



# 国際マーケットを視野に入れた 開発とは？

カイオス株式会社

記野 直子

# <自己紹介>

記野 直子(きの なおこ)

1990年 日産自動車株式会社

輸出および商標ライセンス等の海外取引担当

1997年 コナミ株式会社

キャラクター、商標、映画ライセンス取得担当

海外企業との戦略的提携(アライアンス)契約担当

2000年 株式会社バンダイ(現バンダイネットワークス株式会社)

モバイルコンテンツの海外展開/海外キャラクターライセンス

2002年 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント

ゲームソフトウェアの海外ライセンス

モバイルコンテンツ海外展開

2007年 カイオス株式会社設立 代表取締役就任

# 海外のコンソールプラットフォーム特性

## Wii VS ハイスペック機

### (1) シェア

インストールベース(累計販売台数)大 = シェアが高い？

→ 使い方が違う？

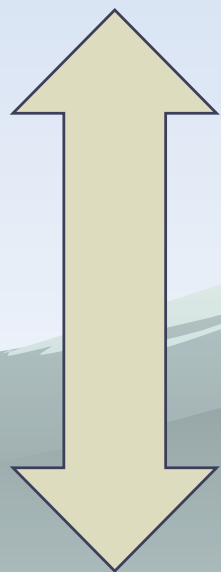
### (2) タイトルジャンル

Wii & ハイスペック機 (Xbox360/PS3) と同じ動き ???

