



『ハピエストタウン』発売記念 特別対談

親子で楽しめるゲーム作り。

さとーふぁみりあ 代表

ホッパーエンターテインメント 代表

佐藤 敏樹 × 小倉 ダイスケ

12月3日発売の新作『ハピエストタウン』の発売を記念して、11月某日、都内某所にて特別対談が行われた。これまで数多くのヒット作を生み出してきたゲームデザイナー佐藤敏樹氏(さとーふぁみりあ代表)と、子ども向けのゲームを独自の視点で生み出すデザイナー小倉ダイスケ氏(ホッパーエンターテインメント代表)のお二人に『親子で楽しめるゲーム作り』をテーマにそれぞれの観点でお話いただいた。

ハピエストタウンを考案されたキッカケは何だったんですか？

【小倉】

いよいよハピエストタウンの発売となりますが、そもそもハピエストタウンを考案されたキッカケは何だったのでしょうか？

【佐藤】

ゲームシステムの構想を練り始めたのは2017年の春でした。僕は川崎市に住んでいるのですが、川崎市の市長のスローガンが「ともにつくる 最幸のまち かわさき」なんです。それが街のあちこちにポスターで貼られている訳です。「最幸のまちって何だろう？」と思ったときに、幸せを多くの人が享受できる街かなと思いつき、おぼろげながらも「幸福度×人口」を軸にしたゲームを考えました。

【小倉】

なるほど、川崎市のスローガンをヒントに考案されたんですね。

【佐藤】

そのあとの梅雨のある日、家の中で暇をもてあました長女(7歳)が「ゲームを作りたい」と唐突に言い出したんです。

普段から子どもたちとゲームをしていて、長女が「買い物をするゲームがやりたい」とか「お金をやりとりするゲームがいい」と言っていたのを覚えていたので、春に考えていたゲームを現実化させようと動き出しました。

【小倉】

女の子らしい発想ですよー！お買い物遊びは、おままごと基本ですからね。

娘さんの買い物をするゲームがやりたいという発言が、佐藤さんの考えておられた『街づくりゲーム案』と繋がったわけですね。

お子さんとはどうやってゲームを作られたんですか？

【小倉】

お子さんと一緒にゲームを考えるのって、楽しくもあり、難しいところもいろいろあったと思いますが、お子さんとはどうやってゲームを作られたんですか？

【佐藤】

まずは長女に「お店や建物を20個リストアップしてみよう」と言いました。すると直ぐに「コンビニ」「お花屋さん」「ケーキ屋さん」「本屋さん」「焼鳥屋さん」「時計屋さん」「学校」「図書館」「パチンコ屋さん」などを挙げてくれたんです。

私の好きな「焼鳥屋さん」を入れたり、実家のジイジが営んでいる「時計屋さん」を入れたり、子どもながらにいろいろ考えてくれたみたいです。

【小倉】

お子さんにとっては、ご両親のお仕事や好みで最も身近ですからね。容易に想像しやすいという部分と、ゲーム中でも大好きなジイジやパパを感じられる所がいんじゃないですかね。

【佐藤】

その後に「じゃあ、この建物を仲間とおしでまとめてみよう」と、親も手伝いながらカテゴリーを分けました。そして、最後に「じゃあ絵を描いてみよう」と一枚一枚長女が絵を描いてくれました。子どもたちが寝た後に、書いた絵をスキャナで取り込み、各建物にパラメータをふって印刷して試作品が完成しました。

【小倉】

すごい！ご家族全員で取り組まれたんですね！子ども達ならではの発想力と、大人の知識や技術。それらが見事に融合したわけですね。まさにホッパーの理念でもある『親子のコミュニケーションサポート』が具現化されていますね！

