

■弟分として小さなキツネの「テイルス」(2本の尻尾の意、本名「マイルス・パウワー」)を引き連れ、「ソニック」が再登場。軽快なスピード感はさらに増し、ソニックとテイルスの動きやアクションもよりリアルに、そして愛らしくなって、前作を越えるヒットとなったゲームです。

■ Now Sonic appears together with his little fox friend Tails (his real name is Miles Prower - "Tails" comes from his "two tails"). This game made a great hit with its lightness and quickness. Additionally, reality and charm are enjoyed in the movements and actions of Sonic and Tails.

テイルス
Tails



フリッキー
Flicky



■ソニックのキャラクターの魅力は2つあります。「なまいきでカッコイイ」と「かわいい」です。1作目ではこの2つの要素をソニック1人で背負っていたわけですが、2作目ではマイルスの登場によって役割を分担し、かわいさをマイルスに引き受けてもらい、ソニックはよりカッコよさを強調しました。また、敵メカは1作目に負けた「エッグマン」が屈辱をはらすためにつくったものと考えて、前よりも強そうでメカニカルなイメージをとりました。

■ Sonic has two kinds of charm: "saucy smartness" and "cuteness." In Sonic 1, Sonic had both features to himself. But in Sonic 2, we have Miles to share cuteness, and an emphasized saucy smartness alone remains as Sonic's nature. I thought that the enemy mechanism of this game was intended for Dr. Ivo Robotnik to repay Sonic for the humiliation he suffered in the previous work. Therefore, the mechanism for this work was intended to make it look stronger and more mechanical.

イラストレーター：セガ・研究開発部
Illustrator: SEGA Research and Development Dept.



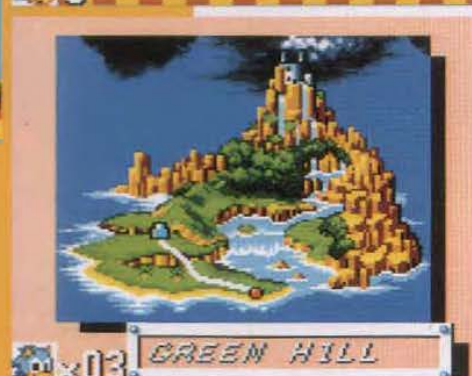
ソニック・ザ・ヘッジホッグ (GG) © SEGA 1991

ソニック・ザ・ヘッジホッグ 2 (GG) © SEGA 1992



■超スピードで走り回り、回転するスーパーハリネズミの「ソニック」がゲームギアで大活躍しています。リングを1つでも持っていれば敵のダメージを防いでくれるため、超高速で南国の丘、ジャングル、迷宮の洞窟とソニックが走り回ります。

■ Sonic, a super hedgehog, appears in this Game Gear game running about and somersaulting at high speed. If he acquires a ring, the ring will defend him from being damaged by the enemy. Therefore, Sonic runs at a full speed around a hill in a southern country, a jungle and a cave in a labyrinth, collecting rings as he goes.



《SCREEN SHOTS》

■ゲームギアというポータブルゲーム機のソフトなので、見やすさや目にやさしい色の使用などの工夫をしています。それと同時に、メガドライブからの移植なので、元のゲームとかけ離れたグラフィックにならないように注意しました。

■ As a Game Gear game is software for a portable game machine, I made it easy to see by using soft colors which do not irritate the eyes of users. At the same time, since the graphics were transplanted from those of the Mega Drive, I tried not to make them too far removed from those of the original game.



ソニック・ザ・ヘッジホッグ

© SEGA 1991

■最初にだいたいのラフは出来ていて、キャラクターの完成度を高めるためのブラシアップする作業でした。とにかく色に関してはもちろん形態、カッティングライン、グラデーションなどきれいに仕上げることを考えて作業しました。

■ As roughs already existed, I took part in brushing them up to improve the quality of the characters. Anyway, my sole aim was not only to make them colorful but also to finish them neatly with clear cutting lines and gradation.

