


ボスカウオーズ

【ぼこすかうおーず】

ジャンル	アクションRPG（自称）	
対応機種	ファミリーコンピュータ	
発売元	アスキー	
開発元	Workss	
発売日	1985年12月14日	
分類	劣化移植判定	

概要

元々はイタチョコシステム(*1)のラショウ氏がシャープの8bitパソコン「X1」で開発した作品である。1984年に開催された「第1回アスキーソフトウェアコンテスト」でグランプリを受賞。MSXなど多くのPC機種に移植され、ファミコンブームに乗ってついに家庭用ゲーム機にまで進出することとなった。

プレイヤーはスレン王を操作して、敵城最奥部にいるオゴレスを打倒すればゲームクリアとなる。

RPGを自称しているが、システム的にはシミュレーションゲームのほうが近く、ファンタジーの世界を舞台としている、自軍ユニットに成長要素があるなど、ある意味シミュレーションRPGの原点とも言える作品である。

問題点

- ▶ FCのスペック上の問題である意味別ゲーム化している。
 - ▶ パソコン版は最初から多数の家来を引き連れているのだが、FCではスペック上再現が不可能だったため木などに変貌させられた家来を王が助けるルールに変更されており、ゲーム性が完全に変わってしまっている。
 - ▶ そのせいで単騎決戦ゲームと誤解され、ゲームバランスの悪いクソゲー扱いされたとする説もある。
- ▶ 戦闘の勝敗に運の要素が絡みすぎている。
 - ▶ 敵と同じマスに侵入すると戦闘が始まり、勝った方が生き残る。戦闘力の数値は視認可能で、相性の要素（「まともに戦うと勝ち目が低い が、こちらの××には滅法弱い」など）も若干あるのだが、どちらが勝つかはほとんど運。戦闘力MAX（320）の自軍ユニットが最弱(10)の敵に負けることがよくある。
 - ▶ このゲーム最大の目的は「オゴレスを倒すこと」である。ゲームクリアのためには、戦闘を可能な限り回避し（戦闘はこちらから敵ユニットのマスに侵入しない限り絶対に発生しない、ただし、大軍を率いている場合はどうしても予期せぬ戦闘が発生してしまうが、）、時には自軍ユニットを壁、捨て駒にしてでもスレン王をオゴレスの元まで送り届ける必要があるのだ。
 - ▶ オゴレスはスレン王でしか倒すことができないが、それすら運。とにかく運の要素が強い為クソゲー扱いされる事もしばしばだが、運ゲー要素をできるだけ排除するようにプレイするのがこのゲームの醍醐味である、という意見もある。
 - ▶ 全ての敵を回避してオゴレスを倒す事も不可能では無い、というよりも、全ての敵を蹴散らそうとする事自体が間違いなのだが、当時それに気付くプレイヤーは少なかった。アクションゲームやドラゴンクエストのノリで単騎突撃をして返り討ちにあい、クソゲー認定するファミコンユーザーが多かったと言われている。

良点

- ▶ シミュレーションRPGの原点とも言える要素がいくつか存在する。
 - ▶ 自軍ユニットは敵を倒すと戦闘力が上昇(=成長)する。兵卒、騎士は3回連続で勝利すると重兵卒、重騎士に昇格し、戦闘力が大幅に上昇。グラフィックも金色に変わる(*2)。
でも勝敗は時の運なので負ける時はやっぱり負ける。
- ▶ 中世ファンタジーの世界が舞台。ステージの起伏もFCにしてはしっかりしている。
 - ▶ 1面...スタート地点。斥候がチラホラ現れるが、まだ敵の数は少ない。
 - ▶ 2面...森。スレン王で道を切り開きながら進軍。最弱の敵兵が多数現れるため、兵士を育成する絶好の場所。
 - ▶ 3面...砂漠が舞台。幻影の戦士を際限なく召喚する「魔導士」と戦うことに。
 - ▶ 4面...城壁と多数の重騎士が進軍を阻む、ボコスカウォーズ最大の難所。
 - ▶ 5面...城壁とオゴレスの居城「バサム城」の間に広がる荒野。敵の攻撃は緩く、自軍を立て直す最後のチャンスとなる。
 - ▶ 6面...バサム城内部。オゴレスと最強のザコ「親衛隊」が待ちうける。
- ▶ 一部のユニット間には相性が存在する。
 - ▶ 親衛隊は圧倒的な戦闘力(250)を誇るが、兵卒にとっても弱い(兵卒との戦闘時は10に弱体)という欠点がある。
 - ▶ オゴレスは戦闘力が100しかないが、兵卒、騎士では例え限界まで鍛えたとしても勝てない。

余談

- ▶ VCにてFC版が配信中である。
 - ▶ 携帯版はパソコン版のリメイクである。ある意味残念。
- ▶ BGMには「公式な」歌詞がついている。「歌いながらやると勝率アップ(?)」と説明書にも書かれている。
 - ▶ タイトル「すすめボコスカ」。ただし説明書にあるのは1番のみ。
 - ▶ 進め進め者ども 邪魔な敵を蹴散らせ 進め敵の城へ オゴレス倒すのだ
 - ▶ 囚われの友助け 嬉しさも気を抜くな 無常の戦場(いくさば)よ 別れすぐあるやもだ
 - ▶ 魔法響く荒野よ 切りかかる幻に 迷うな見定めろ 影を操る者
 - ▶ あらわれし敵将軍 われら後ろ見せぬぞ 黄金(こがね)に輝いて 育った勇者たち
 - ▶ 進め進め者ども 邪魔な敵を蹴散らせ 進め敵の城へ オゴレス倒すのだ
 - ▶ ついにまみえた宿敵(てき)よ 愛しい程の我が宿敵(てき) 果し合いの時だ つまりは五分五分だ!
 - ▶ 進め進め者ども 邪魔な敵を蹴散らせ 進め敵の城へ オゴレス倒すのだ
 - ▶ 攻略の歌だとも言われている。でも、重要な2番以降が説明書に載っていない。
 - ▶ 1番:邪魔な敵のみを蹴散らせと言う意味だったのかもしれないが、もしそうだったとしても判りづらい。
 - ▶ 2番:味方を助けて軍を増強しろ。味方が死んでも気にするな。
 - ▶ 3番:幻影兵(無限湧き)を無視して、本体の魔法使いを倒せ。
 - ▶ 4番:敵重騎士と戦うために重騎士(と重兵卒)を育てろ。
 - ▶ 6番:オゴレスを倒すのはスレン王以外では無理と言われている。そのため最終決戦は勝率5割。
 - ▶ 前述の敵親衛隊の相性については無い。
 - ▶ 音楽CD「ファミソン8BIT STAGE2」ボーナストラックにて実際に歌ったものが収録されている。
- ▶ 多くの画期的な特徴を持つため、良作Wikiにも本ゲームの記事がある。
 - ▶ 参考:[PC版『ボコスカウォーズ』の名作・良作まとめWikiの記事](#)