

Vol.2 CREATORS

クリエイターズ

ダブル取材!

企業ブースを目指す
今、注目のゲーム!

企業ブースへ出展した
大反響のゲーム!



GANGSTER PARADISE

—ギャングスターパラダイス—



特集!

ゲーム体験「Over Drive」

同人カードゲームの作り方「part2 & 制作実話」

ゲーム企画者へのインタビュー!



Quadrille



ユニオン
ボーダー



ポリゴスーツ



CIFRA+



Cardol

それは、閃光と硝煙の交響曲。

HeavyArmedGirl

メカ少女「HAG」を従え、荒廃した世界で生き残れ。
対戦型LCG「HAGMI!」シリーズ好評発売中!

MECHGIRL×CARDGAME
HAGMI!
HeavyArmedGirlsMission!

<http://rainbowdimension.jp/HAGMI.html>



Illust:hiro

LIVING VICTORY

爽快!王道カードゲームバトル!

プレイヤー
運命よ、勝利を掴み取れ



45枚のデッキと

1枚の切り札を使いこなせ

新イベント企画中!
詳しい情報や、製品の購入は
こちらから



<URL>

<http://blast1111blast.wixsite.com/livingvictory>



第2回「Over Drive」

ファンタジー好き 必見ゲーム!

体験したゲームの紹介



都内某所にて Over Drive を遊ぶ機会があり、お邪魔させて頂いた。Over Drive は当冊子の vol.1 でも掲載しているゲームでもある。**ファンタジーな世界観で構成されており、パッケージはアンティーク洋書のようなデザイン**で、背表紙まで雰囲気合わせたデザインが施されている。自宅の本棚やボードゲーム棚に加えるとオシャレな一品だ。この日、初めてゲームをやり「**ここまで明快且つ、洗礼された奥深いゲームがあったのか!**」という感想が最初に出てきた。何故、そう思ったのかポイントを押さえて紹介してみよう。

GAME SPEC 構築済対戦型カードゲーム 人数：2～4人 時間：30～50分

ゲームを体験して感じた3つのポイント!

覚えやすいルールながら、奥が深い



勝負どころでは読み合い必至!

1、このゲームは重複無し 45 枚の共通デッキから互いに手札を 5 枚引き、勝負が進む。自身の手札にあるキャラクターカードをお互い裏側で出し、表にした際そのアタック数値の高い方が勝てるという**単純明快なルール**だ。ここまでは単純かもしれないが、**ゲームの奥深さはここから始まる**。負けている方は援護として手札からキャラクターを追加し、アタック数値を上昇させることが出来、優位が逆転したらまた負けている方は援護を追加できる。そして最終的に数値が勝っている方が、このターンで使った全てのカードを獲得することが出来、それが 1 枚 1 ポイントとして勝利点が加算されていく。次のターンでは消費した分のカードを手札に加えて、また手札 5 枚同士の戦いとなる。**ここまで読んで気づいた方も居るかと思うが、カード種類が重複無しなのでブラックジャックやポーカーのように場の読み合いと今まで使用した手札の把握でゲームの優位が変わってくる**。更にゲームのアクセントとして戦利品カードというものがあり、そのカードが場に出ている状態で勝利すると獲得ポイントにボーナスが追加される。それにより、**初見でも勝負どころというのが分かりやすく設計**されており、その際の緊張感とそれまで貯めていた手札構成の読み合いが非常に奥深い。

2、やはり注目すべきは**総カード 45 枚のデッキは重複カードなしの全て描き下ろし**という気合の入れっぷり。企画者が全イラストを担当しているため世界観の統一が出来ている。**世界観を楽しみたい人にはうってつけ**である。また、単純にアタックが強いキャラが勝つだけでなく、カードに記されているキャラクター同士にも相性がある。強いキャラクターでも苦手な相手があり、**まるでその世界の歴史を辿っているような気分になる**。カードだけではなく、公式サイトにてゲーム内における各国の紹介や歴史、一人一人のキャラクターを掘り下げている。デザインも相まってコレクションにも最適な一品だ。

見栄えや世界観が興味をそそる



多くの人が楽しめるルール環境



3、実際に対戦した際、私は初心者で、企画者のくまー氏は上級者であったが充分楽しめた。というのも 1 ゲームにおいて 45 枚中 5 枚が使われない未公開情報として存在するので、**上級者でも最後まで油断が出来ない仕組み**となっていた。実際に、筆者は最初の 1 ゲーム 2 ゲーム目は劣勢だったが、そこから巻き返し、3、4 ゲームで逆転勝利できた! 上級者同士の場合は、未公開情報なしというルール設定で高度な読み合いを発生させることも出来る。その場合はカードの把握が重要になってくるので難易度も自ずと上がる。対戦自体は援護カードでアタック数値をどんどん足していくので、**子供と大人と一緒にやっても楽しめるし、子供同士がやっても 2 桁～3 桁の計算なので、遊びながら思考**することができる。

まとめとしては、世界観が作り込まれていて、**ファンタジー系のボードゲームやカードゲーム好きにオススメ**であると強く感じた。また 1 対 2 という **3 人用ルールも用意**されており、半端な人数で集まった際にも楽しめるのも親切な設計だ。

コンパクト且つ奥深く、デザインも雰囲気が良いという持っていて損しない一品であると言える。実は体験後、筆者も購入してしまっただけである。

気になった人は [くまー商店](#) [検索](#) [公式 HP をチェック!](#)

全国のイエローサブマリン様などで委託販売中! そちらも要チェック!

※在庫状況は店舗様へ直接お問い合わせ下さい。



生物学擬人化 カードゲーム CELL THE CELL BIOLOGY CARD GAME



生物学擬人化カードゲーム CELL とは

デッキ構築型対戦カードゲーム
人数：2人 時間：15分～20分

CELL(セル)は生物学用語を魔法のように駆使して戦うカードゲームです。
累計200種類のカードを自由に組み合わせてデッキを構築し、「セル」を場に出して戦わせたり。サポートカードを使って状況を有利に変化させながら、互いのライフポイントがゼロになるまで戦います。各カードには生物学用語の解説が付いており。遊びながら自然と生物学の専門用語を学ぶことができます!

生物学用語を
遊びながら学べる本格派対戦カードゲーム!

Twitter
@thecellbiology



Website



企業ブースを目指して活動されている「CELL」さんに色々とお聞きしました!

