



報道関係者各位

Press Release

2018年7月13日

エレクトロニック・アーツ株式会社

**クイズキャンペーン『スター・ウォーズ／銀河の英雄 マスター・オタクからの挑戦状』
見事当選した1組2名様を米国・カリフォルニアへご招待！
「スター・ウォーズ／銀河の英雄」ゲーム制作スタジオツアー**



エレクトロニック・アーツ株式会社（NASDAQ：EA）は、ストラテジーRPGゲーム「スター・ウォーズ／銀河の英雄」にて、2月開催のクイズキャンペーン『スター・ウォーズ／銀河の英雄 マスター・オタクからの挑戦状』で当選した1組2名様をご招待して2018年6月28日に米国カリフォルニアで「スター・ウォーズ／銀河の英雄」ゲーム制作スタジオツアーを開催いたしました。

2018年2月9日（金）～2月26日（月）に実施された本クイズキャンペーンでは、スター・ウォーズ オタク世界王者が出題する超難関クイズが用意され、応募総数4,453件、全問正解1,162名という結果となりました。その中から見事当選した1組2名様の本ツアーへ招待され、カリフォルニア州サクラメントのスタジオを見学したり、「スター・ウォーズ／銀河の英雄」リード・プロデューサーのキャリー・グオスコス氏とゲームの雑談や記念撮影をしたりと、貴重なツアー体験をしました。



～スタジオツアー～

ツアーでは、カリフォルニア州サクラメントに位置する「Capital Games（キャピタル・ゲームズ・スタジオ）」にて、本場ゲームスタジオの内部を見学しました。館内にはゲームキャラクターの原画がずらり。陽気に挨拶を交わしてくれるフレンドリーな社員たちも、作業デスクでは黙々とゲーム制作に熱中する姿がありました。ツアーではキャピタル・ゲームズのこれまでの歴史を説明してもらったり、制作中のゲーム内容を垣間見たりと、ゲーム好きにはたまらない光景に、当選者も興奮が隠せない様子でした。またスマホゲーム「スター・ウォーズ／銀河の英雄」を指揮するリード・プロデューサーのキャリア・グオスコス氏と対面し挨拶を交わした後、記念撮影をしました。



～キャリア・グオスコス（Carrie Gouskos）氏へインタビュー～

最後に「スター・ウォーズ／銀河の英雄」を指揮するリード・プロデューサー、グオスコス氏へインタビューを敢行しました。

Q. 映画公開前に新たなキャラクターをゲームに登場させる際、どのようなプロセスを経て製作しているのですか？

A. まず、映画公開時期のかなり前にサンフランシスコのルーカスフィルムオフィスを実際に訪問し、映画の内容を入手するようになっています。たとえば先日公開されたスピンオフ映画、「ハン・ソロ／スター・ウォーズ・ストーリー」についての情報は1年以上前にやりとりが始まっています。

そしてルーカスフィルムが、どのキャラクターが私たちのゲームにフィットしそのかのアイデアをくれ、数ヶ月後に、私たちのチームとルーカスフィルムのチームとでミーティングをして、キャラクターたちの外観や能力について情報交換をします。映画の完成や公開が近づくにつれて、アーティストやデザイナーはキャラクターのスクリーンショットやフィルム映像を前もって確認し、アート、アニメーションを制作すると同時に、キャラクターにどのような能力を持たせたらよいかを検討していきます。通常、私たちは映画を観るまでは





キャラクターの細かいことはわからないのですが、前もってルーカスフィルムから詳しい話を聞いているので、新しいキャラクターについては理解できているのです。ルーカスフィルムのチームとは非常に密接な関係を築くことができているので。

私たちが映画を観られる頃には、実際にキャラクターたちも完成して見られるようになっているのですが、この一連の流れがとても楽しいですね！

Q. 想像上のものではなく、リアルに映画の中のキャラクターをゲームで再現しているんですね。

- A. そうです。映画を観ていて、たとえばキャラクターが困難に直面する場面をみて、それが記憶に残りますよね。そしてゲームでも同じようなシーンがあれば、「ああ、このシーンは映画の中にあったのを覚えているよ！」となりますからね。そのためのキャラクター作りとなります。

