

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	7
1.1 プレー前	7
1.2 プレー中	7
1.3 連コはやめよう	8
1.4 占拠、回しプレー	8
1.5 無断撮影はやめよう	8
1.6 まとめ	9
第2章 音楽ゲームの上達法	10
2.1 回数をこなす	10
2.2 いろいろな曲をプレーする	10
2.3 目標をもって一回一回プレーする	10
2.4 モチベーション維持は目標達成	11
第3章 ゲームセンターで運動するという選択肢	12
3.1 運動する機会がない	12
3.2 ダンスゲームで運動しよう	12
3.3 音楽ゲームによる体の変化	13
3.4 まとめ	13
第4章 ゲームセンター本たたき (@__yumechi)	15
4.1 はじめに	15
4.2 著者の自己紹介	15
4.3 ゲームセンター特有のコミュニティ形成について考える	16

4.3.1	地方都市におけるゲームセンターの役割	16
4.3.2	SNS でのつながり	16
4.3.3	人と人をつなぐ一種のプラットフォームだった	16
4.4	3D モデリングを活用したゲームについて (仮題)	16
4.4.1	どんなゲーム?	16
4.4.2	キラッとプリちゃんにおけるゲームデザイン	16
4.4.3	Vtuber とキラッとプリちゃん	16
4.5	まとめ	16
第 5 章	青春と振り返るアーケードシューティングの歴史	17
5.1	アーケードゲームのジャンル	17
5.2	ざっくり振り返るアーケードシューティングの歴史	18
5.3	1970 年台: インベダーハウス	18
5.4	1980 年代: シューティングゲームの全盛期	18
5.5	1990 年代: シューター x サラリーマン	19
5.5.1	ゲームセンターは怖くない	19
5.5.2	対戦格闘に迫られるシューティングゲーム	19
5.5.3	難易度を上げればインカムが増える	20
5.5.4	怒首領蜂の衝撃	20
5.5.5	サラリーマンがプレイする雷電	20
5.6	1990(後半)~2000 年代: 弾幕シューティングの全盛期	21
5.6.1	式神の城 2: キャラクター性とライト弾幕の融合	21
5.6.2	スコアトライアルへの挑戦	22
5.7	2010 年代: ゲーム選択型アーケードシューティング	22
5.8	さいごに	23
第 6 章	アーケードシューティングの基本テクニック	24
6.1	チョン避け	24
6.2	切り返し	25
6.3	張り付き	26
6.4	安地	26
6.5	エクステンド	27
6.6	決めボム	27
6.7	シューティングゲームに必要な能力	28
6.7.1	集中力	28
6.7.2	記憶力 (覚えゲー)	28

6.7.3	コンディションの調整	28
6.8	自宅での自主トレ	29
6.9	さいごに	29
あとがき		30
著者紹介		31
発起人/編集		31
執筆者		31
表紙イラスト担当		31

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、ウェイトティ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しないようにしよう、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

音楽ゲームの上達法

ごまなつ@akrolayer

音楽ゲームは、ゲームセンターでは上級者しかいないイメージがあるかもしれませんが。そんなことはありません。誰だって最初は初心者ですし、上級者になるために一生懸命プレーする人もいれば、純粋に楽しむためにプレーするひともいます。初心者がプレーするのを見ると、心の中では応援しています。本稿では、音楽ゲームをうまくなるための方法をいくつか紹介します。

2.1 回数をこなす

音楽ゲームも技術です。技術は練習で身につきます。うまい人はそれだけ多くの回数プレーしているということです。最近はあまりやっていないという人で上手い人は、多くプレーしていた時期が必ずあります。練習量は嘘をつかないです。

2.2 いろいろな曲をプレーする

好きな曲だから、知っている曲だからといった理由で同じ曲ばかりプレーしていませんか？ 同じ曲ばかりプレーしていると、新たな技術が身につきません。変拍子など、変わったリズムをしている曲、速度変化がある曲、ノーツが多い曲、BPM が速い曲・遅い曲などいろいろな譜面傾向の曲があります。それぞれの譜面傾向に強くなる必要があるため、いろいろな曲をプレーしてください。

2.3 目標をもって一回一回プレーする

プレーするのは大切です。しかし、漫然とやっているだけでは上達が遅いです。今回の目標を設定しましょう。今回はスコアを狙う、クリアを狙う、難所はきっちりプレーす

る、ミスを減らすなどです。そうすると、目標に設定した項目が少しずつできるようになっていきます。漫然とプレーしていると目標がないため、少しだけすべての要素がうまくなるだけです。

