

SEGAAGES 2500



SPACE HARRIER

# SPACE HARRIER™

SEGAAGES 2500  
Series Vol. 4

スペースハリアー

- アーケード
- 1985年
- シューティング
- カスタム基板



ファンタジーシューティングともいえる独特の世界は、全18ステージ構成。数多くのゲームマシンへと移植もなされた。



まるで遊園地の乗り物のように動くムービング筐体は、ゲーム業界を震撼させた。規定上、座席にはシートベルトもついていたのだ。

### ローリングタイプ

- アーケード
- 1985年
- シューティング
- カスタム基板

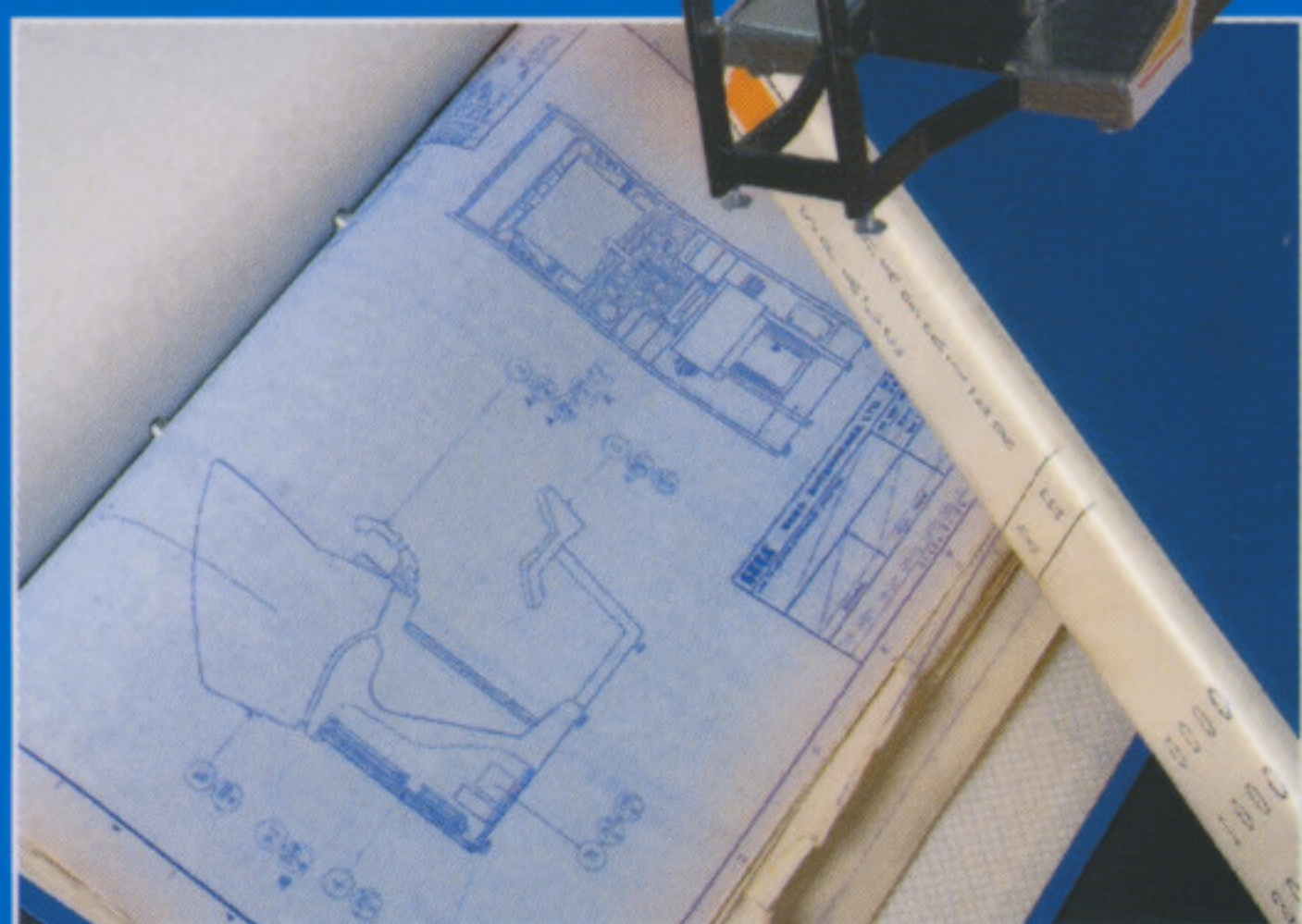
### シットダウンタイプ

# SPACE HARRIER™

スペース  
ハリアー

## 筐体が動くダイナミックな体験

操作にシンクロして前後左右に傾くムービング筐体をひっさげて、'85年に颯爽と登場したのがこの「スペースハリアー」だ。3D空間を高速で飛行する超能力戦士ハリアーを操作し、次々と現れる敵たちを倒していくという単純なルールだが、グラフィックの美しさとスピード感、そして奇抜な敵キャラクターたちと、ゲーム本編にも見どころは多い。この年はセガの体感ゲーム元年であり、第1弾の「ハンゴオン」に続きこれが第2弾。以降、さまざまな体感ゲームを輩出し、アーケードに新たなる華を咲かせていく。

