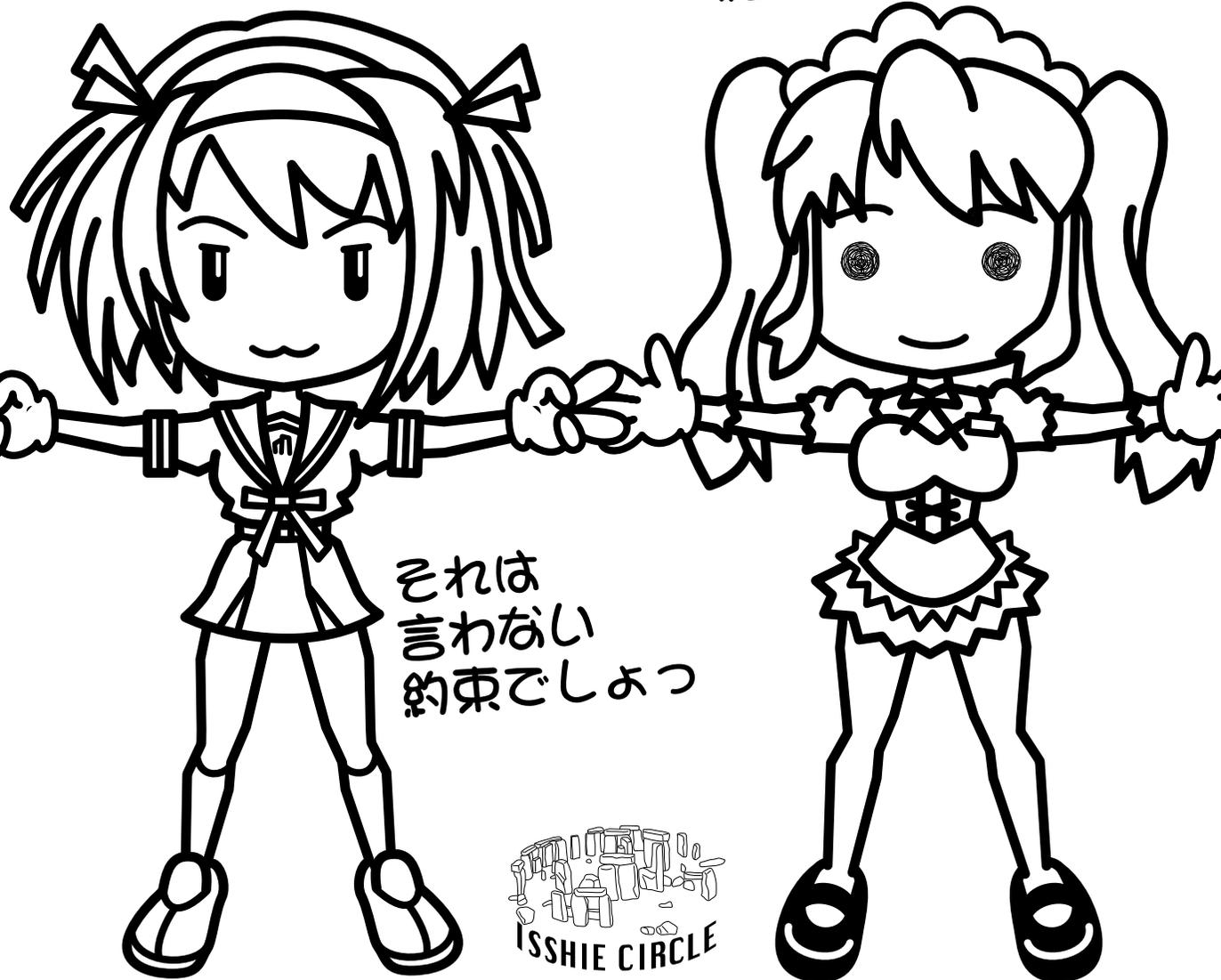


同人ゲームを作るっ!

非電源系
ゲームを
作るわよっ!

え?、っしは
同人ゲームを
「繕う」本ですか?



