

Vol.1

CREATORS

クリエイターズ

表紙提供:スピリアマテリアル



特集! 同人カードゲームの作り方
出張! ゲーム体験「Living Victory」
ゲーム企画者へのインタビュー!

Spiria Material Card Game



神機共鳴 コア・コネクション
project : CORE CONNECTION
▽ 暗躍のナブラ ▽

MECHGIRL×CARDGAME
HAGMI!
HeavyArmedGirlsMIssion!



特集!

ゲーム体験会へ行ってみた!

第1回 「Living Victory」



体験したゲームの紹介

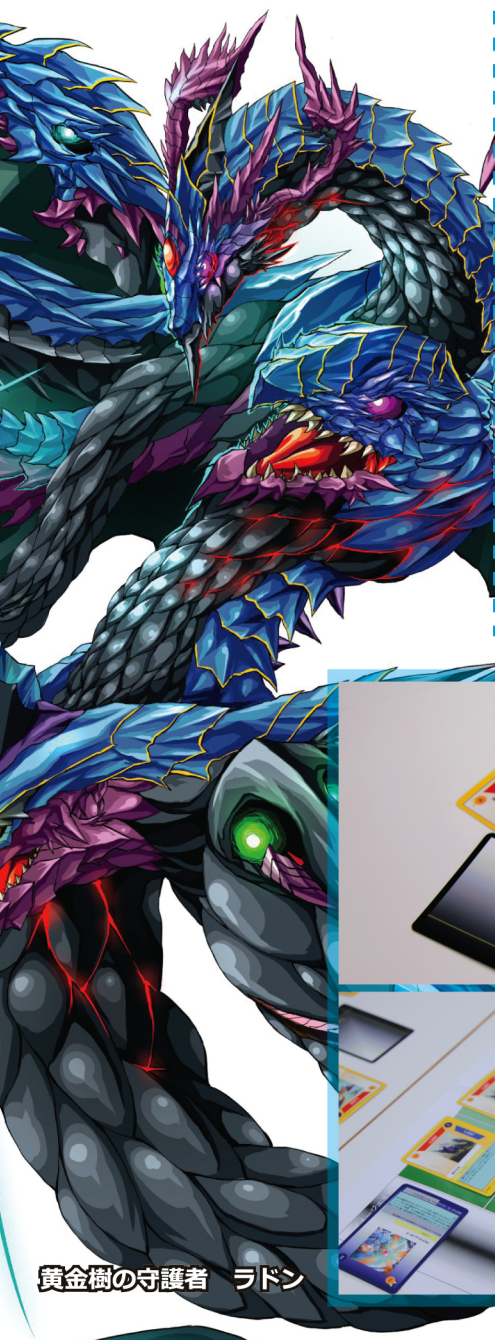
都内某所にて定期的に開かれる「自作 TCG の会」というイベントがあり、その中では企画者同士の交流を含め開発中のカードゲームや、新弾のプレイが出来る場である。その中で実際に体験したひとつのゲームを紹介したいと思う。

その名も「Living Victory」

このゲームは 60 枚を1つのデッキとする他に、スペシャルデッキという条件がそろそろ使用可能になる特殊デッキも存在する。

そして、プレイヤーは直接ダメージを受けたら「ソウル」というコストを使う際の魔力を貯めることが出来るので不利なプレイヤーの方が使えるコストが大きくなるというバランスに仕上がっていた。つまりワンサイドゲームが発生しにくく遊んでいる両者が最後まで楽しめるシステムだ。

そして何より、それぞれのプレイヤーには 2×3 マスのフィールドが存在し自由に動かしたり配置を考えたりできる面白さもある。



黄金樹の守護者 ラドン



実際にプレイ!



■ 対戦してみた!

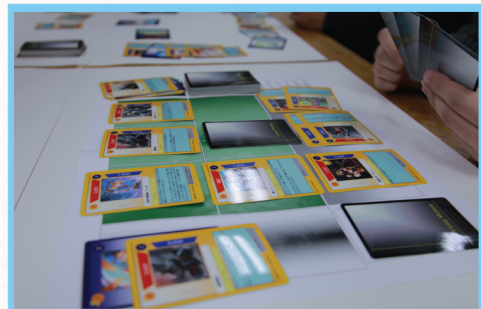
「LivingVictory」の制作者を相手に実際に対戦!

私は「ドラゴン」で構成されたデッキを借り、制作者は「ヒューマン」で構成されたデッキを使用! 序盤の手札にコストが重いモンスターが来てしまったのだが、このゲームの場合は毎ターン手札のカードを1枚だけソウル(コストの元)に出来るので「手札が腐ることが無かった」。それに加え、1ターン中のソウルがコストで全て消費するまでモンスターを召喚可能なので場面が変わりやすく戦況の変化も毎ターン楽しめる。

ダメージを受ければソウルも貯まるので、大型モンスターも腐らずにストレスなく召喚でき、豪快に移りゆくフィールドを楽しむことも出来る。そして何より、2列のフィールドとカードの効果絡み合うことでコンボを考えながらプレイすることが可能であった。

「このカードを前列においたら、このカードは後列でアシストに回そう・・・」などといった戦略をその場で考えながらプレイできるのだ。「フィールド」・「カードの効果」・「大型モンスターの出しやすさ」が相まって中盤以降はワクワクしながらプレイ出来た。

1試合が大体30分ほどで対戦結果としては、制作者には一歩及ばず負けてしまったがギリギリまでいい勝負は出来て大満足であった。最後の方に大型モンスターをコンボで2枚同時に召喚できた時の楽しさはテンションもMAX! 30分の試合中は最初から最後まで楽しめた!



