

タクティクスオウガ

【たくていくすおうが】

ジャンル	シミュレーションRPG	 高解像度で見る 裏を見る	<input type="checkbox"/>
対応機種	スーパーファミコン セガサターン プレイステーション		
開発元	クエスト		<input type="checkbox"/>
発売元	【SFC】クエスト 【SS】リバーヒルソフト 【PS】アートディンク		
発売日	【SFC】1995年10月6日 【SS】1996年12月13日 【PS】1997年9月25日		
定価	【SFC】11,400円（税別） 【SS/PS】6,090円（税込）		<input type="checkbox"/>
レーティング	【SFC(VC版)】CERO:C（15歳以上対象） 【SS】セガ審査:全年齢推奨		
配信	バーチャルコンソール 2009年2月10日/800Wiiポイント		
<u>オウガバトルサーガシリーズ</u>			

- ▶ [概要](#)
- ▶ [ストーリー](#)
- ▶ [システム](#)
- ▶ [評価点](#)
- ▶ [問題点](#)
- ▶ [総評](#)
- ▶ [後日談](#)

概要

- ▶ 『伝説のオウガバトル』に続くオウガバトルサーガの2作目。
- ▶ 前作同様シミュレーションRPGとして開発されたが、そのシステムは大幅に異なるものとなった。
- ▶ 中小メーカーの作品ながら50万本以上を売り上げた。

ストーリー

オベロ海に浮かぶヴァレリア島。この島では、古くからその覇権を巡った紛争が絶えなかった。この紛争は霸王ドルガルアの手により終止符を打ち、島は一時の均衡を保った。しかし、紛争の火種は消えたわけではなかった。
ドルガルアの死後、後継を巡り全人口の1割を占めるウォルスタ人・7割を占めるガルガスタン人・2割を占めるバクラム

人が

それぞれ民族別の派閥を結成し、再びこの島は内紛が激化するようになった。

少数派のウォルスタ人はこの紛争に対抗するだけの戦力はなく、ガルガスタン軍により弾圧され、民族根絶を目的とした虐殺も行われた。

残されたウォルスタ人は片やガルガスタン王国の用意した自治区で強制労働を強いられ、片や活動を縮小しつつも解放を目的としたゲリラ活動を続けていた。

主人公デニム・パウエルは、ウォルスタ人の抵抗勢力としてあらゆる出来事に直面することとなる。

システム

▶ ウェイト・ターンシステム

- ▶ マップ上では、敵味方関係なく、「ウェイト」の数値が早く0になったユニットに順番が回ってくる。ある意味FFシリーズのATBに近いが、「プレイヤー陣営のターン」と「敵陣営のターン」を回す非リアルタイムSLGが多い中、ユニットごとにターンが回り、なおかつ待ち時間が異なる本作のシステムは非リアルタイムSLG(SRPG)の中では斬新であった。

- ▶ 装備する装備品の重量によってそのユニットの「ウェイト」が変動する。「ウェイト」の数値が小さいユニットほど順番が回るのが早くなっていき、逆に大きいほど遅くなっていく。さらに、ユニットの素早さは攻撃の回避率のみならず、ウェイトの数値を下げるためのステータスとなっている。

また、魔法使いはゲーム開始時にはMPが0の状態スタートし、ウェイト数値が下がったぶんだけチャージされる。そのため、必ずしもウェイトが小さいことで状況が有利に働くわけではない。

- ▶ 行動終了したユニットにはウェイトが付与されるが、行動内容によって付与されるウェイト量が異なり、何も行わなかった場合は特に少なくなる。
 - ▶ ウェイトの大きさをうまく利用すれば、「回復 補助魔法 射撃 攻撃」などといった緻密な行動順序の組み立てが可能である。

▶ ユニットのエレメント(属性)による地形効果の影響

- ▶ 各ユニットには固有のエレメント(風・炎・大地・水)が設定されており、そのエレメントごとに有利な地形が存在する。そのためどのユニットをどこへ移動させれば有利かなどの戦略性も要求される。
- ▶ 属性の影響を受ける地形の多くは草原や荒地などの自然地形であり、逆に建物の床などの人工地形は影響を受けない。

