

## シリーズ2

- ▶ このページは、さ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

- ▶ [ザ・キング・オブ・ファイターズシリーズ](#)
- ▶ [サガシリーズ](#)
- ▶ [サンダーフォースシリーズ](#)
- ▶ [人生ゲームシリーズ](#)
- ▶ [SIMPLEシリーズ](#)
- ▶ [スーパーロボット大戦シリーズ](#)
- ▶ [スターオーシャンシリーズ](#)
- ▶ [聖剣伝説シリーズ](#)
- ▶ [SEGA AGESシリーズ](#)
- ▶ [戦国BASARAシリーズ](#)

## ザ・キング・オブ・ファイターズシリーズ

SNKプレイモア（旧SNK）から発売されている2D対戦格闘ゲームのシリーズであり、同社の格ゲータイトルの垣根を越えたクロスオーバータイトル。

3人1組のチーム（'99～'01はシステム改変の影響で4人1組のチームになっている）を組んで対戦するチームバトルを採用しており、当時は1対1での戦いが主流だった今までの格ゲーとは異なった戦略性が求められるようになった。通称・略称として『KOF』がよく用いられる（本項においても以下はKOFと表記する）。

第1作目の'94はSNK格ゲーのクロスオーバータイトルとしての側面が強かったが、次回作の95以降はKOFシリーズ独自のストーリーが展開されるようになり、'95～'97までの3作を『オロチ編』、'99～'01の3作を『ネスト編』、'03・KOFXI・KOFXIII（'03以降は1年に1回出せなくなった絡みでナンバリングに変更された）の3作が『アッシュ編』としてそれぞれ異なるストーリー展開している。

それ以外にも3D対戦格闘ゲームとして展開している『マキシマムインパクト』シリーズもあり、こちらはこちらでまた違うストーリーが繰り広げられている。

それぞれのストーリーの詳細に関してはシリーズ全体の紹介という観点で言えば、大きく逸脱してしまうのでここでは割愛する。

本シリーズは**キャラゲー**とも呼ばれる事もあり、例えば、登場キャラクターの一人である『八神庵』（やがみいおり）は特定層からの人気極めて高いキャラクターである。

しかしながら、SNK格ゲータイトルからの登場キャラクターに関しては**原作を侮辱している**と取られても仕方ない程の**キャラクター崩壊**を起こしている点も見られるため、旧来のSNK格ゲーファンによっては本シリーズそのものをただならぬ嫌悪感を持って全否定している者も少なからずおり、元々は硬派なのに公式に**ギャグ・パロディ要員**にされたとしか思えない『**龍虎の拳**』や公式の悪乗りが過ぎている『**餓狼伝説**』シリーズ関連は特に批判意見が強烈な傾向が見られる。

登場キャラクター数の関係もあって仕方のない所もあるが、ゲームバランスという面ではお世辞にも褒められたモノではなく、本シリーズをキャラゲーとする見方を強める要因の一つとなっているが、その中であって'98・'02の2作はス

ストーリーのない純粋なKOFのお祭り作だが、対戦ツールとしてはゲームバランスが良好で人気も高い。

ただし、ドット絵のほとんどが旧作の使い回しだらけだったため、昔の水準で言えば綺麗だったグラフィックもさすがに使い古されすぎで、グラフィック面では批判も多かった。

そのため、2000以降は何かと評価を得られず停滞気味である。こういった事もあり、KOFXIIにおいて、今までのシリーズで使い回していたドットを一新して新しく描き下ろした...のはいいのだが、確かにグラフィックは綺麗になったものの、**今までのシリーズで作り上げたキャラクターイメージを著しく損ねる結果になったものが多い**上に、そのグラフィックも調整不足で見づらく、ゲーム自体は『ドットを描くだけで力尽きた』としか思えない程、今までの作品よりもキャラクターが大幅に減り、お粗末な仕上がりとなくなってしまったために、批判が続出している。

KOFXIIIはキャラクターの少なさが解消されたのだが、このドットを流用し新キャラクターの中にも「旧作と何かイメージが違う」と批判されるキャラクターも居り、ドット周りの批判は今も上がっている。