2.4 モチベーション維持は目標達成

第3章

ゲームセンターで運動するという選択肢

ごまなつ@akrolayer

3.1 運動する機会がない

皆さん、普段から運動していますか？ 健康のために運動した方が良いのは自明ですね。それはわかっているけど、走る気にはならないし、かと言ってジムに行くのな……。という方、提案です。ゲームセンターに行きましょう。実は、運動できるゲームがあるのです。

3.2 ダンスゲームで運動しよう

ゲームセンターには、ダンスゲームがあります。現在のゲームセンターには DanceEvolution、DANCERASH STARDAM、DanceDanceRevolution シリーズ、PUMP IT UP シリーズがあります。DanceEvolution と DANCERASH STARDAM は実際にダンスを踊ります。どちらも指示通りに体を動かすと踊ることができます。しかし、DanceEvolution は踊りを事前に覚えていないとグダグダになります。DANCERASH STARDAM は、直感的に画面上の指示通りに足を動かすだけでシャッフルダンスが踊れます。誰でも音楽に合わせて体を動かすのは楽しいことです。リズム感に自信がない人でも音楽にノッている感覚が味わえます。慣れてくると自分なりの振り付けでカッコよく踊れます。ゲームセンターにはカッコよく踊っている人しかいないというイメージがあるかもしれませんが、そんなことはありません。誰でも最初は初心者なのです。何度もプレーして、少しずつうまくなってカッコいい踊りをできるようになったのです。ですので、恥ずかしがらず1度プレーしてみてください。楽しかったら何度もプレーしてください。もちろん、全身

を動かしているので全身運動になります。

DanceDanceRevolution シリーズ、PUMP IT UP シリーズは、パネルを踏むゲームです。画面上の指示通りに踏むことで足の多彩な動きができます。足を動かすということは全身運動になります。健康のための運動は有酸素運動がいいとされていますが、高難易度になると、早く足を動かすことになり無酸素運動になります。よって、低難易度を長くプレーするのをおすすめします。こちらは、ダンスゲームよりも音楽ゲームの要素が強いいため、ゲームシステムになれるまで時間がかかります。譜面通りにパネルを踏むためにどのように足を動かしたら良いのか考える必要があります。慣れてくると、考えなくても踏めるようになります。もし高難易度に挑戦するのであれば、踏み方の技術を身に付けたり体を鍛えることも必要になりますが、これは別のお話しです。

3.3 音楽ゲームによる体の変化

私は DanceDanceRevolution と beatmania IIDX をプレーしています。DanceDanceRevolution では、高難易度になると速い動きを要求されます。長い時間踏むこともあります。よって、持久力があるので長距離走できそうだと考えた方もいると思います。正解はノーです。心肺機能しか発達していないため、体のほかの部分がついてこないためです。ですが、反復横跳びの記録はかなり伸びました。

DDRer の笑話として、健康診断があります。心肺機能が発達しているため、心拍数が 60 を切ります。これはいわゆるスポーツ心臓です。スポーツをしている人であれば問題ないのですが、スポーツをしていない人では、不整脈、甲状腺機能低下症などの疑いがあります。よって、「脈遅いですね。普段から運動されていますか？」と聞かれても「DDR してます」とは答えられず、「してないです」「では経過観察ですね」となります。他にも、プレーする際につま先で踏んでいるタイプの人とは普段からつま先立ちになってしまいうらしく、身長を測る時もつま先立ちしてしまい注意されることもあります。

beatmania IIDX は 7 個の鍵盤とスクラッチでプレーするゲームです。7 個の鍵盤にそれぞれいろいろなパターンで譜面があります。そのため、1 つ 1 つの指で別々に速く動かすことを要求されます。その結果、前腕が発達していきます。腕のほかの部分も鍛えていないと、前腕だけが太いアンバランスな体になってしまいます。また、鍵盤を押すときに爪が邪魔なので常に爪を短く切っている人もいます。

他の音楽ゲームでも、体に変化があるかもしれません。

3.4 まとめ

普段から運動する気が起きない方に、ゲームセンターで運動するという選択肢を提案しました。ダンスゲームであれば全身運動になるのでおすすめです。私自身も DDR 以外は

運動していないのですが、運動に関連する部分は健康です。運動の選択肢に走ることやジムだけでなく、ゲームセンターも加えていただけると幸いです。

第 4 章

ゲームセンター本たたき (@__yumechi)

