

# TOH レビュー

文責：root3、Rapha

TOH とは、昨年 12 月に発売された NDS 用ソフト「テイルズオブハーツ」の事です。このソフトは「ムービーの CG 化」、「某アイドル育成ゲームのキャラのゲスト参戦」など、発売前から注目を集めていました（ネタ的な意味で）。今回はそんな TOH のレビューを載せたいと思います。もし、この記事を読んでいただいで「TOH っておもしろいなあ（これもネタ的な意味で）」と感づいていただければ幸いです。すでに TOH をプレイ済みの方は、プレイしていた当時を思い返しながらお読み下さい。

ここではテイルズオブシリーズ好きの 2 年生 2 名がそれぞれレビューを書いています。互いに似た評価、異なる評価を比べながら読んでみると面白いかもしれません。

## TOH レビュー～root3～

### <ストーリー>

良く出来ていると思います。と言っても、僕は「ストーリーにおかしな所が無い＝良く出来ている」と評価していますので、このストーリーが果たして本当に良く出来ているかはわかりません。というより、厳密に言えばストーリーの良し悪しって人に依りますよね？ 気になる人は自分でやってみて下さい（おい）。おそらく「なんだこのクソストーリー」とか言う人はほとんどいないんじゃないか、という意味で「良く出来ている」としておきます。

### <戦闘>

「テイルズと言えば戦闘」と言ってもいいくらい、テイルズは戦闘システムに凝っています。普通の RPG は「戦う」「魔法」などのコマンドを選んで戦いますが、テイルズでは格ゲーのように戦います。公式ページに戦闘動画がありますのでよく分からない人はぜひご覧下さい。TOH の戦闘システムは、この基本となる戦闘システムがさらにアレンジされた「コンビネーションエアリアル・リニアモーションバトルシステム」、略して

「CNAR-LMBS」です。別に覚えなくてもいいです。簡単に説明すると、従来の戦闘システムに加えて、技が空中で出せる&技の連携が自由に出来る&非戦闘キャラやゲスト参戦キャラが援護してくれる戦闘システムです。詳しくは TOH の公式ページをご覧下さい。

それでは、TOH の戦闘システムの簡単な説明が終わったところでレビューに入ります。いきなりですが、はっきり言っちゃいます。不満だらけです。いろいろと言いたいことは

ありますが、とりあえず「これはひどい」と思った事を3つ挙げます。

## 1：技の性能

おそらくゲーム開始10分もすれば、主人公が「地碎衝」という技を習得出来るようになります。これは消費EG（技を使うと消費するものです）が低ければ、威力も低いという正に最初に覚える技ですが、この技は最後の最後までお世話になる程優秀です。技の中身は「ジャンプして斬り下ろす」という単純なものです。ボタンを押してから攻撃判定が出るまでの時間が非常に短く、隙がありません。しかも、見かけより攻撃範囲が若干広く、空中にいる相手にも大抵当たります。難易度Normalならば戦闘時は地碎衝を繰り返しているだけ（一部のボスを除いて）。楽勝です。おかげでその後に覚える技は弱点属性を狙う以外に使い道が無いです。地碎衝の唯一の弱点である「威力の低さ」は、「一度弱点を突けばその連携中はずっと弱点で攻撃したことになる」というシステムを利用すれば問題ありません。僕はずっと主人公を操作していたので、戦闘に入ったらとにかく地碎衝を連発していました。なんだか寂しい…

## 2：敵のダメージブレイク

「ダメージブレイク」というのは、ダメージを受けている時に一時的に無敵になって反撃するスキルの事です。発動時は敵が白く光ります。システム上こちらはEGが尽きるまでずっと攻撃できるので、おそらく戦闘が一方的にならないように付けたスキルだと思いますが、どうせEGは有限なんだしそんな事しなくてもいいと思いますね。それよりも、このスキルを利用して一部のボス達が理不尽なくらい凶悪になってしまった方が問題でしょう。中盤あたりで出てくるボスに、この無敵時間中に強力な術を詠唱して放ってくる奴がいます。強力すぎるのでうまく防御できなければすぐに瀕死 or 戦闘不能です。さらに終盤あたりに出てくるボスには、鋼体（規定回数だけ仰け反らない）持ちで、しかも鋼体の残り回数が0回になるとダメージブレイクして無敵になり、また鋼体を持つ、というボスがあります。つまり**永遠に仰け反らない**という事です。これでは前述の地碎衝連発も役に立ちません。威力の高い術技で攻める必要があります。