余談だが、'01・'02・[SVC CHAOS](#)のキャラクターグラフィックを手がけたノナ氏、'03・パチスロKOF・パチスロ餓狼伝説シリーズのキャラクターグラフィックを手がけたFALCOON（ファルコン）氏の2名は、そのグラフィックの内容はそれぞれ別ベクトルだが、それぞれの絵の癖・個性が際立って強く、シリーズ過去作でのキャラクターイメージから見ると大きく逸脱している所も見受けられるために、KOFシリーズのファンからも猛烈な批判を浴びている(\*1)。絵のレベルについてはさすがプロといった具合であるのだが、キャラクターを売りにしてシリーズ展開をしてきているキャラゲー故の宿命である。

KOFXIIで批判が続出したキャラクタードットのベースを描いているのもノナ氏なため、批判の勢いに油を注いでしまっている面がある。

だが、人気キャラクターアテナに関して言えば、ノナ氏が「デザインを出したらもっと太くと要望があった」とコメントしているため、一概に彼の責任と言うわけでもないようだ。

上のよう書いてはいるが、両氏ともに何だかんだ言ってもファンはちゃんと居る。あくまでKOFシリーズはキャラゲーの側面が強いからこそである。

そして現在、シリーズ再建を図ったXIIIもゲームバランス崩壊バグ多発で稼動早々XII同様の閑古鳥となり、加えてSNKプレイモアの新社長の方針によりゲーム事業縮小のあおりを受け格ゲーシリーズとしてはほぼ虫の息状態である。

#### ▶ 項目のあるタイトル

- ▶ ['97](#)
- ▶ [2000](#)
- ▶ [2001](#)
- ▶ [2003](#)
- ▶ [KOFEX](#)

## サガシリーズ

スクウェア（現スクウェア・エニックス）から発売されているRPGシリーズ。

ゲームボーイ初のRPG『魔界塔士Sa・Ga』に端を発する、スクウェアにとっての『ファイナルファンタジー』に続く一大RPGシリーズである。

プロデューサーはシリーズを通して河津秋敏が担当（外注作品の『Sa・Ga3 時空の覇者 [完結編]』のみ例外）。バトルシステムに定評があり、戦闘中に突如技を閃く「閃きシステム」や、その技や術のエフェクトの派手さはファンから絶大な支持を受けている。シリーズ共通してバトルBGMの人气が恐ろしく高く、また「ボス戦前の会話イベントでバトルBGMのイントロが始まる」といった、イベントの魅せ方もうまい。

シリーズ初期の作品にはバグ・不具合・ゲームバランスが難などの問題点があったが、今ではそのような事はあまりない。

一方、レベルがなく戦闘中にとった行動に応じてステータスが上昇する・戦闘回数（戦闘勝利回数ではない）ごとに敵が強くなっていくなど他のRPG（FFシリーズ含む）には見られない、非常に斬新且つ野心的なシステムが盛り込まれている事が多く、故に合う人には**ドツポにハマるが合わない人には全く合わないゲーム**となっている。作品ごとにシステムも世界観も全く異なる為、シリーズ内でも評価が一定していない。

サガスタッフの製作した[ラストレムナント](#)についても同様である。

皮肉にも外注作品である『時空の覇者』だけは、バグやゲームバランスなどの問題はクリアしていた（ただし逆にオーソドックス過ぎて「サガじゃない」とも言われたが、リメイク版では従来のサガシリーズに近い造りになった）。もともとはFFの派生として作られており、スタッフが被っているためサガシリーズのネタがFF本編に逆輸入されるこ

ともある（FFVIの回転のこぎり、FFXIIのパリイ、FFXIIIのオーファン、FFCCのアーティファクト名など）。

▶ 項目のあるソフト

- ▶ [ロマンシング サ・ガ](#)
- ▶ [ロマンシング サ・ガ2](#)
- ▶ [アンリミテッド:サガ](#)

## サンダーフォースシリーズ

テクノソフトの開発したシューティングゲーム。8ビットパソコンで鮮烈なデビューを飾り、第2作『サンダーフォースII』（16ビットパソコンX68000）の移植版である『サンダーフォースII MD』以降は家庭用ゲーム機のみで発売されている（『サンダーフォースAC』という例外もあるが、本作はMD版のほぼベタ移植である）。

