

Vol.5

CREATORS

クリエイターズ



クラウドファンディング 必勝法!!!

ストーカー



ゲームデザイナー

つかぽん流



●ボブジテンとは

一言で言えば、「**カタカナ禁止の連想ゲーム**」です。
カタカナ語が6個書かれたカードの中から、一つを「カタカナを使わずに」相手に伝えることができれば、伝えた方も当てた方も得点が入る……というのが『ボブジテン』です。
現在1〜3の他にご当地にちなんだお題が多めの『なにわのボブジテン』や『おおえどボブジテン』というバージョンもあったりして、ルールがシンプルながらいろんなバリエーションを楽しんでもらえているかと思います。

ボブジテンってどんなゲーム？



●ゲームを知ってもらう

新しいゲームを作って広めたいなら、とにかく**認知してもらうことが大事です**！
とりあえずTwitterで宣伝して、認知度を高めていきましょう。
一目でわかるサークルのロゴを作っておくと、作品をひとつ好きになってくれた人が別のゲームも見つけてくれやすくなるのでオススメです。『ボブジテン』をはじめ、うちのゲームにはみんなロゴがついています。
うちのサークルは元ゲーマーの方向けの所謂「重い」ゲームがメインだったんですが、ゲームに馴染みの無い方でも遊びやすい『ボブジテン』をきっかけにして「重い」方にも手を出してくれる人が多くて、やはりロゴ等で「同じ所が作っている」というのをちゃんと表記している成果なのかなと思います。

●ゲームを買ってもらうために

ゲームを宣伝して、ゲームマーケット等のイベントで買ってもらって、そこで残った商品をどう広めていくかも大事です。**販路の確保**ですね。
イエローサブマリン様やRole&Roll Station様なんかやっぱ代表的ですけど、今はボードゲームってジャンル自体の注目度が高まっているのもあって、持っていき先も大分増えていると思います。通販とレビューが一緒になったようなサイトもありますし、ボドゲカフェさんに直接売り込むのもいいと思います。僕もいろんなお店に『ボブジテン』を直接持って行っています。
自分が作ったゲームなんて、名刺よりも自分を現す代物なんだから、どんどん売り込んでいって良いと思います。そこから新しい人脈にも繋がります。
そうして販路を確保して、それでも捌ききれないほどの在庫が残ったのなら、それは作り過ぎだと思うので量を調整してください（笑）。

面白いゲームを作る上で大切なことは？

●自ら遊ぶ大切さ

凄く当たり前のことなんですけれど、ちゃんと「面白いゲーム」を作れば売れます。
『ボブジテン』は、ありがたいことにルールを公表した段階からバズってくれて、そのままどんどん広がっていききました。
ではどうすれば「面白いゲーム」を作れるのかを考えると、インプットがとても大事だと僕は思います。
僕は「ゲーム作家」という存在を初めて知って、やりたい！と思った時、ボードゲームのことを全然知らなかったんです。なので、朝から晩までゲーム会をして、とにかく沢山遊びました。
どんなゲームがどんな風に面白いのかを知らないと、自分のゲームを面白くするのは難しいと思います。有名なゲームや、自分が作りたいゲームに似たようなゲームが無いかどうかは調べて遊んでみてほしいですね。ゲーム企画者の方が主催してるゲーム会に参加して遊ばせてもらったり、テストプレイしてもらったりするのもいいと思います。Twitterで参加の募集があったりするので、やはり最初はTwitterが大事ですね！

そのうち、自分が逆にインプットされる側に回って、「あなたのゲームに憧れてゲーム制作を始めました！」なんて言われる日がくるかもしれませんね。
うちのサークルの大ファンが、うちに入って制作したのが『ボブジテン』だったりするので、そういう交流が思わぬきっかけになったりもします（笑）