正確には強さが理不尽なのではなくて、「攻略方法が無い」事が理不尽なのです（あるかもしれませんが）。強力な術は回避する、もしくは詠唱妨害して使わせないのが基本方針ですが、詠唱妨害が出来ないので被害を抑えるには回避するか防御するしかないのです。しかし術によっては回避が非常に難しいので結局「耐えられるか耐えられないか」という事になります。仰け反らないボスも、コンボが入らないのでただゴリ押しするだけの戦闘になってしまいます。テイルズに限らず、RPGの戦闘は「どのように戦えば楽に倒せるか」

を考えるのが醍醐味であるのに、このような場合では戦い方を工夫する事が出来ない、または困難で、結局レベルを上げるだけになってしまいます。それでは面白くないですね。

### 3：味方の AI

今作一番の問題点です。味方は一度に3人まで戦闘に参加することが出来ますが、プレイヤーは1人しかいないので他の2人はコンピューター任せになります。しかしこのコンピューターが**とてもバカ**で（特に術師が）、あり得ない行動ばかりします。

- ・後ろで術を使うはずの術師が前へ行く→フルボッコ
- ・敵が目の前に来ても平然と詠唱を続ける→妨害される
- ・その後、詠唱が中断されても気にせず敵の目の前で詠唱→妨害 s ( r y
- ・作戦を「味方を援護しろ」にしても敵に攻撃されている味方を見守りながらずっとガードしている

どの作戦にすればいいんだろう…orz

CGムービーエディションとか作ってる暇があったらもっと中身を良くして欲しかったですね。

### <グラフィック>

アニメ版しかやっていないのでCG版については触れることが出来ません（せっかく買ったのに）。アニメについては今まで通りで、良かったと思いますよ。CGについては公式サイトで見たのですが、「一部のメインキャラクターのCGが酷かった」とだけ言っておきます。

### <サウンド>

主題歌はテイルズオブシリーズの主題歌の中でもお気に入りです。テイルズ抜きでも良曲なので聴いてみる事をオススメします。ゲーム中のBGMについては、僕は戦闘BGMしかあまり気にしないのですが、ちらほらと良い曲がありました。

### <まとめ>

ほとんどが戦闘についてでしたが、何となくTOHがどんなゲームか分かったでしょうか。戦闘についてはものすごく酷い事を言ってますが、書いてあるほど酷くはないです。別に地碎衝を連発する必要は無く、いろいろな技をコンボに組み込めばそれなりに楽しめる

のではないかと思います。ただ、やはりテイルズ作品の中では個人的な評価は低めですね。これをやるなら別のテイルズ作品をやってみてはいかがでしょうか。

### <おまけ ～オススメのテイルズ作品～>

「別のテイルズ作品をやってみてはいかがでしょうか」と言っておきながら何も紹介しないのはどうかと思うので、簡単に紹介したいと思います。

(初めてテイルズをプレイする人向け)

#### **テイルズオブエターニア (PS,PSP)**

現在のテイルズオブシリーズの基本となっている作品です。戦闘システムは何もアレンジされていないので、初めての方はこれから入ってみるといいでしょう。ストーリーも好評のようです。

(いくつかプレイしたことがある人向け)

#### **テイルズオブシンフォニア (GC,PS2)**

#### **テイルズオブジアビス (PS2)**

この2作品で共通している事は、「戦闘フィールドが3D」という事です。2Dでの戦闘とは違った雰囲気味わえます。

(テイルズにはまってしまった人向け)

#### **テイルズオブヴェスペリア (Xbox360)**

前述の2作品と同じく3Dで、個人的にはストーリーも戦闘もとても良く出来ている作品です。ですが、ハードがメジャーなものではないので、よほどテイルズ好きでないと手は出せないでしょう。あと、ゲストでバルバトスが出ます。

