

タクティクスオウガ運命の輪 記事修正 & 移転素案

<ここより>

タクティクスオウガ 運命の輪

【たくていくすおうが うんめいのわ】

ジャンル	シミュレーションRPG
対応機種	プレイステーション・ポータブル
メディア	UMD 1枚
発売・開発元	スクウェア・エニックス
発売日	2010年11月11日
定価	UMD:5,980円 DL:4,980円
レーティング	CERO:B(12歳以上対象)
” <u>オウガバトルサーガシリーズ</u> ”	

概要

1995年にSFCで発売されSSやPS1にも移植された『タクティクスオウガ』（TO）を松野泰己以下、当時のオリジナルスタッフの手により「リ・イマジネーション（再構築）」と銘打ったリメイク作。

TOを特徴付けている「ウエイトターン制」や「マップの高低さ」などシミュレーションゲームとしての骨格はそのままにTO後に同じスタッフで制作した『ファイナルファンタジータクティクス』（FFT）などの要素を取り入れ、クラスの使い勝手や各数値算出方法などゲームバランスを大幅に改変している。

変更点

ゲームバランスの改変

- ▶ オリジナル版にあった、クラス間の格差や数々のバランスブレイカーの存在を見直している。
- ▶ また、ユニットのWT値や各能力値、命中率やダメージ算出方法の見直しと、「斬・突・打」の武器・防具相性の追加などでゲーム性とリアリティの両面を増強する試みもされている。

クラスレベルシステムの導入

- ▶ ユニットの強さの指標となる「レベル」について、個々のキャラクタ単位だったものを自軍のクラスごとに管理されるようになった。同じクラスに就いているキャラクタは同じレベルとなる。
- ▶ 経験値配分は戦闘終了時に自動で行われるようになり、各クラスの活躍度に応じて経験値は配分される。
 - ▶ 発売前のインタビューによると、キャラが死亡して消滅しても新たなキャラを雇って簡単に戦力をリカバーできるように配慮した結果とのこと。
 - ▶ これに伴い、オリジナル版で救済措置として機能したトレーニングは廃止された。

スキルシステムの追加

- ▶ FFTのアビリティシステムを元に、「コマンド」「サポート」「アクション」「スペシャル」の4つに分類されたスキルを習得し、選択してユニットにセットする。
 - ▶ ユニットの自在にカスタマイズできるようになった。クラスごとに習得スキル・セットできるスキルは異なっている。

「C.H.A.R.I.O.T.」機能の追加

- ▶ 本作のタイトルにもある「運命の輪」と呼ばれるシステムの一つ。50手以内の行動なら、手番を巻き戻して行動をやり直すことができる。
- ▶ 敵に攻撃をガードされても、攻撃する位置を変えることで当たることができたり、ユニットが戦闘不能になったらその前の手番に戻して取り消すことが可能。
- ▶ この機能追加によりオリジナル版よりも難度が低くなっているわけではなく、敵側の戦力も相応に強化されている。
 - ▶ 使う使わないはプレイヤーの自由ではあるが、一度でも使うと二度と獲得できない「称号」が存在する。また、ウォーレンレポートには一回も使用しないで勝利した回数が記録されていく。

新規マップ、新規アイテム、ウォーレンレポートの項目追加

- ▶ オリジナル版では「死者の宮殿」という、物語に関わりの無い連続してマップを攻略していく拠点があったが、本作ではこの手の拠点のバリエーションがさらに増加。当然ショップで手に入らないアイテムも入手可能。
- ▶ 「片手刀」「両手刀」「吹き矢」などといった装備品ジャンルの追加がある。
- ▶ ショップでの「合成」により装備品の強化ができるようになった。
- ▶ ストーリーで選ぶ選択肢や強敵を倒すなどの行動に応じて「称号」を手に入れ集めることができる。ゲームに長時間没頭した人への勲章となっている。

