

## はじめに

私が5歳のころ、親戚からセガ・マスターシステムをプレゼントしてもらいました。そして、永遠のセガファンになるほど、すっかりハマってしまったのです。小学1年生に上がった頃にはもう、アレックスキッドの自作ストーリーを8ページにわたって書くほどの熱烈なファンでした。学校の作文課題では、毎回、何かしらセガに関連する内容を書いたものです。『どきどきペンギンランド』や『ワンダーボーイ』の物語も書いたし、聖パトリックの祝日なんかは『ダブルドラゴン』を無理やり結びつけて書いたりもしました。

それから25年余りがたった現在でも、セガゲーに対する熱い想いはほとんど色褪せていないのです。それは、本書をご覧いただければ分かることでしょう。が、この情熱は単なる懐古の念ではありません。80～90年代のセガのアーケードタイトルは、当時のゲームの中でも屈指の名作ばかりです。その多くは、当時の時代背景を色濃く反映していて、『エイリアン』、『トップガン』、『コナン・ザ・グレート』といった当時の人気映画のテーマをモチーフにしている作品もあります。もちろん、それがゲームのインパクトや面白さを損ねることは一切ありませんでした。

本書では、セガの古き良き時代のアーケードゲームがなぜそれほど魅力的だったのかをとことん追究したいと思います。『スペースハリアー』、『アフターバーナー』、『アウトラン』では、セガの「スーパースカラ」によって、技術の水準が大きく押し上げられました。『Shinobi』と『ゴールデンアックス』は、ナムコの『ローリングサンダー』、テクノスの『ダブルドラゴン』といった優れたゲームからアイデアを得た上で、それらをさらなる名作へと昇華させた作品です。『ファンタジーゾーン』のグラフィックは、当時のゲームの中でも非常にカラフルかつ想像力溢れるものでした。一方、かわいらしい世界観とは対極に位置する『獣王記』は、16ビット機ジェネシス（メガドライブの北米版）の性能をいかに発揮し、家庭用ゲーム機ユーザーを魅了することに成功したのです。

本書で取り上げる作品の選考基準は、ずばり「どれだけ多くの遺産を生んだか」、つまり続編や移植版、スピンオフがいくつ作られたか、です。あまり知られていないモバイル版や同人ソフトといった派生タイトルについても、できるだけ詳細に記述していきます。マスターシステムで産声を上げた『アレックスキッド』を除き、本書で紹介するタイトルはすべてアーケードから始まったものです（『アレックスキッド』もすぐにアーケード版が出ました）。ただし、本書の内容は、セガのアーケードゲーム史のほんの表面をなぞったにすぎません。より初期のアーケードゲーム、知名度の低いゲーム、それにコンソール限定タイトルなど、セガの往年の名作はまだ数多く存在します。そういったタイトルについても、今後予定しているVol.2やVol.3で取り上げるつもりです。

とにかくにも、本書をご購入いただき誠にありがとうございます。Hardcore Gaming 101が贈る今後の書籍についても、どうか楽しみにお待ちください！

カート・カラタ

2012年12月

<http://www.hardcoregaming101.net>



## Hardcore Gaming 101が贈る 『セガアーケードクラシックス Vol. 1』

### Editor-in-Chief:

カート・カラタ

### Managing Editor:

ジョン・シュシエパニヤク

### Info Box QC:

チャールズ・P・ギル

### Contributors:

#### Alien Syndrome:

クリス・ラーザ

#### Golden Axe:

クリス・ラーザ, エイデン・モネンズ

#### OutRun:

ブライアン・ガッツ

#### Shinobi:

サムエル・メルズナー

### Cover Artwork and Comic:

ジョナサン・“ベルソナ”・キム

Tumblr:

<http://personasama.tumblr.com>

Pixiv:

<http://www.pixiv.net/member.php?id=230599>

Twitter: @personasama

### Screenshots and Artwork:

Mobygames, Sega Retro, Arcade Museum, The Video Game Museum, SMS Power!, Handheld Museum

### Translator:

羽無エラー

### Special Thanks:

ソフィア・フレイレ,  
エドゥアルド・オリデンJr., 西澤龍一

## プラットフォームの略称

32X - セガ32X  
360 - Xbox 360  
AMI - アミガ  
ARC - アーケード  
AST - アタリST  
AT8 - アタリ400/800/XL  
C64 - コモドール64  
CPC - アムストラッドCPC  
DC - ドリームキャスト  
FC - ファミリーコンピュータ  
FM7 - 富士通FM-7  
FMT - FMタウンズ

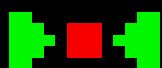
GBA - ゲームボーイアドバンス  
GEN - ジェネシス  
GG - ゲームギア  
IBM - IBM PC (DOS)  
IOS - iPhone/iPad/iPod Touch  
MD - メガドライブ  
MKIII - セガ・マークIII  
MOB - モバイル  
NES - Nintendo Entertainment System  
MZ - シャープMZ  
PC88 - PC-8801

PCE - PCエンジン  
PS2 - プレイステーション2  
PS3 - プレイステーション3  
PSP - プレイステーションポータブル  
SCD - セガCD / メガCD  
SG1 - SG-1000  
SMS - セガ・マスターシステム  
TG16 - ターボグラフィックス16  
WII - Wii  
WIN - ウィンドウズ  
WS - ワンダースワン  
X1 - シャープX1

