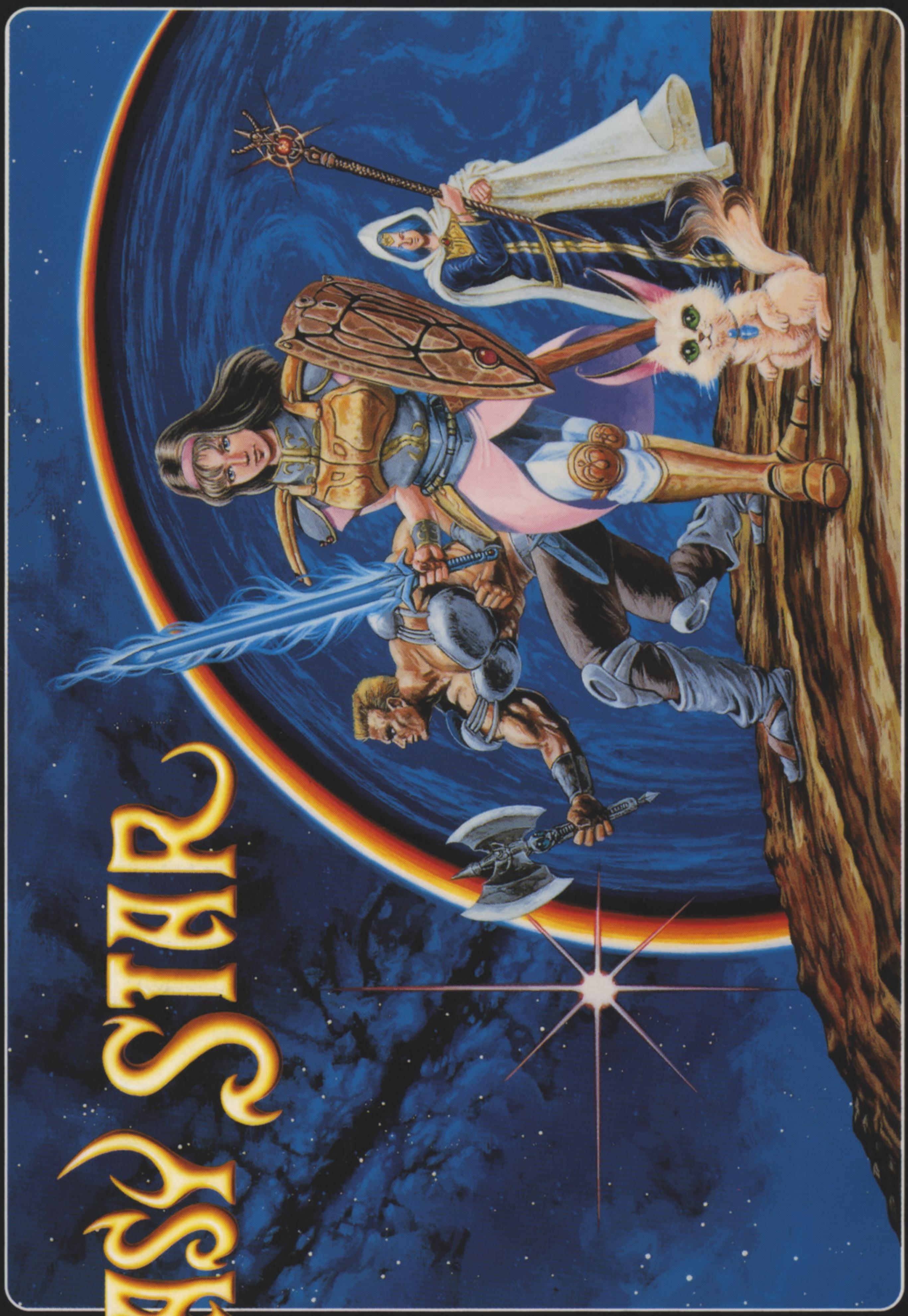


PHANTASY STAR

generation:1

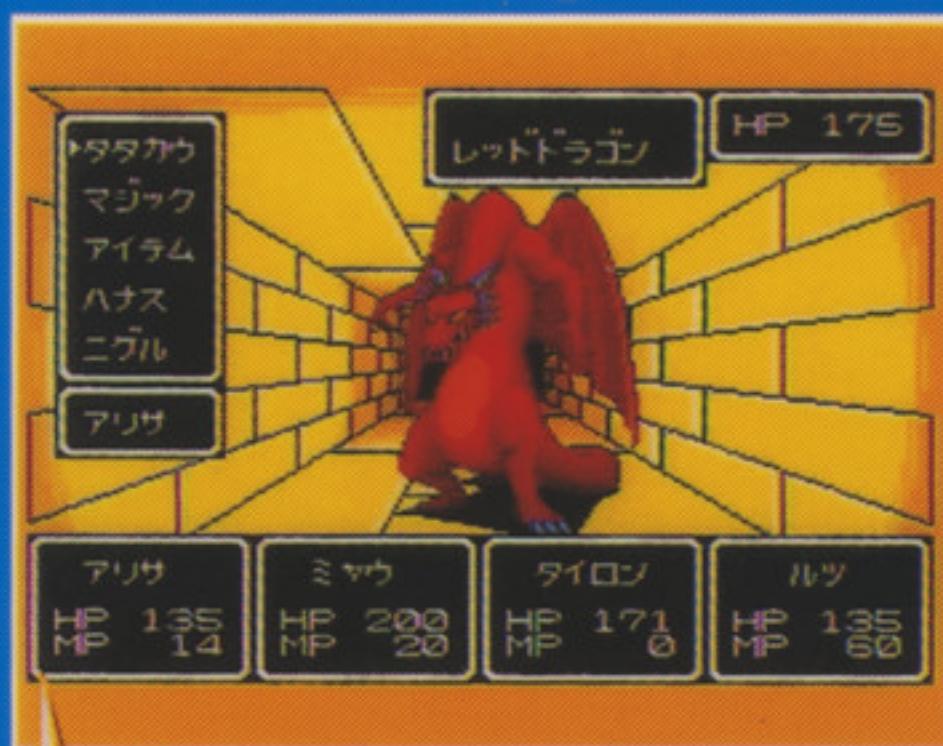


SEGAAGES 2500

PHANTASY STAR

SEGAAGES 2500
Series Vol. 1

ファンタシースター^{マスター}
●マークIII／マスターシステム
●1987年12月20日発売
●RPG



セガとしては初の4メガカートリッジとして登場。黒いカートリッジにインパクトを覚えた人も多いのでは? パッケージも他のタイトルとは違い、かなり大きなサイズで、当時のセガのこの作品への意気込みがうかがえる。



- マークIII／マスター・システム
- 1987年12月20日発売
- RPG

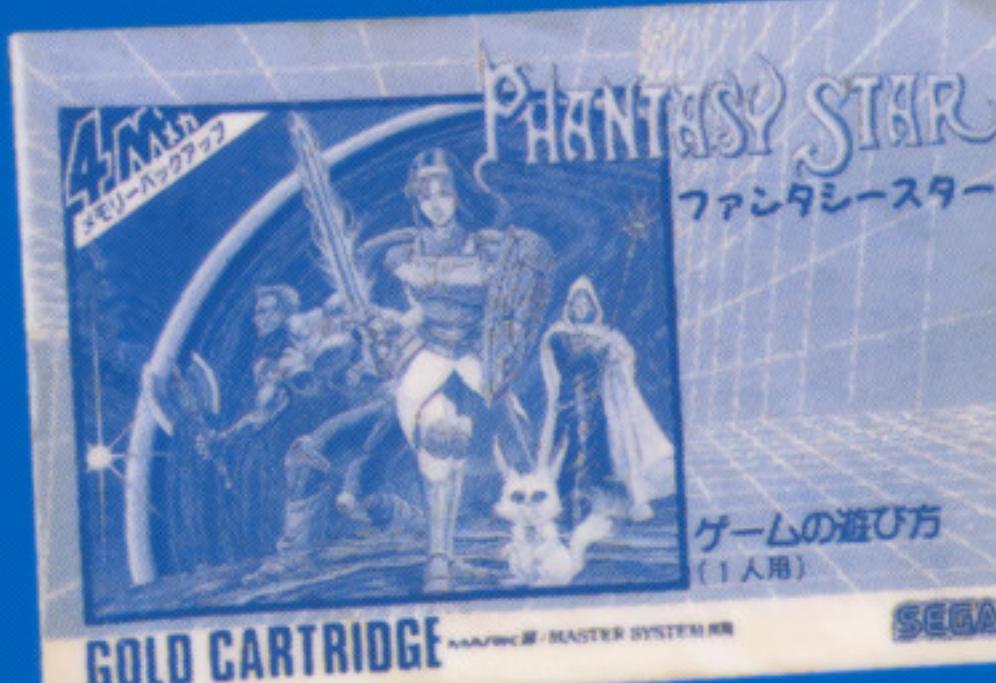
Phantasy Star

ファンタシースター

セガを代表する革新的RPG

セガの家庭用スマッシュヒットハード「セガマークIII／マスターシステム」用に開発されたSF RPG。'87年発売当時のRPGのトレンドであった中世ヨーロッパ調の世界観とは違う、ファンタジーとスペースオペラが融合されたティストが非常に斬新だった。通常は2Dフィールドでの移動が主だが、ダンジョンや戦闘シーンはなめらかなアニメーションで表現され、その圧倒的な迫力に魅了されたユーザーは数知れない。セガ・RPGの元祖ともいえる名作だ。

