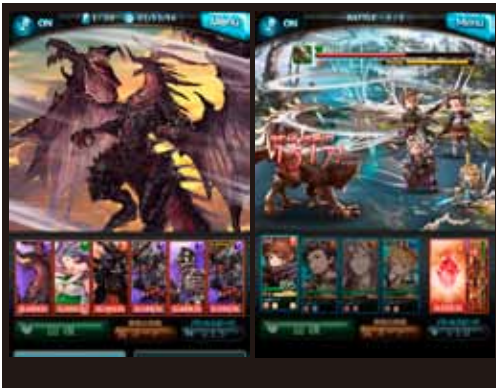




ゲームプロジェクト解剖

# 本当に“面白い”ゲームを作るために



拡大を続けるスマートフォン向けゲームのマーケット。数多くのゲームがリリースされる中で、ヒットゲームはどのようにして作られているのだろうか。『ゲームプロジェクト解剖』では、ゲームの企画からリリースまでにフォーカスを当て、ヒットゲームの開発プロジェクトを紹介する。

今回取り上げるのは、国内だけでなく海外でも大ヒットとなった『神撃のバハムート』などをリリースしている株式会社Cygamesが、2014年3月に配信開始した本格RPG『グランブルーファンタジー』。同作は、数多くの大作RPGに携わったグラフィックデザイナー皆葉英夫氏、サウンドコンポーザー植松伸夫氏が参加するなど、グラフィック、音楽、ストーリーなどがユーザーから高く評価されており、登録ユーザー数はすでに200万人を突破（2014年10月時点）している。

グランブルーファンタジーはどのように生まれ、世に出されたのか。プロデューサー春田康一氏の話をもとに紹介する。

**壮大なコンセプトアートから始まったプロジェクト**

プロジェクトが動き出したきっかけは、数多くの大作RPGのグラフィックを手掛けた皆葉氏とCygamesの渡邊社長の打ち合わせから生まれた王道ファンタジーのコンセプトアートだった。大空を駆ける騎空艇など壮大な世界の奥行きを感じさせるイラストは、数々のRPGをやりこんできたメンバーの想像力をかき立て、「これまでのCygamesのゲームをプレイし、支えてくれていた多くのユーザーをさらに感動させられるような、コンシューマーゲームにも負けない王道のファンタジーRPGを作り上げよう」と決意させた。

春田氏もその美しいイラストを見て「ゲームらしく動かしたい」との衝動に駆られた。当時、モバイル向けゲームは端末のスペックの問題から、キャラクターの多彩な動きの表現や複数サウンドの同時再生といったコンシューマーゲームでは、当たり前前の演出を実現するのは極めて難しかった。しかし、美しいイラストや魅力的なストーリーだけでなく、動く、喋るといったゲームとして、当たり前前の部分をしっかり作りこむことが、ゲームの「面白さ」を左右すると春田氏は考えていた。当たり前前ことができなければ、いかに斬新なゲームシス

テムを載せても意味がない。当たり前前の表現・演出をスマートフォン上で実現し、本当に面白いゲームを作りたい。そんな想いからプロジェクトは具体的に動き出した。

◆**当たり前前に立ちほだかる大きな課題**

しかし、端末の処理能力、回線速度、ブラウザアプリの制約など、美麗なビジュアルをブラウザゲームとして表現するために乗り越えなければいけない課題は少なくない。最も大きな課題となったのは、バトルシーンのアニメーション

だった。グラフィックやアニメーション自体に問題はないが、実装するとキャラクターが少し滲んでしまう。「徹底的にクオリティを追求する」という想いから、開発チームが原因を追究し改善策を練る

が1カ月たっても打開策は見出せない。最終的に、問題を解決するためにはアニメーションの生産プロセスを根本から作り替える必要があることが判明。それを聞いたデザイナーたちは「作り直しは大変だが、満足できるものを作れないほうが苦しい」と言い、これまで作り上げた素材を破棄して妥協することなく一から作り直すことを決めた。

一方、植松氏に依頼したサウンドは想像以上の完成度で仕上がってきたため、当初はプロモーションのみに用いられる予定だったが、ゲーム本編への採用が検討される。とはいえ、当時のブラウザゲームでは効果音や音声と同時に別のサウンドを流すことはできないというのが定説。しかし、ここでも当時技術研究開発チームの一員として開発に携わっていた若手エンジニアが既成概念にとらわれないアプローチで試行錯誤を繰り返し、納期間近になって多重音声の実装を実現させた。

スマートフォン向けのブラウザゲームで実現できていなかった様々な、当たり前前に、プロジェクトメンバーは諦めることなく挑戦し、実現していったのだ。

一般的なゲーム開発は企画書をベースに仕様書を作成し、タスクをリスト化

に仕様書を作成し、タスクをリスト化スケジュール作成、工数見積もりを行うという流れが一般的だが、このプロジェクトはかなり流動的かつ機動的に進められた。全体のスケジュール・タスク管理をプロジェクトマネージャーが担い、フロントエンド、バックエンド（DB、サーバ）、デザイン、サウンド、シナリオなど各チームが自立的に動いていた。大まかな目的にそってフロントエンドが試作し

て他のチームに必要なタスクを依頼したり、逆にデザイン部門から上がってきた素材を当て込んだりといった形で、「待ち」が生まれないように機動的に各タスクは進行された。議論が続いて打開策が見いだせない時は、まず試作して実際に動かしてみることが頻繁に行われた。そんなフレキシブルで機動性の高いチーム同士が有機的に機能し、プロジェクトはゴールに向かっていった。

◆**何より優先されるのは「面白いゲームを作る」こと**

プロジェクトメンバーに共通していたのは、妥協することなく面白いものを作りたいという想い。スケジュールや予算はあるが、面白い作品を作るために必要であれば、見直しは厭わなかった。最終的に当初の予定から3カ月後の2014年3月10日にグランブルーファンタジーはリリースされた。しかしながら、美しいグラフィックの滑らかなアニメーションや壮大なサウンドは多くのユーザーを驚かせ、登録ユーザーは200万人を突破。業界内からの注目も高いが、春田氏は「まだまだ満足していない」と言う。

スマートフォン向けゲームは、リリース後も常にコンテンツの追加やゲームバランスの調整を行い続けるが、既存ユーザーだけでなく、「新規ユーザーがいつでも面白いゲーム」を意識し、本作も常に改善を繰り返している。また、先に

リリースされたiOS8にブラウザゲームとしていち早く対応し、端末上での処理速度を最大で数十倍改善するなど、ユーザーが快適に遊べる環境整備にも余念がない。

スマートフォン向けのブラウザゲームの限界に挑戦し、具現化したグランブルーファンタジーだが、「最高のゲームをめざし、プロジェクトチームの挑戦はこれからも続く。

- ◆ ゲームタイトル/グランブルーファンタジー
- ◆ プロジェクト期間/2013年1月〜継続中
- ◆ リリース時期/2014年3月10日



理系学生へのメッセージ

ゲーム開発の魅力は自分の可能性を体現できることです。少年時代に自分が夢見たことを、ゲームであれば形にできます。何にでもなれるし、何でもできるのがこの仕事であり、大きな醍醐味。そして、自分の手掛けたゲームが世に出た瞬間、ユーザーから「面白い」という反響を聞いたときの喜びは替えがたいものがあります。ゲームが好きで、妥協せずに「本当に面白いもの」を追求したいという方に、ぜひチャレンジしてほしいですね。

Koichi Haruta

株式会社Cygames  
執行役員 プロデューサー 春田 康一