

無限のフロンティア アー！

～狂気のスーパーロボット大戦～

文責：Ralf

2008年5月29日

新旧のスーパーロボット大戦ファンによる

真のスーパーロボット大戦が勃発した。

俗に言う「EF-aW I（第一次エンドレス・フロンティア アー！大戦）」である……。

という冗談はさておき、先日、スーパーロボット大戦（以下スパロボ）界を大きく揺るがしたゲームソフトが発売されました。それが「無限のフロンティア スーパーロボット大戦 OG サーガ」（以下EF）です。なんとこのソフト、ジャンルがこれまでのスパロボのように戦略シミュレーションではなくRPGなのです。ここがこれまでのスパロボと異なる大きな相違点なのですが、他にも相違点があります。詳しい相違点は後の記事に譲るとして、ここではEFについてどのようなゲームであるか、主観バリバリで紹介していきたいと思います。

1、まずは基本情報から

ジャンル：RPG ゲームハード：Nintendo DS

発売日：2008年5月29日

発売：バンプレスト 開発：モノリスソフト

公式PVテーマソング：Perfume「Butterfly」

予約特典：スペシャルドラマ&サウンドトラック Disc

備考：ダブルカートリッジにより特典アイテムを入手可能



2、魅力的過ぎて困る主人公たち

主人公、というかプレイヤーキャラはハーケン、アシェン、神夜、錫華、零児、小牟、KOS-MOSの7人と、援護攻撃専用のパーソナルトルーパー（PT）であるゲシュペンスト、アルトアイゼン、ヴァイスリッターの3体という構成になっています。ここでは主人公たちがどのようなキャラであるかを簡単に説明していきたいと思います。本当は敵キャラクターの説明もしたいのですが、收拾がつかなくなるので割愛させていただきます。

①ハーケン・ブrowning (CV: 檜山修之)

クールでニヒルでセクハラ好きな困った主人公。本作の舞台、いくつもの世界がゲートで繋がった世界“エンドレス・フロンティア”を駆けるバウンティハンター。よってウェスタンガンマン風。パッケージでいきなりセクハラをかましている(右拡大画像)あたり、彼の人となりは容易に理解できるだろう。いい女性を見つけると口説きに掛かるが華麗にスルーされる悲しい人。この人が前衛にいるとランページ・スペクターとかいう規格外の技を使えるので援護攻撃は魅力的だがずっと前衛。なぜ下の名前がブrowningなのかはストーリーの後半で明かされる。



②アシェン・ブレイデル (CV: 清水香里)

ハーケンに付き従うアンドロイド。コード DTD が発動すると体中の緑の装甲が剥離する不思議な奴。コードネームが“W07”という点と CV からして○ミアのアンドロイド版である。パーティーのボケ担当。どうやら“W00”というのがいて、W シリーズはそいつを護る存在であるらしいが、メモリーが失われているので序盤ではよくわからない。彼女の技はバンバン敵を地面に落としてしまうものが多いので、どちらかというサポート役。ちなみに“W06”カルディア・バシリッサという敵キャラクターがいて、失ったメモリーを巡って作中でドンパチすることになる。

③楠舞 神夜 (なんぶ かぐや) (CV: ゆかな)

上の名前はナンブだが、本人とは全く関係ない。一応メインヒロインで神楽天原という世界の皇女。○っぱいと色ボケ担当。~~マザコン~~ギミック式霊刀“護式・斬冠刀”という馬鹿でかい刀を振り回す実は危険な人。さらに刀に付いている月鱗(がちりん)と呼ばれるビットまで飛ばしてくるニュータイプ。援護攻撃のカットインで毎回ブーンしている。戦闘での性能は従来のヒロイン止まりかと思えば、通常技・必殺技・精神コマンド共に優秀で、特に特殊技の徹砲は「切り札」を掛けておくと MAXダメージ 10 万(敵 4 体時トータル)を突破する脅威の人物。

④錫華姫(すずかひめ)(CV: 能登麻美子)

