

# 特集

ゲームは  
こうして  
創られる!

ある日、『塊魂』の) 王様は若者たちの心を揺さぶりつづけるゲームがどのように作られるのに興味を持ちました。そこで地球で塊づくりに勤んでいる王子の作業を一時中断させ、ゲーム開発現場を見学に行くことにしたのです。

## 4. 試作

プログラム、グラフィック、音楽など、それぞれ作り上げた要素を一つにまとめ、試作品を作ります。



▲試作品では、さまざまな状態をチェックするための情報が多数表示されています。

そして、ゲームとしての面白さ、グラフィックや音楽の雰囲気、演出面などを検討し、調整や修正を重ねて完成形に近づけていきます。

## 5. ゲームバランスの調整とデバッグ

試作を経てゲームとして一通り完成した後は、ゲームバランスの調整とデバッグ(※)を行って精度を高めていきます。この調整次第でゲームの面白さが大きく左右される場合もあるため、とても重要な作業の一つです。



▲ゲームを何度もプレイして不具合を調べたり、ゲームバランスの調整をしていきます。

※デバッグ：ゲーム中に可能なあらゆる操作をしてバグを洗い出し、修正する作業。  
バグ：プログラムのエラー部分。これがあるとゲームが正常に進行しなくなってしまう。

## 6. マスターアップ(完成) ~そして発売

ゲームバランスの調整とデバッグが完了したら遂に完成。あとはマスターデータを生産工場へ送り、次々と量産していきます。そして発売日に店頭へ並び、みなさんのお手元へ！ ゲームによって開発期間は異なりますが、「TOS」の場合、企画開始から発売まで約2年半で開発されました。



キャラクター  
完成だ!

### BGM、効果音の制作

サウンドクリエイターは、企画書やラフスケッチを見ながらサウンドのイメージを固め、企画スタッフ、デザイナーと連携しながらBGMや効果音などを制作していきます。

### プログラムの開発

プログラマーは、企画スタッフとゲームの内容について打ち合わせを行ない、デザイナーが作成した画像とサウンドクリエイターが作成した効果音やBGMを、プログラミングによってゲームに反映させていきます。

### シナリオの作成

シナリオライターは、企画スタッフとの打合せや設定を元に、シナリオ(ストーリー)を書いていきます。途中で何度も加筆修正を繰り返し、発売の10ヶ月~半年前までには完成させます。

### セリフ録り

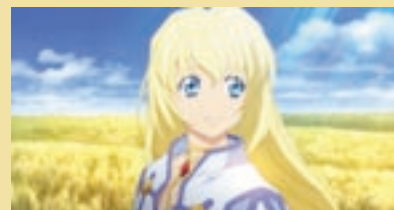


キャラクターたちのイメージと照らし合わせながら、各キャラクターの声優さんを選定します。より設定イメージに近いキャラクターを作り上げるため、オーディションを行って声優さんを決定する場合があります。声優さんには、分厚い台本の内容に加え、ゲームで使うさまざまなセリフを演じて頂き、発売の半年前までには全ての収録を完了させます。

▲「TOS」の台本は戦艦編やスクット編など全部で7冊も用意されました。

### 主題歌・ムービーの作成

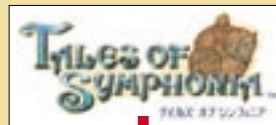
主題歌を担当するアーティストの選定を行い、ゲームのイメージやキャラクターの想いを表現すべく作詞・作曲の依頼をします。また同じタイミングで重要なシーンや主題歌で使われるムービーも制作します。「TOS」の主題歌はday after tomorrowの皆さんが担当し、ムービーはプロダクションI.Gが美しい世界を描きました。



▲美しい主題歌と融合し、TOSの壮大な世界観を感じさせてくれるオープニングムービー。

### ロゴのデザイン

グラフィックデザイナーは、ゲームの企画説明を受けたあと、数通りのロゴタイプ案を作成し、企画スタッフ、販売スタッフ、ビジュアルデザイナーと相談しながら最終案を絞り込んでいきます。ロゴタイプが決定したら、パッケージ前面のメインビジュアルを制作し、画面写真などの素材と組み合わせでデザインを完成させます。



▲完成したロゴとメインビジュアルを組み合わせて、パッケージのデザインをします。



=



では、私たちのゲームを例にして教えるわね



# 「ゲームってどうやって作るの?」

ゲームってどうやって作るの?



