



CyberConnect2

# 小さくまとまるな!

---

～構想10年、制作3年 サイバーコネクトツ一流  
NDSビッグタイトルのつくりかた～

**CEDEC**2010  
CESA Developers Conference



CyberConnect2

株式会社サイバーコネクトツー

代表取締役 **松山 洋**

**CEDEC**2010  
CESA Developers Conference



# 株式会社サイバーコネクトツー

## ゲームデザインマネージャー 磯部孝幸

### 開発タイトル

PS「テイルコンチェルト」、PS「サイレントボマー」

PS2「.hack//」シリーズ 全4巻

PS2「NARUTO－ナルト－ ナルティメットヒーロー」シリーズ

PS3「NARUTO－ナルト－ ナルティメットストーム」

現在はNDS「Solatorobo それからCODAへ」を開発中



CyberConnect2

株式会社サイバーコネクトツー  
ゲームデザイナー **夏村久司**

---

**開発タイトル**

PS2 「.hack//G.U.」シリーズ全3巻

PS3「NARUTOーナルトー ナルティメットストーム」

現在はNDS「Solatorobo それからCODAへ」を開発中

**CEDEC**2010  
CESA Developers Conference

# 本日のスケジュール

17 : 50 ┌ 18 : 00	10分	<ul style="list-style-type: none"><li>■ 「Solatorobo」の紹介</li><li>■ はじめに</li></ul>
18 : 00 ┌ 18 : 35	35分	<ul style="list-style-type: none"><li>■ 「テイルコンチェルト」の失敗</li><li>■ 10年間の構想の内容</li><li>■ 3年間の制作の実態</li></ul>
18 : 35 ┌ 18 : 40	5分	<ul style="list-style-type: none"><li>■ 本日のまとめ</li></ul>
18 : 40 ┌ 18 : 50	10分	<ul style="list-style-type: none"><li>■ 質疑応答</li></ul>

# ソラトロボ Solatorobo それからCODAへ

構想10年。制作3年。  
ロボとヒトの  
壮大な物語が始まる—



サイバーコネクトツ  
15周年記念作品



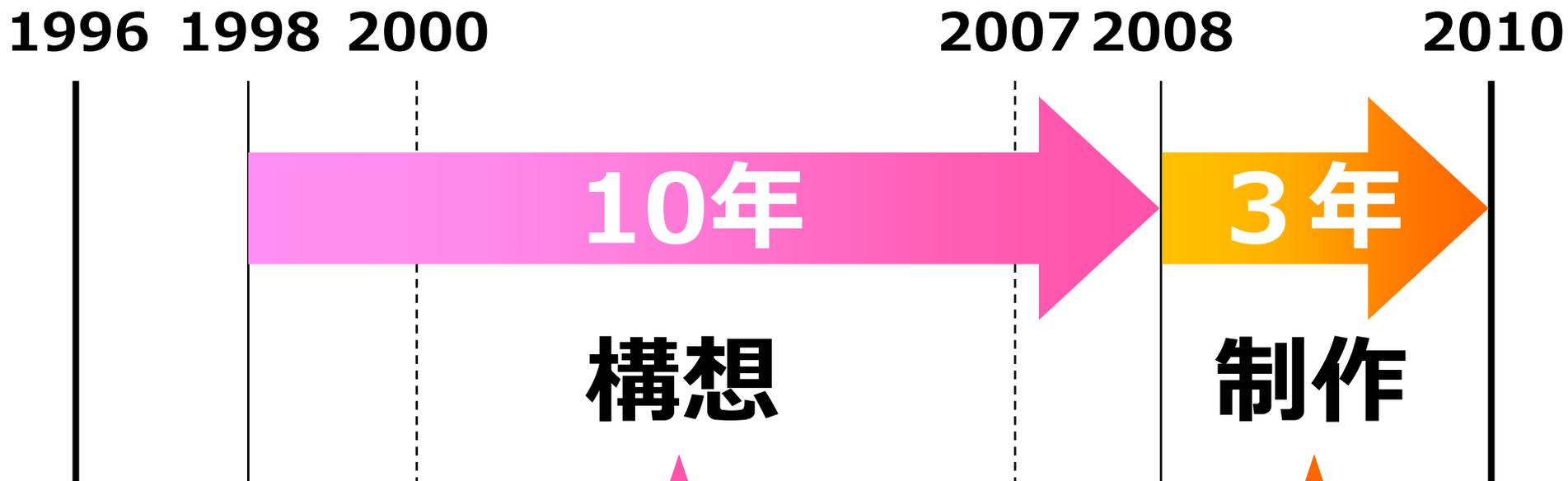
アクション RPG	Solatorobo それからCODAへ	
ニンテンドーDS <b>DS</b>	発売日	2010年10月28日予定
	発売元	株式会社バンダイナムコゲームス
	開発元	株式会社サイバーコネクトツ
価格		コレクターズエディション 7,140円 (税込) ・ゲームソフト・設定資料・特製スリーブケース・サントラ CD
		通常版 5,040円 (税込)

