

- シリーズの基礎
 - 戦闘の概要
 - 操作キャラクターの変更と多人数プレイ
 - マニュアル・セミオート・オート
 - -ポーズ
 - ブック
- TOG新システム
 - バトルシステム
 - 称号
 - デュアライズ
 - エレスポット
 - フィールド
 - シャトル
 - グルーヴィーチャット

シリーズの基礎

戦闘の概要

- テイルズシリーズは、敵味方が入り乱れて動くアクション風戦闘が特徴です。プレイヤーは1キャラのみを操作し、残り3人の仲間はCPUが担当します。1キャラずつ順番に動かす形式ではないので、注意しましょう。

操作キャラクターの変更と多人数プレイ

- プレイヤー1が操作するキャラクターは、移動中のメニュー画面で一番上に来るキャラです。メニュー画面でキャラの並びを変えることで、操作キャラを変更できます。今回は簡単に戦闘中に操作キャラを変更することが可能です。

マニュアル・セミオート・オート

- キャラクターの操作方法にはこの3通りがあり、術技メニューから変更できるほか戦闘中に即座に切り替えられます。
マニュアルは完全にプレイヤーが操作します。
セミオートは基本的にプレイヤーが操作しますが、通常攻撃や術技を使用したとき攻撃が届く間合いまで自動的に移動します。空振りのリスクが減る反面、移動が隙を作る可能性もあります。
オートはCPUが全ての操作を引き受けた状態です。
2~4番目のキャラクターはこの状態になっているので、協力プレイする場合はマニュアルかセミオートに切り替えましょう。
逆に、1つしかコントローラーがない状態でオートを解除すると棒立ちになってしまいます。マニュアル操作を行うには「マニュアルの書」が必要です。

-ポーズ

- - ボタンを押すとポーズできます。戦闘中や会話中、移動中にも使えます。ポーズしている間はプレイ時間もカウントされません。ムーブスキップの確認画面でもプレイ時間は止まります。なぜかチャットのときに - ボタンを押して止めた場合にはプレイ時間がカウントされるようです。

ブック

- エネミーブックやコレクターブックなど、今までの図鑑の役割を果たします。それ以外にもプレイ中に行ったあらゆる物事が記録されるユーザーズブックもあります。

- ・バトルの項目には、バトルに関するさまざまな情報が記載されています。状態異常などの基本的なことから上級テクニックまでいろいろなことが載ってるので何度も目を通すことをお勧めします。新たなテクニックが再発見できるかも？

TOG新システム

バトルシステム

- ・ **戦闘システム名: スタイルシフトリニアモーションバトルシステム (SS-LMBS)**
 - 本作では、「スタイルシフト」が軸となっており、スタイルの切り替えで攻撃方法が変化するというシステム。たとえば主人公のアスベルの場合、普段は剣を鞘に収めた状態で、剣を収めたまま攻撃するが、スタイルシフトをすると、抜刀しての攻撃を行うといった感じで、既存シリーズよりさらに攻撃のバリエーションに幅が出るとのことだ。また本作のバトルでは、ターゲットに対して360°のライン移動が可能で、モンスターの攻撃を「アラウンドステップ」で避けて攻撃に移るなど、位置取りも重要となる。
- ・ **スタイルチェンジ**
 - 戦況に応じてキャラクターに応じた固有武器を、別のスタイルに切り替えて戦うことで戦術の幅が広がるシステム。剣が効きにくい敵には帯刀技で叩くことでダメージを与えるなどの要素もあり、スタイルチェンジはAボタンBボタンの切り替えで行える。なお、アスベルのみ攻撃を受けてのけぞると自動でA技を出す状態（帯刀状態）になる。
- ・ **アラウンドステップ**
 - 前後左右にステップを行い、敵の攻撃の回避や、すばやい位置取りの調整がすることができる。さらに、敵の攻撃をタイミングよくステップで回避したり、回避行動から連続して反撃を行うことでCC（チェイン・キャパ）を回復することができる。
- ・ **エレスゲージ**
 - エレスゲージは戦闘中の行動によって増え、回避や防御を的確に行うと大幅に上昇する（敵側のゲージも同じ条件が適用される）。味方側のゲージが一杯になると、一定時間エスライズになり、この間は常にCCが全快となる。また、秘奥義を習得したあとならエスライズ中にエレスゲージの場所に秘奥義ゲージが表示されるようになり、エスライズ中に攻撃して溜めた秘奥義ゲージを消費して繰り出せる。敵側のゲージが一杯になった場合エスブレイクとなり、一定時間、攻撃しても敵がのけぞらなくなり、ボスにおいては、敵側のエスブレイク中に秘奥義を使用してくる場合もある。
 - ちなみにエレスゲージはセーブポイントに触れると0になるため、保持したい場合はセーブポイントに触れないこと。ただし逆にいえば敵エレスゲージも0になるため、エスブレイクされたくない時はセーブポイントに触れることでキャンセルできる。
- ・ **キャラチェンジ**
 - 戦闘中に自分が操作するパーティキャラを、十字キーでリアルタイムにチェンジすることができる。

・クリティカルゲージ

- 攻撃を多くヒットさせたり、敵の攻撃を回避、防御したりすることでゲージが増加。一杯になると最大CCが+1され、クリティカルヒットが発生する。ただし、敵からダメージを受けるなどするとゲージは減ってしまい、0になるとクリティカルヒットを受けて最大CCが-1される。なお、ここでいう最大CCは上限CCのことではない。CC10～20の武器で説明すると、Cゲージが満タンになる度に下限CC10からどんどんCCが増えるが、上限CC20を超えることはない。

・テクニカルボーナス

- 様々なタイプの発生条件を満たして戦闘をクリアすると、テクニカルボーナスが発生し、次の戦闘突入時に同系列の難易度が上がった条件が発生する。

称号

- 本作では、装備中のみ効果が発揮される装備効果、称号を装備して戦闘で得たスキルポイントを使用し、習得することができるマスタリースキルがある。習得できるのは、スキルや術技、パラメータアップなどがあり、称号の数も非常に多い。

デュアライズ

- 武具の強化、料理の作成、換金アイテムの作成など、デュアライズによってさまざまなアイテムを合成できる。武具は合成素材によってさまざまな効果を付加でき、それによるパラメータの変化も異なってくる。

エレスポット

- エレスポットにアイテムをセットし、発動条件を満たすとエネルギーを消費して様々な効果が発動する。

フィールド

- 今回のフィールドは従来のものとは違い、道となっています。

シャトル

- 本作の遠距離移動手段。シナリオ後半で入手する。本作ではフィールドを自由に飛び回る形式でなく、ワールドマップで行き先を指定し直接移動するという形式を採用している。また、ワールドマップ上を自由に座標探索することで、新たな移動先を発見することもできる。見つけて訪ねれば何かイベントが起こるかも。座標移動+周辺探索はヌンチャク仕様では十字キー+cボタン(クラシックコントローラーでは右スティック+Lボタン)で行える。cボタン/Lボタンの探索範囲はそれなりに広く融通が利くため、探索の際には目的の座標周辺で乱打してみよう。

グルーヴィーチャット

- 今回のスキットはキャラクターの立ち絵が様々な表情をしながら展開する。更に、コミックのような挿絵やカットインなどが挿入され、より楽しむことができるようになった。