

# スーパーロボット大戦K

【すーぱーろぼっとたいせんけー】

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	バンダイナムコゲームス	
開発元	エーアイ	
発売日	2009年3月20日	
価格	6,090円	
分類	クソゲー判定 人によってはクソゲーを乗り越えた黒歴史判定（特に原作のファン）	<input checked="" type="checkbox"/>
ポイント	原作殺害級シナリオ 版権キャラの大幅改悪 スパロボ史上最低のオリジナル主人公 ライターの壊滅的な文章力 調整不足の新システム 他ゲームからBGM盗作(後日謝罪) 戦闘アニメーション、バーチャロン関連は高評価	
<a href="#">スーパーロボット大戦シリーズリンク</a>		

- ▶ [概要](#)
- ▶ [主な問題点](#)
  - ▶ [ストーリー関連](#)
  - ▶ [システム関連](#)
  - ▶ [BGM盗作問題](#)
- ▶ [評価点](#)
- ▶ [総評](#)
- ▶ [余談](#)

## 概要

DSにおけるスーパーロボット大戦の2作目。プロデューサー・寺田貴信の意向で、主に2000年代の作品を集めている。

[+ 参戦作品一覧\(バンプレストオリジナルは除く\)](#)

特に版権の問題から不可能とされていたゾイドの参戦が大きなサプライズとなった。システム面では小隊システムをアレンジした「パートナーバトルシステム」が目玉となっていた。しかし、稚拙なシナリオのせいで何もかも台無しに。その上BGMの盗作が発覚し、評価は地に落ちてしまった。バンプレストのバンダイナムコゲームス合併に伴い、同レーベル最後の作品となった。本作も発売自体はバンナム。

# 主な問題点

## ストーリー関連

### シナリオ

- ▶ クロスオーバーの暗黒面を体現したかのような最悪の糞シナリオ。文章も決して良い出来とはいえない。
- ▶ 変なところにしゃしゃり出てきて雰囲気をつぶすオリジナルキャラ、もとい主人公ミスト(後述)。
  - ▶ オリジナル敵キャラに関しては間抜けな描写が目立ち、言われるほどの凶悪さ(設定だけなら歴代スパロボの中でも強いほう)は微塵も感じられない。  
しかし仲良しな描写が目立つために妙な愛着を覚えたプレイヤーもいた模様。
- ▶ コピペ再現ばかりの原作シーン。  
しかも肝心な部分は端折られているか、ありえない改変・改悪をされており、酷いものでは原作の最初と最後のエピソードを丸々コピペしただけ、というものも存在する。
  - ▶ 予約特典のブックレットで原作スタッフが「思い入れのあるシーン」を挙げている記事があるものの、本作ではその9割以上が再現されていない。無残。
- ▶ 版權キャラクターも改変を受け、別人化するほどに魅力を徹底的に削がれた。  
それどころか短所を誇張しておいて後に繋げず、まったく成長させなかったりする。
- ▶ ルート分岐収束後の会話で、別ルートのお話を補足するというフォローすらほとんどなし。  
プレイヤーによっては「敵組織の士官だったはずのキャラがいつの間にか自軍におり、女風呂を覗こうとした甲児たちを注意している」といった意味不明なシーンを見せられる羽目に。
  - ▶ 酷いところでは同一の話の中ですら整合性が取れていない。
- ▶ イベント戦闘の乱発(特に主人公関連のイベントで顕著)。  
「独断で敵に突っ込んで返り討ち」「因縁の相手にとどめ」のような場面で多用される。使用武器にバリエーションを持たせる等の工夫もない。
- ▶ 世界観やオリジナルロボに関する設定のほとんどが活かされておらず無駄に終わる。
  - ▶ 「2つの地球」という舞台に関しても納得のいく説明はなされていない。  
文化や国家関係のすり合わせを放棄するために地球を2つ作った疑惑すら持ち上がる。
  - ▶ 一応攻略本では本編で語られなかったフォロー要素としての設定などが判明している

