

Colorful Pieces of Time

FF13
と
FF13-2
のお話



CONTENTS

前書き	3
前書き・FF13 と FF13-2 の話	4
前書き・LRFF13 の話	5
電子書籍合本版前書き	7
FF13 の章	9
FF13、僕は面白かったよ	10
群像劇ゲーム、FF13	12
面白い、でも問題だらけの戦闘	20
FF13 の総体として評価、13-2 につながる問題	30
初代の世界設定	37
初代のストーリーの骨子	41
ファヴラノヴァの章	45
FF13-2 の章	51
言い訳から始まる FF13-2	52
QTE でムービーじゃないって？	58
うろつけるマップがあるから一本道じゃない？	63
明らかに悪くなった戦闘	70
で、どうなのよ、FF13-2？	77
ちょっと待ってよ、ライトニングさん！	81
タイムパラドックス大爆発	88
ライトニングさんおかしいよ！？	93
不誠実なゲーム FF13-2	96
LRFF13 の章	101
予算不足を感じるゲーム、LIGHTNING RETURNS FF13	102
とにかくボリュームを増そう	108
時間制限で複雑にしよう	112
クロノスタシス使いまくりでいいの？	118
世界は滅びるけど、普通のお使い	123
複雑で難易度高いけど、ものすごく面白いバトル	130
第一のまとめ。LRFF13 どうなのよ？	137
LRFF13 の設定を超ネタバレで語る	142
魂職人エトロ!?	146
ハッピーエンドにするためのムリ難題	152
FF13 シリーズ全体をまとめると…	156
神様死ぬ問題の恐怖	160
アトガキ	165
FF13&13-2 本のアトガキ	166
LRFF13 本アトガキ	168
合本版アトガキ	171

前書き

前書きが 3 本もあります

これは 2012 年の冬に出した最初の FF 本の前書きである。

これは 2009 年に出た FF13 と 2011 年に出た FF13-2 をプレイしたとき思ったことをいろいろと分析して書いた本だ。

FF13 というゲームは、出た時、とにかくネット上で批判されたゲームだったのだけど、僕はプレイして、その批判の大半に対して「こいつらプレイしてないだろ」と思っていた。

それでプレイした人間の意見として「**FF13、問題は多いし、好き嫌いの激しいゲームなのは間違いないけれど、ネットにあるような批判の大半は的外れじゃない？**」ってことを書いた。

それから 2 年して FF13-2 が出たわけだけど、今度はプレイしながら「**こりゃあひでえゲームだな**」と思っていたし、一番最後で激怒してしまった。

ただ、どっちにしても簡単に書けるようなゲームじゃないので、このふたつを合わせて評論して、本としてまとめたのが、この本だ。

ところで、この本、FF13 とか FF13-2 がどんなゲームなのかについては、なんとなく説明してるけど、全体としては全然データ書いてないので、そこのところよろしくです。

と、注意も書いたところで、それでは本文をお楽しみください。

これは 2013 年の冬に LRFF13 が出た直後に書いた本の前書きである。発売 1 か月も経ってないぐらいなのにエンディングまでプレイしたのを前提でストーリーや世界観もブチまける超ネタバレな内容の本で、自分でムチャだと思ってしまう。どうして LRFF13 の本になったのかは忘れたが、あいざわひろしに見せろとか言われてプレイしたのが最初だったと思う。

なんと去年に引き続き、しつこく FF13 本だ。

自分でも呆れてしまうのだけど、内容を説明しておこう。これは初代 FF13(2009)、2 作めの FF13-2(2011)に続いて、2013 冬に出たところの完結編、LIGHTNING RETURNS FF13 を初代と 2 代目の話などまじえつつ、いろいろ分析して書いた本ってことになる。

どうして FF13 ってゲームで本を作ってしまうのか、それも 2 年連続で作ってしまうのか、全く自分で驚いてしまう。

というのはともかくとして、ちょっと注意書きをしておきたい。

まずこの本はネタバレ、全開バリバリの本だ。

前半部はどちらかというとゲームそのものの評論なのでネタバレは薄いから、安心して読んでもらっていいけれど、後ろ半分の初代・13-2 と絡めての設定についての評論のパートについては、ウルトラネタバレで、しかも、初代・13-2 もネタバレしているので、今からプレイをするつもりの方は、仮にこの本を買ったとしても、後半部は封印したほうがいいと思う。

それから、プレイした人に向けても書いておくと、この本、全体としては全然 LIGHTNING RETURNS FF13 を褒めてないと思う…というか、一般的な意味からするとボロクソに近い論評になっていると思う。

もちろん、そうなった理由もあるのだけど、世の中には手厳しい内容の本を楽しめない人もいると思うので、そういう人は避けたほうがいいんじゃないかと思う。

と、注意も書いたところで、それでは本文をお楽しみください。

合本版について書いておくと、この後半部は FF13, 13-2 の話が入ったのもあって、大幅に構成が修正されている。

FF13 本は、個人的にはとても気に入っていた本だった。

で、電子版を作ろうと思ったのだけど、反面、だいたい今時 FF13 かよとか、そもそも欲しい人もいないだろうと思いつつ、チンタラと合本を作り始めたのが、2014 年。

でも、そこでやる気がなくなって、全然放置していた。

というのも同人誌は趣味で作っている本で、赤字は困るが、お金儲けのために作っているわけじゃなく、その時、自分が書きたいことを書き散らかして、共感してくれる人もいればいいなっていうスタンスの本だ。

だから書いていてすごく気楽で楽しいのだけど、その電子版になると話は変わる。

まず電子版はフォーマットが違うので、テキストの流し込み直しになって、手間が結構かかるし、同じ本の書き直しだから、直していて退屈だ。

それに同人誌には強い時代性があって、その時書きたいネタを書いている所が多分にあるので、電子書籍にしても、いつでも手に入れられるのはイヤだしみたいな面倒くさいことを考えてしまう人だ。

だから『イース I・II』や、それとも『ときめきメモリアル』のように書き足すことに意義があるとか、アドベンチャーの本みたいに物理本では書き足りなかったとか、ハドソン本みたいに「えー電子版でくれよ」なら、やる気力もわくものだけど、気に入っている物理本があるんだからいいじゃないかというのが、正直なところだった。

本作るたびに「電子版は予定がないんですか？」とか言われるのが面倒くさくなって、電子版はさっぱり作る気がなくなっていた。

じゃあどうして今回出す気になったのか？

まず前に頒布していた電子書籍の5冊をまた読みたいという人が結構いたこと。

当時学生で金がなくて買えなかったから、出してくれというのはなんだかグッと来てしまった。

加えて UNITY テクノロジーの小林さんにシナリオ本の電子書籍版を出してくれと要望されたのもあって、いっちょ頑張るかあと、リハビリがてらに作ったのがこの電子版 FF13 の本の合本版であります。

なんと FF13、FF13-2、そして LRFF13 の評論をひとまとめにしたという**ライトニング伝説本**。

あの華麗なライトニングさんの大活躍を最初から最後まで全部読める豪華版なんだけど、いまどき、どこの誰が読んで面白がるのかと言いたくなる本だ。

おまけにどうせ作るならと文章も一生懸命直して、全体のつながりも書き直してとイロイロやったら、例によってどえらく時間がかかって、まあ絶対にワリのあっていない作業だなと思ったのだけど、こういう全然ワリのあっていないことを出来るのが、同人の楽しい所だ。

あと、正直に書いておくけれど、FF13 はまだしも FF13-2 と LRFF13 のシナリオはひどいし、世界観はグダグダだし、もう話にならないと思っているので、ストーリーや世界設定について**かなりボロクソ**なので、好きな人は読まないことをオススメしておきます。

それでは、本編をお楽しみください。

FF13 の章

全ての混沌の始まり

FF13 シリーズについて書くためには、疑いもなく FF13 から話を始めないといけないので、そこから始めよう。

ま、ノンビリつきあってください。

あと 13 は本来はXIIIなのだけど、どうにも読みにくし、FF13-2 の座りが悪いので、この本では FF13 で表記を統一させてもらっている。たまに初代 FF13 なんて書き方をしたりするときもある。あと最終作の FF13-3 にあたる作品は LRFF13 と書いている。

