



総評 93点

【           】

	時間	シナリオ	調整	操作	独自	価値	キャラ	やり込み	グラフィック	その他
評価	4	5	5	5	4	3	5	4	4	4

テイルズシリーズの中でも随一ベタで熱い展開が多かったデスティニーのPS2リメイク。その更に要素追加版。具体的には本編のシステム面の改修と、リオンを中心に据えた物語「リオン編（リオンサイド）」の追加。テイルズシリーズの中でも屈指の人気キャラであるリオン・マグナスの人気にあやかって追加ディスクの販売という強気に出た一本でもある。管理人も昔から好きなキャラだったので期待したのだが、リオン編の内容自体は大したことはない。ゲーマーたちの間でも悪名高い「追加販売版」であることも相まって、あまり評判はよろしくなかったりする。しかし、本編自体はオリジナル版から非常に良い出来であり、今回行われた改修も痒いところに手の届く「あってほしかった」点を見事に充足する内容で、既にオリジナル版を持っている/プレイした人はわざわざ買い直す必要はないが、初めてプレイするなら間違いなくこちらを遊ぶべきである。

### 1：プレイ時間 【           】

特に寄り道せずにプレイしてクリアまで60時間弱、隠しダンジョンクリアで100時間弱。テイルズシリーズらしい、50時間オーバーの大ボリュームRPGである。やはりこうでなくては、それでも、今回敵も強すぎず戦闘システムも爽快、全体の調整もとれているのでそれほど長くは感じない、素晴らしい。追加要素であるリオン編は一週30時間ほど、大体本編の第一部+、と言った感じ。部分はボリュームもなく内容も薄い、この予想以上にあっさりと終わってしまい、そして特に予想を覆されることもないリオン編には肩透かしを受けた。

### 2：ストーリー（シナリオ） 【           】

あらすじ：  
王都の兵士として名を上げる為に故郷の村を出た青年・スタン＝エルロンは、王都へと向かう飛行竜に密航中魔物の襲撃を受けてしまう。丁度警備兵に密航がバレて武器を取り上げられていたスタンは、何か武器になるものを探すため飛行竜の中を走り回った。辿りついた倉庫の中、静かに佇む人格を宿す炎の剣「ソーディアン・ディムロス」を手取るスタン。ここから、彼とディムロスの戦いが始まるのだった

話の大筋はPS版からあまり変わっていないものの、各キャラのキャラ付けや性格（一部登場人物は設定も）にかなり変更が加えられており、それに伴ってシナリオもPS版と異なる部分がある。特に台詞はその全てが新たに書きなおされており、何気ない一言についてさえ会議が行われたと言われる。このことからPS版とは別ものだと感じたファンも多くいたようであるが、全体的に管理人の好みからは外れていない改変で寧ろ好印象だった。全体的に王道展開全開のありがち展開が多く、熱い物語となっているのは相変わらず。リメイクに際してそれがより大袈裟に、オーバーに表現されるようになった。特に、スタンとリオンの友情物語的な側面が強い内容になっている。管理人はこのくらいの方が好きだが、人によってはこの変化によって冷めてしまう人もいだろう。リオンとの別れのシーンも長回しのアニメ挿入付きでドラマティックに描かれていて、しかし、その点をドラマティックに描いた為か、ラストのゾンビ戦が見事にカットされてしまっていたのは非常にガッカリ。「僕を……殺してくれ……」そんな言葉を紡ぎながら戦闘に突入するあのシーンは大変泣けるシーンだったのだが。全体の物語は、テイルズらしく前半は目的のものを追いかけて世界を順々に回ってゆき、後半は物語が核心に迫ると共に前半で張られた複線の回収が行われる。いかにもテイルズらしい構成である。各自軍メンバーに用意されているドラマも良い（コングマンだけは昔から存在意義が分からないが、笑。）。最後の決め技が自分を、そして相棒のソーディアンを乗り越えた末に取得するという流れだったのも、今回はPS版とは異なりソーディアンマスター以外も全員連れて歩ける。

