

書籍/無料配布雑誌

本ページでは発売中の書籍、及び一部店舗で配られていた無料の配布雑誌を紹介しています

続刊中の現役雑誌に関しては[こちら](#)へ

すでに休刊、廃刊した雑誌に関しては[こちら](#)へ

▶ 書籍

- ▶ [クソゲー白書](#)
- ▶ [ゲームブック](#)
- ▶ [超クソゲー](#)
- ▶ [テレビゲームのひみつ](#)
- ▶ [美食倶楽部バカゲー専科](#)
- ▶ [ファイナルファンタジータクティクス大全](#)
- ▶ [僕たちの好きなファイナルファンタジー](#)
- ▶ [ポケットモンスターReBURST](#)
- ▶ [宮ちゃんの戯夢人生](#)
- ▶ [ヤンデレ大全](#)

▶ 無料配布雑誌

- ▶ [NG](#)
- ▶ [ファミかんプレス/TVパニックプレス](#)

書籍

[クソゲー白書](#)

1998年に夏目書房より発行された、クソゲーの実態を明らかにするという触れ込みの本。だが、この本自体がとんでもないクソだったりする。

- ▶ アンケートの手法に問題がある。
 - ▶ 「あなたがクソゲーと思うゲームをあげてください」というアンケートの結果発表がこの本のメイン。
 - ▶ アンケートを取ったのはたったの400人。複数回答を集めても1000件ちょっと。
 - ▶ これをいろいろ分類し部門ごとに集計しているのだが、その結果1位の得票数の割合が少なすぎたり(例えばRPG部門で1位の『ロマンシング サ・ガ』は14票)、クソゲーだと思ふ原因で「その他」が1位になったりしている。
 - ▶ この結果、ロマサガだけでなく『ブシドーブレード』『ときめきメモリアル』『MYST』など、クソゲー以前にアンケートの調査対象者の好き嫌いで選ばれたゲームばかりがジャンル別クソゲーの1位にランクインする羽目になっている。
 - ▶ 併記されている理由も、明らかに言いがかりかその場の思いつきのようなものばかり。
 - ▶ なぜかスクウェアのゲームが多数ランクインしている等(上記のロマサガ、ブシドーブレードの他にはFFVII、聖剣伝説2、サガフロなど)、集計結果が相当偏っている。
 - ▶ ちなみにアンケートは、著者の1人が勤務しているゲーム専門学校から学生に対して取ったもの。公平性がまるで無い。
- ▶ 文章や用語の説明に問題がある。
 - ▶ 一言でいうと読みにくい。難しい学術用語や専門用語を多用して文章自体が破綻している感じである。
 - ▶ 「本当に優秀なシナリオライターはテレビや映画に行ってしまうから、ゲームのシナリオはつまらないのは仕方ない」など明らかにゲーム制作者に喧嘩を売っている文章もある。
 - ▶ 「ギャルゲー」の定義として「ギャルゲーは女子向けのゲームであり、『ぷよぷよ』が最高のギャルゲー」と言い切っている。
これを見れば、いかに本書が駄本か分かるであろう。

- ▶ ではぶよぶよのような落ち物パズルがなぜ人気があるのかということ、「便秘後の排便の快感を表わしているから特に女子に人気」らしい。
女性プレイヤーが聞いたら間違いなく激怒モノだろうが、何よりも開発者に対しての侮辱である。
- ▶ 本の構成に問題がある。
 - ▶ 不自然な改行や余白ばかりのページが多数あり、明らかにページ稼ぎをしている。
 - ▶ 当時実在していたクソゲー紹介サイトを、文章だけでなく文字サイズや書体まで丸写しして転載している。ちなみに、そのサイトの管理人にはすでに通報が何件かあった模様である。

