

・hack//G.U.の裏側

ークロスメディア展開の秘密としかけー

第1部 「.hack//G.U.」のクロスメディア戦略・展開の概略とその結果
株式会社サイバーコネクトツー 代表取締役 松山 洋

第2部 PS2専用ゲームソフト「.hack//G.U.」における開発効率の秘密
株式会社サイバーコネクトツー
第一開発室 プログラムリーダー 渡辺雅央
第一開発室 グラフィックサブリーダー 下田星児

第

1

部

●.hack//G.U. の クロスメディア戦略・展開の概略と、その結果

株式会社サイバーコネクトツー代表取締役 松山 洋



「.hack//G.U.」商品相関図

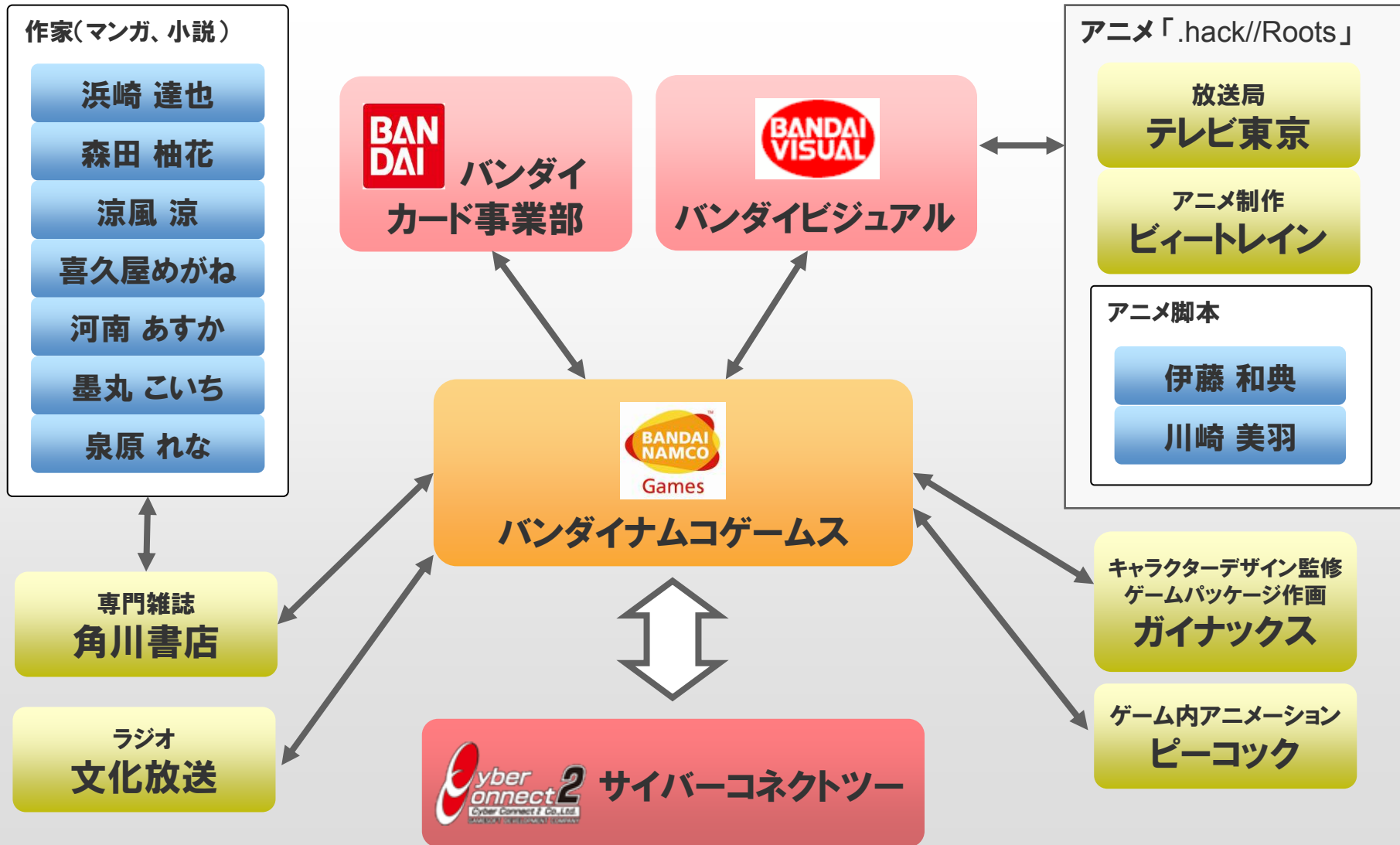
ゲームを中心に広がるメディアミックス



「.hack//G.U.」プロジェクト沿革



プロジェクト関連図



第

2

部

PS2専用ゲームソフト「.hack//G.U.」における 開発効率の秘密

株式会社サイバーコネクトツー

第一開発室 プログラムリーダー 渡辺雅央

第一開発室 グラフィックサブリーダー 下田星児



◀◀ 開発を支えたシステムが生まれるまで

PS→PS2移行期に開発体制を大幅見直し

最も切実だった要望

プログラマーが楽できるシステムを構築したい！

CCSシステムの誕生

Cyber Connect Streaming

構想をCCSと名付け
新しい開発環境を構築

◀ CCSシステムの誕生

CCSのコンセプト

3Dソフト(3dsMax)で作成した
シーンをそのまま実機上で再現

+

開発機で動作するツールでのデータ調整

CCSシステムの誕生

CCSに実装された機能

- ポリゴンモデル描画、スキンモデル描画、ビルボード描画
- コリジョン
- カメラ、ライティング
- アニメーション再生
- アニメーション情報をメディアから読み込みながら再生
- 簡易データベース機能(データの管理を行うため)
- パーティクル
- グレア/ブラー/カラー/歪み等のフィルタ
- ダイナミクス(バネモデル)

◀ CCS機能紹介

各機能を4つのモジュールに集約

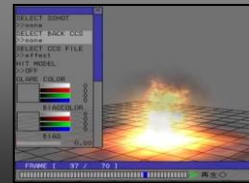
1. モデルビューア



2. モーションビューア



3. エフェクトエディタ



4. デモシーンエディタ



CCS機能紹介

1. モデルビューア

モデルデータ表示

シェーディング設定

アウトライン設定

2. モーションビューア

モーション再生

装備品・エフェクト同期確認

ダイナミクス設定

3. エフェクトエディタ

エフェクト再生

パーティクル設定

4. デモシーンエディタ

モデル・モーション・エフェクト機能を統合

3dsMax上でのアニメーション情報を
そのままフルフレームで出力



実機側でアニメーション情報を
随時読み込みながら再生

◀ CCS機能紹介

デモシーン作成ワークフロー

グラフィッカー

3dsMax

モーション
エフェクト
レイアウト
カメラ設定
ライト設定

コンバータ

開発機

画面効果設定
最終描画調整

プログラマー

ゲーム内に実装

◀◀ 実際の開発におけるCCS総括

CCSのメリット

プログラマーがデモ作成等の物量作業に
時間をとられないため
ゲームの「面白さ」の追及に時間を使える。

絵面に関わる作業の大半が、グラフィッカーに
任せることができるので、本職のクオリティが出せる。

プログラマーは完成したデータを受け取るだけなので
データの差し替え作業が非常に楽。
(期限直前まで、素材の調整が行える。)