

Vol.4 CREATORS

クリエイターズ



シノミリア
συννομία



シノミリアは 何故成功したのか



ゲームデザイナー大塚健吾のゲームの作り方

初心者/一般向けゲーム対談



大好評の対談企画! →



Amazon 委託方法とは →



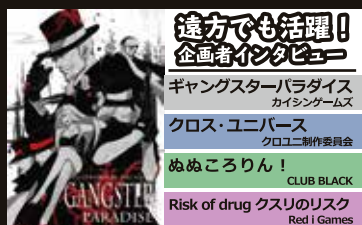
企画の構想方法とは →



論理的ゲームデザインとは →



行列形成! 話題の秘訣とは →



遠方でも活躍!
企画者インタビュー
ギャングスターパラダイス
カインゲームス
クロス・ユニバース
クロニ制作委員会
ぬぬころりん!
CLUB BLACK
Risk of drug クスリのリスク
Red I Games



注目の新作 TCG!
CHOICE HERO



新作先行体験レポ
ガンガン
GUN AND GUN



実際にゲーム制作/印刷
をしてみた!
LEGACY CODE
レガシーコード-月の物語-
取材協力
EDO 江戸クリエート株式会社 様



英雄

を選ぶ時

が来た!

あの『MAGMELL』のゲームメーカー、半月堂が新たに手掛ける新作TCG『チョイスヒーロー』が2019年秋ゲームマーケットにて初登場! 本作は「正義」と「悪」、二種類のヒーローから一人を選択して戦うデッキ構築型ゲームとなっている。怪しく輝くキューブと、そこに封じられたフォース。そしてユニットとして使役できるカード化した噂【ロア】を使いこなし、君だけのカードヒーローを目指して戦おう!!

半月堂が贈る新作トレーディングカードゲーム、いよいよ発売! 噂から生まれた「ロア」と自身の分身となる「英雄」で勝利を目指せ!!

表裏一体のキューブを使いこなそう!

ゲーム開始時にヒーローはフォースを1つ手にしており、5つのキューブと5つのヒーローキューブに守られている。攻撃された時はキューブが身代わりに壊れるのだ。そして、砕けたキューブから新たなフォースが姿を表し、文字通り君の力になる。

こうして5つのキューブを失った時、集いしフォースの力で――

ヒーローは、変身する。

キューブからはフォース。ヒーローキューブからはヒーローフォースが手に入る! フォースは1コスト。ヒーローフォースは2コストを支払うことができるぞ。敵を守るキューブを全て打ち砕き、相手ヒーローにダイレクトアタックを叩き込むことできたなら、そのゲームの勝者は君だ!!

戦場に登場し、ヒーローを手助けする存在
ロアを召喚し、立ち向かえ!



僕らのヒーロー!

数年前世界を救ったとされる英雄。それを模したロアだ! シールドの能力を持っており、味方への攻撃を身代わりにすることができるぞ。頼りになる僕らのヒーローだ!



御伽の勇者ゲコ

子供に人気のワザンタジエ物語の勇者。それがゲコだ! 最初は非常に弱いけど、敵を倒してレベルアップしていくことで最強の勇者へと変換するぞ。大切に育ててあげよう!



どぶ川の深きもの

どぶ川に隠れ住んでいる闇の眷属。それがどぶ川の深きもの(ティアフワン)だ! 住処に侵入してきた獲物に敵味方問わず喰らいつくぞ! 「悪気はないが腹減ってた。」



八朔様

ネットの世界で密かに噂される謎の存在。その一人がこの八朔様だ! 頭の八朔を渡された少年がえらいことになるらしいが、詳しい話は不明だ!!

ロアを呼び起こし、正義を守るヒーロー
セイギヒーロー



▶ウェイクアップ: 準備中のロアを登場させることができる。味方を呼び起こす他、相手のロアに対しても使用可能だ!

敵を打ち崩し、意思を貫くヒーロー
ヴィランヒーロー



▶ガイアスラース: 変身後のみ使用可能。全てのロアに4000のダメージを与え、更にお互いのキューブも破壊する!!

実際に対決! プレイヤーレビュー!

生粋のTCGプレイヤー S氏
君は選ばれしヒーロー!
相手に打ち勝ち勝利を掴むカードゲーム!
伝説のカード、変身システム、装備カード、力の源フォース、盤面で表現されている全てが世界観と合致してゲームを盛り上げてくれます。昔ヒーローに憧れた人なら誰もが楽しめる作品になっていますので、是非体感してみてください。

カードル♪制作者 くま氏
ピンチからの大逆転が快感!
ヒーロー好きにはたまらないシステム!
初めて遊んだ時に、開幕から対戦相手の猛攻に圧倒されピンチに! しかし、一定のダメージを受けたことで自分のヒーローが覚醒。パワーアップした能力で見事大逆転できました。ヒーロー物のカタルシスを体感できる良いゲームでした!

クリエイターズ編集 伊瀬村
1セット買えば2人で楽しめるという遊びやすさや、噂モチーフのファン層の広さが魅力。
正義と悪で対決するので、その人の好みが出て面白い。ゲームでの購入特典として正義と悪の混合デッキが作れるカードも配布されるそうなので、初期弾ながら高度な構築も楽しめる。ルールは簡単だが、私は制作者に1回も勝てず戦略も奥が深いゲームだった。

まさに今始まる新作TCG! 誌面だけではその魅力を全て伝えきれない! 今すぐ公式Twitterをチェックしよう!!



半月堂ブースで3000円以上購入すると、全てのヒーローカードを使用できるプロモカード「チョイスヒーロー」が買えるぞ!

GAME DATA CHOICE HERO スターターBOX ジャスティス vs ヴィラン
メーカー名: 半月堂 プレイ人数: 2人 先行発売日: 2019年11月23日 発売日: 2019年12月
ゲームマーケット2019秋価格: ¥1,500 (通常価格: ¥2,000) ジャンル: TCG AGE: 10+

ガンナガン

GUN AND GUN

二丁銃VS二丁銃! 高速戦闘を体感せよ!

体験したゲームの紹介



都内某所にて、新作カードゲーム『ガンナガン』を体験させていただいた。

『ガンナガン』は、二人対戦用の「高速二丁銃バトルカードゲーム」である。本作には銃そのものである「機銃カード」と銃の機能である「機銃デッキカード」、銃の使い手である「銃士カード」、そして彼女たちの個性が反映された「技能カード」がある。プレイヤーはこれらを選択して組み合わせ、荒廃した世界を舞台に相手のライフを0にするために白熱の銃撃戦を演じることとなる。

GAME SPEC 高速二丁銃バトルカードゲーム 人数: 2人 プレイ時間: 10~30分

濃縮されたカードゲーム体験、「ガンナガン」の世界へ飛び込もう

戦術を握る「機銃カード」と「銃士カード」

▼今回体験で使用した銃士「ヒバナ」 ▼機銃カード ▼技能カード



本作における最も特筆すべき要素は「機銃カード」だろう。機銃カードにはそれぞれ対応する20枚のカードから構成されるデッキがあり、プレイヤーはそこからカードを引き「機銃カード」に装填し、撃つ——「銃を撃つ」というアクションを直感的な形でゲームに落とし込んでいる。また機銃デッキ自体にも特徴がある。例えば、軽い銃は小回りの効く扱いやすいカードでデッキが組まれており、一方重くて大きな銃は多くの装填を必要とするため攻撃までに時間がかかるが、その隙を埋めるように相手の攻撃を凌ぐカードも積まれている。他にも相手の機銃デッキ自体を削るようなトリッキーな機銃も存在し、それらを組み合わせるのだから戦術の幅はとても広い。

機銃を扱う「銃士カード」の個性も重要だ。パッケージを飾り、私も体験会で使用させていただいた『ヒバナ』は攻撃的な「技能カード」を有し、そのコストとなる「ボルテージ」を彼女自身のスキルで稼ぐことが出来るため速攻を得意とする。どんな機銃とでも相性が良く多角的な攻めが行える銃士だ。今回の対戦相手が使用していた「ラン」は幼女でありながら二つの大型機銃を同時に扱えるパワー型の銃士である。「荒廃した世界でアイドルを目指している」という設定や「がんばる!!」や「ぱーんち!!」といったクスリと笑える「技能カード」から窺い知ることが出来る銃士のキャラクター性も、本作を楽しめる一要素として機能している。

カード同士の個性の組み合わせと、プレイヤー同士の読み合い。1プレイのなかにカードゲームの面白さが散りばめられており、ゲームを進めるにつれ発見できる新たな気付きを前に、自然と最後まで熱中してプレイを楽しんでいた。

ゲームを始める段階でプレイヤーが選ばなければならないのは既に構築されている二つの機銃デッキと銃士カード、それに技能カードのみ。カードゲームに馴染みの無い人は億劫に感じやすい「デッキを構築する手間」がほぼ存在しない。そんな敷居の低さに対して自由度が高く戦略性のある奥深いゲームに仕上がっている。例えば、カードゲームの基本である「ターン毎に引くカードの枚数」からしてルールには定められていない。各銃士カードに設定されており、プレイヤーの判断に委ねられることになる。ターン中の行動も多岐に渡る。手札を装填し攻撃するもよし、そのまま使用し効果を発揮するもよし、温存し次のターンに備えるもよし。手札は全て弾丸やカードのコストとして使用することが出来るので使えないカードを持って余すこともない。そんな直感的でスピードのあるプレイ感覚が「繰り返し遊びたい」と思える一役を担っている。

そして繰り返しプレイするなかでその自由度の高さが様々な「気付き」をもたらす。ゲーム中の気付きから新たなデッキとカードの組み合わせを生み出して「無限の戦略」へと繋がっていく楽しさはカードバトルの入り口から終わりのない深みまでをこのセットひとつで楽しめるのではないだろうか。この「使い方を考え、組み合わせを構築していく」という一連のフローは、正しくカードゲームの大きな流れであり、「濃縮されたゲーム体験」を味わっていると感じた。カードゲームが好きなのはもちろん、「興味はあるけど、きっかけが」という人にもオススメ出来るゲームだ。

今回のセットだけでも銃士カード4枚、機銃デッキ6個が用意されており組み合わせは多種多様。今後どんな銃士や機銃が新たに生まれ、「無限の戦略」が更に加速するのか。拡張展開も要チェックである。

気づきから生まれる無限の戦略



▲セットに含まれる銃士や機銃の一部をご紹介!



