



<<注釈コーナー>>

文責: 金広(\*注1)

※本記事はRE! カミアクのメイキング記事です。またほとんどが嘘、フィクションです。実在の人物、団体、事件には一切関係ありません。

某月某日、都内某所にてとある人物と接触し取材することに成功した。その人物は待ち合わせの時刻になる共に姿を現した。それはまさに我が大学(\*注2)にあるまじき行為であり、これが彼が常識からかけ離れた異常な人物であることを示すことにもなるだろう。

「ドーモ、カネヒロ=サン。ヤミドッターです」

丁寧なアイサツ(\*注3)の言葉は彼らの合言葉めいた(\*注4)ものらしく、これに応えねば恥なのだという。

そう、今回の取材対象はゲーム製作(\*注5)界に潜んでいる暗部、闇(\*注6)のクリエイター(\*注7)なのだ。その中でも現在その闇を深めているという闇のドッター(\*注8)、「闇ドッター」は存在そのものが疑われていたのだが、多数の目撃情報と独自調査により取材交渉へとこぎつけたのだ。以下にその取材内容をお伝えしたいと思う。

—— ずばり闇ドッターと普通のドッターの違いを教えてください

普通のドッターは表立って仕事をする。それは彼らには栄光があるからだ。だが闇ドッターはそれが無い。ただそれだけだ。

—— つまり、カチグミとマケグミということなんでしょうか

そうだ。カチグミは人間らしい生活をおくり人間らしい仕事をしている。しかし我々闇クリエイターはそうはいかない。闇企画者(\*注9)が無理無謀無茶な企画を立てることはチャメシ・インシデント(\*注10)であるし、闇プログラマー(\*注11)が闇企画者の要望を通すために闇エディター(\*注12)で闇言語(\*注13)による闇デスマーチ(\*注14)を行う。さらに仕様変更により闇グラフィッカー(\*注15)も闇ペイントソフト、闇ドローソフト(\*注16)を用いて素材を闇デッドライン(\*注17)までに作る。闇クリエイターたちは他人を人間扱いしないし、されないんだ。だから失敗者であり、闇クリエイターなのだ。インガオホー。

1. 金広: この記事を書いた人。絵描きである。自分のPCが壊れた上でメイキング記事を全投げされて困っている。

2. 我が大学: UniqueでExcitingなCampusでUECである。地名は入らない。

3. アイサツ: 「ドーモ、〇〇=サン。××です」という日本の伝統である。

4. めいた: ~のような、と脳内変換しよう。

5. ゲーム製作: このサークルが主な活動とすること。楽しいのでみんな作ろう。

6. 闇: 光がある所に必ずあるもの。類義語、影。

7. クリエイター: 創造者、作る人。いつクリエイティブするの?

8. ドッター: ドット師とも。ドット絵という絵を作る人。最近では携帯ゲームが主な需要らしい。

9. 闇企画者: 経験も技術もないけど夢だけある、そんな若者になってしまふ。仕様はまず相談すべし。

10. チャメシ・インシデント: 日常茶飯事、と読み替えよう。

11. 闇プログラマー: 文字で世界を作る人。PGとも。

12. 闇エディター: しばしばPGたちが信仰したり戦争に用いる。

13. 闇言語: あなたが使える言語をあてはめよう。

14. 闇デスマーチ: デスマーチである。死の行進に闇がついても大して変わらない。

15. 闇グラフィッカー: 締め切り前にカラーージュを作ったり、ゲームしたりする悪い子はどこだ。

16. 闇〇〇ソフト: 任意のソフトである。

17. 闇デッドライン: 「クリエイターには最終締め切りを教えず、それより3段階ぐらい余裕のある日付を教えるべきである」という先人の知恵を逆手に取り、逆算された締め切りのこと。

——では、新作の「RE!カミアク(\*注18)」について教えてください

RE!カミアクはプログラマーのALEX氏(\*注19)から直に要望があり、製作に携わった。ジャンルは対戦サモンシューティング(\*注20)というのだがこれだけではわかりづらい。プレイヤーが5つある陣営を率いる長となり、それぞれの陣営に所属するユニット(\*注21)を戦場に送りだして攻撃させ、対戦相手を打ちのめすゲームだ。

——リアルタイムで進行する囲碁や将棋みたいなものなんですか

そこまで複雑なものではない。「沢山撃つと実際当たりやすい(\*注22)」というコトワザ(\*注23)のように下っ端(\*注24)をクローンめいて生み出していくことをしていけば戦える。

