

アナログゲームを作る人の情報誌

TAKE FREE

CREATORS

クリエイターズ
2023秋冬

キャラ物語
を
W取材!

【新しいボードゲーム体験!
#VR ガンナガンオープン!】

ガンナガン
GUN AND GUN

【クリエイターインタビュー
ZUME】

【感動を届けるためのこだわり】

IDOLALIVE
アイドルアライブ

記事 ゲーム作りって何からすればいいの?
テストプレイをやってみよう!

特別付録
オリジナル紙 пенгем

2冊あれば
2人で遊べる!



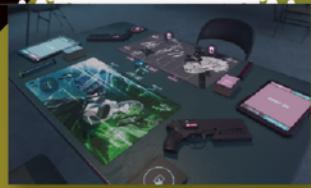
新しいボードゲーム体験！

—カードゲームワールド—

#VR

ガンナガン オープン！

2023年10月、突如として現れたVRChatのワールド『#VRガンナガン』！最高品質のアセットで実現する、ストレス無いゲームプレイと新時代の没入感。『ガンナガン』の世界を全身で味わおう！



ガンナガンとは

『ガンナガン』は2人のプレイヤーで対戦する、「高速二丁銃バトルカードゲーム」。2019年冬のゲームマーケットで発表された本作は、最大の特徴である「4枚のカードを選ぶだけですぐに遊べる」高速戦闘を始めとしたゲームシステムと、世界観の作り込みが評価され、瞬く間に完売。その後も続編の発表や、英語圏、中国語圏でのクラウドファンディング連続達成など、2023年現在に至るまで、国内外のボードゲーム市場を常に賑わせ続けている。

ゲームの準備は
3つのステップ
で完了する。



二丁の機銃を激しく撃ち合い、隙を見つければ身を隠して弾丸を込める、緊迫の戦闘がいきなり楽しめる。この簡潔さとは裏腹に、巧妙な作り込みを感じられるのが本作の人気の一因だろう。銃士と機銃、ピーキーな能力を持つそれぞれの組み合わせは、使う度に新しい強さと弱さを見せてくれる。



そして、最新作『ULTRA BOMMY』では今までの2人対戦モードに加えて**1人用モード**である「ソロバトルモード」が追加され、最初のボスとして「スーパーアイドル ラン」が登場。かなり強めのボスとして作られたとのことなので、自分の考える最強の組み合わせで「スーパーアイドル ラン」を是非とも打倒してほしい。

#VRガンナガンの
ここがスゴイ！

現実では許されない！？

VRならではの
銃撃戦！！



リアルとバーチャルの融合を目指して作られた3Dモデルは、実物カードのエンボス加工や、遊びこんだ箱のちょっとした汚れまで再現してある徹底ぶり。中でも注目すべきは、テーブルに無造作に置かれた「回復薬の入った注射器」と「機銃」！回復するときは首筋に注射器を打ち込み、攻撃するときは相手の顔面に銃口を突きつけて引き金を引こう。ちょっとカッコつけたくなる、VRならではの仕組みでガンナガンを楽しめるぞ。

コアなゲーマーも驚愕！

完璧すぎる操作性！



物理演算系のゲームをプレイしたことがある人は、その操作性の悪さもご存知のことだろう。#VRガンナガンでは、その心配は一切無いと言っても過言ではない！対戦に使うテーブル上では、カードが適切な場所に自動吸着されるほか、手札を浮かべて自動整列できる「手札ボール」など、プレイ中のストレスを排除するための仕掛けが随所に盛り込まれている。「カードがテーブルに刺さった」「ダイスが飛んでいった」のようなVRあるあるは起こらない。実物と遜色ないプレイ感で、ゲームそのものに没頭できるぞ。カードゲームなので激しい動きもなく、3D酔いを理由にVRから離れていた人にもオススメだ。

ゲーム以外も遊べる！

作り込まれた小物
や探索要素あり！



#VRガンナガンは、VRChat内に作られた数あるワールドの1つ。個々人が思い思いのアバターで闊歩し、コミュニケーションや撮影を楽しむのもVRの魅力だ。#VRガンナガンのワールドには、今回のゲームマーケットで発売される新作に関する秘密のアイテムが隠されている。対戦に疲れたら窓の外を見たり、室内を散策してみるのも楽しいぞ。室内には、写真がキレイに撮れる工夫も施されている。サイバーパンクなガンナガンの世界で機銃を構えて、集まった人とぜひ記念撮影してほしい。

