

# チョップリフター

【ちょっぷりふたー】

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	ジャレコ	
開発元	トーセ	
発売日	1986年6月26日	
分類	劣化移植判定	

## 概要

- ▶ 「[ロードランナー](#)」「[バンゲリングベイ](#)」と並ぶ、バンゲリング帝国三部作の第1弾でパソコンゲームの名作タイトル。
  - ▶ 元々はApple IIで発売された海外ゲーム。それをセガがプロローバード社から許諾を得て開発した**業務用アレンジ作品の移植**。
- ▶ 内容は輸送ヘリコプターを基地から発進させ、占拠された大使館に閉じ込められた人質を救出するというもの。
- ▶ ヘリが全機撃墜される、または一定以上の人質を救出できない場合はゲームオーバーとなる。
  - ▶ ヘリは左右ボタンを押すとその方向に進む。ただし反対方向に入力した場合はまず減速し、正面を向いた後、反対方向に進む。
  - ▶ 救出するためにはまず施設の門を爆弾で破壊する必要がある。すると人質が中から出てくるので、近くまで行き着陸すると乗り込み始める。その後、基地に戻り着陸すると救出成功だ。
- ▶ 周囲の対空砲や戦闘機を如何に対処するかがポイント。
  - ▶ 機銃を装備しているため一応対抗することができるが、ゲームの目的はあくまでも人質の救出であり、無理に戦う必要はない。さらにこの機銃攻撃は人質に当たると死んでしまう(\*1)ので無暗に撃つべきではない。
  - ▶ 現実同様ヘリが戦闘機に勝つのは難しく、まともに戦おうものならあっさり撃墜されてしまうことも。つまり如何に敵攻撃をかわいくくりながら救出するかが要求される。
  - ▶ ヘリには人数制限があり、撃墜されるとそのときの救助者は死亡扱いになってしまう。
  - ▶ 人質を乗せるほど重鈍な動きとなり被撃墜のリスクを伴う。かといって人質を晒しておくとも今度は敵攻撃によって死亡してしまうため、安全の確保と基地に戻るタイミングがゲーム攻略のカギになる。

## 問題点

- ▶ 移植ベースとなっているのはセガのアーケード版だが、FC版は残念な出来になってしまった。
  - ▶ 海外ではセガがSMSに移植し発売されているが、そちらをプレイした人の評価は概ね好評。
  - ▶ アーケード版は余計な要素を加えたせいで元のゲームを損ねたと日本では不評だが、海外では人気があるようだ。
- ▶ 以下に上げられている理由はアーケード版の仕様に基づくものも含まれる。移植度の低さと市場の違い、ファミコン所有者の多くが子供であることもクソゲーと呼ばれる原因。
  - ▶ 高難易度で、1面クリアするのも難しい。
    - ▶ 対空砲撃が厳しく、あっさり撃ち落とされる。
    - ▶ もたもたしていると戦闘機がやってきて追撃される。
    - ▶ アーケードの追加要素**燃料切れ**で墜落する。
  - ▶ 地上だろうが空中だろうが、何時でも何処にも安全地帯は無い。
    - ▶ PC版は国境を越えた基地の周りは安全地帯で燃料メーターの概念も無いが、FC版は先述の通りアーケード版の移植なので、基地に戻っても敵はお構いなしに攻撃してくる。
    - ▶ 稀にデモ画面ですら撃墜されるほどの難易度。

## 余談

- ▶ このゲームはカーター政権時に実際に起きたイラン大使館人質事件の救出作戦「イーグルクロー」失敗を揶揄したものとされている。
- ▶ プロダクションバンド社の名誉のために言っておくと概要で触れた通りPC版は良ゲー。国内PCでもリリースされていたが磁気メディアゆえ、ROMカセットのMSXがSG-1000版をオススメする。
  - ▶ コチラはセガ移植のアーケード仕様ではなく、Apple II版の移植。
- ▶ 開発はNMK名義になっているが、これは当時の任天堂が一部のメーカーを除いて販売タイトル数の制限をしていたので、その制限から逃れる際に他社から**名義借り**をただけで、実際にはジャレコが開発または移植している。
  - ▶ 似たような事例では**サン電子=東海エンジニアリング**、**カプコン=ステイタス**とキリがない。<sup>(\*2)</sup>
- ▶ その後、ジャレコは1995年にアーケードで『**湾岸戦争**』をリリースする。自機=ヘリコプター・人質救助・離陸&着陸・燃料メーターの導入など、チョップリフターとの共通点が多い。
- ▶ 同タイトルはシリーズ化しており、さらに海外では根強い人気があるようで2012年1月11日に「チョップリフターHD」の配信が開始された。

チョップリフターHDの動画