10月28日  
発売!!

© 2010 NBGI



# 「Solatorobo それからCODAへ」の歩み



「テイル」の失敗を分析、次回作に向けた作戦を立てて実行した期間

構想を実現させるために必要な3年間

パースマップ

本日は、数々の**“作戦”**の中から  
参考にできることを紹介します

ですがその前に  
**“皆様が思うであろう疑問”**に  
前もってお答えしておきます

疑問  
QUESTION

1

CC2とNBGIは  
すごく仲が良いからでは？

➡ NO

疑問  
QUESTION

2

「ナルティ」シリーズや「.hack」で  
儲かっているからでは？

➡ NO

疑問  
QUESTION

3

時間をかけすぎたから  
大作にならざるを得なかった？

➡ 断じて NO

疑問  
QUESTION

4

なんだからんだいって  
CC2だからできたんじゃないの!?

➡ YES であり NO

“NO”の内容が役に立ちます

1996年

はじまりの  
第1歩



# 有限会社 サイバーコネク 設立

## 「テイルコンチエルト」 企画立ち上げ

今もユーザーから続編希望の声が高い  
サイバーコネクトツーの記念すべき処女作!

# TAIL CONCERTO



3Dアクションアドベンチャー

テイルコンチェルト

PlayStation  
**PS**

発売日 1998年4月16日

価格 6,090円(税込)

発売元 株式会社バンダイ(現 株式会社バンダイナムコゲームス)

開発元 株式会社サイバーコネクトツー

1998年4月  
発売!

