

namco COMMUNITY MAGAZINE

●特集

ナムコ・ポスター
グラフィティ

●FCゲーム

ファミリージョッキー
さんまの名探偵

●特集/ヒューマン・スペシャル

ジョージ・ルーカス

●新連載

超能力講座

●新発売

スーパーゼビウス
ソフトビニール・モデルキット

ナキゴエ アテルくん



いっせいで、上昇気流！

誌面一新!! 期待に応じて増ページ

THE SPECIAL

ナムコ80's ポスターグラフィティ 3



●80年代はビデオ・ゲームの黄金時代。美しいポスターにのって、パックマンがゼビウスがぞして、ボールポジションが……いっきにみんなのパワーが甦ってくるぞ。

THE HUMAN SPECIAL

ザ・ジョージ・ルーカス 11



21世紀のクリエイティブな出会い

- ・対談 ジョージ・ルーカスVS中村雅哉社長
- ・スターツアーズ
- ・キャプテンEO

IT'S NEW

ファミリー・ジョッキー 8

さんまの名探偵 10

スーパー・ゼビウス・ソフビ・モデルキット 19

ナキゴエアテルくん 19

ENTERTAINMENT

元気新聞 21

超能力講座
一緒にいのってみようじゃん 14

映画音楽情報
NiceだGoiceだ情報局 16
ハードウェアサポート 18

投稿
私はワギャンを見た 20
ロケーションネットワーク 24

ラジアメフル愛キャンペーン 17 だまされちゃいかんぜよ 17
ゲームブックのお知らせ 15

TOPICS

絶好調だぜ「妖怪道中記」 27

VOICE OF PLAY

「私の趣味は真剣勝負」 27

堀江しのぶさん

FROM STAFF

◎今月は一挙に? ってほどでもないけど増ページして、内容も少し濃くなったと思います。NGスタッフも機一転はりまっていますので読者のみなさんも、どんどんハガキを送って参加するようにしてくださいね。NGはみんなのものだからさ。(NG編集部)

NG郵送方法

発行は毎月25日すぎ。(一部地域では少し遅れることがあります) 全国のナムコ直営店か玩具店で入手してください。直接ナムコに申し込む場合は200円切手を同封して「NG〇月号お届け係」まで送ってください。

※郵送、配布は最新号のみで、バックナンバーは受けつけておりません。ご了承ください。

Graph
Special

PLAYは超え
namco 80's

ポ ス タ ー グ ラ フ ア イ デ イ

今までにいくつものゲームが生まれた
そして、何枚ものポスターが
キミたちの心をくすぐった……
だから今、ポスターグラフィティ

あのころが、
よみがえってくるネ



「遊び」
をクリエイトする

namco



ゲームに夢中ノの女のコたちが急増
へマッピーⅠ 1983年

あの人気者マッピーが、アーケード・ゲームになったのだ。ニヤムコという大猫の子分たち、ミューキーズを上手によけながら、どれだけ宝物を集めるか!? トランポリンというモノ言う小道具が登場したのだった。

あまりの出来具合に伝説さえ生んだ…
くりブル・ラブル 1983年



かなりの高次元で完成されたゲームである。おかげで、「とっても良くできているけど、ファミコンにはできないゲーム」という伝説さえ生まれ、現在に至っている。C.G.で描かれたポスターも好評だったのです。



もっと高度なハイテクテクニックを身につける
へポールポジションⅡ 1983年

ポールポジションに、コース選定のできる機能か加わり、より高度な技術を磨ける「Ⅱ」が登場。レースカーがビッグウェイヴに乗っているポスターにも、最先端の合成印刷技術・トータルスキャナー方式が使われたのだ!



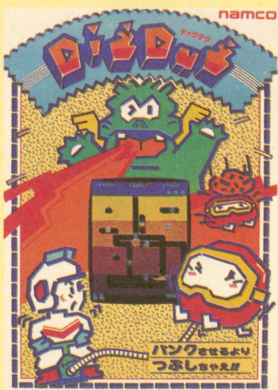
本物のテクニクを見事に再現ノ
へポールポジションⅠ 1982年

コーナー前、適度な減速、カウンターあてて4輪ドリフト……と、今までのドライビングゲームとはケタ違いの、本物テクニクがモノを言う、「ゲーム」と言うより「シミュレーション」。大人たちも夢中になったのだ。



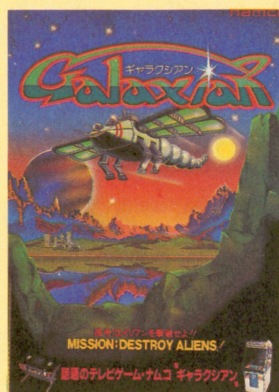
シューティングナストリー性で不朽の名作登場
へゼビウスⅠ 1982年

これぞゲーム史上に残る名作。地上と空中2方面にわたるターゲット、敵キャラのバリエーション、そしてストーリー性、とゲームの世界観をいっぺんに広げたのだ。ゲームミュージックにも大きな影響を与えたのだった。



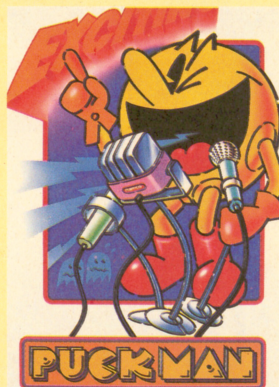
かわゆいキャラが人気を集めた
へデイグダグⅠ 1982年

どンドンエスカレートするシューティングもの一方で、こんなコミカルなキャラクターたちへの人気も上昇しはじめた。敵をやっつける方法も、かわいくエイッ! といったバリエーションが増えたんだ。



最大の攻撃は防御である、と教えてくれた
へギャラクシアンⅠ 1979年

第1期TVゲームブームにドーンと追い打ちをかけたのがこれ。シューティングものでガンガン攻めてくる敵との攻防戦。さらにカラー画像で宇宙の立体感もグーンとアップ。宇宙船のパイロット感覚も教えてくれたんだ。



世界に誇る人気キャラに成長ノ
へバックマンⅠ 1980年

設定から展開、キャラクターのフインキまで何から何まで新しく、日本中のゲームセンターに新風をまき起こしたバックマン。それだけじゃなく、世界的な人気キャラクターにまで成長して! 人歩きをはじめました!

ロボットも頭を使いはじめた!
くマッピー(ロボット) 1981年



どんな迷路にまよいこんでも、その小さな頭脳をフルに使って、自分の力で脱出してしまおう、というかしこいロボットがマッピーくん。その偉大な力は、センサーによるところが大きかったのであります。

教授、脚線美の計算はまだ無理のようです。



遊び **namco**
をクワイエットする

ムー、シブイ。ロボットがこんな情緒をもち始めたらスゴク楽しいと思ってしまふ。このポスターはナムコのイメージ・ポスターとして作られたモノなんだけど、とっても評判が良かったんだぞ、キミミ。

ゲームの難しさにイライラしたこと、あの頃の自分……いろんなことがフラッシュバックしてくるよね。たぶんナムコ・ファンの君のことだから、どのポスターを見てもそんな感じなんじゃないかな。

でも、ここでチョットおわびを。なくちゃならないんだ。それはゲーム全機種ポスターをこの特集に載せることができなかった、ということ。ここに載っていないゲームに青春を燃やした君、ゴメンネ。

ところで、「精神性の時代」というたいいなんだろう。難しいことは、ボクラNG世代には分からない

●80年代ってどんな時代なんだろう。ナムコが提唱する「21世紀は精神性の時代だ」ということが正しいとすれば、きっとそれは「精神性の時代」へのステップのとき、なんだろうね。だって、ここに並んだポスターを見てもらえよ。心がとつても暖かくなって思わずニッコリしてしまわないかい？

けど、きっと素敵な時代に違いないということだけは感じない？

それは、現在の物質中心の文化から、心の在りかたを大切にした文化に移り変わっていくってことなんじゃないかな。

ナムコのスローガン「遊び」をクワイエットする」という言葉も、そんなところから来ているんだ。

だからナムコは情緒とハイテクの融合をとつても大切にしているんだ。だって、いくら文明が進歩したって、人間の心が通わない無機質なものであったらつまらないじゃないか。

ナムコから生まれるものには全部物語がある——こうNG編集部は言いきっちゃいたいね。だからみんなもナムコを踏み台にして、より多くの夢と遊びを自分たちの手で創造して欲しいんだ。ナムコも負けずにハッスルしちゃうからさ。

情緒を大切に、どんなことにも真剣に取り組み姿勢——これをボクラは「遊び」と呼びたいね。



知る人ぞ知る。幻の名作とはこいつの事だノ
ヘフォゾン〜1983年

宇宙を創っている源……分子と分子の結びつき、原子、核……ゲームのフィールドは果てしなく広がるのだった——と、こんなゲームもあったんだ。知ってるキミは、なかなかの通、と言ってもいいだろう！

ようこそ、パックマンの国へ!!
〈パックランド〉1984年



大人気パックマンのバリエーションもの。ボタンで進み、レバーでジャンプ、という操作方法には、最初とまどった人たちも慣れればなかなか……という声も多かった。奥行きのある背景が、ちょっといい感じ、の作品。



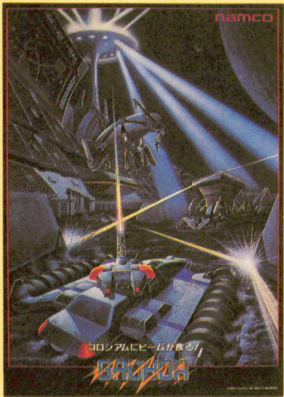
合体ワザが一味違うシューティング
ヘギヤプラス〜1984年

あのギャラガがパワーアップして再びよみがえった！ プラスターヘッドを手に入れて味方の機に合体させちゃこっちはパワーアップできる、というワザが、シューティングゲームの幅をひろげてくれたんだ。



後世に残るロールプレイングの傑作
ヘザ・タワー オブ ドルアーガ
1984年

ゲームセンターに登場した、初めての本格的アクションロールプレイングゲームがこれ。ジオラマと写真を合成して作ったポスターもアメリカン・コミックス風で人気が高かった。ギルは今だに「キャラ人気」のトップクラス。



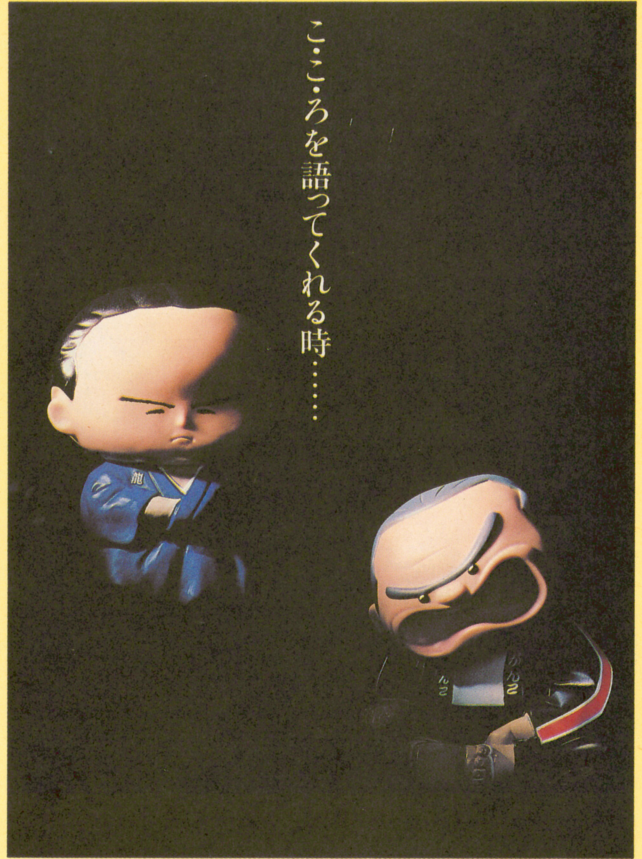
コンピューター・パトリングを体験
ヘゲロボダイ 1984年

舞台は、コンピューターがマシンを操作するという将来とってもありそで、ありそな世界。ナムコのゲームにはSFの心がいっぱいつまっているんだなあ……とシジミ思ってしまうのであります。

壮大な世界観の中にドラゴン伝説誕生
くドラゴンバスター 1985年



ファミコン・ソフトにはできまい、と「幻のゲーム」の代名詞を持っていたドラゴン・バスター。この美しいポスターの色使い、実は水彩絵具で描かれたものなのだ！ ゲーム、ポスターともに後世に残る名作と言えます。



こころを語ってくれる時……

出た！ エモーショナル・Toy・シリーズ。このポスターは今回の特集の中ではちょっと異彩をはなっているけど、これもナムコなんだ。でも基本ポリシーは一緒。違うのは表現方法だけなんだよね。

