

林尚志 (OKAZU BRAND)

名前	林尚志 (はやしひさし)
出身地	愛知県
所属	OKAZU brand
デビュー作品	チキンハンター、サクリファイス (2007年)

インタビュー日: 2023年12月22日

インタビュアー: 草場純



日本を代表するボードゲームデザイナーの一人。コンスタントに優れたゲームを作り続ける力量もさることながら、独特ながら遊びやすいアートワークは、世界中で評価が高い。

○代表作



タイトル: TRAINS(トレインズ)
発売年: 2012年
プレイ人数: 2-4人
プレイ時間: 45分
対象年齢: 12歳以上
「Origins award 2014」 Best board game 受賞



タイトル: 横濱紳商伝
発売年: 2016年
プレイ人数: 2-4人
プレイ時間: 90分
対象年齢: 12歳以上
「ゲームマーケット大賞 2014」優秀賞 受賞



タイトル: メトロックス
発売年: 2018年
プレイ人数: 1-6(99)人
プレイ時間: 20分
対象年齢: 8歳以上

○ボードゲームとのかかわり

林氏のゲームとの出会いは小学生時代に流行っていた「ファミコン」と「パーティージョイ」で、ファミコンソフトは3,000円前後、パーティージョイは1,000円で購入できたため、どちらかというのと安価であるパーティージョイをする機会が多かった。

高校時代は「シミュレーションゲーム」「TRPG」「TCG（マジック：ザ・ギャザリング）」などで遊び、大学ではシミュレーションサークルに入った。大学2年時に友人が持ち込んだ「カタン」「ニムト」をプレイしてからドイツゲームにのめり込んだ。同サークルが学園祭で毎年オリジナルゲームを制作し出展していたことがゲーム制作のきっかけとなる。

就職後はドイツゲームを紹介してくれた友人がJAGA（日本ゲーム協会）に出入りしていた影響で自身もJAGAに関わっていたほか、「ゲームスペース柏木」で開催していた「火曜会」などに参加するなどプレイヤーとして活動していた。

2005年から大学のサークルの1年後輩にあたるゲームサークル「Hammer Works（ハンマーワークス）」のHammer氏がゲーム制作を始めたことがきっかけとなり、その手伝いをするかたちで再びゲーム制作に関わるようになる。自ら制作を始めたのは2007年からで、Hammer Works内に「OKAZU brand」というブランドを立ち上げ、「チキンハンター（カードゲーム）」「サクリファイス（ボードゲーム）」を制作し、これらを「ゲームマーケット2007」で販売した。

OKAZU brandのネーミングの由来は、同氏の中学時代の友人のあだ名「オカズ」からである。当時からテレビゲームのRPGなどで自身のプレイヤー名を「オカズ」と付けてプレイしていた。

ブランド立ち上げ以後、ゲームマーケットごとに新作を1～3タイトル制作する周期で活動し、2009年に制作した「ひも電」でドイツのゲーム見本市エッセンシュピールに出展するタイミングでサークルとして独立した。「ひも電」は海外でも販売され（海外タイトルは「String Railway（ストリングレールウェイ）」）、2013年にイギリスで「2013 UK Games Expo Best Abstract Game」を受賞

した。

○ゲームデザイナーとしてのキャリア

社会人となりデジタルゲームを企画・制作・販売する会社に勤めたが、2014年8月に退職し独立した。きっかけは同年にリリースした「トレインズ」がアメリカで受賞（Origins Award 2014 Best Board Game）したことによって海外から制作のオファーが来るようになり、社会人をやりながらでは難しくなったためだった。法人ではなく個人事業主として独立し、「OKAZU brand」は屋号として活動を始めた。

ゲーム制作数は現在もゲームマーケットの開催を目途に年間3～4作品のペースで自主制作している。その他、企業からの委託制作も行っているが、タイトル数は自主制作の方が圧倒的に多い。最近では「ユグドラサス」（アークライト）などがある。1タイトルの制作数はカードゲームが約1000部、ボードゲームが500～700部程度である。テーマは鉄道と歴史が好きなため、それらをテーマにしたゲームが多い。

