

シリーズ3

- ▶ このページは、た～な行のシリーズを表示しております。
- ▶ 他のシリーズに関しては、以下のリスト先から観覧して下さい。

用語集/シリーズ	あ～か行
用語集/シリーズ2	さ行
用語集/シリーズ3	た～な行
用語集/シリーズ4	は行
用語集/シリーズ5	ま～わ行

- ▶ [大乱闘スマッシュブラザーズシリーズ](#)
- ▶ [ダライアスシリーズ](#)
- ▶ [チョコQシリーズ](#)
- ▶ [Days \(デイズ\) シリーズ <18禁>](#)
- ▶ [テイルズオブシリーズ](#)
- ▶ [デスクリムゾンシリーズ](#)
- ▶ [デビルメイクライシリーズ](#)
- ▶ [ドラゴンクエストシリーズ](#)
- ▶ [ドラゴンボールシリーズ](#)

大乱闘スマッシュブラザーズシリーズ

任天堂から発売されている対戦アクションゲーム。マリオやリンクといった任天堂ゲームのキャラクターが乱闘する、任天堂にしては珍しいお祭りゲームであったが、3作目の『X』はKONAMIからスネーク、セガからソニックもゲスト参戦した。

操作が簡単で、かつ試合展開に運の要素も絡むため初心者から上級者まで楽しめるのがウリ。

出来自体は基本的に安定しているものの、『X』ではボリュームがあるわりにダレがちなアドベンチャーモードなどに批難が見られる。

ダライアスシリーズ

タイトーの看板STGシリーズ。三画面を切れ目なく連結した大型筐体に一画面を埋め尽くすほどの超巨大なボス（魚介類をモチーフ）が出てくるなど、美麗にして大迫力のグラフィックがゲーマーの度肝を抜いた。

またZUNTATAによるサウンドがボディソニックによる重低音で響いてくるのも大きな話題となった。

続編のIIも同様の三（二）画面連結筐となったが、場所を取り過ぎることやメンテナンスが大変なことからこの作品を最後に一画面の作品のみとなった。

...が、最新作の『ダライアスバースト アナザークロニクル』にて突如横長大画面が復活した。

家庭用移植の際には多画面筐体が再現出来るはずもなく移植は不可能だと思われていたが、PCEのCD-ROM2で開発された『スーパーダライアス』は画面を一画面にダウンサイズしながらもオリジナルのエッセンスを最大限に盛り込み、

その完成度の驚異的な高さで各方面に衝撃を与えた。サウンドもオリジナル版をそのまま収録しつつドルビーサラウンドに対応させており、こちらの評価も非常に高い。

しかし以降の移植ではあまり評価が高くないものも多く、PS互換基板で開発されながらPS版の出来が非常に悪かった『Gダライアス』のような作品もある。

- ▶ 項目のあるソフト...[スーパーダライアスII/ダライアスR](#)

チョコQシリーズ

チョコQを題材にしたシリーズ。作品にもよるが主に四輪自動車によるレースゲームとなっている。

チョコQと聞くと一見『マリオカート』のようなはちゃめちやなレースを想像してしまうかもしれないが、レース自体は正統派な物が殆どでそこも受けた要因の一つかもしれない。

PSで『チョコQ』が発売され好評を博し、その後もソニー機器を中心に様々な形で発売された。中でも『チョコQ3』はPS最高のグラフィック、圧倒的なコースの数、完成度の高いBGMなどが現在も高い評価を得ており**ナムソフト最高傑作**とまで言われている。丁度この頃がチョコQ人気の全盛期であり、サントラが発売されるなど『3』の人気の高さが窺える。実際『3』の**ゲームアーカイブス**や**リメイクを望む声は多い**。

逆に『チョコQワンダフォー!』『チョコQワークス』の評価は低く、特に『ワークス』は「チョコQワークソ」と呼ばれるようになる始末。最近ではWiiにて『チョコQWii』が発売されるも過去作程の人気には至らず、ソニー機器でのレースゲーム最新作を待ち望んでいるファンも多い。

