

Space Harrier: 30 Years II



ILLUSTRATION by RIKI

スペースハリヤーの30年II

—スペースハリヤー30年本待望の第二弾!—

ゆずもデザイン

# スペースの30年II

スペースハリヤーへの想いは結実し  
そしてまた新たな展開を迎える...



1/12ムービング筐体をつくろう!  
若狭たけし  
スペースハリヤーの基板を見る  
エクスィテス駒林

RCベルグに訊く

スペハリスーパー移植列伝  
88SR版 石田和久 X1版 込山健二 PS2版 しおち FC版 キヤザリン

元Beepライターの追想 山村モヘツブ

日米  
オペレータ  
インタビュー

ゲームコーナーBAMBOO  
Gallopig Ghost Arcade

著名漫画家・海外アーティスト多数参加  
スペシャルインタビュー 他

国内外からのゲスト多数参加!!  
ファンたちの熱き想いは時空と国境を凌駕する!!

ゆずもデザイン

B L O O D   O F   H A R R I E R

# スペハリの系譜

TEXT by Pin & HED

ひとつの新規タイトルがブレイクすればその続編・類似品が量産されるのはゲーム業界の常である。だがその模倣と増殖こそがテレビゲームの発展と進化そのものに違いない。『とびだせ大作戦』『アタックアニマル学園』『ヴァクソル』等スペースハリアー以降他社より様々なフォロワーが産み出され、ヒット作の無かった3Dシューティングゲームはかつて無い賑わいを見せたが、意外にセガ製の続編は少ない。その純血統種はいかなる存在だったのか。その系譜を辿ってみよう。



## スペースハリアー 3D

MK3 1988 PS2 2005 3DS 2014

「赤青セロファンで3D画像・映像を観る時代」の次の3Dブームとでもいましょうか、液晶シャッターを用いた3Dがちょっと流行った「第2次3D映像ブーム世代」の申し子、セガマークⅢ用3Dグラス専用の「スペースハリアー」。しかしこの作品は3Dどころよりもまずそのイライラ感満載の難易度が問題だった。クリアできない人続出。理不尽に難しく遊んで楽しくない、という爽快感が皆無なのである。それが問題。

ゲームの舞台は「I」よりも過去の話なのだが背景の雰囲気、世界観はちょっと未来感に走った感があった。マークⅢ版「I」に対して地平線の背景が描かれたり、上下の動きが加えられたのは感動的だが、なぜかハリアー

が上に行くと地平線が下がり、下に行くと上がるという天邪鬼仕様。ま、そんな細かいことはもはやどうでもいらい難しい。3Dグラス専用ゲームということで、当時はSMS以外に移植されることはなかった。2014年、3DSでの復刻によって裸眼で遊べるようになったのには感動したが、やっぱり難しくイライラ(笑)。保存機能を使って長年の夢であったエンディングを拝む人が続出したとかしないとか。



MD 1998 PS2 2005

## スペースハリアー II

画面写真が公開された時興奮の頂点だった、ある意味悲運な続編「スペハリアーII」。静止画で見るとアーケードに匹敵する素晴らしいグラフィック。しかしざプレイしてみると低いフレームレート、ステージが少し長いことによるテンポの悪さ、そして「遠くのものほどゆっくり近づいてくる」という現実の物理法則を取り入れたことによるゲーム性の違和感(「I」はこれを無視したことが最大の功績だと思う)…。どこか珍妙な世界観も好みの分かれるところであり、「名作」になれなかった残念なサラブレッド。これに懲りたのか、これ以降ナンバリングの続編が生まれることはなかった。しかし逆に言えば上記の欠点部分

を改良すれば、突き抜けはしないものの「それなりに良く出来た続編」になれるポテンシャルは十分にあり、むしろ今の時代はその改良によるリメイク望まれているくらい。出来は良くないがいつまでも気にかけている続編と言えよう。

国内コンシューマ機への移植はPS2のみが存在しないが、海外では「I」同様「ZXスペクトラム」や「コモドール64」、「アムストラッド CPC」等のレトロPCに数多く移植されている。海外では国内よりも人気があったのかもしれない。



海外 PC 版移植作の数々



AC 2000

## プラネットハリアーズ

2000年リリースのスペースハリアーのアーケード版正統後継者。製作は後に『龍が如く』シリーズを手がける名越稔洋氏率いるアミューズメントビジョン(当時のセガ子会社)。

キャラクターは4人(+隠しキャラのオパオパ)から選択。バルカンとミサイルの2種の武器を使い分け進んでいくといった内容。敵をロックオンし撃墜する「アフターバーナー」要素と、倒した敵が落とすコインを収集してアイテムを購入する「ファンタジーゾーン」要素が加わった。故にコアなスペハリアーファンからは「欲しかったのはコレじゃない」との拒否感から敬遠されてしまった。

キャラクターも「スパイクアウト」的な異様にマッチョなデザインだったのも元祖スペハリアーとの乖離を生じさせた一因だったのかもしれない。

高性能を誇るSEGA HIKARU基板ならではの美しいグラフィックと(マニアには評判悪くとも)キャッチーなゲームデザインから売れる要素はあったと思うが、人気が出ず短命に終わってしまったタイトルである。筐体は「電腦戦機バーチャロンフォース」との共用品であるため、そちらに変えたロケーションも多かったようだ。

