

エロゲの作り方（同人編） 2004.11.16

- VIP ENTERTAINMENT - (<http://vip.s5.x-beat.com/>) より転載。

必要となるマテリアル

・ C G

: キャラクター立ち絵（数パターン）
: イベント絵（数枚）
: 背景（数枚）
: デザイン絵（枠組みC G、タイトルロゴ、メッセージウィンドウ背景、その他）

・ シナリオ

: 規模によって分量は違うのですが、大抵の市販品エロゲの場合だと、
プレインテキストで700KB超くらいです。同人だと500KBくらい。
長編エロゲの場合は、1.2MB～2MBほどです。

・ 音楽

: フリー素材で、いい感じの曲が落ちています。
ただし、シナリオの雰囲気に合わせての再生演出が必要となるので、
どんな曲でもいいという訳にもいかないのがネックです。
: 効果音（S E） ドアの閉まる音や、目覚ましの音、人を殴る音など

・ プログラム

: 通称、スクリプトエンジンと呼ばれている、ADVゲームのコアシステムです。
フリーの有名所では、N s c r i p t や吉里吉里、A l i c e S y s t e m 等です。

・ その他

: もしも音声をつけることを考えているのであれば、全てのシナリオ会話に、
キャラクター音声が必要となってきます。
: オープニングを動画で制作する場合、M p e g アニメか、
一般的なコーデックで圧縮されたA V I が必要になります。
(D i v X や X v i d、W M V などは一般的では無い為、使用は難しいです)

作業フロー

1. 企画立案
2. シナリオプロット制作
3. シナリオプロットを基軸に、キャラクターデザイン
4. シナリオプロットを基軸に、各C Gのラフ作成と配置を決定
必要となるであろう背景C Gのチェックと、その用意を開始。

- 5 . シナリオ執筆開始。同時に、各CGの描画開始。
- 6 . シナリオ、プロット中部まで完成。
プログラム担当による実験スクリプト化を開始。
既に完成したCGと、シナリオを合わせて実働実験。
- 7 . サウンド担当、完成しているシナリオを元に、
必要となるサウンドを用意。
- 8 . シナリオ完成。各担当者と検討してリライト開始。
- 9 . CG完成。足りないCGが見つかった場合、ここで再描画。
- 10 . 全マテリアルの準備完了。プログラムの独壇場開始。
- 11 . 全シナリオのスクリプト化終了。
- 12 . 全てのマテリアルを元に、アルファ版完成。
- 13 . バグ取り。
- 14 . ベータ版完成。パッケージング化の開始。
- 15 . バグ取り、演出チェック、シナリオミスチェック。
- 16 . 完成。

陥りやすいミス

- 各担当者が、一人での孤独な作業を黙々と行う時期が発生するので、
妙に急かしたり、せっついたりして、連携が崩壊しやすい。

- 意外に、ロゴデザインやウィンドウデザインなどの、
細かな部分を担当する人材が不足しやすい。

- ライターが一人だと、逃げ出す可能性が大。っていうか逃げる。
- フリー素材を使用した場合、その著作権でモメることがあるので、

ちゃんと使用の旨を書き記す必要がある。これも忘れやすい。

- ストーリーラインのフローチャート（分岐やフラグ、パラメーターによる判定進行）は
プログラム担当の仕事じゃなくて、ライター（もしくは企画者）の仕事。

- 実は、全ての仕事を統括して、進行を管理する人間が最重要だったりする。

この人はクリエイティブな作業をほとんどしないが、その分、各担当者との連携をしっかり
行わねばならず、ディレクション（進行）担当者として、相当な重責を担うことになる。

- あまり欲を出しすぎて「俺、そっちの作業にも参加したい」なんて言い出すと、

色々と問題が発生することが多いので、避けた方がいいと思う。
っていうか、問題が何度も発生した。

- 「遊び」だって事を忘れて、まるで「仕事」のようにストイックになり、

感情むき出しで罵りあったり、ケンカしたり、妙なプロ意識に目覚めて
無茶なことを言い出したりすると、どうしようもなく進行しなくなる。

- ほどほどで妥協しないと、永遠に完成しないループへ突入する。