

CEDEC2008 講演

今必要とされるゲーム プロデューズ

株式会社ゲームリパブリック
岡本 吉起
2008.9.10

プロデューサーとは

岡本関与の作品(プロデュース)

ロストワールド
天地を喰らう
エリア88
チキチキボーイズ
NEMO
VARTH
パニッシャー
ファイナルファイト
ストリートファイターII -The World Warrior-

スーパーパズルファイターII
スターグラディエーター
スターグラディエーター2
X-MEN VS. STREET FIGHTER
マーヴル・スーパーヒーローズ VS. ストリートファイター
MARVEL VS. CAPCOM CLASH OF SUPER HEROES
CAPCOM VS. SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001
バトルサーキット
ヴァンパイアセイヴァー
ヴァンパイアセイヴァー2
プレス オブ ファイアIII
カプコンスポーツクラブ
ポケットファイター

バイオハザード
バイオハザード2
ディノクライシス
バイオハザード3 LAST ESCAPE
バイオハザード CODE:Veronica
ディノクライシス2
ふしぎ刑事
鬼武者
デビルメイクライ

ス ス スーハ 多数の作品をプロデュース

ストリートファイターZERO
ストリートファイターZERO2
ストリートファイターZERO2 ALPHA
ストリートファイターEX2
ストリートファイターZERO3
ストリートファイターIII -NEW GENERATION-
ストリートファイターIII 2nd IMPACT -GIANT ATTACK-
ストリートファイターIII 3rd strike -Fight for the Future-
ストリートファイターZERO3
ストリートファイターEX2 PLUS
X-MEN Children of The Atom

ストライダー飛竜2
ゼルダの伝説 ふしぎの木の實
ゼルダの伝説 4つの剣
ワンピースマッシュ
デビルメイクライ2
ガチャフォース
アドベンチャークイズ カプコンワールド
アドベンチャークイズ カプコンワールド2
アドベンチャークイズ2 ハテナ?の大冒険
クイズ殿様の野望
クイズ三國志 知略の覇者

バイオハザード0
P.N.03
GENJI
エブリパーティ
ブレイブ・ストーリー 新たなる旅人
GENJI -神威奏乱-
FolksSoul -失われた伝承-
TOY HOME
Dark Mist
シャドウハンターズ
オーナーズチョイス

プロデューサーの定義

プロデューサーとは、映画やテレビ番組などの映像作品、ポスターや看板などの広告作品、音楽作品、テレビゲーム作品制作(製作)など、

**制作活動の予算調達や管理、
スタッフの人事などを司り、
制作全体を統括する職務。**

ディレクターよりも広範囲な権限を有し、
制作物の商業的な成否について責任をもつ。

ウィキペディア参照

各界でのプロデュース業

映画、テレビ、音楽業界でのプロデュース業
(勝手な想像)



