

ゲームの開発費

配信：ワールドワイドソフトウェア <http://www.wwsft.com/>

ゲームを作るには、前項で説明した様々なスキルを持った人材がチームとなって開発を行い、完成までに数か月から1年の期間を要する。メジャータイトルなどは2～3年の期間を掛けて開発するものもある。開発開始から完成までの間、クリエイター達の人件費が発生し続ける。つまりゲームを作るには多額の費用が掛かる。本項ではゲーム1作品を作るのにどれくらいの開発費が必要かを解説する。

ゲームの開発費は「人月計算」^{にんげつけいさん}で求める。人月計算とは、開発に携わる「人数」と開発に掛かる「期間」（月単位となる）から「工数」を出し、それにその会社の1ヶ月当たりの「人件費」を掛け、開発に必要な金額（あるいは完成までに掛かった金額）を算出する方法である。

例えば据え置き型家庭用ゲーム機の3DCGのロールプレイングゲームを想定し、具体的な開発費を考えてみよう。開発に参加するスタッフは概ね次のようになる。

プロデューサー	1人
ディレクター	1人
プランナー	2人
プログラマー	3人
デザイナー	5人
サウンドクリエイター	1人
シナリオライター	1人

ロールプレイングゲームを完成させるには、この人数で1年間（12ヶ月）の開発期間が必要であろう。但しサウンドクリエイターとシナリオライターは丸一年間参加するのではなく、それぞれ6ヶ月間、作業を行うものとする。この場合、12人が12ヶ月間、2人が6ヶ月間、開発に携わることになる。またこの会社の1ヶ月当たりの人件費（開発人件費）は80万円（※）で計算されるものとする。（※）80万円の数字の意味は次項で説明する

開発に掛かる工数 $(12人 \times 12ヶ月) + (2人 \times 6ヶ月) = 156人月$

開発に掛かる総人件費は $156人月 \times 80万円 = 1億2千480万円$

ゲームのデバッグはデバッグ専門の会社に依頼するか、社内のデバッグチームが行うことになるが、その費用が更に数百万円掛かるので、**開発費だけで凡そ1億3千万円**となる。

家庭用ハードのゲームを商品化するにはソフトをパッケージ化する費用が掛かる。そしてそれを売り出す際に**宣伝広告費**が使われる。それらを含めると1本のロールプレイングゲームを世の中に送り出すのに、ざっと2億円のお金が必要である。

ではこのゲームは何本売れば儲かるか（＝利益が出るか）を考えてみよう。家庭用ゲーム機のゲームソフトが1本売れた時に会社に入るお金は2000円程度であるので、2億円÷2千円＝10万本でトントンであり、10万本を超えた1本目からやっと利益が出る。これが5万本しか売れなかったとすると、会社に入ってくるお金は1億円だから、なんと1億円もの赤字となってしまう。

ここで皆さんに、パッケージソフトで10万本売れるのは、ほんの一部のゲームだけだということを知って頂きたい。ゲームソフトは数万本販売したが、実売は1万本未満だったという話はざらにある。世の中に登場する多くのゲームは儲かっていない。その中で、商品化に1億円掛かったものを売り出したら、売れに売れて数億円に化けたとか、数億円の投資が数十億円に化けたという話も聞く（予想を大きく上回る利益がもたらされることを“化ける”と表現する）。

化けるか、こけるか……それがゲームソフト開発というビジネスである。

さて、本項で考えたロールプレイングゲームの開発を、1人月60万円で開発する制作会社に委託した場合、社内で開発するより約3000万円安く制作できる。実際にゲームメーカーの多くはゲーム制作を外注会社に発注することで開発費を抑えている。

=====

本原稿は「All in One ゲーム業界」からの抜粋です。

「All in One ゲーム業界」はワールドワイドソフトウェアのHPでご確認頂けます。

URL <http://www.wwsft.com/>

=====