そこらへんは了承してください。

さて。

いろいろな不満や問題点がある FF13 だけど、基本的には、僕はものすごく楽しんだ。この楽しさは素晴らしいと思うと同時にたくさん思うことがあったので、ノンビリと書いていくことにしたい。

まず、なにより先に書いておくと FF13 はとんでもなくデコボコしたゲームだ。

このデコボコというのは**出来の良し悪しの差がひどい**ということで**「なんだこれは」**と言いたくなるような、全くヘコむダメな点がたくさんあるけど**「これはスゴい」**といたくなる素晴らしい所もたくさんある、そんなゲームってことだ。

そして僕は、こういう隙だらけ、でもスゴいところはスゲーってゲームは、昔から大好きで、そして FF ってシリーズは結構そういう傾向が強いと思ってる。

だから FF シリーズは、ずっと僕の好きなゲームでいたりするわけだ。

シリーズの中でも極北に位置すると思うが FF8 と 13 で、これより好きな FF は 10 しかないのだから、自分の趣味の歪みっぷりがわかるうというものだ。

電子書籍版で付け足すと、2017 年現在の極北は FF15 だと思ってる。そして僕は FF15 がたまらなく好きである。

ちなみに人に FF13 を説明するときの表現は

「ウン十億円かけて作った闇鍋！ だから入ってるゲタだろうが肉だろうがなんでも高級、箸も高級、鍋も高級、どうだァ！」

ま、そんな話はともかく、ゲームとしてみたときともかく冒険だらけの FF13 だけど、中でもムチャと僕が感じていったところ 2 つ、ストーリーの語り方（と、それにともなうマップやいろいろ）、そして戦闘について書いていきたい。



FF13 は、一応ライトニングが主役だとは思いうけれど、主人公を一人とせず完全な群像劇にして構成されている。

さらにははっきり書くとライトニングは狂言回しに過ぎず、ストーリーの中心にいるのはファングとヴァニラの二人だ。

これは CRPG では結構激しい。

というのも CRPG は「**ロール、すなわち役割、それもたいていは主役をプレイヤーが持つのが日本では常識**」だから、たいていは主人公は一人せいぜい二人ぐらい…ってことに日本ではなっている。

日本では、と書いたのは欧米の CRPG にはテーブルトークからの流れにある異世界で生活すること自体をロール、というかゲームとして捉える発想があり、その考え方をベースにすると、プレイヤーのゲーム内での立場は主人公ではなく、傍観者である場合が普通にある。

もちろん最初の4章は操作キャラが全部違う『ドラゴンクエスト IV』（ファミコン・1990/2）のような例や、『貝獣物語』（ファミコン・1988/11）、それとも『ウィザードリィ』のように、パーティまるごとというのは、過去からあるが、ここまでポンポン主人公…というか物語の視点と操作キャラを交換していくゲームは見た記憶は CRPG ではあまりない。

CRPG では、と書いたのは FPS などでは例があるから…というか、結構普通だから。

とはいっても、群像劇で主役を切り替えながら話を作っていくのは、映画やドラマでは当たり前の手法の1つだし、複数の主人公から成り立つ映画やドラマを見て、**主人公は一人のはずだろ**と怒り出す人がいないだろう（いないよね？）。

そしてゲームをストーリーを語る道具として見たとき、映画やTVドラマと変わらないのだから、群像劇なのは別に問題じゃない。

ただ——じゃないのだけど——少なくとも普通のゲームの感覚からすれば、結構な冒険なのは確かだ。

ましてやこれを何十億も金を突っ込んだ超大作RPGでやるのはかなりというか、僕なら「**やめとかない？**」と言うぐらいムチャなのは間違いない。

というのも、CRPGの強みの一つに**キャラクタへの感情移入をさせる力の強さ**がある。

これはキャラクタを操作するのだから、普通の小説や映画より感情移入の度合いがはるかに上がるということだ。

しかもコンピュータゲームでは、映像や音楽を駆使して感情移入を促すので、圧倒的な力があると考えていい。

この感情移入の強みをフルに活かすには**プレイヤー＝主人公（の視点）**が一番いい。当たり前だ。

だから感情移入の強さで並べると、主人公とプレイヤーを同じにする一人称のCRPGがもっとも強く、その次が主人公の頭の上にカメラが固定されていて、プレイヤーと主人公の関係が一对一になるCRPG(最近の当たり前の作り方)のが望ましい。

そして、それを薄めるリスクの高い群像劇をやるのは、僕ならお勧めしないわけだ。

群像劇はプレイヤーと主人公の感情的な距離が近い普通の

CRPG と比べた時、基本的にプレイヤーとキャラクタの感情的距離が遠いので、どうしたって感情移入度が薄くなるのは間違いない。

そして感情移入しづらいのはゲームでは結構厳しいネガティブ要素だ。

群像劇自体が気に入らない人がいるだろうし、さらに誰にも感情移入出来なくて、どうにもピンと来ないことがあったりするの、確実なところだろう。

でも、群像劇だから出来が悪いってことはないし、FF13 のようなゲームもアリなのは確かだろう。

僕自身の評価としては、いい意味で冒険だと思っているし、話全体を気に入っているのもあって、全く大賛成だ。
もちろん、この構成はストーリーが嫌いな人はたまらなく嫌い…ってことになるのが難しいところだが…

と、ここまではいい話。

ところがどうして、この群像劇も悲しいかな、**超デコボコで、全然なめらかじゃない**のが FF13 なのだ。

確かに、僕は FF13 の構成は好きだし、全体のあらすじはよく出来ていると思うけれど、シーンやダイアログ（セリフ）のレベルで見ると、お粗末な出来といわざるを得ない。

正確にはダイアログは、ひたすらカッコつけてるだけで、それはそれで別にありだと思うのだけど、問題は主役級のライトニング。

ともかくひどい記憶障害で、おまけに論理思考力がゼロなのではないかといいたくなるほど、本当にその場限りで「**おめー後先考えずにカッコイイセリフ言うことだけしか考えてないだろう？**」と突っ込みたくなる。

ライトニングは設定では軍人らしいのだけど、部隊の知識と記憶を持っている以外は、これといった軍人らしい活躍も全然しないし、軍人らしい戦術だの戦略だのものなく、全くの無能以外のなにものでもないのので、啞然とする。

正直、キャラクタ設定をした奴に「**どういうつもりで、ライトニングを設定したのか説明してみろ**」と言いたくなる。

ついでに書くと、このライトニングは FF13 - 2 ではもったとんでもない問題人物になって登場して、世界全体を破綻させ、LRFF13 でも全く反省もせず無知無能なくせに筋肉だけは超人なところを華麗に見せびらかす。

あとオマケを追加すると、ライトニングセンセイ、FF13 の一番最初に重力制御のメカを持っているのだけど、ゲームを始めて 30 分もしないうちにぶっ壊れて、二度と重力制御は行われぬ。途中、何度もヒマな時間はあっただろうが、そんなとき修理したどうだと言いたくなる。

こんな馬鹿げたことになっているのは当初重力を操るだのなんだの広告で書きちゃったからだろうと、冷たく思っているのである。

しかもライトニングと絡むシーンになると、他のそれなりに筋の通っているキャラクタもライトニングをカッコ良く見せるために、とんでもなくお粗末なセリフを平気で喋りだす。

だからキャラクタに感情移入したくても、ヴァニラやファンングあたりの、本来はそれなりに筋が通っている登場人物ですら、ライトニングの会話シーンになると、**心の病にかかっているのではないか**と思いたくなるようなことを喋り出し、何もかもがグダグダになってしまう。

こいつについては全く許してくれと思ってしまうし、あちこちで見る FF13 のストーリーに対する低評価も、このなんも考えていないライトニングに上滑りしまくりのカッコいいセリフばっかしやべらせようとしたせいだろうと思ってしまう。

