

# TOGRTA 観戦ガイド

文責：root3

この記事では、一日目の9時より行われる「テイルズオブグレイセス リアルタイムアタック（以下 TOGRTA）」について紹介します。

## 1. 概要

TOG というのは、2009年12月にバンダイナムコゲームスから発売された Wii 用ソフトで、テイルズオブシリーズの最新作です。ジャンルは「守る強さを知る RPG」。基幹となるシステムを踏襲しつつ、アラウンドステップ、エレスポット、デュアライズ等の新要素も取り入れた完成度の高い作品となっています。

今回の RTA では、以下のルールで行います。

- ・アップデート版（主にバグを修正したもの。今年3月末に配布）を使用。
- ・カスタム設定を終えた状態からスタートし、クリアデータセーブ画面が表示された瞬間を終了とする。
- ・引き継ぎはしてはいけない。
- ・ダウンロードコンテンツは使用禁止。
- ・難易度はノーマル以上とする。セカンド、ハードにするのは自由。
- ・固有装備増殖バグ<sup>1</sup>は使用禁止。その他のバグ<sup>2</sup>は使用可能とする。
- ・意図せず起こってしまったバグ<sup>3</sup>については、ゲームバランスが大きく崩れるような事が無ければそのまま続行する。

## 2. プレイヤー紹介

今回の RTA に参加する3人のプレイヤーを紹介します。

---

<sup>1</sup> 固有装備を特殊な方法で売却すると増えるバグ。簡単にガルドを稼げるので禁止する。

<sup>2</sup> プレイヤーの利益となるバグとしては「アスベルガードバグ」「妖精バグ」等があるが、どれも RTA 中では実行が難しいと考えられるので特に禁止しない。

<sup>3</sup> 秘奥義を使った後に一定確率で敵が動かなくなるバグなど。

### HN : root3

テイルズ経験：本編作品は1周～5周程度。外伝作品は少々。

RTA 経験：昨年 TOD2RTA を1回行ったのみ。

(コメント)

昨年の TOD2RTA に引き続き、今年もテイルズの RTA を企画してしまいました。

実際に調査プレイしてみて分かったんですが、TOG は TOD2 ほどゴリ押しで済むゲームではなさそうなので、結構当日が楽しみです。

……なんて書いてますけど9時間以内に終われる自信が無いですごめんなさい (4月末現在)。

### HN : Rapha

テイルズ経験：本編は大体1～4周。外伝はサモリネだけ3周くらい、他はほぼノータッチ。

RTA 経験：カービィ夢の泉(VC)のみ。テイルズは初挑戦。

(コメント)

TOG の RTA をやるという話が持ち上がり、ホイホイ釣られてきました。

RTA 練習の合間には、1周目のデータでカルタに興じたりソロモスやラムダ・テオスと戯れたりして遊んでます。こんなことをしている余裕はないはずなんですけどね。

ところで、通し練習できる最後の機会が本番2週間前ってどういうことなのでしょう。不安だ。

### HN : ミヨルニル

テイルズ経験：最近の作品にいくつか未プレイがあり。プレイ時間が300時間を越えたものもあり。

RTA 経験：実際に行うのはこれが初。

(コメント)

TOG の RTA をすると聞いて参加しました。

しかし、これを書いている時点で通し練習をしてないのでどれくらいかかるか分かりません。最低でも企画時間内には終わるようにします。

とりあえず敵避けが下手すぎるのを何とかしようか……

## 3. RTA の見所

TOGRTA を観戦されるにあたり、特に注目していただきたいポイントについて説明します。

### 3-1. 金策

RTA 全般で言えることですが、時間を短縮するためには不必要な戦闘を避ける事が必要です。しかし、戦闘を避ければ当然得られるお金も減ってしまいます。そこで、いかに戦闘を避けつつ、かつお金を貯めるかが非常に重要になります。特に TOGRTA では、「俊足の魔導書」というアイテムを利用すれば移動速度が上がりますが、これを手に入れるためには多額のガルド（テイルズオブシリーズにおける通貨単位）が必要です。序盤で手に入れるためにはガルド集めが重要となるでしょう。

