

Windows 用シェアウェア「実写でボクシング」がフリーソフトに

シェアウェア(300円)で公開されていた「実写でボクシング 完全版」が無料公開されます。

●日時●

2017年2月3日(金)より

●実写でボクシングとは●

実写でボクシングは、2Dタイプのオーソドックスなボクシングゲームです。

2004年に公開され、HSPプログラムコンテスト2004にて最優秀ゲーム賞を受賞。
その後のバージョンアップでネット対戦に対応し、100円ショップダイソーで販売されました。

開発者の自宅にてネット対戦用のサーバが24時間稼働しており、ユーザーは無料でネット対戦を楽しめます。

このネット対戦サービスは2006年から現在に至るまで10年以上運営されており、個人によるネット対戦の運営期間として(私が調べた限り)国内最長記録です。

●ゲーム動画●

実写でボクシングを1分で説明する映画風の動画(プロモーション動画)

<https://www.youtube.com/watch?v=npilOQe8XHI>

実写でボクシング Tシャツ杯 決勝戦

<http://www.nicovideo.jp/watch/sm3319612>

ユーザー主催の大会、決勝戦のリプレイに実況音声を追加した動画です。

●関連リンク●

実写でボクシング公式 HP

<http://www7a.biglobe.ne.jp/~BOXCITY/jbox01.htm>

プレス向け、先行ダウンロード(圧縮されているので要解凍)

<http://sbagcity.jpn.ph/cgi-bin/Setup353.zip>

ベクターによる紹介文「新着ソフトレビュー」

<http://www.vector.co.jp/magazine/softnews/050831/n0508315.html>

ゲームの内容が簡潔にまとめられていますが、ネット対戦が実装される前のレビューです。

実写でボクシング マニュアル(PDF形式)

<http://www7a.biglobe.ne.jp/~BOXCITY/m/m.pdf>

文章量の多い公式マニュアルです。

●実写でボクシングの特徴●

- ゲーム中のボクサーキャラクターの画像は開発者自身。開発者は若い頃にボクシングを経験し、私設ボクシングジムを2年間運営した経験があります。
- ゲーム中のダメージ量は、開発者の経験を元に両者の重心や姿勢から計算され、カウンターパンチを決めると甚大なダメージとなります。
- ボクサーの健康状態を示すダメージゲージは、顔面ダメージゲージと疲労ゲージの2本、ゲームを進めていくとボディダメージゲージが追加され、合計3本となります。
- 全てのダメージゲージは時間とともに回復します。ピンチなら打ち合わずに回復させる事が重要で、試合展開が実際のボクシングに近くなります。

●ゲームモード●

ストーリーモード

実在した私設ボクシングジム、二年間の活動を再現したモード。

スパー中に受けたダメージが一定量蓄積するとゲームオーバーとなる。基本技術の習得(チュートリアル)を終えると、ネット対戦モードのボタンが押せるようになります。

チャレンジモード

全てウェブランキングに対応、やり込み要素が高いミニゲーム集です。

- タイムアタック (ノックアウトまでの時間を競う)
- サバイバル (回復できない状態でのエンドレス連戦)
- 超回復 (ゾンビのように回復する対戦相手との対戦)
- vs 会長 (強化CPUとの対戦)
- 滝行 (洞窟に現れるミットを持った亡霊を倒し続ける)

ネット対戦モード

ネットを介した対人戦は人気があり、実写でボクシングの実質的なメインモードです。

- 試合結果を元にしてダイナミックに変動する世界ランキング
- チャンピオンベルトを巡るタイトルマッチ
- ポケモンや将棋、チェスで採用されているレーティングに対応
- ポート開放の必要なし(開放すればより快適に動きます)

