

ゲームセンター本

ごまなつプロジェクト 編

2019-08-25 版 ごまなつプロジェクト 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。

この本は、著者それぞれがゲームセンターを楽しむ技術を書いた合同誌です。

近年、ゲームセンターは減少の一途をたどっています。私は原因の一つとして、既存客がゲームセンターを支えており、新規客の獲得に苦しんでいるのではないかと考えています。

私はゲームセンターを楽しんでいる人間なので、ゲームセンターで遊ぼうよ！ と声をかけます。ですが、ゲームセンターに行くことは断られることが多いです。なぜか。それは、ゲームセンターを楽しむ方法を知っているか否かの差があるからです。

ゲームセンターを楽しむ方法を知って欲しい。その一心でこの本を書くことにしました。私だけでなく、いろいろな方の楽しむ方法を載せたいと考え、合同誌形式にしました。

違う視点で、家をゲームセンターにしようという記事も掲載しました。

ゲームセンターを楽しむ技術を知って、ゲームセンターを樂しませんか？

2019年8月

編集長 ごまなつ@ごまなつプロジェクト 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	9
1.1 プレー前	9
1.2 プレー中	9
1.3 連コ（連コイン）はやめよう	10
1.4 占拠、回しプレー	10
1.5 無断撮影はやめよう	10
1.6 まとめ	11
第2章 音楽ゲームの上達法	12
2.1 誰かに教えてもらう	12
2.2 回数をこなす	12
2.3 頻度高くプレーする	13
2.4 いろいろな曲をプレーする	13
2.5 目標をもって一回一回プレーする	13
2.6 癖がつく	13
2.7 譜面研究	14
2.8 譜面認識	14
2.9 倍速設定	15
2.10 テンポキープ	15
2.11 目押し・音押し	15
2.12 モチベーション維持は目標達成	16
第3章 ゲームセンターで運動するという選択肢	17
3.1 運動する機会がない	17
3.2 ダンスゲームで運動しよう	17
3.3 音楽ゲームによる体の変化	18
3.4 まとめ	18

第4章	3D モデルゲームにハマる人たち	20
4.1	この章は「カワイイ」を取り扱います	20
4.2	著者の自己紹介	21
4.3	3D モデリングを活用したゲームにハマる人たち	21
4.3.1	どんなゲーム?	22
4.3.2	なぜ大人がプレイするのか? そして私はなぜプレイしてしまったのか?	25
4.3.3	誰もでも簡単にカワイイアイドルになれる?	26
4.3.4	アニメとのタイアップ効果?	27
4.3.5	Vtuber とプリチャン	28
4.4	まとめ	29
第5章	格ゲーとは何か	31
5.1	何故ゲーセンに行くのか	32
5.2	上手くなるには	33
5.2.1	動画を見る	33
5.2.2	キャラの特性を掴む	33
5.2.3	チュートリアルをしっかりやる	34
5.2.4	連携を常に意識する	34
5.3	友人を作るには	34
5.4	あとがき	35
第6章	シチュエーション別のオススメゲームジャンル	36
6.1	デート向け	36
6.1.1	クイズゲーム	36
6.1.2	UFO キャッチャー	36
6.1.3	ガンシューティング	37
6.1.4	リズムアクション(音楽ゲーム)	37
6.2	友人同士	38
6.2.1	レースゲーム	38
6.2.2	協力プレイやチーム戦のゲーム	38
6.3	サラリーマン向け	39
6.3.1	麻雀ゲーム	39
6.3.2	パズル・テーブルゲーム	39
6.3.3	シューティングゲーム	39
6.4	キッズ・家族向け	39
6.5	ゲーマー向け	40
6.6	まとめ	40
第7章	青春と振り返るアーケードシューティングの歴史	41

7.1	アーケードゲームのジャンル	41
7.2	ざっくり振り返るアーケードシューティングの歴史	42
7.3	1970 年台：インベーダーハウス	42
7.4	1980 年代：シューティングゲームの全盛期	42
7.5	1990 年代：シューター x サラリーマン	43
7.5.1	ゲームセンターは怖くない	43
7.5.2	対戦格闘に追われるシューティングゲーム	44
7.5.3	難易度を上げればインカムが増える	44
7.5.4	怒首領蜂の衝撃	44
7.5.5	サラリーマンがプレイする雷電	45
7.6	1990(後半)～2000 年代：弾幕シューティングの全盛期	45
7.6.1	式神の城 2：キャラクター性とライト弾幕の融合	45
7.6.2	スコアトライアルへの挑戦	46
7.7	2010 年代：ゲーム選択型アーケードシューティング	47
7.8	さいごに	47
第 8 章	アーケードシューティングの基本テクニック	48
8.1	チョン避け	48
8.2	切り返し	49
8.3	張り付き	50
8.4	安地	50
8.5	エクステンド	51
8.6	決めボム	51
8.7	シューティングゲームで必要な能力	52
8.7.1	集中力	52
8.7.2	記憶力（覚えゲー）	52
8.7.3	コンディションの調整	52
8.8	自宅での自主トレ	53
8.9	さいごに	53
第 9 章	またゲームセンターに行きたい勢に向けて	54
9.1	私とゲームセンター	54
9.1.1	当時プレイしていたゲーム	55
9.1.2	社会人になっていかなくなってしまった理由	56
9.2	また行きたいゲームセンター	58
9.2.1	エンジョイ勢	58
9.2.2	友達と行きたい	58
9.2.3	ゲームセンターにいく別の切り口	59
9.2.4	情報共有する	59

9.2.5 やりたいゲームを探しに行く	59
9.3 ゲームセンターに行こう	60
付録 A ゲームセンターのクラウドファンディング	61
A.1 ゲームセンター不況	61
A.2 アーケードゲームはゲームセンターでプレイしたい	62
付録 B 自宅でゲームセンターのゲームをプレイするには	63
B.1 アーケード（ゲーム）基盤を購入する	63
B.2 コントロールボックスとハーネス	64
B.2.1 コントロールボックス	64
B.2.2 ハーネス	64
B.3 ゲーム基板の価格について	64
B.4 まとめ	65
B.4.1 自宅をゲームセンター化する	65
付録 C 基板集めてるけど何か質問ある？	66
C.1 はじめに	66
C.2 基板って何？	66
C.3 どれくらい持ってるの？	68
C.4 どんなのを集めてるの？	69
C.5 どうやって集めたの？	70
C.6 どうやって保管してるの？	70
C.6.1 まずはエアキャップで保護	71
C.6.2 保管自体は棚が基本	71
C.6.3 コンテナボックスも併用	72
C.7 何でそんなに増えたの？	72
C.7.1 基板自体の魅力	72
C.7.2 基板を集めることのきっかけ	74
C.7.3 基板を集められた環境的要因	74
C.8 どうやって動かしてるの？	75
C.8.1 基板との接続	76
C.8.2 電源関係	76
C.8.3 映像関係	77
C.8.4 音声関係	77
C.8.5 操作系	77
C.8.6 画面の縦置き	78
C.9 ぶっちゃけどれくらい遊んでるの？	78
C.10 何か困ったこととかないの？	79
C.10.1 触るのに十分な時間が取れない	79

C.10.2	買いたくても買えない	79
C.10.3	保守がしんどい	80
C.11	この先どうするの？	83
C.12	おわりに	84
付録 D	ゲームセンターにおけるタバコの扱い	85
D.1	どうやって喫煙可を見分ける？	85
付録 E	ゲームセンターの思い出	86
E.1	他の人のレベルが高い	86
E.2	人の目がある	87
E.3	高い	87
E.4	まとめ	88
あとがき		89
著者紹介		90
発起人/編集		90
執筆者		90
表紙イラスト担当		91

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 円硬貨になって出できます。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ても筐体をたたくのはやめましょう。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、飲みながらのプレーは筐体が汚れるだけでなく最悪壊れます。特に液体をこぼしたら速やかに店員さんを呼んでください。

ゲームセンターでの置き引きには十分注意しましょう。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（連コイン）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、先頭の人がプレーします。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にもかかわらず続けてプレーすることができます。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、待っている人がいないかを必ず確認してください。

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時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。この場合は、マナーとしては次の人がプレーして、戻ってきた人が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、一步前に出たりカードを出したりしているとギャラリーに間違われず安心だと思います。

1.4 占拠、回しプレー

複数人の（身内の）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すごいプレーをする上級者しかいないイメージがあるかもしれません。ですが、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人もいます。上級者は、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。たとえば、DDR (DanceDanceRevolution) は一度サービス終了して復活したので、初心者を応援するプレーヤーが多いと思います。音楽ゲームのプレーヤーを続けていると、うまくなりたいという気持ちが出てくると思います。本稿では、音楽ゲームをうまくなるための方法と Tips をいくつか紹介します。

2.1 誰かに教えてもらう

できない曲がある、うまくプレーできずスコアが伸びない、このような壁にぶつかったときには上級者の方から教えてもらうのがよいです。なぜなら、上級者の方も最初は初心者だったからです。その壁にも必ずぶつかっています。その時どうやってその壁を乗り越えたのか、聞くことができます。上級者である友人や、ゲームセンターで知り合った人に聞いてみましょう。一人で黙々とプレーするよりも、複数人で集まってスコアを報告したり、褒めたり、上達法を相談したりしながらプレーするのは楽しいですよ。

2.2 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。スポーツでも芸術でも、何かを身に着けるために反復練習は必要です。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、プレー回数を重ねていた時期が必ずあります。練習量は嘘をつかないです。

2.3 頻度高くプレーする

上でも述べましたが、音楽ゲームも技術です。ある技術を練習するのが1日空くと、取り戻すのに2倍以上かかるという話を聞いたことがありませんか？これは音楽ゲームにも当てはまります。毎日プレーできるのが理想的ですが、これは良い練習をできたときの話です。疲れていたり、眠かったりコンディションが悪いときに練習すると、練習しているどころかよくない動きを身につけることになってしまいます。これでは逆効果なので、休むことも重要です。

不思議な現象ですが、ある程度期間を空けてプレーするとスコアが伸びことがあります。これは調子の問題もあると思いますが、身についていた悪い技術が取れたと考えられます。頻度高くプレーをするけれども、良い練習ができないときはきちんと休みをとる、これが重要です。

2.4 いろいろな曲をプレーする

音楽ゲームをエンジョイするだけならよいですが、うまくなりたいのであればいろいろな曲をプレーしてください。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。

2.5 目標をもって一回一回プレーする

多く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。これを続けていくことで、いろいろな技術が身についていきます。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、効率が悪いです。

2.6 癡がつく

ある曲のスコアを上げる（スコアを詰める）ため、何度も同じ曲をプレー（粘着と呼ばれる）することができます。少しづつうまくなっています。できるようになっていくのですが、突然一部分がうまくできなくなる現象があります。私の感覚では、見えているのに判定ラインに重なる前後だけ見えなくなります。これは「痴がつく」と呼

ばれています。一説によると、もうできると思って脳が認識を放棄するからだそうです。これを解決するには譜面を変更する必要があります。しかし、音楽ゲームは曲ごとに譜面が決まっています。ですが、譜面を変更する方法があります。たいていの音楽ゲームには、オプション画面に「MIRROR」「RANDOM (SHUFFLE)」があります。曲のリズムは変更できないのですが、譜面で求められる操作の位置が変わります。ボタンを押すゲームであれば、あるノーツの位置が MIRROR は左右反転し、SHUFFLE はランダムに変更されます。これで癖を解消しつつ練習できます。その曲を練習するのを我慢して放置するという解消方法もあります。

2.7 譜面研究

譜面研究とは、譜面を見てどのようにプレーするとうまくいかを考えることです。これがもっとも必要になるのは次のようなときです。

- ソフランと呼ばれる速度変化や停止をする曲
- 自分が新しく触れる曲
- ある部分、もしくは全体がうまくいかない曲（リズムが分かりにくい曲や、どうプレーしたらすべてのノーツを拾えるのか分からない曲など）

現在では、動画投稿サイトでほぼ全ての譜面が確認できるようになっているのでそこで譜面研究しましょう。

ソフランがある曲は、ソフランする位置を覚える必要があります。覚え方は人によって異なります。BPM をかなり速く・かなり遅くという速度変化はそもそも見えないので、覚える必要があります。いくつか覚えていると、他の曲のかなり速く・かなり遅くなる部分が見えるようになっていきます。うまくいかない部分に関しては、エアプレーが有効です。譜面を見ながら手をプレーしているときのように動かします。そうするとどのように動かせばうまくさばけるのか分かってきます。

2.8 譜面認識

初心者が難しい曲をやってみると、何が起こっているのかわからず終わってしまうことが多いです。なぜでしょうか。その要因のひとつとして、譜面の認識が追い付いていないことがあります。認識は物量の認識とリズムの認識があります。私自身の考えですが、物量の認識は、脳の処理能力にあるのではないかと考えています。音楽ゲームは、初めて見る動いている物体が判定ラインに重なった時に操作をします。初めて見る物体なので、認識に時間がかかります。その物体が難易度が上がるにつれて量が増えます。判定ラインに届くまでにすべての物体が認識できなければ、譜面は流れているので次の物体も出てきて、何もわからないという状況になる、と考えています。次にリズムの認識です。スコアをとるためにリズムを正しく認識する必要があります。これは他のノーツとの間隔で判断するゲームが多いです。物

量の認識ができるようになっていないと、間隔を正しく認識できません。物量の認識とリズムの認識ができるような脳の処理能力が欲しいわけですが、これは練習で解決できます。少しづつ難易度を上げていくことで物量が少しづつ増えていき、複雑なリズムも増えていくので少しづつ認識ができるようになっていきます。

2.9 倍速設定

曲が始まる前に、ほぼすべての音楽ゲームは設定画面があります。そこに倍速設定($\times 1.5, \times 2, \times 2.5\sim$)があります。これは、譜面が流れる速度を変更し、曲全体の再生速度は変わらないものです。曲のBPMが700や60といったそもそも見えないという場合には見える速度になるように変更します。ですが、そのような曲でなくても大抵のプレイヤーは倍速設定を調整します。これにより、画面に見えているノーツの数を変更しています。先ほど譜面認識について述べましたが、自分が譜面認識をしやすいようにノーツの数や流れる速度を変更しているのです。

2.10 テンポキープ

音楽ゲームの譜面は、楽器の楽譜と同じようにBPM120の8分音符やBPM150の16分音符など音楽的に決まったタイミングで構成されています。正しいタイミングで操作すると良いスコアが出るため、自分でその曲のBPMを刻みながらプレーできると良いスコアが出ます。テンポキープの練習法としては、メトロノームを使ったものがあります。メトロノームは、現在ではスマホアプリで用意できます。何秒間かそのBPMの音を聞いた後、音を止めて何秒間か自分でそのBPMを刻み、メトロノームの音を出してタイミングが合っているか確認するというものです。最初はかなりずれますが、練習するとできるようになっていきます。良いスコアが出したいなら、このような練習も効果的かもしれません。

2.11 目押し・音押し

目押しは、判定ラインをしっかりと見てノーツが重なった時に押すスタイル、音押しは曲を聞いてその音に合わせて押すスタイルです。目押しはノーツをひとつひとつバラバラに見ます。複雑なリズムが来たとしても判定ラインに重なったタイミングをしっかりと見ているため影響が少ないです。また、慣れ親しみたときの精度が高いといわれています。倍速設定は速いことが多いです。しかし、集中するため疲れます。

音押しは、音楽をよく聞きます。ノーツはある程度の塊として認識し、判定ラインを見るのではなくその手前を見ています。音楽が聞こえないと難しく、複雑なリズムには弱いです。音を聞くことが重要です。慣れると精度が上がります。目押しのほうがスコアが出るといいましたが、音押しにも利点があり、さらに各人に向き不向きがあります。どちらも試してみて、しっくり来た方を極めることをお勧

めします。

2.12 モチベーション維持は目標達成

音楽ゲームにもスポーツと同じようにスランプがあります。最初のうちはクリアできない曲という壁にぶち当たり、上級者になるとスコアを目指すために同じ曲を繰り返しプレイします。そこで、全然うまくいかない期間がきます。その期間は練習を続けることで抜け出すことができます。しかし、モチベーションが落ちてるのでやらない期間ができ、その分下手になった状態でプレーしてもっとうまくいかなくてモチベーションが下がるという悪循環になることがあります。