●続ける大切さ

あとはやっぱり、**作り続けることも大事だと思いますね。**
うまく行かないことを続けるのは難しいので、じゃあなんでうまく行かないのかを見つめ直してみてほしいです。
宣伝が足りない、アートワークが弱い、面白さが足りない……
地道に活動を続けていけば、自然に自分のサークルスペースに並べられる作品が増えていくので、それを見て感慨を覚えてほしいなと思います。

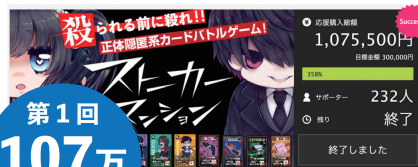
私が企画している「ボドゲ大祭」というミニ即売会が、6/28に静岡県の風見鶏というボードゲームショップで開催されます！ボドゲ福袋などを用意しているので隠れた名作に出会えるチャンス！詳細は、お店の公式Twitterをチェック！

ボードゲームショップ風見鶏
@kazamidori_bg



取材に応じてくれたつかぽんさんはこちら→@Tukapon00

ストーリーマンション製作者の クラウドファンディング 必勝法!!!



第1回
107万
232人



第2回
110万
219人

じゃあ本題いきますね！CFにはプランが設定できるのですが、これが商品だけだと寂しいです。「え、でもいいじゃん、商品が魅力的ならポチるって」と思うでしょう。これも間違っていないです。でもみなさん、こんな体験がありませんか？「行こうと思った映画終わっちゃったー」みたいなこと。

でも成功のヒントになればと思ってキーボードを叩いてます。私らは基本お金がない人間なので銀行の預金残高はいつもギリギリな感じです。そんな私でもゲーム製作を行っているのはこのCFというサービスがあるからなのです。

だから「ボドゲ作りたいけどお金がー」って方がもしいたら少しでも成功のヒントになればと思ってキーボードを叩いてます。私らは基本お金がない人間なので銀行の預金残高はいつもギリギリな感じです。そんな私でもゲーム製作を行っているのはこのCFというサービスがあるからなのです。

うも、SM Rabbit代表の狐鞭です！ここではもしかしらら気になってる人も多いかもしれない「クラウドファンディング(CF)」についてお話ししようと思います！私なりの成功へのコツも包み隠さず書きます！

いつでもポチれる、という状況は初動の分母を下げます。で、必要なのが「**限定プラン**」です。一番良いのは「早割20%割引限定20個」とかでしょう。もちろんその分、資金の面で血を流すことにはなるのですがここは必須だと思います。私は二度のCFの目標金額を「30万」に設定していますが(かなりのネタバレバラシをしますと) 本当の目標金額は「100万」なのです。100万いかなんとかかなり製作がきつくなる。

じゃあなんで30万なのか。実は限定割引プランが完売した合計額を30万に設定しているのです。これが何を意味しているのかというと「**限定だし安いしポチッとうー**」という人が一定数集まると**CF開始二日くらいで目標金額に達成します**。そうすると、「開始二日で目標金額に達成したプロジェクト」としてゲームを知らない人からも認知してもらえ、「買っていいかもな」と思ってもらえるのです。そんなものか？と思うかもしれませんが現状達成額3万円のプロジェクトと30万のプロジェクト、どちらが気になりますか？もちろん個人差はありますが達成額が多い方が気になる人も多いです。

こまで来て(目標額を達成して) からが本当のスタートだと思っています。じゃあどうすれば二日で達成額に達せるのか。「え、だから割引プラン作ればいいんでしょ？」それだけではダメです。いきなりですが今、日本で行われているCFを把握できますか？

全部言えますか？私は言えません。いくら割引プランを作ろうがCFを行なっていることを認知されていなければポチりようがないのです。だから、プロモーションは大切です。少なくとも割引プランが売られるくらいいい人数にはCFが行われることを事前に知ってもらわなければなりません。

