

## 改善案

- FFらしいキャラデザインにする。
- FFらしい夢と希望が溢れるようなストーリーにする。
- FFらしいわくわくするような冒険ができるマップにする。
- FFらしい魅力的な仲間たち。
- FFらしい武器・防具・魔法・召還を出す。
- FFらしい定番の敵キャラを出す。
- FFらしいジョブシステムにする。
- FFらしい悲劇の展開。
- FFらしい遊び心。
- FFらしいやり込みができるシステム。(レアアイテム、縛りプレイなど)

ここまで書いたけど、「FFらしい」って何だっけ突っ込みが来るかと。  
むしろ、それに触れずに好き勝手書くのは自分でも無責任だと思う。  
というわけで、自分なりにいろいろ具体例を挙げてみると、

- FFらしいキャラデザイン　マッチョな市長
- FFらしいストーリー　マッドギアにさらわれた娘を助けるため市長の父親が立ち向かう
- FFらしい冒険　メトロシティでどこかまわす暴れまくる
- FFらしい仲間たち　市長、チンピラ、忍者
- FFらしい武器　鉄パイプ・ナイフ・日本刀
- FFらしい敵キャラ　世紀末モヒカン、皮ジャン、アンドレ、オカマ、軍人、サムライ、警官
- FFらしいジョブシステム　チンピラで操作するとナイフで相手を刺せる
- FFらしい悲劇の展開　冗談で相方殴ったらリアルファイト突入
- FFらしい遊び心　警官の捨てたガムで体力回復
- FFらしいやり込み　市長でノーダメクリア

もっとスクウェアは原点に戻るべき。

じゃあ俺は

- FFらしいキャラデザイン　ブランクトンの集合体
- FFらしいストーリー　自分に思い出を与えてくれた仲間のために創造主と戦う
- FFらしい冒険　石造りの海
- FFらしい仲間たち　空条徐倫・エルメスの兄貴・アナスイ・ウェザーリポート・エンポリオ
- FFらしい武器　F・F銃
- FFらしい敵キャラ　敵スタンド使い・ブッチ神父
- FFらしいジョブシステム　人間の中に入り込むことで乗っ取ることが出来る
- FFらしい悲劇の展開　さよならを言うあたしなのよ
- FFらしい遊び心　今まで自分が好んだ反対のものを選ぶ
- FFらしいやり込み　くらえッ！フー・ファイターズ！

って感じで

- FFらしいキャラデザイン　ちょっと怖いピエロ
- FFらしいストーリー　ハンバーガーをめぐるピエロと悪人が追いかけてっこ
- FFらしい冒険　マクドナルドランドで大暴れ
- FFらしい仲間たち　警察・鳥など
- FFらしい武器　ファンタジーな魔法
- FFらしい敵キャラ　怪しいマスクの怪盗
- FFらしいジョブシステム　PC屋から転職してきた社長
- FFらしい悲劇の展開　デフレ不況
- FFらしい遊び心　郊外店にはたまにマックランドという遊具が設置されている
- FFらしいやり込み　おもちゃコンプ

- FFらしいキャラデザイン　君は冒険者
- FFらしいストーリー　OPで何に巻き込まれたか2ページほどで説明
- FFらしい冒険　本文をよく読み、選択肢を一つ決定してその先へ飛ぶ
- FFらしい仲間たち　いない、もしくは援助あり援助者は様々
- FFらしい武器　剣もしくは魔法(サイコロ2個)
- FFらしい敵キャラ　ゴブリン、オーク、魔法使い
- FFらしいジョブシステム　技術点・体力点・運点
- FFらしい悲劇の展開　サドンデスあり

FFらしい遊び心 上手く切り抜けさえすればどのルートでもOK

• FFらしいやり込み パラグラフでマップ作り

- FFらしいキャラデザイン 主人公は旅の青年
- FFらしいストーリー クリスタルの力を借りて世界を救う
- FFらしい冒険 広大な3つの世界を巡る旅、船、飛空艇、海底にもいける
- FFらしい仲間たち 仲間パーティは皆王族、協力者は主人公の亡き親父の戦友達
- FFらしい武器 剣、弓、槍、斧の王道からベルムチ、豎琴まで。黒白青時空魔法に召喚
- FFらしい敵キャラ ゴブリン、トンベリ、魔法使い、ギルガメッシュ
- FFらしいジョブシステム 王道のナイトからネタジョブの踊り子まで多種多様、100のアビリティ
- FFらしい悲劇の展開 仲間の死、新たな仲間、主人公の故郷消滅
- FFらしい遊び心 全てのボスに必勝法有り。解を見つければ1人でもLv1でも倒せる
- FFらしいやり込み アイテムコンプ、低Lvクリア、ジョブ縛り、ラスボスより強いボス等様々。