クリエイターインタビュー

CREATOR INTERVIEW

ガンナガンプロデューサー
ボードゲームプロデューサー
ZUMEさん



——ボードゲームプロデューサーとはどのようなお仕事でいらっしゃるか。

ZUME：ボードゲームの収益性を高める仕事。くだけた言い方をする、売れるボードゲームを作る、という仕事です。活動を始めて2年ほどですが、おかげさまで様々なご依頼をいただき、その目的にあわせた販売戦略やディレクション、制作体制の構築などを幅広くお手伝いしています。

——『プロデューサー』を目指そうと思つたきつかけをお聞かせください。

ZUME：ガンナガンの制作が、本当に大変だったことですね。当時はプロデューサーという言葉をうまく理解しておらず、実働としてはDTPデザイナー・マーケターとしてチームに参加していました。最も大きな脅威となつたのは、自分を含むメンバー同士のクリエイティブの衝突です。全員が本当に良いものを作ろうとするからこそ、激しい軋轢が生まれてしまつ。クリエイティブとしては良いことなのですが、プロダクトに落とし込むうえでは未熟な僕では着地点が見えず、毎日頭を抱えていました。社会人として、組織での活動はもちろん経験していますし、得意ではないにせよ理解しているつもりでした。発表のギリギリまで作業に追われて、それが結果に繋がつたとき、初めて『プロデュース』という視点の必要性を、真剣に感じたように思います。

——ZUMEさんの感じた『プロデュース』視点とは、どのようなものでしょうか。

ZUME：例えば2人の人間が集まつて何かをするとき、そのチカラは必ず2以下から始まります。創作スタイルの違いや人同士の相性など、コミュニケーションにコストが割かれるからです。まずは1を1にすること。それが出来てはじめて2が2になる、と

いうことです。当たり前のように思いますが、自分がクリエイターの目線だった頃は「俺が2に3になればいいんだろ?」と考えてしまひがちでした。これは悪いことではなく、むしろクリエイターの目指す姿の1つだと思いません。しかし、この視点だけではチームが上手く回らなかつたんです。どれだけ優秀な人間が集まつても必ずトラブルは起きますし、どこか足りない部分が発生します。良いものを楽しく作るには、また別の視点が必要なんだ、ということを痛感しました。

——マネージャーのお仕事のようにも聞こえますが、異なる点はありますか?

ZUME：これだけだと確かに、チームマネジメントの話のように見えるかもします。しかしながら「売る」ということを考えたとき、そこには必ずお客様がいます。ここまでは一般的なビジネスの話ですが、雇われプロデューサーという立場では作り手側もまたお客様となります。また、ボードゲームはアニメや映画など、他のメディアと比較すると、プレイヤーの干渉が非常に大きいコンテンツです。プレイヤーにもクリエイターの一員になつてもう。我々のチームに加わつていただく。一緒に体験を創り上げることで完成する、総合的な芸術だと考えていました。購入者の方々と、制作側のこだわりを両立する。全員の要求を聞き出し、最高の到達点に導くという点で、共通している部分は多いと想っています。

——とても難しいことのように聞こえますが、それが出来る自信があつての独立お聞かせください。

ZUME：繰り返しになりますが、ガンナガンの制作が本当に大変だったことですね

(笑)あの作品の中で、ボードゲーム制作で襲いかかるトラブルを、おおよそすべて踏み抜いた、という変な自信が付きました。制作プロセスを改善するにはどうすれば良いか。考える中で、ボードゲームの作り方、売り方のスキームのようなものが出来上がりました。この制作スキームをもつて改めて挑んだのが「ガンナガン拡張 OVER HEAT」なので、これが驚くほどスマートに進行しました。もちろんトラブルは少なくありません。もちろんトラブルは少なくありませんでしたが、それらに対して適切に対応できた感触がありました。チームのチカラあってのものですが、この考え方は使えるぞ、という実績が、起業を考える上で大きな自信となりました。