# 1996年

そのころの  
ゲーム市場



## フルポリゴンによる箱庭アクション

### Nintendo64 「スーパーマリオ64」



©1996 Nintendo

### SEGA SATURN 「NiGHTS」



©SEGA

# 同じフルポリゴンによるアクションゲーム 「テイルコンチエルト」 企画持ち込み

PSで「スーパーマリオ64」のような  
アクションゲームを作れるとは！



# バンダイ絶賛!!

# 1998年

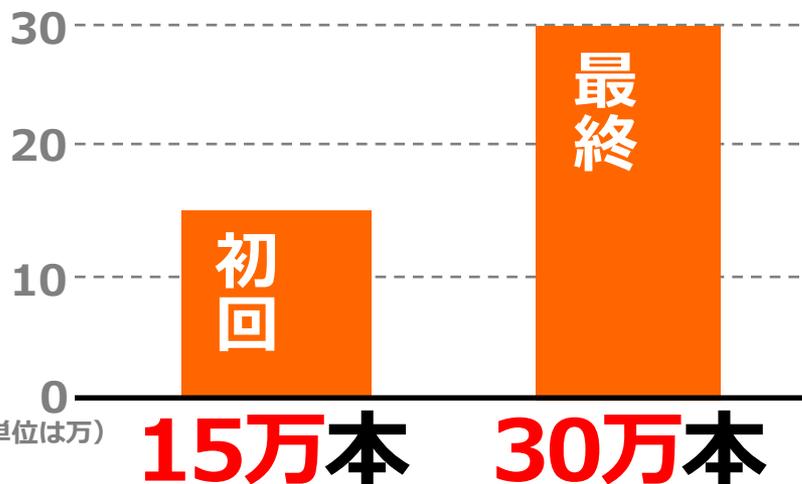
## 「テイルコンチェルト」 発売



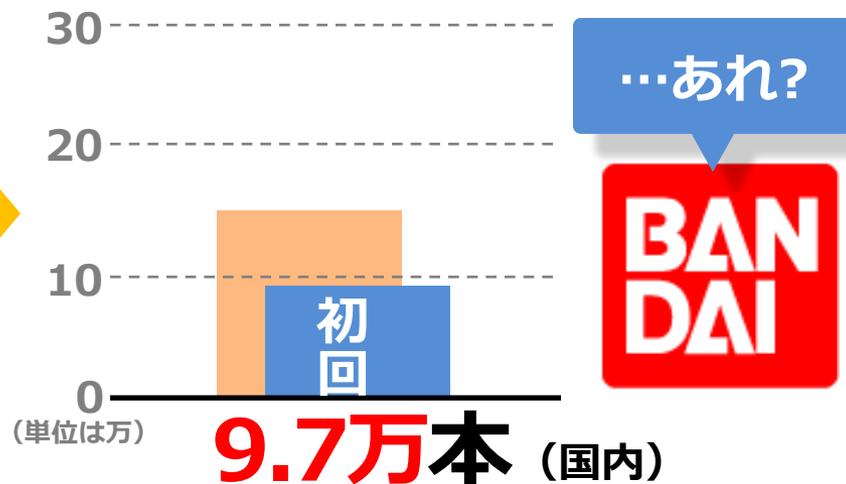
# 「テイルコンチェルト」発売!



### バンダイの販売予想



### 実売



思いのほか売れなかった



**“売れなかったイメージ”**だけが残り  
後々までついてまわること！

2000年

強固な壁に  
ぶつかる



# 「テイルコンチエルト2」 企画書をバンダイに持ち込み

1999 初めての提出!

あの売れなかったゲームの  
続編ねエ……いらない



一蹴されて  
あえなく終了



2000 修正してリトライ!



見もせずに  
ゴミ箱へポイ

## 2003年

タイトル	ハード	クライアント	想定開発期間	アイデア作者
テイルコンチェルト2 大航海時代	PS2	バンダイ	2年	樋部 孝幸

**TAIL CONCERT 2 大航海時代**

コンセプト: 翔ぶ! 飛ぶ! 跳ぶ!  
 注せる簡単に大空を自由に駆け回る爽快感。  
 『空をゆく大航海時代』をテーマに、大空を海の様なイメージで演出。

翔 飛 跳



## 2004年

タイトル	ハード	クライアント	想定開発期間	アイデア作者
冒険の戦兵団	PS2	BANDAI	12ヶ月	樋部 孝幸

**超巨大な敵!**  
**これは蟻と象との戦いだ!**

前作はテイルコンチェルトと同じ、大空と海の世界。新登場に誇って誇りし、「巨大兵器」、「超巨大モンスター」、「激闘の巨大激突戦」、「浮島撃退」等と登場し、感動を得て、長年なファンを喜ばせたりメグマイズしたりします。

蟻の様に群がれ! 飛空艇で砲撃! 内側から攻めろ!



ゲームが進むと、仲間の船やロボットと一緒に戦えるようになる! (それぞれ、プレイヤーの天賦的な能力の光に自動で動きます。)

まずは飛空艇を操作して敵の側面を飛び回り、弾幕をかいくくりながら回転した兵器で砲撃!

