



PlayStation®Move

**CEDEC2010**

# PlayStation®Move タイトルの作り方

～ SCE JAPANスタジオの場合

2010. 09. 02.

株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント  
Worldwide Studios  
JAPANスタジオ  
制作部

PS Moveとは？

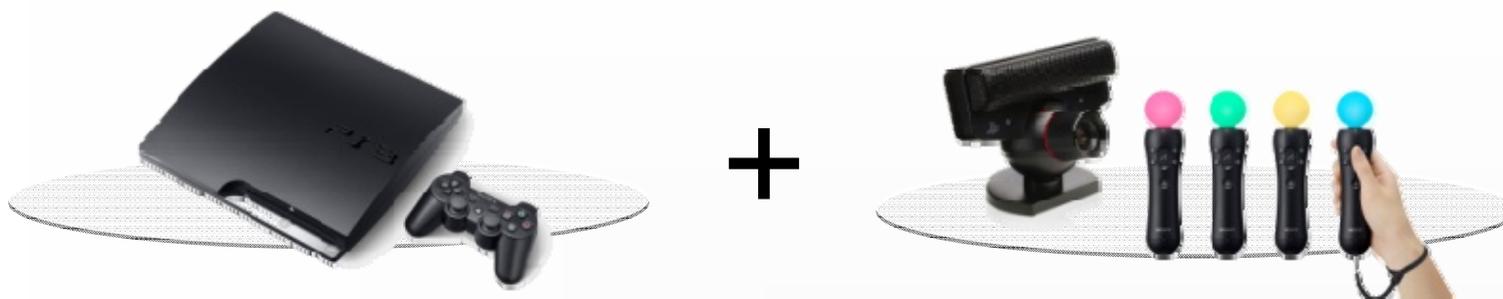
事例紹介 4ケース

まとめ

Q&A

# PS Moveとは？

PlayStation®3の  
『リアルで高画質な世界表現』と『正確で直観的な操作性』を融合



## PlayStation®3のゲームの幅をさらに拡大



## 特徴

- Precise(高精度)**
  - ▶ 非常に高い精度で位置・状態情報を取得
- Responsive(リアルタイム性)**
  - ▶ 遅延のない自然な操作感を生み出す
- Immersive(没入感)**
  - ▶ ワイヤレス・軽量でゲーム体験を邪魔しない



- 3D空間位置検知のためのPS Eye + RGB LEDスフィア
- 加速度、ジャイロ、地磁気センサ
- モーションコントロールに最適化したボタン類
- 振動機能
- 同時に4台のモーションコントローラ使用可能
- Bluetooth 無線接続
- リチウムイオン充電電池内蔵
- USB端子(拡張機能)

- **直感的**
  - ▶ 誰でもプレイできる、プレイしているのを見ると楽しそう
- **活動的**
  - ▶ 体を動かして、より健康的なイメージ
- **簡単**
  - ▶ ユーザーが覚えなければならない事を極力排除する
- **ソーシャル**
  - ▶ 家族、友達と一緒に遊ぶと数倍楽しい

**アイデア次第で比較的ローコストなタイトル制作も可能**

## 事例紹介 4ケース

## ■ 我々が目指す『PlayStation®Move』タイトルとは？

**直感的操作で簡単に遊べる**

**ゲームが不得意な人も、気軽に遊べるゲーム体験**

といったことを踏まえて、  
JAPAN Studio内にプロジェクトチームが発足

## ■ 直感的操作とは？

コントローラは全て実行動の置き換え

モーションコントローラは実物の「見立て」が一番素直な使い方のはず

### では何に **見立て** るか？

ペン・ライト・あみ



ゲーム化へ！

バット・ラケット・銃



他スタジオがゲーム化へ

鞭・うちわ・スコップ



ゲーム化へ至らず



2010年10月21日発売

PlayStation®Moveで  
エガク、ウゴク、カナデル

クリエイティブ・エンタテインメント

単機能：『ペン』に見立てたケース

目的：

**PlayStation®Move** ならではの新しい遊びを創出

## 〈重視した点〉

- 直感的に理解できるわかりやすさ
- ありそうでなかったもの

**<アイデア>**

**“えかきうた”**

**・メリット**

**⇒遊びの目標設定が可能**

**⇒UGCとしての可能性**

**〈アイデア〉**

**“えかきうた”**

**・デメリット**

**⇒海外には類似する遊びがない**

**⇒翻訳が困難な歌詞のニュアンス**

**“歌詞にあわせて絵を描く”から、  
“絵を描くことで音を奏でる”へ**



無限回廊。

# 光と影の箱

Sony Computer Entertainment Inc.