### + 酷いシナリオの実例(ネタバレ)

細かい粗に突っ込みだすとキリがなく、当Wikiでも一時別ページが出来るほど批判が噴出した(\*2)。

その中でも原作殺害級の暴挙に及んでいるのは、初参戦作品の一つである『蒼穹のファフナー』関連のシナリオであろう。

### + その衝撃の内容はこちら(ネタバレ)

#### オリジナル主人公：ミスト・レックス

- ▶ 本作の主人公にして、シナリオの酷さを体現する人物。母星アトリームを滅ぼされ、地球に漂着してきた宇宙人という、スパロボでは珍しい設定の主人公。

### + オリジナル主人公関連のネタバレ

- ▶ スパロボ初の宇宙人設定等、材料としては光る部分のあるものの、肝心のシナリオ内描写が酷く、やることなすこと全てがプレイヤーをイラつかせるという最低のキャラクターになってしまった。  
そういった意味では彼もライターの犠牲者と言えるかもしれない。前述のとおり、材料自体は良いためOGでの補正を願う声も少なくない。
  - ▶ とはいえ、ミストのOG参戦を本気で嫌がるユーザーも多い。また、仮に補正を受けたとしても現在のミストの扱いではそれ自体がネタにされることは避けられないだろう(\*4)。  
最低でもこれ以上描写が酷くなる事はないと思われるが。(\*5)

- ▶ 発売後まもなくスパロボ最底辺のオリジナルキャラクターとしての評価が確定し、2ch各所でネタキャラ（もちろん悪い意味で）扱いされるようになった。  
ネタキャラとなったミストは「ミストさん」という呼称が一般的だが、さんづけで呼ぶのは敬意からではなく怒りを通り越してどうでも良くなった結果であると思われる (\*6)。

## システム関連

### パートナーバトルシステムの調整不足

- ▶ パートナーユニットの制約が大きすぎるためパートナーで戦う意義が少ない。単機出撃した方が強い。
- ▶ シングルユニット時に使えるアタックコンボが強すぎる。マップ兵器をより実用的なものにしたと言っていい。なんと最大3ユニット(6機)を同時攻撃できるうえ、援護防御を無視することができる。  
本作のザコはほとんどパートナーを組んでくる上、レベルが上がると援護防御を使い出すので、アタックコンボの有無で殲滅速度に大きな差がつく。
  - ▶ 反面ペナルティは使用武器の制限のみ。コンボに使用可能な武器は格闘やビームライフルなどの通常兵器なので、そこまで攻撃力は低くならない。  
武器によってはとどめ演出が見られないくらいである。
    - ▶ 前作のマルチコンボは隣接した敵同士にのみ使用可能、2機目以降はダメージ半減といった制限があったが、こうした制限が一切無くなっている。
  - ▶ 援護攻撃・援護防御はパートナーを組まないと使用不可能になった。  
しかしこちらには地形の制限、ダメージ減少といった従来仕様はほとんどそのままのため、使い勝手は格段に下がっている。
  - ▶ 使用回数がスキルレベルに依存するのもそのまま、スキルのない序盤はサブが案山子になりやすい。
  - ▶ パートナーを組むと経験値は0.75倍に減少、気力の上昇も少なくなるなど制限がさらに増える。  
特に気力は必殺武器や合体攻撃に必要なので、援護攻撃ができて弱い武器しか使えないのでは本末転倒。
  - ▶ 編成を変更できるのはインターミッションのみで、マップ上で合流や解散を自由に行うことはできない。  
解散するとサブユニットはマップから撤退してしまう。
  - ▶ 似たようなシステムを採用した過去の作品では初期からの編成が無理な代わりに、編成自体はシナリオ中に比較的自由にできた。
    - ▶ 利点としては一部の精神コマンドの共有や、メインユニットを交代することで移動力を変化させることができる。
- ▶ 本作は撃墜数100機ごとに能力値ボーナスを得られる。この仕様から育成面で見てもアタックコンボで撃墜数を増やせるシングルユニットが有利。
  - ▶ この仕様のため、強いキャラは加速度的に強くなっていき、弱いキャラは非常に育てにくい。  
逆に言えば、何とかして撃墜数さえ上げればサポートユニットですら最前線で無双が可能。この点については「愛着のあるキャラで無双できるのは爽快感があって良い」「ぬるくなり過ぎるので好きなキャラを好きなように使えない」と賛否両論。
    - ▶ 強いキャラが全て持って行く事になりやすいため、きちんと育成を考えないと部隊全体の平均レベルが上がりにくい。下手をすると「最終話なのにほぼ全員精神コマンドが揃っていない」ということすらある。