■ 体験会の感想

実際にプレイした感想としては、ある程度カードゲームをやったことがある人はすぐに楽しめるゲームでありながら、初心者にも楽しさが分かりやすいゲームであった。何より、カードの効果とフィールドの関係でコンボを考えるのが面白く、それを想像しながらするデッキ構築という構築型カードゲームにおける根本的な楽しさを最大限

楽しめるゲームかもしれない。今年の春には「ドラゴン」と「ヒューマン」拡張の新弾も発表され、合計120種というカードプールがあるのでデッキ構築もかなり楽しめるであろう。まだまだ新しいカードは開発中とのことなので、今後も期待できるカードゲームの一つである!



自作 TCG の会

自作 TCG の会は主に TwiPla で定期的に参加者を募集しているそうです。ゲームの開発段階でもルールやカード効果を他の企画者に相談等も出来るようです! 初めの方でも参加しやすい雰囲気でした!

■ ゲームの紹介

今回、体験したゲーム「Living Victory」はゲームマーケット等で頒布や新作発表をしているようです。他にも公式サイト上で通販もやっており、気軽に手に入れる事も出来ます。気になる方は、制作者ツイッターのアカウントも要チェックです!

制作者アカウント... @mai_maimai931 公式アカウント... @livingvictorycg

冊子内イラスト: 左ページ...ハギワラキョウヘイ 様 / 右ページ...SENSU 様 (by LivingVictory)

(公式サイト)



カードゲームを作る

■はじめに この冊子をお手に取って頂き有難う御座います。既にカード制作に携わっている方も、これから作ってみようかと思っている方も楽しんで頂ければ幸いです。現在サークルは停止中ですが編集者自身、同人カードゲーム制作には7年近く携わっておりました。最初はイラストの協力のみでしたが、その制作における難しさと楽しさに魅了されていき、自ら制作方面に携わることになっていきました。そのカード作りの難しさと楽しさというのを少しでもサポート出来ればという観点で今回の冊子作りに至りました。何号かに分けて色々ご紹介出来ればと思います。(編集：伊瀬村)

■同人カードゲームって？ そもそも同人カードゲームとは何なの？という方もいるかと思ます。一般企業が販売しているトレーディングカードゲームとは異なり、個人やサークルが制作しイベント頒布をメインとし、他にも店舗への委託販売、ネット販売などサークルによっては行っているかと思ます。サークル内の個人がルール作りからデザイン・イラスト・カード印刷まで管理しているわけです！「え？全部は無理じゃない？」と思ったかと思ます。そうです、できないところは他人に頼んでしまえばいいのです！今回の冊子ではカード作りの基本的な考え方やカード印刷方法まで簡単にご紹介できればと思ます。

■どんなモノを作る？
初めに、カードゲームといっても色々な種類があります。一般的なトレーディングカードゲーム (TCG) のようにデッキやパックで構築を楽しんだり、既にカードセットとして完結してるものからカードセットで販売しつつそれを複数買って構築を楽しむものもあります。制作者はどんなゲームにしようかというところからスタートします。

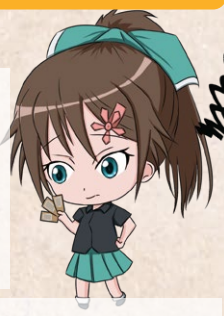
■サークルにおける目標・目的の統一
一人でカードゲーム制作をする場合、なんとなく自分の作ったカードの目指すべきところはぼんやりとでも見えてるかと思ます。「ゲームマーケットに出る」とか「委託販売をする」とか「〜個頒布する」といったところ。これは個人の場合、移り変わるのが常でありそれはそれで状況による判断をしていて正しいことかと思ます。ただサークルで活動する時は、実は最初に目標の設定をある程度決めておかないと活動中に意識の祖語が発生することがあります。例えば全く決めてないと、一人は「多く売れなくても仲間内で楽しく出来ればいい」と思ってる一方、一人は「将来的には委託販売だけでなく多くの販路を開拓してより多くの数を売りたい」と思っているかもしれません。目的としてはどちらも正しいかと思ます。ただ最初は「まずはカードゲームを作る」ということが共通目標になるので、この意識の差に気が付くのは、かなり後だったりします。そしてこの目標というのは同人サークルでは中々話さない内容です。ただ、この「目標・目的の統一」というのはとても重要な軸になりますので、サークルの複数人で活動されている方は必ず確認してみてください。

■ゲーム性を考える 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、それはゲームが出来上がった後ずっと付いて回るものとなります。これはどのゲームにも必ず存在しており、制作側はそれを意図して作っています。カードゲームで簡単に言うと「駆け引き」「運要素」「デッキ構成」「先見力」「パーティ性」などなど、楽しさポイントを思いつくかと思ます。各要素に分解してみるとそれは既にいくつか世に出ているゲームに組み込まれているのが分かります。これらの要素はお互いが相反する性質もあるので全てを含ませるのは難しいです。なので楽しさの要素を取捨選択する必要があります。実際の製品をこの要素を意識しながら参考にするのもいいかと思ます。これはボードゲームに限らず、PC ゲームや TV ゲームなどもヒントになります。自身が好きなゲームを消費者視点ではなく、製作者視点で「どこに面白さを置いて作ったのか」というのを意識してもう一度遊んでみると「自身が感じる楽しさ」という大きい発見があるかもしれません。

→(予告)次号で特集予定!