方法はツイッターでも何でも良いです。テストプレイ会を開いて、チラシを配って、Youtubeに動画をあげても良いかもしれません。極論言えば駅前でチラシを配ってもいいと思います。「そんなのめんどくさいよー」と思いましたか？大正解です！CFを成功させるのはかなりめんどくさいです！二回成功させた私が言うんだから間違えないです！超めんどくさい！正直プロモーションにお金をかけてバナーをうったり、全国のボドゲショップに送付状をつけてチラシを置いてもらったり、RTキャンペーンをやったり、いろんなことをやっています。

だから**行動あるのみ**なのです。発信しなければ何も始まらない。言葉にしないと、見てもらえないと、伝わらないし何も変わらない。今は「楽しいゲーム作りたいから資金お願いします！」と個人が発信することが出来る時代です。素敵な環境、素敵な世界だと、私は思いますよ。以上です！

皆様のご健闘を祈ります！

全部言えますか？私は言えません。いくら割引プランを作ろうがCFを行なっていることを認知されていなければポチりようがないのです。だから、プロモーションは大切です。少なくとも割引プランが売られるくらいいい人数にはCFが行われることを事前に知ってもらわなければなりません。

Super Underground Idol

ストーリーマンションⅡ

Game design: Kitsune much
Main Illustrator: Kabu Ayako



ストーリーマンションシリーズ第2弾！
4月25日から CAMPFIRE にてCFスタート

限定超早割プラン
~~6,500円~~ ▶ **5,500円**

その他のプランも多数！
是非サイトをご覧ください！



Barカード50枚 / Fanカード60枚
フィールドカード14枚 / アイドルカード4枚
スタートカード5枚 / サマリーシート4枚
待機シート4枚 / 勝利点ボード4枚 / コマ8個
勝利点チップ6枚 / 木製ブロック12個 / ゲームボード1枚 / 説明書1冊

※内容は変更になる可能性もございます。ご了承ください。



妄想ゲームズ☆

制作者インタビュー（回答者：H1R0）



@mousougames



セブンヴァイス

スキルを駆使しカードを集める
七つの大罪がテーマのセットコ
レクションカードゲーム

ゲームデザイン：H1R0
イラスト：JAIBON

ショップサイト
フリースタイルクリエイション



ダブルナイン

お手軽・短時間で遊べて、
遊べば遊ぶほどもっと楽しく
なる。多彩なキャラクターが
繰り広げる、最強ペア決定戦
カードゲーム。

ゲームデザイン：H1R0
キャラクター原案：プラネ
イラスト：チヨコ

ショップサイト
amazon 販売ページ



販売元：Arlight Games

ゲーム制作を始めたきっかけは何ですか？

当時 12 才の息子 51（ゴーイチ）がゲームを作りたいと言ったことを
大人が力を合わせて実現させようとしたのがきっかけです。
ゲームデザイン以外は大人の力が必要だと思ったので、みんなゲーム
作りは初めてでしたが試行錯誤しながら形にしていきました。（笑）
2017 年秋のゲームマーケットが初出展なんですけどその時に出したの
が 51 の「ふうせんゲーム」と僕（H1R0）がつくった「ダブルナイン」
「ドキドキボム」でした。

メンバー構成を教えてくださいませんか？

僕が代表としてゲームデザインやプロモーションを担当し、副代表
博多さんは入稿や制作、企業さんとのやり取りを担当しています。
アートディレクターのんきさんがアートワーク全般やデザイン、
ブースのディスプレイなどを担当しています。
もう一人のゲームデザインをしている 51 とイラストレーターさん
たちと一緒に活動しています。

チームで制作するメリットは何ですか？

ゲームを制作し販売していく上で求められるスキルはたくさんあると
思います。
ゲームのシステムを作る・イラストを描く・デザインをする・業者を
選定・入稿や印刷の知識の習得・マーケットのリサーチ・接客・流通
の知識・人脈形成・情報収集・会計・税務処理・契約書の知識・法律
の知識・テストプレイできる環境づくりなど
求められるスキルが多すぎてこれらを全て一人で習得しようとする
と不得意なことに時間や労力を使うことになり、本来自分にしかできな
い創作活動の時間を削らなければならないのでできないことや不得意
なことは得意な人に協力してもらい協力者と相互にメリットがでる関
係を築いていこうといった方向で考えています。

