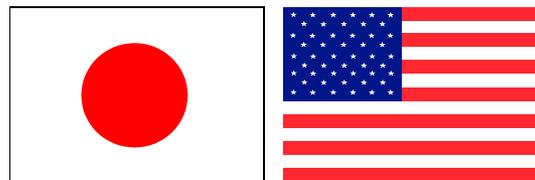


# はじめての日米共同開発

First-time JP-US Development Experiences



SQUARE ENIX, Inc.

塩川 洋介

Yosuke Shiokawa

松澤 雄生

Yuuki Matsuzawa

# セッションの構成

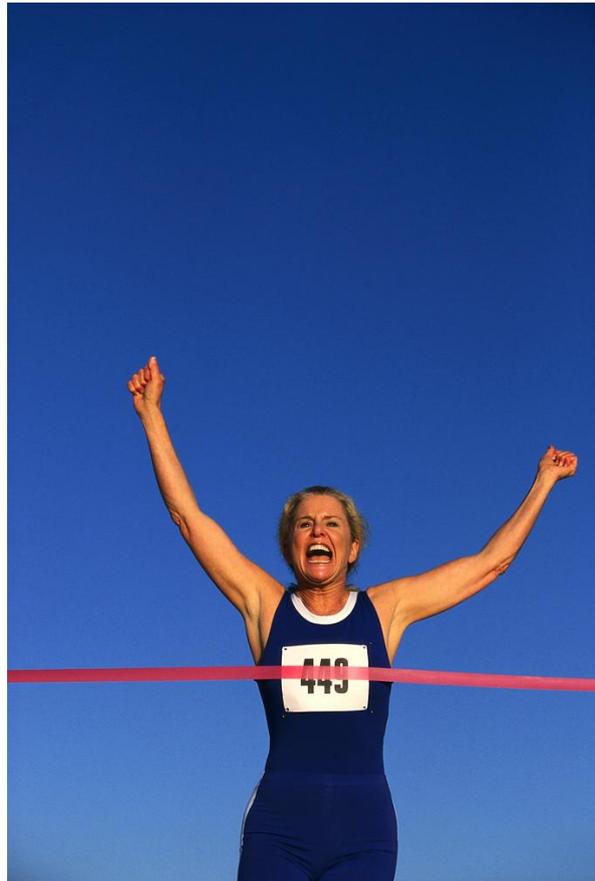
## Agenda

- セッションゴール説明(1分) Session Goal
- 講演者紹介(4分) Session Info
- 3つの体験談(18分) Three of our misconceptions
- まとめ(2分) Recap
- 質疑応答(5分) Q&A Session



# セッションのゴール

Session Goal



# 講演者の基本情報

Presenters

- 塩川 洋介 Yosuke Shiokawa



日本：ディレクター、プランナー



北米：クリエイティブディレクター

Creative Director

- 松澤 雄生 Yuuki Matsuzawa



日本：アートデザイナー



北米：コンセプトアーティスト

Concept Artist

# 講演者の基本情報

## Session Info

- 開発タイトル

- Currently working on a title in development



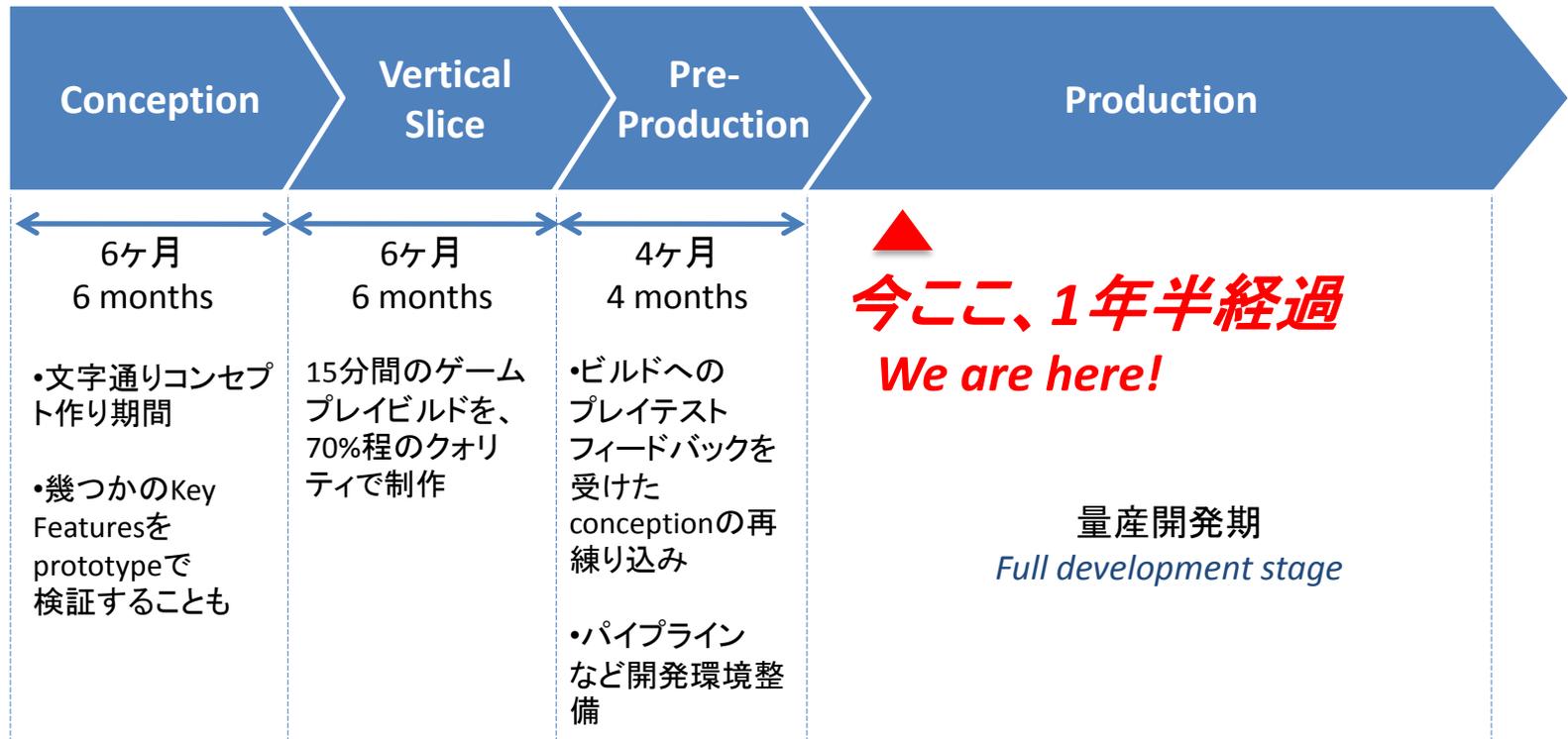
- 未公開新規大型プロジェクト
- 日米コラボレーション開発
- ワールドワイドに展開
- コアゲーマー向け
- Metacritic スコア90+
- AAAゲーム

