

FINAL FANTASY V

ファイナルファンタジーV

クリスタルの誘い

いざな

—風の巻—

いよいよ今週から、『FFV』の世界を本格的に紹介することになったぞ。まずは下のマップを見て、これから紹介する街や村などの名称と位置を把握してほしい。地図のチェックは旅の基本だ。

SF
スーパーファミコン

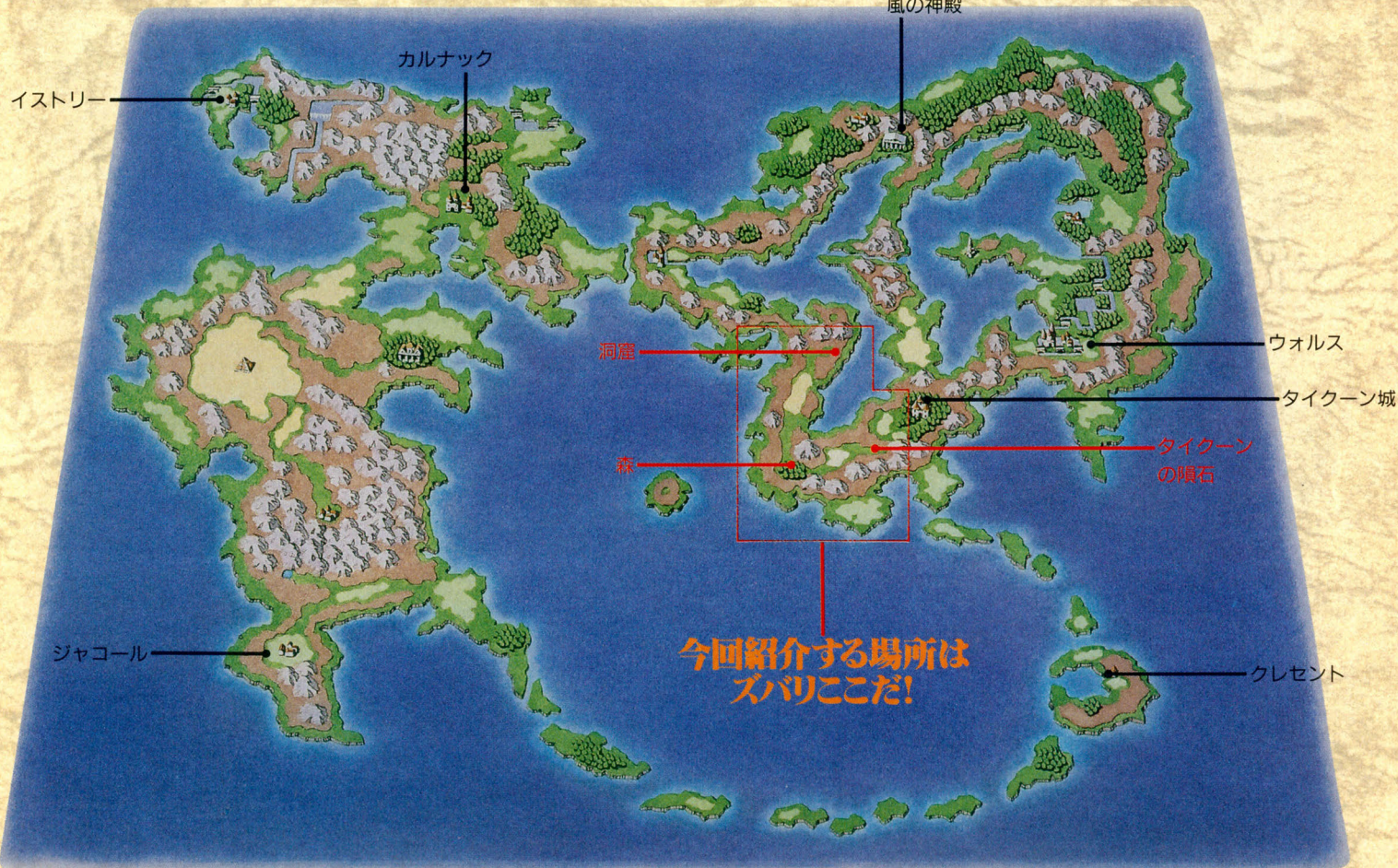
RPG

スクウェア 12月6日発売 9800円

バックアップ
カートリッジ

16メガ

この地図で、街の位置をしっかりと把握せよ!