4.1 はじめに

この章では技術的なことを扱わず、あくまで主観に基づき、下記の 2 つのトピックについて述べていきます。

* ゲームセンター特有のコミュニティ形成* 3D モデリングを活用したゲームについて
(仮題)

4.2 著者の自己紹介

2011 年ごろからゲームセンターで友だちに誘われるがまま、音楽ゲームを始めたことがゲームセンターライフの始まりでした。当時、大学生だった私は KONAMI 社が出している REFLEC BEAT というゲームにハマり、その後 Jubeat、Beatmania IIDX へとプレイの場所を移していきます。Beatmania IIDX では 1 シーズンごとにプレイクレジットを確認する事が可能なのですが、いちばんやっていたときでも 600 クレジット程度なので、1 日に 1~2 クレジットのエンジョイ勢です。

2016 年ごろまでは東海圏でゲームセンターに通いつめ、その後は東京近辺に移住したこともあり、秋葉原、高田馬場、渋谷、池袋、新宿、etc... と様々な場所で日々プレイ中です。1 つ目のトピックに関わりますが、地方と東京のゲームセンターの雰囲気が違うことには本当に驚かされました。

4.3 ゲームセンター特有のコミュニティ形成について考える

4.3.1 地方都市におけるゲームセンターの役割

ゲームセンターは友達を作る場所である。

4.3.2 SNS でのつながり

同じゲームセンターで遊んでいる人は結構つながりやすい。

4.3.3 人と人をつなぐ一種のプラットフォームだった

4.4 3D モデリングを活用したゲームについて（仮題）

4.4.1 どんなゲーム？

いくつかのゲームを取り上げつつ、キラッとプリちゃんについて書く。

4.4.2 キラッとプリちゃんにおけるゲームデザイン

一見、アナログで複雑だが、ユーザーに配慮したコンテンツデザイン

4.4.3 Vtuber とキラッとプリちゃん

個人的な関連事項をまとめる。

4.5 まとめ

語りたかったので2トピック書いてしまっでごめんなさい。

第 5 章

青春と振り返るアーケードシューティングの歴史

このすみ (@konosumi)

「ゲームセンター x 青春」で言えば、ハイスコアガールが有名です。「コンティニューできない青春。すべては大切な人のために」

- TV アニメ『ハイスコアガール』公式サイト
 - <http://hi-score-girl.com/>
- ハイスコアガール | ビッグガンガン | SQUARE ENIX
 - <https://magazine.jp.square-enix.com/bigangan/introduction/highscoregirl/>

ゲームセンターは単にゲームで遊ぶだけの場所ではなく、カップルでゲームを楽しむ微笑ましい光景もあれば、彼女を振り向かせるためにカッコイイプレイを見せようとしている青年、本気でゲームをプレイしているゲーマーなど、さまざまな人がいます。

ハイスコアガールを観る（読む）とわかりますが、ゲームセンターはみんなの思い出が詰まった場所です。では筆者の青春はどうだったのかと申しますと、アーケードシューティングとともにありました。

その実態は「ゲームセンターに通いすぎて大学留年の危機」「毎日終電近くまでゲームセンターにいる」など・・・あまり誇れたものではないですが（苦笑）。

5.1 アーケードゲームのジャンル

さて筆者の青春から言えることとして、ゲームセンターは夢中になれるくらい楽しい場所です。そしてアーケードゲームにはさまざまな種類のゲームがあり、おもに次のジャンルが有名です。

- 対戦格闘：ストリートファイター、THE KING OF FIGHTERS、鉄拳、バーチャファイター、機動戦士ガンダム vs. . . .
- パズル：ぷよぷよ、テトリス、コラムス . . .
- シューティング：ゼビウス、グラディウス、怒首領蜂、斑鳩 . . .
- レース：アウトラン、ハングオン、湾岸ミッドナイト Maximum Tune . .
- 音楽：beatmania、太鼓の達人、pop'n music . . .
- テーブル：麻雀格闘倶楽部、クイズマジックアカデミー、スーパーリアル麻雀 . . .
- アクション：ファイナルファイト、メタルスラッグ、ワルキューレの伝説 . . .
- カード：WCCF、三国志大戦 . . .
- UFO キャッチャー、プリクラ、メダル
- ...etc

この中で対戦格闘が好きなプレイヤーは「格ゲーマー」と呼ばれたり、音楽ゲームが好きなプレイヤーは「音ゲーマー」と呼ばれたりします。筆者はシューティングゲームが好きな「シューター」です。

