

ゲームをつくる仕事

数百万ダウンロードを超える大ヒットゲームが数多く生まれているゲーム業界。近年は国内にとどまらず、海外でもヒット作品が生まれ、多くの人々を魅了しています。そのようなゲームを開発するには、「学生時代からゲーム開発についての専門的な勉強をしなければいけない」と思われる方もいるかもしれませんが、実際は必ずしもそうではありません。理系特有の論理的思考力や分析力などを活かし、ゲーム開発にかかわっている方も少なくないのです。このページでは「神撃のバハムート」など大ヒットゲームを開発・運営する株式会社Cygamesで、ゲーム開発にかかわる3職種の方々から仕事内容やその魅力などについて聞きました。



プランナー



D.I
東京工業大学大学院
生命理工学研究科
分子生命科学専攻 修了

プランナーの仕事は、ゲームのシナリオから、キャラクター設定、バトル画面のアニメーション効果、各種パラメーターまで、ゲームを構成するあらゆる要素を考えることです。プランナーは自分の得意分野によって担当領域が分かれていて、私はイラストを描くのが得意なので、現在はキャラクターのアニメーションに関する仕様書・絵コンテを作成しています。プロジェクト全体を統括するディレクターの要望をもとに仕様書を作成したら、制作を依頼するデザイナーのスケジュールや必要な工数を確認します。そして、関係者との打ち合わせを重ねながら仕様書の内容をデザインに落とし込んでいくこととなります。プランナーは、ディレクターとデザイナー、エンジニアとの橋渡しの役割なので、双方としっかりコミュニケーションを取りながら仕事を進めていくことが大

“ゲームを構成するあらゆる要素を考える”

切といえます。自分のアイデアが実際に動いたり、形になったりするのはやはり嬉しいですね。特に当社のデザイナーやエンジニアはこだわりの強い方が多いので、自分が想像した以上の仕上がりとなり、驚かされることも少なくありません。プランナーは常にアイデアを出すのが仕事ですから、日ごろからゲームはもちろん映画や小説など様々なエンターテインメント作品に触れて、アイデアのネタをインプットするのも大事な仕事で、会社としても推奨されています。ですから、社内には人気ゲームと一緒にプレイする部活もあります(笑)。また、当社は業界でも有名なクリエイターが複数在籍しているのも刺激になりますね。とにかく、伸び盛りの業界でゲームにかかわれる仕事に興味があれば、ぜひ飛び込んでみてください。

プログラマー

プログラマーが作成した仕様書をもとに、ゲームを形にするのがエンジニアのミッションです。仕様書の要求をどのように具現化するのか、エンジニアもアイデアを出しながら作り上げていくことが求められます。プランナーやデザイナーと密に連携し、成果物のイメージを共有しながらプロジェクトを進めていきます。

私が今担当しているのは、ブラウザゲームのフロントエンド部分。主にHTML5やJavaScriptを用いて開発をしています。フロントエンドエンジニアのほかに、ゲームを支えるネットワーク部分などを構築するバックエンドエンジニアもいます。

開発で特にこだわっているのは「ゲームの操作性」ですね。ゲームにおいて「さくさく遊べる」心地よい操作感是非常重要的ですから、ユーザーの方がストレスなく操作できるように

“技術でユーザーの快適さや楽しさを実現”

技術的に様々な工夫をこらしています。例えば、スマートフォンは機種ごとに画像の表示手法を変えることで最適化を図る、といった対応をしているのです。

私は昔からゲームが好きだったので、「ゲームを作る」仕事をできているのは嬉しいですね。開発者として、さらにユーザーとしてゲームを2度楽しんでいます(笑)。エンジニアに限らず、当社の社員はゲーム好きが多いのですが、ゲーム好きだからこそ、ユーザーを楽しませるためのアイデアや工夫が生まれていると感じます。

今後も新しい技術を取り入れながら、ユーザーがもっと快適に楽しんでもらえるようなゲームを生み出していきたいですね。ゲームが好きで、エンジニアを志望している方はぜひ選択肢として考えてください。

ゲーム開発はリリースして終わりではない

ゲーム開発はリリースして終わりではなく、ユーザーにずっとゲームを楽しんでいただくよう、常にチューニングしていくことが欠かせないのです。

さらにクオリティを追求する上で必要となるのが、ユーザーの声。ゲームの機能や施策が、どう受け止められているか。それを知ること、ユーザーと向き合ったゲームへと進化させることができます。ところが、問い合わせやコミュニティに投稿されるのは、ほんの一部にすぎません。ユーザーの行動を細かくデータ分析し、「声にならないユーザーの声」を拾い、改善策としてプランナーに伝えることが、データアナリストの使命になっています。

改善策の効果はすぐに目に見えることが多く、良くも悪くも非常に刺激があります。自分の仮説通りの反応があつて、数値として現れたり、ゲーム

“データから課題を見極め、ゲームをもっとおもしろく”

内のイベントが盛り上がりすぎたりしたときは、やはり大きな手ごたえを感じますね。

データ分析で重要なのは「データの目利き」です。どのデータが課題との関連性が高いのか、見極めることは簡単ではありません。経験によって培われることも多いので、先輩方に相談したり、他のヒットゲームを実際にプレイしたりと、学ぶべきことは多いです。また、この業界はスピードが速いので、アウトプットにもスピード感が求められます。プレッシャーもありませんが、そのぶん成長速度も速いと感じています。まだまだ未開拓の部分が多い業界ですから、チャレンジできることも非常に多いと感じています。ゲームに興味がある方はぜひこの仕事を

エンジニア



H.H
東京大学大学院
情報理工学系研究科
コンピュータ科学専攻 修了

データアナリスト



S.H
東京工業大学大学院
情報理工学研究科
数理・計算科学専攻 修了