

# CRACK DOWN

## クラックダウン

①	クラック・オブ・ドーム	(0'49")
②	クラックダウン(BGM1)	(2'49")
③	アンブッシュ(BGM2)	(1'43")
④	オペレーション(BGM3)	(2'03")
⑤	キル・オブ(BGM4)	(1'53")
⑥	ラッシュ(ボスシーン)	(1'30")
⑦	アイキャッチ(ラウンドクリア)	(0'08")
⑧	ブレイクアップ(エンディング1P)	(1'18")
⑨	フォー・アウト(エンディング2P)	(0'57")

### ◆制作者からのメッセージ

#### 〈クラックダウン〉

人造人間たちが反乱を起こした未来都市。連邦政府特務機関員BENとANDYは潜入した。マップで特定の地点に爆弾をセットし、彼らの拠点を壊滅せよ。二人で共同作戦！ マガジン、キャノン砲で一撃だ！ 今、熱い戦いが始まった！

Y.K

#### 〈ゲインランド〉

ヤッホー！ ドルフィンです。初仕事の曲もCD化され何よりです。"ホッ" 私の曲は⑩、⑫、⑮の曲で我がヒーローMr.ファンキー氏の曲が⑪、⑬、⑭です。自分の曲へコメントすれば  
○原始……メロディー重視で、テーマをしつこく繰り返しました。  
○革命前中国……中国音階のクロスオーバーで、横浜の中華街ですね…これは…  
○時空の扉……最後までプレーされた皆さん、よくぞ頑張ってくださいました。「大変おつかれさまでした。」と私からあなたの心の扉へのハートメッセージです。気がつけば、かなりの時空をとんで、このゲームの世界を楽しんでもらえた事でしょう……「今、何時ですか…」それでは……

ドルフィン

皆さんからの御意見、どしどしお寄せ下さい。

SEGA SOUND STAFF一同

#### ～GAIN GROUND STORY～

世界連邦政府が発足した時点で、人類の進歩は最高潮に達したかに見えた。実際、飢えや窮乏、差別といった言葉は辞書の上以外で目にかかることはまず無かったし、紛争の類も夫婦喧嘩や隣人との些細なトラブルは依然として行われていたにせよ、生命や財産を脅かす程の規模のものは、単に歴史上の事実として人々の意識に浮かぶ事がある、というだけの存在となっていた。

しかし、人類は、意外にも「種の滅亡」という新たな危機を迎えていた。地球上の各地において、原因のはっきりしない青少年の自殺が急増していたのである。連邦政府はこの問題を重視し、青少年の自殺を防止するために研究を続けた。

その結果、自殺の原因は戦いの無い社会が永く続きすぎたための「闘争本能の未分化」にあり、解決の手段としてこの種の本能を適度に刺激することで生存の目的をもたせる方法が有効であることがわかった。

そこで連邦政府は巨費を投じて疑似戦闘体験システムを開発し、青少年指導の一環としてこのシステムで遊ぶことを積極的に奨励した。

# GAIN GROUND

SEGA®

## ゲインランド

⑩	原始～起～(勇者達のテーマ)(BGM1)	(5'30")
⑪	中世欧州～承～(BGM2)	(4'54")
⑫	革命前中国～転～(BGM3)	(3'04")
⑬	未来ロボット～結～(BGM4)	(3'25")
⑭	戦士の休息(ラウンドクリア)	(0'06")
⑮	時空の扉(エンディング)	(2'39")

### ◆ゲーム解説

#### 「迅速に爆弾をセットして脱出せよ！」クラックダウン

セガ・システム24の第4弾として発表されたのがこのクラックダウンです。きちんと弾数に限りのあるライフル、敵の同士撃ち、残弾を節約したいときに接近することによってつかえるクリティカルヒットのパンチ・キック攻撃、そしてシステム24の高解像による文句なしにきれいで緻密なグラフィック。

そして今までになかった戦略の自由性は、数多くのプレイヤーの支持を受けました。

内容の方はラウンド4まであり、さらにひとつのラウンドは4面で構成されています。

迷路状になっている面が多く、あのマップは今だに忘れられません。最終面はRUSHという音楽が流れるのですがノミスでクリアすると残1人につき100万点ものボーナスが入るので、その曲が始まるとすごく緊張したのを覚えています。

#### 「20人の個性的なキャラを使いこなせ!!」ゲインランド

これもシステム24のゲームで、クラックダウンより先に発表されました。実に面白いゲームで毎面、その面に合ったキャラクターを出さなければなりません。固定画面で、戦略性という意味ではキャラクターシューティングの中ではナンバーワンで、現在これを超えるゲームは存在しないと思います。

エンディングがまた感動もので、「終わった」という実感が湧いてきます。今までの厳しい戦いの苦勞が報われる、そんな感じがします。今でも根強い人気を誇るゲームです。

ゲーム編集部  
FRS-N.O

「ゲイン・ランド・システム」と名付けられたこのシステムは順調にその目的を果たして行き、連邦政府は無論の事、危険とされる年頃の子を持つ親たちは胸をなで下ろし、そのテクノロジーに心よりの感謝を捧げた。

しかし、予想外の事件が起きた。突然、システムに対する人為的な入力的一切が受け付けられなくなってしまったのだ。システムを制御するスーパーコンピュータは緊急警報を発し何等かの異常が発生したことを知らせはしたが、管理者にその内容を確認する術は無かった。

この時システム内にいた大勢の利用者は全員閉じ込められた。元来、闘争本能が薄弱であった彼らの中には、脱出できぬまま発狂する者や悲観して自殺する者が続出した。

連邦政府は直ちに技術・救助隊をシステム内に送り込み事態の収拾を図ったが、逆に隊員たちはシステムのロボット兵にことごとく捕らえられ、状況はますます深刻になっていった。

時間が経つにつれ、どうせ救助できないのなら脱出できない人々を何人か犠牲にしてもシステム全体を破壊すべきだ、との強硬論も出て来るようになった。連邦政府はあと1度救助隊を送り、それが失敗すれば犠牲者の出る方法もやむなし、として3人の戦士を選出した。

最後のチャンスとして選ばれた3人は、狂ったシステムの中に厳然と突入して行った……。



# 原始～起～(勇者達のテーマ)(BGM1)

Handwritten musical score for '原始～起～(勇者達のテーマ)(BGM1)'. The score is arranged in three columns and six rows. It features a variety of musical notations including treble and bass clefs, time signatures, and dynamic markings such as 'ppp' and 'p'. The notation includes notes, rests, and some specific performance instructions like 'Pa. bass' and 'x4 acc'. The score is densely written with musical symbols and includes some circled numbers and letters.

# 革命前中国～転～(BGM3)

Handwritten musical score for '革命前中国～転～(BGM3)'. The score is arranged in three columns and four rows. It features a variety of musical notations including treble and bass clefs, time signatures, and dynamic markings such as 'ppp' and 'p'. The notation includes notes, rests, and some specific performance instructions like 'Pa. bass' and 'x4 acc'. The score is densely written with musical symbols and includes some circled numbers and letters.

# と き 時空の扉(ENDING)

Handwritten musical score for 'と き 時空の扉(ENDING)'. The score is arranged in three columns and four rows. It features a variety of musical notations including treble and bass clefs, time signatures, and dynamic markings such as 'ppp' and 'p'. The notation includes notes, rests, and some specific performance instructions like 'Pa. bass' and 'x4 acc'. The score is densely written with musical symbols and includes some circled numbers and letters.