回答者：NIZA様

●企業ブースを目指すきっかけについて教えてください。

目指すきっかけとなったのは、同人活動を通してCELLを買ってくれた方やCELLで遊んでくれた方に楽しんでもらっていると実感できたからです。今度はCELLをよりクオリティの高いものにして、もっと多くの方に届けたいという想いから、市販版CELLの開発を目指すことにしました。

●TCGフェスに出展した感想を聞かせてください。

TCGフェスについては、初のTCGに特化したイベントが開かれるとの噂を聞き、同人TCGを作っているスピマテ様、CONFLICT OF SAVIORS様と共に3サークル合同出展という形で出展させていただきました。イベント内容はTCGショップ対抗、大学対抗での大会や、TCG業界の著名人の方々セミナーなどがメインのイベントでした。製品の大きな頒布には繋がりませんでしたが、TCG業界の方々の懇親会にも参加させてもらえたり、業界の方がブースを見に来てくれたりと、サークルの認知向上という点で出展した価値のあるイベントになりました。イベントを通じて、大手アナログゲームの小売店様より、CELLの取扱いのお話をいただいたり、カード印刷に特化した印刷会社様からも商談の機会を頂くなど、有益な縁づくりができたと思います。結果的に、3サークルともイベントの出展にとっても満足してイベントを終えることができました。次回もあればまたぜひ出展させていただきたいと思っています。

●前回のゲムマではどれくらい頒布数がありましたか? またドコの会社で印刷を頼んでいましたか?

前回ゲムマ2018春では2日も出展で116製品の頒布となりました。内訳は以下の通りです。

- ・スタンダード50個(完売)
- ・ハーフセット6個
- ・拡張パック第1弾30個(完売)
- ・拡張パック第2弾30個(完売)

印刷はポプルス様にお願いしています。印刷費はカード1枚あたり10円ぐらいかかっており、最終的な梱包や箱の組み立ては今のところ手作業で行っています。

●セルのアピールと今後の展開をお願いします!

CELLはTCGで遊んでいるときに感じたクリーチャーでのバトルを多様な菌や細胞で見立て、実験用語や生物学にまつわる原理を魔法のように使いこなすTCGという妄想から生まれたゲームです。生物学に関わらずあらゆる分野で、勉強をカードゲームにできないか? といったCELLと同じ妄想をしていた人ってたくさんいると思うんです。

CELLはそれです! 同人版ではいろいろ課題も見つけたので、その反省を活かし、より完成度の高い製品を目指したいと考えておりますので、**市販版が完成した時にはぜひ遊んでみてください!**

そして、「あーこれだよ、俺も思ってたやつ!」と、思っただけいたら光栄です!

GANGSTER PARADISE -REQUIEM-

ギャングスターパラダイス -レクイエム-

企業ブース進出特集!

あなたの愛するボスが死んだ!
そして始まる骨肉の争い……

ギャングたちの『交渉と恐喝のカードゲーム』

ギャングスターパラダイスとは

正体隠匿系カードゲーム 人数：4～7人 時間：30分～90分

ギャングになりきって**ゲスく遊ぶカードゲーム**です。基本的には手札に特定のカードを揃えたら勝ち!という麻雀やポーカーのようなゲームで、「手番が来るたびカードを1枚ドロウ、2回カードを使ったアクションをする」というだけのゲームです。その中に人狼ゲームのようなチーム戦・正体隠匿要素や、「手札をいくらでも見せて良い」というルールがあるため、そこを活用して**他プレイヤーと交渉したり、脅したりすることができます。**

プレイヤー全員はボスの跡目を狙うギャングの幹部なので裏切りや煽動、暗躍を行い、敵対する人間を陥れていきます。ほかのゲームと違い、**全員がゲスな人間になりきってよいゲーム**なので、煽りや罵倒、下品な言葉も大歓迎。過激なゲームが楽しめます。

また、点数制を導入すれば、麻雀のように連続して遊ぶこともでき、秋葉原や北海道、京都、大阪、福岡などのゲームカフェを中心に流行っており、**日夜を問わず抗争が行われています。**



Twitter
@Gang_Para



Website

<カインゲームス>

ゲームマーケット2018秋にて企業ブースへ進出した「カインゲームス」さんに色々とお聞きしました!

回答者
二枚舌のトンマーズ様
(制作者代行・詐欺師)



●ギャングスターパラダイスを制作するにあたり考えていたことは何ですか?

ドーモ、みなさん、こんにちわ。二枚舌のトンマーズです。カインゲームズの広報をしている詐欺師です。いやはや!昨今のゲームは優しいものが多いですなあと!(煽っていくスタイル)私どもはゲームを盛り上げるべく、「**どうやったらゲームをぶち壊しにできるか**」をいつも考えておりますね。頭のいい人がただ勝つだけでは面白くないでしょう?弱者が唐突に後ろからブスリと刺すような刺激があってほしいと思っております。”良くできた”ゲームより、笑える楽しいゲームを作りたいと思い、いつもバランス関連には苦心しております。大事なのはプレイしていてプレイヤーにドラマが起こり、その人の記憶に残ることです。忘れられるゲームにはなりたくないですね。



●企業ブースへの進出は何がきっかけですか?

前回参加時に行列ができてしましまして!うれしい悲鳴でしたな。同時に周りのサークル様にご迷惑をおかけしてしまい、個人サークルでは難しさを感じておりました。お上に目をつけられてはいけませんので、致し方なく、事業化という形式にして企業出展を行うことを決めました。いやぁショバ代の高いこと!……まあ、その分、**自由度が高まりましたので、何かしらの目立つアプローチができれば**と、日夜悪事の算段をしております。今までも、車いすの友人に看板背負わせたり、Youtubeなどで活躍中の演者の方々(うだわく様)を試遊卓に混ぜて大盛り上げを演出したり、様々なことはやって参りましたが、今後もご期待に沿えるよう皆様へ悪事を働いていきたい所存でございます。



●活動していく中で、これはやって良かったものは何ですか?

ツイッターでいつもダイレクトマーケティングしております。アカウント開設してからバンバンフォローしまくって、エゴサしまくってRTして、**目に触れてもらえるよう全力を尽くしてまいりました。**商売において、営業はもっとも大事な活動でございますので。創作面においても、ファンの方々や直接触れ合うことで数多くの意見や感想をいただくことができました。で、その方が喜ぶものを取り込み、バージョンアップし、グッズや展開に活かして、ファンを信者に、信者を宣教師に、と、さも、宗教の発展のように活動したことは正解だったなと感じております。さながら私共は教祖であり、ゲームという原典を広めているのですな。いあいあ!



●今後、ゲーム企画者へなりたい人へのアドバイスをお願いします!