それは
言わない
約束でしょっ



同人ゲームを作ろう

私が、ヘタながらもゲームを作り始めて10年経ちました。その経験をもとに色々書いてみたいと思います。(私個人の感想であり、思い込み過ぎないような部分もあるかもしれません。そのときは、やんわりとご指摘ください。キツク責めないで~)

同人ゲームとは

まず、同人ゲームを作るにあたって、ゲームにはどのようなものがあるのか知っておくに越したことは無いと思うので、挙げていきます。分類と言ってもかっちり分かれている訳ではなく、いくつかの要素を持っている物もあります。

分類

●電源系ゲーム

ゲームと言えば、一般にはゲーム機やパソコンで楽しむものを指すことの方が多くなってきていますが、ここでは「非電源系」ゲームを扱います。「電源系」ゲームでも当てはまるような部分もあるかと思しますので、そちらを期待して手に取った方もそのまま読み進めていただければ幸いです。

●非電源系ゲーム

ボードゲーム

主に「ゲーム盤」の上で行うゲームです。ある事柄の再現を目指した物から、抽象化されたものまで様々な物があります。

カードゲーム

トランプや花札などの汎用的なカードを使ったり、「UNO」などの専用カードを使うゲーム。(「UNO」はももとのゲームだけでなく、他のゲームも楽しめる様に新たな提案がされるようになりました。)

ブックゲーム

小説とアドベンチャーゲームの融合体と言える「ゲームブック」や、近ごろシリーズが出版されている「クイーンズブレイド(ロストワールド)」など、ブックレットを使うものです。

テーブルトークロールプレイングゲーム

ひらたくいうと「ゴッコ遊び」のルールを明文化したものの。

会話ゲーム

「しりとり」も立派なゲームです。クイズもゲームの一つと言っていいでしょう。

バランス・アクションゲーム

体を使って行うゲームで、「ジェンガ」「カロム(キャロム)」、おはじき・ビー玉遊びなど。スポーツの類いもゲームです。

この本では「非電源系ゲーム」のボードゲームとカードゲームを扱います。

同人ゲーム

「同人」という言葉の現在のイメージとして、「何らかの元ネタがある二次創作」があげられるかと思えます。

ここでは二つの「軸」として、「ゲームシステム」「(取り扱う)世界」にわけ、それぞれに「元ネタ」の「有り」「無し」の組み合わせで大きく4つに分けます。

ゲームシステム： 元ネタ有り	ゲームシステム： 元ネタ有り & 世界： 元ネタ無し	ゲームシステム： 元ネタ有り & 世界： 元ネタ有り
ゲームシステム： 元ネタ無し	ゲームシステム： 元ネタ無し & 世界： 元ネタ無し	ゲームシステム： 元ネタ無し & 世界： 元ネタ有り
	世界： 元ネタ無し	世界： 元ネタ有り

ゲームシステム、世界ともに独自の物の場合は、同人ゲームというより「創作ゲーム」と呼んだ方が通りが良いかもしれません。

全く何の影響も受けていない、今まで誰も作らなかった物というのは、ごく一部の「天才」が作り出せる物で、作れる人ならこの本は破り捨ててください(笑)。人として地球に生きている以上、全くなにも物にも影響されずに居るのは難しいことで、影響を受けたからこそ「同人活動」をしているわけで、ここでの「元ネタ無し」というのは、-影響が非常に希薄だ-ということです。この本では何らかの元ネタが有るものとして進めていきます。

簡易創作方法論？

創作性を付加する単純な方法として、物事を足したり、ときには引いたり、逆にしたり…があると思います。

「ゲームシステム」なら、既存のゲームに別のゲームの一部を足したり、負けるが勝ちと逆にしたり、それらを組み合わせていくと新しいゲームが作れます。

「世界」は、家庭用ゲーム機ですがロボット物のアニメを「足した」「スーパーロボット大戦」、歴史上の重要な戦いの負けを無かったことにし「引いた」いわゆる「IFもの小説」、歴史上の人物が女性だったら…と性別を「逆にした」これも「IFもの小説」になりますが、このようにいろいろな物がゲームでも作れると思います。

また、「ゲームシステム」と「世界」を「足す」こともできます。というよりもむしろこの手法がメインだと思います。ある原作をゲームにする-原作世界のすべてでなくても、一部でも、ある1日の出来事でもいいでしょう。

