

# ボンバーキング

【ぼんばーきんぐ】

ジャンル	アクション	
対応機種	ファミリーコンピュータ	
発売元	ハドソン	
発売日	1987年8月7日	
定価	5,500円	
分類	ゲームバランスが不安定	
ポイント	<b>【ボンバー】自爆王【キング】</b> ほんの一瞬逃げ遅れて自爆 死因の大半は自爆 爆弾切れたら衰弱死 とにかく死にまくり 「1日1時間」はどこ行った!?	
<a href="#">ボンバーマンシリーズリンク</a>		

## 概要

ハドソンが世に出した「マル超シリーズ」の第1弾（第2弾は『[ファザナドゥ](#)』、第3弾は『[桃太郎伝説](#)』）。戦闘用アンドロイド「ナイト」を操り、異次元生命体によって荒廃した惑星アルタイルを蘇らせるために戦うという、面クリア型の横スクロールアクション。

各ステージは大半をブロック等で覆われており、メイン武器の爆弾で破壊して進路を切り開かなければならない。しかしその爆弾は、障害物や敵のみならず、プレイヤーにも即死級の大ダメージを与えるのだった。

- ▶ 爆弾で障害物や敵を破壊するという部分はハドソンの看板タイトル『[ボンバーマン](#)』と似ているが、世界観やキャラクターは全く異なる。  
さまざまな攻撃アイテムがあったり、ライフ制であったりと、システム面でもボンバーマンとは別物。

## 問題点

- ▶ 本作で最も有名な要素が「自爆」。  
爆弾をセットすると真後ろに弾かれるが、爆発までの時間が非常に短いため、セット後に一瞬でも逃げ遅れたり、わずかでも爆弾のある方に移動したりすると、高い確率で爆発に巻き込まれる。  
敵に倒されるよりも自爆死の割合が遥かに高く、プレイヤーから爆弾王ならぬ「**自爆王**」の称号を奉られた。
  - ▶ レベルを上げると耐久力が上がり、ライフに余裕があれば耐えられるようにはなるが、爆死の危険は常に付きまとう。  
スコアが経験値を兼ねており、一定の点数を取ればレベルが上がるものの、説明書はこのレベルの存在に触れていない。
  - ▶ ちなみに爆風の効果範囲は、ボンバーマンとは異なり設置地点から縦横斜めに1マスずつ（3×3の四角形）。  
そのため、設置したときの向きに対して横に逃げなくてはいけないときは危険。一瞬の遅れが死に直結する。
  - ▶ 幸い主人公は爆弾の他に回数無制限の射撃が使えるので、敵に対しては爆弾を使わなくても問題ない。

- ▶ 時間経過でライフが少しずつ減少する。時間制限を兼ねていると言える。残り僅かになるとBGMが警告音のようなものになる。
  - ▶ しかしエクストラ（ライフ全回復）等の回復アイテムがたびたび手に入るの、順調に進んでいけば特に厳しいものではない。ザコ敵から受けるダメージも大半はさほど気にはならない。最大の敵は、このゲームを「自爆王」たらしめている自前の爆弾である。
- ▶ 特定の場所に隠されている秘宝を取らないと、無限にループして先へ進めないトラップがある。にも関わらず秘法の場所は完全ノーヒント。
  - ▶ 早くも1面から無限ループする。下手をするとしょっぱなから延々彷徨い続けるハメになる。
- ▶ 壁がステージを遮っている場合もある。この場合、特定のブロックが破壊可能なのだが、どのブロックなのかという目印は無いことが多い。しかも破壊に必要な爆弾も2発から7発とブロックごとに違うため、何度も何度も試さなければならない。
- ▶ 爆弾数はボンバーマンと違って有限（敵を倒して回収、もしくは特定アイテムの獲得で増える）であり、無駄使いをしているとすぐに足りなくなる。敵の発生頻度が低く、爆弾稼ぎしにくい序盤ほど危険。
  - ▶ 自爆に次ぐ死因の第2位は、先に進むための爆弾が尽き、八方塞がったの時間切れ衰弱死。ちなみに3位はタンク（最強の雑魚敵）が撃ってくるミサイル。
- ▶ アイテムが大量に入手できる地下面が存在しているが、真っ暗なので明かりを灯すアイテムがないとまともに進むこともできない。もし脱出前に明かりが消えてしまったら立ち往生することになる。
- ▶ 残機制ではなく、1度死ぬとゲームオーバー。コンティニューは可能だが、所有アイテムが半分に減らされ、しかも特定の面からの再開となる（例：4-3で死ぬと4-1から再開）。パスワードは存在しないため、日を改めての再開は不可。MSX版ではセーブが可能。
  - ▶ 難度が高い上に1つの面が長いこともあり、当時のハドソンのキャッチフレーズ「ゲームは1日1時間」では相当やりこまないとクリアできない（一応可能ではある。[TAS](#)で33:42、[RTA](#)で50:15のクリア動画あり）。

## 総評

自爆とノーヒントが織り成す壮絶な難度のおかげで、大方の評価はクソゲーとなった。

が、自爆は落ちついて操作すれば回避できるレベルであり、謎解きに関しても覚えれば済むレベルであるため、当時でもクリアに情熱を注ぐプレイヤーは存在した。

破壊可能なブロックや敵を貫通してどこまでも飛ぶミサイル、画面内の破壊可能な物体を一撃で破壊しつくすメガトン爆弾など爽快なアイテムもあり、開発の匙加減ひとつでかなり評価は変わったろうと思われる。

## その他

- ▶ 1面をクリアしてからゲームオーバーになると、タイトル画面からカラオケモードに行くことができる。プレイ中長期にわたって聴くことになるメインテーマとヒーローチックな歌詞の組み合わせは、自爆と並んでこのゲームを語る際には欠かせないネタ要素。
- ▶ 実は本作は持ち込み作品であって、ハドソンの自社企画ではない。そのためか、海外版では『Robo Warrior』のタイトルでジャレコから発売された。初期状態でも自爆してもライフが減るように調整された。一部アイテムのグラフィックが変更され、カラオケモードが削除された。
- ▶ 後にサンソフトから『ボンバーキング シナリオ2』なるゲームボーイソフトが発売された。
  - ▶ タイトルとは裏腹にストーリーは本作と同じだが、爆弾の爆発までの時間が長くなった、爆弾をセットしても後ろに下がらなくなった、ノーマルボムの回数が無制限となったなど、遊びやすいようにシステムが大幅に変更された。
  - ▶ またゲーム全体の難度も下がっており、ステージ構成も違うなど、内容はかなり変更されているが、丁寧に作られている良作である。