<< 気に入った人は QR コードから公式 HP をチェック! © keepdry

シノミリア συνομιλία



-ギャンブル漫画の主人公のようなボードゲーム体験ができる!-

大塚健吾氏は過去に人気作『ギリギリカレー』『ブックメイカース』を手がけたゲームデザイナーである。そんな彼が最新作の2人対戦専用ゲーム「シノミリア」を発売した。このゲームは30枚のチップと0~9の数字のカードという**シンプル**な構成で**今までにない奥深い心理戦が楽しめる**。発表当初から話題になり、クラウドファンディングで異例の支援総額1,448,500円、支援者数453人達成という快挙を達成!なんと一月で初版分1000個が完売したようで、更に同月増産され今尚話題になり続けている**傑作ゲーム**である!

——クリエイターズ編集長



シノミリアの成功を読み解く



Q. 何故このゲームを作ろうとしたのですか?

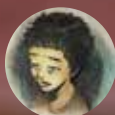
回答者
大塚 健吾



自分の作品歴に“とにかくカッコイイ”ゲームを加えたいと考えたからです。

前作『ブックメイカース』は“とにかく面白い”をテーマに制作し、ぶっちゃけ、当初いろんな方面から天才ゲームデザイナー!とめっちゃ褒められるのでは!?とか調子乗っていました。一応、一部の制作者の方々からはそうした評価をいただき、1000個は売れたものの、ゲーム性の深さを味わってくれたユーザーの比率は2割くらいで、残念な思いをしました。初心者が初心者と気付けないという問題は悩ましく、前作に足りない物があるとすれば、それは一般的な視点でのカッコ良さでした。プレーヤーはふざけていても中身には確かなゲーム性というのが自分の考える“カッコ良さ”でしたが、それが伝わらないのであれば、次は誰にでも伝わるように、ゲームシステムからコンポーネントから全てを全力でカッコつけてやろう!と思ったのがスタートです。そうする事で、より高い信頼感の元、真剣に自分のゲームを遊んでもらおうと考えました。

Q. クラウドファンディング成功の要因はなんでしたか?



一番は“ギャンブル漫画の主人公のようなボードゲーム体験!!”というコピーです。

おそらく僕は自分の作品で今までになかった面白さを表現したいという思いが強い方で。というか、僕に限らずどんな作者にもそうした思いがあるし、そうあるべきだと思います。が、コレが曲者で。“今までにない面白さ”は伝わらないんですよね。ボードゲーマーは比較的新しい物に敏感な方が多いと思いますが、それでも例外ではないでしょう。そこで、矛盾した話、“今までにないもの”を“ユーザーが知っている物”として例えて紹介する必要がありました。既存のメカニクスに依存しているのなら、それを言えはいいのですが、『シノミリア』はそうした作品ではありません。また、本来はプレーヤーがその役割を担うのですが、本作は“ゲーム性の高さ”の印象を強めるためにノンプレーヤーにしています。そこで、ゲーム本体ではなく、伝え方の部分を工夫し、『シノミリア』というゲームがどう楽しくどう面白いのかを誰もが知っている“ギャンブル漫画体験”と例えて明確に表現したのがクラウドファンディング成功の一番の要因です。

Q. 現在までを振り返り、ここまで話題になった要因はなんですか?



現在、ありがたいことに「これほどまでにソリッドなゲームを今の日本で発表し話題にさせたクリエイター」との評価をいただいています。最初はゲームシステムの魅力“しか”なかった『シノミリア』を伝える為にアートワーク、写真、動画、音楽にと様々なプロの方々がお力を貸してくださり、話題性のある発表となりました。その後、日本のボードゲーム関係の会社ではなく、海外のパブリッシャーの方々からの評価が非常に高く、また、非常に早かったことは日本人として正直複雑な思いでした。それ以降にも話題になり続けたのは、ゲームを感情からデザインしていることが大きいと思っています。ボードゲームでSNS映えと言うと変わったコンポーネントや大喜利系のイメージがありますが、大事なのもそもそも誰かに話したいという思いの方で、『シノミリア』は勝ったときはとにかく嬉しく自分を褒めたくるようになり、負けたときは相手に全てを見透かされたようでめちゃくちゃ悔しくなるようにデザインしています。細かいところでは、やたら重いチップは“相手に大事な物を奪われる絶望感”を強調する為のもので、そうした様々な工夫がプレイヤーの心を動かします。そうした強い感情は誰かと共有したい、話題にしたいものなのだと思います。

Q. 次作に活かそうと思った今回の活動はなんですか?



プロの演者によるしっかりと構成された動画”です。元々放送作家をしていまして、ボードゲームを扱ったテレビ番組『喫茶安元』の構成などをさせていただけました。今回のyoutube『ボドゲ 藤原竜也とシノミリア』は最も面白いボードゲーム動画の一つだと思っています。ゲームデザインの際に行う、そのゲームが面白いかどうかのチェックに“そのゲームが漫画化や映像化すると、盛り上がるシーンがちゃんとあるか”というのがあります。“会話の流れでのインスト”“考えていること全て口に出す”“視聴者の思考と同じ手を指す”など面白いボードゲーム動画に必要な全てを詰め込みました。

Q. ここだけのとっておきの話をください!



人生初のインタビュー掲載ということで“ろくろを回すポーズ”を全力で練習したものの特に使われなかったこと。もう一つは『シノミリア』というタイトル。ギリシャ語で“会話”という意味ですが、チップを使った“無言の会話”というゲーム性と“なんだかよくわからないけどカッコイイもの”という印象を与えたいという意図でギリシャ語にしています。コレ、初めて言いますが、実は、大好きな漫画『かくや様は告らせたい』の主人公の名前、四宮(シノミヤ)と似ている!というのがタイトル決定の決め手でした。

ゲームデザイナー

大塚 健吾 流



ギリギリカレー



ブックメイカーズ



シノミア

■ ボードゲームとは

『シノミア』の発表以降、何度かボードゲームデザインについての講師をさせていただいています。

その中で最も重要なこととして必ず最初に話しているのがボードゲームの定義についてです。

僕はいつもこう答えています。

「ゴメン、よくわかんねえ……。」

ボードがなくても、カードがなくても、スマホが必要でも、体を動かしても、冗談言い合っても、それらは同じようにボードゲームと呼ばれます。

“ボードゲーム”はそれだけ定義の広い言葉です。

同じく、“ボードゲーマー”とは『ジエンガ』のようなバランスゲームを楽しみたい人、大喜利などで気の利いた会話を楽しみたい人、『シノミア』のような心理戦頭脳戦を楽しみたい人、それ以外にも様々な楽しみを味わいたい人、その全てを楽しみたい人、そんな人達の総称です。

また、そうした求める物が微妙に異なる人達が集まって一緒に遊ぶイベントが“ボードゲーム会”です。

同じ言葉にそれぞれ別々のイメージがあれば意見が合わないこともあるでしょうし、様々な楽しみを求めるボードゲーマー全員が楽しめるボードゲームというも存在しないでしょう。

だからこそ、ボードゲームデザイナーとしては“オレにとってのボードゲームは○○。そんな感じで楽しい物。そう共感してくれる人がいたら嬉しい”という○○の部分を確認しておくのが重要です。

僕にとってのそれは、ボードゲームの第一印象であった“『カイジ』とか『라이어ゲーム』みたいな謎のゲームを大人が真剣になって駆け引きしてるあの感じを実際にできるヤツ!!”から一切変わっていません。

その“人と対面して遊ぶからこそその面白さ”をボードゲームデザインとして大事にしていきたいです。

過去の作品も一見コミカルでも全てそうした理想の元に制作していますし、その部分を明確なテーマとして打ち出した『シノミア』が多くの方に楽しんでいただき共感してくださっていることを嬉しく思っています。

■ 良いボードゲームとは

主に2点を。

・プレイヤーが勝ったときに「さすが俺様!天才ゲーマーだぜ!」
と思え、負けたときには「くっ!俺が未熟だったせいで負けた!」
と思える

・そのゲーム独自の楽しさがある

どちらかを満たすと良いですし、両方満たせばすげえ好きです。

1つ目は、ゲームに大事なのが“俺の手柄感”。

ボードゲームの主役は誰だろうプレイヤーで、プレイヤーの僕はカイジや秋山さんのように他の人にはできないような気付きをして。心理を読み切って、カッコ良く勝ちたいのです。

この“俺の手柄感”が不足すると、勝っても嬉しくなく、負けても悔しくないゲームになってしまいます(大喜利系で言うなら“ウケても〜”ですか)。

2つ目が、“独自のプレイ感”。

前述したようにボードゲームというのは本当に広い物で。だからこそ、どのボードゲームにも似ていない物もガンガン出るはずで。

最近観た映画の主題歌が“みんなが愛についていろいろ語ってるから、ラブソングってジャンルはもう荒野だよ!僕どうするよ?”という苦勞が伝わるものだったが、少なくともボードゲームは荒野じゃなくて、いくらでも語られてない面白さがあると思います。

そこで、今この雑誌を読まれている方は各作者のゲームを普通に遊ぶに留め、その考え方の方を参考にされるといいと思います。

僕はボードゲーム以外の事柄で、面白かったり、嬉しかったり、悔しかったりした感情をボードゲーム化できないかという思考で作り始めています。そして、それは“独自のプレイ感”に繋がるものであろうと考えています。SNSなどはその集合体なので、アイデアを考える際にはご自分のTwitterなどを読み直してみるのをオススメします。

■ プロモーションについて

『シノミア』は個人では特に、また全体通してもあらゆるタイトルの中でも、現在日本で最もプロモーションに力を入れたボードゲームタイトルの一つでしょう。

なので、たまに、スマートに(いけ好かない感じに)うまいことやってる人と思われることもあります。実際の僕は真逆の、とても泥臭いヘタレです。

「“今の日本でこういうゲームは売れない”とか、そんなもんはとっくに知ってたよ!けどさ、でも、だって……コレめっちゃ面白いじゃんかよ!!」

と泣き叫ぶデザイナーの自分がいて、ディレクターの自分が必死にジタバタ声かけて、比喻ではなく、祈るような気持ちで膝抱えてガタガタ震えていました。

作ることで売るとは全く別の技能で、ゲームデザイナーは面白いゲームを作ることだけ考えていて欲しくて、その為の面白い物を面白いと伝えられる人の方が圧倒的に不足しているように感じます。

そうした方が増えるといいですし、僕がご協力できることがあればひきさせていただきます。

■ カッコイイボードゲーマーとは

————— ボードゲームを真剣に遊ぶ人のことで。それ以外にはありません。 —————

シノミアは各委託店舗・ネットショップで販売中!
ゲームデザイナー大塚健吾氏のツイッターも要チェック!



