

ゲームを制作するにあたって

この資料は、ニコライ氏による 2011 年度ゲーム制作講座を元に、CCS 会員の体験や実例を交えて作成しています。

〇もくじ

- 1 構想を練る
- 2 企画書を書く
- 3 チームを組む
- 4 作業を進める
- 5 最後に

1. 構想を練る

ゲームを制作するにあたって、“どういうゲームを作りたいか”ということが、ゲーム全体の雰囲気を決めることになります。まずは、この“どういうゲームを作りたいか”というものを、より詳しく具体的にしていきたいと思います。

1. 1 ゲーム案の発想

[1. 2]で後述しますが、ゲームにはさまざまな要素があります。ただ、“どういうゲームを作りたいか”という発想の大元は、その要素のどれか一つから発展していく場合がほとんどです。

- 【例】・「回転させたものの先でもう一回転させたら面白そう」という発想から。（“ゲームの売り”）
- ・「和音を擬人化したら面白そう」という発想から。（“世界観”）
 - ・「一晩でゲームを作る」ということから。（“制作規模”）

1. 2 ブレインストーミング

[1. 1]で出た発想を元に、“どういうゲームを作りたいか”をより具体的なものにしていきます。そこで用いるのがブレインストーミング（集団でまず多くの意見を出し合って、そこから質を高めていく方法）とマインドマッピング（一つの言葉から連想されるものを、蜘蛛の巣状に広げて描いていく方法）です。

ブレインストーミングで挙げるべきゲームの要素を例示すると、

ジャンル コンセプト ゲームの売り 画像解像度 タイトル 操作系統 制作規模と工程時間 世界観

などなど、様々な要素について思いついたことをひたすら意見を出して、メモを取っていきます。このメモを元に、企画書を書いていくことになります。あとで削っていくので、一見関係のなさそうな事や、実現が難しそうな事、雑談のような些細な事でもメモに書き留めていきます。

1. 3 コンセプトの確定

ゲームのコンセプトはすなわち、“作者がプレイヤーにやらせたいこと、やらせること”のことです。これを確定することは、“プレイヤーのレベル”や“ゲームの売り”を決めることに直結していきます。このとき、ワンフレーズでキャッチコピーを作り、そのキャッチコピーからマインドマッピングを行うとよいです。メインコンセプトが確定するとともに、サブコンセプトも明確化され、世界観の構築にもつながります。

- 【例】・∀kashicverse（エンドレスシラフ）

キャッチコピー（おそらくメインコンセプト）「絶望的暴力には、圧倒的暴力で対抗せよ。」
（おそらくサブコンセプト）中二 初見殺し etc...

【例】 Ariastage バージョン管理の仕方 当座の締め切り 会議の仕方 注意点 など

3. チームを組む

必ずしもゲームを作るのにチームを組む必要はありません。例えば一人で作ったり、素材を外注したりという形で作ることはできます。ただ、向き不向きや効率の面でやむを得なかったり、あるいは多人数だからこそ浮かぶアイデアなどもあったりと、組む必要性が全くないとは言えません。一概に良い悪いの判断はできないので、よく考えてください。

人数としては3～5くらいが無難だと思います。ゲームを実際に作り始める前に、ゲームに対する価値観のすり合わせや作るゲームの世界観の共有、“どうしてゲームを作りたいか”を知り合うなどしておくといいです。

3. 1 多人数プログラミング

複数人のプログラマーでゲームを作ることもできます。しかし、オブジェクト指向（すごくとてもかなり簡単に砕いて説明すると、他人がプログラミングの内部に触らなくても扱えるような形でプログラミングしていくこと）などを曖昧にでも理解してからやらないと、大変なことになります。“ソースコードを読むこと”に慣れるまではおすすめしません。

3. 2 素材の外注

修羅場中のCCSで良く見られる光景として、決まったチームなどを組まず、複数人のプログラマーがそれぞれゲームを作り、手の空いている素材屋陣に必要な素材から依頼していく、という形があります。つまり、誰か素材屋一人に一貫して作ってもらうのではなく、今作れる人に作ってもらうという形です。『唐揚げ』シリーズなどはこうして作られました。

3. 3 メンバーの役割

チームを組んだとき、企画書にも書いたとおり、しっかり役割分けをして、役割を超えた仕事は避けるべきです。また、一分野特化型の人たちだけで集まるより、複数分野にまたがった仕事の出来る人がメンバーにいたほうが、上手くいくと思います。ただし、そういうタイプの人は仕事を抱え込みやすいので注意してください。

4. 作業を進める

実際に作り始めます。先に言うておくこととして、“バックアップと保存はこまめに”“バージョン管理をしっかりする”“締め切りを過ぎて困るのは他人、信用を失うのは自分”あたりがあげられると思います。気をつけましょう。

4. 1 モックアップ

画像素材担当が一番初めに作るのが“モックアップ”です。モックアップとは、「外見上ゲームっぽく見える画像」「スクリーンショットっぽい画像」を作ることです。これを行うことによって、

- ・素材が出来上がる。
- ・イメージが固まる。
- ・大規模変更がなくなる。

などのメリットが得られます。

4. 2 仮組み

【4. 1】に対して、プログラマーはゲームの仮組みをします。細かい数値などは置いておいて、とりあえず動く状態にします。これにモックアップで制作した画像を差し込んでいくことにより、一気にゲームらしさが増すと言えるでしょう。

【例】シューティングゲームの場合

自機：青い丸 敵機：緑の丸 Zキーを押すと白い丸でたまが出て、敵機に当たると赤くなって消える。自機と敵機が当たるとどちらも赤くなって消える。画面端に行くとそれ以上進めない。敵はとりあえず10体出てくる。

完成形のものによりますが、このくらいでもまだ仮組みとして不十分かもしれません。

5. 最後に

「未完成・未発表の大作より、完成して発表された駄作の方が、価値がある」的な言葉を聞いたことがありますよね。また、「コミケにゲームを出していない人はジレンマない」だなんて冗談(?)もあります。つまり、ひとまず完成して、遊んでもらうことが重要です。

辛いCCSには技術や経験を持った人材が多く居ますし、優秀なデバッガーも居ます。そういった人の意見を生かしなが（この資料を含め、鵜呑みにしろとは言いません。価値あるものを取捨選択していいものだけ取り入れればいいのです。）、よりよいものを目指してください。

画面遷移図【例】東方風神録（うろ覚え）

