

TOR 協力 RTA 観戦ガイド

文責：root3

この記事では、二日目の9時より行われる「テイルズオブリバース 協力リアルタイムアタック(以下 TOR 協力 RTA)」について紹介します。

1. 概要

TOR とは、2004 年 12 月にナムコ(現バンダイナムコゲームス)から発売された PS2 用ソフトです。ジャンルは「君が生まれ変わる RPG」。2008 年 3 月に PSP に移植されました。

今回の RTA では、全ての操作を一人で行っていた従来の RTA とは異なり二人一組となって協力して進めることになります。テイルズオブシリーズは戦闘のみ一人から四人まで同時にプレイすることが出来るため、戦闘時に取れる戦略の幅が一人での RTA よりもはるかに広がります。その一方で、自己中心的な操作をしていけばチームの足を引っ張ることになり、一人の時よりもタイムが遅くなってしまうかもしれません。プレイヤー間の連携が試されるのが、協力 RTA の特徴です。

<ルール>

- ・ PS2 版を使用。
- ・ New Game を選択した瞬間をスタートとする。ただし、事前にカスタム設定を行ってよい。
- ・ 事前に用意しておいたデータを用いてはいけない。
- ・ 難易度は NORMAL 以上とする。HARD にするのは自由。
- ・ 以下のバグは使用禁止とする。それ以外のバグは特に禁止しない。

L2R2 バグ

項目選択時に L2 ボタン、R2 ボタンをあるタイミングで押すことで、本来選択できない項目が選択できるようになってしまうバグ。

シークレットファクター引き継ぎバグ

シークレットファクターが発動したデータでセーブしてから、別のデータをロードする事でロードしたデータでもシークレットファクターが発動してしまうバグ。ただし、同一データ内でのバグは認める。

シャオルーンバグ

シャオルーン戦でアワーグラスを使用すると稀に効果が切れた後もシャオルーンが動かなくなるバグ。

敵の移動不可バグ

一部の敵に対して、とある方法で敵に接近すると敵が動かなくなるバグ。

2. プレイヤー紹介

今回の RTA に参加する 6 人のプレイヤー、3 組のチームを紹介します。

root3&TT ジョニー

HN : root3
テイルズ経験：本編作品は 1~5 周、外伝作品は一部を除いてプレイ済み。TOR は PS2、PSP 合わせて 3 周程度。
RTA 経験：昨年に TOD2RTA、今年 TOGRTA をやっただけ。
(コメント) またしてもテイルズ RTA 大会を企画してしまいました。 企画しておきながら、過去 2 回とも優勝できなかったのが今回こそ優勝したいです。 ちなみに TOR のラスボスはグランバスク、裏ボスはネレグの塔です。
HN : TT ジョニー
テイルズ経験：TOR は 2 周を普通にプレイ。TOD2 を PS2 と PSP 合わせて 7 周。後は、TOS と TOV を 2 周、TOT を 1 周。
RTA 経験：これが初めての RTA となります。
(コメント) 基本は戦闘だけですが、足を引っ張らないようにしたいです。 ゲームアクション能力はあんまりないです。アクションは下手の横好きと言った感じです。

ミヨルニル&Pearl

HN : ミヨルニル
テイルズ経験：最近のタイトルにはプレイしていないものがあるが、各作品のプレイ時間は 100 時間以上。
RTA 経験：今年の五月祭で TOG、9 月に第 2 回ポケモン図鑑完成 RTA に参加
(コメント) テイルズの RTA に釣られました。個人的にはいろんな意味でギリオーヌの聖殿と獣王山が難関だと思っています。わからないおともだちは、頭上に注意。

HN : Pearl
テイルズ経験 : GBA 版ファンタジアとなりダン1・2を1周ずつ サモリネは詰んだ リバースは参加が確定してから練習を始めるまでに初回通常プレイを1周
RTA 経験 : 2010年五月祭でポケモンサファイア RTAに参加が初 RTAに参加するのは2回目 (コメント) ユージーンは元王の盾隊長のくせに術防とHP回復力が低すぎると思います。気を抜かなくてもHP回復力がなさ過ぎて倒れるとか何事。 あと今作で一番報われてないのはミルハウストだと思います。特に第2部以降。

