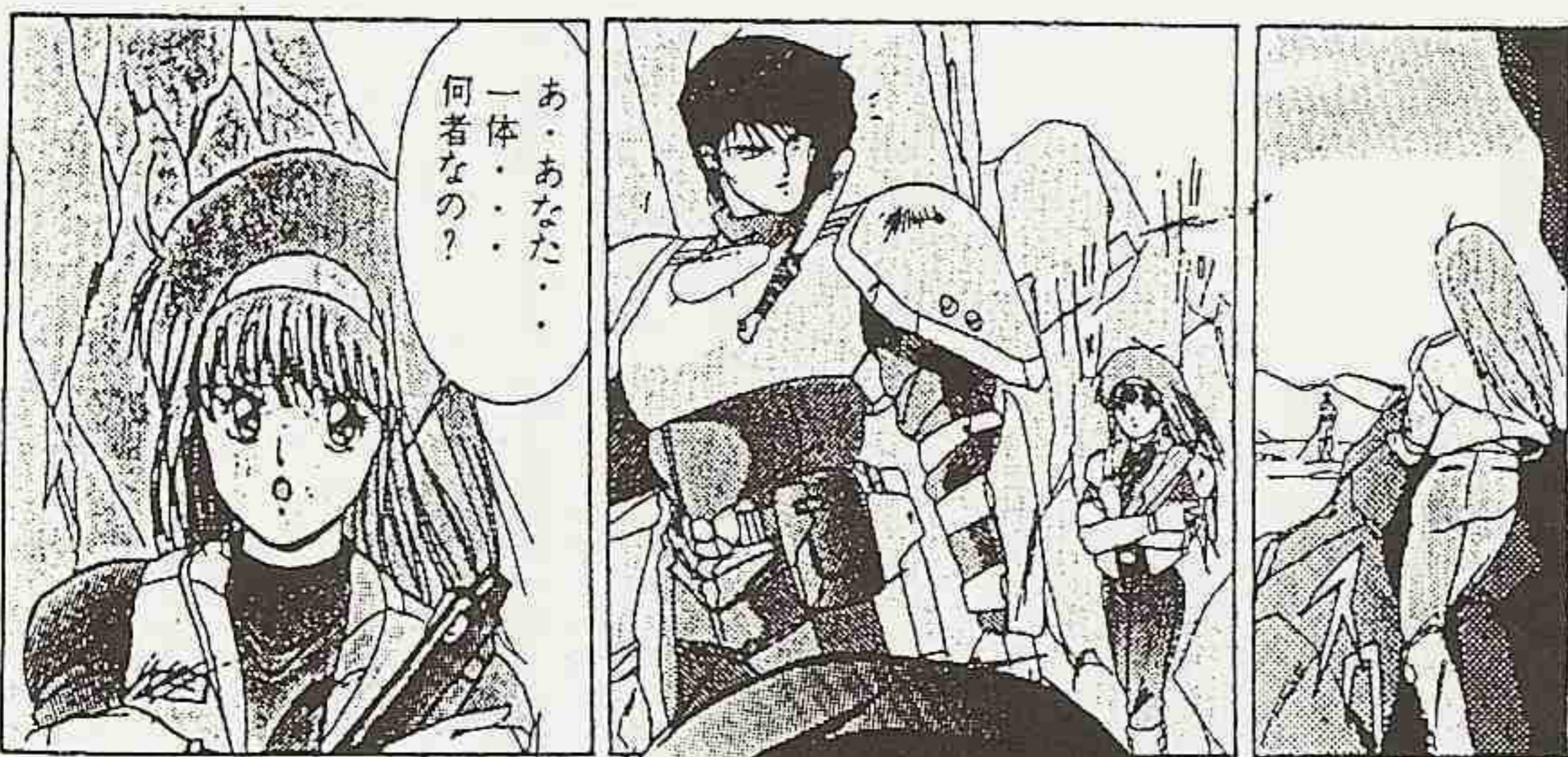