移植版も発売されていない為、現在プレイすることは非常に難しいまさに幻の続編である。



## 台湾 IBM 版「時空戦士」



これは存在すら知らなかったまさに幻の…というか公式かどうかすら不明の一品。12インチのフロッピーディスクを使ってるのにパッケージはCDのような形状だったり、謎のキャラクターが描かれていたり…何しろ中国語が読めないので詳細が不明。しかしなかなか見ることができないアイテムであることは間違いのないでしょう。

レア度：★★★★★

## Atari XL/XE 版「スペースハリアー」



これこそ謎の存在なり。アタリXLと言えば80年代前半のマシンだが、公式な移植ではなく、近年になってどうも海外の有志の人たちが移植したものようだ。多分オリジナルのパッケージを作って配布したとかそういう流れではないだろうか。カードリッジがスケルトンっぽくてカッコいい。

レア度：★★★★★

## 韓国メガドラ版「スペースハリアーII」



お隣の国のゲームソフトなのになんでここまで手に入らないの？っていうくらい入手困難な韓国版メガドライブ「スペースハリアーII」。箱・説付き完品の入手は半ばもう諦めモード…。韓国ではマークIIIのハードは存在したが「スペースハリアー」は無かったようだ。

レア度：★★★★★

ゲームソフトではこの他台湾マークIII版「時空戦士」やブラジルゲームギア版「スペースハリアー」がレア物過ぎてまだ未所有です。この2つが★5の世界最高峰「スペースハリアー」でしょう。

これらのレアソフトを見かけた方、HED (Twitter@HEDabsymbol) まで情報求む！

## まさかの新刊



## FUTURE IS NOW



どげんか KUPPA-SEN

# 1/12ムービービッグ筐体をつくろう!

BUILD & TEXT by 若狭たけし

漫画家でありモデラーでもある若狭たけし氏が、ドリマガ付録ペーパークラフトを元にムービング筐体フルスクラッチに挑む!!ハングオン筐体プラモは発売されたがスペハリ筐体は未だ来ない2016年現在、君もその手で80年代ゲーセンを復活させてみないか!?

※当コーナーはnote (<https://note.mu/wakasatakeshi/n/n283c97e848ac>) に掲載された記事を若狭たけし氏許諾の元、記事を編集したものです。

80年代のアーケードゲームの名機「スペースハリアー」のムービングシート筐体を1/12スケールで作りました。



昔雑誌（ドリマガ2004年6/4・18号）の付録でスペハリ筐体のペーパークラフトが付いていて、当時買って作ったんですが紙だとさすがに何年も経つとヨレヨレになってきたのでプラ板で裏打ちして補強しよう…いや、いっその事紙をプラ板に置き換えて作ってしまおう。

…と、数年前から思っていて、やっと重い腰を上げて作りました。

## プラ板切り出し組み立て

まず、元の付録のペーパークラフトは計測して計算すると約1/19スケールで、これはこれでマイクロマンなどを乗せるのにはちょうどいいんですが、作り直すならもう少し大きく、存在感が欲しい…。

どうせならfigmaなどで一般的な1/12くらいがいいんじゃないかってことで、元のペーパークラフ

トを160%でモノクロ拡大コピーし、貼って剥がせるスプレーのりで0.5mm厚のプラ板に貼ります。

1mm厚のプラ板だと切るのが大変、0.3mm厚だとペラペラしすぎて弱い…ってことで0.5mm厚くらいがちょうどいいのではないかと。

んで、貼ったコピーごとプラ板をデザインナイフで切り出します。

ちゃんとスチール定規を使って丁寧に切っていきます。

ペーパークラフトの「のりしろ部分」はプラ板工作では使わないのでのりしろは無視でパーツだけにします。

パーツを切り出したら、貼っていたコピーは剥がします。



そしてそれを組み立て。

のりしろは無いので、プラ板の辺同士をプラモ用接着剤（普通のタミヤセメント）でくっつけていきます。

直角部分は内側の見えない部分に三角プラ棒などで補強します。



普段プラ板工作とかほとんどしたことなかったのになかなか慣れない作業…。

あと、ペーパークラフトだと無視してよかった「紙の厚み」がプラ板だと明らかにパーツの合いに関わってきます。そのへんは現物合わせで少し切ったり削ったりで…。



スペースハリアーの筐体はゲームのキャラクターの動きに合わせて筐体が前後左右に傾く（体感ゲーム）というのが特徴でした。

せっかつなのでそこは再現したいトコロ。

土台と本体の接続はボールジョイントにします。



そんなこんなで組み立てが終わりました。

おおお、行き当たりばったりでやったわりにはなかなかちゃんとできました。

ちょっとできてしまった段差や隙間はアルテコ瞬間接着パテを盛って埋めていきます。そして全体に400番→1000番とペーパーがけ。

横にいるネジタイハイ（ルーミア#203）は昔、食玩フィギュアを改造して作りました。

## 塗装・ステッカー貼り



塗装。

いつもプラモなど作る時は筆塗りなんですけど、今回はちょっと丁寧に作りたかったので奮発して缶スプレーで塗装。土台はジャーマングレー、本体はつや消し黒です。



塗料が乾いたらステッカー貼り。

元のペーパークラフトを160%でカラーコピーして、切り出してスプレーのりで貼っていきます。

ホントはデカールを作って…ってやったほうが薄く綺麗に作れそうでしたが、やったことないし、失敗しそうだったので今回は紙で。



ぜんぶ貼りました。

おお～スペハリだ!

