

このページを利用する前に、[執筆依頼](#)ページの『執筆依頼ページでの注意点』をご一読下さい。追加したいのなら、最低限紹介文を書いてくださいね。

- ▶ [汎用筐体ゲーム](#)
  - ▶ [アクション系（ベルトアクション等含む）](#)
  - ▶ [対戦型格闘ゲーム](#)
  - ▶ [シューティングゲーム](#)
  - ▶ [パズルゲーム](#)
  - ▶ [その他](#)
- ▶ [大型筐体ゲーム](#)
  - ▶ [ガンシューティング](#)
  - ▶ [TCAG](#)
  - ▶ [ドライブゲーム](#)
  - ▶ [その他](#)

## 汎用筐体ゲーム

### アクション系（ベルトアクション等含む）

- ▶ **ウルトラマン（バンダイ）**
  - ▶ 特撮テレビシリーズ『ウルトラマン』を原作とした2D格闘ゲーム。本作はバンダイがアーケード初参入させたゲームでもある。
  - ▶パンチ・キック・投げなどを駆使して怪獣にダメージを与えていく。そして体力が0になったところでLv4の最強技を放つことで勝利できる。
  - ▶このゲームのすごい所はとにかく原作の再現度が高いこと。「3分以内に倒さなくてはならない」「残り時間が60秒をきるとカラータイマーが点滅を始め、BGMが変化する」など拘りっぷり。
  - ▶BGMの評判も良く、特にジャミラ戦のBGMはイメージに合ったレクイエムを連想させる曲調となっており、名曲として知られる。
  - ▶ウルトラマンのゲームでも特に知名度が高く、SFC・GB・WSCなど数多くの機種に移植された。
- ▶ **ウルトラ闘魂伝説（バンプレスト）**
  - ▶デフォルメ化されたウルトラマン兄弟のベルトスクロールアクション。
  - ▶実はこのゲームでは敵キャラ同士の攻撃にも当たり判定があるので、敵キャラを同士討ちさせると言う戦術も出来る。
- ▶ **ウルトラマン倶楽部～戦え!ウルトラマン兄弟!!～（バンプレスト）**
  - ▶ファミコンなどでお馴染みのRPG『ウルトラマン倶楽部』初のアーケード作。1画面固定式のアクションゲーム、全48ステージ。
  - ▶シンプルながらお手軽に楽しめる内容なため低年層からも人気を博し、多くのゲームセンターで設置された。
- ▶ **キャプテン・アメリカ&アベンジャーズ（データイースト）**
  - ▶カプコンのマーベルシリーズ以前に出された、マーベルキャラのベルトアクション。
  - ▶ヒーローのパンチやビームよりも、落ちてる空き缶や石投げたほうが強いというゲームバランスも魅力。
  - ▶また他のマーベルコミック原作のゲームで使うことができない『ヴィジョン』を使う事が可能。
  - ▶デコゲーらしい味のある台詞回しがアメコミに合っているという好例。
- ▶ **ザ・キング・オブ・ドラゴンズ（カプコン）**
  - ▶剣と魔法の世界を舞台にしたベルトスクロールアクション。
  - ▶本作は元々D&Dのゲーム化として発売される予定だったが、著作権が下りずこのようなタイトルになった。
  - ▶プレイヤーは近距離タイプの3人と遠距離タイプの2人、計5人の中から選ぶ。
  - ▶本作特有のシステムとして「ガード」（近距離タイプのみ）と「魔法アイテム」が存在する。ただガードは同社の後作とは違って敵の攻撃に合わせて入力しなければならないので少々コツがいる。
  - ▶また遠距離タイプの2人は防御力が低いがその代わりに遠距離から攻撃することが出来、なおかつレベルアッ

プの恩恵も受けるのでクリアが簡単となっている。

- ▶ 他、D&Dシリーズや『ナイツ・オブ・ザ・ラウンド』でも登場したレベル制もあるが、本作では下記『天地を喰らう』同様、プレイヤーキャラのレベル以外に武器にもレベルが存在する。

#### ▶ ザ・シンブソズ（コナミ）

- ▶ アメリカの国民的アニメが原作のベルトアクション。
- ▶ 当時のコナミの作品のウリである4人協力プレイも可能。
- ▶ 当時のコナミらしく多彩なアニメーションで原作の世界観を二十分に再現している。
  - ▶ 特にステージ6のボスキャラの動きには注目。
  - ▶ ゲストキャラクターもモブとして多数登場しておりここも見逃さない。
- ▶ 難易度は若干低めなためベルトアクションの入門用ゲームとしても人気があった。

#### ▶ サイコニクス・オスカー（データイースト）

- ▶ デコがあのかルノフと同年に炸裂させた、ロボットアクションSTG。
- ▶ グラフィックは流石に古臭さが目立つし、それなりに難しいが、パターンゲーといっても差し支えの無いほど、しっかりと戦術を組み立てれば楽に攻略可能という絶妙な難易度なあたり、ゲーム性はかなり作り込まれている。
  - ▶ ちなみにゲームシステムはグラディウスを彷彿とさせるが、デフォルト状態であろうと、一撃食らったぐらいじゃビクともしません。
- ▶ 主人公である精神兵器「オスカー」は、数あるロボット物の主役メカの中でもかなり細身な方だが、それに反して鈍重なため、操作に癖があるので慣れるまでが大変だったりする。しかし動作自体は非常に重量感に溢れており、小走りで移動する姿と、その度に流れるSEと相まってロボット特有の「重さ」を演出しており、ゲーム性の向上にも一役買ってくれている。
  - ▶ これはオスカーに限った話ではない、敵も全体的に動きは重く、ゲーム全体で重量感を感じることが可能。
- ▶ 惜しむらくは「三大奇ゲー」の第一号であるカルノフと同年に出たことが、デコゲーとしては珍しく「変なゲームじゃない」なのが裏目に出て、インパクトと知名度でカルノフに遅れを取ってしまった感はある。
- ▶ ちなみに本作はファクター5の『タリカン』シリーズを制作するに当たって『魂斗罗』シリーズ等と共に影響を受けた作品と言われている。

