

テイルズオブファンタジア-フルボイスエディション-

【ているず おぶ ふぁんたじあ ふるばいすえでいしょん】

ジャンル	ロールプレイングゲーム (シリーズ固有ジャンル名:声が彩る、伝説のRPG)	
対応機種	プレイステーション・ポータブル	
メディア	UMD 1枚	
発売元	バンダイナムコゲームス	
開発元	ナムコ・テイルズスタジオ	
発売日	2006年9月7日	
定価	5,040円	×
プレイ人数	1人	
セーブデータ	320KB以上(1ファイルあたり)	
レーティング	CERO:A(全年齢対象)	
廉価版	PSP the Best:2007年8月9日/2,800円	
分類	劣化移植判定	
ポイント	余計なことをするとかえって劣化するという反面教師的作品 本作の売り文句に商品仕様と異なる個所多数	
テイルズオブシリーズ関連作品リンク		

- ▶ [概要](#)
- ▶ [問題点](#)
 - ▶ [タイトルに偽りあり](#)
 - ▶ [売り文句にも偽りあり](#)
 - ▶ [グレードシステム](#)
 - ▶ [一部PS版からの変更点](#)
 - ▶ [ボイス周り](#)
 - ▶ [汎用キャラクター周り](#)
 - ▶ [システム周り](#)
- ▶ [評価点](#)
- ▶ [総評](#)
- ▶ [余談](#)
 - ▶ [予約特典について](#)
 - ▶ [ダオスの声について](#)

概要

テイルズオブシリーズの記念すべき第1作目、『[テイルズオブファンタジア](#)』のPSPへの移植作品で移植・リメイクは[PS版](#)、[GBA版](#)に続き3回目となる。

SFC版ベースとしてPS版の要素や様々な追加要素があったGBA版と異なり、今回はPS版をベースとして様々な要素を

追加した移植。

また、本作はタイトルの「フルボイスエディション」が示している通り、メインストーリーのフルボイス化、更にGBA版の追加要素も完全収録、戦闘時のキャラクターの3頭身化などを売り文句にしていた。

フルボイス化はもちろんのこと、GBA版の要素の完全収録という点にも期待を寄せるファンも少なくなかった。

問題点

タイトルに偽りあり

- ▶ フルボイスエディションとなっているにもかかわらず、メインストーリー上においてボイスが無い点が散見される。
 - ▶ 更に、メインストーリー上にないサブイベントにも関わらずボイスがあったりするなど、あまりにもちぐはく。
 - ▶ また、ストーリーの上でその宿で1泊する事が絡んでくるというだけで、ストーリーと関係ない所でその宿に泊まるうとする度にボイスが再生されるなど、いい加減な所もある。

売り文句にも偽りあり

- ▶ フルボイス周りは上の通りだが、それ以外にもGBA版の要素を完全収録したとしつつも実際は一部の称号関連のイベントと、プラムバルドとアークシア関連のイベントのみ。
 - ▶ モーリア坑道下層の更に奥にあるドワーフの遺跡やミゲールの町での剣術修行、GBA版のクリア後要素であった「Let's Go Arche」等、ほとんどのGBA版の要素は収録されていない。
 - ▶ GBA版のテキストの特徴として、やたらと「ッ！」と言うもの(*1)が使われていることがあげられ、GBA版からの継承イベントはテキストがほぼそのまま流用になっているため、他のシーンのテキストに比べると非常に浮いてしまう。
 - ▶ 余談になるが、ミゲールの町の剣術修行は後述するモンスター図鑑の使い回しを行う上で都合が悪いため、GBA版オリジナルの敵が出現するこのイベントは削除されたという見方がある(*2)。
- ▶ また、キャラクターの3頭身化に関しては他作品からの流用ではなく新規なのだが、パーティキャラクターと一部の敵だけという極めてお粗末な代物であり、ほとんどの敵に関してはPS版の2頭身のグラフィックをそのまま引き延ばしただけという手抜きぶり。
 - ▶ 闘技場で乱入してくるリリス・エルロン(*3)も2頭身のグラフィックのままになっており、彼女と戦うこととなるクレスは3頭身なので非常に違和感を覚えるものに。
 - ▶ 一部では「なりきりダンジョン2および3の3頭身ドットの方が完成度が高い」と言われているが、なりきりダンジョンの歴代テイルズオブシリーズキャラクターは装備武器が固定なので、装備が変動する本作との単純比較は難しい面もある。
 - ▶ 更に、敵のステータスなどを確認出来るモンスター図鑑で参照出来る敵のグラフィックも、PS版のモンスター図鑑データをそのまま流用したのが丸わかり(*4)。
- ▶ 他のグラフィックの面でもPSPの解像度に合わせて最適化と謳っていたものの、全体的にただの引き延ばしか、元々の画面の一部分を切り抜いて無理矢理合わせているため、最適化とは言えないという意見が多い。