@kengo6312



シノミア

検索

はじめに

筆者がゲームクリエイターとして活動する中で様々な方から「ゲームの作り方」について尋ねられました。その回答の一部をご説明します。

ゲームの魅力とは

今あなたが作るようとしているゲームの「魅力」とは何でしょうか。ゲームのどこに惹かれるのか、理解していないと魅力的な作品はできません。まずはゲームの魅力を構成している要素を分析し、次の四つの要素に定義します。

目標がある

これは何をやるゲームなのか。目標を定め、最初に提示することでプレイヤーはゲームの目的を理解します。勝敗、終了条件、行動に対する指針が必要です。

制限がある

突然の理不尽なプレイで「相手の勝利」とされては楽しいゲームではありません。プレイヤーの目標が容易く達成されることを拒む制限が必要不可欠です。この制限を乗り越え達成することで、ユーザーは魅力を感じます。

選択がある

制限を乗り越えるためには選択が必要です。無数の選択肢から決定し目標を達成することこそゲームの醍醐味です。試行錯誤の積み重ねにより、人はそのゲームに愛着を感じます。

現実的意味を持たない

魅力溢れるゲームには例外無く現実とは剥離した楽しさを持ちます。現実とは無関係の非日常への没入。それがあからこそ人はゲームという遊びに真剣になるのです。

筆者制作のゲーム“MAGMELL”を例にすると、お互いのプレイヤーに相手ライフを0にし、勝利するという『目標』を提示し、コストの支払いや魔石の色という『制限』の中、多種多様なカードからデッキを構築し、手札のカードをいかにプレイするか『選択』しながら、ファンタジーという【現実的意味を持たない】世界を味わえるゲームとして考案しました。上記のゲームの魅力を理解することで、よりゲーム制作に励むことができるでしょう。

君の求めるもの

プレイヤーはゲームに何を求めているのか。それを知るために、Magic the Gatheringの有名デザイナー Mark Rosewater氏の分析を理解し、あなたを含め、どのユーザータイプに向けたゲームを開発するか決定することは非常に重要です。この項目を理解することであなたの作品の方向性を決める助けになります。

	名称	求める要素	詳しい解説
体験の分類	ティミー	楽しさ 快楽	圧倒することに喜びを感じ、コミュニティで楽しく遊ぶことを目指す。未知の経験を楽しみ、予測不能な状況に一喜一憂する等、 楽しさの体験を重視するプレイヤー の総称。自身の快楽を重視し、気持ちよく遊ぶ手段を求める。
	ジョニー	表現 自己実現	誰も発見していない組み合わせを求め、さらなる奇抜なアイデアを探求し、独創的なデッキを好み、皆が捨てた物を発掘する。 ゲームに自己実現を求めるプレイヤー の総称で、自身の個性の表現を求める芸術家タイプのプレイヤーである。
	スパイク	勝利 力の証明	常に次の環境の最適解を求め、強いデッキを環境に合わせ最適化する。さらにメタゲームの理解に動かし、自身の技術を追求する。 ゲームに貪欲な勝利を求めるプレイヤー の総称であり、ストイックに勝利を求めるアスリートのプレイヤーだ。
デザイナーの分類	ヴォーソス	世界観 プレイヤー	カードの持つ世界観。特にイラストやプレイヤーテキスト（世界観を説明する、カードの能力と無関係のテキスト）を重視する。 カードそのものに価値を見出すプレイヤー の総称である。中にはプロモカードや好きなイラストのカードを集める者も。
	メルヴィン	ギミック メカニズム	カードのギミック。特に、新規性を持つギミックやハマるロジックに喜ぶタイプの カードの持つメカニズムを好むプレイヤー の総称。また、詰めパズルの要素や複雑なコンボを好むプレイヤーも一部存在する。

これらのタイプ分析は、1人のプレイヤーに対し1つしか当てはまらないということはありません。現に筆者自身、ティミーでありスパイクでありヴォーソスでありメルヴィンです。重要なのは、上記のことを理解した上で**どういったプレイヤーに向けたゲームなのか、ターゲットとなるプレイヤーが重視する要素をどのように取り入れるか**、ということです。上記を理解しどのような要素を入れるか決めることで、スムーズに制作を行えます。

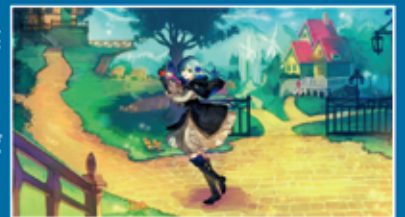
※参考：Timmy, Johnny, and Spike <https://magic.wizards.com/en/articles/archive/making-magic/timmy-johnny-and-spike-2002-03-08>
Melvin and Vorthos <https://magic.wizards.com/en/articles/archive/making-magic/melvin-and-vorthos-2007-05-07-0>

終わりに

以上が筆者の考えるゲームの作り方……とりたいところですが、実は前段階の記事となります。本来、ゲームの作り方を親切丁寧に懇々と解説したいところですが、紙面の都合、クリエイターを目指す皆様が必ず知るべき知識として、今回の内容をお送りしました。ゲームの魅力とはなにか、プレイヤーの求めるものは何かを研究することで自ずと喜ばれるゲームが開発できることでしょ。重要なのは要素を分析し、調査し、理解することです。プレイヤーの楽しむ笑顔を見ることこそが製作者の喜びなのです。

ここまで読んで頂きありがとうございました。この記事が読者の皆様の助けになれば幸いです。私が学んだなりに、ゲームのデザインについての考えを記しましたが、いかがでしたでしょうか。制作に関しての相談などありましたら是非ご一報ください。あなたと交流できる日をお待ちしております。

— 令和元年秋口の寒さに震えながら 山科文彦



執筆者の紹介



Name:山科文彦(やまなしふみひこ)
カードゲーム“MAGMELL”の製作者 / 半月堂代表取締役
「ブラフ」「リソース管理」の2点に重点を置いた作品を手掛けるボードゲームデザイナー。
SNSやYoutubeにて情報発信を行う傍ら、クリエイター同士の情報共有の場を提供している。
各種媒体にて現在ゲーム制作論を公開中。

Mail



Twitter



Youtube





今までクリエイターズでは思考的な「ゲームの作り方」を色々特集してきました。しかし、考え方は分かっていても実際に生産するとなると分からないことや不安が多く躊躇してしまいますよね。なので、ついに今回は編集者自らがゲームの印刷を頼むまで実際にやってみてその体験を記事にしました！

1. 作るゲームを決める

自身で作りたいゲームのコンセプトやルールの考え方は過去の冊子でもご紹介してきました。今回私が作るゲームは「ゲーム初心者でもカードを使って簡単にハードルの低いTRPG ライクなゲームを楽しめる」というものを作ることにしました。

ライトTRPG風協力探索脱出ゲーム「レガシーコード」

ゲーム2019秋
両日 B17にて頒布

- コンセプト…煩雑なルールが無い / 難しいロール(演技)無し / シナリオ制作のGM 必要無し / 1~4人で楽しめる / カードでMAP探索進行 & 育成 / マルチエンディング / …といった要素で制作しました。



2. 印刷会社・生産方法を定める

生産方法

ゲーム生産は、コスト的にどこまで実現可能なかも考えなくてはなりません。私の考えたゲームの場合は「カード・マップ・取扱説明書・箱・ダイス」が必要になります。

取扱説明書は簡単なルールなのでA4枚を自身で印刷し、ダイスはネットショッピングで大量に購入します。さて、問題は「カード・マップ・箱」のメイン資材になります。今回メイン資材を頼んだ印刷会社様は「江戸クリエイト」様です。

そして、なんと今回記事にすることも快くご許可を頂きました！

3. 印刷会社のプランを確認する

料金プラン

今回、江戸クリエイト様で頼んだ理由の一つとして、色々な印刷プランをお手ごろ価格でご用意して頂いており、そこからゲームルールなどを逆算的に作ったほうがコストイメージもつきやすいかなと思ったからです。例えばWEB上にあるものと・・・

【お得パッケージ】

- カード本体 = 1セット = 36枚まで
 - キャラメル箱
 - 説明書 (B4サイズ1枚) ※私はマップで活用しました。
- ※組み立て・箱入れ作業は自分でやる必要があります。

このプランは50セットで5万円(税抜き)という小ロットなのに手軽にゲームが印刷できちゃいます。1個1,500~2,000円で頒布すれば、十分に元は取れそうですね！同じプランで頑張って200セット印刷で9万円(税抜き)です。これなら1個あたりの原価が約450円なので、かなり安価に刷れることが分かります。他にも「標準」「豪華」「オプション」など色々なプランや副資材(ポスターやフライヤー)があるので、是非「江戸クリエイト」様のWEBSHOPページ内を確認してみてください！※価格やプランは2019年11月時点のものです。

4. ゲームと必要な資材を照らし合わせる

内容検討

さて、上記でプランを確認したことにより「36枚以内で遊べるゲームにしよう！」と考えましたがゲーム性としてそんなにカードが必要ではありませんでした。

※ちなみにたとえ27枚で印刷をお願いしても料金的には変わらないとのことでした。

そこで一つ、私の中である考えが生まれました――。

「1回で36枚印刷なら18枚のゲームにすれば2倍生産できるのでは・・・？」ただその場合、箱と説明書(マップ)の数量も2倍でお願いする必要があります。ですがそれはWEB上のプランにありません・・・。できるのか・・・？

流石にこれは直接、問い合わせで相談する必要があります。だが初心者にとって「印刷会社に相談する」というハードルはいかに高いか・・・。

5. 印刷会社へ相談する

直接相談

色々考えても入稿関連のことは初めてだと分からないことだらけ！何が出来る、何が出来ないのか？サイトを見て分らない場合は？そう、結論から言うと直接相談するのが最も近道です。実際にサイト上にある問い合わせフォームから連絡してみました！

- ・探索系のゲームを作ろうとしていて、カード18枚必要なんですが36枚印刷の中に18枚を2つ入れたいのですが・・・。
- ・箱は少し豪華にしたいのでキャラメル箱でなく、組立箱を2種にできますか？
- ・カードの裏って全種類別に出ますか？
- ・カードの加工って色々ありますがサンプルってもらえます？
- ・箱と取説だけ倍に生産ってできます？

などなど色々とお聞きしたいことだらけ！それを問い合わせしてみると、一つ一つ丁寧に教えていただきました！そして気になるカードの印刷見本もすぐ届きました！とっても気さくで話しやすく、もっと早く気軽に相談すれば良かったと感じました。

