


ヴァルキリープロファイル

【う"あるきりーぷろふぁいる】

| | | |
|-------------------------------------|-------------|-----------------------------------------------------------------------------------|
| ジャンル | RPG |  |
| 対応機種 | プレイステーション | |
| 発売元 | エニックス | |
| 開発元 | トライエース | |
| 発売日 | 1999年12月22日 | |
| 定価 | 7,140円 | |
| ヴァルキリープロファイルシリーズリンク | | |

ヴァルキリープロファイル レナス

【う"あるきりーぷろふぁいる れなす】

| | | |
|------|-----------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
| ジャンル | RPG |  |
| 対応機種 | プレイステーション・ポータブル | |
| 発売元 | スクウェア・エニックス | |
| 開発元 | トーセ | |
| 発売日 | 2006年3月2日 | |
| 定価 | 5,040円 | |

北欧神話の世界で英雄を集める

- ▶ 舞台は北欧神話の世界。神々の最終戦争ラグナロクが近いことを感じたアース神族の王オーディンは来る決戦に備えて主人公ヴァルキリーに戦力たりえる人間の魂を集めさせるために人間界ミッドガルドへ向かうことを命じる。
- ▶ ヴァルキリーに任せられた仕事は戦力たりえる人間の魂（エインフェリア）を見つけてスカウトし、成長させて神界アースガルドへ送ること。そして人間界にはびこる不死者たちを倒すことである。
 - ▶ 基本的なゲームの流れは エインフェリアを見つけて仲間にする → ダンジョンに潜って不死者を倒し、仲間にしたエインフェリアを成長させる → ある程度成長させたら神界へエインフェリアを転送する、というもの
 - ▶ エインフェリアの転送を怠ると神界での評価が下がり、ひどい場合はバッドエンドになる。
 - ▶ またエインフェリアを成長させないまま送っても高い評価は受けにくく、加えて神界での戦争で死亡する確率が高くなる。
 - ▶ 仲間を離脱させるのが前提の仕様なため、誰を育てて誰を残すか、という選択を常に考えていかなければならない。また転送する仲間の装備品も神界での評価や戦争での生存率に繋がるため、装備を引っぱがしてケチるか評価を上げるために良い装備品を持たせるかという選択も考えさせられる。
- ▶ ダンジョンに潜ったり、仲間を見つけてイベントをこなしたりするとゲーム内での時間が経ち、ある程度経過すると章が進み、その都度神界への報告をする。エインフェリアの転送をきちんとやっていたり、ダンジョンのボス

が守っているレアアイテム、アーティファクトを献上していれば神界での評価が上がり、報酬やアイテムをより多くもらうことができる。

- ▶ 終章に入ると最終戦争ラグナロクが始まってしまい、ラストダンジョンに強制的に突入してしまう。ただし、よっぽど評価が下がらない限りはラグナロク開始まで何をやるのが自由である。イベントの遂行やエインフェリアの転送も必須ではない。
- ▶ 報酬はお金ではなく、マテリアルというあらゆる物質の基本を構成する物体である。主人公は神様なのでそれを元にアイテムや装備品を創造することができる。いらぬアイテムをマテリアルに戻すこともでき、システムは変わっているように思えるが基本的に他のRPGでいう商品の売買と代わらない。
 - ▶ 非常にたくさんの仲間を育てる必要があるため、スムーズに攻略するには装備品などにマテリアルを多く費やす必要がある。
- ▶ ダンジョンの奥にあるレアアイテム、アーティファクトは神界に献上しないと評価が下がるが、『大量のマテリアルに変換できる』『特定の敵を一撃で殺せる武器』『別の有用なレアアイテムに作り変えられる』『ステータス上昇アイテムを生み出す』などほとんどがかなり有用なもの。何を手元に残し何を神界に送るか考える必要がある。
 - ▶ 因みに、やり方さえ分かれば、全部手元に残してしまっても何の問題も無い。
- ▶ と、ざっとシナリオの基本システムを紹介したが、このように成長戦略・経済戦略が非常に高いゲームである。ラグナロクが始まるまでの限られた時間にいかにキャラを育て、有用なアイテムを収集し、かつ神界での評価を保てるか、というのが攻略の鍵を握る。
 - ▶ ゲーム開始時に難易度が易しい、普通、難しい、の3つを選べるがその選択によって経験値のレート、出現するダンジョン、仲間のできるキャラ、到達できるエンディングなどが変わる。また難易度が高いほど経験値稼ぎの効率が低くなる代わりに行けるダンジョンが増え、高度な成長戦略を必要とするようになる。とてもやり込み甲斐がある。

