

# 監訳者まえがき

「ゲームデザインって、どうやって勉強すればいいんですか？」

これは単純な質問ですが、実に答えるのが難しい質問です。アーティストならデザイン力を磨いたり、グラフィックツールの使い方を学んで作業を効率化したりできます。プログラマーなら新たな言語を習得して仕事の幅を広げることもできるでしょう。しかし、ゲームデザイナーにはこういった手段に該当する勉強法がほとんどありません。

ゲームデザインを体系立てて勉強できる媒体の1つに、本があります。ならば、冒頭の質問には「本を読んで勉強するのがいいよ」と答えればいいわけですが、すると次の質問が返ってきます。

「じゃあ、お勧めの本を教えてください！」

これこそが、難問です。実はゲームデザインに関する本は、アートやプログラムの分野と違って種類が非常に少ないです。加えてその内容も「遊びとは何か？」といった学術的理論に特化したものや、レベルデザインなど一部分のみを扱ったもの、初心者向けの入門書など、何かしらの分野に偏ったものを中心となっています。ゲームデザインを学ぶ上で「とりあえずこれ読んでおけばOK！」的な一冊がないのが現状です。

本書『「レベルアップ」のゲームデザイン』は、まさに「とりあえずこれ読んでおけばOK！」的な、ゲームデザインの業界標準となりえる一冊です。

著者のスコット・ロジャーズは、『ゴッド・オブ・ウォー』『パックマンワールド』『マキシモ』シリーズなどに携わってきた現役のクリエイターです。開発現場での実際の経験に基づいた本書の内容はとても実践的です。扱う範囲もとにかく広く、企画書の書き方、アイデアの出し方、シナリオ、カットシーン、バトル、マップ、メニュー画面、サウンドへの指示出し、プレゼンテーションのやり方などなど、ゲームデザインと聞いて頭に浮かぶ仕事のすべてが網羅されています。そしてこれらの内容が、ゲームデザイナーを目指している人から、ゲームデザイナーになりたての新人、教える立場になったベテラン、プロジェクト全体を指揮するゲームディレクターまで、どんなレベルの人にも役立つように書かれています。試しに本書をバラバラとめくってみてください。なん

だかおもしろそうなイラストがたくさん載っていますよね。イラストと具体例をふんだんに使いながら、とにかくわかりやすく伝わるように構成されているのが特徴です。

本書は、言うならば「ゲームデザインのガイドブック」です。頭から順番に最後まで読み進めていく必要はありません。**LEVEL** (章) ごとに内容が独立しているので、自分の興味のある **LEVEL** だけを読んでも大丈夫です。普段は本棚にしまっておき、何か壁にぶつかったら見直してみてください。新たなジャンルの仕事を担当したときには、基本を把握するのにも使えます。後輩や学生を教育するときの指針にもできます。

「ゲームデザインって、どうやって勉強すればいいんですか？」

本書が、その答えです。

2012年6月12日

SQUARE ENIX,INC.

塩川 洋介



# 序文

スコット・ロジャーズは、ゲームデザイナーのための本を書く準備ができていました。基本に戻りたいと思ったときに、本棚からひょいと取り出したり、PCや電子ブックリーダーでパッと開いたりできる教科書のような本です。ボーイスカウトのハンドブックや、『ファーマーズ・アルマナック (*Farmers' almanac*)<sup>†</sup>』のゲームデザイン版のような存在です。時代が変わっても愛され続けるこれらのハンドブックと同様、本書には明瞭でシンプルな実例が詰まっています。

どんなスポーツでも、仕事でも、あるいは軍隊でも、成功を望む人々は物事を基本から始めます。大きな成功を取めた後の話として、何度も聞いたことがあるはずです。「基本がすべてだ」、と。私がゲームデザインについて学んだ価値ある基本の中に、「1つのことを極める」という考え方があります。ロジャーズ氏はこの本で見事にそれを実践しています。

出発点に立ったばかりの新人デザイナーでも、壁にぶちあたったベテランでも、本棚からこの本をときどき取り出して基本に立ち返ってください。あなたを先へと導くひらめきが、きっと見つかることでしょう。

2010年2月

米THQ社コアゲーム担当取締役副社長

Danny Bilson

† 訳注：“*Farmers' almanac*” — 北米の農業やカントリーライフについて書かれた年刊誌 (Browntrout Publishers刊)。



# PRESS START!

## もしあなたが僕と似ているなら……

……本を買う前に、最初のページを読むでしょう。僕の場合、最初のページがよいと思ったら、たぶん本全体も気に入ります。巻頭に読者をワクワクさせるためのあらすじを載せている本は多いですね。そう、例えばこんな風に……



ジャックのかざした刃が、ゾンビの頭部を熟したメロンのようにたやすく切り落とす。同時に、腹を空かせたゾンビの不潔な爪が、ジャックのシャツに深く食い込んだ。頭部を失ったゾンビの胴体に、ジャックは強烈な蹴りを食らわし、階段めがけて転がり落とす。階段の下から波のように押し寄せてくる貪欲なゾンビの暴徒の群れに、胴体が放り込まれる。首を切断された身体がただの死体だと気づくまで、ゾンビの兄弟姉妹たちの猛襲が一瞬だけ止んだ。ジャックはその隙に、イヴリンが無事ヘリコプターに乗り込んだことを確認する。接近してくる暴徒に向かい、身構えるジャック。  
「ヘリを発進させるんだ！ こいつらを永久には足止めできない！」  
貪欲につかみかかってくる無数の手首を切り落としながら叫ぶ。  
「でもジャック！」  
半狂乱でスイッチを押し、叫び返すイヴリン。  
「ヘリコプターの操縦方法を知らないの！」



別にこんな安っぽい手を使おうなんて、思っていませんが。また、業界の専門家や著名人からの推薦文を最初のページに引用して、立派な雰囲気醸し出そうとする本もありますよね。



『「レベルアップ」のゲームデザイン』の1ページ目を読んで、  
テレビゲーム業界で25年間働いて学んだことよりもずっと多くを  
学びました！

— 某とっても有名なゲームデザイナー<sup>†</sup>。↑

あなたは、自分自身で決断できる人だと思います。この本を手にとったのだから、目が肥えた読者でしょう。テレビゲーム開発について、忌憚のない真実を求めていることもわかります。本書は、「誰が」「どこで」「どんな」そして最も重要な「どうやって」テレビゲームをデザインするのかを伝える本です。もし次のどれかに興味があるなら、これはあなたのための本です。アーケードゲーム、ボス戦、チリ、死の罠、人間工学、おもしろさ、巨大なヒドラ、幽霊屋敷、鳥型や通路型のレベルデザイン、ジャンプ、殺人うさぎ、ライトモチーフ、メキシカンピザ、ノンプレイヤーキャラクター、ワンシートデザイン、ピッチセッション、クエスト、ロボットニワトリ、ボム、変のトライアングル、おもしろくなさ、暴力、モグラ叩き、XXX、Y軸、そしてゾンビ。

始める前に、ゲームデザインへのアプローチにはたくさんする方法があることを心に留めておいてください。デザイナーがアイデアをチームに伝えられるのであれば、どの方法も有効です。この本に載せた技法とテクニックは、あくまで僕のやり方です。

もう1つ注意です。僕が「あるゲームをデザインしました」と書いた場合、それは事実をものすごく単純化した表現です。実際のテレビゲームはとっても、とっても、とっても多くの才能のある人々（間もなく紹介します）によって作られています。すべての仕事を自分がやったような印象を与えるのは、不正確だけでなく、自分本位です<sup>††</sup>。チームに「自分」はありません<sup>‡</sup>。

僕がデザインにかかわったゲームの多くがシングルプレイヤーのアクションゲームなので、この本に載せる例もその観点からが中心となります。ですが、たいていの話はさまざまなジャンルに応用可能です。どんなジャンルのゲームでも、僕のアドバイスを取り入れることは難しくありません。

始める前に、もう1つ。「ゲームプレイについての章はどこだろう？」と、探す必要はありません。この本のすべてがゲームプレイに関係しています。ゲームデザイナーは、ゲームプレイとプレイヤーへの影響を四六時中考えているべきです。カットシーンやポーズ画面のような、受け身の要素をデザインするときでもです。

ここまで読んでくれたあなたには、悪いニュースから伝えたいと思います。テレビ

<sup>†</sup> 賢明なる読者諸氏はすでにお気づきでしょうが、この推薦文は偽物です。「某とっても有名なゲームデザイナー」なんて存在しません。ただ1人、マリオのクリエイターである宮本茂を除いて。

<sup>††</sup> 狭い業界です。他の人を呆れさせて、よいことはありません！ 感じのよい努力家になってください。そうすれば、先へ進めますから。

<sup>‡</sup> ところが皮肉なことに、各メンバーがチームの目標とは異なる「自分の」目標を持ったほうが、チームは高い成果を得られることが多いです。

ゲーム制作は、心底大変な仕事です<sup>†</sup>。16年以上この業界で働いてきて、かかわったゲームは合計で何百万枚も売れましたが、それでもそう思います。

しかし同時に、世界一の仕事だとも言えます。スリルがあり、イライラがあり、喜びがあり、神経を逆撫でし、心底疲れ、退屈で、吐き気を催します。それでも、ただただ楽しいのです。

## ダメ！ 僕の仕事はあげないよ！

キャリアを通して僕はゲームデザインの賢いやり方を編みだし、**普遍的な事実**も学びました。わかりやすいように各章（LEVEL）の終わりに、これらをまとめとして加えておきました。

さらにと**ても大切なこと**をいくつも学びました。すべて太字で表記してあるので、**とても大切なこと**は一目でわかるはずです。最初に学んだ**とても大切なこと**は、これです。

（**ゲームデザイナーは、誰よりも楽しんでいる**）

これを実感したのは、テレビゲーム業界での僕の最初の職種が、アーティストだったからだと思います<sup>††</sup>。16ビット時代のアーティストは、ピクセルで絵を描いていました。世の中には偉大な16ビットのアーティストがいます。Paul Robertson、『メタルスラッグ (Metal Slug)』やカプコンの傑作格闘ゲームを作ったチームなどがその代表です。でも僕にとってピクセルで絵を描くことは、風呂場のタイルで絵を描くような作業でした。以下は、僕がピクセルで描いた絵がどんなものだったかというイメージです。



僕が「ドット職人」の仕事をしていた頃、隣の部屋から耳障りな笑い声が響いてきました。ゲームデザイナーの集団が大笑いして気さくな時間を楽しんでいたのです。その様

† 昔の雇い主に、「テレビゲームってのは、難しいビジネスだなあ」とつぶやきながらオフィスの廊下を歩く人がいました。その頃の僕は笑っていましたが、今は笑えません。彼は正しかったのです。

†† 実際、僕らは「ドット職人」とか「ピクセル屋さん」とか呼ばれていました。可愛い響きですが、どちらの用語にも決して賞賛の意味はありません。

子を、僕は仕切り壁の上から身を乗り出して凝視しました。はっきり言って、僕はピクセルとは気さくな時間を過ごせていませんでした。そして「ゲームデザイナーは、僕よりずっと楽しそうだ!」と気づきました。「ゲーム作りは楽しくなきゃいけない! 僕は楽しみたい! 僕もゲームデザイナーになりたい!」……こうしてゲームデザイナーになる決心をしたのです。それから、ゲームデザイナーになるための階段を1段ずつ登っていきました。実際にゲームデザイナーになった後、2つめのとても大切なことを学びました。

（ チームの誰一人として、デザイナーの作った  
ドキュメントを読みたいとは思っていない ）

恐ろしい話です。でも、すべてのゲームデザイナーに理解してほしいことです。僕が新人ゲームデザイナーだった頃、万全の準備を整えた新作デザインドキュメントを配って回りましたが、誰一人として読もうとしませんでした。そんな状況で、僕は何をしたと思いますか? 同僚に読んでもらうために、デザインドキュメントをイラスト化していきました。どうなったか? うまくいきました。イラストによってアイデアを浸透させることに成功しました。それ以来僕はこの方法でゲームをデザインし、多くの



ゲームがヒットタイトルとなりました。もちろんこの本にも多くのイラストを載せました。本を読みやすくし、説明を理解しやすくするためです。あなたもイラストを描けば、きっと自分のアイデアを同僚にうまく伝えることができるはずですよ。きっといいデザイナーになれるですよ！

## この本は誰のためのもの？

もちろん、あなたのための本です。あなたは次のどれかに当てはまるはずですよ。

**すでにテレビゲーム業界で働いているプロの方。**ゲームデザインに関する本はたくさんあります。でも、そのほとんどが理論書です。僕が実際にゲームを作っているとき、それらが役に立ったことは一度もありません。誤解しないでください。GDC<sup>+</sup>やそれに付随して開催されるワインとチーズの試食会では、理論はとても役立ちます。しかし、袖をまくり、壁に血が飛び散る<sup>††</sup>ほど必死になってデザイン作業に取り組んでいるときには実用的なアドバイスが必要です。僕がこんな話をするのは、この本の読者の何人かが将来経験豊かなゲームデザイナーになると思っているからです。日常業務で実際に役立つ技術とコツが、この本で見つかることを祈っています。もちろん、初心者にだって役に立つ話ですよ。

あなたのことですよ、**未来のゲームデザイナーさん**。数ページ前に、僕が元々ドット職人だったと告白したのを覚えていますよね？ その話のポイントは、僕も今のあなたとまったく同じだったということです。もしかしたらあなたも、別のオフィスから響くゲームデザイナーの笑い声に疲れたアーティストかもしれませんね。あるいは、同じチームのマスケなデザイナーより、ずっといいバトルをデザインできているプログラマーかもしれません。もしくは、開発の世界に入りたいけれどどうすればいいのかわからないテスターでしょうか。僕がゲームデザイナーになりたいと思っていた頃、ゲームデザインの本などありませんでした。他のゲームデザイナーからすべてを学ぶ必要がありました。僕はラッキーだったので、素晴らしいメンターに出会い、ゲームデザイナーとして働く機会を持ってました。今のあなたにメンターや仕事がなくとも、焦る必要はありません。この本を読んでください。僕があなたのメンターになります。あなたがすべきことは、この本のアドバイスに従い、準備をし、来たるべき未来のチャンスをつかむことです。

この本は**ゲームデザイン専攻の学生**にも最適ですよ。僕はゲームデザインのクラスを履修しませんでした——だって、そんなクラスは存在しませんでしたから！ 試行錯誤しながら自分で学びました。そして、たくさんの失敗を犯しました。僕がこの本を書いた理由はそこにあります。この本を読んで**僕の失敗**から学べば、**あなたは失敗**を犯さずに

