

## 現役雑誌

本ページでは今も続刊発売されている現役雑誌の紹介をしています。

すでに休刊、廃刊した雑誌に関しては[こちらへ](#)

書籍、及び無料の配布雑誌に関しては[こちらへ](#)

- ▶ [ゲームラボ](#)
- ▶ [月刊コロコロコミック](#)
- ▶ [コロコロG](#)
- ▶ [コンプティーク](#)
- ▶ [週刊ファミ通](#)
- ▶ [電撃シリーズ](#)
- ▶ [ニンテンドードリーム](#)
- ▶ [Vジャンプ](#)

## ゲームラボ

サブカル系書籍を多く手がける三オブックスの、ゲームを始めとするオタク的な話題全般を扱う月刊誌。1986年創刊(誌名が『ゲームラボ』となったのは1994年より)。

『ラジオライフ』の姉妹誌でもあり、旧誌名の『バックアップ活用テクニック(通称:パッ活)』の頃からアンダーグラウンドな方向性の誌風を貫いている。

コラムを連載していたアイドルの事務所から内部資料が流出した際に、「印象のよくない雑誌なので、終了の方向で」と書かれていた。

つまり、それ程アングラ系の色が濃い雑誌である。

サブカル傾向が強く、大手メーカーや大作ゲームを嘲笑うような表現が目立つ。しかし一方ではSCEを憎悪しつつ任天堂をベタ褒めしていたりと日和見な雑誌(\*1)。その論調はまるでゲハのようである。

普通のゲーム雑誌が突っ込みを入れないような事柄を取り扱うことが多いが、同系書籍が普通は行わない関係者への取材を行うことがあるためそちら傾向のネタが好きな層からは支持されている。

電撃やファミ通などの大手ゲーム誌に対して一方的に敵愾心を燃やす傾向があり、「カタログ以上の価値はない」

「資金に物を言わせて、耳当たりのいい言葉を並べているだけ」とかなり辛辣に批判している。

全体的に、難度の高かったりアクの強い作品を好む傾向がある。特に洋ゲーやXbox360の熱狂的支持者が内部にいるらしく、ちよくちよく偏った論陣を張る。

またライトユーザー向けタイトルを「スイーツ(笑)向け」「ゆとり仕様」と酷評する一方で、熟練ゲーマーさえ理不尽さを感じるようなゲームを絶賛することも珍しくない。

他に誌面の傾向として「女性向け(および女性ファンの多い)作品に対する冷遇」というものもある。簡単に言えば「女性にウケる=まともなゲーマーなら噴飯物のクソゲー」という図式を作りたがる。主力読者層が30代後半以降の男性だから、仕方ないのかもしれないが。

その流れから、戦国BASARAのアンチ特集などを組むことも。「世にも奇妙なBASARAの世界」という特集では「腐女子がイケメン武将に萌え狂ってるだけ」「ゲーム性は皆無、かろうじて遊べる部分は完全にパクり」と酷評。またそういった論調はネットを中心に支持されるため、さらに激しくなっていく。

PARやマジコンを使用したゲーム改造やバックアップ起動を「ユーザーの権利」として支持するという、ゲーム誌としては異例の対応も見せている。

「改造して隅から隅まで楽しまないで損」という考え方が根底にあるようだが、一方で「ゲームメーカーが資料を下ろしてくれないために、ハックツールで解析せざるを得ない」という身内の事情から改造行為を容認しているという一面もないとは言わないが、あくまで方便であろう。

違法DLに関しては「一部の不心得なユーザーがやっているだけ」「ちゃんとした改造ユーザーまで犯罪者予備軍扱いしないでほしい」とのこと...?