「W.O.R.L.D.」機能の追加

- ▶ もう一つの「運命の輪」。一度エンディングを迎えることで「自軍のユニットの強さを保ったまま、ルート分岐が発生する場所に移動してゲームを始めることができる」という、いわゆる「つよくてニューゲーム」の延長といったものである。
- ▶ 1周目で助けられなかったユニットを加入させたり、同一のセーブデータでルート分岐を楽しむことが可能となる。
 - ▶ これを使うことによって「ロードクラスのデニムとカチュア生存を両立（本来は二者択一）」や特定ルート限定の仲間も含めて全員集める、といったことが可能。
 - ▶ なお、登場キャラクタの物語上の生存フラグと、ユニットとしての生存・消滅フラグは別個に管理されている。例えば1周目でカチュアを仲間にして、2周目で見殺しにしてデニムをロードにした場合、カチュアは戦力として自軍にいるがシナリオ上は死亡した扱いとなるため、グッドエンディングを見ることは出来ない。

BGMやグラフィックの強化

- ▶ オリジナルを担当した崎元・岩田氏は続投、豪華なアレンジが施されている。
 - ▶ 『[伝説のオウガバトル?](#)』で使用されたBGMも一部採用されている。
 - ▶ オリジナル版にあったサウンドテスト（MUSIC/ON）は、本作ではウォーレンレポート内の「ディーバの譜面」として存在。聴ける楽曲数は進行に応じて増える。
- ▶ グラフィックは一見するとオリジナル版と同じドット絵で変わらない印象を与えるが、マップのグラフィックは内部的には3D化されており、戦闘中にクォータービューから見下ろし視点に変えたり、拡大・縮小したりするといった現代的な機能も搭載されていて、プレイアビリティを上げる試みがされている。

シナリオや登場人物の追加

- ▶ 物語のルート分岐は増えていないものの、人物のセリフのテキストは大幅に増えている。特にFFTでみられた、戦

闘中のデニムや因縁のあるキャラと敵リーダーとの掛け合いが増えている。

- ▶ 女騎士ラヴィニス、女屍術士クレシダ、海賊アゼルスタンといった新規キャラクタが登場。また、オリジナル版にも登場しながら実質新キャラと言えるほどの描写変更を受けたキャラもいる。
- ▶ ウォーレンレポートの人物解説にも手が加えられ、一部の汎用ユニット（ヴォルテールやサラ、海賊ダッザなど）、序盤のマップ毎の敵リーダーについても掲載されるようになった。
- ▶ クリア後は無料のDLCによってifのシナリオを体験できる。
 - ▶ 原作で非業の末路を辿ったキャラを自軍に加えることのできるシナリオである。

オリジナル版は名作として名高いものの、一部ゲームバランスが歪である、テンポがやや悪い、といった問題点が指摘されており、再構築によりこの問題点が解決され、さらに完成度が増すものと誰もが期待していた。

現に発売第一週の売り上げ本数は17万本以上と、かつての名作に対する高評価も相まって好調であった。だが・・・。

問題点

NPCの思考ルーチンの劣化

- ▶ オリジナル版で劣悪さが指摘されていた、敵キャラ及びゲストキャラ、AIの思考ルーチンが直るどころか、より悪化している。
 - ▶ 後方で無駄なまでに補助魔法をかける、目の前に瀕死の敵対者がいるにも関わらず移動して別の標的を狙う、僧侶キャラが回復魔法ではなくアイテムを使う、救出対象のキャラが敵陣へ突っ込んでいくなどなど。
 - ▶ シミュレーションゲームとしての面白さを損ねるのみならず、登場人物のリアリティが失せ結果としてTOの世界観の魅力までも損ねている。
 - ▶ 習得アビリティが少なく行動選択肢の限られる序盤ではさほどではないが、アビリティが増えて行動の選択肢が広がる第三章以降で顕著になる。

アクションのエフェクトが冗長

- ▶ 広範囲魔法のエフェクトが一体ずつ表示されるなどオリジナル版のままである。
 - ▶ 上記の思考ルーチン劣化との併せ技で、せつかくのリメイクによる思考時間の短縮化やロード時間の短縮を台無しにし、テンポの悪さにつながっている。