1987年に80年代を振り返るなんて、おこがましいいいっ！ なんて言わないでくれ。だって、80年代はビデオ・ゲームの草創期であり、黄金時代なんだからさ。
あのバックマンが生まれ、ゼビウスが生まれた年代なのだ。これはひょっとしたら、60年代70年代のビートルズにも匹敵するほど世の中を揺るがした金字塔なのかもね。
そして、今絶調期を迎えているファミコンだって80年代に生まれちゃったんだから、もう80年代にこの世に生を受けていることに感謝感激あめアラレちゃん。
ゲーム制作者の技術とハードの進歩も飛躍的だったもんね。それはもう初期のゲームを見ればハッキリ分かる。スクロールさえないんだから……。今じゃもうタテ・スクロールはあたりまえ、ヨコやナメのオンパレードだもんね。
グラフィックだって、源平討魔伝のデカキャラなんかは絶対考えられ

なかったんだから。
今までこんなに短い期間で飛躍的な進歩を見せたものはないんじゃないかな。巷では飛行機の進歩はものスゴイってことになっているけど、ビデオ・ゲームに比べたらせいぜいもんだよね。
——そんな想いがこのポスターたちを見ていると浮かんでくるんだけど、みんなはどうかな？
そして、きつとこれを読んでいる人の中に、もつと素晴らしいゲームを創る人が出てくるんだろうね。
実際、NG編集室にたっくさん寄せられるハガキの中にゲーム・デザイナー（この言葉も80年代に生まれたものだった）になりたいというモノが多い。期待してるぜ。21世紀の大人たちよ。
◆ 80年代を生きたボクたちには、きつと限らない未来があるはずだ。このポスターたちを見ていると、そんな気になっちゃうね。

namco80'sポスターグラフィティ



おかしな国を冒険するのはキミの妹？ 弟？
 へトイポップ〜1986年

ゲームの世界にも、メルヘンチックの波が押しよせてきました。おかしな国を旅するおもしろくんたち…。みんなの妹や弟たちにも、ゲームの楽しさ、面白さを教えてあげられるに違いない、そんな作品なのだ。



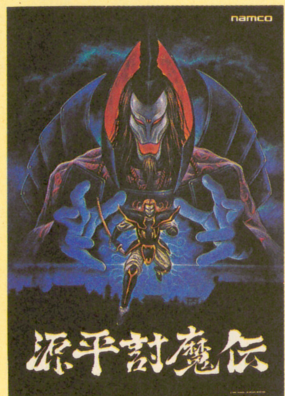
強くてかわいいういマッピーが好きっ！
 へホッピング・マッピー〜
 1986年

あのマッピーが、ホッピングを手に入れたのだ。おかげで、ピョンピョン跳ね回り、ニヤムコだってヒョイッとひとつ飛び!! こうしてマッピーは、どどんワザを身につけ強くなり、女の子の間で人気も急上昇中。



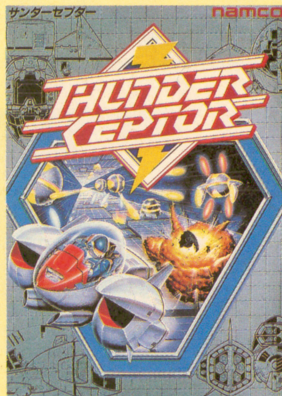
シャープな緊張感がキミを襲う
 <モトス>1985年

グラフィックがきれいいーっ！ と言って驚いちゃったフリークも多いんじゃない。そして、音もバツグン！ スペースビーをソーラーベースから落とすときの快感っていったらなかったもんな。



制作者にタタリが…本当の大迫力もの！
 へ源平討魔伝〜1986年

ついに隠された日本の歴史がゲームの素材になった…。ビジュアルの完成度はビカーで、語りかけてくるキャラクターも大迫力！ ゲームを作ったのは豪家の末えいたち…その人たちにタタリが…なんてエピソードもある。



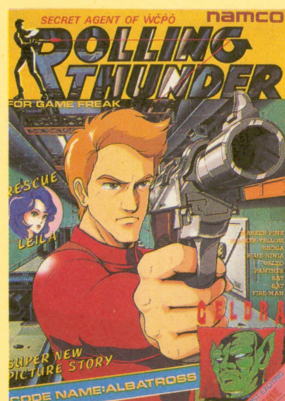
宇宙感覚で三次元を駆け回る！
 へサンダーセプター〜1986年

よりリアルで、より感性にうったえかける、3D的処理をほどこした背景が好評。自分が宇宙を駆け回っているような疑似体験を、ゲームで味わうって事を教えてくれた、といえる。マニア受けをした隠れた名作のひとつ。



不気味大好き！思わず探険したくなるね
 へパラデューク〜1985年

オクティ族の基地、パラデューク要塞はとっても不気味だった。でも、「ボク不気味ゲーイ好きっ」という人々がたくさん出てきちゃって人気を集めたんだね。そして、かわいいういパケットにも人気が集まったのだよ。



へローリングサンダー〜1987年

超人的ヒーローが大活躍をする、というスバイもの。リアルな動きが好評だ。ポスターでもわかるように、アメリカン・ヒーロータイプのキャラクターに、今、アメリカで人気を集めつつあるニューゲーム。



パスワードの大切さを教えてくれた！
 へザ・リターンオブイシター〜
 1986年

ブルー・クリスタル・ロッドをとり返しに行く、という究極のロールプレイングもの。ゲームセンターにパスワードを持ち込んだのがこのゲーム。ポスターもイラスト+立休人形+ジオラマ合成の技ありイッパツなです。



アメリカン・コミック風のキャラで大空を飛べ！
 へスカイキッド〜1986年

シューティングゲームに、アメリカン・コミックスの登場人物みたいな、一風変わったキャラが乱入して、楽しさを2乗にしてみたところ、なかなかの人気を集めた。みんな、鳥になって空を飛びまわりたいんだよね！

ファミリージョッキー

ナムコットNEW GAME

ファミリージョッキー—PART 2—

“カモノネギ”になってるキミに レース必勝マニュアル

—ジョッキー編—

♪おうまの親子はなかよしこよし♪

と、うたにも唄われてるように、なかよし親子の代表は馬/ だから、いつもはおっかないお父さんと、なかよく遊べるのが“ファミリージョッキー”(ホントかな?)。今月は♪馬にまたがり勝利のケイコ♪—そう、レース必勝マニュアルをお贈りしましょ!



▼スタート前、緊張の瞬間



●**スタートダッシュがキメテ**
第1のポイントはスタート。トップに立ったなら、後続馬の進路をジャマして先頭を守れ。ぶつかると相手の体力も減らせるから、こつちのもんだ!

スキナ	ウマヨ	エランデ	ワダリイ	スピード	スタミナ	ジャンプ	ターボ	タイプ
ディスコボーイ	2	2	2	2	2	5	7	2
サウザンガウ	2	3	1	3	1	0	7	2
テンガワント	3	2	2	3	2	3	4	6
ブルーグラス	2	1	2	1	4	4	6	6
ミスタータービー	1	0	1	3	4	5	5	5
モモクロ	3	1	0	1	3	3	5	8
インターラプター	4	1	3	0	1	0	1	7
アイアンホース	0	4	4	0	1			
1P カモノネギ								
2P テンガワント								

●**まずは馬の選び方が勝負**
馬をあやつる君と同じように、馬にも性格がある。根性はあるけど遅いやつ、スピードはあるけど続かないやつ……完ペキなやつなんていないんだ。どの馬をどうあやつるか?自分との相性も考えて慎重に選びたいね。



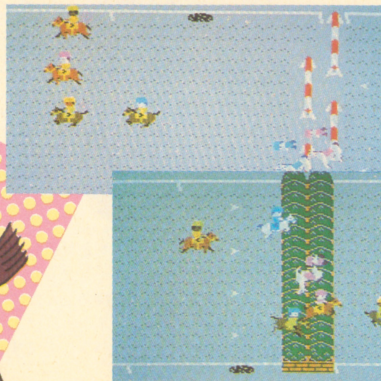
アナタ次第で
アチシは変わる



▲場荒れの中は入っちゃダメでしょ!

●**コーナーリングは慎重に**
遅れを取り戻そうとムチ①(A)ボタンをバシバシたたく。トップに立つたはいいけれど、第4コーナーまがったら体力限界、気がつきやビリ、なんて事のないようにスタミナを手エックしながらのムチ入れが必勝条件なのだ。

●**一味違う障害レース**
念願の1勝をはたして障害レースに挑戦。いい気でトップに立っていると、突然の障害物にやられる事も……2、3番手をキーブして最終コーナーからダッシュして手もあえる! <アドバンス>障害物を教えてくれる直前の矢印に注意。もつともスムーズにジャンプするポイントも……この矢印の真上で飛べ!



▲障害は生涯つきまとう

▲そーそー、そーやって飛ぶのだ

●**馬を育てるのもウデのうち**
コース途中に登場するパワーアップアイテムのポイントマーク。これを通して、馬は力をたくわえて成長していくのだ。欠けてる能力をおぎなう、立派なダービー馬に育てあげるのもジョッキーの役目なのだ!

●ファミリージョッキーは、4人ぐらいてやると盛り上がるゲームだよ。レースに出る人と、それを回りで予想する人とのやりとりがおかしいんだよね。オヤジとやっちゃん、他友人2人の4人組は、あまりに夢中になり過ぎて、とうとう徹夜をしてしまったらしい。

表・1 レース決定条件

獲得賞金		レース
500万未満		500万下条件
500万以上	1000万未満	1000万下条件
1000万以上	2000万未満	2000万下条件
2000万以上	8500万未満	G IIIレース
8500万以上	3億5000万未満	G IIレース
3億5000万以上		G Iレース

●上位レースをめざすには、レコード破りのボーナス賞金を手に入れろ！

▲これが「獲得賞金額による、参加レースのクラス表」。ランクアップできるチャンスと、するべきタイミングが大切だ。これをつかめばG Iレースもすぐそこに……。

表・2 ファミリージョッキールース一覧表

レース名	クラス	距離(m)	コース	障害	レコードタイム	賞金			
						1位	2位	3位	ボーナス
新馬戦	条件	1,200	芝	0	0'33.9	300万	200万	100万	100万
未勝利戦	//	1,600	ダート	0	0'39.0	400万	300万	200万	100万
500万下条件	//	1,200	芝	B	0'33.8	600万	400万	300万	300万
1000万下条件	//	1,600	ダート	A	0'39.9	1000万	500万	400万	500万
2000万下条件	//	1,600	芝	A	0'38.5	1500万	700万	500万	700万
リュウヘイキネン	G III	2,000	芝	0	0'44.9	3000万	1000万	800万	1500万
オーミステイクス	//	2,000	ダート	A	0'46.5	//	//	//	//
ミズホショウ	//	2,000	芝	B	0'48.0	//	//	//	//
サボテンステーキ	//	2,000	芝	C	0'49.8	//	//	//	//
グレートスプリント	//	2,400	ダート	A	1'07.9	//	//	//	//
イーナシーカップ	//	2,000	芝	C	0'51.1	//	//	//	//
ネギマキネン	//	2,400	芝	0	1'06.7	//	//	//	//
ボークステーキ	//	2,000	ダート	C	0'50.8	//	//	//	//
ナムコカップ	G II	2,400	芝	0	1'05.2	5000万	2000万	1500万	2500万
レコードカンショウ	//	2,400	芝	A	1'06.5	//	//	//	//
コートローキネン	//	2,800	ダート	B	1'11.0	//	//	//	//
サクラダモンショウ	//	3,200	芝	C	1'18.0	//	//	//	//
カントリーカップ	//	3,200	芝	A	1'16.1	//	//	//	//
ビーフステーキ	//	3,200	ダート	C	1'20.0	//	//	//	//
ヤヨイショウ	//	3,200	芝	B	1'15.9	//	//	//	//
サクラフブキョウ	//	2,800	芝	B	1'10.0	//	//	//	//
皐月賞	G I	3,600	芝	B	1'42.4	8000万	3000万	2500万	4000万
ダービー	//	4,000	芝	A	1'44.5	//	//	//	//
菊花賞	//	3,200	芝	C	1'16.5	//	//	//	//
ジャパンカップ	//	3,600	芝	B	1'37.2	//	//	//	//
有馬記念	//	4,400	芝	C	1'52.9	//	//	//	//
天皇賞	//	3,200	芝	C	1'15.5	//	//	//	//

●ニッポン放送で行なわれた「妖怪道中記・名人養成講座」に参加した人たちは、開発担当者のM氏を見て、たろすけにそっくりだと驚いていました。実際、写真で紹介できないのが残念なくらいそっくりなんですよ。

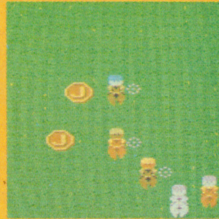
●専属調教師 パワーアップ・マイテム は強い味方なのだった

レースがランクアップするほど、パワーフルな馬が出てくる。力の差も小さくなって、その上コースは長くなる……ってことはささいなミスやほんの少しの力の違いが勝負を分けるようになるってことだ。このアイテムのありがたが身にしてみるって？

