

Famitsu Books

セガ・アーケード・
ヒストリー

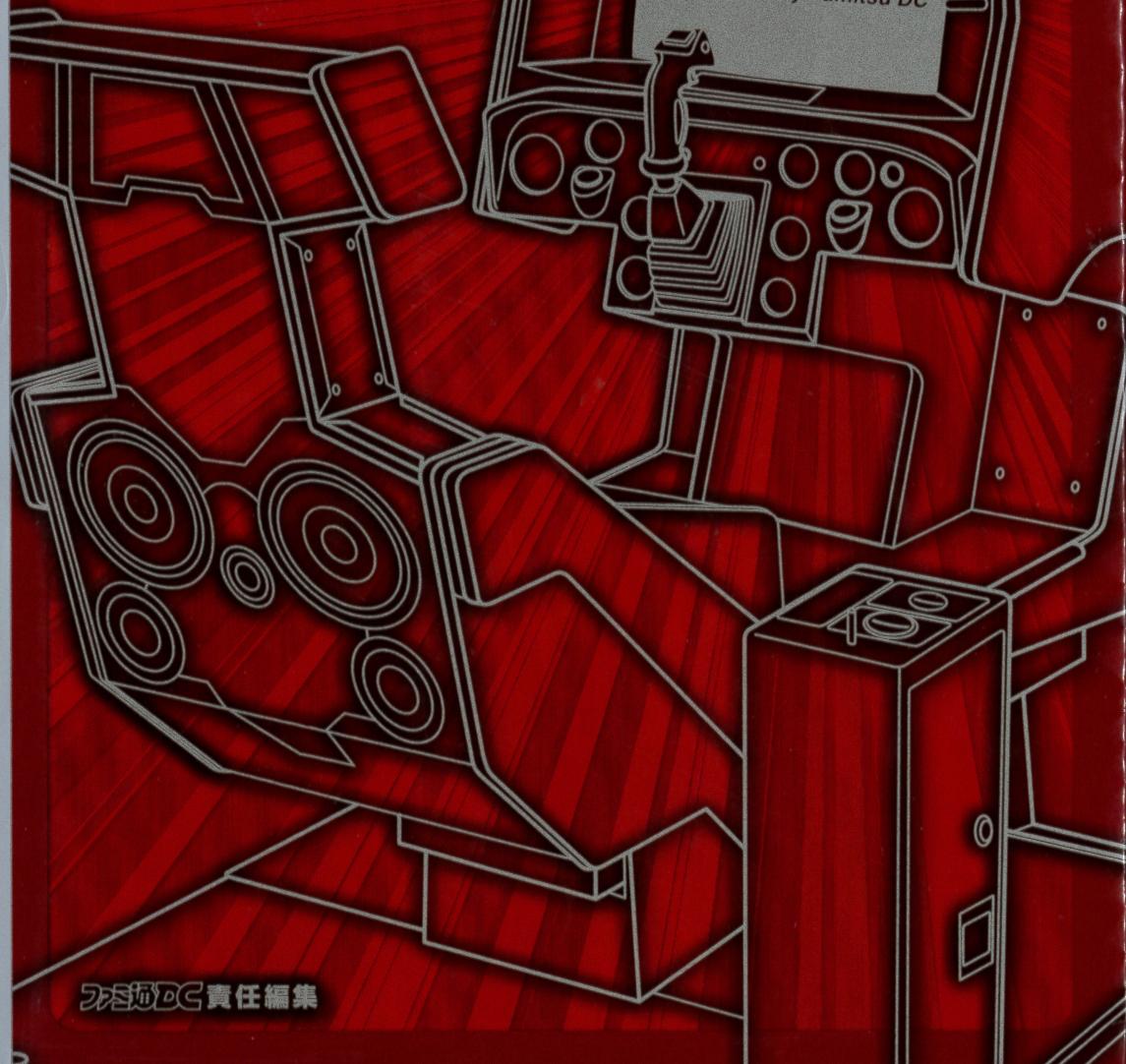
Featuring : SYSTEM I / SYSTEM II / SYSTEM E /
 SYSTEM 16A / X BOARD / SYSTEM 24 / SYSTEM 18 /
 Y BOARD / C BOARD / SYSTEM 32 / SYSTEM MULTI 32 /
 MODEL 1 / C2 BOARD / MODEL 2 / MODEL 3 / NAOMI /
 SEGAHIKARU / NAOMI GD-ROM / NAOMI 2 /

.....and 432 Games

SEGA

ARCADE
HISTORY

by Famitsu DC



セガ・アーケード・ヒストリー

ISBN4-7577-0790-8

C0076 ¥1800E



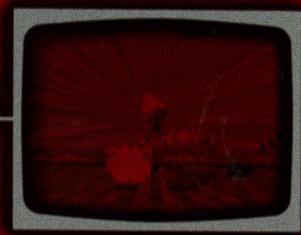
9784757707900



1920076018008

エンターブレイン
定価 本体1800円+税

SEGA ARCADE HISTORY



ファミ通
Books

SEGA ARCADE HISTORY

セガ・アーケード・ヒストリー

e
enter
brain

ファミ通
Books

セガ・アーケード・ ヒストリー

Featuring : SYSTEM I / SYSTEM II / SYSTEM E /
SYSTEM 16A / X BOARD / SYSTEM 24 / SYSTEM 18 /
Y BOARD / C BOARD / SYSTEM 32 / SYSTEM MULTI 32 /
MODEL 1 / C2 BOARD / MODEL 2 / MODEL 3 / NAOMI /
SEGAHIKARU / NAOMI GD-ROM / NAOMI 2 /

.....and 432 Games



ファミ通DC 責任編集



ファミ通
Books

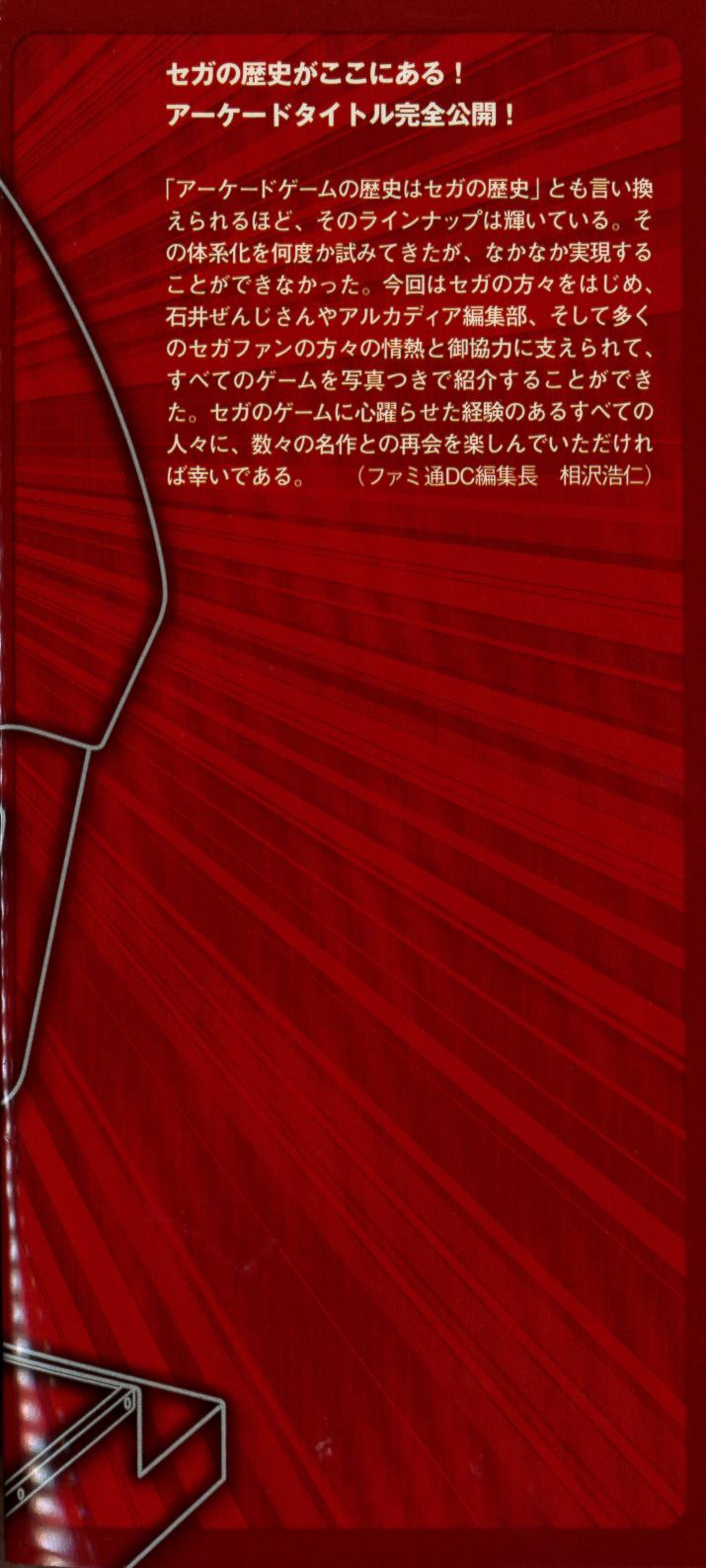
SEGA ARCADE HISTORY

セガアーケードヒストリー

e' enter
brain

セガの歴史がここにある！
アーケードタイトル完全公開！

「アーケードゲームの歴史はセガの歴史」とも言い換
えられるほど、そのラインナップは輝いている。そ
の体系化を何度か試みてきたが、なかなか実現する
ことができなかった。今回はセガの方々をはじめ、
石井ぜんじさんやアルカディア編集部、そして多く
のセガファンの方々の情熱と御協力に支えられて、
すべてのゲームを写真つきで紹介することができ
た。セガのゲームに心躍らせた経験のあるすべての
人々に、数々の名作との再会を楽しんでいただけれ
ば幸いである。（ファミ通DC編集長 相沢浩仁）



SEGA ARCADE HISTORY

セガ・アーケード・ヒストリー



1973



いつの時代も、 セガは圧倒的に時代の最先端だった。

はじめに

ゲームセンターで稼動しているゲームのことを、アーケードゲームと呼ぶ。1972年にアタリ社が『ポン』を発売してから、一気にビデオゲームはアーケードゲームの花形となり、今日に至っている。

すでに30年もの歴史があるこの業界、アーケードゲームについて記したものを見たうと思った場合、避けられないのがセガというメーカーだ。セガはビデオゲーム以前から娯楽機器を開発し、日本のビデオゲーム創成以来一貫して多くの名作をリリースしてきた。現在30代のプレイ

ヤーなら『スペースハリアー』『アウトルラン』などの体感ゲーム、20代なら『バーチャファイター2』という名作が心に残っていることだろう。

これらの名作は人生の記憶のなかで、人それぞれの形で心の中に強い印象を残しているはず。しかしあとから調べてみると、意外なほど記録が残っていない。当時、ゲーム雑誌などでは嫌というほど取り上げられたはずなのだが、時が経過すると急速に情報が失われてしまうのである。

セガは、体感ゲームや『バーチャファイター』シリーズ以外にも、これ

1993



までに400タイトル以上のビデオゲームをリリースしている。このタイトル数は膨大なものだが、本書作成にあたり半年近い調査期間があったので、それなりに研究、追求することができた。その調査の過程にはさまざまな人の協力があり、先人の残した資料が役立ったことは言うまでもない。

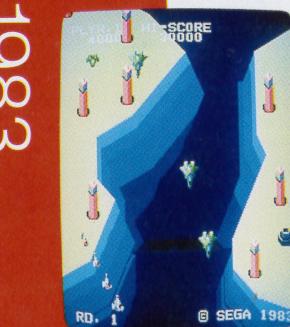
情報が集まつくると、セガがアーケードゲーム業界において、いかに大きな存在であったかあらためて知らされる。セガの歴史を調べる過程で、時代の最先端を走ったハード

技術についてはもちろん、ゲームセンターの形態の移り変わりや、プレイヤーの感覚の変化まで感じられてきた。

記憶を記録として後世まで残せるということをテーマに、本書は制作されている。10年後の2012年に再びこの『セガ・アーケード・ヒストリー』を手に取ったとき、どのように読者は感じるだろうか。時の流れに耐えうる本になるということが、制作に関わった者の共通の願いである。

ファミ通DC編集部
ヒストリーシリーズ制作チーム

1983



2001



第1章 セガ・アーケードの歴史

8

Interview ① 鈴木久司（株式会社 SEGA-AM2 社長、株式会社セガ取締役） 16**Interview ②** 永井 明（株式会社セガ代表取締役） 20

ゲーム紹介の見かた 24

第2章 アーケード創世記

26

1973～1976年 30

1977～1978年 33

1979年 37

1980年 40

1981年 43

1982年 45

1983年 47

1984年 49

Interview ③ 中川力也（株式会社ワウ エンターテイメント代表取締役社長） 52**Interview ④** 鈴木 裕（株式会社 SEGA-AM2 代表取締役） 56

セガ・ハードウェアのすべて 60

第3章 体感ゲーム時代

72

1985年 76

1986年 80

1987年 86

1988年 91

1989年 95

1990年 98

1991年 101

Interview ⑤ 小口久雄（株式会社ヒットメーカー代表取締役社長） 104**Interview ⑥** 名越稔洋（株式会社アミューズメントヴィジョン代表取締役社長） 108

セガ・汎用筐体のすべて 112

第4章 CGゲーム時代

116

1992年 120

1993年 123

1994年 126

1995年 131

1996年 135

1997年 140

1998年 144

Interview ⑦ 佐々木建仁（株式会社セガ・ロッソ代表取締役社長） 148

セガ・大型筐体のすべて 152

第5章 NAOMI時代

158

1999年 162

2000年 167

2001年 171

Interview ⑧ 吉本昌男（株式会社セガ メカトロ研究開発部部長） 176**Interview ⑨** 矢木 博（株式会社セガ ハードウェア研究開発部部長） 180

セガ・アトラクションのすべて 184

巻末付録 セガ・ブローシャーのすべて 186

おわりに 200

INDEX 202

記事中のソフト名、ハード名など商品につけられた名前は一般に各メーカーの(登録)商標です。®、™などは省かせていただきました。さらに、著作権も制作者および製作会社に帰属するものとし、版権の©、製作許諾の年号も一部省略させていただきました。なお、©表示は、ソフトの画面、一部イラストに対するものです。また、ゲーム紹介しているページにてすべて©表示しておりますので、紹介ページ以外で掲載している場合は省略させていただきました。

第1章 セガ アーケード 1951～2001

Chapter 1

Sega Arcade

2001年で創業50年を迎えたセガ。
ジュエクボックス、ガンゲームを製造していた50～60年代から、
ビデオゲームが中心となった現在に至るまで、
セガはボクらにどんなメッセージを残してきたのだろう。



ハーチャファイター2

1980

- ・『ミサイルコマンド』発売
- ・ナムコ『パックマン』発売
- ・日本物産『クレイジークライマー』発売
- ・ゲームウォッチ発売

1981

- ・『スペースオデッセイ』発売
- ・日本アミューズメントマシン工業協会発足
- ・任天堂『ドンキーコング』発売

1982

- ・『ベンゴ』発売
- ・コナミ工業(株)、販売部門を切り放し、コナミ(株)設立
- ・インベーダー訴訟判決(ゲームに対する著作権を認める)
- ・アタリショック

1983

- ・中山隼雄氏、社長に就任
- ・SYSTEM I登場
- ・初のLCDゲーム『アストロンベルト』発売
- ・(株)カブコン設立
- ・ナムコ『ゼビウス』発売
- ・コナミ『ハイバーオリンピック』発売
- ・SG-1000発売
- ・ファミリーコンピュータ発売



1984

- ・CSKグループの資本参加によりCSKグループの一員に
- ・欧州での業務用アミューズメント機器のマーケティング拠点として、100パーセント出資子会社 セガヨーロッパ リミテッド設立
- ・中川力也氏、鈴木裕氏入社
- ・『フリッキー』発売
- ・電波新聞社刊マイコンBASICマガジンでチャレンジハイスクア開始
- ・アイレム『スバルタンX』発売
- ・SG-1000 II発売

1985

- ・米国での業務用アミューズメント機器販売の拠点として、100%出資の子会社 セガ・エンタープライゼス、インク.(U.S.A)設立
- ・小口久雄氏入社
- ・SYSTEM II登場
- ・『ハングオン』発売
- ・『スペースハリアー』発売
- ・『UFOキャッチャー』発売
- ・新風営法施行
- ・ナムコ、アタリを買収
- ・全日本アミューズメントマシン・オペレーター連合会(AOU)発足
- ・コナミ『グラディウス』発売
- ・セガ・マークIII発売



大型体感ゲームブーム

1986

- ・プリペイドカードシステムを導入
- ・16ビットCPU用セキュリティLSIモジュールを発表
- ・株式店頭公開

1980

セガは米国アタリ社の開発した『ミサイルコマンド』を輸入して販売、ヒットとなる。このころセガは、シネマトロニクス社やアタリ社といった海外メーカーのベクタースキャニングゲームをしばしば輸入している。ライバルメーカーのタイトーも同一タイトルで許諾を取り、同時に販売した例もあった。

1983

各社がテーブルゲームで躍進していたところ、セガはレーザーディスク映像を使った『アストロンベルト』を発売。その新しい手法は各社を驚かせた。以降数年間、他社からも『サンダーストーム』(データーストーム)、『タイムギャル』(タイトー)などがリリースされ、LDゲームはひとつのジャンルとして認知されることになる。

1984

『パックマン』ブームの急速な衰退により、セガアメリカは大きな打撃を受ける。デビット・ローゼン社長が退任したのを機に、中山副社長はコンピューター情報処理を業務としたCSKグループに資本出資を求める。これを受けてCSKグループ会長大川功氏がセガを買収し、その後下に収まった。

1985

「風俗営業等の規制及び業務の適性化等に関する法律」、いわゆる新風営法の施行によりゲームセンターの営業時間が短くなり、業界は打撃を受けることになる。時を同じくして、セガの大型筐体のバイクゲーム『ハングオン』が発売とともに大ヒット。さらについでリリースされた『スペースハリアー』は、筐体のダイナミックな動きと高速3Dスクロールの迫力でプレイヤーを圧倒。ここからセガ体感ゲームのブームが巻き起こった。

1986

- ・SYSTEM16登場
- ・SYSTEM E登場
- ・『アウトラン』発売
- ・FC『スーパーマリオブラザーズ』発売
- ・景品上限価格が200円に
- ・第1回AOUエキスポ開催
- ・ゲームストア創刊
- ・タイトー『アルカノイド』発売
- ・FC『セルダの伝説』発売
- ・FC『ドラゴンクエスト』発売



1987

- ・Xボード登場
- ・『アフターバーナー』発売
- ・ビリヤードブーム
- ・コナミ『グラディウスII』発売
- ・タイトー『オペレーションウルフ』発売
- ・マスターシステム発売
- ・PCエンジン発売



1988

- ・株式東京証券取引所市場第一部上場
- ・ジョイスケア・イン・ハママツ開設
- ・SYSTEM24登場
- ・Yボード登場
- ・『テトリス』発売
- ・『ギャラクシーフォース』発売
- ・ナムコ、コナミ工業東証上場、(株)ジャレコ東証に店頭公開
- ・サン電子『上海』発売
- ・メガドライブ発売
- ・FC『ドラゴンクエストIII』発売



1987

3軸で可動する大型体感ゲーム『アフターバーナー(II)』をリリース。人気はさらに高熱する。その一方で、1プレイ200円に設定されていたことが論議を呼ぶ。同年の『ギャラクシーフォース』のデラックス筐体では、1プレイ300円の試みが行われた。

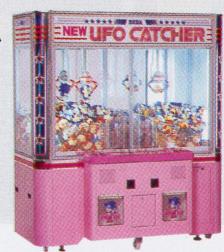
1989

- ・SYSTEM18登場
- ・名越稔洋氏入社
- ・『スーパーモナコGP』発売
- ・消費税導入
- ・JAMMA社団法人に正式認可
- ・ナムコ『ウイニングラン』発売
- ・ゲームボーイ発売

1988年の12月に発売されたパズルゲーム『テトリス』が全国的な大ブームを起こす。アーケードゲームとして人気に入火がついた『テトリス』であったが、版権の契約上の関係でメガドライブでの発売は見送られ、任天堂のゲームボーイで発売されることになる。

1990

- ・株式東京証券取引所市場第一部指定
- ・東京ループ(期間限定イベント)にセガ出店
- ・R-360発表
- ・UFOキャッチャーに『アンパンマン』登場
- ・カブコン、株式を店頭公開
- ・SNK、NEO・GEOシステム発表
- ・セイブ開発『雷電』発売
- ・ゲームギア発売
- ・スーパーファミコン発売



3DCG時代の幕開け

1989~

アタリ社を買収してそのポリゴン技術を研究したナムコが、1989年にいち早く3Dポリゴンレースゲーム『ウイニングラン』をリリース。セガの開発陣に衝撃を与える。ビデオゲームで勢いを失いつつあったセガだが、UFOキャッチャーのブームで息を吹き返す。

1991

- ・欧州でのコンシューマー機器販売の拠点として、ヴァージンマスター・トロニック・リミテッドを買収(現社名セガヨーロッパ・リミテッド)
- ・SYSTEM32発表
- ・『ラッドモビール』発売
- ・カプコン『ストリートファイターII』発売
- ・ナムコ東証一部上場
- ・MD『ソニック・ザ・ヘッジhog』発売

1992

- ・ライト印刷と資本・業務提携
- ・MODEL1登場
- ・『バーチャレーシング』発売
- ・ナムコワンドーエッグオープン
- ・対戦格闘ゲームブーム
- ・タイトーD3BOSS発売

1993

- ・『バーチャファイター』発売
- ・ナムコ『リッジレーサー』発売
- ・タイトー東証二部上場

1994

- ・ATPガルボを大阪にオープン
- ・横浜ジョイポリスオープン
- ・コンシューマー製品の国内販売会社として
(株)セガ・ユナイテッドを設立
- ・テーマパーク向けアトラクションや業務用機器等の
リース会社として、(株)セガ・リースを設立
- ・通信カラオケ機器の販売会社として
(株)セガ・ミュージック・ネットワークスを設立
- ・中国でのAM施設運営と業務用機器販売を目的とし、
セガ・ファーハン・カルチャー・エンターテイメント・
カンパニー・リミテッドを設立
- ・MODEL2登場
- ・佐々木健仁氏入社
- ・『ディトナUSA』発売
- ・『バーチャファイター2』発売
- ・SNK『ザ・キング・オブ・ファイターズ'94』発売
- ・セガサターン発売
- ・3DOリアル発売
- ・プレイステーション発売

1995

- ・物流サービス部門を分離し
(株)セガ・ロジスティクスサービスを設立
- ・ディズニー社とプライズに関する
独占的なキャラクターライセンス契約を締結
- ・景品掴み取りゲーム装置で実用新案取得
- ・プリント俱楽部発売
- ・『セガラリー・チャンピオンシップ』発売
- ・ゲームの日制定
- ・コンピュータエンタテインメント
ソフトウェア協会(CESA)設立

1991

カプコンが対戦格闘ゲーム『ストリートファイターII』をリリース。発売から半年あまりたった年末から"通信対戦台"と呼ばれる、筐体を向かい合わせにする形式が普及し、対戦格闘ブームが本格的に始まる。のちにセガも『バーニングライバル』(1993)を発売するが、2D対戦格闘の分野ではカプコン、SNKなどに後塵を拝した。

1992~1993

ナムコの『ウイニングラン』発売から3年遅れたこの年、セガ待望の3Dポリゴンレースゲーム、『バーチャレーシング』が発表された。そのリアルなカメラワークとプレイ感覚は長期にわたってプレイヤーに支持される。しかし先行していたナムコはそれに対抗し、テクスチャーマッピングをほどこした『リッジレーサー』(1993)をリリース。ハード競争が過酷なものになっていく。一方セガは『バーチャファイター』(1993)で、ポリゴンで人体を表現。その技術力の高さは業界を震撼させた。

1994

セガから『バーチャファイター2』が発売され、大ヒットを記録。3D対戦格闘というジャンルがここに定着することになる。また、同年にカプコンからは『スーパーストリートファイターII X』、SNKからは『ザ・キング・オブ・ファイターズ'94』などが発売され、対戦格闘ブームは頂点に達する。

1995

3Dポリゴンを駆使したビデオゲームが注目を浴びるなか、アトラスとセガが共同開発した『プリント俱楽部』がじわじわと人気を高める。そのブームは女子高生を中心に全国に広がり、ゲームセンターに新たな客層を定着させた。

対戦格闘ゲームブーム

3DCG時代本格化



プリクラブーム

1996

- ・セガ・ゲームワークスL.C.C.をドリームワークス、ユニバーサル・スタジオと合併で設立
- ・欧州でのゲーミング機器の開発・製造販売の拠点として、英JPMグループ参加の5社買収
- ・東京ジョイポリス開業
- ・MODEL3登場
- ・『バーチャファイター3』発売
- ・バンダイたまごっち発売
- ・GB『ポケットモンスター』発売
- ・NINTENDO64発売



1997

- ・バンダイと合併を発表するも合意解消
- ・『バーチャストライカー2』発売
- ・コナミ『ビートマニア』発売

1998

- ・(株)セガ・ユナイテッドと(株)ムーミン合併。
(株)セガ・ミューズ設立
- ・入交昭一郎氏が社長に就任
- ・NAOMI発表
- ・『電腦戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム』発売
- ・コンパイル和議申請
- ・コナミ『ダンス・ダンス・レボリューション』発売
- ・遊戯王カードブーム
- ・ドリームキャスト発売
- ・ゲームボーイカラー発売

音楽ゲームブーム

1999

- ・アーケードとコンシューマに別れていた開発部門を統合し、第一～九ソフト研究開発部とする
- ・『ダービーオーナーズクラブ』発売
- ・ビスコ和議申請を開始



2000

- ・開発部門とAM施設部門を分社化
- ・大川功氏が社長に就任
- ・(株)セガに社名変更
- ・香山哲氏、特別顧問として入社
- ・マルチプラットフォーム戦略発表
- ・NAOMI2登場
- ・ゲームセンターどうしを光ファイバーでつなぐ
ネット@構想を都内で試用運用
- ・『スラッシュアウト』発売
- ・セガトイズ『ブーチ』発売
- ・プレイステーション2発売

2001

- ・ナムコと事業分野における包括業務提携
- ・大川功氏逝去
- ・佐藤秀樹氏、代表取締役社長に就任
- ・香山哲氏、代表取締役兼最高執行責任者(COO)就任
- ・『バーチャファイター4』発売
- ・SNK倒産
- ・ドリームキャスト生産中止
- ・ゲームボーイアドバンス発売
- ・ゲームキューブ発売

1997

セガは1月に、当時"たまごっち"ブームで利益を上げていたバンダイと合併し、新社名"セガバンダイ"とすることを正式に発表。合併時期を10月1日とした。しかし、わずか4ヵ月後の5月には、企業文化の違いなどを理由に、合併の合意を解消することになった。

1998

前年の『ビートマニア』に引き続き、コナミの『ダンスダンスレボリューション』が音楽ゲームという新ジャンルでブームを起こす。そのシリーズ展開はセガを含めた他メーカーの追随を許さず、以後ゲームセンターに音楽ゲームのコーナーを定着させた。

2000

競走馬育成シミュレーション、『ダービーオーナーズクラブ』がセガから発売され、人気を呼ぶ。カードシステムを取り入れ、じっくり遊べるシステムは新たな可能性を開くものとして注目された。

2000

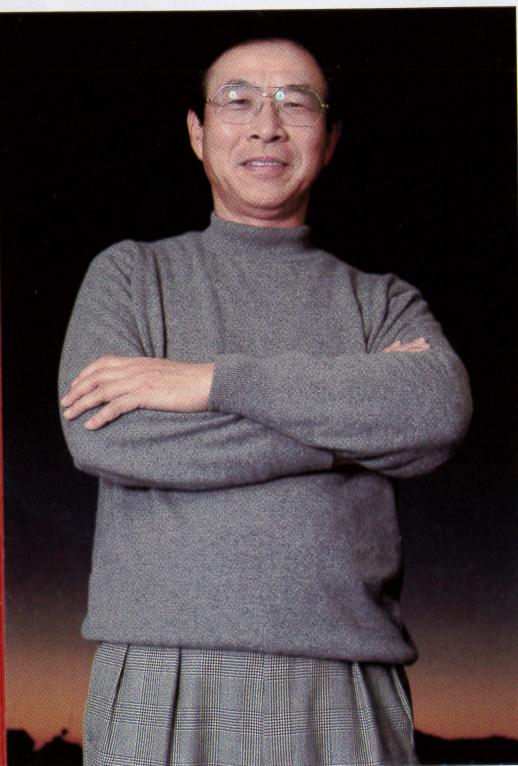
厳しくなったアーケード・コンシューマ部門のテコ入れのため、セガはソフトウェアの開発部署を分社化することを決定。採算を明確化し、自己責任でコストダウンを図る。店舗運営を担当するアミューズメント事業部も5つの地域に分けて分社化。地域に密着したサービスを目指すことになった。

2001

セガはドリームキャストの生産中止を発表。20年近く続けてきた家庭用ハード事業から撤退することになる。一方で早くから改革を進めたアーケード事業は持ち直し、"VF-NET"を取り入れた『バーチャファイター4』がファンをゲームセンターに呼び戻したことになった。



右向け左。その精神が セガ・アーケードを育んだ。



鈴木久司

Hisashi Suzuki

Profile

株式会社セガ取締役兼株式会社SEGA-AM2代表取締役社長。1962年セガの前身である日本機械製造に入社。ビデオゲーム以前のセガの屋台骨であったジュークボックスやエレメカなどを精力的に開発。そののちAM開発部門の責任者となり数多くのヒットゲームを世に送り出す。1999年、第二ソフト研究開発部がCSK総合研究所と合併した際、代表取締役社長に就任。2001年社名をSEGA-AM2とし社長職を継続。

工

レメカ全盛の1960年代 その開発風景を振り返る

—すごく古くの入社と聞いているんですが、セガにはいつ入社されたんですか？

鈴木 ずいぶん古いですよ。昭和いうと37年、1962年ですね。現セガ代表取締役の永井より古いですから。とはいってもまだセガがセガではなくて、永井は日本娯楽物産の経理で、私は日本機械製造という外資系のセガの前身の会社に入社したんですよ。

なぜセガに入ったかというと単純で、休み多かったから（笑）。僕らが会社に入ったころというのは土日が休みというのは外資系しかなくて、その中でセガは土日が休みで第3金曜日も休みと当時としては考えられないくらい休み多かったんですよ。当時は勤務形態が変わっていて、定時が6時なんですけど、それを越えて残っていると怒られてしまうんです。仕事とそれ以外の、たとえば遊びの時間をきっちり区切っていましたね。そのかわり始業時間には厳しくて、電車がストで止まっていても遅刻は認めてくれませんでした。遅れたぶんは全部カットされてしまいましたよ。外資系ということもあって重役は全員外人で、書類は全部英語で作成していました。ハンコなんてなくて全部サインという文化で、CSK傘下になった1984年まではそうでしたね。

当時日本機械製造に入って、作っていたのはスロットマシンとジュークボックスですね。スロットマシンの設計はずいぶんやりましたよ。当時は日本もまだまだ海外への輸出をしていない時代で、輸出貢献企業として社会的に認められていましたね。それからアミューズメントという分野をやっていくことになりました。最初は全部アメリカから中古で機械を買ってきてそれを直したり、全部分解してコピーを作っていました。

そして内部構造もリレーからトランジスタ、ICになって『ポン』が出てきたんですけど、それまでは全部エレメカの機械だったんです。おもしろかったですよ、その時代も。レースもののゲームもその当時からあって、モニターなんてない時代ですから、クルマの形を電気で投影して影を出して再現したり、音楽もサウンドチップなんてないですから、アンプを積んでバネを伸ばしてそれにコイルを当てて振動で爆発音を出してたりしましたよ。一台一台音が微妙に違っていて（笑）。

—ビデオゲーム以前のエレメカなどの開発はどのような形態だったのでしょうか？

鈴木 エレメカのころも当然開発室はありました。でもエレメカで難しいのは、アイデアを具現化しなければならないことです。ビデオゲームは極端にいえばプログラムさえできればいいんですよ。でもエレメカは機構を考えなくてはならない。いかに効率的に、コストも考えて、機能や故障対策など考える部分がたくさんありました。だからそのころは開発と設計とに分かれています。開発はコンセプトを考えて、マシンの全体像を提案するだけなんです。それを設計が具現化する。そのふたつがひとつになってやっていました。なにしろ機械なので設計の仕事は非常に重要でしたね。いまもソフトの開発者はだいたい3年くらいで一人前になりますが、ハードウェアはやはり試行錯誤と経験が重要になってきますので、5～6年くらいはかかります。

エレメカは10年くらいかかります、一人前になるまで。若い人は大胆な設計をしますよ。でも故障があるかもしれない機械になりがちです。筐体の外側の板を何ミリにすればいいのか？ それも経験がないと絶対にわからないことです。わからないからといって厚めにしたら、重量がすごいことになってしまう。かといって薄かったら壊れやすくなる。テーブル筐体の場合でも、一般的なゲームセンターのドアの広さがわからなければ、大きさを決めることができません。パネルの設計にしても、1枚の板から、より効率よく木材を切り出すにはどれくらいの大きさが最適なのか。経験が必要とされますよ。メカトロの人間はいろいろなことを知っていましたね。知っていないとできないんですよ。エレメカを作っていたときは楽しかったですね。でも、開発のコンセプトを具現化するのは大変でした。しかも簡単に壊れないものにしないといけないんです。いまは壊れるものといえばモニターかボードくらいで、それもほとんど壊れないですが、当時はエレメカを直すサービスマンがたくさんセガにいました。そのサービスマンが少しでも楽に修理できるように、筐体の小窓を開けたところに、負荷のかかりやすい壊れやすい機構を組み込んだりしていましたからね。

当時、フリッパーも国産のものを作っていたんですけど、やはり輸出しようとなると厳しかったんですよ。日本とアメリカとでは湿度が違うので、どうしても木材が反ってしまうんです。アメリカで設置するならやはりシカゴがいちばんいいんじゃないでしょうか。あそこは乾燥した気候ですからね。エレメカもそのころたくさん作っていて、敵車に当たるとハンドルが振動する『セガ・グランプリ』を作ったんですけど、これは売りましたね。このころから大型筐体ものを作っていたんですよ。エレメカはいま考えると、とんでもないくらいの種類を毎年発売していましたね。あのころはいまと比べるとアーケードの新陳代謝が早かったような気がします。

ビ デオゲームの登場 そして大型筐体ゲームの隆盛

—1970年代前半にビデオゲームが出てきたわけですが、そこからのお話をお聞かせください。

鈴木 『ポン』のころはCPUなんて使ってなかったというからすごいですよね。単なる0か1かの組み合わせだけで、それがどんどん進化していくいろいろなゲームが生まれました。そのころ、タイトーさんは『スペースインベーダー』があってナムコさんには『パックマン』があって、じゃあセガは？ って言われたこともあったんです。でもセガは当時から高速に処理する技術に長けていたんですよ。それが体感ゲームで花開いたんでしょうね。CPUをふたつ積んだりしましたし。それ以前の16ビットのCPUがまだ高価だった時代も、じゃあ8ビットでどうやってスピードを上げようかと必死にやっていましたよ。そのころは関東のメーカーでいうとナムコさん、タイトーさんと争ってきたんですよ。僕もずっと開発畠でやってきましたが、タイトーさんの『スペースインベーダー』は、とくにすごいとは感じませんでしたね。売れたのは確かですけど、技術では負けないと思っていました。筐体やボードもつねにステップアップをくり返して、技術というものを絶えず向上させていくというのがセガの文化ですね。感性の面とは違う蓄積の部分です。

最近、古いアーケードのミュージアムみたいなものを作るなんていう話がいろいろ出てくるんですけど、僕としては古いものは気にしなくてもいいんじゃないのか、と思います。つねに新しいことを考えてきましたし、過去を振り返ってもしかたがないという面もあります。つねに未来を見ていきたい。昔、中山さんが社長だったときに言われましたよ、マーケットの言うことを聞いて開発しちゃいけないって。なぜならマーケットはいましか見てないから。



いまこれが流行っているから、こういうのを出してくれと要望がきますよね。でもその開発が終わったころには、たぶん流行も終わっているんですよ。いつも未来のことを考えて開発していく、プレイヤーの想像の範囲内以上のものを提供する、それが開発の仕事だと思います。でも想像より先を行きすぎてもダメなんですね。—そんないい例になりそうなのが、大型体感ゲームの大ブームの時代ですね。

鈴木 じつは体感ゲームもいちばん最初はアメリカのもの



③ DCG時代の幕開け やり遂げる執念、精神の強さの勝利

なんですよ。当時僕がアメリカのAMOAショーに行ったとき置いてあって、どういう仕組みで動いているのか見ようとしたら怒られてしまいました(笑)。それは油圧で動いていて、初日は動いていたんですけど、耐久力がなかったからか2日目にはもう止まっていました。たぶんそれが世界で初の体感ゲームでしょうね。セガとしては『ハンギングオン』が初めてです。『ハンギングオン』で大変だったのが可動部分の耐久力です。どんなに力を入れて筐体を倒し込んで壊れないようにしなければいけないですから。とくにアメリカ人なんて力が強いですからね。初めての体感ものでしたから安全面には気を配りました。『スペースハリアー』はさきほどのアメリカの可動筐体を見て、すぐ開発を始めさせました。開発のほうも、それまでなかったものだからか、どういうものなのか聞いてきましたよ。見たのは私だけでした。

— 大型筐体を見ていると、昔のエレメカ時代のゲームの発展形にも見えますよね。

鈴木 そうですね。投影タイプのドライブやシャーティングをいっぱい昔に作っていて、そういうものの延長が体感筐体につながったという面はあるでしょうね。古い時代からの技術力、そして新しい時代の開発力、それを組み立てる工場、販売する営業力、そしてロケーションと、そういう部分のセガの総合力があったからこそその体感ゲームだと思います。たとえばカプコンさんはビデオはすごくたくさん作っていますけど、大型筐体ゲームは今まで出していませんよ。けっきょく筐体を設計したり、それを作る工場を持っていないという面があるんですよ。その点ジャレコさんはそういう面でがんばっていましたね。昔からの技術の積み重ねが大型筐体の文化を生み出したんでしょう。

うちも『ハンギングオン』を出して『スペースハリアー』、『アウトラン』と続けて出して、最後にはR-360まで作って(笑)。あのときは楽しかったですよ。屋上でタルを転がして、そのとき言つたんですよ。「お前ら、こんなことやってボーナスまでもらえていいなあ」って(笑)。僕も入りましたよ、実験機材に。どれくらいの速さで回せば目が回らないのか? そんなデータはどこにもないでしす、だから本当に回ってみるしかないんですよね。

ア 一ケードへの思い入れと これからのセガの姿

鈴木 アミューズメントのおもしろさは、自分が作ったものがお客様のところにパッといつて、お客様の反応がすぐに見られるというのがいいですね。それを楽しみにずっと40年近くやってきました。遊びの世界は、僕は設計から工場、そしていまの開発とセガの中でいろいろと見てきましたけど、遊びの感性というのはどうぞこにいても変わらないと感じましたね。それがどういうものなのか、感性というのはなかなか言葉にできないもので難しいんですけど、対極にある技術とどうつなぎ合わせていくのか、というのがエンターテイメントの基本的な考えだと思います。

プレイヤーというのは厳しい目を持っていますから、我々もアーケードでは、お客様がどう感じるかをいちばんに考えています。1作1作お客様を冒涙しないように、つねにゼロからのスタートだと思って厳しく作っています。アーケードは外に出かけて人ととのコミュニケーションの場になっている点がいいですね。いまはコンシューマーも通信をやったりで、アーケードと境がなくなり明確な区分がなくなってきたます。そこからまた何か新しいものが生まれてくる時代の境目なんでしょうね、いまって。

UFOキャッチャーブームがあってプリント倶楽部ブーム、そして音楽ゲームブームと移り変わってきました。じゃあつぎは何なのか? 家庭用のハードがどんどんパワーアップして遅色のないものが家でもできる。そんな中で3分100円という古いルールに縛られていてはダメだろうと『ダービーオーナーズクラブ』が出てきて、『バーチャファイター4』ではカードとネットという新しいシステムを導入しました。それが正しいかどうかはわかりません。でも、そういう新しいことにチャレンジしなければならないでしょうね。いいシステムなら他メーカーと協調してやっていくものいいでしょうし、コンテンツでは競争してもシステム的な部分では協調、共存していくてもいい時代なんじゃないでしょうか。

— およそ40年間開発に携わってこられて、得てきたものは数多いと思いますが?

鈴木 僕がどういうふうな考え方でアーケードをずっとやってきたのかというと、右向け右という考え方かたでは絶対だめということです。みんなが右といったら左に行ける人間が必要です。ワウの中川はプログラム、鈴木裕

もプログラム、ヒットメーカーの小口は企画でアミューズメントヴィジョンの名越はデザイナー、ロッソの佐々木もデザイナー。コンシューマーの会社を見ていると企画の人間が社長になることが多いんですね。企画の人間はコンセプトに関してはいろいろわかるんだろうけど、技術に関してはそれほど長けているわけではない。じゃあ技術屋がトップに立つたらどうなのか? 技術だけじゃやはりダメですよね。そういう面から見てみると、いまの開発スタジオ各社のバラエティに富んだ人間がトップでやっているのはいいことなのでしょうね。昔、中山社長にステップアップのための教育をしたほうがいいんじゃないかと言われたことがあるんですけど、そこは断りましたね。あいさつなんて必要最低限できればいいですし、技術に関しても各々が自分でスキルアップしていくべきという考えが昔からあります。1000人も開発者がいれば、その中のひとりは絶対すごい才能を持った人間がいるんですよ。で、レベルの高い人間が近くにいれば、それを見てほかの人間もその人を目指して、負けずにがんばるものだと思います。会社としてはいいものが作れる環境、土壤を作つてやるだけでいいのではないか。押さえつけて足並みをそろえさせるより、そうしたほうがいいものが出てくる可能性が高いと思っています。

セガはここ5年くらいずっと赤字で、ようやく今年黒字になろうとしているんです。そんなずっと赤字が続いている会社は、人の入れ替わりが多くてもしょうがないとは思いますけど、そうではないんですよ。開発者が辞めないでいてくれているというのは、すごくうれしいことです。なぜみんな辞めないのか? それはセガの根底にアミューズメントで人を楽しませようという考えがしっかりあって、それに共感してくれているんでしょうね。いい開発者が残ってくれて、それがこれからのセガの強みになるでしょうね。

(2001年12月14日収録)

**1作1作お客様を
冒涙しないように、
つねにゼロからの
スタートだと思って
厳しく作っています。**



Interview

セガ・アーケードを 店舗から支えて40年。



永井 明

Akira Nagai

Profile

株式会社セガ代表取締役。1963年セガの前身である日本娛樂物産に入社。ビデオゲーム以前の屋台骨であったジュークボックスの営業として活躍。販売面でセガアーケードを躍進させた。そのAM施設事業の統括本部長として、アミューズメント施設はもちろん、アミューズメントテーマパーク事業でも手腕を振る。2001年、代表取締役となり、精力的に施設運営から販売にわたりアーケード事業を牽引している。

ビ デオゲーム以前のセガ ジュークボックスとガンコーナー

—アーケード創世期のセガと、当時がどんな状況だったか教えてください。

永井 昔は、セガもタイトーさんもいまみたいにゲームを作っていたわけではなくて、タイトーさんはピーナッツベンダーという自販機のベンダーから始まって、セガはジュークボックスの輸入、販売をメインにしていました。それ以前を振り返ると駐留軍の話になりますね(笑)。ジュークボックスをやりだすまえは、駐留軍のベースキャンプの中に下士官クラブがあるのですが、そこにアメリカのラスベガスにあるようなスロットマシンを設置していたのがセガの事業スタートです。米軍キャンプの中だから、治外法権で本当のギャンブルマシーンが輸入されていました。それからセガでジュークボックスを取り扱うようになりました。アメリカのロックオーラーやシーバーグのものが当時の代表的なジュークボックスです。そのころはタイトーさんがシーバーグ、セガがロックオーラーを取扱っており、以前のセガの社長である中山氏がいたV&Vのワルツァーとの、三つ巴で販売競争がされていました。どんどん民間にジュークボックスが設置されていった時代ですね。スナックやバーに設置して、カラオケや有線が導入されるまでは、音楽の最先端でした。

ジュークボックスが全盛のときは社内のレコードルームに70万枚くらいのレコードがあって、歌手の方々が宣伝に来っていました。いらっしゃらなかつたのは石原裕次郎さんと美空ひばりさんくらいで(笑)。演歌系からポップスまで全ジャンルを扱っていましたね。

このころは駐留軍を対象とする仕事と平行して、一般を対象としたビジネスを行っていた時代です。スロットマシンも民間には1000ドル36万円で販売していましたが、のちに法律が制定されたことによりできなくなりました。そのころのスロットマシンは10円入れれば10円出てくるという、本当のギャンブルマシンでしたから当然ですね(笑)。法律で禁止されたスロットマシンのビジネスをやめて、ジュークボックスをメインに、それからフリッパー(ピンボール)を輸入するようになりました。

しかし、ジュークボックスは徐々に台頭し始めたカラオケに押されるようになります。カラオケもいまのボックスではなくて、当時はバーやスナックに置かれていたものですね。あと有線放送の登場の影響も大きい。そのころ

我々は「有線だと自分の希望の曲がなかなか掛かりません。でもジュークボックスなら好きな曲が好きなときに聴けます」といって営業を行っていました。

—このころのゲームセンター、アーケードはどのような形だったのでしょうか?

永井 アタリの『ポン』が出るまえは、ゲームセンターではなくてガンコーナーという業態でした。純粋にセガとしてはないのですが、1965年にセガが吸收合併したローゼン・エンタープライゼス社が、日比谷と梅田にガンコーナーを開設したのが最初です。そのころは当然ビデオゲームではなく、光線銃タイプの、射的の延長線上にあるようなガンゲームを設置していました。あとはアメリカのミッドウェイ社製のフリッパーやガンゲームなどです。その後もボーリングブームに乗じて、ボーリング場に併設する形でゲームコーナーを開設し、アメリカ製の機械を設置して営業していましたが、やはり中古品が流れています。中古だから壊れている場合もある。そのメンテナンスが大変だったというのもあって、ガンやフリッパーを日本独自で作ってしまうとアーケードゲーム機を独自開発し始めたのがセガなのです。やはりボーリングブームの流れがあって、コーナーが広がっていったという前提がありますね。そのほかではデパートの屋上とかにもコーナーがあって、木馬などが置かれたりしていました。そこで強かったメーカーが一方で存在していましたね。のちのナムコさんがこのタイプです。外資からスタートしたセガやタイトーさんは最初は駐留軍を相手としたビジネスからスタートし、ジュークボックスやフリッパーの登場によりガンコーナーを開設していくという形だったので、ナムコさんとはビジネスのタイプが違ったから直接競合することはないかったんですよ。

—最初は、制作というより海外からの輸入販売がセガの中心だったんですね。

永井 もともとセガはメーカーであるまえにオペレーターだったのです。のちにメーカーとして機械を作るよう

になりましたが、セガもタイトーさんもナムコさんも、施設がさきで、そこに輸入した機械を置いていました。でもそれではつまらないし将来性もないということから、自分たちで作るようになっていたという流れもあります。それで自分たちで作ったものを自分たちのコーナーに置いて、それから他社へも販売するようになってという形ですね。これがガンコーナーの時代です。

ビ デオゲーム『ポントロン』登場と 『スペースインベーダー』の脅威

—そしてビデオゲームの時代、『ポントロン』の発売となったわけですね。タイトーの『スペースインベーダー』まで、どのような時代を経たのでしょうか。

永井 やはり『インベーダー』は重要です。でもそのまえに『ポントロン』から始まり、『ブロック崩し』タイプのゲームの登場は、ゲームセンターがそれまでの1プレイ10円から、1プレイ50円、100円に上がるきっかけになったという点では同じような重要性があると思います。ビデオを使ったゲームとして『ポントロン』、『ブロックアウト』が出てきて、アップライト型の筐体が普及し、パルーンゲームなどがあった。これらがヒットしたからこそ『インベーダー』が出てきたのでしょうか。



—ビデオゲーム以前のガンゲームの時代とビデオゲームが出てからのゲームコーナーでは、どういう変化があったんでしょうか。

永井 ビデオゲーム以前のゲーム機はメカトロでした。ビデオゲームというのはソフト開発は大変ですが、機械としての作りは決して複雑ではなく、一度製造てしまえばそれで終わりです。しかも作ってしまえばモニターと基板だけですから、メンテナンスもなく簡単でいいわけ

です。しかし、メカトロの機械というのはやはり手作りの部分が多くて、開発に時間がかかります。パーツひとつがダメになつたら作り直しになりますから。ビデオゲームは基板で内容を変えられるという面が圧倒的に支持されたのでしょう。それと従来のメカトロ機ではできなかった動き、たとえば『ポントロン』では当てる角度によってどういう動きをするのかなど、当時の人たちにとっては革新的だったのです。

◆ビデオゲームの横にセガ製フリッパーが並ぶ。当時の様相がよくわかる。1975年のセガ・アミューズメント・マシン/ジュークボックスより(資料提供:石黒憲一氏)。





◀ロックオーラーのジュクボックスがセガの屋台骨だったのがうかがえる。1975年のセガ・アミューズメント・マシン・ジュクボックスより(資料提供:石黒憲一氏)。

風営法が施行されるまえだったので、24時間営業店を歌舞伎町でメタルゲーム中心で運営されていました。個人による独立店舗もあったのでしょうか。まだボーリング場やデパートなどの、コーナーの比率が高かった記憶があります。場所によってはドライビングに併設して24時間営業をされていたところもありました。1985年の風営法施行直前のころにはだいぶ独立した店舗が増えました。

—80年代はやはり昔の怖いゲームセンターのイメージが残っていたんですね。

永井 そのころはもう店舗も明るくきれいになっていましたね。3K(暗い・汚い・怖い)脱出を目指して、トイレをきれいにして照明を明るくして、業界全体で3K脱皮を取り組んだのが80年代中盤ですね。

ゲームセンターをきれいにしていく過程で疑問に思ったのが「なんでトイレが店舗にひとつしかないのか」ということ。だからお店を作るときはトイレに男性用と女性用を作ることをいちばん注意しました。従業員教育においても徹底しましたし、灰皿に吸い殻があったらこまめに清掃し、交換しようとか、禁煙にして喫煙コーナー

ようね。私自身としても楽しくプレイしていましたよ。やはりビデオゲームの映像でいろいろなことができるようになつた、それも大きいでしょうね。

ビデオゲーム創世当初はタイトーさんが『スピードレース』(1974年)というドライブゲームを出して、それが大ヒット。タイトーさんとのシェア争いはすごかったです。—そして1978年爆発的ヒットを記録したタイトーの『インベーダー』が出てくるわけですね。

永井 『インベーダー』が爆発的に盛り上がった理由として、テーブルタイプの筐体の普及があるでしょうね。そのころはまだテーブル筐体はなくて、アップライトばかりでした。『インベーダー』を喫茶店にも置けるようにとテーブルタイプの筐体が普及して、それを契機にいつせいに流行してきましたから。当時のタイトーさんの売上は本当にすごく、日本企業の中でホンダさんを抜いていたという記憶があります。

当時は『インベーダー』だけの単一ロケーションがあったくらいですからね。このころは芸能人の方々がたくさんセガにいらっしゃいましたよ、販売してほしいって(笑)。私もセガが当時作った『ヤマト』を販売していましたが、タイトーさんには勝てなかったですね。

でも、その後に出た『スペースファイター』や『ヘッドオン』もかなりヒットしましたよ。『インベーダー』ブームが終息して、その後はナムコさんの『パックマン』のヒットがあり、それ以降アーケード業界は右肩上がりで上がってきましたね。

80 年代のアーケード風景は? 3Kからの脱却を進めて

—80年代ともなると、独立したアーケードの店舗が出てきたんでしょうか。

永井 メダルゲーム店舗でいうとシグマさんがいちばん早く、1969年に渋谷に実験店を作り、それから新宿にゲームファンタジアミラノ店を開業されていました。まだ

を作つたらどうかとか。そのような努力でサービス業に近づいていったと思います。

1984年の総売上が160億円くらい。そのころ直営店舗も運営するようになって、大型体感ゲームが登場します。『ハングオン』があって、鈴木裕(SEGA-AM2代表取締役)の名作『アウトラン』が出てきました。当時『アウトラン』はすごかったです。世界で2万台くらい販売されたと思います。それから鈴木裕も『アフターバーナー』などいろいろ作りましたが、やはり幻の名機といわれるだけあって『アウトラン』は強かったです。体感ゲームの登場で、一度下がったアーケード業界の売上が少しづつ上がってきましたね。風営法により業界全体の売上が一時2500億円まで下がったのです。しかし体感ゲームが出てきた85年から95年くらいまでは右肩上がりでした。そのときにセガは出店を拡大させていました。1年で150店舗くらい作りましたね。それまでは場所を借りて営業していた時代で、どうしてもオーナーさんの意向が強かったから、これからは直営で店舗を作らなきゃいけないと。店舗作りもイメージを変えようとした時代です。

80年代は本当にアーケードが盛り上がっていきました。任天堂さんが『ドンキーコング』(1981年)を出し、1983年にはカプコンさんも創立されて、ここでビデオゲームの比率が一気に増えましたよね。一時は売上が下がった時期もありましたが、体感ゲームの登場により市場は拡大することになります。商品ジャンルが増えたんですよ。クレーンゲームの普及もこのころからです。最初はイタリアにあったものですが、それが1960年代半ばに輸入

されてきて。それからプライズマシンが出てきて、セガも縦長の筐体を作つてました。それが洗練されて、体感ゲーム時代に『UFOキャッチャー』として登場したのです。

80年代後半は、メダルがあり、プライズ、ビデオもあり、体感ゲームがある、そういう幅広い商品の展開ができるようになったのと同時に、店舗をきれいに明るくしていった時代です。だからこそ、1985年から1995年の約10年間、市場は拡大していました。家庭用のゲーム機が登場し始めたのもこの時代です。セガも積極的に出したし、任天堂さんのファミコンも出てきて。これによりビデオゲームの売上が下がるという現象が発生します。

家庭用ゲーム機の登場が、アーケードの売上に影響を与えるいちばんの理由でしょうね。それまではビデオゲームは一時期店舗の中で4.5割は占めていましたから。いまは『バーチャファイター4』や、他社さんからも『鉄拳4』『CAPCOM vs. SNK2』が発売されて、ビデオゲームの売上比率をかなり上げています。現在はアーケードだけの楽しみ、家庭用ではできないものを、という考え方で通信をやったり、カードシステムを使ったゲーム機の開発を推進しています。

新しいアーケードの形 そして思い出のゲームとは?

—90年代を振り返ってみて、今後アーケード店舗のありかたは変わっていくのでしょうか。

永井 現在は全国の店舗数を約500店に絞りましたが、店舗の大型化により売り場面積でいえばせいぜい2~3割くらいしか減っていません。

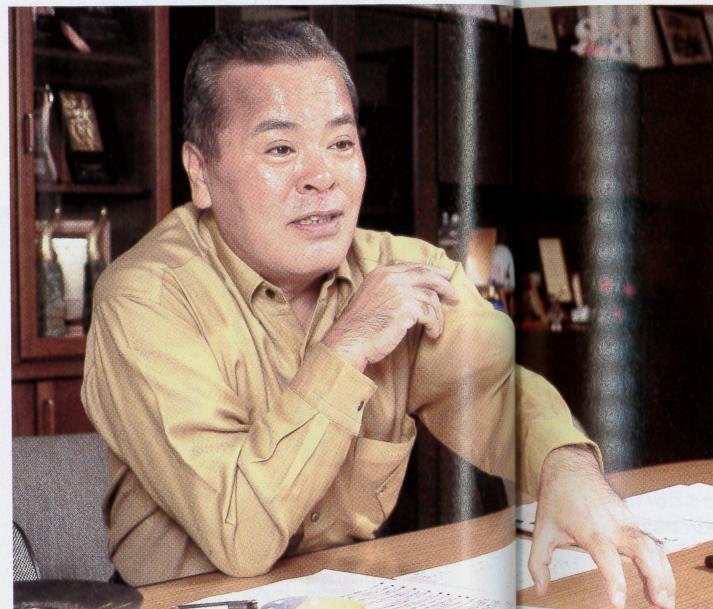
いまは郊外型の店舗で500坪。町中の店舗でも、最低100坪くらいではないと商品構成を充実したものにできません。メダル、プライズ、ビデオ、大型筐体という構成が不可能になってしまいます。

いまのままの店舗形態では、市場は維持、存続はするでしょうが、マーケットバイは簡単に広がらないでしょう。風営法によるさまざまな制約も確かにあります。しかしダメだダメだダメだといつても考えなければ、アミューズメント施設の発展はないと思います。アーケードでしか楽しめない何か、これが重要な要素でしょう。たとえば『ダービーオーナーズクラブ』のような革新的なゲームを発展させれば、そこに未来はあると思います。

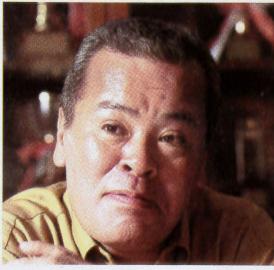
—店舗にとってセガのアーケードゲームでいちばんよかったのはどのタイトルでしょうか?

永井 数字で貢献したのはやはり『バーチャファイター』『バーチャファイター2』ですね。『アウトラン』もすごかったです。しかもヒット期間が長かったです。最近だと『ダービーオーナーズクラブ』です。あれだけ多くのお客様に支持されたというのうれしいですね。個人的には『ハングオン』や『アウトラン』が記憶に残ります。一時売上が低迷したアーケード業界を浮かび上がらせたタイトルだし、まったく新しいジャンルを作ったタイトルですから。

(2001年11月2日収録)



『ハングオン』『アウトラン』が再度業界を浮かび上がらせた。



ゲーム紹介ページの見かた

本書のゲーム紹介におけるスペック表記は、スペースの都合もあって独自の略称を多数使用している。本編を読むまえに、まずはここを一読しておこう。

ゲーム名

タイトル表記。サブタイトルも含めて明記している。タイトル名で検索場合は巻末の索引で。

スペック

ゲームに関する基本情報。ジャンル、操作方法、プレイ人数、システム基板名、開発会社（部署）、発売年月、移植を明記。



説明

ゲームの基本ルールはもちろん、発売当時の盛り上がりを見せたかなど、さまざまな情報を盛り込んで解説している。

写真

ゲーム画面や筐体写真など。画面写真はなるべく1点以上掲載しているが、70年代のものに関しては筐体しか知らないものもある。

G1N/○7/1~2人/NAC3I-GD/ヒット4一カー/2000年
15月/○6

①ジャンル

ジャンルに関しては、当時のプローシャー（チラシ）や各ゲーム雑誌などを参考にして、編集スタッフで独自に判断した区分となっている。略称は以下のとおりで、ゲームによってはこれらを組み合わせたものなどもある（アクションシューティング=ACT SHT、リズムアクション=リズムACTなど）。

SPT=スポーツ、ACT=アクション、DRV=ドライブ（レース）もの、BLK=ブロック崩し、GUN=ガンシューティング、PZL=パズル、LD=レーザーディスクゲーム、SML=シミュレーション、BTL=対戦格闘、QUIZ=クイズ、VTY=バラエティ、TBL=テーブルゲーム、ETC=その他

②プレイ人数

何人で遊べるかを表記。ここで的人数は、「ひとつのゲームを同時にプレイできる人数」であって、70~80年代によく見られた交互にプレイするタイプ（シューティングやアクションにこれが多かった）のものは多人数とせず、「1人」としている。

③システム基板

使用されているシステム基板名。各種資料に基づいて表記している（一部、編集スタッフ独自調査のものもあり）。明記のないものは、独自に制作された基板か、非公開のもの。

30ページから、セガより1973年7月から2001年12月までに発売された麻雀もの以外のアーケードゲームを、発売月順（同月の場合は五十音順）にほぼすべて紹介している。スペック表記に関する詳細は、下記説明を参照してほしい。また、セガ販売であっても一部タイトルに関しては掲載していないものもある。たとえばNAOMI GD-ROM版『ストリートファイターZERO3アッパー』はセガ販売なのだが、編集スタッフ側の判断であえて掲載していない。また、日本で流通していたか不明なものは掲載を見合わせている場合もある。あらがじめ了承していただきたい。

⑦操作方法

ゲームを操作するデバイスの種類と数などを表記している。スタートボタンやV.R.ボタン（視点変更ボタン）はこれに含んでいない。ボタンがいくつあってもそれらがまったく同じ動作をするものなら、数に入れていない（例：『スペースハリアー』の操縦桿についているボタンはふたつあるが、どちらもまったく同じショットボタンなので1ボタンとしている）。

レバー（L）、ボタン（B）

ほとんどのゲームが、このレバーとボタンで操作できる。レバーは2方向、4方向、8方向の3種類あり、ゲームによって異なる。表記で“8L+3B”である場合は、“8方向レバーと3ボタン”という操作となる。



操縦桿

飛行機系ゲームなどの大型筐体に採用されることが多い操作デバイス。アナログ操作が可能。操縦桿についているボタンは、ほかにあるボタンと区別するため「操縦桿（+2B）」とカッコ内に表記している。『電脳戦機バーチャロン』シリーズでは2本使用して操作するようになっている。



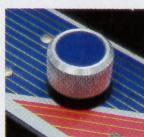
トラックボール（TB）

移動スピードや方向をアナログレバーよりも細かく操作することができる。スポーツゲームなどでベクトルを示す操作には最適なデバイス。



パドル、ダイアル

ボリュームのつまみを回す感覚で操作するデバイス。ブロック崩しタイプによく使われる。パドルのアナログ操作に対し、「カチッ、カチッ」と特定の箇所を示すデジタルタイプは、ダイアルと表記している。



ヒッティングスイッチ

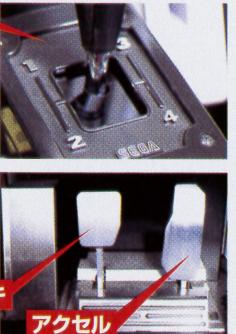
おもに野球などのスポーツゲームで使われるデバイス。バット状のコントローラーを手前に引き、放すことで実際に「打った」ような感覚を出す。どこまで手前に引いたかで打つときのパワーも変化する。



ハンドル（HD）、アクセル（AC）、ブレーキ（BR）、シフトレバー（SL）、パドルシフト

ドライブゲームなどで使われる代表的なデバイス。ほとんどがハンドル、アクセル、ブレーキ、シフトレバーからなり立っている。ギア変速表示はSL（シフトレバー）のあとに“2MT”などと表記（この場合はHI、LOWの2速）。一部タイトルではパドルシフト（ハンドルの裏側にシフトがついている）を採用したり、クラッチをつけているものもある。

シフトレバー



ガンコントローラー（GC）

ガンシューティングに使われる銃の形をしたデバイス。赤外線などを利用し、画面上からポイントを拾ってどこを狙って撃ったのかを読み取る。大型銃で筐体に固定されているタイプ（『L.A.マシンガンズ』など）と、小型銃で筐体とはワイヤーケーブルでつながっているタイプ（『バーチャコップ』など）の2種類ある。



釣りコントローラー

フィッシングゲームの操作デバイスとして開発されたコントローラー。ゲーム上で魚がヒットすると竿から伸びている糸が引っ張られ、本物に近い釣り感覚を味わうことができる。『スポーツフィッシング』では竿を動かせる方向が上下のみだったが、『ゲットバス』以降は竿の横振りを感じできるようになっている。



フットコントローラー

足を使って操作するコントローラー。写真は『エアトリックス』のものだが、このほかにも『セガスキースーパーG』などもこれにあたる。ドライブゲーム以外の足操作は、基本的にこの表記にしている。



第2章 アーケード創世記 1973～1984

Chapter 2

TTL SYSTEM I

73年に発売されたセガ初の
ビデオゲームタイトル『ポントロン』から、
84年(体感ゲーム直前)の
『三輪サンちゃん』までの10年間……。
アーケード創世記において、
セガはどのような活躍を見せていたのか。





工 レメカの時代に築き上げられた 高い技術を追求する至高の精神

日本でのビデオゲームの歴史は、1972年にアタリの『ポン』が輸入されたところから始まる。だが、ビデオゲームは突然始まったわけではなく、それ以前に長いエレメカの時代があった。エレメカとはブラウン管を使わず、ギミックを動かしたり映像を直接スクリーンに投影するなどして表現した遊戯機械である。なかでもガンゲームの人気が高く、1960年代にはデパートの一角にガンコーナーと呼ばれる遊戸スポットが存在した。このエレメカの分野で、高い技術力を誇っていたのがセガである。ガンゲーム『ジャングルガン』(1961)、国際的な大ヒットとなった潜水艦ゲーム『ペリスコープ』(1966)、本格的レースゲーム『グランプリ』(1969)など多くの作品をリリースしていた。

1970年代に入ると、エレメカに代わってビデオゲームが登場する。喫茶店を中心としたブロック崩しゲームのヒットに続き、1978年の『スペースインベーダー』がブームを巻き起こす。

だがエレメカ中心に開発していた遊戯メーカーも、『ポン』の登場には目を見張った。その表現力はエレメカに比べて貧弱ではある。しかしそこには、それまでの遊戯とは大きく違う、新しい可能性があったのだ。

それにいち早く目をつけたのが当時の2大遊戯メーカー、セガとタイトーである。セガは『ポン』を、タイトーは『エレポン』を翌年7月にリリースする。そのゲーム内容は、左右に分かれラケットでボールを打ち合うというもので、『ポン』とまったく同じである。以降、ホッケー、サッカー、野球といろいろなスポーツゲームがリリースされたが、どれも板でボールを弾き返すというゲーム性から大きく外れるものではなかった。

70年代中ごろまでは、ビデオゲームはさほど一般的でなく、長い歴史のあるエレメカの中の1ジャンルでしかなかった。CPUを使ったゲームは珍しく、TTLと呼ばれる論理回路を使い基板設計が行われ、1台ずつ手作りで製作されていた。しかし、その技術力と表現能力は少しずつ上がっていった。タイトーのドライブゲーム『スピードレース』(1974)のヒットをうけ、セガもバイクゲーム『マンT.T.』(1976)、ガンゲーム『パレットマーク』(1975)、ボクシングゲーム『ヒーローウェイトチャンプ』(1976)を発売。斬新なアイデアで新しいビデオゲームの可能性を切り開いていった。ビデオゲームは基板とモニターで構成されていて管理にさほど手間はかかるない。しかしエレメカは可動部分が複雑なため、ちょっとした故障ですぐに動かなくなってしまう。保守点検の面を考えるとビデオゲームは有利で、基板のコストが安くなるにつれ徐々にエレメカに取って変わり、浸透していくこととなる。

メーカーがビデオゲームに力を入れ始めた理由はほかにもあった。ボウリングブームによる市場の拡大である。ボウリング場に併設されたアミューズメントコーナーに人気が集まつたことが、ビデオゲームへの追い風になった。また、セガやタイトーなどのおもな収益源であったジュクボックスの販売が、カラオケブームにより衰退したことにも影響を与えた。各社は新しい可能性を求めて、ビデオゲーム制作に力を投入することになっていく。

そんなときに最初のブームを起こしたのがいわゆる"ブロック崩し"ゲームであった。ブロック崩しの操作系は『ポン』と同じだが、ひとりで楽しめるところが違う。ブロック崩しは喫茶店を中心に、1978年の初頭から大ブームを起こした。このブームに乗って、各社から同時にさまざまなブロック崩しが発売される。CPUを使用していたためゲームの改造も比較的楽で、スコアの桁が上がったり、ボールがジグザグに飛んだりと多くの改造バージョンが出回った。

しかし難度を上げることだけが目的の改造が横行し、急速にブームは収束することになる。この時期、セガはジュクボックスの販路を活かし、喫茶店に多くのテーブル筐体を供給した。これが椅子に座ってじっくりゲームをやりこむという、日本独特のゲームスタイルを作り上げる一因となっている。

ブロック崩しが複雑化し、衰退を始めたころ、ビデオゲームに空前の大ブームが訪れた。そのブームを引き起したのが、1978年に発売された『スペースインベーダー』(タイトー)である。『スペースインベーダー』はゲームの中に敵と自機という概念を生み出し、プレイヤーの心を魅了した。社会現象にまでなったその人気はいまでも語りぐさになっているほどで、人々は札束を積んでゲーム機を買い求めたという。当然のようにタイトー以外の各社からも、インベーダータイプのゲームが多数リリース

されることになる。セガも負けじと1979年に『スペースアタック』を発売する。しかしこの作品は名古屋撃ちと呼ばれるテクニックが使えず、本家ほどの人気は得られなかった。しかしカラーモニターを使用し、UFOの点数をランダムに計算しているなど、セガならではの技術の高さはこの作品においても感じられる。

インベーダーブームは業界にさまざまな影響を与えた。コピー基板問題もそのひとつである。あまりのブームの加熱ぶりに、プログラムをそのままコピーしたり改造した基板が多く流通した。これをきっかけにゲームが著作物であることが認められ、国際的なルール作りが進められるようになっていく。また、このブームは全国に多くの"インベーダーハウス"と呼ばれるゲームスポットを生んだ。だがこれらの中には管理が行き届かず、不良のたまり場と化している場所も多かった。そのため多くの学校でゲームセンターへの学生の出入り禁止を決める処置が取られることになる。"暗い、汚い、怖い"を称して3Kと呼ばれる、このゲームセンターへの悪いイメージはその後も残り、それを払拭するには長い時間がかかることになる。

1 インベーダーが残した正と負の遺産 混沌の時代から珠玉の名作が生まれた

業界を嵐のように吹き荒れたインベーダーブームであったが、それもたった1年あまりで消え去る。そしてボストインベーダーをめぐり、さまざまなタイプが出現することになった。このころ、セガはスペシャルデュアルという興味深いシステムをリリースする。スペシャルデュアルとは2機種から好きなゲームを選べる、2イン1のテーブル筐体である。このシリーズは第3弾まで続き、ドットイトゲーの元祖『ヘッドオン』(1979)、潜水艦ゲーム『ディープスキャン』(1979)などのヒット作を生んだ。

この時期にプレイヤーのゲームに対する遊びかたは大きく変化する。ビデオゲームの草創期は、エレメカと同様、時間制のゲームが多かった。しかし『ブレイクアウト』(1976)『スペースインベーダー』は残機制で、やられなければ無限に遊ぶことができた。これがプレイヤーにとって魅力だったのである。セガもいち早く残機制を取り入れ、それはプレイヤーに好評で迎えられた。『ディープスキャン』『モノカGP』(1979)のヒットは、このシステムがあつてこそ生まれた。残機制というアーケードゲームの基本システムは、この時期に根付いたのである。

1980年代になると市場のニーズに応える形で、ゲームのジャンルは一気に広がる。ハードの進化とともに、さまざまな名作がリリースされ、多くのゲームメーカーが開発に参加した。ボストインベーダーの『ギャラクシアン』(1979)のヒットで躍進したナムコは『パックマン』(1980)で世界的に有名になり、『ゼビウス』(1983)『ポールボジシ

ヨン』(1982)で多くのマニアックなファンを獲得する。コナミは『ハイパーオリニック』(1983)、SNKは『サスケVSコマンダ』(1980)、日本物産は『クレイジーカライマー』(1980)をリリースするなどまさに百花繚乱の時代であった。この当時、のちに家庭用に専心する任天堂は『ドンキーコング』(1981)を、パチスロに移行するユニバーサル(現アルゼ)は『Mr.Doi!』(1982)というヒット作を生んでいる。ここで成功したゲームメーカーが下地を築き、のちに大企業へと発展しているのである。

この時期セガは、意欲作をつぎつぎと発表する。ショーティング全盛の1980年には『サムライ』『トランキライ

ザーガン』をリリース。高い技術力により、キャラクターの動きをこまやかに表現している。このふたつの名作によって、キャラクターアクションというジャンルを世に知らしめた。以降も『ベンゴ』(1982)、『フリッキー』(1984)と記憶に残る作品をリリースしていく。

また、専用筐体を使った3D映像に対してもセガは強いこだわりを見せている。そのこだわりは古くから見られ、遠近感を出すことによって差別化を図ろうとした『マンT.T.』にも現れている。その後、新しい試みとして、1982年には業界初の立体映像を使った潜水艦ゲーム『サブロック3D』を、1983年には国内初のレーザーディスク映像を使った『アストロンベルト』を発表する。その模索の過程で花開いていくのが、スプライトを使ったCGによる3D表現である。『ズーム909』(1982)で実現された滑らかな3Dスクロールは、一連の体感ゲームの大ヒットへつながっていくことになる。



1973-76

セガ設立から20余年、「ポントロン」を起点に国内初のビデオゲーム事業がスタートした。アタリの「ポン」を始めとするホッケーゲームがブームとなる。74年以降はガンシューティングやドライブなど、セガ・大型筐体の原点となる作品も発表。

ポントロンII

ACT(ピンポン) / バトル / 2人専用 / - / 1973年11月 / -

『ポントロン』の続編。切り替えスイッチがつき、2種類のゲームを選べるのが特徴。1P専用のゴールキックゲームと、『ポントロン』と同じ内容のピンポンゲームがある。ゴールキックゲームは左サイドの中央にゴールがあり、ゴールキーパーの板を避けながらゴールを狙うというもの。どちらかが11点または15点取ればゲーム終了となる。



↑当時としてはひとりプレイができる点が珍しい。

ホッケーTV/テーブルホッケー/ミニホッケー

ACT(ホッケー) / バトル / 2人専用 / - / 1973年11月、1974年1月、1974年2月

ブロックの板でパックを打ち合う、ホッケーを題材とした対戦型ゲーム。画面は左右にふたつの陣地に分かれている、ゴールキーパーとフォワードのふたつのブロックが存在するのが大きな特徴。フォワードは勝手に動いており、相手のパックを跳ね返すが自陣からのパックは通過する。プレイヤーはキーパーを操ってパックを跳ね返し、ゴールすれば得点となる。11点(設定により15点)取るか一定タイム(100~180秒)でゲーム終了。テーブルタイプは1974年1月、ミニタイプは1974年2月に発売された。



↑テーブルホッケーは幅54.6センチ/縦90センチ/高98センチ。

11 44 → ミニは幅38センチ・高120センチ、インチモニターを使用。



↓これが当時の基本的なアップライト筐体だ。

ポントロン

ACT(ピンポン) / バトル / 2人専用 / - / 1973年7月 / -

セガのビデオゲーム第1弾。アタリ社の対戦型ゲーム『ポン』のアレンジ。バドルを操作してボールを打ち合い、そらすとミスとなる。相手の得点が自分のミスとなり、どちらかが11点(設定により15点)獲得するとゲーム終了。ラケットの端でボールを当てると、より角度のついたボールを打ち返せる。1プレイ50円で遊ぶことができた。



↑17インチ白黒モニターでCP用デジタルICを採用。

バルーンガン

GUN/GC / 1~2人 / - / 1974年8月 / -

木のあいだを上昇していく風船を撃ちまくるガンゲーム。2人同時プレイが可能で、相手側の風船も撃つことができる。弾数は画面両端の線で示され、どちらかのプレイヤーが60発(設定により40発)撃ち終わるとゲーム終了。風船の出でてくる角度は毎回変化し、上昇スピードも3段階にスピードアップする。

→画面の手前には木の枝が描かれていて、背景の代わりになっている。



イレース

ACT / バトル+1B / 1人 / - / フォーブレイ / 1975年1月 / -

バドルでボールを打ち返しながら画面上のドットを消すゲーム。画面上は14×14個のドットで埋め尽くされており、1個消すごとに100点加算される。19600点ごとに再ゲームが増え、5球落とすとゲームオーバー。100円2ゲームで、400円まであらかじめ投入できるクレジット機構は業界初の新方式である。



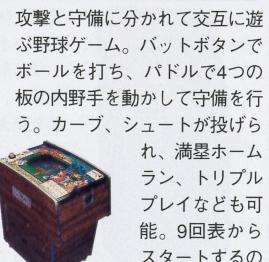
↑ブロック崩しに似ているが、それ以前に発売された作品。

ラストイニング/テーブル・ベースボール

SPT(野球) / バトル+5B / 2人専用 / - / 1975年3月、1977年2月 / -



↑77年2月には同じ内容のテーブル版、「テーブル・ベースボール」が発売された。



攻撃と守備に分かれて交互に遊ぶ野球ゲーム。バットボタンでボールを打ち、バドルで4つの板の内野手を動かして守備を行う。カーブ、シートが投げられ、満塁ホームラン、トリプルプレーなども可能。9回表からスタートするのでこのような名前がついた。

バレットマーク/バレットマークII

GUN/GC / 1~2人 / - / 1975年 / -

TVゲームの特徴を活かし、弾痕が画面表示される史上初のガンゲーム。標的は風船、タンク、海賊、ジェットの4種類。風船は上昇、タンクは左右へ、海賊はランダムに、ジェットは斜め上下に移動する。弾丸は無制限で連射が可能だが外すと減点される。ゲーム時間は60~140秒で、600点以上でプレイ時間が延長となる。

スパークリングコーナー

DRV/HD+AC/SL(2MT) / 1人 / - / 1976年4月 / -



↑距離によって車の大きさが変わり遠近感を表現。



ロードレース

DRV/HD+AC/SL(2MT) / 1人 / - / 1976年2月 / -

クルマが画面上から降ってくるだけだった当時のドライブゲームの概念を一新し、遠近感を表現したレースゲーム。道は左右にカーブし、近くのクルマや道路は大きくなり、地平線に近づくほど道が細くなる。他車に接触したりコースアウトすると画面が反転してフラッシュ。ゲーム時間は70秒で、走行距離が400km以上で時間が延長となる。

↑画面の手前、両脇に並ぶ車の絵が描かれている。

国内初のカラーモニター(26インチ)を使用し、4人同時プレイが可能なレースゲーム。イラストで描かれたコースの先にモニターがはめ込まれた筐体が斬新。黄・青・赤・緑の4台のクルマから選び、50~100秒のあいだでどのくらいの距離を走れるか競いあう。優勝車は画面上で表彰される。



まめ知識 表記についてS:スタートボタン、AC:アクセル、BR:ブレーキ、1:1Pガントリガー、2:2Pガントリガー、SL:シフトレバー、V:ハルカン、U:スロットル(ギア)かハイ(UP)、D:スロットル(ギア)かロー(DOWN)、SE:センサーをオン。



まめ知識 ●アウトラン<メッセージ>コース分岐点でSを押してください。<煙出し>走行中ギアをUDUと切り替えると約1秒間煙が発生、路肩を走ってもスピードが落ちない。<ギアガチャ>煙出し中に路肩に半分乗り上げ、UDUの操作で約5秒間煙が出る。これ→

スコードロン

SHT / 操縦桿(+1B) / 1~2人 / - / 1976年8月 / -

操縦桿で戦闘機を操り、ミサイルを発射して敵機を撃ち落とすシューティング。戦闘機は急上昇・急降下・旋回など、画面中をあらゆる方向に動かせる。特徴は出撃時に1機から3機の編隊飛行まで3種を選べること。飛行中に雲に入るとき操縦がきかなくなるので危険。ゲーム時間は45~80秒で、タイムアップが5機撃ち落とされるとゲーム終了となる。

↑2P対戦が当たり前の時代だが、1Pプレイも可能。



ロックンパーク

GUN / GC / 1~2人 / - / 1976年8月 / -

サウンドを本格的に鳴らした史上初のビデオゲーム。ロックのリズムに合わせて26インチモニターのカラフルな標的を撃っていく。チェック模様の黒い部分を撃つチェックゲームと、青と赤のドラゴンを撃つオールドドラゴンゲーム、両者が楽しめるチェック&オールド・ドラゴンゲームがある。6000点または8000点で時間延長となる。

↑ドラゴンは真横に引かれた波線という感じだった。

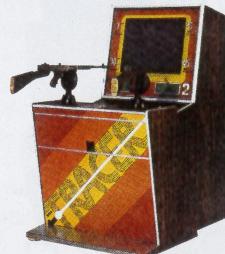


トレーサー

GUN / GC / 1~2人 / - / 1976年 / -

セガ・オブ・アメリカが制作した2P同時プレイが可能なガンシューティング。ヘリコプター、潜水艦、標的、ジェット機の4種類のターゲットを狙って撃っていく。マシンガンのように連射することも可能となっており、当たれば効果音が鳴って、弾痕が画面に表示される。点数は4桁まで表示可能。

↑銃身と画面が近い筐体が特徴。(資料提供:石黒憲一氏)



マンT.T.

