

FINAL FANTASY V

ファイナルファンタジーV

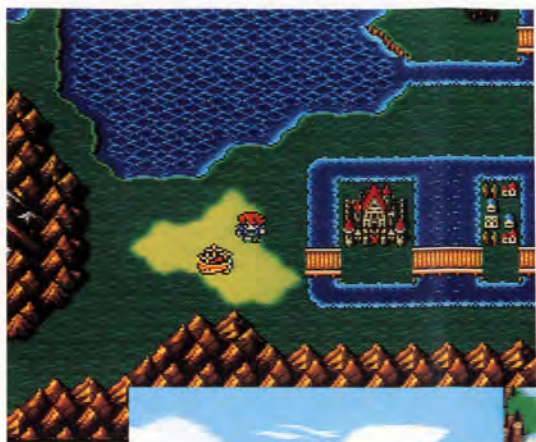
SF スーパーファミコン	RPG	バックアップ カートリッジ
	スクウェア 12月6日発売予定 9800円	16メガ

秋風が心地よい10月のこの日に、熱い熱い『ファイナルファンタジーV』と『半熟英雄 ああ、世界よ半熟なれ…!!』の2本立ての特集だっ!! ファミ通が総力を挙げて得た最新情報を、キミだけに怒濤のごとくお送りいたしましょう。これを見逃したら、流行の波に乗り遅れちゃうぞ!! アロハ アロハ!!



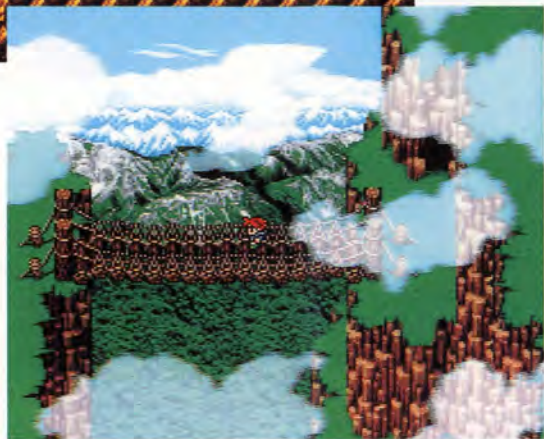
SF スーパーファミコン	シミュレーション	バックアップ カートリッジ
	スクウェア 12月19日発売予定 9500円(予価)	8メガ

『ファイナルファンタジーV』の世界をお見せしよう



◆天然色の大迫力。昔よくあった映画のキャラクターがよく当てはまる。飛空艇で飛んだときの大地の広がりが流れる雲を見ているだけで感動だ。このさきにはどんな絶景が待っている!?

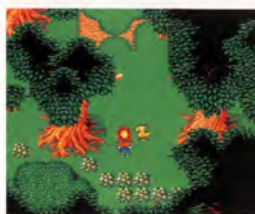
『V』の絶景かな絶景かなの世界!!



4人のキャラクターたちにはそれぞれ過去が……

天涯孤独の自由な旅人

バツ



◆深い森のなかで焚火をするバツとチョコボ。ふたりはいったいどんな気持ちで旅を続けていたのだろうか……。



年齢20歳。幼いころから武術、とくに剣の使い手だった父親とともに世界を旅していた。しかし父親を亡くしてからは、天涯孤独の身に……。それ以来彼は自由奔放に生きてきた。そんなある日、群れからはぐれたチョコボを見つけ、いっしょに旅をするようになる。正義を愛する彼の剣の腕前はピカイチだぞ!!

タイクーン王国女王

レナ



◆巨大な城にひとりたずむレナ。遠くを見つめながら思うのは、いまは亡き母の面影なのだろうか。



年齢19歳。タイクーン王国の女王である彼女は、しとやかで、心やさしい少女。7年まえ母親を奇病で亡くした。そのとき母親が彼女に残した言葉が「自分自身を犠牲にして守らなくてはならないものがある」というものだった。以来彼女は武術に、剣術に鍛錬を重ねていったという……。いまでは父である国王の良き片腕になっている。

気性の激しい海賊の頭

ファリス



◆大海原を我がもの顔で航行する海賊ファリス。彼は歴代最年少で海賊の頭になっただけあって貫禄十分だ!!



年齢20歳。気性が激しく、闘争心の旺盛な、海賊の頭。5年まえ、たびたび起こっていた謎の巨大な渦潮による難破事件に巻き込まれた。そんなとき彼は自らの身を渦巻に投げ、原因であった海竜といっしょに、みんなの前に現われた。それ以来、海賊仲間にも一目置かれるようになった……。

平和をこよなく愛する老戦士

ガラフ



◆ガラフが待っていた城にやってきた、絶滅寸前の飛竜。どんな関係があるのだろうか? すべてが謎に包まれている。



推定年齢60歳。みんなの前に現われたころは、すでに記憶喪失だった。そのため彼の過去はいささか不明。ただガツシリとした体格と剣の腕だけは、まったく鈍っていない。記憶喪失をいいことに、いいボケをかましてくれるなど、ムードメーカーの役割を果たしている。コミカルで誇り高き果敢な戦士。

*画面は開発中のものです。

『V』の世界に隠された謎を追え!!

