

YAPPARI やっぱり『テイルズオブ』



テイルズ オブ ジアビス

プレイステーション2用ソフト 2005年12月15日発売予定 6,800円(税込7,140円)

『テイルズ オブ』シリーズ 10周年を記念する最新作が、今、幕を開ける!

『テイルズ オブ』シリーズ第8作品(のべ17作品目)にして、シリーズ10周年を記念する最新作、それが『テイルズ オブ ジアビス』だ。本作は『シンフォニア』制作スタッフが、同作品で好評を博した3D表現と戦闘システムを活かし、より深みのあるゲーム性を実現。そして、魅力的なキャラクターたちはシリーズでお馴染みの藤島康介氏が担当している。また、アニメーションムービーはプロダクションI.Gが制作し、テーマソングの「カルマ」は「BUMP OF CHICKEN」が担当。熟練したスタッフによって生まれたシリーズ10周年記念作品を、じっくりと味わって欲しい!

STORY

今より2000年の昔。第七音素(セブンスフォニム)の発見により、惑星の誕生から消滅に至る未来までを記した「星の記憶」の存在が確認された。そして星の記憶を巡って、惑星オールドラントの戦乱の時代が始まる。長きに渡る戦いは大地を疲弊させ、毒を含む障気を生み出した。人々は、星の記憶を読み取る音律士ユリア・ジュエの預言に従い、滅亡を回避するために、大地深くに障気を封じ込めた。時は流れて、現代。世界はキムラスカ・ランバルディア王国とマルクト帝国の二大国に分割され、危うい平和の均衡を保っていた。だが本当に人々の心を支配していたのは、両国の王ではなく、ユリアの教えを守護するローレイ教団によって、世界に発せられる「預言(スコア)」なのであった。

Luke fone Fabre

ルーク・フォン・ファブレ

声: 鈴木 千尋



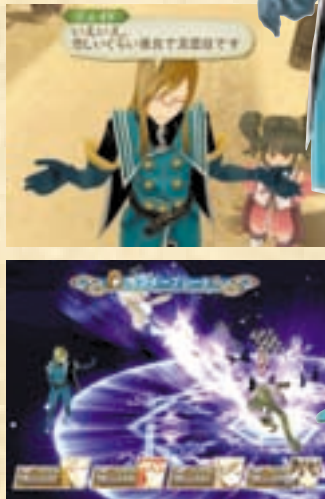
年齢: 17歳
性別: 男性
身長: 171cm
体重: 68kg
クラス: 剣士

『俺をケチな盗賊野郎と一緒にするんじゃないぞ』

Jade Curtiss

ジェイド・カーティス

声: 子安 武人



年齢: 35歳
性別: 男性
身長: 186cm
体重: 74kg
クラス: 僧術士

『ご安心ください。何も殺さずという訳ではありませんから。……二人が暴れなければ』

Guy Cecil

ガイ・セシル

声: 松本 保典

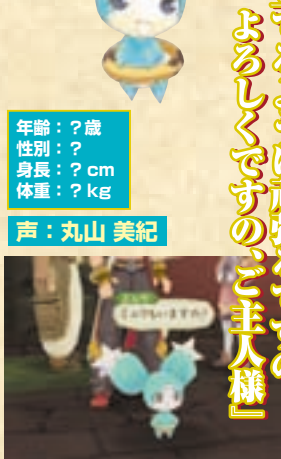


年齢: 21歳
性別: 男性
身長: 184cm
体重: 79kg
クラス: 剣士

『怖いさ。怖いから戦った。俺にはまだやるべきことがある』

Mieu

ミュウ



年齢: ?歳
性別: ?
身長: ?cm
体重: ?kg

声: 丸山 美紀

『お役に立てるように頑張るぞすの。』

Van Grants

ヴァン・グランツ



年齢: 27歳
性別: 男性
身長: 189cm
体重: 86kg
クラス: ?

声: 中田 譲治

『大丈夫だ。自信を持て。おまえは選ばれたのだ』

Natalia Luzu Kimuelasca Lanvaldear

ナタリアルツ・キムラスカ・ランバルデア

声: 根谷 美智子



年齢: 18歳
性別: 女性
身長: 168cm
体重: 53kg
クラス: 弓使い

『下品ですわね。浅学が参りました』

Anise Tatlin

アニス・タトリン

声: 桃井 はるこ



年齢: 13歳
性別: 女性
身長: 152cm
体重: 42kg
クラス: 人形士

『ルーク様、私、ルーク様と一緒に旅がしたいです』

Tear Grants

ティア・グランツ

声: ゆかな



年齢: 16歳
性別: 女性
身長: 162cm
体重: 50kg
クラス: 音律士

『どうやら私とあなたの間で超振動が起きたようね』

バトルカスタム

戦いを有利に進めることができるシステムの一部を紹介。うまく活用して、キャラクター達を思い通りに育てよう。

ADスキル (アディショナルスキル)