グレードシステム

- ▶ シリーズではデスティニー2から採用されているこのシステムがファンタジアにも採用された。このシステムはゲーム中の戦闘内容をポイント化して評価・蓄積し、その貯めたポイントを利用して2周目以降、様々な引き継ぎや特典を得られるというもの。
 - ▶ 内容は多岐にわたっており、一番ポイントを要する項目である「経験値10倍」を獲得するためには3000ポイントが必要になるのだが、1回の戦闘で獲得出来るポイントは平均して100前後、多少慣れてくると1回で300ポイント超も普通に稼げるようになる。
 - ▶ そんな有様なので、用意されている全ての種類のプレイヤーにとって有利な特典・各種引き継ぎを全部利用しても1周普通にクリアすればポイントがやたら余ってしまう。
 - ▶ 以降のシリーズ作品ではゲーム中でグレードと引き替えに様々なアイテムと引き替えられるなどの要

素もあるが、本作にはそれも無い。

- ▶ 因みに、後に出たクロスエディションでは1回の戦闘でグレードが大体10~20ポイント、内容によっては30ポイント台に獲得ポイントが下がったが、やはり普通にプレイしていれば1周クリアで一通りの要素を利用してポイントが余る状態となる。

一部PS版からの変更点

- ▶ 主な所ではアルヴァニスタの都に向かう所でのアーチェの称号に関するイベントで、CERO審査の絡みもあるのが、アーチェの称号「うわばみ」が「夢見る乙女」に変更。
 - ▶ 「未成年者(17歳)であるアーチェが酒を飲んでいるという描写が問題になるため」という見方もあるが、これに絡んでクレスがアーチェの飲酒を窘める内容のフェイスチャット(*5)も本作においてはあくまでアーチェはお酒を飲んでいないので消滅してしまった(*6)。
 - ▶ また、称号が「夢見る乙女」にもかかわらず何故か説明文が「夜更かししたいお年頃...らしい」とちぐはぐになっているため、取って付けた変更の感が強い(*7)。
 - ▶ 因みに「うわばみ」はGBA版の段階でも「意外とデリケート」というものに差し替わっており、称号の獲得方法も若干変更されている(*8)。
- ▶ また、チェスターの武器である「エルヴンボウ」に関しても、GBA版の「ブラムバルドとアーシア」が追加されたことで入手の流れが大きく変わってしまい、強化イベントもダンジョン「トレントの森深部」で「神聖な丸太」を拾い(*9)つつ、更に前述の2名のイベントをこなさなければならなくなってしまった。
 - ▶ GBA版の項目にもあるが、このブラムバルドとアーシア関連のイベントには強い拒否反応(*10)を示すファンも少なくなく、さりとて後方支援として優秀なチェスターの強化に繋がるので無視をする訳にも行かず、元々トレントの森深部自体がある意味で難易度の高いダンジョン(*11)であることも手伝って「何の嫌がらせか」とする見方もある。
- ▶ エンディングの楽曲の変更
 - ▶ PS版では吉田由香里氏が歌う「星を空に...」がエンディングで掛かっていたのだが、今作ではなぜかこれに変更され、SFC版のBGMとも違った、ぼっと出の何の脈絡も無いBGMになってしまった。「星を空に...」の評判も良かったこともあって、この変更に関しても不満の声が多い(*12)。
 - ▶ 因みに、クロスエディションでもやはりエンディングは本作で使われたBGMとなっており、本作以降の楽曲の変更理由に権利問題があるのではと言われることもあるが、詳細は不明。
- ▶ 戦闘における敵の思考ルーチンの変更
 - ▶ PS版に比べて全体的に敵が積極的に攻撃を仕掛けてくる傾向にあり、例えばPS版でのノーム戦はプレイヤー一行がある程度の距離を保ったまま近づかなければ、何もしてこないのが術攻撃で完封出来るようになっていたものが変更され、SFC版同様、どんなに間合いを取って近づかないでいても分裂してミサイル(のような)攻撃を仕掛けてくるようになったため、戦術の構築をし直す必要がある...といったような案配。
 - ▶ なお、これに関しては問題点というよりも変更点に関して併せて挙げる参考といった程度である(*13)

ボイス周り

グラフィック周りを見ても解るように、基本的に使い回せる所は使い回すのが方針のようなので、戦闘中のボイスはごく一部を除いて使い回しており、実質新録と言えるのはメインストーリー上の台詞のみと言って差し支えない。その為、新録のボイスに絡んで下記のような問題点を指摘する声も見られる。