クラスレベル制による問題点

- ▶ 序盤でも終盤でも、新たに自軍に加わったクラスはレベルは1からスタートする。当然レベル1のままでは戦力にならないので主力級のレベルに追いつくまで育てなければならない。
 - ▶ 物語上では歴戦の勇士などとされる人物の専用クラスであっても例外ではない。世界観との齟齬を生み魅力を損ねる要因にもなっている。
 - ▶ トレーニングを無くしてまで取り入れる価値があったのか疑問が残る。
- ▶ 「レベルアップボーナス」の存在。
 - ▶ 戦闘後にクラスがレベルアップするごとに、そのクラスで戦闘に参加していたキャラのパラメータが上昇するというもの。
 - ▶ 必然的に序盤から使っているキャラのほうが多くレベルアップボーナスを獲得するため、後半にもなると序盤から登場するキャラと終盤に登場するキャラとでは能力値に雲泥の差が表れる。
 - ▶ 上記の「キャラが消滅しても新たなキャラを雇って簡単に戦力をリカバーできる」というクラスレベル制の趣旨と真っ向から対立している。
 - ▶ また、効率よくユニオン内のキャラのパラメータを上げていくためには「Lv1のクラスを多く残しておいて、最後に全員そのクラスに転職してからLv上げを行う」というのが最適解という結果に。「クラス間バランスを調整し、特徴を理解してさまざまなクラスを使いこなす」という主旨からも大きく外れてしまう。
 - ▶ なお、後に発売された海外版ではレベルアップボーナスによるパラメータの上昇が抑えられている。

スキル制による問題点

- ▶ たくさんの種類はあっても有用なものは限られる。
- ▶ スキルレベル成長が遅すぎる。多大な時間を費やして育成しないと同じクラスレベルの敵よりも低い。
- ▶ 分類が大雑把で検索性が低く、習得やセットの操作の負担が大きい。

弓の攻撃が相変わらず強い

- ▶ さまざまなシステム変更に関わらず、オリジナル版と同様に弓が圧倒的に強く、ゲームバランス見直しの試みは失敗に終わっている。

操作性の悪化

- ▶ 特に町でのコマンド構成が不親切である。

その他

ウォーレンレポートでの、各マップの敵リーダーの詳細解説が2章で止まっており、製作期間不足の一端が窺える。

これら問題点のせいで、原作であるSFC版は好きでも本作を好まないユーザーも多い。

総評

オリジナル版から15年の間に培ったさまざまなアイデアを盛り込もうとしたが、アイデア同士が足を引っ張り合い、ことごとく台無しにしている。ただ一つの長所といえる追加要素を味わう前に、放棄するプレイヤーも続出。

スタッフがツイッター上で製作期間が足りない事を嘆いていたとの話もあるが、十分な期間を与えられたとしても練りこんだ上で昇華できたかは疑問である。

かつての名作の面白さ、シミュレーションRPGの楽しさを伝えきれておらず、名作を基にしたリメイクが必ずしも名作たりえない典型例。<ここまで>

一覧の新表示形式テスト

- ▶ 新表示形式アイデア
 - ▶ 現在の表示形式
 - ▶ 1
 - ▶ 2
 - ▶ 中見出し
 - ▶ 小見出し
 - ▶ 3
 - ▶ 4
 - ▶ 5
 - ▶ 6
 - ▶ 7
 - ▶ 新表示形式テスト
 - ▶ プレイステーション (1994年12月3日)
 - ▶ 現在の表示形式
 - ▶ プレイステーション (1994年12月3日)
- ▶ ハローキティワールド
 - ▶ 概要