ネット対戦では、赤・青・白、3色のグローブでボクサーの性能(スタイル)が変化します。

- 赤グラブ…オーソドックス
- 青グラブ…フットワーカー
- 白グラブ…ハードパンチャー

リプレイモード

自身の対戦は保存されいつでもリプレイ鑑賞できます。

サーバに直近8試合が自動で保存されるので、実力者同士の対戦を研究することができます。

トレーニングモード

自由にボクサーを動かして練習することができます。3分+1分でゴングが鳴るラウンドタイマーがあるので、実際に汗を流すこともできます。

●スクリーンショット



湧き上がる炎が印象的なタイトル画面。上空にはボクシングへの思いが浮かんで消えていく。

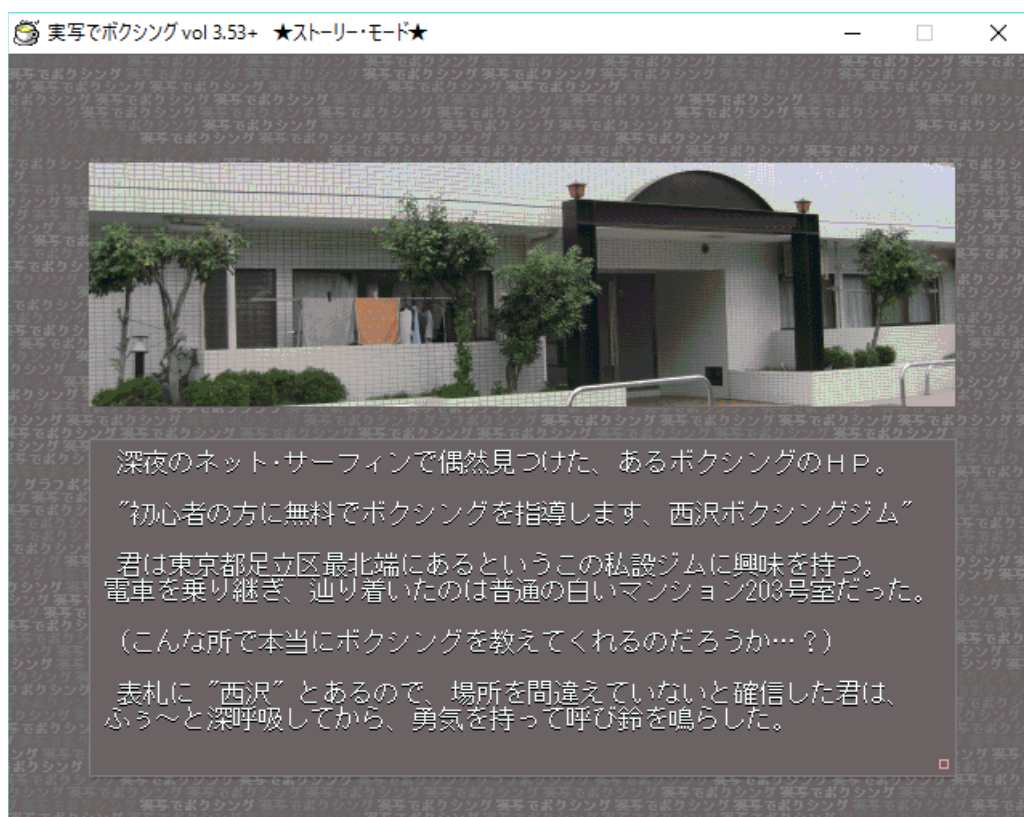


オプションで操作機器を選択できます。キーボード以外にもコントローラ、マウスに対応。画面の解像度を変更すると、ゲーム画面を拡大できます。



