70年代 ビデオゲーム時代の幕開

Amusement Machine History-1970- ②

1971 年、初めての業務用ビデオゲーム「コンピュータースペース」がアメリカで誕生しました。そして翌年、米アタリ社が「ポン」を開発し米国で大ヒットさせます。その後「ポン」人気は日本にも飛び火し、間髪いれず日本のメーカーも競ってビデオゲームを開発するようになりました。こうして業務用ゲーム機市場に、その後アーケードゲーム業界を今の地位に押し上げる原動力となった「ビデオゲーム」分野が誕生したのです。

業務用ビデオゲーム誕生

のちにアタリ社を興すノーラン・ブッシュネル氏が、その 10 年近く前にマサチューセッツ工科大学の学生が作ったコンピューターゲーム「スペースウォー！」を業務用ビデオゲーム化し、これをナッチング・アソシエイツ社が販売しました。これが世界で最初の業務用ビデオゲームです。ブッシュネル氏はその後アタリ社を設立し「ポン」を開発、これが大ヒットし、業務用ビデオゲームの歴史が始まりました。

'71　ナッチング・アソシエイツ
コンピュータースペース
世界初の業務用ビデオゲーム。宇宙船を四つのボタン（右旋回、左旋回、ジェット噴射、ミサイル発射）で操作し、敵の宇宙船を攻撃する。テレビゲームに不慣れな時代にあって宇宙船の操作がやや難しかったことから、ヒットには繋がらなかった。

'72　アタリ
ポン
業務用ビデオゲームとして初めて商業的成功を収めた記念碑的作品。ダイヤルを回してパドル（ラケット）を上下させながら相手とボールを打ち合う対戦式のゲーム。その面白さもさることながら、ゲーム内容を誰もが容易に理解できるよう作られたのもヒットの大きな要因。

'73　タイトー
エレポン（左）
'73　セガ・エンタープライゼス
ポントロン（右）
どちらもパドルを使ってボールを打ち合う、「ポン」をアレンジしたビデオゲーム。その後数多くのヒット製品が生み出される日本のビデオゲームの出発点となった作品。
© TAITO CORP.1973
© SEGA

'73　タイトー
デビスカップ
4 人用のテニスゲーム。当時はパドルとボールを使うのがビデオゲームの基本で、フィールドの図案を変えることでピンポンやテニスなど別の競技を扱うゲームに変化させていた。
© TAITO CORP.1973

'74　タイトー
スピードレース
真上視点のコースで展開するレースゲーム。筐体備え付けのハンドルとブレーキを使って、他の車を左右にさけながら追い越していく内容。このゲームでようやくパドルとボールを使った形式のゲームからの離脱が図られた。
© TAITO CORP.1974

'76　セガ・エンタープライゼス
マン T.T.
バイクレースゲーム。実際のレース時の音を録音してテープで再生するなど臨場感を醸す演出がなされていた。
© 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

ブロック崩しがブームに

アタリ社の「ブレイクアウト」のヒットを受け、ブロック崩しゲームが他社からも続々と開発されました。そしてそれは、SNK やアイレム、データイースト、日本物産、サン電子など、その後有力ゲームメーカーとして羽ばたく多くのゲームメーカーを産み出しました。また、タイトーはブロック崩しゲームによりテーブル筐体を普及させています。

'77　タイトー
Ｔ・Ｔブロック
テーブル型の筐体を採用したブロック崩しタイプのゲーム。同製品をはじめとするＴ・Ｔ（テーブルタイプ）が普及したことにより、その後ビデオゲームはアップライト筐体からこうしたテーブルタイプに切り替わっていった。
© TAITO CORP.1977

'76　アタリ
ブレイクアウト
「ブロック崩し」の元祖。画面内を反射して飛び回るボールをパドルで打ち返し、画面上部に並んでいるブロックを消していく。ブロックを崩していくうちにボールスピードが速くなり、またボールを打ち返すパドルも小さくなりゲームが難しくなっていった。

名機「スペースインベーダー」誕生

1978 年、ついに「スペースインベーダー」が発売されました。「コインボックスがすぐに 100 円玉で溢れ、1 日に何回も集金しなければならなかった」などの逸話が幾つも残されており、その後約 1 年間をかけて世間を狂乱のブームに巻き込んだのです。タイトーでは生産が追いつかず他社に製造許諾を行いましたが、許諾を受けずにコピー品を売りさばく業者も多数ありました。この期間に生産された台数はこれらコピー品を含め約 30 万台 (一説には 40 万台)。凄まじい限りであり、いまだ売上げと知名度でこれを抜く製品は現れていません。

'79　セガ・エンタープライゼス
ヘッドオン
逆回りに動く敵車との衝突を回避しつつ、同心円状に並んだフィールド上のすべてのルートを走り抜ける。ステージが進むと敵車の数が最大 3 台まで増える。
© SEGA

'78　タイトー
スペースインベーダー
社会的ブームを巻き起こしたビデオゲームの金字塔。初めてビデオゲームに敵が攻撃してくるという要素を取り入れた点が秀逸。78 年 6 月に発売され、9 月以降に世間を巻き込んでの大ブームとなった。ブームは翌年の夏まで続き、この間、「インベーダーハウス」を全国に多数誕生させた。
© TAITO CORP.1978

'79　ナムコ
ギャラクシアン
ナムコ初のシューティングゲーム。急降下で攻めてくるかと思えば空中に戻って攻撃を待つなど緩急のついた敵の動きが新鮮だった。擬似的ながら星の動きでスクロールを表現した点も評価が高い。
© 1979 NAMCO BANDAI Games Inc.

'79　セガ・エンタープライゼス
モナコ GP
セガ社初の大型筐体によるビデオゲーム。まだレースの模様を真上から見下ろすスタイルだったが、途中で道が狭くなったり、スリップゾーンがあったり、見通しが急に悪くなるゾーン（トンネル内）があるなど起伏に富んだコースを作り上げた。
© SEGA