† 訳注：GDC — Game Developers Conferenceの略。世界最大のゲーム開発者向け会議。毎年3月頃に数日間かけてアメリカで開催される。

†† あくまで比喩としての血です。僕の知る限り、テレビゲーム制作が原因で死んだ人はいません。



済みます。

最後に、この本は**テレビゲームを愛するすべての人**のための本です。僕はテレビゲームを愛しています。ゲームを遊ぶのが大好きです。ゲームを作るのが大好きです。ゲーム開発の本を読むのも大好きです。テレビゲームを作りたいと思ったら、こういうことを愛する必要があります。僕の知り合いに、テレビゲームの仕事をしているにもかかわらずテレビゲームを遊ぶのが好きではないと堂々と認める人たちがいます。どうにも理解できません。好きじゃないのに、なぜテレビゲーム業界で働いているのでしょうか？彼らは愚かです。さっさと転職して、テレビゲームを愛している人にテレビゲームを作らせてあげるべきです。例えば、あなたとか！

準備できましたか？ よかった！ それでは、ゲームを作る方法を見つけにいきましょう！



## 謝辞 — 本を書くことについて僕が学んだすべてのこと

本書があなたのひらめきの源となり、役立つものになるよう祈っています。一冊の本が勝手にできあがることなんてありません。優秀な方々の助けとひらめきなしに、本は決して書けないということを僕は学びました。以下にあげる方々 — 家族と友だちからの愛情、手助け、支援がなければ、この本は存在しなかったでしょう。

Brenda Lee Rogers、Evelyn Rogers、Jack Rogers、Noah Stein、Hardy LeBel、Dr. Brett Rogers、Jackie Kashian、Danny Bilson、Laddie Ervin、Tim Campbell、THQゲーム法務部、Jeremiah Slackza（プラットフォームの入門書をリクエストしてくれてありがとう）、僕のメンターであるWilliam AndersonとDavid Siller、Mark Rogers、Eric Williams、George Collins、Scott Frazier（最初の読者です）、Andy Ashcraft、Paul Guirao、Tommy Tallarico、Joey Kuras、Ian Sedensky、Evan Icenbice、Brian Kaiser、Jason Weezner、David O'Connor、Jaclyn Rogers、Dr. Christopher Rogers、Patricia Rogers、Anthony Rogers、2008年のGDC審査委員会、Disneyland初代イマジニアの皆さん、ロサンゼルスに住む仲間たち、John Wiley & Sons, Ltdの編集の皆さん — Juliet Booker、Gareth Haman、Katherine Batchelor、Ellie Scott、そしていちばん大事な、あの電話をくれたChris Webb。また、この本のきっかけとなった強烈なGDCレビューを書ってくれたCory Doctorowに、スペシャルサンクスを。今度ドリンク1杯奢らなきゃね。

そしてこの本を買ってくれたあなたにも感謝します。さて、そろそろ素晴らしいゲームをデザインしに行きましょう！ あなたのゲームを遊ぶ日を楽しみにしています！

## 意見と質問

本書（日本語翻訳版）の内容については、最大限の努力をもって検証および確認していますが、誤りや不正確な点、誤解や混乱を招くような表現、単純な誤植などに気がつくられることもあるかもしれません。本書を読んでいて気づいたことは、今後の版で改善できるように知らせてください。将来の改訂に関する提案なども歓迎します。連絡先を以下に示します。

株式会社オライリー・ジャパン

〒160-0002 東京都新宿区坂町 26 番地 27 インテリジェントプラザビル 1F

電話 03-3356-5227

FAX 03-3356-5261

電子メール [japan@oreilly.co.jp](mailto:japan@oreilly.co.jp)

本書についての正誤表や追加情報などは、次のサイトを参照してください。

<http://www.oreilly.co.jp/books/9784873115634/>

<http://as.wiley.com/WileyCDA/WileyTitle/productCd-047068867X.html>（原書）

オライリーに関するその他の情報については、次のオライリーのWebサイトを参照してください。

<http://www.oreilly.co.jp>

<http://www.oreilly.com>



監訳者まえがき	vii
序文	ix
PRESS START !	xi

## LEVEL 1

### 新人さん、いらっしゃい! 001

1.1 テレビゲームの歴史	004
1.2 ゲームジャンル	009
1.3 誰が作っているのか?	013
1.4 パブリッシャーって何?	021

## LEVEL 2

### アイデア 025

2.1 アイデアはどこで得てどう使うべきか	025
2.2 ゲーマーたちが求めているものは何か?	030
2.3 僕が「おもしろい」を嫌いな理由	032
2.4ブレインストーミング	033
2.5 スランプを克服する方法	036

## LEVEL 3

### ストーリー 039

3.1 「変」のトライアングル	046
3.2 広げた風呂敷を畳む時間	051
3.3 キャラクターを作る	053
3.4 子供向けストーリーを書くときのコツ	057
3.5 ライセンスゲームのストーリー	057

## LEVEL 4

### ゲームデザインドキュメント 061

- 4.1 ステップ1：ワンシートのドキュメント……………064
- 4.2 ステップ2：テンページャーのドキュメント……………066
- 4.3 僕のGDDの書き方(と、書くときのツライ真実)……………076
- 4.4 ゲーム進行……………080
- 4.5 ビートチャート……………080
- 4.6 イヤな奴にならないための方法……………083

## LEVEL 5

### 3つのC その1—CHARACTER(キャラクター) 087

- 5.1 性格：バッドアス (Badass) は本当に必要か? ……089
- 5.2 プレイヤーに個性を反映させよう……………093
- 5.3 ゲームプレイについての話……………097
- 5.4 走れるのに、なぜ歩く必要があるの? ……100
- 5.5 何もしない美しさ……………104
- 5.6 ジャンプしたほうがいいですよ……………106
- 5.7 よじ登りとふらつき……………109
- 5.8 上がるものは必ず下がる……………110
- 5.9 水を使っても大丈夫……かな? ……113
- 5.10 4本足の友だちには親切にすること……………114
- 5.11 すべてのパーツを利用する……………115
- 5.12 僕たちは1人じゃない……………117
- 5.13 お隣さんはどんな人? ……121

## LEVEL 6

### 3つのC その2—CAMERA(カメラ) 125

- 6.1 正しいカメラ視点を選択しよう……………125
- 6.2 一人称カメラ……………131
- 6.3 三人称カメラ……………134
- 6.4 カメラの操作をどうするか……………137
- 6.5 2.5Dカメラ……………142
- 6.6 クォータービューカメラ……………142

6.7	トップダウンカメラ	144
6.8	特殊なカメラ	145
6.9	トンネルビジョン	145
6.10	カメラショットガイド	145
6.11	カメラアングルガイド	149
6.12	カメラ移動ガイド	150
6.13	カメラに関する留意点	153
6.14	マルチプレイヤーのカメラ	155

## LEVEL 7

### 3つのC その3 — CONTROL (操作方法) 159

7.1	踊れ、踊れ、ダンスを踊れ!	163
7.2	キャラクター依存か? 画面依存か?	168
7.3	揺らして、鳴らして、回して	170

## LEVEL 8

### HUDとアイコン 173

8.1	体力ゲージ	174
8.2	照準	175
8.3	弾薬ゲージ	176
8.4	アイテム画面	176
8.5	スコア	177
8.6	レーダーとマップ	179
8.7	ポップアップ表示	180
8.8	すっきりとした画面	181
8.9	ICON HAS CHEEZBURGER	182
8.10	QTEはもうやめよう	186
8.11	HUDはどこに表示するべきか	187
8.12	HUD以外の画面	189
8.13	リフレッシュできるポーズ画面	192
8.14	フォントについて	198

## LEVEL 9

### レベルデザイン

201

- 9.1 お決まりの世界：トップ10 .....204
- 9.2 名前の付け方 .....211
- 9.3 レベルデザインに必要なことはすべてディズニーランドが  
教えてくれた .....212
- 9.4 ビートチャート .....218
- 9.5 再利用を利用する .....220
- 9.6 ゲイリー・ガイギャックスを追悼するマップ作成方法 .....221
- 9.7 デイヴ・アーンソンを追悼するマップ作成方法 .....227
- 9.8 マップ作成についてのまとめ .....232
- 9.9 行間を読ませる .....234
- 9.10 グレイな問題 .....235
- 9.11 トレーニングレベルを最後に残すということ .....241

## LEVEL 10

### バトル

243

- 10.1 新人に400クワトルー賭けよう！ .....245
- 10.2 命乞いしたらいかが？ .....254
- 10.3 移動について .....255
- 10.4 防御について .....258
- 10.5 最先端のバンバン！ .....261
- 10.6 あなたにピッタリの銃 .....266
- 10.7 撃って走って .....269
- 10.8 ただ撃つだけじゃない .....271
- 10.9 畜生、ジョーンズ、どこが痛いんだ？ .....276
- 10.10 死……なんのためにあるのか？ .....277

## LEVEL 11

### 敵キャラクター

281

- 11.1 悪い奴らを連れて来い！ .....293
- 11.2 敵のデザイン作業は最高！ .....303
- 11.3 君のすべてが嫌いだ .....314
- 11.4 敵ではない敵 .....316

11.5	世界一のボス戦を作る方法	318
11.6	ボスは誰？	318
11.7	サイズの問題	321
11.8	ロケーション、ロケーション、ロケーション	324
11.9	世界一のボス戦を作ろう	326

## LEVEL↑ 12

### メカニクス 329

12.1	クソッ！ 震だ！	333
12.2	死の時間	337
12.3	メカニクスという名の音楽	339
12.4	気持ちよく落ち着ける小さな場所	343
12.5	謎解きの時間です	344
12.6	ミニゲームとマイクロゲーム	349

## LEVEL↑ 13

### パワーアップ 353

13.1	「汝のプレイヤーを愛せよ」	360
13.2	想像できないほどの富を！	363

## LEVEL↑ 14

### マルチプレイヤー 379

14.1	プレイ人数は何人にすべきか？	384
14.2	MMORPG、または「地獄とは他人のことである」	384

## LEVEL↑ 15

### 音楽についてのノート 391

15.1	ゲームっぽく聞こえるね	399
------	-------------	-----

## LEVEL↑ 16

### カットシーン 405

16.1	映画脚本を書くのに必要な8つのステップ	408
------	---------------------	-----

## LEVEL 17

### そして最もタフな作業へ 415

17.1 あなたの頭の中にある小さな世界に誰も興味はない……………416

17.2 テレビゲームは、ハーードなビジネスだ……………419

17.3 アンコールは何にしましょうか？……………423

コンティニューしますか？……………427

## BONUS LEVEL 1

### ワンシートのドキュメント 429

## BONUS LEVEL 2

### テンページャーのドキュメント 433

## BONUS LEVEL 3

### ゲームデザインドキュメントのテンプレート 443

## BONUS LEVEL 4

### ストーリーテーマのアイデアリスト 457

## BONUS LEVEL 5

### マップテーマのアイデアリスト 459

## BONUS LEVEL 6

### メカニクスとハザードのアイデアリスト 461

## BONUS LEVEL 7

### 敵デザイン用テンプレート 463

## BONUS LEVEL 8

### ボスデザイン用テンプレート 465

## BONUS LEVEL 9

### ハイレベルコンセプトピッチ用プレゼンテーション 467

実績のロックが解除されました — チリを作るのとまったく一緒……………477

ゲーム索引……………479

索引……………487

# 新人さん、いらっしやい!

この章は、ゲーム業界やゲームがどのように作られるのかあまり知らない人に向けて書いています。ゲーム業界の新人 (“nOOb”<sup>†</sup>) でなければ、スキップしてもらってもかまいません。もしかしたら、ためになる情報を見過ごすことになるかもしれませんが。後で「聞いてないよ！」なんて文句を言わないでくださいね。

学術的なコミュニティ内では、「ゲームとは何か？」についてさまざまな定義があります。「ゲームとは、現実の部分集合を主観的に表す、閉じた公式システムである必要がある<sup>‡</sup>」と論じた学者もいれば、「ゲームには、互いに対立するプレイヤーが必要だ<sup>\*\*</sup>」と主張する人もいます。こういった定義は、無理に難しい表現を使って賢く聞こえるよう、背伸びをしている感じがします。

複雑に捉えがちですが、実際は単純なものです。Bernard Suits<sup>\*</sup>は、「ゲームとは、本来克服する必要のない障害を、善意の努力で乗り越えることだ」と言いました。おもしろい定義ですが、まだ学究的すぎます。もっと単純に考えてみましょうか。ウォールハンドボール<sup>\*\*</sup>を例にしてみます。ウォールハンドボールは、1人で遊べます——とすると、対立するプレイヤーはいませんか？ 単にボールを落とさずに壁に弾ませ続ける遊びを「現実の隠喩である」と言うのも少し無理があります。つまらない退屈な人生を送っていれば別ですが。真実はこうです。壁に対してボールを弾ませる遊びは、壁に対してボールを弾ませる遊び以外の何物でもありません。

† “nOOb”とは“newbie”の略で、「新米」、つまりゲームに不慣れな人ことを指します。この用語はインターネットの登場よりも前から存在しますが、MOコミュニティ<sup>††</sup>の人気上昇につられてよく使われるようになりました。無経験や無知を意味する言葉なので、呼ばれて嬉しくはありません。本物のnOObだけが、nOObとは何かを定義しているこの脚注を読むことになるはずです！

†† 訳注：MOコミュニティ——サーバ内のゲーム世界に対し不特定多数のプレイヤーが接続するという大規模なMMORPGに対し、比較的少数のプレイヤーが集まり、独立したゲーム世界を作成してゲームをプレイするという形態をMORPG (Multi-player Online Role-Playing Game) という。MOコミュニティはそこに集まる人を指す。

‡ “The Art of Computer Game Design” (Osborne/McGraw-Hill刊)

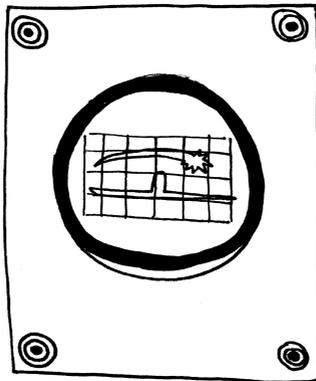
\*\* “The New Thesaurus” (<http://www.polymath-systems.com/games/whatgame.html>)

\* “The Grasshopper: Games, Life and Utopia” (Broadview Pr刊)

\*\* 訳注：ウォールハンドボール——前後左右の4面が壁で囲まれたコートで、前方の壁に打って跳ね返ったボールを、プレイヤーが交互に手で打ち合う競技。正式な競技では2人以上必要だが、日常的に遊ぶには1人でも遊べる。



1人で遊ぶハンドボールは、ただの暇つぶしかもしれません。でも、そこにルールと目標を加えると、暇つぶしからゲームに変わります。ルールは、例えば「ボールを投げるのは右手で、キャッチするのは左手」とか「ボールを落とさずにキャッチし続ける」といったものです。目標達成となる条件は、「ボールを10回連続でキャッチしなければならない」でどうでしょう。失敗とみなす条件は、「ルール違反、または勝利条件未達成」とします。これでもうゲームを作ったことになりますね。ちなみにこんな単純なハンドボールでさえ、最初期のテレビゲームの1つ『Tennis for Two』のクリエイターにひらめきを与えました。