ひゅーと空をひとつ飛び。そうすると『V』の全体マップが見えてくる。なんとも立体的なマップだよ。このマップは、実際に飛空艇で飛んでみるとけっこう広いぞ。全体マップを見てほしい。注目してもらいたいのは、左にある大陸の中央部にデーナとある砂漠だ。この砂漠はつねに速い流砂が渦巻いていて、自分の行きたいところになかなか進めないのだ。このさきに何か隠されているんだらうね。ワクワクしちゃうぜ!!

そしてもうひとつ、マップに関する最大の関心事が、公開されて

いるマップだけで、『V』の物語が完結してしまうのかということ。というのは、前作『IV』では地底と月、そして前々作の『III』では、地上世界と闇世界(正確にはすっごく長いダンジョン)というふうに、複数の世界が存在していた。

現在公開されている『V』のマップには、飛空艇では行くことのできない場所が数多く存在した。ということは、ある程度イベントをクリアしないと行けない場所があるということ!? まだまだ多くの謎があるけど、『V』の全貌が明らかになる日も近いぜ!!



新しい戦闘システムだ

戦闘システムも『V』では一新した。「ウエイトタイムゲージ」と呼ばれるゲージの登場がそれだ。

キャラクターが攻撃するとゲージがいったんゼロになり、つぎの攻撃ができるのは、ゲージが満タンになってから。ジョブやキャラクターのレベルによってこのゲージの回復度が違うことも覚えておこう。

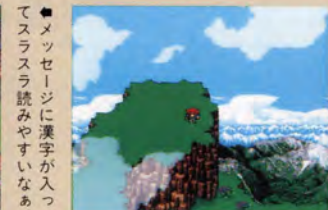
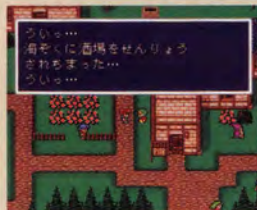
またこのゲージは現在のHP値の表示に切り替えることも可能なのだ。こりやまた便利な機能だね。



緻密なグラフィック

流れる雲、ほとばしる水しぶき、そして奥深く続くダンジョン。どれをとっても『V』のグラフィックはグ

レードアップしている。それは写真を見てもらうだけでわかるだろう。しかし『V』のグラフィックの凄さはそれだけじゃない。城や山の頂上付近を左右に動いてみよう。麓に広がる街や山なみが多重スクロールして、いままでになかった立体感がよく表現されているのだ。また漢字を使ったメッセージが『FF』にも登場だ。



乗り物だってドシドシ出てくる

大陸を隅から隅まで一気に飛んでいく飛空艇が、『V』にも登場する。デザイン的には『IV』と変わらないけ

ど……。でも今回の飛空艇は、水面にも着水できる。つまり飛空艇からスパッと船に早変わりするということ。飛空艇では行けないところにもドンブラッコと乗り付けよう。

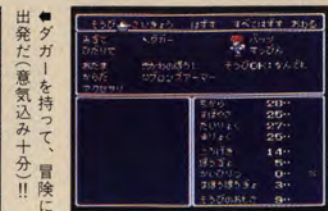
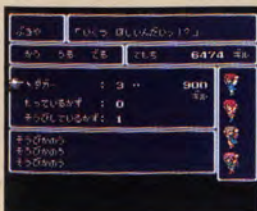
また下の写真で登場する謎の飛行物体。『V』にはいろいろな乗り物が登場するらしいけど、これにも乗れるようになるんだらうか?!



便利第一なことこれが売りものだ

便利になったシステムといえば、商店での買い物と武器や道具などの装備システムだろう。

武器屋や道具屋でアイテムを買うとき、そのアイテムの持っている数と装備している数が表示されるようになった。これでミスがなくなる!? 装備システムでは「さいきょう」というコマンドが加わったことにより、便利度がグーンとアップ。このコマンドを選ぶことによって、いま持っているなかで最強の装備をするぞ。



さいきょうのコマンドを選べば、手間いらずだよ。

ジョブチェンジで新システムが導入される!!

復活したジョブチェンジシステムが『FFV』を変える!? そういっても過言でないほど、『V』ではこのシステムに力が注がれている。

ジョブチェンジが『III』にもあったと早まるなかれ!! 『V』のそれは名前と同じだけど、中身は違ってもっと気軽なものになっている。

前ページでも触れたが、『III』では、古代の迷宮で魔界幻士がひとり必要だったり、ゴールドの館でシーフが必要だったり、そのダンジョンや城内で必要なキャラクターが必ずいた。

でも『V』では、そういったストーリー上の必要でジョブチェンジするのでなく、キャラクターが特殊能力(『V』ではこの能力のことをアビリティと呼んでいる)を修得するためにジョブチェンジをくり返すモノと考えていいのだ。

つまり、自分の好みの特性をも

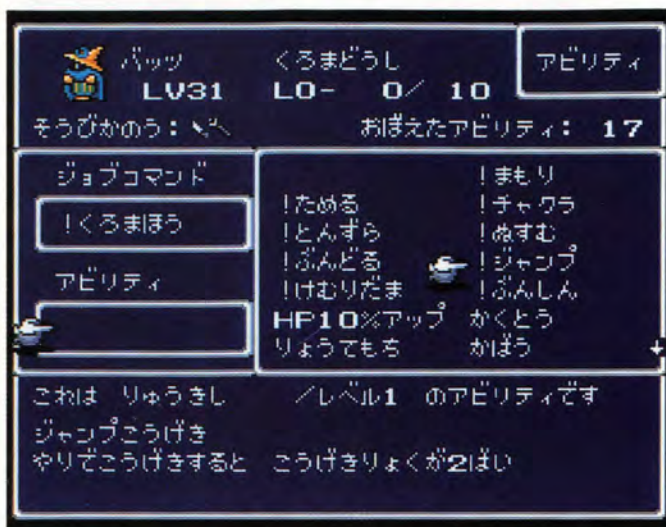
ったキャラクターが作れるということ。いままで以上に、より自由度の高いシステムに仕上がったといっていいただろう。

