

戦闘システム TT-LMB



特技や魔法に装備して能力を高める「エンチャントシステム」の採用で、プレイヤーの好みに応じたキャラクターの成長が可能になった。

戦闘にはお馴染みのLMBに仲間との連携や戦術が加わっている。PS2ならではのオートズーム機能にスピーディな演出が加わり興奮度が倍増した。

2Dマップ



ハードがPS2になったことでキャラクターパターンが増加した。そのためキャラクターの人間くささが増し、感情移入の度合いもより高まっている。

街やダンジョンなどはクォータービューの2Dマップが採用されている。中間色を多用した温かみのある背景は、いままでにない魅力だ。

3Dマップ



物語が進むと「イクシオスラー」という飛行艇が登場し、行動範囲が拡大する。3Dマップ上を軽快に飛び回る様は見ていて爽快だ。

PS版『TOP』から登場したフェイスチャットがさらにバージョンアップ。パーティ内の会話の中に意外なヒントが隠されているかも？

主題歌は倉木麻衣！

主題歌「key to my heart」を唄うのは現代の歌姫、倉木麻衣。作詞も彼女自身が手がけており、ピュアな歌声と相まって、ゲームの世界観を盛り上げるすばらしい内容になっている。

世代間のドラマにも注目！

四英雄として語り継がれているルーティ、ウッドロウ、フィリアも随所に登場。ただし、スタンは現在、行方がわからないという...

四英雄

フィリア

カイルが窮地になると現れて助けてくれるんですが、その正体や理由が謎に包まれているんです。冒険が進むにつれて彼の素性などが、だんだん解き明かされていきます。このあたりも大きな物語上のポイントですね。

ずばり、この作品のテーマはなんでしょう？

吉積 一番描きたかったのは、人と人との繋がりが関係性なんです。スタンとルーティの息子であるカイルと、カイルを守るというロニの関係。突然現れたアラは一体なぜ生懸命英雄を探しているのか。冒険を通して各キャラクターの運命のとらえ方も次第に変化していくなど、そんなところですね。

前作のひとつ下の世代が主人公で、世代間のドラマなどもありますか？

吉積 前作と今作を結ぶ存在としてルーティやウッドロウ、フィリアなどが登場します。スタンと彼らは世界を救った英雄ということで「四英雄」と言われているんです。一方でロニは裏切り者として歴史に名を残すことになっています。古い世代によって作られた世界の中で、新しい世代がどのように戦っていくのかを描きたかった面もありますね。世界の中には前回の冒険をまだ覚えている人々もいるんです。「なんでスタンが」などという人がいて「いや、息子です」といったやりとりもありますよ。

ハードがPS2に変わったことで、ゲーム内容はどう変わりましたか？

吉積 描画能力が向上したことで、キャラクターの動作パターンがより多く描けるようになり、細かい動作などが非常に増えました。背景の描写などもずいぶん綺麗になりましたね。PS2は一般的に3D描画に優れたハードだと言われていますが、今作では究極の2DタッチのRPGをめざしたつもりです。

戦闘システムではTT-LMB（トラスト&タクティカル リニアモーションバトル）が特徴ですね。一見すると難しそうな印象も受けますが？

吉積 一番の特徴は戦闘スピードの速さですね。僕も最初はついていけないかな、と不安に思ったんですが、数回遊ぶとすぐ慣れました。キャラクター同士の複合技や連続技なども多いので、いろんな遊び方ができると思います。

他に進化した部分はありますか？

吉積 サウンド面ではPS2音源の使用でよく綺麗な音楽が楽しめますよ。音楽CDの生音と比べても遜色がないくらい。またスクリーンチャットといって、キャラクターが雑談をしたり、ヒントをくれるシステムがあるんですが、今回はキャラクターの上半身が表示されて、アニメを見る感覚で楽しめます。他にリファインというシステムがあり、アイテムを融合してさまざまな効果を持つ新アイテムを作ることができます。リファインでしか登場しない武器なども沢山ありますよ。

プレイヤーにはどのように楽しんでほしいですか？

吉積 いろんな遊び方ができるゲームなので、自由に遊んでほしいですね。ストーリーを楽しんだり、戦闘システムを極めたり、声優さんの声を楽しんでくれるのもいいですね。キャラクターの称号だけでも何百種類もあり、アイテム収集も楽しめます。伝統のレースゲームなどミニゲームも楽しいですよ。

