

スーパーロボット大戦W

【すーぱーろぼっとたいせんだぶりゅー】

ジャンル	シミュレーションRPG	
対応機種	ニンテンドーDS	
発売元	バンプレスト	
開発元	エーアイ	
発売日	2007年3月1日	
定価	6,090円	
スーパーロボット大戦シリーズリンク		

- ▶ [概要](#)
- ▶ [評価点](#)
 - ▶ [シナリオ完成度](#)
 - ▶ [完成度の高い戦闘アニメ](#)
 - ▶ [その他評価点](#)
- ▶ [問題点](#)
- ▶ [まとめ](#)

概要

DS初のスーパーロボット大戦。発売当時は、[OGs](#)が原因不明の無期延期状態が続いている最中であったため、ファンにとっては久々のスパロボという事で期待がかなり高まっていた。

本作の大きな特徴としてシナリオが2部構成になっており、参戦作品も続編が存在するものが多い。一方で、前作『J』からの使い回しの多さを不安視する声もあったのだが...

評価点

シナリオ完成度

- ▶ シナリオの完成度はシリーズ二を争う高さであり、多くのファンの心をとらえた。家族愛、思い出の大切さ、スペースマンシップというテーマが一貫して描かれている。伏線も絶妙に配置されており2周目以降も新たな発見があるほど。
 - ▶ 一般的に大胆なクロスオーバーが多く、直接的な関わりのなかった二作品を結びつけたクロスオーバーはプレイヤーを大いに驚かせた。
 - ▶ 中でも『宇宙の騎士 テッカマンブレード』は「シナリオの時系列をブレードI前半 ブレードII ブレードI後半の順にあえて変更」「テッカマンのオマージュとして製作された『デトネイター・オーガン』とブレードI&IIをクロスオーバーさせる」「原作での救われなかったキャラをスパロボオリジナル展開で救済」などの大胆な変更及びクロスオーバーがなされている。
 - ▶ 『機動戦艦ナデシコ』『フルメタル・パニック!』『機動戦士ガンダムSEED』等もIF展開やクロスオーバーが豊富で、ネタ要素も多い。
 - ▶ ともすれば原作崩壊レベルと言われても仕方ないほどの改編が行われているのだが、原作の魅力を損なわない愛情のあるアレンジで、原作ファンからの評価はおしなべて高い。
 - ▶ オリジナルキャラクターの良さ。
 - ▶ 今作のオリジナルキャラは、スパロボでは珍しい『一つの家族』として行動するというもの。主人公のカズ

マ・アーディガンは父や二人の姉、妹と共にトレーラーという「何でも屋」として生活しているという設定。

- ▶ 特に、カズマのキャラクターはスパロボオリキャラの中でも後にも先にもないようなタイプであった。具体的には近年では珍しいほどの異様な熱血キャラだが、精神的にも未熟という設定。やたらと突っ走ってはミスをして、家族や周囲のキャラに笑われるのは日常茶飯事。
 - ▶ 何かと1人だけ損な目に遭うことが多く、いやに三枚目的なエピソードが目白押し。序盤から版權・オリジナル問わず徹底的にいじられ、最終話でも版權キャラに古傷をえぐられるというネタキャラっぷりである。ちなみに版權キャラの中では序盤から行動を共にするデュオ、性格的に似た者同士である甲児とは特に仲が良い。ある場面ではデュオのことを「昔（ととっても半年前だが）のダチ」とまで言う。
 - ▶ だが、「偉大な父を越える」というカズマの成長を描いたシナリオの流れは非常に評価が高い。
 - ▶ 前述のように版權キャラとの絡みが多々あり、かといって変に出しゃばったりもしない。カズマの行動に親近感を感じたプレイヤーも多く、現在でも非常に人気の高いキャラとなっている。
- ▶ また、シナリオの合間にカズマが日誌を書くシーンが入るため、ストーリーがわかりやすくなっている。
- ▶ 主人公の妹であるミヒロは年齢10歳でお兄ちゃん大好きなしっかり者、時々黒いセリフを吐く等大きいお兄さんを狙いすました設定であり、（一部で）人気が高い。
 - ▶ 特に2部序盤で言い放ったセリフは人気が高く、本作を代表する迷セリフとして知られる。

