セガパンフコレクション
メガドライブ 1991〜

私が大学生の頃なので10年以上前ですが、セガ和辞典というセガ用語集を作ってホームページで公開していました。「いつか本に纏めて即売会で売ったりしたいなあ」と思っていましたが、セガがハードから撤退した頃からだんだんと更新も滞るようになり、さらにはWikipediaが世の中に現れたことで「今更出してもなあ、、、」となり現在に至ります。

今回、本書をつくったきっかけは、2016年6月に開催されたゲームレジェンドに初めて参加したこと。そこで手に入れたとあるハードの資料本を見て「今度は売る方で参加してみたい！」と久しぶりに思いが再燃しました。

しかし前述のセガ和辞典は更新を終えてからかなりの時間が経っており、配布できるレベルのものではありません。何か発表できる題材はないか、、、そこで思いついたのが、過去に集めていたセガ関連のパンフで何か作れないかということ。ネットが無い当時、ユーザーの情報源は月1回の専門誌と、店頭で配られていたパンフでした。当時中学生だった私は毎日飽きもせずそれらを眺め、発売日を指折り数えて待っていたものです。

同世代の方には同じような日々を過ごした方がいるのではないか、当時のパンフを見たらその時のことを思い出してもらえるのではないかと思い、本誌の作成を決めました。

本格的にパンフを集め始めたのはサターンからなのでメガドラの頃のものは所有が少なく、時期により欠けているものも多数あります。資料本というレベルには達しておらずご期待に添える内容になっているか不安ではありますが、当時のメガドラの雰囲気を思い出すきっかけになれば幸いです。

セガ和辞典出版
局 WAT

前書き

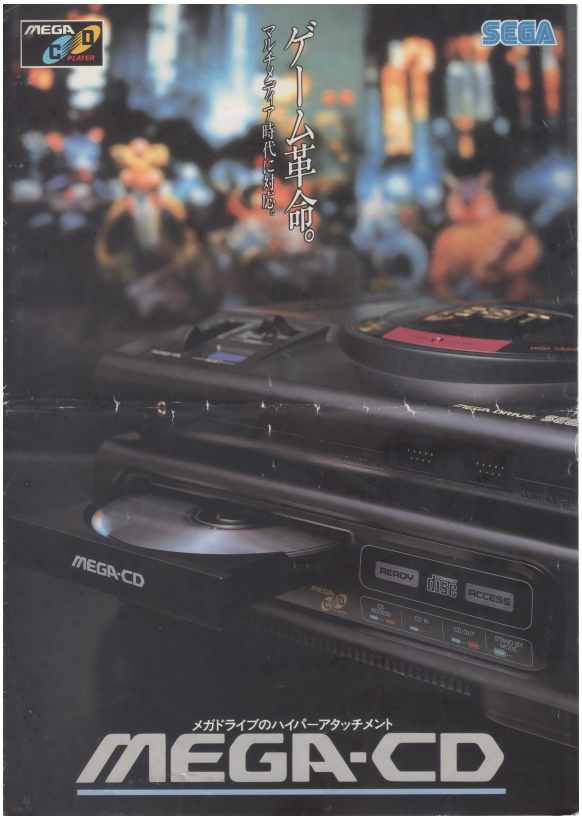
メガドライブ専用ゲームソフトベストレクション　1991/11発行

3つ折り6ページ構成。これから発売されるタイトル紹介ではなく、既発売タイトルの紹介が中心になっています。また、掲載されているのはセガ発売タイトルのみです。

開いたところではアクションとスポーツを紹介しています。裏面のタイトル一覧を見ても分かる通り、過去のリリースタイトルはアクションが圧倒的に多く、ここでもアクションのスペースが大きくなっています。

さらに開いたところはレース、ロールプレイングなどの紹介です。セガ発売のロールプレイングゲームは掲載の3タイトルにレンタヒーローを加えた4タイトルのみ。当時のロールプレイングゲーム不足を如実に表しています。

