■ナムコ伝 07　ファミリースタジアム

ファミリーコンピュータ用ソフト
1986 年発売

野球ゲームのスタンダードとなったタイトル。従来のゲームと比べて、各選手に個性をもたせてあり、攻撃・走塁・守備について、実際の野球の要素を豊富に盛り込みつつ、シンプルにまとまっていた。試合結果がスポーツ新聞として表示される味な演出も。
1年に1本のペースでシリーズ化。さらに『ワールドスタジアム』の名で PC エンジンやプレイステーション、アーケード用に移植された。現在、携帯電話（i-mode、EZweb）向けに『ファミスタモバイル』が好評配信中。

ゲームソフト売り場で配布された
NAMCOT NEWS（19）の記事

ゲーム画面

●兄とは子供時代たっくさんケンカしたけれど　その原因で一番多かったのが　ファミコンの取り合い。よく2人でコントローラー争奪ファミスタ決定戦をやったっけ。結局その試合結果でケンカになったり・・・（笑）。
兄に完封した時はテストで良い点取った時より嬉しかったなぁ〜。
（長崎県　超とんこつさん）

■プロ野球を見るのが好きだったし、草野球をするのも好きでした。いろいろな野球ゲームも遊んでみましたが、これというのがなかった。「だったら自分で作ってしまえ」（笑）と作り始めたのが元祖ファミスタでした。目指したのが「1人より2人で遊んだほうが楽しいゲーム」。だってキャッチボールだって2人でやると楽しいけど、ひとりで壁に向ってボールぶつけたって余り楽しくないでしょ。友達同士、兄弟同士でファミスタやって楽しかったと言われるのが一番嬉しかったです。　（きっしい）

●私の思い出は、何と言ってもファミスタですね。親に、小学校入学のお祝いにファミコンを買ってもらってから、ほとんどゲームばっかりやっていました。特にファミスタは、友人と人気チームの取り合いをしていて、ケンカもしょっちゅうありました。あれから20年経っても、いまだにやってます。これからも、ファミコンを愛していきます。
（福岡県　べんぞーさん）

■開発の最中には、日々社内でリーグ戦が行われていました。テストプレイといいながら実はみんな優勝することに夢中だった。対戦表が壁に貼ってあるのですが、なんと1リーグ6チーム構成で、最大で1軍リーグから4軍リーグまであったことも。「そんなに開発スタッフがいたんですか？」って、元祖の開発スタッフは、企画・プログラムが私、あとプロデューサー、グラフィッカー、サウンドの4人です。残りは自分達のゲームの開発をほっぽり出して協力（笑）してくれた方々。優勝回数が一番多かったのは、確か「ファミリーテニス」のプログラマーでした。　（きっしい）

●当時、小学生だった自分は親にファミコンを買ってもらえなかった為、ファミリースタジアムを友達の家で初めてプレイした時は衝撃でした。誰でも納得のいくシステム、シンプルな操作性・・・特に「やられた」と思ったのは守備の際、ボールの影を追うという楽しさ！特にフェンス際ギリギリ取れたり、ホームランになったりが熱かった。このソフトを遊びたいが為に友人や隣の子の家へ半ば強引にプレイしに行っていました。今でも熱中できる唯一のファミコン野球ゲームと言ってもいいと思う、ちなみにGファンです。
（埼玉県　友にいさんさん）

■私は元祖ではまだなかったOファン（笑）。研究のためプロ野球は数多く見ました。TVではなく球場で。家から一番近かったロッテオリオンズの川崎球場にはよく通いました。多い年で年間30試合ぐらい。だから今でもロッテファン。球場でしか見れないものがありました、内野ゴロを野手が捕球したとき打者は一塁までのどの辺を走っているかとか、外野オーバーの当りの時野手はどの位置で返球をカットするかとか。そこで見たプロ野球の面白さをギューと圧縮して、試合時間 3 時間を 15 分にしたのが元祖ファミスタです。　（きっしい）

●お小遣いを握り締めてファミコン屋さんに急いだ冬の日。寒さなんか忘れてファミスタに燃えました。最初は操作方法になれず手こずりましたが徐々につかんだコツとパスワードの法則でリーグ制覇（笑）その後は野球仲間と毎日対戦。緊張感のある試合をして勝った時の伝統の一戦の喜びは感慨ひとしおでした。
ファミスタがうまいと学校で有名になると学校の運動部から知らない奴までそれこそ腕に自信がある”刺客”が毎日のように遊びに来て連日対戦に明け暮れました。ファミスタを通じて知り合った友達と実際に野球したりも出来たりしてコミュニケーションソフトという意味でも私にとってファミスタは大きな存在です。
（愛知県　nyamgoro さん）

■操作方法になれるまではなかなか難しいゲームでした。まずは外野フライが取れない。プロ野球ではありえないようなバンザイで、ランニングホームランとか。多くの人は始めは難しさに文句を言うのですが、影を追えばいいことに気づくと俄然面白いと言い出す（笑）。さらに走塁も難しかった。へただとライナーで飛び出してすぐアウト。ノーアウト満塁が一瞬にトリプルプレイになる場面も何度も見ました。でもうまくなってくると複数のランナーを操り、挟殺プレイの中で相手の悪送球を誘って、全員ホームインという技も。どれも懐かしい思い出ですね。　（きっしい）

岸本　好弘（きしもとよしひろ/きっしい）
1982 年入社。『ファミリースタジアム』シリーズの企画・プログラム（1作目はグラフィックも）を担当。ほかに『パックランド』『バラデューク』『トイポップ』（業務用）、『Jリーグサッカー　プライムゴール』シリーズ（SFC）などにも携わる。
2001 年退社。現在、某大手ゲーム会社勤務。

(C)NAMCO LIMITED