

ROBOX

ジャンル:ボクシングアクションゲーム

プレイ人数:1~2人

CERO:A

発売日:2019年6月20日

価格:1445円(ダウンロード版)

対応ハード:Nintendo Switch

■売り文句(公式サイトより抜粋)

クラシックでどこか懐かしいボクシングロボット。

簡単プレイと美しいグラフィックで、どんどんプレイしたくなるボクシングアクションゲームです。

■ゲームシステム

キャラは1種類で同キャラ対戦のみ。青カラーが自分or1pで赤カラーが敵or2p。

ステージは全1面で敵に勝つか負けるかするとタイトル画面に戻る。

ステージギミックなども無い。BGMはタイトルとゲーム画面の2種類。

難易度設定は3種類あるがAIの攻撃連打速度に差がある程度。

■操作とキャラの技

・移動

スティックで前進、後退、右/左旋回を行える。

斜めにスティックを操作する事で前進しながら旋回、後退しながら旋回を行える。

・攻撃と防御

各ボタンでそれぞれアッパー・右パンチ・左パンチ・ガードを使用できる。

ダメージを受けても攻撃や移動が中断されたりはしない。

・アッパー:隙があるが射程が長く攻撃力の高い攻撃

近距離でガードされると後隙で攻撃を食らうため不利。

右左パンチの当たらない射程からだとガード後反撃を受け辛いので有利。

・右パンチと左パンチ

隙が少ないが射程の短い攻撃 右と左に余り差は無い

近距離でガードバフが乗っていれば安定行動。

・ガード:攻撃を防ぐ。いずれの攻撃も防げるが削りダメージがある。

ガード後に一定時間自分の攻撃力増加効果がある。

アッパーを防いで後隙を狙ったり右左パンチを1発防いで攻撃力強化を乗せるために使う。

■基本戦術

接近してガードバフをのせつつ右左パンチを連打するか、

アッパーがギリギリ届く間合いでアッパーを使うか、

アッパーをガードして後隙を狙うか、の3つ。

AIはアッパーの差し合いが苦手なので2番目の戦術が一番安定する。

お互いノーダメージだと1pの勝利になるので延々と逃げ回って時間切れ待ちでも勝てる。

■2p対戦

対人戦だとアイテムが出現する。床の模様に合わせてボタンを押すことで取得できる。

効果は攻撃力増加・速度増加・HP回復・ランダム(左3種と速度低下のどれか)の4種類

■問題点

技が少なく、AI戦では戦いに変化をつけるようなシステムやギミックが何もない為、終始単調なゲーム展開になる。

そして一人倒したら終わりなので10分もあればゲームクリアしてしまう。

戦法や難易度を変えて色々やろうと努力してなお1時間程度ですべての要素を遊びつくしてしまう。

このゲームの対戦に付き合ってくれる友人がいればもう少しゲーム寿命を延ばせるかもしれないが、

キャラ数が1で必ず性能差が無い同キャラ対戦になる以上、立ち回りや対策が同じとなるため不毛な対戦となるのは避けられない。

■まとめ

とにかく薄い。無料体験版でもこのゲームの数倍か十数倍は長く遊べる。

一応ゲームにはなっており、操作性に関しては快適な部類ではあるのだが、この薄さで金取って売っているのはKOTYに値する蛮行と言える。