

かぜのささやき

FINAL FANTASY V

ファイナルファンタジーV

スクウェアの2大人気ゲーム特集第2弾！ 未発表の人物やモンスターなど、今週も最新情報が満載だっ！



ああ、世界よ半熟なれ…!!

デッドガン

クースカン

バグストーム



FINAL FANTASY V

ファイナルファンタジーV

先週までの情報で、ジョブチェンジシステムについてはばっちり理解した？ 今週はそれ以外の新情報をたっぷりお届けするぞ。気になるNPC(ノンプレイヤーキャラクター)に乗り物、そして制作者による対談も収録だ！ 見逃すなかれ！

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 9800円	16メガ

ストーリーの重要な鍵を握る人物を大紹介!!

とうとう発売まで2ヵ月をきった『FFV』。今週は、いよいよストーリーの核心に触れる、4人のNPCを紹介するぞ。彼らは物語の序盤で、あるいは中盤で登場し、バッツやレナたちとともに物語を盛り上げてくれるのだ。

前号まででお伝えしたとおり、今回のパーティーはバッツ、レナ、

ガラフ、ファリスの4人のみで構成される。『Ⅲ』のデッシュやエアリアのように、NPCがパーティーと行動をとることはしない。けれども、物語の進行上大きな役割を担っているという点では『Ⅲ』に通じるものがある、といえるだろう。彼らの存在なくしては、バッツたちの冒険も始まらないのだ。



★『V』を盛り上げる、数々の劇的なイベント。NPCはそれにどう関わってくる？

■フキダシを用いて感情を表現させたことで、より感情移入がしやすくなった。



ドルガン Dorgann Klouser

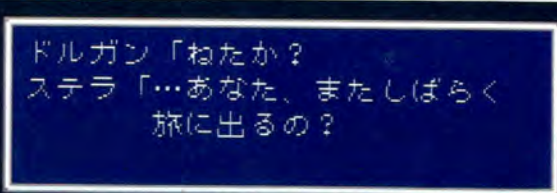
バッツの父、誇り高き戦士

その生涯が謎に包まれた
無口で冷静な孤高の戦士



すべての魔術を究め、そして剣術にも長けた戦士。彼こそがバッツの父、ドルガンである。妻のステラと息子のバッツをこよなく愛しながらも、ときおりふらりと旅に出る。旅の目的は、ステラ以外

誰も知らない。ステラを病で亡くして以来は、バッツとともに旅をしながら、持てる剣術のすべてを教えていた。そんな彼も病に倒れ、その生涯を終えた。息子バッツに、ひとつの使命を託して……。



ドルガン「ねたか？
ステラ「…あなた、またしばらく旅に出るの？」

◆とある目的のために、妻と息子を犠牲にしてひとり旅を繰り返すドルガン。けれどステラが病で死んだとき、彼は心の底から、最期を看取ってやれなかったことを悔やむ……。

タイクーン王 Alexander Highwind Tycoon

平和をこよなく愛し、国民に慕われる王であった。ところがある日突然、飛竜に乗っていずこかへと旅立ってしまう。王の娘であり、

タイクーン国の王女であるレナは、父の身を案じ、その後を追って旅に出るのだった。

消極的な性格で、国政もやや保守的。しかし真の姿は、世界の危機に際して身を呈する勇敢な国王。剣を抜かせたら、右に出る者はいないと言われる名剣士でもある。



◆レナを城に残し、ひとり危機に立ち向かう王。彼の失踪から、この物語はスタートするのだ。

◆飛竜の背中に乗り、城を去ってゆく。レナが駆け寄り、手を振って見送る。このあたりの演出に、ぐいぐい引き込まれてしまうのだ。



消息不明のレナの父



剣に秀でた心優しき王
突然の消息不明の陰に
ひそむ謎とは何なのか

シド Cid Previa

探求心に燃える年老いた発明家



もはや『FF』シリーズに欠かせないキャラとなったシド。『V』でも出るのかな、って思ってたでしょ？ 見事に期待に応えてくれましたぜ。

もちろん、『III』や『IV』のシドとは同名の別人だけど、技術に長けていて、飛空艇などの発明や修理を請け負うことになる、という基本的な部分には変わらないようだ。力強いアドバイザーとなりそう。

◆学者然とした姿のシド。『IV』の愉快なオヤジって感じのシドとは別人だ。



◆彼の発明により、物語の展開が大きく変わる。核心をなす人物と言ってもいい。



ミド Myd Previa

シドの血を色濃くひいた孫

今回初めて登場する、シドの孫。それがミドだ。ぶ厚い眼鏡をかけていて、いつも本を読んでいる。体はちょっとひ弱そうだけれど、おじいちゃんの血を受け継ぎ、幼いながらも学者としての才能をめきめきと現わすのだ。

ミドの父親、つまりシドの息子も大の発明好き。いつも研究室にこもっていた父に愛想を尽かして、ミドの母は家を出て行ってしまった。そして父は事故で亡くなり、残されたミドはシドとふたりで暮らすようになった。シドを心から尊敬していて、けっして彼のそばを離れない。やがては彼を超える偉大な存在になりたい、とひそかに思っている、かわいいヤツ。念のために言うっておくけど、男の子だからね、一応。



◆頭がいいっていうから、ヒネたイヤなガキかと思ったら、かわいいヤツじゃん。

発明に才たけた彼らもまた、クリスタルに導かれる運命に……

便利な乗り物5種類を、一挙に大公開!