5.2 ざっくり振り返るアーケードシューティングの歴史

本章ではシューティングゲームの歴史から、ゲームセンターの系譜を振り返ってみます。

5.3 1970 年台：インベーダーハウス

アーケードシューティングが一躍有名になったのは「スペースインベーダー」がきっかけでした。筆者はこの頃まだ生まれてもいなかったですが、全国に多数のインベーダーハウスが生まれ、名古屋撃ちのような有名テクニックまで登場しました。

5.4 1980 年代：シューティングゲームの全盛期

1980 年代は、アーケードシューティングが最も輝いた全盛期です。

- 1981 年：ギャラガ
- 1983 年：ゼビウス
- 1985 年：グラディウス
- 1987 年：R-TYPE

有名作品が次々に誕生し、プレイヤーはシューティングゲームに熱中しました。同人

誌（攻略本）を執筆するほどゼビウスに熱中した田尻 智氏^{*1}をはじめ、有名なエピソードも多数あります。

5.5 1990 年代：シューター x サラリーマン

筆者がゲームセンターでシューティングゲームを遊び始めたのは、1990 年代のことです。実はシューティングゲームにハマった元々のきっかけはゲームセンターではなく、セガサタンのサンダーフォース V^{*2}だったりするのですが。

当時の私はアーケードスティックも持ってなかったですし、自宅よりもプレイしやすい大画面のモニタを求めてゲームセンターを覗いてみることにしました。

5.5.1 ゲームセンターは怖くない

よく誤解される方がいるのですが、ゲームセンターは決して怖くありません。対戦格闘ゲームの場合は勝者と敗者が生まれるため、ごく稀にいざこざがある事も事実ではありますが。連コイン^{*3}などのマナーをしっかりと守っていれば、黙々とゲームをプレイする空間です。

筆者のオススメは、清掃の行き届いた清潔感のあるゲームセンターです。ゲームセンターデビューを目指すのであれば、GAME PIA・タイトーステーション・セガやナムコ系列のお店など選んでおけば間違いありません。

私がよく足を運ぶのは「秋葉原 Hey」です。タイトー系列のゲームセンターですが、数十台を超えるシューティングゲーム筐体が立ち並び、その光景はシューターの聖地とも呼ばれています。

5.5.2 対戦格闘に追われるシューティングゲーム

1990 年代は対戦格闘ゲームが花開いた年です。ゲームセンターに置けるゲームの台数には限りがありますので、当然ながらインカム^{*4}の高いゲームが設置されます。

ストーリーファイター、バーチャファイター、THE KING OF FIGHTERS をはじめてとする格闘ゲームが当時のインカムを支える中心であり、その様子はハイスコアガールでも伝わってきます。

シューティングゲームには、対戦格闘と比べると最大の欠点があります。それはひとり

^{*1} 株式会社ゲームフリークの代表取締役社長であり、『ポケットモンスター』の生みの親として知られる。

^{*2} 1997 年に発売したテクノソフトのセガサターン用ゲームソフト。ゲームミュージックを語る上でも欠かせない存在であり、Stage1 の BGM である Legendary Wings はぜひ聞いてほしいです。

^{*3} 筐体の後ろで待っているプレイヤーがいるにも関わらず、台を譲らずに連続でコインを投入すること。

^{*4} ゲーム機に投入された金額のことで、広義に言えばゲームセンターの売上のことである。

あたりのプレイ時間が長いことです。対戦格闘のプレイヤー同士の対戦では、ものの数分でワンコインが消費されます。一方のシューティングゲームはプレイ時間も長く、それはありません。

5.5.3 難易度を上げればインカムが増える

シューティングゲームは対戦格闘と違いプレイヤー同士の対戦がないため、ひとりあたりのプレイ時間が長くなりがちです。そこでシューティングゲームが選択した手法は、難易度を上げることでした。

難易度を上げればひとりあたりのプレイ時間が必然的に短くなるため、筐体の回転率があがります。そうすることによってゲームのインカムを増やすことが目的だったのですが、一方で高難易度によるシューティングゲームのマニア化を誘発しました。

5.5.4 怒首領蜂の衝撃

筆者が1990年代にプレイしたアーケードシューティングの中でも、怒首領蜂^{*5}は抜群のおもしろさでした。1997年に稼動を開始したアーケードのシューティングゲームですが、その特徴は弾幕と呼ばれる画面中に広がる敵弾の数々です。