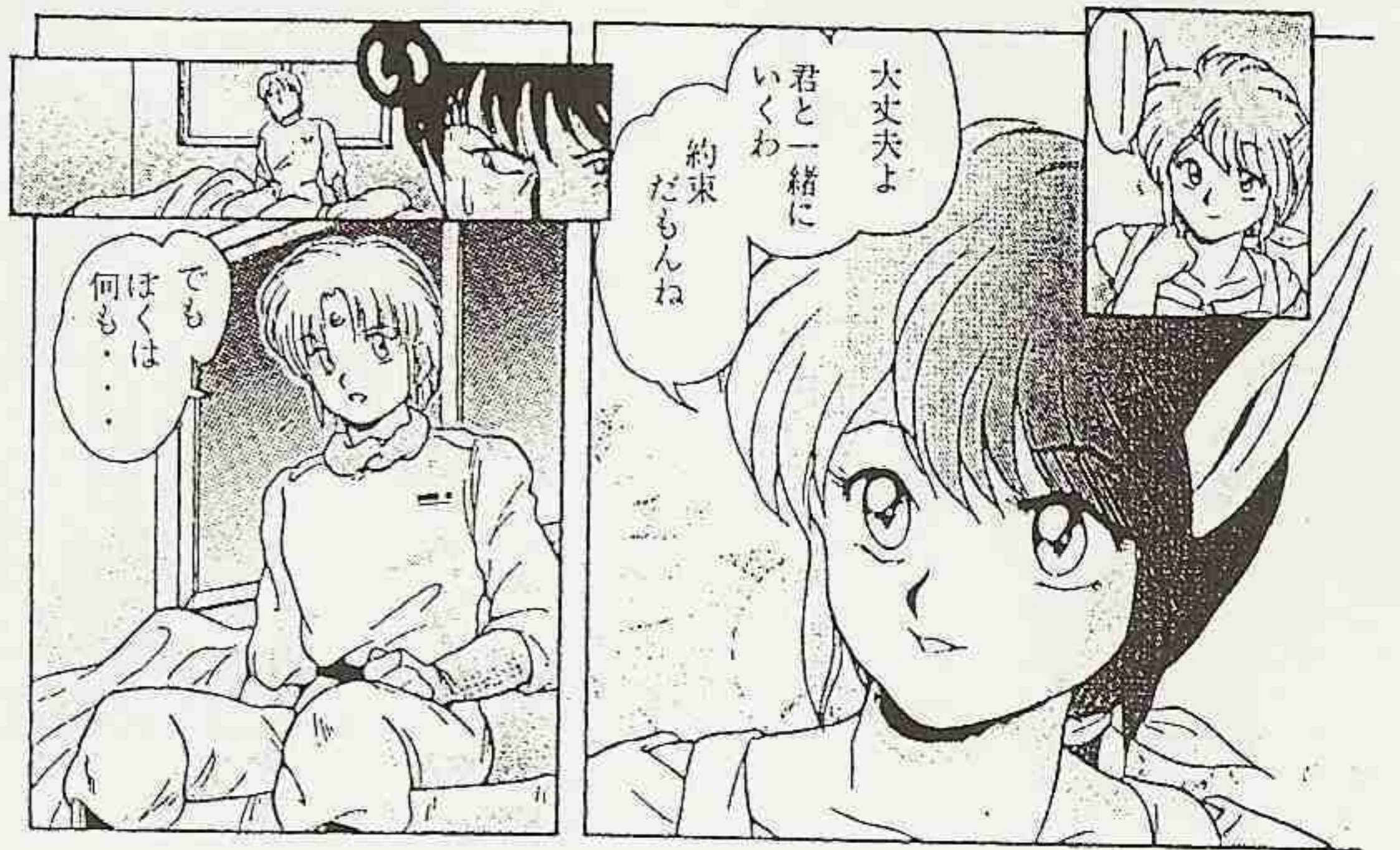