Days (デイズ) シリーズ <18禁>

Overflowの出世作となった『School Days』を筆頭とするシリーズ。ちなみに関連商品等にも『Days』という名が付く事もある。

アダルトゲームとしては非常に珍しいフルアニメーションを売りとしており、他にも秀逸なボーカル曲、癖があるが優れたシナリオ、キャラクターが人気である。

第1作『School Days (以下スクイズ)』では上記の部分に加えて強烈なBADENDが話題となり、中小規模のメーカーであったOverflowを一躍有名ブランドへと押し上げているが、その一方で、総作画監督ごとうじゅんじ氏の修正が加えられていない部分のアニメーション(俗に言う大陸動画、三文字作画)や、大小様々なバグ、そして没ルートの数々が問題視されている。

第2作『Summer Days (以下サマイズ)』では前代未聞の**ギガパッチ騒動**を起こしてしまい、ゲームの出来を論ずる以前の問題となってしまったが、バグ騒動の終結後は改めてシナリオが評価されており、キャラクターの扱いも一部を除いて概ね好評である。

更にアニメ版『スクイズ』は“**Nice boat.騒動**”を起こしながらも結果から言えば大成功を収めたのだが、『スクイズ』のPS2移植版『L×H』は追加要素が悉くクソであった為にユーザーどころかメーカーまでもが事実上の黒歴史認定する事態に発展してしまい、ここで一気に勢いを落としてしまう。

続く『Cross Days (以下クロイズ)』は1年以上の延期を繰り返した挙句、ようやく発売されたその内容は**同性愛が3分の1を占めている**と言っても過言ではない物であり、肝心のシナリオやアニメーションも一部を除いて悉く劣化、更にはOverflow側の非常に拙い対応も相まって大顰蹙を買ってしまい、同ブランドの信頼が著しく失墜する結果となっている。

少なくとも『スクイズ』『サマイズ』についてはバグを除けば評価は高く、特に前者はバグと没さえ無ければ良作Wikiに載せる事も不可能とは言えない作品である。

また、Overflowの他作品と比べると人気突出している事に加えて、キャラ人気の面においても『スクイズ』メインヒロインの1人“桂言葉(かつら ことのは)”の人気の多数の新キャラを加えた『クロイズ』発売後であっても他のキャラを圧倒しているという事もあり、製作側もこのシリーズを優先せざるを得ないという問題が発生している。その為一部では第二の曲芸商法を危惧する声もある。

▶ 項目のあるソフト

- ▶ [School Days](#)
- ▶ [School Days L×H](#)
- ▶ [Cross Days](#)

テイルズオブシリーズ

バンダイナムコゲームス(旧・ナムコ)の看板RPGシリーズの1つ。主な開発はナムコ・テイルズスタジオ。

ボイスをふんだんに用いた演出、アクション要素の強いリニアモーションバトルシステム(LMBS)、アニメムービーの挿入、藤島康介・いのまたむつみによるキャラクター、有名アーティストによる主題歌の収録で人気を博す。

第1作『テイルズ オブ ファンタジア』はSFCでボーカル曲を流す・王道的でありながら善悪のはっきりしないシナリ

オなどといった衝撃的な内容で隠れた名作として知られていたが、その後シリーズはPSに展開、人気を集めていく。シリーズファンのみならず他のRPGのファンからもいまだに高い評価を受けている作品も多い。

『テイルズ オブ エターニア』の発売後開発チームは分離、大きく分けて「シンフォニアチーム」(藤島デザイン・3D・シンボルエンカウト・難易度は低め)と「デスティニー2チーム」(いのまたデザイン・2D・ランダムエンカウト・難易度はやや高め)に作風が分かれている。