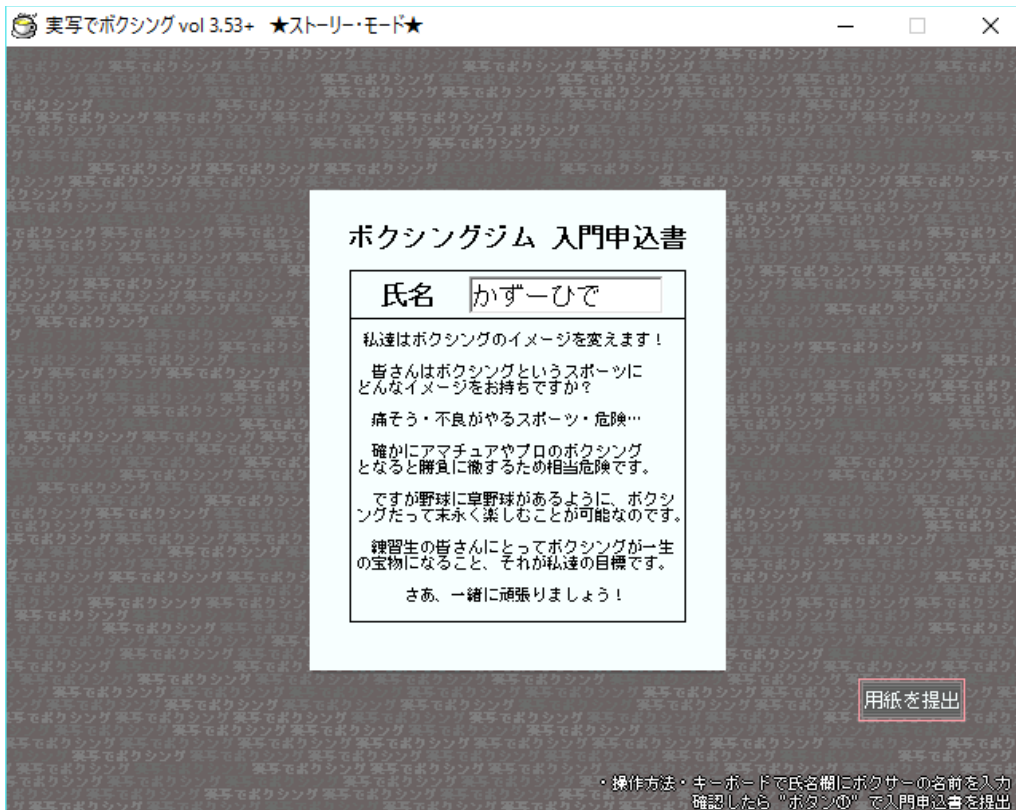
ストーリーモードのセーブデータ選択画面。

一番下のデータは、ダメージ蓄積によるゲームオーバーデータ。ストーリーモードでは、実際のボクシング同様に日々のダメージ管理が重要となる。



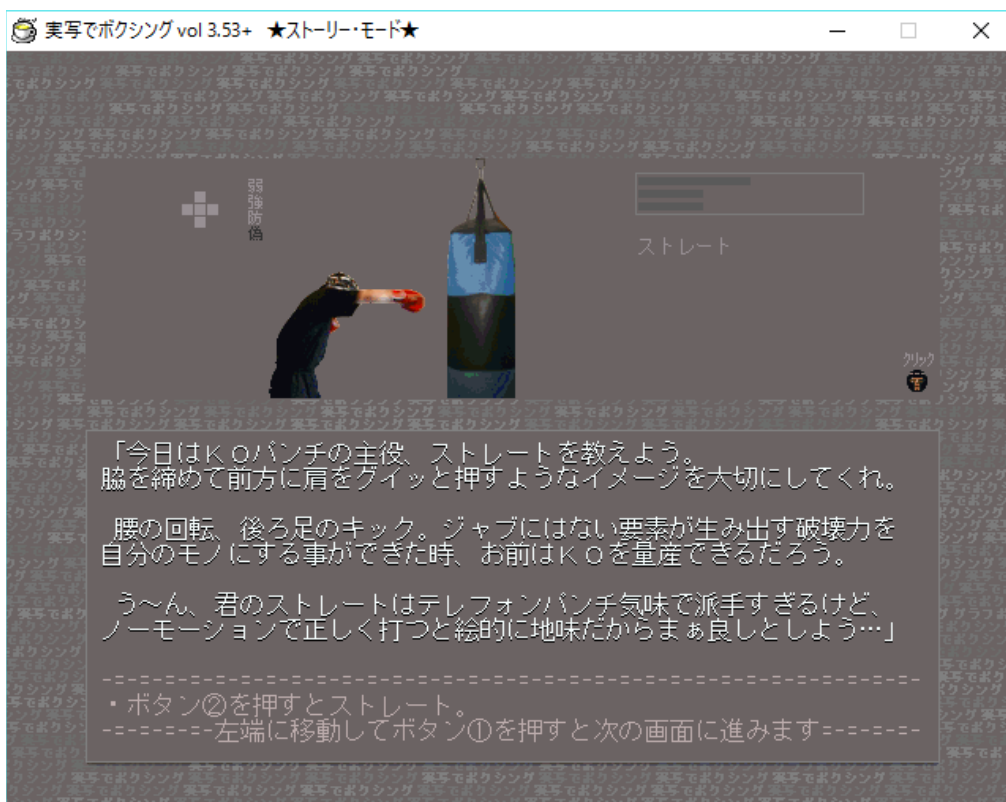
ストーリーモードの舞台となる西沢ボクシングジム。

現在は活動を停止していますが、過去2年間にわたって活動、20名近くの練習生がボクシングを覚えてくれました。



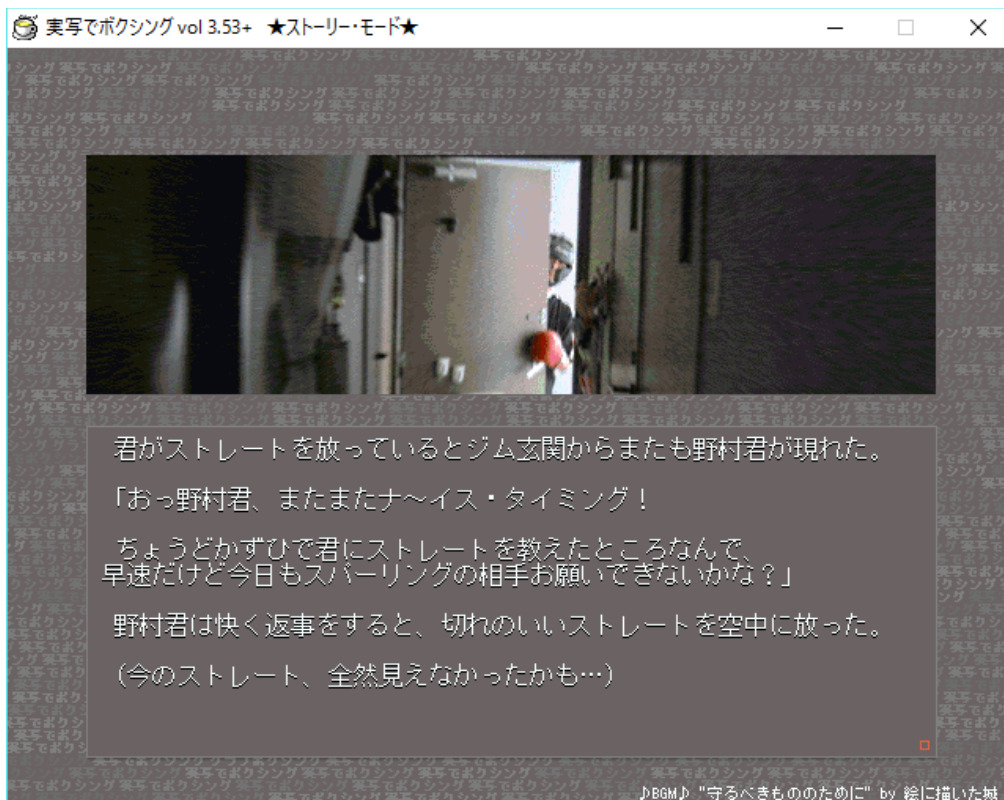
ボクシングジム入門申込書。

ゲーム内で使用する名前の決定が目的です。(空欄のまま提出し続けると、会長が怒ってしまい、勝手に歴史上の人物名にしてしまいます)

