

TARGET ONLY

FRAGILE

TARGET ONLY

HANDLE WITH CARE



DEPARTMENT OF JUDGEMENT  
QUICK SHOOTING  
NAMCO SHOOTING ACADEMY

特集

# 『究極の早撃ちガンマンへの道』

ついに出た、本格的ガンゲーム『クイック&クラッシュ』。  
1/1000秒単位の戦いがゲーマーのハートを直撃する!!



QUICK&CRASH

FIRING RANGE

持ち玉は20発、標的は6 + 最終ステージの  
カップ。無駄な発砲は命取り、弾がつかれ  
ば容赦なくゲームはジ・エンドとなる。究極  
の早撃ちガンマンを目指し、とぎすまされた  
ガンプレイと冷静な判断力で、4つのステー  
ジを駆け抜ける!



# INTERVIEW WITH

## ナムコ社長 中村雅哉

### 「銃へのこだわりが生む

### ガンゲームへの熱き想い」

45年間にわたるナムコの歴史において、数々の名作ガンゲームが世にだされた。各種の開発姿勢には一貫して「銃へのこだわり」が貫かれている。そしてそれは、創業経営者である中村社長のこだわりにも他ならない。そのこだわりはどこから生まれるのか。社長執務室で彼は静かに口を開いた



ナムコ社長 中村雅哉 プロフィール

1925年（大正14年）12月24日東京生まれ。A型。1955年（昭和30年）中村製作所（現ナムコ）を設立。世界を飛び回り、多忙を極めた。趣味は囲碁とゴルフ。1996年日活再建に着手。現在は、映画の製作・総指揮者として「生涯200本以上の映画を創る」が抱負である



「中村家は、祖父の代からの鉄砲鍛冶商のことでござるが、社長になって、鉄砲はどんな存在でしたか？」

「終戦直後、親父が中野区大和町で焼けた自宅の跡にバラックを建て、空気銃の修理を始めましてね、これが結構繁盛したので、もっと都心で商売ができたらと思ひ、日本橋高島屋百貨店の地下2階にある活用部（鉄力プロトのヘリを取り除き、頭頂部をつぶして座りやすくし、鍋として活用するよう改造する所）に店を構えることになったのです。出店するにあたっては、念のため警視庁に出店許可の伺いに行きました。警視庁の担当課長がたま



こだわりぬいて本物の銃を使用。そのゲームシステム、サウンドはまさにクレイ射撃のリアル性を追求した不朽の名作

'77年  
『シュータウェイ』



名前の通り、うまく的に当たるとガムができる。プライズ（景品）ゲームの要素を早くも取り入れていた

'67年  
『ガムデルガン』



'67年『ウルトラガン』

リモートコントロールで怪物をやっつけるガンゲーム。時代を感じさせるカタログだ

「やはり、本物のガンを使用して開発した『シュータウェイ』、それに続く『クレイチャンプ』といったところかな。それぞれの機種には、作業着姿で私も開発に加わったものです。『シュータウェイ』では、SKBという猟銃の製造会社から本物の銃を仕入れて使用し、本物が持つ風格と迫力を追求しました。反面、重くて子供さんには大変だったようですが（笑）。このゲームは、クレイ射撃のシミュレーションです。クレイの当たり判定はIC

——ナムコが発売した数々のガンゲームの中で、印象深いものは何ですか？

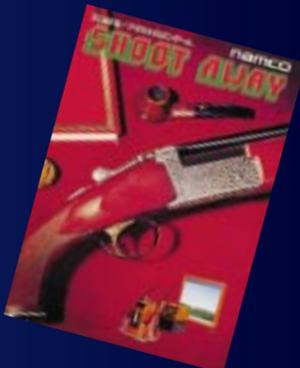
「やはり、本物のガンを使用して開発した『シュータウェイ』、それに続く『クレイチャンプ』といったところかな。それぞれの機種には、作業着姿で私も開発に加わったものです。『シュータウェイ』では、SKBという猟銃の製造会社から本物の銃を仕入れて使用し、本物が持つ風格と迫力を追求しました。反面、重くて子供さんには大変だったようですが（笑）。このゲームは、クレイ射撃のシミュレーションです。クレイの当たり判定はIC



