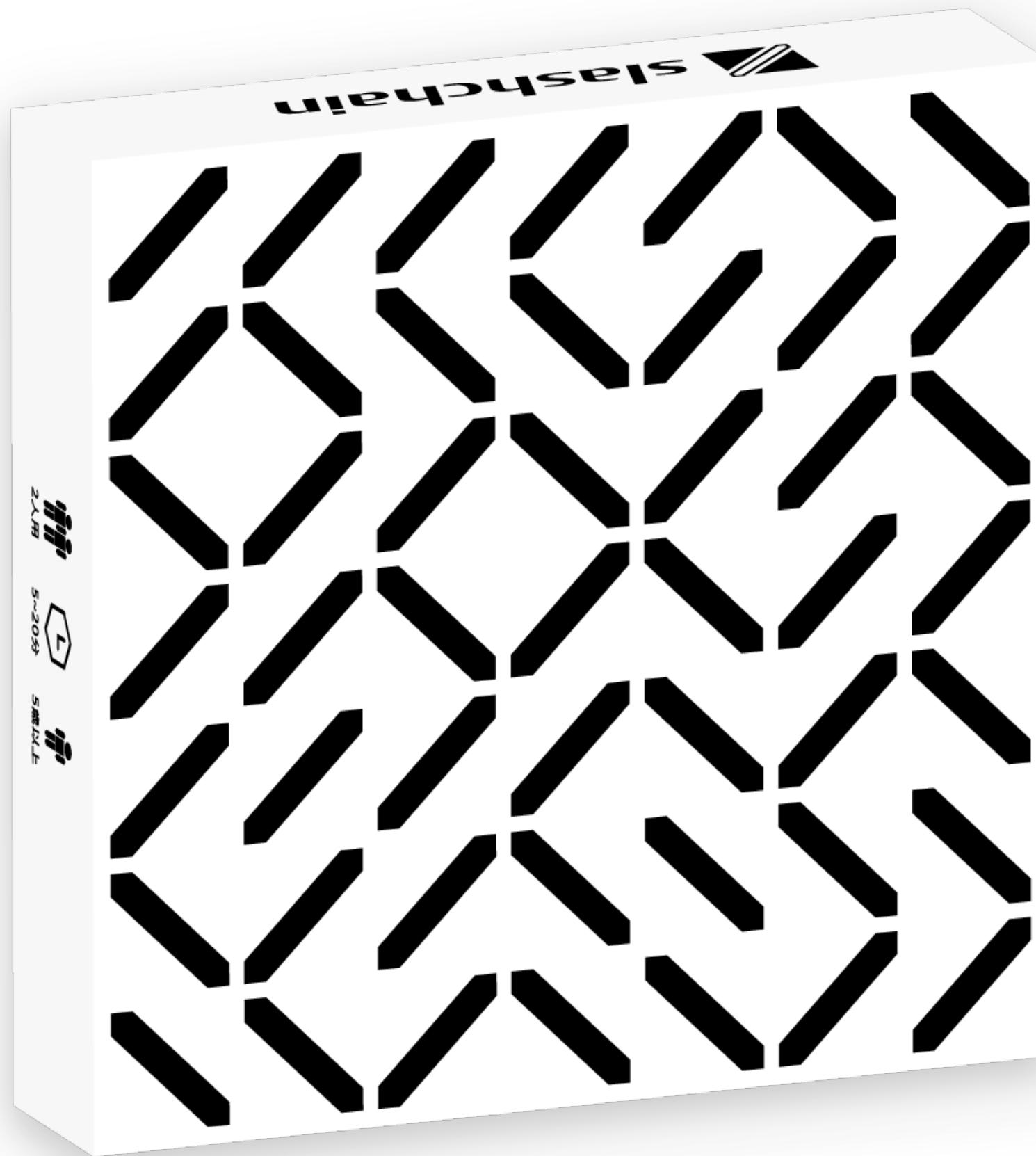




ボードゲームの作り方と ゲームデザイン

@kiito1000

制作したボードゲーム



