

# ゲームを作る人って、何をする人？

ファンテック 代表取締役

古賀 直樹

最近、小学生に「将来、何になりたい？」という質問に対して、「サッカー選手」と「ゲームを作る人」との返答が目立って多くなってきたようです。この業界の人間としては、子どもたちからうらやましがられる職業に就いているということは非常にうれしいものですが、実は素直に喜べない点があります。

それは、「〇〇を作る人」と呼ばれていることからわかるように、何をする仕事なのかを実際には子どもたちはほとんど知らないということです。

そこで、この「ゲームを作る人」とはいったいどんな仕事をする人たちなのかを簡単にお話してみたいと思います。なお、ここではロールプレイングゲーム（以後RPG）を題材として取り上げてみました。



将来何になろうかな？

## まずはシナリオ

ゲーム作りではまず最初に、シナリオの舞台の設定と主人公や他の登場人物の設定を行います。ゲームのストーリー構成を固め、台詞を書き上げていきます。最近はこのシナリオ作りを、プロの小説家が担当することも増えてきました。

そして、ゲームを作るうえで一番重要なのが企画作成の仕事です。これを失敗してしまうと、まず面白いゲームにはなりません。ほとんど完成したところで、完成したゲームが面白くなく、この企画

作成まで引き返したケースも少なくありません。

この企画作成の仕事としては、まず第一に主人公の移動や戦いの方法、道具の使い方、といったゲームの内容や操作方法の決定。次に画面の表示内容と基本的なデザイン、キャラクターの表示方法などのビジュアル的な手法を決定します。そして、全体の演出効果などの細かい点を煮詰めて、詳細な設計書を作成します。

一般にゲームデザイナーと呼ばれる人たちは、このシナリオ・企画作成の仕事をして、全体の進行管理をも兼任したディレクターであることが多いようです。

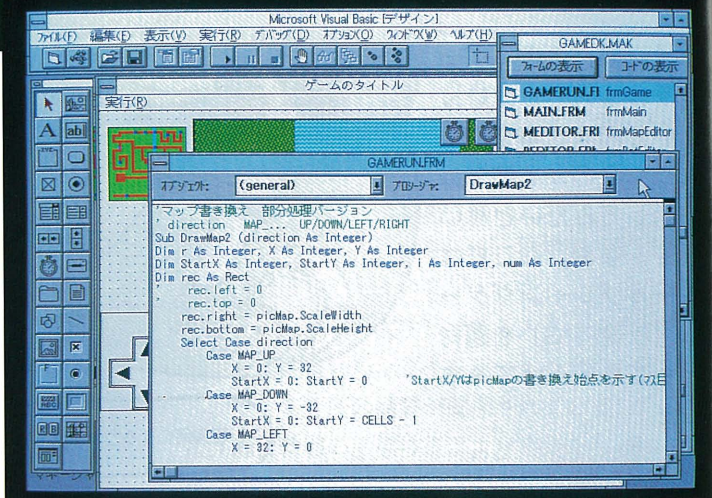
## ゲームを作る人って、何をする人?



ソフトハウスによって、開発環境は大きく異なります。昔ながらのゴチャゴチャした環境もあれば、ひとりひとりが小部屋のような区切られた空間を持っている場合もあります。



ゲームを動かすハードウェアによって、開発言語や開発環境が異なります。画面はMS-WindowsのVisualBASICの開発画面です。

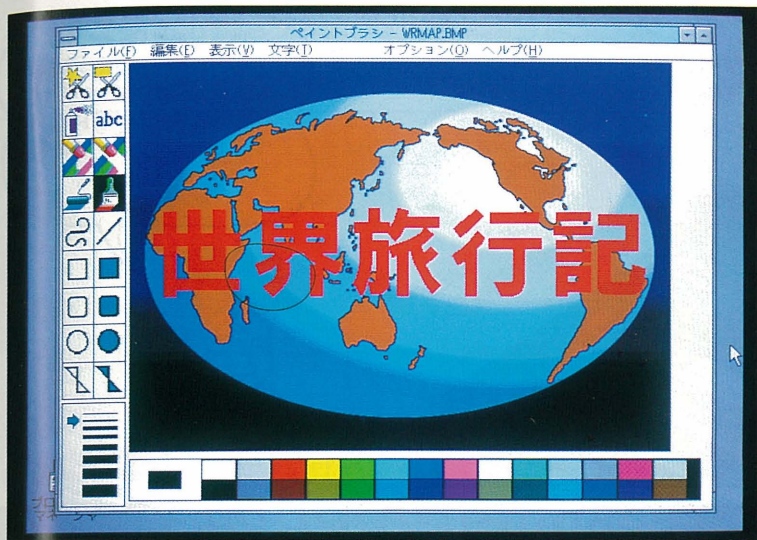


### ●●●●● なんととってもプログラム

ゲームソフト開発の中で最も大変な仕事を強いられるのが、このプログラマーです。どんなに面白い企画であっても、それを実現するプログラマーの力量によって、簡単に傑作が駄作へと変わってしまいます。