さて、コース上にあらわれる7種類のポイントマーク。まず最初に言っておこう、ドクロ印のニクイやつ。うっかり通ればドットとスタミナを奪われて、まず間違いなくドッ。君は落馬で骨折、再起不能と思いたくない。

反対に★マークは一気にスタミナ充電してくれるから、コースレコードへと一直線！

残りの5種類が、図のように馬の持つ能力パターンに対応して、1度通過するたびに1ステツプずつ、その能力を上げてくれるタイプのもの。この使い方ひとつでキミの馬は駄馬にも



線に強いスピードなどを高めたい。ただし、6つの能力中、悪条件での強さをあらわすタイプは生まれつきのもので、どうにもならんってことを忘れず！



ダービー馬にもなるんだぞ！ところが、どの力が一番の武器となるかはジョッキーしだい、馬しだい、またその相性によっても変わってくる。勝負はここからだぞ！

▲アドバース・1 (スタミナがある) ムチを回数打てる。一方ターボは1回のムチでグンとスピードが出る。キミの走りはどちら向き？

▲アドバース・2 (障害越えはジャンプ) 方があれば、多少タイミングがずれてもクリアできるが、ミスした時に立ち直るのはガツツの力。他の馬にぶつかった時の体力減りも少々。

▲アドバース・3 (逆にタイミングがよい) 逆インジャンプ力でも障害はクリア。その分長い直線を強いスピードなどを高めたい。

◀各レースのデータ一覧表。どんなに強力な馬に育てても、走るコースや条件も知らずにただつ走しらせるようじゃジョッキーとは言わせない！馬の能力・特長とこのデータをつき合わせれば、各レースの走り方はもちろん、賞金の計算、長期的な育て方でよむことができる、というシロモノ。名ジョッキーと言われる人は、こんなデータを使いこなす。

◀レース名> 全27レースのタイトル

◀クラス>

レースのレベルを表す。G III、G II、G I と次第に難易度がアップしていく。

◀距離>

各レースの距離は、スタミナ配分を決めるためにも、必ずチェックしたい。

◀コース>

芝生のしかれた“芝”コースでは、各馬とも持っている能力を充分に出せる。が、“ダート”コースは砂地のため走りにくく、タイプの低い馬ほどその能力を出しきれなくなるのだ。

◀障害>

障害物の配置方法によって、3つのタイプがある障害レース。タイプ別に、障害物のポールと植木がどこにあるか、を押さえよう！

◀レコードタイム>

このコース記録を破り、かつ優勝となると、1位賞金+ボーナス賞金が君のものだ。

◀賞金>

よりビッグなレースに参加するには、「獲得賞金額」という実績が必要だ。馬の育ち具合を見ながら、タイミングよく上位レースへ上るには、賞金額を計算しないと作戦は立たない。

●まずは「新馬戦」でスタート。それから1勝するまで「未勝利戦」が続くんだけど、あえて勝たずに馬を成長させる作戦も考えられる。1勝してようやく1人前、いや1馬前。獲得賞金しだいでビッグレースに挑戦できる。

だんだん謎が解けてきた?!

カニカニ、ドーカニ、捜査の進行状況は? 「もうとっくに終わってる!」と胸を張ってるキミは、このページを飛ばしていいよ。今回は、まだ行きづまって頭をかかえているんキミ、うにが体験的アドバイスをしちゃう。



全体マップだよ! キミのマップは完成したかな?



▲あと3カ所完成



▲たこ焼き屋「たこいち」



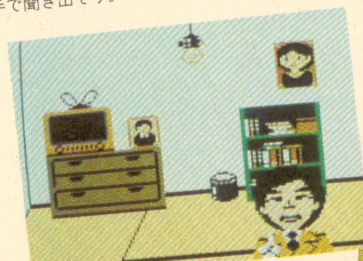
▲スタジオ「カメダ」
くるよは、何かを知っているはず! あの手この手で聞き出さう。



▲巨人の
家の中
ここで一つの
謎が解けるは
ず。根拠でア
タック。部屋
に入れはしめ
たものだ。



▲有馬温泉
気持ちよさそう
なサブロー、さん
ま。すぐとなり
には女湯もある
。どれどれ...



▲シローの家中
まだ家の中に入れていないって悩んでいる人
は、サブローに会ってみてはどお?



▲居酒屋「みどり」こんなところにやさし師匠が。



終わったのに
よろこべ
なかつた人へ

次々と捜査を進めていって、もう半分以上は来たな、というあたりで「もううだうだ...おしまい」このマルチ・エンディングに見事なまっせまったのが私だ。前回はアドバイスをしたように「シラミつぶし作戦」は確かに大切。でもこれに夢中になり過ぎると、この落とし穴にひっかかるよ。パスワードをメモしてないと、さあ大変。結局最初からやり直しなんだ。だから、お墓で手に入れた捜査メモは、まめに出して



どうしようもないの
頭がパニック
寸前の人へ

前へ進むだけが前進じゃない。3歩進んで2歩さがる」の精神も時には必要かも。事件の全体像をつかむには、そうマップをしっかりとらみつける事。君のマップはもう完成しているかい? 左のマップは完成真近のもの、とだけ言っておこうね。もう一つ、重要なポイント、登

場人物の性格をちゃんと押さえているか、ということだね。例えば「サブローは、どうして有馬温泉にいるんだらう?」とか、「くるよはエアロビクスをいっしょうけんめいやっているのどうしてやせないのか?」などね。総合的なヨミガモノをいっぞ。もちろん、人に何か聞く時は相手の気持ちになってみる。なんてことはみんなわかってるよね! さあ、もう一度読んで、ヒントをチエックしたら再挑戦で、そして、また行きづまったら、もう一度、NGを開いてみることをおススメします。じゃまた、がんばってね!

血・S・E・R・I・E・S・に・時・を・刻・む・男

THE GEORGE LUCAS

ザ・ジョージ・ルーカス

2月20日、ロサンゼルス、ハリウッドで、ナムコの中村社長と、スターウォーズでも有名な、あのジョージ・ルーカス氏との会見が行なわれた。今回はNGで、この会見の様子をご報告し、ジョージ・ルーカス氏の作品、そして今、最も光ってる「キャプテンEO」と、「スター・ツアーズ」の体験レポートを紹介することにしましょう。

ナムコ中村社長が
ジョージ・ルーカスと
ロサンゼルスで対談



21世紀の クリエイティブ な出会い

みなさんは、ジョージ・ルーカス氏の映画を見たことはあるでしょうか。あの有名な超大作「スターウォーズ」をはじめとして、「レイダース」や「インディ・ジョーンズ」、「エントア」など、世界中を沸かせるような作品がいっぱい。このアメリカ映画の第



▲ジョージ・ルーカス氏

本来シャイなルーカス氏もなごやかに話をされ、対談はとて面白い雰囲気でした。結果はもうおわかりでしょう。ルーカスの映画がナムコのゲームになったり、ナムコのゲームから、ルーカスの映画ができる、なんてことが夢ではなくなるのです。そしてさらに、ゲームとか映画とかはつきり分けるのではなく、いろんな要素がひとつになった全く新しい世界が作り出せたらすばらしいでしょうね。

デイズニー社とルーカス社からみごとな合作誕生!

実際、ルーカス氏はそのような夢のエンターテイメントを実現したばかり。もうご存知ですか? 「ギャブテンE.O」と「スター・ツアーズ」。これも、ルーカス・フィルム社が、テーマパークの分野では最も評価の高いウォルト・デイズニー社との技術協力によって生み出したものなんです。これはルーカス・フィルム社の、優れた映像製作技術と、デイズニー社のコンピュータによる最高のシミュレーション技術を用いた全く新しいエンターテイメントの世界なのです。

ナムコの中村社長も、アメリカのデイズニーランドでこれを体験し、とても感激していました。対談中もこの話題はとて盛り上がりを見せ、まさに「究極のエンターテイメント」だと言う中村社長の言葉にルーカス氏はこう答えてくれました。

ゲーム部門に意欲を見せるルーカス・フィルム社

ルーカス氏は、数年前から、氏のルーカス・フィルム社にゲーム部門を設立するなど、ゲームに対して強い関心を持っていました。だから、今回の出会い、突然というより、むしろとても自然なものだったんじゃないかな。



▲ナムコ中村雅哉社長。これからも、奥の深い「遊び」を追求したいと語る

全米で大人気! すごいぞ

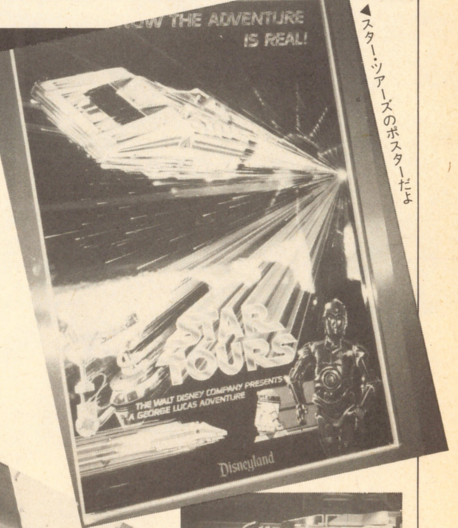
スター・ツアーズ

今年の1月に、アメリカデイズニーランドに突然できた「スター・ツアーズ」は、またたく間に全米の話題をさらったという。いったい「スター・ツアーズ」って何だろう? 実際、アメリカで、これを体験してきた、中村社長と、ナムコの実先、映像プロジェクト・リーダーの大西さんにお話を聞いてみましょう。

●大西氏・談 宇宙旅行の 体験ツアーだよ

僕はアメリカデイズニーランドで体験したんだけど、とてもおもしろかった。E.Oより人気があつて「スター・ツアーズ」は平均2時間半、E.Oは、平均1時間半並ばないと見られないみたいね。入館までの様子はスペース・マウンテンと似ているけれど、ジェットコースターではないんだ。100人くらい入れる小さなシアターがあつて、これが、そのまま、宇宙船になっているって感じ。つまり、その部屋自体が、映像とピッタリマッチした動きをするんだよね。

部屋に入ると、まずシートベルトをしめるんだ。そして、案内アナウンスが、「今から、スター・ツアーズへ出発します」と入り、スタートする。すると、本当に体がGがかかり、まさに飛び立って感じになるんだ。その後、宇宙空間の中を飛んでいくわけだけど、流星をよけようとする場面があると、部屋もよけるように動くので、とてもリアルだよ。まさに体験



▲スター・ツアーズのポスターだよ



▲アメリカ・デイズニーランドのスター・ツアーズに向かう
▲入館待ちの人の列。ドキドキ!

●中村雅哉社長・談 究極の エンターテイメントだね

私が想像していたものをはるかに超えていたね。ルーカスの製作された最高次元の映像と音の世界による全く新しい次元のエンターテイメントだと思う。ストーリーも実に明快で、誰にも分かりやすく、とても楽しめる。本当に素晴らしいので、ぜひに、二度も乗らせていただいたほどうだよ。

「スター・ツアーズ」は、ジェットコースターなどで味わえる「眩暈」(イリンクス)と、「スター・ウォーズ」の世界の「模倣」(ミミクリ)という、二つの遊びの要素の体験だと思つて、まさに、究極のエンターテイメントと言えるものじゃないかな。

注・※①スペースマウンテン・デイズニーランドで人気の、暗闇(星空)の中を走るジェットコースター。
注・※②Gー大きな加速度を表す時の単位。重力の加速度を1Gとする。
注・※③フランスの社会学者、ロジェ・カイヨワの理論(遊びの4要素とは競争、偶然、模倣、眩暈、である)による考え方。

●スター・ツアーズごぼれ話
入館を待つ人々をC3POが元気に迎えてくれるヨ。



★尚、今のところスター・ツアーズは日本にいく予定はないということです。残念! ぜひ見たいという方はアメリカへGO。

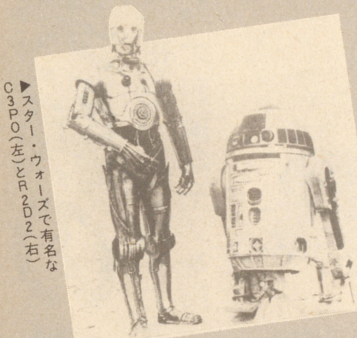
天才映画監督
ジョージ・ルーカス



▲ハリウッドのルーカス・フィルム社。大自然のすばらしい環境の中にある

1944年、5月14日、カリフォルニア州モデスト生まれ。10代頃の彼の趣味は絵と車。20歳の時、全米の中でも有数の映画科をもつUSC(南カリフォルニア大学)のフィルム・スクールに入学。助手時代に作ったSFの短編「THX1138/4EB」は、67年の全米学生映画祭でグランプリを受賞。さらに、73年には、「アメリカン・グラフィティ」でアカミー賞を受賞した。

