

デザイン誌「アイデア」最新号

世界設計の方法 ゲーム体験とユーザーインターフェイス

2021年9月10日（金）より全国書店、ネット書店にて順次発売開始



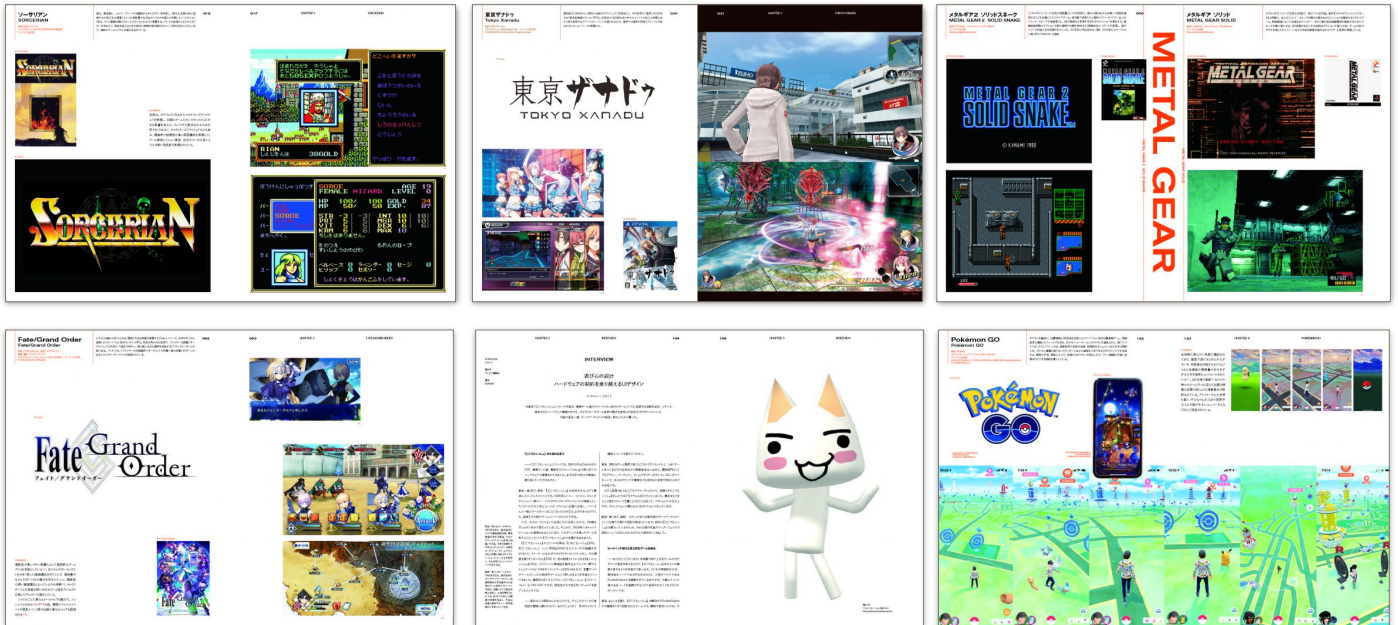
雑誌名：「アイデア」395号（2021年10月号）
仕様：A4変型、並製、184ページ
定価：3,300円（本体3,000円+税10%）
発行：誠文堂新光社

40年以上のデジタルゲーム制作の歴史を「ゲーム画面」のデザインを軸に紹介する、ゲームデザイナー・ゲーム関係者必読の特別企画！

“ゲームの情報提示”に注目した本号では、ゲーム開発者でありAI研究者としても活躍する三宅陽一郎の監修のもと、70年代以降から最新作に至るまで、さまざまな制約や要件をクリアし誕生した歴代ゲーム作品を幅広く紹介します。

ゲームの操作性に関わる表現の変化や、描画表現の工夫など、グラフィックデザインにおける情報整理の手法や、ユーザーインターフェイス（UI）・ユーザーエクスペリエンス（UX）という観点を中心に、デジタルゲームにおける「ゲーム画面」の変遷を振り返る初の試みです。

歴代ゲームの解説のほか、日本ファルコム、ビサイド、Nianticなど、注目のゲーム会社、開発者たちへのインタビューも収録。ゲームデザイナー、ゲーム関係者はもちろん、デザイン・エンタメ業界関係者も楽しめる充実した内容です。



■収録内容

【序論】70年代以降のデジタルゲームの情報提示構造の変遷 文：三宅陽一郎 | 【Chapter 1】マルチウィンドウ・マルチメニュー化するゲーム | Dungeons & Dragons | Wizardry | ソーサリアン | FINAL FANTASY IV | Detroit: Become Human | 東京ザナドゥ | イース セルセタの樹海 | 十三機兵防衛圏 | インタビュー：日本ファルコム | コラム：リアルタイムゲームと非リアルタイムゲームのUI画面設計 | 【Chapter 2】2Dから3Dへの変化 ミニマップの利用 | メタルギア2 ソリッドスネーク/メタルギア ソリッド | スーパーマリオワールド/スーパーマリオ64 | FINAL FANTASY VI/FINAL FANTASY VII | 世界樹の迷宮 | コラム：ゲームにおける地図のデザイン | 【Chapter 3】3D以降の進化 オープンワールドゲームとスマートフォンゲームの台頭 | グランド・セフト・オートIII | Ghost of Tsushima | あつまれどうぶつ森 | Fate/Grand Order | トロとパズル〜どこでもいっしょ〜 | ウマ娘 プリティーダービー | インタビュー：ビサイド | コラム：人工知能の用いるマップ | 【Chapter 4】現実を舞台とするゲーム リアルとデジタルの融合する都市 | Ingress | Pokémon Go | インタビュー：Niantic | コラム：アーケードゲームのUI画面設計

*本リリースに関するお問い合わせおよび掲載にあたっての事前ご連絡は下記までお願いします。

株式会社誠文堂新光社 担当 | 西（ニシ）nishi@idea-mag.com / 岩澤（イワサワ）y_iwasawa@seibundo.com

〒113-0033 東京都文京区本郷3-3-11 TEL:090-2047-3455