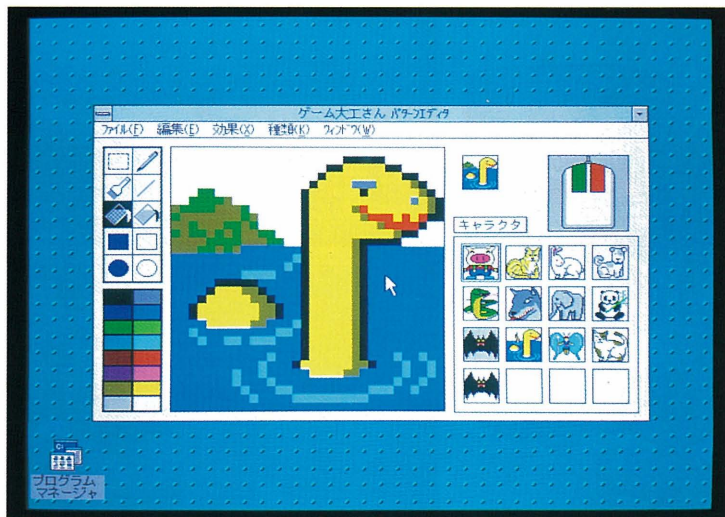
一般的なゲームソフト開発の期間は、だいたい3ヵ月~1年といったところです。ただし、最近のゲームソフトは規模が大きくなっているため、ひとりのメインプログラマーを中心にして、数人の

サブプログラマーとの共同作業になっています。たとえば、一人はオープニングのタイトルを作り、もう一人は戦闘シーンだけを作るといった具合に分業化を図ります。このプログラム開発の遅れがそのまま発売の遅れとなるために、プログラマーたちは徹夜の連続で、何日も家に帰らないということも珍しいことではありません(※なお、ソフトハウスによって、この開発体制は大きく異なります。最近は大きいソフトハウスでは、工程管理をしっかりと行い、プログラマーたちも普通に働いているところもあるようです)。



タイトル画面や大きな絵を作成するには、パソコン用のグラフィックツールを使います。画面はMS-Windowsに標準で装備されているペイントブラシです。

小さな点でキャラクタを作成する場合には、さまざまなツールを使います。写真は、ゲーム大工さん for Windows (ヒューマンソフト) のキャラクタエディタの画面です。



## デザインも重要です

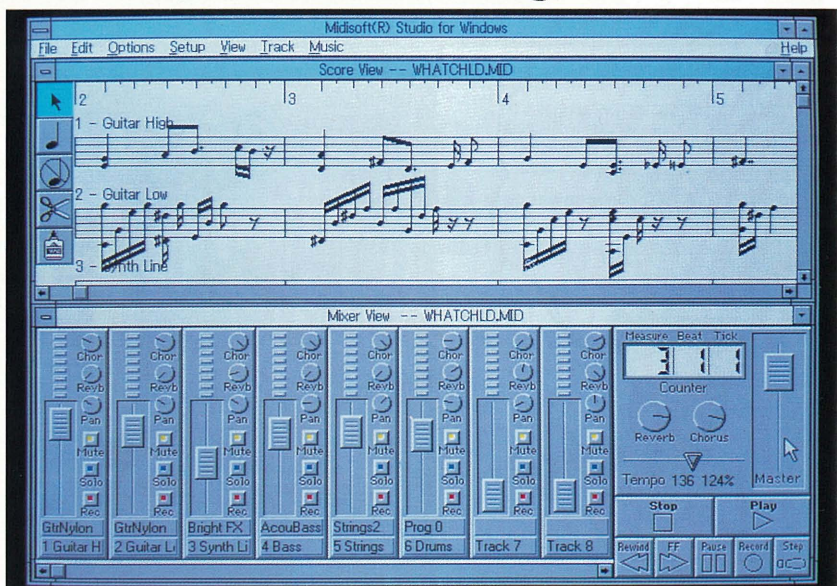
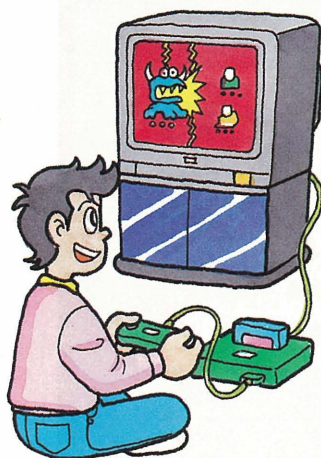
ゲームソフト開発の中で真っ先に分業化されたのが、このデザインの仕事です。プログラマーが自分で作っていた時代もありましたが、最近はグラフィックツールが使いやすくなってきたこともあり、プロのデザイナーに任せることがほとんどです。なお、一概にデザインといっても、実は大きく二つに分けられます。一つは、グラフィックデザイン、もうひとつはキャラクターデザインです。

