

CREATORS

クリエイターズ

創刊
2022

自分はどんな
ゲームを作りたいか

生産部数は？

たくさん頒布して
多くの人に
やってもらうもの

対戦要素があり、
2~4人で遊べる

プレイヤーで
勝敗を決めるゲーム

ターゲットを
考える

何を楽しんで
もらう？

ボドゲの
購入層を
調べる

作るゲームを
好きな人は
他にどんなゲーム
が好き？

自分と似た
ターゲット？

手に取っ
やすいか

ボドゲの
トレンドを
調べる

流行

最近の
新製品

デザインや
イラスト

試遊会で
レビューを
もらう

なった
数年分

掲載記事の紹介

ゲムマ初出展サークルへ密着取材！
超新星のボドゲデザイナーにインタビュー
個人のエリア出展に22万の価値はある？
インディーズゲーム新作紹介
みんな知ってる？「インボイス制度」
創作に影響を受けた作品を聞いてみた！

ピックアップクリエイターインタビュー

mononofu

ピンでやって
欲しいわ

ボドゲ制作って 大変だけど面白い。

アーカイト
ゲーム賞 2022
佳作

ゲームマーケット2021秋
新作評価アンケート
1位

クラウド
ファンディング
1000万円達成

HC Hack Clad.



ハッククラッドで始めよう、
戦略シミュレーション。

通常価格 **8,800円**

プレイ人数 1-4人

プレイ時間 90-120分

NEW!

HC CROSS×FATE

拡張セット
「ハッククラッドクロスフェイト」
新キャラクター登場! & 完全協力モード実装!

おすすめ
01

簡単ルールで 本格戦略シミュレーション!

- ✓ ルール解説動画でらくらくインストール!
- ✓ 進行手順はボードに記載で迷わない!



フルボイスルール解説

おすすめ
02

何度も遊びたくなる 戦略性とカードコンボ。

- ✓ 未来予知 × 手番ドラフト × 4人対戦でワイワイ遊べる!
- ✓ 5人のキャラごとに違うデッキと必殺技!

シンプルでハマれるゲームをつくる



🔍 ハッククラッド

🐦 @SusabiG

ハッククラッドHP
ゲーム紹介動画も!



お買い求めは
遊陽ゲームズ公式ショップ
<https://susabi-games.booth.pm/>





ゲーム初出展サ

ゲーム完成までの道のり



5月末～7月末

ゲームデザイン

最初はカードドラフト+紙ペンのビンゴゲームを制作。紙ペン部分では、自分の盤面に制限があるパズルを行っていたのでソロプレイ感が強すぎた。そこで、**タイル配置に変更し共通の場にあるお題達成を目指す方向で改良**。この改良がうまくいき、最終的な形になった。



紙ペンゲームの頃



タイル配置ゲームになった頃



さらにゲームデザインが進んだ頃

5月末～8月末

テストプレイ

メンバーが多いのでテストプレイの環境には恵まれていた。テストプレイの頻度は週2回で定期的に行うことが出来たので、多人数でのプレイは合計50回程度、ソロプレイは30回程度は行った。また、メンバーが多いと出てくるアイデアも多いので、**テストプレイ時に出てきたアイデアがゲームの要になることも多くあった。**



WHAT'S THE HEY!

「sangenya」というサークルのメンバーの1人で、ボードゲーム制作をしていたかどたが2022年1月にTwitterでメンバー募集をかけた。そのときに集まったメンバーで結成して出来たサークルが「HEY!」。現在のメンバー数は11人。ゲーム制作の経験があるメンバーは少ないが、それぞれ得意なことを活かしてゲーム制作に励んでいる。サークル内では、ボードゲーム制作自体を「究極の協力ゲーム」としてゲーム制作を楽しんでいる。 [@h_e_y_team](https://twitter.com/h_e_y_team)

—— ボードゲームを制作しようと思った経緯を教えてください。

HEY! 「そもそもボードゲーム作りが楽しい」「自分が関わったボードゲームを家族で遊びたい」「ゲーム作りのノウハウを知りたい」などメンバーそれぞれ違いますが、共通しているのはやはり「ボードゲームが好きだから」ということです。

—— メンバーの皆さんはどのくらいの頻度で集まりますか？

HEY! 週に2回ほどゲーム制作で集まっていますが、その後にみんなで様々なゲームを勉強という名目で遊んでいます（笑）

サークルへ密着!

2022年10月29日、30日、東京ビッグサイトで開催されたアナログゲームのイベント「ゲームマーケット 2022 秋」。ゲームの発案から製品化まで、どのような道のりを辿るのか、今年1月に新たに結成されたボードゲーム制作サークルHEY!のゲーム初出展までをレポート。



8月中旬～9月中旬

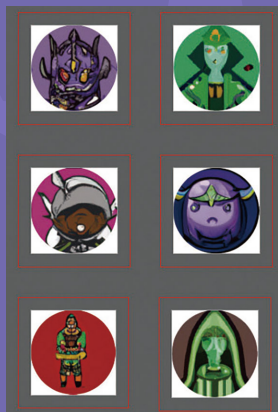
パッケージイラスト

今回はパッケージのイラストをイラストレーターの方にお願いした。期間があまり無い中で要望に答えていただき、納得するイラストができた。

8月中旬～9月中旬

グラフィックデザイン

評判カードにネット上のレビューのようにアイコン+コメントのフレーバーを導入しようという案があった。しかし、20数個もアイコンを作らないといけなくて困っていたところ、ちょうどAIの画像生成が話題になっていたので早速試してみた。良い感じになったので、**レビューのアイコンはAIの画像生成で作った。**



ゲーム完成!

4×4マスのお店を構築せよ!
タイル配置×ドラフトのパズルゲーム

ここで装備していくかい? ～地下99階の商人たち～

プレイヤーは商人となってダンジョンで入手した武器や防具(タイル)を綺麗にレイアウトします。お客さんの要望に合うレイアウトを行うと、勝利点が得られます。ラウンドごとに変わる要望に振り回されながら、先を見越してタイルを配置する必要があります。個人の目標を達成して、ライバル店よりも人気を獲得する必要があります。最終的に勝利点が高いプレイヤーの勝利です。



—— チーム制作で苦労したことはありますか?

HEY! 募集のツイートから比較的スムーズにメンバーも集まりましたし、何をやるにしてもメンバー数が多いことがプラスに働くことが多いので、チーム制作では特に苦労したことはないです。



—— ゲーム制作で苦労したことはありますか?

HEY! ほとんどのメンバーが初めてのゲーム制作で分からないことが多かったのですが、すでにゲームデザイナーとして作品を発表しているメンバーがいてくれたおかげで、様々なフォローがあり大きく躓くことはありませんでした。ただ、ゼロからアイデアを生み出すこと、そして出たアイデアがゲームとして成立するようにブラッシュアップするのはやはり難しくスクラップ&ビルドを繰り返しました。



—— 制作を振り返って最初の自分達に伝えたいことはありますか?