お手軽さと奥深さを両立させた戦闘システム

- ▶ トライエースのゲームは戦闘システムの評価が総じて高いことが知られているが、この作品はその中でも特に評価が際立っている。
- ▶ このゲームはシステムの性質上戦闘の比率が格段に高いのだが、以下の理由から戦闘がだるいなどとはあまり言われない。
- ▶ パーティーは4人で構成され、PSのコントローラーの（前衛）、（中衛上）、×（中衛下）、（後衛）がそれぞれの位置のキャラクターの攻撃に対応している。
 - ▶ 例えば、を押せばそれに対応する前衛キャラが攻撃をする。、×、を同時に押せば全員が一斉に攻撃をする。コマンドが省略されているため非常にお手軽な上、戦闘時間の短縮に繋がっている。
 - ▶ 更に武器によって1ターンに行える最大の攻撃回数が異なり、一人最大3回まで攻撃ができる。攻撃中にボタンを連打すれば次々に攻撃をつなげてくれるし、複数の敵に1回づつ別の攻撃を加えてもいい。
 - ▶ 一人で攻撃するよりも複数人で単体の敵を攻撃したほうが、また各キャラが1回づつ攻撃するよりは一度に連続して攻撃をつなげたほうが、敵のガードを崩しやすくなったり、コンボを発生させやすい。
 - ▶ 攻撃のモーションは戦士系なら各キャラクターごとに、魔法使い系ならそのキャラが使用する魔法によって異なり、それぞれ『敵を浮かせやすい』『ガードを弾く』『ヒット数が多い』『毒などの追加効果がある』『範囲が広く当たりやすく使いやすい』といった特徴を持つ。特に魔法は多用できない代わりに確実に敵のガードを剥がせるためコンボの起点に有効である。
 - ▶ それらの癖のある攻撃を 指先の細かい操作によってキャラごとのタイミングを合わせたりずらしたりしながら組み合わせ、より有効なコンボを見つける過程は本当に奥深く熱中できる。
 - ▶ 攻撃を加える敵によっても、当たり判定やガードの有無、耐性などが異なるため、有効な攻撃の組み合わせを一つ見つけても敵に合わせて微妙に変える必要があり、新たに組み合わせを見つける楽しみがある。
 - ▶ また前述したように仲間を神界へ転送し続ける必要があるため、パーティー構成がこころ変わり、その度に攻撃の組み合わせを発見しなおさなくてはならないので単調になりにくい。
 - ▶ そして、敵を浮かせた状態で攻撃をヒットさせれば取得経験値を上げる魔晶石を得られ、敵をダウンさせた状態で攻撃をヒットさせると魔法使いが魔法を打つのに必要な紫炎石が得られる。（さらにそれらに混じって宝箱も現れることがある）コンボを工夫すればするほどパーティーに有利に働く。

- ▶ 更にコンボが繋がればゲージが溜まり、必殺技が使えるようになる。
 - ▶ キャラクターそれぞれの必殺技は強力・派手・個性あり、の三拍子が揃っていて実に爽快。そのために、もやはり有効なコンボを繋ぐのは大事である。また魔法使いは使用している武器によってはより強力な大魔法を使える場合がある。この大魔法は雑魚戦ならこれ一発だけで戦闘が即時終了、微々たるダメージしか与えられずに苦戦するボス戦でもこれ一発で一気に大逆転できるほど強力。豪華声優陣によるフルボイスの呪文詠唱 (*1) も凝っていてとても見ごたえがある。
 - ▶ 難易度が普通までなら、無理にコンボに凝らなくても問題なく進めるのだが、難しいになると取得経験値のレートが下がるため、スムーズにレベルを上げるためにコンボを利用して魔晶石を稼ぐ必要がある。難易度によって初心者向けか熟練者向けか上手く差別化ができています。
 - ▶ また、各キャラクターは武具の他に、自動で回復アイテムを使う、分身と一緒に攻撃してくれるようになる、致死ダメージを受けても一定確率で生き残るなどといった効果を持つスキルを装備することができ、戦略性を高めている。
- ▶ 以上の点によって初心者・熟練者どちらも抜群の爽快感で楽しむことができ、おまけにコンボの試行錯誤の課程が面白く、マンネリになる心配が少ない。