作品ごとにゲームシステムは異なるが、背景にある壮大な物語や複数の武器を使い分ける攻略要素、8方向・上下左右・多重スクロールなどの卓越したスクロール技術といった要素から、シリーズの解釈をめぐるファンが激論を交わすほどの熱烈な支持を集め、セガのタイトルの中でも神格化されたシリーズ、だった。

しかし、2008年に発売された『サンダーフォースVI』がファンはおろかシューターにとっても黒歴史といわれるほどの悲惨な出来であった。しかもそれを製作したのは、テクノソフト関連の権利所有者からライセンス許諾されたセガ自身であった。

このためファンは、「『TFVI』なんて無かった。出たのは『BT2』だ!! (\*2)」と思うようになり、ニコニコ動画の『TFV』関連の動画にはファンやシューターたちによって「サンダーフォース完結作」というタグが付けられるようになった。だが、何故かそのタグを消す輩がいる。

一方、『セガガガ』のラストのシューティング関連の動画に『サンダーフォース』というタグを付ける輩がいるので丁寧に消してやると、再び『サンダーフォース』のタグをつけ、更に『ゲームの歴史リンク』とタグを付ける輩がいる。はたしてこんな事をして得をする者は...?

▶ 項目のあるソフト

- ▶ [サンダーフォースAC/サンダースピリッツ](#)
- ▶ [サンダーフォースVI](#)

## 人生ゲームシリーズ

タカラトミー(旧タカラ)から発売されているボードゲーム。

名前の通り人生をモチーフにしたすごろくで、ルーレットを回して出た目の数だけ盤上を進んでいく。途中のマスでは所持金が増減するほかに就職、転職、結婚、出産といった人生の一大イベントが存在し、ゴールとなる「億万長者の土地(シリーズによって呼び名は変わる)」についた時点で総資産の多いプレイヤーが優勝する (\*3)。

初代が発売されてからすでに40年以上の歴史を誇り、モノポリーと並んで世界的に有名なゲームである。日本での販売数は1000万セットを超え、毒っ気満載な『平成版』『ビター版』などの派生版や『阪神タイガース』『渡辺プロダクション』『コナン&金田一』『イナズマイレブン』などとのコラボバージョンも存在する。

テレビゲーム・携帯ゲーム版も多く、PCE、SFC、PS、64、Wii、GB、GBA、DSなど多数の機種で発売されている。こちらではシリーズを重ねるうちにミニゲームやカードを使ったシステムなどが追加され、クイズメインのバージョンや桃鉄プロデューサーのさくまあきら氏監修バージョンなどコンピュータゲームならではの『人生ゲーム』を楽しむことができる。

...というのは、残念ながら過去の話のようである。近年発売されたコンピューターゲーム版は2作連続でKOTYにノミネートされるほどやらかし、特にWiiウェア版はその安さとネームバリューで多くの人を巻き込む大災害を引き起こした。結婚やネームエントリーといった過去作でもできたことができないあたり、もはやコンピューターゲーム版には期待しない方がいいだろう。

一方、本家のボードゲームは相変わらずの人気である。家族や友達と人生ゲームで遊びたいときはゲームコーナーではなく「おもちゃコーナー」に行こう。

▶ 項目のあるソフト

[人生ゲーム伝説](#)



[人生ゲーム\(Wiiware版\)](#)

## SIMPLEシリーズ

D3パブリッシャーから発売されている廉価ソフトのシリーズ。「SIMPLE(価格もしくは機種・シリーズ) Vol.(番号) THE(題名)」というタイトルが大きな特徴で、他社の廉価版(\*4)と比べると、シリーズオリジナルの作品が多い。

その記念すべき第1作はPS用の『SIMPLE1500シリーズ Vol.1 THE 麻雀』(1998年10月22日発売)。初回出荷本数は3万本だったがじわじわと売れ続け、1999年に50万本、2001年に100万本を突破している。

