



CyberConnect2

みんなが知らない！？ キャラクター著作権タイトルの作り方

CEDEC2009 2009/9/2_Sat

CEDEC2009



CyberConnect2

株式会社サイバーコネクトツー

代表取締役 **松山 洋**

CEDEC2009



CyberConnect2

株式会社サイバーコネクトツー

ディレクター **下田 星児**

CEDEC2009

■お知らせ



**このマークのある
スライドは撮影禁止です**

■アジェンダ

| | | |
|---------------------|---------------------|---|
| 16:30 ▼ 16:45 | 第1部 (15分) | 【入門編】著作権タイトルの基礎知識 |
| 16:45 ▼ 17:15 | 第2部 (30分) | 【実践編】著作権タイトルならではのゲームデザイン ①監修のチェックポイント ②著作権に適した遊びの設計 ③同業者によく聞かれる質問 |
| 17:15 ▼ 17:25 | 第3部 (10分) | 環境とまとめ |
| 17:25 ▼ 17:30 | (5分) | 質疑応答 |



【入門編】 著作権タイトルの基礎知識

第1部

CEDEC2009

【入門編】著作権タイトルの基礎知識

■著作権タイトルとオリジナルタイトルの違い

①著作権実績が既にある。

著作権＝マンガ・アニメ・映画・TV番組

⇒ ターゲットが明確

⇒ プロモーションがしやすい

②様々な監修がある。

版元＝出版社・TV局・アニメ会社・原作者

⇒ 原作設定に準拠

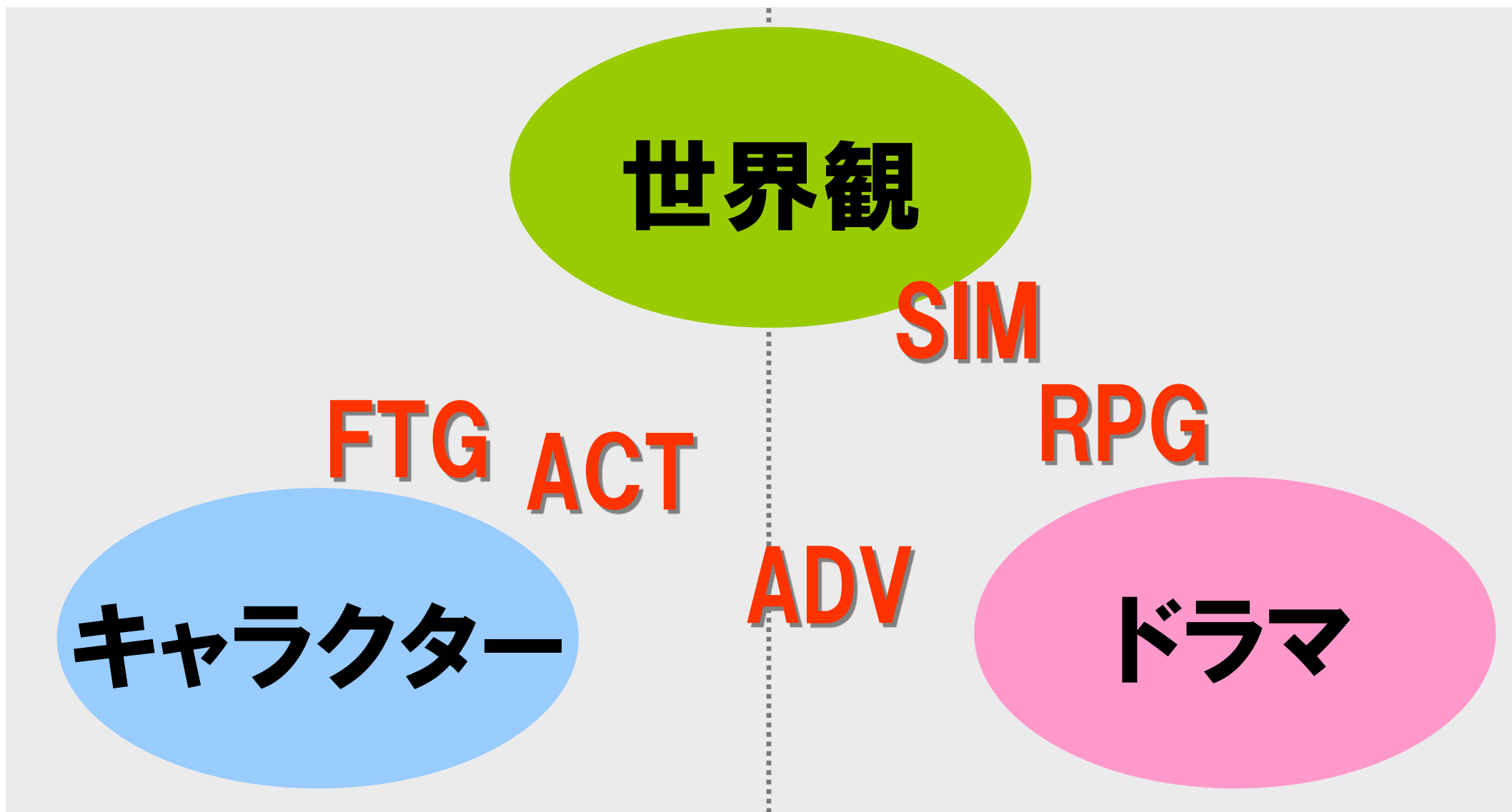
⇒ 原作の世界、キャラを軸に広げる作り

・・・if要素、原作再現



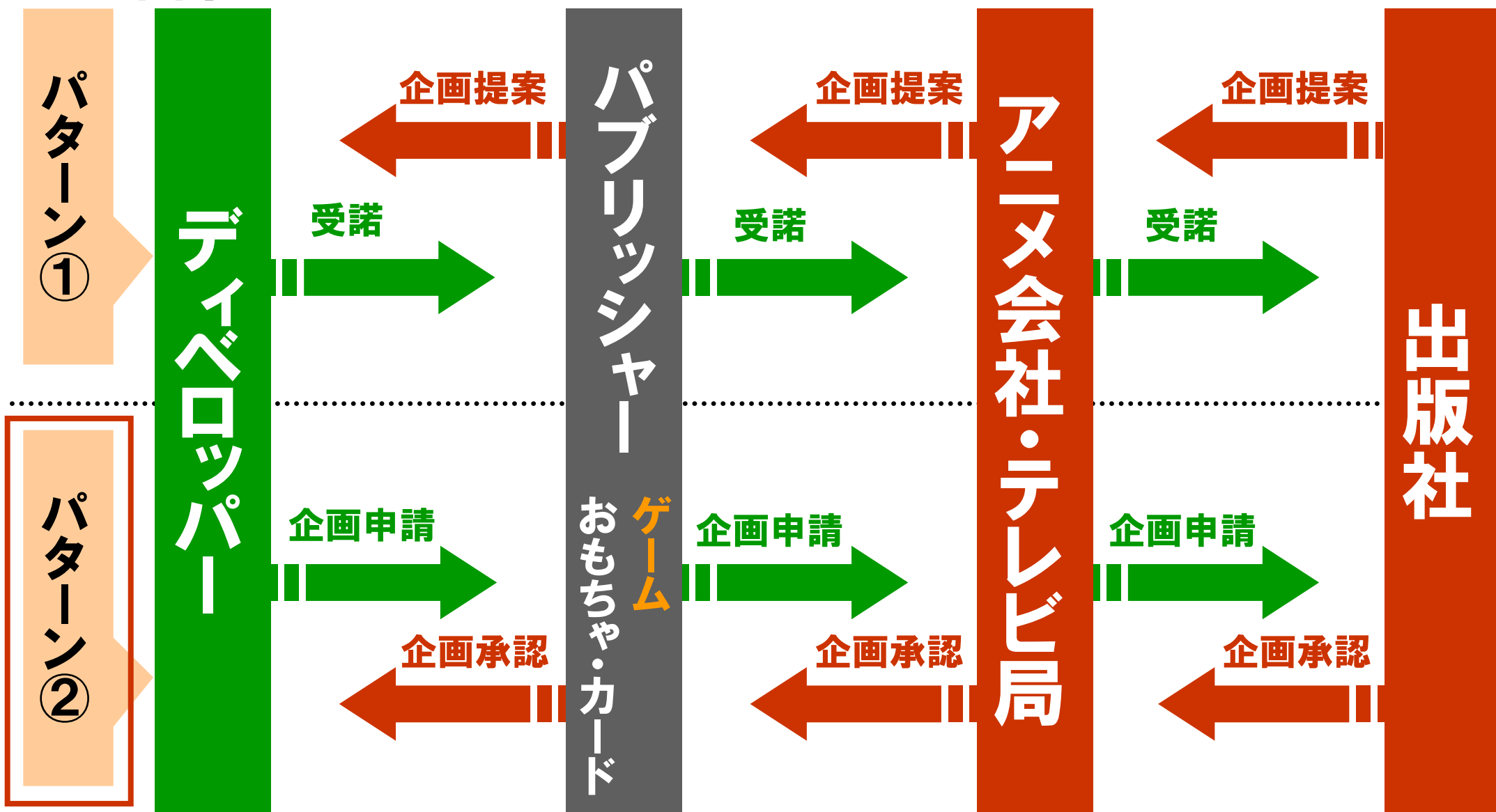
【入門編】著作権タイトルの基礎知識

■ 著作権の3大要素とゲームジャンル



【入門編】著作権タイトルの基礎知識

■企画承認の流れ