——改めて、ガンナガンという作品についてお聞かせください。

ZUME：ボードゲームには突き抜けた魅力も必要ですが、最終的には総合力の高さが重要だと考えています。改めてガンナガンを見ると拙い部分も多々あるのですが、同時に「うまくまとめているな」とも感じます。ボードゲームという総合芸術において、すべての要素が100点になるのが最高です。ですが、現実はそうならない。とにかく切れ捨てたり、どこか賄えない部分が必ず存在します。デザインを仕事としていたとき、余白や繰り返しのパターンを効果的に使用することで、クリエイティを損なわずにコストも抑える、と點に見せる」技術や考え方があるのです。とても難しいことのように聞こえますが、それが出来る自信があつての独立お聞かせください。

——とても難しいことのように聞こえますが、それが出来る自信があつての独立お聞かせください。

はみだしコラム
ZUMEさんが今から
ゲムマに出るなら...?

ある朝目が覚めると別人になつたとしたら……どのようにゲーム制作を行いますか?

ZUME：転生モノですね(笑)コネも実績もなくなつて、でも記憶だけはある、と。まずは何をおいても調査から入ると思います。前提として、ガンナガンを作っていた2018年頃のゲームマーケットでは、キャラクターを前面に出したゲームは今よりは少なかったんですね。ゲームマーケットへのTCG系企業の参加も始まつばかりでした。『桜降る代に決闘を』や『ハートオブクラウン』などの人気作を研究した上で、自分が今作るべきジャンルや世界観を選定した、という経緯があります。インタビューでもお話ししましたが、購入者側が求めているものと、自分にできることを両立したところからヒントを探したいですね。あと、コネはなるべく早く、広く作りたいです。調査の実証も兼ねて、チャック袋の500円ゲームを大量に出すとか……な

にか目立つ出展を行うかもしれません。売る、というよりはとにかくゲームを目に入れもらつ。プレイヤーや、他のクリエイターとコミュニケーションを取りたいです。調査と実証にある程度アリが付いたら、仲間を集めたいですね。特に「ゲームを売りたい」という目標を掲げるのであれば、チームのチカラは必要です。先程のコネを広げるという部分は、仲間づくりに繋がつ面も大きいです。「ゲームは趣味でいい」と考える場合であつても、趣味や創作スタンスの近い人の繋がりはあつても良いと思います。欲望のままに趣味に走つたロボゲーや、キャラを作るかもしれません。もっと単純に考えるなら、パーティーゲームはちょっと作つてみたいですね。対戦カードゲームを作り続けて來たので……カードのテキストを考えるのはちょっと疲れました(笑)こちらの世界では「恋愛」や「ネコ」、あとは小学生みたいな「下ネタ」なんかは常にテーマとして強いので、転生先でもその傾向があるかは調査したいです。どのように生まれ変わるにせよ、「楽しくものづくりがしたい」という、自分の根本は変わらないと思います。ゲーム制作そのものをゲームとして捉えるなら、自分の目標は「勝利条件」。世の中の動向は「メタゲーム」です。この2つに対して、自分がどう向き合うか。方向性を探し出すことが第一歩になると思います。

感動を届けるためのこだわり

アイドルアライブが世界観設定を大切にするワケ

近年、キャラクターや世界観などの設定面にも力を入れた「キャラものボドゲ」が増えている。ゲームのシステム面だけでなく世界観設定にまで力を入れるのはなぜだろう? キャラクターや世界観の作り込みが際立つ新作タイトルを制作したSUSABI GAMESに、そのこだわりを聞いてみた。

2023年12月リリースの新作
IDOL ALIVE
「アイドルアライブ」

アイドルアライブとは

「アイドルアライブ」でファン獲得を競うTCGライクなボードゲーム。6人の個性豊かなアイドルから3人を選び、デッキを構築。ライブパフォーマンスを行ってライバルとファンを取り合う。コマとボードで再現されたステージで、スピーディなライブバトルを楽しむことができる。

No.1アイドルユニットを決めるライブイベント

SUSABI GAMESといえば、代表作に荒廃した終末世界が舞台の『Hack Clad』がありますが、一転してアイドルという華やかな世界を描いた作品をつくられた背景について教えていただけますか?

実は元々アイドルが好きで、アイドルをテーマにした作品や音楽からは日々パワーをもらっています。アイドルは、作品として取り組むのがとても難しいと同時に、大きくて魅力的なテーマです。自分の大好きなアイドルで、たくさん的人が夢になれるゲームを生み出したいと思い『アイドルアライブ』を制作しました。



SUSABI GAMES代表作のHack Clad

について直撃インタビュー!