## サード！

作画:よしぼん 総頁数:39P

### 「千年紀」のベースになったのはコレ

「I」と「千年紀」のキャラクターデザインでおなじみのよしぼんの手による「II」のその後を描いた作品。舞台はAW1423年のモトビア星、ハンターのネイ・サードは、彼女を捜していた謎の少年ルディと出会う……。諸般の事情で、打ち切りになってしまったのは残念。

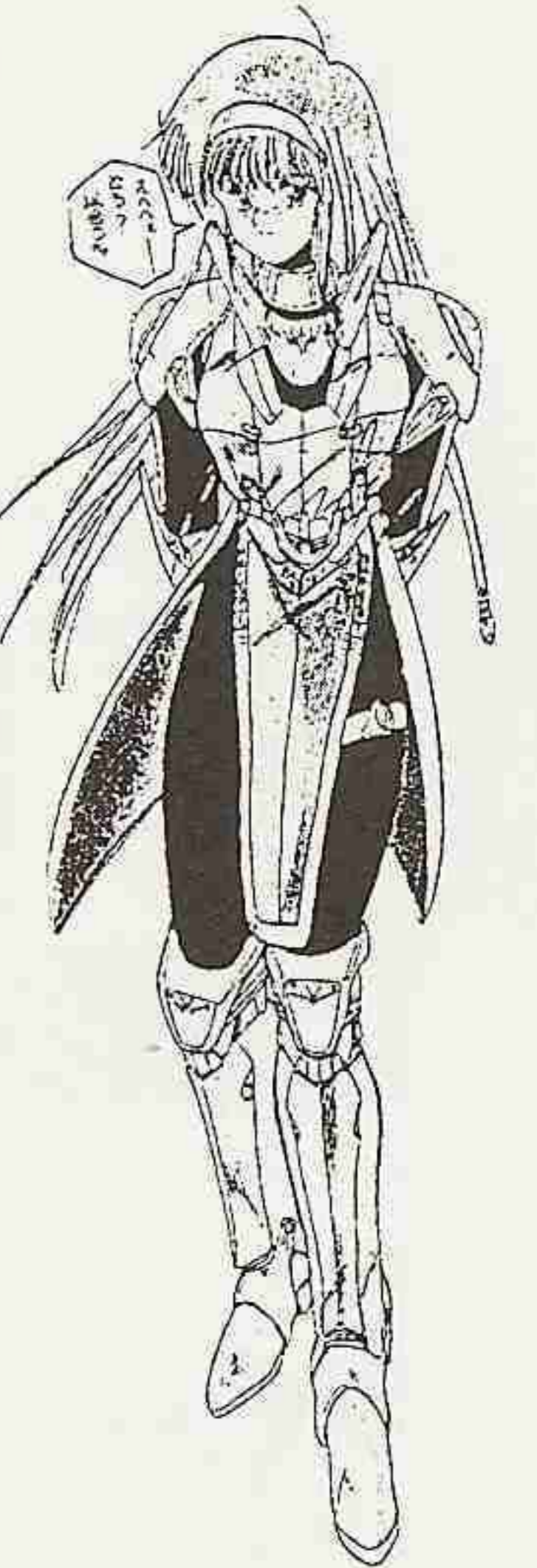