【入門編】著作権タイトルの基礎知識

■本講演の趣旨

現在、著作権タイトルを制作したいと思っている方

待っていれば話をもらえる？ ⇒答えはNOです。

手をあげれば話をもらえる？ ⇒答えはNOです。



こういった準備・心構えが必要かをお話します。



【実践編】 著作権タイトルならでのゲームデザイン

第2部

CEDEC2009

① 監修のチェックポイント

② 著作権に適した遊びの設計

③ 同業者によく聞かれる質問

① 監修のチェックポイント

■ 監修の座組み

一次監修（出版社）

大きいチェック

キャラクター・遊び・世界観・脚本（プロット） if要素の方向性

➡ 原作準拠・if要素・オリジナル要素

二次監修（アニメ会社）

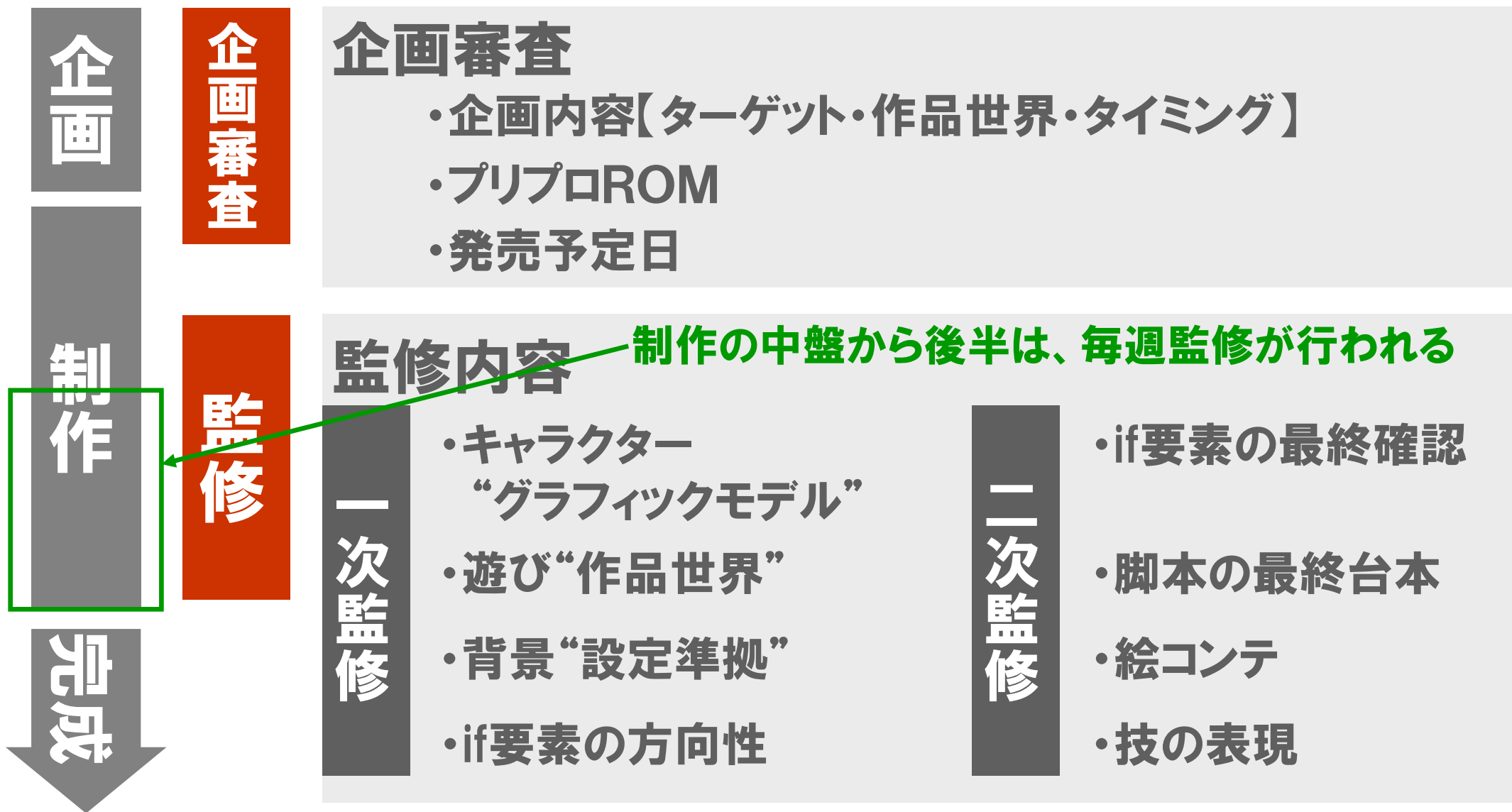
細かいチェック

if要素の最終確認・脚本の最終台本・絵コンテ・技の表現

➡ セリフ・細部にわたる演出

① 監修のチェックポイント

■ 監修の座組み



