

日本語原文：

■キャリア：2009年にプログラマーとして入社、ω-Forceにて過去作の移植タイトルなどを中心に制作していました。その後、討鬼伝プロジェクトに携わり、討鬼伝極、討鬼伝2をプログラマー&プランナーとして、敵制御システムの構築、AIシステムの構築、成長要素、仲間AIのデータ調整など幅広く作業をしていました。討鬼伝の後はいくつかのプロジェクトを経て、ペルソナ5スクランブルのチーフプログラマーとして参入、途中よりディレクターへと役割を変更し、ストーリーやイベント以外のセクションは全て管轄していました。また、P5S開発途中にSoPの話があり、P5Sプロジェクトが終了後にチームニンジャへと異動。SoPのDLCが終了したのち、Rise of Roninを最後に退職しました。

■成長や教訓について：6歳頃に特殊な病気で1年ほど病院に入院し、心を閉ざしかけたのですが、隣のベッドの子供と、看護師さんの目を盗んで一緒にソニックで遊んで徐々に笑顔を取り戻しました。この経験を経て、ゲームを作ることで誰かの人生が豊かになれば良いと考え、ゲームクリエイターを目指しました。入社後は情熱を武器に、誰よりも稼働時間を増やして、ゲーム制作に没頭していました。また、幼少期からゲームをしていたこともあり、人より多少上手くプレイもできるので、積極的に社内のゲームを試遊し、コアユーザーの観点として意見出しを行っていました。その結果、討鬼伝プロジェクトではミタマや戦闘スタイルといったバトルの根幹システムが採用され、企画者とプログラマーを兼任することが増えました。ディレクターになってからも自分で実装やデータの調整も休日を返上して行っていました。よりゲームを良くするために、自分の手を動かすだけでなく、部下の育成を通じてゲームの品質を引き上げることも増えていきました。

■SoPFFOのディレクターになった経緯：学生時代よりFFのIPが大好きであり、社内でDISSIDIAを開発する際にはかなり積極的に意見出しを行っていました。特に好きなFFはFF11であり、開発中はシャントットの杖が1色だったのですが、PSPのDISSIDIAのように魔法を使う際に色を変更できないかと粘りに粘り、最終的に虹杖にしてもらうなど、開発メンバーではないにしろ積極的にプロジェクトに貢献しようとしていました。その縁もあり、オリジンの話があった際に抜擢されたという流れになります。

■デザイン、DLCの背景：いくつもテーマがありますが、私としては「RPGにアクションを加えたFF」ではなく、「アクションゲームとして構成したFF」として様々な仕様やデザインを決定していきました。またゲームを通じてジャックガーランドの物語をナラティブとして経験できるようにしたいと考えていました。FFといえばジョブを通じてカスタマイズができるのが面白いと考えているので、アクション性や、成長要素などはP5Sや討鬼伝で培った仕様なども取り入れ、とにかく色々な事ができて、多種多様なアクションが行えるよう目指していました。(SoPのビルドが好きな人は討鬼伝シリーズも良ければ是非!) 発売当初は色々な意見もありましたが、良い意見、悪い意見、全てに目を通し、本編よりも深く遊べるコア向けのゲームに舵を切ることで、唯一無二の価値を提供できるよう目指していました。最終的には開発メンバーの尽力のおかげで当初計画したよりも遥かに多くの物量をDLCとして提供でき、誰かの心に残る作品になったのではないかと考えています。

■現在制作中のゲーム：個人でゲームを作ろうと思ったきっかけは、いくつかありますがSoPのようにコアユーザーに向けたゲームをもっと作りたいと思ったからです。日本は海外のスタジオやアジアのスタジオと比べても、徐々に遅れている印象は否めず、また、昨今はSTEAMなどで展開する個人作品の売上が伸びていることもあるので、私も一度きりの人生なのでチャレンジしてみようと考えました。「CHRONOS MACHINA」というタイトルで開発をしています。これはLoLのエコーというキャラの「クロノブレイク」をアクションで実現したいと考え、座標を一気に移動して攻

め続けることが楽しいハイスピードアクションを目指そうと考えています。ただ個人で作る物量には限界があるため、敵の種類などは最初は増やしすぎずローグライク要素を絡めて、リプレイ性の高いアクションゲームにはまず仕上げたいと考えています。もし販売後に反響があれば敵の数を増やすなど、運営もしてみたいと思っています。

■次世代のデザイナーへのアドバイス：あまり偉そうな事は言えないのですが... 私はユーザーがゲームを遊んでくれた時に、笑顔になったり、驚いたり、誰かの人生が豊かになれば良いと思っています。ですが、それを生み出すには途方もない資金・努力・時間などコストがかかりますし、お客様は開発者の都合なんて知るべきではないですし、プロのクリエイターならばビジネスとしても成立させなくてはなりません。その矛盾を解決するためにアイデアが必要です。悩んで、悩んで、悩み抜いて、ベストな答えを出し続けて、良いゲームを世に生み出してってください！

■ You mention FF11 is your favourite, can you tell us why? Do you still play it?