見た目はアレだが、式鬼一族の姫なので中身は結構な御歳。神夜のお目付け役。邪鬼銃王(じゃきがんおー)と呼ばれる体長 3~4m の戦術からくり(=ロボット)を操って戦う。ので本人は戦闘で何もしていない。ただ踊っているだけである。ヒット数&ブロック崩し要員。この人の技の名前はいろいろと規格外で、

邪鬼銃・弾鎖 →じゃきがん・だんさー
邪鬼銃・封印破→じゃきがん・ふいーばー
邪鬼銃・神酒鎖→じゃきがん・みきさー
邪鬼銃・桃源郷→じゃきがん・とーきょー
錫華・賭乱数 →すずか・とらんす

邪鬼銃・梵破 →じゃきがん・ぼんばー
邪鬼銃・封印牙→じゃきがん・ふいんがー
邪鬼銃・砲陣 →じゃきがん・ほーめーしょん
錫華・美糸 →すずか・びーと

と、まさに邪気眼が極まっている人。

⑤有栖 零児（ありす れいじ）（CV：井上和彦）

モノリスソフトの都合で「ナムコ クロス カプコン」の世界から召喚された人その1。森羅という組織のエージェント。パーティー内で唯一まともな人なのだが、攻撃力が高ただけで技の性能が総合的に悪く、陽の目を見れていないかわいそうな人。「重畳」担当。

⑥小傘（シャオムウ）（CV：南央美）

モノリスソフトの都合で「ナムコ クロス カプコン」の世界から召喚された人その2。森羅のエージェントで765歳の仙狐。ひきこもり。ノリツコミ担当。スタッフの都合で某所に詰め物をされたとかされていないとか。援護攻撃が優秀すぎてなかなか前衛と交代させてもらえない人。ちなみに、「ナムコ クロス カプコン」からは他に沙夜、毒牛頭、毒馬頭が召喚されている。

⑦KOS-MOS（コスモス）（CV：鈴木麻里子）

ついにスパロボに悪神参戦。タイプはver.4。モノリスソフトの都合で時々語尾が猫語になるし、意味もなくカットインで某所を展開する。攻撃・防御共に優秀であり、精神コマンドも使い勝手がよい。技の使いやすさはまあまあだが、技の攻撃力はパーティー最高峰。モノリスソフトというところは面白いところで、右画像のように敵に自虐セリフを吐かせていますね。



ちなみに右画像は二段目前からハーケン、神夜、アシェン、錫華、KOS-MOS、零児、小傘のこと。いろいろとひどい。

3、戦闘システムは優良か

ゲームシステムは「ナムコ クロス カプコン」のものを継承しているらしいですが、やったことないのでよく分かりません（お。「ナムコ クロス カプコン」の世界観をスパロボにいただけ」と言われているそうです。でも、戦闘システムは結構面白いと思いますよ。以下、EFの戦闘の特徴を挙げてみました。

- ・メイン戦闘を行う前衛が4人、援護攻撃専用の後衛が3人、PTは常に援護攻撃専用。
- ・敵味方の行動順はSPD（速度）の値によって決まる。
- ・自分のターンに技を最大5個まで繋げてダメージを蓄積させる。（コンボ）
- ・行動順で次に味方が来ればコンボをその味方に引き継ぐことが可能。（連続攻撃）
- ・SP（精神ポイント）を5消費して後衛を援護技で攻撃に参加させることが出来る。（援護攻撃）
- ・Hit数が増えるとクリティカル率も上昇する。