#### **テイルズオブデスティニー2 (PS2,PSP)**

この作品の特徴はとにかく難易度の高く、複雑な戦闘システム。しかしテイルズにはまってしまった人ならきっとこの戦闘システムの良さが分かると思います。それにこの作品にはあのバルバトスが出ます。今から買うならPSP推奨です。隠しダンジョンで何度でもバルバトスと戦えますので。

### <参考サイト>

テイルズチャンネル (公式サイト) : <http://namco-ch.net/taleschannel/index.php>

## TOH レビュー～Rapha～

### 1.ストーリー

内容はいつものようなヒロイックストーリーでしょう。特に大きなひっかかりを感じるようなこともなく、最後まで楽しむことができました。それにしても某ツンデレお兄ちゃんは可愛いですね(爆)

携帯ゲーム機の割には割と長めだったように思います。僕が1周回ったときは45時間程度でした。また随所に挿入されるムービーですが、これのクオリティはかなり高いと思います。DSとは思えないくらい。

### 2.戦闘

このゲームをプレイしていて、主人公のシング・メテオライト(以下シング)が初めに覚える技に「地砕衝」があります。この技が一番最初に覚えるくせにバランスブレイカー的な働きをしてくれたおかげで、序盤～中盤と、ノーマル以下の終盤は地砕衝無双ができます。基本的に1回敵がのけ反ってしまえばEG(TPの代わり。主に攻撃時に消費)が続く限り延々と地砕衝を連発していればそれだけでコンボになるので。どっかのセネルとかどっかのマルタを思い出させてくれますね。はいはい地砕衝地砕衝。

ハードの、特に中盤以降では、敵に囲まれて1回ガードブレイクしてしまうと、自分ののけ反り時間と敵の攻撃間隔の関係上抜け出せなくなりがちです。タコ殴りです。怖い怖い。この時は味方に指示を飛ばしてサポートしてもらいましょう。放っておくときっと何もしてくれません。

そう、このゲーム、いろいろと戦闘に不満要素があったのですが、その最たるものが「味方が役に立たない」ということです。多かれ少なかれオートで動く味方というものは扱いづらい面があるものですが、今作においてはそれが如実に表れています。戦士系のキャラはそれでも壁になってくれるのでいいのですが、術士系のキャラはかなりひどいことになります。術を敵の目の前まで突進して行ってから悠然と唱え始めたり。

僕の結論は、適宜操作キャラを変更しながら戦闘をこなす、というところに落ち着きました。普段はシングを操作し、必要に応じて術士(特に回復役)を操作して敵から離れたところで詠唱をさせ、またシングに戻して地砕衝(ry)、とすることで死亡率はかなり低下しました。また、EGとは別に用意されたCGというゲージを消費すれば戦闘に参加していないキャラにも術技を使わせることができるので、某ツンデレお兄ちゃんを呼び出してヒロイン

と一緒に延々と回復術を使ってもらったりしました。

細かいところでは敵が増えてくると処理落ちすることが気になりました。特に終盤。

### 3.システム

操作性はかなりいいと思います。メニュー画面などのインターフェースも良好。ただ残念なことにこのシリーズで TOH の前に最後にプレイしたものがあの悪名高いテイルズオブザテンペストであり、そのあまりの操作性の悪さに絶望していたので、相対的に評価が高くなっている恐れがあります。というかなってます(あ不満点としては、時々スキット(キャラクター同士の会話)が聞けなくなったりあらすじの反映タイミングが悪いせいで、次にすべきことがわからなくなりかねない場面が何回かあったことです。僕のように記憶力の悪い人間は1回休むと前回やっていたことを平気で忘れますからね。

### 4.まとめ

全体的に見て悪くはないはず。DS には処理速度なども、少しひっかかる場所があったとはいえスムーズに進んだと思います。でも AI だけはどうかしてください。やっぱり戦闘がストレスなく進むかは大事ですね。

