
海外

インディーズゲーム

体験会

大野屋 本館2階 吉祥⑤

2日目（9月1日） 14：00～19:00

twitter:@_IndieRPG

はじめに

「海外インディーズゲーム」として、何かの特別な定義があるわけではありません。要は昔からある海外産の同人ゲームや、小規模出版社から出ているゲームなのですが、小回りが利くからか、独特であったり、実験的であったりするゲームをチラホラと見受けられるのも1つの特徴でした。

さて昨今では Kickstarter のようなクラウド・ファンディングという手法も定着し、資金調達や不良在庫の回避が以前より容易になったおかげか、その数も増えてきているように思えます。

今回はこうしたゲームのうち、『フィアスコ』や『スケルトンズ』のようにプレイヤーも強く物語作りにかかわるゲームを何作か用意しました。

楽しんでいただけましたら幸いです。

鮎方高明@ハロウ・ヒル

案内役

Hidetoshi Hayakawa、塚越冬弥、鮎方高明

スタッフ協力

藤崎純也

ストーリー・ゲームで遊ぶには

特にルールという訳ではありません。ですが頭の片隅にでも置いておけば、みんなで協力して物語を作るタイプのストーリー・ゲームが遊びやすくなる、そんなポイントを記してみました。

1. 話そう

ストーリー・ゲームを遊ぶにあたって、創造的なことや面白いことを言う必要はありません。自分や友人の人生、それに本や映画など、話の参考にできるものは幾らでもあります。自分にとっては、そういうネタは見え透いているように感じるかもしれませんが、実は結構な割合で他のメンバーには新鮮だったり面白く感じられるものです。

2. 聞こう／訊こう

まず、人の話や演出に注意を払っておけば、自分が話すときに役に立ちます。そこには話や展開のネタが転がっているからです。そうしておけば自分の話や演出に取り込みなおすことができます。

次に、話が思いつかなければ他人を頼ってしまいましょう。展開が思いつかなければ、「こうしたい／こうなりたいんだけど、どういう展開がいいだろう？」と訊いてしまえばいいのです。

3. 冷静になろう

他のゲームより精神状態が重要になりがちです。もし不愉快に感じることや、楽しさをそこねるようなことが起きたなら、それを素直に伝えましょう。

そして自分の提案や演出、ストーリーについてそうしたことを言われたら、ディテールを少し変更するなりまったく別のことにしてしまいましょう。そうしたネタは、それを好みそうな人と遊ぶ時までとっておけばいいのですから。

必要なら落ち着くために、少し休憩をはさんだって構いません。

『Dialect』

Kathryn Hymes & Hakan Seyalioglu、Thorny Games、2017 年発表

男子校の一部生徒あるいは社会から存在を無視されている子供たちなど、下位集団の間でのみ伝わる言語表現を作っていきます。

ゲームを進める中で、下位集団を取り巻く環境が変化してゆき、最終的には下位集団の存在自体が無くなります。言語を作り、その死を見届けるゲームです。

『Follow』

Ben Robbins、Lame Mage Productions、2017 年発表

財宝を奪っての逃亡あるいは選挙戦での勝利など、共通の目的を持つメンバーが集まり、目標達成に向けて努力する場面を積み重ねていきます。

目標には障害が設定され、またメンバーにも個人目標や他メンバーとの確執が設定されます。全メンバーの意見を踏まえて目標達成の成否を問うゲームです。

『The Final Girl』

Bret Gillan、Gas Mask Games、2016 年発表

10 から 12 人の登場人物たちが次々と殺されてゆき、最後の生き残りが殺人存在と対峙します。

登場人物は互いに関係を結ぶことで、相手を助けたり邪魔したりできます。お手軽にホラー映画のような展開を作り出すことができるゲームです。

『The King is Dead』

Vincent Baker & Meguey Baker、Lumpley Games、2018 年発表

突然の王の死により、後継者を巡る内戦は最早避けられない。そんな状況の中、有力な貴族の家の若者となって、陰謀と戦乱の中で様々なドラマを体験するシステムです。

シーンごとにゲームを選び他 PL と交流することで、情勢や人間関係は変化し、劇的な物語が生み出されることになります。

『レディ・ブラックバード』

John Harper、One.Seven Design、2009 年発表

政略結婚から逃亡中のレディ・ブラックバード、そして彼女を助ける仲間たちは無事、彼女の秘密の恋人である海賊王のもとにたどり着けるのか。

システムにはこの前提条件と大雑把な地図、そして PC が用意されています。その上で GM が PL の言葉に耳を傾け、(時には先の展開にかかわることも)質問し、それをゲームに取り込むことで、毎回違った物語が紡ぎだされます。

『Dungeon World』

Sage LaTorra & Adam Koebel、Sage Kobold Productions & RNDM Games、2012 年発表

『D&D』に代表される、古典的ともいえるファンタジー冒険もの。その枠組みにプレイヤー主導で進むルールを組み込むことで、息もつかせぬアクションを端緒に予想外の展開が生まれます。

ルールは簡素で、会話や共有、活劇の妙を楽しむことを補佐することに重きが置かれています。

『アーキペラゴ』

Matthijs Holter、Nørwegian Style、2012年発表

ゲーム開始時に参加者全員で描いた地図を舞台に、各キャラクターがそれぞれ個別に持つ運命の達成を目指すゲームです。

判定は基本なく、運命の達成に至る道のりは自由に演出できます。ただし他の参加者は「別の方法で」「もっと激しく」など演出に口出しができ、そして物語はより深く濃く彫りこまれていくことになります。