子供の頃にニチイ2階のゲームコーナーで見たスペハリ筐体だ!

当時高校生くらいのお兄さんがやっているのを指をくわえて眺めていたあのスペースハリアーが今我が家に(1/12だけど)。

## 仕上げ、小物製作

操縦桿がまだでした。

ペーパークラフトでは操縦桿は紙を折って作る感じだったのでそれは使わずに、ここだけは自作します。

プラモデルのランナーに木工エポキシパテを盛って作ります。

操縦桿の根元は動かせるようにボールジョイント接続にしました。



色を塗るとこうなります。

操縦桿を接着して、これで完成です。モニター部分はコンビニ弁当のフタを切って貼り、モニター感を出してみました。



## 完成!

ネジ君も1/12くらいなので、ばっちり乗れます。計らないでほしいで作った操縦桿もちょうどいいサイズだったようです。



ボールジョイントもほどよく固く、傾かせてもイイ感じです。

ネジ君ご満悦。



というわけで、長々と解説しました。

ドリマガのペーパークラフトシリーズは他にもアウトランやハングオン、サンダーブレード…などもあったんですが当時買い逃しちゃったんですよ～。古本探しても見つからないし(あんまり探してないけど)。

でもアウトランやハングオンなどは曲面が多くてペーパークラフトだとちょっとカクカクしてたような印象が

ありました。スペハリが直線が多くて再現度一番高いと思います。



# 移植版『スペースハリアー』におけるハリアーの

# ドット絵大研究

TEXT by フクタケ

伝説のゲーム開発者「Mr.ドットマン」こと小野浩氏はかく語りき「与えられた条件でいかにいいものを作るか」と。アーケードゲームの移植はハードウェアとの戦いと言えよう。それはCPUパワーの事でもありグラフィックの事でもある。現代のようにすぐに動画が見られる時代ではない。セールス上見た目の重要度は高かった筈だ。特にスペハリの基板は当時の中で驚異的な性能を誇る。そんな偉大なオリジンに対しチープなマシンの開発者は如何に苦心模索し再現を試みたか。そのチャレンジの足跡を探ってみよう。

「スペースハリアー」といえば、これまで数多くのプラットフォームに移植され続けてきたことも知られます。その移植機種之多さを見ても、本作の偉大さが分かるといったところですね。そして各移植作では、そのプラットフォームの性能差に合わせているんなアレンジがされているところがまた面白かったりするわけですが、とはいえ主人公「ハリアー」の存在だけは、どの移植作でも必ず存在するポイント、まさに基本中の基本であるはず！

というわけで、ここでは代表的な「スペースハリアー」移植作を取り上げ、それぞれの作品中で主人公ハリアーがどのように表現されてきたかを独断と偏見で比較、分析してみようと思います。比較を通して、移植版「スペースハリアー」の奥深さが分かるかも？！

各タイトルには、ドット絵のサイズ感が分かるように、一番基本の「画面中央を飛行しているハリアー」のドット絵サイズを併記しました。

## 1 アーケードオリジナル版とその忠実移植系 (32X、SS、3DS) におけるハリアー

中央飛行時のドット絵サイズ：36 × 60



まさにこれこそが「ハリアー」のドット絵の原点。いや、もはや「セガを代表するドット絵の一つ」といっても過言ではないでしょう。その基本ともなる背面の姿はこのゲームの象徴とも言え、「『スペースハリアー』の絵を描いてください」とお願いすればほとんどの人がこの絵を描くはず！  
右脇に武器を抱えて飛び姿は印象的ですが、ハリアーはこの武器にしが

みついて飛行しているわけではなく、あくまで自分の超能力で飛んでいるのがポイントで、このドット絵を見てもそのへんまでしっかりと描かれているように思います。

画面に対しては結構大きめの印象ですね。シャツやズボンにははっきりとした陰影がついていて、1枚だけでも立体感がくっきりしているのがなんとも素晴らしいです。飛行中



「ハ」の字の広げられた足はその靴の裏が見えるようになっていて、その辺も「空を飛んでいる」感をアピールする上で非常に効果的に作用しているように思えます。また頭をよく見ると、ちゃんと飛行ポーズにそって髪がなびいていたりしており、実に芸が細かいドット絵になっていますね。