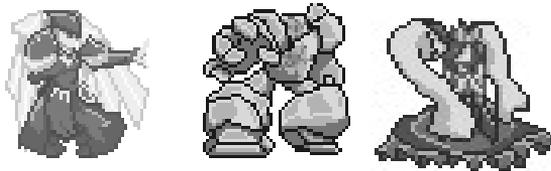
——闇ドッターさんのお気に入りの陣営、ユニットはありますか

私のドットカラテ(\*注25)にて生み出した作品たちは我が子めいてかわいいがゲームの中ではやはり悪魔陣営が気に入っている。しかし精霊陣営と竜陣営のユニットたちにも愛は籠っている。特にウンディーネは限られたなかで姫的アトモスフィア(\*注26)を生み出したのではないかと思う。ぜひとも全ての陣営、ユニットを使っていたきたい。

——そのユニットたちを見せていただけますか

ならば見せてやろう。イヤーツ！

ニンジャめいた掛け声と共に闇ドッター＝サンがタブレット(\*注27)に向かって両手を高速に振りかざした！これこそ古代ゲーム製作時代から伝わるドットカラテである！一瞬のうちにタブレットにはいくつかのドット絵が完成されていた(\*注28)。タツジン！(\*注29)



——ドット絵はこのように一瞬のうちに作られているのですか

多くは語れぬが、まず大まかなデザインやシルエットを描き、それからいわゆる線画にあたるラインを打つ。その後基本色を付け、光と影をつけていく。私はドット＝カラテにより一つ一つの段階をスゴイ・ハヤイ時間(\*注30)で済ませているのだ。

18.RE!カミアク:本記事の紹介するゲームである。二人専用なので一人で遊びたい人は誰か連れてこよう。ちなみに仮タイトルである。

19.ALEX氏:RE!カミアクの企画者兼プログラマーである。2年前に製作したカミアクをリメイクしたのがRE!カミアクである。なお去年はシューティングゲームを製作した。

20.対戦サモンシューティング:もう少し詳細を書くと、プレイヤーは画面上の手を動かし、手がいる場所に召還する。召還されたユニット

は相手の手をめがけて射撃攻撃を行う。射撃攻撃にあたるとヒットポイント(HP)が減っていき手のHPがなくなったほうが負けである。そのためプレイヤーは分身である手を相手の攻撃から避けながらも相手の手を効果的に攻撃できる場所に動かし続けなければならない。なかなか難しいゲームである。

21.ユニット:一つの陣営には4種類のユニットが存在し、コントローラーの4つのボタンに対応している。また召還するためにはSPと呼ばれるポイントを消費するのでどんどん出せるわけではない。

22.沢山撃つと実際当たりやすい:「下手な鉄砲百撃ちゃ当たる」と同じ意味である。

23.コトワザ:古代日本人の残っていたであろうことわざめいたものである。言い回しが独特なことに定評がある。

24.下っ端:突撃型ユニットのことである。実際軽くて実際すぐ死ぬ。

25.ドットカラテ:ドットを打つ手法である。ドッター以外からすれば大して変わらないだろうことも流儀や信念でいろいろ変わるらしい。たとえば陰影の付け方、ハイライトの入れ方などでもつばら宗教戦争しているらしい。

26.アトモスフィア:雰囲気、とだいたい同じ意味。

27.タブレット:ぶっちゃけiPadである。

28.完成されていた:ただ画像ファイルを開いただけでは。

29.タツジン:達人めいた技を目撃したときにあげる感嘆の声である。

30.スゴイ・ハヤイ時間:0.05秒である。

——ではドット絵を作る際に気をつけていることはありますか

冗長なドット(\*注 31)をなるべく省くのはもちろんのことだが、一番気をつけているのは遠目で見たときにそれっぽく(\*注 32)なるかどうか、だ。ドット絵に求められているのは完璧なデザイン、完璧なグラフィックではない。分かるか？ ゲーム画面に違和感なく存在できるグラフィックなのだ。

——では違和感のあるグラフィックとはいったいなんなのでしょう

ゲームには世界観(\*注 33)という便利なものがある。だが世界観とは別にゲームには雰囲気(\*注 34)というものがある。たとえばピンク色で丸い頭身が主人公のゲーム(\*注 35)に過去の戦争で伝説の英雄と呼ばれた戦闘用アンドロイド(\*注 36)が紛れこんだらどうだ？ どんなに和やかでカワイイ(\*注 37)BGMを流したところで違和感は払拭できないはずだ。では黄色でヒト型をしたアクションゲームの主人公(\*注 38)がピンクのゲームに紛れ込んだとしたら。彼らは同じ世界観ではない。しかし違和感はそのままでないはずだ。なぜなら、雰囲気がとても近いからだ。我々のドットは必ずしも企画者の持つ世界観にあわせる必要はない。ゲームの持つべき雰囲気にあわせなければならないのだ。

