

# テイルズ オブ ファンタジア

【ているず おぶ ふぁんたじあ】

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:伝説のRPG)	
対応機種	ゲームボーイアドバンス	
メディア	64Mbit + 64KbitEEPROMカートリッジ	
発売元	ナムコ	
開発元	ナムコ・テイルズスタジオ	
発売日	2003年8月1日	
定価	5,040円	
プレイ人数	1人	
セーブデータ	2個(別途スリーブ有り)	
レーティング	CERO:全年齢対象	
分類	<b>劣化リメイク判定</b>	
ポイント	ゲームスピードの低速化 インターフェース、BGMの劣化 追加されたアーシアのイベント関連 大小様々なバグあり その他の追加要素は好評	
<b><a href="#">テイルズオブシリーズ関連作品リンク</a></b>		

- ▶ [概要](#)
- ▶ [難点](#)
- ▶ [賛否両論点](#)
- ▶ [評価点](#)
- ▶ [総評](#)

## 概要

『[テイルズ オブ ファンタジア](#)』のGBAリメイク版。

『テイルズ オブ デスティニー2』まで共同開発を行ってきたナムコと日本テレネット(現在は倒産)の出資により設立された『ナムコ・テイルズスタジオ』結成後初のテイルズ作品にあたる。

しかし、関連性のある『[テイルズ オブ シンフォニア](#)』との同月発売が裏目に出て売り上げは伸びず。

PS版のグラフィックでSFC版のリメイクと、いいとこどりを目指そうとしていたが劣化点が多くなってしまった。

## 難点

### ▶ 音楽面

全体PSG音でリファインされているのだが、OPの主題歌もメロディがPSG音であるためチープに聞こえて

- ▶ しまい、SFC版経験者の中には「台無し」と評するプレイヤーがいる。
  - ▶ 「歌声」だけならむしろ割合クリアになっていてSFC版より良くなっている所もあるのだが、その後に流れる「メロディ」によって上記のような評価となってしまった。
- ▶ 主題歌だけに限らず全体的な曲のレベルも「お粗末」「雑音」とまで評する者もいる。
  - ▶ またバグか設定ミスかは解らないがダンジョンBGMが今までの作品と変わっている所がそれなりの数になり、しかもその悉くがその場面の雰囲気合っていない。
- ▶ 同じGBAでこれより前に出た『なりきりダンジョン2』のBGM (\*1) はかなり頑張ったアレンジだと評価されているため、逆に今作の音楽は非難されてしまった。

### ▶ 戦闘面

- ▶ PS版と比べるとモッサリしてしまった。
- ▶ 主人公の必殺技の動きがフワフワしていたり、一瞬で出る魔法陣の線が数本ずつ書かれて発動するといった形になっている。
- ▶ これならSFC版の戦闘をベースにすればよかったのではないかとの声もある。
  - ▶ また、カスタムで技の使用条件をPS版のもの(コマンドタイプ)か、SFC版の距離に応じてのもの(ポジションタイプ)にするかを選べるが、全体的な調整としてSFC版のそれを考慮した調整がされていないため、あまり選ぶ理由がない (\*2)。
- ▶ ボタン数がPSに比べて大きく減少するGBAでPS版の動作を一通り詰め込んだため、操作がややこしい。
  - ▶ 特にSTAY(ステイ) (\*3) と防御は押すボタンが全く同じで、どちらを先に押しておくかの違いになるため、もっともややこしい。
  - ▶ しかし、PS版では隊列を逆転させるには一度STAYを経なければならなかった (\*4) ため、直で逆転が出来るようになったことを評価する声がないわけではない。
- ▶ 戦闘中の技名などの表示が一切されなくなってしまった。
- ▶ ハメが非常に多い。クレスの画面端での(虎牙破斬or飛燕連脚>獅子戦吼系奥義or虚空蒼破斬)×nに始まり、後述のクラスの永久にすずの児雷也×nなど**ホントに調整したのか?**と問いたくなる物も散見される。一応すずの児雷也は最終盤の隠しダンジョンで習得できる技なので、そこまで問題でもないと言えないうい……のだろうか?
- ▶ ただそれ以外のプレイ感覚はおおむね忠実に再現されている。

