

ダライアス30周年を祝う初代語りファンブック決定版!

ダライアス・トリビュート・マガジン

[デー・スリー・オー]

D30

レプリカ筐体製作記
日本全国漁場探訪
移植カタログ
俺とダライアス

インタビュー

1987年のダライアス 石井ぜんじ
ダライアス戦場写真集 六鹿文彦
イケダミノロック × 大塚ギチ
大堀康祐 aka うる星あんず

ファーストインパクト

3画面筐体の伝説を今こそ語ろう

ゆずもデザイン

D30 — ダライアス30周年 —

ゆずもデザイン

© YUZUMO DESIGN

2017, ALL RIGHTS RESERVED

YUZUMO

3画面筐体 ボディソニック

バーチャル

壮大なBGM 1987年に現れた

リアリティ

「D30- ダライアスの30年-」刊行に寄せて

1987年。今から30年前のゲームセンターに繋ぎ目の無い横長3画面の専用筐体で突如現れた『ダライアス』。1978年稼働開始で社会現象にもなった『スペースインベーダー』の登場からたった9年後の出来事だ。この9年間でビデオゲームは急速に変化する。単色で単純な色合い、記号としてのオブジェクトを操作し、単音の電子音が響いていた時代から、ドット絵とはいえ、写実的で鮮やかなグラフィック、大きくなるキャラクター、そして段々と表現豊かになるサウンド。家庭用ゲーム機も任天堂の『ファミリーコンピュータ』が人気を博し、1985年発売の『スーパーマリオブラザーズ』や1987年発売の『ドラゴンクエストII』でインベーダーに続くビデオゲームの社会現象を起こすほどの娯楽となり、ビデオゲームの世間における認知度も飛躍的に上がっていった。

しかし80年代のビデオゲームに対する世間の目は厳しく、夢中になる少年たちとは反対に大人たちは、不良学生の溜まり場でもあったゲームセンターを悪の温床と決めつけ、そこに設置されているビデオゲームもイコール悪と結論付けられていたのだ。当時ゲームセンターに通う行為は校則で禁じられ、パトロールをする補導員は容赦なくゲームキッズたちを補導した。

業界側もこのままではいけないと、ゲームセンターの健全化、アミューズメント施設としての運営を模索する。背中をかかめてプレイするテーブル筐体から、スマートなミニディ筐体に変化し(この変化は接地面積の面もあったのだが)、大型の体感筐体の導入など、今までの薄暗く、不良とネクラのたまり場であったゲームセンターのイメージを明るく、幅広い年齢層で、女性にも楽

しめる場所へと刷新していった。

その流れが加速していくのは90年代に入ってなのだが、初代『ダライアス』が稼働を始めた1987年はその過渡期だった。テーブル筐体がメインのゲームセンターもまだ多く、男子中高生が客層のメインで、スコアに一喜一憂しながらゲームをプレイしていた。ゲームマスコミもパソコン雑誌を中心にどんどん発達していき、前年の1986年にはアーケードゲーム専門誌の「ゲームスト」が創刊されるなど、アーケードゲームが産業として爆発する予兆を感じる時代だった。

当時ゲームをプレイする少年たちのメンタリティはインベーダー時代からさほど変わらず、100円でどれだけ沢山遊べるか? が重要で、その先にシューティング、アクションゲームのハイスコアを競う、同志

と繋がり、サークルを結成し、攻略同人誌を作成するなどの活動があった。だがその活動は前述した通り社会的には認められていなかった。

そんな境遇でも、ビデオゲームに魅せられた少年たちはゲームセンターへ通った。それに応えるようにゲームメーカーも鎬を削った。家庭用ゲーム機でライトにゲームを始める友人たちを見ながら、最新鋭のゲームはやっぱりゲームセンターでなければ出会えないと、クラスで孤立しようがゲームセンターで出会うゲーム好きな同志との出会いのほうに刺激があった。

1987年に現れた初代『ダライアス』。初めて完全移植が実現したのは29年後の2016年8月のことだった。約30年の時を経てプレイで体験、後世に語れるようになった『ダライアス』だが、その真の素晴

らしさ、当時受けた衝撃というのは今、移植版をプレイするだけでは感じ取れない。実際、私の観測範囲ではあるが、アーケードアーカイブスで配信された『ダライアス』をプレイして「思ったより普通の横シューティングゲームだった」という感想を持つ若いゲーマーの声も見聞きした。ゲームプレイだけではなく、当時の雰囲気、あの大型3画面筐体の凄さを伝えないと伝わらないか…。

そう思い、当時のことについて、伝承、記録を残すという活動を行いたいと一念発起。『ダライアス』ムーブメントを牽引したプレイヤーや自作筐体を作るほどの熱狂的ファン。『ダライアス』に魅せられた当時を体感したゲーマーたちに当時のことをたっぷり本誌に語ってもらった。

その他にも、30年経った今でも『ダライアス』の稼働を続けるゲー

ムセンターが日本全国にわずかながらだが存在するのでそれらの筐体、ゲーセンをも取材し記録した。

幸いにも『ダライアス』はシリーズとして続編に恵まれ、現代でも新規のファンを獲得しているタイトルだ。そのタイトルの祖となる初代『ダライアス』を本誌をきっかけにプレイをし、その歴史背景を若いシリーズのファンに知ってもらいたい。

もちろん当時を知るゲーマーたちにも本誌を酒のアテにでもして、世代を超えて『ダライアス』について語り合うのもよし、当時を思い出し、移植版をプレイしたり稼働するゲームセンターへ通ってみるのも良いだろう。あの時にしか味わえなかった空気感を本誌を通じてひとりでも多くのゲーマーに感じてもらえたら幸いである。

初代を

知る

DARIUS

DARIUS

TAITO



全26 ZONE 紹介

- ATTACK in A to Z -

ダライアスは全26種、28面(VゾーンとZゾーンは同じ面が2箇所にある)で構成されており、スタート面であるZONE Aからステージをクリアすることによって分岐。7ステージ目をクリアすると、エンディングが表示されゲームオーバーとなる。最終面までのルート選択により難易度の変更されるのはシューティングゲーム初の試みであり、斬新なアイデアであった。このコーナーではゲームに登場するA~Z全26のゾーンを紹介しよう。

ゾーンマップ

本体に描かれたインストパネル。ゾーンをクリアするたびにゾーンマップを確認し、次のルートを決めていたプレイヤーは多かったのではないだろうか？



宇宙洞窟



誰もが通るスタート面。1面だからと言って侮るなかれ。アームを張る前、赤玉をふたつ取ってミサイル2連装になるまでは注意が必要。ペンサー（地上の戦車）のミサイルや入り組んだ地形、誘爆のあるマヤリークも要注意。

都市地帯



初心者の方は、地形の狭さに苦戦するゾーンだが、自機の当たり判定を理解すると青玉も多く楽な面となる。攻略はなるべく画面右（前）で敵を倒そう。分裂するリモナーは前に出すぎると通過して破壊出来ないの注意。