なかには『2』から遊び始めるユーザーもいるでしょうね。

吉積 もともと『2』は『テイルズ オブ』シリーズが初めてという人にも充分楽しめるように作ったつもりなんです。さらにその前後で『1』を遊んで頂くと、『2』の中で語られたさまざまな出来事がリンクして、面白さが倍増すると思います。

主題歌を倉木麻衣が歌われているのも大きな魅力ですね。

吉積 今回は歌だけでなく歌詞も倉木さんに書いて頂きました。旅立ちの歌で、物語によくシンクロする内容になっています。有難かったですね。

最後にファンへ一言お願いします。

吉積 まずは自分の好きなように遊んでほしいですね。そうすると色々な発見や驚き、楽しさなどが味わえますよ。また今回は特典として、来年発売予定の新作RPG『ヴィーナス&ブレイブス』のプロモーションムービーも入っていますので、こちらもぜひ楽しんで下さい。

迫力のアニメーション！

ゲームのオープニングと幕間に流れる迫力のアニメーションはProduction I.Gが制作。CGムービーとあわせて25分以上の映像で、ゲームの世界観がさらに強められている。



新作チェック!!

開発者爆裂トーク

クリスマスにお正月と、一年の中で最も大作ソフトが発売される時期がやってきた。気になる新作ゲームの情報について、開発者自らが遊びどころを徹底紹介するぞ！

さまざまな遊び方ができるゲームなので自由に遊んでもらいたいですね

前作の『テイルズ オブ デスティニー』から丸5年。満を持しての続編という感じですね。

吉積 そうですね。もともと『1』の開発終了時に、その後のストーリーを描きたいという声は制作スタッフの中からもあがっていたんです。ただ『1』自体がシリーズ第一作の『テイルズ オブ ファンタジア』から世界観を一新して作られた作品だったので、僕の中では『テイルズ オブ』シリーズは毎回違った世界観で作られる方が、内容に幅が出ていいのかな、という思いもありました。一方で『1』の制作スタッフから、その後の世界を描きたいという希望が根強くあったんですね。それが今回やっと実現されたという感じです。

ゲームの世界は前作の18年後という設定になっていますが、どのような状況なのでしょう？

吉積 『1』の冒険の最後で世界が大きなダメージを受けたのですが、そこからの復興度合いが地域によって差ができています。ある地域はかなり復興してきたけど、別の地域はまだ廃墟同然といった感じですね。そうした中から次第に人々の中に何かにすがりたいという意識も生まれており、新しくアタモニ教団などの宗教が広まったりもしています。

主人公のカイルは前作の主人公スタンの息子ですが、どんなキャラですか？ またそれ以外のキャラや、ストーリーについてもお願いします。

吉積 スタンとルーティは『1』の後、クレストの街に戻って孤児院を営んでいます。ただスタンは前回の戦いが終わって5~6年後、新しい冒険の旅に出たことになっていて、いないんですね。だからカイルは父親のことをほとんど覚えてないんです。母親のルーティや兄貴分のロニから昔話として聞いているくらいですね。でもいつか父親のように冒険に出ることを夢見ているんです。

ロニはアタモニ神団の戦士なんですが、彼が偶然故郷に戻ってきて、カイルと共にレンズを探しに行くところから物語は始まります。ダンジョンをくぐり抜けてようやくレンズを見つけたら、その中からアラが現れるんです。そこで彼女が一番最初に発した言葉が「英雄を探してるの」。それに対してカイルが、オレが英雄だって答えちゃうんです。「オレが英雄だってことを分かってやるんだ。あの子を追っかけるんだ」という感じで冒険の旅が始まる.....というのが序盤のストーリーですね。

