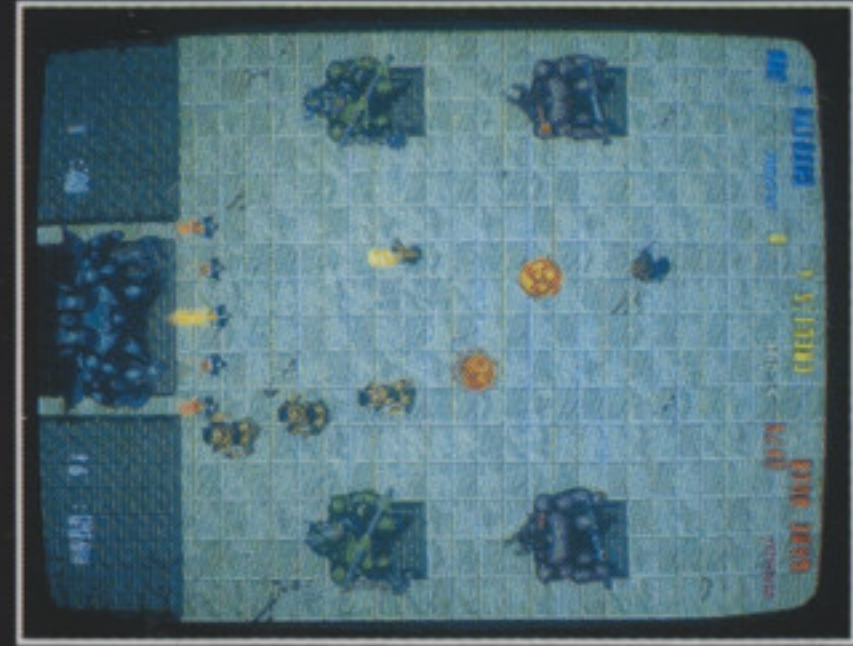


SEGAAGES 2500



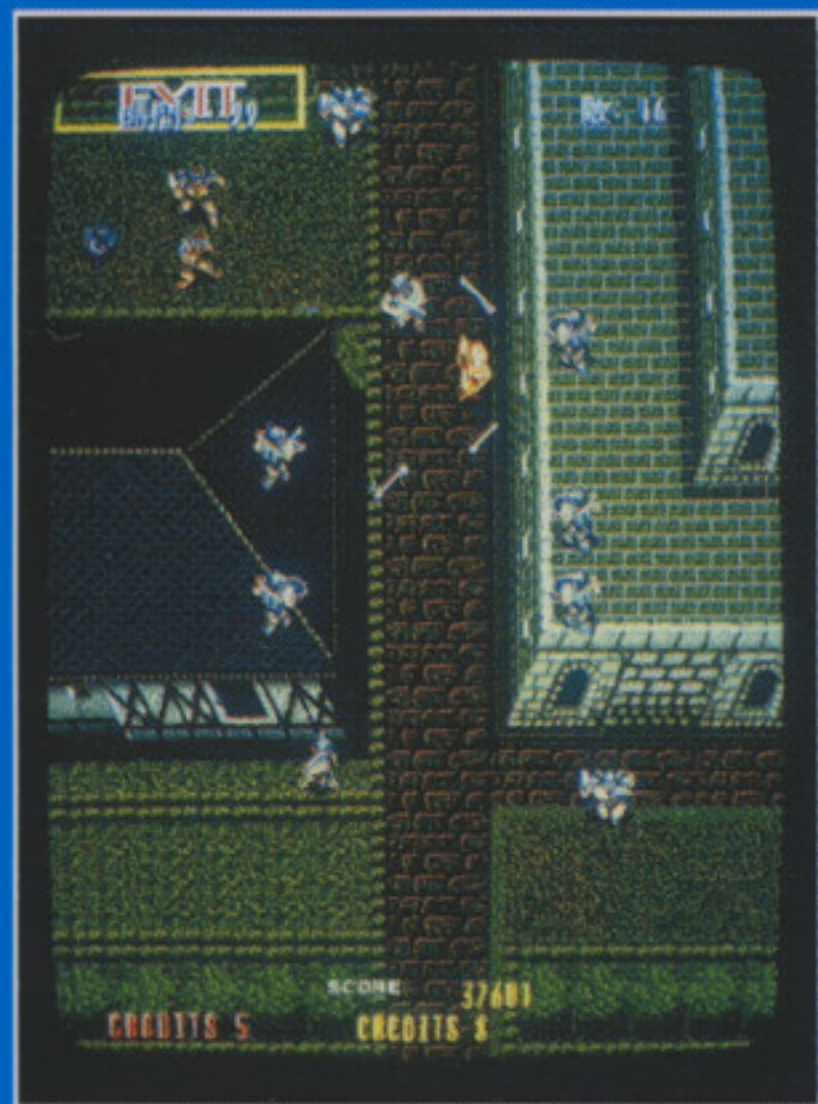
GAIN GROUND



SEGAAGES 2500
Series Vol. 9

ゲイングラウンド

- アーケード
- 1988年
- アクション
- システム24基板



暴走した疑似戦闘システムの中で戦うという設定。アップライトの特殊筐体にも対応し、3人プレイも可能だ(日本では幻となっている)。その際は敵の攻撃パターンも3人向けになるようプログラムされている。

