

Horse Racing 2016

開発・発売元はYASH FUTURE TECH SOLUTIONS PVT LTD。発売日は2018年4月25日。

名称に2016と銘打ってあるが、2016年にSteam・X boxOne版が発売され、2017年のPS4への移植発表後に2018年に発売された。

販売価格は¥1,399(DL限定)→¥999(割引中)

●ゲーム概要

競走馬を駆るジョッキーを操作し、様々なレースタイプのある全55ステージを走り抜けるレースゲーム。

性能の違う馬(ステージが進む度により強い馬が解放されていく)とカラーリングの違うジョッキー(性能差は無し)を選択できる。

日本語には非対応の為、ある程度の英語の知識を求められる。

●低評価点

ゲームプレイ

起動時にはメニューの文字が表示されていないので、どこを押せば何ができるのかが分からない(言語選択から言語を設定すれば文字が表示されるようになる)。

ジョッキーや馬の名前には英語しか使用出来ない為、日本語で入力すると*と表示される。

レースパート

各ステージ開始時に操作方法を説明してくれ、左側にはTIPSが表示される親切設計だが解説が曖昧な上に英語なので分かりにくい。実際の操作感覚はレース内で掴んで行くしかない。

レースは基本的にxボタンの連打で進行する為、右腕とコントローラーへの負担が非常に大きい。まともに連続でプレイしようと思ったら連射パットの購入を検討した方がいい。

L1ボタンでジャンプ出来るが、押してから実際にジャンプするまで約1秒近くタイムラグがある。その為、ハードルの直前でジャンプしようとする間違いなく引っかかる。また当たり判定も非常に分かり辛い。

最大の問題点として、1位を取らなくても先のステージには進める。極論、全てのステージを倒れる事でやり過ごすことも可能。

解放される馬は後半になるほど強力且つ既存の馬の完全上位互換。後半のレースで初期の馬を使う場面は無い。

マルチプレイ

出来ない。コントローラーを2つ以上用意してマルチプレイをしようすると2Pの情報を入力しようとした瞬間にホームボタン以外の一切の操作を受け付けなくなる。連打勝負とブーストの使い時が重要なゲームなので対人が出来ないというのは非常に痛く、友達で集まってマリオパーティのミニゲームのように遊ぶことが出来ない。

●まとめ

不親切なUIと文字非表示バグのせいで初回起動の難易度が非常に高いゲーム。

ただし進行に致命的なバグがあるわけでもない為、「特定のタイミングで操作する」事が得意或いはそれが好きなプレイヤーはやればやる程にハマるタイプのゲームでもある。この為、対戦として機能しているマルチプレイが実質プレイ不可能の制約が非常に痛い。仮にマルチプレイが可能であれば1000円で手軽に購入出来る一芸特化のマリパミニゲームゲームとして一定の評価は得られたかもしれないのが残念である。