

# メガドライブ パーフェクト ビデオ

## ●Chapter/Track

- 1 オープニング
- 2 最新アミューズメント・センター攻略法/  
(その1)
- 3 期待の新作・レビュー
- 4 「CHELNOV」(テアタイスト)
- 5 「電忍アレスタ」(コンパイル)
- 6 「SIDE POCKET」(テアタイスト)
- 7 「ランパート」(テンゲン)
- 8 「ダークウィザード〜蘇りし闇の魔導師」(セガ)
- 9 「アフターバーナーIII」(CSK総合研究所)
- 10 「ぶよぶよ」(セガ)
- 11 「R.B.I. 4 ベースボール」(テンゲン)
- 12 「アイラブ ミッキー&ドナルド  
ふしぎなマジックボックス」(セガ)
- 13 「マジンサーガ」(セガ)
- 14 「パチンコクーニャン」(ソフトビジョン)
- 15 「ぎゃんぶらあ自己中心派? 激闘/  
東京麻雀ランド編」(ゲームアーツ)
- 16 「T.M.N.T.リターン オブ  
ザ シュレッター」(コナミ)
- 17 「ロードブラスターFX」(ウルフ・チーム)
- 18 「TAZ MANIA」(セガ)
- 19 「G-LOC」(セガ)
- 20 「GODS」(PCMコンプリート)

- 21 「ゼノン2」(PCMコンプリート)
- 22 「ベア・ナックル2 死闘への鎮魂歌」(セガ)
- 23 「Aランクサンダー」(RIOT)
- 24 「Jリーグチャンピオンサッカー」(ゲームアーツ)
- 25 「聖魔伝説3x3 EYES」(セガ)
- 26 「スイッチ」(セガ)
- 27 「ガントレット」(テンゲン)
- 28 「スラップファイトMD」(東亜プラン)
- 29 「洗脳ゲームTEKI・PAKI」(東亜プラン)
- 30 最新アミューズメント・センター攻略法/  
(その2)
- 31 名作/定番ザ・リプレイ  
(メガドライブ定番ソフト20)
- 32 ファンタシースターII  
(セガ)89/3/21 発売作品
- 33 大魔界村(セガ)89/8/3
- 34 ストライダー飛竜(セガ)90/9/29
- 35 武者アレスタ(東亜プラン)90/12/21
- 36 シャイニング&ザ・ダクネス(セガ)91/3/29
- 37 アドバンスド大戦略〜ドイツ電撃作戦  
(セガ)91/6/21
- 38 ソニック・ザ・ヘッジホッグ(セガ)91/7/26
- 39 アウトラン(セガ)91/8/9
- 40 天下布武(ゲームアーツ)91/12/25

- 41 ゴールデンアックスII(セガ)91/12/27
- 42 スーパーファンタジーゾーン  
(サン電子)92/1/14
- 43 シャイニング・フォース〜神々の遺産〜  
(セガ)92/3/20
- 44 LUNAR THE SILVER STAR  
(ゲームアーツ)92/6/26
- 45 炎の闘球児ドッジ弾平(セガ)92/7/10
- 46 アイルトン・セナ スーパーモナコGP II  
(セガ)92/7/17
- 47 サンダーフォースIV(テクノソフト)92/7/24
- 48 サンダーストームFX(ウルフチーム)92/7/31
- 49 スプラッターハウスPART II(ナムコ)92/8/4
- 50 修羅の門(セガ)92/8/7
- 51 ランドスターカー(セガ)92/10/30
- 52 「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」  
「ソニック・ザ・ヘッジホッグ2」徹底攻略!!
- 53 ゲーム産地直送便「ゆみみみっくす」  
/ゲームアーツ・宮路洋一氏
- 54 最新アミューズメント・センター攻略法/  
(その3)
- 55 エンディング