DRV / HD+AC / 1人 / - / 1976年8月 / -

バイクハンドルを使用し、リアルな運転感覚を実現したレースゲームの名作。バースを意識した3Dの表現が臨場感を高め、衝突したりコースを外れると画面がフラッシュし、ハンドルに衝撃が加わるという体感ゲームの要素も加えられている。実際のレースの音を録音してテープで再生。45~100秒の時間内に1000km走るとタイム延長となる。

←米では「FONZ」というタイトルで発売。



ヘビーウェイトチャンプ

SPT (ボクシング) / グローブ型コントローラー / 1~2人 / - / 1976年10月 / -

実際に体を動かすことで人気を呼んだボクシングゲーム。グローブの形をしたコントローラーを握り、上下に動かして腕の高さを変え、押しこんでパンチを放つ。パンチを食らうとフラフラしてコミカルな音とともにダウンする。ダウン回数は画面に表示される。相手の近くでパンチを当てるほど高得点で、右パンチは左パンチの2倍の得点となる。45~80秒でゲーム終了。

↑のちの同名ゲームの原形ともなった古典的な名作。



1977-78

アタリの『ブレイクアウト』に端を発するブロック崩しが流行。78年にはタイトーの『スペースインベーダー』が発売され驚異的なヒットを記録。セガからは、実車を模したシートでプレイする大型筐体レース『プロレーサー』などが登場した。

ツインコースT.T.

DRV / HD / 1~2人 / - / 1977年1月 / -



白黒モニターをふたつ使った『マンT.T.』のツイン筐体版。筐体は幅106センチ、奥行き120センチ、高さ170センチの大型で、シートの出し入れが可能。ゲーム時間は前作同様45~100秒。ふたりで遊ぶ場合は、ひとりが1000km走ってエクステンドするふたりとも続けてプレイすることができる。

ボンバー

SHT / 操縦桿(+1B)+1B / 1人 / - / 1977年4月 / -

爆撃機を操作し、要塞都市を爆撃していく横視点のシューティングゲーム。出現する敵機は砲撃ボタンで撃墜し、地上のターゲットや高射砲は爆弾投下で応戦。画面は左から右へ流れてい、高度が高いほど進行速度は遅く、低いほど速くなる。画面は右から青、緑、赤と3色に分けられ、画面左で倒すほど高得点。60~150秒でゲーム終了となる。



↑横スクロールシューティングの古典的な形式。

グラッシュコース

ACT / 4B / 2人専用 / - / 1977年3月 / -



矢印を動かしてブロックを張りめぐらせ、相手の進路を塞ぎつつ自分もぶつからないように動き回っていく対戦型ゲーム。矢印は自動で動いていくので、プレイヤーはその進む方向(上下左右)を4ボタンで操作する。外周やブロックにぶつかるとアウト。勝利数は画面の上部に表示され、どちらかが3~6勝すればその時点でゲーム終了となる。

↑このタイプの元祖はグレーミンの『プロカード』。

スーパー・ボウル

SPT (ボウリング) / 6B / 1人 / - / 1977年11月 / -



当時一般的に見られたシンプルなボウリングゲーム。ボールを持ったプレイヤーを2ボタンによって適切な位置まで移動し、投球させてスコアを競う。投球の種類は4種類あり、左右への変化球とストレートボールのスピードの速さが選択できる。ストライク、ガーターなどスクリーン上にはボーリングのスコア表がそのままの形で表示される。

↑エキシティ社の『ロボットボウル』とほぼ同じ内容。

カーリングガン

GUN / GC / 1人 / - / 1977年12月 / -



コミカルな演出が特徴の射撃ゲーム。ミラーを使って奥行きを演出、弾痕表示もある。ターゲットとして4本のピンや、鳥、野うさぎ、すばしっこいアヒルが登場。当てるごとに命中音が画面に英字で表示され、キャラクターはコミカルに転倒する。6発撃つとリロードのため小休止。ゲーム時間は40~70秒で、5000~9000点で30秒延長となる。

↑エレメカでは不可能な動きと演出を実現している。



まめ

知識

→くり返せば路肩の外を走り続けることが可能。<タイムカント>タイムが100秒を超えると下2桁のタイムと判断される。
●アウトランナース<ギアガチャ>SLを急に落とすと路肩に出ても影響を受けない。<BGMがシングルペルルに変化>曲→



まめ

知識

→選択ボタンをふたつ同時に押す。<スタッフロールを出す>テモタイトル後の画面で、"UUDD"→"AC BR"と入力。
●アフターバーナーII<ラッキーパターン>9面テモでコインを投入すると最初の編隊が整列する。<隠しコマンド>スタート→

コモーション

ACT/4B/2~4人/-/-/グレムリン/1977年/-



グレムリンが開発した、『クラッシュコース』と同様のルールを持つ進路妨害ゲーム。矢印を動かしてブロックを張りめぐらせ、ぶつからないように進めていく。専用筐体で、4人同時プレイができるのが大きな特徴。3本または4本の矢印のストックを持ってスタートし、生き残ったプレイヤーが勝利となる。CPUにはインテル8080Aを使用している。

↑筐体のデザインもユニーク。(資料提供:石黒憲一氏)

シーソージャンプ/シーソージャンプ・テーブルII

BLK/バドル/1人/-/-/1978年2月/-

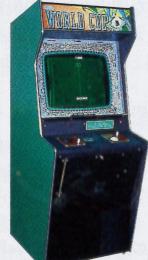
当時流行した風船割り形式のゲーム。上方で3列に並んで左へ流れる風船を、ピエロがシーソーの反動を利用して割っていく。風船の色は下から黄、緑、青で、横1列(16個)すべての風船を割るとファンファーレが鳴りボーナス点となる。5月発売の『シーソージャンプ・テーブルII』はテーブルタイプで、向い合わせで交互に2Pプレイが可能。



↑時間制ではなく3~9回のミスでゲーム終了。

ワールドカップ

SPT(サッカー)/ノブ+TB/1~2人/-/-/1978年3月/-



↑観客の歓声はカートリッジテープで再現していた。

トラックボールを使用したサッカーゲーム。1チーム1人のゴールキーパーと5人の選手をリアルな絵で表示。選手はトラックボールで上下左右に自在に動かせる。取ったボールはノブを回すことによって体のまわりでキープでき、ノブを押すと球を保持していた位置に応じた方向へパスやシュートができる。時間制で60~90秒でゲーム終了となる。

チックタッククイズ

QUZ/2B/2人/-/-/1977年/-

セガ・オブ・アメリカが開発したビデオ版クイズゲーム。人気クイズ番組をベースに制作され、クイズの総数は2500問にもなる。○×式でクイズに答え、正解なら○か×が3×3の四角い枠の中に描かれ、○か×が3つ一列に並ぶと勝ちとなる。おもにアメリカで稼動し、日本に輸入されていたかどうか確実な証拠は見つかっていない。



◀創世紀のクイズゲーム作品。
(資料提供:石黒憲一氏)

デブスピボム

SHT/4ボタン/1人/-/-/1978年2月/-

戦艦から爆雷を投下して潜水艦を駆逐するゲーム。爆雷は6発まで連発でき、2ボタンで左右に投げ分けが可能。潜水艦は得点が数字で10~90まで表示されていて、深いものほど得点が高い。撃沈されることで得点が半分になり、ゲーム終了時には撃沈数×30のボーナススコアが加算。プレイ時間は120秒で、500点を超えると60秒延長される。



↑『ディーブスキャン』の原形となったゲーム。

ワイルドウッド

GUN/GC/1人/-/-/1978年4月/-

3本の木をすばやく行き来する動物を撃つガンゲーム。標的は木登りするリス、飛ぶカモ、地上を走るキツネの3種で弾痕表示が残る。17インチ白黒モニターを縦にふたつ並べてあり、真ん中の木がモニターの境目を隠すように配置されているのが特徴。条件によって、点数が2倍になるダブルの時間帯があり、7000点でプレイ時間が延長される。



↑森の木の絵がモニター画面の手前に描かれている。

ギャラクシーウォー/コズミックウォー

GUN/GC/1~2人/-/-/1978年6月/-

銃のデザインがSF調の、2人同時プレイが可能なガンゲーム。『バレットマーク』と同様の内容で、宇宙船や円盤など4種類の標的を狙撃する。弾痕表示があり、引き金を絞ったまま連射できるが、外すと減点される。



細は不明。
「コズミック
ウォー」の詳
しあらわし筐体
デザインは酷似
している。

トップランナー

DRV/HD+AC+SL(4MT)/1~2人/-/-/1978年6月/-

アクセルペダルに4速ギアを備えた本格的レースゲーム。初心者コースとクルマのスピードが速くなる熟練者コースから選択が可能。直角コーナーや幅の狭い路があり、画面上に矢印表示が出た場合はその方向へ走らないと行き止まりになる。60~150秒の時間制で、規定スコアをクリアすれば画面が白黒反転し、エクステンドプレイとなる。



↑4速ギアを使うテクニック重視のレースゲーム。

ジグ・ザグ・ブロック

BLK/バドル/1人/-/-/1978年8月/-

ふたつの板をバドルで操り、ボールを跳ね返してブロックを消していくゲーム。ボールがブロックに当たるとジグザグに揺れながら帰ってくるのが特徴。情報が少なく、詳細はわかっていない。筐体の右側に3つのボタンがあることから、3種のゲームのタイプが選べるようだ。『スーパークリエイブオーブン』に近い内容だったと推定される。



↑ブロック崩しの難度が上がっていたころの作品。

スペースシップ

SHT/BL+8B/2人専用/-/-/レジャック/1978年6月/-

ふたりで対戦する宇宙戦争ゲーム。宇宙船を操作し、太陽や流星をかわして相手の船をミサイルで攻撃する。宇宙船の速度の違いで10種の難度のコースから選択。プレイ中に太陽をブラックホールに変えるなど5種の変更ができる。一瞬で空間を移動する緊急非常ボタンがあり、燃料やミサイルの補充も可能。コイン投入でタイマーが延長できた。

シークレットベース

SHT/操縦桿(+1B)/1~2人/-/-/1978年8月/-



↑墜落された数をもとにボーナス点が決定される。

プロレーザー

DRV/HD+AC+SL(2MT)/1人/-/-/1978年8月/-

上視点で白黒画面のオーソドックスなレースゲーム。画面上部のスピードメーターは300kmまで盛りがあるが、その限界を突破する猛スピードが出せる。途中にオイルゾーンがあり、この上に乗ると操作不能になる。



→60~90秒の時間制。4000~8000点で設定の3分の1だけプレイ時間延長。



→ト時に"S+V":メッセージ、3面スタート時に"S+HI":ミサイル100発、5面スタート時に"S+V":ミサイル100発、9面スタート時に"右下+S+V+HI":ミサイル100発、11面スタート時に"↑+V+HlOrLOW":ミサイル100発+5000→



→一万点、13面スタート時に"S+V":メッセージ、16面スタート時に"右下+S+V+HI":メッセージ、19面スタート時に"↑+S+V+HI+SE":2億5000万点、21面スタート時に"↑+S+V+LOW+SE":メッセージ、着艦シーンで"S+V":メッセ→

フロッグス
ACT / 2L+1B / 1人 / — / グレムリン / 1978年11月 / —

カエルを操り、空中を飛び回るチョウやハチを捕まえるゲーム。ジャンプ中にボタンを押すと舌を伸ばすことができる。浮き草から池に落ちると3秒のタイムロス。高得点になると虫は多く発生し、トンボを捕まえると1回だけ再プレイできる。

↑虫とカエルのグラフィック以外の浮き草や木の背景はハーフミラーの奥に描かれている。

キャスリング
ACT / バドル+2B / 1人 / — / — / 1978年12月 / —

将棋倒しで敵兵を倒し、城に攻め込んでキングを倒すゲーム。矢を射つて城兵を倒すと将棋倒しが始まり、城兵の欠けた隙間にタイミングよくダミー兵を送り込んで途切れないとカバー。残りの矢でキングやクイーン、ジャックを狙い撃ちする。

→城兵をすべて倒すと矢が一本追加される。キングを倒すとゲーム終了。

センカン・ヤマト
SHT / 2L+1B / 1人 / — / — / 1978年12月 / —

セガとしては最初の『スペースインベーダー』タイプのスペースシューティング。アップライト筐体専用で、操縦桿を使って操作する。自機の戦艦ヤマトは砲台が三門ついており、横に長い機体のが大きな特徴。攻撃力は高いが、結果的に弾に当たりやすくなっている。2面クリアするとゲーム終了。出回りはきわめて少なかったと思われる。

↑『スペースアタック』と同様に操縦桿で操作。

スペースファイター
SHT / 操縦桿(+1B) / 1人 / — / — / 1978年12月 / —

操縦桿で動かす『スペースインベーダー』タイプのシューティング。UFOの耐久力は5発で、弾を当てるごとに色が緑から赤へと変化。敵を全滅させるとUFOが降下してきて一騎討ちとなる。トーチカがレンガを積んだようなデザインになっている。

↑『インベーダー』ブームの中で発売された。

ブレイクオープン
BLK / バドル / 1人 / — / — / 1978年 / —

当時流行した、オーソドックスなタイプのブロック崩しゲーム。バドルでラケットを作成し、ボールを打ち返して上部に並んだブロックを壊していく。ブロックは8列あり、2列ごとに得点が変化。黄または赤のブロックを壊すとボールのスピードが速くなる。白黒モニターで、色のついた板が貼られていた。5回ボールを受けそこなうとゲーム終了。

↑初期のブロック崩しでシンプルな形式だった。

ベクターにも対応した特殊ボードG80

セガ初期のボードには、G80と呼ばれる特殊なボードがある。グレムリン社製のゲームで多く使われたもので、四角い金属の枠に何枚もの基板を同時にさせるようにしてある特殊な形状のシステム。この基板を入れ替えることによって、通常画面のゲームとベクタースキャンゲームの両方に対応している。通常ものは『アストロブラスター』『スペースオデッセイ』、ベクターでは『スペースフューリー』などがこのボードを使用している。

（資料提供 石黒憲氏）

まめ知識 → ジーテモ"! + S + V + H" : "II" の立体文字が "DUKE" に変化 (コマンドは複数回入力可能。得点コマンドは入力回数ぶん加算される)。< バグエンディング > 残機 0 の状態で最後の敵にやられたあと S を押すとゲームオーバーになりながら着艦する。

©SEGA

L979

『スペースインベーダー』が巻き起こした熱風の余波が残るなか、モニターはカラーの時代へ。スライドを使用したナムコの『ギャラクシャン』を契機に、質、量ともに急速な進化を遂げていく。『モナコGP』や『ヘッドオン』がセガの代表作。

スーパーブレイクオープン
BLK / バドル+1B / 1人 / — / — / 1979年1月 / —

標準・ジグザグ・おじゃま虫の3タイプを選べるブロック崩し。ジグザグに動くボールを上下ふたつのブロックで打ち返していく。橙色のブロックに当たるとボールは直線の動きに戻る。そのほかにも特殊なフィーチャーがあり、3、5、7列目に当たるとおじゃま虫が出現したり、ボールがブロックの内側に入るとバドルが半分になったりする。

↑難度は高いが400点以上で再ゲームができる。

ダブルブロック
BLK / バドル / 1~2人 / — / — / 1979年1月 / —

ブロック崩しとホッカーゲームを組み合わせた対戦型ゲーム。ふたつのラケットのあいだにブロックがあり、相手の陣地に入れると得点となる。ミスしたときにラリーの回数だけ得点になり、その個数のブロックが消える。

→ふたつのバドルを操作して遊ぶが、対戦型のブロック崩し。ブロックが少なくなると新たにブロックが登場していく。

スペースアタック
SHT / 2L+1B / 1人 / デュアルボード / — / 1979年2月 / —

カラー表示が美しい『インベーダー』タイプのシューティング。一般的な機種より得点がひと桁高く、UFOが頻繁に登場。いわゆる名古屋撃ちができず、面が進むと敵がトーチカを乗り越えた至近距離から始まるのが特徴。15000点で1UPとなる。

↑アップライト筐体のほか、テーブル版のT4とスタンド仕様のものがある。

スリーウェイ・ブロック
BLK / バドル+1B / 1人 / — / — / 1979年3月 / —

ゲームの終末期に発売されたブロック崩しゲーム。この機種については記録がまったくといっていいほど残っていない。筐体写真的画面を見ると、手前に黄緑色のブロックがあり、隙間が空いて奥に青いブロックの層が見える。中央にバドル、左端にダイアルがあり、このダイアルを使って3種類のゲームをセレクトしているのではないかと推定される。

↑当時ダイアルでセレクトする海外ゲームが存在した。

フォートレス
SHT / 3ボタン / 1人 / — / — / 1979年3月 / —

砲台の弾で海賊船の砲弾を迎撃し、城塞を守るシューティング。海賊船は左から右の城塞に向かって砲撃。3つの砲台は砲弾の軌道が決まっているので、タイミングよく砲台を選択して迎撃する。城は8発被弾すると崩れ落ち、タイムが0になってから城が破壊されるとゲーム終了。画面左下にハイスコア表示がある。

→3門ある砲台の下に撃墜数を表示。スコアが上がると攻撃も激しくなる。

- まめ知識 → ジーテモ"! + S + V + H" : "II" の立体文字が "DUKE" に変化 (コマンドは複数回入力可能。得点コマンドは入力回数ぶん加算される)。< バグエンディング > 残機 0 の状態で最後の敵にやられたあと S を押すとゲームオーバーになりながら着艦する。
- アラビアンファイト < 魔法テモ中に行動 > ダメージを受けた瞬間に魔法を使うと、テモ中にキャラを動かせる。
- インティ 500 < 自車をベースカー > コース選択後 S を押し BR を踏み続ける。< 敵車をベースカー > コース選択後 SL を U する。

Chapter 2

ヘッドオン

回収型ACT / 4L+1B / 1人 / デュアルボード / — / 1979年4月 / SS, Js, PC (PC-8801, MZ-80T30J)

コース上の点をすべて消してクリアーするドットトイートゲームの元祖。自車は反時計回りに動き、レバーで車線変更してドットを消していく。ボタンを押すと徐々に加速、離すと一気に減速する。赤い敵車にぶつかるとミス。8面ループで2面ごとに3台まで敵車は増えれる。5000点で1UP。



↑専用筐体は横画面、スペシャルデュアルのテーブルは縦画面。

トリプルアタック

SHT / 2L+1B / 1人 / — / 1979年6月 / —

『スペースアタック』をアレンジした3種のゲームを選べる『インベーダー』タイプのシューティング。何もない状態からUFOが敵を一列ずつ並べていく『スイーパー』、敵がストップモーションになったり上下の動きも交えてトリッキーに動く『スクランブル』、5列に敵が並ぶ『ストーム』がある。



↑4000~10000点以上で再ゲームできた。

バスケットボール

SPT (バスケットボール) / TB+1B / 1~2人 / — / アタリ / 1979年9月 / —

画面は白黒でプレイヤーは1対1だが、アニメーションする選手を動かす本格的なバスケットボールゲーム。トラックボールを使い、選手を動かしてボールを運んで、ボタンを押してショットをする。ボタンを離すタイミングでショットのポーズが変化する。また、タイミングよくボタンを押すことで、ブロックショットやスチールなどもできた。



↑観客のイラストなどが画面手前に描かれている。

アップセットブロック

BLK / バドル / 1人 / — / 1979年6月 / —

ブロックが下に降下してくるタイプのブロック崩し。ブロック自体に数字で得点の表示があるので特徴で、最初の最前線は3点、つぎは5点、そのつぎは7点となる。迫ってくるブロックは3つの奥のブロックにボールが当たると退却するようになっている。バドル自体にも×1と得点の倍率が表示されており、ブロックを3群消すと倍率が×2になる。

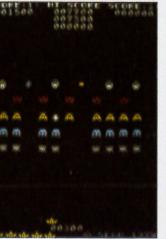
↑点数システムにこだわったマニアックなゲーム。



インビンコ

SHT / 2L+1B / 1人 / デュアルボード / — / 1979年11月 / —

『インベーダー』タイプのシューティングで、いろいろなフィーチャーが加えられている。2段目の敵は点滅しており、消えているときは当たり判定がないというユニークな仕掛けもある。また4段目の敵を使って誘爆できたりと、細かいテクニックがあった。インビンコは最上段に出現し、耐久力は4発。ステージクリア時に一騎討ちとなる。



↑『インベーダー』ーム末期の1作 (資料提供: 石黒憲一氏)。

サンダンス

ACT / 9B+1B / 1~2人 / — / シネマトロニクス / 1979年12月 / —

シネマトロニクスが開発したベクタースキャンのアクションゲーム。9個のボタンを駆使し、飛び回る太陽を3×3の格子状の場所へ回収する。ボタンを押すと一瞬だけハッチが開くので、その瞬間に回収する。ノヴァボタンを押すと太陽を破壊できて得点に加算。難易度をプレイヤーが調整ができる。



→変わったルールのアクションゲーム。プレイ時間は45秒~2分の時間制。

↑ハンドルなどがついたテーブル筐体は、他に類を見ない独特なもの。コックピット筐体が一般的。



モナコGP

DRV / HD+AC+SL(2MT) / 1人 / — / 1979年11月 / SG, SS, IM, Js

ドライブゲームの古典的名作で、セガの大型筐体のスタートとなった作品。トップビューで、上から流れてくる車を避けながら進んでいく。車体が流される水たまり、スリップゾーン（得点が2倍）のほか、幅が細い橋、ヘッドライトが照らす範囲しか見えないトンネルなどのフィーチャーがあるのが新しい。最初はタイマー制で、2000点を超えるとボーナスとして残機制になる変則システム。これはのちの社長となる中山隼雄氏の発案といわれ、一定タイムで終わるのが一般的だった当時としては画期的システムだった。スコアが6000点、8000点になるとさらに敵車がスピードアップする。筐体にはコックピットタイプのほか、ミニタイプ、テーブルタイプもある。



↑自分視点の3Dシューティングで2P同時が可能。

スター・ホーク

3D SHT / 8L(+1B)+3B / 1~2人 / — / シネマトロニクス / 1979年8月 / ETC (光速船)

溝のある背景の中、迫りくる宇宙船を破壊するベクタースキャンのシューティング。ボタンで照準の移動速度を高速・中速・低速に切り替え可能。宇宙船は5種類存在し、幽霊船のみ攻撃してくる。攻撃を食らうと減点だが、破壊すれば高得点（800点）。惑星の回転が速いときに幽霊船を撃つと1500点となる。設定により45秒~2分の時間制。

テイルガンナー

3D SHT / アナログレバー+2B / 1~2人 / — / シネマトロニクス / 1979年12月 / —

飛来する編隊を後部席ガンナーとなって撃ち落とすベクタースキャンゲーム。敵機は速度の違う4種類が3機編隊で飛来する。ベクタースキャンならではの美しい3Dアニメーションは秀逸。逃した敵は回数制限のあるバリアを張って押し返しができる。点数が上がっていきと難度も少しずつアップしていく、10機逃すとゲーム終了。



↑当時の3D視点ゲームはベクタースキャン全盛。

ルナランダー

ACT / SL+3B / 1人 / — / アタリ / 1979年12月 / —

宇宙船の姿勢を制御して月面へ軟着陸させるアクションゲーム。ふたつのボタンで宇宙船の姿勢を制御し、T字型レバーでエンジンの推力を微妙に調整。強い噴射を行う緊急回避ボタンもある。着地点は4ヵ所あり、地形が険しいところに着陸するほど点数が高くなる。基本的に時間制で、燃料が切れても月面へ激突する。



↑開発はアタリ。国内ではタイトーからも販売されていた。

→にしBRを踏み続ける。<全車をベースカー>コース選択後Sを押しながらSLをUIにしBRを踏み続ける。<ハンドル抵抗なくす>ミッション選択時にスームを押しながら決定。<加速>抜いた敵車に後輪で接触すると爆発的な加速を得られる。

まめ知識

●ヴァンパイアナイト<スコア表示>コイン投入後「1212112」と入力。

●ウинтерヒート<ディスクマン使用>競技説明画面でS×40:イエローディスクマン、S×50:ブラックディスクマン。→

1980

表現力が飛躍的に向上し、各社から独創的で奥深い作品が登場した発展期。ナムコの『パックマン』、ニチブツの『クレイジークライマー』などが爆発的ヒット。セガ作品では『ディープスキャン』や『ミサイルコマンド』(アタリ制作)が大ヒット。

サムライ

ACT / 4L+1B / 1人 / デュアルボード / 1980年3月 / SS

時代劇をテーマにした斬新かつ硬派なアクションゲーム。手裏剣やクギ棒、カギ繩をかわしながら襲いかかる同心を剣を持って倒していく。剣は上・中下段の構えが可能で出しつ放しもできる。同心が半分の6人になるか全滅したときの2回与力が出現、一騎討ちを挑んでくる。ボスとの対決という概念が登場した点も新しい。ゲームオーバー時のセリフ、「ムネシアトヲタノム」は有名。



このアクションがスクリーン上で実現されたのは驚いた。

アステロイド

SHT / 2L+3B / 1人 / アタリ / 1980年4月 / PC (Windows), ETC

宇宙船を操って四方八方から飛来する隕石を破壊していくシューティング。自機は慣性がついており、ボタンで加速とワープが可能。隕石は弾が当たると分裂し、大小の3段階に小さくなる。そのほか2種類のUFOが出現し、弾を撃つて攻撃してくる。大きなUFOは500点、小さなUFOは1000点と高得点。



ベクタースキャンシューティングの名作。加速し続けると制御不能な速さになる。

カーハント

回収型ACT / 4L+1B / 1人 / デュアルボード / 1980年1月 /

『ヘッドオン』シリーズの第3弾。コースは立体交差もある複雑な構成で、ステージが進むにつれ、色が緑・橙・白と変わっていく。自車はバックができる、敵車は青のボーソーザクと、しつこく自車を追尾してくる赤のインケンヤの2種類が存在。ボーソーザクの数は3台まで増える。立体交差の下の安全地帯を利用し、敵車とすれ違うこともできた。

専用筐体と、スペシャルデュアルⅢ版が販売された。



プロモナGP

DRV / HD+BR+SL(2MT) / 1人 / 1980年3月 /

『モナコGP』を極めた人へ向けたバージョンアップ版。コースは同じだが、難度が飛躍的に上がっている。点数は19999点まで表示が可能で、電源を抜いても記録が残るバッテリーバックアップ式を採用している。

前作に比べて、スリップゾーンや水たまりの操作がしづらくなっている。



カーニバル

SHT / 2L+1B / 1人 / デュアルボード / 1980年6月 /

クロウ、ウサギ、回転する観覧車など、さまざまな標的を撃つ射的ゲーム。アヒルはときおり下に降りてくるが、撃ち逃すと残りの弾丸を10個食べられてしまう。BONUSの文字を順に撃つとボーナス点が、数字パネルを撃つと弾丸が増える。標的を全部当てるとクマが出現、コミカルな動きとともに逃げ回る。弾丸を撃ち尽くすと終了となる。



音符パネルに弾を当てることで、メロディを流したりもできた。

ディープスキャン

SHT / 2L+2B / 1人 / デュアルボード / 1980年5月 / SS (『ダイナマイ特刑』に収録) / IM

戦艦から爆雷を落として潜水艦を撃沈する、当時の典型的ジャンルである潜水艦ゲーム。ゲーム性としては『デブスマム』のリメイク版にあたるが、タイマー制でなく残機制になってプレイヤー人気が爆発した。画面下にレーダーが表示されているのも特徴。敵潜水艦の機雷をかわしながら、画面上に6発まで出せる爆雷を投下。撃沈すると潜水艦に表示された数字の10倍が得点となり、1機あたり50点が中央に表示されたボーナス点に加算されていく。溜まったボーナス点は、警告音とともに最下段に出現する赤い潜水艦を撃沈すると得られる。スペシャルデュアルⅢとして『カーハント』とセットで発売されたテーブル筐体と、アップライトの専用筐体がある。

↓グレムリン社の『デブスマム』を元祖とするビデオ版潜水艦ゲームの決定版。残機制になったのが人気の秘密といえる。

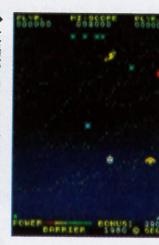


↑画面上に6発までしか機雷を撃てないので戦略が重要。海上スレスレにやってきて機雷をばらまく潜水艦がハイバル。

スペーストレック

SHT / 8L+2B / 1人 / デュアルボード / 1980年6月 /

8方向に自機を動かせる固定画面のシューティング。敵は4種類のUFOと宇宙人（ジンゴ）で、曲線を描いて動きながら攻撃してくる。エネルギー消費してボタンでバリアを張ることができ、アルタイルUFOを倒すと補給となる。全滅するとスペースルーレットが回転し、当たると1機分だけ継続してプレイできる。テーブルタイプが一般的だがコックピットタイプも存在した。



ターゲ

ACT SHT / 4L+1B / 1人 / エキシディ / 1980年4月 /

格子状の迷路の中を走りながら敵を倒していくシューティング。宇宙都市クリスタルを侵略するターゲ、スマゲーという敵を宇宙船からミサイルで撃破していく。迷路内は方向転換は可能だが停止できず、迷路の外側の道のみ停止することができる。敵は数が少なくなると動きが速くなっていく。



↑ターゲは各面10機出現し、すべて倒すとクリアとなる。

トランキライザーガン

SHT / 4L+1B / 1人 / デュアルボード / 1980年6月 / SG, DC (『ダイナマイ特刑2』に収録)

猛獣を麻酔銃で眠らせ、トラックへ運び込むという斬新なルールのアクション。猛獣はヘビ（耐久力2発・\$200）、ゴリラ（耐久力3発・\$300）、ライオン（耐久力4発・\$400）、ゾウ（耐久力5発・\$500）の4種類が登場する。麻酔銃で眠らせて、30秒以内にトラックまで運んでいく。ゴリラはトラックから猛獣を逃がすことができるので注意が必要。猛獣に接触するか、トラックの燃料がなくなると猛獣が襲いかかってきてゲーム終了となる。全種類一匹ずつ捕獲すると\$600と燃料10リットル、全種類同時に眠らせると\$4000と燃料フル回復（30リットル）というボーナスが存在する。戦略的に捕獲する楽しみがあり、プレイヤーのあいだでさまざまな攻略法が研究された。

↓ゾウの描かれたインストカードが印象的。筐体写真のイラストはプロトタイプ。



ボタンを押しっぱなしにすると燃料が減らないという裏技があった。猛獣を全種類眠らせると面が進むが、麻酔時間が短くなっていく。



まめ知識 →<スピードスキー>↑↓→B：前転、B←→↑↓：側転、<スキージャンプ>滑空中にB連打：スピードアップ、踏み切り前に→…：V字滑空、踏み切り前に↑↓と入力、角度を60度に：後方宙返り、踏み切り前に→…と入力、角度を→

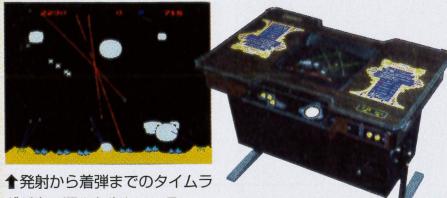


まめ知識 →60度にモードルジャンプ、<ダウンヒル>↑30%加速、直滑降時↑↑A：アクロバットスキー、"レバー"回転+J：モードルジャンプ、<ショートトラック>2周目以降、カーブ入り口で後方から外側にいるライバル(CPU)に接触：コースス・

ミサイルコマンド

SHT/TB+3B/1人/-/アタリ/1980年7月/PC(Windows)

つぎつぎに現れるICBM弾を迎撃して6つの都市を守るシューティング。3ヶ所の基地から10発のミサイルを発射できる。戦略性が高く、枝分かれするミサイル、キラー衛星、誘爆を避けるスマートミサイルなど多彩な敵が出現。



↑発射から着弾までのタイムラグが奥の深さを生んでいます。

Nサブ

SHT/4L+2B/1人/デュアルボード/-/1980年12月/SG

潜水艦を操作して敵艦隊をせん滅するシューティングゲーム。画面は上部が海面、下部が海中に分かれている。海上には艦隊と駆逐艦、水雷艇が、海中には潜水艦が出

現。自機の潜水艦は上(海上)と横(海中)へ向かって2方向に弾を3連射することが可能。12隻の艦隊および駆逐艦の攻撃をかわして全滅させるヒラウンドクリア。規定得点で1機だけ潜水艦が増える。



ファイアーアーヴン

SHT/操縦桿+2B/1~2人/-/エキシディ/1980年/-

画面の左右が2分割され、2P同時プレイが可能な魚雷戦ゲーム。プレイ画面の上部はソナーのレーダー画面、下部は潜望鏡の海上画面に分かれている。ボタンによって潜水・浮上の選択が可能。空母やタンカー、貨物船、潜水艦など9種類のターゲットを魚雷で沈めていく。攻撃できる魚雷の数は中央に表示されており、その数だけ魚雷が撃てる。(資料提供:石黒憲一氏)



↑ふたりで対戦することができる。(資料提供:石黒憲一氏)

スペースタクティクス

SHT/操縦桿(+2B)+6B/1人/-/-/1980年10月/-

ハーフミラーを使ったコックピットタイプのシューティング。近づくにつれ大きくなるUFO軍団を撃破する。パリアを張ることができ、ベースミサイルで基地上空の爆弾を爆破できる。画面下の基地が全滅するとゲーム終了。

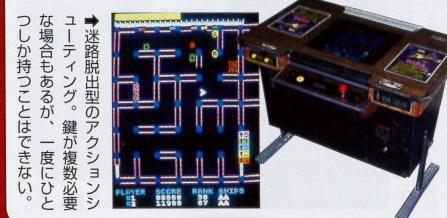


↑5つの基地に対応してどちらを擊つ。

バルサー

ACT SHT/4L+1B/1人/デュアルボード/-/1980年12月/-

鍵を拾いながら迷路を突破するアクションシューティング。迷路はランダムに地形が変化する。敵はエイリアンとバルサー。エイリアンは壁を這ったりしながら弾を撃ってくる。バルサーは撃つと6つのエイリアンに分裂。



↑迷路脱出型のアクションシミュレーション

ウォーロード

ACT/パドル+1B/1~4人/-/アタリ/1980年/PC(Windows)

4P同時対戦が楽しめるブロック崩しタイプのアクション。城壁に沿って動くシールドを操作し、火の玉を跳ね返しながら四隅にある相手の城を崩していく。ボタンを押していくと火の玉をキャッチすることができ、ボタンを離すと高速で狙って発射できる。城壁が崩され、城が破壊されると負けとなり、最後に残ったプレイヤーが勝者となる。



↑画面はハーフミラーで合成。(資料提供:石黒憲一氏)

1981

『スペースオデッセイ』など、陰影のある微細な映像を持つ作品も登場する。ナムコの『ギャラガ』や任天堂の『ドンキーコング』が人気。また、三立技研からは初のアーケード麻雀『ジャンピューター』が発売され、サラリーマン層を呼び込んだ。



↑撃ち損じなく10機のUFOを倒すとシークレットボーナスが存在する。

アストロブラスター

SHT/2L+2B/1人/G80/-/1981年3月/-

カラーで描かれた『インベーダー』系の発展シューティング。1機につき1回だけ、敵の動きを遅くさせるタイムワープが可能。ショットを撃ち過ぎるとオーバーヒートするフィーチャーもある。3機やられるか、燃料がなくなるとゲーム終了。4面で1周で、4種類の敵を爆破するとドッキンギーンとなる。25種のシークレットボーナスが存在する。



↑敵タンクは被弾しても砲頭部分が残ることがある。

アーモニアタック

ACT SHT/4B/1~2人/-/シネマトロニクス/1981年7月/ETC(光速船)

ジープを操作してタンクとヘリを迎え撃つベクタースキリングゲーム。上視点の固定画面で、右旋回、左旋回、前進、攻撃を4ボタンで操作する。ヘリは空中を自由に飛来し、タンクは道路から出現。障害物を利用し、タンクの弾をうまくかわしながら戦っていく。2P同時プレイではさらにその戦略性は高まる。ヘリコプターを5機撃墜で1UP。

スペースオデッセイ

SHT/8L+2B/1人/G80/-/1981年5月/-

美しいグラフィックと多彩な音声合成、斬新な試みが盛り込まれたシューティング。横と縦にスクロールするステージが混在し、レバー操作でスクロール速度を変化できる。操作が一時不能になるブラックホールも存在した。

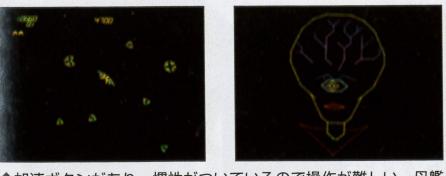


↑「警戒せよ」「ワープ」などと書いてある。

スペースフューリー

SHT/2L+2B/1人/G80/-/1981年7月/-

カラーベクタースキヤンの全方位型シューティングゲーム。ラウンド終了ごとに母艦と合体し、パワーアップして敵艦隊を撃破していく。ひとつ目の司令官が「降伏するならいまのうちだ」としゃべりまくるのが有名。



↑加速ボタンがあり、慣性がついているので操作が難しい。母艦のバーツは3種類あり、正面、前後、左右にショットが強くなる。

フロッガー

ACT/4L/1人/-/コナミ/1981年8月/GB、PC-6001、ETC(ピュウ太など)

カエルを操作し、時間内に5ヶ所の家に入れるアクション。車道でクルマをかわし、川では丸木やカメ、ワニの背に乗って渡っていきゴールする。クルマにひかれたり、ヘビ、カワウソ、ワニの口にぶつかるとミス。コミカルな演出と完成度の高さで人気となった。カワイ子チャン・カエルとともに家に入ると200点、虫がいる家に入るとミステリーボーナスが入る。



↑開発はコナミで、コナミ販売

タービン

回収型ACT / 4L+1B / 1人 / / / コナミ / 1981年10月 / /

親亀が迷路の中を歩き、小亀を家まで連れ帰るゲーム。8つある"?"と表示された箱には6匹の小亀と2匹のスッポンが隠れている。親亀は箱を開けて小亀なら助け、スッポンはタマゴ爆弾を使って撃退していく。アイテムを取ると爆弾が3個追加。8階クリアで屋上の子亀と再会できる。

→『フロッガー』に続く、コナミ開発のカエルを主人公としたアクションゲーム。



ノックアウトパンチ

SPT (パンチングマシン) / パンチングボール / 1人 / / / 1981年10月 / /

業界初のテレビモニターを使用したパンチ力測定マシン。ゴングが鳴ったら画面のボクサーがノーガードのときを見極めてパンチボールを殴る。画面にはパンチ力が表示され、KOできれば上位クラスに挑戦、失敗した場合は再挑戦となる。1プレイで3回トライでき、フライ級(100K)からヘビー級(300K)までの7クラスから選ぶことができる。



ターボ

DRV / HD+AC+SL(2MT) / 1人 / / / 1981年10月 / /

街の中や海沿いを走るカラーCGによるレースゲーム。橋やトンネルといった仕掛けは『モナコGP』から引き継がれている。時間内に30台抜けばエクステンドプレイとなり持ち車が一台追加。以降は時間制と残車制の併用となり、両方の条件を満たさないと終了。4チャンネルサウンドを採用している。



ジャンプバグ

ACT / 4L+1B / 1人 / / / アルファ電子 / 1981年12月 / PC (PC-9801)

ジャンプする赤いワーゲンを操作して不思議な冒險の旅をするアクション。ビル→平原→火山→ピラミッド→火山→海中→宇宙→滑走路の全8シーンを旅する。ショットを撃つことができ、ドル袋を盗む魔女を撃退すると高得点。その波乱万丈の展開と、飽きのこないゲーム性で多くのプレイヤーに愛された。点数表示のある雲の上に乗ると点が入り、ドル袋を48個取ると1UPする。



005

ACT / 4L+1B / 1人 / G80ほか / / / 1981年12月 / /

諜報部員005が敵の本拠地からカバンを奪って脱出するアクション。建物に逃げ込むと慣性のついたスケートリンクや、ライトを避けて暗い倉庫から脱出するシーンとなる。街路シーン後はヘリコプターでの空中戦に移行。

まめ
知識

●エイティーンホーラーズ<デコトラ日本丸>コイン投入後Sを押したままにする。

●エイリアンシンドローム<1万点ボーナス>捕虜の残り数と、タイムの下1桁が同じときに"?"を取る。<1UP>スコアの・

1982

セガは『ペンゴ』や『ザクソン』、立体映像がウリの『サブロック3D』など意欲的なヒット作を多数輩出するも、『ゼビウス』、『ポールボジョン』を擁するナムコが大きなライバルとして立ちはだかる。年末には米で"アタリショック"が起きる。

ザクソン

SHT / 8L+1B / 1人 / / / 1982年1月 / SG, ETC

海外でも大ヒットしたクォータービューの3Dシューティング。地上の燃料タンクを破壊してエネルギーを補給し、高度に注意しながら進む。前線基地、地形のない宇宙空間、電磁バリアが張られた要塞の3つのエリアがあった。



難度が高いため日本人での人気はいまひとつ。しかし、そのシミュレーション的演出は海外で爆発的な人気を誇った。

アリババと40人の盗賊

ACT / 4L / 1人 / / / ICM / 1982年3月 / /

ドル袋を盗もうとする盗賊たちを撃退する固定画面のアクション。盗賊は接触することによって倒せるが、赤い盗賊に接触するとミスになる。巨大化すると高得点のチャンス。ドル袋を持って帰る途中の盗賊も点数が高い。



サブロック3D

3D SHT / 操縦桿 (+2B) + ダイアル / 1人 / / / 1982年7月 / /

セガと松下電器が共同開発した、ゲーム史上初の立体的映像によるビデオゲーム。潜望鏡をのぞいて、立体映像の敵水上艦隊や空中部隊を魚雷やミサイルで迎撃する。ハンドル横のダイアルを回すことで、海から空へと場面を切り替ながら戦っていく。迫力ある映像と出回りの少なさから、カルト的な名作として有名。



ボーダーライン

ACT SHT / 4L+1B / 1人 / / / 1981年12月 / SG

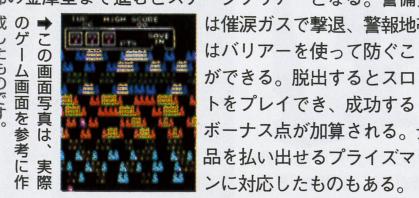
ジープに乗り、各エリアの前線基地を破壊して進むアクションゲーム。4面構成で敵戦車、機雷、ミサイルなどが出現、土を掘り進む面もある。海外版のタイトルは『スペースレイナー』で、日本でも出回っている。



ウォンテッドG7

回収型ACT / 4L+1B / 1人 / / / テック / 1982年8月 / /

金庫室に忍び込んだ盗賊をテーマにしたアクションゲーム。横に12段ある地形が左右に流れしており、盗賊のいる段のみ流れを変えられる。盗賊はフィールド上にあるスパナや糸ノコといった工具をすべて回収。その後最上部の金庫室まで進むとステージクリアとなる。警備員成のしたものです。は催眠ガスで撃退、警報地帯はバリアーを使って防ぐことができる。脱出するとスロットをプレイでき、成功するとボーナス点が加算される。景品を払い出せるプライズマシンに対応したものもある。



ペンゴ

ACT / 4L+1B / 1人 / / / コアランド / 1982年9月 / MD, GG, SS, PC(Windows), Zau, iM, Js, ETC

ロングヒットした名作アクションゲーム。ペンギンを操作してブロックを飛ばしたり、壁を揺らしてスノーピーを撃退する。3個のクリスタルブロックを一列に並べると10000点or5000点ボーナス。全16ステージでループする。

まめ
知識

→下5桁がすべて0のときに"?"を取る。<100秒ボーナス>残りタイム0でボスを倒すとタイムボーナス60000点が加算。

●エイリアンストーム<隠しボイス>3Dシーンでジャンプボタンや特殊攻撃ボタン、または同時押しによりボイスが流れる。

タックスキャン

SHT/パドル+2B/1人/-/-/1982年11月/-

パドルで操作するカラーべクタースキャンのシューティングゲーム。自機は5機で編隊を組んでおり、弾に当たるとその部分が破壊される。途中で流れてくる機体を回収したり、補充ボタンを押すと残機が補充され、すべてやられるとゲームオーバー。上視点、3D視点、ワープホールの3部構成で進んでいく。高速で前進するスピード感と、敵を破壊する爽快感が秀逸。

→シンプルだがシュー
ティングの魅力が凝縮されてい
る。



スーパーロコモティブ

ACT/4L+2B/1人/-/-/1982年12月/-

機関車が鉄道を占領したデビル軍団を撃破するアクション。スマートで敵飛行機を撃ち、ボタンで無敵機関車に変身できる。画面の上半分は路線図、下半分は横視点になっている。VGMにYMOのライディーンが使われていた。



↑エネルギーがあるあいだはチェンジボタンで無敵のスーパーロコモティブに変身可能。飛行機を倒すボーナスシーンもあった。

ズーム909

3D SHT/操縦桿(+2B)+アクセルペダル/1人/-/-/1982年12月/SG

滑らかな3Dスクロールを可能にしたSFシューティングの傑作。スロットルレバーで自機の速度を調節し、ショットでUFOを撃破していく。隕石群や砂漠ステージがあり、一定数のUFOを撃破するとクリア。4面ごとに巨

大戦艦と対決。4つのエンジンを破壊したあと、母艦の中央に弾を撃ちこむことによって撃破できる。
←「スペースハリアー」の原形ともいえる、初期の3DCGゲームの傑作。



王将 芹沢八段の詰将棋

TBL(将棋)/4L+4B/1人/-/-/1982年10月/SG

テレビ出演で有名だった芹沢八段の出す詰め将棋を制限時間内に解いていくゲーム。さし手、成り、例題、取り消しの4つのボタンで駒を動かし、正解を選んでいく。問題は初級・中級・上級に分かれており、3手詰めから13手詰めまで存在。最後に芹沢八段による段位認定がある。



↑詰め将棋のみのゲームは珍しい。

エリミネイター

SHT/4B/1~2人/-/-/1982年/-



4つボタン操作のカラーべクタースキャンゲーム。狭い入り口のある要塞の中で作られる敵闘機を倒していく。直接敵を攻撃できず、エネルギーboltではじきとばして壁に当てて破壊する必要がある。敵機を完成まえに壊さないと弾を撃ってくる。

モンスター・バッシュ

ACT/4L+1B/1人/G80ほか/-/-/1982年/-

バッシュマンを操り、各面のモンスターを倒していく固定画面のスリラーアクション。館の中のロウソクをつけると魔剣が点滅するが、このとき魔剣にふれると変身し、スーパーバップというショットが1発だけ撃てるようになる。スーパーバップはボスを倒せる唯一の武器となっている。



↑3カ所の丸い場所を踏むと……?

スタートレック

3D SHT/ダイアル+4B/1人/-/G80/1982年/-



有名なSFドラマ『スタートレック』を題材とした3Dシューティング。ベクタースキャンで描かれ、画面は3つに分割されている。上部はプレイヤー視点、下部は見おろし視点となっており、光子雷やフェザー砲などを使ってクリンゴンと戦う。

1983

アタリショックは82年末にアタリ社の株価が大幅下落した事象。米家庭用ゲーム機の粗悪ソフト大量流通が原因とされ、米国ではビデオゲームに対する不信が強まる。国内ではファミコンが一大ブームとなり、わずか1年で650万台を売り上げた。

ティップタップ

ACT/4L+1B/1人/-/-/1983年3月/SG

川をジャンプで飛び越え、崖を登ってゴリラのいる場所まで進む、クォータービューの脱出型アクションゲーム。ゴリラがやしの実を落としたり、まとわりつく小猿などが邪魔をしてくる。4ステージ終了後、ゴリラのお尻に火をつけることができる。



シンドバットミステリー

回収型ACT/4L+1B/1人/-/-/1983年7月/SG, SS

ドットトイで宝探し要素を加えたアイデア豊かなアクション。シンドバッドを操作して?"マークを取っていき、取るごとに少しづつ宝の地図が描かれていく。すべての

り、?"マークを取ると宝箱が出現、取るとラウンドクリアとなる。ボタンで穴を掘ることができ、敵の足止めに使っていく。すべての?"マークを取らなくても地図を頼りに宝を掘り当てることができる。



チャンピオンベースボール

SPT(野球)/4L+3B/1人/-/アルファ電子/1983年3月/SG

現在の野球ゲームの原形を作った大ヒット作。個々の選手が個人データを持っているのが画期的だった。ピッチャーは変化球を投げることができ、バッターは打つ方向やスタンスも変えられる。12球団から選べ、イニング終了時に負け越しているとゲームオーバー。3塁方向へバンチする戦法が強力で、全国で流行した。



←画面が分割され、フィールドを俯瞰した画面とバッテリー画面があった。

アストロンベルト

LD SHT/操縦桿(+2B)/1人/レーザーディスク/-/1983年5月/-

国内初のレーザーディスクを使用したビデオゲームの第1弾。接近してくる敵機に対して、照準を合わせて撃ち落としていく。映像は東映の協力を得て実写の特撮シーンを使っており、ステレオサウンド・バイブルーンシート(ボディソニック)の効果とあいまってその迫力は当時のプレイヤーを驚かせた。だが敵への当たり判定がわかりにくく、納得感が薄いのが残念。



↑内容はスペースシャーティング。

スタージャッカー

SHT/BL+2B/1人/SYSTEM I/-/1983年7月/SG, SS

自機の後方に味方機がつく、本格派の縦スクロールシューティング。4機までつながる味方機は自機の軌道に沿って動く。自機は対地と対空の2種類のショットを撃つことができ、敵の攻撃は多彩。一定得点に達するとワープをすることもできる。



弾のバリエーションが豊富で、さまざまな動きをする敵や

まめ知識

●SDI<フリッキーモード>コイン投入後IP側でショット×3、↑↓→←→↑↓、2P側でショット×3、S。<バーフェクトボーナス>ディフェンス率100%でクリアするとボーナス点が加算、バーフェクトをくり返すと点数が上昇していく。

©SEGA

まめ知識

●カーニバル<ボーナス得点>BONUSの順に文字を擊つ。点数は文字を完成させるまでに撃ったターゲットの数で決まる。●救急車<タンカ使用コマンド>ミッション選択時にMTIに合わせ、SLを↑↓↑↓と入力する。

ホッパーロボ

回収型ACT/4L+1B/1人/-/オルカ/1983年8月/-

ロボットを操作し、ホップしながら箱を取っていく固定画面アクション。画面上にいくつも大きなスプリングがあり、それを利用して大ジャンプをして登っていく。敵は警備ロボットやバネのような物体で、警備ロボットはハンマーを投げて攻撃してくれる。警備ロボットはスプリングを利用し、踏みつけて倒すことが可能。箱は8個配置されており、番号順に取っていくと高得点となる。全4ステージ。



レグルス

SHT/8L+2B/1人/SYSTEM I/-/1983年12月/-

シューティングと戦車もののアイデアが融合した異色のシューティング。ゆっくり縦にスクロールし、レバーを入れた方向に撃てるショットと、正面に出る曲射砲で敵を倒していく。敵は昆虫軍団で、不規則に動く星形の弾や、狭い通路で歩く異星人などの敵が斬新。マニア人気の高い作品である。



↑鳥の運んでいる卵から1UPが出現。

アップンダウン

回収型ACT/8L+1B/1人/SYSTEM I/-/1983年9月/-

X字状に交錯した迷路の中、クルマを操作して10本のフラッグを集めしていくアクション。自車はジャンプが可能で、敵車をかわしたり押しつぶしたり、近道したりできる。地形に起伏があり、慣性がついているのが難しい。



↑坂道は勢いをつかないと登れない。アイテムを取ると1000点の高得点となる。

コマンド

SHT/2L+2B/1人/-/-/1983年/-



↑占拠されなかつたトーチカは得点に。

敵戦闘機と兵士を撃つ、『インベーダー』系シューティング。画面を横切る戦闘機を撃つと兵士がパラシュートを開いて降りてきて、放置するとトーチカなどに隠れながら攻撃してくれる。プレイヤーは左右の2方向にのみ動くことができ、射程が長い対空砲と地上用の機銃で応戦する。

スターブレイヤー

LD SHT/操縦桿(+2B)/1人/レーザーディスク/-/1983年12月/-

異次元から飛来する敵機を撃墜するセガLDゲーム第2弾。スキャニメイトにより映像がさらに美しくなった。飛行場、宇宙都市、岩山、海、コロナ、宇宙、異次元空間などのシーンがあり、巨大なマザーシップが登場する。



↑スキャニメイトという技法を使った映像は非常に美しかった。しかし出回りはさほどでもなく、稼動期間も短かった。

スーパーザクソン

SHT/4L+1B/1人/-/-/1983年/-

『ザクソン』のアッパー版のシューティング。新たに破壊不能な浮遊機雷を避けて進むトンネルゾーンを追加。そのほかファイアーボール、ホーミングミサイルが加わり、地上物の配置も変わっている。最後のボスは巨大な怪獣型ロボットで、口に弾を6発ちこむと破壊できる。



↑難度もさらに高くなっている。

ヤマト

SHT/2L+2B/1人/-/GGI/1983年/SG

戦艦ヤマトの艦首を左右に動かし、敵艦隊に砲撃するシューティング。敵のミサイルや魚雷をかわしつつ主砲や機関砲で迎撃する。主砲は艦隊へ、機関砲は戦闘機を攻撃。自機の当たり判定は非常に大きく、船首に攻撃を受けると魚雷一発で撃沈。敵を撃破すると背景が昼→夕方→夜と変化していく。



↑スローな感覚のシューティング。

1984

技術発展とニーズの多様化により、作品のテーマがより細分化する。セガは83年開発のマザーボードSYSTEM Iにカスタマイズを加えながら、ROMによりソフトを供給していく。また、迫力の映像が楽しめるLDゲームにも取り組んでいく。

ミスターバイキング

ACT SHT/8L+2B/1人/SYSTEM I/1984年1月/-

バイキングの少年が大魔城を目指すシューティング。画面はゆっくりとスクロールしており、8方向に矢を、拾った特殊武器を正面に投げられる。特殊武器はふたつまで持つことができ、ミサイルや爆弾などがある。砦の城壁などには高さの概念もある。敵を倒していくとゲージが溜まっていき、いっぱいになるとバイキング船が出現。乗り込むと空中戦となり、一気に進むことができる。



↑BGM、キャラクターなどに作りこまれた高レベルの作品。

アルベガス

LDゲーム/4L+1B/1人/レーザーディスク/-/1984年3月/-

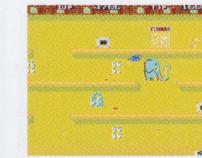
合体ロボット、アルベガスを操作して地球侵略をたくらむデリンジャーを倒すアニメLDゲーム。合体方法を地空の場面に応じてボタンで決定、正解なら特殊武器が使える。ボタンでスピードを早めたり遅らせたりもできる。



フリッキー

回収型ACT/2L+1B/1人/SYSTEM I/1984年5月/SG, MD, SS, Js, PC (PC-8801, FM-7, Windows)

親鳥がひよこを助けて家まで連れ帰る、アクションゲームの名作。画面の左右がつながっており、植木鉢を飛ばして邪魔な猫を撃退できる。3面以降、3面ごとにシーズンを使い、ひよこをキャッチするボーナス面がある。



↑コミカルでレベルの高いキャラクター、奥が深いゲーム性とそれを反映する隠しボーナス。完成度の高い名作だ。



●CRACKIN DJ<シークレットチューン>コイン投入後、タイトル画面でフェーダーを→→→と入力。カウントダウンが始まったらSを押す。<スピードアップ>カウントダウン中に右ターンテーブルを時計回りに1回転させる。<ハイスピード>



→アップ>カウントダウン中に右ターンテーブルを時計回りに10回転させる。<ミラーモード>曲選択時にフェーダーを左端に合わせてスタートする。<ボーナスチューン>RumbleStormまたはTakeItSoHardをクリアする。

アッパー

SPT (プロレス) / 8L+3B / 1人 / - / 1984年6月 / PC (PC-8801, FM-7, X1, MZ-2500)

INOKE、BABUなど個性ある8キャラから選んで遊べるプロレスゲームの名作。3分間3本勝負で、キック、パンチ、ホールドの3ボタンで技をかけていく。16文キック、延髄切り、竹刀突など各キャラ固有の必殺技が使える。



↑トップロープからの攻撃や場外での鉄柱・鉄柵攻撃もできた。INOKEが「ナンダコノヤロー」としゃべるのが印象深い。

ウォーターマッチ

SPT (水泳など) / 8L×2+1B / 1人 / SYSTEM I / - / 1984年7月 / -

水に関する競技を題材にしたツインスティックのスポーツゲーム。1面は自由形の競泳、2面は激流をくだるカヌー・ワイルド・ウォーター、3面は4人乗りのボート、



エクイテス

SHT / 8L+2B (or3B) / 1人 / - / アルファ電子 / 1984年9月 / -

上空・地上・地下の3層に分かれたロボットシューティング。ボタンで上空・地上の移行を行う。アンテナを破壊するとそこから指令されていたロボットは動きを停止。ENTから地下に入ることができ、地下でアイテムを拾うと4種類のスーパー武器が使える。16km地点にいる浮遊要塞ソリッドバイオレンサーは有名だった。10チャンネルを使用したサウンドも非常に魅力的でファンが多い。



まめ
知識

- クラックダウン
- 忍
- シャドウダンサー
- <忍ボーナス>
- 近接攻撃のみでステージをクリアするとボーナス点が加算。
- クールライダーズ
- <BGMがシングルペルルに変化>
- 選曲ボタンをふたつ同時に押す。このときペンギン、犬ぞり、サンタ

クラウンズゴルフ

SPT (ゴルフ) / ヒッティングスイッチ+7B / 1人 / - / エスコ貿易 / 1984年6月 / -

3D視点とバネのついたヒッティングスイッチを取り入れた初のゴルフゲーム。7つのボタンでクラブ選択、打球の方向、高低、フックとスライスを決定する。打球の強さはヒッティングスイッチのレバーを引いた角度で調節できる。パターン化しやすく難度が低かったためロングヒットした。全9ホール。

↑ヒッティングスイッチはその後野球ゲームで定番となっていくが、最初に使ったのはこのゲーム。
←ヒッティングスイッチはその後野球ゲームで定番となっていくが、最初に使ったのはこのゲーム。

フューチャースパイ

SHT / 8L+2B (or3B) / 1人 / - / 1984年9月 / -

空中攻撃と地上攻撃を使い分ける、クォータービューのシューティング。ヘリコプターや戦闘機と戦いながら、敵艦隊や基地を破壊していく。敵の地上からの攻撃は画面上に到達地点が表示されるのでかわしやすくなっている。ステージには昼や夜のシーンがあり、雷雲の中に入ると異次元空間へタイムスリップ。空母を破壊するとステージクリアとなり、ボーナステージになる。



ブルファイター

SPT (アイスホッケー) / 8L+2B / 1~2人 / - / アルファ電子 / 1984年9月 / -

アイスホッケーを題材としたトップビューのスポーツゲーム。ボディチェックしてバックを奪取、2ボタンでバスとシュートを行う。画面が点滅を始めたときにゴールする動物の姿をしたブルファイターに変身、高速移動が可能になる。1ラウンド勝つごとに電光板にメッセージが出現。ゴールするとチアガールが踊るなどの演出がある。スコアとタイムが一致するとボーナス点。



三輪サンちゃん

回収型ACT / 4L+1B / 1人 / SYSTEM I / - / 1984年12月 / -

三輪車に乗ったサンちゃんを操作し、迷路の中の花を取っていくドットアートゲーム。フェンスを使ってのジャンプで、敵をかわしたりはね飛ばしたりできる。フルーツを回収するボーナステージがあり、全100面で終了。



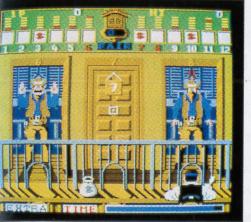
↑花は徐々に枯れしていくので、取ったときの咲き具合によって得点が違う。完成度は高いが出回りが少なかった幻のゲーム。

パンクパニック

ACT / 2L+3B / 1人 / - / サンリツ / 1984年10月 / SG

12ヵ所のドアから入ってくる銀行強盗を撃退するガンアクション。1画面には3つのドアが表示され、それぞれ3つのボタンに対応。強盗なら撃ち、民間人なら撃たずに預金を受け取っていく。客を人質にとっていたり、2丁拳銃や弾丸をかわす強盗なども登場する。

↑相手が銃を抜いてから撃つと高得点になる。シンプルな中に高いゲーム性があり人気を呼んだ。



ザ・闘牛

ACT / 8L+2B / 1人 / SYSTEM I / - / 1984年11月 / -

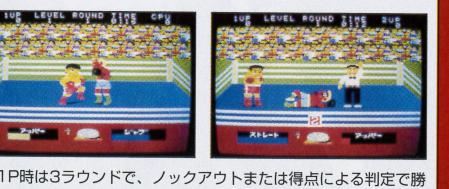
アーケード史上唯一の闘牛を題材としたアクション。2ボタンで剣と赤い布を使い、牛に剣を刺していく。牛が布に触れたときに布ボタンを連打して翻弄すると高得点。肩のマークに剣を刺せば倒すことができる。4面ごとに、牛の突進をかわしながら闘牛士に迎え入れていくボーナステージが存在する。

↑牛を布で回したり、壁にぶつけたり、胴体に剣を刺したりすることで得点がアップしていく。

チャンピオンボクシング

SPT (ボクシング) / 4L+2B / 1~2人 / - / 1984年11月 / SG

横視点のシンプルなボクシングゲーム。ボタンでジャブ、アッパー、ストレートの3種のパンチを選択、レバーの上下で顔面とボディーへ打ちわかる。ダメージを食らうと画面下の疲労度ゲージが青→黄→赤と変化していく。



↑1P時は3ラウンドで、ノックアウトまたは得点による判定で勝負を決定。2P時は対戦となり、5ラウンドで勝負する。

ティンバー

ACT / 4L+2B / 1~2人 / - / バリーミッドウェイ / 1984年 / -

制限時間内にすべての木材をオノで切っていくアクション。倒れてくる木にぶつかったり、つまずくと気絶する。クマや蜂などのお邪魔キャラも登場。川に浮かんだ丸太の上でバランスを保つボーナステージがあった。



↑「タッパー」に似た雰囲気のキャラクターが活躍。クマが投げた蜂の巣に当たると蜂に丸裸にされて、大きなタイムロスとなる。



プログラマーとしてのこだわりが産んだ傑作。



中川力也

Rikiya Nakagawa

Profile

株式会社ワウエンターテイメント代表取締役社長。1983年セガに入社、プログラマーとして『ショッピングリフター』や『忍者プリンセス』といった作品を手がける。1993年、第一AM研究開発部長に就任。1996年、開発部署が統廃合され第一ソフト研究開発部に名称変更。部長職は中川氏が継続。2000年4月ソフトウェア開発部署の分社化にともない子会社として独立。社名をワウエンターテイメントとする。

プログラマーとして……。 ROM容量と戦った80年代

— 入社されたころは、いまのように開発スタジオがいくつにも分かれていたわけではないんですね。

中川 '83年に入社して、'93年に第一AM研究開発部が設立されたんだけど、自分としては入社以来ずっと一研って感じですね。当時はまだアーケードとコンシューマーが分かれてなくて、マークⅢのハード開発が立ち上がったころに分かれたのかな。それまではひとつで、ソニックチームの中くん（ソニックチーム代表取締役）がいましたね。彼は家庭用のみで入ってきて、そのままコンシューマーの部隊にいったのを覚えています。同期に鈴木裕（SEGA-AM2代表取締役）がいて、ひとつ下に小口（ヒットメーカー代表取締役）が入って、その3人が同じ部署にいたっていうのもすごいよ（笑）。そのころのアーケードは全盛で、家庭用もやり始めていて、会社全体が盛り上がっていたね。

僕が入ったころは、アーケードでは8ビットのジャッカーボード、いわゆるSYSTEM Iが動いていました。アーケードのシステムボード第1弾になるのかな。その以前は、筐に3~4枚ボードが入っている基板を使っていて、ひとつのゲームに対してそれぞれボードを作っていました。ジャッカーボードができるから、どんどんソフトが量産できるようになったんだろうね。

— 最初はプログラマーとして入社されたんですよね。

中川 そうです。僕と鈴木裕がプログラマーで、小口が企画で入ってきて。本当はもっとたくさんいたんだけど、

残っているのが僕を含めて3人だけ（笑）。開発としては、いまSEGA-AM2社長の鈴木久司さんが上にいて、そのつぎの世代が僕らなんだろうね。じつはメカトロ研には僕の先輩も2~3人いるんですけど。

— 『忍者プリンセス』のころはキャラクターデザインとか大変だったんじゃないでしょうか。

中川 なにしろROM容量が少なくて大変でした。だからちょっと色を変えると違う顔になるようにしたりして。16色使えるのをわざわざ8色で描いて、色を変えると違う絵に見えるなんてことを考えながら描いていましたね。怒った顔、笑った顔を切り替えるときに違う色で描いておけば、黒で描いた部分を肌色に切り替えれば違う顔になるでしょ。そういう工夫をしてたね。

いま考えると当時はすごく容量が少なくて、そういう努

WOW ENTERTAINMENT ALL ARCADE GAME LIST

第一AM研究開発部からワウ エンターテイメントまでの作品を見て驚くことは、そのジャンルの豊富さだ。パズルゲームから大型筐体もの、スポーツものと、多岐にわたるジャンルは、中川氏の「ジャンルを特定せずに、おもしろいものを作りたい」という言葉の裏付けでもあるのだろう。

1992	ゴールデンアックス デスアダーの逆襲
1992	スタジアムクロス
1992	ホロジーム
1992	ぶよぶよ
1993	アウトランナーズ
1993	タントアール
1993	エイリアン3・ザ・ガン
1993	所さんのまーまーじゃん
1993	すんすん教の野望

力は昔のほうがしていたのかな。ROM容量が128キロぐらいなんだろけど、バイトじゃなくてビットだからね（笑）。でも昔の縦シューイングは見た目こそはしょぼいけど、面の長さとかボリュームは変わっていないんだよ。だけどいまのはめちゃくちゃ容量食っちゃうでしょ、サウンドとか容量がかさむ部分はいろいろあるんだろうけど。昔は、背景にしてもその都度新しいものを描き起きてなかったもん。背景はセルっていう8ドット×8ドットのマス目を埋めて作るんだけど、その組み合わせを変えることで新しい背景を作ったりして、いろいろ工夫していました。「昔は大変だったぞ」っていう、ただの親父の戯言ですが（笑）。