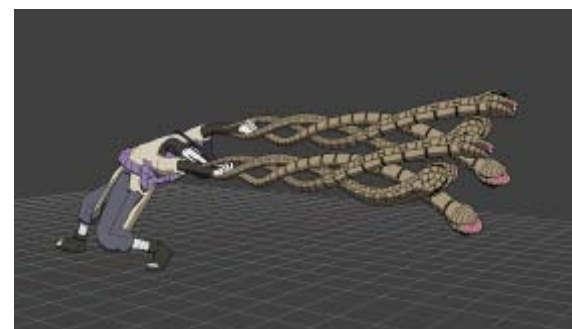
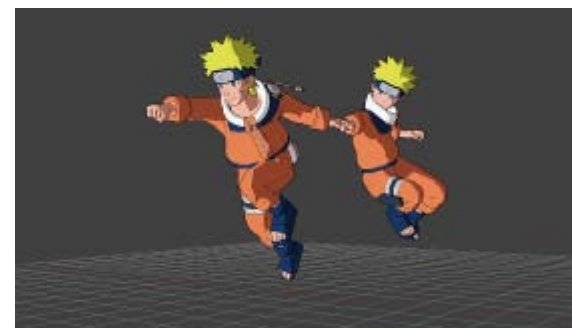
① 監修のチェックポイント

■ キャラクター

※このスライドにはムービー・監修用資料が添付されていましたが、都合により、添付することができません。

- ・3Dモデル： 設定に準拠しているか？（造形・頭身バランス・色設定 etc）
- ・モーション： キャラ固有の癖、利き腕は？

⇒専用のモデル・モーションビューアを作成。



① 監修のチェックポイント

■ 遊び

※このスライドにはムービー・絵コンテ資料が添付されていましたが、都合により、添付することができません。

- ・アクション： そのキャラクター“らしい”かどうか。
⇒ゲームシステムそのものが、原作世界に根付いているか？
- ・技： 原作での強弱関係、TVアニメの表現手法とのすり合わせ。
⇒絵コンテの段階からアニメ会社様による監修
⇒技ビューアによる実際に動いている絵の監修