もう一人今回鍵となるキャラクターにジューダスという騎士がいます。彼は

ナナリー・フレッチ

非アタモニ陣営の旗頭存在。アタモニ神によるお仕着せの幸せに疑問を抱く。弓と馬術の名手で戦場を躍々と駆け抜ける。

ジューダス

カイルのピンチを救う謎の仮面騎士。素顔同様に経歴・正体などすべてが謎に包まれている。天才的な射術の持ち主。



ルドルフ・ベルセリオス

希代のマッド・サイエンティスト。カイルたちの冒険に興味を持ち、行動を共にする。天才科学者だが一般常識はほぼ皆無。

リアラ

カイルたちの目前で突如現れた謎の少女。彼女の持つ神秘性が、行を冒険に旅立たせる原動力の一つとなる。好奇心旺盛だが何でも一人で抱え込む面も。

カイル・デュナミス

前作の主人公、スタンとルーティの間に生まれた少年。正義感が強く、熱血漢。いつか父親のような英雄になることを夢見ている。

ロニ・デュナミス
カイルの幼なじみで兄貴分的な存在。アタモニ神団の騎士団に所属しており、一見経緯だが年相応の思慮も兼ね備えている。

INTERVIEW

Tales of Destiny 2



吉積 信さん

1988年ナムコ入社。以降、コンシューマー版売部、CS広告宣伝部を経て現在はCTクリエイターグループに所属する。『テイルズ オブ』シリーズは、SFC版『テイルズ オブ ファンタジア』から広報を担当。今作は『テイルズ オブ ザ ワールド なりきりダンジョン2』に続き、プロデューサーとして制作を統括する。

PS2 テイルズ オブ デスティニー 2

プレイステーション2用ソフト 2002年11月28日発売予定 6,800円(税別)

'97年に発売され好評を博した『テイルズ オブ デスティニー』の続編が、5年の歳月を経てついに登場！ 前作から18年、主人公スタンとルーティの間に生まれた少年カイルが、謎の少女リアラや仲間たちと共に冒険の旅に出る。グラフィック・戦闘システム・ストーリーなどすべてがパワーアップ！ 前作が未体験のユーザーも安心して楽しめる。

MotoGP3

Official Game Of MotoGP

PS2 MotoGP 3

プレイステーション2用ソフト 2003年1月発売予定 価格未定

全15サーキットを収録。
超リアルなグラフィックで
本物さながらのレースを体感!

人気のバイクレースゲーム『MotoGP』のシリーズ3作目となる『MotoGP3』が、来年1月に発売予定だ。ナムコは、バイクレースの最高峰である「FIMロードレース世界選手権シリーズ（通称MotoGP）」の正式なゲーム化ライセンスを取得。開発スタッフ自らが世界各地のサーキットで綿密な取材を行い、実写と見まがうばかりの超リアルなグラフィックで、本物のサーキットの雰囲気を見事に再現している。

『MotoGP3』では、シリーズ前作に収録された有名サーキットに、新たに5コースを追加。実在する全15サーキットで、本場さながらの迫力あるレースが楽しめるようになった。マシンについても、多種多様な性能の違いはもちろん、エキゾーストノート（排気音）もリアルに再現し、世界で活躍する最新モデルのマシンで爽快な走りが体験できるのが魅力だ。もちろん、レースゲームとして「ライン1本を狙える」というシリーズ伝統の操作感も健在。さらに、リアルな挙動を体感できる「シミュレーションスイッチ」や、光の反射をも表現した「コックピット視点」など、世界最高峰のロードレースの世界をことごとく満喫できる仕掛けも盛りだくさんだ!