山岳地帯



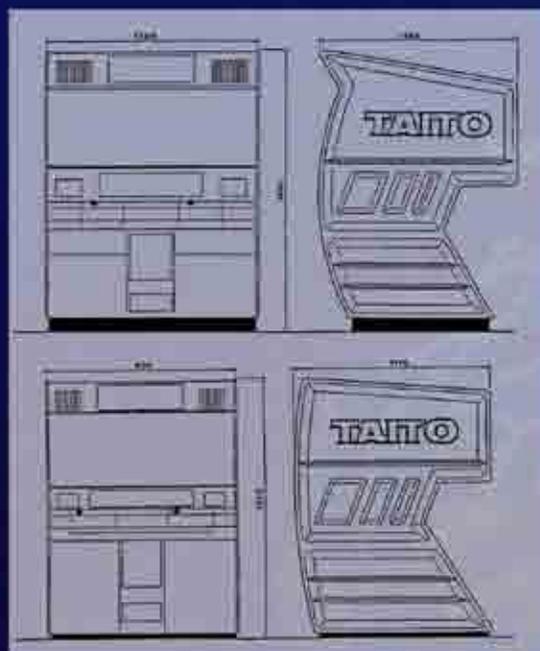
A、Bゾーンと違って開放的な山岳地帯。パワーアップユニットが空中に浮き画面外に出てしまうので、敵を倒す位置は注意が必要。地上物ではレーザーを撃ってくる砲台に要注意。レーザーはバリアを貫通するので即死するぞ。

初代『ダライアス』の誕生

1986年10月のAMショーで初公開された『ダライアス』は、19インチモニターを3つ横に並べハーフミラーを用いた繋ぎ目のない3画面を実現。関係者、ユーザーのド肝を抜く発想で業界に衝撃を与えた。その後ロケテストなどを繰り返し、1987年2月頃から完成版が全国に出回り始める。同時期に行われたAOUショーにも、タイトーは『ダライアス』を新作として19インチと15インチの筐体を1台ずつ出展している。

専用の大型筐体故、全国への出回りは時間がかかった模様(※)だが、専用筐体であったがため当時入れ替わりの激しかった汎用筐体用のゲームとは違い、1988年に『ニンジャウォーリアーズ』がリリースされるまで当時では異例の期間(それでも1年足らずだが…)設置されたゲームセンターでは稼働することになった。

次のページからは、この後何十年と続く横シューティングの名シリーズとなった『ダライアス』の原点となる初代のゲーム内容について紹介する。



▲後期パンフレットに描かれた19インチ版と15インチ版の筐体。価格は19インチが148万円、15インチが128万円

※3月末発売のゲーメスト1987年5月号のスコア集計には『ダライアス』のスコアは掲載されているものの、その月のベスト10タイトルを決める人気投票では、「現時点では圏外ですが、数が出ると文句なしに上位に来るでしょう」と記載され、出回りの遅さがうかがわれる



ダライアス レプリカ筐体 製作記

TEXT by Hidecade

初代『ダライアス』の魅力といえば、物理で殴りに来るつなぎ目のない3画面の大型筐体。しかしその巨大さ故、稼働開始から30年近く経った今現存する筐体はもは少なく入手は困難だ。そこで新境地を開いた男がいる。「無かったら造ればいいじゃない!」正論だ、無ければ造れば良いのだ。この製作記は、その正論とダライアス愛で本当にダライアス3画面筐体をひとりで造り上げた Hidecade 氏81日間の記録である。



～序章～

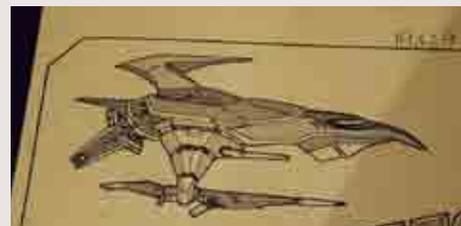
2015年1月 Hidecade氏はLGの25型ウルトラワイドの液晶モニターを使い、ダライアス筐体風 MacMini 筐体を制作した。図面を1から引き、ボディソニック内蔵の mini 筐体とは言え、ふたリプレイも可能なダライアスファンなら誰もがうらやむ出来の筐体だ。しかし、この mini 筐体を制作したことにより、Hidecade氏のダライアス魂に火が付いたのであった。

Jan 20, 2015 レプリカ筐体制作宣言

ダライアス筐体風 MacMini 筐体を作ってから気付いた事。
「ダライアスはやはりブラウン管3画面筐体でないといかん!!」
と思ったら完全に暴走し始めました。



▲妻に相談もせず、ダライアス基板を入手(初期バージョン)



基板付属の取説の表紙にSILVER HAWKやKING FOSSILのイラストがあります。当時の制作スタッフの気合いが感じられます。

▲気合いで設計開始(まだ全然できていません..)



▲新品ブラウン管を3台ゲット



▲筐体前面インストラクションパネルを製作

ブラウン管3画面に映してみる

Jan 22, 2015



ダライアス3画面筐体ゲーセンでの出会いと別れ

自分はシューティングゲームが好きで、特にこのダライアスは大のお気に入りです。『ダライアスII』や『外伝』などもありますが、やはりダライアスがゲームの面白さや音楽も含め一番だと思っています。

当時、高校2年生で大学入試に向けて勉強をこれからしていかなければいけない時期だったと思います。学校帰りに週2、3回ダライアス目的でゲーセンに

通いました。ただ1年ももしないうちに『ニンジャウォーリアーズ』に基板が代わり、ゲーセンに行かなくなったのを覚えています。大学生になって自由な時間が増え、PCエンジンで『スーパーダライアス』が発売されたときには、発売日に購入し、何時間も遊びました。

大学時代は大阪に住んでいたのですが、ゲーセンでこの大型筐体を見かける事はなく、プレイする事もそれ以降ありませんでした。

しかし、筐体でレトロゲームをする楽しみを知った今、この大型筐体作るしかありません!!



異次元×異次元 響き渡る爆音筐体



1：スティック、ボタン共にタイトー純正 2：こう見えても30年モノ 3：奥の音ゲーコーナーの光が眩しい
4：側板には屋内用のシールも 5：レトロゲームコーナー右奥からの風景

電脳九龍城と銘打つ、ウェアハウス川崎。初めて来場する者は実際に九龍城に迷い込んだかと思うディティールにまず驚くだろう。そして、レトロゲームフロアに到着すると現れるビデオゲーム史に名を刻んだ名筐体たちが迎えてくれる。初代『ダライアス』の筐体は30年前の筐体とは思えないほどの美しさ。ボディソニックからの低音もリミッター一杯、フロア内に響き渡る大迫力だ。撮影時のバージョンはエキストラバージョン。

2017年3月25日撮影

川崎 KAWASAKI



LOCATION >>
アミューズメントパーク
ウェアハウス川崎店

神奈川県川崎市川崎区日進町3-7
月～金 9:00～23:45
土日祝 7:00～23:45
18歳未満入場不可
URL <http://www.warehouse.net.jp/>





レトロゲーム コーナーの顔

社長の肝入りで奈良CUEにて稼働するようになった『ダライアス』だったが、ここ数年はメンテナンスもほとんどされない50円レトロゲームコーナーで窓際族となっていた。だがレトロゲームコーナーを拡大発展させる企画が立ち上がり、2017年4月より同コーナーの顔として、メンテナンスされ檯舞台に戻ってきた。大型、ボディソニックの家では出来ない体験を語り継ぐ。撮影時のバージョンはオールドのNEWバージョン。

2017年6月17日撮影

奈良



LOCATION >>
CUE 奈良三条店

奈良県奈良市三条町 478 番 1 号
営業時間 10 時 ~ 24 時 年中無休
<http://www.am-cue.com/sanjiyou/>
Twitter @CueRetog