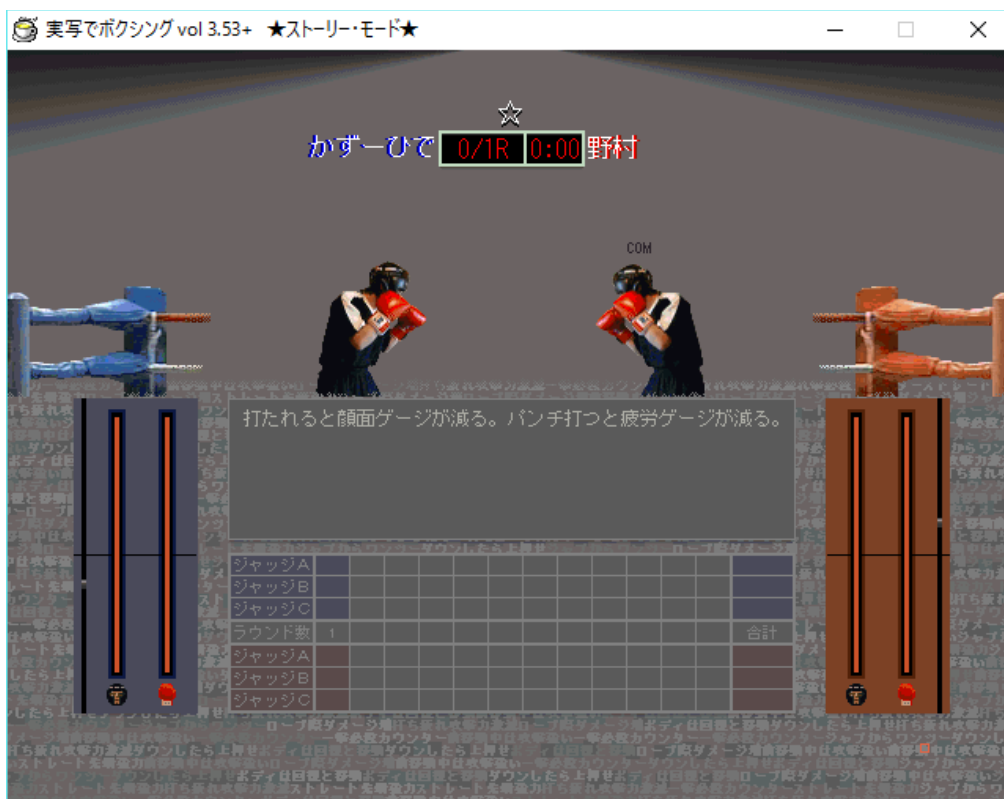


スパーリングをやる前に、サンドバック相手に試し打ちができます。

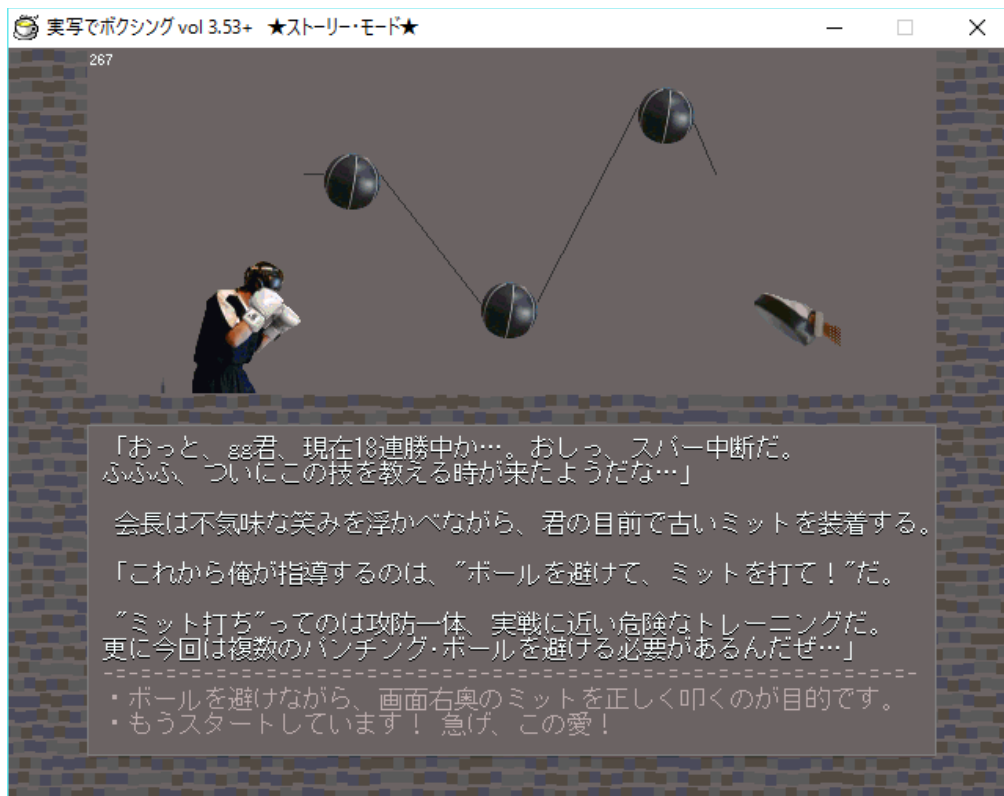
ストーリーモードでは、ジャブから順番に各パンチを習得していきます。全てのパンチを習得すると、ネット対戦に参加できるようになります。



