

2012年1月:第10号

■ゲーム制作部について・ RPG部門編 (今川将征)

前回9号の通信で、フリースクールみなもの『ゲーム制作部』のノベルゲーム部門について掲載しました。今日はゲーム制作部のもう一つの部門、RPG（ロールプレイングゲーム）部門についてお伝え致します。

RPG 部門では、『RPG ツクール VX』というソフトウェアを主に使用しています。ある程度以上ゲームをされる方なら、耳にしたことぐらいはあるお馴染みのソフトでしょう。

『RPG ツクール』とは

「作る」「ツール」という事で、ゲームを作るソフトなわけですが、ゲームを作る時に一番大変なのは、地図やキャラクターなどのグラフィックデータです。この『RPG ツクール』には、あらかじめ大量の、地図やキャラクターグラフィックのパーツやデータが入っています。それらを組み合わせていった上で、「どういうタイミングで」「どういう事が起こるか」などをプログラムしていきます。

地図やキャラクター、あるいはミュージックなどは、自分で作って追加することも出来ます。「ゲームを自分でも作ってみたい!」という人達が、どんどん自作のゲームを作って、ネット上で発表したりしてます。

もともとゲーム制作部はノベルゲーム部門からスタートしました。そんな中 RPG 部門が立ち上がったきっかけは、ノベルゲーム部門発足当時にはいなかったメンバーが加わったこと、そして彼女と他のメンバーもう一人と私とが、この RPG ツクールを扱えたこと。そんな経緯で新たな部門が設立されました。その後さらに一人加入し、主に4人で行っています。

↑ドット絵作成中の様子です

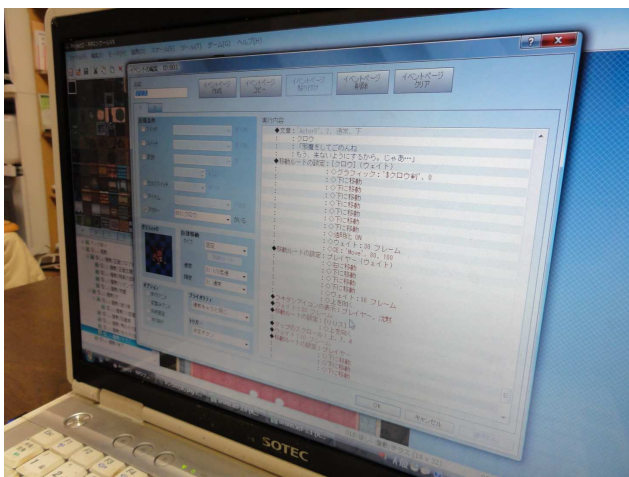


■制作開始!

RPG を作るのにはもちろん、ストーリーが必要。その担当は二人のメンバーで行うことに。登場するキャラクターは二人のオリジナルキャラが主要にはなるものの、基本的にはノベルゲームと似たようなノリ、つまり制作者全員がキャラクターを出し合って、それが二人作ったストーリーの合間に暴れ回る、そんな形式となりました。そのため、始めに用意されたストーリーは幹となる部分のみ。あとは後ほど現れるキャラクターによって様々に変化する、そんな物語となります。

その他の仕事も役割分担を。音楽とイベントのプログラムが1名。キャラクターのドット絵が1名。グラフィック（キャラクターデザイン）が1名。そして私は、マップの作成と「スクリプト」と呼ばれる、RPG ツクールに新たな機能を加えるための簡単なプログラムを担当しています。

それぞれ得意な分野、持っている技術を担当していますが、それでも学ぶことはたくさん。ドット絵を描くための技術や、プログラムなど、悪戦苦闘しながら、少しずつレベルアップしつつ進んでいます。



↑プログラム中の様子です

■制作風景

制作は主に月曜日。まず全体で相談すべき内容をミーティングします。それぞれの作業の進捗状況を報告、ストーリーやイベントについての議論、テストプレイやゲームバランスの調整等…。意見の食い違いもいろいろあるけど、お互いに話し合いながら作品は進んでいきます。

それが終わったらあとは個別の作業。ミーティングで話し合った内容をもとに、それぞれの担当分を作成していきます。時として家に持ち帰って作業をしたりもして、それをまた月曜のミーティングで話し合う、その繰り返しです。