グラフィックデザインはタイトルの画面などの大きな一枚絵のことで、キャラクターデザインは登場人物や敵などのことです。キャラクターデザインは、ドットの集まりで微妙な動きを表現することと、アニメーションや色の数などに細かく配慮しなければならないことなどから、特殊な技術とセンスが必要となります。興味があれば、MS-Windowsに標準で装備されているアイコンエディタなどのツールを用いて、32×32ドットぐらいで絵を描いてみてください。なかなか、思ったようには作れないものです。

## ゲームを作る人って、何をする人?



作曲家に依頼してゲームに合った雰囲気の曲を作ってもらいます。できあがった曲をパソコン上の音楽ソフトでアレンジして、ゲームで使用できるデータを作成します。



### ●●●●● 音楽だって必要だ

最後にゲームを盛り上げる音楽と効果音です。ゲームでは音楽はとても重要な役割を果たします。

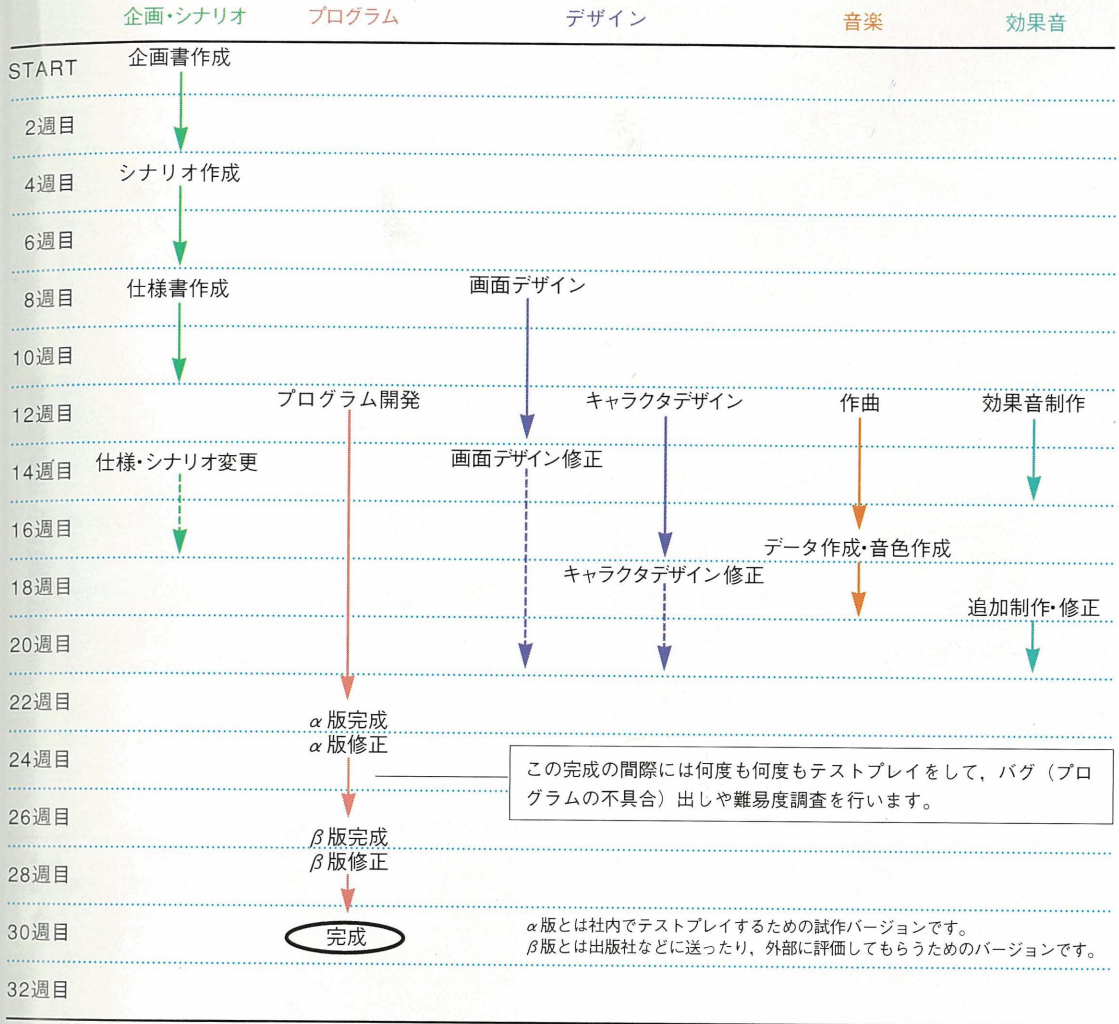
まず、BGMなどの音楽は、作曲家に作曲してもらった譜面をパソコンに入力し、音色をつけアレンジを行います。実際には曲数や予算の都合によって、音楽担当のプログラマーが、自分で作曲までしてしまうケースも多いようです。ただし、どうしてもコンピュータならではのクセが出てしま

