

## シリーズ

- ▶ このページは、あ～か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。

<a href="#">用語集/シリーズ</a>	あ～か行
<a href="#">用語集/シリーズ2</a>	さ行
<a href="#">用語集/シリーズ3</a>	た～な行
<a href="#">用語集/シリーズ4</a>	は行
<a href="#">用語集/シリーズ5</a>	ま～わ行

- ▶ [アークザラッドシリーズ](#)
- ▶ [アーマード・コアシリーズ](#)
- ▶ [アイドルマスターシリーズ](#)
- ▶ [イースシリーズ](#)
- ▶ [がんばれゴエモンシリーズ](#)
- ▶ [ギルティギアシリーズ](#)
- ▶ [キングダム ハーツシリーズ](#)
- ▶ [くにおくんシリーズ](#)
- ▶ [クラッシュ・バンディクーシリーズ](#)
- ▶ [グラディウスシリーズ](#)
- ▶ [グランディアシリーズ](#)
- ▶ [ケムコ・アドベンチャーシリーズ](#)
- ▶ [幻想水滸伝シリーズ](#)

## アークザラッドシリーズ

SCEから発売されている光と音のRPGシリーズ。

『I』は中途半端な終わり方でクソゲーと専らの評判であった。しかしそれを補完するシナリオの『II』では一転して名作となり、『I』の評価も見直されていった。

しかし『III』の評価は芳しくなく、ここからシリーズ凋落が始まっていく。その後『機神復活』(WSC)『精霊の黄昏』(PS2)をリリースするが、いずれもシリーズの評判を持ち直すには至らず、さらに『ジェネレーション』でシリーズの息の根を止める事になる。

- ▶ 項目のあるソフト...[アークザラッド](#)

## アーマード・コアシリーズ

フロム・ソフトウェアの看板とも言えるロボットアクションゲーム。

プレイヤーは「レイヴン」(4系シリーズにおいては「リンクス」と呼ばれる機動兵器アーマード・コア(4系シリーズにおいては「ネクスト」)を駆る傭兵として、世界を支配する大企業などの依頼をこなしてゆく。

プレイヤーが操る機動兵器アーマード・コアは頭部、コア(胴体)、腕部、脚部、ジェネレーターやブースターを始めとした内装系といったようなパーツ毎にユニット化されており、プレイヤーの好きなように組み合わせる事で自分だけの機体を作り上げる事が出来る。

このパーツ数が初代シリーズから実に膨大で、まさに無限の組み合わせがある。また、パーツパラメータも十数種類あり、中には設定のみで全く機能しない数値(ダミーパラメータ)も。

そのため、アクション偏重になりがちなアクションゲームの中でも、相当知識や計算が必要になるシリーズでもある。

(一部作品を除き)PSコントローラーをフル活用する操作がとにかく複雑であることで知られる。これには、初代発売が

ら15年近くたった今でも変わらない。

ストーリーは最低限の情報が断片的に語られるだけで、登場人物も外見が描かれる事は全くと言って良い程無い。その為、詳細についてはプレイヤーの想像力(考察)に委ねられる所が大きい(ファンはこの「妄想でストーリーを補う思考」をフロム脳と言うほど)。

世間的な高評価の割には良作Wikiに項目が少ないかと思われるが、それは主に「対戦バランスの悪い作品が多い」ことが原因である。

パーツの膨大な組み合わせが売りだが、こと対戦となると有効なパーツの組み合わせが限られてしまう。

下手をすれば並の格闘ゲームの登場キャラ数よりも対戦で有用なバリエーションが少ない。

また、オンラインでのレギュレーションの配布によりパーツのバランス調整が可能となった4以降の作品においてもその傾向は払拭し切れておらず、強パーツが弱体化(もしくは産廃化)したかと思えば、新たな強パーツが登場したり、その一方で初期から産廃と呼ばれ続けているパーツは手付かずのままであるなど、首を傾げたくするような調整が行なわれる事も少なくない。

fAに至ってはそもそも仕様の違う4を参考にしたレギュレーションの導入によって機体速度がその他のスピード諸々(弾速、ロック速度など)を置き去りにしてしまう程に超高速化した挙句、その他細かい部分でもぶっ飛んだ調整が施されバランスが崩壊。