答えてくれる人

SUSABI GAMES
代表 かく



ゲームデザインとプロデュースを担当。代表作『Hack Clad』は Kickstarter 支援額1000万円を達成。駆け引き重視のゲーム性とアニメライクな世界観を特徴とする作品を多く手掛けます。

Xアカウント:@SusabiGames

既存作も、世界観やキャラクターの作り込みが魅力的でしたが、本作もイラストやコンポーネントから相当力が入っているのを感じます。制作の中で特にこだわったポイントを教えてください。

3点ほど挙げると ①アイドルのライブ体験をコンポーネントとシステムに宿すこと ②アイドルを1人の人物として深掘りして命を吹き込むこと ③声優さんの起用やミュージックビデオなどによって作品世界をゲームの外側まで拡張すること これらが特にこだわった部分です。(右ページに詳述)

世界観やキャラクターを作り込むのはなぜですか?

「楽しさ」を超えて「感動」を届けるためです。SUSABI GAMESのゲームは、駆け引きと戦略の妙が楽しさの中心にあると自負しています。それでも世界観やキャラをつくり込むのは、ユーザーの皆様にゲームの外側の要素も含めて楽しんでもらいたいからです。世界観やキャラクターの作り込みは、ゲームへの高い没入感を生みます。その上で、十分に強度のある世界観やキャラはボードゲームの枠を超えて展開でき、様々なコンテンツで楽しさを提供できます。翻ってそれは、ゲーム体験の感動を加速させるものになると考えています。

今後のメディアミックス展開はありますか?

キャラクターボイスと主題歌MVはやれたので、次にやりたいのはマンガやキャラソンによるアイドル1人ひとりの深掘りです。リアルライブやVRによるゲームの再現やVtuberやリアルアイドルとのコラボもやってみたいですね。その先にあるアニメ化やデジタルゲーム化なんかにも手が届いたら最高ですね。『アイドルアライブ』は、たくさんの夢とチャレンジを詰め込んだ作品になりました。多くのユーザーに受け入れていただけたら、さらにゲームを楽しむためのコンテンツを提供していくことができます。「面白い!」「魅力的!」と思っていただけたら、ぜひ応援をお願いします!

編集部注目!!

もっと教えて!

SUSABI GAMES かくさんに教えてもらつたこだわりポイントを編集部がさらに深堀り!

アイドルアライブのこだわりポイント3選

①ゲーム体験と世界観との接続

を表現していること。アイドル達の背中を見ながら手に汗握るライブバトルに臨むことができる。

それぞれのカードにも世界観が表現されている。一例として、楽曲カードのカード名はアイドルが歌う楽曲のタイトルとなっており、イラスト部分はそれぞれの楽曲のCDジャケットをイメージしたものになっている。(図②)思わずアイドルが実際に歌唱している様子を想像してしまう。

アイドルと言えば、サイン。センターに選んだアイドルのカード面には、サインが書かれている(図③)。各アイドルの“らしさ”やモチーフがつめ込まれたこだわりのサインだそう。

“サブ要素”ともいえるファンの存在にも手は抜かない。ファンカードのイラストはアイドルがステージからファンを見た時の俯瞰した構図で描かれており、フレーバーテキストでは、ファンそれぞれの個性的なアイドルの“推し方”が表現されている。如何にも“居そう”なファンの言動から世界観の説得力を感じることができる。ゲームを手に入れた方は、個性的なファンのフレーバーテキストにもぜひ注目してみてほしい。コンポーネントの隅々にまで、世界観を構成するためのこだわりが詰まっている。

また、世界観表現へのこだわりはゲームのシステム面にも強く反映されている。ゲームルールでは、「楽曲を歌う」「ファンサをする」など臨機応変なパフォーマンスでファンを増やして、その数をライブと競いあうというものである。ゲーム中、プレイヤーはアイドルと一緒にライブを盛り上げるプロデューサーの気分を味わうことができるのだ。