イラストについて

■イラストを用意する
世に出回っている多くのカードゲームのほとんどにはカードにイラストが付いております。もちろん、ゲームをする上で必須ではありませんがあつた方がグッと魅力的になることでしょう。イラストの依頼方法は委託会社に発注をかける・直接依頼する等いくつかありますが、オススメなのは直接イラストレーターに依頼することです。直接依頼すればマージンも発生しないので会社委託よりも比較的成本を抑えられる可能性が高くなります。ただ依頼側は確認作業などの工程が増えることとなります。では実際にどういった工程なのか一例をご紹介します。(イラストレーター様によって若干異なる場合がございます)



■イラスト発注の流れ

- ①想定する絵柄から好きなイラストレーターを見つける。(今は pixiv や Twitter が主流です)
- ②まずイラストレーターへご挨拶と企画の趣旨を説明して依頼したい旨をお伝えしましょう。その後、依頼内容をまとめ具体的な描いてもらいたいイラストの詳細を送って相談してみる。
- ③【ラフ確認】一度、ラフ段階を提出してもらい自身のイメージと合ってるか確認する。修正が必要な場合は具体的に説明し、必ずラフ直しは1回に抑える。ラフ直し2回目以降は追加料金が発生する場合があります。
- ④【ラフ後の確認】ラフで OK を出したら、そのまま完成までお願いするのも有り。途中段階の線画で確認・カラー配置で確認など(人によって線画が無い場合もあります)途中で随時チェックしたい場合はこの段階が依頼時にそうお伝えときましょう。イラストレーターによって依頼者へ随時確認したい人、自由にやりたい人とそれぞれなので「悩むところなどあればお気軽に途中段階でご相談ください」と伝える程度でもいいかと思ます。提出されたものがラフすぎて最終のイメージまで掴めない場合は必ず途中段階での確認をお願いします。
- ⑤【イラスト納品】イラストが完成し、納品されたらデータをチェックします。ちなみにこの段階での修正のお願いは内容にもよりますが NG になる可能性があります。依頼者からしたら少しの修正に見えても、もしかしたら大掛かりな修正の可能性もあります。納品されたイラストに OK を出したら、素直なプラスの感想(素晴らしい出来だ!とか)があればお伝えしましょう。イラストレーター側としたらカッコリな定型文よりその人の思いを受け取る方が大抵は嬉しいものです。

また、依頼金後払いの場合、納品後は出来るだけ速やかに入金手続きをしましょう。これは個人だけでなく団体としての信用に関する問題になりますので早ければ早いほど今後の関係を築くといった面でも良いといえるでしょう。なんらかの事情で遅れる場合は何日に入金します等の具体的な日程をお伝えしましょう。入金後も必ず入金報告の連絡をイラストレーターへ送りましょう。・・・といったのが大まかな流れになります。

イラストレーターによって若干異なる場合もありますが、不安な点があれば相談して決めていきましょう。イラストレーターはイラストの仕事を欲しているわけですから、恐れず、ただお金を払う側という傲慢にならずお互いを思いやり共に良いものを作る!という精神で依頼してみましよう。

印刷会社へ依頼する

■**始めに** このページでは、私が印刷会社に依頼する際に、進めた具体的な手順を解説します。もちろん、印刷会社は色々な会社があり、もしかするとこの方法も既に古いのかもかもしれません。印刷会社は、「萬印堂様」<http://www.mnd.co.jp/> に依頼をしました。ゲームマーケットに出店する数多くのゲームデザイナーの方が信頼している印刷会社です。

■**前提として** まず、お話ししておきたいのですが、この作り方の記事など読まず、印刷会社にメールを入れて、初めて制作する旨を伝え、「こういうゲームを作りたいんですが、どのような手順が必要で、いくらくらい掛かりますか？」と聞くのが、一番早いです。

この記事を書く目的としては、実際の印刷の手順をまだ制作に踏み切れないデザイナーの方に、少しでも流れをイメージして欲しい。というのが趣旨です。

■**印刷会社** 私が利用しているのは「萬印堂」様という印刷会社ですが、良心的な価格で印刷してくれます。また、ボードゲームを長年メインで作っているため、細やかな気遣いが非常にありがたいです。その代わりといったらは何ですが、手戻りに追加料金を設定しており(これはむしろ良心的システム。普通の印刷会社では、問題があっても許可なく印刷される。)ある程度制作の手順を抑えていないと、苦労します。

■**料金システム** このデータは、2017年時点の料金のシステムです。もう変わっているかもしれませんが、参考に載せます。簡単に言うと、「初期手数料+枚数×単価」で決まります。スピマテ(私が制作したTCG)の例でいくと、下記のような計算になります。仮に、16枚1セットとして、箱に入れて50セット作ると、

- 【①カード(ポーカーサイズ63×88mm+角丸)】→基本料20000円+印刷料金16枚×50セット×17円(枚数×単価)[税別]=33,600円
- 【②表面加工(マットPP)】→基本料10000円+加工料金16枚×50セット×3円=12,400円
- 【③箱と箱印刷】→基本料10000円+印刷料金50箱×60円(箱数×単価)[税別]=13,000円
- 【④説明書】B5変形サイズなら、2枚まで無料。

合計59,000円。これが、純粋に印刷だけにかかる制作にかかる金額です。

詳しくは「萬印堂」様のサイトを確認するのが一番確実です。また、他の印刷会社も見比べる事も大切です。

(現時点の話です)

カードサイズや加工も会社によって様々ですので自身の望むプランを見つけてみましょう。

入稿の注意 (illustrator の場合)

■**入稿の基本** 萬印堂の印刷は、基本的に「.ai」又は「.pdf」形式でデータを提出します。このデータは、制作用テンプレートが用意されており、問い合わせをすると、送ってくれます。(萬印堂以外で印刷する場合も、制作テンプレートがある場合が普通です。)ここで注意なのですが、この「.ai」「.pdf」はどのようなファイル形式なのかというと、adobe社の出している「illustrator」の編集書式です。このソフトの注意点をいくつか説明します。

