

SEGAAGES 2500



PHANTASY STAR II

SEGAAGES 2500
Series Vol. 17

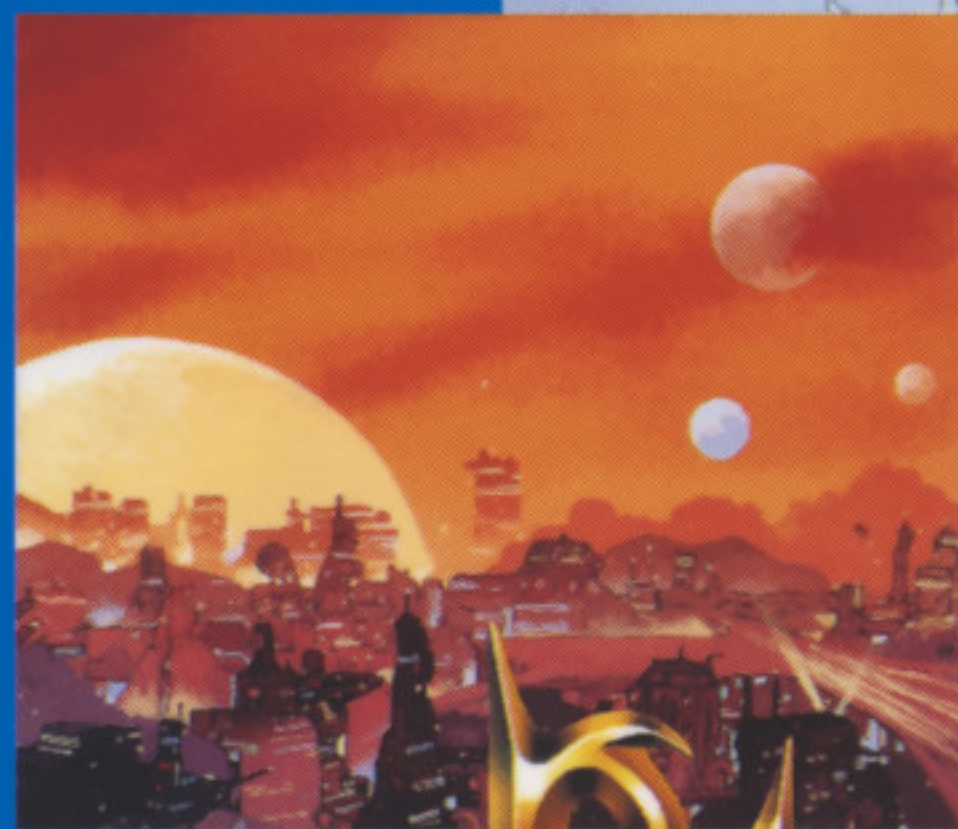
ファンタシースターII
還らざる時の終わりに

- メガドライブ
- 1989年3月21日発売
- ロールプレイング
- 6メガビットカートリッジ

PHANTASY STAR
generation:2



パッケージのイラストは米田仁士氏。ネイは当時流行りつつあったとんがり耳キャラを意識し、さらに耳を大きくしたのだとか。



PHANTASY STAR II

ファンタシースターII
選らざる時の終わりに

メガドライブRPGの代表 衝撃的なシナリオも話題に

セガマークIIIでリリースされた前作の1000年後を描いた物語。主役級キャラクターは8人。SF風のテイストがより強まり、敵にもバイオモンスターやロボットなどが多く登場する。当時の家庭用ハードの最先端をいくグラフィックと、戦闘シーンのアニメーションはユーザーを驚かせた。6メガビットの大容量にもものを言わせた圧倒的なボリュームは賛否両論。特に2Dとなったダンジョン全般は非常に広く、誰もが苦勞させられた。

- メガドライブ
- 1989年3月21日発売
- ロールプレイング
- 6メガビットカートリッジ



雑誌などに公開されたバストアップのキャラクターイラスト。ゲーム中の顔グラフィックに近い。



ソフトにはモタビア全土の折り込みマップが封入。いくつかのダンジョンはこれよりも広いという噂も。

ファンタシースター
ジェネレーション2

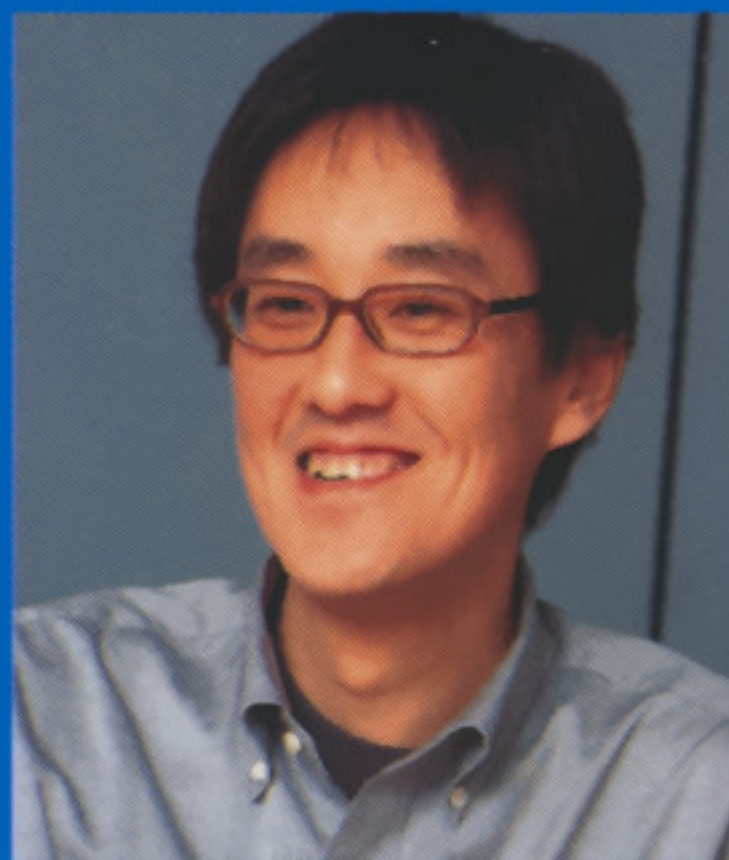
CREATOR'S NOTE

キャラ人気が出たあとに、愛着がわいた

吉田■当初の企画では主人公がルツだったんです。彼が戦士になって3惑星を巡るというものだったのが、方々の反対によってやめてしまったんですね。主人公の髪が青いのはその名残です(笑)。当時は下絵を描かずにグラフィックツールに直接描いちゃうのが普通だったんで、ほとんどのキャラは簡単なラフの後、直接描いたんです。その後セガ関係の雑誌でキャラクター人気が上がっていったのを

見て、ちょっと予想外でしたね。今も「ファンタシースターオンライン」などで名残のキャラが出てきたりして、時がたつほどに愛着が深く

なりましたね。この作品は、僕のその後の人生を決めたゲームだったと思います。



(株)セガ
R&D本部 第2GE研究開発部 所属
吉田徹

本作のキャラデザイン等を担当。ソニックチームの中裕司氏などとともに、「スーパーサンダーブレード」「大魔界村」などを手がけてきた。その他「ファンタシースター千年紀の終わりに」など。