ターゲットは？

これまでアナログゲームに触れる機会が少なかった人にはじめて遊
んでみるゲーム入り口として選んでもらえるように意識して作って
います。
そのためにアートワークは非常に重要だと考えています。
プレイ時間で言うと 10 分から 30 分ただ簡単だけではなく戦略性
があってちょうどよいところを狙っています。
説明書でいうと裏表 1 枚で収まるくらいのルールになるように。
プレイしたあとの充実感やリプレイしたくなるようなしなやかさも意識
しています。
セブンヴァイスはもう一回もう一回と 3 時間ずっと遊んでましたみ
たいな声をたくさんいただいていたのでそのあたりのバランスが上手く
いったかなあと考えてます。

アートワークも特徴的ですね？

妄想ゲームズ☆のイラストはボードゲームっぽくないらしく新鮮だと言ってもらえることが多いのですが本業がイラストレーターさんとイベントや
仕事をしているのでそこは強みだと思っています。
特にキャラクターデザインが得意なイラストレーターさんが多いので特殊能力（スキル）を使ったゲームデザインと相性がいいんだと思います。
僕はイラストのキャラクターからゲームを考えることが多いのですがそこも珍しいと言われることが多いのでオリジナリティの要因になっている
のかもしれない。

アークライトさんからダブルナインが出た経緯は？

初出展のゲームマーケットの後くらいに通販で買ってくださいました。
そのあとのゲームマーケット大阪で挨拶に来ていただいて商業化したいとお話をいただいたんですがそのときは社交辞令だと思ってました（笑）
製品化のプロジェクトは昨年 6 月くらいから拡張カードや追加要素など何度も打ち合わせさせていただいてチームでゲーム作りをする楽しさと
プロの仕事を目の当たりにできたのはいい経験になりました。
原作や僕の意見を尊重しながらもっと面白くできると熱意をもって編集していただいたので自信をもって送り出せたと思います。

ボドゲ制作事業半月堂の山科による 制作関連情報記事!!

山科的ゲームの作り方



今回の記事は **将来ゲームデザイナーになりたい方**
ボードゲームが大好きな方 向けの記事となっております。

代表としての主な業務

代表と言うと聞こえはいいですが、主に“営業”や“財政管理”が主な業務となっております。

毎日のスケジュール

7:30	起床
7:30 ~ 8:00	朝食
8:00 ~ 12:00	メールチェック・各種SNS更新・業界動向チェック
12:00 ~ 13:00	昼食
13:00 ~ 18:00	企画や予算案等の書類作成・商談・ゲームデータ入稿作業
18:00 ~ 20:00	夕食
20:00 ~ 23:00	アナログ・デジタルゲームをプレイし、参考点をまとめる
23:30	就寝

上記スケジュールリングで行っており、日によってボードゲームカフェやショップ様への営業等が入る形になります。気を付けている点としては、**どれだけ忙しいとしてもゲームを遊ぶ時間を確保する**ということです。現在の皆様にあった「楽しさ」を理解しないとゲームはデザインすることができません。最新のゲームを遊ぶことでそれを見ております。

商業になってからの3つの変化

同人と企業での意識の違いについて感じた事を3つお伝えいたします。夢を追うアナタに向けて、1つのサンプルになれたら幸いです。

予算の変化

同人時代では難しい、大きな金額を動かすことが可能になりました。それに伴いイラストやデザイン、そして広告についてもよりクオリティを上げることが可能になりました。**自分の理想を以前より積極的に追求することが出来る**のでとてもやりがいがあり、同時に以前以上の責任を伴うようになりました。