単機能：『ライト』に見立てたケース

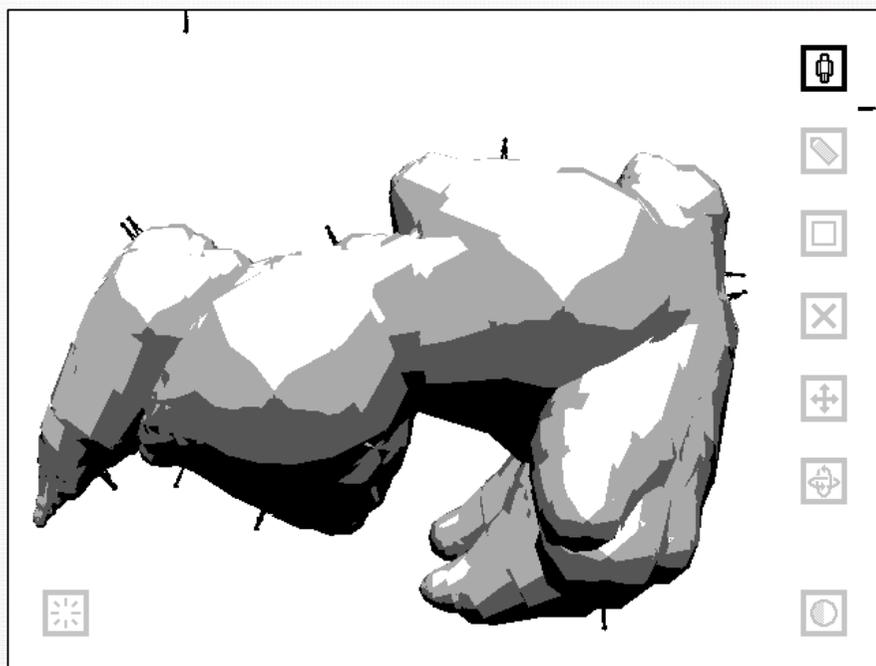
## 前作から「不思議」というコンセプトを 引き継ぐ系譜作品の創出



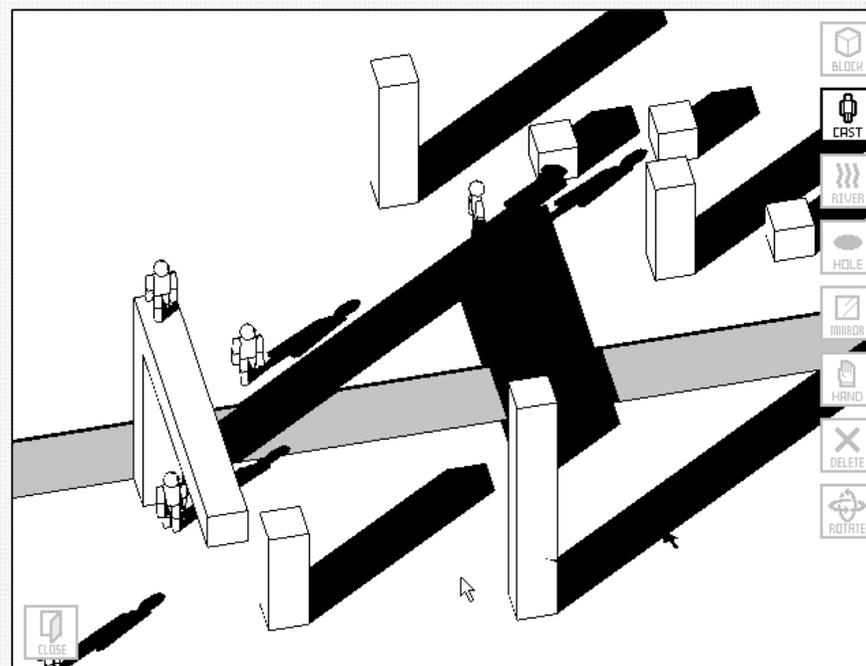
藤木淳氏（日本学術振興会特別研究員）



『Outliner』



『Shadow-dependent Field』



## 2Dと3Dの交錯

→影の変化によって意味の変わるフィールド

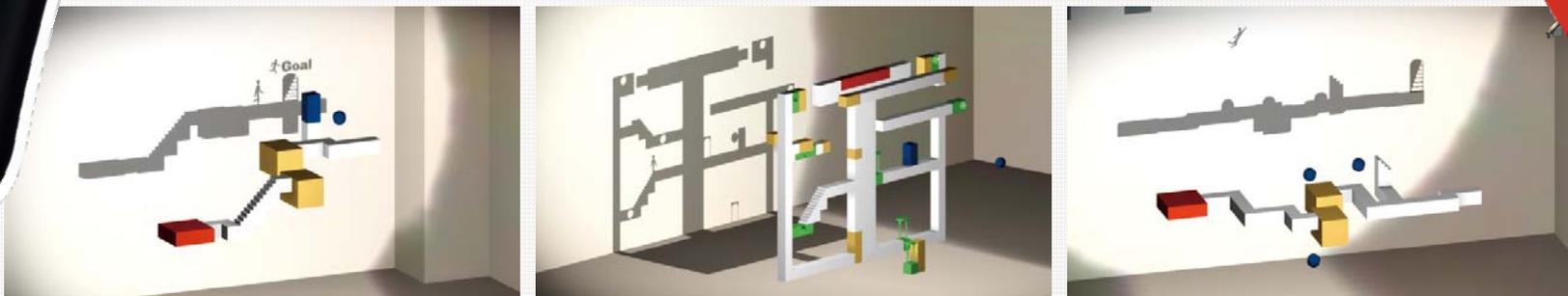
