

ゲームセンター本

親方 **Project** 編

2019-08-10 版 親方 **Project** 発行

はじめに

この本の目的

この本を手にとっていただき、ありがとうございます。
まえがきしましょう

2019 年 4 月

編集長 親方@親方 Project 拝

免責事項

- 本書の内容は、情報提供のみを目的としております。著者一同、正確性には留意しておりますが、正確性を保証するものではありません。この本の記載内容に基づく一切の結果について、著者、編集者とも一切の責を負いません。
- 会社名、商品名については、一般に各社の登録商標です。TM 表記等については記載しておりません。また、特定の会社、製品、案件について、不当に貶める意図はありません。
- 本書の一部あるいは全部について、無断での複写・複製はお断りします。

目次

はじめに	2
この本の目的	2
免責事項	2
第1章 ゲームセンターにおける暗黙のマナー	5
1.1 プレー前	5
1.2 プレー中	5
1.3 連コはやめよう	6
1.4 占拠、回しプレー	6
1.5 無断撮影はやめよう	6
1.6 まとめ	7
第2章 アーケードシューティングで振り返るゲームセンターの歴史	8
第3章 アーケードシューティングの楽しみ方	9
3.1 シューティングゲームの種類	9
3.2 基本テクニック	9
3.3 雑学系	9
付録 A 自宅でゲームセンターのゲームをプレイするには	10
A.1 移植ゲームでプレイする	10
A.1.1 アーケードスティックを購入する	10
A.2 ゲーム基盤を購入する	10
A.3 コントロール基盤でプレイする	10
A.3.1 アーケード筐体を購入する	10
あとがき	11
著者紹介	12

発起人/編集	12
執筆者	12
表紙イラスト担当	12

第 1 章

ゲームセンターにおける暗黙のマナー

ごまなつ@akrolayer

ゲームセンターは、楽しくゲームをする場所です。多くの人が集まりますが、すべての人が気持ちよくゲームをするためにマナーがあります。マナーを守って、楽しくゲームをしましょう。

1.1 プレー前

ゲームセンター内で移動する際に人に当たってしまったら素直に謝ってください。プレーの順番が来て、筐体の前で IC カードやお金を探す時間はなるべく短くしてください。硬貨があるか事前に確認をしておいてください。ない場合は両替をすることになります。両替機を探してください。メダル払出機と間違えないように、両替・メダル払出兼用機の場合はボタンを押し間違えないようにしてください。メダルは換金できないので、返金されないことが多いです。両替機に 500 円や 1000 円札を入れると 100 円硬貨になって出てきます。最近は 2000 円札以上は対応していないことが多いです。

1.2 プレー中

筐体を雑に扱うのはやめましょう。ボタンを強くたたいたり、気に入らないことがあったら筐体をたたくのもやめましょう。また、筐体を汚さないようにしてください。何かを食べながら、飲みながらプレーは筐体が汚れるだけでなく最悪壊れます。液体をこぼしたら速やかに店員を呼んでください。過去に、ゲームセンターでの置き引きがありました。プレー中はゲームに集中するため荷物への注意がおろそかになります。貴重品はなるべく他人の手が届かない場所に持ちましょう。

1.3 連コはやめよう

やりたいゲームをやっている人がいて、そのゲームが空いていない。この時は、プレーが終わるのを待ちます。複数人だったら順番に並びます。プレーが終わったら、先頭の人プレーします。行列と同じですね。このとき、プレーしている人が待っている人がいるかを確認せずに続けてプレーすることがあります。この行為を連コ（連コイン）と呼びます。連続プレーですね。当たり前ですが、待っているのに続けてプレーされると待っている人はかなり不愉快になります。プレーが終わったら、待っている人がいるか確認してください。

また、待っている人も、順番の割り込みはやめてください。場所によっては、ウェイトニングシートが用意されていることがあります。飲食店で人がいっぱいの際に書くあのシートのように、プレーしたい人は順番に名前（ハンドルネーム）を書いておきます。プレーの順番が来たら目印（名前に二重線や番号に丸をするなど）をつけてプレーしに行くというものです。ここで問題になるのは、ゲームを待っているときにほかのゲームをプレーしているなど順番が来た時にその場にいなかった時ですが、マナーとしては次の人がプレーして、戻ってきた人が次にプレーするというのが円滑だと思います。

100円2クレ設定の場合があります。これは、100円で2クレジット、つまり100円で2回プレーできるという設定です。この場合は、2プレーがその人の1回のプレーとして順番を待ってください。