1



2



3



4



5

ゲーセンでしか味わえない体験

4月からレトロゲームフロアを担当するようになった鈴木さんはフロアの活性化を図るために、フラッグシップ機となるのは『ダライアス』しかないと思ったそうだ。80年代90年代のゲーセン黄金期と呼ばれた時代の雰囲気再現する名作を稼働させ、告知もレトロゲーム専用のTwitterアカウントを作り、全国のレトロゲームファンへ発信も開始した。

そんな鈴木さんの労力が報われ、地元奈良はもちろん全国各地から当時を懐かしむプレイヤーたちが集い出した。「ゲーセンでの究極形は『ギャラクシアン3』(1992・ナムコ)だと思いが『ダライアス』もゲーセンでしか味わえないゲーム、こんなに元気なダライアスがあるんや! と、みんなに知って欲しい、よければ遊びに来て欲しい」と鈴木さんは語る。

告知、筐体のメンテなどを一手に引き受け、ビデオゲームを置くゲームセンターが減る中、ゲーセン志向のお客さんが絶対いるはずだ! と100玉に魂を込め、スコアを競い合う昭和ゲーセンの雰囲気を体感してもらいたいと、日々『ダライアス』筐体のガラスを磨き最高のコンディションでお客さんを迎えられる。

- 1: 現在は1プレイ 100円に改定されている(2017年11月現在)
- 2: 前面のガラスを開けハーフミラーと内部のモニターを見る
- 3: ボディソニックシート内部
- 4: 長年使い込まれたコンパネは補修され当時の面影は少ない
- 5: レトロゲーム担当のCUE鈴木さん 好きなボスは"オトシゴ"

移植版『ダライアス』における

ドット絵大研究

キングフォスル編

TEXT by フクタケ

ドットひとつで表情が変わる。ドット絵を打つ者にとって、どの配色でどこに打つか？ イメージボードからドット絵に落とし込む際の苦勞。オリジンとなるアーケード版から家庭用に移植される際のハードにおける表現能力の差。サイズ、色数制限があればあるほどセンスが問われるドットマンたちの職人技。今回は初代『ダライアス』で当時のキッズたちに一番対面したあの巨大戦艦のドットについて考察したいと思う。



『ダライアス』のアイデンティをひとつ挙げると言われれば、ボスとして登場する巨大戦艦を上げる人も多いことでしょう。水生生物をモチーフとし、その名の示すとおり通り巨大で重厚にデザインされた巨大戦艦たちはどれも非常に特徴的で、まさに『ダライアス』の世界観を表すシンボルとしてその存在感を見せつけています。この巨大戦艦の存在が『ダライアス』という作品の人気を支える大きな要因のひとつであることもまた間違いないでしょう。

人気タイトルであるということは、すなわち家庭用ゲーム機への移植が期待されるのもまた自然の道理。本作も数々の家庭用ゲーム機、パソコン

に移植されてきた経緯があります。一方このゲームのデザインは、そのアイデンティティである巨大戦艦も含め、もともとはオリジナルアーケード筐体の「3画面分もある巨大なスクリーン」の中で動き回ることを前提とされたもの。家庭用への移植を実現するには「1/3以下の広さしか無い画面内で同様の迫力を表現しなければいけない」という、他のアーケードゲーム移植にはみられない、そしてどうしても避けることの出来ない問題が常に立ちだかります。そんな中、移植に挑戦してきた数々のデザイナーはこの問題にどうやって向かい合ってきたのでしょうか？

本コーナーでは、巨大戦艦の中でも『ダライアス』を象徴するともいえる「キングフォスル」のデザインに注目し、オリジナル『ダライアス』から移植版に至るまで、そのドット絵をデザインした先人たちがいかに創意工夫し、その表現をどのように昇華していったのかを探っていこうと思います。各々のハードウェアスペック制限の中、携わった方々が作品に込めた思いが見えてくるかもしれません。

ちなみに今回は対比として、同作品内の自機「シルバーホーク」とその全長比も記載しています。それぞれの機種における「キングフォスル」の自機に対する「巨大戦艦感」を味わう指標にしてみてください。

1 アーケード版 / PS4 版 ダライアス

■シルバーホーク 全長：30ピクセル ■キングフォスル 全長：221ピクセル 【全長比 1：7.4】



すべての始まり、アーケード版『ダライアス』1面のボスであり、後に続くシリーズの象徴的存在ともなったキャラクターと言えるでしょう。魚型巨大戦艦という斬新なデザインは衝撃的で、さらにそのモチーフとして幻の古代魚「シーラカンス」を採用したところも、見るものに大きなインパクトを与えました。

さてそんなオリジナルの「キングフォスル」は、力強いアゴ、大きな背びれ、太い尾びれといった「シーラカンス」の特徴をうまくとらえつつ、ゴツくて荒々しいウロコや頭からエラにかけての細かな造形などのメカディテ

ルの数々が、戦艦であることをアピールしており、これぞ『ダライアス』のボスキャラ！といったイメージを強固につくりあげています。ブルーとグレーを基調にしたカラーリングが機械的な見た目を強調しつつ、ところどころに入った差し色のピンクや、大きく光る黄色くてギョロリとした丸い目が、どこか生物としての生々しさを見せているようにも思えます。

全長は自機「シルバーホーク」の7倍強。今となってはあらためて見るとそこまで巨大というわけではない気もしますが、当時としてはまさに驚愕の

「デカキャラ」でした。とはいえもともと3画面分のスクリーンサイズがあった『ダライアス』では、むしろこのぐらいのサイズがないとボスとしてのインパクトに欠けるものがあっという側面もあるのではないかと思います。出現するのが1面ということもあり、激しく動いて攻撃してくるというよりは、画面の中でゆうゆうと泳ぎ回るその姿に、ボスとしての貫禄を感じさせるものがありました。

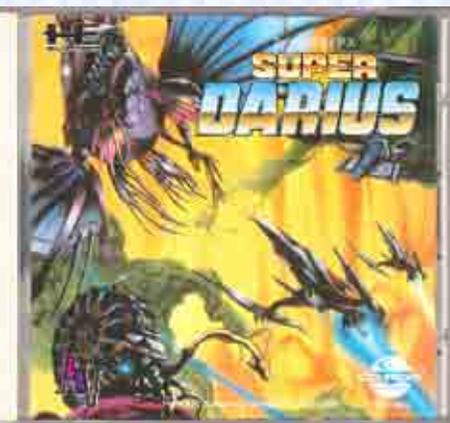
アニメーションとしても控えめで、実際に動くのは胸ビレ、腹ビレ、尾ビレ、アゴの4箇所。中でも一番激しく動くのはやはりアゴでしょうか。口の中には鋭く尖った(多分)歯、そして攻撃のための砲台器官が見えます。このあたりの細かな造形にも、メカと生物を融合させた『ダライアス』ボス独特のデザインテイストが表れていると思います。



ちなみにこの迫力あふれるオリジナル「キングフォスル」の姿は、30年目に初めて忠実移植を実現したPS4「アーケードアーカイブス」版はもちろんのこと、先ごろリリースされたWeb版『DARIUS THE ORIGIN』でも同じドット絵を採用しているのが、家庭でも気軽に見ることが出来るようになりました。