## ファンタースター-OUT SIDE SAGA

作画: JUDY-TOTOYA 総頁数:24P

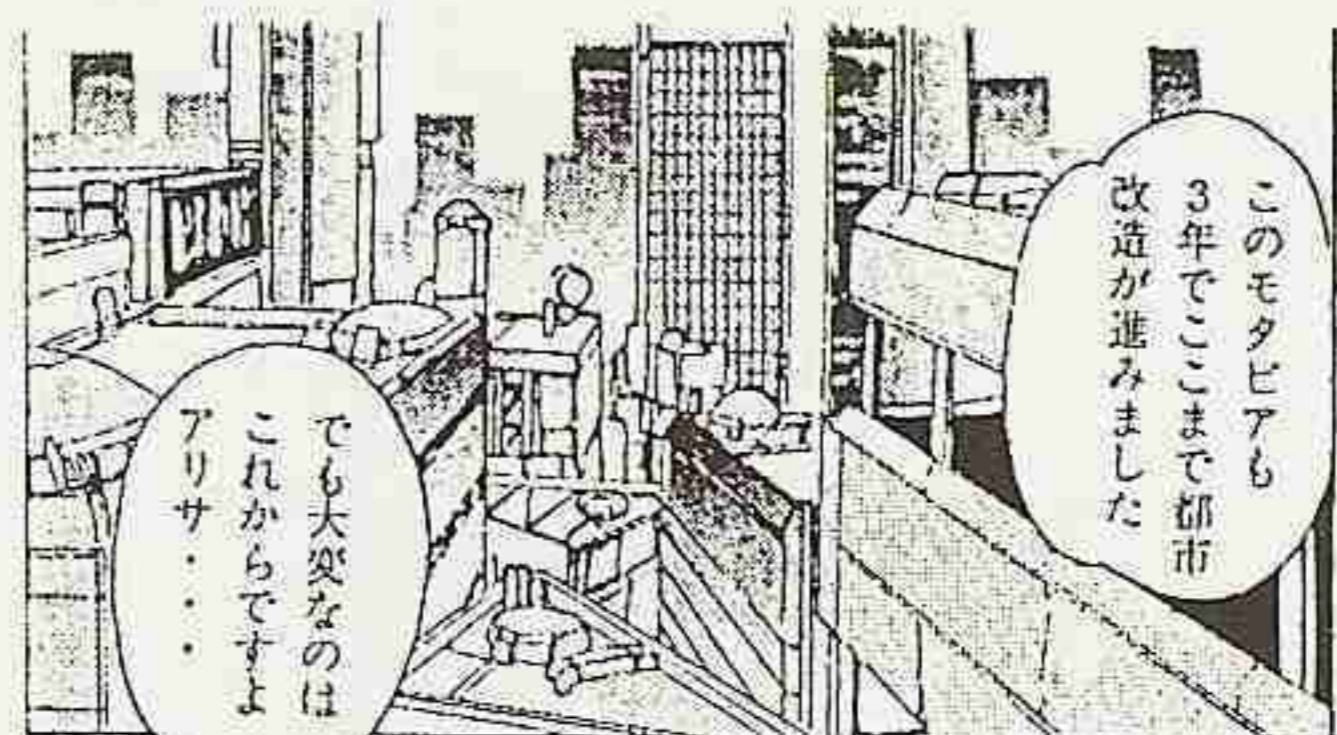
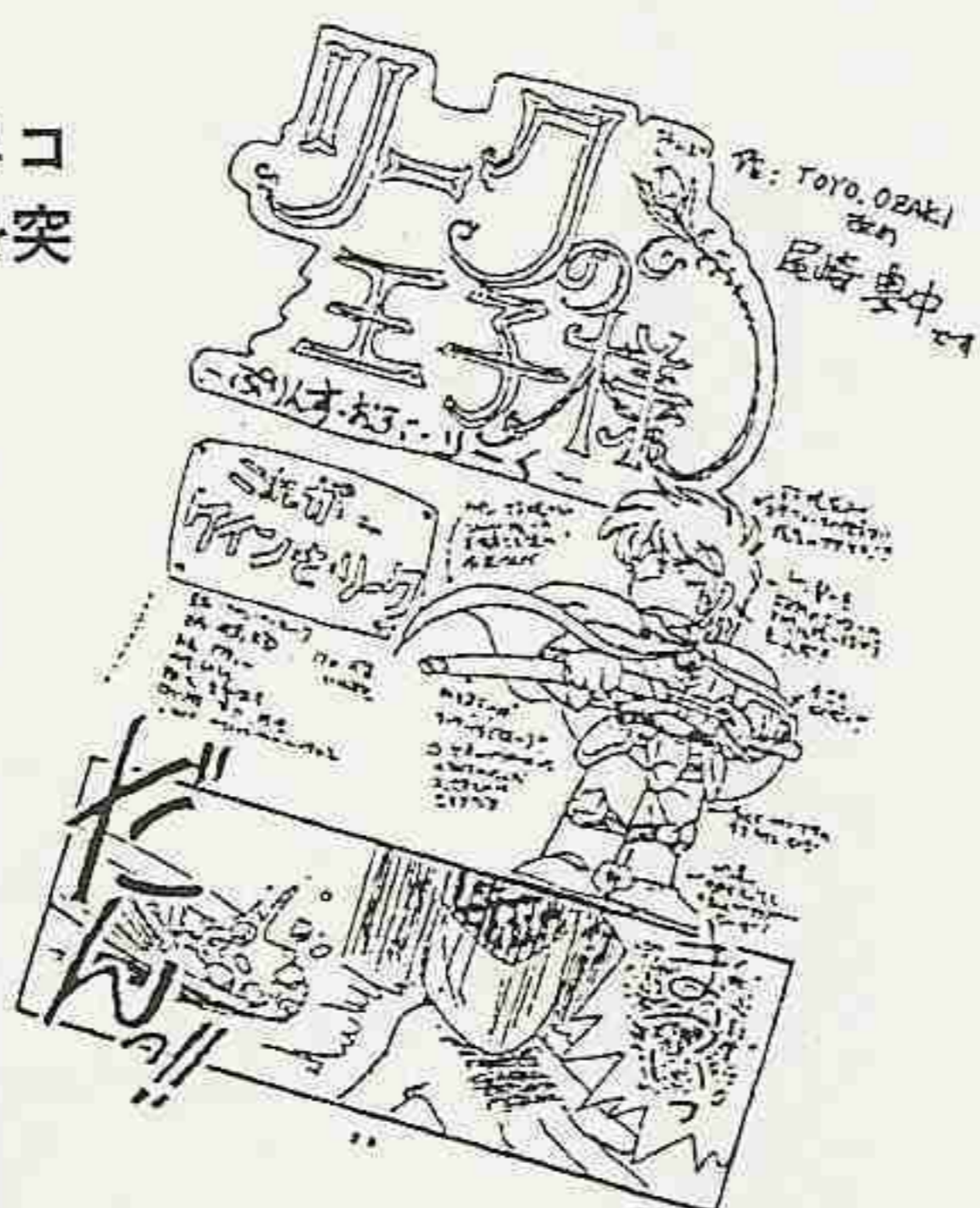
### アリサとルツの大冒険！

「ソーサリアン」(MD版)のキャラクターデザイン等を手がけた、JUDY-TOTOYAが描く「I」の後日談。ラシークの残党の手でアリサとルツの乗った宇宙船のエンジンが暴走し、別の恒星系へ跳ばされてしまう。



