

# SQUARE ENIX OPEN CONFERENCE 2012



## 新生FINAL FANTASY XIV: “ゲームを作り直すということ”

株式会社スクウェア・エニックス

FFXIV:新生エオルゼア プロデューサー&ディレクター

開発CE 吉田 直樹

最初におことわりしておきますが……


今日のこのセッションは  
おそらく「役に立ちません」

本当にすみません……。

では、なぜ役に立たないのか？

- 通常のプロジェクトは失敗したら終了となる
- 発売後のゲームを作り直したりはしない
- 修正と再開発を並行したりはしない
- あまりにもリスクが高い

FFXIVの“ゲームを作り直す”という事例は、  
あまりにも「**普通ではない**」からです。



ただし、部分的にはどうでしょう？

- **そもそも失敗の確率を下げたい！**
- **開発中“ヤバイ！”と思った時にどうするか？**
- **逆境をどう乗り越えるのか？**

…といった場合には、  
多少お役に立てる**かもしれません**。

今日はFFXIVの事例を追いながら、

# 居眠りされない程度の セッション

にしたいと思います。


(\*ただし、居眠りされたとしても、ペナルティはありません。)



その1.状況の把握と整理

圧倒的絶望感。  
でも本当に無理なの？

状況の把握と整理に必要なもの 1



① **冷静** になること  
(悲観・感情論の排除)



2010年12月のFFXIVには……

- 「**ゲームの出来が悪い**」 という酷評
- 「**意見を無視する**」 という裏切りの感情
- 「**FFシリーズなのに**」 という失望と落胆
- 「**もうダメだろう**」 という諦めの声
- 「**なんとかかしてほしい**」 という微かな期待

などの多数の声を頂いていました。



ですが…

**これは自分たちで蒔いた種です。**

**泣いてもわめいても、  
何も変わりません。**

さらに…

**がむしゃらに働けば解決するか  
と言えば、それも違います。**

必要なのは、

- **お客様の信頼はどうやったら取り戻せるのか？**
- ゲームのどの部分が悪いのか？
- お客様とどうコミュニケーションを取るか？
- どうやって「FFらしさ」を出すのか？
- **ネガティブな印象をどう払拭していくのか？**

などを「**冷静**」に分解することです。

**走るのをやめて、立ち止った方が良い。**

ですので「分解」の前に、

① **冷静**になることが  
とても重要です。

**冷静**になれば次のステップへ

状況の把握と整理に必要なもの 2

## ② ゴールの再設定

そもそも作っているのはゲームなので、

- 「FF」シリーズとしてのコンセプト確立
- 「MMORPG」として必要な要素の確定
- プレイヤーとの対話方法考案
- 適切なビジネススキームの適用
- 長期運用するために必要な技術の用意

など、「ゲームデザインの**ゴール**」が必要です。

知識が不足していたら勉強します。

冷静になれば、



正しいゴールが見えます。

ただし……



ここからが山場です。



状況の把握と整理に必要なもの 3



③現状とゴールの比較  
= 問題点の洗い出し

現状とゴールの比較を開始

- 掲げた「FF」と今の「FF」の**相違点**は？
- 「MMORPG」としての**不足要素**は何か？
- **フォーラム**は？ **テストサーバ**は？
- クレジットカード以外の**決済方法**は？
- サーバの**安定性**は？ クライアントの**性能**は？
- 理想の**会員数**は？


現実とゴールを比較することで、  
「**問題点**」を浮き彫りにします。

それがどんなに困難だと途中で気づいても  
**最後まで、事細かに、**



**問題点**をピックアップします。

状況の把握と整理に必要なもの4



④信頼できる仲間探し  
=パーティ募集

困難を解決するためには、



信頼できる仲間が必要です。

少数精鋭で構いません。

- テクノロジーを任せられるプロフェッショナル
- デザインの方向性を決められるコアスタッフ
- バトルシステムのスペシャリスト
- インターフェースのスペシャリスト
- 現状の問題点を最も把握しているスタッフ
- 熱意のあるマネジメントスタッフ

次のステップに進むためには、  
客観性が必要です。

困難は強大なので、




ひとりで立ち向かってても...