レギュレーションの配布で寧ろ対戦バランスが悪化するという事態にまで陥った(\*1)。

そして最悪なことに**複数本体を使用した2人対戦時に片方が絶対に不利になってしまうバグ**がいくつかの作品で見受けられる。

これは初代シリーズや3シリーズで発生し、対戦以前の問題を抱えていたわけである。

この結果対戦バランスの優れた2アナザーエイジ以降、コアな対戦派はこのシリーズから離れていく傾向にある。

とはいえ「対人戦がメインではない」ゲームゆえに一人プレイでも充分に楽しめ、かつ序盤の操作の難しさを知っているベテランは基本的に初心者に対して優しい。

よって一見硬派な印象を持つこのゲームは、意外にも初心者大歓迎なのである。いわゆる「格ゲー」よりも新規参入のハードルは低い(\*2)。

これからはいかにライト・ヘビーユーザーの両方が満足いく作品を作っていけるかが鍵となるであろう。

- ▶ 項目のあるソフト(アーマード・コア N系シリーズ) ... [アーマード・コア ネクサス/アーマード・コア ナイン ブレイカー](#)
- ▶ 項目のあるソフト(その他) ... [アーマード・コア ポータブルシリーズ/フォーミュラフロント](#)

## アイドルマスターシリーズ

[バンダイナムコゲームス](#)から発売されているアイドル育成シミュレーションゲームシリーズ。通称『アイマス』シリーズ。

プレイヤーはプロデューサーとなりレッスンやコミュニケーションを重ねて新人アイドルを売れっ子にして行く。同様のジャンルとしては『誕生~debut~』『らぶドル』などがあるが、本作の場合ポリゴンで完全表現されたボクっ娘やツンデレなど強烈に個性的なアイドル達(\*3)や程好い程度に恋愛要素等が含まれたストーリー、自由に衣装や楽曲等を決めてライブを見る事ができる要素などがコアなファンを中心に好評を博し同ジャンルに置いて群を抜く人気となった。

また、細かい部分では登場人物の多くがギャルゲーには在りがちのピンクや紫と言ったリアリティの無い派手派手な物では無かったりと、比較的リアルを追求されている事なども受けた要因の1つかもしれない。

初出はアーケードであり人気により360に移植、その後幾つか派生作品も生まれ現在アーケード含め6作品世に出されている。

が、実は販売本数自体はそれ程高い物ではなく、下手をすればエロゲーのビッグタイトルにも劣る程である。

しかしそれを濃いユーザーによるDLC(ダウンロードコンテンツ)の売上でカバーしており、それだけで**億単位**の売上を叩き出した。

また二次創作が活発的に行われており、特にニコニコ動画での二次創作が非常に活発で『東方プロジェクト』『ポーカーロイド』と並んで「ニコニコ御三家」と呼ばれるまでの地位を確立、爆発的な人気を得るまでに至った。

一方でバンナムも「PROJECT IM@S」を立ち上げ、CDや漫画、アニメなど様々なメディアミックスを行っているが、プレイ動画や二次創作での新規ファンの開拓、既存ファンのDLCやグッズによる利益計上など、このシリーズの人気はバンナムの手腕では無く**熱狂的なファンが築き支えていた**と言うのは紛れもない事実である。

が、漫画・ドラマCD・アニメを含み作品毎に人気の差が激しく特に360専用ソフト『アイドルマスター2』は発売前から内容改善の為の反対運動が起き、遂には署名運動にまで発展した。

