

世界最大の ゲーム開発者イベント Game Developers Conference

最先端技術に関する講演
就職活動
同業者との交流

自作ゲームのデモ
パブリッシャーとの商談

政治的
アピール

それぞれの目的を
胸に17000人が集まる

だがここに目的の
分かってない人が
1名…

うっわー
なんか凄い…！

GDCに行こう！ 〜ゲームプランナー 間違いだらけの英会話〜

原作:下田賢佑
作画:細川幸恵

私大丈夫
かな……

澤山カナ 22歳
チームEDJ
新人ゲームプランナー(予定)

たった一人で
GDCに来る
ハメになったのは
数日前のこと…

正式入社前に
デバッグ手伝ってる
ゲームで
重大なバグが発覚

社長自ら
が原因

アレ入れたの
やっば
まずかったか〜！

松本大輔 41歳
チームEDJ
社長/プログラマー

社長、GDCに
行かれるんじゃ
ないんですか？

いや〜
さすがに今
私が離れる
わけには



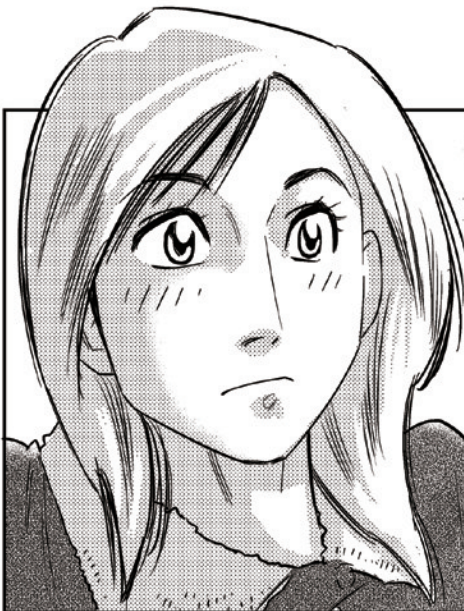
そんなわけで…





そ...そーりー
あいむ
そーりー!

Are you okay?
(大丈夫?)



わ...
私そっくり!?

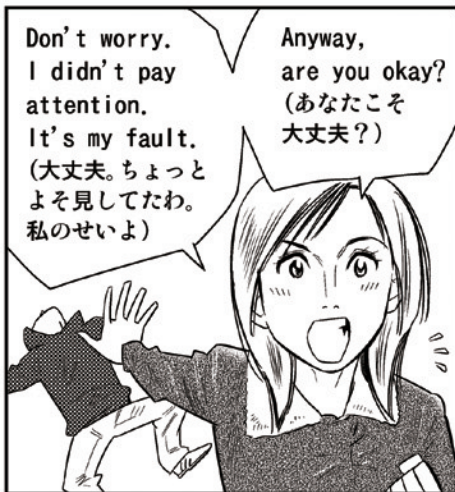
Ana Savanovic
(アナ・サヴァノヴィッチ)

22歳 セルビア共和国出身
サンフランシスコ工科大学
デジタルメディアコース所属
ゲームデザイナー



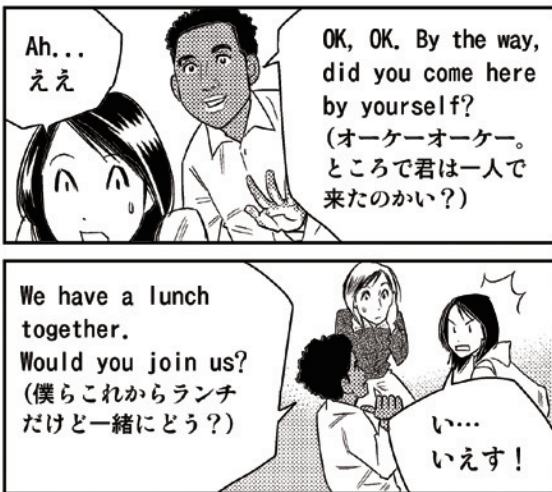
Ohh,

I didn't know
you have a sister.
(姉妹がいたなんて
聞いてなかったぞ。)



Don't worry.
I didn't pay
attention.
It's my fault.
(大丈夫。ちょっと
よそ見してたわ。
私のせいよ)

Anyway,
are you okay?
(あなたこそ
大丈夫?)

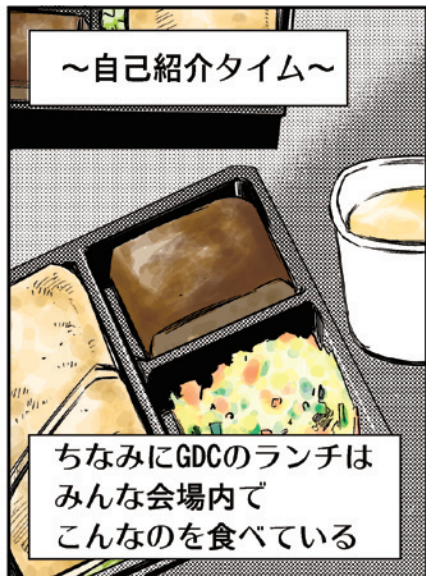


Ah...
ええ

OK, OK. By the way,
did you come here
by yourself?
(オーケーオーケー。
ところで君は一人で
来たのかい?)

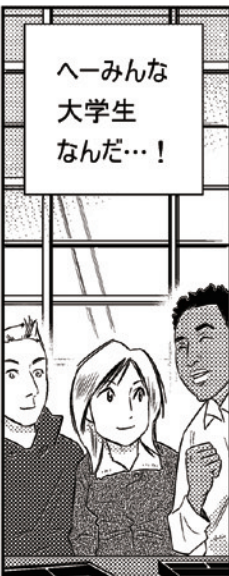
We have a lunch
together.
Would you join us?
(僕らこれからランチ
だけど一緒にどうぞ?)

い...
いえす!



~自己紹介タイム~

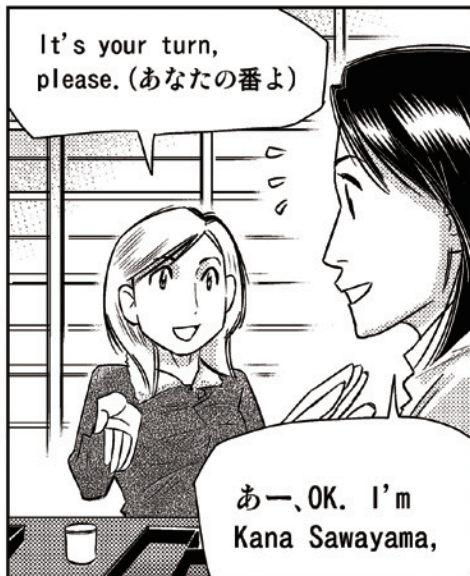
ちなみにGDCのランチは
みんな会場内で
こんなのを食べている



へーみんな
大学生
なんだ...!