ゲームの開発工程は、ソフト(DVD-ROMやカートリッジ)という形式で完成させる家庭用ゲームと、「太鼓の達人」のように筐体も作る業務用ゲームでは大きく変わります。また、家庭用ゲームの中でもジャンル、開発期間、開発人数などによって、開発行程は千差万別です。その中から、ここではナムコとナムコ・テイルズスタジオが協力して開発した家庭用RPG「テイルズ オブ シンフォニア」を例に、ゲームがどのように作られるか紹介しましょう。

## 3. 各素材の作成

仕様書を元に、デザイナーやプログラマーはゲームを構成する素材の制作にとりかかります。素材とひと口にいっても、キャラクターデザイン、音楽、プログラムなど制作すべき物は実にさまざまです。「TOS」の場合、ゲームのメイン部分はナムコ・テイルズスタジオが開発し、ムービーや主題歌などゲーム以外の部分はナムコが中心となって制作します。そして演出面などは両社で協力し、企画スタッフが全体を統括しながら作りあげていきます。

### キャラクターや背景の作成

ビジュアルデザイナーは、企画スタッフと打ち合わせをしてデザインのイメージと方向性を決定し、キャラクターや背景などの素材を作成します。完成した素材は、プログラマーとの共同作業でゲーム画面の中で組み立てられます。「TOS」は、主要キャラクターのデザインを藤島康介氏が手がけており、その原画を元にゲーム中のキャラクターモデルを制作します。



▶原画を元にキャラクターやマップ、乗り物などをCGとして描いていきます。

### キャラクターモーションの作成

モーションデザイナーは、企画内容に基づいてキャラクターがどのような動きをするかを決め、キャプチャーが必要な場合はアクターを使って撮影を行ないます。撮影したデータは3Dソフトを使って加工し、モーションを作成していきます。



▶モーションデータを元に、キャラクターのさまざまなアクションを作っていきます。

## 1. 企画書作成・企画の検討

まず、ゲーム企画職のスタッフは、どういったゲームにするのか構想をまとめた企画書を作ります。その企画書を元に社内、ゲームとして面白いのか、売れる物となり得るか、予算・期限内に開発可能か、などあらゆる面から協議、検討が行われます。



▲ゲームの原案をまとめた企画書。この段階からシナリオの構成をはじめます。

## 2. 開発プロジェクトスタート・仕様書作成

検討の結果、開発が決定すると開発プロジェクトが立ち上がります。同時に仕様書の作成も始まります。これはゲームプレイ全体の中で起こりうるあらゆることを記した設計図で、プログラマーやビジュアルデザイナーが個々にゲーム作りをしていくための大切な資料です。また仕様書の作成に伴い、開発に必要な人員も確保します。プロジェクトメンバーはゲームの種類や開発経過に応じて増減しますが、「テイルズ オブ シンフォニア」(以下「TOS」)の場合は最大で約80名ほどになりました。



▲ゲーム内で発生するあらゆることを記された仕様書。タスクシートのほかにもマップなども用意されています。

# Designer

## デザイナー

デザイナーは、ゲーム企画案をビジュアル化するスペシャリスト。デザイナーとして最低限必要なのは、デッサン、色彩感覚、構成力等の基礎造形能力だ。そのうえで、各分野での専門スキルとチームワークに不可欠のコミュニケーション能力が求められる。家庭用ゲームソフト開発のデザイナーの仕事は、ビジュアルデザイナー、モーションデザイナー、グラフィックデザイナーの大きく3つに分かれている。

### ビジュアルデザイナー

キャラクター、背景、小物などゲーム画面に登場するすべてのビジュアルを作成する仕事。ゲームの企画内容に基づいてラフデザインを起し、立体を造形する3Dモデリング、2Dテクスチャー(絵)、光をあてて質感を出すライティング(光)、エフェクト(効果)などを施していく。また、企画段階からデザインイメージやアイデアを提案することも多い。



