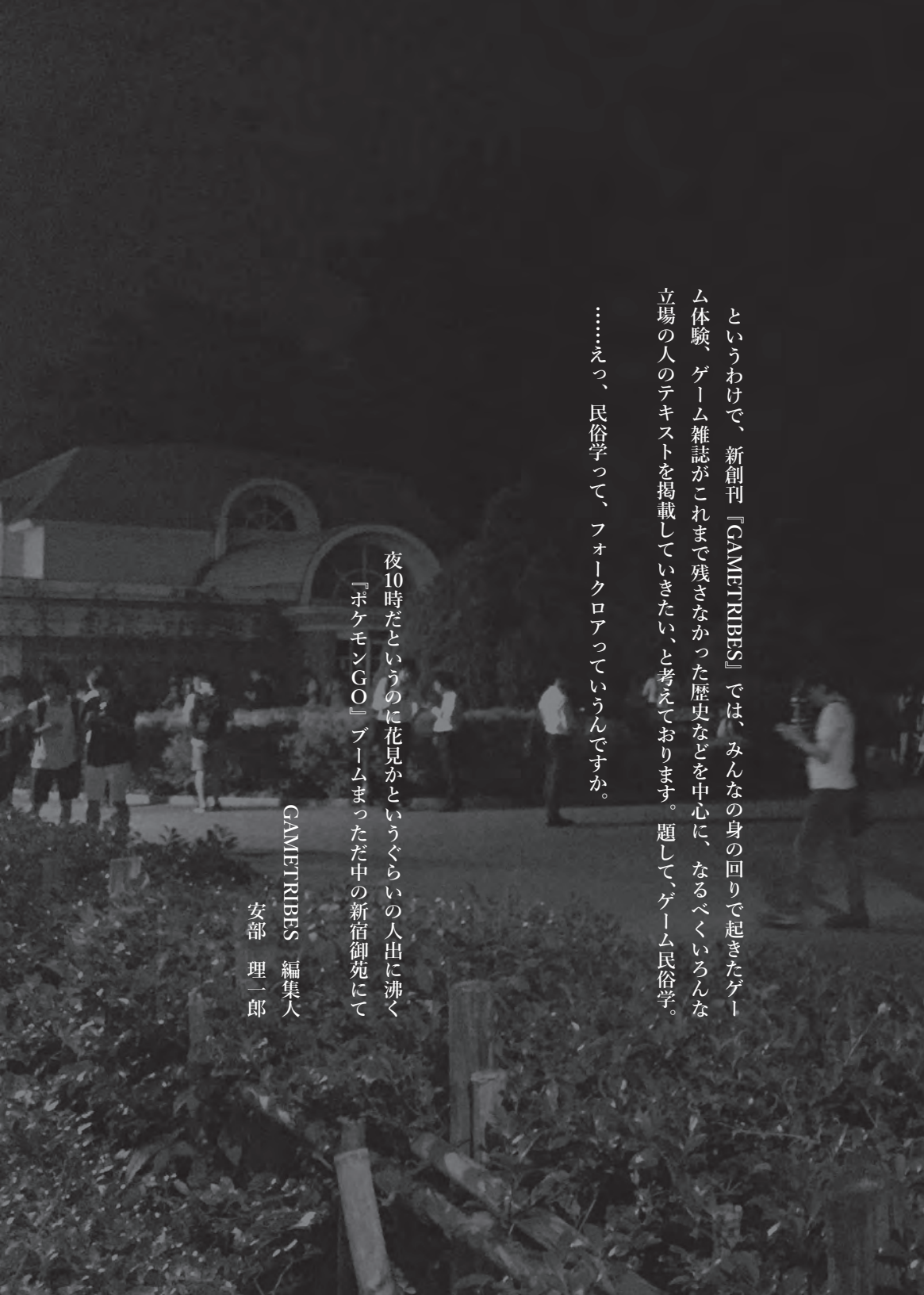


CHALLENGE HIGH SCORE! ハイスコアラー創世記	7
ATARI『スターウォーズ』復活ドキュメント	30
ゲーム音楽とプログレとミスターシリウス	41
3D-CAD で思い出のゲームセンターをカタチにする	46
『美少女雀士スーチャーパイ』ちょっとイイ話	58
80's ~ 90's 小田原ゲーセンマップ	61
ゲームと戀	82
アドヴァンスドゲームズのイベント運営ノウハウ	84
ジャレコ ちょっとイイ話	103
秋葉原からゲーム専門店が消えた日	106
ゲームと車と。	112
ゲームミュージック／ロックマン8 フロストマン	113
舶来ファミコンゲームリスト	122



というわけで、新創刊『GAMETRIBES』では、みんなの身の回りで起きたゲーム体験、ゲーム雑誌がこれまで残さなかった歴史などを中心に、なるべくいろんな立場の人のテキストを掲載していきたい、と考えております。題して、ゲーム民俗学。

……えっ、民俗学って、フォークロアっていうんですか。

夜10時だというのに花見かというぐらいの人出に沸く
『ポケモンGO』ブームだった中の新宿御苑にて

GAMETRIBES 編集人

安部 理一郎

CHALLENGE HIGH SCORE ! ハイスコアラー創世記

「ハイスコア集計」。かつて『マイコン BASIC マガジン』『ゲーメスト（および『アルカディア』）』に掲載されていた、その名の通りアーケードゲームのハイスコアを競うコーナーだ。'80 ~ '90 年代を通過してきたアーケードゲーマーなら聞き覚えがあり、また、少しはあこがれた世界ではないだろうか？ さてこの「ハイスコアラー」という人々、いつごろ、どうやって生まれたのか。ハイスコア集計の開祖、うる星あんず氏と見城こうじ氏にそのころの景色をたっぷりと伺ってきた。

