

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

—水の巻—

いよいよ発売まであと2日。明日からお店に並ぼうと思っている人も、「もう予約しちゃったよ〜ん」って人も必見。明後日からすぐに役立つデータが満載、さらに豪華企画も満載の16ページだ！

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

すぐに役立つデータ集を一挙公開!

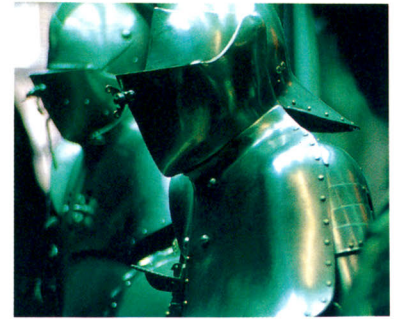
- ① 武器・防具・アイテム一覧表 94
- ② 白・黒・青・時空・召喚魔法・歌・踊りリスト 96
- ③ モンスター^秘データリスト 98
- ④ ジョブ全20種完璧リスト 100
- ⑤ 取得アビリティ全リスト 102

各界著名人にズバリ聞きました

『FFV』エンディング大予想!

すぐに役立つデータ集その①

武器・防具・アイテムリスト



武器

プレー開始直後から終盤に至るまで絶対に役立つデータ集。まずは武器の一覧表だ。表の見かたを参考にしながら、このページを片手

にプレーしてほしい。なお、“すっぴん”はすべての武器を装備できるので、装備できるジョブの欄からは除外した。

種類	名称	攻撃力	可能コマンド				特典 特殊効果	装備できる ジョブ	●表の見かた● 攻撃力……すっぴんの場合と比べて、攻撃力がどれだけ上がるかを示した数値。 可能コマンド……ふつうに装備する以外に可能な攻撃方法を示したもの。 投)“なげる”コマンドで投げられる。 両)両手持ちが可能。	●表の見かた● 魔)魔法をかけて魔法剣を作る。 後)後列から攻撃可能。 特典・特殊効果……赤装備するとパラメーター値が上がる。青火や水などの属性を秘めており、敵によってダメージを与えられる。緑道具として使うと、全体魔法の効果がある(使い捨て)。									
			投	両	魔	後													
短剣	ナイフ	7	○	×	○	×	——	全ジョブ可能 ただし モンク・ 白魔道士 を除く											
	ダガー	14	○	×	○	×	——												
	ミスリルナイフ	23	○	×	○	×	——												
	メイジマッシャー	31	○	×	○	×	魔力が1アップ												
	オリハルコン	41	○	×	○	×	——												
剣	エアナイフ	56	○	×	○	×	風によるダメージ	ナイト 魔法剣士 赤魔道士 青魔道士	ロッド	8	×	×	×	○	魔力が1アップ	黒魔道士 赤魔道士 青魔道士 時魔道士 召喚士			
	ブロードソード	15	○	○	○	×	——		ほのおのロッド	16	×	×	×	○	炎によるダメージ				
	ロングソード	22	○	○	○	×	——		こおりのロッド	16	×	×	×	○	冷気によるダメージ				
	ミスリルソード	31	○	○	○	×	——		いかづちのロッド	16	×	×	×	○	雷によるダメージ				
	さんごのつるぎ	37	○	○	○	×	雷によるダメージ		ポイズンロッド	32	×	×	×	○	敵を毒で侵す				
杖	ねむりのけん	49	○	○	○	×	敵を眠らせる	つえ	9	×	○	×	×	——	白魔道士 赤魔道士 時魔道士				
	グレートソード	57	○	○	○	×	——	フレイル	16	×	○	×	○	——	時魔道士				
	槍	スピア	25	○	×	×	×	す速さ1アップ	弓	ぎんのゆみや	38	×	×	×	○	——	狩人		
		ミスリルスピア	30	○	×	×	×	——		ほのおのゆみや	39	×	×	×	○	炎によるダメージ			
		トライデント	38	○	×	×	×	雷によるダメージ		こおりのゆみや	39	×	×	×	○	冷気によるダメージ			
ウインドスピア		44	○	×	×	×	風によるダメージ	いかづちのゆみや		39	×	×	×	○	雷によるダメージ				
ヘヴィランス		54	○	×	×	×	——	くらやみのゆみや		43	×	×	×	○	敵を暗闇状態に				
斧	バトルアクス	23	○	○	×	×	——	矢	キラーボウ	49	×	×	×	○	——	吟遊詩人			
	ミスリルハンマー	28	×	○	×	×	——		エルフィンボウ	56	×	×	×	○	——				
	オーガキラー	33	×	○	×	×	——		竖琴	ぎんのたてごと	15	×	×	×	○		——	吟遊詩人	
	ウォーハンマー	38	○	○	×	×	——			ゆめのたてごと	25	×	×	×	○		敵を眠らせる		
	ポイズンアクス	48	○	○	×	×	敵を毒で侵す			日本刀	あしゆら	42	○	○	×		×	——	侍
鞭	むち	26	×	×	×	○	敵をマヒさせる	忍刀			びぜんおさふね	51	○	○	×	×	——	忍者	
	チェンウィップ	52	×	×	×	○	敵をマヒさせる				くない	29	○	×	○	×	す速さ1アップ		
	鐘	ギヤマンのかね	24	×	×	×	○		——	その他	こだち	46	○	×	○	×	す速さ1アップ	シーフ・忍者	
											えんげつりん	35	×	×	×	○	——		
											しゅりけん	50	○	×	×	○	——	装備不可	

すぐに役立つデータ集その②

白・黒・青・時空・召喚魔法・歌・踊りリスト



白魔法

HP回復や攻撃を助ける魔法が白魔法。だいたいの魔法は街で購入することができるのだが、なかには戦闘で手に入れたり、宝箱のなかから見つけることもある!? こまめに捜していこう。



黒魔法

炎や電撃などによる攻撃を主とする魔法が黒魔法だ。これも白魔法と同じく街で購入することができる。ただし、購入できない隠れ黒魔法もあるので、注意したいね。



属性	名前	消費MP	効	果
回復魔法	ケアル	4	HPを少しだけ回復する。また、アンデッドモンスターにダメージを与えることができる。	
	ケアルラ	9	HPをケアルの3倍回復することができる。また、アンデッドモンスターへのダメージも3倍になる。	
	ケアルガ	27	HPをケアルラの3倍回復することができる。また、アンデッドモンスターへのダメージも3倍になる。	
蘇生魔法	レイズ	29	戦闘不能状態から復活させる。また、アンデッドモンスターを一撃で倒すことができる。	
	アレイズ	???	戦闘不能状態から復活し、HPが全回復する。また、アンデッドモンスターを一撃で倒すことができる。	
その他の魔法	エスナ	10	石化や毒、盲目などの戦闘不能状態以外の体の異常を、すべて元の状態にする(ゾンビ状態はダメ)。	
	ポイズナ	2	毒の状態になったキャラクターを元の状態にする。エスナを手に入れるまでは、これが活躍する!?	
防御魔法	プロテス	3	薄い光のオーラを体のまわりに張りめぐらし、敵の直接攻撃の命中率を下げることができる。	
	シェル	5	薄い光のオーラを体のまわりに張りめぐらし、敵の魔法攻撃に対する防御力を高めることができる。	
	リフレク	15	光のバリアを体のまわりに張りめぐらし、敵の魔法攻撃を一定時間だけ反射することができる。	
攻撃補助魔法	ブリンク	6	自分の分身を作りだし、敵の目をくらませて直接攻撃の命中率を下げるができる。	
	ライブラ	1	精神を敵一体に集中して、その敵の最大HPと現在のHP、弱点を看破することができる。	
	サイレス	2	敵を沈黙させ、呪文を唱えられないようにして、一定時間敵の魔法攻撃を封じ込めることができる。	
	ミニマム	5	敵、味方に関係なく、かけた相手を小さくしたり、もとの状態に戻したりすることができる。	
	コンフュ	4	敵の脳波に強力な精神波を送り込み、相手を混乱させて同士討ちを引き起こすことができる。	
	バーサク	8	味方を狂暴化させて攻撃力を上げる。戦闘終了まで自動的に攻撃を続けさせる。	
	ディスベル	???	敵にかかっているすべての防御魔法の効力を消し去り、すべて無効にしてしまう。	
究極の白魔法	ホーリー	???	精神力を聖なる力に転換し、敵に大ダメージを与えることができる。白魔法唯一の攻撃呪文。	