——でもRE!カミアクはさまざまな世界から神や悪魔などが戦争しに来ている(\*注 39)のだから、多少違和感があってもいいのでは

それは陣営ごとに統一したデザインテーマ(\*注 40)があればそうできたかもしれない。また逆に違和感の出るほどのデザインの相違は一人の闇グラフィッカーではインポッシブル(\*注 41)だ。数人の闇グラフィッカーを集めてダンゴウ=チャット(\*注 42)などで方向性を決めればあるいは可能かもしれないが闇グラフィッカーにはそんなに余裕がない。

——なぜ余裕がないのですか

モノには需要と供給(\*注 43)という概念があるだろう。闇グラフィッカーはここでは供給はすくないが需要は高いんだ。だから余裕がない。逆に闇企画者や闇プログラマーなんかは需要はなくても勝手に供給されつづける。ヤジロベエ(\*注 44)めいたアンバランスなこの状況は闇企画者たちの企画頓挫(\*注 45)という形でバランスが取れているが。

——ALEX 氏からドットについて何か言われたことはあるのですか

ALEX 氏は明確なイメージを持って発注する場合とそうでない場合があり、前者の場合はチェックの際にこちらもすぐに対応できたが、後者の場合が大変だった。例えば、悪魔陣営のデーモン(\*注 46)というユニットだ。最初こちらが作成したドットを見せたところ——こちらの不手際だったのだが——画面では見づらすぎるから他のデザインにしてくれないかと言われた。それはそうだ。全身真っ黒で黒じゃないのは目の部分の赤1ドットだけだったからな。それからというもののグーグル・ガゾウケンサクジツ(\*注 47)を用いてさまざまな悪魔、デーモンらしい画像を見続けたが結局答えとなるようなものは見当たらなかった。これはゲームの雰囲気とゲームの世界観の整合性がとれなかった時によく起こる。

31.冗長なドット:輪郭を描くのににはいらぬ余計なドットのこと。

32.それっぽく:絵描きにとって必要なセンス。ドット絵になると描けるキャンパスが限定されてしまい、1ドットの位置や色にて全体の雰囲気が変わる。なのでそれっぽさを探して妥協ラインを見つけることが大切。

33.世界観:クリエイティブな業界でしばしば使われる。その作品がどういう世界なのか、というもの。

34.雰囲気:ふいきではなく、ふんいき、である。アトモスフィアと同じ意。

35.ピンク色で~:ピンクの悪魔とも呼ばれる〇ービィである。

36.過去の~:キャラクターデザインが藤岡建機でめちやくちやかっこいいGBAで出た〇ックマンゼ〇である。

37.カワイイ:Kawaiiで世界共通語めいている。便利。

38.黄色で~:筆者はプレイしたことがない。ス〇フィーである。

39.戦争しに来ている:ラグナロクがどうか前作に書いてあったような。ALEX氏に聞いてみよう。

40.デザインテーマ:神陣営ならば「人型+羽+わっか」など。他の陣営ではそういうのは特にない。

41.インポッシブル:不可能。誰か不可能を可能にしてくれる人はいないのだろうか。

42.ダンゴウ=チャット:闇クリエイターたちが闇SNSや闇メッセンジャーで行う会議である。

43.需要と供給:例えば米が作れないところでは米の需要があるといい、そこに米店ができれば米の供給があるという。つまり「ほしい」と「あげる」である。

44.ヤジロベエ:みよーんてなつてバランスとるあれ。

45.企画頓挫:かく言う私も企画頓挫者である。人見知りはずらいよ。

46.デーモン:闇下ではない。宗教によっていろいろ異なるが、カミアクにおけるデーモンは悪魔陣営の総大将である。

47.グーグル・ガゾウケンサクジツ:闇グラフィッカーたちの愛用するジツ。イメージできないもの、よくわからないものをググってとりあえず眺める。その後自己流に描いてみるのだ。

——最後に今後のゲーム製作について一言お願いします

我々クリエイター(\*48)は義務感でゲームを作っているのではない。ゲームが好きで、ゲームがしたいから、ゲームをやらせたいからゲームを作るのだ。ゲームが楽しいと思っているうちはいつまでも作るだろう。(\*注 49)

