

# スポーツゲーム

1年 大原

## 1、ゲームになるスポーツ

ゲームになっているスポーツとして思いつくものは、野球、サッカー、テニス、ゴルフ、などがあり、この文章を読んでいる方も学校の体育の授業などで実際にプレーしたこともあるのではないのでしょうか。野球では「ファミスタ」や「パワプロ」サッカーでは「ウイイレ」や、さまざまな技のとびだした「キャプテン翼」テニスとゴルフでは「みんなの〜」シリーズや「マリオ〜」などがそれぞれ発売されています。これ以外にも携帯アプリなどで存在し、それらも含めると膨大な数になります。

少しスポーツとしてのイメージはうすいかもかもしれませんが、将棋やチェスといったものはファミリーコンピュータの時から数多く見かけます。

## 2、ゲームでは見かけないスポーツ

逆に、見かけないものとして、フィギュアスケートや体操競技などの採点競技や、柔道、剣道、合気道などの武道、ハンマー投げなどの陸上競技、などがあげられます。

ゲームになるスポーツに球技ばかり書いていますが、ハンドボールや水球など、見かけない球技もあります。

## 3、ゲームになりやすいスポーツの条件

認知度が高いこと、競技人口が多いこと、競技が複雑な動きを必要としないこと、それなりに時間がかかるもの、といったところでしょうか。

認知度が高いものは低いものに比べ、興味をもっている人も多くなるわけです。それだけ売り上げにもつながりやすくなります。企業がゲームを作っている場合、どうしても売れるものを作らなければなりません。よって認知度の高いものがつくられやすくなるでしょう。競技人口が多いことも同様の理由でゲームになりやすいでしょう。この点では日本にプロリーグのある野球やサッカーなどのスポーツゲームは作られやすいといえるでしょう。

競技が複雑な動きを要する場合はゲームでは再現しにくいのです。コントローラーのボタンはそんなに多くありません。両手両足にそれぞれ異なった動きを割り当てるということは大変です。総合格闘技のような攻撃しながら防御もしながら立ち回り、隙あらば関節技をきめてと、なにかと忙しい競技は敬遠されるようです。動作だけでなく、ルールが簡潔でないものもゲームになりにくいようです。例えば空手はアクションゲームでは見かけますが、スポーツとしての空手はどうしたら勝ちになるのかわからない方も多いのではないのでしょうか。判定の要素もある武道はスポーツとしてはゲームになりにくいといえるでしょう。ただプロレスゲームはほかの格闘技に比べ多く発売されている

ようです。これは最後の条件の時間の問題がかかわっていて、プロレスはフォールしてスリーカウントで勝敗が決するわけですが、なかなかスリーカウントになりません。剣道や柔道などは一本勝負であるため一瞬で決着がつくこともあります。一瞬で勝負がつく競技は、ミニゲーム向きともいえるでしょうが、剣道も柔道も試合が長引くことだってあります。つまり試合の展開が読みにくく、時間的に扱いにくいのでプロレスよりゲームになりにくいということになります。

#### 4、ミニゲームとして

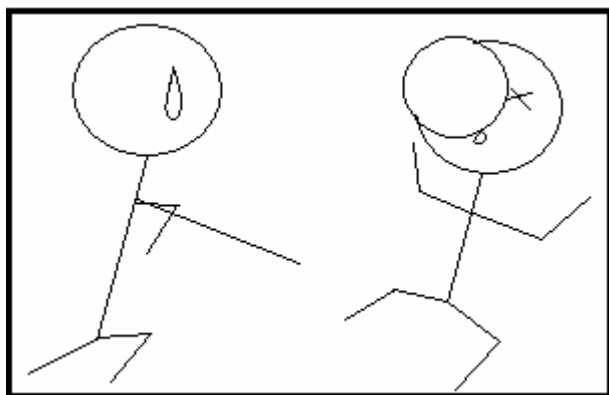
ひとつのソフトとしては成立しなくても、ミニゲームとしてスポーツのもとの型から少しずれてゲーム中に登場することがあります。「パワポケ」では空手部のくりだす攻撃をすばやくキーを押すことでかわす、といったものがありました。このような感覚で、ゲームになりにくいものもできそうです。いつか作ってみたいものです。

#### 5、選手育成

最近では監督や選手となり、スポーツ選手を育てるといったものが増えてきました。ご存知かと思いますが、先述した「パワポケ」や「ウイイレ」の類のものです。スポーツ以外のたくさんのイベントがプレイヤーをたのしませてくれます。もうほとんど試合をすだけのゲームは登場していないのではないのでしょうか。

#### 6、最後に

今回、会誌を書くにあたっていろいろ考えてみたのですが、スポーツゲームでも選手育成ゲームでもゲームになる競技、ならない競技はどうしても存在するわけです。ハンドボールや柔道は僕の身近にあったので、このサークルに在籍していながらなんですが、一人のゲームユーザーとして純粋にやってみたいものです。



キャプテン翼風ハンドボールの図

「顔面ブロック！」

「手で止めていいんじゃない？」