



デモンズソウルのゲームデザイン

梶井 健
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント

宮崎 英高
株式会社フロム・ソフトウェア



第1部 プロデューサーの視点から

梶井 健
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント

近年のゲーム制作①

◆ハードの進化

ゲーム機の映像・音声は、技術の進歩と共に更なる高度な表現が可能となり、そのインタラクティブ性を考えると、ゲームはエンタテインメントの表現方法として、**現時点では最高レベルのものであると考える。**

◆その効用

CGによるリアルな表現、目を引く演出などは、世界観、ストーリーなどを、よりユーザーに分かりやすく伝えることが可能となり、以前より容易にプレイヤーに没入感与えることができるようになった。それは、それまでのいわゆるゲームユーザーのみならず、**広く一般層のユーザー獲得へと繋がっていったと考えられる。**

◆その一方、制作現場は

一人のデザイナーの閃きを少人数で制作する形態から、大規模なスタジオ制作の形態に移行していくこととなり、それは**制作費の高騰を招く。**

近年のゲーム制作②

◆制作費の高騰

それはゲーム制作のリスクの高まりを意味し、制作を進めるタイトルは、**当然、リスクの軽減を考えなければならない。**

◆制作するタイトルのリスク軽減

「より売れると思われるタイトル」を制作する。しかし、それは**マーケティングを重視した制作スタイルを余儀なくされる。**

◆マーケティングを重視した制作スタイル

制作側が...

「**何を作りたい（何が面白い）**」ではなく、
ユーザーが...

「**何を求めているか**」から制作がスタート。



近年のゲーム制作③

◆「その結果」制作する作品の方向は・・・

万人が遊びやすく、目を引く美しい演出を施した、

- 売れたタイトルの続編
- 既に人気のある原作のゲーム化
- 人気のあるタイトルの模倣

が多くなっていくのではないか・

◆「その方向」は間違いではないが・・・

しかしその一方で、その制作スタイルがメインとなることで、

「チャレンジ的な作品」を制作しにくい状況を生み、

多くの新しい「閃き」を埋没させることになるのではないだろう

そして、それは「ゲームのマンネリ化」へと繋がっていくの

ではないか。は少しずつ、しかし確実に「飽き」を呼び、

飽きは、「ユーザー離れ」を起こし、ユーザー離れは、

ゲームそのものの「衰退」を意味する。

現在の市場に於けるDemon's Souls①

◆そんな思いから…

Demon's Souls は「**原点回帰**」をベースコンセプトに。

ゲームの面白さとは、何だろう！？から考え、

「時流に乗っている・売れそう」という発想はひとまず横に置き、

「**オリジナリティがある・面白い**」ということを最優先させて企画作りをスタート。

◆そのことから…

- グラフィックの進化よりも「**プレイ(遊び)に重点を置き、その進化**」を!
- ストーリーやムービー演出よりも、「**プレイヤーの想像力を掻き立てる設定や演出**」を!
- 「**制作スタッフが本当に面白いと思える、妥協のない作品**」づくりを!

以上、三項目を意識して制作進める。

現在の市場に於けるDemon's Souls②

◆しかしそれは、近年のそれとは相反するもの…

あくまでも「**ゲーム主体の制作スタイル**」の実践。

かつては当たり前であったが、近年の「マーケティング主体の制作スタイル」とは相反するものであり、それは「**大きなリスク**」を伴う。

それは現在のユーザーの嗜好、他の作品の傾向などを鑑みたときの「**作り手側の意識**」も含め、非常に困難(不安)を伴うことであり、ある意味「**チャレンジ**」であるといえよう。

しかしその実践により、ゲームの原点に立ち返り、じっくり丁寧に制作された「Demon's Souls」は、オーソドックスでありながら、「**チャレンジ**」的要素を併せ持つ、**現在の市場に於いては、数少ないオリジナリティ溢れる作品**になったと考える。