ダライアス 移植カタログ

横長3画面のゲームをどうやって移植するのか？上下を黒帯でカットしたサイズにしても当時の家庭用ゲーム機やPCで使われるモニターのサイズを考えると現実的ではない。そこでとり着くのが、1画面でどうやってダライアスらしさを出すのか？という問題であった。それらに向き合った当時の移植作品から、約30年という月日が大画面横長液晶というテクノロジーで初代『ダライアス』を完全に蘇らせた作品まで一挙大紹介。



スーパーダライアス

PCエンジン CD-ROM² / NEC アベニュー / 1990年3月16日発売 / 6,800円

1画面でも『ダライアス』の名移植

アーケード版を1画面に落とし込むのか？その疑問に対し、前後に仮想の移動エリアを設け、敵の攻撃スピード調整などを行い完成度の高い移植を実現した。CD-ROMの大容量を活かし、アーケード版で登場予定であった各ゾーンに異なるボスを配置。サウンドはオリジナル同様で、サントラ代わりにCDプレイヤーで聞いていたユーザーもいたほど。

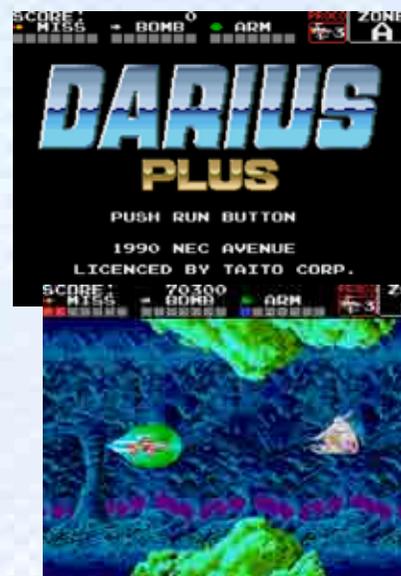


ダライアス・プラス

PCエンジン (スーパーグラフィックス対応)
NEC アベニュー / 1990年9月21日発売 9,800円

スーパーになれなかった『ダライアス』

CR-ROM²版で人気の手応えをつかんだのか、Huカード版でも登場したPCエンジンの『ダライアス』。流石に26体ボス登場は不可能だったがアーケード版をしのぐ16体のボスが登場。しかし、オリジナル11体から、アイアンハンマーとグレートシングを削除するなど若干「わかっていない」移植となってしまった。スーパーグラフィックスでプレイするとスプライトの欠けが軽減される。



▲ PCエンジンの移植版には WARNING の文字が出てこない



ダライアス・アルファ

PCエンジン (スーパーグラフィックス対応)
NEC アベニュー / 1990年 / 非売品

限定 800 本のレアソフト

『ダライアス・プラス』同封のハガキもしくは『スーパーダライアス』の説明書ロゴで応募が可能だった、抽選非売品ソフト。ゲームの内容は『ダライアス・プラス』16体のボスと連続で戦えるモードと、同モードで4分間の時間制限があるタイムアタックモードを備える。



1987年のダライアス

【証言】石井ぜんじ

第1回ゲームスト大賞受賞。『ダライアス』は記憶にも記録にも残る名作となった。そのムーブメントの一端を担ったのは、雑誌ゲームストでの徹底攻略だ。その攻略記事を手がけ、当時の全一プレイヤーでもあった元ゲームスト編集長石井ぜんじ氏。『ダライアス』や当時のゲーセンを取り巻く風景から初代ダライアスを今語る。



■ 出会いはゲーセン

—『ダライアス』を最初に見たときの記憶はありますか？ 展示会とか。

— だろう、なんかあんまり記憶にないなあ。『ダライアス』がショーに出展されたのは何年でしたっけ？

— 86年秋のAMショーですね。

— 86年かあ…ショーの時ってバージョン違ったのとかあったんじゃない？ 確か。

— まだ未完成だったそうです。

— あんまり記憶は無いんですけど、初めてショーに行った時が『闘いの挽歌』（1986・カプコン）があって『スクランブルフォーメーション』（1986・タイトー）とかあったからそれより前だと思いますね。それからは結構そこそこショーには行っているけど、あんまり（『ダライアス』は）記憶にないですね。

— ゲーセンで稼動していた時の印象が強い？

— 印象は強いですね。初めて見たって記憶があんまりないんだよなあ。

— 気がついたらプレイしていたという感じ？

— 画面がデカくて音がすごくいいので、特にラスボスとか。それでこれ凄いなって思った記憶があるんだけど、そのロケテストとかで初めて見た瞬間に衝撃を受けた！ みたいな、そういう記憶はなくて、『魔界村』（1985・カプコン）とかだったらロケテストでやった記憶が明確にあるのですが。

— ゲーセンに通っていてよくプレイするゲームのひとつだったという感じでしょうか？

— そうですね。でも、インパクトはあったんで、“これは凄い”みたいな感じでやってたのは間違いないですね。

— 『ダライアス』をよくプレイされていたのは地元のゲーセンですか？

— 小田原のタイトー直営でウィルトークだったかな？ 当時は、そこでやっ

ていました。

— 当時そのゲーセンはどんな雰囲気でしたか？

— 今なんかホントひとりで延々『ボダーブレイク』（2009・セガ）をやっている感じですけど、当時は周りが全部知り合いです。僕はその時は一応大学1、2年ぐらいで、ゲーセンには高校1年ぐらいから、僕の歳のちょっと手前ぐらいまでの仲間が凄一杯いて、『ゼビウス』（1983・ナムコ）が出た頃から小田原のゲーセンに行き始めて、みんな仲間になって繋がって、ずっとやってた感じです。

— 当時、他のゲームで良くプレイしていたタイトルとかは？

— うーん、年表見るか？（資料で置いていたアーケードTVゲームリストを見る）『ダライアス』は何年だったっけ？

— 87年です。

— 『魂斗羅』（コナミ）が87か。『魂斗羅』はまあ、見てましたね。（年表を読み進めて）『沙羅曼蛇』（1986・コナミ）かあ。ゲームストの記憶で行くと、2号が『ファンタジーゾーン』（1986・セガ）やってたね。この時代やっぱりまだまだナムコですからね、ナムコは何ですっけ？

— 『ワンダーモモ』（1987）とか『妖怪道中記』（1987）とか…。

— 『妖怪道中記』はちょっと後ですね。『サンダーセプターII』（1986）、『サンダーセプター』（1986）が前の年の7月か。このころは凄い密度が高かった印象がありますね。

— ゲームの回転も早かったです。この頃80年代前半のナムコのゲームですら私の地元ではもう撤去されていました。

— 基本的にゲーセンでは3ヶ月稼動すればOKって感じですよ。それで、全然売れないのは1週間で撤去される。僕の地元で、名作なのに早めに撤去されたヤツと言えば、『SDI』（1987・セガ）とか『ソロモンの鍵』（1986・テクモ）は早かったなあ。あと、『最



▲マイコンBASICマガジン1986年12月号のAMショーレポート後のダライアス紹介記事。開発途中バージョンでボスボスの姿も見える

後の忍道』（1988・アイレム）もインカム低いところは早かった。

■ ゲームスト内での評価

— ゲームスト編集部内では『ダライアス』はどのような評価だったんでしょうか？

— 記事の中で、きっちり攻略を組み立てて僕はやったので、多分社内的には結構評価されていたんじゃないかと思えます。

— 完全攻略号（1987年6月号）は今読んでも読み応えがあります。

— 今見ると、昔の攻略はちゃんと丁寧に書いているよね、って自分でも思います。誰が書いたんだろうぐらいの感じですよ（笑）。きっちと『ダライアス』をやってる人は、たまたまゲームストにいなかったんです。一応クリアはしましたぐらいの人は結構いたと思うんだけど、ちゃんとやってますみたいな人はあんまりいなかったから。それで自然な流れで僕が攻略をやるようになった気がします。