しかも半年も経たずPS3で『2』を発売。追加要素やそれ限定DLCなど所謂“完全版商法”をやってしまった。その上PS3限定でファンディスク『アイドルマスターグラビアフォーユー!』を数巻に分けて限定発売。明らかに損をしている360に対するフォローは完全に無く(\*4)結果的に裏切っており、これにはファンだけでなく他のユーザーからも批判され更に騒動が大きくなった。因みに『2』はドラマCD化が発表されたが1年以上続報が無い。

また値段が高いばかりか量も多く“コンプリート特典”、遂には“アンロック商法”までやり始めたやり過ぎなDLCやグッズの乱発(\*5)、ソーシャルゲーム化(\*6)・パチスロ化(\*7)なども批判されている。大コケしたら後が大変である。

『2』のせいで一時はタイトル、コンテンツの終焉まで囁かれる事となったが、なんとかコンテンツ自体は現在も継続してはいる。しかし嘗ての人気は陰りを見せ始め、『2』を巡るファン同士の、そしてファンとバンナムとの対立は今も続いており、『アイマス』というタイトル及びコンテンツを巡る状況は今尚先の見えない泥沼が続いている。

読点が、台詞の、文章に、やたら、多いのも、特徴。実際読んでみると今で言う渡部陽一のような喋り方になるものだから時代の流れと言う物は面白い。

因みに『2』時点で響・貴音含む765プロ所属アイドル全員を育成対象としてプロデュースできるコンシューマ機での『アイマス』は未だに存在していない。

- ▶ 項目のあるソフト...[アイドルマスター ディアリースターズ](#)(クソゲー扱いされやすい良作判定)

## イースシリーズ

ARPGの金字塔であり、80年代後半を代表する大ヒット作である。

当時のRPGはマニア向けといえるほど難易度が凄まじく高かったが、その後のRPGを優しさを加え、プレイヤーの間口を広げたのが『イース』である。

壮大なOPデモは当時のゲーマーに衝撃を与え、IIのOPテーマ曲である「to make the end of battle」は現在においてもゲームミュージックを代表する1曲に位置付けられている。

そして何と云っても当時人気を集めたのはIIのヒロインであるリリアであった。

そのあまりの人気ぶりに「ミス・リリア・コンテスト」なるものまで開催され、実際に杉本理恵という女性アイドルがデビューしている。

冒険家アドル・クリスティンの物語...のはずだったのだが、イースIの数百年前の物語である『イースオリジン』や、『イースストラテジー』といったアドルが登場しない作品もある。

本来は7部作であり、そのうち「イース」という国が舞台となる、または物語に密接に絡むのはIとIIのみ。この7部作の構想は[イースSEVEN](#)で使い切ってしまった。

『イースIV』では企画原案のみを担当し、制作は他社メーカー（SFC版はトンキンハウス、PCE版はハドソン）に任せられた(\*8)。そのため、内容が機種によって異なっている。

『[イースV-失われた砂の都ケフィン-](#)』では家庭用シリーズ初の自社開発・自社販売に挑んだが、商業的に失敗する。そして、発売から3ヶ月で完全版商法までやってしまう（何故か光栄から発売された）。

最大のゲームの問題点は「シリーズのリメイクや多機種での移植の多さ」「初版 完全版」「初期は別売り セット売り」などの販売方法である。

このリメイクの多さで2010年のファミ通調べでは、『イースI』が「最も移植が多いゲーム」と言う記録まで出す。2010年RPGFan E3 2010アワードにおいて『イースSEVEN』がベストRPGを獲得した。

- ▶ 項目のあるソフト...[イースI・IIエターナルストーリー/イースIII ~ワンダラーズフロムイース~\(移植版\)](#)

## がんばれゴエモンシリーズ

コナミの看板シリーズの1つ。ACの『Mr.五右衛門』をご先祖に持ち、その和風テイストを引き継いだ『がんばれゴエモン!からくり道中（FC/MSX2）』で人気を獲得した。