このような時にどうすればよいのか。私は他の目標を設定することをお勧めします。他の曲をやってみる、たとえば低難易度のスコア埋め・フルコンボ狙いなどです。音楽ゲームの楽しさは、PDCAが速く簡単に回せることにあります。目標を立て、そのためにどうするか決め実行しプレーして結果をみて次の手を打つ、これを繰り返します。目標が達成できるというのは、やはりとても楽しいものです。モチベーションが落ちてきたら目標を設定しましょう。普段から目標を設定しているとより音楽ゲームが楽しくなります。

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もな……。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、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が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着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。

DDR をプレーする人の笑い話として、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 を切れます。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は普段からつま先立ちになってしまらしく、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 個の鍵盤とスクラン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、健康のための運動には十分だと感じていま

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

3D モデルゲームにハマる大人たち

yumechi@___yumechi

4.1 この章は「カワイイ」を取り扱います

ゲームセンターにはクレーンゲーム、格闘ゲーム、スポーツゲーム、音楽ゲームなどがあります。その中でも著者がこの10年ほどで増えたと感じるゲームのジャンルとしてTCAG（トレーディングカードアーケードゲーム）というものがあります。 Wikipedia の TCAG の項を見ると^{*1}、数は少ないもののバンダイのデータカードダスをはじめとして、いくつかの作品が稼働していることがわかります。筆者がゲームセンターでよく見る作品としては、次の作品類が挙げられます。

- キラッとプリ☆チャン^{*2}
- アイカツフレンズ^{*3}
- オトカ♥ドール^{*4}
- ポケモンガオーレ^{*5}
- スーパードラゴンボールヒーローズ^{*6}
- モンスター烈伝 オレカバトル^{*7}
- 仮面ライダーバトル ガンバライジング^{*8}

^{*1} <https://ja.wikipedia.org/wiki/トレーディングカードアーケードゲーム>

^{*2} <https://prichan.jp/>

^{*3} <https://www.aikatsu.com/friends/>

^{*4} <https://www.konami.com/amusement/ac/otoca/>

^{*5} <https://pokemongaole.com/>

^{*6} <http://www.carddass.com/dbh/>

^{*7} <https://www.konami.com/amusement/ac/orecabattle/>

^{*8} <https://www.ganbarizing.com/>

今回はこれらの中でもキラッとプリ☆チャン（以下、プリチャン）について取り扱います。理由として、これらのゲームの中でも男女問わず（少なくとも東京都では）大人が遊んでいるという事実が存在するゲームであり、また現行の女児向けのゲームシリーズとしては最長であるためです。

本章はそんなプリチャンの「カワイイ」にキャラクターたちにハマる大人たちについて筆者の考察を述べます。

4.2 著者の自己紹介

筆者のゲームセンターデビューは 2011 年頃、友人に誘われるがまま REFLEC BEAT^{*9}を始めたことがきっかけでした。当時、音楽ゲームというと難しいイメージが強かったのですが、その後、ズルズルとのめり込み現在に至ります。ただ、筆者は音楽ゲーム専門であるため、格闘ゲームやスポーツゲームをまったく知りません。始めた頃はピクピクしながら友人としか行けなかったゲームセンターも、気がつけば 1 人で黙々と打ち込むようになって 8 年になると思うと感慨深い気持ちになります。

プリチャンも友人経由で 2018 年に始め、現在はゴールドランクのアイドルをやらせていただいている。好きなブランドは Secret ♡ Alice ですが、なぜか Universe Queen しか引けないことが最近の悩みです。今回はこのゲームに纏わる話がどうしてもしたかったので参加しました。

また今回の寄稿でも触っていますが、Virtual YouTuber（以下、Vtuber）も好きです。最近のイチオシはおめがシスターズ^{*10}です。二人の掛け合いは見ていて飽きないです。

ホームのゲームセンターは、学生時代はタイトーステーション浜松店^{*11}、現在は秋葉原の東京レジャーランド 1 号館、2 号館^{*12}です。1 号館はプリチャン、2 号館は音楽ゲームとプレイするゲームによって行く場所を変えています。（東京レジャーランド 1 号館はキラッとプリ☆チャンが 5 台置いてある上に、だいたいプレイしに行く時間は大人が多いので、すごく気楽です…。この前は全席埋まっていてびっくりしましたが。）

4.3 3D モデリングを活用したゲームにハマる人たち

ここからはプリチャンのゲームを紹介しつつ、主観的な観点からの感想をまとめながら、他プレイヤーとの関わり方を述べ、さらにアイドルという点で Vtuber との

^{*9} 初プレイは初代で、当時は 3TOP すらなく 2TOP でした。現在バージョンは悠久のリフレシア
<https://p.eagate.573.jp/game/reflec/reflesia/p/top/index.html>

^{*10} https://www.youtube.com/channel/UCNjTjd2-PMC8Oo_-dCEss7A/

^{*11} <https://www.taito.co.jp/gc/store/00001558>

^{*12} <http://llakihabara.sakura.ne.jp/index.html>

比較もしていきます。

またそれらを踏まえつつ、最後になぜ大人が女児向けのゲームであるプリチャンにハマるのかを述べます。

4.3.1 どんなゲーム？

少し長くなりますが、今回の話をするにあたって、前提としてこのゲームについての説明をします。理由としては女児向けゲームであるため、ゲームセンターに行つたことがある人でも知らない人が多いこと、また公式サイトや動画も最新版の筐体情報に追従していないため、現状についても記載する必要があるためです。

なお、すでにどんなゲームか知っている方やゲーム自身のフローについてあまり興味がない方は「なぜ大人がプレイするのか？ そして私はなぜプレイしてしまうのか？」へお進みください。

ゲーム概要

公式からも定期的に動画配信を行っているため、動画でどういった流れのゲームなのかを知りたい人はそちらを見ることをオススメします。なお、度々ゲームの細かいところが変更されているため、2019年8月現在で配信されているインターフェースや操作とは異なる場合があります。

一番わかり易いのはこちら。【プリチャン公式】ジュエル2弾先行プレイ☆やさしさのジュエルコードであそんでみた！ https://www.youtube.com/watch?v=_oVI1wWhnCw

また、公式サイトにも遊び方や用語についての説明があるため、参考として貼っておきます。<https://prichan.jp/howto/>

メインとなるライブ（音楽ゲーム）パートはこんな感じです。



▲図 4.1 ライブシーン

次に文章でも記載します。パートの名称は私がつけているだけで、正式名称ではありません。会員証（ログインパス）、コーデチケ（衣装）、フォロチケ（フレンド用チケット）にはそれぞれ QR コードが印刷されており、これらを読み込ませることでゲームデータとして使えるようになります。なおこれらのデータは端末やサーバー上に保存されず、毎回読み込み直す必要があるため、プリチャンプレイヤーはチケットをボックスで持ち歩いています。

- 100 円を入れ、会員証をスキャンしログインします。
- ライブパートが開始されます。
 - チャンネルを選びます。これはコーデ排出パートで出てくる、コーデ（衣装）に影響します。
 - ライブをする楽曲と難易度を選びます。
 - * 曲には有利なブランドタイプと難易度が設定されています。
 - * ブランドタイプはコーデによって分けられています。ここでは詳しい区分は省略します。
 - * 難易度は 1 ボタンのふつうモード、3 ボタンのむずかしいモードがあります。
 - キャラクターを選択します。ログインの際に利用したキャラクターまたは、アニメで出てくるキャラクターを利用できます。
 - コーデをスキャンします。
 - フォロチケをスキャンします。フォロチケを使って任意のプレイヤーと一緒に楽曲をプレイすることができます。
 - ライブがスタートします。

- * メロディーラインに合わせて押す、リズムよく 3 連符を押す、連打するなどのアクションがあります。
- * 条件を満たしたり、確率で追加のゲームが発生し、筐体の横についている大きなボタンで音楽ゲームを継続します。
 - ライブ終了後はリザルト表示のあと、スコアに応じてフォロワー（累計プレイスコアのようなもの）が増えます。
- コード排出パートが開始されます。
 - ライブの結果や、他プレイヤーがフォロチケを使ったボーナスが加算され、プレイヤーの総合画面に遷移します。
 - コードを着たキャラクターを撮影します（パシャリング☆ステーション、通称パシャステ）。
 - 撮影したものを 1 つ選びます。コードの印刷の際に使われます。
 - チャンネルに応じたコード 4 つのうちから、1 つを選んで印刷します。
 - このあと追加でお金を入れると、さらにコードが手に入ります（最大 5 枚まで追加可能）。
- ゲームが終了します。

文章で表現すると、特定の用語が含まれ難しいように思えますが、基本的には音楽ゲームをして写真を撮って、排出されたコードを受け取るだけの作りになっています。

コードについて

キラッとプリチャンで重要な要素として、コードという衣装システムがあります。これはレアリティが存在しており、レアリティによって発揮されるスキル値が異なります。スキル値は高いほどよく、ライブでのリザルトに影響します。コードチケットを次に示します。上部分の QR コードがフォロチケ、下部分の QR コードがコードチケになっています。（なお、QR コードであるため、そのまま読み込まれて転載問題になることがしばしばあります。そのため QR コード部は少し隠しています。）



▲図 4.2 筐体から排出される実際のチケット

コードはヘアアクセ、トップス、ボトムス、シューズ、パシャッピアイテムの5枚があります。ワンピースという種類のコードもあり、これはトップスとボトムスの2枚を使います。比較的、イベント報酬などでもらえるタイプのコードはワンピースが多いような気がします。パシャッピアイテムはパシャステで特殊なポーズをします。

また10個のブランドが存在しており、1つのコードは1つのブランドに紐付いています。(コラボイベント限定など特殊なものを除く)各ブランドはラブリー(ピンクとかわいい系)や、クール(青や黒などのかっこいい系)など、ブランドごとのタイプが付いています。

各プレイヤーはこのコードを使って、マイキャラをドレスアップします。この子はクールに見せたい、たまにはかわいくギャップをもたせる感じに、とプレイヤーの意匠が光る部分もあります。基本的には1つのブランドで統一し、似たコードで統一したほうがパシャステでの見栄えがいいため、そうしているプレイヤーが多いようです。

4.3.2 なぜ大人がプレイするのか？ そして私はなぜプレイしてしまうのか？

実数値を確認するすべはありませんが、少なくとも私がプレイしているゲームセンター(東京都)では、大学生以上の大人のプレイヤーがほとんどに見えます。(プリちゃんはイトヨーカドーやイオンにもおいてあるので、そちらでは小中学生が

プレイしているのを見たことがあります)

なぜ女児向けのゲームを大人たちが必死にやっているのでしょうか？

著者の経験による考察では、次の点が考えられます。

1. 誰でもカワイイアイドルになることができ、コーデしながらライブを楽しむことができる
2. アニメキャラクターと簡単にライブで共演できる
3. マイキャラをカスタマイズして、自分自身のキャラクターを自分の手で作り上げることができる

私としては3番目の理由が強いことが主な理由なのですが、順に見ていきましょう。

4.3.3 誰もでも簡単にカワイイアイドルになれる？

これについてはゲームデザインが思わぬところでハマっていると考えています。

ここまで説明でQRコードを毎回スキャンしなければいけないゲーム、という説明をしました。大人の視点から考えると「なぜスマートフォンでスキャンさせないんだ？」、「サーバーと通信して、データを呼び出せばいいじゃないか」といった指摘があると思います。確かに専用のカードを持ち歩かなければいけないことは不便極まりないですし、荷物も増えます。

しかし、改めてプリチャンが女児向けのゲームであることに立ち返ります。女児はスマートフォンを持っていないことを思い出しましょう。そうすると自然とアナログに通信が可能なデバイスが必要となります。そしてそれこそが、これらのQRコードなのです。画期的にも思えます。加えて、QRコードにすることによるメリットもあります。

QRコードにすることにより物理的な貸し借りが可能になります。友達と一緒に行く機会があれば、コーデの貸し借りも可能でしょう。これは大人もしかりです。

レアリティの高いコーデはイベント等で配布されているのものを除くと、運に頼らなければいけないものもあり、コンプリートは困難です。実際に著者も始めたばかりの頃はコーデを持っていなかったので、友人間に貸してもらい、なんとか最初の1セットを集めてようやくスタート地点に立った…という形でした。

フォロチケもアナログなQRコードだからこそ、コミュニケーションが機能している面があります。フォロチケは直接交換合うこともできますが、筐体の横に設置されているボードを利用して交換することも可能です。このボードは非同期にチケットの交換が可能なので、同じ場所に同時に居合わせなければ素性を知られずに交換できます。ボードでの交換は、自分のフォロチケ1枚と、ボードのフォロチケ1枚を交換する形になっています。このシステムはリアルの人間を切り離してゲーム上のアイドルに集中させることができる素晴らしいシステムだと思います。このボードに置かれているチケットの枚数にも注目することができ、その枚数が多けれ

ば多いほど活発に交換している人といえるので、その場所のご当地アイドル的な存在として捉えている人もいるのかもしれません。

これらを踏まえると、コードによりマイキャラを通して自分自身をアイドルとし、現実の姿かたちから切り離されたゲームモデルが実現されていることがわかります。プレイヤーたちはそういった現実から離れた可愛らしいマイキャラにハマっていくのではないかと考えています。

4.3.4 アニメとのタイアップ効果？

キラッとプリ☆チャンはプリティーシリーズにおける第3弾です。^{*13} 前作品としてプリティーリズム、プリパラという作品が存在します。

アーケードゲームの「プリティーリズム・ミニスカート」のスタートが2010年であることに対し、販促用のアニメである「プリティーリズム・オーロラドリーム」は2011年から放映しています。

私は当時の事情を知らないので、なぜ販促アニメのスタートが1年ずれているのかの真相はわかりませんが、以降のプリパラ、プリチャンにおいてはアニメの開始とゲームの開始が同時期になるように調整されています。

ところで私も最初はアニメからプリティーシリーズから入りました。筐体を始める少し前からプリパラから見始め、今はアイドルタイムプリパラの途中まで見て積んでいます。

現行シリーズで日曜10時から放映されているプリチャンのアニメも^{*14}もちろん見えています。アニメシリーズの「キラッとプリ☆チャン」は簡単に説明すると、ミラクル☆キラッツ3人がチャンネル配信を通して(YouTuberをイメージしてもらうとわかりやすいです)さまざまな体験をしながら、ライブをしてフォロワーを増やしていく流れになります。その中でライバルとなるメルティックスターやトッププリチャンアイドルである白鳥アンジュ、またバーチャルプリチャンアイドルのだいあちゃんとの関わりやドラマを通して、ともに成長していくことが本アニメの見どころであると思います。これ以上の言及は控えますが、プリティーリズム、プリパラの両作品もキャラクターの成長とともに複雑な人間関係が織りなす、深い作品になっており、アニメシリーズや筐体での稼働が終了した今も、多くのファンが存在しています。

このタイアップアニメのできが非常に良く、また大人受けもするような形になっていることでキャラクターへの想いが高まります。そんなキャラクターたちと一緒にライブをしたり、またキャラクターと同じコードをしたりできると来たら、ゲームをプレイしたいと思いませんか？ときどき期間限定でアニメキャラクターとのコラボイベントをやっているのですが、イベントの終盤は筐体に並ばないといけないほど混雑し、人気があります。

^{*13} <https://ja.wikipedia.org/wiki/プリティーシリーズ>

^{*14} <https://prichan.jp/>

コラボイベントでは現行のアニメだけではなく、過去のアニメキャラクターのコラボレーションもあります。プリチャンアニメでは、プリティーリズムの主要キャラクターがデザイナーの立場で復活し、筐体ではキャラクターとして選択も可能です。2019年8月にはプリパラ5周年を記念し、プリパラのキャラクターたちのストーリーが遊べます。こういった過去作品の配慮は、過去の作品のファンのファンを引きつけ、作品の継続的な人気に一役買っています。

4.3.5 Vtuber とプリチャン

ここまでプリチャンに関してゲームについての説明や、バックグラウンドについて書いてきましたが、少し脱線して Vtuber との比較をしていきます。

Vtuber といえば YouTube 上で活躍する 3D モデルやアニメ調のキャラクターたちが、ゲームの実況やアプリの紹介、コントやラジオを配信していますね。

アニメのプリチャンは YouTuber を明らかに意識して作られているため、彼女・彼らの活動は、親近感を感じます。もちろん実写で YouTube では実写で配信されている方も多いのですが、プリチャンがアニメやゲームのコンテンツであることやコーデチェンジにより自らの表現をしていくことを考えると、Vtuber のほうが明らかに近いように思います。

ところで Vtuber になってみたいと考えている人も世の中には多いと思います。実際に Vtuber として活動するためにはどうすればいいのでしょうか？ 私自身は試したこと�이ありませんが、ちょっと検索してみるとこのようなものが考えられます。^{*15}