そのため、好きな作品の次に出た作品は(作風の違いなどの理由で)全く面白くなかったということも起こりうる。

しかし、最近では作風の違いではなく、スタッフの暴走による影響で作品ファン同士がいがみ合っている状態になってしまっている。

その引き金となっているのが、**最近の予約特典・外伝(シリーズ内ではエスコートタイトルと称される)などにおける度を越えたキャラクター崩壊、シリーズ特定作品への優遇である。**

最近では所謂お祭りゲーなどのクロスオーバー作品だけでなく、**作品単体のスピンオフ(ドラマCD、小説など)でもキャラクター崩壊、キャラ優遇が過剰になっている**と指摘されている。

+ キャラクター崩壊

+ 優遇冷遇

それに加え、近年は「質より量」を地で行っているとしか思えない発売間隔の短さと、シリーズ一のロードの長さや原因不明のバグが有名な『アビス』やバグが原因で回収される事態がおきた『グレイセス』をはじめ一部の作品では品質管理力の低下が問題になっている。

出されている作品は基本的には良作あるいはそこまで行かないにしてもクソゲーまで言われるようなものではないことが多い。

しかしながら、一長一短型になったりあからさまに特定層に媚びていたりなどの意見が目立つようになっている。

最近の一部の作品では戦闘バランスの調整を全部鋼体(*6)に丸投げしているとしか思えない大味な調整になってしまっているものも散見され、該当作品ではボスはおろか雑魚でも鋼体をつけてごり押ししてくるため、アクション性の高い戦闘システムに必要な爽快感とテンポの良さを大きく損ねているとファンからは大きく非難されている。

なぜか、戦闘がいい作品だと必ずといっていいほどシナリオが駄目になり、逆にシナリオがいい作品は戦闘が駄目になりがち。

最も代表的な例が戦闘の高い完成度と前作無視と電波が絡み合う意味不明なシナリオで知られる『デスティニー2』や、これまた戦闘がいいのにシナリオ部分はあまりにもお使いゲーである『リパース』、逆にシナリオ部分が高評価なのに戦闘があまりにも単調すぎる『レジェンディア』が挙げられる(*7)。

『シンフォニア』『ヴェスペリア』『グレイセス』がPS系ハードに比較的短期間で追加要素込みの移植(*8)を行っていることから、「非PS系ハードで出るのは遅かれ早かれPS系ハードで完全版が出る」と判断しているユーザーも少なくない(*9)。

加えて、新作を出す度にファンへの配慮が足りない言動を起こしている制作陣、高額なダウンロードコンテンツ(DLC)及びアンロック商法(*10)といった、阿漕なやり方をごり押しするメーカーの企業態度は、もはやゲームの中身を論ずる以前の問題だとする見方もある。

例え中身が良からうとそれを台無しにする制作陣・メーカーの言動が祟って評価されるどころか、反発を強めるだけという結果になっているのがその理由である。

そのため、このシリーズに関してはゲーム内容だけ評価するのは難しいとも言え、当Wikiにおけるテイルズ関連の記事は議論が多く更新頻度も高い。

しかし、そういったユーザーの批判の声がバンナムに届いているかどうかは定かではない。

吉積信がプロデュースした『デスティニー2』以降、スタッフの言動やシリーズ展開などのメーカーの異常な姿勢が顕著になっていったと言われている。

そのため、古参のテイルズオブシリーズファンからは「エターニアまでは良かった」・「エターニアでテイルズは終わった」との意見がよくあがる。

しかし、最近では、「デスティニー2以降は叩かれて当然」であるかの様に主張する『ファンタジア』『デスティニー』『エターニア』のファンも多いためにそれに対して不満のある『デスティニー2』以降のファンも多く、『ファンタジア』『デスティニー』『エターニア』は受け付けられないというファンも多い。