そして、仲間との出会い

ファミ通11月27日号のFF新聞はもちろん読んだよね？ あの劇的なオープニングを経て、主人公バッツとレナ、そしてガラフが会い、仲間になるまでのドラマを大紹介するぞ！

隕石落下。現場に向かったバッツとボコは？

野宿^{のじゆく}をしていて、急激^{きうげき}な大地^{だいち}の振動^{しんどう}を感じたバッツとボコは、ことの真相^{しんそう}を確かめるために、森^{もり}の東^{とう}へと向かう。そこで彼らが見たものは、落下^{らくた}した巨大^{きゆうだい}な隕石^{いんせき}と、隕石^{いんせき}のそばに倒れて^{たお}いた少女^{しょうじょ}を連れ去ろうとする2匹^{ふたひき}のゴブリンの姿^{すがた}だった。バッツはゴブリンのあとを追^おい、少女^{しょうじょ}を助け^{たす}て話^{はなし}を聞^きく。

少女^{しょうじょ}は風^{かぜ}の神殿^{しんでん}へ行^いかなければならないと言^いい、お礼^{れい}の言葉^{ことば}もそこそこに立ち去^{ようす}ろうとする。かなりあせている様子^{ようす}だ。

この少女^{しょうじょ}こそ、タイクーン王国^{おうこく}の王女^{おうじょ}レナ。彼女^{かのじょ}はタイクーン王^{おう}の後^{あと}を追^おって風^{かぜ}の神殿^{しんでん}を目指^{めざ}しているのだが、もちろんバッツたち^{たち}はそんなことを知^しるよしもない。



★大きな隕石が落ちている。引きずったような跡もあるぞ。とにかく近づこう。



★と、場面が変わってこんなふうに表示される。何やらイベントのにおいが……。



ピンチ! 女の子がさらわれそう

隕石^{いんせき}に近づいたバッツは、2匹^{ふたひき}のゴブリンが女の子^{おんなこ}を連れて逃^にげる現場^{げんば}を目撃^{めく}する。当然^{たうぜん}止^{とど}めに入^いるバッツ。いきなり戦闘^{せんとう}画面^{がめん}になるけど、相手^{あいて}はしょせんゴブリン。ロングソード^{ろんごうそーど}を装備^{えきぶ}しているバッツの敵^{てき}ではないのだ。



★ゴブリンが女の子をどこかへ連れていこうとしているぞ。助け出そう！



★突然^{とつぜん}戦闘^{せんとう}開始^{かいし}！ バッツのHPも少ないけど、それでも余裕^{よゆう}で勝^{かち}てるゴブリン。



無事に助け出すと……

バッツに助け起^{たすけおこ}されたレナは、慌^{あわ}てたようにお礼^{れい}を言^いい、そそくさと立ち去^{ようす}ろうとする。呼び止^{よびとど}めようとする^と「風の神殿^{かぜのしんでん}へ行^いかなくてはならない、急^{いそ}いでいる」と言^いう。そして再び^{ふたたび}立ち去^{ようす}ろうとするのだが……。



★無事に助け出すと、名前^{なまえ}を聞^きかれる。ここではじめて主人公^{しゅじんこう}の名前^{なまえ}が決^きまるぞ。



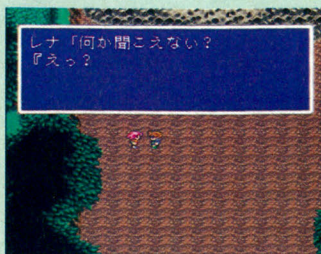
★今回^{こんかい}名前^{なまえ}を入力^{いりふ}できるのは主人公^{しゅじんこう}だけ。ヘンな名前^{なまえ}をつけると浮^ういちゃうぞ。



ついでだから正体不明のジジイも助けてやることにしようぜ

どこからか声^{こゑ}が聞^{きこ}えてきた。バッツとレナは、あたりを見回^{みわ}して声^{こゑ}の主^{しゅ}を捜^{さが}す。と、隕石^{いんせき}のすぐそばに、ひとり^{ひとり}の老人^{らうじん}が倒^{たお}れていた。隕石^{いんせき}が落ちたショック^{しおく}で頭^{あたま}を打^うち、記憶^{きおく}を失^{うしな}っており、ガ