- Windows のそれなりにゲームができる PC（配信を見ていると PUBG^{*16}など、ゲーミング PC でないと厳しいゲームも多いです）
- Web カメラ
- モデリング用ソフト（1から始めるのではなく、アセット的なものを使う方法もある）
- VR ヘッドセット
- 動画編集ソフト
- BGM や SE などの素材集め等、動画づくりに必要な道具類
- キャプチャーボード（コンシューマーゲームを配信するなら必須）
- 配信のネタ集め
- 各種 SNS や Web サービスアカウント

どう考えても始めるには根気と時間が必要であるのがわかります。気軽に始めるこどもできますが、継続して配信することやゲーム配信をしたいと思った瞬間にハードルが高くなってしまいます。Vtuber 四天王と呼ばれることが多いキズナア

^{*15} 今すぐ VTuber になれる！お手軽ツール 18 選を徹底紹介 (2019 年最新版)
<https://www.moguravr.com/vtuber-tools/>

^{*16} PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS <https://www.pubg.com/>

イ、輝夜月（かぐやるな）、ミライアカリ、電腦少女シロのうち、輝夜月を除く3人はゲーム実況を（全体比は見ていませんが）それなりの数上げています。特にキズナアイは A.I. Games というゲーム専用チャンネルがあってほぼ毎日更新されていますし、電腦少女シロはゲームが上手く FPS やテトリス 99 といった対戦型のゲームで活躍している姿をよく見ます。なお、このあとにチャンネル登録数で続く^{*17}猫宮ひなた、田中ヒメ・鈴木ヒナ、ヨメミ、月ノ美兎もゲーム実況動画を上げることが多く、Vtuber といえばゲーム、というのは逃げられない定めのようにも思います。これは参入障壁の高さを感じてしまいそうです。

一方、プリチャンアイドルとして活動するためには、会員証さえあればよく、1プレイも100円で、上記のセットを揃える必要もありません。むしろコーデはやればやるほど増えていくので、コンテンツを用意する必要もありません。さらに配信コンテンツもライブだけであることや、プレイするごとに必ずフォロワーが増えしていくことも魅力的です。現実的な Vtuber の世界では生活がかかっている人も多数おり、チャンネル登録者数や再生数を増やすなければいけませんが、増やすのは非常に大変な一方、プリチャンでは必ずフォロワーが増えるという優しい世界になっています。

そういった意味でバーチャル空間に自分自身のキャラクターを作り出し、コーデを選んでライブができるというのは平和な世界で Vtuber をやるような感覚であると私自身は考えています。普段と違ったカワイイ自分が評価されるというのは、承認欲求が非常に高まり心が温まります。自分の作った3Dモデルのキャラクターがなめらかに踊り歌う様子を見ていると、なんか感動します。次はこのコーデを試してみようとか、しばらくはクールなコーデでライブしてクールなイメージを植え付ける習慣にしようとか、脳内のロールが捲り非常に面白く思います。本格的に Vtuber をしたい人には向きませんが、ちょっとだけ普段と違う姿でライブをしてみたい、って人にはうってつけのコンテンツではないでしょうか。

4.4 まとめ

プリチャンは他のゲームセンターのゲームと違い、アニメとのタイアップや最近の事情にマッチしているゲームであり、先進的であると感じます。新しい自分の姿で開放されるのは、なかなか他のゲームでは体験できないと思います。もちろんアニメキャラクターと一緒にライブするのもよし、フォロチケで見知らぬ誰かとライブするもよし、と単純に勝ち負けを争うだけではない楽しさがあります。

女児向けのゲームであるため、スーパーや家電量販店にも置いてありますが、人の目が気になってしまふと思います。しかし、ゲームセンターであれば大人のプレイヤーが多く、さらに仕事終わりなどであれば、まず小中学生や保護者に合うこともありません。抵抗はあるかもしれません、勇気を出して、新しい自分を見つけ

^{*17} <https://virtual-youtuber.userlocal.jp/document/ranking/>

てみませんか？ 皆さんが理想とするアイドルや、あなたがなりたい姿を体現して、新しい生活を始めましょう！

第5章

格ゲーとは何か

なつお (@KazuyaNakahara)

格闘ゲーム(格ゲー)、対人ゲーム、この単語を聞いて皆さんはどう思いますでしょうか。冒頭からいきなりぶっ込みますが、一般的に格闘ゲームは、イメージはよくないです(笑) ただそれは一部のユーザーイメージであり、本当はとっても楽しいeスポーツであるということをこの文章で少しでも伝えられればいいなと思い筆をとりました。

この著者はゲーセン歴だいたい7~8年くらいだと思います。特にどハマリした経緯から、何故、家庭用ゲームではなくアーケードを推すかというところまで解説出来て、あわよくば一緒にゲームしよう。というくらいの気持ちで書いています。

まずゲームセンターには2種類の人間がいます。今回は対人ゲームにフォーカスした記事にしようと思いますので内容は対人ゲームに限らせていただきます。(異論は受け付けますw)

1. ガチ勢

主に複数人でやる場合には固定PTを組んで日々大会に向けて練習を重ねている。

2. エンジョイ勢

楽しむためにゲームをしている、時間を潰す、など様々な目的はあると思います。

自分は一応大会とかに出ているのでどちらかというとガチ勢よりです。

まず一点勘違いして欲しくないのはガチ勢だからといって、初心者を排他的にすることはないということです。アーケードでのユーザーは日に日に減少傾向にあります。その為、初心者Welcome、一緒に楽しみましょう! といってくるのは、大体ガチ勢です(笑)

大それたテーマで始まりましたが、自分はそこまでガチガチの対人ゲーマーかと言われるとそうではありません。むしろどちらかと言えば、ライト層だと思います。このゲームに対しては思い入れがあるという所もあり、ガチ気味にやっているだけ

です。

5.1 何故ゲーセンに行くのか

ゲームセンターに行く理由は人それぞれです。まず、家庭版ソフトが出ると減少してしまう運命にあります。では何故、ゲームセンターに行くのか。という視点で説明をしていきたいと思います。ゲームセンターでは様々な物が置いてあります。アーケードゲーム、音ゲー、プライズ(UFO キャッチャー)、カードゲーム、メダルゲーム、プリクラなどなどゲームセンターに行かなくてはならないものから、そうでないものもあります。残念ながらアーケードゲームは「そうではないもの」に分類されると思います。

では何故、頻繁にゲームセンターへ行くのか、というところを話していきたいと思います。私を例に話していきましょう。昔々、5 年前、私は退職を控えた社内ニートをしていました。そして会社の近くにゲームセンターがあったのです。この段階では別にゲームセンターは嗜む程度でした。好きだけど、ゲーセン行きたい！という感じではなかったです(笑)

メンタルもやられていたこともあり、何の気なしに休憩時間にラップと立ち寄った時、運命の出会いを果たすわけです。はい、みんな大好き FF(ファイナルファンタジー) の 3VS3 の対人ゲーム"ディシディアファイナルファンタジー"です。

公式サイト:<http://www.jp.square-enix.com/DFF/>

当時の自分はこれを見て衝撃でした。自分の青春時代を共に過ごしたゲームのキャラの主人公が、集い、戦っているのです。(PSP 版もあったのですがアーケードゲームになったのは今作が初めてです)

様々なタイプのキャラが、今までゲーム内で使っていた技を使い、駆使し、対決しているのです。気がついたらゲーム筐体に座っていました(笑)

コントローラーの形は PS4 似ているので、大丈夫だろうと思ってやりましたが、全然だめでした。そう、このゲームは 3VS3 なのです。つまり「一人強いだけでは勝てない」「連携が取れていれば勝てる」ということを理解し、その奥の深さにのめり込んでいきました。そしてゲームセンターと Twitter で出来た友人もおり、今ではその友人が同級生より仲が良いです。

私がゲームセンターに行く理由は、荒んでいた心を癒してくれたゲームと出会った思い出の場所であり友人と集まる遊び場なのです。

そのため、私がゲームセンターに行かなくなるときはディシディアファイナルファンタジーが無くなったときといっても過言ではありません。ただ、今は家庭版も PS4 出ているのでぜひそちらもみんな是非やりましょう(ダイマ)

とは言え、格ゲーも嗜む程度にやっています。鉄拳シリーズ、ガンスト、戦場の絆(これは実は元全国 1 位小隊でした) ロードオブヴァーミリオン、ギルティギア、艦これ、WonderlandWars など……。あげるとキリがなくなりますね。なんだかんだ、ゲームセンターが好きな理由は飽きさせない多数のコミュニティが形成でき、共通

の話題で盛り上がる人が増える、というのも大きなメリットの一つだと思います。

なお、音ゲーとかもやりますがこのパートでは触れません。それこそ、文章を書く時間がいくらあっても足りなくなってしまうので。

5.2 上手くなるには

私事も含み、ゲームセンターに通う理由は先述した通りですが、どうせやるなら「上手くなりたい」という気持ちが湧いてきます。今回は格ゲー、対人ゲームにのみフォーカスして説明して行こうと思います。(著者のわかる範囲で、理解の範囲で)

5.2.1 動画を見る

先駆者を除き、先にそのゲームを始めている方がいます。その人の動画を参考にしましょう。

どのタイミングでどの技を出し、どのタイミングで攻撃を止めているか、などに着目してください。そうすることにより、このタイミングで技を振る事による、メリットとデメリットを見つけることができると思います。するとキャラをどうやって使っているか、このキャラはどんな事ができるか、キャラの射程範囲などわかる事が増えてきます。どうですか、もうゲーセン行きたくなってきませんか？ ただちょっと待ってください。是非続きを読むでからにしてください。

5.2.2 キャラの特性を掴む

キャラのクセを理解しましょう。これはどのゲームにおいても言えることですが格闘ゲームや、対人ゲームにおいてはフレーム数管理(以降 f と表記)が求められます。この技を振って、発生までに何 f あるかという考え方が非常に重要になってきます。また、ここで出てくるのがガードキャンセルとダッシュキャンセルという概念があります。例えば、A という技を振った後、必ずと言って良いほど硬直ができます。その硬直をなくす為の動作が○○キャンセルと呼ばれる物です。なので B というコンボに繋ぎたいときは A → ダッシュキャンセル → B と言ったように無駄な時間を無くし、コンボを繋げれるようにする為必要なテクニックになります。

これらのテクニックは息をするように出てきます。「あそこはダッキャン挟んで、誘いで一回前格で掴んでから固めるとよかったと思うよ」という、わからない人からしたら某ラーメン屋の注文のような文字列になります。用語を覚える、ということも理解を深めるという意味では重要なってくるので是非、機会があれば用語集のようなものを見てみて下さい。

5.2.3 チュートリアルをしっかりやる

これ、みんな意外と理解しないんですが、操作の基本はチュートリアルに詰まっています。本です。ので、きちんとチュートリアルを操作できるようになります。これはどのゲームにおいても共通です。基本をおろそかにしては、何事も上手くなりません。著者は調子が悪いときは、NPCと対戦して技の素振りなどをします(実話です)

5.2.4 連携を常に意識する

とんでも強キャラが出ない限り、一人で倒す事ができるキャラはいません。対人ゲームにおいてはどれかしらに秀でているキャラばかりです。スピードが早いキャラ、火力が高いキャラ、射程が長いキャラ、ユニークな固有技を持っているキャラなどに分類される事が多いです。

複数人で戦うゲームにおいてはこのタイプに分類され3すぐみ+aになることがとてもよくあるシステムです。簡単にいうとじゃんけんに近いのですが……。主にスピードが早いキャラは相手の邪魔をしたり、動きを固める初動の動きの役になる事が多いです。次に火力が高いキャラに関しては主に相手の戦力を削ったり、味方の射程の長いキャラに倒してもらうために固める事が多いです。射程の長いキャラはいろんなキャラに攻撃を当て、削って味方が固めてくれたところにあてる、というような連携が非常に重要になってきます。

このように奥が深いのが対人ゲームでの特徴です。是非、一度で良いので機会があればやってみてください。

5.3 友人を作るには

入れる予定はなかったのですが、自分がお世話になった人への還元の意味を込めて、コミュニティの作り方の例をおいておきます。どうせやるなら、友達と一緒にやって勝った方が楽しいですよね。

方法はいくつもありますが、Twitterと店舗交流会です。これらを使って是非ゲームの友人を増やしてみてください。もしくは友人をゲームセンターに引き込む、なんて言うのも逆に楽しいかもしれませんね。

店舗交流会というのは、お店がお客様同士の交流を深める為に、お店で時間を決めて小さい大会のようなものをやる事が多いです。そこに参加してみてください。始めたての初心者さんや、ガチガチの玄人さんと会う事ができます。あとは制作主催の大会もあります。これはかなりの大人数が参加しますので、興味が出たり、いろんな人とあったり、上手い人のプレイが見たい時など騙されたと思って一度足を運んでみてください。めっちゃハマります。

5.4 あとがき

ここまで、一つのゲームを主軸に書いてきましたが、本当に僕はこのゲームに救われ、このゲームを愛しています。そして益々の発展を願って筆を取らせていただきました。他の対人ゲームも好きですが、このゲームだけは別格です。本当にありがとうございます。DFFAC、これからも定期的に通いたいと思います。興味がある人は是非 Twitter で気軽に声をかけてください。真面目なことばかり言おうと頑張つてますが、中の人sはガチガチのゲーマーです w 本当にここまで読んでいただきありがとうございます。あなたに、少しでもこの空気と熱量が伝わればいいなと思います。Special Thanks!!

第6章

シチュエーション別のオススメ ゲームジャンル

このすみ（@konosumi）

ゲームセンターに来る客層は、ゲーマー・友達同士・カップル・家族連れ・サラリーマンをはじめ、さまざまです。また来店理由も、デート・家族サービス・格闘ゲームの仲間や対戦相手を求めて・・・など。目的も客層もバラバラです。

筆者の場合、仕事帰りに一人でふらっと立ち寄りビデオゲームをワンゲームプレイして帰ることがほとんどなのですが。シチュエーション別にこれがオススメというゲームジャンルは存在しますので、書ける範囲で紹介いたします。

6.1 デート向け

6.1.1 クイズゲーム

デート向けの代表格として筆者がオススメしたいのは、KONAMI の「クイズマジックアカデミー^{*1}」です。クイズゲームは基本的に頭脳戦なので、アクションゲームと違って操作が難しくありません。

クイズ問題を二人でアレコレ解いていると、会話も弾み親交が深まります。

6.1.2 UFO キャッチャー

UFO キャッチャーがカップルにオススメなのは間違いないのですが、基本的に UFO キャッチャーは難易度が高いと思ってもらつたほうが良いです。

まず台の選択から、すでに勝負は始まっています。デートでゲームセンターに行くのが事前にわかっているのであれば、あらかじめ UFO キャッチャーの攻略の基本

^{*1} KONAMI のオンライン対戦型クイズゲーム。オンラインの本戦がはじまる前に予習があるので、クイズが苦手な方でも一定時間は遊べます。

を知っておくと役立ちます。

- クレーンゲーム上手な方へ、コツを教えてください!
 - <https://games.yahoo.co.jp/qa/detail?qid=14172416074>
- 景品タイプで違っているクレーンゲームの攻略法
 - https://www.excite.co.jp/news/article/Radiolife_20607/

あくまで個人の感想ですが、UFO キャッチャーのうまい男はモテるイメージがあります。

6.1.3 ガンシューティング

ガンシューティングは2人プレイがやりやすいので、定番中の定番です。汗をかかないレベルで軽度に身体も使うので、体感型で盛り上がります。

ガンシューティングの代表格といえば、ナムコ（現バンダイナムコゲームス）のタイムクライシスシリーズ、セガのザ・ハウス・オブ・ザ・デッドシリーズ、バーチャコップシリーズが挙げられます。

変わり種で言えばアーケードのザ・タイピング・オブ・ザ・デッド^{*2}は、ガンの代わりにキーボードを使います。キーボードのタイピング力が求められるので、キーボードを普段から多用する職種（IT エンジニアやライターなど）の方にオススメです。

6.1.4 リズムアクション（音楽ゲーム）

リズムアクションをはじめとする音楽ゲームは、難易度選択が柔軟で操作も直感的であり、カップルにもオススメです。筆者が足繁くゲームセンターに通っていた頃は、とくに pop'n music^{*3}が流行ってました。

pop'n music はカラフルなボタンを押すだけの簡単操作なので、はじめてプレイする方にも優しいゲームです。

なおカップル向け音楽ゲームの代表格といえば、やはり太鼓の達人です。太鼓の達人はデート向けに限らず、女子会・家族サービス・友人同士といったどんなシチュエーションでも盛り上がる万能ゲームです。

太鼓の達人は万能すぎるので、ゲームセンターで迷ったときは太鼓の達人があるゲームセンターに行くことを強く推奨します（笑）。

^{*2} 2000年に稼働したセガのアーケードゲーム。ザ・ハウス・オブ・ザ・デッドの派生作品で、キーボードを使って戦います。

^{*3} 値体についているカラフルなボタンを押して操作する音楽ゲーム。可愛らしいポップな雰囲気のデザインが人気でキャラクター性も非常に高く、女性プレイヤーも多く見かけます。

6.2 友人同士

6.2.1 レースゲーム

友人同士ではレースゲームがオススメです。よくゲームセンターでは、友達同士で頭文字Dや湾岸ミッドナイトのレースゲームをプレイしている光景を見かけます。

家庭用ゲームでは定番のマリオカートにも、アーケード版があります。マリオカートアーケードグランプリは友人同士でプレイすると、盛り上がるゲームの代表格です。

なお不思議と筆者の感覚では、ボーリング場に併設されているゲームセンターはレースゲームが多い印象があります。ボーリングのプレイまでの待ち時間に、グループで遊ぶことを想定しているからだと思います。

6.2.2 協力プレイやチーム戦のゲーム

友人同士のプレイヤーが複数人でプレイするゲームの代表格として筆者が真っ先に思い浮かぶのは、機動戦士ガンダムバーサスシリーズです。通常の格闘ゲームと違って2on2で対戦を行うチーム戦のため、基本的にソロプレイではありません。

友人同士の仲を深めるなら、協力プレイのゲームでコミュニケーションしながらがオススメです。

協力・チームプレイにロボットゲームのススメ@FORTE

2on2で協力プレイといえば電脳戦機バーチャロン フォースというSEGAのゲームを思い出します。古いゲームですが、まだ稼働しているゲームセンターはあるはずです。当時はカードで機体を集めたりできましたが、いまはどうでしょうか。

他にも「機動戦士ガンダム 戦場の絆」、「旋光の輪舞」、「ボーダーブレイク」、「星と翼のパラドクス」といったロボットゲームも稼働しています。特に「星と翼のパラドクス」は可動式シートにナビゲーター付きというロボット好きにはたまらない筐体です!

