

90年代の  
ゲーム・  
センター

オール  
50  
円

全  
テ  
ブル  
ゲ  
ム

# W102 90年代のゲーム・センター

## クレジット

著：ういんぐ (twitter:@wing\_cl)

編集：鮎方高明

挿絵：[そいさん \(写真 AC\)](#)

## お約束の但し書き

このプレイセットは、ロールプレイング・ゲーム『フィアスコ』(Bully Pulpit Games) のアクセサリです。

『フィアスコ』について知りたい方は、もしくは他のプレイセットや資料に興味のある方は、[harrowhill.rdy.jp](http://harrowhill.rdy.jp) をご参照ください。

もしプレイセットや『フィアスコ』関連コンテンツの作成に興味があるなら、協力できます。その際は、[dunhere@harrowhill.rdy.jp](mailto:dunhere@harrowhill.rdy.jp) (日本語) か [info@bullypulpitgames.com](mailto:info@bullypulpitgames.com) (英語) までご連絡下さい。

This playset is copyright 2021 by Wing. *Fiasco* is copyright 2009 by Jason Morningstar. All rights are reserved.

フォントは『たぬき油性マジック』『懐映体』『源ノ明朝』を使用している。またダイスフォントは Madirishman 製である。



# 背景

## ゲームセンター

当時のゲームセンターは、学校や社会からはぐれた人達のたまり場でした。不良やナード学生、ゲームセンターに足繁く通うサラリーマン、もしくは、ゲームそのものに真剣になりすぎて他を忘れている人。そしてクレーンゲームなどの登場により、そういった人達と"普通の"人達が出会い、いろいろなことが起こった場所でもあります。

このプレイセットは、そういった様々が人達がゲームセンターを通じて知り合ったばかりに起こってしまう出来事を楽しむためのものです。

典型的な登場人物：ゲームに血道を上げる学生、居場所のない不良、無邪気な小学生、やる気のなさそうな店員、コインの山を積んでひたすら遊んでいるサラリーマン、学生を取り締まろうとやってくる教師など。

## 参考にした世界観

- \* 『ノーコン・キッド ～ぼくらのゲーム史～』
- \* 『連射王』
- \* 『ゲームセンターあらし』
- \* 『ハイスコアガール』
- \* 『スター・ファイター』

# そこにある【人間関係】は……

## 1 たたのお客さん／店員

- 無目的に暇つぶしに来て、たまたま目が合った同士
- ゲームを楽しみにきた人となんとなくついてきた人
- たまたま対戦ゲームの対戦相手になった二人
- やたらと人のプレイを眺める人と眺められている人
- 大事なことから逃避に来た人とその事を知っている人
- ゲームセンターをデートの場を選んでしまったカップル

## 2 恋愛

- すごく熱心なゲーマー×普通の人
- お互いハンドルネームでしか呼び合ったことが無い
- ゲームで勝つ／クリアしたら付き合うと言ってしまった
- 居場所のない不良同士
- ゲームで競い合うことでしか感情を表せない不器用な仲
- かつてはゲームで仲を取り持っていたが、別れた二人

## 3 立場

- 学校で同じクラスのゲーム仲間
- 学校の「OB／OG」×学生
- フリーターや無目的な学生同士
- 学校の先生×学生
- 店員×常連客
- 異性の取り巻きを連れている×取り巻きの異性

## 4 ジャンル(好き・遊んでいる/嫌い・好んで遊ばない)

- 対戦ゲーム
- アクションゲーム・シューティングゲーム
- パズルゲーム
- 音楽ゲーム
- クイズやスポーツなどのニッチジャンル
- えっちな画像が表示されるゲーム

## 5 ライバル

- 常に追いつき追い越される腕前
- ハイスコアネームでしか認識していない強敵
- 相手に(が)手を抜いて遊んでいる(と思っている)
- ゲーム的な有利を無視した選択で勝負を続ける
- 相手は何か不正をしている
- ゲームなど関係なく、かつての恨みによって

## 6 仲間

- ゲームそのものよりキャラクター、音楽などが好きだけ
- ゲームを攻略するために作られたサークル
- 行き場のない不良仲間
- 経験豊かなゲーマーと最近通い始めた人
- よく顔を合わせるが本名を知らない常連
- ゲームセンターの中でも腕前はトップ集団

それが……たまり場

# そこにある【動機】は……

## 1 ひたすら遊ぶ

- 時間が無限にあると錯覚して
- ◻◻ そこにしか人付き合いが無いと思って
- ◻◻◻ 持て余した余力の行き場を見失って
- ◻◻◻◻ この中にこそ真実があると信じて
- ◻◻◻◻◻ 全てから解き放たれるために
- ◻◻◻◻◻◻ そうしていつか何かがうまくいくと信じて

## 2 場を制する

- 自分の店だから
- ◻◻ ここにしか居場所がないから
- ◻◻◻ とにかくゲームに集中したいから
- ◻◻◻◻ リーダシップを発揮する場所がここしかないから
- ◻◻◻◻◻ そうすることで物質的・社会的な利益があるから
- ◻◻◻◻◻◻ 理由無くそれが当然だと思うから

## 3 クリア/勝利する

- 純粋な喜びのために
- ◻◻ 最強であることを示すために
- ◻◻◻ 誇り、信念のために
- ◻◻◻◻ ゲームへの愛を証明するために
- ◻◻◻◻◻ 失った名誉を取り返すために
- ◻◻◻◻◻◻ とにかく相手を打倒するためだけに

