

スクウェアのもう一つのシリーズ作。難易度が高いと投げる人も多いようです。

～ ロマンシングサガ シリーズ

機種	ジャンルめいたもの	難易度	発売年	備考
	TPV	★★★★☆	1992	(1)
	TPV	★★★★☆	1993	「 2 」
	TPV	★★★★☆	1995	「 3 」
	TPV	★★★★☆	2001	(1)
	TPV	▲▲▲▲△	2002	「アンリミテッドサガ」
	FPV	★★★★☆	2005	「ミンストレルソング」

遊ぶ人によって自由にストーリーが展開する「フリーシナリオ」を謳った RPG シリーズです。本来はゲームボーイから続く「Sa・Ga」シリーズからカウントするべきなのかもしれないのですが、まあ「ロマンシングサガ」だけで区切っても大勢に影響は無いかと思います。

シリーズ全体を通して言える特徴は、キャラクターの成長に重きが置かれたシステムであることでしょうか。多少の向き不向きはあるものの、基本的にプレイヤーが望むがままにキャラクターを育成することが可能であり、その成長がゲームクリアに直結しています。

その反面、非常に複雑なシステムとなり、何も知識が無いままでは始めると歯ごたえがありすぎて挫折する人が多いタイトルでもあります。

シリーズ作が結構出ているのですが、1 作目 (1)・「 2 」・「 3 」の間にストーリー的なつながりは一切ありません。あくまで「ロマンシングサガ」というシステムを使ったタイトルと思えば良いかと思います。・・・というか、ストーリーにつながりが無いことを気にしたことは無いですね。

WSC で 1 作目はリメイクされています。ダッシュが出来るようになったことと、幾つかのイベント追加が行われていることが違いますが、ほぼ忠実な移植です。なので、これはそのまま「 1 」と同じ扱いで良いかと思います。

一方、「 1 」を大胆にリメイクし、これまでのシリーズの集大成 (13 年分の重みとでも言いましょうか) ともいえる形に昇華したのが、PS2 で発売された「ロマンシングサガ ～ミンストレルソング～」です。

で、「アンリミテッドサガ」は、このシリーズに入れるべきかどうか非常に迷うのですが、「ミンストレルソング」への影響を考えると、やはりこれも「ロマンシングサガ」シリーズに含めるべきであろうと私は判断しています。

■フリーシナリオということ

「 2 」を除いた全タイトルが、最初に主人公を選択するようになっています。その結果、ストーリーの導入部分はキャラクターごとに大きく異なりますが、ゲーム中盤～ラストにかけては、まあどのキャラクターでも同じように進められるようになります (もちろん、どのキャラクターを選択したが差になる部分が無いわけではありません)。

一方「2」は主人公が一人に固定されておらず、代々記憶を引き継いで即位する帝国の皇帝である・・というのが特徴です。帝国というと悪いイメージで描かれることが多いのですが、ロマサガ2の帝国は完全に皇帝(=プレイヤー)のものであり、その評判を高めるも貶めるもプレイヤー次第です。ゲーム開始時に最終皇帝の名前を自由に決められますが、その登場=ゲームの最終盤を意味します。

どのシリーズも固有のオープニングイベントが終了したら、あとは自由に世界中を旅できるようになります。そう、あんまり自由に旅が出来てしまうので、逆にどうすればいいのか分からなくなってしまうこともしばしばです。とりあえず、どの地域に行っても大丈夫なようになっていますので、色々歩き回るもよし、その場で人々と話をしてイベントをこなすもよし、です。

最終的に倒さなければならないラスボスの姿が見えてきます。その辺の過程はキャラクターが誰であっても、おおむね同じであると思ってよいでしょう。

何らかの基準で定められた進行度に応じて、発生するイベントが変わるようになっているため、各地で発生するイベントの中でも、序盤にしか発生しない・・とされるものは、全てを一度のプレイで起こすのは、なかなか難しいです。というか、そもそも一度のプレイで全てのイベントをこなすのは、ほぼ不可能といっていいはずです。

こうなると戦闘で出現する敵とのバランス調整はどうなるんだ? という疑問が湧くかもしれませんね。本シリーズでは、どのダンジョンでも出現するモンスターの系統(アンデッド系とか植物系とか)だけが決まっています。あとはゲームの進行度に応じて(おおむね自分の強さに応じて)、出現するモンスターが決定される仕組みです。だからゲームの序盤と終盤とで、同じダンジョンでも出現するモンスターの強さが違う・・という風になっています。