（文・安部理一郎）

映画『ピクセル』は ハイスコアラーの映画だった！

——映画『ピクセル』っておふたりともご覧になりました？

大堀 見れてないけど、見たくしょうがなかった。

見城 僕は見ました。

大堀 『バックマン』のやつでしょ？

——そうですね。筋書きとしては子供時代にゲームにハマってた子たちが大人になるんですけど、それぞれ自分の道を選べる



大堀康祐
（うる星あんず）

高校生で同人誌『ゼビウス10000万点への解法』を書き、3000部を発行。全国集計ハイスコア集計を始めたのはこの人。ライター「うる星あんず」として活躍後、現在は株式会社マトリックス代表取締役。



見城こうじ

元『バーマガ』ライターで、ハイスコアページ、ビデオゲーム関連を担当。その後ナムコを経て、株式会社ノイズを設立。「カースタムロボ」シリーズなど数々のゲームを手掛ける。現在はフリーランスとして活動中。

わけですね。ひとりは大統領になって、ひとはパソコンのインストールをする仕事をやってるイケてない人で。そういう人たちが再結集して、宇宙から攻めてきたゲームキャラクターと戦うっていうストーリーなんです。で、大統領が「アイツがいないと勝てない」と呼び立てるんですよ。

見城 『ゲームセンターあらし』的なね。で、ドリームチームが集結するわけですよ。

——集結して五番勝負をやるんですよ。『センチビード』だったり『バックマン』だったり、最後は『ドンキーコング』……という映画で



↑ 1983年から1984年9月まで、20冊ほど刊行された。
おそらく日本初の（一般向け）アーケード情報誌。

ゲーム名	ハイスコア	氏 名
バーニンラバー	195万8200点	大江くん
ゼビウス	533万3870点	中鉄直彦
ロックンロープ	12万4810点	中鉄直彦
ティップタップ	23万8430点	中鉄直彦
タイムパイロット	175万4100点	メゾン一刻
フロントライン	75万0200点	メゾン一刻
タックスキャン	114万2000点	ナショナルア ンプリセア

●東京 西ナムコゲームプラザ イッタ
高田馬場店 3月20日調べ

ゲーム名	ハイスコア	氏 名
ティップタップ	18万4870点	中鉄直彦
ボールポジション	6万5460点	柏村竜一
ロックンロープ	11万9550点	石綿くん
ゼビウス	911万6860点	大堀祐康
ベンゴ	53万8530点	神場順一
バーニンラバー	130万9408点	中鉄直彦

↑ Vol.3より抜粋。83年3月20日の時点で911万点だが、
実際はもう少し早くから1000万点に到達していたとか……？

して、結局その三人組っていうのがいわゆる昔のハイスコアラー。いまでもいますけど、ハイスコアラーというものがたぶん初めて立派な映画になったものなんですよ。そこで、ハイスコアラーという人たちがどういう人なのかというのをまずはお話をいただきたいなと思っていて。まず、日本で最初に全国規模のスコア集計が掲載された『アミューズメントライフ』（以下A Mライフ）。この本は大

堀さんが関係していたと聞きました。
大堀 「A Mライフ」 つてもととは遊園地とかの本ですね。初っ端は僕がやってみましたけど……もう覚えてない。
——と、言うと思ったんですよ（笑）。
大堀 「ハイスコア集計をやってくれ」 って頼んだ気がする。
——ちよっと、思い出していただくために本誌をご覧いただきつつ……。

大堀 （A Mライフを見ながら）これ……名前の順番が違うけど僕でしょ？ これ中金（直彦）くんでしょ？
——中金さんがなぜ中鉄になっているのか……。
大堀 たぶん間違えてる（笑）。
——これもそうですよ？
見城 「メゾン一刻」 ってあのめぞんかな？
大堀 違うよ、それは「リアルラブル」の人の