HEY! ゲーム作りは楽しいよ。だけど、みんなに色々助けてもらうことが多いからもっと頑張ろう(笑)

ボードゲーム制作サークル「Wablues」のゲームデザイナーが語る
ゲーム制作への想い

超新星の
★

ボードゲームデザイナーに インタビュー

Profile

Namiki さん



デザイン系の専門学校を卒業後、ボードゲームと出会う。漫画のアシスタント業務のかたわら、1からボードゲームの制作を始める。現在は4作品目のゲームを制作中。好きなゲームのジャンルはカードゲーム、正体隠匿、心理戦。

Twitter : @namiki39035162

サークル : Wablues



公式サイト

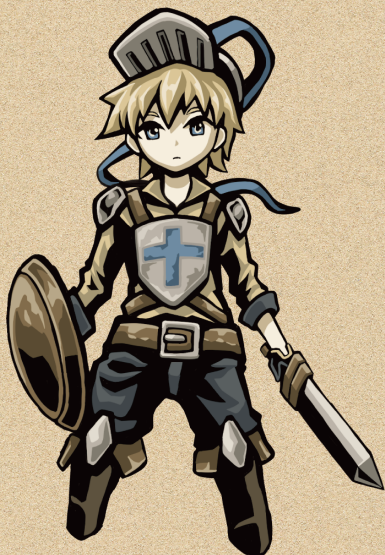
Wablues(ウェーブブルーズ)は、Namikiと青柳ソーマの2人からなるボードゲームの制作サークル。サークル名はNamikiの波と青柳の青の英単語を組み合わせて命名された。

Twitter : @Wablues2020

ゲーム体験を良くするため、駒のイラストに工夫を詰め込みました。

—— ボードゲーム制作に関わるきっかけを教えてください。

Namiki イラストがカッコよくて面白いボードゲームがこの世界にたくさんあると知った時に、自分も作りたいと思いました。作ろうと思った週の週末に萬印堂さんの印刷相談にソーマ(サークルのメンバー)と行きました。



—— イラストレーターとしてボードゲームのアートワークを担当するだけでなくボードゲームデザインもされるようになった経緯を教えてください。

Namiki 漫画の制作に行き詰まっていた事もあり、遊びの一環という感じで本当に軽い気持ちでコピー用紙にペンで効果を書いて遊んでみたのが最初のきっかけです。手作りのゲームを遊んでくれたルームメイトには感謝ですね。

—— そこから「ダグエイトチェス」というゲームが出来たんですね。

Namiki ルームメイトに遊んでもらいたくてゲームを作り始めました。せっかく作るなら、めちゃくちゃ遊びやすく、何回もプレイしたくなるゲームが良いと思いまして、プレイヤーが同じ条件下でゲームが始まることと、シンプルなルールの中でさまざまな戦略が生まれることを意識しゲームを作り始めました。

—— 「ダグエイトチェス」のこだわった部分などはなんですか？

Namiki 最もこだわりの強いのはゲームに使用する「駒」です。特にキャラのデザインにこだわっています。単に可愛くてカッコいいデザインにするだけではなく、ゲーム体験をより良くするために工夫しています。ダグエイトチェスで最も面白い瞬間は、駒を取った時やコールされた時に裏向きの駒を表向きに公開する瞬間です。そのため、駒を公開した時にどの役職の駒なのかすぐに認識できるようにしています。役職でシルエットがある程度決まっています。ルークは大男でずんぐり、クイーンはドレス、最も取れると嬉しいキングは個性的な王冠が目印です。色にもルールがあり、弱い駒は少ない色数で描いていますが、強い駒は色数を多く使用しています。シンプルな絵に見えますが、実は何度も描き直した結果今のデザインに落ち着いています。駒を公開した瞬間に喜んで落胆したり驚いたり。小さな工夫

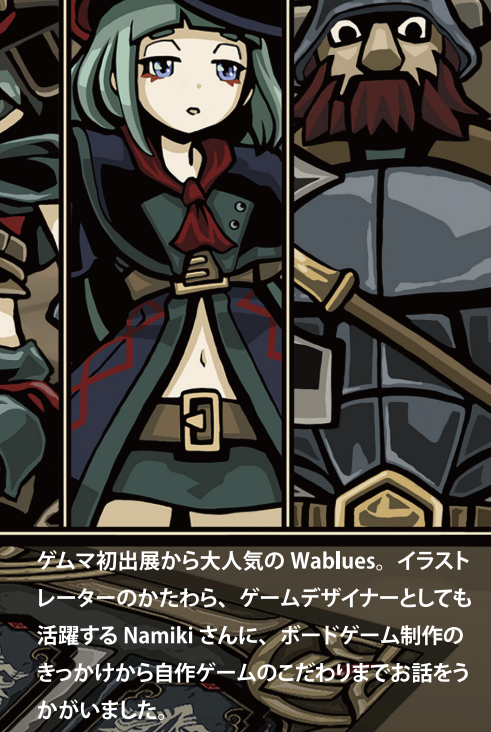
ですが、ゲームの面白さに一役買っていると思います。

—— イラストレーターとしてボードゲームを制作するときにするべきこととその順序を教えてください。

Namiki イラストを外注しなくてはならない制作者さんと違い、ゲーム制作のハードルがとても低いはずなので、自分の好きなものをとにかく明確にしてなんでもチャレンジしてみるのが良いと思います。そしてボードゲーム制作でイラストを使えるのはカードだけでなく、木駒にプリン



▲イラストは全て自身で描いている



ゲーム初出展から大人気の Wablues。イラストレーターのかたわら、ゲームデザイナーとしても活躍する Namiki さんに、ボードゲーム制作のきっかけから自作ゲームのこだわりまでお話をうかがいました。



ダグエイトチェス

8 歳以上推奨 / 5 分 - 15 分 / 2 人専用

戦場に在るのは「欺き」と「推理」。

プレイヤーは一国の王となり相手の国と戦います。裏向きて正体を隠した 8 つの駒をうまく動かして、相手の王を打ち取ることを目指します。



異世界アキンド

10 歳以上 / 20 分 - 50 分 / 2 人 - 4 人

彼らの商法に、言語はいらない。

プレイヤー達の目的はただ一つ誰よりもお金を稼ぐこと。限られた情報の中、間者を派遣して情報を操り、市場を掌握する。後世に名を残す伝説のアキンドを目指せ！



ダマフィア

12 歳以上 / 30 分 - 60 分 / 2 人 - 4 人

正義が勝利ではない街で、あなたはマフィアの頂点に立つ。

プレイヤーはマフィアのボスになり、部下を街の各地に派遣し金と人徳でファミリーを増やします。さまざまな方法で名声を獲得し、闇社会の頂点に立つ事を目指します。

ゲームのコアとなるアクションを明確にして、そのコアの面白さに確信を持てるのであれば、最後まで作り上げることが出来ます。

ティングしたり、タイルやチップ、ボードなど色々な内容物を作れるのでゲーム内容が固まったら早めに、そして色々な印刷所に恐れず連絡してみると良いと思います。

—— ゲームデザインのまとめかたを教えてください。

Namiki 少し難しい話なのですが、ゲームのコアとなるアクションは何なのかを明確にします。ゲームのコアが見つかったらそのコアは面白いのかを自分に聞いてみます。もしこの一連の作業で確信が持てるなら、ゲームを最後まで作り上げる事が出来ます。更に人に自分の作品を紹介する時もゲームのコアを紹介してあげればすぐにゲームの面白さを理解してくれるはずです。