せっかく全体のあらすじはちゃんと出来ているのだから、もう少しカッコつけまくりじゃなく、ちゃんとキャラクタを肉付けした方がよかっただろ？ といいたくなってしまうが、しかし、まあライトニングのグダグダはともかくとして、そしてダイアログがひどいのもともかくとして、群像劇ゲームとしての FF13 の基本的な出来は悪くないのは間違いない。

なお無計画度だけで言うと、スノウの方がひどいと思うが、スノウはもともと後先考えていない脳筋キャラとして設定されているわけで無能だバカだと罵ってもしようがない

そして、この群像劇、プレイヤーキャラクタの視点が時間と場所をポンポン飛び回るようになった代わりになくなったものがある。

それが普通の CRPG でよくあるマップとかショップとか NPC との会話とか。話は複数の視点から語られる代わりに、ストーリーは一本道（マップまで含めて）。

大ざっぱには、章ごとに主人公が代わり、主人公の位置が変わるがマップはわかりやすく一本道と思えばいい、

これは CRPG としてはかなりとんでもない手段だが、実は似た作品がある。

主人公の位置が変わらないだけで FF10 がほとんどこの構成だ。ただ FF10 は途中にゲームっぽいダンジョンが入れてあったが、FF13 では、その普通の意味でのゲーム的な部分をさらに取り去ってしまった。

お話を追うことをメインと考えるなら、次の場面転換の場所までの道のりはまっすぐねと割り切った作りはありだと個人的には思ったが、常識からは外れているわけで、人によっては気になるポイントだろう。

ただし、これも「**どうなんだ**」と思うものがついている。

実にどうでもいい…パズルにすらほとんどの場合になっていないスイッチ操作だの、突然とってつけたように現れる乗り物だのといった、無駄極まりないものが大量に入っている。

しかも、スイッチ操作だの乗り物には、たいてい無駄に豪勢なりアルタイムムービーが入るオマケつきだ。

パズルにするなら、しっかりとパズルにするべきだし、

そうでないなら、スイッチにする必要もないだろうと思っていたので、このあたりも FF13 は実にバランスの悪いことおびただしい。



画面右下に見えているのが無駄極まりない乗り物。

はっきり書いてしまうなら、プロジェクトが迷走してしまったために、出来てしまったのだけど、あとから使い道がなくなって、困った挙句にとにかく入れたというのが真相だろうと思っている。

つまり、シナリオとマップの基本の出来は悪くないけれど、全体のバランスをみると、やはり「エエエ？」なところだらけになってしまうのだ。

ここで一度まとめると **FF13 は群像劇のゲーム**だ。

プレイヤーキャラクタは章ごとどころか、スゴいときには5分ぐらいで切り替わり、物語の視点と、時間軸が変わりながら展開していく、かなり変わったゲームといえる。

そのかわり、マップはゲーム後半まではほぼ一本道で、分岐すらほとんどない、って、やはりかなり変わった構造のゲームになっている。

ところでFF10にあってFF13になくてマズかったモノに世界での自分の位置の説明がある。FF13では世界のどこにいるのかを説明しないので、土地勘のないプレイヤーには、どれぐらい旅したのかのイメージがわからない（わくわけもない）。だから、せっかくかなり様々なロケーションを旅するにも関わらず、旅した実感が起こらない。

FF10は同じ構造でありながら、そのあたりが周到で要所でワールドマップ上を動く矢印などで旅したイメージや距離感を作るようにしていた。

コクーンだのパルスだの土地勘が人にあるわけがないのだから、土地勘を与え、旅している実感を感じてもらうために、ここは本当に丁寧に処理すべきだったと思っている。

そして、ストーリーのあらすじはよくできているけれど、人物像、特に主役クラスのライトニングはひどいものだった…と、簡単にまとめて、次にぶっ飛んだ要素の戦闘について書いていこう。

余談になるが、マップについて、ネットではよく「**一本道一本道**」と揶揄されていたが、本当に一本道といえるのは4章ぐらいまでで、以降のマップは迷うことこそ少ないが、枝分かれは普通にあるようになっていき、9章あたりからは、かなり複雑なマップも登場する（最終ダンジョンとかなり面倒くさい）。

そして個人的な評価を書くと、マップが複雑になっていくに従って、ゲームはつまらなくなっていく。

なぜなら、このマップが一本道、というのは言い換えるなら、まっすぐ走っていけばいい、つまりゲームのスピード感に繋がっているところがあるのだけど、これが複雑になっていくに従って、面倒くさく時間がかかるようになり、スピード感が削がれていってしまうのだ。

また一般的には評価が高いことになっている11章だが、これまた僕に言わせると実にムダで、中途半端にオープンなところを作って逃げを打つぐらいなら、最後までまっすぐな一本道で突っ張れよと思っていた。

このあたりは趣味の話だが、僕の周りのプロたちはわりと11章に批判的な人が多く、このあたりもネットでのバッシングとの温度差が大きかった。

賛否が分かれながらも、基本的に賛が圧倒的に多かったのが戦闘。

ただし、明らかに難易度が高すぎたと判断されたのだろう。インターナショナル版、つまり海外版では難易度設定が入り、イージーとか設定できるようになっている。

どうしてそんな難易度になったのか？

FF13 のバトルはアクティブバトルのアレンジ版なのだけど、スピードが非常に早く（だいたいモノゴトが起こって最大数秒の余裕しかないことが多い）、一瞬の判断の遅れで**即メンバー死亡→総崩れ→全滅→ゲームオーバー**が当たり前のように起こる。

まずこれのせいで難易度が高い。

危ないと判断したときは手遅れなことが大半で、スピードの速さは2回目のプレイでもやっぱり感じて、こいつはムチャだと思った。

加えて戦略…というか戦術がやたら必要なせいで難易度が高いのだけど、これを説明するためにFF13 のバトルの基本について説明したい。

FF13 ではバトルの時、制御できるキャラクタは必ず一人で、たいていはそのとき主人公的扱いになっているキャラクタがプレイヤーキャラクタ、すなわち戦闘のリーダーとして基本的に固定される。

プレイヤーキャラクタ以外はすべて AI なのでプレイヤーが直接命令を下すことはできない。

ゲーム後半になると戦闘時のパーティとリーダーはプレイヤーが自由に設定できるようになり、リーダーの制限はほぼなくなる…けど、リーダー制限がなくなるまでに普通のプレイヤーなら 20-30 時間はかかると思う。またプレイヤー以外を命令する方法は一切ない。

戦闘が始まるとプレイヤーは基本的には以下の順序で行動をすることになる。

1. コマンドを選択する。
2. コマンドがアクティブになるまでアクティブゲージが伸びるのを待つ。
3. タイミングよくコマンドを実行する。
必要アクティブゲージが消費される。

この繰り返しで戦闘は進んでいくのだけど、ここで、今までと ATB の使い方が違い、これが戦闘を難しくしている。

バトル時、右のように ATB ゲージが伸びていく。

そしてそれぞれのコマンドは

「どれだけ ATB ゲージを消費するか？」が決まっている。



小さくしているので少々見づらいが、例えばエアロウならゲージ3つ分、たたかう系ならゲージ1個分てな具合だ。

基本的には強力な技や魔法ほどたくさんゲージが必要ってルールだ。

ゲージがコマンド分まで伸びると、コマンドが青になる。特徴的なのが、**青になるだけで実行されない**こと。

なぜそうなのか？

実は FF13 のバトルはこの実行するタイミングに気を遣う必要があり、意図的にコマンドを実行するタイミングをコントロールするのがミソのバトルだからだ。

だからバトルの状況を眺めつつ、タイミングを見計らって、コマンドの実行ボタンを押すのが非常に重要なのだが、速度がやたら速い上にカメラも動き、さらにキャラも動き、ダメージエフェクトだのなんだのと目まぐるしく画面に出てくる中で、タイミングを判断するのは非常に大変だ。