そのラインナップはテーブルゲームやスポーツゲームが中心だったが、アドベンチャーやシミュレーション、パズル、[登山RPG](#)などさまざまなジャンルに手を伸ばしたり、他社のゲームの廉価版を出したりして好評を得ていった。実用ソフトやキャラクターとのコラボ(SIMPLE2000 キャラクターシリーズ)も多数輩出しているが、このころからすでに手抜きなゲームは存在している(キャラクターシリーズに顕著)。また、『[ノットトレジャーハンター](#)』との関連(?)が噂される『Vol.56 THE スナイパー』のようなB級路線もすでにあった模様。

2001年からはPS2で「SIMPLE2000」シリーズを展開する。ゲームの種類は飛躍的に増加し、『Vol.31 THE 地球防衛軍』『Vol.61 THE お姉チャンバラ』が大成功してからは「確信犯的バカゲー」「B級映画風」の作品が増えてくる。

その後、市場の中心がPS2からDSなどの携帯ゲーム機に移行したことに合わせて『SIMPLE DSシリーズ』(2,800円)、『SIMPLE2500シリーズ』『SIMPLE2000シリーズ Portable!!』(共にPSP)に移行。ネットワーク配信に特化したWii用『@SIMPLEシリーズ』、PS3用の『SIMPLE500』シリーズなども出ているが、最近ではWiiウェアなど低価格ソフトが氾濫するようになってきたため、目立った活躍ができていない。

そのため、最近では大きな成果を出した『ドリームクラブ』などフルプライス販売に重点を置き、SIMPLEシリーズの販売を減らす傾向が若干感じられなくもないが、Wiiでは『お姉チャンバラ』が大爆死を遂げており、フルプライス販売が上手くいっているとは言いがたい。

もともと大手他社がやらないということで始めた「低価格重視」戦略なので、市場が広がるとやりにくいのかもしれない。

そんな本シリーズは限られたコストで製作されるためか、明らかに内容が薄いもの、アイデア倒れのもの、手抜きがひどいもの、不備が多いものも多く、[シムパ](#)と揶揄されたり、中身の薄いゲームが『SIMPLE(定価)』と皮肉られたりすることもある。『無双』や『ハウスオブザデッド』『バイオハザード』『グランドセフトオート』などの「有名ソフトっぽい何か」を狙って見事に滑ることも多い。

確かに低価格だけあって、フルプライスのゲームより見劣りする部分(特にグラフィック)が多くハズレ率が高いのも事実だが、数が出ているだけに独特の魅力を持つ作品もあり、シリーズオリジナルソフトの持つ独特のノリには熱狂的なファンがいる(DAIKAI-6、通称「ラー油」氏など)ほどである。

また、挑戦的な内容を盛り込んだ作品や『THE タクシー』『THE 推理』のようにシリーズ化された良作も多数存在し、価格分の楽しさを持つゲームは少なくない。

すべてのSIMPLEシリーズが「薄っぺらいゲームの集まり」というわけではないので、勘違いしないように。

▶ 主なオリジナルソフトメーカー(代表作は良作・バカゲーを示す)

▶ タムソフト:『お姉チャンバラ』など

▶ トムキャットシステムズ:『The 推理』など

▶ ヴァンテアンシステムズ:『The 原始人』など

▶ 項目のあるソフト

▶ [SIMPLE1500シリーズ Vol.56 THE スナイパー](#)

▶ [SIMPLE2000シリーズ Vol.32 THE 戦車](#)

- ▶ [SIMPLE2000シリーズ Vol.82 THE カンフー](#)
- ▶ [SIMPLE2000シリーズ Vol.100 THE 男たちの機銃砲座](#)

## [スーパーロボット大戦シリーズ](#)

バンプレスト(現:バンダイナムコゲームス・バンプレストレーベル)から発売されているシミュレーションRPGの一大シリーズ。略称は『スパロボ』、たまに『SRW(Super Robot Wars)』が使われることもあるが、アルファベットと併記するときに見づらい(例:『スーパーロボット大戦 W』 『SRW W』)ので、『スパロボ』表記が圧倒的に多い。ガンダム・マジンガー・ゲッターロボなど主にアニメでおなじみの人気ロボット達が世代を超えて競演するのが大きな特徴で、クロスオーバー系のシリーズの中でも特に有名なシリーズであるため、他のクロスオーバー系の作品が「スーパー 大戦」と呼ばれることもある。