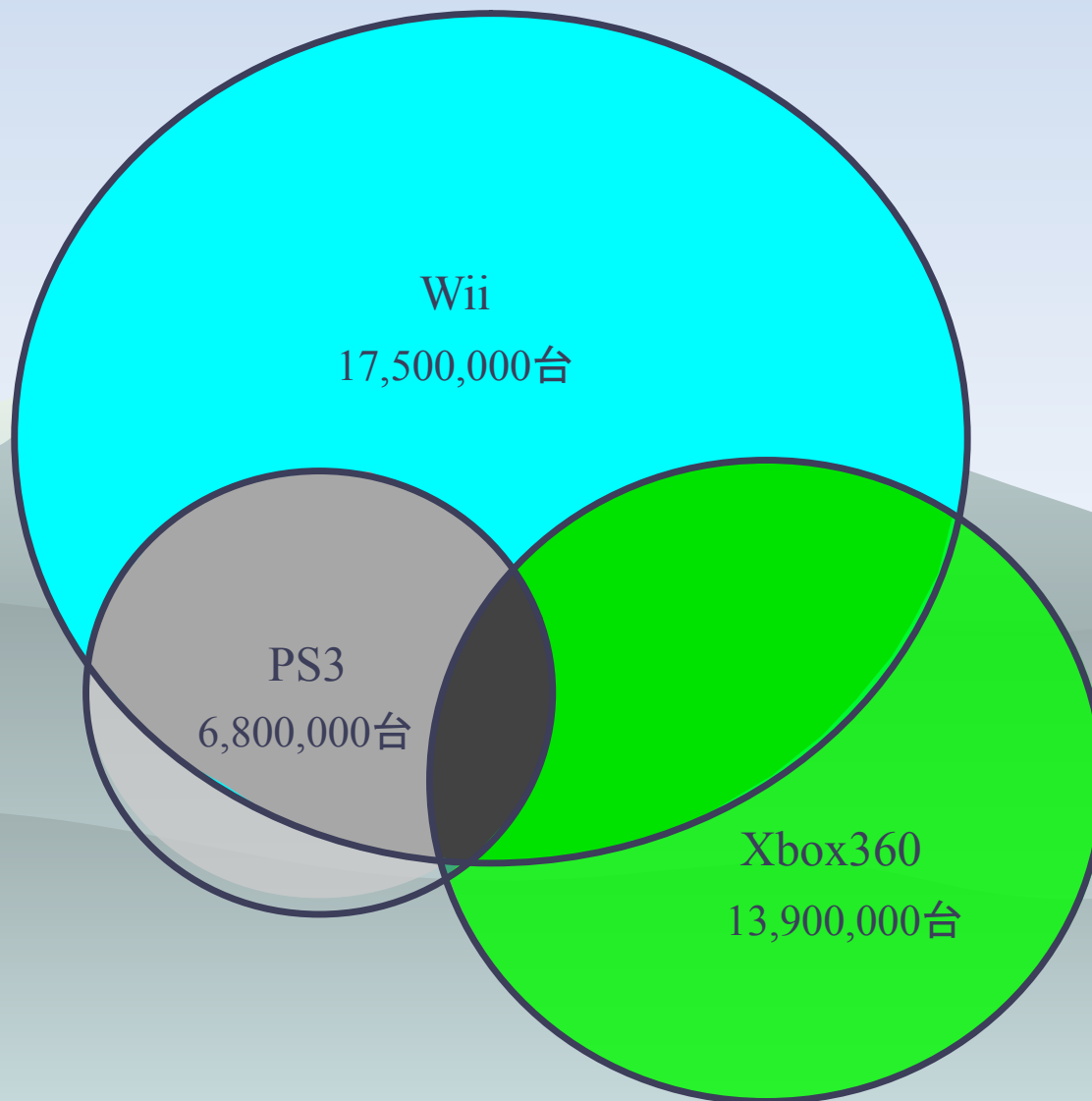
→ 売れるタイトルジャンルに違いは？

# 北米コンソールユーザーの棲み分け