## 目次

スペースハリアー	4	アックス=バトラー ゴールデンアックス伝説	79
スペースハリアー3D	8	ゴールデンアックスウオリアー	80
スペースハリアーII	9	ゴールデンアックス・ザ・デュエル	81
プラネットハリアーズ	10	ゴールデンアックス: ビーストライダー	83
タイピング・スペースハリアー	11	ゴールデンアックス・ミス	85
アウトラン	12	ファンタジーゾーン	86
ターボアウトラン	15	ファンタジーゾーンII オバオバの涙	90
アウトラン3D	17	ファンタジーゾーンII DX オバオバの涙	91
バトルアウトラン	18	ファンタジーゾーン: ザ・メイズ	93
アウトランヨーロップ	19	ギャラクティックプロテクター	94
アウトランナース	20	ファンタジーゾーンギア	95
アウトラン2019	22	スーパーファンタジーゾーン	96
アウトラン2	23	スペースファンタジーゾーン	97
アフターバーナー/アフターバーナーII	26	アレックスキッドのミラクルワールド	98
G-LOC: Air Battle	31	アレックスキッド ザ・ロストスターズ	101
ストライクファイター	33	あんみつ姫	103
セガストライクファイター	34	BMXトライアル アレックスキッド	105
スカイターゲット	35	アレックスキッド 天空魔城	106
アフターバーナークライマックス	36	アレックスキッド・イン・シノビワールド	107
アフターバーナー: ブラックファルコン	38	ワンダーボーイ	108
マスターバーナー	39	ワンダーボーイ モンスターランド	111
Shinobi	40	モニカと仲間たち	114
シャドー・ダンサー (ARC)	44	ワンダーボーイIII モンスター・レアー	115
シャドー・ダンサー (GEN)	46	モンスターワールドII ドラゴンの罠	117
ザ・スーパー忍 (GEN)	47	ワンダーボーイV モンスターワールドIII	120
ザ・スーパー忍II	49	モンスターワールドIV	122
ザ・サイバー・シノビ	51	西澤龍一氏インタビュー	124
The GG忍	52	カルテット	128
The GG忍II	53	サンダーブレード	132
新・忍伝	54	ギャラクシーフォース	136
ザ・リベンジ・オブ・シノビ (GBA)	56	パワードリフト	140
Shinobi -忍- (PS2)	57	エイリアンシンドローム (ARC)	142
Kunoichi -忍-	59	エイリアンシンドローム (WII/PSP)	146
Shinobi 2 (MOB)	61	ゲイングラウンド	148
Shinobi 3D	62	クラックダウン	152
獣王記	64	ESWAT:サイバーポリス イースワット	154
アルタードビースト:		エイリアンストーム	156
ガーディアン・オブ・ザ・レルム	68	ダイナマイトダックス	158
獣王記 -PROJECT ALTERED BEAST-	69	コンピレーション/サウンドトラック	160
ゴールデンアックス	70	他メディアでのセガゲーム	164
ゴールデンアックスII	75	その他のカメオ出演	167
ゴールデンアックス デスアダーの復讐	76	セガガガ	168
ゴールデンアックスIII	78		

74.6





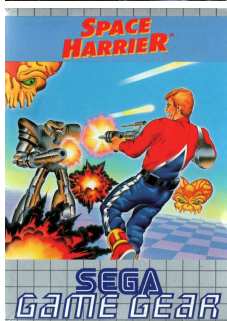
# スペースハリアー



## 『スペースハリアー』

オリジナル版発売年: 1985

プラットフォーム: ARC, SMS, TG16, FC, GG, IBM, AMI, AST, AT8, ZX, X68, PC88, PC60, MZ, X1, FM7, C64, 32X, SAT, GBA, DC, XB, PS2, MOB, 360, PS3, WII, WIN, 3DS



1985年にセガからアーケード向けにリリースされた『スペースハリアー』。開発を手掛けたのは、あの伝説のゲームデザイナー、鈴木裕氏だ。当時、多くのシューティングゲームは横スクロールや縦スクロールだったが、この『スペースハリアー』はそんな常識を覆し、主人公の背後にプレイヤーの視点を据えた3Dシューティングだ。主人公は、ブロードヘアーに赤と青の服がお似合いの「ハリアー」。プレイヤーはアナログスティックでハリアーを操作し、まるでジェット機を操縦しているかのような感覚を味わう。

そのメカニズムは定かではないが、ハリアーは驚異的なスピードで空中を飛び回ることができるのだ。その手にドデカイ大砲を持ってひたすら前進し、ドラゴンランドに巣食う奇妙でキケンな生物を撃ちまくっていくぞ。ちなみに、セガの3Dシューティングの元祖は『スペースハリアー』ではなく、1982年に発売された『バック・ロジャース: プラネット・オブ・ズーム』だ。だが技術的には『スペースハリアー』の方が一枚も二枚も上手なゲームで、たとえ今日のゲーマーが遊んでも感動を覚えること間違いなしだ。

『スペースハリアー』の遊び方は至ってシンプル。ひたすら飛んで、よけて、撃ちまくる、これだけだ。画面に照準は表示されていないが、敵を狙うのは簡単なので、近くにきた奴をどんどん撃墜していけばいい。もちろん敵だって負けじと応戦してくるが、ハリアーがいる位置に向かって撃ってくるだけなので一定の場所に留まらずに動き続けていれば、よけるのは難しくないぞ。だが敵だけでなく、岩や柱や植物といった障害物にも当たらないよう気をつける必要があるぞ。茂みに当たってもつまずきただけが接触するとミスになる障害物も仕掛けられているので要注意だ。ちなみに、初代アーケード版ではハリアーの弾が茂みを通過するバグがあったが、移植版の多くでは修正されている。

このゲームのセールスポイントは何といても、高速で目まぐるしく動く3D世界だ。地面はチェック柄でステージごとに色が変わる。空のグラフィックだって、青空や夕焼けをはじめ、幻想的なピンク色の空まで用意されている。地平線には、異世界風の建造物や地形が広がっていて、ステージが変わるごとに下からコキッと出てくるぞ。中には、天井のあるステージも存在し、幻想的な屋内空間を実現している。が、閉所恐怖症の人にはちょっとツライかも。合計18種類ものステージが用意されていて、ボリューム満点だ！

## フシギな原住生物たち

ドラゴンランドの敵たちは、極めて独創的でクリエイティブなデザインだ。1つ目のマンモス、黄色くて球根にもイカにも見える敵、岩の頭、落花生のようなマシンなどど、バラエティーに富んだ敵の数々がハリアーの行く手を阻むぞ。また、そういった独特な敵に加えて、戦闘機や人型ロボ（某モビルスーツのような形状）など、比較的スタンダードな敵もいるが、どれも非常にクールなデザインばかりだ。中でも最も印象的なのはドラゴンで、主にステージのボスとして登場する。ドラゴンは頭部と複数の胴体パーツで構成されていて、動いている姿は、まるで中国の龍が空を漂っているかのようだ。ドラゴンの顔つきはどことなく映画『ネバーエンディング・ストーリー』の幸運の竜「ファルコン」に似ている。

カラフルな世界を飛び回り、敵を撃ちまくって『スペースハリアー』は、80年代のアーケードゲームの「良い意味でのカオス感」をよく表している。各ステージには、ムート、ギーザ、ミア、ダームス、アプシムベルなどユニークな名前が付けられている。こういった個性的なネーミングセンスも

## その他のスペースハリアー

### 『タイピング・スペースハリアー』

発売年: 2002

プラットフォーム: PC

セガの傑作『ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド』に続き、『スペースハリアー』とタイピングソフトをミックスした作品が登場した。ハリアーは自動的に動くので、他人が操作している姿を眺めているような感覚だが、敵