最後に・・・

◆「チャレンジ」。だからこそ意義がある

「ゲーム主体の制作スタイル」・・・

かつては当たり前であったその制作スタイルの実践は、現在のゲーム業界がおかれている状況では、大きなリスクを伴う「チャレンジ」である。

しかし、だからこそ、そこから生まれる作品を市場に投入することは、そういった作品が減少している今、非常に意義があると考ええる。

- それは、「発売タイトルの多様化」が「市場の活性化」を促し、
- ひいては、ゲーム業界全体の発展に繋がっていく。



誤解を恐れず・・・

- ◆ 「Demon's Souls」的制作スタイル(作品も含め)
マーケ主体のステレオタイプな作品づくりに対し、少しでもゲーム主体の創造性を追及するアンチテーゼになればと考える。

「ゲーム」はいろいろあるから楽しい！のです。





第2部 ディレクターの視点から

宮崎 英高
株式会社フロム・ソフトウェア

最初の手がかり

- 我々の「作りたいもの＝面白いと思うもの」は何か？
梶井プロデューサーと話す中で見えてきたもの
 - ダークファンタジーの世界観
 - 剣戟のアクションRPG
 - 探索、発見、強敵、攻略
 - 「ゲームらしい」ゲーム
- ベースコンセプトは「**原点回帰**」



原点回帰のドリルダウン①

- 原点回帰とは？
必要なのはゲームプレイの「達成感」
- 達成感を得る手段として、まず古典的なものを用意
 - 強敵の撃破
 - レアアイテムの発見
 - ステージクリア…
- 「成功」を、達成感につなげるためには、対極の「失敗」が必要
 - 最も分かり易い失敗＝「死」



原点回帰のドリルダウン②

- だが、単純な原点回帰では
現代のユーザーには「刺激」が足りない
（「飽き」がきている）
- 刺激の1つは、PS3の性能を活かした演出、空気感
＝原点では実現できなかったもの
だが、それだけでは、他の次世代タイトルと差別化できない
- **原点回帰を支援する、新鮮な刺激が必要だ**
かねてから考えていた「ネットワーク」はどうだろう？
 - この体制ならオリジナルサーバもありか…？という下心も



刺激としてのネットワーク

- デモンズのネットワーク解釈
 - ネットワーク=ゲームプレイに刺激をあたえるもの
 - ネットワーク≠マルチプレイのためのフィールド
- ネットワークによる刺激は、その先に誰かがイメージできる
だから、刺激は特別な意味(「感情」)を持つ
- デモンズを
ゲームプレイを豊かにする特別な刺激のありかとして
ネットワーク(他のプレイヤー)を利用するゲーム
としてデザインしよう



ゲームプレイを邪魔しない

- ネットワークが豊かにする「ゲームプレイ」とは
シングルゲームプレイを指している
- だから、ネットワークが(豊かにするべき)
シングルゲームプレイの「よさ」を損なってしまつては本末転倒

シングルプレイの「よさ」

= 自分のペースで気ままにプレイできる

シングルプレイの「よさ」を損なう要素

= わずらわしさ、コミュニケーションの負荷



負荷を抑えたネットワーク

- コミュニケーション負荷を抑えるためには、どうしたらいいか？
- 手掛かり: 電話とメール
なぜ、メールの方が圧倒的に「敷居が低い」のか？
- コミュニケーションの同時同場性の問題
同時同場性が拡張されるほど、負荷は低くなる
現行ネットゲームは、同場性は拡張するが、同時性は拡張しない
⇒ **非同期ネットワークという発想**
- コミュニケーションの身体性の問題
- コミュニケーションの即応性(?)の問題



