

## ゲーム開発者に必要なセンスは “サービス精神”だ

岩谷徹氏は、ナムコを代表するゲームのひとつ「パックマン」の生みの親として知られている。子どもの頃から、すごろくや、ピンボールに熱中し、とにかく遊ぶことが好きだったという岩谷氏がナムコに入ったきっかけは“遊びをクリエイトする”というキャッチコピーだった。

「入社当時、ナムコはまだビデオゲームを出していなかったんですね。米アタリ社からビデオゲームを輸入し、販売／修理を行っていました。そのうちに自社でビデオゲームを作ろうという機運が生まれました。このときに作ったのが“ジービー”です。ジービーはブロック崩しとピンボールを足して2で割ったようなゲームです」

この当時ビデオゲームは、どのように開発していたのだろう。

「まず企画担当がゲームを企画し、キャラクターをデザインします。それからPCBという半導体ICを載せたコンピュータボードを設計して、これらを仕様書にまとめます。その仕様書をもとにプログラマーにコーディングしてもらうのですが、当時は高級言語なんてありませんから、機械語に近いアセンブラ

でプログラムを組んでいました。

ゲームの難易度調整についてもプログラマーにお願いするのですが、タイミングを見計らって一度に修正をお願いしていました。たびたびお願いしているとプログラマーに怒られてしまいますから。

また、記憶媒体は穴あきの紙テープでしたから、いまのように簡単に保存できません。企画担当は、頭のなかであれこれとゲームをシミュレーションしてこれで間違いないという段階で仕様書をプログラマーに提出しなければいけませんでした」

ゲームプログラマーは、単純に仕様書どおりにプログラムを組めばよいのか。もう少しゲームプログラマーの役割について語ってもらおう。

「ゲームの仕様書というのはあいまいなんです。というのは、企画担当は面白いと思ってゲームを企画し仕様書を書きますが、実際に作ってみると面白くないことがけっこうあるんですね。つまり、企画担当は頭のなかでシミュレーションしきれない部分がある。この部分をどう埋めるかが、プログラマーの腕のみせどころです。

たとえば、パックマンというゲーム



株式会社ナムコ  
インキュベーション・センター  
コンダクター 岩谷徹氏

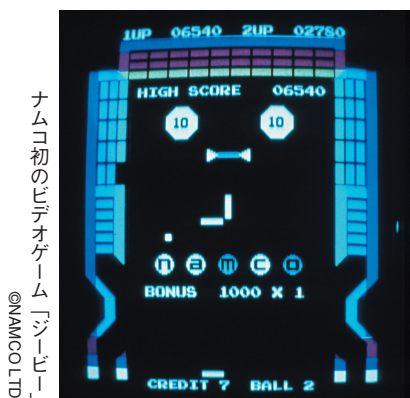
の場合、私は“パックマンのまわりを4匹のモンスターが四方八方から囲むようにしてください”とオーダーしました。このあいまいなオーダーに対して、プログラマーは、赤いモンスターはパックマンの中心点を、ピンクのモンスターはパックマンの口先から数十ドット先を、などというように4匹のモンスターがそれぞれ別のルートでパックマンを追いかけるようなアルゴリズムを開発してくれました。私が精密に仕様書を書いていたらうまく設計できずに頓挫していたと思います。あいまいな仕様に対してプログラマーが優れたアルゴリズムを作ってくれたおかげで楽しいゲームが誕生したというわけです」

たとえプログラマーでも、どうしたら面白いゲームを作れるかを考えなければならぬ。果たして面白いゲームを作るために必要なセンスとは？

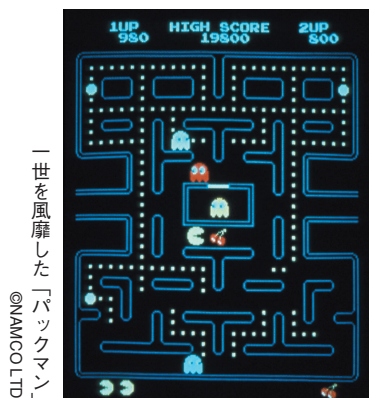
「サービス精神ですね。オーダーに対して要求以上の結果を返す。サービス精神が旺盛でないとこの業界で生き残るのは難しいと思います」

このように厳しい環境のなか、岩谷氏にとってゲームを作る楽しさとは何なのだろうか。

「子どものころ、人が喜び、驚くようなワナをしかけて遊ぶのが好きでした。この子どものころのいたずら心を満たしてくれるのがゲームを作ることなんです。そういう意味で、私にとって助かるメディアです」



ナムコ初のビデオゲーム「ジービー」  
©NAMCO LTD.



一世を風靡した「パックマン」  
©NAMCO LTD.