↑東京ニュース通信社『ビデオ・コレクション』より。これがおそらく日本初のスコア集計。店舗ごとの集計であった。すでに「ハイスコアラー」という単語が見える。

——そのときのナムコは矢口渡？

大堀 最初に行ったのはたぶん蒲田のほう

だったと思う。蒲田の駅前にビルがあった、そっちでお会いたような気はする……

ちよつと記憶がごっちゃになってるけど。

——ミライヤ（※）が入ってたビルじゃなくて？

大堀 あれの反対側にナムコが借りてるビルがあったんです。ひよつとしたら矢口渡にも

行ってたかもしれないですけど、要は古川

さんに窓口で繋いでいただいて

ビデオまで持ってくるとは思ってなかったみたいで。

——ビデオに録って持って行っ
たんですか？

大堀 VHSで。

——どうやって（笑）？ 当時
録画機材って超高くないです
か？

大堀 もともとハイスコアの企
画っていうのは、当時すでにやっ
てるところがあったんですよ。

ただ、全国で競わせるってこと
はなくて、東京の新宿や神保町
の何店舗かで、で、載ってた雑

誌が東京ニュース通信社の『ビ
デオコレクション』っていうセ

ルビデオの月刊誌だったんですね。編集の方

がゲーム好きだったので、数ページだけ割い

て「東京の6店舗のゲーセンで、いま人気の
あるゲームはこれじゃ」とって、その点数が出

てただけのハイスコア。で、いまはもうプリ

クラ屋さんになっちゃったけど、歌舞伎町の

スターダスト（※）っていうゲーセンに僕は
通っていて、そこは集計店のひとつだったん

ですよ。テーブル筐体に「このゲームのハイ
スコアを出した人は店員を呼んでね」とって

いう手作り感満載のポップがあって、ホワイト

ボードマーカーで何点とか書いてるんです
よ。……気になるじゃない？（笑）。そこで

その雑誌の名前を初めて知って、連絡をとっ
て、出入りするようになって。で、『ゼビウ

ス』が上手くなって終わらなくなってきたっ
て話をしたら、じゃあビデオに撮ろうって話

になって。そこはセルビデオの雑誌を作っ
てる会社さんで……ホームビデオを作れる機材

も編集部にあったので、ちよつとお話をし
て。貸してはくれなんでしょうけど、カメラマ
ンに来てもらって。ちよつど編集部が神保町

※ミライヤ……JR 蒲田駅前に存在した、宇宙船を模したスペースシーなナムコ直営店。

※スターダスト……新宿歌舞伎町の入り口（今のドン・キホーテ向かい）にあったゲームセンター。

1983年の『STAR WARS』とATARIのゲームたち

1980年代前半。日本を賑わせたインベーダーブームは去っていたが、ゲームセンタりの形を成してきた市場にはタイト、ナムコ、セガ、コナミを初めとした日本製のゲームが並び、プレイヤーを夢中にさせていた。しかし米国製であるATARI社のゲームは『ミサイルコマンド(※c)』などの一部を除き、あまり人気が無かった。ベクターディスプレイ方式のゲームは独特の美しい画面が一部のマニアの心をとらえてはいたが、当時日本のプレイヤーが100円でプレイするにはいささか難し過ぎたのである。

そんな中、1983年に登場した『STAR WARS』は別格で、映画『新たなる希望/NEWHOPE』(以下EP4)を題材に、ルーク・スカイウォーカー気分が気軽に楽しめる3Dシューティングゲームとして、他のATARI作品より高いインカムを保っていた。

『STAR WARS』にはコックピット型とアップライト型があるが、日本で出回ったのはほとんどがコックピット型だった。データは無いが、おそらく100台以上が正規に輸入され日本中で稼働していたのではないだろうか。国内でアップライト型の目撃例はあまり無いが、ぴんから氏は東中野のゲームセンタリで一度だけ目にしたことがあるらしい。

1985年には続編である『帝国の逆襲/THE EMPIRE STRIKES BACK』(以下EP5)が、同じくベクターディスプレイとしてリリースされたが、これが日本に正規に輸入されたかどうかは不明。堀井氏は高田馬場か新宿か巣鴨で見た気がする……とのことだが、他の目撃例が無く、堀井氏自身も記憶を疑っているほどだという。ぴんから氏によれば、『STAR WARS』はシグマ経由の輸入だったこともあり、シグマ系列のゲームセンターであれば、当時置いていた可能性はあるらしい。筆者はEP5を目にしたことが無いが、プレイしたことがある人々は口を揃えて「EP4は面白いが、EP5は面白く

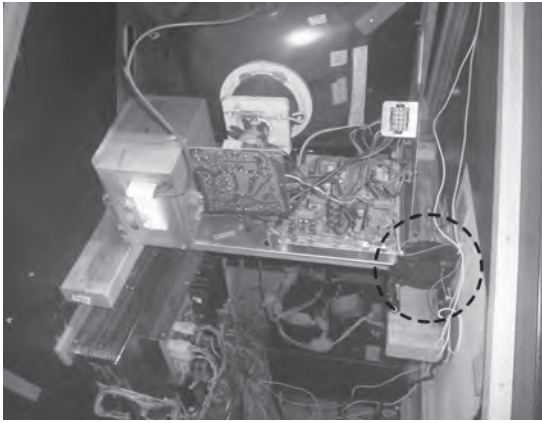
*1 企画展「GAME ON」ゲームってなんでもおもしろい?」

期間…2016年3月2日〜同5月30日。日本科学未来館で開催された企画展。国内外テレビゲーム実機のプレイアブル展示、ゲームの仕組み説明、最新のVRシステムPlayStationVRの体験ができる、という内容であった。http://gameon.tokyo

*2 天保山現代館での企画展示「ピット・ジェネレーション96」

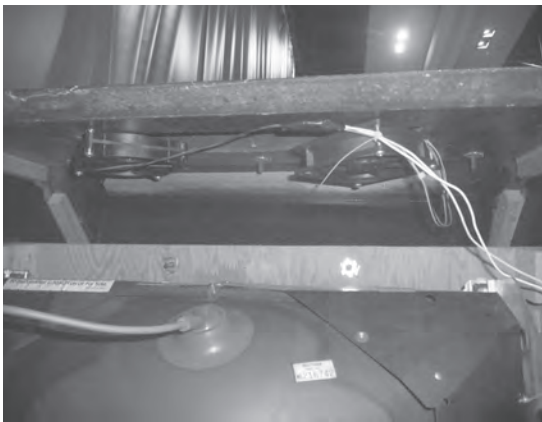
期間…1996年5月1日〜1996年9月1日。天保山現代館開館と同時にスタートした企画展で、アーケードを含むゲーム機のプレイアブル展示は日本では初かもしれない。同館は1999年に閉館した。同企画展と天保山現代館に関しては以下のWebサイトを参照のこと。http://www.kamakurani.com/art-documents-and-memories-of-the-museums/天保山現代館の軌跡

