スーパーモンキーボール
ニンテンドーゲームキューブと
9月14日同時発売!
SEGA PRESS
ソニック
メガコレクション
SONIC MEGA COLLECTION
ソニック
アドバンス
セガパンフコレクション
2001-2003
ハード撤退後編
CRAZY TAXI
クレイジータクシー
サクラ大戦
～熱き血潮に～
2003年2月27日、開演

ドリームキャスト編以来１年ぶりの新刊となります。
セガがハードから撤退して以降、徐々にパンフ収集熱も冷めていってしまいいつしか収集をやめてしまいました。既刊に収録していないパンフもそれなりに手元には残っていたのですが、ドリームキャスト編を作った時はこれを最後にしようと思っていました。
今回、新たに作ってみようと思ったきっかけが２つありました。即売会に来て頂いた何人もの方に「もう新しいのは作らないんですか？」とありがたいお言葉を頂いたのが１つ。
あと１つ。なんと海外の方からブログ経由でお問い合わせを頂いたのです。翻訳ソフトを使いながらやりとりをすると、その方はロシアに住んでいてドリームキャストの販促品とかをコレクションしているとのこと。そしてドリームキャスト編を売ってくれないか？ということでした。
ロシアの方とどうやって金銭のやり取りをするのかも分からないし、それよりも日本語を調べてウチのブログにたどり着いてくれたのが嬉しくて、その方にはデータをプレゼントしました。
そんなきっかけもあり、まだもう少しこのセガパンフコレクションを読んでくれる方もいるのかな、と思いもう一度制作に取り組んでみました。
セガが各社ハードへソフトを提供し始めたころの雰囲気をお伝え出来ればいいなと思っております。
今回で所有しているパンフはほぼ全て収録しましたので、セガパンフコレクションとしてはこれで最終巻です。
既刊をご購入いただいた方への感謝を込めて。
これを最初にご購入いただいた方は既刊のほうも是非（笑）
本作も最後までお付き合いいただけましたら、幸いです。

セガ和辞典出版局
WAT

前書き

SONIC CAFE　2001/初旬発行　NTTドコモ iアプリ

A4 3つ折り形式。今で言うガラケー（フューチャーフォン）向けアプリの月額サイト「SONIC CAFE」の紹介です。併せて公式サイト「SEGA MODE」も紹介されています。

月額で遊べるタイトルの紹介です。ソニック、サンバDEアミーゴ、アウトランがメインで紹介されています。

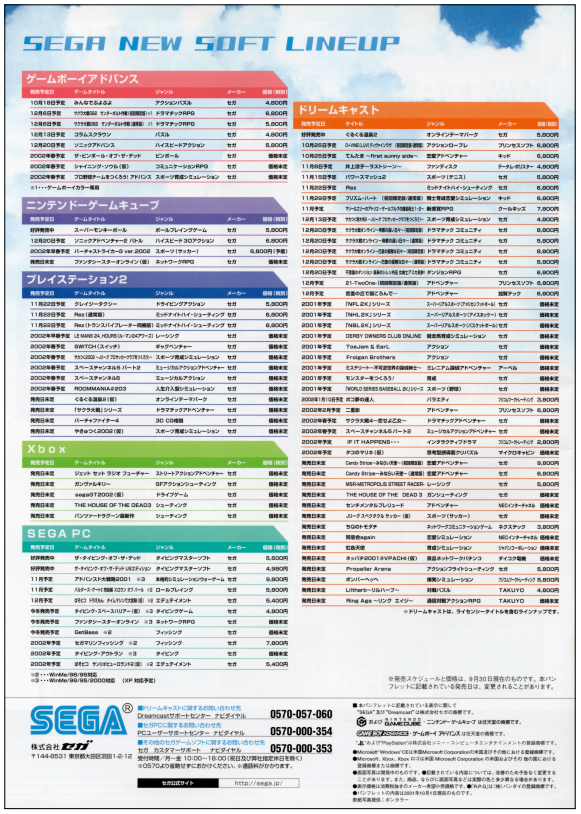
最初に紹介するのはなんとi-mode向けのパンフです。2001年は各携帯キャリアからJavaというプログラム言語に対応した端末が発売されました。今までのブラウザを使用した簡易的なゲームから、簡易的なものならアクションゲームも出来るようになるという、携帯電話向けゲームの大きな転換期の年でした。

スーパーモンキーボール（セガ）　2001/9/14　ゲームキューブ

４ページ構成。表面にはメインイラストと共にゲームキューブ本体の写真を掲示しロンチタイトルであることをアピールしています。裏面はなんとDoleのバナナの広告です。

見開きでの内容説明となります。４人プレイを強調しているのはゲームキューブが標準で４個コントローラーを接続出来ることを意識したものと思われます。

アーケード「モンキーボール」の移植作。汎用筐体でしたが、スティックがバナナを模していたのはインパクトがありました。その後携帯ハードに採用されていく傾きセンサーやタッチパネルと相性の良いゲーム性だったこともあり、携帯ハードを中心に定期的に続編が出ています。