なんでもできるような気がした 80年代後半はまさに夢の時代

— ジャッカーボード（SYSTEM I）は家庭用の移植を考えた基板構成だったんですか？

中川 それはぜんぜん別ですね。もともと『スタージャッカー』用に設計したのが、便利で使いやすいからほかでも使おうということになっていたみたいだね。僕も入社してすぐのころだから、詳しい話は知らないんですけど。あのころ汎用のグラフィックチップの走りをマークⅢで使っていて、でもジャッカーボードはそれとはぜんぜん別の新しい設計でやってました。ジャッカーボードではけっこうたくさんゲームが発売されたんじゃないかな。チップも、いまみたいに大変な密度じゃなくて、ハードの人が回路を設計して、それをチップ化して載せていました時代だから、改造もけっこう簡単だったからかも。ジャッカーボードの中でも何種類かが存在していましたし。

「こういう機能が欲しい」って言ったらわりとすぐできちゃう時代で（笑）。いまは電気回路自体が速いからいろいろ大変だろうけど、当時はTTL（Transistor Transistor Logic：トランジスタのみで構成したロジックIC）って言って、論理回路組んでしまえばそれをそのまま石にできちゃうって時代だったから。だから僕が入るまえに発売されていた『モナコGP』にはプログラムは入っていないでしょう。あれはいまの社長の佐藤がハードだけで組んで動かしたゲームですよ。プログラムでゲームが動くんじゃなくて、電気回路がプログラムになっている。いまだとCPUがあって、それが計算して動いているんだけど、当時は電気回路だけで動かしていたんだよ。そころはブ

ログラマーがいなくてもよかったのかな（笑）。でも当時のほうがいろいろできてもしろかったのかもしれない。

アーケードも厳しい厳しいと、今までこそ言われちゃうけど、僕らが入社したころは本当にいい時期だったかもしれないですね。なんでもできた時代だったし。レーザーディスクを使ったハードもあったりして。体感のときもなんでもできるって社内の風潮がありましたしね。R-360なんて機械も作っちゃうくらいだから（笑）。

—『忍者プリンセス』以降もずっとプログラマーとしてやっていたんですか。

中川 ずっとプログラマーでした。いちばん最初にやったのが、そのころの上司の下で水泳のゲーム、『ウォーターマッチ』をやったんですよ。世の中にはほとんど出回らなかつたんじゃないかな。その後にメインプログラマーとして『ショッピングリフター』をやって、そして『忍者プリンセス』ですね。SYSTEM16でひとつボツになったゲームを作って（笑）、『エイリアンシンドローム』、『サンダーブレード』と続けて作りました。で、またボツになったゲームをひとつはさんで（笑）、『スーパーサーキット』。システム32では『ラインオブファイア』と『エアレスキュ』、そのほかだと『レーザーゴースト』をやりましたね。

このころはひとつのゲームを開発し終えるともう基板が変わっているという時代でした。僕自身1年1本とか2年で3本は作っていましたね。

— そんなに基板がつづつと変わってプログラマーとしては大変だったのでは？

中川 やっぱりハード研もいろいろ考えて、けっして悪くなっていたから、それ以上にやれることが増えていくのが楽しかったですよ。



ムコとの技術競争が激化 そしてAM一研の目指した道

— 昔のセガはどんな感じの会社だったんですか？

中川 いま以上になんでもやりたいことをやれたり、いろいろなことに挑戦していた時代ですね。自分たちが最

先端のことをやるんだという気概に溢っていました。当時はナムコとの競争が激しい時代で、ナムコが何をやりそうだって情報が伝わってきたら——それはジャンルとかタイトルだけじゃなくて、技術的に何かを研究しているらしいと聞いたら——それをセガが先駆けようと奔走したりしてました。ナムコの新しいボードはスプライト数がすごいって聞いたら、こっちはそれを上回ってやるって。

あのころはホントにおもしろかったですね。出せば売れるうのは言い過ぎかもしれないけど、ロケーションがいろいろなジャンルを取り揃えようとしてくれていたから、開発のほうも、いろいろなゲームでチャレンジができるおもしろかった。いまだと、アーケードでパズルゲームをやりたいと思っても厳しいもんね。それを考えるといちばんいい時期を経験したのかもしれない。大きいのから小さいものまでバリエーションが豊富で、作ったら作って、いまと違って数もそれなりにてくれる。体感筐体も毎回それ専用に作っていて、それでもそれが売れていた時代だからね。

——でもワウはいまでもジャンル豊富に開発しているように感じるのですが。

中川 僕自身の考えとしては、ジャンルを特定したくないというのがあります。そのときにおもしろいと思ったものを作りたい。基本的には売れるものを作りたいけど、市場にないものを作ることとは、売れる可能性があるという裏返しだと思います。パズルがダメだと言われてもやる人はいるし、おもしろければそれがパズルのトレンドになる可能性もあるわけで。だからこそジャンルを自分で絞って特定のジャンルだけに注力することはしたくないです。でも最近はちょっと厳しくなってきたかも(笑)。

あんまりビデオゲームにこだわっていないし、おもしろければそれでいいと思っています。あと、いちばん古い部署ということもあるって、いろいろな仕事が来ていたんですよ。占い機とかキディライド、わた菓子、ポップコ

ーン機なんでもござれだったですね。ビデオのジャンルもおもしろければ何でもいい。

——『ゲットバス』や『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド』もそんな感じがしますよね。

中川 ガンゲームがジャンルとして定着はしているけど、相手を人間じゃなくゾンビでやってしまう。思ったことをとりあえず実行できるよさがアーケードにはあるんでしょうね。来年からはXbox版『セガGT』とか定番ゲームもやっていくので、それを育てて稼いで、ほかの新しいジャンルに挑戦したいな。アーケード出身だからその力をアーケードに注ぎたいんだけど、いまのアーケードの状況を見るとなかなかね……。いまのセガの方針はアーケードを大事にしようというのがあって、そこで『犬のおさんぽ』みたいなへんてこなゲームを出すことで、一般層のお客さんに振り向いてもらいたいです。

昔は駄菓子屋に筐体が置いてあって、そこで小学生の子どもたちがプレイしていて。でもいまは小学生が積極的にゲームセンターに来ているかというとそうじゃないでしょ。ゲームセンターに行くたびに新しいゲーム機が置いてあって、けっしてマニアじゃないんだけど毎日ゲームセンターに行ってましたもんね、僕も。

僕も大学のときはゲームセンターによく通って『ギャラクシアン』とか『ギャラガ』はよくプレイしましたよ。けっこ好きだったのは任天堂の『シェリフ』ですね。ジャレコの『エクセリオン』とか好きでした。人がやってないような変わったゲームがそのころから好きで(笑)。池袋のロサ会館なんて、インベーダーのころはフロア全部が『インベーダー』のテーブル筐体で埋め尽くされていて、並ばないとできなかったですよ。100円玉を積み上げているサラリーマンがいて、これはやれないとか思っていたからな(笑)。そのころは友だちの金持ちの息子が『インベーダー』を買って、家に置いてましたもん。

——そんな学生時代があってセガに入社されたのは必然

WOW ENTERTAINMENT ALL ARCADE GAME LIST

1994	ウイングウォー
1994	クイズ・ゴーストハンター
1994	ザ・Jリーグ'94
1994	イチダントアール
1994	所さんのまーまーじゃん2
1994	ゴールデンアックス・ザ・デュエル
1995	スタッコラムス
1995	クールライダーズ
1996	登竜門
1996	バーチャファイターリミックス
1996	サンドアール
1996	インディ500
1996	スカイターゲット
1996	スーパー・メジャー・リーグ
1996	ダイナマイト刑事
1996	マジカル頭脳パワー
1996	ダイナマイトイベースボール
1997	ウェーブランナー
1997	コラムス97
1997	セガスキー スーパーG
1997	ダイナマイトイベースボール'97
1997	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド
1997	セガ ウォータースキー
1997	モーター・レイド
1998	マルちゃんdeグー!!
1998	スキーチャンプ
1998	ハーレーダビッドソン&L.A.ライダーズ
1998	ダイナマイト刑事2
1998	ゲットバス
1998	オーシャンハンター
1998	対戦タントアール サシッ!!
1998	ダイナマイトイベースボール'98
1998	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2

WOW ENTERTAINMENT ALL ARCADE GAME LIST

1999	消防士
1999	ゾンビリベンジ
1999	エアラインパイロット
1999	スーパー・メジャー・リーグ'99
1999	ダイナマイトイベースボール'99
1999	セガトリス
1999	救急車
1999	ジャイアントグラム全日本プロレス2

2000	セガマリンフィッシング
2000	クイズ ああこ 女神さま
2000	ジャイアントグラム2000 全日本プロレス 3栄光の勇者達
2000	セガ・ストライカーファイター
2000	スポーツジャム
2000	ヴァンパイアナイト
2001	ワイルドライダーズ
2001	スーパー・メジャー・リーグ
2001	ダイナミックゴルフ
2001	犬のおさんぽ
2001	エイリアンフロント
2001	ルパン三世 ザ・シューティング

だったわけですね。

中川 そうだね。セガしか入社試験受けてないし(笑)。最初にセガを受けたら受かっちゃって、それで就職活動は終了。当時はナムコとセガが競争をしていて、ゲーム単体で見るとナムコのほうが社会的認知度が高かったと思います。だからナムコも受けたかったんだけど、大学の就職課の人に、受けても落ちるだけだからやめておけって言われて受けなかったんですよ(笑)。

大学では電子関係を専攻していてプログラムの勉強をずっとしていました。当時はプログラマー自体が少ない時代だったから、プログラマーを必要とする会社ならどこでも入ったかもしれない。だけど変わったことをやりたいと思っていたから、ゲーム会社を選択しました。でも入社するまえは、どれがセガのゲームだって認識はしてなかつたからな。それだけ当時のナムコはすごかったってことです。

衝撃を受けた『バーチャファイター』 そして未来への提案

——ご自身のゲームに限らず印象に残っているセガゲームを教えてください。

中川 やっぱり『バーチャファイター』かな。あれを見て、これからはCGの時代なんだなと思いましたよ。クルマとかは、わりとCGになってどう変わっていくのかが想像でききていて、ナムコの『ウイニングラン』が出たときはそれほど驚きはなかったんですよ。いつかCGの時代がくるだろうなって思っていたし。そのころは人を動かせるようになるのはいったいいつごろんだろうねっていう話をしていましたよ。そんななかで『バーチャファイター』は人をあそこまで動かして、「CGがここまでくるとは」って思いました。想像を超えてましたね。

それ以降はCGがCGとして正統に進化していくという感じで納得がいくというか、衝撃を受けたものはない

かな。自分のはねえ、気に入ったのがひとつもないんで(笑)。満足して出せたものはないですよ。みんなそうだと思うけど、スケジュールがあつてそれにあわせて開発している以上、最後の最後までできっちり満足がいけるよう仕上げることは難しいし、それがあるからこそつながるのかな。そんな中でも、鈴木裕がやったゲームはどれも完成度が高いね。彼は頑固だし、クオリティにとことんこだわる人間だから。

——セガのコンシューマーの歴史はいかにアーケードに追いつくか、移植するかというのがあって、アーケードはいかに突き放すかという歴史ですよね。

中川 やっぱりね、アーケードに来させるためには家ではできないことをやらないといけない。まったく同じものができたらアーケードに来なくなっちゃうんだろうという危機感はあります。景品取るだけの場にはしたくないです。でも、いまは都心に大きなゲームセンターがって、ほとんどそれだけになっちゃっている。地方の小さなゲームセンターもどんどんなくなっているし。昔は大きな店も小さな店も混在していて、10円ぐらいでできるゲームが駄菓子屋にもあって、あれがよかったです。子どものころは駄菓子屋でゲームして、中学くらいで暗いイメージのゲームセンターで怖い思いもしながらゲームをして(笑)。大学生になったら都会の大きくてきれいなゲームセンターでカップルでゲームしたり、そういう雰囲気があったけど、いまはそれがバタツくなっちゃったから。いまのアーケードだと、昔あったはずの独特の雰囲気を楽しむというのになくなっちゃっているのかもしれない。そういう点をこれからセガ仕掛けていかないとね。(2001年10月9日収録)

ジャンルを特定したくない。
おもしろいと思うものを作りたい。



Interview

成功の裏に隠された 綿密なシミュレーション。



鈴木 裕

Yu Suzuki

Profile

株式会社SEGA-AM2代表取締役兼AM2事業部長。1983年セガに入社。プログラマー、プロデューサーとして大型体感ゲームを手がけ、のちに『バーチャファイター』シリーズを開発し世界的ブームを巻き起こす。1998年株式会社セガの執行役員に就任し、第二AM研究開発部部長を継続。2001年よりSEGA-AM2の代表取締役を兼務する。

1 フロアにソフトとハードが同居 混沌とした開発部署の状況

——今日は裕さんの制作された有名な『バーチャファイター』シリーズよりも、さらに昔の話をお聞きしたいと思っています。まず裕さんが入社された1980年代前半のセガの様子からお願いします。

鈴木 僕が入社したころは、ハードもソフトも同じ部署でした。そのとき現在の佐藤社長がハードのヘッドで、僕が開発に配属されたときに同じ部署にいました。吉井さんという方がソフトのヘッドで、鬼の佐藤、仮の吉井と言われたものです(笑)。

セガはもともと外資系の会社だから、英語の用語が多くたです。"イシュースリップ"ってわかりますか?

——それはどういう意味ですか?

鈴木 "イシュースリップ"が書類といった意味です。"ペーパー"と表現するんじゃなくて、"スリップ"というのがアメリカなどころです。こんな感じに、英語がガンガン飛び交っていた会社でした。

しかし、いまと違ってインターネットなどが発達していなかったので、アメリカの仕事のスタイルはよくわからなかつたですね。たとえばアメリカでは部屋がパーテーションで区切られていって、社員ひとりあたり4.5畳のスペースがあるなんて想像もしませんでした。私の入ったところはひとつテーブルに4人座っており、コンピューターも、ひとつを5人で使ってました。1日に5人で使う時間割が決まっていて、2時間ずつしか触れませんでした。いまはひとりで複数のコンピューターを使ってますから、ずいぶん時代は変わりましたね。

——最初にディレクターをされた作品は『ハンゲオン』ということになりますか?

鈴木 いちばん最初にメインで関わったのは『ハンゲオン』ではなくて、『チャンピオンボクシング』です。セガに入って1年ぐらいたったときに、プロジェクトリーダーになって作りました。もともとSGシリーズ(1983年にセガから発売されていたSC-3000とSG-1000)の作品として作ったんですが、そのわりには見栄えがいいから業務用として売ろうということになり、製造したぶんは全部売りました。だから『チャンピオンボクシング』は家庭用初のディレクター作品でもあり、業務用初の作品でもあります。そのときは僕の上に企画の人がひとりいて、僕がプログラムと企画、そのほかにデザインとデザインヘル

SEGA-AM2 ALL ARCADE GAME LIST

鈴木裕チームから派生したSEGA-AM2は、高い技術力を誇る作品を数多く生み出してきた。90年代からは3Dポリゴンを使った先進的な作品をつぎつぎと発表。セガの3D CGゲーム第1弾『バーチャレーシング』を始めとして、『バーチャファイター』シリーズ、『バーチャカップ』シリーズ、『F355チャレンジ』などそのこだわりの作風が光る。

1991	ストライクファイター
1991	F1エキゾーストノート
1992	アラビアンファイト
1992	バーチャレーシング
1992	それゆけコロジー
1993	バーチャファーミュラ
1993	バーニングライバル
1993	F1スーパーラップ
1993	それゆけコロジー2
1993	バーチャファイター

がいました。音楽はサウンドセクションに発注しているので、1チーム全部で4~5人くらいですかね。デザインが足りないから自分で絵も描いてましたよ。

——そのあとに作られたのが、体感ゲームシリーズの先駆けとなる大ヒット作品『ハンゲオン』ですよね。

鈴木 そうですね。当時はテーブルタイプのビデオゲームが主流で、アングラな感じがしたんですよ。ゲームセンターは不良の溜まり場みたいな感じで、タバコの煙が充満していて、喫茶店のマスターがゲームをギャンブルに使ったりする悪いイメージがありました。だから業界的にも、なにかそれまでと違う、新しい形のものが欲しかったんでしょうね。

——テーブルゲームの時代に、大型筐体を操作するレースゲームというのは、思い切ったコンセプトですね。新しいものを作ることのできる環境があったからでしょうか。

鈴木 それでも企画段階ではずいぶん難航したんですよ。いまは誰も信じないかもしれないんですけど、「日本人はシャイだから、あんなものに絶対またがったりしない」と言われてずいぶん悩んだものです。アメリカ人は自己の主張をすると、日本人は一步引いたところがあって、努力・忍耐・根性が美しいと言われていた時代ですからね。「そんな恥ずかしいことをするやつはないよ」。「女性はどうするんだ、スカートをはいていたら乗れないだろう」など、いろいろな意見が飛び交いました。

あのころのことを考えれば、日本人の考え方たや嗜好も大きく変化していった時代のように思えます。当時、絶対誰もやらないからやめろよと言っていた人たちに、いま音楽ゲームで踊っているプレイヤーの姿を見せてやりたいですね(笑)。当時ゲームセンターの未来予測をしたら、誰も想像つかなかつたんじゃないかな。そんな状況だったから、本当は、傾いた筐体が電動で戻るようにしたかったんだけど、リスクの高い企画にそこまでお金をかけられませんでした。そういうことがあって人力になったんですよ。

——『ハンゲオン』のときは、どのくらいの人数が参加して制作されていたので

すか?

鈴木 『ハンゲオン』のときもスタッフはそれほど多くなかったですよ。プログラムは僕がほとんどやっていただけど、僕以外にもふたりくらいで、そのほかにデザインが3人くらいいたのかな。サウンドは作曲のできる人を呼んできたから、全部合わせて8人くらいですね。現在と比べれば、だいぶ人数は少なかったですね。

パソコンでシミュレーションして その世界を筐体に移し替える

——『ハンゲオン』では新しいボードを使って制作されたんですよね。

鈴木 そうですね。あのころは作品ごとにボードを制作してもらっていましたね。だからボードができていないうちに開発を進めることはよくあったんですよ。基板がないうちにソフトを開発し、2ヵ月後に筐体を発売する、と言われたりしました。僕は経験がないからできるかどうかかもわからないし、「やるだけやってみますけど、無理だと思いますよ」と答えました。

そんな状況だったので、学生のころに買ったPC-8800で、ベーシックのラインコマンドを使ってシミュレーションしてました。それだとさすがに遅いんで、ペイントとかラインとか、グラフィックライブラリの速いものを自分で作っていたんですよ。当時はよく「PC88で世の中にこんなに速いのはないぞ」とか言っていましたね(笑)。バイクのかわりに棒みたいなものが画面の中に立っていて、コーナーをスピードを出して曲がると棒が傾いていくんですよ。何キロで曲がるとどのくらい倒れるかとか、そういうことをシミュレーションしていました。

だからパソコンでシミュレーションするのは当たり前でした。なぜならボードがないんですから。そんな環境でやってきたから、いつも新しい企画を立てるときはパソコンでシミュレーションします。それが企画書というか、むしろ仕様書になります。



SEGA-AM2 ALL ARCADE GAME LIST

1994 デザートタンク
1994 バーチャコップ
1994 バーチャファイター2
1995 バーチャファイター2.1
1995 バーチャコップ2
1995 ファイティングバイバース
1996 バーチャファイターキッズ
1996 ソニック・ザ・ファイターズ

1996 バーチャファイター3
1997 バーチャファイター3tb
1998 ファイティングバイバース2
1998 ティトナUSA2
1998 ティトナUSA2/パワーエディション
1999 F355チャレンジ
1999 アウトリガー
1999 エイティーンホーラー
2001 F355チャレンジ2
2001 ピーチスピーカーズ
2001 バーチャファイターズ

だから現実性が高いわけです。できるかできないか、もうコンピューターでテストしてわかっていますから。

ですから、ハードに対する要求も細かくなっていくのでしょうか。ソフトウェアのシミュレーションが終わった段階で、「こんなことが実現できるハードが欲しい」と相談します。そこでどんな問題が起こるかある程度予想がつきますから、ハードについて最初から「この構造にならないか」と言ってしまう。

それは『バーチャファイター』にしても同じです。会社でも、家に帰ってからでもノートパソコン上でシミュレーションしていました。ノートパソコンだからワイヤーフレームだったりしますけど、同じようなものが動いているんです。だから売り物にするには何ポリゴン必要だとか、もうわかっているわけです。

——そのほかに『ハングオン』を制作するにあたって大変なことはありましたか？

鈴木 『ハングオン』についていえば、ゲーム性やデザインのほかに安全性についても考えました。子供が指を挟んだりしないように、筐体の形状を考えたり、プラスティックのボードを貼り付けたりとか。筐体の部品ひとつとっても、大変なんですよ。一般的に本物のバイクの部品を使えば大丈夫だろと思いつますけど、それが違うんです。バイクは朝から晩まで乗り続けることはないですよね。しかし、『ハングオン』の場合開店から閉店まで乗り続けて、それが何日も続くわけです。だから本物のバイクの部品でもすぐダメになっちゃう。バイクの5倍のスピードで消耗していくんです。

最初からセットツールでブレーキのワイヤーのような消耗品は2~3個いっしょに入れておきました。そうしないと、故障になったときに大変なんですよ。フロリダでワイヤーが切れましたと電話があったら、セガの社員が持っていくまでに人件費や交通費がたくさんかかってしまう。だからあらかじめワイヤーを入れておくとか、いろいろなことを試行錯誤しつつ、予測して手打していくんです。営業も販売も試行錯誤をくり返し、一丸になって物を売っていた時代です。

技術的には画面の表示に苦労しました。当時はラインバッファでしたから、画面の横一列に出せるスプライト

の数が決まっているんですよ。好きなだけ表示できるというのじゃない。6~7本、木が横に並ぶに重なるとすっ飛んじゃうんです。だから、少ないキャラクター数で多くのものを表示するにはどうしたらいいか考えました。そこで考えたのが、蛍光灯の前で指を振るとパタパタして何本もの指に見えるという、あの原理です。その現象を使って、スピードを上げていったときに錯覚を利用して、木がいっぱい出ているようにしたり、四苦八苦です。

いろいろ手間をかけた作品が世に出るときはドキドキします。『ハングオン』を最初にゲームセンターに出したときは、『巨人の星』の明子お姉さんみたいに、遠くからこっそり見ていきましたよ。「お、寄ってきた寄ってきた。でも取り巻いているだけまだ乗らない！ おっ、バイクをまたいだぞ！」でもまだお金は入れない。何を考えているんだろう……」。

最初に遊んでくれた人には、レストランに連れていっ

て、「何でも好きなものを食ってくれ」と言いたい気分でした。ゲームを遊んだらいきなり変な人が現れて「好きなものを食ってくれ」というのも怪しいから、実際にはしませんでしたけどね(笑)。

七 ガという名前があるかぎり アーケードはやり続けます

鈴木 『ハングオン』以降はどんどん作りたいものを作っていました。セガにはそういうことができる風土がありましたね。『ハングオン』でモーターを使えなかったから、今度は筐体を電動で動かすを作りたいというのが『スペースハリアー』につながっていくわけです。筐体の動きが2軸だった『アフターバーナー』から、最後にはR-360みたいにグルグル回しちゃおうということになりました。

——体感ゲームの路線が行き着いたところで、3Dポリゴンに移っていくわけですね。

鈴木 体感路線は、R-360までやってしまうとそれまでの延長線上の手法ではもうやりようがない。しかしさらにその上を行くものとして、『錯覚』を利用した新しい体感ものも考えていました。これ以上の動きを表現しようとすると、当時の電動ドライブではゲームセンターでも電源容量が持たない。だから油圧を使うしかないけれど、それではコストが跳ね上がりすぎる。ユニバーサルスタジオとかそういう大規模なテーマパークではやっているけど、ゲームセンターで稼働させるにはコストと大きさの問題がありますから。そうすると、もうあとは人間の感覚を狂わせる錯覚しかないです。

たとえば密閉した筐体を作って、傾けてやる。すると密閉しているからどこまで傾いているか確認できないですね。だから自分の体重でストレートにGを感じ、35度ほど傾けると加速や、減速Gを表

現できます。あとは映像で、どのように三半規管を狂わせていくかですね。映像のみで、正常な人間を立っていられなくなることはできますから。

でも錯覚にチャレンジするまでにゲーム業界もいろいろ変わって、3Dポリゴンを追及しているあいだに家庭用ハードがどんどん進歩してきた。それで業務用がだんだん苦しくなってきて現在に至っているわけです。

——冷え込んでいると言われているアーケード業界ですが、これからはどうなっていくと思われますか。

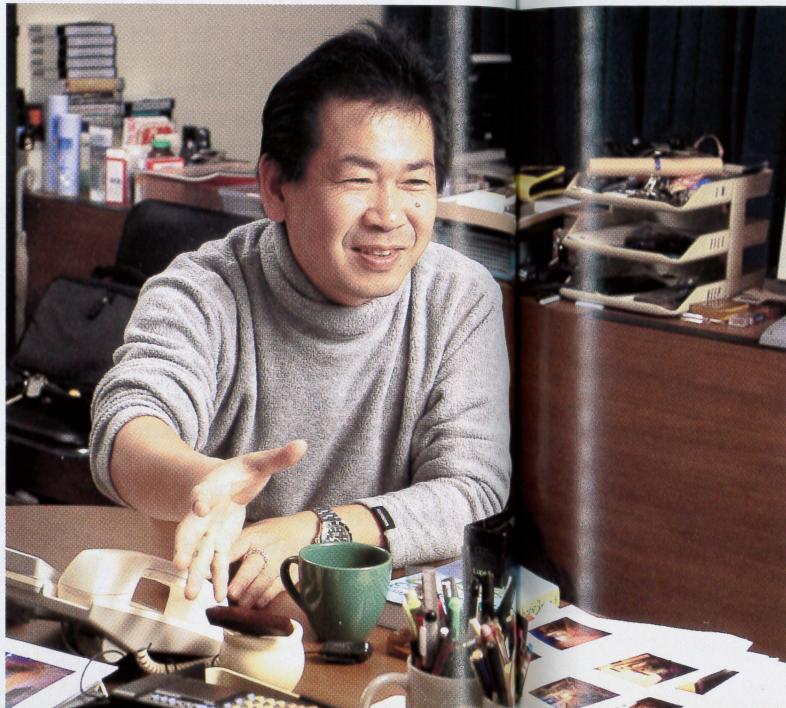
鈴木 ボウリングとビリヤードを考えてみてください。ボウリング場はブームに乗って一気に増えて一気に潰れて、またじわじわと伸びてきていますよね。ビリヤードでも同じことが起きています。業務用ゲームが厳しいと言われているのはそういうことだと思うんです。

世の中からゲームセンターはなくならないですよ。いまは厳しい時期だけど、だんだん戻してくるんじゃないかなと思いますね。業務用をやめてしまえば取り戻すのは大変ですけど、たとえ1社だけでもやり続けければ必ず利益は出ます。アメリカではSLを作っている会社が1社だけあって、今後5年もバックオーダーを抱えているらしいです。世界レベルで考えれば、蒸気機関車を欲しいところはまだあるんですね。それと同じだと思うんです。

セガはアーケードの老舗。その昔はジュクボックスだったけど、広く捉えればアーケードから始まったと思います。だからいかなる状況になってもアーケードを作り続けなければいけない。業界が冷え込んでいると言われようと、やると言ったらやる。セガという名前があるかぎり、ルーツを忘ずにやっていきたいですね。

(2002年1月11日収録)

業界が冷え込んでいると言われようと、やるといったらやる。セガという名前があるかぎり、ルーツを忘ずにやっていきたい。

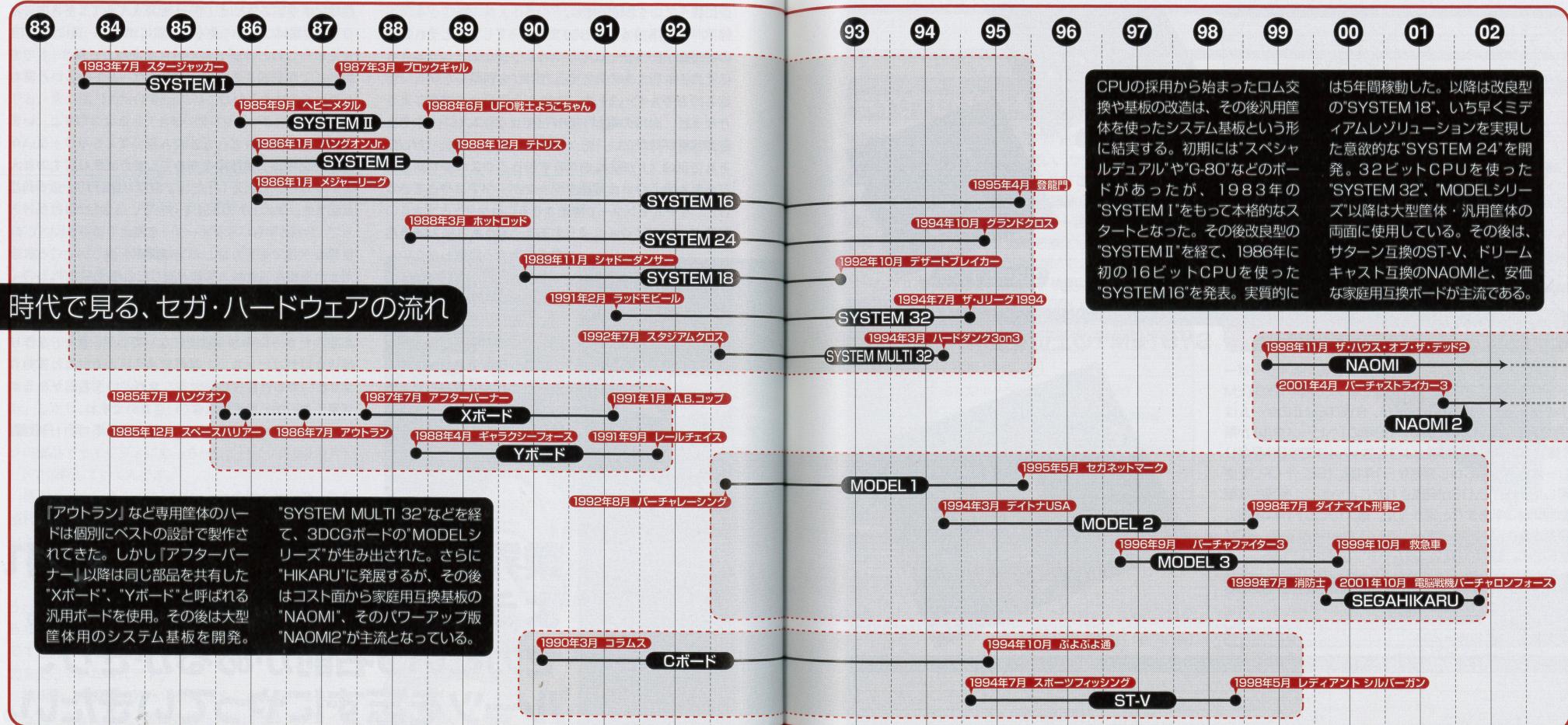
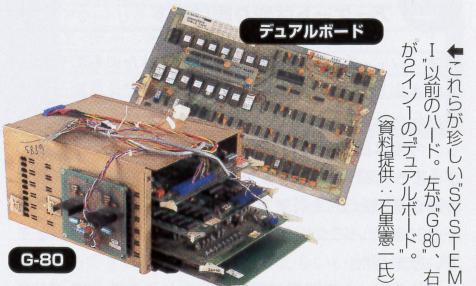




セガ・ハードウェアのすべて

セガの制作するアーケードゲームのハードは、持ち前の高い技術力が結集されている。ここではそのセガ製のハードについて詳細に紹介していこう。

セガはビデオゲーム創世記からハードの最先端を走ってきた。創世記の専用筐体から実験的な試みである"スペシャルデュアル"を経て、"SYSTEM I"で本格的システムボードを開発。以降もシステムボードにいち早く16ビット、32ビットCPUを使うなど技術革新を進めていく。また、体感ゲームの大ヒットは"Xボード"、"Yボード"など強力なハードによって可能になった。その技術力は高性能の3DCGボード、"MODELシリーズ"へと受け継がれる。その流れは2001年に発表された"NAOMI2"でも健在である。



COLUMN ハードの移り変わりを考察

ビデオゲームは当初TTLと呼ばれる論理回路で構成されており、機種ごとに違うボードで成り立っていた。その後、Z80などのCPUの採用により、表現力と汎用性が一気に高まる。その結果、本体のボードを使い回すシステムボードが生まれていく。70年代後半の『ブロック崩し』と『インベーダー』ブームにより、同一規格のテーブル筐体が大幅に出回ったこともその一因となった。このころに"スペシャルデュアル"が発売され、1983年には本格的システムボード、"SYSTEM I"がリリースされる。1986年には16ビットCPUを使った"SYSTEM 16"を発表。ハイスペックをうたい文句にしたハード競争時代の幕開けとなった。一方、

専用筐体のハードはリアルな3D表現を追及。液晶シヤッターによる立体映像や、LDゲームなどを模索したあと、スプライトを使ったCGでの3D表現を飛躍的に進歩させ、大型筐体を使った体感ゲームで一大ブームを起こす。体感ゲームに使われたのは膨大なスライト処理が可能な"Xボード"、"Yボード"と呼ばれる汎用ボードである。この当時から内部では3Dの座標計算を行っており、その追及が3DCGボード"MODEL 1"の完成につながっていく。この過熱したハード開発は、テクスチャーが貼れる"MODEL 2"、常時100万ポリゴンを可能にした"MODEL 3"で頂点に。しかしハイスペックを追求するあまり高価格となつた反省から、"NAOMI"シリーズではコストパフォーマンスも交え、バランスが追求されたハード設計となっている。

SYSYEM I SYSTEM I

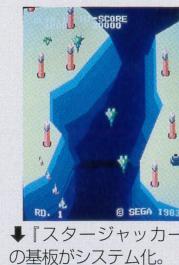
セガが本格的にリリースした初のシステムボード。83年の『スタージャッカー』が最初の作品のため、初期にはジャッカーボードと呼ばれていた。初期のボードは基板1枚で構成されており、キャラクターROM(128K)が最大ふたつまで載っている。後期のボードは小基板が加えられており、これによって容量アップ(キャラクターROM・128K×2→128K×4)とXYスクロール(斜めスクロール)が可能になっている。初期タイプと後期タイプは実質的な互換性はなく、初期タイプをセガが下取りして改造稼動させていた。その作品には80年代前半の名作がそろっている。

Spec

メインCPU	Z80
サウンドCPU	Z80
解像度	256 x 224

SYSYEM I ALL GAME LIST

スタージャッcker	ラフレシア
アップンダウン	ワンダーボーイ
レグルス	ブロックギャル
ミスターバイキング	
スマート	
フリッキー	
ウォーターマッチ	
ザ・闘牛	
三輪サンちゃん	
ピットフォールII	
忍者ブリンセス	
こんべえのあいむそへり~	
ティーポーピブルース	
青春スキャンダル	
4Dウォリアーズ	

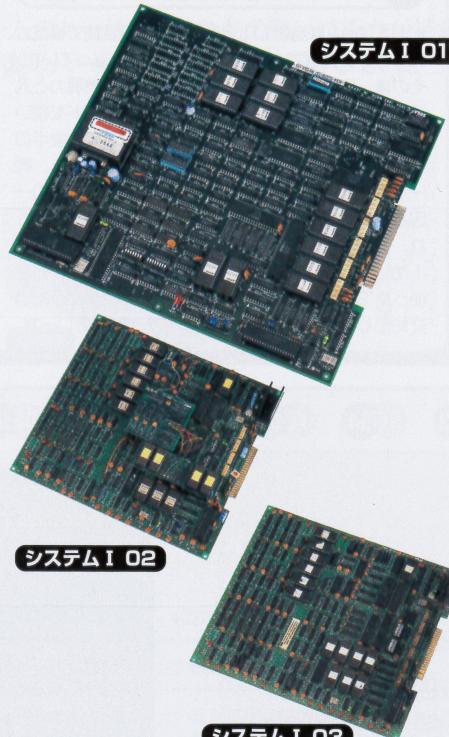


↓『スタージャッcker』の基板がシステム化。

(資料提供: 石黒憲一氏)

1985-1988 SYSTEM I の上位互換ボード

(資料提供: 石黒憲一氏)

1983-1987 セガ初の本格的システムボード登場

システム I 02

システム I 03

1985-1988

SYSYEM II SYSTEM II

SYSTEM Iのパワーアップバージョンにあたるマザーボード。使用しているROMが256Kになっている。SYSTEM Iのゲームとは互換性があるが、SYSTEM IIのゲームはSYSTEM Iでは動作しない。88年の『ヘビーメタル』が第1弾で、92年の『UFO戦士ようこちゃん』まで全9作品がリリースされた。しかし発売から1年後に16ビットCPUを使用したSYSTEM 16が発表されたこともあり、実質的な稼動期間は3年あまりと短かった。最大のヒット作は後期に発売された『ワンダーボーイ モンスターoland』で、ROMを512Kに増設させたカスタムチップが使われている。

Spec

メインCPU	Z80
サウンドCPU	Z80
解像度	256 x 224

SYSYEM II ALL GAME LIST

ヘビーメタル	ブロックギャル	時の戦士
チョップリフター	ウォーボール	ワンダーボーイ モンスターoland
ショーティングマスター	ガルディア	UFO戦士 ようこちゃん

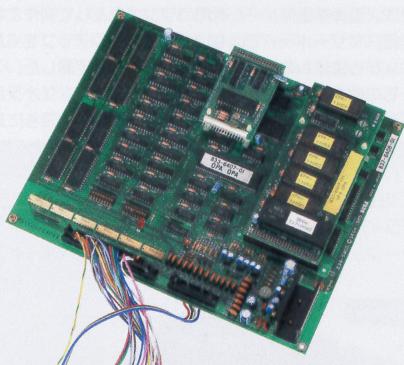
※システムボードのスペックは、発売時の資料どおりに掲載しています。

SYSYEM E SYSTEM E

SYSTEM 16発売のあとにリリースされた、8ビットCPUを使った廉価版のマザーボード。SYSTEM 16に比べ価格は半分の7万円程度と安く、エコノミーのEを頭文字として名づけられている。しかしスペック的に弱く、ヒット作にも恵まれなかつたため『ファンタジーゾーンII』まで6作のみで終了。基板には電池が使われており、この電池が切れてしまうと基板そのものが動作しなくなる。このような理由と、ゲーム自体の出荷数が少なかったことにより、完動するボードを見つけるのは困難(2001年現在)。

Spec

メインCPU	Z-80B
解像度	256 x 192
サウンドチップ	SN76496 (2)
表示色数	64

1986-1988 それまでにない低価格路線を推進

(資料提供: 石黒憲一氏)

SYSYEM E ALL GAME LIST

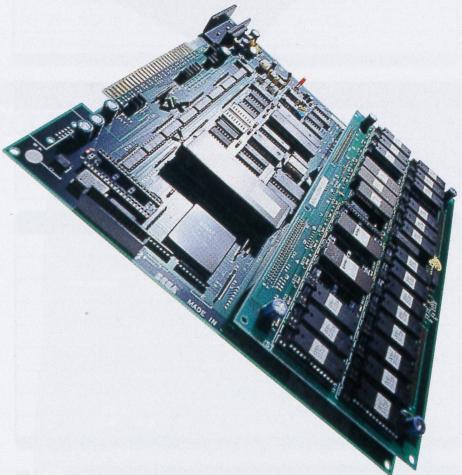
ハングオンJr.	ビタゴラスの謎	オバオバ	テトリス
アストロフラッシュ	ファンタジーゾーンII	スラップシーター	

SYSYEM 16A/B SYSTEM 16A/B

業務用としては初の16ビットCPUを使ったマザーボード。メインCPUに16ビットCPUを使い、サウンドには8ビットCPUを使用しFM音源を鳴らすことができる。初期のボードはシステム16Aと呼ばれ、国内3機種がSYSTEM 16A専用として発売。後期にはキャラクター容量を拡大してズーム機能を付加、コピー防止機能を強化したSYSTEM 16Bが制作された。16Aと16Bは併用され、両対応(互換)のゲームが10機種発売されている。後期は16B専用となり、約5年のあいだ現役で稼動した息の長いボードだった。

Spec

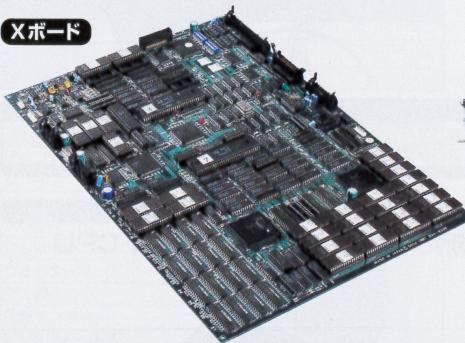
CPU	68000-10 (16bitCPU) Z80B (8bitCPU)
スクロール	8192キャラクター (8dot x 8dot)
キャラクター数	27512が8個で大きさは任意に指定可能 (フリーサイズ)
スプライト	画面
キャラクター数	スクロール画面2面プラスWINDOW画面2面、固定画面、スクロール画面各1面
画面	FM音源8チャンネル、スピーチ機能あり
サウンド	メモリー容量
メモリー容量	1.6Mbyte (メモリーボード交換により拡張可)
カラー	2048/32768色中

1986-1995 新たな時代を築いた16ビットCPU**SYSYEM 16 ALL GAME LIST**

■ SYSTEM 16A	SDI	ソニックブーム	E-SWAT
メジャーリーグ	忍	獣王記	M.V.P.
ファンタジーゾーン	エースアッカーハ	パッシングショット	オーライル
カルテット	ワンダーボーイ モンスター郎	エキサイトリーグ	琉球
■ SYSTEM 16A/B	テトリス	ダイナマイドタックス	コットン
ダンプ松本	■ SYSTEM 16B	タフターフ	ライオットシティ
アクションファイター	ダンクショット	レッスルウォー	登龍門
アレックススキッド	バレット	ペイレート	
タイムスキャナー	スーパーリング	ゴールデンアックス	
エイリアンシンドローム	ヘビーウェイトチャンプ	フラッシュポイント	

X/Y BOARD
X/Yボード

本来は大型体感筐体ゲーム専用のワンオフとして制作された基板。マザーボードではないが、スペックアップをくり返しながら筐体もの専用の汎用ボードとして定着した。そもそもその始まりは『ハングオン』に使用したハングオンボードで、これは16ビットCPUを使用しており、のちにスペースハリアーボード、アウトランボードへと進化していく。『アフターバーナー』の制作にあたって使われたXボードは16ビットCPUが2個使われており、サウンドにZ80、スプライトにズーム機能が付加されている。また、『ギャラクシーフォース』『パワードリフト』で使われたYボードで

Xボード**Spec**

メインCPU	MC68000×2
サウンドCPU	Z80
解像度	320×224
そのほか	スプライトに対するズーム機能

X BOARD ALL GAME LIST

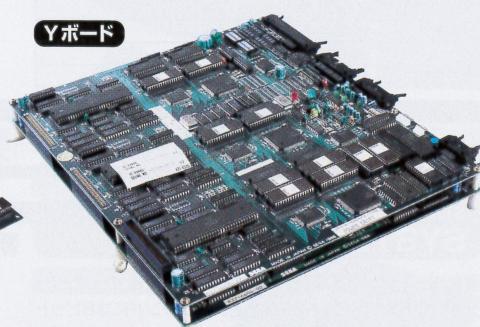
- アフターバーナー
- アフターバーナーII
- サンダーブレード
- ラストサバイバー
- スーパーモナコGP
- ライン・オブ・ファイター
- レーシングヒーロー
- GPライダー
- A.B.コップ



←「アフターバーナー」では、基板の特性であるズーム機能が全編で活用された。

1987-1991
体感ゲーム人気を支えた汎用ボード

は16ビットCPUを3個使い、ズーム機能に加え回転機能も追加された。Yボードはさらに進化を続け、『G-LOC』では初期のYボードの2倍程度の表現能力を持つものになっている。これらのボードは開発の鈴木裕氏の要請に応え、コストよりも表現能力を重視して制作されている。旧JAMMA規格にはとらわれず、筐体制御用のポートが増えているのも特徴。ゲームの表現は2Dだが、奥行きの計算などは3Dで演算している。X、Yボードは91年発売の『A.B.コップ』『レールチェイス』まで使われ、大型筐体のボードがSYSTEM32に移行するまで現役で活躍した。

Yボード**Spec**

メインCPU	MC68000×3
サウンドCPU	Z80
解像度	320×224
そのほか	スプライトに対するズーム機能 画面回転機能

Y BOARD ALL GAME LIST

- ギャラクシーフォース
- ギャラクシーフォースII
- パワードリフト
- G-LOC
- ストライクファイター
- レールチェイス

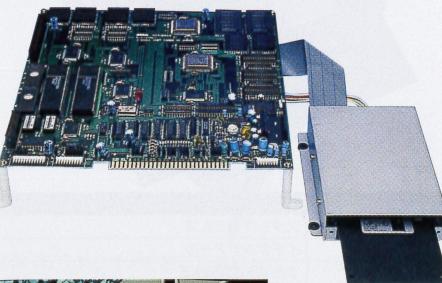


←MC68000を3個使った『ギャラクシーフォース』のグラフィックは他を圧倒していた。

→『レールチェイス』以降、大型筐体ゲームの基板はSYSTEM32シリーズに移行する。

1987-1991
SYSYEM 24
SYSTEM 24

マザーボードとしては初の16ビットCPUを2個搭載。24KHz対応のエアロテーブル・エアロシティとの組み合わせで高解像度のグラフィックを実現している。最高2048個までスプライトが同時表示が可能で、細かい動きも鮮明に見せられる。その特徴を活かし、『ゲイングランド』『クラ



◀高解像度を採用したものの、モニターの都合上、市場に受け入れられなかった一面も。

SYSTEM 18
SYSTEM 18

SYSTEM 16に比べ、グラフィック、サウンドが強化されたマザーボード。サウンド用のFM音源Cを2個、ビデオディスプレイプロセッサーを3個、そのほかカスタムチップを多数積んでいる。セガとして初めてのJAMMA対応基板であることも見逃せない。最初の作品は89年12月の『シャドーダンサー』で、以降8作品が制作された。『マイケルジャクソンズムーンウォーカー』などの個性的な作品も生み出されたが、これといったヒット作が出ないまま約3年という短い期間でその役割を終えることになる。以降はSYSTEM 32がその役割を引き継ぐことになった。

Spec

メインCPU	MC68000
サウンドCPU	Z80
解像度	320×224

SYSTEM 1 ALL GAME LIST

- シャドーダンサー
- ブロクシード
- エイリアンストーム
- マイケルジャクソンズムーンウォーカー
- レーザーゴースト
- クラッチヒッター
- D.D.クルー
- ウォーリーをさせ!
- デザートブレイカー


1988-1994
ミディアムレゾリューションに対応

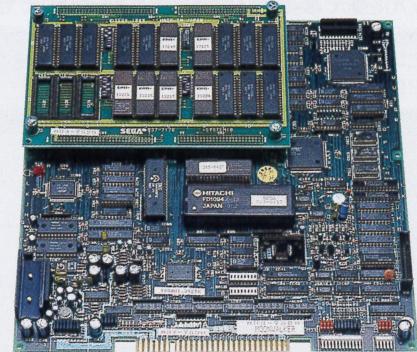
ックダウン』などのキャラクターの小さなゲームも開発された。ソフトは3.5インチフロッピーディスクで供給されている。第1弾は1988年3月の『ホットロッド』で、エアロテーブル26とセットで販売された。後期はクイズ・雀雀・メダルゲームに使用されて長期稼動することになる。

Spec

CPU	68000-10 (16ビットCPU) 2個
スクロールキャラクター数	4096キャラクター (8dot×8dot)
スプライトキャラクター数	2000キャラクター (16dot×16dot)
画面	スクロール画面2面、 スプライト画面中2048個まで可能
サウンド	FM音源8チャンネル、D/Aコンバータ (スピーカ、効果音用)
メモリー容量	RAM容量 1360Kbyte ROM容量 256Kbyte
カラー	2048/32768色中

SYSTEM 24 ALL GAME LIST

ホットロッド	ボナンザブラザーズ
スクランブルスピリット	クイズ宿題を忘ました
ゲイングランド	ダイナミックC.C.
クラックダウン	クイズ廊下に立ってなさい
ジャンボ尾崎の	クイズめくるめくストーリー
スーパーマスターズ	クイズゴーストハンター
ラフレーザー	グランドクロス

1989-1992**カスタムチップで性能をアップ**

←音源を活かした作品。が	9作のみで役割を終えた
音源を活かした作品。が	ヒット作には恵まれず

C/C2 BOARD
C/C2ボード

セガの家庭用ゲーム機、メガドライブに近い性能を持つ基板。初期の『コラムス』『コラムスII』はサウンドがPCMに対応しておらず、Cボードと呼ばれる。それ以降の作品はシステムC2と呼ばれ、PCMに対応しており新たに静電気対策が施されている。ボードが小さくて安価な基板で、ROMキットは発売されず、いずれも単品での出荷となっている。そのため、ボードに載っている各部品は共通しているが、厳密な意味においてマザーボードとはいえない。

Spec

メインCPU	MC68000
サウンドCPU	Z80
解像度	320×224

C/C2 BOARD ALL GAME LIST

■Cボード	■C2ボード	
コラムス	ぶよぶよ	スタックコラムス
コラムスII	タントアール	イチダントアール
サンダーフォース AC	ポトボト	すんすん教の野望
		ぶよぶよ通

**SYSTEM 32 / SYSTEM MULTI 32****SYSTEM 32/SYSTEM MULTI 32**

SYSTEM 32はメインCPUにNECの32ビットMPU、V60を使用したマザーボード。16ビットの5倍の画像処理能力と2倍の情報量を誇る。最初の作品は『ラットモービル』で、その性能は大型筐体のレースものと、『スパイダーマン』などの3人以上同時プレイが可能な格闘ものなどに使われた。そのつぎに発売されたのがSYSTEM MULTI 32で、CPUにV70を使い、SYSTEM 32の約1.5倍の性能を持つ。ひとつの中板からハーネスが2本出ており、1枚の基板で2個のモニターに別々の映像を映し出すことができる。通信対戦を目的にしたツイン筐体専用のボードともいえる。

Spec

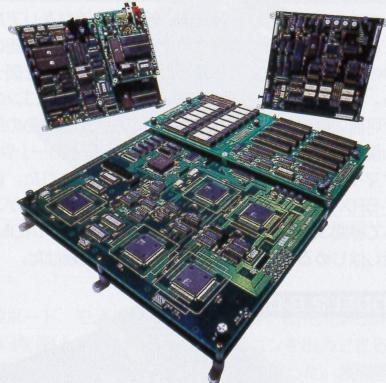
メインCPU	NEC V60 (16Mhz 32ビット RISC CPU)
サウンドCPU	Z80
解像度	320×224
メモリー	RAM : 8メガビット ROM : 125メガビット
画面	全画面数8面。スクロール画面4面、うち2面は拡大縮小可能 ピットマップ面16色/256色/PIXEL
スプライト	30万PIXEL/画面、256色/32K色/スプライト 拡縮可能 8千個/画面 1万6千色同時発色 (64カラーバレット)
サウンド	ステレオサウンド22音 (FM12音、PCM10CH)
カラー	1万6千色/3万2千色
備考	フェードインフェードアウト、半透明、ぼかし、ウインドウ機能

SYSYEM 32 / SYSTEM MULTI 32 ALL GAME LIST

■SYSTEM 32	エアレスキー	F1スーパー ラップ	■SYSTEM MULTI32
ラッドモービル	ゴールデンアックス	エイリアン3・ザ・ガン	スタジアムクロス
ラッダーラー	デスターの復讐	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	タイトルファイト
スパイダーマン	ホロシアム	ジュラシックパーク	アウトランナーズ
F1エキゾーストノート	ダークエッジ	ドラゴンボール Z V.R.V.S	ハードタンク 3on3
アラビアンファイト	バーニングライバル	ザ・Jリーグ1994	

1990-1994**メガドラ互換のワンオフボード**

MODEL 1
MODEL 1



秒間18万ポリゴンを表示可能にした。セガの本格的3D CGボードの第1弾。テクスチャーマッピングの機能はなく、生ポリゴンのシャープなグラフィックとなる。通信対戦のための機能拡張用ボードが存在する。第1弾は『バーチャーレーシング』で、一部ICを変えているため後期の作品『バーチャファイター』とのあいだで完全な互換性はない。

MODEL 1 ALL GAME LIST

バーチャーレーシング	ウイングウォー
バーチャファイター	セガネットマーク

ST-V
ST-V



家庭用ゲーム機、サターンとほぼ同じ設計のマザーボード。サターンと部品を共有することにより、ポリゴンを出力できるボードとして画期的な低価格を実現。メモリやサウンドではサターンを上回る機能を持っている点にも注目。そのほかロムの部分がカセットになっているのが特徴といえる。サードパーティも数多く参入し、セガ以外から販売された作品也非常に多い。

ST-V ALL GAME LIST

スポーツフィッシング	スポーツフィッシング2	デカスリート	ウインターヒート
ゴールデンアックス・ザ・デュエル	サンドアール	ダイナマイト刑事	花組対戦コラムス
ばくばくアニマル	ファンギーヘッドボクサー	マジカル頭脳パワーワー	全日本プロレス フィーチャリングバーチャ
バーチャファイターリミックス	バーチャファイターキッズ	ぶよぶよSUN	マルちゃんdeゲー!!!
エジホン探偵事務所	ペブルビー ザ・グレートショット	コラムス'97	対戦タントアール サシッす!!
ファイナルアーチ	カラオケクイズ イントロDonDon	紫炎龍	レイディアンツルバーガン

1992-1995
新たな時代を築いた本格的CGボード**Spec**

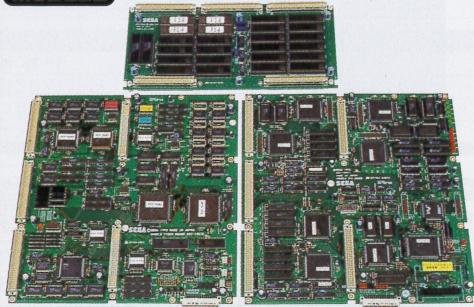
CPU	32ビット (V60) 16Mhz動作
コ・プロセッサ	32ビット 40Mhz動作 浮動小数点演算機能 軸回転演算機能 3Dマトリックス演算機能
メモリ	RAM 1Mバイト ROM 47Mバイト
解像度	496×384 水平周波数24khz (ミディアムレゾリューション)
スクロール画	2面 水平方向ラインスクロール可能 32768色 (128カラーバレット)
ウインドウ画	2面 水平方向ラインスクロール可能 32768色 (128カラーバレット)
3Dエンジン	浮動小数点ユニット内蔵
エンジン	540000ベクトル/秒 (MAX) 180000ポリゴン/秒 (MAX) フラットシェーディング機能 拡散反射モード内蔵 鏡面反射モード内蔵
ポリゴン画	120Mピクセル/秒 1600万色・発光可能
そのほか	通信機能拡張あり MIDIによるサウンド通信可能 サウンド部
CPU	16ビット 68000 10Mhz
メモリ	RAM 16Kバイト ROM 5Mバイト
FM音源	YM3438使用 同時発音6音 L.R2チャンネル出力
PCM音源	サンプリング周波数 44.643khz 同時発音28音 18ビット2チャンネル出力
そのほか	アクティブ・サーボ・スピーカーシステム搭載 MIDIによるメインボードとの通信可能

1994-1998
サターン互換、低価格のCGボード**Spec**

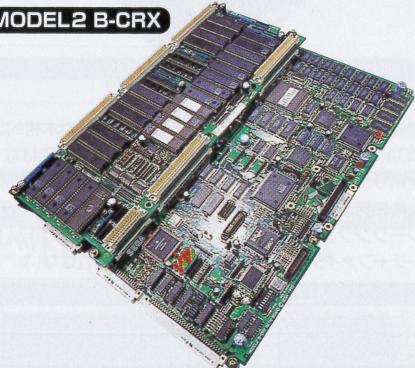
メインCPU	SH2 (32ビットRISC CPU) ×2
サウンドCPU	68000
メモリ(使用RAM)	RAM合計32メガビット (CD-ROM搭載時 36メガビット)
同時発色数	1670万色以上
CG性能	専用ハードウェア搭載
各種エフェクト	フラットシェーディング グローブシェーディング テクスチャーマッピングあり
スプライト	拡大・縮小、変形、回転機能あり
スクロール(面数)	最大5面(拡大・縮小、変形、回転機能あり)
サウンド(音源ch数)	カスチムIC "SCSP" PCM32ch (FM8ch可) サンプリングレート 44.1kHz ライン出力 (ステレオ) スピーカー出力 (モノラル、パワーアンプ内蔵)
オプション	CD-ROM (MPEG対応) インターフェース CD-ROM採用 マルチカートリッジ 通信システム グラフィックエンハンサ
コネクター規格	JAMMA規格対応

**MODEL 2
MODEL2**

軍用シミュレータを開発しているアメリカのGE社（後のマーチン・マリエッタ社）との共同開発で、テクスチャーマッピングが可能。MODEL2は数々のバージョンがあり、性能やボードの形態が段階的に変化している。最初のボードはCG-Tと呼ばれるプロトタイプで、CPUがV60から960に変更され、テクスチャーが貼れるようになった以外はMODEL1と同じ性能（秒間18万ポリゴン）を持つ。つぎのA-CRXでは、別基板になっていたI/Oポートやサウンドポートを一体化。『バーチャファイター2』などがリリースされている。B-CRXでは4つあったDSP（Digital Signal

MODEL2
**1994-1998
数々の名作を生んだCGボードの決定版**

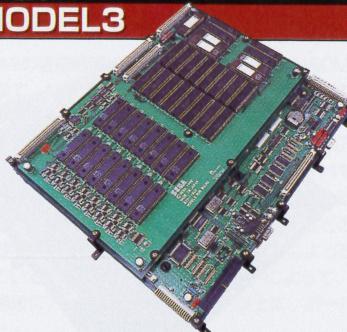
Processor : 転送率の高いデータの流れをリアルタイムで処理するために開発されたデバイス）を高性能のひとつDSPIにまとめ、1枚基板としてコスト削減を図っている。その結果性能もアップし、秒間24万ポリゴンの出力が可能になった。価格が下がったぶん大型筐体もの以外でも使われるようになり、『バーチャストライカー』や『ダイナマイティベースボール』などの作品が制作された。後期のC-BRXでは次世代のDSPIに変更し、さらに性能がアップして秒間30万ポリゴンを実現している。以降NAOMIが普及しはじめる1998年まで現役で使われて続けた。

MODEL2 B-CRX**Spec**

CPU	32ビットRISC CPU 25Mhz動作
コ・プロセッサ	32ビット単精度浮動小数点 16MFLOPS 軸回転演算機能 3Dマトリックス演算機能
メモリ	RAM 8Mバイト ROM 248Mバイト
解像度	496×384 水平周波数24khz（ミディアムレゾリューション）
スクロール画	2面 水平方向スクロール可能 32768色（128カラーパレット）
ウインドウ画	2面 水平方向スクロール可能 32768色（128カラーパレット）
3Dエンジン	浮動小数点ユニット内蔵
エンジン	900000ベクトル/秒 (MAX) 300000ポリゴン/秒 (MAX) バースペクティテクスチャーマッピング機能 フラットシェーディング機能 マイクロテクスチャー機能 マルチウインドウ機能 拡散反射モード内蔵 鏡面反射モード内蔵
ポリゴン画	120Mピクセル/秒 65536色 (1024カラーパレット)/2097152色
そのほか	通信機能拡張あり MIDIによるサウンド通信可能
	サウンド部
CPU	16ビット 68000 10Mhz
メモリ	RAM 16Kバイト ROM 5Mバイト
FM音源	YM3438使用 同時発音6音 L/R2チャンネル出力
PCM音源	サンプリング周波数 44.643khz 同時発音28音 18ビット2チャンネル出力
そのほか	アクティブ・サポート・スピーカシステム搭載 MIDIによるサウンド通信可能によるメインボードとの通信可能

MODEL 2 ALL GAME LIST

■モデル2	スカイターゲット	ファイティングバーバーズ	セガツーリングカーチャンピオンシップ
デイトナUSA	マンクスT.T.	電脳戦機バーチャロン	ウェーブランナー
デザートタンク	モーターレイド	ガンブレードN.Y.	セガスキー スーパーG
バーチャコップ	■モデル2 B-CRX	ソニック・ザ・ファイターズ	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド
■モデル2 A-CRX	バーチャストライカー	ラストブロブノス/東京番外地	トップスケーター
バーチャファイター2	レールチェイス2	ダイナマイティベースボール	セガ ウォータースキー
セガラリー チャンピオンシップ	インディ500	ダイナマイティベースボール'97	ビハインド・エヌミーラインズ
バーチャコップ2	バーチャファイター2.1	■モデル2 C-CRX	ダイナマイティ刑事2

**MODEL 3
MODEL3**


CGボード、モデルシリーズの第3弾。CPUにPowerPC 603を使い、常時秒間100万ポリゴンを出力できる。その突出した性能は業界で大きな話題となった。表現能力が大きくアップし、半透明処理、複数光源、フォグ（霧）効果などをサポート。第1弾は華やかなレビューを飾った『バーチャファイター3』で、この初期のバージョンはステップ1.0と呼ばれる。このバージョンはCPUクロックが66MHzだったが、修正されたステップ1.5では100MHzとなる。ステップ1.5では『バーチャストライカー2』などがリリースされた。さらに性能を高めたのがステップ2.0で、CPUにPowerPC 603evを使い、CPUクロックを166MHzに一気にアップ。ダブルレンダリングになり、描画性能が大幅に上がっている。ステップ2.0の代表作は『セガラリー2』。しかし、ハードの性能を追求した結果、基板の値段が60万程度と高値になったのが唯一の欠点。

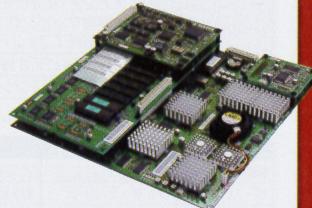
**1996-1999
ハードスペックを追求した究極型**
Spec

Graphics Performance	Others
Geometrizer 1 Million polygons/sec	Main CPU Power PC 603e
Renderer 60 Million pixels/sec	Resolution 496×384~640×480
16 Million colored texture	Special Effects
trilinear interpolation Micro Texture	Zoning-Fog
Shading	32 Level of Translucency
High-Specular Gouraud Shading	Sound Section
Fix-Shading Flat-Shading	CPU 68EC000
Texture&edge Multi Layered Anti-Aliasing	Sampling Rate 44.1KHz
Lighting Effect	SCSP×2
Parallel Light	MIDI Interface
4 Spot Light	16bit 64Voice 4ch
Pin Spot Light	

MODEL 3 ALL GAME LIST

■MODEL3	バーチャストライcker2
バーチャファイター3	バージョン98
バーチャファイター3tb	デイトナUSA2
ル・マン24	オーシャンハンター
ゲットバス	スパイクアウト
スカッドレース	スターウォーズ・トリロジー・アーケード
バーチャストライcker2	ダートデビルズ
ロストワールド	L.A.マシンガンズ
ジュラシックパークII	スカッドレース プラス
スカッドレース プラス	デイトナUSA2
■MODEL3 Step 2.0	パワーエディション
ハーレーダビッドソン&LAライダーズ	バーチャストライcker2
スキーチャンプ	バージョン99
セガラリー2	マジカルロッコアドベンチャー
電脳戦機バーチャロン	スパイクアウト
オラトリオ・タングラム	ファイナルエディション
ファイティングバーバーズ2	救急車

1999-

光表現が美しいハイスペックボード
**SEGAHIKARU****SEGAHIKARU**

MODELシリーズの延長線上に位置する、セガ完全オリジナルのCGボード。業界で初めてフォーンシェーディングを実現し、ジオメトリ機能や各種エフェクト機能をハードでサポートしているためソフトにかかる負担が少ない。半透明ポリゴン処理能力はNAOMIの4倍以上あり、重ね合わせることによって『消防士』

のような独特の水や炎の表現が可能になる。またHIKARUの名前の由来にもなった光源数の多さは、フォーンシェーディングと併用することによって発色の美しいCG映像を実現している。ボードの価格はNAOMIと比べ高価であるため、専用大型筐体ゲームのみに採用された。代表作は電脳戦機バーチャロンフォース。

Spec

CPU	SH4、128bitグラフィック内蔵RISC CPU 動作周波数200MHz 360MIPS/1.4GFLOPS 2個搭載
メモリ	ワークメモリ：64Mbyte グラフィックメモリ：28Mbyte サウンドメモリ：8Mbyte ロム：最大352Mbyte
サウンド	スーパーインテリジェントプロセッサ、32bit RISC CPU内蔵 (64チャンネルADPCM)
最大同時発色数	約1677万色
解像度	24KHz 496(H)×384(V), 31KHz 640(H)×480(V)
画像表示	ポリゴン表示能力：200万ポリゴン/秒 ピクセル表示能力：150Mピクセル/秒 シェーディング：フォーンシェーディング
処理能力	光源種類：平行光源、点光源、スポットライト 光源数：最大1024光源/シーン、最大4光源/ポリゴン ウィンドウ機能：8面エフェクト：フォグ機能、デブリューイング機能、ステンシル機能、シャドウ機能、モーションブラー機能
拡張機能	対戦通信機能、Audio4チャンネル拡張可能、PCI、MIDI、RS-232C
そのほか	ビットマップ面（最大2面）、カレンダ機能、Dual Monitor機能（24KHz時）、JAMMA VIDEO規格

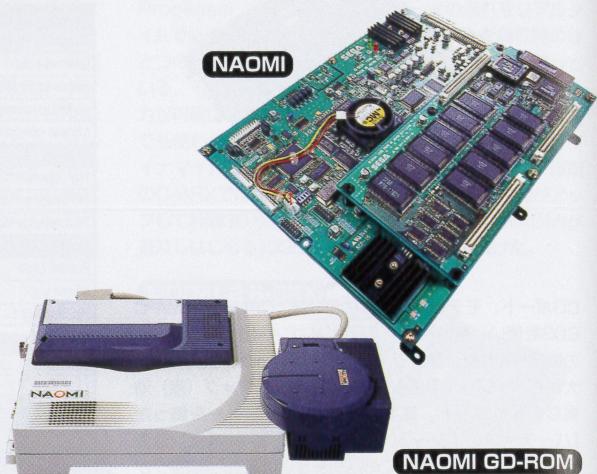
SEGA HIKARU ALL GAME LIST

消防士	スター・ウォーズ：
プレイファイヤーファイターズ	レーザー アーケード

NAOMI

ドリームキャストと互換性を持つマザーボード。MODEL3と同程度の性能を持ちながら低コストを実現している。グラフィックエンジンにPower VR2を使用し、反射光エフェクトなどの機能により高度な光表現ができる。またローコストという側面は、他メーカーが参入しやすく、さまざまなジャンルのゲームが開発できる環境を生んだ。その結果2001年まで、セガ販売のみで57機種がリリースされ、システム基板として最多のラインナップを抱えることになる。そのほか、ビジュアリメモリからデータ読みこむことができ、ドリームキャストとの連動が可能。さらにGD-ROMや各種ネットワークに対応する機能拡張を備えている点も見逃せない。2001年以降はマスクロムの不足もあり、流通・コスト面で有利なGD-ROM版が一般的になっている。

バランス重視のドリームキャスト互換基板



Spec

CPU	SH4 128bitグラフィックス・エンジン内蔵RISC CPU 動作周波数200MHz 360MIPS/1.4GFLOPS
グラフィックエンジン	Power VR2
サウンドエンジン	スーパー・インテリジェント・サウンド・プロセッサ : 32bit RISC CPU内蔵 (64チャンネルADPCM)
メインメモリ	32Mbyte
グラフィックメモリ	16Mbyte
メディア	ROMボード
最大同時発色数	約1677万色
画像表示処理機能	<ul style="list-style-type: none"> パンプ・マッピング：凸凹の生成 ファグ：霧効果 アルファ・ブレンディング：半透明効果 ミップ・マッピング：ポリゴンとの距離にあわせたテクスチャの自動切り替え トライリニア・フィルタリング：トライリニア・フィルタリングの平行処理結果を加重平均してテクスチャとして使用 アンチ・エイリアシング：輪郭に生じるギザギザを滑らかに処理するフィルタ機能 環境マッピング：周囲の環境が映ったテクスチャをオブジェクトに貼り込む機能 反射光エフェクト：オブジェクトに光沢を施す機能
ゲームポート	JAMMAビデオ規格 (JVS)
拡張機能	GD-ROM (オプション) 対応予定
その他	時計機能など

NAOMI ALL GAME LIST

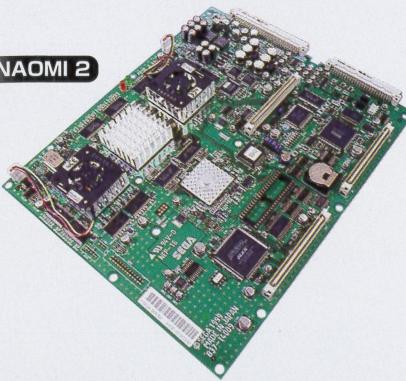
■NAOMI	アウトリガー	電脳戦機バーチャロン	斑鳩	■NAOMI GD-ROM
ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2	アウトリガー	セガタリス	オラトリオ・タングラム	コンフィデンシャルミッション
ダイナマイトイベースボール'98	ダイナマイトイベースボール'99	M.S.B.S. Ver.5.66	スラッシュアウト	スポーツジャム
クレイジータクシー	エイティーンホーラーズ	スラッシュアウト	モンキーボール	CRACKIN'DJ Part2
エアラインハイロット	火星チャンネル	ジャイアントグラム2000	モンキーボール	CRACKIN'DJ Part2
ゾンビリベンジ	サンパDEアミーゴ	全日本プロレス3~栄光の勇者達~	CRACKIN'DJ Part2	東京バス案内
ジャイアントグラム全日本プロレス2	パワースマッシュ	東京バス案内	スーパーメジャーリング	CRACKIN'DJ
電脳戦機バーチャロン	ぶよぶよDA	CRACKIN'DJ	ダイナミックゴルフ	デスクリムゾン オックス
オラトリオ・タングラムVer.5.4	バーチャNBA	デスクリムゾン オックス	スパイカーズバトル	スパイカーズバトル
リングアウト4×4	ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド	シャカっとタンパリン!	シャカっとタンパリン!	超PowerUpチュウ!
F355チャレンジ	ジャンボ! サファリ	セガ・ストライクファイター	犬のおさんぽ	サンパDEアミーゴ Ver.2000
バーチャストライカー2	タッチ・デ・ウノー!2	セガマリンフィッシング	エイリアンフロント	F355チャレンジ2
バージョン2000	タッチ・デ・ウノー!	クイズ ああっ 女神さまっ	コズミックスマッシュ	エイリアンフロント
スーパー・メジャー・リーグ'99	～闘う翼とともに～	La キーボードユ	パワースマッシュ2	コズミックスマッシュ
トイファイター	ダービーオーナーズクラブ2000	もっとノリノリ新曲追加!!	ルパン三世 THE SHOOTING	La キーボードユ
ダービーオーナーズクラブ		ダービーオーナーズクラブ2		

1998-

NAOMI 2

NAOMIの後継機種にあたるマザーボード。NAOMIとは上位互換で、NAOMIのゲームはNAOMI2で動かすことができる。NAOMI2ではグラフィックの描画性能が大幅に強化されており、NAOMIの約4倍にあたる毎秒1000万ポリゴンが実現されている。CPUはNAOMIと同じSH4を、グラフィックエンジンはPowerVR2を2個使用。この処理速度の向上は、ジオメトリ演算、環境マッピングなどの画像表示処理機能をハード側でサポートすることによって可能になっている。これらハード側のサポートによって、開発環境が格段にアップ。スペックの数字以上に、ボードの性能

NAOMI 2



開発効率をアップしてくれる実用型

がゲームに反映しやすいという利点がある。NAOMI同様、GD-ROMユニットとネットワークにも対応。基本的にソフトの供給はGD-ROMで行われている。NAOMI2を使った第1弾のゲームは『バーチャストライカー3』で、2001年の4月に発売された。同年8月に発売され格闘ゲームを再び盛り上げた『バーチャファイター4』では、キャラクターの質感を見事に表現。反射光エフェクト(16光源)をハードでサポートしているNAOMI2の性能を有効に活用している。2002年現在、NAOMI2はNAOMIの上位機種として、NAOMIとともにゲームセンターの一線で活躍中である。



NAOMI 2 GD-ROM

Spec

CPU	SH4 128bitグラフィックス・エンジン内蔵RISC CPU 動作周波数200MHz 360MIPS/1.4GFLOPS
グラフィックエンジン	Power VR2
サウンドエンジン	スーパー・インテリジェント・サウンド・プロセッサ : 32bit RISC CPU内蔵 (64チャンネルADPCM)
メインメモリ	32Mbyte
グラフィックメモリ	32Mbyte
モデルデータメモリ	32Mbyte
メディア	ROMボード、GD-ROM
最大同時発色数	約1677万色
ジオメトリ性能	1000万ポリゴン/秒
レンダリング性能	2000MPixel/秒
画像表示処理機能	<ul style="list-style-type: none"> パンプ・マッピング：凸凹の生成 ファグ：霧効果 アルファ・ブレンディング：半透明効果 ミップ・マッピング：ポリゴンとの距離にあわせたテクスチャの自動切り替え トライリニア・フィルタリング：トライリニア・フィルタリングの平行処理結果を加重平均してテクスチャとして使用 アンチ・エイリアシング：輪郭に生じるギザギザを滑らかに処理するフィルタ機能 環境マッピング：周囲の環境が映ったテクスチャをオブジェクトに貼り込む機能 (ハードウェアサポート) 反射光エフェクト：オブジェクトに光沢を施す機能。16光源 (ハードウェアサポート)
ゲームポート	JAMMAビデオ規格 (JVS)
拡張機能	GD-ROM (オプション)、ネットワーク (オプション)
その他	Dual Monitor機能 (1ボード2モニター出力可能) RS232C (シリアル通信ポート) 対応