「人を集める」

「お金を集める」

他には…

「肩から派手なカーディガン」 「ギロップンで朝まで飲む」

「何時でも『ちゃんおはよう～』」 「毛深い」

Game Republic

業界の構成

でも…

ゲーム制作のプロデュース業はちょっと
違う…？



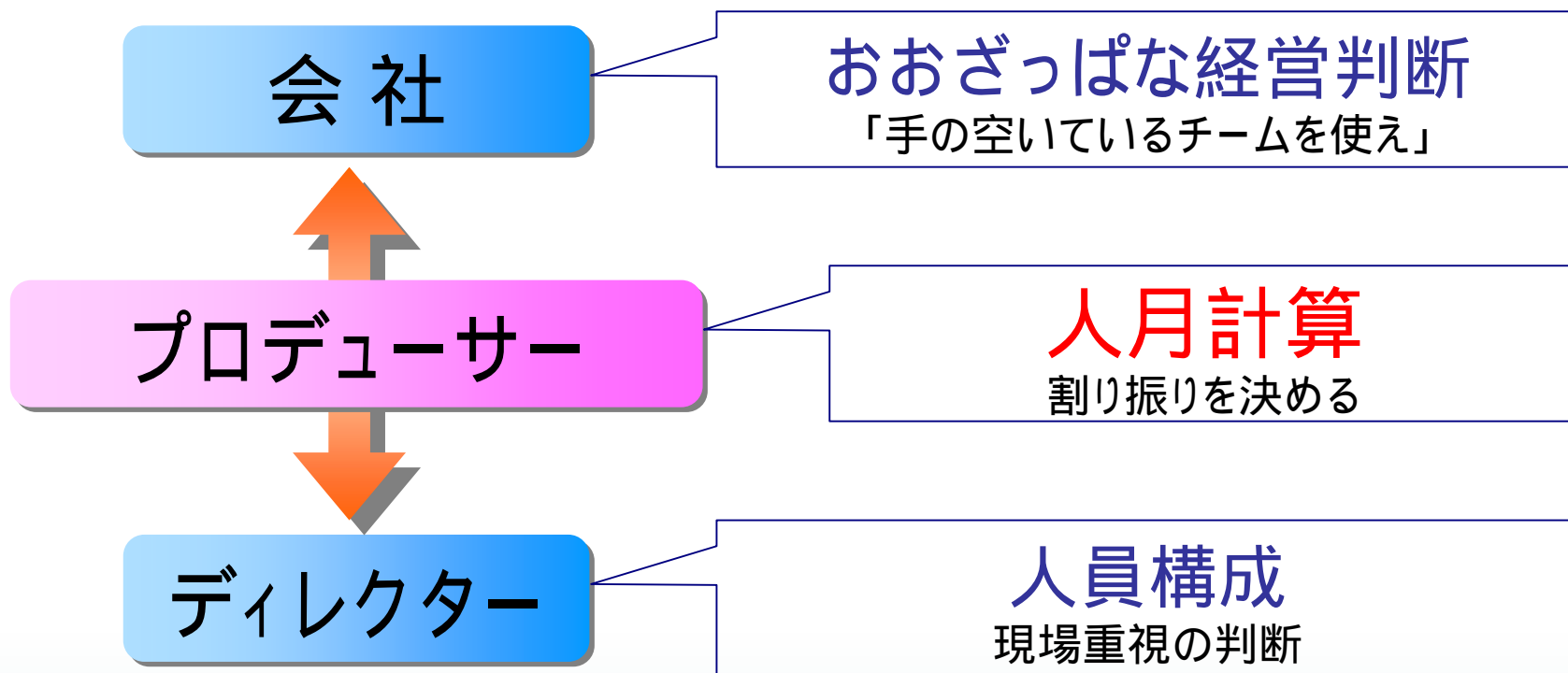
人員は最初からかなりの部分まで決まってる
予算も経営サイドが決めるのがほとんど

岡本が考えるゲームプロデュース業務

1. 人材確保
2. 資金管理 (=スケジュール管理)
3. クォリティコントロール
4. 人材育成
5. チームのガス抜き
6. プロモーション

岡本が考えるゲームプロデュース業務

1. 人材確保



岡本が考えるゲームプロデュース業務

2. 資金管理 (=スケジュール管理)

初期段階で企画を評価



スタッフ増員の時期と規模を判断

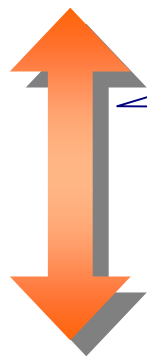


資金投入の効果に影響

岡本が考えるゲームプロデュース業務

3. クオリティコントロール

クオリティ向上の試み



本来対立する項目

経費の節約

チームを上手く動かし、
早くいいモノを作らせる

岡本が考えるゲームプロデュース業務

4. 人材育成



1.6 の二乗の法則

$$1 \times 1.6 \times 1.6 = 2.56$$

言われてやる

理由を納得

自発的にやる

最大の成果

岡本が考えるゲームプロデュース業務

5. チームのガス抜き

現場の愚痴を吸い取る

不満を上手く汲み取る役目

でも・・・

愚痴の原因を作っているのもプロデューサー

岡本が考えるゲームプロデュース業務

6. プロモーション (マーケティング)