現在、体験版までは完成していて、以下のサイトからダウンロードできます。

また前回通信で報告したノベルゲームも ver. 1.0 が完成していますので、同じくダウンロードできます。

http://homepage2.nifty.com/freeschool_minamo/gallery/game_create.htm



↑体験版の画面です

…しかし想定したストーリーが膨大すぎて、もし完成したら市販品に近い長さのものに…。本当に完成するんかいな？

■テーブルトークRPG

(マイヤ)

みなもでは、ここ1年ほど「テーブルトーク・ロール・プレイング・ゲーム」（以下、TRPG）という遊びを一週間に一回、行っています。

TRPGとは、テレビゲームの元になった遊び。コンピューターを使わず、紙と鉛筆とダイス（サイコロ）、参加者同士のおしゃべりで展開するゲーム。アメリカでは、インドア指向の子どもなら大人になるまでに一度は触れるほどメジャーな遊びだそうです。残念ながら、日本ではマイナーゲ

ームの部類に入りますが……。



↑ 多人数でわいわいと

参加者は、まず、キャラクターを操って冒険する「プレイヤー（以下、P L）」と、ゲームの進行を指揮・管理する「ゲームマスター（以下、G M）」に分かれます。P Lは1～4人ぐらい、G Mは1人です。

続いて、P Lは、ルールブックに従って、自分の分身となるキャラクターの能力値（力の強さや頭の良さなど）を決めます。自分で作ったキャラクターを使って、そのキャラクターになりきって、ゲームに参加します。

G Mは、コンピューターの代わりに果たします。シナリオをつくり、情景を描写し、プレイヤーの道をはばむ敵役を演じ、戦闘の裁定を行い……ゲームの一切を取り仕切ります。

ゲームは言葉で行われます。

G M：旅を続けていた君達はラインという都市に着いた。大通りに出ると、人々が笑いながら歩き、露天商が呼びこみをしている。どうやら活気づいた平和な街のようだ。①

ケイ：かわいいオンナノコをナンパしに行く。②

ラヴィ：仕事して、ケイ！ 街へ飛び出しそうなケイの腕をつかんで止める。

ケイ：ラヴィちゃんの頼みなら仕方ない。依頼を探そう。

G M：了解。酒場で仕事を探すと、お嬢様の護衛と、街外れの洋館に住み着くモンスター退治のふたつがあるね。③

ラヴィ：モンスター退治したい！

ケイ：えー、ケイはお嬢様に会いたい！

ラヴィ：む。じゃあ、【精神】の能力値で対決しましょ。意思の強いほうの意見が通るの。

④

ケイ：望むところだ！

ラヴィ：精神固定値が5、ダイス目が4で、達成値が9！

ケイ：精神固定値が2、ダイス目が11！ 達成値13、どうだ！

G M：では、君達は、お嬢様の護衛の依頼を引き受けた。

ケイ：やったー！！



↑キャラクターシートやフィギュア、お菓子など

ボイスレコーダーで録音もしています

……上記のように、

①G Mが情景を描写する。

②P Lはその光景を脳内に思い浮かべながら、自分のキャラクターがどういう行動を取るかを宣言する。

③P Lの宣言を聞き、G Mは、その結果どうなったかをP Lに説明する。

言葉でのやりとりを繰り返し、会話を楽しみながらゲームをすすめてゆきます。フィギュア（人形）を使ってキャラクター達の位置関係を確認したり、白紙にマップを描いたり、時には臨場感を出すために音楽を流したりもします。

④キャラクターの行動の成否……「相手に関わるから自分ひとりでは決められない」部分は、ダ

イスをふって判定します。意見のちがう両者がダイスをふり、その値とキャラクターの能力値を足して、彼我を比べて結果を決めます。戦闘なども、ダイスでどちらが勝つかが決まります。(ダイスの結果が大きく作用する……運の要素が強いので、初心者と熟練者が一緒に遊びやすいです。)



↑外部講師の niikura さんの自作フィギュア！

ゲームの進行を、コンピューターでなく人間が行うことの面白さは、柔軟性にあります。

ひとつの物事に対して、取れる行動は無数にあります。例えば、冒険の最中に山賊に出会った時、なにができるでしょうか？

果敢に山賊に立ち向かうかもしれません。逃げるが勝ちとばかりに逃亡するかもしれません。山賊に話しかけ、お金を渡して見逃してくれるよう交渉するのもひとつのテですし、仲間に入れてくれと頼むことだってできます。

