



2020年02月

大阪eスポーツ研究会ニュース

Osaka eSports Lab News

2020年2月18日、大阪eスポーツ研究会は第4回 研究会を開催し、26名の方にご参加頂きました。研究会ニュースvol.6では、その内容についてご報告いたします。

1 新規事業としてのeスポーツ

株式会社スポーツタカハシ
スポタカEX事業部チーフ 大川慎一 氏

株式会社スポーツタカハシは、約1年前にeスポーツ事業に参入しました。eスポーツ事業への参入の実情について、「eスポーツ大会と企業の関わり方」「新規事業としてのeスポーツの取り組み」「2025年大阪万博へ向けたビジョン」という3つの切り口から、ご紹介頂きました。

東京と地方では速度差・温度差があることを前提としたスキームの必要性や、収益的な即効性への期待は難しいという側面につ

いて述べたほか、eスポーツ事業への参入により、「B to B的な企業ブランディングが良い方向へと進む」「既存事業の幅が広がる」「行政・自治体からの注目度が増す」という効果が得られたということです。

講演の最後は、参加者からの質疑が行われ、「東京と大阪での盛り上がり方の違い」「チーム運営の可能性」「IPホルダーとの関係性」等についてもご紹介頂きました。



2 都市型eスポーツフェスティバルイベント BANPAKU杯

2月22日(土)・23日(日)に心斎橋BIGSTEPにて本戦が開催されるBANPAKU杯は、カードゲーム「シャドウバース」や、シューティングゲーム「レインボーシックス シージ」、AR技術を使った「HADO」などの大会のほか、パブリックビューイングなどでプレーしない人も楽しめる、都市型eスポーツフェスティバルイベントです。

予選大会は2月9日(日)、15日(土)に行われました。2月9日にEDIONなんば本店で開催された、グランブルーファンタジーヴァーサスの予選には定員64名のところ91名の応募があるなど大盛況となりました。試合は、参加者の中でも特に高い水準で攻略を詰めてこられた2名が、2月22日のBANPAKU杯本戦へと進まれました。



3 eスポーツ観戦の楽しみ方

京都スサノオ 小路KOG選手

eスポーツ観戦の楽しみ方について、格闘ゲームでは2020年に最も盛り上がるのではとも言われている「グランブルーファンタジー ヴァーサス」を題材に、小路KOG選手より4つのポイントをご解説頂きました。

① 体力ゲージ

様々な攻撃手段を駆使して相手の体力ゲージをゼロにすることがゲームの目的です。

② ラウンド取得数

2ラウンド取得すれば1セット勝利です。「Best of 3形式」を採用する大会が多く、2セット先取で勝者です。

③ 残り時間

1ラウンドの制限時間は、60～99秒です。時間切れの場合は、体力が多いプレイヤーの勝利となります。

④ 奥義ゲージ

ゲージの量は、ダメージを受ける度に増加し、100%になると必殺技を放てます。一発逆転の力ギを握ります。

プレイヤーは、この4つを常に確認し、リアルタイムで戦略を変えながら戦っています。観戦する際には、奥義ゲージを見ることで、応援している選手がギリギリに追い詰められていても、逆転の可能性の予想ができるなど、eスポーツ観戦がより楽しくなる方法についてもご紹介頂きました。

その後、この4つのポイントを踏まえて実際のプレイを体験する体験会が行われました。体験会では、出席者の中から募った挑戦者と小路KOG選手との試合を観戦しました。

4 グランブルーファンタジー ヴァーサス スペシャルマッチ

よしもとゲーミング kubo選手 VS 京都スサノオ 小路KOG選手 / 実況 Dao氏



スペシャルゲストとしてkubo選手（よしもとゲーミング所属）をお迎えし、kubo選手と小路KOG選手によるスペシャルマッチが行われました。kubo選手は、1月25日に開催された世界大会「EVO JAPAN 2020」で優勝された、今、最も強いプロeスポーツ選手の一人です。実況解説は、YouTubeで1,500以上のゲーム実況動画をアップされているDao氏です。

スペシャルマッチは、グランブルーファンタジー ヴァーサスを使って、2ラウンド先取・3試合先取で行われ、ハイレベルな試合となりましたが、最後はkubo選手の勝利となりました。

スペシャルマッチ終了後は、kubo選手と小路KOG選手との対談も行われ、kubo選手には、「EVO JAPAN 2020で優勝を果たせた最大の要因」「国内のeスポーツシーンに不足していると感じるもの」「プロになったきっかけ」などについて語って頂きました。

5 大阪eスポーツ研究会 今後の予定

● 第5回 大阪eスポーツ研究会

日時：2020年4月22日（水）〈予定〉

会場：調整中

テーマ：eスポーツの施設について取り上げる予定です。（テーマは変更となる可能性があります）