横方向の動きによるドット絵のパ

ターン変化はハリアーが飛行している高さによって変わっていて、例えば一番高いところを飛んでいる時には4パターン、中空では右から3パターンまで、低空では右から2パターンまで、と微妙に変化しています(実は高い位置で一番横になっているパターンは、私もこの記事を書くためにちゃんと調べるまで気づいておりませんでし

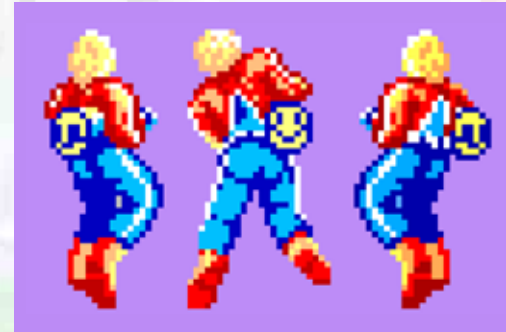
た)。

左右の動きによる表示の違いは単純にドット絵を反転しているだけなので、右に移動した時は武器が左側に移動してしまうのがちょっと残念…。超能力戦士ゆえに武器の持ち替えも一瞬で出来ちゃう！なんてネタにもされてしまいましたが、プレイ中は夢中なので実はそんな細かい部分は言うほど気にならないかも…。

ちなみに、地上で走るパターンは4枚アニメーションになっていますが、これもまた躍動感あふれる動きなので見ていて気持ちが良いです。こういうところも「スペースハリアー」の疾走感につながっているのですね！

## 2 セガマークIII／ゲームギア版ハリアー

中央飛行時のドット絵サイズ：24 × 47



カラーリングも鮮やか、陰影がはっきりと付いているあたりもしっかり踏襲していますね。

ただ、やはり気になるのはハリアーの武器のデザインが大きく変えられてしまっている部分。あの「蜂の巣

オリジナル版に比べると縦横ともほぼ2/3と、かなり小柄になっているハリアーですが、セガ自らが移植した最初の作品だけあってポージングについてはかなり忠実に表現されています。マークIIIの性能のおかげもあって

のような模様が赤く光る部分」はハリアーの大きな特徴の一つとも言えると思うのですが、なぜゆえこのような「ニコニコマーク」の顔みたいになってしまったのでしょうか…？解像度的に厳しかったがゆえのデザインであろう

とは言え、やはりちょっと残念な部分ではあります。

飛行中のポージングはさすがに2パターンに削られてしまっていますが、マークIII版のハリアーで特筆すべきは「右に移動した時のデザインパターンもちゃんと新たに書き起こしている」点でしょう。先ほど述べたアーケード版では単純な左右反転で表現されていた部分ですが、マークIII版ではちゃんと「武器を右に構えたまま左を向いている」デザインが追加されています。ある意味アーケード版を超えた表現がなされている部分でもありますね。素晴らしい！

## 3 ファミリーコンピュータ版ハリアー

中央飛行時のドット絵サイズ：19 × 31

性能的にかなりハンデがある中、半ば強引に移植された感もあるファミコン版は、ゲーム画面でも見やすいようにキャラにあえて縁取り線が入っているのが特徴ですね。

とはいえ、使える色数が少ないばかりか、キャラクターサイズも、小さかったマークIII版の3/4とさらに縮小化。さすがにこれでは正直小さすぎることあり、かなり厳しい見た目



日本全国

# スペハリマップ

Text & Photo by Pin

日本国内で現役稼働しているスペハリ所在地をまとめてみた。近隣に設置店があれば是非とも行ってみたい。「いつまでもあると思うな親とスペハリ」

※当コーナーの情報は2016年10月現在のものです。

### ゲームセンター テクノポリス

新潟県長岡市要町  
1-8-50

意外に少ないシット  
ダウン筐体。マ  
シン状態は良好と  
のこと。



### 高田馬場ゲーセン ミカド

東京都新宿区高田馬場4-5-10  
オアシスプラザビル

今一番ホットなゲームセン  
ター。ムービング状態も良  
好で筐体自体も美しいまま  
残っている。



### ゲームコーナー BAMBOO

熊本県熊本市中央区黒髪5-8-7  
コミックススペースNICO内

取材時はまだ完璧な状態では  
なかったが、今後じっくりと  
手直しされていくとのことな  
ので期待しよう。



### 天野ゲーム博物館

愛知県西尾市高砂町41

設置されているVIP  
ルームに入るには館長  
の許可が必要なので要  
注意。操縦桿が少々難  
あり。



### ウェアハウス川崎 電腦九龍城砦

神奈川県川崎市川崎区日進町3-7

駆動モーターを新品に換装したため  
ムービング状態は最良。外装の修理  
に苦心の跡を感じる。



### 指宿いわさきホテル

鹿児島県指宿市十二町3805-1

日本最南端のスペハリは状態  
最良とは言えないが、担当者  
様のメンテと愛情を存分に受  
けている筐体だ。



この他にも設置されているとの情報がある店舗は存在するが、実際確認が取れているのは上記6店舗のみである。もしこの他にも現存するスペハリがあれば是非お知らせ頂きたい。スペハリ以外にもポリゴン機より以前の体感ゲームの情報も大歓迎。情報をお待ちしている。