ロボット好きもゲームセンターに行きましょう!

6.3 サラリーマン向け

6.3.1 麻雀ゲーム

ゲームセンターの数あるゲームジャンルの中で、サラリーマン比率が高いと感じるのは麻雀ゲームです。セガのMJとKONAMIの麻雀格闘倶楽部が代表格として挙げられます。

雀荘に行くほどではないけれど、ふらっと立ち寄って軽く麻雀が打ちたい方にオススメです。普通のオンライン麻雀ゲームよりも演出が豪華なので、演出目当てにプレイする方もいます（私はそうです）。

6.3.2 パズル・テーブルゲーム

格闘ゲームの全盛期に登場したタイトー（開発：サクセス）の「おてなみ拝見^{*4}」は、将棋・囲碁・五目並べ・花札・リバーシ・ポーカーが遊べて人気を博しました。ちょっとした空き時間に気軽にプレイできることが、テーブルゲームの魅力です。

ちなみに私の中でサラリーマン向けのゲームといえば、ニュー新橋ビル^{*5}のゲームセンターで稼働しているゲーム全般が思い浮かびます。サラリーマン向けのゲームとはなにか気になる方は、ぜひニュー新橋ビル内のゲームセンターに足を運んでみてください。

6.3.3 シューティングゲーム

個人的にシューティングゲームは、営業職の方が合間の休憩時間にプレイしたり、仕事帰りにふらっとワンゲームプレイして帰るようなシチュエーションに最適だと思ってます。シューティングゲームは集中力を必要とするジャンルなので、仕事の悩みや疲れも忘れてゲームに没頭できます。

6.4 キッズ・家族向け

ゲームセンターは怖い場所で、大人の社交場と言われていたのは過去の話です。現在は子供もたくさんいる安全な場所になっています。

キッズ向けゲームとしては、次のようなゲームが挙げられます。

- 太鼓の達人

^{*4} 6つのテーブルゲームが収録された、アーケード向けのミニゲーム集。囲碁や将棋などの慣れ親しんだ定番ゲームが中心で、ライトユーザーにもプレイしやすく人気を獲得した。

^{*5} サラリーマンの街、新橋の駅前に立つ歴史のあるビル。ビル内にはゲームセンターが複数あり、筆者も新橋に行く際は立ち寄ります。

- 釣りスピリッツ
- アイカツフレンズ！
- 仮面ライダーバトル ガンバライジング

子供向けゲームのブームを牽引したのは、セガの甲虫王者ムシキングです。残念ながら現在は稼働を終了してしまったのですが、ムシキングの稼働開始は2003年と古く、キッズ向けアーケードゲームもすっかり定着しつつあります。

6.5 ゲーマー向け

基本的にやりこみやそれなりの練習を必要とするゲームは、すべてゲーマーに向いています。代表格として音楽ゲーム・格闘ゲーム・シューティングゲームが挙げられますか、三国志大戦^{*6}のようなカードゲームも通い詰める人が多く、ゲーマー向けであると言えます。

ハイスクアガール^{*7}では作中で主人公と大野晶がファイナルファイト^{*8}をプレイしてますが、アクションゲームの筐体もゲーマーをよく見かけます。パズルゲームでは「ぷよぷよ」が代表格で、その人気はアーケードを飛び越え多くの家庭用ゲーム機に移植されるほどの大人気になりました。

6.6 まとめ

本章では紹介しなかったですが、メダルゲームも長時間遊べるためデートに向いてます。このようにゲームセンターはゲーマーだけの場所ではないことが、おわかりいただけたかと思います。

デートにもオススメ、友達との遊びにもオススメ、サラリーマンにもゲームセンターはオススメです。ゲームセンターの魅力を知って、ぜひともゲームセンターライフを楽しみましょう。

さあまずは、最寄りのゲームセンターの検索からレッツスタートです！

^{*6} 三国志をテーマにしたセガ・インターラクティブ（セガ）のアーケードゲームで、オンライン型のトレーディングカードゲームです。

^{*7} ゲームをテーマにしたラブコメ作品。押切蓮介氏によるマンガでありアニメ化もされている。

^{*8} 1989年にカプコンからアーケードゲームとして発売されたベルトスクロールアクションゲーム。

第7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ー」

- 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/biggangan/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た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）。

7.1 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（ドドンパチ）. . .
- 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、魔界村 . . .
- 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。

なお厳密に定義するとジャンルはもっと細かくわかれます。ファイナルファイトはアクションの中でもベルトスクロールアクションですし、色々怪々のようにアクションとシューティングを融合した複合ジャンル作品にいたるまで、アーケードゲームのジャンルは豊富に存在します。

7.2 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と筆者のゲームセンターの思い出から、ゲームセンターの歴史をざっくりと振り返ってみます。

7.3 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^{*1}のような有名テクニックまで登場しました。

7.4 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

^{*1} 自陣に攻め込まれるギリギリの状態ではインベーダーは攻撃を受けない仕様を活かした攻略テクニック。名古屋で発見されたため「名古屋撃ち」という名前が付いた。

- 1985 年：グラディウス
- 1986 年：ダライアス
- 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^{*2}をはじめ、有名なエピソードも多数あります。

とくにグラディウス・ダライアス・R-TYPE といった横スクロールシューティングの名作を数々と生み出した 1980 年代の後半は、まさにアーケードシューティングの黄金期とも言える世代です。

7.5 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、セガサターンのサンダーフォース V^{*3}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。

7.5.1 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^{*4}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。

^{*2} 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。

^{*3} 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最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。

^{*4} 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。

7.5.2 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^{*5}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、その様子はハイスク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。

7.5.3 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。

7.5.4 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（どどんぱち）^{*6}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^{*7}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 ゲーム機に投入された金額のこと、広義に言えばゲームセンターの売上のことである。

*6 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

*7 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、飛行機でたとえれ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

7.5.5 サラリーマンがプレイする雷電

雷電 II^{*8}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「シャーター」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、少しずつシャ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。

7.6 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。

- バトルガレッガ：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

7.6.1 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

^{*8} 1993 年にセイ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。

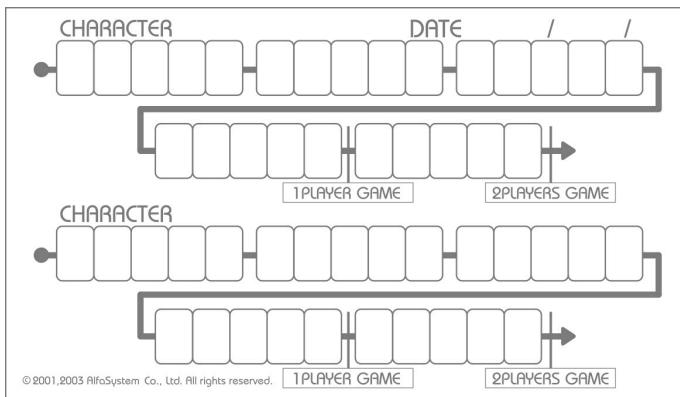
ながら攻略を目指しました。他にも式神の城には、次の特徴があります。

1. 敵弾や敵機のストレス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、全国のシャーダーが派を競っていた

とくに式神の城2はプレイしやすい難易度に抑えられており、女性プレイヤーも多くゲームセンターに足を運んでいたことを鮮明に覚えてます。

7.6.2 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7.1 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は敵弾や敵機のストレスをカスル（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います。

7.7 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、その代わり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も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。

7.8 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。ハイスク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ク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8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）

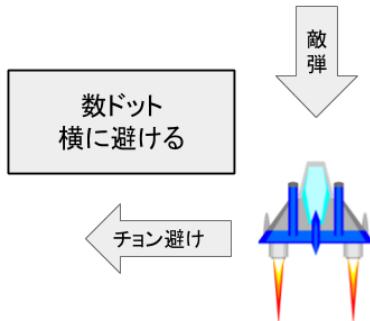
本章では、主にシューターが好んでプレイするゼビウス・雷電・怒首領蜂のようなオーソドックスな縦スクロールシューティングと、グラディウス・R-TPE・ダライアスをはじめとする横スクロールシューティングにおける基本テクニックを扱います。

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。

8.1 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。

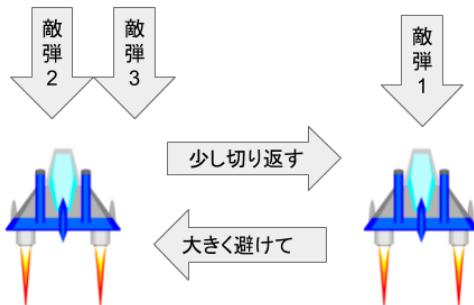
そこで登場するのがチョン避けと呼ばれる基本テクニックで、レバーを少しだけ横に倒し自機を数ドット横にずらすのが基本となります。



▲図 8.1 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

8.2 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 8.2 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。

8.3 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 8.3 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*}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。

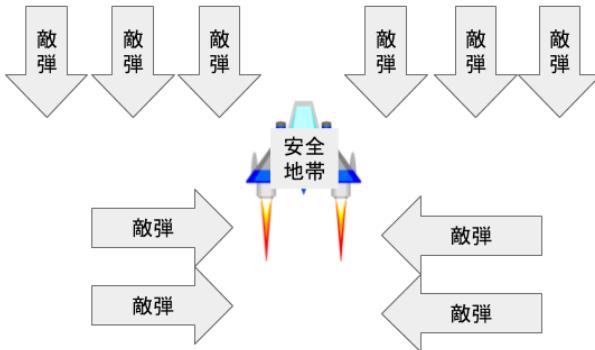
8.4 安地

安地とは安全地帯の略称で、絶対に敵弾があ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がすべてなので、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がとても重要です。

*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まで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



▲図 8.4 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*}のセシリ戦で安地を使います。

8.5 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。

スコアラー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とプレイが楽になります。

8.6 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。

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

*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

*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！弩級のハッタリにご期待下さい。」

おいて、2面中ボスで必ずボムを使うと決めてます。

8.7 シューティングゲームで必要な能力

8.7.1 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。勝手がわかつてくれれば、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。

8.7.2 記憶力（覚えゲー）

プレイ中に攻略ノートを見ている暇もありませんため、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。

8.7.3 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。

^{*7} 何を当たり前のことと思われるかもしれません、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と、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）。

8.8 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。

また最近は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。

8.9 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。

第9章

またゲームセンターに行きたい勢 に向けて

FORTE@FORTEgp05

まだ高校生や専門学生だったころ、友人に誘われて、あるいは暇つぶしに、またはデートでとゲームセンターによく行っていました。社会人も10年を過ぎた今では年に一回いくかいかないかになってしまったゲームセンター。昔を懐かしみ「また、ゲーセンいきたいなあ」と思っている方、または新たな出会いを求めて「そういえばゲームセンター行ったこと無いかも」という方に向けた章です。

9.1 私とゲームセンター

章のはじめに書いたとおり、学生の頃はよくゲームセンターに行っていました。私個人としてはなにかハマっているゲームがあったわけではありませんが、友人がゲームセンター好きだったのでよく一緒に行きました。高校の頃は歩いて30分のゲームセンターへよく行きました。電車通学だった私は地元で自転車通学をしている友人と連れ添って駅から離れた郊外の大きなゲームセンターに向かい、格闘ゲームやアクションゲームをやっていました。そして夕方になるとまた30分歩いて駅に戻り、電車で帰っていました。

専門学生時代は学校から出ているスクールバスが大きいターミナル駅に着くので、そこのゲームセンターによく行っていました。その時も高校時代の友人と行くことが多かったですが、専門学校ではクラスが違っていたのでたまに同じクラスの友人と行ったり、一人で行くこともあります。社会人になってからはほとんど行かなくなってしまった、今に至るという感じです。

9.1.1 当時プレイしていたゲーム

高校生も専門学生時代も数えるくらいのタイトルしかやっていませんでした。主に格闘ゲーム、アクションゲームが好きで次のタイトルを良くプレイしていました。

- バーチャロンシリーズ
- CAPCOM VS. SNK 2
- SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS
- MARVEL VS. CAPCOM 2
- GUILTY GEAR XX(ギルティギア イグゼクス)
- 鉄拳 6
- メタルスラッグシリーズ
- Quest of D

個人的に一番好きなゲームはバーチャロンシリーズ^{*1}で、2作目のオラトリオ・タングラムという作品からよく遊んでいました。一緒に行く友人は格闘ゲームが好きだったので、GUILTY GEAR をやったり、CAPCOM VS. SNK 2 をやっていました。

しかし、私はアーケードのスティックではいわゆる昇龍拳コマンド^{*2}が出せず、思うようなプレイができないストレスが溜まっていました。家庭用のコントローラーでは出せるのもそのストレスに拍車をかけていました。当時は自由に使えるお金があまりなく5,000円ほどするアーケードスティックが買えなかっただけで、格闘ゲームは気分転換に負ける前提でやる感じだったことを覚えています。

メタルスラッグシリーズはそんな私でもアーケードスティックで操作できるゲームだったので、他にやりたいゲームが無いときはよくこのゲームを遊んでいました。他にもガンシューティングや jubeat のような音楽ゲームなんかも誘われればやっていました。

専門学生時代はQuest of DというトレーディングカードゲームとRPGを組み合わせたようなゲームを遊んでいました。と言ってもプレイしていたのは一瞬の話でクリアはおろか、3ステージ目にも到達していなかったと思います。ただ、いままで格闘ゲームやアクションゲームばかりだったゲームセンターに自分が好きそうなゲームが出たということで非常に興奮してプレイし始めたことを覚えています。結果的にあまり合わずにつぐプレイしなくなってしまいました。

^{*1} <http://virtual-on.sega.jp/>

^{*2} 右、下、右下 + パンチというコマンド



▲図 9.1 当時使用していたデータ保存用カード (バーチャロン フォース)

9.1.2 社会人になっていかなくなってしまった理由

ゲームセンターに行かなくなってしまった理由を考えてみると次の理由が思つきました。

- 一緒に行く友達がない
- 他に面白い場所や事がある
- タバコ臭い

社会人になり学生時代の友人と疎遠になると、ゲームセンターに誘われることがなくなり、また会社からの帰り道にゲームセンターがなかったこともあって行かなくなってしまいました。社会人になってできた知り合いはゲームセンターに行く人は少なく、飲んだ後にたまに寄ることはあれど、毎回ゲームセンターに行こう!という感じではありませんでした。

