

有限会社ルートイレブン

ボードゲーム制作業務
御案内カタログ
2024

ボードゲーム 大抵なんでも創れます

ボードゲームクリエイター 野村紹夫 (Akio Nomura)



おかげさまで 40 年! これからも創り続けます!

PROFILE

ボードゲームクリエイター 野村紹夫

1980年代から、主に玩具市場向けボードゲーム・カードゲームを創り続けてきたデザイナーです。

パーティジョイシリーズ、ドンジャラシリーズ(ともにバンダイ)、大富豪ゲーム(ハナヤマ)、ほねほねザウルス(カバヤ食品)、ソコウメ!!(日本出版販売)等、これまで制作したゲーム数は100を超え、アイデアの引き出しも40年分!(*2024年春現在) 新番組放送開始に合わせてゲームを用意する、同じキャラクターと世界観で20種類のゲームをつくる等、発注元の無理難題に応え続け、鍛えられてきたエキスパートを自負しています。さらに2015年・2016年にはヨーロッパ屈指のアナログゲーム見本市 SPIEL Essenに自作を出展。若手ゲームデザイナーたちとも交流しながら、海外ボードゲームの潮流を全身で感じてきました。

そうして国内屈指の経験値を持つからこそ、ボードゲームなら大抵なんでも創れるのです。

特に“すごろく系”ボードゲームを創らせたら、たぶん日本一巧いはず!

現在は自身の会社である有限会社ルートイレブンを経営しつつ、引き続き企業からの受注を中心に新しいゲームを創り続けています。

取材を受けた出版物(一部)

「日本懐かしボードゲーム大全」(辰巳出版)

「すばらしきパーティジョイの世界」(スモール出版)



インターネット掲載記事(一部)

デイリースポーツ online

「『パーティジョイ』でデビューのボードゲーム界のレジェンド、20年ぶり復帰から得た新たな目標とは」

<https://www.daily.co.jp/gossip/subculture/2024/01/02/0017188038.shtml>

短縮 URL: <https://tinyurl.com/29tkrm49>

Red Bull

「テレビゲームとボードゲームを作った男、野村紹夫の生きる道」

<https://www.redbull.com/jp-ja/video-game-board-game-akio-nomura>

短縮 URL: <https://tinyurl.com/26zssn89>

podcast「ほらボド」 ※国内最多配信数を持つボードゲーム podcast

第105夜番外編「ルートイレブン野村さん☆パーティジョイ制作裏話スペシャル」

<http://horabodo.seesaa.net/article/438046017.html>

短縮 URL: <https://tinyurl.com/28x5f5up>

第526夜番外編「ほらボド解体真書：第13章 ルートイレブン野村紹夫の半生」

<http://horabodo.seesaa.net/article/503644021.html>

短縮 URL: <https://tinyurl.com/28x5f5up>

4Gamer.net

「1980年代のベストセラー『パーティジョイ』シリーズのデザイナーが20年ぶりに挑んだボードゲーム制作。そのノウハウを聞いてみた」

<https://www.4gamer.net/games/329/G032925/20151227001/>

短縮 URL: <https://tinyurl.com/2apve5fk>

タナカマコトの手番ですよ。

第7回「懐かしの『パーティジョイ』のデザイナーに聞く!」

<http://teban.pico2culture.jp/article/53468191.html>

短縮 URL: <https://tinyurl.com/2cuxqckk>

カードストライカー

(2022 年／依頼元：株式会社大創出版)

ゲームデザイン グラフィックデザイン



ダイソー各店舗で販売される、いわゆる「100 円のゲーム」のご依頼で開発しました。

サッカーは世界中に愛好家が多いスポーツですが、アナログゲームにする場合は切り口がいくつかあります。ボールを蹴る前線の選手の視点なのか。選手の個性を見極め、グラウンドに指示を出す監督の視点なのか。それともチーム運営を行うオーナーの視点なのか。

今回このゲームを遊んで貰いたいのは、サッカー少年とその親です。サッカー少年がやりたいのはプレイすること、つまりボールを蹴ることなので、ゲームの視点もそこに設定しました。

カードは8枚×2人分。ボールを挟んで攻守に分かれ、攻撃側はドリブルやパスを出し、守備側はそれを予測して「ドリブルカット」「パスカット」でボールを奪いにかかります。ボールを取られない限り、攻撃側はボールを相手ゴールに向けて進めて行き、シュートポイントから1/3の成功率で得点を狙います。

ゴールの右／中央／左のどれかを狙い、守備側は手持ちのゴールキーパー2枚を配置して防衛します。

シュートの成功確率はわずか1/3!