— この後、第1回のゲームスト大賞で大賞を『ダライアス』は取りますが、

ゲーマーコミュニティの パイオニアが見た 80年代ゲームキッズと 『ダライアス』

大堀康祐インタビュー



1980年代、インベーダーブームで花開いたビデオゲームのムーブメントは必ずしも順風満帆に進んだわけではない。新しい産業、娯楽に対して、世間の目は冷ややかだった。それと反比例するかのようにビデオゲームに夢中になる少年たちが現れた。自分以外にもゲームを熱狂的に愛するファンがいるはず、スーパープレイを行うプレイヤーがいるはず。そんな人たちと繋がりたい、日本全国でムーブメントを起こしたい。その思いは、ハイスコア集計を生んだ、1983年頃の話だ。それから4年、成熟してゆくゲーセンコミュニティに突如現れた『ダライアス』。当時コミュニティの最前線に立っていた大堀氏はどんな想いでその光景を見ていたのであろうか？ 氏のゲーム体験から当時のゲーセンの状況を読み解くインタビュー。

ぶっちゃけ3画面と ボディソニック

——初代『ダライアス』の良さを当時体験した人の目線で今語ってみると、何が要因だったと思いますか？

ぶっちゃけ3画面とボディソニックがあってこそ成立していたのかなと。シリーズ全体だと、極太レーザーとか相殺するフィーチャーが入ったり、プレステ基板になったりとか色々変わっ

ていったと思うんです。最近だとPCのボードでピラミッドさん作っている『バースト』とか凄いですよね。

じゃ最初の『ダライアス』は何がすごかったのか？ とすると、やっぱりボディソニック、3画面に尽きるんじゃないかと。魚をモチーフにした1画面に入るか入らないかぐらいの巨大なボス、インパクトが凄く大きかった。やっぱり3画面筐体があってこそだから、移植版は出来は凄く良かったけど家じゃゆれないですね。ボディ

ソニックでケツ痛くなってこそダライアスじゃないかなというのは正直ありますよね。

——初代『ダライアス』を初めて見たのは何処だったか覚えてますか？

多分ですね、もう潰れちゃったんですけど、コマ劇場のゴジラビルの正面にタイトーのロケーションが1階にあって、今ファミリーマートになっちゃったんですけど(※1)。そこに導入されたやつを一生懸命やってた記憶があります。

——ショーとかロケテストで見たとかではない？

記憶が曖昧なんですけど、元々僕が行っていたゲームセンターでよくロケテストとかやっていたんで、見たのはちょっと早かったのかもしれないです。『ダライアス』はやってましたよ一生懸命。レーザーにしちゃいけないんだと学んだくらい!!(笑)。ミサイル止めでやらないとちょっと無理かなと。それでもウェーブまで育てたくてレーザーにして頑張ったんですが、結論やっぱりキツイなと。最初のバージョンはすごく難しかったような記憶がします。ミサイルじゃないと無理かなと。それぐらいやってましたね、タツノオトシゴは本当に強かった!! 途中のバージョンからアイテムの玉ころいっばい出るようになりましたよね。

——当時は私の周りでもオトシゴが攻略の最後になるという感じでした。

タツノオトシゴを最初倒した時は本当にうれしかったですね。最初に倒したのは飯田橋のリリーだった記憶が。なんか覚えてるんですよ、あそこのロケーションで倒したって、それくらいうれしかったです。

——最初に攻略したボスは何ですか？

最初はホントにショボいやつでした。タツノオトシゴには行っちゃいけないという感じがあって(笑)。そう

いうのも自分で体感しながら、あれこればらく無理だなって。

——当時通っていたゲーセンでの反応どうでしたか？

「なんかスゴイゲームが出たぞ」と。それとあわせて、「ワンプレイが高いなー」というのが所感です。最初200円じゃなかったでしたっけ？ その後3画面のちょっと小ぶりな14インチ×3とかありましたよね？ あれで100円のところがあつたりとか。18インチ×3は確か200円で高かったイメージがありました。

ダライアス様

目立つ筐体で、しかも集客目的でロケーションの中でも結構いい場所に置かれてたので、注目されていてみんなやってましたよね。ただね上手い人が長時間プレイしちゃうんで、それが残念でした。

——都内では結構出回っていた？

新宿とか高田馬場とか渋谷とかで遊んでいたんで、よくいくロケーションではだいたい入口とか、目立つ所に「ダライアス様」みたいな感じでドカンと置いてありましたよね。後ろも丁度ギャラリーが見えるようにスペースがとられていて。先ほどの歌舞伎町のタイトーさんなんかは店の入り口入った

すぐの場所に配置されていて、入店したお客さんの目に3画面が飛び込んでくるようなレイアウトでした。

——やり込みプレイはされましたか？

僕は正直『ダライアス』はタツノオトシゴ倒して満足しちゃったので、それ以降はあまりやりこまなかったんです。が当時のゲーム好きはみんなやってましたよ。仲間うちではそこまで突き詰めてやってた人はいませんでしたが、やり込んでいる人は見たことがあります。銀色の玉ころの512(※2)が出なかったら捨てゲーとかやっていた人いましたから。ウェーブまで取ってボス本体にはダメージを与えないで、撃ってくる弾だけ撃って稼いでいる人や、ここの砲台をきっちり壊してとか、相当やりこんでいる人は当時いましたよね。僕はそこまでやるのはお金的にも大変だからってやらなかったんですけど。

でも相当もりあがっていた記憶があります。ボディソニックでスピーカーの音が割れようが何しようがどデカイ音でカッコいいBGMが鳴っているだけでゲーマーの自分は鳥肌立ってやっていたから。

サークル活動をうながす

——当時のゲームサークル的なものに



※1 歌舞伎町シネシティ広場沿いに存在したタイトーの直営店。現在はコンビニエンスストア。ゲーグルストリートビューより



※2 当時の外観。雑誌ゲーメスト97年8月号の東京ゲーセン大紹介より。この入口右側付近にダライアスが設置されていたそう

※2 銀色の玉ころの512：銀色のボーナスカプセル、得点は50点から51200点までのランダムとされる



ダライアス戦場写真集を創った男 六鹿文彦インタビュー

『ダライアス』を題材にした同人誌を1992年に発行。ベルサー軍の巨大戦艦を中心に、第二次世界大戦時の戦場写真風に描いた硬派な作品は、ダライアスファンの中でも伝説となっている同人誌だ。シューティングゲームである『ダライアス』同人誌をつくるほどの情熱はどのようにして生まれたのか？ 誕生秘話と六鹿氏のゲーム遍歴やビデオシステム時代のエピソード、創作活動の原点についてなど語ってもらったロングインタビュー。

誌面構成はパロディ

——戦場写真集の同人誌を作ろうと思ったきっかけとかは何だったんでしょうか？

確かね、ハッキリはしないんだけど『ダライアスII』が出た頃に、分厚い漫画の同人誌を出した方がいらっちゃって(※1)、それを見て頑張っているなーと思って。同じ漫画作ってもなあってなって、ミリタリー系が好きなので写真メインで解説だけちょっと入れて、そういう戦場写真集的なやつ、元はタミヤの戦場写真集なんですけど。なにしろ、こう漫画とちがって絵をぼんと描いて、説明書いて楽っていうのが(笑)。