■トレードマークは電球

このシリーズの特徴は多彩な武器と魔法といえるでしょう。その意味でも実に戦闘よりのゲームと言えます。だから、これをある程度は使いこなせるようにならないと、ゲームを先に進めるのがままならない・・という事態になりかねません。だから使いこなす要領が分からないでいると、相当にこのゲームのプレイは苦痛になるかと思います。しかし、分かってくるとその奥の深さというか戦略性に舌を巻くはずです。

ベースとなるシステムは「1」から出来上がっていました。それは、武器ごとに使い込むほど熟練度が上がっていき、それに依って武器固有の技が使えるようになる、というものです。だから熟練度が極まった武器は、攻撃力が高くても熟練度が低い他の武器より強いというのが普通でした。その代わり「1」は装備を外すと熟練度がリセットされてしまうため、武器の変更には慎重が必要とされました。

それが「2」からは大きく変更され、武器の種類(剣・大剣・斧・棍棒・槍・小剣・弓・体術)ごとに技が分類され、技を覚えていれば、同じ種類の武器であればその技を自由に振るえるようになりました(武器によっては幾つか固有の技を持つものもあり)。これにより、柔軟に装備を入れ替えることが可能になりましたが、そうした武器技を覚える手段が「閃き(ひらめき)」です。

戦闘中、武器を使っていると時々キャラクターの頭上に電球マークが光ります。すると、その武器で使える新たな技を編み出せるのです。だから、ある程度戦闘を重ねて、安定した威力や特殊効果のある技を閃いておく・・というのが、このゲームではほぼ必須となります。誰かが技を閃けば、いずれは他の人でもその技を覚えられるようにできるため、皆で切磋琢磨するイメージ

がなかなか良いものでした。

固有名を持つような武器だと、その武器固有の技を閃くこともありましたが、その場合一度閃けば、装備を外したり、別の人が装備したりしても、その技は使用出来るようになっています。

この「閃き」のシステムは、以後シリーズ作の大きな特徴として 10 年を超えてもお引き継がれ続けています。

武器に関しては。この「技」の存在が大きく、そのせいかシリーズ全編を通じて、魔法による攻撃の威力は微妙なものになっています。もちろん、そこそこのダメージを与えることは出来るのですが、最終的に武器の大技を放った方が大きな一撃を与えられるからです。

このため本シリーズにおける魔法の役割は、主に回復や支援となっています。特に「1」は攻撃魔法のバランスが明らかに悪く、微妙に使えませんでした。「2」以降、この辺はある程度改善され、幾つかの呪文は最後まで使える強力な威力を持つようにはなりましたが、やはり魔法(術法)は回復や支援(防御)目的で使われる傾向が強いものとなっています。(ただし、縛りプレイの一つとして「術法のみクリア」は一大テーマであり、これを成し遂げた人の記録は WEB を探せば今でも簡単に見つかります)

ところが、シリーズ通して、術法はかなり凝っていました。特に「1」は"火・水・風・土・幻・魔・光・闇・気・邪(敵のみ)"という8つの系統、「2」は"火・水・風・土・天・冥(進行次第)"、「3」は"朱雀・玄武・青龍・白虎"という感じになっており、基本的に「1」の術法を整理しながらシリーズ作へと引き継がれていきました。

回復・支援としての術法の役割は大きく、特に「2」では相手の攻撃をほぼ無条件で無効化できる術法無しでのクリアはかなり困難だと思われます(例えば、ドラゴン系の"爪"は"ソードバリア"で 100%(!) 防げます・・・かなりデカイですよ、これ)。

さらに「2」では"陣形"といってパーティーの配置によって、何らかの特殊効果を得られる、というシステムがありました。その効果はかなり絶大で、使える陣形と使えない陣形の差はありましたが、戦闘を有利に進める上で大きな要素となりました。

陣形システムは「3」でも引き継がれ、「3」では"陣形技"というのも閃くようになりました。「2」では強力な技や術だったものが、「3」ではこの陣形技として取り込まれていたりもしています。

■話に繋がりは無くても、それはシリーズ

何度か書きましたが「1」「2」「3」は全くシナリオ的に関連がありません。しかし、連綿と受け継がれるシステムの強固さが、それでもなおこれらを「シリーズ作」として固く結び付けています。このシリーズで、前作のキャラクターが出てこない・・・とかいうことを残念がったり、文句を言ったりするような声はあまり無いように思います。

