

NAMCOMP終わり、

## 更に規制緩和入りました！

4月4日

4/11に行われるNAMCOMP閉会式にて参加者の皆様からのボイスメッセージを募集しております。配信参加された方はもちろん、リスナー参加のみの方でも大歓迎です。送られたメッセージは閉会式の配信上にて披露させていただきます。NAMCOMPの感想、主催や配信者、関わった人に一言伝えたいなどなど、なんでも結構です。ファイル形式は問いませんが、容量の関係でwavは避けた方がいいかもしれません。

募集は終了しました。

4月1日

NAMCOMP開催期間終了しました。参加者の皆様ありがとうございました！  
最終イベントとしてNAMCOMP閉会式配信を4/11に行い、これを持ちまして今回の企画は完全終了となります。

3月11日

昨日のPCEワールドサーキットの打開を持ちまして、全ての家庭用ゲーム打開が完了致しました。家庭用の126本のゲームのエンディングあるいはそれに類する状態が配信上で流れた事になります。本当によくここまでたどり着く事が出来たと参加者の皆様に感謝しております。残るはACの6作品だけとなりました。この6本も打開して真のNAMCOMP達成を目指していきたいと思っております。

3月2日

いよいよ最終月3月に突入しました。  
現時点でNAMCOMP完走まで残されたゲーム数は10本。打開率は95.6%となっております。  
3月1日に最後の規制緩和が行われました。[詳しくはこちらから！](#)

1月19日

明けましておめでとうございます。  
[気軽に参加可能なイベント](#)を準備しました。

12月28日

本日現在で打開率は191/228で83.7%となり、家庭用残りモノはついに1桁となりました。  
ここまでくればいよいよおわりが見えてきたような気もします。  
告知をし忘れていましたが、12/26分のラジバビに代わりまして12/30にNAMCOMP中間決算発表配信を行います。COMP的には年内のイベントはこれが最後となります。

師走の忙しいなかでご協力頂きまして本当にありがとうございます。  
皆様良いお年をお迎え下さい。

12月20日

今日のラジバビはリアル忘年会の為におやすみです。申し訳ありません。

12月11日

打開本数が170本を超えました。残り58本。当然にといえますか一部を除いてエグイタイトルばかりが残っているようです。いよいよCOMP企画の闇の領域に足を踏み入れた感じになってきました。それでも参加していただけるという神配信者さまの為に、残ったゲームが判りやすいようにと[残りモノリスト\(AC\)](#)と[残りモノリスト\(家庭用\)](#)のページを新設しました。ご参照下さい。

11月30日

ACゲームに関する規制が12月1日より緩和されます。それにあわせて[ゲームリスト\(AC\)](#)や[配信参加を検討中の方へNamCompとは](#)のページが変更されています。ご確認ください。

11月29日

11月27日に判明したファミスタ・ワースタ系のリスト漏れを修正しました。今夜のラジパビではNAMCOMP中間決算発表としてここまでの進捗状況を詳しく報告、今後の規制緩和に関しても告知を行います。特に難易度の高すぎるAC系に興味のある方はお見逃し無く。

11月27日

ゲームリスト作成時の手違いで、

ACプロ野球ワールドスタジアム・同'89開幕版・同'90激闘版  
ACスーパーワールドスタジアム・同'92・同'92激闘版  
FCプロ野球ファミリースタジアム'89・開幕版

の辺りでリスト漏れ、あるいは重複が発生しているような気がします。打開された方にはご迷惑をおかけしますが、本日中に確認して確定させますのでしばらくお待ち下さい。また、ACローリングサンダーの打開が確認されましたので本日付けで打開リストに復活しました。

関係者各位にご迷惑をかけたことをお詫びいたします。

11月17日

意見交換スレでの情報提供により、打開対象ゲームが2本増加しています。今後も情報がありましたら是非ご協力をお願いいたします。今回の追加とACエアバスターの見落としを加算して、現在の打開率は130/228で57.0%となっております。

11月16日

打開報告を取りまとめました。なかなか打開報告の更新が後手後手に回ってしまいまして申し訳ありません。現時点で打開率は129/226の57.0%と早くも半分を超えました。これは完全にこちらの想定を超えるペースです。最近になりAC部門の打開率が上がってきているようで、この部門が最も規約が厳しいだけにありがたく思っております。

企画を立ち上げた段階からある程度経過したらACのワンコイン縛りや、打開基準の規制を緩和するつもりでしたが、この勢いですと予定していた2010年突入と同時に規制緩和をする予定が前倒しになりそうです。トータルの打開率が70%を超えた辺りか、あるいは12月突入の段階で緩和策の導入となるかもしれません。これについては事前に告知をします。