初期の作品はベルトスクロール型のアクションゲームであるFCソフト『からくり道中』『2』、『ゆき姫救出絵巻（SFC）』『さらわれたエビス丸（GB）』とRPGのFCソフト『がんばれゴエモン外伝』『2』に大別できる。

シリーズの転換点となったのはSFC2作目の『奇天烈將軍マッギネス』で、フィールドマップ・横スクロール制の採用やコミカル路線の強化、巨大メカ“ゴエモン・インパクト”の登場などの新要素が旧作ファンの批判を受けたものの、シリーズの中でも特に和風を意識した世界観やインパクトによるボス戦などが好意的に迎えられ、シリーズの作風を決定づけた。

以降の作品は横スクロールアクションを基本としながらジャンルやシステム、キャラクターの性能などが作品ごとに

微妙に異なっており、SFC3作目の『獅子重禄兵衛のからくり卍固め』は探索型のアクションアドベンチャーに、4作目の『きらきら道中 僕がダンサーになった理由』はボス戦がミニゲーム勝負になったことが賛否両論となったが、ハードをN64に移した『ネオ桃山幕府の踊り』『でろでろ道中 オバケてんこ盛り』は正統派のアクションゲームに回帰、特に横スクロールに原点回帰した後者は良作の評価を得ている。

この頃になるとそれまでの和風テイストに変わって「タイムマシン」「宇宙人」などのSF的な展開が多くなる一方、ゴエモン・エビス丸・サスケ・ヤエというメンバー構成やキャラクターの性格が固まってくる。

模索の中で「ゴエモンらしさ」が確立された時期といえるだろう。

しかし、『宇宙海賊アコギング(PS)』や『でろでろ道中』と同時期の『黒船党の謎(GB)』『来るなら恋!綾繁一家の黒い影(PS)』は何れも不評で、特に『綾繁一家』はあまりの出来の酷さから同日に発売された『でろでろ道中』の売り上げに悪影響を与えシリーズ低迷の一因を作ることになってしまう。

その後はメインハードへの進出がなく、宣伝がほとんど行われなかったこともあって存在が目立たず、『大江戸大回転(PS)』をもってシリーズを一旦中断。

設定を大幅に変更した『冒険時代活劇 ゴエモン(PS2)』、キャラクターまで変更した『新世代襲名!(PS)』と同作のGBA移植『ニューエイジ出動!』でリニューアルを図ったものの両者とも大コケし、後者はのちに公式に黒歴史となってしまう。

2005年には移植版『ゆき姫とマギネス(GBA)』、新作『東海道中 大江戸天狗り返しの巻(DS)』が発売され息を吹き返したかに見えたが、これらも評価はあまり芳しくない。

さらに2011年現在の最新作がパチスロ機で新作の情報が一向に入っていないことから、シリーズの凋落を嘆くファンも多い。

▶ 項目のあるソフト...[がんばれゴエモン 黒船党の謎](#)/[がんばれゴエモン 来るなら恋!綾繁一家の黒い影](#)

## ギルティギアシリーズ

[アークシステムワークス](#)（以下アーク）製作のアーケード向け格闘ゲームまたは家庭用格闘・アクションゲーム。ビジュアルから作曲までほとんどのデザインを総合ディレクターの石渡太輔氏がこなし、独特の世界観とキャラクターが特徴の格闘ゲーム。

そのゲーム性は正に「コンボゲー」の代名詞と言えるほどにコンボやガン攻めに重点を置いたスピード感あふれるゲームで、このゲーム性に魅了されたアーケード勢が多い。

ただし、近年ではそのゲーム性ゆえの操作の煩雑化・高難度テクニクの必須化などが起こっており、元々のスピード性も相まって初心者が極端に入り込みづらいゲームとなっている。