図①: ライブ会場を再現したコンポーネント



図②: 楽曲カード



図③: こだわりの詰まったアイドルのサイン



図④: 姫野瑛里のイベントカード。

普段の彼女とはギャップを感じる意外な一面が描かれている。

②キャラクターのつくりこみ

「キャラクターの作り込みとは、キャラクターに命を吹き込むこと。キラキラした面だけではなく、葛藤のある1人の人物として描くことです」と話すかくさん。本作の設定でも、特に「内面を描く」ということを意識したそうだ。アイドルの魅力とは、煌びやかな見た目や華やかな演出だけでなく内面的な葛藤やドラマにあるのだと分析。彼女たちにはそれぞれ欲求と行動原理があり、私たちと同じように喜んだり、悲んだり、悩んだりする。

そんな人間らしい一面を感じたときにこそ、受け手は強く感情を揺さぶられる。本作でもアイドルになった所以など各々のキャラクターにはバックボーンが設定されている。例えば、6人のアイドルの内の1人である「姫野瑛里」は一見強気で自信家なアイドルだが、イベントカード「あの日の私に胸を張るために」には泣きじゃくる瑛里の姿が描かれている(図④)。この場面には、彼女が過去アイドルになることを決意したきっかけにまつわるエピソードが込められている。普段の強気な彼女とのギャップにドキッさせられる。このように作り込まれた設定があることで、受取る私たちは、それぞれのキャラクターに対して共感と愛着を持つことができるのだ。

③世界観を広げるゲームの外側

ルやボードゲームに所縁のある声優が多くキャスティングされている。キャスティングというと、ゲームの外側と思われる部分であるが、そのような細部にまでこだわりは詰まっているのだ。



ミュージックビデオの他、アイドルのプロフィールなどを公式サイトでチェックしてみよう

<https://www.idolalive.com/>



届け、輝きのその先へ！

IDOL LIVE
アイドルアライブ

ゲームマーケット2023秋
にてイベント先行販売

アイドル3人でデッキ構築!
ライブステージでファン獲得を競う対戦カードゲーム!

プレイ
人数

2人

プレイ
時間

15分~

対象
年齢

10才~

Xアカウント
@idolalive



2024年1月 一般販売開始

テストプレイをやってみよう！



監修：兔戯堂 @Usagido_Games

○ その思い付きが、世界を変える……かも！

- 「こんなゲーム、あつたらいいのにな……」
- 「このゲーム、こうなってたらもっと面白いのに……」
- そんなことを考えたことはありませんか？
- 世の中のゲームって案外、大体こんな**ちょっとした思い付き**から制作が始まっているのです。
- このページを読んでいるということは、あなたもゲーム制作にちょっと興味があるのでは……？
- そんなあなたに、ゲーム制作における第一歩にして重要な過程、**「テストプレイ」の考え方**を、実体験に基づいてご紹介するページです！
- あなたの『思い付き』は本当にゲームになるのか！？
- 実際に遊んでみて、確かめてみましょう！

シンプルな
対戦ゲームがしたい…

海や空みたいな
地形を生かした
ゲーム、楽しそう！



コマを取り合う
将棋の駆け引きを
味わってほしい…！

▲「思い付き」をカタチに！
深く考えず、らくがき気分で欲望を解放しよう。

STEP 01 まずはざっくりテスト！とにかく形にしてみよう！

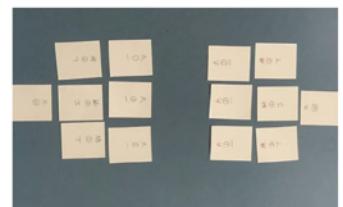
まずはとにかく、形にすること！デザインなどはまったく気にしなくても大丈夫。

身内でやるぶんには、遊べなくても問題ありません。

チラシのウラや、コピー用紙をちぎったものでも十分です！

「こんな紙切れで何がわかるんだ？」と思うかもしれません……

ただ形にするだけでも、案外いろんなことがわかるのです！



▲最初のモックはこれで十分。
遊べなくても OK だ。

ざっくりテストでわかる！ 3つのポイント

1

動かしにくい？それでOK！ 「次のモックへの足がかり」

カードやコマなど、実際にモノを置いてそれっぽく動かしてみましょう。
もし作ったモックに**不満**を感じたなら、**ざっくりテスト**は成功です！
「コマを動かす場面が多いから、薄いと折れる。しっかりした紙で作ろう」
「カードを裏返すアクションと、マーカーを上に置くシステムは相性が悪い」
足りないと思ったものは足せばよい、いらないと思ったら削ればよいのです。
これを繰り返して、**より良いモックを作る足がかりを探していきましょう**。