## 4 利益を得る

- ゲームセンターに客が来るようになって
- ◻ 自分の人気が高まることによって
- ◻◻ 知る人ぞ知る第一人者と認識されることで
- ◻◻◻ ナードな異性から人気を得ることで
- ◻◻◻◻ 何らかの方法で金銭を巻き上げることで
- ◻◻◻◻◻ とにかくゲームがうまくなることで

## 5 逃げ込む

- 何事も無い日常から
- ◻ やる気にならないモノしかない場所から
- ◻◻ 目の前にそびえ立つ大きな壁から
- ◻◻◻ 家族、友人、恋人、その他大事な人達から
- ◻◻◻◻ 片付けないと自分の首を絞める面倒なことから
- ◻◻◻◻◻ この世の全てから

## 6 出し抜く

- 怪しげな速報を手に入れることによって
- ◻ とにかく練習をすることによって
- ◻◻ 誰かを脅しつけることによって
- ◻◻◻ 有力な情報源に取り入ることによって
- ◻◻◻◻ 異性を利用することによって
- ◻◻◻◻◻ チート行為をすることによって

それが……たまり場

# そこにある【場所】は……

## 1 ゲームセンター

- 入り口のクレーンゲームエリア
- 音楽、カード、レースゲームなどの大型筐体エリア
- ジュース、アイス、軽食の自動販売機
- 最新の対戦ゲームエリア
- レトロゲーム、成人ゲームエリア
- トイレ

## 2 飲食店

- ラーメン定食の中華料理屋
- 丼モノがうまい日本そば屋
- どこにでもあるチェーンのファミレス
- 学食
- 壊れたテーブル筐体のある喫茶店
- 小洒落たバー／レストラン

## 3 マニアック

- ゲームセンターのバックヤード
- ゲーム開発会社
- ゲーム雑誌編集部
- アーケードゲーム筐体／基板の販売店
- アーケードゲーム筐体のある個人宅
- ゲーム開発者／名人の自宅



## 4 日常

- 何事も無い共学の市区町村立学校
- ◻ 進学校を名乗る私立学校
- ◻◻ それなりの自社ビルの中のオフィス
- ◻◻◻ 雑居ビルにある周囲には話しづらい職場
- ◻◻◻◻ ごくありふれた家庭
- ◻◻◻◻◻ 雑多なコンピュータや機械類のある部屋

## 5 秘密の場所

- 店員がいるカウンターの裏
- ◻ 筐体に阻まれて誰からも見られない空間
- ◻◻ ゲームセンターの屋上
- ◻◻◻ プリクラの垂れ幕の中
- ◻◻◻◻ 人のこない近くの路地
- ◻◻◻◻◻ ゲームセンターの中にぼつりとある誰も入らない区画

## 6 場違い

- 学校の教員室
- ◻ 予備校／進学塾
- ◻◻ 高層ビルの最上階
- ◻◻◻ ラブホテル
- ◻◻◻◻ ファッションの発信地といわれる繁華街
- ◻◻◻◻◻ 豪華な洋館

それが……たまり場

# そこにある【物品】は……

## 1 ゲーム

- ・ 人気対戦格闘ゲーム
- ・ 〃 ニッチ対戦格闘ゲーム
- ・ 〃 硬派シューティングゲーム
- ・ 〃 一人用パズルゲーム
- ・ 〃 初期の音楽ゲーム
- ・ 〃 アームの弱いクレーンゲーム

## 2 ゲームグッズ

- ・ キャラクターのアクセサリーキーホルダー
- ・ 〃 タイトルロゴ柄の収納小物
- ・ 〃 プリントTシャツ
- ・ 〃 キャラクターのセクシーな絵がプリントされたラミネートカード
- ・ 〃 コスプレグッズ
- ・ 〃 (えっちな) 同人誌

## 3 攻略のヒント

- ・ 自作の走り書きの攻略メモ
- ・ 〃 ゲーム攻略雑誌
- ・ 〃 ゲームセンターのコミュニティノート
- ・ 〃 店員手製の情報ポップ
- ・ 〃 ゲーム攻略ビデオ／DVD
- ・ 〃 謎の提供者からの情報

## 4 危険物

- 設置されている消火器
- ◻ どこかに落ちていた鉄のパイプ／棒
- ◻ 中身の入ったスチール缶
- ◻◻ ゲーム筐体そのもの
- ◻◻ どこからか持ち出してきた刃物
- ◻◻◻ 入手経路の怪しい銃器／爆発物

## 5 怪しいモノ

- 一般に流通しているバージョンとは違うゲーム
- ◻ 誰も理解ができない情報の書いてあるノート
- ◻ 怪しげなコマンド
- ◻◻ 何年も起動していない基板／筐体
- ◻◻ ここ以外では見たことのないゲームグッズ
- ◻◻◻ ぬいぐるみが覆い被さり底の見えないクレーンゲーム

## 6 不気味／神秘

- ゲームセンターの一角にある血液に見えるシミ
- ◻ およそ人間の身体では無理な操作テクニック
- ◻ クリアすると行方不明になると言われる大型筐体ゲーム
- ◻◻ 昔から貼りっぱなしになっているポスター（の裏）
- ◻◻ 店舗にある構造上不要と思われる四方が壁の区画
- ◻◻◻ ゲームプレイヤーに接触する電子生命／AI

それが……たまり場