

- ▶ [テイルズ オブ シンフォニア](#)
 - ▶ [両機種共通](#)
 - ▶ [ニンテンドーゲームキューブ（以下GC）版](#)
 - ▶ [プレイステーション2（以下PS2）版](#)
- ▶ [概要](#)
- ▶ [移植詐欺](#)
- ▶ [その後](#)

テイルズ オブ シンフォニア

【ているず おぶ しんぷおにあ】

両機種共通

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:君と響きあうRPG）
発売元	ナムコ
開発元	ナムコ・テイルズスタジオ
定価	7,140円（税込）
プレイ人数	1人（戦闘のみ1～4人）
レーティング	CERO:全年齢対象
分類	企業態度に問題のあるゲーム判定 7-5 スタッフの発言に実際の仕様と異なる発言・ゲームを分かっていない発言が見られる場合
ポイント	ゲーム自体は良作の見方が主流 多過ぎるダンジョンに難あり 3Dテイルズ作品の大元
テイルズオブシリーズ関連作品リンク	

ニンテンドーゲームキューブ（以下GC）版

対応機種	ニンテンドーゲームキューブ	<div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px; display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> × </div>
メディア	8cm光ディスク 2枚組	
発売日	2003年8月29日	
セーブデータ	3ブロック（1ファイルあたり）	
ポイント	移植詐欺 快適なプレイ環境、爽快感のある戦闘	

プレイステーション2（以下PS2）版

対応機種	プレイステーション2	
メディア	DVD-ROM 1枚	
発売日	2004年9月22日	
セーブデータ	49KB以上の空きが必要（1ファイルあたり）	
周辺機器	デュアルショック2対応 マルチタップ（戦闘のみ）	✖
ポイント	劣化移植 快適さの欠落等、根幹部分の劣化 豊富な追加要素 ゲームバランスに調整が入り、手応えアップ	
備考	PlayStation2 the Best:2005年7月7日発売/2,800円	

本作は良作wikiにも項目があり、そちらではゲームの内容に関して触れています。[こちら](#)を参照。本項では本作の販売戦略に関しての一連の事項のみまとめてあります。

概要

「テイルズオブシリーズ」のメインタイトル（後のマザーシップタイトル）第5弾で略称は「TOS」「シンフォニア」。

キャラクターデザインは藤島康介がシリーズ第1作目のファンタジア以来で久々に担当している。

「ナムコ・テイルズスタジオ」初の据え置きハード作品（デビューそのものはGBA版ファンタジア）で、シリーズ初の3D戦闘システム「マルチライン・リニアモーションバトルシステム（以下ML-LMBS）」を採用。

なお、要所所で『[テイルズオブファンタジア](#)』との関連を匂わせる設定などが見受けられ、ファンの間では「ファンタジアと何か関係のある物語なのか?」と話題となった。

後に吉積プロデューサーの発言により本作が公式に「[ファンタジアへと繋がる過去の物語](#)」であるとされ、続編に本作の2年後の物語である『[テイルズオブシンフォニア-ラタトスクの騎士-](#)』がある。

移植詐欺

ゲーム自体は細かい粗やバグなどは散見されるものの、特別問題視するべき程に問題となるような点は無く、実際に本作そのものは良作だとする意見が大勢を占めていることもそれを裏付けている。

しかしこのゲームは**企業（ナムコ）の態度に問題が大有りだった**。

テイルズオブシリーズにまつわる話題で「**移植詐欺**」という表現（あるいはそれに近いもの）を見たこともある方もいるだろうが、本作がその「移植詐欺」をナムコが行ったとして大荒れになったタイトルなのだ。

元々本作はGC独占販売とされていたもので、前作『[デスティニー2](#)』がPS2で発売されていたこと、またその前のシリーズもPSで展開（*1）されていたために、突然のGCでの発売という発表に多くのユーザーが困惑し、非難する者も現れた。

更に発売前のスタッフインタビューなどで雑誌などのメディアに露出した際の制作陣の「GCだから出来た、PS2では**『スペック的に』成し得なかった**」（意識）という発言もあり、更には同時発売で本作のイメージカラーであるミントグリーンに本体天井面には本作の主人公・ロイドのグラフィックが書かれた「**シンフォニックグリーン**」カラーの本体同梱板も発売するという熱の入れようから、シリーズファンは本作のためにGCを買って追いかけるか、本作のプレイを諦めるかの2択を迫られるかのような雰囲気となった。

勿論、これが移植詐欺な訳もなく、ましてやこの戦略が企業態度に問題があるという訳ではない。より良い作品を提供するためにプラットフォームを別のものにするというのは往々に成されていることなのだから。しかし、これからおよそ1年近く経って状況が一変する。

何と、GC版発売当初はGC独占の根拠として**不可能だと言いつつ**いたはずのPS2への移植が決まり、しかもGC版から追加要素(*2)がかなり用意されていることも解ったことで発売当初GCを買ってまで本作を購入したファンは激怒し、更にそこに油を注ぐような発売前インタビューなどにおける吉積プロデューサーの発言(*3)(*4)もあったことで大荒れになってしまったのだ。

勿論、GCを所持しておらず、かつPS2を持っているユーザーには歓迎された決定だったが、そのやり方があまりにもGC版を購入したファンのことを考えていなかったために、GC版の『シンフォニア』ファンからも「**有料 版を掴まされたのか**」「**PS2で出せないとか言ってたのは何なんだ**」「**1年で出せるなら最初からGCを遅らせてでもマルチにして出せ**」等といったところから、「**これのためにGCを買ったのに恨むぞ**」といったような物騒な発言も見受けられた。この件が原因で**テイルズオブシリーズ**を買うのを止めたファンも出たり、**アンチナムコ**になってしまったファンもいたりなど、中々に大きい爪痕を残した一件であった。

しかしながら、いざ発売されてみれば、**不要なイベント**が少々あること、また、そもそもの問題としてGCに劣るPS2の描写能力の問題で**フレームレートが30fps**になってしまったことでGC版に比べ、**キャラの動きや一部の術のエフェクトが雑**になっている上に、**戦闘中やフィールド移動時、敵に囲まれると処理落ちが発生**、更にGC版ではほとんどなかった**ロード時間が長くなっている**等、快適さという面ではかなりの劣化を見せていること等から、実際の所はGC版を買ったファンが一方向的にバカを見たとも言えず、好みでGC版を選択するという事も十分にありな内容であったために、今は割合『シンフォニア』単独で言及はされなくなった。

とは言え、シリーズファンのナムコに対する信頼に大きくヒビが入った一件であったことには間違いなく、後のシリーズ作品で**更にタチの悪い事をやらかした**ためにその前例としてこの件を引っ張り出す者は少なくない。

その後

冒頭で述べた通り続編として『**テイルズオブシンフォニア-ラタトスクの騎士-**』が出ているが、こちらに関しては『シンフォニア』からのファンほど受け入れられない**ゲーム内容**となってしまう所があり、不満の声が上がっている。