## 環境の操作

→キャラクターではなく光を操る

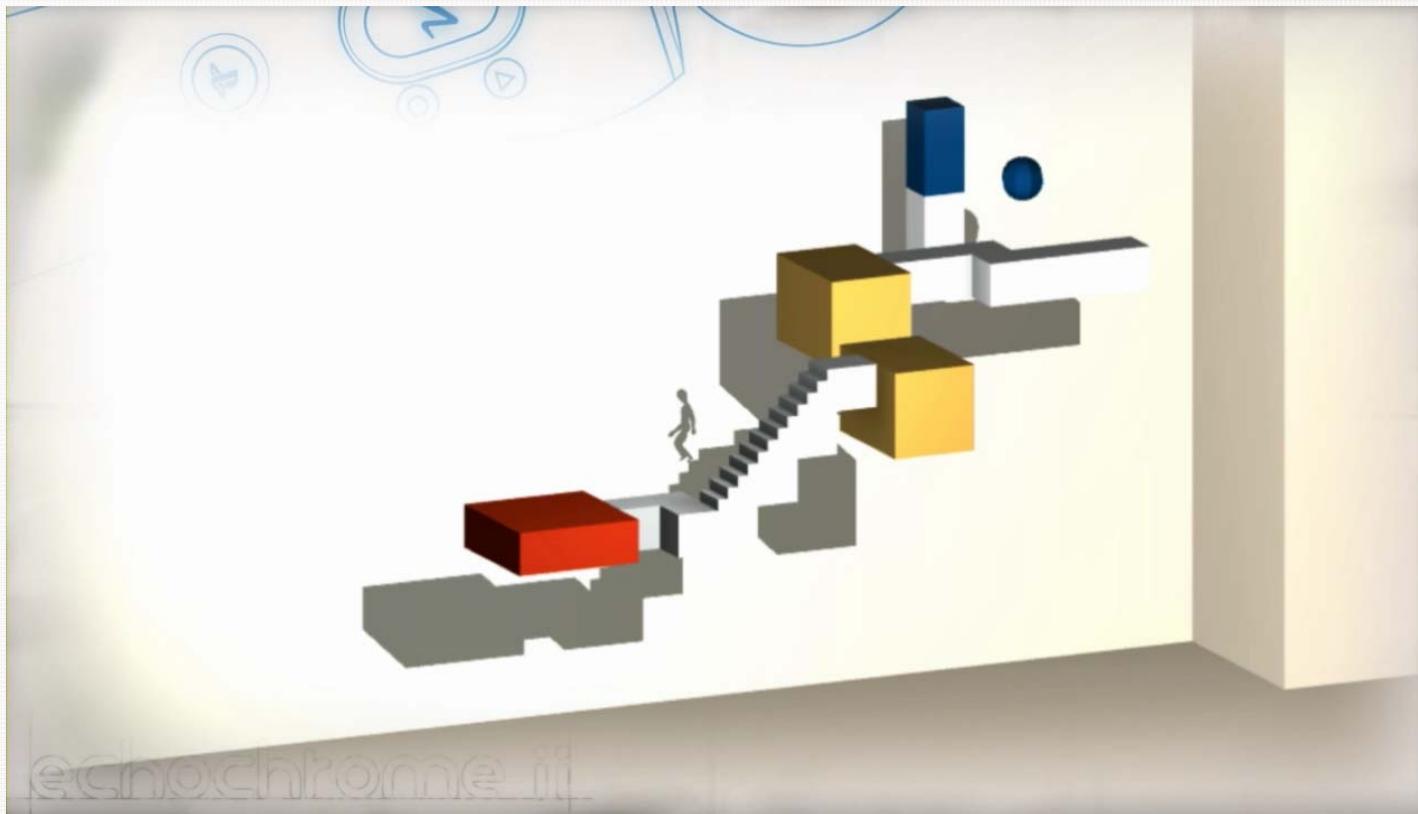




テレビの外の光 = PS Move  
テレビの中の影 = フィールド



# 完成した企画



## 「惑星軌道」

The best position for playing echochrome ii



## 「スポットライト」



人間の動きと、ゲーム内の動き、そのトレードオフの見極め



高精度ゆえの悩み。  
それを逆手にとった打開策！



**「光をかざすだけで不思議が起こる」**

そぎ落としたそのシンプルさで  