Tennis for Two

では、基本的な質問をします。

**Q** ゲームとはなんですか？

**A** ゲームとは、次のようなものです。

- 少なくとも1人のプレイヤーがいる
- ルールがある

## ● 勝利条件がある

たったこれだけです。

ゲームとは何かがわかったので、次の質問をします。

**Q** テレビゲームとはなんですか？

**A** テレビ画面上で行われるゲームです。

もちろん、定義しなければいけないことを増やしていけば、もっと複雑なものにもできます。ゲーム機、周辺装置、操作方法、プレイヤーメトリクス、ボス戦、ゾンビ……(心配しないでください！ 本の後半でこれらの要素について説明しますから)。ですが、シンプルな定義が欲しいときは、前述のもので十分なはずです。

そうそう、今考えておくべきことが1つだけありました。それは**目標**です。目標は、プレイヤーへ素早く明確に伝えないといけません。そうでないと問題です。

THQ社のコアゲーム担当取締役副社長 (Executive Vice President : EVP) である Danny Bilson は、ゲームの目標について「ミルトン・ブラッドレー社のボードゲームの箱に載せるのと同じくらい、シンプルに伝えるべきだ」という考えを持っています。では、実際のボードゲームの箱に載っている例を見てみましょう。

### 『海戦ゲーム (BattleShip)』

相手の船をすべて沈めましょう。

### 『Operation』

手術に成功すると「お金」がもらえます。失敗すると警報が鳴ります。

### 『Mouse Trap』

プレイヤーがクランクを回して歯車を回転させるとレバーが動き、靴の後ろにある一時停止の標識を押します。押された靴は金属ボールが入っているバケツを傾けます。バケツから出たボールはガタガタした階段を転がった後、雨どいを下って、つり棒に当たります。つり棒の上にあるボウリング用のボールがバスタブを通り抜けて飛び板の上に落ちます。重いボウリング用のボールにより勢いよく空中に放たれたダイバーが洗濯用のたらいに飛び込み、杭のてっぺんのカゴを何も知らないネズミに落として罠にかけます。

……はい。最後の1つはちょっと違うかもしれませんがね。とにかく、ゲームの目標はシンプルにしよう、ということです。テレビゲーム黎明期のシンプルな例を振り返ってみましょう。

# 1.1 テレビゲームの歴史

1950年代。テレビ、立体映画、ロックンロールの夜明け。テレビゲームも同じく、1950年代に発明されました。当時は巨大なコンピュータを使って、ごくわずかな人だけが遊べるものでした。最初のテレビゲームプログラマーは、ブルックヘーヴン国立研究所<sup>†</sup>の軍事施設の従業員や、MITのような大きな大学のコンピュータ室の学生でした。『OXO』（1952年）、『Spacewar!』（1962年）、『Colossal Cave』（1976年）のような初期のゲームは、単純なグラフィックスで表現されたものや、そもそもグラフィックスすらないようなものでした。非常に小さな白黒のオシロスコープスクリーンに表示されていたのです。



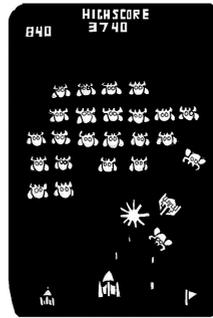
アタリ社の創業者である Ted Dabney と Nolan Bushnell は、ユタ大学のコンピュータ室で遊んだ『Spacewar!』からひらめきを得て、1971年に最初のアーケードゲームである『Computer Space』を作ります。（アーケードという名前にもかかわらず実際には）バーから広がり始めたアーケードゲームは、1970年代の終わりに登場するテレビゲームへとやがて形を変えていきます。

『Asteroids』、『Battlezone』、『Star Castle』のような初期のアーケードゲームは、**ベクタグラフィックス**（線で構成されたグラフィックス）でグラフィックスを映し出していました。**カラーラスタグラフィックス**（ピクセルと呼ばれるドットのマス目で構成されたグラフィックス）が導入された後は、アニメ風のキャラクターも誕生しました。『パックマン (Pac-Man)』 [Namco, 1980] や『ドンキーコング (Donkey Kong)』 [Nintendo, 1981] のようなキャラクターは、本当に一晩で大衆文化の象徴になりました。

<sup>†</sup> 訳注：ブルックヘーヴン国立研究所 (Brookhaven National Laboratories) — アメリカのニューヨーク州にある国立研究所。



Asteroids  
(ベクタグラフィックス)



Galaxian  
(カラーラスタグラフィックス)

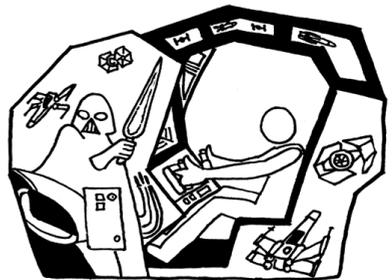
1980年代の初めには、3タイプのゲーム機がアーケードを占有しました。キャビネット（プレイヤーが前に立って遊ぶ）、コーヒーターブル（座って遊ぶことが可能で、小さなテーブルの上にゲームがセットされている）、そしてコックピット（没入感を深くするため、プレイヤーが中に座ったり寄りかかったりできる）です。



キャビネット



コーヒーターブル



コックピット

1980年代中頃になると、アーケードゲームはどこでも見かけるようになり、世界中で大ヒットしました。ゲームの操作方法やキャビネットが精巧になっていき、アーケードゲーム機はよりリアルなコントローラと美しいグラフィックスで飾られていきました。ジャンルやテーマも多様化していきました。『Tail Gunner』[Vectorbeam, 1979]の2人プレイでは、宇宙船のコックピットに背中合わせで座ることができました。『Star Trek』[Sega, 1982]では、カーク船長の指令席に座ってクリンゴン人と戦うことができました。『アウトラン (OutRun)』[Sega, 1986]では、実際に揺れ動くフェラーリ・テストロッサ (Ferrari Testarossa) の中で運転を楽しめました。1990年代の終わりまでに、多くのアーケードゲームが小型テーマパークのようなものにまで発展していきました。実際にまたがれる競走馬、ジャイロセンサーを使って揺れるドライブシミュレータ、実際のパンチやキックを使って対戦相手と戦うファイティングマシンなどが完備されていました。特に精

巧だったのはVirtual World Entertainment社の『バトルテックセンター (Battle Tech Center)』でした。スチームパンク風のアーケードゲームです。「バトルボッド<sup>†</sup>」に乗り込み、巨大なバーチャルメカを操作して、最大8人のプレイヤーで戦えました。

精密なアーケードゲームは、場所を占有するだけでなく高価な維持費もかかりました。1990年代の終わりには家庭用ゲーム機がライバルとして登場し、徐々にアーケードゲームのグラフィックスのレベルを追い越しました。そして、アーケードゲームセンターは瞬間につぶれていき、より儲かるリデンプションマシーン<sup>††</sup>や『Skee ball<sup>‡</sup>』のようなスキルを必要とするものにとって代わられるようになりました。アーケードゲームセンターからアーケードゲームが一掃されていく中、多くのキャビネットがコレクターの手に渡っていきました。こうしてゲームセンターの黄金時代は終わりました。

最近のゲームセンターは、バーチャルなゲームで遊びながら交流できるコミュニケーションの場としての役割を果たしています。LANゲームセンター<sup>‡‡</sup>では、プレイヤーは時間単位で料金を払ってPCや家庭用ゲーム機でゲームを遊び、他のプレイヤーと交流できる場所になっています。多くのゲームセンターが映画館サイズの空間に拡大し、規模の大きい体験を提供できる場として客を集めるようになりました。インターネットカフェは、LANゲームセンターと似ていますが、カフェスタイルの空間が特徴です。

ゲームによるコミュニケーションは、別の方向にも拡大していきました。ディズニーやSally Corporationのような会社が、伝統的なダークライド<sup>\*</sup>にゲーム要素を追加して、新しいアーケードスタイルの体験を顧客に提供しています。例えば、Disney's California Adventureにある“Toy Story Midway Mania!” (2008年)は、4人乗りのカートに乗り込んだプレイヤーが、巨大なビデオスクリーンを使ったさまざまなタイプのシューティングゲームで競争します。プレイヤーにはゲームの場面に合わせて空気や水が吹きかけられるので、よりリアルな感覚が楽しめます。その後、2009年にWiiで『Toy

† 1990年代中頃、ときどきバトルテックセンターに行くのが僕の楽しみでした。バトルボッドはゲーマーたちの夢を叶えました。プレイヤーは証明写真ブースくらいのコックピットに座り、2本のジョイスティックと足踏みペダルでメカを操作し、トリガーと親指スイッチで武器を発射しました。ボッドのビデオモニタをスイッチやボタンが囲んでいて、それぞれが実際のゲーム内の機能と対応していたのです。追跡装置のオンオフから、オーバーヒートした武器の放出まで。どのスイッチが何をするのか覚えるのに、少なくとも1回のゲームセッション(約30分)を必要としたくらいです！ それまででいちばんリアルなゲーム体験でした。

†† リデンプションマシーンは、アメリカのおもちゃ屋やスーパーマーケットでよく見る、UFOキャッチャー「ゲーム」です。個人的には、こんな自動販売機で運を試すより宝くじを買うほうがよっぽどまだだと思います。やる前から負けが決まっているような「ゲーム」ですから。でも、もし日本に行く機会があったら、ぜひ遊んでみてください。勝ちやすいし、とてもクールな賞品がもらえますよ。

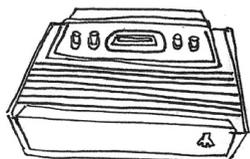
‡ 訳注：『Skee ball (スキー・ボール)』— 3mほど先の的へボールを投げ、得点を競い合うアーケードゲーム。得点の高いほど小さくなっていて、ゲーム性は輪投げやピンボールに近い。

‡‡ 訳注：LANゲームセンター— 日本のインターネットカフェとほぼ同義だが、アメリカでは個室形式は珍しく、広い空間にずらっと並んだPCが特徴。

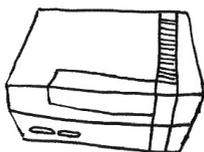
\* 「ダークライド」は、音声の付いたリアルなロボットの演技で演出したセットの中を、動くカートに乗って楽しむ遊園地のアトラクションです。有名な例は、ディズニーランドの“Pirates of the Caribbean”や“Haunted Mansion”です。

『Story Mania!』が発売されたことで、同じゲームが家庭でも遊べるようになりました。

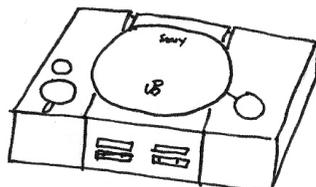
ゲームとダークライドを融合した新しいタイプのアトラクションは今後、アーケードとテーマパークの垣根を越えた新しいアミューズメントパークの中心を担う存在になっていくかもしれません。



Atari 2600

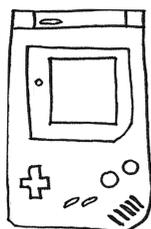


ファミリーコンピュータ

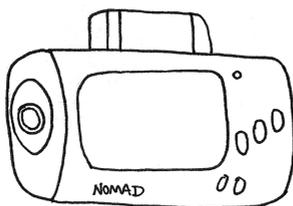


プレイステーション

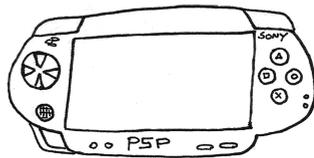
**家庭用ゲーム機**は、家庭で遊べるゲーム機です。マイクロプロセッサが電子機器を動かす、テレビモニターへビデオディスプレイ信号を送ります。アーケードマシンが各ゲーム専用のコントローラを持っているのとは違って、家庭用ゲーム機のコントローラにはさまざまなゲームに対応するのに十分なボタン、トリガー、アナログスティックが備わっています。また、1つのゲームしか記録できなかった初期のアーケードゲームのマザーボードと異なり、カートリッジ、CD、DVDメディアを使用することで、プレイヤーはいつでも違うゲームに入れ換えられます。1970年代の終わりから、多くの家庭用ゲーム機が登場しました。普及したものには、Atari 2600、Atari Jaguar、Mattel Intellivision、コレコビジョン (Colecovision)、ファミリーコンピュータ (Nintendo Entertainment System : NES)、スーパーファミコン (Super Nintendo)、メガドライブ (Sega Genesis)、ドリームキャスト (Dreamcast)、Panasonic 3DO REAL (3DO Interactive Multiplayer) があります。プレイステーション3、Xbox 360、Wiiのような現在の家庭用ゲーム機は、世界中の何百万ものゲーマーの家へゲームを届けています。



ゲームボーイ



Sega Nomad<sup>††</sup>



プレイステーション・ポータブル (PSP)

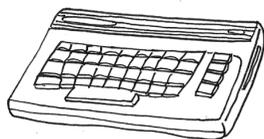
† 1982年にSmith Engineeringが発売したVectrexは唯一の例外で、携帯型のゲームシステムでした。Vectrexにはプロセッサ、スクリーン、コントローラがすべて付いていただけでなく、ゲームが1つ初期インストールされていました。

†† 訳注：Sega Nomad — 北米市場向けの携帯ゲーム機。メガドライブ対応のゲームソフトを遊ぶことができる。

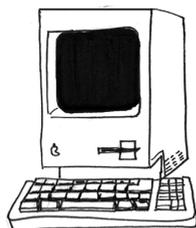
**携帯型ゲーム機**もアーケードゲーム同様、ディスプレイ、プロセッサ、コントローラが付いていますが、プレイヤーの手にすっぽり収まるほど小さく作られています。最初の携帯ゲーム機では、1台で1種類のゲームしか遊べませんでした。Auto Race [Mattel Electronics, 1976] はデジタルディスプレイを使用しましたが、ゲーム&ウォッチ (Game & Watch) [Nintendo, 1980] シリーズはより魅力的な液晶ディスプレイを特徴としました。

Microvision [Milton Bradley, 1979] は、切り替え可能なカートリッジを使用した初期の携帯型ゲーム機の1つです。ニンテンドー DS (Nintendo DS)<sup>†</sup>の前身であるゲームボーイ (Gameboy) [Nintendo, 1989] で遊ぶ『テトリス (Tetris)』が社会現象になると、携帯型ゲーム機が世の中に急増しました。最近の携帯型ゲーム機はとて強力になりました。PSPのプロセッサは、プレイステーションと同じレベルのゲームを実行できます。Mattel Footballがドットで表現されていたことを考えると、すごい進化です！

