



『テイルズ オブ』シリーズのゲームデザインからみた ブランドの改良開発

(株)バンダイナムコゲームス コンテンツ制作部
樋口 義人

(株)ナムコ・テイルズスタジオ 第一開発部
穴吹 健児

Tales of series Development

本日の講演内容



「テイルズオブ」シリーズをどんな感じで作ってるのか
シリーズものとして、改良開発をどう進めてるのか

- ・シナリオ
- ・バトルシステム
- ・マクロ、イベントまわり
- ・プログラム
- ・グラフィックス

シナリオ

シナリオ

キャラクター構築

- キャラクターごとにターゲットを設定する
- 「キャラブレ」を起こさないよう、監修する



シナリオ

ストーリー、世界設定

→ 全てを語らず、あえて隙を作っておく

→ 派生コミックなどでの展開

→ ユーザーによる補完

→ コミュニティの活性化



シナリオ

シナリオ中のキャラクターのテンション



テイルズ オブ デスティニー2 ヒロイン リアラ

「テイルズ オブ デスティニー2」の反省

シナリオではおしとやかなリアラ



戦闘では元気いっぱいに術技名を叫ぶ！



シナリオパートと戦闘パートで

キャラクターのテンションが違ってしまった

シナリオ



シナリオ中、
キャラクターの元気がないときがあるなら……

元気がない戦闘ボイスを録る！

シナリオ

シナリオ中のキャラクターのテンション



シナリオパート、戦闘パートで
キャラクターのテンションを合わせることで
ゲームへの没入感を誘う

シナリオ

ダンジョンの仕掛けとシナリオの関係

テイルズ オブ シンフォニア

- ほぼ全てのダンジョンに仕掛けを用意
- 早く進めたい局面でも足止めされる



テイルズ オブ ジ アビス

- シナリオ上、仕掛けダンジョンは連続しないようにする
- シナリオのテンションを把握しながら、
ダンジョンに仕掛けを用意するかを判断する



バトルシステム

Tales of series Development

バトルシステム

「テイルズオブ」シリーズの戦闘

→ リニアモーションバトルシステム



Linear (直線状の)

Motion (動きの)

Battle (バトル)

バトルシステム

要は2D格闘ゲームの操作感で遊べる戦闘



シリーズを重ねるごとにちよつとずつ改良



Tales of series Development

バトルシステム



基本方針

→ 爽快かつ奥深い！

意識していること

→ 60FPSで動くアクション

→ 成長要素のマルチ性

→ キャラクター性能の差別化

バトルシステム

リニアモーションバトルの改良



テイルズ オブ エターニア (PS)



2D系の進化

3D系の進化

バトルシステム 2D系の進化



テイルズ オブ デスティニー2

- エターニアが乱戦だったので、もっとユーザーに状況を管理させよう
- 命中率、回避率を管理するSPの導入

テイルズ オブ リバース

- 管理させる部分は残しつつ、2D空間で3D的な遊びを提案
- 3ライン制の戦闘

テイルズ オブ デスティニー(リメイク)

- 管理が複雑すぎる、もう少し簡単に。2Dならではの空間の広がり
- 空中戦および自由に術技を連携できるチェーンキャパシステム導入

バトルシステム 3D系の進化



テイルズ オブ シンフォニア

- エターニアの戦闘を3Dで表現してみよう
- シリーズ初の3D化

テイルズ オブ ジアビス

- ライン上の戦闘は残しつつ、自由に動き回りたい
- 3D空間を自由に動き回るフリーランの導入

テイルズ オブ ヴェスペリア

- 好評だったフリーランはそのままに、更に遊びの幅を広げたい
- 敵を一撃で倒すフェイタルストライクや、300以上のスキルを実装

バトルシステム

好評だったシステムは次のタイトルでも採用！

アビスの「フリーラン」

→ ヴェスペリアなど以降の3Dタイトルには全て実装

デスティニーの「チェインキャパ」

→ ハーツやグレイセスでも改良して実装



シリーズを重ねながらシステムの完成度を高める！

バトルシステム



リニアムーションバトルの弱点

→ プレイヤーが違ってても、コンボの内容が似たようなものになってしまう

→ タイトルごとに、システム側でフォローする

ご褒美や敵でコンボ内容に変化を促す「フェイタルストライク」

連携ルールを自由にした「チェインキャパ」

登録できる術技のアサイン数を増やす「アーツボール」

バトルシステム

まとめ

- ・ラインバトルの操作感は残す
- ・タイトル毎に明確な意図を持って検証を行う
- ・シリーズで好評だったシステムは継承
- ・システムの弱点を理解し、対応策を仕込む

