

# 90年代

## Amusement Machine History 1990-① 対戦格闘ゲーム時代到来

対戦格闘ゲーム時代の幕が開きました。対人戦という、対 CPU 戦では到底味わえない面白さを提供できたことが大きなブームをよんだ要因ですが、その後メーカー各社の切磋琢磨により、ブームは一過性に終わることなく現在に至るまで永続することになります。また 90 年代は、対戦格闘以外のジャンルにおいても活発に新作ビデオゲームが製作し続けられた華やかな時代であったのです。

### 対戦格闘ブーム到来

「ストII」が大人気となり、多くのメーカーがこぞってこのジャンルに参入、対戦格闘ゲームはあっという間に大きなブームとなりました。その後、3D化するなどゲーム面・映像面ともに大きな発展を遂げ、現在にいたってもビデオゲーム最大の人気ジャンルであり続けています。



'91 カプコン  
ストリートファイターII

世に対人戦の楽しさを広く知らしめた 90 年代最大の傑作。キャラクター各個にオリジナル技を豊富に用意するなど個性を持たせ、プレイヤーの嗜好に合わせてキャラクターを選択できるようにした。結果、プレイヤー百人百様のプレイスタイルを生み、遊び尽くしても飽きることのない面白さを創出した。

© CAPCOM U.S.A., INC. 1991 ALL RIGHTS RESERVED.



'91 エス・エヌ・ケイ  
餓狼伝説

ストIIを生み出したカプコンと2D対戦格闘で双璧をなす同社の対戦格闘ゲームの原点。

© SNK PLAYMORE ※「餓狼伝説」は株式会社SNKプレイモアの登録商標です。



'93 セガ・エンタープライゼス  
バーチャファイター

コンピューターグラフィックスを使用した3D格闘ゲームの草分け。

© SEGA



'94 カプコン  
ヴァンパイア (左上)

流麗に動くアニメ調の絵柄が新鮮だった。初心者でも容易に連続技が出せるチェーンコンボなどシステム面でも特筆すべき点が多い。

© CAPCOM CO., LTD. 1994 ALL RIGHTS RESERVED.



'94 エス・エヌ・ケイ  
ザ・キング・オブ・ファイターズ '94 (右上)

3人編成のチーム同士によるチーム戦を初採用。その後、毎年シリーズ作品が発売される。

© SNK PLAYMORE ※「ザ・キング・オブ・ファイターズ」は株式会社SNKプレイモアの登録商標です。



'94 ナムコ  
鉄拳 (左下)

ナムコ初の3D対戦格闘。四肢の動きに対応する左右のパンチ・キックの4ボタン操作。ガードは2D格闘で馴染み深いレバー入力。

© 1994 NAMCO BANDAI Games Inc.



'96 テクモ  
デッドオアアライブ (右下)

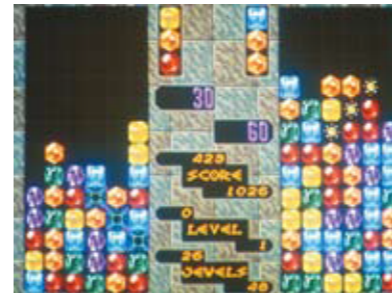
打撃・投げ・さばきの三すくみによる新たな攻防を提案した3D対戦格闘。

© TECMO, LTD. 1996

# 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

### 続々発売されるビデオゲーム

対戦格闘ゲームに明け暮れた感のある90年代のビデオゲームですが、その他のジャンルにも数々のヒット作がありました。90年代前半はパズルやクイズの人気が高く、ひところ鳴りを潜めていた感のあるシューティングゲームも90年代の後半から弾幕系の登場によりマニアの間では熱狂的に支持され始めました。



'90 セガ・エンタープライゼス  
コロムス

同じ種類の宝石を3個以上縦横斜めに揃え消していく落ち物パズルゲーム。3個一組になって落ちてくる宝石を、落下中にボタンで瞬時に並べ替えながら揃えていく。

© SEGA



'90 セイブ開発  
雷電

90年代を代表する縦スクロールシューティングの一つ。シンプルなシステムながら、基本に忠実なつくりとゲーム性の奥深さで多くのプレイヤーを虜にした。

© SEIBU KAIHATSU INC.



'92 アイレム  
アンダーカバー コップス

バイクを投げつけたり電柱を振り回すなど派手な演出が魅力の横スクロールアクション。陰のある独特のグラフィックも特徴。

© 1992 IREM SOFTWARE ENGINEERING INC. All rights reserved.



'92 コンパイル/セガ・エンタープライゼス  
ぷよぷよ

キャラクター色の強い落ち物パズルゲーム。対戦という形式を持ち込んだ点が秀逸で、対戦相手に「おじゃまぶよ」を大量に送り込むため音が競って連鎖消しを狙った。

© SEGA



'94 タイトー  
パズルボブル

三つ並べて消すというパズルゲームお馴染みのルールながら、画面の下側からアイテム(泡)を狙いつけて打ち上げるという操作性が新しい。

© TAITO CORP. 1994



'94 KONAMI  
極上パロディウス

「グラディウス」シリーズをパロディ化した「パロディウスだ!」の続編。ゲームバランスや完成度の高さはシリーズの中でも随一。

© 1994 2007 Konami Digital Entertainment Co., Ltd.



'96 セガ・エンタープライゼス  
電脳戦機バーチャロン

ロボット同士による対戦アクションゲーム。自機後方から見た3Dフィールドの中を空中を含め自由に動き回り、射撃および近接での直接攻撃で戦う。

© SEGA



'96 ナスカ開発/エス・エヌ・ケイ  
メタルスラッグ

現在も続編が発表され続ける人気の横スクロールアクション。特殊工作員が敵陣に乗り込み、銃器による攻撃で敵を倒していく。武器とアイテムが多彩。

© SNK PLAYMORE  
© 1996 NAZCA CORPORATION.



'97 ケイ  
怒首領蜂

画面上を敵弾が覆い尽くす「弾幕」の基礎を築き上げた縦スクロールシューティング。当たり判定を小さくし、初心者でも楽しめるようにした。

© CAVE 1995, 1996, 1997

※「極上パロディウス」の画像はPSP用ソフト「パロディウス PORTABLE(KONAMI)」の画像を使用しています。