### 連続ターゲット補正

- ▶ シリーズ作品の一部で採用されているシステムで、敵の攻撃を回避するたびに回避率が下がるというもの。初出はPSPの『スパロボAP』で、「回避力と反撃に使用する武器を強化して敵陣に突っ込み、反撃で次々に敵を倒す」というスパロボのセオリーに対するカウンターとして考案された要素。  
導入以来賛否両論となっているが、本作にも引き続き搭載された。
  - ▶ 本作ではダメージを受けても補正が解除されないうえ、自軍フェイズから補正が継続されるため、回避率が売りのリアル系ユニットはより落とされやすくなった。  
エース級はともかく、回避も耐久もそれほど高くないリアル系二軍を無改造で運用する上では厳しい。また、補正值が-200%を切ると切り払いなどの回避系スキルが発動しなくなる。  
カウンターは含まれないため、この技能の重要性が増した。
  - ▶ ただし、そういった二軍ユニットには大抵修理装置や補給装置等のサポート能力が搭載されている。

このため本作で修理・補給が可能なユニットはかなり多い。

- ▶ リアル系は回避力の高さ、反撃による手数が多さを取ってしまうと攻撃力や耐久力でスーパー系に劣る面が目立つので、あまりにきつい修正をすると不満の声が上がるようである。
  - ▶ 実際、『J』の命中率0%スルー (\*7) は批判の声が相次ぎ、この仕様が採用された後続作は『XO』のみである。
  - ▶ 本作では敵が無敵湧きするステージでキングゲイナーが敵に囲まれて孤立したり、ムラサメに乗った自軍ゲストが罠を引き受けることを提案したりと、シナリオに連続ターゲット補正の影響を考慮していない部分があることも付記しておく。

## 性能バランス

- ▶ 宇宙戦のなかった作品が多かったためか、作品ごと宇宙適応がBになっているという、[かの過去作](#)を彷彿とさせる地形適応設定。
  - ▶ 簡単に言えばゴードンナー系・オーバーマン系・ヨロイ・レインボージャークウィンドとパイオプテラ(隠し)を除いたゾイド系・強化後のマジンガーZを除いたマジンガー系は全て宇宙Bである。
  - ▶ しかもこれらの機体は7割方**序盤参入**。本格的な宇宙ステージは中盤からだが、その頃には宇宙適応の良い機体が多数参入してくる。
  - ▶ 月面ステージは序盤でも2ステージあるのだが、宇宙・地上と言う適性のせいとあるユニットは**飛んでも地べたを這ってても能力低下**と言う酷い状態になる。
- ▶ 本作は地形適応の影響が大きいうえ、A適応の上位にS適応が存在するためさらに辛い。
  - ▶ 『Z』も適応に関して似たような部分があったが、あちらと違いこちらではバザーが無いため意図的に多く入手することができず、適応強化パーツの足りない1周目はフル改造ボーナスで適応を上げる、または出撃ユニットを絞るか性能ダウンを覚悟で使うしかない。  
なお最終面も宇宙ステージである。
  - ▶ 2周目以降は強化パーツの購入が可能になるので1度クリアすれば気にする必要はない。
  - ▶ 無改造でも強いユニットはいることにはいるが、どのユニットも常識的な範囲の強さに収まっているので愛を注げばどうとでもなる。

## その他

- ▶ 携帯スパロボ伝統の武器名変更システムと前作の敵の改造段階変更システムが削除されている。比較的好評で、精神エディットや機体名変更システムは残っているのになぜかこれだけ消えた。
  - ▶ ちなみに武器名変更システムは次回作『L』にて復活。なぜ本作だけ削除？
    - ▶ 主人公機の武装に、剣と銃が一体になった武器があり、コマンド上は武装が2つ分存在する。しかし、ステータス画面で確認すると、その2つの武装の正式名称が、どちらも同じ名前になっている。つまり、武器の設定上の問題で武器名変更が削除されたものと思われる。
- ▶ 敵改造段階が変更できないのはユニット改造の引継ぎが改造費払い戻し方式に変更されたためと思われる。最近のシリーズ作品では払い戻し方式が主流になっている（資金がカンストしにくくなったため）。
- ▶ また前作にあった機体購入システムも削除された。
- ▶ スターゲイザーのブルデュエルなどはこれで購入して使用できるのではないかと期待があったが削除されてしまった。  
前作の購入システムは趣味ユニットが多く占めていたが、十分一軍として使える機体もあり、特にSEEDキャラでデフォルト機体がそこまで強くないキャラはこれに助けられていたのだが...
- ▶ 前作にもあった精神コマンドを無限に使用できるバグは形を変えたものの残っている。