射撃の腕前はなかなかのもの。ゲームをやる時はいつも真剣。銃をかまえるポーズも決まっている

'78年  
『クレイチャンプ』

シュータウェイの技術を継承しながらも、銃を軽くし、プレイヤーの幅を広げた。女性や子供にも人気となった機種



表紙にイメージ写真を配した発売当時のカタログ。シルバーの彫りが本物の銃の風格を際立たせている。このカタログのディレクションも社長がしていた

制御され、当時としては、画期的な技術でした。社内向け発表のアナウンス、説明も自らかつてしましたし、カタログにイメージフォトを採用するなど、販促面にも口をだす程でした。次の『クレイチャンプ』では、キャビネットをもっとコンパクトにし、設置も簡単にして、銃は当社で型をつくり生産しました。銃身を短くし操作を楽にするので、お子様の技量でも楽しめるようになったのです。『シュータウェイ』の15年後、継続機種で

「まあ、技術研究の段階で見ても、コップが割れるのがとっても面白いと思っただね。このトリックは、お客様がお金を出す値打ちがあるよ」と、更に、ゲーム性を端的に表わすのが、早撃ちであ

ある『シュータウェイ』をだしました。この時には、一体型となった筐体のデザインに注文をつけて、何度も何度もやり直しをさせましたね。やはりお客様からお金を頂戴する以上、私自身が納得のいかないものは、だせないからね

「今回のガンゲームについてその魅力を買っていただくには、コップが砕ける『クラッシュ』、であると感じました。そこが売りの部分なのだから、お客様に解りやすいネーミングが一番ですよ」

「一種の錯覚を利用したゲームに仕上がっています。実物のコップが砕ける瞬間は、かなりインパクトがあるのではないのでしょうか。プレイヤーに迫りと満足を与えますよ。ロケテストを見ていても、実際にコップが砕ける瞬間では、お客様が『ああー』という驚嘆の声を発し、感動を持っているのがテレビシットと解りますね」

——最後に全国のプレイヤーへのメッセージをお願いします

「プレイヤーは、我々にとってお客様です。お客様がお金をいれて、楽しんで頂くことが我々の仕事です。ゲームに学習効果が明らかになり、1回目より2回目、2回目より3回目の方が、より面白いと感じて、何回もリプレイして頂ける。遊ぶたびに満足度が高まる、そんなゲームをナムコは創り続けていかなければなりませんし、創り続けていくことがナムコの使命です」

'84年  
『コスモスワット』



『シュータウェイ』のリメイク型。コントロールボックスとカウンターボックスが一体化し、よりコンパクトに。93年には、更に進化した『シュータウェイII』ラビットファイヤーが発売される



'99年新登場  
『クイック&クラッシュ』

シンプルだが、飽きさせない早撃ちガンシューティングゲーム。世界初の砕けるコップに「プレイヤーよ、熱くなれ！」

VIP INTERVIEW





The rank is decided by the timer. But accurate shooter gets a better ranking. Go for the perfect score. You can start shooting right after "Ready" has been called. If not the target will appear automatically with a few second.



ジャンゴ山下の“一発必中”ガンマン育成講座



NSA

# クールに構え過激に倒す。それが勝負の分かれ目だ！



よく見とけよ。これが早撃ちだ!!

目標を視界にとらえると同時にガンを抜き、ボディバランスを保ちながら両手ですばやくホルド。一気に標的を狙い撃つ。ジャンゴ山下クラスになると、一連の動きを0.5秒以下でこなすという。『クイック&クラッシュ』では撃鉄を起こす必要がないので、それ以上の早撃ちも可能。的中率を高めるコツは標的から目を離さず、重心を落として腰を入れ、ガンと一体になることだ。

**SAFETY FIRST**

There will be no bullets coming out from the gun, but it will flash strongly. Don't bother the shooter or you might be the target.

NSA

早撃ち野郎 東西対決

【日活ヒーロー】  
早撃ち野郎ベスト3



拳銃無頼ここにあり！  
エースのジョー

エースのジョーこと穴戸錠は日本の誇るガンファイター。華麗なるガンさばきは、日活アクションの目玉のひとつ。いい年したオトナを熱狂させた。愛用はコルト。代表作は『拳銃は俺のパスポート』。



ギターを抱いた渡り鳥  
小林旭

無国籍アクション『渡り鳥シリーズ』はいまやハリウッドに進出したチヨウ・ユンファやジョン・ウー監督も絶賛。ひょうひょうとしたアキラのガンファイトは超クールで、いまみてモカッコイイ。