戦闘で特殊なアクションを可能にするなど、さまざまな能力を追加するスキル。フリーランやオーバーリミッツなど、ADスキルのひとつだ。

C・コア (キャパシティ・コア)



冒険中に入手出来る特殊な装備品で、装備してレベルアップするとキャラクターの成長値にボーナスがつく。また、その際に様々なADスキルを習得することもある。

FSチャンパー (フォンスロットチャンパー)



術や技にセットすると「ダメージ上昇」などの特殊効果が追加される特殊アイテム。セットした術や技を使うと成長ゲージが伸び(6段階)、特殊効果の発生確率がアップする。

戦闘

今作では『テイルズ オブ シンフォニア』の3D戦闘システムを発展させた「FR-LMBS」(フレックスレンジ リニアモーションバトル)を採用。自由度が高くなり、より戦略的で奥深い戦闘が楽しめるぞ。

フリーランシステム



L2ボタンを押しながらキャラクターを動かすと、フィールドを自由に移動できる。攻撃を避けたり、敵の背後に回り込んで戦闘を優位にすめよう!

FOF (フィールド・オブ・フォニムス)



属性攻撃を行うとフィールドに「音素」が溜まり、円陣が発生する。その中で特定の術・技を使用すると、より強力な属性攻撃に変化する!

オーバーリミッツ



攻撃を重ねるとテンションが上がリ、「オーバーリミッツ」を発動できる。防御力が大幅にアップしたり、ダメージのけぞらないなどの効果があるぞ!



テーマソング

テーマソング「カルマ」は、『BUMP OF CHICKEN』が担当。本作のテーマを見事に歌い上げた一曲！

■「supernova / カルマ(TALES OF THE ABYSS 主題歌)」【通常盤】(TFCC-89153)
好評発売中！ 価格：1,050円(税込)
発売元：トイズファクトリー
12/14には、3ヶ月限定盤の「カルマ(TALES OF THE ABYSS 主題歌) / supernova」(TFCC-89154)も発売。

アニメーションムービー



3D表現のグラフィック



今作のグラフィックは、『シンフォニア』を受け継いだ3D表現。ただ、シリーズ初の長身モデルの採用や、映画作りの発想をとり入れたカメラワークなど、大幅にクオリティアップしている。

予約特典



本作の予約特典は、10周年記念ファンディスク「テイルズ オブ ファンタジア」に収録された「ミウのイラスト集」や、シリーズのイラスト集など、ファン必携のアイテム。また、予約特典は数に限りがございます。※予約特典は数量に限りがございます。あらかじめご了承ください。

ですの！

テイルズ
オブ
モバイル

『テイルズ オブ ジ アビス』連動コンテンツ

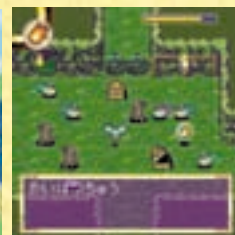
携帯サイト「テイルズ オブ モバイル」では、『ジ アビス』と連動したコンテンツを用意。マスコットキャラクター“ミウ”と共に『ジ アビス』の世界をより深く楽しもう。



『ジ アビス』の世界で流通しているフォニック文字をアルファベットに変換するアプリ。その他、アイテム合成などをチェックする「ミウのじっけんしつ?」もあるぞ。



ミウが主人公のアクションRPG。入手したアイテムはパスワードに変換することでゲーム本編に持ち込めるのだ。



iモード 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525円(税込) 対応機種：FOMA900i・901iシリーズ (D900i、N900iLを除く)

界観を理解、消化して曲を作ってくれたんだと、感謝の気持ちでいっぱいです。じつは、テーマソング以外にもゲーム中のBGMをいくつか作ってもらいまして、「テーマソングをお願いします」と言ったら、RPGという部分に強いシンパシーを感じてくれて、ぜひ他の曲もやりたいと言ってくれたんです。で、打ち合わせをするなかで、どんどん曲数が増えていって、最終的にはアニメーションのBGMや、ゲーム中でティアが歌う「譜歌」も作ってもらいました。

改めて振り返ると、キャラクターデザイン、ボイス、シナリオ、音など、制作にかかわるすべてのスタッフが統一感をもって進行できたことで、今まで以上に大きな達成感が生まれたような気がします。

