


# バンゲリングベイ

【ばんげりんぐべい】

ジャンル	シューティング	
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	1985年2月22日	
分類	クソゲー扱いされやすい良作 早すぎる名作	

- ▶ [概要](#)
- ▶ [特徴](#)
- ▶ [クソゲー扱いされる理由](#)
- ▶ [総評](#)
- ▶ [余談](#)

## 概要

- ▶ 「[チョップリフター](#)」「[ロードランナー](#)」と並ぶ、バンゲリング帝国三部作の第3弾。元々はブローダーバンド社が制作したコモドール64用の作品だが、これをハドソンがファミコン向けに移植した。
- ▶ ヘリコプターを操り、自軍の空母を護衛しながら敵バンゲリング帝国の『工場をすべて爆破する』ことが目的。
- ▶ HP制のシューティングゲーム。ダメージが蓄積すると機体の挙動が鈍くなるといったリアリティある操作性。

## 特徴

- ▶ 勤文社発行の攻略本に掲載された詳細な『バックストーリーがかなり熱い』。詳しくは[こちらのサイト](#)を参考。
- ▶ 空母に止まると、戦闘で受けたダメージを回復したり工場を爆破するための爆弾を補給することができる。ある程度の回復、爆弾の補給ならば敵地の駐機場でも可能。
- ▶ 空母が敵軍に探知されたら(\*1)、すぐに空母の周りに群がる敵軍を撃退しないと空母が沈没してしまう。そうになると自機の残機は0になり(\*2)、次の面に進んでも失われた空母は戻ってこない。
- ▶ 時間が経つにつれ工場の耐久力は上がり、兵器が次々と生産される。また敵の戦艦が建造され、空母を破壊しに出撃してくる。
  - ▶ 敵戦艦は非常に強く、完成して出撃されてしまうと撃破するのは至難の業。しかも空母と同じエリアに入った瞬間に問答無用で空母を撃沈してしまう。その存在は強烈で『WARNING』の文字に焦り、絶望したプレイヤーも多いだろう。
- ▶ 得点やダメージによって陸地や海の色が変わる。瀕死状態だと海は真っ赤に染まり、その画面はかなり衝撃的。
  - ▶ 陸地の色が変わるのは『昼 夕方 夜 朝』と時間の経過を表している。
  - ▶ 自機は致命傷を負うと墜落するが、その時敵の工場などに特攻して最後の1撃を食らわずことができる。
  - ▶ 二人プレイもできるが対戦プレイみたいなもので、2プレイヤーは敵軍を操作して1プレイヤーのヘリと戦う。

## クソゲー扱いされる理由

- ▶ 特殊なシステムと操作性。
  - ▶ 操作方法は、十字キーの左右で自機の旋回、上下はスピード調整というラジコン的なもの。慣れないうちは思うように自機を操れず、かなり戸惑う。

## ☞ バンゲリングベイのスーパープレイ動画。簡単そう見えるでしょうけど実際こんな操作は普通できません・要ニコニコ動画アカウント

- ▶ 後にメガドライブやスーパーファミコンで発売された「デザートストライク」シリーズは本作と同一の操作法を採用している。こちらの評価は高い。
- ▶ 自分が何処を飛んでいるか分からない。
  - ▶ 空母が自機のどの方向にいるかは画面下に表示されるた矢印で把握できるが、コモドール64版と違いMAP上の何処を飛んでいるか把握するレーダーがない。10×10で形成された100画面の広大なMAPがどのような地形なのか記憶する必要がある。
- ▶ 対戦プレイでIIコンのマイクで叫ぶと、自機の周りに敵の戦闘機が集まる。
  - ▶ 攻撃機が戦闘機扱いに変わり、空母を守るための手段の一つにもなるのだが、ゲーム開始直後にこれをやると離陸できずに自機が撃墜されることもある。
  - ▶ この機能はロムカセットの容量制約がそもそもの発端で、ロムカセットにプログラムデータを収めるには元のサイズを半分にまとめる必要があった。その苦心の末に余った残り8ビット(\*3)を活用したアイデアだった。マスターアップ2日前の出来事である。
- ▶ エンディングが無い(\*4)。2面以降は同じMAPの繰り返し。
  - ▶ 当時のゲームに良くみられた事だが、やたら難しいゲームなのに達成感が得られないのは味気なさ過ぎ。満足する要素に欠ける事もクソゲー扱いされる大きな理由の一つ。
- ▶ 難易度は受けるダメージの増加だけでなく、敵を撃破するにしがたい上昇する。まさに一瞬のミスが命取り。
- ▶ 高度な戦略性とヘリの操縦を要求される非常に厳しいゲームで子供向けとは言い難く、多くのファミコンユーザーから不評を買った。
  - ▶ 操縦に慣れゲームを熟知するに従いスルメを噛むように味わいが増すのでハマってしまうが、その域に達するのは至難の業である。
- ▶ ハドソンの広告宣伝。
  - ▶ 移植元のハドソンはこのゲームを出すにあたって漫画雑誌「コロコロコミック」とのタイアップなど相当な広告宣伝を行った。
  - ▶ キャッチコピー「ファミコン初の16方向スクロール」「100画面にも及ぶ広大なマップ」の煽りと「IIコンのマイクに向かって『ハドソン』と叫ぶと何かが起こる」に騙された人も多いだろう。
    - ▶ 別にハドソンでなくとも何でもよい。
  - ▶ 売上は相当数(\*5)だったらしいが、すぐに「燃える!!プロ野球」と並ぶワゴンセールの主になった。

## 総評

- ▶ ロムカセットの容量制約からプログラムデータを半分にまとめる必要があったが、ゲーム性はなんら損なわれていない完成度の高い移植。
- ▶ アメリカンスピリッツ溢れる熱いバックストーリー。
- ▶ CMにみんな騙された。
- ▶ 小学生の多かったファミコン層には受け入れがたい高難易度。
- ▶ ゲームは1日1時間と言われても10分やったら飽きちゃうよ高橋名人。

## 余談

- ▶ ハドソンが本作を移植することになった背景には当時社内でラジコンヘリコプターが流行していたことが原因になっている。仕事の合間を縫って飛ばすほどの熱の入れ様だったとか。
- ▶ 後に任天堂が操作法などの変更を施してアーケード版を出したが、アーケード事業からの撤退もあって出荷数は非常に少ない。主な変更点は下記の通り。
  - ▶ 操作方法の変更。背後方向（後退）を除き、レバーを倒した方向に自機が向かうという一般的な仕様に変更された。
    - ▶ 下レバーは南向きになるまで旋回しその後加速。
  - ▶ 空母が沈められても残機はなくなる。ミス後に空母ごと復活する。
  - ▶ 2人用の対戦モードが削除された。
- ▶ 「バンゲリングベイ」の開発に携わったウィル・ライトは、マップや敵の生成アルゴリズム作成の経験を、後の「シムシティ」シリーズに昇華させたことで知られる。しかも、このバンゲリングベイから「シムシティ」を発

表するまでの数年間、他のタイトルは一切関わっていなかったとか。(\*6)