#### ▶ スパイダーマン（セガ・エンタープライゼス）

- ▶ カプコンのマーベルシリーズ以前に出たアクションゲーム。
- ▶ 基本はベルトスクロールアクションだが、巨大ボスとの戦闘時には横スクロールになったりする。
- ▶ 角刈り・海パン一丁・足首に小さい羽という怪しすぎるプレイヤーキャラ「サブマリナー」も話題に。
  - ▶ 一応言っておくが、サブマリナーはマーベルシリーズでも最古参で特に権威のあるキャラである。

#### ▶ スピカアドベンチャー（タイトー）

- ▶ スピカ星に墜落した少女ニコが、非常に自分勝手な理由でスピカ星を破壊して回る2Dアクション。2005年発売とは思えないゲームジャンルにその存在を知るゲーマーの度肝を抜いた。元はタイトーの携帯サイトで公開していた会員専用ゲームで、アーケード版は移植に当たる。絶望的出回りで伝説となっている。タイトーがスクウェア・エニックスの子会社になる前に出した、実質タイトー最後の自社開発業務用ゲーム。
- ▶ 傘を使った単純ながらも多彩なアクションと、可愛らしくも美しいグラフィックはさすがタイトーと言ったところ。上田砂代子によるBGMも評価が高い。
- ▶ 最近になってタイトーが運営する業務用ビデオゲーム筐体のダウンロードコンテンツシステム「NESiCAxLive」の配信予定タイトルになんとこのゲームの名が上がった。
  - ▶ そして2011年1月24日、ついに配信が開始された。
- ▶ これにより、6年間も埋もれていたこのゲームがようやく日の目に当たることとなった...かもしれない。

#### ▶ 西遊釈厄伝2 (IGS)

#### ▶ 三国戦紀シリーズ (IGS)

- ▶ 台湾のメーカーであるIGSから登場したベルトアクション。概ね三国志演義（というよりアーケード版『天地を喰らうII』w）の「赤壁の戦い」前後に沿ったストーリーになっている。
- ▶ カプコンのD&Dによく似たシステムで4人プレイも可能。
  - ▶ 1999年に初代が出て以来、2（いずれもリミックス版に近いバージョンあり）、新三国戦紀、3と息の長いシリーズである。

#### ▶ 戦いの挽歌（カプコン）

- ▶ スパルタンXタイプのアクションゲームで、カプコン史上初の主人公の名前に「リュウ」を冠する作品。

使用するボタンは攻撃とガードの2つ。現在は当たり前な操作だが、当時はこれだけで複雑な操作と認識されてきた。

- ▶ 難易度は当時のカプコン作品同様非常に高く、特に2周目のラスボスの「剣王アキレス」がアクションゲーム史上記録に残る強さで語り草になっている。
- ▶ しかしながら、某世紀末救世主伝説を彷彿とさせる世界観で、高難易度ながら根強いファンを獲得していった作品でもある。

#### ▶ **ダンジョンズ&ドラゴンズ タワーオブドゥーム**（カプコン）

- ▶ TRPGの老舗『ダンジョンズ&ドラゴンズ』をベルトアクション化したゲーム。
- ▶ 従来のベルトアクションに「アイテムを使う」等RPG要素を加えたシステムが特徴。
- ▶ 後に出た続編と比べると操作の癖が高く、原作のTRPG同様の変動する攻撃力などのフィーチャーもあってか難易度は高い。それ故に続編以上に人を選ぶ作品となっている。
- ▶ ストーリー分岐があり、ボリュームが多い。
- ▶ 現在では上位互換のミスタラに場を譲っているが、それでも同期のエリプレと共に強烈なインパクトを残し、当時『天地を喰らう 赤壁の戦い』のヒットで氾濫していたベルトアクション市場を淘汰した作品でもある。

#### ▶ **タントアール**（セガ 1993年）

- ▶ 短いゲームを次々とやらせる「ミニゲーム集」の先駆けとなった作品。ゲームタイトルはミニゲームが「たんとある」ことからきている。
- ▶ プレイヤーはホームズとワトソンと思われる探偵二人組となってミニゲームをクリアし、脱走犯を逮捕するのが目的。
- ▶ ゲームは12種類で、さまざまなジャンルのゲームが用意されている。
- ▶ 前半は難易度が低いが、後半になると急激に難易度が上がっていくため、ワンコインクリアは難しい。特に「わくわくロボット工場」というゲームはミスしてもそのままゲームが続行される仕様のため、連続でミスしてタイムアップになり、ライフがあっという間になくなることも。また、ライフの回復手段が少なく、ボーナスゲーム以外ではハートを3つ集めないといライフが回復しないことも難易度の高さに拍車をかけている。
- ▶ ちなみにこのゲームのキャラクターデザインは「ボナンザブラザーズ」と同じデザインとなっている。
- ▶ 「イチダントアール」「二度ある事はサンドアール」「対戦タントアール サシっす!!」など続編が多く出ているのも特徴。いずれの作品も高難易度である。

