



テイルズオブエターニアオンライン

知られざる「エターニア」を追いかけて、
今、キミだけの冒険が始まる！

「テイルズ オブ エターニア オンライン」は、「テイルズ オブ」シリーズのテーマである「仲間との絆」を受け継ぎ、「リニアモーションバトル」、「スキット」、「料理」等のシステム面の魅力までも取り入れたナムコ初のMMORPGだ。舞台となるのは、リッドやファラたちが何処かで旅を続けている「テイルズ オブ エターニア」の世界。プレイヤーは、この世界の住人となって様々な出会いを経験したり、会話や買い物を気ままに楽しんだり、各種イベントに参加したり、時には、その世界で出会ったプレイヤーたちとパーティを組んで洞窟や遺跡に冒険に出かけたりと、自分だけの物語を満喫することができるのだ！

ジャンル : MMO(多人参加型オンライン)RPG
 対応機種 : PC(対応OS : Windows98SE/Me/2000/XP)
 価格 : 未定(利用料金 : 未定)
 βテスト開始 : 2005年初頭予定
 正式サービス開始 : 2005年春予定

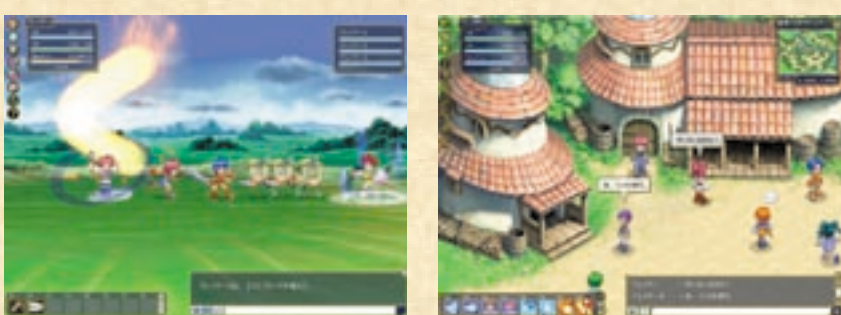
職業

職業は5種類から選択可能。また顔の輪郭や瞳、髪型も選ぶことができる。

戦士	
剣士	
格闘家	
聖品霊術士	
魔品霊術士	

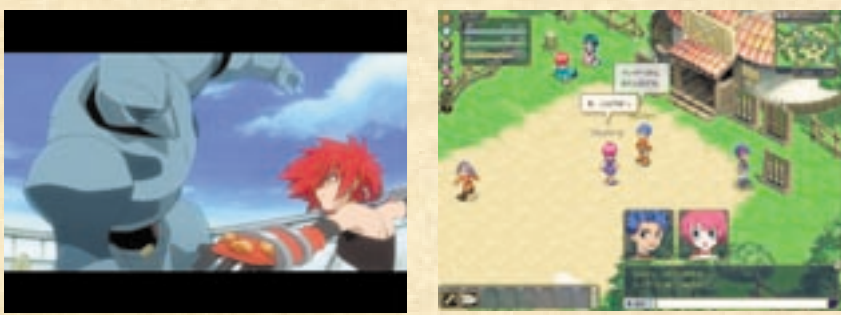
ユニーク衣装

自分が作成したキャラクターの演出に欠かせないユニーク衣装も多数登場！



戦闘はシリーズの代名詞ともいえる「リニアモーションバトル」をMMORPG向けにアレンジ。派手なエフェクトやアニメ的演出が戦闘を盛り上げてくれる！

ゲームの舞台は「テイルズ オブ エターニア」の世界。同作をプレイしているものと見覚えのある場所や人物を発見できるだろう。



オープニングやゲームの要所ではアニメーションムービーを挿入。プレイヤーをエターニアの世界により一層引き込んでくれる。

プレイヤー同士のコミュニケーション手段であるチャットには、シリーズでお馴染みの「スキット」を取り入れた「フェイスチャットシステム」を適用。さまざまな表情が楽しめる。