そして、ここでカギとなるのは、8枚のうちに2枚だけ含まれる「フェイントカード」の存在です。「フェイント」が決まると、守備側のゴールキーパーが1枚裏返し、もう一度決まると裏返った1枚が消えてしまいます。すると攻撃側のシュート成功率は2/3に跳ね上がり、さらに遠い位置からのロングシュートが1/2の確率で決まるようになります。ゴールキーパーは得点されるまで戻らないため、スリリングな展開が続いていきます。

100 円ゲームという極めてコンパクトな仕様に、サッカーの前線での攻防をギュッと詰め込みました。

wyEBIYA THE BOARDGAME

(2023 年／依頼元：株式会社 EBILAB)

ゲームデザイン グラフィックデザイン 製造手配



伊勢神宮前の飲食店を「DX」の導入で急速発展させた企業様からのご依頼で制作しました。
ビジネス研修・経営学習の教材として活用できるボードゲームとして開発しています。

プレイヤーは伊勢神宮前に3スペースの店舗を構えるオーナーです。飲食・物販・屋台・観光、4つの業種を自分の店舗スペースに設定して売上を上げていきますが、そもそも客が来ないと商売になりません。評判を上げる、その店舗が狙えるターゲット層を広げる等、さまざま施策を施し、時には他プレイヤーとも交渉します。株式の要素もあります。

原材料を必要量確保しなければ品物を売れませんが、価格は常に上下します。

店舗に立ってもらうスタッフのケアも欠かせません。適切な納税も時に資金繰りを悩ませます。

季節や天候によっても売上が激変するので、気を配ることは一杯。そしてお客様の動きは気まぐれ。

原材料費は高騰し、スタッフの退職も頭が痛い。

時にはどうにもならない「新型の疫病」に翻弄されることも。

そんな激流に流されそうな経営を助けてくれるのが「DXカード」の存在です。

ご依頼元のこれまでの足跡と、現在推進している DX 事業の要点をゲームで表現しました。

ゲームを遊びながら、経営者が必ず抱えるさまざまなジレンマを体感することができます。

そう、「DX」を制する者が商売を制すのです。

粕壁 EAST POLLY

(2021 年／依頼元：春日部駅東口駅前商店会・春日部市上町一番街振興会様)

ゲームデザイン グラフィックデザイン 製造手配

商店会からの依頼で制作したボードゲームです。

集客を目的としたイベントを開催し、そこでお客様にプレゼントするためのものです。

ボードゲームの企画制作・製造にはそれなりの予算がかかり、小規模のイベントでは計画が成立しないことも多いのですが、このケースでは政府が 2020 年後半に実施した「Go To 商店街」を申請し、助成金を使って制作されました。商店会が集客のためにリリースする以上は「商店会に加盟する“全ての店舗”」を登場させて欲しい」とリクエストされました。実際、辞退を希望された店舗以外は全てゲーム中に登場しています。

(その数なんと 49 店舗!)

舞台は埼玉県春日部市の商店街です。商店や施設が激しくも楽しい出店合戦を繰り広げます。タイトルで連想されるように『モノポリー』的なゲーム感を持ちつつも、店舗ごとに異なるスペックがあり、どこにどの店を出し、どこに追加投資するか、隣に来る店舗は何か?…その判断が勝敗の行方を左右します。

遊ぶうちに商店街に親しみを感じ、しかも商店の名前まで記憶に残ってしまいます!

また地元の史跡や神社もマスとして用意され、そこに歴史上の偉人がカードで登場してプレイヤーを助けてくれます。郷土の歴史に触れる機会にもなるのです。



ほねほねザウルス ビルドボードバトル

(2021 年・2022 年／依頼元：株式会社エス・ワイ・エス、カバヤ食品株式会社)

ゲームデザイン グラフィックデザイン イラストレーション



『ほねほねザウルス』は2022年に20周年を迎える、カバヤ食品株式会社様のロングセラー玩具菓子です。その商品ラインナップに新基軸を加えたいということで、商品に同梱する小型ボードゲームの制作を依頼されました。つまり、“ボードゲーム入りの玩具菓子”です。

舞台は火・氷・雷の3つの過酷な世界。プレイヤーは伝説のほねほねザウルスのパーツが埋まっているルートを進みながら、パーツを発見していきます。パーツが見つかるごとに盤上に“伝説のほねほねザウルス”が組み立てられていきます。他のコマを追い越すとパーツの奪い合いバトルが発生するため、速く進めば有利とは限らず、しかもルート上には数々のトラップが待っています。

玩具菓子のボードゲーム制作は過去にも経験がありますが、コンポーネント（ゲームの部品）に使えるコストが比較的小さい、対象年齢が割合幅広い等、通常玩具とはまた違う条件があるものです。

また今回は発注側にも強い思いがあり、「これは必ず入れて欲しい」という要素条件が明確にありました。カードバトルを頻発させること、逆転また逆転のすごろくにすること、バトルには“属性”を入れること、ほねほねザウルスが組み立てられていくゲームであること、お父さんお母さんも一緒に遊んでくれやすいものにすること、製品3種類を買いそろえたとさらに楽しくなること、…等々。その他にも、複数の子供が製品を持ち寄って遊んだ後にごちゃまぜになったカード類を元通りに分けられる配慮等、くまなく気を配っています。

ほねほねザウルス ビルドボードバトル 2022

「ビルドボードバトル」はおかげさまで好評でしたが、商品の性格上薄目の紙素材のため、耐久性が高くありません。

そこで去年遊んでくれた子供達に向けて、前回に近い遊び感の新ゲームを用意しました。

せっかく新作を創るのだから、『ほねほねザウルス』の冒険世界をより魅力的に!