が出現したらローマ字入力で日本語を打って撃破していく。タイピングが遅いとやられてしまうので気が抜けないぞ。1文字だけタイプすれば良い場合もある。



### 『ベヨネッタ』にも出演

『ベヨネッタ』は、2010年にプラチナゲームズ社によって開発され、Xbox 360とプレイステーション3向けに発売されたタイトルだ。このゲームには、往年のセガユーザーに対する幾多のファンサービスが盛り込まれている。

序盤に用意されている、車中でのカットシーンでは『アウトラン』の曲がラジオから流れる。

チャプター8のバイクに乗るシーンは『ハンゴオン』に似ていて、『アフターバーナー』の曲が使われている。

チャプター14では、ベヨネッタと仲間がミサイルに乗るシーンがあるのだが、そこでプレイするミニゲームはまさに『スペースハリアー』なのだ。ミニゲームの開始前、ベヨネッタは「Welcome to my fantasy zone. Get ready!」と、『スペースハリアー』のオマージュのセリフを口にする。敵の効果音やパターンも『スペースハリアー』によく似ているし、BGMだって初代『スペースハリアー』のテーマ曲をアレンジしたものだ。さらに、このシーンのボスの1つとして、長い胴体を持つドラゴンのキャラクターも登場するぞ。



### 改造版『スペースハリアー』

シャープX68000版の『スペースハリアー』は、アマチュアゲーマーたちの手によって容易に改造することができた。その結果、スプライトや効果音を差し替えた改造版『スペースハリアー』がいくつも出回ったのだ。

例えば右の4つがある。左上の『ルーミクハリアー』では、高橋留美子氏のコミック作品『らんま1/2』や『うる星やつら』のキャラクターが登場する。右上の『オタクハリアー』では、某有名アニメのメカが登場する。右下の『ストリートハリアー』には『ストリートファイター』のリュウが主人公として登場し、また、セガの他タイトルへのオマージュも随所に見られる。ボーナスステージでは、『アフターバーナー』のジェットの上でリュウが倒立する。さらに、回転するダイヤモンドの代わりに『アウトラン』の車が使用された。左下の『ハリアーデッセ』では、空飛ぶリスが主人公だ。『ドラゴンクエスト』から多くのキャラクターが拝借されていて、全体的に漫画のような楽しげなビジュアルに仕上がっているぞ。



# アフターバーナー

## スクリーンショットの比較



アーケード



32X



ジェネシス



FMタウンズ



X68000



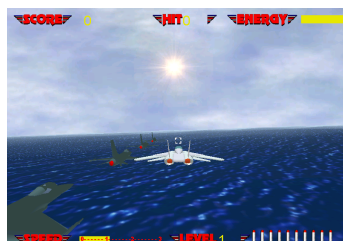
ゲームボーイアドバンス



PCエンジン



プレイステーション2



ウィンドウズ (ファンが開発)



セガ・マスターシステム



NES



ファミコン



アミガ(US)



アミガ(EU)



コモドル64(US)



IBM PC



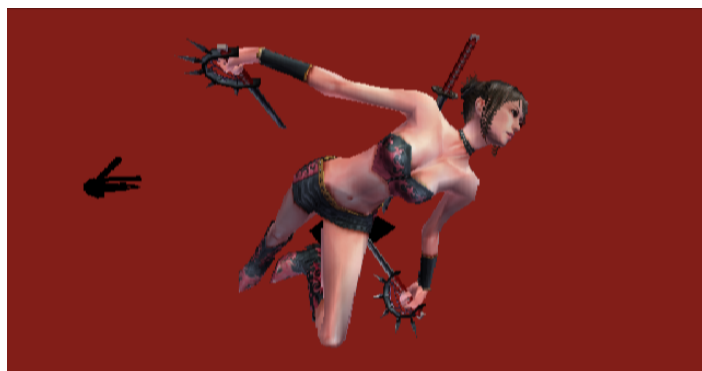
アムストラッドCPC



ZXスペクトラム



# Kunoichi



では緋花のライバルとして登場する。さらに、秀真とジョー・ムサシも隠しキャラクターとして復活を果たし、前作と同様、それぞれ異なる長所・短所を備えている。また、緋花と翡翠用の隠しコスチュームも用意されているぞ。

『Kunoichi』は前作から進歩を遂げたことは確かだが、低予算で開発され、十分に磨き上げられていないという印象は、依然として拭えない。さらに、『Kunoichi』のわずか数週間後に、Xbox用ソフト『ニンジャガイデン』がテクモから発売され、さまざまな面で『Kunoichi』を上回っていた。

とはいえ、『Shinobi』も優れた作品であることは間違いない。

静止画では少々分かりにくいだが、主人公の緋花は、日本の女優・栗山千明氏をモデルにしているようだ。栗山氏の最も

有名な役は、『キル・ビル Vol.1』の「GO GOタ張」だが、他にも『バトル・ロワイアル』や『死国』など、さまざまな有名邦画に出演を果たしている。

## スペースファンタジーゾーン



『スペースハリアー』と『ファンタジーゾーン』は、いと同土のような印象だ。両シリーズともキャラクターデザインが凝っていて、舞台の名前はどちらも「ファンタジーゾーン」。テーマ曲に関しても、どちらも高音で似た雰囲気を出している。そのため、両タイトルをミックスした、この『スペースファンタジーゾーン』が企画されたのも、ごく自然な成り行きだろう。ステージや敵はすべて両シリーズをベースにしていて、『スペースハリアー』の敵も『ファンタジーゾーン』風のキュートなビジュアルに仕上がっている。

基本のゲーム内容は『スペースハリアー』と概ね同様だが、今回は体力ゲージ制になり、ライフは1つのみだ。敵を倒すごとにお金が入り、ボスを撃破した際には多額の報酬がもらえる。ステージをクリアすると、「ウェポンナルド」というネーミングセンス抜群のお店でさまざまなアイテムを買うことが可能だ。陳列アイテムは、数種類のスピードアップ、パワーショット、追加武器、シールド、ボム、追加オプションなどなど。また、気が向いたらやってみるといいが、店員の女の子の胸を触ったりスマイルを注文したりすることもできるぞ。