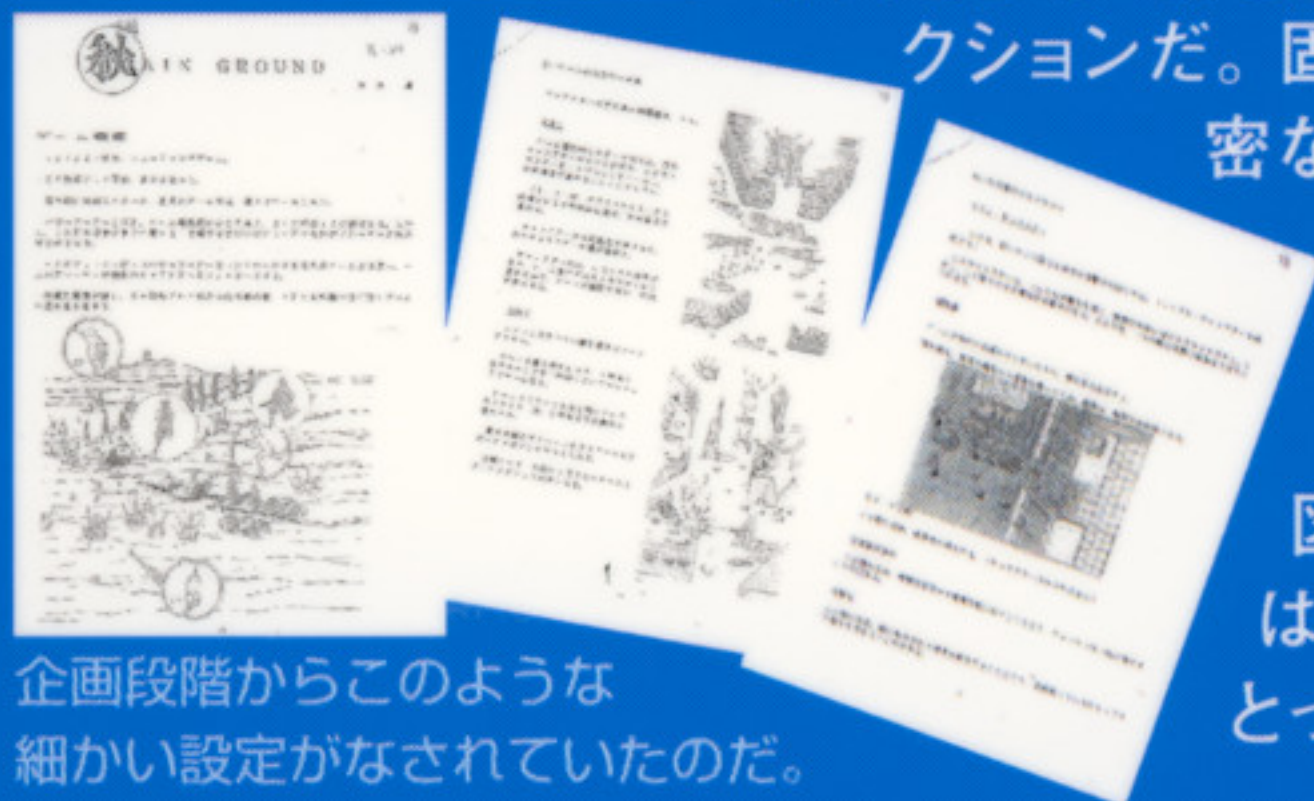
ゲイングラント



- アーケード
- 1988年
- アクション
- システム24基板

針穴に糸を通すような緻密な攻略が人気に

フロッピーディスクと高解像度モニタを採用した業務用ボード「システム24」の代表作。画面内にいる捕らえられた仲間を助け、その仲間とともに敵を倒していくという面クリア型のSLG要素の強いアクションだ。固定画面の中で繰り広げられる、ドット単位の緻密な攻略は初心者お断りの仕様で、難易度はかなり高かった。コアなファンの間ではカルトな人気を誇り、ステージ8-4で敵をすべて倒しても面クリアにならないというバグさえも、開発の意図したものではないかと思われたほど。売上的にはまったく振るわなかったが、そういったファンにとっては大きく心に刻まれた1本であるに違いない。



企画段階からこのような細かい設定がなされていたのだ。

CREATOR'S NOTE 緻密なゲームを作ろうというのが企画の原点

大岡■システム24は画面高解像度が特色でしたから、それを活かした緻密なゲームを作ろうと始めました。企画の当初から砂場の人形遊びみたいなイメージはありましたよ。開発中は「こんなチマチマしたのどこがいいんだ?」って、上司からよく言われましたけど(笑)。確かに発売しても雑誌で取り上げられるまでは評判が上がりませんでしたね(笑)。それと1プレイ100円じゃさすがにやってられなかったらしく、(認知さ

れてきたのは)50円になってからですね。でも、家庭用では味わえない何十回と連続する緊張感や、20インチのテレビを縦に置いて遊ぶ環境などを意図して作ったので、評価に時間がかかったことは特に気にしませんでした。やるべきことは仕込めたと自負しています。

(株)ナウプロダクション

大岡良樹

.....
2003年セガ退社。ゲイングラントでは敵設定(プログラム)を担当。

