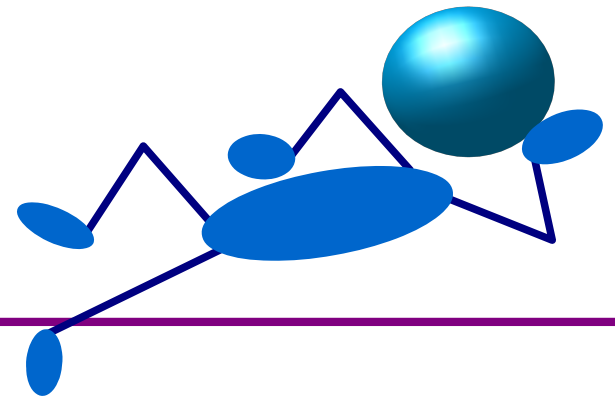


確かに分かった同人ゲーム製作

 Nonlinear の今の部長wleaf

構成

- ゲーム製作のいいところ
 - 「みんなで作る」ということ
- ゲーム製作に必要なスキル
 - グラフィックとか、プログラムとか
- ゲーム製作のプロセス
 - 楽しい妄想は、大変な作業に
- まとめ

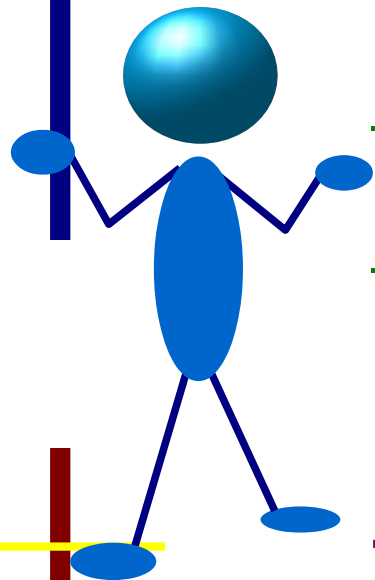


同人ゲームとは...？

- 商業ゲーム
 - マリオ・ポケモン・モンスターハンター
- 同人ゲーム
 - Windows上で動く
 - 東方Project・ひぐらしのなく頃になど

ゲーム製作への誘い

- いろいろな意見（想像）
 - 「是非作ってみたい！」（私の理想）
 - 「どこから始めればいいのか」（私の理想）
 - 「遊べればいい」（多数）
 - 「興味ない」（そこそこ）
 - 「プログラミング無理」（偏見）



ゲーム作りのいいところ

- 自分で作ったゲームで遊べる
- 自分のアイデアが現実になる
- スキルを思う存分発揮できる
- 発表の場がある
- 完成したとき嬉しい

→これらは、ほぼ全てのジャンルで成立

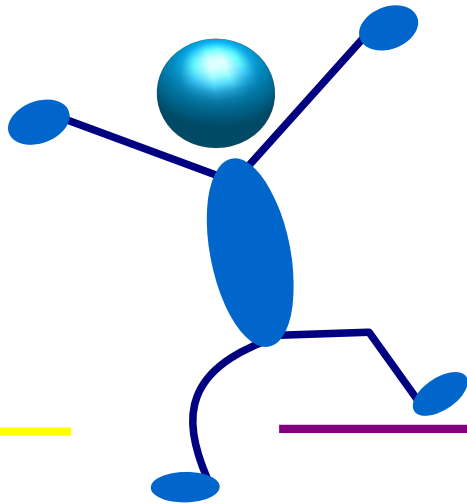
再考：ゲーム作りのいいところ

- ゲーム作りはみんなで作れる！
 - 一人では出来ない規模のものが作れる
 - お互い高めあえる
 - モチベーションの維持がしやすい

→これらも、多くのジャンルで成立

再再考：ゲーム作りのいいところ

- 製作において分担がしやすい
 - 排他的な作業：専門性の高い作業
 - 非排他的な作業：みんなが出来る作業



非排他的な作業ばかり

- みんなが集まらなないと決められない
- 作業成果の比較が容易
 - 下手するとギクシャク

非排他的な作業：みんなで出来る作業のこと

排他的な作業ばかり

- 一人でやってるのと同じ
 - 寂しい

排他的な作業：専門性の高い作業のこと

ゲームの排他性・非排他性

- 全員に専門分野の分担がある
 - プログラムの人、絵の人、音の人... とか
 - 違う分野同士はぐちゃぐちゃ言われたい
- みんなで話し合える部分がある
 - シナリオとか、システム... とか
 - 違う分野同士も簡単な批評とかは出来る

→いいバランス

→注意しないと、このバランスは崩れてしまう

ゲーム製作に必要なスキル

- スキル：技術・能力などの意味合い
- 役職：何らかのスキルを持った人の総称
- 以下の役職を説明
 - 絵師・グラフィッカー
 - プログラマー
 - シナリオライター
 - 音屋
 - その他