©いのまたむつみ ©2000 2005 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED. Powered by DWANGO



テイルズ オブ ブレイカー

薄れゆく記憶、受け継がれる運命
ファンタジック冒険活劇

FOMA900i シリーズ向けのケータイサイト「テイルズ オブ モバイル」に新たなRPGが登場！その名は「テイルズ オブ ブレイカー」。今まで不可能だった2x2のリニアモーションバトルや必殺技が繋がるコンボシステムを実現！また、バトル時にはボイスも採用している。さらにイベントシーンはi-motionによるアニメーションで演出しているぞ！



ストーリー概要

空中にあるアムニスフィールド、古代遺跡から発見される謎の力を持ったジェネシスグレート(JM)、そして世界救済を唱えるラディス教とリリーエリヒト帝国。暗躍する様々な組織「聖騎士団」「貴族連合」「特務機関G」「帝国軍特殊部隊ミッドノクス」「フライライト団」「共和連合」...彼らの思惑が次第に世界の真の姿を映し出していく。大きな潮流に飲み込まれていく主人公ミカと出会い、戦う事を決意する科学者少年ユーク。魔法使いの少女「ルル」、放浪の民にして孤高の女戦士「イーヴリン」、さすらいのJMハンター「ザウバー」、聖職に身を捧げる牧師「バーガー」。数々の仲間達と繰り広げるルキナを舞台にしたロールプレイングゲーム!!

アクセス方法 (FOMA900iシリーズにて) ▶ iメニュー>メニューリスト>ゲーム>ロールプレイング>テイルズ オブ モバイル
 月額情報料 / 525円 (税込) 2005年1月下旬配信予定



情報満載！ YAPPA RI やっぱり 『テイルズオブ』

テイルズ オブ ザワールド なりきりダンジョン3

ゲームボーイアドバンス用ソフト 2005年1月6日発売 4,800円 (税込5,040円)

なりきりシステム

フリオとキャラはコスチュームを着替えることで、その職業に「なりきる」ことができる。コスチュームは、アイテムを掛け合わせることであらたに作り出せるぞ。イベントをクリアしていけば歴代キャラのコスチュームも作れるかも！

戦闘

フリオとキャラは、なりきった職業によってさまざまな攻撃を繰り出すことができる。もちろんシリーズのキャラたちも、お馴染みの必殺技をひっさげて大活躍するぞ！

開発元：株式会社アルファ・システム / ゲームシナリオ：樹田省治

ダンジョン

ダンジョンでは最大4組までのパーティを編成できる。各チームを上手に移動させて勝利条件をクリアしよう。

©いのまたむつみ © 島島康介 © NAMCO LTD.

グッズ情報 テイルズ オブ リバース トレーディングカード

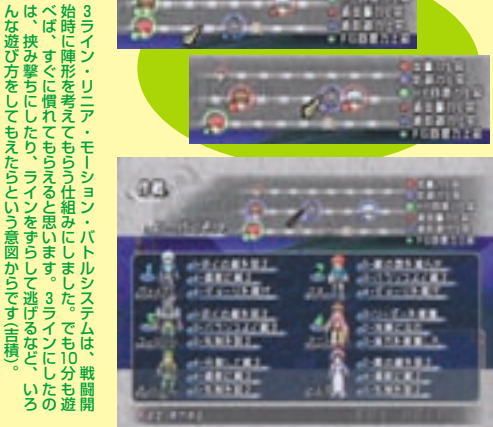
『テイルズ オブ リバース』が早くもトレーディングカードで登場！話題のムービーやいのまたむつみ先生のイラスト、さらに秘蔵データも収録。加えてSDキャラやアニメーションスキット画像など盛りだくさんの内容です！

■価格：1パックカード10枚入 420円 (税込)
 1ボックス15パック入 6,300円 (税込)
 ■発売日：2004年12月予定
 ■発売元：(株)フロンティアワークス
 ■販売元：(株)ムービック
 ■アニメイトTV <http://www.animate.tv/>

※商品の内容・仕様は変更になる場合があります。
 ©いのまたむつみ © NAMCO LTD.