- ▶ 音量差
 - ▶ 新録のボイスはやたら音量が大きくなっているのだが、逆に使い回しのボイスの音量はかなり小さくなってしまっているため、フェイスチャットの掛け合いもかなり聞き取りづらく、そちらが聞こえるように音量を調節すると、新録されたメインシナリオの方がかなり喧しいことになってしまう。
- ▶ インデグニション
 - ▶ オープニングでエドワード・D・モリスンが放つなど、印象が強い魔術である「インデグニション」だが、上の術名表記はゲーム中に使った物になっているものの、本来は「インディグネーション」が正しく、『エターニア』までは術技名に8文字制限があったため、そのままでは10文字あるこの術を表記出来ないための

処置であり、その為、画面上では「インデグニション」と表示されるも、発動ボイスは「インディグネイション」となっていたのだが、今回、アーチェだけがなぜかボイスまで「インデグニション」にされてしまった。

- ▶ もはや暗黙の了解と化していた所に手を加えてきただけでなく、前述の音量差による違和感を戦闘中にも覚えざるを得ない(*14)ものになってしまっている上に、エドワードの方は相変わらず「インディグネイション」の発音のままなので、「この変更の意味が解らない」とする意見も多く見られた。

▶ 声優陣の加齢による声質変化

- ▶ 使い回している元になるPS版が約10年前の作品なため、音量以外にも声優の加齢等により流用元の音声と比べ、新録部分が全体的にかすれた声になっている。
- ▶ 前述のインデグニションの件も含め、生じる違和感はかなり強烈な事もあり、「せめて声は全て新録して欲しかった」という意見も出ている。

汎用キャラクター周り

- ▶ メインシナリオに絡んでくる汎用(モブ)キャラクターもボイスが用意されている...のは良いのだが、グラフィックが明らかに老人なのに、ボイスがやたらと若々しい男性のものだったり、グラフィックが明らかに女剣士なのに、ボイスはどう聞いても男性のものといったように、**グラフィックと声が噛み合わなさすぎるものがある**。
- ▶ 流石に汎用キャラクターとはいえ、いくら何でも適当すぎるとして批判意見も見られた。

システム周り

- ▶ どこでもロードが出来る「どこでもロード」が追加されたが、中断セーブの類が一切出来ない。
- ▶ 携帯機であることを考えれば、どこでもロードが出来る機能よりも電源を切ることが出来る中断セーブこそ実装すべきものであるとも言え、加えて、本作はゲーム中にソフトリセットが出来ることもあって完全に機能と化していた。
- ▶ 電池を少量消費するものの、PSPのスリープ機能を使えば中断自体は出来るのでそれで問題ないのでという見方もあることはある。
- ▶ 大元となったPS版に比べてボタン数が減少してしまったこともあり、仕方ない点はあるのだが、一部の操作がやりにくくなってしまっている。
- ▶ 元の作品から悪化している訳ではないのだが、一部を除いた術の発動中は一時戦闘が止まり、その術の演出中は操作出来ない点も、以降の作品では術が発動していてもそれが秘奥義等でない限りは操作を受け付け、戦闘継続するようになっていることもあって「いつになったら術の発動の度に止まらなくなるんだ」という批判意見を呼ぶことになった。
- ▶ この不満点に関しては[クロスエディション](#)で一応は解消される事となった。

評価点

- ▶ 携帯ハードにおいてまともにプレイ出来るファンタジアであること。
- ▶ GBA版はまともにプレイ出来ない、とまでは言えないものの戦闘周りやインターフェースに難を抱えているため、その辺で問題を抱えていない点は評価出来る。
- ▶ また、一部の追加・変更要素以外はPS版を流用しているためにゲームの根幹はしっかりしており、新規にファンタジアに触れるプレイヤーであれば十分楽しめる。
- ▶ いずれにしてもあまりポジティブな見方にならないことは間違いないが。
- ▶ 重要アイテムや称号を獲得した時のジングルを飛ばして文章送りが出来るようになったこと。
- ▶ 重要アイテムを手に入れた時や称号を獲得するとその旨が表示されると同時にそれぞれ対応したジングルが流れるが、GBA版まではこれを飛ばすことが出来ず、ジングルが流れ終わるまで待たなければならなかった(*15)が、今作以降はジングルが流れていてもボタンを押すことで文章送りが出来るようになったことで、待たされるストレスは軽減された。
- ▶ ただし、曲の切替えの読み込みがあるため短時間ながら無音になってしまう事と、元々のジングルが余程急いでいなければ気にならないレベルのものであることは付記しておく。

総評

問題点の方がかなり多く上がってしまっているが、そのいずれも凶悪なバグといったようなゲームそのものへ致命的な悪影響を与えるようなものではなく、あくまで体感的な違和感やこれまで発売されたファンタジアをプレイしているからこそ気になるような類の不満点・問題点が多い。