キャラクターを大切に大切に育てて、そのキャラクターが強力な敵を倒したときには、なんともいえない充実感が味わえるのだ。

また、ジョブの種類も『III』と比べて、バラエティー豊かになった。

ナイトや白魔法士といったおなじみのジョブが、魔法の体系やアビリティを若干変えて登場してくるほか、青魔法士や魔法剣士などのまったく新しいジョブがいくつも出てくるぞ。

もうひとつジョブチェンジで注目したいのが、グラフィックの変化だ。同じジョブに変わったときでも、それぞれのキャラクターごとに違った姿で表示されるから、誰が誰だか簡単に区別ができるよ



うになった。『III』のときのように、みんな黒魔法士で、さあ〜隣にいる人は誰でしょう? なんてことがなくなるはずだ。

グラフィックが複雑になる反面、ジョブチェンジの方法はより簡単になるらしい。まだ詳しいことは

わからないけど、『III』のときのように、ジョブチェンジすることによって全部装備を外して、なんていうめんどろな作業が省かれるらしい。

ストーリーを進めるためにしかたがなくやっていたジョブチェンジも、これからは楽しみになるね。

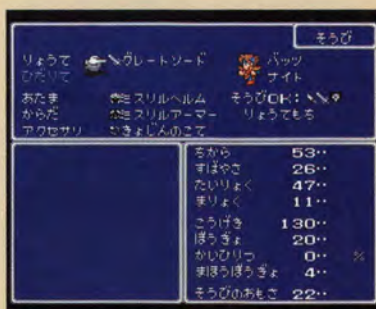
白魔法の使えるナイトをつくろう!

ここではジョブのレベルアップによって修得したアビリティをべつのジョブのキャラクターに受け継ぐ方法を紹介しよう。受け継ぐというのは、いままでになかったアビリティを持ったキャラクターを作れるってことなのだ。

ジョブチェンジ、アビリティ、などなど、ひとつひとつは理解できたけど、実際にこの目で見ないとわからない、という人がたくさんいると思う。そこで誌上でアビリティの受

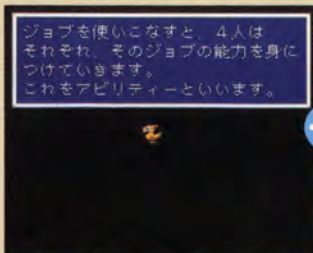
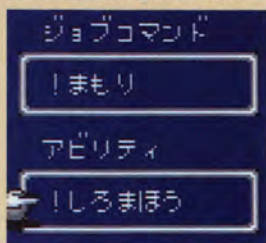
け継ぎかたを実際に行なってみるぞ。

- ①いちばん最初のアビリティを手に入れたときに、さっそうとチョコボが登場して説明してくれる。
- ②アビリティなどの概要の説明が終わったあと……。
- ③ジョブコマンドが表示され、右側の覚えたアビリティのなかから白魔法を選び出し移動した。
- ④あっというまに白魔法の使えるナイトのできあがり。簡単にできるアビリティの受け継ぎを活用しよう。

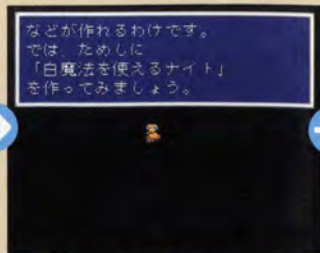


■現在のジョブはナイト。こいつが白魔法を使えると、戦闘がすっごく楽なんだけどなあ……。

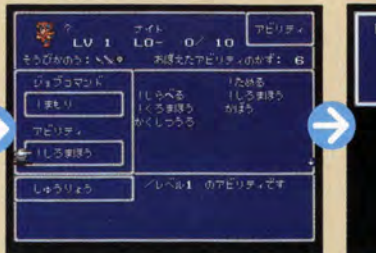
■ここが問題のジョブコマンドの欄だ。ナイトのジョブ特性の「まもり」は動かせないので、選べるアビリティはひとつだけ(すっぴんの場合はジョブ特性がないのでふたつ)。



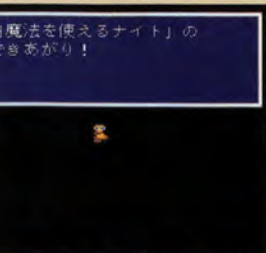
■本日の講師はおなじみのチョコボ先生。それではお願い致します。パチパチ!!



■いろいろな説明がありました。いよいよ、ここから本題だ。寝ちゃダメですよ。



■数あるなかから、治療系の魔法が使える白魔法というアビリティを選びました。



■あっというまに白魔法の使えるナイトのできあがり。ありがとチョコボ先生。

アビリティの謎に迫る!!