—— イラストレーターとしてゲームデザインをすることにどんなメリットがありますか？

Namiki 先述したゲーム制作のハ

ードルが低いことのほかに、細かい修正が楽ということもあります。特にゲームの UI と言われる、カードの枠やアイコンのようなものは完成後もユーザーからの声を聞いて、こうすれば良かったなと気づく事が多いです。その時にイラストレーターさんにもう一度お願いしなくても、自分が頑張れば直るので小回りが効くと思います。

—— 制作から販売まで全体を通して力を入れて良かったことはありますか？

Namiki 発売前からゲームを楽しむにしたいためにゲームの制作過程を発信しました。ゲーム遊ぶ事も面白いですがゲームを作る事も楽しいので、宣伝のためもありますがゲーム制作の裏側を知ってもらうことでよりゲームを身近に感じてもらいたいと思っています。

—— 注目度が高くなったと感じら

れたタイミングはありますか？

Namiki やはりゲームマーケットですね。しっかり半年準備をする事で注目度は変わると思います。早めに入稿する事で、実物を使った試遊会を企画したり、目を引くチラシや、ポスターを作ったりわかり易いホームページを作ったりとやる事はとても多いです。ですが文化祭前の準備だ

と思って楽しみながら一つ一つの準備をしっかりとやる事がいい結果を生むと思います。

—— 最後に読者の皆様に一言お願いします。

Namiki 私達は欺きと推理の心理戦をテーマにゲーム制作をしています。このテーマが好きな人は、今後の作品にもご期待ください！

最新作



シノビノギ

12 歳以上 / 10 分 - 30 分 / 2 人専用

影となり、影を討て。

プレイヤーはシノビとなり多種多様な忍術を駆使したり、時には神や妖怪などのお供の力を借りて、秘伝の巻物を相手と奪い合います。最強と謳われる『双継の忍』となる為に相手を欺き、勝利を目指しましょう。

「とりあえず」で
一般出展？ それ、
もったいない！かも！？

体験談
(2021秋・2022春エリア出展)

個人サークルのエリア出展に 出展料22万の価値はある？



@spiriamaterial

スピマテ制作委員会
ひろさん

2014年より、個人で制作している
カードゲーム「スピリアマテリアル」
を毎年継続してゲムマに出展。
無料で遊べるオンライン版の公開や
ARとTCGの融合など、新しいことに
挑む積極性と継続性を併せ持つ狂戦士。

❗ 2021年、混沌のコロナ禍

世間はコロナ禍の真っ只中。2020年のゲムマ春は開催中止。
オリンピックすら延期された情勢下、続く秋ゲムマ、春ゲムマは来場者が激減。大きく高額化する出展料。
いつも以上に読めない客足。何個つくるのか。何個持っていくのか。そもそも開催されるのか？
ゲームマーケット出展者たちは、初めて味わうリスクに直面していました。

❗ 頒布だけじゃない！新たに掲げるゲムマ出展の目的

そんな中、追い打ちをかけるように2021年春の開催データが公開されます。

- ・コロナ流行後、両日来場者数合計が1万3千人ほどであったこと
- ・出展者数は、両日来場者が2万人以上であった2018秋、2019年春よりも多いこと

単純な数値の比較ではありますが、激減した来場者に対し、出展者数が増えることがわかってしまったのです。
ゲムマ来場者の目的はさまざまです。企業のイベントが目当ての方。大手サークルの新作が目当ての方。
さらにこの時期は感染対策として、会場に入る前に下調べを終え、目的のものを購入したら撤収する、という方も多く見られました。直接手にとってもらえる機会の損失。マイナージャンルや同人ゲームにとっては、非常に厳しい環境になる、と読み取らざるを得ません。
ひろさんのゲームは出展ジャンルに「TCG」を選択しています。
1つのセットで複数人が遊べる一般的なボードゲームではありません。TCGは、参加者それぞれがルールを理解したうえで同じ作品を所持し、それを持ち寄らなければ遊べない作品が主流です。遊ぶこと自体のハードルが高く、ゲムマにおいてはマイナージャンルと言えるでしょう。
絶望的な状況下、以下の仮説が浮かびます。

- ・来場者はコロナ禍のゲムマに“わざわざ来る”ほど、ゲームに強い関心を持っているとしたら……？

コアなゲーマーに「TCGという出展ジャンル」を認識してもらうチャンスかもしれない。
普通に開催しても、メジャージャンルに埋もれてしまう。でも、企業エリアなら……？
2021年7月。「自作TCGで遊ぶ会」に、合同出展の話が立ち上がりしました。

こうして始まった、ひろさんの2度目になるエリア出展。その体験談を余すところなく語っていただきました！

	一般出展		※企業出展
	販売のみ(1卓)	試遊あり(1卓)	試遊あり
2017年	27,216円	21,384円	172,800円
2021年	44,000円	試遊禁止	220,000円

ゲームマーケット公式サイトより引用
※使用できる長机の数が類似しているエリアプランを比較

	参加者 両日合計	一般出展		企業出展	
		1日目	2日目	1日目	2日目
2017年秋	18,500人	439	373	73	71
2018年春	20,000人	350	360	62	49
2018年秋	22,000人	350	327	104	104
2019年春	25,000人	540	435	101	101
2019年秋	29,300人	641	520	127	127
コロナ流行					
2020年春	開催中止	632	501	127	127
2020年秋	13,300人	473	333	64	64
2021年春	12,500人	404	377	62	62

https://gamemarket.jp/report
ゲームマーケット公式サイト 開催データ より引用

自作TCGで遊ぶ会の一言コラム
TCGってなに？
本来はTrading Card Gameの略称です。ゲムマでは、お互いにデッキを持ち寄って戦うタイプのカードゲームを総称します。実際は1商品で全カードが揃うタイプのゲームが多く、トレーディング要素は無いのですが……ゲームを端的に示す言葉が無く「TCG系」と仕方なく呼ぶうちに公式の出展ジャンル化してしまった、という歴史があります。

成功した部分



これまで何度も一般出展を行ってきましたが、そこで出来なかったことができるのがエリア出展です。
自身のゲームジャンルに求められていることは何か。何を目的とするかをはっきりとさせてから、出展を検討していきます。
今回、実際にエリア出展ブースを運営した目的、感じたことや、改善案などを整理しました。