11月13日

21日に行われるファミリーサーキット'91鈴鹿耐久レースイベントのページを新設しました。

11月12日

現時点でのなむかるちょ投票を集計してみました。

32票 ACグローブダー  
8票 ACマーベルランド  
7票 FCマインドシーカー  
5票 ACパックランド/ACトイポップ  
4票 ACコズモギャング・ザ・パズル/ACモトス/FCスカイキッド/FCじゅうべえくえすと  
3票 AC妖怪道中記/PCEちびまる子ちゃん クイズでピーヒャラ/AC超絶倫人ベラボーマン/ACピストル大名の冒険/FCローリング  
サンダー  
2票 ACファイネストアワー/ACスーパーゼビウス/ACイシターの復活/FCパックランド/FCナムコクラシック/FCファミリーサー  
キット/FCドラゴンバスター 2 闇の封印/FCファミリーサーキット ' 9 1/MDクラックス  
1票 18作品

やはりぶっちぎりでグローブダーに票が集まっているようです。個人的にはトイポップはもっと評価されるべきだと思います。投票されていない中にも危険なゲームはたくさんあるようにも思えますが、今後のCOMP中に徐々に明らかになっていくのではないのでしょうか。

11月9日

打開リストの更新が遅れがちになってしまい申し訳ありません。打開画像の到着分も含めて本日最新の状態に更新しました。こちらのミスで打開済みであったにもかかわらず反映されていなかったゲームが数本あり大変失礼をいたしました。打開画像の方なのですが、現時点で、

コカコーラスズカエイトアワーズ(AC)/ダートフォックス(AC)/ファミスタ ' 90/えりかとさとの夢冒険 (FC)/マインドシーカー/FC スーパーチャイニーズ/(PCE)スプラッターハウス

の7本が未確認の状態となっております。

11月8日

配信参加者さんへ向けた[最低限のルールをまとめたページ](#)を新設しました。Namcompへの配信参加を検討中の方、既に配信参加をされた方も今一度このページを読まれてルールの確認をお願い致します。

11月5日

連日打開の報告を頂いておりますが、今回打開周りのルールがわかりにくい所もあることから、報告の一部に打開と認めるには情報が不足している物が含まれております。せっかく参加頂いたのに打開リストに加える事が出来ないのは残念ですので、今回[打開確認中リスト](#)のページを新設しました。打開報告をすませたのに打開ゲームリストに掲載されていない方はこちらをチェックして頂き、ぜひ再チャレンジをお願いします。

11月3日(追記分)

本日のBCSマラソンイベントの参加を検討中の方へ、配信の"ジャンル"に"BCSマラソン"を加えて下さい。(NAMCOMPは無しでOKです) スポット参戦の方も、プレイ終了時に打開報告スレにて個別ゲームごとのタイムを書き残して下さい。フル参戦の方はトータルのタイム、個別のタイムを打開報告スレに書き残してください。

打開目標外のBCS関連ゲームで参加の方はタイムは必要ありません。実況はBCSマラソンイベントスレを使用します。コンタクトURLをお間違えの無いように。

よろしく申し上げます。

11月3日

Namcompここまでは配信が途絶える時間帯もなく順調に進んでいるようです。ありがとうございます。

ですが無理はされないように、配信はあくまで余暇に楽しむものです。急に寒くなってきていますし、体調なども考えて無理の無い範囲で！

ここでいくつかお願いがあります。

- ・ 公開画像をUPしていただくページなのですが、BMP形式の画像ですと容量を喰いますし色々マズいです。JPGやPNG等の軽い形式で。
- ・ 公開条件を超える"何か"部門が達成された場合も、公開報告スレに公開報告と同じように申請を、その場合も達成された事が画像から判別出来るような物を。
- ・ ACゲーは現状では【理論上可能な最小コイン数】でクリアが公開条件です。公開報告時にはコンティニューがあったのかどうか、と累計での使用コイン数の併記を。
- ・ 本日9時からのイベントに向けて色々忙しく、公開情報の更新が滞っております。最新の公開状況を知りたい方は公開報告スレのチェックをお願いします。

以上です。質問などは意見交換スレでお答えする体制となっております。ご協力をよろしくお願いします。

## 11月2日

Namcomp始動しました！

先ほどこの企画が動き出して初の公開状況の更新作業を行ったのですが、初日からここまで約24時間で23作品が公開されています。初公開はMmmさんのFCドラスレ4でした。ドラスレ4が最初とは誰も予測出来なかったでしょうw ここまでは順調なペースで来ていると言っていいと思います。が、今は勢いだけで押せる期間。口当たりのよい家庭用ゲーが消えていってからが本番だろうと思います。公開済みゲームは左メニューのゲームリストのゲーム名にリンクが張っておりますのでご確認ください。なお、現時点で公開画像がいくつか届いてないものもあります。急ぎはしませんがこのまま忘れてしまうことのないようにお願いします。

明日はPM9時から第1弾イベントBCSマラソンが行われます。正直敷居の高いイベントですので、この段階から参加を呼びかけてもどうにもならないとは思いますが、ぜひリスナー参加と実況をお願いします。