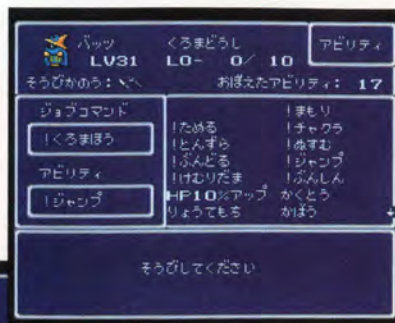
ジョブチェンジを重ね、経験を積むことによって修得できるのがアビリティだけど、実際にいつまで覚えることができるのだろう。現在までに発表されているジョブで、修得できるアビリティはそれぞれ5個ぐらい。ジョブが20種類以上だから、アビリティの種類は100以上になる。それに各ジョブごとの組み合わせを考えると……夜も眠れないぐらいの天文学的な数字になる!! ということは、自分だけのキャラクター(ジョブとアビリティの組み合わせ)という意味で

プレーできて、自由度が高いゲームに近くなって意味では、画期的なゲームシステムといつてもいいだろう。

さらに、アビリティシステムを採用して、『V』のストーリーにグッと深みが増したのだ。

一本道になりがちなゲームのストーリーが、いく種類ものジョブ、何10種類のアビリティが組み合わさって、いろいろなかたちでゲームを楽しむことができるようになったのだ。『V』のシステムは奥が深く深い。こりゃ感心!!

■バッツがアビリティを16個覚えていることが写真からわかる。そのうちからジャンプを選び出したぞ。こうすれば防御力の少ない黒魔道士も、敵からの攻撃をかわすことができる!!



ジョブのグラフィックは各種取り揃えております

■いまわかっていただけジョブの種類は20種類。ということはパーティーが4人の『V』ではジョブのグラフィックだけで、80種類もある。こりゃ力が入っていますよ。イカスなあー!!

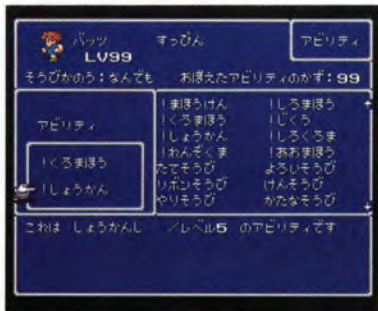
■アビリティの配置を決定しろ

『IV』で登場したATB(アクティブタイムバトル)がさらに進化して登場した。短縮ウインドーがそれだ。このウインドーでコマンドを十字ボタンに割り付けることができるのだ。

例えば十字ボタンの上を「たたかろ」、左は特殊コマンド、下はアイテム、右は受け継いだアビリティというふうに割り付けておく。そうすれば戦闘中にウインドーを開いて、そのなかからコマンドを捜すことなく、「たたかろ」のコマンドは上+Aボタン、アビリティのコマンドは右+Aボタンというふうに、すばい入力が可能になった。自分なりの必勝コマンド配置をいち早く見つ

けることが、勝敗の分かれめといつていいだろう。

また、ウエイトタイムゲージ同様、従来のウインドーに切り替えることも可能なので、早朝に自分の戦闘スタイルを確立しようぜ!!



■アビリティを手に入れよう

アビリティの修得、修得っていうけど特殊な修行や経験は必要!? そんな素朴な質問にお答えしよう。

答えは下の写真を見てもらえば一目瞭然だ。ジョブチェンジして、ひたすら戦闘を繰り返すだけで、特殊

な修行などは不要なのだ。戦うことによって、ジョブのレベルがアップしていき、それに合ったアビリティが修得できるということなのだ。

どういふ順番でアビリティを修得するかはキミ次第だ!!



■バッツは竜騎士として戦闘を繰り返して……ジョブレベルがアップした。



■ついに「ジャンプ」のアビリティを修得した。次に覚えるアビリティは!!?

ジョブチェンジの歴史は長い!?

職業選択の自由あはあ〜ん……なんてCMがあったけど、『FF』シリーズのジョブチェンジシステムは、このCMにピッタリあてはまるのだ。それでは『III』と『V』のシステムの違いを見ながら、ジョブチェンジの歴史を眺めてみよう。

ジョブチェンジというシステムが登場したのは『III』から。RPGには古くから職業という概念があった。その概念が『FF』シリーズにも登場した。ただ『III』のシステムは、ほかのゲームと違って、ジョブの選択がゲームの進行上、重要な位置を占めていた。

そして時代は変わって『V』。久しぶりに復活したジョブチェンジシステムは、『III』のそれと違って、ゲームを盛り上げるスパイス的な役割になったのだ。

『III』と『V』でその意味が変わってしまったジョブチェンジ。それではシステム自体はどう変わったのだろうか……。答えは基本的に変わっていない。変わったのは『V』のシステムが『III』に比べて、簡素化された点ぐらい。つまり根幹となるシステムは、しっかり守られたといえるのだ。

シリーズを重ねるたびに成熟していくシステムがあると安心だね!!

『FF III』の時代

『FF V』の時代

「III」では名前を見ないと誰が誰だかわかりません!!

「III」のジョブチェンジの画面懐かしい感じがするね。

「V」で4人が全員が白魔道士のときの状態。一目瞭然。

「V」ではジョブチェンジシステムに変化がおきる!?



すっぴん

キミの好みの色に染めちゃおうぜ!!

剣の腕はピカイチ バッツ



武術はまかせて レナ



どのジョブにもなっていない、この状態がすっぴんだ。すべての武器や防具をオールマイティーに扱える。キャラクターのグラフィックは、スタート時のオリジナルのままなので、感情移入もしやすい!?