とはいっても、最初のうちはやれることが少ないので、そう大きな問題はないのだけど、5章あたりで一通りの要素が出揃ってから後は、一瞬で判断を下し、コマンドを実行し、さらに素早くオプティマ（戦術）を切り替えることが要求されるので、人によってはクリア不可能なぐらいの問題になる。

FF13 の戦闘はコマンドを選び・オプティマを選び・攻撃すべき敵を選択すること、そしていつ△ボタン（PS3 版）を押すかがほぼ全てで、他はほぼ全てオートマチックに進む。

そして、問題がこの**オプティマ**。

オプティマは FF13 の戦闘のミソであると同時に、最大のクセものだ。

オプティマは「パーティがどういう風にバトルをするか」を決める作戦と考えれば分かりやすい。つまり、パーティのAIにこの戦いで行くぞ！ と指示する道具だ。

例をあげよう。

FF13 は 3 人パーティだけど、例えばパーティ内の構成を

- 攻撃する戦士×1
攻撃が得意だが、防御力などはそこそこ。
これは自分、すなわちプレイヤーがやる、としよう
- 白魔法使い×2
(回復に強い)

なんて風に決める。

このパーティ内での役割 (FF13 ではロールと呼ばれる) の組み合わせがオプティマだ。

オプティマはバトルの最中に自由に決められるわけではなく、事前に設定しておく。

本当にバトルの中ではオプティマを作ることは出来ず、右画面のオプティマ設定メニューでしか、オプティマは設定できない。



オプティマの設定メニュー

戦闘中に前の例のオプティマを選択すると、プレイヤーが戦士、他の二人は白魔法使いになって、暇さえあれば HP も状態異常も、直せるものはなんでも直してくれる状態になる（オプティマの変更もあつという間に行われる）。

しかも FF13 の戦闘は、MP がなくて魔法が無限につかえて、戦闘一回ごとに HP はフル回復なんてとんでもない仕様だ。

だから攻撃役一人＋回復する人間が二人いれば、自分が攻撃している間、ずっと回復してくれるわけで、とても負けることはなさそうだけど、そうは問屋がよろさない。

まず**回復がまるで間に合わない激しい攻撃**が平気でやってくる。そうになると、たちまち全員の HP は真っ赤になって、3 秒後にはあの世行きだ。なんせ白魔法使いの防御力は低いし HP も低い。あつというまに死んでしまう。

白魔法使いが死ねば、自分が死ぬまで数秒だ。

ではどうするのか？

白魔法使いを攻撃されないように

- デフェンダー
攻撃能力は低い、防御力は最高で、敵の攻撃を自分に集める能力がある
- 白魔法使い＊2
回復に強く、状態異常・回復が出来る。

ってオプティマを作り、デフェンダーが敵の強力な攻撃を集めている間、回復役が HP を回復し、敵の強力な攻撃が終了するまで待つなんて作戦を取るわけだ。

さらにデフェンダーと一人白魔法使いがいれば防御出来る攻撃なら「**デフェンダー＋戦士＋白魔法使い**」を用意して、HP が減ったときはこのオプティマに切り替えて、防御しつつ、少しは攻撃するとか、敵の攻撃速度を遅くしないとうまい場合には「**デフェンダー＋白魔法使い＋ジャマー(敵を弱体化する魔法が超得意なロール)**」を入れたオプティマを作って、敵の行動を妨害して、あとの戦いを有利にする、なんて作戦もあったりする。

もちろん、こういったオプティマを作っただけでは役に立たず、それを戦闘の中で適切なオプティマを適切なタイミングで使うことも要求されるうえに、その適切なタイミングってのが結構シビアで、召喚獣戦なんて、タイミングを計りそこなって平気で何回も負けてしまうのが当たり前だ。

それどころかだ。

FF13 のバトルはかなり難易度に問題があると思うのが、ザコ戦ですら、一定以上の数のザコがいると、倒す順番を間違えるだけで簡単に死ねる（特に 9-10 章あたりから顕著）、一瞬判断を誤っただけで死ねる、オプティマの選択をちょっと間違えるだけで死ねると、こんなに簡単に負けるのは、いやもう何年ぶりだろうというぐらい簡単に死ねる戦闘だった。

ところで書くのを忘れていたが、FF13 の戦闘はザコだろうとボスだろうと負けるとゲームオーバーになるが、戻されるのは戦闘の前の状態で、本当に全く同じ状態で何度でもチャレンジできる、普通の感覚からすると超又ルイ仕様だが、パズルの要素が極めて強いため、勝てないと結局一度手前に戻って経験値稼ぐなんてことが普通に起こる。

おまけにオプティマを事前に設定しておかなければいけないというのが、良くも悪くも FF13 のパズルの要素の強い戦闘システムをさらに強化している。

オプティマにはいわば定石でコレコレを入れておくみたいなのがあるのだけど、ボス戦などでは、実際に戦ってみるまで、どんな攻撃があり、どんな風にして防御するべきかは分からない。



戦闘中のオプティマは上のように選択できるだけで作れない

そして設定できるオプティマの数は6つしかないので、全部のボスの攻撃にうまく対応できるオプティマは後半になるほど用意できておらず、ボスの特殊なパターンに負けて、対策を考えてオプティマを作り、戦ってみるというゲームになっていく。

これだけならまだマシなのだけど、加えて、相手に攻撃を当てると稼げるブレイクゲージを貯めて、**相手をブレイク状態**（と呼ばれるものがある）にしないと、ボスクラス（ザコですら場合によっては）だと、まともにダメージが出ない。

しかもブレイク状態は一度ブレイクゲージを最大にすると、勝手に相手はブレイク状態になり、どんどんブレイクゲージが減っていく、ブレイク状態に時間制限があるという、とんでもない仕様だ。

だから、戦い方としては

1. タイミング良くコマンドを実行してブレイクに持ち込む。ブレイクする時間には制限があるので、理想的にはブレイク寸前で、ちゃんと攻撃の準備をして、それからブレイクする（だからコマンドの実行タイミングがやたら面倒くさくなる）。
2. ブレイクしたらチャンスなので、オプティマを総攻撃型に変えて、死ぬスレスレまで我慢して、相手の HP を削る
3. ブレイクが終わったら、またオプティマを切り替えてパーティの体制を立て直す（たいていブレイクが終わった後、ボスはひどい攻撃をしてくる）

というプレイをしないと、特に後半になるとともに戦うコトすらできないので、ものすごく神経を使う。

こんあ風に基本的な戦闘がシャレになっていない難易度なのだけど、問題なのは、どれだけ経験値（に対応する物）を稼ごうが**章に設定されている上限で成長が止まる成長制限**だ。どうしてこうなったかはよく分かる。

レベル（FF13 はキャラクタ強化だが）をいくらでも上げられると、例えば緊張してしかるべき召喚獣バトルやボスバトルなどがスポイルされる。さらにパズルの要素のある召喚獣戦を力任せに突破される危険性も出てくる。

だから適当に成長の上限を設定することで、**誰もが緊張感あるプレイを楽しめる**…というわけだ。

問題なのは、この**適当**という言葉。

CRPG でのレベル（キャラクタ強化）は難易度調整の役を果たして、難しいと感じたときレベルを上げることで難易度を下げられるように出来ている。

もともとのキャラクタ強化の意味はウィザードリィで初登場したときはクリア保証だったわけだけど、この伝統が良くも悪くもしっかり残っている日本型の CRPG はレベルを利用して自分で難易度を調整してプレイ出来るのが優秀な所だ。

言い換えるなら、難易度調整に恣意的に上限を設けるのは、プレイヤーが難しいと感じたときの救済手段が非常に限られる、すなわち難易度が上がるってことになる。

そして難易度を下げようと上限を上げれば、今度は上限を設けた意味が無くなるので、難易度調整の方法としては微妙なわけだ。

自分の苦い思い出がタププリ入ったデビュー作『凄ノ王伝説』は、まさにこのワナにかかってまともにバランスを取るのが非常に難しくなった。今から考えればレベル制限を止めてしまふのが一番簡単だったとわかるし、そもそもレベル制限自体が、ゲームデザインとしてよろしくない。