▶ 「高さ」「向き」の設定

- ▶ 低い場所から高い場所には攻撃しにくかったり、背後から攻撃すれば命中率が増すなど、戦術においてダイレクトな影響を与える。
- ▶ さらに、段差の上りやすさなども戦術において関わってくる。ユニットによって段差が苦手なものや、飛んだりワープできるなど、移動タイプも様々。

評価点

▶ 小さな大陸の覇権を賭けた民族紛争を舞台とした重厚なストーリー

- ▶ 同じ人種・同じ文化を持ちながら、ただ「民族が違う」というだけで血で血を洗う対立を続ける三民族。そこに単純な善悪は存在しない。
- ▶ 本作の導入部で使われている「民族浄化」という政策は、本作とほぼ同年代に実際にも行われていたもの。
- ▶ 鬱ゲーとも取れるようなキツイ描写も多い。

▶ ロウ、ニュートラル、カオス、3通りの分岐

- ▶ 当時としては珍しく、選択肢の内容によって3通りにストーリーが分岐する。ストーリーの分岐によって攻略マップやシナリオの内容、登場人物の生死が分かれ、個々のストーリーでしか仲間にならないキャラも存在する。

分岐自体は章の節目での選択により決まる、それまでの選択肢はほとんど意味がない簡素なもの(*1)。

- ▶ 『真・女神転生』のロウ・ニュートラル・カオスの概念を拝借している（ロウ側が残酷な判断を下すのも同様）のだが、この作品では早々にどの側につくのか自分のスタンスを決めることを強いる選択肢が用意されている。第1章のタイトル「僕にその手を汚せというのか」はそれを表すものである。
- ▶ 一見正義的な判断を下すと「綺麗事」「覚悟がない」「偽善者」と痛烈に皮肉られる。一方、多くを生かすための非情な選択は大きく非難され、また綻びも生じ状況は好転しない。かといってどっちつかずでいると日和見主義者としてさらに否定的に描かれる。善悪や正否の答えを作品内で明確に出さず、ぬるい希望を見せることもない非情に徹したストーリーが本作の持ち味である。

▶ 崎元仁・岩田匡治コンビによるサウンド

- ▶ 音楽の曲の名前は「飲酒運転」やら「さむいッス」「おっほっほっほっ」...など、何故かカオスなものが多い。
 - ▶ サウンドトラックではちゃんとした名前になっていることからファイナルファンタジータクティクス同様冗談だったようだ。

▶ 初心者にも優しい作り

- ▶ トレーニングによる戦力増強など、プレイヤー技量の低さやレベル不足をカバーできるようになっており、シミュレーションRPG初心者にも無理なくプレイできるようになっている。
- ▶ 操作方法・戦闘の基本を細かく教えてくれるチュートリアル、アイテムの効果やゲーム中の地形など色々なことを教えてくれるオンラインヘルプ機能など、説明書が必要ない程わかりやすいシステムになっている。

▶ 隠しダンジョン「死者の宮殿」の攻略性の高さ

- ▶ 地下100階まで存在するダンジョン。一度外に出て再び入ると再度地下1階から攻略しなければならず、しかも中断は可能だが、途中でセーブはできない。
- ▶ さらに、地下3階より下層部に行くには隠し扉を開かなければならず、開かなかった場合そこで探索終了となる。
- ▶ ここでしか手に入らない魔法やアイテム、さらに仲間にできるユニットが存在する。
- ▶ あらゆる面で難易度が非常に高いダンジョンであるため、「真の最終ステージ」とも称される。
- ▶ さらに、このダンジョンで必ず4体で出現する敵「ガーディアン」は、大型サイズのユニットでありながら比較的軽量のウェイト、しかも最初に全体攻撃で大ダメージを与えてくる上に、同じく威力の高い遠距離攻撃をしてくるために作中でも最強の敵として、プレイヤーを苦しめるとともに攻略性を高めた。

▶ 精密なグラフィック

- ▶ ドット絵は吉田明彦によるもので、キャラクターの生き生きとした動作は現在もドット絵の好例として挙げられるほどである。
- ▶ マップ、背景、その他細かな装飾なども非常に丁寧に書き込まれている。