怒首領蜂は一見すると敵弾が多く高難易度に思えるのですが、自機の当たり判定^{*6}が極限まで小さく設定されているため、画面中に広がる敵弾であっても意外と避けれます。難しいのに先に進めるという感覚がとても心地よく、筆者の青春がアーケードの弾幕シューティングを中心にまわり始めるきっかけのひとつでした。

5.5.5 サラリーマンがプレイする雷電

雷電II^{*7}には「リーマンレーザー」と呼ばれる「プラズマレーザー」という攻撃があります。プラズマレーザーは曲線を描きながら敵機をロックオンする使いやすさから、お昼休みや仕事帰りにゲームセンターで一休みするサラリーマンがこぞって使用しました。

筆者の印象として、アーケードシューティングのプレイヤー層は主に「シューター」と「サラリーマン」が多かったです。その後の弾幕シューティングのヒットによって、少しずつシューターのプレイヤー層が増えていったような印象があります。

^{*5} ケイブが開発したアーケードの縦スクロールシューティングゲーム。1997年に稼動を開始し、弾幕シューティングゲームにおける代表作である

^{*6} 敵弾と接触するとプレイヤーが被弾したとみなされるポイント。人間で言えば心臓部、飛行機でたとえばコックピットのような場所であり、一見すると大きな機体でも当たり判定が小さければプレイヤーは被弾したとみなされない

^{*7} 1993年にセーブ開発が制作したアーケードシューティングゲーム。機体もカッコイイ戦闘機で正統派シューティングゲームの代表的存在です。

5.6 1990(後半)～2000 年代：弾幕シューティングの全盛期

1997 年の怒首領蜂のヒットによって、シューティングゲームのシーンは弾幕一色になりました。その臨界点は「怒首領蜂 大往生」にあったように思えますが、弾幕シューティングには一言で表現できないほどのバリエーションがあります。

- バトルガレガ：自爆によって難易度を下げる（調整する）
- 怒首領蜂：極限まで狭めた当たり判定
- 式神の城：キャラクター性、ライト弾幕
- サイヴァリア：弾のスレスレを掠りハイスコアとレベルアップを目指す紙一重の爽快感
- ケツイ；変則弾幕
- ギガウイング：弾幕を跳ね返すリフレクトフォース
- エスプガルーダ：覚醒によって弾幕の速度を下げる
- 斑鳩：自機の色を白黒で切り替えによって、片方の色の弾幕に対して無敵になる
- レイディアントシルバーガン：多彩な攻撃方法を自機が搭載する

5.6.1 式神の城 2：キャラクター性とライト弾幕の融合

式神の城は、プレイステーションで神ゲーとしても話題になった「高機動幻想ガンパレード・マーチ」を開発した、アルファ・システム制作のシューティングゲームです。

式神の城で真っ先に挙がる特徴として、個性豊かな主人公キャラクター（自機）が挙げられます。筆者は結城小夜を好んで使用し、式神攻撃のヤタガラスを振り回しながら攻略を目指しました。他にも式神の城には、次の特徴があります。

1. 敵弾や敵機のスレスレをかするほど倍率が上がり、スコアが高くなる
2. 一定スコアを獲得する毎にライフが増えるため、ハイスコアを獲得するほどプレイが楽になる
3. ステージ間やボス戦の前にプレイヤーとボスが会話するため、キャラクター（自機）に愛着が持てる
4. 式神の城の公式サイトでスコアトライアルが開催されており、全国のシューターが派を競っていた

5.6.2 スコアトライアルへの挑戦

筆者がなぜ大学の単位を落としてでもゲームセンターに通いつめたのかと申しますと、すべては式神の城2のスコアトライアルのためです。ハイスコアガールじゃないですが、とにかくハイスコアを目指して大学とアルバイトの時間以外はずっとゲームセンターにいました。