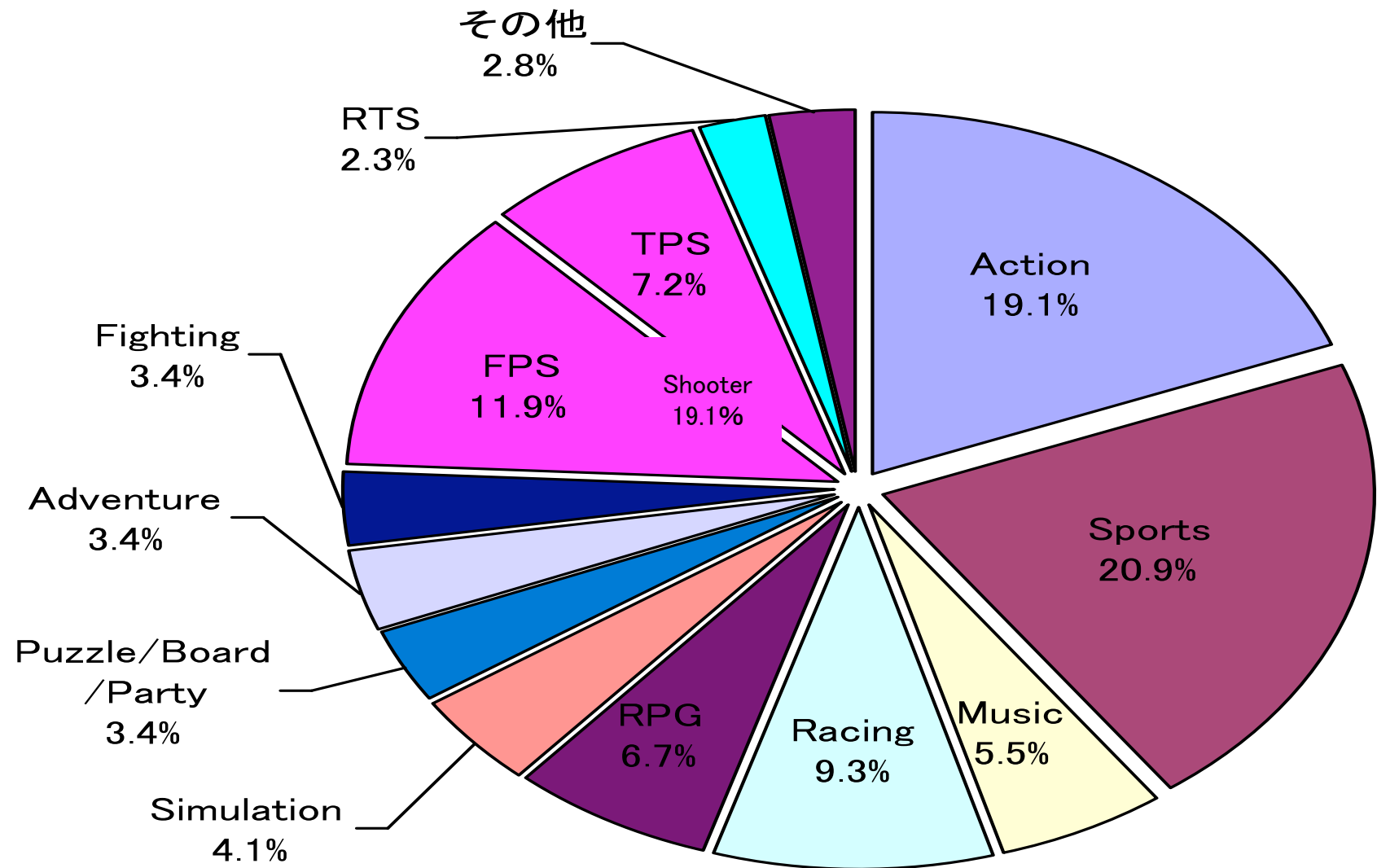
ライトユーザー



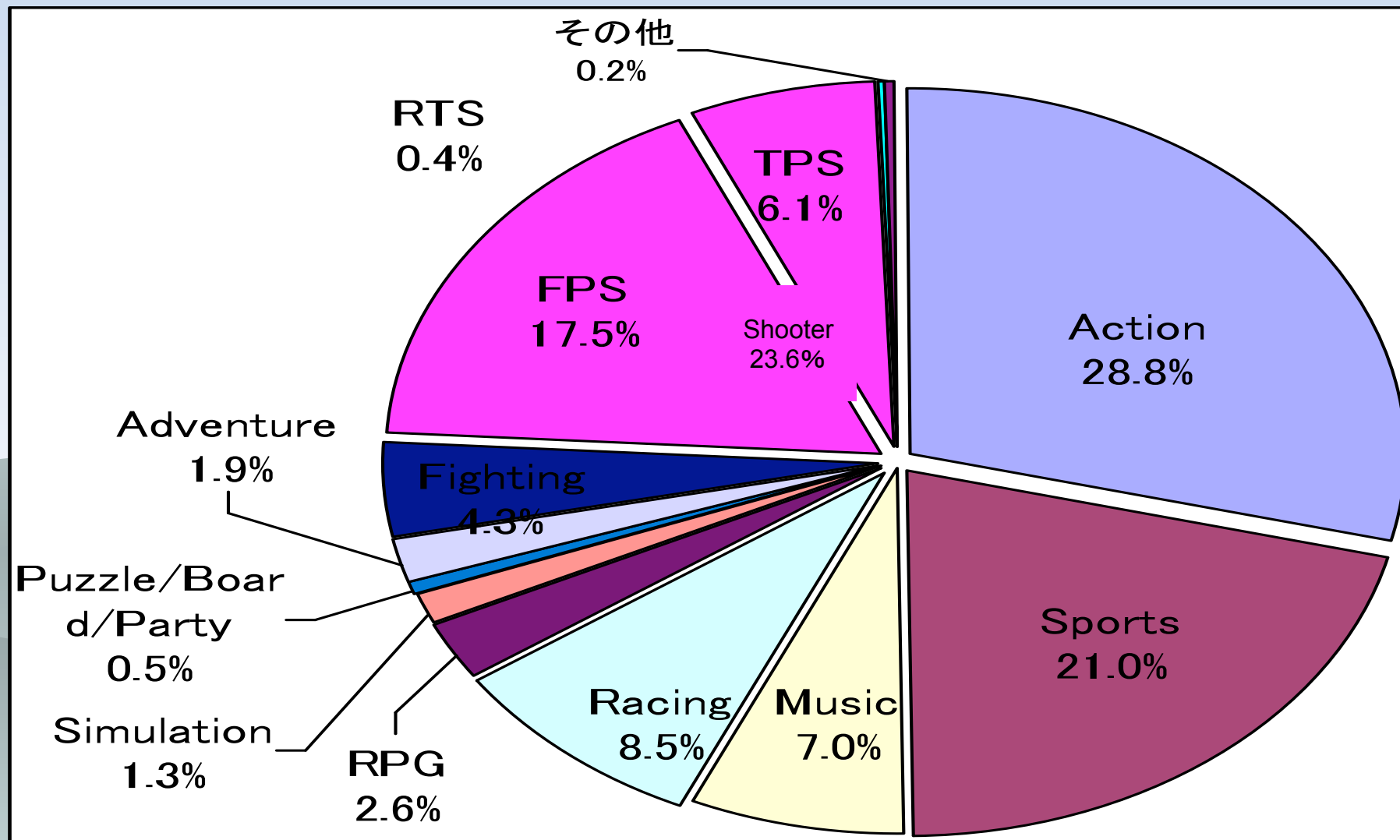