イッチ、サムスイッチ、センサーであるボリウムボット、そしてそれらを取り付けるネジも全て新品交換し、グリス等の古い油脂類も洗い流した後に再注油を実施、再調整している。これにより、経年劣化のガタつきも感じられなく、往年のシャープなレスポンスが感じられるはずだ。



→モニタ横に追加されたファン。

これ以外にも、多数の部品交換、清掃、配線改良、破損部分修繕、各部調整など、作業は数十項目に及んだ。
こうして、ぴんから氏が持ち帰って修理した「中身」を再び日本科学未来館へ持ち込み、休館日である5月10日に筐体に組み込んでの最終調整が行われた。



→筐体上部の追加ファン×2。

この作業は翌朝未明に及び、11日早朝によりやく修理が完了。その日から企画展「GAME ON」で一般来場者にプレイアブル公開された。折しもイベント終盤、毎週金曜夜は3週間に渡って、豪華ゲストを迎えたナイトイベントも開催、多くのゲームファンが、トークライブと併せて復活した「STAR



→会場で筐体と格闘するぴんから氏



ゲーム音楽とプログレ 第1回

ゲーム音楽と プログレと ミスターシリウス

「あのゲームの曲ってプログレだよな」
 ……と、知ったかぶりしたいアナタに
 贈る、源流探索シリーズ第一弾。今回は
 80年代の関西プログレ・シーンと
 ゲーム音楽の関係性を語ります。

(文・下田 祐 / @YS_progressive)


関西ゲーム音楽シーンを ひもとくと……

ゲーム音楽の歴史と人脈を遡っていくと、
 アニメ業界におけるDAICON FILM
 のように、80年代に大阪で活動したミスター
 シリウスというバンドに必ずたどり着く。心
 斎橋の老舗の傘屋の跡継ぎである宮武和広が
 中心となり結成されたバンドで、後にスク
 ウェアのヴォーカルアレンジCDで歌を担当
 する永井博子（現・大木理紗）、元クリスタ
 ルソフト社員でスクウェアの大阪開発部長と
 なるドラムの藤岡千尋の3人に加えて、デ
 ビュアルバムのゲストとしてMARINO
 のギタリスト大谷礼文、すかんち等のキー
 ボードを担当し、キーボードマニアなどでも
 楽曲を担当した小川文明、歯科医兼業ミュー
 ジシャンとして有名なKENSOのギタリス
 ト清水義央らがファーストアルバムに参加し
 ていた。彼らの音楽性はシンセサイザーを取
 り入れ、SF小説のような世界観を表現する
 プログレッシブロックだ。



↑ロジャー・ディーンといえばYESのアル
 バムアートだが、『スーパーブラックオニキ
 ス』、『シャドウ・オブ・ザ・ビースト』の
 パッケージも担当している。『ドラゴンバ
 スター（ナムコ）』のポスターなどもロジャー・
 ディーンの影響下にあるといえるのでは？

80年代の日本のアニメ、ゲームとSFの世
 界観は親和性が高い。ロバート・A・ハイン
 ラインや、マイケル・ムアコックなどに影響
 されたファンタジーをゲームで表現しようと
 した人たちにとって、YESやEL&Pのよ
 うなプログレッシブロックの音楽性、天野喜
 孝も影響を受けているロジャー・ディーンや
 ヒプノシスによるジャケッアートや世界観
 などには近いものがあつたのではないかと思
 う。以下はインターネット上のWebサイト、
 インタビューなどの情報をもとにした私の推
 測、意見であり、確実な情報ではないことを
 前提として読んでほしい。



3D-CADで 思い出の ゲームセンターを カタチにする

私は齢四十をとうに超えたオッサンである。私の2015年の記憶において、ビデオゲームに関することが占める割合は、例年になく大きなものとなってしまった。なってしまった、とは、成人してからというもの、このようなことは無かったから。そのオッサンの魂に火をつけたものは……(文/ZAD)

きっかけはフツの 飲み会だった

翻って未成年の時の記憶となるとがらりと変わる。私が小学校高学年だった1982年当時は、アーケード機、家庭用据置機、まさにこれから興隆せんという時代であった。世間知らずの小僧であった私は、ビデオゲームの世界にいつも簡単に魅せられてしまった。心奪われた者は熱狂し正気を失う。気がつけばずいぶんビデオゲームに偏った中学・高校生活を終えようとしていた。