また『初代』は難易度変更できないのに、全体的にCPUが強く攻略本の編集者も「テストメント（中ボス）よりもジャスティス（ラスボス）の方が悪夢」と零すほど。

これには電撃PSのライターも「クリアできたの2人だけ」「CPU強すぎる」「初心者には無理」と突っ込まれた。この点についてはモリトシミチ氏（プレイブルーのプロデューサー）は「ギルティギアが格闘ゲームの間口を狭めてしまった」「フォースロマンキャンセル（ゲージ25%を使って、特定の技を強制的にニュートラル状態にするシステム、GGXXから導入）の存在によってプレイヤー層を狭めてしまったと思うんですよ。アレ、すごく面白いシステムなんですけど、結果的に、対戦の必須科目みたいになっちゃったんですよ。使えないともう対戦でお話にならないっていう。それによって、コミュニティが狭まってしまったんです」といった発言を漏らしている。

また、最新作『ギルティギア2 OVERTURE』ではまさかの大幅なジャンル変更を行い格ゲーファンからの大バッシングを受けた。詳細は該当項目参照。

ただしこれについては、ディレクターの石渡氏は「元々ギルティギアをどういうゲームにするかは決めておらず、僕のイメージが一番近かったのがたまたま格ゲーだった」「『X』シリーズは番外編です」と前々から語っていたため、頭ごなしに叩くユーザーの態度も問題がある（それを知るための関連書籍は殆ど絶版だろうが）。

これに限らず、『プレイブルー』の事を何かにつけて叩く態度にはモラルを問われる事は少なくないため、[ある動画内のコメント](#)でも苦言を呈するコメントは幾つかあった(\*9)。

また、このシリーズを語る上で外せないのはバグとぶっ壊れ調整の存在である。

『[AC北斗](#)』や『[バグセントコア](#)』の辺りからバグや[世紀末](#)バランスで有名になったアークではあるが、GGシリーズは実際はずっと前から（と言うか初代から）バグ盛り沢山のシリーズでもある。

最初は『初代』のチャージキャンセルという特殊なキャンセルによる即死コンに始まり、FDC（フォルトレスディフェンスキャンセル）という特殊なバグを用いた高火力～即死コンボの存在する『GGX』、回収騒動にまで発展した、実用的かつ致命的なバグや永パを盛り込んだ基板・通称『赤り口』。

そして最近だと「強化技を使うと100%自分が死ぬ」などというバグの存在した『GG2』まで、バグや世紀末調整の無

かった頃のほうがむしろ少ない。

それでもファンが存在し続けるのは他に類を見ない尖った調整が魅力的であり、またキャラクターやBGMといったバランス外の要素の人気の高いからだと思われる。

特に『初代』は、雑誌ゲーム批評において「決してバランスは良いとは言えないのに面白い、ふしぎ。」といった旨の評価をなされている。

また『バグセントコア』についてはあるが、これはバグのみが原因というわけでもなく、元々バージョンアップ商法ばかりでファンの不満が積もりに積もっていた事が一因でもある。

この不満は『GG2』が出た事により一応解消されてはいる。

- ▶ 項目のあるソフト...[ギルティギアXX Accent Core\(PS2\)/同 PLUS\(PS2\)/ギルティギア2 OVERTURE](#)

## キングダム ハーツ シリーズ

ディズニーとスクウェア・エニックスがコラボしたアクションRPG。

ディレクター・キャラデザインは野村哲也。作曲は下村陽子。主題歌は宇多田ヒカルが担当している。

ディズニー映画の世界を回りながら世界の危機を救うというのがおおまかな内容である。

基本的に作品間のつながりのないファイナルファンタジーシリーズとは違い、本編から外伝作に至るまで話が一貫して繋がっている(\*10)ため、他の作品をプレイしていないと意味が分かりづらいシーンが出てくることがある。

クラウド・ティエダといったFFキャラやケアル・ファイガ・メガフレアといったFF由来の魔法が登場し、いくつかのシステムも流用されているためFF外伝と見なされることが多いが、公式には別物とされている。