ゲームへの没入を深める。





- タイトル名：フリフリ! サルゲッチュ
- ジャンル： アクション
- 発売日： 2010年 発売予定
- CERO： 審査予定

『複数の道具』に見立てたケース

# 映像紹介



“サル”でもわかるシンプルな見立て



PS Move

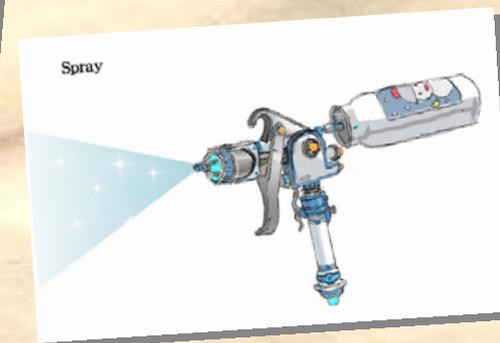
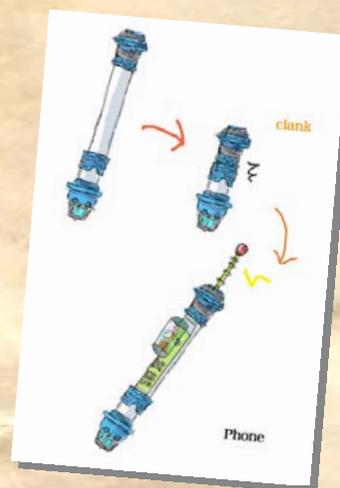
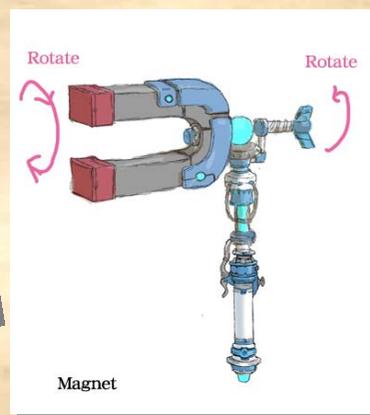
=