ラフという名前^{なまえ}であること以外^{いそが}は何も思^{おも}い出^でせないらしい。だが、レナの口^{くち}から風^{かぜ}の神殿^{しんでん}という言葉^{ことば}を聞^きいた瞬間^{しゅんかん}、自分^{じぶん}もそこへ行^いかなければならなかったような気が^きする、と言^いう。



★立ち去^{ようす}ろうとしたレナが、ふと足^{あし}を止^{とど}めた。何やら声^{こゑ}が聞^{きこ}えるというのだが……。



★なんと、隕石^{いんせき}の陰^{かげ}にじいさんが倒^{たお}れてい^いた。しかも記憶^{きおく}喪^{そう}失^{しつ}。うーむ、困^{こま}った。



★ガラフのことを気^きにしつつも、風^{かぜ}の神殿^{しんでん}へ急^{いそ}ぎたいレナ。父^{ちち}の身^みが心配^{しんぱい}なのだ。



★と、いきなりガラフがこんなことを言^いい出した。おいおい、本当^{ほんとう}かよじいさん！

風の神殿に向かうレナとガラフに、バッツは別れを告げ……

運命の出会いを果たしたレナとガラフ。風の神殿へ向かうとするふたりを見送るバッツ。彼の目的はあくまでも世界を旅して回ることであり、風の神殿にはとくに興味を持たなかったようだ。そしてバッツは再び、ポコといっしょにあてのない旅を続けようとした。

が、そこで黙っていないのがポコの偉いところ。背中に乗ったバッツを振り落とし、必死に抗議するのだ。最初はポコの行動の意味が理解できなかったバッツも、ポ



コふたりと別れ、また旅を続けようとするバッツ。彼はこの時点で、いったいどこへ行こうとしていたのだろうか？

コの目を見て、即座にその意味を理解する。ポコはバッツにとって、それほど深い絆で結ばれた仲間な



なごり惜しそうに、何度も何度も振り返るレナ。バッツにいっしょに来てほしかったのだろうか。微妙な女心ってヤツですね。

のだ。女の子とじいさんを見捨ててはゆけない。バッツはそうつぶやくと、ポコとともにふたりの後



■そして、待たせていたポコのところへ戻り、再び旅を続けようとするバッツ。ところがどっこい、ポコにだって意志がある。

を追う。しかし再び地震が起こり、地面が割れる。そしてバッツの耳に、レナの悲鳴がこだました！

ポコ、必死の反逆！

突然急ブレーキをかけて、バッツを背中から振り落とすポコ。あまりの扱いに怒るバッツだったが、彼も心の奥底では、レナとガラフを見捨てておけないという気持ちがあったようだ。そして、彼らは

ふたりの後を追う。しかしそのとき、大地が再び振動し、地割れがバッツたちを襲った。地面にぽっかりあいた穴を、びよんびよんと器用に飛び越えるポコ。そしてバッツは、地割れのショックで気を失って倒れているレナとガラフを発見する。助け出そうとするバッツの行く手に、またもゴブリンが立ちふさがった！



■キキッと音を立てて立ち止まるポコ。目いっぱい頭を打つバッツ。悲慘。

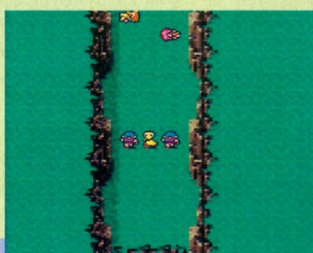


■意地っぱりなバッツ。ポコが言わなかったら行かないつもりだったのかな。



突然響き渡る悲鳴

■突然地割れが！そしてふたりの悲鳴があたりに響く。急がなければ！



■倒れているレナとガラフ。助けようとするバッツを、ゴブリンが邪魔する。

再会……そして仲間に

地割れのせいで、風の神殿への道はふさがれてしまった。けれども行かなければならない。宿命を背負ったレナとガラフに、力を貸すことを申し出るバッツ。そうして彼もまた、宿命に導かれていくのだった……。