どうやってユーザーに売り込み、
買う気にさせるか

それ以前に

どうやって社内に売り込み、
作る気にさせるか

岡本が考えるゲームプロデュース業務

1. 人材確保
2. 資金管理 (=スケジュール管理)
3. クオリティコントロール
4. 人材育成
5. チームのガス抜き
6. プロモーション

プロデューサーの
得意分野はそれぞれ

どこを見込んでどんな仕事を
させるかが、管理職・経営者の仕事

プロデューサーのポジション

岡本の信条

プロデューサーは職種のひとつ

管理されるスタッフよりエライわけではない

現場にとってのプロデューサー

問題の発生を未然にふせぐ
空気みたいな働きぶりが理想

人材と部署の プロデュース

1996年 カプコンでの開発統括

1996年、カプコンにプロデューサー制度導入

いままで現場で指導的な立場に立ってきた人材を「プロデューサー」に仕立てるよう指示

それまでのカプコン

アーケードでヒット

コンシューマ移植

ストリートファイター など



「ストII」シリーズは
1994年「スーパーストリートファイターII X」で完結

アーケード全体が徐々に停滞

1996年 カプコンでの開発統括

しかし1996年、『バイオハザード』がヒット



新しい時代

カプコンを支える看板タイトルとビジネスモデルが変わる節目

+

プロデューサー制度

長期的に稼げる体制づくり

開発陣全体の印象をかえる！

Game Republic

新しくプロデューサーを立ち上げるために

プロデューサー制度運用の必要条件

それなりの頭数がそろっていて、
それぞれに代表作があること

各自が明確なキャラクターを持っていて、
覚えやすいこと

プロデューサーのプロデュース

プロデューサーA

before

短髪にスーツの
サラリーマンっぽい姿



after

派手なチンピラ風に

プロデューサーのプロデュース

プロデューサーB

before

銀縁の四角メガネを
かけて、ザンバラ髪の
オタク風



after

CONTACTでござっぱり

プロデューサーのプロデュース

プロデューサーC

before



after



プロデューサーのプロデュース

各プロデューサーと同時に、岡本も広告塔に

実はイヤだった!!!



