

80年代 Amusement Machine History1980- ① ビデオゲーム隆盛

すでに娯楽業種としての地位を確固たるものとしていたアーケードゲーム業界ですが、さらに大きく羽ばたいたのがこの80年代。その大きな原動力となったのがビデオゲームです。この時期ビデオゲームは、のちのスタンダードとなる新しい発想が次々と練られ、続々と具現化されていきました。新たな試みをもった新製品が飽きることなく登場し続けたこの時期は、まさに黄金期と呼ぶにふさわしい様相を呈していました。

80～83 年

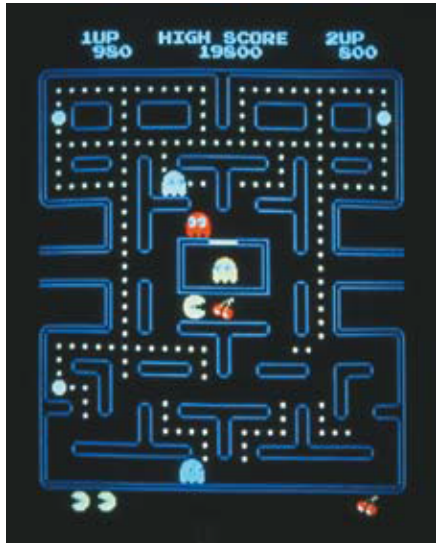
この時期、画面スクロールが可能となり、アクションやシューティングといったジャンルに大きな影響を与えました。本格麻雀ゲームが生まれたのも、「パックマン」や「マリオ」という人気キャラクターが登場したのもこの時期です。縦スクロールシューティングのスタンダードとなる「ゼビウス」も登場しています。



'80 ナムコ
ラリーX
敵車の追跡をかわしつつ、レーダーを頼りに全てのチェックポイント通過を目指すレースゲーム。翌年に難易度を抑えた「ニューラリーX」が発売された。
© 1980 NAMCO BANDAI Games Inc.



'81 KONAMI
スクランブル
横スクロールシューティングの基礎を築いた作品。水平に発射される機銃と放物線を描いて落下するミサイルで敵を撃破していく。
© 1981 Konami Digital Entertainment Co.,Ltd.



'80 ナムコ
パックマン
ドットイートゲームの最高傑作。世界的にヒットし、続編も多数制作され、2005年には「最も成功した業務用ゲーム機」としてギネスに認定された。
© 1980 NAMCO BANDAI Games Inc.



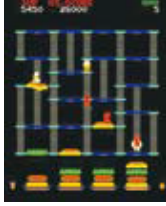
'81 任天堂レジャーシステム
ドンキーコング
任天堂の代表的キャラクター「マリオ」が初登場したゲーム。マリオを操って、ドンキーコングの仕掛ける妨害を避けながら恋人のレディを助ける。
© 1981 Nintendo



'82 ナムコ
ディグダグ
地中を自在に掘り進めながらモンスター退治を目指す穴掘りアクション。岩石をうまく落下させればモンスターをまとめて退治できる。
© 1982 NAMCO BANDAI Games Inc.



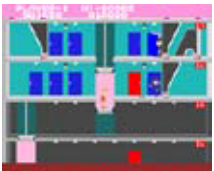
'82 ユニバーサル
Mr.DO!
面クリア型のアクションゲーム。面をクリアする方法が四つも用意されていた。
© ARUZE CORP. All Rights Reserved.



'82 テータイスト
ハンバーガー
ハンバーガーやチーズなどの具材を皿に落下させてハンバーガーを作り上げていく。行く手を邪魔する敵は具材の間にはさんで倒す。
© G-mode Co.,Ltd.



'83 ナムコ
ゼビウス
縦スクロールシューティングという分野を確立させた屈指の名作。美しいグラフィックや地上・空中撃ち分けシステムなどにより卓越した世界観を築き上げた。
© 1982 NAMCO BANDAI Games Inc.



'83 タイトー
エレベーターアクション
スパイアクションゲーム。エレベーターやエスカレーターでフロアを移動、敵を銃で倒しつつ、機密文書を奪取して脱出する。
© TAITO CORP. 1983



'83 KONAMI
ハイパーオリンピック
100メートル走やハンマー投げ、走り幅跳びなど6種類の陸上競技をゲーム化。「連打&タイミング」という操作方法を確立させた。
© 1983 Konami Digital Entertainment Co.,Ltd.