- ・敵によっては **BLOCK** があり、数回攻撃を与えて壊さないとまともなダメージが通らない。
- ・敵を地面に落とすとコンボは途切れ、敵によっては再度 **BLOCK** される場合がある。
- ・ボスクラスの敵を地面に落とすと、その後のすべての攻撃が **BLOCK** され、コンボが途切れる場合がある。(強制回避)
- ・強制回避が発生すると、その後に一定確率で反撃攻撃を受ける。
- ・特殊技・必殺技は次の人にコンボを繋げられない。
- ・特定の行動(通常技・特定のアイテム・被ダメージ)を行うと **FG**(フロンティアゲージ)が蓄積され、**FG**が100%まで溜まることで必殺技を使える。
- ・通常技をある部分でキャンセルするとキャンセルボーナスとして **FG**が一定値溜まる。
- ・精神コマンド・特殊技は **SP**を一定量消費する。
- ・すべての行動(技・精神コマンド・アイテム)には **COM**(行動値)が0~100%まで設定されており、**COM**が一定量ないとその行動は行えない。自分にターンが回ってくることで50%回復。精神コマンド・アイテムでも回復可。

このほかにも回避率・ガード率・状態異常などのパラメータがありますが、基本戦闘システムはこんな感じです。RPG ですので各種ステータスの強化はレベルアップ、または装備品の変更によって行えます。PTの攻撃力はハーケンレベル依存です。

で、実際ゲームをやってみると、結構面白い戦闘システムだということがよく分かります。コンボを繋ぎ、Hit 数を増やすことで1Hitあたりのクリティカル率がどんどん上昇していきますので、基本はHit 数を稼ぐようなコンボを考えなければなりません。前衛4人が連続で攻撃を繋いで間々に援護攻撃を挟み、最後に必殺技で締めるのが美しいコンボと言えるでしょう。しかし、SPDによって行動順が決まるため、4人連続で攻撃するためには全員同じようなSPDにするか、精神コマンドで行動順を入れ替えるしかありません。SPDは装備で変更することができますが、防御力を取るか、SPDを取るか、というのは結構重要な選択となります。また、各キャラの通常技の組み合わせも個人によって幅があって面白いです。基本は5つの技のCOMの合計が100%以下になるように設定します。技の組み合わせとしては「攻撃力重視型」「Hit数重視型」「コンボ重視型」「FG重視型」の4パターンに分けられます。「攻撃力重視型」はそのまま、攻撃力の高い技を5つ組み合わせた型です。攻撃力の高い技はCOMも高いので合計でCOMが100%を超える場合がありますが、COMの最大値を100%以上にできる精神コマンドを持っているキャラもいますので問題はありません。短期決戦型と言えます。「Hit数重視型」と「コンボ重視型」は似たようなものですが、「Hit数重視型」はヒット数を増やすことを重視し、「コンボ重視型」はそれぞれの技の繋ぎやすさを重視した型です。結局、コンボが繋がればHit数も増えるので「コンボ重視型」に「Hit数重視型」を含めてもいいかもしれません。ボスクラスの敵を地面に落としてしまうと強制回避が発生し、場合によっては反撃攻撃まで食らうので、何とか技を繋ぐのが簡単になるように敵を高く浮かせる技を途中で組み込むのがこのゲームでの上策です。大体の人はこの「コンボ重視型」だと思います。「FG重視型」はFGがどんどん溜まるように、キャンセルボーナスによるFG蓄積値が大きい技、または技のキャンセルが容易

な技を組み合わせる型です。前衛の中で攻撃力に期待できないキャラが「FG 重視型」にされます。「FG 重視型」は必殺技の連発、つまり安定して高いダメージをたたき出すのに向いています。このような「どのように技を組み合わせればよいか？」というところも EF の戦闘の魅力です。

と、ここまで EF の戦闘の面白さを解説したところで、残念なお知らせです。この戦闘の面白さは

アイテムが大量に使える

ことによって打ち崩されます。前述のように、アイテムを使うと COM を消費します。なので、自分のターンにそれほど多くアイテムを使えないはずなのですが、実は COM を回復するアイテムは COM 消費なしで使えますし、COM 回復アイテムはショップで複数種類売っています。つまり、