まずゲームボードを一新し、砂漠・ジャングル・空と海という、冒険世界を表現しました。

3種類のゲーム盤にはそれぞれピラミッド、神殿などの大型建造物が描かれ、各ゲーム盤のゴールポイントになっています。

またルートにはありとあらゆるトラップが用意され、それらも単なるマスではなく、全てイラストで自然な形に表現しております。

(ゲーム性とビジュアルが密接に関連するため、作画も全て担当しております。)

眺めているだけで楽しいゲーム盤で、もちろん3種類が全て繋がるようになっています。

カードは攻撃の矢印が相手カードに突き刺さるデザインで、攻撃が有効か否かが判りやすくなりました。

小さいながらも、数々の拘りが詰まったボードゲームです。



ほねほねザウルス カードバトルリング

(2021 年／依頼元：株式会社エス・ワイ・エス、カバヤ食品株式会社)

ゲームデザイン グラフィックデザイン



『ほねほねザウルス』ゲームシリーズ第2弾、今度は“カードゲーム”です。

ほねほねザウルスは何となく戦いそうなイメージがありますが、関連商品をよくよく調べてみると実は戦ったことが無いようなのです。(前作“ビルドボードバトル”でも戦っていません。)

そこで今回はガチンコバトルをしてもらおうということで、1対1の対決ゲームをつくりました。

各自自分の手前には8枚のカードが伏せられています。

トランプの“神経衰弱”のようにカードを3枚めくって1枚戻します。残ったカード2枚と手札を合わせて“攻撃技”を組み立てたら、お互いに見せ合って勝負! より強い攻撃技を繰り出した方が相手のほねほねザウルスのパーツを1つもぎ取ります。

伏せたカードは8枚なので、一度見たカードはぎりぎり憶えていられるかも??

お互いに3枚めくって1枚ずつ戻すので、相手の狙いを読んでわざと相手が困りそうなカードを戻したり、相手が残したカードをうまく使って技を組んだり、熱い駆け引きが繰り広げられます。

ほねほねザウルス スペシャルカードゲーム

(2022年～継続中／依頼元：株式会社エス・ワイ・エス、カバヤ食品株式会社)

ゲームデザイン グラフィックデザイン



『ほねほねザウルス』シリーズが20周年を迎え、新製品すべてにそれぞれ内容物（フィギュア）と同じ絵柄のカードをおまけに付けることになりました。それも“TCG(トレーディングカードゲーム)”のように集めて遊ぶゲームにしたいとのご依頼で制作したのがこのゲームです。

しかし言うは易し(?)で、そこには大きな問題がありました。フィギュアとカードの絵柄が一致しているため、もともとフィギュアの数しかカードが存在しません。1 製品に 4 ~ 6 種類のフィギュアがあるとして、ひとりの子供が持つのはせいぜい 2 ~ 3 枚で、その内容もほぼ同一! ブースターパック(カードがランダムに封入されるもの)があるわけでもないし、カードのために複数製品を買う子もいないので、そもそも“トレーディング”が成立しないのです。

そこで、最低 2 枚しかカードがなくても、カードの出し方で勝敗が変わるようにゲームデザインを行いました。ベースにしたのは前作『ビルドボードバトル (2022)』ですが、カードの上下で別の結果が出る上に、カードごとの“属性”の相性でも攻撃力に変化が付くようにしています。しかも低年齢の子が遊びやすいように、勝敗の判定は数字の比較であり、1 ケタの足し算・引き算だけです。

現在もこの企画は続いており、カードの種類は3桁に到達しました。ここまで来ればようやく、もともとのTCG的な遊び方も成立できる余地があるため、たくさん集めてもう少し戦略的な遊び方ができる「アドバンスルール」を発表しました。

大富豪ゲームシリーズ

(2018年～2021年／依頼元：ハナヤマ様)

ゲームデザイン グラフィックデザイン イラストレーション

家族で遊ぶボードゲームとして日本一知られているのは「人生ゲーム」(タカラトミー)です。おそらく「人生ゲーム」を一度も遊ばずに(?)大人になった人は数少ないのではないのでしょうか。そんな「人生ゲーム」くらいのすごくくテイストで“入りやすく”(遊びやすく)、しかし根本的に違うものを..。そんなリクエストに応じて制作したのが『大富豪ゲーム』です。