2

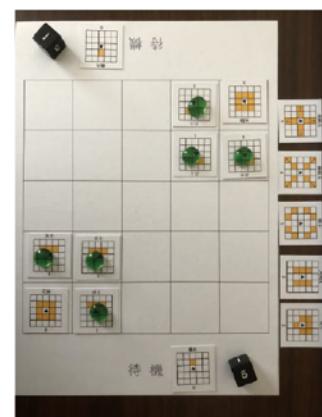
その動き、楽しめてる？ 「プレイの重さとターゲット層」

ゲーム部分が未完成でも、プレイ時間の目安を測ることは可能です。
「順番に手札を捨てて行ったら、全部なくなるのは何手番目？」
「4人プレイするしたら、1ゲームの時間はどれくらいになる？」
難しく考えず、**体感**が「軽い」か「重い」かが分かれればOKです。
軽いならファミリー層、重いならゲーマー層が楽しめるゲームを目指します。

3

足りてる？多すぎ？ 「必要な情報量の目安」

カード枚数やコマの数、ゲーム中に扱うパラメーターなどの調整は難所です。
やみくもに総当たりしていくは、いつまでたっても完成できません。
ざっくりでも遊んでほしいターゲット像に目星をつけておくことで、
その人を喜ばせるためにはなにが必要か、という視点を持つことができます。



▲数回目のモック。
不満を少しづつ解消した結果、
ちょっとゲームらしくなってきた。

STEP 02

次はしっかりテスト！モックをなるべく作り込もう！

ざっくりテストで良いアイデアが見つかったら、ここからが本格的なテストプレイ！モックができるだけ作り込んでみましょう！

「テストプレイのモックなんだから、適當でもいいんじゃないの？」と思うかもしれません。

もちろん、本番ながらに作り込む必要はありません。こだわったデザインが、全て無駄になってしまふこともあるでしょう。それでも！手をかけたモックでテストを行うことは、様々なメリットを生み出すのです！

モックを作り込む！手間をかけるべき3つのメリット！

テストプレイ1回の質を上げる！

テストプレイはなるべくたくさん行うべきですが……悲しいことに友人の数には限りがあります。

素人の作りかけのゲームを、わざわざ遊んでくれる人を探すのは非常に困難。初めてのゲーム制作ならなおさらです。

また、テストプレイで最も突っ込まれやすいポイントはデザイン面です。

自分の中で「制品版ではもっとキレイに作るつもりなんだなあ～」と思っていても、プレイヤーには伝わりません。

「文字が小さくて読みにくい」「種類ごとに色を分けた方がいい」など、どうせツッコまれる目に付きやすい問題をなるべく潰してから挑むことで、本当に見てほしい部分をしっかり見てもらうことができます。

プレイヤー目線、購入者目線の意見がもらえる！



左の写真は、初めて知らない人にプレイしてもらうために作った「しっかりテスト」のモックです。「ざっくりテスト」ではバランス面など、ゲームシステムについての感想が多くたったところ、このモック以降は以下のような「買うなら」「遊ぶなら」目線の感想をもらえるようになりました。

- ・家でプレイするなら、もうちょっと幅が狭いほうがいい！
- ・子どもと遊べそうなゲームだから、もっとかわいい絵柄と世界観のほうがいい！

また、自分から「こんな人に遊んでほしい」「こんな説明をしようと思っている」と持ち出す場合も、類似した作品や事例などを、より詳細に教えてもらえるようになりました。

作り込む過程で新しい疑問が生まれる！



モックを作り込むたびに「こここのデザイン、これでいいのか？」と自問自答する機会が生まれます。結論が出ない場合は複数のパターンを作成して、両方見てもらうのも効果的です。

ゲーム制作は「面白いってなんだ？」という、答えの出ない問答に陥ることが多々あります。疑問を見つけ、それを解決するたび、自分の創作に新たな自信を得ることができます。