① 監修のチェックポイント

■ 背景

※このスライドには監修用資料が添付されていましたが、都合により、添付することができません。

- ・ステージモデル： 設定に準拠しているか。
（文明レベル、技術体系、建造物位置関係etc）

⇒ステージ作成後、資料や実際のゲーム画面で監修。

① 監修のチェックポイント

■ 傾向と対策

※このスライドには監修用資料が添付されていましたが、都合により、添付することができません。

- ① 設定資料や参考資料を、データベース化している。
- ② 監修結果後の資料や指摘された内容をデータベース化し、同じ指摘を受けないようにしている。

第2部

【実践編】著作権タイトルならではのゲームデザイン

① 監修のチェックポイント

② 著作権に適した遊びの設計

③ 同業者によく聞かれる質問



② 著作権に適した遊びの設計

■ ゲームデザイン

① キャラクター体験

プレイアブルキャラクターで〇〇ができる！

② 原作再現

原作のあの名シーンが再現できる！

③ if要素

このキャラとあのキャラの夢の競演！

ユーザーの第一要求

企画書に記載される順番も上記の通りです。

キャラクターを使用して、どのようにゲームを動かすか？

ゲームデザイン

② 著作権に適した遊びの設計

■ キーワード

特徴的な登場人物
忍者学校
落ちこぼれ
ハーレムの術
火影
任務
影分身の術
ガルBポテート
九尾状態
木ノ葉崩し
蛞蝓
蝦蟇
血継限界
終末の谷

火の国
鈴取り
上忍
ゲジマユ
忍識札
八門遁甲
三竦み
白眼
写輪眼

木ノ葉の里
忍術
イチャイチャパラダイス
やまなか花
壁走り
写輪眼
木登り
運命
水上歩行
万華鏡写輪眼
伝説の三忍
繋がり

チャクラ
手裏剣
仲間
コピー忍者
壁走り
ビビリ君
忍道
スリーマンセル
口寄せの術
宗家と分家
封印術

中忍試験
おれは復讐者
おいろけの術
忍具
ウスラトンカチ
内なるサクラ
ガンオヤビン
強敵(ライバル)
音
うちは一族
額当て

下忍
印
修業
ラーメンー楽
森の中を疾走する
“暁”
師弟
呪印状態2
千鳥 vs 螺旋丸

② 著作権に適した遊びの設計

■ キーワード

「特徴的な登場人物」 「チャクラ」 「手裏剣」 「壁走り」

⇒ キャラクター表現

直感的で迫力なキャラクター表現ができるゲームを目指す

⇒ ○ 対戦アクション

直感的な操作で
キャラクターの個性を表現できる。
“このキャラクターで
○○をしてみたい!”という、
ユーザーの要求につながりやすい



⇒ △ RPG

ユーザーの要求につながりにくい

② 著作権に適した遊びの設計

■ キーワード

「仲間」「強敵(ライバル)」「スリーマンセル」「繋がり」

⇒スリーマンセルシステム

仲間や強敵(ライバル)と協力して闘う、最大3対3のチームバトルが可能

原作再現



if



↑ リーダーのセリフはキャラクターによって変化 ↑

② 著作権に適した遊びの設計

■ キーワード

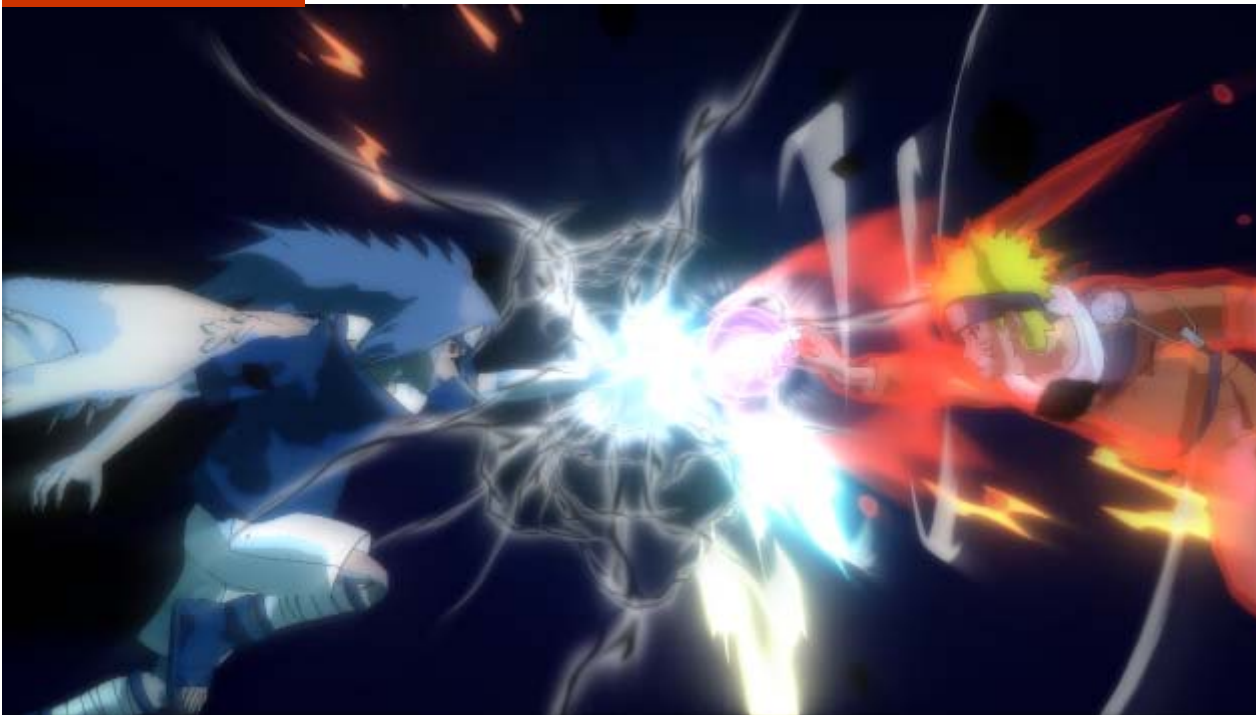
※このスライドにはコミック、テレビアニメ素材・ムービーが添付されていましたが、都合により、添付することができません。