属性	名前	消費MP	効	果
火炎系	ファイア	4	火の玉を発生させ、炎で敵にダメージを与える。アンデッド、氷系のモンスターに有効。	
	ファイラ	10	炎の渦を発生させ、標的を巻き込み焼きつくす。威力はファイアの4倍になる。	
	ファイガ	25	炎エネルギーを集中して火球を作りだし、敵の上で炸裂させる。威力はファイラの4倍になる。	
冷気系	ブリザド	4	大気を急激に冷却して氷を発生させ、敵にダメージを与える。ハチュウ類、火系のモンスターに有効。	
	ブリザラ	10	ブリザドの強力版。大気中の水分を氷の結晶にして、敵を氷づけにする。威力はブリザドの4倍。	
	ブリザガ	25	冷気系の最高魔法。敵の周辺に巨大なツララを発生させ、モンスターの体に突き刺す。	
電撃系	サンダー	4	稲妻を敵の頭上に叩き落としてダメージを与える。水中に住んでいるモンスターに効果大。	
	サンダラ	10	サンダーの強力版。エネルギーを電撃に変え、稲妻を敵の頭上に落とす。威力はサンダーの4倍。	
	サンダガ	25	電撃系の最高魔法。天より稲妻を呼び出して、敵軍を黒コゲにする。威力はサンダラの4倍。	
その他の攻撃魔法	ポイズン	2	地中や大気中の毒素を抽出し、敵の体内に送りこんでダメージを与える。	
	バイオ	16	モンスターの体に付着している細菌を活性、巨大化させて、敵のHPを次第に減少させる。	
	ブレイク	15	相手のHPの高低に関係なく、一瞬のうちにモンスターたちを石化させ、粉々に打ち砕く。	
	トード	8	敵、味方に関係なく、かけた相手をカエルにしたり、元の状態に戻したりする。	
	フレア	???	異次元から反物質の原子核を取り出して大爆発させ、光と熱でモンスターを跡形もなく消し去る。	
	デス	???	悪魔を敵の頭上に呼び寄せ、一瞬のうちに魂を抜き取り死に至らしめてしまう。	
吸収魔法	HP吸収	ドレイン	13	敵のHPをエネルギー波に変えて吸収し、自分のエネルギーにして、HPを回復していく。
	MP吸収	アスピル	0	敵のMPをエネルギー波に変えて吸収し、自分のエネルギーにして、MPを回復していく。
攻撃補助魔法	スリプル	3	敵の脳細胞に直接働きかけて、抵抗し難いほどの眠気に誘い込む。攻撃魔法の補助として使おう。	

時 空 魔 法

いままでの『FF』シリーズでは、白と黒に分類されていたスロウやテレポが、時空魔法としてひとくりになった。この魔法も、白、黒魔法と同様に、街で購入することになる。



属性	名前	消費MP	効 果
攻 撃 補 助 魔 法	スピード	1	味方の攻撃スピードを上げることができる。
	スロウ	3	敵の神経を鈍らせ、体の動きを遅くする。
	スロウガ	9	スロウの強力版。寝ていかのごとく、敵の動きが鈍化。
	リターン	1	ひとつまめのターンまで時間を戻すことができる。
	リジエネ	3	ターゲット単体のHPを一定時間ごとに回復。
	ミュート	3	戦闘中、音に関する行動を無効にする。
	ヘイスト	5	味方の動きを機敏にすることができる。
	ヘイストガ	15	ヘイストの強力版。平常時の3倍速くできる。
	グラビデ	9	重力弾を投げつけ、HPを2分の1にする。
	グラビガ	18	グラビデの強力版。敵を戦闘不能にする。
	ストップ	8	敵、味方関係なく自分以外の生き物の時間を止める。
	テレポ	15	ダンジョンや塔から一瞬で地上に出ることができる。
	コメット	7	隕石を呼び出し、敵単体にダメージ。
	オールド	4	老化状態になった味方を、元の状態に回復させる。
	メテオ	???	敵陣に小隕石を降らせて大ダメージを与える。
クイック	???	自分以外の動きを止める。	
デジョン	???	塔やダンジョンなどで、ひとつ上の階に戻る。	
レビテト	10	ターゲットを浮上させる(宿屋やテント等使用まで有効)。	

青 魔 法

今回初登場の青魔法。これは街で買うことができず、敵から受けた特殊攻撃を覚えて、青魔法として使えるようになる(ただし、この表以外にも青魔法は存在するらしい)。



属性	名前	消費MP	効 果
攻 撃 魔 法	ゴブリンパンチ	0	ゴブリンの得意技で攻撃する。
	エアロ	4	風属性のダメージを与える。
	エアロア	10	エアロの4倍の風属性のダメージを与える。
	エアロガ	24	エアロラの4倍の風属性のダメージを与える。
	はりせんぼん	25	敵単体に1000のダメージ。
	かえるのうた	5	敵単体に黒魔法「トード」をかける。
	デスクロー	21	敵単体を瀕死にさせる。
	レベル4グラビガ	9	4の倍数(4・8...)の敵に時空魔法「グラビガ」をかける。
	しのせんごく	10	30カウント後に敵単体を死に至らしめる。
	レベル5デス	22	5の倍数(5・10...)の敵に黒魔法「デス」をかける。
回 復 魔 法	フラッシュ	7	敵全体のステータスを「くらやみ」にする。
	アクアプレス	38	敵全体にダメージ。砂漠の敵には8倍のダメージ。
	くろのしょうげき	27	敵単体のレベルを半分にする。
	ガードオフ	19	敵単体の防御力を下げる。
	マジックハンマー	3	敵の残りのMPを半減させる。
	きゆうけつ	2	HPを吸い取る。ピンチになるほど効果が大きい。
	マジックwind	28	自分の現HP分だけ全員のHPを回復させる。
	ゆうごう	13	自分の命と引き換えに味方ひとりのHP、MPを完全回復。

召 喚 魔 法

おなじみの召喚魔法も、街で購入できる(チョコボ・シルフ・レモラ)。そのほかは『FFV』の世界をくまなく捜しまわれば、きっと見つかるはず! 完べきに召喚魔法を揃えるのは君だけだ。



名前	消費MP	効 果
チョコボ	4	敵単体に連続チョコボキックで攻撃する。
シルフ	8	敵単体からHPを吸い取って、パーティーのHPを回復。
レモラ	2	敵単体にまわりついて動きを止める。
シヴァ	10	空気中の水分を凍結させ、猛吹雪を起こす。
ラムウ	12	杖を振りかざし、裁きの雷を放出する。
イフリート	11	地獄の火炎を放ち、敵全体に大きなダメージを与える。
タイタン	40	大地の怒りによって、大地震を巻き起こす。
ゴーレム	???	味方の受けた物理ダメージを引き受ける。
オーティン	45	必殺の新鉄剣で敵を斬り裂く。
フェニックス	???	灼熱の炎で敵を焼き尽くし、味方の状態を回復する。
リバイアサン	50	大きなうねりとともに、大津波を巻き起こす。
バハムート	60	「メガフレア」で敵全体に強烈なダメージを与える。

歌 ・ 踊 り

いろいろな音色を奏でて、敵にいろいろな攻撃をする。表のうち、上6つは吟遊詩人が使うもの、残り3つは踊り子が使いこなす。世界には、まだまだ見つかっていない歌が存在するという。



名前	消費MP	効 果
ちからのうた	0	味方全員の攻撃力の数値を徐々に上げる。
すばやさのうた	0	味方全員のすばやさの数値を徐々に上げる。
たいりよくのうた	0	敵からHPを奪い、少しずつ味方全員のHPを回復させる。
まりよくのうた	0	敵からMPを奪い、少しずつ味方全員のMPを回復させる。
あいのうた	0	敵の闘争心を奪い、動きを止める。
ゆうわくのうた	0	敵単体を混乱状態に陥れる(コンフュと同じ効果)。
ふたりのジルバ	0	敵のHPを奪ってHPを回復する。
つるぎのまい	0	剣など武器での攻撃力が4倍になる。

この表を見ればそれだけで
キミは魔法の達人になれる

すぐに役立つデータ集その③

モンスター(秘)データリスト



表はこう見ろ!!

左上から順にヒットポイント(HP)、マジックポイント(MP)、得られるギル(G)、そして相手の設定レベル(Lev.)になっているぞ。とくに相手のレベルは、戦うときの自分のレベルの目安にできるので、便利だぜ!!

モンスターの姿 モンスターの名前

	スティールバット	
HP.....20	MP.....10000	
G.....20	Lev.2	
特殊攻撃	きゅうけつ	
特徴・弱点	吸血攻撃でHPを吸い取る	

特定の攻撃方法、武器あるいは特定の魔法など、モンスターの弱点を表記。それに加えて、そのモンスター独自の特徴を記す。これを見れば、無駄な攻撃がなくなる!!


ふだんはなに食わぬ顔で戦っているのに、突如として、魔法などで厄介な攻撃をしてくるヤツがいる。そんなヤツらの手口を洗いだしたぞ。これで世の中安泰だ!?