イベントまわり

マクロ、イベントまわり

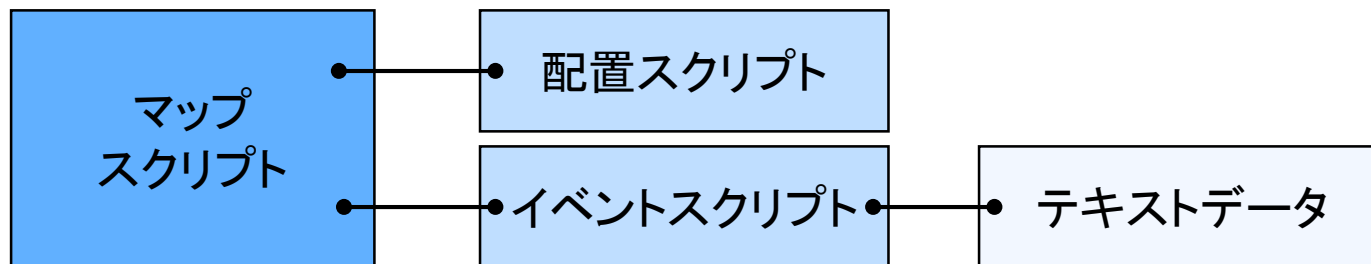
マクロの構成

テイルズ オブ シンフォニア

→ マップのスク립トファイルにイベントや配置の情報

テイルズ オブ ジアビス

→ マップごとに、イベント、配置、テキストの情報を分けて管理



テイルズ オブ ヴェスペリア

→ 更に配置情報などをexcelで管理

マクロ、イベントまわり

イベント作成

テイルズ オブ シンフォニア

→ スクリプターが自由にイベントを作成



テイルズ オブ ヴェスペリア / テイルズ オブ ジアビス

→ グラフィック分野の人間がイベントを監督

テイルズ オブ グレイセス / ラタスクの騎士

→ モーションキャプチャを活用したイベント作成





プログラム

Tales of series Development

プログラム

ローディング

「テイルズ オブ ジアビス」の反省

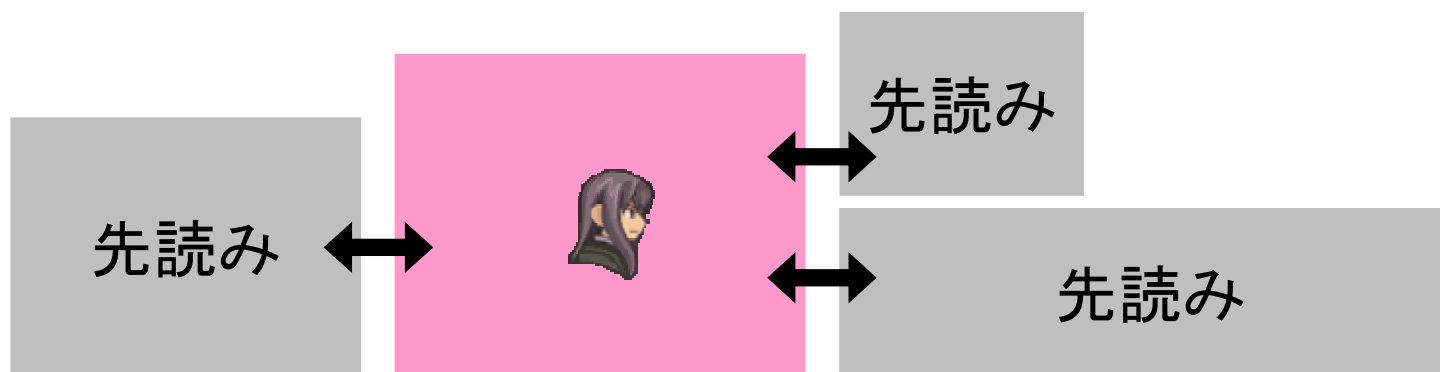
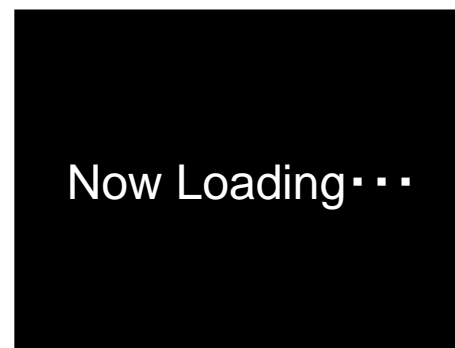
→ ロード時間が長いとの声