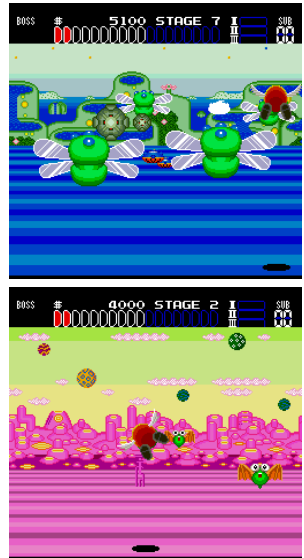
グラフィックに関しては、初代『ファンタジーゾーン』のバステルカラーをうまく再現している。が、PCエンジンではスクーリング効果に対応しきれないので、動作はあまりスムーズではなく、ジェネシス用『スペースハリアーII』とどこいっていいところだ。メイン

テーマは両タイトルの有名楽曲をミックスしたもので、クオリティも高い。だが、それ以外のBGMに関しては、平凡でありふれた曲が多い。

### 幻のソフト

初代『スペースハリアー』が18ステージだったのに対し、『スペースファンタジーゾーン』は9ステージと短めだが、それでも非常に楽しいゲームだ。が、本タイトルの最も残念な点（と言っているのか分らないが）は、“発売されなかったこと”、これに尽きるだろう。『スペースファンタジーゾーン』は販売リストに掲載されていたし、有名アーティスト「うるし原 智志」氏のデザインを使った販促も行われたのだが、最終的にはお蔵入りとなってしまったのだ。未発売となった理由は定かではない。幸い、ベータ版ROMがネット上に流出しているので、遊ぼうと思えば容易に遊ぶことができる。

だが、海賊版を販売している業者には気をつけよう。本来どのようなパッケージになっていたのかを予想して、パッケージ付きで『スペースファンタジーゾーン』を販売している輩がいるが、決して公式の製品ではないので、だまされぬように。



『スペースファンタジーゾーン』

発売年: 未発売

プラットフォーム: PCE





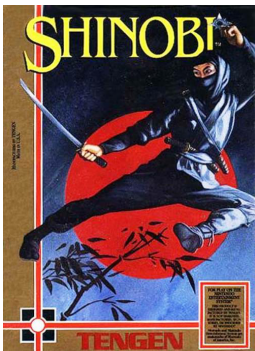
# Shinobi



## 『Shinobi』

オリジナル版発売年: 1987

プラットフォーム: ARC, SMS, PCE, NES, AMI, AST, CPC, ZX, C64, MSX, IBM, MOB, PS3, 360, WII



1980年代、「ニンジャ」は世界中のポップカルチャーにおいて非常にポピュラーな存在だった。その絶大な人気は、当時のさまざまな映画から垣間見ることができるが、恐らく、「ニンジャ」の影響を最も色濃く反映していたメディアはテレビゲームではないだろうか。セガから1987年に発売された『Shinobi』は、初のニンジャゲームというわけではないが、最も有名なニンジャゲームの1つであることは間違いない。主人公「ジョー・ムサシ」が活躍するこの『Shinobi』は、後に生まれる幾多のニンジャゲームの礎を築いた作品だ。

## ニンジャの誕生

アーケードで生を受けたこの『Shinobi』シリーズは、後に家庭用ゲーム機や携帯ゲーム機で続編が登場するたびに、そのスタイルをどんどん変貌させていった。が、近未来の世界を舞台に、軍隊や古代日本の悪魔、それにモンスターやロボットたちと戦いを繰り広げていく、という要素は、シリーズを通して一貫している。『Shinobi』シリーズでは、基本的に、主人公は刀と手裏剣を武器として操り、また、画面内の敵を一掃したり無敵化したりといったさまざまな忍術を駆使して戦場を駆け抜けていく。スタイルの違いはあれど、『Shinobi』シリーズはほとんどが良作から名作の間に収まる作品であり、及第点に達していなかったのは、たったの2作品のみだ。

システム16基板が使用された初代『Shinobi』は、アーケードタイトルの王道的な作品だ。主人公のジョー・ムサシは、タイトル画面ではとてもカッコいいが、ゲーム中では頭巾を被っていないのがザンネン。悪のシンジケート「ZEED」が子供忍者を次々と誘拐し、臍一族を脅かす。各ステージの目的は、さらわれた一族の忍者を

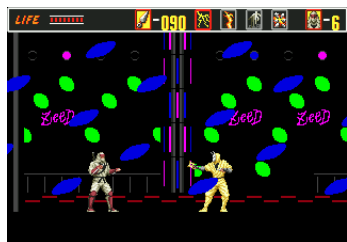
救出し、ステージの最後まで進むことだ。子供たちは隠されているわけではなく、見つけ出すこと自体は苦労しない。基本システムはナムコの『ローリングサンダー』シリーズに似ていて、戦略的なゲームプレイとスピード感あるアクションを併せ持っている。『ローリングサンダー』と同様、レバーを上下に入れながらジャンプボタンを押すことで上階や下階への移動が可能だ。地上と、奥のフェンスの中をジャンプで行き来する2ライン制のシステムは、当時のゲームとしては非常に画期的だった。

道中、ジョー・ムサシの前には、情け容赦ない敵の波が立ち上がる。単に猪突猛進してくる敵もいれば、箱の裏に隠れたり盾でこちらの攻撃を防いだりといった頭脳派な敵も存在する。中でも厄介なのはニンジャの敵で、突如としてジョーの前に登場し、もたもたしている何人も現れて周囲を囲まれてしまう。飛び道具ボタンを押すことで無制限に手裏剣を放つことが可能だが、ガードで防いでくる敵もいるので、相手の隙を見計らって近接攻撃をうまく使うことも重要だ。攻撃ボタンは、敵と離れている時は手裏剣を投げるが、接近戦では空手パンチを繰り出す。また、パワーアップ効果を得ると、パンチが忍者刀へと切り替わり、敵のガードを貫くことができる。ジョー・ムサシの耐久性は低く、弾や刃物で攻撃されると即死し、ステージの最初へ戻されてしまう。が、敵自体に触れてもダメージはなく、逆に相手の動きを封じることができるので、接触を有効活用することも重要な戦略だ。

ボス戦も非常に印象的なものが多い。ボスは概して、ステージの途中で少しか姿を見せ、主人公を挑発したり飛び道具を放ったりした後で退散する。ステージ開始前に、進行ルートが示された書類が表示されるが、そこでボスの容姿を確認すること



