

ボードゲームで



Kickstarter

しちゃいました！



無名サークルたちの挑戦記録

ボードゲーム×クラウドファンディングを語る。

これから Kickstarter
に挑戦する方必見！

クラウドファンディングの準備
から達成後の製品発送まで、
初挑戦の全てを詰め込みました。

**ボードゲームで
Kickstarter しちゃいました**

操られ人形館

は じ め に	3
Ⅰ．発端は一通のフォームメール	5
Ⅱ．Kickstarter を始めよう！	12
Ⅲ．暗中模索な日々	17
Ⅳ．長い長い40日間の始まり	35
Ⅴ．後半の追い上げ	47
Ⅵ．送り届けるまでがKickstarter ですよ？	59
Ⅶ．1年を終えて	65
付録-①．国内アナログゲームの先行事例	68
付録-②．国内アナログゲームの後発事例	73
付録-③．利用可能なサービスの比較	77
付録-④．クラウドファンディングっぽいサービス	80
寄稿．The Majority Complete Edition のきっかけ	84
あ と が き	88

はじめに

この度はお手にとって頂き、ありがとうございます。

本書は、「Ninja Star Games」様が昨年実施したプロジェクトで、操られ人形館作のゲーム「The Majority」「The Majority2」がリリースされるまでの記録を綴ったものです。

今回のプロジェクトでは資金調達などを目的としてクラウドファンディングで有名な Kickstarter を活用しています。

メインで動いてくださったのは現場の「Ninja Star Games」様ですが、ゲームの提供にあたり、私の方でも色々と提案をする機会がありました。

目標額は1万ドル。円安の今に置き換えてもせいぜい120万円程度の資金集めですが、その裏では結構なドタバタがありました。その舞台裏を、私自身の備忘録も兼ねて綴ろうと思います。（とはいうものの、クラウドファンディングも海外出版も、昨年が初体験となります。ところどころ間違いがあるかもしれませんが、多めに見てやってください。）

昨今ではアナログゲームの印刷等のためにクラウドファンディングを利用しようとするサークルさんも増えてきました。CAMPFIRE などに代表される国内のそれらと Kickstarter では、規模を始め大きな差があると思いますが、本書がクラウドファンディングを活用しようとする人たちにとって一つの指標となれば幸いです。

■主な登場人物紹介

●小林 大 (Dan Kobayashi)

Ninja Star Games 代表

日本の同人市場にある隠された面白いゲームたちを発掘し、国際的に（基本はアメリカで）販売することを目的としたプロジェクトチーム「Ninja Star Games」の代表。

在米日本人の方で、今回のプロジェクトの主演であり、発起人です。今後このプロジェクトから世に出るゲームは貴方の身近な、あるいは貴方の作ったゲームかもしれません。

●新井 清志 (あらい きよし)

(株)レッドハウス 代表/グラフィックデザイナー

ファイナルファンタジーなどのグラフィックデザインを手がけたプロのグラフィックデザイナー。「朱家」というハンドルネームで古くから操られ人形館のアートワークを支えています。

別件で Kickstarter の経験があり、本プロジェクトの成功を語る際に欠かすことのできない人物です。

●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



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。代表作は「The Majority」「Mine Out」「暗殺狂時代」「とりっく&でざーと」など。本書のメイン著者（本編担当）。

1. 発端は一通のフォームメール

■はじめに（2 回目）

本書は私がいつも書いているようなコラムではありません。ネタ的なコラムならば何かキャッチーな書き出し¹から滑り出しますし、真面目なコラムなら論文のように結論から入っても良いでしょう。しかし、今回は実録の性質が強いので時系軸に沿って最初から順番に書いていこうと思います。

それでは最初とはなんでしょうか。操られ人形館が誕生した約 10 年前のことでしょうか。何百万年前の人類の始まりこそ、最初に相応しいかもしれませんが、そんなところから始めてしまうのもなかなかオツなものですが、いつになっても書き終わらない危険性がありますので、プロジェクトのきっかけから始めさせてください。

■フォームからのお問い合わせありがとうございます！

このプロジェクトのきっかけは 1 年以上前²に遡ります。操られ人形館のホームページ³に設けている問い合わせフォームから、一通のメールを頂戴しました。

その差出人こそ、今回のプロジェクトの発起人である小林大さん（以下、小

¹キャッチーな書き出し：多くは訳の分からないことをまくし立てる謎の怪文です。キャッチーとはなんなのか。

²1 年以上前：人類生誕に比べればつい最近の話ですが、私の感覚ではもう随分前のことのように思えます。

³操られ人形館のホームページ：「<http://ayatsurare.webcrow.jp/>」不定期で情報を更新しています。

Ⅲ. 暗中模索な日々

■目標額を考えよう！

Kickstarter についての補足説明が終わったところで、我々の話に戻ります。

Kickstarter を利用して Majority シリーズの英語版を創るために資金調達を行うわけですが、その前に考えなければならないことがいくつかあります。先ほど書いた「方法とさじ加減」の部分です。

その 1 つがこれ。目標額の設定です。

この設定は、素直に考えれば別段難しい問題ではありません。小林さんの方で計算してもらっているゲーム製作費の見積もりや送料を勘案し、必要な総費用をそのまま目標額とすれば良い³⁰のです。多少追加の諸費用も掛かるでしょうが、細かい話はさておき、これで OK なはずですよ。

ですが……ふと我に返って考えてみましょう。本プロジェクトではこの設定法に従い、目標金額を 1 万ドルと決めました。円安の今³¹でさえ、日本円にして 120 万円、当時の感覚では 110 万円以下のことです。私自身、セレブなお金持ちではありませんので、この金額が安いとは言いませんが、資金集めをしなければどうにもならないという金額でないこともまた事実です。その 10 倍や 100 倍の金額であれば資金調達は必須と言えるかもしれ

³⁰必要な費用をそのまま目標額とすれば良い: これは支援する側・される側にとって非常に理にかなった設定で、この方法が用いられることは多くあると思います。そのため、バッカーさんには送料が別途請求されることも珍しくありません。

³¹円安の今: 2015 年 3 月某日現在。昨年より急激な円安が進んでいます。

寄稿. The Majority Complete Edition のきっかけ

はじめまして。Ninja Star Games の小林です。この度、常時さんが去年行ったクラウドファンディングの備忘録を公開することなので、私も筆を持たせていただきました。稚拙な文章でお恥ずかしいですが、しばらくお付き合いいただければ幸いです。

いきなりですが、皆さんはどんな基準でボードゲームを購入しますか？

単純にそのゲームを遊んでみて面白かったから、または面白そうだったから購入した、という方が大半だと思います。その他にも絵が気に入ったとか世界観が好きだ、という方も多いのではないのでしょうか。筆者の場合は少し変わっていて他人が持っていないものを進んで購入する傾向があります。

子供のころのクラスに一人くらいはいたと思います。新しい漫画やゲームを誰よりも早く購入して自慢するヤツ。俗に言う「スネ夫タイプ」です。筆者は「このゲームは3人用なんだ」とか言わなかったですが、まあそれは置いておいて。とにかく筆者にはそういう傾向があります。

何でこんな話をしたかという、実はこれが今回のプロジェクトを始めた原動力だったからです。2010年暮れに日本へ一時帰国した際に初めて日本のボードゲームショップに立ち寄りました。そこには数多くの外国製ゲームに混じっていくつかの日本産ゲームが置いてありました。初めてみるタイトル、初めて聞くデザイナーさん。「スネ夫タイプ」の筆者はこう考えました。「アメリカのボードゲーム仲間の誰も持っていないゲーム。こ