決着はオレがつける！  
赤木圭一郎

和製ジェームス・ディーンと言われた赤木圭一郎は『紅の拳銃』をはじめとする作品に主演。ガンの似合うヤツだった。やむにやまれずプツプツ一撃放つ男の浪漫を学びたい。

写真提供 日活

【ハリウッド】  
早撃ち野郎ベスト3

マカロニ仕込みのガンさばき  
クリント・イーストウッド

いまじゃいいオジサンイーストウッドも、マカロニウエスタンや『ダーティハリー』シリーズでは壮絶なガンファイトを展開。腰の突っ込んだフォームはぜひお手本してほしいほど美しい。

『ダーティハリー』 ¥2,980(税別)  
ワーナー・ホーム・ビデオ

人間様など相手じゃない  
ロボコップ

刑事ドラマにはガンファイトが付きもの。いい腕を見せるヒーロー&ヒロインも多いけど、ロボコップがピカイチかな。正確無比な狙撃能力と射撃の早さは、やっぱり人間離れしてるね。

『ロボコップ ニュー・パトル』 ¥14,800(税別)  
日本ビクター株式会社

遥かなる山の呼び声  
シェーン

西部劇の名作『シェーン』は0.6秒の早撃ち野郎。早いだけのガンマンは多くても、孤高のヒーローぶりで群を抜く。「シェーン、カムバック!」の有名なラストシーンは、本当に泣けるぞ。

『シェーン』 ¥2,900(税別)  
CIC・ビクタービデオ



いいガンマンは、この3大要素をハズさない



ミーッツ

「いいガンマンは  
言い訳しない！」

途中で弾が尽きたりタイムが湧えないときは、ついボヤいてしまいそうになる。しかし、終わったことを嘆いていてもしょうがない。ガンマンは黙ってもう100円を投入、リベンジに挑むのだ。



フタアーツ

「いいガンマンは  
盛り上げ上手！」

黙々と撃つのもいいけど、できればオーバーアクションでギャラリを楽しませてあげよう。各ステージ終了直後のガッツポーズ、最後のカップ破壊後の勝利のパフォーマンスをお忘れなく！



ヒトオーツ

「いいガンマンは  
教え上手！」

初心者、とくにレディには銃の構え方から狙い方まで、ゲーム開始までにしっかり指導。ケチケチせず、自分のワザを教えるのが好かれるガンマンだ。手なんか添えてさりげなくスキンシップも。

「オレがジャンゴ山下ダァ〜！」

NSA(ナムコシューティングアカデミー)に入った諸君、私が教官のジャンゴ山下だ。キミは『クイック&クラッシュ』などカントンに攻略できると考えているよ。だが、はっきり言ってそれは甘い。1度や2度のチャレンジでカップを撃破したり、5秒を切るブレイタイムを達成できるのは、かぎられた人間だけなのだ。私、ジャンゴも世界記録達成には基礎体力アップから反射神経向上トレーニング、先輩たちのフォーム分析まで、血のにじむような特訓をした。その結果、最初の一発を、感覚をつかむためにわざとハズす。捨て弾アタック、異常なまでに腰を低くして下半身を安定させる「シコ踏んでます撃墜法」など、伝説的な早撃ちテクニックを開発することができたのだ。訓練はきびしいが、ここで学んだことは必ず、キミの役に立つはず。ライバルや彼女とともに腕を磨こう。ジャンゴも陰から健闘を祈っているよ。じゃ、アディオス・アミーゴ！



ジャンゴ山下/ナムコシューティングアカデミー卒業生。現在教官として後輩の指導にあたる。表向きはナムコの社員らしいが、その正体は……。ヒミツ



# 驚異のラストを見逃すな！ 「世界初！破裂するターゲット！」疑似破壊システム登場！



『クイック&クラッシュ』

一撃必殺、全弾的中。理想のガンファイトを実現すべく開発された、すべてのガンゲーム・ファンに捧げる新発想マシン、それが『クイック&クラッシュ』だ。さあ、ぐずぐずしているヒマはない。総合成績ベスト5入りを狙ってリボルバーが火を噴くぜ！

余計な要素をそぎ落とし、ガンゲームの醍醐味であるシューティングを追求する『クイック&クラッシュ』は、こんなシンプルながら誕生したマシンだ。ふつふつならプレイタイムが長いことは上級者の証明だが、このゲームではまったく逆。少しでも短い時間でターゲットを撃つことが優れたガンマシンの証となる。競べのほは、なんと1000秒単位のクイックネス。一瞬の油断や気のゆるみも許されず、最後までハイテンションとクールさを維持できた者だけが、上位ランカーとなる資格を得る。