鈴鹿、ツインリンクもてぎをはじめ、バレンシア（スペイン）、エストリル（ポルトガル）、セパン（マレーシア）など15の有名サーキットを収録。



新収録サーキットのひとつであるブルノ（チェコ）。コースが非常に広く、コーナーへ攻め込みやすいのが特長。



このマシンはヤマハのYZR-M1。実際のMotoGPのレースでトップ争いを繰り広げる今期初登場の4ストロークマシンだ。



『MotoGP3』はデュアルショック2のアナログスティックやアナログボタンにも対応し、軽快で味のある操作感を実現している。



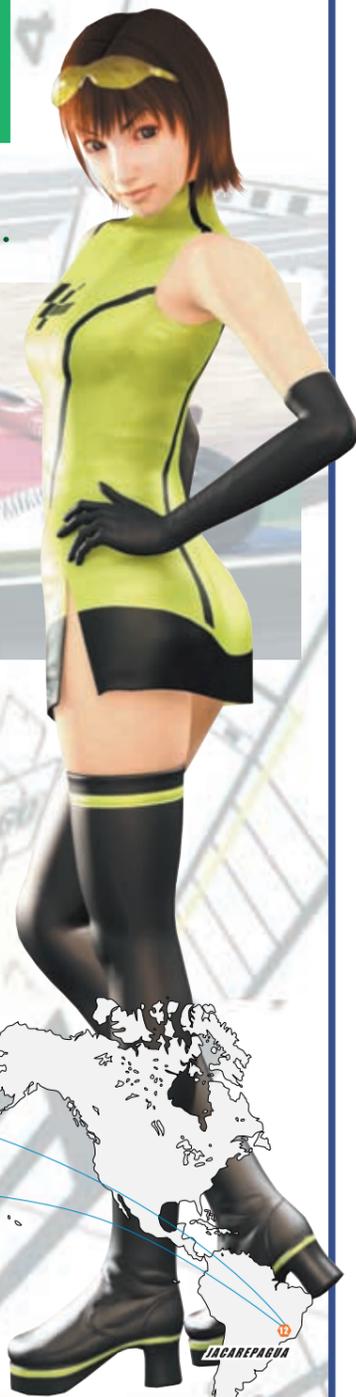
写真上の画面を「コックピット視点」に切り替えると、写真右のようなライダー同士の迫力あるレースシーンに早変わり!



多くのマシンが通過したレコードライン（黒い筋）も再現。初めてトライするサーキットでも、このラインを狙って走るのがポイントだ。



20台のリアルマシンと迫力のレースを展開せよ! この他、プレイステーション2専用マルチタップを使用した4人対戦も可能となっている。



VENUS & BRAVES

～魔女と女神と滅びの予言～

PS2 ヴィーナス&ブレイブス
～魔女と女神と滅びの予言～

プレイステーション2用ソフト 2003年2月 6800円(税別) / プレミアムボックス同時発売 価格未定

滅びる世界を救うべく仲間と共に立ち上がり、
壮大な世界観のファンタジーRPG

『7(セブン)～モルモスの騎兵隊～』の姉妹作として早くも話題を集めている、ファンタジーRPG『ヴィーナス&ブレイブス～魔女と女神と滅びの予言～』。プレイヤーはまず、ワールドマップをもとに各都市へ移動し、ローテーションバトルに参加する仲間を募集。仲間が集まったら敵地へと遠征し、攻撃力や回復力といった敵の情報を見ながら最も効果的な戦闘編成を組み、戦闘に備える。ここで見事勝利できれば、遠征は無事終了。新たな世界へ再び繰り出すことになる。

戦闘システムは『7』のローテーションバトルをそのまま継承しているものの、今作では魅力的な新キャラクターが追加され、友情、恋愛、結婚、出産など仲間同士の交流を細かく描くことで、よりドラマチックなストーリーが展開する。さらに、ストーリーモードでは、キャラの表情やしぐさがリアルに伝わるようバーストアップショットを多数取り入れているほか、セリフもフルボイスにするなど、感情移入しやすい構成になっている。絵本のような美しい背景画も、ファンタジックな世界を盛り上げてくれるゾ!



町の中には、酒場などさまざまなスポットが用意されている。これは、鉱山の町「バルクウェイ」のマップ。



仲間を募集する画面。隊の員数が決まると、隊の入れ替えを迫られることも。



敵のHP、攻撃力、素早さ、回復力、攻撃パターンなどの情報を見ながら、最も効果的な戦闘編成を考案せよ!



ローテーションバトルを行う際の編成画面。ここで各職種の特性や敵の種類を考慮してフォーメーションを組み立てる。



フォーメーションが決まったらいよいよ戦闘開始。ローテーションを活かして勝利せよ!

独特の世界観を創造する背景画デザイナー スペシャルインタビュー

明るい色づかいで爽快な世界を表現

背景のイメージはどのように作り上げていくのでしょうか?