そのため、ゲームそのものを単独で見た場合は、流用元となっているPS版の完成度の高さに助けられているのがあるが、十分に遊べる内容となっており、間違ってもクソゲーと断じられるものではない。

しかし、その見方を支える要因となっているもののほとんどが前述の繰り返しになるが流用元のPS版に対して言うべきものであり、本作オリジナル要素のほとんどがつつこみ所満載のものだったため、「ガッカリさせられた」・「(公式の宣伝に)騙された」という意見がファンから噴出することもまた致し方ない点である。

また、GBA版で追加して否定意見が多く上がるようになったブラムバルドとアーシアのイベントはしっかり収録されていることに対して、「(GBA版にはそれよりもっと収録すべき要素があるにもかかわらず)一番要らない要素を収録した」と言う批判意見も多く、その他のPS版からの変更点も含め、「余計なものを追加したり、手を加えたせいでかえって質が劣化してしまった移植」と見ることも出来、実際にこの作品の劣化移植判定の理由としてはこの件も理由として見逃すことは出来ないものとなっている。

話が変わるが、本作で移植・リメイクと銘打って発売されたファンタジアは3作目となり、更に数ヶ月後に(当時)発売予定となっていたPS2版デスティニーがシステムからシナリオからフルリメイクされることも明らかにされていたために「いい加減ファンタジアも手抜きの移植じゃなく、出すなら出すでせめてPS2デスティニー位のリメイクをやってくれ」という不満が噴出することとなった。

プレイヤーからの評価もいまいち宜しくない本作だが、その理由として「変化に乏しい移植を“また”やったこと」が要因の一部であることはまず間違いないであろう。

余談

予約特典について

本作の **予約特典** である「**ドラマチックDVD -アップルグミ篇-**」内のドラマにおいて、**テイルズ オブ ジアビス**の登場キャラクターであるジェイドにクレス、ひいては本作の戦闘システムそのものを一方的にコケにされていると取れる内容が含まれており、アビスが好きという訳でもない一部のファンタジアファンからは「予約までして買ったのに、なんで(好きな作品を)コケにされなきゃならんのだ」として不満の声が上がっている。

+ 参考動画

それ以外にもこの段階から本編では考えられないキャラ崩壊のきらいもあり、後々のシリーズクロスオーバーや予約特典における一部作品を除いたシリーズキャラクターのキャラ崩壊に関しての大惨事の予兆も既に見受けられた。これ以降の上記媒体に見られる、やりすぎなキャラ崩壊もなるべくしてなったとも言えるだろう。

ダオスの声について

ファンタジアファンの中でもある意味禁忌とされる話題に「**ダオスの声**」がある。

GBA版まではダオスは故・塩沢兼人氏が演じていた(*16)が、本作でのフルボイス化に伴い、OVAでダオスを演じた森川智之氏(*17)がそのまま本作でもダオスを演じている。

しかし、本作以前からファンタジアに触れていたファンにとって、それまでの塩沢氏の熱演故に「ダオスと言えば塩沢さんしかいない」と強烈に印象に残っている所もあるため、本作の森川氏のダオスを受け入れられないファンからの否定的な意見が根強い。

ただ本作に限らず、こういったことで不満を言うケースは結構多い(*18)。

だが、塩沢氏は2000年に不慮の事故で亡くなられた為に本作のフルボイス化は勿論のこと、新たに作るOVAやお祭りゲームなどの外部出演などでもダオスに喋らせるためにはどうしても代役が必要となる。

それらにおけるダオスの台詞全てを、過去作およびドラマCDなどに収録の塩沢氏の台詞の使いまわしで進めるなどという真似をする訳にもいかないし、そもそもそんな事は不可能である(*19)。

一言注釈しておく、森川氏のダオスの演技に問題がある為に不満足見が噴出している訳ではなく、あくまで「“塩沢氏のダオス”の印象があまりにも強すぎるために代役を立てること自体が受け入れられないという声がある」ということである。

森川氏は様々な役柄を演じ(*20)、吹き替えでも色々なハリウッドスター(*21)の担当もしてきた実力を持つプロの声優であり、ダオスにしても製作スタッフによる配役を受けて演じたに過ぎない以上、少なくとも森川氏に批判の矛先を向けるのは完全に筋違いであろう。

勿論、森川氏のダオスは森川氏のダオスで受け入れている者もいるのだが、断固として受け入れられない者との間では荒れる。

そのため、特にネット上においては話題として出さない方が良いと言える。

何はともあれ、鬼籍に入ってしまった以上、塩沢氏が新たに演じる事は出来ないという現実を受け入れるべきである。