コアユーザー



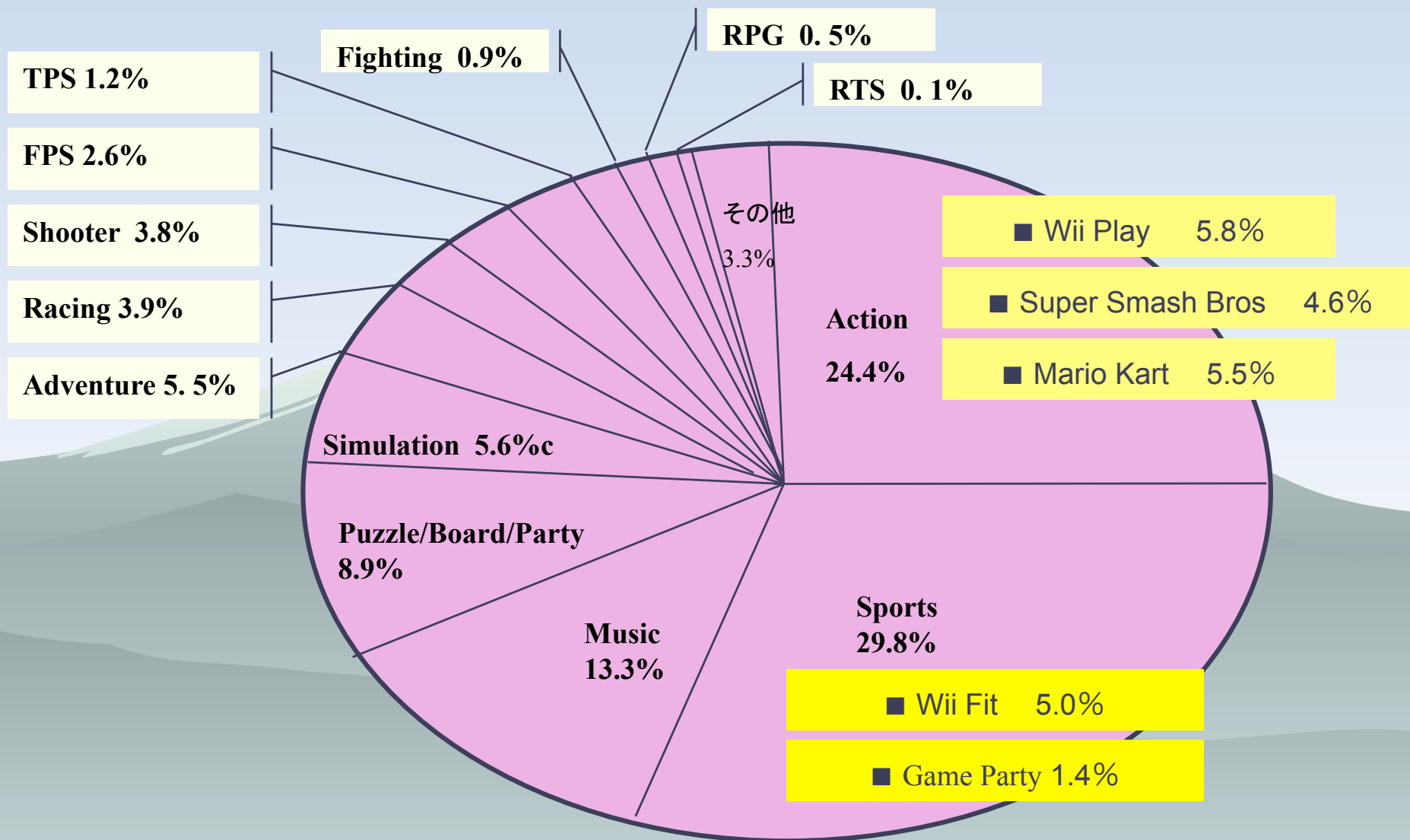
# Xbox360タイトルジャンル別シェア (2008年北米)