ダンジョン探索

- ▶ ダンジョン探索は2Dアクションゲーム方式で、ヴァルキリーを操作してサイドビューのステージを進んでいく。
- ▶ PS末期のゲームだけあってグラフィックのレベルはかなり高く、背景描写は時に神秘的に、時に不気味にきめ細かく描かれている。モンスターやキャラクターのモーション・エフェクトも手抜きがない。
- ▶ 桜庭統氏が手がける良テンポかつエネルギッシュなステージ音楽&戦闘曲が探索を心地よく進ませてくれる。
- ▶ ヴァルキリーは、ジャンプ、しゃがみ、スライディングといった移動テクニックや剣を振る、晶石という氷塊を打ち出すといった攻撃テクニックを駆使してダンジョンを攻略する。
 - ▶ ステージに徘徊する敵を剣で攻撃することによって戦闘で先制をとれる、逆に敵の方から接触すると不意打ちされやすくなる。
 - ▶ 晶石を敵に当てると敵が動きを停止し、一時的に足場などに使える。また壁や床に当てると一定時間足場が張り付く。応用的な使い方として、晶石の足場を剣で壊して、その破片を積み上げて高い足場を作る、照射される光を晶石にあて、反射させるなどといったテクニックもある。
- ▶ 敵を倒すと、ダンジョンから出るまで敵シンボルは復活しない、無限稼ぎができないことで成長の戦略性を高めているのである。
 - ▶ ただし、アークダインの遺跡というダンジョンではダンジョンの内部から入り口に帰り、また内部に入ると何故か内部のモンスターが全て復活する。このダンジョンはどの難易度でも出現する上に登場する敵が弱い。ためレベル的な問題で詰まった人用の救済措置と見られている。
- ▶ ダンジョンの奥にはボスが控えていて、倒すと彼らの所有するアーティファクトが得られる。
- ▶ 通常のRPGとしては珍しいタイプのダンジョンだが、操作体系やステージ構成はかなり練られていて本物のアクションゲームにも劣らない出来であり、評判は良い。

個性的なエインフェリアたち

- ▶ ヴァルキリープロファイルの人気を支えている要因として見逃せないのは仲間キャラ、エインフェリアたちである。
- ▶ 彼らは例外なく死亡した人間で、参入イベントでは 彼らの生前の様子と死に至る過程が描かれている。
 - ▶ 国家に忠義を尽くしたがために国家に裏切られ謀殺された射手、生前は悪行ばかり働き地獄に落とされそうになるもかつて一度だけ行った善行を思い出しエインフェリアに選定された悪党、女の身でありながら復讐のために騎士団に入り、正体を知ってしまった騎士団長と恋に落ちるも、復讐相手との争いで命を落とした剣士、家族を守ろうとした敵を切ることができず殺された優しすぎる武者、など彼らの死に様はいずれも切なく印象的。
 - ▶ 仲間は20名以上いるにもかかわらず、これらの参入イベントや戦闘での性能の多彩さ・各キャラを演じる声優のボイスにより皆見事に個性が表現できている。
 - ▶ 出演声優もかなり豪華。オーディン役の池田秀一をはじめ、冬馬由美、井上喜久子、若本規夫と現在でも第一線で活躍するベテラン・実力派声優が名を連ねる。
 - ▶ またエインフェリアではないが、ヴァルキリーを偏執的に愛するあまり彼女の気を惹くため数々の悪事や謀

略を仕掛け、時にヴァルキリーに協力しパーティーに加入することもある魔道士レザード・ヴァレスは中の人（子安武人）の熱演や作中で行う突き抜けた所業の数々により非常に人気が高い(*2)。