### モーションデザイナー

3Dキャラクターにモーション(動き)をつける仕事。キャプチャーによってサンプリングしたデータを3Dソフトを使って加工したり、手作業でモーションを作成したりする。例えば格闘ゲームの場合、キャラクターがどのような動きで技を繰り出すのかを考え、一つひとつのモーションを組み上げていく。また、歩く、座るといった日常的な動作を画面上で違和感なく表現する能力も求められる。



### グラフィックデザイナー

家庭用ゲームソフトのパッケージデザインを担当。ゲームの企画内容に基づき、企画スタッフ、販売スタッフ、ビジュアルデザイナーの意見を集約しながらロゴタイプの作成、パッケージ、バックカバー、ディスクの盤面デザイン、取扱説明書の制作を行なう。グラフィックデザイナーは、ゲームの特性やユーザーが求めていることを的確に表現するデザイン能力が必要とされる。



# 「ゲームはどんな人たちが作ってるの?」

前のページで紹介した通り、ゲームは大勢のスタッフによって作られています。そのため、一口にゲーム開発者といっても、その役割はさまざまです。ここではこういった職種があるかご紹介します。

ドンナ人が  
ツクッテルノカナ



# Game Planner

## ゲーム企画職

ゲーム企画職とは、基本的なゲームのアイデアを元に企画を立て、予算や期間など決められた条件の中で、プログラマーやデザイナーなど開発スタッフと協力しながらゲームを構築していく仕事。ゲーム企画者には、斬新なアイデアを生む発想力とともに、スタッフをまとめ、動かし、士気を高め、スムーズに仕事を進行させるコーディネーターとしての能力も求められるのだ。

企画の立案にあたっては、ビジネスとして成り立つことを大前提に、ゲームを通じてどのようにユーザーに楽しんでもいただくことができるのかが重要なポイントとなる。従って、新しいゲームのアイデアを生み出す発想力はもちろんのこと、市場のトレンドやユーザーのニーズには常に敏感でなくてはならない。



# Programmer

## プログラマー

デザイナーやサウンドクリエイターが作る素材をもって、企画者の構想をゲームに反映させるのがプログラマーの仕事。仕様書を元に想像力(創造力)を働かせ、プログラミングによってより面白いゲームを作りあげていく。いわば、ゲームに命を吹き込んでいるのが、プログラマーなのだ。またデザイナーが使用するツールの開発や3D映像表現力の向上を目的とした技術研究なども担っている。



イロンナ仕事ガ  
アルンダネ

# Sound Creator

## サウンドクリエイター

ゲームソフトで使用されるすべての音を制作する。一口に「音」と言っても、テーマ曲やBGMなどの楽曲をはじめ、エンジン音やスタジアムの歓声などの効果音、キャラクターの声や動物の鳴き声など、その内容はじつに多彩だ。これらの音を駆使してゲームの世界観を表現し、臨場感を高めることがサウンドクリエイターの大きな役割となる。そのため、自分の好きな音楽分野に限らず、最新のヒットチャート、映画やテレビで使用されている心理・空間描写を伴うBGMや効果音など、あらゆる音に対して常に敏感であることが大切。これを踏まえて、実際にゲームを楽しむプレイヤーがどんな音を聞きたいのか分析し、ひとつのサウンドとしてまとめあげていく能力が求められる。





CTカンパニー  
CTクリエイターグループ  
吉積 信さん

1988年ナムコ入社。家庭用ソフトの販売と宣伝を経て、2002年発売のGBA『テイルズ オブ ワールド なりきりダンジョン2』以降、プロデューサーとして『テイルズ オブ』シリーズの開発に携わる。趣味はギター。

自分たちが「面白い」と思えば流行に逆行することも厭わない  
ゲーム作りにおいて、やりがいを感じるのには、ゼロから徐々に組み上げていって、絵が出てきて動かして、それが思い通りに仕上がっているときは「よし、勝った」と思いますね(笑)。