#### ▶ **天地を喰らう**（カプコン）

- ▶ 馬に乗り、上、中、下の3つのライン間を移動しながら戦う強制スクロールアクション。時代設定は黄巾の乱から董卓打倒まで。
- ▶ ベルトアクションの良作として知られる続編に比べ知名度が低いようだが、一騎当千の爽快感はこちらも負けず劣らずとなかなかの力作である。
- ▶ このゲームの時代、まだ趙雲は劉備の陣営に加わっていないがそこは突っ込んではいけない。
- ▶ 家庭用はPCエンジン版が唯一の移植となっているが、豪華声優陣によるフルボイス化や新規のデモには力が入っているが、それ以外は...という典型的な力の入れ所を間違えた出来になっている。

#### ▶ **バックランド**（ナムコ 1984年）

- ▶ ひたすら進んでいくスーマリ風アクションだが、操作はボタンのみで行う。

#### ▶ **マグ・スマッシューズ**（不明）

- ▶ 洋ゲー。キャラの動きは粗いが難易度は適度に高めな骨太ベルトスクロールアクションである。
- ▶ 消火栓などの設置物を投げる事が出来るのもウリである

#### ▶ **マーベルランド**（ナムコ）

- ▶ さらわれた世界を支える王女様と精霊を助けに行くアクションゲーム。
- ▶ 主人公は、ドラゴン族の王子、パコ(PACO)。まだ子供のためなのか、アイテムを使った分身の術しか使えない。
  - ▶ 羽で落下速度を落とすこともできる。
- ▶ 舞台は世界の中心にある遊園地。
- ▶ グラフィックや音楽、キャラクター全てが秀逸。
  - ▶ 立ち止まると、時々パコがプレイヤーの方に視線を向けるという芸の細かさ。やられたときの表情なども細かい。
  - ▶ 精霊達も王女様も非常に可愛らしく、助ける気を存分に起こさせてくれる。
  - ▶ ちなみにキャラクターデザインをしたのは、後に数多くのガンダムシリーズのコミカライズを手がけ

た「ときた洸一」氏である。

- ▶ コースは最終ステージ以外はそれほど長くない。ただ、初見殺し大量の高難易度のため、とても長く感じられる。
  - ▶ まさにこの難易度さえ低ければ……で、イージーモードの選択もできた。
  - ▶ 更に、イージーバージョンの基板もあった模様。
- ▶ **モンキーボール**（セガ/アミューズメントビジョン 2004年）
  - ▶ 現代版マールマッドネス。サルの入ったボールを、バナナ型(!)のレバーで操作し、コースから転落しない様、制限時間内にゴールまで運ぶ。
  - ▶ ルールは非常に単純で、かわいいキャラクターなど親しみやすいゲームデザイン。
    - ▶ ステージ構成も多彩で飽きない。ひたすらに細い道を歩くコースもあればアクロバティックなジャンプを求められるステージや謎解きのようなステージもある。
  - ▶ ショートカットを模索したりと、ただ単にゴールを目指すだけでなくタイムアタック要素もあるので、かなりやり込める。
  - ▶ GC、PS2、Wiiに『スーパーモンキーボール』の名で移植されている。続編の『2』も出ている。地味にGC版はサードパーティから発売された唯一ローンチタイトル。
  - ▶ 鬼畜難易度。初級はかなり簡単だが、上級の後半は初見殺しの罫多数。EXTRA、2のMASTERステージは最早無理ゲーと化す。
- ▶ **野球格闘リーグマン**（アイレム）
  - ▶ アイレムから登場した野球とベルトゲーを組み合わせたまったく新しいベルトアクション。
  - ▶ ほぼすべてのボスに投げハメ（つかんで打撃2回の後、レバーを敵の方向に）ができる。
- ▶ **レジェンドオブシルクロード**（ユニコ）
  - ▶ D&Dの操作を簡略化したようなシステムで、簡単な操作や1ボタンで技が出せる。
- ▶ **ワンダー3**（カプコン 1991年）
  - ▶ 『ルースターズ（アクション）』『チャリオット（シューティング）』『ドンブル（アクションパズル）』の全く異なるジャンルのゲーム3本からなる作品。
  - ▶ 『ルースターズ』は難易度が手頃な魔界村タイプのアクションシューティングだが『チャリオット』は操作が複雑で高難易度の横STG。『ドンブル』は固定画面アクションパズルであるが内容は『ペンゴ』（セガ）ほぼそのまんまで気楽に楽しめる。
  - ▶ ちなみに『ルースターズ』は単体でゲームスト大賞の作品賞にノミネートされたことも。
    - ▶ ただ『ドンブル』は、世界観を共有している『ルースターズ』と『チャリオット』に比べて冷遇されがちとなっている。

