

## 聖剣伝説4

【せいけんでんせつふぉー】

ジャンル	アクションアドベンチャー	
対応機種	プレイステーション2	
発売・開発元	スクウェア・エニックス	
発売日	2006年12月21日	
価格	7,140円（税込）	
分類	クソゲー判定	×
ポイント	従来作を無視した不親切&高難易度のシステム 薄い&電波&超展開のシナリオ三重苦 褒められるのはBGMとグラフィックのみ 凄まじい3D酔い クソゲーすぎる、どうなってんだ...? クソ過ぎてシリーズに止めを刺した	
<b>聖剣伝説シリーズリンク</b>		
クソゲーオブザイヤー2006/ノミネート作品 ガンパレードオーケストラ(三部作)/ダージュオブケルベロス ファイナルファンタジーVII/宇宙 刑事魂/THE 男たちの機銃砲座/ ファンタシースターユニバース(PS2/Win)/カルドセプトサーガ/縁日の達人/ <b>聖剣伝説4</b>		
ゲームマガ特集/期待外れだったゲームベスト10 サンダーフォースVI/ファイナルファンタジーVIII/ <b>聖剣伝説4</b> /逆転裁判4/ローグギャラクシー/ スーパーマリオサンシャイン/ アンリミテッド:サガ/デビルメイクライ2/ファイナルファンタジーXII レヴァナント・ウイング /ブラッド オブ バハムート		

- ▶ [解説](#)
- ▶ [問題点](#)
  - ▶ [シナリオ関連](#)
  - ▶ [システム関連](#)
- ▶ [良い所](#)
- ▶ [総合](#)

## 解説

- ▶ 前作『聖剣伝説3』から11年もの沈黙を破って販売された作品。テーマは「原点回帰」。
- ▶ 発売前には、PS2最高水準のグラフィックとHavoc社の物理計算エンジンによるオブジェクト「MONO」の滑らかな挙動がセールスポイントとして前面に打ち出されていた。
- ▶ 大作聖剣シリーズの続編ナンバーという事もあって多くのユーザーが飛びついたのだが、その電波シナリオと残念システムと酔っ払いカメラワークの前に片っぱしから討ち死にする結果になってしまった。

## 問題点

上記のとおり、本作の問題点はシナリオとシステムに集中している。

## シナリオ関連

- ▶ ストーリーが**説明不足の上に超展開満載**。壮大な話にしようとしている節はあるのだが、中身の無い大風呂敷を広げるような展開が続くだけである。以下はその例。
  - ▶ 前置きも、何か思わせぶりの事もなしに急に親友が現れ、次に現れたときは敵になっている。
  - ▶ ステージクリア後のワンカットの後、1年経っているとナレーションで告げられる。その間の世界の有様などについては回想演出で軽く触れられる程度で、次に飛ばされる。
  - ▶ 世界観についてあまり触れる事も、説明らしいものも無く淡々と進んでいく。
  - ▶ 加えて、キャラクターの心理描写が皆無に等しいので非常に感情移入しづらい。
    - ▶ 唐突にヒロインはトランス状態になり、世界を壊滅に追い込みかけるのだが、この間説明は一切無し。主人公自身も置いてけぼりにされているのだが、**プレイヤーはそれ以上に富士の樹海に迷い込んだ気分**にさせられる。それなのにどうやったら「主人公は可哀想or助けてあげねば!」という気になるのか…。
  - ▶ 他の超展開に比べれば些細なことだが、肝心の「聖剣」に関する設定もぶれている。本作より後の時代の『[聖剣伝説DS CHILDREN of MANA](#)』では聖剣は空から落ちてきたが、本作では誕生時地面に突き刺さっている。
- ▶ キャラの魅力もシナリオと表現不足のせいで壊滅している。
  - ▶ 前述の親友は突然現れ、そして大してストーリーに絡むことなく戦闘となり、死亡する。
  - ▶ 友軍らしき人たち、各種精霊や各国の王様もいるらしいが、ある人物を除いては空気。
  - ▶ フラミーやガイアといった過去シリーズのキャラも登場するが、これもほぼ空気。
  - ▶ ヒロインだけは、一定期間ステージについてきてくれるが、役立つわけではない。それどころか中盤からは恐怖の電波振りを発揮してくれる事になる。
  - ▶ ラスポスや仮面の導師も取って付け足したような設定が目立つ。
- ▶ シナリオの原案を勤めた加藤正人氏は後にブログで「自分のシナリオとは別物」と語っており、スタッフが原案からかなりの描写を削り取ったらしい。
  - ▶ これはPS2期のスクエニのゲームに散見された、ムービー至上主義の弊害(\*1)ともいえる。加藤氏の言葉が真実ならライターが哀れ、[これに似たもの](#)が…。