かわいいモンスター、憎らしいモンスター……モンスターにもいろいろいるけれど、『FFV』のモンスターは、どれもこれも個性的で、すごくかわいいんだぜ!! そんなモンスターたちの素性をドドーンと公開しちゃおうぞ。やさしく倒してあげてね。

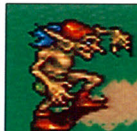
『FF』シリーズの魅力のひとつとして挙げられるのが、モンスターたちとの戦闘だ。今回の『FFV』では、ジョブ関係の情報ばかりが表に出ているけど、モンスターたちはよりリアルなグラフィックになったし、攻撃方法も多種多様になったのだ。


ここでは、序盤に主人公たちを待ちかまえているモンスター32匹の完全データを載せちゃうので、じっくりと作戦を立てて、モンスターとの戦いを楽しんでくれ。そこには、いままでキミが気づけなかった、『FFV』の新しい世界が待っていることだろう……。

	スティールバット	
HP.....20	MP.....10000	
G.....20	Lev.2	
特殊攻撃	きゅうけつ	
特徴・弱点	吸血攻撃でHPを吸い取る	

	デロア	
HP.....16	MP.....0	
G.....20	Lev.3	
特殊攻撃	はさみ	
特徴・弱点	巨大なハサミで攻撃	

	ストローパー	
HP.....20	MP.....0	
G.....20	Lev.3	
特殊攻撃	なし	
特徴・弱点	なし	


	ゴブリン	
HP.....16	MP.....3	
G.....20	Lev.6	
特殊攻撃	ゴブリンパンチ	
特徴・弱点	なし	


	キラービー	
HP.....20	MP.....0	
G.....20	Lev.1	
特殊攻撃	ハリ	
特徴・弱点	針で攻撃	

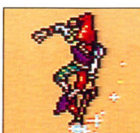
	ナツイーター	
HP.....20	MP.....0	
G.....20	Lev.2	
特殊攻撃	まえば	
特徴・弱点	強い前歯で攻撃	


	ストレイキャット	
HP.....20	MP.....0	
G.....20	Lev.2	
特殊攻撃	しっぽ	
特徴・弱点	鞭のようなしっぽで攻撃	

	ブラックゴブリン	
HP.....20	MP.....0	
G.....21	Lev.7	
特殊攻撃	ゴブリンパンチ	
特徴・弱点	なし	

	ホワイトスネーク	
HP.....25	MP.....0	
G.....24	Lev.4	
特殊攻撃	まきつき	
特徴・弱点	冷気系の魔法に弱い	

	モールドウインド	
HP.....20	MP.....5	
G.....27	Lev.1	
特殊攻撃	エアロ	
特徴・弱点	風のダメージを吸収する	

	マニウイザード	
HP.....20	MP.....7	
G.....30	Lev.5	
特殊攻撃	ファイア・ブリザド・サンダー	
特徴・弱点	初級黒魔法の使い手	

	サッカー HP.....50 MP.....0 G.....40 Lev.....6 特殊攻撃 巨大な鳥賊で、10本足で攻撃する 特徴・弱点 電撃に弱い		オクトラーゲン HP.....60 MP.....0 G.....45 Lev.....7 特殊攻撃 でんげき 特徴・弱点 電撃を吸収してしまう		スケルトン HP.....70 MP.....0 G.....57 Lev.....10 特殊攻撃 なし 特徴・弱点 毒のダメージを吸収してしまう
	カルキュルスト HP.....75 MP.....50 G.....60 Lev.....10 特殊攻撃 なし 特徴・弱点 水ダメージ吸収する／電撃に弱い		アンデットライク HP.....130 MP.....0 G.....63 Lev.....11 特殊攻撃 なし 特徴・弱点 地ダメージを吸収／電撃・風に弱い		サイコヘッズ HP.....90 MP.....100 G.....66 Lev.....11 特殊攻撃 した 特徴・弱点 鋭い舌で突き刺してくる
	ガトリングス HP.....80 MP.....100 G.....42 Lev.....11 特殊攻撃 はり 特徴・弱点 直接攻撃を受けると針で反撃する		ビックホーン HP.....90 MP.....0 G.....50 Lev.....7 特殊攻撃 つの 特徴・弱点 2本の強力なつので攻撃してくる		タトウ HP.....100 MP.....0 G.....70 Lev.....8 特殊攻撃 とっしん 特徴・弱点 体当たり攻撃する／水・冷気に弱い
	バンダースナッチ HP.....120 MP.....0 G.....100 Lev.....9 特殊攻撃 たいあたり 特徴・弱点 なし		ロックガーター HP.....120 MP.....0 G.....69 Lev.....11 特殊攻撃 なし 特徴・弱点 火炎に弱い		ゲイラキャット HP.....100 MP.....20 G.....72 Lev.....12 特殊攻撃 ネコキック 特徴・弱点 なし
	コカトリス HP.....100 MP.....0 G.....75 Lev.....12 特殊攻撃 くちばし 特徴・弱点 ターゲットひとりを石化する		ブロックス HP.....50 MP.....0 G.....78 Lev.....12 特殊攻撃 かど 特徴・弱点 電撃に弱い		エルフトード HP.....160 MP.....50 G.....81 Lev.....13 特殊攻撃 かえるのうた 特徴・弱点 冷気に弱い
	アイスソルジャー HP.....160 MP.....20 G.....84 Lev.....13 特殊攻撃 プリザド 特徴・弱点 冷気ダメージを吸収／火炎に弱い		リカドメイジ HP.....100 MP.....70 G.....87 Lev.....10 特殊攻撃 スリプル 特徴・弱点 スロウなどの各種魔法で攻撃する		ワイバーン HP.....200 MP.....0 G.....90 Lev.....14 特殊攻撃 プレスウイング 特徴・弱点 全員に風ダメージを与える
	バドスール HP.....200 MP.....50 G.....93 Lev.....14 特殊攻撃 ひれ 特徴・弱点 なし		イーギル HP.....180 MP.....0 G.....99 Lev.....14 特殊攻撃 しょくしゅ 特徴・弱点 触手に触れると老化する		ズー HP.....850 MP.....0 G.....150 Lev.....15 特殊攻撃 なし 特徴・弱点 なし

すぐに役立つデータ集その④

ジョブ全20種完璧リスト



このページでは、『V』に登場する全20種のジョブを徹底的に紹介する。リストには、各ジョブごとの初期コマンドからジョブ特性までを網羅している。つまり、このページさえ開いておけば、ジョ

ブチェンジのたびにマニュアルをめくる手間が省けるってワケ。

また、つぎのページでは取得アビリティリストも制作したので、ジョブチェンジのときは、そちらも併用して役立ててほしい。



ボスとの戦闘では、選択したジョブによって戦局が大きく変化してくるぞ。



パーティーのなかにひとり、回復魔法を唱えらるるキャラクターが必要だぞ。

ナイト



攻守ともに優れたジョブ。ナイト専用の騎士剣を装備することができる。3番目に取得するアビリティの「両手持ち」は、斧を装備できるバーサーカーにつけると効果的だ。

初期コマンド

たたかう
まもり
アイテム

ジョブ特性

かばう

装備できる武器

短剣、剣

モンク



素手による直接攻撃を得意とし、敵から直接攻撃を受けると即座に反撃する。2番目に取得するアビリティの「格闘」は、白魔道士や黒魔道士などの魔道士系を育てるときに役立つ。

初期コマンド

たたかう
けり
アイテム

ジョブ特性

格闘

装備できる武器

なし

シーフ



俊敏な動きがセールスポイント。また、ジョブ特性として最初から3種類のアビリティを備えている。取得アビリティの「ダッシュ」は、開発者坂口氏いわく、「病みつきになる」。

初期コマンド

たたかう
ぬすむ
アイテム

ジョブ特性

隠し通路発見、警戒、ダッシュ

装備できる武器

短剣

竜騎士



『V』に登場するすべてのジョブのなかで唯一、槍を装備することができる。取得アビリティの「ジャンプ攻撃」は、パーティー後列にいても攻撃力が変わらないという便利な技だ。

初期コマンド

たたかう
ジャンプ
アイテム

ジョブ特性

なし

装備できる武器

短剣、槍

忍者



両手に武器を装備できる異国の暗殺者。火遁の術や水遁の術などのアイテムを使うことができ、手裏剣や剣を投げることもできる。だが、『III』のようにズバ抜けた能力ではない。

初期コマンド

たたかう
なげる
アイテム

ジョブ特性

二刀流、先制攻撃

装備できる武器

短剣

侍



刀を装備することができる異国の戦士。刀の攻撃力はどれも高く、敵にダメージを与える。取得アビリティには「みね打ち」と「銭投げ」、白刃取りなど独特のものが多い。

初期コマンド

たたかう
げになげ
アイテム

ジョブ特性

白刃取り

装備できる武器

短剣、刀

バーサーカー



戦闘中においては、プレイヤーのコマンド入力が必要とせず、出現した敵が全滅するまで戦い続ける。力が全20種のジョブのなかでもっとも強く、攻撃力の高い斧を装備できる。