## 対戦型格闘ゲーム

- ▶ **GUILTY GEAR XX #RELOAD**（タイトー）
  - ▶ 『GUILTY GEAR』の続編。従来の格闘ゲームには無いスピード感、ロック調に統一された世界観と相まって人気を伸ばして行く。
  - ▶ プロデューサーは石渡太輔。イラストやBGM、主人公であるソルの声を担当し、彼の持つ世界観が色濃く反映されたゲームである。
  - ▶ ゲーム展開が早く、2回のコンボでゲームが終了する事も多々あったが、これは一部のキャラクターが強く設定されている訳ではなく、一発逆転に重きを置いたゲームデザインであると言える。
    - ▶ また、起き攻めと言われるダウンを取ってからの攻防が重視されており、投げ、下段、中段から無数のコンボを繋いで行く事ができ非常にコンボの幅が広く自由度が高い。
  - ▶ しかし、発売初期のバージョンではバグやキャラクターの調整不足が発覚したため、対戦バランス改善などを望むファンによる署名活動が起こり、新たな調整バージョンを無償配布することとなった。
    - ▶ 実際、この騒動のおかげでファンからバランス改善案を開発が反映させ、高い水準での対戦バランスを実現している。
    - ▶ その後のシリーズとして数作重ねて行くも、次回作よりプロデューサーが森利道に変わり、ゲームデザインが大幅に変更されシリーズは終焉を迎える。
  - ▶ 余談ではあるが、その後、森利道は現在同様の格闘ゲームであるブレイブルーのプロデューサーとして活躍している。

▶ **ストリートファイターZERO2 (カプコン)**

『ZERO』の続編。ストIIのザンギエフやダルシム、ストIの元とファイナルファイトのロレント、そして本作

- ▶ から新登場したセーラー服の女子高生キャラ・さくらなど新キャラ5人が登場。
- ▶ バランス面では「春麗が強すぎる」「オリジナルコンボが~」「ZEROカウンターが~」など問題が無いわけではないが、単純な駆け引きに良好な操作性、ほどよいシステム量など、こと遊びやすさに関してはシリーズでも随一。
- ▶ 海外版で追加された隠しキャラ「殺意の波動に目覚めたリュウ」が日本でも話題になり、隠しキャラを逆輸入しつつバランス調整を行った『ZERO2』という調整版もある。

▶ **鉄拳シリーズ(6は作成済) (ナムコ)**

- ▶ 『バーチャファイター』と並ぶ3D格闘ゲームを代表するタイトル。「10連コンボや構えに代表される滑らかなモーションとキャラの多彩な動き」「単純化された駆け引きと爽快な空中コンボ」が特徴で、現在の対戦格闘ゲームの中でも最大のヒットを遂げている。

▶ **天外魔境真伝 (ハドソン)**

- ▶ 天外シリーズのキャラを使った、ハドソンのネオジオ参入第1弾。格ゲーマニアには上級者同士の対戦ツールとして人気を博し、初心者には(当時の格ゲー作品と比べて)控えめなCPU戦の難易度が嬉しかった。

▶ **~幕末浪漫~ 月華の剣士シリーズ (SNK)**

- ▶ 「剣質システム」「弾き」の導入によってサムスピとは違った独特の魅力を持たせる事に成功した武器モノ格ゲー。第二幕は対戦ツールとしてもより完成度が高まった。
- ▶ 陰陽師という仏教の聖職者でありながら妖怪を呼び出すという、幕末の世界観に合わせた和風召喚師少女「一条あかり」も話題に。

▶ **ファイターズヒストリーダイナマイト (データイースト)**

- ▶ やたらと濃いキャラクター達が特徴だが、格闘ゲームとしてのツボを余すことなく抑えた一作。ゲームバランスもかなり良好。有名格ゲーのトッププレイヤーの中にも隠れたファンが多い。
- ▶ ただし、CPU戦の難易度は当時の格ゲー作品と比べても高い部類に入る。

▶ **MELTY BLOOD Actress Again (セガ/TYPE-MOON、エコーソフトウエア 08/9/19)**

- ▶ 人気を博したメルティブラッドシリーズの続編。各キャラごとに用意された3つのスタイルを除けば、ほぼ前作の正当進化と言える。
- ▶ キャラごとに違うスタイルを選ぶことで戦いに幅が生まれ、優れたバランス調整で強キャラが席巻するような環境をなくした(強キャラはいるが... )。
- ▶ 初期バージョンは作り込みが荒く『アクシデントアゲイン』とまで揶揄されたが、最新バージョンである程度汚名は返上している。家庭用収録の「ボスラッシュモード」で志貴を使っているときに限り、初期段階の調整に関わるネタ(ハーフムーンスタイルの秋葉)がバンバン入っている。
- ▶ しかし、近年の他のゲームに比べると、ドットが非常に粗く背景が異常にチープ(一部以外のキャラクターは同人時代の『Re・Act』(2004発売)からの流用である為)。家庭用で1080pに対応しているテレビで本作をプレイすると、キャラセレ画面のキャラドットがかなり粗く表示されてしまう。
  - ▶ 因みに開発曰く「ハイレゾ化したらドッターが死にます」との事。

▶ **リアルバウト餓狼伝説 (SNK 1995年)**

- ▶ 餓狼伝説シリーズ通算5作目に当たる作品。前作から続いたナンバリングを廃し新たにリアルバウトシリーズを確立。
- ▶ 基本的には前作のマイナーチェンジという位置づけだが、前作で物議を醸した複雑過ぎた操作系統を簡略化し新規ファンを獲得。
- ▶ 操作は前作の弱・強攻撃に当たる4ボタンがパンチ、キック、強攻撃、対スウェー攻撃の4ボタンに、特定のボタンを順に入力する必要があったコンビネーションアーツはあらかじめ決められたボタンをルート通りに入力するタイプのコンビネーションアタックに変更。
- ▶ 登場キャラは前作に登場したキャラは全員続投。さらにボスカラだった3人が条件無し通常キャラとして登場し、SPからの復活キャラとしてキム・ダック・ピリーの3人が追加。
- ▶ ストーリーはMOW以前の時系列としては最後のエピソードとなっており、特にギースの死に関しては多くの物議を醸した。