せっかくの
交流チャンス、
モノにしてか
なくちゃ!



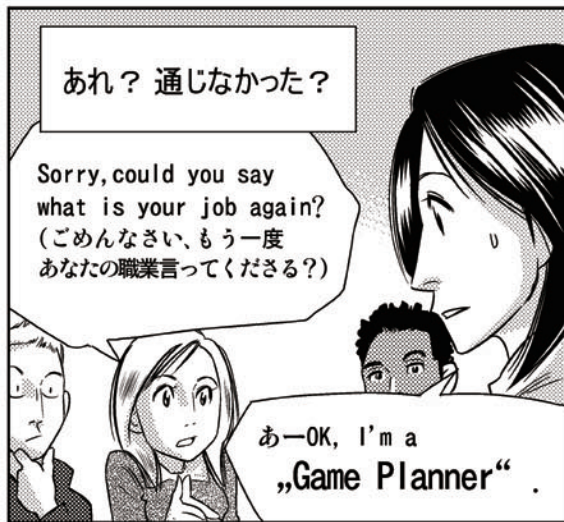
It's your turn,
please. (あなたの番よ)

あー、OK. I'm
Kana Sawayama,



Game Planner
of Japanese
game developer
"Team EDJ".

!?



あれ？ 通じなかった？

Sorry, could you say what is your job again? (ごめんなさい、もう一度あなたの職業言ってください?)

あーOK, I'm a „Game Planner“ .



hmm...

あれれ...

I'm not familiar with the word "planner" when we talk about game development. (「プランナー」ってゲーム開発では聞き慣れない言葉だね。)

Yeah, me neither. So, could you please teach us what your job is. (そうね、どんな職業なんだか教えてくれる?)



うーんと, My role is planning what we make. (どんな物作るか企画してー)

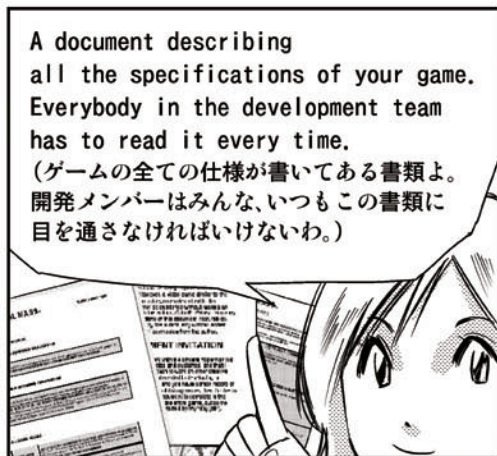
or えーっと and writing it down - (それを書いてってー)

- and tell the programmers what they do. (プログラマーさんが何すれば良いか伝える仕事かな)



So, you make game design documents? (つまり、あなたはゲームデザインドキュメントを書いているの?)

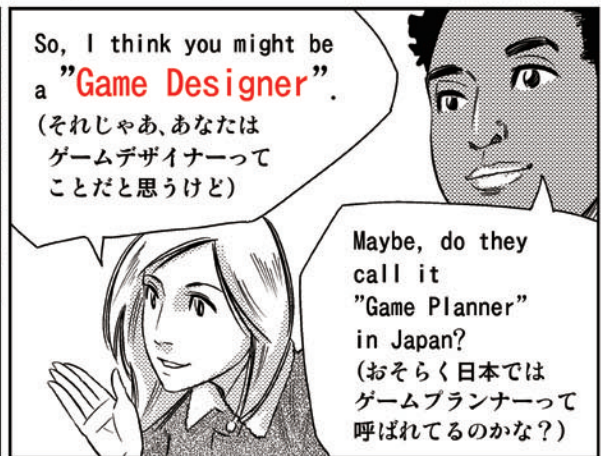
What is game design document? (ゲームデザインドキュメントって何?)



A document describing all the specifications of your game. Everybody in the development team has to read it every time. (ゲームの全ての仕様が書いてある書類よ。開発メンバーはみんな、いつもこの書類に目を通さなければいけないわ。)

あ、仕様書のことかな!?

いえすいえす I write a game design document!!



So, I think you might be a "Game Designer". (それじゃあ、あなたはゲームデザイナーってことだと思うけど)

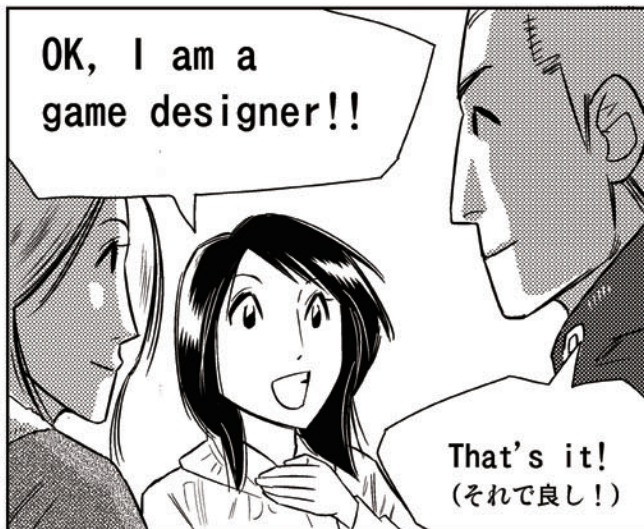
Maybe, do they call it "Game Planner" in Japan? (おそらく日本ではゲームプランナーって呼ばれてるのかな?)



なるほどー。こっちはそう呼ぶんだ...

日本でも確かにそういう人いるけど、偉い人限定の呼び名かと思ってたわ...

I'm Game Designer!!



OK, I am a game designer!!