### 「III」関連のコミックもあるぞ

「III」のコミックは、読み切りのコメディや4コマが何本か掲載された。どれも、いいところを突いており、傑作ぞろいだった。





# 幻のSPEC 第9号があつた!!

諸般の事情で発行未定に

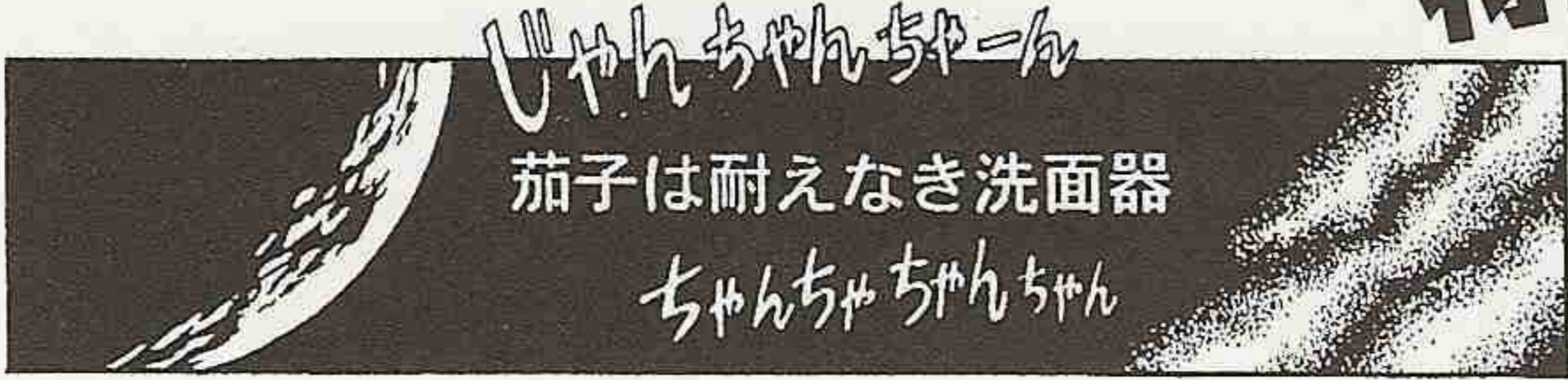
8号まで発行されているSPECだが、現在のところ休刊状態にある。そんなわけで、今後、新たにSPECが発行される可能性はかなり低い。

だが、すでにSPEC第9号は作られていた。いや作られかけていたというほうが正しいかもしれない。実は「千年紀」発売後に「千年紀」の設定資料やスタッフコメント、攻略等を集めた記念号として第9号が発刊される予定だったのだ。

しかし、諸々の事情で、作業が中断されてしまい、残念ながらそのまま流れてしまったというわけ。下にあるのが、その幻の第9号から抜粋したページだ。

## 幻のコミックを初公開!!

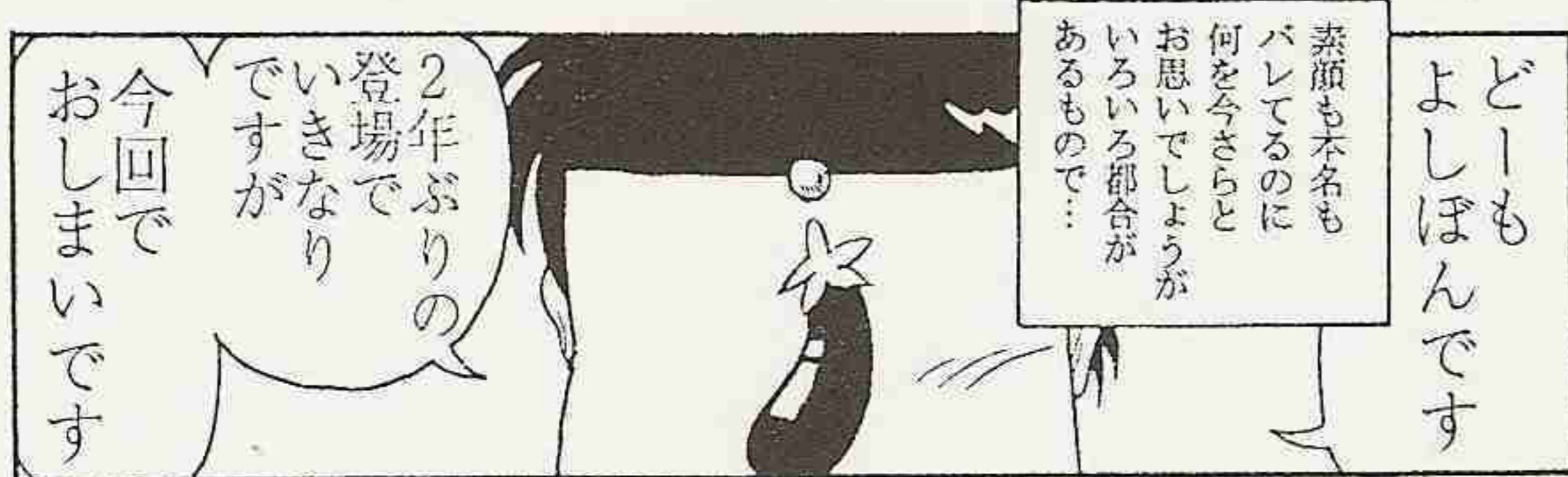
今回、開発スタッフのご好意で、第9号に掲載される予定だった「千年紀」のメイキングコミックを特別掲載。もちろん初公開の代物だ。ここでしか読むことができないぞ。



