

新約聖剣伝説

【しんやくせいけんでんせつ】

ジャンル	アクションRPG	
対応機種	ゲームボーイアドバンス	
発売元	スクウェア・エニックス	
開発元	ブラウニーブラウン	
発売日	2003年8月29日	
価格	5,800円（税別）	×
分類	劣化移植判定	
ポイント	原作レイブ 原作のストーリー改悪・設定矛盾 単体で見てもシステムが微妙 ファンによってはクソゲー扱い	
聖剣伝説シリーズリンク		

- ▶ [概要](#)
- ▶ [ストーリー](#)
- ▶ [問題点](#)
- ▶ [総合](#)

概要

- ▶ 1991年に発売された『[聖剣伝説 ファイナルファンタジー外伝](#)』のリメイク。
- ▶ タイトルから"FF外伝"を外してFF色を減らし、後期の聖剣伝説シリーズの要素を取り入れて作り直した作品。
- ▶ 原作には登場しなかった、他の聖剣シリーズからのゲストも多く登場する。
- ▶ 主人公としてヒロインを選択できるようになり、ヒロインの視点で描かれるストーリーが新たに追加されている。
- ▶ BGMはGB版同様、伊藤賢治氏が担当したので当作品では比較的评价されている要素。

ストーリー

- ▶ ヒーロー(以下主人公)はグランズ公国大臣の一人息子だが、同国の公子でありマナの一族の殲滅を行っているシャドウナイトにより両親を殺され(マナの一族であるヒロインを庇ったという理由)、自身は捕らわれて奴隷剣士として生きながらえていたが数年後に逃げ出すことに成功、その後にヒロインとの再開を果たしマナの樹を巡る戦いに巻き込まれていく。

問題点

- ▶ 原作であるGB版のシナリオ・キャラ設定は大幅に改変されている(概要のリンク先に記載しているストーリーとの比較を推奨)。かつて名シーンであったところがカットされていたりもするため、改悪とみなす人も多い。
 - ▶ GB版ではウィリーという奴隷仲間の死をきっかけに国を抜け出すのだが、当作品での彼は死なないうえにヒロインと同じ村の出身(マナの一族)という設定も加わった事で、ED直前のヒロインの悲劇を回避できた可能性