コンピューターには容量の限界がありますが、人間のGMならば、無限に近い選択肢に対応することが可能なのです。

PLの行動によってシナリオは分岐し、その時その参加者だけの物語がつくられてゆく。同じシナリオをプレイしても、ひとつとして同じものにはなりえない。TRPGには、そんな、即興演奏

のような楽しさがあります。

同じテーブルを囲み、一緒にGMの言葉を聞いても、その言葉に抱く感情や、取りたい行動は人それぞれ。他のPLは、自分では考えもつかない意見を出したりする。その発想に感嘆するときもあれば、反発することだってある。意見が分かれたときは、別行動するのか、意見をすりあわせて妥協点を見つけるのか。意見を出し合い、考え、参加者全員で決めてゆきます。

TRPGそのものの楽しみ方だって人それぞれです。ひたすら敵と戦って経験点を貯め、レベルアップしてキャラクターを自分好みに育てることを楽しんだり。敵と会話して平和的解決することに心血を注いだり。みなもの利用者は、元々の自分のオリジナルキャラクターを作成し、演じることを楽しむ人が多いようです。

TRPGは、文字で説明すると、とても難しい遊びのように思えます。実際、ルールはややこしいし、慣れるまでは戸惑うことが多いです。プレイ風景はけっこう特異で「はたから見てみると、ナニしてるんだかよくわからない」とよく言われます(笑)。

けれど、それを押してなお、TRPGは楽しい遊びです。

「たくさん考えるから、終わったあと、すごく疲れる。でも、考えるっていいね！」

「人としゃべるって、やっぱり楽しい！」

プレイ終了後、伸びをしながら、子どもたちは笑って言います。

プレイしたTRPG風景を録音し、文字におこしたものを「リプレイ」といいます。みなものTRPGリプレイは、みなもHPの「ギャラリー」欄にアップしています。よければ、そちらも御覧下さい♪

■他団体との交流 (松浦豊)

みなもでは最近、他のフリースクールなどとの交流に力を入れていっています。

今まででも、フリースクール全国フェスティバルの企画などで、ボウリング大会、卓球大会（去年これは主催させてもらいました）などに行ったりもしていましたが、最近はみなもが主催となって交流会を開く様になっていっています。



↑野球大会に集まった面々！

●野球大会●

その中でも最大のものは、野球大会でしょう。フリースクールでは、せっかくスポーツをしてもその腕前を発揮する場がない…。その成果を出せる場がほしいと思い、昨年度から主催しているのが、この野球大会「フリースクール・フェスティ



↑試合前の整列

バル・カップ」。フリースクール全国ネットワークの助成金事業「フリースクール・フェスティバル」の一環として開催しています。昨年度は小規模に行いましたが、その時の経験を活かしてさらに本格的、大規模化して、今後も毎年野球大会をやっていこうというつもりで開催しています。



↑なんと、電光掲示板にメンバーの名前も！

2011年の場合には、12月1日と2日にわたって、遠く富山県からも団体を招いて野球大会をおこないました。8団体による5チーム対抗（合同チーム含む）で、野球場も高校野球の大阪予選を開催するような本格的な場所を借り、電光掲示板や球場アナウンスもありです（アナウンスもみなもの声優研究会の子や他のフリースクールの子どもによって行いました☆）。本格的な野球場に、参加した子らもちょっと感動していたみたいです。



↑アナウンスのためのマイクなど

1日は予選会。5チームによる変則のリーグ戦

により、上位2チームを決定します。みなもとフォロの連合軍「ミナフォ レッドオーシャンズ」は、見事2連勝で2位、決勝に進出です！

2日目は決勝戦！ 惜しくも敗れたものの、皆にとって楽しい良い経験になった事と思います（雨が心配されたのですが、結局たいして降らず、助かりました）。

●遊戯王大会●

もう一つは遊戯王大会です。

「遊戯王」というのはカードゲームの一種で、多種多様なカードを選んで自分なりのデッキ（カードの組み合わせ）を作り、それで対戦して勝利を目指すものです。色々な種類があるカードゲームの中でも、最も人気のあるものでしょう。