# ザ・スーパー忍

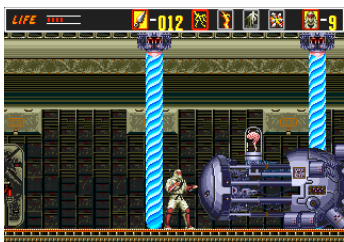


思えたが、それでも優れた曲が多く、特にボス戦の『テリブル・ビート』なんかは名曲だ。

このゲームのデザイナーがコミックファンだったことは明らかだ。車を投げてる筋肉ムキムキのボスは、ダメージを受けるとアメコミの某キャラクターよろしく緑色に変色するし、ゴジラを意識した怪獣のボスなども登場する。が、最も物議を醸しそうなのは、アメコミ界のスーパーヒーローであるスパイダーマンやバットマンとの戦闘だ。他にも、軍人スタイルでランボー風のバンダナを巻いたザコ敵なんかも存在する。

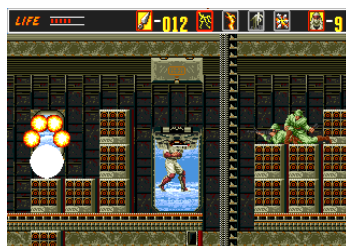
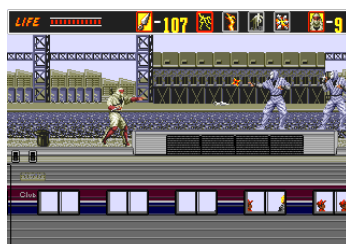
さすがに著作権者から訴えがあったのか、ジェネシス版だけでも、こうした要素に2度以上変更が加えられた。第2版のロムでは、バットマンはどう猛なコウモリに変更され、ランボーは髪の毛が1本残らず剃られてしまった。第3版のロムではマーベル社の権利表記が入り、スパイダーマンが正式なオマージュとして認められた。第4版のロムではゴジラの皮膚がなくなり、骨と内臓だけの怪獣となった。残念なことに、カートリッジを見ただけではバージョンを見分けることはできない。修正なしのオリジナル版は非常にレアで、日本以外では存在しない可能性もある。

『ザ・スーパー忍』は、1990年代に何度



も再発売された。お得な『セガクラシック ス』の他にも、4本のタイトルが収録されたメガCD用ソフト『セガクラシック アーケードコレクション』にも含まれた。『セガクラシック アーケードコレクション』はメガCD本体の付属ソフトだが、後に、収録タイトルが1本追加されて5本のバンドルタイトルとなった。また、ドリームキャストで発売された『セガスマッシュバック Vol.1』にも『ザ・スーパー忍』が収録されている。

マーベル社のライセンスが切れた後、『ザ・スーパー忍』はどのバンドルタイトルにも収録されなかった。が、Xbox 360、PS3、Wiiのダウンロード販売で復活を果たした際には、スパイダーマンの敵がピンク色に塗り直された。また、タイトル画面の忍者は、最初、日本の俳優・ソニー千葉氏（千葉真一氏）をモデルにしていたが、このダウンロード版では新たに描き直されている。



## スクリーンショットの比較



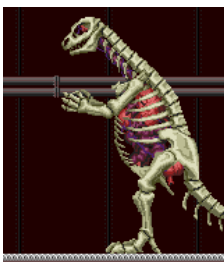
ランボー



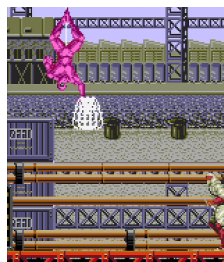
バットマン

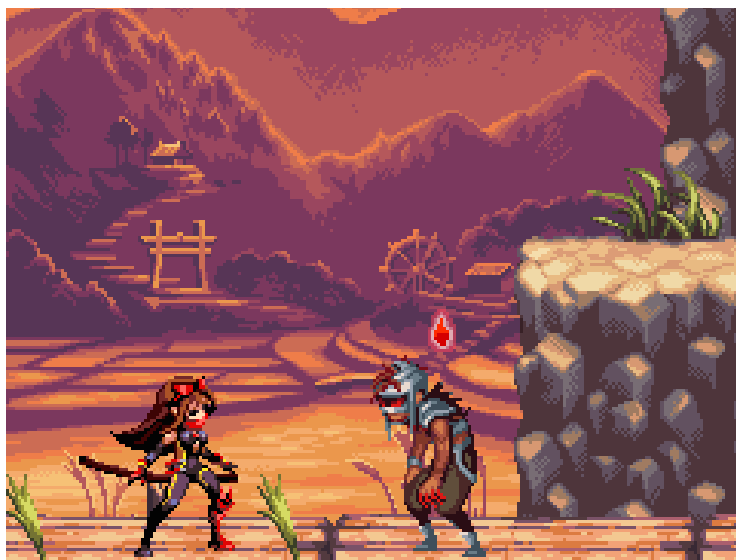


ゴジラ



スパイダーマン





中国のモバイルゲーム市場は非常に興味深い。有名シリーズの派生作品が多数出回っているが、合法的なものもあれば非法なものも潜んでいる。この『Shinobi 2』はセガから公式にライセンスを受けている作品なので安心だが、『Shinobi』シリーズとのつながりは非常に希薄だ。名称だけを見ると、『Shinobi II』にあたるアーケードゲームのモバイル移植版だと思ってしまかもしれないが、実際は完全オリジナルのゲームだ。中国語の『魅影忍者-焰瓢香』を英語で表現すると、『ファントムニンジャ：フレイムフレグランス』といったところ。

主人公の「ホノカ」は、隴一族の一員にしてCIAエージェントのクノード。『Kunoichi』の緋花と比べると、顔の露出度は高くなっている。メインの武器は3本の刀で、炎、氷、毒とそれぞれ異なる属性を備えているぞ。また各敵にも、それぞれの属性を表す色が付けられていて、対応する属性の刀で倒すと、武器を強化するためのオーブを入手することができる。ホノカは手裏剣を持っていないが、刀で飛び道具を繰り出すことができるし、ぶら下がっている際には銃で攻撃することも可能だ。さらに、使う機会は少ないが、壁を駆け上って前後にジャンプすることもできる。

ステージの中には、出口を目指すだけの単純明快なものもあれば、特定のミッションをこなすものもある。ミッションには、例えば扉を開くための複数のアイテムを探したり、敵を全滅させたりといったものが存在する。また、ハングライダーで空を飛び、敵を撃ち落としていくシューティングステージなんかも用意されていて、バリエーションは豊富だ。数ステージごとに行われるボーナスステージでは、ホノカが自動的に走り、適切なボタンを押して迫りくる敵を倒していく。