が出てきたため矛盾を増やす結果になった。

- ▶ レスターという青年を助けるために、主人公の元奴隷仲間でレスターの姉でもあるアマダと一緒にメデューサの血を手に入れるため戦い、その際に噛まれて魔物化する彼女を殺すシーンが手動から半手動に。
- ▶ 主人公が立ち直るきっかけとなるボガードとの口論やチョコボのサイボーグ化がイベントごと削除(最もチョコボは登場自体しなくなったのだが)。
- ▶ マミーシーカーにジャンプ機能を与えてしまったためあるシーンが成り立たなくなった。
 - ▶ これについては『「改悪」という言葉すら生ぬるい。』と評する人もいる
- ▶ 追加のヒロイン視点も、予め原作かヒーロー視点をやっていないと人物や状況が意味不明だったり無理のある展開も多い。
- ▶ シナリオ担当の生田美和(しょうだ みわ)氏はGB版をプレイしていない事を公言していた(しかも公式のイベントの場で)。
 - ▶ これは元々「原作のイメージに捉われない」でシナリオを作るというコンセプトからだったようだが、完全新作ならともかく、ファンの多かった作品のリメイクで行われたために不評の声は多かった。
- ▶ リングコマンドの使い勝手も悪く、元のGB版のコマンドの方がマシとまで言われる。
 - ▶ SFC2・3のリングコマンドでは開いた最初のページが回復などの道具で、十字ボタン上下でカテゴリ選択を行っていたが、本作では最初のページがカテゴリ選択で十字ボタン上下は使用されていない。
 - ▶ そのため、回復アイテムを使うにもリングコマンドを回してカテゴリを選択しなければならず面倒。しかも動作の反応がよすぎて行きすぎてしまう場合も。
- ▶ 武器や魔法に使う精霊の種類が多いが、武器は剣(ヒロインは杖)と弓以外は殆ど使わず、魔法も光だけ鍛えれば他は全く鍛える必要がない。
 - ▶ それ以外の武器の使い勝手が悪いと、比較的普通に扱える剣又は距離を置いて攻撃できる弓しか使わなくなってしまう。
- ▶ 攻撃のテンポが悪い
 - ▶ ボタンを押して武器が突き出されるのがワンテンポ遅く、オノやモーニングスターとなれば顕著。中でもくさりがまに関しては周囲に振り回して攻撃できるが、ほとんど密接していなければ当たらないほどリーチも短いうえに出も遅いため使い物にならない。
 - ▶ オノ等の重い武器は基本的に出が遅くて当然なのだが、それに反して威力が高めに設定されている、異様に広範囲に攻撃、敵を怯ませやすい等の利点があるもの。
 - ▶ が、このゲームではそういった事はなく単に「斬・突・打」の属性の違いのみなので、例えばオノならば同じ属性である「斬」であり扱いやすい剣を使っていればよい。それ以外の武器は障害物の撤去や仕掛けの起動ぐらいにしか使わなくてもよい。
 - ▶ タイミングよくボタンを押せば3連続攻撃が出せるが、そのタイミングは意外とシビア。タイミングが悪ければ敵から一方的にダメージを受ける。また、連続攻撃が導入されているのも一部の武器のみである。
 - ▶ 草を刈ってアイテムを入手する事もできるが、攻撃のテンポが悪いと、必殺技で一気になぎ払わない事にはサクサク刈れない。
 - ▶ しかもアイテムを入手して出るアイテム名のテロップも消えるのが遅い(約1秒。これが意外と長く感じる)。自然に消えるまで動く事さえ出来ないのでイライラする。
- ▶ GB版で主人公と一時的に戦ってくれたNPCの面々が、当作品では主人公と同じ操作キャラ扱い(プレイヤーが操作しないときは自動で動いて戦う)になっているのだが思考CPUが馬鹿すぎるのか、すぐに死亡する役立たず仕様にされてしまった。
- ▶ 敵を倒すと宝箱が出るのだが、中盤以降は確実と言っても良い位の割合で罠が発動し、敵の攻撃よりこっちで怪我をする事が多い
- ▶ やり込み要素が増えたのだが、終盤のストーリー仕様が変わっていないため(ラストダンジョンに入ったら今までの場所に行けなくなる)収集する気が削がれる。
- ▶ GB版はいつでもセーブ出来たが、当作品ではセーブポイントでしか出来なくなり退化している。
 - ▶ セーブポイントは 聖剣伝説3 にあやかってマナの女神像にしたのだろうが、携帯機ならばせめて中断セーブかスリープモード(*1) ぐらいはつけるべきだったかもしれない。
- ▶ 能力に素早さが追加され、敵の攻撃を受けても確率で回避できるようになったが、こちら素早さを上げていないと攻撃が殆ど当たらなくなってしまう。
 - ▶ 主人公はレベルアップ時の成長パターンに気を使うことで問題は回避できるのだが、仲間はある程度のバラつきはあるものの基本は固定成長のため、後半では存在価値がなくなってしまう。

- ▶ レベルアップした時に成長パターンを選ぶのだが、最初のレベルアップから同じパターンを選び続けることで選択したものに依りて装備品がもらえる。それ自体は問題ないのだが、50回(最高レベルは99)とかなりの回数になるため、狙う物によっては難易度に大きな影響がある。
 - ▶ また、同様にパターンの選択回数でクラスが設定され、魔法や武器攻撃にボーナスが発生するのだが、装備品を狙うと一部のクラスが取得できなくなってしまう。

総合

- ▶ 単体としては「劣化移植」の域を出ないが、上記の展開が災いして聖剣ファンに大きな不信感が出来始めてしまった。
 - ▶ 新約の名の通りリメイクではなく「新作」として単独で見た場合も、やはりゲーム的に粗が多く目立った出来となってしまっている。
- ▶ あまりにも別物になったため、「新約」と混同しないように明確に区別するため原作を「旧約」とする呼び方も広まった。
- ▶ 今思うとこのソフトこそが、スクウェアの看板シリーズがわずか3年で地に落ちるといふ、聖剣転落シーズンの幕開けだったかもしれない。
- ▶ それを反省してか、その後に原作を忠実にカラーリメイクした携帯アプリ版が配信された。
- ▶ なお、本作のシナリオを手がけ筆を振った生田美和氏は元スクエニ社員(本作の時点で独立している)。その後小説執筆や『FFXII』、『[黄金の絆](#)』のシナリオなども手がけている。
 - ▶ 彼女の手がけたサガフロ1やLOMのシナリオを新約後に叩くプレイヤーもいたが、もともと評価が低いわけではなく、所謂『坊主憎けりや袈裟まで憎い』の類である。
 - ▶ とはいってもLOMやサガフロ1はゲームシステムの面白さや演出に助けられており、シナリオ単体で見ると唐突なラスボス展開や打ち切りENDを筆頭とした消化不良があまりにも多く、新約の出来以前の問題として好き嫌いがはっきり分かれていた部類なことに注意されたし。