ライバル登場！（と言ってもゲーム内の全ての登場人物は私ですが…）
登場人物の見た目は全て同じですが、ストーリーモードの対戦相手としてCPUの思考ルーチンが4キャラ分用意されています。

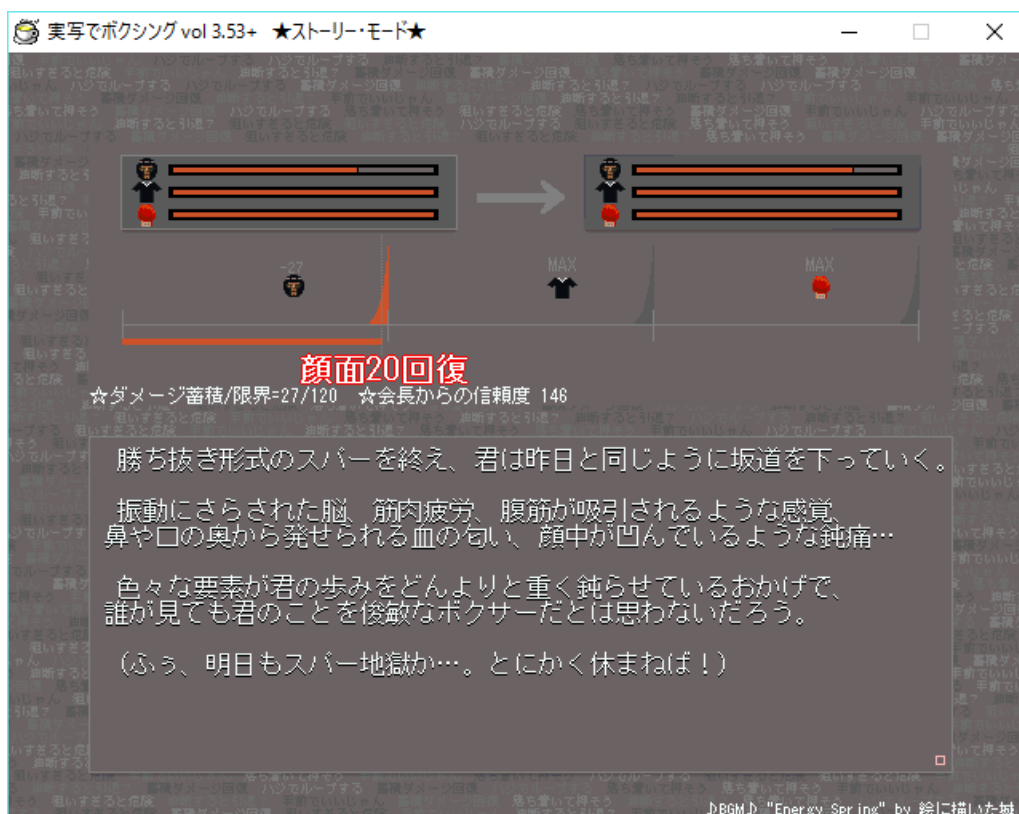


入門初日からいきなりスパーリング敢行。
通常のジムだとスパーするまでに数か月の下積みをさせますが、西沢ジムでは初日からスパーを体験させていました。（刺激を感じたい！という若者に、すぐ感じてもらいたくて…）