自転車に乗ってルートを進み、企業マスでアルバイトを繰り返してお金を貯めていきます。やがてリムジンに乗り替え、株券を買って企業のオーナーになり、さらにクルーザーを買ってハワイ周遊へ。自家用ジェットに乗り替えて世界を周遊して、最後は宇宙開発にまで進出していきます。他社の株券を買集めて企業を乗っ取ったり、ハワイの島や海外支社に投資して儲けの幅を拡大したりといった局面もあって、チャレンジできる、「人生」を試せるゲームでもあります。

ほろ苦い人生の道をしてくと歩くゲームではなく、アグレッシブにビジネスを推し進めて幸せを掴みに行く!不景気で先行きの見えない時代だからこそ、威勢の良い展開に笑い転げるゲームを子供達に楽しんで欲しいと願ってつくりました。



こんなイラストも描きました。



「80年代あたりによく見られた、何かアメリカンな
ぎたっとしたやつ」というご指定でした。

大富豪ゲーム Stay or Go で幸せになれるバージョン

こちらは令和版として制作した第2弾です。

「(前回の平成に対して) 令和になった今を反映した内容にして欲しい」というリクエストでした。その意味では「コロナ禍」こそが無視できない事象ですが、家族で楽しむゲームにネガティブな要素はふさわしくありません。それらをどう扱えば楽しくゲームに落とし込めるかが一つのポイントになりました。さらに「オリンピックが開催されるかもしれないので、そこにも目配せが欲しい」とも。当時は開催が危ぶまれていた時期で、その要素を入れるかどうか自体が賭けでした。

また個人的には、単にマス目のテキストを最新の話題に変えただけという安直な仕事はしたくありませんでした。それらの課題をすべてクリアして全体を再構築し、完成させたのがこのゲームです。

ルーレットに追加された「ステイ・オア・ゴー」が出たら、コマを進めるか、それとも魅力満点の新カードをめくるかどうかを選べます。ステイホームで幸せを得るか、Go to でチャンスをつかむか、です。

また、この機会に改めて世界の成功者の歩みを見直した結果、“大富豪”への道は独りでは歩めず、そこには信頼できるパートナーが必要と思い至りました。そこでこのゲームでは要所でプレイヤーの助けになるパートナーカードが用意されています。パートナーをどう選ぶかもゲームの鍵です。

また“オリンピック(?)”のスポンサーになって収益を上げたり、逆に資金を出させられたりといった要素も入っています。(子供達が喜ぶ金メダル・銀メダル・銅メダル付きです!)



ポータブル大富豪ゲーム

店頭で吊り下げて売ることができる“コンパクトサイズ”の『大富豪ゲーム』です。

あくまで初代『大富豪ゲーム』のコンパクト化がコンセプトですが、盤面のサイズは元の 1/4 程度しかなく、カード類もかなり小さくなり、立体物はコマと旗以外無し、さらに最大 6 人で遊べたものを最大 4 人に縮小されたため、全体を再設計する必要がありました。

ルートを引き直し、いくつかのイベントルールを組み替え、ルーレットを工夫し…、ゲームが組み上がった時点で改めて初代『大富豪ゲーム』の要所を戻し入れるという手順を踏んでいます。

しかも細かな改善を加えているため、初代よりも優れている点もあります。

(カードや紙幣が小さいことを除けば) ちゃんと初代『大富豪ゲーム』をまるごと楽しめるという、掌サイズのパッケージに魅力がギュッと詰まった製品ができあがりました。

ソコウメ!! シリーズ

(2021年・2022年／依頼元：日本出版販売様)

ゲームデザイン

全国の書店に定着しつつあるカードゲームコーナー。そこに置くための「パーティ等で軽く楽しめて、会話が進むカードゲーム」が欲しいとの依頼を受けて制作しました。コーナーの売れ筋から、アナログゲーム業界で言うところの“大喜利系”に近いイメージのゲームをお望みでした。（“大喜利系”とは、「お題」に答えて、その答が参加者にウケるかどうかで得点する等、厳密なルール判定よりその場の対話を重視したゲームです。）



このゲームはトランプの「七並べ」のように、場に出されたカードに自分の手札を繋げていくことで進行します。全てのカードには「キーワード」が書かれていて、カードを繋げるには、繋げるカードと出すカードに書かれたキーワードを全て満たす“答”を言わなければなりません。繋げるカードが1枚ならまだしも、ゲームが進むとタテヨコにカードが繋がっていくため、カードを置こうにも同時に満たさなければならないキーワードが増えていきます。

そのかわり繋がるカードが多いほど、得点もどんどんアップ!