初期コマンド

たたかう
アイテム

ジョブ特性

バーサク

装備できる武器

短剣、斧

狩人



弓矢を使った攻撃を得意とする。弓矢による攻撃は、パーティーの後列からでも敵に与えるダメージが変わらない。そのため、防御力の低いジョブに「弓矢装備可能」が重宝する。

初期コマンド

たたかう
ねらう
アイテム

ジョブ特性

なし

装備できる武器

短剣、弓矢

魔法剣士



持っている剣に魔法をかけて攻撃することができる「魔法剣」の達人。戦闘時にかけた魔法は、戦闘終了時まで有効。また魔法剣は、魔法を跳ね返す特殊な敵に対しても有効だ。

ジョブ特性	装備できる武器
魔法バリア	短剣、剣

初期コマンド

たたかう
まほうけん
アイテム

白魔道士



おもに治癒魔法や攻撃補助魔法を唱える魔道士。力が弱いため、直接攻撃には不向きなジョブだ。だが、アビリティの「白魔法」は、パーティー全員に取得させておこう。

ジョブ特性	装備できる武器
なし	杖

初期コマンド

たたかう
しろまほう
アイテム

黒魔道士



攻撃魔法を得意とする魔道士。直接攻撃には期待できないが、殺傷力が高い「黒魔法」は、パーティーの頼もしい味方。敵の属性を知り、弱点を攻撃すれば与えるダメージ倍増だ。

ジョブ特性	装備できる武器
なし	短剣、ロッド

初期コマンド

たたかう
くろまほう
アイテム

時魔道士



時間と空間を自在に操ることができる魔道士。敵の動きを止めたり、時間を戻して不利になった戦闘をやり直すことができる。「時空魔法」の効果は、ボスとの戦闘においても有効。

ジョブ特性	装備できる武器
なし	短剣、ロッド、杖

初期コマンド

たたかう
じくう
アイテム

召喚士



幻界から幻獣を呼び出すことができる魔道士。呼び出せる幻獣には魔法屋で購入できるものもあるが、そのほとんどは世界のどこかに眠っている。今回、パハムートはどこに……。

ジョブ特性	装備できる武器
なし	短剣、ロッド

初期コマンド

たたかう
しょうかん
アイテム

青魔道士



敵から受けた特殊攻撃を、次の戦闘から自分の技として使うことができる魔道士。ただし特殊攻撃のなかには、「ラーニング」できないものもある。装備できる武器が豊富だ。

ジョブ特性	装備できる武器
ラーニング	短剣、剣、ロッド

初期コマンド

たたかう
あおまほう
アイテム

赤魔道士



治癒魔法の「白魔法」と、攻撃魔法の「黒魔法」を唱えられる魔道士。防御力の高い鎧や兜を装備することができる。レベル3までの「白魔法」と「黒魔法」を唱えることができる。

ジョブ特性	装備できる武器
なし	短剣、剣、ロッド、杖

初期コマンド

たたかう
しろくろま
アイテム

魔獣使い



敵を操ることができる調教師。敵をおとなしくさせたり、攻撃して弱らせた敵を捕まえることができる。魔獣使いだけが装備できるムチは、敵をマヒさせることができる。

ジョブ特性	装備できる武器
なし	短剣、ムチ

初期コマンド

たたかう
とらえる
アイテム

薬師



回復アイテム作りのスペシャリスト。薬師が回復アイテムを使用すると、通常の2倍の効果を得ることができる。2番目に取得する「調合」で、新種の薬を作ることまでできるぞ。

ジョブ特性	装備できる武器
薬の知識	短剣、杖

初期コマンド

たたかう
のむ
アイテム

風水師



自然の力を利用して敵に攻撃する超能力者。ベルを装備すると、超音波で敵にダメージを与えられる。移動中では、地面からのダメージを無効にし、落とし穴を事前に発見する。

ジョブ特性	装備できる武器
ダメージ床、落とし穴回避	短剣、ベル

初期コマンド

たたかう
ちけい
アイテム

吟遊詩人



不思議な力を持つ詩人。たて琴を装備すると、超音波を発して、敵を攻撃をする。『IV』に登場したギルバートが得意(?)とした「隠れる」を、取得アビリティとして覚えられる。

ジョブ特性	装備できる武器
なし	短剣、歌

初期コマンド

たたかう
うたう
アイテム

踊り子



踊ることによって敵にダメージを与える舞踏家。装備できる武器は少ないが、魔法攻撃に対して有効なりボンを装備することができる。攻撃方法は終始、「色目」と「踊る」のみ。

ジョブ特性	装備できる武器
なし	短剣

初期コマンド

たたかう
おどる
アイテム

すぐに役立つデータ集その⑤

取得アビリティ全リスト



ジョブ名	ABP	取得アビリティ	効 果
ナイト	10	かばう	HPが少なくなつてしゃがみこんでしまった味方を、敵の物理攻撃からかばってあげる。
	30	まもり	敵からの直接攻撃(剣、斧、パンチなど)を、完全に防御することができる。防御する対象は自分のみ。
	50	両手持ち	剣や斧などを両手で持つことによって、敵に与えるダメージが2倍になる。両手持ち可能な武器のみ装備できる。
	100	盾装備可能	盾を装備することのできないジョブであっても、盾を装備できるようになる。防御力の低い魔法士系に有効。
	150	防具装備可能	鎧を装備することができないジョブであっても、鎧を装備できるようになる。防御力の低い魔法士系に有効。
	?	剣装備可能	剣を装備することができないジョブであっても、剣を装備できるようになる。騎士剣を装備することも可能。
モンク	15	ためる	約1ターンの時間で力をためて、つぎの攻撃時には敵に2倍のダメージを与えることができる。
	30	格闘	素手で敵を攻撃する能力値と、"ちから"のパラメーターが、モンクであるときと同じ数値になる。
	45	チャクラ	神聖なる力によって、自分のHP回復や、毒などの状態を治癒する効果がある。戦闘中のみ使用できる。
	60	カウンター	敵から物理攻撃を受けると一定の確率で反撃をする。バックアタックのときにも一定の確率で反撃する。
	100	HP10パーセントアップ	自分の最大HPを、つねに10パーセント上昇させておくことができる。HPの低いジョブに有効。
	150	HP20パーセントアップ	自分の最大HPを、つねに20パーセント上昇させておくことができる。HPの低いジョブに有効。
?	HP30パーセントアップ	自分の最大HPを、つねに30パーセント上昇させておくことができる。HPの低いジョブに有効。	
シーフ	10	隠し通路	ダンジョンや城などにある隠し通路を発見する。さらに、通常では見えない床が見えるようになる。
	20	とんずら	戦闘から確実に逃げ出すことができる。通常のL・Rボタンを押しての戦闘離脱よりも早く逃げられる。
	30	ダッシュ	Bボタンを押しながら+ボタンを操作すると、フィールドを通常の2倍の速度で移動することができる。
	50	盗む	戦闘中に敵からアイテムを盗むことができる。ただし、1回の戦闘中で同じ敵から何度も盗むことはできない。
	75	警戒状態	敵にバックアタックをかけられる可能性を100パーセント完璧に防ぐことができる。
	150	ぶんどる	敵を通常どおり攻撃し、なおかつ、それと同時に隙をついて敵が持っているアイテムを盗むことができる。
?	ちよこまか動く	"すばやさ"のパラメーターが、シーフであるときと同じ数値になる。シーフは全ジョブ中でもっとも速い。	
竜騎士	50	ジャンプ	空高くジャンプし、100パーセントの命中率で攻撃する。槍を装備していれば敵に与えるダメージは2倍。
	150	竜剣	敵のHPとMPを吸い取ることができる。防御力が高く、なかなかダメージを与えられない敵に有効。
	?	槍装備可能	槍を装備することができないジョブであっても、槍を装備できるようになる。ジャンプと併用すれば効果絶大。
忍者	10	けむり玉	戦闘から逃げ出すためのアビリティ。L・Rボタンを押しての戦闘離脱よりも逃げられる確率が高い。
	30	分身	分身することによって、敵からの攻撃を避けやすくする。白魔法ブリンクと同じ効果がある。
	50	先制攻撃	戦闘で先制攻撃をかけられる確率が高くなる。出現した敵がすいほど、先制攻撃の確率は低くなる。
	150	投げる	火遁の術や雷迅の術といった巻物を投げることができる。また、手裏剣や円月輪など、ほとんどの武器も投げられる。
	?	二刀流	両手にひとつずつ武器を装備できる。このアビリティは、攻撃力の高い武器を装備できるジョブにつけると有効。
侍	10	みね打ち	刀のみねで敵を打つことによって、敵をシビレさせることができる。敵は麻痺したときと同じ状態になる。
	30	銭投げ	手持ちのギルを敵に投げつけて攻撃する。キャラクターのレベルが高いほど、投げる金額が大きくなる。
	60	白刃取り	ある一定の確率で敵からの直接攻撃を手で受け止め、ダメージを完全に防ぐことができる。
	180	刀装備可能	刀を装備することができないジョブであっても、刀を装備できるようになる。さらに、侍と同じ"ちから"になる。
	?	居合抜き	戦闘画面上に出現したすべての敵に対して、一瞬にして大ダメージを与えることができる。
バーサーカー	100	バーサク状態	つねに、白魔法バーサクをかけられたときと同じ状態になる。攻撃力はあるが、戦闘中に命令が出せない。
	?	斧装備可能	斧を装備することができないジョブでも、斧を装備できるようになる。さらに、バーサーカーと同じ"ちから"になる。
狩人	15	動物	戦闘中に動物を呼び出すことができる。呼び出すキャラクターのレベルが高いほど、役に立つ動物が出現する。
	45	狙う	攻撃するまでの時間が多少長くなるが、分身している敵でなければ100パーセント確実に攻撃が命中する。
	135	弓矢装備	弓矢を装備することができないジョブでも、弓矢を装備できるようになる。後列にいるキャラクターに便利。
	?	乱れ撃ち	1ターンに4回連続して攻撃することができる。ただし、敵に与えるダメージは半減してしまう。
魔法剣士	10	瀕死でバリア	自分のHPが少なくなると、敵の魔法攻撃から身を守るバリアを張る。バリアは敵の魔法攻撃を無効にする。
	20	魔法剣レベル1	持っている剣にレベル1の魔法剣をかけて攻撃する。魔法剣は、魔法剣可能な武器にしかかけられない。
	30	魔法剣レベル2	持っている剣にレベル2までの魔法剣をかけて攻撃する。魔法剣は、魔法剣可能な武器にしかかけられない。
	50	魔法剣レベル3	持っている剣にレベル3までの魔法剣をかけて攻撃する。魔法剣は、魔法剣可能な武器にしかかけられない。
	70	魔法剣レベル4	持っている剣にレベル4までの魔法剣をかけて攻撃する。魔法剣は、魔法剣可能な武器にしかかけられない。

