

コンピュータゲーム基礎

第5回 ゲーム制作プランニング

ゲームの企画を形にしていくプロセスについて



プランニングとは？

Planning (Plan : 計画する)

一般的な定義

「企画」を立案し、その有効性を説明する

一般的な内容

「企画」を発想する(アイディアを出す)

「企画」の実現性や効果について分析・考察する

アイディアが正しく理解されるようなプレゼンテーションを行う

＋ 立案した「企画」について責任をもつ

コンピュータゲームのプランニング

何を最初にするべきか？

決めるべき項目の候補

1. ゲームのジャンル（RPG、アクション、レース・・・？）
 2. ゲームの題材（モチーフや、描こうとする人物・世界）
 3. ゲームの目標（テーマ）（デザイナーが表現したいこと）
 4. ゲームの操作性に関わるデザイン
 5. ゲームのシナリオ（進行）（絵コンテなど）
- ...



恐らく絶対的な正解はないが、「インタラクティブ性」が特徴であるコンピュータゲームならではの考え方がある

クロフォードのプランニング手順

C. クロフォード 「ゲームデザイン論」(1982年 絶版:Web版あり) より

1. ゲームの目標と題材の選択
2. 研究と準備
3. デザイン(入出力構造、ゲーム構造、プログラム構造)
4. デザインの査定 <プロジェクト継続の判断ポイント>
5. プログラミング準備
6. プログラミング
7. テストプレイ
8. ブラッシュアップ
9. マニュアルの作成
10. 事後検討



実際にゲームを発売することを前提とした作業手順

1. ゲームの目標と題材の選択

必ず「目標」を最初に決める

最初に「題材」を決めてしまうと、その題材がすでに持っている世界観に縛られてしまう

「目標」を実現するために適した「題材」が選択されるべきである

目標になり得るもの

ドラマや映画にて描かれる対象になっている価値観や世界観のすべてが、ゲームで描きたい「目標」となり得る

例 勇気、愛、友情、葛藤、裏切り、悲哀、幸せ、...

→ コンピュータゲームのプロジェクトが困難に直面した際に、プロジェクトが回帰すべき原点を示すために極めて有効

3. (インタラクティブ) デザイン

インタラクティブ性を強く意識したプロセスになっている

入出力構造

コントローラや画面構成、サウンドといった、プレイヤーとコンピュータとの接点の部分を「デザイン」する

ゲーム構造

ゲーム場面にてキーとなる場面や要素を抽出し、プレイヤーの選択によって変化するゲームの振る舞いを「デザイン」する

プログラム構造

☆このステップではプログラミングは行わない

コンピュータ上でプログラムが実現可能かどうかを調べる

4. デザインの査定

ゲームプログラミングに入るべきかどうかを判断する

誰が査定すべきか？

当然ながら、ゲームを企画したデザイナー本人

他のゲームデザイン経験者（少数でも良い）



少ない時間とコストで有効な査定を行える
ゲームデザイン経験者に限定すべき

何を査定すべきか？

デザイナーのアイデアが破綻するような状況が起きないか
どうかを確かめることで、ゲーム構造の安定性を検証する

5. プログラミング準備

コーディングやデータ作成の前にゲーム制作者が行うべきこと

ゲームの仕様書を作る

安定したゲーム構造を実現するプログラムの構成を、適切な規模や分解能にて明確に定義する仕様書を作成する



一見ゲームの実現に対して遠回りをしているように思われるが、多人数のプログラマが必要となる大規模なプロジェクトでは、不可欠な作業となる

画像やサウンドの手配

(※クロフォードの原書では、この項目についてはほとんど言及されていない)

この時点でゲームを演出するコンテンツの要求仕様を決定できる

9. マニュアル作成

発売するゲームに添付するマニュアルは、ゲーム企画者自身が作成すべきである

マニュアルに書くべきこと

コンピュータゲームデザインにおいて、根底にあるのはゲーム企画者(デザイナー)自身が最初に設定した「ゲームの目標」である

➡ デザイナーがゲームに対して持っている「思い入れ」が、「ゲームの目標」となっていることから、そのことをゲームの進行状態に関わらずに安定して提示できるマニュアルの中で、存分に表現していくべきである