小玉さんが描いた、
当時のマニュアルと
その挿絵の原画を、
本邦初公開!



すべては3Dダンジョンから始まった

CREATOR'S NOTE



左:(株)セガ／オーバーワークス
小玉理恵子

'87年当時のデザイン担当。数多くの名作RPGを手がけている。

右:(株)セガ／ソニックチーム
中 裕司

当時のプログラム担当。現在はソニックチームのプロデューサーとして活躍。

■このゲームはまず3Dダンジョンありきだったんです。これをうまく組み込めば当時の他のRPGとは違うことができるだろうというところから始まったんですよ。容量が4メガあるといっても、ダンジョンだけでかなりの量だったので、小玉さんの絵ができたらとにかく圧縮して、いかにしてメモリを削ろうかって延々とやってたのを思い出します。プログラマーは僕1人でしたから(笑)。

■私がプロジェクトに入った頃にはもうダンジョンが動いてましたね。キャラクターデザイン担当だったんですが、スタッフは総勢7名で、5ヵ月ぐらいで完成したんです。当時エネミーとフィールドを動かそうっていう話しになって、おかげで中さんとデザイナーは大変苦労しましたね。私自身は、気に入ってデザインできたルツに初めて会ったときに、なんかすごく弱かったというのが印象に残っています(笑)。