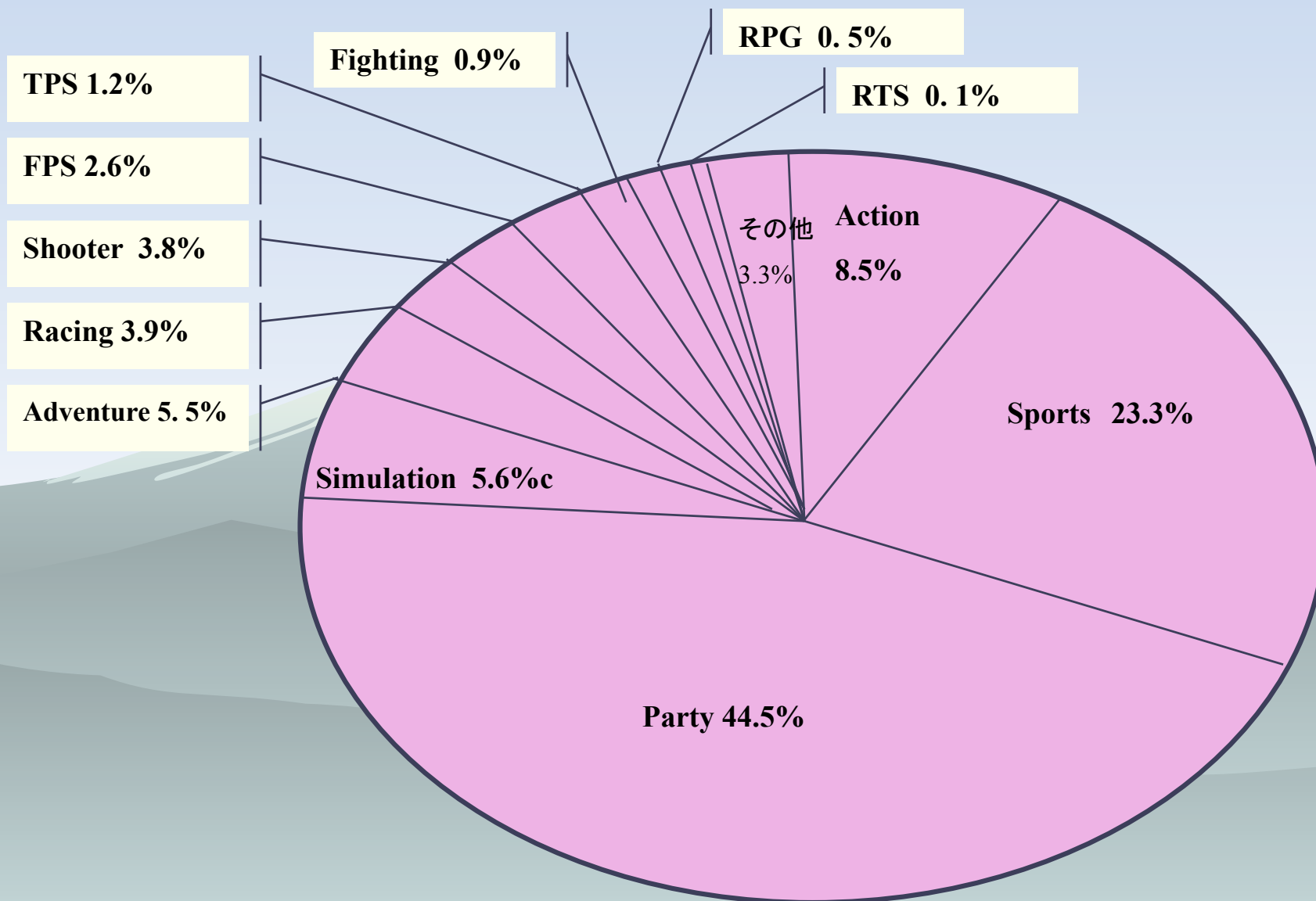
# PS3タイトルジャンル別シェア (2008年北米)