■**文字の見やすさ** 印刷してみると、文字が「見にくい」と言うことは多々あります。「文字のフチを白又は黒くする。」「読みやすいフォントを採用する。」「文字の背景に透明色で黒・白を入れる」等、是非検討してみてください。

■アウトライン化

これはフォントを図形に変更して下さいという意味です。フォントはパソコン毎に違うものを使用しているため、送信先でイラレデータを開いた際に、全く違う文字になってしまっている場合があります。すべてのレイヤーを編集可能にした上で(つまり鍵マークを外した上で)、下記の操作をすると文字のみ選択してアウトライン化します。

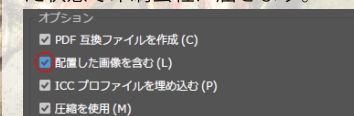
選択> オブジェクト> すべてのテキストオブジェクトを選択> 左クリックでアウトライン化

AI ファイル(F) 編集(E) オブジェクト(O) 書式(T) 選択(S) 効果(C)

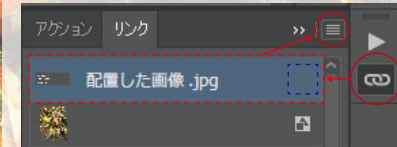
このアウトライン化をしないと、印刷会社は受け取ってくれないので、最終完成データのバックアップを取ったら、最後アウトライン化をしましょう。

■画像の埋め込み

イラレを保存する場合は、保存する際の「配置した画像を含む」を忘れないようにチェックして下さい。これにチェックがないと、画像が抜け落ちた状態で印刷会社に届きます。



又は、リンクパネルから埋め込みが完了していない画像を選択し、右上の「画像を埋め込み」をクリック。画像の横に「B」が表示されていればOK。



発注コストと個数

■発注個数を考える

コストと個数の話で、どれくらいの個数や価格設定で頒布するか悩むところかと思えます。概算としては以下の通りになりますので、ご参考までに。

50個作り、1000円で売ると、5万円になります。制作コストに5万9千円かかっています。つまり、9千円赤字になるわけです。

100個作り、1000円で売ると、10万円になります。制作コストは計算を省きますが、8万円程度です。つまり、2万円黒字になります。

300個作り、1000円で売ると、30万円になります。制作コストは、計算を省きますが、18万程度です。つまり、12万黒字になります。

しかし、これは単純に印刷だけで考えた場合です。実際には、絵師様に発注をかけたか、その他色々なお金がかかってきます。

つまりは、発注個数によって黒字になるか、赤字になるか決まるといえる点です。このあたりの金額設定も、販売する場合は考えておきたいところです。

■**最後に** 少し走り書きとなってしまいましたが言いたかったこととしては、イラレでデータを作成し印刷会社様にお願いすれば、わりと簡単にカードゲーム製作は可能です。また、印刷会社を通さなくてもPDF公開という手もあります。イラレは購入しなくても、1カ月ののみ使用料ライセンスを払って使うこともできるので、それらのシステムを使うのも一つの手です。是非、自分だけのゲームをまずは試しに製作してみてください！

Spiria Material Card Game

12のルールを覚えれば、すぐ遊べる！
デッキは最低5枚から！

Game Point!

2人用構築型TCG 人数：2人 時間：10~15分

この「スピリアマテリアル(スピマテ)」カードゲームの特徴は「コンパクトさ」です。一般的なTCGでは、膨大な種類のカードから40~60枚程度を選別して自分だけの山札となる「デッキ」を作り、各プレイヤーが持ち寄って対戦します。ですが、スピマテにおいては、**最低5枚から1つのパックに収められている十数枚程度のカードをそのままデッキとして使用出来ます**。基本的なルールも12個にまとめられた覚えやすいものに絞りました。

スピマテの一つの特徴として、例えばRPGツール作品「シリアの冒険」「ゆめにつき」など、テーマ性を決めそれに基づいたデザインのパックとなっているのが特徴です。また、ゲームマーケット春では基本的なカードが収録された最新作「スターターCD」を発表予定です。このスターターCDは、初心者向けとして設定されており、まずはこのパックを手に入れることをお勧めします。今後もどんどん新パックを発表していく予定です！



企画者インタビュー (回答者：ひろ様)

●カード作りをしていて大変だと思ったことは何ですか？

主に2つあり、「テストプレイ」と「見やすいテキスト」が大変でした。「テストプレイ」については、TCGならば避けては通れない道ですが、既存カードとの組み合わせ、強すぎる組み合わせ・シナジーがないかをチェックすることが非常に大変です。「見やすいテキスト」については、短いテキストを優先させるべきか、補足説明を足して長くすべきか、いつも頭を抱えています。また、新パックを作って新しいルールを追加する時には、必ず明確な意図を持つように心がけています。新ルールを作ると、より深く楽しむことが出来るようになりますが、逆にルールが複雑になることが避けて通れません。相反するメリットとデメリットを天秤にかけ、判断します。

●カード作りをしていて楽しさを感じることは？

制作中で一番楽しさを感じるのは、主に2つあり、「一番最初にざっくりとしたカードの効果を考えている時」、「イラストレーターの方をお願いしたイラスト」が届いた時です。この時は本当に何度製作しても、ワクワクする気持ちが溢れています。制作後で一番楽しさを感じるのは、実際にプレイをした際に当初想定もしていなかったような新しいコンボや組み合わせが生まれた時である意味作者の想像を超えた動き方をするのを見ると、カードのキャラクターが動いているような気がして、とても嬉しく感じます。スピマテは、遊ぶたびに新しいギミックや、動き方が見えてくるので、とても長く遊べるカードゲームだと思います。是非その楽しさを皆様と共有したいです。