- FFらしいキャラデザイン どこか絵本のような懐かしさを感じる気品のある服装と素朴な服装。
- FFらしいストーリー 偶然が偶然を呼び必然的に集まった仲間たちがクリスタルの運命に導かれていく
- FFらしい冒険 船を手に入れるが大破。そして古代の技術の結晶である飛空艇で世界中を翔る。
- FFらしい仲間たち 王女 盗賊 海賊 騎士 傭兵 侍 魔法使い 吟遊詩人 賢者 獣人等
- FFらしい武器 正宗 エクスカリバー ラグナロク アルテムウェポン アポロンのハーブ 長老の杖
- FFらしい敵キャラ ゴブリン プリン ボム モルボル ギルガメッシュ オメガ オーディン パハムート
- FFらしいジョブシステム ナイト シーフ 白魔導師 黒魔導師 竜騎士 召喚師 忍者 モンク 踊り子
- FFらしい悲劇の展開 仲間との別れ 命の重さ 究極の選択 世界崩壊
- FFらしい遊び心 開発室 半熟に登場 隠し武器 隠しダンジョン
- FFらしいやり込み 全ジョブマスター 盗むアイテムコンプリート 低レベルクリア 縛りプレイ タイムアタック

- DQらしいキャラデザイン 主人公は地上の人を護る守護天使
- DQらしいストーリー 地上に降りた主人公。世界各地で始まる異変の、自らに課せられた使命とは？世界に何が起きているのか？そして冒険の旅が始まる....
- DQらしい冒険 船、天駆ける乗り物、そして広大な世界地図、世界を駆け巡れ！
- DQらしい仲間たち 「ここはルイーダの酒場。出会いと別れを...」
- DQらしい武器 はがねのつるぎ、はじゃのつるぎを手に入れた時の苦勞と感動、覚えていますか？
- DQらしい敵キャラ スライム、ドラキー、メタルキング、パラモス、ゾーマ、スーパーキラーマシーン
- DQらしい職業システム 戦士、魔法使い、僧侶、武闘家、賢者にバトマス、魔法戦士etc...それら全てにステータスのメリハリが
- DQらしい悲劇の展開 ついに巡り合えたかつての師、しかし...！？
- DQらしい遊び心 すれちがい通信にマルチプレイ。1人でも4人でも何人でも、色んな楽しみ方があるぞ！！
- DQらしいやり込み ストーリークリア？そんなのただの通過点だ！！まだ見ぬ地図を、まだ見ぬ魔王を求めて冒険は終わらない

## 映画を作るときの注意点

- 導入（開始5分以内）でどんな話なのか視聴者に伝える
- 起承転結ではなく序破急で進める
- 登場人物の視点をコロコロ変えない（出来れば一人称で進める）
- 視点を変えた場合3分以内にキャラの立ち位置を視聴者に伝える
- 視聴者が頭をひねってしまうような言葉を使わない
- 謎を残さない、回収出来ない伏線を張らない
- 視聴者が感情移入しやすい登場人物を作る

これマジでガンガンの編集に漫画を描く時にアドバイスして貰った事

- 坂口氏、植松氏の復活、不要な人物の解雇

坂口氏は「XBOX360にFinal Fantasyが来たら？」という質問に以下のように答えた。

GameSpot：自分が何年もの間作り上げてきたシリーズと張り合うのは、何の問題も無し？

坂口氏：喜んでべちゃんこにしてやりますよ（笑い）

「喜んでべちゃんこにしてやりますよ」という発言は、

坂口氏が今のFFを潰す事は、プリン(モンスターではない)を潰すくらいに容易だと言う事を示しているのだろうか。

また、植松氏はインタビューで以下のように答えた。

Q、FF12は崎元さん、FF13は浜渦さんが作曲しています。あなたの子供が他のコンポーザーによって作曲されるのはどんなお気持ちですか？

A、実はFinal Fantasyが自分のシリーズだと思っただことはありません、私はオリジナルのFFが6で終わったと言えると思います、FF7以降、多くの人々が開発チームに参加するようになってから、誰がこのゲームのオーナーが分からなくなったんです、以前はプロジェクトに関わる全員がチームにとっての貢献者でした、私は6より後のFFが自分の作品だと考えることが出来ないのです。


