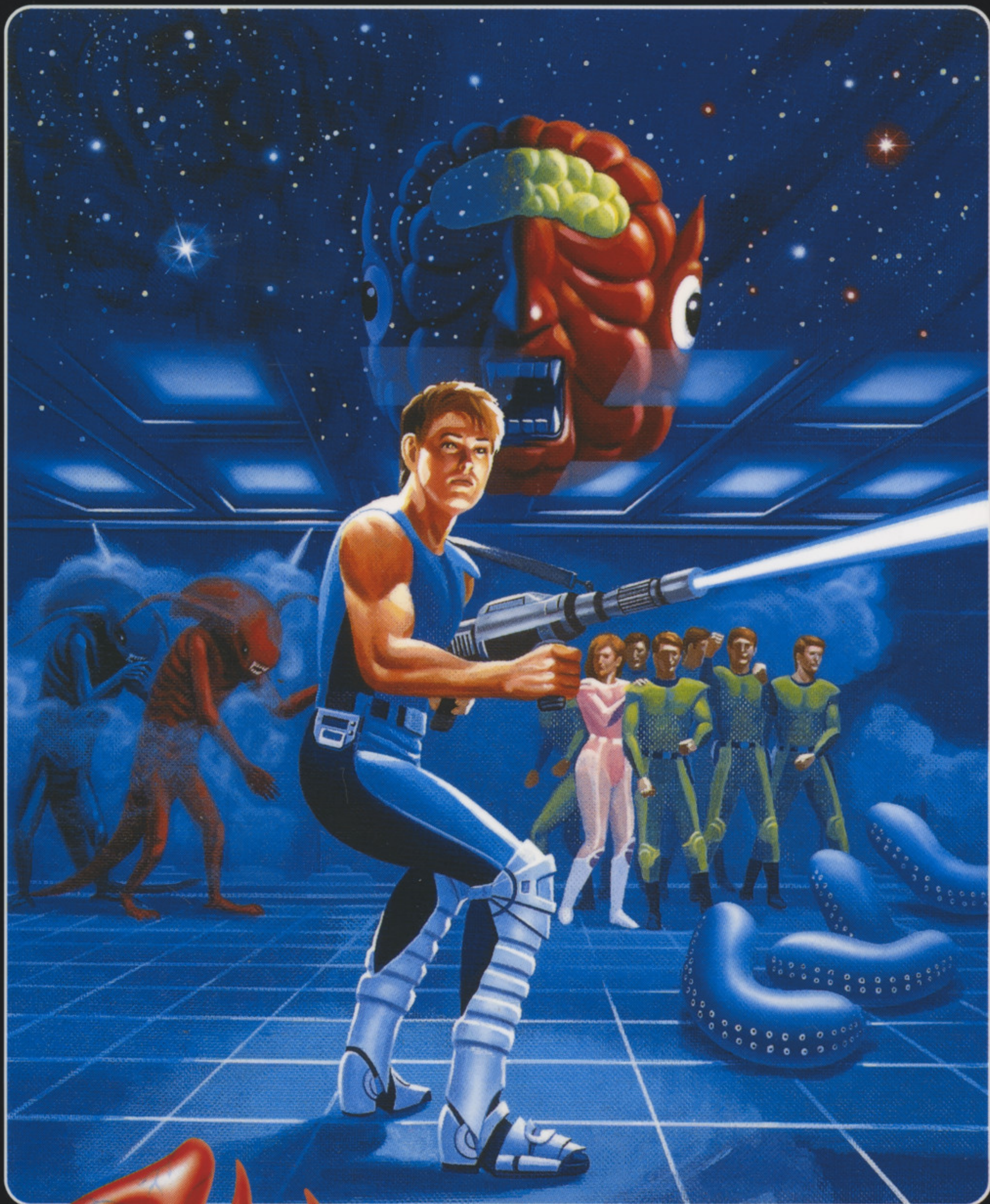


ALIEN SYNDROME



SEGAAGES 2500

ALIEN SYNDROME

エイリアン・シンドローム

- アーケード
- 1987年
- アクション
- システム16基板

SEGAAGES 2500
Series Vol. 14



エイリアン・シンドローム

2面ボス・ハガーの絵が不気味な当時のパンフレット。とにかくボスのインパクトは強かった。

全7ラウンドが展開する。操作が簡単なのもポイントの一つで、特に1ボタン操作にこだわったという。

ALIEN SYNDROME

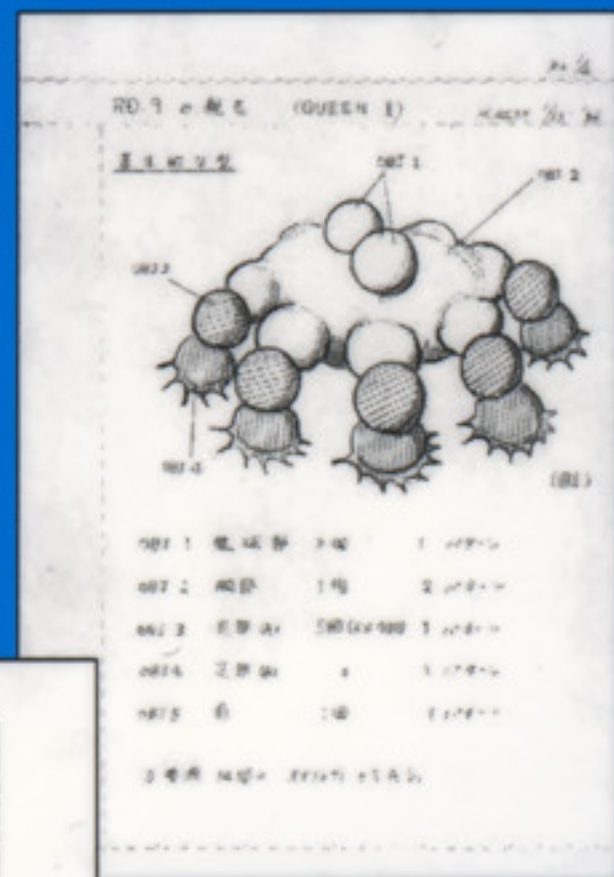
エイリアン・シンドローム

サウンドが印象的な戦略アクション

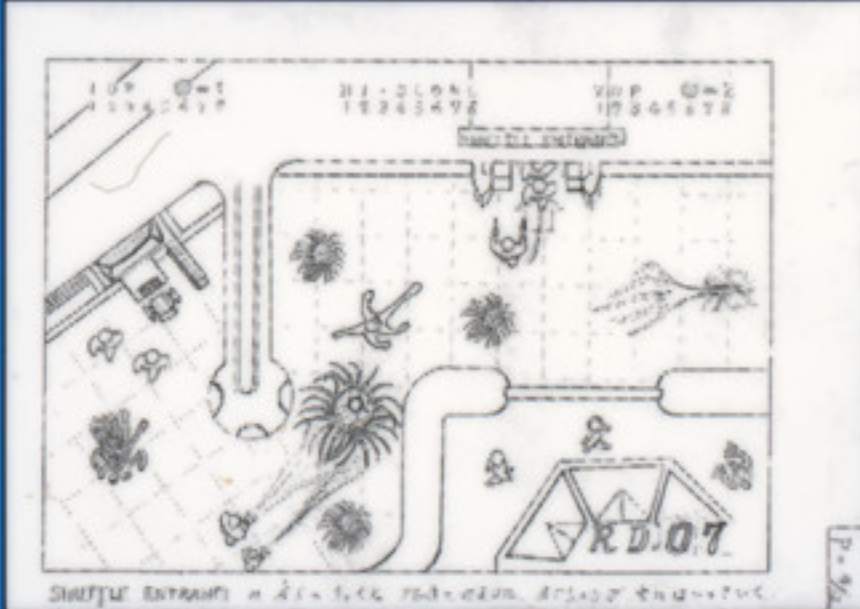
- アーケード
- 1987年
- アクション
- システム16基板

映画「エイリアン2」が爆発的ヒットとなった翌年の1987年に登場したこの「エイリアンシンドローム」。爆弾がセットされた宇宙船の中で、捕らえられた仲間を救出し、最後に待ち受けるボスと戦うというゲームが展開。仲間を救出する順番や武器の選択など戦略性の高さに、恐怖感・臨場感に重みを置いたサウンドによる演出が加わり、よくまとまった面白いゲームに仕上がっている。派手な体感ゲームの一方で、地味ながらも味のあるタイトルもリリースしていたのはセガの魅力の一つだった。

3面ボスのシーンに出る隠れキャラは、システム16Bが使われていることを示している。



システムは往年のドットイートゲームにもインスパイアされているのだとか。



CREATOR'S NOTE SEを引き立たせる音の演出



有限会社アソー 麻生 宏
セガのアーケード、家庭用の多くの作品に携わり、本作では企画を担当した。

麻生 ■この作品には、ほとんど曲がないんです。僕自身がSEが大好きで、それを殺してしまう派手な曲を入れるのが嫌だったんですね。だからSEが際だつような曲をサウンドに作ってもらって。マリーの断末魔がゲーセンでよく聞こえたでしょ？(笑) あの演出は気に入ってます。クォータービューの視点はアタリの「ガントレット」を意識しています。当時セガ2号館の屋上の配水管に登って、パースの

参考に写真を撮ったのを覚えてますね(笑)。ボリューム不足だったり、武器やタイムの調整がうまくできていなかったりと、実はゲーム的にも結構やり残していることがありましてね。システム24でもっと戦略性を高くして、ステージを分岐なんかも入れた続編の企画をも出したんですが、ポツってしまって結局作れなかったんですよ。この今の時代でも話があればぜひ作ってみたいですね(笑)。