6. 見積もりをお願いする

見積依頼

さて、紆余曲折ありゲームで使う資材が決まりました！決まった資材を元に、サイト内の加工プラン等も照らし合わせながら見積もりをお願いします。

- カード50セット：ポーカーサイズ36枚 紙・紙厚/標準 両面フルカラー 抜き角丸加工
- 箱100セット：Wサイズ(2列用) 紙・紙厚/標準 片面フルカラー 身フタ組立箱
- 説明書100セット：紙・紙厚/標準 B4変形サイズ1枚 箱サイズ折加工仕上げ
- 外装：OPP袋別納

こういった感じで必要な情報を書いて問い合わせをしてみます。初めて見る単語も多いかと思いますが、サイト内のプランやオーダーのページ見ていたり、相談しているとなんとなく理解は出来るようになります。

今回の私の場合、ちょっと特殊な感じですがプランを見て「カードの加工はいらないけど、キャラメル箱じゃなくて組立箱がいいな」など用意されたプラン通りの組み合わせでない場合なども気軽に見積もりを相談してみると良いかと思います。

7. いざ入稿と納品

資材も見積もりも大丈夫な段階にきました！ゲームのカードデータ等を印刷会社へ入稿する必要があります。ある程度決まった段階で、印刷会社様からテンプレートを頂くことが出来ます。「カード」「パッケージ」「説明書」を頂いたデータに当てはめて作成していきます。この際、イラストレーターというソフトが基本は必要になります。(pdfデータでも入稿可能ですが、相談は必要になるかと思います。)入稿データに問題がなければ大体1ヶ月くらいで自分の手元へ納品されます！これで晴れて作品は完成です！

まとめ&感想

とにかくゲームの方針が決まったら早めに相談するのが良いと感じました。制作ゲームによってはプランやサイトに記載が無いものもあるかと思いますが、**親身で話しやすい雰囲気なので一度直接メールで問い合わせるのが手取り早く実際に対応できる範囲も広いようです。**平日なら直接打ち合わせも可能で、実際に私も直接行き、WEB上では分からない箱の事や生産の事も丁寧に教えていただけました！**社内にある印刷機でカードのテスト印刷も可能なので、納品後の「イメージと違う」が起こらないのが安心**でした！

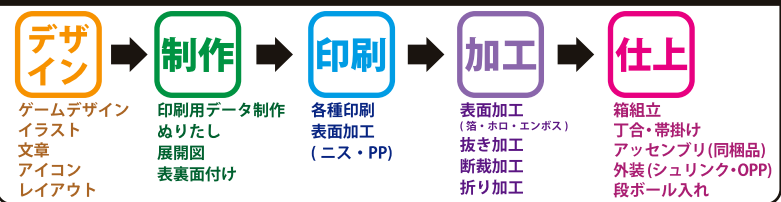
こちらの記事にご協力いただいた印刷会社様のご紹介！

江戸クリエイト株式会社 様

今回、快く記事掲載への協力を受けて頂いた「江戸クリエイト」様！ゲーム制作は実際に印刷してみないと分からないことが多く、初めての作品は何処から失敗しがちなことありますが、入稿までの工程として親切なやりとりをしていただき疑問点無く生産出来ました！**タイミングが合えば短期納品も可能**とのことなので、早めに相談だけでもしてみるのも良いかもしれません。メールでも直接の打ち合わせでも話しやすいところでしたので本当にオススメです！制作に対して親身に応援やサポートしてくれる雰囲気は価格以上の価値があると感じました。

遠方の方でもオンラインによる打ち合わせも可能とのことでしたので、安心して生産をお任せできるかと思えます。それ以外にも社内デザイナー在中なので**デザイン段階での相談や、制作段階からも相談可能**とのこと。初心者にもオススメ！

打ち合わせで聞いた「江戸クリエイト」様の生産手順と頼める事の一覧



お得な
キャンペーン
実施中!



クリエイターズを読んで頂いた方限定でキャンペーンを作っていました！**割引キャンペーンは江戸クリエイト様の公式ホームページを要チェック!**

WEB

江戸クリエイト

検索

【初心者や一般層向けゲーム対談企画】

初心者や一般層へ向けたアナログゲームについて、4つのサークルさんで対談していただきました！



久遠堂=久遠



カワサキ工場長=カワ



山科文彦=山科



ニルギリ=ニル

(敬称略)

そもそも初心者・一般層向けの定義とは

久遠：これは各サークルによって違いますよね？

カワ：初心者といっても色々ありますからね(笑)人狼やTRPGみたいなトーク系から入る人も居れば、カード、ボードゲームから入る人もいます。僕は『UNO』をやったことがあれば初心者なんじゃない？と思ったりもしています。

久遠：私は修学旅行で『UNO』とか『人生ゲーム』とかやって、「もうしばらく触ってないね」って人を初心者に定義して、そういう人たちに「もっとというんなゲームあるぞ！」って紹介してる感じです。

山科：「初心者向け」って言い変えたら「一般・大衆向け」って括りになるんじゃないですか。でも、そもそも僕らもVIPでもないし一般人じゃないですか。

久遠：それは確かに(笑)

山科：そういう定義で僕は自分を紐解いたとき、「TCG」ってシステムの好きな所がいろいろ思い浮かぶわけなんです。そういう「好きなシステム」を、まだ自分で分解できるほど触れてない人が初心者なんじゃないかって思います。なので半月堂の初心者の定義は「カードゲームに触れたことがない人」ですね。

カワ：トランプの大富豪をやったことがある、人生ゲームのルーレットを回したことがあって、そういうゲームのセオリーを知って上手くなっていきたいと思ってくれている人は、入口に立つ初心者って感じがしますね。

ニル：あとは、ゲームって慣れていくにあたって重いものを遊んでいくことが多いと思うんですけど、ずっと軽いゲームで遊んでるのが楽しいって方も居るじゃないですか。

久遠：それは確かに！軽い初心者向けのゲームであえて遊ぶのが好きな人に、「こっちの方が面白いから」って重いゲームを押し付けるのはしたくないですね。

カワ：そういう軽ゲーが凄く上手い人たちも居たりするし、別で考えるべきだよな。興味がある人、経験を積みみたい人を温かく迎える意味での「初心者」って文脈であってほしいよね。

久遠：より深い沼に辿りつくまでの遊歩道をつくるのが、私たちの仕事ですね(笑)

ニル：逆に軽ゲーよりも重ゲーの方が最初から好きな人もいたりしますし、そこは人を見るのが大事だと思いますね。

カワ：ルールがめっちゃ複雑でも見た目が楽しかったら入ってきたりもするし、入口は本当に無数に存在しています。初心者の定義っていうのは本当に難しい。

久遠：サークルさんがそれぞれ定義している、「私はこの人たちに売りたい！」っていうターゲットに入っていない人たちが初心者とも言える？

ニル：このお話を聞いてからあれこれ考えてみたんですけど、僕の中での初心者代表って「僕の妻」だと思って。妻はデジタルゲームは好きな反面、ボードゲームにはあまり関心がなくて、よく厳しい言葉を頂くんです…(笑)

久遠：それはつらい(笑)

ニル：そうなんです(笑) そんな妻が面白がりそうなゲームを無意識に考えているので、僕にとつての身近な初心者って彼女なんだと思うんですね。それで、そういう人たちが話題になってたらそういうゲームにも興味を持つんですね。

久遠：「ニュースで取り上げられてたからジェリカフェに行ってみよう」みたいな人たちは初心者も含めても良さそうだけども、むしろそういう人たちを引きずり込むために私たちがいる(笑)

カワ：そういう人たちがゲームを始めるのって難しいんですね。僕が始めた時も初心者が何人か集まって、ああでもないこうでもないってゲームを読み解こうとしてました。思えばあれが趣味としてボードゲームを始めた瞬間だったように思いますね。

久遠：この話題はそのまま議題2に行けそうなので、移行しますね。

カワ：進行上手ですね(笑)

初心者・一般層に訴求するための工夫など

久遠：ウチは「全くゲームに触ったことない人が読んで読み解けるルールブック」を意識しています。カードは『ドロー』じゃなくて『引く』だし、山札の捨て札の概念もカードに触ったことのない人にはわからない。だから取説には「ゲームを始める前の準備」の項目に「カードをよく混ぜます」から書いてます。シャッフルじゃない！(笑)

カワ：私も図で「プレイヤーがカードを持っている様子」みたいなのを入れていますね。『山札置き場』『捨て札』もルールで名前を付けちゃって解りやすくしてます。

ニル：あまりゲームで遊ばない女友達と初めてボードゲームをやった時、専門用語が出る度に機嫌が悪くなっていくんですよね。『フエイズ』とかでも……

皆：ああ～

カワ：2、3個出てきちゃうとね(笑)僕は女の子に「怖い」って言われたことがありますね。持っているカードを見せて「これどうするの？」って聞けないから、何か間違えて「お前そんなことするの？」って言われるのが怖い。

ニル：ゲーマーはそういう「手が多いジレンマ」を楽しむ人が多い気がしますけれど、初心者にはそこが怖いんですね。

カワ：なので、「わかりやすい二択」にしてあげたくて、ゲームを作る時は、セオリーが選びやすいように心がけています。

山科：初心者がまず「このゲーム面白そう」って入ってきてくれる時のやる気メーターを10にしてきてくれるとして、そこから「選択」をさせられるとやる気メーターってどんどん下がっていくんですね。何もわからない状態だから、ジレンマも楽しくない。ただ否定されるので、否定されてまでこのゲームやりたくないな…って思われるんです。

久遠：それ言われたことある！(笑)

山科：これってレベリングデザインの問題で、テレビゲームは電源を入れてとどろきボタンを押すだけで敵を倒せるので「凄！もっと敵を倒してみたい！」になるんですけど、入った途端に字を読まなきゃいけない……妻が解らないんです。例えば理科の勉強をしてたら「モル」って単位が出ますが、これが解らないと話がさっぱり理解できません。さっきの専門用語を廃したりするのはこれと一緒に、レベリングデザインに必要なことだと思います。

ニル：確かに、コンピューターは敵を倒すとレベルが上がって、解りやすく褒められますけれど、ボードゲームはそれが相手に委ねられますもんね。

久遠：全員が初心者だと、どれがすごいプレイなのかかわからず褒められにくいしね。

山科：教える人が居なくて、褒められなくて最初の入り口ハードルが上がるなら、例えば箱に漫画を付けて「まずはこのシーンを再現してみよう」とか目標を設定すると、導入にいいゲームになるんじゃないかなと思いますね。