そのため、『デスティニー2』以降のテイルズを頑なに認めない人達と『エターニア』以前のテイルズを頑なに認めな

い人達の溝はかなり深い(*11)。

その一方で、そういった溝が「シンフォニアチーム」のファンと「デスティニー2チーム」のファンの対立を、以前と比べて沈静化させた一因になっている面もある。

また組織票の噂（吉積氏の項目にあるが黙認している疑惑がある）が絶えない人気投票をやたらと気にしているらしく、『アビス』のキャラ・ジェイド役の担当声優である子安武人氏がシリーズのイベント「テイルズオブフェスティバル」において「台本にやたらと『人気投票に触れるように』と書いてあった」と困惑を隠せないでいた(*12)。

余談だが、『ファンタジア』でのナムコの方針に反発したウルフチームは、後に一部スタッフが独立してトライエースを起したり、2003年にはテイルズスタジオに吸収されたりしている。

このシリーズがウルフチーム解体の遠因を生み出したのは皮肉としか言い様がないだろう。

他にも、最近ではやたら2chネタを入れる癖があり、そこが作品の魅力を高めたり、プレイヤーから嫌がられていることもあったりとかかなり不安定な要素もある。

他作品とのコラボも多く、PS3版『ヴェスペリア』ではケロロ軍曹のコスチュームを、『グレイセス』ではアイドルマスターや初音ミクのコスチュームを登場させた。

そういえば、テイルズスタッフがテイルズを3大RPGの一つと語っていたが、後の2つは何なのだろうか...?(*13)

またPSPに移植された『ヴィーナス&ブレイブス 魔女と女神と滅びの予言』にテイルズオブシリーズのキャラクターが20人参戦する事となり、強い反発を招いている。しかもその人選がまたしても異常な偏りを見せている。

マザーシップ(本編)タイトル	テイルズ オブ ファンタジア (GBA)
	テイルズ オブ ファンタジア -フルボイスエディション-
	テイルズ オブ シンフォニア
	テイルズ オブ ヴェスペリア
エスコート(外伝)タイトル	テイルズ オブ ザワールド サモナーズ リネージ
	テイルズ オブ ザテンペスト
	テイルズ オブ ファンダム Vol.2
	テイルズ オブ バーサス
	テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョン X (クロス)

デスクリムゾンシリーズ

1996年にセガサターン用ソフトとしてエコーソフトウエアから発売されたソフト、及びその関連作を示す。

デスクリムゾンはそのあまりにも外見も中身もぶっちぎりの低完成度で別の意味で有名となった。当時のセガサターンマガジン（現ゲーマガ）の読者ランキング最下位だった

『大冒険 セントエルモスの奇跡』をも下回る点数を記録、サターン史上最悪のソフトとして多くの読者の注目を集め、その後も最下位クラスを独走していた。

通常なら忌み嫌われるはずのクソゲーなのだが、デス様に至っては嫌われるどころか、その独特の芸術性やエコールの誠意ある対応も相まって、**愛すべきクソゲー**として人気を博してしまった。

その後、ドリームキャストにて『デスクリムゾン2 メラニートの祭壇』、アーケードにて『デスクリムゾンOX』がリリースされ、一部の「クリムゾナー」と呼ばれるファンを中心に支持される事となる。

▶ 項目のあるソフト

▶ [デスクリムゾン](#)

▶ [デスクリムゾン2 メラニートの祭壇](#)

デビルメイクライシリーズ

通称『デビクラ』『デビル』『DMC』シリーズ。カプコンから発売されているアクションゲーム群。自称「スタイリッシュアクション(*14)」。

同社作品『バイオハザード』から派生した作品で、当初同作の4作目として作られていたが「らしくない」と言う事で急遽別の作品として作り直したのがシリーズ1作目『デビルメイクライ(PS2)』以下『1』である。

自称するジャンルが示す通り「如何に敵をカッコ良く倒せるか」をコンセプトに作られ、どちらかと言うとヘビーユーザー向けではあるが、格闘ゲームのように複雑なコマンド入力をせずとも簡単に派手な技を出してコンボを決められたり、魅力的な世界観やキャラクターなどが受けシリーズ化された。