ゲットアミ



## 登場ガチャメカの模索

- PS Moveから想起されるモノ
- シリーズ通じて登場するモノ





# PS Moveでしかできない 新しい『サルゲッチュ』の創出

～ “アナログコントローラー” から “PS Move” へ ～



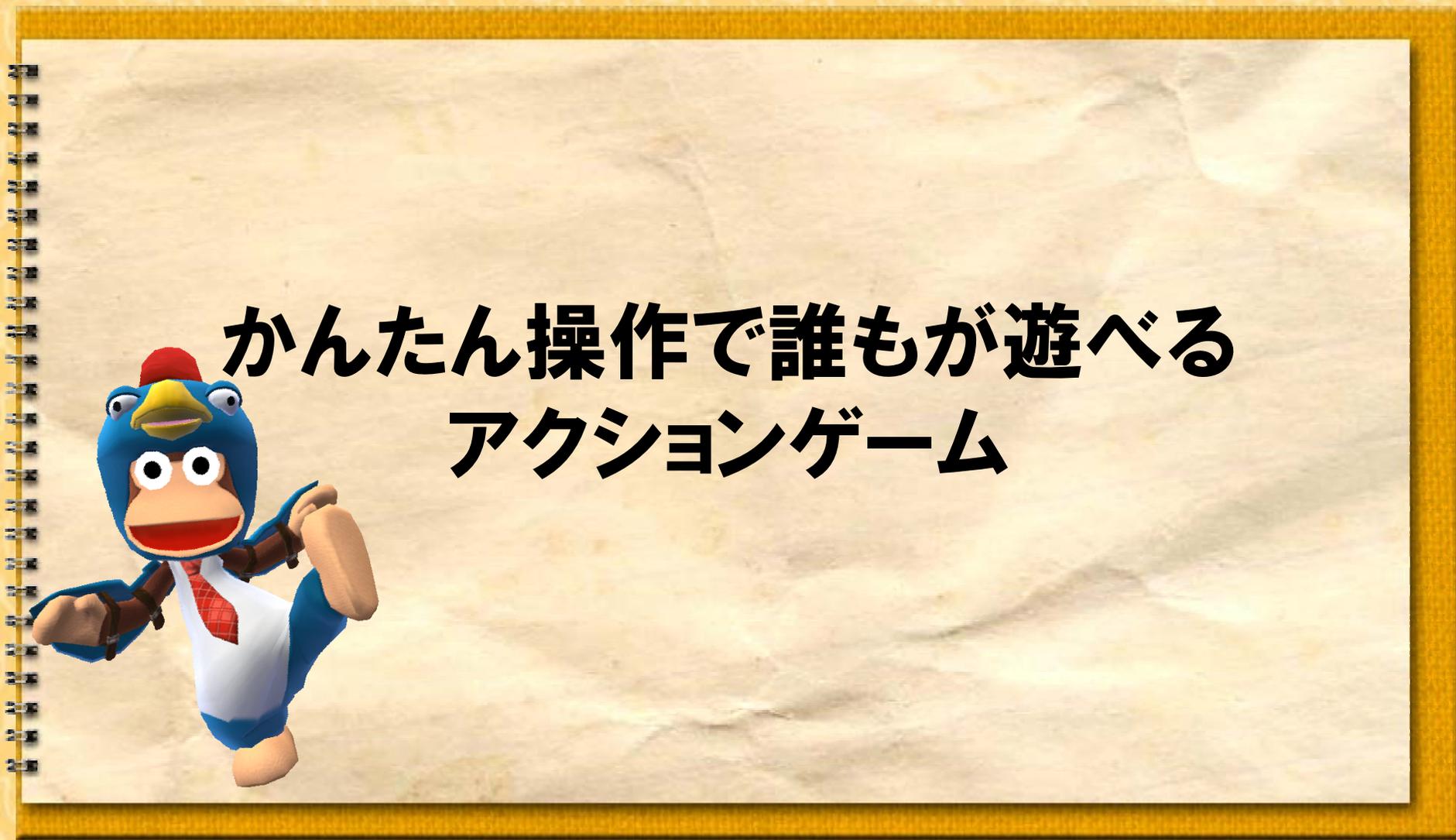
## “体験型”アクション追求のために

シリーズ通してのゲームルールを変更

- ゲーム視点の変更
- 追いかっこから対決へ
- 自由移動の変更

⇒ “リアル”サルゲッチュの誕生





かんたん操作で誰もが遊べる  
アクションゲーム





2010年10月21日発売

イスにまたがりスベリだせ！  
超体感 街中スベリ降りゲー！

見立てないケース

「街スベリ」は PlayStation®Move を  
何にも見立てない

もっと普遍的な使い方で  
デュアルショックとは異なる  
奥深いアクションゲームの  
新操作体系を模索する。

ボタンではない  
モーションによるアクションの発動

**ジャンプ**

うえ  
上に  
ふ あ  
振り上げる

An illustration of a character in a white shirt and glasses, holding a PlayStation Move controller. The character is in a jumping pose, with their right arm raised. A large yellow arrow points upwards from the controller. The background is a dark grey square with a white border.