「騙す技術」を持つべきでしょう。自分や作品の上位互換になる存在が多数いることを決して忘れてはいけませんな。そんな上位者たちと対していくために、よい作品、よい作者に見えるように、演出し、心理誘導し、「信頼させる」のです。良い作品を作ることは大事ですが、買ってもらわなければ、いつまでも無名で、作品が泣き続けるのです。騙してでも100万人に買ってもらえれば、広めてくれるパトロンやファンに出会うことができ、彼らから知識やアイデア、感想や意見を多数もらい、素直にそれを受け入れれば、作品の質は必ず上げられます。「**作品の質だけで戦う**」などという傲慢さを捨て、己の弱さを認めれば、その先はずっとやりやすくなると思いますよ。

「騙すのは勝つためや生きるためじゃあない。それがなによりも面白いからだ。」
～交渉と恐喝の大人の世界へようこそ～



© KAISIN GAMES



KAISIN GAMES



本ページを開いて頂き有難うございます。この記事では、数あるカードゲームの種類の一つである、「二人用対戦型カードゲーム」の作り方に焦点を当てて紹介していければと思います。何号かに分けてのご紹介という形になりますが、既に企画制作を行っている方も、これから制作に取り掛かろうという方にもためになる記事を執筆できればと思っております。どうぞ宜しくお願い致します。
(著:山科)



1. 自分の中で「どのようなカードゲームを作りたいか」を考える。

自分の頭の中のアイデアというのは、意外と整理できておらず、頭の中だけでは忘れてしまうこともあります。**まずは自分の中で考えていることをメモなどに書き、頭の中のイメージを具現化していきましょう。**

「どのようなカードゲームを作りたいか」というメモは、思いつく限り沢山書いておくとよいかと思えます。



2. カードゲームの「楽しいところ、好きなどころ」を考える

既存のカードゲームを遊んだことがある事が前提となってしまいますが、読者様が今までカードゲームを遊んだ際に楽しかった点はどこでしょうか？デッキを構築する事や、プレイ中に良いカードが引けた時の幸せ等々、自分の「楽しかった経験」を考えてメモしていきましょう。**あなたの「楽しいと思っている体験」を作品に表していくことで、それが製品の魅力に繋がります。**



3. アイディアを結合する

1と2で考えたアイデアを結合し、整理していきましょう。執筆者の製品である「MagMell」制作時のメモを例に説明します。

メモ①

- ①魔法という概念+ケルト神話
- ②相手ターンで出来ることが多いものを作りたい
- ③コスト管理が大切なゲームを作りたい

+

メモ②

- ①デッキの構築
- ②必要なカードが引けた時の快感
- ③相手との駆け引き
- ④相手の意図していない行動を行う。

[統合する]

世界観

- 魔法という概念
- 取り入れたいもの
- ケルト神話

デッキの構築

- 1. 枚数調整を行い、必要なカードをひけるようになる
- 2. コスト管理の調整
- 3. 相手の構築についても考える駆け引き

対戦における駆け引き

- 相手ターンで出来ることが多い
- 相手のターン中暇でなくなり、常に緊張感がある。

メモを整理したもの

このように、**列挙した情報を統合し、整理することで自分の中のイメージが洗練**されていきます。

この時に整理した考えを土台とし、細かなルールを設定していきます。執筆者の場合、【コスト管理や相手の意図していない行動をする】ということに面白さを見出していますよね。意図していない動きをするには、ある程度のデッキの枚数が必要になります。よってMagMellでは一般的なカードゲームのデッキ枚数 40 枚を採用しました。この 40 枚というデッキ枚数ですが、市販のカードゲームでは 40~60 枚が一般的です。読者様や執筆者は同人なので一般的なものを制作する必要はないですが、やはり先人たちが 40~60 枚をデッキとして戦うのには理由があります。

次回の機会では「デッキの枚数」や「勝利条件」など、今回の記事からもう一步踏み込んだ内容の記事をご紹介できればと考えております。

最後になりますが、執筆者は今回のゲームマーケット 2018 秋において魔法決戦型カードゲーム「MagMell」を販売しております。

魔法決戦型カードゲームと題されたこのMagMellというカードゲームは、様々な魔法を使い、ウィスカ=アリアンロッド共に相手と戦う戦略性の高いカードゲームです。40枚のカードで構築された魔導書と、20枚の魔石デッキで構成された魔石デッキを使用する本作では毎ターン増えていくコストを効率よく使用していくことで、自分、相手ターン問わず魔法を使用していくことができます。ターンを追う毎に使用するコストやカードが増えていくMagMellでは、相手の思考を読む洞察力、そして相手の行動への対応力が試されます。毎月都内での大会、そしてネットでの交流会も予定しておりますので一緒に体感して頂ければ幸いです。

また、他にも同人カードゲーム界隈では盛んに体験会や交流会、大会を行っております。イベントでは制作に関するアイデアや相談等、創作意欲のある方々でディスカッションが行われておりますので、是非一緒にこの界隈を盛り上げていきましょう。

拙い文章となってしまいましたが、最後まで読んでいただきありがとうございました。また次の機会にお会いしましょう。
(山科文彦)

執筆者の紹介



Name: 山科 文彦
カードゲーム「MagMell」の制作者。
ネット上で定期開催されている自作TCG研究会の、運営者でもある。
Twitter:@Scarecrow00000

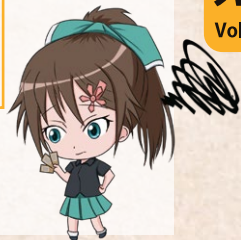
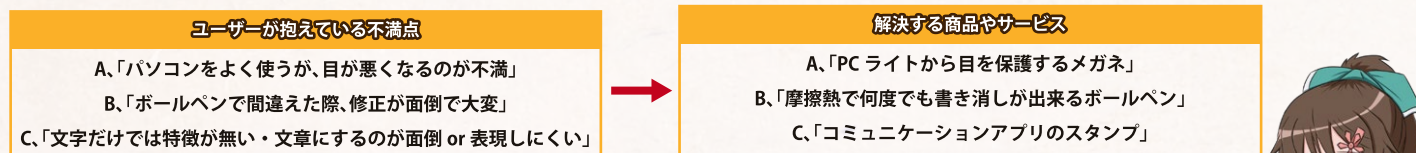
製品作りや構想のアイデア

■前回までのおさらい 前回 vol.1 の冊子では【企画を始める前の話】【イラストの用意方法】【印刷会社への依頼】【入稿時の注意】【発注のコスト】などといった制作活動における大まかな概要をご紹介しました。またその中で【ゲームにおいて「どこに楽しさを感じさせるか」というのは重要で、自分の好きなゲームを消費者でなく制作者視点を意識してみる】という話をさせて頂きました。今回は、続きとして製品開発のヒントや構想のアイデアとして何かご紹介致します。これはあくまで一つの考え方として捉えて頂き、必要な部分のみ参考にして頂ければと思います。