このパンフでは「既発売タイトルを紹介」「セガ発売タイトルのみ」と、その後配布される総合カタログとは大きく異なる作りになっています。91年以前のパンフを所有していないので、このパンフだけが特別だったのか、これ以前のパンフはこういう作りだったのかは不明です。



メガCD（セガ）　1991/12/12　ハードウェア

3つ折り6ページ構成。家電のパンフのようなデザインです。背景にぼんやり写っているのはロンチタイトルである惑星ウッドストックのキャラクター達。

「メガドライブのハイパーアタッチメント」というキャッチコピーはテレビCMでも使われ、後継機のメガCD2でも使用されていました。

裏面はタイトルラインナップ紹介。当時もアニメのゲーム化というのはキラーコンテンツであり、3x3 EYES（サザンアイズ）が一番目立つ位置で紹介されています。しかし本作は開発が遅れに遅れ、発売は1993年7月になります。

本体発売当時から発売スケジュールに入っていたパワードリフト。結局画面写真ひとつ公開されることはありませんでしたが、メガドラ末期まで発売スケジュールに居座り続けることに、、、。

開いたところ。スペック紹介ページとなっていますが、「バッファROM」や「2軸回転」など結構専門的な内容となっています。競合機のPCエンジンはCD-ROM²（シーディロムロム）を3年前に発売しており、後発としては高スペックであることをアピールしたかったのではないでしょうか。

さらに開いたところ。ロンチタイトルを中心にした紹介ページです。惑星ウッドストックを大々的に紹介しています。

ロンチタイトルの惑星ウッドストック、ファミコンのようなフィールド画面に、5時間で終わる内容、、、。ラスボスに眠らせる旋律（呪文）が効くのには驚愕しました。私は中古で５０円で購入。曲だけはいいです。

ソニック・ザ・ヘッジホッグやベアナックル、シャイニング＆ザ・ダクネスなど、その後シリーズ化されるタイトルが1991年に発売されています。発売から1990年までの2年2ヶ月で発売タイトル85本とタイトル不足の感のあったメガドラですが、1991年は1年でそれを上回る92本が発売され、質量ともに充実してきた年です。

　年末にはCD-ROMユニットのメガCDが発売されますが、ロンチタイトルはヘビーノバ、ソルフィースとサードパーティの2本のみ。一週間遅れてセガ初のタイトルが発売されますが、それが惑星ウッドストック。しばらくタイトル不足に悩まされることになります。

Talk about1991

MEGA WORLD vol.1　1992/3発行

3つ折り6ページ構成。表面はゲーム画面ではなくソニックのイラスト。1991年に登場したソニックはすっかりセガの看板キャラクターとして定着、総合カタログ形式のパンフでは表紙を飾ることが多くなります。

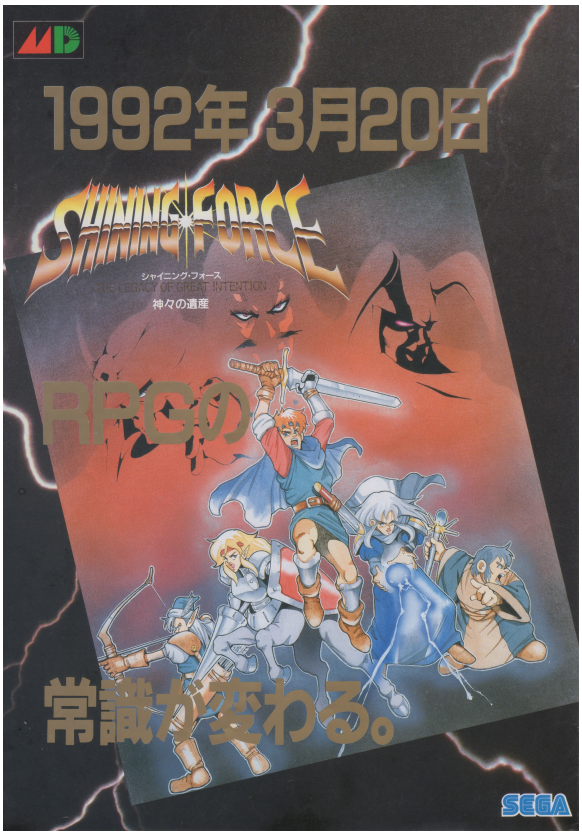
　裏面はゲームギアタイトルとテラドライブの紹介。当時アイドルの高橋由美子さんはゲームギアとテラドライブのイメージキャラクターとして起用されていました。