**ハッスルダッシュ!!**

すい へい  
水平に  
つ だ  
突き出す

An illustration of a character in a white shirt and glasses, holding a PlayStation Move controller. The character is in a running pose, with their right arm extended forward. A large yellow arrow points to the right from the controller. The background is a dark grey square with a white border. In the bottom left corner, there is a small inset image of a character running in a game.

体感度合いが非常に高く楽しい。



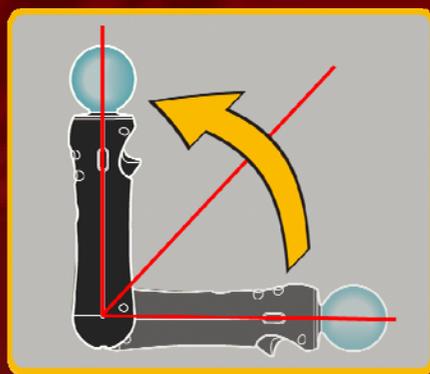
人によって入力動作が異なる。



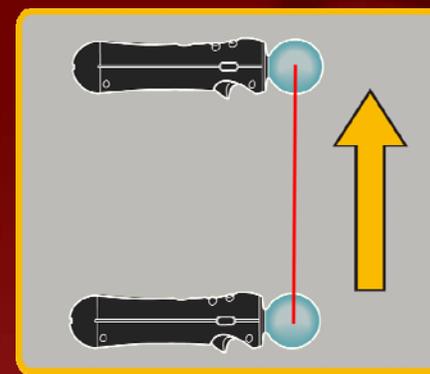
“高く振り上げる”という言葉から行う動きが人によって異なる

体感的な面白さを維持しつつ、  
誤爆の少ないアクション操作を実現させるために

■ 判定方法と判定処理の順番が重要(複数の条件判定)