なお、続編『クソゲー白書2 読者怒りのおたけび』のアンケートハガキが挿入されているが、この続編は幸か不幸か未だに出していない。

同書のクソぶりを批判しているWebサイトやAmazonのレビュー等の文章の方が余程読み応えがある。

ゲームブック

一言でいうと「テーブルトークRPG (TRPG) を1人で体験できる」書籍。日本ではTRPGとほぼ同時共に輸入され、1980年代に平行して浸透していった。

- ▶ 文庫本が多かった。しかし『トンネルズ&トロールズ』などは一見するとゲームブックだが、内容はTRPGである(*1)
通常の文庫本（や書籍・文書）は1ページ目から順に読んでいくが、ゲームブック（の本文）は「（選択肢が与えられて以後は）プレイヤーが主人公となり、選択肢を選んで読み進む」という形式である。
「1人でも遊べる」という手軽さが受けたが、ファミコン（当時の普及機）で『ドラゴンクエストII』や『ファイナルファンタジー（I）』などの良作RPGが登場し、（人気を得て）シリーズ化した上ゲームブック自体が粗製乱造気味になったこともあって下火になった。
- ▶ TRPGはゲームマスター1人と、プレイヤー（通常、5～6名程度が上限とされる。サブマスターが居る場合は別）が必要。
 - ▶ 『ブラッド・ソード』シリーズでは、最大4人までプレイヤーとして参加可能であり、読み手あるいはモニター操作役を務めるゲームマスターを交えてTRPGのようにプレイすることもできる。
- ▶ 作中での戦闘要素（運要素）を判定する為、サイコロ1個（主に6面体）以上（と筆記用具）が必要。
1人でプレイヤーとゲームマスターを兼ねる仕様の為、後述の通り、ズルをする事もできる。
 - ▶ 見開きページの左上にサイコロやルーレットの出目が付いてたり、そもそも戦闘要素に運要素が絡まないゲームもある。
- ▶ また一般的には「選択肢を選んで進む」パターンだが、パラグラフジャンプという選択肢の無い番号へ進むと言う工夫を凝らした作品もある。
 - ▶ 後期では多用されているが初期のものでも使用されている。
鍵やキーアイテムに書かれた番号へ進めと指定されるものから、パラグラフ内では特に指定されずきちんと内容を覚えてジャンプしないといけない難易度の高いものもある。
- ▶ なお、輸入ものの作品は「（通ってきた）道を戻れない」という仕様が多かった。日本オリジナル版では双方向での通行を再現しているものがある。
 - ▶ エニックス版『ドラゴンクエスト』ではオリジナルのRPG要素を再現すべく、フィールドマップ上で自由に行き来可能になっている。
- ▶ 作者の作風が表れているものもあった。
例としてJ・H・ブレナンの作品はゲームオーバーが14番と決まっており、「14番へ行け!」と書かれていると、既読者は「バッドエンドか」とすぐに判った。
- ▶ ファミコンのゲームブック化の代表格は「冒険ゲームブックシリーズ」の双葉文庫。ファミコン全盛期に青い背表紙のこの文庫本がゲーム攻略本の近くによく並べられていた。
原作無しのオリジナルゲームブックで有名な出版社は「ファイティングファンタジーシリーズ」(*2)で有名な社会思想社や、『ゼビウス』「ドルアーガの塔三部作」(*3)で有名な東京創元社（勿論オリジナル作品も多数出版している）があげられる。
- ▶ ファミコンなどのゲームのストーリーや道行き・戦闘の行動が文字におこされており、書かれている文章を読んで条件や選択によって決められたページや振り当てられた項番の文章へ移動して行き、ENDを目指す...と言う本。
 - ▶ 文章にするとかなり分かり難いが、イメージとしては『かまいたちの夜』や『弟切草』などのサウンドノベ

ルゲームに近い。

- ▶ サウンドノベルと違うところは、ダメージ判定やアイテム入手・使用、体力などのポイントなど条件の有無に合わせた選択がある事が上げられる。
- ▶ 他には延々と同じ項番(ページ)をまわったり、選択肢を誤ったor必要アイテムがない等でゲームオーバー(BAD END)の一文に飛ぶことも多い。
- ▶ また、同書に挟み込まれている『行動記録用紙』に入手したアイテム、現在の体力などのポイント、どの項番(ページ)に移動したかの記録を書き込んで進めていく。
- ▶ 途中でBAD ENDになったとしても、自分が通った痕跡を辿り途中から再開できる。
また、分岐点で先の文章に目を通してBAD ENDを避けたりループを避けたりなどちょっとしたズルができるのがアナログゲームのこのゲームブックの特徴でもある。
 - ▶ ゲームブックで遊んだことのある人には、ある種お約束な行動ではある。
 - ▶ しかし作者側もお見通しだったようで「この分岐は本来あり得ない結果です。あなたはズルをしましたね!最初から正々堂々とやりなおしてください!」という番号も存在した。
 - ▶ そのほか、特定のアイテム・技能・情報等を基にして特定の項番から選択肢にない項番に直接ジャンプする要素を採用しているゲームブックも数多い。
 - ▶ フリーゲーム等で作られている「ゲームブック風コンピューターゲーム」は表現方法がゲームブックなだけで判定等はコンピューターがやるため、これらのズルは不可能だが、商業作品のエロゲー『蠅声の王』は「ゲームブックの完全再現」を謳い、これらのズルが可能な構成。つまりエンディングの番号を知ってさえいれば開始数秒でエンディングを迎える事もできる。
 - ▶ 図書館で貸し出されていたものにはご丁寧に解法のところに線が引いていたものもあった。推理小説でいう「最初のページに手書きで犯人名が書かれている」というのと同様である。