順番を待っているのではなく見るためにそこにいる人（ギャラリー）がいることがあります。順番待ちしていても、次にプレーしようという素振りがないとギャラリーと思われるて抜かされることがあります。念のため、次にプレーするときに、一歩前に出たりカードを出したりしていると間違えず安心だと思います。

1.4 占拠、回しプレー

複数人のプレーヤーのみで順番を回し、ほかの人にプレーをさせないことです。例えば、筐体の前で4人が話しており、プレーが終わるとその残りのうちの誰かがすぐさまプレーするというものです。他にも待機列を作れない状況にすることや、プレーしていないのに筐体の前にいること、筐体に荷物を置いたままにすることです。やめましょう。

1.5 無断撮影はやめよう

プレーしている人を勝手に撮影しないでください。勝手に撮影されると不愉快になります。特に多いのはダンスゲームです。スマホを取り出しプレーしている人に向けている風

景をよく見ます。やめてください。見せたくてプレーしている人は確かにいますが、大多数の人はそのゲームをしたいのであって見せたいわけではないです。撮影するなら、プレーしている人に許可をとってから撮影してください。

1.6 まとめ

プレー中のプレイヤーの邪魔を邪魔ないようにしよう、順番を守ろう、なるべく早くプレーできるようになど、普段の日常生活でおこなっていることをゲームセンターでも行おうということです。そう考えると、難しいことはないと思います。もちろん、犯罪行為は厳禁です。ゲーセンにいる人は皆ゲームをしに来ている同好の士ですから、お互いが楽しめる環境を作りましょう。

第2章

アーケードシューティングで振り返るゲームセンターの歴史

70年代スペースインベーダー

80年代ゼビウスグラディウス R-TYPE

90年代ストライカーズ 1945 バトルガレック怒首領蜂

00年代斑鳩東方シューティング

などなど

第3章

アーケードシューティングの楽しみ方

3.1 シューティングゲームの種類

- フライトシューティング
- 縦スクロールシューティング
- 横スクロールシューティング
- 自殺シューティング
- 弾幕シューティング
- 高速弾シューティング
- 同人誌シューティング

3.2 基本テクニック

切り返し、V字避け、覚えゲーチョン避け、ランク調整・・・

3.3 雑学系

ワンコインクリアシューティングゲーム向きのレバー今でもシューティングゲームが追いてあるゲームセンターはありますか？

付録 A

自宅でゲームセンターのゲームをプレイするには

A.1 移植ゲームでプレイする

A.1.1 アーケードスティックを購入する

A.2 ゲーム基盤を購入する

A.3 コントロール基盤でプレイする

A.3.1 アーケード筐体を購入する

あとがき

この本を手にとっていただきありがとうございます。

あとがきましよう

2019 年 4 月

編集長 親方@親方 Project 拝

著者紹介

発起人/編集



親方 @oyakata2438 <https://twitter.com/oyakata2438>

サークル名：親方 Project

普段は「レーザープロジェクトを自作するためのいろいろ」というあたりのネタで執筆中。コミケと技術書典に出没。デッドライナーだけど、最近締め切りをでっち上げて自分の尻を叩く方法を学んだので、コンスタントに本が書けるようになった。プログラミングは苦手。しめきりたのしー。ワンストップ本 1 こと、技術同人誌を書こうが商業化したり、錬金ラボをみんなで作ったり、楽しすぎる毎日です。

執筆者



えるきち @erukiti <https://twitter.com/erukiti>

サークル名：東京ラビットハウス <https://rabbit-house.tokyo/>

最近の技術書典ではスケジュールに無理がありすぎて、僕の見積もり力とは…という感じですが、今後はちゃんとこの本を何回も読み返して頑張っていきたいと思います。ちなみにメタプログラミング、TypeScript、VSCode 大好き！ その割にはフロントエンドよりもバックエンドの経験値の方が高かったり、微妙にインフラ知識・経験もあるという。技術書典 6 でも JS 系の本を出してるに違いありません。

表紙イラスト担当



湊川あい @llminatoll <https://twitter.com/llminatoll>

サークル名：湊川あいの、わかば家。 <http://webdesign-manga.com/>

絵を描く Web デザイナー。2014 年、個人で Web に技術解説マンガを投稿し始め今に至る。前回に引き続き、表紙イラスト・付録コラムに参加させていただきました。今回見

積もり本ということで、おやかたさんアイデアのガントチャート風の背景がビシッと決まり気に入っています。

ゲームセンター本

2019 年 8 月 10 日 夏コミ？

編 集 親方 Project

発行所 親方 Project

印刷所 株式会社 どこ？

(C) 2019 親方 Project