- ▶ 長所
- ▶ 短所

新表示形式アイデア

現在の表示形式

- ▶ 発売日 タイトル - コメント
- ▶ 1月10日 レイストーム (移植版) - ほぼ完璧な移植のオリジナル版に加え、ハイクオリティのBGMが光るアレンジモードをひっさげてきた名STG。
- ▶ 1月10日 レイストーム (移植版) - ほぼ完璧な移植のオリジナル版に加え、ハイクオリティのBGMが光るアレンジモードをひっさげてきた名STG。
- ▶ 1月10日 レイストーム (移植版) - ほぼ完璧な移植のオリジナル版に加え、ハイクオリティのBGMが光るアレンジモードをひっさげてきた名STG。

1

発売日	ジャンル	タイトル	コメント
-----	------	------	------

1月10日	STG	<u>レイストーム</u> (移植版)	ほぼ完璧な移植のオリジナル版に加え、ハイクオリティのBGMが光るアレンジモードをひっさげてきた名STG。
1月10日	STG	<u>レイストーム</u> (移植版)	ほぼ完璧な移植のオリジナル版に加え、ハイクオリティのBGMが光るアレンジモードをひっさげてきた名STG。
1月10日	STG	<u>レイストーム</u> (移植版)	ほぼ完璧な移植のオリジナル版に加え、ハイクオリティのBGMが光るアレンジモードをひっさげてきた名STG。

2

中見出し

小見出し

発売日	タイトル	ジャンル	コメント
-----	------	------	------

}

1月10日	<u>レイストーム</u> (移植版)	STG	ほぼ完璧な移植のオリジナル版に加え、ハイクオリティのBGMが光るアレンジモードをひっさげてきた名STG。
1月10日	<u>レイストーム</u> (移植版)	STG	ほぼ完璧な移植のオリジナル版に加え、ハイクオリティのBGMが光るアレンジモードをひっさげてきた名STG。

1月10日	<u>レイストーム</u> (移植版)	STG	ほぼ完璧な移植のオリジナル版に加え、ハイクオリティのBGMが光るアレンジモードをひっさげてきた名STG。
-------	------------------------	-----	--

3

発売日	ジャンル	タイトル
		コメント

1月10日	STG	<u>レイストーム</u> (移植版)
		ほぼ完璧な移植のオリジナル版に加え、ハイクオリティのBGMが光るアレンジモードをひっさげてきた名STG。
1月10日	STG	<u>レイストーム</u> (移植版)
		ほぼ完璧な移植のオリジナル版に加え、ハイクオリティのBGMが光るアレンジモードをひっさげてきた名STG。
1月10日	STG	<u>レイストーム</u> (移植版)
		ほぼ完璧な移植のオリジナル版に加え、ハイクオリティのBGMが光るアレンジモードをひっさげてきた名STG。

4

発売日	タイトル	ジャンル
	コメント	

1月10日	<u>レイストーム</u> (移植版)	STG
	ほぼ完璧な移植のオリジナル版に加え、ハイクオリティのBGMが光るアレンジモードをひっさげてきた名STG。	
1月10日	<u>レイストーム</u> (移植版)	STG
	ほぼ完璧な移植のオリジナル版に加え、ハイクオリティのBGMが光るアレンジモードをひっさげてきた名STG。	
1月10日	<u>レイストーム</u> (移植版)	STG
	ほぼ完璧な移植のオリジナル版に加え、ハイクオリティのBGMが光るアレンジモードをひっさげてきた名STG。	

5

発売日	ジャンル	タイトル
	コメント	

1月10日	STG	<u>レイストーム</u> (移植版)
	ほぼ完璧な移植のオリジナル版に加え、ハイクオリティのBGMが光るアレンジモードをひっさげてきた名STG。	
1月10日	STG	<u>レイストーム</u> (移植版)
	ほぼ完璧な移植のオリジナル版に加え、ハイクオリティのBGMが光るアレンジモードをひっさげてきた名STG。	
1月10日	STG	<u>レイストーム</u> (移植版)
	ほぼ完璧な移植のオリジナル版に加え、ハイクオリティのBGMが光るアレンジモードをひっさげてきた名STG。	