アイテム使い放題＝SP 回復し放題＝精神コマンド使い放題

というこれまでのスパロボでは考えられなかったスーパープレイが出来ます。さらに悪いことに、FG を 15% 増加させるアイテムもショップで売っています。これも COM 消費なしです。アイテムの所持数は最大 15 個で、同じ効果のアイテムが 2 種類存在しますので実質 30 個持てます。つまり、このアイテムを 30 個使えば必殺技が確定で 4 回放てます。コンボによる FG 増加も考えて消費量を抑えると、1 人で 6 回は必殺技を放てます。まさにやりたい放題です。この COM 回復アイテムさえなければ、EF はとても面白いゲームになっていたことでしょう。まあ、一步譲ってアイテムを使い放題にさせないぐらいは必須でしょうか。最後の最後で調整不足であるゲームと言わざるを得ません。

戦闘システムとは直接関係ないのですが、戦闘では敵味方雑魚含めてキャラクターが画面狭しと動き回ります。さらに、雑魚を含めて各キャラにボイスが設定されています。特に主人公サイドはこれでもか、と思えるぐらいボイスが豊富です。逆に言えば、雑魚すらしゃべるのでとてもうるさい戦闘になること間違いなしです。うるさい戦闘が嫌いな人にはとてもオススメできません。ですが、簡単な操作で縦横無尽にキャラクターが動いてくれるという意味では、カットインも含めて最近のスパロボの特徴である「魅せる戦闘」は達成できているといえます。

ん？カットイン？

そういえばそんなものもあったなあ・・・。

4、カットイン “も” 目玉と言われる今作

百聞は一見に如かずです。(いずれも公式 PV より引用)



某所展開



某所展開



ブーン

最近のスパロボが「○っばいゲー」と言われている片鱗が出ていますね。これ以上はノーコメント。というか**みんなスパロボの目の付け所がだんだんずれてきてるよ！**

5、皆さん本当にパロがお好きですね

従来のスパロボシリーズは様々なアニメ・ゲームのロボット作品が参戦するという事で、随所にパロディやコラボレーションが見受けられました。このような要素もスパロボの魅力といえるでしょう。最近では各キャラクターの声優（中の人）が同じだということで“声優ネタ”と呼ばれるコラボも見受けられるようになりました。で、そのパロやコラボを発展させすぎたのがこの EF。右画像のようなシーンを見かけたときにはどうしてあげようかと思いましたが、ホント。



このように、EF では参戦作品を越えたパロが大量に存在しています。特にモノリスソフト側から流入したと思われるパロが大量に見受けられます。例えば前述のような KOS-MOS を邪神と言ったりするものもその内の一つです。EF にはパロやコラボがありすぎて、なにを紹介していいかわからないぐらいです。詳しくは

<http://ogsaga.or.tp/index.php?Top>

ここ（攻略情報 Wiki）の小ネタを参照してください。もはやここまでくると、開発にバンプレストは全く関わっていない、と信じたいですね。バンプレスト側がノリでやってる気もしますが。

ああ、そうだ、ネタバレになるけど、一つ感慨深いパロがあったので紹介します。前述の通り、EF の舞台の“エンドレス・フロンティア”はゲートと呼ばれる門で様々な世界が繋がった世界ですが、結局はすべての世界がまとまって一つの世界になります。

それなんて FFV ？

6、アインストはみんなの願いを叶えてくれる

パロの数が凄まじい EF ですが、モノリスソフトはそれでは飽き足りなかったらしく、アインストまで投入してきました。アインストとは、簡単に言えば地球外生命体であり、スパロボ COMPACT2 以来、様々なスパロボ OG シリーズに登場してきている敵です。その生態は謎に包まれており、謎に包まれているからスタッフは何でもやりたい放題です。どんな設定でも通ります。今作のアインストは対象物のイミテーション（クローン）を作る能力を備えています。人間のクローンを作るのもお手の物です。で、その能力をフルに活用した結果、こうなりました。