それは、シナリオがイマイチでどうでもいい・・・からではなく、それが問題とはなり得ないから・・・なのだと思います。そして、そこにも、このシリーズ作はシナリオ云々よりもシステムよりのゲームであり、そこを支持する人が多いのだということが窺い知れます。

以下では「1」「2」「3」の概要について簡単に御紹介しておきます。

「1」は、サルーン・デス・シェラハという三邪神によって かつて滅亡の危機に瀕した世界マルディアスが舞台となります。デスとシェラハは力を封じられ、残りのサルーンは最後まで抵抗するも、神々の王エロールらによって生み出された"ディスティニーストーン"と呼ばれる神具を手にした 英雄ミルザが命と引き換えで封印しました。それから 1000 年。世界各地にディ

スティニーストーンは散らばり、邪神サルーン復活をもくろむ者が現れる・・・というのがベースラインになります。

話の展開的には、このディスティニーストーンを集めながら、最後に邪神サルーンと対決する・・・ということになります。デスにはゲーム中で会えるし、望むなら(フリーシナリオですから!)戦うことも可能です。シェラハは・・・メモリの都合で、それらしき人は見かけますが、見かけるだけになっています。しかも、ディスティニーストーンは全部で10個あるのですが「1」の段階ではどんなに頑張っても全部を集めることはできませんでした。

WSC版「1」では、このシェラハのイベントが追加になっています。

「2」はかつて世界を救ったといわれる7人の英雄"七英雄"が何らかの理由で世界を蝕む中、主人公が皇帝となるバファル帝国が、これに対抗して戦う、というストーリーになります。システムの源流はほぼ「2」で固まり、以後連綿と受け継がれていきます。

帝国は下手をすれば2000年以上もかけて七英雄と戦うことになります。当然、一人の皇帝でこれを成し遂げるのは不可能です。そこで帝国が取ったのが「記憶の継承」という秘術でした。これにより皇帝は代々の記憶を引き継ぎながら、長きに渡る質英雄との戦いを統率し続けます。

世界は幾つかのエリアに分かれており、イベントを進めることで帝国の領土とすることが可能です。一度領土にしてしまえば、その街での武器購入にお金は不要となる(支配者ですから!)ほか、そのエリアで活躍するクラスを仲間として連れて行けるようになります。クラスごとに得意分野が色々とあり、その多彩さが目を引きます。

しかし、さらに重要なことは、仲間に出来るクラス=次の皇帝候補である点でした。これがなぜ重要かというと、即位した皇帝のクラスに応じて、新たな陣形が追加されるからです。だから、望みの陣形が欲しい場合、その陣形を思いつくクラスが仲間になるようにシナリオを進め、皇帝継承時に候補として現れるのを待つ(候補は4人現れ、その中から一人を選ぶ)・・・という必要があるのです。あまりに候補が現れない時は、わざと誰かを即位させ、単身で危険なダンジョンに突っ込ませて自殺させることで無理やり皇帝継承を起こす・・・ということすら横行しました(パーティー全滅=皇帝継承になるため)。

皇帝継承は、七英雄の一人を倒す、とか、イベントが一通り終わって帝国の領土が増える、とかいうタイミングで発生します。そうすると最大で255年が経過し、新たな世代へと戦いは引き継がれていきます。その様はまさに一大叙事詩であり、プレイヤー自らが歴史を作っているかのような重みすら感じさせるものでした。

「3」はまた毛色の違う話になります。"死食"と呼ばれる日食が起きると、その年に生まれる生命が一つを除いて死に絶えるという世界。その時生き残った生命が死に魅入られて魔王となったのが600年ほど昔のこと。魔王はアビスに住む四魔貴族を配下にして、人々を苦しめましたが、やがて消息を絶ち、四魔貴族が世界を支配するようになりました。

それから300年経って、再び"死食"が起こり、その時に唯一残った生命は再び魔王となることを恐れた人々に殺されかけましたが、生き延びただけでなく四魔貴族を撃退しアビスとの出入り口"アビスゲート"を封印して人々を解放しました。彼は"聖王"と称えられました。

さらに300年。再び"死食"が起こり、宿命の子を残してその年に生まれた生命は死に絶えました。ストーリーはそれから15年後の世界で繰り広げられます。聖王による秩序は乱れた世界で、最終的にはこの宿命の子をめぐる戦いとなります。