❗ ジャンルとしての認知、盛り上がりを演出できた！

ゲームマーケットにゲームを買いに来た一般参加者の方々は、例えば「マードーミステリー」「トリックテイキング」「TRPG」など、それぞれ探しているゲームのジャンルが異なります。制作者も同様で、こういった「ジャンル」で求められることは何か。新規性は何か。ということを考えながら、新作ゲームやブースづくりを提案していきます。参加者が求めるジャンルは来場前に既に決定されており、サークル同士がそのパイを奪い合う、という構図となっています。
エリア出展は、このジャンル自体のパイを広げる、つまり界限としての認知・盛り上がりを演出できるということが、1番のメリットです。
ジャンルそのものが盛り上がることは、そのジャンルを求める新たな参加者や、制作者を生み出すことに繋がります。これは個人規模、一般出展では非常に難しいこと。かつ、エリア出展者にこそ求められることだと思います。
最もわかりやすい例が、ジャンル「マードーミステリー」です。マードーミステリーは、それ自体がイベント的な体験を提供するゲームなので、ゲムマ参加者と相性が良く、その場の強味を大いに発揮させることに成功しているように感じました。我々のジャンルでも、是非とも見習いたいですね。
また、エリア出展することで、近隣のエリア出展者にご挨拶する機会が生まれるのも、見過ごせないポイントです。ショップへの委託や、スペースでの体験会開催など、出展時のご挨拶をきっかけに決定したイベント、知り合えた人脈は決して少なくありません。

❗ 高い自由度！試遊卓が使用できた！

コロナ禍において、一般出展の試遊卓使用が禁止となっていたため、我々にとってはこれが一番の理由となりました。
「TCG」というゲームは、カードそれぞれが効果を持つため、例外処理が発生しやすく、最初のプレイ時や、そのゲームの魅力が伝わるまでの難度が高いジャンルです。多くの説明が必要になること、遊ばないとわからないことから、試遊の重要度が非常に高い、という共通認識が、制作者の界限内にありました。
この問題は作品単位ではなく、ジャンルそのものが抱えているため、個人単位では解決が困難でした。

これらように、自分の作品だけではなく「ジャンル」という視点から見た問題を解決できることが、エリア出展の魅力である、と感じました。



合同出展を考える際、最も大きなメリットが費用面です。7月に出展を考えたときは2サークルでしたが、同じ「自作 TCG」というジャンルのサークルが集まり、最終的に7サークルとなりました。各3万円ほどの負担で、企業エリアにブースを構えられる、というのはシンプルに強力なメリットです。しかしながらサークル数が多すぎると、手続きや取りまとめの面で、大きな負担を抱えることになります。

① 事前準備の、事前準備

複数サークルで行う出展準備の前には、「複数サークルを取りまとめるための準備」が不可欠です。

過去に個人での出展経験がある方でも、これまでは当日アドリブでなんとか出来ていたことにに対し、事前の申請が必要のため、高い計画性が求められます。

以下は当時をふりかえり、事前準備としてやってよかったこと、やればよかったことなどをまとめました。

意思の明確化と集金手段の決定

合同出展に参加するかどうか。「興味がある」「多分参加します」ではなく、明確な意思表示を確認します。出展料は当日手渡しが一番楽ではありますが、高額であること、意思表示になることを考えると、事前徴収のほうが後々楽になります。やむを得ない理由で、本番直前のキャンセルなども起こりえます。自分が幹事となって取りまとめを行っている場合、自分の身の回りに何かあった場合も考慮し、キャンセル時の出展料の扱いなどまで明確にできればベストです。

カタログと広告入稿の方針決定

合同出展でも、カタログの掲載スペースは1つです。エリア出展用のサークルカットをどのように、誰が作成するか。外部のデザイナーにロゴや画像を依頼しているサークルは、掲載可否も確認していただかなければなりません。エリア出展では一般出展と異なり、カタログの広告スペースを安価に利用できる場合があります。広い紙面を使用できますが、出展費用にも関わってきますので、こちらも事前に説明と意思決定、そして、費用を徴収しておくのがよいでしょう。

ブース配置とレンタル品の申請

エリア出展では、ブース内装をある程度事前に申請しなければなりません。試遊卓、販売卓の位置だけでなく、スタッフの荷物を置くスペースの確保や、それを隠す方法なども検討しておくべきです。衝立てなどを使用する場合、その購入費用や運搬方法も考えておかなければなりません。電源を使用できるのはエリア出展の強みではありますが、こちらも前もっての申請が必要です。モニターやプロジェクタ、音響機材を使用するのなら、その配置もおおまかに決めておきましょう。テーマやイラストが公序良俗に反する可能性がある場合も、エリア出展であれば運営との相談次第で OK となることもあります。大型の展示物なども、空調や近隣ブースに干渉するため、この時点で運営と相談し、トラブルが起こらないよう配慮したいです。

共有スペースの使用方針の決定

試遊や詳細なゲーム説明が必要なジャンルでは、1組の来場者が長時間、試遊スペースを占有することがあります。また、エリアには団体の来場者が足を運びやすいため、1組で長机を1つ使ってしまう、という状況も起こりやすくなります。椅子が埋まった際には試遊をお断りせざるをえず、合同サークルが多いと、サークル内でのトラブルに繋がることもあります。時間制限など、あらかじめ方針を決定し、共有しておきましょう。

他サークル作品のルールを理解

合同出展の際は、同時に展示する他サークルのゲームについても、最低限の知識を持っておくと良いでしょう。来場者からの質問をたらい回しにしたり、手の開いている人がいるのに接客できない状況は、好印象ではありません。エリア出展に、ジャンルを盛り上げる、という目標をかかげるのであればなおさらです。今回はゲームマケ月前に、合同で体験会を開催しています。参加した方にも SNS で拡散していただきました。



「出展料と釣り合う売上が見込めた」「公開している無料オンライン版のリニューアル」が重なったタイミングでした。オンライン版を制作していただいている方と一緒に「スピマテというシリーズ」を紹介したいと考え、作品単独でのエリア出展を決行しました。結論から言うと失敗。多くの反省点がありましたが、そこから発見や、「次はこうしたい」というものが見えてきたので紹介します。

① 「映像」「音」という選択肢。プロジェクターを使いたい

エリア出展では会場の電源使用が可能です。事前申請が必要かつ、有料ですので、明確な利用のビジョンがなければ「とりあえず」の申請はオススメしません。コロナ禍では、声を出しての呼び込みは避けたいこともあり、個人ではスタッフの確保も難しいところ。音楽と映像を流せば、その代わりとなってくれます。大型のモニターを用意できるのが一番ではありますが、搬入には労力が必要なため、今回はプロジェクタをレンタルしました。

イベント機材のレンタル店には、スピーカーやポータブル電源などもあるため、電源使用料や搬入コストを比較して、機材を検討しましょう。特にスピーカーは大音量に対応できるものが重要です。一般ブースなら室内用のポータブルスピーカーでも十分ですが、企業エリアでは全く聞こえません。動画を流す場合、再生ソフトがループ再生に対応しているかを確認しておきましょう。

① 広いスペースや、イスを求めている人がいる

単独でのエリア出展は、会場内では数少ない「座れるスペース」です。

今回出展した作品のうち一つがパーティー要素の強いゲームだったのですが、ご家族での参加者にもなかなかウケが良く、試遊希望をいただけたのが嬉しい誤算でした。そういう層を積極的に狙ってみるのもアリ、かもしれません。

