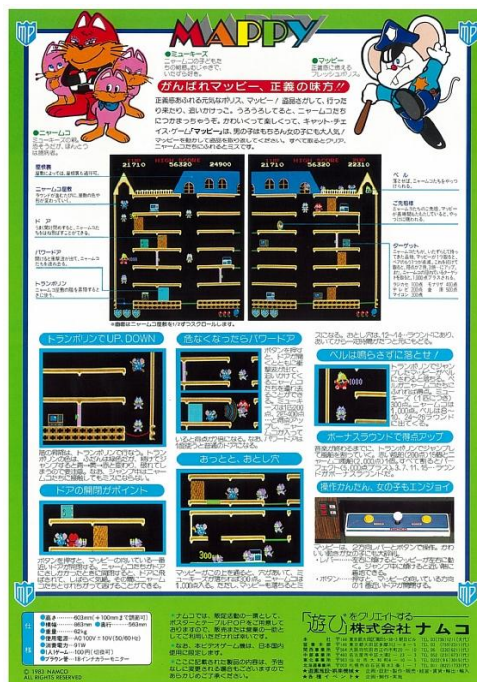


ナムコ伝 09 **マッピー**
業務用ビデオゲーム
1983年発売

マッピーを操作して、チャームコたちの追跡をかわしながら屋敷内の盗品を取り返すアクションゲーム。かわいいキャラクターとシンプルな操作(2方向レバーとボタン1個)が男女を問わず人気を呼び、ファミリーコンピュータ(FC)版もヒット作となった。続編として、『ホッピングマッピー』(業務用)、『マッピーランド』『マッピーキッズ』(FC用)が発売された。ちなみに、元はと言えばチャームコとマッピーは、ロボット事業に力を入れたナムコが、全日本マイクロマウス大会に出場させた迷路脱出口ロボットだった。



業務用の画面



迷路脱出口ロボット「マッピー」

このゲームにはお金を注ぎました！ゲームセンターに毎日のように通い、お小遣いはほとんど50円玉に。ネコの倒し方も得意になり高得点をあげました。ファミコン版も買い、ナムコの中で一番ハマったかも。先日、ナムコ本社に近いJR蒲田駅周辺のゲームセンターでマッピーを発見！！懐かしくトライしてみたたら、すごい下手になってた。同窓会で初恋の女の子がすっごく変わってたのと同じ位ショックが大きかったです。(東京都 近所さんさん)

私にも同様な経験があります。マッピーの開発が終わって次のタイトルを作成中の頃でした。何気なく入ったゲームセンターでマッピーを発見してプレイしました。しかしあっけなくゲームオーバー。なんで？こんなはずでは…。と、数回プレイしたものの得点もクリア面数も伸びず、でした。高得点を出そうとパーフェクト狙いしたのがいけなかったんですね。私にはマッピーに限らず、開発終了したゲームはへたっぴになる法則があります。(佐藤 英治)

ご先祖様が倒せるっ！そんなウソ情報を信じてテスト期間中にマッピーに没頭し、散々な点数だった事を今でも苦笑まじりに思い出します。もしマッピーがリメイクされる事があったら、今度こそご先祖様を倒せるようにしてほしいな～(笑)(長崎県 ぼんずさん)

御先祖様を衝撃波でやっつけられた記憶があります。高得点が入る裏仕様だと思いますが、開発中のバグなので直したかもしれません。このゲームはご存じの通りトランポリンで上下移動中はミスになりません。うまくトランポリンを使うと延々とゲームが終わらないんですね。家庭用ゲームならいいんですがゲームセンターに置くとなるとこれじゃ困ります。「何とかしろ～」と言われて御先祖様を出すことにしました。最終兵器ですね。(佐藤 英治)

私の初めてのテレビゲーム、それが「マッピー」です。小学校低学年の頃、親にねだりまくって、うちにもやっとこさファミコンが来ました。家でまだかなまだかなと待ち続けて21:00頃にやっとこさ兄貴と親父がファミコンを買って帰宅。すぐ私と兄貴は「マッピー」をはじめました。期待して待ったモノは期待以上のものではなかった、というオチがよくあるのですが、マッピーは期待以上に面白かった。四回以上乗れないトランポリン、チャームコ、ミューキーズ、三面のボーナス etc... この時代のゲームの完成度といったら、よくもまあ8bitでここまで人を感動させるものだと思います。中学生になるまで時々遊んでたはずで

す。あの感動をもう一度！

(大阪府 G_orzさん)

マッピーはマニア向けでなく子供でも遊べるものにしたかったので、ファミコンで楽しんでてもらえたのは嬉しいです。このゲーム、企画書の段階ではパニックハウスという名称でした。ドアを敵をやっつける程度しか決まっていなかった状態で、床にもドアが付いていた段階の移動もハシゴでした。まわりにはパックマンの作者、ギャラガの作者、ボスコニアンの、ディグダグの、ポールポジションの...と大勢の人たちがいてアドバイスをもらいました。そうして段々と形になっていったのです。(佐藤 英治)

あれは、父にお願いしてファミコンを買って貰えた時。当時僕は小学生。買い物には父と僕と妹と3人で。買えるソフトは1本だけ。オモチャ屋で「どれが良いんだ？」という父の問いかけに二人が「これ！」と指さした先は...僕は「ゼビウス」、妹は「マッピー」。お互いが何とか自分のソフトを買わせようと説得するも、決着つかず。結局ジャンケンで決めることに。僕は見事に負け、妹はホクホク顔。僕はガッカリ。「あーあ、ゼビウスやりたかったなあ」最初は文句を言いながら「マッピー」をやっていた僕だけど、いつの間にか妹より熱中してた。良くコントローラーの取り合いにもなった。今でもマッピーの事はすぐに思い出せるという話もできる。あの軽快なBGMは忘れたくてもそう簡単に忘れられるものじゃない。今度妹に聞いてみよう。「一番最初に買ったファミコンソフトは？」と。「マッピー！」って答えがすぐに返ってくるはずだ。(福岡県 hiroriさん)

ゼビウスとマッピーだと話し合いでは決まらないでしょうね。(^^)ジャンケンで買うゲームを決める兄妹って結構多くいたのかもしれないね。男兄弟だったらゼビウスで意見は一致するんでしょうけど。マッピーの場合BGMが印象に残っているという話をよく耳にします。あのBGMはプログラマーの人が前から暖めていた曲で、ゲーム企画より先にあったと記憶しています。ですからゲーム内容が固まる前から開発室ではあのBGMが軽快に鳴っていました。(佐藤 英治)



佐藤 英治(さとうひではる)

1981年入社。『マッピー』『ドラゴンバスター』の企画を担当。以降、同ゲームのFC版から、PS版『ガンバレット』シリーズまで、数多くのタイトルのディレクターを務める。最後の仕事は業務用『ガンパリエーナ』。2001年退社。