本項で記す考え方の基本は前ページで山科さんが紹介している部分と似ておりますが、そのゲーム性への導き方として活用して頂ければ幸いです。

■自身の不満がヒント さて、実際にどういったゲームを作ろうかと悩む際にヒントになるのが「**現状のゲームで自分が不満に思っていること**」が一つの助けになるかと思えます。あくまで一例ですが、自身がユーザーとして考えた場合、そもそも現行市場のゲームに不満が無ければ新しいゲームを始めるといった選択肢も少なく、他のゲームを新しく求めるときは現行ゲームへの「飽き」や「目新しさのなさ」という何らかの不満点があるゲームを買ってみようという原動力になり得ます。そして今あなたがユーザーではなく制作者としてゲームを作ろうとしているのは「自身が思う理想のゲームを表現したい」という気持ちが強いのではないでしょうか。そしてそれを細かく分析していくと「現行ゲームにはない点」というのが浮き彫りになってきて、それが現行ゲームに感じている不満点とあなたが作ろうとしているゲームのセールスポイントとなるわけです。

現在の市場での実例を出すと・・・



・・・といったように最近でもユーザーの不満点を解決する商品は多く登場しました。それらは目新しさだけではなく、実際にユーザーの何らかの不満を解消しているからヒットしています。

改めて、なぜ自身は新しいゲームを作りたいのかを考えてみましょう。自身を深く理解することはとても重要です。

■ゲームの要点は3つ以内にまとめる 大まかな企画構想が出来上がったならその**セールスポイントを3つくらいにまとめてみる**と良いかもしれません。「どんなゲームなの?」と聞かれて、最初からゲームの1から10までくどくど説明しては相手が疲れてしまいます。**まずはこんなゲームだと要点を掻い摘んで説明出来るようにしましょう。**大体、人が短時間で印象や記憶に残るのは少ない数ですので3つ以内に絞るのが好ましいかと思えます(3つでも多いくらいです)。その要点は即売会において会場での説明にも使えますし、今後作るかもしれないフリーペーパー(チラシみたいなもの)や、パッケージにも載せることが出来ます。そしてそのポイントがより洗礼されたものであるならば、あなたの作ったゲームはとても魅力的なものに見えるかと思えます。あなたのゲームと偶然の出会いをした誰かは、そのアピールポイントを見て面白そうと感じたり、こういうゲームがやりたかった!と思ったりするかもしれません。それは相手にとって、そのゲームとの運命の出会いです。あなたがその運命の演出をしてあげましょう。

■デザインの重要性和購入までのプロセス さて、出来上がったゲーム企画がどんなに優れた内容でも、**外見に手を抜いてしまうとユーザーの第一印象を損ないかねません**(シンプルと手を抜くは別です)。逆に内容がつまらなくても**外見が魅力的だとユーザーは興味を示します**。つまり、購入までのプロセスというものがあり「外見のデザイン」というのはその初期段階で大きく関わってきます。考えられる購入のプロセスは・・・

「知っているかどうか」→「外見の印象」→「自分への必要性」→「中身の性能・質」・・・と、簡単に分けたらこういった順になるかと思えます。

「知っているかどうか」に関しては本書では詳しく書きませんが、一般企業のCMや広告等が深く関わってくる要素になります。人は知らないものは購入したがりません。我々で出来る範囲としたら**ゲームマーケットの記事や SNS を活用して如何に知った状態になってもらうかを考える**のも良いかもしれません。本誌でゲーム掲載する・・・というのも一つの手かもしれません(笑)

そしてデザインが大きく関わってくるのが「**外見の印象**」です。「面白そうだけど、つまらないもの」と「つまらなそうだけど、面白いもの」では、実は前者の方が売れやすかったりします。「**売れるもの**」と「**面白いもの**」は違うという事なのかもしれません。

派生して実際に私が試したもので、ゲームマーケットでの頒布において同じ「箱有りのゲーム」と「箱なしのゲーム」を価格に差を付けて同時に頒布したことがあります。圧倒的に「箱有り」の方が早く完売となりました。「他にも買うわけだしゲームが出来れば安い方が良くない?」と考えるかもしれませんが、購入プロセスから考えると自然な流れだったのかもしれません。もちろん自宅に箱で陳列したい人などのコレクション性も関わってきますので要因は一概には言えませんが、外見にこだわって損は無いという事かと思えます。

「**自分への必要性**」というのは、購入する前に大抵のユーザーは考えることです。コツとしては**主観的な性能を推すのではなく、相手が主語になるようアプローチをするのが大切**かと思えます。「うちはこんな安く提供しています」「こんな面白い題材で作ってます」といった製品の自己紹介だけでは一歩足りません。その結果、ユーザー側はどうなるのかを伝え、イメージさせるのが大切です。結局のところ、顧客というのは自分に関係ないことは興味を示さないものです。「**遊んでいる自分をいかに想像させるか、そしてその結果どういうプラスを得るか**」このアプローチは、どのジャンルにおいても重要な点となるかと思えますので、自分のゲームは遊んだ人がどういった満足感や結果を得られるのかを考えてみるのも良いと思えます。

■目新しさだけに囚われない 新しいゲームには差別化という意味で、ある程度の目新しさが必要になります。「私のゲームはとても面白いです!ただ～～というゲームとルールや雰囲気は一緒ですが」では、ユーザーに売れにくいのは明白です。ユーザーがあなたの考えたゲームを買うのは「今までと何か違うかも」という目新しさに惹かれ購入する方も多いでしょう。**ただこの目新しさというのは劇薬で、そればかり考えすぎてしまうとそれは独自性ではなく「ただ需要が少ないニッチなもの」になり兼ねません。**独自性というのはもちろん必要になりますが、他と違ければ良いというわけではなく、**購入者への共感が重要**になります。ユニーク性は追って、共感が得られにくいというのは現行市場にも実は結構あったりします。

詳しくは想像にお任せしますが、例えば家電製品でいう「基本性能以外に～～という機能が搭載しています!」という売りの機能が、あるユーザーにとっては「え?それって必要な?」という機能であれば、そのユーザーの共感を得るのは中々難しく「だったらその機能がないもう少し安いやつ買う」という思考になり兼ねません。もちろんこういった場合でも売れるようにするマーケティング術もあるとは思いますが、我々のような組織ではない同人企画者だけでは難しいかもしれません。“無理せず自身の出来る範囲でやっていく”ということも活動を続けて行く上で重要です。これは答えの無い問題ですが、結論として『**コンセプトは目新しいが基礎は押さえていて実は王道**』というのが最初は共感も得られやすいと考えます。

執筆者：伊瀬村 元パイヤーとして得た知識を元に執筆。現在はホビーマスターのデザインや企画をやっている人。この冊子の編集者。

弱者の剣

サークル名

じゃくしゃのつるぎ <ポリゴノーツ>

さあ！幻想的な世界へ！

GAME POINT!