飛空艇

『Ⅲ』で登場した飛空艇を覚えてるかな? 水面に着水するとじわじわと形を変え、潜水艦になったよね。『Ⅴ』の飛空艇も、変形して海を渡るようになるのだ!! と

はいっても、今回は水中へ潜る潜水艦ではなく、通常の船に早変わりし、水面を航行できるようになるのだ。ただし船で移動する際は、敵が出現することをお忘れなく。

●奥行きをより追求した飛行画面。水平線を描き、遠近感を取り入れたことで、ただ平面的なマップの上を飛んでいるのではなく、広い世界を旅しているのだ、という気分がさせてくれる。



これが飛空艇の着水シーンだ!

空を飛んでいた飛空艇が、海に着水する瞬間をお目にかけよう。飛空艇とその影との位置関係から、

少しずつ高度を落としているのがわかる。そして着水と同時に変形。いったいどういう仕組みなのか?

これぞひとりふた役



広い海もすーいすい



チョコボ(黄色)

今回はチョコボの森は存在しない。そのかわり、物語の冒頭からチョコボに乗ることができるのだ。このチョコボには、ポコというれっきとした名前がある。バッツが父の命を受けて旅立ったときから、

冒険をともししている大切な仲間。バッツを励ましたり、いさめたりしてくれる頼もしいヤツだ。役割はこれまでと同じ。フィールド上をす速く移動することができる。敵にも遭遇しないぞ。

●人助けのために、洞窟へ向かうバッツ。ポコに乗って進んだほうが安全なのにこのセリフ。泣かせるねえ。

固い絆を結ぶ バッツとポコ

『ポコ、この先は危険だ。おまえは、ここで待ってろ。』



陸上と川なら ポコにおまかせ

●陸上だけでなく、川のなかも走ることができる。『Ⅳ』のときと同じやね。速いし敵は出ないし、便利便利。



●イラストで見ると、けっこう体格がいいポコ。ラクダのように背中が丸くなっているけど、果たして乗り心地はいいのだろうか? 振り落とされたりしないのかな?

仲間を背中に乗せて東奔西走



チョコボ(黒)



黒チョコボは、どこかの森に行けば会うことができる。つかまえると、バツたちを背中に乗せて、空を飛んでくれるぞ。ただし、そうかんたんにはつかまえられる点は従来どおりのようだ。

『IV』の黒チョコボは低空飛行しかできなかったけど、今回は低い山なら飛び越えることができるようになったのだ。もちろん、森を飛び立ってダンジョンや神殿など

に向かうと、近くの森でちゃんと待っていてくれる。森にしか着陸できないのが難点といえば難点だけど、平地にしか着陸できない飛空艇と併せて利用すれば、行動範囲がぐんと広がるのだ。

黒チョコボに乗ったときの音楽も楽しいぞ。『IV』ではサンバ調の音楽だったけど、今回はなんとマンボ調にアレンジしてある。つい踊りたくなっちゃうかもね。

■見て見て。こーんな険しい山もひとつ飛びさ。こりや大助かりってもんだね。



■木もれ日の射す森のなか、黒チョコボを発見！でもつかまえられるのかな？



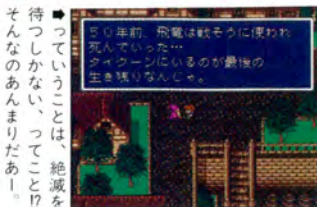
飛竜

『II』から登場しているのに、いまひとつ活躍の場に恵まれなかった飛竜。今回は物語と深く関連しているだけでなく、実際に背中に人を乗せて運ぶ画面も見られるぞ。

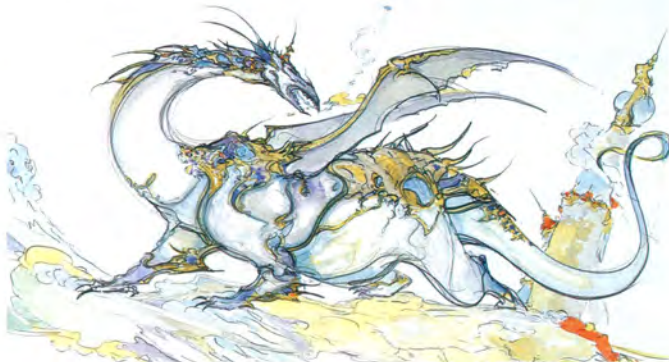
昔はたくさんの飛竜が飼われていたが、いまではタイクーンにただ1匹生存するのみとなっている。オープニングで、タイクーン王が飛竜の背中に乗り、どこかへ去っていく場面が見られるが、その際にあげる鳴き声がかすこい。スタッフか試行錯誤を繰り返したただけあって、感動モノのできればえなのだ。