ステージは4段階に分かれている。まずは静止したのがひとつ。続いてふたつ。なるべく無駄撃ちを避け、短時間でやっつけることが大切だ。第3ステージからは動的。ここまで順調なら、時間をロスしないように、すばやく連射。全20発を撃ち尽くすと、その時点でゲームはストップしてしまうので、ある程度弾を使ってしまったら、残り数を意識して狙いを定めたい。

そして、第4ステージの最後に行っているのが実物のカップ。的中するとカップが砕け散る、世界初のシステムだ。これを破壊せずして『クイック&クラッシュ』は語れない。世界記録、トータル3.1秒を目標とするなら、一発も外さないで片づける！



**NOTICE**  
Put on the protective glasses and ear plugs. Not for safety, but for getting in the mood. You can play without them.

## ガン・ゲームの異端児 『ピンポイントショット』

設置できる場所が限られているため、ファンの間でも意外と知られていないのがこれ、『ピンポイントショット』だ。それもそのはず、なんてたって「標的はるか20メートル先」という大胆な設計。どこのゲームスペースにでも置けるという訳にはいかないのだ。

ゲームはタイムトライアルで、6個のターゲットを何秒で撃ち取るかといった内容。ずっしりとした本格ライフルと、遠くで次々と電光する標的がいやが上でも緊張感を高められる。対戦プレイもできて、こちらは10ポイント、2本先取制。先に10ポイント勝負を2本ゲットした方が勝ちとなる。ガン・ゲーム・ファンなら1度はやってみる価値があるぞ。



<シューティング・ランキング>

0 ~ 60sec	トップシューター
61 ~ 65sec	すご腕シューター
66 ~ 70sec	グッドシューター
71 ~ 80sec	イマイチシューター
81 ~ 99sec	へなちょこシューター

『ピンポイントショット』設置店 (NL: ナムコランド PB: プラボ PS: ブリックス)

NL 幕張店	NL イオンタウン郡山店	NL 大井川店
PB 都筑店	PB 岩機	NL 佐久店
PB 札幌西町店	PB 与野	NL ジャスコ佐久平店
スカイシティ泉南NL	杉乃井ホテルNL	PB 徳山店
パームシティ和歌山NL	PB 南熊本店	PS ビックボウル店
PB 千日前店	NL 筑紫野店	NL 今治店

**namco QUICK & CRASH REAL SHOOTING GAME**

**HOW TO PLAY** EXPLANATIONS OF EACH PART

- 1 ハンドガン 弾薬に弾があるので気をつけて撃つこと
- 2 ターゲット 銃をホルダーから抜くと同時に出現
- 3 ホルダー 銃レベルのはじめと射撃終了後に銃を収める 奥切れるになると GAME OVER

No. 7650 NAME: \*\*\*\*GUEST\*\*\*\* REPORT NSA CARD  
DATE: July \*\*, 1999 DEPARTMENT OF JOBBUMENT

LEVEL	SEQUENCE	TIME
1	→	
2	→	
3	→	
4	→	

NOTE: 固定ターゲット 動ターゲット コップシューター

TOTAL TIME: sec | HIT RATES: %  
EVALUATION: **DO NOT FOLD**

### 【HOW TO PLAY】

ホルダーに銃をセット。「READY GO!!」の合図と同時に素早く銃を抜いて、ランダムに出現するターゲットを撃て!! 持ち弾は20発。あわてて撃つてムダにするな。早撃ちタイムは1000分の1秒まで計測される。4つのステージの総タイムで順位を競え。ステージを無事クリアすると、ウワサの爆裂カップが現われる。上位5位に入れば、栄光のランキング表示。ド派手な演出のネームエントリーで満足度もアップ!!

さらに遊び広がるイベントモードあり!  
こまめにお店に行ってイベントをチェックしよう!

【ONE SHOT GAME】…… 一個のターゲットを一発でどれだけ早く撃ち落とせるか!?  
【CHAIN HITS GAME】…… 一発も外さずにターゲットを何個まで撃ち落とせるか!?  
【10-SECONDS GAME】…… 10秒以内にターゲットをいくつまで撃ち落とせるか!?