批判点

- ▶ 3つのエンディングのうちベストエンドにあたるAエンディングに至るまでの条件がとても細かく、加えてある条件を満たすためには神界の評価をある程度下げなければならないという、ゲーム性に逆らうプレイをしなければならないため、攻略情報を持たないとまずたどりつけない。
 - ▶ 一応ヒントはOPの展開とパッケージに書かれている英文である。その英文は「決められた運命を否定すべし」
- ▶ また何も考えずにクリアすれば至るであろうBエンディングの内容は乱暴に説明すると ラグナロクに勝利して神々は万々歳、ヴァルキリーよくやったよ! という異様にあっさりしたもので拍子抜けすること請け合い(*3)。
- ▶ 「死者の魂を取り込む」というゲームのシステム上、キャラの死に際の描写の数はRPGの中でも屈指の多さ。さらに作品の性質上ほとんどのキャラが悲劇的な死に方をするため必然的に雰囲気は暗く、好みがわかれる。
- ▶ わざわざ正誤表が封入されるほど説明書の誤表記が多く、突貫工事的に変更された仕様があることを伺わせられる。
- ▶ トライエース作品の例に漏れず、フリーズが頻発する。特に、戦闘終了後に ボタン連打をすると高確率でフリーズする。不必要なボタン連打が危険であることは言うまでもないが、**大魔法を使うだけでフリーズするガノッサ**などは最早どうしようもない。
- ▶ 決め技の演出カットができない。決め技の中には演出がかなり長いものもあるので、見飽きるとストレスになる。特に、使用率の高いアリュージェの決め技発動時の「テメエの顔も見飽きたぜ」と言う台詞は何度も聞くことになるため、「テメエの技も見飽きたぜ」となるプレイヤーは多い。
 - ▶ 次回作ではカット可能になった。
- ▶ オープニング開始からセーブできるまで実に **40分** もかかる上に、当然ながらカット不可。また、エインフェリアの加入イベントがスキップできない点も批判されやすい(*4)。故にイベントカット機能を入れてほしいという声も少なくない(*5)。
- ▶ 一部ダンジョンの攻略が難しい。
 - ▶ 巨大で複雑な構造のうえ大量のトラップが存在する「古代墳墓アメンティ」、穴へ落ちると強制的にダンジョンから放り出される「天空城」、無数の火山弾が避ける間もなく落ちてくる「炎の城塞」、晶石の使い方を知っていないとアクションで詰まる「水中神殿」、ボス部屋の場所がわかりづらい「亡失都市ディパン」、無数のワープゾーンで構成される「アリアンロッドの迷宮」など、後半のダンジョンはアクションゲームに慣れていないプレイヤーには酷なステージも多い。中盤でもボス直前のカラクリ部屋がややこしい「ローム丘陵のカラクリ屋敷」、エリア間のつながりが恐ろしく複雑な「レザード・ヴァレスの塔」といった難関ダンジョンが存在する。
 - ▶ ただ上記のダンジョンのうち、ディパンとレザード・ヴァレスの塔以外は全て難易度が「難しい」を選んだときのみ出現する。
- ▶ トライエース作品の伝統のようなものでありそこがいいと言う声もあるが、ゲームとしてのバランスは若干崩壊気味ではある。
 - ▶ レベルアップでの能力上昇以上に装備品やスキルの性能がぶっ飛んでおり、そこを理解していれば全滅するようなことはまずなく、低レベルでのクリアも割と簡単である。そのため経験値多めと言ったイーजीの恩恵はあまり意味がなく、前述の通り入手アイテムの少ないイージーが事実上のハードと化してしまっている。
 - ▶ また難易度が易しいだと出現するダンジョンの数が少なすぎて、中盤以降は経験値稼ぎできるダンジョンに限られ、有用なアイテムもろくに集まらないのでやはり簡単とは言いがたい。
 - ▶ 攻略本のスタッフインタビューでも「何も知らずにイージーをやるのが一番つらい」といわれている。
- ▶ OPとEDのアニメが浮いているとしばしば指摘される。

総評

- ▶ シナリオの好みがやや分かれる傾向にあるものの、エインフェリア関連のドラマや完成度の高い戦闘システム、成長戦略が問われるゲーム性が高く評価され一躍人気作に。
- ▶ 後にスターオーシャンシリーズとともにトライエースの看板作品として成長を遂げることになる。続編も2作発

売されている。

- ▶ 現在はPSP版「レナス」も発売されている。変更点は各アニメムービーがCGムービーに置き換えられたことで、クオリティも非常に高い。
それ以外の追加要素はないが、フリーズ問題は解決されている。現在購入するのならこちらがおすすめ。