↑まっくろくろすけさんの遊戯王大会の様子

みなもでも多くの子が遊戯王をやっていますが、これまで他のフリースクールの子も達と遊戯王をやる機会というのは、非常に限られたものでした。ですが、2011年7月9、10日にデモクラティックスクールまっくろくろすけ（姫路のさらに山の方にあるスクールです）で「ふりー！ すく

ーりんぐ」の一泊交流会がおこなわれた時に、まっくろくろすけのメンバーにも遊戯王好きの子がたくさんいて（その中には、かつてみなもにいてその後まっくろに入った子もいました）、フリースクールふおーらいふ（神戸市垂水区）の子も達と一緒に遊戯王大会をやって非常に盛り上がったのが契機となりました。（余談ながら、その時はまっくろの子が良く行くという遊戯王カードを扱った店に連れていってもらったりもして、みなもの子も長居したものでした）

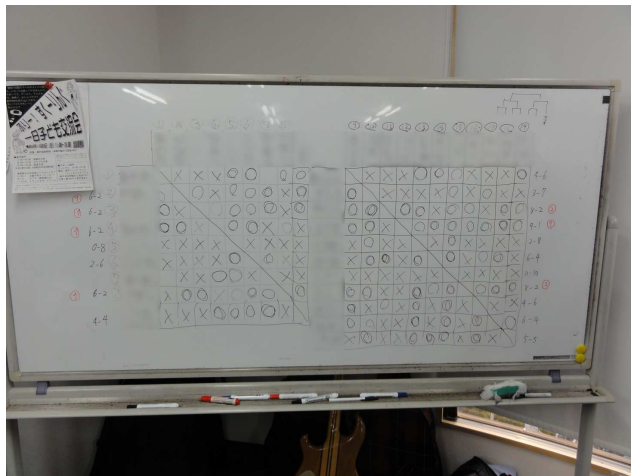


↑フォロさんとの交流会の時の様子です

みなもから2駅で行けるフリースクールフォロ、あるいは5駅で行ける志塾フリースクールにも遊戯王好きの子はいるという事で、遊戯王交流会&大会を企画してみました。小規模なものから始めたのですが、それでもやはり好きな子たちの間では盛り上がりました。まっくろ、ふおーらいふの子も達とも 2011年11月21日の神戸での卓球大会後の交流会で遊戯王の総当たり戦をやって盛り上がり、「この機会逃すべからず」という事で、12月15日には志塾フリースクールさんで志塾、フォロ、みなもで遊戯王大会をやりました。



この日はなんと、3団体あわせて19名の遊戯王大会挑戦者（デュエリスト）が集結！9名と10名のリーグに分かれて熱戦を繰り広げました。



↑総当たり戦の○×が

リーグ戦で上位8名が決勝戦へ進み、優勝者はなんとみなもから出ました！

年明けて1月23日にはまた神戸での一日子ども交流会で大会をやろうと話しております。

遊戯王の交流でフォロさんや志塾さんにお邪魔した時には、スマッシュブラザーズ（任天堂のゲームキューブやWiiなどで出ている格闘ゲーム）や麻雀（これも頭脳をフルに使う遊戯として、色々なスクールで結構人気があるようです）でも交流が始まりました。交流していると、強い人に「もう一回お願いします！」とか、「またぜひやりましょう！」など、スポーツマンシップ？にも似た良い感じのコミュニケーションが始まっていくのが感じられます。

1月23日の交流会では、フットサルやお菓子作りなどの交流も予定しています。これらをきっかけに、スクールの子らの交流の幅がどんどん広がっていけばなあと考えています。

◆ みなもかわらばん

➤ ありがとうございました

2011年度6～12月の間に、いただいた活動資金や物品のご支援は、下記の通りです。ここに記して、感謝申し上げます。

- ・カーテン、カーペット……多田百合様
- ・本・文具等多数
- ・賛助会費……赤野啓子様、子育て・不登校支援 ネット クロスロード様 他3名

➤ 賛助会員・カンパのお願い

フリースクールみなもは、不登校の子どもたちのための、学校に代わる居場所と学びの場を設け、不登校の子どもを持つ家庭への総合的な支援を行うことを目指して、有志によって設立されたNPO法人（特定非営利活動法人）です。子どもたちやその保護者・家庭にとっての支えとなるべく、スタッフ一同、活動の充実に日々努めています。