サービス開始当初は高校生で人生で初のオンラインゲームでした。

本当に世界を冒険しているような感覚でとても没頭したのを覚えています。

サービス開始直後にジュノに辿り着き、エリアに数人しか居なかったのは良い思い出です。

現在はもうプレイしていませんが、プレイ時間は放置している時間も含まれますが3500日くらいでした。

人生辞めかけたくらいには廃人でした。

■ Since SoP used the Final Fantasy license, were there also concepts you wanted to put into the game that you couldn't because it had to fit as a Final Fantasy game?

深くは回答できませんが、ファイナルファンタジーだから入れられないといったものはなく、

ファイナルファンタジーをアクションとして面白くするためにゼロから設計を行いました。

その上で既存タイトルの良い部分などは取り入れつつ制作をしています。

■ Team Ninja is a studio with a rich history, that went through a lot and had just had a well-deserved big hit with Nioh 1 and 2. What was it like working with them?

私個人としてはとても学びがありました。

アクションゲームを作る上で、「こっちのほうが面白く感じる」など感覚的に捉えていた部分が、しっかり言語化できるようになりました。

アクションゲームを作る上でのノウハウが積み重ねられているTeamNINJAならではの経験だと思っています。

■ Action RPGs have a rich history, what games did you look to for inspiration when making SoP? Many casual fans would point out surface-level similarities to Nioh and Dark Souls, but I would assume there are deeper ones.

ゲームの基礎部分は仁王がベースにはなっていますが、

ビルドを整えてアクションをカスタマイズする感覚は、以前私が制作した討鬼伝の仕様やデータ調整を一部活用しています。

討鬼伝は狩りゲーにおいてルールを伴った役割分担が面白いマルチゲーとして制作したかったため、

当時はFF5、FF11、League of Legends、TCG(Trading card game)の仕様をアクションゲームに置き換えたら？という発想も多く取り入れていたため、

逆輸入したという感じになります。

■ SoP is both extremely in-depth as well as very representative of the FF series and all the hits (classic status effects, buffs, abilities like jump and doublecast) are represented in some way. Where there any particular challenges, opportunities that stood out, stuff left on the cutting room floor?

特に難しいものはありませんでした。

私自身がFFシリーズが大好きでナンバリングは全てプレイしているので、調べることもなく「この仕様はこう作りたい！」というのは率先して設計していました。

ボスバトルについては全く気付いてもらえなかったんですが…実は小ネタが満載でして。元タルフェイン人が投棄した闇の影響で変質したダンジョンという設定が、ボスにも反映されてるように感じてくれればと思い下記は一部ですがボスデザインに組み込みました。

- ・ティアマトの風を纏うガードはジャンプは反撃されないのはFF4のバルバリシアより
- ・コアエレメントはFF13のエンキ、エンリルの互いに弱点属性を持っているのをオマージュ
- ・鉄巨人が武器に属性を宿すのはカムラナートをオマージュ

■ Speaking personally, what is your favourite build, weapon and job to use in SoP?
全て自分自身でプレイしてビルドもありとあらゆるものが面白いと思えるまで調整したので、全部好きですと言いたい所ですが…動画で撮っていたように召喚士が好きです。

バハムートのアクションは全て自分で調整したのですが、無双シリーズのように雑魚には色々なコンボを組み込むことができ、ボスにもブレイク消費が少ないためソウルシールドを使いやすく調整しており、バハムートで戦うと別ゲー感があるので楽しいと思っています。あとは銃も全て自分で調整したためお気に入りではあります。

■ SoP is fairly complex in its mechanics. Not only are there Jobs, Subclasses, MasterPoints and Affinities, there's also the more action-parts like collisions with walls, knockdown and ring-outs. This is unique for action RPGs. And gives SoP a more arcade-feeling. What prompted this decision?