『デビルメイクライ2(PS2)』は開発チームを一新し、シリーズの産みの親である神谷英樹氏が開発に関わらずに製作されたが、出来はあまり良くなく**黒歴史作品に認定**された。また、暫らくしてカプコン×ギャガ・コミュニケーションズによる実写映画が発表されたが、続報は今も途絶えており実質打ち切りとなっている。

『デビルメイクライ3(PS2)』は『1』を正当進化させた爽快かつスピード感のあるアクションでシリーズでも評価は高く、のちにアップグレードした『デビルメイクライ3スペシャルエディション(PS2・Win)』以下『SE』を**低価格**で発売。名誉挽回しファンからの評価も一層高くなった。ちなみに『3』以前から順次発売された漫画版『3』は当初全3巻を謳っていたが、2巻発売から数年以上経っても3巻は発売されておらずこちらも実質打ち切りとなっている。更に人気の甲斐あってテレビアニメ化。概ね好評となった。

その後『デビルメイクライ4(PS3・360・Win)』を発売。『3SE』のアクション性を引き継ぎつつ、新主人公や美麗なグラフィックなどでファンの注目を集めた。

で、現在PS3と360で最新作『DmCデビルメイクライ』が発売予定。当初『3(SE)』以前の最も若い頃のダンテの話を描く事がスタッフから明かされたが、**ダンテの外見がネプチューンの名倉のような姿に変わってしまった(*15)**事に加え、ダンテの「天使と悪魔のハーフ」設定や**外注作品**である事などがファンから反感を買い、遂には**計画凍結の為の署名運動にまで発展**。実際に提出されたようで、その影響もあってかTGS(東京ゲームショウ)2011にて「続編では無い」と発言、全く別の作品として製作していると言う。それでも「ダンテである必要が無い」「外注なんてつまらないに決まってる」と前評判が非常に悪い状態となっている。但し後に発表された実写映画版『DmC』は少なからず期待されている。

また、PS2の3作のHDリマスター版を1つに纏めた『デビルメイクライHDコレクション』もPS3と360で発売。

因みにPSPでも関連作が開発されていたが何故か**中止**となった。

本家シリーズのストーリーは1本で繋がっており、明確となっている時系列は『3(SE)』『1』『アニメ』『4』『2』である。

ドラゴンクエストシリーズ

ファイナルファンタジーと並ぶ「国民的2大RPG」の一つ。初代『ドラゴンクエスト』は主人公が世界の様々な謎を解いて魔王を倒すというスタイルやウインドウを使ってコマンドを表示する方法、ターン制を導入した戦闘方式など、日本における「**ロールプレイングゲーム(RPG)**」の**基本概念を形成した歴史的な作品**である。

致命的なレベルのクソゲーはもちろん存在しないが、意外なことに『IV』以降は発売直後に批判されることが多かった。

その理由の一つには、ファイナルファンタジーがグラフィックやシステムに新要素を導入し続ける「**革新**」であるのに対し、DQは「**保守**」であるということが挙げられる。「ターン制」「主人公が喋らない」「鳥山明・すぎやまこういち・堀井雄二による制作」などの骨組みを頑固に守り続け「DQらしさ」を貫く姿勢が支持される一方で、グラフィックやシステムが格段に優れているわけではないため、マンネリと捉えられていたのである。

近年はこの点がよく工夫されており「飽きやすい」という意見は昔ほど見かけなくなったが、今度は「変わらないDQ」を求める古参プレイヤーや懐古層からの不満が漏れるようになっており、なかなか難しいところではある。

『X』ではついにオンラインゲーム化することが決定し、開発もこれまでのように外注ではなくスクウェア・エニックス内製となり(*16)、プレイヤーの種族を選択できるなど初の試みが行われることになった。

また、ナンバリングタイトルの新作は「最も売れているハードで出す」と言われており、特に『IX』の発表時はDSで出すことへの不満が見られたり(結果的には大成功ではあったが)、DSでリメイクされた『VI』の出来が微妙だったりとゲーム内容とは直接関わらないところでの批判も見られるようになってきている。