しかしながら、もとより営利を目的とした事業ではないので、こうした資金だけで行える活動には、限りがあります。そこで、みなもの活動を応援して下さるかたには、賛助会員への応募をお願いしています。賛助会員の皆さまには、「みなも通信」をお送りさせていただきます。

賛助会費のお支払いは、スタッフに手渡し、または郵便振替で。郵便振替の場合は、「氏名」「住所」「電話番号」「費目（賛助会費として）」「会報への氏名掲載の可否」を備考欄に明記の上、下記の口座まで、お願いいたします。

【賛助会費】1口 3,000円／年（複数口のご応募も歓迎）。振込先：00960-0-204146（加入者名：フリースクールみなも）

➤ 譲ってください！

現在、必要としているのは、下記の通りです。ご家庭にあるもので、現在お使いになっていない

ものがありましたら、みなまでご連絡ください。

【必要なもの】グローブ／練習用のドラムセット／手芸のリリアン糸（ミサンガが編めるもの）／料理器具／料理本（初心者向け）／各種文房具・事務用品／切手など

➤ ボランティア募集！

フリースクールみなもでは、ボランティアを募集しています。ボランティアをするにあたっては、特に必要な資格などはありません。子どもたちと一緒に楽しい時間を過ごしたい、という気持ちがあれば OK です。ご関心をお持ちの方は、お気軽にみなまでお問い合わせください。

➤ 「まんま会」のご案内

フリースクールみなもでは、原則毎月第3土曜日に「みなものまんま会」（不登校の子を持つ親の会）を開いています。「まんま会」は、不登校のお子さんを持つ保護者の皆さんに、お互いの気持ちを共有し合える場を提供することを目指した会です。みなもの会員であるかどうかにかかわらず、どなたにでも参加していただけます。参加をご希望の方は、ぜひお気軽にお問い合わせ下さい。

【概要】 日時：毎月第3土曜日の14:00～16:30、
場所：フリースクールみなも、参加費：500円（お茶菓子代として）、アドバイザー：中尾安余さん（みかんさん＝結空間代表）、担当スタッフ：中村有美

➤ ブログ・掲示板のご紹介

みなもでは、日々のようすを写真付きでブログに書きつづっています。みなも内のようすや外出した時の話、みなもの中で話題になったこと、それから「まんま会」のようすやシンポジウムなどに関する事なども書いたりしています。

また、みなものホームページでは、2つの電子掲示板（BBS）を設置しています。もしよろしければ、一度ご覧ください。書き込みもお気軽にどうぞ。

◆ スタッフひとこと

フリースクールの野球大会にフォロとの連合軍で参加しました！ 今年も志塾に破れ準優勝。来年こそリベンジ！！（今助）▼風邪を何度もひきつつフリースクールの仕事に不登校冊子作り、翻訳の仕事、歴史記事の仕事……(^_^;（でっせむ）▼ちょっとずつ格闘ゲームに手を出しています。そして今、私の強敵は思い通りに動かないスティックです（なかい）▼『トリコ』という、食をモチーフにしたバトルマンガにプチハマリ中。ちょっぴり自炊回数が増えました（マイヤ）▼みなもでは今麻雀が流行っています。頭脳スポーツとして、コミュニケーションツールとして子ども達にいい影響があるのでは、と思っています（いぶき）▼すっかり隠れキャラになってしまいました……。でも月2、3回くらい出没してます。忘れないでね（じよに～）▼一言でははじめまして。谷川です。スタッフとして、これからもよろしくお願いします（谷川）

『フリースクールみなも通信』第10号

発行日：2012年1月9日（本号8頁）
発行者：特定非営利活動法人フリースクールみなも（理事長・今川将征）編集担当：松浦 豊
○特定非営利活動法人 フリースクールみなも
（2005年6月15日認証＝大阪府指令府活第2-58号）
会員（利用者）：25名（2012年1月現在）
代表：今川将征（理事長）
スタッフ：常勤3名、非常勤4名、ボランティア数名
オープン日：2004年11月1日
住所：〒530-0036 大阪市北区与力町2番8号
東寺町ビル1F（地下鉄「南森町」駅から徒歩3分、
JR東西線「大阪天満宮」駅から徒歩3分）
電話・FAX：06-6881-0803
対象年齢：6歳～18歳
活動時間：月曜日から金曜日の11時～20時
入会説明会：随時（体験入会は無料、4週間）