PITCH角度

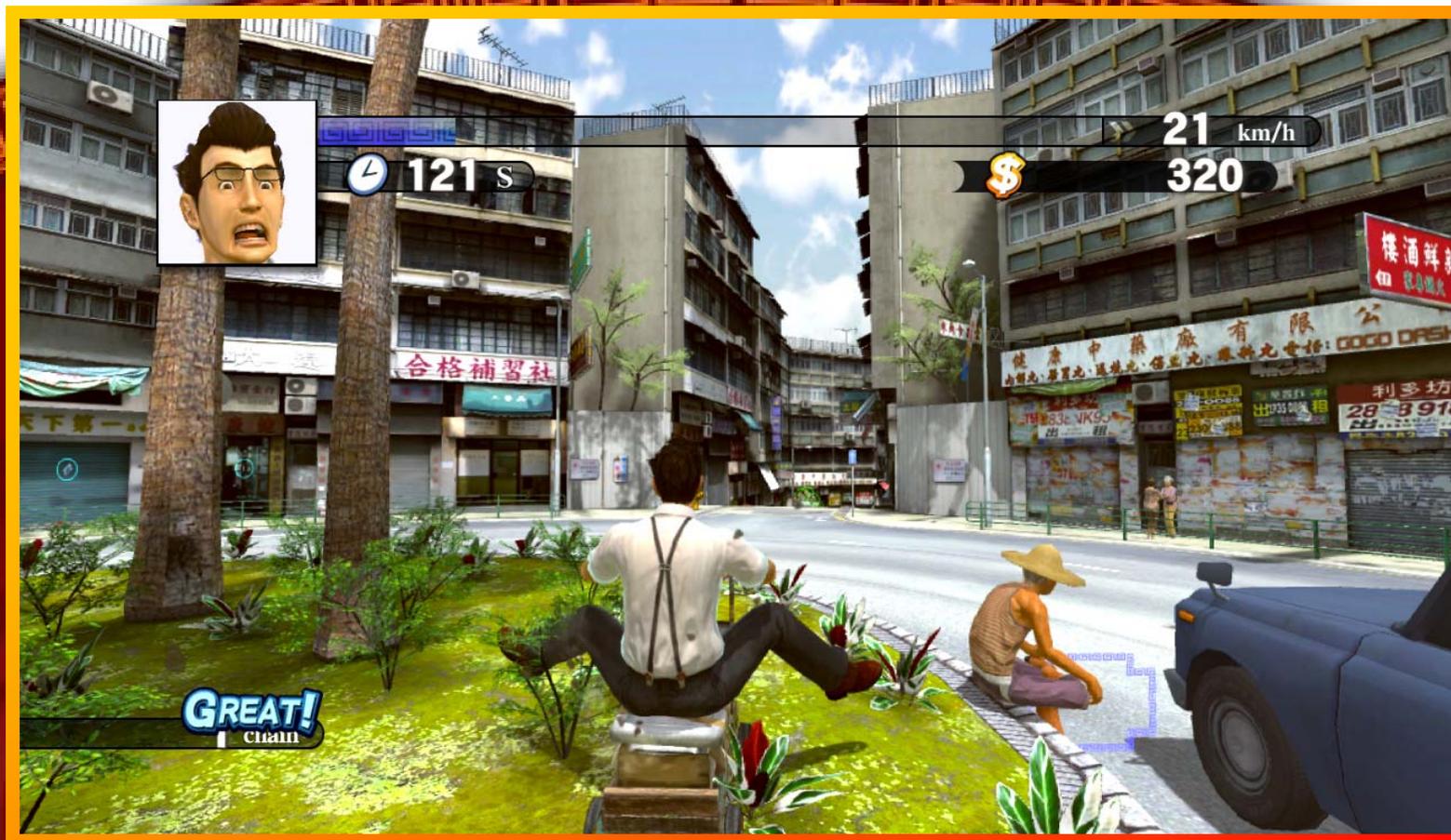


スフィア移動距離

**体感的な面白さを維持しつつ、  
誤爆の少ないアクション操作を実現させるために**

- モニター会やチューニングテストでの1cm単位でのパラメータ調整。
- 丁寧なチュートリアルでとにかく正しい動きを「絵」で伝える。
- ゲーム内に感度設定ができるオプション項目を設置。

# 映像紹介



モーションコントロールならではの  
体を動かす体感度の高い操作  
+  
緻密なアクション操作を生かした  
スピードアクションゲーム

まとめ

### PlayStation®Move開発の良いところ

**アイデア重視のコンパクトなゲーム制作も可能！**

**小さな新しい発想がゲームとしてカタチになる！**

**入力が変わることで「新しい」体験へ生まれ変わる！**

**PS3®の高スペック+モーションコントロール**



### ■ PlayStation®Move開発の苦労した点

自由度の高い入力であるがゆえの、シンプルなゲームルールの必要性

人それぞれ異なる「幅のある入力」への対応

試行錯誤、トライ&エラー、ユーザーテストの重要性

## ■ 「見立て」の多様化と「見立てない」の可能性



**見立てる対象はまだまだ眠っている！**

身の回りのもの・操縦するもの……

直感的な体感操作はやっぱり楽しい！

**「見立てない」という考え方**

既存のシステムに**体感入力**として PS Move を導入



**面白さの増幅・まったく新しい楽しさへの発展**

## ■ アイデア優先の小規模チーム開発

どのゲームもチーム構成は10名強から30名程度

→ アイデア優先 & 小規模なチームは日本の開発スタイルにマッチ

創意工夫や前向きな試行錯誤

→ ゲーム開発の楽しさの原点を思い出させてくれます。

**今がチャンスだ！ PS Moveやろうぜ！**

# Q&A