「忍術」 「終末の谷」 「千鳥 vs 螺旋丸」

⇒ 忍術相殺システム

サスケ奪回編の「千鳥 vs 螺旋丸」のような、忍術同士のぶつかり合い

原作再現



if



② 著作権に適した遊びの設計

■ キーワード

※このスライドにはムービーが添付されていましたが、都合により、添付することができません。

「九尾状態」 「八門遁甲」 「呪印状態2」

⇒ 覚醒システム

ピンチの時にキャラクターの潜在能力を解放して、形勢逆転を狙う

原作再現



覚醒すると、見た目や技が変化するキャラクターが存在



CyberConnect2

【実践編】著作権タイトルならではのゲームデザイン

CyberConnect2

② 著作権に適した遊びの設計

■ キーワード

「木登り」 「修業」 「任務」 「森の中を疾走する」

⇒ ミニゲーム

木登り修業や追跡・捕獲任務など、原作のシチュエーションを体験できる

原作再現



木登り修業

森林レース



② 著作権に適した遊びの設計

■ 弊社のスタイル



バトル

キャラクター

- ・プレイアブル 25名
- ・覚醒キャラ 5名
- ・サポート専用 10名

バトルシステム

- ・スリーマンセル
- ・サポート
- ・忍具
- ・壁バトル
- ・忍術
- ・忍術相殺
- ・奥義
- ・覚醒

+

ドラマ

シナリオ

- ・下忍修業編～サスケ奪回編

ステージ

- ・木ノ葉の里

任務 全101個

- ・バトル
- ・木登り
- ・おつかい
- ・ボスバトル
- ・森林レース
- ・etc

バトルとドラマの華麗なる融合



CyberConnect2

【実践編】著作権タイトルならではのゲームデザイン

CyberConnect2

その著作権タイトルにしかできない
ゲームデザインであるべき。

第2部

【実践編】著作権タイトルならでのゲームデザイン

① 監修のチェックポイント

② 著作権に適した遊びの設計

③ 同業者によく聞かれる質問



② 著作権に適した遊びの設計

