

piece group

氏名：白川晃 登坂紘介 鳴海輝 八木英馬 大坂充

Name Shirakawa Akira Tosaka kosuke Natumi Akira Yagi Eima Osaka Mitsuru

概要説明

このゲームは「Pieese」といいます。この名前の由来は「piece」をつかって遊ぶゲームであることから「piece」を文字リ「piese」としました。this game calls "piese". Since the origin of this name was a game which plays using "piece", "piese" made from"piece".

このゲームの特徴として挙げられるのは運と戦略によるバランスが取れたゲームであるということです。ゲームを作成するに当たって、気をつけたことは運と戦略の要素をバランスよくゲームに組み込むということです。このゲームは当初目指していたバランスを実装した理想のゲームであるといえます。The feature of this game is have balanced fate and the strategy. That we took care is how to maintain balance. It was the rule which has a fault at first, so, it was the game of only tactics. So, as a result of strengthening a fate element, all serve as a "fate game" decided by draw of a card. Then, this game is a game of an ideal.

また、ユーザーインターフェイスの面からのアプローチも行いました。より扱いやすく、理解しやすいルール（*）にできるように尽力してきました。その結果として、このゲームは人の声を聞き入れてよりユーザーインターフェイスに富んだゲームとなりました。Our efforts are very large that easy to use and easy to understand. As a result, this game has a high user interface.

* このゲームの当初の目的である、「戦術と運を兼ね備えたゲーム」を目指した時、どうしても知的戦略ゲームとなるので多少の複雑さがあることは否めません。This game is an intellectual strategy game, so, some will become difficult.

パッケージ内容 -Package-

ボード(Board)1枚：ゲームを行うためのボードです。二枚折になっており、持ち運びに便利な形となっています。This is a board for playing a game. This board can be folded and become of a form convenient to carry.

アイテムカード(ItemCard)全52枚 13種類4組)ゲーム中に使用することで、様々な効果を発揮するカードです。In case of a game, the card which show various effects by using it.

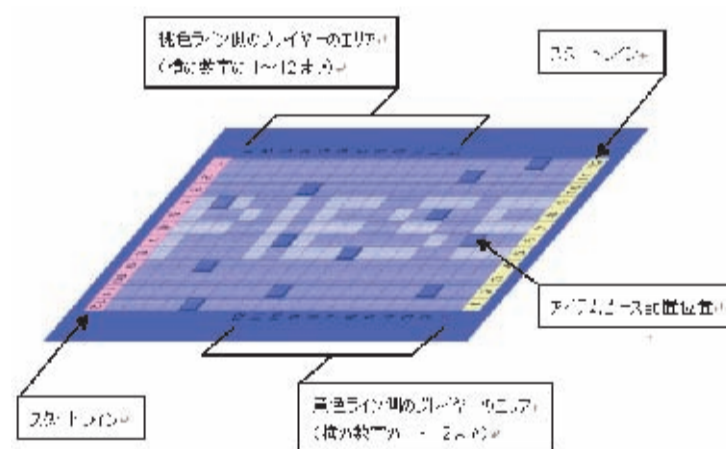
ピース(Piece) (全16個 8種類2組)ゲームを進める際に使用します。ピースの上を通して相手のスタートラインを中継し、自分のスタートラインに戻ることがこのゲームの目的です。Use when proceeding with the game. Make a move on a piece, then to shuttle between the board are the purpose of this game.

マップシート(MapSheet) (12枚)ボードの上に敷くシートです。このシートに描かれているマークの上にアイテムピースを配置します。This is the sheet to lay on the board. Arrange an item piece on the mark which is pictured at this sheet.

コマ(Koma)2個：プレイヤーのコマです。各プレイヤーが自分の持ちコマを任意に決めてください。This is a Koma of a player. Each player should determine your Koma.

ダイス(Dice) (6面ダイス2個 12面ダイス2個)6面ダイスは先攻後攻を決める際に、12面ダイスは自分のコマのスタート位置を決める際に使用します。また、共にアイテムカード使用の際に使用する場合もあります。The 6th dice is used when deciding order. The 12th dice is used when deciding the start position of a Koma. Moreover, both dice may be used at the time of item card use.

アイテムピース(ItemPiece) (12個)ゲームの際、ここにコマを進めるとアイテムカードを入手することができます。In case of the game, the item card can be gotten when make a move here.



ゲームの遊び方 -How to play-

- ゲームはターン制で行い、先行、後攻の順でターンは回っていきます。This game play turn-shift, and this moves alternatenessly.
- ターンの初めに、現在のターンのプレイヤーには3コストが与えられます。First of turn, the player moves turn give 3-costs.
- プレイヤーはコストを消費して、コストがなくなるまで、以下の行動を行うことができます。Player can play below move until become no costs.

行動 -move-	消費コスト -expend cost-
ボードに自分のピースを配置する place your piece on the board	1
ボードから自分の配置したピースを取り除く take away own piece on the board	2
自分のコマを1マス移動させる move your koma one step	1
ボードから相手の配置したピースを取り除く take a away opponent piece on the board	2
アイテムカードを使用する use item card	0~3

- コストが0になり次第、相手プレイヤーのターンとなります。if my costs become 0-cost, it is opponent turn.
- 最初の目的地(中継地点)は相手プレイヤーのスタートライン上です。Primary goal is on the start-line of opponent. moving on the pieces, your koma move to there.
- 先にボードを往復(相手のスタートライン上までコマを進め、その後自分のスタートライン上まで戻る)できたプレイヤーの勝利となります。the player go and turn on the board in advance is winner.
- ※ アイテムピースにコマを進めたら、アイテムカードを入手することができます。If your koma move item piece, you can get item card.
- ※ 中継地点までコマを進めたら、自分のエリア内に配置されてあるアイテムピースを復活させてください。If your koma move Primary goal, the item pieces allocated on your area is restored.
- ※ ピースの配置、コマの移動等には、それを行ういくつかの条件が存在します。To carry out allocation of pieces and moving of koma need some condition. for detail to "fine-rule" at 6p.