## + 参考：一部アクションの操作方法比較(デフォルト設定時)

- ▶ SFC版のみに出ていた「カメレオン」が**バグごと復活**。
  - ▶ 「カメレオン」はゲーム中の設定において、「魔界の住人であるカメレオンを召喚する、古に封印された禁呪文」という設定で、使うと敵単体を即死させる(無論失敗する事もある)という召喚術だが、これを使うと、高確率でフリーズバグを起こしてしまうため、プレイヤーの間では(ゲームそのものを即死させるという意味で)「別の意味で禁呪文」と設定になぞらえた皮肉を言われ、修得しても戦闘中にコンピューターが一切使わないように設定するのが当たり前とも言える散々な扱いだった。
  - ▶ このため今作でまともに使えるようになったのではないかと期待していたプレイヤーはがっかりした。
- ▶ 大小様々なバグ。
  - ▶ 流石に『グレイセス』程致命的な物がてんこ盛りという訳でもないが大きな物から小さな物までバグが散見される。
    - ▶ 「戦闘中に暗転しフリーズする」といった頻度の低いバグや上記の「カメレオンバグ」以外にも、有名な物だと物語中盤から終盤にかけて、未来世界に飛んだ直後にいつの間にか「すず」が仲間に加わっているという物であろう (\*5)。
  - ▶ なお、バグですずを仲間にした状態のままラストダンジョンに行くと、ダンジョンから脱出不能になってしまう。
    - ▶ 厳密には脱出する方法はあるのだが、その方法が「とある畏でメンバーが散り散りになった際に**すず**

を見捨てて(=すず以外の仲間と合流してから)ダンジョンを出る」というもの、...正規の仲間加入フラグを立てていないが故ではあるが、あんまりだ。

- ▶ 戦闘中のバグとしては他に「呪文のエフェクトが半端に切れて表示される」程度のものから「特定の術技をショートカットキーに設定すると何故か出ない事がある」等の操作性に関わる地味に痛いものなども、また「すずの兎雷也を画面左側に向かって撃つと何故か射程が無限になる事がある」、「クレスの冥空斬翔剣が技後も何故か無敵状態のままな事がある」という有利なバグもあるにはある。

## 賛否両論点

- ▶ SFC版とPS版の設定の相違やそれらのすり合わせ不足等々による違和感。
  - ▶ 今作はキャラクターのグラフィックやボイスのベースがPS版であるが、テキストはSFC版ベースになっているため、SFC版とPS版で演ずる声優が変化し、更にPS版(以降)では性格もお淑やかさを前面に出したヒロイン・ミントは大きな影響が出ている。
    - ▶ 例1:ベルアダムの村にて自分達が100年前に飛ばされた事を知ったミントの反応はSFC版では「うっそー!」になっているが、PS版では「なんだか信じられません」に差替えられた。
    - ▶ 例2:PS版での口調は基本的に敬語だが、SFC版では所々年相応に喋り方が崩れる場面もあり、例えば、ユークリッド村にてある女性が恋の病にかかっている事を見抜けなかったクレスに対しての反応が、PS版では「クレスさん、わかりませんか?」となっているが、SFC版では「うん、もうっ!クレスさんってば純いのね!」となっている。
  - ▶ また、PS版の要素はPS版のそのまま追加しているため、一部SFC版における設定と矛盾が発生してしまっている箇所もある。
- ▶ PS版にあってSFC版に無かった要素(GBA版でカットされた要素)の存在。
  - ▶ OPがSFCベースのものとなっている為、PS版から仲間になるすずだけOPに出てこない。
    - ▶ 以降のクロスオーバー作品や予約特典などにおいて、すずは普通にファンタジアのパーティキャラクターの一人として数えられているが、ゲーム中における扱いは元々仲間にしてもしなくてもクリア出来る立ち位置のキャラクターである。
  - ▶ フェイスチャット、ゲストキャラ・リリス、闇の洞窟のダンジョン部分、森の深部、シューティングゲーム・Groovyアーチェなどがカット。
    - ▶ 因みにフェイスチャットは当初、公式でテキストという形で収録しているという謳い文句があったにもかかわらず、実際の製品では収録されていなかったため、不満意見が出ている。
  - ▶ もっとも、これらは今作が「SFCの移植、リメイク作品である」ということを考慮すればそれほど気にならないという人もいる。
  - ▶ 後述の通り、モンスターは調整をされているのだが、それ以外の所は基本的にSFC版のベタ移植になっているため、ダンジョンの途中でPS版で追加された回復ポイントがなくなっていたり、序盤のイベントで奪われてしまう武器はそのまま奪われっぱなしになってしまうなど、不親切な面に調整が入っていない。
    - ▶ 勿論、上の通りSFC版ベースでのリメイクであるために問題は無いと言う意見もあるが、PS版の親切になった要素位は追加しても良かったのではという意見もあったりする。
- ▶ 新イベント「ブラムバルドとアーシア」。
  - ▶ 新キャラクターであるアーシアの関連イベントは本編内のエルフ・ハーフエルフ問題に対してあまりにもご都合主義なシナリオ運びをするため、以前からのファンでもこのイベントだけは「最悪のクソイベント」とするレベルで忌み嫌っている者もいる。
  - ▶ PSP版のフルボイスエディションでもこのイベントが継承されてしまった上、PS版の本来のイベントと絡んでしまい、弓の強化が非常に厄介になってしまった(\*6)。
    - ▶ このイベントは、設定資料「テイルズ オブ クロニクル」でSFC版で没になったものを移植の際に追加したものだことが明かされている。
- ▶ ダンジョンのアイテム配置変更
  - ▶ 序盤に装備した者の術詠唱時間を半減させる装飾品の「ミスティシンボル」、TP(\*7)消費が2/3に軽減される装飾品の「エメラルドリング」が手に入る。
    - ▶ 前者を売ると337050ガルド(\*8)の大金が転がり込み、後者はアイテムを別のものに変化させる「ルーンボトル」を使う事でTP消費を半減出来る「フェアリリング」になってしまう。