商品が完成して、まわりの反応はどうでしたか？

【小倉】

発案から制作までの話を伺いましたが、では、実際に商品が完成して、まわりの反応はいかがでしたか？

【佐藤】

長男(9歳)も巻き込み、家族ぐるみでテストプレイをしました。自分で作ったゲームなのが嬉しくて、

長女は近所の友達とも遊んだみたいです。子どもたちが楽しんでくれたので、これは製品化できるかも、と思いました。家庭内テストプレイを何度も重ねた後で、大人とテストプレイも同時に行いました。

単純すぎると思っていましたがおおむね好評だったので、製品化することを考え始めました。

【小倉】

単純な部分でやっぱり必要な要素だと思えますね。単純なところが子ども達にとっては入り込みやすい部分でもあるので、でもそれって、デザイナーにとっっては開発していく上で、一番難しく時間のかかるところなんですよ。

【佐藤】

ただ、大人とのテストプレイをしていく中で「さとーさん、このゲーム面白いのは分かるのですが、最適解が分かりやすすぎますよね。このまま出すわけじゃないですよ」と言われました。

【小倉】

普段からゲームをやり込んでおられる方からしたら、確かにそういう意見は必ず出ますよね。

ホッパーのレシビもそういう意見はたくさんありました。そこをバランス良く整えていくのって、ほんとに苦労する部分ですよ。わかります。

でも、子ども向けのゲームである以上、子どもにとって楽しいかどうかという部分が最も重要だと思うので、何を捨てて何を残すのかという判断が、最終的なゲームの評価に直結していくために、頭が痛いところですよ。大人のこだわりが、逆に仇になる場合もありますから…。

【佐藤】

そう、レシビ！レシビがこのゲームを救ってくれたんです。去年の夏まで僕はレシビを持っていませんでした。もちろん、名前は知ってましたし、ゲーム内容も知ってました。ちょうどその頃ボードゲームを小学生親子にレクチャーするお手伝いをしまして、その時のお札にレシビをいただいたんです。で、自分の子どもとやったら、子どもたちが大はまり！あ、こういうアプリも面白いんだと、目から鱗でした。それから『建築界のレシビになろう』と決めたんです。

【小倉】

そう言っていたら、ちょっと照れますが、私もやってよかったですからね。

ひじょうにゲームバランスが絶妙な感じで考えられています。開発段階での苦勞話などはございますか？

【小倉】はじめてハピエストタウンを遊ばせていただけてまず感じたのが、その「絶妙なゲームバランス」でした。このゲームバランスを構築するには、相当のご苦勞があったと思いますが、何か苦勞話みたいなのはないですか？

【佐藤】お金と幸福度と人口だけと、最初からパラメーターを限定していたのであんまり悩むところはありませんでした。ただ、インフラカードの効果はいっぱいカードをつくってから絞り込みましたね。

あと、どうしても6歳くらいのお子さんにも遊んでもらいたかったんですが、掛け算を使う以上、8歳以上にしか出来なかつたんですね。どうしようどうしようという悩みに悩んで、足し算でもいいんだと聞いたときはホッとしました。

【小倉】そうですね。最終的に計算が必要なゲームではあるんですが、極力小さな数字で収まるように考えられているところにさすがだなと感じましたね。

子ども達にこのゲームを通して、伝えたい事や学んで欲しい事などはありますか？

【小倉】ホッパーは商品を企画立案する段階から「貫して」「子ども達とご両親に向けてのメッセージ」を込めるのが特徴なんです。今回のハピエストタウンにおいて、佐藤さんなりの子ども達に向けたメッセージはありますか？

【佐藤】正直なところ、あんまり知育とかは考えてないんです。とにかく家族や友達と楽しい時間を過ごしてほしい。そのためにこのゲームを遊んでもらえたらなと思います。ゲームなんて点数をつけて勝敗を決めるわけですが、いろんな街があつて、こんな思いで街を作つたんだよというゲーム後の会話を楽しんでもらいたいですね。