STEP 03

目標設定で効率UP！目指すのは攻めのテストプレイ！

いきなり、しかも初めてのゲームの感想を述べる、というのはとても難しいものです。

テストプレイに協力してくれた人に「どうでしたか？」と聞くだけでは、なかなか身になる回答は得られないでしょう。

漠然と感想を伺うだけではなく、今回のテストで自分は何に迷っているのか。何を解決したいのか。

目標を設定し、テストを通じて発展させていくことで、効率よく情報収集を行っていきましょう。

● ざっくりテストの目標例

- ・思い付きにあった「面白さ」はあるか？
- ・めんどくさい、煩わしいポイントはどこか？
- ・記憶に残る、他人に勧めたいポイントはあるか？
- ・「このゲームはここが楽しいゲームです」と明確に言いたい部分はなにか？



● しっかりテストの目標例

- ・「面白さ」は伝わっているか？
- ・めんどくさい、煩わしいポイントは解決できたか？
- ・説明書だけで誤解なく面白さが伝わるか？
- ・プレイの感想に想定したポイントが含まれているか？
- ・狙ったポイントで、狙った反応が得られたか？

STEP 04

完成は終わりじゃない！完成してからやるべきこと

ゲームが無事に完成したら、協力してくれた方々にきちんとお礼を伝えましょう。

次のゲームを制作する際も、お世話になる方が多いかと思います。

イラストレーターさんには、ポートフォリオとして使える形で献本するのもよいでしょう。



CREATORS

クリエイターズ

付録ゲーム

簡単ルールで手軽に遊べるアブストラクトカードゲーム

ゲーム制作：クリエイターズ編集部

◆ゲームの概要

- この冊子だけで遊べる2人用の対戦ゲームです。
- ページを開いた状態で遊べる紙ペンゲームです。
- 6体のユニットを操り、相手の戦線を崩壊させましょう。

プレイヤーA



VS

プレイヤーB



ページを開き、お互い向き合って対戦を行います。

鉛筆やボールペンなどの筆記用具を用意してください。

冊子に直接書き込んでゲームを進行します。消しゴムは使いません。

◆ゲームの勝利条件◆

相手プレイヤーの「ユニット」を2体以上倒したら勝利

ユニットの見方

各プレイヤーはそれぞれ6体のユニットを持っています。



A HP：ユニットの体力。ダメージを受けるとその数値と同じだけHPが減る。

HPが全てチェックされるとHPは0になり、倒されたことになる。

※HPは、マークをつけることで数値を表す。

マークがついてない一番大きい数が現在のHP。



B スキル：ユニットが持つ技。1ユニットにつき2つ持つ。

C コスト：スキルを使用する際に、必要なMPの数値。

D ダメージ：スキルを使用した際に、相手ユニットへ与える基本ダメージ数。

E スキルの能力：スキルを使用した際に、処理する効果。

ページの見方

「自分のページ」と「相手のページ」があり、自分側に向いている方が「自分のページ」になり、あなたが書きこむページです。



A ユニット：上記で説明したユニットを指す。

倒されたユニットは攻撃できない。

B MP：自分のMP。スキルを使うためのコストになる。

毎ターン①ずつ増え、チェックマークを書きこんでいく。(次ページ[ターンの流れ]で後述)

C Area：[FRONT]と[BACK]2つの範囲がある。

D Line：[-A-], [-B-], [-C-]3つの範囲がある。

重要なポイント

AreaやLineはスキルによって指定することができます。その線上の範囲にいるユニットが全て対称になります。



ゲームの準備

- ・筆記用具(鉛筆やボールペン)を2人分用意する。
- ・それぞれのプレイヤーは「MP①」にする(MP①にマークをつける)。
- ・先攻後攻をジャンケンで決める。



説明書をスマホで
見る場合はコチラ



ターンの流れ

①MP増加フェイズ

MPを1増やす(毎ターン1ずつ増える)