代表作は2016年発売の「横濱紳商伝」で、2018年に発売した2人用の「横濱紳商伝デュエル」も高評価を得ている。その他では2018年発売の紙ペンゲーム「メトロックス」も評価が高い。初版は東京と大阪（地下鉄マップ）のみだったが、好評につき第一弾（仙台、名古屋、博多）、第二弾（札幌、神戸、京都）と追加マップ集も発売している。

○創作・販売のコツ・ヒント

同氏は、制作アイデアの根源は他のゲームをたくさんプレイすることにあると考えている。プレイ時間はアナログゲームよりもデジタルゲームが多いが、ボードゲームに近いパズルや謎解き、TRPG、ゲームブックなどをプレイしてアイデアを得ることもある。

世界的に見るとデジタルゲームの流行とアナログゲームの流行はリンクしており、メカニクスからだとアナログからデジタルが多く、テーマだとデジタルからアナログに派生することが多い印象である。制作するゲームのタイプはメカニクス（システム）

派で、テーマ（世界観）が必要な TRPG は作らない。同氏の場合はまずアイデアを文字に起こし、ネタ帳に書き出す。そのアイデアを実現するために必要なコトやモノが浮かんでくるとゲーム（かたち）になってくる。ただ、アイデアが浮かんだ後、それをかたちにするのが非常に大変で自身でも良い方法は見つけられてない。後進へのアドバイスとしては、自分でアイデアが一番浮かぶ方法や自分なりの創作方法を早く見つけることがゲームデザイナーとしての近道ではないかと感じている。

制作期間はゲームによって全然違う。早いとアイデアが浮かんでから 1～3 日でラフに作ってテストプレイに持っていくこともある。アイデアが浮かんでいる時が最もゲームのことを考えているため、かたちにしやすい。テストプレイは大学時代のサークル仲間や JAGA で一緒に遊んでいたゲーム仲間を中心に繰り返しやってもらっており、当時の仲間の存在が大きい。

販売面では、良いゲームを制作しても宣伝チャンネルがないと売れない。OKAZU brand は主にゲームマーケットの試遊会のほか、近所にあるボードゲームショップ「リゴレ」や、友人が配信している YouTube チャンネル「The Game Gallery Channel」などで紹介してもらっている。

○アナログゲーム業界全体に対する見解、今後の展望

全体的に供給過剰になってきている印象がある。ビジネスとしては問題があるが、作品の多様性と言う面からは良いとも言える。ビジネス面では渡辺氏（ドロッセルマイヤーズ）のようなプロデューサー業が重要な時代になっていくのではないかと考えている。

著作権については、ルールに対しては難しい面があるが、総合芸術としては必要ではないかと思っている。ただ日本人は著作権を払うのを嫌う傾向があるため、日本では著作権が認められると著作権料を払ってまでプレイする人が少なくなってしまう懸念

がある。

今後も変わらずゲームを作り続けたい。将来的には「グルームヘイブン」のように大きなシステムでコマを動かす RPG のようなジャンルの大作ゲームを一度は作ってみたい。

○その他

同氏が影響を受けた作家はライナー・クニツィア (1) とマーティン・ワレス (2) とのこと。クニツィアは単純だが尖ったメカニクスを発明している。ワレスは鉄道ゲームなど同氏が好きなゲームを多く制作しているためである。

AGM に期待することは、印刷博物館のように過去の作品が閲覧できたり、歴史が見られる施設を作って欲しい。

1. ライナー・クニツィア ドイツのゲームデザイナー、鋭い切れ味と多彩なアイディアでドイツゲームの第一人者と目される。
2. マーティン・ワレス 高名なゲームデザイナー、プラスなど。