では FF13 ではどうしているのかというと結構きつめの難易度調整をしたと思う。実際、後半戦などザコに普通に負けまくっていたし、自分の印象としては「**僕が好きってことは難しすぎるんじゃない？**」だった。

結果としてクリア出来ない人続出で、インターナショナル版では難易度設定なんてものがつき、イージーモードが出来るなんて CRPG としてみると、明らかに本末転倒の事態が起こってしまっているわけだ。

まとめると FF13 の戦闘は、速度が早く、1 秒判断が遅れるだけで死ぬことがあり、パズル性があって、わからないと平気で何度でも負け、しかもレベルアップの力押しが効きにくい上に、成長制限がある。

その代わり、ペナルティはほとんどない（時間以外は実質ない）と、かなり変わった戦闘システムなわけだ。

書き忘れていたが、死亡しても戦闘の最初からやり直し、経験値もアイテムも何もロストしないってゴージャスな仕様だ。戦闘が何度も挑戦するパズルとして設計されていることが良くわかる。

個人的にはこういう尖ったバランスは大好きだし、緊張してボスと戦うのはものすごく面白いが、これを万人に面白いといえるかということなんとも微妙だ。

なんといおうと CRPG の必殺の切り札であるレベルアップを殺したのは賛否両論なのは間違いないだろう。

一度目にプレイしたときに思ったことだったが、二度目にプレイして思ったのが学習曲線の設定が恐ろしく緩いために、苦痛なことだった。確かにムチャなゲームシステムなので、こういう調整をしたくなるのはわかるが、約 60 時間ほどあるゲームプレイの 60% ぐらいまでは全部の要素がそろわないバトルというのは、さすがに問題だと感じた。

そんなわけで、駆け足ながらもストーリーライン・マップ・戦闘といった、FF13 で僕がとんでもないと思ったことを触れてきたわけだけど、最初に FF13 を闇鍋、それも「超豪華な闇鍋だから、ゲタだろうがなんだろうが全部高級、だからウマいんじゃ、ドヤア」と評したけれど、今まで読んできて**「で、FF13 って面白いの？」**という疑問があると思う。

これに対する答えをまず書きたい。

■ゲームの基礎点は文句なくちゃんとしてる。

操作は快適、スピードも速い。そういうところにはほぼストレスはない。つまり工業製品の質としてはほぼ文句なしで、ほとんどケチのつけようがない。

■グラフィックについては文句なしだろう。

海外系グラフィックスとはレンダリングの方針が違うが、クオリティが超一流なのは疑いない。ムービーとゲーム画面の違和感が極力抑えられているのも見事。

これに文句をつけたら、世の中のほとんどのゲームは出来が悪い事になってしまう。

2009 年の作品としては文句なしだろう。

■音楽・効果音についても全くすばらしいと思う。

僕の意見として FF13 の音楽の使い方はゲームとしてはクラシカルだと思うが、クラシカルなやり方が悪いわけではないし、叙情的なメロディーは本当にすばらしい。

音楽の使い方がクラシカルってことについての説明をしておく、一昔前のゲームのようにのべつまくなし曲を流すやり方は、耳が飽きるので、やってはいけません、というのが、今の最新のゲーム、特にオープンワールドや CRPG での作り方になっている。

そしてその原則から FF13 は外れていて、昔のずっと曲を流す方式なので、クラシカルなことだ。

ただこれは好みの話がかなり入っていて、耳飽きするまで同じ曲が流れるべき、クラシカルな方がいい派閥もある。

■戦闘

戦闘はアクティブタイムバトルの弱点だった**プレイヤーキャラクターがぼーっと立っている時間**をほぼ消し、まるでアクションゲームのようにプレイ出来て、ハマれば爽快、勝って嬉しい素晴らしい出来だ。

マップがほぼ一本道とか、群像劇だとか、そういう点に好き嫌いが出るのは確かだし、ついでに書くと、世の中にはこの一本道を貶したがる人が多いけれど、実際にプレイすると印象は全く違う。

キャラクターが次々入れ替わるので、むしろ気持ちいい。

当たり前だけど、一本道だから迷わない。

しかも一本道にはゲームの進行が極めて分かりやすいメリットがあり、これがバカにならない。

マップを見るだけで**「ああ、これだけ進んだな」**とわかるし、イベントのポイントも表示されているので、ついつい**「このイベントポイントまでやるか」**って話になってしまう。

実際、20 分ぐらいプレイするつもりで軽く 1 時間とか経ってしまう、変にテンポのいい中毒性のあるゲームだ。

このテンポの良さは9～11章からあとでは、結構崩れるのが残念なのだけど、それでも、基本、テンポの良さがゲームの気持ちよさに繋がっている。

迷いようのない美しいグラフィック（冗談ではなく美しい）のマップを快適に走っていくと、敵がいて超スピードの歯ごたえがある戦闘があり、倒すと先に進める。

そしてマップの要所に到達するとチームが切り替わったり、ビックリするイベントが起こったりする。

ストーリーと戦闘に集中してプレイ出来て、グラフィックが良くて、音楽が良くて、アップテンポなゲームで、ついついスナック菓子のようにパクパクと進めてしまう、**イロイロな要素が組み合わさって、気持ちよくテンポ良く進むようになっているのが、FF13ってゲームのスゴいいところ。**

と、今書いたことだけ見ると、とてもいいゲームのように思えるけれど、反面、実にいろいろなところのバランスが悪いゲームなのも間違いない。

戦闘を見れば、結構（かなり？）厳しい成長制限や、数回負けるのが前提としか思えないボスや召喚獣バトルなど、少々難しすぎるんじゃないかなと思う。

特に力押しが利かないため、インターナショナル版でイーजीモードをつけて、誰でも遊べますなんていうのは、CRPGとしてはどう見ても本末転倒なわけで、全くどうなんだと思ってしまう。

またマップにも違う問題はある。

どういふつもりで入れたのかまるで分からない、パズルの体すらなしていないギミックの類が大量にあり、加えて変な乗り物に突然乗ったり、こんな事に予算を投入しているヒマがあったら他にやることあるだろうと言いたくなる。

加えて、ストーリーと絡む、かなりの問題アイテム、**オートクリップ**がある。

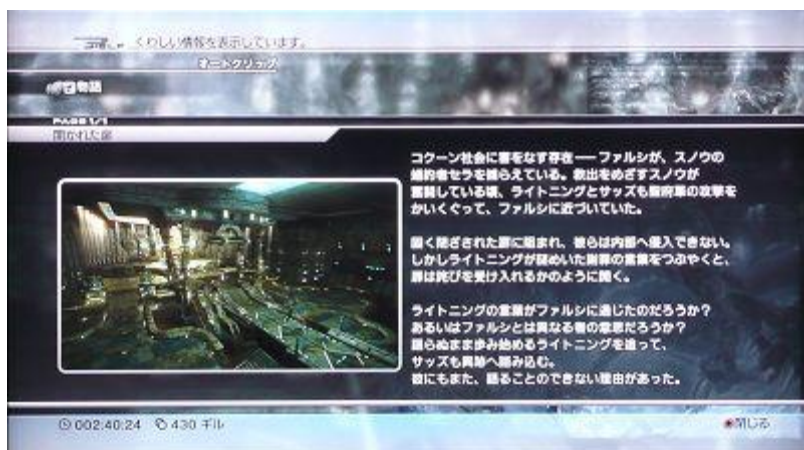
これはメニューから呼び出せる読み物で、ゲームが進行するにしたがってイロイロ更新されて、読むと設定やあらすじが分かるっていう仕掛け。