携帯ゲーム、特に携帯電話向けのはどんどん普及してきています。携帯電話向けゲームの開発は短期間で、コストも高くありません。この数年間で、携帯電話向けゲーム開発者の数は爆発的に増えました。携帯電話向けゲームや携帯電話機は、ゲームの進む未来を示しているのでしょうか。



コモドール64



Macintosh Plus



パーソナルコンピュータ (PC)

1970年代終盤に**パーソナルコンピュータ (PC)** が普及すると、ゲームのプログラミングと、ゲームを遊ぶことの両方をPCで行うのが一般的になりました。この世代の開発者たちは、ゲームを寝室のPCでプログラムするところから始めました。初期のゲームはテープドライブとフロッピーに格納されました。初期のコンピュータゲームはアーケードゲームのエミュレートから始まりましたが、キーボードによる幅広い入力方法のおかげで、テキストアドベンチャーなど独自のジャンルも生まれました。また、コンピュータに長時間向かうようになると、より長時間のゲーム体験と深いシミュレーションの需要が高まりました。そして、建築、マネジメント、ストラテジーといったジャンルが人気になりました。ハードウェア、メモリ、ファイル容量がCDやDVDなどのメディアへ進化するにつれ、コンピュータゲームはより複雑で没入感があるものになりま

† 皮肉ではなく、ニンテンドー DSにはゲーム&ウォッチシリーズのデザインと類似している点がいくつかあります。

した。マウスコントローラの人気上昇と共に、FPSが普及していきました。1990年代中頃まで、究極のゲーム用プラットフォームといえばPCでした。特にストラテジー、FPS、**多人数同時参加型オンラインゲーム** (MMO) といったジャンルは、現在でもPCゲーマーに強く支持されています。

## 1.2 ゲームジャンル

年月をかけて、ゲームはさまざまなジャンルとサブジャンルに枝分かれしてきました。ゲームジャンルはゲームプレイのスタイルを説明するのに使います。

### アクション

目と手を協調して動かす必要のあるゲームです。アクションはいくつかのサブジャンルに分かれます。

#### アクションアドベンチャー

文字どおりアクションとアドベンチャーの組み合わせによって生まれたこのジャンルでは、アイテムの収集と使用、謎解き、ストーリーに関係した目標といった要素を特徴としています。例：『プリンス・オブ・ペルシャ (*Prince of Persia*)』、『トゥームレイダー (*Tomb Raider*)』シリーズ。

#### アーケードアクション

初期のアーケードゲームのスタイルを引き継いだものです。手が「ひきつる」ようなゲームプレイ、スコアの表示、短いプレイ時間などが特徴です。例：『ディグダグ (*Dig Dug*)』、『ダイナーダッシュ (*Diner Dash*)』。

#### プラットフォーム

プラットフォームは、ジャンプする（もしくは揺れたり、弾んだりする）プレイヤーキャラクターを操作して、「土台（プラットフォーム）型」のマップを攻略するのが特徴です。射撃や格闘を含むものもあります。プラットフォームはかつて最も人気のあるジャンルでした。例：任天堂の『マリオ』タイトル（『スーパーマリオワールド (*Super Mario World*)』、『スーパーマリオ64 (*Mario 64*)』、『スーパーマリオギャラクシー (*Super Mario Galaxy*)』）。

#### ステルス

直接敵と戦うのではなく、回避することに主眼を置いたアクションゲームです。例：『メタルギア (*Metal Gear*)』シリーズ、『*Thief: The Dark Project*』。

#### 格闘ゲーム

2人（もしくはそれ以上）のプレイヤーキャラクターが専用ステージで戦うゲームです。操作方法の奥深さから、他のアクションゲームと区別されています。例：『ストリートファイター (*Street Fighter*)』シリーズ、『モータルコンバット (*Mortal Kombat*)』シリーズ。

## ベルトスクロールアクション (Beat'em up) / ハックアンドスラッシュ (Hack and Slash)

徐々に強さを増しながら押し寄せてくる敵の波と戦い続けます。例：『双截龍 (ダブルドラゴン) (Double Dragon)』、『Castle Crashers』。

## シューター

敵に向かって飛び道具攻撃を放つことが、ゲームプレイの中心となります。ゲーム展開が速く、アーケードアクション同様に手が「ひきつる」ようなゲームプレイが特徴です。このジャンルは、カメラ視点の種類で区別した複数のサブジャンルができるほど発展してきました。

### ファーストパーソンシューター (FPS)

プレイヤーキャラクターの主観視点でプレイするシューターです。カメラの視界は制限されますが、より深い没入感を提供します。例：『Quake』、『チームフォートレス2 (Team Fortress 2)』。

### サードパーソンシューター (TPS)

プレイヤーキャラクターの後方にカメラを配置することで、キャラクターと周囲の環境を捉えた状態で戦うシューターです。より広い視界を持ちますが、ゲームプレイの焦点はシューティングに置かれています。例：『スター・ウォーズ バトルフロント (Star Wars Battlefront)』、『グランド・セフト・オート (Grand Theft Auto)』シリーズ。

### シューティングゲーム

プレイヤーが危険を回避しながら大量の敵を撃ちまくる、アーケードスタイルのシューターです。プレイヤーのアバターは通常、キャラクターというよりむしろ (宇宙船のような) 乗り物です。ゲームによって異なるカメラアングルが用いられます。例：『スペースインベーダー (Space Invaders)』、『魂斗羅 (コントラ) (Contra)』シリーズ。

## アドベンチャー

ゲームプレイの中心は、謎解き、アイテムの収集と管理です。初期のアドベンチャーゲームは文字だけで作られました。例：『Colossal Cave』、『King's Quest』、『Leisure Suit Larry』シリーズ。

### グラフィックアドベンチャー

マウスやカーソルを使用して周辺を探索したり、クリックで手掛かりを解明したりしてゲームを進行させるジャンルです。例：『ミスト (MYST)』、『Monkey Island』、『Sam and Max』シリーズ。

### ロールプレイングゲーム (RPG)

このサブジャンルは、『ダンジョンズ&ドラゴンズ (Dungeons and Dragons)』のような紙とペンを使ったロールプレイングゲームが起源となっています。プレイヤーはキャラクターの種類を選び、戦闘、調査、宝の発見を通じて能力を



成長させます。固有キャラクターを操作する場合と、大量生産される無名のキャラクターを操作する場合があります。例：『*Star Wars: Knights of the Old Republic*』、『マセフェクト (*Mass Effect*)』シリーズ。

### 多人数同時参加型オンラインロールプレイングゲーム (MMORPG)

1マップ内で何百人も同時にプレイできるRPGです。MMORPGの特徴は、プレイヤー対プレイヤーというゲームプレイの構図、同じゲームプレイの繰り返し(別名「レベル上げ」)、グループバトル(別名「レイド」)です。例：『*World of Warcraft*』、『*DC Universe Online*』。

### サバイバル／ホラー

弾薬や資源に制限がある状況の中、恐怖が迫るシチュエーションを生き残るゲームです。例：『バイオハザード (*Resident Evil*)』シリーズ、『サイレントヒル (*Silent Hill*)』シリーズ。

### 建設／マネジメント

制限された資源を使って、建物を建築したり土地を拡張させたりします。『シムシティ (*SimCity*)』や『ズータイcoon (*Microsoft Zoo Tycoon*)』がこのジャンルの例です。特定の物語や「おもちゃ」がモチーフになる場合もあります。

### ライフシミュレーション

マネジメントジャンルに似ていますが、仮想世界の人生で対人関係を構築したり育成したりするのがゲームの目的となります。『ザ・シムズ (*The Sims*)』や『プリンセスメーカー (*Princess Maker*)』はライフシミュレーションゲームです。

### ペットシミュレーション

『たまごっち』をベースに、最近さらに拡大してきました。ペットシミュレーションはペットにえさを与えたり仲よくなったりして動物を育成するジャンルです。『*World of Zoo*』はこのジャンルです。

### 音楽／リズム

ハイスコアを目指して、音楽のリズムやビートに合わせてボタン入力していくゲームです。『サイモン (*Simon*)』<sup>†</sup>のようにシンプルなものから、『*Rock Band*』のように複雑なものまであります。

### パーティ

パーティゲームは、複数のプレイヤー間での競争を中心にデザインされたゲームです。ゲームプレイは通常、ミニゲーム形式となります。例：『マリオパーティ (*Mario Party*)』、『*Buzz!*』。

† 訳注：『サイモン』— 1978年に北米で発売され人気となった記憶力を競う電子ゲーム。日本では米澤玩具が発売。

## パズル

パズルゲームは、ロジックとパターンの構築がゲームプレイの基本となっています。遅いゲームプレイ、正解への順序が決まっているゲームプレイ、手や目の動きとのコンビネーションを必要とするゲームプレイなどさまざまです。例：『インクレディブル・マシーン (The Incredible Machine)』、『テトリス』。

## スポーツ

実際の運動競技に基づいたゲームです。リアルにもできるし、誇張した内容にもできます。年ごとに新しいバージョンが発売されるのが一般的です。例：『マッデン NFL (Madden)』シリーズ、『トニー・ホーク (Tony Hawk)』シリーズ。

### スポーツマネジメント

直接スポーツをするのではなく、選手やチームをマネジメントします。例：『FIFA Manager』シリーズ、『NFL Head Coach』シリーズ。

## ストラテジー

チェスから『シヴィライゼーション (Sid Meier's Civilization)』まで、考えて戦略を立てることがストラテジーゲームの特徴です。現実の歴史や架空の設定をモチーフに作られます。

### ターンベース

ストラテジーのサブジャンルです。ゆっくりしたゲームのペースが、プレイヤーに考える時間を与え、より深い戦略を使う機会を増やします。例：『X-Com (エクスクスコム)』シリーズ、『ファミコンウォーズ (Advance Wars)』シリーズ。

### リアルタイムストラテジー (RTS)

ターンベースのゲームに似ていますが、より速いペースで進むこのジャンルは、「4つのX」に焦点が置かれます。拡張 (eXpansion)、調査 (eXploration)、開発 (eXploitation)、撲滅 (eXtermination) です。RTSはストラテジーを代表するサブジャンルになりました。例：『コマンド&コンカー (Command and Conquer)』シリーズ、『Warhammer 40,000: Dawn of War』シリーズ。

### タワーディフェンス

PCや携帯型システムで見られる比較的新しいサブジャンルです。プレイヤーは自動的に遠距離攻撃を放つ「タワー」を作成して、押し寄せる敵から拠点を守ります。例：『Defense Grid: The Awakening』、『Lock's Quest』。

## 車両シミュレーション

スポーツカーから宇宙船まで、乗り物の操縦や運転をシミュレートします。できる限り「リアルな」体験に重点が置かれます。例：『Lunar Lander』、『電車でGO!64 (Densha de Go! 64)』。

## レース

プレイヤーがレースで競争し、オートバイからホバークラフトまで乗り物をアップグレードしていきます。レースゲームにはリアルなものと同アクション主体のものがあります。例：『グランツーリスモ (*Gran Turismo*)』シリーズ、『NASCAR Racing』シリーズ、『Wave Race』、『SSX』。

## フライト

『マイクロソフトフライトシミュレータ (*Microsoft Flight Simulator*)』シリーズのように趣味として航空機の操縦を楽しんだり、『エースコンバット (*Ace Combat*)』シリーズや『ブレイジングエンジェル (*Blazing Angels*)』シリーズのように戦いのために戦闘機を操縦したりします。さらに『スターフォックス (*Star Fox*)』シリーズや『X-Wing/TIE Fighter』シリーズのように宇宙へ飛び出すこともできます。

これらのジャンルとサブジャンルのリストは、ただ表面をなぞっただけにすぎません。成人向けアダルトゲーム、シリアスゲーム、広告ゲーム、コンバットレースなどの分類も、上記のジャンルに含むことができるでしょう。異なるジャンルやサブジャンルを組み合わせたゲームが登場するたびに、新しいジャンルが絶えず作り出されます。例えば『グラウンド・セフト・オート』シリーズは、1つのゲームの中に、アクションアドベンチャー、サードパーソンシューター、ドライビング、ライフシミュレーション、そしてアクションアーケードのジャンルを含んでいます！『Tuper Tario Tros.』<sup>†</sup>は『スーパーマリオブラザーズ (*Super Mario Bros.*)』と『テトリス』を混ぜ合わせています！次はなんでしょう？そして将来最も人気となるジャンルはなんでしょう？誰も知りませんよね？もしかしたら、あなたがそのジャンルを作るかもしれませんよ！

## 1.3 誰が作っているのか？

ゲームにさまざまな種類があるように、ゲームを作る人の種類もさまざまです。初期のテレビゲーム開発は個人が行っていました。『プリンス・オブ・ペルシャ』の第1作もその一例です。プログラミングも、デザインも、モーションもすべて1人<sup>††</sup>のクリエイターが行いました。彼はさらにゲーム中の音楽も作曲しています！商業用テレビゲームが本格的に普及し、開発に複数のプログラマーが必要になるにつれ、チーム規模は次第に大きくなっていきました。

見た目が豪華なゲームの需要が高まってくると、今度はアーティストが開発チームに加わりました。その頃は職種にかかわらず、よいアイデアを出したメンバーがゲームデ

† <http://www.newgrounds.com/portal/view/522276>で、Swing Swing Submarineの『Tuper Tario Tros.』を遊べます。

†† 1人開発チームこと、Jordan Mechnerです。

ザインをしていました。ですがその後ゲーム内容があまりにも複雑になっていき、最終的にゲームデザインを専門とする職種が登場しました。現在でもチームのメンバーが複数の職種をこなすことはありますが、ゲームがより大きく、より複雑に、そして開発により長い時間がかかるようになるにつれ、作業の分業化はますます必要になってきます。

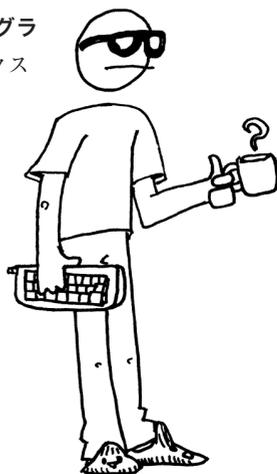
ゲームを制作するチームは、**デベロッパー**や**開発チーム**といった呼び名で知られています。映画やテレビ番組を作る制作チームに似ています — エンターテインメントを作るという目標に向かってみんなで協力して働く創造的な人々です。これから概説しますが、平均的な開発チームは次にあげるさまざまなメンバーで成り立っています。

### 1.3.1 プログラマー

C++やJavaのようなプログラミング言語を使用して、**プログラマー**はさまざまなことを可能にします。テキストやグラフィックスをゲームに表示するためのコードを書き、ゲームにインタラクトするための操作システムを開発し、ゲーム世界を映すためのカメラシステムを作成し、プレイヤーとゲーム世界に影響する物理演算処理をプログラムし、敵やオブジェクトを動かすAIシステムを書き……と、まあ大体わかりますね。