——元ネタがあったんですね。

表紙自体がもうすでにタミヤの戦場写真集のパロディなので。前説も全部タミヤの戦場写真集の丸パクリと言うかパロディです。タミヤの写真集2冊あるんですけど、このまえがきは1と2と両方共、戦場写真集と戦場写真集改で1と2をパクっています。

ディテールは当時のことなので、基準が全部当時の第二次大戦の戦艦とかのディテールになっています。主砲

は36cmとか46cmとかそんな感じになっていて。

——同人誌を読んでいて二次大戦のものになっているので何か元ネタがあるのかな？ と思っていました。

場所とかこういうエピソードがありましたとか、元ネタがあってそれを元にパロディに落とし込んでいてって感じで。そういうことを考えているうちは、ずーっと楽しいなと。これはダメだ、こうだろうか？ みたいなね。上手くハマると、あーこういうときだけ天才だーって(笑) 自己満足が得られる。

——そこにダライアスの戦艦であったりキャラクターをハメて、エピソードを作ると。

『ダライアス』を知っていて、さらに、ミリタリーマニアの人だったら読んでニヤッとできるっていう。単に私がニヤッと出来たらそれでいいという。——こういうパロディーの面白さというのがありますよね。

時々ちょっとアニメネタも出てはあったりするんですけど。

——当時、漫画ではないパロディものの同人誌ってのは結構あったのでしょうか？

どうなんでしょうかね？ 同じ頃に

『ウルフファンク戦場写真集』って本を出しているサークルさんがあって、それがほぼ同時くらいだったと思うので、多分考えることは一緒だなと。

——ゲームを取り扱う他の同人サークルの様子はどのような感じでしたか？

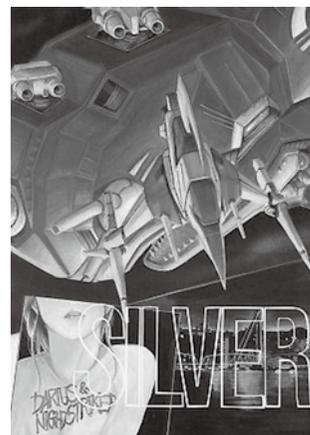
この頃だと格ゲーとかもう大流行の頃なんで。でも今よりもずーっとシューティングだの結構多かったし、ゲーム自体もアーケードゲームの方もサークルが一杯あった頃で、まあメカ物は当時も少なかったですね。

——戦場写真集同人誌のひらめきはどこから？

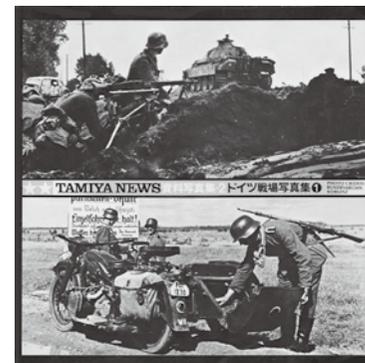
とりえず戦艦だし、それじゃ太平洋戦争のパロディにしてみたらどうかっていうところから、自分の知識が使えるところヨーロッパ戦線とかいろんなところが混じってきて、第二次大戦全体のパロディみたいな感じになって、こういうことをあんまりやる人もいないだろうってことで。

——本のなかでコレはハマったな。ってエピソードはありましたか？

何が良かったかな？ 結構とところどころ気に入っているのがあるんですけど。(本誌を見ながら) どれが良かったんだろ。(グレートシングのページを見ながら) これは大和の実物のパロ



※1 『SILVER AGE』宮崎製作所 塩原利康著の『ダライアスII』『サイバリオ』『ナイトストライカー』を題材とした漫画同人誌1991年に発表され、200ページを超える大ボリューム



▲タミヤの『ドイツ戦場写真集』表紙のレイアウトもパロディになっている。まえがきの部分は元ネタを知っているとそのパロディ具合に思わずニヤリとしてしまう。ドイツ軍とベルサー軍に見立てたまえがきとなっている

▶『ダライアス戦場写真集改』P3より

1939年9月、第二次世界大戦が始まるや、ベルサー軍の特殊部隊が前線に出現しました。彼らは歩兵の軍装をし、また、飛行士の軍装をしていましたが、ただ一つ他の兵士と異なった点が見受けられました。それはベルサーが政権を取ったと同じ頃に生産を始めた小銃カマフを持っている事でした。

彼らに与えられた任務は、前線で見守るベルサー軍の姿を写真に残し、これを後方のベルサー宣伝官に届ける事であり、宣伝官はこれら写真を新聞雑誌その他あらゆる有効なマスコミ手段に利用しベルサー軍の宣伝に使用しました。

このカマフを武器とする軍隊はベルサー軍内ではPK(プロバガンダ・カンパニー)、宣伝中隊と呼ばれていました。陸軍、海軍、空軍そして戦闘機部隊に各々独立した中隊を持ち、ベルサー軍の闘った全戦域に派遣されたのです。

第二次大戦のフィルムには「全て消滅すべし」との命令が出されましたが、幸いにもこれらの貴重なフィルムは焼却をまぬがれ、現在も保存されています。第二次大戦を知る上でこのような重要な資料の存在は、私達研究者にとっての上もなく有難いことと言えるでしょう。今回はその中から約120点程度を選び、ご紹介することにいたしました。

ただ残念なことには、これらの写真の詳しい記録はほとんど失われていて、撮影場所、年月日など不明なため、すでに知られている資料からわかるだけの説明をしたいと思います。この写真集を、ゲームプレイ、モデル作りなどの資料として役立てていただければ幸いです。

編集解説/兵器研究家 六鹿文彦



イケダミノロック × 大塚ギチ

『ダライアス』を稼働させる男

『ダライアス』で小説を書いた男

1974年生まれ。高田馬場ゲーセン ミカド店長。幼少の頃よりビデオゲームを嗜み、GM商事にてゲーセン運営のノウハウを学ぶ。2006年に新宿歌舞伎町にオープンし、2009年に現在の高田馬場に移転。ゲームミュージックバンド「HMR」のギタリストも務める。

1974年生まれ。編集者、デザイナー、ライター。著書にパーチャファイターのムーブメントを綴った『トウキョウヘッド 19931995』『ダライアス』プレイヤーが主人公の小説『THE END OF ARCADIA』など。UNDERSELL Ltd. 代表。

1974年生まれ同士、ビデオゲームプレイヤーとしては第二世代の40代の『ダライアス』語り。19インチ純正筐体をふたつ並べたレトロゲームプレイヤーの聖地を作った男と、10代、20代、30代と不思議な引力に惹かれるかの如くダライアスに関するエピソードを持つ男。親交の深いふたりに、ダライアスのこと、80年代のビデオゲームのことを聞いてみた。ストレートで誤解を受ける発言もあるがそれは、ビデオゲーム好き中年が集まってのぶっちゃけトークだ。共感出来る話、そうでない話あるかもしれないが、しがらみのないふたりのトークをたっぷり魅せます。