【小倉】なるほど。でも、その「楽しい時間」や「会話」という部分が非常に重要なポイントだと私は思いますね。

ボードゲームは基本多人数プレイが主ですし、会話があるからリアルな駆け引きやそれぞれの楽しみ方が生まれると思うんですね。限られた条件の中で「どうやって問題を解決していくか」「次に何をすべきなのか」の判断を毎回求められ、その中で「自分で考え、自分の考えをキチンと相手に伝えていく」という行動は、常に目の前に対戦相手がついて、リアルにゲームが進行するアナログゲームだからこそ生まれるコミュニケーションのカタチであると思います。ホッパーはそんな自立力を育める「コミュニケーション」の重要性を常にゲームを通してユーザーの皆様特に親子に伝えたいと思つていますし、ハピエストタウンは「親子のコミュニケーションをサポート」という意味でも最適なゲームだと思います。

佐藤さんにとって「親子で楽しめるゲーム」ってどういったものですか？

【小倉】ハピエストタウンの話からちよつと外れて…、ある意味作品作りにおける確信部分でもあるんですが、佐藤さんにとって「親子で楽しめるゲーム」ってどういったものですか？

【佐藤】会話が弾むゲームかなと思います。もつとと言うと親が子どもにさりげなくアドバイスできるゲームですかね。

たとえばウノみたいに手札があつて自分しか見えないとアドバイスができませんよね。神経衰弱とかだと「あれ、そつちだったかな？」とか言えるじゃないですか。そういう風に自然に会話が生まれるゲームがいいと思います。まあ、神経衰弱の能力があつという間に子どもに抜かれるんですけどね。

【小倉】まさしくですね！私もそう思いますし、ホッパーの理念でもある「親子のコミュニケーションをサポート」にも繋がりますね。ソロプレイではなく、常に会話が存在し、その中で親子がフラットな状態で共に楽しめる…。これにより親が子どもの成長を実感するだけでなく、子どもの

考えや行動によつて親も新しい発見や学びも得られ、共に「家族として成長できる」というのがアナログゲームが近年注目される要素の一つでもあると思いますね。

これからも、ハピエストタウンのような楽しい作品を期待しています！またコラボレーションできれば面白いですね。

今日は長時間どうもありがとうございました。

【佐藤】そうですね！ぜひやりましょう！ありがとうございます。

最後に…
拡張版って期待してもいいんでしょうか？

【小倉】あ、忘れてました！ユーザーの皆様を代表して質問させていただきましたが、拡張版って期待してもいいんでしょうか？(笑)

【佐藤】ははは。是非やりたいですね。ご当地のもので通天閣とか海遊館とかかに道楽とか。お城シリーズで姫路城とか熊本城とか名古屋城とか出したら面白いですね。

【小倉】そうですね、皆さんぜひお楽しみに！(笑)



ハッピーまちチャレンジ
市長とちって幸せな街づくりに挑戦しよう！

ハピエストタウン

HAPPIEST TOWN

思い通りの街を作り上げよう！
作り上げた街のハッピー度が勝敗を決める
新感覚街づくりカードゲーム「ハピエストタウン」！

施設数 40種類以上
ひらがなカタカナ漢字表記
カンタンな計算力がつく

2018年
12/3
新発売！

メーカー希望小売価格
1,980円 (税込)

カード: 86枚
コイン: 20枚
説明書: 1枚
注意書: 1枚

メーカー希望小売価格
及び販売先は別途記載
※メーカー希望小売価格は消費税別です

販売元: Hopper
〒107-0052 東京都港区新橋3-15-1
TEL: 03-5561-5650
FAX: 03-5561-5650
http://hopper.com

プレイヤーは市長となり、その街に住む人々の幸せのため街づくりを行います。施設を建設し、建設した施設から得た資金を使って新たな施設を建設する…。どんな施設を建設して、どんな街にしているかはプレイヤーの判断とセンス次第。プレイする度にゲーム展開が変わる、楽しい街づくりカードゲームをぜひご家族でお楽しみください！