<http://www.space-harrier.com/arcade.html>



# スペハリスーパー移植列伝

アーケード基板と家庭用マシンとの差が歴然とあった時代、何を捨て何を残すかの葛藤とマシンの限界への挑戦する姿は遙かなる霊峰に挑む命知らずな冒険者のようでもある。所有の愛機に移植しようと挑んだ少年たちがいた。業界に入りたての若き技術者がいた。そんな彼らの青春の輝きはテレビゲーム勃興の時代と重なって見えはしないだろうか。

## PC-8801mkⅡSR 版製作者

## 石田 和久 氏

Profile

1969年生まれ。小学校の頃から電気屋のマイコンで遊び始める。中学で機械語に目覚め、高1の時から呉ソフトでアルバイトを始める。専門学校を卒業後、NEC半導体設計会社を経て本田技術研究所へ転職。現在、インダR&Dを設立し、自動車向けアプリOBD Driver Freeを開発し公開中。  
<http://www.tabinomado.jp/n/>



スペハリを開発していた頃

### スペースハリアーとの出会い

私がスペースハリアーと出会ったのは、大宮のゲームセンターだった。高校生だった私は、大宮にある呉ソフトウェア工房（KSK）でゲーム開発のアルバイトをしていた。アルバイトの先輩に、「石田。スペースハリアーって知っているか?」とゲームセンターまで連れられて行ったのを覚えている。

ゲームセンターに置いてあったのはローリングタイプ。プレイしながら座席がゴォンゴォン動く!こりゃスゲー!おまけに画面がデカくて超キレイ!超速い!なんだあ~この興行き感(3D)はあ~!?

と、出会って数秒でスペースハリアーの凄さを理解した。

ゼビウス以降、ゲームセンターか

ら足が遠ざかっていた私は、スペースハリアーの魅力にすっかりハマってしまった。

「これはプレイするしかない!」と、その日から私の100円玉はこのローリングタイプ・スペースハリアーへつぎ込まれることとなった…。

### 移植に至ったきっかけ

スペースハリアーにハマってしまった私は、呉ソフトに行ったときは必ずハリアーをプレイするようになった。呉ソフトでもスペースハリアーみたいなアクションゲームを作れないかなあ~?などと、自分で勝手にハリアー「もどき」のゲームを作り始めた。

地面はベタで描くと遅いからワイヤーフレーム(線画)にしてそれっぽく。ハリアーは呉ソフトのグラフィッ

ク担当のおねーさんをお願いして、ミニスカおねーちゃんキャラを描いてもらった。ハリアー同様地面を走り、宙に浮いて銃を撃つ!敵キャラは、呉ソフトのゲーム「ARGO」に登場させる悪魔キャラをグイグイ動かして、おお~、スペハリっぽい!と、みんなで盛り上がっていた。

そんな時、電波新聞社からPC-6001mkⅡ用のスペースハリアーが発表される!初めは雑誌の広告を見ただけで、動きが分からなかったのだが、「この画面でスペハリって名乗れるなら、私が作っているゲームでもイケるんじゃないか...」、との甘い考えで、呉ソフトの社長さんを通じて電波新聞社に問い合わせをしてもらった。

問い合わせの結果、「まずはお話を」ということで、東京の五反田にある電波新聞社に初めてお邪魔した。電波新聞社の一室にマイコンだらけの

# スペースハリアーのサウンドを作った男達

打ち込みで

## HOST & EDIT by SST

かつて国産PC全盛の頃、マイコンBASICマガジンを中心としてMMLという音楽データ記述言語を駆使してゲームミュージックを演奏させるという文化が存在した。アーケードゲームと同じくFM音源やPCM音源を搭載したPCでその音楽を再現せんと鏝を削ったユーザー。あれから20~30年の時を経て、未だにその文化を継承する男達は存在した。ここではスペースハリアーのサウンドに魅了されてそれを再現し続ける男達によるチャット座談会の模様をお届けする。それぞれ使用する音源もバックグラウンドも異なる彼らがスペースハリアーという共通点を持ってどのように活動してきたのかが伝われば幸いである。