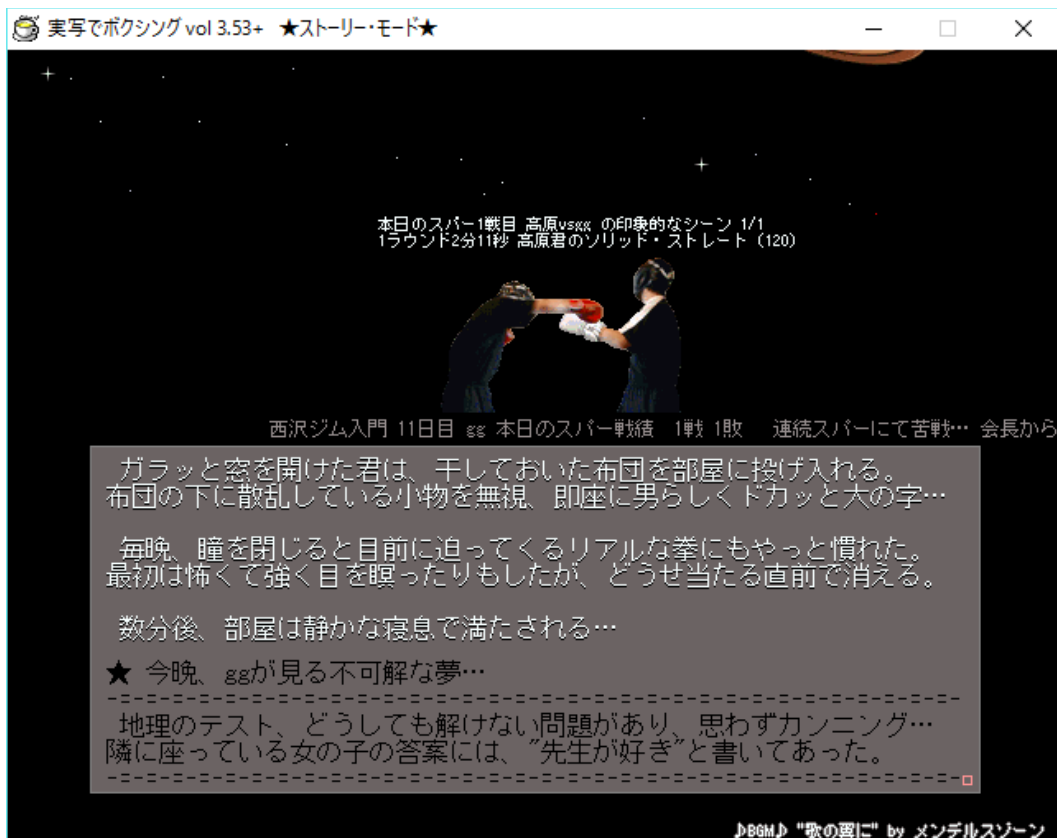
連勝を続ける実力者にはミニゲームの試練が！

スパーの直前に発生し、失敗するとダメージを負ったままスパーリングしなければならない。これは回復する重要性を伝えたくて導入したのですが、痛みのない仮想空間では皆総じて勇敢すぎて一か八かのアタックを敢行するユーザーが目立ちます。(次回作では痛みも再現したい)