- ・最初の1ターン目のみ、先攻プレイヤーはMPを増やせない。
- ・このときの値が、「このターンの最大MP値」になる。

※MPは、チェックマークを書き込むことで数値を表す。

チェックマークがついている一番大きい数が現在のMP(このターンの最大MP値)。

※MP値は10に到達したら、それ以上は増えません。

②バトルフェイズ

このターンの最大MP値から、スキルを2つまで使用できる



(例)
最大MP値が
③の場合

②コストのスキル + ①コストのスキル
を選択可能

- ・スキルのコスト数の合計は、最大MP値以下になるようにする。
- ・1ユニットにつき1つのスキルのみしか使用できない。

例: 最大MP値が③なら、例えば以下のようにスキルを選択し、使用する。

→パターンA: 「①コストのスキル」と「②コストのスキル」の2つ

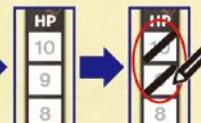
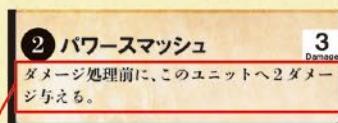
→パターンB: 「③コストのスキル」の1つ

※MPは使い切らなくても良い。

※スキルは2つ使わなくても良い。

スキル処理の順番

(1) スキルを選択し、効果を処理する



(例)
先に2ダメージを自身の「戦士アグレイド」へ与え、
(2)攻撃先の相手ユニットを選択するへ進む。

※参考画像のような自傷ダメージは先に処理をする。

この処理で、自身のユニットが倒れた場合、相手へダメージを与える処理は発生しない。

(2) 攻撃先の相手ユニットを選択する



※攻撃先は相手ユニットのみ指定できる

(3) 相手ユニットへのダメージ処理を行う



③ターン終了

- ・自分のターンが終了したら、相手プレイヤーのターンになる。

◆ゲームの勝利判定◆

相手ユニットが2体以上倒れたら、その時点で自分の勝利となります。

※相手ユニットは、スキル能力の自傷ダメージによって倒れる場合もあります。

次ページで
実際に遊ぼう！

Line -A-



Line -B-



Line -C-



MP

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

HP

10

9

8

7

6

5

4

3

2

1

DEAD



UNIT 狙撃手 バレット

① ダブルスナイフ

相手ユニット2体選び、それぞれに1ダメージ与える。

② アローイン

相手のAreaから1つ選ぶ。その範囲にいる相手ユニット全てに1ダメージ与える。



UNIT 盾使、コントロール

① ラインシールド

自分のLineから1つを選ぶ。
次の相手ターン中、その範囲の自分ユニットはダメージを受けない。

② エリアシールド

自分のAreaから1つを選ぶ。
次の相手ターン中、その範囲の自分ユニットはダメージを受けない。



UNIT 戦士 アグレイド

① パッシュ

2

Damage

② パワースマッシュ

3

Damage

ダメージ処理前に、このユニットへ2ダメージ与える。



UNIT 狙撃手 バレット

① ラインシールド

自分のLineから1つを選ぶ。
次の相手ターン中、その範囲の自分ユニットはダメージを受けない。

② エリアシールド

自分のAreaから1つを選ぶ。
次の相手ターン中、その範囲の自分ユニットはダメージを受けない。



UNIT 黒魔導士 アビス

③ ダブルライトニング

相手ユニット2体選び、それぞれに2ダメージ与える。

④ デスペラードウェーブ

ダメージを受けている相手ユニット全てに3ダメージ与える。



UNIT 英雄 ビートネス

① ハイバッッシュ

3

Damage

このターン終了時に、自分のMPを1増やす。

④ ザ・ウイークエンド

2

Damage

[X]の値は、自分のMPと同じ数になる。
(MPは、このターンの最大MP値を参照する)



UNIT ノヴァブレイカー

② ハイバッッシュ

3

Damage

このターン終了時に、自分のMPを1増やす。

④ ノヴァブレイカー

6

Damage

ダメージ処理前に、このユニットへ4ダメージ与える。



UNIT ノヴァブレイcker

Line -C-

Line -B-

Line -A-



通常版 8,800円
3,300円
Portable版

手に取りやすく
持ち運びしやすい
ハッククラッド
基本セットの軽量版

1 フィールド上で繰り広げられる
緊迫のタクティカルバトル

2 手番ドラフトの駆け引きが
予知された未来を変える

3 デッキ成長システムが生み出す
様々な戦術とゲーム展開

詳細情報



Hack Clad.

- Portable Edition -

ハッククラッド ポータブル エディション

戦略シミュレーション

プレイ人数
1~4人

プレイ時間
90~120min

対象年齢
14歳~

好評
発売中

<https://www.portable.hackclad.jp/>

【取扱店舗】
Amazon、イエローサブマリン
ボドゲーマ、大手家電量販店 等