## BGM盗作問題

発売後、作中のマップBGMの一部に盗作の可能性が指摘されるようになった。

盗用元とされていたのは、タイトーの『[エストポリス伝記II](#)』の「地上を救うもの」と、旧スクウェアの『[クロノ・トリガー](#)』の「魔王決戦」。

後にメーカー側は類似性を認め、2009年8月19日に公式に謝罪した。 [「スーパーロボット大戦K」楽曲使用に関するお詫びとお知らせ](#)

- なお、問題のBGMを担当した末村謙之輔氏は前作『W』でも担当曲の中に盗作と疑われる物があるうえ、過去にも盗作絡みで関係者が謝罪、あるいは製品回収にまで至ったゲームがある。
- ▶ 盗作問題を語る場合、「似てる」「いや似てない」と毀誉褒貶が激しくなるのが常だが、この例に限っては「聴けば一発」のレベルであったといえる。  
どちらの作品も名作であり、盗元元はその中でも人気のある曲であるため、なぜこれほど知名度のある曲を盗用したのか理解に苦しむ所である。
  - ▶ それ以外にも『クロノ・トリガー』の盗作曲の序盤には『女神転生II』、PVには映画『ガメラ』からの盗用と疑われる曲も数曲存在する（こちらはあくまで疑惑どまりではある...）。
  - ▶ この問題が影響したのか、次作『L』では著作権曲を除きBGMは軒並み刷新された。

## 評価点

### 戦闘シーン関連

- ▶ 前作は『J』からの流用が多かったが、本作はほとんどが初参戦作品（またはかなり久々）のため『ガンダムSEED』の一部のユニットを除く全てが新規アニメーション。  
前作と比較してさらに滑らかに動き、携帯機としては驚くほどのクオリティを誇る。  
撃破時にのみ流れるアニメ「とどめ演出」の大幅追加、カットインがアニメーションするなど大幅に進化した。
  - ▶ ボスポロット・ジェットストリームアタックなどネタに走ったアニメが多いのも特徴。
  - ▶ 演出面のテンポの悪さやチョイスセンスの悪さを指摘されているものもあるが、この点は演出の強化された昨今のスパロボでは毎度のことである。
- ▶ BGMも前作『W』の選曲が微妙だったこともあり、盗作のものを除けば本作の曲の評価は高い物が多い。主に『夜鷹の夢』、ガイキング系、SEED系。  
特に『夜鷹の夢』と『STARGAZER ~星の扉~』は原曲があまりスパロボ向けではないにも関わらずうまく仕上がっており、また選曲面も同じ作曲者による似た曲（サイキック斬と紅蓮の戦闘領域）といったネタ方面、シンに当てられているZips (\*8) を選曲したことや、アレンジの評価はされている。
- ▶ また、戦闘中の台詞はおおむね原作通りで、作品の枠を超えた台詞も存在している。  
本作はライターが2人いるため、ここだけメインライターではない方が担当しているのではないかと推測されている。
- ▶ 携帯機では今まで65535だったダメージ上限が撤廃されているため、一部のユニットは養成次第で10万以上の（極限までやり込めばラスボスも一撃で撃破可能の）ダメージを与えることが可能になった。  
ただし、普通に遊んでいればそこまで達することはないため、やり込み、趣味の域ではある。

### 難易度

- ▶ 上記のような問題点はあるものの、難易度が低すぎて戦略シミュレーションとしての体をなしていなかった『W』と比べて、アタックコンボが使えない1周目序盤は中々の難易度。  
ただし、後半は主役機が揃う上、使わないと敵の援護防御が面倒なためどうしてもコンボ中心になりがちで、結果的に難易度は下がってしまうのだが...
- ▶ PUにより実質2倍の敵が初期配置されており、また資金が手に入りすぎるとヌルゲー化するため、バランス調整の一環としてスパロボにしては敵の増援が少なくなっている。