絵師・グラフィッカー

- 絵・画像に関する素材を作る人
- デジタルで画像を作る必要がある
- 絵のセンスは習得が大変
- 画像の作成はセンスもあるけど技術も大事
- プロジェクト内では重宝

→絵を描くのが好きな人お勧め

プログラマー

- プログラミングをしてゲームを作る人
- プログラミング技術が必要
- センスより、とにかく技術（と慣れ）
- 技術の勉強3ヶ月ぐらい頑張るとそこそこ
- 芸術要素が少なく、作業になりがち
- 将来に実用的？

→パソコン出来る人はお勧め

シナリオライター

- ゲームのシナリオを書く人
- ノベルゲームの場合
 - 膨大なシナリオを書くのはかなり大変
 - 「練習」はなかなか難しい
- アクションとかだと、書く量は少ない
 - 切り捨てられ、修正されやすい
 - 柔軟な調整役としての役割

→文を書くのが好きな人（＋柔軟な人）

音屋

- サウンドクリエイター？
- 軽視されがちだが、実はかなり重要
 - ゲームの雰囲気を決める
- デスクトップミュージックが多い
- 効果音は無料なのもそこそこあったり

→音楽好きな人（楽器出来る人有利）

その他

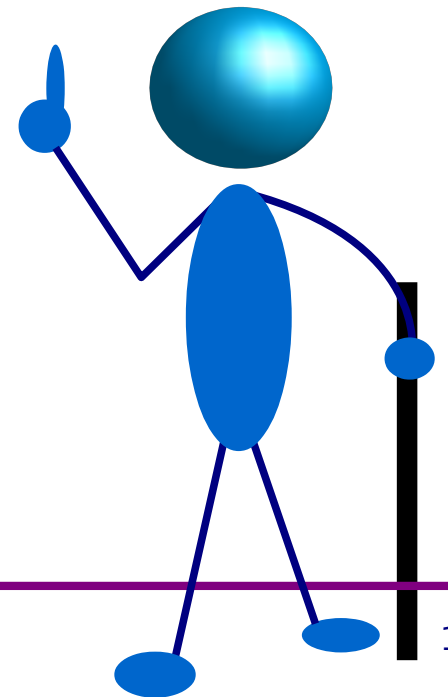
- 声優
- ゲームディレクター
- アニメーター・ムービークリエイター
- 3Dモデラー・3Dアニメーター

などなど

→スタッフロールの水増し

スキル習得のために

- センスは案外どうにかなったり
- 始める勇気・あきらめない心・初心
- 興味ある分野は、モチベーションを維持しやすい



どうしてもゲームを作りたい

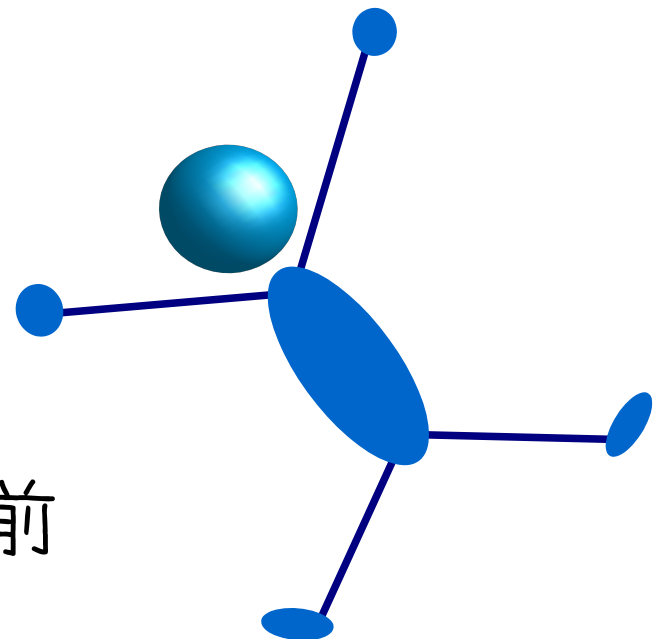
- 最小構成スキル：絵師とプログラマー
 - SE・BGMはフリーもそこそこ
 - シナリオも大抵の人は作れる
 - 声優とかは必須ではない
- 極小構成スキル：絵師とパソコン出来る人
 - ゲームエンジンでプログラミングを簡単化

→これらが欠けていると完成は難しい

ゲーム製作の流れ

- メンバー集め
- 構想を話し合う
- 作業をする
- 完成する！

→ 当たり前



メンバー集め

- 期間は長すぎず、短すぎず
 - 人の気はうつろいやすい
- 規模は大きすぎず、大きすぎず
 - 「現実的な量」の半分ぐらいが適切？
- 足りないスキルは頑張って補う
 - そこそこ頑張れます

構想を話し合う

- 非現実的な案は摘む
 - 案を出すのは楽しいけどね
- 分担・分量はみんなで決める
 - モチベーションの向上
 - 現実的な作業量に近くなりやすい
- 一人に分担を押し付けすぎない