——ありがとうございました

取材を終えると闇ドクターは「オタッシャデー」(\*注 50)という別れの挨拶と共に暗い調布(\*注 51)の闇へと消えていった。黒装束に黒いメンポという出で立ちの彼はこれからも闇クリエイター、闇ドクターとして活動を続けるという。闇クリエイターたちはいつの日にか見た夢を追いかけ、そしてその夢を散らしていった少年たちが大人になりきれずにいる姿(\*注 52)なのかもしれない。ゲームを作りたい、そう言った闇ドクターの目は死んだ魚のように濁った目をしていた。(\*注 53)

## 申し訳程度のメイキング話

この記事を書いている段階では全てのユニットのドットが終わったわけでも、背景画像やその他システム用素材が全てできていたわけでもなく、また「俺、研究室で忙しいから記事頼んだわー」という ALEX 氏からの全投げ、そして自分の PC の故障という「あれ、これ記事書けなくね？ つんだんじゃね？」という状況でしたがどうにかページは埋めました。

現在5陣営のうち4種全てでユニットができてるのは神陣営だけです(予定)。しかもできてドットはまだ ALEX 氏のチェックを通過してなかったりするのだから減ります。このままで大丈夫なんでしょうか。「だいじよばない、問題だ」(\*注 54)

上のインタビューでも描いてたんですがイメージができてないユニットがわりと多数いて悪魔陣営のデーモンその他、精霊陣営のサラマンダー(\*注 55)なんかもポーシングで ALEX 氏とあーでもないこーでもないと唸っておりまして。32ドットは名前ほど自由じゃない(\*注 56)んです。48ドットも自由じゃないんです。せめて64ください。

さらに裏話をしますと、実は前回のカミアクの際に当初は僕もドットを提供する予定だったのですが、あんまりにもゲームがイメージできずに「俺描けねえわ」と言ってドロップアウトしてしまったのです。去年の THE ANKEN(\*注 57)でだいたいのノウハウをつかんだので今回、罪滅ぼしといえますか名誉挽回のためにカミアクリメイクに参加したわけです。ちなみに、今回グラフィックは僕が担当しているのですが、エンジェルやウィッチ、リリスなど一部のユニットのデザインはそのまま流用させていただきました。しかしほとんどは ALEX 氏のチェックを通過してなかったのひよつとしたらなかったことになるかもしれません。(震え声)(\*注 58)

読みづらいメイキング記事になってしまいましたが、ゲームの方は面白いので是非にプレイしてみてください。そしてちょっとでもいいのでユニットを見てってください。そこに僕の汗と涙の結晶が見えるはずですよ。BGM もきっと素敵なものを用意してある(はず)ですので、RE!カミアクをプレイされる時には画面の中を覗いていただけると幸いです。

48.我々クリエイター:ゲーム作るぞ、と言って作らなかつたりゲーム作りたい、と言ってなにもしなかつたりするクリエイターとは違う。作りたいもののアイデアがあって作れるものがあるならクリエイターなのだ。

49.ゲームが楽しい~:ゲームは娯楽である。生きるうちで必要ではない。しかし楽しく生きるためにはゲームがあったほうがいい。そういうことである。

50.オタッシャデー:別れのアイサツである。

51.調布:この度、めでたく調布駅が地下化した。しかしこれにより通学時間が若干長くなった、という電車通学者の証言もある。が、魔の踏み切りとも呼ばれた踏切がすんなり通れるのはやはりめでたいのだ。

52.大人になりきれずに~:これをピーターパン症候群というのかも。単にモラリウムが大好きなだけかもしれない。それでも同じことではあるが。

53.濁った目:UEC に入学した旧 J 科生は夏休みを過ぎるとことごとく目から光が消える。単位をおとせばさらに消える。留年すればなおさら消える。

54.だいじよばない~:冷静に考えたらやっぱだめだったわ、という意。落ち着くことが大事である。

55.サラマンダー:火トカゲである。AL「これ頭が下なのってわかりづらくね」僕「え、でも参考資料のメ○テンのは頭下だよ」AL「あー、でもさー」僕「じゃあやってみよう」という経緯でとてもしょぼくなりました。誰のせいでもない、僕のせいだ。

56.名前ほど自由じゃない:自由落つて全然自由じゃないじゃん、というツツコミをした3倍で赤い人の台詞である。実際自由とついても不自由なことが多い世の中である。

57.THE ANKEN:3色のショットを撃ち別けて敵を効率よく倒す STG。ラスボスは頭を打つのが楽しかったです。

58.(震え声):コワイ!ということである。だって努力が水の泡だし。