私の中でアクションゲームは自由度が大事だと考えており、ゲームをプレイした友人と話し合う際に「このジョブが最強！」「いや、こっちのほうが強い！」といった議論が起きるほうが、ゲーム外でも楽しい時間を共有できるため望ましいと考えています。

また同様に「アクション好きな人」と「FFのRPGが好きな人」での最強も違うものにしたく、魔道士系はFF好きな人が「この敵の弱点はこれっぼい！」というのがわかると思うので、アクションに要求されるテクニックは少なめにするなどしています。

これらを実現しつつ、FFらしい派手なバトルというものを実現しようと思った際に必要な仕様が上記で列挙していただいたものになっていくのかなと。複雑な仕様ではあるものの、発売から時間経った今になって「これが強い」みたいな話題を時々見かけるので、そういったゲームが世の中に多少あってもよいのではないかと考えています。

■ Both SoulShield and SoulBurst are fairly unique mechanics, what inspired them? Also what was the initial idea behind Jack crystalizing his enemies to kill them?

元々はDISSIDIAにおけるガーランドは闘争の神であり、「戦えば戦うほど強くなる」というイメージがありますので、MPの上限を引き上げて、強力なアビリティで殲滅するというのは最初から私がやりたかったことになります。

また別軸で敵をFFらしく綺麗だけど残酷に倒す演出としてソウルバーストをデザイナー主導で作り上げていき、上記のゲームロジックと演出を上手く組み合わせる形でルールを作成したつもりです。

ソウルシールドの演出や効果はメルティブラッドのシールド仕様や、討鬼伝の薙刀における流転アクションからアイデアを膨らませました。

消費リソースがあればあるだけ判定を維持できるため初心者のとっつきは良いと考えますし、上級者はなるべくリソースを失わないためにジャストタイミングを狙うため、初心者と上級者が共存できる仕様になったかと思っています。

■ Stranger of Paradise uses MP like many RPGs, but cut into segments. The original Final Fantasy used spell charges, while some ports used numerical MP instead. What inspired Stranger of Paradise's hybrid magic system?

アクションゲームをする上でMPを数値の仕様にしてしまうと、「何が何回撃てるか？」などアクション中のプランを組み上げるために算数が必要になってしまうため、もっと直感的にした仕様となります。

キャスト中に魔法の威力が上がるなどについては、こちらは討鬼伝の魂の戦闘スタイルで実装していたものを輸入しました。

■ There were rumors that you, or the team, were planning to do another SoP-like game that would be a prequel to FFX. Covering the adventure of Jecht, Auron and Braska. Is this true? If so could you say something more about it.

公式の攻略本で「続編を出すとしたらどんなものを作りたいか？」という質問に対し私が返答したものです。

ガーランドがジェクトになっても力強いアクションは達成しやすいですし、一番FFファンが見たいヴィラン側のストーリーじゃないかな？と考えていました。

私は退職してしまったため、自分で手掛けることはきっと無いと思いますが…発売するならば私はプレイします(笑)

■ You mention Sonic giving you a lot of joy in your youth, did you ever have ambition to work on similar platformers or work for Sega in particular?

ソニックはあくまできっかけでして、そのあと特にプレイしていたタイトルではありませんでした。

大学生の頃は他の企業での就職も考えていましたが、ゲーム制作の知識がほぼなかった私を育ててくれた、KTに感謝する気持ちもあり現時点では別企業で働こうとは思っていません。

■ We 'met' because I found that you played your own games, and were quite good at them. It's surprisingly rare to see a game-director do this. Why do you think that is?

ゲームを配信でプレイしていたり、動画を作成していたのはDLCを制作中の期間でした。私自身ゲームを幅広くやるというよりは、狭く深くやるタイプなのでコアユーザーを納得させるものを作りたく、プライベートな時間はずっとプレイしていました(ディレクター職は多忙だったため、プライベートな時間なんてなかったのですが)

日本語で「開発はエアプ(エアプレイの略で開発は作っているゲームを全くやってないという揶揄)」があるのですが、

自分自身が上手くプレイできていればそう言われることも無いだろうと思っていたのですが、「開発者がやり込みすぎててボスが強すぎる」というバッシングも一部ではあったため、ディレクターがゲームをやり込むのは良し悪しだなと思いました。

ただ、私は自分が良いと思ったものを提供したいので、ディレクターは上手い下手はともかく、自分のゲームはひたすらプレイするべきだとは思っています。

■ SoP was finished with DLC3, giving the players nearly infinite builds to play around with, as well as the rifts going up to level 9.999. Were there any elements you would have liked to see added that you couldn't? For example if a 4th DLC was made, what would you have liked to have seen?

3弾まででやれることは全てやりきったので未練などはないです。ただ、もちろん予算を出すから追加してくれと言われれば、何かしらを捻り出していたとは思いますが。

ジョブなら風水士、踊り子あたりを追加したかったですかね。もしくはFF16とのコラボでクライヴとのバトルとかですかね。

■ any things you would have done differently about SoP looking back at it now?