RPGはもとより、アドベンチャーやアクションゲームもゲームブックになっている。

『ファンタシースター』や『チャイルズクエスト』のようにほぼ原作通りに進むものもあれば、『ファイナルファンタジー』や『ヘラクレスの栄光』のように原作からまるっきり変わってしまったものもある(*4)。

変わったところではシューティングゲームのゲームブックも存在する。ただ、ゲームブックのためのオリジナルストーリーになっている事が多かった(*5)。

現在、ゲームブックというとホビー・ジャパンから刊行されている対戦型ゲームブック『クイーンズブレイド』シリーズ(*6)が有名であると思われる。

しかしゲームの内容よりも本のイラストの方が色々な意味で有名であり、遊んでいるユーザーが多いのかは疑問ではあるが...

他に同社からはファイティングファンタジーシリーズのゲームブックもいくつか出版しているが、やはり主人公達を美少女化してのリメイクである。

また、創土社からは過去作品のリメイク(東京創元社刊のドルアーガ三部作など)や完全新作のゲームブックも出版されている。

実際に流通していたゲームブックの例(原作がコンピューターゲームの物に限る)	
RPG	ドラゴンクエスト
	キングスナイト
シミュレーションRPG	ファイアーエムブレム(『外伝』を除いた初期3作品、2作がエニックス発行。)
アドベンチャー	ポートピア連続殺人事件
	新・鬼ヶ島

アクション	パルテナの鏡
	ドルアーガの塔三部作(東京創元社)
	ドルアーガの塔外伝
	マドゥーラの翼(コミック)
	スーパーボンバーマン2
	スーパーマリオブラザーズ
シューティング	ファンタジーゾーン/同2

超クソゲー

太田出版から1998年に発売された、その名の通り新旧メジャーマイナー問わず様々なクソゲーと呼ばれるゲームを紹介した書籍。

2000年には続編である「超クソゲー2」、2003年には新録分を加えて再編集した「超クソゲーRemix」が発売されている。

著者は阿部広樹と箭本進一。「2」以降は多根清史も参加。その後続くクソゲー・バカゲー本の嚆矢とも言える本である。

また書名には「クソゲーを超えたゲーム」という意味合いも込められており、クソゲーに紛れて埋もれた良作や良質のバカゲーなども紹介されている。

『たけしの挑戦状』の福津プロデューサー、『デスクリムゾン』の真鍋社長など、歴史的怪作に携わったスタッフへのインタビュー記事も掲載されている。

なお各ライターの評価についてだが、概ねは箭本の文章は「ゲームそのものへの愛が伝わってくる」として評価が高く、対して阿部は「やたら裏事情ばかりを書くなどゲームを出汁にして業界人アピールしたいだけ」と評価が低く、多根はその中間といった所。

2011年9月には、1・2巻の総集編「1+2」と新規書き下ろしの3巻が発売された。

テレビゲームのひみつ

学研から出版されている「ひみつシリーズ」の一環として出た学習漫画。

ただし図書館向けに無償配布されたため一般販売は行っておらず、入手したい場合は古書店を探す必要がある。読むだけなら図書館の児童向けコーナーに行けばよいのだが。

カプコンが監修しており、「世界初の家庭用テレビゲームはアタリ社のポン」としている(*7)など間違いも多いが、それなりによくまとまっている。

▶ [学研のサイトでの紹介](#)