Q. カノン（正史）、レジェンズを問わずに幅広いキャラクターで、時代を超えてチームを組むことが出来るのも「スター・ウォーズ／銀河の英雄」の魅力ですが、今後もスピンオフ作品からのキャラクターは追加されていきますか？

- A. はい。たとえば、「ハン・ソロ/スター・ウォーズ・ストーリー」からは 7 種類のキャラクターを登場させました。数は多いと思います。映画だけではなく、「スター・ウォーズ・ストーリー」のオリジナル 9 作品、コミック本、テレビ放映された番組などスター・ウォーズに関するすべての作品も参照して、できるだけ多くのキャラクターを検討するようにしています。そして継続的にスター・ウォーズの様々なパートからキャラクターを選び、追加していく予定です。こういったことが可能になるのも私たちが気に入っているゲームの醍醐味ですね！キャラの追加は、私たちが好きなことの一つですが、一気に多すぎてもダメなのです。ゲームが面白くなくなってしまいますからね。よいタイミングでバランスよく追加していくつもりです。

Q. 各国の「スター・ウォーズ／銀河の英雄」の展開において、それぞれの国でユーザーの特徴はありますか？

- A. 地域別、というよりむしろ私たちは、どのようなプレイスタイルを嗜好するのかを重視しています。競い合うスタイルのゲームを好む人、アイテムを収集するのが好きな人、ソーシャル的なつながりをゲームに求める人など、様々なプレイスタイルを好む人たちがいるので、地域ごとではなく、それらのプレイスタイルの多様さに重点を置いています。各嗜好のプレイヤーのニーズを満たすために努めますが、そういったプレイヤーは実際には日本、米国、ブラジル、世界中のどこにでもいる可能性がありますからね。バチカン市国にさえ！

Q. 今後の「スター・ウォーズ／銀河の英雄」に、どのような新要素が加わるか、ズバリ教えてください！

- A. 私たちは今大きな 2 つのことに取り組んでいますが、その 1 つはモッド機能の改善です。プレイヤーのみならず、皆さんにとってゲームが面白いものになるために、私たちにはやるべき仕事がたくさんあります！



クイズキャンペーン『スター・ウォーズ／銀河の英雄 マスター・オタクからの挑戦状』 — クイズ回答 —

1. 「スター・ウォーズ／銀河の英雄」は、カン〇〇〇ナで繰り上げられるホロゲームが舞台です。
a. ティー b. ソーダ c. コーヒ d. オチャ
2. ダークサイドユニットのダース・ベイダーは「かけら」何個集めると開放できるでしょう？
a. 7 b. 80 c. 101 d. 151
3. 「スター・ウォーズ／銀河の英雄」のホーム画面で動き回っているドロイドがいますが、このドロイドが運んでいる飲み物は何個でしょう？
a. 3 b. 7 c. 10 d. 25
4. 「スター・ウォーズ／銀河の英雄」の各バトルにおいて「オート」モードがあることは有名ですが、それは「何倍速」まで変更可能でしょう？
a. 2 b. 1.5 c. 4 d. 16
5. 「スター・ウォーズ／銀河の英雄」で魅力のひとつである「シップ」コンテンツですが、「艦隊司令官」ユニットは何体いるでしょう？
a. 2 b. 4 c. 6 d. 8
6. スカリフの戦いで、レッド5のコールサインだったのは誰でしょう？
a. ウェッジ・アンティリーズ b. ルーク・スカイウォーカー
c. ペドリン・ゴール d. ボーディー・ルック
7. 『スター・ウォーズ／フォースの覚醒』で、ジャクーのトゥアナル村での戦闘において、フィン目の前で命を落としたのは誰でしょう？
a. FN-2000 b. FN-2003 c. FN-2187 d. FN-2199
8. 『スター・ウォーズ エピソード2/クローンの攻撃』で、シミ・スカイウォーカーを探しに行ったクリグ・ラーズの捜索隊のうち、戻ってこられた人数は何人でしょう？
a. 1人 b. 2人 c. 3人 d. 4人

回答：

[1. a] [2. b] [3. b] [4. c] [5. b] [6. c] [7. b] [8. d]



【開催概要】

- イベント名： 米国 カリフォルニアの「スター・ウォーズ／銀河の英雄」ゲーム制作スタジオツアー
- 日 時： 2018年6月28日（木）※現地日時
- 場 所： 米国・カリフォルニア州サクラメント「Capital Games（キャピタル・ゲームズ・スタジオ）」
- 参加者： クイズキャンペーン当選者1組2名
- 主 催： エレクトロニック・アーツ