■飛竜の背中に乗るバツツ。すーんこく気持ちよさそう。いいなあ。



■つっていうことは、絶滅を待つしかない、ってことであー！

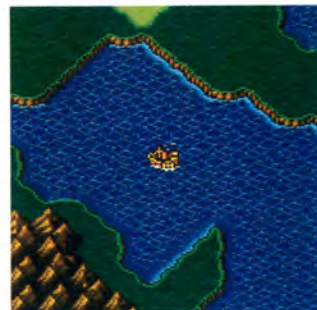


火力船

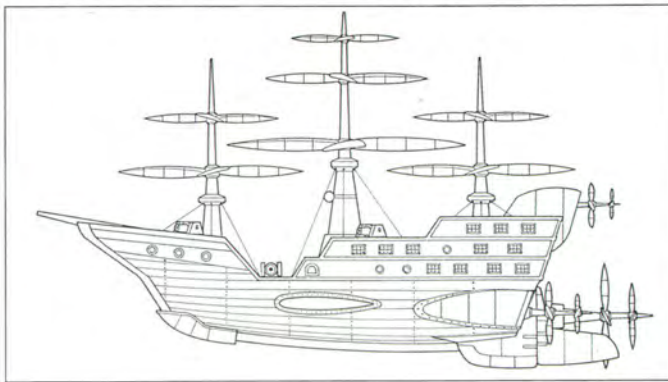
火力エンジンを積んでいるので、風がなくても航行が可能な船が、この火力船だ。物語の中盤以降に登場し、あるイベントを通じて手に入れることができるのだ。どんなイベントなのかはまだ秘密ね。

もしやこの火力船で、海に出没するモンスターを倒すことができるのはっ!? なーんて思った人、残念でした。『III』のインビンシブルのように、戦闘を援護してくれるような乗り物は、今回はいっさい登場しないのだ。機械の力をあてにしないで自分で戦いなさい、

■ボンボンと煙を吐きながら走る火力船。写真で見るとなんだかのどかな感じだね。どうやって手に入れるのかな？



ってことすな。移動のスピードは、飛空艇が変形した船ときほど変わらないぞ。



主人公のゆく手を阻むのはモンスターだけじゃない

つぎからつぎへ主人公たちのゆく手を阻むように出てくるモンスターたち。それと同じように右へいけ、左はダメよと、複雑な構造で、またまた主人公たちを悩ますダンジョン……。『ファイナルファンタジーV』でもそんなダンジョンをちゃんとご用意してあります。

でも、写真を見る限り『IV』とあまり変わらないじゃないかって？ そりゃ甘いぜベイビー!! 『V』のダンジョンには、細かい仕掛けが



◆目玉が飛び出るほどビックリしている主人公たち。なにが起ったのか？

たくさん隠されているのだよ。

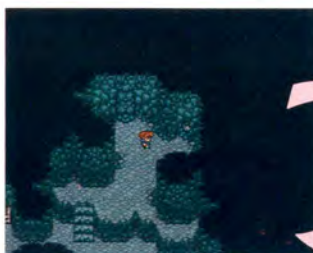
たとえばスイッチを押すことによって通路が現われるダンジョン。ドクロマークのスイッチを押すと、ドドドって道が開けるのだ。また、スイッチもナにもない難破船のダンジョンなんていうのも登場。うまく水面に点在する石を使って渡ることになるぞ!!

『V』のダンジョンにはまだまだ多くの仕掛けが隠されている。侮ると、あとで大怪我するぜ。



◆あの花を取りに行きたいのに……。世のなかって、辛いことばかりだなあ!!

ダンジョンはナブだらけなんだぜ!!

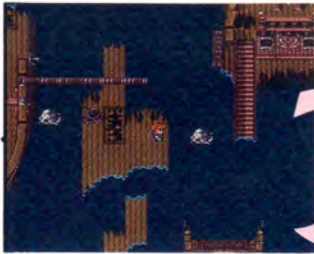


◆ダンジョンの奥深くの行き止まり。いったいどうしようと見回すと、壁にドクロがかかっていた。さわってみよう。

◆激しい地震きとともに、隠されていた入り口が現われた。この奥に何が待ちかまえているのだろう。ドキドキするぜ。



◆清水の舞台から飛び降りる気分ですに飛び移った。このあとの彼の運命は誰も知らない……。どうなったんだろう!?



◆せっかくここまでたどり着いたのに、向こうに行くすべがない。そんな彼は、水面に飛び出た石を発見した……。



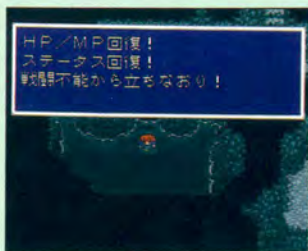
ダンジョンはイヤなところ!? そんなことはありません!!

ダンジョンなんてイヤなところだなぁ。許すことなら入って行きたいよ……。そんなダンジョン嫌いなあなた!! ダンジョンはイヤなことばかりじゃありませんぜ。一步ダンジョンのなかに踏み出せば、点在しているお宝の山に目がくらむし、モンスターが入ってこれない結果だって、『IV』に引き続きちゃんと登場するのだ。モンスターの激しい攻撃に遭おうとも、お宝があるんだから……。そんな気になっちゃうよね。

ジョブ特性で“かくしつうろ”というアビリティを持っているシーフに

ジョブチェンジすることで、隠し通路の奥に隠された、すごいお宝を見つけることも……。また、『IV』でダンジョンの奥深くにあったスクウェアの開発室のように、ストーリーに関係のない、隠れたイベント用の部屋があるかもしれない?

こうやって考えるとダンジョンってあながちイヤなことばかりじゃないよね。『V』ではグラフィックも緻密になったし、景色を眺めながら、隠されたお宝を捜すなんていう、緊迫したストーリーとはまったくべつの時間を過ごすっていうのもイイね。



◆テントを使って休んだら、すべてが回復した。ムクムク力も湧いてくるぜ!!



