

ナムコ伝 14 テイルズ オブ ファンタジア

スーパーファミコン用ソフト

1995 年発売

ナムコの看板タイトルのひとつである『テイルズ オブ』シリーズの記念すべき第一弾。RPG でありながらアクション性の高い戦闘システム、必殺技の声やテーマソングを収録した事などが話題に。キャラクターデザインは藤島康介氏が担当。プレイステーションへの移植で、プロダクション I.G によるムービー追加等がなされ、シリーズの方向性を決定づけた。更にゲームボーイアドバンスに移植され、OVA『テイルズ オブ ファンタジア THE ANIMATION』も好評発売中(最終巻は 2006 年 2 月 24 日発売)。

namco

CHARACTER DESIGN
藤島 康介

CAST
クレス：三原 浩
ミント：三浦あひる
アーチェ：高橋 由美
アークチェ：遠藤 幸子

THEME SONG
主題歌
『夢はかならず叶う
ファンタジックな世界の冒険者
がけりこむ心は
C/W『星の夜』 CD 収録
1995 年発売 ¥1,800

12月15日発売
価格 11,800円

1995年発売 ¥1,800

© 藤島 康介

TEILES OF PHANTASIA

テイルズ オブ ファンタジア

クレスとミント、共に旅する3人の冒険者、藤島康介の描くキャラクターが、あなただけの世界へ旅へ誘います。豪華なグラフィック、驚きのサウンドシステム、そして壮大な冒険ストーリー。ナムコが誇りを持って作った、RPGゲームの最高傑作。

最大48人までの
スーパーファミコンの
性能をフルに活かした
美しいグラフィックと
驚きのサウンド

ゲームを彩る
2大システム

LMBシステム
(リニアモーションバトルシステム)

FVOD機能
(フレキシブルボイスドライバー)

LMBシステムとは、他のRPGゲームに類を見ないバトルシステムです。アクションゲームならではのスピードと戦闘の緊張感を再現しました。通常の攻撃や必殺技も簡単に習得できるようになります。48人同時参加のファンタジックなバトル、アクションゲームのスピード感とRPGがもたらすPPGゲームに緊張感を吹きこみます。

FVOD機能は、ソフトに搭載されたサウンドシステムとして「FVOD」を採用。多様な音の表現を実現させた独自の長尺録音再生や環境音を実現しました。これによってリアルなサウンドとして、はじめての多角的な音の表現を実現。豪華な音響効果のサウンドを聴くのも聴くのもクリアに再生されます。

キャラクターデザイン
藤島 康介氏
必殺技の演出
必殺技の演出
必殺技の演出



スーパーファミコン用の画面



プレイステーション用の画面

私のゲームの歴史、全ての始まりは、SFC のテイルズオブファンタジアです。幼い頃からゲームに触れても全く意味がわからず興味がなかったのですが、兄が自立する時、私にファンタジアを与えてくれたのです。試しにやったところ、ものすごい衝撃を受けました。グラフィック・イラストの美しさ、BGM の壮大さ、そしてなによりもそれまででは見たことの無い「声が出る」システム！ そのときから、私のゲームの歴史が始まったと同時に、私とテイルズとの歩みも始まったのでした。以来、どんなに素晴らしいゲームがあっても、ファンタジアだけは心の底から離れることはありません。(神奈川県 深淵さん)

深淵さん、ありがとうございます。SFC「ファンタジア」は私がまだプロモーション(広告宣伝)担当だったころに発売されました。開発スタッフの「今までにない RPG を自分たちの手で作るんだ!」という気概をとてもうらやましく感じていました。ま、そのうらやましさを忘れ去ることができずに、後になって自ら進んで開発現場に入り込むことになり、小躍りして喜んだのもつかの間、毎年毎年産みの苦しみを味わって七転八倒することになるんですが…。(吉積 信)