(ABP:アビリティポイントの略。そのジョブをどれだけ経験したかという数値)

ジョブ名	ABP	取得アビリティ	効 果
	100	魔法剣レベル5	持っている剣にレベル5までの魔法剣をかけて攻撃する。魔法剣は、魔法剣可能な武器にしかかけられない。
	?	魔法剣レベル6	持っている剣にレベル6までの魔法剣をかけて攻撃する。魔法剣は、魔法剣可能な武器にしかかけられない。
白魔法士	10	白魔法レベル1	レベル1の白魔法を唱えることができる。治癒と攻撃補助が主体になっていて、ケアルなどがある。
	20	白魔法レベル2	レベル2までの白魔法を唱えることができる。治癒と攻撃補助が主体になっていて、サイレスなどがある。
	30	白魔法レベル3	レベル3までの白魔法を唱えることができる。治癒と攻撃補助が主体になっていて、ケアルラなどがある。
	50	白魔法レベル4	レベル4までの白魔法を唱えることができる。治癒と攻撃補助が主体になっていて、ブリンクなどがある。
	70	白魔法レベル5	レベル5までの白魔法を唱えることができる。治癒と攻撃補助が主体になっていて、ケアルガなどがある。
	100	白魔法レベル6	レベル6までの白魔法を唱えることができる。治癒と攻撃補助が主体になっていて、アレイズなどがある。
	?	MP10パーセントアップ	自分の最大MPを、つねに10パーセント上昇させておくことができる。MPを多量に消費するジョブに有効。
黒魔法士	10	黒魔法士レベル1	レベル1の黒魔法を唱えることができる。攻撃魔法が主体になっていて、ファイアなどがある。
	20	黒魔法士レベル2	レベル2までの黒魔法を唱えることができる。攻撃魔法が主体になっていて、ポイズンなどがある。
	30	黒魔法士レベル3	レベル3までの黒魔法を唱えることができる。攻撃魔法が主体になっていて、ファイラなどがある。
	50	黒魔法士レベル4	レベル4までの黒魔法を唱えることができる。攻撃魔法が主体になっていて、ドレインなどがある。
	70	黒魔法士レベル5	レベル5までの黒魔法を唱えることができる。攻撃魔法が主体になっていて、ファイガなどがある。
	100	黒魔法士レベル6	レベル6までの黒魔法を唱えることができる。攻撃魔法が主体になっていて、フレアなどがある。
	?	MP30パーセントアップ	自分の最大MPを、つねに30パーセント上昇させておくことができる。MPを多量に消費するジョブに有効。
時空魔法士	10	時空魔法レベル1	レベル1の時空魔法を唱えることができる。時間と空間に変化を起こす攻撃魔法が主体になっている。
	20	時空魔法レベル2	レベル2までの時空魔法を唱えることができる。時間と空間に変化を起こす攻撃魔法が主体になっている。
	30	時空魔法レベル3	レベル3までの時空魔法を唱えることができる。時間と空間に変化を起こす攻撃魔法が主体になっている。
	50	時空魔法レベル4	レベル4までの時空魔法を唱えることができる。時間と空間に変化を起こす攻撃魔法が主体になっている。
	70	時空魔法レベル5	レベル5までの時空魔法を唱えることができる。時間と空間に変化を起こす攻撃魔法が主体になっている。
	100	時空魔法レベル6	レベル6までの時空魔法を唱えることができる。時間と空間に変化を起こす攻撃魔法が主体になっている。
	?	ロッド装備可能	ロッドを装備することができないジョブでもロッドを装備できるようになる。攻撃力には期待できないが……。
召喚士	15	召喚魔法レベル1	レベル1の召喚魔法を唱えることができる。魔法屋で買うことのできるチョコボなどがその代表。
	30	召喚魔法レベル2	レベル2までの召喚魔法を唱えることができる。呼び出せる幻獣のレベルは低く、消費MPは少なくともすむ。
	45	召喚魔法レベル3	レベル3までの召喚魔法を唱えることができる。魔法屋では手に入らない幻獣がいるかも……。
	60	召喚魔法レベル4	レベル4までの召喚魔法を唱えることができる。イベント絡みで登場する幻獣がいるかも……。
	100	召喚魔法レベル5	レベル5までの召喚魔法を唱えることができる。幻獣王・バハムートをはじめ、すべての幻獣を呼び出せる。
	?	呼び出す	MPを消費することなく、幻獣を呼び出すことができる。ただし、1回の戦闘で1匹しか呼び出せない。
青魔法士	10	調べる	コマンド実行時に戦っている敵のHP、最大HP、弱点を知ることができる。ボスとの対決には欠かせない。
	20	ラーニング	敵の特殊攻撃(ゴブリンパンチや吸血など)を受けると、その特殊攻撃を覚えておくことができる。
	70	青魔法	ラーニングで覚えたモンスターの特殊攻撃を、そっくり同じ効果のままで自分の攻撃として使うことができる。
	?	見破る	アビリティ「調べる」をしたときの効果に加え、敵のレベルとステータスまで知ることができる。
赤魔法士	20	白黒魔法レベル1	レベル1の白魔法と、同じくレベル1の黒魔法を唱えることができる。治癒と攻撃の両方が使える。
	40	白黒魔法レベル2	レベル2までの白魔法と、同じくレベル2までの黒魔法を唱えることができる。治癒と攻撃の両方が使える。
	100	白黒魔法レベル3	レベル3までの白魔法と、同じくレベル3までの黒魔法を唱えることができる。治癒と攻撃の両方が使える。
	?	連続魔法	手持ちの白魔法、黒魔法、召喚魔法を1ターンに2回連続で唱えることができる。MP消費量は通常どおり2回分。
魔獣使い	10	なだめる	出現した敵をおとなしくさせることによって、攻撃してこないようにする。黒魔法スリプルと同じ効果。
	50	あやつる	敵をコマンド操作で自在に操ることができ、操っている敵が直接攻撃を受けて我に返るまで操れる。
	100	ムチ装備可能	ムチを装備することができないジョブでも、ムチを装備できるようになる。ムチには敵を麻痺させる効果がある。
	?	とらえる	敵のHPを8分の1まで減らすと、その敵を「とらえる」ことができる。捕えた敵は「はなつ」で使える。
薬師	15	薬の回復倍	戦闘中において、ポーションなどの回復アイテムを薬師が使うと、その効果が通常の効果の2倍になる。
	30	調合	エーテルなどの薬や、亀の甲羅などの薬の原料を「調合」して薬を作り出す。道具屋に売っていないものも作れる。
	45	飲む	戦闘中に巨人の薬などの専用アイテムを飲むことによって、さまざまなパワーアップをすることができる。
	135	治癒	毒、麻痺、盲目といった状態に陥った仲間を、全員一度に正常な状態に戻すことができる。
	?	蘇生	死んでしまったパーティーの仲間を、全員一度に生き返らせることができる。戦闘中の中のみ行なえる。
風水師	25	地形	地形を利用して敵に大ダメージを与える。森、砂漠、海といった戦闘画面の背景によって攻撃方法が変わる。
	50	落とし穴警戒	ダンジョンなどに仕掛けられた落とし穴を、落ちてしまうまえに発見することができる。
	?	ダメージ床回避	ダンジョンなどにある、踏むとダメージを受けてしまう床のうえを歩いても、いっさいダメージを受けなくなる。
吟遊詩人	25	隠れる	戦闘から自分ひとりだけ外れていることができる。隠れているうちは、敵から攻撃されないという利点がある。
	50	竖琴装備可能	竖琴を装備することができないジョブでも、竖琴を装備できるようになる。竖琴を装備すると魔力がアップする。
	?	歌う	体力の歌やふたりのポレロなど、歌を歌うことができる。歌には体力回復や攻撃力アップなどの効果がある。
踊り子	25	色目	ハートマークが乱れ飛び、敵は興奮して戦闘どころではなくなってしまう。男性キャラクターも使用可能。
	50	踊る	不思議な踊りを踊って敵にダメージを与える。敵のHPを奪ったり、カエルにしたりと、その効果はさまざま。
	?	リボン装着可能	リボンを装備できないジョブでも、リボンを装備できるようになる。リボンは魔法攻撃に対する防御力が高い。