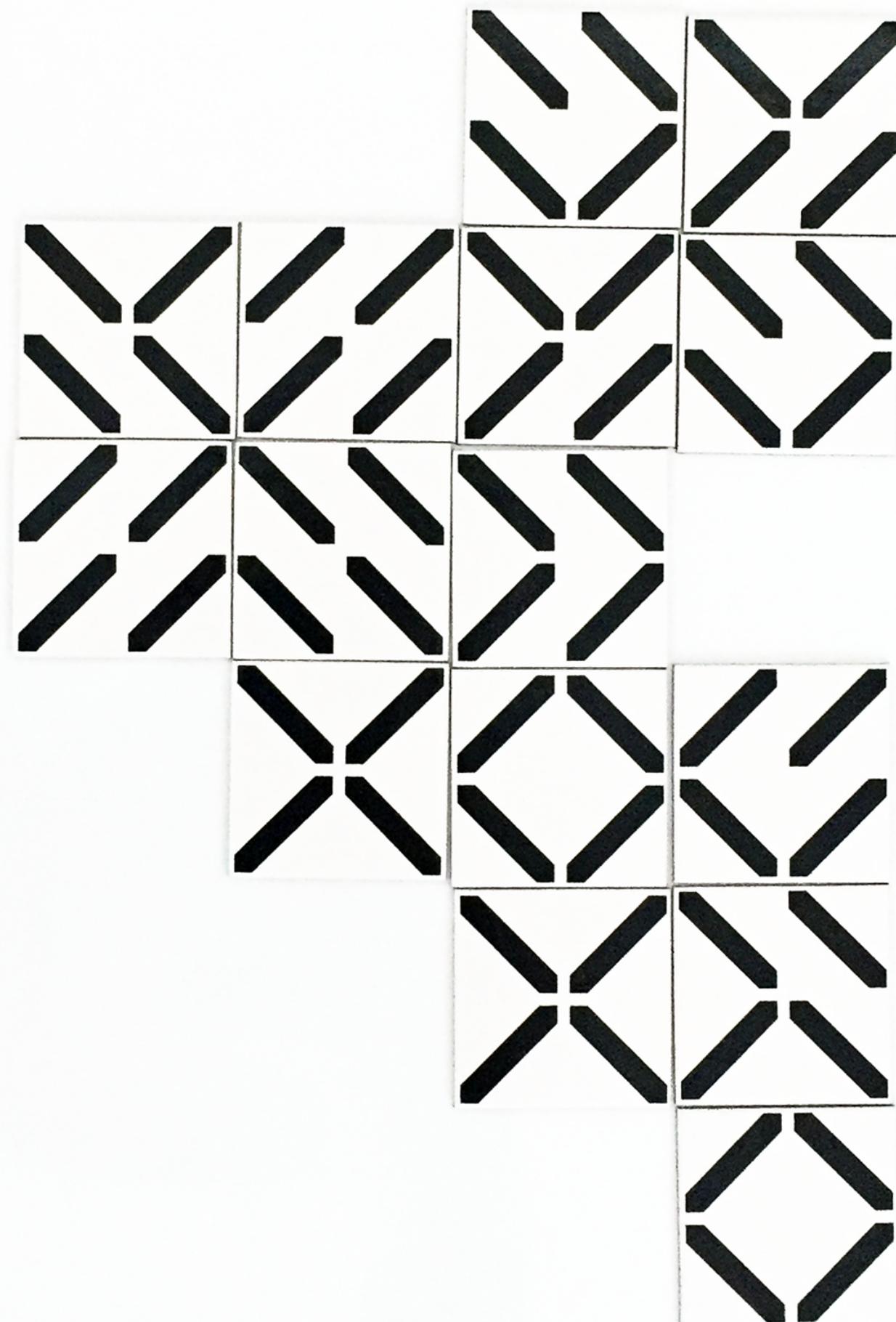
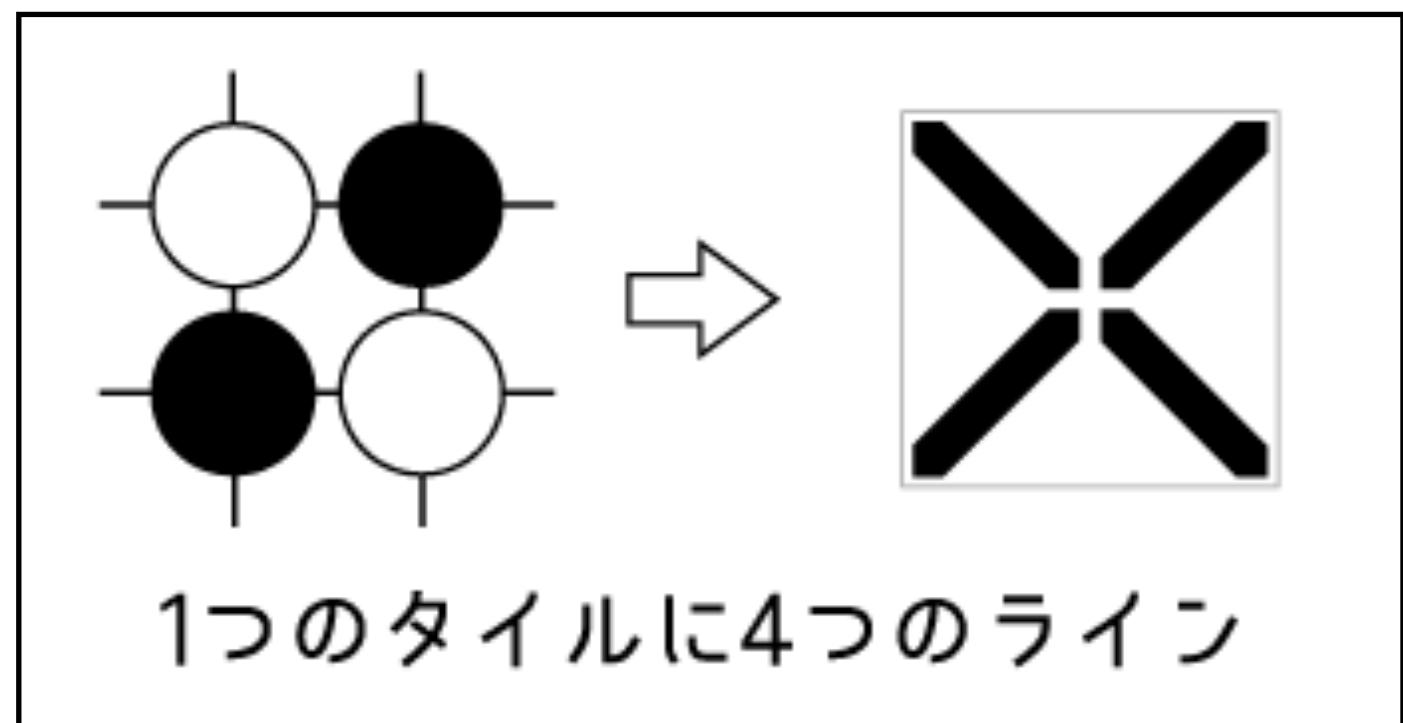
slashchain