イラストレーター 渡邊アキラ
Illustrator: Akira Watanabe

◆使用画材 ◆ Drawing materials used

* アクリル系絵の具(リキテックス/アクリルガッシュ、他メディウム類)、カラーインク、不透明水彩(デザイナーズカラーなど)

* Acrylic paints (Liquitex, Acrylic gouache and other medium), color ink and gouache (Designers' colors, etc.)

◆使用ボード ◆ Boards used

* クレセントボード #205

* Crescent board #205

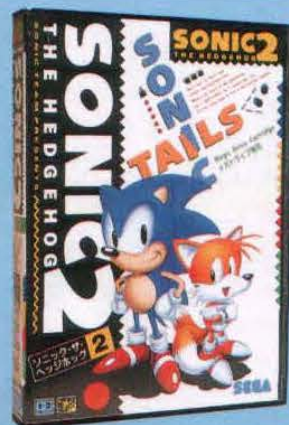
◆サイズ ◆ Size

* 297 × 210mm



ソニック・ザ・ヘッジホッグ 2

© SEGA 1992



(PACKAGE DESIGN)

■ 1作目同様、ゲームパッケージを意識しないでグラフィックなイメージでデザインしたのですが、1作目がかなりインパクトがありすぎたのでデザインに悩みました。そこで「2」はイラストをメインにデザインしてみました。

■ Just like for the previous work, I wasn't particular about the game package but concentrated on graphic images. Because of the strong impact given in the previous work, it was rather hard to decide the proper design for this work. So, in designing Sonic 2, I tried to place stress on illustration.

■「ソニック2」は1作目と同様、だいたいのラフはできていました。1作目よりはソニックは成長して足も長くなっており、2等身だったのが、2.5等身くらいになっています。このへんの雰囲気壊さずに、イメージを伝えられていたら成功です。また、新しいキャラクター、テイルスもソニック同様の形態、カットティングライン、グラデーションなどに気をつけました。

■ Just like in the case of Sonic 1, a rough model of Sonic had been made, though he had grown in size. Although the original ratios of his head to his height was 1:2, the proportion ratios of the new model is 1:2.5. It may be called a success if the change shows in the finished product. Just like I did for our Sonic, I took care in drawing the new character, "Tails," so that neat cutting lines and gradation were possible.

イラストレーター：渡邊アキラ
Illustrator: Akira Watanabe

◆使用画材 ◆Drawing materials used

* アクリル系絵の具(リキテックス/アクリルガッシュ、他メディウム類)、カラーインク、不透明水彩(デザイナーズカラーなど)

* Acrylic paints (Liquitex, Acrylic gouache and other medium), color ink, gouache (Designers' colors, etc.)

