

主にウィンキーソフト(バンプレスト)による古今東西のロボットアニメが終結するシミュレーション。

～スーパーロボット大戦 シリーズ

機種	ジャンルめいたもの	難易度	発売年	備考
PS	シミュレーション	★★☆☆☆	1996	「新」
SS	シミュレーション	★★☆☆☆	1997	「F」
SS	シミュレーション	★★☆☆☆	1998	「F 完結編」
N64	シミュレーション	★★☆☆☆	1999	「64」
PS	シミュレーション	★★☆☆☆	1999	「コンプリートボックス」
WS	シミュレーション	★★★★☆	2000-1	「COMPACT 1～3」
PS2	シミュレーション	★★★★☆	2002	「IMPACT」
PS	シミュレーション	★★☆☆☆	2000	「α」
DC	シミュレーション	★★☆☆☆	2001	「α for DC」
PS	シミュレーション	★★☆☆☆	2001	「α 外伝」
PS2	シミュレーション	★★☆☆☆	2004	「第2次α」
PS2	シミュレーション	★★☆☆☆	2005	「第3次α」
PS2	シミュレーション	★★☆☆☆	2004	「MX」

古今東西のロボットアニメからロボットたちが終結したシミュレーションゲームです・・という説明は、もう不要な気はしますけどね。幾つかの大きな流れがありますので、順を追って御紹介してみましょう。

■旧シリーズ

元々はGBのよくあるバンダイから出されたキャラゲーの一つでした。そのときに登場していたのは「ガンダム」と「マジンガーZ」と「ゲッターロボ」の3シリーズだけでした。また、ゲームのシステムのにもかなり今のシリーズとは異なる部分があるので、さすがに同じシリーズの中には入れづらそうです。大きく異なる部分として挙げられることとしては・・

- ・前述3シリーズから自軍を選択、残り2シリーズは敵軍となって戦う
- ・ロボットとパイロットの区別が無い(ロボットに意思があるという設定である為)

といったところでしょうか。明らかに違いますよね。精神コマンドは、この頃からありました。

・・そんなわけで正統なシリーズは「第2次」からということになります。ここからは各作品のストーリーを追っていくような形となります。説得コマンドにより、原作では救えなかったキャラクターを救える可能性がある・・というのは、原作を知っている者にとっては夢のような

展開でした。しかし、単純なキャラゲーではなくなったために商業的に失敗した(らしいです)挙句、シリーズ作としての開発も打ち切られるところだったとのこと。

その後、シリーズ作の人气が定着してから「機動武闘伝 G ガンダム」が参戦した(というか全面的にフィーチャーされた)リメイク版「第2時スーパーロボット大戦 G」というのが、GB で発売されました(G ガンダムの初参戦はこのタイトルになります)。

商業的な失敗を乗り越えて、シリーズ作は「第3次」はプラットフォームを SFC に移し、登場作品も大幅に増量、改造や乗り換え、分岐するシナリオなど、今の状態に近いシステムが確立されました。ここで、シリーズ作としては大きくブレイクしました。

そして番外編でもある「EX」や「第4次」が発売されてシリーズとして確立しました。後になって、これらは全て PS/SS でリメイクされ、現在でも 何とか遊べるものが入手できる状態となっています。

時は流れて、プラットフォームはいよいよ PS/SS といった「次世代ゲーム機」へと移っていきます。ここからの流れが微妙に複雑になります。ただ、一ついえることは、私はここまでのシリーズ作はリアルタイムでプレイする機会が無かった・・ということです(だから、冒頭の一覧表の中にも入っていません)。

プレイしているのを見たことはあったのですが、ちと手が出なかったのです。つまり、ここまでは伝え聞いた話ということになります、あしからず・・。

■音声が入る衝撃

PS 版最初のシリーズ作は、SFC 版をリメイクした「第4次 S」でした。しかし、ただのリメイクではありません。元がアニメですから・・音声が入るのです。これまでのハードではなかなか実現が難しかったものが遂に登場した・・そこにファンは狂喜し、私の周囲にも このタイトルのために PS を購入した人がいたほどでした。

残念ながらフルボイスというわけではなく、一部の特技のときのみ音声が入る・・というものでしたが、それでもアニメ放映当時の雰囲気を感じている人には充分だったのです。ここから本当の意味での「競演」が始まったのかもしれない。