『Microscope』

Ben Robbins、Lame Mage Productions、2011年発表

自分のキャラクターはなく、魔法帝国の興亡や星間戦争などといったテーマを元に、歴史を皆で作り上げていくのが目的のゲームです。

時に数千年、時に大宇宙を股にかけるので、プレイは時空間に囚われませぬ。「江戸時代」といった大きな枠から「池田屋で起きたこと」といった事件に向けて、つまり表層から詳細に向けて歴史を掘り進み遊びます。

『Cthulhu Tales』

Francesco Nepitello & Marco Maggi、Cubicle 7、2017年発表

プレイヤーはそれぞれ精神病院に入院中の人物となり、配られた手札で「どんな事件に出くわしたのか」を語るゲームで、RPGではありません。

その間、他のプレイヤーは語り手を自分以上に気が触れているようにするために、あれやこれやと妨害しますが、ルール上存在する勝ち負けよりも、みんなが即興で作出すクトゥルフ神話的物語を楽しむゲームです。

他にはこんなゲームも……

『Midsummer Wood』

Vincent Baker、Lumpley Games、2014 年発表

夏至の夜、森の奥で妖精たちが催す祝祭に、人の子が1人紛れ込みます。人の子 PC は妖精の恩寵を盗み取り俗世間へ帰ることが目的。対して妖精 PC は、人を繋ぎとめたり、我がものとする狙いをします。さあ、社交と駆け引きを武器に、願いを叶えましょう！

『Bluebeard's Bride』

Marissa Kelly、Magpie Game、2017 年発表

童話『青ひげ』がモチーフ。青ひげの花嫁となり、怪奇と幻想に彩られた館を彷徨い、部屋ごとに秘められた物語を作ることで、夫が何者であるかを見定めていく。各 PL は花嫁の人格の一側面を担当。間接的な PvP 要素あり。グロテスクで悲劇的な物語を好まれる向きにおすすめです。

『フィアスコ』

Jason Morningstar、Bully Pulpit Games、2009 年発表

キャラクターがどんどんどつばにはまり、大抵は酷い目にあうゲームです。参加者全員が PL であり GM で、ネタを振ったり、その他人のネタを広げたり、対立構造を突きつけたり、突きつけられた運命の分岐点で悩んだりしながらストーリーを全員で広げ掘り下げ、進めていきます。

『スケルトンズ』

Jason Morningstar、Bully Pulpit Games、2016 年発表

参加者は全員、墳墓を守れという命令に従う、記憶すらないスケルトンとなります。そんな彼らですが、墳墓への侵入者と戦っている間だけ、ひとつまたひとつ何かを思い出していきます。そのみんなが思い出した記憶から、すでに失われ、もう取り戻せない過去のストーリーが紡ぎだされていきます。

『Fall of Magic』

Ross Cowman、Heart of the Deernicorn、2016 年発表

世界から失われつつある魔法を取り戻すため、魔術師の館から魔法の生まれた土地にまでの旅を扱ったゲームです。この出発地から目的地までの地図が巻物に記されていて、実際に参加者はこの地図の上を旅し、それぞれの地点に書かれたキーワードを元に物語を紡いでいきます。

公式サイト／デザイナー／入手方法

『アーキベラゴ』、Matthijs Holter

- [Nøwegian Style](#)
- <http://gamepoem.blogspot.com/2015/05/3-archipelago-iii.html>

『フィアスコ』(ハロウ・ヒル / Bully Pulpit Games)、Jason Morningstar

- <http://harrowhill.rdy.jp/Games/Fiasco>
- <http://harrowhill.rdy.jp/sale>

『スケルトンズ』(ハロウ・ヒル / Bully Pulpit Games)、Jason Morningstar

- <http://harrowhill.rdy.jp/Games/skeletons>
- コノスにて販売中 (<https://conos.jp/products/fiasco/>)

『レディ・ブラックバード』(One.Seven Design)、John Harper

- <http://fel.hatenadiary.jp/entry/20100406/1270559539>

『Bluebeard's Bride』(Magpie Game)、Marissa Kelly

- <http://www.magpiegames.com/category/bluebeards-bride/>
- <http://www.magpiegames.com/shop/>

『Cthulhu Tales』(Cubicle 7)、Francesco Nepitello & Marco Maggi

- <http://cubicle7.co.uk/our-games/cthulhu-tales-2/>
- <http://shop.cubicle7store.com/>

『Dialect』(Thorny Games)、Kathryn Hymes & Hakan Seyaltoğlu

- <http://www.thornygames.com/dialect-rpg/>
- https://dialect.backerkit.com/hosted_preorders

『Dungeon World』(Sage Kobold Productions, RNDM Games)、Sage LaTorra & Adam Koebel

- <http://www.dungeon-world.com/>
- <http://www.dungeon-world.com/#purchase>

『Fall of Magic』(Heart of the Deernicorn)、Ross Cowman

- <https://heratofthedeernicorn.com/product/fall-of-magic-scroll-edition/>

『The Final Girl』(Gas Mask Games)、Bret Gillan

- <https://www.drivethrurpg.com/product/182628/The-Final-Girl>

『Follow』(Lame Mage Productions)、Ben Robbins

- <http://www.lamemage.com/follow/>
- <http://www.lamemage.com/store.html>

『The King is Dead』(Lumpley Games)、Vincent Baker & Meguey Baker

- <https://www.kickstarter.com/projects/226674021/the-king-is-dead-a-roleplaying-party-game>

『Microscope』(Lame Mage Productions)、Ben Robbins

- <http://www.lamemage.com/follow/>
- <http://www.lamemage.com/microscope/>

『Midsummer Wood』(Lumpley Games)、Vincent Baker

- <http://lumpley.com/index.php/anyway/thread/792>