◆宝箱があるのに行けないなあ。きっとすごいモノが隠されているんだぜ。

やっぱりあったのか!! ありがたやありがたや



ここは、聖なる力で守られている。「テント」や「コテージ」を使って休むことや、セーブすることができます。

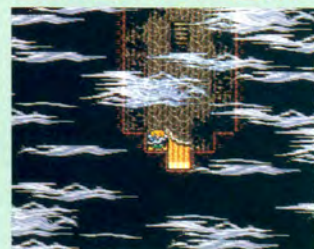
◆聖なる力で守られている結果は、ダンジョンのなかだけでなく、寺院や城にもあるのだ。ここでは、テントなどを使って休んだり、セーブをしたりできる。結果を出ると、その先は、けっこう厳しい場所が多いので、こまめにセーブしておきたいよね。

ビックリしちゃうぜ



◆あ!! と思った瞬間に、ダンジョンの奥深くに落ちていくのであった……。

冒険、冒険、また冒険



◆濃い霧が立ちこめるダンジョンには、きっとすごいお宝があるはずだ!!

戦闘シーンは臨場感があふれんばかりだ

変化に富んだダンジョンが主人公たちを待ちかまえているけど、それにあわせて、戦闘シーンの背景もグレードアップしている。

たとえば右の写真の機械に支配されている!? ダンジョン。主人公たちが戦闘している背景の柱が、クルクルと回っているのだ。さすが『V』というべきか、細かいところにも工夫してあるね。

また、砂漠の戦闘シーンでは、いかにも灼熱の大地って感じて、背景がユラユラとゆらめいているのだ。ゲームを楽しみながらいっしょに灼熱の砂漠気分が味わえる

なんて、リアリティーたっぷり、気分はすっかりバーチャルだね!

戦闘シーンでグレードアップしているのは背景だけじゃない。海で「うずまき」を起こす風水師や、森で「つたじごく」が使えるようになる狩人など、背景によって戦闘方法が変わるジョブがあるということも、戦闘シーンでは見逃せないポイントなのだ。

いままで以上にジョブや戦闘する場所が、戦闘に影響を及ぼすようになるので、ダンジョンによって、ジョブやアビリティを使い分けることが重要になってくるぞ。



ユラユラしている背景が目がいちゃうけど、敵はサンドポリキベスなんだよ。そこそこ確認してくれなくっちゃ、困っちゃうなあ……。

深〜い深〜いダンジョンにこんなところがありました



敵が待ちかまえているここはいったいどこだ?!

◆こんなモンスターなんか、いまのオレたちにとっては、ただのザコキャラ。じゃまだからどいとくれよって感じて、いっきよに撃破しちゃおう!!

戦闘にはこんな秘密が隠されていた

まだまだ謎につつまれた『V』の戦闘。その謎のひとつがまた明らかになった!!

右の写真を見てほしい。バッツが盾で、敵からの攻撃をよけてるじゃありませんか?!

そう『V』では、敵からの攻撃に対して、持っている防具や武器で、ちゃんとよけているんだぞ!! っていうふうアニメーションするのだ。『IV』では、避けているんだか、いないんだか、よくわからなかつ

たよね。それだけに、『V』の戦闘シーンのちょっとした変化でも、感動を覚えてしまうぞ?!

さすが『FF』、細かいところまできちんと楽しませてくれるね。



◆盾のほかに、槍などでバッシュと防御するぞ。

上下するエレベーターやチョコボが住む深い森など、たくさんありますぜ!!

ダンジョンで見逃せないポイントはまだまだたくさんあるぞ。そのひとつが、上下に行ったりきたりするエレベーターだ。このエレベーターはスイッチをONにすることによって、ツツツと動いていくのだ。

また、あちこちに巧妙に仕掛けられた、ダメージを受ける床や、ス

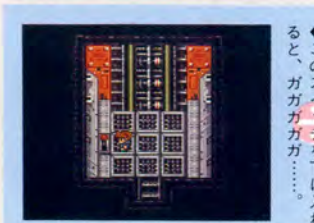
ーンと下に落ちてしまう落とし穴など、ワナがたくさんあるってことも覚えておいてくださいね。

このほかにも、ダンジョンにはさまざまな形態のものがあるのだ。たとえば、街の人に話を聞いて、黒チョコボを捜しに森へ入る。そこには入り組んだ森のダンジョンがあつ

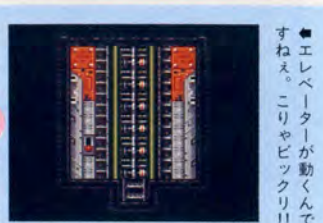
りするのだ。チョコボはすばしいので、入り組んだ森に手を焼いちゃうかもね?!

世界の各地に点在する城も、ダンジョンなみに入り組んでいて、位置関係をよく理解しておかないと、城から出られない状態に陥ってしまうかもしれない。

ダンジョンにはもうひとつ、ストーリーに関わる、イベント専用のダンジョンというの存在するらしい。このイベント専用のダンジョンは、イベントをクリアしてしまうと消滅してしまうらしい。謎に包まれたイベント専用ダンジョンって、いったいどんなものなんだろう?!



◆このスイッチを下に入ると、ガガガガ……。と



◆エレベーターが動くんですね。こりゃビックリ!!



◆ふむふむ、黒チョコボが森にいるんですね。



◆森って言ったって、とても広くないんだなあ!!