## 座談会 前半戦

～ 男達の遍歴 ～

**SST** 皆さんお忙しい中、お集まり頂きましてありがとうございます！本日の趣旨ですが、スペースハリアーのサウンドを打ち込みで作ったことのある人達による座談会となっております。特に素晴らしい作品の人だけを対象にしましたw

**MKN** 素晴らしい作品……(場違い感)

**SST** という訳で各自自己紹介等簡単をお願いしますかと。どんな音源で作ったか、とかも。

**MKN** えっと、PC-6601SRで打ち込みやってます、MKNです。スペハリの音楽に関して言いますと、ゲーセン禁止令が学校から出されてたので初めて聞いたのが電波新聞社発売のP6版PSGだったりしますが、

**レノ** P6…あの神移植か…

**MKN** それだけに、P6最高のスペハリを打ち込みたく現在も精進中です。現在SSG-PCM【※1】でサンプリングドラム使用の66SRスペハリも企画中です！www

**WING** ニコニコ動画にも上がってますね(笑)

**SST** 相変わらず頭おかしいなー

**MKN** 褒め言葉ねw>頭おかしい

**WING** ついにSSG PCMでドラムをやるのか(笑)。頭おかしいというか、狂ってる(笑)

**MKN** 一番狂ってる人に言われたくないwww> WING

**レノ** タダもんじゃありませんね(確信)

**SST** では続きまして…レノさんお願いします！

**レノ** DominoやStudio One Primeなど、無料音源で打ち込みをしている高校生です。

**WING** なんと、高校生(笑)

**SST** えっ！そうなの！？

**MKN** その年代でスペハリ知ってるのは本当に只者ではない！

**SST** 知らなかった…そんなに若かったとは！

**WING** 恐ろしい高校生がやってまいりました(笑)

**レノ** はい、高校生ですw スペハリは3DSの移植で知り、そこから沼にはまっていきました…。今はPCエンジン版を探し回っていますw

**SST** 3DSで知ったとか！！！！

**WING** あー3DSかー(笑)

※1 SSG-PCM：PSGで音量レジスタを高速に操作することにより任意の音声波形を再生して擬似的にPCM同様の処理を行う技術。SSGはPSGと互換性があるので同様のことが可能。

※2 S-YXG50：YAMAHA製ソフトウェア音源。ハードウェア音源であるMU50と同等の波形を持っている。

※3 VRC6：コナミが開発したファミリーコンピュータ用音源LSI。ROMカートリッジに内蔵されていた。ここで言うVRC6は実機音源ではなくソフトウェア音源としてシミュレートされたものを使用している。

### ■ HOST



#### S S T

@asobin\_sst\_but  
自身のWebサイトでSC-88Proを使用し、セガ作品を中心にゲームミュージック作品を発表している。

家庭の事情により多分今後新たに作品を発表する予定はない。…多分。  
DTMerを卒業したモンスターハンター。  
Web：S.S.T.BAND BACK-UP TEAM  
http://www.sst-band.com/  
Game Music Box / http://www.sst-band.com/gmb/



#### MKNさん

@kaychang6601  
ニコニコ動画でP6を駆使しまくった作品を多数発表している。正にP6の限界に挑んだ作品群には驚きしかなく、パワードリフト(Like the Wind)には作曲者HIRO 師匠からもツイッターにてコメントがついたほど。  
PC-6601版 / http://www.nicovideo.jp/watch/sm20599175

### ■ GUEST



#### Noz Celicaさん

Youtubeでシンセサイザを駆使した楽曲を発表している。特にYAMAHA DX7を使用したFM音源サウンドに定評がある。

DX7版  
https://youtu.be/wUmW-hW2kuw  
TX81Z版  
https://youtu.be/-J\_uPMCNC-k  
Web：NOZ FM SYNTHESIZE  
https://noz-music.amebaownd.com/



#### WINGさん

@wing\_2608b  
ニコニコ動画でPC-8801mk II SRを使用した楽曲を発表している。特に古代祐三作品に大変定評があり、古代氏本人の太鼓判が押されまくっている。その技術は確かであり、エインシャント開発のニンテンドー3DS版「みんなでまもって騎士 姫のトキメキらぶぞでい」にはサウンドのアレンジ作業で参加している。ただし今回、スペースハリアーのサウンドデータはない。(腕を見込んだ筆者からの要請で参加)



#### レノさん

@Renox0820  
ニコニコ動画でS-YXG50やVRC6、Studio One等のソフトウェア音源を使用した

楽曲を発表している。オリジナル曲もあり、今後に期待がかかる若手DTMer。  
S-YXG50版  
http://www.nicovideo.jp/watch/sm27497579  
VRC6版  
http://www.nicovideo.jp/watch/sm28039997

## 参加者紹介

**SST** 俄然楽しくなってきた！！

**WING** やばいwwwこれはやばいよwww

**MKN** 3DS版は存在しか知らないです。3DS持っていないで。

**レノ** スペハリは”S-YXG50【※2】”と”VRC6【※3】”で打ち込みました。FM音源の持つ独特の質感をどこまで再現できるか…なんてことを考えながら試行錯誤してました。

**WING** えー、じゃー今後どうするの(笑)VRC6で攻めていくの？(笑)

**SST** ここでVRC6っていうチョイスもまた頭おかしいですよw

**レノ** レノ ちなみに今後は、「Studio One」を使って「Prisence(やっぱり無料)」という音源でスペハリを再現しようかなと。良いドラム音が見つかったので、それで。とまあ、自己紹介は以上です。

**MKN** 無料は正義w

**SST** じゃあ最後にWINGさんの登場です！

**WING** では、自己紹介を…WINGと申します。耳コピを始めたきっかけは、まさに30年前に某YK-2【※4】氏が打ち込んだスペースハリアーを聴いて感動したのがきっかけです。

**MKN** 某www

**SST** 仮面ライダーBLACK【※5】だ！

**WING** そこからYK-2氏のファンにもなり、しばらく耳コピして、PC-8801のサウンドボードIIでスペハリを作るも落選(笑)結婚するまでは耳コピしてましたが、やめて3年前になぜか耳コピ復活。現在は、某YK-2氏の曲を中心に耳コピ活動をさせて頂いております！