6

発売日	タイトル	コメント
	ジャンル	

1月10日	<u>レイストーム</u> (移植版)	ほぼ完璧な移植のオリジナル版に加え、ハイクオリティのBGMが光るアレンジモードをひっさげてきた名STG。
	STG	
1月10日	<u>レイストーム</u> (移植版)	ほぼ完璧な移植のオリジナル版に加え、ハイクオリティのBGMが光るアレンジモードをひっさげてきた名STG。
	STG	
1月10日	<u>レイストーム</u> (移植版)	ほぼ完璧な移植のオリジナル版に加え、ハイクオリティのBGMが光るアレンジモードをひっさげてきた名STG。
	STG	

7

発売日	タイトル	ジャンル
		コメント

1月10日	レイストーム (移植版)	STG
		ほぼ完璧な移植のオリジナル版に加え、ハイクオリティのBGMが光るアレンジモードをひっさげてきた名STG。
1月10日	レイストーム (移植版)	STG
		ほぼ完璧な移植のオリジナル版に加え、ハイクオリティのBGMが光るアレンジモードをひっさげてきた名STG。
1月10日	レイストーム (移植版)	STG
		ほぼ完璧な移植のオリジナル版に加え、ハイクオリティのBGMが光るアレンジモードをひっさげてきた名STG。

新表示形式テスト

プレステーション (1994年12月3日)

1995年

7月7日	パズル	くるりんPA!	
12月8日	SLG	カルネージハート (EZ-Zapping)	パソコンSLGの老舗がプレステに放つ、プログラム設計が命のウォーシミュレーション。
12月15日	RPG	幻想水滸伝	108人の仲間を集め、強大な帝国を打ち倒せ!

1996年

1月10日	STG	レイストーム (移植版)	ほぼ完璧な移植のオリジナル版に加え、ハイクオリティのBGMが光るアレンジモードをひっさげてきた名STG。
-------	-----	------------------------------	--

1月19日	ADV	<u>ポリスノーツ</u>	「人類の宇宙への挑戦か、宇宙の人類への挑戦か」 小島秀夫氏が監督・脚本を担当した90年代ADVの名作。 2月9日にファンディスク『ポリスノーツ プライベートコレクション』が発売。
3月1日	ホラーADV	<u>トワイライトシンドローム (探索編・究明編)</u>	都市伝説+女子高生に暮れゆく昭和の情景を重ねた、 等身大な描写も光る名作学園ホラー。
3月16日	サバイバルホラー	<u>BIO HAZARD</u>	「ホラーゲーム」というジャンルが成立することを実証し、 ゾンビゲーの雄となった名作。
7月12日	RPG	<u>ポポロクロイス物語</u>	本当に「涙がぽぽろ」に…。
7月19日	ホラーADV	<u>学校であった怖い話S</u>	
11月1日	RPG	<u>アークザラッド2</u>	
11月22日		<u>ぐっすんぱらだいす</u>	落ち物パズルアクションだったシリーズの中で、 唯一別ジャンルだったゆるキャラゲー。
12月12日	RPG	<u>ワイルドアームズ</u>	2DRPGテイストの集大成を感じさせる、口笛と荒野のRPG第1弾。
12月13日	恋愛ADV	<u>トゥルー・ラブストーリー</u>	地味には地味の良さがある。 当時の常識に逆行するような作風は、違った意味で影響を与えた。

現在の表示形式

プレステーション (1994年12月3日)

1995年

- ▶ 7月7日 くるりんPA!
- ▶ 12月8日 カルネージハート (EZ-Zapping) - パソコンSLGの老舗がプレステに放つ、プログラム設計が命のウォーシミュレーション。
- ▶ 12月15日 幻想水滸伝 - 108人の仲間を集め、強大な帝国を打ち倒せ!

