

# 80年代

## Amusement Machine History 1980- ② 体感ゲームで差別化

家庭用ゲーム機が普及しはじめた 80 年代中ごろ、それまで隆盛を誇ったビデオゲーム（テーブル等の汎用筐体で遊ぶタイプ）の勢いにやや陰りが見られ始めました。そんな状況下、体感ゲーム「ハングオン」が鮮烈デビューし、ロケに新風を吹き込んだのです。その後、ゲーム機の大型化、体感化が急速に進み、これら「ゲームセンターでしか遊べないゲーム」がロケを牽引することとなりました。

### 体感ゲーム登場

本物を模した外観のみならず、筐体がゲーム内容に応じて動くことで、臨場感を最大限に高めた体感ゲーム。オペレーターにとっては、集客効果を見込めるほか、1プレイ 200 円を実現させる救世主だったのです。



'85 セガ・エンタープライゼス  
ハングオン  
セガ社の体感ゲーム第1弾。バイク型の筐体自体が入力装置となっており、バイクにまたがったプレイヤーが体を左右に倒して自機（バイク）を操作する。  
© SEGA



'86 セガ・エンタープライゼス  
アウトラン  
スピーカーから流れるステレオのBGMを聞きながら、欧州の街並みをオープンカーで疾走する爽快感あふれるドライブゲーム。ステアリング操作によりシートが左右に動くムービングシステムを採用した。  
© SEGA



'86 KONAMI  
WEC ル・マン 24  
「ル・マン 24 時間耐久レース」を題材にしたドライブゲーム。ステアリングにあわせてコックピットが左右にスイングするため、コーナー時には横Gが感じられた。  
© 1986 Konami Digital Entertainment Co., Ltd.



'87 タイター  
オペレーションウルフ  
ビデオガンシューティングの草分け。銃型コントローラーは固定式。トリガーでマシンガン、銃口左側の特殊ボタンでロケット弾を発射する。  
© TAITO CORP. 1987



'87 カプコン  
ストリートファイター  
叩く強さによってキャラクターの攻撃力に強弱が付けられる「圧力センサー付きボタン」を採用した対戦格闘ゲーム。  
© CAPCOM U.S.A., INC. 1987 ALL RIGHTS RESERVED.

'87 セガ・エンタープライゼス  
アフターバーナー II  
大空を舞台にドッグファイトを繰り返すフライトシミュレーション。二軸回転方式の大型可動筐体を採用しており、画面上の自機の動きに合わせて筐体が前後左右に可動する。  
© SEGA



社団法人 日本アミューズメントマシン工業協会 設立20周年記念誌より転載

### メダルゲームで店舗をバラエティー化

テーブルビデオゲーム中心の機種構成からの脱却ははかられ始めた 80 年代中盤、店内の設置機種バラエティー化のアイテムとしてメダルゲームが人気を集め始めました。



'88 セガ・エンタープライゼス  
ワールドダービー  
競走馬の模型が右に左に自由に走路を変える「フリートラックシステム」を初めて採用した競馬ゲーム。コンピューター制御で自在に動くキャリアを開発し、それで馬のフィギュアを動かした。  
© SEGA



'81 シグマ  
ザ・ダービーマークIII  
派手なイルミネーションがカジノマシン風の印象を醸す 10 人用競馬ゲーム。シグマが初めてオペレーターに販売した競馬ゲーム。  
© ARUZE CORP. All Rights Reserved.



'83 シグマ  
スーパー 8 ウェイズ  
ビデオモニターを使った 9 リール 8 ラインのスロットゲーム。その後、多数のシリーズ作品がリリースされ人気シリーズとなった。  
© ARUZE CORP. All Rights Reserved.



'86 セガ・エンタープライゼス  
ワールドビンゴ  
ビンゴゲームが楽しめる 6 人用マスメダル。25 個のボールを使って五つの番号を抽選し、3 並び以上に合ったプレイヤーにメダルを払い出す。  
© SEGA



'89 タイター  
エメラルドホール  
8 人用のルーレットゲーム。オッズテーブルはモニターで表示し、プレイヤーはトラックボールを使ってベットしていく。  
© TAITO CORP. 1989

### 子供向けシングルロケも再び活況

80 年代中ごろ、「ジャンケンマン」等人気機種の登場をうけて子供向けシングルロケーションが再び活況を呈し始めました。

'83 カプコン  
フィーバーチャンス (左)  
盤面中央に四つの 7 セグスロットを搭載。数字当てに成功するとスロットが回転し、数字が三つ揃うと 5 倍、四つ揃うと 10 倍のメダルを払い出す。  
© CAPCOM CO., LTD. 1983 ALL RIGHTS RESERVED.

'85 サンワイズ  
ジャンケンマン (右)  
子供たちに親しみの深い「ジャンケン」をそのままゲームに取り入れたとともに、勝ち続けることで獲得メダルを倍々で増やせる仕組みを取り入れたことがヒットの要因。  
© アスロネット