——3Dで好評を博した『シンフォニア』制作スタッフの開発ということで、グラフィックや戦闘システムへの注目度も高まっていますね。

『シンフォニア』での3D表現が予想以上に成功したので、今回は戦闘シーンも含めてさらにクオリティをアップし、3Dとしての完成度を上げることに尽力しました。カメラワークも単なるアップだけでなく、いかに遠景でキレイに見せるかなど、映画作りの発想を随所に取り入れ、説得力のあるドラマチックな画面作りを心がけましたね。戦闘システムについては、自由度を上げて、ユーザーの思い通りに戦闘ができることを重視しました。今回採用したフリーランシステムは、『シンフォニア』で使ったマルチライン リニアモーションバトルの発展形で、L2ボタンを押してカーソルを動かすとキャラクターを自由自在に移動できるんです。ボス戦でも、今まではボスと1対1で正面から向かうしかなかったんですが、本作では背後や横に回り込んで攻撃することができます。当然、ボスもそれなりの賢さで応戦してきますけどね(笑)。この他にも自由度と戦略性の増した戦闘が可能なシステムを盛り込みました。でも、操作が難しいわけではないので、アクションが得意でない人もご安心ください。

——やりこみ要素などはいかがでしょう？

今回は冒険の途中にはミニゲームがいくつか登場します。どんな内容かは見てのお楽しみです。あと、アニスの背中に付いているトクナグという人形は、戦闘時には巨大化して戦うんですけど、冒険の先々で違う頭部を入手できることがあります。なかにはナムコのゲームキャラをモチーフにしたモノもありますので探してみてください。もちろん、お楽しみのコスチューム替えもありますよ。

——携帯電話のコンテンツとも連動しているそうですね。

先ほど話したミニゲームは携帯サイト『テイルズ オブ モバイル』と連動したものもあり、パスワードを登録することで全国ランキングがチェックできます。また、『テイルズ オブ モバイル』の方には、ミウを主人公にした『ミウの大冒険』を用意しました。手に入れたアイテムはパスワードを使ってPS2の本編に持って行くことができます。さらに、本編に出てくるフォニック文字は『フォニック辞典』で変換できます。

——最後に、『テイルズ オブ』シリーズ10周年を迎えたお気持ちと、今後の展望をお聞かせください。

第1作目の『テイルズ オブ ファンタジア』以来、自分たちが頑張ってきたことが、10年にわたって多くの皆さんに支持して頂けたのは、非常にありがたく、感慨深いですね。ユーザーの方からは、メールやお手紙でたくさんのメッセージを頂戴しているんですが、なかなかお返事ができず申し訳なく思っています。でも、スタッフはすべてに目を通して、その一つひとつが大きな励みになっていますので、厳しいご意見も含めてどしどしお声を聞かせてください。今後は、できるだけ皆さんのハードで『テイルズ オブ』シリーズを出して、より多くの方に楽しんで頂きたいと思っています。ニンテンドーDSでも、新作を開発中ですので、楽しみに待っていてください。

『テイルズ オブ ジ アビス』吉積プロデューサーインタビュー

スタッフ全員の気持ちが一つになり、10周年を飾るにふさわしい作品に！

——まず、『テイルズ オブ ジアビス』の世界観を教えてください。

本作では、“音”が特殊な力を持った世界を表現しました。ゲーム中では「音素(フォニム)」と呼んでいるんですが、第一から第七までの音素にそれぞれ特殊なパワーがあって、音素の力によって物事が動いたり、戦闘が行われたりするんです。最も特殊なのが2000年前に発見された第七音素(セブンスフォニム)で、惑星の誕生から未来までを第七音素で記した「預言＝スコア」をめぐる、現代を支配する2つの大国が対立するというストーリーになっています。

——キャラクターの設定で、特にこだわった点は？

コンセプトワークで一番難航したのは、やはりルークですね。ルークには、現代の17歳の男子像をそのまま投影しました。具体的に言うと、元気はあるんだけど物事をきちんと考えず、「どーすんだよ」と人に尋ねてばかりいるような、現代の若者特有の“ダメさ加減”を表現したかったんです。実際、ルークをとりまく環境というのは、国と国が対立したり、魔物がいっぱいいるような厳しい世界なんですね。にもかかわらず、彼は王室の中で大事に育てられたので、外の世界の厳しさを知らない。ゲームでは、ルークが徐々に社会の厳しさに触れながら成長していくというストーリーなんですが、現代の十代の男の子にも、そういうところがありますよね。シナリオのスタッフにも、そういった現代性を強く意識して台詞を書いてもらいました。僕たちがストーリーやキャラクターを設定するときには、なるべく自分たちの感覚と違和感のない人物像を作りたいと思ってるんです。プレイヤーにも、「こういうヤツ、いるよな」ということを感じてもらいながら、その人の人生に何らかの影響を与えられるような作品づくりを心がけています。