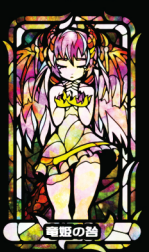
カードゲーム全5作※ゲームによって仕様が異なります

絵本のような、ステンドグラスのような、ノスタルジックで幻想的なデザインと物語性を感じるキャラクターたちが特徴となっているカードゲーム群です。ゲームごとにルールやシステムが独立しており、対象年齢7歳からの、数字と色だけで簡単に遊べる「弱者の剣」から、対象年齢12歳からの、騙し合いや駆け引きといった心理戦を楽しむ「星竜の冠」「竜姫の咎」まで、遊びの幅を広く取っております。また、シリーズを通して世界観やキャラクターを共有しており、それぞれのゲームをプレイしていくことによって、物語やキャラクター同士の関係が見えてくる仕組みになっています。

Web site

Twitter

@polygonotes



企画者インタビュー

(回答者：中島チスミー様)

●カード作りをしていて大変だと思ったことは何ですか？

「弱者の剣」シリーズは、イラストからデザイン、ゲームシステムまで全て1人で作っています。そのため、1つのゲームを作るのにかかる単純な作業量は、とても大きくなりがちです。また、1人で作っている手前上、ゲームシステムが独りよがりになりがちで、その改修や補正を含め完成までかなりのテストプレイを必要とします。それらの物量的な作業量の効率化や改善が、常に課題となっています。

●カードやルール作りで考えていることは何ですか？

カードゲームやボードゲームは一つの魔法の様なものだと考えています。遊ぶ人の心を奪い、虜にし、感動や興奮を与えてくれる素敵な魔法です。それをより効果的に、効率的に効かせるためには没入感が必要不可欠です。そのためのデザイン的な仕組みを常に考えてカード作りを行っています。例えば「弱者の剣」シリーズは、各カードを1枚の絵画に見えるように作っています。カードゲームでありながら、テキストを限りなく排除し、ゲームに使う数字やテキストも、区別はできてもイラストから独立しないように細心の注意を払って設計、デザインしています。遊ぶ人に「今、私達はゲームをしているんだ」と思わせないほどの没入感を生み出せることを目標に頑張っています。

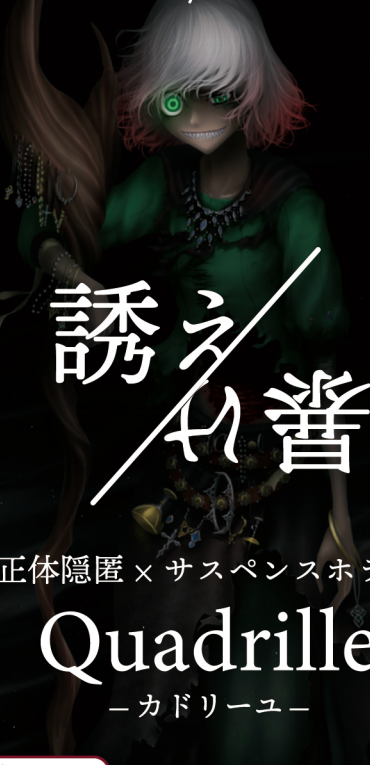
●カード作りをしていて楽しさを感じる場所は？

「弱者の剣」シリーズではキャラクターや世界観が共有されており、私達が子供の頃に流行った「ビックリマンチョコ」のシールの様に、集めていたり遊んでいくと、各キャラクターの物語が感じ取れる作りになっています。私は4作目である「勇士の楔」を作ったあたりから、各キャラクターたちが勝手に動き出す感覚を感じることがありました。とてもオカルト的ではありますが、物語的な矛盾なども何故かどうにかキャラクターたちが解決してくれたり、キャラクター同士の関係が新しく生まれ物語が紡がれたりするので、キャラクターたちが生きている様な、とても不思議な気持ちで、作るたびにワクワクを感じています。

●これからカードを作る方へアドバイスを！

まずはゲーム作りを楽しみましょう！楽しみながら作るゲームには、自然と楽しさが溢れるものですし、その余裕が新たな遊びを生み出すことは多々あります。ゲーム作りに行き詰ったら、他所さんのゲームを遊んでみましょう！悩みや課題で頭の中がいっぱいになっていると思うので、いつもとは違う着眼点をもってゲームを遊べるはずです。そうなれば、探しものはすぐ見つかります。ありきたりなアドバイスしかできませんが、ありきたりなことほど基本で大切なものはありません。皆さんのゲーム作りが楽しく、素敵なものであることを祈っています。

—— 一声で 殺意/湖嶽は 裏返る ——



誘え/湖嶽

正体隠匿 × サスペンスホラー

Quadrille

—カドリーユ—

サークル名 <Made in Pocket>

Twitter
@nstr1072



Website



GAME POINT!



4人用正体隠匿ゲーム 時間: ~20分

Quadrille(カドリーユ)は、孤独をテーマにした【1対3のゲーム】です。「魔女」「聖剣」の陣営に別れ、森に迷い込んだ少女を誘導します。森に棲む3人の魔女の目的は「生贄の獲得」です。魔女は森に「罫」を仕掛け、そこを訪れた少女から魂を奪います。

残りの1人、聖剣の目的は「魔女の排除」です。少女を誘導し、魔女たちに砕かれた聖剣の「破片」を回収します。少女が「破片」をすべて回収したとき、聖剣は少女に魔女を倒す力を授けます。

少女の魂を吸い尽くせば魔女陣営の勝利。

少女が命を落とす前に聖剣の封印を解き、剣士となって魔女を一人倒した時点で聖剣陣営の勝利です。

企画者インタビュー

(回答者: ハセガワ 様)

●カード作りをしていて大変だと思ったことは何ですか？

TCG系のゲームが好きなので、つついテキストを盛りたくなってしまふのを抑えるのが大変でした。TCGはカードそれぞれが独立した、自由度の高いテキストを持つことが出来ます。最近の流行は「派手な効果」という事もあり、カード一枚にビッシリ文字が書かれていても、カードゲーマーである自分は違和感を覚えることが出来ない。

しかし、ボードゲームのカードはそうなってはいけません。

カードのテキストに依存しない盛り上がりを作りたい。今の形に削ぎ落とすため、自分を納得させるために、かなりの時間を取られてしまいました。

●カードやルール作りで考えていることは何ですか？

プレイヤーの感情を操作したい、ということをよく考えています。今回は「ホラー」と言われるジャンルに興味を持ち、「映画や漫画で味わうホラーと、ボードゲームで味わうホラーの違い」に着目しています。

人狼など、ホラーとされているゲームはありますが、ゲーム内で「死」や「ゲームオーバー」を恐れている人が、果たしてどれだけ居るでしょうか。

ボードゲームで味わうホラーは「恐怖」ではなく、「仲間の足を引っ張ったらどうしよう」という「萎縮」ではないか？そして、日本人はとりわけこの「萎縮」に弱いのではないか？