FF13 はゲーム内にイロイロしゃべれるNPC が少ないって問題があって、複雑な世界設定を解説出来ない。

だから**なんでもオートクリップで説明する**のだけど、こいつには2つの大きな問題がある。

まずオートクリップを読まないと、**何が起きているのかがよくわからない**。

FF13 は設定が複雑で専門用語だらけなのに、NPC がまともにそれらを説明しないのに加えて、セリフが説明不足で、なおかつ場所がどこなのかよくわからない。



オートクリップはメニューから呼び出される形で
このような読み物になっている

土地勘がないからハングドエッジとか言われても「だから？」
となってしまうわけだ。

そのうえ、お話の構成がフラッシュバックで回想を挟み込んで、何が起こっていたのかを徐々に見せていく構成を取っているために、時間経過が複雑でわかりにくい。

なので、実際の FF13 のプレイは、以下のようなピンとこないお話の繰り返しで進んでいくコトになる。

1. Aが主人公になってストーリーが進んでいる。
2. Aの回想シーンが入るが、いつのどこなのかよくわからないので、ピンとこない。
3. Aのストーリーに戻ったり、Bのストーリーに飛んだりするが、これまた飛ばされても、土地勘がないので、どこで何が起こっているのか把握できないのでよくわからない。

で「**ハア？ よくわかんねえなあ**」となって、仕方なくオートクリップを読むわけだけど、それをメニューから呼び出して読んでストーリーを理解しろ、ってのは、あまりに投げやりすぎる。

だいたいオートクリップで説明するのは、シナリオがちゃんと伝わっていないと、作り手自ら認めているも同然なので、まったく話にならないだろうと思う。

しかもオートクリップが更新された時、中身が上書きされて前の内容が消えてしまうのに、前のを読んでいないと、更新された意味がわからないとか、ますますひどいと思ってしまう。どうしてちゃんと過去にさかのぼって読めるようにしなかったのか、全く理解できない。

本当にストーリーの説明能力が低いという失礼だが、**ストーリーを説明しないのが「深い」**とか思っているのか？ と皮肉を言いたくなる。

そして、もう一つの問題は、オートクリップで、あらすじや世界設定の説明をしているうちはまだいいのだけど、途中から、あらすじの説明を越えて「**ライトニングの心は揺さぶられた**」だのなんだのと語り出してしまう。

オートクリップでライトニングの心情を語るぐらいなら、それをわかるようにゲームを作る方が遥かに大事だ。

それができていないから、オートクリップで語っているわけで、全く本末転倒だ。

オートクリップはそもそもあつただろう人物図鑑やアイテムの図鑑の流用品だと思われるのだけど、メインのゲームではなく、メニューの中にある補助機能でストーリーを理解してくれとか、全く作り手の頭の中が煮えているといわれても文句はいえまい。あと、このオートクリップはコストが安くて便利なもので、ライトニング伝説で最後まで使われることになり、かつ、最後まで問題アイテムのままだった。

加えて、ライトニングが記憶障害としか思えないとか、全員、3秒前の出来事を忘れる才能があるとか思えないとか、あらすじや世界設定の出来がいいのはともかく、構造的にRPGは会話で語られるストーリーなので、その会話が上滑りしてるうえに破綻しているのでは「ストーリーのデキがいい」とは口が裂けても言えない。

結局、FF13のストーリーはあらすじレベルではちゃんとしているけれど、ユーザーへの説明の分かりやすさでは全くの落第と言わざるを得ない。

だから FF13 のここでの評価を書くと、マップにも戦闘にも、ストーリーの語り方にも山のように「エッ」と言いたくなる問題があるので、最初に書いた通り**恐ろしく快適だけど、パーツのデキの善し悪しにとんでもない差があるとてもデコボコしたゲーム**という評価になるわけだ。

加えて FF13 は世界観について、とんでもない矛盾というか、問題があった。

この世界観の問題はグジャグジャになりながら、ファブラ・ノヴァ・クリスタリス、FF13-2、LRFF13 につながっていくのだけど、まず**一部のストーリー上の問題を除いて、シリーズの中で整合性が最もまともに取れていた初代 FF13 の世界**を理解してもらう所から話を始めたい。



FF13の世界には現実に天使（これをファルシと呼ぶ）が存在し、この天使の庇護のもとに人間は暮らしている。

この天使たちには意思があるのかないのかわかんものから、はっきりと意思があるものまでいる
天使は神様から派遣されてきて、世界管理をする支店の社員とイメージするとわかりやすい。

なんでこの世界に天使がいるの？

というのが疑問になるが、これがそれなりにわかるのが11章で読める『断章』ってサブストーリー。

輝ける神（ブーニベルゼ）は、滅びゆく万物を嘆いた。強き神（パルス）は、未来を求めて世界を拓いた。賢き神（リンゼ）は、真実を求めて英知を極めた。
愚かな神（エトロ）は、何も求めずただ消え去った。ある神は、己の断片からファルシを創った。
ある神は、消えた神の名残から人を創った。
やがてすべての神々が、世界を見放し去っていった。ファルシも人も、創造主に捨てられ孤児となった。

（）の中に神様の名前を補足して書いたけど、これが最初から決まっていたのかはわからない。

ただアルティマニアが発売された時には、神様の名前が書かれていたらしいので、名前は決まっていたのだろうと想像して入れておいた。

ものすごく抽象的な内容だけど、覚えておいて欲しいことが2つある。一つがここでは神様にあまり上下関係は感じられないってこと。

もう一つが最後の1行の**神様はいなくなりました**って設定。これ、ノチノチいろいろ超大事なのだ。

ともかく素直に読む限りでは――

1. 神様はファルシを作りました。
2. 愚かな神様はなんもしないで消えました。
3. 愚かな神様の名残から、人間が作られました。
4. しばらくしたら神様全員はこの世界から、どこかに行きました

と、こんな流れで、FF13の世界は神のいない、天使が管理する人と天使がいる場所になったと読める。

ところで、初代の世界に大きく関係する神様は2人いる。

世界を無限に押し広げようと考えた大神パルスは、混沌を裂いて空間を拓いた。大神はファルシたちを生み出し、世界を完成させる使命を与えた。

ファルシたちは大神を喜ばせようと開拓に励み、また人をルシに変えて計画に参加させた。人々は大神を崇拝し、この大地を「大いなるパルス神の地」と名づけた。

けれど大神は消えた。世界を捨てて、立ち去った。

1人目が、この文で分かる通り**パルス**。

そのまま**グラン・パルス**って地上世界の名前になっているのだけど、ここにも超大事な設定として、**パルスは大神と書かれていてファルシ（天使）ではない**ってこと。

これがノチノチとんでもないことになるのだけど、いずれにしても、前のテキストで出てきた4人の神様のうち、**パルスがFF13シリーズの世界を作り、天使達に管理させた**としか読めない文章だ。

では、他の神様は何をやっていたのかというと、ライトニング達が住んでいたコクーンを作った神様がいる。

それが**リンゼ**。

狡猾なる悪魔の眷属は、グラン=パルスの美しき大地をえぐり、醜い繭を天に築いた。

悪魔は繭を楽園とうそぶき、民を誘惑して連れ去った。大神パルスの恵み深き地を捨てて、悪魔の誘いに乗った愚か者どもに呪いあれ！

我らのファルシが、大神パルスの子であるように、コクーンに巣食うファルシもまた神の子である。

なれど、かの神は善なるものにあらず。狡知に長けた悪魔の王なり。忌むべき邪神なり。コクーンのファルシは邪神リンゼの眷属なり。

邪神がこの世界を去った時、見捨てられし孤児なり。

上記2文を読めば、コクーンはリンゼによって作られ、リンゼとパルスの仲は悪かったという設定なのも明らかだ。

ちなみに上記のテキストはパルス側から書かれているテキストなので、リンゼは激悪い神様で悪し様に罵られているが、実際にどうだったのかはさっぱりわからない。

また FF13 時点での設定では、人間と神の関係・世界と神の関係も曖昧で、神が世界を作ったのか、それとも人間だけなのかもはっきりとはわからない。

そもそも『断章』の数も少なく、よくわからないところが多いし、順序も微妙だけど、まとめると初代の世界は

- ① 消えた神から人間が作られる。
- ② 人間を誰が作ったのかはわからない。少なくとも初代の断章では誰とは説明されない。
- ③ 人間が住んでいる世界がある。ここにパルスとリンゼがやってきて世界を広げる作業を始める。断章を信じる限りでは、パルスは物理世界、リンゼは霊魂世界が担当だったように思える。
- ④ リンゼがコクーン（空に浮いてる玉。スペースコロニーみたいなものと思っておけばいい）を作って、かなりの人間をそこに移住させる（理由は全く不明）。
- ⑤ パルスとリンゼは仲が悪かったらしく大戦争をする。
- ⑥ パルスもリンゼもいなくなる。