SEGA TOKYO GAMESHOW 2001 AUTUMN OFFICIAL GUIDEBOOK　2001/9/15配布

東京ゲームショーで配布されたパンフです。TAKE OFFというキャッチコピーで戦闘機が発進する写真が使用されています。

セガの開発子会社10社の紹介と、セガブースのマップ、ステージイベントが紹介されています。

セガがドリキャス撤退を発表したのは2001年1月31日。2001年春のゲームショーは不参加だった為、ハード撤退後初のゲームショー出展となったセガ。「TAKE OFF」「マルチプラットフォーム宣言」というキャッチコピーにはそういう意味が込められています。

PSOのゲームキューブ版、Windows版を見開きで紹介しています。ページ下部に「SEGA NETA」という枠を設けてどういうゲームなのかを紹介。従来のセガファン以外にもわかるような構成にしてあります。

PSOと並んでセガの看板タイトルだったバーチャファイター4も見開き2ページで紹介しています。鈴木裕氏のコメントも掲載されています。

各ハードごとのイチオシタイトルを見開き２ページとして掲載しているようで、ゲームキューブはPSO、プレステ２はバーチャファイター4を見開きにしています。

ユナイテッドゲームアーティスツのREZとスペースチャンネル5 Part2が紹介されています。「うらら、PS2でリポート開始！」というコピーからも、あくまでプレステ２版をメインにしていることがわかります。

その他プレステ２タイトルの紹介で、サカつく2002以外はすべてドリキャス既発タイトルの移植となります。

移植版になると権利関係からかオフスプリングのBGMが差し替えられることで有名（？）なクレイジータクシーですが、プレステ２版はBGMそのままで移植されました。唯一メガCDからの移植であるSWITCH。なぜこのタイミングで移植されたのは今でも謎です。

ソニックシリーズの２作「ソニックアドベンチャー２バトル」「ソニックアドバンス」が紹介されています。このページに限りませんが「あのソニックがニンテンドーゲームキューブに〜」といったように、セガが他社ハードに参入することを強調するコピーが並んでいます。

任天堂ハード向けのその他タイトルの紹介です。すでに発売されているスーパーモンキーボールも紹介されています。

タイトル数を揃えるために「開発に時間のかかる据置ハード向けは移植タイトル中心」「比較的短期間で開発できる携帯ゲーム機向けはオリジナルタイトル中心」という傾向が見て取れます。

Xbox向けのイチオシタイトルとしてジェットセットラジオフューチャーが紹介されています。

Xbox、そしてWindows向けタイトルの紹介です。当時流行していたタイピングゲームが２タイトル紹介されています。

ジェットセット ラジオフューチャーは発売日未定となっていますが、Xboxのロンチタイトルとして発売されます。Xbox向けタイトルはドリキャスからの移植ではなく、続編またはオリジナルタイトルとなっているのが特徴的です。

サクラ大戦シリーズの紹介ページです。ドリキャス、ゲームボーイカラー、そしてiモードと、マルチな展開がされていたことがわかります。

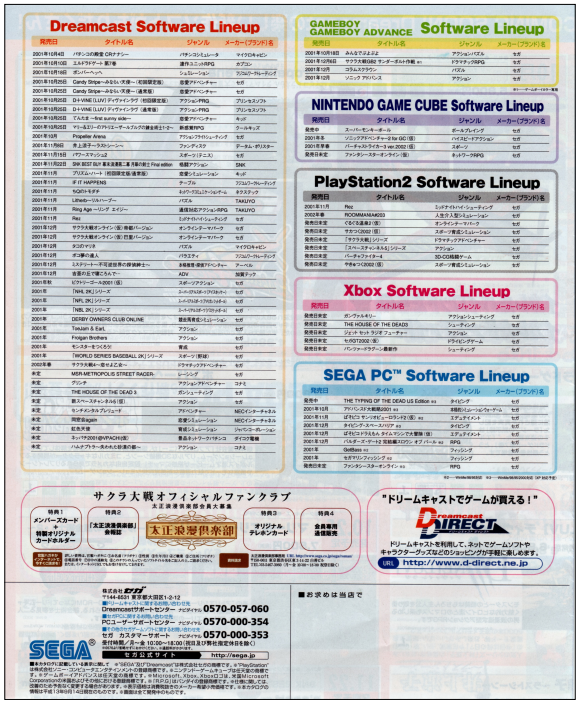
ここからはドリキャス向けタイトルの紹介ページとなります。ぐるぐる温泉２はドリキャス版が既に発売されており、プレステ２版とWindows版が発売予定となっている状況でした。

ゲームボーイカラーはセガがドリキャスを撤退する前からサクラ大戦GBで参入していたこともあり、既に続編の2が紹介されています。

イチオシタイトルとして風来のシレン外伝女剣士アスカ見参！が紹介されています。

ドリキャスのその他タイトルと、携帯電話向けサービスの紹介です。

J-PHONEはボーダフォンを経て今のソフトバンクモバイルのことです。念のため補足説明です。NTTが固定電話向けiモードとして販売したものの全く普及しなかった「Lモード」にもコンテンツを提供していたんですね、、、、、。