●カードやルール作りで考えていることは何ですか？

ルールの隙間というか、まだ新しいカードが出せる余地を発見し、そこに新カードのギミックを落とし込んでいます。例えば攻撃力の低く、ライフポイントが低いカードがカードプールの中で少なければ、そこに新しいカードを作り出す余地が生まれます。それは今までにないカードであり、劣化ではない。そういったことを常に考えています。最近のスピマテでは、AP 攻撃力とLP ライフポイントの数値が非常に重要であることが大会結果などを通じて明らかになってきたため、そこに注目したカードを作ろうと考えています。プレイヤーのデッキ構築力はいつも製作者の想像を超えてくるので、カードの組み合わせがあまりにも強くなり過ぎないように配慮しています。

●これからカードを作る方へアドバイスを！

アナログゲームのカードゲームも、トレーディングのカードゲーム・LCGも、実はある程度ルールさえ決まってしまうと、印刷会社へお願いし、製作する手順が出来つつある気がします。既に製作をしている人をオフ会などで捕まえて、作り方を聞いてしまうのが一番良いと思います。また、アドバイスをもらったりすることもあると思いますが、最終的に一番重要なことは、「自分の作りたいカードゲーム」を作る事です。これがずれてしまうと、個々に正しい判断をしても全体の軸がぶれてしまい、面白いカードゲームではなくなってしまいます。迷ったら、自分の中のゲームの根幹のストーリーから照らし合わせてみましょう。

生物学擬人化 カードゲーム

CELL

THE CELL BIOLOGY
CARD GAME

おもしろい！
ためになる！

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！



Game Point!

デッキ構築型対戦カードゲーム 人数：2人 時間：15～20分

CELL(セル)は生物学用語を魔法のように駆使して戦う対戦カードゲームです。累計180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！現在は発売から3年近くが経ち、スタンダードセットの他に2つの追加拡張パックが展開されています。

商品ラインナップ



企画者インタビュー (回答者：NIZA 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？

コスト：カードの枚数が多くなるほど制作コストも高くなるので、ゲームのルールや製品を考える段階でコストが関連してきます。
モチベーション：1人で黙々と作って販売してモチベーションを保つのは大変です。ゲーム作りを一緒にしてくれる仲間や、製品を購入してくれた方々との交流がモチベーション維持の秘訣です。
時間：カードゲームを作るようになると、カードについて仲間と考える時間以外に、カードの編集、絵師の方との連絡、告知、体験会の運営、ホームページ作成などいろいろな時間が必要になります。カードゲームを作る前まで費やしていた周りの人との時間、他のゲームで遊ぶ時間、仕事の時間などをカードゲームの制作と運営に割く必要があります。
販売：カードゲームに限らず、同人ゲームはブースに来てくれた方々に自分の作ったゲームをプレゼンして、魅力を伝えることができ初めて販売に繋がります。通販で売る為にはホームページを魅力的にしたり、告知する方法を考え、工夫する必要もあります。

●カード作りをしていて楽しさを感じる場所は？

昔からやりたかったことが出来て、それを遊んでくれる人がいること。開発や運営を一緒にやってくれる仲間がいること。作ったゲームを通じて沢山の人達と交流が持てること。カードゲームに登場するキャラクターで妄想しながらカードを考えるとより面白いです。

●カードやルール作りで考えていることは何ですか？

新しいカードを考えるときは、そのカードが追加されることで、どんな遊び方ができるようになるか存在意義を考えます。また、カードの組み合わせにより、強すぎるコンボやハメ技がないか、また、カードのなかで上位互換、下位互換のカードが生まれてないか、せつかく作ったのに全く使い道がないカードがないよう気をつけてバランスを考えます。また、生物学のゲームなので、もともとの用語と近い効果を持ったカードにすることも大切にしています。

●これからカードを作る方へアドバイスを！

魅力的なゲームの案があっても、それを魅力的なゲームにするにはイラストやカード、パッケージのデザイン、世界観など様々な要素が必要です。無事製品が作れても、その後どうやって販売していくか、ゲームの存在を広めていくか、どうしたら遊んで貰えるか考える必要があります。大変なことも多いですが、ゲームを仲間と自由に設計できる楽しさはどんな楽しみにも勝るものがあると思います。



twitter
@thecellbiology

web site
thecellbiology.jp



神機共鳴コア・コネクション

サークル名
＜Keepdry＞

神機共鳴コア・コネクション
project: CORE CONNECTION

暗躍のナブラ

お気に入りの少女とレゾナントを選び、
陰謀渦巻く戦場を駆け抜ける！

Game Point!

デッキ構築型カードゲーム 人数：4人 時間：45～60分

本作はロボットアニメをフィーチャーした2～4人用のデッキ構築型カードゲームです。プレイヤーは太古の型兵器「レゾナント」に搭乗する選ばれし少女の1人として、暗躍する秘密結社「ナブラの心臓」との新たな戦いに挑みます。ゲームが進むにつれ選ぶことのできるパイロットとロボットは6種×6種＝36通りと自由自在。ロボットを強化するアタッチメントやタクティクスを用いて、ロボットを強化・支援し、「ナブラの心臓」の手先であるモンスターと戦いましょう。また、絶対絶命のピンチにおいてパイロットとロボットが真の力を発揮する一、そんな展開を再現した「覚醒・臨界システム」や、特定の条件下で使える必殺技「レゾナンス」がゲームを盛り上げます。自分だけのロボットを操り、他のプレイヤーと競いながら迫りくる「ナブラの心臓」の目論見を打ち砕くことがゲームの目的です。



