

Assignment

✿ The Fairy Tale - The marriage was not a goal -

グラフィックストーリーのデザイン 「絵双六」の制作

★授業課題・4名によるグループ制作 ★主な使用ソフト：Illustrator,Photoshop ★制作期間：2010/07/05～2010/08/02



▲双六の全体図



▲双六の背



▲双六を開いたら盤面が現れる

Concept

お伽噺のそのあと — 結婚はゴールじゃなかった！ —

お伽噺の多くは、お姫様が王子様と結ばれてハッピーエンド。しかし、それが人生のゴールではないはず。結ばれたその後に、お姫様の新たな生活が始まるのです。この双六で、あなたはシンデレラ・白雪姫・親指姫・眠り姫・織姫の5人のお姫様のうちの誰かとして、お伽噺のその後の人生を歩むことになります。子どもが出来たり、隣国と戦ったり、王子様に浮気されたり、はたまた自分が浮気をしたり——波乱万丈なこの双六でゴールした時、あなたなりの人生の「しあわせ」が見つかるかもしれません。

本体とアイテム

「お伽噺の続き」がテーマということで、本棚に収納できる本型双六にしました。本を開くと双六の面が出てきます。また、サイコロやコマなどのアイテムを本の中に収納することができます。本は、スチレンボードで組み立てた後、皮製の表紙を印刷したものを貼りました。

この双六には、サイコロとコマの他に、特殊サイコロ、チップ、紙幣、お城などの特別なアイテムがあります。また、戦争イベントや浮気イベントなど特別なイベントがあるため、ルールブックもついています。チップや紙幣やルールブックは普通紙に印刷し、サイコロやお城は厚紙に印刷して組み立てました。コマは柄を印刷してスチレンボードに貼りつけました。



ルール

まず、シンデレラ、白雪姫、親指姫、眠り姫、織姫の5人のお姫様の中から1人を選んで自分のコマとします。そして、5段階あるお城から一つを選んで、ゲームスタートです。盤面のマスには様々なイベントが書いてあります。例えば王子様と愛を育んだり、子どもができたり、隣国と戦争をしたり、賠償金が発生したり、浮気をされたり浮気をしたり、慰謝料が発生したり、という風に。その中であなたは、お金や、王子様との愛の強さを示すラブチップや、お城の大臣・騎士・使用人・メイドの数を示すそれぞれのチップを集めていきます。ゴールした時に持っているアイテムを全てお金に換算して、その総額で勝敗を決定します。