

猿楽庁のこと

2010.09.01.



ざるがくちょう

株式会社 猿楽庁

橋本 徹

猿楽庁って？

チューニングって？

よくある質問

歴史

1962年	兵庫県に生まれる	
1980年	大学入学	ゲーム&ウォッチ 発売
1983年		ファミリーコンピュータ 発売
1984年	任天堂(株)入社	
1989年		ゲームボーイ 発売
1990年		スーパーファミコン 発売
1994年	スーパーマリオクラブ配属	セガサターン、プレイステーション 発売
1995年	任天堂(株)退職	
1996年		NINTENDO64 発売
1997年	(株)マリーガルマネジメント入社	
1998年	猿楽庁立ち上げ	ドリームキャスト 発売
2000年		プレイステーション2 発売
2001年	(株)猿楽庁設立	ニンテンドーゲームキューブ 発売

マリーガルの精神



マリーガルマネジメントのポリシーは、
クリエイター・ファースト

今の組織を渋谷区渋谷に立ち上げるにあたり、
マリーガルマネジメント本社の所在地であった
渋谷区猿楽町の「魂」を忘れないように！
という思いを込め、糸井重里さんに
「猿楽庁」と名付けていただきました。

チューニングという言葉の誕生

猿楽庁の仕事を一言で言い表す言葉を考えよう



ビデオゲームを面白いものにする

ビデオゲームを遊びやすいものにする

ビデオゲームをハイクオリティにする



楽器や車と同様、ゲームをチューニングする

チューニングの役割

満足度

最高に面白い！

感動した！

もっと遊んでいたい

面白くてやめられない

楽しい

新感覚

時間を忘れた

わかりやすい

親切設計

難なくプレイ

気持ちいい

分かりやすく、ストレスが無い

あっという間だった

時間つぶしにはなる

イマイチ

不親切

飽きた

つまらない

行き詰まって進めない

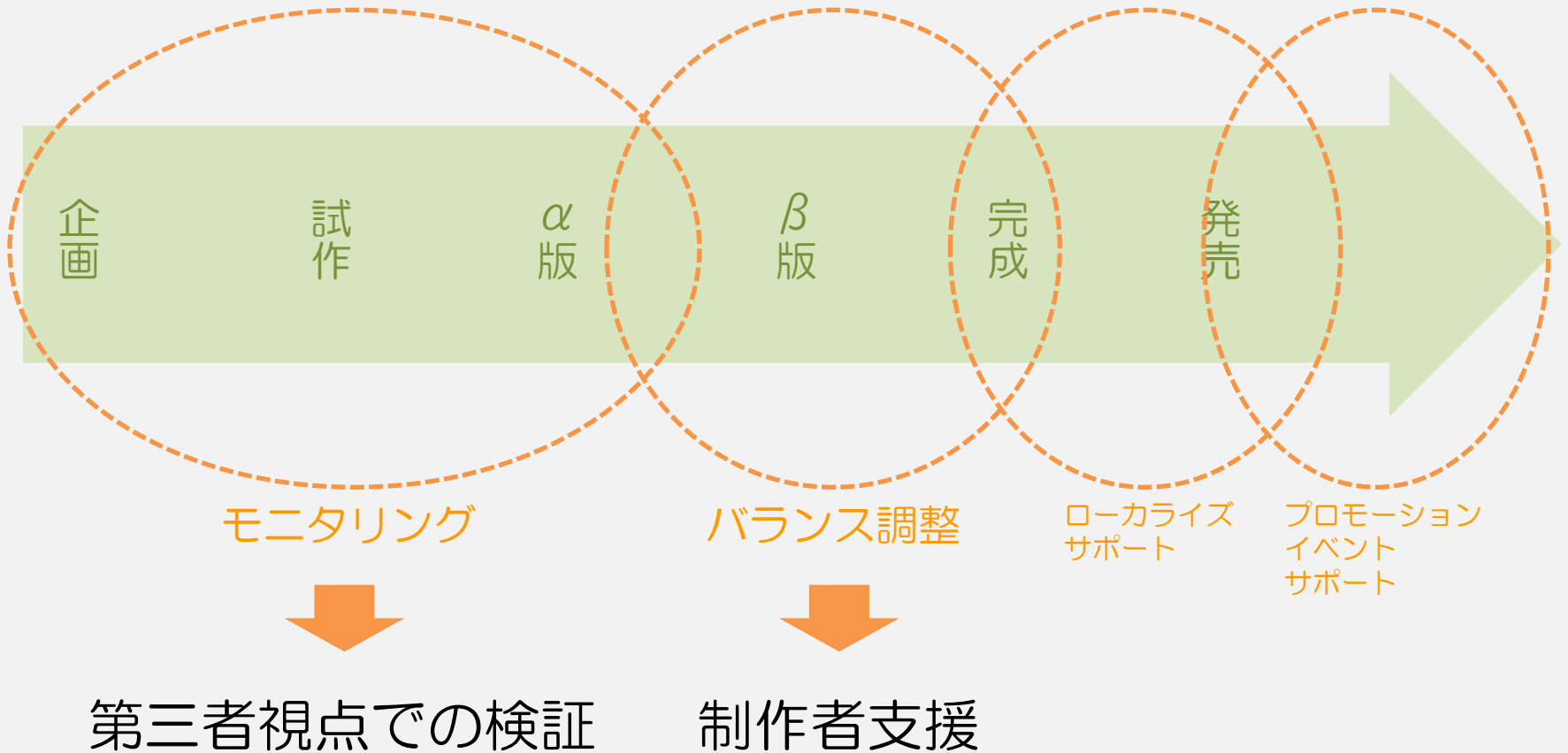
バグが無く、プレイできる

買って損した

買わなきゃよかった

金返せ！

いつ、何ができるの？



モニタリングって

- ・ スタッフ数名による検証業務
- ・ 第三者視点（ユーザー視点）による客観的検証