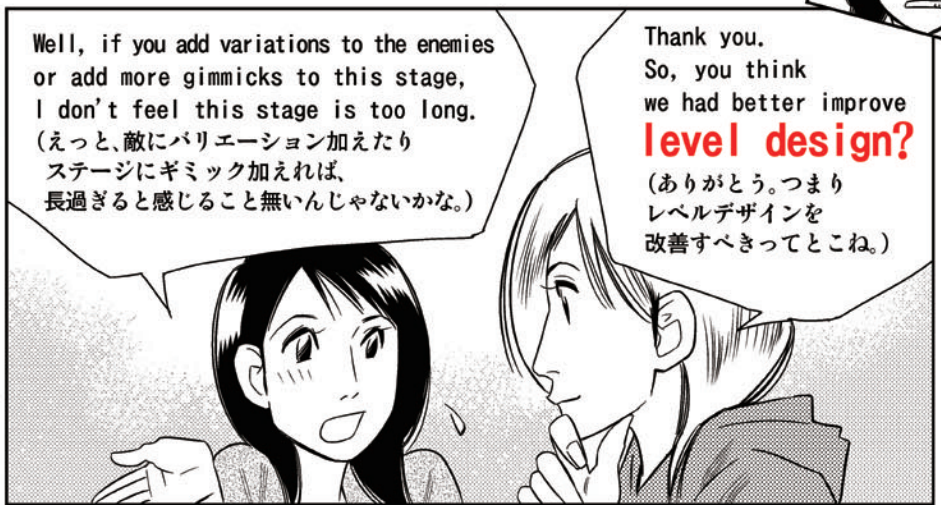
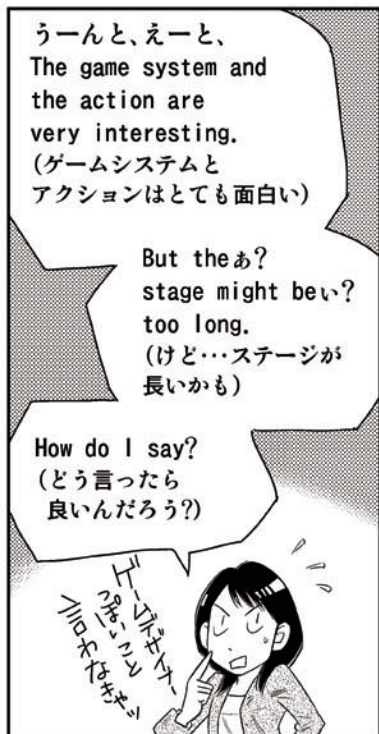
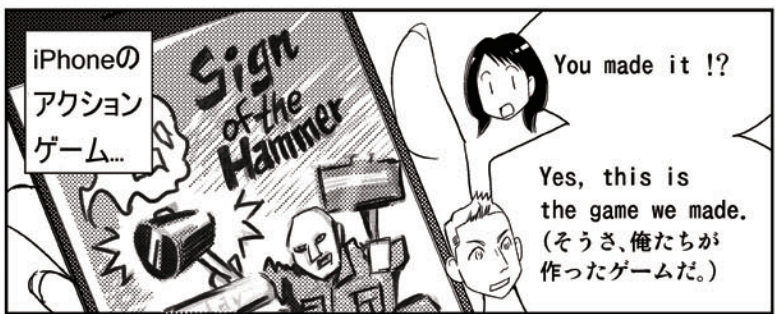
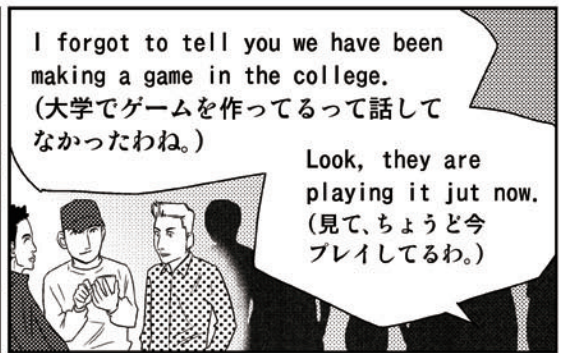
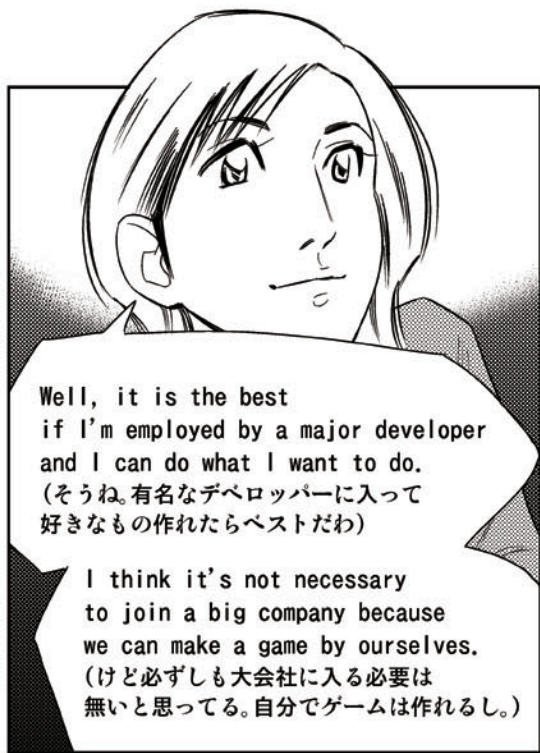
That's it! (それでよし!)

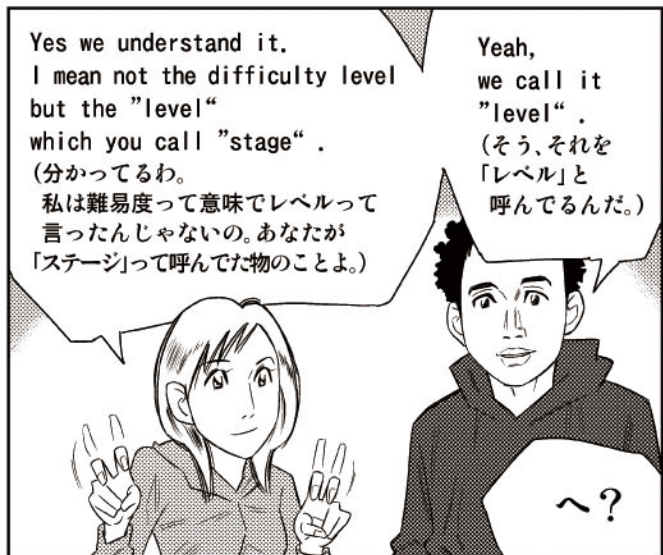


Well, the afternoon sessions will start soon. (あ、午後のセッションもうすぐ始まるわよ)

そろそろか...もう少し話したかったな







Yes we understand it.
I mean not the difficulty level
but the "level"
which you call "stage".
(分かってるわ。
私は難易度って意味でレベルって
言ったんじゃないの。あなたが
「ステージ」って呼んでた物のことよ。)

Yeah,
we call it
"level".
(そう、それを
「レベル」と
呼んでるんだ。)