システム的にかなりまとめられ、フリーシナリオの振る舞いもかなり良くできているタイトルとなっています。パーティーメンバーが6人まで編成できますが、実際に戦闘に参加するのは5人であるのが特徴です。これは何故かということ 陣形を大幅に拡張した コマンダーモード という

システムのためでした。このモードで戦う時、主人公はコマンダー(指揮官)の立場となり、直接戦闘には参加せず、残り5人が主人公の指揮に従って戦うようになります。陣形技は、このモードで関き使えるものとなっています。

さらにキャラクターによっては「国を統治する特殊なモード」とか「商人としてライバルと争いながら勢力を争うモード」など、全く別のゲームといっても過言ではない特殊な形式が織り交ぜられており、どのキャラクターで始めても何らかの楽しみがあります。特に最後までプレイした人は、ラストの展開を見て、ほぼ必ずもう1回はプレイしたくなるんじゃないですかねえ。

■その後のシリーズ展開

その後「ロマンシングサガ」としてのシリーズ作は姿を消します。ゲーム機の世代が変わってからは「サガフロンティア」「サガフロンティア2」というのが発売されました。これらは「ロマンシングサガ」のシステムを踏襲はしており、同じシリーズ作といっても良いものになっているのですが(もちろんストーリー的なつながりは相変わらず無しです)、見た目の違いもあってかちょっと雰囲気は違います。ただし「技の連携」は以後のシリーズ作にそのまま引き継がれていきます。

このタイトルについては後述するとして・問題は次のタイトルです。

「アンリミテッドサガ」は、非常に意欲的なタイトルでした。主人公を最初を選ぶ辺り、かなりシリーズ作のイメージが強かったのですが、あまりに多彩なスキルシステムが、かえってプレイヤーを混乱させる結果となってしまいました。

このゲームでは「交渉系(話術や金品で戦闘をうまく回避する、など)」「探索系(隠された罠を見つけたり、特定の地形を移動したりする、など)」といった戦闘とは関連しないスキルが非常に多いのが特徴です。マップ上のエリアを駒を使って行き来する・・・という独特のマップ移動など、いわゆるテーブルトークロールプレイングゲームを強く意識していたように思います。

しかし成長にランダム要素が強いなど、あまりに意欲的過ぎて遊びやすさが犠牲になっているような気がしてなりません。結局、シリーズの中でこれだけはクリアできていません。それでも、このタイトルを敢えて御紹介するのは、次の理由からです。

■新たなマルディウス

「1」の発売から10年以上が経ってから、満を持して発売されたのが「ロマンシングサガ～ミンストレルソング～」です。次世代のゲーム機では始めて「ロマンシングサガ」の名を冠したこのタイトルは「1」の完全リメイク版です。その独特の等身で描かれたキャラクターに拒否反応を示す人がいないではないですが、実際にプレイするとそんなことは気にならなくなるはずです。

なによりシステムが大幅に再編され、これまでのシリーズの集大成とも言うべき形に仕上がっています。戦闘においては武器の系統がさらに増えました。術法は「1」そのままの系統ですが、「1」と違って最後まで使えるようにバランスが調整されました。戦闘自体は、サガフロンティアに近い形となっており、撤退不可・陣形なしで、個々の技連携は発生します。

戦闘以外の部分では「アンリミテッドサガ」のシステムを多少取り入れたスキルが見受けられ、「アンリミテッドサガ」よりも無理なく使えるようになっているのが特徴です。とりあえず、すさまじいまでの細やかなシステムが構築されており、1周目はその把握だけで終わることになりかねないでしょうね。

イベントに関しては「1」のものが基本的に踏襲されていますが、完全にグラフィックが描き起こされ、サウンドも大幅に強化されました。メモリの制限という大きな枷から解放され、シナ

リオも思う存分盛り込めた模様です。選択できる主人公やその他の登場人物は「1」と同じですが、そのキャラクター造形が思いもよらないものになっていると感じる人はいるかもしれません。

最終的に倒すのがサルーンであることに変わりはありません。ただ、要所要所で音声が入るようになり、より臨場感があるイベントが楽しめるようになったとともに、10年という歳月の差を感じることができるでしょう。

イベントとしては、セラハのイベントがWSC版「1」とは違う形で追加された他、ディスティニーストーンを10個全部集められるようになりました。全く新たなイベントが幾つも含まれているため、全くの別物と思ってよいかもしれません。また、サルーンの僕であるミニオンとの戦いの盛り上がり(特にBGM)、ラストバトルに続く過程の盛り上がりは、「1」を遥かに凌駕しています。