一瞬のうちに、



このザマです。






仲間と一緒に、

- 実現可能なテクノロジー範囲なのか？
- グラフィックスの方向性は妥当か？
- バトルシステムは時代のニーズに合うか？
- インターフェースの膨大さはどの程度か？
- 現状とゴールのギャップはどれくらいあるか？
- 開発規模やコストが破綻しないか？

ゴールと問題点の正確性/妥当性を判断。



ここまでは、  
新規のプロジェクトにも  
ちよつと脱線！  
応用できます。

## 新規プロジェクトなら……

- 人を増やしすぎない/少数精鋭で良い
- 実現不可能なことはないか確認する
- 感覚論「だけ」で制作しようとしていないか？
- リソースの物量ははたして正しいのか？
- ゴールは本当にゴールと言えるのか？
- ビジネスとして成り立っているのか？



**「後でなんとかなるよ」**などと  
問題から逃げたり、  
目を背けたりしないことです。

逃げたり、目を背けたりしてしまうと……

なんともならずにごうなります。



被害は甚大



**本題に戻ります。**

状況の把握と整理に必要なもの 5

⑤ 問題点に対しての  
解決策を定義します。

粘り強く/時間をかけます。


- **たくさんのキャラクタを表示するには？**
- **サーバはワールドレスに設計し直せるか？**
- **サーバは検索系負荷処理に耐えうるのか？**
- **バトルシステムは変更可能なのか？**
- **インターフェースは修正しきれなのか？**
- **MAPシステムは根本テコ入れ可能なのか？**





## ⑤ 解決策定義

= どのようにするのか？ではなく  
なにをするのか、の定義



「なにをするのか」のための調査

- **描画エンジンの性能は？修正コストは？**
- **サーバ性能は？修正コストは？**
- **サーバシステムの再設計は？設計コストは？**
- **バトル計算式やリソースは入れ替え可能か？**
- **UIの基幹修正コストは？新規追加は？**
- **MAP一体成型は可能か？メモリ管理は？**

## なにをするかのキメ

- 描画エンジンを**全部入れ替えよう**
- サーバはワールドレスに**設計し直そう**
- 検索負荷に耐えられるよう**作り直そう**
- バトルは修正可能だが**根本は作り直した**
- インターフェースは**思想から変えよう**
- MAPはインスタンスを**廃止しよう**

ついに状況が出揃いました！

**論理的に、客観的に、  
現状とゴールについて  
把握ができました。**

# あとはもう、思案よりも



**「決断」**です！

# でもこの結論って



# 作り直しですよね……。



**しかし、振り返ってください。**

**この結論は最善のスタッフで  
慎重に導き出した答えです。**

# よし、腹をくくって




# 作り直そう！決めた！！



# しかしこれは……



## 新作を作る方が早くないか？



最初に戻りますが、そうなのです。

このセッションは  
「役に立たない」のです。



FFXIVの持つ最も大きな目標は……

- ・ **お客様の信頼はどうやったら取り戻せるのか？**
- ・ ゲームのどの部分が悪いのか？
- ・ お客様とどうコミュニケーションを取るか？
- ・ どうやって「FFらしさ」を出すのか？
- ・ **ネガティブな印象をどう払拭していくのか？**



# お客様の信頼は どうやったら取り戻せるのか？

これが達成できなければ意味がないのです。

## FFXIVの特殊条件

- これ以上の失望をお客様に与えてはいけない
- まずはプレイして頂いてる方に面白さを提供
- 批判を真摯に受け止めて誠実に対応
- FFナンバータイトルのプライドを捨てない
- なにより「楽しんで頂く」

**= ビジネス的な成功は二の次！  
お客様からの信頼回復こそがゴール！**


FFXIVの出した結論としては、

- ・ サービスは止めずに**大改修**を行う
- ・ できる限り**お客様と対話**をしていくこと
- ・ 無理なPRは避け**プレイしている方を最優先**
- ・ 同時に作り直した「**新生**」を掲げて、  
お客様にも**もういちど期待して頂くこと**