- ・ 個人レポート作成→ディスカッション→サマリーレポート作成（納品）

チューニングって

- ・ 客観視点での制作支援業務
- ・ パラメータの調整から敵の配置、パズル面の作成まで
- ・ ツールを使用した社内業務、もしくは、制作現場への派遣業務

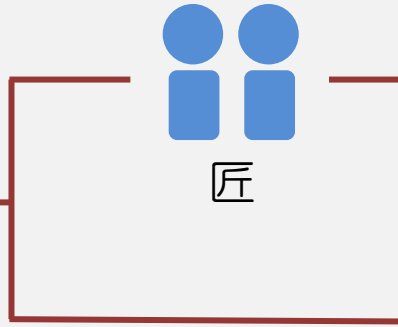
チューニングスタッフ



長官
(橋本 徹)



副長官
(小島 尚也)



匠



隊員



隊員



ビデオゲームの
チューニング



パチンコ・パチスロの
チューニング

猿楽庁のスタッフは、

エンターテインメントの世界で頑張る全ての人を応援します。

どんなケースでの依頼があるんですか？

- ・ 企画書を作ってみたけど、これで大丈夫だろうか？
- ・ 企画書が上がってきたけど、この内容で進めて大丈夫だろうか？
- ・ シリーズ物だけど、新規ユーザーを取り込む要素がほしい
- ・ 制作現場に新鮮な風を送り込んでほしい
- ・ 一般の人のプレイ感想をまとめてほしい
- ・ 人手が足りない
- ・ ずーっと作っていたら難易度バランスが分からなくなってきた
- ・ 実際の子供の意見を聞きたい

などなど・・・

モニタリング、バランス調整以外に何かできますか？

- ・ 企画書やプレイヤブルなゲームの評価
- ・ 書籍などの編集協力
- ・ 映像撮影協力
- ・ グッズなど販促物の企画提案
- ・ イベントの企画・運営・サポート
などなど

チューニングできるのはビデオゲームだけですか？

- ・ アーケードゲーム、モバイルゲーム、ブラウザゲーム、ソーシャルゲーム、パチンコ、パチスロ、PC用ソフト、Webサイト、カードゲームなどなど

どうやって依頼をすればいいんですか？

- ・まずはお電話かメールをください
どんな些細なことでも、どんな無茶なことでも結構ですので

何か試食的なメニューはありますか？

- ・簡易モニタリングレポート
制作中のゲームを1~3名でプレイし、客観視点のモニタリングレポートを作成して納品いたします。
- ・企画ミーティングへの参加
制作の進捗状況に合わせて（状況を判断して）、猿楽庁スタッフが企画ミーティングに参加させていただき、その場でチューニングを行います。