## シューティングゲーム

- ▶ **アフターバーナー** (セガ・エンタープライゼス)  
同社の体感ゲームの一つで、戦闘機を操るシューティングゲーム。
- ▶ **アームドポリス バトライダー** (エイティング/ライジング)
  - ▶ エイティング/ライジングが放った超絶STG、バトルシリーズ第2弾。
    - ▶ スタッフ曰く、「ライジングオールスター」であり、条件を満たせば以前に出たライジング製STGのキャラが使用可能になる(この作品ではじめてバトルガレガのウェイン兄弟のキャラクターが明かされた)。
    - ▶ 他にも、チームエディット機能や、一人のキャラだけを選べるようになるなど、隠し要素は多い。
  - ▶ 演出とストーリー面が大幅に強化されており、アメコミ調のカラフルな画風と世界観が特徴。
    - ▶ 他にもバトルガレガで指摘された欠点が軒並み改善されており、若干遊びやすくなっている。
  - ▶ 正規プレイヤーキャラは三人一組の戦闘バイクチームとなっており、撃ち落とされると別のキャラが出てくるというユニークなシステムのため、残樹は3で固定されている。
    - ▶ 正規プレイヤーキャラたちはどいつもこいつもアクまみれの濃い連中であり、上司の不正に気付いて濡れ衣を着せられた(約一名除く)元警官チーム、感情が麻痺した少女に世界一の結婚詐欺師、有名なエコテロリストで構成されたファンキーな超能力者チーム、銀行強盗夫婦(夫がサイボーグでバイクに変形する)と暴走族ヘッドと無駄に無口な殺し屋という、実質四人組な凶悪犯罪者チームと、とにかく極彩色。
  - ▶ バトルシリーズでは唯一といっていいほどエンディングに力を入れており、その中でもウェイン兄弟のものは非常に考えさせられる内容となっている。
    - ▶ なお、本作は同社作品『蒼穹紅蓮隊』と世界・時間軸が共通している(公式設定に記述がいくつかある)。
    - ▶ 余談だが魔法大作戦シリーズ・蒼穹紅蓮隊・バトルガレガ・バトライダーは、同一の世界(時代は別)の物語である可能性が示唆されている。時系列は「ガレガ<蒼穹=バトライダー<魔法<疾風魔法<グレート魔法」と思われる設定・ゲーム中の描写がある(魔法大作戦4面の背景が廃墟になったビル街である、疾風魔法大作戦のあるキャラのエンディングでタイムスリップした先が現代であるなど)。
    - ▶ キックル&レイクルは、現代(過去)に戻る為に"時越えの魔法"を得るべくレースに参戦と明確にされている(SS版疾風魔法大作戦マニュアルより)
- ▶ **エスブレイド** (アトラス/ケイブ)
  - ▶ 怒首領蜂に続く弾幕系シューティング。舞台は近未来の日本、自機は人間など、演出システム両面で怒首領蜂から数多くの差別化が行われており、かつトータルバランスで優れた一作。一周エンドで難易度も手ごろ。
- ▶ **ギガウィング** (カプコン/タクミコーポレーション)
  - ▶ リフレクトフォース...それは「敵弾を避けずとも、いつでも発生可能な無敵時間で好きなように抜けられる」という弾幕シューティングにおける豪快な解法。それを提示し、弾幕シューティングに低難度化や自由度向上といった未来への発展の可能性を証明してみせた一作。
    - ▶ シューター界限において、とある同人オリジナル作品が本作より早く上記のようなシステムを搭載している事で知られているが、本作では非常にシンプルかつ爽快に仕上がっているためアーケードシューティングに似合うシステムとなっている。
  - ▶ カプコンパートナーシッププロジェクトの一連の作品群の中でも、またタクミ作品の中でも最高傑作との呼び声が高い。
  - ▶ 冬目景デザインのキャラに合った雰囲気とストーリーを持ち、ゲームバランス的にも莫大なスコアが入り放題で敵の攻撃は非常に対処が簡単、爽快感もある。シューティングが苦手な方にこそオススメしたい一作。
  - ▶ ただ、4機存在する自機の中でよりもよって主人公・信之介の「雷迅」がワイドショット機体なのがいいが正面攻撃力が低すぎ扱いにくい点、明らかに上級者向けキャラっぽい雰囲気を匂わせまくっている紳士・シュトックの「ヴィーダシュタント」がぶっちぎりの最強機体な上最も稼げるという調整ミスなどは問題ではある。
  - ▶ 続編の『2』では、さらにスコアの規模があがり「目指せ、垓スコア!」との触れ込みがあった(垓は10の20乗)。しかしトップスコアラーですら10京にも届かない。マーズマトリックスのカンストがトラウマになっていたのかもしれない。