コンフィグモードでセッティングしよう

♪咲いた咲いたチューリップの花が……。『V』のウィンドーを見ていると、そう歌いたくなっちゃうよね。そう、『IV』でも好評だったウィンドーカラーの調整が、『V』にも引き継がれたのだ。今回もR=赤、G=緑、B=青の3つの色

雰囲気ガラッと変わってしまうので、ときにはべつのゲーム風の色にして楽しむのもいいかもね!

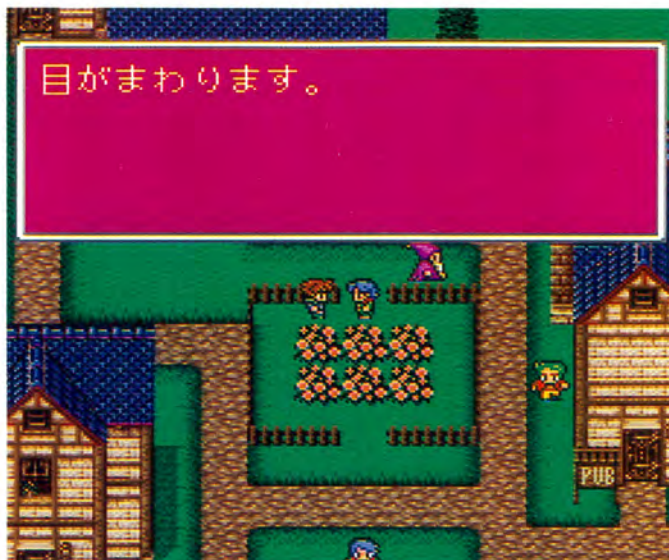
このウィンドーカラーで自分だけの配色を決めて、『V』の世界にドップリと浸ってしまおう。そうすりゃ、この世はパラダイス!!

の組み合わせでウィンドーの色を決めるのだ。緑が強いとなんだかホッとしたり、赤が強いと好戦的な気分になって、バシバシと戦闘したくなったりする!!

また、ウィンドーの色の組み合わせでゲームの

セーブ			
バツ	0:14	LV 1	36/36
?	0:09	LV 1	36/36
バツ	0:41	LV 2	66/66
バツ	0:40	LV 2	66/66

■ウィンドーカラーをいろいろいじると、こんなにカラフルな画面だ!!



画面の色を変えるなんて簡単だぜ!!

ウィンドーのカラー調整のやりかたを、もう一度復習してみましょう。ここで誌上体験しておけば、ゲームを始めるときスナリとカラー調整ができちゃうぞ!?

①まず最初にコンフィグのところからカーソルをもっていき、ウィンドーを開く。

②ウィンドーカラーという項目のR、G、Bそれぞれのゲージにカーソルを持っていて、+ボタンを左右に動かせば……。

③みるみるうちに、ウィンドーの色が変わっていくのであった。フンと鼻歌混じりにできちゃうほど、やりかたは簡単なんだなあコレが!!



目に優しい緑はGを強調

■緑色を強くしていくとこんな色にウィンドーが染まっていく。しかし、緑色がいくら目に優しい色でも、これくらい濃いと、けっこう気になるもんだなあ……。ということで、原色のみを使ったウィンドーは、みなさまにあまりおすすめできません。

デーハな赤はRで決定

■そう言うてるのに、今度は赤ですか……。赤ってなんとなく情熱の色。戦闘を好む色って感じがするよね。『V』の発売の頃は木枯しビュービューだし、温かい感じがしていいかもしれない。でも、目が充血しているように感じるのはなぜだろう?



○○○○風のウィンドー

■思い切ってなにも色を付けずに、黒ってことにしてみたら、某有名RPGのウィンドーに似てしまいました。『FF』をやりながら、違うゲームの雰囲気味わえるなんて、なんだか得した気分になっちゃうなあ。さて、次はどうしようかな!!

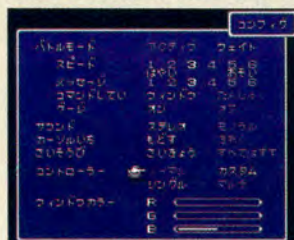
マルチとカスタムどっちがお好き!?

前回の『IV』で好評だったマルチ(4人のキャラクターをコントローラー1とコントローラー2に任意に振り分ける)と、カスタム(ボタンの配置を自分好みの配置に変える)というふたつの機能が、しっかり『V』にも受け継がれている。

いっしょにゲームを楽しむ人の

性格を考えて、キャラクターを各コントローラーに振り分けることや、自分に合ったコントローラーのボタン設定は、ゲームの進行に影響を及ぼす。だからボタンの設定は慎重に選ぼう。あとは戦闘シーンに合わせてマルチかカスタムを選んでいこう!!

ボタンの配置はどうする?



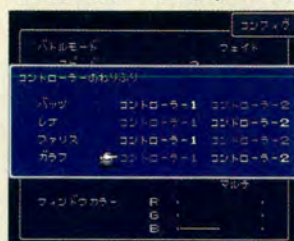
■コンフィグモードには、いろいろなコマンドが並んでいるぞ。

コントローラーはいくつ?



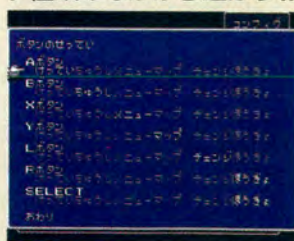
■ふたりでプレーするので、コントローラーはマルチでことにしましょう。

ふたりでゲームを楽しむぜ



■ボクはバツとファリス。あなたはレナとガラフを担当してね。

7種類のなかから選ぼう!!