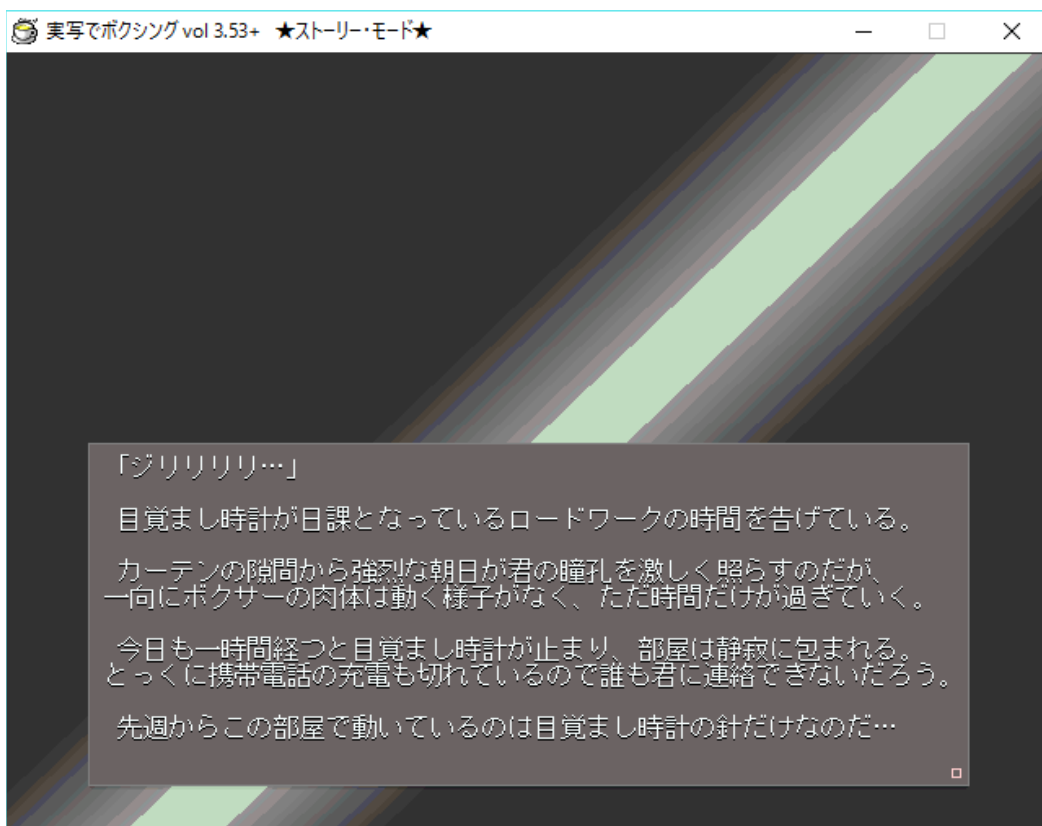


ジムから帰宅する際、ダメージが蓄積しているとダメージ回復ゲームとなります。

ダメージを回復できなかった場合、ダメージ量によってはゲームオーバーに直結するので、緊張の目押しが要求される。



毎晩、目を閉じるとその日のスパ―のダイジェストが流れます。
 下の黒文字部分、不可解な夢は、乱文生成なのでどんな夢になるのか私にもわかりません。



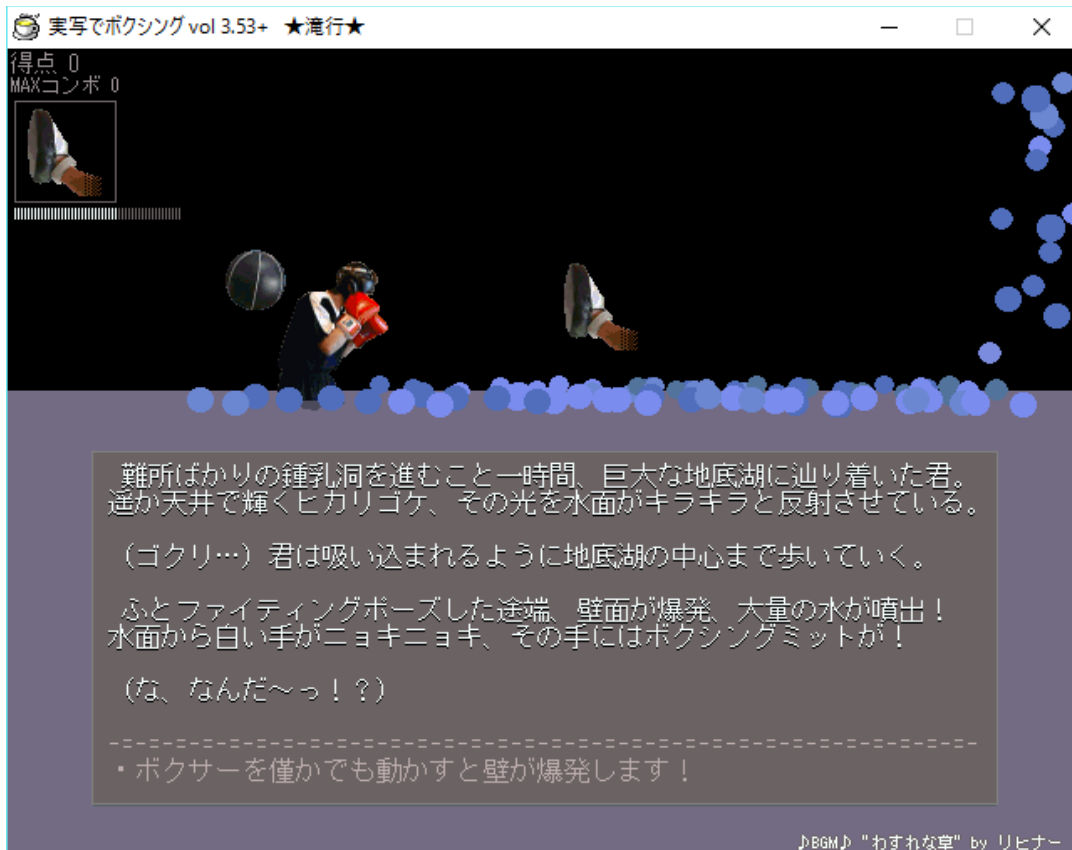
ストーリーモードでは、ダメージ蓄積が一定量を超えるとゲームオーバー、文面はちょっと怖いですが、夢オチです。
 ちなみに無敗のまま習得したパンチを次回の挑戦時にはスキップできる、飛び級制度があります。



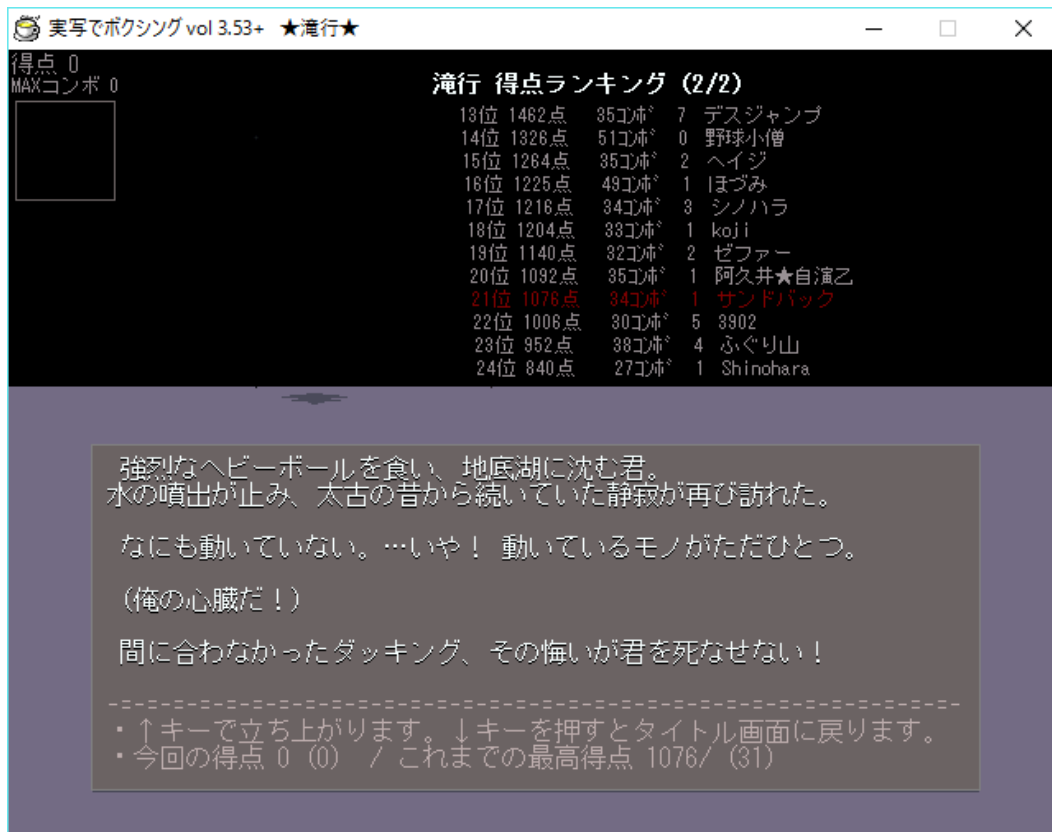
全ての対戦はリプレイモードで鑑賞できます。
直近8試合の対戦はサーバにも保存されており、自分以外のスパーも鑑賞可能。実力者のテクニクはとても参考になります。