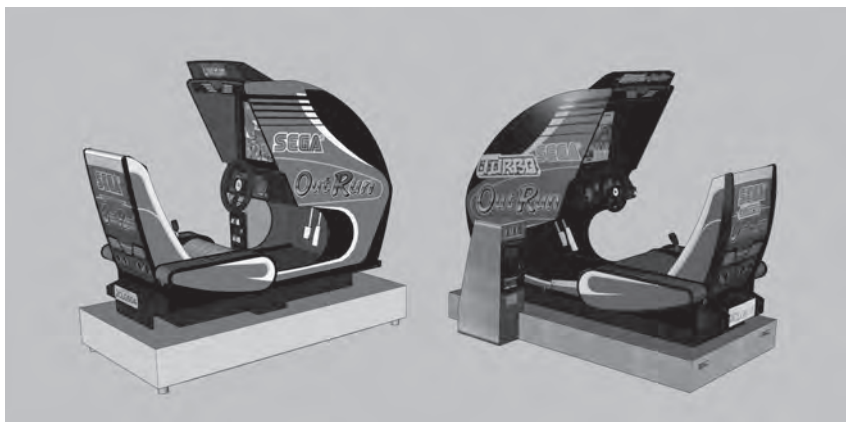
この時、徹底的に偏ればよかったのかもしれない。だが、貧しい小市民の家庭に生まれ、何とか仕事を心得て独り立ちしなければならぬ現実が目の前にあった。高校生活の終了とともに、私はビデオゲームに「別れ」を告げた。その後も、学生仲間や同僚と「遊ぶ」ことはあった。

だが、私にしてみれば、ビデオゲームに対する想いが以前のそれとはまったく別物なのであった。

熱狂と恋は通ずるものがある。ビデオゲームに恋していた青春時代である。異性との付き合いがなかったわけではないが、当時の私は異性よりもゲームを選んだ。今の私からは謎の生命体としか思えない。四六時中、ゲームのことが頭にあった。放課後、土日休日、夏休み……ゲームセンターでの記憶がいくつも残っている。

時は流れ、あの「別れ」から20年以上が過ぎた。その間に引越など、多くの「熱狂の記録である品々」は処分された。同僚に誘われMMORPGを遊んだりはしたが、付き合い以上のものにはならなかった。その付き合いも薄れた最近、ゲームについて思うことなど何もない日々を過ごしていた。「兄貴。よければ今度ゲーセンに行かないか？」

2013年のある日の夕食で、我が家に来訪していた弟が言った。このふたつ下の弟「いが」は、愚兄からの悪影響を極力排除し、優秀なシステム技術者になっていた。今は広告代理店の社内SEのようなことをしている



わった。それに併せて、動画に込めたいメッセージが思い浮かぶ。

20年前、ゲームセンターで出会い、共に遊び、語らいあった仲間たちは今どこで何をしているのだろうか。高校生になってすぐだったと思う、私はアポロ店主（であろう）おぼちゃん^①の了解のもと、コミュニケーションノートを設置した。キャロットなどではとうに設置されていたが、東村山エリアのゲームセンターでは初だったはずである。ノートがきっかけで繋がりができ、それが広がって仲間となった。そして別の店にもノートが置かれた。それが「ハイテクセガ久米川店」であった。アポロでの出会いと、ハイテクセガでの出会いが混ざり合い、高校1年生の夏休みが終わるころには学校よりもゲームセンター友達のほうが多いのではないかという状態だった。当時の仲間たちは皆、アポロとハイテクセガの双方に出入りしていた。一人ひとりの思い出の中には、このふたつのゲームセンターがある。

彼等にいつかどこかで、動画を見て懐かし

んでももらえたらいい。そう思い、もうひとつのゲームセンター「ハイテクセガ久米川店」を作ることになった。海に向かってメッセージ



ボトルを流すように、観てくれるかどうかなんてわからない。それでも私はいま、ここにありますと伝えたくて。

7月に入り、試験まで残された時間は2か月半ほど。その間に作成したモデルは次のとおりである。

ゲーセン風土記



80's ~ 90's 小田原ゲーセン マップ

少年時代に庭のように駆け回ったゲーセンは、もう全滅。ググってもそんな話題はネットにない！ 商業誌にもない！ もう忘れ去られていくだけの記憶をなんとか留めるためのこのページ、全国各地のみなさんの投稿をお待ちしてます。(文・You-Key)

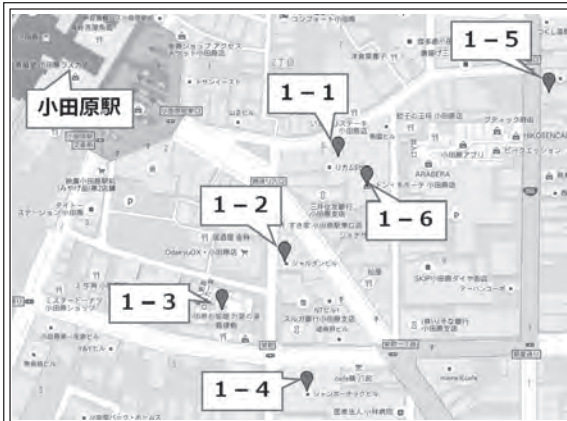
突然ですがみなさんゲーセンは好きですか？ 私は好きです。特に、ゲーセン文化の黎明期とも言える80年代から90年代にかけてのゲーセンの雰囲気や熱量が好きです。ゲーム画面への光の映り込みを防ぐための薄暗い照明、ゲーム機から発せられる電子音の喧騒とぎらついた色合いの閃光、決してメインストリームではないちよつとサブカルでちよつとワルめの客層や、タバコで煙るフロアは、今のようによく健全なイメージのゲーセンとは違い、さながら現代で言うクラブのような様相でした。当時まだ小学生から中学生くらいの私には非常に刺激的な場所で、いつも少し背伸びをするような気持ちで通っていたのを覚えています。