リオンサイドは、既述の通り前半は本篇とほぼ同じ道をたどり、そこから別行動をとっていた彼の苦悩と孤独、そして決断が描かれる。ファンが今まで全て想像で補っていた部分を正式に語ってくれる物語としてはプレイの価値はある。しかし、中身自体は盛り上がりや熱い展開、意外な展開などもない穏やかな内容で少々残念、もう少し盛り上がるポイントを用意して欲しかったら満足できたと思うのだが。

### 3：難易度設定・調整【 】

全編通して「適度に歯ごたえはありつつ、詰まるほどの強敵はいない」調整が行き届いており良。前半は各地方を周ると共に色々な仲間が入れ替わり立ち替わりメンバーに参加するのだが、そういった場面ではちゃんとそのゲストを使ってあげると攻略がとてもしやすくなる仕様なども、考えられた調整を感じることが出来る。逆に最初から最後まで同じキャラで通そうとするとスタン以外だと厳しい場面もある。特にリオンサイドだからといってリオンに固執するとゴーレム等の斬属性に強い敵が辛い辛い、すぐ死ぬしね。

また、(詳しくは後述するが)今作の戦闘システムが従来のものとは大きく異なり、なんともプレイヤーの好き勝手に暴れまわれるシステムになっていて爽快感抜群であるのも評価高い。2Dテイルズにこれ以上の進化ができるのだろうか、と良い意味で心配になってしまった。

今作も敵を空中に打ち上げながら攻撃し続ける浮かせハメが可能だが、隠しダンジョンをクリアする頃にはそれもかなり簡単に行えるようになる。特定キャラなどは位置を合わせながら特定の技を連打しているだけでいい。一見するとバランスブレイカーでもあるのだが、こういった強敵に対する助け船が故意に用意されているのは設計・調整という意味合いで悪くない。偶然強すぎる技があるのは良くないが、本作はそうではないように思える。

ちなみに、デスティニー2のような武器と魔法のバランスの悪さも今作は無い。

### 4：操作感(プレイ感覚)【 】

非常に良い。全体にわたってレスポンスも良いし、新規のシステムも複数導入されているがどれも面倒臭くない。TP制が廃止され特技奥義使い放題で、敵を思うさま屠れるシステムになっている。また、本作はディレクターズカット版ということでオリジナル版での不満点の改善(レンズの所持限界枚数UPなど)が一通りなされているのも素晴らしい。しっかりとユーザーの感想などを反映したものになっている。

武器はソーディアンを直接強化してゆくものになっているため、普通のテイルズシリーズほど金欠にもならないのもプレイヤーに優しい。気になったのはちとフィールド移動速度が遅い点くらいか。エンカウント率は低めに設定されており大したストレスではないが、

### 5：独自システム【 】

#### ソーディアンシステム

本作のテーマの一つである意志を持つ剣「ソーディアン」、彼等は使い手のレベルアップと共にその能力を上昇させてゆく。具体的には、ソーディアン毎に元々持つ色々な能力があり、限られたポイントをその能力に割り振ってゆくことになる。使い手のレベルUPでポイント上限が上昇するというわけだ。PS版では単に使い手とは別のレベルを持っていただけだったが、本作では同調しているような状態。高性能な能力も徐々に解禁されてゆく為、どんどんレベルを上げてゆきたくなる。良。

#### 戦闘システム

本作最大の特徴。テイルズシリーズにおけるマジックポイントだったTPが完全に廃止されている。

代わりにCC(チェイン・キャバ)という名前のいわゆる「行動回数値」が用意されており、本作ではこれを消費して通常攻撃や特技・奥義を放つ。従来のテイルズでは通常攻撃(×3)特技・奥義と技の連携の順番が規定されていたが、その規定が完全に取っ払われているのも面白い。その結果具体的な例を挙げると、CCが10ある場合通常攻撃なら10回連続で殴れるし、特技ならば一切の縛り無しで5回連続でつなげることができる。CCさえあれば好きな技を好きなだけ撃つことができるわけだ。非常に楽しい。このCCは一度攻撃を止めたりクリティカルが発生で回復する為、クリティカル率の上昇する弱点属性での攻撃をしていると延々と攻撃できたりもする。