巨大カードを使ったアクション性の高い展示や、体験型のイベントは一般ブースでは出来ないことです。見た目も派手なので、次回はぜひ取り入れたいと考えています。

① 参加者の比較対象が企業ブースになってしまう

エリアにブースを構えているため当然なのですが、周囲は企業の出展がほとんどです。動画や音を流す際も、かなり高いクオリティが求められてしまいます。一般ブースでは手作り感があってもごまかせますが、周りが華やかであったり、コンクリートがむき出しの空間があると、見劣りは避けられません。

以下は、特に強い必要性を感じた項目です。後で後悔するよりも、準備しておくことをオススメします。

- ・床には何か敷くこと。面積が大きいので、視覚的にも費用対効果が高い。
- ・キービジュアルや、マスコットキャラクターなど、ブースを象徴するものがあつたほうがよい。
- ・ポスターは A0 サイズでも問題ない。等身大ポスターやスタンドは、半端な売り子よりも強力。
- ・スタッフにはユニフォームを着せる。服を用意するのが困難なら、同じエプロンをつける。私服では外から見て、客かスタッフか判断できない。



ふりかえて、今回の単独出展はエリアとしては「失敗」でしたが、個人的には「思ったより価値があつた」という感想です。

最後に、自分のゲームをエリアで展示してみた際の手応えについて、少し触れておきます。

今回の単独出展では、ゲームを3つ出展しました。1つは「TCG ジャンル」で、既知の人間向けのゲームです。

残る2つは「大喜利系」「多人数のコミュニケーションゲーム」。試遊卓の存在はやはり強力で、実際に遊んでくれた方からはものすごく評価が良かったです。「TCG」に関してはごく少数ではありますが、カードや効果を熱心に読み込み、対戦に強い興味をもっていただけた方と出会えました。

もともとマイナージャンルはそういった方向けの市場ですので、正しく成果が出た、という認識です。

この時発表したデジタル化したゲームは、無事リリースされたので、ゲームマーケットでエリア出展して発表したゲームとして、堂々と宣伝していこうと思います。展示の綺麗さなどのアピール部分は失敗でしたが、ゲームがまあまあ上手いだったので、個人制作者としては成功というか、悪くない気分です。記事執筆に当たり、当時を振り返ることで反省点も、改善点も見つかりました。次回はそれらを踏まえて、もっと上手くやりたいと考えています。

PICK UP CREATOR

ボードゲーム制作「以外」で活躍されているクリエイターさんに直撃インタビュー!! クリエイターマインドをお聞きました。他業界を知ること、益々ボドゲが作りたくなる!?

vol.1
mononofu
先生

Masterpiece : 天王寺さんはボドゲがしたい

クールで無口、容姿端麗、運動神経抜群、成績優秀…誰もが気になるミステリアスな帰国子女、天王寺ユリア。そんな彼女を一方的にライバル視する南森ゆきは、ある日、ユリアの本当の(?)姿を目撃! ゆきは、ゲームをしながら一喜一憂するユリアの姿、そして「ボードゲームの不思議な世界」へと惹かれていく…。

POINT

作中にあるボードゲームは、どれも自身の思い出が詰まった大好きなゲームを描かせて頂きました。主人公のゆきやユリアをはじめとした彼女達がゲームの世界観に入り込んで、時には熱く、時には笑って泣いて、ボドゲを通して紡ぐ、かけがえのないものを感じてもらえると嬉しいです。

AFFECTION

ボドゲ初心者のゆきが初めて自分でボドゲを購入するシーンは、実体験の感情を思い出して甘酸っぱい気持ちで描いたのでとても思い出があります…! 初めてイエサブの扉をくぐった時はドキドキしたなあ…。

©mononofu/竹書房



mononofu

漫画家でイラストレーター。「天王寺さんはボドゲがしたい」でデビューし、現在は2本同時連載中。ボードゲームと謎解きとミステリーが大好物。サークル【ボドゲしたい部】の部長をしていたり、ボドゲVtuber『きたこし』、イラストレーター『水乃もずく』との3人組創作ユニット【ももこし】でも活動中。



<https://twitter.com/mononofu44>



<https://mononofu.mystrikingly.com/>



<https://www.youtube.com/channel/UCRmY2GVz74KKGWSeJ59AusA>

制作で大切にしていること

シーンやキャラの性格、台詞、ビジュアル等、作品のあちこちに自分の『好き』を沢山込めることを心がけております! 自分が何が好きなのか、や、何を楽しいと思うのかを見失わないように、色々な作品を見たり色々な経験をして、インプットすることも大切にしています。あとは絶対徹夜はしない。修羅場が苦手なので、毎日少しずつでも作業を進めて極力修羅場を回避できるようにしています。そして脱稿後はご褒美に美味しいご飯を食べる! 大事!

制作で苦労したこと

投稿時代に漫画が全く描けなくなってしまった時がありまして。どれだけ描いてもできるのは没ネームの山ばかりで。孤独な作業は視野が狭くなりがちなのですが、狭くなっていたことに気付くまでがめちゃくちゃ苦労しました…! 目標までの道は一つじゃない場合が多いので、上手くいかない時は思い切って気分転換や方向転換するのも大事だと思いました。

今後やってみたいこと

もっともっとしっかり力をつけて、色々な人に響く漫画を描きたいです。投稿時代に描いていた少女漫画にもまた挑戦してみたいです! イラストについては、ボードゲーム、マðurミステリー、謎解き作品のアートワーク。コラボカフェ等の版権デフォルトイラストのお仕事がしてみたいです! プライベートだと、SNSでの創作漫画の定期更新、ボドゲ合宿、陶芸とかDIYもしたいです…!

ボードゲーム(業界)について一言

私はゲームをデザインする力がないので、色々なボードゲームに楽しい時間を過ごさせてもらいう度にありがたいなあ…という気持ちでいっぱいです。今日のゲームもこっそり沢山買って大阪に帰りたいと思います…! (推理系のゲームが特に大好きなので、もっともっと増えるのもとても嬉しいです!)

Other works



©Moaideas Game Design・張恆
©mononofu/竹書房

約束の場所へ ～或る少女の供述～

マðurミステリー「約束の場所へ」のコミカライズ作品。プレイヤー夏希の供述、という視点で描かせてもらっています。恋愛成就の祠と桜の下で殺意と恋愛が交差する物語。



©mononofu/小学館

脱力魔王様の サボリ具合が深刻です

仕事をしたくない魔王と仕事をしたい側近真面目エルフのゆるゆる魔王城コメディ。ファンタジーな世界観でアナログゲームもちょこちょこ遊んでいます。



初心者
でも
楽しめる

ゲーム
デザインに
注目



インディーズゲーム 新作紹介

2022年 新作ボードゲーム紹介

「初心者でも楽しめる」「ゲームデザインに注目」
2つのテーマで2022年の新作ゲームをピックアップ!
ボードゲームファンのあなたに
新たなゲームとの出会いをお届けします。



初心者 でも楽しめる



これからボードゲームを
遊んでみようという方や、
初めてのお友達を誘ってみようという方に
おすすめの新作ゲームです。
気軽にボードゲーム体験を楽しんで。



1 まっくら森のお菓子の家

今夜はハロウィンです。キミはお菓子をもらうため、「まっくら森」にある「お菓子の家」へ行くことにしました。しかしその森は、おばけがさまようあやしい森でした。絵本のようなストーリーが織り成す、ハラハラドキドキなゲームです。