が、次で微妙な路線転換をしてしまったために、シリーズは微妙な評価を受けてしまったようです。それが「新スーパーロボット大戦」です。実は、私が初めて通してプレイしたタイトルなので思い出深いのですが、まあその微妙な評価は仕方が無いところもあります。

このタイトル・・結局シリーズ化はされませんでした。これまでと大きく違うのは戦闘シーンです。このタイトルのみロボットがディフォルメされていないのです。私は結構いいかなと思ったのですが、これまでのシリーズを知る人には違和感が強かったようですね。

「G ガンダム」系が(ストーリー的な主軸であることも手伝い)最強無比の力を持っていたタイトルでもあります。ちょうど「G ガンダム」が大ブレイクしていたときなので、私はそれが一番嬉しかったのかもしれない(笑)。何せゴッドガンダムときたら「ゲッター並みの破壊力と、オーラバトラー並みの機動力を兼ね備え、分身までしてしまう」というえげつない機体でしたからねえ。ただし、シナリオについては書き直しを要求したいところはある(特に「師匠」の扱い)。「シャイニングフィンガー」と「ゴッドフィンガー」を放つシーンの盛り上がりの素晴らしさに涙しただけにね・・(あの音楽そのまま音声が入るんですからねえ)。

なお、このタイトルから敵側も含めて戦闘シーンがフルボイスになったことは見逃せません。色々な意味で実験的なタイトルだったのだろうな、と思います。ディフォルメしないことが評価されれば、この路線も続いたのかもしれませんが・・。戦闘がフルボイスというのは、その後も

受け継がれていくことになります。

そして、そんな反省をしたからなのか(?)、SS版でのタイトル発表に皆が度肝を抜かれることになります。それが「第4次F」つまり、SS版で新たにリメイク版を作ろうというものでした。そして、ここで新たに三戦が発表されたのが「エヴァンゲリオン」「トップをねらえ」「イデオン」ときたので、少なくとも私のボルテージはかなり上がりました。おかげで、シナリオ自体は大幅に書き直しを要求された模様ですが(笑)。

エヴァのアンビリアルケーブルや、イデオンのイデゲージといった、原作設定を表現する新システムも手伝い、相当な臨場感をもってプレイが出来た本作は、そのあまりのボリューム増のため、1本では収まりきらず「第4次F 完結編」というのを出さなければ最後までストーリーが終えないほどのものになってしまいました(ガンバスターは、完結編にならないと本格参戦しないという..)。

ここまですぐ旧作(「新」は異色作ですが)というか、「原作のストーリーを追っていく形」というのが大きな主軸になっているシリーズ作です。過去の記憶にしか残っていないアニメ作品が、その主題歌とともに登場し、(一部変更はあるものの)当時の声優がそのまま声を当てたフルボイスの戦闘シーンが見れる..それは、ロボットアニメのファンにとって、たまらない喜びであり、シリーズの魅力として確立されました。

時期がさらに進むと、既に再プレイが難しくなっていた旧ハードのタイトルも、PSでリメイクされました。これにより「第2次」「第3次」「EX」については、新しいシステム(改造や乗り換えなど)を反映させた形になっていますが、その気になれば今でもプレイできるものとなっています。私はこれらが集まった「コンプリートボックス」というのを購入済みなのですが..んー、プレイする時間が取れませんでした(滝汗)。

それから、アニメ原作を持たないオリジナルロボットやパイロットたちも多数登場するようになり(プレイヤー視点を強調する..という思惑だったようです)、これがなかなか魅力的なキャラクターたちでした。結果、ゲームを原作としてアニメ化されたりするなど、逆方向での動きにすらつながったものもあります(その出来については敢えてここでは触れませんが)。

でも..シリーズが繰り返されると、何度も参戦しているタイトルというのも出てきますし、原作のストーリーを追う..というだけでは、シリーズ作的に続けるのは限界が近づいているという指摘が、徐々に始まってきました。

■新たなシナリオの再構築

新たな試みそのものは「新」から始められていましたが、シナリオ的な面で大胆な試みが加えられたのは「64」からだったようです。実は、このタイトルは他シリーズと製作会社が違うらしいのですが、だからなのでしょう、「原作のストーリーを追う」ということにはあまり固執せず、原作を踏まえて新たな世界の中で戦う..という点が、その後のシリーズ作に少なからず影響を与えました。

..なにせ、いきなり地球はムゲ・ゾルバトス帝国に占領されている状態から始まるのですからねえ。この状態から地球圏の様々なロボットたちが手に手を携えて団結していく様子が描かれていきます。