じお&さびたコイル

HN : じお
テイルズ経験 : 本編作品はTOE、TOS、TOR、TOL、TOAを各2周程度。TORはPS2版のみを2周。
RTA 経験 : 昨年の五月祭でメトロイドゼロミッション RTAに参加。RPGのRTAは初挑戦。 (コメント) 「メインプレイヤー3人の中で最もテイルズ RTA 経験が浅いようだが大丈夫か？」 「大丈夫だ、問題ない」 (死亡フラグ) とりあえずグランバスク先生がデレてくれるよう祈っておきます。
HN : さびたコイル
テイルズ経験 : 戦闘が2Dの作品(L除く)とグレイセスを3~5周程度。リバースはPSP版をヴェイグ操作で3周、ティトレイ操作で2周ほど。
RTA 経験 : 五月祭でサファイア RTA、9月にポケモン図鑑完成 RTA (コメント) 引継ぎ有り FG ダメ2倍高難易度の大雑把戦闘ばかりやっていたので1周目はあまり上手くないかもしれませんが頑張ります。 そういえば今回初めてシャオルーンとともに戦いました

3. RTA の見所

TOR 協力 RTA 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. チーム内の連携

冒頭でも述べましたが、今回は二人一組で RTA を行うので、チーム内での連携が重要になります。例えば、フィールドやダンジョンでの通常戦闘では逃げる事がメインになりますが、一人と比べれば二人の方が逃げやすいはずですが、しかし、役割分担等をしっかり事前に決めておかないと安定しません。また、RTA では何が起こるか分からず、予期せぬ事態になった時に二人の意思疎通が取れてないと復帰が難しくなります。このように、協力 RTA はメリットだけでなくデメリットもあります。RTA 中にチーム内の連携が取れているかどうかにご注目ください。

3-2. 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重要です。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 TOR では、ゲームの中盤から終盤にかけてガルド（テイルズオブシリーズの通貨単位）が入っている宝箱がなく、アイテムの売却価格は購入価格の 1/4、ダンジョン等で回収できる武具は全て売却価格 765 ガルドとなっており、お金を稼ぎにくいゲームとなっています。お金を貯めることも重要ですが、お金を使わない事も重要になるでしょう。

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。TOR ではそれまでのテイルズオブシリーズとは違って TP（特技や術を出すのに必要なもの。ファイナルファンタジーやドラゴンクエストでいう MP）が無くなり、術技が使い放題になりました。また、2D でありながらも戦闘フィールドに 3 つのラインがあり、自由に移動できるため、攻撃の回避がやりやすくなったと言えます。その一方で難しくなった点もあります。戦闘中に回復する方法がかなり特殊で、HP を直接回復する術技が無くなり、その代わりに術技を出したり敵を撃破したりすることで微量回復するシステムになりました。つまり、安定して回復する手段がほとんど無いという事です。HP 回復をしっかり意識しないと、強敵に勝つのは難しいでしょう。各チームがどのように戦っているかにご注目ください。

特に手強いボスについて挙げておきます。

グランバスク

迷いの森で戦います。序盤のパーティには相当痛手となる導術奥義「クラスターレイド」を使用する他、突然放ってくるジャンプ攻撃が危険です。低レベルでは、前衛のキャラですら一撃で倒される可能性があります。

ミリツツア

サニータウンで2回戦います。1回目は分身との戦いで強くありませんが、2回目は本体との戦いになり、「スペクトルフィールド」という強力な術を使用します。また、本体は大量の分身を生み出します。分身自体は強くありませんが大量に発生すると手がつけられなくなります。

ゲオルギアス

カレギア城で戦います。序盤から中盤のボスとは思えない程 HP が高いです。また「ネガティブゲイト」、「グランドダッシャー」、「ディバインセイバー」などの強力な導術を使います。さらに、HP が半分を切ると「セベラティ・オーバーロード」という即死級の全体攻撃を放ってくるため、通常ブレイでも屈指の強敵となっているようです。