かつては「悪用厳禁(\*2)」というエクスキューズを入れてP2Pソフトやアップロードされているファイルを紹介していたりもしたが、DL禁止法以降は急に「(著作権侵害は)前時代的行為」「今更P2Pなんて...」と掌を返したような対応

をした。日和見の見本である。

任天堂が傘下のソフトメーカーと一緒にいった、いわゆる「マジコン訴訟」の折には「マジコン撲滅キャンペーン撲滅」を謳って特集を組んだことも、

セーブデータのバックアップやデータ改造はユーザーの正当な権利であり、メーカーの金満主義のためにそれが侵害されるのは許せない、とのこと。

ゲーム業界の噂などに関して信憑性の無いネタ(思わぬ特ダネが出たりもするが)を取り扱うこともあり、嫌悪する層も少なくない。

かなり偏った誌風ではあるが、クソゲーやレゲーの特集を組んだり、昭和の小学生男子のマストアイテム「コスモス」や「大百科シリーズ」と言ったもういい年のファミコン世代が泣いて喜ぶような懐かしネタにページを割くなど、バツ活時代も含めごく一部の古参ゲーマーには比較的好かれているようだ。

## 月刊コロコロコミック

小学館発行の児童層向け漫画雑誌。1977年創刊。元々は『ドラえもん』特集誌として創刊された(\*3)が、現在はホビー・ゲームとタイアップした男子児童向けメディアミックス総合誌の色合いが強い。

子供向けホビーに絡めたコミカライズ(ミニ四駆、たまごっち、ベイブレード、デュエルマスターズなど)が多く、ゲーム関係に関する国内初のコンピューターゲームを題材にした漫画『ゲームセンターあらし』を連載、大ヒットさせる。

またファミコン最盛期には『ファミコンロッキー』を連載し、これもヒットさせる。この頃には別冊・増刊含めて毎号のようにファミコン攻略漫画を読み切り掲載していた。

ロッキーでは、『スパルタンX』を24周するとヒロイン・シルビアが真のボスとして襲いかかってくるという超展開を披露して全国のちびっ子を困惑させた。

ほかにもゼビウス・魔の二千機攻撃など、とんでもネタには事欠かない。

ファミコンブーム以降はハドソンと友好関係を持ち、STGブームやそこから発生した名人ブームを盛り上げた。そのため「コロコロはハドソンの広報誌」と揶揄された時代もあった。

コロコロはハドソンとの友好関係もあってPCエンジンの記事を多く載せていたため、その流れから専門誌「月刊PCエンジン」創刊に至っている。

その一方、元々任天堂と友好関係にあった徳間書店のわんぱくコミックがゲーム関係の取り扱いを縮小すると、沢田ユキオ氏が同誌で連載していたマリオブラザーズシリーズを『スーパーマリオくん』として連載、現在まで系譜が続くロングヒットとなっている(\*4)。

一方、『ポケットモンスター』もブームの兆しが出ると連載を開始し、今に至るまで続くシリーズとなっている(内容はアレだが)。家庭用で一時期任天堂がシェアを失っていた時期も任天堂ハードの扱いが中心だった。

数年前は『ロックマンエグゼ』や『サルゲッチュ』シリーズ、近年では『イナズマイレブン』シリーズに力を注いでいる。

漫画誌としては小学館系の他の漫画誌同様黒い噂が多い。代表的なものは、1994年から実に12年もの間『星のカーピィ』のメディアミックスを担当していたひかわ博一氏に関する事など。

長年ガンダムシリーズとは疎遠な関係(\*5)であったが、2011年6月にレベルファイブとのタッグで新番組『機動戦士ガンダムAGE』を推すことを発表し、各方面に衝撃を与えた。

## コロコロG

2010年に突如発表された10~20代の男性を対象にしたコロコロの姉妹誌。季刊。

簡単に言うとコロコロをジャンプなどを読む少年層向けにした物である。コロコロに比べ実績のある作家が多数参加しており(\*6)、残虐又は性的な描写も多い。

任天堂のソフトもしっかりタイアップしているものの、コロコロとは違いXbox360のソフトに力を入れており異質さが分かる。

SCEのソフトは比較的多くないが360のマルチとして紹介しているため全ハードのメーカーとは関係は良好。

17歳以上対象の『ロストプラネット2』やエロ描写(ベッドシーン)がある『キャサリン』『俺屍』、残虐描写のある『女神異聞録 デビルサバイバー』の紹介をしており、もはやジャンプの年齢層とも被らない。