ズバリ

著名人11人が大胆予測!!

『V』のエンディングはこーなる!

発売まえにエンディング? そーなのだ。発売まえだからやっちゃうのだ。ズバリ当たってたりして。

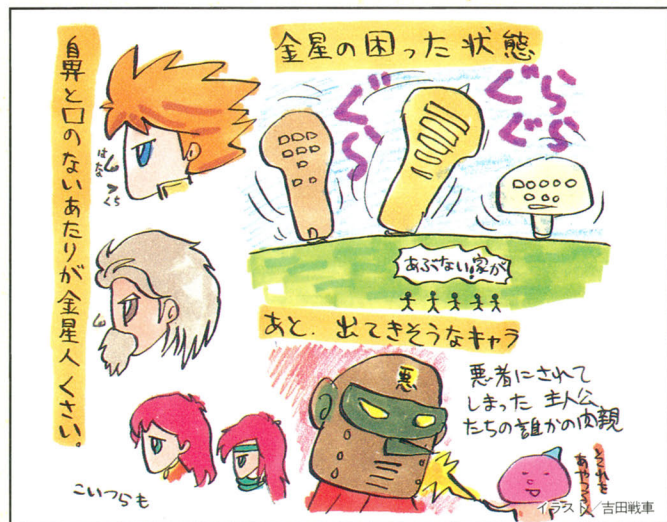
かも(?)

吉田戦車

マンガ家

主人公バッツは、子供のころオヤジといっしょに金星から地球にやってきてたんです。というの、じつは地球のクリスタルが異変を起こしているせいで、金星が非常に困った状況になっていたんです

ね。このふたりの金星人は、クリスタルの異常を直し、金星を救うためにやってきた。ところが、バッツは、地上に落ちたショックで記憶喪失になってしまった。バッツのオヤジは、なんとか金星の危



ガラフとバッツは金星人だった

機は回避したものの、志半ばにして死んでしまう……。月日は流れて現在。再びクリスタル異常のせいで金星は困った状況になってしまった。この危機を救えるのはバッツただひとりなのですが、バッツは記憶喪失のせいで本来の自分の役目をすっかり忘れてるんですね。困った金星人は、バッツを捜し出して記憶を呼ぶことに決めました。その使者がバッツのおじいさんであるガラフなのです。ところが、ガラフも地上に激突したショックで記憶を失

ってしまふ。物語が進むにつれ、バッツとガラフは徐々に自分のルーツがわかっていきます。失われたアイデンティティーを取り戻す旅……。これが今回のテーマですね。

やがてすべてのものを超越した存在、神様のようなものの存在が見えてきます。光の象徴であるクリスタルを壊していたのは、じつは神様だった。これは神様が地球人と金星人に与えた試験だったのです。「未熟なものくせに、クリスタルなんか頼っちゃイカーン」というわけです。

最終決戦の場はアステロイドベルト。最後は金星の科学と地球の魔力を総結集して、その超越存在に立ち向かっていく……。

とまあ、こんな感じになるんじゃないでしょうか。



竹熊健太郎

野望評論家

隕石というのは、じつはある惑星からやってくる遊星爆弾なんです。地球とその惑星はものすごいスピードで接近していて、このままだと最後には衝突してしまう。それを阻止するには地球を破壊するしかない、というわけです。それが冒険を進めると、地球とその惑星が、何者かによって操られていることがわかる。じつ

はふたつの惑星の上には神のような絶対的な存在がいて、惑星を使ってアメリカンクラッカーをしていたんですね(笑)。で、最後は宇宙でその神的存在をやっつける。ところが、ここで主人公たちは、真の敵がいることに気づくのですよ。それはこのゲームのプログラマーだった。「オレたちがこんな馬鹿なことしてる

のは、プログラムした奴がいるからだ。そいつが悪い!」ってことになって倒す。ああ、よかったよかった。と思ったらまだ終わらない。ここで主人公たちは、ようやく本当の敵か誰なのかわかるんですね。「そうか、すべてはオレたちを操っているプレイヤーが悪いんだ。プレイヤーがいなければ、こんな馬鹿馬鹿しいことする必要なかったのだ!」で、画面にメッセージが出る。「この先を楽しみたい人は、

べつくり こうせんじゅう か 別売の光線銃を買ってね」(笑)。最後はプレイヤーと主人公たちが向き合って戦う3Dシューティング。この光線銃が高性能で、頭に付けたターゲットに敵の攻撃が命中すると電気ショックが走る。で、翌日の新聞の見出しは、「テレビゲームで死者30000人!」(笑)。



最後の敵は開発者!? と思ったらじつは……

高橋宏之

ゲームデザイナー



PROFILE

株式会社ソニック代表取締役。代表作は、『シャイニングフォース』。現在は『2』の制作に向けて超多忙とのこと。

主人公たちが出会ったのは、決して偶然じゃないと思いますね。バッツ、レナ、ファリスは、じつは兄弟だったとか。で、ガラフが3人のおじいさんなんですよ。あと、ファリスは海竜、レナの

主人公たちはドラゴンライダー族

父親は飛竜を操れる。ということは、今回の物語は「ドラゴン」がキーワードなんですね。主人公たちは、ドラゴンライダー族だった！あ、でも待てよ。バッツはチョコボを操ってたから……じゃあ、

チョコボは成長するとドラゴンになっちゃう、ということで(笑)。で、最後はそれぞれが新しい家庭とか進むべき道を見つけて、健闘を誓いながら別れる、という感じだと思いますね。

新島弥生

アイドル

『IV』で主人公が結婚したから、今回はバッツに恋愛はないと思いますね。あるとしたらファリスとレナかな。ファリスとレナはずう〜と昔恋人どうしだったとか。何千年もまえにいっしょに戦ったんだけど、そのときは悪を倒すことができなかったんです。「もしも生まれ変わることができたらもう一度巡り会って、またいっしょに戦おうね」って誓いあいながら死んじゃうんです。そのふたりが運命



「もしも生まれ変わったらもう一度巡り会って……」

イラスト 二木志乃

に導かれるようにして出会い、ともに戦う……。もしかして、敵にはレナをお嫁さんにしないといけない事情があってレナを狙ってくる。それをみんなで守るんだけど、最後は自分の身を犠牲にして、みんなのために死んじゃうかもしれない。それでレナは何かが変わってしまう。たとえば宝石みたいなものに。そんなロマンチックな話だったらいいですね。