ゲームとしての難易度はそれなりに高いのですが、シリーズ作をプレイしてきた人ならば、特に問題はありません。全く馴染みの無い人も、時間をかけてじっくりと取り組みばきっとクリアできるはずです。・・・たまーに、コントローラを投げ出したくなるようなボス戦に挑まなければならなくなるかもしれませんが、そういう時はその戦い・・・無理に挑まずに放置しておけばOKです。フリーシナリオですから、それでも話はそれなりに進むのです。慣れてから再チャレンジすればよいかと。

今、このシリーズをプレイするなら必然的にこれになるかと思います。「2」「3」については、システムが良くできていて今でもかなり楽しくプレイできるので、機会がある方にはお勧めしたいのですが、いかんせんSFCはもうプレイできる環境に無い人の方が多いような気はします。そのまま埋もれるには勿体無いタイトルなんですけどね。ファイナルファンタジーとかと違って、リメイクされることは無いだろうなあ(苦笑)。

(2025年追記)・・・と思ったら……次項以降をご覧ください。

■リマスター版など(2025年追記)

その後幾つかの移植が行われました。

ロマンシングサガは、前述の通り、ワンダースワン版が出ており、こちらは公式に「完全版」と言われているようです。容量の都合でオリジナル(SFC版)に入らなかった要素が補完されています。

また、旧携帯アプリ版を経て、バーチャルコンソール版(Wii/Wii U/3DS)が出ています。

ここでいう「旧携帯アプリ版」とはiModeやEZ Webなど、携帯各社が独自のネット構築をしていた頃のアプリという意味です。もはや時代の徒花ですね。

そして「バーチャルコンソール」はSFCなど過去の機種 of 公式エミュレータです。だから、この場合はSFC版をそのままプレイするものと思えば良いです。

これは以下の「2」「3」でも同様です。

ロマンシングサガ2も、旧携帯アプリ版(クラス・陣形の追加や、強くてニューゲームが追加されている)・バーチャルコンソール版(Wii/Wii U/3DS)が出ました。

その後「リマスター版」がPS Vita/iOS/Androidで発売されました。更にこれの高細密版がPS4/XB One/Switch/PC(Steam)にも展開されました。

さらにすごいリメイクがされたのですが、それはこの次の項で。

ロマンシングサガ3は、バーチャルコンソール版(Wii/Wii U)が出ています。

また「リマスター版」がPS Vita/PS4/XB One/Switch/PC(Steam)/iOS/Android が出ています。

私もこれの iOS 版は iPad mini で購入して今もプレイしていたりします。リマスター版は「ニューゲーム+(技や持ち物をほぼ引き継いでニューゲーム)」と「暗闇の迷宮 (ゲーム内の全てのモンスター (アスラでさえも！) と戦えるダンジョン)」が追加されており、特に周回プレイやレア掘りがしやすくなっています。

■七英雄との再会 (2025 年追記)

2024 年「ロマンシングサガ2」は「ロマンシングサガ2 リベンジオブセブン」というリメイクが発売されました。PS4/PS5/Switch/PC(Steam) に対応しています。

マップ表示が3Dになり、キャラの等身もリアルになりました。

技の閃きが分かりやすくなっているようです。(オリジナル通りにも出来るとのこと)

サブタイトル「リベンジオブセブン」が示すように、七英雄の過去にスポットが当たっています。

これも機会があればプレイしてみたいなあとと思っています。

■魅惑のサウンド

後もう一つ。このシリーズで評判が良かったものとして、そのサウンドが挙げられます。このシリーズ、ごく一部を除いて伊藤賢治氏が担当されています。その独特のフレーズというか、盛り上がり方は非常に印象的です。特に「1」のバトルシーンの音楽の鮮烈さに度肝を抜かれた人が多かったのです。その後、「2」「3」と実にバラエティー豊かな楽曲群を提供し、それは私の中に強い印象を残しました。

しかし「サガフロンティア2」「アンリミテッドサガ」と、担当が別の人になってしまい、それだけで私のプレイ意欲は若干減ずる要因にもなっていました (別の人が作った曲も、それはそれで良かったのですけどね)。

その後「ミンストレルソング」では、再び音楽を担当されており、あのオープニングテーマが再び聞こえたところで涙し、ゲームを始めてバトルシーンの音楽 (特にイントロ) を聞いて涙したのは私だけではないはずです。