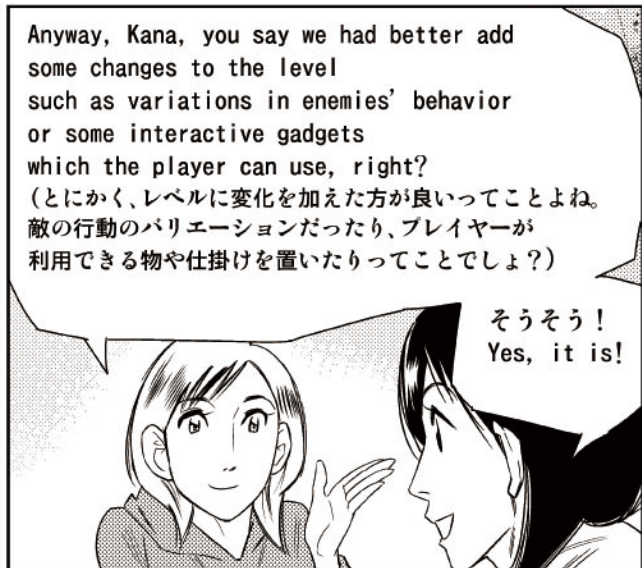


If we call someone **"level designer"**
it is the person who creates
"map", "stage", "space", "environment"
or anything where the gameplay goes on.
(「レベルデザイナー」って人がいたら、それは
「マップ」とか「ステージ」とか、「空間」とか「環境」とか、
何でもいけどゲームプレイの場を作る人のことさ。)

レベルって
ゲームのマップのこと、
レベルデザインって
マップを作ることだったのか...

**Level
は
難易度**

ネットに「難易度調整」の
ことだて書いてあったの
信じちゃった...!
自分で勉強しないとね...

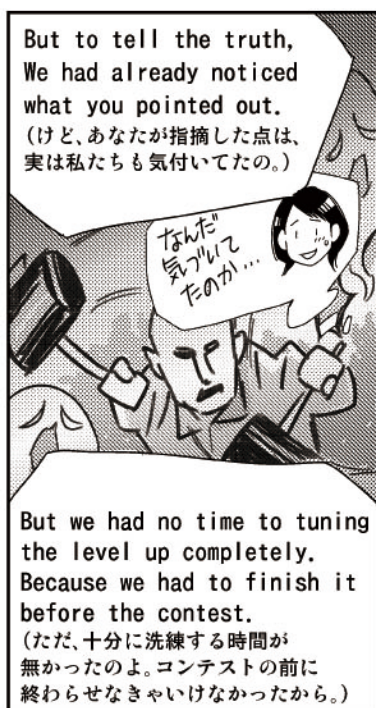


Anyway, Kana, you say we had better add
some changes to the level
such as variations in enemies' behavior
or some interactive gadgets
which the player can use, right?
(とにかく、レベルに変化を加えた方が良くてことよね。
敵の行動のバリエーションだったり、プレイヤーが
利用できる物や仕掛けを置いたりってことでしょ?)

そうそう!
Yes, it is!



Thank you, Kana.
You have
precise insight
as a game designer.
(ありがとうカナ、あなたは
ゲームデザイナーとしての
的確な洞察力があるのね。)



But to tell the truth,
We had already noticed
what you pointed out.
(けど、あなたが指摘した点は、
実は私たちも気付いてたの。)

なんだ
気づいて
たのか...

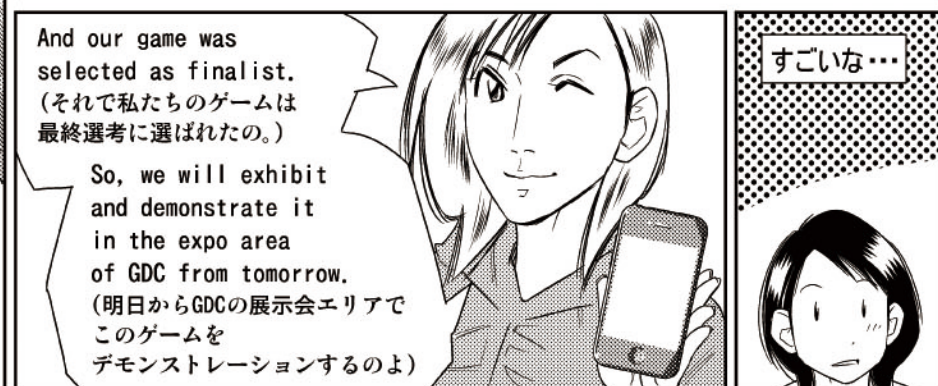
But we had no time to tuning
the level up completely.
Because we had to finish it
before the contest.
(ただ、十分に洗練する時間が
無かったのよ。コンテストの前に
終わらせなきゃいけなかったから。)



contest?

We submitted this game to
"IGF Student Showcase Competition".
(このゲームを「IGF学生・ショーケース・
コンペティション」に応募したんだよ。)

It's a competition for
student game developers.
(学生ゲーム開発者のためのコンテストさ。)



And our game was
selected as finalist.
(それで私たちのゲームは
最終選考に選ばれたの。)

So, we will exhibit
and demonstrate it
in the expo area
of GDC from tomorrow.
(明日からGDCの展示会エリアで
このゲームを
デモンストレーションするのよ)

すごいな...