▶ 魅力的なキャラクター

- ▶ 例えば、主人公の選択次第で自分が本当に正しいと思っている道を進むため袂を分かつか、あるいは非情な行動を正当化して自分の思うようにするために汚名を着せて別れる幼馴染や、罪人として国を追われた（しかし本来の目的は終盤で判明する）騎士達など、その世界観も相まって人物がリアルに表現されている。

▶ 名前の自由度が高い。

- ▶ 一般ユニットは町で雇えるのだが、そのときプレイヤーが自分で名前を設定できる。通常のかな入力や英語入力に加えかなりの数の漢字にも対応しているので幅広く対応できる。
- ▶ さらに、名前入力が面倒だったら勝手にいるんな候補の名前を表示してくれて手間が要らずすぐ雇えて便利。

問題点

- ▶ 本作の特徴である「高さ」を強調するためか、弓が非常に強力。回復役1、2人 + 残り全員弓持ちといった偏った編成でも問題なくクリアできる。
 - ▶ 各種システムとも相性が抜群に良く、近接武器より若干威力が劣るが他の魔法系ユニットは十分仕留められるうえに反撃を受けず、高いところに位置取れば内部処理的に射程が伸び(*2)、ウェイト・ターンシステムとも相性が良く高所に位置取れば後は殆ど動く必要が無いのでターンが回ってくるスピードも速いと言えればその強さが分かるだろう。
 - ▶ おまけに弓が得意なアーチャーがクラスとしてもかなり強い。女キャラでは一番素早く一番屈強、おまけに得意武器は強力な弓である。
 - ▶ 反面クロスボウは高さの恩恵を受けられない為微妙、ただし、クロスボウの強化型ともいえる性能の銃は遮蔽物の少ない平坦な地形では無類の性能を誇る。
 - ▶ 曲射されるため前衛は弓に対して壁にならない。
 - ▶ クロスボウも近距離なら直線的に発射されるが、表記射程範囲外に対しては自動的に曲射が行われて表記射程より少し遠くまで届くため弓と同様。
- ▶ 防具の存在意義が薄く、逆にデメリットが大きい場合が多い。
 - ▶ 多くの防具が持っているのは物理属性への耐性で、他の属性の攻撃には無意味。
 - ▶ 逆に言えば、自軍が属性武器で攻撃する際には敵の防具はほぼ無意味ということでもある。
 - ▶ 重量が増えればウェイトターンの回りが遅くなる上、命中率と回避率も低下してしまうので物理属性武器が相手でもマイナス面のほうが大きくなりやすい。
- ▶ 状態異常系の魔法も強い。特にそれぞれ石化、麻痺、混乱の異常を与える「ペトロクラウド」「スタンスローター」「チャーム」など。
 - ▶ その他ちょっとした工夫でゲームバランスが崩壊するアイテム、魔法、クラスはいくつも存在する。
 - ▶ 好意的に考えれば、初心者でも詰まることなくクリアできるようにするための措置、と言えなくはない。
- ▶ 敵の頭はお世辞にもいいとは言えない。大抵の戦闘は敵リーダー撃破が勝利条件なのだが、その敵リーダーが真っ先に突っ込んでくる傾向が強く、そこに集中攻撃すればすぐに終わってしまうことが多い。そのため、アイテム回収などを考える場合、いかに突っ込んでくる敵リーダーをどう生かしておくかを考えなければならなくなる(*3)。
 - ▶ さらにマップで救出後仲間になるゲストキャラの頭も褒められたものではない。たださえ前方に出ているのに、突っ込んで死ぬパターンもしばしば。
 - ▶ 前述の通り普通のマップは難易度が低いので、ゲストキャラ救出とのギャップが激しい。
 - ▶ とはいえ全てがそうではなく、装備が貧弱になっているようなキャラは味方のほうへ逃げしてくれることもある。
- ▶ Lサイズユニットの一つである「オクトパス」が非常に弱い。
 - ▶ 説明文では水の中では強いという、スパロボのゲッター3のような性能なのだが、その肝心の水中に潜れるステージが数えるほどしかない。フリーバトルはともかく、イベント戦闘では滅多に活かせない。おまけに水の中以外では全ユニット屈指の弱さを誇る。
 - ▶ 敵として水中に出てきても、ノコノコ水上に上がってきってしまう為脅威を感じない。ちなみに水中だと本当に強く、トップクラスの能力に強力な特殊技が使えるのだが…。