チームの開発を効率的にするツールだけに集中して取り組むプログラマーがいる場合もあります。キャラクター用のIK（インバースキネマティクス）処理を開発するプログラマーや、水をリアルに見せるための物理シミュレーション用コードを書くプログラマーも必要かもしれません。音楽とSE（サウンドエフェクト）を再生するサウンドツールだけに取り組むプログラマーもいます。

他の職種と同じように、プログラミングも分業化が進んでいます。ただし役割にかかわらず、次の分野に対する優れた理解が必要です — 数学、2Dと3Dグラフィックス、物理学、パーティクル、ユーザーインターフェース、人工知能、入力装置、コンピュータネットワーク。これらのスキルは常に高い必要があります。また、「プロの殺し屋」のようにプロジェクトとプロジェクトの間を渡り歩いてコードを書き、行き詰まったチームへ一時的な解決策を提供する契約者として稼いでいるプログラマーもいます。



## 1.3.2 アーティスト

初期のテレビゲームでは、プログラマーがすべてのアートを作成していました。そのアートが非常に大ざっぱなものだったことから、現在の開発現場でアートの仮データを「プログラマーアート<sup>†</sup>」と呼ぶことがあります。本物のアーティストの登場に感謝しましょう。テレビゲームの黎明期のアーティストの1人に、マリオやドンキーコングを作った宮本茂がいます。彼は8ビットのCPU向けに2ビットのピクセルだけを使用して、記憶に残るキャラクター作り出すことができました。たった1ピクセルにも個性が詰まっていたのです！ 一方で、初期のテレビゲームにも美しいアニメーションを持つものが例外的にいくつかありました。Don Bluthのような元ディズニーアニメーターによって作成された『ドラゴンズレア (Dragon's Lair)』[Cinematronics, 1983]<sup>††</sup>や『スペースエース (Space Ace)』[Cinematronics, 1984]<sup>†</sup>などです。しかしこれらは稀な例で、ビデオフィルムの再生にレーザーディスクを使用していました。時間が経つにつれ、多くのメモリと、グラフィックス処理能力を備えた新しいハードウェアの登場によって、アーティストはより細かいイメージ、背景、キャラクターを作成できるようになりました。『ヴァンパイア (Darkstalkers)』[Capcom, 1994]や『メタルスラッグ (Metal Slug)』[SNK, 1996]などで、美しい手書きアニメーションを見ることができます。

高性能なソフトウェアが手頃な値段になってくると、ディズニーが制作した映画『トロン (原題: Tron)』(1982年)やピクサーのショートアニメ『ルクソー Jr. (原題: Luxo Jr.)』(1986年)でしか使われていなかった3Dグラフィックスがゲームでも使われ始めました。『ミスト』[Broderbund, 1993]<sup>††</sup>や『スーパードンキーコング (Donkey Kong Country)』[Nintendo, 1994]ではブリレンダリングの3Dグラフィックスが使用されました。本当の3Dグラフィックスは、早いものでは『Battlezone』[Atari, 1980]といったアーケードゲームで使われています。しかし、1994年に発表されたプレイステーションにひらめきを得たゲーム開発者は、3Dを利用して家庭用ゲーム機向けにさらにリアルな世界観とキャラクターを構築していきます。

プログラミングと同様に、アートも分業になりました。コンセプトアーティストは、手描きとコンピュータの両方を使って、キャラクターやゲーム世界、敵などを描きます。絵コンテアーティストは、ゲーム中のムービーの絵コンテを描いたり、他のアーティストのためにゲームプレイの要素を絵コンテに起こした



† これを読んでいるプログラマーの方々、ごめんなさい！でも、この用語を作ったのは僕じゃないですよ。

†† 訳注：『ドラゴンズレア』— 日本ではユニバーサルエンターテインメントが発売。

† 訳注：『スペースエース』— 日本ではユニバーサルエンターテインメントが発売。

†† 訳注：『ミスト』— 日本ではサン電子が1994年に発売。

りして渡すこともあります。**キャラクターモデルアーティスト**や**マップモデルアーティスト**は、Mayaや3ds Maxのようなソフトウェアを使用して3Dモデルを作成します。**テクスチャアーティスト**は、3Dモデルの表面に絵を描きます。**エフェクトアーティスト**は2Dと3Dのコンビネーションで、壮観なビジュアルエフェクトを作成します。**ユーザーインターフェース (UI) アーティスト**は、ゲームのメニュー画面やHUDで使用するアイコンなどをデザインします。**モーションアーティスト**はキャラクターを動かして、大規模なアニメ映画と同じ方法でカットシーンなどを作成します。**テクニカルアーティスト**は、モーションアーティストが作業できるようにキャラクターモデルを準備したり、他のアーティストに最新のツールや技術を教えたり、さまざまなサポートをしてチームのアーティストを助けます。**アートディレクター**は、プロジェクト全体のアートの方向性を維持しつつ、アーティスト全員の仕事を監督します。どの職種に興味を持っていたとしても、アートの基本を勉強し、絵を描き続けましょう！

### 1.3.3 デザイナー

ディレクター、プランナー、プロデューサー<sup>†</sup>、リードデザイナーあるいはシニアゲームデザイナー——呼称がなんであっても、デザイナーの役割は同じです。ゲームを構成するアイデアとルールを作成することです。**ゲームデザイナー**にはとても多くのスキル<sup>††</sup>が必要です。最低限必要な条件はゲームを遊ぶのが好きなことです。ゲームデザイナーは、よいゲームと悪いゲームの違いを伝えられなければいけません。そしてさらに重要なのは、その理由を伝えられることです。覚えておきましょう、「だってつまらないから」という答えは通用しません。

プログラマーとアーティストと同様、デザインも分業化が進んでいます。**レベルデザイナー**は紙でマップを作成し、3Dソフトウェアを使用して「グレイボックス」のゲーム世界を組み立て、宝箱から敵まですべての要素を備えたレベルを作り出します。**ゲームシステムデザイナー**はゲーム内経済やテクノロジーリリーなど、各ゲーム要素が互いにどのように関係しているかを考えます。**スクリプター**はツールを使用してコードを書き、ス



† プロデューサーの仕事は、ゲームデザイン以外にもたくさんありますし、場合によってはゲームデザインにまったく関与しないこともあります。でも、あなたはゲームデザインをせずに先に急ごうなんて思っていないですね？

†† Jesse Schellの著書“*The Art of Game Design*” (Morgan Kaufmann刊)によると、「多才な」ゲームデザイナーとは、アニメーション、人類学、建築、ブレインストーミング、ビジネス、映画撮影法、コミュニケーション、クリエイティブライティング、経済学、エンジニアリング、歴史、マネジメント、数学、音楽、心理学、演説、サウンドデザイン、テクニカルライティング、ビジュアルアートを理解している人だと述べています。これはけっこう正確なリストだと思います。

ページの罫からカメラの挙動まで、ゲーム内に起こるさまざまなことを可能にします。**バトルデザイナー**は、敵とプレイヤーの間で行われるバトルの「バランスをとる」のが専門です。**クリエイティブディレクター**は他のデザイナーを監督しながら、ゲーム全体のビジョンを舵取りします。さらには、他のデザイナーたちの成果を改善するための提案もします。

デザイナーが責任を負うべき職務がもう1つあります。開発するゲームが「楽しいこと」です。この問題は難しいので、本の後半まで触れません。それまで辛抱強く待ってくれることを祈っています。

### 1.3.4 プロデューサー

開発チーム全体を監督するのがプロデューサーです。もともと、**プロデューサー**はチームのメンバーの仕事の管理をしていたデザイナーのことを指していました。プロデューサーの役割は、この数年にわたって劇的に拡大しました。

プロデューサーの職務は多岐にわたります。メンバーを雇いチームを編成する、契約書を書く、ゲームデザインへ寄与する、チームの作業計画を管理する、ゲーム予算のバランスを保つ、クリエイティブとプログラミングのリード間の論争を解決する、上層部の管理職やパブリッシャーに対しチームの代表として接する、アートや音楽やカットシーンなどを外部委託した際のスケジュール調整をする、テスターを手配する、ローカライズを管理する、などです。通常プロデューサーはプロダクションチームの最初のメンバーであり、そして最後まで残るメンバーです。プロデューサーはゲームの顔にもなります。マネジメントしているゲームについて、メディアやユーザーに話すのもプロデューサーの仕事です<sup>†</sup>。



プロデューサーの仕事があまりに多いので、日々のタスクを手伝うアシスタントや**アソシエイトプロデューサー**が雇われることが多いです。遅くまで働いているチームのために夕食を注文するなど、「つまらない」タスクもあります。信じられないかもしれませんが、このような「召使いの雑用」こそが最も重要な役割の1つだったりします。

プロデューサーがどれほど助けになるかにかかわらず、開発には不要な職種だと考えるスタジオもあります。プロデューサーはクリエイティブな領域には口を出さず、制作

† プロデューサーはよく、「ゲームの顔」とみなされます。なぜならプロデューサーこそ、バラバラに稼働し続けるチームという部品を1つにまとめる接着剤だからです。

進行とスケジュールだけを管理すべきだと考えるスタジオもあります。デザイナー同様、チームにおけるプロデューサーの役割と影響力は業界内でも大きく異なります。

### 1.3.5 テスター

ゲームをプレイすることが好きですか？ 何度もゲームをプレイするのが好きですか？ 何度も何度も何度も繰り返して同じレベルをプレイすることが好きですか？ それなら、あなたはテスターにピッタリです！

狭苦しい環境の中、長時間労働を強いられ、精神が無感覚になるほど退屈なゲームをプレイし続けなければならない**テスター**という職種は、実は想像する以上に多くのスキルを必要とします。よいテスターは、忍耐力と一貫性、そしてゲーム中のあらゆる問題（つまり「**バグ**」）を報告するための優れたコミュニケーション能力を備えています。魅力的な仕事ではないかもしれませんが、テスターがいなければ、ロード中のクラッシュ、悪酔いするカメラ、戦闘システムの不具合、不条理な難易度設定などがそのまま残ったゲームに悩まされることになるでしょう。



**QA (品質保証)部門**<sup>†</sup>は、ゲームを無事完成させるのに不可欠です。パブリッシャーはゲームの品質に厳格な基準を持っているので、発売されているゲームには(大体)バグはありません。その基準は(数か月ではないにしても)何週間も徹底的にテストすることでのみ満たせます。QA部門で合格したマスター版だけが、世間に発表する準備が整ったゲームだと言えます。

テスターという職業は、ゲーム業界を目指す新人の登竜門にもなります。テスターからデザイナー、アーティスト、プロデューサー、さらにはスタジオ代表になった人もいます。テスターとして働くと、ゲームに関するたくさんの知識を短時間で得ることができます。テスターは、ゲームがつまらなくなるのを防いでくれます。このことを覚えておいてください(テスターを見下している人は特に)。

### 1.3.6 作曲家

最初期のテレビゲームにおける音楽は、ゲームのアクションに伴って鳴るだけのただの信号音や雑音でした。でも、どれだけの人がいまだに『ゼルダの伝説(The Legend of Zelda)』や『スーパーマリオブラザーズ』のテーマ音楽をハミングできるか考えてみてください。

音楽はゲーム体験にとって非常に重要です。そして、その音楽を作るのが**作曲家**です。現在多くの作曲家が、キーボードかシンセサイザを使用して音楽を作ります。どんな楽

<sup>†</sup> 要するにQAは「テスト部門」のしゃれた言い方です。

器の音も再現できるからです。技術が向上するにつれ、多くの作曲家が本当の「ライブ」やオーケストラの曲を作るようになりました。これには、オーケストラの指揮を含めまったく新しい一連の技術が必要となります。どうやるかなんて僕にはとても言えません——だってあのタクト（指揮棒）の振りが何を意味するかまったくわかりませんから！

現在の家庭用オーディオソフトウェアは、プロレベルの音源サンプルをミックスして作曲するのに十分使えます。作曲家になりたいと思ったら、音楽を作曲し、それを録音して、ゲームプロデューサーにサンプルを送りましょう。多くの作曲家の音楽版履歴書を審査してきた人間として僕が言えるのは、次のようなことです。デザイナーは音楽に対してどんなスタイルや雰囲気がいいかという特定のイメージを頭の中に持っています。ですから、あなたの音楽サンプルがデザイナーの望むものと一致すれば、仕事を依頼するために連絡してくるでしょう。最も重要なことは、あなたの音楽がユニークなこと、そしてゲームの需要と一致することです。ダニー・エルフマンなどの映画音楽作曲家の成功から学びましょう。彼は、『ビートルジュース（原題：Beetlejuice）』や『ピーウィーの大冒険（原題：Pee Wee's Big Adventure）』において、とても際立った音楽を作曲しました。その後すぐ、みんなが自分の映画に彼のスタイルの音楽を欲しがるようになりました。

ゲーム用音楽の作曲は、映画用音楽の作曲とは多少異なります。ほとんどのゲームテーマ音楽はとても短いか、あるいは何度も繰り返し繰り返し再生する必要があります。これらの制約を念頭に置きつつ、強力で刺激的な音楽を作曲できれば、ただ単に「歌<sup>†</sup>」を書く人よりずっとアピールできます。心配しないでください、音楽については**LEVEL 15**でしっかり扱いますから。

## 1.3.7 サウンドデザイナー

ゲーム用の音楽を作成する作曲家と異なり、**サウンドデザイナー**は、ゲーム中に使用するサウンドエフェクトを作成します。適当なゲームを立ち上げ、音を消してプレイしてみてください。サウンドエフェクトなしだと、ゲームの印象がまったく違うことに気づきましたか？音を経由してプレイヤーに届く情報はとても多いです。これらの音によるメッセージを作成するのが、サウンドデザイナーの仕事です。

サウンドデザインはとてもおもしろい仕事だと個人的には思っています。一度サウンドが加わるとゲームに命が吹き込まれます。なので仮のサウンドエフェクトでもまず入れておくことが重要です。音をミックスしブレンドして誰も今までに聴いたことがないものを作るのは、とてもかっこいいですね。一方で、よいサウンドデザイナーというのは、開発しているゲームを理解してどんなサウンドがプレイヤーの助けになるかがわかる人です。プレイヤーが正しいことをしている、またはよいものを集めていると伝え

† ソングライターさんは、このコメントに絶望しないでくださいね。従来どおり歌を使うゲームもまだまだたくさんあります。特にスポーツゲームとリズムゲームでは。

るには「ポジティブな」サウンドエフェクトが必要です。逆に、危険や悪い選択の可能性を警告する音もあります。サウンドデザイナーが作る音は、幸せにも、致命的にも、恐怖にも、大きな宝の山のようにもできます。そのすべてを一度に表すことだってできるかもしれません！