美食倶楽部バカゲー専科

キルタイムコミュニケーションから全3巻が発行されたクソゲー本。

起源は『ユーズド・ゲームス(のちのGAME SIDE)』創刊号の特集記事。この特集が好評だったので連載記事となり、リライトや新規レビューの追加などを行なったうえで単行本化された。

「調理法さえ変えてみれば、この世にクソなゲームなどひとつもなくなる」というコンセプトをもって、クソゲーの斜め上な楽しみ方や、良作のおバカな楽しみ方を提供するといった内容。数は少ないが、周辺機器や[非公認ソフト](#)の紹介も行なっている。

『[美食戦隊薔薇野郎](#)』や『[パリ・ダカール ラリー・スペシャル](#)』などの埋もれたバカゲーを発掘したり、『[レーシンググラグーン](#)』を初めてボエムゲーとして紹介したりといった点が、特に評価されている。

ただし、本人が暴走しているだけに見える[ゾルゲ市蔵](#)のコラムのように、参加ライターごとにレビューの質の違いが大きいことが問題であった。そのあたりの事情は、先行したクソゲー本『超クソゲー』と同様である。

また一部のレビューで、事実誤認が散見される。『[武田信玄](#)(PCE)』や『[ルナーク](#)(MD)』でアーケード版の存在

を失念したり、『美神伝説Zoku』を本作より後に発売された『姐(あねさん)』の後継作と書いたりといった具合。パタイコ論を交えつつ大真面目に『東方見文録』を解説するパートは、意外と興味深い(書いたのは中村満氏)。3巻では殆ど同じ内容(*8)でX-BOXを茶化す記事が2回も載ったり、後半の記事が魔法のみプレイ企画「疾走! 魔法大作戦」の再録であったりというネタ切れ感があった。

ファイナルファンタジータクティクス大全

FFTの攻略本。だが、誤植・間違い・矛盾が酷くファミ通クオリティを余すところ無く見せ付けた本といってもよいだろう。

その黒い装丁とあまりにも酷い内容(=黒歴史)から「黒本」とあだ名された。

以下に誤情報・首を捻りたくなる攻略記事の一部を載せる。

▶ 例

- ▶ モルボル菌を使ってくるモルボルグレイトが大量に出現する可能性のあるマップには、**モルボル菌が効かない固定ユニットだけ参加させるべき**。(47P)
まじゅう使いさえセットしていなければ汎用ユニットを混ぜても無問題なのだが、
- ▶ **弓使いの「チャージ」はショートチャージでチャージ時間を短縮できる**。(61P)
どうやっても弓使いの「チャージ」のチャージ時間は短縮できません。
- ▶ 弓使いは接近戦に対して術を持たないので全員で囲んでしまえば何も出来なくなる。(101P)
弓を使ってこない者もいるんだが...あと基本技などをセットしている者の場合それを使う可能性がある。
- ▶ 人物相関図にてアルガスより先に死亡したゴラグロス・ミルウーダ・ティータなどは生きているのにアルガスのみが死亡したことになっている(*9)。(144P)
スタッフは本当にプレイして確認したのか?
- ▶ **ラムザが戦闘不能になると即ゲームオーバー**。(149P)
このゲームは『**ファイアーエムブレム**』ではない。
- ▶ 第三章開始時の人物相関図にエルムドア侯爵の下に「戦士」という謎の単語がある。(178P)
おそらく「戦死」の誤字だろうが、実際は第三章開始時はまだエルムドアは戦死していない(噂話にも出ていない)。
- ▶ FFT最大のレアアイテムともいえる源氏シリーズ所持者のエルムドアから**小数点以下の確率で盗むことが可能**。(200P)
彼は絶対に盗まれない特性を持ってるのでどうやっても盗めません。後の版で修正された(*10)という噂があるが嘘である。
- ▶ **ランベリー城地下墓地...ザルバッグを助ける方法は?**(201P)
ランベリー城地下墓地にザルバッグは出てこない。
- ▶ **源氏シリーズと正宗はエルムドア専用装備**。(214P・第二版)
通常では絶対に手に入らない源氏シリーズはともかくキャッチで手に入る正宗は仲間も装備できる。
- ▶ **レベルの高い忍者は貴重な騎士剣や刀を投げってくる**。その中にはカオスブレイドやラグナロク、そして正宗までもが含まれる。(237P)
あれ塵地螺鈿飾剣は?完全な間違いと言うわけではないが...
- ▶ 「阿修羅」「ジャベリン(非売品)」「エスカッション(非売品)」の項目が抜けている。(後者二つは第二版以降で記載)(257~261P)
肝心な物を載せ忘れるとは...しかも最初の物はすぐ気づくだろ...
- ▶ **ポエスカス湖の幽霊ユニットをクリスタルにしてアビリティ継承しよう**。(297P)
幽霊ユニットのジョブは固有ジョブ扱いなのでクリスタルを回収しても幽霊ユニットのアビリティを継承することは基本的にできない(*11)。
- ▶ **ヘルプメッセージ一覧が載っているがメリアドールはなぜか2つある**。なお、**が正解**。
また、男性(汎用)ユニットはアーノルドからイジュランまで(*12)がごっそり抜けている。(286P)
スタッフ絶対ヘルプメッセージの確認してないだろ...
- ▶ **フランソワのセリフ「それはね、ヒ・ミ・ツ(ハートマーク)」の後に下品な内容の言葉を付け足されている**。(291P)
いくらなんでもこれはないだろ...
- ▶ **正宗はエルムドアだけが持っている刀だが盗めない**。よって侍の**アクションアビリティ「正宗」は使えない**。(297P)