2
人用

15分

¥ 2,500円
(イベント価格)

兎戲堂
(小鳥遊ジュン)



😊 ダイスを振ったり、タイルを配置したり、ボードゲーム初心者の私でも十分楽しめるゲームでした。次第に短くなっていくロウソクにドキドキしました。

😊 コンポーネントの見た目の可愛さと集まったドロップが綺麗で写真を撮っちゃいました！ストーリーブックがあることでゲームの物語も楽しめました。



キミは無事に
帰れるかしら…

【**制作者の
想い**】

数多くのボードゲームに採用されているダイスロール、カードドロ、コマの移動、タイルの配置などのゲームシステム。これらのシステムをギュッと詰め込み、初心者でも安心して遊べるボードゲームに仕上げました。ボードゲーム未経験の人を、このゲームから誘ってみたいかがでしょうか？ぜひみなさんで楽しんでください！

@jun_create

みんなのランキングを
当てる強い役を作ろう！



<https://gamemarket.jp/game/179236>

【**制作者の
想い**】

あなたランキング7はボードゲームカフェなどで初めに遊ぶパーティゲームとして制作しました。初めましての方はもちろん、ちょっとだけ知っている方あるいはずっと一緒にいる方でもゲームを通して意外な一面を知れたり新たな一面を知って仲良くなることができます。ぜひ、友人と家族とまた恋人と一緒に楽しんでください。

2 あなたランキング7

共通のお題に対するお互いのランキングの順位を当てるランキングクイズゲームです。順位がそのまま得点になります。バーストしないように合計「18」点を狙います。当てたランキングを組み合わせ、出来るだけ強い役を作りましょう！



3-8
人用

30-45
分

¥ 3,000円
(イベント価格)

サイコロ塾
(ザイツコウスケ)



😊 自分と他プレイヤーの価値観の違いが楽しい！どんなメンバーでも絶対盛り上がる。ゲームが終わった後に仲良くなれるしワイワイしつつ真剣な駆け引きも出来た！

😊 パーティとゲームのバランスが良い。難易度がそこまで高くないゲームだけど、他プレイヤーの事をなんでも知っている余裕を見せていると裏切られて勝てないかも。

ネコちゃんを導け！
ダイス×プログラミングで



@dicecode_game

制作者の
想い

「プログラミング教育の良さをパソコンなしでも再現したい」これがこのゲームの原点です。コードを組むロジカルな工程に、ダイスという運要素をプラスすることにより、ゲームとしてのバランスを成立させました。使えるダイスの目がランダムに決まるので、課題は無限大。遊びが学びになる、そんな体験を届けたいと思っています。

2-4
人用

10-20
分

¥ 2,500円
(イベント価格)

株式会社RPGworks
常田卓磨



シンプルなゲームシステムと、誰でもすぐに出来る感じがとても素敵でした。子供に遊ばせると発想力を鍛えるのに凄く良さそうで良いですね！



サイコロ振って出た目でプログラミングを組むんだけど、どうしたら宝物を取れるのかとか考えるのが本当に楽しい。パズルっぽくて本当に気に入ってる！



4 メガネ女子コレクト

最初に配られた数字カードを駆使して、かわいいメガネ女子を5人集めるセットコレクションゲーム。ただし、同じメガネ女子を獲得してしまうといなくなってしまうので、あえてしゃがんだりする戦略も必要になるゲームです。



3-4
人用

5-15
分

¥ 3,000円
(イベント価格)

K* (ハセカワ)



3色の数字カードを駆使し、場に並んだメガネ女子の争奪戦を行います。
シンプルなルールの中に、激しい心理戦が生まれます。



メガネ女子カワイイ！ルールはシンプルお手軽だけど適度に悩んで楽しめる！

制作者の
想い

とにかく【かわいい】を詰め込みました。ルールはシンプルだけど、ちょっと悩ましいところに落とし込み、ボードゲームに慣れてない人でも楽しめるようにしました。プレイ時間も短いので、手軽に何回も遊んで欲しいです。ボードゲーム入門にもオススメです。是非、かわいいメガネ女子を集めてください！

@shiki_hskw

そうだ、メガネ女子アイドルグループを作ろう！



強化する対戦ゲーム
ガチャでデッキを



@papers_trikesbac

制作者の
想い

TCG的な操作をベースに、コストやフェイズなどの制限を省いてカードを使う楽しさまで最短距離でタッチできるゲームに仕上げました。Mer&Maidはカードを置く、重ねるといった直感的な要素を強めていてCradleの入門セットとしては勿論、対戦カードゲームの習熟にもおすすめのセットになっています。

2
人用

15-分

¥ 3,000円
(イベント価格)

記卓部



シンプルで素早い展開！



イラストが攻めまくっている！



5 Cradle Mer & Maid

最初の仲間達であるパーティと、その成長先であるビルドからなるデッキを編成して対戦に臨む戦略ゲーム。Lvアップでパーティを強化しながら攻撃を繰り返し、相手ヒーローのライフを0にすれば勝利です。

ゲームデザイン に注目



ゲームデザインへの
こだわりが光る！
そんなゲームを集めました。
これまでたくさんボードゲームを
遊びつくしてきた方や、
ゲーム作りをされている方にも
ぜひ遊んでいただきたいタイトルです。



1 旱天慈雨に祈れ

0～3の財宝カードを3体の神に捧げ、その大きさを競う2人対戦ストラテジー。財宝カードは10枚のみ。1枚ずつ場に出し、お互い5手ずつで終了です。神は見ています。真に大切なものを捧げる『覚悟』があるか。

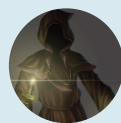


2人用

10分

¥1,500円

Made in Pocket
(ハセガワ)



😊 ゲーム自体は後攻有利だけど、それが最初からデザインに組み込まれてる。チェスや囲碁みたいな、プレイヤー同士の対話がある。これは『戦略』ゲームですね。

😊 数字を大きくするだけ。簡単なのに、それができない。戦略的に先を読む楽しさと、それを返される『やられた』感がある。……本当にこのゲーム、カード10枚で出来てます？

【制作者の想い】

対戦ゲームのコアな駆け引きは、そのゲームのルールや勝ち筋を、お互いが理解していなければ味わえません。このゲームはルールや要素を削ぎ落とし、初めての人にもこそ最適解をひらめく瞬間が味わえるように作りました。勝利までの道筋を探し、無言でじっくりと盤面を見つめ合う、濃厚な『5手』をぜひお楽しみください。



5手で終わる、祈祷と贈物のストラテジー



@nstr1072

QRコードで7つゲームが遊べる

価格はたった50円！光るカードの



<https://www.gamemarket.jp/game/179142>

【制作者の想い】

「ミラクルオラクルホーリーアイテム」という開運お守りグッズとしてスタートして、7つゲームを作りました。数多くのトランプゲームの中から、真ん中から広がっていく縁起の良いゲームをひたすら集め、改良し、星占いのアルカナカードとして作り上げました。7つ目のゲーム「星占い絵踏み」までは是非プレイして欲しいです。

