

MONACO GP



SEGAAGES 2500

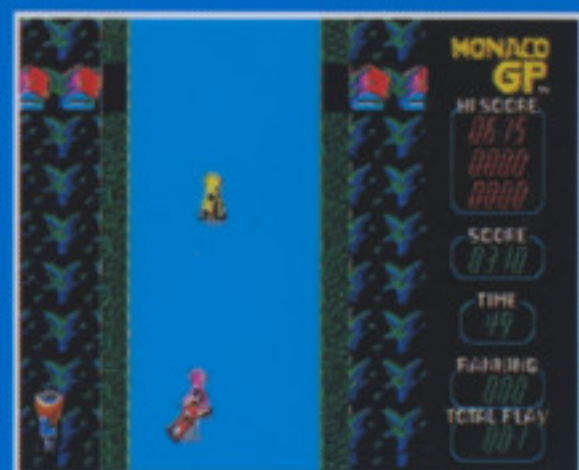
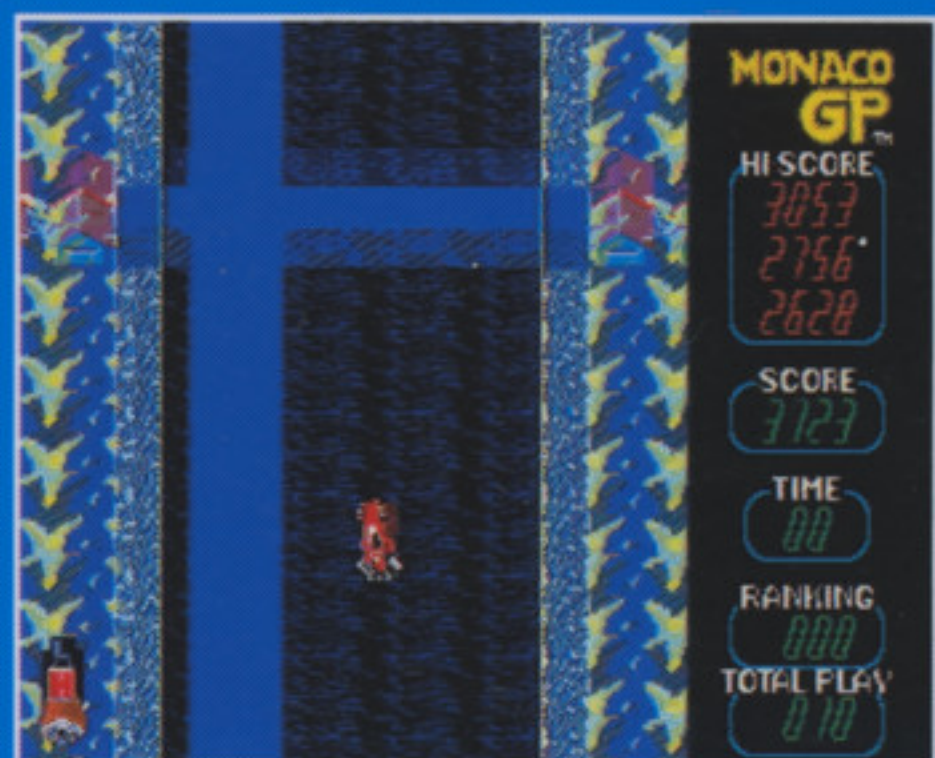
# MONACO GP

モナコGP

- アーケード
- 1979年
- レース
- カスタム基板

SEGAAGES 2500  
Series Vol. 2





セガの初期作品として多くのハードに移植された本作。画面はセガサターン版で、再現度が最も高い。画面右のスコアは、実際には筐体のセグメントディスプレイに表示されていた。



幻のテーブル筐体

スタンダードなアツプライト筐体



オリジナルのアーケード版は、ハンドルとペダル、シフトレバーのある本格的な筐体を用意された。コックピットタイプのももある。

# MONACO GP

モナコGP

- アーケード
- 1979年
- レース
- カスタム基板

## コックピットスタイルを定着させた、レースゲームの元祖

'79年のアーケードに登場した、レースゲームの始祖ともいえる名作。それまでの「上から車が降ってくる」だけではない、トンネルや後方から迫る救急車などの各種演出や、ハンドル操作などの入力部にも趣向を凝らし、ドライブ感の再現に成功している。写真にはないが、プレイヤーがシートに座ってプレイするコックピットタイプの筐体も出荷され、'80年代中頃からリリースされる体感ゲームの礎となった作品といっても過言ではない。



オリジナルからちょうど10年後、3Dとなって登場した「スーパーモナコGP」。リアル志向のレースゲームだ。

そして名作が携帯電話で復活! iモード(ソニックカフェ:ソニックチーム)、J-SKY(セガエイジス:セガ)で「モナコGP」が配信中だ。



## CREATOR'S NOTE ■ ハンドルがあってこそレースゲーム、という発想



金成 ■ 当時、他のレースゲームは敵を避けるだけだったんですが、そこに橋やトンネルなどを入れてゲーム展開にアクセントをつけ、さらにシフトワークなどで本格的にレースを再現したのが一番の特徴でした。当時スタッフは5人で、デジタイザもないからデータはすべて手書き。しかもヒューズロムだったのでメモリの書き込みの失敗が許されず、慎重に一つ一つデータを書いていったのを覚えています。コックピット筐体も冒険でした。ゲームとしてアクセルとシフトをぜひ実現したい、というところから行き着いた先なんです。結果的にあの形が一番理にかなってましたね。

(株)セガ メカトロ研究開発部  
金成 實

.....  
'76年にセガに入社し、数多くのエレメカや体感ゲームを手がけてきた重鎮。

あの筐体があったからこそ、「ハンガオン」や「アウトラン」といった体感筐体が生まれたんだと思います。「技術のセガ」なんて肩書きは、実はこの頃からあったんですね(笑)。