■自分好みのボタン設定にするのなんて朝飯前なのさ!!

装備を最強にしたり外したり……イヤン

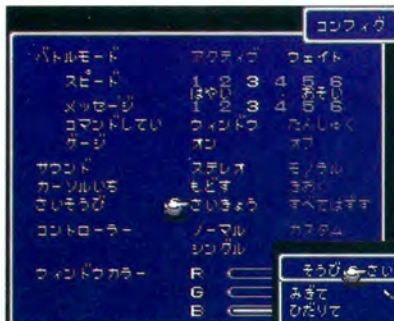
前回の『V』の特集で、装備をいま持っている最強の装備に替えられる“さいきょう”というコマンドを紹介したよね。コレとアレと……ひとつひとつ選んでいた武器や防具を、一瞬で装備できる画期的!? なコマンドなんだけど、外すのは

いったいどうすればいいの? そんな素朴な疑問が浮かんでくると思う。でも答えはきわめて明瞭。“すべてははずす”というコマンドを使えばいいのだ。ひとつずつ武器や防具を外すのは、本当に時間の無駄なものね。

このふたつのコマンドを駆使すれば、ジョブチェンジのときの装備の着脱がすごく楽になる。また、宝箱の中身がたくさん集まったら、一度に装備を替えるなんていう荒技もできる。こういったゲームの進化って歓迎すべきことだね。



■あなたを装備着脱の世界に誘う画面だ。お好みの装備を装備着脱の世界に誘う画面だ。



コンフィグモードで装備をいじりたい!!

◆最強の装備はコマンドひとつで簡単にできるんです。その名も“さいきょう”。これを使えば今まで悩んでいた装備のことは忘れて、戦闘だけに集中できるぜ。ゴールデンラッキー!!

装備交換をしたい!! そのときが変えどき

◆いままでにも装備していなかったバツ。それが“さいきょう”のコマンドでこのとおり。ジョブチェンジをしたあとに、すぐ装備っていうときに、このコマンドが効くんだなあ……。



短縮モードについて詳しくお話ししたいと思っていたんですよ、じつは

コマンドの進化といえば、この短縮コマンドがいちばんに挙げられる。このコマンドについては、前回の『V』の特集でも少し触れただけど、今回はより詳しい情報と写真が入手できたので紹介するぞ。

設定のやりかたは簡単だ。コンフィグモードの“たんしゅく”のコマンドを選ぶだけ。画面が変わって、4人のキャラクターの現在のジョブと、短縮コマンドの設定状況が映し出される。
あとはカーソルで移動したいコ

マンドを動かすだけなのだ。これで戦闘がスムーズに進むことになるだろう。
あと必要なのは、キミの冷静沈着な作戦指導の能力だけってことかな!?



■短縮モードを使わないと、こんな画面なんです。

それぞれ設定できるんです

■短縮コマンドを振りわけているところ。どこに何を設定しようかなあ!? ここが考えどころなんです。



ボタンの上を設定したぞ

■ボタンの上を押すと“たたかう”のコマンドになる。短縮コマンドって本当に便利だなあ。これ実感だよ。

ウェイトタイムゲージで戦闘が変わる

ウェイトタイムゲージが『V』から登場したのは周知のとおり。このゲージが満タンになると攻撃ができるようになるということで、視覚で攻撃のタイミングが確認できるようにした。このゲージの登場で、攻撃方法

にバリエーションが組めるようになった)たとえば、全員のゲージが満タンになるまで待って、いっしょに攻撃する(など)。また、緊張の糸が張りつめるような戦闘が味わいたいという人のために、HP表示にも切り替えられるぞ。



■緊張感あふれるHP表示の戦闘シーン。

待つてちょうどいい状態のときに便利

『V』の戦闘には『VI』に引き続き、アクティブとウェイトというふたつのコマンドが登場する。アクティブは戦闘中つねに時間が流れる。魔法を使っているときも、道具を選んでいるときも関係ないのだ。もうひとつのウェイトは、魔法や

道具のコマンドが開いているときは、ずっと時間が止まっている。このふたつをうまく駆使しないと、ゲームは前にも後ろにも進まなくなってしまうのだ。いろいろと試してみても、その場所にあった最善のコマンドを見つけ出そう!!



■ウェイトモードだから魔法選択のときは止まる。

■メッセージのスピードを変える(臨場感なし)。

FFVについて 聞いたよ

みんなも知ってる『ファイナルファンタジー』のふるさと、東京恵比寿の株式会社スクウェア。『FF』の魅力を探るには、作った本人たちから聞くのがいちばんだ。てなわけで、いま『FFV』の開発を終えたばかりという『FF』開発チームに、秘密の『FFV』開発秘話をアツク語ってもらった。



『FFV』は究極の『FF』になるかも……!?

