

『Rise of the Ronin』の経験が拓く 確固たるブランドを基盤に 大型タイトルを生み出し続ける未来

エンタテインメント事業部AAAスタジオ担当
『Rise of the Ronin』プロデューサー

早矢仕 洋介



Team NINJA ブランド長
『Rise of the Ronin』開発プロデューサー兼ディレクター

安田 文彦

2024年3月にグローバルに向け発売された『Rise of the Ronin』は、コーエーテクモにとってチャレンジとなった大型タイトル。これにプロデューサー・開発プロデューサーとして取り組んだ二人が、本作の開発から得た知見と、それらを今後どのように生かし、これからのAAAタイトル*1創出につなげるかを語りました。

*1 AAAタイトル(トリプルエータイトル): 大ヒットした作品や莫大な費用がかけられ、精細に作り込まれたゲームのこと。



“大型タイトル”“オープンワールド”という、 コーエーテクモにとって2つの挑戦となった 『Rise of the Ronin』

早矢仕 『Rise of the Ronin』は、日本の19世紀末の幕末期が舞台のオープンワールドアクションRPGゲームなのですが、日本の歴史を知らない海外のお客様にも楽しんでいただき、「このようなゲームを待っていました!」というお客様の反応は、率直にうれしかったですね。さらに、本作は、グローバルで大きなヒットを狙うAAAクラスといえる開発規模と期間をかけた開発になり、加えて、オープンワールド*2という現在、メインストリームになっているゲームジャンルへの挑戦でした。

安田 オープンワールドという新しいゲームジャンルに本格的に挑戦し、しっかりと実現できたこと、通常のタイトルと比べて制作期間が長く、開発に関わった人員ものべ3倍という大規模な開発を完遂できたことは大きな成果だと思っています。今、お客様の反応をみると、これまでのコーエーテクモファンの方とは違う層の方々が『Rise of the Ronin』を楽しんでいただけているので、その成果を実感しています。

早矢仕 オープンワールドは、当社のゲームをよりグローバルに届けていくために、必要不可欠なチャレンジでした。それを大きなプロジェクトで実現したことは貴重な財産です。私たちは常にゲーム業界のど真ん中にいるべきだと思ってきましたが、今回のチャレンジで技術的にも飛躍したと感じていますし、世界の競争相手と同じステージに近づけたとい

う実感があります。

*2 オープンワールド: ゲームの背景・世界が広大で比較的自由に移動して探索を楽しめるゲーム

チームメンバーの一体感がプロジェクトの鍵。 開発チームの円滑な意思疎通が 大型のプロジェクトを支えた

安田 『Rise of the Ronin』は、開発規模においてこれまでにない大人数の関係者と共に進めたプロジェクトとなりました。社内の取りまとめだけでなく、海外も含めた社外の方との折衝もありましたので、戸惑うことも多く、チームマネジメントが一番大変だったと感じています。

早矢仕 確かに多くの人が制作に関わる場合、イメージ

やゲーム性をしっかりと共有・腹落ちしないと方向性がぶれてしまい、ゲームの面白さを損ないかねません。今回は、試行錯誤はあったものの、最終的なイメージをみんなで守りながら進められたことで成功に導けたと思います。これは今後大作に挑戦する際の貴重なノウハウになると考えます。

安田 今回の開発は、多数のディレクターやサブリーダーと一緒に進めました。開発の工程を分解してチームを組織したり、あるステージを作るためにさまざまな職種のスタッフが集まってモジュール^{*3}を作ったりしました。それぞれのチームには、リーダー役がいますが、彼らを束ねて横串を通して、最後まで意思疎通を図りながら進められたことがプロジェクトを完遂できた鍵だったと思います。

早矢仕 長い開発期間の中でも、同じイメージを持ち続け、迷走しなかったことが大切だったかもしれません。

*3 モジュール：プログラムにおいて特定の機能を持ったひとまとまりの構成要素のことで、バラバラにして分業しながらプログラム開発し、モジュールを組み合わせることで完成できる。

ビジョン達成には大型タイトルに挑み続けることが不可欠。これまでの経験を生かし、新しい価値を創造していくことが会社の成長にもつながる

早矢仕 コーエーテックモにとってAAAタイトルを生み出す意義、重要性は何かを考えると、私たちのビジョンである「世界No.1のデジタルエンタテインメントカンパニー」に向けて、より多くの人に楽しんでもらうことは避けては通れない道であり、そのためにAAAタイトルが必要なのです。コーエーテックモならではのAAAタイトル創出はビジョンに向けて必然的なチャレンジになると考えます。

安田 近年、開発規模が徐々に大きくなり、同時に開発コストも上がっていますが、その一方でゲームの小売価格があまり変わらないのが現状です。そのため、これからは販売本数

が多く見込めるAAAタイトルをコンスタントに出していかなければ事業として成り立たなくなります。制作者としてもより多くのお客様に楽しんでもらうことが一番うれしいことでもありますので、国内のみならず、世界中の人たちにプレーしてもらえるような大型タイトルにはこだわっていきたいです。

早矢仕 これからは、コーエーテックモとしてのAAAタイトルのラインアップを増やしていきたいですが、開発期間が長期化しているため、社内で複数タイトルを並行して開発し、発売していく体制を構築しなければなりません。この4月には私が責任者となり、新たにAAAスタジオが発足しましたが、安田さんがブランドをまとめているTeam NINJAと切磋琢磨しながら進めていくことになると思います。