- ▶ **ぐわんげ** (アトラス/ケイブ 1999年)
  - ▶ 避けるだけでなく、式神との連携プレイで弾速を遅くすることが可能。そのため戦略性や技術性も必要な反面、シューターだけでなく多くのプレイヤーにも楽しめる設定に。その設定ゆえに「免許ゲー」とも言われる。
  - ▶ 純和風かつ不気味さ溢れるテイストから外国人のプレイヤーに特に高い評価を得ている。
  - ▶ 残虐描写や権利関係で移植が絶望視されているが、かなり遅れてサントラが発売されたことからその人気が伺え今後の展開が期待されている。
    - ▶ そしてめでたく調整版がXBLAで配信が決定した。
- ▶ **スター・ウォーズトリロジーアーケード** (セガ)
  - ▶ 非常に完成度の高いシューティング。
- ▶ **旋光の輪舞 Dis-United Order** (グレフ 09/7/28)
  - ▶ 旋光の輪舞の続編。前作のシステムから多少変更はあるが、基本はそのまま。
  - ▶ パートナーシステムやMS近接など、骨子をそのままに新しい駆け引きの要素を追加した。
- ▶ **スペースハリヤー** (セガ・エンタープライゼス)
  - ▶ セガの体感型ゲームの一つで、超能力者を操る3Dシューティングゲーム。
  - ▶ ちなみにマーク 版のラスボスは強敵として今でも語り草になっている。
- ▶ **戦国エース** (バンプレスト/彩京)
  - ▶ 『ソニックウィングス』の開発スタッフが独立して建てた彩京の処女作の縦STG。
  - ▶ 特徴は下記『ソニックウィングス』同様。相変わらず短いステージ構成、濃いキャラ、前半ステージのランダム選択などを引き継いでいる。
- ▶ **ソニックウィングス** (ビデオシステム)
  - ▶ 選択の幅に富んだ自機ラインナップ、1面は短いがバリエーション豊富な面構成、前半ステージのランダム選択など、格闘ゲームの要素をシューティングに巧く消化させ、操作系統も8方向レバー2ボタンでシンプルにした成功作。
  - ▶ 後にビデオシステムから独立した彩京に本作の開発思想は受け継がれ、彩京シューティングとしてジャンルを築くことになる。
  - ▶ 一方、本流は本流で彩京へスタッフがスピンアウトした後も2・3・アサルト・リミテッドと続編が作られ続け、『ラビオレプス』や『ターボフォース』、果ては『タオ体道』や『お雀子ハイスクール』など時代・ゲームジャンルを超えてビデオシステム製ゲームからの客演が非常に多くなっている。
  - ▶ 余談だが、ビデオシステムも元々は(後に婆娑羅をリリースする)ビスコからの独立組が立ち上げた会社である。
- ▶ **TATSUJIN** (タイトー/東亜プラン)
  - ▶ 『究極タイガー』に続く東亜シューの代表作で、STGにおけるボンバーの「ボタンを押したら即発動し、発動後は無敵に無敵になる」という基本性能を確立した作品。
  - ▶ 本作の特徴は発動した瞬間に無敵になる「達人ボム」と呼ばれるボムや、誘導性能が高い「サンダーレーザー」や貫通力の高い「達人ビーム」といった兵器を使いこなして進む。
  - ▶ 達人の名の通りかなり高い難易度を想像しがちだが、実際はパターン性が強く、東亜プランのSTGの中でも難易度が低い部類。
  - ▶ ちなみに某STGプロジェクトの企画書にて本作の名が挙げられていた事もあった。
- ▶ **ドラゴンスピリット** (ナムコ)
  - ▶ これまで敵のイメージがあったドラゴンを自機として採用した空地撃ち分けシューティング。
  - ▶ 楽曲担当の細江慎治氏は本作がデビュー作となった。
- ▶ **マーズマトリックス** (カプコン/タクミコーポレーション)
  - ▶ レバー&1ボタンというシンプルな操作。
  - ▶ 敵キャラの本体に当たり判定が無い、敵弾を吸収して攻撃、など同社『ギガウィング』との共通点が多い。
  - ▶ スコア稼ぎをウリにしていたのだが、あっさりカンストしてしまった。DC版ではスコア上限が2桁UP。
- ▶ **魔法大作戦** (ライジング 1993年)
  - ▶ ガレツガ等で知られるライジングのデビュー作は、続編二つとは違って極めてオーソドックスな縦シュー。しっかり作りこまれた良作として愛され、「魔法シリーズではこれが一番好き」というファンも。
  - ▶ 自機の当たり判定のデカさ、濁点・半濁点を1文字として使う台詞などが時代を感じさせる。
- ▶ **虫姫さま** (AMI/cave 2004年)
  - ▶ ケイブシュー初のアーケードで難易度が選択出来る作品。

オリジナル、マニアック、ウルトラと右にいくにつれ難易度があがっていく。

- ▶ 初心者から超上級者まで楽しめるが主人公のレコがあきらかに萌えを意識しておりやるのが少々ためらうという人も。
- ▶ **U.S.ネイビー** (カプコン 1991年)
  - ▶ エリア88の流れを次ぐ横スクロールSTG。
    - ▶ 元々本作はエリア88の続編として開発していたが、著作権元から許可が下りずオリジナル作品としてリリースした経緯がある。
  - ▶ 基本的に前作を踏襲しているが、体力が徐々に減少していく、武器が3機共通で機体の性能は得意な武器と買える武器が違うといった要素が新たに加わった。
  - ▶ その為システマ的には前作同様非常に取っつきやすいゲームになっている。
  - ▶ 難点はキャラゲーから脱した作品故か、印象に残る人物が少ない点や、ゲージの仕様上バリアやタンク系のアイテム購入がほぼ必須な点か。
- ▶ **雷電** (セーブ開発)
  - ▶ 稼動当初は注目されていなかったが、シンプルなゲーム性と適度なゲームバランスでは幅広い層に人気を呼び90年代STGとしては屈指の高インカムタイトルとなった。
  - ▶ 仕事帰りのサラリーマンに特に好んでプレイされたため「リーマンSTG」の異名も持つ。
- ▶ **ライデンファイターズ** (セーブ開発)
  - ▶ 元々は雷電シリーズとは無関係であったが、諸事情により雷電の外伝的作品に位置づけられた。ユーロビート調のBGM、クイックショットボーナス、高速弾主体の展開ととにかく熱くさせられる要素が満載。弾幕ブームの最中に出たこのゲームは避けることよりも素早く破壊することが要求され、「撃つ」「破壊する」といったSTGの面白さを再認識させられる作品。