# Wiiタイトルジャンル別シェア (2008年北米)



# Wiiタイトルジャンル別シェア (2008年北米)





# 海外のプラットフォーム特性まとめ

## Wii:

リビングルームに... 家族や友人と楽しむ  
ジャンル: パーティゲーム(多人数プレイ)  
→ ライトユーザー向け

遊び方が違うので  
マルチプラットフォームの枠外

## ハイスペック機 (Xbox360/PS3)

自分の部屋で... 1人またはオンラインで楽しむ  
ジャンル: トラディショナルゲーム  
→ ゲーマー向け

マルチプラットフォームの  
大型タイトル

今日はココにフォーカス!

# ハイスペック機向けゲーム開発の現状

## 1. ゲーム制作費の高騰とリクープラインの跳ね上がり

- マルチプラットフォーム化 → ワンソースマルチユース  
例) PC → XBOX360 → PS3
- マーケティング(含ライセンス)の効率化

## 2. ゲーム開発の複雑化

- 大人数での開発 → コンセンサスがとりにくい → パイプラインの強化
- マイルストーン管理/マトリックス組織

## 3. 納期とクオリティのバランス

- 際限ないクオリティの追求
- 発売日はマスト - どこで止めるか

# ゲーム制作手法の違い

<職人芸的日本式開発>

<効率的欧米的開発>

～過去 ロースペック時代～

プアで制約の多いハードに対する「最大限」の努力  
「ハードを叩く」  
ランニングチェンジ 作りながらさらにクリエイティブを追加  
ハード性能に対するパフォーマンスの高さへの驚きと称賛

