

# スペランカー

【すぺらんカー】

注意:ここでは最も有名であろうファミコン版を中心とした紹介をしている。

- ▶ [スペランカー](#)
  - ▶ [概要](#)
- ▶ [スペランカー\(アーケード版\)](#)
  - ▶ [概要](#)

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	アイレム	
発売日	1985年12月7日	
分類	クソゲー扱いされやすい名作・バカゲー・スルメゲー判定 しかし世間的な評価は悲しい事にクソゲーというのが現実 一覧ではクソゲー扱いされやすい名作に指定	✖
ポイント	過去のゲームの中でも1,2を争うほどの虚弱体質な主人公 操作性が悪く激ムズ 死にやすさもバランスの一環 ゲームとしては佳作レベル その知名度(?)からリメイク作まで発売	



## 概要

実は1983年に米国のマイクロ・グラフィック・イメージ社がATARI-8bitプラットフォームで発売したソフトで、アイレムはそのライセンスを取得しての発売である。

- ▶ 一番の特徴は、主人公がとても弱い点。
  - ▶ 下り坂でジャンプするだけで死亡。
  - ▶ 自分の身長ほどの穴に落ちて死亡。
  - ▶ 蝙蝠の糞を浴びただけで死亡。
  - ▶ 爆弾からは相当離れているはずなのだが、十分距離が取れていなくて爆風で死亡。
  - ▶ 自分で出したフラッシュに接触して死亡。
  - ▶ ロープから飛び移れずに死亡。
  - ▶ ゲームスタート直後にゴンドラから落っこちて死亡。
  - ▶ 噴水リフトの降下中にジャンプしても当然死亡。
  - ▶ 自分の身長程度の落下は耐えられる(14ドットまでは生存、身長は16ドット)が、これを1ドットでも超えると死亡。

ちなみに「エレベーター下降中にジャンプして死亡」というのはネタ先行で、「主人公が弱い」という話だけが一人歩きした結果、誤解した非プレイヤーが作り出してしまった話だと思われる。

- ▶ 実はこれらは全て「仕様」。これらの仕様を前提としたプレイヤーの経験・テクニックが如実に反映された、手ごたえのあるアクションゲームとなるはずだった。現に、こんな死にやすい主人公でも慣れれば奥まで進めるように難易度調整がしてある。慣れが必要だが...(人によってはその前に投げる可能性があるが...)
  - ▶ 不運だったのはこのゲームが発売する三ヶ月前に、任天堂からもはや説明不要の伝説のゲーム『スーパーマリオブラザーズ』が発売されたこと。当時のほとんどのプレイヤーがマリオ感覚で遊んでいた事が「スペランカーの主人公は虚弱」というネタにつながってしまった。
- ▶ 操作性が悪い、特にロープから飛ぶときにAボタンのタイミングが合わず垂直落下する姿はもはやお約束である。またゲーム中に主人公が高速化するアイテムがあるが、これを取ってしまうと主人公が制御不能になりかえって死にやすくなる。ここは批判されている。
  - ▶ また、スペランカー独特の仕様を理解できない事には、理不尽ゲーorクソゲーと思われても致し方ないのも現実である。

これらの事象から、「電撃(マ)王」で専用のコーナーが生まれたように「スペランカー=主人公が異様に虚弱体質で難しいゲーム」というイメージが生まれ、「クソゲーの帝王」としてその名を馳せてしまった。

実は極めると遊べないこともない佳作で、その知名度からネットでは最速動画やら256周クリアやら得点カウントがオーバーフローして0点に戻る瞬間映像やらが出回っており、そういった部分から、同時にスペランカーには単なるクソゲーでは片付けられない、一言では表わせない魅力も持ち合わせている隠れた名作ゲームであるのでは?ともいえる。

もっとも、現在においてはすっかりクソゲーのイメージが定着してしまっている為、多くの人がもっているであろう「スペランカーはクソゲー」という認識は覆らないと思われる。

- ▶ 事実Wiiのバーチャルコンソールでは一時的にはあるが、スペランカーが[スーパーマリオブラザーズ](#)を抑えてDLランキング1位になっており、プレステ3においてはオンライン対応のリメイク作品「みんなでスペランカー」がダウンロード配信されている(こちらはオンラインモードが楽しいと概ね好評である)。  
また、その知名度からかバンナムのAC作品『太鼓の達人11』に本作のBGMのメドレーが収録され、「"メインテーマの開始直後に死亡ジングル"」、「"死亡ジングルの間だけゴーゴータイム(本来サビなど盛り上がる所に入る、得点が増える地帯)になる"」、「"最後まで連続死亡してゲームオーバー"」と、このゲームの主人公の死にやすさをネタにした曲・譜面構成となっている。

とはいえ冷静に考えれば、坂道でジャンプしただけでご臨終になる姿や・身長ほどの穴に落ちて死ぬ姿・必死にコウモリのウンコをかわす姿はどう見てもおバカで微笑ましい(?)とも言える。

ちなみにアイレムの公式ホームページのコンテンツ「ふる里4コマ小唄」では、数回の更新毎に本作の主人公がモデルのスペランカー先生というキャラが活躍するネタが描かれていた。

身体能力こそ本作ほど酷くはないが、何かにつけて死ぬ虚弱体質ぶりは相変わらずである。

なお、2009年に書籍化（コンテンツの書籍なのでスペランカー先生以外にも掲載されている）され、2011年にはアニメDVDが販売されている。

2011年12月16日、スペランカーシリーズでの日本の販売権はTozai Gamesに移管された。

なお、洞窟探検家のうち「caver」はきちんと準備して行く本格派の人、「spelunker」は大した装備も無しにホイホイ潜って行くような人といったニュアンスがある。

## スペランカー(アーケード版)

ジャンル	アクション
対応機種	アーケード
発売元	アイレム
稼動開始日	1986年
分類	賛否両論・スルメゲー クソゲーとは呼べないのは確かなようだが...?
ポイント	ライフ制で虚弱体質が少し改善 但し、時間経過でライフが縮む

### 概要

ファミコン版の翌年にアーケード版がリリース。しかし、そちらと比べ知名度はかなり低い模様。残機無しのライフ制になり、ゲーム性にも大きな変更が加えられた。

ファミコン版では虚弱体質だった先生だが、アーケード版では高い段差から落ちて**ダメージを受けるだけで即死にはならず**、大幅なドーピング(?)が施された。一部プレイヤーからはこの強化に対し、「こんなの先生の皮をかぶった何かだ!」と突っ込まれている。

しかしながら、何もなくてもライフがどんどん減少していくという副作用(?)があり、ファミコン版以上に急ぎプレイが要求される作りとなっている。