レベルの高い忍者がたまに正宗を投げまくるのでそれをキャッチできれば使えるのだけが?つか上にもあるがキャッチで入手できること書いてあるじゃん。

この本の間違いをすべて挙げようとするのでページの容量を食うので外部リンクを参照してほしい。また、大全と名乗っているが途中までの攻略である。

そして、よりによって**帯で自画自賛**、酷い内容の書籍にありがちなものである。

+ 帯にある文

あの悪夢から10年、ファミ通はリメイク版の攻略本を出したが、内容は改善されるどころが逆に酷くなっている。詳しくは[こちら](#)。

- ▶ とても参考になる外部リンク
 - ▶ [黒本 \(FFT\) とは \(クロホンとは\) - ニコニコ大百科](#)
 - ▶ [ファイナルファンタジータクティクス大全の正誤表](#)
 - ▶ [ちょいネタのコーナー](#)
 - ▶ [ICE DROP - ファイナルファンタジータクティクス エルムドアから源氏シリーズの装備を盗む!](#)

僕たちの好きなファイナルファンタジー

スクウェア監修のもと、宝島社から2002年に発売されたFFシリーズのファンブック。

が、何年も前に遊んだゲームのことをうる覚えで書いたような間違いや誤植の多さ、XIだけ扱いが大きいなど、内容は一般書籍とは思えないほど酷い (XIは当時のFF最新作と言う事情もあるが)。

主な間違い

- ▶ ストーリー中の「自己犠牲」を扱った特集で、IVは実際に死ぬテラではなく実際は生きていたパロムとポロムが取り上げられている。
確かに自己犠牲ではあるのだが...
- ▶ FCで出た『ファイナルファンタジー (第1作)』はSFC (SFCには移植されていない。)・WSC・PSなどに移植されている。さらに**ゲーム画面は変わらない (*13)**。
- ▶ バッツは自称トレジャーハンター。
 - ▶ 『V』のバッツはトレジャーハンターと名乗っていない。『VI』のロックと混同している。
 - ▶ (ファイナルファンタジーマニアック用語辞典にて) 魔封剣を使えるのは『VI』の**ファリス**。
 - ▶ 正しくはセリス。ファリスは『V』のキャラクターである。

さらに、[違法エミュレータを使用したスクリーンショット](#) (再版では画像修正されている) まで掲載されている。

- ▶ とても参考になる外部リンク
 - ▶ [僕たちの好きなファイナルファンタジー \(正誤表つき\)](#)

ポケットモンスターReBURST

何故か『少年サンデー』で始まった (*14) ポケモンのコミカライズ作品の一つ、通称「嘔吐(「リバース」トから)」。

その異例の事態に周囲は困惑し、不安を露わにする者も少なくなかった。そしていざ連載が始まってみると、その想像を遥かに超えた酷さで見た者を驚愕、挙句シナリオ担当が逃亡 (*15) する事態にまで発展とファンサイドのみならずスタッフサイドも混迷、即座に悪評まみれになった。

