

SEGAAGES 2500



SEGAAGES 2500
Series Vol. 3

ファンタジーゾーン

- アーケード
- 1986年
- シューティング
- SYSTEM 16基板

FANTASY ZONE



スペース オペレッタ
ファンタジーブーム

SEGA

その星、魔界宇宙の魔界星
ラッシュリザーバーが飛ぶよ。

セガシステム16
第2弾

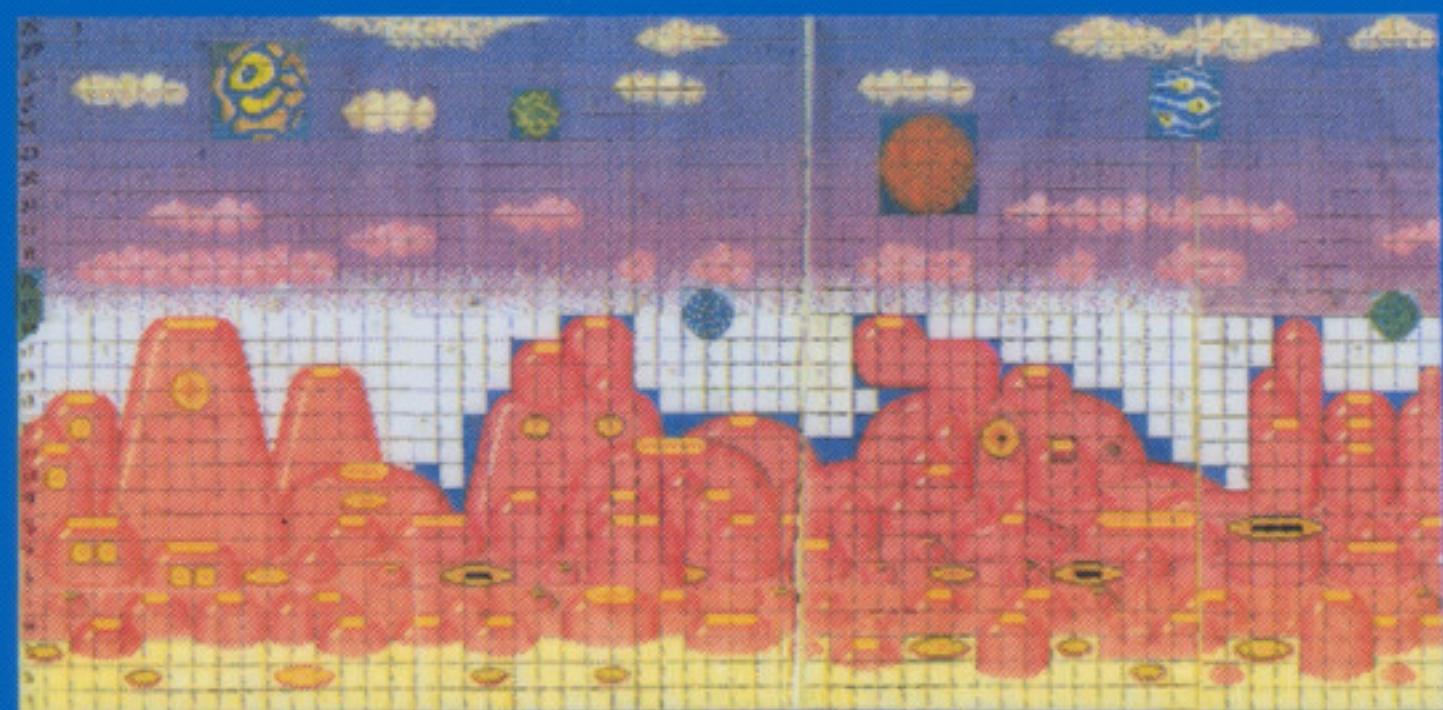


当時のパンフレットにはカタカナロゴが。「スペースオペレッタ」というキャッチも意味深?