…なんか眠れない



みんな大学生なのに本格的なゲーム作って、業界の人達にも堂々と接していて凄かったな〜。

私なんか、ゲーム作りたいて思ったのつい最近のことだし…。たまたま入れた会社があったから良かったけど、今はデバッグ手伝ってるだけだし…。



…そうだ！
今東京お昼だよ。



東京ー



…なるほど
そういう
ことですか

いや
楽しそうじゃ
ないですか〜
おひらひら



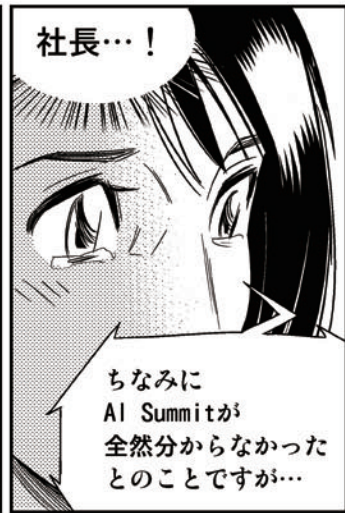
…社長、私は本当にや
っている
んでしょうか？



私は澤山さんを行か
せて良かった
と思ってますよ

澤山さんは今、気づいたことを自身の問題として認識してるでしょう？
多くの方はその差に気づかないものです。

それだけで、他の人達より100歩進んでるんですよ。



社長…！

ちなみにAI Summitが全然分からなかったとのことですが…



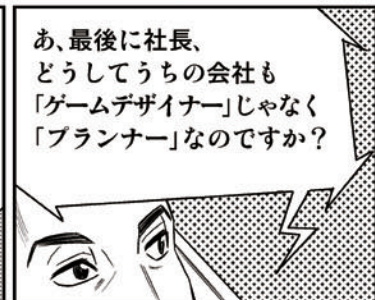
安心して下さい。私もわかりません。



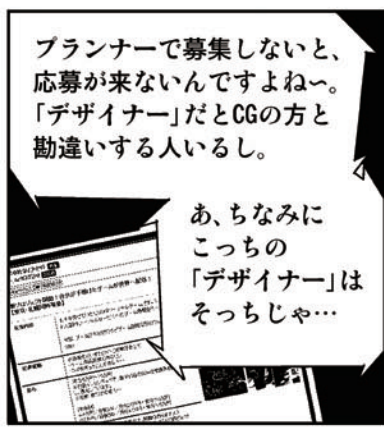
最初の2日間の「なんとかSummit」は特に専門高度な講義が集中しますからね。明日からは、分かり易そうな選んで出て良いですよ

それが併催されてるイベントに行っても良いです。講義出るだけがGDCじゃありませんからね。

はあ…



あ、最後に社長、どうしてうちの会社も「ゲームデザイナー」じゃなく「プランナー」なのですか？



プランナーで募集しないと、応募が来ないんですよ〜。「デザイナー」だとCGの方と勘違いする人いるし。

あ、ちなみにこっこの「デザイナー」はそっちじゃ…



“Artist”
ですね

うん
正解。



心配ないね、それじゃ



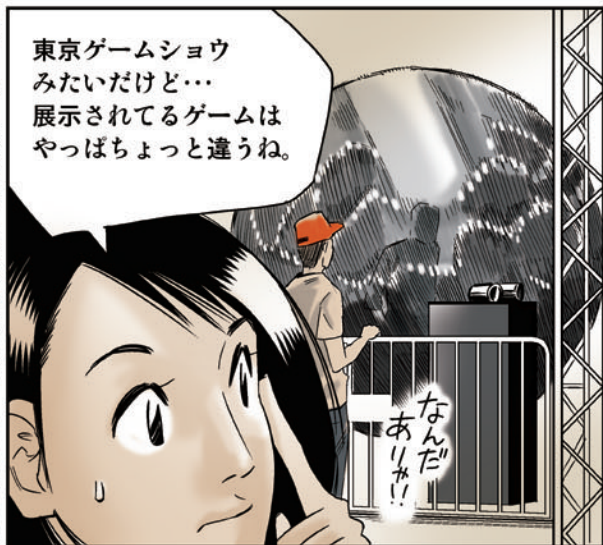
不安もあるけど

とにかく明日も楽しもう！



モスコーニセンター
Expo Area

近年のGDCでは、
ゲームショーのような
展示会が
併催されるのが
恒例となっている



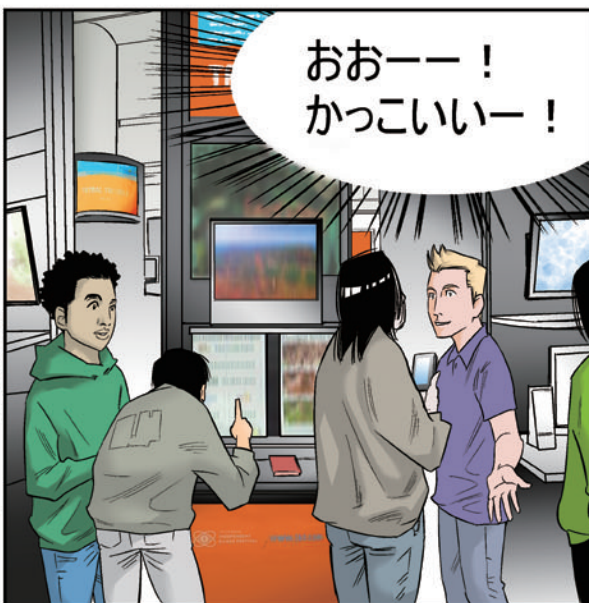
東京ゲームショウ
みたいだけど…
展示されてるゲームは
やっぱりちょっと違うね。

なんだ
あーりか!!



あ、IGF
ってあれね!

Hi, Kana!!
Here's our booth.
(これが私たちのブースよ)



おおー！
かっこいいー！

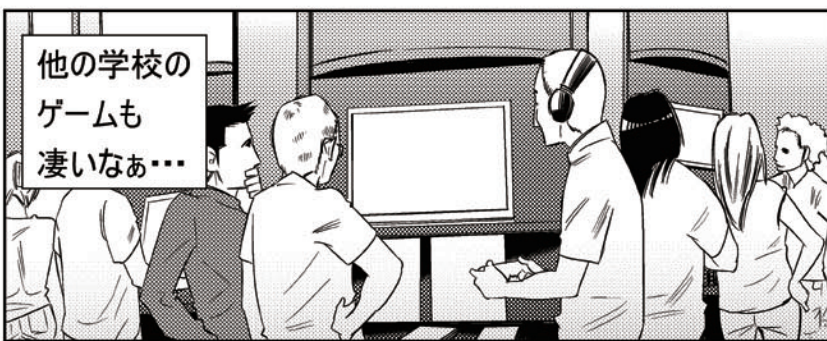


Tonight, You know,
there will be
Game Developer Choice Awards
ceremony in the hall.
(今夜ホールで「ゲームデベロッパー
チョイスアウォーズ」の
授賞式があるじゃない)

IGF winner will be
also announced there.
(IGFの受賞者もそこで
発表されるの。)



But it's
severe competition...
(でも厳しい競争になりそう…)



他の学校の
ゲームも
凄いなあ…



モスコーニセンター・北ホールで行われた
Game Developer Choice Awards授賞式は、
アカデミー賞のゲーム業界版といったところで

Anaは
「世界最大のゲーム大賞
じゃないかしら」って
言った。



残念ながらAna達のゲームは
IGF Student Showcase Competition
最優秀賞には選ばれなかった。

けどAnaは、受賞者のゲームも
すばらしい、と満足気だった。

Will you challenge
next year?
(来年も挑戦するの?)