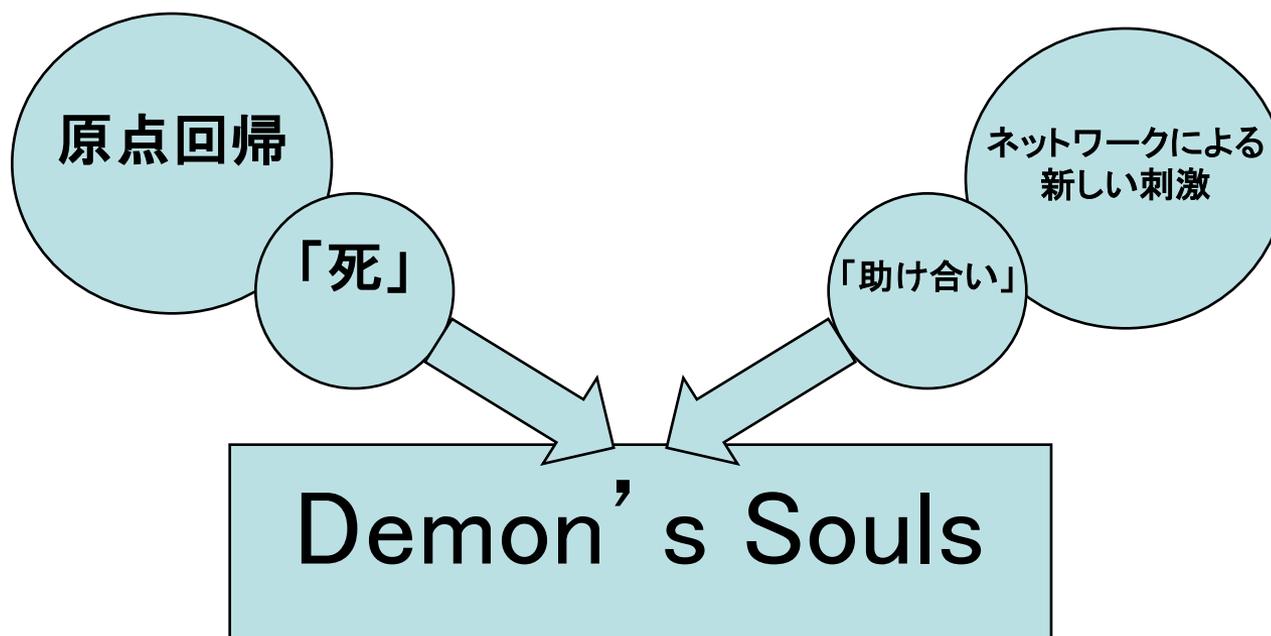
負荷を抑えた副産物

- 「コミュニケーション負荷を抑える」システムには同時に幾つかの利点があった
- **サーバ負荷が軽い**
 - 非同期ネットワークは、通信速度、頻度などを要求しない
 - マルチプレイは、従来通りのP2P
- **言語依存性が低い**
 - 「声」によるコミュニケーションがない
 - 「自由な文章」によるコミュニケーションがない
 - 定型文は、翻訳テーブルの作成が容易



「助け合い」と「死」

- ネットワークシステムのキーワードは「助け合い」
発想はシンプル。「死」ぬんだから、「助け合い」が嬉しい
- ここまでたどりついた時
デモンズは、はじめて、企画として形になった



別の側面から見れば

- デモンズの「原点回帰＝ローカル」と「非同期ネットワーク」はある共通点を持っている
- それは「敢えて情報を絞っている」こと

ローカルでは、過剰な説明、誘導を廃し
「少ない情報量でプレイヤーの想像力を喚起する」
ことを狙っている

非同期ネットワークでは、コミュニケーション手法を制限し
「不自由だからこそ、通じ合えたとき嬉しい」
距離感を演出している



実際のシステム：ローカル

- 「死」をベースにゲームを成立させるための、幾つかの要件
- 「死」に納得感があること
 - 理不尽でなく、回避や気付きの余地があったように思える「死」
 - 「操作性が悪いせい」で死なないこと(自分のせいで死ぬこと)
- 「死」で心が折れず、また挑戦しようと思えること
 - 固有性の高いアイテムなどは失われない
 - 固有性の低いソウル(お金兼経験値)は失われるが
頑張れば取り戻すことができる＝「死」でモチベーションを断ち切らない
- 「死」によってプレイヤーが成長すること
 - 敵や罠の配置などを敢えて固定とし、すべて復活させることで
学習による成長をプレイヤーに実感させる