■ 同業者によく聞かれる質問

Q1. 設定はもらえる？

A1. 放送済みのアニメ設定はもらえます！

マンガ設定はありません！

② 著作権に適した遊びの設計

■ 同業者によく聞かれる質問

Q2. それ以外の参考資料として
もらえるものは？

A2. 基本ありません。

弊社では、アニメDVD・雑誌・単行本を
全部買っています。

② 著作権に適した遊びの設計

■ 同業者によく聞かれる質問

Q3. マンガの絵を素材として
使用してもOKですか？

A3. 超絶NGです！

ゲームソフトの中にマンガ原作素材を
入れる(転用する)ことは絶対にNGです。

② 著作権に適した遊びの設計

■ 同業者によく聞かれる質問

Q4. その他で困ることはありますか？

A4-1. テレビ放送スケジュールによって制作スケジュールが変動する。

A4-2. 世の中の事件によって仕様が左右される。



CyberConnect2

環境とまとめ

第3部

CEDEC2009

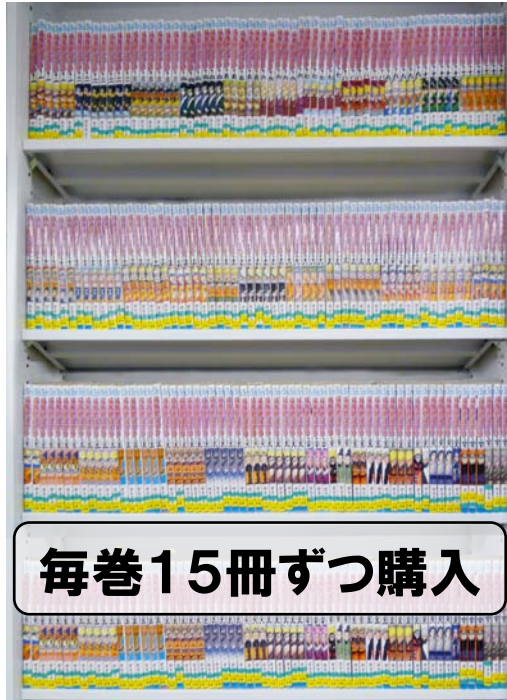


DVDは全巻購入

サイバーコネクトツールの取り組み



NARUTOグッズは全て購入



毎巻15冊ずつ購入



2008年度実績
17名参加



2009年度実績
64枚購入・配布



週刊少年ジャンプは
過去5年分保管



DVDは全巻購入



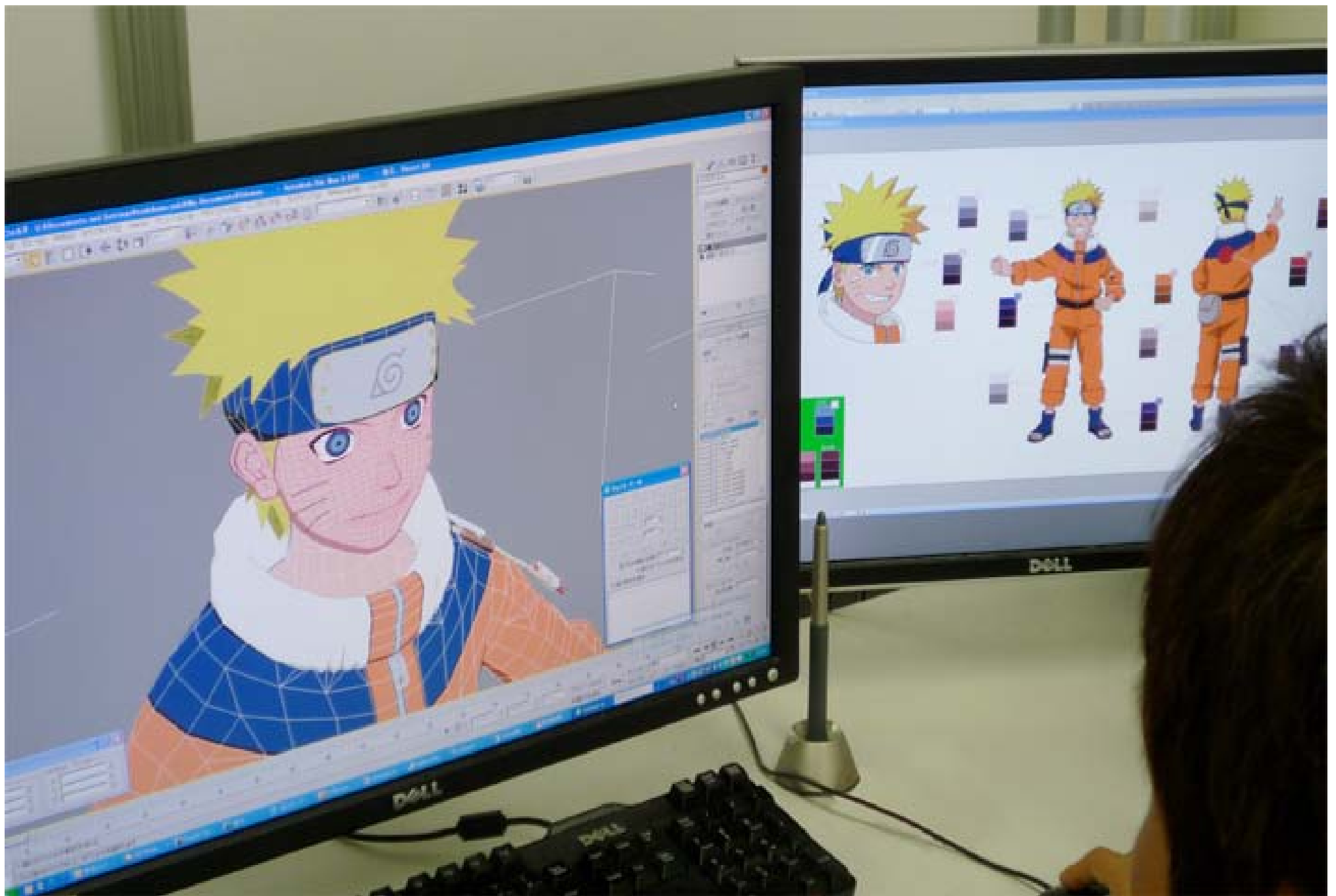
海外イベントにも積極的
に参加



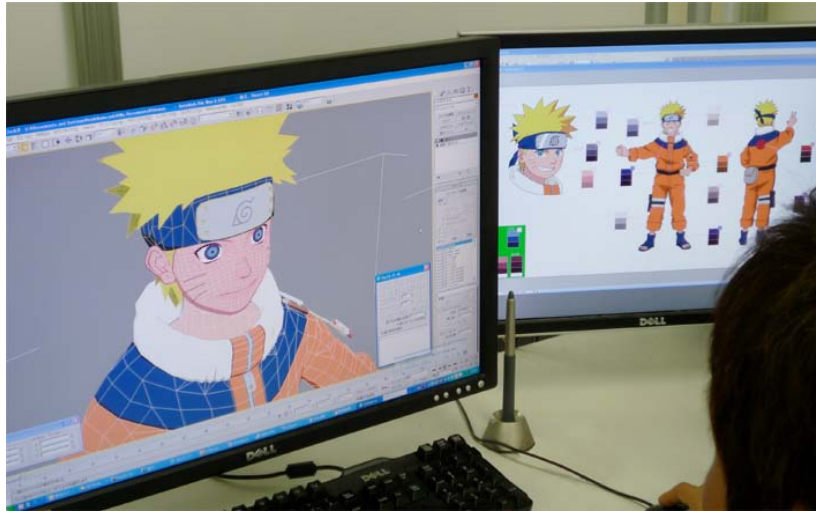
環境とまとめ

CyberConnect2

CyberConnect2



サイバーコネクトツ—環境





サイバーコネクトツ－環境





CyberConnect2

最後に・・・

CEDEC2009

■ 弊社実績

PlayStation®
「テイルコンチェルト」



1998年

PlayStation®2
