

90年代

Amusement Machine History 1990-② 進む店舗の大型化

80年代後半から始まったゲームセンターの郊外進出がこの時期本格化。大店法緩和による大型商業施設の開発ラッシュを背景に、大型SCロケーション展開も同様に活発化し始めました。ミニテーマパーク構想が現実化していったのもこの頃です。90年代、こうしてゲームセンターでは店舗の大型化と客層の拡大化が顕著に進み、ゲーム機もこうして生まれた様々なニーズに応えられるよう、一層のパラエティー化が進みました。

大型ビデオゲームはアイデア花盛り

大型筐体・専用筐体を利用したビデオゲームは90年代に入ってさらに隆盛を極めました。90年代前半まではドライブゲームやガンシューティングがその中心でしたが、中盤以降は新たなアイデアを求め「スキー」や「自転車」「電車」など様々なものがゲーム化されました。



'92 セガ・エンタープライゼス
バーチャレーシング
セガ社初のフルポリゴンによるF1レースゲーム。観覧車が追ってきたタイヤ痕がコースに刻まれるなど印象的なシーン多数。その後標準装備される視点切替（4種類）を初めて導入。
© SEGA



'90 タイター
ソニック
ブラストマン
備え付けのグローブでパンチパッドを3回繰り返して、街の悪漢を倒したり暴走列車を止めたりする。
© TAITO CORP.1990



'92 KONAMI
リーサル
エンフォーサーズ
弾数に限りのある拳銃を使い、敵をいかに素早く的確に撃ち抜くかに主眼が置かれた点が秀逸。
© 1992 Konami Digital Entertainment Co.,Ltd.



'93 ナムコ
リッジレーサー
テクスチャマッピングを導入した美麗なCGが目を引いたドライブゲーム。ドリフトが簡単に決められるなど爽快感に重点が置かれたゲーム性が魅力的だった。
© 1993 NAMCO BANDAI Games Inc.



'95 ナムコ
アルペンレーサー
スキー競技をテーマにした雪上レースゲーム。スキー板を模したデバイスに乗り、ステップ部を動かすことでキャラクターを操作する。
© 1994 NAMCO BANDAI Games Inc.

'97 タイター
電車でGO!
一世を風靡した電車運転シミュレーション。マスコンレバーやブレーキレバー、ゲームに連動して動く速度計などがコンパネ部分に取りつけられ、座席はレールの継ぎ目を渡る時の振動が再現された。
© TAITO CORP.1997



社団法人 日本アー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

特大マシン、驚愕マシンが続々登場

座席が360度自由に回転する驚愕マシンが登場したほか、数十人が同時にプレイできる競馬ゲーム施設が誕生するなど、90年代はまさに驚きのオンパレードでもありました。ゲーム業界の勢いを示すこれら大型・驚愕マシンを紹介します。



'91 セガ・エンタープライゼス
ドリームパレス
8人が同時にプレイできる直径5mの特大クレーンゲームマシン。大きな窓と広いプレイフィールドを持ち、電飾で飾られた煌びやかな筐体はそれ自体がメリーゴーランドのようにゆっくりと回転する。
© SEGA



'99 ヒトメーカー/セガ・エンタープライゼス
ダービーオーナーズクラブ
大型の競馬育成シミュレーション。カードによる情報保存システムを初めて採用し、その後のカードゲームブームの道を開いた。
© SEGA



'90 セガ・エンタープライゼス
R-360
© SEGA



'91 タイター
D3-BOS
セガ社とタイターが全方向に360度回転する驚きの大型筐体を開発。セガ社の「R-360」は1人用、タイターの「D3-BOS」は2人用で、R-360はゲームをプレイするタイプで、D3-BOSはジェットコースターなど4種類あるソフトの中から一つを選択し鑑賞するタイプ。
© TAITO CORP.1991

バラエティーに富んだ機種も続々登場

90年代はSCロケ・郊外型ロケが大きく花開いた時期であり、ヤング層のみならずファミリー層でも楽しめる娯楽機種が多数登場しています。



'90 こまや
アヒルのヨイドン
帽子の色が異なる5羽のアヒルがレースを行う、可愛らしさを全面に打ち出した子供用のマスメダルゲーム。4人用。



'90 ナムコ
コスモギャングズ
前進してくる5体の宇宙人を光線銃で後退させ、エネルギータンクを守り切るコミカルなエレメカシューティング。
© 1990 NAMCO BANDAI Games Inc.



'91 トーゴ
THE SUMO
等身大の力士模型が強力なアイキャッチとなった力比べゲーム。5ランクの中から一つを選び、力士模型と押し相撲で勝負する。



'95 エイブルローレション
プロボウル
子供から高齢者まで幅広い年齢層が楽しめるゲームを目指し開発されたボウリングゲーム。



'96 エス・エヌ・ケイ/ザウルス
ウルトラ電流イライラ棒
テレビ番組の人気コーナーをアーケードゲーム化。複雑に組まれたコースフレームをフレームや障害物に当たらないよう電極棒をゴールまで運ぶ。
© SNK PLAYMORE