——キャラクターデザインは、『ファンタジア』『シンフォニア』に引き続き、藤島康介氏が担当されていますね。

藤島先生はヤル気満々で(笑)、本作でも藤島テイスト満載のキャラクターを描いてくださいました。今回は、藤島先生の描く絵の頭身に合わせて、ゲームのグラフィックも長身モデルを採用しています。今までは、せいぜい3〜4頭身くらいだったんですが、できるだけ7頭身に近い表現をしようということで、藤島先生の絵をゲーム画面でもそのまま活かしています。

藤島先生には、キャラクターの性別、年齢、特性といった設定だけをお伝えし、絵としては全くのゼロから先生のイメージで描いてもらいました。その後いろんなやりとりを交わしながら決定していきましたが、ジェイドやアニスは藤島テイストそのまま、一発OKという感じでした。ルークについては、先にお話ししたような現代性を表現するのに試行錯誤しましたが、キャラクターごとにはっきりとした個性を打ち出すことができ、いろんな意味でおもしろかったですね。

——キャラクターごとに個性を打ち出すという点では、ボイス収録にも注力されたんですよね？

そうですね。ただ、声優の皆さんは、自分のキャラクターがどういう性格で、どういった行動原理のもとに動いているのかをきちんと理解した上で演じてくださったので、かなり満足度の高い仕上がりになりました。従来のシリーズだと、開発側のイメージと多少ズレがあったり、収録が長期にわたると最初と最後でイメージが変わったりということもあったんですが、今回はそういう問題がほとんどなかったの、ディレクションする側としては、すごくラクでした。とはいえ、収録には5カ月間ほどかかったので、かなりの長期戦になりましたけど……。ただしこれには理由があって、台本のボリュームが多かったのはもちろんなんですが、なるべく皆さんの掛け合いで、一緒に収録したかったからなんです。掛け合いの方がテンションが保てるし、より臨場感も増しますから。しかし、今回の声優陣は人気&実力共にトップクラスの方々だったので、スケジュールを調整するのが大変で。でも、そんな苦勞の甲斐あって、声優陣の卓越した演技がキャラクターの個性を魅力的に引き出し、イベントシーンをより一層盛り上げてくれる内容になりました。

——テーマソングを担当したBUMP OF CHICKENの皆さんとは、どのようなやりとりがあったのでしょうか？

ゲームのストーリーやキャラクターを説明して、後日、ボーカルの藤原さんから完成した曲がメールで送られてきたんですが、「カルマ」というタイトルを見た瞬間、“よく理解してくれた！”と思いました。本作のテーマを一言で表わすと、まさに「カルマ＝業」という言葉がピッタリなんですよ。そういう意味でも、ゲームの世

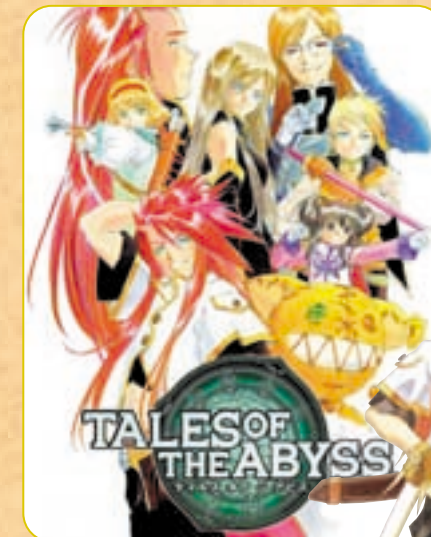


『テイルズ オブ』シリーズ プロデューサー 吉積 信さん



1988年ナムコ入社。家庭用ソフトの販売と宣伝を担当し、『テイルズ オブ』シリーズには第1作の『テイルズ オブ ファンタジア』から深く関わ。2002年の『テイルズ オブ ザ ワールド』よりタレントとして活躍。趣味はギターで、最近はウクレレに興味津々。

キャラクターデザイン



キャラクターデザインは、シリーズでお馴染みの藤島康介氏が担当。バリエーション豊かなイラストで個性豊かなキャラクターたちを生み出し、描いてくれた。

主人公のルークは、現代の17歳の男子像を投影してキャラクターの性格を作り上げていった。もちろんそれは、キャラクターデザインや衣装などにも反映されている。

台本



シリーズの魅力のひとつであるセリフ。今作の台本は、まるで辞典と見まがうような分厚さ！これを実力派声優の皆さんが魂をこめて演じきったのだ。