**SST** レノさんはYK-2と言われてわかるのかな？

**レノ** 名前は聞いたことある…っていう程度ですね、当時まだこの世に存在すらしてないんで(白目)

**SST** うわ—————

**WING** レノさんに一応説明しておく、YK-2氏というのは、世界樹の迷宮や湾岸ミッドナイトの曲を作っている古代祐三さんです。

**レノ** あ、古代祐三さんならわかります。

**WING** 古代祐三さんでわかるならOKです(笑)

**SST** やっぱり古代祐三って書けばわかるんだな。

**MKN** スキームの頃までペーマガライターズのYK-2とゲームミュージック神コンポーザー古代氏が同一人物と知らなかったオイラであるorz

**レノ** 古代祐三さんを知らない人は人生の5割損してると

※4 YK-2：ゲームミュージックコンポーザー古代祐三氏がマイコンBASICマガジンでライターをやっていた時代のペンネーム。

※5 仮面ライダーBLACK：当時の古代氏が仮面ライダーBLACK主演の倉田てつをに似ていると話題になっており、YK-2は古代祐三ではないかという噂からそう言われた。

※6 永田英哉：マイコンBASICマガジンではYu-Youというペンネームで活躍したミュージックライター。YK-2氏に師事する。X68k版スペースハリアー、アフターバーナー、源平討魔伝のサウンド移植を担当。またボスコニアンでは古代氏と共にオリジナル版の作曲を手掛ける。イースIIの”サルモンの神殿”等の作曲者としても有名。現在は医師。

「郊外では一日五千円入った」

「中学生以下に的を狙った短期決戦型のマシンだ。50円コーナーならソコソコいくでしょう。」(某デストリビューター)

### 『セクションZ』

「カプコンの基板は大ヒットしないがある程度儲かる」という意見から始まる紹介は流石業界紙。『グラディウス』と大同小異と事あるごとに書いているのが段々不安になってきます。

『ファイナライザー』に比べると主人公が人型故に汎用性が低く、一部ロケでは不調だったそうです。

「アイデアはありふれたもので、全然目新しさはないんだけど、うまくまとまっているとは思う。画面もきれいだ」(東京Dオペレーター)

「テーブルでは『リアル麻雀牌』に次いで良い」(大阪Bオペレーター)

「平均七〜八千円というところ。かなりイイ方に入る」(東京Cオペレーター)

「うちでは悪かったね。『ガンズモーク』『ファイナライザー』『スカイキッド』『ASO』はますますだが、比較するとかなり落ちる」(大阪Eオペレーター)

### 『4Dウォリアーズ』

タイトルや雰囲気から『ギャラクティックウォリアーズ』をはじめ、他の宇宙モノの二番煎じと散々な評価です。

「ナムコの『バラデューク』の出来損ないや」

「『バラデューク』もそれほどの売上じゃなかったが、比べると『4D』よりはマシだった。今、置いてある新製品の中では最低のクラス」

「今月は他にもイイものはないが、その中でも悪い方だね。まあ、こんなものでしょう。ロム売りだから安いのが救い。基板で悪いのを買うよ

りよっぽどマシ…」(東京Cオペレーター)

「五千円ぐらいを堺に、良い悪いを単純に分けてしまうと、コレと『ギャラクティックウォリアーズ』と『セクションZ』と『ギャリバン』は悪い。どういうワケかうちではロボットのシューティングはダメなんだ」(大阪Eオペレーター)