金銭感覚の変化

同人では気楽に考えていた在庫ですが、企業になるとそうはいきません。制作物で得た資金から、次の制作物の資金の他に、自身や部下の給料も用意しなければなりません。結果、これまで以上にお金に対してシビアに考えるようになりました。

創作意欲の増加

「与えられた資源の中で最大限の効率を求める」というゲームのような感覚で考えています。勿論、現実とゲームは違いますが、責任制限が増えていくことで逆に創作意欲は向上し、「**よりユーザーと一緒に楽しめるものを作ろう**」と思うようになりました。

デザイナーとしての成長

企業としてよりクオリティの高いゲームの企画、システムデザインが求められるため、結果的に「**デザイナーとしての成長**」を感じています。私自身は「ブラフ」「リソース管理」を軸としたゲームが得意分野なのですが、その他の「会話に重きを置いたコミュニケーションゲーム」のような、未着手のジャンルも意欲的に製作してきました。

また、ボドゲカフェ、ショップ様とお話をさせて頂くことで、**より沢山のプレイヤーに楽しめる企画を提案出来るようになりました**。同人では難しい規模の企画も可能になり、非常に有意義に感じております。SNSでのコミュニケーションも、以前より一歩進んだものとなりました。

より深い責任と苦難

より良い売り上げ、結果を出すのはどうしたらいいかを常に考えております。**時には自己実現との狭間で悩むこともありますが**、そういった時はゲームをたくさん遊び学ぶ量を増やすように心がけております。**悩んでいるときは自分の判断材料が足りていないとき**と考えている為、たくさん遊んでいい所を吸収し、リフレッシュして企画に打ち込みます。このように真正面からゲーム制作に関わることが出来たのも、起業したが故の成長であると実感しております。

様々な「企業」とのコラボレーション

現在 **Vtuber** 様とのコラボレーションや、弊社制作物の海外展開の話も進んでおります。これも企業として活動をしてきた結果なので、とても嬉しく、ありがたく感じております。

同人の頃から縁のあった方々も、本業では別の業界で活躍している方が多く、その繋がりでの業界から見た様々な助言や提案もいただき、大変助かっております。

「立場が変われば人も変わる」というのはまさにその通りで、各企業様と繋がれたことで、より「業界への貢献」という意識が高まりました。大好きな業界で最先端の研究、行動をおこなう。私自身とても嬉しいことだと日々実感しております。

終わりに

以上が同人サークルから起業した際の体験談になります。正直な話をすると楽な事ばかりではありません。どうしても自分の苦手な部分と直面し、どう克服するかと悩む日々が続いてしまうかと思えます。そんなときは今までの友人や先輩、その他製作に関わっている友人に相談しましょう。**企業としてやっていく上で、関係がある皆様と共存して生きていくという意識が最も大切だと私は考えます。**

いかがでしたでしょうか？半月堂ではより楽しく、最先端のエンターテインメントを皆様に提供できるよう、行動しております。これを読んで下さった貴方の力になれば嬉しいです。ゲーム上でも皆様とお会いできるのを楽しみにしております。

執筆者：山科文彦

【半月堂代表兼 TCG “MAGMELL” 製作者】

ゲームマーケット 2018 秋から一般出展し、2019 年春にアナログゲーム開発事業「半月堂」を起業。「ブラフ」「リソース管理」に重点を置き、「世界観」を大切に作るボードゲームデザイナー。同人時代の活動は note で更新中。

twitter

MAGMELL

NOTE

YOUTUBE



半月堂ボドゲ ラインナップ



MAGMELL VISION1 幻色の魔法と3人の剣士
ブルーカルマ・グリーンファイシネス・レッドフィルザ
希望 小売価格 各 **2,000 円 (税別)**

「いつでも」使えるカード達と、魔法のお話を始めましょう。魔法の世界「MAGMELL」で、一人の魔法使いとなって、文字通り「いつでも」使えるユニットと魔法で相手の魔法使いと戦いましょう。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。