HICHAIN PLUS

どういうゲーム？

- 2019年新作「slashchain」
- 五目並べのようなゲーム
- / と \ に分かれ、自分のラインを5つ繋げたら勝ち



なぜボードゲームを作り始めたの？

- ・もともとボードゲームはほとんど興味がなかった
- ・大学1年のときにゼミ体験で「文字を使ったパズルを考える」という課題が与えられた
- ・その課題として考案したゲームが面白かったので製品化して販売することに

どうやって作るの？

1. ゲームのテーマやルールを考える
2. どのようなコンポーネント(カード・ボードなど)を使うか決める
3. プロトタイプを作ってテストプレイをする
4. コンポーネント、説明書、パッケージを制作する
5. 印刷業者に発注する

どこで売るの？

- ゲームマーケット
- ボードゲームの頒布イベント
- コミックマーケット
- ボードゲームを売ってるサークルは少ない
- 委託販売
- 秋葉原の店舗、通販サイトに委託



この前のゲームマーケット

ボードゲームのデザイン

- ゲームデザイン
 - テーマ・コンセプト
 - ルール
 - コンポーネント
 - レベル（難易度）
- グラフィックデザイン
 - パッケージ
 - コンポーネント など

テーマ・コンセプト

- テーマ
 - ゲームの題材、世界観
 - slashchain: 五目並べ、アブストラクト
- コンセプト
 - ゲームの特徴、ジャンル
 - slashchain: シンプル、2人用、運要素なし
 - ターゲット層を絞る

ルール

- ・ 「面白いゲーム」は人それぞれ
 - ・ 心理戦が好き、深読みが好き、ルールが覚えやすい方が好き
- ・ ルール作りに特に決まったワークフロー、方法はあまりない

ルールデザイン理論

- ジレンマを作る
 - あっちが立てばこっちが立たない
- プレイヤー間の有利不利のバランスをとる
 - 最初から先手有利だとつまらない
- 不利な状況から逆転できる可能性を残す
- 引き分けとなるべく生まない

グラフィックデザイン

- 使う色を限定する
 - ~4色程度ゲームのテーマカラーを決めておく
- コンポーネント
 - 視覚的に自分の状況を把握しやすい
 - ルールを理解しやすい

気になつたら
「HICHAIN」で検索！