どうやら本家コロコロの編集部が掛け持ちしており「人手があれば即隔月が月刊にしたい」と愚痴を漏らしていることから売り上げは高い模様。

しかし中々次回号の連絡が入らない謎がある。ただ発行の遅さを考えれば分かるが冗談交じりの説で「売上不振のサンデー編集部が読者層が取られると考え圧力を掛けている」との究極説がある(\*7)。

## コンプティーク

角川書店より発行されているゲーム系コミック雑誌。1983年創刊。かつては一般パソコンゲーム雑誌で、ログインと並び最古のゲーム雑誌である。

当初はTRPGやアイドルなどの素材も扱っており、全盛期には、ことオタク相手に限ればファミ通すら足元に及ばない力を持っていた怪物雑誌であった。

当時の名物記事は挙げるときりがないが、特にキラーコンテンツだったのは「福袋」と呼ばれる袋とじコーナーで、アダルトゲームを中心にアダルトコミック・アダルトビデオなども網羅したものであった。

ファミコンの裏技を扱っていた時期もあり、有名なゼビウスの無敵コマンドをスッパ抜いたのは実はこの福袋だったりする。

パソコンゲーム雑誌としては、リプレイ中心の構成が特徴。このため当時非常に高価だったパソコンを持っていなかった層も、読み物として十分に楽しむことが出来た。

同誌で掲載されていた国内初のTRPG紹介記事のオリジナル物語から、国内初のTRPG及び本邦初の剣と魔法のファンタジー小説となった『ロードス島戦記』が誕生している。

しかし90年代初めの角川兄弟の確執によるお家騒動の際、親歴彦派であったゲーム系雑誌部門メディアオフィスが一斉離反、空いた穴を埋めるべく他雑誌から門外漢の編集者を集結させたため、見るも無残な誌面となった。

その後、一般PCゲーム業界が斜陽したこともあり、アダルトゲーム雑誌を経由して萌えゲーム系コミック雑誌という今の形となる。

一方、独立したメディアオフィスはメディアワークスとなり電撃シリーズを創刊したが、角川時代の素材をそのまま使うわけにもいかず、かといって完全にゼロからスタートするわけにもいかずと旧連載のタイトルだけ変えて続行したり、事情を知らない人が見たらパクリとしか思えない記事で当初を乗り切った。

後に春樹の失脚で歴彦が角川に復帰して両社のトップとなったことによりコンプティークと電撃の対立関係は解消されるが、一度分散してしまっただけは元の鞘に戻りきれず現状に至っている。

なお、分裂した際に旧コンプティークスタッフが製作したのが電撃王であり、同誌は既に休刊しているがそこから派生した漫画誌電撃大王は継続中である。

逆に旧コンプから派生した漫画雑誌コミックコンプ(当初はコミックコンプティーク)は1994年に休刊している(\*8)。現コンプティークから派生(角川の漫画誌少年エースの絡みもあるが)した漫画誌月刊コンプエースがいわゆる萌え系漫画雑誌なのに対し、コミックコンプはファンタジーやSFが中心の構成でその時期のオタク気質が良くわかる構成になっている(\*9)。

現在の誌面には全盛期の色が全く無く、方向性も違うことから当時の読者の中には現状のコンプティークを嫌悪するものもいるが、お家騒動から20年近く経過したこともあり大多数はすでにその存在自体過去のものとしているだろう。

## 週刊ファミ通

[こちらから](#)

## 電撃シリーズ

角川グループホールディングス傘下の株式会社アスキー・メディアワークス(以下AMW)より出版されている、ゲーム雑誌やライトノベルのブランド名。現在の主力ゲーム雑誌は電撃PlayStation(隔週刊SCE系専門雑誌)、電撃ゲームス(月刊総合誌)、電撃Girl's Style(隔月刊乙女ゲーム紹介雑誌)、電撃PSP(不定期刊)、デンゲキニンテンドーDS(月刊任天堂系専門雑誌)、DENGKI HIME(月刊アダルトゲーム雑誌)等。

旧来角川書店において雑誌製作を行っていたスタッフがお家騒動の際に独立したのがメディアワークスであり、その関係で元々の電撃系ゲーム雑誌は角川書店のマル勝系の流れを汲んでいる(\*10)。