2 星占いのアルカナカード

無料公開の「星占い七並べ」を始めとする、トランプを使った7つのゲームを収録した新しい形のゲームです。開運アイテムとしても製作しており、お守りとしてお一つどうぞ。サイコロの目が6が出やすくなります。



3-7人用

各10分
(計70分)

¥50円
※トランプは
同梱しません。

制作:スピマテ
制作委員会
イラスト:橘ゆら



😊 「七並べ」を特殊なルールで遊ぶゲーム「星占い七並べ」を遊ばしました。意外と戦略性が深く面白かったです。7つゲームが同梱して50円で買えるのはかなり破格だと思います。

😊 スポコーネと呼ばれる外国のトランプゲームを元にした「星占いハネ籌」をプレイしました。シンプルなゲーム性でありながら、最後に大逆転！50円は絶対安い。

全員、整列！



@kujiradama

<https://kujiradama.net/portfolio/komorebi-parade/>

3 コモレビパレード

チェス×パズル！獲得した動物を動かして、お題を達成していくパズルゲームです。動物によって動きが違うタイルをうまく並べましょう。お題はランダムな組み合わせで出てくるため、毎回異なるプレイ感が楽しめます。



2-4 人用 30-45 分 ¥4,290円 (通常販売価格)

くじらだま
・ゲームデザイン：くじえみ
・アートワーク：ことり寧子



かわいい将棋パズル。動物ごとに動きが違って、ちょこちょこ動いているのが可愛いです。でも盤面のパズルはめちゃくちゃ悩みます。

取ろうと思ったものが取れなかったり、動かしたいところに動かせなかったりと、かわいい見た目の割に苦しいゲーム！後半ずっと手数が足りません。

【制作者の想い】

動物の種類に加えて楽器の種類もあるため、すべてのお題を満たすことは難しく、どれを取るか悩めるような点数配分になっています。また動物のドラフト時にも置ける場所に制限があります。多くの制限がかかった中で大いに頭を悩ませてください！

4 MISUKARUTE

TCGのゲームとしての文化を努める作品。デッキ構築、メタゲーム、ブラフ、テーマ等、現代TCGで扱われる最低限の嗜好を一通り体験できます。一箱で全ての物が揃っております。正真正銘、本作がミスカルテの全てです。

2 人用 30分 ¥6,000円

MISUKARUTE (ミズキ)



マニアな作品。ポップでもないし可愛くもない。それらを省いても突き詰められた、不気味さに酔う神秘性が魅力。昼の花より夜の月を美しいと思える人はきっと合うと思う。

TCGの面白さを遵守しつつ、カードを使うことの楽しさを詰め込んだ作風。カード効果は割とすぐに頭に入る。そこからの駆け引きが素晴らしい。対戦の度に工夫が愉しめる。

【制作者の想い】

美を突き詰めると、やがて暗がりに気を許し、その人が感じる宇宙の色度の如くなるのだと私は考えております。ミスカルテは、私のそうして感じ得たものを表現した作品です。特に本作は、TCGの成熟したシステムを注視する嗜好に、独自な見解も努めました。全てにおいて特別な拘りを感じていただけるゲーム体験を提供します。



@misukarute

TCGで剣と魔法の世界！

《現代TCG×原点回帰》

何色？

瞳に映る世界は



@intora2019

5 眠れない夜の色

世界は色で満ちていて、色には名前がついています。色の「似ているところ」と「違うところ」に注目して新しい名前を付けましょう。たくさんの色の名前を他のプレイヤーと分かち合う素敵な時間をお過ごしください…。



3-6 人用 30-60 分 ¥5,000円

ごみ国際 (きゃし)



言葉の意外性を絶妙にルールに取り入れた楽しいゲームでした。落ち着いた場所でじっくり考えて、色の素敵な名前に心ときめく。そんな時間をもっと過ごしたいですね。

まず、「眠れない夜の色」という名前がかわいい！それから、カードとタイルを使った色選びのしくみすごい！色を見ているだけで幸せな気持ちになっちゃうよ。

【制作者の想い】

このゲームでは「色」に焦点を当てることにこだわっています。36色のカラフルなパレットと、穴の開いたモノクロのタイルで、主役となる6つの「色」が浮かび上がるワクワクを演出しました。往々にして曖昧な「色」の世界ですが、曖昧だからこそ、イメージを色の名前として表現できたときの達成感はひとしおです。

あなたは
どうする？

インボイス制度

自分も考えなきゃ
だめ...？

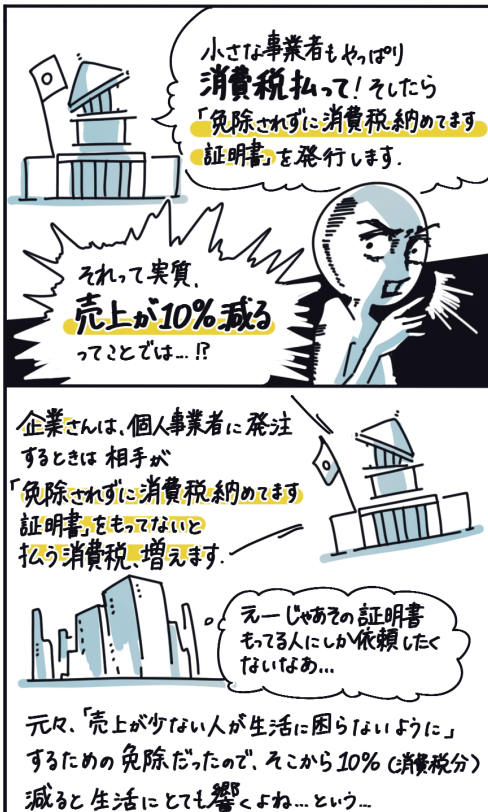


巷でよく聞く“インボイス制度”。個人で活動するクリエイターは、この制度を
どう捉えれば良いのだろうか...？ 2023年から導入が決定し、すでに「登録事業者」になるための
登録受付は始まっている。自分は免税のままだのか、課税事業者になるかを考えて選ぶ
必要があるわけだけど...

ざっくり説明/インボイス制度とは



—時は流れ、今。



- ※「免除されずに消費税納めます証明書」=インボイス
- ※企業はインボイスをもたない事業者と取引すると
払う税金が増えちゃう（仕入税額控除が
受けられない）

活動の内容から対応も考えてみる クリエイター×インボイス制度

副業イラストレーター

SNSを見たゲームデザイナー
から依頼されている

自分の一発創作の
活動もある

デザイナーや合同展に
よく出ている

青色申告(済)

年間売上 40~50万円

出版社や企業から依頼はある？

個人から依頼を受けたリグズを
売ってるけど、今後さらに規模を
拡大するつもりなら詳しく調べた
ほうが良いかも

→誰に売ってるかを考えてみる
→インボイス制度を調べる

起業をめざすゲームデザイナー

もはや本業
青色申告もばっちり

ファンもついてきて
ゲーム常連組

いずれ会社を辞めて
クリエイター業に一本化したい

青色申告(済)

年間売上 100万以上

真面目に調べようと思う。

実はボドゲショップに委託して
企業と関わりがある。
いずれ大手企業からゲーム制作を
受注したい。インボイス制度は
個人と取引のある企業側にも
色々と準備が必要らしい。

→国税庁の公式資料
をチェック

趣味でゲーム出展を始めた

ゲーマー一般参加組
からサークル参加組へ！

イエサビに
よく行く常連

ゲームやboothで販売中

デザインが得意な友人に
発注しようかな？

年間売上 ???