そして、77年に発表した「スター・ウォーズ」は、映画史上最大といえるヒットとなった。これをきっかけに、「スター・ウォーズ」3部作と平行して、「レイダース」、「インディ



▶スター・ウォーズで有名なC3PO(左)とR2D2(右)

アン・ジョーンズ」などを発表。まさに世界的ヒットメーカーとなる。

また、最近「ラブリンス」、「ハード・ザ・ダック」、「エンドア」など、高度なSFX技術を駆使することによって描き出された、ファンタジックな映像作品を次々と生み出し、世界中を魅了している。そして、ディズニーランドのために作られた「キャプテンE.O.」や「スター・ツアーズ」も人気を呼び、得意の映像部門を超えて、新たな事業展開にも意欲を燃やしている。



▶インディ・ジョーンズに扮するハリソン・フォード



▶同じ「エンターテイメント」を追求する者同志だから、心も通じ合う

「私にとって、エンターテイメントとは、『健全なアメリカ』の根幹を成すものであり、私のめざす究極は、人々の精神をリラックスさせ、『メデイーション(瞑想)の世界』へ誘うことなのです。ですから、全世界の人々がメデイーションしてもらえりような映画を、これからも数多く製作したいと思っています」

なごやかに進んだ

日米アミューズメント対談

そして、中村社長は、現在のナムコ

の「スローガン」遊びをクリエイトするから、さらに「遊びは文化である」と考えているのだという話をし、遊びに対する思いを語りました。

言葉こそ違え、「遊び」や「エンターテイメント」に対する情熱の大きさは共通のものがあり、まさに「日米・アミューズメント対談」というべきものだったと思います。今度は、ぜひ日本に来て下さいという中村社長に、ルーカス氏は、今年中にはぜひ行きたいと語ってくれました。

世界に飛び立つエンターテイメントをめざして

日米貿易摩擦などの問題が多い中、この出合いは、日米の文化交流の一助としてとても価値あるものだと思います。そして、世界のルーカスが「日本との関係を深めたい」と言ってくれたことがとてもうれしく感じました。もともと、日本の中から、超一流のエンターテイメントの世界が生まれてきたら……そして、それがナムコを中心とした世界だったら、とても素晴らしいことだと思えました。(K)

☆尚、この対談は、ちょうど朝日新聞の計画していた文化企画のひとつとして、3月30日の朝日新聞朝刊で活字となりました。気づいた人もいるかな?



3Dミュージカル・スペースアドベンチャー
「キャプテンE.O.」
君はE.O.を見たか?

「ばあちゃんなんか見たら、絶対腰抜かしちゃうよ。」

そのうえ、音楽とダンスがゴキゲン。本場アメリカでは、最後になると観客も総立ちで、ディスコ化してしまう。そう、私も思わず席を立って、マイケルと一緒に踊り出した気分でした。とにかく見てみて、ぶつとんじやうよ。(まかちゃん)

●仕掛けがスコイぞ!

劇場内を飛びかうレーザー光線や、爆発する宇宙船の煙など、とにかく仕掛けがすごい。3Dに加えて、この仕掛けがさらに臨場感を増していると思うね。とにかく息をのむスピード感。だから、空毒になんか気を取られていてはもったいないね。絶対画面を集中して見るべきだよ。

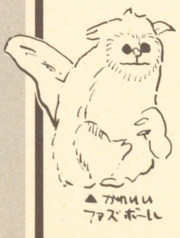
ちなみに、座る場所によって効果が違うらしいので、もしできるなら、いろんな座席にすわって見られるといいかもね。(フログラマーT氏)

●子供から大人まで楽しめる

ただただ感心、感服。見るまでの長蛇の列を並んだ苦しさも忘れてしまっただけ。でも、バスで並んで、入園口で並んで、さらにシアターの前で並んで遠々10時間、なんという、疲れてしまっただけじゃないかもいけないね。できればTDLがすすいている日をねらって行くほうがいいと思う。ロードショーとは違うのでまだまだやっていますからご安心を。(ゲームデザイナーV氏)

●ソフトとハードが一体化

3Dそのものが世に登場した時も驚いたけど、今回のE.O.は、まさにその技術がソフトと一体化して、本当のエンターテイメントの世界が開けたんだって実感があつた。スペースモンキー「アズボール」が目の前によって来る、思わず手を出してでなくならない、画面の中から物が飛んできると、思わずやってしまうほど。全体のストーリーは単純明快で、とても明快。後半のダンスシーンも、とてもよかったです。こんなステキな世界を作ってくれたルーカス氏に、ありがとうって言いたい。(まっこ)



▲アズボール

超現実的実験のスズメ

ナンダろな！ 超能力って。世間一般ではイカガワシイよーに言われちゃっているんだけどナンダっていいわけがない。不思議なモノをNGはダーイ好きなんだからさ。

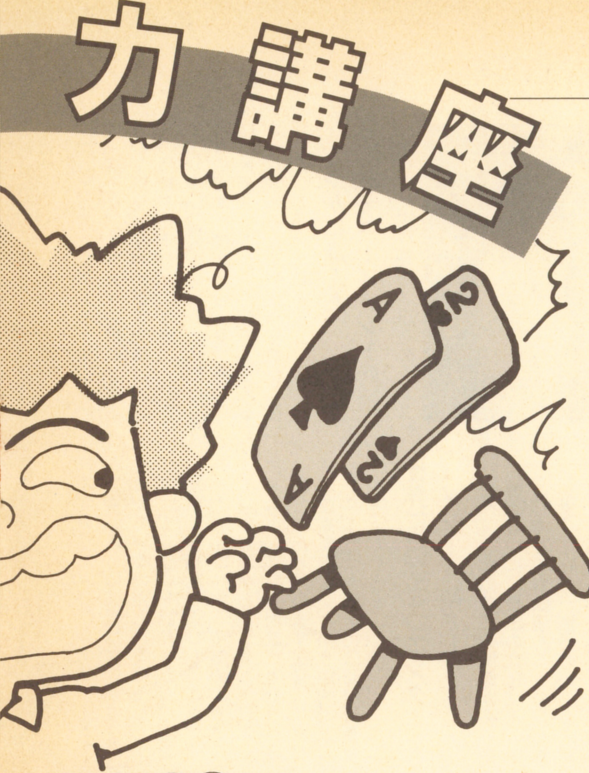
はじめに
皆さん今日は。と、唐突に始まってしまふ超能力講座です。しかし、我々NG特別取材班は超能力の存在を明確に肯定している訳ではありません。むしろ現在超能力者と呼ばれている人々には「少しのいかがわしさ」を感じている程なのです。ですが、「超能力」という言葉にさえ惑わされなければ、人間にはまだまだ隠れた潜在能力があるような気がします。そこでNGはこの問題について、あくまで客観的に、そして読者の皆さんと共に模索してみようと思のです。(NG 編集室)

超能力って何だろう

①ESP (EXTRASENSORY PERCEPTION) の略。

②PK (PSYCHOKINESIS) の略。

これは、一般に言う「念力のこと。



テレパシーってある?

とて物体を動かしたりする力のこと。そこでNGはこの大きく分けた2つの力の中のESPを中心に模索しようと思います。PKの方はあまりにも現実離れして我々の手におえるようなものではない気がします。

このテレパシーというものは「精神感能」「以心伝心」「読心力」などと呼ばれている能力のことを言うそうです。つまり、口や手など日常情報伝達



コラーム

脳波のはなし

みなさんはα波という脳波をご存知ですか？ さっと、知っている人も多いのではないのでしょうか。さて、このα波ですが、現在一生懸命に研究はしているのですが、超能力とのつながりは未だに証明されていません。でもなぜか、いろんなものをゴチャまぜに語ってしまう人が多いですね。確かに、将棋の名人とか、発明家が良いアイデアを出した時はα波状態になってはいるのですが、α波を出しても、良いアイデアが浮かぶというのはまだハッキリしていないのです。

■脳波に関する心理状態と5つのパターン

心理状態	脳波	周波数(Hz)	パターン
興奮状態	ガンマ波	30以上	
精神的活動	ベータ波	13-28	
精神的安静	アルファ波	8-12	
浅い睡眠	シータ波	4-6	
深い睡眠	デルタ波	0.5-3	

▲上の表のベータ波というのが日常生活を営んでいる時に出ているのですが、これが続くとストレス過剰に！



実験 その1

左上にある空白部分にもともとある図形が描かれてあります。実際この原稿を書いている時点で用意されており、校正(NGは何度も文字の間違いや色の間違いを直した上で印刷されているんだ)の段階で取ったものです。

今、この原稿を書いている時間は昭和62年4月10日の12時10分です。読者の皆さんにNG編集室のテレパシーが通じるように願っています。

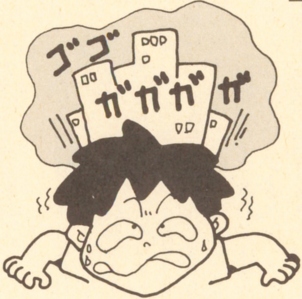
超能

で、何が図形が想い浮かんだ人はハガキに書いて送ってきてください。次号(6月号)で正解の校正用紙を発表します。当たっている人が何人もいたら結構驚くでしょうね。



プレコグニション

「聞いたことがないなあ」と思っている読者も多いと思いますが、これは予知能力のことです。つまり、未来に起こるかもしれない事柄、事件などを前もって知るこ



求ム!

本物の超能力者

NG編集部ではウソ偽りのない超能力者を探しています。もし、我こそはと思う人がいましたらNG編集部まで御一報ください。



超能力講座の注意点

この超能力講座は、あくまで客観的な立場で人間の潜在能力を探ってみようという企画です。そこで、一般には超能力を、霊力、脳波、霊体験、UFO体験と一緒に見る傾向がありますが、ひとまず、それらのものとは切り離して考えてみたいのです。誠意ある投書をお願いします。



実験 その2

プロ野球1987年公式戦、セントラルリーグの5月5日、巨人対広島試合結果を予知してハガキで送ってください。でも、この実験はプロ野球に詳しい人にはチヨット有利になるかも知れませんね。なるべく、アレコレ考えずに直観で答えてみてください。消印が5月4日のものまで有効です。これも答は次号で発表します。

とのできる力のことで。動物は、地震などの天災を前もって予知し、避難することが知られていますが、人間にも元々この力があつたのかもしれない。それではまた実験してみましょう。

GAME BOOK

●ゲームブック情報 バルキリー・ ナラミ通信

「ドルアーガの塔」三部作は大好評!

おかげさまで、ゲームブック「ドルアーガの塔」三部作(悪魔に魅せられし者・魔宮の勇者たち・魔界の滅亡)は大好評。各地の書店でベスト10入りをしました。※読者の皆さん、どうもありがとうございます。

サイコロで、ハイパーナイトやクオックスをやつつけるのもオツなものでしょう。それに、ビデオゲームには出て来ない二人の味方もいるし、ギルのセリフはしゃやれてるし、読めば気分はファイティング。満足度100%だったはず。おまけに実物よりずっとかわいい私も登場していたね。

感想のお便りも ありがとう

感想のお便りもピンバシもらいました。「おもしろかった。」「むづかしかった。」「感動した。」など、おホメの言葉が多くてとてもうれしかったです。これからも、ゲームブックに関するお便り、待っていますからね。

まだ読んでない人は いるかな?