# メガドライブ パーフェクト ビデオ

## MACHINE REVIEW

### メガドライブはカッコイイ!

メガドライブに火が付いて、そしてバーストしたのはアメリカ市場が先である。特に'91年末〜'92年にかけて『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』を看板にしたニンテンドーとの比較広告戦略が当たり、マスコミは盛んに「セガ、16ビット市場でニンテンドーの牙城を突き崩す!」などと、騒ぎ立てたものである。

その頃アメリカでオンエアされたメガドライブ(アメリカ名はジェネシス)のCMがウツサクだった。パンク風の少年がメガドライブ(アメリカではジェネシスという)をプレイしていると、その母親がボヤクのだ。「またあんたはセガやってる! マリオをやっていい子ちゃんになりなさいっていつてのに!」...

うん、僕は気が付いた。メガドライブの特徴は「カッコイイ」ことだ。

みんなと一緒にのゲームをプレイするために買うファミコンやスーパーファミコンと違う“友達に自慢できるマシン”なのだ。

よく考えてみると僕自身、例えばゲームなんか全然やったこともない10代の女の子が部屋に来たとしたら、『スーパーマリオワールド』でも『天外魔境』でもなく、『ムーンウォーカー』とか『トーシャム・アンド・アール』みたいな、すごくヒップでトンがったメガドライブのソフト

を見せてあげると思う。

そういえば『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』だって「面白い」というより「カッコイイ」ゲームでしょう?

メガドライブの成功は、あくまでも先に成立した「ニンテンドー・カルチャー」に対するカウンター・カルチャーだと思う。そこに元気の秘密がある。

スーパーファミコンと比較して色数が少ない、しかしその代わりにすごく処理速度が速い...というハードスペックも、トンがったゲームソフトを作るのに向いている。だから、特にセガさんには先鋭的なことをとことん追求してもらいたい。



さて、アメリカからの最新情報では、セガはソニーのソフトウェア会社、ソニー・エレクトリック・パブリッシング社と提携したそうである。ソニー・ミュージックの抱える一線のアーティストたちを起用した、「インタラクティブMTV」的ソフトを、メガCDで量産することになるようだ。

このへんの「カッコいい」動きに、僕は今一番注目している。

渡辺浩哉

## メガドライブ

## HISTORY

●

1988年10月

- セガ初の16ビット家庭用ゲームマシン「メガドライブ」発売。
- ネーミングは「メガ・カートリッジをドライブする」という意味。同時発売『スーパーサンダーブレード』『スペースハリアーII』。

1988年12月

- 来日中のマイケル・ジャクソンがセガ本社に来訪。この出会いが後の「ムーンウォーカー」開発のきっかけになる。

1989年6月

- サードパーティー参入第一弾ソフト『サンダーフォースII』発売(テクノソフト)。

1989年9月

- メガドライブの海外バージョン「ジェネシス」、アメリカで発売。
- ジェネシスとは「創生」の意、16ビット市場を創りだす、というコンセプト・ネーミングだ。

1989年11月

- セガ開発部で極秘製作プロジェクトチーム結成。「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」開発スタート。

1990年10月

- メガドライブ対応の通信ゲーム・システム「セガ・ゲーム図書館」開館。(※現在は休館中)

1991年5月

- 『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』発売。翌月にはアメリカでも発売され、日米同時の大ヒット製品となる。

1991年12月

- メガドライブ対応のCD-ROMシステム「メガCD」発売。
- ソフトは『惑星ウッドストック』(セガ)ほか。

1992年4月

- セガと日本ビクターの提携により、メガドライブ一体型のCD-ROMマシン「ワンダーメガ」発売。カラオケ機能も搭載。

1992年6月

- メガCD対応の初のロールプレイングゲーム『LUNAR』(ゲームアーツ)発売、大ヒット

1992年11月

- 『ソニック・ザ・ヘッジホッグ2』発売。前作『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』チームが長期にわたってアメリカに滞在し、アメリカ人スタッフとのコラボレーションによって創りあげた作品。

●  
●  
●  
●

to be next year.