「ポケモンと合体した人間が殴り合うバトル物」コンセプトからして何かがおかしい。

- ▶ とりあえず何がそんなに酷いのか例として.....
 - ▶ **ポケモンがほぼ出ない**(よくて数コマ、コマの隅に映り込んでいる程度という。もはやウォーリーを探せ状態)。
 - ▶ バトルが見ていて面白い物でもない。
 - ▶ 合体した人間の格好が下手なコスプレにしか見えない。等々。

では、ポケモン題材でさえなければそれなりに見られるのかと言えば、全くそんなことはない。基本的な背景設定、描写、シナリオ運び等徹底して破綻していて突っ込み所しかない、ヒロインの(ビジュアル限定で)の可愛さ以外に評価所がないというのが定説。

シナリオ担当の事実上降板以後は少年漫画の王道的にまともになった...というより余所のパクリもとい、王道のツギハギのような作りになった上に絵まで雑に。

作品の出来のみならず、ネットにおける(かなり濃厚な)レビュー工作疑惑など、その胡散臭さはポケモンコンテンツ随一。

突っ込み所が多すぎてページ容量を食う(最悪各話の解説をするはめになる)ので、詳細を知りたい方は[こちら](#)へ。

宮ちゃんの戯夢人生

今は亡き「マガジンGREAT」（講談社）で2000年から2009年にかけて細々と連載されていた1話6ページのゲーム紹介漫画。

作者である宮崎かずしげが自腹で買ったゲームを女性アシスタントのツッコミを交えて本音で紹介するという趣旨の漫画だが、第4回でバカゲーを取り上げたのが好評だったらしく、それ以降はほとんどの回がバカゲー特集と化してしまった。

雑誌休刊により連載が終了した2009年にまさかの単行本化。

- ▶ 連載が長期なので、2000年以降のゲーム業界の移り変わりがリアルタイムで描かれている。また、作者の思い出のゲームとしてファミコンソフト等のレゲーが登場することも多い。
- ▶ ほとんど無法地帯状態の漫画だったので、普通のゲーム雑誌なら触れないようなことが平気で書いてある。最終回（例によってバカゲー特集）ではあの『[メジャーWii パーフェクトクローザー](#)』まで登場した。

ヤンデレ大全

インフォレストから発行された資料集。

古今東西のゲーム・漫画・アニメのヤンデレを取り扱う、というものなのだが...中身はかなり酷く、ヤンデレ愛好家からも「何もわかっていない」と批判されている。

というのも、実際は**恋愛要素とは関係ない要因で単純に精神を病んでいるだけで「デレ」もないようなキャラを軽く「ヤンデレである!」と決め付けている記事ばかりなのである** (*16)。

特に酷いのが『ひぐらしのなく頃に』の特集であり、ヒロインである竜宮レナと園崎詩音を「静のヤンデレ、動のヤンデレ」と評したが、前述どおり作中でこの2人は**恋愛要素とは関係ない要因で精神的に病んでいるだけのキャラ**であり、デレの部分はあるがそれも「ヤンデレ」ではないのである。

また同じく大特集されているのが『[School Days](#)』の桂言葉であるが、彼女に関して該当記事にあるように製作者側も「**安易にヤンデレ認定しないで欲しい**」と苦言を呈している状況であり、そもそも彼女もひぐらしの2人同様ヤン「デレ」ではないので、記事そのものが間違っていると言える。

更に、ひぐらしやスクイズだけではないが少しでもヤンデレ「っぽい」キャラを出しているだけのゲームを、そこがウリでは無いにもかかわらず「ヤンデレゲー」として紹介している始末。

その様に安易に括られた作品のファンからすればたまったものではない。

古今東西と書かれているが、中身はほとんど出版の近年の作品、とりわけエロゲや有名同人ゲーばかりであり、『タクティクスオウガ』のカチュアくらいしか古い作品のものは無い (*17)。

中には、その作品の他のキャラを持ち上げたいがためにヤンデレと認定した挙句「**（その作品の主演など）には到底及ばないのだ**」などと書いた執筆者もいる。

なぜこんなものを出したのかというと、発売は2007年9月頃で上記の通り桂言葉が有名になり、またアニメでも一部ヤンデレがブームになった時期で、明らかに便乗して出したのが丸分かりである。

