

再録



同人ゲームリンクのコラム

～ボードゲームが
できるまで～



同人ゲームリンク
のコラムより再録

- ✧ ルールの組み立て方
- ✧ アイデアの閃き方
- ✧ バランスの取り方（書き下ろし）
- ✧ 同人ボドゲ界ふりかえり など

ゲーム制作にまつわる小話集です。

同人ゲームリンクのコラム(再録)

～ボードゲームができるまで～

操られ人形館

はじめに.....	2
I. ゲームのルールを創ってみよう.....	4
II. ゲームのアイデアを閃いてみよう.....	15
III. 『ヴォーパルス』のワームは「強い」のか?.....	24
IV. 数値を設定してみよう（基礎編）.....	35
V. 重いゲーム創作へのアプローチ [特別寄稿].....	48
VI. 急成長の2013。その先は?.....	56
VII. 何故かゲームを創っている人の昔話.....	65
あとがき.....	70

はじめに

この度はお手に取っていただき、ありがとうございます。

この本は、2011年～2013年に高天原のたなやん氏と共著した同人誌「同人ゲームリンク」の中から常時が担当したコラムを抜粋して再編集したものです。

元の同人誌を未読の方も既読の方もそれぞれお楽しみいただけるよう、本文中にはいくつかの脚注を付け加えさせていただきました。固有名詞の解説や個人的に思うところなどを雑多に書いておりますので、余談程度に読んでいただければ幸いです。

■同人ゲームリンクとは？

同人ボードゲームのレビューばかりを集めた同人誌。これまでに三冊を発行し、レビュー数は合計 143 作。同人ゲームは発行数もレビューも少なく、そのまま消え去るには惜しすぎるゲームをピックアップしたいとの思いから書き始めました。一部専門店では、まだ在庫があるかもしれません。

■田邊 顕一（たなやん）

高天原 代表／ゲームデザイナー



2007 年からボードゲーム創作を始め、延べ 13 作ほどを発表。複数名のデザイナーが所属する創作サークル「高天原」の代表を務める他、「ボードゲームフリーマーケット in 新大阪」を主催するなど積極的に活動している。現在は関西を中心に活動中。

代表作

「伊能大図 (Kaigan)」 「黒猫タロット」 「Guild」 「Gem c'Rocks」

■常時 次人（つねじ つぐと）

操られ人形館 代表／ゲームデザイナー



同じく 2007 年からボードゲーム創作を始め、延べ 14 作ほどを発表。「操られ人形館」唯一のデザイナーとして日々創作活動に勤しんでいる。関東と関西を行ったり来たりしていたが、現在は関東を拠点に活動中。この本のメイン著者。

代表作

「The Majority」 「Mine Out」 「暗殺狂時代」 「とりっく & でざーと」

1. ゲームのルールを創ってみよう

さて、同人ゲームの紹介を少しばかり書かせていただいている訳ですが、私、常時次人も操られ人形館という個人サークルで創作ゲームを発表させていただいたりしておりまして、気が付いたらそろそろ5年ぐらいになろうとしております。

折角なので、この場でゲームでも創ってみようかなと思います。(笑)

■ゲームリンク9号のコラム

先日、ゲームリンク¹9号でちょっと面白そうな記事を見つけました。カワサキファクトリーの川崎さん²が「ゲームの作り方」的なコラムを書いていたのです。

内容としては、いわゆるゲームのシステム考察のお話です。

以下の条件でゲームを創るとしたら？

- (1) 赤、青、黄、緑、白の5種類のカードを各5枚。
25枚のカードを使う。

¹ゲームリンク：(株)アークライトから発売されていたボードゲーム雑誌にして、『同人ゲームリンク』の元ネタ。2012年の4月からは後継誌『ボードゲームナビ』が発行されました。

²カワサキファクトリーの川崎さん：国内外で活躍するゲームデザイナー。『カルタゴの貿易商たち』『R-Eco』など海外で評価されている作品も多く、日本デザイナーの先駆者的な存在です。個人的には『クイズいいセン行きまSHOW!』がお気に入り。ちょうど最近 SWICH GAMES から再販されました。

(2) カードには数字が書かれていない。(色しか情報がない)