多角的に戦う3ラインLMB



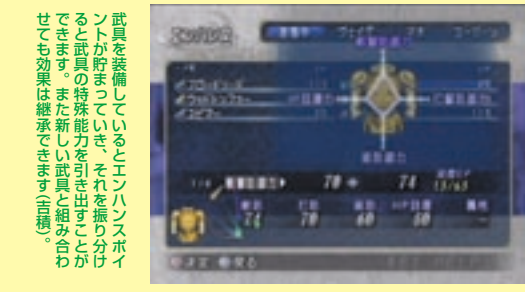
（説明）このように図鑑に描かれているような多角的な戦いを実現するために、LMB（レフト・ミッド・バウト）という3ラインのシステムは、戦闘開始時にプレイヤーが自由にキャラを動かすことができ、その場で戦況に応じて戦術を使い分けることができます。また、このシステムは、戦闘開始時にプレイヤーが自由にキャラを動かすことができ、その場で戦況に応じて戦術を使い分けることができます。

フォルスゲージと奥義



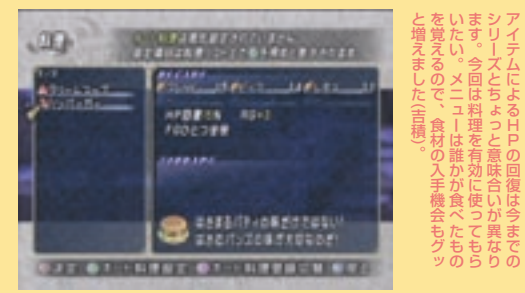
1回使った技を繰り返して使うと威力が高くなるようにしたかったのですが、フォルスゲージのシステムは、技の消費やリチャージ時間など、いろいろと調整が必要で、最終的には「奥義」として使うようにしました。（説明）

エンハンス（武具成長）



武具を装備しているエンハンスポイントが貯まると、それを振り回すことで武具の特殊能力が強化されていきます。また、それを振り回すことで武具の特殊能力が強化されていきます。また、それを振り回すことで武具の特殊能力が強化されていきます。

料理を有効活用しよう



アイテムによるHPの回復はこれまでのシリーズとちよつと意味合いが異なります。今回は料理を有効に使って回復したい。メニューは誰かが食べたものを食べるので、食料の入手機会も増やしました。（説明）

『TOR』テーマソングは、ELTの「good night」



『TOR』のテーマソングは、人気ユニット「Every Little Thing(ELT)」によるシリーズ初のバラード「good night」。ダブルA面シングル「恋文/good night」は12月8日、1,050円(税込)でエイベックス株式会社からリリースです。

った世界観の中に生まれたキャラで、こんな生立ちを持っている」というバックグラウンドの説明からはじまり、年齢、性格、さらに使いこなす武器といったゲームシステマ的な部分も含めてお伝えしました。また髪の毛の色とか、かっこいい・かわいい・しぶい、といったタイプについてもかなり細かく注文させていただいたので、何かとしばりが多く大変だったと思いますが、ヒルダやアガータは、いのまた先生的に好みの系統(?)だったようで、非常にノッて描いてくれました。正式デザインを始める前に、まずラフのイメージをFAXで送ってもらのですが、これが普通だと1キャラ3〜4枚なのに、アガータなんて20枚くらい送られてくるんですよ(笑)。もちろんすべて記念にとってあります(笑)。

メインキャラクターたちの他にも、ミルハウスト(敵方の将軍)とか、物語序盤で亡くなる王様とか、「四聖」というライバル的な4人の強敵などまで、たくさん描いてもらいました。でも獣人であるガジュマのデザインは、最初は苦労しました。単純に人間に動物の顔が付いているデザインからスタートして、足はこうだとか、手はこうだとか、姿勢だとか、いろいろ話し合いました。そのうち、いのまた先生の中で「ここまでやっていいんだ!」というガジュマの基本イメージが固まってからは作業が早かったですね。今までのシリーズでは人間的なキャラクターが多かったのに対し、人間と獣の融合というデザインはバリエーションが作りやすかったようで、最終的にはいのまた先生にも楽しんで描いてもらえたようです。牛っぽいやつとかもね(笑)。