— ∩
(° ▽ °) ≧ ○っぱい！ ○っぱい！
こ ≧

さすがモノリスソフト！

ヒロインを量産するのにこれほど力を入れたゲーム会社が他にあったらどうか！？

実際、こういうのを**手抜き**と言うか**神**と言うのかは意見が分かれるところですね。手抜きだけ神？そんな選択肢はないよ。ちなみに神夜だけでなく、ハーケン、零児、小傘、PT（ファントム、ナハト、アーベント、アークゲイン）もコピーされています。PTは元々敵なので問題ないですが、主人公サイドを技等そのまま敵として登場させるのは手抜き感がありますね。また、ボスクラスのキャラクター（敵味方サイド含む）は2~4回戦闘することになるのですが、主人公に戦いを複数回挑んでくる理由が「気に入らないから」「話し合うのが面倒だから」「洗脳されていたから」「~~急にボールが来たので~~」ではやはりボスを使いまわしているとは思えません。

一番手抜き感がしてよくないのが隠しボスです。なんと**ラスボス第一形態の色違い**。名前も「???'といい感じに手抜きです。使ってくる技もほぼ同じです。そして、隠しボスと戦うに至るストーリーが皆無なことも手抜き感に拍車を掛けています。余談ですが、隠しボスに名前がないのは不憫なので、私は彼にラスボスの名前にちなんで「マーク」と名前をつけてあげました。

上記の例は、実際手抜きといえる部分が露骨に表れている部分だけ集めたものであり、厳密に手抜き部分を挙げていくと昔の良作RPGまで手抜きと言わざるを得なくなるので、EFは「手抜き部分が露骨に表れているRPG」程度に認識しておいてください。

7、それでも EF はスパロボなんだな

なんだかんだ言って、EF には PT であるゲシュペンスト、アルトアイゼン、ヴァイスリッター、アークゲイン（ソウルゲイン）が参戦しています。ここは従来のスパロボ OG ファンにとっては嬉しいところですが、これは

実は体長 3~4m のイミテーションロボットだった

という最悪のオチで終わります。中に誰もいませんよ。逆にオリジナルのように体長が 20m 程あったら怖いですね。踏んづけられただけで終わります。

ゲシュペンストはいかにもゲシュペンストらしい「究極！ゲシュペンストキック」という技を持っていますし、アルトアイゼン、ヴァイスリッターは「ランページ・スペクター」という「ランページ・ゴースト」を彷彿とさせる技を持っています。アークゲインが仲間に加わらないのは残念ですが、敵役として「乱黄龍」などの技でスパロボ OG ファンの心をくすぐります。

アルトアイゼン（ナハト）は通常青色ですが、オーバーヒートすることで装甲が赤くなり、ヴァイスリッター（アーベント）は通常赤色ですが、加熱により表面装甲が剥離して青色になります。アーベントにはライン・ヴァイスリッターも混ぜた、と開発者は語っておりますが、こうなるとどこが「白銀の墮天使」なのかよくわかりません。まあ、私はライン・ヴァイスリッターが好きなのでどうでもいいですが（お

EF にはスパロボ OG シリーズのアレンジ曲が数曲入っていますし、ストーリーもスパロボ OG ファンであればニヤリとするものが複数箇所で見受けられます。EF をスパロボだと結論付けるかどうかは後の記事にまわすとして、EF はスパロボ OG ファンの心をくすぐる作品と言えます。

8、最後に

ここまで読まれた方には、この記事のタイトルがなぜ「フロンティアー！」のように途中で切れているか、薄々分かっていただけだと思います。スパロボファンの私は EF はどう見ても地雷だと思って敢えて踏みに行ったつもりでしたが、蓋を開けてみると戦闘システムは評価に値する良ゲーだったことに驚きました。とりあえず、「スパロボ OG シリーズ」と「ナムコ クロス カプコン」のファンには楽しんでいただけたらと思います。一周目のクリア時間は 20 時間ちょっとといったところでしょうか。隠しダンジョンがないのでそこまでやり込み要素のない EF ですが、従来の RPG ファンにも楽しんでいただける作品となっていると思います。あくまで主観ですが。

続く？