サウンドデザイナーになりたいければ、どんな音を望んでいるのか自分で理解していない人からもディレクションを受けることを覚えておきましょう。例えば、次の説明でサウンドエフェクトを作成できますか？「このクリーチャーの声はね、地獄からやって来たしゃがれ声のピューマみたいな感じ。うなり声というよりは、金切り声っぽくしたいな<sup>†</sup>」……できましたか？ おめでとう！ あなたは、いつでもサウンドデザイナーになれますね。

### 1.3.8 シナリオライター

シナリオライターが映画の最初のアイデアを考え出すハリウッドと異なり、テレビゲームのシナリオライターは通常、プロダクションの後半で雇われます。「アイデアマン」になりたいと思っているなら、シナリオではなくゲームデザインを選ぶことをお勧めします。

シナリオライターがゲームに貢献しないという意味ではありません。しかし、通常シナリオライターはチームに常勤する職種ではありません。よくあるのは、次のどれかの理由でプロダクション期間中にフリーランスが連れて来られるパターンです。

- デザイナーが書いたストーリーが戯言であるとチームのみんなが気づいてしまったときに、ストーリーをまっとうなレベルになるよう書き直してもらうため。
- よいセリフを書くのは難しいとチームのみんなが気づいてしまったときに、キャラクターやカットシーン用のセリフを書いてもらうため。
- プレイヤーに説明や指示を伝えるポップアップ表示などのゲーム中要素を、理解しやすくするため。
- ゲームマニュアルやパブリッシャーのWebサイトなどに載せるキャラクター紹介など、ストーリーを補足する素材を書くため。
- パッケージの裏にネームバリューを加えるため。そのときのゲーム業界において、「有名作家」の価値がどれくらい重要かに左右される。

ゲーム業界のシナリオライターになる利点は、仕事がたくさんあることです。その都度違う会社で違うものを書いて働くのが気にならない方に限りませんが、ゲームシナリオライターになりたいければ、文章の書き方、正しい文法の使い方、映画脚本のフォーマットくらいは知っていて当然とみなされます。ただし、最も重要なのはテレビゲームのた

† 悲しいことに、これは実際にサウンドデザイナーに与えられたディレクションです。にもかかわらず、そのサウンドデザイナーは素晴らしいサウンドエフェクトを作り上げました。

めの書き方を知っていることです。本や映画とはまったく異なります。本書では、まるまる1つの章<sup>†</sup>を割いて扱っていますので安心してください。この本を読んでいるあなたはラッキーですね！

これで、テレビゲーム関連のすべての職種を知ったことになりますね？ ……残念、違います！ 普通の人は知らないでしょうが、テレビゲーム業界には別のキャリアパスがあります。それはパブリッシャーです。

## 1.4 パブリッシャーって何？

パブリッシャーは、開発チームに必要な資金を供給し、プロダクションを管理し、法的問題を処理し、ゲームを製造し、広報やマーケティングを行います。さらに完成した製品の物流も扱います。パブリッシャーの一般的な職種をいくつか紹介します。

### 1.4.1 プロダクトマネジャー

ゲームプロデューサーによく似て、**プロダクトマネジャー**は開発チームと協力して働き、合意したプロダクションスケジュールに基づいて開発チームを管理します。プロダクションの優先事項を決定し、開発スタジオとパブリッシャーの法務部との間を取り持つ仲介者となり、マイルストーンの精査と承認をして、スタジオへ資金の支払いを行います。さらに、レーティングのためにESRB<sup>††</sup>ともやり取りをします。

プロダクトマネジャーがゲーム内容に大きな発言権を持つパブリッシャーもあります。逆に、スムーズに開発が進行するのを助けるだけ、という場合もあります。僕に言えることは、自分がスケジュールを作成する係でなくて本当によかった、ということです。

### 1.4.2 クリエイティブマネジャー

僕がTHQで**クリエイティブマネジャー**として何をしているのか人に聞かれた場合、「テレビゲーム業界で働くことを想像したときに考えつくような仕事をしています」と答えます。正直に言えばクリエイティブマネジャーの仕事は「アイデアを考え、ゲームを一日中プレイすること」だけではありませんが、ときどきはそんな感じです。

通常、パブリッシャーで働いているゲームデザイナーかシナリオライターがクリエイティブマネジャーを担当します。プロダクトマネジャーと同じで、どれくらいゲーム内容に関与するかはパブリッシャーによって異なります。僕の場合は、開発チームと協力して働いたり、ピッチ<sup>‡</sup>ドキュメントを書いたり、ゲームコンセプトを決めるためにラ

† LEVEL 3です。

†† ESRBはEntertainment Software Ratings Boardの略です。ゲームのレーティングを決定する組織です（少なくともアメリカ国内で発売する場合に）。

‡ 訳注：ピッチ—アメリカでは、売り込みのための簡単なプレゼンテーションをピッチと呼ぶことがある。詳しくはLEVEL 17を参照。

イセンサーと仕事をしたりしました。最も一般的な責任の1つはビルド<sup>†</sup>をプレイし、コアアイデアに沿った「楽しいもの」になっているか確認することです。

クリエイティブマネジャーが提供するいちばんの利点は、僕が「**1,000フィートビュー**」(ゲームを1,000フィートの高さから見下ろすイメージ)と呼ぶものです。ゲームに対して偏見を持たず、デザインや構成の弱さを客観的に指摘し、チームが修正するのを助けます。また、プレイしたゲームがまとまっていないと感じたときは、どう改善できるかを明確にフィードバックしたり、異なるクリエイティブの方向へと導くアドバイスも行います。

クリエイティブマネジャーはマーケティングや広報と協力して、ゲームを最高の状態でアピールするための宣伝素材も用意します。

### 1.4.3 アートディレクター

アートディレクターは、クリエイティブマネジャーと似た職種ですが、アートだけを扱います。ゲームのビジュアルスタイルを確立し、それまでチームが考慮していなかった部分にディレクションを与えて、チームをサポートします。プレイヤーに伝えなければいけない情報を、アーティストたちが目に見える形で実体化できるように作業を助けます。さらには、マーケティングチームと協力して、パッケージデザインやゲームの発表に必要な素材を作成します。

### 1.4.4 テクニカルディレクター

テクニカルディレクターは、プログラマー出身者が担当する職業です。ツールやソフトウェアを検討、推奨し、チームがさらに効率よく働けるようサポートします。チームのプログラミングスタッフの能力が足りない場合は、技術的なサポートとアドバイスをします。さらに、新しいチームが考えているゲームが現実的に開発可能かどうかを、**十分な注意**を払って精査します。

### 1.4.5 そして残りは……

ゲームを作ることに直接関係しなくても、パブリッシャーには他にも欠かせない職種があります。**事業開発**スタッフは、スタジオとの関係を築き上げ、ゲームピッチミーティングを開催し、ゲームに見込みがあるかを評価します。外部のスタジオと契約を結んだり、買収すべき新たなスタジオを見つけたりもします。もしあなたがスタジオを運営していたら、多くの事業開発担当者と会うことになるでしょう。**弁護士**はすべての契約を協議し、プロダクションチームが作成しているゲーム内容がパブリッシャーにとって法的な問題を引き起こさないものであることを確認します。**ブランドマネジャー**は、ゲー

<sup>†</sup> 「ビルド」は、PC上や開発者専用のゲーム機上でプレイできる、ゲームの開発中バージョンです。

ムのプロモーションと広告のためのマーケティング戦略を作成します。マニュアルやパッケージのカバーなど印刷素材も作ります。**宣伝担当マネジャー**はゲーム雑誌に話をしたり、ゲームを魅力的に見せるためのプレスイベントを計画したりします。**QA マネジャー**はテスト部門を管理し、バグをまとめたシートをデベロッパーに送ります。

制作や販売の業務以外にも、開発チームやパブリッシャーとかかわる人たちがいます。**リクルーター**は新しい才能を発掘して、デベロッパーやパブリッシャーへの雇用を支援します。**レビュアー**は発売前のゲームをプレイして、雑誌やオンラインサイト用にレビューやインタビュー記事を書きます。また、エンターテインメント系の会社で働く**ライセンス**は、自分たちのブランドがゲーム内で適切に使われているかを確認します。

これまで見てきたように、ゲーム業界でのキャリアには多くのオプションがあります。ですが、すべて忘れましょう。あなたは、素晴らしいゲームデザインをする方法を知りたいんですよね？ なら、信じてください。ゲームデザインこそ、本当に楽しい場所なんです！

素晴らしいゲームを作るには、まず素晴らしいアイデアが必要です。じゃあ、どうやって素晴らしいアイデアを思いつくのでしょうか？ 次のレベルで見つけに行きましょう！

## LEVEL 1の普遍的な事実と賢いやり方

- ゲームには、ルールと勝利条件がある。
- ゲームの目標は、1950年代のボードゲームと同じくらいシンプルであるべき。
- ゲームジャンルは多種多様。組み合わせで新しいジャンルを作ることをつめらわないこと。
- ゲームテクノロジーは常に進化している。適応できないと取り残されてしまう。
- テレビゲームを作るには、さまざまな職種の人たちが必要である。



# LEVEL 2 アイデア

ゲーム制作の話をししましょう。普通の人にとって、ゲーム開発者とは謎に包まれた職業のようです。僕がパーティで人に会うと、決まって次のような会話になります。

へえ〜、ゲームのプログラムをしているんですか。大変そうですね



いや、僕がしているのはゲームデザインなんです



ああ、じゃあキャラクターを描いているんですか？楽しそうですね



いえ、それはアーティストの仕事です



……プログラムでも絵を描いているんですけどもなかったら、何をしていますか？



うーん、何をしているって言えばいいのかな……



こういうとき、僕は「実はゲームって、妖精が作ってるんですよ」と言っておきます。夜、部屋にゲームデザインのアイデアを置いておくと、朝までにそれを妖精がゲームにしてくれるんです\*。

まあ、これは正確じゃありませんね。

たとえ妖精にゲームを作ってもらにしても、まずはよいアイデアが必要ですよ。すると今度はこんな質問が出てきます。「よいアイデアは、どうやって考えるんですか？」

## 2.1 アイデアはどこで得てどう使うべきか



よいアイデアとは、ばかばかしく聞こえるものだ。

— ミシェル・ゴンドリー\*\*



+ 彼らは靴やクリスマスプレゼント用のおもちゃも同様に作っているようです。

\*\* ミシェル・ゴンドリーはゲームクリエイターではありませんが、『エターナル・サンシャイン (原題: *Eternal Sunshine of the Spotless Mind*)』、『恋愛睡眠のすすめ (原題: *The Science of Sleep*)』、『僕らのミライへ逆回転 (原題: *Be kind, Rewind*)』のような素晴らしい映画を作っています。観たことがない人は、すぐにNetflix (ネットフリックス)\*のリストに加えましょう！

\* 訳注：Netflix — アメリカで展開している、月額制のオンラインDVDレンタルサービス。

僕はこの言葉を気に入っています。たいいていのゲームのアイデアは、ばかばかしく聞こえるからです。こちらをご覧ください。

- 幽霊やモンスターに追いかけられながら、黄色い怪物がドットを食べるゲーム。
- ガールフレンドを探すために、配管工がキノコの上にジャンプするゲーム。
- ガラクタの塊を転がして、もっと大きなガラクタの塊にして、王子が星を再建するゲーム。

突拍子もなく聞こえるこうしたアイデアが、大ヒットゲームに化け、たくさんのお金を生み出しました。そして僕たちに素晴らしい教訓を示してくれました。いくらアイデアがばかばかしく聞こえても、決して捨ててはいけない、と。……そもそも、僕はこれらのアイデアがばかげているとは思っていませんが。

では、そんなばかばかしいアイデアを、どこから仕入れてくればいいのでしょうか？ アイデアを得る伝統的な方法としては、別のものから影響を受けるやり方があります。ありがたいことに、よいゲームのアイデアというのはどんなものからでも得られます。ひらめきが欲しいときに僕がやることのリストを載せておくので、アイデアが必要なときは試してみてください。

## 1. いつもなら絶対読まないものを読む

偉大なゲームデザイナーであるウィル・ライトのラウンドテーブルに以前出席したことがあります。彼はゲームのひらめきを、日本庭園、建築デザイン、生物学から得たと言っていました。それに対し、僕はこんな質問をしました。「日本庭園や、建築デザインや、生物学に興味があるなんて、素晴らしいですね！ でも、僕や僕の友人のような——漫画やSF映画、ゲームが大好きな——普通の人間はどうすればいいのでしょうか？」ズバリ本当のことを言ってしまうと、僕はこの質問の答えを知っていました。

ときどき、あるゲームとあるゲームが似ていることがあります。その理由の1つとしてあげられるのが、「多くのゲーム開発者が、同じものを好きだから」です。ゲームや漫画、映画好きであることに問題はありません。でも、開発者たちがみんな同じものからひらめきを得ると、世の中のゲームが同じようなものばかりになってしまいます。人気の映画が登場すると、同じテーマのゲームが世の中に出まわり始めます。人気のゲームが登場すると、そのゲームのメカニクスが他のゲームでも使われるようになります。こうして世の中のゲームの多くが、独創性のない模倣品になるのです。同じようなゲームが同じ時期に売り出されるのを見たら、きっとあなたも鳥肌が立ってしまうでしょう<sup>†</sup>。ですから、知識の幅を広げるために、時間を

<sup>†</sup> 『ダンテズ・ピーク (原題: *Dante's Peak*)』と『ザ・ボルケーノ (原題: *Volcano*)』という、火山をテーマにした映画が1997年に2つも発表されたのと同じ現象です。

少しだけとってください。ほんの少しで大丈夫です。学位をとる必要なんてありません。ある一日の午後に図書館で過ごして、何冊か雑誌を飛ばし読みしたり、インターネットで何か新しいものについて調べてみたりするだけでいいんです。わかりやすく言えば、似たような漫画ばかり読む手をちょっとだけ止めて、いつもの習慣から抜け出してみようということです。ね、そこのマニア君！

## 2. 散歩する。車を運転する。シャワーを浴びる

散歩や運転などのやり慣れたことをしているときに、意識しないうちに思考回路が考えをまとめ始めます。無意識の思考活動が、やがて素晴らしいアイデアへと導いてくれます。シャワーを浴びるのが好きなゲームデザイナーも多いです。なお、アイデアを求めてドライブに行くときは、ハンズフリーのボイスレコーダーを用意しておくか、きちんと停車してからメモ帳に書き留めましょう。

## 3. セミナーに出席する

僕はGDCが大好きです。ゲームデザインのセミナーやディスカッションから、たくさんひらめきを得られるからです。最終日にはいつもアイデアで満タンになったノートを手には、帰ってから仲間のゲームデザイナーとそれを共有します。仲間とアイデアについて話している間、アイデアがどのように形を変え、どこで障害にぶつかるとかを記録しておく、後で役に立ちます。もちろん、「そのアイデアはイマイチだね」と言われることもあるので、心の準備をしておきましょう<sup>†</sup>。