スクエニ側はFF・DQと並ぶ3本柱の1つだと発言している。

DSで発売された358/2以降はFFキャラの出演は控えめになっており(ザックス・アントリオン・モーグリ程度)、3Dでは初めてFF以外のゲームのキャラの出演が決定した。

ディズニーを題材にしていることもあって、低年齢層や女性層向けに基本的に難易度は低い。

だが、低レベルクリア・隠しボス・ミニゲームといったやりこみ要素が豊富で、上級者でも十分に楽しめるようになっている。

爽快なアクションが魅力であり、それゆえ魅入られたファンも多いのだが、[KHIII](#)ではFFVIのセツァーとFFIXのビビの改悪(\*11)・ディズニーキャラ冷遇とその対象的なFFVII巔頂をやらかしてしまい、さらに好評だったアクション面も方向性がおかしくなり、少なくないファン離れを起こしシリーズの評判を少なからず落とすこととなってしまった。その後はいくつか外伝作をリリースしているが携帯電話で展開(後にDSへ移植)されたコーデッドやPSPのBbSが好評である一方、DSの358/2の評価は芳しくなくシリーズ全体の評価はいまだ不安定な状況である。

ちなみに、ソラやリク、カイリ、ロクサスといった本作オリジナルキャラクターの著作権はスクエニ側ではなくディズニー側にある。

そのため、KH関連の同人誌や二次創作が発行できない。FFキャラに関してはその限りではない。

余談であるが、東京ディズニーランドのハロウィンパーティの仮装では、第1回はキーブレードと思われるチェーンの仮装規制があった。

しかしパーク内でソラ、リク、カイリの仮装者が結構多かったので、第2回では「ディズニーオリジナルキャラクター」まで規制がかけられてしまう。

第2回もトラブルがあったがこの項目では関係無いので割愛する。

## くにおくんシリーズ

テクノスジャパンから発売された、正義のツッパリ高校生「くにお」を主人公としたシリーズ。

4頭身のキャラたちがケンカを繰り広げる『熱血硬派くにおくん』に始まり、所謂「ヤンキーブーム」が終息してからは2頭身になってスポーツに励む『熱血高校』系、ケンカRPG風の『ダウンタウン』系統などに分かれた。

80年代後半から90年代初頭にかけて、主にファミコンで数多くの作品が出されたが、このくにおくん頼みの商業戦略がテクノスの命運を決してしまったという見方もある。

テクノスジャパンの倒産した現在は「ミリオン」が著作権を所有している。

余談ではあるが、シリーズ主人公のくにおくんの名前の由来はテクノスジャパンの社長・瀧邦夫から取られている(\*12)。

- ▶ 項目のあるソフト...[超熱血高校くにおくん ドッジボール部](#)

## クラッシュ・バンディクーシリーズ

かつてはSCEから、現在はアクティビジョン・ブリザードから発売されているアクションゲーム。単純かつ奥深い操作性・独特のコミカルな雰囲気・高いアクション性が人気を博し、洋ゲーでありながら大ヒット。一躍マリオシリーズにも劣らないSCEの看板タイトルになった。

しかし、制作元が当時のSCEと決別し開発会社などが変わったことで4から迷走を始めることとなり、日本での人気もそれに合わせるかのように無くなっていった(ただし4以降の全てのクラッシュがダメではなく、評判が良いものもある)。

例えば、4はその長すぎるロード時間がネックとなりゲーム内容に目を向けられる前に評価を落としてしまった一面がある。

現在はアクティビジョンが著作権を持っているため、今後ノーティドッグが本シリーズを開発する事はないと思われる。

- ▶ 項目のあるソフト...[クラッシュ・バンディクー5 え〜っクラッシュとコルテックスの野望!?!?](#)