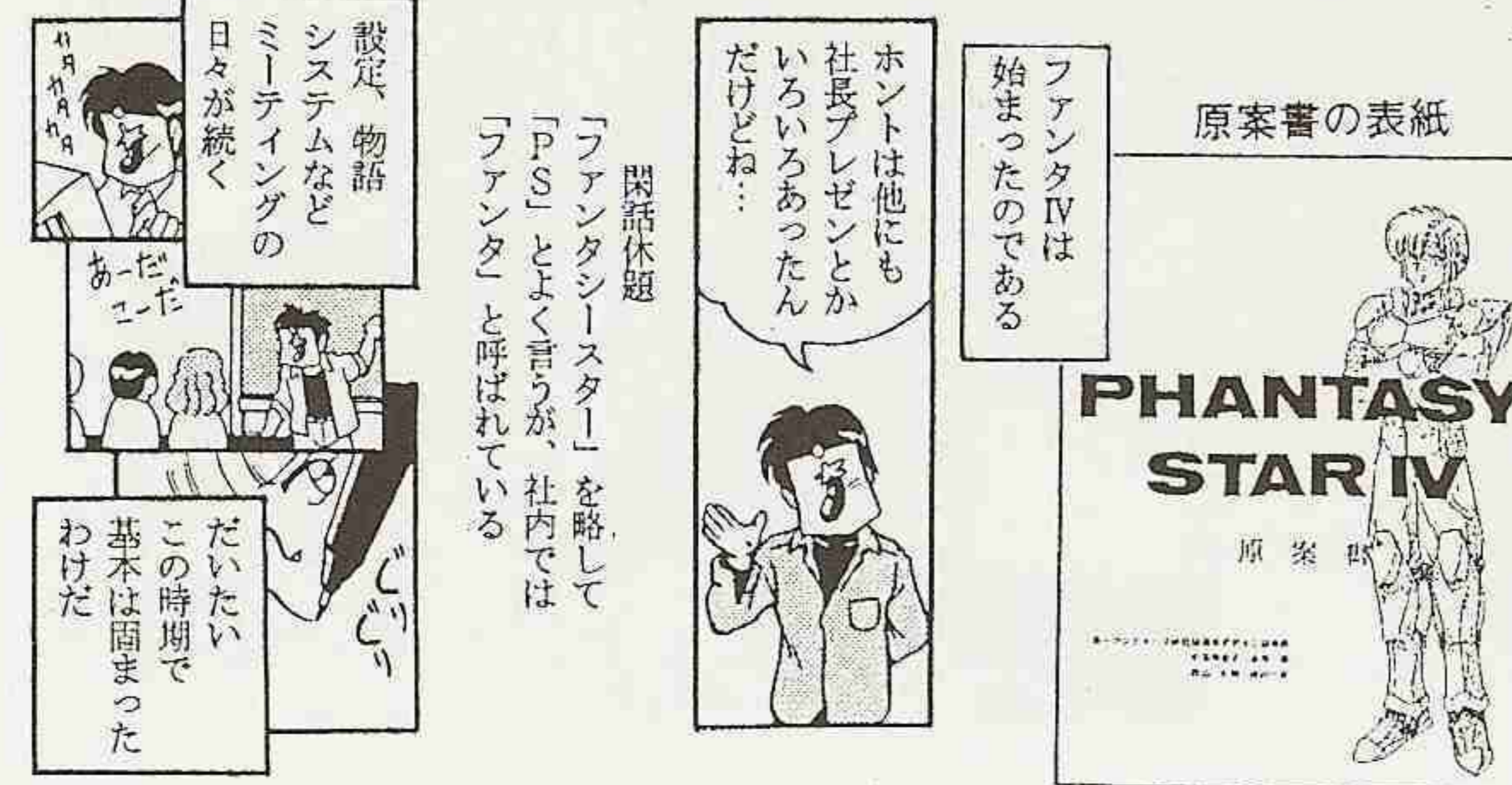
### 最期のYOSHIBON CLUB

-第4回にして、もう最終回-

BY よしぼん!