クールで寡黙な主人公、ヴェイグ

メインキャラクターの中では、ガジュマであるユージーンのイメージが固まるまで時間を要しましたが、一番時間をかけたのは、やはり主人公のヴェイグでしょう。僕はヴェイグのイメージカラーを紺にしたかったんですが、そうすると彼のビジュアルが全体の色味として沈んできちゃう。主人公なのに「沈んでいいのか?!」という気持ちもあるし、寡黙でクールな男だけども最終的には使命感を自覚し、成長していくのにもいいのか?!と悩むわけです。でもやっぱり、氷のフォルスを使うキャラクターなので、「むしろ今回は沈んだ色味にしたい!」という想いからあのルックスに決まりました。

そしてタイトレイの存在。彼は今までのシリーズでいえば、主人公的 성격のキャラですね。元気ではつつとしていて、悩みもなさそうな。この元気なキャラを登場させることによって、対比されるヴェイグが一層引き立つわけです。だからタイトレイというキャラが生み出されたのはごく自然な流れでした。ヴェイグは暗いとはいませんが、物静かで決めるところは決める、というキャラクターにしたかった。19歳という年齢の男の子を考えると、現実にはそんな活潑な人ばかりではない。いろんなことで悩んでいたり、ナイーブな部分を表現していきたいな、と。これも設定上でのリアル志向ですね。

また、ヴェイグは榎山修之さんに声をあてていただいたのですが、榎山さんも収録が終わって「そっか……セリフ少なかったな〜」と言っていました。最終的には榎山さんの声で締めてもらうんですが、それまで彼が寡黙な分は、タイトレイ役の山口勝平さんやマオ役の渡辺明乃さんがめちゃくちゃしゃべってます(笑)。メイン台本は4冊あったんですが、厚さは全部で10センチぐらい。ボリュームとしては「シンフォニア」の1.2倍ぐらいですね。今回は街の人の声も可能な限り収録しています。

“リバース”のタイトルが意味するところは

『テイルズ オブ リバース』というタイトルは、“生まれ変わる”とか“再誕”という意味からきています。また“今まで何度も種族の対立を経た世界が再び騒乱の時を迎え、さらに生まれ変わっていかうとする姿”や“それぞれのキャラクターたちが旅を通じて何かに開眼し、生まれ変わっていく姿”といった作品テーマなど、さまざまな意味合いが込められています。もちろんシナリオ上でも、タイトルの意味する部分を感じさせるようなエピソードは何度も出てきます。

『TOR』は、PS2では3作目の『テイルズ オブ』シリーズになりますが、時間をかけて制作できたこともあり、特にストーリー面で「ゲームはここまで表現できる」という及第点にたどり着けたかな、と思っています。プレイヤーの皆さんには、ヴェイグたちが想い悩みながらもそれを克服し、成長する姿を見て欲しいですね。そして遊んだら、ぜひアンケートハガキで感想を教えてください。まだまだ『テイルズ オブ』シリーズは続きますので、これからも応援をよろしくお願います!

ストーリー面を強化!!
吉積プロデューサーが語る「TOR」とは!?

“2つの種族がいる世界”を再現

『テイルズ オブ リバース(TOR)』の企画は、PS2『テイルズ オブ デスティニー2(TOD2)』のスタッフが、『TOD2』開発終了後の2003年初頭からすぐに制作を開始しました。戦闘の基本システムや成長システムについては、それ以前から研究していましたが、実質の開発期間は2年半ほどですね。スタッフは『TOD2』とほぼ同じメンバーですが、『TOR』は完全な新作として制作しました。

今回はまず物語のテーマから開発を始めました。企画の打ち合わせでは、私の方から「こういう世界観にしたい」、「こういうストーリーを描きたい」という根本のテーマを提示し、それに肉付けしていく形で組み立てていきました。