NAOMI 2 ALL GAME LIST

バーチャストライcker3	ワイルドライダーズ	クラバート	ピーチスピーカーズ	ウェーブランナーグP	バーチャファイター4
バーチャルドライバーズ	クラバート	ピーチスピーカーズ	ウェーブランナーグP	バーチャファイター4	
バーチャルドライバーズ	クラバート	ピーチスピーカーズ	ウェーブランナーグP	バーチャファイター4	
バーチャルドライバーズ	クラバート	ピーチスピーカーズ	ウェーブランナーグP	バーチャファイター4	
バーチャルドライバーズ	クラバート	ピーチスピーカーズ	ウェーブランナーグP	バーチャファイター4	

◆ハードパワーを活かして、トゥンシェーディングをいち早くアーケードに導入した。

◆肌や服の質感向上はもちろんのこと、光のエフェクトが効果的に随所に施されている。

第3章 体感ゲーム時代 1985～1991

鈴木裕氏による傑作、体感ゲーム第1作の
『ハングオン』が85年に登場し、
ここからセガの大躍進が始まる。
発売される体感ゲームはすべて大ヒット、
他メーカーは真似できないところまで
セガは登りつめていく……。

Chapter 3 H, Y board & SYSTEM 16, 18, 24, 32



アウトラン



**ア ケードの新たな時代を開いた
"体感ゲーム"の驚くべきインパクト**

1985年は、アミューズメント業界の流れが大きく変わった年であった。この年、改正された風俗営業法が施行される。その結果15歳未満は午後6時以降、18歳未満は午後10時以降のゲームセンターへの入店が認められなくなり、深夜0時以降は営業ができなくなる。この改正はゲームセンターにとって大きな打撃となった。営業時間の短縮は直接ゲームセンターの売上（インカム）に大きく影響するからである。その結果、1ゲームあたりのプレイ時間の短縮とインカム効率が、さまざまな点から追求され、ゲームシステムに影響を及ぼしていく。

一方、日進月歩で進むハードの進化は、ゲーム内容に大きな変化を与える。スプライトが多く出せるようにな

テーブルゲーム全盛の時代に登場した『スペースハリアー』などの体感ゲームシリーズは、大型専用筐体を復権させた。1980年代後半には『テトリス』がブームに！ロングヒットを記録する。

るにつれ、大きなキャラクターが複数高速で動くようになる。それに従って、ゲームの内容は大きく変わっていき、インベーダー時代のゲームとはまったく違うジャンルを生み出すことになった。その典型的な例が、セガの大ヒットシリーズ、"体感ゲーム"である。

体感ゲームは、風営法が施行された1985年にリリースされたバイクゲームの名作『ハンギングオン』からスタートする。その目立つ大きな赤い筐体と、立体的に流れる背景のグラフィックはプレイヤーに新鮮な驚きを感じさせた。さらに体感ゲーム第2弾と銘打って発売された『スペースハリアー』(1985)が、その人気を決定的にする。プレイヤーの操作に合わせて筐体が大きく可動し、超高速で3D

スクロールする中で撃ちまくる爽快感。『スペースハリアー』にはそれまでのゲームになかった迫力と臨場感があり、新しい時代の幕開けを感じさせたのであった。

さらに体感ゲームのブームは、『アウトラン』(1986)『アフターバーナーⅡ』(1987)と続く、なかでも『アウトラン』は全世界的に大ヒットしたドライブゲームとなった。このゲームが優れていたのは、小さな子供から大人まで、一般プレイヤーからマニアまでひとしく人気があったところである。このことはドライブゲームの歴史上まれなことで、『アウトラン』はプレイヤー層やジャンルの幅を超えて、あらゆる人々に愛されることとなる。

体感ゲームが大ブームを呼んだ理由はいくつもある。まずひとつは、それまでに例のない大きく可動する筐体を作り上げたということ。そして2番目にあげられるのは、高速で滑らかな3Dスクロールを実現したという点にある。それまでビデオゲームがエレメカに劣る点は、立体感であった。しかし体感ゲームでは迫力ある3Dスクロールを可能にするとともに、ビデオゲームならではの緻密な操作性、没入感も同時に実現していた。

セガはこの圧倒的な映像と動きの迫力を根拠に、1プレイ料金の値上げという試みを行った。『アウトラン』で1プレイ200円という設定を打ち出し、『アフターバーナー』では1プレイ200円しか受け付けない設定で物議をかもす。さらに『ギャラクシーフォース』(1988)のデラックス筐体では1プレイ300円にもチャレンジしている。風営法によってアーケードゲーム業界が逆風に向かうなか、セガはそれまでにない強烈な魅力のある体感ゲームを作り出すことによって状況を打開したのだった。

この方向性は、従来型のゲームから、大型筐体を中心とした大店舗、アミューズメントパークを目指す展開へとつながっていく。ゲームセンターという呼称は、まだまだインベーダー時代の暗いイメージを引きずっていた。そのため、ゲームセンターからアミューズメントパークと名前を変え、ライトユーザーと呼ばれる広い一般層をターゲットにしようと試みるのである。

この時期、UFOキャッチャーのブームが起ったのもイメージアップ戦略と無関係ではないだろう。トイレを清潔にし、照明を明るくしたセガのゲームセンターは、女性でも気軽に入ることのできる雰囲気を生み出した。照明が明るくなった背景には、明るくてもプレイしやすい汎用筐体"エアロシティ"の普及がある。このような努力が積み重なり、UFOキャッチャーが広い客層にアピールする要因となるのである。UFOキャッチャーはその後10年にわたり断続的にヒットを続けていく。

体感ゲームが華々しいヒットをとばしているあいだ、汎用筐体であるテーブル台にもバラエティ豊かなヒット作が生まれていた。すでに多くの熱烈なファンを獲得し

ていたナムコに加え、コナミ、カプコン、そして『スペースインベーダー』のあと大きなヒットがなかったタイトーが躍進する。コナミは『グラディウス』(1985)で『ゼビウス』以来のシューティングファンの心をがっちりと捉えた。以降『沙羅曼蛇』(1986)、『グラディウスⅡ』(1987)と続くグラディウスシリーズは熱狂的な人気をもって迎えられる。当時ゲームマニアといえばシューティングマニアのことを指すのが一般的であった。一方カプコンは、重厚なグラフィックで『魔界村』(1985)『ファイナルファイト』(1989)などのアクションゲームをつぎつぎとリリースする。タイトーは『アルカノイド』(1986)、『バブルボブル』(1986)など独自のセンスの作品でプレイヤーの人気を得る。ゲームセンターには、シューティング、アクション、パズル、クイズなど、さまざまなジャンルがあった。ゲームをやり込むタイプのプレイヤーにとってとても充実した時代であったと言える。

セガも汎用筐体の分野では意欲作を生み出している。シューティングでは、1986年の『ファンタジージーン』が独創的なゲームアイデアとセンスで、多くのプレイヤーを唸らせた。アクションゲームでは『忍者ブリンセス』(1985)、『ゲイングランド』(1988)などのヒット作を生み出した。そのなかで最大のヒットをとばしたのが『テトリス』(1988)である。5種類のブロックを当てはめて消していくこのパズルゲームは、誰も予測しなかったほどの全国的ヒットとなった。さらに続けてリリースされた『コラムス』(1990)のヒットにより、"落ちものパズル"という新たなジャンルが生まれ、定着することになる。

**イトユーザー指向の業界が
袋小路に陥った空洞の数年間**

黄金期ともいえるこの時代を変えていったのは、飽くなきインカム効率の追及であった。体感ゲームの大ヒットの影響で生まれた"1ゲーム3分"のスローガンはゲームの難度を上げ、システムに大きな制約を加えることになる。さきを見るためにお金を注ぎ込む"継続"というシステムが一般化するにつれ、難度のバランスと実力主義という精神的の土台が大きく揺らぐ。そして時間をかけて攻略し、じっくり遊ぶという姿勢は徐々に失われていく。つぎに注目されたのは"多人数同時プレイ"でインカムを上げることであった。『ガントレット』(1985)で注目されたこのシステムは、急速に一般化する。その結果、2P同時で遊びにくいサイドビューのジャンプアクションは激減することになる。永遠に遊ぶことができたシューティングにはエンディングが加えられ、難度はさらにアップ。長くプレイするマニアは店舗からマークされる存在となっていく。このように体感ゲームの大ヒットは、相対的に汎用筐体ゲームの立場を苦しいものにしていった。その結果さまざまなジャンルが衰退し、

ゲームセンター全体から少しずつ魅力を奪っていった。

しかし、ライトユーザーをターゲットにした戦略も徐々に行き詰まりをみせていく。快進撃を続けてきた体感ゲームは、ついに筐体が360度回転する"R-360"へとたどりつく。しかし筐体アイデアが先行したこのマシンは、価格が高価であり、サポート人員が常駐する必要があるため出回りが非常に少なかった。このR-360が象徴するように、インパクトが弱まった大型筐体ゲームはインカムを落としていく。そもそも1ゲーム3分で納得できたのは強烈なインパクトが

体感ゲーム。それは僕らに未来を感じさせてくれる、夢のマシンだった

あってこそである。1980年代後半には、もはや見慣れてしまった大型筐体ゲームには、以前ほどのパワーはなくなっていた。この時期汎用筐体ゲームにおいても各社の開発力が低下しており、業界全体が大きな転換期にあったといえる。

そのころ、セガに衝撃を与える作品がナムコからリリースされる。ポリゴンを使ったドライブゲーム、『ウイニングラン』(1989)である。スプライトを駆使した表現では絶対の自信を持っていたセガであったが、ポリゴンはまだ未開発の分野であった。そこで一連の体感ゲームのディレクターである鈴木裕氏は、急きょポリゴンを使った3DCGゲームの開発に本格的に取り組むことになる。

時代が大きく動いたのは1991年であった。カプコンが『ストリートファイターⅡ』をリリースし、対戦格闘ゲームが大ブームを巻き起こすことになる。これはセガのみならず、誰も予期しなかった出来事であった。しかしブームに乗り遅れたかに思えるこの時期、セガは新たな飛躍を目前にして、力を溜めていたのである。



L985

セガ・大型筐体新時代の到来。『ハンギオン』、『スペースハリアー』は家庭では味わえない臨場感を提示し、セガを代表する作品として語り継がれていく。プライズマシンの革命機『UFOキヤッチャー』も登場。業界では、新風営法が施行された。

忍者プリンセス

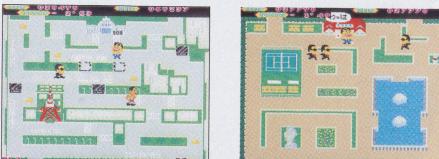
ACT / 8L+3B / 1人 / SYSTEM I / 1985年3月 / SG, SS

反逆者である玉露左衛門から寒天城を取り戻すため、忍者のくるみ姫がぶうま忍軍首領、大蒜と戦うアクションゲーム。ボタンは3つあり、8方向手裏剣、前方手裏剣、忍術に対応。忍術は、使うと姿を消して無敵になるアクション。敵の忍者を倒し出現する巻き物を取ると、強力な貫通手裏剣が使えるようになる。全16ステージで、川に流れ流木の上や暴れ馬の群れの中で戦ったり、石垣をよじ登るシーンがあり、ステージ構成は本当に多彩。最終面では玉露左衛門が鉄砲を持って現れ、凶悪に連射してくれる。特定の場所にランダムに出現するお地蔵様、案山子などの隠しキャラもある。難度は高めだが、展開の妙、ゲーム性ともにバランスのとれた名作といえる。

こんべえのあいむそ~り~

回収型ACT / 4L+2B / 1人 / SYSTEM I / コアランド / 1985年4月 / -

金塊を集めて建物に持ち帰る回収型アクションゲーム。主人公は時の総理大臣をモチーフにしており、芸能人やスポーツ選手に似た敵が出現。プレイヤーは敵をパンチで倒したりジャンプでかわして金塊を回収していく。



↑個性が爆発した敵キャラクターはこの時代ならではのセンス。パパには耐久力があり、マイケルはムーンウォークしている。

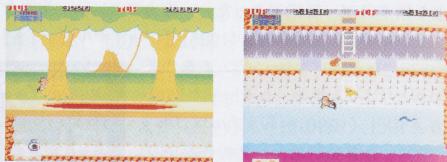


まめ知識 ● クレイジータクシー <リバース> キャラ選択時 SL を R にして S。<リアカー> キャラ選択時 "AC+BR, D, AC+BR を離す、R, S"。● ゲイングランド <捕虜増殖> 捕虜を 1P, 2P で同時に取るとふたりとも取ったことになる(片方は見えない)。

ピットフォールII

ACT / 8L+1B / 1人 / SYSTEM I / 1985年2月 / SG

ジャンプのみでサソリなどの敵やトラップをかわしながら、地下迷宮の宝を捲していくアクション。全4面で、2面以降は重層的な迷路になっている。氷の洞窟、地底湖、トロッコ、迷宮と続き、波乱万丈の展開を見せていく。



↑1画面ごとにスクロールするのが珍しい。各面に隠しボーナスがあり、2面には黄金バット、4面には100万点のダイヤが出現。

→手裏剣の命中率によりボーナスがある。貫通手裏剣で一度に複数の敵を倒すと命中率アップ。100パーセントなら5万点ボーナス。



↑最初は忍者がおもな敵だが、城の中にいると武士が刀で斬りつけてくる。このあたりから難度は最高潮に達していく。

チャンピオンプロレス

SPT (プロレス) / 4L+2B / 1~2人 / 1985年5月 / SG

黒パンツのレスラーが悪役の覆面レスラーと闘うタッグマッチのプロレスゲーム。セレクトボタンで技を速く選び、かけていく。6分間3本勝負で、5段階あるレベルの敵をすべて倒せばチャンピオンベルト奪取となる。



↑味方とタッチしたり、ピンチになったときに助けを呼んだりとタッグマッチならではのおもしろさを十分に味わうことができる。

ティディボーイブルース

ACT / 8L+2B / 1人 / SYSTEM I / 1985年5月 / M3

元アイドル石野陽子とタイアップしたアクション。ショットを撃ち、当たって小さくなった敵を蹴飛ばして倒していく。まとめて蹴飛ばすと高得点だが、蹴飛ばさずに放置するとタイムゲージを食べられてしまう。射撃と、石野陽子が部屋で宝探しするボーナスステージがある。

→上下左右につながった地形が独特。敵をまとめて倒し点数稼ぎをするパターンができる非常に奥深いゲーム。



リバレス

SHT / 8L+2B / 1人 / 九喰貿易 / 1985年6月 / -

ショットでエイリアンを撃退する、固定画面のシューティング。敵は画面奥から飛来し、曲線を描いてさまざまな軌道で攻撃てくる。疑似3Dで徐々に大きくなるように表現されているのが特徴。エネルギーが張ることできる。エネルギーはヘリコプターから投下されるパラシュートを取ることで回復でき、同時にパワーアップも行うことができる。

→この時代においてやや古く感じられる固定画面シューティング。



青春スキャンダル

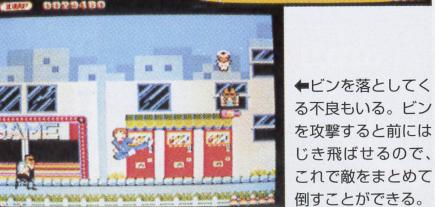
ACT / 4L+2B / 1人 / SYSTEM I / コアランド / 1985年7月 / M3

学ランを着た主人公たけし君が魔界軍団にさらわれた恋人のマリちゃんを助ける青春感覚あふれるジャンプアクション。レバーで移動としゃがみを行い、ボタンでジャンプキックとパンチ攻撃ができる。ストリート、忍者屋敷、未来的宇宙基地の全3ステージで、それぞれ不良、手裏剣を投げてくる忍者、猿のような宇宙人が出現。パンチやキックで倒し、障害物をジャンプでかわして進んでいく。ステージの最後は海岸でボスとの対決シーンとなる。途中でオプションのしん君(たけし君の弟)が出現し、しん君を連れたままクリアすると100万点ボーナスが入る。独特のノリのよさとポップなサウンドの印象が鮮烈で、プレイヤーの記憶に残る名作となった。

→ステージの最後は夕日の海岸でボスとの対決シーン。10発ダメージを与えれば勝ちとなるが、再びマリちゃんはさらわれてしまうのか?



→ピンを落としてくる不良もいる。ピンを攻撃する前にはじき飛ばせるので、これで敵をまとめて倒すことができる。



ヘビーメタル

ACT SHT / 8L+2B / 1人 / SYSTEM II / 1985年9月 / -

数画面先の敵基地に長距離射撃ができる斬新な戦車ゲーム。画面左のレーダーで敵の基地を確認し、ボタンを押して照準を移動、離すとミサイル発射となる。敵要塞もミサイルで応戦。全4面で、4面のみ継続不可となる。



↑キュア(基地)を破壊すると4種のアイテムが出現する。キュアと最終要塞ジャイログは、ミサイル以外では破壊できない。

ショッピリフター

SHT / 8L+2B / 1人 / SYSTEM II / 1985年10月 / SG

ブローダーバンド社のパソコンゲームを移植したシューティング。自機はヘリコプターで、攻撃ボタンでショットと爆弾を投下、方向転換ボタンで左右に向きを変える。要塞や戦車の攻撃をかいくぐり、捕虜を連れ帰るとエネルギーが補給される。20人救出でステージクリア。

→味方をひとりも殺さずにステージをクリアすると、50000点ボーナスが入ってくるみ姫が登場する。

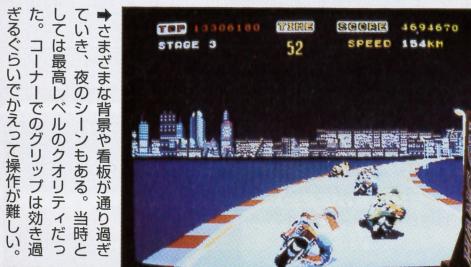


まめ知識 ● ゲットバス<女性キャラ>ステージ選択時に2ボタン同時押し(1ステージのみ有効。プラスティティ版は継続)。<幽霊> "PALACE" のスタート地点前方、損壊した外壁正面右にカーソルを合わせ5秒待つ。左の暗がりに出現してタイム15秒加算。

ハンガオン

DRV / HD+AC+BR / 1人 / ハングオンボード / — / 1985年7月 / M3, DC (『シェンムー』『シェンムーII』に収録)

記念すべきセガ体感ゲーム第1弾のバイクレースゲーム。赤い大きなバイク型の筐体にまたがり、左右に傾けながらコーナーを曲がっていく。筐体を自分から動かして操作するため、連続してプレイするにはかなりの体力を必要とする。その筐体のインパクトと操作の斬新さは当時のプレイヤーを驚かせた。ゲーム画面において画期的だったのは、なめらかな3Dスクロールと、自然なコーナーリングを実現したこと。当時としては突出したクオリティで、ち密なライン取りとアクセルワークの巧みさがタ



→さまざまな背景や看板が通り過ぎ
→さて、夜のシーンもある。当時は最高レベルのクオリティだった
→コーナーでのグリップは効き過ぎ
→さまで操作が難しい。

イムに反映するのが人気の秘密であった。コースは分岐のない連続した5つのステージで構成されており、途中には夜のシーンもある。ステージ内を時間内に走ればタイムが加算され、つぎのステージに進める。5ステージ走りきると、1秒あたり100万点のボーナスが加わってゲーム終了。ハンドルのみを操作するシットダウンタイプの筐体もあり、コースがライドオンタイプと少し異なっている。こちらもライドオンタイプ同様の人気を誇った。軽快なBGMが全編に流れていたのも特色で、当時のレースゲームのイメージを大きく変えるものだった。4面のヘアピンカーブにあるHANGONの文字のGにぶつかると、タイムが20秒増えるという隠しフィーチャーは有名。



→ライドオンタイプのバイク
筐体はインパクト十分。身長
が足りないと操作しにくい。

シューティングマスター

GUN / GC / 1人 / SYSTEM II / — / 1985年11月 / —

スパイが狙われたアイリス王女を助けていくガンショー。街や倉庫、海上でボートに乗っての銃撃戦シーンがある。敵を20人倒すと耐久力のあるボスが登場。コンパクトなミラー筐体の元祖で、撃つと反動が伝わるリコイル機能を搭載。



→星が10個になるとミス。全11面。
→星が10個になるとミス。全11面。

フラッシュギャル

ACT / 8L+2B / 1人 / — / 九貿易 / 1985年11月 / —

強制横スクロールする、女性が主人公のアクション。格闘面とシューティング面が交互に展開する。格闘面では体力ゲージがあり、敵を倒すかダメージを与えるとライフアップ。シューティング面ではバイク・ヘリ・水上バイクなどに乗り、1発当たるとミス。全11面。



→バイク面では弾を上に撃ち、正面のバイクはジャンプでかわす。1発でやられるので難度が高い。

クラウンズゴルフ・インハワイ

SPT (ゴルフ) / ヒッティングスイッチ+7B / 1~2人 / — / ナスコ貿易 / 1985年 / —

『クラウンズゴルフ』の続編にあたるゴルフゲーム。ルールは前作と同じで、コースがハワイアンコースに変わり、男女でマッチプレーが可能になった。トリッキーなコースレイアウトのホールが増え、難度がアップ。ホールインワンを出すと年月日と名前を記録できた。



→名作『クラウンズゴルフ』の続編。しかし難度が上がってしまったため、前作ほどの人気は得られなかった。

4Dウォーリアーズ

SHT / BL+2B / 1人 / SYSTEM I / コアランド / 1985年 / —

4次元の世界を行き来しながら戦う横スクロールシューティング。画面上部から別次元へ移ることができるのが特徴となっている。クリスタルを取ると弾数制限のある強力なミサイルが発射できる。1ラウンドは4エリアあり、3つの中ボスを倒すと魔羅生物ゴーサムが登場する。



はそのまま画面のプレイヤーの位置に対応しており、その独特的な操作感が没入感を深めている。モビルスーツ、キノコ、正20面体などファンタジックな敵がつぎつぎと出現し、敵の弾や敵本体、壊せない柱に激突するとミスとなる。全18ステージ構成でボーナステージが2ステージあり、ここでは敵は出現しない。正義のドラゴン、ユーライアの背中に乗って木や柱を破壊し、その数がボーナス得点になる。最終ステージはボスラッシュでエンディングを迎える。ステージ17のボスのウイウェイジャンボは10万点の岩を飛ばしてくるので、ここで粘つてスコア稼ぎをするのがマニアのあいだで流行した。

→当時誰もが驚いた、豪快に動くローリングタブ。可動しないシットダウンタイプもある。

スペースハリアー

3D SHT / BL+1B / 1人 / スペースハリアーボード / — / 1985年11月 / M3, GG, 82X, SS, DC, FC, PCE, IM, PC (PC-8801, PC-6001, FM77AV, X1, X68000), ETC

自機の動きに合わせて稼動する大型筐体と、滑らかな高速3Dスクロールでプレイヤーを驚かせた体感ゲームの名機。銀河の彼方にあるドラゴンランドを救うため、宙を浮遊する超能力戦士ハリアーを操り、オートロック式のランチャーから発射される弾で敵を粉碎する。筐体にはシートベルトがついており、アナログスティックの角度に対応して筐体が前後と斜めに可動。その前例のない激しい動きは驚異的だった。アナログスティックの位置

→ハリアーは操縦桿を下に引くと上に、
上に倒すと下に移動する。発射される
弾は自動でロックオンされる誘導弾。



→ステージの最後にはボスが登場。巨大なドラゴンや、隊列を組んだモビルスーツが攻撃を仕掛けてくる。



→高速ステージでは柱と正20面体(ピンズビーン)が出現。

→使用後に残った部分が落下して、さらに使用可能。フロック往復>イーザー、レベルロの状態で一列だけ溝を作り、レバーを入れっぱなしにして、左右交互にスライドをくり返すと永久にシュエルか接地しない。



まめ知識
●コットン>ボーナス>ステージクリア時に降ってくるお茶をすべて避けるとボーナス点が加算。
●コラムス>ボーナス>魔宝石を最下段に落とすと1万点。魔宝石2回使用>魔宝石を画面外にはみ出るように積むと、→

1986

ドライブゲーム名作中の名作『アウトラン』が登場、全世界でヒットを飛ばす。基板作品も『ファンタジーゾーン』を始めとする多くのヒット作をリリースし、セガの技術力とセンスが高く評価される。一部店舗でプリペイドカードシステムを導入。

メジャーリーグ

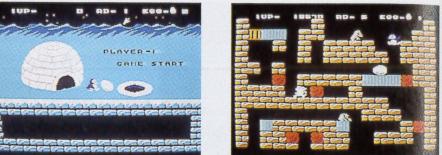
SPT(野球) / TB+ヒッティングスイッチ+4B / 1~2人 / SYSTEM 16A / 1986年1月 / -

SYSTEM 16ボード第1弾の野球ゲーム。16ビットCPUのパワーで、自然かつダイナミックな選手の動きを実現している。1画面でバックネット裏と走者のベース付近のふたつの視点で見られる、マルチウンドウシステムを採用。この演出はそれまでのスポーツゲームにはなかったものだった。また、野球ゲームで初めてヒッティングスイッチとトラックボールを使い、斬新で感覚的な操作感を生み出したのも大きな特徴。ゲームはポイント制で、ポイントがなくなるとゲーム終了。ヒットや盗塁などでポイントが増え、三振やエラーでポイントは減っていく。FM音源を使ったサウンドの質の高さ、対戦のおもしろさなどもあいまってロングヒットした名作である。

ドキドキペンギンランド

ACT / 2L+2B / 1人 / - / 1986年1月 / SG, M3, SS, IM

ペンギンのアデリー君がタマゴをフェアリーの家まで届けるアクション。岩やブロックをジャンプで避け、床を掘り、クマの攻撃をかわして卵が割れないように運んでいく。家庭用の逆移植で、アーケード版はタイマー制。



↑パンチ攻撃をするゲンゴウ、卵を割るノゾラがライバル。卵は割れやすいので、低い高さから落として運んでいく必要がある。

↓SYSTEM 16の能力を活かして、バックネットから見たり、球場を見下したりと、状況に応じて複数の視点が選択される。



↑マルチウンドウで走者が見えるなど、新しい演出と質の高いサウンドを実現。時代性を無視しては語れない野球ゲームだ。

ハングオンJr.

DRV / HD+AC / 1人 / SYSTEM E / - / 1986年1月 / -



おもにキッズを対象として制作された『ハングオン』のミニアップライト筐体バージョン。8ビット基板であるSYSTEM Eボードを使用しているためか、全体的な完成度は低い印象がある。キャラクターや背景スクロール、サウンドなどが本家の『ハングオン』とは異なっている。

←『ハングオン』と基本的に同じだが、基板そのものが違う廉価版となっている。そのため違う部分もある。

ラフレシア

SHT / 8L+2B / 1人 / - / アルファ電子 / 1986年3月 / -

宇宙獣人ラフレシアとその配下から地球を守るために戦うシューティング。星の流れる宇宙空間に顔の形をした敵が多数出現するのが異色。左ボタンで単発のレーザーを、右ボタンで連続して撃てるレーザーを射出。黄色いパワーを取るとM字型のワイドレーザーを撃つことができる。エネルギー不足でショットが発射不能になるので、エネルギー源の青いティアドロップを回収しながら補充していく。



スーパースティングレイ

ACT SHT / 8L+2B / 1人 / - / アルファ電子 / 1986年3月 / -

画面下の基地から出撃し、最上部の敵の要塞を破壊する戦車ゲーム。戦車には耐久力があり、基地に戻ると何度もダメージが回復する。基地のまわりには6つの格納庫があり、入るとパワーアップの種類が変化。パワーアップは主砲3種、そのほかの武器3種からふたつ選んで組み合わせることができる。敵の砲台を少しづつ破壊し、基地に戻ってダメージ回復をくり返して進んでいく。



ファンタジーゾーン

SHT / 8L+2B / 1人 / SYSTEM 16A / - / 1986年3月 / M3, SS, FC, PCE, IM, PC (X68000, Windows)

メルヘンタッチの独特な世界観と斬新なアイデアが光る、シューティング史上に残る大傑作。プレイヤーはオバオバという自機を操り、ファンタジーゾーンを敵の魔の手から守るために戦っていく。敵を倒してコインを回収していく、そのお金でパワーアップを買うことができるのが独特。赤い風船に触れて入るショップでは、スピ

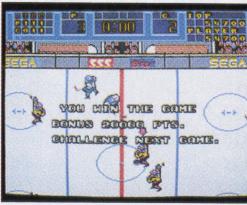


↑ステージごとに名前がついているのが凝っている。ステージは「OPA-OPA」。

スラップショーター

SPT (アイスホッケー) / BL+2B / SYSTEM E / - / 1986年3月 / -

実戦的なプレイが楽しめるアイスホッケーゲーム。ボディチェックでパックを奪い、パスボタンで相手をかわしながら、ショートボタンでゴールを狙っていく。ゲームは3ピリオドで争われ、各ピリオド終了時に負けている



とゲームオーバー。ハーフタイムにはチアガールショーもある。

←SYSTEM E基板の実質的な第1弾。アイスホッケーを忠実にゲーム化。3ピリオド終了時には同点でもゲーム終了となる。

ードが変わるエンジン類、ショットやボムのパワーアップ、残機なども売っている。エリアには10の基地があり、すべて破壊するとボスが出現。倒せばクリアとなり、全8ステージを戦う。ボスのアイデアは斬新で、弾を降らせてくるボランダ、雪玉を撃つボボーズ、雲の渦を回していくウインクロンなどがいる。最終面のボスはオバオバの父に住み着いた6匹の虫で、最後の虫を自爆させるテクニックが存在した。Hiro師匠の作曲したBGMも名曲で、ステージごとに名前がついている。



これがマニアが編み出した6元組の虫を自爆せしるテクニック。自機がハイパーを失う。



●コラム'97<ハイバーモード>2000ジュエルでスタッフクレジットが流れ、終了すると超高速モードがスタートする。
●コラムII<ブロック残し>ボーナステージでタイムアップ直前にジュエルを落とすと、画面上部に残ったままになる。



●ゴールデンアックス<二度殺し>敵を落として倒すと2倍の得点が加算(死んだ敵は無効)。<三度殺し>ジャンプ切りで倒して落とすと例外的に3倍の得点が加算。<X度殺し>敵を倒し着地まえに魔法で攻撃すると、攻撃回数分だけ得点が加算。→

カルテット/カルテット2

ACT / 8L+2B / 1~4人 / SYSTEM 16A / - / 1986年4月 / M3 (ダブルターゲット)

西暦2086年、宇宙海賊に占領されたスペースコロニー「ゼロ6」における、私設救援隊カルテットの活躍を描いたアクション。プレイヤーはリー、ジョー、マリー、エドガーの4人で、敵と戦いながら鍵を手に入れて迷路から脱出していく。プレイヤーと同色のアイテムを取ると武器の射程が4段階にアップ。靴(スピードアップ)や時計(敵の動きが止まる)などのアイテムもある。4人同時プレイが可能で、いちばん最後に脱出したプレイヤーは「マリちゃん難しくてわかなーい」など変なセリフをしゃべるのが有名。時間で体力が減っていくが、ゼロになっても攻撃を受けなければやられない。そのため、緻密な攻略が成り立って1億点プレイヤーも出現した。

→「カルテット」は専用筐体を使い4P同時プレイが楽しめる。その後発売された「カルテット2」(写真下)では2P同時まで可能。



→射程や移動速度など、プレイヤーの性能はキャラによって違う。アイテムを回収すると各キャラの性能が上がっていく。

ロボレス2001

SPT (プロレス) / 8L+3B / 1~2人 / - / 1986年4月 / PC (FM-7)

銀河特設リング場で戦う、未来のロボットプロレスゲーム。赤いランプが3個点灯するとド派手な空中必殺技スカイハイをくり出すことができ、リングにヒビが入るという演出もあった。1試合3分で、対戦プレイも可能。



↑新旧取り混ぜたプロレス技や人間には不可能な技など、計40種類もの多彩な技をくり出すことができる未来派プロレス。

ワンダーボーイ

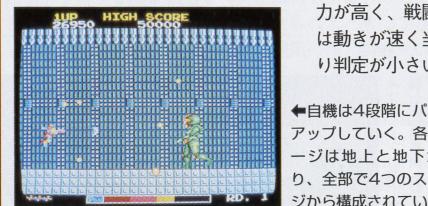
ACT / 2L+2B / 1人 / SYSTEM I / エスケープ / 1986年4月 / SG, M3, GG

ブック少年が斧で敵を倒しながら進んでいく、横視点のジャンプアクション。プレイヤーには慣性があり、加速ボタンと斧を投げるボタンが兼用されている。タマゴを壊すと斧、スケボーが手に入り、スケボーに乗ると止まらないが操作性は向上。敵の配置が絶妙で、クモ、ハチ、カジキなどの敵と、沈む床、大きな岩、つららなどの障害物が芸術的なまでに組み合わされている。その難度のバランスと緻密なゲーム性はジャンプアクションの最高峰といっても過言ではない。1エリアは4ラウンド構成で、エリアの最後にはボスが登場。最後のエリア8に進むにはドールと呼ばれる隠しキャラをすべて取る必要があり、マニアのあいだで熾烈な争いがくり広げられた。

アストロフラッシュ

ACT / 8L+2B / 1人 / SYSTEM E / - / 1986年5月 / M3

ボタンで自由にロボットと戦闘機に変形できるシューティング。侵略された第2の地球、アストロの平和を取り戻すため、敵のコンピューターロボと戦って人工知能を破壊していく。ロボットは3方向に弾を撃てる所以攻撃力が高く、戦闘機は動きが速く当たり判定が小さい。



→自機は4段階にパワーアップしていく。各ステージは地上と地下があり、全部で4つのステージから構成されている。

→障害物を巧みに飛び越して進んでいく。天使がついているときは無敵なので、障害物にわざとぶつかって点数稼いでいくことができた。



→各ラウンドの最後にはボスが登場。弱点は頭で、火の玉を吐いて攻撃てくる。攻撃に慣れてしまえば難度は低い。



- まぬ知識 →<バック復活>2P時に一方がライフ0のとき、他方が魔法を使うと生き残り、ステージクリアで満タンに戻る。
- コンフィデンシャルミッション<サイト非表示>CMFロコを撃て始める。<スコア表示>トリガーを引いてスタートする。

©SEGA

ダンプ松本

SPT (プロレス) / 8L+3B / 1~2人 / SYSTEM 16A, B / サンリオ / 1986年5月 / M3

ダンプ松本とブル中野の極悪同盟と、ライオネス飛鳥や長与千種らのクラッシュギャルズがタッグマッチを行う全女公認のプロレスゲーム。レバーとボタンの組み合わせで多彩な技を出すことができ、竹刀での攻撃も可能。



→会場外乱闘、竹刀攻撃を行うこともできる。初期は当時としては画期的な、新型筐体であるシティキャビネットで発売された。

ウォーボール

SPT (アメフト) / 8L+2B / 1~2人 / SYSTEM II / - / 1986年6月 /

アメリカンフットボールにシューティング要素を組み込んだゲーム。プレイヤーはロボットで、アメフトのルールに基づきボールをゴールに運ぶ。最初に5つの標的を擊つトライアルゲームがあり、得点の多いほうが先攻となる。3回の攻撃で防衛ラインを突破しなければ攻守交代。弾を撃って敵を蹴散らしながら走ったり、敵のバスを弾で止めてボールを奪ったりすることができる。

**フラー**

SHT / 8L+2B / 1人 / - / クラール、アルファ電子 / 1986年5月 /

横画面の縦スクロールシューティングで、登場する敵が花のデザインなのが珍しい。サクラの編隊や彗星を撃つと、カッターや護衛機など5種類のパワーアップが出現。惑星の基地を撃つと爆破でき、基地内に侵入。一定時間内に破壊して脱出しないと爆発に巻き込まれる。



→スピードアップ、ミサイル、レーザー、カッター、護衛機の5種のパワーアップがあり、カッターが強力。

スペースポジション

DRV / 4L+2B / 1~2人 / - / 太平技研 / 1986年7月 /

未来都市を舞台にしたトップビューのレースゲーム。燃料を消費し、敵車や障害物をウイリーやジャンプでかわすことができる。燃料はガソリンスタンドで補給するか飛来するキャラをジャンプで取って補給。オレンジカーをウイリーで取るとスーパーバリアカーに変身、敵車や障害物をねね飛ばして走行できる。全7ステージ構成で、2面以降はCPUとの対戦になり画面が2分割される。

**エンデューロレーサー**

DRV / HD (ウイリー可) + AC+BR / スペースハリアーボード / - / 1986年7月 / M3

長距離走行競技、エンデューロレースを題材にしたオフロードのバイクゲーム。『ハンギングオン』『スペースハリアー』に続く、体感シリーズの第3弾にあたる。ハンドルを手前ひいて筐体ごと持ち上げるとウイリーや大ジャンプができる、坂道やギャップなどの障害を乗り越えてゴールへ進んでいく。駆動力を活かすウイリー走行、スリップを立て直すカウンターステア、空中で方向転換するカウンタージャンプの3つのテクニックが存在。郊外、山岳、砂漠、湿原、砂浜の全5シーンで構成されており、規定時間内にチェックポイントを走っていく。DXタイプとシットダウンタイプがあり、DXタイプはハンドルが実車感覚に近く重いため、疲労度もかなりのものだった。



→ジャンプのタイミングや高さ、落下的位置が重要。うまくジャンプすればそれだけ速く走行できる。

ガルディア

SHT / 8L+2B / 1人 / SYSTEM II / コアランド / 1986年8月 / —

空中と地上をふたつのボタンで撃ちわける縦スクロールシューティング。地上弾のカーソルは発射すると自機の近くまで移動するのが特徴。それをうまく利用すれば、自機の近くにある地上物も破壊することができる。パーツを取得するとパワーアップするが、自機の当たり判定も大きくなり、敵ランクも上がっていく。全4ステージで、2面までは継続プレイが可能。



アウトラン

DRV / HD+AC+BR+SL (2MT) / 1人 / アウトランボード / 1986年9月 / M3, MD, SS, DC, PCE, IM, PC (Windows)

アーケードゲームの歴史上、もっともヒットしたドライブゲームの金字塔。赤いクルマに金髪の美女を乗せて、分岐した15コースを走破していく。背景はヨーロッパ調で非常に美しく、レースというよりドライブ感覚で遊べるのが魅力になっている。分岐したコースは16通りのルートを選ぶことができ、いろいろなコースを試す楽しさがある。各ステージは砂漠や巨大な石の門、古い街並、風車のある通りなどの印象的な背景のもと、高低差を3D的に表現しており、それぞれに特色が出ている。ゴールは5つあり、クルマが大破したりトロフィーをもらえた



カロリー君vsモグラニア

回収型ACT / 4L+2B / 1人 / — / 太平技研 / 1986年8月 / —

フルーツ王国の少年、カロリー君がモグラに盗まれたフルーツを回収するアクション。カロリー調節というアイデアが斬新で、一定時間フルーツを食べないとやせ細って死に、食べ過ぎると動けなくなったり潰れたりする。



↑規定回数内で敵を吹き飛ばすロストハリケーンや爆弾を使うことができる。後半には三度笠をかぶった石松風のモグラも出現。



アクションファイター

ACT / 8L+2B+AC+BR / 1人 / SYSTEM 16A, B / — / 1986年9月 / M3

バイク、スーパーカー、バギー、ボート、ヘリの5つの乗り物を乗りわけながら、敵や障害物に当たらぬよう走るゲーム。アクセルでスクロールスピードを調節し、

燃料に注意しながら走っていく。シティ筐体の中央に操縦桿、下にアクセルがあり、対空用ミサイル、対地用ミサイル、特殊武器、ジャンプなどを使うことができる。コースは分岐点で選択した乗り物によって変化する。



ギガス

BLK / バドル+1B / 1人 / — / — / 1986年10月 / —

シンプルな全32面のブロック崩し。異次元の支配者ゴルドギガスを、移動砲台ダブルデッガーが撃破するというストーリー。スピードダウン、レーザー発射などのアイテムがあり、出現する怪獣に触れるとミスとなる。



光沢のあるブロック崩し、「トイド」(タイトー)のヒックによるブロック崩しブーム

アレックススキッド ザ・ロストスターズ

ACT / 8L+2B / 1~2人 / SYSTEM 16A, B / — / 1986年12月 / M3

アレクとステラのコンビが星座を取り戻すために進んでいくジャンプアクション。動きの遅くなる水中や恐竜の口を避けて進むシーンがあり、独創的な仕掛けと伝説的な難度の高さを誇る。1周7面構成で、全2周で終了。



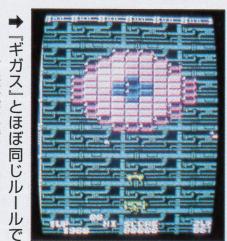
↑アイテムはショット、タイム延長、ジャンプ力UP、スピードUP、得点の5種類ある。非常に難しいが全2周クリアは可能。

ギガス MK-II

BLK / バトル+1B / 1人 / — / — / 1986年12月 / —

『ギガス』のバージョンアップにあたる続編のブロック崩し。クリスタルを思わせる透明感のあるブロックのグラフィックは健在で、前作と基本的なルールは変わらない。おもな変更点としては、ブロックの配置が変わり、新しいステージ構成になっているところ。

さらにパワーアップアイテムの種類が増えて多少複雑化している。結果的に各ステージの難度もかなり上がることになった。

安定した人気を誇る一大ジャンル
セガ・麻雀のすべて

ACT / 4L+2B / 1~3人 / — / バリーミッドウェイ / 1986年 / —

オオカミ男、トカゲ男、ゴリラ男のいずれかの巨大怪物を操作して、ビルを壊しまくるアクション。タンクやヘリの攻撃をかわしてビルを完全に破壊するとステージクリア。逃げまどう人々を食べると体力回復となる。



↑人間が突然変異によって3種類怪物に変身している。オオカミ男はラルフ、トカゲ男はリジー(女性)、ゴリラ男はラルフ。



1981年の『ジャンピューター』以降、麻雀ゲームが人気を呼び、のちに脱衣要素を加えて一ジャンルとして定着する。セガも決して無縁ではなく、87~89年には『脱子ちゃん雀荘』、『フォト麻雀』、『スケバン雀士竜子』をリリース。『竜子』はキャラクターデザインにANO清水氏を起用し話題になった。これらはホワイトボード社が開発したが、92年にはSYSTEM24の『所さんのまへまへじゃん』を発売している。

「竜子」のANO清水氏は、ゲームのイラストも担当。左側の「まへまへじゃん」の表紙には、「まへまへじゃん」と「竜子」のANO清水氏が描かれています。

まへ
知識 竜子 → 2P変装、「12121S」:両者変装、「212211S」:1Pソフィ、「121122S」:2Pソフィ、「122112S」:両者ソフィ
「11122S」:スコア表示。

まへ
知識 ●サンバDEアミーゴ<全曲セレクト>身長選択時にマラカスを170センチ以上に合わせて、左マラカス×15。<ランダム>
身長選択時にマラカスをイージーに合わせて左マラカス×15。<エクストラステージ>1曲目をランクAでクリア。→

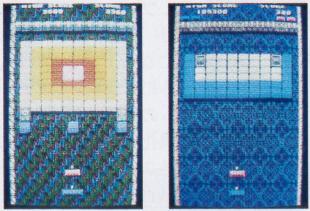
1982

セガは『アフターバーナー』を発売、体感筐体の先駆者、そして王者として進化を続ける。他社からも筐体に注目した作品が出始める。タイトーの『ダライアス』、ナムコの『ファイナルラップ』、カブコンの『ストリートファイター』などが登場。

ピタゴラスの謎

BLK/パドル+1B/1人/SYSTEM E/ナスコ/1987年1月/-

ピラミッドの謎を解くことがテーマのブロック崩し。50の部屋があり、ブロックを壊して多彩なパワーアップを獲得。パワーアップでボールを引き寄せたり速度を落としたりできる。E(アイテム)を取得すると1UP。



ファンタジーゾーンII

SHT/8L+2B/1人/SYSTEM E/-/1987年2月/M3, FC

セガ・マークIII版『ファンタジーゾーンII』の移植版。前作と比べ、自機に耐久力があり、ショップがつなに存在、広がったエリア間をワープするアイテムが加わっている。ラストボスは自機と同じ性能を持つオバオバ。

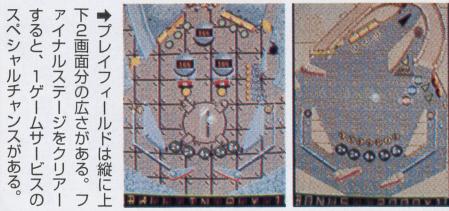


↑この時代はまだアーケードと家庭用の格差が大きかった時代。プレイヤー間では正式な統編とは認知されにくかったようだ。

タイムスキャナー

TBL(ピンボール)/2B/1人/SYSTEM 16A B/-/1987年3月/-

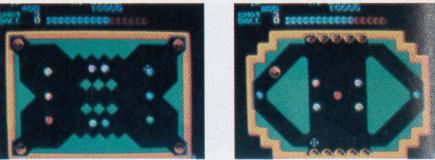
時を旅するという設定のビデオ版ピンボールゲーム。コンパネを縦横に動かし、台を揺らすアクションが可能。火山面やエジプト面など4面がタイムトンネルでつながっており、すべてクリアすると最終面に突入する。



パーフェクトビリヤード

TBL(ビリヤード)/8L+1B/1~2人/-/日本システム/1987年3月/-

トップビューのビデオ版ビリヤード。レバーでカーソルを移動してショット方向を決め、ボタンでショットする。複数を同時に落としたり早くクリアするとボーナス得点。全32面で、奇抜な形の面や穴が消える面もあった。



↑正式なナインボールと違い順番にポケットへ落とさなくてもいいが、番号順にすべて落とせばパーフェクトボーナスがもらえる。

ダンクショット

SPT(バスケット)/TB+2B/1~4人/SYSTEM 16B/-/1987年1月/-

トップビューのバスケットボールゲーム。4人同時プレイが可能で、トラックボールを使って選手を動かしてプレイする。最初はCPUと点差が開いている状態でスタートし、ゲーム終了まで逆転していれば勝利となる。



↑スタンド型のスポーティタイプとテーブルタイプの2種類がある。デモシーンでは、ベンゴやカルテットのキャラも登場。

ブロックギャル

BLK/パドル+1B/1人/SYSTEM I(タイプB), SYSTEM II(ピック東海)/1987年3月/-

ステージをクリアすると女性のグラフィックが見えてくる、脱衣要素が加わったブロック崩し。ブロックには耐久力があり、ボールを複数当てないと壊れないので難度は高い。ブロックはボールが当たるごとに紫→緑→黄→赤と色が変化していく。マルチボール、ボールのスピードのUP&DOWN、2段ラケットなど数多くのアイテムが存在する。全部で30ステージ。



SDI

SHT/8L(+1B)+TB/SYSTEM 16A, B/-/1987年4月/M3, ETC

衛星を操り敵国のミサイル群を破壊し、自国を守るシューティング。当時話題になったスターウォーズ計画をモチーフに制作されている。トラックボールでカーソルを動かして攻撃し、8方向レバーで防衛用シップを操作する。宇宙空間で敵を倒す攻撃シーンと、ミサイルを打ち落とす防衛シーンがあり、前半の攻撃シーンの成績により、防衛シーンの難度が決まる。攻撃シーンの難度は非常に高く、一般の人気は低かったが、マニアはその緻密なゲーム性に注目。敵を逃さず撃つとパーフェクトボーナス、特定の場所を撃つと出現するシークレットボーナスがあり、10年以上続いた熱いハイスコア争いは、伝説化している。全11面で、BGMの評価も高い作品。

エイリアンシンドローム

ACT SHT/8L+1B/1~2人/SYSTEM 16A, B/-/1987年4月/M3, GG, FC

宇宙ステーションでエイリアンと戦いながら、16人の捕虜を助けて脱出するアクション。おぞましいエイリアンのグラフィックは迫力満点。壁のカプセルを取ると4種の武器、ボーナス点などが取得できる。全7ステージ。



↑爆弾を仕掛けてから救出を始めるというストーリー設定などで、時間制限が厳しい。主人公はリッキーとマリーの男女ふたり。



レバーで敵の攻撃をかわしながら、トラックボールで撃つ方向も操作しなければならないので両方を把握するのが非常に難しい。



↑レバーで敵の攻撃をかわしながら、トラックボールで撃つ方向も操作しなければならないので両方を把握するのが非常に難しい。



↑敵は360度の方向から攻撃してくる。シークレットボーナスは最後には10万点になる。

スーパー・ハングオン

DRV/バイク型コントローラ+AC+BR+1B/1人/アウトランボード/-/1987年4月/MD, PC(X68000, Windows)

名作『ハングオン』の続編となるバイクを題材としたレースゲーム。専用筐体(ミニライドオンタイプ)はひとまわり小さくなっている。コースに起伏が加わり、時速280キロを超えたときにボタンを押すとスーパーチャージャーを使えるのが特徴。最高速度は324キロまで上がっていくので、使いどころが完走するためのポイントになる。コースはアフリカ(6ステージ)、アジア(10ステージ)、アメリカ(14ステージ)、ヨーロッパ(18ステージ)の4つから選択可能。ヨーロッパは完走までに10分程度かかるので、体力とコースの記憶力が問われる。BGMは "HARD ROAD"、"OUT RIDE A CRISIS"、"SPRINTER"、"WINNING RUN"の4曲からセレクトできる。



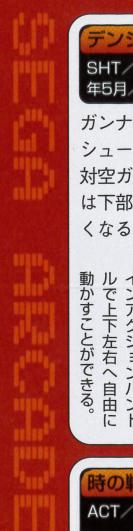
↑画面の上部にステージ数を表示。現在どこを走っているかが一目瞭然。

■ミニライドオンのほか、ライドオンとシットダウンタイプが存在。シットダウンタイプはコースが異なる。

まめ知識 ●ジャイアントグラム2000へ隠しキャラ・キャラ選択時にSを押したままになると右下、左下の選手の下に出現。
●シャカっとタンパリン! <隠しコマンド> (↑、↓: 上下選択ボタン、タ: タンパリン。カッコ内は旧バージョン用。モ→

まめ知識 →<スペシャルステージ>全曲ランクAかつフレート98%以上でクリアする。

●三輪サンちゃん<ボーナスアイテム>ひとつも逃がさずにダイヤを取り続ければ50万点、100万点のアイテムになる。



デンジャーゾーン

SHT/操縦桿(+2B)/1人/-/シネマトロニクス/1987年5月/-

ガンナーとなり、敵機を撃ち落とし基地を守る3D視点のシューティング。レーダーで敵を発見して、連射可能な対空ガンと赤外線誘導ミサイルで撃墜。基地のダメージは下部に表示され、ダメージが大きくなると核ミサイルが飛来する。



動かすことで、筐体のモニターをツバで上から下へ自由に回すことができる。



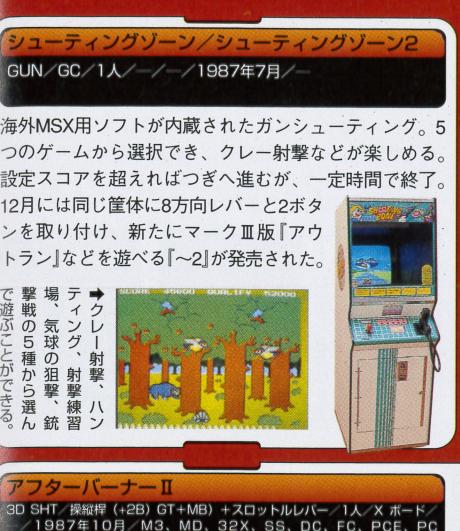
コンバットホーク

ACT/2L+3B/1人/-/サンリツ/1987年6月/-

『バンクパニック』をベースにしたガンアクション。銃で狙撃し、ビルの中に捕われた科学者を救出する。へりから5階建てビルの側面を見た視点になっていて、レバーで上下にスクロールが可能。窓は1フロアに3つまで存在し、出現する敵を撃って倒していく。一般人の女性を撃つとミスとなり、爆弾なども出現する。



↑5フロアあり、画面には2フロアが表示されている。出回りはかなり少なかった。



シューティングゾーン/シューティングゾーン2

GUN/GC/1人/-/-/1987年7月/-

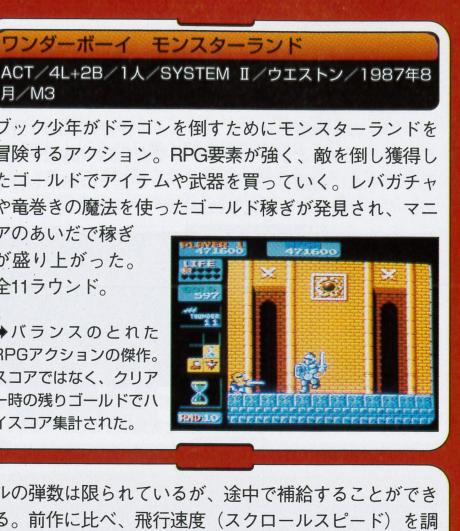
海外MSX用ソフトが内蔵されたガンシューティング。5つのゲームから選択でき、クレー射撃などが楽しめる。設定スコアを超えると進むが、一定時間で終了。12月には同じ筐体で8方向レバーと2ボタンを取り付け、新たにマークIII版『アウトルラン』などを遊べる『～2』が発売された。



アフターバーナーII

3D SHT/操縦桿(+2B) GT+MB/+スロットルレバー/1人/X ボード/1987年10月/M3, MD, 32X, SS, DC, FC, PCE, PC (X68000, FM-TOWNS)

『アフターバーナー』(前ページで紹介)のバージョンアップ版。専用筐体のダブルクレイドルタイプは前後左右に可動する前例のないもので大きな反響を呼んだ。ストーリー設定はA国海軍のパイロットがZ国の包囲を突破し、秘密兵器の情報ディスクを運ぶというもの。多量のスプライトを画面上で拡大縮小表示し、高速3Dスクロールするドッグファイトを実現している。操縦桿を回すことによって360度背景がロールする画面の迫力は圧倒的。プレイヤーはジェット戦闘機を操り、バルカンとロックオンミサイルを駆使して戦闘機を破壊していく。ミサイ



ワンダーポイ モンスターoland

ACT/4L+2B/1人/SYSTEM II/ウエストン/1987年8月/M3

ブック少年がドラゴンを倒すためにモンスターolandを冒險するアクション。RPG要素が強く、敵を倒し獲得したゴールドでアイテムや武器を買っていく。レバガチャや竜巻きの魔法を使ったゴールド稼ぎが発見され、マニアのあいだで稼ぎが盛り上がった。全11ラウンド。

→バランスのとれたRPGアクションの傑作。スコアではなく、クリア一時の残りゴールドでハイスクロア集計された。



ルの弾数は限られているが、途中で補給することができる。前作に比べ、飛行速度(スクロールスピード)を調節できるスロットルレバーがつき、5ステージが加わって全23ステージになっている。さらにサイト表示が変更され、ミサイルが連射できるようになるなど、その完成度はより高くなっている。BGMはギターの音色をサンプリングしており、ロック調の迫力あるサウンドは、当時のプレイヤーに鮮烈なインパクトを与えた。



→敵は前からだけでなく、後ろからも攻撃てくる。円を描くように回りながら、大量に飛来する敵機の攻撃をかわして進んでいく。



→ジャングルやツインドラ、夜のシーンと多彩な構成。敵が攻撃してこないボーナステージもある。



↑着陸シーンではバイクやテラストロッサが走り抜ける。



↑空中給油シーンでミサイルを補充して新たな戦闘に挑む。

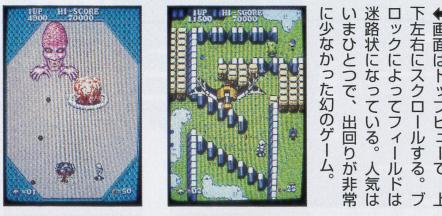
●スカイターゲット<隠しキャラクター>エリア6に隠しキャラクターの「ドラケン」が登場。発売当時はこれを捜すキャンペーンが行われた。<ボーナスキャラ>地上ステージの黒い砲台と空中ステージの翼竜をパルカンで倒すと各20万点加算。

©SEGA ©SEGA/WESTONE

時の戦士

ACT/8L+2B/1人/SYSTEM II/-/1987年6月/-

迷路状の敵基地内を、モビルスーツで武装したプレイヤーが進んでいくアクション。近距離用のパンチ攻撃と遠距離用の爆弾を発射でき、ブロックを壊すと多彩なフィーチャーが出現。タイムストップを使うことができる。



↑迷路状によって、左から右へ移動する。左のレバーで移動、右のレバーで攻撃方向を決定。弾はいつでも8方向にフルオートで撃つことができ、群がるように多量に発生する敵を爽快になげ倒していく。

バレット

ACT SHT/8L×2/1~3人/SYSTEM 16B/-/1987年6月/-

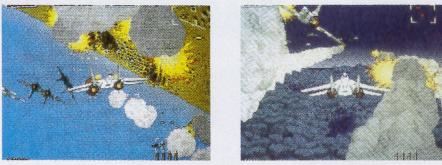
核戦争後に発達した地下都市を占領した敵を倒すため、フレッドとエミーが活躍するアクションシューティング。左のレバーで移動、右のレバーで攻撃方向を決定。弾はいつでも8方向にフルオートで撃つことができ、群がるように多量に発生する敵を爽快になげ倒していく。



アフターバーナー

3D SHT/操縦桿(+2B)/1人/X ボード/-/1987年7月/-

体感ゲームシリーズの絶頂期に出された3Dシューティングゲーム。『アフターバーナーII』のプロトタイプともいいくべき作品だが、スロットルレバーがないため速度変更ができない、難度は少し高めな印象。全18ステージ。



↑動きの激しいダブルクレイドルタイプの筐体は大きな話題を呼んだ。2ヵ月あまりで『～II』に変わったので稼動期間は短い。

オバオバ

回収型ACT/4L+1B/1人/SYSTEM E/-/1987年7月/M3

『ファンタジーゾーン』の主人公オバオバを操って、画面内に配置されたコインを集めていく回収型アクション。コインを集めビックウイングやスマッグ、レーザービーム、トップパワーなどのアイテムを取得すること

ができる。6つのボーナス面を含めた全26面で構成。



↑オバオバとウバウバがファンタジーゾーンへ向かうまえに行う訓練というストーリー設定になっている。



●スカイターゲット<隠しキャラクター>エリア6に隠しキャラクターの「ドラケン」が登場。発売当時はこれを捜すキャンペーンが行われた。<ボーナスキャラ>地上ステージの黒い砲台と空中ステージの翼竜をパルカンで倒すと各20万点加算。

©SEGA ©SEGA/WESTONE

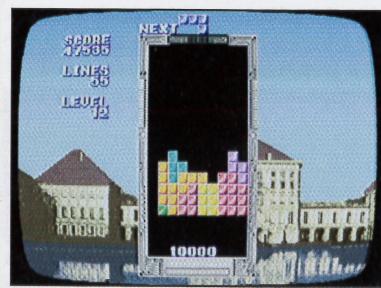


まめ知識 → ドラム操作画面で入力) ↑↓↑↓↑タ↓↓(↑↓↑タ↓↑↑): スーパーハード、"↑↑↑タ↓↓↑↓↑": ランダム。

テトリス

PLZ/4L+1B/1~2人/SYSTEM 16A, B, SYSTEM E/
—1988年12月—

旧ソ連のアレクセイ・バジトノフ氏が開発した落下型パズルのアーケード移植作品。横10列、縦20列のフィールドに落下してくるブロックを組み合わせ、横のラインをそろえて消していくのが基本ルール。ブロックは色分けされた7種類が存在し、いずれも4つのパートで構成されている。レバーでブロックの左右移動および高速落下、

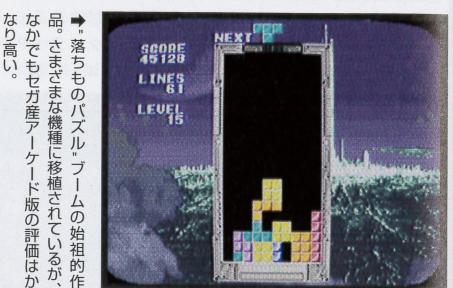


→レベルに応じて背景も変化していく。
ボアアップが、緊張感を高めてくれる。

ボタンで回転を行う。現在落下中のブロックとそのひとつさきのNEXTブロックが判別可能で、これを見ながらブロックを積んでいく行程は単純ながら飽きのこないおもしろさがある。一般客、女性客も巻き込んで大ヒット、その後も非常に長期にわたるロングヒットを記録したパズルゲーム界不朽の名作。タイトル名の"テトリス"は赤ブロックによる4ライン同時消しのことを指し、高得点を得られる。そろえたライン数に応じてレベルが上がり、レベル15で落下スピードが最高速になる。



←レベル99、ライン9999、スコア9999
はプレイヤー間のステータスでもあった。



→オールカンストだけでは飽き足らなくな
なると、いかにも少ないライン数でスコア
を稼ぐのが、少々手っ取り早い。
ながく高い。

ダイナマイトダックス

ACT/8L+2B/1~2人/SYSTEM 16B/—1988年12月—

アメリカ調のグラフィックが特徴の横スクロールアクション。ボタンは攻撃とジャンプで、攻撃ボタンを押しつぶしにすると強力なぐるぐるのアッパーを放てる(全3段階)。石や爆弾、バズーカなど多くの武器が登場。全6

ステージで、ボクシングなどのボーナスゲームあり。
→アチャチャ大王にさらわれたルシーを救うため、ベットのPinとBinが戦うストーリー。ライフ制+残機制。

タッチセンサーと音声認識を活かした
癒し系デジタルペット『フィッシュライフ』

セガのCG技術はアミューズメント産業以外の分野でも發揮。銀行や病院のロビー等に設置されている"CG水槽"というインテリアがあるが、セガは2000年6月、魚にタッチしたり、音声を発することでコミュニケーションも楽しめるCG水槽「フィッシュライフ」を発売。2001年2月には、分社化した新規事業本部から、いげすを泳ぐ魚を通じて回転寿司を注文する「タッチでポン!」が登場。関西の一部店舗で稼働している。



←ソフトを入れ替
えればさまざまな
バリエーションが
楽しめる「フィッシュ
ライフ」

- スペースオデッセイ>隠しボーナス>セクター4のコアを持つ敵の残骸のあいだを通りと200点入る。
- スポーツジャム<全競技選択>ゲームスタート後、競技セレクト画面まえのメニュー中に"↑ ↓ ⋯ AB"と入力。

1989

"激しい可動"から"精密でリアルな挙動"を体感ゲームに求めるようになっていく転換期。『スーパーモナコGP』のディティールがそれを物語る。これに呼応するように、ナムコからは国内初のフルポリゴンレースゲーム『ウイニングラン』が登場。

ラストサバイバー

ACT SHT/4L+(8L回転)+1B/1~8人/Xボード/—1989年1月/PC (FM-TOWNS)

擬似3D処理で描かれた5つの島で、財宝をめぐって戦うアクションシューティング。ほかのキャラクターやモンスターからお金を奪ったり、ショップで買い物をしながら鍵を集めて脱出する。4ステージ×5島で20ステージ。



↑ライフはタイムも兼ねており徐々に減少する。宝箱を開ければボーナステージへ。4台の筐体で最大8人同時プレイが可能。

タフターフ

ACT/8L+3B/1~2人/SYSTEM 16B/サンソフト/1989年1月—

オーソドックスな横スクロールの格闘アクション。ボタンはパンチ、キック、ジャンプで、ジャンプ+キックで飛び蹴り、パンチ+キックでしゃがむことができる。鉄パイプで進んでいくのが基本。ライフ制で全8ステージ。



↑兵器が根絶された未来でマッスル集団"RP"に捕われた女性を救出すべくアレックスとテリーが闘う。落ちて一発死する場面もある。

ターボアウトラン

DRV/HD+AC+BR+SL(2MT+1B)/1~4人/アウトランボーダー/—1989年2月/MD, PC(FM-TOWNS)

『アウトラン』の後継作品。フェラーリルックのグレマを操り、彼女を賭けてライバルカーとアメリカ大陸横断レースをくり広げる。爆発的な加速が可能なターボボタンを搭載。全16ステージで4エリアに分かれている。

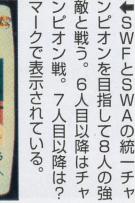


↑オーバーヒート時以外は何回でもターボを使用できる。

レッスルウォー

SPT(プロレス)/8L+2B/1~2人/SYSTEM 16B/—1989年2月/MD

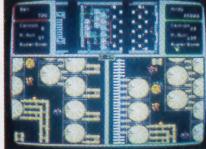
よく動く大きなキャラクターが特徴のプロレスゲーム。相手と組んだあと、ボタン連打でパワーゲージを振り切れれば相手に技をかけられる。このとき相手の体力が少なければ大技をかけることができる。全8ステージ構成。



クラックダウン

ACT/8L+2B/1~2人/SYSTEM 24/—1989年3月/MD

人類への侵略を開始した人造人間を壊滅させるため、反乱軍の拠点を破壊するトップビューのアクションゲーム。マップ上のX印が表示されたポイントを通過し(爆弾を仕掛ける)、脱出すればクリアとなる。全4ステージ。



↑マシンガンが弾切れした場合はパンチ、キックで攻撃する。特殊兵器のスーパー砲は強力。1ステージは4エリアで構成。

まめ知識

- スマッシュアウト<2P~4Pカラー選択>キャラ選択時にSを押しながらB, C, Jのいずれかのボタンで決定する。
- セガスキー スーパーG<フェニックスウェア>視点右+S, <雪だるま>視点左+S, <パーフェクトエンディング>ワ...

ゴールデンアックス

ACT / 8L+3B / 1~2人 / SYSTEM 16B / / 1989年5月 / MD, PCE, PC (Windows)

ファンタジックな世界観を持つ格闘アクション。プレイヤーキャラクターは蛮族戦士アックス、ドワーフ族のギリアス、女戦士ティリスの3人で、リーチやモーション等が異なる。それぞれレバーとボタンの組み合わせで多彩な攻撃がくり出せるほか、チキンレッグやドラゴンなどの敵キャラに乗って戦うこともできる。また、キャンプ中や戦闘中に現れる青いシーフを攻撃するとポーションを落とし、これを集めれば魔法を使える。キャラクターによって必要数とレベルが異なり、派手なビジュアルをともなって発動する。ライフル制+残機制で全5ステージ(キャンプを含めると9ステージ)。ゲームオーバー時は、ステージスコアをもとに偏差値で総合評価される。

→敵キャラクターの種類は少ないが、色違いバージョンやドラゴンライダーなどバリエーション豊かで、単調さを感じさせない。



→ドラゴンは非常に強力。エンディングはゲームセンターの筐体から、キャラクターが現実に来てしまうというオチ。

ジャンボ尾崎のスーパーマスターズ

SPT(ゴルフ) / ヒッティングスイッチ+ダイアル+2B / 1人 / SYSTEM 24 / 1989年6月 / MD(「尾崎直道のスーパーマスターズ」として発売)

SYSTEM 24を使い、緻密なグラフィックとゲーム性でロングヒットしたゴルフゲーム。プレイヤーがジャンボ尾崎という設定で、ホール紹介のときにアドバイスがある。ショット時は3D画面になり、まず打つ方向をダイヤルで決定。その後クラブとスタンス(フック、スライスが打てる)をボタンで決め、ヒッティングスイッチでパワーとタイミングを合わせてショットする。グリーン上のカップの位置と風向きは毎回変わるので、その都度ボールのコースを考えることになる。持ち玉制で最初は2個ボールを持っており、バーより少ないとボールが増え、逆なら減る。わざとダフリを打つことで、風やグリーンの傾斜を受けてチップインさせる攻略法が存在する。



→ショットのときは3D画面で迫力十分。ラフからのウッドのショットは、ミートするゲージの幅がなく、タイミングが非常に難しい。

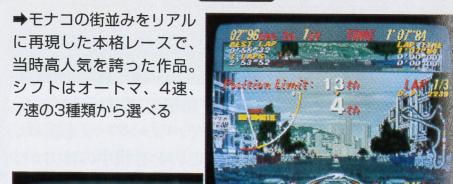


→ホールの最初に、コース紹介のデモがある。このときジャンボ尾崎がプレイヤーにグリーンの紹介をしてくれる。

スーパー モナコGP

DRV / HD+AC+BR+パドルシフト(4MT or 7MT) / 1~8人 / X ボード / / 1989年6月 / MD, GG

F1の中でも人気の高いモナコGPをモチーフに制作されたレースゲーム。空気圧を利用した"エアドライブ"と呼ばれる筐体駆動システムや4chサウンドなど、以前のタイトルには見られない本格的な作りが特徴。ステアリングの根元から左右に張り出したブレードでギアチェンジを行う"パドルシフト"を用いた初の作品でもある。プレイ画面はフレネルレンズにより拡大され、実質40インチ以上の迫力が得られる。レースは予選と本選の二段階になっており、予選の走行タイムで本選のスタート順が決定。本選はドライ(晴天)とウェット(雨天)の2コース。各3周ずつで、ドライで3位以内ならウェットへ進める。通信プレイは最大8人でふたつの専用モードがある。



→モナコの街並みをリアルに再現した本格レースで、当時高人気を誇った作品。シフトはオートマ、4速、7速の3種類から選べる



→完走後、ドライバーポイントが3500以上でスーパーライセンスが授与(ゲーム内)。内部メモリに記録される。



まめ

●セガ・ストライクファイター<グリベン選択>ミッション選択時に操縦桿を右回りに2回転。

ペイルート

ACT SHT / 8L+3B / 1~2人 / SYSTEM 16B / サンソフト / 1989年4月 /

監禁された大統領の娘を救出するためテロリストと戦うアクションシューティング。ショットガン、火炎放射、手榴弾、分裂弾の4種類の武器をリアルタイムに変更でき、それぞれ3段階にパワーアップ。全7ステージ。



→初期状態のライフは2マス。ゲージ増加やライフ全回復アイテムもあるが、ミスすると残ライフゼロの状態で次ブレイヤーが登場するのが厳しい。



まめ

●セガツーリングカーチャンピオンシップくエキスパート>スタート時にL、ズーム左をコース選択画面まで押し続ける。

●セガトリニティスペシャルボーナス左回転ボタンのみを使用し、ひたすらモードをクリアする。

フラッシュポイント

PZL / 4L+1B / 1~2人 / SYSTEM 16B / / 1989年7月 /

大ヒット作『テトリス』のルールのもと、特定の形に詰まれたブロックの中に存在する"フラッシュポイント"と呼ばれる光るブロックを消していく。全100ラウンドで、スタート時にラウンド1~90をセレクトすることが可能。



↑オールクリアは至難の業だが、電源パターンが存在した。最終ラウンドはフラッシュポイントで"SEGA"の文字が描かれている。

E-SWAT

ACT / 8L+3B / 1~2人 / SYSTEM 16B / / 1989年10月 / MD

近未来における特殊部隊と犯罪組織との戦いを描いたジャンプアクション。全5ラウンドで、1ラウンドは3ステージで構成。ラウンド2以降は主人公が警官から強襲装機動隊E-SWAT隊員に昇格し、装備が強力になる。



↑筐体に設置する小型スピーカー2基を基板とセットで販売。デモやエンディングではデーモン小暮のナレーションが流れる。

ライン・オブ・ファイター

GUN / GC+2B / 1~2人 / X ボード / / 1989年12月 /

盗み出した新兵器を使うことを余儀なくされ、ジープや高速艇、爆撃機などを乗り継いで敵陣を突破するガンシューティング。武装は連射可能なマンガンと強力なスペシャルショット。全8ステージで1ステージは3つのシーンからなる。ステージボスも登場。



→銃撃戦の舞台は砂漠や遺跡などさまざま。

L99Q

セガは業者向けのプライベートショーやR-360を発表、体感筐体の究極形を見せつけた。『コラムス』、カブコンの『ファイナルファイト』、セイブ開発の『雷電』などがヒット作。任天堂はファミコンの後継機、スーパーファミコンを発表した。

M.V.P.