ゲームデザイン：山科文彦

プレイ人数 プレイ時間 対象年齢

2人 15分～ 12+



CHOICE HERO
スターターBOX ジャスティス VS ウィラン
希望 小売価格 **2,000 円 (税別)**

英雄を選ぶ時が来た！噂話を操り、戦え、ヒーロー！正義と悪のヒーローになって戦おう。噂話を元にしたユニット「ロア」や、ヒーローに宿る力で、自分の正義を叩きつけよう。一箱に2デッキ入っているから、これだけでスタートできる。大人も子供も楽しめる、ヒーローなりきり型カードゲーム！

ゲームデザイン：ナツメドコラ

プレイ人数 プレイ時間 対象年齢

2人 10分～ 10+



LEGACY CODE
The Best 版 日蝕と月の物語
希望 小売価格 **2,000 円 (税別)**

ゲームデザイン：伊瀬村

プレイ人数 プレイ時間 対象年齢

1～4人 45分～ 15+推奨

編集：ナツメドコラ

あの「赤い扉と殺人鬼の鍵」を制作したヒットメーカー「オズプランニング」があるゲームデザイナーから委託を受けたゲームが少し謎めいており、一部界限では話題になっている。

それは「EXOVERS(エグゾバース)」というゲームだ。

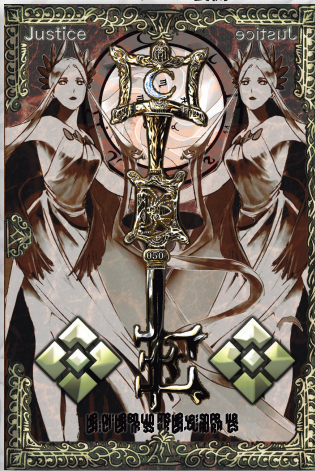
実際にパッケージとカードのサンプルを拝見させていただいたが、それには何とも言えない「不思議さ」があった。

ゲームのイラストやパッケージの画像や、ゲームデザイナーさんの自撮り写真の掲載許可をいただいたのでご紹介！

パッケージ表側



パッケージ裏側



◀パッケージも豪華な装飾などが描きこまれておりカッコイイ。だが、魔道書のようなデザインや装飾が気になるところだ。



▲ タロットをモチーフにしたカードやイラストは細部まで作りこまれており、
▼ 華やかな印象を受けながらもシンプルなカードテキストに纏まっている。

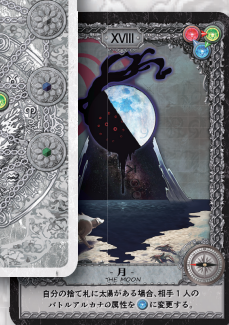


「EXOVERS(エグゾバース)」のゲームデザイナー：ALICE さん



▲ 白のカード 表 / 裏

▼ 黒のカード 表 / 裏



分からないことは、考えても分からないので企画者さんに直接インタビュー！

回答者：オズプランニング代表「huma」さん

Q：「EXOVERS(エグゾバース)」の制作はどう行なったのですか？

huma：正確にはこれはオズプランニングで作ったゲームではなくて、実は、イギリス在住の ALICE というゲームデザイナーの持ち込み企画なんです。『ヴァノスギア：ノクターン』の時は、企画はオズプランニングでゲームデザインは仙望廊でしたが、この『エグゾバース』は完全に持ち込み企画です。

Q：「EXOVERS(エグゾバース)」はどういうゲームか教えてください！

huma：心理戦をベースにしたカードゲームで、1対1だけでなく、複数人でも遊べるゲームです。タロットカードがモチーフになっていて、ビジュアルも美しいです。黒のカードと白のカードが9枚ずつ計18枚入っていて、この1箱から遊び始めることができます。

ルールもシンプルで、普段ボードゲームを遊んでない人でもすぐ覚えられて、ゲームを楽しむことができます。今回のゲームデザイナーの ALICE に聞いたところ、ゲームシステムは古代のゲームを忠実に再現したものなんだそうです。