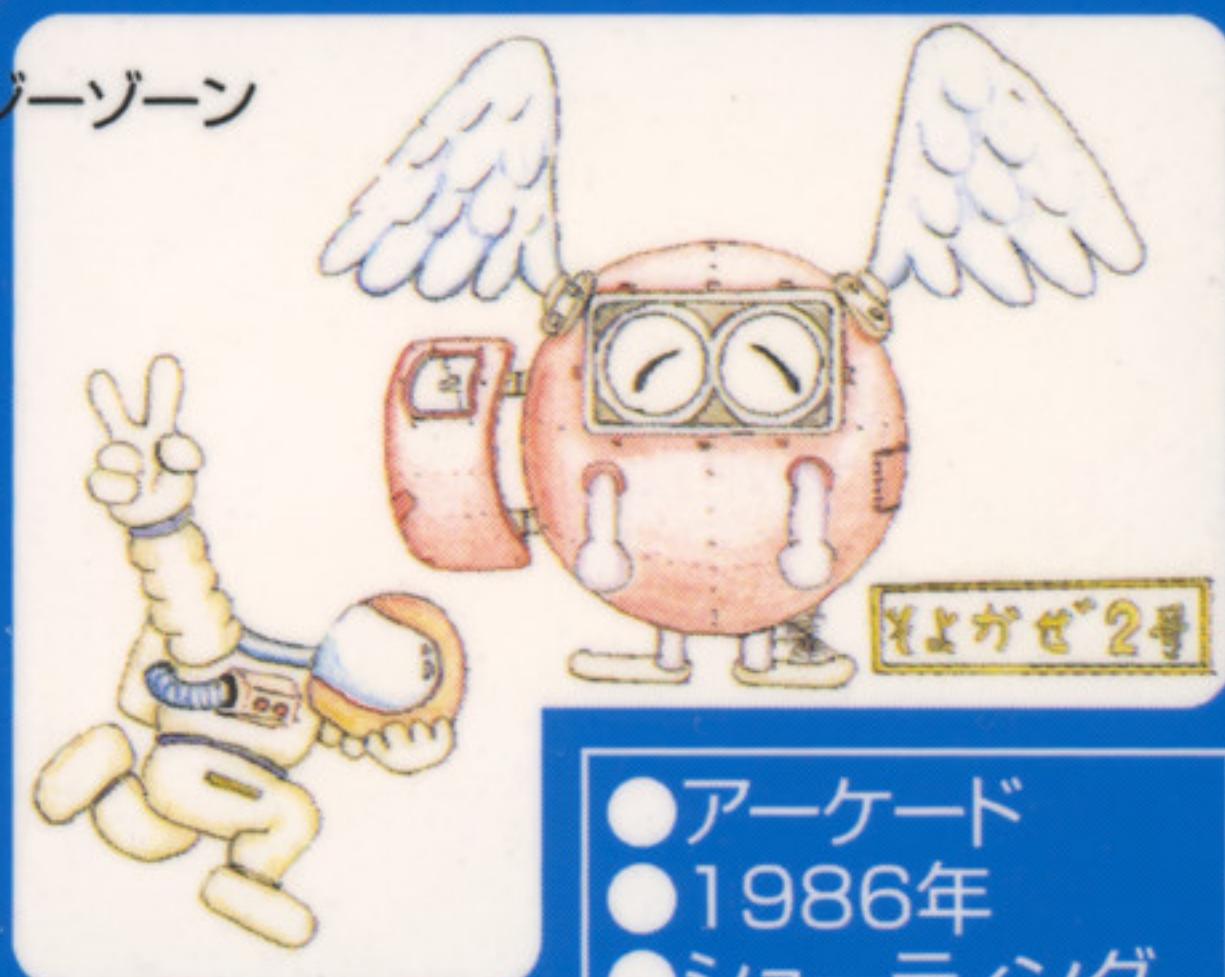
'86年に彗星のごとく現れた傑作シューティング。これまでにない鮮やかなグラフィックと、ノリのいいラテン系BGM、左右スクロールや買い物の概念を取り入れた戦略性の高さなど、シューティングとして何もかもが新しかった。また、同年に発表のSYSTEM 16というシステム基板は、この作品をはじめ多くの傑作を輩出。セガ・アーケードの快進撃がここから始まったのだ。