飛空艇に搭載されたロボットで敵に取り付き、内側に侵入して弱さを破壊。

——我々が作りたくて、それを望む声がある

じゃあ、作ろう!

だが「テイルコンチェルト 2」はダメ!  
なぜなら前作が売れなかったから

では

どうしよう?

# こうした!!

「テイルコンチエルト」が  
売れなかった理由を分析

## 時間をかけて実現のための作戦を練る

**1** 対象年齢が低く、  
奥が浅そう



シナリオと世界観を深く  
掘り下げ、中高生以上  
に向けて各媒体で展開

**2** 見た目に反して  
操作がむずかしい



複雑な操作がいない  
シンプルアクション

**3** 犬・猫の擬人化と  
ロボがニッチすぎ



だが“ここ”は  
ゆずれない!

# 2000年～

長期にわたる  
構想期間



## 構想と同時に行ったこと

- 1 '00年、'02年、'04年と定期的に「テイル」HPをリニューアル

→ 過去の作品として埋もれさせない
- 2 2004年「防災キャラクター まもるくん」総合デザイン

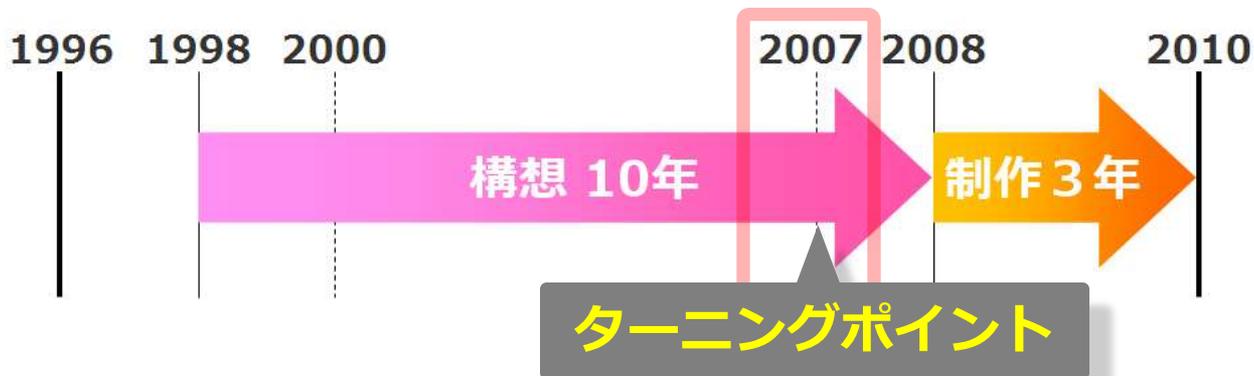


→ 「テイルコンチェルト」の世界観を広げる
- 3 2004年「リトルテイル ブロンクス構想」発案

→ 「2」でなくてもこの世界観を活かせる

2007年

構想の結実



「テイルコンチェルト 2」ではなく

**「完全新企画」**

として再出発！

虎視眈々と水面下で準備を進めていく



# 全員、他の業務と並行で作業

この世界は我々火の玉団が征服する！

三千年の未来からやってきた！流星丸必答せよ！

ボクはにやっ太

世界を征服するなんて！まるで悪魔にやっ太覚悟！

梁山博士！おゆるし下さい！

さよっ

まじ

にやっ太

# 2007~8年

そのころの  
DS市場



ハード普及台数

世界累計  
**7000万台**  
を突破  
(2008年3月末)

DS  
市場の状況

- 「脳トレ」ブームの収束
- シリアス、パーティー系ゲームがあふれる
- **ゲームらしいゲーム**が少ない！

市場に価値があるゲームを提供

2008年

売り込み  
開始



“市場にない  
本格的ビッグタイトル”

作戦を立てて企画売り込み!!