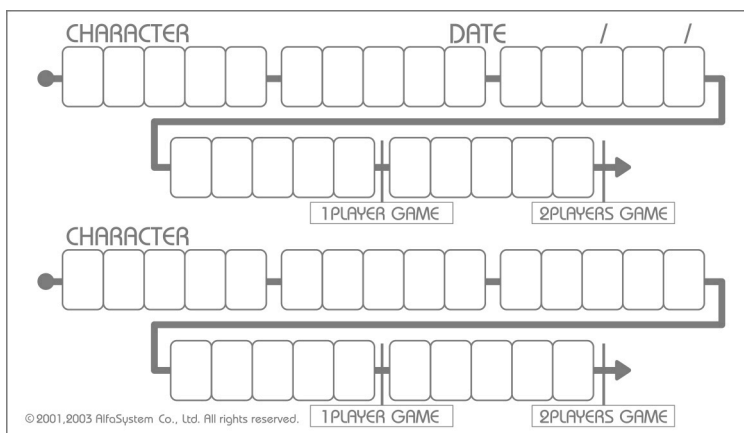


図 5.1 インターネットランキングのパスワードをメモする式神の城2記録シート

式神の城2のスコアトライアルを経て私が覚えたのは、本気でゲームをプレイすることの奥深さです。とくに式神の城2は敵弾や敵機のスレスレをカスる（掠る）ほどハイスコアを得るゲームだったので、そのプレイはいつも紙一重です。

具体的なテクニックの話は他の章に譲りますが、極限の集中力をプレイ中に維持し続けたり、的確にスコアを稼ぐためのプレイ計画を練るといった能力は、筆者のITエンジニア（プログラマ）としてのキャリアにも役立ってます。

5.7 2010年代：ゲーム選択型アーケードシューティング

昔ながらのゲーム基板を筐体内に設置したシューティングゲームは減りつつありますが、その代わりにインターネットからコンテンツを配信することで、ひとつの筐体で多数のゲームをプレイできるゲーム選択型の筐体が台頭しています。

- NESiCAxLive(タイトー)
 - <https://www.taito.co.jp/nxl>
- ALL.Net P-ras MULTI Ver.2(セガ)

- <https://apm.sega.jp/ver2/>
- exA-Arcadia(Show Me Holdings)
 - <https://exa.ac/ja/>

NESiCAxLive では、斑鳩・HOMURA・雷電 (3, 4)・赤い刀 真などのシューティングゲームが、ALL.Net P-ras MULTI Ver.2 でがアンダーディフィート HD +や Caladrius AC が遊べます。

exA-Arcadia は筆者の執筆時点でまだリリースされておりませんが、インディーゲーム市場で高評価を得た対戦シューティング「ライバル・メガガン」をアーケード化した「ライバル・メガガンX E」や、スマートフォン発の「アカとブルー タイプ レボリューション」などが予定されています。インディーゲームやスマートフォンの名作シューティングをアーケード化する動きが魅力的です。

5.8 さいごに

筆者の青春はアーケードシューティングとともにありましたが、そこにはアーケードゲームならではの魅力があります。

たった一枚のコイン（ワンコイン）でクリアを目指すアーケードシューティングの世界は、お金もバックグラウンドも関係なく、完全におのれとの戦いです。ハイスコアガールはラブコメに重点を置いてはいますが、そこに描かれるハイスコアやプレイを競うゲームの世界は、ゲームの実力だけを追い求める単純明快な世界です。

シューティングゲームは「レバー + 3 ボタン」だけを使うシンプルなゲーム性のなかで、雷電 II のリーマンレーザーがサラリーマンを魅了したり、怒首領蜂の弾幕（当たり判定）がプレイヤーの爽快感を惹き寄せます。

ぜひゲームセンターでシューティングゲームを見かけたら、プレイして欲しいです。3 ボタンに捧げる青春もまた乙であり、ゲームは本気でプレイするほど熱中でき、そして奥深く楽しいものなのです。

第 6 章

アーケードシューティングの基本テクニック

このすみ (@konosumi)

本章では、主にシューターが好んでプレイするゼビウス・雷電・怒首領蜂のようなオーソドックスな縦スクロールシューティングと、グラディウス・R-TPE・ダライアスをはじめとする横スクロールシューティングにおける基本テクニックを扱います。

なお筆者がシューティングゲームを精力的にプレイしたのは 1990 年代の後半から 2000 年代にかけてであり、縦スクロールの弾幕シューティングにおけるテクニックがメインとなります。

6.1 チョン避け

まず真っ先に覚えて欲しいことは、敵弾を大げさに避ける必要はないということです。敵弾には自機をめがけて飛んでくる自機狙い弾がありますが、敵弾を大げさに避けてしまうと、すぐ画面端に到達し追い詰められてしまいます。