■平穏が危機に変わり、旅が冒険に変わる。それでも行かなければならない。強く決意するレナ。そんなレナの言葉にうなずくバッツ。

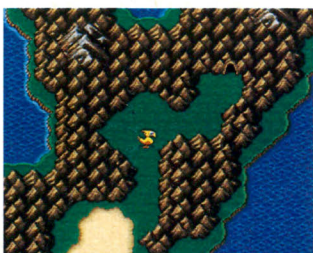
■バッツは、父の遺言に従って旅を続けていた。バッツの父は何かを知っていたのか。だからこそ、息子にこう言い残したのか……。



謎の洞窟へ向かう3人

とりあえず、神殿がある北へ向かうことにした3人。だがそこで、妙なものを発見する。それまで存在していなかった洞窟が、ぽっかりと目の前に現われたのだ。どう

やら地割れのせいでできたものらしい。この洞窟を抜ければ、神殿へ通じる道に出られるかもしれない。そんな期待を胸に、3人は洞窟へ足を踏み入れるのだった……。



■北へ道なりに進むと、ぽっかり開いた洞窟があった。ここを抜けよう！



■ポコを入り口を待たせ、バッツとレナ、そしてガラフは洞窟へ向かった。



『FF』開発スタッフが回答!

FFなんでも

Question

みんなが知りたい「FF V」の秘密を、ファミ通編集部が代弁してスクウェア開発スタッフに直撃質問。ストーリーに関する質問からキャラクターに関する質問まで一挙公開だ!

Q 最後の決戦場は、やはり宇宙か?

——隕石が落下してきたというこ
とは、今回も物語の舞台が宇宙
まで広がるのでしょうか?

スクウェア 前作のように宇宙へ
行くということはありません。

——では、宇宙船もしくは、それ
に相当するような乗り物は登場し
ないのですか?

スクウェア うーん。これに関し
ては、ノーコメントにしたいなあ。

——ありゃりゃ(でも、なんらか
の手段で、どこかの世界に移動す
るのかもしれないぞ)。「IV」では、
地上世界や地底世界、さらには月
面世界を冒険しました。「V」では、
どんな世界を冒険するのですか?

スクウェア これに関してもノー
コメントしたいんですけど。

——残念だな(でも、これまでに
ファミ通で紹介してきた世界のほ
かにも、まだ別の世界があるのか
もしれないな、うんうん)。



■大空から落下してきた隕石。宇宙から
来たのではないとすると、もしやバラレ
ルワールドからの攻撃? まさかねえ。

Q もしかして、ガラフは宇宙人?

——隕石のそばで見つかったガラ
フは、もしかして宇宙人?

スクウェア たまには、そんな設
定があってもおもしろいですよね。

——うん、おもしろい。もし、ガ
ラフが宇宙人なら、つぎつぎと仲
間が飛来してくるかも…。ひえー。

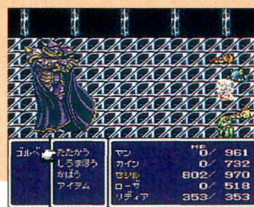


■隕石のそばに倒れていたガラフ。隕石
となんらかの関係があることは確実だ。

Q 未来や過去の世界を冒険するの?

——未来や過去の世界を冒険する
ことはありますか?

スクウェア ありません。経過す
る年月も1年未満です。キャラク
ターが成長して、グラフィックが
変わることもありませんよ。



■リディアみたくに成長
する人はいないとのこと。

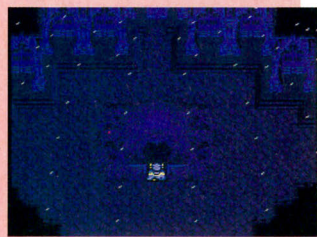
Q 風のクリスタルは、なぜ割れてしまったの?

——風のクリスタルは、なんで割
れてしまったのですか?

スクウェア 世界はクリスタルの
恩恵によって、いままでにない繁
栄を誇っていました。しかし、あ
る日突然に、風のクリスタルが割
れてしまったのです。原因は、技
術の進歩により、クリスタルの力

を無理に引き出しすぎたため。も
しくは、なんらかの謎の力がクリ
スタルに迫ったのか……。いずれ
にせよ、実際にプレーしてから
のお楽しみということで。

——ウッヒョー。もしかして、そ
の謎の力っていうのが最後のボス
なのかな?