写真・構成・文 ラッキィ

ファーストコンタクト

イケダ 北海道『ダライアス』あった？

大塚 あった。早かったと思う。

イケダ タイターの店ってあったんだよね？

大塚 当時は千歳市だったんだけど、俺の親父が自衛官だったんで転勤が多かった。当時は北朝鮮より、ロシアの方に対して警戒しているときだから、北海道の駐屯地が増強されている時期だった。駐屯地のある街ってのは結構どこも栄えている状態で、千歳ってのは航空自衛隊も共存していて、自衛官も相当多くてある程度盛り上がりがある、札幌について大きな街だった。

イケダ ゲーセンって当時だから、北海道にも数あったの？

大塚 あった。まあ北海道で有名なのはNTKってハイスコア集計店にもなっていた店なんだけど、俺が千歳中学に転校したときに、ウィルトークタイターがあって、そこで遊び始めて。そうしたらある日、『ダライアス』がドンと入荷された、ホントにある日突然。デカイのが「おーっ」感じで、それが初対面。だから前情報とか全然俺はなしで、ある日突然見ちゃった。——イケダさんはロケテの頃から目撃したんでしたっけ？

イケダ そうっすね。雑誌とかで広告とか先行してたじゃない、ゲームストとかで。いつ出るのかな？ って思ってた。僕が見たロケテはね、小学校6年生の最後の春休みなんで、もう(市場に)出ているんだよね、今思えば。先行出荷かもしれないんだけど、オールドのOLDだった。

大塚 イケダが最初に見たのって？

イケダ 87年の3月だと思うよ。

大塚 何年生？

イケダ 小6の卒業式終わった後。

大塚 中1だった気がするけどな俺、87年。

——おふたりは同い年？ 生まれ年は昭和でいうと49年ぐらいですか？

大塚 俺の方が1学年上になるんですよ。俺が見たの中1か中2だった気がするんだよね、中1だったかもしれないだよな。

イケダ 俺小6の春休み。あと中学行くだけで、それで4月には出た。中学入った頃浅草行っただよ、浅草の六区のところタイターがあってさ、そこに入ってたよ。

イケダ 『ダライアス』は2月のショーに出展されているんですよね？

——前年11月のAMショーに出て、翌年の2月のAOU、その時ぐらいから出回ったという話です。

大塚 想像するに、まず筐体の値段が高いということ、筐体を1台作るの相当手間がかかるわけで。木製筐体でしかも組み立てるのも相当複雑なので。だから100台同時に生産して、一斉出荷とかというのは相当大変だと思うの。どっかで『ダライアス』の生産工場の写真みたいな見たことがあるんだけど、例えば5000台オーダーがあったとしても、5000台一斉に作って一斉に出荷って現実的じゃないじゃない？

イケダ 分納したと思う。

大塚 だから、多分お店に入る時期って多分スゲーまちまちだと思う。

イケダ タイターのロケには早く入ってたと思うんだよ。俺が見たのファンタジア(※1)だったんだよね。近所には入ってなかったですね、下町には全然。ナムコと…地元タイターってなくて、ナムコだったからさ。でも、ナムコもね4月になったら入っていた。確かそうだった。

大塚 冷静に考えると、時間かかるという一斉出荷ができないし。今みた

いにネットワークの配信じゃないから、プラモデルの流通とかと一緒に、発売日が明確じゃない。だからズレていたと思うんですよね、お店によって入荷時期。スコアの集計とかその辺どうしたのかなっていうの、俺の中にあたりするんだけど、それぐらい多分地域差がある。

イケダ 最初って19インチだった？ アレしかない。俺ちっちゃいのって見たことなくてさ、トライ(※2)で初めて見た、95年ぐらいに。何コレみたいな、俺が大きくなったのかな？

——小さい15インチ版が出た頃に修正した、オールドのNEWが出たそうです。

イケダ あーそうって言いますよね。

大塚 俺も小さいの見たの結構後。

イケダ 東京で無かったんですよアレ、全然無かった。初めてみたのトライだもん。大体都内はデッカイほうのヤツが入ってた気がしますね。



▲15インチ版は幅90cmと19インチより30cmコンパクトな設計となっている

※1 ゲームファンタジア 70年代より渋谷・新宿など都内に複数存在したゲームセンター

※2 トライミュージメントタワー 95年秋葉原に登場したレトロゲームが充実したゲームセンター。2017年3月に経営会社変更となる

ダライアス水族館

TEXT by よし 3@ アウトラン村村長

ILLUSTRATION 「かわいいフリー素材集 いらすとや」
<http://www.irasutoya.com/>

ダライアスのボスキャラは海洋生物がモデルになっているのは有名だが、当企画『ダライアス水族館』では、私、よし 3@ アウトラン村村長がモデルとなった海洋生物の生態を独自に調査。惑星ダライアスの借りはリアルで返す！お前を三枚におろしてやろうかっ！

シーラカンス

KING FOSSIL

シーラカンスとは？

シーラカンスは恐竜の時代(約6500万年前、中生代白亜紀末)の大量絶滅に絶滅したものと信じられていたが、1938年12月22日、コートネー・ラティマー女史が南アフリカのイーストロンドンのカルムナ川の沖で発見し、生きた恐竜があらわれたように学会および世界は騒然とさせ、生きた化石と言われる。14年後の1952年以降にも南アフリカ、コモロ諸島、タンザニアとインドネシアで発見された。

学名を「ラティメリア・カルムナエ(Latimeria chalumnae)」といい、幻の化石魚を発見した人と場所に由

来。ラティメリアはラティマー女史の名前から、カルムナエは捕らえたポイントのカルムナ川から名付けられた。また、1997年9月、インドネシアのスラウェシ島で別のシーラカンスが発見され、翌年、標本として確保され、DNAの解析によって、別種の「インドネシアシーラカンス(Latimeria menadoensis)」の学名が与えられる。

生息域

生きた状態で確認されているのは、深海に潜むラティメリア・カルムナエだけで、かつては世界中の淡水域

や浅い海に広く分布していたと考えられる他の種類はすべて絶滅しており、化石でのみ見つっている。一説によると、深海は3億5千万年の間、ほぼ変わることのなかった「深海の環境」によるものだと考えられる。

食生活

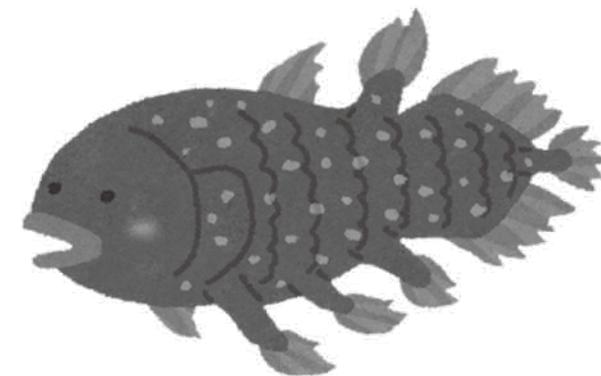
水深40mから600m以深の深海魚までの幅広いエリアで魚やイカなどを捕食する。食生活は漂いながら近寄るものをくわえて食べるタイプ。しばしば「逆立ち」をして海底にうごめく動物たちを食べるようだ。

生体

まるで歩くように泳ぐ陸地を歩くことができ、立派な胸ビレと腹ビレを持つ。このヒレには、ほかの魚では見ることのできない大きな骨と関節があるのが特徴。背骨がないことも大きな特徴となっており、固い背骨の代わりに脊柱(ギリシャ語でシーラカンス)と呼ばれるホース状の管が頭から尾鰭までつながっていて、その中は油のような液体で満たされている。

