


# 頭脳戦艦ガル

【ずのうせんかんがる】

ジャンル	スクロール・ロールプレイングゲーム(自称)	
対応機種	ファミリーコンピュータ	
発売・開発元	デービーソフト	
発売日	1985年12月14日	
分類	<b>クソゲー判定</b> .....ということになっているが、 実際はそれほど酷いゲームではなく、 <b>賛否両論ゲー・クソ扱いゲー</b> とも言える。 ここでは、世間一般の通例に従って前者とする。	
ポイント	超忍耐ゲー 不快BGM つかRPGじゃねえだろこれ	

## 問題点

- ▶ まずこのゲームをネタにするサイトが真っ先に書くのが、「RPGじゃねえじゃん」。  
スクロールと言う単語から想像がつくと思うが、どこからどう見ても純正シューティングゲームである。
  - ▶ とは言え元々「ロールプレイングゲーム」は和訳すれば「役柄を演じる遊戯」である。そのため「ストーリーやキャラの設定」があり、「自分がその中の何らかのキャラを受け持つ」ゲームならば全て該当すると言えはする。.....それでもシューティングゲームというジャンルはとっくに名称・定義共に固まっていたので、素直にそう名乗らせなかった事は誰でも疑問に思うところだろう。
    - ▶ そもそも本作を「役柄を演じるシューティングゲーム」=「宇宙を飛ぶかっこいい戦闘機のパイロットになりきって、SF世界観にどっぷりハマれるような仕掛けや演出が豊富なゲーム」という側面から見たとしても、同時代のほかのシューティングゲームより優れていたかといふとかなり微妙なわけだが、
  - ▶ ちなみに日本でコンピューターRPGのイメージを決定付けたドラゴンクエスト(DQ1)の発売は、本作より半年ほど後の86年5月のことである。チュンソフトの中村光一氏が本作がRPGと謳ったせいで「ドラクエがファミコン初のRPGになれなかった」と語ったことが有名(ただし、もしそれが無くとも『[ハイドライド・スペシャル](#)』がDQ1の2ヶ月前に発売されていたのだが)。(※1)
  - ▶ 同類のシューティングゲームに『[キングスナイト](#)』がある。
- ▶ クソゲーの種類としてはムズゲー、或いは作業ゲーと言える。
  - ▶ 目的は1ステージに1つある「パーツ」を100個集め、最終ステージに現れる宇宙空間制御装置"ドラッグ"を破壊すること。しかしステージは**全部で30**。
  - ▶ つまり四周しなければエンディングに辿りつけない仕様であり、しかもドラッグが背景と同化して見逃し易い。倒し損ねると最初のステージに戻されてしまう。
    - ▶ パーツ10個分に相当する隠しアイテムを取れば多少は楽になる。それでも最低三周は必要だが。
    - ▶ 30面に蝶に似た隠しキャラが出てくることがある。攻撃すると大量点を獲得できるが、調子に乗って撃ちまくると所持しているパーツを全部奪われてしまうという恐ろしい罠がある。
- ▶ 実を言うと個々の場面を抜き出せば、難度そのものはあまり高くない。  
パワーアップ(唯一のRPGらしい要素)していれば敵に当たってもペナルティはパワーダウンだけで済むルールだし、シューティングゲームとして見ると(前か斜めかどちらかにしか撃てないミサイルがやや使いづらいものの)時代相応の悪くない出来。

ただ、周回プレイで敵も強くなっているし、前提として100ステージ前後クリアしなきゃいけないし、とにかく忍耐力がいるゲームなのだ。

- ▶ ちなみにコンティニューなし。
- ▶ そして多大な苦勞の割には文字がスクロールするだけの簡素なエンディング。時代と言ってしまえばそれまでだが、ちょっとはユーザーのことを考えてもバチは当たらなかったのではないだろうか。
- ▶ 30のステージは地底、コア、宇宙に区分されているが、これにも問題がある。
  - ▶ まず最初の地底ステージはやや狭く入り組んだ地形をしており、自機のスピードが素で結構速いのもあって壁に激突死しやすい。次のコアステージは両端に一直線の壁があるだけ。宇宙ステージは当然壁なし。敵の攻撃自体は後になるほど激しくなるが、その頃には自機もパワーアップしているのでコア、宇宙では出てくる敵を片っ端から破壊できる。実質最初の地底ステージが一番難しい(周を重ねるとコアや宇宙ステージもそう易々とはいかなくなるが)。
  - ▶ コアステージのみ「ステージ後半でミスしても次の面に行く」という特性がある。  
...のは良いのだが、最後のコアステージでこの仕様が発動すると、宇宙ステージに行かずバグコアステージに行ってしまう**フリーズする**。  
やや敵弾が激しい地帯なので、**結構な割合の人が来てしまう**。
- ▶ 「クソゲーと言う言葉を初めて作った人」とされているみうらじゅんは、1998年発行の「仰天 B級ゲームの逆襲」にて一番クソだと思ったゲームとして頭脳戦艦ガルを挙げている。
- ▶ また、作曲家すぎやまこういちが「音楽は無い方がよい」と批判したことも知られている。
  - ▶ ステージBGMはメロディの面白さはあるが20秒でループするうえ、強弱が全くついておらず、それでいて高音の強い音質のため耳障り。
  - ▶ タイトルBGMはメロディにソ#が使われているのにベースがラ ソと変化する(音が半音でぶつかり合う)ため、不協和音と受け取られ易い。
- ▶ 因みに一番わからないのはタイトルである。「頭脳戦艦ガル」とは自機でもラスボスでもなく、**自機を搭載した戦艦の名前**。更に言うなら「頭脳戦艦」とは何だろう？
  - ▶ 古今のRPGネタを収集する「RPG大辞典」スレでは、「RPGと自称しているからRPG」との方針により本作のネタが収録されている。  
RPGっぽく紹介しつつ「どう見ても縦シューです」と締める内容である。
  - ▶ [その項目](#)によると「ちなみにタイトルの頭脳戦艦ガルとは主人公のジスタス - 21が搭載されている戦艦の名前で、ゲーム中にその姿を見せることはない」とのこと。
  - ▶ 前年公開の映画『超時空要塞マクロス 愛・おぼえていますか』の影響とも考えられる。奇しくも85年にはファミコンでマクロスのシューティングゲームも発売されており、マクロス艦はゲーム中に一切登場しなかったりする共通点も。

## 評価点

- ▶ この頃のシューティングゲームは無限ループが普通だったこともあり、「基本周回プレイにプラス要素としてエンディングが付加されている」とポジティブに見る人もいる。
- ▶ スクロール、自機の動きがスムーズ。当たり判定も正確でその辺りの理不尽さはない。また、自機の二連ショットは左右それぞれが独立して処理されている。
  - ▶ 当時は『エグゼドエグゼス』など、二連ショットに見えても実際は一発として処理されているゲームが多かった。

## 本当にクソゲーか？

- ▶ 本作をクソゲーとする論拠をそれぞれ当時の他ゲームと比較した上で、「『頭脳戦艦ガル』はクソゲーレビューサイトで嘲笑される程の酷いゲームではない」「良い評価は得られなかった、あくまで『佳作』である」とする意見もある。

## 余談

- ▶ デービーソフトは本作発売の一週間前、シューティングゲーム『高機動戦闘メカ ヴォルガードII』を発売している。こちらはマイナーながらも評判は悪くないようだ。

ゲームレコードで攻撃しないでどこまで進めるかという内容が放送された エリア4途中が最高記録

▶ [参考資料...げーむのせつめいしょ\(仮\)](#)