20世紀最後の正統派アイドル、と当時言われていた高橋由美子。結構長い期間CMキャラクターを務めていましたが、最後までメガドラのCMには起用されませんでした。セガ発売ではないですが、ゲームアーツの「ゆみみみっくす」のオープニング、エンディングにも起用されています。

開いたところ。カートリッジタイトルの紹介となっています。右下にセガゲーム図書館の紹介がありますが、配信タイトル一覧だけで「どうすれば遊べるか」といった説明は一切無し。同サービスは翌年1993年に終了しますが、継続しているので仕方なく載せている感が強いです。

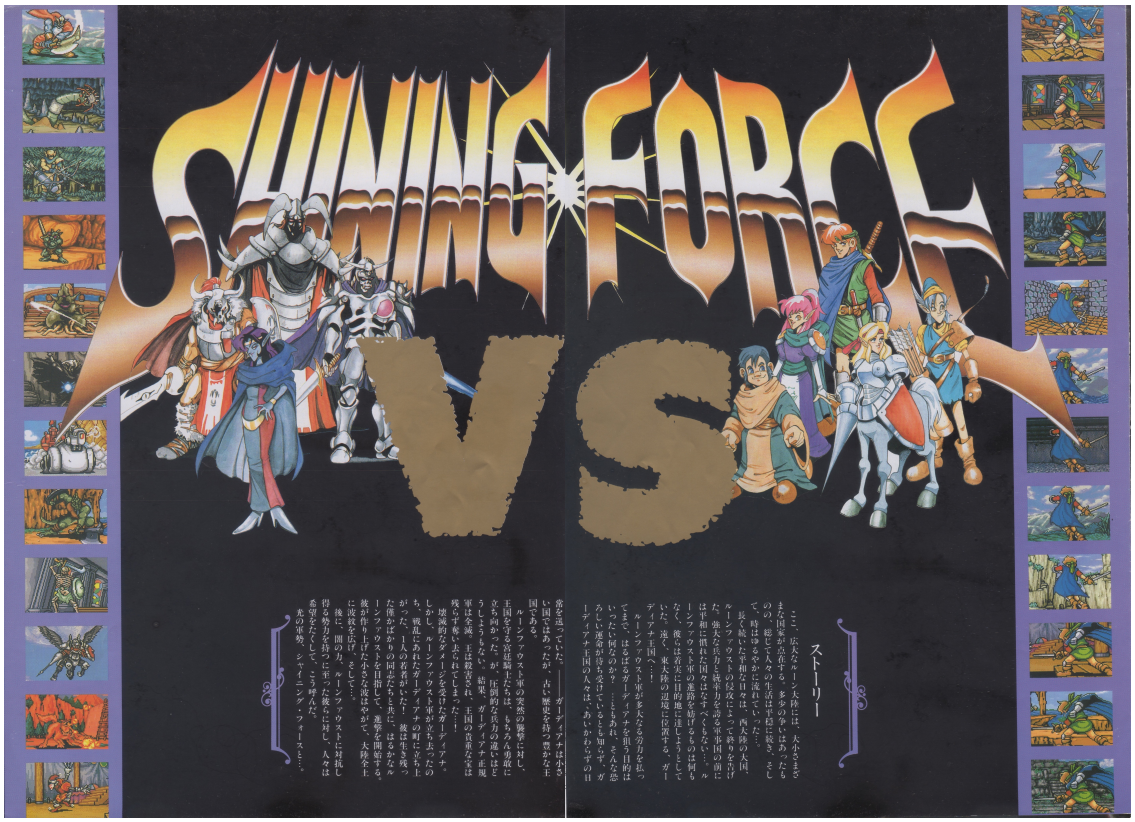
さらに開いたところではメガCDの紹介。ビクターと共同開発したメガCD一体型「ワンダーメガ」の紹介が目を惹きます。MIDI機能が追加されているとはいえ、個々に買うより高い79,800円という強気の価格設定です。