この考えのもと、出来上がったのが Quadrille です。

●カード作りをしていて楽しさを感じる場所は？

このゲームのイラストは、独特かつ卓越した光源表現と、儂げなキャラデザ。新進気鋭のイラストレーター「水野都」さんに依頼しています。

アレもコレもと盛り盛りにした設定を丸投げして、あとはおまかせ、という形でイラストをお願いしましたが、完全にイメージどおりのイラストが帰ってきたときは本当に感動しました…。いいゲームにしたい！という思いも一層強まり、製作中の精神的な支えにもなりました。

●このゲームの魅力について教えてください

魔女たちにとって、聖剣の力は強大です。少女の魂を奪うには、3人の高度な連携が求められます。しかし魔女の中に1人だけ、「聖剣の眷属」という裏切り者が居るかもしれません…

このゲームは1対3です。

【聖剣1人対魔女3人】ではありません。【全員が敵】でもありません。

Quadrilleに嘘は必要ありません。ふとした一息。一瞬止まる手。

小さな真実の積み重ね。その隙間に、ぬるりと恐怖は滑り込みます。

他の3人全員の殺意が、自分だけに向けられているのではないか…？

【あなた対あなた以外の3人】Quadrilleが目指すのは、そんな疑心暗鬼。テーマである「孤独」が作り出す、ボードゲームのホラーです。

Union Border

ユニオンボーダー

一対一の真剣勝負！

GAME POINT!



ファンタジー対戦型カードゲーム 人数:2人 時間:10分～20分

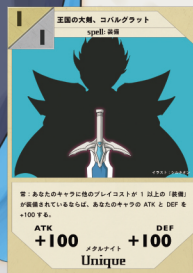
ユニオンの代表者、ボーダーに選ばれたキャラ達は世界を渡り、ボーダーとしての使命を果たす。

新たなるカードゲームを目指して作製されたユニオンボーダー。テーマは「一対一の駆け引き」であり、プレイヤーはユニオンボーダーのキャラと『接続(コネクト)』し、スペルカードでキャラに指示を出したりアイテムカードでキャラを支援したりなどして対戦相手のキャラと戦うカードゲームです。キャラやスペルには『ユニオン』が割り振られており、ユニオンごとにカードの性能が異なります。攻撃や防御、妨害の簡単そうで奥深い駆け引きをお楽しみください。

Website

Twitter

@union_border



企画者インタビュー

(回答者：レインボー池内様)

●カード作りをしていて大変だと思ったことは何ですか？

ゲーム全体のバランス調整です。ゲームシステムを初心者の方にも入りやすいようシンプルなものにしているため、下手な調整をしてしまうと簡単にゲームのバランスが崩れてしまいます。その中で、カード選びの基準となる「わかりやすく強いカード」を作成することが難しかったです。

●カード作りをしていて楽しさを感じる場所は？

絵を描いている時、ゲームシステムの考察をしている時など色々あるのですが、ユニオンボーダーをプレイしたり、プレイを見ていたりすることが一番の楽しみです。自分でプレイしている時に楽しいと思えたなら楽しいゲームを作れたんだなと感じますし、他の方が楽しそうにプレイしているところを見たら、他の人も楽しいと思ってくれる良いゲームを作れたんだなと嬉しく感じます。

●これからカードを作る方へアドバイスを！

作成している過程で「このゲームは本当に面白いのか」や「これを作ることには何か意味があるのか」などの不安が生じると思います。私もまだまだ新参なので偉そうなことは言えませんが、自分が心から「楽しい！」と思えるゲームは他の人にとっても「楽しい！」と思えるゲームと僕は考えています。ぜひ自分が楽しめるゲームを作ってください。

●カードやルール作りで考えていることは何ですか？

シナジーのない強いカードをむやみに増やさないことです。ユニオンボーダーはキャラの存在により常に安定した行動を行いやすいゲームシステムとなっています。そのためいつ使用しても安定するカード、いわゆるシナジーのない強いカードはデッキの安定化を促進させ、ゲームを作業に変えるつまらなくさせる要因の一つとなります。相手に勝つにはどのような行動をとるか、それにはどのような不安要素があるかをプレイヤーに考えてもらえるようなゲームシステムやカード作りを心がけています。



CIFRA+

取ったら取られる

瞬間決着アブストラクト

GAME POINT!

2~4人用アブストラクトゲーム タイルカード 40枚

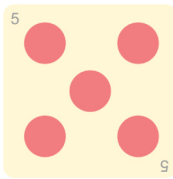
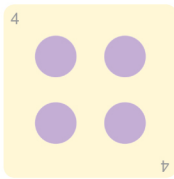
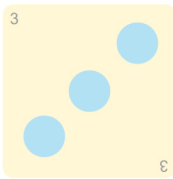
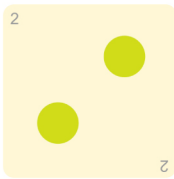
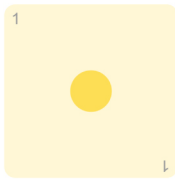
ゲームマーケット 2017 春にて大好評だった『CIFRA』のリニューアル版が登場！ 手軽で奥深い。シンプルなのに駆け引きが熱い。新感覚アブストラクト。前作『CIFRA』と同じく、0~5の数が見されたタイルを6×6に並べ、タテヨコと交互に取り合い、合計点を競います。「取ったら取られる！」だけど「取られても取れる！」なシステムがおもしろいと好評でした。使うのは「足し算」だけで、小学校低学年のお友達も「たのしかったです」と言ってくれました。お父さんとお子さんが楽しく遊ぶ姿もありました。これだけの「楽しい！」の声をいただけるのなら、前作で至らなかった部分を修正し、新たに追加要素を入れたものを出しましょう！ ということで『CIFRA+』ではデザインを一新し、見た目を華やかに、カードを手に取りやすいタイルに変更。特殊な効果を持った新しいタイルが登場。同梱の拡張キットで4人で対戦ができるようになりました！



Website



@sait3110c



企画者インタビュー

(回答者：まさみね堂様)

●カード作りをしていて大変だと思ったことは何ですか？

情報共有に難儀しました。私たちの場合は3人で制作をしているので、こまめな情報共有が必要になります。私たちは住んでいる場所が離れているため、連絡にLINEを使用しているのですが、チャットでは意図していない意味で伝わってしまうことが多々ありました。誤解を解くためにチャットが進み、常に共有したい情報が過去ログに紛れてわからなくなってしまうという問題が発生したのです。そこで通話でのやり取りに移行したのですが、それはそれでスケジュールが合わず、なかなか会議を行うことが出来ない時期もありました。

