

29

ゲーマーと呼ばれる少年たち

マンガと生きた50年

篠原幸雄からやましたゆきおへ



ネット配信版・新つれづれ草に掲載の「マンガと生きた50年」は、東京都江東区・森下文化センターにて2017年10月20日（金）から29日（日）の会期で開催しました、新つれづれ草マンガ展「篠原幸雄からやまじたゆきおへ マンガと生きた50年」で展示した展示物を再構成したものです。

おやじマンガ同人誌
LITTLEGREENREGULAR
つ 新つれづれ草

マンガ展

マンガと生きた50年

篠原幸雄からやまじたゆきおへ

おやじマンガ同人誌「新つれづれ草」の山下幸雄は1970年少年ジャンプから篠原幸雄としてマンガ家デビューその後、マンガ家、デザイナー、編集者とその立場を変えながらマンガとの関わりを持ち続けて生きてきたそして今再び、やまとしたゆきおとしてマンガを描き始めた！

入場：無料

日時：10月20日（金）～10月29日（日）午前9時より午後5時まで（最終日は午後5時まで）

会場：森下文化センター1F展示ロビー

お問合せ：森下文化センター

〒135-0004 東京都江東区森下3-12-17
TEL03-5600-8666 FAX03-5600-8677
都営地下鉄新宿線・大江戸線「森下」駅A6出入口より徒歩6分
都営大江戸線・東京メトロ半蔵門線「清澄白河」駅C2出入口より徒歩6分
<http://www.kcf.or.jp/>

主催・新つれづれ草 共催・森下文化センター



29、ゲームと呼ばれる少年たち

ゲーセンのヒーロー

ファミコンゲームの記事を作る様になつて、始める頃はゲームメーカーから完成前のゲームセットを借りて、それを担当編集者やライター、

マンガ家に渡してプレイしてもらひ、ゲームの内容を体験して実体験から操作方法や攻略法を解説する記事を作つていきました。

ゲームセンターで高得点を取ると、その順位と得点とプレイヤーの名前を残すことが出来る様になつていきました。常に高得点を出す「×」「△」といったら、その世界では知る人ぞ知る、ヒーローになつて行きました。

当時ゲームセンターには、ゲームが得意だけど、学校や社会の仕組みになじまない少年たちが居場所を求めて出入りしていました。

しかし、ゲームの内容が複雑化したり、難しくなつたりして、少しプレイした位では、ゲームクリアどころが、なかなか先に進むことも出来ない様になつて行きました。

そんな少年たちの中から飛び抜けた得点を残している、伝説のゲームに声を掛けて、サンプルゲームをプレイする専門のアルバイトとして、会社に詰めて働いてもらひ様になつていきました。

彼らは、驚異的な動体視力とコントローラーの操作テクニックを持ち、私達は一面もクリア出来ない難しきシユーティングゲームもノーダメージで何周もできてしまひのでした。

彼らはノートを持ち、細かくメモを取るのが常でした。それが結果的に彼ら独自の攻略マニュアルになるのでした。

学校の授業でノートを取ることなど一度も無かった少年が、誰に教えられる事無く身に付けた技だったのだと思ひます。

彼らが居なかつたり、私の会社はあんなに速く正確なゲーム記事を作るとは出来なかつたと思います。

今では、eゲームのゲームプレイヤーといふべき、

世界で活躍するプロゲーマーとして、社会で認められる存在になつてゐますが、その頃は、ゲーム雑誌や攻略本の発行を裏で支える、裏方だったのです。

×××、本当にありがとうございました。

ファミコン発売時は、私も面白のトレーニングマニアをつないで、夜帰つてから、ピコピコと下手なりに、ゲームをやつていたのですが、彼らゲームマニアの様子を見て、私には迫つつかない、私の出来る事では無い、と語りました。

その後は、スタッフがやつてこむ画面を見るのはあつても、自分でプレイするとはなくなづりました。

アキバの迷人登場

ゲーム記事作りを裏で支えてくれたYaa...ーさんは、いつも、ijiで書いておきます。

ある日相棒のK...ーくんは、アキバの裏路地に

ある電気部品を扱う小さな店で「面白い人を見つけたよ」と一人の男を連れて来ました。

それが、Yaa...ーさんとの出会いでした。

Yaa...ーさんは、その後会社のハード面の技術を支えてくれる様になりました。

業でした。

ゲーム画面の撮影

ゲームを紹介する記事を作るためには、ゲーム画面を撮影して写真にして紹介ページに掲載す

る必要がありました。

そのためファミコンを「テレビにつなげ、実際にゲームプレイをして撮影したい画面になつたときにファミコンのリセットボタンを押してゲーム画面をスリップさせて、それをカメラで撮影していました。

テレビの前に三脚を立ててカメラをセットして、テレビとカメラの間を暗幕で覆つて、真っ暗にして、撮影するのです。

必要な枚数の画面写真を撮影するのに、何時間もかかることもありました。

これは、ゲームの協力なしでは、できない作

私は専門的な知識が無いので、これから書くことに正確な説明が出来無いことを了承ください。

「ファミコンからトレビにつなぐコード」が出ていて、テレビのアンテナにつなぐためのアダプターを付けて、テレビのアンテナをつなぐところに接続して、2チャンネルに合わせるとトレビ画面にファミコンゲームが映って、ゲームをすることができました。

見えて満足出来るものはなかなか出来ませんでした。

それを解決してくれたのがYamahaでした。

出来ました。

しかし、当時のテレビは「ハイカウントのテレビ」で、普通にゲームで遊ぶには気になりませんが、カメラ撮影すると、全体が「じょだ様なぼやけた画面写真になってしまします。

Yamahaでは、ファミコンを改造して「ファミコン内部から「RGB端子」を直接出力できる「改造ファミコン」を作ってくれたのです。

撮影した写真を街の写真屋でサービスサイズにプリントしてもらひ、それを切つて大きな模造紙につなげて貼つて、ゲームの全体を表すマップを作つていました。

このRGBファミコンをRGB接続の出来るテレビにつなぐと、テレビとは比べ物にならない程、鮮明な画像でゲーム画面が映りました。

しかし、ブラウン管の画面は湾曲していたり、キレイに氣をつけて張り合わせても、つなぎ田が

写真を入手出来るようになりましたのです。

もう一つ、Yamahaさんが持ち込んでくれた物に、昇華型のプリンターがあります。

ゲームセンターで「プリクラ」というサービスが評判を呼んでいました。

デジタルカメラで撮影した自分や友だちの顔をその場でシールにプリントしてくれるサービスです。

そこで使われていたのが「昇華型プリンター」でした。昇華型プリンターはデジカメで撮影した画像を写真屋で印刷紙にプリントした写真と同じ位にキレイな写真を出力できるプリンターです。

Yamahaさんのおかげで、「RGBファミコン」と「昇華型プリンター」の組み合わせで、他では入手が難しい、鮮明な画面写真を簡単に手に入れることが出来る様になりました。

Yamahaさんの新しい技術力で、カメラマンの協力は必要なくなり、プリンターのボタンを押すだけで、誰でも画面写真を入手できる様になりました。

「ファミコントレーディング」も使った

任天堂とシャープが共同開発したファミコンピュータ内蔵型テレビ『ファミコントレーディング』は、RGB接続を採用されていて、「RGBファミコン」と同じ様に鮮明な画質のゲーム画面の表示がきました。

私たちもこれも使いましたが、値段が高価だったことと、生産台数が少なかつたことで、なかなか入手することができませんでした。