安田 大型タイトルとは、規模が大きければよいというものではなく、さまざまな工夫が必要で、より多くの人に遊んでもらい、より深くプレイヤーの心に残るようなゲーム作りが欠かせません。

早矢仕 大型タイトルには、技術力はもちろん、アイデアや新しさに加え、お客様が期待することの見極めが大事です。「こういうゲームには初めて出会った」ということと「こんなゲームを遊びたい」ということが両立しなければなりません。つまり、お客様の期待を超え、まだ遊んだことのない新しい楽しさを見つけられる力を磨いていかなければなりません。

安田 その“新しさ”や“お客様の期待”も刻々と変化しているのが今のゲーム開発の世界です。社内のノウハウや知見を共有し、世界のヒット作のトレンドなども見極めながら、機動的に改善していくこと、そしてそのレスポンスを早められるような組織作りも必要になります。

早矢仕 ゲーム作りにおいて培った経験を一つの点に例えるなら、その点と点を線にしてつなげていくこと、つまり培ったノウハウが蓄積され、それらがつながることで、さらに良いタイトルを作り出せるのだと思います。あるチームあるい

は作品で得た知見を、別のタイトル開発にも生かせることはコーエーテックモならではの強みではないでしょうか。

AAAタイトルの開発に必要なことは、コーエーテックモならではの独自性のあるタイトルを提供し続けること

早矢仕 優秀な開発者を100人集めれば必ずヒットタイトルが作れるかという、そんなことはありません。個々人の能力も重要ですが、チームの皆が一丸となって、価値観や共通のイメージが一つにまとまっているかが大事です。コーエーテックモは、ずっとゲームを作ってきた会社として、その力を発揮できることが大きな強みだと考えます。

安田 コーエーテックモ内には複数のブランドがありますが、それでも「コーエーテックモのゲームらしさ」というものが歴然とあることは、代え難い強みですよ。一方で、開発のスタッフの人数が増えて、制作期間が長期化すると一人ひとりの関わり方が希薄になってしまうこともあります。私自身





は一人ひとりが面白さや新しさにどう向き合うか、それをどう管理していくか、ということができる限り意識しています。他社とのコラボレーションや協業も増えていく状況においても、本質的な部分を見極めながらバランスを取り、挑戦していくことが重要だと考えています。

早矢仕 単純にこのゲームは何時間遊べますとか、ゲーム内の世界がこれだけ広いですとか、そういう規模の大きさを売っていくことは難しくなっていくと思います。これからのAAAタイトルのあり方としては、そのゲーム独自の面白さ、価値が必要になってくるでしょう。そういう自由な考え方を持っていることが必要になってくると思います。

コーエーテックモにしか作れない、和の歴史と伝統を織り交ぜた作品を作ることがグローバルで勝ち抜くための条件

安田 AAAタイトルへの挑戦は、海外の強力なライバルに肩を並べていくことでもあります。そのためには、会社やスタ

ジオの個性や強みを明文化して社員が認識していることが重要です。これをしっかり意識しないと、私たちがせっかく持っている強み、特徴が薄れていってしまうからです。また、開発のスピードを上げ、重層的にタイトルを積み上げなければなりません。私たちは歴史テーマ、アジアのテイストや和風という独自性を持っているので、それらを分析し、時代に合わせていくことも重要です。日本で制作していることをポジティブに捉えて、ゲームの魅力を高めることに生かしたいですね。

早矢仕 日本やアジアの歴史・文化は、今では世界中の人に受け入れてもらえるテーマになってきています。その魅力は決してニッチなものではありませんが、今はまだ世界の隅々までは届けきれていないように感じます。「世界No.1のデジタルエンタテインメントカンパニー」を目指すなら、市場規模の大きい北米とヨーロッパの市場をターゲットとすることが必然になりますが、どのように強みを生かして届けられるかを考えていく必要がありますね。かつて15年ほど前に欧米向けであることを意識しすぎた結果、お客様の期待とは異なるものを出してしまった苦い経験がありますので、このような経験を繰り返さないように、もっと自分たちの強みを意識していきたいです。

より多くの人に受け入れられるタイトルを生み出し世界から評価されるゲームメーカーを目指す

安田 実は、会社からAAAタイトルを作れと言われたことはありませんし、自分からAAAタイトルを作りたいと言ったこともありません。しかし、企業がいかにか成長していくかを考えた時に、会社として規模の大きいAAAタイトルに挑むのは必然的な状況であり、同時に私自身が作りたいと思うゲームが結果的にAAAタイトルになっていくように思います。今後も『Rise of the Ronin』で得たノウハウを生かし

て、世界のより多くの人々により深く楽しんでもらえるようなタイトルに挑み続けます。そして、私たちのビジョンである「世界No.1のデジタルエンタテインメントカンパニー」につながる、何か「世界でナンバーワン」といえるような社会的評価、結果を出していきたいと思えます。

早矢仕 ゲームは、お客様のインプットがなければタイトル画面から先に進みません。だからこそ一人でも多くの人に遊んでもらうことが、私たちの存在価値です。より多くの人に受け入れてもらえる作品を出し続けていきたいですし、それが会社としての成長にもつながっていきます。AAAタイトルとは何か。面白そうだ、わくわくする、ヒットしそうだ……。お客様の潜在的な需要に応えているタイトルには、そういった雰囲気、オーラが感じられるものです。そのようなタイトルがAAAタイトルであり、こうしたタイトルを生み出せる存在であり続けることが、当社の持続的な成長の条件であり、「世界No.1のデジタルエンタテインメントカンパニー」につながると確信しています。