## システム関連

- ▶ 前作までアクションRPGであったジャンルがアクションアドベンチャーに変更された。しかし、システム的にはRPGとアクションのあいのこのようになっている。
  - ▶ レベルの概念があり、上がれば使える技などが増えていく。
  - ▶ 途中から聖剣伝説伝統の8属性の魔法も使えるようになるが…全てパチンコ弾のように打ち出す。というか公式でパチンコ弾認定。しかも1属性1種類しかない。魔法・・・？
  - ▶ 敵を攻撃するor倒す、何かを壊す(こちらは無い時もある)とメダルを落とし、これが「HP」「MP」「攻撃力」のどれかを上げる(色で判別可能)。この内「HP」のメダルをある一定値以上取ればレベルアップである。「MP」のだと精霊「フィー」がレベルアップし使用できる魔法が増える。高コンボを決めるほど多くメダルを落とす。
  - ▶ しかし、敵をただ倒すだけではメダルを落とさない。MONOや魔法のパチンコ玉をぶつけるなりして混乱状態にして攻撃しなければ落とさない。なのでMONOがなく、よほど邪魔でもない限りは無視した方が得策である。
- ▶ 問題は、**ステージクリア毎に集めたメダルと魔法がリセットされ、レベル1からやり直しになる**という何とも熱中度を下げてくれる仕様になっていることにある。一方で、ステージが進むにつれ敵は強化されていく。
  - ▶ クリアしてしまうと次がボス戦だろうが容赦なしにリセット。どんなに成功を収めても、1に戻るかもしれないという事を暗示しているのかもしれない。
  - ▶ 一応章のスタート時にエンブレムというキャラクターが強くなる装備を最大5個まで選べる。攻撃力や防御