「.hack」シリーズ(全4巻)



2002年～2003年

PlayStation®2
「.hack//G.U.」シリーズ(全3巻)



2006年～2007年

DVD & Blu-ray Disc
「.hack//G.U. TRILOGY」



2008年

1999年
PlayStation®
「サイレントボマー」



2003年～2005年
PlayStation®2
「NARUTOーナルトー
ナルティメットヒーロー」シリーズ



2007年
PlayStation®2
「NARUTOーナルトー 疾風伝
ナルティメットアクセル」シリーズ



2009年
PLAYSTATION®3
「NARUTOーナルトー
ナルティメットストーム」



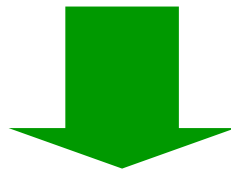
最後に...

CyberConnect2

CyberConnect2

■要するに

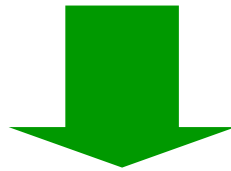
オリジナルタイトルを制作している会社として
著作権(キャラクター)を扱う仕事をさせてもらい、
オリジナルのクオリティが上がった。



キャラクターを扱うことに対する
意識が180° 転換した。

■アドバイス①

**「お預かりしている著作権である」
という意識を持つ。**



**客層が明確だからこそ、
絶対に失敗は許されない。**

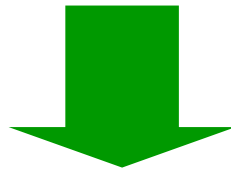
■アドバイス②

制作者が、その著作権を愛しているかによってクオリティに大きな差が出る。



著作権のファンの期待に答える義務がある。

一本のタイトルであるということ
を忘れない。



- 「似ていればOK」ではない。
- 「作品を通して何を伝えるか」

著作権タイトルとオリジナルタイトルは
同じくらい作るのが大変！

でも、同じくらい楽しい!!!



CyberConnect2

質疑応答

CEDEC2009