- ▶ なおオクトパス以外のLサイズユニットは玉石混ざっているが、どれもオクトパスほど悪くない。
- ▶ 一部のアイテムが入手できないor入手が非常に困難。
 - ▶ その最たる例が神秘のハンマー。とあるステージでニュートラルルート限定で入手できる、との事なのだが…。現実にはエルムドアの源氏装備同様非情だった (*4)。
 - ▶ それ以外ではウイングブーツ、風の法衣 (*5) 等が上がる。特にウイングブーツは代用装備こそ多いもののあるとないとは難易度が変わるので余計に悔しい。
- ▶ ややテンポが悪い。
 - ▶ その最たる例が魔法のエフェクト。ものによっては終わるまでに1分近くかかるものも。
 - ▶ 範囲魔法はINTに伴い範囲が1マス 5マス 13マスと広がり、エフェクトは1マスずつ順番に出る (*6) (画面端や障害物がない限り、変化する地形や対象となるユニットが無いマスにも発生するので後半は基本的に13回分のエフェクト)。ダメージ表示や状態異常の表示も1ユニット毎。
- ▶ 経験値システムが面倒。
 - ▶ 自軍の最もレベルの高いキャラクターに合わせて敵レベルが決定されるので、キャラのバランスをなるべく平均的に保つ事を強いられる。
 - ▶ それを補う為に自軍同士で戦えるトレーニングが有るには有るのだが、「レベルの高いキャラに低いキャラが延々投石を繰り返す」というシュールな光景はネタにされる。そしてネタを抜きに考えるとただただ面倒。
- ▶ 一部キャラクターを仲間にする条件や隠しイベントの出現条件に自力での発見がほぼ不可能なものがある。
- ▶ 命中率の計算が非常に大雑把。
 - ▶ 序盤～中盤は特に気にならないが、終盤ともなるとほぼ0%か、正面からでも100%かの状態になってしまう。
- ▶ セーブデータが2つしかなく、分岐が多いことを考えると、かなり少ない。
 - ▶ ただし、外部記憶装置「ターボファイルツイン」を使うことで解決できる。
 - ▶ ただし、コピーできないVCではどうしようもない。VCでこの問題点が目立ったといっても過言ではない。

総評

勢いのあるテキストと壮大なBGM、緻密なドット絵が醸し出す独特の世界観。

バランス面ではかなりいびつなところがあるが、それを差し引いても戦術的に十分すぎるほど楽しめる斬新なシステム。

周到なヘルプによる問口の広さと、何度の周回プレイにも堪え得るボリューム。

様々な要素を高水準で兼ね備えた、シミュレーションRPGというジャンルの永遠の代表作たる完成度を誇る名作である。

後日談

- ▶ 後にPS版とSS版が発売され、SS版は声が収録されている（それも井上和彦などのベテランが演じている）。
 - ▶ PS版はBGMが劣化しているが、中断セーブによる再開でセーブデータが消失しないため難易度が大幅に下がることになった。
- ▶ このゲーム終了後に、松野泰己、吉田明彦が（旧）スクウェアに移籍し、FFタクティクス、ベイグラントストーリー、FFXIIなどを製作することとなる。
 - ▶ 当初は引き抜きだとして、ネット上ではオウガ支持者とFFタクティクス支持者の激しい応酬などがあったが、松野氏によると、移籍は自分の意志であるとのこと。
- ▶ GAME SIDE 2010年8月号の「シミュレーションRPGを読み解く」の「シミュレーションRPG 名キャラクター紹介」でヴァイスとデネブがピックアップされた。
- ▶ 後にGBAで本作の外伝が発売された。
- ▶ PSPでフルリメイク作『タクティクスオウガ 運命の輪』が発売。FFT獅子戦争とは違い、松野泰己、皆川裕史、吉田明彦、崎元仁、岩田匡治といった主力スタッフは全員が関与している。
 - ▶ システムやゲームバランスはオリジナル版からほぼ別物と言えるほど激変している。