Twitter
@keepdry88



Website

企画者インタビュー（回答者：Keepdry 一同様）

●カード作りをしていて大変だと思ったことは何ですか？

1度遊んでくれた人が「これはすごい。かなり遊びがいがありそうだ。」と思ってもらえるような没入感を感じてもらえるゲームにすることが大変でした。没入感を生むためには、まずゲームとしてのシステム、次に作品として今後の展開を妄想できるような世界観、そしてパッと見て「面白そうだ」と手を取ってもらえるようなイラストが必要でした。そうした考えの元、弊団体ではそれぞれの得意分野を駆使して「神機共鳴コア・コネクション」を制作しました。具体的な苦勞を列挙すると、①カードイラストの制作・発注・進捗管理、②テストプレイとカードテキストの修正、③説明書のルールライティング、④印刷所への入稿前チェックなどがあります。

●カードやルール作りで考えていることは何ですか？

「自分が一番楽しいと感じることができるか」を念頭に置いて制作しています。カードゲームと言えども、競技としてのカードゲームが好きな方もいれば、パーティゲームとしてのカードゲームが好きな方もいます。万人が好むゲームとは……と考え始めてしまうと、どうしても本来やりたかったモノとかけ離れていくことがあります。その為、この考え方は常に大切にしています。他には「プレイヤーが不便に感じない」ように作ることを心掛けています。プレイヤーがゲームで遊ぶ際、出来るだけ処理の手数が少なくなるようにデザインしています。ルールの面に関して万人に分かるゲームにするよう気を付けています。

●カード作りをしていて楽しさを感じることは？

カードに限った話ではないですが、モノづくりの楽しさは「自分達が思い描いたモノがゴールに向かっていくにつれ、どんどん形になっていくこと」だと考えています。多くの苦勞があるからこそ、達成感もひとしおですが、カード作りでは、さらに味わうことができる楽しさがあります。私は「自分が作ったモノを遊んでくれた人いる」とことだと思います。実際に作ったモノを初めて遊んでもらう時はとても緊張しますが、「このゲーム面白い！」という一言があると、何とも言えない嬉しい気持ちになります。実際に頒布会場でもお客様から直接意見を聞けることはあり、そういった交流の場での意見が次回以降の作品へのモチベーションに繋がったりもします。

●これからカードを作る方へアドバイスを！

いきなり何も無い所から作りはじめる、という難しい話に聞こえる方がいるかと思われますので、まずはご自身が好きなカードゲームを挙げて、こうした追加ルールをいれたらもっと面白くなるかも……というようなルールを考えてはじめてみるといいかもしれません。その後、もし作ると決めた場合は、中途半端にならずに最後まで完成させることを目標としましょう。経験を積みれば積むほどあの時こうしておけばもっと良くなかったのに……と次回作への改善していくことが出来ていきます。そして何より大切なことは作りながら自分も目一杯楽しんで制作できると良いかと思います。一緒に楽しいゲームを作っていきましょう！

個性豊かなメカ少女たちと共に戦い、
生存競争に勝利せよ!

Game Point!



メカ少女対戦型 LCG 人数：2~4人 時間：30分~

今あなたの手札にあるカードで、この戦場を生き残る手段を考える。「HAGMI!」は荒れ果てた世界での生存競争を行うゲームです。このゲームであなたはメカ少女たちを指揮する司令官です。ゲーム開始時の手札は0枚ですが、毎ターンのドロウ、ダメージを受けることでのドロウ、カードの効果によるドロウ……。ゲーム中、様々な要因で手札はどんどん増えていきます。ですが、仮に手札にカードが10枚あったとして、あなたが取れる選択は多くて2、3回程度でしょう。なぜならこのゲームでカードをプレイするためのコストは、その他の「手札」なのですから。この「10の選択肢」の中から「正解を選ぶ」ことが、この世界で生き残るたった一つの手段となるのです。

個性豊かで様々なステータスやスキルを持ったカードたちをうまく理解し使いこなし、難解な迷路のような戦況に光を見つけ、是非あなたの指揮で、荒野に取り残された少女たちと共に勝利を掴みましょう。

MECHGIRL×CARDGAME

HAGMI!

Heavy Armed Girls Mission!



Twitter @usagihiro



Website

企画者インタビュー（回答者：ひろ様）

●カード作りをしていて大変だと思ったことは何ですか？

やはりその作業量でしょうか。「HAGMI!」は LCG 形式のため、比較的种类が多く、比例して作業量も膨大になりがちです。基本的には1セットでゲームとして完結するように制作しているため、カードプール全体を常に見通して制作しているわけではありませんが、それでもセット内でのパワーバランスや、文言の調整などは中々に手間がかかるものです。「HAGMI!」では、恒常的にゲーム内のバランスに変化を加えたいと思っているので、このような制作ペースになっております。LCG と自称するので、できるだけ多くゲームについて考えるタイミングを与えのが使命なのかなと思うわけです。

パッケージイラストなどは自身で制作しておりますが、多くを外注という形で制作いただいております。その分、様々な方の個性豊かなデザインセンスや色彩を作品の中に取り込むことが出来ているのが一つの良さとも感じています。

●カードやルール作りで考えていることは何ですか？

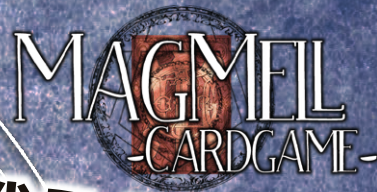
やはり、そのゲームが「楽しい」かどうかが一番重要でしょう。では何が「楽しい」のか。私はそれを「インパクトの強いムーブメント」だと思っています。HAGMI! では、かなりの枚数のカードを同時に使うことで、その「楽しい」に近づこうと考えています。一気に増減する手札の枚数、その視覚的、質的な重さ。相手の防衛線を突破できるのか、いなされてしまうのか。そしてそれが成功したときに一気に吹き飛ばす戦場のカード、対戦相手のライフ。そういった、悪く言えば大雑把な、良く言えば派手な動きを推奨することで、提供する「インパクト」、そして「楽しい」と替えさせてもらっています。