分業とマイルストーン管理  
PCで作ったものの「落とし」

ハード特性を生かせない  
「それなり」のクオリティ

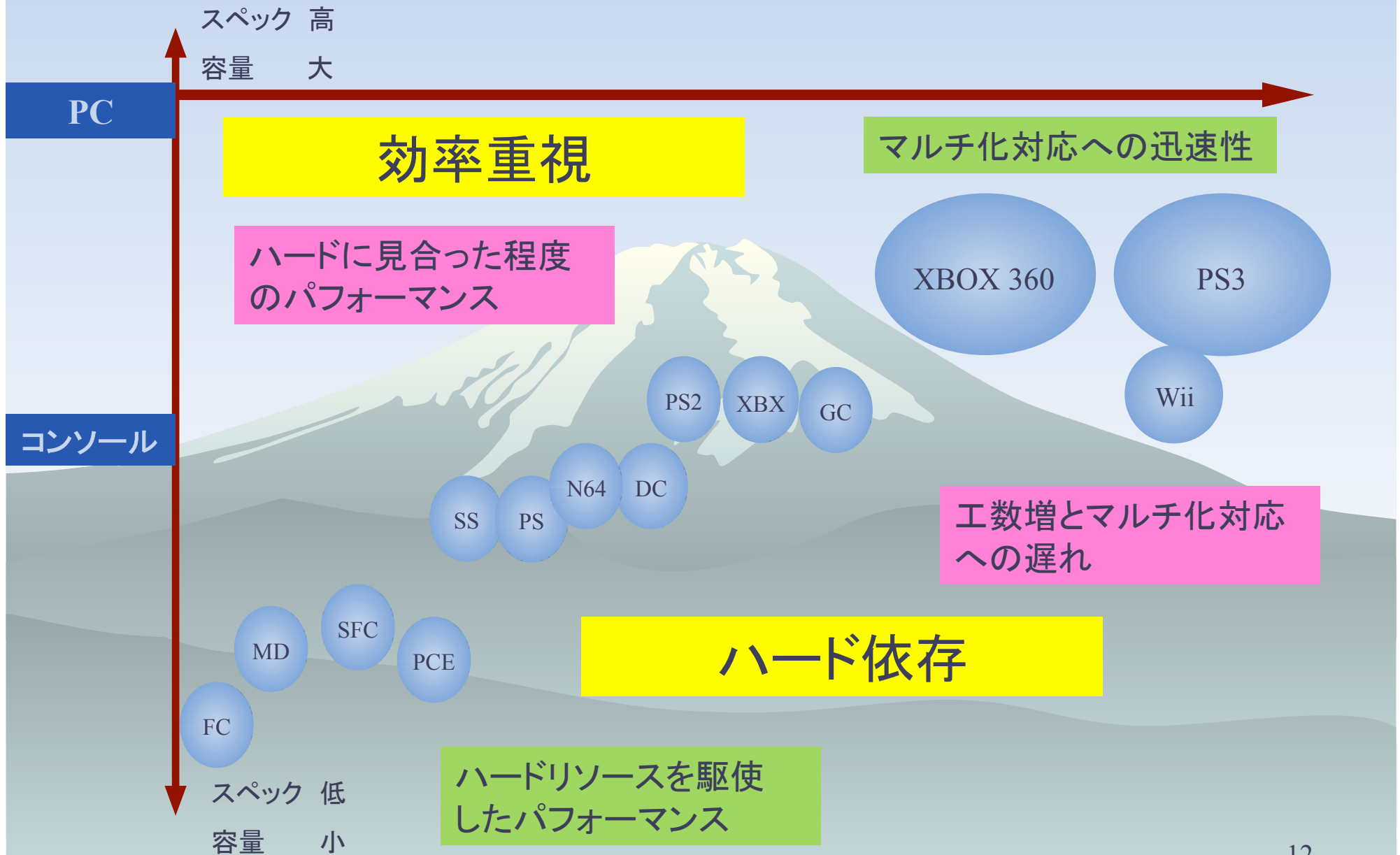
～現在～

ハードスペック向上の取り込みの遅れ  
リソースの共有化、合理化の遅れ  
オンライン対応の遅れ  
作り込みが足りない???

ハードスペック向上に対する柔軟性  
分業と共有による効率化

日本の開発イメージって？

# ハード変遷概念図



# エンジン/ツール共有化による開発効率化

## ＜スクラッチでつくったものを有効利用＞

イチから開発したゲームタイトルのエンジンを共有利用

例) MT Framework (Capcom)

例) Unreal Engine (Epic Games)

リソースの有効利用 → 共通化

\*産みの苦しみがある

\*ゲームによってカスタマイズするための準備が必要

- 開発工数、コストの削減
- マルチプラットフォームへの展開
- ゲームの定義付け どこまでやるか？
- クリエイティビティ発揮へのチャレンジ

## ＜エンジン/ツール/ミドルウェアのライセンス＞

ゲームエンジン、ミドルウェア、ツールなどをライセンスで拝借

- \* 費用対効果の検証が必要
- \* カスタマイズの柔軟性の検証
- \* サポート体制の確認要



職人芸と時間を！  
ここで勝負！！！！

ソフトウェア

API

API

...

...

...

ライブラリ

Game Engine

ハードウェア

# ビジネス的視野＋職人芸へ

～ゲーム産業の牽引者であるために～

## 1. 市場やニーズを知る

- 大きな海外市場にも関心を

## 2. 商魂を！

- 芸術とビジネスのバランス

## 3. チェンジを恐れない

- よいものの取り込み

## 4. 本当のクリエイティビティを発揮

- 効率化すべきところと本領を発揮するところの見極め

日本製タイトルの  
すばらしさを世界  
に発信！



以上

ありがとうございました！