そこで登場するのがチョン避けと呼ばれる基本テクニックで、レバーを少しだけ横に倒し自機を数ドット横にずらすのが基本となります。

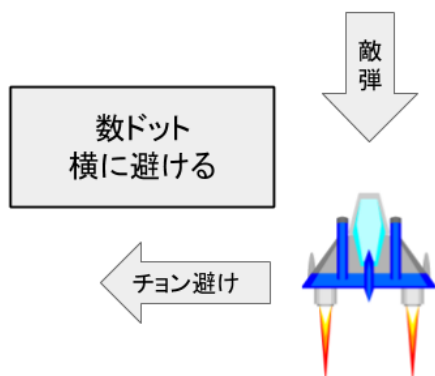


図 6.1 チョン避けは数ドットだけ横に避ける。昨今の弾幕シューティングは自機の当たり判定が小さいため、とくに有効なテクニック

6.2 切り返し

切り返しは大きく避けることで空間を作り、敵弾を画面端に誘導しその後折り返すことで、画面端に追い込まれることを防ぎ避ける空間を作り出すテクニックです。

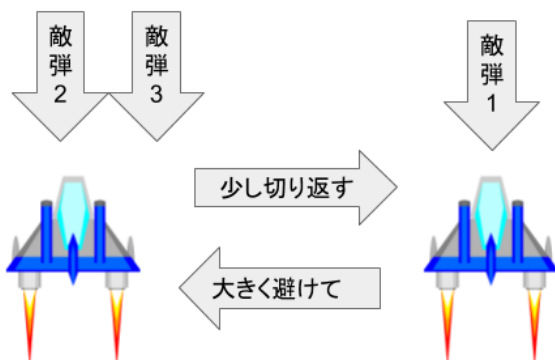


図 6.2 大きく避けること空間を作り出す切り返し。チョン避け・チョン避け・チョン避け・切り返しのように、チョン避けの合間に定期的に切り返しを挟むと、画面端に追いやられずにプレイを継続できます。

6.3 張り付き

敵機にギリギリまで近づくことで、ゼロ距離からフル火力を打ち込むテクニックです。ボス線の開幕や攻撃と攻撃の合間などを狙い、敵が弾を撃ってこない局面で集中破壊を目指します。



図 6.3 ゼロ距離からフルショットを撃ち込む張り付き。まさに攻撃は最大の防御を体現するテクニックです。

たとえば筆者は式神の城 1^{*1}のボス（悪美代子）戦において、張り付きによって結城小夜のワイドショットを全弾発射し、高速破壊することを定番の攻略法としています。

6.4 安地

安地とは安全地帯の略称で、絶対に敵弾が当たらない安全な場所のことです。安地は知っているかどうかはすべてなので、ゲームセンターで他の人のプレイを観察したり、Youtube の動画や攻略 DVD を観て覚えます。

また家庭用に移植されたシューティングゲームの中には、ハイスコアランキングからリプレイをダウンロードして鑑賞できる機能があります。

このようにシューティングゲームでは、プレイすることに加えて観て覚えるという行為

^{*1} 2001 年にアルファ・システムによって開発されたアーケードシューティングゲーム。シリーズ化され本書の執筆時点で 3 までリリースされている。その後アルファ・システムのシューティングゲームは途絶えるも、任天堂 Switch のシスターズロワイヤルで復活を果たす

がとても重要です。

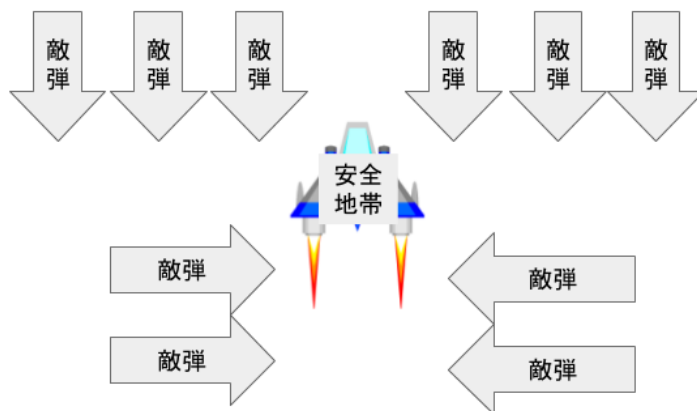


図 6.4 ここだけは安全ということが保証されている安全地帯。筆者はエスプガルーダ 2^{*3}のセセリ戦で安地を使います。

6.5 エクステンド

多くのシューティングゲームでは、一定のスコアを稼ぐことでライフがアップするライフエクステンドがあります。スーパーマリオブラザーズではコインを 100 枚集めると 1UP しますが、それと同じです。