久遠：最近はプレイ動画を上げて導入にする方が多いですね。私が最初にカードゲームを作って、女の子たちにテストプレイを頼んだ時は「カードの形をしているだけで嫌」って言われたんです…(笑)彼女たちにとっては、「カードを使って遊ぶ」ってこと自体が、教室の片隅で行われる怪しげな儀式なんです。でもそれでこんなに楽しい遊びを知らないのはやっぱりもったいないと思って、カードのデザインを丸くしてみたら全然反応が違って(笑)

山科：とっつきやすさって、自分たちがターゲットにしてる層に合わせるべきで、昼休みに教室の片隅でやってた層に向けるか、それを横で見ていた層に向けるかで、そこは調整していくべきですね。

これから初心者・一般層向けゲームを作りたい人へのアドバイス

カワ：私個人としてはやはり『UNO』が好きなので、カードの種類、情報量を少なくしてとっかかりやすいようにしていますね。カードについて悩まないようなシンプルさを心がけています。

山科：初心者には「イラストとルールの整合性」を伝えたいなって思うんですね。イラストには情報量が多いので、ゲーム的な性能としっかりリンクしてる方がいい。「かわいい女の子がでっかい武器を振り回すのが好き！」っていう人が居たら、それも良いとは思いますが、やはり強いカードには強そうなイラストが描いてあるのが、解りやすくとっつきやすいゲームかなと僕は思いますね。

カワ：奇抜にやりたいなら、そういうコンセプトのゲームにすればいいんだよね。

久遠：ボードゲームのアートワークをされる長谷川登鯉さんも講習会で同じことを仰ってました。「ゲームに関係のないストレスを減らす」のが大事だって。「読む」ではなく、「見て」解るようにするのは初心者にはありがたいですね。

カワ：ポスターのデザインなんかと同じで「見やすい」のセオリーは勉強になりますよね。

山科：僕は『MTG』のデザイナーの記事を参考にしたりするんですけど、やっぱり何年も続いているジャンルなので、「ユーザーに情報をストレスなく与えるノウハウ」がめっちゃ蓄積されてるんですね。新しいゲームを作る方はそういった先人の知恵にどんどん目を通してほしいと思います。

久遠：みんなの自分のイチオシを紹介してますね(笑) 目標とするジャンルが定まったら、そのジャンルの先人のアイデアを真似るのは大事ですね。そのまま出

したら問題ですけど。

カワ：ちゃんと模倣したら、逆に個性的になると思いますしね。「俺ならここはこうするの」って部分を突き詰めていけば新しいコンセプトになるし、インプットがないとアウトプットは難しいです。

久遠：そうですね！知らないで作って被っちゃったじゃ悲しいですね。先人に軽率に聞いてみたらいいんだと思うよ、みんな教えたがりなんだから（笑）

カワ：僕もやってますけれど、今なら座談会とか個別指導で教えている人とかも居ますしね。

三ツ：でも模倣の仕方が解らない人はどうしましょう？僕はいろいろ遊んでみて全然インプットが増やせなくて、遊び方が悪いのかって悩んだりしました。

カワ：遊び方に良い悪いはないと思いますけれど、僕はとにかくメモします。私は『サンボトベレベルク』ってゲームが好きなんですけど、このゲームでは結構細かいお金がもらえて、それをやりくりしてお買い物するのが楽しいんです。なので「おかいものたのしい！」だけをメモして模倣する。楽しさのコアだけを完全模倣すれば、丸パクリにはならないです。そうしてストックしていけば別のアイデアとくっついて新しいゲームになる。けれど自分以外にこのくっつけ方はしないので、オリジナルのゲームになるんです。

久遠：私はみんながやってる事をモチーフに考えてます。これは「ババ抜き」の逆にカードを人に押し付けるゲームです！』って言えば、詳しくない人にも伝わるんですね。それで「丸くてかわいいカードだったらケーキとか書いてあったらカワイイ」+「それを相手に押し付けるゲーム」=「ケーキを押し付けて相手を太らせるゲーム」ってくっついていき『ケーキパイキング！』になったんです。

山科：くっつけるアイデアの注意点として、「自分のアイデアは誰かがもう考え出したエラーかもしれない」って意識は持っていてほしいと思います。自分が遊んでほしい相手にはそのエラーを感じられて劣化コピーになってしまう。けれどそのゲームは、訴求先を変えたら喜んで遊んでくれる相手もいるかもしれない。そういったマーケティングの研究はちゃんとしていかないと、良いアイデアが潰れてしまうと思います。

久遠：そういうのはよくありますよね。例えば『マグメル』は、こういう「かわいい女の子のカード」を元々遊んでいる人に向けている訳じゃないですか。そういう

人たちにニルギリさんの『曖昧フェイバリットシングス』をオススメしたら「かわいい女の子」繋がりで受け入れられるかもしれないですね。「システムが違ったな」って受け入れられない可能性ももちろんありますけれど。

山科：昔『ドミニオン』を模倣したゲームがいっぱい出てましたけれど、システムの面白さはそんなに変わらない中で、イラストとかで需要が分かれたもんですね。

カワ：そういう模倣って元のルールをリスペクトしてるかが大事だと思います。論文の引用と同じで「〇〇さんのこのゲームにこれに影響されました」「それを発展させました」でお互いを高め合えると思いますし。

山科：「あなたのこれを見て僕はこれを作りました！」なんて言われたら、凄いエモい話だと思いますしね。

カワ：悪意さえなければ大丈夫だよな。「カードを引く」のだって言っちゃえば誰かのバクリなわけだし。悪意を持っての模倣から人を守るルールは必要だと思うけれど。

久遠：という訳でこれから作る人は先人の知恵をどんどん聞け！真似られるということは、それだけいいゲームってことだし！

山科：リスペクトはいいぞ！

対談参加者のゲーム紹介

白詰草の庭・新版

久遠堂 (@kuondou)

ゲーム 2019 秋
土日 R63-64

白詰草の花束を奪い合い、あの子よりも大きな花冠を作りましょう。

お互い 0~9 のカードを持ち、相手から同時にカードを引いたら、手札のカードと組み合わせで公開するだけ。

数字の合計が大きかった方の勝ちですが、4 のカードが含まれた時だけは合計が小さい方が勝つ特殊なルールが…。

可愛い見た目と裏腹に、どす黒い探り合いが楽しい初心者向けゲームです。

2人用・5分～・8歳～/イベント価格 ¥2000

R-ECO (アールエコ)

カワサキファクトリー (@kawasakifactory)

ゲーム 2019 秋
土日 E13-14

アメリカ、ドイツ、オランダで海外版が発売され、ドイツのカードゲーム賞で入賞したカワサキファクトリーの出世作、『R-ECO』が、TANSAN アートワークでリニューアル！

ゴミを回収してリサイクルし、報酬を稼ごう！手札のやりくりが苦しく楽しい、ジレンマ感満載のカードゲームです。

2~4人用・30分・8歳～/イベント価格 ¥2000

MAGMELL

半月堂 (@hangetsudo_game)

ゲーム 2019 秋
土日 A13

MAGMELL は 2 人用の魔法決戦型カードゲームです。主人公ウィスカ・アリアンロッドが旅する世界 MAGMELL において貴方は 1 人の魔法使いとなります。この世界の事柄が記録されている書物「魔導書」を用いて相手魔法使いと戦うこととなります。今弾の独立拡張のメインである「幻色の魔法」3 人の剣士をそれぞれ使いこなし勝利をつかみましょう。この世界はあなたという魔法使いの誕生を待っています。

※独立拡張とはランダム封入でない形式の販売方法になります。このセットを購入することですぐにゲームを遊ぶことが出来るため、TCG の中でも少し異色の形式となります。より参入しやすい形式となっておりますので、何卒よろしくお願い致します。

プラネットプラント

すめめデイズ (@surume_days)

ゲーム 2019 秋
土 N25-26

「味のあるまいにちを」というモットーのもと活動する 5 人組のサークルです。最新作は「プラネットプラント」、中量級の拡大再生産で、様々な花を育ててコンボを決めるゲームです。

メンバーごとに作品を制作する体制をとっており、他人の価値観を自分の手札にしてトリテを遊ぶニルギリ作『曖昧フェイバリットシングス (第 2 版)』もゲームマーケットにて発売中です。

また、ニルギリはボードゲームの展覧会「これはゲームなのか? 展」の主催も務めており、去年第一回ではプレイに一年間かかる「一年生ゲーム」を出展しました。自分でもプレイした結果とても新しい体験を味わい、なんとかそれを残したくて note にまとめました。「一年生ゲーム note」という検索ワードでぜひ探してみてください。



80's アノコロの俺ら Anokoro no Oera vol.1-3 -10's



vol.1 80~90年代バック



vol.2 90~00年代バック



vol.3 00~10年代バック

ルールは、ホビーのできごとを時系列に並べる、それだけ！



このゲームは、80年代～10年代に青春時代を過ごした人たちにに向けたカードゲームです。各カードにはホビーその他に関するイベントが書かれていますので、発生日月を予想して順番に並べていきます。

クイズゲームとして本気で勝負することも出来ますが、オススメは同年代の方とアノコロの思い出を語りながら遊んでいただくプレイ方法です。

このゲームが、あなたの【アノコロの俺ら】の熱き想いをよみがえらせる一助となれば、幸いです。

シリーズは3作品で、それぞれ収録された出来事の年代が異なります。(カード重複なし)
迷ったら10代を過ごした時期を遊んで頂くのがオススメ。年代を混ぜて遊ぶことも可能です。

★vol.1 80年代から90年代前半(『ファミコン』『ビックリマン』など)
★vol.2 90年代後半から2000年代(『初代PS』『鋼の錬金術師』など)
★vol.3 2000年代から2010年代(『モンスター』『おそ松さん』など)

ゲームマーケット2019秋
@nakamarunrun
土日 J06

WEB
熊熊飯店公式サイト
<<https://kumagumahantenjmdo.com/>>

「アノコロの俺ら」制作者の熊熊飯店さんにお話を伺いました！

回答者
熊熊飯店 店長



●なぜこのゲームを作ったのですか？

ゲームの形をしていますが実はこれファンレターなんです。
「僕の好きなものを知ってほしい！」このゲームを作った理由はそれだけです。
シリーズ合計で300個の作品を収録しましたが、全部心中しても良いくらい好き(笑)。でもファンレターなんで一方的に想いをぶつただけなんです。あわよくば同じ趣味の人と繋がれば良いなって、軽い気持ちで。ところが初版をゲームマーケットで頒布したら開始30分で売切。新作アンケートでは100以上のゲームから6位を頂いて。事の重大さに冷や汗をかきました。しかも最近ゲームに入っている『スレイヤーズ』の神坂先生にまで遊んで頂けて。「わわわ！本当にファンレター届いちゃった」って。冷や汗どころの騒ぎじゃない(笑)。