このシステムの大部分が既にレビューを書いた[テイルズ オブ ハーツ](#)へと持ち越されている。

#### プラストキャリア

いわゆる秘奥義。特に特殊な発動条件はなく、ゲージが溜まった状態になればいつでも放つことができる。

各キャラ2つ(ソーディアンマスターはイベントにより3つ目を取得する)の秘奥義が用意されているのだが、テイルズシリーズの定番技やPS版で思い出深い技が選ばれていて非常に格好良い。

#### リライズ

武具防具や一部のアイテムを、レンズを使用してレベルアップさせることができる。

防具などは種類によって網目状に派生的にレベルアップしてゆくため、いろいろな防具を集める楽しみにもなっている。

#### エモーショナルカードチャット

本作におけるテイルズシリーズ定番のフェイスチャット。

腰から上全体が生き生きと描かれる。イメージとしてはTOD2に近いが、特定の条件を満たすとレアチャットと呼ばれる珍しいものも見ることができる。これは後にみることが出来るチャット一覧にも一度見たものしか登録されない為、コレクション要素の一つとしてカウントできる。

### 6：価値【 】

管理人の購入価格：6000円くらい

管理人は元々PS版のデスティニーが「まいべすとていず」だったので、オリジナル版も購入&200時間プレイしていたが本作も予約購入した。うん、まあ好きなものは買うさ。お金無くても。

2Dのテイルズが好きな人間であれば間違いなく楽しめる。今更2Dはちょっと……という人はやめておこう。

また、冒頭に書いたとおりオリジナル版をプレイしていればわざわざ購入するほどのものではない。

### 7：キャラクター【 】

既述の通り、PS版よりもかなりキャラ付けの振り幅が大きくなっている。オーバーなキャラ付けでリオンはより分かりやすいツンデレに、スタンはアホほど馬鹿で熱血に、マリーはお母さんに、空気王はイケメンに、なっている。「今風」とも言ってしまうレベルの性格付け。最近のアニメのよう。

けれどそれによって違和感が生じないように会話や内容がしっかりと練り直されており、今まで以上に王道展開全開なのは管理人としては望むところで非常に楽しかった。やはりTOD良い。

当時大好きだった定番の隠しキャラである秘技・死者の目覚めの使い手の彼女もより魅力的に。

#### 8：やりこみ要素 【 】

テイルズ定番の様々な図鑑を埋める他に、クリア後にいけるようになる隠しダンジョンがある。本作の隠しダンジョンは10階層で構成されており、一階層ずつメンバーを組み直しながら、合計で各キャラ5回以内の出撃でクリアする必要がある。最初はかなり敵が強くなかなか潜れないが、経験値が多めに設定されていてすぐにレベルが追いつくように調整されている。また、ダンジョンでの行動の内容によってポイントが貰え、それを使ってなりきりアイテムなどを購入することができる。など、色々な楽しみの詰まった隠しダンジョンになっている。管理人は気付いたら全員レベル255になっていたりした。笑。

#### 9：グラフィック・アニメ 【 】

各キャラのデザインは4～5頭身の、TOD2を意識しているらしいデザインになっている。戦闘画面の絵も非常に軽快に動き回るキャラの細部までよく描かれている。管理人はやはりテイルズは2Dが好きだ。3Dの良さもあるが好みの問題。テイルズは毎度なのだが、街の中などの移動時には立体的な2Dの中を完全平面な2Dキャラが移動する感じが、やはり少し違和感となって はマイナス1。

#### 10：その他 【 】

PS版では半ば隠し技だった魔人間（マリアン）が普通に覚える技になっている。技名を口にすることもなくなっていたのは少々残念。