

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な『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々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、なりたいたいと思った時、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わ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』だったりのので、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してほしいです。

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