作戦

TACTICS

1

# 同時期にパブリッシャー 「A社」「B社」「C社」に 企画売り込み

各社間の競争意識を煽る

作戦  
TACTICS  
2

# 企画書とは別に 2種類の「設定資料」を 作成して提出 (A3サイズ)



キャラ&メカ設定資料

企画書 (A4)

世界観設定資料

他の資料に埋もれさせず目立たせ  
プロデューサー以外の第三者の目にもとまるように

作戦  
TACTICS  
3

# 2007年夏 契約前にもかかわらず 「週刊ファミ通」に求人広告掲載

07年06月29日掲載



07年07月22日掲載



NDS開発経験者  
本プロジェクトへの参加希望者

# 入社!

## 作戦の結果

バンダイナムコゲームスの  
鵜之澤伸副社長から  
直接連絡が入る

サイバーのあれ、  
オレにちょうだい



企画が正式に承認される

2008年

「Solatorobo」  
開発スタート

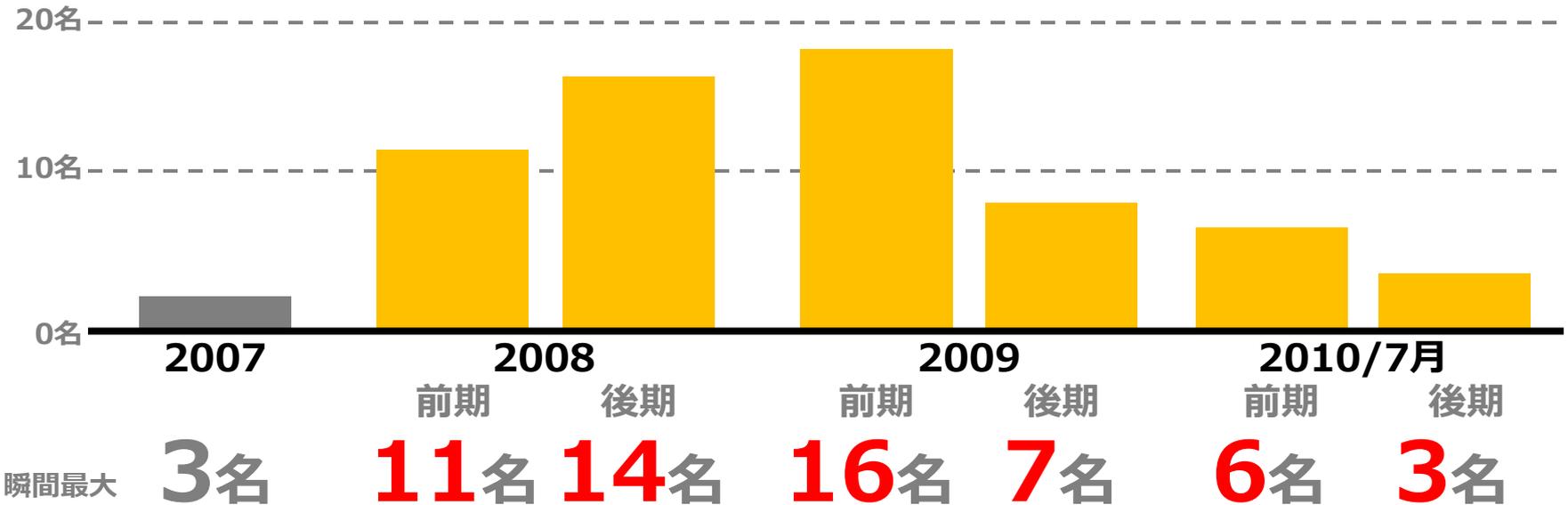


# 本開発スタート!

自分たちの作りたいモノを作るため  
さらに“作戦”を練る



# 小人数での長期間開発



各時期、必要なだけの人数に抑えてコスト削減

作戦  
TACTICS

2

# 著名なクリエイター陣を 起用し商品力を高める

結城信輝

キャラクターデザイン

イラスト  
全15点  
納品まで

2年

代表作品  
「天空のエスカフローネ」  
「地球へ・・・」  
など多数

谷口欣孝

メカニックイラストレーション

イラスト  
全14点  
納品まで

1年

代表作品  
「スーパーロボット大戦」シリーズ  
(オリジナルロボットデザイン)  
「電撃ホビーマガジン」  
(ゾイド少女イラスト連載)  
など多数

マッドハウス

OPアニメ制作

OP 2種類  
納品まで

1年

代表作品  
「サマーウォーズ」  
「時をかける少女」  
など多数

時間がかかることは想定内

作戦

TACTICS

3

# 定期的にモニター会を実施しゲーム内容を調整

- |      |    |                |
|------|----|----------------|
| 2008 | 3回 | コンセプトと要素について確認 |
| 2009 | 3回 | 問題点の発見と修正      |
| 2010 | 2回 | バランス調整         |



長期だからこそ対応と調整が可能



# 開発中にDSiが発売されたため まったく予定外のDSiカメラを 使った仕様を追加

開発中に  
発売されたDS

-  ニンテンドーDS
-  ニンテンドーDSLite
-  ニンテンドーDSi
-  ニンテンドーDSiLL

長期ゆえに突然の事態にも対処できた

# 2010年

「Solatorobo」  
完成



## 完成!

- ロボ&ヒトのWアクション