PROFILE

『ゼルダの伝説』のゼルダ姫。現在、初の写真集の撮影で大ハリキリ。3月にはセカンドアルバムもリリース。

ファリスとレナは時を超えた恋人

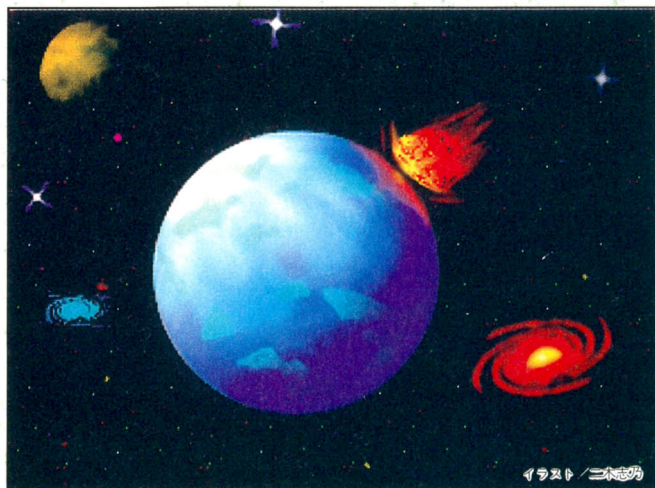


イラスト 二木志乃

宮岡 寛

ゲームデザイナー



PROFILE

『あそびじゃないの』の原作者。ミヤ王の名でライターとしても有名。『メタルマックス2』を、現在制作中。

バッツ、レナ、ファリス。この3人は血縁関係でしょう。年齢からして、兄妹と考えるのが妥当な線だと思われまます。

記憶喪失のガラフが、なぜ「風の神殿に行かなければならない気がする」とか、それは彼が行方不明になったタイクーン国王その人であるという伏線なのでは？

クリスタルの破裂によって過去(または未来)へ飛ばされたタイクーン国王が、もとの時代へ戻る

ために使ったタイムマシンが落下した隕石なのではないか……。

そしてバッツは、過去の世界でタイクーン国王がもうけた子どもだったのでは……！

隕石はタイムマシンでしょう



イラスト 藤本雄

というわけでエンディングは、父と3人の兄妹を乗せた飛竜が、拡大縮小機能で雄々しく世界を飛行するシーンがメインになるでしょう。うーん！早くやりたい！

スチャダラパー

ミュージシャン

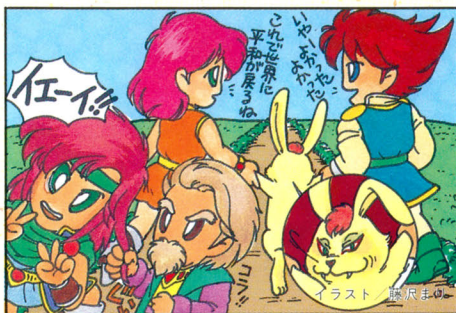
アニ 最後の敵を倒したあとで、
いろいろな秘密がわかるんだよ。ボ
タンをクツと押すと、ぐあーって
感じていろんな場面になって。
ポーズ エンディングで最後の敵
の出生の秘密が明かされるっての
は？ じつはぜんぜんいいヤツだ
ったの。ちょっと弱気な感じでさ。
アニ 本当はイヤなんだけど、み
んなに祭り上げられちゃって、そ
れで悪になっちゃうの。
ポーズ 最初はかわいいんだ。ト
カゲみたいなヤツで。お母さんに
抱かれたりしちゃって。
アニ コイツも悲しいヤツだった
んだ、って感じて涙を誘う(笑)。
ポーズ そうそうそう。
アニ 根はいいヤツ(笑)。それが

魔法か何かがかかって、すごい
形になってるの。
シンコ で、正体はウサギだった
りして。かわいいヤツ。
ポーズ 「もとは悪くなかったの
ね。じゃあ飼いましょう」。てな感
じで家に連れ帰ってきたら……。
シンコ 「ウソじゃボケー！」とか
言って、ガブーツとやられる。
ポーズ それでみんな死んじやう。
アニ で、「つづく……」。「あれは
ウソだったのかー!？」って(笑)。



PROFILE

本誌でコラム連載
中の陽気なラッパ
ー3人組。アクシ
ョンからRPGま
で、テレビゲーム
はなんでもこなす。



ポーズ でもすげー煮えきらない
ね、それで終わりじゃ。
アニ じゃあさ、「ああ、よかった

アニ んで最後に、文字が回転拡
大しながらぐいーんと迫ってきて、
「ゴメン……」(笑)。

ボスの出生の秘密が明かされて

遠藤雅伸

ゲームデザイナー



PROFILE

『セビウス』の作者
として、あまりに
も有名。現在は、
『トルアーガの塔』
の続編アドベンチ
ャーを制作中。

基本的には『Ⅲ』や『Ⅳ』と変わっ
てないと思いますよ。『FF』の場
合、革命的な変化がないからユー
ザーが付いてきているわけだし、
人気もあるわけです。最後の戦い
は、最後のセーブポイントからと
んでもない長い道のりを歩いた末
に強い敵に出会って、その敵をや
ったかと思うと、じつはもう
1匹っていう。で、最初に行った
ときは全滅しないとフラグが立た
ないという、いつものパターンを
踏襲してくるでしょうね。
ストーリーのカギを握っている
のはガラフでしょうね、やはり。
記憶喪失ってのがクサイ。昔は強

い戦士だったとかね。「じつはすこ
い人」っていうパターンが、いちば
ん考えられますね。クリスタルが
壊れてしまうのは、物語全体のプ
ロログに過ぎないんじゃないかな。
けっきょくはいままでどおり、
深く関わってくると思いますよ。
マップが広がることはないで
しょう。複数の小さな世界をいろ
んな乗り物で行き来するという広
がりかたはあるでしょうけど。と
いうのも、『FF』の場合は移動時
間がおもしろい
と思うんですよ。
新たな乗り物に
乗って、違った
ルートを進める
ようになるって
いう。『V』では、
いままでない
の乗り物を期待し
たいですね。

新登場の乗り物に期待

内田雄一郎

ミュージシャン

飛空艦どうしの艦隊決戦!

うーん……。しばらく考えて
やはり、最後の長いダンジョン
は復活するでしょうね。長い長
い苦しいダンジョン。あれがな
いとやっぱり『FF』とは言えな
いでしょう。うーん……。ガラ
フかあ。この人は登場したとき
にはもういきなり記憶喪失なん
ですよ？ なんだか光明寺博
士みたいだな。

やはり、バッツとファリスの
うち、どちらかが博士の息子だ
な。ファリスかな。で、レナと
ファリスは双子の兄妹なんです
よ。あ、でも年齢が違ってる。
それは偽ってるんだな、きっ
と。ま、とにかくタイクーン王って



PROFILE

筋肉少女帯のベー
シスト。ツアーで
全国のゲーセンを
回る、さすらいゲ
ーマーの異名を持
つ。ホンマか?

のがいるけど、それは本当の父親
じゃないってわけだ。
それでまあ、最後の敵と戦うわ
けだけど、悪の首領がじつはガラ
フだったんですね。3人対ガラ
フの骨肉の争いになるんですよ。
クリスタルが壊れてしまうのも、
じつはすべてガラフが仕組んだこ
とだったんですよ。
で、最後のバトルは飛空艦どう
しの艦隊決戦! 涙をのんでの艦

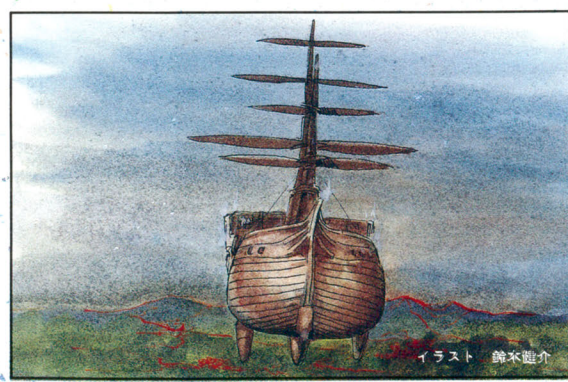


イラスト 鈴木雄介

隊決戦ですね。ガラフを
倒したことで、親を乗り
越えることができたファ
リスは、晴れて国王にな
れる。そしてレナは、最
後の戦いでバッツをかば
って死んでしまう。で、
傷心のバッツは、チョコ
ボといっしょに旅に出
てしまうんですね。絶対に
このとおりだ! ワハハハ。

和田慎二

マンガ家

クリスタルは4つとも全部壊されちゃうんじゃないでしょうか。で、今度は新たなクリスタルを取りに行くとか、あるいは作りに行くとか、そんなイベントがあってもおかしくないですよ。

あと、気になるのは隕石かなあ。隕石が降ってくる原因に秘密があるのか、それとも隕石そのものに秘密があるのか……？ 隕石のな

かにダンジョンがあったり、敵が住んでいたりとか。とにかく、何か秘密があることにまちがいないでしょう。

最後はどこへ行くんでしょね。異次元か宇宙か……。宇宙に行くんだったら火星なんかより彗星のほうがおもしろそうですね。でもそうすると、ファンタジーというより『ヤマト』ですね。いや最後は

全員で彗星に特攻！ なんてね

福田有宵

占い師

基本的には、平和になってエンディングを向かえることになります。強制的に敵と相打ちになるようなことはないで、主人公たち4人のなかで死ぬキャラクターが出ることはありません。ただ、主人公たち以外で死亡する人を占っ

てみましたところ、4、6、9という数字が出ました。エンディングでは、どこかのお城に集まることになりそうです。

最終的には、なんらかの巨大な敵を征服することが、ゲームの目的になるでしょう。しかし、その

巨大な敵が、物語の序盤に現われることはないでしょう。物語を3分の1ずつに分けると、最後の3分の1に登場します。また、巨大な敵が登場するまえに、その巨大な敵の側近、あるいは影が現