You know, I will graduate this year.
So, I will challenge IGF awards in the next year.
My brother is inviting me to his team.
(今年卒業するから、来年はIGFアウォーズの方に挑戦かな。
兄のチームに誘われてるのよ。)

He is managing a game development company
in our home country Serbia.
(彼はセルビアでゲーム開発会社を経営してるわ。)

In Serbia!?
(セルビア?)



Oh, I should introduce you to him.
He will come here tomorrow
for some business meetings.
If you have time, come to
„Game Connection“ .
(ああ、あなたを紹介しないとね。
兄は明日から商談のためにこちらに来るのよ。
時間があったら「ゲームコネクション」に来て。)

It will take place in this
convention center from tomorrow.
He will be there.
(明日からこのコンベンションセンター内で
開催されるわ。兄はそこにいるから。)



モスコーニセンター
北ホール134会議室
GDC4 日目
午前第2セッション

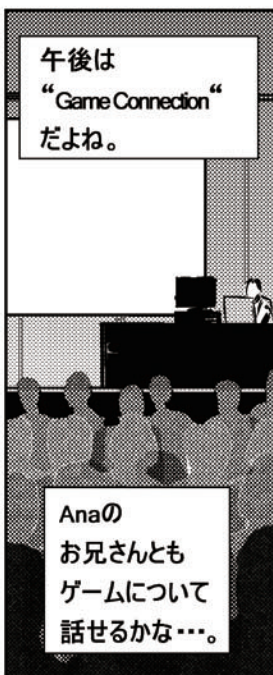
Ana達と話してるおかげか、
英語が聞き取れるように
なってきた。



よく使われる単語とか、
こっちの人が重視してる
キーワードみたいなもの...

„Nonlinear level design“
„Cut-scene vs Realtime narrative“
„Storytelling by Level design“
„Affordance“
„AI for the open world“
„Emergency“
„Procedural“

なんとなく、こっちのゲーム文化とか
哲学みたいなものが
わかってきたような...



午後は
“Game Connection”
だよな。

Anaの
お兄さんとも
ゲームについて
話せるかな...



モスコーニセンター
Game Connection 受付

Can I enter there?
I have no
registration.
(登録してないけど、
入れるの?)

No problem !
Because you are my „sister“ .
Come in!
(大丈夫、姉妹ってことにしとくから！)

良いのかよ！

By the way,
what is
this event?
(ところでこの
イベント
なんなの?)

It's a business matching event
for the game industry.
Each company has a private booth
and has a business meeting in it.
(ゲーム会社の
ビジネスマッチングのイベントよ。
それぞれの会社がプライベートブースで
商談できるの。)

ほんと講演
だけじゃなくて
色々あるんだな
GDCって。

My brother's
booth is here.
(兄の会社はここよ)

Доброшли назад, Ана

брат

なんと!!

Dragan Sawanovic
(ドラゴン・サヴァノヴィッチ)27歳
ゲーム開発会社 Draganic Studio
CEO/テクニカルアーティスト

Hi, Kana. Nice to meet you.
I'm Dragan
technical artist and
CEO of Draganic Studio.
(初めましてカナ。僕はドラガン、
「ドラガニック・スタジオ」のCEOで
テクニカルアーティストさ。)

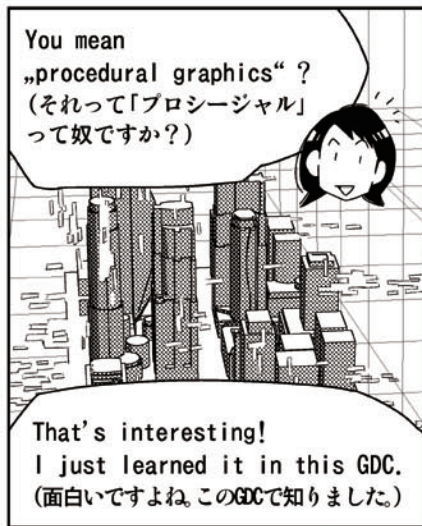
Nice to meet
you too...

what is your job
“technical artist”?
(ご職業の
「テクニカルアーティスト」
って何でしょうか?)

In a simple term.
(簡単に言うと、)

A person who knows both programming and CG.
In my case, the main mission is
setting up the development environment
for the artists.
(プログラムとCG両方できる人のことだね。僕の場合、
アーティストの開発環境を作るのがメインの仕事さ。)

Now I'm making
a tool which can make
a lot of 3D models
and textures automatically
with high quality satisfying
the client's demand.
(今はクライアントを満足させる
クオリティのモデルとテクスチャを
自動生成するプログラムを作ってるよ。)



You mean „procedural graphics“ ?
(それって「プロシーショナル」って奴ですか?)

That's interesting!
I just learned it in this GDC.
(面白いですよ、このGDCで知りました。)



So, are you an outsourcing company?
(それで、受託開発がメインなんですか?)

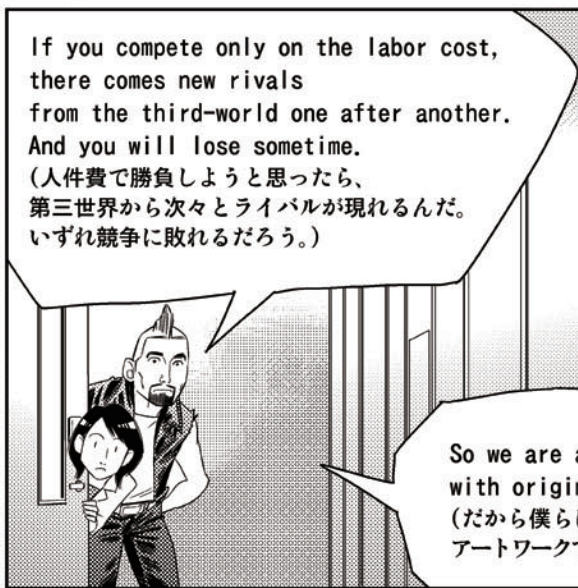
Mainly yes.
(今の所はね。)

You know, in recent days, big developers tends to outsource the visual works to developers in former communist countries like us.
(知っての通り、最近は大企業デベロッパーはグラフィックスを僕らみたいな旧共産圏に外注するようになってるね。)

Because of their low labor costs.
(人件費安いから。)



But...look there, they are from Rwanda.
(けどね...、ほら、見てご覧、あそこはルワンダの会社だよ。)



If you compete only on the labor cost, there comes new rivals from the third-world one after another. And you will lose sometime.
(人件費で勝負しようと思ったら、第三世界から次々とライバルが現れるんだ。いずれ競争に敗れるだろう。)

