

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60号】

平成4年10月23日発行

ジャンプで敵の攻撃をかわせ!

竜騎士といえば、おそらく誰もが『FFIV』のカインを思い出すことだろう。彼が得意としていたジャンプは、敵の攻撃を避けやすく、しかも攻撃力が2倍になるという利点があった。しかし、いったんジャンプするとなかなか降りてこない、つまり敵を1回攻撃するのにやたら時間がかかる、という難点もあったのだ。



ではお手並み拝見

●竜騎士のジャンプのアニメーションがどのように変わったのか、順を追って見ていこう。まず左の写真は、ジャンプした直後の画面。『IV』のときみたいに一瞬で画面外へ消え去るのではなく、キャラの姿が残像となって残るのだ。

敵を一刀両断!

●そして一定の滞空時間が過ぎ、竜騎士がモンスターの真上から落下する形で降りてくる。それと同時に敵にダメージを与えるのだ。上の写真と弧の描きかたを比べてみよう。かなり高い位置までジャンプしているのがわかるかな?



もとの場所へ戻る

●敵を攻撃した竜騎士は、もとの場所へと戻ってくる。そのとき、ちゃんと向きを変えているのも、これまでと違う部分だ。しゅたっという感じで着地する寸前に、幅跳びの要領で体が伸びている。このあたりの描写の緻密さは脱帽。

「FFII」で登場したジョブが新しくなって帰ってきた!!

先週の『FFV』特集は読んでくれたかな? そのなかでちらっと紹介したふたつのジョブ、竜騎士と忍者を今回は詳しく紹介するぞ。心して読むべし!

■竜騎士

もともとは飛竜の背に乗り、空を飛ぶモンスターを倒す騎士が発端。その並みはずれたジャンプ力で、敵に大きなダメージを与えられる。



ほかにも隠された能力が潜んでいる

これまで、ジャンプ以外にはさほど魅力がなかった竜騎士というジョブ。ところがどっこい、『V』で竜騎士が修得できるアビリティには、ジャンプ以外にも便利なものがあるのだ!

下の写真を見てちょうだい。この「りゅうけん」という技、敵のHPとMPを吸い取ってしまう技なのだ。カタくてなかなかダメージを与えられない敵と、強力な魔法をバンバン使ってくる敵が、徒党を組んで襲ってきた! そんなときのために、この能力を覚えることをおススメするぞ。

そしてもうひとつ「やりそうび」

という技を紹介しよう。これはその名のとおりに、竜騎士以外のジョブでも、槍が装備できるようになるというもの。槍でしか強烈なダメージを与えられないモンスターに、どーしてもナイトで立ち向かいたい、なんて贅沢なワガママもかなえてくれるというわけなのだ。さらにすっぴんの状態だったら、槍を装備してジャンプ攻撃することも可能。覚えて損はない!



●これが竜騎士のアビリティ「りゅうけん」だ! 降り、敵に向かってゆき、敵のHPとMPを吸い取るのだ。天から竜が無い

バイオソルジャー 2	バウツ	HP	8657
	レオ		8394
	ガラフ		9200
	ファリス		8541

両手に武器を持ち、しかも術が使える強力な味方・忍者

円月輪の威力は絶大なのだっ！

竜騎士と同じく、『Ⅳ』でエッジが職業としていた忍者。“なげる”や“ぬすむ”などのコマンド、手裏剣や円月輪などの武器がカッコよくてもうやみつき、なんて人も多かったんじゃないかな？

今回の忍者も、期待を裏切らず、じゅうぶん使えるジョブとして存在しているぞ。まず、両手に武器を持つことができる。使える武器が攻撃力の高いものばかりだけに、これはうれしいところ。しかもこの能力は、アビリティとして修得することができるぞ。

しかも忍者は、魔法に勝るとも劣らない強力な術が使えるのだ。

使える術は、雷迅の術、火遁の術、水遁の術の3種類。“なげる”コマンドで、その名前のついた巻物を投げるだけでいいのだ。もちろん、武器や手裏剣なども投げることができるぞ。でも投げるのではなくちやうから、注意して使ってね。

このほかにも、“けむりだま”や“ぶんしん”、そして今回初登場の“せんせいこうげき”がアビリティとして修得できる能力だ。“せんせいこうげき”は、名前のとおり先制攻撃できる確率が増えるコマンド。忍者らしく、す速さを売りにした能力が備わっているといえよう。

片手に円月輪、片手に小刀	円月輪	7178
	手裏剣	6962
	手裏剣	6931
	手裏剣	7011

円月輪を使っている瞬間	円月輪	7604
	手裏剣	7308
	手裏剣	7313
	手裏剣	7604

この瞬間、気持ちいい！

■忍者

『Ⅲ』では最後に隠された職業として、賢者とともに登場。シブいグラフィックが人気を呼んだ。す速い身のこなしと強い武器が魅力。



これが忍者の力だ！

雷迅の術

巻物を使い、敵全員に雷を落とし、大きなダメージを与える。



火遁の術

同じく巻物を使う。敵全員を燃え盛る炎で包んで攻撃する。



水遁の術

巻物を使うと、敵全員を大きな洪水が飲み込み、一網打尽に。



けむりだま

敵から逃げる。L、Rボタンより逃げられる確率が高い。



分身

敵の攻撃を避けやすくする。ブリンクの魔法と同じ効果がある。



先制攻撃

先制攻撃のチャンスが増える。敵がす速い場合は効きにくい。



FFこだわりインタビュー

竜騎士と忍者の巻

もうすっかりおなじみのジョブ、竜騎士と忍者。その魅力をより深く探るべく、お話を聞いてみたのだ。——竜騎士のアビリティに“やりそうび”がありますが、槍はどんな敵に対して有効なんでしょうか？

というのがありますね。——敵に応じて、槍の種類を変えれば、さらに有効に攻撃できるということですね。ところで忍者ですが、両手で武器が持てるし、術も使えて、おまけにす速い。なんかいいことづくめのように思えるんですが……。スクウェア 忍者は防具がいまひとつ弱いんですが、頑丈な鎧などが装備できま

せんしね。武器も短剣と円月輪の2種類しか装備できないんです。——標準装備に難がある、ということですか。スクウェア でも、役に立つことは間違いないですよ。

ぶんしん	ぶんしん	7655
	ぶんしん	7406
	ぶんしん	7776
	ぶんしん	7498

多彩な術が使える忍者。作品を重ねるたびに、

FFなんでも図鑑

おもいだす



『Ⅳ』で登場した老賢者。強力な魔法を思い出せば強い味方だ。

人間は、過去の辛い記憶（一般に精神的外傷と呼ばれる）を、意識の奥底に封じ込めることが多い。賢者テラも、若いころはその才能のままだに強力な魔法を身につけていた。ところがそれが災いし、会得した魔法により多くの人を傷つけてしまう。辺境の地でひっそりと暮らすようになったテラは、老いとともに昔覚えた強力な魔法を忘れてしまった。必死で思い出し、運よく唱え

られても、戦闘終了とともに忘れてしまう。基本的な魔法以外忘れてしまったのは、過去の精神的外傷が、少なからず尾を引いているせいなのかもしれない。