

## ■ 2-3 ゲームクリエイターの職種

ゲーム制作は様々なスキルを持った人材の共同作業である。

ゲーム開発を行う職種には以下のようなものがある。

### 一般的な職種

職種	仕事の概要
プロデューサー	開発全体を指揮する
ディレクター	主にスケジュールなど開発工程を管理する
プランナー	ゲームの内容、仕様を考案する
プログラマー	プログラムを組む
デザイナー	絵を描く
サウンドクリエイター	音を作る
デバッガー	デバッグ・調整を行う

### ジャンルや開発規模によって加わる職種

シナリオライター	ゲームのシナリオや脚本を書く
スクリプター	ゲームを動かすスクリプトやツールを用いてゲームを組む
声優※	登場人物の台詞、ナレーションなどの音声を担当する

※声優は社外に発注することが多い

各職種を詳しく見てみよう。

#### ○プロデューサー

ゲーム開発の総責任者である。予算や開発期間を含めプロジェクト全体を管理し、開発の総指揮を取る。大きなプロジェクトでは専任のプロデューサーが就くが、小規模のゲーム開発では一人のプロデューサーが複数のプロジェクトを管理することが多い。

#### ○ディレクター

主にゲーム開発の進行を管理する。開発の現場に入り、各メンバーの作業を監視監督しスケジュールを管理する。小さなプロジェクトの場合、プロデューサーとディレクターを一人で兼任することもある。

#### ○プランナー

企画者とも呼ばれる職種で、ゲームのシステムやルールを考案し、企画書や仕様書を用意する。ゲームの舞台となる世界のイメージ（世界観という）を固めたり、キャラクターの名前やアイテムの名称を考える。マップのデータを用意する仕事もプランナーが行う場合が多い。ゲームのバランスや難易度調整という重要な仕事も行う。

## ○プログラマー

CやC++、Javaなどのコンピューター言語でソースコードを作り、ゲームを実際に動くものにする。一般的にプログラマーの仕事はハードである。デバッグやゲームバランスの調整作業で、開発の最後までゲーム制作に携わるからである。ダウンロード型のゲームが主流となった今、プログラマーは発売後のメンテナンスを続ける必要もあるようになった。

プログラマーはそのプログラミング能力と担当分野で、次のように分かれる。

システムプログラマー	各ハードに応じた、ゲームを作るベースとなるシステムプログラムを開発する。
メインプログラマー	ゲームのメイン部分を開発する。 アクションゲームを例に挙げると、ゲーム全体の流れと主人公を動かす処理を担当できる技術を持つ人材がメインプログラマーになれる。
サブプログラマー	ゲームのサブ的な処理を制作する。 アクションゲームを例に挙げると、敵の処理やメニュー画面を作る技術がある人材がサブプログラマーとなれる。
ツールプログラマー	ゲーム制作に必要なデータを作るツールを用意する。 例えばロールプレイングゲームでは、マップデータを作るツールを制作する。

## ○デザイナー

グラフィッカーとも呼ばれる。一言で言えば絵を描く人材であるが、昨今のゲームハードはグラフィック面で飛躍的な進歩を遂げ、グラフィックに関する様々な作業が発生する。そのためデザイナーの職種は細分化されている。

デザイナーは主に次のような職種が存在する。

3Dデザイナー	3DCGツールを使い、3Dのモデルや背景を担当する。
2Dデザイナー	ドット絵など2Dのデザインを担当する。 ドット絵専門のデザイナーをドッターと呼ぶこともある。
イラストレーター	キャラクターやモンスター、ゲーム世界のイラストを描く。

3Dデザイナーは「モデルデザイナー」と「モーションデザイナー」に分かれることもある。

モデルデザイナーは人体やモンスターなどのモデルの制作を担当し、モーションデザイナーはそれらに動きを付ける作業を担当する。

大きなプロジェクトでは複数の3Dデザイナーが参加し、「人体モデル専門の3Dデザイナー」「モンスター専門の3Dデザイナー」「背景専門の3Dデザイナー」というように、各デザイナーが得意とする分野を担当することが多い。

ゲームの絵的な演出（エフェクト）を専門に担当するエフェクトデザイナーという職種も存在する。3DCGを用いたエフェクトはプログラムの知識が必要なこともあり、プログラマーがデザイナーと共

にエフェクトデザインを行うこともある。

その他にタイトルロゴのロゴデザインがあるが、通常はいずれかの職種に属するデザイナーで、ロゴデザインの素質のある者がロゴを制作することが多い。

#### ○サウンドクリエイター

ゲームの音楽を作る人材で、ゲーム中に流れる曲（BGM）を作曲したり、キャラクターのアクションに合わせて出力する効果音（SE）を制作する。

#### ○デバッガー

ゲームの不具合を見つけ出し、ゲームのバランス調整を行う人材。

小さなゲームメーカーや小規模のプロジェクトでは、そのチームのメンバーがデバッガーを兼ねることも多い。クリエイター達はゲームを制作しながら、自分達の作っているゲームにバグがないかをチェックしていくのである。

大手のゲームメーカーは、社内にデバッグ専門のチームやスタッフを揃えているところもある。

デバッグを専門に行っている会社もあり、そういった所にデバッグを依頼することもある。

#### ○シナリオライター

最近のゲームは物語性があるものが多い。特にRPG、アドベンチャー、ノベルゲームなどのジャンルでは、物語を専門に制作するシナリオライターと呼ばれる人材が開発に携わる。

社内のプランナーがシナリオライターを兼ねることもあれば、社外のプロのライターにシナリオ執筆を依頼することもある。

#### ○スクリプター

ゲームを動かすためのスクリプトを記述したり、ツールを用いて、キャラクターの動きを制作したりゲームルールを決めるフラグを制御する。スクリプトとは、プログラマーが扱うCやJavaのようなコンピューター言語ではなく、そのゲーム専用用意された命令で、例えば

Talk “どのキャラ” “どんな会話”

と記述することで、ゲーム中のキャラクターがその会話メッセージを表示するものである。

#### ○声優

ゲームの媒体がCDに変わった90年代半ば以降、音声を多用するゲームが増えた。主人公や敵役のキャラクターが喋ったり、ゲームの合間にナレーションが入るものも多い。そういったゲームでは声優が用意した音声データが使われている。音声は、声優による音声制作を専門に行う会社に依頼する場合が多い。

携帯電話は、いわゆるガラケーと呼ばれるボタン付きの端末では、ゲームで音声を扱うことはできなかったが、スマートフォンで音声扱えるようになり、キャラクターの台詞やテーマソングが入ったゲームが一般的になった。

以上が家庭用ゲームやスマートフォンアプリの制作に携わる人材である。

業務用ゲームについて補足しておく。

ゲームセンターに置かれる業務用ゲーム機では、ソフト開発と同時にハードの開発も行われることがある。そういった業務用ゲーム機の開発では、先述のクリエイターの他にハードの設計者が開発に加わる。

職種	仕事の概要
機械設計者	筐体の設計を行う。
電機設計者	基盤、配線、電機部品の設計を行う。

ゲームセンターに置かれているゲーム機の、テレビモニターとコンピューター機器が入っている箱全体を**筐体**（きょうたい）と呼ぶ。機械設計者は、筐体をどのような部品で組み立てるかを考え、その設計図を用意する。電気設計者は、筐体内部に配置する電機部品や配線の設計を行う。業務用ゲーム機を開発している大手のゲームメーカーでは、このような機械と電機の設計を行う人材も働いている。