インフォレストは過去にもツンデレがブームになった時に「ツンデレ大全」なるものを出したが、これと五十歩百歩の出来である。

無料配布雑誌

NG

ナムコの広報誌で、直営店であるキャロットなどで配布されていた。

最初はA5版による季刊だったが後にA4版となり月刊化、最終的に隔月刊となった。創刊号で扱われたのは「ゼビウス」。

一社提供していたラジオ番組「ラジオはアメリカン」のコーナーや「午後の国」の富士宏の連載漫画といった一部連載以外は、基本的に自社アーケード作品の話題や各地方の直営店舗を特集して扱うが、自社の草野球チームの紹介やなぜかキャンプの仕方などアウトドア情報などもよく掲載されていた。

季刊初期の頃はまだゲームセンターのイメージが良くなかったこともあり、家庭でのゲーム禁止令、補導員との軋轢や85年に改正施行された風営法によりゲームセンターが規制の対象となってしまったことに対する批判などが読者、またはメーカー側の意見として著された。

同時期に「つくばEXPO'85」が開催されたこともあり、同博覧会のマスコットキャラクターを元にナムコが制作したロボット「コスモ星丸」や時代を先取りしすぎた自動演奏バンド「ピクパク」の紹介など、当時ゲーム制作と並んで力を入れてきたロボット事業の紹介も行っていた。

季刊の頃は「VG2」「BGM」などのゲーム攻略や評論の同人誌を紹介するコーナーや、後に独立し書籍化された「明解ナム語辞典」の原型が投稿され、関わっていた方々は様々な部門で後に大きくゲーム業界に関わることとなった。

月刊後は実際に習字を募集しあまりにも汚い字やナムコ以外の関連用語を書いたら**即破門**となった段位制の珍コーナー「書道塾」、読者から1年間の目標を聞きその経過を報告（牛乳を飲んで身長を伸ばす、日本縦断するというものから**100年生きるけどりあえず1年間死なない**というものまで）する「チャレンジマン」など、当時まだ通信インフラが全然整っていなかったゲーマー同士のコミュニティをナムコ自らが仲介するという役割で行われた。

また当時は「鉄のカーテン」とも揶揄されていたゲーム開発者が表に出てきた媒体でもあった。ゼビウスの遠藤氏はもちろん、「ギャプラス1億点には二日以上かかる」など作者がゲームの素朴な質問に答えたり（後に3日がかかりで1億点達成したグループが出現した）、「**花火をバラして火薬を大量に集めフィルムケースに詰め込み駒沢公園で大爆破させた**」というシャレにならない武勇伝を話したりとか内容は様々であった。

後にアーケードの斜陽により休刊し、代わってゲームに関連したアミューズメント情報に重点を置いた「NOURS」を刊行。

しかしこの路線転換は非常に不評であり、新刊が出るや否や争奪戦が起きて早々とストックが切れるNGとは対照的に、NOURSは新刊が出てもお延々とストックが残るという有様であった。

その後1994年には総集編が発行されており、PSのナムコミュージアムシリーズ(アンコール除く)には全号の表紙や記載内容の大まかな説明、連載漫画等が収録されている。

ファミかんプレス/TVパニックプレス

90年代に、中古ゲームショップ「TVパニック」が発行していた月刊のミニコミ誌。

基本的には無料なのだが、商品を購入した客にしか渡さない店舗もあったという。

- ▶ 読者投稿によるイラストコーナーや、ソフトの感想を募集する「この1本にハマりました!」「泣きました!」といったコーナーが存在した。
 - ▶ ただし掲載作品の中には「ドラゴンクエスト4コママンガ劇場」からの盗作も混じっていた。
- ▶ 96年にリニューアルされ、版型も大きくなったのだが、同時に投稿イラストへの編集部側のコメントが悪意に満ちたもの**に変わった**。
 - ▶ 「**デッサン狂ってる!**」「このソフトのイラストは皆描くから競争率高いぞ」「(ガンダムキャラが描かれているハガキに)キャラばかり描きすぎて、MSを描くスペースがなくなったな、こりゃ」など。
- ▶ 掲載されると点数券が貰えそれに応じて賞品と交換ができたのだが、ある日突然廃刊が決まり「**賞品の交換は日まで受け付けている**」と言いつつ送っても何もくれなかったという伝説を残している。