もうひとつすっぴんで有利な点は、いろいろなジョブで覚えたアビリティをふたつくっつけることができることだ。召換士の「よびだす」とシーフの「ちょこまかうごく」をふたつくっつけて、すばい召換士を気どるなんていうことができるのもすっぴんだからできることだ。その反面、すっぴんとしてのアビリティがひとつもないこと。これが欠点か!?



敵とにらみ合う4人組。でもゲージはまだ満タンになっていない。あせつちやうなあ。

ファイト一発 ファリス



今宵の剣はひと味違う ガラフ



ゴキマイラにファリスのきつーい一撃が決まった。すっぴんだってやるときややるぞ。



ナイト

武器と防具のエキスパートだぞ!!



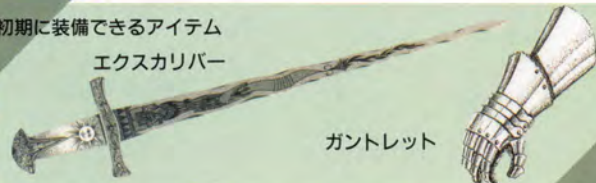
剣と鎧を持たせたらナイトの右に出るものはいないというほどの、武器と防具のエキスパート。初期コマンドは「たたかう」、「まもり」、「アイテム」の3種類だ。またジョブ特性として、最初から「かぼう」というアビリティを持っているのも特徴といえよう。このアビリティは、瀕死状態の仲間が攻撃を受けそうになるとかばってくれる。剣を極めるには、このジョブがいいんじゃないかな!?



こういうシーンを見るとナイトって頼りになるなあと思うよね。

取得アビリティ	その効果はズバリこれだ!!
かぼう	瀕死の味方を物理攻撃からかばってあげる。
まもり	直接攻撃(剣や斧、モンスターの殴り)を完全に防御。
りょうてもち	両手に剣などを持ち、ひと振りの攻撃力を2倍にする。
たてそうび	盾を装備できないジョブが盾を装備できるようになる。
よるいそうび	鎧を装備できないジョブが鎧を装備できるようになる。
けんそうび	剣を装備できないジョブが剣を装備できるようになる。

初期に装備できるアイテム
エクスカリバー



ガントレット



シーフ

隠れた通路はオイラが捜してみせる



冒険を裏から支えるジョブだ。初期コマンドに「たたかう」、「ぬすむ」、「アイテム」の3種類がある。ジョブ特性として「ダッシュ」、「隠し通路発見」、「警戒」のこれまた3種類があるのだ。とくに「隠し通路発見」はゲームを進めるうえで便利なアビリティになるからぜひ覚えておきたいよね。

このジョブは武器をほとんど装備できないので、戦闘には向かないジョブといえる!?



◆こりゃ不利な体制だ。ここはひとつシーフのアビリティの「とんずら」を使って退散するでしょう。ただし逃げられない強敵も現れるので、あまり調子に乗らないように!!



◆あのごブリンはなにかお宝を持っていそうだが。そうになったら「ぶんどる」のほかは手がないでしょう。敵を攻撃して、その隙に宝を盗むなんて……シーフさんって憎い人ね。

初期に装備できるアイテム



警戒



オリハルコン

取得アビリティ	その効果はズバリこれだ!!
かくしつうろ	隠し通路が見えるようになる。
とんずら	戦闘から逃げ出す。L、R ボタンを押すより早く逃げる。
ダッシュ	B ボタン+十字ボタンで、フィールドを倍速で移動する。
ぬすむ	モンスターから宝を盗む(1体から1個しか盗めない)。
けいかい	バックアタックを100パーセント防ぐ。
ぶんどる	モンスターを攻撃して、その隙をついて宝をくすねる。
ちょこまかうごく	*すばやさ*がシーフと同じになる。



モンク

素手の攻撃が得意な血がたぎる武道家



素手で敵に立ち向かう肉体派の武道家だ。初期コマンドは「たたかう」、「けり」、「アイテム」の3種類。ジョブ特性は、「カウンター」と「格闘」という2種類。とにかく肉体を使って戦うことにすべてを賭けているといってい。その反面、武器がまったく装備できない。なんとなくモンクのプライドを感じちゃうなあ……。

紅一点のレナがこのジョブを選んだときの姿って、うふふ!!



◆蹴りというよりはドロップキックって呼んだほうが近いよね。でもかわいいから許しちゃう!!

◆いかにも力を溜めてますっていう感じだ。体じゅうからオーラが発散されて、光ってるんじゃないか!?



取得アビリティ	その効果はズバリこれだ!!
ためる	力をためて(約1ターン)、敵に2倍のダメージを与える。
かくとう	素手での攻撃力と「ちから」がモンクと一緒にになる。
チャクラ	自分のHPの回復、暗闇や毒の治療をする。
カウンター	物理攻撃を受けると、一定確率で反撃する。
HP10%アップ	HPの最大値が10パーセントアップする。
HP20%アップ	HPの最大値が20パーセントアップする。
HP30%アップ	HPの最大値が30パーセントアップする。

初期に装備できるアイテム



パワーリスト



ねじり鉢巻



魔法剣士

魔法剣を持って戦う頼もしい剣士だ



『V』で初登場の魔法剣士だぞ。この剣士は、持っている剣に魔法をかけて(おもに黒魔法)魔法剣にして、魔道士より少ないMPで敵を攻撃できるのだ。でも持っている剣がすべて魔法剣になるわけじゃないから注意しよう。ナイトなみの重装備ができることも、この魔法剣士の特徴といえるだろう。

初期コマンドは「たたかう」、「まほうけん(L6)」、「アイテム」の3種類。ジョブ特性は魔法バリアだ。



■持っている剣に現在持っている魔法剣の属性を付加することができるのだ。写真ではレベル1の魔法剣「剣ファイラ」を付加したぞ。魔法剣の効果は戦闘終了まで有効だ。



■魔法剣士の能力は魔法剣だけではないぞ。より強力な剣を使いこなすことによって、ナイトと同様の攻撃をすることができるのだ。アツイーターも一撃でノックアウトだぜ!!