## 4. 出来の悪いゲームをプレイする

よいゲーム<sup>††</sup>をプレイすることにも、いろいろな利点はありますが、出来の悪いゲームを遊ぶほうがずっと役立ちます。そういうゲームを遊ぶときは特に、出来の悪い要素に目を向けましょう。そして、自分ならどう向上させるかを考えてみます。ライト兄弟が飛行機を作って飛ばす前に、どれだけたくさんの人が飛行機を「発明した」と言ったかを考えてみてください。よいアイデアが形になるまでに、トライ&エラーが必要な場合もあります。

## 5. 自分の情熱に従う

あなたの大好きなものを、ゲームデザインで使う日が来るかもしれません。大の漫画ファンでゲーム好きだったとしても、その情熱がいつかきつとゲームの中で輝くはずです。田尻智は、昆虫採集の情熱をゲームに生かし、『ポケットモンスター(Pokémon)』をデザインしました。Dave Jaffeは、レイ・ハリーハウゼン映画への

† もし誰かに「君のアイデアは、ばかげているよ」と言われたら、ミシェル・ゴンドリーの言葉を引用しちゃいましょう。

†† 「よい」という言葉は、とても主観的な表現だと思います。「よい」は、高評価、ベストセラー、完璧に作られた、あるいはただ単にかっこいい、といったようなさまざまな捉え方ができますよね。

愛を『ゴッド・オブ・ウォー』に変えました。宮本茂は、常に現実世界の趣味をゲームデザインに変えています。もしあなたが自分の情熱を追求していけるのならば、ゲームデザインを仕事とは思わなくなるでしょう。

よいアイデアを得ることは大事ですが、売れるアイデアを得ることも大事です。「君のアイデアは、ゲームデザイナー的なアイデアだね」と僕は何度も言われてきました（たいていマーケティング部門の同僚からです）。つまり、「君のような人間は喜んでプレイするけど、一般のゲームユーザーには響かないアイデアだね」ということです。個人的には、この評価に対してなんといいのかわかりません。一方で、彼らが売れるゲームを作りたいと願っていることももちろん理解しています。

マーケティング部門の「スーツ族」にケンカをふっかける一歩手前で、僕はあることに気づきました。過去に革新的なゲームを作ってきたゲームデザイナーたちは、当時マーケティング部門の同僚に同じようなことを言われたに違いありません。「変わりすぎている」とか、「売れそうにない」とか、「くだらなすぎる」とか。もしそういった評価を信じてしまったら、『パラッパラッパー (PaRappa the Rapper)』や『ザ・シムズ』や『Braid』は決して存在しなかったでしょう。

ここでちょっと秘密をお教えます。ほら、もっとこっちに来て、もう少し……あ、ちょ、ちょっと、近すぎるよ！



何かを革新的だと思ったら、それはあなたが周囲に注意を払っていない証拠だ。

— スコット・ロジャーズ

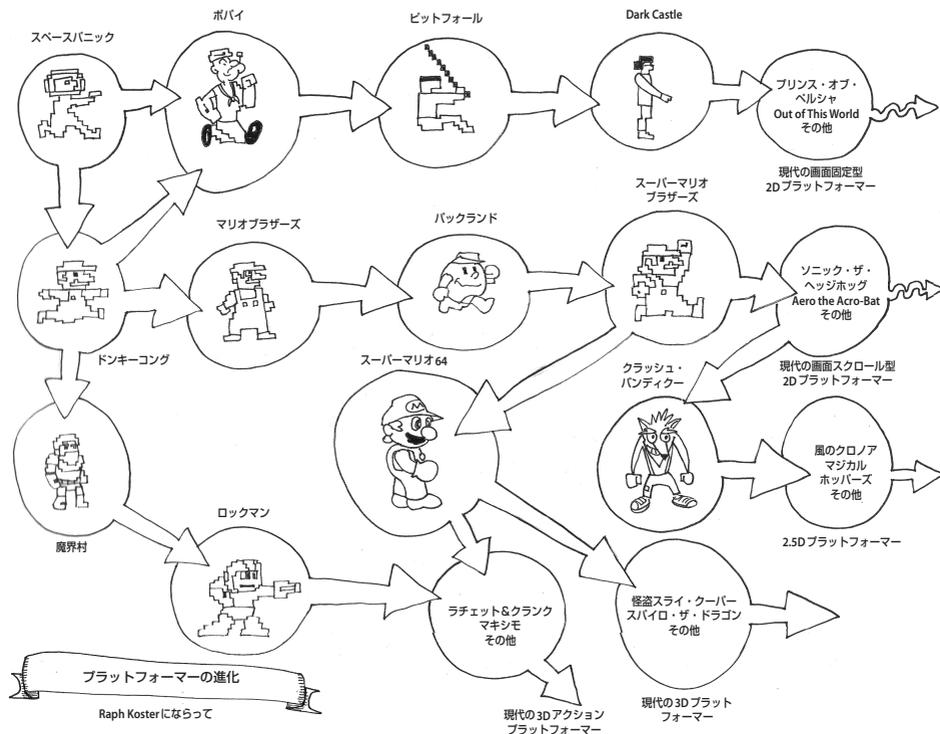


完全にオリジナルなアイデアというものも、宇宙のどこかには転がっているかもしれませんが、多くのゲームは既存のゲームの上に成り立っています。前述した、画期的ゲームの例である『パラッパラッパー』、『ザ・シムズ』、『Braid』にも、『サイモン』、『シムシティ (SimCity)<sup>†</sup>』、『プリンクス・ザ・タイムスイーパー (Blinx: The Time Sweeper)』という先行作品がありました。既存のゲームのアイデアを生かすというやり方は、素晴らしいゲームを作るための1つの鍵です。

† 『ザ・シムズ』のクリエイターでありデザイナーであるウィル・ライトは、ゲーム業界でも特に頭がよい人物だと言えます。彼のたくいまれな能力とゲーム業界でのキャリアのすべてが、1つのアイデアのイテレーション<sup>††</sup>に捧げられてきたように思えます。彼の作品である『シムシティ』、『シムアント (SimAnt)』、『シムアース (SimEarth)』、『シムシティ 2000 (SimCity 2000)』、『ザ・シムズ』、そして『スポア (Spore)』が教えてくれました。1つのアイデア——世界を作るシミュレーション——の、とてつもない進化を。1つのアイデアを長年にわたって開発し洗練させてきた彼の実績は、どんなゲームデザイナーも嫉妬するほど豪華です。

†† 訳注：イテレーション——「計画、設計、実装、テスト、分析」のサイクルを短時間で反復する開発プロセスのこと。

もう1つ秘密を明かしてしまうと、僕のアイデアもオリジナルではありません。Raph Kosterが著書『「おもしろい」のゲームデザイン — 楽しいゲームを作る理論 (原題: “A Theory of Fun for Game Design”)』のP.84で、シュータージャンルの進化をまとめています。彼のチャートをお手本に、僕はプラットフォーム<sup>+</sup>ジャンルの進化を紹介したいと思います。



- 『スペースパニック (Space Panic)』 [Universal, 1980]のキャラクターは、ハシゴを登り、穴を掘って、一時的に敵の動きを止める。
- 『ドンキーコング』 [Nintendo, 1981]は、ジャンプと、敵を倒せるようになるパワーアップ要素を加えた。
- 『ポパイ (Popeye)』 [Nintendo, 1982]は、動くアイテムと、プレイヤーが介入可能なマップ上の要素を世の中に紹介した。
- 『ピットフォール (Pitfall!)』 [Activision, 1982] <sup>††</sup>は、基本アクションに加え、ワニの頭

<sup>+</sup> 訳注：プラットフォーム — ゲームのジャンルの1つ。アクションゲームの中でも特に、プレイヤー操作によるジャンプなどで障害物を避けたり台を飛び移ったりしてゴールを目指すタイプのもの。『スーパーマリオブラザーズ』などがこのジャンルに含まれる。日本ではこの呼称はほとんど使われない。

<sup>††</sup> 訳注：『ピットフォール』 — 日本ではボニーキャニオンが1984年に発売。

の上に飛び乗るアクションや、鳶を使った空中ブランコを作った。

- 『マリオブラザーズ (Mario Bros.)』 [Nintendo, 1983] は、2人目のプレイヤーと、パワーアップを必要とせずにスキルだけで倒せる敵を追加した。
- 『パックランド (Pac-Land)』 [Namco, 1984] は、ワールドマップの概念とさまざまなテーマのレベル、魅力的なトラップ演出で話題を呼んだ。
- 『魔界村 (Ghosts'n Goblins)』 [Capcom, 1985] の特徴は、投げられる武器を含む複数の武器、体力 (粉々になって壊れる防具として登場)、モンスターと戦う「ボス戦」だった。
- 『スーパーマリオブラザーズ』 [Nintendo, 1985] は、風変わりなマップとクリエイティブなレベルデザインを作り出した。そして芸術ともいえるほどシンプルな操作方法に影響を受け、模倣するゲームデザイナーが大勢現れた。
- 『Dark Castle』 [Silicon Beach Software, 1986] の主人公ダンカン は、敵から「隠れる」ことができた。これは落下で即死にならない初めてのゲームで、どちらかというところダンジョンの中で死ぬゲームだった。
- 『ロックマン (Mega Man)』 [Capcom, 1987] は、ゲームのテーマを表現したステージを作った。各ステージには似たようなボスがいて、プレイヤーがボスを倒すとボスが持っていたパワーを吸収できた。
- 『クラッシュ・バンディクー (Crash Bandicoot)』 [SCE, 1996] は、3Dのモデルとマップを使って「2.5D視点」と呼ばれるカメラを作った。
- 『マリオ64』 [Nintendo, 1996] は、マリオシリーズのすべてのゲームプレイを完全に3Dで再現した。

このように、各ゲームのアイデアはそれ以前のタイトルの上に成り立っています。各タイトルのゲームデザイナーは、次世代のゲームデザイナーに影響を与えてきました。昔バプロ・ピカソが言ったように、「悪いアーティストはコピーする。よいアーティストは盗む」ということかもしれません。

素晴らしいアイデアが浮かびましたか？ そうしたら今度は自分自身に問いかけてみてください。

## 2.2 ゲーマーたちが求めているものは何か？

ほとんどのゲーマーは、自分が何を求めているのか、それが目の前に現れるまで気付きません。だからこそゲームデザイナーは、自分の情熱からアイデアを生み出すことが重要です。どんなゲームにしたいかを自分自身で把握しておくことが大切なのです。

ゲーマーには、開発者がゲームにどれだけ愛情を注いだかが伝わります。まるで犬が恐怖を感じるように嗅ぎ分けます。ですから、あなたがこれだと思ったユニークなアイデアにしがみついてもいいのです (ただし、想像どおりにゲームが完成する確率は高いということ、心に留めておいてください)。

さて、まだ質問に答えていませんでした。答えはシンプルです。

（**ゲーマーたちが求めているのは、よいゲームだ<sup>†</sup>**）

もちろん、あなたのゲームがよいものになるという保証はどこにもありません。誰も悪いゲームを作ろうなんて思っていないのに、それでも悪いゲームになってしまうのです。出来の悪いゲームになってしまう理由はたくさんあります。それについては、本書の後半で詳しく扱っています。

『Psychonauts』や『Brütal Legend』のデザイナーであるTim Schaeferは、「よいゲームは、プレイヤーの**願望を叶えてくれる**」と言っています。プレイヤーキャラクターは、現実世界とは違う存在になるチャンスをプレイヤーに与えてくれます。これはテレビゲームだけでなく、広義のゲームにおいても同じです。怪力、天才、成功者、金持ち、悪人、ヒロインなど、現実世界ではなれないものを体験できるのがゲームです。

アイデアを温めている段階で、「このゲームのターゲットは誰か？」を明確にしましょう。カジュアルゲームの登場によって、まったく新しいマーケットが出現しました。何時間もゲームに費やすことには興味がないユーザーです。カジュアルゲームユーザーかハードコアゲームユーザーかで、ゲームデザインを大きく変える必要があります。最初にアイデアを出す段階でターゲットを明確にしておけば、そぐわないアイデアを除外できます。

次の重要な質問を忘れないでください。「ターゲットユーザーの年齢は何歳か？」。「子供向け」のゲームを1ダースほど作ってきた中で、子供とゲームに関する真実に気づきました。子供は、自分自身の年齢よりも上の年齢層に向けて作られたゲームを好みます。例えば、8歳の子供は10歳の子供向けに作られたゲームを欲しがります。そして10歳の子供は、13歳の子供向けに作られたゲームを欲しがります。13歳の子供は、18歳向けに作られたゲームを遊びたがります。多くの子供は、自分の年齢をターゲットにして作られたゲームに興味を示しません。もし聞かれたら、こう答えるでしょう。「それは僕の弟のためのゲームだよ」と。そしてそれは、子供たちが下す最低の評価です。

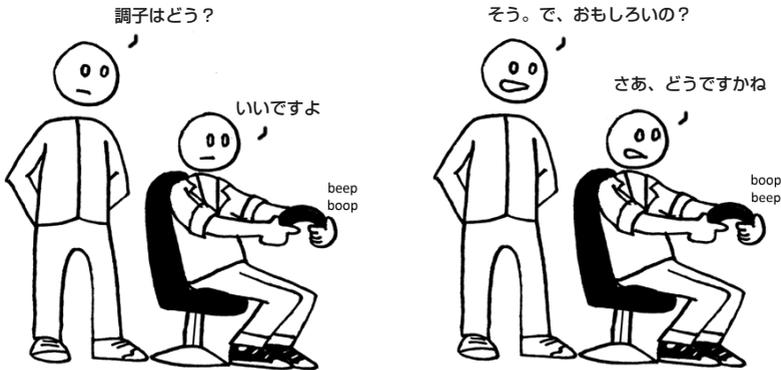
子供向けのゲームを一度も作ったことがない開発者は特に、ゲームを簡単にしすぎたり、子供言葉にしすぎたりする傾向があります。彼らはきまって「難しすぎるゲームにしたくないんだ。だって子供向けだから」と言います。そんな間違いを犯してはいけません。子供は我々が思う以上にずっと賢く、ずっと上手なゲーマーです。たいていは子供のほうが大人よりも早くゲームのコンセプトを理解します。一方で、子供向けのゲームを作るときに熟考すべき制限もあります。まず、子供の小さな手で複雑な操作はできません。また、小学校1年生以下（6～7歳くらい）がターゲットなら、複雑な言葉や長い文章は読んでもらえません。もちろんどんな場合でも、子供に教えてはいけない言葉（スラングなど）を使ってはいけません。