セガ会心の新感覚シューティング

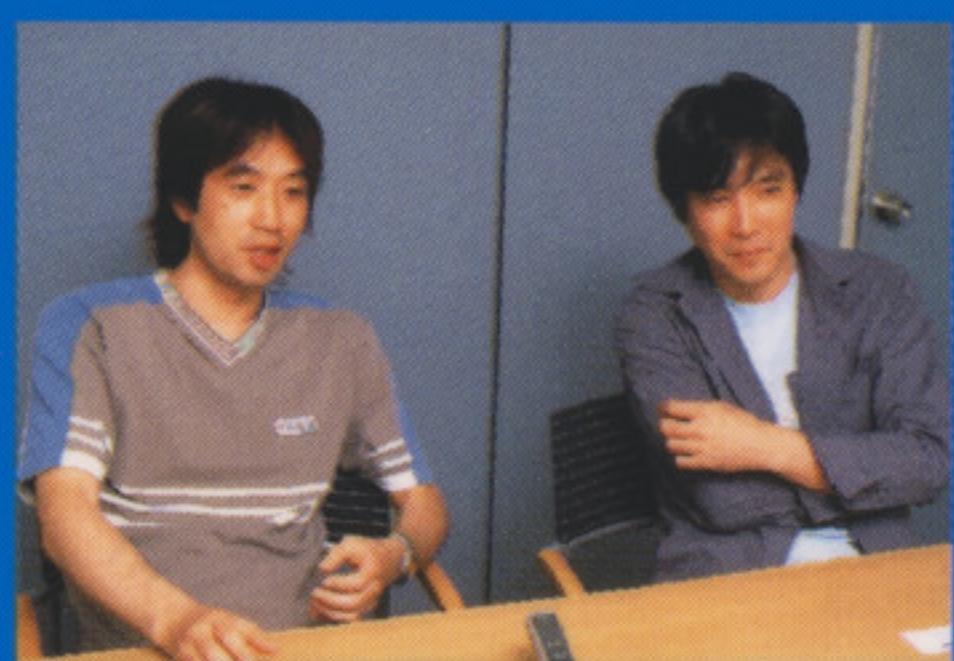


最初に描かれたイメージはラウンド2のタバスクーダだった。右はオバオバの旧デザイン。頭のない(描き忘れたとか)のが本体で、隣の乗り物には「そよかぜ2号」という名前が。



- アーケード
- 1986年
- シューティング
- SYSTEM 16基板

CREATOR'S NOTE



左:(株)セガ／ヒットメーカー
Hiro師匠

セガの名サウンドクリエイター。'84年入社後、多くの名サウンドを手がける。

右:(株)セガ／ワウ エンターテイメント
近藤正樹
「ギャラクシーフォース」「SDI」などのデザイナーとして活躍。'85年入社。

近藤 ■ 当初はSFものを作る予定だったんですが、それが企画見直しになった時に、それならちょっと毛色の違うものをということで、ラウンド2の背景をデザインしてみたんです。ところが開発全員から非難ゴウゴウ(笑)。自分は新人だったので、ビビりながらも作っていたら、当時のプランナーだけが褒めてくれて、それからはかなり吹っ切れましたね。そこからの完成系がこの形だったので、最初からこういうポップな意識はしてなかったんです。

Hiro ■ 僕が参加した頃はもうかなりゲームができてて、毎朝出社したらとりあえず遊んでたくらい面白かった(笑)。曲も他の人が作ったものがかなり完成してたんだけど、イマイチだったんで、ショップとラウンドクリア以外はザクッと作り直した。ちょうどそのころラテンやサンバにハマってたこともあって、結構勢いで時間をかけて作ってた。画面の明るさを引き立てる感じで、洗脳するメロディーを意識してたね。