現場作業の時間がなくなるから

自分(岡本吉起)のプロデュース

岡本の新たなキャラ立て

オフィスにオモチャや時計をズラリ

テレビ映え、写真うつりのため

当時の岡本が行ったプロデュース業務

- 1 . プロデューサーのプロデュース
- 2 . 部署のプロデュース
- 3 . 各開発部のブランディング
- 4 . 会社のブランディング

欠品気味の法則

コレクションの共通点

人気商品の共通パターン

『手に入りにくい』



欠品気味の法則

欠品気味の法則

商品に新規性、話題性がある
・・・なのに手に入らない



欲しくなる
買えたら自慢できる

欠品気味の法則

『欠品気味の法則』が売上げを後押ししたと思われる例

『バイオハザード』

初期30万本 100万本超

『モンスターハンター』

初期100万本 230万本

ゲームリパブリックの 立ち上げと将来像

会社のプロデュース

2003年 ゲームリパブリック設立



ハードの世代交代の時期

ハードと同時発売の
ロンチタイトルが必要

開発会社がロンチタイトルを請負う利点

必要性が高いため売り込みやすい

過去の蓄積が役立たないため、(会社の)
歴史が浅いというハンデがない



PS3専用ソフト 『GENJI - 神威奏乱 -』

Xbox360専用ソフト 『エブリパーティー』

ロンチに似た状況

PS2専用ソフト『GENJI』

NHK大河ドラマ「義経」に合わせて
スケジュール厳守がロンチと同じ
大河に合わせた他の作品と比べ高いクオリティを見せる
ことで存在感を示す

PSP専用ソフト『ブレイブストーリー 新たなる旅人』

劇場用アニメとのタイアップ
こちらもスケジュール厳守がロンチと同じ

ロンチタイトルの難しい点

スケジュール最優先

他の要素は犠牲に・・・

ハードの売れ行きや客層が不明

半分は賭け、半分は誘導・・・



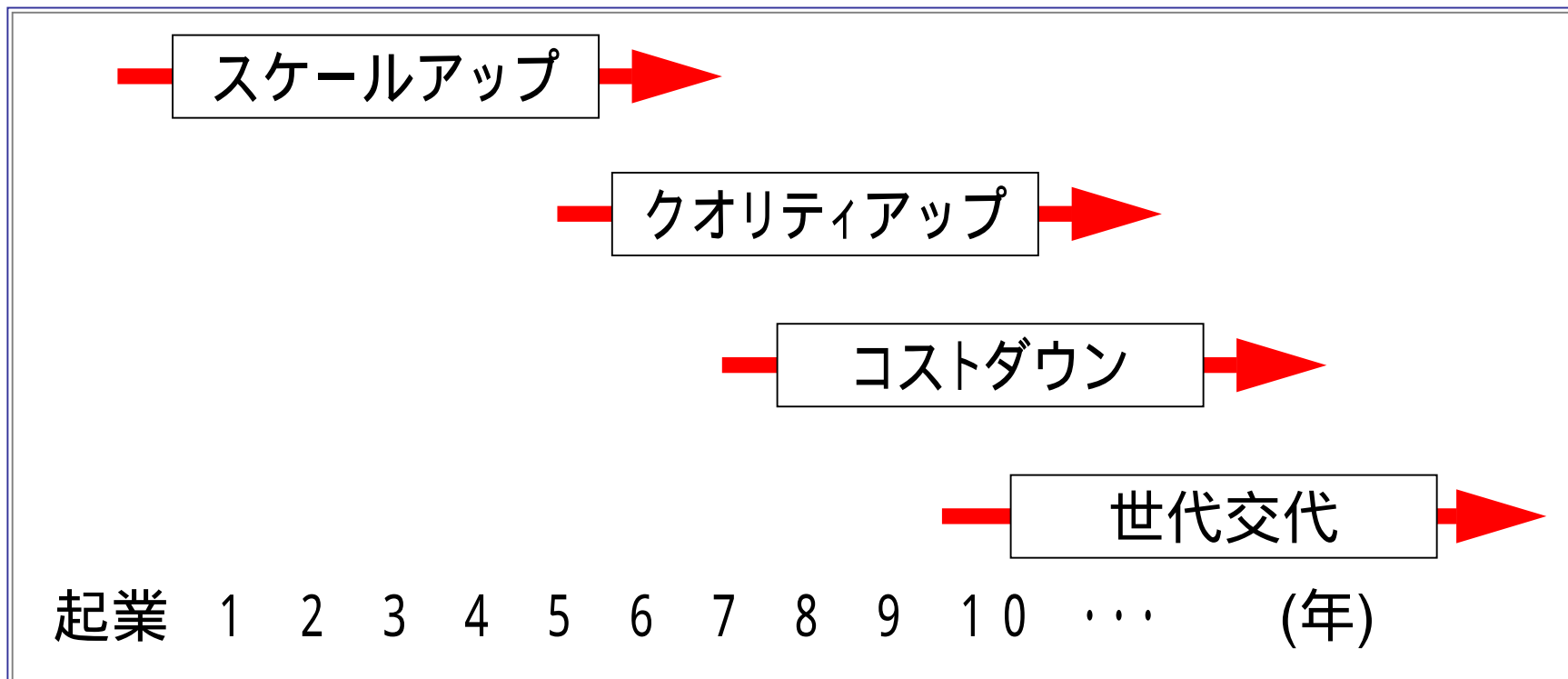
Xbox360専用ソフト 『エブリパーティ』

マニア向けと思われるXbox360にあえて
パーティーゲーム

「家族を説得する材料に」

「客層を広げる送りバント」

ゲームリパブリック 長期成長計画



1人 $\xrightarrow{300倍!}$ 300人 $\xrightarrow{300倍!}$ 9万人!?

ゲームリパブリックのクオリティアップ時代

その第一作・・・

ニンテンドーDS専用ソフト『ドラゴンボールDS』

9月18日 バンダイナムコゲームスより発売



©バードスタジオ / 集英社・東映アニメーション ©2008 NBGI

ゲームリパが贈る新世代の作品群にご期待ください！

Game Republic

ご清聴ありがとうございました

株式会社ゲームリパブリック
岡本 吉起