■ほかのクリスタルにも魔の手が……。

Q これまでに公開されたジョブ以外に、隠しジョブなんてあるのかな?

——隠しジョブはありますか?

スクウェア ありません。「III」で
は、モンクから空手家へというよ
うに、ジョブにクラス分けがあり
ました。そしてさらに、最上級ジ
ョブとして、戦士系のジョブには
忍者、魔道士系のジョブには賢者

があつたわけです。しかし、「V」
では、そういったジョブのクラス
分けがありません。アビリティシ
ステムを使えば、どのジョブでも
最強のキャラクターを作ることが
可能なのです。ジョブは物語前半
ですべて揃うことになります。

——キャラクターを前半からじっ
くりと育てられるわけですね。

スクウェア そこが
今回のウリですから。

■「IV」では、戦士系のな
かで最強のジョブだった
忍者。「V」では、物語前
半から登場するぞ。

忍者



Q 新種チョコボ登場?

——新種のチョコボはいますか?

スクウェア 黄色いチョコボと黒
いチョコボのみ。しかも、2匹と
も物語に深く関わってきます。

——2種類じゃなく、2匹?

スクウェア また、「V」では、ア
イテムを255種類持てますので、
残念ながらデブチョコボの出番は
ありません。しかし、自立したがり
屋のカレのことだから、おもぬ
ところで登場するかも……。

——どっちなのよ(笑)。でもアイ
テムを255種類持てるのはスゴイ。

クエックエックエツ

■バツツと旅をする
ボコ。最後までいっ
しょに冒険すること
は、できないらしい。
別れのときはいつ?



この2ページを読んだだけで、『V』の全貌が見えてきちゃうから、アラ、不思議!!

Q クリスタルは全部で4つ？

——これまでにファミ通誌上で発表された、風、水、火、土のクリスタルのほかに、物語後半で登場するクリスタルはありますか？

スクウェア 自然界をつかさどる4元素を守るのがクリスタルの役目です。ですから、登場するクリスタルは、これまでに発表した4つだけです。また、『V』では、クリスタルがすでに人々の生活のなかにあり、その力によって繁栄している場所から物語が始まるようになっています。

——『IV』までのクリスタルのありかとは違いますね。

スクウェア そうです。『IV』までは、クリスタルの争奪そのものが物語のキーポイントになっていました。しかし『V』では、クリスタルがいままでとは違ったありかたで、物語に絡んできますよ。

——ふむふむ。つまり、クリスタルの争奪が、『V』の目的ではないということですね。

スクウェア ……かもしれません。

——そうすると、『FF』シリーズおなじみの四天王は登場しない？

スクウェア ナイショ。



■主人公バツとクリスタルには、いったいどんな関係があるのだろうか。

Q すっぴんソードが最強の武器？

——『V』の最強武器は、オニオンソードならぬ、すっぴんソード？

スクウェア すっぴんソードはないです。それぞれのジョブにしか装備できない最強装備はあります。



■すっぴんには、アビリティを増やしてからエンジしようね。

Q バハムートを超える召喚魔法？

——最強の召喚魔法は？

スクウェア 幻獣王バハムートです。でも、新登場のゴーレムやフェニックスなども、破壊力満点なので、きっと役に立ちますよ。



■新登場の召喚魔法があつてもやはり最強はコイツなんだ。

Q プリンプリンス再び？

——隠れキャラクターはいます？

スクウェア プレーヤーにより楽しんでもらうため、あらゆるものを取り入れています。

——いる可能性大ってことだね。



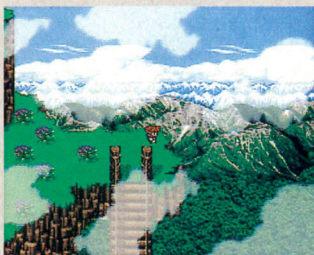
■『IV』の隠れキャラクター。ある部屋でアラームを使うと出現する。

Q バツがクリスタルを追う因縁は最後のボスにあり？

——なぜクリスタルを探索する冒険に、バツが巻き込まれてしまったのですか？

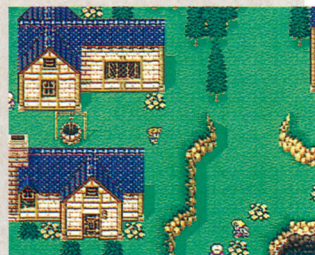
スクウェア 隕石落下現場で出会うバツとレナ、それにガラフ。バツは、風のクリスタルのもとへ急ぐふたりを、モンスターから守るために同行します。ただ、物語が進むにつれて、バツが強大な敵と戦っていかねばならない因縁が明らかにされていきます。