　シャイニングフォースを除けば、カートリッジ・メガCDともに全体的に小粒なタイトルラインナップであり、パンフ作成に苦労の跡が感じられます。



シャイニングフォース　神々の遺産（セガ）　1992/3/20　12Mカートリッジ

観音開き8ページ構成。1タイトルで8ページのパンフは当時あまり無く、力の入れようが感じられます。特製ガイドブックが50,000名に当たるというキャンペーンも実施されました。



開いたところ。左に敵であるルーンファウスト軍、右にシャイニングフォースと対峙する構成。シャイニングフォースロゴが黒バックに映えます。右側の連続写真で、ウリである戦闘時のアニメーションを表現しています。

更に開いた見開き4ページ。「画面を突き破る、ど迫力のワイドスクリーン画面！これが前代未聞のライブシネマ戦闘だ！！」というキャッチコピーからも、とにかく戦闘アニメーションをアピールしていたことが分かります。

カートリッジ容量はメガドラ初の12Mですが、それでも容量は全然足りなかった模様。戦闘画面をワイドにしたのも、表示サイズを小さくして容量を抑える苦肉の策だったようです。

MEGA WORLD vol.2　1992/4発行

3つ折り6ページ構成の総合カタログ。表面は当時ジャンプ連載で人気だった「まじかるタルるートくん」が飾っています。

　裏面はゲームギアタイトルとセガゲーム図書館の紹介。ゲーム図書館についてはタイトル一覧だけであったvol.1の時とは違い、メガモデムやサポートセンターについても紹介しています。またプロ野球開幕の時期であることから、ゲームギアのハイパープロ野球'92とメガモデム対応日刊スポーツプロ野球VANも大きく扱われています。

開いたところはvol.1と同様カートリッジタイトルの紹介となっています。まじかるタルるートくんは3,800円という低価格で発売され注目されたタイトルです。

さらに開いたところにメガCDの紹介というのもvol.1と同じ構成。クイズスクランブルスペシャルはそれほど評価が高いゲームではありませんでしたが、メガドラ初のクイズゲームということもあり、大きく扱われています。

まじかるタルるートくんは全4ステージとボリュームはそれなりでしたが、ゲームフリークが開発しただけあって良質なアクションゲームでした。メガCDのライズオブザドラゴンも良い出来だったなあ、、、。

ランドストーカー　皇帝の財宝（セガ）　1992/10/30　16Mカートリッジ

2つ折り4ページ構成。裏面ではメインプログラマーの内藤寛氏を写真入りで紹介。ゲーム開発者が頻繁にメディアに出るようになったのはこの頃からだと思います。予約特典のシングルCDにも、BGMだけでなく同氏のコメントが収録されていました。

見開きページでは街の全景を載せたり、「隠れる！落ちる！感じる！」というキーワードで、箱庭世界を冒険するゲーム内容を紹介しています。ポリゴンがRPGで使われるようになるのは次世代機になってからであり、コンシューマハードで立体的な空間を再現するということは、とても画期的なことだったのです。