### 3-2. 避けスキル

TOG はシンボルエンカウントなので、どんなに頑張っても一定確率で敵と出会ってしまうランダムエンカウントとは違い、操作次第で全ての雑魚敵との戦闘を避けることが出来ます。しかし逆に操作が下手ならば、たくさんの敵とエンカウントしてしまい、時間をロスしてしまいます。よって、プレイヤーがどのように敵を避けるかにもご注目下さい。また、「ホーリーボトル」「聖水の魔導書」といった、敵を避けるのに役立つアイテムも存在するので、これらのアイテムを利用するのもタイムを縮めるために必要なことです。

### 3-3. 戦闘

RTA で一番盛り上がるシーンはもちろんボスとの戦闘でしょう。一般的な RTA では低レベルでボスを倒すための戦略が重要ですが、テイルズオブシリーズの RTA ではそれに加えて操作技術も重要になってきます。TOG ではアラウンドステップ、クリティカル、チェインキャパなど特殊なシステムが多く、それらのシステムを上手く使いこなさないと時間をロスするどころか全滅してしまう事も有り得ます。具体的に注目していただきたい点としては、操作キャラの立ち回り方（攻撃に参加している、攻撃はせず敵を引き付けている、など）、主に使用している術技、装備品の工夫などがあります。

あくまでも筆者の主観に依りますが、特に工夫が必要となり得るボスを挙げておきますので観戦において参考になれば幸いです。

## メルクリウス

ウォールブリッジ地下遺跡にて戦います。HPが減ると使用してくる石化攻撃が厄介です。石化すると一切行動できなくなり、パナシアボトルを使用するか時間経過で回復します。リキュールボトル等での石化防止策を取らなければ味方がどんどん石化していき大変なことになるでしょう。

## マリク、ファイター×2

ウォールブリッジにて戦います。マリクの攻撃術の威力が高く、通常プレイでさえも対策をしていなければあっという間に全滅してしまうでしょう。また、複数の敵と戦うことになるので、一人を相手している間に他の仲間が攻撃されていないか気を配る必要があります。

## チムピオンボア

ザヴェート山にて戦います。ガードブレイク効果のある突進を繰り返すのでうまく避けないとなかなか攻撃できません。また、HPが減ると地面に潜って攻撃してくるので注意が必要です。

## カーツ、ドラグーン×2

フェンデル冰山遺跡にて戦います。二体のドラグーンを含め攻撃力が高く、後衛ならばほぼ即死です。また、カーツは無闇に近付くと返り討ちに合っで一気にHPが減ります。いかに隙を突いて攻撃に転ずるかが重要です。また、秘奥義「悪魔銃槍」は前衛でも耐えられないことが多いです。

## エメロード

ラムダ繭にて戦います。主にエネルギー弾を飛ばす攻撃をしますが、これ自体は大した事はありません。しかし、秘奥義「ディサイドセイバー」の威力・範囲が共に強力なので油断しているといきなり全滅、などという事も有り得ます。

## リチャード

ラント、世界の中心の孤島、ラムダ繭、ガルディアシャフトにて、計4回戦うことになります。総じてHPが高く、長期戦は必至です。1戦目はあまり大した事ありませんが、2戦目以降は攻撃方法が強力になり、特に3戦目は通常プレイでも苦戦するでしょう。また、3戦目以降は秘奥義も強力です。

## ラムダ・アンゲルス

ガルディアシャフトにて戦います。今作のラスボスです。ラスボスらしく HP が非常に高く、レーザー、隕石など様々な攻撃でプレイヤーを苦しめます。攻撃の防ぎ方のほか、6種類もある弱点の利用が早く倒すためのポイントとなるでしょう。

以上が要注意ボスです。もちろん、他にもたくさんのボスがいて、戦略次第で強敵となり得るでしょう。

長くなりましたが、観客の皆様楽しんでいただければ幸いです。

それでは TOGRITA をお楽しみ下さい。