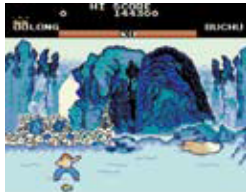
社団法人 日本アミューズメントマシン工業協会 設立20周年記念誌より転載

84～85 年

本格的な格闘アクションゲームが登場しました。のちのベルトスクリールアクションや対戦格闘に大きな影響を与えています。



'84 アイレム
スパルタンX
パンチ・キック・しゃがみ・ジャンプを駆使する現在の格闘アクションの草分け。ラスボスや体力ゲージなどもまだまだ珍しかった。
© 1984 PARAGON FILMS LTD./TOWA PROMOTION
© 1984 REM SOFTWARE ENGINEERING INC.



'85 KONAMI
イー・アル・カンフー
対戦格闘ゲームの草分け。8方向レバーとパンチ・キックの2ボタンでキャラクターを操作するという、現在の対戦格闘ゲームとほぼ同じプレイスタイルを創り上げた。
© 1985 Konami Digital Entertainment Co.,Ltd.



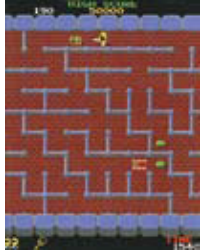
'85 KONAMI
グラディウス
パワーカプセルを集め、好みの装備で自機を強化させていく横スクロールシューティング。
© 1985 2006 Konami Digital Entertainment Co.,Ltd.



'84 テータイスト
空手道
対戦格闘ゲームの基礎を作った作品。キャラクターはレバー2本で操作。入力の組み合わせにより繰り出せる技は20数種類。同年、対人戦が可能な「対戦空手道」も発売された。
© G-mode Co.,Ltd.



'84 テーカン
スターフォース
対空・対地を同時攻撃できるジョットを用意し、デンボ良く爽快にプレイが進む。謎解き要素を用意し奥深さも演出した。
© 1984 TEKKAN LTD.



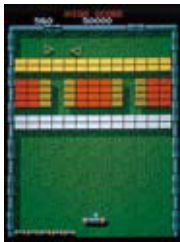
'84 ナムコ
ドルアーガの塔
日本のゲーム界にはそれまで殆ど存在しなかったRPG風のファンタジックな世界観を醸したアクションパズル。
© 1984 NAMCO BANDAI Games Inc.



'85 カプコン
魔界村
妖しくも魅力的な独特の世界観を持った横スクロールアクション。立体的なフィールドが多く、かつ敵の攻撃も激しく、難易度が高い。カプコンの名を一躍知らしめたヒット作。
© CAPCOM CO., LTD. 1985 ALL RIGHTS RESERVED.

86～89 年

グラフィックが一昔前に比べ遥かに美しくなりました。新ジャンルへの発想が一段落し、ゲームの進化がすでに難易度の向上へと向かい始めた時期でもありました。このころよりシステム基板が一般化しはじめています。



'86 タイトー
アルカノイド
ブロック崩しのリバイバル作品。ボールの移動速度が遅くなったり、ラケットのサイズが1.5倍になる等の特殊アイテムが多数用意された。
© TAITO CORP. 1986



'87 アイレム
R-TYPE
攻撃と防御に優れたアイテム「フォース」を状況に合わせて自機の前や後ろに任意に装着したり、切り離したりできるアイデアが斬新だった。
© 1987 REM SOFTWARE ENGINEERING INC. All rights reserved.



'89 ナムコ
ワルキューレの伝説
家庭用RPGをアクションゲームにして業務用に移植。ヒロイン「ワルキューレ」の人気が高く、ナムコのキャラクター作りのうまさを世に知らしめた。
© 1989 NAMCO BANDAI Games Inc.



'89 カプコン
ファイナルファイト
横スクロール型のアクションゲーム。キャラクターサイズが大きく、技のバリエーションも豊富。ボタン二つを同時に押すだけで必殺技が出るなど操作も簡単。
© CAPCOM U.S.A., INC. 1989 ALL RIGHTS RESERVED.

*「スクランブル」の画像はニンテンドーDS用ソフト「コナミアーケードコレクション(KONAMI)」の画像を使用しています。
*「グラディウス」の画像はPSP用ソフト「グラディウス PORTABLE(KONAMI)」の画像を使用しています。