

60年代

Amusement Machine History 1960- 開拓者たちの時代

戦後復興期にあった1950年代半ばまで、日本ではアメリカ製のピンボールやガンゲームが米軍関係施設の中で使用される例はありましたが、一般の人々は百貨店の屋上などに置かれた自動木馬に接する程度でした。ゲーム機が一般に普及し始めるのはそれ以降のことで、まず遊園地や映画館、ホテルなどにガンゲームやピンボールを中心にしたゲームコーナーがつくられていき、その後訪れるボウリングブームと共に全国に普及していきました。

自動木馬誕生

国産の自動木馬1号機は日本娯楽機の遠藤嘉一氏(1899年~2001年)が昭和初期に完成させました。当初ライド部分は文字通り木で出来ていました。その後こうした子供向けの乗物機は、ライド部分の素材がブリキ製や鋳物製、板金製、そしてFRP(繊維強化プラスチック)製へと発展していき、あわせてデザイン面も、動物や車をかたどったものからテレビなどの人気キャラクターをかたどったものへと人気の中心が変化していきました。またゲーム性の面でも、長らくは乗物にまたがってただ揺れを楽しむだけでしたが、近年では搭載したテレビモニターにより乗車しながらゲームや運転が楽しめるようになっています。とくに最近の乗物は造形や乗車感覚が非常にリアルに再現されているのが特徴です。



'55 中村製作所
自動木馬
1955年に設立された中村製作所の最初の事業が、自動木馬2台を横浜の松屋百貨店屋上に設置したことだった。
© NAMCO BANDAI Games Inc.

第一次クレーンブーム始まる

60年代中ごろ、イタリア製のクレーンゲーム機「ジャガークレーン」が輸入されたのをきっかけに、その後数年間におよぶクレーンゲームの第一次ブームが始まりました。国内メーカーでは太東貿易(現・タイトー)やセガ・エンタープライゼス(現・セガ)、さとみ(のちサミーに発展)などが開発しています。当時は100坪のクレーンゲーム専門店が現れるほどの人気でした。



'65 セガ・エンタープライゼス
スキルディガ (右)

'65 太東貿易
クラウン 602 (左)
100坪のスペースにクレーンゲームばかりを並べた店が出現するなど、当時大きなブームとなったクレーンゲーム。その当時の売上げは、クレーンゲーム1台で1日に1万円から1万5000円だったといわれている。
© SEGA
© TAITO CORP.1965



'29 日本娯楽機
第1号自動木馬
宝塚新温泉(のちの宝塚ファミリーランド)に設置されていたドイツ製のアヒル型の模型機(係員がスイッチを入れると鞍が上下する)をヒントに作られた初の国産自動木馬。



'73 ホープ自動車
クラシックカー
古き良き時代を思わせるクラシックカーを外観デザインに用いた定置式乗物。1回20円で1分間上下運動を繰り返した。

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

アーケードマシンの古典「ピンボール」

19世紀にアメリカで流行った玉突き的一种「バガテル」がその祖だと言われています。1930年代初頭に、「バリーフー」(バリー社)など、プレイフィールドに傾斜がつき、スプリングを付けた棒(プランジャー)で弾きあげるといったピンボールの原型となる製品が作られました。その後ピンボールマシンは、イルミネーションや点数を表示するディスプレイ、あるいはパンパーなどの機構が次々と開発されていき、そして1947年の「ハンブティ・ダンブティ」(ゴットリーブ社)で『フリッパー』が初めて採用されるのです。プレイヤーがその意志により球を弾き返すことのできるこのフリッパーの採用により、ピンボールのゲーム性は劇的な進化を遂げました。その後、パンパーは球を強く弾くようになり、その他、球が当たると下に引っ込むドロップターゲットやボールを一瞬ホールドするキック・アウト・ホール、球を立体交差させるランプレーンなどの機構が次々と導入されていきます。

日本では1963年に太東商事がゴットリーブ社の国内販売権を獲得したほか、1971年にはセガ・エンタープライゼスが国産初のピンボールを開発しました。その後、このピンボール製造事業にはデータイストやカプコンなどのメーカーが海外法人を通じて参入しています。

しかし60年代から70年代にかけて黄金期を迎えたピンボールでしたが、70年代に登場したビデオゲームによりその市場が徐々に圧迫され、とうとう90年代には老舗メーカーが続々生産を中止する結果を迎えました。現在はスターン・ピンボール社が唯一の開発メーカーとなっています。



最新の
ピンボール
2007

'07 スターン・ピンボール/アトラス
スパイダーマン
映画「スパイダーマン」シリーズを題材にしたピンボール。全3作品に登場した敵キャラクターがフィーチャーに登場。Spider-Man and all related characters and certain elements:TM & © Marvel Characters, Inc. Spider-Man, Spider-Man2 and Spider-Man3 movie elements: © Columbia Pictures Industries, Inc. All Rights Reserved. © STE RIN PINBALL, Inc.

黎明期に活躍したエレメカゲーム

ビデオゲームなどなかったこの時代、ゲームコーナーで使用されたのは乗物やピンボールのほか、ガンゲームやドライブゲーム、あるいは野球やホッケーを題材にしたスポーツゲームなどのエレメカタイプのゲーム機でした。



'66 セガ・エンタープライゼス
ペリスコープ
備え付けの潜望鏡をのぞき込み、奥に見える敵艦隊に向けて魚雷を撃ち込む。爆発音や魚雷が進む音など、ベルやブザー程度だった従来機とは一線を画すサウンドも特筆すべき点。
© SEGA



'65 中村製作所
ペリスコープ
潜水艦を魚雷攻撃する射的のバリエーション。
© 1965 NAMCO BANDAI Games Inc.



'58 関西精機製作所
ミニドライブ
日本のドライブゲームの原点ともいべき作品。車の模型の下で曲がりくねった道がベルト式に手前に回転するので、車の模型が道から外れないようにハンドルで左右に動かす。写真は右側が初期型のM型で、左側がアクセルのついたMA型。
CLASSIC VIDEOGAME STATION ODYSSEY 2001
<http://www.ne.jp/asahi/cvs/odyssey/>



'68 関西精機製作所
インディ 500
映像投影式のドライブゲーム。プレイヤーの車、ライバル車、コース、背景の四つの映像が合成されてスクリーンに投影される仕組み。その後のドライブゲームに大きな影響を与えた。
CLASSIC VIDEOGAME STATION ODYSSEY 2001
<http://www.ne.jp/asahi/cvs/odyssey/>



'67 太東貿易
バスケットボール 901
手元にある14個のボタンを使ってボールを弾き合い、得点を競う。
© TAITO CORP.1967