——バツと最後のボスが兄弟だったりして……。



■バツの回想シーンが、物語中に登場することもあるかもしれないね。

スクウェア バツと大ボスが兄弟ということはありません。

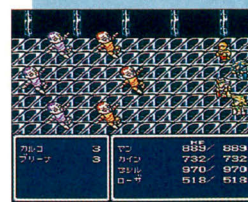


■バツが以前、家族と住んでいた土地を訪れるなんてことがあるといいね。

Q 最強のボス登場？

——ボスはどんな攻撃？

スクウェア アクティブバトルにふさわしいボスばかりが登場します。ボスの攻略方法を見つけることも、『V』の楽しみのひとつです。



■『IV』のボスは攻撃方法が多岐なので、どうやって攻略するか悩まされた。

Q ふたりがけ魔法ならぬ、踊りがけ魔法？

——『IV』で登場したふたりがけ魔法は、『V』でも登場しますか？

スクウェア パロムとボロムの姉弟がやるやつですね。『V』ではジョブの組み合わせがいろいろあるので、ふたりがけ魔法は登場しません。でも、開発当初のアイデアに、吟遊詩人が歌うと踊り子が踊

るといものがありました。容量の関係でボツになりましたが。



■『V』には、青魔法など、いままでにはない魔法がいっぱい。

Q ズバリ質問！ 何人の仲間が死にますか？

——何人の仲間が死にます？

スクウェア バツ、レナ、ガラフ、ファリスの主要キャラクターは死にませんので、パーティーの入れ替えはありません。また、アビリティをいくつも覚えたキャラクターを、手放すような事態は起こりませんので、ご安心を。



■最後までこのメンバーってことだね。



CM制作日記 —『FFV』460万本への道—

460万本への道のりは、決して生易しいものじゃない。その快挙に挑戦しようという人たちがいたのだ。作戦は巧妙かつ大胆!? そんな作戦を裏で支えた人たちの制作日記をここに大公開だ。

〇月×日

『FFV』のCM作りがついに始まった……

シリーズを重ねること、はや5作目になる『ファイナル・ファンタジー』。この『FFV』に対する期待は予想以上に大きかったようで、今年8月の初心会々場で行なわれた入場者アンケートで、並み居るライバルたちを抑えて人気がいちばんになったのだ。

スクウェアが、このアンケート

を分析してみると、『FFV』を支持している中心は中高生で、社会人と小学生の人気はさほど得られてないという結果が出た。

そこで、今回のCMは小学生や一般の社会人たちにアピールする方法を採ろうということになった。

ここから、『FFV』の本格的な広告作戦がスタートしたのだった。



■いままでの『FF』シリーズのCMを参考に、『FFV』のCMの計画が着々と進行しています。楽しみだなあ!!

■『FFV』のゲーム画面を見てると、8月の初心会でのスクウェアでのブースの熱気を思い出します……



〇月×日

見ちゃった見ちゃった絵コンテを見ちゃった

まだまだ残暑が厳しい9月下旬、どのようなCMを作るか、具体的な案が、100以上が提出されていた。

その中身はというと、『FFⅢ』のような模型とゲーム画面を組み合わせたものや、『FFⅣ』の実写のもの、はたまた、クレイ・モデル(粘土人形)を使ったものなど、さまざまなものがあったらしい。