SPT(野球) / 4L+3B / 1~2人 / SYSTEM 16B / — / 1990年2月 / —

スタンダードなプロ野球ゲーム。12球団を使えるペナントレース最終戦に加えて、全セチームが全バチームを使ったオールスター GAME も選ぶことができる。ファインプレー や ホームランはクローズアップでリプレイ表示。



→パワー投法によるスピードや球威の調節が可能。ヒット性の当たりをダイビングキャッチしてファインプレーにするという特徴的なシステムもある。

コラムス

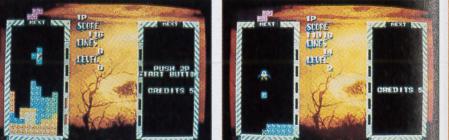
PZL / 4L+1B / 1~2人 / Cボード / — / 1990年3月 / MD, GG, SS, GB, GBA, PCE, Zau, Js, PC (PC-8801, PC-9801, X68000, Windows)

横6列、縦13列のフィールド内で、3つひと組で落下する宝石をそろえて消していく落下型パズル。宝石は全6色で、同色のものを縦、横、斜めのいずれかに3つ以上並べれば消える。また、宝石の落下数に応じて魔宝石と呼ばれる光る宝石が出現し、設置場所の下面にある宝石と同種のものをすべて消すことができる。スタート時にイージー、ミディアム、ハードの3種類から選択可能で、この順で高いボーナス得点が与えられるほか、宝石の初期スピードが速くなっている。ただし長い目で見ればハードがもっとも魔宝石の出現効率がいい。難易度の上昇が『テトリス』よりも暖慢で、ルールがわかりやすく長く遊べることから、多くのプレイヤー層に親しまれた。

ブロクシード

PZL / 4L+1B / 1~2人 / SYSTEM 18, Cボード / VERSION 1990年1月 / —

『フラッシュポイント』に続くアレンジテトリス第2弾。自動的に下からブロックがせりあがってくるようになり、文字の描かれた"パワーブロック"を消すことで5種類のアイテムを使えるのがおもな特徴。対戦プレイも可能。



→対戦プレイ時は、2ライン以上同時消すとライン数に応じたブロックを送れる。ただし時間による自動せりあがりはなし。

ラフレーサー

DRV / バドル+2B / 1~4人 / SYSTEM 24 / — / 1990年3月 / —

バトルで操作する斜め見下ろし型のカーレースアクション。ニトロボタンが存在し、これを押すと急加速する。この間体当たりでライバル車を弾き飛ばすことができる。ピットではタイヤやバンパー、ニトロが購入可能。



→操作系や画面構成は『ホットロッド』のテーブルタイプに近い。雪道やシャッターなどコース、ギミックも多彩。解説者はアヒル。

コラムス

PZL / 4L+1B / 1~2人 / Cボード / — / 1990年3月 / MD, GG, SS, GB, GBA, PCE, Zau, Js, PC (PC-8801, PC-9801, X68000, Windows)

地味ながら『テトリス』かそれ以上の驚異的なロンギット作を記録した。宝石はつねに縦に3つ並んだ状態で落下し、ボタンでスライドさせることができる。



→神秘的な雰囲気を漂わせるタイトル画面。BGMも独特的な莊厳さがあり、妙に耳に残る。魔宝石は画面上端で使用すれば2回使える。

レーシングヒーロー

DRV / HD+AC+BR / 1人 / X ボード / — / 1990年3月 / —

ステージ分岐型のバイクレースゲーム。オーストラリアからスタートし、最終的にA~Dまでの4ヵ国のゴールを目指す。全20ステージのうち、8ステージ(4エリア)を走破する。2ステージクリアごとにルートを選択。



→1エリアは公道ステージとサービスステージで構成。操作方法はシンプル。ルートの選択はレース中ではなく専用画面で行う。

G-LOC

3D SHT / 操縦桿(+2B)+スロットルレバー(+1B) / 1人 / Y ボード / — / 1990年5月 / MD, GG

『アフターバーナー』シリーズに続くドッグファイティング。ゲームシステムは持ち時間制で、一定時間内に規定数の敵機や敵艦を撃墜すればミッションクリアとなり、つぎのミッションへ進める。武装は連射可能なバルカンガンと弾数制限のあるロックオンミサイル。スロットルレバーでスピードの調整を行えるが、付属のボタンでアフターバーナーを吹かして急加速ができる。

操縦桿を逆側に大きく振ることでロールシザースも可能。視点はコックピットからのもので、敵機の銃弾を受けると画面にヒビが入る。背後を取られたときのみ戦闘機全体が

エイリアンストーム

ACT / 8L+3B / 1~3人 / SYSTEM 18 / — / 1990年3月 / MD

通常のアクションシーン、爽快感溢れる3Dシューティングシーン、高速スクロールシーンで展開するアクション。ボタンはそれぞれ攻撃、前転、エネルギーを消費しての全体攻撃。複数のステージに分かれた全6ミッション構成でプレイヤーキャラクターは3人。スコアは5人の審査員による採点方式。

→デモではエイリアンが出現するや、トレーラーのロゴが"BURGER"から"BUSTER"に変化。



映るリアビューに変化する。コースは初級、中級、上級の3つで、各9、13、17のミッションで構成。初級のみスロットルレバーを使用しなかったり、コースによって操作感覚が異なっていたりと、内容にはかなりの差がある。

→加算タイムは残ミサイルに比例。前半でタイムを溜めないと後半が厳しくなる。



ボナンザブラザーズ

ACT / 8L+2B / 1~2人 / SYSTEM 24 / — / 1990年6月 / MD, PCE, PC(X68000)

悪徳銀行やにせ札造幣所に忍び込み、警備員を銃で気絶させたり物陰に隠れてやり過ごしながら、3分以内にすべての宝を取って脱出するアクション。上下二分割された画面と、CG調のグラフィックが特徴。全12ステージ。



→正義のスパイ、ロボとモボが悪事の証拠品を盗み出す。仕掛けも多彩。のちに世界観は『タントアール』シリーズに継承される。

マイケルジャクソンズ ムーンウォーカー

ACT / 8L+2B / 1~3人 / SYSTEM 18 / — / 1990年8月 / MD

マイケルジャクソンが主人公の斜め見下ろし型アクション。ダンスマジックを使うとスポットライトを浴びて踊りだし敵全体に大ダメージ。バブルスを取るとサイボーグに変身できる。全5ラウンドで1ラウンドは3ステージ。



→通常攻撃のオーラはボタン押しっぱなしで射程が伸びて威力が上がるが、溜めすぎるとともに戻る。子供たちを助けるのが目的。



●セガラリー チャンピオンシップ<超上級コース>マシン選択後、コース選択時にSLを"1233"と入力、BRを踏みながら決定する。<エキスパートモード>チャンピオンシップでミッション選択時にSLを"1234"と入力。



●セガラリー2<隠し車体>マシン選択画面で、サイドフレーキ+ピューボタンでセリカGT-FOUR、テルタHFインテグラレが使用できる。<隠しルート>超上級コースの最終コーナーにあるふたつのバイロンを手前から倒すと、手前のストレート→

コラムス II
PZL/4L+1B/1~2人/Cボード/~/1990年9月/SS

新たに対戦が可能になった『コラムス』。1P時は光る宝石を消していくステージクリア型のフラッシュコラムスをプレイ。2P対戦では4個以上の同時消しや連鎖消しで相手のフィールドをせり上げることができる。魔宝石は従来のタイプのほかにフィールド下降、敵フィールド上昇の3種類から任意に選べる。

→1P時は全消しを狙う詰め将棋的なボーナステージも存在。対戦時の魔宝石は異なるブロックで構成されており、3種から選択可能。

オーライル
ACT SHT/8L+3B/1人/SYSTEM 16B/ウェストン/1990年10月/

トップビューの任意縦スクロールステージと、3D視点のシューティングステージを交互にくり返して進んでいくタンクゲーム。トップビューステージではエネルギーを消費してバリアを張ることができる。また、オプションを追尾させて地上の敵に特殊攻撃を行うことも可能。エネルギーはアイテムで回復する。

→3Dステージは3列の横移動が可能。特殊攻撃ボタンで方向転換。通常ステージは地形構成が凝っている。

GPライダー
DRV/HD+AC+BR+SB(6MTorAT)/1~2人/Xボード/~/1990年10月/GG

500ccバイクのワールドグランプリを題材としたレースゲーム。セガのバイクレースで通信対戦ができるのはこの作品が初。コースはオリジナルで、予選でまず1周し、その順位で決勝4周のスターティンググリッドが決まる。

↑レースは15台。予選でゲー ムオーバーになることはない。

琉球
PZL/4L+1B/SYSTEM 16B/1人/サクセス/1990年10月/GG,PCE,PC(PC-8801,X68000)

5×5のフィールド上部からトランプのカードを落とし、縦、横、斜めのいぢれか一列でポーカーの役を作るパズルゲーム。合計点数がノルマに到達すればステージクリアとなる。斜め方向で作った役は2倍の得点が加算。

↑89年にログインソフトから発売された、同名のパソコン用ソフト(PC-8801mk II SR以降)のアーケード移植作品。

サンダーフォース AC
SHT/8L+3B/1人/Cボード/テクノソフト/1990年12月/MD(サンダーフォースIIIの逆移植)、SS,SFC(サンダースピリッツ)として発売

MDの人気シューティング『サンダーフォースIII』のアーケード版。5種類の武器を使いわけて全8ステージを戦い抜く。MD版の氷ステージをカット、代わりに隕石ステージが追加。グラフィックも一部変更されている。

↑MD版よりも出現アイテムが多く、敵の耐久力も低い。高速スクロールステージは『サンダーフォースII MD』的にアレンジ。

レーザーゴースト
GUN/GC/1~3人/SYSTEM 18/~/1990年12月/

魔界のボスが連れ去った女の子を救出するため、街の便利屋3人組がレーザーガンでゴーストを撃ちまくるシューティング。ゴーストは不気味かつ大胆に、動き回って襲ってくる。3人同時プレイが可能な特殊筐体で左右にシートがついている。

↑中央のプレイヤーのみ立つてプレイする。

まめ知識 入り口が出現。制限時間内にバイロンをいくつ倒せるかを競うボーナスゲームが遊べる。
●ソニック・ザ・ファイターズ<スーパーソニック使用法>CPU戦でソニックを選択、ステージ9のメタルソニック戦ラウ

1991

『ラッドモビール』や『タイムトラベラー』など個性的な作品を発売する。メガドライブからはソニックが誕生した。また、カプコンの『ストリートファイターII』がムーブメントを巻き起こし、"対戦"がゲームセンターのスタンダードとなった。

A.B.カップ
DRV/HD+AC+1B/1人/Xボード/エイコム/1991年1月/

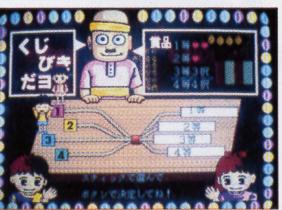
エアバイクに乗った警官を操作して、逃走中の犯罪者やモンスターを逮捕するという、一風変わったバイクゲーム。体当たりをくり返してザコを減らし、ボスのマシンをクラッシュさせればステージクリア。全6ステージ。



クイズ宿題を忘れました
QUZ/4L+1B/1~2人/SYSTEM 24/~/1991年2月/SS

ランドセルをショットした少年少女が主人公のクイズゲーム。ゲームスタート時に生年月日の入力画面があり、ここで入力した時代に合わせた問題が出題されるのが特徴。ゲームはスゴロク形式で進行する。縁日風のくじ引きやカエルレースなどのボーナステージがある。クイズは5択で出題。

→SYSTEM24では初のクイズゲーム。全体的にノスタルジックな雰囲気が漂っている。



ラッドモビール
DRV/HD+AC+BR+2B/1人/SYSTEM 32/~/1991年2月/SS ((ゲイルレーサー))

SYSTEM 32第1弾のアメリカ大陸横断レースゲーム。半透明処理やぼかし機能により、雨、霧、稻妻などの自然現象をリアルに表現。ワイパー・ボタンとヘッドライトボタンがついており、雨天や夜間に使用すれば視界をよくすることができます。全20ステージ構成。



コットン
SHT/8L+2B/1人/SYSTEM 16B/サクセス/NP,PCE,PS,PC(X68000)

魔法使いコットンが妖精界の平和と大好物のWILLOWのため、闇の魔物と戦う横スクロールシューティング。4色のクリスタルでパワーアップしたり、特殊攻撃を放つことが可能。ショットは対空と対地。全6ステージ。



↑コミカルな世界観が人気を呼んだ。出撃時のセリフ「いくっぽん」が印象的。お茶を回収するボーナステージが存在する。

クラッチヒッター
SPT(野球)/8L+3B/1~2人/SYSTEM 18/~/1991年5月/

プロ野球選手を実名で使用した野球ゲーム。選手紹介にはひとりづつ描かれた顔のイラストが使われており、フォームはクセまで忠実に再現。日本シリーズとオールスター GAME、12球団対抗トーナメントの3モードがある。



まめ知識 1~3まで1回も負けずに進む。メタルソニック戦のラウンド2でハイバーモードを発動するとスーパーソニックに変身する。
●タッチ・デ・ウノー! <女子の選択>タイトルロゴの指をタッチ後、4姉妹のいすれかをタッチしてコインを投入する。→

ストライクファイター

3D SHT/操縦桿(+2B)/1人/Yボード/第二AM研究開発部/1991年6月/MD, PC(FM-TOWNS)「アフターバーナーIII」

『G-LOC』の改良作品。制限時間内のミッションクリア形式を廃止し、全15ステージの残機制にシステムを変更。ロックオンミサイルの弾数制限、アフターバーナーによるオーバーヒートもない。敵機の攻撃も激しくなり、爽快感とスピード感がより増している。

**D.D.クルー**

ACT/BL+2B/1~4人/SYSTEM 18/第三AM研究開発部/1991年7月/-

最大4人同時プレイが可能な、奥行きのある横スクロール格闘アクション。ボタンは攻撃とジャンプで、同時に押すことで固有の大技がくり出せる。またダッシュ中にボタンを同時に押すと必殺技になる。全7ステージ。



↑プレイヤーキャラクターはガンホー、F.F.、キング、バスターの4人。2Pバージョンと4Pバージョンがあり、後者が難しい。

スパイダーマン

ACT/BL+2B/1~4人/SYSTEM 32/-/1991年9月/-

スパイダーマンらがDr.ドゥームに奪われた賢者の石を取り戻すために戦う格闘アクション。奥行きのあるビッグモードと、サイドビューでキャラが小さいワイドモードが随時入れ替わりながら進行する。全14ステージ構成。



↑4人のアメコミヒーローが大暴れ。セリフがフキダシ表示されるなどの演出も。ワイドモードではいろいろな場所につかまれる。



まめ知識 <アイ>上記コマンド入力後にしばらく待つと隠しキャラのアイが登場。アイにタッチしてからコインを投入する。

●ターボアウトラン<煙出し+ギアガチャ>「アウトラン」参照。路肩に入り過ぎるとクラッシュ。<ギアガチャ2>直線→

ダイナミックC.C.

SPT(ゴルフ)/ヒッティングスイッチ+ダイヤル+2B/1~2人/SYSTEM 24/第三AM研究開発部/1991年6月/MD

ポリゴンの手法を導入し、3D処理によってリアルな状況設定を再現した本格ゴルフゲーム。グリーン上の傾斜や起伏はワイヤーフレームで表現され、バットラインが直感的に理解しやすくなっている。システム24第9弾作品。



↑操作系は「ジャンボ尾崎のスーパーマスター」と同じタイプを採用。ボールがクローズアップされる演出もたびたび登場。

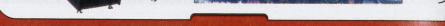
ラッドラリー

DRV/HD+AC+BR+SL(2MT)/1~4人/SYSTEM 32/-/1991年7月/-

ツインキャビネットタイプの『ラッドモビール』。通信対戦が可能で、コースは3ステージ構成の4種から選べる。操作系は5速オートマから2速マニュアルに変化。バック

ミラーが画面上部を覆うほど大きくなり、その影響でソニックキーホルダーはなくなっている。

↑ワイパーとヘッドライトは自動制御。ラ
ー見だりアビュ
ー。視点はマシン後方から

**レールチェイス**

GUN/操縦桿(+1B)/1~2人/Yボード/第三AM研究開発部/1991年9月/-

アンデスの山奥にある麻薬組織ハーンのアジトから、インカの秘宝"アンク"を奪回した主人公がトロッコで脱出を図るガンシューティング。トロッコの挙動を再現したマジカルベンチシートを採用し、ハイスピードでレール上を走行するゲーム展開を迫力あるものにしている。画面上にはサイトが表示されており、設置された砲台や追手を攻撃できる。ゲームの舞台は洞窟や渓谷で、数多くの分岐点が存在する。画面上部には敵トロッコとの距離が表示されており、追いつかれるとゲームオーバーとなる。1P側、2P側で撃てる敵や砲台が限定されているため、1クレジットでのクリアは理論上不可能。



↓シートの挙動は不規則で激しく、トロッコがガタゴト揺れる感覚をリアルに表現。映画ながらの疾走感を味わえる。単純な操作と並んで座れるシートはカップル客にも好評を博した。

スティールタロンズ

3D SHT/操縦桿(+2B)+フットコントローラ+1B/1~2人/アタリ/1991年11月/MD

米国アタリゲームズが制作したガンシップのライトシミュレーターゲーム。ポリゴンで空間を表現し、自由自在な操作、視点変更が可能。攻撃は対空と対地に分かれ、フットコントローラで左右のロールを行う。全12ミッション。2P時は協力、対戦がともに可能となっている。

**タイムトラベラー**

LD/4L+2B/1人/LD/-/1991年10月/-

凸面鏡を使用した特殊な筐体を用いることで、立体映像を実現したアクションゲーム。さまざまな時代を渡り歩き、画面の指示に従って速くコマンドを入力して話を進めていく。ゲーム画面はレーザーディスクの実写映像を使用している。



↑主人公は時代に合った
コスチュームで登場する。

クイズ廊下に立ってなさい

QUIZ/4L+1B/1~4人/SYSTEM 24/-/1991年12月/SS

『クイズ宿題を忘しました』の続編にあたるクイズゲーム。過去から戻れなくなったという設定で、タイムマシンの部品を回収するためにクイズに答えていく。新たにドク博士とロボットのスクーターというキャラクターが登場。前作同様、スタート時に力を出した年生月日で出題傾向が変わる。

■最大4人までの同時プレイが可能になった。クイズの出題形式は5択から4択になっている。

**ライオットシティ**

ACT/BL+2B/1~2人/SYSTEM 16B/ウェ斯顿/1991年7月/PCE(「クレスト・オブ・ウルフ」)

オーソドックスな横スクロールの格闘アクション。麻薬密売組織M.I.D.にさらわれたキャラクターを助けるため、麻薬捜査官のボールとボビーが敵の本拠地に乗り込む。ボタンは攻撃とジャンプで、同時に押すことで無敵の必殺技を出すことが可能。

→技数は少ないが、攻撃ボタンを連打することでコンビネーションに変化する。左右への投げわけも行える。



Interview

セガカラー=ブルーからの脱却を目指して。



小口久雄

Hisao Koguchi

Profile

株式会社ヒットメーカー代表取締役社長。1984年セガに入社、企画としてメダルゲームの『スーパーダービー』や『ワールドビンゴ』を制作。のちに『スーパー モナコGP』、『ヘビーウエイトチャンプ』など多岐にわたる作品を手がける。1993年、第三AM研究開発部部長に就任。1996年、開発部署が統合され第三ソフト研究開発部に名称変更。2000年、開発部署が独立。社名をヒットメーカーとする。

Hitmaker ALL ARCADE GAME LIST

タイトル数の豊富さもさることながら、『バーチャロン』シリーズや『トップスケーター』などを見ると、まったく新しいジャンルへの挑戦がねねになっていたのがわかる。

1991	ダイナミックC.C.
1991	D.D.クルー
1991	レールチェイス
1992	ウォーリーをさがせ!
1993	タイトルファイト
1993	ダーク・エッジ
1993	ソニック・ザ・ヘッジホッグ

ーム代表取締役)だけ背景がソフトスクロールしてるんだよ(笑)。そのころからあいつは飛び抜けてたね。僕はプログラマー志望じゃないからいいんだけど、なんだこいつはって(笑)。あのときはびっくりした。

人をたくさん採って、上場も果たして、うまくいった時代だよね。当時はずっとセガが技術的なことでアーケードに関しては独壇場で。そのころ僕は『ワールドダービー』とか『ワールドビンゴ』とか大型のマスメダルゲームを作っていて、そのあいだに裕さん(SEGA-AM2代表取締役)が大型筐体ゲームを作っていて、セガが体感ゲームを基盤にして大きくなったりという経緯があるよね。

——メダルゲームをやっていたというは驚きですね。

小口 そう。ずっとメダルゲームをやっていた。僕のセガの前半戦はずっとセガのメダルを作っていたね。フリートラックの『ワールドダービー』もやってて、これがやっぱりいちばん思い出深いんだよね。開発に3年くらいかけたのかな。僕が企画で、ハード研の矢木さん(ハード研究開発部部長)がフリートラックの部分を作っていて、馬の下部のキャリアだけでも1年くらいかかったのかな。僕はゲームのほうの企画を考えていた。どうやったらおもしろくなるだろうかって。この当時のショーカーの競馬新聞みたいなチラシの文章も僕が書いたんだよ。そのころは企画がそんなこともやってたんだよね。でもショーカーで初めて『ワールドダービー』を展出したときは、ウリがフリートラックなんだけど、ショーカー前日の12時くらいまでキャリアの整備ができない、あと12時間でどうしようって。けっこう馬の走ってる下の部分に厚紙立てて、馬を誘導して何とかその場を凌いだ(笑)。

対 價100円からの脱出を ねねに求めた90年代

——本格的にビデオゲームの企画に関わったのは、『スーパーモナコGP』ですよね。

小口 そう。『スーパーモナコGP』では初めてギアチェンジにパドルシフトを採用したんだよ。ハンドルから手を離させずにシフトチェンジさせたいっていうのがあって、そのころメカトロ研の吉本(メカトロ研究開発部部長)が「こんなのがあるよ」とて当時F1で使われはじめたパドルシフトを持ってきて、じゃあそれでやってみよう。

業界初としては、画面内にバックミラ

ーを表示してさ。このゲームが出たあとは、ほかのメーカーも後ろが見えるミラーを画面内に置いたりしてたね。最初はバックミラーを小さく作ったんだけど、"後ろのクルマに抜かれないようにするゲーム性"にしたかった。後ろのクルマとのやりとりをゲーム内で表現したかったから、思い切ってバックミラーを大きくして。その考えは当時プレイヤーに、けっこう受け入れられたと思いましたよ。でも第1コーナーをある一定の角度以上で入って壁にぶつかると、一瞬でゲームオーバーになったり、問題もあったけど(笑)。

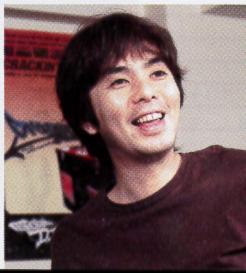
このころって本当にいろんなものをやってたよね。『ダーク・エッジ』では、疑似3Dを表現して、でも2Dだったからすべての方向からの攻撃を描き起こすのが大変で大変で(笑)。ベンチシートの『レールチェイス』を作ったりしてたね、このころは。

『ル・マン24』は惜しかったんだよね。もともとル・マンって耐久レースだし、地味なものじゃん。でもフリーイン・フリーアウトで、いつゲームに入っていいし、いつ抜けてもいいっていうゲームシステムを採用して。当時の責任者にはそれだけを実現させろって言ってた。そのころから100円を入れてゲームが始まって、じゃなくともっと自由な感覚でやらせたかったから。いつでも入れて、ゲームをやめたらおもしろくなるだろうから。この当時のショーカーの競馬新聞みたいなチラシの文章も僕が書いたんだよ。そのころは企画がそんなこともやってたんだよね。でもショーカーで初めて『ワールドダービー』を展出したときは、ウリがフリートラックなんだけど、ショーカー前日の12時くらいまでキャリアの整備ができない、あと12時間でどうしようって。けっこう馬の走ってる下の部分に厚紙立てて、馬を誘導して何とかその場を凌いだ(笑)。

100円っていうのを対価にしちゃうと、表現できなくなっちゃうっていういい例になっちゃったのが、この『ル・マン24』と『ジャンボ! サファリ』だね。『ジャンボ! サファリ』も、もう少し広大なフィールドの中でいろいろな動物を自由にサバンナを駆け回って、ふたりで協力して追いつめていたり、新しい動物を発見させたかった。作るまえはそういうイメージをしていたんだけど、3分100円が前提で、しかもいっぱい動物を捕まえさせないと気持ち

よくないから、ああいうゲームになっちゃった。そういう3分100円という対価の制約を外していったら、新しい遊びがもっといっぱいできると思う。その制約の中だと、なかなか遊びの幅が出せないから。

いいゲームだと思ったんだけどいまい





毎回何かしらの新要素を組み込んで新しいチャレンジをしていたから。

ち売れなかったのが『CRACKIN' DJ』。ちょっと敷居が高すぎたのかな。ギターの音ゲーなんかは弦のところに3つスイッチがあって、それを押さえれば気持ちよく演奏できるんだけど、『CRACKIN' DJ』の場合は自分でうまくできるかどうかは、プレイしている人のセンスにかかってくるわけ。そのころDJの本質を探ろうとして、本物のマシンを社内に置いていたんだけどね。

そのころはちょうど音楽ゲームが流行っていて、上の人から「小口、なんか音楽ゲームを作ってくれよ」と言われて作った側面もあって。同じようなゲームは絶対作りたくなかつたから、最終的に製品になるまで2年くらい時間がかかっちゃってさ。で、発売したころは音楽ゲームが下火になっていた。ヒットを創り出す自信を、俺も裕さんも中も持ってるから、できないことはないと思っているんだよ。あんなゲームを作れと言われればやります。でも全部が成功とは言えないんだよね。

それに対して自分で作りたいって言ったものに対しては、自分で責任取らなくちゃいけないから、こっちも意地になる。『バーチャロン』にしろ『ダービーオーナーズクラブ』にしろ、当時会社からはやめろといわれたゲームなんだよ。でもゴリ押しで開発して、成功した。

最初の『バーチャロン』のときは、俺もまだプロジェクトに関していろいろ言っていた時期で、あのときは元上司の鈴木久司さん(セガ執行役員)にこんなのは売れないって反対されたんだよ。でもそのとき、当時社長だった中山社長が「小口があれだけ言っているんだから」ってあいだに立ってくれて。当時は怒り役だった中山さんなのにね。

『ダービーオーナーズクラブ』のときも、「なんでメダル

じゃないんだ」ってさんざん言われて。その当時から3分100円とかじゃなくて新しいアーケードの形を作りたくて、そのためには『ダービーオーナーズクラブ』を作ったんだけど、売れた途端みんな俺が言ってたことを言い出して(笑)。理解されたからよかったけど。

— ヒットメーカーのゲームって、本当にバリエーション豊富というか、バラバラという印象ですね。

小口 同じようなゲームがないのは僕自身、企画出身だということもあるし、同じようなゲームを作つてもおもしろくないという考えもあって。実際いまは、分社して本当にやりたいことをやってるし、スタッフにもやりたいことをやらせてあげたいというのはある。でも『クレイジータクシー』とか『パワースマッシュ』とか、プレイヤーに求められているものも作らないと、という考えもある。そこから見える安定した収支というのも一企業として考えていかなきゃいけないわけで。そこを考えるとセガの一部署だったときって本当に好きなことができたし、いろんなものを作れたから、それはそれでよかったのかも。

好きなゲームはうちのゲーム! トップを走ってきたからこそその言葉

— いちばん印象に残っているゲームはなんですか。

小口 やはり『スーパーモナコGP』は思い出深いね。フリートラックを実現した『ワールドダービー』や『ヘビーウェイトチャンプ』もそう。3研になってからだと『トップスケーター』がかなり思い出深いかな。菅野(ヒットメーカープロデューサー)と組んでやったやつだと『クレイジータクシー』もそう。細かい話になっちゃうけど『クレイジータクシー』ってロケテストの1週間くらい前でおもしろくなくて、内部の担当者が本当どうしようってなっていたんだけど、まあなんとかなっちゃうっていうか(笑)。

でも、すべて思い出深いなあ。毎回何かしらの新要素を組み込んで新しいチャレンジをしていたから。

Hitmaker ALL ARCADE GAME LIST

1994	ジュラシックパーク
1994	ハードダンク3on3
1994	ボトボト
1994	ドラゴンボールZ V.R.V.S
1994	スタークエーズ
1995	セガラー・チャンピオンシップ
1995	ぱくぱくアニマル
1995	セガネットマーク
1995	レールチェイス2
1995	マンクスT.T.
1996	電脳戦機バーチャロン
1996	ファンキー・ヘッドボクサーズ
1996	ガンブレードNY
1996	デカスリート
1996	ラストブランクス/東京番外地
1997	トップスケーター
1997	ロストワールド ジュラシックパークII
1997	ル・マン24
1997	ウインターヒート
1998	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム
1998	ダートデビルス
1998	マジカルトロッコアドベンチャー
1998	L.A.マシンガンズ

セガ全体となると『バーチャファイター2』だな。『バーチャ』シリーズは『2』がいちばんおもしろかった。あれは家でもサターンでやったもん。『アウトラン』もよかったです。音楽を選べるところが、すごく新しかったし曲もよかったです。

セガ以外だと、キャラクターとか世界観とか全部あわせて考えると昔のナムコのゲームがよかったです。『ゼビウス』なんていちばんよかったです。『リブルラブル』も操作は難しかったけど、キャラクターとかトータルのゲーム性、サウンドもすごくよかったです。セガはその当時あんまりかっこよくなかったから(笑)。いま僕らの世代でまだゲームを作っている人間って、当時のナムコの影響力が大きいような気がする。

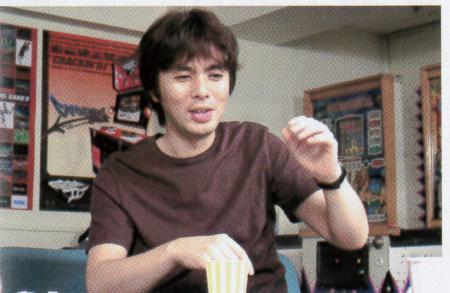
そんな中でも『アウトラン』は当時あか抜けた感じがしてかっこよかったです。いまのヒットメーカーにテイストにも通じていると思う。ゲームの色でいったらセガの青じやなくて、ちょっとオレンジがかった感じがするね。でも当時の体感シリーズは、やる人はやってたけど、やらない人は見てるだけっていうか、プレイ料金もちょっと高かったし。『ギャラクシーフォース』が300円で、R-360も高かった。R-360で思い出深いのが、当時メカトロの吉本が別館の屋上でR-360の実験用の樽を転がして、僕もその中にに入ったことがあるよ。屋上から落ちそうで怖かった(笑)。

やっぱり好きなのは三研時代からの自分のところで作ったゲームだな。なぜかっていうと、作りたいものを作っているからね。昔から、セガの青のイメージじゃないものを作りたかったんだよね。自分のカラーとして、もうちょっと違う色、自分のセンスとか趣味とかを活かした色。オレンジっぽい印象にしたかった。裕さんは技術でセガのブルーをずっと守ってきたけど、企画者として違う色をセガの印象として与えたかった。

うちはなんでもやるし、やってきたし。でもほかから「方針ないの」とか言われちゃって(笑)。うちの方針はおもしろいものを作ること。

セガだからこそできたこと セガだからこそやれること

小口 アーケードの作る魅力はハードに制約されないことがあります。コンシューマーはハードメーカーにお伺いを立てな



Hitmaker ALL ARCADE GAME LIST

1999	クレイジータクシー
1999	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラムVer.5.4
1999	タッチ・デ・ウーノ!
1999	ダービーオーナーズクラブ
1999	パワースマッシュ
1999	火星チャンネル
2000	ジャンボ! サファリ
2000	タッチ・デ・ウーノ! 2
2000	ダービーオーナーズクラブ2000
2000	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラムVer.5.66
2000	CRACKIN'DJ
2000	コンフィデンシャルミッション
2001	エアトリックス
2001	CRACKIN'DJ Part2
2001	パワースマッシュ2
2001	電脳戦機バーチャロンフォース
2001	ダービーオーナーズクラブ2

いといけないけど、アーケードはそういう制約がないから。ハードなんてPCでもNAOMIでもXbox互換基板でもいいし。コストも商売として見合えばいくら使ってもいいし、1000万円のものも作ろうと思えば作れちゃう。作り手としておもしろさがあるよね。そのぶん失敗すると痛手があるから、いまは各アーケード開発メーカーは規模を縮小しているのかな。コンシューマーソフトが在庫残してもROMだけですむけど、原価が100万とか200万する大型筐体を在庫で残しちゃうと厳しいし。でもアーケードはセガの歴史だし、これだけはずっと残していきたいよ。確実に利益にもなってるしね。

— セガの魅力ってどこにあると思いますか?

小口 いまの僕らの世代でセガに残っている人間って、本当にセガが好きなんだろうね。ほかの会社に移っていました人もいるけど、いまも残ってる人ってセガに何かがあるからこそ残っているんだろうね。ハード研もあってメカトロ研もあって、店舗もあって、コンシューマーハードもあって、できることの可能性が高い、何でもやれる可能性があるっていうのがいちばんの魅力なのかな。たとえばほかのメーカーで『ダービーオーナーズクラブ』の企画があつたとしても、できないもんね、実際問題。メカトロがあるから上に提案するまえに、いくらかかるかとか交渉もできるし。ある程度数字の帳尻さえ合えば本社が知らないようなこともできるだろうし。そういうのがないと。つぎにつながらない製品ばかり作ってちゃいけないと思う。

これからは、いまの時間つぶしにアーケードに行くっていうんじゃなくて、前向きにアーケードに来させるようしたい。いつかは観客も参加できる何かが作ってみたいな。テレビで言うとクイズ番組みたいなやつを。壁に向いてゲームをするんじゃないなくて、ギャラリーを向く、そんなゲームをいくつか作ってみたいね。

(2001年10月16日収録)

Interview

開発者としての苦悩とそれを打ち破る気概。



名越 稔洋

Toshihiro Nagoshi

Profile

株式会社アミューズメントヴィジョン代表取締役社長。1989年セガに入社。デザイナーとして『G-LOC』や『バーチャレーシング』を手がける。『デイトナUSA』からはプロジェクトリーダーとして活躍。1998年、第二AM研究開発部から独立し、第十一AM研究開発部部長に就任。1999年、第四ソフト研究開発部に名称変更。2000年4月、開発部署の分社化にともない独立。社名をアミューズメントヴィジョンとする。

入社当初はアーケード全盛 すべてがバイオニアの時代だった

— 入社された'89年ごろのお話を聞かせてください。

名越 入社して第八研究開発部、裕さん(SEGA-AM2代表取締役)のところに配属されました。ほぼ大型筐体のみの部署で、『パワードリフト』が終わっていて『G-LOC』の開発中でしたね。その途中から入って、仕事を覚えはじめたころにR-360の開発が始まって、そのプロジェクトチームに入りました。R-360も筐体コンセプトが先行していく、何を入れるかが決まっていくなくて、そのアバウトさも景気がよかつた証拠なんでしょうね。最終的に『G-LOC』が入ることになったんですけど、『G-LOC』が終わって裕さんがMODEL1の基礎研究に入っていたので、僕ら3~4人がR-360のチームに残って開発をしていました。

中身のグラフィック全般を見直して、ゲーム性として『G-LOC』のままだと、シミュレーター的な内容が筐体コンセプトとあわなかつた。逆さまにならないとつまらなから『アフターバーナー』みたいなゲーム性に手直していました。その手直ししたものがけっこうおもしろくて、最初からこれでやってればよかったかもって(笑)。そのときはドット絵を描いていました。飛行機や表示の文字とかですね。なかでも背景が多かったのかな。最初の仕事が背景だったので、いまでも背景が気になるというのありますね。当時、開発スピードも重要な点だったので、カルチャーとして背景に凝るというのはなかったですね。でも自分は作りこみたいから背景の仕事は楽しかった。

やりすぎるとまたそれはそれで、目立ってもダメというのがあるので、バランスが重要ですよね。

—『G-LOC』とか2D時代のゲームで、ドットをひとつひとつ打っていくのは気の遠くなるような仕事ですよね。

名越 いま思つらよくやってましたよね(笑)。当時はマウスをこう動かしたらどれくらいドットが散るっていうのが頭にありましたもん。ひと振りで何ドットくらいとか、どれくらいの濃さになるかとか、手の感覚と脳が直結していましたね。そのくらいのスピード感がないと描けないんですよ。マウスを右に動かして色を置いて、描きすぎた部分は左に返す手でクリアボタンを押して消しながらやってましたから。ゲーム屋さん以外なんの役にも立たない技術ですね(笑)。最初先輩を見てびっくりしたのが、

amusement vision ALL ARCADE GAME LIST

屋台骨の『バーチャストライカー』シリーズはもちろん、二研からの独立後、『スパイクアウト』を筆頭とし、『プラネットハリアーズ』や『モンキーボール』など、さまざまなジャンルに挑戦しているのがうかがえるタイトルをリリース。

1994	デイトナUSA
1995	バーチャストライカー
1996	スカッドレース
1997	スカッドレースプラス
1997	バーチャストライカー2
1998	バーチャストライカー2バージョン98
1998	バーチャストライカー2バージョン99
1998	スパイクアウト

マウスに手を置いて左右に高速で振っているだけでドンドン絵ができていくんですよ。入力とクリアを高速で手を動かしながら描いているのを見てびっくりしましたね。ドローとオフと下地の色を拾うという3つのボタンがあって、それらを駆使して描いてるんですけど、ストップモーションで見ないとわからないでしょうね(笑)。

— 当時ソフトのほうがこれをやりたいからということでおぼーのほうが対応していた時代なんでしょうか?

名越 それはあります。セガのいいカルチャーだったような気がします。とくにアーケードはそれが強かったんで。いまだから言えるけど、やはり当時は景気がよかつたんだなって。世間的にはバブルが弾けてたけど、ゲーム産業的にはこれからという時期でしたし。ヒットしない気がしませんでしたね。出せば絶対バイオニアになれるを感じていたし。セガ自体にもその勢いはありました。べつに仕事を舐めているわけではないけど、ゲームを作るまえのワクワク感をつねに持っていました。それをいまの若い世代がなかなか経験できないのは、ちょっと寂しい感はありますね。これもヒットするし、あれもヒットするだろうから、どっちをやろうっていう考えが当時あって。いまはこれはダメだろうし、これもダメだから何をやろうかって感じで。まるで違いますね。でも産業的にこなれてきて技術的に平均化していくと、いまのアーケードの現状は当然起こりえることなので、それを考えるといまの本当におもしろいものや望まれているものだけが買われていくという状況のほうが健全なんでしょう。勢いがあったほうが楽しいのは事実なんですけど。当時はアーケードの商売をやっていることが誇らしかったですよ。いい仕事というか、とんがった仕事をしているという、いいプライドはありました。出せば売れてましたし。

ボ リゴン時代の到来と リーダーとしての苦悩

—『デイトナUSA』までのあいだはどのようなお仕事をなさっていたんですか?

名越 『バーチャレーシング』があって、ポリゴンという勝手がまったく違ったものが入ってきて、これはどうなんだろうと思ってました。ナムコさんがさきにポリゴンで『ウイニンググラン』を出していて、いま思うと、ほんのちょっとまえのネットワークのことを言っている状況に近くて、こんなものが主流になるのかという論争がつねにあります

した。僕は当時ポリゴンには否定的で、未来はそこはないと思っていたし、そこに未来をかけている人のほうがすごく希有な存在に見えてました。それは絵描きだからでしょうね。絵を描いているという感覚がなかったし、ポリゴンなんばのものよ。でも見えている人たちもいて、将来的なビジョンも言ってくれるわけですよ。板が増える、絵が貼れる、色が増えると……想像すると……想像できないんですね。でもそれが仕事だったんで、すごくストレスが溜りましたね。Yボードも『G-LOC』しか使わなくて、もっと使わせてくれれば、もっとすごい絵が出せるという自信もあったし、とんでもないCPUの数もやっと処理がうまくまかなえるようなスキルもついたのに、見た目が明らかに劣るハードで開発を新たにする気分というのはすごい微妙だし、恨めしかった。でも『バーチャレーシング』を開発して、それが売れて、ある意味ここでまたゲームの作りかた、ゲームが楽しめる印象が変わりましたね。もう絵じゃないなというところからスタートして、バーチャルボタンにしても、デバッグ中に死ぬほど押しますから、おもしろくもなんともないと自分では思っていたんですけど、みんな楽しそうに押してるんですよ。それを考えると刺さるところには刺さってるんだって。自分の考えと違うものが売れていくさまを見ても、それはそれで勉強になりました。



『バーチャレーシング』が出る直前には『バーチャファイター』の企画が動いていました。当時『ストリートファイターII』があって、これを3Dでやれば絶対売れるという感じで、それには賛同できたんですよ。絶対売れる信じ切って、出して本当に予定どおりだったのはこれだけですね。企画の段階からそう思えて、実際作っていてもそう思えて、出す直前にもそう思えて、結果もどもなっていというのは『バーチャファイター』だけですね。ほかは全部、どこかが何かが疑わしかった。

『デイトナUSA』もそうです。疑わしかった。あの当時ケテストでアンケートを取って、1000分の900うん十は

ダメな意見でした。曲がれないという意見だけで500くらいありました。で、曲がれない曲がないという表現だけつまむとそれ以上あって。ある人に言わせると、「悪いポイントがわかるだけいいじゃないか」って冷やかされたりして。あのときはすごく困りました。最初のディレクターとしての仕事で、すごく勉強しましたね。ゲーム作りもそうだし、チームを組むのもそうだし。曲がれないのを曲がせる方法はどうしたらいいのかとか、死ぬほど考えたし。死ぬほど考えるというプロセスが言うほど甘くないリアルに感じたのも初めてでした。プロジェクトリーダーとして参加するか、デザイナーとして参加しているというのは崖っぷち感がぜんぜん違うから、毎日逃げ出したいくらい感じていましたね。

— MODEL2は白黒のテクスチャーしか貼れないという特性があって大変だったとセガ・ロッソの佐々木社長に伺いましたが。

名越 覚えていますよ。たしか質問にきました。彼がナムコからセガにきて、ミーティングしました。で、彼が愕然としていたのを覚えてます(笑)。こっちは恥ずかしかったんですよ。うちのボードの性能が悪いって言っているみたいで。でも彼は彼で歓喜していて、「それでこんなものが作れるのか」って。変な感動があったみたいですね。

当時MODEL2での最初のゲームになったんですけど、社内で『バーチャファイター2』を最初にしようという話もあったんですよ。ただセガらしい決断でもあるんですけど、セガがアーケードで、システムボードが変わったときに世間に知らしめるようなアピールをする際には大型筐体にしたほうがいいという判断があって『デイトナUSA』になったんですよね。いまは逆ですけど(笑)。

— 最初は大変ですよね、やはり。白黒のテクスチャーしか貼れないことは、クルマに貼ってあるステッカーとともにポリゴンで作るんですね。

名越 『デイトナUSA』も本当はもっと絵が出るんですよ。でもひとつのクルマに対して2倍くらいポリゴン量が掛かっているんですよね。よりによってカラフルな色のネタのゲームをやることになったんで、こんな版権取らなきゃよかったよ(笑)って当時は思いました。ストックカーらしさを出すためには、どうしてもステッカーを貼らなくちゃいけないし、それを取っちゃうと雰囲気が台なしになっちゃうから。それらしくするまで大変でした。よくやったって自分で感心しちゃうな、いまやれって言われたらたぶん無理だって言っちゃいますよ(笑)。

— 最初のプロジェクトリーダーとして、やって結果が出了したよね。

名越 何で売れたのか、わからんないですけど、今まで売れなくても納得しただろと思います。マイナスポイントがないかいといえば、たくさんあるし、それを包み込めるプラスのポイントが認められたから売れたんでしょうね。いま思うとできていないところだらけで、まあそう思うからこそつぎの作品につながるんでしょうね。反省している部分は多いです。

時 代の閉塞感が生み出した傑作『スパイクアウト』制作秘話



いるというのは崖っぷち感がぜんぜん違うから、毎日逃げ出したいくらい感じていましたね。

— MODEL2は白黒のテクスチャーしか貼れないという特性があって大変だったとセガ・ロッソの佐々木社長に伺いましたが。

名越 覚えていますよ。たしか質問にきました。彼がナムコからセガにきて、ミーティングしました。で、彼が愕然としていたのを覚えてます(笑)。こっちは恥ずかしかったんですよ。うちのボードの性能が悪いって言っているみたいで。でも彼は彼で歓喜していて、「それでこんなものが作れるのか」って。変な感動があったみたいですね。

当時MODEL2での最初のゲームになったんですけど、社内で『バーチャファイター2』を最初にしようという話もあったんですよ。ただセガらしい決断でもあるんですけど、セガがアーケードで、システムボードが変わったときに世間に知らしめるようなアピールをする際には大型筐体にしたほうがいいという判断があって『デイトナUSA』になったんですよね。いまは逆ですけど(笑)。

— 最初は大変ですよね、やはり。白黒のテクスチャーしか貼れないことは、クルマに貼ってあるステッカーとともにポリゴンで作るんですね。

名越 『デイトナUSA』も本当はもっと絵が出るんですよ。でもひとつのクルマに対して2倍くらいポリゴン量が掛かっているんですよね。よりによってカラフルな色のネタのゲームをやることになったんで、こんな版権取らなきゃよかったよ(笑)って当時は思いました。ストックカーらしさを出すためには、どうしてもステッカーを貼らなくちゃいけないし、それを取っちゃうと雰囲気が台なしになっちゃうから。それらしくするまで大変でした。よくやったって自分で感心しちゃうな、いまやれって言われたらたぶん無理だって言っちゃいますよ(笑)。

ったし、人気が出るだろうというのはわかっていた。続編を絶対作させてくれないだろうこともわかつっていました。いろんな会議で言われたんだけど、シカトしていたのがインカム問題ですね。そこはうやむやにしてなんとか押し通しました。そこを突き詰められると『スパイクアウト』はできなくなっちゃうので。100円3分を考えて、終わらせる方法も考えたんですよ。どうやって切り上げさせるのかで、いろいろ案が出たんですけど、どれもゲームをつまらなくなるだけだった。これはダメだと。そこでやめさせる、切り上げさせるというのを考えるのをやめました。そういう意味でいえば、プロとしての仕事としてみれば問題があるかもしれないんですけど、当時の自分の仕事に対するモチベーションが、ロケーションにくる人たちにゲームとしておもしろいサービスで何ができるか? というのが最優先だったから。実現することのほうが上でした。やってみて、予想がはずればよかったですけど、見事にインカムは…(笑)。80何パーセント回転してもインカムがぜんぜんで。あっという間にみんなうまくなりましたしね。

当時1本のシナリオの中の一部を切ったんですよ。それでインカム対策も含めて、ステージを追加した新バージョンの『ファイナルエディション』になりました。そのあと若い子に練習させるのもあって、『スラッシュアウト』を作らせたり、『スパイカーズバトル』を作らせたりして。

その後『プラネットハリアーズ』、『モンキーボール』を経て、家庭用をちょっとやってみようかなと。結果的にニンテンドーゲームキューブで『スーパーモンキーボール』が出たんですけど。家庭用もけっこうよく、業務用が持っている悩みを持ってるんだなって思いました。業務用と家庭用の両方を経験してみて、これからのゲーム作りに対する課題が新たに見えてきたという感じですね。

独 立がもたらしたメリット 自由な発想でのゲーム作り

— 98年に第二AM研究開発部から独立したわけですが、けっこう大変だったのでは?

名越 そのまえから自分でやりたいという話ををしていて、けっこう二研はセガの看板じゃないですか。看板セクションだからこそ負わなきやいけないものが多くて、100パーセントがそうでないにしても、ある企業があって、その企業の看板商品ってやめるわけにはいかない。それと同じような宿命を二研はしゃってるの、そこにあって辛くなつたんですよ。でもそれはセガにとっても業界にとっても望まれていることだから、当然続けていくし、メリットも大きい。ノウハウもたくさんあるし実現できるスキルもたくさんあるから。そこと、

amusement vision ALL ARCADE GAME LIST

1999	スパイクアウト ファイナルエディション
1999	バーチャストライカ-2バージョン2000
2000	バーチャNBA
2000	スラッシュアウト
2000	プラネットハリアーズ
2001	バーチャストライカ-3
2001	モンキーボール
2001	スパイカーズバトル

まったく違うことを試す魅力とどちらを取ろうかすごく迷った時期があって。よく考えると裕さんってその原点は最初はその道しかなかったわけで。同じじゅんって結論に達して、新しくやってみよう。よくよく考えてみると僕はああいう看板商品が作れるようになって新入社員で入ってやってきたんだけど、いざ分かれちゃってみると、意外と悩みが出てきて。でもクリエーターのカルチャーってそれでいいんじゃないでしょうか。もし僕がこのまま順調にやれてある程度の規模になって、いいものが作れるようになってきたときに、そういう路線じゃないものをっていう若い子が出てくると思うし。

— 二研から分かれて、いまのアミューズメントヴィジョンは二研の色でもないし、かといってこの色だっていうのがないくらいバリエーション豊かですかね。

名越 ずっと同じ環境でやることには、デメリットもあって、頭がどうしても固くなるんですよ。僕以上に現場が。作りかたのノウハウはいいけど、考えるバリエーションが、特定のものはいいんだけど、意外と狭かったりする。それを広げるのを忘れちゃっての面があって、それを矯正するために、『スパイクアウト』や『プラネットハリアーズ』を作って、ゲームって今まで君らが作ってきたものだけじゃないよというのを、もう一回わかってほしかったというのがあります。その練習問題がいまようやくわかつてきたんでしょうね。その点、分社まえに二研から分かれたのはよかったですかもしれませんね。分社しちゃうとしても、コストのことやいろいろな問題を抱えちゃうから。セガ本体にいるうちに、いろいろな挑戦をできたのは本当によかったです。 (2001年10月16日収録)

死ぬほど考える というプロセスが 言うほど甘くないと リアルに感じた。



Normal Cabinet

セガ・汎用筐体のすべて

いまやほとんどのゲームセンターを席巻したとも思えるセガの汎用筐体。そこにはどのような種類があり、どのような変遷を経てきたのだろうか。

汎用筐体とは、いわゆる基板もののゲーム（たとえば『バーチャファイター』など）を動かすための機器である。筐体には、モニターとコントロールパネルが配され、モニターの縦横やコントロールパネルを替えることにより、基板を交換するだけで別のゲームを稼働させられる。

セガの汎用筐体といえば、2002年現在ではニューアストロシティやブラストシティ、『バーチャファイター4』が稼働しているネットシティなどがゲームセンターで稼働している。また、大画面で構成されるメガロシリーズがある。テーブルタイプの筐体もこれに含まれるがエアロテーブル26の発売以後、新機種は登場していない状況だ。

ここでは、汎用筐体を傾斜画面が特徴的なシティタイプ、テーブルタイプ、メガロタイプ筐体の3つに分類し、紹介しよう。15年以上という時の流れのなかで、汎用筐体はどのような進化・推移を遂げてきたのだろうか？

テーブルタイプ筐体

セガがテーブルタイプの筐体を売り出したのは、セガのプライスリストによれば、1978年の『シーソージャンプ』のテーブル筐体版が初出である。当時沸き起った「インベーダー」ブームから、喫茶店などにも筐体が置かれるようになり、テーブルタイプが汎用筐体のスタンダードとなった。セガは以降、専用筐体としてT3、T4、T5……とテーブルタイプ筐体を進化させていき、1983年に汎用筐体としてT-13を発売。その後のエアロテーブル26を含め10年以上にわたって開発・販売し続けることになる。

T-13 T-13

1983年、「スタージャッカ」と一緒にリリースされたテーブルタイプ筐体。本体はスチール製で、59キロという軽量さ、エッジの効いたシャープなデザイン、スチール筐体独特の切れのよいサウンドを売り文句として販売された。



筐体色はシルバーのほか、定番ともいえるブラック、そのほかカラフルなカラーも用意されていたのが特徴。

→T-26と同様の構成。重量は90キロ、両脇に運搬用のグリップがついている。



AERO TABLE T-26 エアロテーブルT-26

1988年、SYSTEM24のミディアムレゾリューションと4人同時プレイに対応させるために発売されたテーブルタイプ筐体。その名のとおり26インチモニターとステレオスピーカーが特徴的。

→向い合わせにつくコンパネは、当時のふたりでの交互プレイの光景を物語る。



AERO TABLE 26 エアロテーブル26

エアロテーブルT-26の色違い版。当時発売されていたエアロシティにあわせたのか、青と白のカラーリングに変更されている。以降テーブルタイプは発売されていない。

→T-26と同様の構成。重量は90キロ、両脇に運搬用のグリップがついている。



→アーケード創世記には汎用筐体という考えはなく、汎用筐体に入れられるであろうゲームも、アップライトやテーブルタイプの専用筐体で販売されていた。



シティタイプ筐体

1980年代後半、セガはゲームセンターの暗いイメージからの脱却を目指し、明るい雰囲気にするため照明を明るくした。だが、それは画面が真上に向いているテーブルタイプ筐体にとって、照明が映り込むという問題を抱えることになった。そこで生まれたのがシティタイプ筐体である。画面を斜めにすることにより照明の映り込みを抑えたのだ。また、テーブルタイプより1台あたりの設置面積が小さく、ひとつの筐体に対する坪効率の面でも有利とされ、オペレーターにはその点からも評価された。

CITY CABINET シティキャビネット

1986年、「ダンプ松本」と併せて発売されたセガ初のシティタイプ筐体。斜めに傾いた画面、ふたりが並んでプレイできるコンパネ、筐体上部にインストラクションボードがあるという、いまどほんど変わらぬ形態を持つ。当時、ナムコやジャレコといったメーカーも、ほぼ同時にシティタイプ筐体を登場させている。

→シルバーを採用することで、スチール製であることの新しさを演出していた。



カード対応システム

1ゲーム=100円という対価を翻すべく登場したが、失敗に終わる。1000円で24度数のカードが買え、ゲームにより消費度数に差が設けられていた。当時タイトーも同様のシステムを構築し、直営店では存続。



AERO CITY エアロシティ

1988年発売。セガのシティタイプ筐体を普及させた名機といえる。基本的な構成はエアロテーブル26と変わらないが、そのコンパクトな設計からか、長くゲームセンターに設置・稼働されることになった。また、当時としては大画面の26インチモニターや操作性のよさがプレイヤーに支持されたという一面もあわせ持つ。

→コンパクトではあるが、重量は110キロと、エアロテーブル26より20キロも重い。



カラーキャビネット

← イエロー、グリーンと3色違いも発売された。3K脱出への意気込みの名残なのだろうか？

Multi Cabinet SWING マルチキャビネット スイング

1991年発売。『スパイダーマン』などの4人同時プレイに対応。またその際両サイドのプレイヤーの視認性のために、凸面のスマートガラスを画面の上に配しているのが特徴的。モニターは26インチでエアロシティと変わらないが、本体にはセガ汎用筐体初のFRP樹脂が採用された。



← 通常のシティタイプ筐体よりも高い位置にコンパネが配されている。これは当時この筐体を「海外に普及せたい」という考えからだったとのこと。

ASTRO CITY, ASTRO CITY 2 & NEW ASTRO CITY

アストロシティ、アストロシティ2、ニューアストロシティ



1993年発売。29インチモニターになり、より大画面に。またそれまで画面手前にあったガラスを廃した点も特徴的。ボディを樹脂にすることで本体重量が93キロにまで軽量化された。

ニューアストロシティ



↑ニューアストロシティではスピーカーがグレードアップ。また、アストロシティ2は電源部とモニターが強化された。

Versus CITY & New Versus CITY

バーサスシティ、ニューバーサスシティ



1995年発売。「バーチャファイター2」をはじめとする対戦格闘ゲーム時に登場した。汎用筐体どうしがつなぐ運用は、当事の電波法からすると違法行為なので、それに対応するため発売されたという経緯を持つ。

↑ゲームのほうが対応しているれば、画面上部の電光掲示板にダメージなど、さまざまな情報が表示されるようになっている。

BLAST CITY
ブラストシティ

1996年、「バーチャファイター3」と同時に発売。MODE L3に対応させるため、セガ汎用筐体で初めてハイレゾリューション(31KHz)のモニターを採用。画面サイズはこれまでと変わらぬ29インチだったが、よりフラットになったのも特徴。本体重量は101キロとやや大型化。

↑31KHzモニターを採用したが、MODEL3ではけっきょく24KHzのゲームしか開発されずNAOMIに至った。

NAOMI UNIVERSAL CABINET

NAOMI ユニバーサル キャビネット



1998年、NAOMI専用の汎用筐体として発売。31KHzのみの対応に止まり、それまでのセガ汎用筐体と比べ出回りが少なかった(海外にはかなりの台数が出た)。コンパネの高さが違う3種類の筐体が用意され、国内では汎用筐体としてではなく、「クレイジータクシー」などの特殊筐体のベースとしても活用された。

↑基板は筐体下部に収納。骨子だけの構成となり軽量化された感があるが、実際は118キロと大型化された。

NAOMIユニバーサルキャビネットからの派生



クレイジータクシー

いちばん背の高いNAOMIユニバーサルキャビネットは、ドライブものなどに流用された。

ザ・タイピングオブ・ザ・デッド

特殊コンパネが配される。高さの異なるタイプのイスに座ってプレイ。

NET CITY
ネットシティ

1999年の「パワースマッシュ4」とほぼ同時に発売。基本的なデザインはNAOMIユニバーサルキャビネットと変わらないが、15/24/31KHzの3つの解像度に対応。曲面を持ったモニターが今後使えなくなることから、フラットで、マルチスキャンに対応したスタンダード筐体になるべく登場。

↑NAOMIユニバーサルキャビネットとデザイン上の変更はない。コンパネの高さの中、低位置の2種類が用意されている。

COLUMN 汎用筐体の変遷チャート

テーブルタイプ筐体は90年以降、街でほとんど見ることがなくなった。シティタイプの登場がテーブルタイプを駆逐したと言つていいだろう。そのシティタイプ

も86年には登場しているものの、他メーカーのものも広く流通しており、プレイヤーにシティ筐体=セガと広く認知されるにはエアロシティの登場を待たねばならなかった。メガロタイプに関してはメガロ410以降、新機種が登場していないという点にも注目したい。



メガロタイプ筐体

1991年に発売された『ストリートファイターII』(カブコ)は、アーケードに対戦格闘ゲームブームをもたらし、大会が催されるなど盛況を博していた。そんな中、ダイショーホームが、50インチプロジェクターを採用した筐体"天画"をいち早く発売。出回りは少なかったものの、イベントで使用することはもちろん、アイキャッチ効果も高くプレイヤーの大画面でプレイしたいという訴求力も満たした。そのあとを追って登場したのがメガロシリーズである。大画面プロジェクターを採用し、汎用筐体としての評価が高いセガのものだからか、瞬く間に普及した。

MEGALO 50 Standard & Deluxe

メガロ50 スタンダード、デラックス

1992年発売。デラックスとスタンダードの2種類があり、デラックスのほうは座席が左右にムービングするという凝った作りになっている。基板を3種類搭載することが可能で、プレイヤーが任意にゲームを選択することができる。



↑価格は当時のプロジェクターの普及率の低さから152万円と高価格。重量はスタンダード版でも356キロを誇る。

SUPER MEGALO 2
スーパー・メガロ2

1993年、『バーチャファイター』専用筐体としてスーパー・メガロ50の名で登場。のちに汎用化され、15KHz出力にも対応するスーパー・メガロ2として発売。15/24KHzのゲームが同時搭載可能で、ワンタッチで切り替えることができる。

↑モニターだけでなく、サウンド関係もウーハーが内蔵されているなど力が入っている。

MEGALO 410
メガロ410

1996年、『バーチャファイター3』と同時に稼働。プラスチシティと同様の理由で、31KHzに対応している。それまでのメガロシリーズと比べ、小ぶりの41インチプロジェクターを採用。『電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム』もツインステッキが配され稼働。

↑抗菌剤配合のコンパネユニットを業界で初めて採用した。これ以後メガロシリーズは立ち消えたままとなっている。



ディトナUSA

第4章 CGゲーム時代 1992～1998

Chapter 4

Model 1, 2, 3 & ST-II

MODEL1によるポリゴンレースゲーム
『バーチャレーシング』の登場により、
業界はさらに大きなうねりを起こす。
セガは"ヒト"すらもポリゴンで動かし、
空前のヒットゲーム
『バーチャファイター』を生み出す。



対 戦格闘ゲームと3Dポリゴンゲーム ふたつのブームが力強く交差する

日本のバブル期に一気に成長したアーケードゲーム業界であったが、1980年代の後半にはやや陰りが見え始めていた。技術的には順調に伸びていたものの、プレイヤーに受け入れられる形を見出せないまま模索が続く時期だったといえるだろう。そのなかで見出されたひとつの解答が対戦格闘ゲームであった。『ストリートファイターII』(1991)で火のついた対戦格闘ゲームは、嵐のように日本全国でブームを巻き起こしていく。当初はその人気にもかかわらず対戦するプレイヤーは一部であったが、同年秋には2台の筐体を背中合わせに並べた対戦台が出現。それが対戦人気をさらに加速させることになった。ほどなくSNKも『餓狼伝説2』(1993)を発売し、関西の2大ソ

1991年に発売された『ストリートファイターII』の大ヒットにより、対戦格闘ゲームが汎用筐体の主流になる。ハード面ではセガのシステム基板、MODELシリーズが3Dポリゴン化を促進する。

フローティングによる2D対戦格闘ゲームが全国のプレイヤーの圧倒的支持を受けることとなる。

『ストリートファイターII』の大ヒットは、卓越したグラフィックとゲーム的な完成度の高さによるところが大きい。しかし、ハード面から考えれば、この時期に出現したのは必然の流れでもあった。ハードの進化により、1画面に表示できるスプライト数は飛躍的に多くなっていく。この技術の進歩は、画面に巨大なキャラクターをリアルに動かすことを可能にした。その結果キャラクターの小さいシーケンスやジャンプアクションの魅力は相対的に下がっていくことになる。そしてその流れの中で、もっともキャラクターの魅力が生かされるのが、1対1で闘う

対戦格闘ゲームであったのである。

この対戦というシステムは、効率のよいインカムを稼ぎ出そうとしてきた業界側にとって、理想的なシステムであった。通常のひとりで遊ぶゲームでは、1コインで10分近く遊べないと満足できない。しかし対戦ゲームなら3分程度で必ず勝敗がつき、プレイヤーは納得して再び遊んでくれることになる。皮肉なことに、このブームは大手メーカーが脱却しようとしていたマニア層を中心に大きな広がりを見せていった。対戦格闘ゲーム以前のゲームマニアは、オペレーターもメーカー側からあまりよい目で見られなかった。うまくなるほどゲーム時間が長くなってしまうからである。しかし対戦格闘ゲームは違った。プレイヤーどうしで腕を磨きあってもプレイ時間は変わらないため、確実にインカムが上がっていくことになる。マニアとしての欲求と、オペレーターとしての利益の追及が一致することになったのである。

この対戦格闘ゲームの大ブームに乗り遅れまいと、1993年セガは『ダークエッジ』、『バーニングライバル』を発売する。しかしプレイヤーの求めている高いレベルの完成度には及ばず、製品としては失敗に終わる結果となった。

だが、セガは持ち前の技術力を最大限に駆使して、3Dポリゴンという新しい武器で活路を切り開いていった。1992年には3Dポリゴンを使った本格的レースゲーム『バーチャレーシング』が発売され、その高い完成度でドライバーを唸らせることがある。自在に視点を変えられ、リアルに描き出される映像感覚は新鮮で、長期にわたるロングヒットを記録することとなる。

そしてその1年後、早くも対戦格闘ゲーム『バーチャファイター』がリリースされる。この作品は困難と思っていた"人間をポリゴンで表現する"というテーマを実現した作品として、業界内で大きな話題となつた。しかしこの

ときはまだ生ポリゴンで構成されており、グラフィックの点でやや弱かった。そのため、当時全盛だった2D対戦格闘ゲームにとって代わるまでには至らなかった。

だが、ポリゴン技術は日進月歩で進化を続けていく。『バーチャファイター』と同年の1993年10月、ナムコからテクスチャーが貼られたスマースシーディングの『リッジレーサー』が発売となる。これに対しセガもテクスチャーを貼ることのできるシステム基板MODEL2を開発し、1994年4月、世界的な大ヒットとなるレースゲーム『デイトナUSA』をリリース。テクスチャーによりグラフィックが著しく進歩した3Dポリゴンゲームは、一般的なプレイヤーに広く強い印象を与えることとなる。同年にはポリゴンを使うことのできる32ビット家庭用ゲーム機、プレイステーション、セガサターンが発売され、3Dポリゴンの認知をさらに高めることになった。これ以後、ポリゴンを出力できるスペックの高さがゲームのス

タイスとなるハード競争が次第に激化していく。

そして同じ年の冬、ファン待望の『バーチャファイター2』が発売される。『バーチャファイター』から熟成されたゲーム性、テクスチャーの貼られた美しいグラフィックにプレイヤーは完全に魅了された。この作品により、3D対戦格闘という新たなジャンルが確立されることとなる。セガは『バーチャファイター2』の人気をさらに高めるため、公式の全国大会"エターナルバトル"、"マキシマムバトル"を開催。その人気は全国区となり、さらに韓国・台湾まで巻き込んで対戦人気は過熱していく。同じ時期、カプコンの『スーパーストリートファイターIIX』(1994)、SNKの『ザ・キング・オブ・ファイターズ'94』(1994)が発売され、対戦格闘ゲームのブームはここに頂点に達することとなる。

3Dポリゴンのハード競争が激化する

なか、セガはあらゆるゲームのポリゴン化を目指しチャレンジを開始。ガンシューティングの『バーチャコップ』(1994)で多人数を同時に画面に出すことに成功し、『バーチャストライカー』(1995)では総勢22人のプレイヤーを自在に動かせるまでに進化していく。そして1996年には常時100万ポリゴンを出力できるMODEL3ボードを発表、『バーチャファイター3』を発売する。『バーチャファイター3』は長期にわたって人気を保つが、前作ほどの過熱した人気は得られなかった。ゲームシステム面では前作で完成されており、対戦格闘というジャンルの制約上MODEL3のパワーがさほど活かせなかつたことがその要因であろう。

多様性を失う汎用筐体ゲームと定番が成功しなくなる大型筐体ゲーム

このような華々しい3Dポリゴンと対戦格闘ゲームのブームのなか、かつて定番であったジャンルのゲームはどんどんゲームセンターから姿を消していく。アクションではすでに横スクロールシューティングがほぼ絶滅していたが、人気のあった奥行きのある格闘タイプもカプコンの『ダンジョンズ&ドラゴンズ シャドー・オーバー・ザ・ミストラル』(1996)以降、ゲームセンターから姿を消すことになる。かつて花形であったシーケンスゲームは、まず横スクロールシューティングが激減、縦スクロールシューティングもケイブの『怒首領蜂』(1997)などの例外を除いて下火になっていた。一方、対戦格闘ゲームはシステムが複雑化し、一般プレイヤーとマニアのテクニカルの格差が大きく広がっていく。またプレイヤーの認知を得るためのシリーズ作品が激増。安定した人気を得るとともに徐々に飽きられ、当初の勢いを失いつつあった。その結果ゲームセンターのラインナップは固定され、出口の見えない閉塞感が高まっていた。

ゲームの多様性が失われるなかで、セガの技術力が活

かされたのは、それまでポリゴン化できなかった新しいジャンルのゲームであった。1997年には、ホラー系ガンシューティング『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド』、スケートボードを題材とした『トップスケーター』(1997)、釣りのシミュレーションである『ゲットバス』(1997)、格闘アクションをポリゴンで再現した『スパイクアウト』(1998)とつづつに新感覚の3Dポリゴンゲームを発売、シリーズものに飽きていたプレイヤーの支持を受ける。

裏を返せば、3Dポリゴンにすれば何でも受け入れられるという時代は過ぎ去りつつあった。それはまず定番ドライブゲームの不振となって表れていく。それまでは大

3Dポリゴン技術と対戦格闘の融合。 それが『バーチャ2』を生み出した

型筐体をメインにリリースし、高価格・高インカムで成功していたセガであったが、その前提であるインカムが落ちれば急速に崩しくなっていく。MODEL3基板の価格がそれまでになく高額であることも大きなネックとなった。店舗側はリスク回避のため新作に費用を投じなくなり、それがさらに保守的なラインナップを促進する。売上げが上がらなければメーカーは開発コストはかけられず、さらには冒険がしにくい土壤を作ってしまう。

そのころ、コナミから『ビートマニア』(1997)が発売され注目を集め。その人気は徐々に広がり、『ダンスダンスレボリューション』(1998)のリリースによって一気にブレイク。音楽ゲームという新ジャンルはゲームセンターの救世主となる。音楽ゲームは、プレイヤーに新たな表現手段を与えるものであった。しかしセガはこのブームにうまく乗ることができず、苦しい状況はまだまだ続く。しかしこの時期の危機意識が、のちの大変な改革を成功させるきっかけとなっていくのである。



L992

『ストII』熱はさらに加速、対戦格闘が定番ジャンルとなる。対戦型落ちのパズルの『ぷよぷよ』も大ヒット。セガがMODEL1を開発したのもこの年。『バーチャレーシング』を皮切りに、翌年以降はさまざまなジャンルの作品が3次元化されていく。

エアレスキュー

3D SHT / 操縦桿 (+2B) +スロットルレバー / 1~2人 / SYSTEM32 / 第一AM研究開発部 / 1992年4月 /

バルカンとミサイルで武装したヘリコプターを操作し、戦場に取り残された味方を救出して自軍の基地に連れ帰る3Dシューティング。ツイン筐体では2人同時プレイが可能で、救出した捕虜の数を競い合う。全5ステージ。



スタジアムクロス

DRV / HD (ウィリー可) +AC+BR+1B / 1~8人 / SYSTEM MULTI32 / 第一AM研究開発部 / 1992年7月 /

最大8人までの通信プレイが可能なモトクロスレースゲーム。車体を手前に引き上げることでウィリー走行、および大ジャンプができる。左ハンドルに着いたアタックボタンを押すことで、パンチや、キックで隣接した敵車に攻撃を加えられるのが特徴。



アラビアンファイト

ACT / 8L+2B / 1~4人 / SYSTEM 32 / 第二AM研究開発部 / 1992年3月 /

最大4人同時プレイが可能なアニメーションの格闘アクション。拡大縮小で遠近感を表現、迫力の戦闘が楽しめる。ランプ入手すると全体魔法が使用でき、このときキャラクターがアップになりポーズを決める演出が入る。



ウォーリーをさがせ！

VTY / TB+1B / 1~3人 / SYSTEM 18 / 第三AM研究開発部 / 1992年6月 /

ベストセラーとなった『ウォーリーをさがせ！』のゲーム版。制限時間内に画面内からウォーリーを捜し出すのが目的。全15ステージ構成で、ステージ間にはスロットマシンや追いかけっこなどのボーナスゲームもある。



ゴールデンアックス デスマーダの復讐

ACT / 8L+3B / 1~4人 / SYSTEM 32 / 第一AM研究開発部 / 1992年9月 /

『ゴールデンアックス』の続編にあたる、奥行きのある横スクロールアクション。レバーとボタンの組み合わせで出せる特殊技が増え、魔法のビジュアルも大幅に強化された。全5ステージで、分岐を含めると総計7ステージ。



バーチャレーシング

DRV / HD+AC+BR+パドルシフト / 1~8人 / MODEL1 / 第二AM研究開発部 / 1992年8月 / MD, 32X, SS

3DCGボード第一弾のMODEL1を使用した、セガ初のフルポリゴンF1ドライブシミュレーター。のちに常識となるポリゴンも当時はまだ新鮮で、F1の実況中継さながらにライブモニターに映されるハイライトシーンや、以降セガのレースゲームで標準仕様となる視点変更はプレイヤーに大きなインパクトを与えた。路面に残るタイヤの跡、数人のクルーが忙しく動き回るピットワーク、自由自在に行える逆走など、ポリゴンの特性が随所に盛り込まれている。コースは初級・中級・上級の3つで、それぞれ規定数周回してラップタイム・合計タイムを競う。ルールとしては標準的だが、タイヤの磨耗を表現し、周回を重ねるごとにグリップの性能が落ちるなどリアルさにこだわった作り。内部の設定次第で全20周のグランプリモードもプレイできる。デラックス筐体は横長のワイド画面を使用し、空気圧による体感機構を搭載していた。



↑ギアエンジにはパドルシフトを採用。当時セガが大きく打ち出していた“バーチャルリアリティ構想”的先駆者がこの“バーチャレーシング”だった。選択できる視点は4種類存在する。

プライズマシンの革命児『UFOキャッチャー』の功績

85年にセガから登場したプライズマシン『UFOキャッチャー』はファンシーな筐体と、ぬいぐるみのような大きな景品を扱えることから、女性客やライト客層をゲームセンターに呼び込む原動力となった。年々景品の質が向上し、キャラクター商品なども導入されることでプレイヤー層はさらに広がりを見せ、90年代初頭にはゲームセンターの玄関を担う“広報役”として欠かせない機種となっていた。その後もより大きな景品を取

れる『UFOキャッチャー800』、キーホルダーなどの小物類を対象とした『UFOあらかると』など、多彩な景品に合わせてさまざまな機種が開発され、ブームが廻れるごとなく定着。顧客拡大、マイナスイメージの払拭、活性化と、ゲームセンターにおける『UFOキャッチャー』の功績は非常に大きい。他メーカーもこれにアレンジを加えたクレーンゲームを発売したが、わかりやすくシンプルなのはやはりセガ製である。



まめ 知識 ●ディトナUSA<タイムアタックモード>シフト選択時にSを押しながらAC。<スロットマシン>初級コースのスロットが見える状態でS。1ゲームにつき1回だけ有効で“ア”がそうると7秒、“BAR”がそうると5秒加算。<ジェフリー像>→<ジェフリー像>→



まめ 知識 →像が見える状態でSを押すと回転。逆走すると逆立ちしている。<カモメ巨大化>上級コースでSを連打する。<看板>中級コースの最終コーナー脇道に進入し奥まで行くと、行き止まりの看板に「スponサーが降りた」という旨のメッセージ。

