

70年代

Amusement Machine History 1970- ① メダルゲーム誕生

60年代後半に考案されたメダルゲームシステムは、70年代初期に早くもその専門店が誕生し、成功を収めています。ゲーム場を「大人が楽しめる」施設へと昇華させたこのメダルゲーム場は、その後全国的な人気となり、最盛期には2000軒近くが誕生しました。一方この70年代は、もぐら叩きゲームが一世を風靡したほか、その中期には子供向けのシングルロケーションも大いに活況を呈しました。

メダルゲームの誕生

メダルゲームはシグマ（現・アドアーズ）の真鍋勝紀氏（1940年～2007年）が考案したシステムです。カジノ場で使われるギャンブルマシンを、換金をせず、景品も出さず、純粋なアミューズメントマシンとして営業使用するというものでした。1968年よりボウリング場内のゲームコーナーで実験を開始し、1971年に単独店として出店したのです。その後すぐに人気に火が付き、同様のシステムを用いた店舗が全国各地にオープンしていきました。



メダルゲーム場第1号店
「ゲームファンタジア ミラノ」

1971年暮れにシグマが新宿・歌舞伎町にオープンした初のメダルゲーム場。店内にはピンボールやメダルを使って遊ぶスロットマシン、ピンコゲームなどが設置された。メダル単価は20円だった。

子供向けシングルロケ活況

70年代中ごろ、駄菓子屋やスーパーマーケットの踊り場などを利用した子供対象のシングルロケがかつてないほどに活況を呈しました。投入した10円玉をレバーで慎重に弾き、コース中、随所に設けられたアウト穴に落とさず下段のアタリコースまで持っていく「新幹線ゲーム」や、ルーレットランプを使用した「ピカデリーサーカス」がその火付け役でした。

'76 KONAMI
ピカデリーサーカス
2・4・6・8・10・30の6種類の倍率に最大4枚までベット。ルーレットランプがベットした倍率のマスに止まればその倍率×ベット数のメダルを払い出す。



'75 シグマ
ザ・ダービーVφ
「模型の馬がトラックを走る」というスタイルを確立させた10人用の競馬メダルゲーム。ヒューレッド・バツカード社のミニコンピューターを搭載し、開発に5000万円を投じたといわれ、当時「最大にして最も高価な」と評された。この製品はシグマが自社ロケ用にわずか2台しか生産しなかった。
© ARUZE CORP. All Rights Reserved.



'75 任天堂レジャーシステム
EVR レース
映像を使った競馬ゲームの第1号機。実際のレースのVTRを大型モニターに映し出す。
© 1975 Nintendo



'74 セガ・エンタープライゼス
ハーネスレース
模型の馬が5頭立てのレースを繰り広げる10人用の競馬ゲーム。連勝複式タイプ。
© 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

今に続くヒット作も多いエレメカマシン

技術の進化により既存のガンゲームやドライブゲームなどのエレメカマシンはさらなる進化を遂げました。また、この70年代には後年定番ゲームとしてロケで活躍するもぐら叩きやエアホッケーなどのゲームも誕生しています。



'75 東洋楽機
モグラ退治

もぐら叩きの元祖。子供対象のロケのみならず、ヤングアダルト対象の繁華街ロケでも大人気となった。初号機はU字型のフィールドだったが、翌年には体を左右に振らなくても叩けるようフィールドを半円形にした2号機が発売された。
※写真は2号機



'75 関西精機製作所
ガンスモーク

ホログラフィー技術を使い立体的な映像をゲームに取り入れた光線銃タイプのガンシューティング。扉の向こうから突如現れる敵カウボーイと早撃ちで競う。
CLASSIC VIDEOGAME STATION ODYSSEY 2001
<http://www.ne.jp/asahi/cvs/odyssey/>
© NAMCO BANDAI Games Inc.



'78 ナムコ
サブマリン

潜望鏡で狙いをつけて魚雷で敵艦隊を攻撃する。潜望鏡から覗いた大海原のうねり、きらめく波頭、敵艦撃沈時の大火柱などを光学技術を駆使して再現した。
© NAMCO BANDAI Games Inc.

'77 ナムコ
シュータウェイ

ズッシリとした重みを感じる二連続で電照式スクリーンを横切るクレーを撃ち抜く。難易度の高いプロコースも用意されていた。
© NAMCO BANDAI Games Inc.



エレメカマシン中心に設置された当時のロケーション

(水上温泉ホテル/1975年撮影)

手前には、宇宙怪獣を狙って連射機関銃を撃つ「スペースモンスター（'72・太東貿易）」、敵ジープを狙撃つ「ラットバトル（'71・太東貿易）」、操縦桿で敵機に照準を合わせる「スカイファイターII（'71・太東貿易）」の各種ガンゲームや、対向車に触れると衝撃がハンドルに伝わるドライブゲーム「スピードランナー（'72・太東貿易）」が並ぶ。奥には対人式のスポーツゲームのほか、「スバニッシュアイズ（'72・米ウィリアムズ社）」などのピンボール、パチンコゲームの「タイム80（'72・ユニバーサル）」、標的を狙って爆弾を投下させる内容の景品払い出し機「サンダーバード（'67・太東貿易）」などが見られる。