このタイトルでは「1」の音楽が見事にアレンジされており、特に各主人公のテーマ曲は完全に別物といっても良いものに生まれ変わっています。しかし、よくよく聞き比べると、やはり「1」の曲をアレンジしたものであり、そのセンスの良さには脱帽します (バーバラとかグレイとかは出色の出来かと)。

そんな辺りも、このシリーズ作の楽しみでした。

サガフロンティア シリーズ

さて、これについては敢えて別項としました。これも紛れもなくシリーズ作の一つ・・・ではあるのですが、やはり見た目が大幅に変わってしまったこともあり、フロンティアという名を冠したのかもしれませんが。シリーズ作が2タイトル出ています。

一作目 (以後「1」と敢えて記述します) は、「ロマンシングサガ」を意識してか、主人公を7人

の中から選択できます。ただ、シリーズ作と妙に毛色が違うと感じさせるのは、選んだ主人公によってシナリオ展開が全く異なる、ということです。旅をして回る世界は皆共通ですが、目的がそれぞれ異なり、最後に戦うべき相手も皆違うのです。だからフリーシナリオ・・・というよりは、7つのミニシナリオ集という方が近いと思います(例えばアセルスとレッドを両方ともプレイしたら、全く別のゲームかと錯覚することでしょう)。

またゲームのシステム的には「閃き」はあるものの、種族による基本能力差があるあたり、ロマンシングサガの前の「SaGa」シリーズに近いように思います。キャラクターは"ヒューマン"、"妖魔"、"モンスター"、"メカ"のいずれかの種族であり、その特徴が実に見覚えのあるものばかりのはずです。これらによって装備の扱いが大幅に変わるため、そうした知識が無いままプレイすると痛い目に遭います。

それから数多くの仲間をパーティーに含めることが出来、15人まではパーティー編成対象で、最大で3グループを構成できるようになっています。ザコ戦時はどのグループで戦闘をするのか選べますが、ボスなど強制バトルは第1グループ(主人公のいるグループ)が担当するようになっています。このタイトル「退却」という文字が無いため、ザコ戦が激しくなると予想される場合、ボス戦に向けて第1グループの戦力を温存するために、他グループが戦う・・・ということも必要になることがありました。

自陣営のキャラクターが連続で技を繰り出すと、それが"連携"という形になり、通常よりもダメージを与えられるようになるシステムは、その後の全てのシリーズ作に継承されました。その時は技の名前が特定のパターンでつながって表示され、その面白さが妙な話題になることもありました。もっとも敵に連携されてないたり、複数攻撃できるボスが自分だけで連携したりして、泣きを見ることも多かったことが、連携技の印象を強める原因だったような気もしますが・・・。

その後「2」が発売されました。ここにきて私は大きな衝撃を受けました。オープニングでバトルシーンになるのですが、明らかに「曲が違う!」からです。よくよく確認してみると、案の定、音楽の担当が伊藤賢治氏から別の人になっていました。それはそれで嫌なものではなかったのですが、突然の変更にショックを受ける・・・というぐらいに、曲調が変わっています。(ちなみにこれを担当した濱渦正志氏は「アンリミテッドサガ」のほか「ファイナルファンタジーX」でも音楽を担当しており、氏が担当した「FFX」の曲は聞いてすぐに分かりました(笑))。

「2」はあらゆるものに"アニマ"が宿り、その力が失われると生命は死を迎える・・・という世界サンダイルが舞台となります。主人公はギュスターヴとウィリアムの2人で、直接関わりあうことは無いものの彼らとその子孫が繰り広げたストーリーを追っていく、という形になっています。

システム周りは概ねシリーズ作を踏襲したつくり・・・といたいところなのですが、「2」はアニマが非常に重要な意味を持っており、いわゆる術法を使うためにはアニマの力を宿した装備"クヴェル"か、その機能限定版である"ツール"が必要・・・という設定になっている点が他作と大きく異なっています。アニマがなければ魔法は使えないということです。

主人公の一人、ギュスターヴは国の王子であったにも関わらず、アニマを一切持たずゆえに"術不能者"として蔑まれています。一方、もう一人の主人公ウィリアムは、アニマを察知する能力が高い人物で冒険者として生活する中、"エッグ"と呼ばれるクヴェルをめぐる戦いを繰り広げます。

アニマに関連する術法のシステムのほか、カスタムアーツ(自分でコンボを作れる)など、このタイトルだけの独自のシステムが多く、これはこれで面白いものになっています。