学生時代と違い働き始めると自分で自由に使えるお金が増えます。その時になつて中古で買ったテレビゲームにはまつたり、自作PCとPCゲームにはまつたりと別の趣味が忙しくなっていました。また当時ゲームセンターでプレイしていたゲームも家庭用で遊べるものばかりで、お金を払ってゲームセンターで楽しむ理由がなくなってしまいました。

最後にタバコ臭いのが最も敬遠してしまう理由です。歳を取るごとにタバコの匂いに対する嫌悪感が強くなつておらず、タバコの臭いで頭痛がしてしまつるのでタ

バコを吸っている人には年々近づかなくなってしまった。ゲームセンターは基本的にタバコを吸える場所であり、その事自体は否定するつもりはまったくありませんが、私としてはいかない理由になってしまっている、と言った感じです。

FORTE@aozorafm
@FORTEgp05

DQ10, FF14(Tiamat)、スパロボ、ガンダム、ミステリ、SF、ガンプラ、ミニ四駆、電子工作、ゆっくり実況、レジン工作、Podcast(#aozorafm)、技術書執筆、青空が好きなスマホアプリ開発者。
CSM、Java、PHP、Web、Android、スクラム、アジャイル、チーム開発、ティール組織など。

✖

▲図 9.2 趣味が多すぎてゲームセンターに行く暇がない

ゲームセンターにおける最近のタバコ事情@ FORTE

この原稿を提出したところ、タバコに関する最新の情報を聞きしたのでコラムにて補足させていただきます。

2018 年に望まない受動喫煙の防止を目的とする改正健康増進法が成立したことにより、2020 年 4 月 1 日から原則屋内禁煙が義務づけられるようです。これはゲームセンターも対象となる法律であるため、原則 2020 年 4 月 1 日以降はゲームセンターも分煙などの対策が必須となります。非喫煙勢としてはゲームセンターに行きやすくなりますね。

参考資料（千葉県の HP ですが全国共通のルールとして説明されています）：
<https://www.pref.chiba.lg.jp/kenzu/tabako/jyudoukitsuen.html>
なお、執筆時点でのゲームセンターのタバコ事情について、ごまなつさんが付録を書いていただきました!併せてそちらも御覧ください。

9.2 また行きたいゲームセンター

それでもたまにゲームセンターに行くと、懐かしさとともに「あ～やっぱりいいよなあ、ゲーセン・・・」と思うことがあります。懐かしいゲームをやるもの良いですし、新しいゲームをやるもよし、当時は興味がなかった麻雀ゲームも今なら楽しめそうです。

いまの私がどうなったらゲームセンターに行くか、考えてみました。

9.2.1 エンジョイ勢

エンジョイ勢とはいわゆるガチ勢と呼ばれる本気で遊びに来ている人たちとの対比として、ゆるっと楽しんでいる人たちの言葉を指す言葉です。よくオンラインゲームで使われます。そんな感じでたまにふらっと行って、1～2時間、1,000円～2,000円くらい遊んで帰るのが理想かなあと思っています。

特定のゲームプレイを極めたり、対戦をするのももちろん良いと思いますし、楽しいでしょう。しかし、いまの私には他にやりたいこともあるので、日常に別の刺激を入れるスペースのような感じでゲームセンターにいきたいと思っています。1回1,000円～2,000円なら飲み会に行くより安いですし、そこに別の付加価値があればもっと価値が高まります。

9.2.2 友達と行きたい

ゲームセンターの魅力といえばやはり友達と盛り上がること、だと思います。学生時代の思い出も社会人になってから行った思い出もそうですが、やはり友人と一緒に行って「あれ、懐かしい!」とか「これ新作出てたのかー」とか、「いまのゲーセンはこんななんてるのか・・・すげーな」みたいな会話をしたいのです。あ、私は友達がいないというよりも、ゲームセンターに行きたい友達が少ないだけですので、念の為。

なにかやりたいゲームがあれば一人でも行きますが、こう長く離れてしまつてるとゲームセンターの店舗や稼働しているゲームの情報を収集するだけで大変です。そんなとき現役の友達が案内してくれて、楽しい思いができれば飲み会一回より安い金額ならば喜んで払う人が多いと思います。少なくとも私はそう思います。

このように需要はあると思うのでイベント化してしまうのもおもしろそうです。ゲームセンターに興味がある人を募集してわいわい遊びに行く会のような感じにして、禁煙のお店や、別の切り口の提案、話題のゲームの体験、懐かしいゲームにふれるなど、テーマはたくさんできるかと思います。イベント形式であれば友達が少なくて安心ですね。

9.2.3 ゲームセンターにいく別の切り口

別の章でも述べられていますが、ゲームセンターでは全身を使ってプレイする音楽ゲームやパンチングマシーン、バスケットボールのシュートゲームなどお店によっては身体を動かせる様々なゲームがあります。私はITエンジニアなので普段は座り仕事で身体を動かす機会が少ないほうです。そのため、ゲームセンターで運動するイベントというのは非常に楽しいと思います。単調な筋トレやジョギングはつまらないと思う方でも、複数人でゲームをやるというのであれば十分楽しめるでしょう。

また、いわゆる懇親会やレクリエーションとしても面白いかと思います。たんに飲み会を開催するだけではなく、懇親の一環としてゲームセンターでみんなでゲームをするのも面白そうです。もちろん参加者が嫌がればやらないほうが良いですが、本誌のような情報発信を通じて興味を持つ方が増えればそいつた利用の仕方も楽しいと思います。

9.2.4 情報共有する

私が喫煙を理由に行きづらいと言っているように他にも行きづらい要因があるでしょう。駅から遠い、常連ばかり、混んでる、異性が多い、そもそもお店を知らない、ゲームを知らないなどがあると思います。これらをすべて一発で解決するのは難しいですが、現役でゲームセンターにいかれている方ならいくつか知っている情報がありそうです。これらの情報を少しでもまとめて頂いて発信して頂けるとゲームセンター活性化に繋がりそうです。

私としては禁煙のゲームセンターがいいのですが、検索してみてもあまり情報が出てきません。こういった情報があると嬉しいですね。本誌をきっかけに様々な情報が共有されると嬉しいです。

9.2.5 やりたいゲームを探しに行く

あまり最近のアーケードゲームを知らないのですが、ゲームセンターのゲーム、特に対戦ゲームはすぐ負けてしまうのでつまらないと思ってしまう方が多いと思います。100円投入して何が何やら分からず5分もたたずに負けてしまったらもう一度やりたいとは思えませんよね。できれば家庭用や一人プレイである程度の練習が可能で、敗因がわかりやすく、負けても成長要素があり、運要素もあるような感じだと非常に楽しめそうかと思います。敗因がすぐわかれば家庭用や一人プレイで練習できますし、運要素があれば初心者でもベテランと良い勝負ができるかもしれません。

とはいってもベテランが楽しめないゲームは先が短くなってしまうので考えものです。そのあたりはバランスの問題なのですが、こういったゲームを探しに行くのも楽しいと思います。ゲームセンターは駅前にある店舗も多いので、たまに覗いてみて自

分に合うかどうか見てみる、結果を発信してみるのも楽しそうです。偶然の出会いほど楽しいものはないですからね。

また昔なつかしいゲームもまたやりたいと思います。新しいゲームにどんどん取って代わられてしまうので、まだ稼働中に遊びに行きたいと思います。もしこれを読まれている方で久しぶりに懐かしいあのゲームやりたいなあと思ったらぜひとも行きましょう。ゲームによってはいつなくなってしまってもおかしくないですし、久しぶりに遊びに行くことがゲームセンターにとって大きなプラスになると思います。

私もバーチャロンの稼働情報が無くなる前にまたプレイしに行こうと思います。

9.3 ゲームセンターに行こう

本誌を書いている執筆者の方々はゲームセンターが大好きな方ばかりだと思います。そして本誌を読んで感想を呟いてくれる方々もまたゲームセンターに興味がある方でしょう。またゲームセンターに行きたいと思っている方、本誌を読んで興味を持った方、ぜひ一緒に行きたいと声をかけてみたり、呟いてみたりしてください。執筆者やゲームセンター好きの方々がきっと喜んで案内してくれるはずです。

私もこれを執筆しているいま、ゲームセンターに行きたくてたまらないので、近しぶりに遊びに行ってみようかと思います。

アウトプットすることで行きたくなるのもゲームセンターを楽しむ技術ですね。

付録 A

ゲームセンターのクラウドファンディング

このすみ (@konosumi)

筆者がその存在を知ったのはクラウドファンディングが終了した後なのですが、ゲームセンターにもクラウドファンディングがあります。

- 立川でビデオゲームが遊べるゲームセンターを開きたい
- <https://camp-fire.jp/projects/view/69822>

立川ゲームオスローの閉店を乗り越え、ビデオゲームが遊べるゲームセンターを復活させたいという思いから誕生したクラウドファンディングです。近年アーケードのビデオゲームは縮小傾向にあり、プレイできるゲームセンターも減りつつあります。

A.1 ゲームセンター不況

昨今のゲームセンターを取り巻く状況は、芳しくはありません。

- 消費税のアップ
- ゲーム筐体の大型化による機器の高騰
- 家庭用ゲームの性能アップやスマートフォンをはじめとするゲームの多角化
- 少子高齢化によるゲーム人口の減少

個人的に感じているのは、ゲーム筐体の大型化です。ビデオゲームであれば汎用のビデオゲーム筐体にゲーム基板を差し替えるだけなのですが、最近の主流である大型筐体は初期導入が大変です。もちろんレビューシェアといった初期投資リスクを軽減する試みを、各社メーカーが進めてはいるのですが。

いかんせん大型筐体のゲームはある程度のプレイ面積も必要としますし、街の小さなゲームセンターが気軽に導入できるものではなくなりつつあります。こういっ

たゲーセン不況によって、体力のある大型店舗をのぞく街のゲーセンは減少の一途をたどっています。

A.2 アーケードゲームはゲームセンターでプレイしたい

アーケードゲームはやはりゲームセンターでプレイしたいという想いは、筆者も強く抱いています。筆者の家から立川は遠いため気軽に足を運ぶことはできませんが、こういったプロジェクトは応援したいです。

付録 B

自宅でゲームセンターのゲームをプレイするには

このすみ (@konosumi)

アーケードのビデオゲームは、家庭用ゲーム機への移植などによって自宅でもプレイすることができます。そしてゲームセンターで人気を博したゲームであればあるほど、移植される確率も高まります。

しかしその一方で、権利関係に恵まれなかったり、そこまで人気の出なかったゲームは家庭用に移植されないまま稼働を終えてしまうことが多いです。それでは家庭用ゲーム機に移植されなかったゲームを、稼働後も遊び続けるためには一体どうしたら良いのでしょうか？

B.1 アーケード（ゲーム）基盤を購入する

アーケードのビデオゲームは、汎用のビデオゲーム筐体にゲーム基板を設置することで稼働しています。このゲーム基盤はもちろん業務用なのですが、個人でも購入することが可能です。

個人向けのアーケードゲーム基盤の販売店は通販専用から店舗を構えているお店までさまざまですが、とくに秋葉原に多いです。

- KVC lab. - 秋葉原駅徒歩 2 分アーケードゲーム基板・レトロゲーム専門店
 - <https://kvc.jp/>
- BEEP 秋葉原
 - <https://www.akihabara-beep.com/>
- ジーフロント - 秋葉原にあるアーケードゲーム専門ショップ
 - <http://www.gfront.com/>
- マックジャパン
 - <http://www.mak-jp.com/>

- アーケードゲーム販売トップス
 - <https://www.tops-game.jp/>
- アーケードゲーム基板・筐体ショップ・大阪のカナヤ商会
 - <http://www.game-kanaya.com/>

B.2 コントロールボックスとハーネス

アーケードのゲーム基板はゲームセンターに置いてある汎用のビデオゲーム筐体に接続することを想定してつくられているため、そのままではテレビと接続することができません。

しかしながらテレビと接続するのは意外と簡単で、コントロールボックスとハーネスさえあればできます。

B.2.1 コントロールボックス

コントロールボックスはゲーム筐体の役割をコンパクトにまとめた、家庭用ゲーム機です。レバー・ボタン・テレビ出力といった機能を一通り備えており、HDMI や S 端子などを使ってテレビと接続します。

B.2.2 ハーネス

ハーネスとは配線部品のことで、ゲームセンターであれば筐体とゲーム基板を、自宅であればコントロールボックスと基盤をつなぐ役割を担います。このハーネスには規格がありますが、一般的なゲーム基板は JAMMA 規格のハーネス^{*1}で接続できます。

B.3 ゲーム基板の価格について

個人でゲーム基板を購入する場合は、基本的に中古のゲーム基板を購入することになります。おおまかな選択肢としては、アーケードゲームの基盤ショップで購入するかヤフオクなどのオークションで手に入れるかの二択です。

さてこのゲーム基板ですが、お値段はバラバラで千差万別です。現在の筆者は諸事情によりゲーム基板を手放すことになり、ひとつも持っていないのですが。過去にゲーム基板を所有していたときは、家庭用に移植される気配のまったくなかった CAPCON・CAVE のプロギアの嵐^{*2}を、3~4 万円程度の価格で購入したことを覚

^{*1} ハーネスの規格が統一されたのは 1986 年のため、それ以前のオールドゲームでは異なります。また新 JAMMA 規格と呼ばれる規格もあり、ゲーム基板を購入する際は店員に接続ハーネスについて予め質問することをオススメします。

^{*2} 2001 年にケイブが開発しカプコンが販売した、横スクロールの弾幕ショーティング。スチームバ

えています。

プロギアの嵐は購入当時の価格で数万円でしたが、ゲーム基板は安いものであれば数千円で購入することができます。なおプロギアの嵐では CP システム II と呼ばれる比較的大きめのゲーム基板が使われているのですが、ゲーム基板の大きさも千差万別です。

B.4 まとめ

ゲーム基板の価格は千差万別ですが、比較的高い買い物なので気軽に買えるものではありません。しかしながら家庭用に移植されたけれど移植度がとても低いゲームだったり、そもそも家庭用に移植されていないゲームを遊びたいのであれば、有効な選択肢のひとつです。

B.4.1 自宅をゲームセンター化する

ちなみにゲームセンターの筐体にはセガのアストロシティやプラスチシティ、タイトーのイーグレット 2 やイーグレット 3 などがあります。気になる方は検索していただければと思いますが、これもオークションやアーケードの中古ショップで購入できます。

「#部屋をゲーセンにする」というハッシュタグで Twitter 検索すると、自宅にゲーム筐体をゲームセンター化しようとしている方たちの様子が見れます。

その広がりは日本にとどまらず、イタリア人の Nicola DGN さんは秋葉原 Hey^{*3}に心を奪われ、なんと自宅をゲームセンター化^{*4}しました。ゲーム筐体の購入価格よりも、イタリアまでの輸送費のほうが高かったと言うのですから驚きです。

筆者も自宅をゲームセンター化したいという野望を持っておりますが、未だ実現できてはおりません。でもゲーム筐体も基盤も個人向けに販売はされているのですから、あとは自宅をゲームセンター化できるような広い部屋さえあれば。ワンチャン行ける・・・はず！

ンクの世界観が魅力的なことに加え、筆者はステージ 2 のボス（ゲーブリエル＝ハンマー大師）が最後に繰り出す低速大量弾幕が好きすぎて、自宅でもプレイしたい気持ちが抑えられなくなりました。

*3 シューティングゲームがたくさん置いてあるゲームセンターで、筆者も毎月足を運んでいる。

*4 <https://twitter.com/DGNSTG/status/1127365797532315649>

付録 C

基板集めてるけど何か質問ある？

nosuke@電腦のツボ

C.1 はじめに

こんにちは、nosuke といいます。趣味で基板を集めています。突然ですが、本コラムでは、ゲームセンターのゲームである基板を集めて自宅で動かして楽しむという、本誌の趣旨と完全に逆行するような筆者の趣味についてご紹介したいと思います。

C.2 基板って何？

「基板」という言葉自体は、本来は絶縁体でできた板の上に回路を配線したものや、さらにその上に CPU や RAM などをはじめとする様々な電子部品を実装した状態の裸の電子機器などを指します。一方、筆者が集めている基板は、簡単に言ってしまうとゲームセンターで動いているビデオゲーム（画面に映像を出力して遊ぶタイプのゲーム）の中身を指します。本稿では、これ以降、本来の意味での基板については「基板」のようにカッコ付きで表記します。