初代『スーパーロボット大戦』は同社の「コンパチヒーローシリーズ」の延長線上にあり、「SDガンダム」のように意思のあるロボット(キャラクター)同士が戦うSLGだったが、次作『第2次』からはパイロットが乗り込むリアルなロボットに変更、オリジナルのロボット・キャラクターも登場するようになった。機体とパイロットが分離し、「資金によるロボットの強化改造」が可能になった『第3次』からSRPGへと路線変更がなされシリーズの基礎はここで固まった。『 』では大容量化にともなって、それまで単調だった戦闘シーンに対戦型格闘ゲームさながらのリアルなアクションが導入されて大幅な進化を遂げ、以降もオリジナル作品だけを集めた『ORIGINAL GENERATION』シリーズや外伝的な『無限のフロンティア』等の派生作品も登場し、数々の実験的なシステムを採り入れつつ現在に至っている。

いずれの作品も長所・短所がはっきりしており、ゲームバランスの他に版權作品同士のクロスオーバーの上手さや、そこに如何にオリジナルキャラクターを絡められるかが評価のポイントになる。

クロスオーバー関係による原作の改変は扱いの良さ・悪さにかかわらず一般的に「スパロボ補正」と呼ばれる。満場一致でクソゲー認定されるレベルの物はほとんど無いが、メインのキャラどころかモブの兵士まで強くしたりMSの強さを宇宙世紀の年代が新しい順にしてしまったりした『F/F完結編』、初心者向けを謳いつつも初心者に厳しいが高難易度志向派には好まれている『IMPACT』、一部ボイスがオ・ノーレ状態でボッタクリのファンディスクを出すなど企業態度もアレだが気合の入ったアニメーションと作品の再解釈が好評な『Z』 etc...の様に、悪くてもガッカリゲーや賛否両論ゲー等である事が多い。

また、最近の作品では戦闘アニメの出来や作品のクロスオーバーを重視しがちで、シミュレーションRPGとしての戦略性やゲーム性がおざなりになっている傾向がある。この問題とオリジナルキャラのアクが強いせいもあり、「スパロボはキャラゲー」という声も少なくない。もっとも、SLGとしては完全にバランスが破綻していた『[W](#)』がシナリオが神という一点で良作認定を受けていたり、とにかくオリキャラ(というか主人公)とシナリオの評判が良くない『[K](#)』がクソゲー扱いに変更されたりと、多くのプレイヤーにとってスパロボに対する価値基準はやはり「キャラゲーらしさ>ゲーム性」なのだろう(もちろん、双方を[両立させた作品](#)も存在する)。

クロスオーバーというジャンルの宿命で、気に入った作品がないor扱いが悪いと過剰に叩くアンチが発生し、逆に気に入った作品のみで過剰に持ち上げる信者が出る等、扱いが難しい作品群でもある。このWikiを始め多数記事が立てられているが、[ゲームとしての問題点と個人の不満点を同一視している場合が多々あるので注意](#)。

- ▶ [項目のあるソフト](#)
- ▶ [シリーズ一覧](#)を参照。

## [スターオーシャンシリーズ](#)

スクウェア・エニックスから発売されているRPG。開発はトライエース。非常に作りこまれた戦闘システムや、多彩なやり込み要素が特徴。SFC版『テイルズ オブ ファンタジア』を製作したスタッフが独立して製作しており、同作との関連は多い。当時としては異色な『1』、『1』を洗練させた『2』で評価を得ていくが、『3』でそれまでの世界観にかかわるとんでもない真実が明かされ、旧来のファンを切り捨てることになってしまった。続く『4』も戦闘は高く評価されるもストーリーは相変わらず電波で批判されている。全体としては「戦闘はいいが、ストーリーは滅茶苦茶」という評価を受けやすい(『2』のストーリーは他に比べれば

それほどでもない)。

世界観は大宇宙を舞台にしたSFチックで壮大なものだが、なぜか主な冒険の舞台は毎回中世ファンタジーふうのものである。

- ▶ 項目のあるソフト
  - ▶ [STAR OCEAN Till the End of Time](#)