### 『Shinobi』にあらず

設定やテーマに関しては『Shinobi』シリーズそのものだが、ゲーム内容はシリーズの過去作と全く異なっていて、あくまで一般的なアクションゲームという印象だ。グラフィックに関しては、シリーズの他タイトルよりも明るい配色で、日本のコミック風の絵柄に仕上がっている。ドット絵はどれも丁寧に描かれていて魅力的だが、アニメーションの質にはバラつきがある。音楽に関しては、残念ながら特に印象には残らない。

多くのモバイルゲームが陥りがちだが、この『Shinobi 2』もご多分に漏れず操作性でつまづいている。当たり判定は常におかしいし、何度も攻撃しなければ敵を倒すことができない。二段ジャンプは可能だが、それでも足場から足場へ飛び移るのは難しく、しかも高所からの落下でダメージを受けるのが厄介だ。走行中の電車を舞台にしたステージがあるのだが、物理法則を無視したような動作がつい気になってしまう。

この『Shinobi 2』は特にクオリティの高い作品ではないが、中国製の怪しげな派生作品という点では興味深くもあるので、セガファンなら豆知識として遊んでおいて損はないだろう。



### 『Shinobi 2』

中国では『魅影忍者-焰瓢香』

発売年：2011

プラットフォーム：MOB





## ゴールデンアックス: ビーストライダー

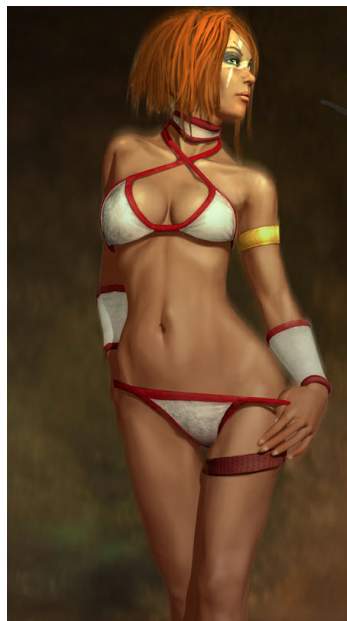


所から攻撃されたりすると、うまくボタンを押すのは至難の業だ。

タイトル名からも想像できたとおり、このゲームではビースト（獣）にも力が注がれていて、初代『ゴールデンアックス』のビザリアンのように、ドラゴンやその他の獣にまたがることができる。が、残念ながら、お馴染みの鳥「チキンレッグ」は登場せず、その代役とおぼしきビーストも「チキンレッグ」にはあまり似ていない。ビーストは、敵が乗っている場合もあれば、召喚地点で出現する場合もあって、後者の場合は何度でも呼び出すことが可能だ。ビーストは5種類のみだが、それぞれに特殊能力が備わっていて、例えば炎を吐いたり姿を消したりすることができる。だが、そういった役立つ技を使

うごとにビーストの体力が減ってしまうので、多用することはできない。ビーストで駆け回って敵をなぎ倒していくのは爽快だが、接近戦ではビーストの操作が非常に難しくなる。

『ゴールデンアックス: ビーストライダー』には見事なコンセプトアートが多いが、実際のゲームで忠実に再現されているものは少ない。ティリスのキャラクターモデルは悪くないが、走るアニメーションは少々ぎこちない。環境グラフィックは、遠方から見れば良く出来ているが、レベルデザインは味気ない。背景に関しては、ディテールが欠けているだけでなく、同じ背景が何度も使い回されている。グラフィックのクオリティは高くないが、60FPSで動作する点は素晴らしい。



い。また、シリーズのどの作品よりもゴア表現が激しくなっている。

アーケード版初代『ゴールデンアックス』では、当時の技術でも非常に感動的な曲に仕上がっていたので、それらのフルオーケストラ版でも作ってくれば言うことなしだったのだが、実際は退屈なBGMばかりだ。また、初代『ゴールデンアックス』は、殴った時の音や叫び声など、数あるベルトスクロールの中でも屈指の効果音を誇っていた。が、『ゴールデンアックス: ビーストライダー』では、効果音は無味乾燥で印象に残らないものばかりだ。炎の魔法が2種類存在するが（ゴールデンアックスを呼び出して操る魔法もある）、過去作の迫力あるグラフィック効果と比べるとかすんで見えてしまう。炎の悪魔や火を吐くドラゴンなどは登場せず、ただティリスが周囲に炎を放つのみなのだ。

『ゴールデンアックス』シリーズの最も大きな魅力の1つは、敵を切りまくったり頭蓋骨を叩き割ったりする爽快感だが、本タイトルはこの点においてもつまずいている。『コナラ』や『ヘブンリーソード』など、二流といわれるアクションゲームにも劣る出来だ。が、少なくとも、PS2版『獣王記-PROJECT ALTERED BEAST-』に比べたら、まだわずかにマシだ。また、本タイトルには続編を示唆するような部分もあるが、今回の劣悪なクオリティを鑑みれば、続編の可能性は薄いだろう。

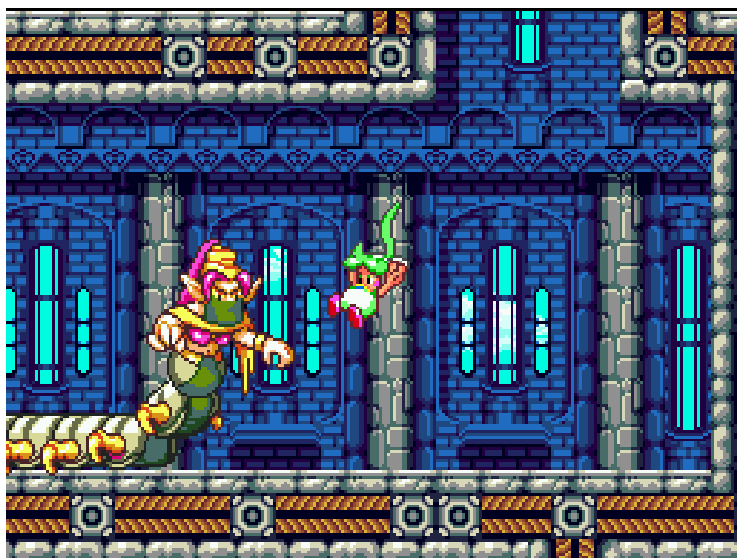
# モンスターワールドIV



## 『モンスターワールドIV』

オリジナル版発売年：1994

プラットフォーム：MD, 360, PS3, Wii



本シリーズのナンバリングタイトルで「ワンダーボーイ」の名が付かなかったのは、唯一この『モンスターワールドIV』だけだ。それもそのはず、今回の主人公はボーイ（少年）ではなく、緑色の髪をしたアラビア風の少女「アーシャ」なのだ。前作までは、王道ファンタジーの世界観だったのに対し、本タイトルはファンシーなアラビアンスタイルとなっている。同時代にディズニーが制作した『アラジン』に、日本アニメ風のかわいらしさをプラスしたような雰囲気だ。が、ストーリーはさほど大きく変わってはいない。勇者として選ばれたアーシャが、行方不明となった精霊たちを救出し世界を救う、というものだ。