長寿シリーズでありプレイヤーの絶対数も大きいため、特定の作品(やキャラクター、魔王など)に思い入れが強いプレイヤーが多いことも評価の割れやすい一因である。

例えばgooで行われたアンケートでは、『I』から『IX』の中で最も人気が高いのは『III』、次が『V』であった。一方、下位の『VI』、『VII』、『IX』は賛否両論があり、一時期は3作とも本Wikiに記事が作られていた(『VI』、『IX』は現在はカタログに移動している)。

Yahoo!ゲーム・DQMBVコンテンツ内で2010年8月から9月に行なわれた「一番思い入れのある(ナンバリング限定)主人公は?」というアンケートでは1位が『III』、2位が『V』、3位が『IX』。最下位は『VII』でその次が『VI』。同日に行なわれた「お気に入りの(ナンバリング限定でDQMBVやDQIXに登場のボス限定)大魔王は?」というアンケートでは1位が『III』、2位が『I』、3位が『VI』の裏ボス。最下位は『VII』でその次が『V』のラスボスという結果になっている。

ちなみに、上のアンケートにもあるように歴代の中でも『III』の人気は非常に高く、発売当時はさまざまな社会現象を巻き起こした。発売日には大行列を作る姿がワイドショーで取り上げられるという当時としては異例の事態が起こり、『IV』の発売日には各局のワイドショー番組がこぞって特集を組むほどであった。その一方で、「ゲームショップの抱き合わせ商法」「購入した客の恐喝被害」「児童が学校を無断欠席して行列に並ぶ(*17)」「兄弟喧嘩をした挙句に凶器に火を使った(*18)のために家が全焼」といった問題も多く起こってしまっている。

著名人の中にもとんでもない固定ファンがおり、さまざまなエピソードが存在することも有名である。例えば5代目中村勘九郎(現・18代目中村勘三郎)はFC版『III』の発売時に「芸能人で唯一発売日に買った有名人」としてワイドショーに出演している(*19)し、加山雄三は「PlayStation Awards 2001」で全シリーズを遊んでいることを明かし、すぎやまこういちの曲を絶賛している。また、女優の淡路恵子がラジオ番組「爆笑問題の日曜サンデー」で『IX』のセーブデータが1つしかないためもう1本購入したという話を披露していたり、元首相の鳩山由紀夫が身内とのコミュニケーションツールにしていたり、兄貴こと照英が『IX』に大ハマリしていたりする。

▶ 項目のあるソフト

- ▶ [ドラゴンクエストVI 幻の大地 \(DS\)](#) (劣化移植)
- ▶ [ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち](#) (賛否両論)

ドラゴンボールシリーズ

今更説明するまでもない、鳥山明の漫画及びそれを原作としたテレビアニメを基にしたゲーム作品。主にバンダイナムコゲームス(旧バンダイ(*20))から発売されている。

アクション、カードバトルRPG、格ゲーとジャンルも多種多様で売り上げでもミリオンセラーを多数輩出している。しかし、ゲーマーからの評価は(作品にも因るが)「所詮バンダイ製のキャラゲー」とまでは言わないものの、あまり芳しいものではない。

格ゲー作品を一例にすると、同作のファンと純粋な格闘ゲーマーとの間で求めているものが乖離しているためだと思われる。

一般的な格闘ゲーマーは、「対人戦のゲームバランス」を重視しておりプレイヤーの腕前が互角ならどちらにも勝機があることを好むが、DBファンは概ね「原作どおりのパワーバランス(*21)」を好んでいる。

▶ 項目のあるソフト(全て不安定ゲー判定)

- ▶ [ドラゴンボール 神龍の謎](#)
- ▶ [ドラゴンボール3 悟空伝](#)
- ▶ [ドラゴンボールZ 超サイヤ伝説](#)