●ゲーム企画の立て方や作り方の考えを教えてください！

- 1：楽しいものに触れる。
- 2：その情報が、自分の中で醸成されるのを待つ。
- 3：ある日、突然に凄いゲームを思いついて作る。以上。

求められている答えが「コレジャナイ」ってことは分かります(笑)。でもものづくりのひとって理詰め派と思いつき派がいますよね。僕は圧倒的に後者なので、本当にこんな感じで作ってます。

楽しいものに触れると自動的にアイデアが生まれるの？ゲーム100個遊んでるけど思いつかないぜ！って懐疑的な方も、中にはいると思います。その人のタイプもあるから全員当てはまるか分からないけど、少なくとも僕は「作ろう」って気構えてるうちはアイデア思いつかないですね。「作ろう」の意識の間は分析的なんです。このゲームの面白さは、って目をキラキラさせて探して自分の作品に結び付けなきゃって凄く苦しい。そんなところにエネルギー割いたらアイデアを思いつくエネルギーがなくなる。分析で楽しいゲームが作れるタイプのひとはそれで良いです。でも、僕はそのタイプじゃない。



ではどうすればいいか。「作りたい」にシフトする。「作りたい」って心の底で思えると不思議ですが意識しなくても脳が勝手に面白さを分析してくれるし、情報整理もしてくれる。そしてある日突然、勝手にアイデアがアウトプットされるんです。そんなオカルトあるかいなって思うかもしれませんが、同じようなこと皆さんやっていると思います。

例えば「肉喰いたい！」って思う日はネットサーフィンしても普段うるさいだけの焼肉のパナー広告に目がいきませんか？これ無意識での情報の選別です。

「〇〇したい」って心の底から思えると、あとは脳が勝手にやってくれるんです。

●これからカードを作る方へアドバイスを！

感覚で作る人間なのでアドバイスなんておこがましいんですが、僕の作り方を真似するならどうやって「作りたい」って心底思うかです。

「作りたいって思え」って、自分に言い聞かせてもダメ。まず楽しくゲーム作りしているひとと知り合いになる。そして試作品はとにかく褒めてもらう。成功体験が「作りたい」を生みます。

でもね、あなたのゲームは求められてると思うんです。ひとり1つくらい得意分野があるでしょ。それをテーマにゲーム作ったら、絶対面白い筈だから！





インディーズボードゲ業界に革新を！

「amazon 委託販売というサービス」

Glory's Works による amazon 委託販売 を
利用して気軽に全国販売しましょう！

我々にご相談頂けましたら、「面倒な手続き」「月額利用料」「バーコード取得」が全て不要です！
手数料は販売数 1 個につき、「10% + amazon 手数料 10% + 送料 (約 400 円〜)」となります。

●amazon 出品までの手順はたったの3ステップ！

- ①販売許可申請書の記入 →バーコード免除申請に使用します。 サークル名登録など。
 - ②商品登録情報の提供 →品名、価格、説明、サイズ、画像など。
 - ③Glory's Works への納品 →amazon コードの添付を行い amazon 倉庫へ納品します。
- ご質問や相談、お申込みはメールまたは Twitter の DM にてお受けしております。

メール：glorys.works@gmail.com Twitter はこちら @Lotus_Glorys

Hack Stuck / ハックスタック



簡単だと悩ましい!?
2人用ボードゲーム

ネット購入ページ
はコチラから →



@Lotus_Glorys

RED OUT ページ



ゲーム制作から amazon 販売の委託を行っている「Glory's Works」さんにインタビュー！

回答者: Glory's Works 様

● ゲームのアピール方法の考え方を教えてください！

とにかく興味をもって頂けるよう工夫をします。「RED OUT」の時はカードの厚さとキャッチコピーにこだわりました。「たった5枚の心理戦」というワードはゲームの特徴でもあります。同時に「たったの5枚で心理戦ができるの？」という疑問を抱かせます。この疑問は興味となり人を引き付け、手に取って頂いたときにカードの厚さに驚いて頂けます。他作品に関しても「目を引くコンポーネント」にしてみたり、画像や動画で「欲しい」と思ってもらえるよう試行錯誤しています。どんなに面白いゲームでも手に取ってもらえなければ楽しんでもらえないのです。

● amazon でも取り扱いがありますが、我々でも可能ですか？

むしろ皆さんもどんどん amazon で販売してほしいです。

【自作ゲームを売る場所はゲームマだけじゃない！】

→ ターゲットを即売会から amazon スタンダードを目指して誰でもインディーズボードゲが気軽に amazon で買える生活を。

【全国流通でインディーズボードゲ業界を変える！】

→ amazon で販売できるのが前提なら、制作数を増やすという選択ができます。100 個だけ作るとなると制作単価が高くつきますが 200 個、300 個となると制作単価は落とせます。増版 100 個つくるなら最初から 200 個作った方が断然安いのです。今や日本全国ではなく世界各国まで配送してもらえる amazon で販売チャンスを掴みましょう！

【全国ボードゲファンの「欲しい」を解決！】

→ 製作者自身がマーケットを拡大していくのが大切です。即売会でしか手に入らないけど、そこへ行けないという声をよく聞きます。ユーザーは通販で買いたいけど、よくわからないサイトに個人情報の登録は嫌だったり面倒だったりする方もいるようです。

ボードゲ製作者ならではの悩み「生産数」「販売」「コスト」の問題を我々と克服しましょう！
Glory's Works では amazon 委託販売のご相談を受け付けております。
気軽にご相談くだされば、10 個からでも簡単な手順で amazon 販売が可能です。
Twitter の DM やゲーム会などで気軽にお声かけください！
Twitter：@Lotus_Glorys メール：glorys.works@gmail.com

※掲載情報は 2019 年時点での案内です。受付条件は変更する場合があります。(クリエイターズ編集)

●これからゲームを作る方へアドバイスをお願いします！

私ゲーム作ってます！こんなゲームですよ！とアピールしましょう。商品は認知してもらわないことには存在していないのと同じです。即売会やイベントに出展する！ amazon で販売する！と何度も情報を発信していきましょう！
そして活動を続ける為にはお金の計算も大事です(笑) コスト、価格、販売費用から新作の製作費まで考える必要があります。



ボードゲーム初心者でも楽しめる
正体隠匿脱出カードゲーム!

気付くと、あなたたちは赤い扉が無数にある赤い屋敷の床に倒れていた。ここはいったいどこなのか？ 周りの見知らぬ人々は誰なのか？ 場に伏せられた赤い扉のカードを1枚ずつめくり、銀の鍵を3枚集めて脱出を目指します！でも、殺人鬼の鍵を見つけてしまったら、あなたは自分が殺人鬼であったことを思い出します・・・！果たしてあなたたちはこの赤い扉の屋敷から生きて出ることが出来るだろうか…？

ゲームマーケット2019秋にて
発売予定!



赤い扉と殺人鬼の鍵 ブラック・メイブ

ゲームマーケット2019春で好評だった『赤い扉と殺人鬼の鍵』の続編！カード枚数は倍に増え、「殺人鬼の斧」、「秘密の抜け穴」など新規カードが多数登場！難易度も前作の4段階から40段階へパワーアップ！これ単体で遊べますが、前作と混ぜて遊ぶことも可能です！前作を楽しんでいた方へ新たな死のゲームをお届けします！

星屑の彼方で



1時間で遊べるポケットマダーミステリー第1弾！遠い星へ向けて航行する宇宙貨物船ブルースワン号の船内。響く5人の男女が冷凍睡眠から強制的に目覚めさせられた。鳴り響くサイレンと赤く点滅する警告ランプ！この船内で何が起きているのか？乗員はみな異星人で言葉も文字も通じない！生き残りを賭けた宇宙サバイバルが始まる——！



ヴァノスギア：ノクターン

トランプとキャラクターカードで戦う対戦型カードゲーム『ヴァノスギア』シリーズ第9弾！今作では、お伽話の住人たちがゴーストとなって現れ、夜の支配権を掛けて戦います！新規のキャラクターは17体登場！捨て札にある絵札の数を参照する新システム「夜層」によって、さらに熱いバトルが繰り広げられます！

魔女の呪いと宝石の花



全カードがキラカード！インスタ映え間違いなしのキラキラ協力パズルゲーム！魔女の呪いで色を失った少女を救うため、プレイヤーは妖精となり魔法の力を持ったカラフルな宝石の花を作っていきます。4人まで遊べて、一緒に魔女の呪いに挑む協力ルール、花の得点を競う対戦ルール、1人で遊べるソロプレイルールも収録！

独占インタビュー!

ゲームマーケット2019春にて100人以上の行列を作り、開始10分で完売して話題になった『赤い扉と殺人鬼の鍵』！その後も追加生産されるたびに納品即完売となっている人気作ですが、どうやって作っているのでしょうか？

最近の国内ボードゲーム市場の傾向として、同人・商業問わず、タイトル数が非常に多くなり、各メーカー様も1本1本の利益を出すために高価格帯へシフトしているように思います。しかし、皆さんご存知の通り、近年のゲームマーケットの参加者数はライト層を中心に大きく増えており、その層が求めているものと上記の方向性は真逆です。手に取りやすい価格・サイズで、分かりやすく、短時間で手軽に遊べるゲームが求められているように感じています。そういう、ボードゲームをはじめたばかりの人たちにとって遊びやすく、ベテランもそういった人たちが遊ぶ際に勧めやすい入門用ゲームとして『赤い扉と殺人鬼の鍵』は重宝されているようです。オズプランニングは、低価格のポケットボードゲームシリーズを拡充し、ボードゲーム市場により多くの新規層が入ってきてくれるよう努めていきたいと思えます。次のゲームマーケット2019秋では、以下の4本を発売予定です。

永久保存版!? 新作のヒントになることを
まとめてお聞きしました!

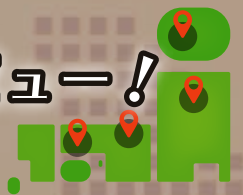
ゲームを成功させるために考えたこと、その時の脳内をより多く教えてください!