## 11月1日

Namcomp開催まであと5時間とかなってます・・・。

ゲームリストを運営スレでご指摘いただいた作品などを加えて全226本へ更新。AC100本、FC82本、MD13本、PCE25本、SFC6本の計226作品となりました。公開条件欄が空白なものは、参加者各自がプレイされていく中で、ここで公開とみなしてよいのではないかとこの状況を探っていた事であります。

Namcompは今までのCOMP企画と若干趣が違います。勿論全作品の公開を目指すと言う意味でのCOMPには違いはないのですが、今回はただただ完走を目指すのではなく、経過も含めて楽しんで頂きたいのです。そのために、あえてナムコ黄金期の作品に絞って公開目標を設定し、COMP後期によくある残った(常識を外れる)高難易度ゲーやクソゲーに苦しめられる状況に陥らないようにしました。それはCOMP違う！という意見もあるかとは思いますが、その辺りもあって定番の「今からPeerCastでCOMPしようぜ！」のタイトルをこの企画では使いませんでした。

なにはともあれあと5時間で企画は転がり出します。主催サイドとしてはなるべく多くの参加者に楽しんでいただけるように、そして最後に笑って企画を閉じる事が出来るように努力を惜しまないつもりです。

本日21時からささやかながら開会式的な配信を行います。20時40分頃から配信を立ち上げて、開会宣言的なものがあって、後は参加者の皆様次第です。

Namcompをよろしくお願ひ致します。

## 10月28日

Namcomp開催まで100時間を切ろうとしています。

正直に言うとかかなり無謀な企画だとも思うのですが、完走を目指して参加者の皆様のご協力をお願い致します。

Namcompの成功を祈念してバンダイナムコHDの株式をすこし購入してみました。

売却 1	売却 2	夜間 取引	78320 バンダイナムコホール	現 値	残高 詳細	特定	1,000 0	933.78 0	933 -4▼	-780 -0.08	933,780 -4,000	東京
---------	---------	----------	---------------------	--------	----------	----	------------	-------------	------------	---------------	-------------------	----

Namcompが順調に打開されていけば、きっとナムコ株も上昇トレンドです。

10月23日

ここまで引っ張って来ましたが正式にNamComp開催時期を

**2009年11月1日午後9時開始と確定します。**

あわせて第1弾イベントとして[バビロニアンキャッスルサーガマラソン](#)を

**2009年11月3日午後9時開始と確定します。**

10月10日

まだ本編のNamCompが本当に実行に移されるかどうか定かでは無い中でアレですが、

## バビロニアンキャッスルサーガマラソン 草案

1. カイの冒険(FC) 1階からスタートし、60階でドルアーガに石にされる場面まで。  
「どうもありがとうございました」を確認でクリア

コンティニューは無限に可能、ただしワープの宝箱は使用禁止。  
ワープを取ってしまったらリセット コンティニュー。

2. ドルアーガの塔(FC) 1階からスタートし、60階でブルークリスタルロッドを天に返す場面まで。  
「裏ドルアーガのコマンドが表示されスクロールが止まる」を確認でクリア

コンティニューは無限に可能。

3. イシターの復活(AC) TOP OF TOWERからスタートしMAIN GATEから脱出する場面まで。  
「画面上部にTHE RETURN OF ISHTARが表示」を確認でクリア

コンティニューは無限に可能、ただしパスワードの使用は禁止。  
ゲームオーバーになった場合はLAST GAME CONTINUEを選択すること。  
ENTRANT HALLでのDUO DIMENSIONバグ技は「使用不可」  
道中のどこかでクリア出来るだけの経験値を稼いで下さい。

参加者はイベント開催時に全員同時スタート。ストップウォッチツールを画面のどこかに表示。  
ゲーム切り替え中もストップウォッチは止めない。

ベタ移植のVC、PSのナムコミュージアム版でも可。

こんなのどうですか？

- やはり黒豚とおもちゃが危険視されているようだな -- 名無しさん (2009-10-04 12:52:28)
- モトスモトス -- 名無しさん (2009-10-04 13:58:43)
- キノスキノス -- 名無しさん (2009-10-04 14:46:43)
- なぜかFCのローリングサンダーがだぶりになっていたので修正しました。 打開目標本数は217本になります。 -- かいせつくん (2009-10-05 11:12:45)
- ACエアバスターとゴーストを追加。 打開目標本数は219本になります。 -- かいせつくん (2009-10-06 14:05:06)
- ビバクイズは僕に任せてください -- 名無しさん (2009-10-10 05:05:10)
- レイプレーサーはありますか -- 名無しさん (2009-10-27 00:22:20)
- レイブは1995年だからアウト -- 名無しさん (2009-10-27 07:24:25)

名前:	<input type="text"/>
コメント:	<input type="text"/>

投稿