**= 真剣に真摯に面白いゲームを提供する以外、  
僕たちにできることはない！**



**こうした思考の結果……**



# 現行FFXIVの大改修 & 新生FFXIVの開発

が平行スタートしました。





# 再び余談

## 根性版≠現行FFXIV

### -呼び名の由来-

新生FFXIVがある以上、現行FFXIVの修正  
ソースコードや、リソースは全部破棄される。

修正しきれない箇所もある。

それでもお客様のために「**根性で開発しようぜ**」。

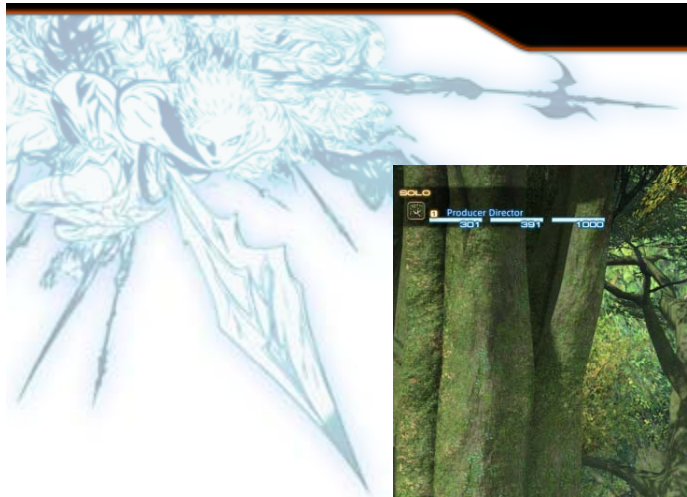
その2.新生FFXIVへのシナリオ

単に作り直して逆転できるのか？

# こうして新生FFXIVの



# 開発が決まりました。でも...



まだ大きな課題がある！

FFXIVの持つ最も大きな目標は……

- **お客様の信頼はどうやったら取り戻せるのか？**
- ゲームのどの部分が悪いのか？
- お客様とどうコミュニケーションを取るか？
- どうやって「FFらしさ」を出すのか？
- **ネガティブな印象をどう払拭していくのか？**



# ネガティブな印象を どう払拭していくのか？

達成できなければ新生も地味に終わります。

どうにかしてお客様に振り向いて頂くには、

- 新生を面白いゲームにするのは当たり前
- 最終的には「触って頂く」しか方法はない
- 「どうせだめだろう」をどう軽減するか
- 足りなかった「FFらしさ」を強く出したい
- 作り直しすら楽しめないと意味がない
- MAPは全て作り直すことが確定

# それならいっそのこと、



# 世界の崩壊を物語にしよう！



# 世界を壊す？



# 隕石が落ちるとか？

そうだ！そうだった！！



FINAL FANTASYには……



**メテオがあるじゃないか！**

**(しかも、エオルゼアには、月の脇に赤い衛星があるし……)**

# メテオはパッチで近づく！



でも、ただ落下してもなあ...

# ん？さてよ、メテオは球体か



球体、ボール、タマゴ…… 卵？

**メテオ**と見せかけて



中から**バハムート**が！！

(バハムート大好きだし)

## 世界崩壊から新生へ

- **メテオの落下を阻止するストーリー**
- **世界が破滅へ向かう中でリアルタイムプレイ**
- **メテオはバハムートの拘束具**
- **伏線は張りつつ絶対に読めないよう秘匿する**
- **「FFらしさ」を追及して興味喚起を促す**
- **あとは新生FFXIVのゲーム品質で勝負**