自分の好きなことに一生懸命打ち込む情熱を持つ！  
将来ゲーム開発者を目指している人たちへ、アドバイスをお願いします。ゲームクリエイターになるために、これをやっ



常に前向きな気持ちでゲーム作りを楽しむことが大切  
吉積さんは現在、プロデューサーという立場でゲーム開発に携わっていますが、そもそもプロデューサーとは、どのような役割を果たす存在なんでしょうか？  
一言でいえば、ゲームをひとつのコンテンツとして仕上げるということですね。ゲーム開発には企画やデザイン、サウンド、プログラミングなどをさまざまな分野があるので、それらを担当するスタッフを統率しながらスムーズに仕事を進行し、よりクオリティの高いゲームへとまとめあげていくのがプロデューサーに課せられた大きな役割だと思っています。僕は、プロデューサーになる前は家庭用ソフトの販売や宣伝の仕事を担当していたんですが、『テイルズ オブ』シリーズの場合は、よりユーザーサイドに立った見地が求められるので、当時の経験が役立つことも多いんです。つま

り、いい意味でボラレスというのか、たとえ開発の経験がなくても、コレという得意分野があれば、いかようにもゲーム作りには自分の経験や考えを反映できるわけです。  
ゲームを作る上で、最も大切なことは何だと思えますか？  
スタッフが、常に前向きな気持ちで楽しくゲームを作ることでいいかな。「つまらない」とか「仕事だから仕方なくやってる」と思っている人が作ってしまつと、そういう気持ちで作品にも表れてしまいますから。逆に、楽しんで作ればよりよい作品づくりに反映されるんです。そういう意味でも、長い制作期間を通して、スタッフ全員のやる気をいかに維持していくかということも、プロデューサーの大切な役割だと思っています。  
プロデューサーとして、スタッフのやる気を維持するコツってあるんでしょうか？  
その場その場で適切な情報を与えたり、適正に評価したりということになるでしょう。プロデューサーとは、折りに触れて判断をしていく仕事だといっても過言ではないと思います。それも、場当たり的なものではなく、きちんとした理由を伴った判断が求められるんです。その指針となるのは、自分の場合は常にユーザーの立場に立つということです。ゲームを買って遊んでくれる人に対して、どう判断をすればより楽しんでもらえるのか。これをゲーム作りの軸に据えて、その場に応じた最善策を考え、判断していくことが大切だと考えています。

さらに、実際にプレイした人から「おもしろかった」とか「このゲーム、すごくよく出来てる」といった声を聞くと、うれしさと同時に「でしょ？」という気分になります。  
逆に、大変だなと感じることは？  
常にスケジュールや予算といった枠が決まっている中で、スケジュールに関してもう少し時間があれば、こんな要素も盛り込めるのになあと感じることもしばしばあります。ただ、仮に時間が無限にあったら、永遠に完成しないと思うんですよ。新しいアイデアというのはやればやるほど出てきますから、どこかで切らないとダメなんです。発売日を延ばせば、楽しみにしているユーザーを待たせてしまうことにもなるので、スケジュール通りに仕事を運ぶというのはやっぱり大切なことですね。  
ゲーム開発者として作りたいものと、いわゆる世間でウケているものが一致しなかった場合、ジレンマみたいなものを感じることはあるんでしょうか？  
自分たちが作りたいものが面白いという判断であれば、無理に世間の流行と折り合いをつける必要はないと思っています。僕としては、今流行っているモノというのは、あえて避ける傾向にありま