「64」はROMカートリッジであったことからロード時間が皆無という素晴らしいプレイアビリティでした。ただ音声は入っていないため、それを惜しむ声が少なくありません。それでも戦闘デモでは単に横から見ただけの視点ではなく、3Dっぽい背景の動かし方をするなど工夫が色々と見られました。

こうしてシリーズ作の方針は「原作のストーリーを再現する」というところから一歩踏み出て、「原作を活かしつつ、新たな世界観を構築する」という風になっていきました。

この流れを決定的にしたのが、次の PS 版「α」です。このシリーズはその後 PS2 版にいたる 3 部作となり、さらに外伝が 1 作、ここからシナリオ的にスピンアウトしたシリーズ作が幾つかと、その後に大きな影響を与えることになります。

「α」は最終的に銀河規模の戦いへと発展していきますが、その戦う相手のベースは「64」と共通したものになっていると見受けられます。その上で「超機大戦 SRX」というオリジナルのロボット作品をベースとして、様々なアニメ作品からロボットたちが集結しました。「第 1 次」と「外伝」は PS で、「第 2 次」と「第 3 次」は PS2 で出ています。色々と大風呂敷を広げまくった本作は無事に「第 3 次」でその全ての戦いを集結させました。

その最も大きな変化は、派手に動くようになった戦闘デモでしょう。これまでのスパロボの戦闘デモは、基本的に止め絵のデフォルメキャラクターが動くだけでした。カットインデモなどは派手にありましたが。しかし、「α」以降、カットインだけでなくドット絵の状態でもヌルヌルと動くようになりました。このおかげで、ビームサーベルなど格闘系の攻撃が映えるようになりましたね。

「第 2 次」と「第 3 次」は二軍落ちして以後使われることがなくなってしまうパイロットを少しでも減らそう、ということで「小隊システム」というのが導入されています。これがなかなか良くできたシステムなのですが、小隊を編成するのに大幅な時間が掛かってしまったことが思い出されます。

ちなみに「α」だけは DC 版が出ています。・・ただ、作るのに相当手間取ってしまったことと、DC というハード自体が凋落していったことで、それ以上のシリーズ作は遂に発売されませんでした。

DC 版「α」は、戦闘デモがフル 3D ポリゴンとなっています。・・・・でも、こんなことに時間かけるぐらいなら、もっと他のことをやるべきでしたね・・。それから「サンライズ英雄譚」からオリジナルのキャラクターが追加で参戦しています。もっともゲスト参戦(ストーリーの主軸には絡まない)なので、大筋は PS 版と変わりありません。

「α」とはまったく別で、WS 及びWSC で展開されたのが「COMPACT」シリーズです。これも 3 部作となっていて、全編を通してプレイするだけでも一苦勞のタイトルでしたが、その後もちょくちょく顔を見ることになるキョウスケ&エクセレンのコンビが初めて登場したのが、これでした。

そのキャラクター像はなかなか光るものがあり、WS というマイナーなプラットフォームだけで消えるには勿体無いなあ・・と思っていたところ、PS2 でこれを大幅にリメイクした「IMPACT」というのが発売されました。

元の COMPACT が 3 部作だったものを、一気に 1 タイトルだけで終わらせてくれたのは嬉しいのですが、おかげでかなりの長編となってしまいましたが・・。でも、渋い声で分の悪い賭けを繰り返すキョウスケを見れたのは収穫だったといえるでしょう(笑)。

また、これらとも全く別の世界観でのスパロボである「MX」というのも出ています。割とお馴染みの作品が多い中、「ラーゼフォン」「ゼオライマー」「電童」といった個性的な初登場作品が主軸となるタイトルです。

なぜ「α」などとは別物を? といいたいところですが、ストーリーラインが実はかなりしっか

りとしていて、各作品とのリンクが実に上手く取れているため、単発のままで終わらせるのはちょっと勿体無いと思っています。…が、これ1本で完全にストーリーが完結しているので、これ以上の続編は作ってもあまり意味が無いんですよ。

■愛された数多くの作品たちと共に

今や、このタイトルはいわゆる「版權もの」というくくりだけで片付けるには勿体無いシリーズ作となりました。日本では私(30代半ば)が子供の頃から、幾多のロボットアニメが放映されてきました。そのたびに(主に)地球は様々な危機に晒され、様々な不思議エネルギーや不思議理論をベースにしたロボットたちが、その危機を救ってきました。そんな小さい頃の記憶がふつふつと蘇るだけでなく、更なる活躍を遂げる姿にやはり目頭が熱くなるのかもしれません。

