

SEGAAGES 2500



DRAGON FORCETM

SEGAAGES 2500
Series Vol. 18

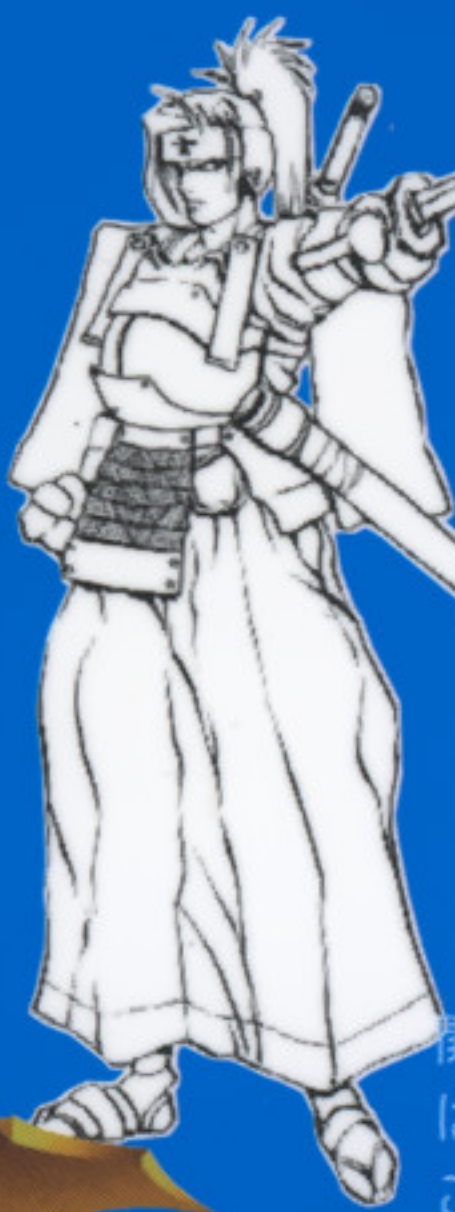
ドラゴンフォース

- セガサターン
- 1996年3月29日発売
- シミュレーションRPG

DRAGON FORCE



オリジナルながら、登場キャラクターたちの完成度も高く人気に。オープンングムービーも2種類が用意されていた。



ウェイン



ティリス



ミカヅキ

レオン

DRAGON FORCE

ドラゴンフォース

100対100の 壮絶な戦闘シーンが展開

セガサターンの国内販売台数250万台を突破した、絶頂期ともいえる'96年に発売されたシミュレーションRPG。舞台は複数の国家が点在するレジェンドラ大陸。8人の君主が(うち2人は隠しキャラ)が繰り広げる国盗り物語を描く。君主や召し抱えた武将たちの育成が主で、初心者にとって壁である内政などの複雑な要素を簡略化している。最大100対100の壮大な戦闘シーンや半リアルタイムのゲーム進行など、独自のシステムも好評だった。美男美女が揃うキャラクター人気も相まって、35万本というヒットを記録。'98年には続編がリリースされている。

開発初期からキャラのイメージはフィックスされていたようだ。これはミカヅキだろうか。

- セガサターン
- 1996年
3月29日発売
- シミュレーションRPG



ゴンゴス

ジュノー



レイナート



ゴルダーク

CREATOR'S NOTE

3D全盛のサターンで、あえて2Dにこだわって制作

伊藤 ■セガサターンの「64ビット級」というパフォーマンスを見せるために、画面にたくさんキャラを出すというのがコンセプトでした。そこからシミュレーションという流れになったんですが、できるだけ敷居を低くしたんです。当時は3Dが全盛でしたがあえて2D表現にこだわって、キャラクターから入っていただけるよう、いろいろと裏設定を入れたりしました。それが武将が対峙したときのセリフなんですね。開発末期に「一騎討ち」など新しい要素を入れたりとか、比較的好き放題作らせていただいたということもあって、あとで怒られた覚えがあります(笑)。

(株)セガ GE2研

伊藤知行

本作のディレクター。「ザ・スーパー忍Ⅱ」「サクラ大戦」などを手がける。現在はGE2研副部長。



ドラゴンフォース