  - 機体性能のカスタム
  - 機体タイプのアクション変化
  - 飛行アクション
  - 戦艦つり(ミニゲーム)
  - レース(ワイヤレス通信対戦)
  - DSiカメラ対応
  - 2部構成、全21話の物語
  - 2種類のOPアニメ
  - 80を超えるクエスト
  - Wi-Fiでクエスト配信
  - 2.5Dの立体的なイラスト表現
    - ・ モーションイラストデモ
    - ・ パースマップ
- など

ここまで充実させるには3年必要だった

# まとめ

---

われわれがとった作戦

作戦  
TACTICS  
1

同時期に別パブリッシャーにも企画うりこみ

作戦  
TACTICS  
2

2種類の「設定資料集」(A3サイズ)を提出

作戦  
TACTICS  
3

開発に必要な人材を集めるため、  
契約前でも「ファミ通」に求人広告掲載

作戦  
TACTICS  
1

流動的な小人数での長期間開発

作戦  
TACTICS  
2

著名クリエイターが完成までにかかる時間も  
あらかじめ想定ずみのため起用可能

作戦  
TACTICS  
3

全8回のモニター会を実施しゲーム内容を調整

以上のことを踏まえて

冒頭で提示した

**“皆様が思うであろう疑問”**に

改めてお答えします



**CC2とNBGIは  
すごく仲が良いからでは？**

**NO**

**むしろ“ダメ”と言われ続けたが  
作戦を立て実行したからこそ承認された**



「ナルティ」シリーズや  
「.hack」で儲かっているからでは？

**NO**

プロジェクト単体で利益を出すことが大前提  
少人数で細く長く開発し工数を抑える



**時間をかけすぎたから  
大作にならざるを得なかった？**

**断じて NO!**

**時間をかけたのは作戦  
だからこそ様々な要素を盛り込めた**



なんだかんだいって  
CC2だからできたんじゃないの!?

**YES であり NO!**

CC2だからこそこのやり方を  
思いつき、実践できたのは事実

しかし!

疑問  
QUESTION  
4

なんだかんだいって  
CC2だからできたんじゃないの!?

~~YES であり~~ NO!

すべてを紹介した今となっては、  
これらの作戦は特別なものではないはず

**「何を作ればいいのかわからない」**

**とか**

**「企画を持っていっても通らない」**

**とか**

**そういう声をよく耳にします**

**覚悟と作戦があれば  
やりたいことができ  
作りたいモノが作れます**

**やりたいことがあって  
作りたいものがあるのなら  
覚悟と作戦が必要です!**

# 質疑応答

---

Q & A

松山 洋

ツイッターアカウント

**PIROSHI\_CC2**

# 松山 洋

ツイッターアカウント

PIROSHI\_CC2