CG ムービー？ 知りませんよ、そんなの

### Ex.シングの技考察(あとがきっぽく)

独断と偏見の世界へようこそ(笑) ここでは、おそらくほとんどの人が1周目、もしくは2週目以降も操作キャラとしてお世話になるであろうシングの技考察を試みようと思います。

最初のステップとしてこんな問いを立ててみます。

問：地砕衝は本当に万能か？

戦闘の評価では褒めちぎっていた地砕衝ですが、この技についてももう少し深く考察してみようと思います。まず長所から。

- 1-1. 地碎衝とは、小さくジャンプして上段から切り下ろすというモーションで1～2Hitする技。小さい敵にも簡単に当たり、低めの空中の敵にもヒット。意外と前方向にも判定があり、敵が密集していれば複数の敵も巻き込める。
- 1-2. ジャンプによるタイムラグは少なく、前の地碎衝の2Hit目が当たっていれば敵が少し浮くので、基本的にEGの続く限り追い打ちが可能。
- 1-3. 技を出している時間が他の技と比べて短いので、敵の行動を見てからでも他の技に連携が可能。例えば後ろの敵の詠唱を翔星刃(後述)で潰すとか。
- 1-4. 隙の少ない地碎衝は2回3回と連続で打てる機会が多いのでダメージはそれほど変わらない。消費EGが少ない分、効率がいくらい。
- 1-5. かなり多くの技とコンボがつながる。そして空中からでも技が出る。例えば1-3.と関連して、翔星刃での回避後に再び地碎衝を出せばコンボになる。

隙が少なく、連発が利くということが一番の長所ですね。次に短所を挙げてみます。

- 2-1. 単発のダメージは低い。敵が鋼体(のけ反らない状態)のときは下手に使うと逆に隙を見せることになる。当然だが鋼体を持たない敵にも単発ではダメージは少ない。
- 2-2. 1-1.と関連して、空中の敵にも当たることは当たるが、当たり方によってはうまくコンボにならないことがある。具体的には、相手が高い場所を飛んでいる時などには2Hit目が当たらず、中途半端な効果しか望めない。

このうち、2-2.についてはどうしようもないので放置すると、短所は「単発では低ダメージ」というところに集約されています。つまり、地碎衝の強さは連発性と連携性、それゆえの拘束性とダメージ性にあると考えられます。ハメ殺し万歳。集団戦でも使い方次第では何体も巻き込んで拘束できますし、実際地碎衝の1コンボだけで終了するザコ戦もあります。攻撃を受けにくく回復が余裕で間に合うことが多い。よって戦闘不能になりにくい。ゆえにオレ TUEEEEE!! (by シング)

地碎衝の考察を適当にこなしたところで(何)、無駄にたくさんあるシングの技の中から、僕が使いやすいと思ったものをいくつか紹介します。

○ 翔星刃

斜め45度程度ジャンプして敵の後ろに回り込みつつ斬り付け、1~2Hitする技。2Hitするのは大型の敵のみだが、地碎衝と違って単発の威力がそこそこ高めなのであつという間に削れる。出が早く自分が大きく動くため、連携中に敵の術などを回避したい時に重宝。

○ 星影連波

剣を振り回して残像を飛ばす、出の早い3連続光属性遠距離攻撃。放つ斬影が縦に長めなので空中の敵にも当たる。

○ 緋風絶翔斬

出の早い炎属性斬り上げ攻撃。少し後ろに飛び上がりつつ敵を浮かせるので、翔星刃で追い討ちが出来る。

僕はこの3つと地碎衝の4つで安定しました。というよりこれしかうまく使えません(お 地碎衝は最も使いやすく、翔星刃は立ち回り上あると便利。残りは、「一度敵の弱点を突けば、連携中はずっと弱点攻撃扱い」という何とも言えない仕様のおかげで役立ちます。終盤は光 or 炎弱点の敵も多いし。

まあ、このようにあれこれ言っても、結局このゲームの戦闘は

「地碎衝！地碎衝！（中略）オレは強いスピリアを育てる！」  
ってことになるんですがね。シング、喉大丈夫か？