SCE以外の他社を攻撃する発言やコメントをするライターが一部おり、任天堂専門誌で他社ハード作品の特集やイラストや感想葉書掲載などをしている為に「他社蔑視的な姿勢・SCEに偏重しすぎている」と非難する者もいる(逆にそういうカオスさを楽しんでいる読者もいたが)。

取り扱っている商品の知識面や国語力も怪しいライターが多く、電撃PSのゲームソフト座談会という項目で「DSは容量的に肉声が使われていないことも要注意」発言が2chに晒されたときはPS派のユーザーからも笑われたり呆れられた。

なお電撃系ゲーム誌では1番目立っている電撃PSでは、読者を「プレイステーションの奴隷」と称する(\*11)など、記事作りにも批判がある。

唯一、オンラインゲーム攻略班（特にFFXI）だけはおおむね好評。ファミ通のFFXI攻略ライター陣が様々な問題を起こし、FFXIプレイヤー間で忌み嫌われているがために持ち上げられている所もあるが、攻略記事自体は良質である。

...これは、前述したトンデモライター陣がFFXI班にひとりもないということも大きい。

重ねて言うが、ライターなどを含めた評判の高さはあくまでも（少なくとも上述したような問題発言を表立ってはしたことの無い）ライターたちの集まった、オンラインゲーム攻略班に限ってのことである。

放課後プレイなどに代表されるようにゲーム4コマ(といってもゲームと関係ない内容の4コマもあるが)は読者からも好評。

オンラインゲーム報告もFFXIのあるあるネタを使った4コマでXIプレイヤーから人気は高い。

## ニンテンドードリーム

任天堂ハードのゲーム作品を取り扱う専門雑誌であり、ニンドリの愛称で親しまれている。

発行元は1996年の創刊以来ずっと毎日コミュニケーションズであったが、2010年11月より徳間書店に移籍することとなった。

創刊時の誌名は『The 64DREAM』であったが、2001年、ハードの世代交代に伴い現在の誌名である『Nintendo DREAM』に改称された。

この時期に毎日コミュニケーションズは任天堂専門誌を2誌抱えており（理由は後述）、兄弟誌の関係であった『Nintendoスタジアム』と合併して今に至っている。

さてこの『Nintendoスタジアム』であるが、元々はファミマガの流れをくむ徳間書店の雑誌であった。

徳間書店の経営危機の際兄弟誌が続々と廃刊する中、当雑誌のスタッフは「アンビット」という編プロを立ち上げ発行を毎日コミュニケーションズに託す形で『Nintendoスタジアム』の発行を続けることになった。

そして先述の通り両誌は合併して新生Nintendo DREAMとなり今に至る。

現在のニンドリは「発行:アンビット/発売:徳間書店」となっており、2誌の合併では『Nintendo DREAM』が存続したが実質的には『Nintendoスタジアム』のスタッフが編集を続けていたと見るべきであろう。

ポケモン全国大会のナレーターを務めていたりで一時期有名だったトランセル種市が勤務していた。

任天堂劣勢時代のPS4SS~PS2GCXb時代から頑張ってきた専門雑誌なので、現在も愛読している購読者は多い。

デス仙人というスタッフの発言や、他スタッフとゲームクリエイターのインタビューを行う際に聞き方に度々不適切な面が散見され、雑誌や攻略書籍の誤植や間違いなどが多い。

64ドリーム時代はあまりに誤植が多いためか、編集側が自虐ネタを使ったり、開き直って『ゴショッカー』なるキャラクターまでも作る始末であった。

読者コーナーが充実しているが、採用されるイラストレーターがいつも同じ人だったり、ゲームキューブ専用ソフト『スターフォックスアサルト』の不满を語ったお便りに不十分な擁護をするといった一面も見られる。

ちなみに、スターフォックスの派生作品である『さらば愛しのファルコ』の作者・中植茂久氏は本誌の元読者であり、投稿がきっかけで本誌編集者となった経緯を持つ。今では任天堂の社員として働いているようだ。