◆使用ボード ◆Boards used

* クレセントボード #205
* Crescent Board #205

◆サイズ ◆Size

* 297 × 210mm

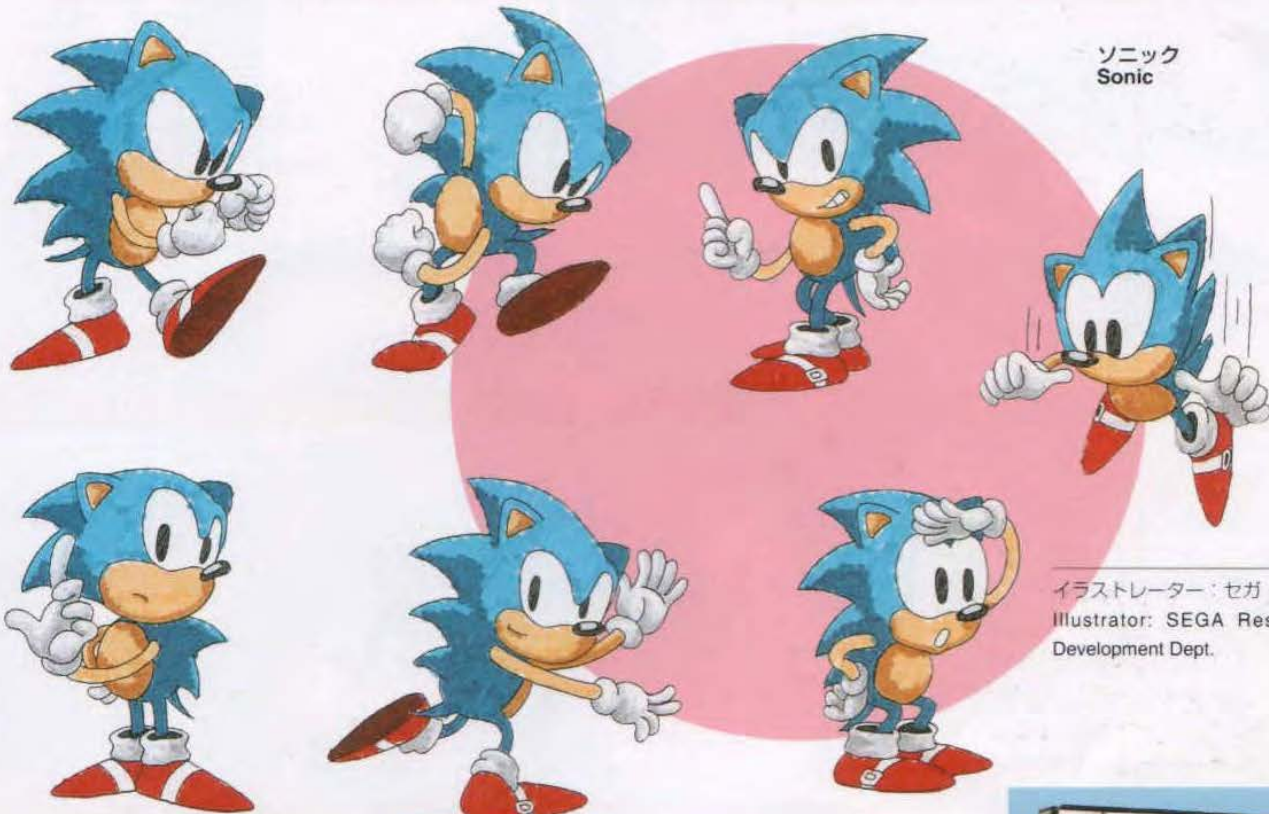


■セガが総力をあげて開発した超高速のニューウェイブアクションゲーム。ダイナミックなスピード感、多彩なアクション、しゃれたグラフィックセンスとも秀逸で、サウンドはドリームズ・カムトゥルーの中村正人氏が担当し、メガドライブの代表的なソフトになっています。主人公は、ハリネズミを擬人化させた「ソニック」。愛らしさと生意気さの両

面を持つソニックは、セガのメインキャラクターになっています。

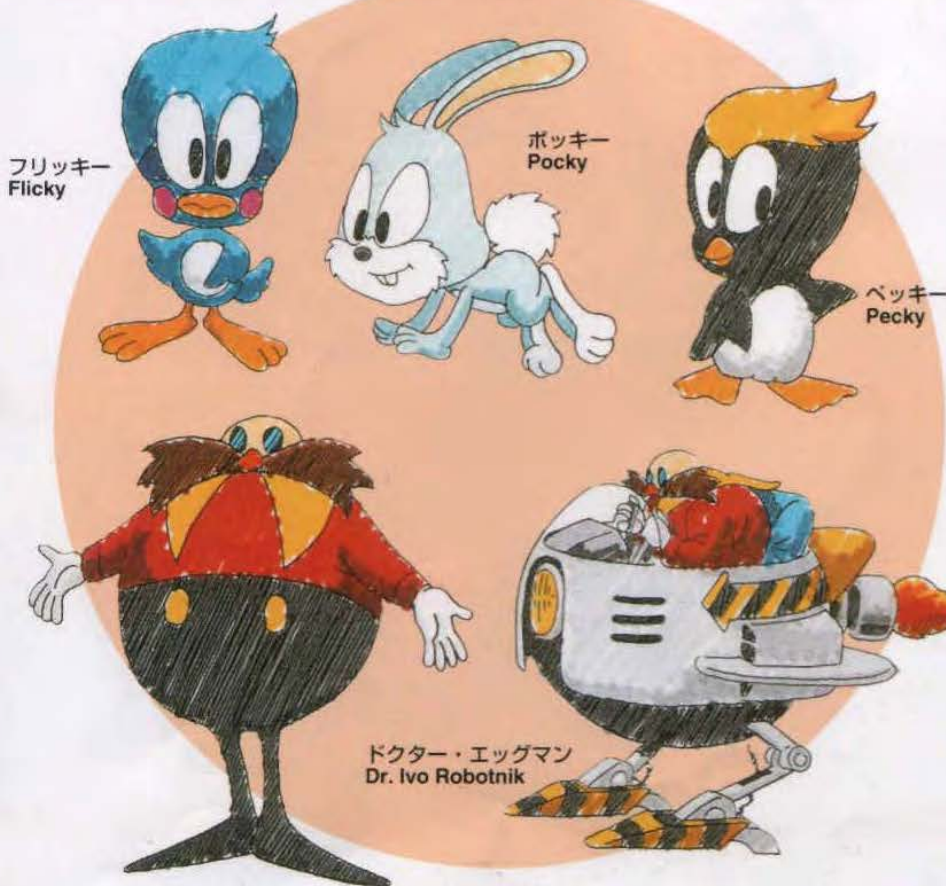
■ Here comes a super high speed new wave action game developed with all the efforts of Sega united. A dynamic quickness, colorful actions and tasteful sense of graphics—all of these add up to an excellent work of art. Supported by Masato Nakamura, a member of "Dreams