さて、このゲームブック、まだ読んでない人いるかな? えっ、まだ読んでない、それは遅れてるゾ。読んでるけど3冊そろっていない人



3冊そろっているけど、もう3冊欲しい、なんて人もいるかもね。そんなNG読者の皆さんに、今回は、3冊まとめて10名の方にプレゼントしちゃいます。しかもこの本、ゲームブックの制作スタッフのサインまで入っているという豪華ものですよ。えーい、もってけドロボー! という訳で、ご希望の方は、郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号を明記の上、左の宛先まで。
宛先(株)ナムコ NG編集部
「バルキリー・ナラミ」の3冊まとめてプレゼント係
※ゲームブックが生まれて約3年。このところ少し下火になってきたこのジャンルの中では断々の人気を集めました。



▲3冊まとめてプレゼント

●呼びかけ! その2 正確な住所と名前を教えてください。東京の北山進君、京都のモロボシダン君、東京の里中長次君、岐阜の近所のバカ君、京都の伊藤良太君、東京の不まじめひろき君、ローレンス王国しょうにゆう山の三丁目の元君、宮城の高橋啓樹君

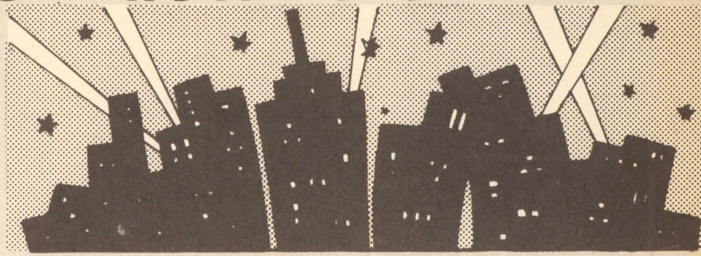
NiceだGoiceだ情報局

とんがりアンテナ
感度良好

みんなの頭はゲームでいっぱいって事は知ってるけど、まだまだあるはず、映画・音楽・ビデオにアート、気になるやツの入る余地。そんなスキ間をツツツしよっと開局です！

Nice(ないす)おっしやれーノ やるじゃんノ
といた拍手かっさいの気持ちをはとこと
でビシッと決める時に用いる。本来「愉快
な」『素敵』という意味の英語
だった。

Goice(ごいす)すんげーノ サイコーじゃん
ノといた拍手かっさいの気持ちをはとこと
とでバシッと決める時に用いる。本来「す
ごい」という意味の、何でもさかさまに
言うミュージシャン用語だった。



映画『戦メリ』で、坂本龍一教授にキスしたきれいなおしさん



イギリス U.K.のレコードってどんなんだ？

「うう、誰もな〜んにも答えてくれない……完全に捜査が行きつまってしまった……」
ひとまず、さんまを休ませよう、コンティニューにして……さあ、君なら何をやるだろう。レコードかけて踊っちゃう、いっしょになって唄っちゃう、——そう、音楽はガチガチに固まっちゃった脳ミソをほぐしてくれる強力な武器。ゲームをしてない時には音楽がなかつちゃ……ってみんなも、けっこう多いんじゃないかな？
で、お気に入りのレコードをかける。何でもいってわけにはいかない。やっぱり自分の好きな曲じゃないと、脳ミソは休まってくれないんだよ。ところが、LP1枚2800円はイタイんだ、ゲムソフトも欲しい……そこで、ビ・ビ・ソットもアンテナが伸びた！、みんなは輸入盤レコードって知ってるかな。その名の通り外国のレコード・ショップに並んで、本場もののアメリカ製やイギリス製のレコード達。今、こんな外国製のレコードしかおかない輸入盤専門店がどんどん増え、大人気を呼んでいるのだ。

「うう、誰もな〜んにも答えてくれない……完全に捜査が行きつまってしまった……」
お待たかね3枚目『ブライド・アン・ザ・パクション』、デビッド・ポウイ3年振りの新作『ネヴァー・レット・ミー・ダウン』などなど、これから日本でも大ヒット間違いなしのLPが、真空パックされた上に2120円とかへ2250円なんてシールをつけてズラリ……。国産品よりも、外国製の輸入品の方が安いってこと？
というわけで、一気にアンテナをイギリスまで伸ばしてみました。
あつてないよな、その定価。
洋楽ファンはキミなら、もう知ってるよね。最近のポップスチャートをにぎわせてるアーティスト達、その7割近くがイギリス勢。人口は日本の半分なのに、世界的なアーティストを次々と生みだしているんだ。
そんなイギリス(The United Kingdom)洋楽好きなら、U.K.と呼びたい。では、日本のようにレコードの値段が決まってない。そのレコード会社が値段を決めて売るのがいい。新譜のLPで、だいたい4・49〜4・99ポンド、日本円にすると1500円前後。それも新譜や名盤は1ポンドくらい高め、売れ残りも、ドツとまとめて持ってけりも、メチャ安バーゲン処分布って具合。

つまりU.K.じゃレコード=音楽は消耗品、どんどん仕入れてどんどん捨てちゃうもの。僕らの感覚なら、生カセットテープのように安く買って、読み古した雑誌のようにポイってな感じかな。だから安いかわりに、歌詞カードや解説付きなんてめつたにないし、中のレコード袋は紙製、それに何よりレコード盤自体が日本製より薄つべらで、100回も聴くところろろ雑音が入ってきたりしちゃうってのが、欠点と言えは欠点なんだけどね……。
ここにも裏ワザがあった！
ところが、またまたそのかわりの裏ワザが、続々と開発されてるのがU.K.レコード界。値段が決まってるが、とりあえずはやっぱり安い方が売れるよね。でも限度があるんだよね……と考え出された裏ワザの1が、面白変形ジャケット。四角くなくてもええじゃないか！、とまるに三角、とび出す絵本式まで登場。それならレコード盤も黒くなくたっていいよね、とカラー・レコードが生まれた、と思ったら一気にエスカレートして、裏ワザの2、ビクチャ・レコードの出現！、ジャケット並みの絵や写真が、そのまんまレコード盤になっちゃう。このへんまでは、最近日本のレコード界でもときどき見かけるようになってきたね。でも、本場U.K.じゃ、光をあてる画像が飛び出すホログラフィのものまであるんだ。
そして、この2つをミックスしてもうひとひねりした、と言えるのが、その3、変形ディスクもの。アーティストからのメッセージ・ジラターを、四角いままディスクにしちゃったスクリッティ・ポリステイ、自分たちのコンサート・チケットをはさみ込んだ透明なレコードを出したのがブライムタウン・ラッツ。こうなるとジャケットは、ただの透明な袋で充ちて、や、それが良い！、とワザがワザを呼び、次々と面白新譜が発表されてるんだ。

<p>究極の裏ワザ『おまけ付き』 さて、こんな数々の裏ワザたちもちょっと考えてみれば、しよせん小</p>	<p>手先の小技だつて事に気が付いた？ つまり、レコード=音楽に別の楽しさをつけ加えたものなんだ。ところが、ホントに音楽好きのU.K.少年少女たちは、これじゃ満足できない。そこであみ出されたのが、秘技・レコードにレコード1枚おまけ付き。つってヤツ。ワーキング・ウエイク、UB40、トンプソン・ツインスなどなど、もうすっかり有名になっているバンドが、LPに12インチ・シングルを付けてLP1枚分の値段でどうぞ！、なんて事をしてくれちゃうんだから、やっぱり日本とは違うよね。U.K.の少年少女は、こんな風にして音楽とつき合ってるんだ。ビッグなアーティストがたっくん生まれちゃって、その上にはゲム感覚世界1！！、そのこっちはゲム感覚世界1！！、でもここに、こんなU.K.の音楽感覚を加えてみれば、新しい何かが生まれるかもしれないぞ！、ちなみに輸入盤が安いからって、いくら捜しても、おニヤン子、私たちは見つかりません、念のため。</p>	<p>バガリディム『BAGGARIDDIM』UB40 はLPに12インチシングルのおまけが付いた2枚組。日本盤では1枚に編集されてしまいました。</p>	<p>「ROMANCE」David Cassidy のけぞるお姉さんは、今人気上昇のサマンサ・フォックス。*聴くより飾る*気分になっちゃうよね！</p>
---	--	--	--

「THE BIG EXPRESS」XTC
タイトルに合わせて機関車の車輪をそのままジャケットにしてみました。とゆう変形ジャケットものの代表。

●呼びかけ！ その3 正確な住所と名前を教えてください。北海道の山田真也君、大田区の龍淵いづみちゃん 以上です、みんな！ 待っているからね！！ (やっちゃん)

ただいま
全国横断中!

ラジアメふれ愛キャンペーン

「君の街にも行くからねっ!」

もう全国5カ所をまわったんだけど、北海道に行ったときには、こんな遠くまで私たちの番組が流れてるのかと思うと、胸が熱くなっちゃって……やっけて良かったって思ってるの。ラジアメって、みんなの手でみんなの



↑この写真、実は下しきになってるんだ。ウラに「ラジアメ・全国ネット局マップ」つきで、50人のみんなにプレゼント!! NG編集部「ラジアメ下しき」プレゼント係までハガキをちょーだい。

(斉藤洋美でした)

スタートして早半年、もう5カ所のナムコ・ロケーションで、DJの斉藤洋美選手とラジアメファン、ナムコファン、それにナムコのスタッフも入り乱れての“お祭りさわぎ”が盛りあがった。いよいよ調子が出てきたみたいだね。参加しないテはないぞ!

全国どこに行っても、ゲーム好きが集まれば、楽しく一気に盛り上がるんだ! その証拠に、第一回の大阪から、千葉、北海道は旭川、東京郊外・聖蹟桜ヶ丘、そしてつい先日の名古屋と、この街でも大成功!

3月29日は、聖蹟桜ヶ丘のナムコランドがその舞台。今にも雨が降りそうだったのに、開始1時間前には100人近くのファンが集まってワイワイガヤガヤ。11時すぎにDJ斉藤洋美選手が登場して、いよいよスタート。まず最初は、洋美さんと、番組の中の相手役デレクターの鶴間さんがマトになっての「パイ投げ」で、いきなり強気に盛り上げる。テレビで見たことはあっても

本当にやってみなきゃ、あの気持ち良さばわかんないんだ! 続いて、「スーパーボールすくい」や「わなげ」なんてゲームを集めた緑日コーナーに突入。それから、「洋美さんとお話ししましょ」の時間。ラジアメ度チェック・50の質問は、みんな真剣そのものだったね。

この日のメインイベントが「ワギャン大会」。ここで目立てば……と、みんなの大声がとびまわって、盛り上がりもピークへ……。そして、最後はいつもの、洋美さんのサイン会。ひとりひとりと握手をして、別れを惜しむ洋美さんでし。次は関西・四国方面に向かう予定だよ!



▲開始前から行列なので



▲みんなで作るから面白い「緑日コーナー」



▲超盛り上りのワギャン大会



▲恒例の「全員にサインと握手」でGood-bye

放送時間					
北海道放送	日	24:00~24:30	東海ラジオ	日	26:15~26:45
青森放送	日	23:30~24:00	和歌山放送	土	24:00~24:30
東北放送	日	23:00~23:30	ラジオ大阪	土	21:30~22:00
茨城放送	月	23:00~23:30	中国放送	日	24:00~24:30
栃木放送	水	22:30~23:00	西日本放送	日	22:15~22:45
TBSラジオ	日	24:30~25:00	南海放送	日	22:00~22:30
新潟放送	土	23:30~24:00	RKB毎日	日	24:10~24:40
信越放送	土	24:00~24:30	熊本放送	日	23:30~24:00
北日本放送	土	22:30~23:00	宮崎放送	土	23:30~24:00
静岡放送	日	22:00~22:30	長崎放送	日	22:30~23:00

ある日も、街を冒険していました。犬を拾ってきて、おこられたりしました。でも冒険をやめませんでした。中学にはいって、レイダースクラブという、へんてこりんなクラブにはいりました。



「冒険」
児童文学研究家 穴田 悟
昔々、あるところに一人の少年がいました。とてもファミコンが上手でした。くる日もくる日もファミコンをしていました。中学にはいってマイコンクラブにはいりました。世の中は、ものすごいファミコンブームでした。

少年は考えました。「よし、ぼくはゲーム会社にはいって、いっぱいゲームをつくるんだ。」と……。

ところが、あるところにもう一人の少年がいました。くる日も

前から犬がやってきました。でも犬は、見向きもしないで行ってしまいました。風もよけて通って行きました。まわりのものはみな、息をひそめてたずんでいます。

もう一人の大人も、街を散歩していました。

前から犬がやってきました。犬はしっぽをふり、うれしい顔をしてじやれつきました。大人になった少年は、その犬がなぜか妙になつかしく、暖かなぬくもりを感じました。「あっ、もしかしたら、おまえさ……。」言葉がでませんでした。顔にあたる風も何か、なつかしい思い出を感じさせてくれる様に通りに過ぎて行きま

世の中は、ものすごいファミコンブームでした。

世の中は、ものすごいファミコンブームでした。それからさらに十五年たちました。はじめの大人は、街を散歩して

前から犬がやってきました。でも犬は、見向きもしないで行ってしまいました。風もよけて通って行きました。まわりのものはみな、息をひそめてたずんでいます。

もう一人の大人も、街を散歩して

世間は今や、まっ盛りのファミコンブーム。かくいうナムコもそのソフトを作っているわけですが……。ファミコンをすることは決して悪いことじゃない。でも、何が違うような気がする。

世の中は、ものすごいファミコンブームでした。

少年は考えました。「よし、ぼくは新聞記者になって、いろいろなところへ行って、いろいろなものを見て、みんなにそれをおしえてあげよう。」と……。

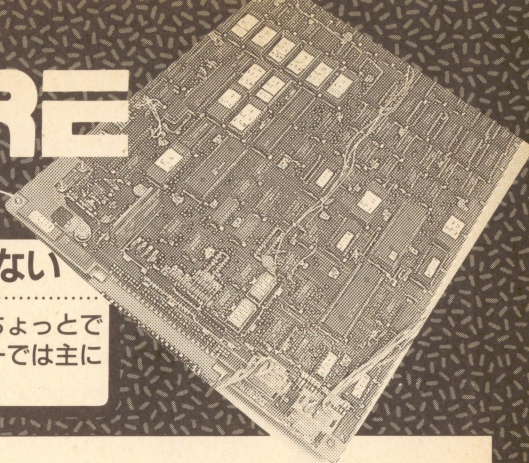
■連載警告企画

だまされちゃいかんせよ

—— 第一回 ——

HARDWARE SUPPORT

開発スタッフが直接お答えする



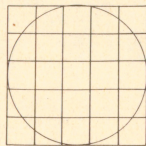
むづかしいなんて思わずにキミも質問してみない

ゲームにのめりこんでいくと、いろんなことに疑問がわくよね。ちょっとでも不思議に思ったら、恥ずかしがらずに質問してね。このコーナーでは主にハードのことを、ナムコ開発部の魔神博士が答えてくれるよ。