3つ4つのキーワードを同時に満たす“答”を思いつき、誰も置けずにいた場所に自分のカードを出した時の爽快感は格別です。



好評により追加で開発された4本目の「ソコウメ!!」は“映像作品縛り”。ルールはこれまでと共通ですが、各カードに挿絵が付いていて、そこからインスピレーションを得られるようになっています。また他の「ソコウメ!!」と混ぜて遊ぶことも可能です。

このシリーズはルールは簡単なものの、けっこう頭を使うし、もともと大喜利系的な仕上げを意図したので判定が緩めになっており、どう盛り上がるかは面子にもよります。どんな使い方をされても問題ないのです。最低限のルールに乗った上でその場が沸いて、会話が弾んで、「なるほど〜」というどよめきや「てめー、これは認めろや!」なんて熱い罵り合いが飛び交ってくれればいい。

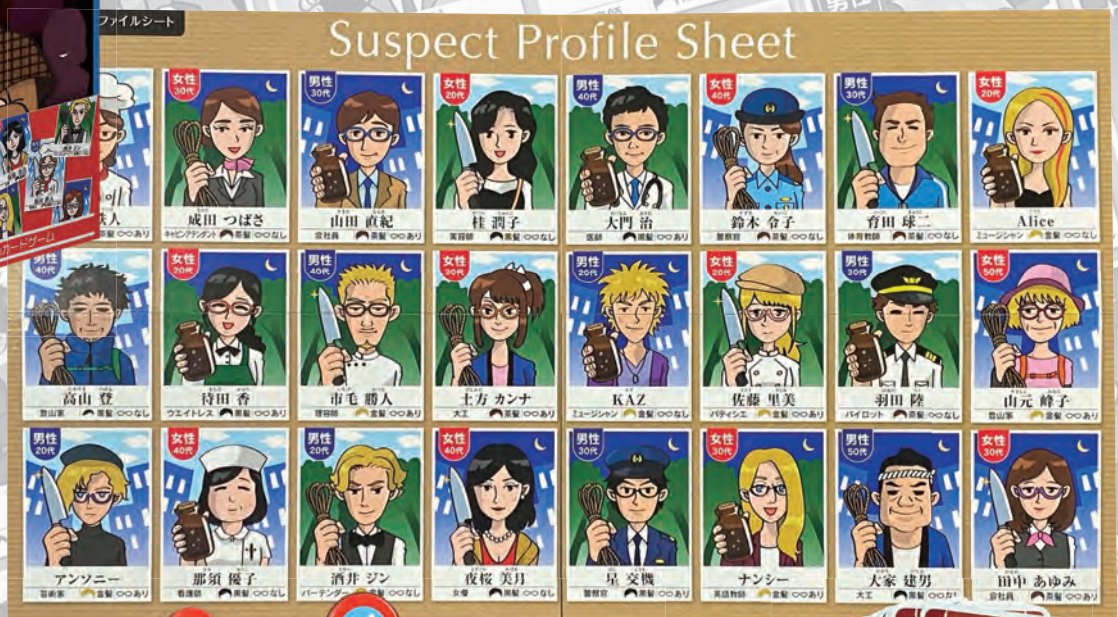
ゲームは主人ではなく、あくまで人が主人。盛り上げツール、あるいはコミュニケーションツールは人に使い倒されてこそ役目を果たす、と思うのです。



名探偵ゲーム

(2019年／依頼元：ハナヤマ様)

ゲームデザイン



「書店のレジカウンターに置ける、コンパクトなカードゲームを」との依頼を受けて制作しました。

1人が「犯人」、残りのプレイヤーが「探偵」となって協力し合い、24人の容疑者の中から犯人を特定していくカードゲームです。

ルールは簡単。「探偵」の1人が手持ちのカードを組み合わせて「犯人」の特徴を提示（＝推理）します。

「犯人」は当たっている特徴がいくつあるか「だけ」を「探偵」側に知らせ、さらに容疑者をリストから1人消します。これが手がかりです。次の探偵は前の探偵の結果を参考にしながら、同じように手持ちカードを組み合わせて提示し、「犯人」はその結果を同じように伝え...と、積み重なっていく情報からどんどん容疑者が削られていくのです。

これが犯人だと判ったら、「探偵」は推理の後に犯人を指名します。でも当たらなかったらその探偵は一回休みになってしまうので、当てずっぽうは禁物。

また「犯人」はゲーム中に3回だけ「黙秘権」を持っていて、「探偵」の推理に対して黙秘することもできます。でも黙秘したと言うことは...?で逆に犯人を絞られてしまうことも。

「探偵」が各自3回ずつ推理するとゲーム終了。それまでに「犯人」を当てられたら「探偵」側の勝利。

当てられなければ「犯人」の勝利です。

レンタル生活 365days

2018年／依頼元：日建レンタコム様)

ゲームデザイン グラフィックデザイン 製造手配



企業研修用ゲームです。一言で「企業研修用」といっても、実際の業務をシミュレートして直接レクチャーするものもあれば、もう少し広範に“業界”を体感させて、研修前のアイスブレイクツールとして使用し、かつ研修の意見喚起に繋がるキーワードをインプットするものもあるでしょう。その意味でこのゲームは後者に属します。

