

## 概要

1995年のSFC版『テイルズ オブ ファンタジア』から始まったナムコのRPGシリーズの公式における総称。「テイルズ」「テイルズシリーズ」と称される事も多い。  
タイトルごとの略称は「『テイルズ オブ』を略したもの」「TO+シリーズタイトルの頭文字」の2つに分けられる。  
シリーズ通して、戦闘部分を従来の格ゲー・アクションゲーム的なリアルタイム操作にしたバトルシステムが売りのゲームである。

元々は「夢幻戦士ヴァリス」シリーズや「コズミックファンタジー」シリーズで有名であった、日本テレネットとナムコの共同プロジェクトで始まったシリーズである。  
当初、日本テレネット内にあった「ウルフチーム」という開発部署が総開発を行っており、ナムコは発売・販売を担当していた。  
しかし一部スタッフの離反により編成を変え（離反したスタッフ達が立ち上げた会社が[スターオーシャン](#)シリーズでおなじみの「トライエース」である）、  
『シンフォニア』からは両社のスタッフを集め設立した子会社「テイルズスタジオ」により制作されている。  
今現在は、日本テレネットの倒産により、純粋なバンダイナムコゲームスの子会社となっている。  
また、携帯ゲーム機ではアルファ・システムなどの外注会社が関わる事もある。  
『レジェンディア』のみ、チーム・メルフェスというナムコの内部スタッフのみでの構成されたチームの製作である。

システム名はリニアモーションバトルシステム(LMBS)を基本に、作品ごとに手前に別の名前が付いている。  
内容が一味違ったとして、『デスティニー2』は「術ゲー(後に命中ゲー)」「相撲ゲー」、『リバーズ』は「陣取りゲー」  
『レジェンディア』は「ふっはっくらえ(主人公の通常攻撃が一番強い)」等、ファンの間では特殊な呼称がされている。  
また、ゲームジャンル名も「~RPG」というように手前に作品ごとのテーマを現す単語が付く。

RPGながら、前述のように格闘ゲームのようなスピード感・コンボで人気があり、固定のファンが多く存在、またそのわかりやすいゲーム性からライトな層にも受け入れられやすい。  
反面、どの作品も10代の美男美女の割合が非常に多いことや、大仰で独特なジャンル名がつけられることは賛否の分かれるところである。  
二次作品として実際に格ゲーも作られ、公式でも対戦アクションゲーム『テイルズ オブ バーサス』が発売された。

また[カレー](#)と[麻婆豆腐](#)を組み合わせたまったく新しい料理・マーボーカレーもシリーズの名物。  
このマーボーカレーは実際に以前にもサークルKサンクス限定で発売されたこともあり、さらに2009年12月、ハウスから商品化され発売される事に（どちらもテイルズオブシリーズとのタイアップ）。かなりの美味との事。

シリーズの作品によって、2Dか3Dかは違う。  
MUGENにおいては二次作品の影響で[GUILTY GEAR](#)のシステムを複合したものが多い。  
また対戦格闘を意識したようなドットアニメーション、コマンド入力、必殺技のイメージが、MUGENによる「対戦格闘キャラ」へのイメージ転化による移植で、それなりにキャラ数があるのも一つの特徴とも言えるだろう。

各シリーズの簡単な詳細とMUGEN参戦キャラ

キャンセル関係のシステム

立ち回り関係のシステム

術技システム

ガード・回避、ゲージ関係のシステム

その他のシステム

余談・特典DVD