Q：なるほど、では毎回多くのゲームを頒布する「オズプランニング」が委託を受けた経緯は何がきっかけですか？

huma：最初公式サイトでの問い合わせから委託希望の連絡があって、イタズラかなとも思ったんですけど、送られてきた資料を見て、「あ、この子の才能はヤバイ……！」と思って、委託を引き受けることにしました。印刷会社もこちらで手配して、ルールブックのテキストも数人の仲間ブラッシュアップしたり、手厚くバックアップしました。すごくこだわりの強い子で、パッケージの雰囲気も全然オズプランニングらしくないですね(笑)箱の裏面も、もっと説明とかあった方がいいと言ったんですけど、どうしてもこのデザインでいきたいということでした。何か理由がありそうなんですけどね。

Q：ですがゲームマーケット2020春中止により頒布ができなくなりましたよね。今後はこういった形で発表していく予定ですか？

huma：委託販売や通販で展開しようと思います。ゲームマーケットのカatalogも ALICE が勝手に上書きしてしまって焦ったのですが、不幸中の幸いというか、イベント自体が中止になったので混乱を招かずに済みました。あれは何を伝えようとしてたんですかね？あれ以降、ALICE とは連絡が取れなくなっちゃったのですが、ALICE の代理人だという人たちと連絡が取れたので安心しました。CRESCENT という会社で、彼らは ALICE のお父さんと仲が良いそうで、今後は彼らがこのゲームの版権管理をするそうです。CRESCENT は知的で謎好きなプレイヤーを歓迎するそうで、LINE でユーザー登録もできるそうなのでその QR コードも紹介しますね。『エグゾバース』、面白いゲームですので、ぜひ手に取ってみてください！



ゲームのLINE 紹介



アナログゲームが好きなバーチャル YouTuber 特集!

各チャンネルでも「ゲーム紹介」をしているので要チェック!

Name

めんだこちゃん

@Mendako_Vtuber

チャンネル名

めんだこちゃんねる

「いあ! いあ!
めんだこちゃんふたぐん!」

■活動内容: 歌ったり、ゲーム(アナログ・デジタル問わず)で遊んだりしてるよ! 持っているボードゲームは20種類以上! 心理戦系大好き! TRPG(主にCoC)やマダーミステリー、人狼ゲーム、麻雀も大好き! TCGも大好きで最近はデュエルマスターズばかりしてるよ!

■プラットフォーム: YouTube, Bilibili, トピア

■アナログゲームを扱う理由: 知られてないだけで面白いものがたくさんあるので全人類に知ってほしいから!

■アナログゲームの好きなおとこ: 箱を開けた時のワクワク感がたまらない! オリジナルのコマとか実際に手に取ってみるとそわそわする! そんなところが好き!

■今後やっていきたいこと: いつかはわたしの世界(めんだこ帝国)を主体としたボードゲームを作りたい! アナログゲームとバーチャルの交わる場所に立ち会いたい!



●好きなゲーム作品

ハートオブクラウン、ドミニオン、赤い扉と殺人鬼の鍵、チャオチャオ、コヨーテ、お邪魔者、犯人は踊る、モノポリーなど! TCGはデュエルマスターズ、ポケモンカード、ヴァンガード、遊戯王、MtG、Z/X、マゲメル
わたしのおすすめゲームを是非一度手に取ってみてもらえたら嬉しいな! そして、今こうしてわたしのことを知ってくれたことはきっと運命なのでぜひ配信にも遊びに来てね♡また、4月下旬よりわたしのオーバースリップが全国のカードキングダム様にて展開中! ぜひぜひ! それでは、いあ! いあ! めんだこちゃん! ふたぐん! はいばーい! 読んでくれてありがとう♡

■活動内容: まず、作家を応援する配信だ。リスナーとして小説家を配信にお呼びし、小説の実況しているぞ! ゲームマーケット前にはゲームデザイナーを配信にお呼びし、新作についてインタビューするんだ。あと、小説の執筆やゲーム作りの作業配信もしているな!