初期に装備できるアイテム



取得アビリティ	その効果はズバリこれだ!!
まほうバリア	敵の攻撃で瀕死状態になるとシェルを自分にかける。
まほうけん(L1)	レベル1までの魔法剣を唱えられる(ファイラなど)。
まほうけん(L2)	レベル2までの魔法剣を唱えられる(ポイズンなど)。
まほうけん(L3)	レベル3までの魔法剣を唱えられる(サンダラなど)。
まほうけん(L4)	レベル4までの魔法剣を唱えられる(バイオなど)。
まほうけん(L5)	レベル5までの魔法剣を唱えられる(ブリザガなど)。
まほうけん(L6)	レベル6までの魔法剣を唱えられる(フレアなど)。

風水師



『III』以来、久しぶりに登場の風水師。上の写真でもわかるように、その場の地形に応じて敵にダメージを与えることができるのだ。

初期コマンドだが、『III』では「たたかう」、「ちげい」、「ぼうぎょ」、「アイテム」の4種類だったけど、『V』ではどんなコマンドが登場するんだろう。

また『V』では、攻撃のほかに、ダメージ床をノーダメージで歩くことができたり、落とし穴を事前に見つけるというジョブ特性がプラスされた。

どんな攻撃方法を持っているかは、次回のお楽しみ!!



狩人



弓矢の達人の狩人。『III』でも登場したが、『III』のときは敵の弱点を見抜いたり、一部の白魔法を使いこなせたりした。

『V』では「ねらう」という、命中率が100パーセントの初期コマンドがある。またジョブレベルアップしていくと、「乱れ撃ち」や、さまざまな小動物を呼べる「どうぶつ」というアビリティを修得できる。それにしてもこのアビリティ、

どんな小動物が出てきて、どんなことをしてくれるんだろうね。謎が多いジョブだけど、全貌が明らかになる日は近いぞ。



忍者



忍者といえば、闇を走り、誰も知らないところで仕事を終える。そんな影の世界の人間のイメージがあるよね。だけど『V』の忍者は違うのだ。『V』の忍者は二刀流のす早いファイター。そのうえ忍術の使い手で、いろいろなモノを投げることができる。つまり、表の世界で堂々と生きているのだ。いまのところどんな忍術が使えるのか、またどんなモノが投げられるのかは不明だ。でも写真を見てわかるように、ど派手な忍術が期待できそうぞ。『V』での忍者の活躍に期待しちゃうぜ!!



竜騎士



いろいろな形で『FF』に登場してきた竜騎士は今回も健在だ。『III』での初期コマンドは「たたかう」、「ジャンプ」、「ぼうぎょ」、「アイテム」の4種類だったが、『V』でもこれらのコマンドが反映されるらしい。またナイトや魔法剣士より動きが速いので、敵の攻撃をかわしていけるだろう。

好んで使用する武器はやっぱり槍系のもの。より高く飛んで、敵に大ダメージを与える攻撃方法はいつもと同じだ。ただし、『IV』のときのように、滞空時間の長いジャンプをするかは不明なんだなあコレが!!





青魔道士 黒、白、赤、ときたのでこんどは青なのさ



今回から新登場の青魔道士は、『FFV』のジョブのなかでもいちばんの目玉となりそうぞ。というのも、青魔法とは、敵のかけてくる魔法攻撃を学習して、自分の魔法にしてしまうというユニークな魔法なのだ。これをラーニングといい、この特殊能力を^つくことによって、いままで^{だけ}が^{つか}っていた憎^{にく}ったらしい呪文攻撃を反撃に^{つか}使うことができるようになった。さらに、かなり強力な武器や防具を装備することもできる。直接攻撃もよし、呪文攻撃もよしの、なかなか強力なキャラクターだね。



●ラーニングの結果、しのせんごくも修行の成果ってやつですか。

取得アビリティ	その効果はズバリこれだ!!
しらべる	モンスターのHP、最大HP、弱点を調べられる。
ラーニング	モンスターの魔法攻撃を覚えられる、特殊な能力。
あおまほう	ラーニングによって覚えた青魔法を唱えられる。
みやぶる	*しらべる*の能力に加え、レベルとステータスも見破る。