Come True" taking his part in the production of the sound effects, this work may be described as representative of Sega Genesis software. The hero "Sonic" is a personification of a hedgehog. With its charming and saucy nature, Sonic has become a major character in Sega's productions.



ソニック
Sonic

イラストレーター：セガ・研究開発部
Illustrator: SEGA Research and Development Dept.



フリッキー
Flicky

ポッキー
Pocky

ベッキー
Pecky

ドクター・エッグマン
Dr. Ivo Robotnik



「PACKAGE DESIGN」

■開発サイドからポップな感じのモノにしてほしいと要望があったので、あまりゲームのパッケージを意識しないでグラフィックなイメージで、今までにないオシャレでポップなパッケージをデザインしました。

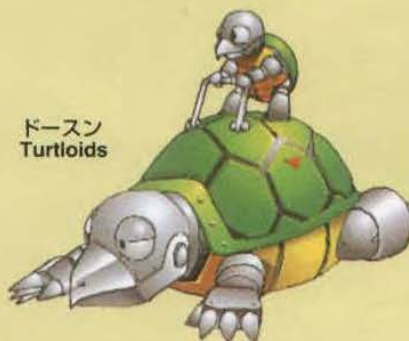
■ As I was requested by developers to make it similar to pop art, I tried to create a graphic image without being particular about conventional packages and to create an original, stylish pop game package.



ドクター・エッグマン
Dr. Ivo Robotnik



ドースン
Turtloids



コケッコ
Clucker



ガブッチョ
Masher

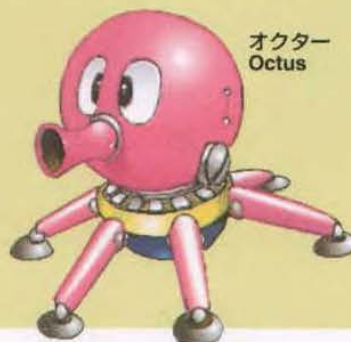


アイアイ
Coconuts

ランダー
Spiny



オクター
Octus



シードラ
Aquis



「SCREEN SHOTS」

■前作のよかった点と反省点をふまえて、自然の美しさとメカニカルな質感の対比を心掛けました。また新しい要素(コークスクリューやスペシャルの3D画面)などはスタッフの苦労がうかがえます。また、前回不評だったスピード感のある面が少ないところを改善しています。

■Taking into account both the strong and weak points shown in the previous work, we tried to display the natural beauty and mechanical texture of materials forming a clear contrast with each other. In addition, the staff's efforts are reflected in introducing new elements (three-dimensional screens as shown in the scenes of corkscrews and specials). On the other hand, in response to a comment on the previous work, the effect of quickness has been improved.