プランニング手順とインタラクティブ性

インタラクティブ性は、ゲーム制作に対しても大きな影響力をもつ

1. 目標と題材の選択
2. 研究と準備
3. (インタラクティブ)デザイン
4. デザインの査定
5. プログラミング準備
6. プログラミング
7. テストプレイ
8. ブラッシュアップ
9. マニュアルの作成
10. 事後検討

インタラクティブ性の構想

インタラクティブ性の設計

インタラクティブ性の実現

インタラクティブ性の検証

インタラクティブ性の改善

コンテンツが「動的」であるためにデザインの流れや方法論が映画等とは大きく異なる

ゲーム業界における職種

新卒にて就職することが可能で、比較的定員の多い職種

プログラマー

企画書に沿ったプログラムを開発

プランナー

ゲームを企画し、企画書を作成する



ゲームデザイナーの仕事の大半を占める

CGデザイナー

企画書等の要求に沿ったCG(2D,3D)を制作する

プランナーが起点、あるいはセンターとなってゲーム制作が行われる

ゲーム業界について考えておくべきこと

クリエイターについて

シナリオライターやキャラクターデザインといった、高い感性を要求される仕事については、ほぼ100%新卒での採用はない

採用形態について

未経験者を新卒で採用するのは、一部の大手ゲーム会社のみ
大半の場合は、新卒であってもそれなりのレベルに到達していることを求められる(採用試験における作品審査等)
反面、通年採用を行っている会社も多く、一般企業よりは採用の形態が多様化しているのも事実

ゲームプランナーの仕事

ゲーム企画を立案する

ゲームシステム、予算、開発体制、ターゲット層、販売方法といった幅広い視点から、企画を立案する

ゲーム企画を売り込む

企画のプレゼンテーションを行い、制作、販売（マーケティング）といった様々な方面への売り込みを図る

ゲーム制作進行を監修する

ゲーム制作の過程で発生する様々なイベントに対応する

ゲームプランナーに要求されるスキル

コミュニケーション能力

仕事の性格上、様々な人(ゲーム会社の経営者、プログラマー、デザイナー、シナリオライター、サウンドクリエイター、...)と対話(インタラクション)を行う必要があるため、コミュニケーション能力は絶対必須なスキルになる

クリエイターとしての感性

何と言っても「売れなければ次はない」という世界の仕事であるため、周囲の信頼を勝ち取らない限り生き残れない

ゲーム業界を目指すには？

実際の仕事で要求されるスキルを見極める

プログラマー

地道に実力をつけて、パワーで突破する系

- ・少なくともゲームソフトを一人で1本仕上げている程度の実力は必要
- ・与えられた条件の元で、仕様を満たすコードを書く能力が必要
- ・さらに上を目指すためには、例えば独自のAPI体系をつくり出すといったプラスアルファの実力が必要

プランナー

人脈の広さと知識の豊富さを武器として闘う系

- ・プログラマーに比べれば、あからさまに要求されている技量は少ないものの、未知であるがゆえに不安の大きい職種といえる

ゲームプランナーを目指すには？

とにかく多種多様な経験が必要

考えなければならないことがらが多種多様にわたることが多いため、多くのことを知っておく必要がある。また、コミュニケーション能力という視点からも、幅広いエンターテインメント(映画、音楽、小説、そしてもちろんゲーム)についても通じていなければならない

戦略的なマネージメントが必要

プログラマーに必要とされるような技術的な高度さは求められないものの、仕事の中身的には、ほとんどディレクターに近い職種であることから、状況や未来を読んだ戦略的なマネージメントを行える能力が要求される

ゲーム制作プランニング（まとめ）

コンピュータゲームのプランニング

コンピュータゲームにおける世界描写や目標が、ゲームをとりまくあらゆる場面において安定して共有されなければならない

ゲームプログラミングの位置づけ

コンピュータゲーム制作 = プログラミングではない！
ゲームプログラミングはインタラクティブ性を実現する手段であり、魅力的なゲームプランニングのもとで最大の成果を発揮する