## 聖剣伝説シリーズ

スクウェア・エニックス (旧スクウェア) の看板アクションRPG。

一作目はファイナルファンタジー (FF) シリーズの外伝作品としてゲームボーイに登場。

この頃は魔法「ケアル」などの固有名詞やグラフィックなどにFFシリーズの影響が強くみられたが、その後は典型的ファンタジー世界に「マナの樹」など「自然」の象徴的要素を調和させた特徴的な世界観をもって、独自のシリーズを築くようになった。

ナンバリングタイトルのイメージイラストは有名イラストレーターの磯野宏夫氏が担当している。

伊藤賢治 (1・新約・4)・菊田裕樹 (2と3)・下村陽子 (LOM) らによる音楽、緻密なドット絵、切なく熱いシナリオが人気を呼んだ。

以降、『ファイナルファンタジー』『サガ』の両シリーズに次ぐ第三のスクウェア作品ブランドとして認知される状態が長かったが、スクエニ合併後に発売された『新約聖剣伝説』や『[CHILDREN of MANA](#)』の評価はふるわなかった。それらは移植や外伝ということでシリーズ全体の評価を大きく落とすまでには至らなかったが、続いて発売された『聖剣伝説4』はナンバリングタイトルであるにも関わらず「クソゲー」と呼んで差し支えないほど非常に出来が悪く、これによって聖剣伝説シリーズは致命的と言えるほどの打撃を受けた。

ニコニコ大百科では1~3まで作品別に記事があるのに関わらず『4』だけ作られていないなど完全になかったことにされている。

シリーズに見切りをつけてしまったファンも恐らくそれなりにいると思われるが、少し前までは有名アクションRPGのひとつとして名を馳せていたシリーズであるのも事実。

今後はなんとか悪印象の払拭を図りたいところだろう。開発チームのほとんどがスクエニから抜けているためかなり絶望的状况だが....

- ▶ 項目のあるソフト
  - ▶ [新約聖剣伝説](#)
  - ▶ [聖剣伝説4](#)

## SEGA AGESシリーズ

かつてセガサターンにてリリースされたソフトである『SEGA AGESシリーズ』が初出。その後、PS2で展開していた自社の過去作品群を移植・リメイクするシリーズとして『SEGA AGES2500シリーズ』が、2003年から2008年までに33作をリリースされた。本項は2500シリーズの方を示す。

Vol.1~16まではセガとD3パブリッシャーの合併会社「3Dエイジス」よりリリースされオリジナル版ではなく3Dポリゴンによるリメイクモードを収録していたが、これがどれも誰得アレンジですこぶる不評であった。

D3と提携解消したVol.20 (スペースハリアーコンプリート) 以降開発がM2にバトンタッチし (\*5) 「完全移植」へと方針をシフト。M2の技術力の高さもありその評価を上げていった。値段の割に収録量、移植度は高く、Vol.31 (バーチャロン) とVol.33 (ファンタジーゾーンコンプリート) は特に評価が高いとされる。

方針転換後、どの程度移植度が高いかと言えば、例として

- ▶ シリーズはマイナー作品を含め全収録 (英語版や『サンプル版』があることも)
- ▶ 当時の説明書などの資料が見られる
- ▶ バグは基本的に修正、かつそれでも当時を懐かしむ人のためになんと『バグを再現するモード』も搭載
- ▶ 本家には無かったステージセレクト機能を搭載
- ▶ 本家では遅かったキャラの移動速度up (任意)
- ▶ ゲーム加速機能搭載 (音楽の速さはそのまま)
- ▶ リプレイ保存可能、プリセットでスーパープレイを収録
- ▶ プログレッシブモニター対応、かつ当時の走査線を再現して表示可能

などなど、上記以外にも様々な要素があったりと、至れり尽くせりである。

- ▶ 項目のあるソフト
  - ▶ [SEGA AGES 2500シリーズ Vol.11 北斗の拳](#)

## **戦国BASARAシリーズ**

カプコン制作のアクションゲーム。詳細はシリーズ名のリンクから。

- ▶ 項目のあるソフト
  - ▶ [戦国BASARA X](#)
  - ▶ [戦国BASARA3](#)
  - ▶ [戦国BASARA CHRONICLE HEROES](#)