ゲームセンターで稼働しているビデオゲームの多くは、おおまかに筐体と基板の 2 つの要素に分解することができます。筐体は画面やスピーカー、コントロールパネル（レバーやボタン、ハンドル、ガンなどの操作系）、コイン投入口などがついた、プレイヤーが直接触れる外側の部分です。一方、基板は、筐体の中で動作している電子機器部分で、プレイヤーの操作を受け付け、映像や音声を出力するといったビデオゲームの中核となる機能を提供します。機能的には一般的な据え置き型の家庭用ゲーム機に近い存在と言えるでしょう。筆者はこの基板の部分を集めているというわけです。

基板には、「基板」らしい姿形をしているものもあれば、家庭用ゲーム機やパソコンのように立派なケースで覆われているものもあります。



▲図 C.1 完全に剥き出しの「基板」らしい基板の例 (カプコンのファイナルファイト)



▲図 C.2 全体がケースで覆われた基板の例 (カプコンのストリートファイターZERO3(CPS2))

また、基板の中には、ゲームソフト部分を入れ替えることで、動作するゲームを変更できるものも多数存在します^{*1}。基板向けのゲームソフトは家庭用ゲーム機でお馴染みのROMカートリッジや光学メディアの他、サブボード(ROMボード)などと呼ばれるROMなどの部品を搭載した裸の「基板」やフロッピーディスク、ハードディスク、PCカードなどの様々な形態で供給されています^{*2}。本稿では、これらゲームソフト部分まで含めて基板と称しています。なお、ゲームソフトを装着する先の基板(家庭用ゲーム機でいう本体部分)のことを、ここでは「マザーボード」と呼びます。

*1 逆に言うと、ゲームを入れ替えられない、特定ゲームしか動かせない基板も多数存在します。

*2 中には「基板」にすら実装されていない、裸のROMやその他の部品がセットになった「ROMキット」と呼ばれる形態で供給されているものもあったりします。



▲図 C.3 ゲームソフトを交換可能な基板 (SNK の MVS とその ROM カートリッジ)



▲図 C.4 基板におけるゲームソフトの多様な供給形態

C.3 どれくらい持ってるの？

2019年8月現在、筆者が所有している基板は約1,300タイトルになります^{*3}。基板蒐集勢の中では中堅クラスといったところでしょうか。なお、1,300タイトルの中には、カートリッジタイプのものや、光学メディアも含まれており、いわゆる「基板」となると、全体の6割強程度となります。

^{*3} ダブって持っているものもあるので、個体数であれば、もう少し多くなります。

C.4 どんなのを集めてるの？

筆者が蒐集対象としているのは、あくまで基板です。基板蒐集勢の中には、基板の付属品（インストラクションカード（インスト）^{*4}や帯^{*5}、取扱説明書、箱など）も含めて熱心に集める人も多いのですが、筆者は、この付属品については nice to have であり、積極的に集めることはしていません。あくまでも、電気的に動く部分にのみ強い興味があつて集めています。

蒐集対象についてもう少し詳しく書きましょう。筆者は、ゲームのジャンル的には STG、パズル、2D アクション（特に固定画面）などが好きなのですが、蒐集的には麻雀・花札系を除いて万遍なく対象としており、特定のジャンルや特定のメーカーの作品に絞って網羅的に集めるようなことはしていません^{*6*7}。

どちらかと言うと、「システムが完成されている」とか「さくさく遊べて気持ち良い」とか「画面が鮮やかで綺麗」といった点を重視して手を出すことが多く、結果的に所有している基板は 1980 年代後半から 2000 年代中頃くらいまでのものが中心となっています。基本的には国産（日本のメーカーが作成した）タイトルがほとんどですが、韓国や台湾などのタイトルについても、好みのゲームが多いため、日本未発売のものも含めてそこそこの数を所有しています。

一方で、ゲーム内容とは別に、基板がハードウェア的な観点で同系統であるもの、すなわち同じマザーボード上で動作するタイトルや、基板のハードウェア構成がほぼ同一なタイトルなどについては積極的に蒐集しがちです。これは、タイトル間でのハードウェア的な差異などが気になるためです。筆者の所有している数少ない麻雀・花札系のタイトルや、そもそも「ゲーム」かどうかの判断が難しい古いなどのタイトルには、このような理由で蒐集されたものも少なくありません。

ちなみに、基板をたくさん持っている話をすると（特に年長者から）「じゃあ〇〇も持ってるんだよね？ いいなあ」と言われることが多かったりするのですが、そういう会話で挙がるような超有名人気タイトルは内容的に筆者の琴線に触れることがなかったり、取引相場が極端に高かったりといった理由によって、所有していないことが多く、聞いてきた人をがっかりさせることも少なくありません^{*8}。

^{*4} ゲームの特徴や遊び方を簡単に説明した 1~2 枚の印刷物で、筐体の画面の左右や上の空きスペースに挟み込まれます。

^{*5} 対戦格闘ゲームなどでよく見かける、プレイアブルキャラクターの特徴や必殺技のコマンドなどが書かれた横長のシールなどの印刷物で、筐体の画面の下の空きスペースなどに貼られたり挟まれたりします。

^{*6} ただし、母数が多くなりすぎて、クイズやパズルなど、割と集め尽くした状態に近いジャンルは存在します。

^{*7} 麻雀・花札を集めていないのは、単に筆者が打てないためです（笑）。

^{*8} たとえばナムコであればゼビウスや源平討魔伝、ドルアーガの塔、ドラゴンスピリット、コナミであればグラディウスや沙羅曼蛇、アイレムであれば R-TYPE といったあたり。

C.5 どうやって集めたの？

基板はお金を持って遊ばせることのできる業務用のゲームですが、基板を買うにあたり免許などの特別なものは必要ありません。お金さえあれば誰でも買うことができます。筆者も、所有する基板の大部分は、専門店やオークションを通じて購入することで揃えました。

専門店に関しては、マックジャパンやトライを中心に、国内で個人向けに基板を販売しているほとんどのお店にお世話になっています^{*9}。特に、フジタコミュニケーションズ（現在は廃業？）は、一時期職場が近所であったこともあり、仕事帰りに立ち寄って、掘り出し物の基板を見つけては買って帰るといったことを頻繁に行っていました。また、数は少ないですが、海外の専門店や業者を通じて基板を買うこともあります。海外の専門店では、日本では見たことのないような基板が色々と売られており、特に韓国や台湾の基板に手を出すきっかけのひとつとなりました。なお、ここ最近では、専門店の基板の価格の高騰が著しく、また、特に国内の専門店で扱っているような基板については、欲しいものはほとんど入手してしまったということもあって、専門店で買う機会はめっきり減ってしまいました。

一方、オークションについては、ヤフオクはもちろんのこと、eBay からも海外の基板を中心に色々と購入しています。一時期は台湾の Yahoo! オークション（Yahoo 奇摩拍賣）にも進出し、代行業者を通じて買い付けたりしていました。今でも、オークションには、専門店では陳列されないような変な基板が出てくることが多々あるため、ヤフオクや eBay は頻繁にチェックし、時折落札しています。

それ以外では、基板を通じて知り合った仲間からの買い取りや交換、場合によっては寄贈により入手したものもあります。また、ごく稀なケースですが、廃業するゲームセンターから買い取らせて頂いたこともあります。

ちなみに、これまで掛けた総額については、計算したことがないのでよくわかりません。正直、真実を知るのが怖いので、計算したくないのが本音です（笑）。ちなみに、大半は基板が高騰する前に購入しているため、今同じだけ揃えるよりは、かなり安く済んでいるとは思います。

C.6 どうやって保管してるの？

筆者の基板は、レンタル倉庫などには置かず、すべて自宅で保管しています。これは、調べたいことが発生した場合などに即座に現物にアクセスできないと、蒐集して所有することに意味がないと考えているためです。以下では筆者の基板の保管の仕方についてご紹介します。

^{*9} といっても、基板を集め始めた時期が遅く、既にビデオゲーム全盛期は過ぎた後であったため、お世話になれたお店の数は両手で足りるくらいしかありませんが。

C.6.1 まずはエアキャップで保護

既に述べたように、多くの基板では回路や電子部品が剥き出しとなっています。そのため、迂闊に素の状態でその辺に置いたままにしておくと、ものがぶつかって回路が傷ついたり部品がもげたりするリスクがあります。また、何より静電気によって電気的に壊れる可能性もあります。筆者は、このような剥き出しの基板については、一部の専門店のやり方に倣って静電防止タイプのエアキャップで全体を包み、さらに養生テープで固定することで開け閉めできるようにしています。特に、オークションで入手した基板は、静電防止でないタイプのエアキャップで雑に巻かれたりすることが多いため、いつでも巻き直せるよう、静電防止タイプのエアキャップをロールで買い、養生テープと合わせて常備しています。



▲図 C.5 エアキャップで保護した状態の基板(カプコンのファイナルファイト)

C.6.2 保管自体は棚が基本

現在は、カートリッジや光学メディアなどは、DVDなどの保管に適したサイズの棚にみっちりと詰め込んで保管しています。また、それ以外の一般的な基板については、天井近くの高さにまで延長したスチールシェルフの棚板に、原則として立て並べて保管しています^{*10}。その際、少しでも多くの基板を、安全かつアクセス可能な形で置けるように、立てた際に同じ高さとなるような基板を極力同じ段に並べるようにすることで、基板と上の棚板の間の無駄な空間を減らし、それによって棚板を1段分多く確保するといった工夫を行っています。なお、全体がケースで保護されていて、積み重ねが可能な基板については、ある程度の高さまで積み上げて保管しています^{*11}。

^{*10} 剥き出しの基板は積み重ねておくと、重さでたわんで壊れたりするので、平積みは厳禁です。

^{*11} 本当はアクセス性を考えると、これらも縦にして並べて置いた方が良いのですが。



▲図 C.6 筆者の基板棚の一角 (なるべく高さが同じ基板を同じ段に置いている)

C.6.3 コンテナボックスも併用

故障した基板やダブって所持している基板などについては、アクセス性に関して多少劣っても構わないため、より高密度に保管すべく、コンテナボックスに詰め込んだ状態で棚に置いています。このときも、コンテナを重ねてしまうと、下のコンテナの中身のアクセス性が非常に悪くなってしまうため、基本的に棚1段に対してコンテナが1段だけになるように棚板の間隔を調整しています。

C.7 何でそんなに増えたの？

基板をたくさん持っていることの背景には、基板自体が魅力的であることと、それをたくさん集めようと思うに至ったきっかけに加え、実際に集めることができた環境的要因があると考えられます。

C.7.1 基板自体の魅力

まずは筆者が感じる基板自体の魅力について紹介します。

本物 of 本物の安心感とプレミア感

当たり前ですが、基板はオリジナルそのものです。どんなに優れた移植であっても、追いつくことはあれど、超えることはできません。また、今となっては地味なグラフィックやサウンドのゲームでも、現役稼働当時は、同世代の家庭用ゲーム機と比べると表現力や処理速度、ユーザエクスペリエンスなどの面で圧倒する存在でした。そんな最高峰のゲーム環境が普通に家庭にあって、いつでも好きなときに好きなだけ動かせることの安心感やプレミア感が、筆者にはたまらないのです。

上級者向けっぽいところ

多くの場合、基板は完全に裸の状態か、一部分のみがカバーで保護されているような状態で、外部から基板上の回路や電子部品（の一部）に直接アクセスできるようになっています。また、ケースで覆われているものも、家庭用ゲーム機に比べると非常に大きなものが多く、無骨な外見のものがほとんどです。こういった、外観よりも中身で勝負的な質素なところが、筆者にとって魅力のひとつとなっています^{*12}。



▲図 C.7 初期型 PS3 よりも大きい CPS2 基板

また、基板の設置を行うのは一般人ではなく機材の扱いに長けたプロ（のはず）であることから、基板には、デザイン的に不親切な部分が多く、故障に繋がるミスを未然に防ぐような工夫が十分になされていないといった、ちょっと（かなり？）扱いづらいところがあったりもします。こういう玄人向けなところも、魅力のひとつと言えるでしょう^{*13}。

多様性あふれるハードウェア

据え置き型の家庭用ゲーム機のハードウェア部分（本体）を作って販売している（いた）主要なメーカーは、黎明期の混沌とした時代を除くと、任天堂、セガ、NEC、ソニー、マイクロソフトなどの数社に限定され、それ以外の大多数のゲームメーカーは、独自に本体を作ることはせずに、任天堂やセガ、ソニーなどの販売する本体にゲームソフトのみを供給する形で市場に参入しています。そのため、各ゲームメーカーは、基本的にハードウェアに関して大きな自由度はなく、ゲームソフト側で工夫を凝らして作品を作り上げるのが一般的です。

これに対し、アーケードゲームの世界では、各ゲームメーカーが独自にハードウェ

^{*12} 実際のところ、筐体の中に入れられてしまうので、かっこいい外観にする必要性があまりないのでしょう。

^{*13} こういたプロに甘えたデザインこそが、物理的・電気的な事故や人的ミスによる破損を誘発する要因であり、基板の弱点であったりもするんですが。

アである基板を開発し、その上でソフトウェアを作り込むことが行われていました。そのため、基板は非常に多様性に富んでいます。このあたりも、筆者が感じる基板の持つ魅力のひとつです^{*14}。

C.7.2 基板を集めることのきっかけ

次に、筆者が基板を集めようになったきっかけについて紹介します。当たり前かもしれません、初めて基板を手にしたときは、それから十数年でこんなに増えるとは夢にも思いませんでした。当時は、基板は筆者にとって「どんな移植もかなわない本物のゲーム」や「移植されていないので普通は家で遊べない貴重なゲーム」といった、何だか特別なものという存在でした。

数が増えることのきっかけとなったのは、初めて基板を手にしてから2年くらい過ぎたあたりに、オークションで大物を落札することに成功し、一気にたくさんの基板を手にする機会に恵まれたことでしょう。届いた大きなダンボール箱の中には、大量のMVSのカートリッジに加え、コナミのSystem GXのマザーボードや、そのROMボードが多数入っており、お馴染みのタイトルもあれば、名前は知っていたけど遊んだことのなかったタイトルや、初めて知ったタイトルもありました。これらを目の前にして、起動を確認していくうちに、未だかつて経験したことのないような高揚感とともに、「たくさんあるって楽しい！」とか「もっと色々触れてみたい！」みたいな思いが芽生えたのを覚えています。おそらくここが蒐集の道への入り口です。

C.7.3 基板を集められた環境的要因

ただ、基板を集めたいと思っても、条件が悪ければ夢物語で終わってしまいます。筆者の場合は、環境的な条件にも大変恵まれていました。たとえば、その当時、スペースに恵まれていたことや独り身であったこと、身近なところに基板屋さん（前述のフジタコミュニケーションズ）を見たことなど、有利な点が多数ありました。また、Twitterなどを通じてできた基板仲間から刺激を受け続けたのも、蒐集欲を駆り立てる大きな環境的要因のひとつだったと考えられます。これらがあったおかげで蒐集ペースは加速し、わずか2~3年で数百タイトルを所有するまでに至りました。

そして、その後も、生活の変化などにより蒐集のペースは衰えたものの、数を減らさなければならないような環境的要因が現れなかつたことや、筆者自身の基板に対する価値観が変化したことなどにより、所有する基板の数は緩やかに増加を続け、今に繋がったと考えられます。蒐集家の中には「数を一定以下に保つためのルールを決め、それに反するものは持たない・手放す」といったことをする人が居ます。それ自体はひとつの考え方であり、否定するつもりは一切ありません。筆者も、か

^{*14}一方で、この多様性のせいで、信号品質などにばらつきが生じ、基板によっては特別な調整や機材との相性問題など、様々な運用ノウハウが必要となる事態に繋がっていると考えられます。

つてはそれに近い考えを持った時期もあり、いくつかゲーム内容で判断して「このゲームは合わないなあ」と感じた基板を手放してしまったこともあります。しかし、蒐集が進み、基板と戯れているうちに、いつしかゲーム内容そのものよりも、それが基板であること自体に価値を感じるようになりました。そして、基板であれば、ゲーム内容に関わらず、広く受け入れるようになりました。こうなると、ダブったりでもしない限り、特定のゲームを手放す理由ができず、場所が許す限り増える一方となるわけです。