背景画は、先輩の原田さんと2人で担当したんですが、まずは海外の古城や農村などの写真集や洋書の絵本を見て、「こんな町があったら素敵だね」と意見を交わしながら、町ごとのイメージを作っていました。その後、紙に描いた絵を一枚一枚パソコンに取り込んで彩色していきました。『ヴィーナス』では200～300枚の絵を使っています。

特に気がついた点はどこですか?

アートディレクターからは、『7』の温かみを残しつつ、あたかもその世界へ入り込んだ気になるリアルさもほしいというオーダーだったので、それを実現すべく努力しました。あと、『7』よりも明るい色を使って、さわやかな雰囲気を出したことで、戦闘シーンは青や青緑を使ったことで、すごく爽快なイメージに仕上がっています。2Dならではの味のある歪みや不思議な感覚をあえて残すようにもしました。そこに例えば旗がなびくといったアニメーションを加えることで、背景画全体に興行きが出てくるんです。

CTクリエイティブグループ所属の「ヴィーナス&ブレイブス」の背景画全部を担当。これまでに携わった作品は「テイルズ オブ サードファンタム」「テイルズ オブ ササワールド」など。



磯 桂子さん

磯さんご自身が気に入っている背景画は?

雨が降っているシーンですね。湿った感じとか、冷たい感じとか、悲しい感じがよく表現できたと思います。草原のシーンも、さわやかな雰囲気が出ていて好きですよ。2Dは3Dに比べて情報量が限られているので、その中でプレイヤーに「きっとこんな世界なんだろうな」と感じてもらえるよう、一枚一枚愛情をもって描きました。実際、戦闘シーンでは、敵の動きに合わせて視界が広がるようにもしています。そういう意味では、あらゆる点で『7』よりも世界が広がっていると思います。ぜひ、『ヴィーナス』ならではの壮大な冒険を楽しんでみてください!

メインキャラクター



ワルキューレ

勇気かつ華麗に戦うワルキューレ。固有能力はボタンをタイミングよく押すことで連続攻撃が可能な「れんぞくぎり」だ。



ギル

黄金の鎧をまとったギルの固有能力は3ターンの間物理攻撃を受け付けなくなる「ゆうしゃのオーラ」。



アムル

ブルードラゴンへ姿を変えた時に真の力を発揮するアムル。固有能力は大地を揺るがし敵全体を攻撃する「アースクエイク」。



平景清

滅びし平家の恨みを忘れない景清。固有能力は反撃時の攻撃力が1.5倍になる「うらみ」。



クロヴィス

滅竜士の名に相応しく、対ドラゴン戦で確実にクリティカルとなる「ドラゴンバスター」が固有能力。



私の名はワルキューレ。



数々のナムコキャラクターたちと仲間になって強大な敵に立ち向かえ！

滑らかな動きが小気味よいバトル！「リン」大技使用時はキャラクターがカットインする。

ナムコスーパーウォーズ

ワンダースワンクリスタル・ワンダースワンカラー対応ROMカートリッジ
好評発売中 4980円(税別)
発売元：(株)バンダイ



歴代ナムコキャラクターが遂に集結！
大なる災いから世界を守れ！

ナムコファン望みの『ナムコスーパーウォーズ』が遂に発売した。これは歴代ナムコキャラを仲間にしながら世界を救うために強大な敵と戦ってゆくシミュレーションRPGだ。今回はメインキャラクターの固有能力と隠しキャラの情報をご紹介しよう。キミは全てのキャラに出会えるかな？

隠しキャラクター



ぱくく

『ファミスタ』シリーズでおなじみのぱくく。ホームランで一発逆転だ！

出現条件



ステージ17のボーナス条件を満たしてクリアするとステージEX5が出現。そのステージでぱくくが仲間に入る！



ディグダグ

ブーカアやファイ退治の名人も助っ人参戦。ドリルや岩石攻撃が得意だ。

出現条件



「黒のアーチ」以外で進めてステージ16をクリアすると、ディグダグとマッピーが同時に仲間に入る！



マッピー

マッピーは正義感あふれる元気なボリス。ホイッスルで戦うぞ。

お問い合わせはバンダイゲームステーションまで。
TEL 03-3847-5090 受付時間/月～金曜日 10:00～16:00

Xbox ブレイクダウン(仮)