なお、前述のゴショッカーのキャラクターデザインも中植氏が担当。氏の担当コーナーである『ドリームドランカー』の内容とも相まって読者からはかなり好評であった。

現在は中植氏が本誌を離れた事に伴い、ゴショッカーも誌面から去っている。

## Vジャンプ

1993年より集英社が発行しているゲーム雑誌。

他のゲーム雑誌と比較すると漫画の比率がやや高く、石塚裕子のゲームレポ漫画「犬マユゲでいこう」やゲームを原作とする漫画(\*12)や遊戯王の漫画、えのきどいちろうのコラム「吾輩はゲームである」などが連載されている。

過去にはセル画で描いた漫画「セルコミック」（『ちょっとだけかえってきたDr.スランプ』など）漫画版『霸王大系リユニイト』なども掲載されていた。

一応総合ゲーム雑誌ではあるが、他のゲーム誌と違い若年層向けの作りの誌面が特徴で、誌名の通りジャンプ系のゲームの紹介記事が多い。

また『ドラゴンクエスト』と『ファイナルファンタジー』の記事にも力を入れており、それぞれの読者ページが名前を何度か変えつつも、創刊当時から掲載され続けている。

FFに至っては読者投稿がきっかけでFFVIIIにビッグスとウェッジが出たという逸話がある。言うまでもないがドラクエに関しては本誌に最優先で情報が掲載される (\*13)。

かつては『クロノ・トリガー』にもかなり力を入れていたこともあり、ゲーム発売後も数年間にわたって専用のコーナーを設け、普通の攻略からバグ・裏技・隠しエンディングなども取り上げた。

同誌ではトリガーの魔物であるヌウとマモを主人公にしたギャグ漫画『時空冒険ヌウマモンジャー』も連載され、Vジャンプフェスティバルでアニメ化されるほどの人気を得た。

一時期まで何故か任天堂のゲームがほとんど紹介されなかったが、2000年代から徐々に紹介されるようになり、現在ではポケモンの特集ページなども組まれるようになっている。

90年代初期の頃は香ばしさたっぷりのゲームを紹介したりゲームの謎の噂を紹介したりと、かなり怪しい企画コーナーを持っていた事もあった。

ちなみに最終回はプロアクションリプレイを紹介した後に新章突入かと思いきや編集長の独断により最後のページにメモが被せられるというオチだった。

また、企業とタイアップでゲームを企画する事が多い。しかもタイアップしたゲームはどれも良好な評判と人気を持っている。

タイアップしたゲームは『サムライレボリューション 桜国ガイスト』『パトローラーX』『クロストレジャーズ』など。

近年では『遊戯王』を始めとしたジャンプ系のカードゲームの紹介記事の割合が非常に高くなっており、ケロケロエースで展開している『バトルスピリッツ』も連載するようになった。

毎号に必ず何かしらのカードゲームの限定カードが付録として付くようになっている。『ミラクルバトルカードダス』というカードゲームを豪快に22枚も付録に付けたこともあった。

また遊戯王のカードを付録に付ける他にも、定期購読を申し込むと遊戯王の限定カードをプレゼントする、遊戯王の限定パックの誌上通販（1冊に付き1パックしか申し込めない）など、露骨なまでの遊戯王頼りの商法が目立つようになってきている。

その商法に加え、現在の本誌では作者の弟子が描く遊戯王の漫画が3本も連載されていることもあって「月刊遊戯王」と揶揄されることもある。

このように遊戯王頼りの面が見られる割にはオリジナルデッキレシピで現行の禁止・制限カード(強力カードの投入枚数制限)リストを無視した構築をしたり、同名カードを4枚入れたり(ルール上、同名カードは3枚まで)、あからさまに噛み合っていないカードがデッキ内に混在していたり、挙句の果てにはルール上不可能なコンボを紹介している(代表的なのは、テキストに「特殊召喚できない」と書いてあるカードをあるカードで特殊召喚するように書いたことがあった)等、ルールを理解していないどころかカードのテキストすらロクに読んでいないような文章も見られる。

2010年末に週刊少年ジャンプ編集部と合同で『最強(サイキョー)ジャンプ』なる雑誌を発行。誌面構成からして『デンゲキニンテンドーDS』などの低年齢層向けゲーム誌の模様。

また、少年ジャンプ連載作品をベースにした児童向けコミックも掲載 (\*14)。2011年夏号からはコロコロコミックと同じ版型になり、児童層への切込みを狙っているようだ。