主な登場作品

シーラカンスはダライアスというゲームのボスキャラ「KING



FOSSIL(キングフォスル)」のモデル。

静岡県沼津市にある、「沼津港深海水族館シーラカンス・ミュージアム」では世界でも希少な冷凍個体をはじめ、5体のシーラカンスが展示される。0.6mm幅でCTスキャンを行

い、立体映像も再現。最新のデータを見ながら、生態の謎にせまることができる。さらにコモロでの現地調査から、シーラカンスが海中で泳ぐ姿をとらえた遊泳映像も放映。シーラカンス好き、ダライアス好きな方はぜひ行ってみたいはかが！

イソギンチャク

ELECTRIC FAN

イソギンチャクとは？

世界中に約200属900種が存在し、体には硬い部分がなく、他の種類とわかる決め手になる「形の違い」を見極めるのが非常に難しい動物。「イソギンチャク」という名は、磯の巾着であり、触手を縮め、口盤の縮んだ姿が巾着に似て見えることからその名がついたものと考えられている。イソギ

ンチャクは体中に海水を流入させて体を膨らませる。刺激を与えると体の筋肉などをすべて縮め、体中の海水を放出してすばやく小さくなる。イソギンチャクは足盤筋を使って移動できるが、その速度は速いものでも1時間に数cmである。

生息域

すべて海産で一部の種が汽水域からも知られているが、淡水域からは知られていない。また、潮間帯上部から深海まで分布し、最深記録は約1万メートル、また南・北両極から赤道に至るすべての海域に生息する。さらに深海のマグマ活動のある場所に熱せられた海水が噴出する熱水鉱床に特異的に分布する種もある。

固着す箇所は多くの種で岩質であるが、一部の種では砂泥底に生息し、サンゴ礁に生息する種ではイシサンゴ



類の死骨格上に付着するもの、また生きた貝類の殻上や、ヤドカリ類やカニ類が利用する貝殻上に付着するもの、カニ類の甲殻などに付着するもの、八放サンゴのヤギ類に付着するものもある。一方、着底生活をせず一生浮遊生活をする固体もいる。ダイバーに多大な害を与えるものは少ないが、まれにポリブなどに直接接触すると強烈な刺激を与えるものもある。

食生活

イソギンチャクは基本的に動物食で、触手に触れた小魚やエビなどの小動物を刺胞毒でしびれさせ、口からまる飲みする。胃腔内で消化・吸収したのち、残りかすはふたたび口から吐き出される。

熱き魂

現役、退役、中年ゲーマー達が熱く語る『俺と…』シリーズも第4回！1987年あの巨大筐体に夢中になった男たちの魂の叫びがここに蘇る。肩を並べての協力プレイ、隠れるようにしたラインでのBGM録音、積み上がる予約コイン…。あの時の衝撃を、そして後年に受けた問題作への想いを今ここで解き放つ！



DARIUS - 協力プレイの日々 -

古籟 一浩

古くはMZ-700 人。途中はDTP 人。その後 JavaScript 人。次は映像とか。その後は小売業。

DARIUSは続編も多く作られています。一番好きだったのは元祖DARIUS(EXTRA VERSIONではない)です。ここではDARIUSについての思い出を書きますが、もう30年も前の事なので記憶が曖昧な部分もあり、間違っていることもあると思います。そこらへんはご容赦ください。

私が最初にDARIUSを知ったのは雑誌でのゲームショーでのスナップ写真と説明でした。つなぎ目のない3画面筐体でボディソニック云々という感じで紹介されていました。雑誌掲載時

の写真は開発版で実際にゲームセンターに出てきたものとはいくらか違ってました。ゾーンが開発版とは違い入れ替わっていたりしていました。他にも多くのゲームが紹介されていましたが、DARIUSは必ずプレイしなければならぬシューティングゲームだと感じました。

幸いなことに近場のパッティングセンターに3画面筐体のDARIUSが入りました。さらに都合がよいことにパッティングセンターでしたので、ゲームをプレイする人がほとんどいま

せんでした。友人にDARIUSの凄さを説明したもののゲームに興味がなかったのか「ふ〜ん」で終わる始末。

「こんなに凄いゲームなのに」

と思ってひとりでもくもくとプレイしていました。1回目のプレイでは難し



ダライアス 解題

TEXT by ぜくう

製作の経緯

技術（ハイテク）のタイトル

タイトルには“技術（ハイテク）のタイトル”という理念があった。タイトーの創業者であるミハイル・コーガン【※1】はタイトル創業三十周年となる社内報記念号【※2】でこう述べている。「どれほど近代技術の局面が変化しようと、いかに多くの技術的な躍進・進歩が成されようと、タイトルとしては常に変わらず残るものは、そのような技術の開発に常に遅れずに、並行して進み続ける必要性と、それらの革新技術から学び取り、必要ときにそれらを商品化のために採用

するよう、すべての最善の努力をし続けるという必要性なのです。」と。そう社員たちに語りかけたコーガンは、その半年後となる84年2月5日に64歳という若さでこの世を去った。

コーガンがタイトーの理念を残した83年は折しも任天堂がファミリーコンピュータ（ファミコン）を発売した年で『業務用（アーケード）VS家庭用（コンシューマー）』という構図がゲーム業界に誕生した年でもあった。テレビゲームは誕生から業務用が絶対優位の地位を築いていたが、コーガンが死去して半年後となる、84年8月14日には『風俗営業等の規制及び業務の適正化に関する法律』（略称：風営適正化法）が公布され、アーケードは嵐の時代に突入しようとしていた。

スペースインベーダーで『シュー

※2 タイトー社内報 1983.No54. 夏号



※1 ミハイル・コーガン (1920-1984)

タイトーの創業者。1950年に「太東洋行」を設立し、1953年にタイトーの前身となる「太東貿易」を設立した。ウォッカの醸造から、ビーナツベンダー、ジュークボックスと手掛け、フリッパー、オリンピックゲーム、ガンゲームと今日のタイトーの礎を築いた。ゲーム業界が巨大産業へと成長し始める84年2月5日、冠状動脈症により死去した。

ティングゲーム』というジャンルを創り、業務用の雄として君臨してきたタイトーも家庭用事業に参入し、手始めにMSXから手掛け、85年にファミコンに参入、その第1弾には同社の名を一躍世に知らしめた『インベーダー』を送り出し大ヒットを記録した。しかし、一方の業務用では『ビクトリアスナイン』（84年5月発売）、『コスモスサーキット』（84年11月発売）、85年には「帰ってきたインベーダー」と銘打って『リターン・オブ・ザ・インベーダー』（85年3月発売）を販売したがヒットには至らなかった。家庭用ゲームが誕生した当初は業務用ゲームとの間に容量・表現で雲泥の差があり、この間隙は埋まらないものと認識されていたが、“家庭で楽しめる”ならではゲームが提供され始め、怒濤の如き普及が始まるとテレビゲームの本来本元である業務用ゲームは差別化を計る必要に迫られた。業務用がおおよそ3分間100円を基調とするゲームバランスが必要とされるのに対し、家庭用は高額だが1本買い切りで時間無制限の遊びが可能となるからだ。更に85年2月13日からは前年に公布された『風営適正化法』が施行され、これが業務用ゲーム