ソニック・ザ・ヘッジホッグ２（セガ）　1992/11/21　8Mカートリッジ

2つ折り4ページ構成。メガドラを代表するタイトルの続編であることから、テレビCMも頻繁に流れ、プロモーションには相当力が入っていました。裏面記載の「超音速キャンペーン」は本作で初登場となったテイルスの名前を当てるもので、なんと超音速キャンペーンで単独のテレビCMを流すくらい力の入ったものでした。同時発売のゲームギア版は、海外で既に発売されていたマスターシステム版の２をベタ移植したものです。

新アクション「スピンダッシュ」、新しいスペシャルステージ、そして新キャラのテイルスと、本作で追加された要素を中心に紹介しています。

ソニック２は、発売後に２色刷り２ページ構成のチラシも配布されています。
表面は国内外でのゲーム雑誌の記事、ユーザーの感想、Beep!!編集長川口洋司氏のコメントを掲載。裏面はゲーム大会開催の発表や、何故か発売前のパンフでは触れていなかったサウンド担当ドリカム中村正人氏の紹介などが掲載されています。
定価などの情報が一切記載されておらず、パンフに挟むことを想定して販売店に配布された可能性があります。

ソニック2のプロモーションは本当に力が入っており、CMもかなり頻繁に見かけました。当時はハード売り上げ台数は公開されていなかった記憶がありますが、ハード拡販効果もそれなりにあったのではないでしょうか。

R.B.I4ベースボール（テンゲン）　1992/12/18　8Mカートリッジ
ランパート（テンゲン）　1992/12/4　4Mカートリッジ

2ページ構成。テンゲンといえばマニュアルの独特のノリが有名でしたが、パンフはごく普通の内容です。裏面下には既発タイトルの紹介があります。

アタリのコンシューマー部門であったテンゲン。ジェネシスからの移植が主でしたが、ガントレットなど日本法人が開発に携わったゲームもあったようです。

メガドラも発売から5年目、質量とも安定したタイトルラインナップとなってきました。シャイニングフォース、ランドストーカー、ルナ　ザ・シルバースターと言った、メガドラの弱点とも言えるRPGの大作が一気に出た年でもあります。また、CMを大量投入したソニック2、ゲームセンターからブレイクしたぷよぷよなど、ライトユーザーにもアピールできるタイトルが出てきたのもこの年。

　特にソニック2のCM展開が目立ちました。全国的なものであったかは分からないのですが、関東ではかなりの頻度でテレビCMが流れていました。

　本体にゲームソフトを付ける+1（プラスワン）戦略もこの年から始めています。メガドラ本体にソニック1を付けてお値段据え置き、という内容でした。メガドラのプラスワンはその後もぷよぷよやソニック3で行われますがあくまで期間限定パッケージというスタンス。一方、翌年1993年から始まったゲームギアのプラスワンパッケージは、同梱タイトルを定期的に変えて常にプラスワンで販売する戦略をとるようになります。

Talk about1992

ベアナックル２　死闘への鎮魂歌（セガ）　1993/1/14　16Mカートリッジ

観音開き8ページ構成。単独タイトルとして8ページパンフと力が入っています。北米で売れたことを受け、「世界中が待っていた！「ストリート・オブ・レイジ」続編ついに登場」というキャッチコピーが書かれています。裏面は主人公4人の性能紹介。アクセルとマックスの絵柄に違和感があるのが気になります。

開いたところ。当時はカセットの容量が大きなアピールポイントになる時代であり、前作(4M)から4倍の容量になりグラフィックが綺麗になったことをアピールしています。

更に開いた見開き4ページ。なんと説明書ばりに主人公4人の技が全て載っています。正直この内容なら、最初の見開き4ページ構成で良かったのではないかと、、、。もしかして、当初4ページで発行する予定が8ページに変更になって、無理やり追加した？と邪推してしまいます。全ページで言えることですが、グラフィック強化を強調している割に、画面写真は小さいものばかり。こんなにページがあるなら、綺麗になったグラフィックをもっと大きな写真で紹介した方が効果的だったのではないでしょうか。