●ゴーキマイラのアクアプレス攻撃だ！むむ、くさい息がたまりますね。



●青魔道士なら、必殺ラーニング。アクアプレスを修得してやったぜ。

パーティーのなかにひとりはずい入れておきたいよね

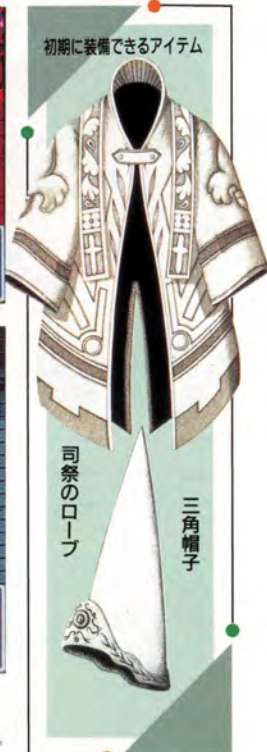


時魔道士 時空魔法ならなんでもござれさ



青魔道士と並んで『V』で初登場するジョブが、時空魔法を唱える時魔道士だ。時空魔法なんてこれもまた初耳の用語だね。けれども要は簡単なこと。これまで黒魔法や白魔法に分類されていた、時間や空間に関する攻撃魔法、補助魔法が、時空魔法として体系づけされたわけ。装備できるのは短剣、杖、ロッドなど簡単なものばかりだけど、魔法の力を駆使すればかなり強いんじゃないかな？

●メテオはドカーンと殞石攻撃。ほかにハテナ魔法が続々登場する。



取得アビリティ	その効果はズバリこれだ!!
じくう(L1)	レベル1までの時空魔法を唱えられる。
じくう(L2)	レベル2までの時空魔法を唱えられる。
じくう(L3)	レベル3までの時空魔法を唱えられる。
じくう(L4)	レベル4までの時空魔法を唱えられる。
じくう(L5)	レベル5までの時空魔法を唱えられる。
じくう(L6)	レベル6までの時空魔法を唱えられる。
ロッドそうび	ロッドを装備できるようになり、以後の戦いが楽に。



●『III』で登場したエアロラが、『V』では復活している。空中の敵に有効なこの魔法、てっきり時空魔法になっているのかと思いきや、今回は青魔法に編入されているぞ。



黒魔道士

攻撃魔法は最大の防御とか申します



黒魔道士のおもな役目は、攻撃魔法を唱えること。その魔法は火炎系のファイア、冷気系のブリザド、稲妻系のサンダーなど、『FF』シリーズではすっかりおなじみのものばかりだ。また、敵に猛毒を浴びせるポイズン、眠らせるスリプル、敵のHPやMPを吸い取るドレイン、アスピルなどの魔法も持っているから、何がなんでも攻撃あるのみって人には最適のジョブなんじゃないかな。



■相手の魔法防御力を無視して、ひたすらモンスターの肉体を切り裂くぞ。黒魔道士の腕の見せどころだ。



■2番目に強い稲妻系魔法サンダー。サンダー、サンダラ、サンダガというふうになくなっていきます。

キングベヒーモス	2	バツ	7061
		レア	6885
		カラフ	6892
		ファリス	6927

取得アビリティ	その効果はズバリこれだ！
くろまほう(L1)	レベル1までの黒魔法を唱えられる(ファイアなど)。
くろまほう(L2)	レベル2までの黒魔法を唱えられる(ポイズンなど)。
くろまほう(L3)	レベル3までの黒魔法を唱えられる(ファイラなど)。
くろまほう(L4)	レベル4までの黒魔法を唱えられる(ドレインなど)。
くろまほう(L5)	レベル5までの黒魔法を唱えられる(ファイガなど)。
くろまほう(L6)	レベル6までの黒魔法を唱えられる(フレアなど)。
MP30パーセントアップ	最大MPが30パーセントアップする。

初期に装備できるアイテム

ウィザードロッド



銀の腕輪



白魔道士

回復系の魔法もなくちゃ心もとないな



戦闘で疲れた体を癒すために欠かせないのが、ケアル、ケアルガなどの回復魔法。これらの回復系魔法を得意とするのが白魔道士だ。彼がいればHPの回復や戦闘不能状態の回復などが行なえるから、戦闘がずっと楽になること請け合いだ。もちろん、敵のステータスを知ることができるライブラ、敵の魔法を封じるサイレスなど、攻撃補助の魔法も使える。装備できる武器は杖だ。



■相手を混乱に陥れる魔法コンフュ。攻撃補助の魔法も、白魔道士の得意とする分野だ。黒魔道士とのコンビネーションで、勝利を目指せ。



■レイズの魔法を使って、倒れた仲間を生き返らせよう。ちょっとMPはかかるけど、これも大事なお仕事だわな。ゾンビな感じ。

初期に装備できるアイテム

杖

杖の杖

司祭の帽子



取得アビリティ	その効果はズバリこれだ！
しろまほう(L1)	レベル1までの白魔法を唱えられる(ケアルなど)。
しろまほう(L2)	レベル2までの白魔法を唱えられる(サイレスなど)。
しろまほう(L3)	レベル3までの白魔法を唱えられる(ケアルラなど)。
しろまほう(L4)	レベル4までの白魔法を唱えられる(ブリンクなど)。
しろまほう(L5)	レベル5までの白魔法を唱えられる(ケアルガなど)。
しろまほう(L6)	レベル6までの白魔法を唱えられる(アレイズなど)。
MP10パーセントアップ	最大MPが10パーセントアップする。

赤魔道士 赤魔道士くんがひさびさに登場なんだな



全国の赤魔道士ファンに朗報!