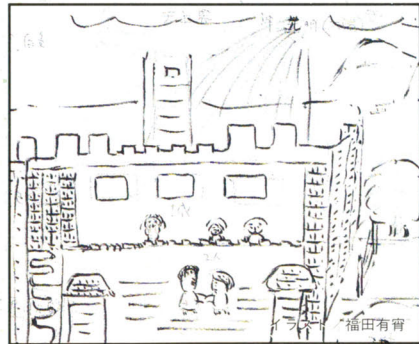


イラスト 福田有宵

香山リカ

精神科医

これは私が思うにですね、「呪われた血」の物語でしょう。

王女レナは、無骨な乱暴者ファリスと毎日ケンカばかり。心のきれいなバツがふたりの仲裁役になり、当然のようにレナとバツのあいだには淡い恋心が……。しかし、冒険の途中で超難しいダン

ジョンに、レナとファリスがふたりパーティーで行かなければならなくなるんですね。モンスターの一撃からレナを守り、重傷を負うファリス。「死なないで！ 私、ほんとうはあなたのことが……」と、絶叫するレナ。じゃーん！！

ところが終盤になり、万能薬の

“呪われた血”の物語ですね

クリスタルに乗ってみんなで太陽に突っ込んで、テーマソングが流れて終わる。「ファイナルファンタジーよ永遠に……」って感じにやるのかなあ(笑)。なんて、やっぱり最後は幸せでなくちゃダメかな。



PROFILE

『スケバン刑事』で一大ブームを巻き起こした少女マンガ家。現在、花とゆめに『怪盗アマリリス』を連載中。

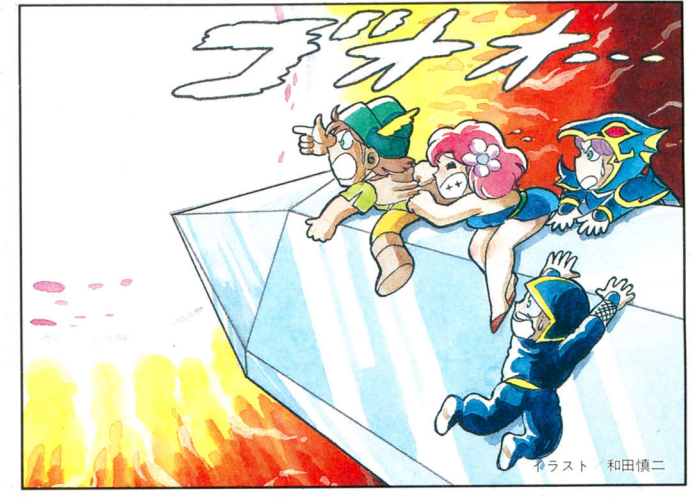


イラスト 和田慎二

われる兆候があります。しかし、すべては主人公たちが、自分たちの世界とは異なった世界へ旅出してから起こります。

巨大な敵との戦いでは、引き分けになる展開があります。巨大な敵は、一度倒したとしても、復活して再生をするようです。全体の地図を見たところ、左半分が重要なようです。

恋愛はエンディングに密接な関

係を持ち、物語後半で恋愛がテーマになる場面が登場する可能性が高いです。ゲームのなかでは、それがバツの結婚というかたちで現われるでしょう。



PROFILE

トランプ占いから姓名判断まで、占いならなんでもござれのスーパーマン。今回は直筆のイラストもあるぞ。

どこかのお城でバツが結婚するでしょう

効果で記憶を取り戻した老人ガラフが衝撃の真実をふたりに告げる。「レナ、そしてファリスよ、おまえたちは真の父親ガビラゴン様の元から連れ去られた兄妹なのじゃ」。禁じられた恋に果敢としながら、

パーティーは最後のボスの前にたどり着く。あと一撃でボスが死ぬ、といったところでボスが口を開く。「よくぞここまで成長した……。我こそがそなたらの父、ガビラゴンなのだ……」。

そのとき世界が光が包み、空から天使の声が響きわたります。「みなさん、戦いは終わりました。さあ、手を取り合って！」。

そうして長く、にぎにぎしいエンディングへ……。



PROFILE

ただのゲーム好きな精神科医。最近では、『ダイナブラザーズ』の監修を勤めるなど、マルチな才能も発揮。

まだまだ広がる『FFV』ワールド!!

もうすぐ見られるといっても、やっぱり気になるストーリーの続き。そんなあなたに名場面をチラとお見せしましょう。

タイクーン王を捜しに、風の神殿へ!

最初の目的地である風の神殿。ここでは、ある重大なイベントがバッツたちを待ち受けているのだ。もちろん、そのイベントを体験しただけじゃ、バッツたちの冒険の本当の意味を理解することはできないだろう。主人公たちの真の目的や人々の相関関係が、長いこと

謎に包まれている。それが『V』の特徴なのだ。1時間や2時間プレーただけでは、真の目的のカケラも見えてこないぞ。下の写真は、物語の中盤あたりに起こる、感動的なイベントのほんのひと幕だ。これを見て、あと2日間やきもきしてちょーだい。

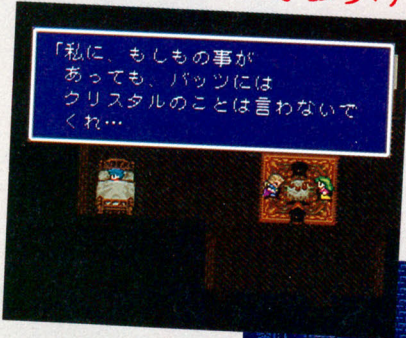


▲風の神殿に行くまえに、4人目の仲間ファリスとの出会いが待っている。運命づけられた出会いが、ここにもまた……。



▲物語の重大な鍵を握るガラフの記憶喪失。彼がすべての記憶を取り戻したとき、バッツたちは驚くべき事実を知るのだ。

感動の名場面が待ちうけている!

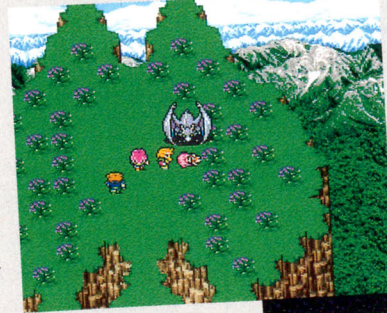


『V』のストーリー展開で重要なポイントとなるのは、バッツたち4人の生い立ちだ。バッツの旅の目的は? 記憶喪失であるガラフの正体は? 海賊ファリスの隠された秘密とは? などなど、中盤以降にならないと

明らかにならない謎がたくさん。ここに挙げた写真もその一例だ。謎の鍵を握っているらしいバッツの父。そして、何やらただならぬ雰囲気のリナとファリス。これらが何を意味するのか、自分の目で確かめるのだ。

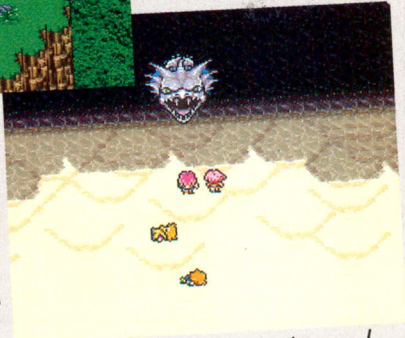


竜たちは何を伝えようとしているのか



飛竜の背中に乗り、行方をくらましたタイクーン王。絶滅寸前の飛竜のうちで、最後の生き残りといわれるタイクーンの飛竜が、ふたたびリナたちのまえに姿を現わしている。しかしリナは傷つき、倒れている……。

そして、下の写真はもっと意味深。浜辺に打ち上げられた4人のまえに姿を現わした竜は、海のなかから顔を出している。しかも、穏やかな目をして、ファリスとリナに何か語りかけている。この竜の正体は……。



またまたまた『FFV』の秘技を大募集っ!!

恒例の秘技大募集のコーナーです。『FFV』をプレーして発見した、「これは!」と思う便利な技、笑える技、なんだか画面がヘンになっちゃう危険な技など、とにかく何でも送ってください。すごい秘技を発見した人には、ガスを大量にプレゼント!!
今回はとくに、右の期間内での応募をお待ちしています。それ以

降の応募ももちろん大歓迎ですが、早いほうが採用の可能性は高いです。さあ徹夜で探せ(おおい)。

秘技探しのコツはこれだ!

- ①早解きは諦める。じっくりプレーしてこそ大技が発見できる。
- ②人がやらない方法でプレーすること。これこそ秘技道の王道。
- ③笑いに走る。これってヘンかも、と思ったらソク送れ。

募集要項

- 期間：12月6日(日)~11日(金)
24時間受付(ただし電話受付は8日(火)24時まで)
- 応募先：電話 03-3796-1916
ファックス 03-5411-0072
はがき 180ページのあて先
『FFV』係

ガシガシ応募してちょーだい!!