## グラディウスシリーズ

コナミの人気シューティングゲームシリーズ。横STGの代表作、看板、顔と言う人もいる。

パワーアップカプセルを一定以上集めてパワーアップゲージを上昇。任意のタイミングで好きな順番にパワーアップする事が出来るシステムを内蔵している。

特に自機を少し遅れて追尾し、自機と全く同じ火力を発揮する赤く光るオプションと、それを装備した状態で放たれるレーザーは登場当初あらゆるSTGの中でも飛びぬけて美しかった。

ゲームバランスも良好で、続編として登場した『[グラディウスII-GOFERの野望](#)』も大変評判が良く、シリーズ最高傑作と言われている。

IIの1年後に出た『[グラディウスIII -伝説から神話へ-](#)』では、今までの作品に比較して難易度が非常に高くなり、出た当時は序盤のステージから挫折者が出るほどの事態が起きた。

シリーズ自体が知名度がありすぎたため、マニア向けの作品の中でもかなり論争になりやすいゲームになっている。SFC移植版では内容が大幅に削られたものの、難易度そのものは普通に遊べる程度には調整されたため、こちらはある程度の評価を得ている。

一応、シリーズはIIIの1年後に出た『[パロディウスだ! ~神話からお笑いへ~](#)』で持ち直した。

本編の続編として『[グラディウスIV -復活-](#)』が登場したが、ほとんど評価を得ることなく終わってしまった。

現時点での最終作である『[グラディウスV](#)』はトレジャーに外注した家庭用オリジナル作品となっている。

因みに、グラディウスに登場する自機の名前はビックバイパー(VIC VIPER)、グラディウスでもビックバイパーでもない。

また、シリーズ通じてパワーアップが強力故に1度死んだ後の復活が厳しく、1回のミスでそのまま流れるようにゲームオーバーになる事も少なくない。

近年では2DSTGの宿命か、パロディウス系・ギャルゲー色を濃くした『[オトメディウス](#)』シリーズを出している。しかしシリーズファンからの評価は言うまでもない。

アーケード版はタッチパネルを搭載した筐体であったが、家庭用移植は何故かXbox360版しか存在しない。

また今作品もゴエモン、幻想水滸伝シリーズと同様は**最新作が2011年にパチスロで登場している**。業務用やMSX版で展開したのとはまた違う世界観となっている。というよりも戦闘機が変形してロボットになる某アニメを非常に意識したのものとなっていて超時空要塞グラディウスFのような感じになっている。

- ▶ 項目のあるソフト...[グラディウスIII -伝説から神話へ-/セクシーパロディウス/グラディウスIV -復活-](#)

## グランディアシリーズ

ゲームアーツのRPGシリーズ。安易な力押しでもテクニカルな攻略も可能とする、独特の戦闘システムを内蔵している。

**初代**はセガサターンで発売。王道ながらもしっかりと作られたストーリーに、壮大かつ多彩な世界、冒険のテーマにそったBGM等に多くのプレイヤーがひきつけられた。

必然的にナンバリングタイトルであるグランディアIIIにも期待が高まったのだが、こちらは一転冒険感が薄まった。しかしそれでも戦闘・ストーリーとも悪くは無かった。

が、2年後に販売された『グランディア エクストリーム』が「戦闘は面白いがストーリーが今一」と評価され、3年後に発売された『グランディアIII』が電波なストーリー・戦闘バランスが悪い・グラフィックが酷いと散々な結果に、流石にそれとは無関係だろうが、発売から2ヵ月後にゲームアーツはMMORPGの開発・運営で有名なガンホー・オンライン・エンターテイメントの子会社になった。

シリーズはオンラインRPGとなり、グランディアらしさが損なわれ、親会社の評判も相まってシリーズの未来は絶望的である。

Iとまで行かずとも、IIのクオリティを保っていれば三大RPGのひとつと数えられた可能性はあったのだが...

