

新新聞

発売元 / ファミコン通信編集部
株式会社アスキー
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
電話番号03-3486-7111(大代表)
(第61号)
平成4年(1992年)10月23日発行

弓矢を使えば 100人力の狩人だ

狩人は弓矢を上手に使いこなし、すばい動きでモンスターを攻撃するジョブだ。前衛に配置するには攻撃力や防御力に不安があるので、後列に配置しよう。

狩人が装備できる武器は、弓矢と短剣のみ。ちよっぴり寂しいカンジがするね。でも、ほかのジョ



■狩人

狙った的を外さない弓矢の腕を持ち、どことなく繊細な雰囲気漂わせている。戦闘中に助っ人動物を呼び出すことができる。

ブと狩人の能力を、よく見比べてみると、あることに気がつくはず。それは、弓矢を装備することができるジョブは、狩人しかないということなのだ。つまり、弓矢は狩人だけの専売特許ってわけだね。そのため、狩人のアビリティには、弓矢に関係するものがほとんどなのだ。狩人のアビリティは4種類あるので紹介しよう。

ねらう モンスターに狙いを定めることによって、攻撃の命中率を上げることができる。

ゆみやそうび 弓矢を装備できるようになり、狩人と同じ「ちから」と「すばい」になる。

みだれうち モンスター全体にランダムで4回の連続攻撃ができるようになる。ただし、1回の攻撃力は半減してしまう。

どうぶつ 森の動物たちを戦闘中に呼び出すことができる。

ユニコーン



◆人にはあまりなつかないともて言われる精霊ユニコーンでさえも、レベルの高い狩人には呼び出すことが可能なのだ。

スカンク



◆こ、これは強烈！ 目の前でスカンクにオナラされて平気でいられるモンスターなんて、いるんだろうか？

ワイルドボー



◆猪がモンスターに突進していく。元気いっぱい猪突猛進する雄姿が頼もしいのだ。でも、頭脳プレーは苦手みたい。

穏やかなる雄姿、風水師と狩人! エコロジカルなジョブが登場だ

『FF V』の舞台となる世界には、美しい山岳や森林がたくさんある。その大自然を愛し、守っているのが、今号で紹介する風水師と狩人というジョブなのだ。



◆巨大な怪鳥スーに、勇ましく矢を放つカラフ。アビリティを取得すると武器の命中率が格段に上がるぞ。

狩人のアビリティ "どうぶつ"って?

呼び出せる動物には、どういうものがいるか紹介するぞ。

りす モンスター単体に攻撃をする。飛んでいるものには効果なし。

はちのむれ モンスター全体にダメージを与える。毒の効果あり。

ナイチンゲール 味方全員のHPを回復してくれる。

モモンガ モモンガの動きに気を取られ、モンスターがしばらく動

けなくなる。全体に効果あり。

ファルコン モンスター単体に攻撃をする。モンスターのHPが大きいほど、与えるダメージも大きくなる。効果のない場合もある。

スカンク モンスター全体に悪臭攻撃をする。暗闇で覆い、さらに毒にも侵すことができる。

ワイルドボー 猪がモンスター単体に突撃する。飛んでいるモンスターには効果がない。

ユニコーン 味方全員の、HPとMPを回復してくれる。

森の動物たちが ボクらの味方だ

狩人が取得することができるアビリティのなかに、森の動物たちを呼び出すものがあることは、上で紹介したとおりだ。では、実際にそのアビリティを使って動物を呼び出してみると、どんなグラフィックが飛び出すのだろう。全部で8種類用意されている動物のなかから、ここでは3種類の動物のグラフィックをお見せしよう。どれも、すこくプリチャーなのだ。

驚愕の アビリティ

風を呼び、水を操る超能力者 大自然が風水師の武器だ!!

人知の及ばない自然の力を使うことができる風水師って、いったいどんなジョブなんだろう？

あの風水師が パワーアップした

風水師は地形についての知識に精通しているジョブ。短剣とベルを装備することができる。取得できるアビリティは、すべて地形に関するものばかりだ。

ダメージゆか ダンジョンなどに仕掛けられた、踏むとダメージを受ける床のうえに乗ってもダメージをいっさい受けない。

おとしあなかいひ ダンジョンなどに仕掛けられた落とし穴を、未



然に発見できるようになる。ちけい 地形を利用した攻撃ができるようになる。どのような攻撃方法になるかは、戦闘画面の背景と風水師のレベルによって異なるのだ。戦闘画面の背景となる地形には、平地、森、砂漠、海や海岸、沼地、洞窟、山や谷がある。また、『Ⅲ』のときのように、失敗したときのダメージが、自分に跳ね返ってくるのがないで、安心して使えるアビリティになっている。

落とし穴のことなら風水師にお任せ



■落とし穴があったとしても、近くまでいけば風水師が発見してくれるのだ。

■風水師

『FFⅢ』にも登場した風水師。アビリティだけでなく、グラフィックも大きく変更された。ピエロみたいで、とっても愛敬があるのだ。

大自然の猛威をここに紹介

らくばん

地形が山や谷のときに起こる。大地に落雷を起こし、ランダムでモンスター4体にダメージを与える。

つたじごく

地形が森のときに起こる。草木のつたを自由に操ることによって、モンスターのすばさを下げる。

うずしお

地形が海や海岸などのときに起こる。満潮を起こしてモンスターを瀕死状態にする。失敗することもある。

かまいたち

地形が平地のときに起こる。大気中に真空状態を作り出し、かまいたちでモンスター全体を攻撃する。

デザートストーム

地形が砂漠のときに起こる。風を操って砂塵の竜巻を起こし、モンスター全体にダメージを与える。

おにび

地形が沼地のときに起こる。大気中の燐分を燃やして、モンスター単体にダメージを与える。恐ろしい。

FFこだわりインタビュー

自然を大切に の巻

風水師と狩人、どちらも自然を味方にしたジョブだ。『FFⅤ』には、このようなジョブがまだあるのだろうか？ スクウェアの岡宮さんに聞いてみたぞ。

岡宮 エコロジカルなジョブは、風水師と狩人だけですよ。ただ、シナリオのひとつの流れとして、自然を大切にしようというノリはありますね。

——なるほど。では、風水師と狩人のセールスポイン

トなどを教えてください。岡宮 『Ⅲ』の風水師は、攻撃にともなって、跳ね返ってくるダメージがありましたが、『Ⅴ』ではそれもなくなり、攻撃力のほうもアップしています。

——おつりがなくなっただんですね。岡宮 ええ、改良しました。また、狩人のほうは、経験を積むと、「みだれうち」を取得します。この

アビリティをナイトなどの戦士系につけると、強力なソードで4回連続攻撃をするキャラクターがきたりするので、すごくおいしいんですよ。

——それは強烈ですね。



■人間も自然の力にはかなわない。でも、その力を操れるなら……。

FFなんでも図鑑

ベル



『FFⅢ』には、全部3種類のベルが、登場した。覚えてるかな？

風水師は、その場の地形によって、さまざまな自然現象を意のままにコントロールし、モンスターにダメージを与えることができる。しかし、その前身が占い師であったともいわれていることからわかるとおり、ほかのジョブと比較しても体力や防御力の面でやや劣っているのだ。そのため、剣や斧を装備しての直接的な攻撃を避け、ベルによる間接的な攻撃を好むのだ。

ベルは鈍器として使用するのではなく、共鳴する神秘の音色によってモンスターの聴覚にダメージを与える。命中率が高いことも、ベルの特徴と考えられるだろう。