い、作曲者のイメージ通りのものにはできにくいいため、音楽担当のプログラマーなどがアレンジや調整を行います。

また、効果音はそれぞれのコンピュータに内蔵されている音源（シンセサイザの中心頭脳とでも考えてください）に応じたツール等で作成します。サンプリングといって自然音を録音して利用することも増えています。

さらに、DATテープなどに録音された曲をそのまま利用できる環境が整ってきたため、いままではゲーム作りに参加できなかったミュージシャンなどによるゲーム音楽が増えてきました。

# ゲームソフト開発スケジュール例



## 最後に



このように「ゲームを作る人」とは、多種多様の職業が複合されたものであることがわかります。大人は「たかがゲームだろ」の一言で済ましてしまいがちですが、優秀なスタッフによる完成度の高いゲームは、「才能の集合体による芸術品」と言い切れるほどのものです。「ゲームが好き」「ゲームを作りたい」という考えを持つ子どもたちは、ゲームソフトの中に含まれている感覚的な楽しさを肌で感じています。

また、最近では、ゲームソフトこそがマルチメディアの最先端である、という考え方が広がってきています。これは、ゲームソフトというものが楽しさを追求するものであるからこそ、人間の持つさまざまな感覚を最大限に刺激することが必要になり、文字、静止画、動画、効果音、音声といった、いわゆるマルチメディア情報が取り込まれていることが当たり前となってきたためです。そして、これらのそれぞれの素材の制作には個別に専門家がおり、ゲームソフト開発の世界でも、最高の品質の素材を作り得るスタッフの存在が不可欠となってきたわけですから。

## ゲ・ー・ム・と・い・っ・て・も

一概にゲームソフトといっても、アクションゲーム、シューティングゲーム、アドベンチャーゲーム、RPG、シミュレーションゲームとさまざまな種類のゲームがあります。それらの中で今回取り上げるのは、子どもたちの一番大好きなRPGです。このRPGの代表的なもの



### RPG

自分が主人公になってモンスターなどと戦いながら冒険をします。

ファイナルファンタジーVI (株)スクウェア



### シューティングゲーム

宇宙船に乗り込んで敵を撃ち落としたり、敵の基地を破壊します。

Pop'nツインビー コナミ(株)

©1993 KONAMI  
ALL RIGHTS RESERVED

しては、ドラゴンクエストやファイナルファンタジーがあります。先生方もどこかでこれらの名前ぐらいは耳にしたことがあるのではないのでしょうか。日本ではドラゴンクエストの大ヒットがきっかけとなって、RPGがゲームソフトの王道となった感があります。



### アクションゲーム

いろいろな技で敵と戦います。ふたりで対戦できるものがはやっています。

スーパーストリートファイターII (株)カプコン



### シミュレーションゲーム

長期的な戦略によって、兵士の鍛錬、農地開拓、武器調達などを行い、他国と戦争し、領土を拡げていきます。

SUPER三國史 (株)光栄

現在の子どもたちが成人する頃には、深い知識や技術を持つスペシャリストになるか、さまざまな情報を融合させることのできる幅広い知識を持つゼネラリストになるのかということが、彼らにとって大きな選択肢になるに違いありません。ゲ

ーム好きの子どもたちに対して、「ゲームを作る人」＝「多種多様な職業」ということを、彼らの持つそれぞれのすばらしい才能を引き出すきっかけにすることができるのではないのでしょうか。