ぶよぶよ

PZL/4L+1B/1~2人/C2 ボード/コンパイル/1992年10月/MC, GG, FC, SFC, GB, GBA, PCE, iM, JS, PC (PC-9801, X68000, FM TOWNS, Windows, Macintosh), ETC

パソコン用RPG『魔導物語1-2-3』のキャラクターを使った対戦型パズル（オリジナルはMSX2版『ディスクステーション クリスマス特大号』）。6列のフィールドに2個ひと組で落下する4~5色のぶよを設置し、同色のぶよを4つ以上並べて消していく。このとき同時に5個以上消すか、1回の設置で段階的にぶよを消せば連鎖が発生、相手に無色のおじゃまぶよを送ることができる。この攻防をくり返し、さきにフィールドが積み上がったほうが負けとなる。かわいいキャラクターにはほのぼのとした世界観、わかりやすく奥深いゲーム性を併せ持ち、初心者からマニアまで多くのプレイヤーに支持された大ヒット作。

■勝利の方程式といえるのが連鎖。対人戦ではいかに早く5連鎖を作るか勝負の決め手。さまざまな連鎖の組みかたが研究された。



←アーケードに先駆けMSX2版とファミコン版が先行して発売しているが、プレイしたのはアーケード版、および同内容のMD版以降。

デザートブレイカー

ACT SHT/8L+3B/1~2人/SYSTEM 18/-/1992年10月/-

縦スクロールのアクションシューティング。ショット、ダッシュ、ボンバーの3ボタンを使い分けて敵を倒して進んでいく。ダッシュ中は無敵になっており、緊急回避的な使いかたが可能。プレイヤーキャラクターは3人。



メダルコーナーに鎮座するセガ製品メダルマシンメーカーとしての横顔

セガのアーケードシーンを語るうえで、メダルゲームも外せないジャンルである。頭角を現わしとくに強いのはbingo系、ダービー系のマスマダル機（多人数でプレイするマシン）で、メダルコーナーの主力機種として稼動を続いている。bingo系は86年の「ワールドbingo」を皮切りに、「bingoサークル」、「bingoパーティー」シリーズと人気機種を続発。ダービー系は初めてレーン式を脱却した87年の「ワールドダービー」が大ブレイクし、メダルダービーのブランドを確立する。97年

の「ロイヤルアスコットII」はMODEL2を3枚に50インチプロジェクターを3基搭載し、躍動感溢れる迫力の映像を実現した。その後継機である2000年の「スターHORSES」はNAOMIを使用し、競走馬や旗手、競馬場が実名で登場する本格派。さらに馬主となって競走馬育成も可能というメダルダービー屈指の作品である。また、「ヤッターマン」、「ダンス☆マン」、「銀河鉄道999」など、キャラクター性をうまく取り入れたバージョンアップ版の「スターHORSES 2001」が登場した。



↑実況に杉本清氏を起用した最新鋭のメダルダービー「スターHORSES」。2001年には、多くの新機能を搭載したバージョンアップ版の「スターHORSES 2001」が登場した。

まめ知識

●デイトナUSA2<プレイヤーオンリーモード>通信対戦時に全プレイヤーが、ミッション選択時にSを押しながら決定。<タームアタックモード>1P時ミッション選択画面でSを押しながら決定。<ミラーモード>コース選択時にSを押しながら決定。

L993

『バーチャファイター』が発売、その流れるような動きはプレイヤーを魅了する。この作品により3D対戦格闘という新たなジャンルが生まれた。『タントアール』、『アウトランナーズ』などもヒット。なお、92~93年の作品数は減少傾向にあった。

ダークエッジ

BTL/8L+5B/1~2人/SYSTEM 32/第三AM研究開発部/1993年3月/-

3D視点の対戦格闘ゲーム。広大なフィールドで迫力の三次元バトルが楽しめる。レバーで前後左右の移動、ボタンで弱、強のパンチとキックにジャンプを行う。キャラクターは6人で、CPU戦はボス2体を含む8ステージ。



↑舞台は25世紀、世界を支配する超大型コンピュータに立ち向かう、6人のアウトサイダーの物語。コマンドの入力には慣れが必要。

タイトルファイト

SPT（ボクシング）/グローブ型コントローラー×2/1~2人/SYSTEM MULTI32/第三AM研究開発部/1993年3月/-

『ヘビーウェイトチャンプ』の流れをくむ、プレイヤー視点のボクシングゲーム。アームレバーの操作でジャブ、アップバー、フック、ボディブロー、上下のガードなどを使い分けながら闘う。プレイヤーキャラクターは合計8人。



アウトランナーズ

DRV/HD+AC+BR+SL (6MTorAT)/1~8人/SYSTEM MULTI32/第一AM研究開発部/1993年5月/MD

名作ドライブゲームとして名高い『アウトラン』の第3弾。初代と同じくルート分岐のシステムを採用し、世界各国の30ステージを走破していく。東回り、西回りでふたつのコースがあり、最終ゴールは10ヶ所。プレイヤーマシンは8台から選択可能。各マシンは車体やドライバーの違いだけでなく、スピード重視、加速度重視、グリップ重視という具合に個性付けがなされている。なかにはガンガン体当たりできるマシンもあり、ミッションも2速から6速までと幅広い。通信プレイ時のルート分岐は1位のプレイヤーに選択権があり、2位以下はそのルートを追走す

クイズめぐるめくストーリー

QUZ/4L+1B/1~4人/SYSTEM 24/-/1993年5月/-

クイズの国に迷いこんだ少年たちが、クイズに答えながら脱出を目指すクイズゲーム。規定数正解ごとに7×7枚のパネルをめくることができ、さまざまな効果が得られる。また、同じ色ではさんだパネルの色を変えていく。



↑クイズ+ボードゲームというゲーム構成。パネルがもっとも多いプレイヤーは間違い探しの旅に挑戦できる。プレイ人数は最大4人。

ることになる。なお、毎回同じ走りをすれば敵車の出現は完全にパターン化できる。リアルさを追求した同時期の『バーチャレーシング』とは明らかに方向性の異なる作品だ。



↑観光気分で世界一周を満喫できるドライブゲームの傑作。最大8人までの通信プレイが可能となっている。

まめ知識

●デカスリート<走り幅跳び>踏み切り直前に↓→A:足漕き跳び。<100M走>選手紹介中に↑←→A:前転、選手紹介中に↑←→A:ケンケン。<砲丸投げ>レバーを回すとパワーゲージが固定されモーションが変化。<円盤&砲丸投

タントアール

VTY / 8L+1B / 1~2人 / C2 ボード / 第一AM研究開発部 / 1993年6月 / MD, GG, SS

たくさんのミニゲームが詰まったパズル&バラエティ。バックボーンとなる世界觀は『ボナンザブラザーズ』で、同作品の主人公ふたり組が脱走犯を追いかけるストーリー。4つのミニゲームからひとつを選んで挑戦をくり返し、設定されたノルマをこなせばステージクリアとなる。ミニゲームはじつにバラエティ豊かで、記憶力や反射神経が問われるもの、迷路ゲームやシューティングなどさまざま。テンポよく何度も楽しめる独特的のゲーム性が好評を博した。タイトルの『タントアール』(たんとある)を始めとするダジャレ系のネーミングも特徴。ミニゲームは「ビリー・ジュエル」、「アニマルサウンドシャワー」など全部で16種。ライフ制で全4ステージ。

→大ブームとはいひないまでも「タントアール」以降は他社からも同タイプの作品が始める。業界に与えた影響は意外に大きい。



→ボナンザブラザーズ
から受け継がれる、独特的
な感覚で描かれた世界にも
不思議な魅力がある。

バーニングライバル

BTL / 8L+6B / 1~2人 / SYSTEM 32 / 第二AM研究開発部 / 1993年7月 / —

アニメ調のグラフィックが特徴の、オーソドックスな2D対戦格闘。プレイヤーキャラクターは空手家アーノルド、メキシコのレスラーサンタナ、女忍者アスカ、武士の亡靈シンゲンなど、個性的な8人から選ぶことができる。



↑残りタイムが画面上部にバーで表示される画面レイアウトが印象的。日本代表の亡靈武者シンゲンは、投げ問合いか異常に広い。

エイリアン3・ザ・ガン

GUN / GC+1B / 1~2人 / SYSTEM 32 / 第一AM研究開発部 / 1993年9月 / —

同名映画を題材にしたガンシューティング。プレイヤー視点で通路を奥に進んでいく3Dスクロールの立体感と、画像撮り込みによるエイリアンが映画さながらの雰囲気を生み出している。メイン武器となるのは連射可能なマシンガンで、ほかに手榴弾や火炎放射機も使える。



→映画から直接撮り込
まれた画像を使用。

F1スーパー ラップ

DRV / HD+AC+BR+パドルシフト+1B / 1~8人 / SYSTEM 32 / 第二AM研究開発部 / 1993年9月 / —

『F1エキゾーストノート』の続編にあたるF1ライブゲーム。FIAの協力により、92年のデータを完全再現し、チームやマシンはすべて実名で登場。加速できるオーバーテイクボタンを搭載し、2種類の視点切り替えが可能。



↑許諾を受けて制作された本格F1レースゲーム。最大で8人までの通信プレイが可能。ライブモニターを設置している店舗もあった。

ソニック・ザ・ヘッジホッグ

ACT / TB+1B / 1~3人 / SYSTEM 32 / 第三AM研究開発部 / 1993年10月 / —

ソニックが主役のクオータービューアクション。トラックボールによる操作とジャンプボタンを駆使してトラップを回避しながら進んでいく。走りながらジャンプする回転アタックになり、敵に体当たりできる。全7ステージ。



まめ 知識 →げ>S (含2P) : 飛行船回転。<槍投げ>パワーゲージを中央で固定: ステップ投法。<1500M走>A: タックル。
●ティボイフルース<ボーナス>陽子ちゃんのボーナスステージでドル袋をすべて見つけると100万点加算。

バーチャファイター

BTL / 8L+3B / 1~2人 / MODEL1 / 第二AM研究開発部 / 1993年12月 / 32X, SS, PC (Windows)

3DCGボード、MODEL1で制作された業界初のフルボリジョン対戦格闘ゲーム。実在の格闘技を体現する8人のキャラクターたちが、一望千里の広野に設置された正方形のリングで死闘をくり広げる。カプコンの『ストリートファイターII』シリーズに代表される2D対戦格闘が主流だった93年当時、『バーチャファイター』の登場は非常に衝撃的だった。あたかも、筐体に本物の人間が閉じ込められているような錯覚を覚えるほどの滑らかな動き、レバーと3ボタンの組み合わせで出せる数十もの技、上段・中段・下段の攻撃属性とボタンによるガードシステム、リングアウトなどゲーム内容はすべてが新機軸。それまでの格闘ゲームでは味わえなかったキャラクターとの一体感、ゲーム世界への没入感は多くのプレイヤーを魅了し、プロデューサーの鈴木裕氏、およびAM2研の名を一躍世に知らしめることになった。CPU戦は全9ステージ。



現り出される技は実在するものに基づく
現実的なもの。マンガ的に表現された「必殺技」の類いはほとんど存在していない。
→当時はモーションをキャプチャする
という概念自体もまだ新かつた。のちに
セガを代表するシリーズに成長していく。



初のレコード化から『セガコン』まで セガ・ゲームミュージックの歩み

ゲームミュージックが初めて製品化されたのは1984年。アルファレコード(G.M.C.レーベル)は、1980年代初頭のナムコ作品を収録した『ビデオ・ゲーム・ミュージック』を発売する。YMOの細野晴臣氏が監修したことでも有名なアルバムで、ゲームミュージックが注目されるきっかけとなる。86年には同社が『アウトラン』などが収録された『セガ・ゲーム・ミュージック』をリリース。これが予想以上の売れ行きで、オリコンチャートで49位にランクイン。ここでセガはいち早く

サウンドチームを前面に押し出し、1988年にSST BANDを結成。史上初のゲームミュージックバンドとしてデビューを果たす。2001年には、WEBでの投票によるセガの名曲アルバム『セガコン』がSME・ビジュアルワークスから発売。このときSMEに寄せられた投票は16万通もあったという。『セガコン』でのアーケード作品は『アウトラン』『スーパーハングオン』といった体感ゲーム全盛時代のサウンドが多くを占めているのが興味深いところだ。



↑サイト投票によってベスト100を選び、収録したセガサウンドの集大成『セガコン』。全2巻。

まめ 知識 ●テトリス<ブロック増殖>最上段までブロックが積まれた状態で2ライン以上同時消しする。<デモ停止>ブロックが積み上げるデモでスタートを押したままにするとゲームオーバーの状態で停止する(コイン投入で戻る)。

1994

2D対戦格闘は成熟期に入り、カプコンとSNKが積極的にリリース。そんな折、セガは『バーチャファイター2』を発売。歴史的ヒットを記録し、3D対戦格闘が一般化する。ほかにも『デイトナUSA』などヒット作に恵まれる。SS、PSが発売された。

デイトナUSA

DRV/HDD+AC+BR+SL(4MT)/1~8人/MODEL2/第二AM研究開発部/1994年3月/SS, DC, PC(Windows)

ポリゴンの表面に画像を貼り付けるテクスチャーマッピングが可能な3DCGボード、MODEL2の第1弾として登場したレースゲーム。初級、中級、上級の3コースがあり、初級は現地のオーバルサーキットを再現したもの。コーナーリングは従来のグリップ走行よりも、ドリフトを用いたほうが早く走れるよう作られているのが特徴で、テールを流す豪快な走りが上達に直結するゲーム性か



↑デラックスタイプはメガロシティを流用した50インチプロジェクターを採用。この作品以降はこれが基本形になる。

ジュラシックパーク

GUN/操縦桿(+1B)/1~2人/SYSTEM 32/第三AM研究開発部/1994年2月/

同名映画をゲーム化した作品で、ムービングシートに座ってプレイする『レールチェイス』タイプのガンシューティングゲーム。映画の数ヵ月後という設定で、麻酔銃で恐竜を捕獲して島のシステムを復旧させることが目的。



↑恐竜の鳴き声は劇場版から直接サンプリングされている。



ら、客層を問わず高い人気があった。また、敵車に接触したりクラッシュすると車体が派手にへこんで性能が落ちたり、コース上にスロットマシンが設置されているなど、ゲームとしてのアレンジも充実している。デイトナ発祥とされるスリップストリームの概念、全20周(初級のみ)のグラントリモードも『バーチャレーシング』から継承。大型筐体ものとしては非常に息の長い作品で、21世紀を迎えるまでなお、現役可動している店舗をたびたび見かけるほど。V.R.ボタンによる視点は4種類。シフトレバーはH字型の実車に近いタイプを採用している。



→第一期ドライブゲームの傑作として華麗にデビュー。当時最新のMODEL2

ドラゴンボールZ V.R.V.S

BTL/8L+3B/1~2人/SYSTEM32/第三AM研究開発部/1994年3月/

テレビアニメの『ドラゴンボールZ』をゲーム化。3D視点で左右のパンチとジャンプを駆使して闘う対戦格闘。プレイヤーキャラクターは5人。必殺技コマンドは"レバーハイ回転+パンチボタン"など、変わったものが多い。



↑孫悟空、孫悟飯、ピッコロ、トランクス、ベジータの5人が使用可能で、孫親子はほぼ同性能。操作方法はかなり独特である。



ハードダンク 3on3

SPT(バスケット)/8L+3B/1~6人/SYSTEM MULTI32/第三AM研究開発部/1994年3月/

ストリートバスケの3on3を題材にしたスポーツゲーム。専用のアップライト筐体にはふたつのモニターを設置、それぞれコントロールパネルが3つずつついている。1試合は11点先取制で、7つのステージが用意されている。



↑6人のプレイヤーで対戦が可能な、本当の意味での3on3を実現。1~3人のチームプレイや、左右の筐体で独立してCPU戦も行える。

スターウォーズ

3D SHT/操縦桿(+2B)+スロットルレバー/1~2人/MODEL1/第三AM研究開発部/1994年4月/32X

映画『スターウォーズ』の世界をMODEL1で再現した3DCGショーティング。レーザー砲とプロトン魚雷を駆使してミッションをクリアしていく。2Pプレイ時は1Pがパイロット、2Pが移動照準を使えるガンナーを担当する。付属のV.R.ボタンで2種類の視点を選ぶことができる。



↑モードは実戦とトレーニングのふたつある。

ボトボト

PZL/4L+1B/1~2人/C2 ボード/第三AM研究開発部/1994年3月/

ヘックスで構成されたフィールドで、上から湧いてくるボト石を消していく対戦型パズル。ボト石は4つ以上つなげると消え、このとき切り離したぶんが相手に送れる。画面下まで来るとゲームオーバー。CPU戦は全8ステージ。



↑爆弾を使えば一気にボト石を吹き飛ばせる。送られてくるボト石に混じったおじゃま石は爆弾が切り離しでしか消すことができない。

スタックコラムス

PZL/4L+2B/1~2人/C2 ボード/第一AM研究開発部/1994年5月/SS

対戦形式の『コラムス』第2弾。新しい要素としてスタッキチップを追加。宝石を一定数消すたびに溜まり(最大5枚)、好きなときに攻撃ボタンで相手に送ることができます。『コラムス2』と同様に、3種類の魔宝石がある。



↑父兄の足取りを追うため、Mr.BUBUが主催するトーナメントで闘うという設定。スタッキチップの導入により戦略的な対戦が可能に。

イチダントアール

VTY/4L+2B/1~2人/C2 ボード/第一AM研究開発部/1994年6月/MD, GG, SS

16のミニゲームで構成された『タントアール』の続編。ルーレットのように点減する4つのミニゲームからひとつを選んでゲームを進めていく。全4ステージ構成で、最終ステージには大ボスのボス・アダーが控えている。



↑ボス・アダーの子分と対決する形式でゲームは進行していく。ユーモアセンスに溢れたミニゲームのネーミングセンスは健在。



●電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム<アジム>3ヵ月以上経過後にランダムセレクトでターボ同時押し。
●トップスケーター<隠しコース>フロントに入れてハードを選択。コースイン直後、左金網の穴へ。<隠しキャラ>キャラ→

●「選択時L×3R×3L×13」:アレックス、「R×6L×6R×3L×3R×4」:ビーナツ
●トランキライザーガン<ボーナス>動物を一度に4匹同時に眠らせる。<トランクの燃料補給>全種類1匹ずつ回収。

ウイングウォー

3D SHT / 操縦桿 (+2B) + スロットルレバー / 1~2人 / MODEL1 / 第一AM研究開発部 / 1994年6月 / -

フルポリゴンの対戦型ドッグファイトシミュレーション。ゼロ戦からハリアーまで、新旧8種の戦闘機による白熱のドッグファイトが楽しめる。自動視点切り替えのオートマチックビューを含めた4通りの視点を選べる。



↑ターン制のドッグファイトとエキスパートの2モードがある。

スポーツフィッシング

SPT (フィッシング) / 釣りコントローラー+3B / 1人 / ST-V / 第四AM研究開発部 / 1994年7月 / -

LDの実写映像と実物の竿とリールを入力デバイスに採用した本格海釣りシミュレーション。初級、中級、上級の3コースがあり、それぞれ釣れる魚が異なる。3回巻き上げるとゲームオーバーで、合計ポイントを競う。ポイントは最大5ポイント。キャスト後は水中の様子がわかる。



すんすん教の野望

SHT / 8L+2B / 1~2人 / C2 ボード / 港技研、第一AM研究開発部 / 1994年8月 / -

シンプルな固定画面シミュレーション。編隊を組んで現れるすんすん教の軍団をショットとボムで攻撃し、世界の5つの支部を壊滅させるのが目的。ひとつの支部は4ステージで構成され、最後に秘密支部が登場。全2周エンド。



↑敵キャラクターはディスコクイーンや酔払いなど。主人公はなぜか地蔵。各支部の最後のステージにはボスが待ち受けている。



まめ
知識

●ナスカーアーケード<隠し車体>(車体選択画面で入力) No.44でSL1速: →Richard Petty, No.3でBR+SL3速: Dale Earnhardt Jr., No.44でBR+SL4速を2回入力: Adam Petty. <隠しトラック>トラック選択時にHD右、BRを→

ザ・Jリーグ1994

SPT (サッカー) / 8L+3B / 1~2人 / SYSTEM32 / 第一AM研究開発部 / 1994年7月 / -

Jリーグ12球団、選手を実名で使用したサッカーゲーム。カメラ視点が疑似3Dになっているのが特徴。コマンド入力によりバナナシュート、ドライブシュートなどを撃つことができる。1P時の試合形式はリーグ戦で行う。



↑パスを渡す選手が画面外でも矢印が表示される。Jリーグ発足1年後の94年は、Jリーグのサッカーゲームが増えた時期でもあった。

デザートタンク

ACT SHT / HD (+2B)+AC+SL (2MT) / 1人 / MODEL2 / 第二AM研究開発部 / 1994年7月 / -

敵戦車やヘリコプターと戦いながら、制限時間内にチェックポイントを通過する3D陸戦ゲーム。キャノンとマシンガンによる砲撃が無制限に行えるが、マシンガンは連射しすぎるとオーバーヒートし、一定時間使用不可になる。フィールド上にある建造物はそのほとんどを破壊できるのが特徴。



↑コースは初級と上級がある。視点は3種類。

バーチャコップ

GUN / GC / 1~2人 / MODEL2 / 第二AM研究開発部 / 1994年9月 / SS, PC (PC-9821, Windows)

ポリゴンによる立体空間の構築と、「バーチャファイター」で培ったモーション技術を活かした、初の3DCGガンシューティング。敵が現れるとサイトが表示され、攻撃時は色が赤く変化するため、見た目にわかりやすく、食らったときの納得感が高い作りになっている。武器は通常のハンドガンのほかに、マシンガンやライフル、ショットガンなど多数存在。これらは弾数制限があるか、被弾することで消失する。コースはビギナー、ノーマル、エキスパートの3つがある。敵の銃を弾き落とすことで得られるジャストシステムや、ミスせずに進むとゲージが上昇して倍率が上がっていくなど、マニアックなスコアシステムも取り入れ、幅広い人気のあった作品。



↑近未来の仮想都市バーチャシティを舞台とした、犯罪組織EVL社とバーチャコップたちの戦いを描いた作品。

◀臨場感溢れるカメラワーク、多彩な敵の出現パターンなど、ポリゴンならではの演出が光る新世代ガンシューティング。

グランドクロス

TBL (ピンボール) / 4B+2B / 1~2人 / SYSTEM 24 / エクセレントシステム / 1994年10月 / -

ダグラス帝国と地球の最終戦争「グランドクロス」をテーマにしたビデオピンボール。左右のフリッパーでボールを弾き敵を倒していく。11種のアイテムが登場。残機制+ライフ制で全5ステージ。ボーナステージもあり。



↑NEXTぶよばよは二手先まで見える。また縦穴にハマってもぶよを回せるなど細かいながら親切な調整。登場キャラクターは33人。

↓左ボラードは地球の最終兵器、右ボラードはライフル。どちらもミスマッチ。台を揺らすと、ボタンも動く。

ぶよぶよ通

PZL / 4L+2B / 1~4人 / C2ボード / コンパイル / 1994年10月 / MD, GG, SS, SFC, GB, PCE, PS, WS, PC (PC9801, Windows)

大人気を博したパズルゲーム『ぶよぶよ』の続編。左回転ボタンの導入、おじゃまぼよの相殺など、より遊びやすいようにシステムが改良されている。おじゃまぼよや得点システムが異なるモードも追加。4人対戦もできる。

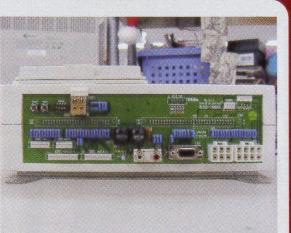


↑NEXTぶよばよは二手先まで見える。また縦穴にハマってもぶよを回せるなど細かいながら親切な調整。登場キャラクターは33人。

アミューズメント産業の発展と育成に努める社団法人JAMMAとAOU

毎年春先にはAOUエキスポ、秋口にはアミューズメントマシンショー(通称AMショーまたはJAMMAショー)という、アーケードゲームを中心としたアミューズメント機器の新作展示会が行われている。これを主催するのがAOU(全日本アミューズメント施設営業者協会連合会)と、JAMMA(日本アミューズメントマシン工業協会)およびJAPEA(全日本遊園施設協会)で、それぞれアミューズメント産業の振興や健全な発展を目標とした社団法人である。1962年に行われた第1回AM

ショー(ベンダーショー)の主催はJAMA(自動販売機協会)で、自動販売機をメインとした展示会だった。1973年の第11回AMショーから一般公開に踏み切り、このときJAMAは糾余曲折を経てJAA(全日本遊園協会)に変化している。このJAAが1981年に解散し、JAMMA、NAO、JAPEAの三部会に独立する。そしてJAMMAが1989年に、NAOがAOUとして1990年に社団法人化した経緯がある。つまり、JAMMAもAOUも母体は同じということになる。



↑1996年にJAMMAは技術革新に対応するために、JAMMA VIDEO規格を制定。新JAMMA、JVSとも呼ばれる新世代の統一規格で、NAOMIIはこれに対応している。



まめ
知識

●バーチャNBA<ALL NBA>ALL NBAに50回以上勝った筐体でニューヨーク、ニュージャージー、デンバーのいずれか→

バーチャファイター2

BTL / 8L+3B / 1~2人 / MODEL2 / 第二AM研究開発部 / 1994年1月 / SS, PC (Windows)

一大ムーブメントを巻き起こした3D対戦格闘不朽の名作。舜帝とリオンの参戦、多数の新技追加、よろけや投げ抜けの導入などがおもな変更点だが、何よりも特筆すべきは映像面である。テクスチャーマッピングされたキャラクターの質感と、秒間60コマで表現される淀みない動きが生み出すビジュアルショックは、それまでの「ボリ



ゴン」のイメージを一変させるものだった。新宿や横浜で行われた口頭テスト時は話題性も手伝って、プレイはおろか、画面すらほとんど見えないほどの人だからができた。発売後も前作のファンはもちろん、対戦格闘をプレイしない層、さらにロケーションに来ない層にまで人気が波として爆発的ヒットを記録する。ゲーム内容もじつに懐が深く、やり込まれるにつれてつづきに新テクニックや新たな概念が見られ、1年以上その熱狂が続くことになる。いろいろな意味で常識を塗り替えた作品。



『プリント俱楽部』が火をつけた写真シールプリント機の隆盛

1995年以降、ゲームセンターの新たな定番として君臨しているのがシールプリント機である。その発端となったのはセガ／アトラスの『プリント俱楽部』（通称『プリクラ』）。テレビ番組でSMAPを介してPR活動を行ったことでブームが加速、当時は設置店に長蛇の列ができるほどの賑わいを見せた。やがてマスコミに大々的に取り上げられる機会も増えて全国的に普及、カラオケボックスやJR駅構内に設置されるまでになる。『プリクラ』の大成功は、女

子中高生がムーブメントの中心にあり、コミュニケーションツールとして流行したのが要因とされている。のちにブームはサラリーマンやOL層にも拡大、文化といえるレベルにまで発展した。日本IBM、日立ソフトウェアエンジニアリング、オムロン、第一興商など、アーケードゲーム業界では聞き慣れない多くの企業が関連事業に乗り出しており、ピークの1997年以降も廃れることなくアミューズメント施設のいちジャンルとして定着している。



「プリント俱楽部」のフレーム料金は300円。27種類あるフレームを選んで撮影すると、16枚の写真シールとしてプリントアウトされる。頭にあるスピード写真と構造はさほど変わらないが、1万台以上も出荷されている。まさにアイデアの勝利といえる。



まめ知識 → S、ボストン、シカゴ、ミルウォーキーのいずれかでS、アトランタでS。

●バーチャストライカー<テカ頭>対戦チーム紹介時に↑↓←→+いすれかのボタン。対戦時は両者入力。<FC SEGA>・

L995

この1年もほぼ『バーチャファイターワーク』一色。加えて『バーチャストライカー』、セガ／アトラスの『プリント俱楽部』とともにメガヒット。それぞれサラリーマン層、女子高生層に絶大な人気を得て、アーケード業界の規模はさらに拡大する。

ゴールデンアクス・ザ・デュエル

BTL / 8L+6B / 1~2人 / ST-V / 第一AM研究開発部 / 1995年2月 / SS

『ゴールデンアクス』シリーズの世界観を用いた2D対戦格闘。対戦中に登場するシーフを攻撃すると魔法の壺を落とし、これを5つ消費してパワーアップ状態を発現させることができ。使用できるキャラクターは10人。



▲歴代の3人に新たに7人が追加。パワーアップはパンチ3つ同時に押して発動し、このとき専用必殺技のハイバーマジックが使える。

セガラリー チャンピオンシップ

DRV / HD+AC+BR+SL (4MT) / 1~4人 / MODEL2 / 第三AM研究開発部 / 1995年2月 / SS, PC (Windows)

WRC（世界ラリー選手権）をモチーフに、オフロードや公道におけるラリーレースを再現した本格レースゲーム。プレイヤーが操るマシンはトヨタセリカGT-FOURとランチアデルタHLインテグラーレで、視点は2種類を選択可能。初級（砂漠）、中級（森林）、上級（山岳）の3コースがあり、好きなコースを周回するプラクティス、全コースを走破するチャンピオンシップの2モードがある。激しいアップダウンのあるコースや、前方を見渡せないツイスティなコース



▲プラクティスの敵車は1台のみ。チャンピオンシップは15位スタートで、規定順位を達成すればつぎのコースへ進める。

クールライダーズ

DRV / HD+AC+BR+SB(5MT) / 1~8人 / H1ボード / 第一AM研究開発部 / 1995年4月 /

実写取り込み画像を使用したバイクレースゲーム。車種は個性的な8台、コースはアメリカ周遊コースと世界周遊コースがある。ステージはチェックポイント通過のたびに3つから選択していく方式で、合計50以上存在する。



▲レーサーが新婚カップルやサイボーグだったり、コースもカジノや海上、月面など、リアル路線とは違った破天荒な作風が痛快。

登龍門

PZL / 4L+1B / 1~2人 / SYSTEM16B / 第一AM研究開発部 / 1995年4月 /

ブロックの四隅に描かれた水晶のカケラを4つ合わせて消していく対戦型落ちのパズル。プレイヤーキャラは性能の異なる4人から選ぶ。中央の気力玉が満タンの状態で連鎖すると、大量のお邪魔（ブロック）を送り込む。



▲ブロックを消すと爆発してお邪魔を送れる。お邪魔の隣接場所で消すと四隅がカケラのブロックになるため、中途半端な連鎖は危険。

スカイターゲット

3D SHT/操縦桿(+2B)/1人/MODEL2/第一AM研究開発部/1995年10月/SS, PC(Windows)

大迫力のドッグファイトを体感できる3Dシューティングゲーム。スロットルレバーがなく、バルカンとミサイルがともに無制限に撃てる所以、単純爽快な空中戦が楽しめる。選択できる機体は実在の4機体。全7ステージ構成でルート分岐あり。



サンドアール

VTY/BL+1B/1~2人/ST-V/第一AM研究開発部/1995年11月/SS

『タントアール』シリーズの第3弾。ポリゴンを使用しビジュアルを強化。4つのミニゲーム（全27種）からひとつを選択してゲームを進めていくスタイルは従来どおり。ステージ最後のボス戦では専用ゲームで対決する。



↑ミニゲームは「カンフーまさつ」や「ウオウォルーガ」など計27種。EASY（低難易度）とLUCKY（ライフ回復）は内容がランダム。

ファイティングバイバーズ

BTL/BL+3B/1~2人/MODEL2/第二AM研究開発部/1995年11月/SS

不良少年少女たちのあいだで流行する近未来の金網デスマッチを題材にした3D対戦格闘。基本操作は「バーチャファイター」を踏襲しているが、世界観やゲームシステムには明らかな方向性の違いが見られる。8人のキャラクターは鮮やかな色彩で表現され、画面効果も派手。叩きつける、破壊するといった爽快感が重視された作り。大きな特徴がアーマーの存在で、耐久値ゼロの状態に固有のアーマー破壊技を当てるアーマーが外れ、その部位のダメージが2倍になる。また、四方が金網で覆われているためリングアウトが存在しない。そのかわり、簡単な操作でダウン状態から復帰する受け身、上段と中段を返すガードアタックなど、防御システムも充実している。

→コテコテの番長パンやコスプレ天使のハニーなど、キャラクターも個性的。破壊されたアーマーは、その試合中は絶対に復活しない。



→攻防ともに先鋭的なシステムを導入。空中受け身や空中投げも可能。基本技ではジャンプキックがかなり強力だった。

タタコット

ACT/ハンマー型コントローラ/1人/ST-V/第一AM研究開発部/1995年11月/

ST-Vの画面を使用したビデオゲーム版もぐらたたき。モニター上の強化ガラスを叩くことでセンサーが反応する仕組みで、ビデオゲームゆえの自由で速い動きを実現。スタートするとゲームセレクトがあり、モグラ、ハエ、ゴキブリの3種類から叩く対象を選ぶことが可能。ルールは従来どおりで、規定時間内に叩いた対象のポイントを競う。



↑画面を叩くモグラたたき。
(資料提供: 石黒憲一氏)

マンクスT.T.

DVR/HD+AC+BR+シフトボタン(6MT)/1~8人/MODEL2/第三AM研究開発部/1995年11月/SS, PC(Windows)

イギリスのマン島で開催される、最古のバイクレースを題材にした作品。ステップに両足を乗せてプレイする、実写感覚のライディングを実現した。マン島T.T.レースを再現したT.T.コースと、完全オリジナルのシーサイドコースのふたつがある。ツイン筐体は8人同時プレイ可能。



モーターを使い、モーターの振動を表現。

L996

ポリゴンによる作品はひととおりのジャンルが出そろい、テーマが多様化していく。セガはMODEL3で制作した『バーチャファイター3』を発売。『プリント俱楽部』に追従するシールプリント機も数多く発売。携帯ゲームの「たまごっち」も大流行した。

ファンキー・ヘッドボクサーズ

SPT(ボクシング)/BL+3B/1~2人/ST-V/第三AM研究開発部/1996年2月/SS

三頭身のポリゴンキャラクターが特徴のボクシングゲーム。殴ると立方体の頭部がねじれたりへこんだりする。ボタンはガードと左右のパンチ。プレイヤーキャラは性能の異なる6人で、それぞれ必殺パンチを持っている。



↑パンチの打ち分けに上下ガード、スウェー、サイドステップなど行える行動も多彩。3ノックダウン制で時間切れの場合は判定勝負。

トリガーはそれぞれ独立しており、レフトウェポン、ライトウェポン、同時に押しのセンターウェポンの3種類。いずれもエネルギーを消費し、連続で使いすぎるとオーバーヒート。チャージが完了するまで使用不可能になる。相手に接近するとダブルロックオン状態になり、左右の武器が近接攻撃に変化。CPU戦は全8ステージで、ヤガランデ、ジグラットという専用のボスが登場する。



→ゲーム内でもゲームセンターの対戦ゲームをプレイする、という設定。ここで適性があると判断されれば戦場へ微兵される。それがCPU戦のステージ5以降。



←のちにバーサシティに対応したスタンダードタイプも登場。多くの店舗に入荷されてプレイヤー層が広がった。



●バーチャストライカー2 バージョン99ルーマニア選手が金髪になる>チーム選択時に頭文字「G」の国でS、以下同様に「CSEGA」。
●バーチャストライカー2 バージョン2000<FC SEGA>チーム選択時に頭文字「F」の国でS、以下同様に「CSEGA」。
●MVP YUKI CHAN>チーム選択時に頭文字「Y」の国でS、以下同様に「UKI」。→

SEGA
arcade
titles
1996

バーチャファイターキッズ

BTL / 8L+3B / 1~2人 / ST-V / 第二AM研究開発部 / 1996年3月 / SS

コミカルな二頭身キャラによる3D対戦格闘。ベースはセガサターン版の『バーチャファイター2』だが、体格の違いから攻防も変化。キャラクターはおなじみの10人十デュアル。大塚製薬のゲーム内広告も話題になった。



↑見た目はコミカルだがゲームのスピードアップ、CPUのアルゴリズム強化といったシビアな変更も。ヒットマークも表示される。

ガンブレードN.Y.

GUN / GC / 1~2人 / MODEL2 / 第三AM研究開発部 / 1996年4月 /

2005年のニューヨークを舞台にしたガンシューティング。敵がAIを搭載しており、状況に応じて集まったり隠れたりと動きが変化する。カメラワークもこれを追う形になるので展開が一定していないのが特徴。イージー、ハード、スコアアタックの3つのモードがある。



ソニック・ザ・ファイターズ

BTL / 8L+3B / 1~2人 / MODEL2 / 第二AM研究開発部 / 1996年5月 /

『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』シリーズのキャラクターたちが闘う対戦格闘。ほとんどの打撃を防御できるバリガード、『バーチャファイター3』に先駆ける避け、一定時間高速化するハイバーモードなどが存在する。



↑バリガードは万能なガードだが、5ゲージ消費するとその試合はガード不能。ハイバーモード中はハイバーポ技が1回だけ使える。



まめ知識 • <ROYAL GENKI選択>Sを押しながらMVP YUKI CHANを選択する。

• バーチャストライカーブ<FC SONIC選択>FC SONICに勝利した基板でチーム選択時に頭文字'S'の国でS、以下同様。

ペブルビーチ ザ・グレートショット

SPT(ゴルフ) / 8L+1B / 1~2人 / ST-V / T&E ソフト / 1996年3月 /

アメリカの名門コース、ペブルビーチを再現したゴルフゲーム。キャラクターは性能の違う男女4人からセレクト可能。1ボタンで行える簡単操作だが、バックスピン・トップスピンなどのショットも打つことができる。



↑数多くのプラットフォームで名作ゴルフゲームを生み出したT&Eソフトのアーケード初参入作。ボールは持ち数が決まっている。

デカスリート

SPT(デカスロン) / 8L+2B / 1~2人 / ST-V / 第三AM研究開発部 / 1996年5月 / SS

陸上10種競技を題材にしたスポーツゲーム。5種目で1日ずつ、全2日のプログラムでゲームは進行。各種目とも、規定のクリア条件を満たせばつづきのゲームに挑戦することができる。プレイヤーキャラクターは国籍の異なる個性豊かな8人の男女で、大きく分けて競争型、跳躍型、投げ型、万能型の4タイプに分けられる。ゲームそのものは過去にも存在したタイプの発展型だが、ポリゴンを使用した映像のインパクトと、短時間で集中して楽しめるテンポのよさがあり、好評を得た作品である。世界記録を出すとプレイヤー名と記録がバックアップされるのも、挑戦意欲を掻き立てる。のちに発売されたセガサターン版もヒットし、サタコレとして再登場した。

→レバーを使用するのは一部の競技のみで、多くの種目はボタンだけで遊べるわかりやすいルール。セガサターン版も大ヒットを記録。



◀全種目に隠しテクニックが存在した。上位記録とラップが内部にバックアップ。



カラオケクイズ イントロDonDon

QUZ / 4L+1B / 1~2人 / ST-V / サンソフト、サクセス / 1996年6月 /

イントロを聞いてすぐ答えていくイントロクイズゲーム。曲名や番組名、CMの商品名を当てる音楽クイズと、動物の鳴き声や乗り物の音を当てる音当てクイズがある。日本が8分割された8ステージで構成されている。



↑25枚のパネルの過半数を領地にすればステージクリア。パネルは正解時に領地になり、同じパネルで挟んだ領地もその色に変化。

ラストブロンクス/東京番外地

BTL / 8L+3B / 1~2人 / MODEL2 / 第三AM研究開発部 / 1996年6月 / SS, PC(Windows)

少年グループたちの抗争を描いた3D対戦格闘。プレイヤーキャラクターは8人の少年少女たちのチームリーダーで、おのの得意とする武器を持って参戦。ゲームシステムの基本は『バーチャファイター』シリーズを踏襲しつつも、ほとんどの打撃技をキャンセル可能なアタックキャンセルや、姿勢を低くして前転し、下段以外に対して完全無敵となる潜り込みというシステムを採用。この思い切った二大システムの存在が、攻守ともにアグレッシブな独自のゲーム性を生み出している。ストリートファッショントンに身を包んだキャラクター、渋谷や新宿を思わせるステージなど、親近感を覚えるビジュアルも特徴。ステージは比較的広く、リングアウトは存在しない。



◀激化する権力争いに終止符を打つという名目で、各グループのリーダーに手紙が届き、チームの威信を賭けたトーナメントが開催。

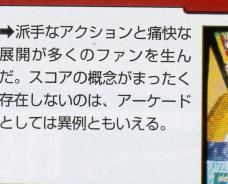


▶アタックキャンセルを駆使すれば流れれるような連撃、空中コンボが可能。潜り込みは強力だが終了時に少しスキがある。

ダイナマイトイースト

ACT / 8L+3B / 1~2人 / ST-V / 第一AM研究開発部 / 1996年7月 / SS

業界初のフルポリゴンアクションゲーム。テロリストに占拠された超高層ビル「エターナルタワー」に乗り込み、ダイナマイトイーストことブルーノ刑事とその相棒、シンディ刑事が大統領の娘を救出する。立体的なステージ、モーションキャプチャーによるリアルな動きなど、演出と視覚効果はポリゴンの特性が活かされている。レバーとボタンの組み合わせでさまざまな技が出せ、ザコ敵を一撃で倒せる「逮捕」や完全無敵の「スピニングアタック」などの特殊攻撃も多彩。フィールドに落ちているアイテムの種類もじつに豊富だ。複数のアクションシーンとボス戦でステージは構成されるが、画面の指示どおりにすばやく操作するビジュアルシーンも随所に盛り込まれていた。



◀海外版のタイトルは「ダイハード」。まさに同名の映画を彷彿させるアクションに仕上がっている。

ソニック・ザ・ファイターズ

BTL / 8L+3B / 1~2人 / MODEL2 / 第二AM研究開発部 / 1996年5月 /

『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』シリーズのキャラクターたちが闘う対戦格闘。ほとんどの打撃を防御できるバリガード、『バーチャファイター3』に先駆ける避け、一定時間高速化するハイバーモードなどが存在する。

ダイナマイトイースト

SPT(野球) / ヒッティングスイッチ+8L+2B / 1~2人 / MODEL2 / 第一AM研究開発部 / 1996年8月 /

実名を使用した本格プロ野球ゲーム。MODEL2により美麗な映像と秒間60フレームの動きを実現、クロスプレイ等のカメラワークもよりダイナミックになった。選手の表情も変化する。ドームや芝生など3種類の球場が選べる。



↑『ファイナルアーチ』はレバーとボタンのみだったが、本作ではアーケード野球の定番デバイス、ヒッティングスイッチが復活。



まめ知識 • <ROYAL GENKI選択>Sを押しながらMVP YUKI CHANを選択する。

• バーチャストライカーブ<FC SONIC選択>FC SONICに勝利した基板でチーム選択時に頭文字'S'の国でS、以下同様。



まめ知識 • <ONIC>、<FC SEGA>、『バーチャストライカーブ バージョン2000』と同様。

• バーチャファイター<テモ操作>カゲ登場時にレバー回転。<リフレイ固定>チュラル戦最終ラウンドをドローで勝利。→

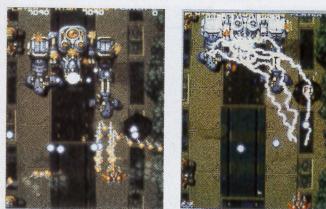
1992

高性能化する家庭用機との差別化を狙ってか、『ゲットバス』や『トップスケーター』など、操作系が独特な大型作品が目立っている。コナミの『ビートマニア』、タイトーの『電車でGO!』が大ヒット機種。とともに新しいジャンルを開拓した。

紫炎龍

SHT/8L+2B/1~2人/ST-V/童/1997年2月/SS, PS

3種類のショットと回数制限のあるボンバーで進んでいく縦スクロールシューティング。ボンバーはショットによって性質が異なっている。ミスした場合は規定の場所まで戻されるタイプ。全8ステージ構成で2周エンド。



↑ショットは赤が連射の効率で、それぞののアイデアを取り分けた変更する。

ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド

GUN/GC/1~2人/MODEL2/第一AM研究開発部/1997年3月/SS, PC(Windows)

クリーチャーが徘徊する恐怖の館を舞台にしたガンシューティング。特殊工作員Gとその相棒、トマス・ローガンのふたりが真相究明と生存者救出のため、政府機密機関の洋館へと乗り込んでいく。主要となる敵キャラクターのゾンビは、動きは緩慢だが頭部を撃ち抜かないと一発で倒せず、複数のゾンビがわらわらと襲い掛かる恐怖をうまく表現している。ゾンビだけで何種類ものバリエーションがあり、それ以外にも動きの速いコウモリや、ヒルのような軟体動物など数多くの敵キャラクターが登場する。ゾンビたちが唐突に扉を破ってくるなど、緊張感を高める恐怖の演出も秀逸。プレイヤーの行動によってストーリーが分岐するシステムを採用している。

コラムス'97

PZL/4L+2B/1~2人/ST-V/第一AM研究開発部/1997年1月/SS

『コラムス』シリーズ4作目。初代のようにひとりプレイを前提とした内容。ジュエルの接地が少し早く、左右幅が7ラインに増えた。また段位認定システムも追加されている。魔宝石の複数回使用などのテクニックは健在。



↑ジュエルが立体的に表現されイメージを一新。段位認定はプレイ後に5つの項目から判断される。2P時は1人用を同時にプレイ。

ダイナマイトイベースボール'97

SPT/ヒッティングスイッチ+8L+2B/1~2人/MODEL2/第一AM研究開発部/1997年4月/-

当時の最新データを豊富に取り入れた『ダイナマイトイベースボール』の97年度バージョン。ドーム球場、ナイターなど、3つのバリエーションの球場を用意。選手のクセまで再現したリアルで細やかな動きが注目に値する。



↑この作品でも球場の看板等でゲーム内広告を積極的に導入している。カメラワークもパワーアップ。より細やかな動きも再現された。

トップスケーター

SPT(スケートボード)/フットコントローラ/1人/MODEL2/第三AM研究開発部/-

スケートボードで華麗なジャンプトリックを決められる体感スポーツゲーム。6方向への入力が可能なアナログフットコントローラを足で操作し、左右のスライドにホールなどを駆使してコースを進んでいく。このとき点在するトリックポイントでジャンプトリックを出せばボーポイントが加算される。直感的な操作でプレイでき、さらにトリックを出すほどスピードもアップ。上達するほど爽快でハイテンションなプレイが楽しめる作りが魅力。選べるコースは初級と上級で、コース上にはタイムボーナスのアイテムもある。プレイヤーキャラクターは全6人で、それぞれ固有のトリックを持っている。BGMはスケーターに人気の高いペニーウェイズを起用している。



↑簡単操作で文字どおりトップスケーターになる。トリックを連続して決めるごとに加算ポイントも上がっていく。ジャンプトリックは高い場所ほど評価が高い。

バーチャストライカーニー

SPT(サッカー)/8L+3B/1~2人/MODEL3 Step1.5/第二AM研究開発部/1997年6月/-

大好評の3DCGサッカー『バーチャストライカーニー』の第二弾。MODEL3を使用したことでのグラフィックと動きがさらにハイクオリティなものとなった。システム面では戦術の切り替えがリアルタイムに行えるようになっているほか、選択できる国は24カ国に増加した。簡単な操作で実戦さながらの本格プレイが楽しめるのは前作どおりで、対戦プレイを中心に大ヒットを記録。『バーチャストライカーニー98』が出るまでの1年間、前作以上の安定した人気を維持している。ワールドカップが翌年に迫っていたこともあり、インカムの高さはこの年のビデオゲーム全体でもトップクラスとなり、業界における本シリーズのブランドイメージを不動のものにした。



TEAM SELECT

JAPAN, GERMANY, BELGIUM, NETHERLANDS, SPAIN, PORTUGAL, CZECHOSLOVAKIA, CROATIA, BOSNIA, MONTENEGRO, TURKEY, INDONESIA, SINGAPORE, ARGENTINA, ECUADOR, COLOMBIA

↑戦術はノーマル、オフェンス、ディフェンスの3種類。切り替えはスタートボタンで行う。

ロストワールド・ジュラシックパーク

GUN/GC/1~2人/MODEL3 Step1.5/第三AM研究開発部/1997年7月/-

同名映画をゲーム化したガンシューティング。3Dサウンドとスーパーウーハーによる音響、振動が臨場感を演出するシアター・キャビネットを採用。全5ステージで、イベント内容によって分岐。2P時は相性度が表示される。



↑小柄ですぐいゾンビ、腐敗したゾンビ、チェーンソーを持った大柄なゾンビなどバリエーション豊か。とにかくひたすらゾンビ三昧で幅広い層に受けた作品。ストーリーの最後にはおどろおどろしいボスとの一騎討ち。ボス戦は弱点を見極めず早く撃ち込む必要がある。



↑原作のストーリーをベースに、オリジナルのストーリーが展開。



スカッドレース プラス

DRV/HD+AC+BR+SL(4MT)/1~8人/MODEL3 Step1.5/第二AM研究開発部/1997年9月/-

『スカッドレース』のバージョンアップ版。台所やリビングを走る超初級コースが追加されたほか、車種選択時にスタートボタンを押し続けてから選ぶことで、ボンネットバス、戦車、猫、ロケットカーを選択できる。



↑戦車は砲撃が可能だったり、猫はクラッシュしないなど、お遊び要素満載の新フィーチャーが目白押し。ジャッキーのデモも追加。

まめ知識 ●バーチャファイター2.1<デュアル選択>キャラクター選択時にSを押したまま決定すると1/16の確率でデュアルになる。
●バーチャファイター3<隠し勝ちポーズ>カゲ、ジャッキー勝利時に↓+G+P+Eでビース。カゲがアキラステージでエ→

セガ ウォータースキー

SPT(水上スキー) / フットコントローラー / 1人 / MODEL2 / 第一AM研究開発部 / 1997年9月 / —

水上スキーを題材にしたスポーツゲーム。フットコントローラーは左右が独立しており、この操作で華麗なジャンプ技を決められる。南の島、ジャングル、遊園地の3コースがあり、プレイヤーは男女4人から選択可能。



波でジャンプ台やポートの引き
かと並んで滑るなどゲーム的
な楽しさを追求した作品。
→ ジャンプ台やポートの引き
波で大技を決められる。イル
カと並んで滑るなどゲーム的
な楽しさを追求した作品。

バーチャファイター3b

BTL / 8L+4B / 1~2人 / MODEL3 Step1.0 / 第二AM研究開発部 / 1997年10月 / DC

対戦形式を3on3にした『バーチャファイター3』の改良作品。技の追加、性質変更など多数のバランス調整が施され、『バーチャファイター3』のプレイヤーはそのまま引き継ぐ形での作品にシフトしていく。



↑チームバトル制になったとはいえ、同じキャラクターを3人選ぶ
こともできるので、無理にほかのキャラクターを覚える必要はない。

ウインタースポーツ

SPT(ウインタースポーツ) / 8L+2B / 1~2人 / ST-V / 第三AM研究開発部 / 1997年11月 / SS

『デカストリート』のメンバー6人に新キャラクターふたりを加えた冬期競技ゲーム。レバーとアクション、ランの2ボタンを駆使して、ウインタースポーツの競技8種をクリアしていく。プレイヤーキャラは前作同様4タイプ。



↑競技は8種類。ボタンを連打するような単純なもの以外にも、タイミングやベース配分など細かいテクニックが生きる種目が増えた。



まめ
知識 → クセント勝ちの場合たらいか落下。ハイでアキラにエクセント勝ち時に↓+G+P+Eで投げキッス。< テュラルス
テージ>ステージ選択時にSを押すまま決定すると1/16の確率でデュラルステージに。

ル・マン24

DRV / HD+AC+BR+SL(6MT) / 1~6人 / MODEL3 Step1.0 / 第三AM研究開発部 / 1997年9月 / —

ル・マン24時間耐久レースをゲーム化。耐久レース、スプリントレースがふたつで計3コース。マシンは6台。途中参加のフリーエントリーシステムを採用。敵車を抜くことでもタイムが加算され、抜かれると減ってしまう。



↑耐久レースを完走するとボル
シェ917Kと闘える(計3周)。

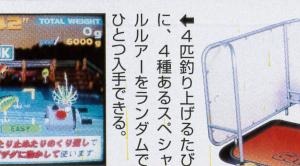
**ゲットバス**

SPT(フィッシング) / 釣りコントローラ(+2L+2B) / 1人 / MODEL3 Step1.0 / 第一AM研究開発部 / 1997年11月 / DC

美しく表現された湖水の映像とリアルに伝わる振動が人気を呼んだバス釣りゲーム。キャスト後は視界が水中に移り、ルアーやバスの動きを目で追うことができる。ライトに合わせてフッキングしたら、ラインテンションに気をつけてリールを巻いて釣り上げる。ステージは選択式で LODGE, CAPE, INLET の3つ。時間内に規定重量を釣り上げるとつぎのステージへ。すべてクリアすると最終ステージPALACEへ進める。バスの動きを再現するため、開発中は実際にバスを飼育して研究が行われた。98年のプラスティティ版では、稼働時間に応じてバスが成長する隠し要素があった。



→バスのサイズは
大きく分けて4種。
ルアーにアクション
をつけてバスを
誘う感覚が秀逸。



→4匹釣り上げるたび
に、4種あるスペシャ
ルルアーをランダムで
ひとつ入手できる。

**モーターレイド**

DRV / HD+AC+BR+2B / 1~4人 / MODEL2 / 第一AM研究開癠部 / 1997年10月 / —

近未来を舞台にしたバトルレースゲーム。ふたつのボタンで敵ライダーを攻撃できるのが最大の特徴。フルスロットル2回でターボゲージを消費してターボダッシュが可能。全5コースで、プレイヤーキャラは性能の違う4人。



→ボタンはパンチとキックで、
武器を投げて敵車の順位を落
とすことも可能。パンチは前
キックは後方の敵に有効。

全日本プロレス フィーチャリングバーチャ

SPT(プロレス) / 8L+3B / 1~2人 / ST-V / 第一AM研究開癠部 / 1997年12月 / SS

全日本プロレス公認のプロレスゲーム。SS版の同名作品をアーケードに逆移植。全日の看板選手10名を完全再現し、『バーチャファイター』からもウルフ、ジェフリーが参戦。基本システムは打撃、投げ、つかみの3種。



↑全日と『バーチャファイター』のドリームマッチが実現。つかみ、
打撃から特定のボタンを押すことでコンビネーションをくり出せる。

ハーレーダビッドソン&LAライダーズ

DRV / HD+AC+BR+リアフレーキ+2シフトボタン(4MT)+1B / 1人 / MODEL3 Step2.0 / 1997年12月 / —

ハーレーダビッドソンにまたがり、ロサンゼルスの街中を爆走していくドライブゲーム。ナビゲーションの指示に従い、ランダムに設定されるチェックポイントに向かって走り続けていく。選べるハーレーは「ファットボーイ」など合計5機種。ミュージックセレクトボタンがついている。



→ロス全域を再現した
マップを自由に走り回
れるゲーム性が魅力。

**花組対戦コラム****花組対戦コラム**

PZL / 4L+1B / 1~2人 / ST-V / 第二CS研究開発部 / 1997年11月 / SS

『サクラ対戦』のキャラクターを使った対戦型パズル。宝石を消すごとに溜まる気合ゲージがフルになると、攻撃や防御などが行える“LIPS”を採用。キャラクターは9人で、それぞれ攻撃力や配置パターンなどが異なる。



↑原作のシステムをアレンジしたLIPSシステムが特徴。攻撃する
とカウントのついた時宝石を相手に送れる。SSからの逆移植作品。

ビハインド・エヌミーラインズ

GUN / GC+1B / 1~2人 / MODEL2 / ロッキードマーチン / 1997年12月 / —

装甲車両でクーデター軍の戦線に突入し、マシンガンとミサイルランチャーでテロリストと戦う固定ガンタイプのガンシューティング。制作は宇宙開発事業でも知られるロッキードマーチン社。マシンガンの弾数は有限で、さらに車両の燃料も徐々に減っていく。補充はアイテムの入ったドラム缶やアイテムボックスを破壊して回収する。

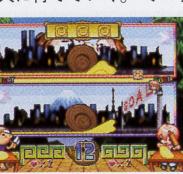


→固定式ガンでマシン
ガンを撃ちまくる。た
だし弾数、残燃料にも
気を配る必要がある。
(資料提供:石黒憲一氏)

マルちゃんde ゲー!!!

VTY / 8L+1B / 1~2人 / ST-V / 第一AM研究開発部、ウィルリンク / 1997年12月 / —

インスタントラーメンでおなじみの、東洋水産の人気キャラクター“マルちゃん”を使ったバラエティゲーム。ミニゲームをこなしながら、マルちゃんを立派なラーメン職人に育てていく。ミニゲームの数は15種類ある。



↑ゲームの展開は材料集めに始まり、弟子入りや屋台引きを経て宿敵たちとのラーメン勝負へと発展していく。2P側はナルトちゃん。



まめ
知識 ●バーチャファイター3b<文字キャラ>コイン投入後↓+S。アキラ、リオン、ハイの順にS。<対戦相手文字キャラ>コイン投入後↓+S。アキラ、ラウ、ハイの順にS。<塚本さん>シングル選択後、鷹嵐、サラ、ラウ、カゲ、アキラの順にS。

1998

前年『ビートマニア』の影響で、リズムアクションが複数のメーカーから多数発売されブームとなる。セガは最新鋭の家庭用ゲーム機ドリームキャスト、および業務用互換基板NAOMIを市場に投入。サードパーティを募って業界の活性化を図る。

セガラリー2

DRV / HD+AC+BR+SL(4MT)+サイドブレーキ / 1~4人 / MODEL3 Step2.0 / 第十二AM研究開発部 / 1998年2月 /

MODEL3で制作された『セガラリー チャンピオンシップ』の続編。デラックス筐体はコックピット全体がムービングし、コースの起伏や加減速を体感することができる。また、ハンドルにかかるGや音響によるシートの振動も再現し、前作よりもさらにマニアックな作りになっている。選べるクルマはメーカー別に計6台で、駆動方式も含めた明確な個性付けがなされている。操作系にはサイドブレーキが搭載され、本場ラリーさながらのスピントーンが可能になった。コースは初級、中級、上級、最上級で合計4つ。ゲームモードは前作同様、各コースを順にクリアしていくチャンピオンシップ、好きなコースの周回タイムを競うプラクティスのふたつがある。



スキーチャンプ

SPT(スキー) / フットコントローラ+1B / 1~4人 / MODEL3 Step2.0 / 第一AM研究開発部 / 1998年1月 /

大自然の雪山をハイスピードで滑るスキーゲーム。フットコントローラは左右のスライド以外に傾けることも可能。キャラクターは性能の異なる男女4人。コースはルート分岐式で全5ステージ中3ステージをプレイ。ハプニングポイントなるイベントも用意されている。



↑トックを使えば、
ターンが可能。
↓スピード感満点。
ショス

対戦タントアール サシッす!!

VTY / 8L+1B / 1~2人 / ST-V / 第一AM研究開発部 / 1998年2月 /

ミニゲームをこなしながら進めていく『タントアール』シリーズ第4弾。12種類のミニゲームはすべて対戦型で、勝者は所持金を奪える。規定金額でステージクリア、ゼロになるとゲームオーバー。キャラクターは6人。



↑このハリセンをはじめ、ホッケーなどさまざまなジャンルがある。「この世は金がすべて！」というキャラクチコピーガー強烈。

ディトナUSA2

DRV / HD+AC+BR+SL(4MT) / 1~16人 / MODEL3 Step2.1 / 1998年5月 / 第二AM研究開発部 /

大ヒットレースゲーム『ディトナUSA』の第2弾。セガのレースゲームでは最大の16人通信対戦が可能で、走行シーン、クラッシュシーンなどをさらにリアルに表現。マシンも3種類が増えた。コースは初級、中級・上級の3つから選択可能。



ト
リームはモチロン健在。

電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム

ACT SHT BTL / 操縦桿(+2B)×2 / 1~2人 / MODEL3 Step2.0 / 第三AM研究開発部 / 1998年3月 /

対戦型のロボットアクションシューティング『電脳戦機バーチャロン』の続編。二段ジャンプに空中ダッシュ、パーティカルターンなどの移動・回避動作、ターボショットに移動しゃがみショット、空中ダッシュショットといった攻撃動作が新たに追加された。さらにクイックステップやジャンプ近接攻撃、ダッシュ近接攻撃など、接近戦のバリエーションも大幅に増加しており、戦略的により奥深く、完成度の高い作品になっている。バーチャロイドはエンジェランなど新機体が3機増え、合計11機体になった。通信対戦は1対1で行う従来の方式だが、内部的には4台単位でつなげることが可能。その場合は、対戦相手を残り3つのシートから選ぶことができる。

→プレイヤーが使えるバーチャロイドは3機体増加。旧8機体もそのほとんどがモデルチェンジされ、イメージも一新。



→より繊密で奥深くなったバーチャロイドの闘いが展開。多くの熱狂的なファンを生んだ作品。

ファイティングバイパーズ2

BTL / 8L+3B / 1~2人 / MODEL3 Step2.0 / 第二AM研究開発部 / 1998年3月 / DC

『ファイティングバイパーズ』の続編。マーク、エミ、チャーリーが追加され、計11人になった。下段ガードアタックが付加されたほか、ガード硬直のほとんどない、コマンドによる特殊ガードなども行えるようになる。



↑泥しづきの表現やマシンごとに異なるタコメーターなど細かいこだわりも光る。

レイディアンシリルバーガン

SHT / 8L+3B / 1~2人 / ST-V / トレジャー / 1998年5月 / SS

戦略性の高い縦スクロールシューティング。3ボタンの組み合わせで7種類の攻撃が出来る。アイテムがなく、スコア(経験値)でパワーアップ。全6ステージで分岐あり。開始15カウントは練習ステージ(スキップ可)。



↑洗練されたシステムと立体的な演出は高い評価を得た。同色の敵を倒し続けるとチェーンボーナスが加算。エブリエクステンド制。

バーチャストライカー2 バージョン98

SPT(サッカー) / 8L+3B / 1~2人 / MODEL3 Step2.0 / 第十AM研究開発部 / 1998年5月 /

『バーチャストライカー』の98年度版。出場国がワールドカップフランス大会に合わせた形になり人気を呼んだ。そのほかフォーメーション選択や戦術切り替えなど、システム面を中心に多くの追加要素や変更が加えられている。



ダイナマイト刑事2

ACT / 8L+3B / 1~2人 / MODEL2 / 第一AM研究開発部 / 1998年7月 / DC

MODEL2になりグラフィック、動きともに格段に進化した『ダイナマイト刑事』の続編。警部に昇進したブルーノに加えて、ジーン軍曹、エディ伍長の3人が使用可能になる。ブラストシティや寿司、便器などの武器が新登場。



↑ハイテクビルから一軒、豪華客船内でテロリストを蹴散らしていく。出現するアイテムは稼働時間に比例して種類がドンドン増える。



●バーチャファイターリミックス<デュアル選択>キャラクター選択時に↑↓↔+Gと入力する。

●パワードリフト<視点変更>走行中にS、<ボーナステージ>全コース1位獲得。コースA、C、Eがアフターバナー。→

オーシャンハンター

GUN/GC/1~2人/MODEL3 Step2.1/第一AM研究開発部/1998年9月/-

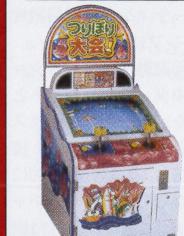
世界にまたがる七つの海と湖を舞台に、巨額の賞金がかかったモンスターフィッシュと戦うガンシューティング。攻撃方法は連射可能な水中銃のみ。デラックス筐体ではVR反動システムを搭載、銃の反動がリアルに伝わる。

巨大でグロテスクな海洋生物をうまく表現している。全7ステージ。



つりぼり大会

スポーツ(釣り)/釣りコントローラ/1~2人/-/-/-
1998年9月/-



魚のアタリがリアルに体感できる釣りゲーム。釣りコントローラでラインが切れないように注意して魚を釣り上げる。画面はコミカルで、魚の姿は感情豊かにほのぼのと描かれている。ブラックバスやザリガニのほか、長靴などが釣れることもある。モードは1Pプレイ、2P対戦プレイ、2P協力プレイの3種類があり、一定時間内に釣り上げた魚の重量を競う。

→

魚がヒットしたら、ラインが切れないようにリールを巻く定番タイプ。

スパイクアウト

ACT/8L+4B/1~4人/MODEL3 Step2.1/第十一AM研究開発部/1998年9月/-

最大4人までの通信協力プレイが可能な3D格闘アクション。仮想都市を自由に歩き回りながら敵を殲滅し、ボスを倒して進んでいく。キャラクターはスパイク、ホワイトラ計4人。レバーとボタンの組み合わせで多彩な攻撃をくり出せる。なかでも大ダメージを与えるレベル4チャージ攻撃、ジャンプ投げの爽快感は格別。仲間と協力すれば敵群を分断したり、ボスを浮かせ続けるといった戦術も可能。こうした連撃プレイの楽しさはじつに新鮮で、多くのプレイヤーの心を捉えた。全3ステージだが、各ステージは分岐も含め10程度のエリアで構成され、隠しルートも多数あり遊び応えは十分。出荷台数は少なかったが、熱心なファン層の多かったロングヒット作。

→

ボス戦後に点減するゲートを破壊すればつぎのエリアへ、隠しゲートや隠しアイテムも多数存在。総合的な難易度はあまり高くない。



協力はもちろん、ひとり遊んでも十分楽しめる完成度。レベル4チャージは味方も巻き込むので通信プレイ時は注意が必要となる。

ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2

GUN/GC/1~2人/NAOMI/第一AM研究開発部/1998年11月/DC, PC(Windows)

ホラーガンシューティング『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド』の続編。初のNAOMI基板作品で、精微に描かれる独特的な色彩と世界観も魅力。本作もプレイヤーの行動でルートが分岐、ボスの攻撃方法が変化する場合がある。



ひたすら迫るゾンビの群れ。市民救出イベントはのっけから難易度が高い。ボス戦は弱点にすばやく撃ち込まれなければ勝機は見えない。

スター・ウォーズ・トリロジー・アーケード

3D SHT//操縦桿(+2B)/1人/MODEL3 Step2.1/第十二AM研究開発部/1998年11月/-

映画『スター・ウォーズ』三部作の名場面を再現した3Dシューティングゲーム。全4ステージ構成で、途中ボバ・フェット、ダースベイダーと闘うボーナステージも用意されている。イベントボタンは、画面に指示が出て発光したときに押すことで特殊なイベントが発生する。

→

シートのものは可動しない

いものものは可動する。



まめ
知識 ●ピットフォールII<ボーナス>1面:ドル袋全回収(黄金ハリー=1UP), 2面:3分ジャストで氷塊回収(黄金ハット=1000点)。3面:金塊全回収(カップ=10万点)。ステージ4:ステージ1~3のボーナス全取得(時計=100万点)。

ダートデビルズ

DRV/HD+AC+BR+SL(MT)/MODEL3 Step2.1/第三AM研究開発部/1998年11月/-

連続したハイジャンプや、敵車とガンガンぶつけあう迫力を楽しむことができるオフロードレースゲーム。ギャップやコーナーなどの路面、接触時のマシン状況にリンクしたステアリング感覚が再現されている。プレイヤーマシンは全5タイプから選択可能で、コースは3種類。

→
信
の出
回
が少
なか
つた。
最大で
4人ま
での通
信が可
能。国
内では
Y.載
「ガ
を彷
彿と
セラード
ド」
を搭



ダイナマイトベースボール'98

SPT(野球)/ヒッティングスイッチ+アナログレバー+2B/1~2人/NAOMI/第一AM研究開発部/1998年12月/-

好評の野球ゲーム『ダイナマイトベースボール』の3作目にあたる1998年度バージョン。プロ野球12球団の全選手が顔写真付きで登場する。球場は東京ドーム、ナゴヤドーム、グリーンスタジアムの3つが用意されている。



NAOMI基板を使用し、選手のグラフィックやモーリングはさらに高水準のものになった。球場の看板やフェンス広告も忠実に再現。

バーチャストライカー2 バージョン99

SPT(サッカー)/8L+3B/1~2人/MODEL3 Step2.1/第十一AM研究開発部/1998年12月/-

シリーズ通算4作目にあたる『バーチャストライカー2』のバージョンアップ作品。98年度の国際試合に基づいた選手データが取り入れられたほか、チリ、ジャマイカ、オーストリアの3カ国が新たに参入。出場チームは合計27カ国になった。

スタジアムも追加されている。

ユニフォームはホームとアウェイの2種類を用意されている。フォーメーションは試合中に切り替え可能になった。



まめ
知識 ●ファイティングハイバース<マーク>15000回以上対戦を行った基板でキャラ選択時にSを押したまま、レバー要素のみの入力で画面タマへ。<ハニーのスカート>ハニーを使用し100連勝以上すると、スカートまで脱げるようになる。

L.A.マシンガンズ

GUN/GC/1~2人/MODEL3 Step2.1/第三AM研究開発部/1998年12月/-

弾数無制限の連射式ガンシューティング。ロス、アルカトラズなど全5ステージで、アンドロイドのテロリストと銃撃戦を行う。最終面以外はどの面からでも選択可能。敵と自分の動きはAIで制御。ボス戦はタイムがゼロになった場合も任務失敗でクリアとなる。

→
Y.
載
「ガ
を彷
彿と
セラード
ド」
を搭



ディトナUSA2/パワーエディション

DRV/HD+AC+BR+SL(4MT)/1~16人/MODEL3 Step2.1/第二AM研究開発部/1998年12月/-

『ディトナUSA2』のバージョンアップ作品。初級、中級、上級の3コースに加えて、これらを1回のプレイで走れるMIXコースが新たに追加された。また、前作のマシン、ホーネット・クラシックが使用可能になっている。



新設のMIXコースは中級、初級、上級の順に1周ずつ走る。タイム表示が1/1000秒単位で表示されるといった細かい変更点もある。

マジカルトロッコアドベンチャー

3D ACT/専用コントローラ+フットコントローラ/MODEL3 Step2.1/第三AM研究開発部/1998年12月/-

謎の石をめぐり、悪役一味と鬼ごっこをくり広げながら全3ステージのクリアを目指す3Dアクション。レールの切れ目などの障害をジャンプや片輪走行でかわして進む。ふたりプレイ時は終了後に相性が表示されるユニークなシステムも。ひとりの場合は片方をCPUが担当。



まめ
知識 ●フットコントローラ
は左側なら右にトロッコ
を傾ける。逆が左に傾ける。
P側なら右にトロッコ
を傾ける。



セガ大型筐体ゲームの歴史を守る男がここに。



佐々木建仁

Kenji Sasaki

Profile

株式会社セガ・ロッソ代表取締役社長。1994年セガに入社、第三AM研究開発部、情感デザイン室に所属。現UGA社長の水口氏と『セガラリー・チャンピオンシップ』を制作。1996年、AM研究開発部分室として独立。1998年、第十二AM研究開発部部長に就任。1999年、開発部署が統合され第五ソフト研究開発部に名称変更。2000年4月ソフトウェア開発部署の分社化にともない独立。社名をセガ・ロッソとする。

七 ガ入社までの道のり そして『セガラリー』制作

— 1994年にナムコからセガに中途入社して、初めて作られたのが『セガラリー』なんですね。

佐々木 じつはそのまえにもセガの仕事をしていたんですよ。ジョイポリス向けのような、映像があつて筐体が動く、いわゆるライドものの映像を作っていました。僕自身はもともと映像系だったんです。もう10年以上まえの話ですね。そのころはセガの社員というわけではなくて、外部のスタッフとして働いていました。

その後ナムコに入社して、1994年にセガに入ったわけです。ナムコには映像の仕事で入って、映画やCMとか映像を作る部署に配属されたんですけど、自分がゲームを作りたいという話を上司にしたら、ちょうどそのころCGボードで、映像を活かせる仕事があるからやらないかということになって、『リッジレーサー』に携われることになりました。ナムコでのゲームの仕事はそのワンプロジェクトだけで、すぐセガに入社したことになります。

— セガに入社したきっかけはどのような経緯で？

佐々木 もともと五研という、いまの未来研で仕事をしていましたですよ。そこらへんのつながりでまたセガに来ないかって誘われていたんです。で、セガに入って、君は映像よりゲームの仕事のほうがいいんじゃないかということで、三研を紹介してもらって。その当時三研には映像とゲームの中間みたいな仕事をしている情感デザインという部署があって、そこの所属になりました。その部署の室長が水口さん（UGA代表取締役）だったんですよ。

— 入社されてすぐに『セガラリー』を作られたんですね。

佐々木 本当はドライブゲームを作るためにセガに入社したわけ

じゃなくて、ライドものみたいな大きいものに興味があつて、でもビデオゲームも本当に好きで、どっちも作れればいいかなと思ってセガに入社したんですよ。情感デザインならどっちでもできそうでしたし、実際そういうのを作っていました。そこで映像制作の仕事を始めたんですけど、情感デザインとしても実績を上げないといけないわけです。それでとにかくゲームを作ろうということになって、私と水口さんでどういうゲームを作ろうといろいろ考えて、SFものやドライブものといった案がいろいろ出たん

SEGA ROSSO ALL ARCADE GAME LIST

1996	セガ・ツーリングカーチャンピオンシップ
1998	セガラリー2
1998	スターウォーズ・トリロジー・アーケード
2000	スター・ウォーズ：レーザー・アーケード
2001	コズミックスマッシュ
2001	EAスポーツ・ナスカー・アーケード