力を上げるほか特定種類の攻撃を強くするものなど全60種類と、数だけは多い。これを組み合わせる事でキャラクターを強化できるが、集める方法に難がある（後述）。

- ▶ 石井氏(聖剣シリーズの生みの親)によると、「プレイヤー自身のスキルアップを促す」という目的ゆえにレベルリセットシステムになつたらしい。もともとRPGでやってきたプレイヤーが圧倒的に多い本作なので、レベルリセットにがっかりしたプレイヤーは多い。結果的にユーザーのニーズとかみ合わなかった。
- ▶ 本作のウリとされた、アクションの幅を広げるという触れ込みの「MONO」に関するもお粗末な要素が目立つ。
  - ▶ 「MONO」とは、タルや岩のような、つかんで投げられる設置物、いわゆる「物」である。「MANA」をもじったこのゲーム独自の呼称だろう。これを鞭で引き寄せたりして敵にぶつくと、敵が混乱して動けなくなる。
  - ▶ 「駆使すると楽に進める」という前口上だったが、実際は「駆使しなければ攻略はほぼ無理」であった。
  - ▶ 前述のようにステージ開始時のレベルは1から始まり、敵の能力値はステージごとに少しずつ強化される。能力が低く技もろくないステージ序盤は、MONOをぶつけて混乱状態にでもしなければ、反撃を食らいまともに攻撃など出来ない。
  - ▶ ゲームの仕様上、普通に敵を倒すだけではメダルがほとんど出ない。メダルを集めたかったら混乱した敵を倒さないといけないので、その点からもMONOを使う事を余儀なくされる。
  - ▶ レベル1の序盤はHPがかなり低く、しかも回復アイテムは敵を倒さなければ出ないため、MONOが尽きて雑魚に囲まれてしまったら死んだほうが早い。
    - ▶ ちなみに回復アイテムは取り貯めして任意で使うという事はできず、取った時点でその場で使用される。
- ▶ **ターゲットロック機能が役に立たない。**
  - ▶ 説明書には主人公が一番近い対象にロックすると書かれているが、主人公のすぐ目の前に対象物があろうとも、地形の向こうの遥か彼方にある対象物にまでロックしてしまう。
  - ▶ あるうことか、**壁の向こう側や、山の向こう側にある物でさえもロックしてしまう**。なんとという千里眼。
  - ▶ 右スティックでカメラ操作を行え、ロック対象も切り替わるのだが、例えばMONOをロックしそれをぶつける相手の位置を把握しようと右スティックを動かそうとすると、別のMONOにロックが切り替わってしまう。しかもその付近の対象に切り替わると思いきや、とんでもない方向に切り替わってしまう。
  - ▶ 一応、L2で敵、R2でMONO(操作デフォルト時)を区別してロックできる機能は備わっているのだが、複数の対象が画面内に存在すると、やっぱり思った通りの物をロックできない。
  - ▶ どうも画面中央付近の対象物が優先候補となるらしく、多数の対象物が転がっている中で、自分のすぐ目の前にある対象をロックしたいと思うのなら、カメラをぐっと下に向けてL2(R2)ボタンを押さなくてはならない。
  - ▶ しかもロックオンターゲットは行動前に表示されない。アクションを起こして初めて判明する。
  - ▶ こんな役立たずのロックオン機能を使うよりも、いっそMONOに近づいて手当たり次第にムチを出して敵に投げつけるという戦法を取ったほうが早い。敵との交戦中に正確にロックする方が難しい。
- ▶ これら不便なシステムのもとで行われる戦闘が楽しいはずもなく、**もっさり感満載で作業感に溢れるという救いようの無い有様である。**
  - ▶ 雑魚戦についてはMONOの項で触れたとおり。プレイヤーは、**酷いカメラワークに耐えつつ、対象の定まらないロックに翻弄されつつ、遠くからMONOをぶつけてチマチマ体ずつ雑魚を潰すことを強いられる**。爽快さのかけらもない。
  - ▶ 華であるはずのボス戦も然り。長時間雑魚の大量虐殺を行いメダルを集めまくらない限り、基本的にMONOを利用するか魔法を当てないと倒しにくいバランスになっている。結果的に逃げ回りつつMONOや集めたパチンコ玉(魔法)を遠くから打ちまくるチキン戦法しかない。
  - ▶ ゲーム中盤にもうひとつの聖剣を携えた、いわゆるライバルのようなボス敵が現れるのだが、そいつと正々堂々タイマン勝負を行うのかと思いきや、やはり逃げ回ってスキあらばMONOをぶつけては削っていくという、相変わらずのセコい展開になる。
    - ▶ ボス戦だというのに、若干の眠気をもたらせてくれる。油断すれば死ぬが、パターンに嵌れば退屈この上ない。
- ▶ 通常画面右上に表示されるレーダーマップには方向方角とクリア地点(ボスならボスの場所)と敵の位置くらいしかマトモに表示されず、「今何階にいるか」「どこの地点にいるか」「目標地点までどれくらいの距離か」といった肝心の情報が出ない。未開の地をコンパス片手に彷徨う冒険家の雰囲気巧みに演出したかっただろう。おかげで**プレイヤーの多くが広大な3Dマップを延々と迷うはめになってしまった**。
  - ▶ フィールドには階層・高低差・壁が存在するのに、レーダーにはそれらを見逃した相対距離しか反映されな