企画を考える

さて、あなたは何をするのが好きな人ですか？。絵を描くのが好きですか？兵器などの能力諸元を見るとドンブリ三杯飯が喰える人ですか？。ひとりですか？仲間が居ますか？。自分に何が出来て、友達に何が頼めて、外部スタッフが見込めるならその能力も考慮に入れて企画を考えましょう。

先の「同人ゲーム」の章で挙げた分類と方法をどのようにするか決め、続いて細かな「規格」をとりあえず決めます。

規格を決める

ーゲームシステムの規格

プレイ人数

一人であそぶ「ソリテア」ものから、数十人でも楽しめるものまであります。プレイ人数を限定するのか、ある程度の人数の幅を持たせるのかも決めておきましょう。人数を限定するとプレイする場面が限られてしまうので、そちらもどうするか決めましょう。

プレイ時間

数分で終わるものから数時間、場合によっては数日かかるものまで考えられますが、学校の授業が1時間前後というのは集中力が続くのがそのくらいだという話もあるそうなので、1時間半くらいに収まる様にした方が良いでしょう。

ルール難度

ゲームのプレイ対象を、ゲームマニアにするのか、いままでゲームに興味の無かった人なのか、また、自分自身のポジションを大きく超えることはできないので、どのくらいの「量」なら扱えそうかなどを考えておきましょう。周りの仲間やスタッフによっても左右されますし、再現を目指す「世界」が「歴史もの」「推理思考もの」でしたら多少複雑なルールでも受け入れられるでしょう。

ゲーム難度

お気楽お気軽ゲームなのか、深い思考を求めるのか、など。さきのルール難度に意味は近いのですが、イコールではありません。

もとにするゲームルール

ベースにするルールがこれまで決めてきた規格と異なっても、「改造」できるかもしれません。

私の場合、ゲームルールは「ず〜っと考え続ける」です。「規格」の何が実現出来ないのか、どうすれば実現出来るのか、ともかく考え続けないと、何も浮かんできません。トイレ行ったときにポツと浮かんだりすることもあるかもしれません。

ーゲーム用品の規格

ゲーム盤の有無、カード使用の有無、駒があるならその形態を決めましょう。出来るならルールブックの規格も。

ともかく作る

ルール・ゲーム用品

ベースにするゲームから変わっているなら、最初から完璧に作り上げることは無理なのでルールは最低限のメモ書き、ゲーム用品は手作り一程度でも構わないでしょう。

テストプレイ

同人ゲームを作ろうという人なら、友人もゲーム好きでしょうから、彼らとテストしてみましょう。ルールに矛盾があり、手順すら行えないような物を提示するのは友人に悪いので駄目ですが、一人で作ってでは気づかないことも多く、ゲームの楽しさを高めるのも容易でないので周囲の人間を巻き込むことをお勧めします。

ある程度出来てきたら、仲間だけでなく、外部の人に依頼するのも良いでしょう。この場合、実際にプレイした意見かどうか問題で、悪意がある訳ではないのかもしれませんが、プレイせずに出された意見には「???」なものも含まれていることがあるので気をつけましょう。

再考する

この本の「章」の構成上ここに挙げていますが、企画を考えてからテストプレイに至るどの段階でも、ゲームとして「正しい」のかどうか確認を続け、もし正しくなく妥協・納得もできないのなら、再度考え直す必要がでてくるでしょう。

制作・量産

現在パソコンなしで同人創作活動をするのはハードルが高いので、ここではパソコンを用いた方法を紹介していきます。私自身が仕事でDTP（印刷データ制作）をやっているので、敷居が高い話も多いかと思いますが、創作物のより完成度を高める方法のひとつとして一読戴ければ幸いです。

ルールテキスト編集

テキストエディタがあればいいのですが、「アウトラインプロセッサ（アウトライナー）」があれば、編集作業の効率が上がり、テキスト内容の完成度も高めるのに一役立ちます。

「アウトラインプロセッサ」は、文章の順番を容易に入れ替えたり、ツリー構造を持たせることが出来るので、論理的な記述をするのに向いています。思いつくままに、文章を短いままでも良いのどとにかく書き、具体的に内容を埋められない部分は「項目」だけでも書いて置き、あとから追加修正を繰り返して文章を完成させます。

グラフィック制作

プロ用ツールを1つ買うなら「Adobe Illustrator」をお勧めします。高価で、使い方も簡単ではありませんが、ビットマップ画像以外のすべてのグラフィックの制作が出来ます。