こういったまさに「古き良き」ゲーセンの「文化」の話は、その当時多くの人が体験し、「記憶」には残っているものの、インターネット前夜の時代であったこともあり、(ゲームそのものについてはデジタルデータとして保存され、その記録も多数残っているにもかかわらず)意外と「記録」として残されている

ものはあまり見かけません。都内有数の繁華街であればいざ知らず、私が幼少期を過ごしたような地方都市であればなおさらです。本稿では、私が幼少を過ごした神奈川県小田原市について、そうだった当時のゲーセンが存在したことの記録を残し、同じシーンを駆け抜けた方々の「記憶」を結びつけるきっかけになれば幸いということを書いて筆を執ることにしました。その当時にゲーセン文化を築き上げた当事者の方々よりはもう少し下の世代にあたるため、おぼろげな記憶のみを頼りに記述していくことになりますがご了承ください。

※おことわり

本稿は、私が公開しているブログ(<https://note.mu/gamerjd>)のエントリーから一部再編集しています。あらかじめご了承ください。よるしければそちらもご覧いただければ幸いです。また、情報の多くが私の過去の記憶を元に記載しているため、正確性に欠ける部分がある可能性があります。お気づきの点があれば、上記ブログへのコメントなどで一報いただければ幸いです。



小田原駅前地域

- 1-1. ゲームファンタジア小田原店
- 1-2. ゲームスポットサン
- 1-3. 志澤 小田原店 屋上 ナムコランド
- 1-4. ナック 5F ゲームコーナー
- 1-5. ウィルトークタイトー 小田原店
- 1-6. 長崎屋 小田原店 ゲームコーナー



ちなみに、同じく神奈川県西部の平塚市にあるゲームファンタジアは現在も「ゲームファンタジア平塚店」として当時の屋号を残しており、店舗入口のS I G M Aロゴも健在の数少ない店舗のひとつです。

本稿では、小田原市内でもっともゲーセンが密集していたであろう小田原駅前地域と、私が個人的に思い入れの強い、市の中部地域に存在していたゲーセンをご紹介します。

1・1. ゲームファンタジア 小田原店

◆店舗情報

住所…神奈川県小田原市栄町2・8・8
営業時期…1991年ころ?~2009年
経営母体…シグマ

当時を知る小田原のアーケードゲームマー達に、「小田原市内でゲーセンと言えば?」と聞けば、ほとんどがこの店を指すと言っても過言ではないほど、設備、人気ともにトップのゲーセンだったのがこのゲームファンタジアです。ゲームファンタジアというお店自体は、関東圏を中心に多数の店舗を展開していたチェーン店で、そのころの経営母体はシグマ社でした。シグマ社の親会社社が変更され、社名が「アドアーズ」となったタイミングで、店名も改名されたところがほとんどかと思っています。

アドヴァンスドゲームズの イベント運営ノウハウ

アドヴァンゲームズ アドヴァンゲームズ

CONVINCED GAMES: THE NEW TYPE GAMES COMMUNICATION WEBSITE
FOR THE ALL BUREAU GAMES COMMUNITIES
PRODUCED & PRESENTED BY MIND STAFF MEDIA PRODUCTS 2006.

HTTP://PROJECTAG.NET



(文・荒木 務)

こんにちは、はじめまして。私は福岡を拠点として、アーケードゲームを主体としてイベント運営を行っています、イベントチーム「アドヴァンスドゲームズ」(以下アヴァゲ)のめがきがこと、荒木と申します。

簡単に自己紹介を行いますが、アヴァゲはアーケードゲームを盛り上げることを主軸とし、「人と人との繋がり」をテーマに作るコミュニケーションイベントをボランティアにて運営しています。運営する作品も音楽ゲームやカードゲーム、ビデオゲームやブリ機等様々ある一方、音楽ライブ運営や業界内の情報交換会等、活動は多岐に渡っています。

今回、私自身の体験談からアヴァゲのイベント運営から生まれた、様々なゲームでのコミュニケーションの形を紹介すると共に、コミュニティイベントの運営実例を、フランクに語っていきます。長文かつ拙い文章で恐縮ですが、最後までお付き合いいただければ幸いです。

ゲームで生まれた

コミュニケーション

私がゲームを通じてコミュニケーションを取った様々な出来事から、今のイベント運営に影響している事件がふたつある。

駄菓子屋での切ない想いが

詰まった『ドルアーガの塔』

80年代の作品では誰もが知っている、アクションRPG『ドルアーガの塔』。当時は駄菓子屋やゲームセンターに集まったプレイヤー同士が交流し、宝箱の出現方法などをシェアする姿が有名であった。そんな『ドルアーガの塔』との出会いは小学生の時の駄菓子屋だった。電車も無くバス停も離れており、田んぼと畑で囲まれている小学校に隣接するかの様に、その駄菓子屋は存在した。そも、この町にはゲームセンターは存在せず、アーケードゲームをプレイするのなら、そこに集まるしか無かった。