「テイルズ オブ ヴェスペリア」での対応

→ なるべくマップリンクのないマップ作り

→ マップデータを先読みしてキャッシュに載せる



プログラム

ミドルウェア

「テイルズ オブ ジアビス」までは他社のミドルウェアを使用



「テイルズ オブ ヴェスペリア」から自社ライブラリを作成

- ・バンダイナムコゲームスのNUライブラリ(サウンドその他)
- ・テイルズスタジオのライブラリ
 - 「テイルズオブ」を作成する専用のライブラリ



自社ライブラリを活用することで、きめ細かいサポートが可能
結果的に、製品のクオリティアップにつながる

グラフィックス

グラフィックス(キャラクター)

キャラクターの頭身バランス

テイルズ オブ シンフォニア

→ エターニアの2Dドット絵をモデル化
ユニット感を重視



テイルズ オブ ジアビス

→ イベント演出に力を入れるため頭身を上げ
カメラもキャラに寄れるように



テイルズ オブ ヴェスペリア

→ イベント時にいろいろ演技が出来て
且つ、戦闘時にも存在感が出るように



グラフィックス(キャラクター)

キャラクターをアニメっぽく見せる

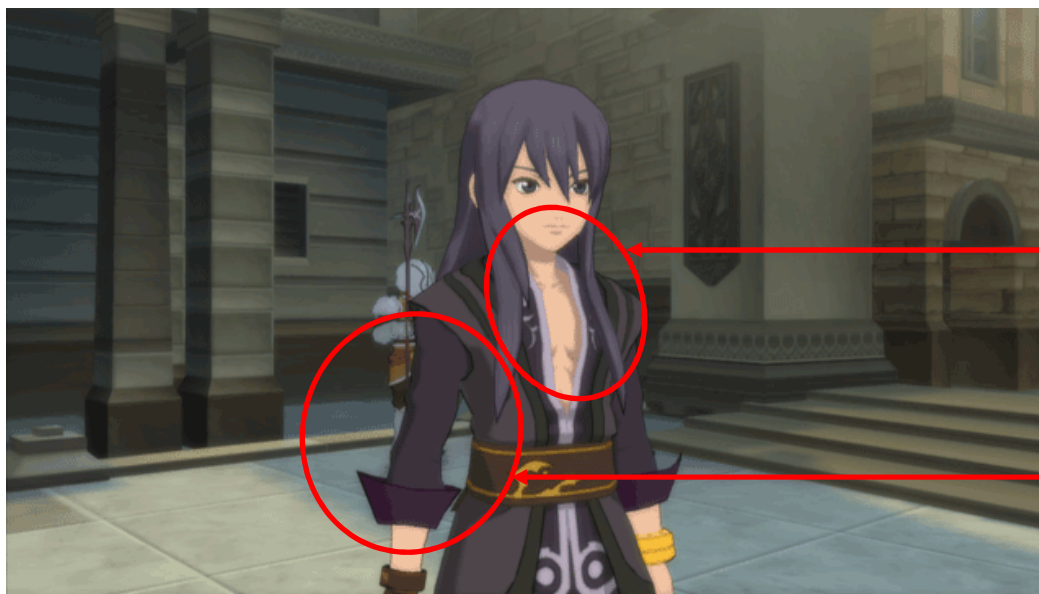
テイルズ オブ シンフォニア

→ 基本的にライティングで影を表現



テイルズ オブ ヴェスペリア

→ テクスチャに影を描きつつ、ライティングとなじませた



テクスチャ

ライティング

グラフィックス(キャラクター)

キャラクターをアニメっぽく見せる



↑影の中に入っていない状態



↓影の中に入った状態

グラフィックス（モンスター）

物量をどう裁くか？

→ 流用しても気になりにくい箇所

1、全て流用する

→ アビスやリバーズのモンスターは他のタイトルでも登場



グラフィックス（モンスター）

2、ボーン構造を流用する

→ ボーン構造を流用できるようにして、作業量を軽減

→ タイトルによって表現が違ったり、動きは同じでも新しいグラフィックのモデルが欲しい場合に便利！

その際、1つのボーン構造でいろいろなタイプが作れるよう、考慮



← 同じボーン構造 →



グラフィックス(モンスター)

分業制

テイルズ オブ シンフォニア

→ モンスター1体につき、1人の担当者が
デザイン、モデリング、モーションまで行っていた



テイルズ オブ ジアビス

→ デザイン、モデリング、モーションで分業化
担当者ごとに得意分野をやることで、作業を効率化
習得する技術も特化したものになっていく

ご清聴ありがとうございました

「テイルズチャンネル」URL

<http://www.bandainamcogames.co.jp/cs/list/taleschannel/>

