

オリジナルタイトルの意味と次世代機開発について
～「バレットウィッチ」開発現場から～

2007/9/28 株式会社キャビア

制作部 第二制作チーム

プロデューサー 高橋 徹

オリジナルタイトルの意義とは？

- ・新ハードローンチの際のコンテンツ創出のチャンス
- ・開発費の高騰化による弊害
- ・リスクヘッジによるタイトル開発のジレンマ
～リスクとチャンスの狭間で
- ・自社開発エンジンへのモチベーション
- ・開発人員のジレンマ



HD化が与えた影響

- 美しいグラフィックによる訴求力強化
- SDからHDへの過渡期による弊害
- CG制作効率の後退
- HD化による開発への負担
- 開発で実感した今後の展望



中堅開発会社だから出来ること

- ユーザーとの距離感について
- 「看板タイトル」を作ること
- 開発スタッフの熱量
- 小回りの利く開発



ダウンロードコンテンツの可能性

- 無料で配布したことの成功
- コンテンツの寿命を延ばす
- 新たな機会創出としての機能
- パッケージソフトにしないことの可能性



マスよりコアへという方向

- ・ブランドの独自性をどう構築するか
- ・細分化する消費者の嗜好
- ・コア層での広がり方

失敗談

- ・夢の語り過ぎに注意！！
- ・破綻していくスケジュール
- ・マイルストーンの意義
- ・どうタイトルをまとめていくか