『赤い扉を成功させるために考えた50のこと』

- 企画について
 - 人狼で嫌な思いをしてトラウマになってしまった友人を楽しませられる正体隠匿はできないか？
 - 初心者が正体隠匿ゲームを楽しめない原因は何なのか？
 - 自分が正体隠匿ゲームの何を面白いと思っているかを分析
 - ターゲットを細かく決める(リアル脱出ゲームや人狼、クトゥルフを楽しんでいる人...)
 - みんなの頭の中にある、よくある映画やドラマのシーンをどう再現するか考える
- ゲームデザインについて
 - ゲームシステムが体験になっているか？(赤いカードをめくる=赤い扉を開けて探索)
 - プレイ時間をどのくらいにするのがベストか？
 - 何度もやりたくなるような工夫を考える(難易度設定など)
 - ゲームシステムがすんなりと納得できる世界観設定か？
 - 殺人鬼を証明する印は本当に必要か？(無い方がサクサク遊べる?)
- タイトルについて
 - タイトルをTwitterで検索して他に引っかからないか？
 - タイトルをGoogleで検索して他に引っかからないか？
 - タイトルをJ-PlatPatで検索して他に引っかからないか？
 - タイトルから世界観をイメージできるか？
 - ゲームシステムの特徴をタイトルで伝えられているか？
- 説明書について
 - 読みやすい文字の大きさ・フォントか？
 - 説明書を折る際に、テキストの段の間に折り目がくるか？
 - 生産しやすく、箱に収まりやすいサイズか？
 - 裏面にゲームの説明漫画を入れられるか？
 - どうプレイすればさらに楽しめるかと伝えられるか？(オススメのBGMなど)
- 仕様確定・収支計算
 - 無理の無い生産か？(赤字にならず、在庫も残らない数量)
 - カード、箱、説明書など資材を分けて生産した方が良いか？(質・価格)
 - ヒットした場合、再生産しやすいコンポーネントになっているか？
 - イラストレーターさんにしっかりと還元できる収支になっているか？
 - 安っぽくならない、高級感のあるコンポーネントか？
- パッケージについて
 - 自分がグッとくるイラストレーターさんを見つける
 - 自分がグッとくるデザイナーさんを見つける
 - スケジュールのガントチャートを作り、各クリエイターさんの制作時間を確保
 - デッキケースに入るサイズで、ゲーム会に持っていきやすいサイズか？
 - パッケージ裏面に入れるカード画像はゲーム世界のビジュアルと雰囲気は伝わるものか？
- テストプレイについて
 - あまりボードゲームをやらない人も遊んでももらって感想を聞く
 - 問題がシステムによるものなのか、そのテストプレイ時の運によるものか精査
 - 1枚1枚のカードを入れる理由、その枚数の理由を精査
 - 自分が企画時に考えていた「体験」が再現できているか確認
 - プレイヤーがどこでどのように感情を動かすか観察
- 入稿前について
 - 読みやすいテキストを検討(ターゲットが普段遊んでいるゲームのテキスト文法から検討)
 - 読みやすいフォントを検討
 - 誤字・脱字がないか？(校正は人を変えて5回やる。それでも誤字は出る！)
 - CMYKやレイヤーの統合など間違っていないか確認。間違えたところは次回以降のためメモ。
 - 念のため入稿データを一度プリンターで印刷して、テストプレイにかけてから入稿
- プロモーションについて
 - インフルエンサーに宣伝協力をお願い
 - 自分がグッとくる漫画家さんに説明漫画を依頼
 - 他のゲーム作者さんと相互レビューを実施
 - ボドゲーマにゲーム情報を登録
 - クリエイターズの広告枠を購入
- 販売について
 - ブースは5秒見てどんなゲームか分かるように説明漫画をA3サイズで掲示
 - B2ポスターを貼れるパナースタンドを購入
 - どのサイズのサークルか分かるようにサークルロゴを大きく掲示
 - もしも行列ができた場合に備えて最後尾の看板を用意
 - 在庫が出ないよう、委託販売を相談

遠方に拠点を置いても大活躍な方々へのインタビュー！

Q. 都内イベント以外ではこういった活動をされていますか？



ゲームマーケット2019秋
土日 D1-2

カインゲームズ

@Gang_Para

基本的に SNS を通じたコミュニティ作りを行っています。流行っているゲーム会同士をつなげ、それぞれ出向いてみたくなるような仕組みを作りました。
特に、オリジナル名刺やオリジナルカードの受注生産を行ったところ大反響があり、今ではそれが当サークルの主力商品となるほどです。
今までで行われた公式イベントで最も大成功したのは富山県の奥地にある温泉での一大イベントで、60名もの参加者が集まり、温泉旅館を全館貸切にして大賑わいとなりました。花火やカラオケなど、ゲーム外の催しも非常に喜ばれ、ただのゲームイベントではなく、本当にコミュニティイベントとして成功したと思います。

昨今ゲームイベントは初心者お断り、根暗の多い、結果的に業界を衰退させる状態になりがちなどところを、うちは打破することに成功し、純粹に人と人の出会いと化学反応が愉しめる他に類を見ないゲームコミュニティになったんじゃないかと思っています。今後も当サークルはゲーム界限には異質の領域を確立して独自展開を図ってまいりますので、是非とも一度足を運んでいただければとおもいます。



カインゲームズが送る超大作(自称)、交渉と恐喝のカードゲーム "GANGSTER PARADISE" シリーズは累計 5000 セット以上販売の話題作(自称)。最新作 "GANGSTER PARADISE Requiem" はこのゲームマーケットで全国流通版となって大デビューします!! 他に類を見ない自由さ、ロールプレイが盛り上がるテーマ性、そしてなによりも過激で野蛮なテイストが、間違いなくあなたのゲームライフを一変させるでしょう。私共はあなた方を死んだボスの跡目に握るべく、一流のギャングとして育て上げます! あ、良ければこちらの死亡保険にも入っていただければ、と……。



クロユニ製作委員会

@esuperant

基本的には、インターネット上でのみ活動しております。
カードやルールの紹介を行う【HPの運営】、ルール解説や対戦の様子を物語にした【動画の投稿】、カード対決を題材にした【小説の連載】等を行っています。
しかし、当企画の最大の特徴は【VR上での活動】でしょう。
バーチャルキャストという VR ソフトと当企画が開発したソフトを使うことで、VR空間内で対戦を行うことが可能です。
これにより、遠方にいるユーザー同士がデッキを持ち寄って1つの空間でゲームを楽しむことが可能です。

VR空間内で直接会って対戦することで、デジタルカードゲームの画面を通したそれとは違い、まるで実際に会って遊んでいるかの様なアナログゲームならではの生のコミュニケーションを楽しむことが出来ます。
遊び方の解説も兼ねて、週に1度程度の頻度で【VR対戦会】を行っていますので、対戦相手に困った人でも必ず遊べるようにしています。
また、カード内のキャラクターの3Dモデルを用意することで、召喚したモンスターを実際に目の前に出現させることができるので、将来的にはアニメさながらの視覚演出のある対戦も可能かもしれません。(宣伝画像内のゴレムの3Dモデルはファンの方の作品です)



「クロス・ユニバース」はデッキ構築型2人用対戦カードゲームです。
カードを通して異世界にアクセスし、その世界のモンスター・魔法・アイテムをこの世界に呼び出して戦います。
お互いのターンを交互に繰り返す、手札のユニットやスペルを使って相手のライフポイントを先に0にしたプレイヤーが勝利です。
また、戦いの際にはデッキの好きなカード1枚をパートナーにしますので、お気に入りの1枚と共に戦うことができます。
カードの総種類数は300種類以上(順次追加予定)で、自分だけのデッキを構築可能です。

ゲームマーケット2019秋
土 R39

Red i Games

@redigames628

地元(新潟県上越市)でボードゲームサークルの部長をやっている(現在は後任に変わりました)ボードゲームのイベントや大会の運営などを行っています。
また、私がボードゲームにハマるきっかけになった「カルカソンヌ」では日本選手権などにも出場させて頂いています(*´ω`*)

個人では県内外のイベント参加やゲーム製作者同士の集まりなどにも参加させていただき意見交換やテストプレイなども行っています。職場などでも知り合った方とのコミュニケーションツールとしてボードゲームをして交流を深めたりしています。



画像の「Risk of drug~クスリのリスク~」は私が初めて制作したゲームで対戦相手の手札を当てる「手札推理ゲーム」です。
対戦相手のクスリを自分の使い魔に試飲させて正解を探っていくのですがクスリはなんと『毒薬』! 使い魔を死なせてしまわないように早く当てあげましょう!
また、クスリの成分は正解に近づくほど毒性は強くなっていくのでどこまで踏み込んでいいかを考えるチキンレースの要素も含まれます!
イラストにはこだわり、イラストレーターのエモイラさん(@emoillu)に依頼してキャラクターの魔女のコンセプトなどをしっかり打ち合わせし描いていただきました。出来上がりのイラストがステキすぎて「イラストに負けないルールを仕上げなければ!」と頑張って作ったのでみなさんにプレイして頂き楽しんで貰えたら嬉しいです(*´ω`*)

ゲームマーケット2019秋
土 K35-36

CLUB BLACK

@clubblackTweet

北海道で今年から開催されております北海道ボードゲ博に参加しています。大盛況でございました。北海道以外からも来てくれる方々も居て嬉しい限りです。他にも地下歩行空間での出店やワンフェスタ等、ボードゲームを知らない方々にも知って頂けるようにボードゲームとは関係の無いイベントにも精力的に出展しています。
商品は可愛いキャラクターを扱っておりまして小さな子供やボードゲームに触れたことの無い女性でも入りやすくシンプルで奥深いゲームを作成しています。昨今では趣味の合う友人やパーティー等で楽しんで頂く事も多くなったと

思いますが、親子で家庭の中や女子会等で遊んで頂けるゲームとなっております。お母さんと子供が遊び記憶に残るゲームを目標に掲げ制作しています。その想いを反映したロゴやキャッチコピーもコンペによって沢山の方々の候補から決めさせて頂きました。アナログゲームが持つ沢山の可能性を子供の頃から触れて頂く事によって、今後ひとつの文化として根付くよう広めてまいりたいと考えています。



「ぬめ」! 「ころ」! 「りん」3色のヌコカードを集めよう。サイコロふって、同じ目のカードをゲット! カードがそろえば「ぬめころりん!」最初に言った人の勝ち。※追加ルールで大人向けルールにも? 九州でご活躍されている、マスコットデザイナー谷口亮氏のキャラクターであるヌコ日和とのコラボ商品の第3弾となります。CLUB BLACKのホームページやイエローサブマリン各店舗でお買い上げ頂く事ができます。

アナログゲーム界隈で活躍 & 依頼募集中のイラストレーターさん達をご紹介します！

※ご依頼方法は各絵師様により異なります。掲載 Twitter からチェック！


はこしろ
Twitter: @white_cube_work

フリーランスのイラストレーター。ギャングスターパラダイスのオリジナルカード制作などに携わる、少女漫画に登場するような可愛い女の子やイケメンなどが得意。その他にも、ゆるいデフォルメタッチやゲーム紹介マンガも手がける。