C.8 どうやって動かしてるの？

まず先に言っておくと、筆者は筐体を所持していません。基板を買い始めた当初から今に至るまで、一度も筐体を所持したことがないのです。筐体があれば、何かと便利なのは理解してはいるのですが、筐体を置くスペースがあるなら、そこに棚を置いてもっと基板を置きたいと考え、こうなりました。

筐体を使わずにどうやって基板を動かしているのかというと、コントロールボックスと呼ばれる装置（に相当するもの）を自作し、それを利用して動かしています。コントロールボックスは、基板を動かすのに必要となる、筐体の持つ電源やモニタ、スピーカー、コントロールパネル（操作系）、コインシューターなどに相当する役割のうち、モニタとスピーカー以外の一通りの機能を提供する装置です。このコントロールボックスは、前述の専門店で購入することができるのですが、実はかなり高額でして、値段を見た筆者は「このお金で基板がたくさん買えちゃうなあ」と思い、自作する道を選びました。このとき作ったコントロールボックスは、手直ししながら未だに使い続けています。筆者の自作コントロールボックスについて簡単にご紹介します。



▲図 C.8 筆者自作コントロールボックス（中央下）とジョイスティック（左）および電源（右）（中央上の赤いのは PGM の基板）

C.8.1 基板との接続

筆者のコントロールボックスからは、基板でもっとも標準的に採用されている JAMMA と呼ばれる規格のコネクタに接続するためのケーブル（ハーネス）が伸びています。JAMMA 規格のコネクタには、電源、映像（アナログ RGB）信号、音声（スピーカー）信号、レバーやボタン、コイン投入などの操作に対応する入力信号がまとめて配線されているため、これを通じてコントロールボックスと基板を接続するだけで、基板を動かすのに必要な電源や各種信号が一挙に繋がります。なお、JAMMA 以外の規格のコネクタを持った基板とは、JAMMA ハーネスの先に、ピン配置やコネクタ形状を変換する変換ハーネスや、信号自体を変換する I/O コンバータなどを挟むことで接続します。

また、基板の中には、対戦格闘ゲームなどの 6 ボタンを利用するものや、ステレオ音声出力に対応しているものなどが存在しますが、これら信号は JAMMA 規格のコネクタに存在しないため、変換ハーネスを利用して筆者のコントロールボックスとは接続できません。そのため、筆者の環境では、別途専用のハーネスをコントロールボックスから伸ばし、それを基板の専用コネクタと接続することで、これら信号のやり取りを行います。

ただ、蒐集に主眼を置いている筆者は、ハーネスの整備は後手に回りがちで、6 ボタン配線などは一部のゲーム用のものしか整備できていません。また、ステレオ音声に関しては、基板ごとに配線が異なり、どれがどれだかすぐ忘れてしまうため、基本はモノラルで済ませることが多いです。

C.8.2 電源関係

古めの基板の多くは +5V、+12V の 2 種類の電圧を必要とします。また、一部の古いタイトーのゲームなどは、-5V という特殊な電圧も合わせて使います。そのため、JAMMA 規格向けの電源にはこれら 3 種類の電圧の出力に対応しているものが多いです。

一方、新し目の基板では、-5V を使うことはなくなり、代わりに +3.3V を使うものが増えました。JAMMA の後継の規格である JVS と呼ばれる規格でも -5V は廃止となり、代わりに +3.3V が加わっています。そのため、JVS 規格向けの電源は、+5V、+12V に加えて +3.3V の 3 種類の電圧の出力に対応したものが一般的です。

この結果、何が起こるかというと、古いものから比較的新しいものまで色々な基板を動かしたい人は、基板にあわせて 2 種類の電源を使い分けなければならぬという事態が生じます。筆者も、以前は JAMMA 規格の電源と JVS 規格の電源を適宜使い分けていましたが、現在では、JVS 規格の大型の電源を常設し、直接供給されない -5V についてはコントロールボックス内で DC-DC コンバータを利用して生

成することで、電源を一本化して運用しています。

C.8.3 映像関係

基板はアナログ RGB 信号で映像を出力するものが大半です。筆者の場合、基板から出力されるアナログ RGB 信号を、コントロールボックス内で調整可能な抵抗を通して適度に減衰させた後、アップスキャンコンバータを通して液晶モニタや液晶テレビに映しています。

基板を始めた当初は、マイコンソフト社の XRGB-3 と呼ばれるアップスキャンコンバータを利用していました。XRGB-3 は非常に高性能なアップスキャンコンバータだったのですが、水平同期信号 (H-sync) の周波数が 24kHz の映像信号に対応していなかったため、それらを出力する一部の基板については 24kHz に対応した液晶モニタに直接映像信号を入力して映す必要があり、非常に手間でした。

現在では、XRGB-3 の後継機である、同じマイコンソフト社の XRGB-mini Framemeister と呼ばれるアップスキャンコンバータを利用して基板の映像を液晶テレビに出力しています。この機器は、24kHz や 31kHz のアナログ RGB 信号にも対応しており、出力も HDMI であるため、家庭用テレビなどにも映しやすく大変重宝しています。なお、同期信号が特殊過ぎて Framemeister でも正常に映像を映すことができない基板がいくつか存在しますが、これらについてはノーチラス社の NRS-1 という装置を基板とコントロールボックスの間に入れて同期信号を補正させることで解消させています。

C.8.4 音声関係

多くの基板は、音声信号をスピーカーレベルで出力します。すなわち、基板に直接スピーカーのプラス・マイナス端子を繋ぐことでスピーカーを鳴らすことができます。これだと当然家庭では扱いにくいので、筆者はスピーカー向けの信号に対して直列にコンデンサを入れることで直流成分をカットし、その後同じく直列に入れた抵抗で適当に減衰させた上で、パソコン用のスピーカーなどで鳴らしています。ただ、これだと音的におまりよくないようなので、近々カーオーディオ用のハイローコンバーターを利用してスピーカーレベルの信号をラインレベルの信号に変換するようにコントロールボックスを改造する予定です^{*15}。

C.8.5 操作系

大抵の基板は、2P 分のレバー、操作用 6 ボタン、クレジット用ボタン、スタートボタンがあれば遊べます。筆者は、操作系として、基板を始めるはるか以前に秋葉原のどこかのお店(千石電商?)で買ったジョイスティックのガワに、業務用のレ

^{*15} 機材は買ってあるんですが、未だ組み込んでいません。

バーとボタンを取り付けたものを、コントロールボックス自作当初から使い続けています。本当は、業務用のコントロールパネルや、それを取り付けるコンパネベースもいくつか手元にあるので、そちらに乗り換えたいのですが、そう思いながらもう何年も経過してしまいました。

ちなみに、基板の中には、レバーやボタン以外の特殊な入力デバイス（麻雀パネルやパドル、トラックボール、キーボードなど）を必要とするものも少なくありません。筆者の環境では、これらはコントロールボックスを介さずに基板と直接配線します。が、この辺についても、色々と所持はしているものの、整備が遅れていて、まともに利用できない状況が何年も続いています。環境を整えるのは、まだ先のことになりそうです。

C.8.6 画面の縦置き

縦スクロールのSTGなど、筐体側でモニタを縦向きにして遊ぶことを前提とした基板については、家庭で動かす場合も画面を物理的に縦にする必要があります。筆者の場合、基板を始める以前から液晶モニタに回転機構を取り付けて、縦向きにできるようにしていたため、ここでの苦労は特にありませんでした。以前は、モニタが比較的小さかったこともあり、液晶モニタを回転させるのにエルゴトロンの液晶スタンドを利用してましたが、現在では32インチのREGZAを回すためにマイコンソフト社のXAC-1を利用しています。

C.9 ぶっちゃけどれくらい遊んでるの？

こんなにたくさんの基板を集めているんだから、毎日自宅でアーケードゲームをプレーしまくっているんだろうと思われるかもしれません、残念ながら、筆者は現在、基板でゲームをプレーする時間はほとんど取れていません。ただ、今でもそれなりの時間、基板で遊んではいます。すなわち、ゲーム自体はプレーできていないものの、基板にまつわる色々なことを解析してみたり、壊れた基板を修理してみたり、基板を便利に運用するためのものを作り出したりといったことを、割と頻繁に行っているのです。この原稿を書いているのも、ある意味で基板で遊んでいることの一環と言えるかもしれません。

ちなみに、筆者は壊れた基板を直すのも趣味のひとつとしていまして、趣味で得たノウハウをまとめて同人誌として出版していました。興味がある方は、拙著「俺の基板がこんなに動かないわけがない」^{*16}をご覧になってください。

また、内蔵しているリチウム電池が切れるなどしてゲームが起動しなくなってしまったカプコンのCPS2システムの基板を修理するための「CPicS2」^{*17}という同人ハードウェアを開発したりもしました。現在では、同じく電池が切れるなどすると

^{*16} <http://www.dentsubo.net/circle/oreita.html>

^{*17} https://bit.ly/cpics2_manual

起動しなくなってしまった他の基板を修理するための同人ハードウェアの開発についても準備中です。



▲図 C.9 CPiCS2 (写真の矢印の先にある小さな「基板」部分)

C.10 何か困ったこととかないの？

このように、基板で楽しく遊んでいる筆者ですが、基板にまつわる悩みごとも色々とあります。いくつかご紹介しましょう。

C.10.1 触るのに十分な時間が取れない

これはシンプルな話ですが、普段は仕事があり、家庭もある身であるため、なかなか仕事以外の時間を趣味に全振りすることができません。また、基板以外にも、普通にPS4やSwitchなどの最新のゲーム機でイマドキのゲームをプレーしたり、古い家庭用ゲーム機で昔のゲームを嗜んだりといったこともするので、これまた基板に割ける時間が限られてしまいます。ゲームライフバランスやゲームゲームバランスの取り方が難しく、遊び方改革が求められる今日このごろです。

C.10.2 買いたくても買えない

最近はなかなか基板が買えなかったりもします。といっても、「高くて買えない」という話ではありません。筆者の場合、元々そういう高額基板は興味の対象外であることが多く、最初からスルーしがちです^{*18}。そうではなく、「欲しい基板がどこにも売られていないために買えない」のです。高くて買えないケースはストレスやボーナスが背中を押してくれればどうにでもなりますが、モノがなくて買えないケースは、どうにもならないわけで、なかなか辛いです。

^{*18} そのために、前述のように有名人気タイトルがすっぽり抜けていたりします。

また、それと並んで、ここ最近は置き場所が本当に不足気味で、物理的に買えないという状況にもなりつつあります。筆者は、数年前に家を建てたのですが、その際、入念に配置などをシミュレーションして手持ちの基板などの趣味のものをまとめて置ける部屋を設計し、確保しました。果たして出来上がったその部屋には、引っ越し時点での基板は完璧に収まったわけですが、その後、色々とモノが増えた結果、現在はその部屋が限界に近づいています。ここを超えることは一線を越えることを意味するため、何としても避けなければなりません。というわけで、そう遠くない将来、何かを買うには何かを手放さなければならないみたいな、何かしらの決断を迫られることになるかもしれません。

C.10.3 保守がしんどい

先ほど述べたように、筆者は壊れてしまった基板を修理するのも好きなのですが、それでも新たに基板が壊れていくのを見るのはやっぱり嫌です。のために、防げる故障は防ぐべく、保守を行うわけですが、それ自体もかなり大変だったりします。特にしんどい（しんどかった）保守の経験をいくつかご紹介しましょう。

毎月の充電

信じられないかもしれません、基板の中には、1ヶ月ほど動かさずに放置しただけで壊れて起動しなくなるものが存在します。これら基板では、ゲームの違法コピー対策の一環として、基板の起動に必要なセキュリティ情報が揮発性の RAM に書き込まれているのですが、その RAM をバッテリーバックアップしているのが、リチウム電池などの数年～数十年持つような電池ではなく、充電式の電池なのです。電池は、基板に通電されている間に充電されますが、電源を切って1ヶ月も放置すれば空になってしまいます。その結果、RAM に記録されていたセキュリティ情報は消失し、ゲームは起動しなくなります。もちろん、その後、再度充電したところでゲームは復活しません。筆者の知る範囲では、このような方式を採用している基板には、Kabuki と呼ばれる Z80 ベースの CPU をメイン CPU として搭載している 1990 年前後に発売されたカプコンやミッセルなどの基板と、それから 10 年以上過ぎてから登場したケイブの怒首領蜂大往生 BL があります。いずれも、このような状態になってしまふと、元の状態に戻すにはメーカー修理が必要で、それには数千円～数万円もの費用がかかったと聞きます^{*19}。

このような悲劇を避けるためには、毎月一回は基板に数十分間通電して充電する必要があります。筆者も 2011 年頃に、電池切れしていない状態の Kabuki を搭載したミッセルのスーパーパンを入手したのですが、毎月の充電は、月一回といえど、なかなかしんどい作業でした（特にプレッシャー的な面で）。途中、どうしても充電できない期間は、知人に無理言って頼み込んで充電して頂いていたのですが、電池

^{*19} 怒首領蜂大往生 BL についてはわかりませんが、Kabuki を搭載した基板については、2019 年 2 月末（!）にカプコンがサポートを終了したため、現在ではメーカー修理することもできません。

が寿命だったのか、あるいは別の何か要因があったのかわかりませんが、2015年末に、最後に充電してからそれほど経過していなかったにも関わらず、ついにセキュリティ情報が消えてしまい、帰らぬ板となってしまいました。オリジナルの状態を維持できていた基板が壊れてしまったこともショックでしたが、それ以上に、自分ができない間、代わりに毎月充電してくれていた知人の協力が完全に無駄になってしまったのが非常に辛かったのを今でも覚えています。



▲図 C.10 毎月充電して維持したスーパーパンの充電式電池

なお、Kabuki 搭載基板については、近年になって海外有志によってセキュリティ情報を書き戻す方法が確立されたため、現在では、電池切れした状態の基板を個人レベルでいくらでも復活させられるようになりました。^{*20} また、怒首領蜂大往生BLについても、筆者自ら電池切れから無改造で復活させる方法を編み出しており、こちらも電池切れによる故障は心配ない状況となっています^{*21}。もう、必死になつて毎月充電し続けなくとも、動かす前に復活させてしまえばよいのです。何とも良い時代になったものです。

電池切れの防止

前述の充電式の電池を搭載した基板よりはだいぶマシですが、同じように、ゲームの起動に必要となるセキュリティ情報を、数年から数十年持続するリチウム電池で保持する基板も多数存在します。たとえばカプコンの CPS1・CPS2・CPS3 の各タイトルや、セガの System16・18・24 などのうち FD1089 や FD1194 と呼ばれるパーツを搭載したタイトル、同じくセガの System32 のうち FD1149 と呼ばれるパーツを搭載したタイトルなどがそれに該当します。これらも、やがては電池切れになる運命であり、一度電池が切れてしまうと、メーカー修理に出さない限り元通

^{*20} それ以前は、電池切れした基板を復活させるには、プログラム ROM や基板を改造する必要がありました。

^{*21} 元々基板を入手した時点で電池切れしていたため、電池切れから復活させる方法を確立せざるを得ませんでした。

りにはならないという点や、それには多額の費用がかかるという点についても、前述のケースと同様です^{*22}。これらについては、数年に1回程度、電池を切れる前に新品に交換すればよいのですが、特殊なりチウム電池の場合、新品の電池自体が安くなく、また交換作業自体の難易度も高いため、そのたびに多額の費用と時間がかかるなど、話はそう簡単ではありません。また、電池交換作業は、失敗するとセキュリティ情報を消失させてしまう、すなわち基板を壊してしまうリスクが伴います。特に、セガのSystem32のFD1149は、電池を交換するために基板から取り外すと、数分程度でセキュリティ情報が消失してしまうようで、破損のリスクが極めて高いと言えます^{*23}。

筆者も、大切な基板が電池切れを起こして壊れてしまうのを見過ごすことができず、先人の築き上げた様々なノウハウを参考に、何度も電池交換を行いましたが、筆者自身の無計画性や慎重さの欠如、ノウハウを何も考えずに真似るという思考停止癖が災いして、何度か失敗し、そのたびに生きている基板をダメにしてしまうという辛い思いをしました^{*24}。

なお、カプコンのCPS1・CPS2およびセガのFD1089・FD1094については、前述のKabukiなどのケースと同様に海外有志によってセキュリティ情報を書き戻す方法が確立されたり、そもそも電池を必要としない代替部品なども提供されるようになったため、これらについては電池切れの心配が不要となりました。まだカプコンのCPS3やセガのFD1149については復活手段が確立されていませんが、今後に期待したいところです^{*25}。