『III』に登場した赤魔道士が、『V』で見事に復活しているのだ。赤魔道士の特徴は、レベル3までの黒魔法と白魔法の両方が使えること。ひとりでふたり分の魔法が使えるわけだから、魔法をたくさん覚えたいという欲張りな人にはうれしいジョブだよね。また、装備できる武器が剣、短剣、杖、ロッドと多彩なので、武器を使っている攻撃も幅の広いものになりそう。



◆黒、白両方の魔法を使えるというのは大きい。さらにれんぞくまのアビリティにも注目してほしいね。鍛えかたしだいでは、けっこう強いジョブかもしれない。

初期に装備できるアイテム



◆ただし赤魔道士は、あんまり強力な魔法を覚えることはできない。

取得アビリティ	その効果はズバリこれだ!
しろくろま(L1)	レベル1までの黒魔法、白魔法を唱えられる。
しろくろま(L2)	レベル2までの黒魔法、白魔法を唱えられる。
しろくろま(L3)	レベル3までの黒魔法、白魔法を唱えられる。
れんぞくま	手持ちの黒、白、召喚魔法を2回連続で唱えられる。

黒魔道士と白魔道士の能力を兼ね備えたニクいやつ



召喚士 どんなモンスターを召喚してくれるのか



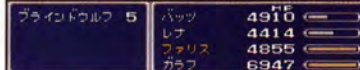
ほかの魔道士たちとちょっと毛色がちがうのが、この召喚士。召喚士は召喚魔法を専門に唱える魔法使いだ。召喚魔法とは、召喚士が持っているモンスターを魔法で召喚し、敵モンスターと戦わせる魔法のこと。召喚魔法を使ったときのアニメーションがドハデで、用もないのにこれを使っていた人もいたんじゃないかな? このアニメーションも『V』ではいっそうパワーアップされているぞ。



◆チョコボキックは今回もあり、です。チョコボを呼び出してケリを浴びせろ。けっこう威力があったりするぞ。

◆「だいちのいかり」もリアルになって、ちょっとコワイ。どっちかっていうと兄貴系を連想させますな。

だいちのいかり



取得アビリティ	その効果はズバリこれだ!
しょうかん(L1)	レベル1までの召喚魔法を唱えられる。
しょうかん(L2)	レベル2までの召喚魔法を唱えられる。
しょうかん(L3)	レベル3までの召喚魔法を唱えられる。
しょうかん(L4)	レベル4までの召喚魔法を唱えられる。
しょうかん(L5)	レベル5までの召喚魔法を唱えられる。
よびだす	持っている召喚獣のうち1匹を、MP消費なしで召喚。

初期に装備できるアイテム



ゆく手をはばむモンスターにもいろんなのがいるぜ

敵モンスターのグラフィックやアニメーションも、RPGの魅力のひとつだね。『V』のモンスターデザインは、『FF』シリーズではすっかりおなじみの天野喜孝氏。大きいモンスターや小さいモンスター、1匹で出るもの、集団を組んで現れるもの、アニメーションするものなど、種類はさまざま。ここでは、彼らのうちのホンの一部に登場してもらった。いままでの『FF』と名前が同じものでも、グラフィックは新しくなっている。新たな気分て戦いに臨めるといわけなのだ。



ギガス

■げげっ、なんじゃこいつは？ 空中に浮いてやがる。いかにも強そうだけど、長髪はちょっとオシャレ。

■ギガスの強力版なんではないか？ 色がちがうだけだけど。ブロンズ色の肌がんばるかマッチョ。



ギーギマイラ

■キンキラキンに輝いてて、なかなかエグゼクティブなモンスターね。



シコロギガス



キングベヒーモス

■キングベヒーモスも健在。『IV』よりも筋肉質になったようだ。



パンターズナッチ

■ライオンみたいな怪獣。けっこう恐ろしい。獣騎にも似ているぞ。



ボム

■『IV』より口の裂けかたが大きいような？



ゴブリン

■『IV』のゴブリンよりは、ちょっとびり薄着みたい。こんなヤツはザコかな？



ビッグホーン

■その名のとおり、でかい角を持った牛のモンスターだ。



ロンナイト

■不気味な騎士たち。ちよつとやそつとではくたばりそうもないが……。

アニメーションもするぞ

『FF』のモンスターはひと味ちがうぜ！ ってわけで、このコーナーではアニメーションするモンスターを集めてみました。ものは鳥っぽいウイングラプターと、炎の化身リクイドフレイムのおふたり。ご覧のように、『IV』までとくらべると動きが一層ハデになっちゃってるのだ。こんなキレイなグラフィックが楽しめるなんて、いまから戦闘がとっても楽しみだね。

ムのおふたり。ご覧のように、『IV』までとくらべると動きが一層ハデになっちゃってるのだ。こんなキレイなグラフィックが楽しめるなんて、いまから戦闘がとっても楽しみだね。



ナッチ

■かくのごとき、カワイイ路線の敵もあつてこと。ただのリスのようだが……。



サンドワーム

■砂のなかから突如現われ、襲いかかってくるやつだ。ピンチになると砂に潜ってしまう。



ウイングラプター

■ウイングラプターのりりしきお姿なんである。羽根をバタバタさせて、プレスウイング攻撃！



■こんな具合に羽根を閉じているときに攻撃しても、ダメージはちよつとしか与えられない。



リクイドフレイム

■まずは炎の巨人の状態。こうなってる姿は、まさに熱血野郎。おまけに炎攻撃でメラメラ。



■と思つたら、竜巻状態になつちまったのだ。手強そうだなあ。

■最後はおてて状態。こんなのに握りつぶされたらイヤな感じがする。