データに研修、合宿に海外出張…etc. 1年間のスレンダーに次々に入ってくるさまざまなイベント。もともと予定されていたイベントが急に仕事などで書き換えられてしまうことも。そして各イベントでは「衣服」であったり、高価な割にたまにしか使いそうに無い「バーベキューセット」であったり、「自動車」であったり.. と、イベント参加のハードルはなかなか高いのです。

給料日は限られているので、必要品をいちいち買っていたら、あっという間に資金がショートしてしまいます！そこでうまく備品をレンタルして、イベントをクリアしていき、“幸せ”ポイントを獲得していこうというのがこのゲームです。

「レンタル」という選択肢が生活のあらゆる場面でチャンスをもたらしてくれることに気づき、レンタルビジネスを通して世の中を幸せにしていこう!と思うに至るツールです。

理科実験カード

(2017 年 / 依頼元：主婦と生活社様)

ゲームデザイン

SAPIX の小学生向け理科学習用教育素材として、カードゲームを制作しました。
ムック本スタイルでカードが綴じ込まれており、ミシン目で切り離して遊びます。

楽しく遊びながら、理科実験に必要な「実験器具」と「薬品・素材」を暗記できます。
通常のカードゲームではいわゆる“役”を揃えるためには必要なカードを全て手にする必要がありますが、このゲームでは教育目的のため、あるカードを持っている時に限り「足りないカードを記憶で言えればOK」としています。
全ての「学習」をゲーム化できるわけではない（正確には「すべきとはいえない」）ものの、暗記もの等ではこういったアナログゲームが威力を発揮する機会が多いといえます。



AIR ALLIANCE (エア・アライアンス)

(2015 年／自社製品)

ゲームデザイン グラフィックデザイン イラストレーション 製造手配



ヨーロッパのボードゲーム市場に向けて制作したものです。

ゲーム好きの客層に向けて、とことん頭を使うゲームができあがりました。

航空会社のオーナーとなって飛行機を飛ばし、ゲーム盤上の乗客を運んでいくゲームです。

ゲーム盤上には自分を含めた7つの航空会社の飛行機 35 機、手元のシート上には自分が使える「着陸権」や「コードシェア」「離陸優先権」などの「マーク」があります。これらのマークにマーカーを置くことで自分の飛行機、あるいは他の飛行機をリレー式に飛ばしていき、乗客カードに書かれた旅程をクリアすることができれば、その乗客カードを獲得できます。しかも獲得した乗客カードは手元のシートに載せられて、次回に使える「マーク」の内容が常に変化！ 得点は高いけれど使える「マーク」が貧弱なファーストクラス、「マーク」は最高なのに得点が低いエコノミークラス。毎回変化する場と自分の手を比べて瞬発的に損得を判断する能力が求められます。

コードシェア、アライアンス…といった現実の航空業界にある仕組みをリアルに落とし込んだ結果、航空業界の関係者に「リアルだ!」と言って頂けるゲームになりました。

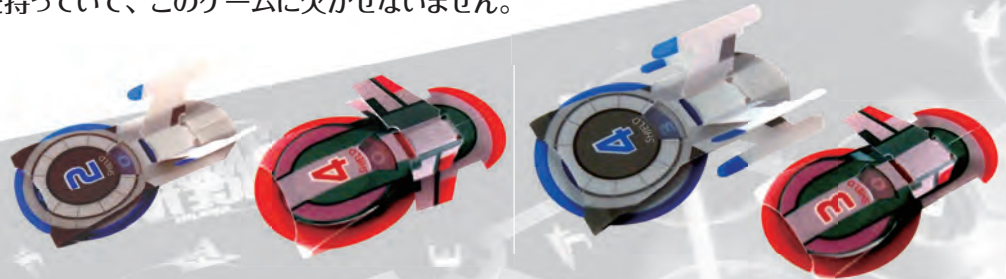
Warbit:DICEJAR vs PSYCHOLON (ウォービット)

(2016 年 / 自社製品)

ゲームデザイン グラフィックデザイン イラストレーション 製造手配



ゲーム盤にここまで本格的にレンチキュラー印刷を利用した製品は過去に無かったでしょう。何層も星雲が重なる奥行きのある宇宙空間の中に、惑星がおはじきのような立体で浮かび上がり、衛星軌道がその上に輪を描き、惑星間を繋ぐ航路が惑星の下に走っています。また、このゲームのために設計した宇宙船コマは円盤部分を回すと表示数値を変えられる構造を持っていて、このゲームに欠かせません。