## パズルゲーム

- ▶ **テトリス** (セガ・エンタープライゼス 1988年)
  - ▶ BPS製のPC&FC版と同じ1988年リリースだが両機種より先に登場。でありながら本作の操作系統が以降のテトリス関連作品のスタンダードとなった。
- ▶ **ぐっすんおよよ** (アイレム 1993年)
  - ▶ ぐっすん (2P側はおよよ) を出口まで導くアクションパズルであるが、なんと主人公のぐっすん (・およよ) は一切操作することができず、落ち物パズルの要領でブロックを積み上げたり爆弾使ったりして出口までの道を造ったり、邪魔な敵を潰したりなどで守らねばならないのがミソ。
  - ▶ キャラクターの可愛らしさとは裏腹に (同社のロードランナーシリーズほどではないが) 難易度が比較的高めな一方で、クリア時間短縮のために様々なパターンやテクニックを編み出したりするのが非常に熱かった。
- ▶ **ぶよぶよ通** (セガ・エンタープライゼス/コンパイル)
  - ▶ ぶよぶよシリーズの2作目。今作から相殺システムが追加される。
  - ▶ BGMが神。
  - ▶ コンパイルが倒産した現在でも、ファンに親しまれている。
- ▶ **ミスタードリラーシリーズ** (ナムコ)
  - ▶ 単純なルールながら、高度な戦略性と操作性を求められる落ち物パズル最後 (?) のヒット作。パステル調の明るい雰囲気とコミカルなキャラクターで、ライトユーザーにも取っつきやすい。ゲームセンターでのインカムも上々で、今でも置いている店は多い。続編の多さも人気を物語っている。

## その他

- ▶ **バカバカパッション** (ナムコ/プロデュース! 1998年)
  - ▶ 数少ない汎用筐体で稼動する音ゲー。リズムに合わせて4つのボタンを叩く。
  - ▶ 他の音ゲーと比べて譜面の見方が特殊で、さらに判定が厳しく慣れない内は難しい。また他の音ゲーにある「同時押し」がない。
  - ▶ 収録曲が少ないのが最大の欠点、初代は6曲しかなかった。ただし、1曲の複数あるパートの中から1つを演奏するというシステムであり譜面は多い。また1曲が長くやりごたえはある。
    - ▶ 続編の『2』は全て新曲、『Special』はリミックスが中心で曲数が増えるも、それでも最大9曲と少な

## 大型筐体ゲーム

### ガンシューティング

#### ▶ ガンバレット（ナムコ）

- ▶ ジャンル名は「バラエティーガンシューティング」。「練習」（4ステージ）「初級」「上級」「激ムズ」（各16ステージ）の難易度が選べ、それぞれのステージで出される「」を制限時間以内に××体倒せ」のようなミニゲーム風のミッションをクリアしていく。
- ▶ このゲームの最大の特徴はガンシューティングの中でも対戦パーティーゲームとして特化した作品であることである。
  - ▶ とにかく敵を倒す、素速く撃ち込む、一発精密射撃...などステージの種類がバラエティに富んでおり尚且つどれもわかりやすい内容である点、1ステージが数十秒で終わるため誰でも気軽にプレイできる点などハードルが非常に低い。
  - ▶ 全体的にコミカルな雰囲気ですべて統一されており、イメージキャラがオヤジキャラだったり、撃つ対象がマフィアや忍者が描かれた看板だったり、撃つとガラスのように碎ける鳥だったりガンシューティングにありがちな殺伐感を感じさせない作りになっている。暴力規制が強い海外でもそのまま輸出できる。
- ▶ 後にPSに移植されるが、ほぼ完璧にアーケード版を移植した上に新ステージ、パーティーモード、RPG風の一人プレイ用のクエストモードと非常に充実した追加がなされている。
- ▶ 続編として『ガンバール』『ガンバリィーナ』が作られた。最終的にこの3作とタイムクライシスがまとめられたPS2『ガンバリコレクション プラス タイムクライシス』が発売されている。

#### ▶ バーチャコップ（セガ・エンタープライゼス）

- ▶ 警察官が犯罪組織に立ち向かう、3Dグラフィックを用いたガンシューティングゲームの傑作で、世界中でヒットした。
- ▶ 危険な敵の攻撃タイミングが分かるようになっている「ロックオンサイト」の導入も大きな特徴である。
- ▶ 今では『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド』にシリーズ数で抜かれてしまい、完全に黒歴史となっている。

