

# ゲーム記述に特化したプログラミング言語と環境の開発

## テレビゲーム開発の効率性と面白さの追及のためのソフトウェア

西森 丈俊

テレビゲーム開発は、遊んで見なければゲームの面白さが検証できないために、従来からトライアンドエラーにより開発が行われている。一方近年テレビゲーム開発は大規模化しており、トライアンドエラーで開発を進めることが難しくなっている。

トライアンドエラーは、テレビゲーム開発で製品のアイデアや企画を担当する「ゲームデザイナー」が、同じ開発プロジェクト内の様々な職種のプロジェクトメンバーに対して、制作要求と評価を繰り返すことにより進められる。

よって、ゲームデザイナー自身が他のメンバーの助けなしに、ゲームシステムの実装を行うことができれば、トライアンドエラーを容易にすることができ、開発の効率化や面白さの更なる追求が可能となる。

本プロジェクトではこの要件を満たすソフトウェアの開発を行った。

本ソフトウェアを利用することで、テレビゲーム開発は下図のようになる。

ゲームデザイナーとプログラマーは、異なる部分の実装を別々に行うため、相互のやりとりと必要とせず、トライアンドエラーを行うことができるようになる。