FF7以降はFFでないのである。その7以降しかプレイしたことがない人間にFF(ただし植松氏が関わった作品)を語る事は不可能なのだ。



● ハイパー電脳のコラム ●

# 90年代のTVゲームを予想する

● 30年前に生まれ、凄まじいスピードで進化し続けるTVゲーム。  
● 今後10年でどのような局面を迎えるのか？ 中本氏が予測する。



ハドリン技術本部長 中本伸一

いよいよ1990年代に突入します。今回は「1990年代のゲーム業界」というテーマで未来のゲームを予言(?)してみましょう。

いったいこれからのゲームはどうなっていくのでしょうか？

まず、ゲームの世界で最も重要な要素である「半導体」について予測してみましょう。

過去10年間の進歩の度合いから見ると、ROMの容量は、今後の10年間で100倍になると考えられます。

これはどういうことかという、今の2メガのカートリッジが、同じ値段で200メガのカートリッジになるということです。

そんな大容量を使いこなせるのか心配する方もいるでしょうが、大丈夫です。

これは今までカートリッジの容量が増えるたびに心配されてきたことですが、容量が増えればそれに伴ってユーザーからの要望も大きくなってきます。その結果、いつまでたっても容量不足は続くでしょう。

ただ、大容量の時代になると問題になってくるのが「かまかせのこまかし」が増えることです。容量にものをいわせ、アイデアそのものよりも「かまかせ」のグラフィックやサウンドでゲームのおもしろさをこまかしたようなソフトが多く登場し、「本当に良いもの」を見分けるのがだんだん難しくなるでしょう。(現在でも一部のゲームには、すでにこの傾向が見られると思います。皆さんも十分気をつけて下さいね)

まあ、どちらにしても、この「大容量ROM」によって、現在のCD-ROMクラスのソフトがカートリッジに入ることも夢ではなくなる

また、気になるCDからインターフェイス内のRAMへのデータ転送速度の方ですが、データの密度が4倍になるので、速度の方も4倍速くなります。これによって、データ読み込みの際の時間の空きなども、より気にならなくなると思います。

さて、ここまで高性能になってくると、さすがに1990年代の考え方ですべてのメモリーを使いきるのは難しいでしょう。今までにはなかった、もっと革命的な技術が必要になってくると思われる。

私は、個人的には「デジタル動画」がその革命的な技術の入り口に当たるのではないかと考えています。



それでは一番気になる「90年代のPCエンジン」について予測してみましょう。

先程説明したように、ICの大容量化によって、HUカードのゲームでもCD-ROMソフト級の声や音楽が楽しめるソフトが登場すると思います。

また高速CD-ROMとPCエンジンをコンパクトに一体化した低価格な商品も面白いかもしれません。

どちらにしろ「コンパチのNEC」ですので、現在のソフトは将来にわたって使用できることになります。ぜひ皆さんの考える将来のPCエンジンの姿を編集部まで送ってみて下さい。ハードに関することでも、ソフトに関することでも構いません。もしかすると本当に商品化されるかもしれませんよ。

さて、最後にゲーム全体に関する私自身の提案方を少し書いておきたいと思います。

私はゲームというのはすでに「文化」になったと考えています。

昔はゲームは子供だけの遊びで大人になればやめてしまうという考え方が一般的でした。ところが、今では「小学生向けのゲーム」とか、「大人向けのゲーム」というように年代に合わせたゲームが登場しています。

これはマンガとよく似ています。昔のマンガは子供向けの内容ばかりで、マンガは幼穉なま

【ネタバレ その1】

FF14はオンライン  
FF15で魔法・召還を廃止  
FF16でアイテム・装備類は廃止  
FF17で戦闘システム廃止  
FF18で移動廃止(常にベルトコンベア)  
FF19はオンライン  
FF20は最初から最後までムービーのみ  
FF21はOPとEDのみ  
FF22はタイトルロゴのみ  
FF23はパッケージのみ  
FF24はパッケージのビニール袋のみ  
FF25は発売告知のみ  
FF26は告知すらしめない  
FF27は自然発生し  
FF28は世界中に伝播  
FF29は大気中に充満  
FF30は地球のコアにまで到達する

【ネタバレ その2】

FF14はオンライン  
FF15で移動廃止、BRPG(ベルトロールプレイングゲーム)  
FF16で戦闘廃止、映画館でプレイ  
FF17は新宿にFFファンが集まってコスプレTRPG大会が開かれる  
FF18でノムラーがノムリッシュ国の建国、独立を訴えるも衆院選で敗北  
FF19はロゴとプレリユードだけの前衛的なゲームに  
FF20は君の心の中にある