最初に出会ったのは友人の家でした。コマンドを入力して戦うシステムにびっくりしたのを今でも覚えています。PS 化した時、オープニングムービーにもすごく感動しました。今ではアニメ化もされたファンタジア、これからもいろいろな形で未永く愛されるファンタジアでいて欲しいです。(北海道 みきりんさん)

みきりんさん、ありがとうございます。OVA でアニメ化された「ファンタジア」、アフレコには何度かお邪魔させていただきました。草尾さん、岩男さんをはじめ声優の皆さんが映像化をとても喜んでくれたのが、私もとてもうれしかったです。SFC、PS、GBA と3つものハードに移植されたのはこのタイトルだけですよ。そのたびにまたあたらしいプレイヤーが増えていって来ていることも、このゲームの完成度の高さを感心させてくれます。(吉積 信)

初めて体験したときはビックリしました。何に比べて自分の、のめりこみ具合にですよ。最初は気軽に始めたんですが、クレスたちの悲しみや喜びがこちらにまでひしひし伝わってきてもう私の心は大忙しでした。ここまで感情移入したのはホントに彼らが初めてなのです。さらにダオスの戦いの理由を聞かされたときの驚きは今でも覚えていますよ。彼らのおかげで正義はそれを持つ者によって様々だということ、物事は多方面から見るべきだということを教えてもらいました。エンディングを見たとき

は目頭が熱くて熱くてたまりません。あの切ない気持ちも含めてファンタジアは一生の宝物になることうけあいです。(大阪府 ヒロさん)

ヒロさん、ありがとうございます。1995 年に発売された SFC 版は、実はその 1 年前に一度完成直前まで行ってました。しかしその段階では、全体のボリュームや戦闘の完成度などがもうひとつだったのでリジェクトした記憶があります。その際にもうひとつ踏ん張りしてもらったのがシナリオでした。かなり手直しなどをして現在の形になったように記憶しています(が、なにせもう 10 年以上も前のことなので記憶も途切れ途切れ…。魅力的なキャラクターを登場させ、単なる勧善懲悪でない物語で、究極のファンタジー世界を、そんな夢のような RPG を作ろうと思っていました。皆さんに楽しんでもらえて、本当に良かったと思います。(吉積 信)

おごつかいの少なかった私はいつも厳選に厳選を重ねてソフトを買っていました。他社ビッグタイトルが RPG の常識を確立して似たような物が氾濫していた時期に、強く私の気を引いたのがこのソフトでした。戦闘ではレベルが足りなくてもウデがあれば何とかなるし、クレス(自分)の踏み込みとチェスターの弓、どっちが早いか!? なんて獲物の取り合いを勝手に競争したり。シナリオもキャラクターも音楽も良かったし声が出るし歌まで歌うしミニゲームもムキになってやっていた(苦笑)。財宝イベントも本を見て後からやりこみました。要素てんこもりおなかいっぱいのゲームでした。やりこみ要素を全部やったのってあんまり他には無いナア。凄くバランスが良かったんでしょうね。(滋賀県 がしゅさん)

がしゅさん、ありがとうございます。SFC 版発売当時、ゲームソフトが高かったですよ。『ファンタジア』もたしか 11,800 円でしたもんね。私も気に入ったゲームはすみかからすみかまでやりこむタイプなので、気持ちはよく分かります。アイテムとか、全部集めないといけない…。完璧主義の A 型ですから。『ファンタジア』発売から 10 年、皆さんのおかげで今まで続けることができました。絶えず進化し、時には大きな変化をすることも怖れずに、今後も力の限り、気力体力が続く限り作りたいたいと思いますので、お楽しみに。(吉積 信)



吉積 信(よしづみまこと)
1988 年入社。家庭用ソフトの販売と宣伝を担当し、『テイルズ オブ』シリーズには第 1 弾の『テイルズ オブ ファンタジア』から深く関わる。2002 年の『テイルズ オブ ザ ワールド なりきりダンジョン 2』以降はプロデューサーとして活躍。