と、こういう流れになっていると読める。なお、5～6の順序が正しいかは不明。

そしてパルスとリンゼがいなくなったあと、グラン・パルス人間は絶滅してしまうのだけど、コクーンの人達はそんなこと知らなくて、グラン・パルスの侵略がまたあるんじゃないか…とビビりまくってる。

これが初代の話が始まるまでの FF13 ワールドの設定。
では、初代の話はどういう話なのか？

前のパートでは神様自身から作られたファルシ（天使って考えるとわかりやすい）が存在し、ファルシの庇護のもとに人間は暮らしていると書いたけれど、実際のゲームではファルシは人間の生活インフラになっていて、食べ物だの光熱だのを供給するファルシがいるなんてナゾワールドだ。

これをライトニングは「**人間は養殖されている**」とかいうのだけど、なんで養殖されていると思うのか、どうしてファルシは人間を養殖するのか全くわからない。

人間はルシ（あとで出てくる）以外には使い道がないようなので、雰囲気的には、まあ水槽の金魚みたいなものなのかなとか思ってしまう。

ちなみに、どうして神様が人間にこだわるのか？ については、シリーズを通して、最後までプレイした今でも全く理解できなかったりする。ホント。神様たちが人間にこだわらなければ、もうちょっとハッピーだったはず。

と、人の環境に触れたところで、初代の話をまとめると、コクーンの管理を司るファルシが、神様の所に行きたくて（戻ってきて欲しくて？）「**コクーンがぶっ壊れたら、死人がいっぱい出て派手に『門が開く』から、神様が戻ってくるに違いない（もしくは神様の所に行けるに違いない）**」って**粗雑極まりない計画**を立てる。

そして、このためにライトニング達をグランパルス（下界）のルシ（神様の手先と思えばいい）にして、なんとかコクーンのパルシを殺させようとする話だ。

どうして、ファルシが「**門が開くと神様の所に行ける／神様が戻ってくる**」と考えているかを説明しているのが、例によって『断章』からの引用になるのだけど、以下の文。

大神パルスの子は地を裂き、物質の領域で門を求める。
邪神リンゼの子は命を殺め、靈魂の領域で門を求める。
我は視た。
絶望を秘鍵として隠されし門が開かれるであろう。
希望は犠牲によってのみ拓かれるであろう。

コクーンのファルシは神様のところに行くために靈魂の領域にある門を開きたい。だから大量の死人が必要なので、コクーンを墜落させようってことだ。

ところでこの文章、以降の世界設定でグダグダになるところの一つなのでよく覚えておいてほしい。
と、整理できたところで初代の敵の計画を再度わかりやすく解説すると

- ① コクーンのファルシが死ぬ（殺される）
- ② 支えるファルシがいなくなるので、コクーン墜落
- ③ 墜落で大量に人が死ぬ。
- ④ 人が死ぬと開く門があり、きっとそれが神様のいる場所とつながってる。
- ⑤ 大量に人が死ぬと、門が大きく開くので、神様がきっと帰ってくる（もしくは神様のいる場所にいける）。
- ⑥ でも、上位／同位のファルシを自分では殺せない（ルールにらしい）から、人間（ライトニング達）をルシにして、殺させよう

こういうわけだ。

この計画、**神様が帰ってくる／行ける保証がまるでなくて、ただの妄想**なのだけど、とにかく後半の盛り上がるポイントで、ラスボスのファルシからバラされ、ライトニングたちにとって大問題になる。

なぜなら相手の計画に乗るとコクーンが墜落して大虐殺。相手の誘いに乗らないと、自分たちがシ骸ってモノになってしまう超マズい状態になるから。

そして悪玉が「**どっちにしてもコクーンで戦争するモンね、へへん、止めたければこれでこいや**」と言うのだけど、なんと呆れることに、なんの打開策もないまま、脳筋ライトニングご一行は、コクーンへバトルしにいってしまう。

「とにかくファルシ倒せば、後はなんとかなんじゃね？ 私ら、奇跡専売特許だし～（はあと）」

もう後先なにも考えてない。

「ファルシ倒したら、コクーン墜落して大量虐殺だよ？」
って、道理溢れるツッコミは、いつの間にかダレも話さなくなっていて、ファルシの所まで行って

「お前を倒す！」

もうポカーンで、思考停止のバトルしてどーすんのよ？と呆れるのだけど、とにかく、最後に奇跡が起こる。

ルシになると人は超人化して、魔法が使えるようになり、筋力とかもハンパなくなるって設定。だから強い。
またルシにはファルシから与えられた使命（非常にあいまい）があり、**使命を全うするとクリスタルに**、失敗すると**シ骸**（モンスター）になる。どっちにしても不幸だ。

- ① 脳筋ライトニング一行は何も考えずファルシを倒す。
- ② ファルシを倒す使命を果たしたので、脳筋ライトニングたちはクリスタルになる。
- ③ ファルシがいなくなるだったのでコクーンが落ち始める。
- ④ 二人ほど特別なのがいて（理由はある）、こいつらが落ちるコクーンを支える。
- ⑤ なぜか理由もなにもなく、都合良くクリスタルになっていた脳筋軍団が人間に甦り、ハッピーエンド

このご都合主義の塊、理屈無用の奇跡だらけのエンディングをあえて許せば、まあ上滑りするセリフはともかく、FF13のエンディングのデキは実に素晴らしい。感動的といってもいい。

そして、僕はFF13の立ち位置を考えたとき、**シナリオライターが解決を（あえて）放棄して、無理矢理ハッピーエンドに持っていったのだろうと思った。**

それから2年の月日が流れ、FF13-2が発売されたわけだけど、FF13-2が最初にやったことはなんだったのかというと、なんとFF13のエンディングに対する言い訳だった。

とても都合良く話が進んだのは、女神エトロが哀れんでイロイロやってくれたおかげだった

と、起こった奇跡は全部女神エトロがやってくれたことって言うことから話は始まったのだ。

僕、ポカーン

というところでFF13-2の話になるのだけど、その前に…

ファヴラノヴァの章

混乱と悪夢が鍋に入る

このファヴラ・ノヴァ・クリスタリスは何かというと、そもそもは2006年にFF13が発表された時、**新しいクリスタルの物語で壮大な神話設定**をベースに様々な作品が作られる、みたいなことを言い出したのが最初だった。

それで当時は、これをベースに当時は『FF13』、『アギト 13』（後に『零式』に改名）、『ヴェルサス 13』（後に『FFXV』に改名）などが続々と作られることになっていた。

現実がどうなったのかは、10年以上経った今はよくわかってはいるわけだけど、それはともかくとして、この神話、発表されたのは良かったが、さっぱり中身がわからなかった。

そりゃあそうだ。

初代では断章って形でしか説明されなかったし、せいぜいがアルティマニアを読めばある程度分かる、って程度なのだから、わかるわけもない。

ところが初代とFF13-2の間の2011年の3月に、突然youtubeに**「これが公式設定の神話ですよ」**と公開されたわけだ。



非常に抽象的な動画である

公開された時から、動画とわかりにくいテキストで、これで**壮大な設定**とか言われても、僕的には**「はあ、さよですか」**、としか言えなくて困ってしまうのだけど、とにかく公式設定なので、初代にあったはずの世界設定部分と対応させて話を進めていきたい。

太字が初代に書かれていた話で、がつけてあるのが、新しく発表されたテキスト（正確には動画の説明）。

輝ける神（ブーニベルゼ）は、滅びゆく万物を嘆いた。

全能神ブーニベルゼは母ムインを倒し（不可視世界に落ちた）世界を手に入れたが、世界が有限な（生きとし生けるものに寿命があり、滅びる）のは母ムインの呪いだと考えた。そこで母を倒すために、母がいるはずの不可視世界へ行ける道を探すことを計画し、そのためにファルシ＝パルス、ファルシ＝エトロ、ファルシ＝リンゼを生み出した。