ディレクターとして後悔や反省点はもちろんあります。DLC3までに行った改善的なパッチなどは発売当初に入れられてれば良かった...と思うものもいくつかありますし。

ただ、物理的にやれることは全てやりきったので、私のあの当時の実力ではあれ以上のものは作れなかったと思います。

■ SoP's DLC were more focused on gear than the base game, with especially DLC3 being very hard to beat without first collecting a good set of relic gear with an idea of which affinities to use. Why this change in direction, when the original idea was to focus more on the hardcore action players?

ゲームの仕様が1~10までであった際に、通常難易度であれば5までわかっていたらOK、高難易度は7までわかっていたらOK、といった形で考えながらバランス調整をしていたので、DLC3ではこのゲームの10まで全てを理解した上で挑むゲーム性にしたかったためです。

あとは個人的な意見ですが、全て揃った際に敵が弱くなりすぎてしまうと萎えてしまうので、全て揃っても難しいくらいの難易度は担保しているつもりです。

私のおすすめは次元の迷宮で全てのモンスターを引っ込めた状態でプレイするのがオススメです。

■ hardcore players noticed that after patch 1.04 (might not be the correct number, apologies), the enemies became less aggressive. Was this done due to user feedback, or an accident? Were you aware of this change? Example:

<https://www.youtube.com/watch?v=TBrpjrekS2M>

アップデートであらゆるものを変えたので正確な数値は覚えてないですが意図的に変更しています。

・ガードのブレイク消費を難易度で可変しないように

→難易度があがるとブレイクしやすいのは必要以上の理不尽さがあったため廃止しました

・プレイヤーのステータス計算、ダメージ計算式は大きく変えています

→ガード時の消費ブレイクはプレイヤーの体力と敵のカステータスの比率によっても変動するようになっています

動画のゴブリンは素早さはあるが、力は低いというポジションなので明確に下がっているかなと

・敵が複数体居る際の挙動の変更

→同時に攻撃をなるべくしないなど、理不尽さが薄れるよう調整をしています

他にもあるかもしれませんが、一旦このあたりが大きく変わった部分だと認識しています。

■ games are starting to become more of an auteur thing, where only the Director takes the credit, while the games are of course giant undertakings of a lot of staff. Are there any other staff members you would like to express your thanks towards?

制作してくれた全てのスタッフに感謝しています。

特にω-ForceからTeamNINJAに異動する際に、私に付いてきてくれたスタッフ数名にはとても感謝しています。

ディレクターは確かに手柄を誇示しやすいですが、

その反面酷いゲームを出したら世の中にバッシングを受ける立場でもあるので、

私としてはあまり約得だとは思っていません(笑)

ただし、私がプランナー&プログラマーとして色々経験させてもらい非常に楽しかったので、その恩返しとして、やる気のあるスタッフは自由にのびのびとゲーム作りを楽しんでもらいたく、チームメンバーが気持ちよく仕事できる環境を整えることはできていたと思います。

また、私は小島監督や桜井さんのようにクリエイティブな才能に秀でてるというわけではないと思っており、

「誰よりもゲームが大好き」という点が強いだけなので作家性は無いと思っています！

■ As you said, you are currently independant. Could you tell us a bit more about the design process behind CHRONOS MACHINA, the idea and how your work on it goes?

今までは企画書を作り、承認を得て～というプロセスで開発を進めていましたが、

現在はひとりで制作しているので、「アクションゲームを作る」ということ以外は何も決めてないスタートでした。

また、美しいビジュアルは作りたかったため、UnrealEngineで開発をしています、

アセットなどは外注することなく、アセットストアにあるものを加工流用して組み上げており、

その中で徐々に「これとこれを使うならこうしよう」というのをまとめあげていっています。

アクションの根幹部分はLeague of LegendsのEchoのウルトであるChronoBreakのように、座標を移動するというものをアクションとして実現したいと思って制作しています。またそこから時やSFといったテーマを取り入れて、世界観やスキルなどを膨らませています。

■ What are your plans for the future after Chronos is finished?

いくつも作りたいゲームはあるのですが、たぶん発売後のアップデートをしばらく続けると思います。

また、あまりにも売上が伸びないようであれば、生きていけない可能性もあるので再就職も考えます(笑)

■ Closing question: if people want to reach out to you or play your latest works, where can they contact you?

基本的にはX、もしくはXのプロフィールにe-mailは記載しているので、

そちらに連絡をいただければと思います。

今後steam store等も立ち上げますので、そちらでも連絡は取れるかと思っています。