●カード作りをしていて楽しさを感じる場所は？

自分で考えた特殊駒やルールを『面白そう』『使ってみたい』という風に、好意的に捉えてもらえた時ですね。3人でやっている以上、ゲームバランスを見直すために他のメンバーにも見せるのですが、実際に使ってみる前の段階ですぐに評価がもらえるため、モチベーションに繋がりがやすかったように思います。実際にテストプレイするとゲームバランスを壊す要因になっていたりすることもあるので、そのまま鶏呑みにできない部分もあります。また、ルール作り、駒作りに限らないのですが、仲のいいメンバーで一つのことに向かっているとき特有の楽しさがありました。

●カードやルール作りで考えていることは何ですか？

3人で作るという性質上、『絶対にここを外してはいけない』という制限を決めて作っています。この制限には、根幹になるメカニズムやコンセプトなどが当たると思います。CIFRAでは『タテヨコ交互に駒を取る』『点数計算は足し算だけでできる』が外してはいけない部分になります。『絶対にここを外してはいけない』という根幹が最初に決まっているという事は、末端を変えても大きくぶれるという事はありません。そのため自由にアイデアを出せまし、末端のルールを変えても3人での制作を続けることができます。

●これからカードを作る方へアドバイスを！

私たちは複数人でカード制作をしているので、同じように複数人での制作をしている方へ向けたアドバイスを書いていこうと思います。複数人で制作をしていると、さまざまな要因で解散になる危険性があります。その可能性を少しでも低くするために、それぞれの関係やモチベーションの高さなどをはっきりさせておくのと良いかもしれません。それらに応じた役割や作業を割り振ることで、音信不通などの可能性や被害を抑えることができます。複数人でのメリットですが、なんといっても作業の分担が可能なことです。ルールなど制作段階で外部に出すのが不安なものも、安心してメンバーに任せることができます。

また、一人では気付けない視点の意見が多く出てきます。柔軟に考えられるというのは、ものづくりに置いて非常に大事なことだと考えています。

カードル♪ゲムマ初参戦! 出展するまでの道のりをお聞きしました!



藍川アカリ

小日向ヒナタ

浦松オハナ

カードル♪ とは?

アイドルのライブをイメージした、2人用対戦カードゲームです。楽曲カードで会場を盛り上げ、ファンを獲得! 先に15点分のファンを集めたプレイヤーが勝利となるシンプルなゲームとなっています。ゲームに登場する楽曲は全て書き下ろし! ホームページにて公開中です!



各キャラクターの物語をWEBにて公開中!



公式ブログからHPへ行きチェック!

カードル♪

検索

カードのアイドルにインタビュー!

Q: この度、皆さんが製品化されますがいかがですか?



アカリ

えっと…私たちがカードになっちゃうってなんか不思議な気分です。



オハナ

でも、実際に私たちを手にとって貰えるって思うと…嬉しいかも…。



ヒナタ

「手に入るアイドル」みたいな!?

Q: 実際にプレイはしましたか?



ヒナタ

3人でやりました!!



アカリ

分かりやすいルールだから、私たちでも簡単にできたよね。



オハナ

音楽流しながらね。練習の合間にちょうど良いかも…。

Q: 最後に、読者の皆様に一言お願いします!



アカリ

私達のライブをカードで体験してください!



ヒナタ

歌や物語もWEBで公開されています!



オハナ

好きになってくれないと…オハナ…拗ねちゃうからね?

ゲムマ出展までの道のりを企画者へ聞いてみた! (実践編)

入稿時、大変だったこと

ほとんどの印刷会社は、adobe社のillustratorかphotoshopで入稿データの作成を指定しています。次点でmicrosoft社のwordが多い印象です。カードル♪はmicrosoft社のpowerpointで作成していましたが、pdf形式での入稿が可能な印刷会社様がありましたので、そちらで印刷をお願いしました。pdfに変換できるならば、どのソフトでも入稿は可能かと思われます。しかし、初めから印刷を予定しているならば、illustratorの購入をお勧めします。諸先輩方のアドバイスも貰いやすいためスムーズにデータ作成・入稿を行えると思います。

カード化を決めたきっかけ

制作を始めた時にゲームマーケットの参加を目標に掲げました。飽きっぽい自分に発破をかけるためとイラストや楽曲(編曲)を依頼する際に明確な目的がないと引き受けてもらえないのではと考えていたからです。ですから、初めからカード化することは決めていました。さらに深くカード化を決意したのは、自作TCG制作者の方々と交流するようになってからです。交流の中で、カードル♪に協力して下さる方々に出会うことができたので、「必ず形にしたいな」と強く思いました。

ゲムマ参戦を目指す人へ

私はTCGに詳しくありません。実力もありません。TCGを作る上で、TCGのことをよく知っていることは重要ですし、実力もあればあるほど良いことは確かだと思います。それでも、こうしてカードル♪を形にできたことは、ひとえに自作TCGを通して知り合った方々の助力があつてのことです。もし、この冊子を手にとった人の中に「詳しくないし」「強くないし」と制作に一步踏み出せない方がいるのなら、臆しないでアイデアを世に出して欲しいと切に思います。

あな生物学擬人化カードゲームCELLが

テーブルトップ シミュレーター

Tabletop Simulatorにて通信対戦可能に!

距離を
気にせず
好きな時間に
オンラインで
楽しもう!

詳しくは公式サイトへ!
<http://www.thecellbiology.jp/>



生物学擬人化
カードゲーム
CELL
THE CELL BIOLOGY
CARD GAME

Color Raider.
カラーレイダー

企画者と絵師を
繋げるサービス

カラーレイダー 検索



協力者様・ゲーム紹介

Living Victory
Over Drive

くまーる商店

ほっとみるく

Pかしわもち

CELL

USAGAME

@Rainbowdimension

二枚舌のトンマーゾ

ピンクダガー

CLUB BLACK

KAISIN GAMES

Polygonotes

Made in Pocket

まさみね堂

カードル♪

山科 文彦 (MagMell)