愚かな神（エトロ）は、何も求めずただ消え去った。ある神は、消えた神の名残から人を創った。

ブーニベルゼは誤ってエトロを母ムインに似せてしまった為、彼女には何の力も与えなかった。

エトロは自身の無力さを嘆き、自らを引き裂いて不可視世界＝黄泉（ヴァルハラ）に消えた。そのとき飛び散った血から、人間が生まれた。

不可視世界に下ったエトロはムインに会いに行ったが、ムインはそのとき既に混沌に飲み込まれかけており、エトロに「世界の均衡を崩すなかれ」と説いて消滅した。エトロはその言葉の意味を理解できなかった。

強き神（パルス）は、未来を求めて世界を拓いた。賢き神（リンゼ）は、真実を求めて英知を極めた。

パルスは世界を開拓するために、リンゼは世界を守護するためにそれぞれファルシとルシを生み出した。やがて人間はパルスを支配者、リンゼを守護者、エトロを死神と呼び崇め奉った。

やがてすべての神々が、世界を見放し去っていった。ファルシも人も、創造主に捨てられ孤児となった。

一方ブーニベルゼは、リンゼに自身の守護を、パルスに世界の探索を任せ、自身はクリスタルと化して眠りに付いた。

対応箇所がない部分。

万物に寿命があるのは不可視世界と可視世界の総和が決まっているからだ。

いつからか人間は寿命を迎えると黄泉＝エトロの住む混沌の世界へ来るようになった。エトロは人々が死ぬ時、混沌を分け与えてやり、人間はその自身の中にある混沌を「こころ」と呼んで大切にするようになった。人間が心という「不可視世界」を抱えていることで、世界の均衡は辛うじて保たれている。

さて、これを読んだときの感想を述べよ、とまるで読書感想文の質問みたいなことを書くと、答えは「**エエエエ!?**」。

なんせ初代（太字部）と話が全然違う。

エトロ以外の神様は消えたとしか読めなかったのに「**なんでリンゼは守護してるの？ どうしてパルスは世界探索してるの？**」と質問したくなる。

加えて書くなら、パルスが守護者とか書いてあるけれど、リンゼとパルスは一緒に人間世界に来て、仲が悪いつて話じゃないとコクーンとパルスの戦争の説明ができない。

自分たちで書いた「**大神パルスの子は地を裂き、物質の領域で門を求める。邪神リンゼの子は命を殺め、靈魂の領域で門を求める**」も忘れてるとしか思えない。

突然、一番偉いのがブーニベルゼになって、他は全部ブーニベルゼから作られた**ファルシ**になってるし！

ちょっと待ってよと言いたくなる驚愕の変更で、突っ込みたくなってしまうが…まあ、ここはあえて許そう。

この前後は零式とかイロイロな FF が「**この神話を使って、作品創ります**」とやってたときで、それとの整合性を取りつつ FF13-2 を作るために「**いやあ、まあちょっと前の設定だと都合がいろいろ悪くなったから、ちょっと矛盾するけど整理して、ついでに付け足させてもらいました**」ってことだと、善意に解釈したい。

しかし FF13 とのひどい矛盾が多すぎるのは、さすがに気になると言わざるを得ない。

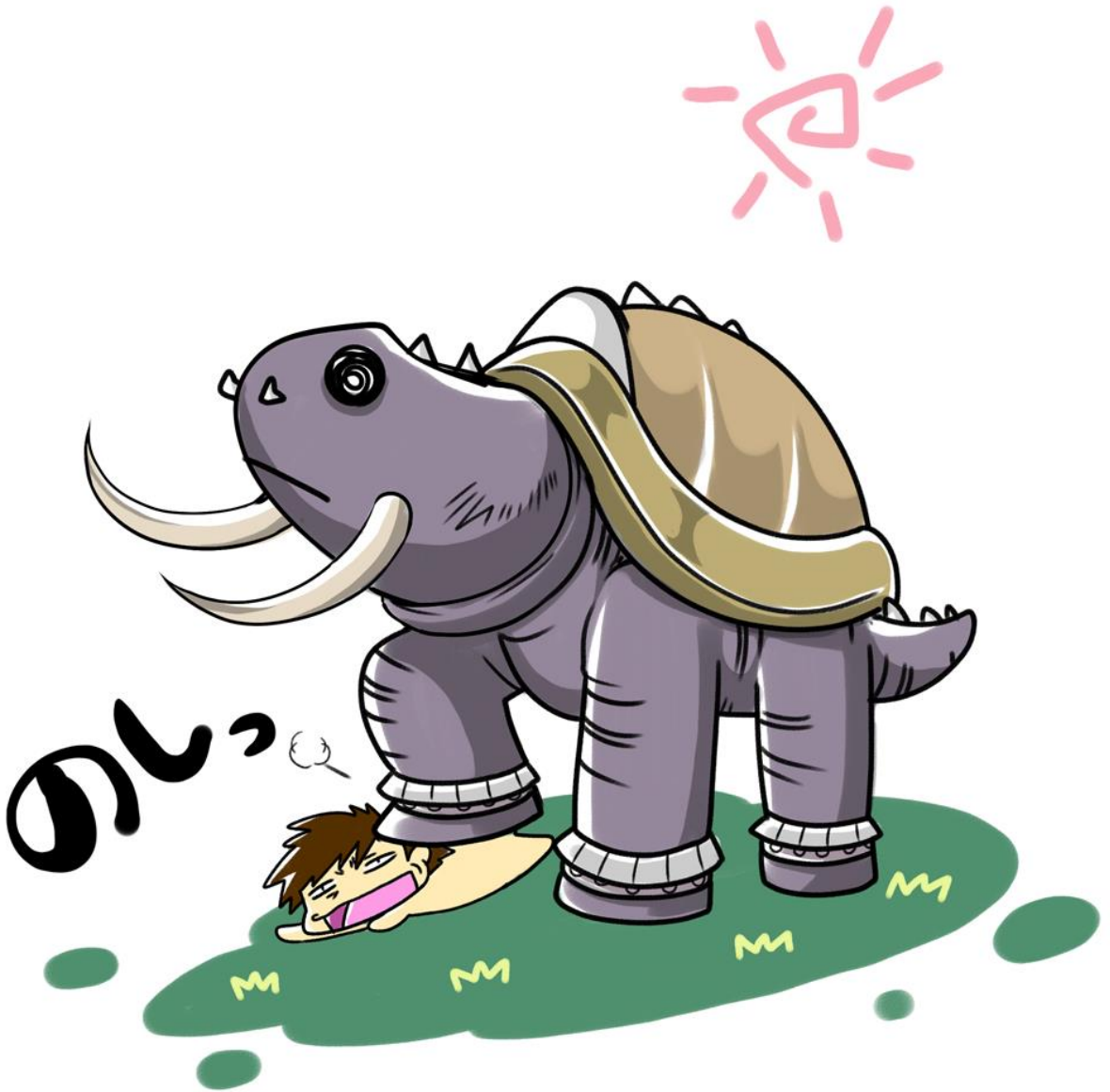
この神話を丸のみすると「**ではどうして FF13 ではリンゼとパルスは消えてしまっているのですか？**」という質問に全く答えられない。どう考えても守護と世界の探索していて神様消えてないって話になってしまう。

加えて FF13 は神様が通った道を開くために死人出すって話だったのに、その道がなんだか混沌とかになっちゃって、全然整合性が取れてない。

ともかく **FF13 との整合性が全く取れていない、この改変された壮大な設定**を背景に FF13-2 は言い訳からスタートするのだけど、やっぱり一番気になるのは――

**FF13 のキーのはずの
コクーンの戦争の説明がどうやってもできないよ**

この神話。



HIGH RISK REVOLUTION