クリエイターズ編集デザイン担当

こんな人にオススメ

- 可愛い / かわいいイラストが欲しい
- ゲームを分かりやすく説明したい




ひな助
Twitter: @hinasuke0914

イラストレーター兼デザイナーとして活動しています。カッコいい、綺麗…などだけではなく世界観のものが得意です。あなたの望むモノをイラスト、デザインという形にしてお返しいたします。

クリエイターズ編集デザイン担当

こんな人にオススメ

ねっとりした暗めの絵や人外をお求めの方。




風の谷のカフカ
Twitter: @butako106

フリーランスのイラストレーター。Live2D用のイラスト、オリジナルキャラクターの制作に携わったことあり。キラキラとしたエフェクトがかかっているイラストが得意。デフォルメ調、リアル絵でもなんでも指定いただければお相手様のお好みに合わせられます！

こんな人にオススメ

- ファンタジー系のキャラ、立ち絵が欲しい方
- アイコン、ヘッダーが欲しい方




福来雀
Twitter: @fkrzsm

漫画家・イラストレーター。国内外でのギャラリー展示やアプリイラスト・キャラデザなど幅広い分野で活動中。より活動の幅を広げるべく日々精進しています。ファンタジーや青少年系が得意。

こんな人にオススメ

漫画系イラストを求める方やゲームアプリドラマCDのイラスト関係。




三好まを
Twitter: @mawomiyoshi

イラストレーターとして活動をしています。キャラクターデザイン、広告マンガ、女性向けイラスト少女漫画系など幅広く対応可能です。まずはお気軽にご相談ください…！

こんな人にオススメ

- 空気感を感じる感傷的なイラストが好きの方
- より良いものを作り上げていきたい方




十獣伝 医
Twitter: @forfex81

フリーランスイラストレーターやっています。様々な絵のお仕事を承っております。その他では主に「青の精神世界」という創作を中心にイラスト制作をしています。

こんな人にオススメ

幻想的で透明感のあるイラストが好みの方にオススメです




あまのえりこ
Twitter: @eriko_amano

フリーイラストレーターです。萌え系、少女漫画系の女の子、SDやデフォルメを得意としています。成人向け同人ゲームのイラストやキャラクターデザインを手掛けています。広告漫画等も手がけています。

こんな人にオススメ

- かわいいイラストが欲しい
- PRしたい事がある！




VOX
Twitter: @Strategy_of_Elf

絵本調のデフォルメキャラクターイラストを中心に制作を行っております。人物・クリーチャー・静物など幅広く対応可能です。イラスト以外にもロゴなどのグラフィックデザインも承っております。

こんな人にオススメ

- ちょっぴりおしゃれなイラストが欲しい方
- アートワークー式まとめて頼みたい方



ZENZO
Twitter: @ZENZO_rock

得意ジャンル
厚塗り・クリーチャー

こんな人にオススメ

カッコいい雰囲気・厚塗り・ゆるいデフォルメポップな絵柄を探している方




シルネオン
Twitter: @Shilneo82565478

得意ジャンル
・キャラクターデザイン
・エフェクトデザイン

こんな人にオススメ

TCG向けのカッコいいイラストが欲しい人



すわありさ
Twitter: @guild_arisa

得意ジャンル
キャラクター・漫画系

こんな人にオススメ

筆は早めです。依頼慣れてない方でもお気軽にご相談下さい。



櫻井更紗
Twitter: @sarasa_sakurai

得意ジャンル
可愛い女の子やお洋服植物と食べ物

こんな人にオススメ

- 可愛いイラストが欲しい方
- キラキラした一枚絵が欲しい方



くさなぎけいた
Twitter: @gejiko

得意ジャンル
デフォルメイラスト・ロゴ等のグラフィックデザイン

こんな人にオススメ

漫画とキャラクターデザイン等を求めている人




みのすみす
Twitter: @201502s

得意ジャンル
・イラスト制作
・宣伝マンガ制作

こんな人にオススメ

- 色が綺麗なイラストが欲しい
- 幅広いイラストの制作を必要としている



くろねこ
Twitter: @brckt_96

得意ジャンル
ゆるくて可愛いイラストデザイン全般 / 名刺デザイン

こんな人にオススメ

- かわいいイラストが欲しい方
- 紙やWebのデザインが必要な方




ほっとみるく
Twitter: @h0t31k1

得意ジャンル
・キャラクターイラスト
・グリッチ表現

こんな人にオススメ

厚塗りや描かれたキャラクターイラストが必要な方
世界観や雰囲気重視したイラストが必要な方

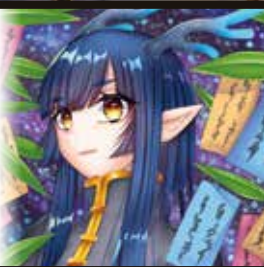


橘ゆら
Twitter: @leo_r_t

得意ジャンル
・美少女イラスト
・デフォルメイラスト

こんな人にオススメ

- キャラクターイラストが必要な方
- なるべく安価でイラストが欲しい方



くろはシノル。
Twitter: @sinoru123

得意ジャンル
・キャラクター
・美少女イラスト

こんな人にオススメ

見た目が白黒したキャラやデザインが欲しい人




新茶 (にいな)
Twitter: @Nina_0077

得意ジャンル
可愛い系・萌え系
等身大～SDキャラまで様々

こんな人にオススメ

可愛い系・萌え系のイラストを探している方



水乃みゆる
Twitter: @Minoru_Mizuno

得意ジャンル
デフォルメ絵・宣伝漫画
ベクターアート、デザイン等

こんな人にオススメ

- ゆるくて可愛いイラストが欲しい
- デザインや漫画も依頼したい



クリエイターズ Pickup games!

掲載しきれないけど、まだまだ面白いゲームは沢山ある!



闘技場と5人の勇者

5つのクラスから1つ与えられる。その力で、闘技場で生き残れ!!

3~5人用ゲーム
1戦10分程度

Spiria Material Card Game
スピマテカードゲーム

闘技場と5人の勇者

ファミマ2019秋 土日 U02

FR

ボード×カード
最凶戦略TCG!
フラグメントディグレイ

フラグメントディグレイ(FR)はボードゲームとカードゲームが合体した新感覚の対戦ゲーム! フィールドマップでカードの位置と効果を駆使して自然した戦いを楽しめます。すぐに始められる構築済みデッキや、拡張セットも含めるとカードは100種類以上!

体験会も定期的に全国で開催中! 遊ぶ機会も多いので、是非気軽に異国コンテンツに触れてみてください!

提供: 悠久南星

ファミマ2019秋 土日 N23

Board×Break BATTLE ROYAL

最大6人で選べるマップ移動型パッシング対戦ゲームです。各プレイヤーは傭人を元にした40名のキャラクターから、3名を選択し、1名をマップに配置します。キャラクターにはスピード、ヒットポイント、攻撃力、スキル等、個性豊かな設定となっております。駒を移動させ攻撃はパッシングしない壁に防衛はパッシングする壁に相手の攻撃を誘いながらアクションカードを出します。最大3コンボを叩き込み敵を殲滅するのです!

制作: Gregory Games

ファミマ2019秋 土日 T04

生物学擬人化カードゲーム CELL

THE CELL BIOLOGY CARD GAME

交錯する生物学とTCG
生まれる新たな戦いの遺伝子

愛されて4年目
遊んで中へる新機軸
カードゲーム!

ダイスとスリッパも登場し
さらなる進化を遂げます!

ファミマ2019秋 土日 G38

やるぜかる

それはある日の朝にそこにある
なぞのいた『モノシリ』
さるがさわると
『しゃべる』ができる
さるに流行る
大いに流行る
じんるいの夜明けが
やって来る
さるしゃべるは
みんなでさるをしゃべらせる
カードを使った
ワードゲームである

ファミマ2019秋 土日 I26

studio Turbine
Create together relationship

Cradle

Cradle(クレイドル)は、カードを成長させながら対戦する循環構築ゲームです。

Cradleではあなたはヒーローとなり、パーティの仲間達を指揮して相手を攻撃し、より強力な仲間へとLvアップさせながらゲームを進めます。

全く新しい体験をシンプルでスピード感あるゲームにまとめ、美しいイラストで表現してみましたので、是非遊んでみてください!

1セット60枚(2デッキ) 2019秋ゲームマーケットで配布予定@記卓部

ファミマ2019秋 土日 N19

HURTFUL HORSE

呼吸するようにウソをつけ。

5枚のカードで役をつくり誰よりも金貨をおためよう。けれど、大きな役は、ウソをつかぬければつくれぬ。

そのカードはウソが本当か。ウソを見抜かぬければ金貨は相手のものに行ってしまう。

3つの月が沈んだときに、勝利するのは、ただひとり。

アートワーク: BBBBox Obaba
システムデザイン: Toshiaki Tokunaga

Poker×Doubt GAME!

ゲームマーケット2019秋 新作カードゲーム ハートフルホース

ファミマ2019秋 土日 N51

四季折折

『負けるが勝ち』のおかしな・お菓子な3x3タイル配置ゲーム

四季折折は、お茶会を舞台としたタイル配置ゲームです。プレイヤーは和菓子を折箱に盛り付けていきますが、自分ではなく他プレイヤーの菓子折を綺麗に作る事が目的です。

相手が何を欲しがっているか見極めて、最も謙虚なプレイヤーを目指しましょう!

制作: なつむ

ゲームマーケット2019秋 再販予定

ファミマ2019秋 土日 R31

— アイドルのライブで対バン勝負!! —

声優によるオリジナルソング CD も発売!!



Cardol♪

カードル

第2弾

— カードル♪とは —

アイドルを3人まで選び、ライブで対バン勝負!! 楽曲を歌ってライブのボルテージをUP、集めたファンの数を競い合う対戦カードゲームです。今回の第2弾では新アイドル「栗原シホ」ちゃんが登場! 夢を諦め故郷に帰ろうとする彼女ですが、1度でいいからステージで歌う感動を味わってほしい…。そんな新メンバー追加でチーム編成の自由度が更にUP! シホちゃんの新曲「Change My Ballad」でライブを盛り上げよう!

※第1弾と組み合わせて遊ぶことができます。(第2弾のみでは遊べません。)

ゲームマーケット 2019 秋
 土日 B16

拡張セット 「Change My Ballad」



ゲムマ 2019 秋両日 & 全国の店舗、通販にて販売!!

～ 随時、体験会や合同交流会も実施中! 公式 Twitter も要チェック♪ ～



Website @cardol_tcg