

鋭意 開発中!



Mr. Kawakami

企画開発者 河上が語る

「リアルなグラフィックとゲーム性の融合」

プレイステーションでシリーズを出してきた「スマッシュコート」を、よりリアルなグラフィックで実現する。これが最初の命題でした。

当然、選手の等身や動き、コートの造型も本物のように再現しなければいけない。実名選手や実名コートが使えることが決まって、それは、より大きなウエイトを占めてきました。ただ、見た目に美しいということと、ゲームがおもしろいという行は一つとってもそうなんですが、今まではプレイヤーがもっとも爽快感を感じるタイミングやスピードで表現することで、「決めた!」という感覚を得られていたのですが、器が等身大のキャラクターとなると、動き、表情等すべてが「スマッシュ」という一つの事象を構成する大切な素材となってきます。

力ない動きや、たよりない表情では例え派手な演出を施してもスマッシュを打ったという感覚は得られない。ゲーム、絵、それに音等、全てが一番いいところで融合してこそ、はじめて「スマッシュ」を打った気になれるんですね。

「奥深いテニスの世界」

ナムコでテニスゲームに実名を使うということは初の試みで、もちろんある程度テニスの世界に魅力を感じていたら



選手の個性を存分に引き出した
ハイクオリティーモデル



簡単操作で奥深いゲーム性を実現



ヨーロッパ風の色調で統一された
美麗グラフィック

「遊び方は色々です」
今回、このテニスゲームでは、シングルスはもちろんですが、ダブルスも是非楽しんでもらいたいですね。ダブルスはシングルとは又違う独自の戦略が必要になってきます。組むパートナーによってそれぞれ持ち味が違いますが、そこを組み合わせるの数がだけ戦い方が変わってきます。そこはコンピュータの思考にも反映されていて、敵としても組み合わせでフォーメーションが変わったり、味方としても組み合わせでフォーメーションが呼吸を合わせようと思ったり、それとそれに違った楽しみを見出せるよう考えています。現在は、ヨーロッパ市場での発売が決定しました。今後は、よりグローバルに展開していくことを目指していきます。

「このテニスゲームを作り始めたわけですが、ゲームで生かすために様々な媒体を通じてテニスの世界を勉強して、ますますプロテニスの世界が好きになっていきました。例えば、ゲーム中に選手が見事なショットを決めた後、演出シーンが入るのですが、その表情や仕草は、より、その選手の「らしさ」ができるように作っています。テニスゲームがやりたくてこのゲームに触れたユーザーの方が、このゲームを通じて現実のテニスの世界に興味を持ち、好きな選手がでたり、テレビ中継を楽しむようになってくれば本当に嬉しいことだと思います。」

スマッシュコートシリーズ初の実名使用で、リアルなグラフィックとダイレクトな感覚のゲーム性を基盤としている。登場選手はいずれも世界のトッププレイヤー。世界最高峰の舞台で熱き戦いを繰り広げる。モーションキャプチャーされた多彩な動きや、ハイモデルを使ったTV中継さながらの演出で雰囲気盛り上げる。モードはダブルスも可能で1~4人まで幅広い人数で遊ぶことができるのだ。

スマッシュコート

SMASH COURT[®] PRO TOURNAMENT