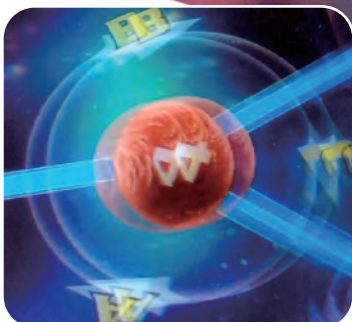
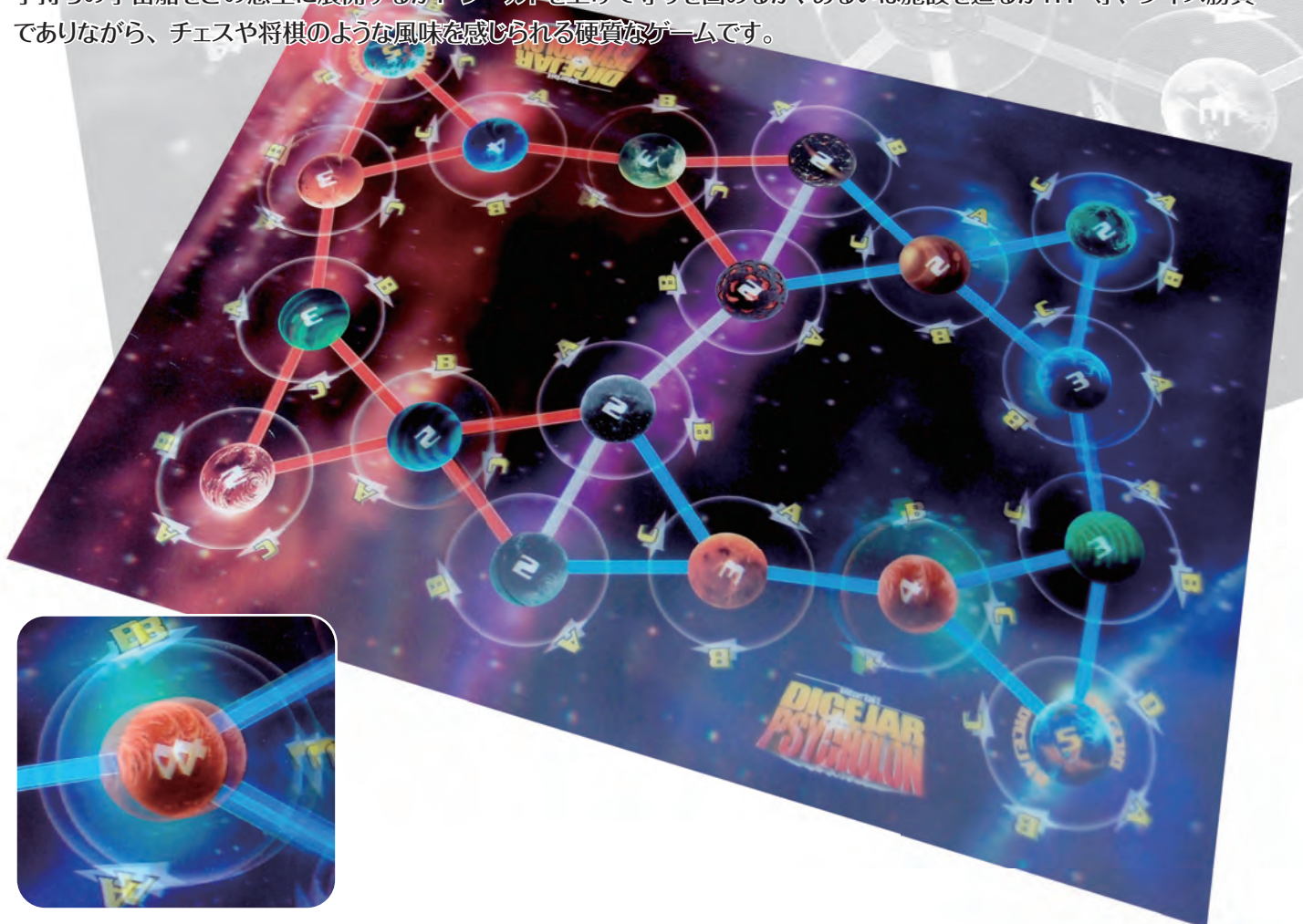


宇宙を舞台にした2人対戦専用のタクティカルなダイスゲームです。

互いに相手の領域に船を侵攻させて、個々の戦いに勝ちつつ、施設を建設していきます。相手領域に5つの施設を建てるか、相手の母星に施設を建てれば勝ちです。

毎ターン、プレイヤーは2隻の宇宙船を動かします。移動可能距離いっぱい動かせば早く侵攻できますが、進みきらずに途中で止めれば残りの数値が「防御シールド」となります。防御シールドは相手から攻撃された時の備えとなる上、相手惑星に施設を建設するためにも必要です。かといって慎重に進んでいたら相手が先に侵略してきてしまうし、「先に惑星系に入った方が先制攻撃権を得る」ことになっているので、遅い方が不利になるジレンマがあります。

手持ちの宇宙船をどの惑星に展開するか? シールドを上げて守りを固めるか、あるいは施設を造るか?.. 等、ダイス勝負でありながら、チェスや将棋のような風味を感じられる硬質なゲームです。