これまで『テイルズ オブ』シリーズは、2つの勢力や民族が、考え方の違いなどからぶつかり合う世界で、主人公たちが自分なりの答えを見つけていく、というストーリーが多かった。だから、プレイヤーから見て敵対するキャラクターであっても、それなりの理由があり、時には「こいつは本当に悪なのか?」と考えさせられたりします。その図式は『TOR』でも受け継ぎたいと考えていました。さらに今作では、それをよりわかりやすい形で表現するため、人型の種族と対になる存在として、目に見えて違う“獣人”を設定しました。こうして出来上がったのが、今作のヒューマ(人)とガジュマ(獣人)という2つの種族が存在する世界です。

遊んだあとに何かが残ればうれしい

例えば『テイルズ オブ シンフォニア』だと、2つの種族のあり方は、「位相がずれた“違う”世界に住んでいる人たちだから、考え方も違って当然」という描き方でしたが、今回は、「同じ天体の上に2つの種族が混在し、古くから共存してきた世界」にしてみました。そうした方がよりリアルじゃないですか。もちろん、今回も“種族の対立”というのはテーマのひとつですが、単なる価値観の相違だけでなく、むしろ表面的にはうまくいっているように見える2つの種族だが、本当は一人ひとりが心の中でいろいろな葛藤を持っている、という部分も描いてみたかった。結果として、ファンタジックな世界観でありながら、結構リアルで深みのあるストーリーになったと思います。

ユーザーの方々には40時間とか50時間とか遊んでもらうわけじゃないですか。だから勉強にはならないにしても、プレイした後に、何かちょっと心に残るものがあればいいなと思っています。それは“ガーン”と衝撃的なものでもいいし、つかみ所のないものでもかまわない。そういう感覚を与えてくれるメディアは世の中にいろいろあるけれど、ゲームはなかなかそういう感覚を伝えにくいのかなと。だからこそ、ストーリーを提供するゲーム性の『テイルズ オブ』シリーズなら、それが実現できるのではないかと、と思っています。

今までにない“獣人”というキャラ

壮大な物語をつむぎ出すメインキャラクターたちのデザインは、今回もいのまたむつみ先生に一生懸命描いてもらいました。オーダーにあたっては、「こうい



テイルズ オブ リバース

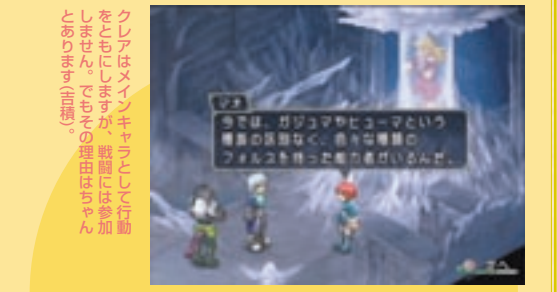
プレイステーション2用ソフト 12月16日発売 6,800円(税込7,140円)



GTクリエイターグループ
吉積 信さん

1988年ナムコ入社。家庭用ソフトの販売と宣伝を経て、2002年発売のGBA『テイルズオブザワールドなりきりダンジョン2』以降、プロデューサーとして『テイルズオブ』シリーズの開発に携わる。趣味はギター。

知的活動に優れたヒューマ、身体的能力に優れたガジュマが共存するカレギア王国を舞台に、それぞれの種族の影に潜む見えない何か動き出す。今までにない様々な要素を取り入れた『テイルズ オブ リバース』。ここでは、その魅力を吉積さんのコメントとともに紹介していこう。



（説明）今までは、ガジュマとヒューマという種族の共存がなく、後者種族のフォルスゲージを使った能力が得意なだけで、今作では、ガジュマとヒューマという種族の共存を実現しています。



（説明）フォルスゲージは、マップ上で森の中など敵が多い場所では勢いよく回るメーターのような役割も持ちます。フォルスゲージはもともガジュマの一部にしかない能力だったので、このように活用しています。

登場キャラクター