シリーズの最終作品である『モンスターワールドIV』では、RPGの要素は大幅に薄まっている。都市は中心街「ラバダーナ」のみであり、ここから4種類のサブワールドへと進んでいく仕組みだ。とはいっても、ワールドマップなどがあるわけではなく、中心街にある神殿からすぐにサブワールドへと移動することができるのだ。これらのエリアはほぼ一本道ではあるが、お金を集めることによって、街で装備品を整えたり、各所に設置されている自動販売機で体力を回復したりといった、RPGらしい要素は存在する。

『モンスターワールドIV』は、アクションRPGとして見れば、かろうじて及第点といったところだが、その代わりアクション要素に関しては、『モンスターワールド』シリーズ屈指の高いクオリティを誇っている。本タイトルでは、アーシャのお助けキャラとして、丸っこくてキュートな生物「ペペログ」が登場する。ペペログに掴まって滑空や二段ジャンプを繰り出したり、ペペログを投げてスイッチを押したりすることが可能だ。また、ペペログは炎耐性があるので、彼を頭の上に抱えて盾にしたり、溶岩に投げて足場に

したりすることだってできるぞ。

ダンジョンの攻略にはペペログを有効活用することが必須なので、これまでの作品よりもダンジョンのレベルデザインが複雑なものとなっている。が、仕掛け自体はシンプルなものも多く、「謎解き」とまで言えるかどうかは微妙なところだ。ダンジョンの探索要素も薄く、それを補うかのように1つ1つのダンジョンが果てしなく長くなっていて、各ダンジョンに複数のボスが用意されている。残念ながら、長さの割には、プレイヤーを退屈させない作りにはなっていないので、しばらくプレイしていると飽きがきてしまう。

コインや隠し空箱の他にも、各ステージに点在する「命のしずく」というコレクション要素がある。命のしずくを10個集めるごとに、2番目の体力ゲージが1つずつ増えていく。これは通常の体力ゲージの補助のような役割であり、通常の体力ゲージは新たな鎧を購入することで増やせる。しかし、命のしずくは容易に見つかるものが多く、過去作と比べると隠し要素は少なめだ。

戦闘システムもわずかに変化している。過去作の主人公たちは常に盾を構えていたが、アーシャの場合は下を押して盾を構える必要がある。また、魔法システムが撤廃されたので、すべての戦闘が白兵戦だ。だが、下に向かって剣を刺したり敵の頭でジャンプしたりもできるので、戦略の幅はわずかながら広がっている。

シリーズの中では異色の作品となった『モンスターワールドIV』だが、それでもこのタイトルを愛さずにはいられない。情緒豊かでアニメーションも滑らかなアーシャは、テレビゲーム史上最も愛らしいヒロインの1人だ。歩く時は両腕を横に下げて軽く振りながらかわいらしく歩くと、宝箱を開ける時にお尻をフリフリする動作も実にキュートだ。ジャンプをすると、彼女のバギーパンツが風に揺れるのが見える。その他のビジュアルも同



## 西澤龍一氏インタビュー



西澤龍一氏はウエストン ビット エンタテインメント社の創業者の1人。この社名は、西澤氏の「西」（ウエスト）と、共同創業者である石塚路志人氏の「石」（ストーン）から取ったものだ。西澤氏は『ワンダーボーイ』『モンスターワールド』シリーズの立役者の1人で、ほぼすべてのタイトルにおいて、ディレクション、プログラム、デザインなどを担当している。我々のインタビューを快諾してくださった西澤氏に、『ワンダーボーイ』『モンスターワールド』シリーズの開発や、同シリーズに関する我々の疑問点について、たっぷりとお話をうかがった。

**『ワンダーボーイ』『モンスターワールド』シリーズにおける、西澤氏の役職をお聞かせください。**

『ワンダーボーイ』(ARC): ディレクション、ゲームデザイン、レベルデザイン、サウンド  
『ワンダーボーイ モンスターランド』(ARC): ディレクション、ゲームデザイン、レベルデザイン、共同プログラマー  
『モンスターワールドII ドラゴンの罠』(SMS): ディレクション、ゲームデザイン、レベルデザイン、メインプログラマー  
『ワンダーボーイIII モンスターレア』(ARC): ディレクション、ゲームデザイン、レベルデザイン  
『ワンダーボーイV モンスターワールドIII』(GEN): 本プロジェクトには不参加  
『モンスターワールドII ドラゴンの罠』(GG): ディレクション、レベルデザイン、メインプログラマー（ゲームデザインは不要だった）  
『モンスターワールドIV』(MD): ディレクション、ゲームデザイン、レベルデザイン

他の移植版に関しては、すべてセガもしくはハドソンが手掛けました。唯一、弊社が移植を行ったのは、ゲームギア版『モンスターワールドII ドラゴンの罠』です。オリジナル版よりも楽しいゲームに仕上がったと自負しています。

**初代『ワンダーボーイ』のアイデアは、どのようにして生まれたのでしょうか？**

もともと緊張感溢れるアクションゲームを作りたいなと思っていました。そこで、横方向の自動スクロールアクションで、プレイヤーが動きを止められないようにすれば良いのでは、と考えました。しかし、実際には非常に難易度の高いゲームになり、私自身、プレイ不可能な状態だったので、残念ながら変更を余儀なくされました。その後、調整を加えて誕生したのが『ワンダーボーイ』です。プレイヤーが止まらないようにす



る、という最初のアイデアは、スケボーのアイテムで生きました。

**『ワンダーボーイIII モンスターレア』の自動スクロールシステムは、そのアイデアをベースにしたものですか？**

悪くない予想ですが、答えは「ノー」です。『ワンダーボーイIII モンスターレア』は2人プレイが可能なので自動スクロールの方が



都合が良かったんですね。

**ウエストンとハドソンの関係について、詳しくご教示いただけませんか？『ワンダーボーイ』のキャラクターの所有権はセガにあるのでしょうか？シリーズの多くは、ハドソンによってセガハード以外のプ**

ラットフォームに移植されましたが、高橋名人、ビックリマン、ダイナスなど、主人公は異なるキャラクターに差し替えられました。

セガが所有しているのは「ワンダーボーイ」という商標のみで、すべての著作権は弊社にあります。そのため、ハドソンが販売するゲームに『ワンダーボーイ』のキャラクターを登場させても問題はありせん。が、ハドソンは同シリーズのほぼ全作品でキャラクターを変更していますね……。ハドソンのスタッフに丁寧に理由を尋ねたこともあります。が、答えは得られませんでした。