#### ▶ リーサルエンフォーサーズ（コナミ）

- ▶ 『スティールガンナー』（ナムコ）をはじめ、乱撃による爽快感が売りであった本ジャンルを「弾数制限」「民間人」などの要素で、限られた状況での緊迫感に方向性を転換させた作品。
  - ▶ 初期武器は6発入りの回転式拳銃だが、ステージにある武器(オートマチック拳銃やアサルトライフルなど)を拾ってパワーアップできる。
  - ▶ 当然だが、弾を(初期状態では6発)撃ち尽くすと画面の外を撃ってリロードしなければならない。これがゲームにリアリティを持たせると同時に緊迫感の演出に一役買っている。
  - ▶ 攻撃を受けるだけでなく、民間人や警察官を誤射してもライフが減る。敵か否かを即座に見分ける判断力も必要になる。銃によってはそれらを巻き添えにする危険もある。
  - ▶ 命中率も成績に反映される。ただ撃つだけではなく、敵をいかに素早く正確に撃ち抜けるかが重要である。
- ▶ グラフィックは実写取り込み型で当時のタイトルとしても美麗。刑事ドラマのような感覚でプレイできる。
- ▶ ステージは全5種類の選択制(ボーナスステージ有り)。必ずしも1番目からクリアする必要は無く、同じステージを繰り返しプレイすることも出来る。
- ▶ 「刑事が犯罪組織に戦いを挑む」という作品背景としての設定も、単純明快で人気を博した理由のひとつである。『ザ・警察官』、セガの『バーチャコップ』の先祖といえる作品であろう。
  - ▶ この図式自体は『スティールガンナー』が先であるがこちらはメカニクな武装兵・パワードスーツなどSF要素が強く、作品背景のリアリティを考慮するとこちらの方がより単純明快である。
  - ▶ なお本作は「あぶない刑事」などのイメージに近いが、稼動当時は「はぐれ刑事純情派」などの人情系が主流の時代だった。
- ▶ 後に西部劇をテーマとした続編も作られた。現在でも稼動している筐体も見られる。
  - ▶ SFCやPSなどの家庭用機にも移植されている。SFC版は専用ガンコントローラーが存在し、PS版は1と2の2タイトル同時収録となっている。ただしPS版はACの完全移植とは言い難く、難易度も大幅に上

がっている。

- ▶ 『セイギノヒーロー』では『リーサルエンフォーサーズ』と冠したステージが登場する他、海外版タイトルは『リーサルエンフォーサーズ3』である。

## TCAG

- ▶ **ドラゴンボールヒーローズ**（バンダイ/ディンプス）
  - ▶ ドラゴンボールを題材としたトレーディングカードアーケードゲーム。三国志大戦同様、カードの移動の概念を前押ししたゲームであり特定のタイミングでカードをこすることで発生するカードアクションを採用している。
  - ▶ 公式ホームページの最新情報が割と頻繁に更新され、定期的にスペシャルミッションを配布するなど、ユーザーを飽きさせない工夫もされている。

## ドライブゲーム

- ▶ **CRAZY TAXI**（セガ・エンタープライゼス）
  - ▶ 「客を早く目的地に届けるためなら何をやっても大丈夫だ!」と言わんばかりの自由で豪快なゲーム。
  - ▶ GTAIIIのタクシーミッションはこのゲームの影響と思われる(?)
- ▶ **CHASE HQ**（タイトー）
  - ▶ 「ナンシーより緊急連絡」逃走車を追跡し、体当たりで逃走車にダメージを与えて犯人を逮捕するゲーム。ドライブゲームにありがちなチェックポイント・ゴール方式ではなく、常に走っている逃走車両との対決方式になっている点が斬新。間違ったルートを通るとその分距離が開いていくので注意が必要。
  - ▶ ちなみにリメイクして現在も稼働中。しかも実写。
- ▶ **ハンクオン**（セガ・エンタープライゼス）
  - ▶ セガの体感ゲーム記念すべき第1弾で、世界初の体感型アーケードゲームと言われている作品。

## その他

- ▶ **トップランディング**（タイトー）
  - ▶ フライトシム『ランディングシリーズ』の二作目、主に飛行機を空港にうまく着陸させるように操作する。
  - ▶ 当時としては珍しいフルポリゴン3Dで前作の夜だけでなく昼での着陸も出来るようになった。
  - ▶ またBGMの評価も高い。
- ▶ **パンチマニア 北斗の拳**（コナミ）
  - ▶ パッドが起きあがりランプが赤く光った瞬間に叩くというわかりやすいシステムで大ヒットしたゲーム。
  - ▶ 今では世紀末格ゲーとして知られるアーク版に比べ知名度が低いようだが、ケンシロウ=神谷明をはじめとしてアニメ版の声優がそのまま起用されている上に爽快感はこちらも負けず劣らずと、なかなかの力作である。
    - ▶ 南斗水鳥拳のレイを演じた故・塩沢兼人氏が最後にレイの声を当てた北斗作品でもある。レイが主人公となり拳王や南斗紅鶴拳のユダに立ち向かうシナリオも存在。
  - ▶ 原作ファンはプレイするべし。
- ▶ **ベースボールヒーローズ**（コナミ）
  - ▶ 野球カードを利用したe-AMUSEMENT PASS対応型アーケードゲームシリーズ。
  - ▶ ゲームシステムはプロ野球スピリッツシリーズをベースにしており、選手の動作（打撃・投球）はほぼ同じ。
    - ▶ プレイヤーは自らが編成したプロ野球チームの監督となりオープン戦・ペナントレースを戦う。プレイヤーが直接打撃・投球・走塁・守備の操作をすることはない。
  - ▶ プレイ時に選択したクレジット数に応じてカードが排出され、そのカードの選手を登録・使用することにより自チームを強化・成長を図ることができる。