シキ

カラーレイダー

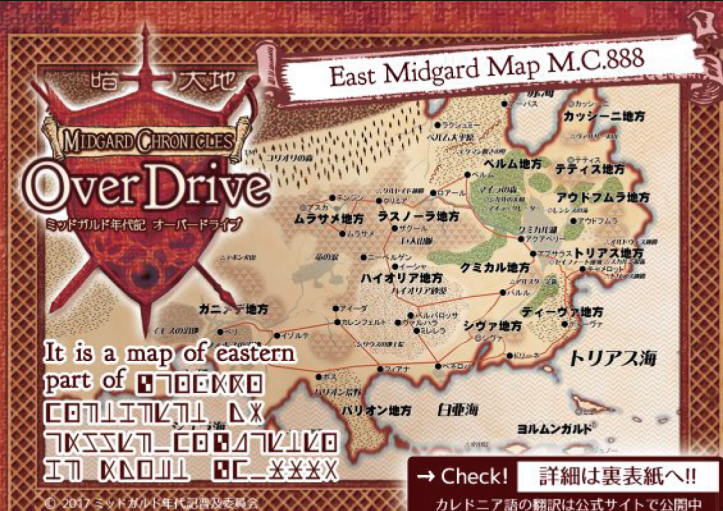
順不同・敬称略



『楽しい』をいつも。『面白い』をいくつも。



愛されキャラクターのゲームをホームページで販売中！！



過去冊子 委託店舗様 一覧

【イエローサブマリン】様

秋葉原 RPG ショップ様など各店 (一部取り扱い無し)

- JR 秋葉原駅より徒歩 5 分！ボードゲームや TRPG 等を取り扱う国内最大規模のテーブルゲーム専門店！

東京都千代田区外神田 1-11-6 スーパービル 8F
03-5297-5402



【Role&Roll Station】様

秋葉原店

- 『Role&Roll』直営のアナログゲーム専門店です。テーブルトーク RPG やボードゲームなど多数のアナログゲームを取り揃えています。

東京都千代田区外神田 3-14-9 第 26 東ビル 6F
03-5297-5402



【ブックデポ書楽】様

- 埼玉屈指の品揃えの書店でボードゲームも豊富。年中無休で夜 11 時まで営業。

埼玉県さいたま市中央区上落合 2-3-5
048-859-4946



駐車場有 (詳しくは公式 HP にて)

【キノスの樹】様

Twitter ID
@kinosunoki

- 海水浴や温泉、パンダや円月島などの名勝観光のあとはボードゲームで遊ぼう！

和歌山県西牟婁郡白浜町 1417-11
0739-33-9441



【ゲームカフェぶんぶん】様

関内南口店

Twitter ID
@gamecafe_bunbun

- 店内広々、個室完備！ご予約も可能です。お問い合わせは Twitter まで！

神奈川県横浜市中区万代町 1-2-3
座間不動産ビル 2F, 3F
045-228-8254



【ボードゲームカフェ ロンドン】様

Twitter ID
@BGCAfe_London

- 吉祥寺駅から徒歩 5 分！かわいく落ち着いた空間で、ボードゲームをしませんか？

武蔵野市吉祥寺本町 1-10-9 富沢ビル 3F 東

お問い合わせは公式サイトから！

【ボードゲームカフェ FLiP DROP】様

Twitter ID
@bgCafe_kawasaki

- 窮屈 (セピア) な日常 (セカイ) に彩り (グラデーション) を。川崎のボドゲカフェ、フリドロです。

神奈川県川崎市川崎区砂子 2-4-20 402
044-201-4199



【ボードゲーム喫茶 天岩庵】様

- 6 時間遊び続けられる品川の隠れ家

Twitter ID : @tengan_an

東京都品川区南品川 5-3-30 TK ビル 2 階



【カードゲームショップ さくら】様

Twitter ID
@cardshopsakura

- JR 常磐線「土浦駅」下車徒歩 5 分！パティオビル 2 階にあるカードショップです。

茨城県土浦市大和町 2-1 パティオビル 2 階
029-879-8916



委託店舗様 募集中！

フリーペーパー「クリエイターズ vol.2」を設置していただける店舗様を募集中です！当公式サイトにて設置店舗様としてご紹介が可能です。在庫状況によりですが、1 店舗様 20 ~ 50 部までとさせていただきます。お気軽にご連絡下さいませ！

連絡はコチラまで → Twitter ID : @is__all

フリーペーパー Vol.1 の在庫状況については、委託させて頂いている店舗様や店員様へ予めお問い合わせ下さい。

- 編集後記 -

情報誌「クリエイターズ vol.1」から半年、ありがたいことに多くの反響も頂き vol.2 の発刊となりました。また、vol.2 についても協力者欄に書ききれないほどの多くの方々のご協力があったからこそ発刊出来ました。この冊子を読んで頂き、少しでも制作に興味を持ちたり参考になったりして頂ければ幸いです。ゲーム制作は確かに時間も掛かり大変ですが、一度やり始めてノウハウが分かるとまえば生産自体はすんなり出来るものです。他のゲーム企画者さん達がどう考えて制作しているのかを身近に感じて頂き、自分もやってみようかなと思って頂ければこの冊子を作った甲斐もあります。ゲームマーケットの来場者数も年々増加傾向にあるので、まずはゲームに出展するという目標を立てても良いかもしれません。

これから何か企画をしたいけど相談相手や欲しい方やテストプレイ等で交流したい方はスピマテの企画者様が開催している「自作 TCG の会」や他の企画者様のゲーム大会や体験会に顔を出してみるのが第一歩として良いのかもしれません。また、この冊子を読んだ感想やどのゲームが面白そうなど思ったことがありましたら是非「ゲームマ クリエイターズ」のワードを入れてツイートして頂けると苦労が報われ嬉しいですし、他の企画者にも伝わると嬉しいです。まずは簡単な発信としてご感想お待ちしております！(クリエイターズのワードだけでは見つけれません・・・)

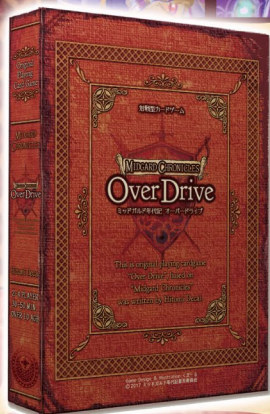
さて、やればやるほど赤字になるこの活動もクラウドファンディングのお陰で軽減が出来、印刷部数を伸ばすことも出来ました。ご協力者様やお手に取ってここまで読んで頂いている読者様には感謝ばかりです。次回の vol.3 は 2019 秋を予定しております。次号もよりパワーアップして皆様にお届け出来ればと考えておりますので、是非またお手に取って頂ければ幸いです！ (編集:伊瀬村)

魔法原石と
命を賭けて

天空闘技場で
強制対戦!!

「ミッドガルド年代記」の
英雄達を召喚し

OverDriveを
発動させろ!!



ミッドガルド年代記 -オーバードライブ-

「攻撃力を比べ高い方が勝つ」という基本ルールに加え
OverDrive能力、援護魔法、審判判定システムにより、
高度な駆け引きが楽しめるデッキ構築済カードゲーム。
製作に10年を費やした美麗イラストカード45種収録!!

- ◆内容物：カード…48枚 魔法原石…10個 巾着袋…01袋
- ◆Game Design & All Illustration くまーる
- ◆全国のホビーショップで絶賛委託販売中!!