ルールブックの編集も充分こなせます。印刷屋に依頼してデータを入稿するときには、1ファイルに複数ページのデータが入っているのは受け取られないことがあるので、事前に確認が必要ですが、家庭用のプリンタでプリントする分には問題ありません。

立体物／半立体物

カード

私は、プリンタ用の名刺用紙を利用しています。通常のカードゲームのカードに比べて小さいのですが、なにより裁断する手間がかかりません。

紙の手触りは「レーザープリンタ用」が最高で、「インクジェット用」は表面加工が手にまとわりつくような感覚があるので、中間である「両用」タイプを私は使用しています。

厚紙

ゲーム盤はある程度厚みがあつた方がいいので、インクジェット用の光沢紙やマット紙が適当の様に思います。

その他

100円ショップ「ダイソー」で、同じ大きさに切り揃えられた木材や、サイコロ、ポーカーチップなどが並んでいます。「ダイソー」は店舗によって品揃えが違っていたり、以前入手出来たアイテムが生産されなくなるなどの問題点はありますが、ゲーム用品のバリエーションを広げられるので、お店を覗いてみるとチョットしたものが見つかるかもしれません。

量産

発行予定数は、何部ですか？え、1,000部？スイマセン、こんな本は読まなくていいです。私は2ケタいったら万々歳ですよ（泣）。

他のサークルさんのことは分からないのですが、新作の発行数は20前後ではないかと思います。この部数では印刷所を使う訳にいかないの、コピーショップや家庭で印刷することになります。

頒布

おつかれさまです。ゴールラインです。さてどこで頒布するか考えましょう。

同人誌即売会

一番、頒布する機会として多いのは同人誌即売会だと思いますが、このジャンル自体があまり派手ではないので、地方のイベントでは殆どお見かけしません。「コミックマーケット」ではある程度のサー

クル数がまとまっているので、まだ頒布し易い方だと思います。

ゲームイベント

ボードゲームのイベント「ゲームマーケット」は同じ趣味を持つ者のお祭りなので、出展する者としても、買い物をするのも一番ワクワクするイベントでしょう。

ゲームショップ

ゲームショップで同人を扱っている所もあります。まあ、いわゆる大手のものしか見かけませんし、ふつうの同人ショップで扱われているのは非電源系ゲームのなかでも「別格」「別物」です。

ネット通販

メールで注文を受け付けて、発送という形態になるでしょう。レンタルショーケース
ショーケースの「土地代」が毎月数千円かかるので、他の出品物が無いと、このジャンルだけでは運営維持は難しいでしょう。

コラム集

本編に書いていては流れを阻害するものや、時事的な内容をここに書いていきたいと思います。私個人の感想の部分もあるので、そこらへんは読み流してください。

売れるゲーム

何が売れそうかという、きれいなイラストを使った、カードゲームか、ブックゲームでしょう。見た目が大事ということでしょうか。見た目にこだわられるサークルさんは、やはり他の部分のレベルを高める能力もしっかりしているように思います。外部（スタッフ）を使えるというのも、そのサークルさんの能力の一部分です。

人気のシステム？

私見ですが、2009年の一番人気はカードゲーム「ドミニオン」、注目株は「クイーンズブレイド（ロストワールド）」でしょう。

「ドミニオン」はトレーディングカードゲームの手法を再度カードゲームにフィードバックさせたようなルールで、ゲーム中にカードを追加することは無いのですが、その中から自分のカードを増やして強くしていくものです。

カードゲームで、グラフィック面をアピールできる利点があり、トレーディングカードゲームなら追加セットは10枚前後の「小分け」にしますが、このゲームなら、追加セットは数十枚でバックにして頒布出来るので同人展開がやり易いでしょう。

「クイーンズブレイド（ロストワールド）」は大きなグラフィックを前面に出せるので、同人との相性が良い様に思います。

グラフィックを用意する

絵を書くのが苦手な人にとっては、イラストを用意するのが一番の問題点になったりもしますが、最近はいろんなジャンルの「フィギュア」が発売されているので、それらを撮影するという方法もあります。私はエンジェリックレイヤーの可動ドールで「ロストワールド」ミタイナモノを作ったことがあります。