ですけど、ピンとくるところということでレースゲームを作ることになったんです。当時三研では『ラッドモビル』とか作っていたんですけど、まだボリコンものは作ってなかつたので、3Dでやってみようということになりました。初めはラリーではなくて、アメリカを舞台にした『キャノンボール』のようなゲームを作りはじめたんですが、開発途中に『クルージングUSA』（ミッドウェイ）が出ちゃって。これはちょっとまずいということになって（笑）。そこでWRCのラリーをモチーフにしてラリーものを作ろう。それでできたのが『セガラリー』だったんですよ。

他 社出身だからこそわかる セガの姿、セガの色

— 佐々木さん以外のほかの開発スタジオの社長は、全員セガ生え抜きですよね。

佐々木 本当に、中途採用は私だけなんですよ。入社当時はよそ者扱いされましたよ（笑）。やっぱり当時はセガ対ナムコという構図がはっきりしていて、ナムコの、しかもボリコンにテクスチャーを貼ったゲームの第1弾に携わった人間がセガにくるということで、かなりよそ者感が強くて辛かったです（笑）。技術的にもセガはセガの文化をちゃんと持っていて、ナムコとは違いましたね。使う言葉からもう、全部違いました。

— 他社からきたからこそわかるセガ像があると思うんですが、そのへんはいかがでしょうか。

佐々木 じつはもともとディープなナムコファンだったんですよ。学生のころは、いずれナムコに入りたいと思っていました。その当時はナムコとまったく違った印象をセガには持っていて、メカっぽいというかクールというか、かっこいいイメージでした。セガに入ったときも、そのイメージどおりに感じました。ナムコにいたときは、「まえにセガの仕事をしていた」とずっと言われて、『リッジレーサー』のデータを作っているときも、「絵がセガっぽいな」と（笑）。セガっぽい色だなってさんざん言われていたんですよ。で、今度セガにきたら『セガラリー』を作っていたから、「いやナムコっぽいね」と言つて。どこがナムコっぽいんだろうって（笑）。

— ぜんぜんそんなことないですよ（笑）。

佐々木 そうですよね。いま見ると『リッジレーサー』はすごいナムコって感じだし、『セガラリー』は本当セガっ

セガ・ロッソのタイトルというと、分社以前の分室時代も含めドライブゲームばかりという印象がある。もちろん『ツーリングカーラリー』や『セガラリー2』などドライブゲームが多いのは事実だが、『スター・ウォーズ』シリーズや『コズミックスマッシュ』など、ある種特殊なジャンルも開発していることに驚かされる。またコンシューマーでだが『カードキャプターさくら』という、セガ・ロッソのイメージからかけ離れたものも開発している点にも注目してみたい。

ぱいですね。

実際セガに入ってみて驚いたのは、圧倒的な物量です。ひとつのプロジェクトにかけるスタッフの人数から機材の豊富さには圧倒されました。ナムコにいたころはPC-9801でデータを作ったりして、ワークステーションって言ったら大変なことだったんですよ。でもセガにきたら当たり前のようにワークステーションがあって、しかも余ったりしていく（笑）。見たこともない大きさの機械があって、これはすごい会社だなって。スタッフの人数もセガでは30人とか40人というプロジェクトがあって、すごいいっぱい人がいるなという印象でした。実際『リッジ』は5~6人でしたし。そういうところからくるとすごいなって思いましたね。

でも『セガラリー』チームも三研の中では特殊な雰囲気があって、本当の意味でのセガらしいってのは知らないかもしれないです。当時いっしょに仕事をしていた水口さんが、いままでのセガカラーを変えていこうという人だったんで、『セガラリー』ではセガっぽくないやりかたをしました。極力少ない人数で、お金の使いどころも、機材に使うよりは取材に使うという、それまでは開発スタッフが外に出歩いて取材をするというのが少なかったらしいんですよ。『セガラリー』は、スタッフ全員でイメージを共有しようということでおアメリカに行ったりヨーロッパに行きました。デザイナーだけが行くんじゃなくて、プログラマーもそういう体験しました。

— 『セガラリー』を作ったメンバーがそのまま分室に移行したんですね。

佐々木 そうですね。とにかく三研で開発していたんですけど、三研のカラーって、部長の小口さんが企画出身ということもあって、あまりドライブゲームとかシミュレーション色の強いプロジェクトっていうのは、ちょっとカラーがあわないかなと感じていたんですよ。あと当時三研は人数が非常に多くて、ここらへんで分かれてもいいんじゃないかという話になつて。じゃあどうせだから『ラリー』のチームで分かれようかと水口さんと話がトントンと進んで、近所のビルの一角を借りて始まったんですよ。本当に分室って感じで、どこにもぶら下がらないでAM分室と



いう名前で水口さんが室長を務めて始まりました。で、水口さんは『ツーリングカー』を作って『セガラリー2』のころ、コンシーマーのほうに移動することになりました。

結果求められた分室時代 好きなことをやりたいからこその試練

——分室になって作られたのが『セガ・ツーリングカーチャンピオンシップ』ですよね。

佐々木 このゲームはきつかったです。とにかく分室になつて、それはある意味我々のわがままで独立させてもらつたみたいなものだったので、まずは数字を出してみろという感じのことを言われて。人数もいらないし時間もないし、どうやつたら数字を上げられるかといったら、自分たちが得意とするドライブで勝負するしかなかったんですよ。で、本当に短期間で作りました。4ヵ月くらいですかね。いまじゃ考えられないですよ。



——そんな短い時間で筐体までちゃんと作つて、すごいですよね。

佐々木 いや、『ツーリングカー』の筐体は『インディ500』のものを流用したんですよ。それでもシートだけは新しいものにしたいと主張して、新しいものを作つてもらつたんです。『セガラリー』のときも『デイトナUSA』と同じ筐体です。でも当たり前ですね。当時セガに入社したのは22~23歳なんですよ。そういう人間がディレクターをやっていて、どんな人間かもわからないのに予算なんてかけられるわけがないじゃないですか。

でも、そろそろ筐体も新しいのに変えたいんですけどね。見栄えが変わらないですし。ツイン筐体なんて『デイトナUSA』から変わってないですからね。うちのドライブゲーム筐体のベースはそのころと同じものですよ。『セガラリー2』でもツインはベースは同じで、イスだけ『ツーリングカー』のときに作ったものにしてあります。ちょっとずつ目新しさを出してはいるんですよ。とにかくビルボードとイスだけ派手にしてくれてメカトロ研にお願いして、重点的に予算をかけています。やっぱりいちばん見るところを変えると印象が変わります。『デイトナUSA』以降に出ているセガのドライブゲームは一部のタイトルをのぞいて同じような筐体ですよ。デラックス筐体はまた別ですけどね。高いぶん、ちゃんと差別化しないといけないと思っています。ツインに関しては、いかに違うもののように見えるかというところに神経を使っています。中のメカとかはボードが変わっているので、少しづつバージョンアップはしているんですけどね。フルモデルチェンジはしてないです。

そんななかでもモニターは進化してますね。ボードの性能が上がって、本当に解像度が高くなっています。MODEL3でも496×384だったんですから、おそらく解

像度が低いですね。辛かったです。解像度が低いのをきれいにみせるためにいろんなことをやりました。当時のセガのボードはすごいところはいっぱいあるんだけど、苦手なこともいっぱいあったんですよ(笑)。

美しいビジュアルに懐された 開発者の苦労・苦悩

——佐々木さんが入社されてからはボードの性能が飛躍的に上がつていった時代ですね。

佐々木 ポリゴンボードはいちばん最初はテクスチャーが貼られていなかつたじゃないですか。そこからテクスチャーが貼られるのって、白黒テレビからカラーテレビに変わつるくらいのはっきりとした進化だったと思います。でもそこからってははっきりとした進化って見えづらいですね。テレビでいえばカラーテレビがハイビジョンになつたくらいで。ふつうの人にはあんまりわからないくらいの進化だと思います。

CG映像ってソフトウェアレンダリングをすればどんな表現でもある程度できるんですけど、リアルタイムでいかにソフトウェアレンダリングっぽいことをできるかということを、我々は追求してきたんです。だから時代が進むにつれてイメージに近いものができるようになってきました。そういう意味では最新のボードが最善のボードでしょうね。

MODEL2しかない時代はMODEL2が最善のボードでした。これはすごいと思いました。MODEL3が出たときもびっくりしましたよ。これがリアルタイムで出せるのかって。NAOMIが出たときもMODEL3と比べて一長一短がありましたけど、コストパフォーマンスが高かつたですからね。この値段でここまで性能が出せるんだって。新しいハードが出てきたときはうれしいですね。表現の可能性が広がりますし、デザインにしても企画にしても。つぎは雨ができるんだ、夜ができるんだって。今までできなかつたステージができるようになったっていうのがありますし。表現能力が高くなれば企画も広がると思うので、そういう意味では新しいボードができるというのはすごくうれしいですね。必ずしも全ジャンルがそうではないとも思いますが、表現力もおもしろさのひとつだと思います。ハードの進化ってセガらしいところのひとつでしょう。

——システムボード競争がすごい時代がありましたよね。ナムコのシステム22やタイトーのウルフ、コナミのコブラとか、ホントに各社すごかったです。

佐々木 そのなかでもコナミのコブラには驚異を感じましたね。デモが本当に当時としてはすごく、これ本当に出るのかなってドキドキしてました。

MODEL3はかなり作りやすいボードでしたね。まあMODEL2も'94年ごろから'97年くらいまで3年くらい使って、たぶん同じボードを3年も使つたのはMODEL2くらいじゃないでしょうか。バージョンもどんどん変わって最

終的にはすごくいいボードになりましたね。

でもハードの進化の課程で、MODEL2には苦労させられましたね。すごいクセが多くて大変でした。時代時代にいろいろなハードがあって、つねにそのハードでできるこのギリギリまで突き詰めて、すごく苦労はありました。いかにその苦労をプレイする人にわからないようにごまかすかって感じで(笑)。いま振り返つたらMODEL2では作りたくないですね(笑)。テクスチャーが白黒しかないんですから。マンガでいえばスクリーントーンってありますよね。あれを貼るだけで。色がついたポリゴンにグラデーションを貼るだけなんですよ。白黒で印刷されたものに色を塗つていくって感じですね。『セガラリー』で何が大変だったかっていうと、セリカとかクルマのボディに白地に赤のカラーリングがされていますよね。あれは別ポリゴンで模様を作つているんですよ。カラーのテクスチャーが使えないんで。いろいろな表現をインチキくさく回避する裏技がたくさんあって(笑)。セガにきて愕然としました(笑)。どうすりやいんだろうって思いましたね。ないならないなりにがんばるんですけど(笑)。

クリエーター佐々木建仁を クリエイトしたゲーム

——過去のアーケードタイトルで印象に残っているのはどんなものがありますか。

佐々木 これはけっこうありますね。一時期は本当にマニアでしたから。『ドルアーガの塔』の攻略同人誌を書いたぐらいです(笑)。あと『バーチャファイター2』は筐体まで買ってやりこみましたし(笑)。自分の中ですごい印象に残つているのは『ゼビウス』と『スペースハリアー』ですね。いままで『パックマン』とか『バルーンボンバー』とかしか見てなかつたときに、いきなり『ゼビウス』が出てきてショックでしたね。その確立した世界と洗練されたグラフィックは、いつかはこういうゲームを作つてみたいなと思いました。『スペースハリアー』にも同じような印象を受けましたね。グラフィックはともかく、3Dのゲームということで、疑似3Dではあるけど、感情移入がものすごい高いし、体感ゲームってこんなにすごいんだって感じました。『アフターパーナー』になるとある意味すごすぎて、ゲームとしては『スペースハリアー』のほうが印象深いですね。感情移入度とか完成度から私は『スペースハリアー』のほうが好きですね。いつかはゲーム会社にいきたいなと思いました。

セガのゲームって印象に残つているものが多いんですよ。昔シーティングゲームが好きだったんで『ザクソン』

はとても好きでしたし、『スペースハリアー』よりかなり昔に初めて見た3Dシーティングの『ズーム909』は印象に残りました。なんか日本っぽくない感じがしましたよ、セガには。すごい荒削りなイメージがあります。ほかの会社とは求めているところが違つたんでしょうね。すごく昔から3Dを意識していたんでしょうね。

ガ・ロッソの目指す道 大型筐体が目指す道

——いまの時代、他社はドライブゲームから手を引いた感があるなか、ロッソでは突き詰めていますよね。

佐々木 マーケットがドライブから離れているというものもあるでしょうし、限界がきてるかなとも思うんですよ、ドライブゲームに。基本的に進化はしていないと思うので。インターフェイスから得られるインフォメーションにしてもそうです。ドライブゲームってつねに新しいものを求めるジャンルだと思うんです。これができたからつぎはこれって感じで、どんどん実写に近づいていくという、その新しいのをぜんぜん見せられていないと感じます。そろそろもう飽きちゃっているかなって。

でも、つぎの時代にいくまでは作りたいと思っています。せっかく今までアーケードで筐体まで絡めてやってきましたし、ゲームセンターじゃないとできないようなゲームを作りたいなと思うんですよ。ひょっとしたらやめたら終わりかなとも思つてしまふんで。

——アーケードや大型筐体へのこだわりがロッソは非常に強い感じがするんですが。

佐々木 アーケードは、つぎつぎと実験的なことができるのがいいですね。他分社の作品になりますが『ダービーオーナーズクラブ』や『バーチャファイター4』のカードシステムとか、新しくてやりたいと思ったことが実現されるまでのスピードが速いと思うんですよ、アーケードって。そこでのおもしろさは捨てたくないですね。

セガは中にハード研とかメカトロ研があって、そういうところと絡めた仕事ができるのが魅力ですね。やりたいと思ったことが実現できる可能性の高い会社だといえると思います。何をやるにしてもいい企画さえあれば実現できる環境ですから。なかなかこういう環境はないと思うし、それを活かした事がしたいですね。

(2000年10月4日収録)



セガって、すごく昔から3Dを意識していたんでしょうね。

Special Cabinet

セガ・大型筐体のすべて

『ハングオン』以降、大型筐体作品の先駆者としてつねに業界をリードし、時代を築いてきたセガ。その繁栄と発展の歴史をここで振り返ってみよう。

ビデオゲームが進化してきた過程において、ひとつの方向性として厳然と存在するのが"よりリアルに"という追求である。モノクロからカラーに、ローレジからハイレジに、スプライトからポリゴンにと、ハードウェアの進歩とともに表現力は飛躍的に向上を遂げている。同様の流れで、プレイ環境にも心血が注がれたのはある意味必然であったといえる。操作はレバーとボタン、基板の入れ物は量産型の汎用筐体というのがビデオゲームの普遍的なスタイルであるが、これだけですべてをまかなければ本来少々無理がある。ドライブゲームならシートに乗り込みハンドルで運転し、ドッグファイトものならコックピットで操縦桿を握って飛行する……。こうした形でゲームごとにベストなプレイ環境を提示できれば、より臨場感と没入感を高めてくれるのは明らかだろう。大型筐体の歴史は、すなわちアーケードの歴史とともにある。ビデオ以前のマシンも含めて、ガンゲームやレースでは専用筐体作品がいくつも登場している。その歴史におけるセガの功績とは何か? ここではそれを探っていきたい。



ナスカー・アーケード

『モナコGP』から20年以上を経た2000年の作品。原型こそ変わらないが、映像、筐体、走行感覚などあらゆる面が進化。



1992~1995 さまざまな模索

リアリティーを求めた作風に転換していく時期。この背景には、ポリゴンが使えるMODEL 1基板の存在がある。「バーチャレーシング」などシミュレータ的な色合いの濃い作品も多く、筐体の可動はスマートで凝ったものへ。大ヒット作は『ディナUSA』や『スーパー・モナコGP』など、新機軸の大ヒット作も数多く生まれている。



1996~2001 ディテールの時代

王道ともいえるカーレースは細部にわたる作り込みが顕著になる一方、ここからの脱却を試みる動きも見られる。3DCG基板の発展が広範なゲーム作りを可能にし、既発ジャンルに縛られない作品も増えていく。『電脳戦機バーチャロン』や『タービーオーナーズクラブ』など、新機軸の大ヒット作も数多く生まれている。



時代による大型筐体ゲームの変化 体感筐体の先駆者として開花したセガが歩んできた歴史と変遷を大きく3つに分けてみた。

1985~1991 大型筐体最盛期

『ハングオン』、『スペースハリバー』、『アウトラン』など、間を置かずして大ヒット作を続々送り出し、セガ・大型筐体のブランドを確立した黄金期。業界初の可動筐体を用いた"体感ゲームシリーズ"と銘打たれた一連の作品は、年々、より派手な筐体の動きを追いかけていく。その最終的なものが1991年のR-360である。



1992~1995 さまざまな模索

リアリティーを求めた作風に転換していく時期。この背景には、ポリゴンが使えるMODEL 1基板の存在がある。「バーチャレーシング」などシミュレータ的な色合いの濃い作品が多く、筐体の可動はスマートで凝ったものへ。大ヒット作は『ディナUSA』や『スーパー・モナコGP』など、新機軸の大ヒット作も数多く生まれている。



1996~2001 ディテールの時代

王道ともいえるカーレースは細部にわたる作り込みが顕著になる一方、ここからの脱却を試みる動きも見られる。3DCG基板の発展が広範なゲーム作りを可能にし、既発ジャンルに縛られない作品も増えていく。『電脳戦機バーチャロン』や『タービーオーナーズクラブ』など、新機軸の大ヒット作も数多く生まれている。



ドライブタイプ

ハンドルという操作系だけを見るならば76年の『ロードレース』が、乗り込むタイプは79年の『モナコGP』が初出。ドライブとして初めて可動筐体を用いたのは86年の『アウトラン』で、左右へ5度傾斜しコーナリング時のGを表現している。88年の『パワードリフト』では傾斜角が20度と激しさを増している。この方式は91年の『ラッドモビル』に継承されるも、可動筐体の頂点ともいべきR-360に前後して、実在のコースや実車感覚を"再現する"方向性へ転換していく。それが明確な形になったのが、4CHサウンド、パドルシフトを導入した89年の『スーパー・モナコGP』。筐体は空気圧で駆動し、ステアリングにも反力がかかる。これは路面から跳ね返る砂利の負荷までも再現した『セガラリー』でさらに進化。その後も、プロレーサー志望者の模擬訓練に絶え得るマシンを目指したという『F355チャレンジ』や実車のドライビングポジションを実現した『ナスカー・アーケード』、従来の数十倍の精度を持つハンドルを採用した『クラブカート』など、ディテールが突き詰められていく。また、この対極として、『クレイジータクシー』など、あくまでゲーム的な魅力を強調したカーアクションとしての流れもある。



アウトラン
(1986年)
がスタンダードタイプは振動する
ハンドルが振動する



パワードリフト
(1988年)
大型筐体のドライブゲームで初
めて通信対戦機能を搭載した。



ラッドモビル
(1991年)
50インチプロジェクターを初導入。
ギアは実車に近いH字型を採用。



ディナUSA
(1994年)
ギアは実車に近いH字型を採用。



セガラリー2
(1998年)
前後に傾斜し加減速を体感できる。
サイドブレーキも装備されている。



F355チャレンジ
(1999年)
実車から多くのデータを計測して
制作された本格シミュレーター。

1985以前の大型筐体を振り返る

セガ最古の大型筐体は75年の『バレットマーク』という射撃ゲーム。ほかに前述の『モナコGP』や4人同時プレイが可能な『スパークリングコーナー』などがある。85年の『ハングオン』以前の大型筐体作品は、ドライブやガンショーティング、LDゲームが多くを占めているが、そこには"可動しない"という共通点がある。



バレットマーク
(1975年)
セガ初の大型筐体作品。画面上に弾痕が表示されるのが特徴。



スペースタクティクス
(1980年)
コックピットタイプの大型筐体もこの時代に登場。



プロレーサー
(1978年)
筐体に専用シートを装着した
セガ初のドライブゲーム。

3Dシューティングタイプ

本書では、3D視点で“撃つ”要素があり、“移動が可能”な作品を3Dシューティングと定義している。そのため、空中戦、宇宙戦、海上戦等、カテゴリは多岐にわたっている。セガ初の3Dシューティングは82年の『サブロック3D』。潜水艦を操る海戦もので、擬似立体映像を取り入れた。革命的だったのは、前後左右に可動するローリング筐体を採用した85年の『スペースハリアー』。シート自体が動くのはこれが初めてで、シートベルトも用意されていた。87年の『アフターバーナー』はキャビネットとシートが独立駆動するダブルクレイドル筐体を導入。傾斜角はキャビネットが前13度・後27度、シートが左右14度。88年の『サンダーブレード』は左右に40度回転する。同年の『ギャラクシーフォース』は傾斜角15度、回転角335度という桁外れの動きを実現。骨格のみの筐体デザインとその大きさは圧巻の一語に尽きる。90年代は『G-LOC』や『ウイングウォー』などのリアルな空戦を中心に、『デザートタンク』や『スター・ウォーズ』などの変形球も投入。多様化しながら広がりを見せていく。2000年の『セガストライクファイター』は久々の正統派。『エアラインパイロツツ』の3面モニター、ラダーペダルを採用している。



3D Shooting Type

体感バイクゲームの原点は85年の『ハングオン』だが、バイクハンドルで操作する作品ははるか以前に登場している。76年の『マンT.T.』と77年の『ツインコースT.T.』がそうで、後者は2台の筐体が並んだツイン筐体の元祖ともいえる作品。真紅の筐体が目に鮮やかな『ハングオン』が画期的だったのは、シートを左右に傾けて操作できる点。以降の大型バイクゲームの基本となるスタイルを構築。95年の『マンクスT.T.』では、ステップに足を乗せたまでのプレイが可能に。一方でシートを上に引き上げて操作する『エンデューロレーサー』や『スタジアムクロス』なども登場している。バイクタイプに関しては、ストイックなレースよりも、痛快なゲーム性を追求した作品がその主流となり、『モーターレイド』や『ワイルドライダース』などに継承されていく。



バイクタイプ

初の大型ガンシューティングは75年の『パレットマーク』。ただし、74年にアップライト筐体の『バルーンガン』が登場済み。これは大型筐体ではないが、事実上の元祖はこれらといえるかもしれない。80年代後半はタイトーの『オペレーションウルフ』に代表される銃固定式の作品が主流となるが、セガは“可動”を全面に押し出した91年の『レールチェイス』等で独自の路線を歩んでいく。MODEL1以降は立体的な演出を盛り込んだ『バーチャコップ』や『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド』をリリース。銃フリー式のアップライト作品が盛んを迎える。その後は特定のスタイルにとらわれず、大型ライドタイプの『ジュラシックパーク』やAIを搭載した『ガンブレードNY』など、ゲームに合わせた筐体やガンコントローラーを選び、セガの主要ジャンルのひとつとして発展していく。



ガンシューティングタイプ

COLUMN さまざまなジャンルで流用される大型筐体

セガの筐体作品、なかでもドライブものはそのほとんどが1P専用のデラックス筐体と、ふたり以上での通信プレイができるツイン筐体の2種類がある。これらはいずれも流用が可能で、基板と外装を変えれば即入れ替えることができる。ゲームセンターでセガの大型筐体を見比べてみると、意外な発見があるかもしれない。



スター・ウォーズ
デラックス筐体自体もメガCDを流用したもの。



**電脳戦機
バーチャロン**
プラネット
ハリアーズ

ツイン筐体も流用可。4P以上の場合はこれを組み合わせてリンクする。ある意味汎用筐体といえる。



デザートタンク
『ディトナUSA』と同じ筐体をデザインを変え流用されている。

スポーツタイプ

スポーツゲームはゲームセンターの定番としてプレイヤーに長年愛されてきたジャンルである。操作系に関しては凝った作品が目立つものの、こと大型筐体となると意外に数が少ない。そんななか、一大勢力を誇るのがボクシングである。76年の『ヘビーウェイトチャンプ』では、初めてグローブ型のコントローラーを導入。87年にも同名の作品がリリースされ、"体汗"ゲームとして話題を呼んだ。81年には『ノックアウトパンチ』という作品が発売されている。これはモニターが付随したパンチ力測定機で、その起源はセガ発足以前から存在するエレメカにまでさかのぼる。ほかに『ゲットバス』などの釣りゲームや『セガスキー スーパーG』などがある。いずれにも共通するのはコントローラーが独特であること。大型スポーツゲームの存在意義がここに見え隠れする。

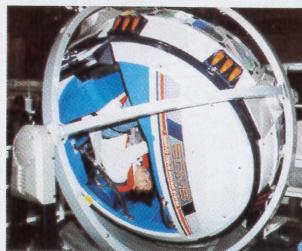


COLUMN 大型筐体の雄、R-360の衝撃!!

『アウトラン』に始まるムービング筐体は、年々より激しい動きを求めていく。それは可動角や可動軸に反映され、『ギャラクシーフォース』でひとつの結論が出たかに見えた。しかし90年7月、さらなるモンスター・マシンが出現する。セガは前後左右上下と360度ローリングする大型"汎用"筐体R-360を発

表。設置面積4.5平方メートル、高さ2.5メートル、重さ1トンの超大型サイズで、まさに体感筐体の究極形態といえるものだった。1プレイは500円で、『G-LOC』や『ラッドモビル』をベースにしたソフトが供給された。添乗員が常時つく必要があるなどの問題からか、一般店舗に入荷する例は少なかった。

R-360 (1990年)



↑1プレイは500円。4点式のシートベルトや緊急停止ボタンなども装備されている。

→セガの大型筐体はここからVR路線へ転換。一部大型店舗や遊園地に入荷した。



Sports Type

エクストラタイプ

大型筐体作品のなかには、ひとくくりにタイプ分けできない作品も多数存在する。従来のジャンルとの融合型であったり、スポーツとの境界があいまいなものであったりと、そのテーマはさまざま。こうした"作品の多様化"という流れは、ボリゴン、テクスチャーという新たな表現方法を得たMODEL2以降でとくに活発にな

ってきたものである。ゲームが求める"リアルさの追求"というベクトル。この表現枠が大きく広がったことで、固定ジャンルにとらわれない、自由な発想を作品化することもまた可能になったわけである。これはセガだけでなく、他社も含めた全般的な傾向である。たとえばレースタイプひとつ取っても、水上ものやボードものなどじつに個性豊か。『犬のおさんぽ』

に至っては、テーマそのものが驚異に値する。コナミの『ビートマニア』に端を発するリズムアクションも、『サンパDEアミーゴ』など独自の発想と操作系が光る多くの作品を発表。また、競走馬育成をテーマにした『ダービーオーナーズクラブ』ではカードシステムを採用。リピート性と付加価値を持たせる試みは大成功を収め、ほかのジャンルにも派生している。

トップスケーター (1997年)



6方向へのアナログ入力が可能な専用フットコントローラーが特徴的な作品。

マジカルトロッコアドベンチャー (1998年)



トロッコを"漕ぐ"という新しい操作系をする。ふたりで息を合わせてプレイする。

ダービーオーナーズクラブ (1999年)



500円単位で一定時間遊べるという、事実上の時間課金制を採用した新機軸の競走馬育成シミュレーション。

サンパDEアミーゴ Ver.2000 (2000年)



直感的にプレイできるマラカス型コントローラーを採用。広く支持された。

スター・ウォーズ: レーザーアーケード (2000年)



ふたつのスロットルレバーで操作する。

クラッキンDJ (2000年)



ターンテーブルとクロスフェーダーで曲を奏でるロッキンDJ。

シャカッタンバリン! (2001年)



ヒット曲に乗ってタンバリンを叩く。コントローラーも進化を続けている。

エアトリックス (2001年)



『トップスケーター』と同じタイプの操作系を採用している。

犬のおさんぽ (2001年)



読み上げで字の如く犬の散歩をゲーム化。

第5章 NAOMI時代 1999～2001



NAOMI & NAOMI 2

家庭用でもトップを目指すセガは、
98年にドリームキャストを発売。

アーケードでは互換基板の
NAOMIを発売して連携を深めていくが、
01年に家庭用ハード撤退となる。
セガアーケードのつぎなるステージは!?

Chapter 5



大きなブームが過ぎ去ったあとに 打撃を受けた中小のゲームセンター

対戦格闘ゲームと3Dポリゴンという新技術は、アーケードゲーム業界に大きな繁栄をもたらした。しかし、その過熱した人気も1990年代の後半に入ると次第に下火になり、終焉が訪れることになる。優れた技術やゲームシステムは、目新しいときには爆発的な大ヒットを生み出す。しかしそれも見慣れてくれればインパクトが薄れ、落ちついてしまう。それは90年代においても同様であった。プレイヤーに飽きられたとき、一時のバブルの人気に頼っていた店舗は大きな危機を迎えることとなった。

対戦格闘というジャンルは、メーカーの緻密に計算されたゲームシステムとシリーズ展開で、10年近くも長期にわたってヒットを維持してきた。この人気の持続は、

ブームが過ぎ去り、多くのメーカーがアーケード部門から撤退することに。そのなかで各社の提携が進み、セガのNAOMIボードが業界の主流になる。新たなゲームの形式を模索する日々が続く。

メーカーの高いレベルの努力なくしてはあり得なかつたであろう。そのあいだ、ゲージを使用して必殺技を使ったり、3人でチームを組んだりと、あらゆるシステムが模索されることになる。しかし、複雑になれば一般的なプレイヤーとマニアの格差は広がり、単純にすればマンネリ化するというジレンマに陥っていくことになった。

同様に、セガのMODELシリーズが牽引した3Dポリゴンゲームにも限界が見え始めていた。3Dポリゴンにおけるハード競争は家庭用ゲーム機、プレイステーション2が発売されたことで一段落する。もはやハード面でのインパクトだけでプレイヤーを引きつけられる時代は過ぎつづった。この流れのなかで、専用筐体の分野ではいま

までないタイプのゲームがさまざまに模索されることとなる。そのなかで現れてきたのがコナミの『ビートマニア』(1997)、『ダンスダンスレボリューション』(1998)などの音楽ゲームであり、タイトーのシミュレーション『電車でGO!』(1996~)シリーズである。とくに一連の音楽ゲームは定期的に曲を変更することによりシリーズ化に成功し、ゲームセンターに新たなジャンルを定着させた。

セガも積極的に新ジャンルの開発に取り組み、新しいデバイスの技術を利用して『ゲットバス』(1997)などの名作を生み出すに至った。しかしその一方で、『消防士ブレイブファイアーファイターズ』(1999)、『救急車』(1999)など、狙いはおもしろいものの、一般的なゲームセンターには稼動させにくい専用筐体タイトルも多く出現してしまった。大型筐体は1プレイ200円で稼動させることができ、プレイ単価が高いので利益も大きい。しかし売上が落ちてくれば、筐体の値段が高いためゲームセンター側のリスクも大きくなる。設置には広いスペースが必要となるだけに、保守的になったオペレーターの買い控えは進んでいく。

本来、このようなバラエティ性の模索は、汎用筐体でもっと行うべきであったのかもしれない。汎用筐体であればスペースをとらず、オペレーターも比較的の低成本で基板を購入できる。しかしここでネックになったのが、セガのMODEL3基板の価格の高さ。MODEL3基板による製品の価格の高騰は、地方の中小のゲームセンターに大きな打撃を与えた。これらのゲームセンターは都会のゲームセンターと違い、汎用筐体中心で構成されている。汎用筐体は専用筐体に比べ、1プレイ料金が安くプレイ時間が長めに設定されている。そのため爆発的なインカムを期待できず、製品自体が低価格でないと割に合わない。そのため、MODEL3基板を使った高価格のゲームは地方のゲームセンターにとってリスクが大きすぎ、一部の人気機種を除いて利益をもたらすことはまれであった。

このように中小のゲームセンターの実情を軽視したかのようなゲーム作りは、「新作が買いたくても買えない」という状況を作り出す。そのためゲームセンターから新作が減り、急速にレトロゲームが増えはじめることとなる。レトロゲームの導入は、画一化したラインナップへの対策として、バラエティ色を補うという狙いもあった。しかしこの厳しい状況下で、中小のゲームセンターは激減する。ゲームセンターの総数の減少は汎用筐体の基板の出回り枚数に大きな影響を与え、それが直接開発コストにはねかえってくるという悪循環が進んでいった。

そのジレンマが典型的に表れたのが、MODEL3後期の通信アクションゲーム、『スパイクアウト』(1998)である。『スパイクアウト』のゲーム性は、古来からあるアクションゲームのおもしろさを受け継いだものである。そ

のためプレイ時間は長く、ゲームの寿命も長い。本来なら、中小のゲームセンターで力を発揮するタイプのゲームである。だが実際には1枚ずつMODEL3基板を使用するため、中小の店舗が4台セットでそろえるのは不可能に近かった。逆に回転の早い都心では、プレイ時間が長いため設定がハードにされるなどの問題が起こる。この時代の問題点を象徴したようなタイトルであった。

このような厳しい状況下で多くのメーカーが倒産したり、アーケード部門を縮小、撤退していく。しかしながら、業界でも有数の店舗数をかかえる大手である。この危機に背を向けることなく、さまざまな対策を打ち出していく。まず、ハード面ではMODEL3ボードから、NAOMIと呼ばれる新しいボードへと移行する。このNAOMIはドリームキヤストの互換ボードで、MODEL3の半分以下の価格でほぼ同じ性能を発揮することができる。これにより、ハイクオリティな映像のゲームを低価格で供給できることになった。ボードの価格が下がったことは、プレイ時間の制約を緩くし、さまざまなタイプのゲームの開発を容易にする。その結果、中小のゲームセンターでも新作ラインナップをそろえることが可能になっていく。この路線は、ついに最先端のハードを追いかけてきたセガとしては、思い切った大きな方向転換であった。

各 社のアーケード部門が縮小するなか セガは改革と提携でシェアを広げる

NAOMIボードにはサードパーティも多くの参加している。なかでもカブコンの参入は、対戦格闘ゲームの人気シリーズをNAOMIで発表したことでボードの普及に大きく貢献した。そしてわずか数年で、NAOMIボードはアーケードゲームのボードのスタンダードとなる。他メーカーが撤退していくなか、セガはいっそう汎用筐体の分野に力を入れ、1社でオールジャンルのラインナップをまかなっていく。クイズやパズルなどもリリースし、スポーツゲームでは『パワースマッシュ』(1999)というヒット作を生み出した。その結果、セガの業界での役割はますます重要なものになっていく。

さらにセガは、アーケードと家庭用に分かれていた部署を一部統合し、さらに開発部門を分社化するという内部改革をおこなう。この改革により開発各社は、以前より個性を発揮しやすくなり、それとともに自己責任を負うことになった。ヒット作の有無が直接開発各社の売上に響いてくるため、ゲーム開発はよりシビアに検討される。それにともない、ハードの力だけに頼るのではなく、ゲームの内容によってプレイヤーを満足させようと開発者が知恵を絞るようになる。1ゲーム3分というスローガンも過去のものとなり、今までと違う遊びかたの形態が真剣に検討されるようになった。その転換点となった

のが、『ダービーオーナーズクラブ』(1999)である。『ダービーオーナーズクラブ』は、カードを使いデータを保存しながら競走馬を育てていくシミュレーションゲームである。1プレイ100~500円でじっくり遊ぶことができ、リピート性を強く打ち出したこのスタイルは新しいファンを獲得し、長期にわたって大ヒットを記録した。

そして2001年度には、新ボードNAOMI2を使い『バーチャファイター4』をリリースする。『バーチャファイター4』は長年ファンが待ち望んできたタイトルであり、そのゲームバランスは3D対戦格闘本来のおもしろさを再確認する

ハード競争の終焉とともに訪れた危機 大胆な改革で再生をはかるセガ

ものであった。また、ゲーム的にはオーソドックスだが、カードシステムを取り入れ、携帯電話を介してVF.NETにつなぐことができるのが新しい点である。ゲームの原点であるおもしろさに立ち返りながらも、新しい要素をつ加えた作品として意義は大きい。

2002年には、『ワールドクラブチャンピオンフットボールセリエA2001~2002』の発売が予定されている。この作品はカードシステムを使うとともに、カード自体を収集することもゲームの目的のひとつとなっている。このように、2002年以降はカードシステムがより広く使われていくことが予想される。さらに期待されるのが、店舗間のネットワークに対応した新しいスタイルのアーケードゲームの出現である。NAOMIボードはネットワークに対応できる機能拡張を備えており、ボードの普及率から考えると大きな可能性があると考えられる。2002年初頭の段階でまだ具体的なタイトルの発表はないが、NAOMIネットワークはアーケードゲームに新たな時代を築くであろう。



1999

慢性的な景気低迷もあり、前年からアーケード業界は徐々に冷え込んでいた。セガは『サンバDEアミーゴ』や『クレイジータクシー』で広い客層にアピール。また、大人のゲームとして登場した『ダービーオーナークラブ』が大ヒットを記録した。

クレイジータクシー

DRV (タクシー) / HD+AC+BR+SL / 1人 / NAOMI / 第三AM研究開発部 / 1999年2月 / DC, PS2

タクシードライバーとなり、客を乗せながら西海岸風の街を爆走する異色のドライブゲーム。運転手は男女4人から選べ、精巧に作られた広大なコースには32の目的地が点在している。道路だけでなく野原やモール街もおかまいなしに走ることができ、崖を落下して近道する荒技もあった。クレイジーダッシュやクレイジードリフトなどのテクニックがあり、コースを逆走しないように客を選んでいく戦略も楽しい。コマンドを入力すれば、リアカーで走ることも可能だ。



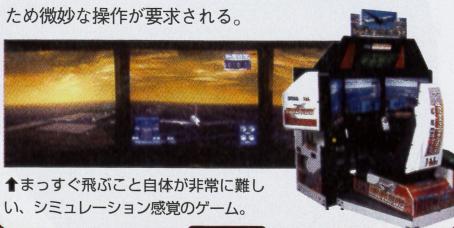
↑客は目的地までの距離が近い順に、赤・黄・青の円に囲まれており、屋根の上や海の中にも客がいる。

←紙一重でクルマとすれ違うと客からチップがもらえ、続けて行うと金額が上がっていく。

エアラインパイロット

SML (航空機) / 操縦桿+スラストレバー+ラダーベダル+フランプスイッチ+ランディングギアスイッチ / 1人 / NAOMI / 第一AM研究開発部 / 1999年3月 / —

日本航空の協力を得て、ジェット旅客機の操縦感覚を再現したフライトシミュレーション。3画面の大型筐体を使用。羽田空港を飛び立ち東京上空を飛行する。フライトとトレーニングの2種類のモードが存在。慣性がつくため微妙な操作が要求される。



↑まっすぐ飛ぶこと自体が非常に難しい、シミュレーション感覚のゲーム。



●ファイティングハイバース2<テルソル>稼動250時間未満：キャラ選択時にSを押したままレバー・要素のみの入力で画面外へ。250時間以上：画面外へ。<カーン>稼動250~500時間：キャラ選択時にSを押したまま、レバーを↑要素のみ→

ゾンビリベンジ

ACT / アナログ8L+3B / 1~2人 / NAOMI / 第一AM研究開発部 / 1999年3月 / DC

銃やパンチ攻撃を使ってゾンビを倒すホラーアクション。プレイヤーは毒島など3キャラから選択できる。銃はサイトが赤くなってから撃つと威力が高くなる。全7面で、途中で選んだカードによってラストボスの攻撃が決まる。



↑各キャラ固有のコンビネーションがあり、ゾンビ相手に4の字始めなどもかけられる。火炎放射器やドリルなどのアイテムも存在。

ジャイアントグラム 全日本プロレス

SPT (プロレス) / 8L+3B / 1~2人 / NAOMI / 第一AM研究開発部 / 1999年4月 / DC

NAOMIとドリームキャストの連動を実現した全日本プロレス公認ゲームの第2弾。ドリームキャストで育成したレスラーを使うとチャンピオンマッチをプレイ可能になり、その筐体のチャンピオンはCPU戦などに登場。



↑チャンピオンの座は、ラッシュ王、スープレックス王、テクニカル王、コミカルインパクト王の4タイプが用意されている。

リングアウト 4×4

ACT / 特殊HD (押し込み可能 + 1B) + AC / 1~4人 / NAOMI / メカトロ研究開発部 / 1999年6月 / —

4人同時プレイが可能な専用筐体で遊ぶ、クルマを使った対戦ゲーム。各コーナーは4色に色分けされており、その色に対応したクルマで戦う。ステージ上のクルマをすべて弾き落とし、生き残れば勝ちとなる。ハンドルを押し込むとバンパーが飛び出し、相手のクルマを弾き飛ばすことができる。CPU戦は10ステージあり、乱戦プレイも可能。



足りなかつたせいが人気は今一歩だった。
シンプルなルールだが、いまひとつねりがつてターゲットにより電球を割つてタイムを増やす素もある。

消防士 ブレイブファイアーファイターズ

GUN SML / ノズル型コントローラー / 1~2人 / SEGAHIKARU / 第一ソフト研究開発部 / 1999年7月 / —

消防士をテーマにしたガンシュー感覚のシミュレーション。振動する放水ノズル（約1.8キログラム）を動かし、消火活動を行なながら市長などを救助者を救い出す。ノズルは回転させると拡散放水が可能。



時間制で、短時間で消火に成功するとボーナスタイムが加算される。

する。コースはもてぎ、モンツァ、菅生、鈴鹿、鈴鹿ショートコース、ロングビーチの6コース。DX筐体は3画面で、走行データをプリントアウト可能。ツイン筐体は通信対戦が可能で、ビジュアルメモリでドリームキャスト版と連動。

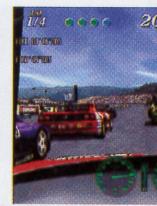
↓NAOMI基板
を4枚使った驚異のマシン。



F355チャレンジ

DRV SML / HD+AC+BR+バトルシフト (GMT) + クラッチペダル (DX筐体のみ) / 1~8人 / NAOMI / 第二ソフト研究開発部 / 1999年7月 / DC

フェラーリ社の許諾を得て制作されたドライブシミュレーション。鈴木裕氏がプロデューサーとなり、それまでのドライブゲームと一緒に画した本物に限りなく近いシミュレーターに仕上がっている。ゲームモードはトレーニング、フリー走行、レースの3種類があり、トレーニングではラインが表示され、音声でナビゲーションしてくれる。難度レベルは初級・中級・上級とあり、初級と中級にはCPUのアシスト機能が存在。アシスト機能は4種類で、その有無をボタンで選択する。上級ではアシストなしで、6速+クラッチ (DXタイプのみ) で走行



→の入力で画面外へ。500時間以上：画面外へ。<ハニーのスカート>ハニーで30連勝以上すると、スカートまで脱げてしまう。●ぶよぶよく敵キャラ操作>2P側のレバーを↑に入れたままにすると、敵キャラがぶよを落させなくなる。

セガマリンフィッシング

SML (フィッシング) / ロッドコントローラー (ロッド+2L+B2+リール) / 1人 / NAOMI / 第一ソフト研究開発部 / 2000年3月 / DC

海釣りを題材にしたゲーム。珊瑚礁、沖、遠浅の海の3ステージから選択でき、すべてクリアすると最終ステージの"大物の隠れ家"へ進める。選ぶルートによって釣れる魚が違い、カジキはもちろん、エイやカニも釣ることが可能。大物を釣った場合は、魚の種類ごとに名前をランキングに登録できる。

**ダービーオーナーズクラブ2000**

SML (競馬) / 4L+2B / 1~8人 / NAOMI / 第三ソフト研究開発部 / 2000年6月 /

競走馬育成シミュレーション『ダービーオーナーズクラブ』の続編。2000年JRAプログラムに基づき最新のデータに一新。高松宮杯、JCダートの2レースと中京競馬場が導入され、1999年に活躍した新馬が追加された。



↑1999年に活躍した競走馬、種牡馬、繁殖牝馬を追加。コースコード、ランキング表示も変更。同年末に『～Ver.2』がリリース。

スラッシュアウト

ACT / 8L+4B / 1~4人 / NAOMI / アミューズメントビジョン / 2000年7月 /

『スパイクアウト』の流れをくむ、4人同時プレイ可能な剣術ファンタジーアクション。スラッシュ、ルナ、アクセル、カムイの4キャラクターから選ぶことができ、武器や魔法（ため攻撃）を使って敵を倒していく。敵を倒すと魔法石が出現し、回収するとレベルアップして体力が回復する。ステージは全部で8ステージあり、道中には双頭のライオン、マリオネットやボニードラゴンといった巨大ボスが待ち受けている。ボスを倒したとき、クリアータイムが早いと新しいルートが分岐するマルチシナリオ方式を採用。最終ステージクリア後に称号が与えられるが、最高位のGODの称号を得るには1000万点以上、全8面を通るルートでクリアする必要がある。

- まめ 知識 ●ボナンザフラサーべトアすり抜けトアが閉まるときにタイミングよく突っ込むとトアにめり込み、反対側へ抜けられる。
- マンクスT.T.<羊>コース選択後(ミッション)↑↑(筐体)→BR AC。

クイズ ああつ 女神さまつ～闘う翼とともに～

QUZ / 4L+1B / 1~2人 / NAOMI / 第一ソフト研究開発部 / 2000年5月 / DC

人気コミック『ああつ 女神さまつ』をベースにしたクイズゲーム。クイズを解きながらマップ上を歩き回り、魔法の結界を解いていく。ライフがカードになっており、回答時間延長などの特殊効果をつけることができる。



↑コミック原作者、藤島康介氏のこだわりが反映した、ポリゴンで描かれたハイクオリティなベルダンティの姿が話題になった。

電脳戦機バーチャロンオラトリオ・タングラム M.S.B.S. Ver5.66

ACT SHT BTL / 操縦桿 (+2B) ×2 / 1~2人 / NAOMI / 第三ソフト研究開発部 / 2000年6月 /

『バーチャロン』シリーズのNAOMI版で、ビジュアルメモリ対応によりドリームキャストでカスタマイズした機体を使えるのが特徴。アファームド・ザ・コマンダーなど、新しい3機体と追加された4ステージでプレイできる。

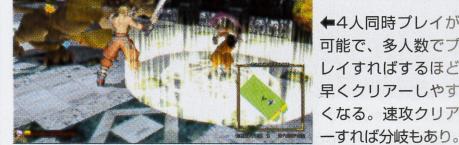


↑自分で配色した機体にエンブレムを貼り付けたり、短い文章を登録しておき、対戦時に挨拶や決めゼリフを表示することができる。

CRACKIN'DJ

RISUM ACT / ターンテーブル×2+クロスフェーダー / 1人 / NAOMI / ヒットメーカー / 2000年10月 /

本物のDJの操作感をシミュレートするため、2台のターンテーブルとフェーダーを搭載した本格的DJゲーム。ターンテーブルをこすってスクラッチしたり、キュービング＆カットインなどのテクニックが使える。25センチウーハースピーカーなど6つのスピーカーを搭載している。



↑4人同時プレイが可能で、多人数でプレイすればほど早くクリアしやすくなる。速攻クリアすれば分岐もある。

ジャイアントグラム2000 全日本プロレス3～栄光の勇者達～

SPT (プロレス) / 8L+4B / 1~2人 / NAOMI / ワウ エンターテイメント / 2000年8月 / DC

力道山など往年のレスラーも登場する、全日本プロレス公認ゲームの第3弾。決め技となるバーニング技が採用され、三冠戦と世界タッグモードも加わった。ドリームキャスト版で作成したオリジナルレスラーも使用可能。



↑ジャンボ鶴田、ブルーザー・プロディも登場。全日本プロレス分裂事件がありファンは心配したが、ゲームは無事発売された。

スター・ウォーズ：レーザーアーケード

DRV / 特殊操縦桿2本 (AC兼HD) + ブーストB+BR / 1~4人 / SEGAHIKARI / セガ・ロッソ / 2000年8月 /

映画『スター・ウォーズ：エピソード1』のポッドレースを再現したレースゲーム。前後に動く左右2本のレバーでアクセルとコーナリングを兼ねる操作系が独特。中央のボタンを押すとブーストが働き、爆発的な加速ができる。コースは映画のTATOOINEのほか、4コースから選択可能。

**ナスカー アーケード**

DRV / HD + AC + BR + SL (4MT) / 1~8人 / SEGAHIKARI / セガ・ロッソ / 2000年9月 /

アメリカのストックカーレース、ナスカーを題材にしたゲーム。規定順位の車を抜くごとにタイムが加算される。車の後ろについて空気抵抗を減らすドラフトингが重要な要因。3コースから選択でき、ボーナスコースもある。



↑30台ものストックカーがコース上に同時に走っている。

デスクリムゾン オックス

GUN / GC / 1~2人 / NAOMI / エコール / 2000年10月 / DC

サターン、ドリームキャストでカルト的な人気を持つ『デスクリムゾン』シリーズのアーケード版。ライフが1になると高得点が得られる狂気モードを追加。股間を撃つて点数を稼いだり、信楽焼のタヌキが出現したりと謎のセンスは健在。



- まめ 知識 ●ミスターバイキンぐ近接ボーナス>サコ敵に接近して撃つとボーナス点が入る。
- モーターレイド<エキストラステージ>(チャンピオンシップでALL 1位で出現) ブラクティスで"YENDAS"→

コンフィデンシャルミッション

GUN/GC/1~2人/NAOMI-GD/ヒットメーカー/2000年11月/DC

軍事衛星をジャックしたテロ組織との戦いを描いた、スパイもののガンシューティング。撃ってくる敵にサイトが表示されるシステムを採用。ロープガンや粘着銃などの特殊兵器を使ったイベントなどがあり、その成否によってコースが分岐する。全3ステージ。



◆ サイトなどはバーコードと同じよくなっている
システムにならな

セガ・ストライクファイター

3D SHT/操作桿(+2B)+スラストレバー+ラターベルト+BR)/1人/NAOMI/ワウエンターテイメント/2000年11月/-

3画面モニターの大型筐体を使った戦闘機シミュレーション。F/A-18ホーネットを操縦し、ターゲットを爆撃したりドッグファイトで撃墜してミッションを遂行していく。3つのモードがあり、上級者向けのR連邦掃討作戦では空中給油や空母着艦シーンもある。



◆ 3画面のDXタイプ
と1画面のスタンダード
どちらが存在する。

スポーツジャム

SPT(バラエティ)/BL+2B/1~2人/NAOMI-GD/ワウエンターテイメント/2000年12月/DC

スポーツを題材にしたミニゲーム集。野球・サッカー・自転車など8競技から、ホームラン競争など12種類のゲームが選択できる。全4面で、3面クリア後にそれまで選択した種目からひとつを選び、殿堂入りを目指す。



◆最初は下の3種目は隠されているが、ほかの種目で好成績をおさめると出現する。日本版とアメリカ版では隠された種目が違う。



まめ知識 • 合わせ“PKPKPKPKKK”。<特殊武器>キャラ選択時に“KKPKPKPKPK”：ハリセン、キャラ選択時に“PKPKPKPKPK”：ビコビコハンマー。<自車がCPUカラーに>キャラ選択時に“PKKPKKP”。<自車缩小>キャラ

シャカッとタンパリン！

RIZM ACT/タンパリンコントローラ/1~2人/NAOMI-GD/メカトロ研究所、未来研究開発部/2000年11月/-

タンパリンを使ったリズムアクション。リズム玉に合わせて正しい位置でタンパリンを振ったり叩いたりしていく。『恋のダンスサイト』、『夏色』、『UFO』、『ガッチャマンの歌』など24種類の邦楽ヒット曲が選べる。EASY、NORMAL、HARDの3種類から選択可。



◆ シャカルくんとリンちゃんのアクション
が場を盛り上げる。

サンバDEアミーゴ Ver.2000

RIZM ACT/マラカスコントローラ×2/1~2人/NAOMI/ソニックチーム/2000年12月/DC

ラテン系リズムアクション『サンバDEアミーゴ』のニューバージョン。オリジナルモードに加え、画面の指示に従ってマラカスを振りながら踊るハッスルモードと、マラカスを振るタイミングでふたりのラブラブ度を診断できるラブラブモードが追加されている。



◆ 長設定が前作より幅広
じつはさりげなく身
くするという改良も。

2001

ドリームキャストは生産中止となるも、NAOMIはアーケードの中心的な汎用基板となる。ナムコとの事業提携、マルチプラットフォーム戦略など、他社との協力、連携に積極性を見せる。VF-NETを導入した『バーチャファイター4』が大ヒット。

F355チャレンジ2

DRV/HD+AC+BR+クラッチペダル/1~8人/NAOMI/AM2 OF CRI/2001年1月/-

レースシミュレーション『F355チャレンジ』の続編で、フェラーリ社からのデータ提供、共同商品テストを経て制作されている。新たにFIORANO、LAGNA SECA、SEPANG、NURBURGRING、ATLANTAの5コースが追加。



◆ ドリームキャストとビュアリメモリを使えば、ツイン筐体で出したベストタイムをネットランキングにエントリーさせることも。

エアトリックス

SPT(スケートボード)/フットコントローラ/1人/SEGAHIKARU/ヒットメーカー/2001年2月/-

ハーフパイプ状のステージを滑りながら連続してトリックを決めていく、スケートボードを題材としたゲーム。基本のトリックは連続して技を決めるコンボ、空中で回転するスピinn、縁を滑るグラインの3種で、トリックを決めるほど加速がつき大技が可能となる。

◆ 各キャラ固有の
トリックが決められる。

ヴァンパイアナイト

GUN/GC/1~2人/システム246/ワウエンターテイメント(発売元はナムコ)/2001年3月/PS2

ワウエンターテイメントがPS2互換基板（システム246）を使って制作し、ナムコが販売したガンシューティング。ヴァンパイアとの争いを題材とした世界観は莊厳で重みがある。主人公はミシェルとアルベルトで、村の娘カラリーヌを助けながらラストボス、オーギュストに迫っていく。途中には肉の芽に寄生された村人をピンポイントで打ち抜いて助けるイベントがあり、村人の救出率と命中率によってステージ終了後にライフアップ。正確な射撃が要求されるようになっている。また、残ライフによってランクが変化するシステムを採用。ライフを増やしながら計画的にダメージを受けて減らし、難度を大幅に下げる戦略的な攻略法も生み出された。全6ステージ。

◆ 独自の演出が光るグラフィックは本格的。カラリーヌ救出などでルートはさまざまに分岐し、1UPアイテムが数多く隠されている。

◆ 敵はたいてい1~3人のセットで出現する。敵に銃口を向けると弱点が青く光って表示される。

まめ知識 • 選択時に“PPKKPPPKKK”。<自車巨大化>キャラクター選択時に“KKKPPPCKPK”。<敵車縮小>キャラ選択時に“P×4、K×9、P×8、K×9”。<敵車巨大化>キャラ選択時に“K×16、P×8、K×8”。

Original Game ©SEGA ©SEGA/CRI ©SEGA/SEGA ROSSO ©SEGA/Hitmaker ©NAMCO/SEGA/WOW ENTERTAINMENT

1 7 0

1 7 1

G
M
D
B
C
E
H
R
O
O**バーチャファイター4**

BTL / BL+3B / 1~2人 / NAOMI2 / SEGA-AM2 / 2001年8月 / PS2

待望の『バーチャファイター』シリーズ第四弾。NAOMI2により、光沢のある美しいグラフィックを実現。軍隊格闘術をベースとした総合格闘技を使うベネッサ・ルイスと少林拳の使い手、雷飛が新たに参戦。前作から鷹嵐が抜け、13人のキャラクターが闘いをくり広げる。操作系はエスケープボタンを削除。避け動作はレバーで行うが、相手の技にタイミングがしっかり合ったときだけ高い避け性能を発揮する納得感の高い作り。ほかにシステム面



では受け身が導入され、ダウン追撃が絡んだ駆け引きが奥深いものになっている。また、壁に叩きつけると相手はパウンドして特殊なやられポーズになる。このとき追撃を加えることが可能で、壁際での攻防がより重要視されている。ステージは合計13種類あり、リングアウトや壁の有無で個性付けされている。本作で導入されたVF.NETは、磁気カードを媒介としたプレイヤー間の一大ネットワークで、登録プレイヤーは勝敗が記録され、段位という形で自分の相対的な実力が測れる。iモードやJ-SKAIなどで公式サイトにアクセスすると、勝敗や順位の確認、特定条件で入手できるアイテムの管理も行える。

**エイリアンフロント**

3D ACT SHT / 1~4人 / NAOMI-GD / ウワ エンターテインメント / 2001年10月 / -

エイリアンと地球連合軍に分かれて戦う3D戦車ゲーム。レーダーを使い、自軍と敵軍を見分けて敵を撃破。制限時間内に15台破壊するとステージクリアとなる。敵を倒すとサブウェポンやライフ回復アイテムが出現。ワシントン、イースター島、秋葉原とリアルな舞台で戦っていく。



まめ知識 →合わせてS、BRを踏んでAC、<UFO>スプリントで規定時間内に1周。サルテ：1分15秒以内。市街地：1分8秒以内。
<レースクイーン操作>ランクS、SS取得時のみ。AC、BR：スームイン、アウト。HD：左右回転。SL：上下回転(ランクSSのみ)。

Original Game ©SEGA ©SEGA-AM2/SEGA ©SEGA/WOW ENTERTAINMENT ©SEGA/Hitmaker

電脳戦機バーチャロン フォース

ACT SHT BTL / 操縦桿 (2B) × 2 + 1B / 1~4人 / SEGAHIKARU / ヒットメーカー / 2001年10月 / -

2対2の4人同時対戦を実現した『バーチャロン』シリーズの意欲作。相手のリーダー機を撃墜すると勝利となる。カードシステムを採用し、プレイを重ねることによって階級が上がったり、勲章や新機体が授与されたりする。



↑スタートボタンで発動するレスキューダッシュで味方機と接触することで、自分のライフを味方機に分け与えることができる。

シャカっとタンパリン！超PowerUpチュウ！

リズムACT / タンパリンコントローラ / 1~2人 / NAOMI-GD / 未来開発研究部、メカトロ研究開発部 / 2001年11月 / -

『シャカっとタンパリン！』シリーズの第3弾。『ミニモニ。テレフォン!リンリンリン』『波乗りジョニー』など最新ヒット曲が追加、計30曲が楽しめる。さらにふたりでひとつのランクメーターを共用する協力プレイモードとビギナーモードも新たに加わった。

**パワースマッシュ2**

SPT (テニス) / 8L+2B / 1~2人 / NAOMI-GD / ヒットメーカー / 2001年10月 / DC

人気テニスゲーム『パワースマッシュ』の続編。ウィリアム姉妹を始め女子選手を8名追加、計16人の選手から選択できる。スライスショットが加わり駆け引きが多彩に。また、2P協力ダブルスでCPUと対戦也可能。



↑スライスの追加だけでなく、ショットボタン押しっぱなしによりサイドステップで移動するようになったのも見逃せない変更点。

La キーボード

タイピング / キーボード / 1~2人 / NAOMI-GD / セガ・ロック / 2001年11月 / -

タイピングにクイズの要素を加えたバラエティゲーム。国語・算数・体育など6教科の問題をキーボード入力で答えていく。各教科の成績によりキャラの髪型や服装が変わり、脳みそが透けたり素敵な衣装を着られたりする。

**ダービーオーナーズクラブ2**

SML (競馬) / 4L+2B / 1~8人 / NAOMI / ヒットメーカー / 2001年10月 / -

競走馬育成ゲーム『ダービーオーナーズクラブ』シリーズの第4作。最大の特徴はレースと調教が分離していること。また獲得賞金によってランク分けされているので、実力伯仲した熱い戦いが楽しめる。そのほか調教が12項目に、コミュニケーションが10項目に増えている。

**ルパン三世 THE SHOOTING**

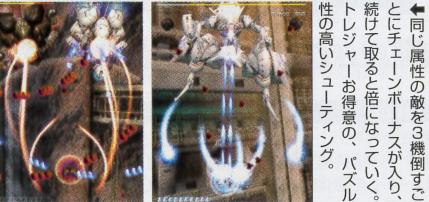
GUN / GC / 1~2人 / NAOMI-GD / ウワ エンターテインメント / 2001年12月 / -

名作アニメ『ルパン三世』を題材にしたガンシューティング。マモにさらわれた峰不二子の救出が目的。銭形警部とのカーチェイス、粘着光線を使ったダイヤ強奪など、ルールの異なるミニゲーム形式で進行していく。1P側がルパン、2P側が次元大介で性能は異なる。

**斑鳩**

SHT / 8L+2B / 1~2人 / NAOMI-GD / トレジャー / 2001年12月 / -

白と黒の属性を使いつけていくシューティング。同じ属性の敵弾に当たっても死なずエネルギーとなる。エネルギーはボタン同時押しでホーミングレーザーとして解放できる。違う属性の敵に対しては攻撃力が2倍にアップ。



→同じ属性の敵を3機倒すごとにチャーボーナスが入り、続けて取ると倍率が上がっていくシステム。

まめ知識 ●ワンダーボーイ<ボーナス>死神をゴールまで連れていく(5000点)。無敵中に死神に触れる。体力満タン近くでミルクボット(大)を取る(1万点)。後方から来た敵をプレイヤーの前方で倒すとマルイのカード出現(500点)。

Original Game ©SEGA ©Hitmaker/SEGA CHARACTERS ©AUTOMUSS CHARACTER DESIGN KATOKI HAJIME
Original Game ©SEGA ©Hitmaker/SEGA ©SEGA ©SEGA ROSSO/SEGA ©TREASURER
©モンキー・パンチ/TMS・NTV ©WOW ENTERTAINMENT/SEGA

Interview

過激な方向を目指した 5年間がもたらしたもの。



吉本昌男

Masao Yoshimoto

Profile

株式会社セガ、メカトロ研究開発部部長。1987年セガに入社。第4研究開発部生産技術課に配属される。『サンダーブレード』の筐体開発を皮切りに『R360』や『ギャラクシーフォース』、『スーパー モナコGP』など数多くの筐体開発に携わる。メカトロ研究開発部では筐体の開発だけでなく、『UFOキヤッチャ』に代表されるプライズ機やメダルゲーム、『クラブカート』ではソフト開発も部署内で行っている。

R -360までの5年間は まさに夢のような時代

——いつセガに入社されたんですか。また入社当時のセガの様子はどのような感じだったのですか。

吉本 87年入社です。15年目ですね。入社したころは『アウトラン』が発売されていて、『アフターバーナー』が量産寸前のころです。体感ゲームがつづからつづへと出でていた時代で、このころの5年間って進歩というより、より過激な方向へ進んでいった時代だったと思います。『ハングオン』は電動ではなかったものの、ああいうスタイルのゲームの先駆けになったタイトルでしょうね。そのあと出てきたタイトルはプレイヤーに刺激を与えるために、横Gを再現してみたり、戦闘機を模してみたり、小口さん(ヒットメーカー代表取締役)のところでやった『ギャラクシーフォース』みたいに、とにかく横に回してみようって、とにかく動く軸を可能な限り増やしていくった時期です。どんどんエスカレートしてましたね。

実際機械としてみれば90年のR-360も、85年当時にできなかっただと言えばそうではないし。その5年間は途上の時期ですよね。それで究極まで行き着いて、360度回しちゃえってことになって、「それやったらつづぎ何やるんだ? もう少し刻んだほうがいいんじゃないか」とて話もあったんですけど(笑)。とにかく派手な方向に動いていった気がしますね。進化ではない。ハードみたいにゲームごとにどんどん新しいことができるようになるものって進化と言えると思いますけど、筐体に関しては、い

まなおかもしれないけど、そんなに革命的な技術進化、このデバイスができたから、こういう動きが可能になったというものはありません。時代にあわせて、ゲームにあわせて筐体を作ってきた経緯の中での出来事ですね。

今までこそ利益のとれるものを意識するようになってきたわけですが、当時は裕さん(SEGA-AM2代表取締役)が作りたいもの、好きなものをあわせて筐体を作っていましたね(笑)。大人のキディライドってノリです。とにかくやりたいのをすぐ企画化して、勝手に実験的なプログラム組んだり、メカトロはメカトロで、どんなソフトが載るかわからないけど、とりあえず回しておこうかって(笑)。

R-360も当時オーストラリアでレーザーディスクの映像を見せるシミュレーターがあって、その筐体が回ってい

るらしいという話があって、すぐ見に行きましたよ。実際怪しげなものが回っていて、あんなんだったらうちでも作れるだろってパクって作りました(笑)。パクったって言っても人を乗せて回すというコンセプトだけですけど。セガだったらあれよりすごいものを作れると確信して、いろいろ実験を重ねました。どんなソフトが載るかぜんぜん決まってなくて、『G-LOC』が結果的に載ったんだけど、それ以前は自衛隊のブルーインパルスの映像が出るようにしてました。画像に同調してとにかくクルクル回してましたね。そのあと『G-LOC』が出てきて、映像だけじゃない、インタラクティブな物にするのがセガの体感ゲームの特徴でもありました。同時にタイトーさんがD-BOSSを出してましたけど、映像だけのライドものはセガらしくない、何らかの形でゲームに参加させるというのがセガの考え方でした。

R-360ではセイフティ一面に気を使いましたね。それこそ人を乗せてグルグル回るので、安全面だけは完全にしておかなければならなかったし。安全センサーが働くと緊急停止して、特殊な工具を使わないと安全ベルトを外せないようにしたんです。ケガをしたというクレームはなかったんですが、「すぐ緊急停止しちゃう」というのはけっこありました。おもしろかったのが、ある発表会で午後4時になるとなぜかいつも止まるという話がありまして、「なんでその時間に止まるんだろう? 朝から動かしていると、モーターが加熱してそれぐらいで止まるようになっちゃうのか?」っていう調査したんですが、やっぱりその時間に限って止まるんですよ。で、ふと見上げたら、その時間にちょうど西日がR-360に当たるんですね。その陽の光でセンサーが動作して緊急停止しちゃう、と(笑)。その時間帯にプラカードをかかげて西日をカットしたら、ちゃんと動くようになりました(笑)。

ノ フト開発との一体化が 作り上げた大型筐体最盛期

——80年代後半のメカトロ研は、何人くらいで筐体開発を行っていたんですか。

吉本 当時、第四AM研究開発部にメカトロ研究開発1課とメカトロ研究開発2課とふたつありました、1課はいままでどおりの筐体を作って、2課はそれまでにない斬新なものを作る部署という位置づけでした。2課は最初5人で、機械関係3人、電気関係でふたりと最低人数でやってました。夜な夜なわざのわからないものをこっそり作ってました。やるだけやって上に企画内容は上げなかったですよ、形になるまで。

裕さんとつぎはどんなのをやろうという話になって、R-360のまえでも、こんな動きができるようになったからもう一回『スペースハリアー』みたいなゲームを作らないかと話したり。ソフトと筐体でお互い実験し

ていく中でピタッとあうものがあると作っていたという感じでした。イメージが固まったら上に企画内容をあげて(笑)。かなり進んでいるのにね! 自分が乗って楽しいだろうと思うものを作った時代です。ソフトとも、お互い小さな部署だったから、いまよりは距離が近かったし。いま作っているゲームがまだまだこれからなのに、つづこんなのを作れないかって話になって。つづからつづへといろんな提案がありましたね。機械屋としても、機械屋だからこそ見える部分があって、このゲームではこのコンセプトで突き詰めていくというのが決まる、最終形態が見えるんですよ。だから、今回はこれで我慢するけどつづはもうひとつ軸をつけて、さらに回るものをしていく話になってくるんですよ(笑)。そういう意味で、動きとかコンセプトとかで企画が詰まって、というのがなかった時代だと思います。いまみたいにゲームが町中に氾濫していないし、ほかとかぶるネタがそんなになかった。筐体とソフトとハードが一体化したものはセガしか作れないだろうと思ってました。作るもののが全部新しくて、どれから順番に作ろうかという時代でしたね。この5年間は本当に夢のような時代でした。我を忘れてとりつかれたように図面を引いて(笑)。いまみたいに安全面や利益率とかあんまり考えずに作ってましたね。大型可動筐体ってそれまでになくて、上の世代が設計をやっていなかったのが、逆によかったのかもしれないですね。それはダメだろうとか押さえ込まれることがなかったし、それをわかる人がいなかったからこそできたんでしょう。

——確かに、この時代は本当に大型筐体ゲームの最盛期だったと思います。

吉本 いま考えると当時は何の制限もなかったけど、それなりにバランスを取っていたのかな? モーター駆動の派手なゲームもあったけど、『サンダーブレード』は人力で動かしていました。海外では体感シリーズはあんまり売れてないんですよ。高いから。だから海外に向けて安く作ろうという話になって、当時ヘリもの映画が流行っていたからそれで何か作ることになりました。そこで『サンダーブレード』が企画されたんですよ。ただ、安く作らなくちゃいけなかったので、人力になりましたけど。

『アウトラン』も当時グレードを分けて5~6種類ありました。いちばん大きなデラックスから、本当に小さいアップライトまで。大きな店舗から小さな店舗までフォローしてました。最終的な筐体設計終了まで3年くらいかかっているんじゃないでしょうか。僕が入社した87年ころも小さな筐体を作ってましたもん。

——当時はコンシューマーハードもまだまだの時代でアーケードが優位だったからこそ、売れ続けたんでしょうね。

吉本 そうだと思います。当時はアーケードがコンシューマーを圧倒してましたね。『スペースハリアー』を出したショーよのときに、ホ



納得できなければ、 たとえ完成していても 作り直します。

（ティメント代表取締役）がプログラムで、まだまだ時間がかかるということだったので、一度できあがった筐体を完全に没にして、一からデザインし直しましたね。軽量化と戦闘ヘリとしての演出、それは戦闘ヘリの見おろして攻撃するという感覚を出したくて、ディスプレイを思いきり下げました。モニターは目の前にあるという常識を打ち破りたかったというのもありました。真下にモニターを置こうかって、いろいろな位置を実験しました。机の下にモニターを置いて、いろんな高さに座ってみて、どこまで見おろすのがありなのかと検証してました。これも当時上の人には、そんなところにモニターを置いたら蹴られると言われちゃって。蹴られてもいいように強化ガラスを入れて対応しましたよ。同じゲームをするにも、前方にモニターがあるのと見おろす形でモニターがあるのとでは、ぜんぜんゲーム性が違ってきますから。きつかったけど、こだわっていきたいというのがありました。

『ハンギングオン』も最初は青い筐体で、これもボツになりましたね。目立たないって理由で。

——90年代中盤はどうだったんでしょうか？

吉本 『デイトナUSA』のころから画面の大型化が始まった時代です。50インチのプロジェクターをメガロ50で使いはじめて、あれはどちらかといえば対戦格闘ゲーム用でしたね。それを専用筐体で使用したのは『デイトナUSA』が初ですね。プロジェクターもいまの相場からすると倍くらいの値段で、とてつもなく高かったんですよ。でも『デイトナUSA』クラスのゲームなら使ってもいいんじゃないかなということがになったんですよ。

『デイトナUSA』のまえの『バーチャレーシング』でも36インチのワイドモニターを使っていました。当時はワイドモニター、16：9ってどんなのどよて時代ですよね。とにかく新しいもの好きだった。

モニターにコストがかかるようになって、基板もそのころMODELシリーズでけっこ高くて、筐体屋としてどうしようかと。しんどかったですね、お金がかけられなくて。画面にお金をもう使っちゃっているから。だから、プレイヤーがいちばん触る部分、ハンドルに力を入れようと。『アウトラン』のころから縁石に乗り上げるとハンドルがぶれたりしていたし、最初に回転方向にリアクションつけたのが『バーチャレーシング』だったんで、これは絶対『デイトナUSA』に継承したかったんですよ。ハンドルに集中しようと。ハンドルだけは譲れなかっただけですね。そのころから、ゲームごとに、ここだけにポイントを絞ろうとい

ントかウソかわかりませんが、「これ、レーザーディスクで出してるんですか？」って聞かれたらしいですよ(笑)。見たことないものが動いていて、でも自分たちが考えるハードのスペックじゃあ実現できないものが目の前にあって。動いているのはおかしい、と思ったんでしょうね。

大 型可動筐体からの変化 こだわりから見えた光明とは

——R-360以降、そこで頂点に立った感じがあるのですが、それ以降の筐体ものの展開は？

吉本 R-360以降だと『ラッドモビール』とかカップル向けの『レールチェイス』とかですね。『レールチェイス』はふたり乗るんだからって両方からお金を取ろうとしていたんだよな。すごいケチなシステムをつけて、ふたり乗っていたらそれを感知して、200円入っていなかったら動かないようにしろとか言われて。それじゃあこの筐体の意味がないだろうということで量産まえにとっぱらって、感知システムの大量在庫を抱えちゃいましたよ(笑)。

『ラッドモビール』は、R-360を作り切れてないときに立ち上がった小口さんの企画で、本人クルマに乗らないし、モータースポーツが似合わない人なんだけれどね。企画段階で、すごいパンクを駆け抜けていくゲームで最終的にループ状に回るんだと言い出して、回る仕掛けを考えましたね。R-360みたいに本当に回るんじゃなくて、遊園地のびっくりハウスみたいに、目の錯覚を利用して回る感覚になるものを研究していました。カブセル状の筐体を作って、視覚、聴覚や三半規管をだまして、あたかも回ってるかの感覚を再現する実験をしていました。でもびっくりハウスとは違って、モニターに意識が集中しているから、まわりで何が回っていてもけっこうわからないんですね。ダメじゃん(笑)ってあっさり終わりました。むちゃくちゃ実験してたんだけどねえ。

ボツというといっぽいあって、『サンダーブレード』の筐体デザインも完成直前で大きく変更しました。どうもかっこわるいという話になったんですよ。見た目にぜんぜん戦闘ヘリっぽくないと。当時中川さん（ワウ エンター

う姿勢に変わったかもしれませんね。もう50インチは当たり前でしたし。いまさら小さな画面には戻れないし、ボードの性能が高くなっている、それを多くの人に見せるためには50インチが必須でしたから。