So we are aiming to be the only one with original technology and artworks.
(だから僕らはオリジナルの技術とアートワークでオンリーワンを目指してるんだ。)



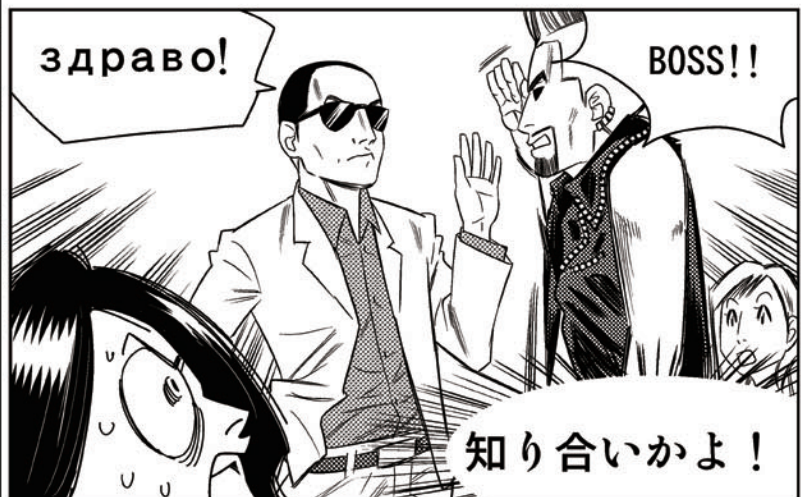
By the way, are you in a big developer in Japan? I'm a big fan of Japanese games.
(ところで君は日本の大きい会社にいるの? 日本のゲーム好きなんだよね。)

Ah, we are a small company which started just a few years ago. Do you know Team EDJ?
(ああ、私たちは2~3年前にできたばかりの小さな会社です。チームEDJってご存知ですか?)



Team EDJ !?

ふふふ 呼んだかな



здраво!

BOSS!!

知り合いかよ!



社長何故ここに？

GDCには行けないって言ったけど、Game Connectionに行けないとは言ってませんよ。



マスターアップは？

ギリギリ間に合いましたよ。それからこっちじゃ「マスターアップ」って通じませんよ。
“Gone Gold”です。



OK, everybody's here. So, how about having dinner together tonight?
(OK、みんないるね。じゃあ、今夜一緒にディナーと行きましょうか)



It's a big surprise. Your boss is my brother's friend. (それにしても驚き。あなたのボスが兄の友達だったなんてね。)

似てんなあ！



We met at GDC last year and had a plan to collaborate together. (昨年のGDCで会ってね、コラボを計画してたんだ。)

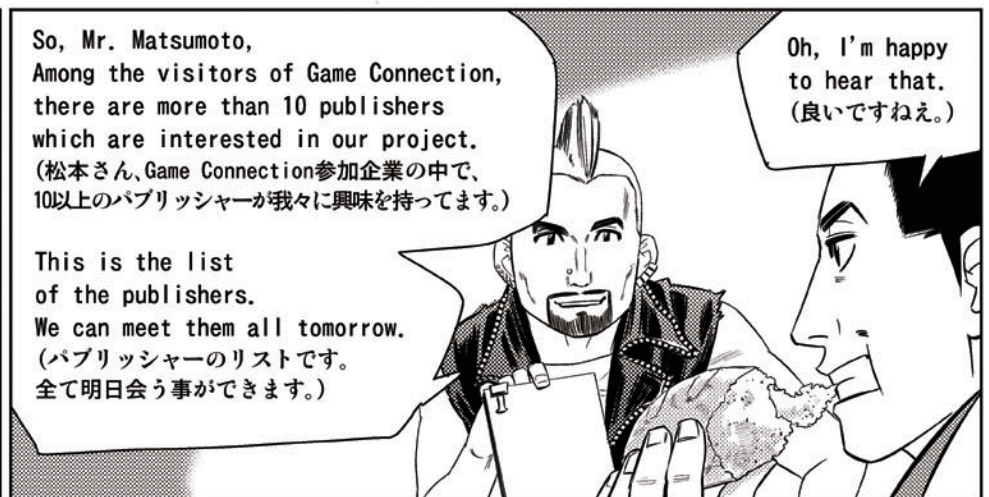
We are creating a new IP and then sell it to a publisher. (一緒に新規IP作ってパブリッシャーに売り込もうって。)

ゲームデザインはこっちで、グラフィックスはエンジン含めて Draganicさんをお願いしようかなと。



それぞれの得意分野でコラボするってとこですか？

特に今回は海外市場狙ってますしね。その点Draganicさんは北米からの受注経験豊富ですから。



So, Mr. Matsumoto, Among the visitors of Game Connection, there are more than 10 publishers which are interested in our project. (松本さん、Game Connection参加企業の中で、10以上のパブリッシャーが我々に興味を持っています。)

This is the list of the publishers. We can meet them all tomorrow. (パブリッシャーのリストです。全て明日会う事ができます。)

Oh, I'm happy to hear that. (良いですねえ。)

Thank you for your effort and sorry for giving everything over to you because we have been in the "gold rush".
 (ご尽力に感謝します。それから何もかも任せてしまったすみません。何しろ我々は"Gold Rush"の最中でしたので。)

Gold = マスター
Rush = 忙しいこと

If it gets a deal with a publisher and officially starts off, I will join the team. Kana, will you join the team too?
 (パブリッシャーと契約して正式に開発スタートしたら私も加わりたいわ。カナもチームに加わる?)

えーっと?

ま、契約取ってから考えましょう。澤山さん、明日ぜひ同席してください。

海外のパブリッシャーとの商談なんて滅多に見られるもんじゃないですよ。

ピンチの時は助けてくださいね。

えっ

モスコニーセンター・西ホール
 Game Connection
 Draganic Studio プライベートブース

GDC最終日ですけど、良いんですか? 聞きたい講演とかは?