作業をする

- 話し合いを続ける
 - ほっとくと排他性が高まり、空中分解
- この時期モチベーションが下がる
 - マンネリみたいな感じ
- 互いの進捗を全員で共有
 - 責任感がうまれる
 - これを忘れると... 縁の下の独裁者誕生！

完成する！

- その前に... 殺気立つ！
 - 最後の追い込み
- 完成したら、お疲れ様でした。

まとめ

- ゲーム作りのいいところ
 - みんなで分担して製作できる
- ゲーム作りに役立つスキル
 - 興味とやる気が大切
- ゲーム作りの過程
 - やる気の維持を優先的に
- 同人ゲーム製作
 - モチベーションの維持管理が大切（現実）

宣伝

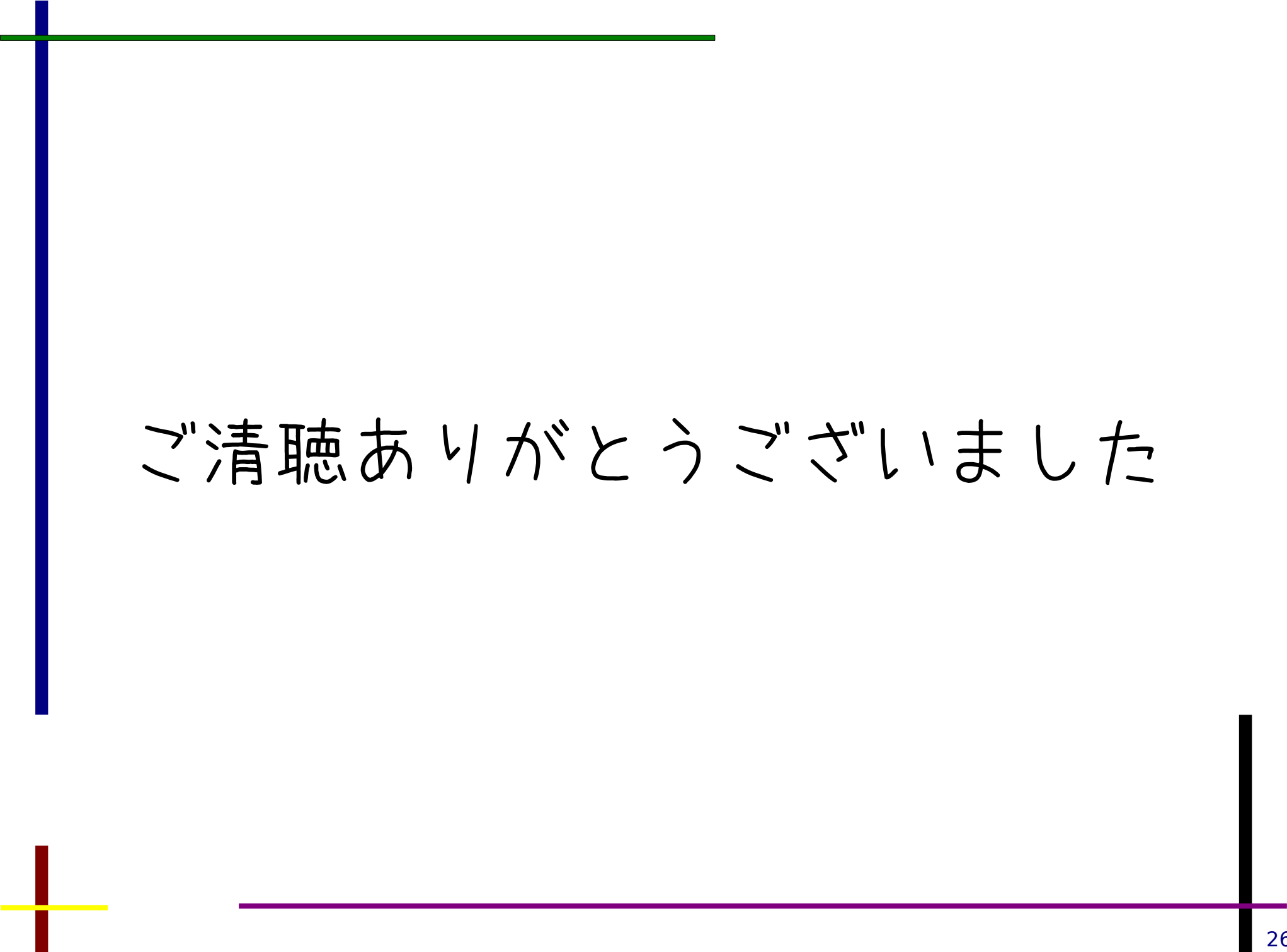
- 私のいるノンリニアではメンバー常時募集中

- 学内サークルなところもあり、初心者多い
- 詳しいところはOHPへGo！

<http://n-linear.org/>

「ノンリニア」で検索！





ご清聴ありがとうございました