ておけばいいというのはいらないですよ。今活躍しているプロデューサーに話を聞いたりしても、最初からゲームクリエイターとして成功しようと思っていた人なんていなかったわけですよ。むしろ彼らに共通しているのは、ゲーム以外のもの、例えば映画や本、スポーツなど、好きで熱中していたものがあつたということですね。そこから派生して、ゲームを作ることになったという人が意外と多いんです。つまりゲームに固執せず、広い視野に立って興味のあることに一生懸命打ち込むことが大切じゃないかと思っています。  
それは、最近はインターネットや雑誌などいろいろな情報を手軽に入手できるようになりましたけど、情報に踊らされず、自分の価値観で取捨選択することも大事ですね。単純に、好きか嫌いかでもいいんです。自分をしっかり持って、受け取った情報を自分の中に取り込んで判断する力が、これからの時代には特に求められてくると思います。  
あとは、バランス感覚や着眼点といった感性も大切ですよ。とはいえ、それを磨く方法というのは人によって異なりますから、とりあえず好奇心を持って、いろいろなことを吸収しようという姿勢が大事だと思います。さらに言えば、自分のアイデアをきちんと表現できること。会話でも文章でも絵でもいいんです。人に伝える能力がないと、せっかくいいアイデアを持っていても、自分の中で終わってしまいますから。  
吉積さんは、どんな人と一緒に仕事をしたいと思えますか？  
パワフルで頑固なまでに自分の考えを曲げない人なんか、面白いですよ。スタッフ全員がそういうキャラだと大変ですけど、1人か2人いるとチーム全体が活性化して、いい作品が作れると思います。思わず「なにそれ!」と言ってしまうようなアイデアでも、「面白いから絶対にやってみたい」という情熱があれば、僕もそこん付き合いますよ!

オオゼイノ協力カデ  
ゲームハックラレルンダネ



「ゲーム作りには大切なことってなんだろ?」

楽しいゲームを作るために、開発者たちは日々どんなことを考えているんだろう? ここでは、『テイルズ オブ』シリーズの吉積プロデューサーに話を聞きました。



入社してまだ間もないのですが、以前から憧れであったナムコ・テイルズスタジオに入社来て、とても充実した日々を過ごしています。まだまだ慣れない所もありますが、自分がユーザーだった時に感じた新鮮な気持ちを大事にしつつ、ユーザーの皆様が満足で出来る作品作りをして行きたいと思っています。これからも『テイルズ オブ』シリーズをぜひ応援してください。



第一開発部プログラマー  
川野 慎武さん

川野君のように実力があれば、「若い新鮮な力も積極的に取り入れ」より良い作品作りを目指して行きます。開発本部 取締役本部長 菊池 栄二さん

ナムコ・テイルズスタジオ

みなさんご存知のRPG『テイルズ オブ』シリーズを開発しているナムコ・テイルズスタジオ。今日もこの中のどこかで着々と新作が作られているに違いない!



こちらは見晴らしのよい休憩スペース。ひと息入れて、また開発に取り組みぞ〜!



開発会議の真っ最中にちょっとお邪魔。面白いゲームを生み出すため、白熱した意見が飛び交う!



こちらが初公開のテイルズスタジオ開発現場! 約100名のスタッフが在籍しています

開発現場ヲ  
ハイケンシタイ

ゲームはどんな所で作られているのだろう? ここではナムコの人気ソフト、『テイルズ オブ』シリーズを制作しているナムコ・テイルズスタジオと、『ゼノサーガ』シリーズを制作しているモノリスソフトに潜入してみたぞ!



こちらも初公開となるモノリスソフト開発現場! スタッフは約100名が在籍。



「ゼノサーガ」シリーズの壮大な世界や緻密な設定の数々は、今まさにこの場所を生み出されているのだ!



宣伝部の木川さんが笑顔でご案内!

モノリスソフト

圧倒的なボリュームと世界観でファンを魅了している『ゼノサーガ』シリーズ。それを開発しているのがモノリスソフト。昨年末にはオリジナル新作「パテン・カイトス」も発売された。今は『ゼノサーガ エピソードII』の完成が楽しみ!



モノリスソフト 代表取締役社長  
杉浦 博英さん

いつも応援ありがとうございます。お待ちしております。『ゼノサーガ エピソードII』も間もなくお届けできます。あつと驚くような内容になっておりますのでご期待ください。  
創立して5年で二本のRPGを制作いたしました。伝統芸能のような作品作り以外に、既成の概念を打ち破る企画も進行中です。これからも新しい技術と発想を今後提案していきたいと思っています。今後はゲームをしない人たちにも振り返ってもらえるようなソフトを創っていきたく考えています。自分の時間をこのソフトのために割ってもらえるような、世の中の総てのエンターテインメントの中で、気持ち良く、楽しく、を一番感じてもらえるソフトを作りたいと思います。これからもよろしくお願いいたします。



「あのソフトはどんな

所で作っているの?」