スコアラ^{*4}を目指すのでなければスコア稼ぎのプレイに走る必要はありませんが、最低限エクステンドを目指す程度には稼ぎを意識しておくプレイが楽になります。

6.6 決めボム

どうしても避けるのが難しいことが何回もプレイしてわかっているのであれば、決めボムを使いましょう。ボムの効果はゲームによってまちまちですが、その多くは一定の無敵時間や敵弾リセットなどの効果があります。

^{*2} 2005 年に稼働を開始したケイブのシューティングゲーム。前作であるエスプガルーダに覚聖絶死界といった新システムが追加されています。全体的に前作より難易度が上昇したため、安地などのテクニックも活用しつつワンコインクリアを目指します。

^{*4} ハイスコアを目指すプレイヤーのこと

たとえば筆者は「虫姫さまふたりブラックレーベル^{*5}」の極弩（ゴッド）モード^{*6}において、2面中ボスで必ずボムを使うと決めています。

6.7 シューティングゲームで必要な能力

6.7.1 集中力

シューティングゲームでとくに必要になる能力は集中力です。ステージ間を除き気の休まる暇が少ないため、どうしても長時間の集中力が要求されます。

これは筆者がよく陥るのですが、シューティングゲームのプレイ中に仕事のことや余計なことを少しでも考えてしまうと、集中力が途切れてしまい大抵はうまくいきません。ステージ間は缶コーヒーでも飲んで一息を入れつつ、ゲームのプレイ中は集中力を維持するようがんばりましょう。

最初は難しいですが、何回もプレイしてゲームに慣れてくるとプレイ中もメリハリをつけられます。勝手にわかってくれば、ここは敵弾が来ないから深呼吸で一息つけるといった局面も見いだせるため、諦めずに同じゲームを何度もプレイして慣れましょう。

6.7.2 記憶力（覚えゲー）

プレイ中に攻略ノートを見ている暇也没有せんため、最低限の記憶力は必要です。シューティングゲームは覚えゲーと言われることもありますが、何回もプレイすることで敵のパターンを覚えることが攻略の基本です。

これは何も STG に限ったことではなく、モンスターハンターでも敵のパターンを覚えることで先手をうって避けたりします。何回もプレイすれば自然と覚えていく部類のため、とくに記憶力を特訓する必要はない・・・と思います。

6.7.3 コンディションの調整

これまた筆者の実体験ですが、お酒を飲んだ後にゲームセンターに足を運んでも大抵うまくいきません^{*7}。また疲れている日も、シューティングゲームのプレイには適しません。

基本的にシューティングゲームは集中力が必要なジャンルなので、疲労や体調などの理

^{*5} 2007 年に稼働したケイブのアーケード弾幕シューティングゲーム。オリジナルである虫姫さまふたりの難易度を調整した新バージョン。筆者は某ビールにちなんで黒ラベルと呼んでいます。

^{*6} 「極めて激しく！ かつ派手に！ 弩級のハッターにご期待下さい。」

^{*7} 何を当たり前のことを思われるかもしれませんが、仕事上がりの一杯は格段にうまいので飲みたいのです。酒を飲むとテンションが上がるので、アクティブにゲーセンに行きたくなり、そして失敗します（苦笑）。

由でうまくいかなそうな日は避け、元気なときに楽しくプレイしましょう。

6.8 自宅での自主トレ

ゲームセンターではプレイの度にワンコインが必要ですが、家庭用に移植されたアーケードゲームであれば家で自主トレという選択肢が取れます。弾幕シューティングで有名なケイブのシューティングゲームは、その多くが XBOX360 に移植されています。

また最近ゼロディブの手によって「ストライカーズ 1945II」や「ガンバード」といった彩京シューティングが移植されたり、M2ShotTriggers によるシューティングゲームの移植の流れが加速しています。

アーケードスティックはゲームの周辺機器としては高価な部類にこそなりますが、自宅でいつでもプレイできるのは魅力です。

6.9 さいごに

アーケードシューティングは「レバー + 3 ボタン」というシンプルな入力インターフェースを基本とすることもあり、必要なテクニックは多くありません。

「撃つ、避ける、破壊する」というシンプルな魅力を存分に楽しみつつ、創意工夫で先に進みながらワンコインクリア*8を目指しましょう！

*8 ノーコンティニューとも言います。多くのシューティングゲーマーはコンティニューなしのノーコンティニューを目指し、今日も筐体と向き合いプレイを続けます。

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。

あとがきましょう

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、鍊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