厚紙の駒

やはり、ゲームの駒は紙製でも1ミリ程度の厚さがほしいところです。

一般的なプリンタはハガキ程度しか通りませんが、エプソンの10年くらい前のA4プリンタと、プロ向けの大型プリンタなら1ミリ程度でも印刷出来ます。しかしこの厚さの紙を切るのは至難の業で、ヘタをすると勢い余って自分の手を切りかねません。そこで、「サンセットゲームズ」製のブランクカウンターシート（12ミリ角程度の紙の駒が200個打ち抜き加工されている）を使用するという方法があります。この紙は光沢のある加工がされているので、上記のプリンタでもインクがはじかれて印刷出来ないで、シール用紙に印刷し、それを切って貼付けるしかありません。

私は、インクをはじきにくい用紙にかえたものを特注して作ってもらいました。

プリントショップ

ビジネスマン向けの「キンコーズ」というお店でプリントしたりもしたのですが、最近コンビニのコピー機でPDFがプリント出来る所も増えているので、この本はそちらを利用しています。価格面やショップの数に難があるものの、発色面でコンビニでは歯が立たないので、決め所は「キンコーズ」を利用する（かも）。

ルールブックの編集・デザイン

読み易いルールブックを目指すのに注意しておきたい点を挙げておきます。

・文字を大きくすれば読み易い訳ではない

文章は、ある程度の塊として目に映り、そのなかで一行一行が流れを持っています。文字を大きくしてもその「流れ」を阻害してしまうことがあるので、文字をあまり大きくしすぎずに、充分に行間隔を広げてやった方が良いでしょう。

・文字を太くすれば目立つ訳ではない

項目の「見出し語」を立たせようと、太い文字を使うことがありますが、つぶれて読みにくくなることもあるので要注意です。

・図表が理解し易い訳ではない

ゲームの全体の流れを、パソコンのプログラムのおおまかな構造

を示すのに使う「フローチャート」で示すことがありますが、それだけに頼っては、やはり誤解が起きかねないので、文章での記述も必要でしょう。フローチャートが誰でも読み取れるとは限りませんし。

ルールの構成

ゲームのルール執筆というのは非常に難しい作業です。どうやれば、誤解されることなく、しっかり理解してもらえる文章にできるか—というのは私にも分かりません。

私は、まず全体像を紹介し、ルールをいくつかの章に分け、その章の大まかなところを述べてから細かなところを記述する様にこころがけているつもりです。また、一度で理解しようとするよりも、2回読んでもらって、1回目に大きく掴んでもらってから、もう一度読み直してもらう様に、冒頭でルールの読み方を紹介しています

ユニバーサルカラーデザイン

色の見分けがつきにくい方もいらっしゃるので、最近の色分けだけでなく、形の使い分けもあわせて行う様にしています。深夜に「濃緑」「暗い赤」「濃紺」で色分けしたカードゲームをプレイしたことがあるのですが、カードの見間違いが結構起きました。疲れてくることのようなことが起るようです。

カードデータ制作

「Adobe Illustrator」などでカードデータを作るとき、カードの名称、カードテキスト、記号類など項目ごとにそれぞれ別のレイヤーに分けておくと、デザインを変更するときに、ひとつのレイヤーだけを選ぶとその項目だけを一括で変更出来るので便利です。

「Adobe Illustrator」の拡張ソフト「組版ROBO」はエクセルなどのデータベースを、「Illustrator」で作った「ひな形」に自動で流し込むことが出来るので、数万円しますが便利です。個人で買うには高いけど。「Adobe InDesign」はこれと同様の機能が標準で搭載されています。これも高いけど。

あとがき

私の拙い文章にここまでおつきあいくださいましてありがとうございます。神は細部に宿ると言いますが、細かなところにこだわりすぎて大きな部分が全く不十分なような気がしています。こちらの文章は後日ホームページなどにアップすることがあるかもしれません。そのときは加筆修正出来れば…と思います。

CREDIT

同人ゲームを作ろう！

執筆：イッシー

2009年12月29日 発行

発行所：イッシーサークル

印刷：コンビニ

連絡先：〒560-0025

大阪府豊中市立花町3-10-1コープ野村
106号室 石倉 悟

E-MAIL： isshie@osk.3web.ne.jp

<http://www.osk.3web.ne.jp/~isshie/>