■プラットフォーム: Twitch

■アナログゲームを扱う理由: ……アナログゲームが好きだから?(小並感)

■アナログゲームの好きなおとこ: 言葉に依らない遊びができる。俺は物書きだからな。時には言葉から離れるのが大切なんだ。

■今後やっていきたいこと: いつだって変わらない。俺は創作をするし、きみも創作をする。ならば仲間だ。俺はきみを応援しているぞ!

00:00 26
100秒後に爆発するバーチャル自己紹介



●好きなゲーム作品 シフラ(CIFRA)

俺を見てる暇があるなら創作をし。疲れて休みたい時やスランプに陥った時、もっと勉強したいと思った時、毎日21:00頃に配信しているから遊びに来てよ。話ならいくらでも聞いてやるぞ。

Name

如何屋サイヒ

@sait3110c

チャンネル名

如何屋サイヒの
<http://Twitch.tv>

「物書きだけど、ワケあって
ゲームデザイナーだ!」

Name

トイリス

@toyllis

チャンネル名

トイリスちゃんねる

「トイレの魔神
トイリスです!」

■活動内容: お絵かきとアナログゲームが好きなバーチャル YouTuber! アナログゲーム関連を中心に動画や配信をしています。また、企画やボドゲ作り(@ToyllisChannel)など様々なチャレンジをしています!!

■プラットフォーム: YouTube

■アナログゲームを扱う理由: バーチャル好きにもアナログゲームの良さを伝えたいから

■アナログゲームの好きなおとこ: 盤上では老若男女また国境さえも存在せず平等なおとこ

■今後やっていきたいこと: バーチャルとアナログ間の両方にお互いの良さを知ってもらうための企画など



●好きなゲーム作品

- ・ナンジャモンジャ
- ・ラブレター
- ・12季節の魔法使い

いつもトイレをきれいにご利用いただきありがとうございます。
Twitter フォローやチャンネル登録、ボドゲプレイなどもよろしく!

■活動内容: ボードゲーム布教活動★生配信でおすすめのゲームと一緒に遊ぶバーチャルゲームカフェ営業中です! 遊び方の説明やイベント情報なども発信中! ゲームはアナログだけど存在と活動は超デジタル...

■プラットフォーム: YouTube

■アナログゲームを扱う理由: 動画活動前から好きで、もっと幅広くいろんな方に楽しさを知ってほしいと思ったからです。

■アナログゲームの好きなおとこ: 老若男女問わず誰でも楽しく遊べるおとこ!

コマやカードなどがリアルに存在して大切に扱えば何回でも何年でも遊べるおとこ!
電源や端末・通信環境が不要なので、どこでも遊べるおとこ!

■今後やっていきたいこと: リアルイベントと重ゲー配信



●好きなゲーム作品

動画にするゲームは全部好きです(いまでもこれから)

私の動画がアナログゲームを知るきっかけになり、友達や家族と実際に遊んでみようかな? と思ってもらえたら何より嬉しいです。
幅広く遊んでいるので、遊んで楽しかったものはこれからもどんどん紹介していきたいです! よろしくお祈りします^_^

Name

きたこし

@kitakoshi3

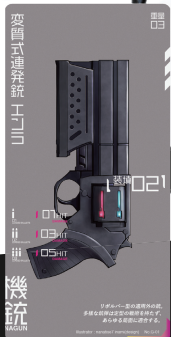
チャンネル名

きたこしチャンネル

「ボドゲ大好き!
きたこしです!」



引鉄はふたつ、
未来はひとつ。



高速二丁銃バトルカードゲーム、誕生。



2人



10~30分



12歳以上

ガンナガン

GUN AND GUN

©Keepdry 2019