完成度の高い戦闘アニメ

- ▶ 戦闘アニメはJからの流用も多いものの、それでも十分すぎる出来。
 - ▶ そのJから流用したアニメにも、アニメーションやトドメ専用のグラフィックなどが数多く追加されているため見応えがある。
- ▶ ハードがDSに変わったため、BGMや効果音の音質・種類が劇的に向上した。これにより流用のアニメでも以前より迫力がある。さらにメモリの性能が上がったおかげで戦闘アニメのテンポが改善されているものもある（分かりやすいのはカイザーとグレートの合体攻撃・ダブルロケットパンチや、Jで処理落ちしていたミサイル系）。
 - ▶ 特にガオガイガーのゴルディオクラッシャーなどの演出は、PS2の第3次 での演出以上だと主張する人もいる。ただし「くど過ぎる」という意見もある。
- ▶ Jでは極少数しかなかった専用止め演出が大幅に増加。オーガンの原作完全再現レベルのグランドクロスアタックや、ファンの間で語り草となったブレードとアキの「ラブラブランスー」(*1) は必見。
- ▶ 主人公の最終機体「ヴァルザカード」の最強技の演出などは現在でも最高峰とされており、トドメ演出はBGMがきっちり一周するようになっている。
 - ▶ なおこのヴァルザカード、その登場方法と見た目から非常に人気の高いオリジナルロボットとなった。特に登場方法はスパロボとしては珍しい展開になっている。

その他評価点

- ▶ DSの特徴を活かしたWスロットシステム。過去のGBAスパロボをDSに挿入する事で、レアパーツ等を得られるという試みで、ファンには嬉しいシステム。当然パーツの効果はあると便利といったもので、ないと困るというものではない。なお対応作品には懸賞でしか手に入らないファミコンミニ版『第2次スーパーロボット大戦』（総数2000本しかない）にまで対応している。このシステムは後続のDS作品にも採用されている。
- ▶ 声優ネタ、パロディネタ等が非常に多い。「中の人などいない!」「まさに外道!」などネット上で話題になったネタもある。中でも最終決戦地は発売当時の時事ネタであり、多くのプレイヤーを驚かせた。（しかもストーリー上、重要なレベルで絡む）
 - ▶ 過去のスパロボをよっぽどやり込んでいない限りわからないようなネタや、よっぽど声優に詳しくないとわからないようなマニアックなネタまで存在する。逆に言えば、それだけライターの知識量と非凡さがうかがえる出来である。
 - ▶ かと言って、元ネタを知らなければ違和感を感じたり、キャラに無理やり言わせているようなセリフ回はほとんど無い。
- ▶ 2周目以降でシナリオが若干変化し（3周目以降では選択可能になる）、パーツと、フルメタ及びSEED関連の機体の購入が可能になる。
- ▶ シナリオは邦仲人、神奈柴太、千住京太郎の3名がクレジットされている。千住なる人物は「複数のライターによ

る共同ペンネームではないか？」と以前より噂されているため割愛する。前者2名だが、好評を博しながらも以降のスパロボに携わっている様子は見られない。

- ▶ 基本システムはこれまでのスパロボを踏襲している。
 - ▶ DSならではの二画面を活かし、サブの画面に全体マップやカーソル上のユニットの簡易能力が表示されるのが地味ながら便利。