**面白いことなら、  
スタッフもついてきます。**






**真面目に真摯に、  
普通じゃないことをやる。**

これもFFらしさのひとつ。



メテオは落ちました。

あとは**新生の面白さ**で  
勝負するのみです。




**確かにスクウェア・エニックスは、  
FFXIVで大きな失敗をおかしました。**

**ですが、それを取り戻すのも、  
これからのゲーム次第だと思っています。**

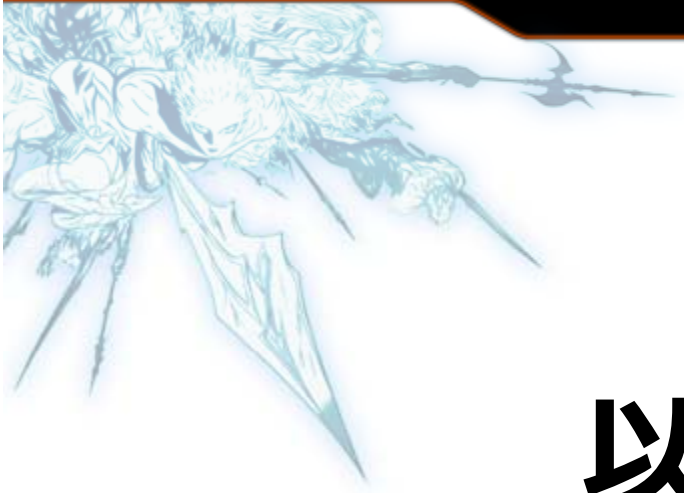


**今もなお応援して下さる  
たくさんのお客様がいらっしゃいます。**



**そのお客様のためにも  
今後も誠心誠意、  
ゲーム作りに取り組みます！**

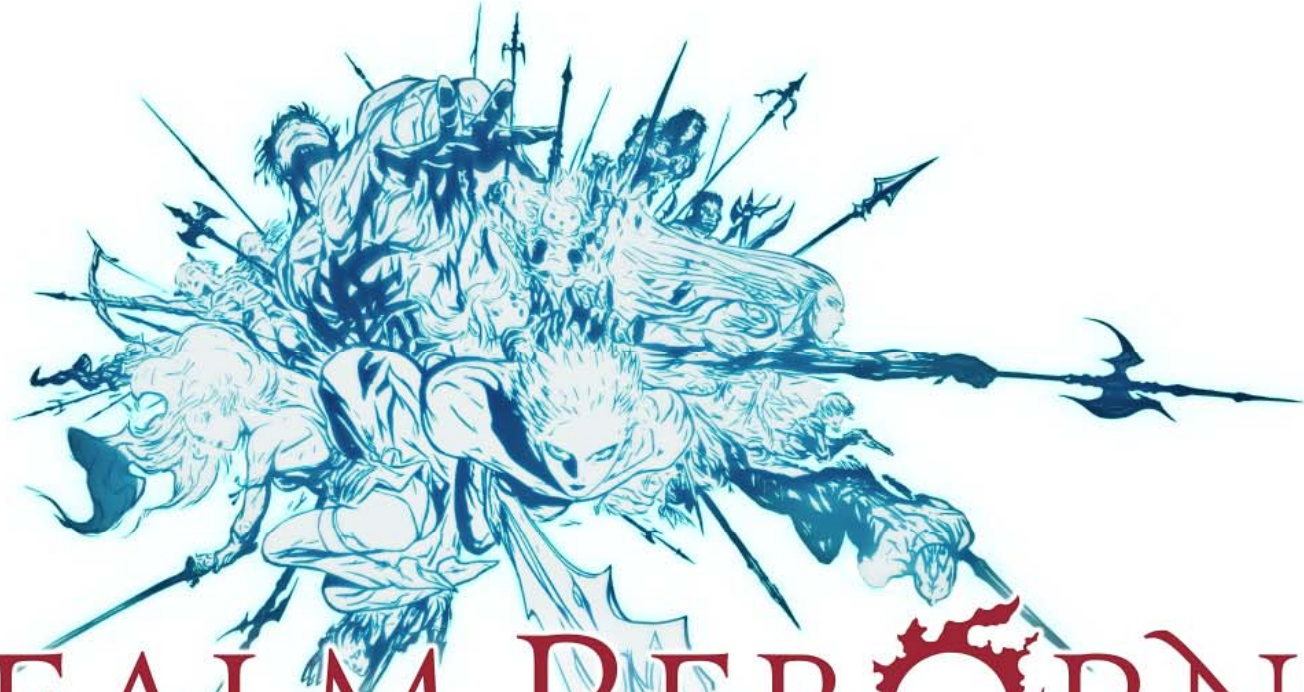
**作り直しは今回限りにして……。**



以上、ご静聴  
ありがとうございました！



では、ご質問がありましたら  
遠慮なくどうぞ。



# A REALM REBORN™

FINAL FANTASY® XIV 新生エオルゼア  
ONLINE ファイナルファンタジー XIV