——『FFV』は、いままでの『FF』の
おいしいところを網羅した集大成
ゲームと言えるんでしょうか？

坂口 まとめに入るつもりはなかつたんですけど、『V』で区切りがいいので、『IV』まで出たアイデアを活かしながら、おいしい部分をまとめるために、アビリティシステムを作ったんです。集大成のつもりじゃなくて、あくまでもいままでにはなかったおもしろさを感じさせようと。だからといって、『IV』までのおもしろい部分もカットしたくなかったわけです。

——『IV』はわりと一本道ストーリーでしたが、『IV』との関連は？

坂口 『IV』のコンセプトがウケて

も、その延長線上をさらに人も多いので、つねに新しいことをやろうと思いました。『IV』はひとまず捨てよう。

——『IV』以上のものを要求されるプレッシャーは？

小久保 『IV』のとき、シナリオが一本道でつまらないという意見があったので、それらも参考に、素直な気持ちになって作りました。『IV』は8メガの容量で、かなりパンパンに入ってたんです。今回は16メガだから、余裕で使える、なんて最初は言ってたんですが(笑)。

いざフタを開けてみると、あれもこれも足りない。マップの圧縮をギリギリのところまでやってるん

坂口 博信

言わずと知れた、『FF』シリーズのプロデューサー。副社長という、エライ立場の人でもあるのだ。



▲有望な若手がぞくぞくと育ってきていることに満足そうな坂口さん。

植松 伸夫

『FF』シリーズや、ファミコン版『半熟英雄』の音楽を手がけている。シリアス路線の作曲はつらい！



▲その明るい性格で、みんなを盛り上げるムードメーカーでもある。

で、16メガでお買い得です(笑)。

坂口 最初はみんな余裕で作ってましたが、最後は奪い合いですね。——16メガにするというのは、最初から決まっていたんですか？

樋口 初めは8メガか12メガのつもりでした。容量はあるに越したことはないんですがね。

——やっぱり、泣かせるイベントもあるんですか？

小久保 わかんないですね。ほんとうに泣いてくれるのかどうか。ただ今回は、イベントの動きだけで『IV』の4倍はありますよ。

野村 エンディングなんかは涙なしでは(笑)。エンディングは、ラストバトルが終わってから30分近

くあるんです。

小久保 何も考えないで作ったら何倍もの容量がいるようなことをしてますから。今回、ボスもひとつせもふたくせもあるやつがそろって、鍛えないで行くとちょっと手こずります。エンディングまで見てほしいですけど(笑)。

坂口 |回クリアーしても、そのあと最低10時間ぐらひは楽しく遊んでもらえるんじゃないかと。ボスを倒したあとも、自分たちがその2倍か3倍強くなっていくのを実感できるシステムです。「おれはもっと強くなれるな」と。それやっていると、たぶん10時間ぐらひ過ぎちゃう。



若手プログラマー とうとうと語る

—「何でもジョブチェンジしないと終わらないわけですか？」

樋口 いや、終わります。社内ですっぴんのままクリアーしたやつもいますよね。

小久保 自分で、「職業をこれしか使っちゃいけない」ってルールにすると、それでまた楽しめる。

土橋 『Ⅳ』と違って、このボスにはこのジョブじゃなきゃいけないっていうのがないんですよ。

高井 なかには、ジョブチェンジが嫌いだっていう人もいると思うんですよ。その人はすっぴんのままでやってもらう(笑)。

—そのへんの自由度の高さは、当初からこだわってたんですか？

坂口 自由度にはあまりこだわらなかったですね。いろんな要素が詰まって、それを自分でチョイスしていくおもしろさなんです。

—絵がすごくきれいですけど、行き着くところまで行ってるような気がするんですが。

坂口 まだまだ(笑)！今回は凝り性が絵を描いてくれたもんで、絵の数が多いんですよ。はたから見えて、それ以上やると容量超え

ちゃうしな、と思うくらいですね。

—戦闘画面のアニメーションのパワーアップは？

松井 『Ⅲ』だと、ナイトがかばいましたが、今回は白魔道士がかばったり。ジャンプにしても、今回は竜騎士だけじゃないんで。最初は16メガだからできるという話だったんですが、やってみるとなかなかできなかった。どうしても各ジョブで違うアニメーションにしたいと思ひまして、『Ⅳ』のときの反省なんですけど、バトルは数字を扱うだけじゃなく、ビデオゲームだからできるかぎり映像で見せたいというのがありました。

—レナのモンク姿に関しては？

松井 あれば……(笑)。白魔道士でも、ひとりひとり微妙に違うようにしました。

—制作のとき苦労した点は？

皆葉 お城を描くのはつらかったです(笑)。最初に描いたお城なんて見る影もないですね。塔とか何本も消えてる。

野村 ユーザーはあんまりモンスターのことには触れてくれないんですよ(笑)。強すぎるとか。モン



松井 聡彦

今回は、戦闘のシステムデザインを担当した。各ジョブのバランスをとるのは、もうたいへん！



◆ジョブチェンジシステムにいちばん苦労したのは、ほかならぬこの人も。

高井 浩

こちらは戦闘のアニメーション担当。ド派手な魔法効果を考えるのに四苦八苦だったとか。



◆話をしていても、カメラを向けるとこのポーズ。決まってるよね。ねっ。

樋口 勝久

開発部マネージャー。戦闘画面のプログラムを担当した。バグが出ないことを誰よりも折っている！



◆「怖そうにしますが、ホントは気のいいヤツなんです」(植松さん)。

小久保 啓三

同じく開発部マネージャー。ピジュアルシーンのプログラムを担当。感動の名場面を多数手がけた。



◆こちらの遠慮のない質問にも、終始にこやかに対応してくれたのだ。

スター描いてると、モンスターのほうに気持ちがいってらんで、強くなってしまふ(笑)。やっぱり簡単に倒されたらねえ(笑)。

樋口 プログラムにはカルチャーショックを受けちゃいましたね。

土橋 いちばんたいへんなのは、ほかの人が描いたマップを、ここが歩ける、ここが歩けないって設定することです。マップがややこしいんでプログラマー泣かせなんですよ。

小久保 立体交差のフィールドマップで、自然に人が上を通ったりするのを見せるのは、プログラム上はかなり難しかった。水面なんかの表現にしてもそうです。絵を描く人がいて、またマップを作る人がいて、プログラムで動かしてくれて、最後にならないとどういうふうに見えるかわからないって