液漏れの防止

基板の中には、粗悪な電解コンデンサや電池を搭載しており、動いているうちにそれらのパーツが液漏れなどを引き起こすものがあります。たとえばナムコのNA-1・2やアイレムのM92といったシステムのマザーボード、コナミのゼクセクスやX-MENなどの基板は、電解コンデンサが液漏れを起こすことでも有名です。また、IGSのPGMのマザーボードやそれをベースとした基板^{*26}、カプコンのCPS2^{*27}などは、電池が液漏れを起こす可能性があることで知られています。液漏れが起こると、基板の回路や周辺部品の金属部分が腐蝕して、断線などを引き起こし、基板は故障します。これらの基板については、液漏れを発見したら早急に問題のある部品を良品に交換し、基板上に漏れ出た電解液などを拭き取るなどの清掃を十分に行うこ

*22 当然、現在ではメーカーサポートが終了しているため、メーカー修理自体ができない状況です。

*23 おそらく自爆回路的なものが備わっているのでしょう・・・。

*24 ただし、この辛い出来事が、プログラムROMを解析・改造し、復活させる技術を習得するきっかけとなったので、それはそれで無駄ではなかったのですが。

*25 FD1149は代用品を作れる可能性もあるため、筆者は別のアプローチで挑むことも考えています。

*26 PGM基板の派生品には、先ほど1ヶ月放置しただけで壊れるとご紹介したケイブの怒首領蜂大往生BLも含まれます。

*27 CPS2基板に搭載されている塩化チオニルリチウム電池は、液漏れするだけでなく、破裂(爆発)して周囲に腐食性のガスを撒き散らすこともあります。

とで、腐食の進行を抑えることができますが、これ自体、なかなか大変な作業です。そのため、可能であれば、液漏れが起こる前にリスクのある部品をさっさと交換してしまうのが安心なのですが、CPS2 の電池に関しては、前述の通り、交換すること自体が作業に失敗して基板をダメにしてしまうリスクを伴うため、非常に悩ましい問題でした^{*28}。

なお、手前味噌になりますが、筆者の開発した CPicS2 は、電池切れした基板を復活させるにあたり、新たな電池を必要としないため、基板から電池自体を外すことができるという特徴があります。筆者はこれを活かし、CPicS2 の検証も兼ねて、50 枚近くある手持ちの CPS2 の基板すべてから電池を外すことができたため、現在では液漏れなどの不安は完全になくなりました。ちなみに、電池を取り外した 50 枚近い CPS2 基板の中には、液漏れがまさに進行中のものも 1 枚ありました。この基板は、運良く平積みして保存していたため、電池から漏れ出た液体が流れて周囲の電子部品に付着するには至っていませんでしたが、既に電池の端子自体が触ったら崩れるほどボロボロになっており、非常に危険な状態でした^{*29}。



▲図 C.11 液漏れを起こしていた CPS2 基板の電池（写真は電池を外す過程で起こしたところ）

C.11 この先どうするの？

最後に、筆者がこれからこの基板をどうしたいか、少しだけ書いてみます。といっても、いつどんな風に手放すとかそういう話ではなく、今後どう活かしていくかという話です。

現在、基板関係で、筆者が特にやりたいと考えているものは 2 つあります。1 つ

^{*28} 現在では、前述の通り、電池が切れても簡単に復活できるため、交換のリスクはなくなったと言えます。

^{*29} 恐ろしいことに、この状態でも電池として機能はしていました。

は、前述の CPicS2 のような、余計な保守からオーナーを解放してくれるような装置の開発です。そしてもう 1 つは、カスタムパーツの代替品の開発です。

基板の多くはカスタムパーツ、すなわち特定の基板のために開発された、一般的に市場には出回っていない部品を搭載しています。これが故障した場合、大抵は同じ部品を搭載した他の基板から移植する方法でしか直すことができません。すなわち、ニコイチ的なことをする必要があります。このように部品を移植して修理すること自体は比較的簡単なのですが、当然壊れるたびにカスタムパーツは減っていくため、ある時点で移植元となるパーツが手に入らなくなることが懸念されます。昨今では、海外などを中心に、一部の需要が高くニコイチが困難になってしまったカスタムパーツについて、互換部品が作られるようになっており、特定の基板については状況が改善しつつあります。ただ、一方で、まだ比較的ニコイチがしやすい基板のカスタムパーツに関しては、状況に変化はありません。筆者も、何かしら自分が困っているところを出発点に、今ある基板を解析などに活かして、良いものを作って貢献できればと考えています。

C.12 おわりに

というわけで、本稿では、筆者の基板蒐集に関してご紹介しました。文字にしてみて改めて実感しましたが、奇特な趣味だと自分でも思います。一方で、文字にしたことで、色々と振り返ることもできました。

ちなみに、今回寄稿するにあたって、技術の本と聞いていたので、本当はもっと基板にまつわる技術的なことを色々と書きたかったんですが、膨大になった上に全然おもしろい感じに仕上がらなかっただので、悩んだ挙句、一旦全部捨てて書き直し、その後も何度も迷走して、最終的にこんな内容になりました。おそらく、今回誌面に載った文章の 5~6 倍の量を書いて捨てています（笑）。いい加減、こういうところ、直したいんですけどね・・・。

それでは、大変長くなりましたが、本コラムはこれでおしまいです。最後までお読み頂き、ありがとうございました。またどこかでお会いしましょう。

付録 D

ゲームセンターにおけるタバコの扱い

ごまなつ@akrolayer

ゲームセンターはタバコ臭いから嫌だ！ 行きたくない！ そう思っている方いませんか。確かに昔はゲームセンターはタバコ臭い場所でした。しかし、今ではそんなことはないです。むしろ、どこでも吸えるゲームセンターは珍しいです。

私もタバコは嫌いです。例えば、私は麻雀は好きですが、雀荘はタバコ臭く頭が回らなくなるのでなかなかできません。また、私がプレーしているゲームは体を動かすスポーツなので、タバコは避けたいです。さて、私はタバコが嫌いですがゲームセンターに行けている理由は、 禁煙とは行かないまでも、分煙が進んでいることが大きいです。

当たり前ですが、ゲームセンターも新規客が必要です。新規客がタバコを嫌がっていることがわかれれば、禁煙にすることも当然の選択肢です。喫煙者である既存客を離さないために喫煙室を設置し、分煙にしているゲームセンターが多いと感じます。また、特定フロアだけ喫煙可にしている場合もあります。大手ゲームセンターであれば、確実に分煙はされています。

D.1 どうやって喫煙可を見分ける？

オススメの方法は、フロア案内図（エレベーター、案内板）を見ることです。喫煙エリアがある場合は、そこ以外は禁煙です。そのような案内がなければ、ゲームの台に灰皿が置いてあるかどうかで喫煙可を見分けることができます。

付録 E

ゲームセンターの思い出

おやかた@oyakata2438

ゲームセンターが楽しいところである、という点については同意するものの、最初の一歩を踏み出すのもなかなか難しいところ。私自身はあまり続かなかったクチなので、あえてなぜ続かなかったのかを述べて、それを回避することで初心者の間口を広げるなどの参考にしていただければ幸いです。

若干後ろ向きな内容になってしまふのが心苦しいところですが…

E.1 他の人のレベルが高い

これは、後から入った人が下手、システムを把握していないなど、最初ならば当たり前のことです。ですが、例えば友人と一緒に行って、その人と楽しめるところまで行くためのハードルを越えられるかというとなかなか厳しいものがあります。もちろんそこには練習あるのみではありますが、そのモチベーションを維持させるだけの工夫があるとよいですね。

例えば、クイズマジックアカデミーという有名なクイズゲームがありますよね。一時期少しハマっていた時期があります。挫折した理由は、キー入力の並びと認識の悪さでした。問題自体はそれほど難しくないので一瞬でわかります。ところが入力が間に合わないのです。

入力の方式を例に言えば、PCになれている人であれば、かな入力よりローマ字入力の方が慣れているでしょう。あるいは、50音表から入力が全く慣れない（KBのかな配列に慣れているという意味でもない）ので、そこでもたついている間に他の人が回答を済ませ負けてしまう、という事象が頻発します。

さらには、キーの認識が今一つで、さらにもたつく、という点。またおそらくタッチパネルのタッチの仕方などにもノウハウはあるのでしょうか。それに慣れるまでのハードルがとても高く高いものに見えます。

もちろん、みんなそこを超えてきたんだ、という指摘はそうでしょう。またランキングごとの対戦になるので諸条件はそこそこと似通ってもいるはずです。ランキング

初心者がいきなりランカーと当たるということはないようにオンラインの対戦相手を選ぶアルゴリズムになっているであろうことも承知はしています。

さらには、初心者から初級者にランクアップするには、それらの入力などのお作法を学び最初の超えてこそその楽しみであるとも言えるでしょう。理解します。当たり前です。

ですが場合によってはやはりそのハードルを越えることができない場合もあります。原因と対策は何でしょうね。少しやってあきらめた人に聞いてみるとわかるかもしれません。

例えば、キー入力が慣れないのに対して、かな入力のみならずローマ字入力を可能にする、というはどうでしょう。実装はとても大変なのだけれど、入力キー配列をカスタムできるようにするなど、Just Idea では考えることができます。

E.2 人の目がある

シューティングなどのように、上手い下手が外から見えてしまうゲームは、へたっぴににとってはやはり敷居高いものです。音ゲー（特に DDR などの体を動かす系）は手や体の動きがほかの人から丸見えです。心理的ハードル上がりますよね。

ギャラリーにみられることが醍醐味である、モチベーションの源泉であるという意見もありましょう。理解はしますが、自分ができるかどうかは別問題です。

一般に他の人は初心者がへたっぴだったとしても気にも留めていないでしょう。当然ですよね。知らない人が普通にプレイしているだけですから気に留める必要はありませんから。ですがプレイする人本人にとってはやはり心理的ハードルになります。

特に、例えばリズム感ないからなー、という自覚症状がある人にとっては、そのゲームを選ばない理由としては十分でしょう。ほかにもゲームがあり、特段そのゲームを選ぶ必要があるわけではありませんから、他のもっと制約の低いゲームに流れる可能性があります。

例えば、一人カラオケのように、人の目を気にせず練習ができたらどうでしょう？ 案外いいかもしれませんね。つい立てで囲まれた DDR 筐体があつたら？ 練習したい人はもっと増えるかも？

E.3 高い

プライズ系（UFO キャッチャーやお菓子崩し）などは、100 円や 500 円程度ではなく取れる気がしません。それなのに、1 トライ 10 秒 20 秒です。「遊び方」を習得するまでにつぎ込む金額はどんなもんになるのでしょうか。コツや攻略定石をつかむまでの費用をかんがえるとくらくらしてしまいます。

街中でも、ゲーセンの袋に大きなぬいぐるみやフィギュアの箱などを抱えて歩いている人を見るかもしれません。そういった人たちがどれだけ練習しているかは定

かではありませんし、練習したからこそ賞品をゲットできているのは当然でしょう。しかし、基本的なレベルに行くまでにどれほどかかるのか、どれほどの経験を積む必要があるのか、そこまでのトライで賞品を入手するという行為に関してのモチベーションが維持できるかと言ったところがネックになってきます。

E.4 まとめ

初心者から初級者、あるいはその以前である初めての人が初心者になるためのハードルが案外高く、楽しくなるまでが長い、という状況がゲームセンターに足を遠のかせる理由のひとつであると考えています。少なくとも私にとってはそうでした。

普通のゲームと違い、繰り返し練習にお金が明確にかかるところ、そのトライアンドエラーの部分が人から見られるものであるところなどが、ゲームセンターのハードルの一つであると考えています。もちろん人から見られることが全く苦にならないのであればそれは幸せでありうらやましいことです。ですが、私には心理的ハードルが非常に高いものでした。

こうすればよいというところまでは整理できませんでしたが、ゲーセンに行かない人の理由はそれなりにあるということを知っていただければ幸いです。

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。ゲームセンターを楽しむ技術の合同誌ということで、ゲームセンターを楽しむ方法を著者各々が書きました。少しでも伝わりましたでしょうか。ゲームセンターに行こうという気持ちを、この本が高めることができていればとても嬉しく思います。この本がいい本だと思った方は、ぜひ他の方に勧めてください。まだ足りない部分があると感じた方、まだゲームセンターに行ってみようと思わない方、ぜひ足りない部分をお教えください。あなたが著者として書いた内容を加えて、改訂版を出すことも検討しております。本ではなくても、ゲームセンターを楽しむ技術をあなたが発信していただければ、多くの人に伝わり、結果としてゲームセンターを楽しむ人が増えます。

さて、この本なんですが、実は居酒屋の会話から生まれた本になっております。私の趣味であるゲームセンターの話をしたところ、楽しさが伝わりませんでした。その時一緒にいたのは、技術合同誌で有名な方でした。曰く、「じゃあ、ゲームセンターを楽しむ技術をまとめて本にしよう。そうしたら多くの人に伝わるから。」この発言を皮切りに、一緒に飲んでいた他の人も合同誌作成を後押ししてくれました。その結果、私は行動に移しました。

迷っていたことの一つは、内容が薄くなってしまうことでした。その場合は、合同誌にすることも手だと思います。それによって、自分が伝えたいことを伝えられるのなら良いと思いませんか？

このような思いつきに協力し、著者となってくれた皆さま、ありがとうございます。また、合同誌作成を提案して後押ししてくれた皆さま、ありがとうございます。

この本を読んで、ゲームセンターに足が向かう人が増えることを願って。

2019年8月
編集長 ごまなつ@ごまなつプロジェクト 拝

著者紹介

発起人/編集



ごまなつ @akrolayer <https://twitter.com/akrolayer>

サークル名：ごまなつプロジェクト

青春は DDR エンジョイ勢でした。大学時代はゲームセンターが遠く、プレー頻度が減り大変でした。最近少しスコアを意識し始めました。公式を通り越した譜面が好きです。

執筆者



このすみ @konosumi <https://twitter.com/konosumi>

サークル名：このすみ堂 <https://www.konosumi.net/>

アーケードシューティングに青春を捧げました。式神の城 2 にハマりすぎて大学の単位を大量におとしましたが、それも今は良い思い出です。技術系の個人同人サークル、このすみ堂をやっています。



natsuo @KazuyaNakahara <https://twitter.com/KazuyaNakahara>

機械学習系の会社でフルスタック気味に働いている社畜。息抜きにやるソシャゲは最高。マブカプ 2 で小学校時代の青春を捧げました。ディシディアファイナルファンタジーでたまに見ると思います。



nosuke @konosuke <https://twitter.com/konosuke>

サークル名：電腦のツボ <http://www.dentsubo.net/circle>

昔は技術系同人誌的なものを出したりしてました。今はアーケードゲーム基板に余剰リソース全振りしてます。



FORTE(フォルテ) <https://twitter.com/FORTEgp05>

SIer から Web 系に転職し、いまはスマホアプリの開発をしている IT エンジニア。Twitter、ブログ、Podcast 配信、数多くの趣味と楽しく活動中。居酒屋でごまなつさんを焚き付けた一人でもあるので本書の執筆に参加させていただきました。またゲーセンいきたいなあ。



yumechi(ゆめち) https://twitter.com/__yumechi

腕が轟るまで beatmania IIDX をしていた時期もありますが、今じゃ立派なアイドルになりました。コミティアは寄稿も初めてなので、どんな人に読まれるのか楽しみでなりません。一応漫画でコミケに出ていたこともある、Python 大好きエンジニア兼技術広報をやっています。



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

サークル名：親方 Project

「技術書を生やすお兄さん」として、技術書執筆者のみなさんと楽しくやってます。本書では、環境提供と細かい修正等、副編集長的な立場で協力できたかなと思っていたところ、ちょっと書きたくなつたので付録に 1 本寄稿しました。今久しぶりにゲーセンに行ってみるのもいいですね。

表紙イラスト担当



yagitch (やぎっち) <https://twitter.com/yagitch>

サークル名：yagitch.com <http://yagitch.com>

イラストレーター兼技術同人サークル主。近著は『継続的にアウトプットする技術』。お仕事と同人イベントの締め切りに追われる毎日です。縁あって表紙を担当させて頂いて光栄の限りです。コミケと技術書典で会えるかも？

ゲームセンター本

2019年8月25日 コミティア129
編集 ごまなつプロジェクト
発行所 ごまなつプロジェクト
印刷所 株式会社 ねこのしっぽ

(C) 2019 ごまなつプロジェクト