# 講演者の基本情報

## Session Info

- 開発状況

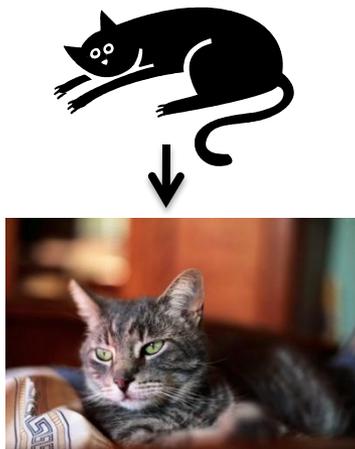
– Title in development

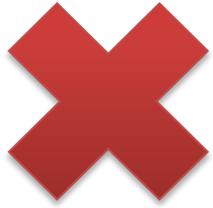


# 北米開発は、こんなイメージ...

Our Image of American Development...

- リアル志向 Focus on realistic games
- トップダウン意思決定 Top-down production model
- ドキュメント重視 Lots of Documentation





リアル志向？

Focus on realistic games?



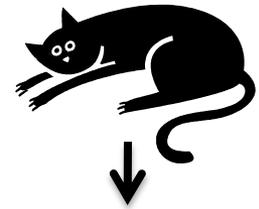
ファンタジー？

Fantastic?



ビリーバブル

Believability





トップダウン意思決定？

Top-down Decision Making?



みんなで決める

Group Decision Making



空気を読む

Reading Between the Lines





ドキュメント重視？

Lots of Documentation



むしろ想像以上！

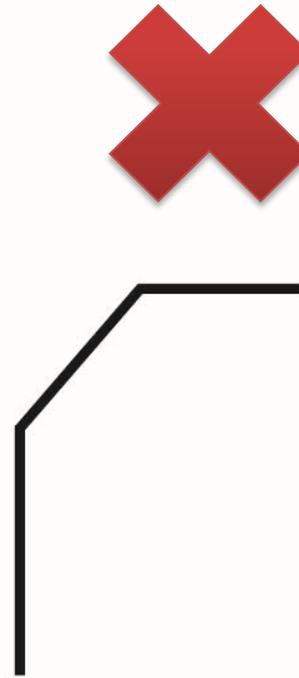
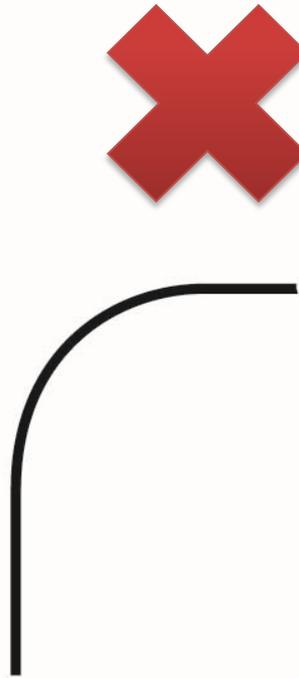
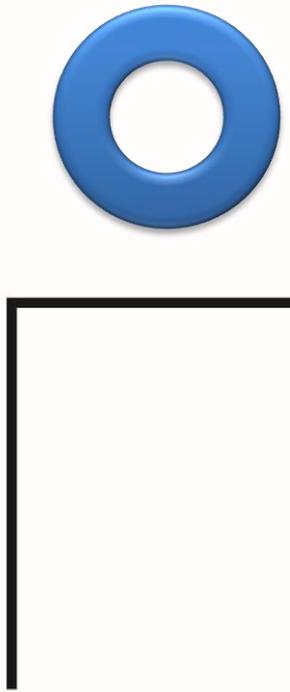
Yes – and even more than we expected!



バイブル

Bible





# まとめ

## Recap

- リアル志向 → ビリーバブル
  - Focus on Realistic Games → Believability
- トップダウン意思決定 → 空気を読む
  - Top-down production → Reading Between the Lines
- ドキュメント重視 → バイブル
  - Lots of Documentation → Bible

他にもこのような事例は多数。発見と驚きの毎日!  
There are far more instances—we're surprised every day!

# 最後に

Lastly...

- もしも今、日本国内開発プロジェクトに所属していたら、北米での経験をどう活かすか？
  - But if I'm working as a developer in Japan, how can I take advantage of these experiences?



1. ビリーバブル Believability
2. バイブル Bible
3. 空気を読む Reading Between the Lines

本日は、ご静聴ありがとうございました。

Thank you for your time!

# 質疑応答

Q&A Session