### バーチャロンマーズの原作再現

- ▶ 初参戦の『3次』では完全に空気だったバーチャロンが、初めてほぼ原作通りの設定で参戦した。
  - ▶ シナリオ面でもバーチャロン関連「だけ」は評価が高い。  
クレジットに互重郎氏（バーチャロンの生みの親とでも言うべき人物）の名があるため、彼の功績である可能性が高い。

- ▶ 悪いところを上げるならせいぜい原作では凶悪な存在である「シャドウ」が雑魚敵として出てくることくらい、それも「スパロボ補正」「マーズには他に雑魚扱える機体が無い」ということでさほど問題視されていない。

## バグの少なさ

- ▶ PU関連で細かいバグはあるが、ゲーム性に悪影響を与えるようなバグは少ない。  
『J』のシールド防御バグ、『W』のサイズ差補正無視バグ、『Z』の音声バグとひどいバグが続いていただけに評価できる。

## 総評

ストーリー、オリジナルキャラの質は間違いなく歴代スパロボ最低クラス。

ゲームとしては問題ないレベルだがシステム等の調整不足、BGM盗作とシナリオ以外の部分にも酷い要素が満遍なく配置されており、原作ファンを中心にユーザーの期待が激しい怒りに反転した。

一時期1ページに不満点が収まりきらなくなったこともあり、当初ガッカリゲー判定 (\*9) であった本作は協議の末クソゲー判定となった。

スパロボは発売後数ヶ月も経てば評価も安定し議論も落ち着いてくるのが普通であるが、本作は続編が発売された現在でもネット上で**スパロボ史上最大の負の遺産**として度々名前を出され蛇蝎の如く嫌われるか、もしくは主人公の間抜けな言動を嘲笑されるかという、今でも**悪い意味での話題**が絶えない。

本作のようなものが出てしまった事によるファンの不安は当時、相当なものであったと言えるだろう。

それは当ページが出来てから当Wikiのスパロボシリーズ作品の記事が充実したことから窺える (\*10)。

**シナリオをスキップし、パートナーユニットを使わなければそこそこ遊べると割と真剣に言われることがある。**

**本作のメインシナリオライター**は本作以前にDS『**ルミナスアーク**』のシナリオを担当している。この作品もシナリオの稚拙さが不評であった。詳しくはリンク先参照。

## 余談

- ▶ 信じられないことに、出来が上記の有様であったにも関わらず（スパロボで初めて）発売が前倒しされた。
  - ▶ このため「**スパロボは延期してでももっとクオリティを高めないといけない**」とユーザーに認識させることになった。
- ▶ 本作の初回限定版には特典として参戦作品の紹介や原作アニメ関係者からのメッセージが載せられた小冊子が付属する。  
が、ここまで述べてきた数々の問題点のせいでスパロボ参戦を喜ぶ文章が逆に涙を誘う結果にとなってしまった（この小冊子自体の出来はかなり良い）。
  - ▶ 原作のファンからは「ファンブックを買ったら**出来の悪いゲームがおまけとして付いてきた**」と言われることすらあった。
  - ▶ そして前述の互氏からのコメントが掲載されているページのみ、明らかに他作品スタッフからのコメントページと雰囲気の違い「シナリオ監修で寺田プロデューサーとモツ鍋」とでもいうべき内容になっている。
    - ▶ アニメからの参戦でないとはいえ、原作についてではなく今回の監修時の様子をネタにしている・そしてゲーム内では原作者によって監修を受けた部分だけがマトモだった...という辺りが何か感じさせるものがある。
- ▶ 本作の主人公ミス・レックスを元にミストさんと言うアスキーアートが作られ数々の迷言と共にネットユーザー達に愛される事になった。
  - ▶ ただし、ミスト独特の他人を苛立たせる言葉（ミストさん語）を掲示板荒らしに使っている者も居る。
    - ▶ この荒らしがわいた状態を「霧が濃い」「濃霧注意報」などと表現する場合もある。
- ▶ ちなみに中古価格は早期から値下がりし、1、2ヶ月ほどで前作Wの中古価格を下回った。
- ▶ **某大手SNSにも本作のコミュニティは存在しない**ことから、その黒歴史っぷりは熟知されているといえる。