1996年

- ▶ 1月10日 レイストーム (移植版) - ほぼ完璧な移植のオリジナル版に加え、ハイクオリティのBGMが光るアレンジモードをひっさげてきた名STG。

- 1月19日 [ポリスノーツ](#) - 「人類の宇宙への挑戦か、宇宙の人類への挑発か」 小島秀夫氏が監督・脚本を担当した90年代ADVの名作。
- ▶ 2月9日にファンディスク『ポリスノーツ プライベートコレクション』が発売。
 - ▶ 3月1日 [トワイライトシンドローム（探索編・究明編）](#) - 都市伝説+女子高生に暮れゆく昭和の情景を重ねた、等身大な描写も光る名作学園ホラー。
 - ▶ 3月16日 [BIO HAZARD](#) - 「ホラーゲーム」というジャンルが成立することを実証し、ゾンビゲーの雄となった名作。
 - ▶ 7月12日 [ボボロクロイス物語](#) - 本当に「涙がぼぼろ」に…。
 - ▶ 7月19日 [学校であった怖い話S](#)
 - ▶ 11月1日 [アークザラッド2](#) -
 - ▶ 11月22日 [ぐっすんぱらだいす](#) - 落ち物パズルアクションだったシリーズの中で、唯一別ジャンルだったゆるキャラゲー。
 - ▶ 12月12日 [ワイルドアームズ](#) - 2DRPGテイストの集大成を感じさせる、口笛と荒野のRPG第1弾。
 - ▶ 12月13日 [トゥルー・ラブストーリー](#) - 地味には地味の良さがある。当時の常識に逆行するような作風は、違った意味で影響を与えた。
- ▶ commet -- TEST (2011-12-24 22:15:53)
- ▶ てすてす -- こめんと (2011-12-24 22:16:18)

ハローキティワールド

【はろーきていわーるど】

ジャンル	アクション	✖
対応機種	ファミリーコンピュータ	
発売元	キャラクターソフト	
開発元	株式会社マリオ	
発売日	1992年3月日	
定価	4,800円	

概要

- ▶ 国民的キャラクターハローキティを原作としたキャラゲーである。
 - ▶ ストーリーはくまのティッピーが風船に掴まっていたところ強風に飛ばされてしまったので助けに行くというもの。
- ▶ 内容は名作「[バルーンファイト](#)」に似ているが**断じてバクリなどではない**。
 - ▶ 実はこのゲームは複雑な経緯で発売されたバルーンファイトの続編である。（後述）
- ▶ 操作はバルーンファイトとほとんど同じだがオリジナル要素もある。
 - ▶ 飛んでる途中にBボタンを押すと風船を離すことができる。またその風船を再び装着することも可能。
 - ▶ 風船が無い状態で十字ボタンの下を4回押すと風船を一個膨らませる事ができる。
 - ▶ また内容は横スクロールアクションに特化していてこれらの要素を上手く使わないといけなない。
- ▶ モードは「ひとりで」と「ふたりで」の二つである。
 - ▶ 「ひとりで」はキティちゃんを使う一人で遊ぶモード。
 - ▶ 「ふたりで」双子の妹のミミィちゃんも出てくる2人で交互で遊ぶモード。

長所

- ▶ カラフルなグラフィック
FC後期の為グラフィックはFCにしては高レベル。
 - ▶ またプレイキャラクターによってEDの動きが違う等細かい。
- ▶ 秀逸なBGM
 - ▶ BGMは田中和弘氏が自らバルーントリップモードのBGMをアレンジをしたもの。どれも出来がいい。
 - ▶ またSEはバルーンファイトの物を使っているのでどれもいい味を出している。
- ▶ 歯ごたえのある難易度
 - ▶ ほのぼのとした見た目と裏腹に初見殺しが多くプレイヤーを本気で殺しに掛かってくる。またコンテニュー制限もありなかなか厳しい。
 - ▶ しかし頑張ればクリアできるレベルなので何度でもプレイしたいと思える。また残機も増えやすいようになっている。

短所

- ▶ 対象年齢の割に高すぎる難易度
 - ▶ このゲームはハローキティのゲームにしては難易度が高い。
- ▶ こめんーと -- te (2011-12-24 22:28:39)

名前:	<input type="text"/>
コメント:	<input type="text"/>

投稿

テーブルは	縦棒で	くぎります
ta	te	bou

名前:	<input type="text"/>
コメント:	<input type="text"/>

投稿