問題点

- ▶ **あまりに低い難易度。**
 - ▶ それなりに強い敵（後述）もいるのだが、それ以上に味方の火力がインフレを起こし気味。前作のJでも言われていたが、更に悪化していると言ってもいい。
 - ▶ さらに、攻撃力低下などの状態異常付加の武器を持つユニットも多くなったため、それを活用すれば強い敵も楽に倒せる。
 - ▶ 初心者には丁度いいレベルなのかもしれないが、熟練者にとってはクリア後の難易度調整を最大難易度にしてもヌルいとの事。無改造かつ精神未使用でもなんとかクリア出来たとの報告もある。
 - ▶ 一部のボスは撃破しても条件を満たさない限り無限に復活するため、資金稼ぎが容易に出来ることも批判の一つ。
 - ▶ 一部の機体があまりに強すぎる。
 - ▶ 強力な特殊能力を持っていたり、ローコストの合体攻撃を所持している機体が味方にゴロゴロいるため。精神コマンドとの兼ね合い次第では無双も容易となる。
 - ▶ 「サイズ差補正無視」というスキルパーツを使っても効果が無いというプログラムミス。
 - ▶ このため、デフォルトでサイズ補正無視を持っていないサイズS以下の機体は火力に難があるようになってしまっている。
 - ▶ クロスオーバー及びシナリオが褒められているが、一方で純粋な新規参戦作品がそのわりを食っていたり、扱いのあまり良くない作品も当然ながらある。逆に過剰に優遇されている作品もある。
 - ▶ 壮大なクロスオーバーが売りということは、裏を返せば原作設定や展開はあまり再現されていないということでもある、この辺は一長一短とも言えるが。
 - ▶ 不遇な作品としては『百獣王ゴライオン』(*2)、優遇されている作品としては『勇者王ガオガイガー』(*3)、クロスオーバーゆえの原作不再現は『デトネイター・オーガン』等(*4)
 - ▶ 機体やパイロットの加入期間の格差が激しい。
 - ▶ 二部構成であるため、第二部後半に初登場する機体はほとんど使えないと言っても良い。また1部で加入したが再加入の遅いユニットもいる。好きなユニットが満足に使えない点は不満の声が大きい。
 - ▶ 格差がある事自体はスパロボでは珍しくないが、『W』ではその中に本来なら序盤に出そうであろう主役級の機体が含まれている事が問題で、その特定作品のファンはかなり待たされる。
 - ▶ 2周以降でフルメタとSEED関連の機体購入が可能になるが、SEEDの一部の機体しか役に立たない。
 - ▶ お遊び要素&観賞用と割り切るのが正しいのだが「もっと使える機体を増やして欲しい」という意見は多い。もちろん量産機が主体のラインナップなので主役より強くはまずいのだが。
 - ▶ さらに問題なのはSEED系が本格参戦するのが2部からなので、購入した機体を使えるようになるのが一周半ぐらいしてからという事。好きなユニットを思う存分に使えないのはやはり痛い。
 - ▶ しかも、特定ルートではSEEDメンバーとSEED ASTRYメンバーが別行動するのだが機体も作品別で扱われるのでその間特定人物が不遇になる。
 - ▶ 戦闘BGMのチョイスが微妙。単体で聞けば良曲なのだが、スパロボで且つ戦闘に使用するBGMとしては疑問符が付くものもある（特にSEEDとナデシコ）。どちらも主題歌が収録されていない上、過去に参戦した際に使われていた曲も収録されていない。
 - ▶ 一応、ナデシコの劇中劇及び派生OVA『ゲキ・ガンガー3』主題歌の採用など評価されている選曲もある。
 - ▶ この点だけは後のスパロボKに劣っているとよく言われる。
 - ▶ 2周目以降のお気に入りシステム引き継ぎの改悪。Jでは一度お気に入りを選んで作品は2周目以降も自動的にお気に入り指定されている（つまり、1周ごとにお気に入り出来る作品数が追加される）。しかし今作では、每周新しく選び直し、お気に入りを増やす事が出来ない。4周目になって初めて、全作品が自動的にお気に入りになり、さらに20段階改造と資金・経験値倍率の最大化のボーナスを得られる。

まとめ

- ▶ あまりに低い難易度を除けば、シナリオ、演出ともに十分完成度の高い「見本的なスパロボ」と言える。
 - ▶ その難易度からゲーム性が非常に低い事を考えても、本作はシナリオを楽しむ為のゲームといえるだろう。そう考えれば低い難易度もサクサク進める上に好きなユニットで存分に楽しめると言う長所になる。
- ▶ また、今作で出た「厨二病主人公」「ビッグボルフォッグだー!」「アリアハード」「ギブアップせい!」等のネタが未だにネタスレなどでも扱われている辺り、何やかんやで愛されている作品であろう。(*5)
- ▶ 前作Jで不評だった命中率0%の味方をスルーしてくる敵AIは廃止。次回作以降で採用された連続ターゲット補正はない。従来の回避系無双を堪能できる最後の作品でもある。
- ▶ 元から評価が高かったにも関わらず、携帯機スパロボの純粋な次回作となる『[スーパーロボット大戦K](#)』では史上最低と言われるほどの残念なオリジナルキャラ&シナリオになってしまい、よく比較対象にされ、更に評価が高くなっている感が強い。
 - ▶ 良好なクロスオーバー、魅力あるオリジナルキャラ、ファンが喜ぶIF展開という本作で高評価な点が**正反対**となっているのが原因である。