- ▶ 序盤で覚えられる術は詠唱時間が短い傾向にあるので、一見この時点ではミスティシボルの恩恵は薄いようにも見える。しかしこのゲームのミスティシボルはシリーズの中でも特に強力で、説明文に反して実際には詠唱時間が半分未満にまで減る異常な性能である。
  - ▶ これのおかげでTPの続く限り術師のクラスが、これまた序盤で習得できるシルフで永パ可能な程、一応空中に浮く相手限定（ほとんどの敵が該当するが）で、TPコストが序盤では重めという制約もあるにはあるが、これを解決してしまうのが前述のフェアリリングである。
  - ▶ ボスであろうと何だろうと浮くのであれば序盤からハメ戦法で封殺可能。中盤以降強力な術が増えればその猛威は言わずもがな。ファミ通の攻略本でも「持っているのといないのではゲームの難易度がまるで違う」「ゲーム序盤に登場してはいけないほどの破壊力」だの書かれていた。
  - ▶ このため、序盤から大金が入手出来るorお手軽ハメが可能、おまけにTP消費も1人とはいえ2/3、あるいは半減出来てしまうため、バランス崩壊の一因にしかかかっていないと批判されている。
  - ▶ ちなみにミスティシボルはSFC版で同じ場所で入手出来たが、売っても32900ガルドにしかならない(売価はどちらも販売価格の半額である)。
  - ▶ ただ当然ではあるが、上記のようにアイテムを売ることも装備することも任意であるため「売らず使わずとっておけばよい」という声がある事も事実で、プレイスタイルによっては気にならないかもしれない。
- ▶ また、マニュアル操作を可能とする装飾品である「テクニカルリング」がPS版と異なり、終盤(と言うよりもラスボス直前)まで入手出来なくなってしまうことで動作に制限が多いセミオートで延々とプレイさせられることになってしまうことに不満の意見が多い。
  - ▶ PS版では中盤にさしかかるといった所で入手出来ていた物で、それでもそこまでセミオートでの操作になってしまうことに対する不満意見はかなりの物であったにも関わらずの変更であるため、反発も強い。
  - ▶ ただし、PS版ではマニュアル操作にするとひたすらジャンプ攻撃していれば何とかなくなってしまっていたため、ゲームバランスを考えたら仕方ない(\*9)という意見もあり、やはり賛否両論。