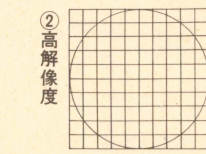
Q モニターの解像度が、D-1のこーのと言いますよね。最近はず普通テレビモニターも解像度という言葉を聞かれますが、この解像度って一体なんですか？ 解像度によって何がよくなるのか、見えんじえん分かりますか？

青森県 高名一彦 17歳

A 解像度というのは画面に像を表示する時に、どのくらい細かく表示できるかという尺度の事です。たとえばボールを画面に表示した時高解像度だと円形に見えるんだけど、低解像度だと十字形に見えてしまう。ようするに、低解像度より高解像度のほうが画面がきれいに見えるということなのです。



① 低解像度



② 高解像度

Q ファミコンに音楽をつける時には、いくつの音を組みあわせることで、一つの曲になるのでしょうか？ また、効果音というのは何種類くらい作れるのでしょうか？

北海道 喜多 誠 14歳

A ファミコンのハードは、音が3音とノイズが1音で出せます。これらを組み合わせて曲を作ります。効果音の種類は、ビートとかギヤとかあわせて20〜50種類くらい作ることが出来ます。

Q ファミコンというのは、カセットの大きさもある程度決まっているんだと思うんだけど、ゲームセンターのアーケード用ゲームの容量や機能には基本的に限界はないのでしょうか？ だしたらアーケードゲームは何までできるのですか？

兵庫県 田辺洗一 14歳

A 基本的に限界はありません。お金をかけて性能の良い基板を作れば何でも出来ます。しかし、現実にはそんな高価な基板を作っても誰も買ってくれません。値段が安く、しかも、値段の割には機能が高く、おもしろいゲームができる、そんな基板が良いようですね。

Q FCでバッテリー内蔵のROMカセットはできないのでしょうか？ また、ファミコン本体と、カセットの間に、付属装置をつけてそこに色んな機能を持たせる事はできないでしょうか？ 電気が足りなければ、コンセントにつないで…と、こんな空想は可能でしょうか？ 魔神様、お答えください。

福岡県 ドンドン・ダダ 13歳

A バッテリーパックアップ内蔵カセットは、現在市販されています。森田将棋 セタ）付属装置については、FM音源やステレオを乗せることも、大容量のROM、RAMを乗せることも可能です。電子回路で実現できることなら、どんなことでもできるんです。

Q ファミコンのソフトに時間設定がありますよね。ってことはファミコンの中に何らかの時計がはいつているのでしょうか？ それとも何か仕組みがあるのですか？

神奈川県 清川智之 15歳

A ファミコンの出力の中に、ある一定の周期で来る信号があります。(インターラプト)この信号は一秒間に60回来ることになっていますので、これをカウントして時間設定に利用しています。

Q 業務用ゲーム機の中には、同じソートなのにえらく処理速度の違いがありますね。例えば、「ありやっ、隣りのゲームセンターのキャブラスの方がもっとスピードが速かったぞ。」などという

3600カウント=1秒

また、容量は8メガビットあります。ファミコンのメガROM 8個分です。

ことです。なんでこんな事がおこるんでしょうか？

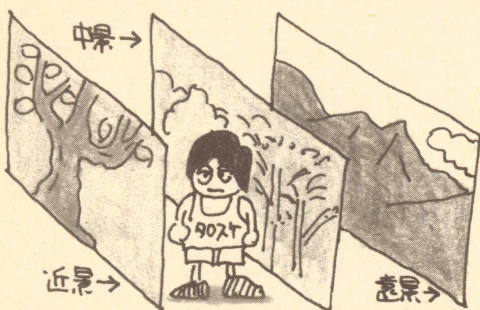
浜松市 袴田貴夫 18歳

A これは処理速度とは、関係ありません。ゲームの難易を決める要素に、ギャブラスのスPEEDという項目があって、これを切り換えているんです。一般的にSPEEDが早いとむずかしいゲーム、遅いとやさしいゲームとなっているようですね。

Q 妖怪道中記の画面はとってもきれいで、今までない動きをしているように思うのですが、このような動き方に何か名前とかあるのですか。また、容量的にはどのくらいあるのでしょうか？

三重県 松本伸夫 15歳

A 動き方には、特に名前はありません。この構成は、風景を近景中景、遠景の3面に分けスクロールさせていて、たろすけは近景と中景の中間にいるのです。(図参照)



コンピュータ講座(1)



Dr.たまやの
とってもためになる...

コンピュータ言語にもBAS I C、C++など色んなものがあります。今回はその中でも花形言語LISPについて、こぼれ話を紹介しましょう。

逆ポーランド技法？

「3に5をたして7をかける」これを算数の書き方(記法)に従って書けば、 $(3+5) \times 7$ となります。+、×といった記号(演算子という)は、それが作用するもの(被演算子、引数などという)のまん中におかれるわけで、こういう記法を中置法といいます。

一方、LISP(リスプと読む)というプログラミング言語の世界では、演算子は引数の前に書くことになっています。冒頭の一文は、LISPでは、 $(\times (+ 3 5) 7)$ と書かれるわけです。この記法を前置法といいます。

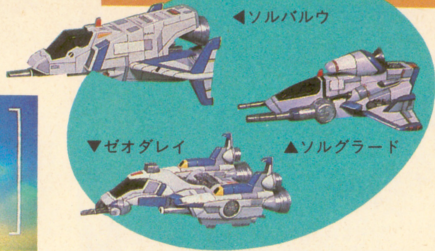
中があって、前があれば後もちろんとあります。この記法は、後置法あるいは逆ポーランド法などといわれ、先の文は $3 \ 5 \ + \ 7 \ \times$ と書くわけです。ヒューレットパッカー社(HP)の電卓では、この記法で入力することになっています。「なんとけったいな!」と思いませんか? 冒頭の文を見て下さい。日本語の記法は逆ポーランド法じゃありませんか?

新発売

スーパーゼビウス

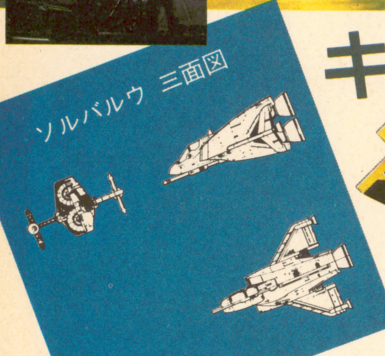
ソフトビニールモデルキット 3機合体セット

¥4,980



キミもオヤジの特撮に SUPER ZEVIOUS 挑戦するか!?

スーゼビ大好き少年・少女(もいるよね!)のみなさん! すいぶんお待ちせしてしまいました…。が、いよいよ、"あのスーパーゼビウス、ソフトビニールモデルで登場!" です。メインイベントは、ソルバルウ・ソルグラード・ゼオダレイの(ザ・合体)。どれから作るか、悩まなくちゃ、だね。



ソフトビニールって…何だ?

ひとこと言うと、モデルキットに使われる素材のこと。最近ばかりめてソフトビニールって言う人が多い。実はあの龍馬くんも、がんだ職人もこのソフトビニールでできていたのだ。とにかく丈夫で、ちよつとやそつとじゃ壊れないってのが、チャームポイント(?)。例えば、完成直前のスーゼビが、ボコッと落ちてベコッとへこんでしまつても、修正は簡単。ただ、今まではソフトビニールで合体ものは作れないって言われてたんだ。ところが、そんな不可能を可能にしてしまったのは、それが"スーパーゼビウス"だった"からなのだ!"(と思うんだけど…)な



すでに先月、キミは見えていた!

人形になるようなものだから、どうせオモチャか、なんて思うようじやシロトキさん。NG4月号の特集「スーパーゼビウス・ガングの謎の世界」忘れてないだろうね。あの特撮に登場してるのが、実はこいつ。特撮技術もけっこうキテるけど、このソフトビニールもなかなかスグレモノのファンキデしょ、ひとくつ、もう一度、ソフトビニールに拍手喝采!

開発期間は約180日

何度も何度も引き直された図面や何十、何百と描かれたラフスケッチ

の山々…。約180日間に渡つてくり返された試行錯誤をベースに誕生したのが、この超細密ディテール仕上げのキット。と言つても、最終的な仕上げは、このキットを組み立てようとする、それぞれの製作担当にかかっている。つまり、君達ひとりひとりに、つてことなのだ!

求む! 感性のオリジナル作品

このソフトビニールキット、組み立てて自分はいったつて簡単だ。といつて、気を抜いてかかると、落つこしちゃうたり、ふんすけちやったり…! してもいたつて丈夫だから、いーんだだけど…。

そんな事より、大切なのは組み立てたあとなんだ。チョイチョイと色塗つて、ハイおしまい、なんてことは許されない! なにして、相手はスーパーゼビウスだぜ!

例えば塗装にしても、君のデザインしたオリジナル・バージョンに飾り、素材の柔らかさを生かして窓や内部を作り込むことだってできる。カメラ小僧なら、必殺の特撮技をみがくのもいい。そう、つまり組み立てあがつたところが始まりなんだ。そこから売られた数と同じだけの"スーパーゼビウス・ワールド"が誕生していくんだから…。

※そんな君がクリエイティブした作品やソフト制作のエピソード(君がクリエイティブした遊び)を、見せて、聞かせて、教えてほしいんだ。作品なら写真にとつて、NG編集室「私もソフトビニール」(係)にドーンと来い!

スーパーゼビウス・ソフトビニールキット制作の

ワンポイント・アドバイス

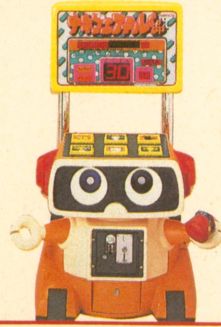
- 一度切ると元には戻らない
- これがソフトビニールの特長。説明書をよく読んでから、切断にかかれ。慎重にね。
- 塗装を乾かす時間に注意
- プラモデルに比べてかなり時間がかかるから、うっかり指紋をつけないように!

新登場 ナキゴエ・ロボット ってだあれ!?

ナキゴエアテルくん

アテルくんが得意のものまねで君の反射神経を試してくれる。ハンマー片手に大奮闘してね。

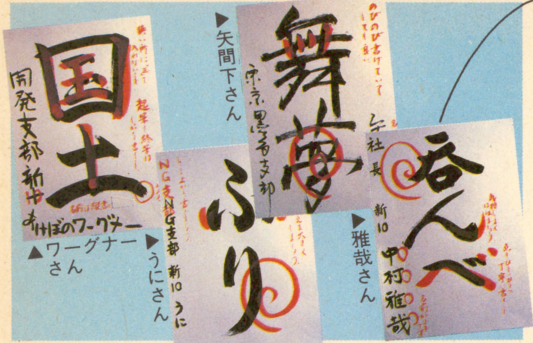
ナキゴエアテルくんっていうへんなロボットが誕生したよ。ものまねが彼の唯一のお仕事! 君もアテル君の頭上のボタンに描かれている動物の鳴き声あてに挑戦してみないかい? ボタンに描かれている動物は、犬、猫、蛙、象、鳥、山羊の6種。その中のひとつをアテルくんがものまねするから、鳴き声をきいたらすぐ、そのボタンをハンマーでたたこう! 正解数が得点になるよ! 友だちとせび、競争してみてね。



●実物の写真を紹介できなかったにもかかわらず、大好評だった「妖怪道中記」のテレホンカードプレゼント。応募総数は約200名で、約1/4の人に当たったというラッキープレゼントでした。ナムコのテレホンカードは、限定だから値打ちものだよ。

書道塾 静鳳先生の

※なんと、ナムコの中村社長の作品なのだった。

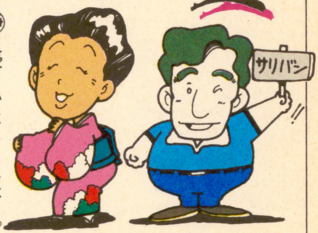


（あいさつ）
このたび、元気新聞の誌面をおかりして、書道塾を開塾させていただくはこびとなりました。書家として、この上もない光栄に存じます。どうぞ、みなさまのお力あつてのこと。どうぞよろしくお願ひいたします。

京極院 静鳳
はじめてまして。墨すり番です。静鳳先生とみなさまのお力にわたくしが少しでもなれるよう、努力いたします。

墨すり番

● 今月は、第一回ということもありまして、静鳳先生とうですか？
● 出品者全員に、批評のほどを……
● そういたしましたよ。
● では、さっそく雅哉君の作品から、いかがでしょうか？
● 素直な線で書けていますね。もう少し紙の大きさと字のバランスを考えて書いてもらいたいですよ。
● お点のほどは？