●カード作りをしていて楽しさを感じることは？

カードゲームを制作する人間というのは、得てして既存のカードゲームのプレイヤーである場合がほとんどだと思います。オリジナルのカードゲーム制作は其中で生まれる「こんなカードやギミックが欲しい」といった願望を叶えることができる、数少ない手段の一つだと言えるでしょう。システムを、ルールを、数値を、世界を——そういったゲームという形式に則ったコンテンツを形作る全てを自らの手で創り上げる。そういった体験を、ものを作る人間として、この「HAGMI!」の制作を通して幸せだと思っています。そして、それを様々な人に遊んでもらって、自分の導き出した答えに共感をしてもらう。そんな瞬間への期待が、自身を突き動かしているのではないかな。

●これからカードを作る方へアドバイスを!

とにかく動くこと。目を、手を、足を動かしましょう。無から物は作れません。まずは、いろんなものを見ることから始めます。特にカードゲームを作ろうとするのなら、他のカードゲームを見てみましょう。視覚情報はゲームにおける最大の情報源なのです。それらの長短をしっかりと見極め、分析を行いましょう。そして、見聞きしたものを利用して、自分の望む世界を描きましょう。どれだけの試行錯誤を繰り返していけるか。自身とゲームとの会話の中で、理想のゲームに仕上げましょう。そうやって出来上がったものを発表すること。それが最終目標であり、最初の一歩でもあるでしょう。足を動かす…つまりは様々な場所へと赴き、多くの人に触れてもらうのです。



知力と魔力を尽くし戦え！ 貴方の選択が未来を紡ぐ！！

Game Point!

選択が未来を紡ぐカードゲーム 人数:2人 時間:10~15分

† MagMell Cardgame とは? †

貴方は魔術師となり、攻撃や召喚、様々な魔術を駆使し相手と対戦するカードゲームです。

† あなたは何者? † 貴方はこの MagMell において魔術師となります。魔術を行使し、勝利への選択を行いましょう。

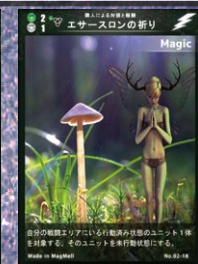
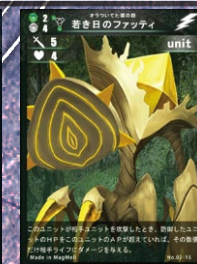
† 魔術系統 † MagMell の世界では3つの魔術系統が存在します。貴方と適合する魔術系統を選択しましょう。

■ **赤の魔術「ケルティック・クロス」** 極めて攻撃的な魔術系統です。燃焼などの攻撃的な魔術を用います。
「**攻撃は最大の防御**」と考える方には最適の魔術系統です。

■ **緑の魔術「トリニティー・ノット」** 防御寄りな魔術系統です。召喚魔術に長けており、相手よりも早い段階で大型ユニットを召喚することが可能です。「**召喚魔法を多用したい**」と考える方には最適の魔術系統です。

■ **青の魔術「トリスケル・スパイラル」** 変則的な魔術系統であり、相手魔術を妨害することを得意とします。「**変則な動きで相手を支配したい**」と考える方には最適の魔術系統です。

Twitter:
@Scarecrow00000
Website



企画者インタビュー (回答者: 山科 文彦 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？

カードデザインや世界観の設定です。自分の好きな分野、世界観をカードゲームに落とし込むわけですが、それをユーザーの皆様へ直感的に理解していただけるよう心がけております。僕が直感的に理解していただきたいキーワードは「魔術」「心理戦」「ケルト神話」です。この文章を読むまでに1つでも直感的にイメージしていただければ幸いです。苦勞する点も多いですが、MagMell にはカードゲームに覚えのあるプレイヤー様があり、毎月秋葉原で行われる大会では様々な意見交換が行われます。アナログカードゲームよりもデジタルカードゲームが流行している昨今ですが、私の制作したアナログゲームで議論でき、楽しめる事で制作時の苦勞も消し飛んでしまいます。

●カード作りをしていて楽しさを感じることは？

「自分の今まで好きだったもの、影響を受けてきたものを具現化できる」ということです。今までの人生の中で様々な物語を読み、そして出会いを重ねてきました。その中で感じた「楽しい」「面白い」等の感情を分析しカードゲームに具現化することで、プレイヤーの皆様と感覚を共有できる。その事にとても喜びを感じます。ゲーム業界ではユーザーの声が届かないことも多いですが、同人業界はユーザー様との距離をととても近く感じることが出来ます。先程お伝えしたユーザー様との意見交換がその最たるものになります。ゲームをプレイするだけでなく、意見交換や、感情を具現化する。これらの事全てが、「同人ゲーム」作成での「楽しさ」につながっていると感じています。

●カードやルール作りで考えていることは何ですか？

ルール作りに関しては、「プレイ回数を重ねるごとに強くなれる」よう心がけています。MagMell は手札、そして魔石の許す限り好きなタイミングで魔術を行使することができます。その為、最初は相手がどのような戦術で来るのか、どう対応し自分が勝利する為の選択を行えば良いかわかりにくいと思います。それでも回数を重ね、自分に合った戦い方、そして好きなカードと出会っていくことで、より勝利に近い「選択」を行うことができます。自分の努力が実り勝利できることはとても嬉しい事です。MagMell ではその幸せを提供できればと考えております。カード作りに関しては1つ前の質問と同様で、「楽しい」「面白い」等の感情を分析しカードゲームに具現化するという事を常に考えております。

●これからカードを作る方へアドバイスを！

僕のサークル「半月堂」では、ゲームの布教において様々な事に挑戦しています。経験談になりますが、「どんな事にも挑戦」することをお勧めします。毎月秋葉原で大会を行う事。Tabletop Simulator というソフトを用いて作品を布教する事。これらの事は、同人カードゲーム界隈では僕しか行っていません。受動的に行うのではなく、能動的に様々な事にチャレンジしてみてください。その努力の先には貴方の理想的なゲームがあると思います！勿論、努力の過程で悩むことも多いかと思えます。そんな時は僕の Twitter に DM を下さい。そして話し合いませんか！この本を読んで製作への一歩を踏み出した貴方を、半月堂は応援させて頂ければと思います。ここまで読んで頂き、ありがとうございました！！



ミッドガルド年代記の 英雄たちを召喚し OVERDRIVE 発動させろ!!