シリーズを重ねるにしたがって、様々な作品のクロスオーバーは留まるところを知らず、原作を知っている人がニヤリと笑えるだけでなく、原作を見たこと無い人が登場作品について興味を持ち始める、という事態がやがて普通に起きようになってきます。そうした力が下支えになって、過去のアニメがDVDなどで復刻されたりもしています。…かく言う私もスパロボをプレイして、「ダンクーガ」とか「ラーゼフォン」とか全話見てしまったわけですが(笑)。

そんな熱い魂のぶつかりあいは、単なるロボットの競演に留まらない新たな魅力を生み出しているのだと思います。そうしたノスタルジーに浸りたい人は黙って購入をしているはずですが、実はゲームとしてもそれなりに良く出来ていますので、まだ未経験の方も、自分の好きだったアニメが登場しているタイトルを手にとってみて、ちとプレイされてみてはいかがでしょうか？

それから、このシリーズ作、GBAやDSなどの携帯ゲーム機でも結構出ています。PS以降の据え置きゲーム機とのハードスペック差の問題で、戦闘デモの派手さは控えめかもしれませんが、割と実験的なシステムを導入したり、個性的な作品が登場しているものが多いです。携帯ゲーム機だと、どこでもプレイできるという最大の強みがありますので、手ごろなものを触ってみるのも良いかもしれません。…ただし、概して難易度は高めのものが多いので、シリーズ未経験だと痛い目を見る…かもしれませんが。

オリジナルジェネレーションズ

スパロボシリーズからスピンアウトしたタイトル…というのも結構あります。その中でも特異なこのシリーズは御紹介しておきましょう。

スパロボシリーズでは、結構な数のオリジナルキャラクターが登場しています。αシリーズ以降、オリジナルキャラクターのシナリオはプレイヤー視点ともシンクロして、ストーリーの主軸になっていることもあり、パイロットもメカも原作を持つアニメ作品と比べても遜色の無い設定がされています。

…で、そうしたオリジナルのキャラクターだけでのスパロボ、というのがGBAで企画され「スーパーロボット大戦 オリジナルジェネレーション」として発売されてしまいました。この時、主人公として選べたのが「COMPACT/IMPACT」のキョウスケと、「α」シリーズのリュウセイでした。

もはや「スーパーロボット大戦」という本筋からは大幅に逸脱していたにもかかわらず、このタイトルは評価され、その後続編「2」が発売されただけでなく、これをベースにしたTVアニメ作品まで作られるほどになりました。

そして、PS2で満を持して「1」と「2」がリメイクされたのが「スーパーロボット大戦 オリ

ジナルジェネレーションズ」です。使用可能な機体の調整が行われて、GBA 版よりもプレイしやすくなっており、その戦闘デモの秀逸さはさすがに後発ならではのクォリティです。

「第2次α」「第3次α」で賛否両論となった小隊システムの問題点(とにかく小隊の編成に時間が掛かり大変なのです・・)を反省し、マップ上で2機がスタックできる「ツイン・ユニット」というシステムが導入されました。おかげで、GBA 版より難易度は急落しましたが、手軽にプレイできるようになったので、私はこれで良いかなと思います。

GBA 版ではなし得なかったフルボイスのほか、固有の BGM も大幅に追加されており、これらを聞くだけでも価値のあるタイトルとなっています。・・元々、スパロボシリーズの BGM って、良いのですよ。原作付きのものの再現度はかなりのものですし、オリジナル系の BGM の秀逸さも目を見張るものがあるのです。

システムの武器換装システムもなかなかいい感じです。汎用機体として設計されているものの大半で自由に武器をやり取りできるため、それらを中心に改造をしていけば、機体が入れ替わっても無駄にならないからです。

もちろん"特機"と呼ばれるいわゆるスーパーロボット系の機体は固定武器となっていることが殆どですが、こればかりは仕方ないですね。でも、そういう差別化が上手くできているタイトルです。武器換装のシステムは「オリジナルジェネレーション」ならではのものです。

でも、このシリーズがすごいと思うのは、原作付きじゃないとしてもきちんとゲームとして成り立つし、ユーザーが支持しているということではないかと思います。それだけ、オリジナルとして作られたキャラクターたちに魅力があるからな訳で、そこが「スパロボは単なる版權ものではない」と感じさせる所以でもあります。