

テイルズ オブ ヴェスペリア

【ているず おぶ う` えすペリア】

両機種共通項目

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:「正義」を貫き通すRPG)
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
定価	7,800円
プレイ人数	1人(戦闘のみ1~4人)
レーティング	CERO:B (12歳以上対象)
コンテンツアイコン	セクシャル、暴力、犯罪、言葉・その他
分類	商品仕様・企業態度に問題のあるゲーム 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	スタッフの発言に問題あり 移植に関して各ハードのユーザーの評価が割れている 戦闘システムは極めて良好
テイルズオブシリーズ関連作品リンク	

Xbox360(以下360)版

対応機種	Xbox360		
メディア	DVD-ROM 1枚		
発売日	2008年8月7日	×	×
通信機能	Xbox LIVE対応		
備考	プラチナコレクション:2010年6月3日発売/3,990円		

プレイステーション3(以下PS3)版

対応機種	プレイステーション3	✖
メディア	BD-ROM 1枚	
発売日	2009年9月17日	
通信機能	PlayStation Network対応	

本作はゲームカタログにも項目があります。
[こちら](#)を参照。

- ▶ [概要](#)
- ▶ [PS3へ移植](#)
- ▶ [スタッフの発言](#)

概要

テイルズ オブシリーズのマザーシップタイトルの10作目。略称は『TOV』『ヴェスペリア』。キャラクターデザインは藤島康介氏。360版が発売された当初、大作RPGシリーズが360で販売されるという事で、大きく注目を浴びる事になった。その約1年後にゲストキャラだったフレン・シーフォ(主人公ユリ・ローウェルの幼馴染)のパーティキャラ昇格、新仲間「パティ・フルール」参加などの追加要素を加えてPS3で移植版が発売されている。追加要素の詳細な内容については[こちら](#)を参照。なお、作中におけるユリの素行の悪さなど、ゲーム自体の問題点については[こちら](#)を参照

PS3へ移植

- ▶ Xbox360版発売から約一年後、本作は沢山の追加要素が加えられてPS3に移植された。
 - ▶ その追加要素は、キャラ追加やフルボイス化だけでなく、イベントスキップなどのインターフェイス面、新たなDLC、技数追加の戦闘バランス面など多岐に渡る。
 - ▶ PS3版の追加要素に対する360ユーザーからの不満や怨嗟の声は数多い。
 - ▶ そのDLCだが、360版は全く配信されず、テイルズ関連商品の特典にある衣装のプロダクトコードもPS3版しか対応していない。更にシナリオブックもPS3版のみで360版との相違点は全く掲載されず、完全にスルーされてしまう。
 - ▶ また360版発売当時は「DLCはゲーム中に入手できないものは作らない」という旨の発言があり実際になかったのだが、結局PS3に移植されたさいに10000円を超えるDLC専用称号が作られた。
 - ▶ また、追加要素の数々を360版で補完する手段がない点も、360ユーザーの不満を掻き立てる要因となっている。
 - ▶ 希望小売価格が同じであるため、ハードの差異や店頭価格を考慮しなければ、現状で360版を購入するメリットは一切ない。
 - ▶ 以上の理由による360ユーザーの不満は並々ならぬものがあり、遂には[署名活動](#)にまで発展してしまった。
 - ▶ この上位移植に対し、360版ユーザーの有志達が樋口氏やジャム爺といった人々を通して抗議・意見をメールで送った。
- ▶ 一方で、360ユーザーの心情は察しつつも、PS3への移植を肯定・擁護する声も少なくない。
 - ▶ 上位移植の際に新たな要素を加えるのはよくある事であり、むしろベタ移植の方が問題である。
 - ▶ また、『1年後に販売する以上何らかの追加要素はあってしかるべき』というファンの声も多い。
 - ▶ 現に本作とは違って、大した追加・改善をされないまま移植された[スターオーシャン4](#)は、売上が上がるどころか下がっている。追加要素があり、且つクオリティが向上していたからこそ売れたと言える。
 - ▶ なお、360版は約20万本(国内2位の売り上げ)、PS3版は約36万本の累計出荷量を記録しており、結果的にはPS3への移植自体は成功となった。

追加要素の多さに不満を持つ人がいる一方で、喜ぶ人がいるのもまた事実である。ファンとしては追加要素

- ▶ が多ければ多いほどいいのだから。
- ▶ また、前述の通り追加要素の数々を360版で補完する手段がない点にも、擁護意見が多数挙げられている。
 - ▶ PS3のBDは25GB～50GBもの容量があるのに対し、360に使用されているDVDは6.8GB (*1) しかない。完全版を出そうにも不可能なのである。
 - ▶ DLCで補完すればいいという声もあるが、それも追加要素がここまでゲーム全体の細部に渡るまで入り込んでいては不可能。もしPS3版と同等の追加要素を加える場合、作業数が膨大となってしまう。
 - ▶ 仮にDLCでの補完が可能だったとしても、そもそも360はHDDが標準搭載でなく、人によっては高額なHDDを買う羽目になる。
- ▶ 以上の事から、ユーザーによって否定にも肯定にもなる、非常に難しい問題と言えよう。
 - ▶ 360ユーザーはわざわざPS3を買う羽目になるが、PS3ユーザーは360をわざわざ買わずに済んだ。
 - ▶ 追加要素も然り。大量の追加要素に不満を持つファンがいる一方で、より良く改善されたPS3版を喜ぶファンもいる。
- ▶ なお、上記の肯定・擁護意見は、多くの追加要素&上位移植に限定した話である。バンナムのユーザーを軽視した発言に対するものではない事を覚えておいてほしい。
- ▶ ちなみに、当然ではあるが、360版は時間の経過とPS3版の発売により値崩れを起こしている。