いう感じ。要するに、スタッフみんなの思い入れがいっぱいです。

松井 ジョブがこれだけありますんで、使えないジョブが出ないようにしようと。人によって散ってくればいいんですね。AとBではパーティー構成がまったく違うとか。どのみち、最後のボスまではいけると思いますんで。そいつを倒したら、こんどは美意識を持ってリトライしてほしいです。たとえばレナのモンクを入れるとか(笑)。おれは力だけで行くんだった人は、モンク4人で最後まで行けるゲームですからね。いろんな楽しみかたを自分で見つけてほしいと思います。

高井 よかったことは、最初『FF』の魔法を担当したいな、と思ってたらやれたこと(笑)。フタを開けてみると、容量は『Ⅳ』の倍取って

皆葉 英夫

オープニングで登場するタイクーン城をはじめ、ほとんどの建物のグラフィックを担当した。



◆お城の立体感を出したり、細かい部分の描写をするのに苦労した。

野村 哲也

こちらはモンスターデザイン担当。モンスターに対する反響がもっと欲しいな、とこぼしていたぞ。



◆『V』をプレーしたら、モンスターについての意見も送ってね(笑)。

土橋 生哉

広いフィールド画面や、ダンジョンのマップを作成した。入社時はモニターをやっていたとか。



◆マップが広くなって喜ぶユーザーの陰で、ひっそりと涙している……かも。

作曲家植松氏登場
CDも買ってね!

あるよって言われて、これは多いからあしょう、といろいろ考えて。内訳を見てみると、作るものが『IV』の3倍くらいある(笑)。水面下で企画の人とかプログラマーの人とかに、「少し余ってない? 回せるものがあたら回して!」と必死でやりくりしましたね。

——青魔道士のラーニングは内部の人が考えたんですか?

坂口 そうですね。『IV』でモンスターのデータを作った者が、その技をプレーヤーにも使えるようにしようと考えて。単純に「しのせんこく」を使えたらおもしろいという感覚ですね。最初のコンセプト会議で出たアイデアが、最後まで生きてることが多いです。

——効果音の話になりますが、飛竜の鳴き声がすごい迫力ですね。

植松 坂口から何度もボツが出まして。けっこう音楽にうるさい男なんで、効果音とかもタサって言われるんですよ。だからこっちも手を抜いて作れないですね。

——作曲面で、『IV』との関連を気にしたりは……。

植松 『V』は『V』で切り離してま

す。シリーズものだから、どうしても活かさなきゃならない曲もあります。『FF』って、同じメロディーの曲を使っても毎回アレンジが違うから、まったく同じ曲はないですね。

——黒チョコボの曲をマンボ調にしようというのは?

植松 『IV』ではサンバでしたよね。最初は、ケチャでチョコボを考えてて(笑)。何度もサンプリングしたんですが、どうしてもケチャの雰囲気が出なくて。そこから人の声を使うアイデアが出て、意外にマンボがハマるかな、と。発想はどこからくるかわからないですよ。

——今回の作曲はどのように?

植松 全150枚はあるシナリオがあって、それを読んでストーリーの流れを自分でまとめて、必要なものをピックアップして、だいたい半分くらいに絞りました。今回、メインになった曲は50曲くらいで、ショートミュージックも入れると6~70曲。でも曲を作るときには、まだ絵ができてませんから。うちは制作や音楽が同時進行で動くんで、シナリオ読んで勝手に曲を考

ら、ここに使うてもらわなきゃいやだっていうことはないです(笑)。——『V』の作曲はスムーズに?

植松 スムーズになんていかないですよ(笑)。去年の暮れぐらいから始めて、けっこう時間かかってますしね。『IV』あたりから曲数が増えましたし、とにかく時間がかりますね。

——スーパーファミコンになって、音源が増えましたが。

植松 音色はいっぱい持ってたほうが楽しいですよ。そんな苦労じゃないですよ。最近、音楽にも容量さいてくれるようになりました(笑)。サンプリングができて、マンボもできるとか。音色を変えただけで曲の感じが変わりますから、作りやすくなったこともし

えます。でも、自分の思った場面には使われなかったり(笑)。そういうのはよくありますね。

——音楽が合わなくてもめたりはしますか?

植松 今回はなかったね。自分で考えた時点で、勝手にボツにしたんですよ。これ持っていっても坂口はダメって言うだろうと(笑)。

坂口 そんなこと言わないよ。

植松 絵とか企画とか音楽の担当者が、みんなで顔をつき合わせて、ここはあだこうだとか言い合うのがベストだとは思んですけど、自分の分野でみんな一生懸命で。企画担当者の考えを優先するっていうのがまずあるんですよ。だか

かです。今回はいまままでにない、いろんなパターンがあってけっこう怖いですよ。『FF』の音楽が好きだった人に気に入ってもらえるかどうか。いろんなタイプの曲が入ってますから。もうこれ以上はできないと思った(笑)。そのへの熱意が伝わってくれたらいいと思います。