い、細かいものを全て省いた実にシンプルかつ、スタイリッシュなリーダーといえる。フライトシミュに搭載されていればの話だが、

- ▶ エリアの全体マップはポーズ画面で確認できるが、いちいちそれを出さなければならないのも面倒。いっそリーダーではなく縮小した全体マップを表示したほうがよかったのではないかと思われる。それでも後述するフィールドストラクチャーのせいで迷いやすかったであろうが、
- ▶ マップ自体が複雑な構成になっており迷いやすく、難易度が高い。
  - ▶ どのステージにも起伏の激しいマップが存在し、アスレチック要素も高い。小さな足場に乗る必要もあり、レベルの高い3Dアクションスキルが求められる。ハシゴも垂直に向かわなければ登る事ができないうえ、ジャンプして空中でつかまらなければならない場所もある。そして、足場を踏み外して落下するといっそう迷う羽目になる。
  - ▶ 仮面の導師との戦闘は螺旋状の塔での戦闘なのだが、マップの仕様上ボスが何階にいるのかわからず延々と探し回り、各階には当たり前のように敵が居るので足止めを食らい、やっとこさ見つけ出し攻撃しようとした時に最下層に落とされるとやり直しである。忍耐力が高められるボス戦である。
- ▶ 視点カメラが主人公に追従して上下左右にしょっちゅう動くため、3D酔いを起こしやすい。慣れていなければ30分も画面の前にはいられないほど。長時間のプレイは本当に気分が悪くなる恐れがあるので、慣れていようがいまいがご注意を。ゲームは一日一時間と教えてくれる良心的なソフトといえる。ついでに、その一時間で他のゲームをやった方が有益であることも教えてくれる。
  - ▶ カメラの動きは壁に阻まれるので、狭い場所や部屋の角で戦っていると主人公が透過され、しまいには主人公にカメラが潜り込んでしまい、もう何が起きているのかさえわからなくなってしまう場合もある。
- ▶ そしてこのゲームにはオマケ要素があるが、どれもクリア困難なものばかり。報酬は主に主人公強化用の「エンブレム」。効果が高いほど条件が困難な傾向にある。というかやる気を完全に殺ぐ仕様のおかげでほぼ無理ゲー。
  - ▶ 達成すれば、「開始からHP (MP) アップ状態 (効果は大中小あり)」、「攻撃範囲アップ」など有利なものがあるのだが、これを達成するのが試練を通り越して何かの修行に近い。
  - ▶ 例としてはモンスターを倒すと、そいつを使って闘技場みたいなのに挑めるのだが、当然弱いモンスターでは厳しい。強いモンスターを使おうが厳しい。どうやったって難しいのだ。結局は、
  - ▶ レアな敵を倒すと達成というのもあるが、こいつは探し出すのが困難な上、通常の雑魚よりも全能力がありえないくらい強化されており、後半のステージではとてもじゃないが探す気にはなれない。探し出したとしても弱ければコイツに殺されて終わる。
  - ▶ 一応、ショップ的な場所で購入出来るものもあるが、値段が高い。本作はルク (お金) が貯まりにくいこともあって、買う気にならない。
  - ▶ さらに言うと、ゲーム中に店のような施設があるわけではなく、準備画面から入る別モードなので、店に立ち寄って買い物しているという雰囲気は無い。
  - ▶ 目安として、NORMALモードを中盤まで普通に進めたとして溜まるルクが6000程。それに対してエンブレムの料金は安いもので2000前後、それ以外の大半が1万超え、そしてゲームクリアやりザルトで総合ではなく1項目とはいえSランクを出す事が条件としている物が多く、ストーリー攻略への利用は難しい。
  - ▶ 「獲得金額を100倍にする」というエンブレムもあるが、出現条件が「取得ルク総数が2000000ルクになる」こと。よっぽどやりこまないとそんな金額にはならない。一言で言うと本末転倒。
- ▶ ちなみに2P操作も対応しているのだが、できることは魔法を選択して使うだけ。