- ▶ 項目のあるソフト...[グランディアIII](#)

## ケムコ・アドベンチャーシリーズ

コトブキシシステム（ケムコ）からファミコン用に出された、3本のアドベンチャーゲームの総称。

元は米国のICOM Simulations社より発売されたパソコンゲームを移植したもので、その内わけは『ディジャブ 悪夢は本当にやってきた』『シャドウゲイト』『悪魔の招待状』の3本。

操作性は3作ともほぼ共通しており、パソコンゲームをやっている感覚に少し近いが、何より問題なのは基本的にどれもこれも死にゲーということであり、しかも死に方のバリエーションが無惨なものから笑いを取りに来たようなまで妙に豊富なことである。例えば、

- ▶ 「銃を向けてきた強盗をピストルで撃とうとしたら撃ち返されて死」「車を操作しようとしたらいきなりボンネットの爆弾が作動して死」「つい工事現場に転落して死」（ディジャブ）
  - ▶ この『ディジャブ』に限っては現代劇のため、無賃乗車、殺人、殺人未遂などの罪で逮捕、投獄されるパターンもある。
- ▶ 「無造作においてある本を取ろうとしたら落とし穴が作動して死」「通行料を払ったのにヘソを曲げた橋番に橋を落とされて転落死」
  - ▶ 「どうしてこんなことをさせるんだとプレイヤーに訴えながら溶岩に飛び込んで死」「鏡を割ったら真空空間や宇宙に放り出されて窒息死」「たいまつが消えた途端盛大にパニックした挙句足を滑らせ頭を壁にぶつけて死」「奇妙な怪物を前に色々思索にふけていたら怪物に食われて死」（シャドウゲイト）
- ▶ 「アーモンド臭のする液体を飲み干して麻痺死」「呪いのアイテムを持ってしばらく歩いていると誘惑の声が聞こえ、ついに負けて暗黒の国へ」「行きたくないプレイヤーに訴え続けた場所へ行ったら怪物が待ち構えており、プレイヤーのせいで自分は死ぬのだと呪いながら死」（悪魔の招待状）
  - ▶ なお、どの作品でも**武器に類するものを自分に使うと、故意にしる過失にしる自ら命を絶つ仕様が搭載されている。**

中でもシャドウゲイトは、世のクソゲーブームのため注目され、その死につぶりや、死んだ時の「さんねん！わたしのぼうけんは（略）」が非常に有名になっており、クソアドベンチャーの代名詞として知られているが、危険な場所に移動したり危険なアイテムを自分に使ったりするのは自由度の高さを証明している、死につぶりの豊富さが却って笑える、などという肯定的な見方があり、どちらかと言えばバカゲーだとも言われている。

なお、『ディジャブ』の時は基本一人称視点、ゲームオーバー時が二人称視点だが、『シャドウゲイト』以降は全体を通して一人称視点のテキストとなり、プレイヤーに直接語りかけるメタな文章が増えている。

- ▶ 項目のあるソフト...[シャドウゲイト](#)

## 幻想水滸伝シリーズ

コナミから発売されているRPGシリーズ。同社を代表するRPGで、中国四大奇書の1つ『水滸伝』をモチーフにしている。

しかし、世界観は中世ファンタジー風であり、原作とはかなりかけ離れている。

マルチエンディングと仲間を108人集められ本拠地を賑やかに出来るのがウリで、戦記調のストーリーの面白さや戦闘のテンポのよさも相まって人気を博した。

特にIIIは悲劇的で切ないストーリーと卓越した演出、美しいドット絵、強烈なキャラクターなどからシリーズ最高傑作と云われている。

だが、IIIは賛否が大きく分かれ、IVではシリーズのファンの宮部みゆきからも批判されるほどの出来となってしまう、シリーズの名を失墜させた。

V・ティアクライスでやや持ち直すも、最高傑作たるIIと比べられ、反面IVのような出来になることを恐れられるという二重の呪縛に囚われるシリーズとなってしまった。  
ちなみにパチスロにもなっているが、そのベースはIVだったりする。