うーん

ビジネスの現場から学びたいと思っていて

ふっふっふ、いっちゃまえの口聞くようになったねー

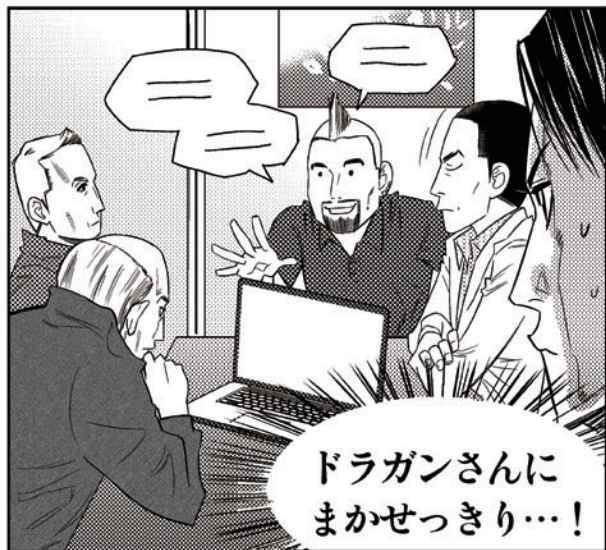
言っておくけど、そこに座ってるだけじゃ意味ないですからね

まー私の英会話を見ててください。

はいっ!

They are coming.

勉強するよーに



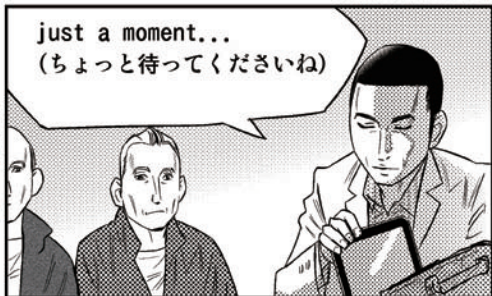
ドラガンさんに
まかせっきり…!



So, we want to know
how this game mechanics is
different from existing shooters.
(このゲームメカニクスが
既存のシューターと
どう違うのか知りたいのですが。)



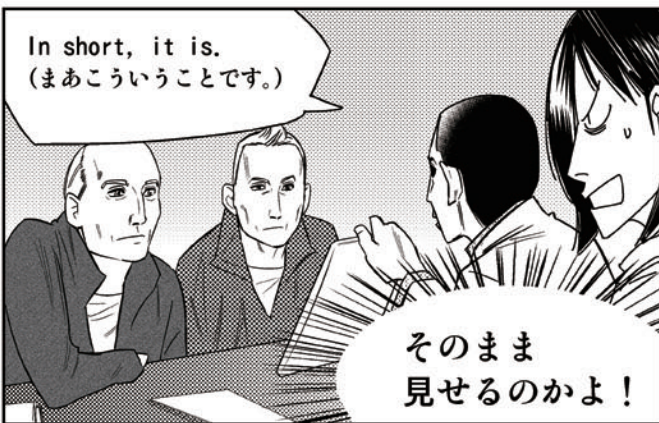
お、ついに
社長の
ターンか!?



just a moment...
(ちょっと待ってくださいね)



辞書使う
のかよ!



In short, it is.
(まあこういうことです。)

そのまま
見せるのかよ!



Ah~!
It makes sense.
(あ~なるほど)

I've got it.
(合点)

通じてるし!

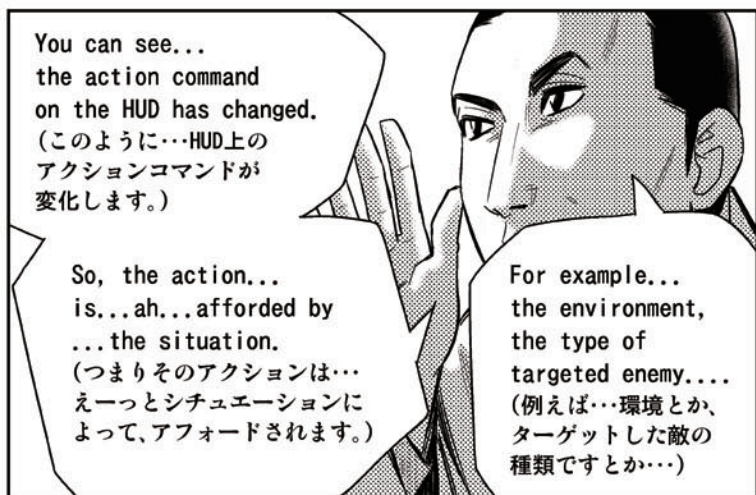


Try this.
It's the prototype.
It shows you
the game mechanics.
(これをどうぞ。プロトタイプです。
ゲームメカニクスを見られます。)



OK, touch this...
and you will see... the HUD.
...right?
(オーケー、ここタッチすると
...HUDが見えますよね?)

けどなんだか...
パブリッシャーの人達
乗せられてる??



You can see...
the action command
on the HUD has changed.
(このように...HUD上の
アクションコマンドが
変化します。)

So, the action...
is...ah...afforded by
...the situation.
(つまりそのアクションは...
えーっとシチュエーションに
よって、アフォードされます。)

For example...
the environment,
the type of
targeted enemy....
(例えば...環境とか、
ターゲットした敵の
種類ですとか...)



言葉は少ないけど...
これで良いのか!
ゲームって共通言語が
あるもんね。

Interesting...

その後のミーティングも
松本社長はこんな感じだった...

えーっと
This is a...

need more
blood? haha

ゲームの内容も分かったし、
気がついたら私も参加してた

えーっと
なんて言ったら
良いんだっけ

"Emergency".
It's the key feature
of this game.
(「創発性」です。
このゲームのキーです。)

ここに来るまでは、
英語に自信がなかったし
来てからはさらに
自信無くしたけど....

It seems to feature closed combat.
So, if you add something
to make it more like shooter,
what would it be?
(これは近接戦闘に偏ってるように見えますが、
もっとシューターらしくするなら何を付け加えますか?)

I have an idea...
When the player shoot an enemy...
the action menu
also shows up.. and...
(私にアイデアが...
プレイヤーが敵を撃った時...
アクションメニューが
そこでも開くようにして...それから...)

本当に伝えたいことがある時っていうのは、
間違いだらけの英語でも
どうにかして伝えちゃうものなんだと思う。

やる
ねえ

全 日 程 終 了 ---

Kana, I hope
we will meet again
as teammates.
(次はチームメイトと
して再会したいわね。)

Of course.
But, if not...
(そうね、けど、もし
そうじゃなくても...)

we will compete on IGF!
(IGFで勝負よ!)

OK, That's
what I want too.
(オーケー望む所よ!)

社長、私
ゲームデザインの
仕事本気で
やりたいです...!

じゃあ、帰ったら
早速始めましょ
うかね。

デバッグ
「ぶっ」だった
もんねー

おっと、
電話

お疲れ様
です。え?

澤山さん...
バグ再発した
そうです...!

Hey!!!
What the hell
were you doing?
(お前何やってたんだ!?)

全ての
ゲーム開発者に
幸あらんことを

また
手紙で...