セガプレス 準備号　2001/10月発行

4つ折り8ページ構成。ハードの撤退に伴い、総合パンフレットはドリームインフォメーションから名前が変わりました。ドリキャスのみ他メーカーのタイトルも含まれているのもありますが、裏面の発売予定リストはまだ半分以上ドリキャスのタイトルが占めています。

イチオシタイトルの紹介です。ドリキャスのタイトルはRezのみと、あくまで他社ハードのタイトルを優先した印象を強く受けます。

ドリキャスタイトルがまだ多く紹介されていたので、この準備号のみ、ドリキャス編にも収録しました。

見開き4ページで、ドリキャス、携帯電話、セガPCタイトルの紹介となります。

ドリキャスユーザーの期待も高かったプロペラアリーナは完成していたにも関わらず、発売直前に発売延期となりそのまま発売されませんでした。9月11日に発生したアメリカ同時多発テロが原因と言われています。それよりもっとヤバいと思われるボンバーヘッヘは延期こそしたものの発売されたんですけどね、、。

セガプレスvol.01　2001/11月発行

4つ折り8ページ構成。表紙はドリキャスとプレステ２で発売されたRezです。準備号からあまり間を開けず発行されたものですが、表面のロゴや裏面の発売予定表のデザインに大きく変更があります。

イチオシタイトルの紹介です。イチ押しタイトルとしてドリキャスの「風来のシレン外伝アスカ見参！」が取り上げられています。

アスカ見参！は、セガからチュンソフトにシレンシリーズの発売の打診があり実現したタイトルです。チュンソフトは監修という立ち位置で、開発はネバーランドカンパニーで行われました。シレンシリーズの中でも評価の高い１作です。

見開き4ページ。スーパーモンキーボールのアイアイをマスコットキャラに配し「サルにも出来る！？お楽しみソフト大集合！」というキャッチコピーです。この後ほぼ毎月発行されるセガプレスですが、アイアイは継続してマスコットキャラとして登場することになります。

ドリキャスからの撤退があったとはいえ、まだ紹介タイトルとしてはドリキャスタイトルが中心となっています。左下で紹介されていますが、J-PhoneのJavaアプリのイメージキャラクターとしてスペースチャンネル5のうららが起用され、J-PhoneのJava対応各機種にうららのアプリがプリインストールされたのも当時話題となりました。

Rez（セガ）　2001/11/22　ドリームキャスト　プレイステーション２

２ページ構成。Rezのイメージカラーであるブラックとオレンジを多く使ったデザインとなっています。画面写真を見てもゲーム内容が伝わりにくいと考えたのか、裏面は事前に体験したユーザーやライターの感想にほとんどのスペースを割いています。

推奨はされないのでしょうが、部屋を暗くして大音量でプレイすると没入感が高まって面白かったです。

クレイジータクシー（セガ）　2001/11/22　プレイステーション２

ポストカードサイズ。サイズも珍しいですが、画面写真が一切無いと言う点も珍しいです。何かの媒体に挟み込む用途で作られた可能性があります。

オープンワールドのレースゲームが当たり前になった今、クレイジータクシーの新作はいつででもおかしくないと思っているのですが、３（ハイローラー）から１８年が経ってしまいました、、、。

セガプレスvol.02　2001/12月発行

4つ折り8ページ構成。表紙はソニックアドベンチャー２バトルとソニックアドバンスです。

ソニックアドベンチャー２バトル、ソニックアドバンス、バーチャファイター4の紹介です。ソニック２作については、ゲームキューブとゲームボーイアドバンスのデータ連動を強調した構成になっています。

ゲームキューブとゲームボーイアドバンスの連動については、ハードホルダーの任天堂もあまり良い活用法を示せていなかった中、ソニックチームは積極的にこのデータ連動を採用していました。

見開き4ページ。クリスマス前ということでアイアイはサンタのデザインとなっています。掲載内容は前号と大きく違いはありません。

サクラ大戦オンラインは「open dice」というシステムに対応しており、対応ソフトのぐるぐる温泉２などとユーザー情報やフレンドリストを共有できるようになっていました。今のネットゲームでは当たり前のことですが、当時のネットゲームはそんな当たり前の機能も無かったのです。たられば の話ではありますが、ドリキャス本体に最初からこれらの機能が搭載されていて、フレンドがオンラインになっているかとか、どのゲームを遊んでいるかがわかるようになっていたら、ドリキャスのネットゲームは格段に活性化したいのではないかと思っています。

この年はセガにとって大きなターニングポイントになった年です。
1月31日にドリキャスの生産中止とハード事業からの撤退を発表。
3月16日にはドリキャスの最後を見届けるように大川功会長が亡くなりました。
ハードメーカーからソフトメーカーへの転換は簡単なことでは無かったと思われますが、秋のゲームショーの時点では任天堂、ソニー、マイクロソフトの各ハード向けに多数のタイトルを発表し、セガの開発ポテンシャルの高さを見せつけました。
パンフレットという観点からすると、ネットの普及もあり単体タイトルのパンフレットは減少し、毎月発行される総合カタログ「セガプレス」の発行が中心となっています。コレクターとしては悲しいところですが、徐々に紙のパンフの必要性が低くなってきたことを感じます。

Talk about2001