——筐体の演出も時代時代で進歩してきましたよね。

吉本 『バーチャレーシング』では横Gを体感させるのにコンプレッサーで空気を送ったりして。この横Gに関して言えば、いまだ作り切れてないんですよね。『アウトラン』ではクルマのロールを表現してたんだけど、もっとシートに押しつけられるという感覚を再現したくて新しく考えたものを導入しました。人間を押すのはなかなか大変なことで、シートのほうから近づいていくようにして。大失敗でしたね(笑)。シートに押される感じがどうもへん。最初は木の板を使っていたんですが、感覚的におかしかったので、ゴムを仕込んでそれを空気でふくらませるようにしました。そうなると、今度は空気を抜くのが難しくて。瞬時にゴムの中に入った空気をすべて抜かなければならないので、特殊なバルブを作つてどうにかそれを実現しました。

『デイトナUSA』は、ロケテスト段階ではシート部分が間に合わなくて、本物のクルマのシートを使ったんですが、それだけすごく雰囲気がよかった。体にピッタリとフィットして座り心地もすごくいい。こんなイスを実際に採用したいと思いましたけど、こういう形だと乗り降りするのに時間がかかっちゃうので、インカムに影響すると当時上的人に言われて、簡略化されたデザインになりました。当時佐々木（セガ・ロッソ代表取締役）がまだナムコにいて、ロケテスト筐体のイスを見てセガはこんないいイス使うんだって、ずっと思っていたんだって。で、出てきたらガバガバのシートで「何ですかこれは！」って(笑)。試作機って大胆なことができるから作り手としては楽しいですね。量産機では、できないことはわかっていますけど、実験的にいろいろやっています。

——同時期に出た『セガラリー』はほとんど『デイトナUSA』からの流用ですよね。

吉本 筐体を流用するのは誰でもうれしくないだろうけど、何か1発当てないと専用筐体を作らないってセガの暗黙の掟みたいなものがあって、佐々木も入ってきたばかりだったから、『セガラリー』は『デイトナUSA』の流用。それでも本当にそのままじゃなくて、ラリーというゲーム性を活かすために、石が跳ねて車体の下に当たる感じを出すためにボディソニックみたいなシステムを付け足してはいたんですよ。いまの筐体は2~3作を基本ベースで色を変えたり、ほかの機器をつけたりして、何年化後にフルモデルチェンジをするという形に変わってきましたね。なんか工業製品みたいな作りかたですね。大型筐体全盛のときはいきなりモデルチェンジでしたから(笑)。ゲーム内容もクルマだったり飛行機だったりで、マイナーチェンジのしようもなくて。その後のクルマゲームから変わって

きたのかな。『デイトナUSA』の筐体を利用して『デザートタンク』作つたり。あの筐体は便利でしたよ(笑)。

デ イテールの再現を目指して そしてつぎなる進化を問う

——近年は動かすということに主眼を置くより、ディテールに凝った感じがありますよね。

吉本 今までR-360を代表に派手な動きのものを作つてきましたけど、難しかったのは、じつは『ゲットバス』とかのシステム的に新しいものだったのかもしれないですね。こういう風に作ればこう動く、こう回るとかはっきりしているものは簡単ですよね。でも『ゲットバス』みたいにどうすれば魚の動きを再現できるか、機械で表現するのは難しいですよ。感覚的なものはとくにですね。

特殊なインターフェイスというと、アナログインターフェイスも、たとえば『ダイナマイトベースボール』のころは、アナログでやりたいとワウから要望があって、民生品でそういうものがあったんですけど、サイズ的に使えなかつたりして。そうすると一から全部起こさなくちゃいけない。いまは汎用品があるからいいけど、当時は大変でしたね。ここにもセガの特徴があって、ソフトが欲しがるもの、やりたいと思うものが世の中にならないときは作る、ゼロから作る文化がありますよね。ハードもそうだし、ソフトももちろんです。ゼロから作るということは、自由度は無限大だけ作る方法論も無限大にあって、どれがいちばんいいのかわからないんですよ。何度も試行錯誤を重ねてそれを見つけだしていく努力が必要とされます。その点裕さんはこだわってやってましたね。筐体開発も『サンダーブレード』の開発例を出すまでもなく、納得するまで、たとえできあがっていたとしても作り直しますから。たとえそれが一からでも、です。

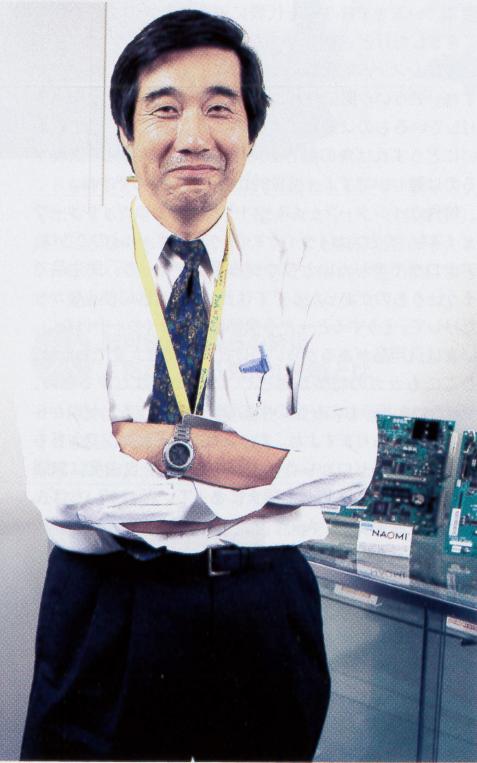


僕は将来的に作つていきたいのは、昔はよかったですねって言われる大型筐体時代に立ち返ったもの。自分が好きなものを形にするというのを忘れないでいきたい。まだまだネタはあるし、技術も上がっているし、いまだだったらこうできるというのもある。まったく次元の違ったものができると思うんです。もう世代も10年変わっていますし、もう一回やってもいいと思いますよ。

ハンドルなど直接手に触れる部分を大事にしたいというのはありますけど、大仕掛けのものもやりたいです。次世代のドギモを抜くような機械を作りたいです。これだけの歴史がある中でノウハウもあるし、発想も持つてます。個人的には絶叫マシーンの「落ちる」って感じをぜひとも実現してみたいですね(笑)。(2001年10月10日収録)

Interview

ハードだけに偏らず つねにソフトと向き合う。



矢木 博

Hiroshi Yagi

Profile

株式会社セガ、ハード研究開発部部長。1983年セガに入社、第二研究開発部に配属。現セガ代表取締役社長佐藤秀樹氏が設計したシステムIを改良、システムIIを世に送り出す。またアーケード用のボードだけでなく、携帯用ゲーム機ゲームギアの開発も担当。ハード研究開発部では、基板の設計はもちろんネットワークの構築やメダルゲームのシステム設計など、ゲームに関わるあらゆるシステム構築を担当している。

シ ステム化より優先された 大型筐体用ハードとは？

——ビデオゲーム創世記のハードはどんなものだったんでしょうか？

矢木 あの当時のハードはみんなTTL (Transistor Transistor Logic:トランジスタのみで構成したロジックIC)です。そのころはCPUは使わないハードが主流だったんですよ。一回作ったらゲームを変えられないものです。そういう一品もののハードが主流でした。

『ベンゴ』のころのスプライトはメモリーがシングルラインしかなくて、水平ブランクの間にキャラクターを描いて、それを有効画面に表示したりした時代です。現セガ社長の佐藤が2ラインバッファー方式のスプライト・カスタムICを設計しました。それがSYSTEM I(別名ジャッカーボード)ですね。僕が1983年にセガに入社してシステムを改良しSYSTEM IIを開発いたしました。

——それ以前は、それぞれがカスタム基板というか専用のボードだったんですね。

矢木 汎用ボード化して、なるべく使い回せるようにしたのがシステムボードです。SYSTEM IIからSYSTEM16、SYSTEM18、24とありましたよね。そして32になっていきました。システムボードは、汎用ボードとしてやるということで、コストを考えて、旧JAMMA(ゲーム基板と筐体とをつなげるコネクタ部分の規格。現在のJVS規格に対応して、古い規格を旧JAMMAと呼ぶ)にもきっちり対応させようと設計しました。

でも可動筐体だとどうしても制御しなくちゃいけない要素が多いから、旧JAMMAじゃできない。ポートが足りないということで大型筐体専用ボードとして、アウトランボードからXボード(別名アフターバーナーボード)、Yボードに進化してきました。X、Yに関してはそのゲーム専用の基板と考えて作っていたんですけど、開発のほうがいろいろ使ってくれて、大型筐体ゲームの汎用ボードとして当時は定着しましたね。こちらとしても、コストよりは性能を目指した基板として作りました。けっこう裕さん(SEGA-AM2代表取締役)のオーダーメイドした部分が反映された基板だといえますね。回転機能が欲しいと言われてその機能を入れたりして。

それ以外にも問題があって、アウトランボードがコピーされちゃったんですよ、海外で。あのときは自分が書いた図面と同じものがリザースエンジニアされて現地にあ

るのを見ました。ショックでしたね。どう対処できるかと考えて、短期間に一気に数種類のカスタムICを開発したら、全部のICを同時にコピーできないだろう。彼らがコピーできなくなったらそのカスタムICで製品を作つければ、コピー対策になるわけですし。ついてくるあいだは捻りハチマキでカスタムICの開発に没頭しましたね。この当時、同時に掛け算機、わり算機、比較機の3つICを開発しましたよ。汎用品を使ったら、けっこうそのICをコピーボードで使われてしまうですから、全部社内でカスタムICの開発を行いました。

それをYボードにも載せました。コピー業者は比較機と乗除算機ができないということがわかったので、それをコピー対策のために使いまわしました。裕さんは2Dから3Dに移行していた時期で、2Dボードで3Dを擬似表現するため、3D演算用のチップを希望していたということもあります。それらの理由で我々もXボードを開発したという経緯もあります。2Dボードを使用し擬似3D表現を行うため、描画はスプライトでやっていても、実際の距離計算、奥行き計算は3Dで演算していて、最終的に3Dシステムならレンダリングするものを、ズーミングをかけサイズを変えたスプライトで置いていくだけで、基本的な演算部分はポリゴンの基板と変わりません。

——MODEL1というポリゴン基板が出てくるまえから内部的には3Dの計算をしていたんですね。

矢木 そうですね。奥行きのあるもの、たとえば『アフターバーナー』ならロケットが前方に向かって飛んでいきますよね。あのへんは演算機をフルに使って、3D演算をやっていたんでしょうね。そういうことができる基板でしたし。かつコピー・プロテクションにもなった(笑)。

ボ リゴン時代。バージョンアップは 時代を映した影といえる

——そのあとは3Dボードが登場するわけですね。

矢木 そうですね。SYSTEM MULTI32とほぼ同時期にやっていたのがMODEL1です。MODEL1では18万ポリゴン/秒ですよ。フラットシェーディング(ポリゴン面を単色で処理)ですね。いまは1千万とか1億ポリゴンもある時代で、それから比べると、本当におもちゃみたいなものですけど。MODEL1に関しては独自で開発しました。

MODEL2ではGE社(買収によりマーチン・マリエッタ社と社名変更)と協力し開発しました。3D演算部分はMODEL1でもう載っていて、つぎはどうしてもテクスチャ(ポリゴン面にグラフィックを貼る機能)を貼りたかった。テクスチャーに関しては彼らのほうが進んでいたので、セガはジオメトリー(空間に置かれた立体を実際の画面に描き出すための演算処理と光の演算)の部分を中心に、GE社はテクスチャーの部分を担当する共同開発になりました。MODEL1のCPUがV60に対して、MODEL2では960に変え、それ以外のDSP(Digital Signal

Processor:演算性能が高く、演算処理を専門に高速に行うために開発されたデバイス)はほとんどMODEL1と変わらないものが載っています。描画性能的にはMODEL2も18万ポリゴン/秒で、テクスチャーが貼るだけでほとんど変わっていません。それ以後MODEL2はバージョンアップを重ねてオリジナル、A-CRX、B-CRX、C-CRXと進化してきました。Aでは、ほとんど変わっていないんですけど、オリジナルはI/Oポートやサウンドボードが別基板だったんですよ。別基板にコストがかかるということで、それを統合したのがAになります。オリジナルMODEL2とA-CRXではほとんど性能的な差はありませんね。

——BとCではどんな変更がなされたんですか？

矢木 Aまでは、ジオメトリー演算のためにDSPを4個使っていたんですよ。それを強力なDSPにし、ひとつにしたのがBです。この当時Aはすごく高コストだったんですよ、いま言ったらぞっとするくらい(笑)。このままいつらハードが普及しないだろうということで、これを半値にしようと。コストダウンのためのバージョンアップですね。DSPにかかるコストが高かったので、安くて4倍のパフォーマンスのあるアナログデバイス社のシーケンサ DSPを捲き交渉しました。DSPをひとつ、CPUのコ・プロセッサー(co-processor:浮動小数点演算装置)として使っていったので、コ・プロの性能も一気に4倍に上がったんです。だからパフォーマンスがBになって上がりました。コストダウンのためだったけど、24万ポリゴンぐらい出るようになりました。

で、もうひと息発展させたのがCというボードです。これはBで使ったDSPでは期待したほどスピードが出なかった。やっぱり4つあったものをひとつにしたためにコストは下がったけど、満足いくものにはできなかつたんですよ。そんなおりに富士通さんから新しい次世代のDSPが出たので取り替えたのがCになります。これで30万ポリゴンくらい出るようになりましたね。

——MODEL2のコストを下げつつ、最強になったころにはMODEL3が出てくるわけですね。

矢木 MODEL3はMODEL2のバージョンアップと同時に開発を進めてましたね。MODEL3もステップ1.0から1.5、2.0へと進化しました。最初のMODEL3ステップ1.0では思ったより性能が出なくて、またバグもありました。1.5でバグを取りをして、2.0でCPUクロックを100MHzから166MHzにアップさせました。さらにダブルレンダリングにして、パフォーマンスを一気に上げたんですよ。

MODEL3はジオメトリー能力が100万ポリゴンぴったりあったんですよ。極端な話、独立ポリゴンでも100万出る



し、リンクドポリゴンでも100万きっちり出ます。よく負荷の軽い条件にして何万ポリゴン出るうたわれますけど、MODEL3ではどんな条件でも100万出たんですよ。でもレンダリング能力がちょっと足りなくて、もう少しパワーが欲しいと思って、ステップ2.0を設計しました。そのときによくバランスの取れた本当にいいハードになつたんですけど、値段が高くなってしまった(笑)。

——XボードからMODEL3までってすごくハードの進化がありましたよね。これは……。

矢木 時代ですよね。ドンドン行く時代だったんですよ。MODEL3のあとも我々としては開発の手を緩めないで『消防士』『プラネットハリアーズ』や『バーチャロンフォース』などで使ったカスタム基板SEGAHIKARU(以下HIKARU)を開発しました。コストと性能を考えですね。カスタム基板HIKARUはライティング演算を、今までの基板がグローシーディング(滑らかな曲面表現を可能にする)だったので、4光源に対してファンシードィング(グローに比べてハイライト部分の表現が飛躍的に向上する)にして、ハイライトだとカスペキュラー(照り返し)とか光の部分を徹底的に強化してみようということで開発しました。光源処理に強くて、半透明にも強いハードになりました。『プラネットハリアーズ』では半透明の処理が如実に出てると思います。MODEL3がコストが高かったので、それを抑えようとして開発したのが、このカスタム基板ヒカルです。NAOMIよりハイエンドを狙つたものです。

——カスタム基板HIKARUがあったものの、NAOMIがNAOMI2になって、ハイエンドはNAOMI2になったんでしょうか。

矢木 そうですね。NAOMIはMAX200万ポリゴンを出せるハードで、NAOMI2では1000万ポリゴン出せるようになりましたからね。NAOMIではCPUのパフォーマンスを削りながらジオメトリー演算をやっていたので、ゲームのほうでCPUパワーを使うとジオメトリー演算が下がるんですよ。でもNAOMI2ではレンダリングのICをふたつと専用ICを積むことで、トランസフォーメーションとライティング、環境マッピングの演算をハードで行えるようにしたんですよ。でも最大の特徴はというと、NAOMIのROMボード、DIMMボードなどが全部NAOMI2に刺さることですよ。NAOMI1のものが全部NAOMI2で使用できる。

上位互換しているのがい

ちばんの特徴です。

いまNAOMIネットワークというのをやっているんですけど、そのひとつがVF.NETですね。それでNAOMIにも互換性があるGD-ROMキットにネットワーク専用のボードを増設することで、世の中に20万枚以上あるNAOMIシリーズで一大ネットワークを構築することができるんですよ。

② ねにソフト開発と向き合った ハード開発が成功をもたらした

——ひとつのハードを開発するのにどれくらいの期間かかるものなのでしょうか?

矢木 だいたい1年から3年くらいです。長いものは長いですよ。ベースに何もないとき時間がかかりますね。たとえばNAOMIは時間がかかりましたね。これはドリームキャストがあってICを持ってきたんですけど、それでも時間はかかりましたね。NAOMI1から2は、ベースがあつたので早くたんですね。それでも開発環境をちゃんと整えてお客様のものに届けようとすると、最低1年はかかりますよ。なかでもMODEL1は時間がすごくかかりましたよ。最初に出した『バーチャレーシング』では通常のモニターのほかに16:9のモニターにも出したいということになつて。でも2Dでは不可能だったことが、リアルタイプ演算だからこそそういう対応が簡単にできました。それでも最初の3Dだったので、なかなかノウハウがなくけっこう苦しました。

——ハードの開発は絶えず行われているんですね。

矢木 たとえばMODEL2をバージョンアップさせてそれで時間を埋めつゝ、MODEL3の開発をしていました。そういう表と裏の面がありますね。狙いを違うチームが絶えず動いています。何チームあるか、何人いるかは、何をやっているのかばれちゃうので秘密ですが(笑)。

——コンシューマーのほうはやられてないですか。

矢木 コンシューマーのハードはCSハード研があって、そこがやっていました。NAOMIのICはCSが中心で開発していましたね。なんでかというと、CSはやはりコストが非常に重要ですから。そのへんはCSに任せて、我々はアーケード用の基板としてそのICをどう料理しようかという考えでした。もちろん協力関係は絶えずありましたけど。

NAOMI2はハード研主体でやりました。ネットワークもやりましたし、DIMM+GD-ROMキットの開発もこちら主導ですべてですね。

——NAOMIもそうですけど、昔からコンシューマーハード

の互換基板がアーケードにもありましたよね。

矢木 サターンのときのST-Vがその代表だと思いますけど、とにかくアーケードに比べるとパフォーマンスがぜんぜん足りなくて、NAOMIでようやく使えるようになったという印象です。いまはPS2が6600万ポリゴン、Xboxが1億2500万ポリゴン、ゲームキューブが1200万ポリゴン毎秒くらい。実際にちゃんとポリゴンが出ているのを見てみたいですね。僕が言っているのは実際のゲームで使用できるリーズナブルな数値ですよ。というのはソフトがゲーム開発を行うときに、実際の能力からかけ離れたピーク性能だけのハードを開発しても、ソフトが混乱するだけです。たとえば6600万ポリゴンでも、それを使ってゲームのシナリオを組んで実際開発してみてもそんなには出ないです。そんなのを作つたら我々はソフトに怒られちゃいますよ。だったら実際、本当に確実なハード能力の数字をソフトと話しながら決めていくと。ソフトが使いたい数字、そのソフトを作るためにどれくらいの能力が必要だといった数字を出してもらって、それにあわせて我々がその数字を目標にハードを開発していくわけです。

たとえばプレイステーションのときだって最初100万ポリゴンを売りにしていたんですよ。その当時さんざん怒られました。MODEL3と変わらないじゃないかって。でも実際は10数万ポリゴンだったでしょう。テクスチャーを貼らないとか、条件を絞ってでの数値じゃ意味がないんですよ。だから我々は実使用の負荷をかけてこれだけは出しますよ。実使用で、MODEL3なら100万とかですよね。——最初にハードありき、じゃないんですね。

矢木 ソフトから隔離されて我々がハードを開発して、本当にソフトに対していいものが作れるかというと、なかなか作れません。やっぱりソフトからも情報をもらって、いっしょに開発することによって、問題が出てきてもいっしょになって解決して商品にしていくこと。そういうことを考えないでハードだけで走つてしまうと、ソフトが使おうと思ってもぜんぜん使えないハードになりかねません。かといってソフトからの要求に全部答えて、あれも欲しい、この機能を入れようという風にエスクレートするだけですね。そのときにマーケットをちゃんと考えて、受け入れられる値段を考えて商品として開発しなければ、時代に取り残されたものができます。だからそういうバランスは絶えず考えて開発しています。

③ コンシューマーではできない アーケードならではを目指して

——ハード研の仕事というのは、やはりアーケード用の基板を開発するのがおもな業務なんですか。

矢木 基板となると違うんですよ。システム設計なんですよ。いろいろなシステムの全体を設計するのが我々の仕事です。基板が目立つでしょうけど、たとえばネットワークの構築や、新しいグラフィックのテクノロジーもそう

ですし、メダルゲームのシステム設計もしているんですよ。とくにボードだけでないです。

ハード研として設立されたのは、第五研究開発部のころです。もとは二研というメカトロ研の一部だったんですよ。一研がソフト開発で二研がメカトロで。その一部にシステム研究開発課があって、いまの佐藤社長が課長だった時代ですね。それから第五研究開発部に分かれて、ハード研として独立しました。それからAMハードウェア研究開発部とCSハードウェア研究開発部に分かれていきました。ドリームキャストをやめてから、ふたつを統合してハードウェア研究開発部になっていきます。もとは我々のところでメガドライブも開発しましたし、ゲームギアも開発しましたマスター・システムもうちでやっていましたよ。AMハードとCSハードが分かれた時期はサターンを開発していましたね。

——時代時代でセガはハイエンドとローエンドの基板を同時に提供していました感があるんですが、最近は1枚ですね。

矢木 一時期はSYSTEM32で2Dを、3DのハイエンドとしてMODEL1を、そしてメガドライブ互換基板と3種類くらいあった時代もありましたね。MODEL2のころはB-CRXくらいになるとボードの原価が下がってきて、わざわざローエンドなものを作る必要性がなくなってきた。でもコンシューマーとの性能差はこの時代はまだあってST-VとMODEL2という2本化した時代ですね。そのころからコンシューマーの性能がアップてきて最終的にそういう状況が淘汰された。いまさら2Dのものはいらないし、コンシューマーから離れてアーケード独特のものをやるかといえば、十分な性能を持っているわけです。でもこれからはそこも考えていかないといけないでしょう。コンシューマーに追いつかれて、このままやってて、ゲームセンターの活性化ができるのか。ゲームセンターを差別化しようと言ながらも似たようなハードを使って、どんどん淘汰されている。ソフトから言えばアーケードとコンシューマーで二度おいしいのかもしれないけど、本当の意味では差別化ではなく一本化ですね。アーケードを活性化させてコンシューマーと差別化しようと言いつつ、開発効率を上げようというちょっとぐちゃぐちゃした状況というのがいまなのかもしれないです。今後はやはりセガからも本当の意味でのアーケードのもの、アーケードじゃないと味わえないものが出てくると思います。いまやっているネットワークとか、そういうところで差別化をどんどんやっていかないといけないでしょう。いまはちょうど過渡期だとは思います。

かといって留まつたらそこで終わりですので、つねに開発は続いているし、差別化を図れるテクノロジーをテクノロジーで終わらせずに、ちゃんとお客様の目に見える形で、実感できるものをどんどん出しています。

(2001年10月9日収録)



時代に取り残されないように ハード作りはつねに バランスを取ってきました。





セガ・アトラクションのすべて

大型筐体はアーケードで進化の頂点に達した。90年代前半、大型筐体は形を変えアミューズメントテーマパークでアトラクションとして開花する。

1991年、R-360が開発・稼働され、可動タイプの大型筐体は究極の形を見た。しかし、筐体の大型化はそこに留まらなかった。なぜなら1990年代初頭のセガは、ゲームセンターと遊園地の中間的な存在である、アミューズメントテーマパーク事業を推進し、その目玉となる施設の開発を必要としたからだ。全国各地にセガワールドを開設、横浜ジョイポリスに続き1996年7月にはお台場に東京ジョイポリスが開園された。そこでさまざまな超大型筐体=アトラクションが開発され稼働することになる。ここでは、そんな一般的なゲームセンターには到底設置できないほどの大きさを誇るアトラクションの数々を紹介しよう。

AS-1 AS-1

最大8名搭乗できる大型ライドアトラクション。映像と連動し前後合計最大30度、左右合計最大34度、上下38センチの垂直移動が可能。作動にはセガの筐体としては初めて油圧が採用され、筐体を4つの軸でコントロールしている。セガの、"ゲームはすべてインタラクティブなものにする"という思想に基づき、搭乗席にはボタンがふたつ設けられているのが特徴的。搭載される専用ゲーム『スクランブルトレーニング』は、スペースシップを操縦し、離陸、戦闘の訓練を行い、得点のいちばん高い人が最後の着陸を担当するという構成。通常版とマイケル・ジャクソンが登場する2バージョンが用意されている。このタイプとして、ヘッドマウントディスプレイを装着してプレイする3D体感シミューティングアトラクション、VR-1も開発された。

CYBER DOME サイバードーム

サイバードームとは筐体システムの名称のこと。300インチのプロジェクター画面と台座に据えられたガンコントローラー、前後に可動するシートを持ち、最大8人のプレイが可能。専用ゲームとして、宇宙船フォートレス号に迫り来る侵略軍団グロスチンを撃破する『スペース ハード』が稼働する。ゲームオーバーはないが、プレイ時間は3分となっている。



◆密閉された空間と大型スピーカー、画面下部のウーハーが相まって、迫力のサウンドが楽しめる。



↑1996年7月12日、東京ジョイポリスがお台場に開園。セガ未来研究開発部が中心となりアトラクションを開発する。



SUPER CIRCUIT スーパーサーキット

CCDカメラが内蔵されたラジコンカーをプレイヤーが遠隔地から操作し、ジオラマ内を走らせるドライブゲーム。プレイヤーは『アウトラン』と同タイプの可動筐体に乗り込み、ラジコンカーから送られてくる映像を見ながら操作する。88年の横浜博や夢工場に出展され、89年、ジョイスクエア・イン・ハママツに一部改良を施し設置された。



↑筐体は『アウトラン』のものが、ほぼそのまま流用されている。設置スペースの問題からか、全国3カ所にしか設置されなかった。

POWER SLED パワースレッド

ボブスレーを題材としたアトラクション。ふたつのブレイキレバーを前後に動かすことでマシンをコントロールし、全長6キロにおよぶコースを200キロ以上で駆け下りる。ふたりプレイ専用で、両者の操作がかみ合わないとスピニングしてしまうなどゲーム性も高い。画面は100インチのプロジェクターを採用。左右傾斜角は最大55度となっている。



操作に調整が加わるセミオートマと最高速が速いマニュアル操作が選択可能。

THE LOST WORLD SPECIAL ロストワールドスペシャル

1997年にアーケードに登場した『ロストワールド ジュラシックパークII』(141ページ参照)をアトラクション化。ふたり乗りのライド型ガンシューティングゲームにする際、単純に筐体を大型化しただけではなく、一部ストーリーを変えたり、銃のリロードをなくすなど、アトラクションとして楽しめるようにゲーム内容がカスタマイズされている。



↑テマパーク用の巨大なバージョンと、大規模なアミューズメントセンター用のコンパクトなバージョンの2種類が存在する。

CCD CART CCDカート

CCDカメラが前部に搭載されたカートに乗り込み、CCDカメラから映し出される映像だけを頼りに、画面上に合成される赤いドットを取りあう大型ドットアートアトラクション。カート内部が外界から完全に遮断されており、非現実感を演出。8台までの対戦が可能で、全国のセガワールドほか、東京の後楽園ゆうえんちにも設置されていた。1プレイ500円。

約19×13メートルの専用フロア内を、全長2メートルのカートで駆け回る。カート重量は330キロ。



CYBER TROOPERS VIRTUAL ON SPECIAL 電腦戦機バーチャロンスペシャル

『電腦戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム(Ver5.2)』(145ページ参照)をベースにしたライド型アトラクション。ほぼ密閉された筐体はひとりプレイ専用となっている。画面上のバーチャロイドの動きに合わせて前後左右に大きく可動するのか特徴。アトラクション化の際、アーケード版のスタッフの監修により、ライドの挙動、振動などの調整が行われている。



BIKEATHLON バイクアスロン

アップダウンのあるコースをふたりでタイミングを合わせてペダルを漕いで進む自転車型ライドアトラクション。ライド筐体はエアーエンジンにより可動を制御している。ゲーム内容は、地中海に浮かぶ小島の頂上から波止場まで、ふたり乗りのマウンテンバイクで駆け下りるダウンヒルレース。走行中、突然犬が横切ったり、橋から落ちるといったハプニング性がある。



Brochure

セガ・ブローザーのすべて

ふだん、なかなかプレイヤーが見ることのできないブローザー。ここでは、そんな貴重なブローザーの数々を年代別に見ていくことにしよう。

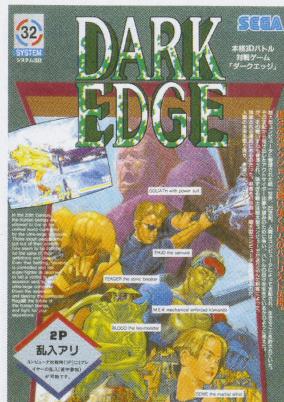
ブローザーという言葉を聞いたことがあるだろうか。ブローザーとは販売促進用のチラシを意味し、新しいゲームや筐体が販売される際、ゲームセンターの経営者や卸業者に配布される印刷物のことである。おもに大きな展示会(アミューズメントマシンショーやAOUエキスポなど)で、業者やマスコミ向けに配られているだけで、プレイヤーが直接手にすることはほとんどないだろう。

なぜならアーケードはコンシューマーと違い、直接の顧客が業者であるオペレーターや卸業者なので、プレイヤーに対してパブリシティを展開してもその意味をなさないからだ。そこで、ここではあまり目に触れることがない数々の貴重なセガ・ブローザーを紹介しよう。

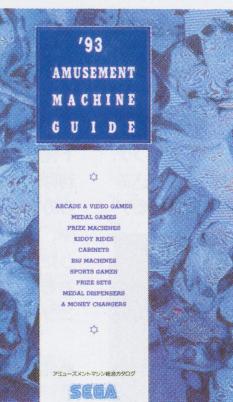
3タイプ存在するセガ・ブローザー

チラシタイプ

一般的にブローザーといえばこのチラシタイプを指し、ほとんどがA4用紙大の1枚の紙で配布されている。内容は、表面にゲームタイトルとメインビジュアルなどが添えられ、裏面にはゲームに関する詳細な内容が記されている。ビッグタイトルの場合はA3を折り込んで冊子にしたり、変形の紙を使用する場合もある。また、ゲームだけでなく筐体やハードのブローザーも作られている。



↑ブローザーと言えばこのタイプが一般的。(資料提供:角銅寿文氏)



↑全14ページで構成される93年のアミューズメントマシン総合カタログ。

カタログタイプ

アミューズメントマシンショーや大型筐体ゲームや一般的なビデオゲームはもちろんのこと、メダルゲームやUFOキャッチャーを代表とするプライズマシン、汎用筐体やそれにともなうイス、エアホッケーなどのスポーツタイプのゲーム、果てはキディライドまでと、その内容構成は多岐にわたる。

小冊子タイプ

セガのブローザーの中でも、一般的なブローザーが目にすることが多いのが、この小冊子タイプだろう。大型筐体ゲームや一般的なビデオゲームはもちろんのこと、メダルゲームやUFOキャッチャーを代表とするプライズマシン、汎用筐体やそれにともなうイス、エアホッケーなどのスポーツタイプのゲーム、果てはキディライドまでと、その内容構成は多岐にわたる。



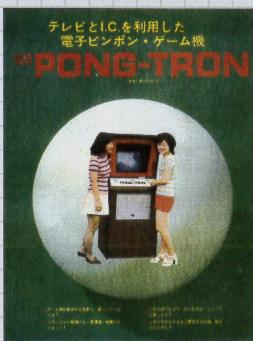
↑ブローザーは基本的に大きな展示会の際、オペレーター やディストリビューターに配布される。

70'S ~1970年代~

70年代のブローザーは、そのほとんどが、表面にカラーで筐体写真が配置され、裏面にはモノクロでゲームの遊びかたが詳細に記されている。この構成は79年の「ヘッドオンPartII」でも変わっていない。バラエティーに富んだブローザーは80年代以降からが全盛となる。

ポントロン

1973



↑セガ初のビデオゲームのブローザー。(資料提供:石黒憲一氏)

ゴールキック

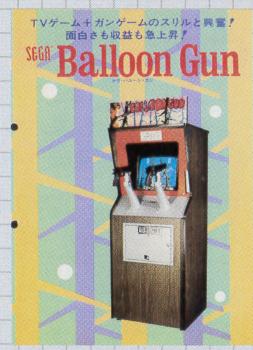
1974



↑IC数がそれまでより30パーセントアップしている点を強調する。

バルーンガン

1974



↑セガ初のガンシューティングビデオゲーム。キャッチもそこを強調。

ホッケーTV

1973



↑「ホッケーTV」シリーズ。裏面には3機種並んで紹介されている。

イレース

1975



↑新方式"クレディット"機構を全面に打ち出したキャッチが印象的。

バレットマーク

1975



↑"弾痕の出る驚異のTVガンゲーム機"がメインキャッチコピーに。

スパークリングコーナー

1976



↑1975年からセガロゴがいまのタイプに。ロゴ色は赤を踏襲している。

ヘビーウェイトチャンプ

1976



↑バック地には、おそらく実写をイラスト化したものが使われている。

シューティングマスター 1985

SEGA
SHOOTINGMASTER

↑劇画調のイラストがインパクト大。(資料提供:角銅寿文氏)

青春スキャンダル 1985

セガ・マザーボードシステム第14弾!
青春スキャンダル

↑表面のみのシンプルな構成。ゲーム画面を模したイラストにも注目。

ティーポーイブルース 1985

セガビューティー
ティーポーイブルース

↑ティアップからかメインのゲームより大きく石野陽子が配置される。

忍者プリンセス 1985

ヤングの挑戦意欲をかきたてるゲーム!
忍者プリンセス

↑両面構成。キャッチコピーに注目してみよう。(資料提供:角銅寿文氏)

ヘビーメタル 1985

セガのガーネットシステム第14弾!
HEAVY METAL

↑画面写真1点とシンプル。アニメ調に描かれた戦車がメインに配置されている。

チョップリフター 1985

セガ・システム15 第1弾!
チョップリフター

↑"全米NO.1"のキャッチコピーが目立つ位置に配置されている。

エンデューロレーサー 1986

次世代ハイグーム ハック・オフ 第2弾
ENDURO RACER

↑実写を全面に配置することで体感ゲームのリアルさを演出している。

カルテット 1986

カルテット
QUARTET

4人の宇宙戦士たちの
グループアクションゲーム
激しい戦闘の四銃撃!

↑当時はアニメ調のイラストが多用された。(資料提供:石黒憲一氏)

ファンタジーゾーン 1986

スペース オペレッタ
ファンタジーゾーン

セガシステム15 第2弾

↑ゲーム内容を反映してパステル調の色合い。(資料提供:石黒憲一氏)

SDI 1987

SDI
SDI

ついに宇宙空間競争が始まった。
人間の汗を体験 電脳的
SDI ニューゲーム!

↑当時のSD計画をモチーフにイラスト化。(資料提供:角銅寿文氏)

人間の汗を体験 電脳的
SDI ニューゲーム!

最初で最後の宇宙空間競争ゲームに参加するなら、今だ!

ハイスコア・チャレンジキャンペーン実施中!
SDIで得点をこぼすよ! オンラインチャレンジ!

VOL.1

↑ハイスコア・チャレンジキャンペーントラッシュ!(資料提供:角銅寿文氏)

エイリアンシンドローム 1987

エイリアン シンドローム
ALIEN SYNDROME

異常に強烈な精神病気!
悪魔の手!
SEGA シーガンシステム

↑当時流行したホラー調のイラストがメインに配置されている。

アフターバーナー 1987

アフターバーナー
AFTER BURNER

機動の傑作ゲーム
アフターバーナー

◆プローシャーとしては珍しい小冊子タイプ。裏表紙合せて16ページで構成される。攻略マニュアルと銘打たれていながらの、内容は簡単なゲーム紹介が中心。初心者用アクニックとしてミサイル攻撃やレーダー活用法、上級者用アクニックとして空中旋回、ロールシザーズ戦法などを掲載している。

↑アフターバーナーの小冊子

サンダーブレード 1987

Thunder Blade
サンダーブレード

ボディを強調したメインビジュアルを全面に打ち出した構成。

ギャラクシーフォース 1988

ギャラクシーフォース
GALAXY FORCE

宇宙を舞台にした、サイネッテッド・フィギュア
GALAXY FORCE GAME STORY

↑B2サイズを折り畳んでB5サイズにして配布された。中面にはゲーム画面をコミック調に配し、ストーリーとゲーム内容を紹介。筐体の可動範囲も強調されている。折り込みをすべて広げると、裏面が一枚絵のポスターになるという凝った作り。

スクランブルスピリッツ 1988



↑システム24であることが大きく謳われる。最新筐体エアロシティも。

テトリス 1988



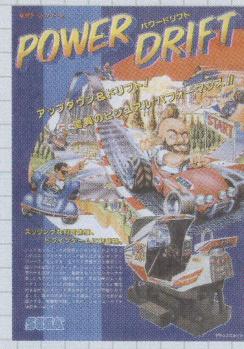
↑ヒットの予見がなかったからかリール解説のみのシンプルな構成。

バッティングショット 1988



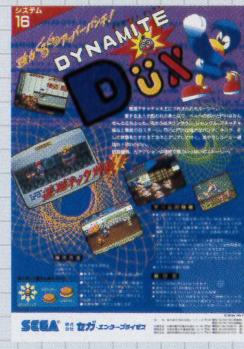
↑名前が製品と違い「センターコート」に。非常に珍しい例といえる。

パワードリフト 1988



↑このほかシットダウンタイプのチラシも。(資料提供:石黒憲一氏)

ダイナマイトイックス 1988



↑キャライラストのみと、この時代には古めかしいデザイン。

クラックダウン 1989



↑ゲーム画面よりイラストを優先。イメージを先行した例といえる。

E-SWAT 1989



↑メインビジュアルに精巧なフィギュアが使われている。イメージ優先。

ゴールデンアックス 1989



↑大きなビジュアルが80年代後半のトレンドだったのだろうか。

DJボーイ 1989



↑メインイラストと画面写真が1点。デーモン小暮が中心に配される。

90's

~1990年代~

90年代に入るとブローシャーは一気にデザイン的に洗練された印象がある。とくに90年代後半は、表面にメインビジュアルを大きく据えゲームのイメージをアピール。裏面に細かな操作方法、売りであるシステムをわかりやすく解説するという形式が取られるようになった。

コラムス



↑遊びかたをメインに配置。「テトリス」と似た構成になっている。

ボナンザブラザーズ



↑90年代に入ったからか、それまでより新しい印象のデザインに。

マイケルジャクソンズムーンウォーカー 1990



↑当然と言うべきかマイケル・ジャクソンがメインに配置されている。

ラッドモビール



↑実写を使うことで迫力を演出している。イラストはアメコミ調。

クイズ宿題を忘れました! 1991



↑画面のみとシンプル。ゲーム性に合わせたキャッチコピーが光る。

スパイダーマン 1991



↑アメコミそのままのイラストを使用する。表面には写真はない。

タイムトラベラー



↑筐体をメインに配置し、システムの斬新さをアピールしている。

アラビアンファイト 1992



↑ゲーム中のアニメ調ビジュアルがメインに配置されている。

ウォーリーをさがせ！ 1992



ソニック・ザ・ヘッジホッグ 1993



↑コンシューマーの顔がアーケードに登場したことを強くアピール。

バーチャレーシング 1992



ハードダンク3on3 1994

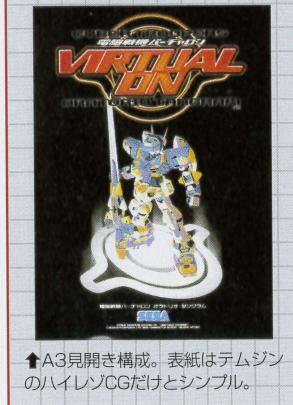


↑3対3が可能な専用筐体を中心配置。表面だけのシンプルな構成。

マルちゃんdeグー!!! 1997



電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム 1998



バーチャファイター4 2001



ビデオゲーム以外のセガ・ブローシャー

セガが取り扱う商品の幅は広い。ビデオゲームはもちろん、メダル、プライズ、汎用筐体など多岐に渡る。本章ではビデオゲームのブローシャーをメインに掲載したわけだが、ここではビデオゲーム以外のブローシャー、とくに60~70年代の貴重なものを紹介しよう。ジュエクボックス、スロットマシン、フリッパー、エレメカといずれもビデオゲーム以前のセガを語る上で欠かせないものを集めてみた。とくに初期国産フリッパーのブローシャーは本当に貴重なものばかり。それぞれのハイセンスなデザインに注目してほしい。

ジュエクボックス



スロットマシーン



←スロットマシーンのブローシャー。アメリカ向けに配布（資料提供：石黒憲一氏）

フリッパー



わかつての国産初のフリッパー誕生！

画期的新装置、新機構を採用！



エレメカ



←世界的大ヒットとなった「ペリスコープ」の貴重なブローシャー。（資料提供：石黒憲一氏）



セガ・アリババ



おわりに

セガは本当に多くの作品をリリースし、さまざまごとにチャレンジしてきたメーカーである。ハード技術はつねに最先端を走ってきたし、ソフトもさまざまなジャンルを制作している。ゲームセンターやジョイポリスといったアミューズメント施設の展開もある。

それらの情報をまとめるために、非常に多くの資料とデータを要した。古いゲーム雑誌はその時々の雰囲気を伝えてくれたし、業界紙は貴重な情報を与えてくれる。それでもすべてを伝えることはなかなか難しい。

古い基板を発掘してプレイすることは、それなりに意味のあることだが、それは当時リアルタイムでプレイすることとは違う。高い技術も時代がたてば古くなるもので、その時代感覚が反映されなければ伝える意味がない。

なにより、実際にゲームセンターでお金を投入して遊ぶことは、ただプレイするのとはまったく違う感覚をプレイヤーに与える。それはアーケードゲームが好きな人なら誰もが感じる、独特な感覚であろう。

ビデオゲームの歴史とは、そんな

時代感覚、人それぞれのプレイ感覚を含めて語られるべきなのではないかと思っている。そこまで包括すると、過去を残していくという試みは困難な作業となる。

未来はあやふなものであるが、過去については決まったことのように思われている。しかし過去は、そんなに確かな、不变なものだろうか。あれほどリアルな熱狂を感じさせてくれた体感ゲームも、いま振り返るとその記憶と感覚は曖昧になっていく。いざ調べ始めてみると、その資料の少なさに愕然とした。数多くの

タイトルが復元不可能なほどに廃棄されており、この企画があと数年早くければ……と思ったことも一度や二度ではない。

自分で大切に思っている過去の記憶の数々。

それはやはり、残す努力をしなければ、消えてしまうのかもしれない。その記憶のすべてを残すことは不可能だが、少しでもその思いを共有できるなら、その試みはむだではないと思う。

この本が、みなさんの記憶を呼び覚ます手助けになれば幸いである。

あのとき感じたリアルな興奮を残していかなければならない。



数字

- 005 44
 4Dウォーリアーズ 79
あ
 アーモアアタック 43
 アウトトリガー 164
 アウトラン 31, 84
 アウトランナーズ 32, 123
 アクションファイター 85
 アステロイド 40
 アストロブロスター 43
 アストロフラッシュ 82
 アストロンベルト 47
 アップセットロック 38
 アップンダウン 48
 アッパー 50
 アフターバーナー 88
 アフターバーナーII 33, 89
 アラビアンファイト 37, 120
 アリババと40人の盗賊 45
 アルベガス 49
 アレックスキッド ザ・ロストスターズ 85
 E-SWAT 97
 斑鳩 175
 イチダントール 127
 犬のおさんぽ 173
 イレース 31
 インディ500 37, 133
 インビング 39
 ヴァンパイアナイト 39, 171
 ウイングウォー 128
 ウィンターヒート 39, 142
 ウエーブランナー 138
 ウェーブランナーGP 173
 ウォーターマッチ 50
 ウォーボール 83
 ウォーリーをさがせ！ 120
 ウォーロード 42
 ウォンテッドG7 45
 エアトリックス 43, 171
 エアラインパイロット 162
 エアレスキュー 120
 エイティーンホイーラーズ 44, 166
 エイリアン3・ザ・ガン 124
 エイリアンシンドローム 44, 87
 エイリアンストーム 45, 99
 エイリアンフロント 174
 エースアッターカー 91
 A.B.コップ 101
 エキサイトリーグ 92
 エクイテス 50
 エジホン探偵事務所 133
 SDI 46, 87
 Nサブ 42
 F1エキゾーストノート 103
 F1スーパー ラップ 124

- F355チャレンジ 163
 F355チャレンジ2 171
 M.V.P. 98
 エリミネイター 46
 L.A.マシンガンズ 147
 エンゼルキッズ 91
 エンデューロレーサー 83
 王将 芹沢八段の詰将棋 46
 オーシャンハンター 146
 オーライル 100
 オバオバ 88
か
 カーツンガン 33
 カーニバル 40, 47
 カーハント 40
 カウンターラン 91
 火星チャンネル 166
 カラオケクイズ イントロ DonDon 136
 ガルディア 84
 カルテット 82
 カルテット2 82
 カロリー君vsモグラニア 84
 ガンブレードN.Y. 136
 ギガス 85
 ギガス MK-II 85
 キャスリング 36
 ギャラクシーウォー 35
 ギャラクシーフォース 92
 ギャラクシーフォースII 92
 救急車 47, 164
 クイズ ああ、女神さま～闘う翼とともに～ 168
 クイズ ゴーストハンター 128
 クイズ宿題を忘しました 101
 クイズめくるめくストーリー 123
 クイズ廊下に立ってなさい 103
 クールライダーズ 50, 131
 クラウンズゴルフ 50
 クラウンズゴルフ・インハワイ 79
 CRACKIN'DJ 48, 169
 CRACKIN'DJ Part2 172
 クラックダウン 50, 95
 クラッシュコース 33
 クラッチヒッター 101
 クラブカート 172
 グランドクロス 129
 クレイジータクシー 76, 162
 ゲイングランド 76, 93
 ゲットバス 77, 143
 ゴールキック 30
 ゴールデンアックス 81, 96
 ゴールデンアックス・ザ・デュエル 131
 ゴールデンアックス テスマーダーの復讐 120
 コズミックウォー 35
 コズミックスマッシュ 171
 コットン 78, 101
 コマンド 48

- コモーション 34
 コラムス 78, 98
 コラムス'97 80, 140
 コラムスII 100
 コンバットホーク 88
 コンフィデンシャルミッション 82, 170
 ごんべえのあいむそ～り～ 83, 76
さ
 ザクソン 45
 ザ・Jリーグ1994 128
 ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド 167
 ザ・闘牛 51
 ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド 83, 140
 ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2 146
 サブロック3D 45
 サムライ 40
 サンダーフォース AC 100
 サンダーブレード 90
 サンダンス 39
 サンドアール 134
 サンパDEアミーゴ 85, 166
 サンパDEアミーゴ Ver.2000 170
 三輪サンちゃん 86, 51
 シークリットベース 35
 シーソージャンプ 34
 GPライダー 100
 GPワールド 51
 G-LOC 99
 ジグ・ザグ・ブロック 35
 紫炎龍 140
 忍 50, 90
 ジャイアントグラム全日本プロレス2 163
 ジャイアントグラム2000 全日本プロレス3～栄光の勇者達～ 87, 169
 シャカっとタンパリン！ 87, 170
 シャカっとタンパリン！超PowerUpチュッ！ 175
 シャカっとタンパリン！もっとノリノリ新曲追加!! 172
 シャドーダンサー 50, 97
 ジャンプバグ 44
 ジャンボ！サファリ 167
 ジャンボ尾崎のスーパースターズ 96
 獣王記 92
 シューティングゾーン 89
 シューティングゾーン2 89
 シューティングマスター 78
 ジュラシックパーク 126
 消防士 ブレイブファイヤーファイターズ 163
 シンドバットミステリー 47
 スーパーザクソン 48
 スーパースティングレイ 81
 スーパーハングオン 87
 スーパーブレイクオープン 37
 スーパーボウル 33
 スーパーメジャーリーグ 173
 スーパーメジャーリーグ'99 164
 スーパーモナコGP 96
 スーパーリーグ 90

- スーパー ロコモーティブ 46
 ズーム909 46
 スカイターゲット 89, 134
 スカッドレース 139
 スカッドレース プラス 90, 141
 スキーチャンプ 144
 スクランブルスピリッツ 93
 スコードロン 32
 スターウォーズ 127
 スターウォーズ・トリロジー・アーケード 146
 スター・ウォーズ：レーサーアーケード 169
 スタージャッカー 47
 スタートレック 46
 スターブレイザー 48
 スターホーク 38
 スタジアムクロス 120
 スタックコラムス 127
 スティールタロンズ 103
 ストライクファイター 102
 スパークリングコーナー 31
 スパイカーズバトル 91, 173
 スパイアウト 92, 146
 スパイアウト ファイナルエディション 162
 スパイダーマン 102
 スペースアタック 37, 93
 スペースオデッセイ 43, 94
 スペースシップ 35
 スペーススタクティクス 42
 スペーストレック 41
 スペースハリアー 79
 スペースファイター 36
 スペースフューリー 43
 スペースポジション 83
 スポーツジャム 94, 170
 スポーツフィッシング 128
 スポーツフィッシング2 133
 スラッシュアウト 95, 168
 スラップショーター 81
 スリーウェイ・ブロック 37
 スワット 49
 すんすん教の野望 128
 青春スキャンダル 77
 セガ ウォータースキー 142
 セガスキー スーパーG 95, 139
 セガ・ストライクファイター 96, 170
 セガツーリングカーチャンピオンシップ 97, 138
 セガテトリス 97, 165
 セガネットマーク 132
 セガマリンフィッシング 168
 セガラリー チャンピオンシップ 98, 131
 セガラリー2 ヤマト 99, 144
 センカン・ヤマト 36
 全日本プロレス フィーチャリングバーチャ 143
 ソニック・ザ・ファイターズ 100, 136
 ソニック・ザ・ヘッジhog 124
 ソニックブーム 90

ゾンビリベンジ	162
た	
ターグ	41
ダークエッジ	123
ダートデビルズ	147
ダービーオーナーズクラブ	165
ダービーオーナースクラブ2	174
ダービーオーナースクラブ2000	168
ターピン	44
ターボ	44
ターボアウトラン	95, 102
対戦タントアール サシッす!!	144
タイトルファイト	123
ダイナマイドックス	94
ダイナマイト刑事	137
ダイナマイト刑事2	146
ダイナマイトベースボール	136
ダイナマイトベースボール'97	140
ダイナマイトベースボール'98	147
ダイナマイトベースボール'99	165
ダイナミックC.C.	102
ダイナミックゴルフ	173
タイムスキャナー	86
タイムトラベラー	102
タタコット	134
タックスキャン	46
タッチ・デ・ウノー!	101, 164
タッチ・デ・ウノー!2	167
タッパー	49
タフタフ	95
ダブルブロック	37
ダンクショット	86
タントアール	124
ダンブ松本	83
チックタッククイズ	34
チャンピオンプロレス	76
チャンピオンベースボール	47
チャンピオンボクシング	51
ショップリフター	77
ツインコースT.T.	33
つりぱり大会	146
DJボーイ	97
D.D.クルー	102
ディープスキャン	41
ティップタップ	47
デイトナUSA	120, 126
デイトナUSA2	122, 144
デイトナUSA2/パワーエディション	147
テイルガンナー	39
ティンバー	51
テーブル・ベースボール	31
テーブルホッケー	30
デカストリー	123, 137
デザートタンク	128
デザートブレイカー	122
デスクリムゾン オックス	169

テディボイブルース	77, 124
テトリス	94, 125
デブスピム	34
デンジャーゾーン	88
電脳戦機バーチャロン	135
電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	126, 145
電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラムVer.5.4	163
電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラムMSBS.Ver5.66	168
電脳戦機バーチャロン フォース	175
トイファイター	164
東京バス案内	169
登龍門	131
ドキドキベンギンランド	80
時の戦士	88
トップスケーター	126, 141
トップランナー	35
ドラゴンボールZ V.R.V.S.	127
トランキライザーガン	41, 127
トリブルアタック	38
トレーサー	32
な	
ナスカーアーケード	128, 169
忍者プリンセス	76
ノックアウトパンチ	44
は	
バーチャNBA	129, 167
バーチャコップ	129
バーチャコップ2	133
バーチャストライカー	130, 132
バーチャストライカー2	131, 141
バーチャストライカー2 バージョン2000	135, 164
バーチャストライカー2 バージョン98	133, 145
バーチャストライカー2 バージョン99	134, 147
バーチャストライカー3	135, 172
バーチャファイター	125, 137
バーチャファイター2	130, 139
バーチャファイター2.1	133, 141
バーチャファイター3	138, 141
バーチャファイター3tb	142, 143
バーチャファイター4	174
バーチャファイターキッズ	136, 138
バーチャファイターリミックス	132, 144
バーチャレーシング	121
ハードダンク 3on3	127
バーニングライバル	124
パーフェクトビリヤード	86
ハーレーダビッドソン&LAライダーズ	143
ばくばくアニマル	132
バスケットボール	38
パッキングショット	92
花組対戦コラムス	142
バルーンガン	31
バルサー	42
バレット	88
バレットマーク	31
バレットマークII	31

パワースマッシュ	166
パワースマッシュ2	175
パワードリフト	93, 144
ハングオン	78, 145
ハングオンJr.	80
バンクパニック	51
ピーチスバイカーズ	173
ピタゴラスの謎	86
ピットフォールⅡ	76, 146
ビハインド・エネミーラインズ	143
ファイアーワン	42
ファイティングバイバーズ	134, 147
ファイティングバイバーズ2	145, 162
ファイナルアーチ	133
ファンキーヘッドボクサー	135
ファンタジーゾーン	81
ファンタジーゾーンII	86
フォートレス	37
フューチャースパイ	50
ぶよぶよ	122
ぶよぶよSUN	139
ぶよぶよDA	166
ぶよぶよ通	129
フラッシュギャル	78, 164
フラッシュポイント	97
プラネットハリアーズ	170
フラワー	83
フリークリック	90
フリッキー	49, 165
ブルファイター	50, 166
ブレイクオープン	36
ブロクシード	98
フロッガー	43
ブロックギャル	87
フロッグス	36
プロモナコGP	40
プロレーザー	35
ペイルート	97
ヘッドオン	38
ヘッドオン Part II	38
ヘビーウェイトチャンプ (1976年版)	32
ヘビーウェイトチャンプ (1987年版)	90
ヘビーメタル	77, 167
ペブルビーチ ザ・グレートショット	136
ペンゴ	45
ボーダーライン	44
ホッケーTV	30
ホットロッド	91
ホッパーロボ	48
ポトボト	127
ボナンザブラザーズ	99, 168
ホロシアム	122
ポントロン	30
ポントロンII	30
ボンバー	33
ま	
マイケルジャクソンズ ムーンウォーカー	99
マジカル頭脳パワー	139
マジカルトロッコアドベンチャー	147
マルちゃんdeグー!!!	143
マンクスT.T.	134, 168
マンT.T.	32
ミサイルコマンド	42
ミスターバイキング	49, 169
ミニホッケー	30
メジャーリーグ	80
モーターレイド	142, 169
モナコGP	39
モンキーボール	172
モンスターぱっしゅ	46
や	
ヤマト	48
UFO戦士 ようこちゃん	91
5	
ライオットシティ	103
ライン・オブ・ファイア	97
La キーポードュ	175
ラストイニング	31
ラストサバイバー	95
ラストプロンクス/東京番外地	137, 172
ラッドモビール	101
ラッドラリー	102
ラフレーザー	98
ラフレシア	80
ランページ	85
リバ尔斯	77
琉球	100
リングアウト4×4	163
ルナランダー	39
ルパン三世 THE SHOOTING	175
ル・マン24	142, 173
レイディアントシリバーガン	145
レーザーゴースト	100
レーシングヒーロー	99
レールチェイス	103
レールチェイス2	132
レグルス	48
レッスルウォー	95
ロードレース	31
ロストワールド ジュラシックパーク	141
ロックンパーク	32
ロボレス2001	82
わ	
ワールドカップ	34
ワイルドウッド	34
ワイルドライダーズ	172
ワンダーボーイ	82, 175
ワンダーボーイ モンスターランド	89
ワンダーボーイⅢ モンスターレア	93

アクション

005	44
アクションファイター	85
アストロフラッシュ	82
アップンダウン	48
アラビアンファイト	120
アリババと40人の盗賊	45
アルベガス	49
アレックスキッドザ・ロストスターズ	85
E-SWAT	97
イレース	31
ウォーロード	42
ウォンテッドG7	45
エイリアンシンドローム	44, 87
エイリアンストーム	45, 99
A.B.コップ	101
エンゼルキッズ	91
オバオバ	88
カーハント	40
カウンターラン	91
カルテット	82
カルテット2	82
カロリー君vsモグラニアン	84
キャスリング	36
クラックダウン	50, 95
クラッシュコース	33
クレイジータクシー	76, 162
ゴールキック	30
ゴールデンアックス	81, 96
ゴールデン アックス デスマーダーの復讐	120
コモーション	78, 34
コンバットホーク	88
ごんべえのあいむそ～り～	83, 76
ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド	167
ザ・闘牛	51
サムライ	40
サンダンス	39
三輪サンちゃん	51, 86
忍	50, 90
シャドーダンサー	50, 97
ジャンプバグ	44
ジャンボ！サファリ	167
獣王記	92
シンドバットミステリー	47
スーパーロコモーティブ	46
スパイクアウト	91, 146
スパイクアウト ファイナルエディション	162
スパイダーマン	102
スラッシュアウト	95, 168
青春スキャンダル	77
ソニック・ザ・ヘッジホッグ	44
ゾンビリベンジ	124
ターピン	162
ダイナマイトイックス	94
ダイナマイト刑事	137
ダイナマイト刑事2	146
タイムトラベラー	102
タタコット	134

タッパー	49
タフターフ	95
DJボーイ	97
D.D.クルー	102
ティップタップ	47
ティンバー	51
テーブルホッケー	30
ティディボーイブルース	77, 124
ドキドキベンギングランド	80
時の戦士	88
トランキライザーガン	41, 127
忍者プリンセス	76
パンクパニック	51
ピットフォールⅡ	76, 146
フラッシュギヤル	78, 164
フリッキー	49, 165
フロッガー	43
フロッグス	36
ペイルート	97
ヘッドオン	38
ヘッドオン PartⅡ	38
ペンゴ	45
ホッケーTV	30
ホッパー口ボ	48
ボナンザブラザーズ	99, 168
ポントロン	30
ポントロンⅡ	30
マイケルジャクソンズ ムーンウォーカー	99
マジカルトロッコアドベンチャー	147
ミニホッケー	30
モンキーボール	172
モンスター・バッショウ	46
UFO戦士 ようごちゃん	91
ライオットシティ	103
Laキーボードユ	175
ラストサバイバー	95
ランページ	85
リングアウト4×4	163
ルナランダー	39
ワンダーボーイ	82, 175
ワンダーボーイ モンスターランド	93
ワンダーボーイⅢ モンスターレア	93

シュー・ティング

4Dウォーリアーズ	79
アステロイド	40
アストロブラスター	43
アストロンベルト	47
アフターバーナー	88
アフターバーナーⅡ	33, 89
斑鳩	175
スペースインビンコ	39
ウイングウォー	128
エアレスキュー	120
エクイテス	50
SDI	46, 87
Nサブ	42
エリミネーター	46
カーニバル	40, 47

ガルディア	84
ギャラクシーフォース	92
ギャラクシーフォースⅡ	92
コットン	101
コマンド	78, 48
ザクソン	45
サブロック3D	45
サンダーフォース AC	100
サンダーブレード	90
シークリットベース	35
G-LOC	99
紫炎龍	140
スーパーザクソン	48
ズーム909	46
スカイターゲット	89, 134
スクランブルスピリット	93
スコードロン	32
スター・ウォーズ	127
スター・ウォーズ・トリロジー・アーケード	146
スター・ジャッカー	47
スタートレック	46
スター・ブレイザー	48
スター・ホーク	38
スティールタロンズ	103
ストライクファイター	102
スペースアタック	37, 93
スペースオデッセイ	43, 94
スペースシップ	35
スペーススタクティクス	42
スペーストレック	41
スペースハリアー	79
スペースファイター	36
スペースフューリー	43
スワット	49
すんすん教の野望	128
セガ・ストライクファイター	96, 170
セガネットマーク	132
センカン・ヤマト	36
ソニックブーム	90
タックスキャン	46
チョップリフター	77
ディープスキャン	41
テイルガンナー	39
デブスマボム	34
デンジャーゾーン	88
トリプルアタック	38
ファイアーアーヴン	42
ファンタジーゾーン	81
ファンタジーゾーンⅡ	86
フォートレス	37
フューチャースパイ	50
プラネットハリアーズ	170
フラワー	83
ポンバー	33
ミサイルコマンド	42
ヤマト	48
ラフレシア	80
リパルス	77

レイディアントシルバーガン	145
アクションシュー・ティング	
アーモアアタック	43
アウトリガー	164
エイリアンフロント	174
オーライル	100
ゲイングランド	76, 93
スーパースティングレイ	81
ターグ	41
デザートタンク	128
デザートブレイカー	122
電腦戦機バーチャロン	135
電腦戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	126, 145
電腦戦機バーチャロン オラトリオ・タングラムVer.5.4	163
電腦戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム MS.B.S. Ver.5.66	168
電腦戦機バーチャロン フォース	175
バルサー	42
バレット	88
ヘビーメタル	77, 167
ボーダーライン	44
ミスター・バイキング	49, 169
ドライブ	
アウトラン	31, 84
アウトランナーズ	32, 123
インディ500	37, 133
ウェーブランナー	138
ウェーブランナーグP	173
エイティーンホーラーズ	44, 166
F1エキゾーストノート	103
F1スーパー・ラップ	124
エンデューロレーサー	83
救急車	47, 164
クールライダーズ	50, 131
クラブカート	172
GPライダー	100
GPワールド	51
スーパーハングオン	87
スーパーモナコGP	96
スカッドレース	139
スカッドレース プラス	90, 141
スター・ウォーズ：レーサーアーケード	169
スタジアムクロス	120
スパークリングコーナー	31
スペースポジション	83
セガツーリングカーチャンピオンシップ	97, 138
セガラリー チャンピオンシップ	98, 131
セガラリー2	99, 144
ダートデビルズ	147
ターボ	44
ターボアウトラン	95, 102
ツインコースT.T.	33
デイトナUSA	120, 126
デイトナUSA2	122, 144
デイトナUSA2パワーエディション	147
トップランナー	35
ナスカーアーケード	128, 169
バーチャレーシング	121
ハーレーダビッドソン&LAライダーズ	143

パワードリフト	93, 144
ハングオン	78, 145
ハングオンJr.	80
プロモナコGP	40
プロレーサー	35
ホットロッド	91
マンクスT.T.	134, 168
マンT.T.	32
モーターレイド	142, 169
モナコGP	39
ラッドモビール	101
ラッドラリー	102
ラフレーザー	98
ル・マン24	142, 173
レーシングヒーロー	99
ロードレース	31
ワイルドライダーズ	172
ガンシュー・ティング	
ヴァンパイアニアト	39, 171
エイリアン3・ザ・ガン	124
L.A.マシンガンズ	147
オーシャンハンター	146
カーツンガン	33
ガンブレードN.Y.	136
ギャラクシーウォー	35
コズミックウォー	35
コンフィデンシャルミッション	82, 170
ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド	83, 140
ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2	146
シュー・ティングゾーン	89
シュー・ティングゾーン2	89
シュー・ティングマスター	78
ジュラシックパーク	126
消防士 ブレイブファイヤーファイターズ	163
ダックシート	31
デスクリムゾン オックス	169
トレーサー	32
バーチャコップ	129
バーチャコップ2	133
バルーンガン	31
バレットマーク	31
バレットマークII	31
ビハインド・エヌーラインズ	143
ライン・オブ・ファイア	97
ルパン三世 THE SHOOTING	175
レーザーゴースト	100
レールチェイス	103
レールチェイス2	132
ロストワールド ジュラシックパーク	141
ロッキンバーク	32
ワイルドウッド	34
スポーツ	
野球	
エキサイトリーグ	92
M.V.P.	98
クラッチヒッター	101
スーパーメジャーリーグ	173
スーパーメジャーリーグ99	164

スーパーリーグ	90
ダイナマイトベースボール	136
ダイナマイトベースボール'97	140
ダイナマイトベースボール'98	147
ダイナマイトベースボール'99	165
チャンピオンベースボール	47
テーブル・ベースボール	31
ファイナルアーチ	133
メジャーリーグ	80
ラストティンギング	31
サッカー	
ザ・Jリーグ1994	128
バーチャストライカーバーチャ	130, 132
バーチャストライカーバーチャ2	131, 141
バーチャストライカーバーチャ2 バージョン2000	135, 164
バーチャストライカーバーチャ2 バージョン98	133, 145
バーチャストライカーバーチャ2 バージョン99	134, 147
バーチャストライカーバーチャ3	136, 172
ワールドカップ	34
ゴルフ	
クラウンズゴルフ	50
クラウンズゴルフ・インハイ	79
ジャンボ尾崎のスーパーマスター	96
ダイナミックC.C.	102
ダイナミックゴルフ	173
ペブルビーチ ザ・グレートゴルフ	136
プロレス	
アップ	50
ジャイアントグラム2000 全日本プロレス3~栄光の勇者達~	87, 169
ジャイアントグラム全日本プロレス2	163
全日本プロレス フィーチャリングバーチャ	143
ダンプ松本	83
チャンピオンプロレス	76
レッスルウォー	95
ロボレス2001	82
ボクシング	
タイトルファイト	123
チャンピオンボクシング	51
ファンキー・ヘッドボクサー	135
ベビーウェイトチャンプ (1976年版)	32
ベビーウェイトチャンプ (1987年版)	90
フィッシング	
ゲットバス	77, 143
スポーツフィッシング	128
スポーツフィッシング2	133
セガマリンフィッシング	168
つり堀り大会	146
アイスホッケー	
スラップショーター	81
ブルファイター	50, 166
スキー	
スキーチャンプ	144
セガスキー スーパーG	95, 139
スケートボード	
エアトリックス	171
トップスケーター	126, 141
テニス	
パッキングショット	92

パワースマッシュ	166
パワースマッシュ2	175
バスケットボール	
ダンクショット	86
バーチャNBA	129, 167
ハードダンク 3on3	127
バスケットボール	38
その他	
ワインターヒート	39, 142
ウォーターマッチ	50
ウォーボール	83
エースアッカーバーチャ	91
コズミックスマッシュ	171
スーパー・ボウル	33
スポーツ・ジャム	94, 170
セガ ウォータースキー	142
デカスリート	123, 137
ノックアウトパンチ	44
ビーチスパイカーズ	173
対戦格闘	
ゴールデンアックス・ザ・デュエル	131
スパイカーズバトル	91, 173
ソニック・ザ・ファイターズ	100, 136
ダークエッジ	123
トイファイター	164
ドラゴンボールZ V.R.V.S	127
バーチャファイター	125, 137
バーチャファイター2	130, 139
バーチャファイター2.1	133, 141
バーチャファイター3	138, 141
バーチャファイター3tb	142, 143
バーチャファイター4	174
バーチャファイターキッズ	136, 138
バーチャファイターリミックス	132, 144
バーニングライバル	124
ファイティングバイパーズ	134, 147
ファイティングバイパーズ2	145, 162
ホロシアム	122
ラストブロンクス/東京番外地	137, 172
パズル	
コラムス	78, 98
コラムス'97	80, 140
コラムスII	100
スタックコラムス	127
セガテトリス	97, 165
トリス	94, 125
登龍門	131
ばくばくアニマル	132
ぶよぶよ	122
ぶよぶよSUN	139
ぶよぶよ通	129
フラッシュポイント	97
ブロックシード	98
ボトボト	127
琉球	100
クイズ	
カラオケクイズイントロ DonDon	136
クイズ ああっ 女神さまっ～闘う翼とともに～	168
クイズ	
クイズ ゴーストハンター	128
クイズ宿題を忘れました	101
クイズ めくるめくストーリー	123
クイズ廊下に立ってなさい	103
チックタッククイズ	34
花組対戦コラムス	142
マジカル頭脳パワー	139
シミュレーション	
犬のおさんぽ	173
エアラインパイロット	162
F355チャレンジ	163
F355チャレンジ2	171
ダービーオーナーズクラブ	165
ダービーオーナーズクラブ2	174
ダービーオーナーズクラブ2000	168
東京バス案内	169
ブロック崩し	
シーソージャンプ	34
ジグ・ザグ・ブロック	35
スリーウェイ・ブロック	37
フリーキック	90
ブレイクオープ	36
アップセットブロック	38
ギガス	85
ギガス MK-II	85
スーパー・ブレイクオープ	37
ダブルブロック	37
ピタゴラスの謎	86
ブロックギャル	87
リズムアクション	
CRACKIN'DJ	48, 169
CRACKIN'DJ Part2	172
サンバDEアミーゴ	85, 166
サンバDEアミーゴ Ver.2000	170
シャカッとタンパリン!	87, 170
シャカッとタンパリン! 超PowerUpチュウ!	175
シャカッとタンパリン! もっとノリノリ新曲追加!!	172
バラエティー	
イチダントアール	127
ウォーリーを探せ	120
エジホン探偵事務所	133
火星チャンネル	166
サンドアール	134
対戦タントアール サシッす!!	144
タッチ・デ・ウノ!	101, 164
タッチ・デ・ウノ!?	167
タントアール	124
マルちゃんdeグー!!!	143
テーブル	
王将 芹沢八段の詰将棋	46
パーフェクトビリヤード	86
グランドクロス	129
タイムスキャナー	86

SEGA ARCADE HISTORY

セガ・アーケード・ヒストリー

2002年2月27日 初版発行

■執筆 石井せんじ／宇佐太郎／氏家雅紀

■編集 ファミ通DC編集部(松井宗達／鈴木規康)

■編集協力 佐藤大作

■デザイン 風間新吾／井上圭司

■デザイン監修 山本和幸

■デザイン協力 フリーウェイ／山内大助

■撮影 スタジオアトム

■協力

株式会社セガ <http://sega.jp/>

株式会社ワウ エンターテインメント <http://www.wow-ent.co.jp/>

株式会社SEGA-AM2 <http://www.sega-am2.co.jp/>

株式会社ヒットメーカー <http://www.hitmaker.co.jp/>

株式会社アミューズメントヴィジョン <http://www.amusementvision.com/>

株式会社セガ・ロッソ <http://www.segarosso.com/>

株式会社ウエストンビット エンタテインメント <http://www.westone.co.jp/>

株式会社コンパイル <http://www.compile.co.jp/>

株式会社サクセス <http://www.success-corp.co.jp/>

サン電子株式会社 <http://www.sun-denshi.co.jp/>

株式会社ティーアンドイーソフト <http://www.tes.co.jp/>

株式会社トレジャー <http://www.treasure-inc.co.jp/>

株式会社エンターブレイン アルカディア編集部 <http://www.arcadiamagazine.com/>

池袋GIGO <http://www.sega-tokyo.com/ikegi/>

トライアミューズメントタワー <http://www.try-inc.co.jp/tower/>

マックジャパン <http://www.mak-jp.com/>

角飼寿文／小島真志／たけがみ翔／西田昭典／八木貴弘

■特別協力 高橋哲也(株式会社セガ)

■スペシャルアドバイザー／資料提供 石黒憲一<lain14> lain14@wired.vip.co.jp

■参考文献(五十音順)

アミューズメントジャーナル(アミューズメントジャーナル刊)／アミューズメントライフ(東洋経済社刊)

アルカディア(エンターブレイン刊)／インベーダー攻略法(ヘラルド・エンターブレイズ刊)

ゲームマシン(アミューズメント通信社刊)／ゲーメスト(新声社刊)／コインジャーナル(エイ・クリエイト刊)

ザ・ベストゲーム(新声社刊)／ザ・ベストゲーム2(新声社刊)／セガ・ゲームの王国(大下英治著 講談社刊)

テレビゲーム 電視遊戯大全(ユー・ピー・ユー刊)／電視遊戯時代 テレビゲームの現在(ビレッジセンター出版局刊)

Beep(ソフトバンク刊)／マイコンBASICマガジン(電波新聞社刊)／遊戯機械総合年鑑(アミューズメント産業出版刊)

■発行人 浜村弘一

■印刷 大日本印刷株式会社

■編集人 松本秀寿

■発行所 株式会社エンターブレイン

〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
TEL03-5433-7850(営業局)

■編集長 相沢浩仁

© 2002 ENTERBRAIN, INC.

本体価格はカバーに表示しております。

乱丁・落札本は、お手数ですが上記、株式会社エンターブレイン営業局までお送りください。

送料小社負担により、お取替えさせていただきます。

●ISBN4-7577-0790-8

●Printed in Japan



セガ・コンシューマー・ヒストリー

- 本体価格1900円+税
- A5判 好評発売中

SG-1000からドリームキャストまで、セガの家庭用テレビゲームの歴史を完全網羅。1983～2001年にセガハードで発売された全ゲームリスト、600点以上の画面写真、多数のロングインタビューなど、セガ・コンシューマーのすべてを凝縮！