京極院静鳳(きょうごくいん・せいほう)先生の略歴
書家。昭和生まれ。15歳より龍鳳先生(昭和59年、81歳で永眠)に師事。昭和30年に天晴書道会に初入選し、以後、入選9回、入賞8回する。現在は、天晴書道会の審査員である。好きな花は梅。

墨すり番の紹介
埼玉県在住。昭和56年に京極院静鳳に弟子入りする。座右の銘は、「およばぬこいの滝のほり」
金髪雙眼
本名、スミス・サリバン
国籍不明

● 優といたしましたよ。
● はい。次は、矢間下君です。
● のびのび書けていますね。活気が感じられますね。天といたしましたよ。次は？
● 承知いたしました。次は、うにさんがよくまとまっていますね。ぶりが目の前で本当に泳いでいるようですね。「り」の終画の伸びがとてもいいですね。これも天といたしましたよ。
● はい。それでは最後にワグナー君の作品です。
● ……
● わたくしが……
● いえ、今回は出品者全員に批評するという約束ですので……
● はい、ではお願いいたします。
● 元気がうかがえますね。来月に期待いたしますよ。今月は元気のある作品が多くて、とても良いことですね。
● そうですね。あの、先生、ワグナー君のお点のほどは……
● そうね、中といたしましたよ。
● はい。では、今月の成績を発表いたします。秀(15点)：対象者なし。
● 優(10点)：雅哉君、一人です。
● 中(5点)：矢間下君、うにさん。
● 天(1点)：ワグナー君、地(3点)：対象者なし。沼(破門)……今回はいませんでした。では、静鳳先生、昇級の発表をお願いいたします。
● はい。雅哉さん9級 矢間下

書道塾入会の掟

一、執筆出品について
(1) 執筆出品の締切日時は、毎月20日の消印有効(休日の場合は順延)
(2) 執筆の記名法は、執筆の左側に縦書きで、段(級)・氏名を書くこと。
初めで出品する時は「新10」と書くこと。級の場合同様に算用数字を書く。
段の場合は朱で漢数字を用いて書くこと。執筆の記名法が正しくない場合、規定外として審査されない。
二、執筆審査結果について
(1) 執筆審査は、六段階に分けられ、秀は15点、優は10点、中は5点、天は1点、地は3点、沼は破門とする。得点が10点たまったら昇段(級)とし、評価で発表する。沼のお点をいじらだいたでもその後の努力によつて復活が許されることもある。
* 執筆とは……毎月書いていた作品のこと。

てつじん頭脳養成クイズ—その1号

さあ一、ゲーム疲れのみんなの頭をリフレッシュしてあげよう、と登場だよ、バベがお贈りする《てつじん頭脳養成クイズ》。ゲームの時とはちょっと使うアタマが違うから、毎月息抜き気分挑戦するうち、いつか『てつじんの頭脳』が養成されている、というありがたいクイズなんだよ！(バベてつ頭の脳を持った『バベてつ人』になつちまうんじゃねーか？ くわばらくわばら……オヤジ・談) では、いざ出題の第1号を！

——時間かければ誰でもできる問題だね。これを一目でパッパッと数字がひらめいたキミは、きっと一流のスパイか、もしくは『てつじん28号』に達しない！5分までとれば、あと2~3回で『てつじんの頭脳』はキミのものだよ！残りは一みーんな、チッチッチ、まーだまだ頭を使わなかつちやね。ではっ！(この問題を目の前にして、2時間ほどキゼツしてたの、確かバベだったよなあ……、おうおうおう、ここで答えゆーんじゃねーぞっ！何ページでい？ おう21ページだと！ オヤジ)

♡	◆	□	☆	
○	☆	♡	◆	
☆	□	◆	♡	
+	♡	○	☆	
1	2	7	6	5

上の数式をグッとにらんで下さい。わけがわかりませぬ。でも、それぞれの記号を数字におきかえると、簡単なタン算です。答えは見事く(1, 2, 7, 6, 5)になりました。では、♡◆□☆○の5つの記号にそれぞれあてはまる数字はいくつでしょう？*0や同じ数字はありません。

ことわざ予備校

はい、今月から新しく始まりました「衝撃のことわざ予備校」です。ということで、今回はナムコ社員たちの「笑撃」です。みなさんも、何かオモシロイことわざを考えてドシドシ送ってくださいね。担当は私、うに編集長です。

作品1
どんぼの名探偵 (やっちゃん)
ム・ム・ム……何んだこれ
たぶん「さんまの名探偵」のことなんだらうけど、まあ今回は初めてというところで載せてあげましよう。

作品2
貧乏金なし (ラジくん)
そうだよ。あたりまえなんだけど、これ好き。書いた人の生活がスゴク良く出ているような気がするんだ……

作品3
馬場の二つおぼえ —十六文キック (謎の男)
なんかミヨーに納得してしまつたワ・タ・シ。だって、一度ジャイアント馬場さんがナムコに遊びに来て、一緒に記念撮影したんだもん。

作品4
結構な おてもやんでございませ (流星仮面)
ギャハ、これは「ことわざ」じゃないけど、好き。目を閉じると、ほえましい情景が浮かんでくるようだよ。よーするに感性の問題なんだな。

がんばれ!! C & N 幕の内

C N 編

CN企画の ワギャン大会

今回は、去る3月15日(日)にナンバンティビグキャロットで開かれた「ワギャン大会」の報告レポートだよ。なんと、このイベント、我々CNが企画したものなんだ。でも内容は単なるワギャンのフリープレイ。本当は凝ったものにしたかったんだけどいろいろ事情でポツだったのさ。さて、入場してきた人たちは、みんなイスに座っちゃって誰一人としてワギャンに向かって叫ぼうとはしな



▲岡山県「地球丸」くん

ファンのパワーがナムコの宝なんだ

関西のナムコファンによって結成されている「キャロットネットワーク」、そして中部のファンによるのは「幕の内」。彼らのパワーにはいつも驚かされるね。



▲ビッグキャロットのキャロットホールでのイベントの様子。2人がかりで叫んでいるよ

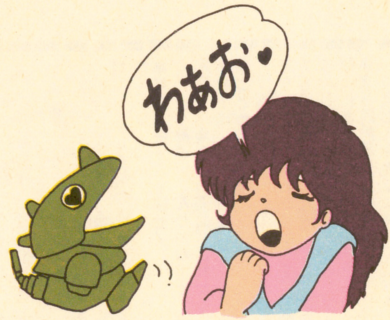
い。困ったなあ。そこでまずはワギャンのプロモーションビデオを公開。すると場内どつとわいてきた。でもまだ自分からワギャンに叫ぼうとする人がいない。そこで、どんな指名して叫んでもらうことにした。すると次第にイベントは本格的な盛り上がりを見せはじめ、ワギャンの前には一面の人だかりができたのだ。ここでやっと、スタッフ一同胸をなでおろす。日本人って羞恥心が高いのがリラクシングしてのるまでがっこう時間がかかるもんなだね。

by O T A

オープン OPEN 情報

デイトコースにピッタリの横浜。その横浜の駅から約1分のところ、横浜三越がある。3月21日、この三越の屋上に「わくわくランド」がオープン。ここはショッピングに来たファミリーのための絶好の憩いのスペースだ。ビデオゲームはなく、主に

幕の内編



幕の内って何だーパート2ー
だいぶおなじみになってきたこのコーナーだけど、今回は「幕の内」

って何かを紹介。NG創刊号でも少し説明したように、この「幕の内」っていうのは昭和59年7月に誕生したナムコファンのためのキャロット新聞なんだ。発行は基本的に月1回でもスタッフが学生のため、試験のある時期なんかは発行が遅れてしまっただよ。編集長はなんと高校生。そして協力してくれているスタッフ6名もみなとても若いんだ。でも、それらの総責任者は、ナムコマンのK氏。そしてナムコの中部事業所を基に、東海、北陸などの中都全域のキャロットに配布されているんだ。発行部数は約4000部。

一度この「幕の内」を読んでみたいなあ、という人がいたら、左記の宛先までお手伝い分を送って下さい。最新号が発行され次第お送りしますからね。

〒460 愛知県名古屋市中区大須2-23-13 株ナムコ中部事業所「幕の内」郵送係

横浜三越屋上に

「わくわくランド」オープン!!

各地で人気のナムコ直営屋上遊園「わくわくランド」が、横浜三越にもやってきた。オープン初日、早くも子供たちの歓声があふれていたよ。



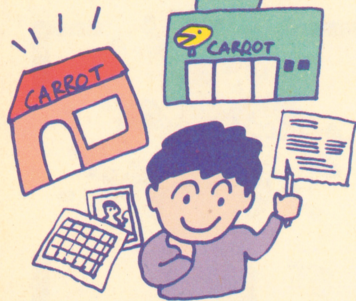
▲チビツジジャングルのウッド・アスレだよ。やさしいお姉さんが遊んでくれるから安心ノん、お友だちになりにって?

NGロケーション 探検レポーター 大★募★集

バババ、みんな元気かな？ さて、今までは僕が全国のゲームセンター（ロケーション）をレポートしてきたんだけど、これからは、ちょっと変えていこうかなと思ってるんだ。読者のみんなの中から我こそは、と思う人にレポーターになってもらって、全国各地のおもしろ情報を紹介していこうと思うババ。おもしろそうだなあと思う人は下記の要領で応募してみてね。みんなの立候補を待っているよ。（バベてつ）

〈レポーターに向いている人〉

何事にも好奇心があり、文を書くのが好きである。ゲームやゲームセンターに関心があり、それでいて性格は明るく人見知りをしない。自分のレポートがNGにのるといいなあと思ってる。…とまあこんなに完璧じゃなくても、やってみたい！と思う人。そしてカメラを持っていけば尚いいね。



〈レポーターの仕事〉

キミの住んでいる地区（県単位くらい）のゲーム場を訪問し、レポートしてください。

●NG編集室に送ってもらうもの。

レポート記事—お店の場所・雰囲気・特徴・キミの感想などを書いてね。

写真—お店の外観や中の様子などにとってね。

●特におもしろい記事、傑作写真など送ってくれた人には、特別にNG優秀レポーター賞をあげ表彰しちゃうよ。

〈レポーターの特典〉

- 1・NGを毎月定期的に郵送します。
- 2・NGオリジナル原稿用紙、レポーター証明書を送ります。
- 3・図書券（2,000円分）を差し上げます。

〈応募要領〉

- ①郵便番号②住所③氏名④年齢⑤学年⑥電話番号⑦ゲームセンターについて思うこと、を明記のうえ、NG編集室「レポーター募集」係宛に送ってね。第1回募集切は5月15日金。

●レポーターになっていただくかどうかは、選考をしてから決定しますので詳しいことは応募者全員に個々にお知らせします。

新潟 PC長岡店
二にに来たのはまだ2回目だけど、前に来た時もう変わった人がいます。常連さん方は彼を「おっさん」と呼んでいるようです。私は彼の笑顔が忘れられません。
〈ケロ〉

京都 BC京都
インスターがないっ！私が全身全霊をかけてのめり込んだゲームが忽然とゲーセンより姿を消してしまっただの。あああ、カイちゃん！！しかし、浮気症の私は、モモに移っていくのであった。
〈18才学生〉

北海道 PC旭川店
最近遊ぶゲームがへってきて、ちっともおもしろくないものばかり。と不満ばかりいつている私は今「ワゴン」にはまっている。だから「ワゴン」にだまされたい。
〈NINちゃんよっつん〉



キャロット日記

開いてみると、ファンの声

今、みんなは何に興味を持ってるのだから？なんて思ったら、ゲームファンの雑記帳、キャロット日記を開いてみよう。みんなの声が聞こえてくるぞ。

郡山 うすい百貨店スカイランド
最近、大きなスポーツバックをかかえ、メガネをかけ、髪の毛は放題の人達が、にやけながらワゴンダーモモの回りを囲んでいる光景を見るのはどういう訳？
〈ボンタ〉
ワゴンダーモモは最高だ！！オーブニングのライオンの真似するとこんなにかわいくっていい！！アイ・ラブ・モモ！！
〈せにさん〉
埼玉 丸広百貨店
学校を終えて丸広の屋上にまた来てしまった僕。中には新しいゲームがたくさん。ガッハッハ！！アウトランにローリングサンダー…やるぞっ！！ふと見ると、あれっ？これがスワイートランドか。燃えに燃えてしまったコリ性の僕。財布の中まで燃えつきていた。ワゴン！お菓子返すからお金半分返してよ！！
〈川越のイモ〉