1980年代～1990年代の商用ゲーム

(1984年～1995年／依頼元：バンダイ様他)

ゲームデザイン

ここに掲載しているのは自分のキャリア前半期、つまり若い頃の仕事です。

有限会社ルートイレブン設立前で、当時の勤務先が受注した、あるいはフリーランスで受託していた時期のものです。

主にバンダイ様の商品が多く、：ゲームデザインとグラフィックデザインが分業されていた（別々の企業に発注されていた）ため、この時期はゲームデザインのみの受注がほとんどです。（例外あり）

パーティジョイシリーズ（1984年～）

1980年代に毎月ペースで発売されていた（株）バンダイのボードゲームシリーズです。人気のテレビ番組、流行歌、CM等をテーマに、140タイトルを超えるゲームが生み出された同シリーズの制作を常時請け負っていました。どれも単なるすぐろくではなく、テーマに応じて新規に考え出したアイデアが詰まっています。

（ここで挙げた例は一部抜粋です。）



ジョイファミリー（1984年～）

パーティジョイと並ぶ人気ボードゲームシリーズです。夏休みと年末年始シーズンに絞って発売されていました。売価が高く、サイズが大きく、パーティジョイシリーズよりもコンポーネントに力を入れて開発されていました。（ここで挙げた例は一部抜粋です。）



ドンジャラシリーズ (1991年～)

『ドンジャラ』は子供向け麻雀風キャラクターゲームとして知られていますが、ある時期からゲーム盤を追加し、パイやサイコロを使って数多くのボードゲームを遊べる仕様に発展しました。

それも数字でアピールするために「15」、翌年には「20」。…一つ受注すると、同じキャラクター世界観の中で13～18種類のゲームを一気に作っていかなければならないため、原作ストーリーのあらゆる要素を題材に使います。(ここで挙げた例は一部抜粋です。)



その他のゲーム (随時)

“今度はルーレットを使ったゲームはどうか?”
“ビンゴはゲーム製品にならないものか?”
“文房具そのものをゲームにしたら?” 等々…。
新製品開発はいつもこんな感じで、提示された条件下で新しいゲームを創り出す日常でした。
(ここで挙げた例は一部抜粋です。)



ボードゲームができるまで

ご依頼を頂いてから納品までのモデルパターンをご説明いたします。

※御社のご事情・ご希望に合わせて調整いたしますので、お気軽にお問い合わせください。

ゲームデザイン

新しい「ゲーム」を創作する

グラフィックデザイン

製造に必要な入稿データを作成する

製造（印刷）

印刷から納品まで手配する

STEP1: お打合せ

制作するゲームの目的、めざすゴール等を確認、あるいは一緒に検討させていただきます。

- ◆扱うテーマ（何のゲームを創るのか）
- ◆目的（商品なのか、販促なのか、何を訴求したいのか等）
- ◆想定ターゲット（誰が遊ぶゲームなのか、誰に訴求すべきなのか）
- ◆販売・配布形態・ご予算（制作規模、製造コストに反映されます）等

＜費用発生タイミング A＞ ※準備負荷が多い場合

（通常はお打合せから2週間程度）※繁忙期、および準備負荷が多い場合は、この期間が延びます。

STEP2: ゲーム案（御社内部検討資料）提示

だいたいの“遊び感”が掴める、テキストと簡単な図入り「ゲーム提案書」を提示し、ご希望を頂きながら、創るゲームのイメージを摺り合わせます。

※メールベースのやり取りも可能な段階です。

＜費用発生タイミング B＞ ※多くの場合こちら

（ゲーム案確定から初回テストプレイまで、3～4週間程度）

STEP3: テストプレイ

実際に遊べる状態の「モックアップ」をご用意し、実際に遊んで頂きます。

修正点や追加リクエスト等があれば対応し、日を置いて「テストプレイ」を繰り返します。

多くの例では2回目のテストプレイでFIXしています。

※FIXした場合、社内プレゼン用に「モックアップ」をお渡しすることも可能です。

（FIX から、1週間程度）

STEP4: ゲーム納品 【ゲームデザイン】納品

成果物として次のデータを納品して、「ゲームデザイン」は完了となります。

- ◆最終モックアップのデータ（ai 等）
- ◆説明書のテキストデータ（図が必要な場合は pptx 等）

ゲームに適したグラフィックデザインの要点があります。

引き続きグラフィックデザインまでお任せ頂くことをお勧めします。

（ゲーム納品から一ヶ月程度？）

STEP5: 入稿データ納品 【グラフィックデザイン】納品

さらにご希望の場合は、製造（印刷）手配も承ります。 ※外部取引先への発注となります。

制作費用、その他詳しい内容については弊社 HP よりお問い合わせください。

有限会社ルートイレブン

〒105-0004 東京都港区新橋5-31-8 新和ビル5F PHONE/FAX 03-3435-1185

<http://www.route11.co.jp>



ホームページ



カタログ