

# 新製品のルーツを探る ナムコ知新

## 第1回 乗物編

ゲームマシンやソフトの開発を通じ「遊びをクリエイト」してきた我々がナムコも今年で44周年。それらの創造には常に最先端の技術が導入されつつも、どこか暖か味や楽しさがあつた…。歴代のマシンを追い、最新マシンのルーツを探る新コーナー「ナムコ知新」。記念すべき第1回は「乗物」特集だ!!



中村製作所を東京・池上に設立し、横浜の百貨店屋上に設置した2台の「木馬」を撮影。

### 【ひとくちメモ】

第1回の今回は乗物特集。なぜ「乗物」なのか? それはナムコの設立に関係がある。ナムコの前身である「有限会社中村製作所」は1955年に設立された。そして横浜の百貨店屋上に設置した2台の「木馬」からアミューズメント事業を開始したんだ。つまりナムコの原点は「木馬」だった。そして「乗物」抜きにナムコは語れないのだ!!

### 1955年

「有限会社中村製作所」  
設立

「モノレールから木馬まで」

### 1959年

「株式会社中村製作所」  
に組織変更

「お子様の夢を創る」

66年  
『ドンガバチョ』『トラヒゲ』  
『ライオン』『ドラゴンパ』  
『ダンボ』『パンピ』  
『ミッキーマウス』

「ドンガバチョ」  
こちらは当時のNHK人形劇番組「ひよっこりひょうたん島」の人気キャラ。他に「トラヒゲ」と「ライオン」もあった

65年『オバQ』  
『シーソー』

「オバQ」  
当時のトレンドだった「木馬」のQちゃん版。乗ると正ちゃん気分になれるこの乗物はヴァーチャルリアリティのさきがけだった?



藤子プロ・小学館  
現在は製造されていません。

### 1966年



© NHKソフトウェア

### 1972年

社名変更先立ち  
“namco”ブランドの  
使用開始

### 73年

『ダックス』  
エンジンこそ動かないものの、ボディに本物のバイクを使用した本格派。



© 石森プロ・NET・東映

### 75年

『ジャンボロボコン』  
ちょっとスゲーけど惜めないロボコンの乗物。背中からロボコンに乗り込むのだ。



© 石森プロ・NET・東映

1975年  
「株式会社ナムコ」  
に社名変更



78年  
『スペースシャトルN-7』  
『ナムコンII』

「ナムコンII」  
階段からコックピットに乗り込むと、気分はずっから宇宙パイロット! 軸を中心に回転し、乗りながら周囲の景色を一望できる。

「遊びをクリエイトする」

### 1975年



© 石森プロ・NET・東映

81年  
『ドラえもんタイムマシン』  
『Dr.スランプアラレちゃん』

「Dr.スランプアラレちゃん」  
「んちゃ!」でお馴染みのアラレちゃんも乗物で登場。アラレちゃんやタイムくんと一緒にタイムスリッパの旅に出よう。



© 鳥山明・集英社  
フジテレビ  
・東映動画

### 1978年



© 藤子プロ・小学館  
・テレビ朝日

80年『ジャンボドラえもん』

ロボコンに続くジャンボシリーズ。高さが2.4mを超える、まさにジャンボな乗物。コックピットは頭にあつて、簡単な操作ができる他、ドラえもん仲間達の音声を楽しめた。



© 1996 TOHO CO.,LTD.

97年『くるくるゴジラメリー』

同じゴジラでも、こちらはモスラとキングギドラを引き連れて登場。最高3人まで一緒に楽しむことができる。どれに乗るかでケンカしないだね。



© 1995 TOHO CO.,LTD.

95年  
『ジャンボゴジラ』  
デザインを可愛らしくデフォルメしつつも、ゴジラの巨大さを十分に再現している迫力の乗物。中にモニターがあり、ビデオゲームの技術を取り入れ、レバーやボタンで画面の中のゴジラを操作することができる。

82年  
『ハローキティマイボート』  
『ハローキティマイスクール』  
『ハローキティマイバルーン』

「ハローキティマイバルーン」  
今や女子高生だけでなく、あらゆる層の女性に人気のキティちゃん。ナムコはいち早くキティちゃんの乗物を作った。この他に「ハローキティマイボート」「ハローキティマイスクール」という乗物もあった。



© SANRIO CO.,LTD.

「遊びは文化である」

### 1987年



87年『パンダのトラック』  
『おっきな象さん』

「おっきな象さん」  
「大きくて力強いもの、それは子供の憧れ、そして夢」というコンセプトの元「おっきな」シリーズが登場。この「おっきなゾウさん」はジャングルの効果音に合わせてゾウさんが動く。

### 1988年

89年  
『ピックフット』  
『ポニードリル』  
『ばーがーしよっぷ』



「ピックフット」  
タイトルには付いていないが、これも「おっきな」シリーズ。何が「おっきい」かは見ての通り。ウィンカー点滅などの小ワザをはじめ、ウィリーする大ワザがある。

21世紀に向かって  
GO! GO!

### 1998年



98年  
『ポップンドライブ』

ナムコの最新版乗物。ジャンボゴジラで好評だったモニターを搭載。ゲーム途中道路が分岐したり、コースの最後にピンチイベントがあつたりと、ゲームの要素も盛り込まれた。

「アイスクリームやさん」  
派手なアクションはないものの、ボタンを押すと様々な言葉を喋るため、乗っているお子様と付き添いのパパ、ママは、お店屋さんごっこを楽しめる。この他に「ばーがーしよっぷ」「パンやさん」というショップシリーズがある。

90年  
『アイスクリームやさん』  
『パンやさん』  
『おっきなフォークリフト』



### 1990年

「アミューズメントからエンターテインメントへ」

91年『ちびまる子ちゃんえんそくバス』

ヒット曲「おどるポンポコリン」のテーマに合わせて、ちびまる子ちゃん達と速足に出かけます。ショップシリーズ同様、ボタンで様々な音声が楽しめる。ボタンをうまく押し、曲のサビを上手に再現できるかな?



© S.M/C/N/A 1990

### 1991年

「おっきなフォークリフト」  
「おっきな」シリーズ第4弾。クラクションやサイレンを鳴らせるが、やはりウリはリフトの上昇下降。それに合わせてコンテナに乗っているおサルが顔を出したり引っ込めたりと愛敬を振りまく。



はじめは、動物や車などにまたがるだけだった「乗物」も、キャラクターの「乗物」の登場で、憧れのキャラ達とふれあう楽しさが増えた。更に、自分でハンドルやレバーを操作する楽しさも加わった。そして現在は、ビデオゲーム技術と融合し、画面内の展開が変わるというインタラクティブな最新型「乗物」へと進化してきた。大人になると、「乗物」に乗るといことは減多にないと思うけど、幼い頃に、誰でも一度は乗ったことがあるはず。そして、宇宙飛行士の気分になったり、好きなキャラと一緒に遊びに行くことを想像してワクワクした思い出もあるだろう? どんなに技術が進歩し様々な要素が加わっても、「お子様にワクワク感を味わって欲しい」という作り手の気持ちは、今も昔もそしてこれからも変わらないんだ。

乗物の明日は...

『ポップンドライブ』以外は、現時点では製造してありません。