2002年9月の東京ゲームショーで突如発表となったナムコXbox用ソフト第2弾が『ブレイクダウン(仮)』だ。しかし、現段階ではここに掲載した6点の画像と「近未来を舞台にしたアクションアドベンチャーゲーム」ということ以外、全てが謎につつまれている。新たな情報が入り次第ノワーズでもお知らせしていくので、今はこれらの画像を見ながらどのようなゲームになるか想像して待っていてくれ！

近未来を舞台にしたアクションアドベンチャー



これがアドバンスアクションバトルシステム

攻撃の際、モーションにあわせてアドバンスボタン(Aボタン)をタイミングよく押せば攻撃力アップ！防衛時も敵の攻撃がヒットする時にリアボタン(Bボタン)を押すとダメージを減らしたり特殊効果を打ち消すことができるのだ。



タイミングがバトルのカギだ！



GBA 宇宙大作戦チョコベーター ウチュウからの侵略者

ゲームボーイアドバンス用ROMカートリッジ 2002年12月20日発売予定 4800円(税別)

ゲームボーイアドバンスで
大宇宙の謎と怪奇に満ちた世界を冒険！

業務用『宇宙大作戦チョコベーター コンタクティー』、ウェブゲーム『人類誘拐計画アブダクション』に続き、ゲームボーイアドバンスにもチョコベーターが登場！本作は宇宙の意思に導かれた少年アキオが、侵略者の脅威にさらされた地球を救う壮大なSFロールプレイングゲームだ。アキオは次々に現れる宇宙人たちと時には戦い、時には友情を奮いあいながら冒険するのだ！RPGで重要な戦闘ではアドバンスアクションバトルシステムを採用。攻撃や防御の際、タイミングよくボタンを押すことで、通常より高い効果が得られるぞ。また、フィギュア入りチョコや業務用で馴染みの召喚コードは本作でも使用可能！たくさん入力してアイテムや宇宙人をキミのゲームボーイアドバンスに呼び出そう！



宇宙の意思コウイティと遭遇しエンライトナー(覚醒者)になったアキオは、武器となるエンライト・ディスクを作り出す。



ウノモ星人の攻撃がヒット！誤解から一度は戦ったウノモ星人だが、今ではとても頼りになる心優しいパートナーだ。



第二話は学校で事件発生！取り残された人々を助けに向かうアキオだが、校長先生の様子はどうもおかしい...



アドバンスアクションが成功すると画面上部のADゲージがアップ。ゲージ一杯になると超強力なUFO攻撃が可能だ！

© buildup / Global Rights2001



GBA クロノアヒーローズ 伝説のスターメダル

ゲームボーイアドバンス用ROMカートリッジ 2002年12月13日発売 4800円(税別)

キャラのカスタマイズで
独創的な戦いの世界へGO！

『風のクロノア』のシリーズ最新作として注目を浴びている『クロノアヒーローズ 伝説のスターメダル』。まったく新しいアクションRPGとなる今作では、プレイヤーは伝説のヒーローメダルを手に入れるべく、よりドラマチックな世界へ果敢にアタックしていくことになる。最大の特徴は、クロノアが武器を使ってフィールド上の敵を倒していくこと。また、レベルアップすると「カスタムポイント」が得られ、キャラクターをカスタマイズすることもできる。さらに、プレイヤーは、クロノア以外に2体のキャラクターを使用可能。ワールドやビジョンの特性によってキャラを上手に使い分けながら、冒険の世界へいざ出発だ！



今回の物語は、クロノアが木に登って「ヒカリサクラ」という花をつもうとするところから始まる。



「ヒカリサクラ」を奪ったガンツとの戦闘シーン。ガンツに勝利すると、プレイヤーはガンツも使用できるようになる。



これがビジョンマップ。ここから各ビジョンのほか、アイテム屋、宿屋、町、武器屋に入ることができる。



敵を攻撃すると赤、青、黄のゲージが表示され、敵の属性が判別できる。A・Bボタンを使い分けて攻撃しよう。



クラッシュボールを装備しての攻撃。攻撃ボタン連打でボール2つが飛び出す攻撃ができるのだ。



ゲットしたカスタムポイントは、攻撃、防御、必殺、素早さの4つのパラメーターに振り分けることができる。