## 2







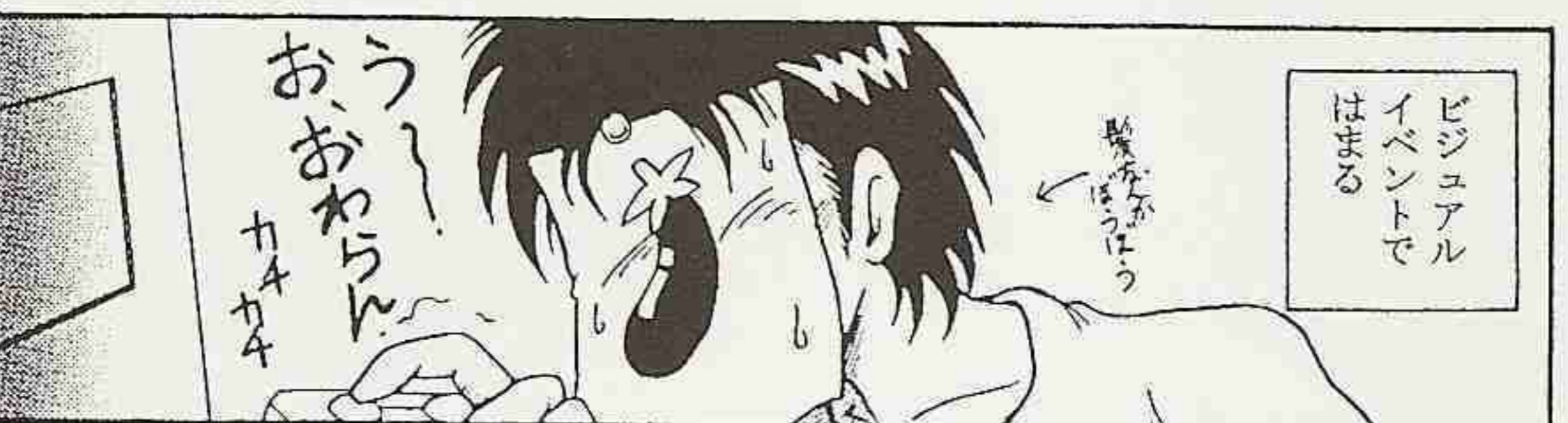
特別ゲスト・フアル



-1993年12月17日 無事発売-



-1993 夏-





# ファンタシースター公式設定資料集

1995年11月15日 初版発行

監修 株式会社セガ・エンタープライゼス  
企画 画 ソフトバンク株式会社  
編集 窪田 剛/宮田公彦/三ツ木太平  
デザイン ゆみハウス  
撮影 鬼頭栄次  
協力 ロック座、ASATSU  
発行者 橋本五郎  
発行所 ソフトバンク株式会社  
〒103 東京都中央区  
日本橋浜町3-42-3  
販売 03-5642-8101  
編集 03-5642-8187  
印刷 共立印刷株式会社  
©SEGA

落丁本、乱丁本は小社販売局にてお取り替えいたします。  
定価はカバーに記載されております。  
ISBN4-89052-782-6 Printed in Japan