(3) 裏面は統一されている。

(4) 他にもチップとか使ってもいいかも？

この条件でゲームのルールを考えるとしたら、どんなシステムが考えられるだろうか？

これでゲームを作るわけではないけれど、「ゲーム作り」の糸口があるはず。

……と、こんな内容のコラムでして、コラム内では『25枚を3人ないし4人で均等に分けると1枚あまるね。』とか、『 $25 = 9 + 16 = 3^2 + 4^2$ 』であるから、いわゆる 3×3 の島と 4×4 の島として場に並べることができるよね。』などの提案がありました。

ゲーム作りの基本としてはなかなか有益な頭の体操だと思います。

■同人ゲームリンク、ですので…

そういえば、ゲームリンクには付録のゲームが付いてきますね？

ということで、今回の謎の試みです。(笑)

今、このコラムを書くために、キーボードを夜中にぺしぺしと叩いてる訳ですが、上記と同じ条件で即席のゲームのルールを作っちゃいましょう。

もちろん、テストプレイもしませんし、ゲームとして未完成なものになるに決まっていますが、まかり間違ってゲームになっていたら、25枚のカードを用意するだけで遊べる「同人ゲームリンクの付録ゲーム」になるではありませんか！

そうでなくとも、「こんなゲームの作り方もあるのかな？」の例ぐらいは

II. ゲームのアイデアを閃いてみよう

大震災に節電¹³、そして円高。怒涛の2011年が終わり、なんとかどうにか2012年を迎えることができました。明けましておめでとうございます。今年が、この本を手にとってくださっている皆様にとって良い年になりますよう、お読み頂いてない方の幸福を少しずつ集めてプレゼント致します。(笑)

■アイデアの方から来ました

さて、前回のゲームリンクでは「ゲームのルールを創ってみよう」をカワサキファクトリーのカワサキさんに便乗して書かせて頂きました。

今回は何を書こうかな、と思いを巡らせますと……昨年のゲームマーケット秋、操られ人形館のブースに居たとき、「ゲームを作るときのアイデアはどこから来るのか？ いつ思いつくのか？」なんて質問を頂いたことを思い出しました。その時は「仕事中にさぼっているときとか、風呂でボーっとしてるときなんかには思いつくような気がしますね (笑)」なんて大雑把な回答をしました。酷い回答ですが、いかんせん、事実がそんなものなのだからに救いようのないところです。

しかし、本当に何も無いのか？ と考え直してみると、普段ゲームをす

¹³節電：東日本大震災後の電力不足には、電気を使わないボードゲームが一番！これは流行るでー！！ 震災後の気分が落ち込む世の中では、明るい未来に妄想が膨らみますね。

る中でちょっとした妄想癖があることに気が付きました。ちょっと良い言い方をすると変わった分析癖的なものなのですが、これがどうやら「アイデアを考えやすい土台」になっているような気がします。

前はゲームのルールを練り込んでいく簡単な過程を書かせていただいたので、今回はこの私の癖、「もしかしたら、アイデアのを見つけ方ではありませんか？（検索エンジン風）」について、ちょっと書いてみようかなと思います。大したことではないので、軽く読み流してもらえれば幸いです。

■『ドラゴンイヤー』、知っていますか？

ちょっと前の話題作になりますが『ドラゴンイヤー』というやや重量級¹⁴のボードゲームがあります。今年は辰年ですし、プレイされる方も多いのではないのでしょうか。

『ドラゴンイヤー』の細かいルールに関してはここでは触れませんが、端折って説明しますと……

舞台は中国。中国的には災いが起こると言われている辰年の12カ月（12ラウンド）をプレイする拡大生産型¹⁵のボードゲームです。各ラウンドでは各プレイヤーがワーカープレースメント¹⁶的な方法でアクションを決め、

¹⁴**やや重量級**：ボードゲームの重さは概ねプレイ時間ベースで語られる気がします。物理的な重量はあまり関係がないようです。

¹⁵**拡大再生産**：マルクス経済学の用語。対義語＝単純再生産。文字通り、投資して回収してを繰り返し、投資と回収をどんどん大きくしていくような感じのゲームシステム。

¹⁶**ワーカープレースメント**：直訳では「労働者を配置すること」。自分の駒をアクションマスなどに配置してその内容を行う。アクションは先着順なことが多く、嫌でも他のプレイヤーとの罅迫り合いが発生する素敵なシステム。