29/07/2003 (Tuesday)
・グループを作った・企画ゲーム名を『ピース』に仮決定
・8/8 に集まって今後の計画について話し合うことに

08/08/2003 (Friday)
・今後の計画 まず今のルールを理解しよう!
各自で試作品を作ってみよう! 8/25 から本格始動
・個人で、簡単な試作品の作成

26/08/2003 (Tuesday)
・いろいろな案がありましたよ!
三角形ピース、1×1ピース、ピースの凹凸無し
ピースの裏に磁石、お邪魔ピース、プログラムで作成
ターン開始時のコストを、サイコロの目で決める、などなど...
アナログで作ろう! ピースは多ブロック構成、凹凸は無し
お邪魔ピース案採用、ターン開始時のコストは3コストで固定

27/08/2003 (Wednesday)
・ひたすらテストプレイ・往復ルールを採用
・企画ゲーム名を『PIECE』に仮決定!

28/08/2003 (Thursday)
・ホームマックで買い物、ホワイトボードを購入(ボードに使用)
・100円ショップでは、ちょうど良い磁石が見つからず
⇒ その後個人的に100円ショップで買い物をしていたら、見つめました

29/08/2003 (Friday)
・アトリエで作業(磁石をピース型に切った)・土日は休みです

01/09/2003 (Monday)
・1階が掃除中だったので、2階で作業・ピース型に切った磁石を張り合わせた
・ピースにゼロハンを張った。作業は完了してない
・アイテムカードのデザインを考えた

02/09/2003 (Tuesday)
・ピースにゼロハン張り。残り完了・お邪魔ピースはラッカーで色塗り。未完了
・アイテムカード作成

03/09/2003 (Wednesday)
・お邪魔ピースのラッカー塗りが大変なことに。お邪魔ピースは作り直しの方向で
・ボード完成・宝箱ピース作成

04/09/2003 (Thursday)
・お邪魔ピース修正(ラッカー案を却下)・ボード修正(横ラインを10→12へ)
・宝箱ピースも修正(裏と表を違う色に→宝箱取ったことを区別出来るため)

05/09/2003 (Friday)
・宝箱ピースのヒューマンインタフェースを考える(ひっくり返しづらい)
・ひたすらテストプレイ

08/09/2003 (Monday)
・今後の予定を考える・夏休み中の作業はひとまず終了
・簡単なマニュアルの作成

26/09/2003 (Friday)
・プロジェクトメンバー全員の集まり
・他のグループの製作物を拝見する
・マニュアルのうち、セット内容、基本ルール、アイテム説明が出来る

01/10/2003 (Wednesday)
・今後の予定を考える・イアン、ヒレルに、PIECEの説明。アドバイスを貰う
・マニュアル、チュートリアルが出来る

03/10/2003 (Friday)
・学際に向けて、アンケートを考える

08/10/2003 (Wednesday)
・アンケートを完成させる
・宝箱ピース設置プログラムを作ってみる(12面ダイス振るのが面倒)
・拡張したルールを考案

10/10/2003 (Friday)
・テストプレイ
・アンケートを100枚印刷。そんなに来るのかという疑問は持たないことにした

11/10/2003 (Saturday)
・学校祭一日目。一般向け、テストプレイを行う
⇒ プレイ時間短縮のため、往復ルールを排除してのテストプレイ

12/10/2003 (Sunday)
・学校祭二日目。1日目同様、一般向けのテストプレイ

17/10/2003 (Friday)
・アンケートの集計を行う
⇒ それをもとに、改良案を出し合う
『完成品をどう作るか』について考察
・完成品に向けたボードのデザインを考える

22/10/2003 (Wednesday)
・プロジェクトメンバー全員に向けて、学際への報告
・岡本さん、伊藤さんに、PIECEの説明。
⇒ アイテム配置はやっぱり面倒
⇒ 伊藤さんには難しい
・お邪魔ピースを使わない、新しいルールを考案

24/10/2003 (Friday)
・ボードデザインの候補から1つを選び、暫定的に作ってみる
・アンケートについて話し合い
・新しいルールに変更になる可能性は極めて大きい

29/10/2003 (Wednesday)
・今後のスケジュールを教員方に報告・アイテムカードのリニューアルに着手

31/10/2003 (Friday)
・ボードを真っ二つに切った・ノーマルマップ(ボードに張る)を印刷
・現時点で買っておくべきもののリストを作成

05/11/2003 (Wednesday)
・今後のスケジュールを(詳細に)教員方に報告
・ゲーム名をPIECEで認めてもらえるよう、頭を下げる
⇒ 教員方は、PIECEというゲーム名に反抗的なので
・ノーマルでないマップを、半分(全12枚の予定。半分なので6枚)作成
⇒ 布に印刷ということで、使わなくなるかも...
・アイテムカードリニューアル完了

07/11/2003 (Friday)
・ノーマルマップをボードに貼り付けた
⇒ 後は、真っ二つにしたボードを蝶々がいてくっつける作業があります
・マニュアルについて考え始める

12/11/2003 (Wednesday)
・買い物に行く。駒になりそうなものを買った
・ルールの再確認を行った・ゲーム名について未だに考える

19/11/2003 (Wednesday)
・ホームマックで買い物。買ったもの、木材、ちょうつがい
・買った木材をヤサリがけ・木材でボードの骨組みを作る