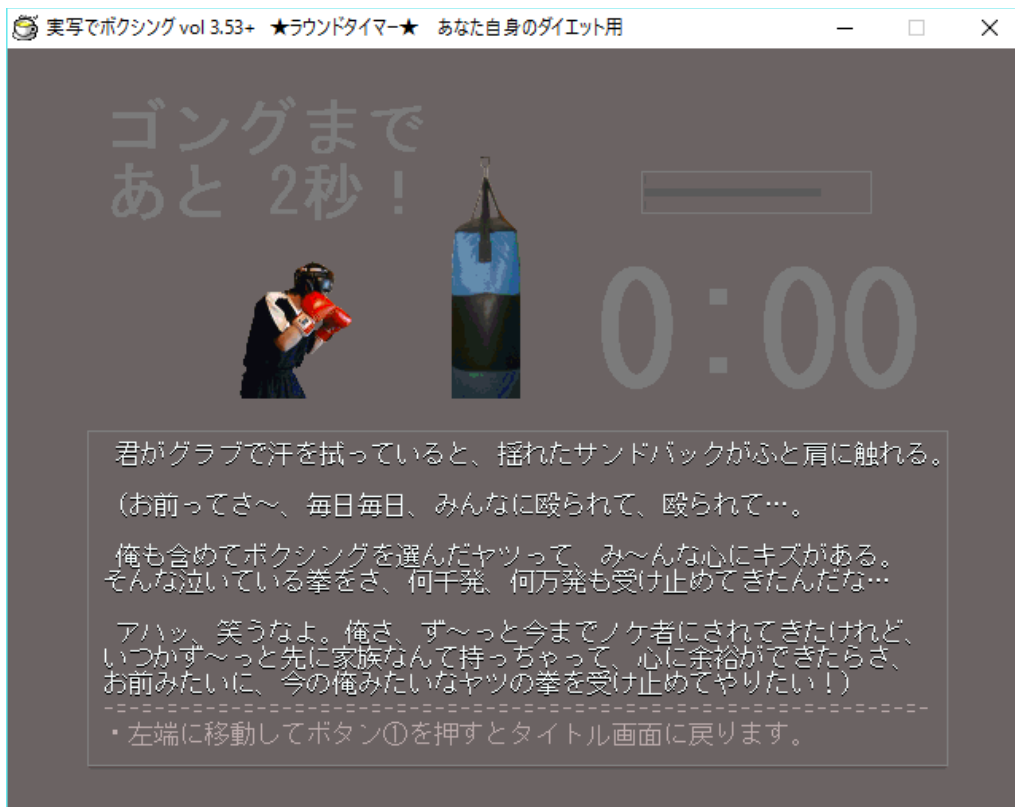
ネット対戦のロビーから退室するとデータ画面に。膨大な量のデータが保存されており、自分の戦いを振り返ることができます。



チャレンジモードの滝行、次々に発生するミットを叩き落としていきます。次のミットは左上に予告されますが、ボールの邪魔が飛んできたり、つららが落ちてきたりで大変です。やがて登場するボスの存在を倒すとエンディングとなり、タイトル画面にも変化が…。



滝行のウェブランキング。滝行だけでなく、タイムアタック・サバイバルなど全てのチャレンジモードがウェブランキングに対応しています。



トレーニングモード、3分+1分のラウンドタイマー。キャラクター操作の練習だけでなく、プレイヤー自身が実際にトレーニングできます。(音声オンにすると、「ワンツー！」などの音声指示が出ます)



ゲームが進んでいくと隠しタイトル画面が増えていきます。ユーザーから投稿されたイラストもタイトル画面として採用しており、現在でも 640×480 のサイズで募集しています。