## 評価点

- ▶ 新規要素の追加。
  - ▶ クリア後に後日談の新モード「Let's go Arche」を楽しむことができる。
    - ▶ ちょっとしたキャラクター崩壊も含んだマルチエンディングタイプのシナリオであり、そのベストエンディングに関しては内容故に「本編の感動を返せ!」といった意見もある。
    - ▶ だがそれ以外の点でグッとくるイベントも多々ありおおむね高評価。
  - ▶ それ以外にも、様々なサブイベントが追加されている。
    - ▶ サブイベントは本編補完やキャラクターをより深く印象付けるためのイベントであり、キャラクターへの感情移入度を高めてくれる。
  - ▶ また、PS版で追加された闇の洞窟のダンジョン部分や、トレントの森深部のダンジョンが削除された代わりにモーリア坑道下層をクリアした先にあるドワーフの神殿が拡張され、新規ダンジョンとして追加された(\*10)。
    - ▶ ただし、出現する敵はその前のモーリア坑道に出現する敵のままであり、更には元々モーリア坑道下層が突入すると深部まで到達するのに結構な時間を要するためダレやすく、ダンジョンに出現する敵も坑道下層の敵がそのまま登場し、ダンジョンの構造(\*11)などの要素から「手抜き」といった意見もある。
- ▶ SFC版の極悪モンスターの調整。
  - ▶ 通常攻撃・無属性攻撃以外を全て吸収して集団で出現するチャロンなどがかなり倒しやすくなった。
  - ▶ 他、『イスターの復活』でおなじみのランドアーチンなど、SFC版のみに出ていた魔物もそのまま登場するのでPS版しか経験した事のないユーザーにとっては新鮮に感じるだろう。
    - ▶ チャロンは風属性が弱点となり、その他の属性もダメージを与えられるようになったが、ランドアーチンは「雀牌」(\*12)で倒せるようにはなったものの、触れられたら即死であることには変わりなく、依然として凶悪なモンスターである。
    - ▶ 水鏡ユミルの森などに出現し、多くのプレイヤーを葬ってきたリザードマンも石化攻撃が削除された。挟撃されて成す術もなく石化させられて全滅、なんてパターンもなくなりました。他にもモーリア坑道

で超強判定&超威力の突進でやっぱり多くのプレイヤーを葬ったボアボアも、調整されて少々頑丈なだけのただの猪と化しあっさり倒せるように。

- ▶ また、SFC版からのモンスターも姿形は基本的にPS版準拠になり、名前が変更になったモンスターもいる。
- ▶ あるアイテムを入手することでヒロインであるミントの声をSFC版とPS版から選べる。
  - ▶ ただし、正確にはミントの声優をSFC版のこおろぎさとみ氏がPS版の岩男潤子氏が選べる、というものでボイス自体はSFC版のボイスは使用されておらず、新録されている。
  - ▶ そのため、こおろぎ氏のボイスもPS版のミントに合わせたものになっているため、SFC版プレイヤーにとっては違和感があるものになっている。
- ▶ モーションは虎牙破斬連発だが、クレスに新奥義「猛虎連撃破」が追加(技名ボイスなし)。
  - ▶ ただし、PS版にあった殺劇舞荒剣が消滅しているので、その代わりといった所だろうか。
- ▶ カメレオン、エクステンションを始めとするSFC版の術の復活。
  - ▶ カメレオンは上にある通りだが、エクステンションはSFC版のそれとは異なり、どちらかと言えばPS版にあった「ビッグパン」の代替と言った方が近い。
  - ▶ 本作では画面内の敵に光属性のダメージを与える魔術だが、SFC版では画面内の敵全てに即死攻撃(勿論ほとんど成功しない)というものである。

## 総評

- ▶ 随分と劣化している所もあるが、普通にプレイするのも苦痛、あるいはプレイがままならないようなレベルのクソゲーに比類しうるほどかと言えばそれもまた否と言える作品。
  - ▶ むしろ上記の要素に目を瞑ればいいとこどりのリメイク作品であるとも言える。
- ▶ ただし、上記のようにあくまでもSFC版のリメイクなのでPS版しか知らないと違和感が強いかもしれない、『[ファイアーエムブレム 新・暗黒竜と光の剣](#)』に近いといえる。
- ▶ これの前に出たGBAソフト『[テイルズ オブ ザ ワールド なりきりダンジョン2](#)』(アルファ・システム開発)はこのゲームよりも快適に動いていたのだが...。パーティキャラ4人が問題になったのだろうか。
- ▶ その後、2006年にPSP版『[テイルズ オブ ファンタジア -フルボイスエディション-](#)』が発売されたが、GBA版の要素はアーシアと一部の追加称号しか受け継がれていないため、SFC版の魔物やドワーフの神殿、カメレオンなどの復活呪文、クリア後の追加モードはこれでは楽しめない。
  - ▶ そのため、この独自要素を楽しむためにあえて購入する人もいる。
  - ▶ SFC版の魔物や呪文に関しては大元のSFC版でも楽しめるが、現在ではソフトとハードを揃えるのも中々難しく、そもそもSFC版の難易度はかなり凶悪なレベルである。
- ▶ 更にその後本作をベースにdocomo・au・Softbankのフィーチャーフォン用の携帯アプリとして移植された。