私も小学生時代、塾に通う時間の前後にこ

今までの各種大会の問題点

イベント運営にあたって、事前に格闘ゲームや音楽ゲーム等、さまざまな大会を見てきたが、そこですべてにおける共通した疑問点が浮上した。

「大会やイベントはなぜトーナメント戦が多いのか」



↑第1回スターターデッキバトル（2003年11月・セイタイトー長浜店（現在は閉店））

トーナメント戦だと、イベントや大会でイメージしやすい内容だが、私はメリットよりもデメリットの方を多く感じていた。

もちろん、勝者が上に行くルールはわかりやすいが、その一方で、参加者側が不安を持ちつつ、勇気を持って参加した結果、第一戦で敗退した後に何をしたら良いのか？ 負けた参加者は黙って観戦をするだけで、満足といえるのか？ 常連や顔見知りが多い中、孤独を抱えたままではないか？ そのサポートはどうするのか？ そのあたりの明確な答えは、当時誰も提示していなかった。

また、私はゲームに対して能動的な人、積極的な人でも、イベント後のコミュニケーションはなかなか取りづらい所がある事を事前に認知していた。その理由としては、プレイングに自信が無い、プレイングだけでは交流が難しい、異性に対する参加者の偏った意識、運営側の独りよがり、などが挙げられる。

そこで、最初から「コミュニケーション主体」のイベントを構築する事で、ゲームのプレイ歴が浅い方でも、参加の障壁が比較的低

くなると判断し、企画を立て始めた。

プレイを競い合い上位を目指す喜び以上に、間口を広げる為の仲間作りに主体を置いた方が、交流を深めてゲームのスキルアップに繋がるだけで無く、副産物としてゲームに留まらない交流、将来に渡って良き仲間として接する事が期待できるのではないかな。

イベントレギュレーションについて

さて、当イベントをコミュニケーションの一貫として位置付けたが、さまざまなプロセスを経て、最終形としては以下の内容になった。

- ①開催は2か月に一度のスパンを守る
- ②レギュレーションはレアカードのみ8枚迄投入可能
- ③誰でも最低2戦楽しめる
- ④全国どの会場でも同一内容、同一スケジュールで楽しめる
- ⑤予選結果の全国ランキングを作成する

「開催は2か月に一度のスパンを守る」は、各ロケーションの協力を得て、定期開催を崩

秋葉原ゲーム専門店が消えた日

2014年8月、秋葉原におけるゲーム屋の歴史がひとつ幕を閉じました。筆者は『メディアランド』に2000年～2004年の約4年半、新作発注、営業対応、倉庫管理、通販事務などを担当しつつ、従業員の中で唯一全ハードの商品知識があったため、あらゆるフロアのヘルプに入っていました。すでに店舗もなくなってしまった今、身の回りで起きた出来事を中心に当時のことを少しでもお伝えできればと思います。(文・nagi)

『メディアランド』というゲーム屋をご存知でしょうか。「レトロゲームブームの火付け役」、「新品が思わぬ安さで入手可能」、「品揃えの豊富さ」、「通販の対応は良い」といった好評価の一方、「接客態度が云々」、「買取減額の容赦なさ」、「お立ち台見張りの存在」という評判も目立った、色々な意味でアクの強い店舗でした。2013年7月にGEOによる買取のニュースが入った際、さまざまなニュースサイトに取り上げられたのは記憶に新しいところです。

私が入ったばかりのころはまだ駅前にバスケットコートや「ラーメンいすず」がギリギリ存在していた時代でしょうか(ここの生薑醬油ラーメンは思い出補正抜きで美味しかったです)。当時の家庭用ゲーム機はPS2発売直後で盛り上がる一方、徐々にではありますがソフト売上が鈍化し、コンシューマー市場に陰りが見え始めた時期でもあります。

『メディアランド』という店舗について

秋葉原のゲーム屋の中でも独自路線が強かったこの店舗は1996年5月に誕生します。当時の店名は『ZET(ゼット)』。ゲーム歴の長い方にはこちらの名前の方が馴染みがあるのではないのでしょうか。1980年代後半からのファミコンブームのおかげで秋葉原にもゲーム専門店が増えていたものの、同地区での参入は後発の部類に入ります。全盛期は中央通りだけでも10店舗以上TVゲーム専門店がありました。

1998年6月、代表及び取締役の変更により店名を『メディアランド 秋葉原店』へと変更します。秋葉原店と記載のように他にも店舗は存在しており、期間はわずかながら浅草橋方面、また海老名などでも別ブランドで関連店が存在していました(但し海老名では中古ゲームを取り扱うことはなく、普通のゲームショップだったのを覚えております)。

■ キャラクター変更による

ローカライズ作品

『アップルタウン物語』

元は『Little Computer People』で、おっさんを眺めるゲームでした。少女を見ていたほうが癒やされる人も多いと思うので、先見の明があるアレンジですね。アクション性は

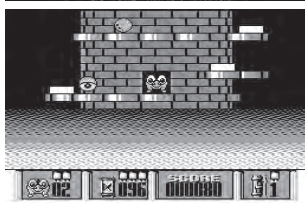
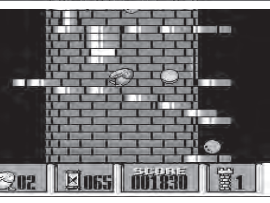
なく明確な目的もないため、すぐに飽きてしまう人が大半なのですが、ハマる人にはハマる内容で、見たことのないイベントが発生しないか延々と眺めてしまいます。



