

ナムコ伝 03 **ワギャン**  
業務用エレメカ  
1987年発売

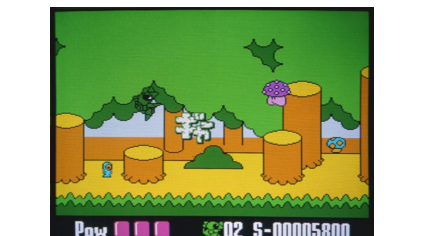
大声測定機。ワギャン(檻の中の体長 30cmの怪獣)に向けて大声で叫ぶと、声の「破壊力」が測定され、ワギャンが様々な反応を見せるというユニークな機械。AM スポットに設置されたほか、イベントでの使用や、テレビ番組へのレギュラー出演もあった。のちに、小型化した玩具版の『ワギャン』や、『ワギヤナイザー』という派生玩具も登場した。さらに、ワギャンを主人公にしたアクションゲーム『ワギャンランド』(FC 用)も 1989 年に発売、しりとりや神経衰弱でのボス対決が好評を博し、シリーズ化された。



業務用『ワギャン』のパンフレット。



玩具版の『ワギャン』と、『ワギヤナイザー』(音声サンプルを録音して発射できる玩具)のパンフレット。



ファミリーコンピュータ用『ワギャンランド』のゲーム画面。

先日、スーパーのゲームコーナーに「ワギャン」が置いてありました。もちろん叫びました。周りに居た人全員がコッチを振り向きました。  
(愛知県 wa さん)

1987年に一般公開されたワギャンは、人の叫び声をエネルギーとして体内へ吸収・蓄積し、それが臨界点に達した時、オリを破り、いっきに巨大化する地球外生物であるとする説が囁かれ、危険視されていました(ボスターは、仮説を元に描かれた想像図)。wa さんが叫んだ時、周囲の人々の脳裏に当時の記憶が蘇り、「巨大化、キター(° °)ー!!」と、反射的に身構えたのでは、危ないところでしたね。  
(藤原 慎一)

私の生まれた年は 1979 年の 3 月。まさに「ギャラクシアン」と「パックマン」の合いの子みたいなもんだと思っています。生まれて物心付く頃にはファミコンブーム。そしてそんな中ウチに買ってこられたのが「ワギャン」でした。なんか檻に入ってる変な声を出すワギャンに最初は泣いてしまったそうです。その何年後でしょうか...ファミコンで「ワギャンランド」を買った時に、父がハードケースのパッケージを指差し、「これ昔ウチにいなかったか?」と不思議そうにしていた事は今でも忘れません。  
(新潟県・DANさん)

室内飼育用に品種改良された小型ワギャンの飼主様ですね。発売当時、乾電池の残量がなくなると空腹のワギャンがオリを破り脱走との報告が後をたたく、大規模な捕獲作戦が展開されました(脱走ワギャンの大部分は電気店の乾電池売り場にて捕獲)。DANさんのお家で飼育されていた小型ワギャンは、電池切れのため脱走したのではありませんか? >「これ昔ウチにいなかったか?」  
(藤原 慎一)

自分が生まれたのが 1982 年、物心ついた頃からファミコンが家にあった=小さい頃だからメーカーを気にしてないだけで 1980 年代にもプレイしたゲームが絶対あるはず! と思い「ナムコチャンネル」の総合ゲームカタログを探っていたら、やっぱりありました! そのうちのひとつが「ワギャンランド」です。可愛いキャラクターとボス戦のしりとりや神経衰弱が特に印象に残っています。兄弟や友達と一緒に一生懸命しりとりの答えを探したりしながらプレイしてました。この

事を思い出してまたワギャンランドで遊びたいくなりました!!  
(北海道・タエコさん)

ワギャン細胞の解析が行われていた未来研究所バイオ開発室。DNA データを仮想空間に取り込み、8ビットの火山島内でワギャン族の大量繁殖に成功。コードネームは WAGAN-LAND。コンセントから安定供給される電気のため(室内飼育用ワギャンのような)空腹による脱走は沈静化しました。タエコさんも、ぜひ電源を入れてあげて下さい。久しぶりの通電に喜んだワギャンは、暴走が止まらないことでしょう(笑)。  
(藤原 慎一)

実家に帰った折り、捜し物をしていましたら昔遊んだゲームソフトができました。「ワギャンランド 2」のパッケージを見つけ懐かしくなり、開けてみたら中身は残念ながらもありませんでした。でも、箱の中には神経衰弱やしりとりなど、紙にメモしながらワギャンとステージをクリアしていった思い出が沢山つまっていました。見た目の派手さや謎解きのおもしろさなどはなかったけれど、プレイしていて楽しかったソフトでした。リメイクして GC や GBA で復活していただきたいな。またワギャンに会える機会があればと思います。  
(福島県・んにんさん)

んにんさんは、長期間、電気エサを与えていなかったようですね。カートリッジごと脱走とは。南海の孤島「大怒島」で最初のワギャンが発見されて今年で 18 年。ついに WAGAN-LAND は電信化され、i-mode、vodafone でダウンロード可能に。しかし、あなたの携帯へ棲みついたワギャンが、あなたの通話音声エネルギーとして蓄積し、液晶画面を破り巨大化する恐れも。携帯での大声通話はお控え下さい。  
(藤原 慎一)



**藤原 慎一(ふじわらしんいち)**  
1981 年入社。デビュー作は 1984 年のナムコカレンダー(通称ゼビウス・カレンダー)、『ワギャン』とその関連商品の企画を担当。また、『余命検索サービス X-DAY』シリーズの企画・デザインを担当した。現在、CX カンパニー/P7 クリエイターグループにて、パチンコ用 CG を制作中。