## 良い所

- ▶ 一応ナンバリングタイトルなためグラフィックは非常にきれい。PVやOPの美しさはPS2ソフト全体から見ても高いレベル。
  - ▶ だからこそ、それに引っかけた人も多い。
  - ▶ 前作『3』があまりにも高い評価を得てしまった事も、引っかけたプレイヤーが多い一因であろう。
- ▶ BGMは伊藤賢治氏 (通称:イトケン) が手がけるだけあって非常に高評価。さらにメインテーマは世界的音楽家であるかの坂本龍一氏が手がけている。
  - ▶ どうでもいいがこのゲーム、中古価格では本体よりOSTの方が値段が高い。4,000円以上することも少なくない。
- ▶ 目立ったバグが見当たらない。スタッフが丁寧なテストプレイをしたということなのだろう。
  - ▶ だからこそ、このままの出来で出荷したという謎の事実が浮かび上がる。誰一人として不審に思わなかったのだろうか？

## 総合

- ▶ 外伝として出してもいろいろと問題ある出来だったのに、それをよりによってナンバリングタイトルで販売したため聖剣ファンは大きな失望感を抱くこととなった。
  - ▶ ストーリーが電波、成長要素の強制リセット、主人公の強さに反比例する敵の強さなど、比べればいくらかのゲームよりひどい出来である事が分かる。
  - ▶ もし挑むのであれば、3Dのアクションによほど慣れてからのほうがよい。
- ▶ スクエニ側に何をもたらしただのかというと...未だに「アルティメットヒッツ (BEST版)」が出ていない事からお察しください。
- ▶ 発売直後にアマゾンにおいても新品がまさかの60%以上オフという価格暴落。当然ながら中古買取価格も光の速さで暴落していった。
  - ▶ その価格暴落っぷりやFFに次ぐスクウェア看板RPG同士ということでよく[アンリミテッド:サガ](#)と比較されるが、その突き抜けたシステムからごくごく一部で熱狂的な人気を誇るアンサガに対しこちらは...
  - ▶ 2011年3月20日時点、アマゾンでなんと新品86%オフの1000円になっている。中古品では最低価格1円。もはや送料のほうが高い分、金を出す価値のないゲームと宣告されているようなものである。普通クソゲーといえど、後から見直されて評価を持ち直すものが多い中で、持続的に評価が下がり続けるクソゲーというのは珍しい部類。そしてそれがかつて人気を得たナンバリングタイトルの最新作であるということ、誰が想像できたであろうか...
  - ▶ 一般の中古ショップでも、400~800円という低価格で販売されている事も...
- ▶ やはりというかmk2でも27点のFと低評価。高い点がつけられてるのもグラフィックとサウンドだけであった。
- ▶ KOTY2006の選評でも触れられているが、その出来の悪さに「クソゲーすぎる、どうなってんだ...?」という名言が生まれた。
  - ▶ なお、これが発売した後、石井浩一氏（聖剣シリーズ及びチョコボの生みの親）はスクエニを退職した。ただ『4』が直接的な原因ではなく、聖剣シリーズは以前から微妙な作品ばかり出続けていた為、積もりに積もったものがあつたのかもしれない。
- ▶ 海外では「Dawn of Mana」として出ている。が、心なしか「(クソゲーに) 堕ちた聖剣」に感じてしまう。
- ▶ シリーズを殺害するのは、クソな続編ものであるという不文律を確立した。
- ▶ コンセプトを無理やり変更し、かつ3Dゲームの良い部分も悪い部分も理解していない人が作ると駄目になる例がこれである。ある意味テーマに反しており、もはや原点回帰どころでは無い。
  - ▶ というかどの辺りが原点回帰だったのだろうか?改めて考えるとそれらしい部分は皆無なのだが。
- ▶ ネットで聖剣伝説の話題になると、極稀に「聖剣4まだかな?」「早く出てくれよ」といったレスが見られる。
  - ▶ 言うまでもないが、ファンが今作をなかったことにしていることが如実に分かるレスである。