『キョロちゃんランド』

ZXSpectrum『Nebulus』(1987)・NES版『Castelian』(1991/06)ともに原作のキャラクターは目が大きく手がなく足だけの不思議な生物……と書いたところで気がついたのですが、「キョロちゃん」もかなり不思議生物ですね。ひたすら暗いタワーを登るというこ

れまた不思議な内容なのですがタワーの外周を回る表現とキャラクターのアニメーションが絶妙で、BGMが無く効果音のみなのも没入感があり、妙に引きずり込まれる魅力があります。タワーをクリアすることに横スクロールのボーンラスステージ(のようなもの)



があるのですが、背景が明るいので息抜きになります。プレイヤーキャラクターを差し替えただけなので、全体的にシニールな暗い世界観の中で明るい「キョロちゃん」が浮いて見えるのですが、「キョロちゃん」のファンにはどう映ったのでしょうか。ゲーム中、一言も喋らないため、あの『Qバート』以上にシニールな作品となっているように感じました。

『ミスビーチワールド』

元は『Menace Beach』という作品で、海外でも非公認ソフトです。ストーリーには「麻薬」や「L. A. COP」などの文字が書かれていて、どうみてもビーチ姫とは関係ないアクションゲームなのですが、パッケージイラストは結構綺麗に描かれているビーチ姫。豪快なパッケージ詐欺ですね。なぜビーチ姫だったのか……。ひょっとしてビーチ(Beach)とビーチ(Beach)をかけたのでしょうか、うわははは。

海外では1995年に『Sunday Funday』というタイトルでリメイク販売されました。wisdom treeというキリスト教関係のメー

年 月	日	タイトル	メーカー	Disk	機種	タイトル	メーカー	年 月 日
1984	7	31 ロードランナー	ハドソン		Appell	Lode Runner	Broderbund	1983
1985	2	22 バンデット	ハドソン		C64	Raid on Bungeling Bay	Broderbund	1984
1985	4	17 チャンピオンシップロードランナー	ハドソン		Appell	Championship Lode Runner	Broderbund	1983
1985	11	21 マッハライダー	任天堂		NES	Mach Rider	Nintendo	1985 10
1985	12	5 カラチカ	ソフプロ		Appell	Karateka	Broderbund	1984
1985	12	7 スペルカー	アイコム		ATR	Spellunker	Micrographimage	1983
1985	12	11 タウボーイ	KEMCO		C64	Dough Boy	Synapse Software	1984
1986	4	26 スレイ vs. スレイ	KEMCO		Appell	Spy vs. Spy	FIRST STAR	1984
1986	6	26 チョップリッター	アイコム		Appell	Choplifted!	Broderbund	1982
1986	9	22 コーストバスターズ	TOULIMA SOFT		Appell	Ghostbusters	Activision	1984
1986	10	31 ミッドウィッチ殺人事件	アイコム		C64	Murder on the Mississippi	Activision	1986
1986	12	19 ナイトロープ 魔城の狼男	アイコム	Disk	ZX	Knight Lore	Ultimate Play The Game	1984 12 7
1986	12	26 エリクトロシヤン	KEMCO	Disk	ATR	Electrician	Synapse Software	1984
1987	3	6 ロウ・オウ・ザ・ウエスト (西部の錠)	ボニー		Appell	Law of the West	Accolade	1985
1987	3	27 ランターゲームズ	ボニー	Disk	C64	Winter Games	Epyx	1985
1987	3	27 南国指令!! スレイ vs. スレイ	KEMCO	Disk	IBM	Spy vs. Spy: The Island Capar	FIRST STAR	1985
1987	4	3 アッパルタウソ物語	DOG	Disk	Appell	Little Computer People	Activision	1985
1987	7	31 ミッドウエストのドキドキ大脱走	アイコム	Disk	C64	Monty on the Run	Grenlin Graphics	1985 7
1987	9	24 スターゲイト	アイコム		基板	Stargate	Williams Electronics Games	1986 10 21
1987	10	1 ミッドウエスト 巨大昆虫の逆襲	アイコム研究所		基板	Millipede	ATARI	1982 11
1987	10	9 ナイトイア 恐怖のエクスダス	ボニー		Appell	Ultima III: Exodus	Origin Systems	1983 8 23
1987	10	30 ナイトボット	namco		NES	Side Pocket	Data East	1987 6
1987	10	30 垂直闘士バベルビルゲーム ジャウエスト	アイコム研究所		基板	Joust	Williams	1982 7 16
1987	11	11 スレイタインソング バンチアウト!!	任天堂		NES	Mike Tyson's Punch-Out!!	Nintendo	1987 10
1987	12	4 上海	SUNSOFT		ATR	Shanghai	Activision	1986
1987	12	11 トッパガン	KONAMI		NES	Top Gun	Konami	1987 11
1987	12	22 ラザードリィ 狂王の試練場	アスキー		Appell	Wizardry: Proving Grounds of the Sir-Tech Software		1981 9
1988	3	3 ドルイド 恐怖の扉	アイコム	Disk	C64	Druid	Firebird Software	1986
1988	3	4 リーカスアイランドゲーム ボールジョー	ボニー・キヤニ		ATR	Ballblazer	Epyx	1984
1988	3	10 コエリッツ エネッガーのフリッター	アイコム		Amiga	Predator	Activision	1987