+ 一例

スタッフの発言

- ▶ いくつかのスタッフの発言に対し、批判的な意見がある。
 - ▶ + 「テイルズ オブ ヴェスペリア イラストレーションズ 藤島康介のキャラクター仕事」(2009年5月20日、一迅社) 66ページ下段、67ページ下段から抜粋
- ▶ 新仲間「パティ・フルール」の事を「テイルズ初の海賊キャラ」と、『テイルズ オブ エターニア』にて「チャット」という海賊キャラがいるにも関わらず、以前の作品に出てきたキャラクターの事を忘れていた発言もしている。
 - ▶ 因みにチャットとパティはスタンとカイル並に設定の都合上共演が難しい、仮に共演した場合パティはチャットの設定を全て覆してしまうキャラとなっている。
 - ▶ 但し「アイフリード」というキャラは「ねこにん」などと同様に「シリーズ恒例」キャラの一人であり、各作品毎に全く別の人物設定が施されている為、「アイフリードの近親者」という設定がそこまで重要かどうかは難しい所である。例えばシンフォニアには青年アイフリードその人が登場している。批判されているのは「キャラを平気で忘れる」「チャットはプレイアブルキャラ」という点が大きいのもとし競演した際にどちらかが踏み台にされかねない点も危惧されている。
- ▶ これらの発言は、エステルにしるチャットにしるファンはいるのにそれに対する配慮が全く出来ておらず、チャットの件に関しては訂正も行われていない。なお、チャットはPS3版TOVの半年前に発売した『レディアントマイソロジー2』の主要登場人物の1人であるため、普通に考えれば忘れる事は無いはずである。
 - ▶ そのため一部ではパティの設定や『パーサス』等のエターニアの冷遇から「チャットの『船という拠点持ち、海賊』というポジションを奪うためにパティを追加したのではないか?」「レディアントマイソロジー2がチャットの最後の舞台か」などという人もいる。なお「レディアントマイソロジー3」ではパティの参戦は見送られている。
 - ▶ 上記の点から、『アビス』同様に、ゲームの出来よりもスタッフの態度の方が問題視される事が圧倒的に多く、またお祭りゲーなどでもユーリの行動に対しての他シリーズのキャラの対応が妙にユーリを庇ったり認めたりする(特に『パーサス』のファラが顕著)事から『アビス』に次ぐ優遇作品と考えている人もいる。
- ▶ 余談だが、エステルの特典の一つの説明文に「シャルリーアシュルクヴェイティトポン やっぱり女の子のあこがれです～」と、明らかに腐女子が書いたとしか思えないような説明文が登場している。
 - ▶ よくよく考えないとまず理解できないような記述なのだが、やはりファンからの受けは好ましくなかったようだ。
- ▶ 公式マガジンのインタビューにて「(前略)ユーリ以外のキャラは基本的に頼りないので、対等に話せる人が一人くらい必要ってとこでジュディスがいる。前述したとおり、TOVの仲間はユーリという人間を引き立てるための役割を担っていたんです。」「TOVの場合ユーリのイメージがかなり初期から決まっていたのでそれを中心として

話を作っていた。基本的にユーリを引き立てるために必要なものは？ それならライバルが必要だよね、と。」とユーリ至上主義である事を改めて明かされ他のキャラのファンから不満の声が上がった。また「フレンがもう一人の主人公というのは嘘だったのか」「事実でもせめてスタッフには黙っていて欲しかった」という意見も少なくない。

▶ しかし、治癒と知識に長けるエステル、たたき上げで団長代行までのし上がったフレン、一族特有の力を持ちフェロー達のコンタクトが取れるジュディス、手先が器用なカロール、強力なコネを持っている上に高い地位にいるレイヴンなど面子の能力を考えれば、どっちが頼りないと言うのだ。

というか、ユーリは序盤で「何してもフレンに勝てなかった」と明かしている。この辺の矛盾も、スタッフが自社のゲームのキャラクターを全く理解していないという疑惑に繋がっている。

▶ アビス同様今作もキャラデザインが藤島康介氏で、同じく氏がキャラデザを行ったファンタジアやシンフォニアも若干優遇気味なことから、ゲームの出来や人気に関係なく同氏がデザインした時点で優遇が決まっているとも言われる始末。

▶ とは言え、制作陣が明確に藤島氏を優遇していると言った旨の発言はしておらず、無論その逆も無い、あくまで『テイルズ オブ バーサス』などのシリーズクロスオーバー作品における『いのまたテイルズ (*2)』作品の不遇が目立つという理由から来る (*3) ファン心理に過ぎず、前述の通り、確たる証拠が挙がっている訳ではないが、制作陣の言動やら実際のゲーム内容やらという結果が上がっている以上、そう疑われても仕方ないのもまた事実なのである。