イーフォン

イーフォンの聖殿で戦います。攻撃した際に高確率で一定時間無敵の効果が発動し、なかなかダメージを与えられません。また、後ろ蹴りが強力で、頻繁に発動するダメージ3倍の効果と重なるとHP 全回復の前衛ですら一撃で倒されます。

シャオルーン

蒼の聖殿で戦います。攻撃しても全く仰け反らず、二人で交互に攻撃してハメるといような戦法は全く使えません。最初のうちは攻撃方法がほとんどないものの、戦闘開始からしばらくすると即死級の全体攻撃「アクエリアス・スフィア」を使用し、その後から「アクアストリーム」、「スプレッド・ブルー」、仰け反り時間が非常に長い光攻撃など、強力な攻撃を繰り返してきます。

四星（サレ、トーマ、ワルトウ、ミリツツア）

獣王山で戦います。個々の強さはそれほど強くないものの、四人同時に相手をする事になるため混戦になります。自分だけでなく他の味方の状況にも気を配って、最適な作戦を考えないと短時間で突破することは難しいです。敵の強力な攻撃としては、サレの「フィアフルストーム」、トーマの「リアルスマッシュ」、ミリツツアの「スペクトルフィールド」があります。

ミルハウスト

一回目はエトレー大橋、二回目は獣王山で戦いますが、一回目は必ず負けることになります。二回目はヴェイグとミルハウストの一騎討ちで、ラインも一本しかなく、アイテムも使用できません。1Pの実力が試される戦闘です。「ファイデリティ・テストメント」はしっかりとガードしなければ勝利は難しいでしょう。

ジルバ

獣王山で戦います。術の詠唱中は常に無敵の上、ガードされると手痛い反撃を受けます。また、使用する導術は「ネガティブゲイト」、「シャイニングレイ」等強力なものばかりです。また、開幕と一定時間経過で使用する「シェイドムーン・レベリオン」は即死級のダメージに加えて衰弱効果のある危険な技で、対策を練る必要があります。

ユリス

本作のラスボスです。ユリスは両手から光線を出したり、状態異常を引き起こす陣を張ったりしますが、一番危険なのはユリスが産み出すユリスアイです。ユリスアイはHPもそれほど高くなく、最初のうちは危険な攻撃もしてきませんが時間が経つと強力な導術攻撃を放ってきます。いかにユリスアイを倒しつつ、ユリス本体にダメージを素早く与えるかが時間短縮のポイントになりそうです。

4. 目標タイム

今回の RTA における、各チームの目標タイムです。本番でのチェックポイントも以下の表の場所になります。実際のタイムの記入欄も設けておきましたのでご利用ください。

	root3&TT ジョニー		ミヨルニル&Pearl		じお&さびたコイル	
	目標	本番	目標	本番	目標	本番
スタート	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00	0:00:00
グランバスク撃破	0:45:00		0:46:00		0:46:00	
ミリツツァ撃破	1:30:00		1:25:00		1:23:00	
ワルトウ&ミリツツァ撃破	2:20:00		2:15:00		2:20:00	
ゲオルギアス撃破	3:15:00		3:00:00		3:10:00	
イーフォン撃破	4:00:00		3:45:00		3:59:00	
盗賊団&盗賊団・団長撃破	4:50:00		4:30:00		4:52:00	
ギンナル&ユシア&ドルンブ撃破	5:10:00		4:53:00		5:23:00	
シャオルーン撃破	5:55:00		5:40:00		6:18:00	
海岸での殴り合い	7:10:00		6:50:00		7:28:00	
ジルバ撃破	7:40:00		7:30:00		8:06:00	
ユリス撃破	8:18:00		8:10:00		8:40:00	
クリアデータセーブ画面	8:20:00		8:12:06		8:42:00	

※実際にタイムを計測する場合は、「〇〇撃破」（海岸での殴り合い含む）の場合は敵を倒した直後、「クリアデータセーブ画面」の場合は、実際のセーブ画面が出る前にクリアデータセーブについての注意書きが出た瞬間とする。

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 TOR 協力 RTA をお楽しみ下さい。