実際のシステム：非同期ネットワーク

- 徘徊幻影

同時にプレイしている他プレイヤーの姿が見える
干渉はできず、ただ姿が見えるだけ

コミュニケーションと呼ぶのも憚られる、儚いつながり
「死」がベースにある暗く寂しい世界だから
「ただそこに見える」だけの徘徊幻影が嬉しい



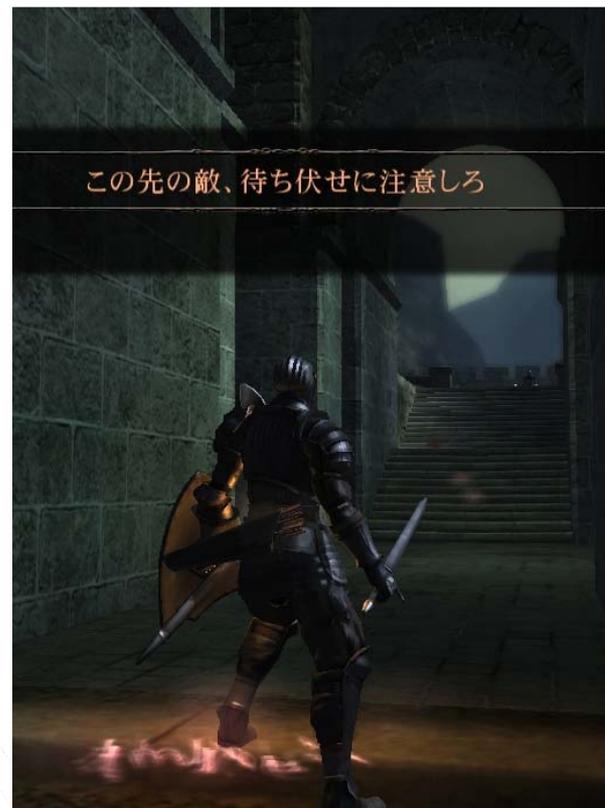
実際のシステム：非同期ネットワーク

- メッセージ

マップ中に他プレイヤーのヒントとなるメッセージを書き込める
メッセージが評価されることでHPが全快する

負荷の極めて低い「非同期コミュニケーション」
メッセージを書いて他人を助け
評価されて助けられる「助け合い」のシステム

ときには嘘もあり、それもまた楽しい
それは「**誰かが書いた**」メッセージだから



実際のシステム：非同期ネットワーク

- 血痕

プレイヤーが死ぬと血痕が残り

その血痕に触れることで他プレイヤーの死に様を確認できる

負荷の極めて低い「非同期コミュニケーション」

自分の死が、他人の糧になる 間接的な「助け合い」のシステム

これもまた「死」をベースとしたゲームだからこそ生きてくる



実際のシステム：マルチプレイ

- 協力マルチプレイ

死亡したプレイヤーが
復活するために、他プレイヤーのゲーム攻略に協力する

死と復活をめぐる直接的「助け合い」

コミュニケーション負荷を下げるため

チャットを廃し、意思疎通はジェスチャーのみで行う

**シングルプレイの世界観から
地続きのマルチプレイ**



実際のシステム：マルチプレイ

- 敵対マルチプレイ

死亡したプレイヤーが
復活するために、他プレイヤーに襲いかかる

死と復活をめぐる直接的「助け合い」の裏返し
これにより、協力マルチプレイの意味もまた大きくなる
コミュニケーション負荷を下げるため
チャットを廃し、意思疎通はジェスチャーのみで行う

最も刺激的なネットワーク要素
これもまた
**シングルプレイの世界観から
地続きにある**



最後にまとめ

- デモンズは、2つのベースでできている
 - 1つは、「死」をキーワードとした、原点回帰
 - 1つは、「助け合い」をキーワードとした、新しいネットワーク
- デモンズが非常に幸運だったのは
新しい刺激のためのアイデア＝非同期ネットワークと
「作りたい」ゲーム性が、**非常に相性がよかったこと**
- この相性を決定的にしたのが
「死」「助け合い」という2つのキーワードだった

