



SUDA 51

THE PUNK STRIKES BACK

パンクの逆襲

■ ゲーム開発職の定義

『ゲーム開発』：開拓＋発明＝開発

- 開拓と発明の精神を持つ、
「パンクゲーム」（オリジナルゲーム）の必然性。
- ビデオゲームの歴史を牽引してきた、パンクの精神。

GRASSHOPPER MANUFACTURE

のスローガン

①Let's Punk ②Crash & Build ③Call & Response

■ パンクゲームへの道

パンクゲームの開発のリスク

- ① 「障害」 ② 「困難」 ③ 「課題」

3つのキーワードによる対処

- ① 「障害」 → **Let's Punk**
② 「困難」 → **Crash & Build**
③ 「課題」 → **Call & Response**



EPISODE I

LET'S Punk

パンクをしよう

■ レッツ・パンク



GDCで喋ったので 割愛します。



EPISODE II

CRASH & BUILD

破壊なくして創造なし

■ クラッシュ・アンド・ビルド



完成図を書き直す、日本伝統の職人仕事

- ノウハウがない
- 教材がない
- ミドルウェアを使わない
- 共通認識がない
- 仕様書、設計書がない

- 終わりがない



EPISODE III
CALL & RESPONSE

打てば響く

■ コール・アンド・レスポンス

パブリッシャーとデベロッパーの関係

- 経験則がある
- 代案がある
- ブレないイメージがある
- 瞬発力がある
- 適応力がある
- 活力がある

- 終わりがある



LAST EPISODE
**THE CORE OF
PUNK GAME**

パンクゲームの要

パングゲーム道の果てに

- 「予算」と「開拓」
- 「スケジュール」と「発明」
- 「売り上げ」と「クオリティ」
- 「産業」と「文化」

ビデオゲームの逆襲。

第二部トークセッション

パンクゲーム論