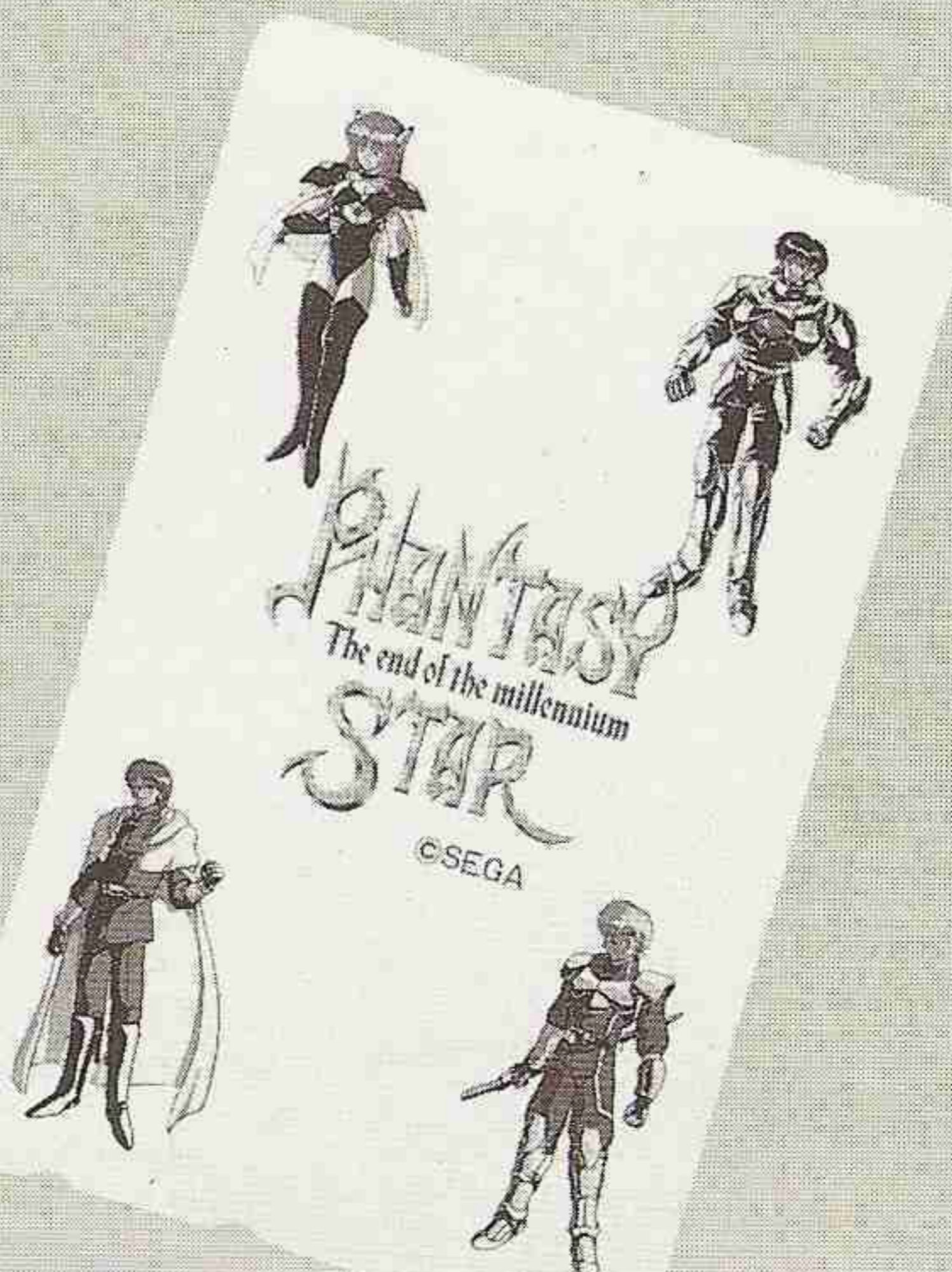
初回本  
限定

## ファンタシースター特別プレゼント

この設定資料集を買ってくれた方の中から抽選で以下の賞品をプレゼントします。希望者は、本書に封入されているアンケートハガキに、オビ内にある応募券を必ず貼って、賞品名など記入事項をみれなく書いてお送り下さい。締め切りは1995年11月末日消印分まで有効。なお、当選者の発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。



ファンタシースター  
「千年紀の終りに」  
開発スタッフ色紙  
4名



ファンタシースター  
「千年紀の終りに」  
テレホンカード  
1名



PHANTASY  
STAR

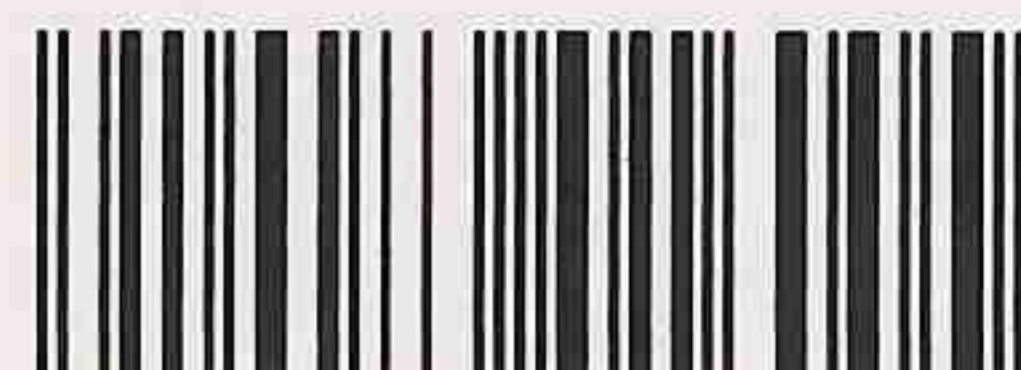


**SOFT  
BANK**

ソフトバンク 定価1,600円 (本体1,553円)



9784890527823



1910076016005

ISBN4-89052-782-6

C0076 P1600E

## ファンタースター公式設定資料集