† そのとおり！ とても重要なことなので、太字にしてあります。

## 2.3 僕が「おもしろい」を嫌いな理由

新しいアイデアを思いついたとき、「それ、おもしろいの？」と聞かれることを僕はとても恐れています。ゲームを研究している学者たちは、おもしろさとは何かについての定義を試みてきました。ゲームデザイナーのMarc LeBlancは、おもしろさを次の8つのカテゴリに分解しました。「興奮」「友情」「ファンタジー」「発見」「物語」「表現」「挑戦」「依頼」の8つです<sup>†</sup>。おもしろさの分類は、興味深い頭の体操ではありますが、これが「現場で」助けになるとは思いません。理論では説明できないことがいくらかでも起こるからです。例えば、あるゲームアイデア（またはメカニクス、ボス戦、なんでも）が紙の上ではおもしろそうに聞こえたとしても、実際にゲームで動かしてみるとそうでもないことがよくあります。また、おもしろいと感じるかもしれませんが、そう感じるのがあなただけ、ということだってあります。

おもしろいかどうかという問題は、完全に主観的なものです。もし僕があるゲームを初めて遊んだときにおもしろいと感じたとしても、100回目には確実におもしろくなくなっています。これはゲーム開発者なら誰しも開発中に行き着くことです。開発中、同じレベルを何百回もプレイしていると、完全に客観的な視点を失います。何回か次のような経験をした記憶があります。プロデューサーがやってきて、僕にこう聞くのです。



ゲームとおもしろさの関係について、僕はある真実を見つけました。

あなたのゲームがおもしろくなる保証は、どこにもない

おもしろくする歪んだやり方として、すでにあるおもしろいゲームをまねることができます。しかし多くの場合は、ただの「クローン」ゲームで終わってしまいます。質の悪いFPSやサバイバルホラーゲームが、これまでどれだけたくさん作られてきたか考えて

<sup>†</sup> Mark LeBlancのGDCでの講演とそれに対応するWebサイト (<http://www.8kindsoffun.com/>)

みれば、わかるはずです。

開発者は、開発の途中で必ず客観性を失います。そこで僕は逆に、「おもしろくないの理論」を考えてみました。



おもしろくないの理論：「おもしろい」と思うアイデアから作り始める。  
開発していく過程で、おもしろくないものを見つけたら、それを取り除く。  
すべてのおもしろくない要素を取り除いたとき、そこに残っているのは  
おもしろいものだけになるはずだ。



あたりまえのこのように思えますよね？ それにもかかわらず、多くの開発者が粗悪なメカニクス、醜いアート、気持ち悪いカメラをゲームの中に残してきました。開発途中の粗悪なプレイに慣れてしまったのかもしれないし、問題を見分けられる客観性を持っていなかったのかもしれない。この理論を使うには、もちろん最初におもしろいアイデアが必要です。そうしないと、すべてのおもしろくない要素を取り除いた後、何も残りませんから！

「おもしろくない」の理論は、開発の途中で何回か使うのが効果的です。いったん作業の手を止め、ゲームを見つめ直します。そしてゲームのおもしろさを阻害している要素のリストを作ります。悪酔いするカメラかもしれないし、お粗末な操作方法かもしれません。モーションの出来が悪いという可能性もあります。難易度が高すぎるかもしれませんし、逆に低すぎるかもしれません。以前一緒に働いたプロデューサーが、アイデアについて素晴らしいアドバイスをくれました。「あまり、いい人になるな」と。つまり、悪いアイデアを抹殺することをためらってはいけない、ということです。もっとはっきり言えば、「おもしろくない要素なんて、さっさと消してしまえ」ということです。一度取り入れたアイデアを削るのは勇気がありますが、心配はありません。そのアイデアを削っても、必ずどこかにもっとおもしろいアイデアが転がっていますから。

## 2.4 ブレインストーミング

アイデアを出す必要があるとき、僕はよくブレインストーミングをします。ブレインストーミングを正しく行うためには、次の5つが必要です。

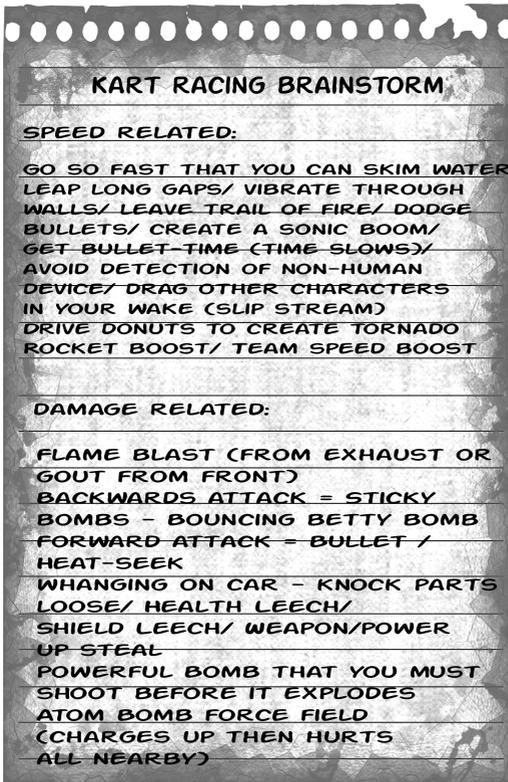
1. しっかり活動している脳
2. 筆記用具（ペンなど）
3. 書き出すためのもの（紙など）
4. 場所（会議室など）
5. 協力してくれる人（できれば同じようにしっかり脳が活動している人）



ブレインストーミングを始める前に、基本的なルールを決めておく必要があります。ブレインストーミングにおいて、ダメなアイデアや悪いアイデアというものはありません。この段階ではすべてに対して「いいね!」と言いましょ。ゲームデザイナーの間だけでなく、プログラマー、アーティスト、テスター、シナリオライターなど違う分野の人と協力してやりましょ。メンバーに多様性があればあるほどいいです<sup>†</sup>。彼らのアイデアには常に驚かされます。

自分のゲームをどんなものにしたいか書き出しましょ。ブレインストーミングのゴールは、自由な連想によって1つのアイデアを限界まで膨らませることです。そのアイデアから連想できるものはもう何も出ない、というところまでありっただけ絞り出します。非常識かもしれないと思うようなところまで達したら、もうひと絞りだけして、そうしたら放置します。僕がブレインストーミング会議でとったノートを、例として載せておきます。

<sup>†</sup> ただし、招待するのは、どうやってゲームを作るのかを理解している人だけにします。でないと、現実的でないアイデアに時間を浪費する可能性が高いです。



## レースゲームのブレインストーミング

### スピード関係：

めちゃくちゃ速く、水切りをするときのように車が水面を跳ねて、その状態で長い距離を走れる／壁を振動させる／火の道を通る／銃弾をかいくぐる／衝撃波を発生させる／バレットタイム／探知機からの検知を回避する／他のキャラクターを自分の真後ろに引き込む(スリップストリーム)／小さな円を描くように何周もまわり、竜巻を作ったロケットを飛ばす／チームでスピードブーストする

### ダメージ関係：

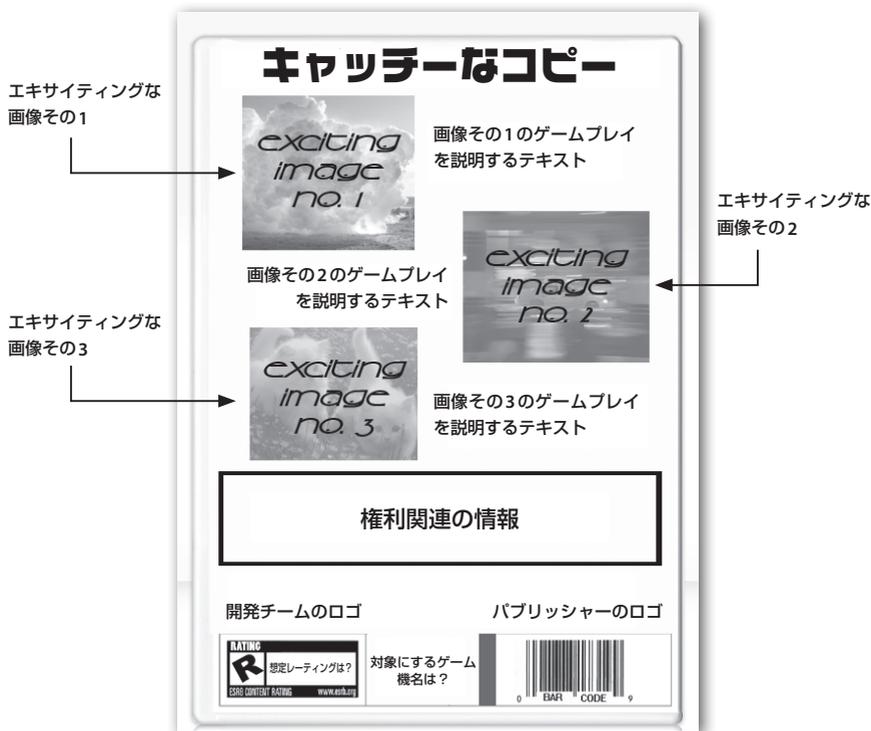
炎の爆風(車体後方の排気管から)／後方への攻撃＝ネパネバ爆弾／榴散弾地雷／前方への攻撃＝銃弾／熱追尾／車をガンと叩く。叩かれた部分は外れる／相手の体力を吸収／相手のシールドを吸収／武器やパワーアップアイテムを盗む／爆発する前に撃たないといけない強力な爆弾／原子力爆弾のダメージ範囲(パワーチャージが終わったら周囲にあるすべての物にダメージ)

このように、それぞれのアイデアに関連性はありません。似たようなアイデアが他の格闘ゲームやレースゲームにもあるかもしれません。ですが、この段階でアイデアがオリジナルである必要はありません。オリジナリティやおもしろさについては、ゲームデザインを進める段階で初めて考えればよいのです。

僕がブレインストーミングをするときは大きなホワイトボードを使っていますが、ポストイットや単語帳を使うのもいいと思います。何をを使うかは関係ないので、好きなものを使ってください。ポイントは、出たアイデアがきちんと記録されるかどうかです。もしアイデアが今使われなかった場合でも、記録さえしておけば別のゲームや別の機会に使えるので、無駄にはなりません。

別のブレインストーミングでのテクニックとして、ゲームのパッケージとマニュアルを作ってみる方法もあります。パッケージのイメージはどんなものになるだろうか？パッケージの裏に箇条書きで書かれていることはなんだろうか？ユーザーにマニュアルで何を伝えるか？こうやってアイデアに制限をつけていくと、必要不可欠なものにだけ焦点が当たるので作業を合理化できます。テンプレートとして使えるように、パッ

ページの裏の例を載せておきます。



## 2.5 スランプを克服する方法

もしアイデアが全然出てこなかったらどうしよう……などと心配する必要はありません。どんな人間にだってアイデアが出てこないときはあります。ここでは、スランプに陥ったときに試してほしい秘訣をいくつか紹介します。

### 1. 焦点を絞る

一度にたくさんのことを考えようとしている可能性があります。概要を簡条書きにしたり、物事を1分で決められるくらい細分化したりして、問題を1つずつクリアしていきましょう。各タスクの終了時間を明確にした予定表を作りましょう。ただし、すべてのタスクは数時間のうちに終わらせるように心がけましょう。何日もかけてはいけません。

## 2. 散歩や運動をする

脳は血液を燃料として動いています。血液をお尻で固まらせておいてはいけません。外に出て、少し動いてみましょう。血液が脳にまわり始めたら、新しいアイデアがきっと浮かぶはずですよ。

## 3. 思考を邪魔しているものを、先に片づける

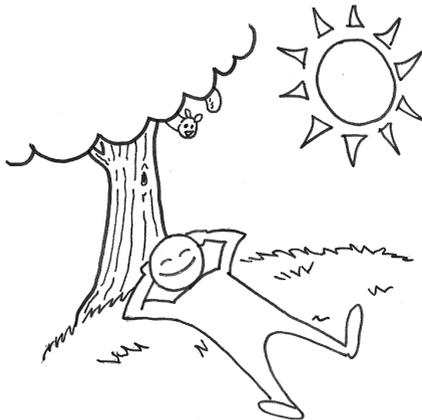
経費精算が終わっていないとか、家の床が汚いから掃除機をかけなきゃとか、そういうことです。ときどき僕も他のことを心配して思考が止まってしまう場合があります。そんなときは少し作業の手を止めて、邪魔しているものを先に片づけてしましましょう。一度片づけてしまえば、もう気にならなくなります！

## 4. 好きなことから手をつける

あまり興味を持ってない部分のアイデアを考えなければいけない場合があります。もしそこで行き詰まっているのであれば、後回しにして好きな部分を先にやってみましょう。UIデザインについて心配するのではなく、ボス戦を考える時間を先にとってしまうのです。ただし、これは大きなリスクを伴うので、最後の手段として残しておきましょう。ゲームはスケジュールや締め切りや予算に沿って作られています。もし好きなことを先に選んでしまったことによって仕事が時間どおりに終わらなかったら、そのゲーム、チーム全体、ひいては会社にまで迷惑をかけることになります。引き延ばしすぎはいけません。時間管理は重要です。責任を持ちましょう。

## 5. 環境を変えてみる

僕のオフィスはたくさんの誘惑にあふれています。メール受信音、遊んでほしいと呼びかけるゲーム、読んでほしいとページをはためかせるゲームデザインドキュメント。そんなときは自分の机から離れて会議室で働きます。もしくは、外に出て太陽の下に座り、「ビタミンD」をたくさん吸収します。



アイデアのリストができあがったら、次は絞り込みです。リストを見直した瞬間によいアイデアとして目についたものだけ「残し」、それ以外は思いきって捨てましょう。非情になることが大事です。駄目なアイデアがたくさん詰まったゲームより、よいアイデアだけが残ったもののほうがいいですよ。

こうして残ったアイデアを、今度は他の人に話してみましょう。宮本茂は、「奥さんメーター」という仕組みを持っていて、アイデアを奥さんに話して反応を見るそうです。彼女が嫌ったら、そのアイデアは捨てます。僕も以前、オフィスで雇っていたアシスタントにゲームのアイデアを見てもらっていました。普段あなたのアイデアに興味を持っていない人ほど、正直な意見を教えてくれるものです。

さて、これであなたはアイデアを手に入れましたね。次のレベルでは、アイデアを実際に使っていきますよ！

## LEVEL 2の普遍的な事実と賢いやり方

- すべてのゲーマーは、よいゲームを欲している。
- あなたのゲームがおもしろくなる保証はどこにもない。
- 「おもしろい」アイデアから作り始める。開発途中で「おもしろくない」アイデアを取り除いていく。そうすれば、最後に残るのはおもしろいものだけになるはず。
- 自分のアイデアに愛着を持たない。ゲームのコンセプトに合わないものや、不必要な要素が混ざったものは、よいアイデアでもどんどん捨てる。
- アイデア自体に価値はない。問題はそれをどう使うかだ。
- もし行き詰ったら、迷わず休憩しよう。でも、先延ばしにはしないこと。