そのなかから、4案に絞り込んで選んでいくことになったのだ。

プレゼンテーションの当日、マーケティング担当者から市場動向(簡単に言うと、ゲーム業界で、何がどんなふう売れているのかってこと)の分析報告が行われた。

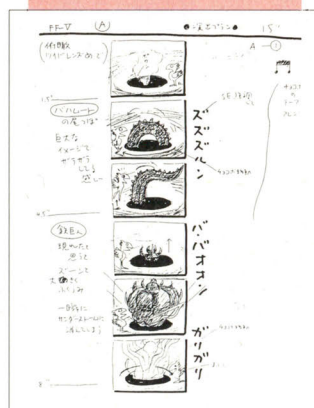
そうして、ついに4案のなかか

ら、通称“チョコボの穴”と呼ばれていたCG(コンピューターグラフィックス)案に決定したのだ。

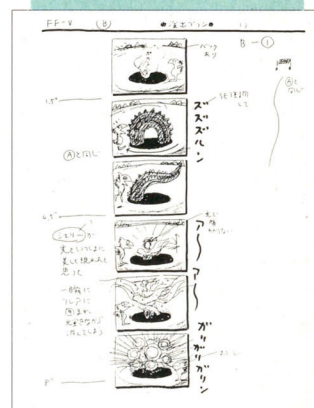
そこからの作業は、11月26日のオンエアに向けて、急ピッチなものになる。まずは、演出絵コンテの制作。ゲームのキャラクターデザイン担当者を交えて、CMに登場させるキャラクターの選定やキャラクター自体のディティールの確認が行なわれた。

それに伴ってオンエアの地域(東京、大阪など全国5大都市)や時間帯(おもに6時~9時)も決定。全国で放映されないのが、チョット残念だけど、あとはCGの完成を待つのみになったのだ。

発売直前のCM



発売後放映予定のCM



■遙かなる大地に立つ主人公とチョコボ。彼らはどんな思いで、この光景を見ているのか。



■これがCMのプレゼンテーションの風景。緊張した雰囲気か部屋に立ちこめる。

○月×日

今度のCMはいままでとはひと味違います

秋の気配が漂う10月のとある日、CGが一部未完成ながら出来上がってきたのだ。

今回のCMの主人公は、やっぱりチョコボ。『FFⅣ』に引き続きだから、これで『FF』のCMといえばチョコボってイメージが定着するかもね。

今回のCMは、企画がスタートしてから、けっこう短期間で仕上がったらしい。費用のほうも予想していたより低くおさえることができた(それでもン千万円!!)との

こと。ビックリする額だね。肝心のストーリーは、大地にポツカリ開いている穴を覗いているチョコボの目の前に、現われては消えていく『FFⅤ』の敵キャラクターたち……。たった15秒のCMだけど、『FFⅤ』の世界を十分に表現しているといえる。

細かい修正を加えてついにオンエアしたCM。『FF』フリークのみならず、すべてのゲームユーザーにアピールが出来ていたかどうかは、キミの判断次第かな!?



急ピッチでCG製作の作業が進む。完成まであと数日を残すのみ!!

剣がチョコボを襲う。危機一髪のところで助かりました。



骨だけの恐竜が、チョコボを飲み込まんばかりの大口を開けているぞ!!



巨大な生物の尻尾は、縄跳びのようにビヨコンと飛んでしましましょう!!



こうなった

チョコボのイメージが違う!?

「ちょっと違うなあ……」ある程度CGが仕上がったある屋下がり、様子を見にきたキャラクターデザイナーのスタッフがこういった。問題になったのは、主役のチョコボ

のディティール。イメージと違うというのだ。

オンエア直前のハプニングだったけど、ここまでこだわったCMの完成度は高いぞ!!



これがゲーム画面のチョコボ。違いがわかる!?



コミシャルに登場するチョコボもなかなかだ。

スクウェアの野望はここから始まった!?

なつかしい『FFⅢ』のCM編

『FFⅢ』のCMに筋肉少女帯に出演してもらおうという構想があったのをご存じかな。結局はボツになってしまったけれど、彼らが出演していたら、まったく違った『FF』の世界

を表現していたんじゃないかな? テレビゲームCMの先駆けとなった『FFⅢ』。いろいろな逸話が残っているのも大ヒットゲームの必要条件といえるよね!



天野喜孝の絵が渋いね。好きな人も多いのでは!?



140万本

そうだったね『FFⅣ』のCM編

『FFⅣ』の話題と言えば、チョコボのイメージということで使われたのがダチョウだったよね。このダチョウの力は凄いの。CMをとっているあいだ、大男が4~5人でやっと

抑えていたんだって。このCMけっこう好評で、発売後も頻繁にオンエアされ、売上に貢献したのだ。まさしくダチョウさままっというところだね。



ズラリと並んだ仲間たち。懐かしいなあ。



165万本