

## ゲーム業界の最先端で作り続けたい

「ゲーム業界の最先端で新しいゲームを作り続けてゆきたいと思い、クローバースタジオを設立しました」

と語るのは、ゲームメーカーカプコンの開発分社クローバースタジオの代表を務める稲葉氏。氏がはじめてゲームに関わったのはいつなのだろう。

「僕がはじめてゲームをやったのは、小学5年生のころです。当時“マイコン”って言われていた時代で、友だちの家にあるPC6001でいっしょにゲームをやっていました。それから徐々にBASICでゲームをプログラミングするようにもなりました」

稲葉氏がゲーム業界の門を叩いたのは、いまから13年前。プログラマとして仕事し始めることになる。その当時はどのようなゲームを開発していたのだろう。

「ゲームセンターのゲームを作っていました。ジャンルはシューティングゲームが多かったです。僕自身シューティングゲームで遊ぶのが好きだということもありますが、シューティングゲームを作るのって楽しいんですよ。シューティングゲームのプロジェクトメンバ

ーは人数が少なく、ひとりひとりの仕事量が多い。その反面、いろいろなことに目を通せる魅力があります。

プログラマでいうと、ユーザーのさまざまな心理を読みながら、敵キャラ、ボスキャラ、システムまわりを構成してゆく楽しさがあります。それと、RPGのように世界観をストーリーで語ることはないので、言葉を使わずにちょっとしたキャラクターの動き方を格好よく表現して世界観を作ってゆく。これも楽しいですね」

このようなゲームプログラマの時代を経て、カプコンにプログラマとして入社したものの、入社1年半後プロデュース業に転進することに。

「プログラマとして仕事をしたいという気持ちもありましたが、もっとゲーム全体を見てみたいという気持ちもありましたから、ぜんぜん抵抗はありませんでした」

カプコンではプロデューサーとして数々のヒット作品を出している稲葉氏。プログラマ時代には経験のない、プロデューサーならではの困難も数多く経験しているのでは。



クローバースタジオ株式会社  
代表取締役社長 稲葉敦志氏

「特に管理は大変ですね。ゲーム開発はルーチンフローが作れないんですよ。というのは、プロジェクトでは自分たちで開発するゲームに面白さの基準を決めるんです。その基準を越えるまでは、作っては壊しを繰り返します。そうすると、時間の管理をやり直さなければいけないし、次第にメンバーも音を上げてくるので人の管理も大変です。ほんとに泥臭い作業の連続ですよ。

ですから、なにもかもきっちり管理しないと気がすまないような人は、ゲームプロデューサーに向いていないと思います。ある種のいい加減さやおおらかさがないと無理でしょうね」

現在ゲーム業界では、いかに斬新な商品を開発するかが求められている。このような現状のなか、クローバースタジオはどのような新しいゲームを出してゆくのだろう。

「クローバースタジオでは、“大神”（おおかみ）を発売する予定です。大神はいままでのゲームに比べて新しいアクションゲームです。3Dグラフィックで墨絵のようにキャラクターを表現し、それが動く。戦う。そしてそこに描かれる美しい自然に触れ合える喜び。なにもかもユーザーが得るものは新しいものばかりです。実際に触ってみないとなかなかわかりづらいのですが、クローバースタジオ第一弾として非常に自信がある商品です」



大自然を舞台にした  
アクションゲーム「大神」

©CloverStudio Co.,LTD. All Rights Reserved.  
DISTRIBUTED BY CAPCOM CO.,LTD.