**ハドソンの『高橋名人の冒険島』制作チームとウエストンの間でコミュニケーションがあったのでしょうか？『高橋名人の**



**冒険島』シリーズ後期の作品（ファミコン用の4作目と、スーパーファミコン用の2作目）は、『モンスターワールド』から大きな影響を受けているように見えます。**

弊社は、『高橋名人の冒険島』シリーズのゲームデザインには関わっていませんし、『高橋名人の冒険島IV』と『高橋名人の大冒険島II』についても詳しくは分かりません。もちろん、ライセンス許諾は弊社が行っています。『高橋名人の大冒険島II』に関しては監修を務めました。他の作品については、ハドソン独自の開発となります。

**『ワンダーボーイ モンスターランド』で、王道的なアクションからアクションRPGに方向転換したのはなぜでしょうか？**

実は私自身が、『ウィザードリィ』にどっぷりハマっていたんです。『ワンダーボーイ』をリリースした後、我々は仕事をサボって『ウィザードリィ』を毎日遊んでいました。そんな中で、アクションゲームにRPG要素をミックスしてみたいと思ったのです。

## 他メディアでのセガゲーム

### タイガー・エレクトロニクス

80年代後半から90年代前半にかけて、玩具メーカーのタイガー・エレクトロニクス社から多くの携帯ゲームが販売された。任天堂のゲームボーイと比べると非常にシンプルだが（技術的にはゲーム&ウオッチと大体同レベル）、本体を買う必要がない分、値段はリーズナブルで、また、任天堂のプラットフォームでは遊べなかったシリーズが多数登場した。多くのオリジナルゲームの他、『アフターバーナー』、『サンダーブレード』、『獣王記』、『ゴールデンアックス』、『スペースハリアーII』、『Shinobi』、『アウトラン』など、セガタイトルを使った作品も複数販売された。『獣王記』と『ゴールデンアックス』に関しては、ミニチュアの腕時計も同社から発売されている。

さらに、『アフターバーナー』と『アウトラン』は、大きめのオモチャとしても発売された。『アフターバーナー』の方はコックピットを模したデザインで、スロットルと操縦スティック（左右にのみ可動）が付いている。『アフターバーナー』の方は車のダッシュボード型オモチャで、ハンドルが付いている。『アフターバーナー』の方は多く出回ったので比較的安いが、一方、『アウトラン』のオモチャは入手困難となっている。



### アレックスキッドのボードゲーム

日本では、初代『アレックスキッド』をテーマにしたボードゲームが発売された。箱には『アレックスキッド ミラクルワールド大冒険』と書かれている。付属のルーレット装置は、ボイスが鳴る仕組みになっている。





## ソニック・ザ・コミック

『ソニック・ザ・コミック』は、1993年から2002年にかけて英国のフリーウェイ社から出版されたコミックシリーズだ。メインはもちろんソニックだが、他のセガタイトルをベースにしたストーリーも描かれている。各ストーリーは複数の号にわたって続き、毎月、少しずつ物語が進んでいった。

『ワンダーボーイ・イン・デーモン・ワールド』、『ワンダーボーイ・イン・ゴースト・ワールド』という、『ワンダーボーイ モンスターワールドIII』をベースにした2種類のコミックが連載された。脚本は2作品ともマーク・アイルズ氏、作画は、デーモン・ワールドの方はM.D.J.ボヤン氏、ゴースト・ワールドの方はボヤン・ジュカック氏が担当している。ストーリーやキャラクターは、基本的に『ワンダーボーイV モンスターワールドIII』に基づいている。同タイトルの後の物語という設定で、シオンの新たな冒険劇が描かれている。ゲームのグラフィックは、和ゲーらしい明るくカラフルなものだったのに対し、このコミックは西洋風のザラザラした作画なので違和感は禁じ得ず、また、主人公の見た目も何だか場違いな印象だった。



『Shinobi』をベースにした作品の数は『ソニック・ザ・コミック』の中でも屈指で、実に5本もの作品が連載された。『ザ・ダーク・サークル』、『フィアー・パビリオン』、『ジ・アート・オブ・ウォー』、『ウェイ・オブ・ザ・ウォリアー』、『パワー・オブ・ジ・エレメント』だ。脚本はアラン・マッケンジー氏、作画はジョン・ハワード氏が担当。ストーリーやキャラクターは、ジェネシスの『ザ・スーパー忍』に基づいている。

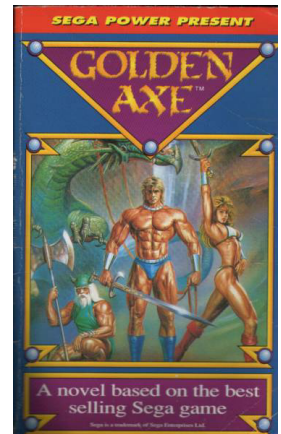


『ゴールデンアックス』をベースにしたストーリーは『シタデル・オブ・デッド・ソウルズ』、『ブレイグ・オブ・サーベント』の2本だ。脚本はマーク・アイルズ氏、作画はマイク・ホワイト氏が担当。『ゴールデンアックスII』の後のストーリーが描かれている。『ブレイグ・オブ・サーベント』の方は、主にギリウス＝サンダーヘッドに焦点を当てている。



『ソニック・ザ・コミック』では、他にも『デキャップアタック』、『カメレオン キッド』、『シャイニングフォース』、『ロケットナイトアドベンチャーズ』、『エターナル チャンピオンズ』、『ベア・ナックル』といった幾多のセガタイトルのストーリーが連載された。

また、『ソニック・ザ・コミック』以外にも、PS2版『Shinobi-忍-』のコミックがダークホースコミックス社から出版された。同タイトルのプロローグという立ち位置だ。



さらに、『ゴールデンアックス』の小説も存在する。とはいっても、英国の『セガパワー』誌に掲載された、わずか85ページの小説だ。著者は、同誌の編集者アンディー・スミス氏。F.X. Nine氏の『ワールド・オブ・パワー』シリーズのように、物語を描きつつもゲームの遊び方を読者に伝える内容になっている。