▲チビツ子ジャングルの中のエア・アスレだよ。絶対おもしろいからキミも一度体験してごらん。

▼意外と地味な横浜駅外観



横浜三越 屋上遊園地「わくわくランド」

住所 神奈川県横浜市西区北幸1-2-7

Tel 045-316-4292

場所 J R横浜駅より徒歩1分

営業時間 平日10:00~17:00(三越は18:00)

日・祭10:00~18:00(三越は19:00)

月曜定休

乗り物中心の子供向き屋上遊園地なんだ。おススメはチビツ子ジャングル。ここにはウッドアスレチックとエアアスレチックがあつて、大人でも参加したくなくなっちゃうくらい。そして、もう一つの魅力は、トイポップトレイン。これは、屋上をぐるりと半周するおとぎ列車で、ピノ号とアチャ号の2台が走っているよ。お友だちや弟、妹にも教えてあげて、みんな一度来てみてね。



▲NG12月号でもご紹介したスワイートランドもあるよ。



▲トイポップトレインのピノ号だよ。



マザーウオッチング

「マザーウオッチングって何？」

大自然の中で野鳥を見て楽しむのはバードウオッチング。

今回のウオッチングは、家の中のお父さん（お母さん）を観察して楽しむものよ。いつもコワ〜イと思っ

ている父うえ（母ぎま）を、今回だけは研究材料にして思いっきり分析観察して遊んじゃおう。

でも、自分勝手な観察はダメよ。ウオッチングの基本は、ありのままを観察することにあるんだもんネ。

「青い鳥を探しに出かけよう！」ファンアンケートで両親のことを、

多少難はあるけれど、

愛父母

ハイ、みんな元気かな？

今回は「お父さん、お母さんについて」特集ね。

みんな、いいたい放題いって来て、どーもありがとう。おとーさま、おかーさま、お気の毒さまっ／いろいろな不満もあるけれど、それでもいい親だっと思っ



●2月号の質問から●

⑦あなたのお父さんまたは、お母さんはどんな人ですか？

- 1位 父はきびしく、母はやさしい
- 2位 父はまじめ(短気も含)、母は明るい
- 3位 ロヤカましい、ファミコンが嫌い(両親共通)
- その他 ここに入りきれないので、余白のスペースを読んでね。

⑦としをとったせいか、ふっつれて(ふつ)いると思う。マウスのカーソルは、僕のことを、とてもよく心配してくれてます。僕は、いつも「カーソルはやさしいな」と思っています。

⑦おははがムシ5くらいなんぞをたしか男として好きかいよくは通じたいな

Video game 嫌いの母さん!

⑦一般流通量産タイプです。

⑦ちょっときついかもしれないけれど、僕のことをよく見てくれている両親

⑦オヤジはTV東京のは、もまない番組を見て喜ぶし、オクワは、これまたしーもない女性週刊誌を読みふけている。



「やり方」

特別の観察方法などはないけど、どんな小さなことでもメモにとるといいよ。何か新しい発見につながる可能性があるからね。後でメモを整理して、君だけの観察レポートを作るといいね。

原稿大募集

「マザー」図鑑を制作します！

君オリジナルの観察レポートを送ってね。応募者全員のレポートをのせます。ただし、次のチェックリストの項目は、最低限レポートされていることが条件。

- ①外観スケッチ
 - ②動作(歩き方ししゃべり方等は？)
 - ③鳴き方(怒り方、喜び方等)
 - ④かわたしぐさ(変なくせ等)
 - ⑤好みの食べ物
 - ⑥かわいさのころ(長所)
 - ⑦危害はあるか？(短所)
 - ⑧ビデオゲームに対する反応
- その他、君の気づいたこと。
※楽しいレポート待ってます。

送り先はNG編集室マザー(マザー)図鑑係まで

NGファンアンケート

つぎの質問にハガキでお答えください

アンケートの集計をもとに、今後のNGに役立てたいと思います。

- ①今月のNGで、おもしろかった企画を2つあげてください。
- ②今月のNGで、おもしろくない企画を2つあげてください。
- ③何かNGでやってほしいことは、ありますか。
- ④これからのナムコに期待することは何ですか。
- ⑤今、いちばん困っていることを教えてちょうだい！(S子)
 - ネェ、どうしてこまるの？ どうしてそうなっちゃったのかしら？
 - どんなふうになると解決するの？
 - S子になにかできることあるかしら？

ごめんなさいコーナー

- <4月号のまちがい>
- P2 湘南暴走族は、湘南爆走族のまちがえです。ごめんね。
- P8 鳥田伸助はまちがえ。神助です。バベツツのアホ！神助さん、失礼しました。
- P10 写真説明の「障害レース」と「場荒れ」は写真が逆でした。オットット。
- P13 地獄井と道中まんじゅうは、8ポイントではなく、6ポイント。混乱しちゃうた方、すいませんでした。

月刊 NG 5月号

昭和62年5月1日発行
(毎月1回1日発行)

発行 株式会社ナムコ
NG編集室

〒146 東京都大田区矢口2-1-21
☎03-756-2311(代)

絶好調だぜ!「妖怪道中記」

P.S 4月11日には、オールナイトフジにも出た。他にもまだまだメジロおしというウツワサ。

ゲーム好きなら
見のがせない
すごいイベントが
開かれた!

3月31日には、ニッポン放送銀河スタジオで、「妖怪道中記」ビデオゲーム名人養成・春休み特別講習会なるものが開かれた。主催はニッポン放送。集まったのは、高校生ぐらいの男の子、約1000人。この人たちは幸運だよ。なにしろ、スライドで全部の面の解説をした後、実際にプレイしてもらい、開発担当者が直接質問に答えるという親切企画。その上、NGと「妖怪道中記」テキストまで配られたので、もう無敵だね。こんなイベントがもっとあるといいのにな。



妖怪道中記
名人養成
春休み特別講習会
主催/ニッポン放送 協賛 namco



▲アケフンサーと話をする河野名人。そして一番右が田井凡人なのだ

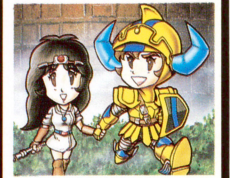
3月27日、横浜のTVK(テレビ神奈川)スタジオで、「TVグラフィック42番街」という番組の生放送があった。なんとこの番組で「妖怪道中記」と「さんまの名探偵」が紹介されたんだよ。アナウンサーのおじさんは、ゲームについての知識ゼロ。河野名人と田井凡人が、いっしょにけんめい説明をしたのでした。



テレビに出演、
たるすけくん。
さんまといっしょに
大活躍!

「妖怪道中記」が、マスコミからの取材やイベントで大忙し。というのも、今まで以上に楽しくて、スグレモノのゲームだからなんだよね。では、どんな所で活躍してるか、ちょっとレポートしてみましょう。

お待ちかねの
「オール・アバウト・
ナムコII」が出た!



ナムコの名作、バラデューク、モトス、スカイキッド、ホッピングマッピー、トイポップ、インスターの復活、サンダーセプター、サンダーセプターII、源平討魔伝、ロリングサングスターなどを完全掲載。また、ナムコソフトの最新製品も紹介しているよ。ナムコ社から、好評発売中。
●お問い合わせ 電波新聞社・出版販売部
TEL 03-44561111



▲デモプレイをするナムコマンM氏

私の趣味は真剣勝負!

エアロビクス、水泳、スキューバダイビングに油絵、イラスト、どしどし有名。最近こっぴりしていることって何かな?

「去年の暮れから、陶芸教室に通ってるんです。形がなーんにもないところから、ひとつの形を作り上げていくのが、すごく魅力的なの。今まで作ったものは、お茶わんに抹茶茶わんでしょ。それに、ぐい呑みにお皿。私ね、自分の作品を部屋に飾っておくのがイヤなんです。今まで油絵やイラストもたくさん描いたけど、ひとつも置いてない。みんなね、お友達にあげちゃうとか、名古屋の実家に送ってしまってるんです。出来上がったものには執着しないっていうのかな、あまり興味ない。」



分くらいかな。私寝起きがいいのね。朝7時頃パツと目が覚めるでしょ。昼から仕事するときなんか、自分でご飯を作って食べてから、有栖川公園に散歩に行ったり、仕事に出かけるんですヨ。じつと



い。それよりも、作る過程に興味がある。次はどんなものを作ろうかって考えたり、実際に新しい作品を作ったときのほうがワクワクしちゃうんだもの。うーん、しのぶちゃんには芸術家肌タイプなんだ。そんなに気合い入れちゃってると、息抜きのつもりが息抜きにならないんじゃないの?

「エラソーなこと言っちゃいます。何かをクリエイティブすること、息抜きじゃできないと思うんです。私は、真剣勝負。仕事もそうだけど。でも息抜きもちゃんとしてますヨ。暇があるときね、歩くの。歩くの好きなんです。健康にもいいですよ。今任んでいるところは麻布なんですけど、陶芸教室のある渋谷まで歩いていっちゃいます。速足で1時間15分くらいかな。私寝起きがいいのね。朝7時頃パツと目が覚めるでしょ。昼から仕事するときなんか、自分でご飯を作って食べてから、有栖川公園に散歩に行ったり、仕事に出かけるんですヨ。じつと

しているのがダメなの。忙しいからって家でダラダラしているのキライ。歩くのってホントにいい気分転換になりますヨ。買物に行くにも近所のスーパーに行かないで、わざと遠い広尾の明治屋なんかに行って、歩くのを楽しんでますよ。」

ごりッパッ。パチパチパチと拍手をおくりたい。キミ達、麻布や渋谷界限に行けば、しのぶウォッチングができるかもヨ。

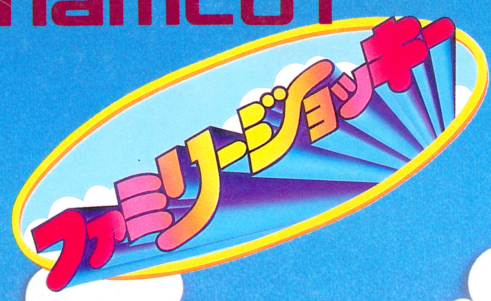
堀江しのぶプロフィール
昭和40年8月18日生まれ。59年2月に講談社ミス・マガジンをデビュー。現在、TBSドラマ「毎度おさわがせします」に出演中。5月18日からはフジテレビのドラマ「男が泣かない夜はない」にも出演。4月6日に久々に「タンゴ・ゲーム」のレコードをリリースし、芝居に歌にと張り切り。



▲タンゴゲーム買ってね

namcot

ファミリースポーツゲーム第2弾
ファミリー ジョッキー



4月24日
新発売
¥3,900



愛馬にたくす 夢とロマン!!



パワーアップアイテムで、
キミの馬を成長させよう!
巧みな作戦と勝負魂、
大レースをめざしてつっ走れ!

詳しくは本誌P8を見てね。

IR 5分パシ				5分 1200M			
馬名	オッズ	人気	スタート	馬名	オッズ	人気	スタート
トウナン	1-5 10000	0M	カーワン	1-4 10000	0M		
	00				00		
	00				00		
ヤヨイ	3-4 10000	0M	ユウク	1-2 10000M	0M		
	00				00		
	00				00		

▲ファミリーゲーム・モードで、勝ち馬予想を楽しもう



▲矢印の上で、タイミングよくジャンプするのがコツだよ

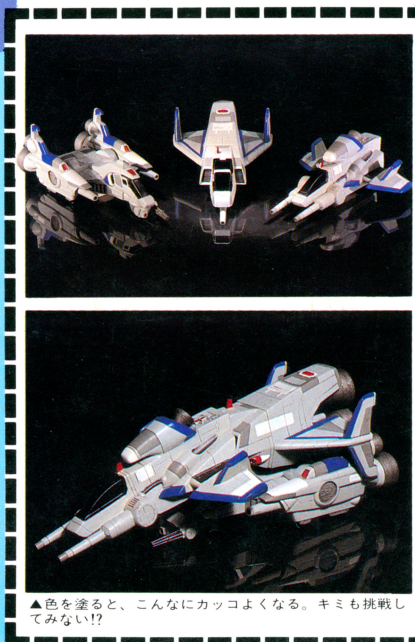
ハンディボードゲーム

好評発売中!! シリーズ



ワルクューレの冒険
「時の鍵伝説」
¥1,500

スーパーゼビウス
「ガンブの謎」
¥1,500



ソフビの限界に挑んだ…
スーパーゼビウス
3機合体セット
新発売
限定3,000個
¥4,980

1/48スケールの、ソルグラード、ソルバルウ、ゼオダレイの3機合体セットがついに発売されたぞ! 詳しくは本誌P19を見てね。



▲色を塗ると、こんなにカッコよくなる。キミも挑戦してみない!!

全国の百貨店、量販店、玩具店でお買い求めください
※ファミリーコンピュータ®は任天堂の商標です。
©NAMCO. ALL RIGHTS RESERVED



株式会社ナムコは、オリンピックキャンペーンのオフィシャルスポンサーです

「遊び」をフリエイトする
株式会社ナムコ
〒146 東京都大田区多摩川2-8-5