まずは青色申告から始めるよ

税金のことはよく知らないけど、
え、利益が出てなくても「売上」が
あったら青色申告した方が良い
の...!? 今後のためにも、まずは
税の申告のところからだね。

→「白色申告」
→「青色申告」

詳しく調べる...

国税庁の公式サイトで調べてみよう。

分かりにくければ、会計ソフトのfreeeや弥生も解説記事を
出しているの、それを見ても良いかも。



創作に影響を受けた作品は？

本誌の作成・編集にご協力いただいたクリエイターみなさまに
いろんな質問をしてみるコーナーです！



水乃もずく

➡1P 表紙

マンガ Axis powers ヘタリア

国を擬人化した歴史コメディ漫画です。魅力的なキャラクター達が沢山いてワイワイしているので色んな人に刺さります。ちゃんと歴史の勉強にもなります！ゆるくてふわふわした絵柄や色使いも素敵で大好きな作品です。



いちなし / HEY!

➡2~3P ギャム初出展サークルへ密着！

ボードゲーム お背中よろしいですか？

娘の知育玩具を探していた時に会ったのがこのゲームでした。初めて遊んだ時の娘の笑顔と自分が感じた楽しさは今でも覚えています。そこからボードゲームというものを知り、気付けば沼にどっぷりでした。娘も成長し出番は減りましたが今でも大事にしています。



Namiki / Wablues

➡4~5P ボードデザイナーにインタビュー

コンシューマゲーム ゼルダの伝説 風のタクト

トゥーン調になったリンクやモンスター全てのデザインが秀逸で小さい頃よく模写をしていました。新しい島を見つける度にワクワクして何があるかわからないけれど、勇気を出して前に進む楽しさを知りました。



ひろ / スピマテ制作委員会

➡6~7P 個人のエリア出展に22万の価値はある？

➡12~13P 新作紹介 ゲームデザインに注目

フリーゲーム わたしのゆうしゃさま？

アクション RPG。「神具」と呼ばれる反物質で出来た剣でエネルギー法則を無視して合成魔法を使ったり、鍊金などできるゲームシステム。ラスボスのダンジョンで敵が最高位の合成魔法を当たり前のように使ってきて絶望する。



mononofu

➡8P PICK UP CREATOR

マンガ ばらかもん

日本最西端の島で繰り広げられるヒューマンコメディ漫画。笑いあり涙あり、やっぱり笑いあり、な感じで、主人公の書道家の半田先生が作品と葛藤しつつも前を向いていく大好きなお話です…。クリエイターさんに特におすすめな作品です。



小鳥遊ジュン / 兎戯堂

➡10~11P 新作紹介 初心者でも楽しめる

TCG モンスター・コレクションTCG

国産 TCG。発売から 25 年が経ちますが、今でもコアなファンが多い作品です。ゲームシステム、イラスト、世界観……。どれを取っても秀逸です。よく友達と徹夜でプレイしました。モンコレのような、いつまでも愛され続けるゲームを作りたいですね。



ゲイツコウスケ / サイコロ塾

➡10~11P 新作紹介 初心者でも楽しめる

コンシューマゲーム 風来のシレン

ローグライクダンジョン探索型 RPG。死んだら装備もアイテムも全て失ってしまう中で、自分の経験のみは積み上がっていく。失敗こそ成功への道であることを強く教えてくれるゲームで、自分の原点です。



記卓部

➡10~11P 新作紹介 初心者でも楽しめる

ボードゲーム Dominion

ゲーム内外の拡張性と完成度に大きな可能性を感じて。



ハセガワ / K*

➡10~11P 新作紹介 初心者でも楽しめる

ボードゲーム カタン

超有名ボードゲーム。わたしのボードゲームライフはここから始まりました。カタンに出会い、新しい無限大の遊びを知り、「自分も作りたい！」になっていきました。



常さん / 株式会社 RPGworks

➡10~11P 新作紹介 初心者でも楽しめる

ボードゲーム カルカソンヌ

陣取りゲーム。ゲームが進むと毎回違った地形が出来上がっていくのでワクワクします。イメージ的には運 3 実力 7 でもっとも好きなゲーム/バランスです。そのバランスはゲームづくりをする時にとても意識しています。



ハセガワ / Made in Pocket

➡12~13P 新作紹介 ゲームデザインに注目

マンガ ドラえもん

机の引き出し。部屋の押し入れ。いるはずなのに、開けるたびちょっと期待してしまふ。日常はすこし不思議の入り口。身近な場所にこそ、発想の原点がある。そんなことを教わった作品です。サークル名 Made in Pocket の由来でもあります。



くじ えみ / くじらだま

➡12~13P 新作紹介 ゲームデザインに注目

ボードゲーム サグラダ

アートもゲーム性も美しく、苦しくも面白い。ダイスのドラフト、パズル、ダイス目の操作、お題カードなど好きな要素がたくさん詰まっています、今でもゲーム作りのたびに出してきて参照するゲームです。



ミズキ / MISUKARUTE

➡12~13P 新作紹介 ゲームデザインに注目

TCG マジック：ザ・ギャザリング

世界初の TCG。開発初期は相手とトレードすることが想定されておらず、60 枚のカード束から 40 枚のデッキを組んで対戦するシステムだったそうです。TRPG でやった「剣と魔法の世界」の体現をカードゲームで試みる TCG の作風が大好きです。



きゃし / ごみ国際

➡12~13P 新作紹介 ゲームデザインに注目

ボードゲーム ごきぶりポーカー

小さい頃からのお気に入りのボードゲーム。当時は「本当」と「うそ」の 2 択クイズをしているような気分を楽しんでいました。しかし、大きくなってから友人と遊んだときに、何やらプレイ感が全然違って……気づけば魅力に呑まれていました。



かく / 遊陽ゲームス

➡16P 裏表紙

コンシューマゲーム 星のカービィ 夢の泉の物語

記憶にある限り人生で一番最初にどハマリしたゲーム。ラスボスの HP バーのセットアップ音が、BGM と合わせて 1 つの演出として機能していて感動しました。



読むとゲームやって感じがする
近所の店で配ってた
無料で載せていい情報
このゲーム気になった
表紙カワイイ！
マンガ読んでます！
参考書みたいなのも重宝
旧作もやっただけとおも
バックナンバーないの？

ご感想をお聞かせください！

クリエイターズ編集部では、みなさまのご意見、ご感想を募集しております。
記事内容だけでなく、店頭で冊子を見かけた報告なんかも大歓迎！
ぜひ [#情報誌クリエイターズ](#) でツイートください！