そして下図が当時のインカム順位です。『リアル麻雀牌』との一騎打ちというのが興味深いですね。

いかがでしたでしょうか。ゲーム自体の完成度、迫力、スペック、そし

て売上で圧倒的覇者といっても『スペースハリ』は過言ではないのです。今となっては85年一のモンスターマシンを3DSなどでお手軽に遊べるとなると良い時代ですね。

以下のページ・書籍を参考にさせて頂きました。この場を借りてお礼申し上げます。

<http://segaretro.org/>

<http://www.system16.com/>

セガ・アーケード・ヒストリー  
月刊コインジャーナル 1986年1月号・同2月号

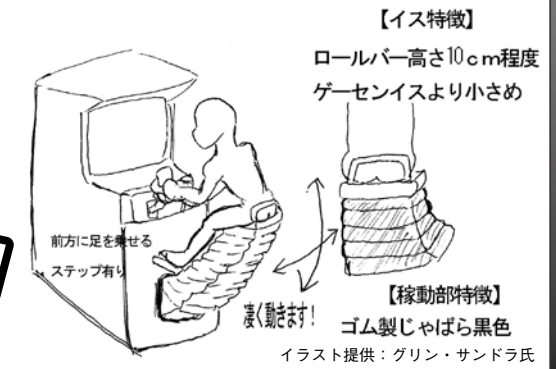
1985年12月インカム順位

オペレーター (地域)	◎は安定収入機 ○準安定収入機 ▲期待機												
	A 東	B 東	C 東	D 東	E 中	F 中	G 西	H 西	I 西	J 西	K 西	L 州	九
マシン名													
ハンゴオン			2	4	1				2			2	2
スペースハリヤー	1	1	1			2	1	1	1	1		2	1
スーパーデッドヒート				3					3				
NYキャプター			4	5					4				
シューティングマスター							3		3			3	
ファイナライザー	3	3	◎	2	5	4	4	5	4	3			◎
セクションZ		5	○	3	4		5		3				◎
スカイキッド	5									4			
ガンズモーク		◎		4						5	4		
ロードランナーIII												○	◎
マスターズゴルフ		○										5	
ASO			◎	5		5				○			◎
グラディウス		○						○					
タイガーヘリ											○		
テラクレスタ				○							5		
スパルタンX							○						○
ロック(フリッパー)	◎												
リアル麻雀	2		2	◎	1	2	2	3	2	1	1	3	
メジャーリーグ	▲		▲							▲	▲		
ワールドカップ	4					3					▲		

## MSCR緊急報告

# 札幌の謎のムービング筐体を追え!!

■ 記憶にある札幌のスペースハリヤー筐体 ■  
店舗【F1(確実)・T塔、スガイ、二番館辺り】



かつて札幌に謎のムービング筐体が存在した!? 純正筐体と似ても似つかぬ異形のマシン。眉唾に思われた情報も次々寄せられる「自分も見た」との目撃談で現存した事が裏付けられる。この筐体は何なのか?大胆な仮説を用いた渾身のレポートをお届けする!!

2016年某日、ツイッター上に奇妙な画像が上げられた。グリン・サンドラ氏 (@gurin\_sandra) のツイートによるもので1986~88年頃に北海道札幌市内のゲームセンター数店舗に存在したとの事である。

早速我々MSCR (Mystery Space Harrier Cabinet Reportage) は氏にコンタクトをとることに成功した。そして伺った内容は実に興味深いものであった。

●通常のムービング筐体とは全く異なり、一般的なアップライト筐体にシートが付随した形状。●「スペースハリヤー」を表すステッカーなどは無かった。筐体は主に黒もしくは緑のカラーリングでシンプルなデザイン。●座席部は小さなシートで背後に脱落防止のロールバーあり。●ジャバラ式のアームで非常によく動いた。●画面は座った状態で正面に見える位置に設置。●足置きステップは地上から30cm以上の高さ有り。●搭乗時は背伸びして乗り込まなければならぬ高さ。●横から見てシーソーのように筐体から飛び出た座席に大人が座っても揺らがない程しっかりした作り。●存在したのはゲームスタジオF1、須貝ビル(現:スガイディノス)、ゲームプラザ2番館。

全く見たことも聞いたこともない謎の筐体情報に当初我々MSCRも半信半疑であった。しかしその情報を「私もプレイした記憶がある」という複数の証言ツイートが上げられたため存在した事自体は間違いないであろう。東京池袋の某店舗でも見たという噂もあったが、これに関しては当時働いていた方から純正機種しかなかったと証言を得られた。我々はその更なる実態を掴むべくあらゆる方面に調査を行ったが、甲斐なく目撃情報以上のものは得る事が出来なかった。

この筐体は一体何なのか?ムービング筐体はアーケード筐体史に刻まれし名機である。その亜種をセガ自身が制作したとは考えにくい。そこで我々は幾つかの仮説を立ててみた。

①他社制作の筐体: 体感ゲームブームの幕開けという新時代の到来を見据えた製作技術を持つ会社が独自に汎用展開出来るムービングマシンを開発し札幌の店舗に卸したのかもしれない。しかしこの筐体で一番のポイントは「シート駆動」していた点である。最先端技術の粋を集めた他社ボードのROMを解析し自社筐体とリンクさせたとするならばそれは驚異的としか言う他はない。これほどの技術力を持つ会社が本当に存在したのだろうか?

②試作機の流出品: 公にスペースハリヤーが初披露されたのは1985年10月開催の「第23回AMショー」である(前刊記事「スペースハリヤー解題」参照)。ここではほぼ最終形に近い状態のムービング筐体が展示されていた。その筐体ではなくもっと初期のバージョンではないだろうか?それが何かしらの経緯で数台が流出したのかもしれない。それならばシート駆動してた理由も説明がつく。

③海外メーカーの筐体: これは日本でなく海外で作られた物ではないだろうか?他タイトル用筐体にスペースハリヤーが入られていたのかもしれない。しかしながらこの線は無さそうだ。と言うのも当時のゲーム市場は日本メーカーが席巻しており、特に体感ゲームは独壇場でATARI等大手メーカーは出していない。ひょっとすると個人レベルのガレージ物では有り得たかもしれないが、遅々海を超えて来た可能性は低だろう。また本誌に協力してくれたGallopng Ghost Arcadeに問い合わせたが謎筐体に関する情報は得られなかった。

どれも仮説の域を出ない。有力な情報もなく手詰まりである。しかし我々MSCRはここで驚愕的な説に辿り着いてしまうのだった…。