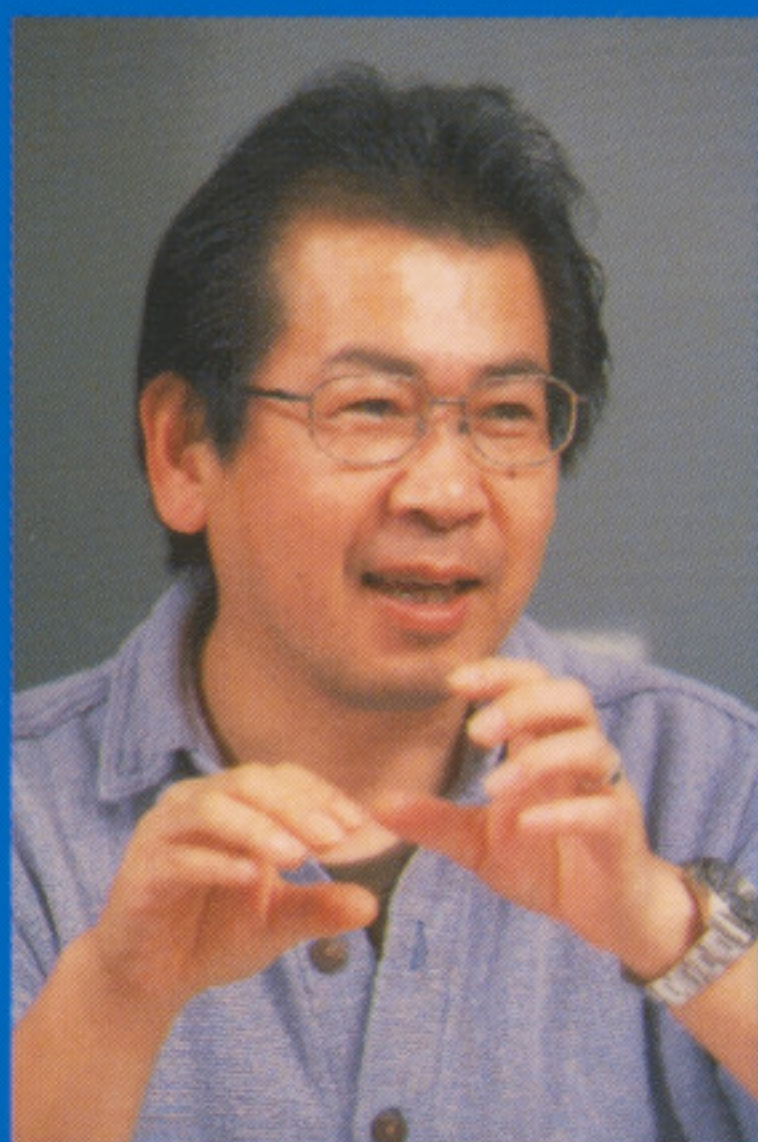


セガのメカトロ研が設計した筐体の設計図。操縦桿やメーター類は、もともと飛行機ゲームだったことを物語るものだ。

スペースハリアー

CREATOR'S NOTE

## 当時は3Dをイメージして夢が広がっていった



鈴木 ■ このゲームを作った時は、3Dをイメージして夢が広がっていたことを思い出します。当時の技術では2次元のスプライトを使って擬似的に3Dを表現するしか手段がなく、テクスチャも少ししか使えなくて、ずいぶんいろいろな

株式会社セガ 執行役員  
鈴木 裕

.....  
ご存じ、セガのアーケード黄金期を支えたクリエイター。早くから3Dに着目し、次々と名作を生み出した。

ことをあきらめた記憶があります。

今回のチャレンジでは昔やりたかったことがいろいろ実現できたので、とても感慨深いものがあります。なめらかに回転するオブジェや、湯水のように使える弾や爆発は、とても気持ちよく、自分の思いを組んで開発してくれたみなさんに深く感謝します。

過去のゲームをこのような形で、現代に復活させることの可能性の高さを実感しました。今後もこのようなアプローチを具体的に考えていきたいと思ひます。