MIDGARD CHRONICLES
Over Drive
ミッドガルド年代記 オーバードライブ

構築済対戦型カードゲーム 2~4人 10歳以上 30-50分

◆架空の歴史書『ミッドガルド年代記』の英雄や魔法工芸品を召喚して戦わせるゲーム◆

“攻撃力を比べ、高いほうが勝つ”というシンプルなルールに加え、OVER DRIVE 能力・援護魔法・審判判定システムなどにより、中毒性のある対戦が楽しめる◆ゲームの流れは次の通り。

- ①5枚の手札から『攻撃札』を全員同時に【場】に出す
- ②攻撃力を比較し、数値が高い側が勝ち
- ③もし手札に魔法等の『援護札』があれば『攻撃札』に追加し攻撃力の増加が可能
- ④『援護札』を出し合った末に最終的に攻撃力が高い側がラウンド勝利となる
- ⑤勝利者は全場札を獲得し【山札】から手札補充
- ⑥このラウンドを繰り返し、山札が無くなったら1ゲーム終了
- ⑦獲得札数が【勝利点】で、多い側がゲーム勝者

◆2006年から11年を費やし描かれた47種類/48枚の緻密なイラストとフレーバーテキストで綴られる重厚な世界観。マット紙のカードや魔法原石、巾着袋等、充実のコンポーネントも魅力。

© ミッドガルド年代記普及委員会

公式サイト



企画者インタビュー（回答者：企業戦士 くまーる様）

●カード作りをしていて大変だと思ったことは何ですか？

- ◆**数値**... 延々と続く攻撃力の調整です。数学的なアプローチでなく、一人で夜な夜なテストし、ニヤニヤしながら微調整する、という人に勧められない方法です(笑)
- ◆**OVER DRIVE (以下、「OD」) 能力**... 特定の条件でキャラの能力がUPするシステムですが、元々販売予定が無くカード能力を作った為最終的に難しいルールはNGに。没カードが多数あり、最初にシステムを完成させてから作画したほうが良いと思いました(笑)
- ◆**フレーバーテキスト**... できる限り世界観を盛り込みつつも、固有名詞で改行しないように調整したため1枚あたり60分はかかりました…
- ◆**イラスト**... テストプレイ後、追加でキャラ設定・デザイン・作画を繰り返し、結果11年もかかりました…

●カード作りをしていて楽しさを感じる場所は？

- ◆**原作**... 中学生から描いている未公開の自作マンガが原作で、攻撃力、魔法、ODなどで、キャラの能力がうまく表現できると非常にワクワクします。
- ◆**イラスト**... ポーズや衣装を考えるのがニガテで、1枚完成すると充実感がスゴイです。NG含め60枚以上描いたので、多少絵を描く自信がついた気が…
- ◆**印刷**... 印刷所からカード色校正が届いた時は感激しました!!また原価は少々高いですがマット紙に印刷したので手触りが最高。遊ぶ度にニヤニヤします。少々とつきにくいと言われるのですが「やっている面白い」と100回以上遊んでくれた小学生兄妹がいて、「開発者のくまーるです。胸を貸してあげよう…!」と対戦したら負けてしまい、悔しくも嬉しかったです(笑)

●カードやルール作りで考えていることは何ですか？

- ◆**イラスト**... ①他人に見せる②左右反転して見る③白黒にして見る④完成翌日見る…の4回チェックをする
- ◆**デザイン**... ①近接②整列③反復④コントラストという4大原則に沿っているかチェックしながら作成。テストプレイでルール間違えが頻発したら修正する
- ◆**世界観設定**... 大河ドラマを観たり歴史小説から情報をINPUT→自分が燃える展開になるように歴史やキャラ設定をOUTPUT。年表はざっくりつくりその間に何があったか推理するやり方で埋める。完全にマンガ原作に引きずられるとゲームがつまらなくなりがちなので、ゲームを盛り上げるルールを先に作って、原作に逆輸入。
- ◆**キャラ**... 一般的に人気キャラが死亡した方が盛り上がるので、原作で泣く泣く死んでもらう(笑)

●これからカードを作る方へアドバイスを!

- ◆**イラスト**... 顔は頭蓋骨、全身は背骨を最初に描くとよいかも
- ◆**デザイン**... ゲームのキーカラーと模様を最初に決めると作りやすいかも。ODでは赤や茶、ダイヤの格子模様
- ◆**世界観**... 実在の世界をモデルに、政治、経済、歴史、宗教、気候等をざっくり決めて、地図と年表を作ると説得力がでるかも。魔法は多少の論理性があるとルール作りにも役立つはず。例:ODでは魔法工芸品がないと魔法は使えない
- ◆**キャラ**... 知人や有名人をモデルに一度に20-30人くらい作ってみても良いかも
- ◆**製品仕様**... 写真映えを意識しては? 例:ODパッケージは店頭で目立つ赤色。開封すると白色(カード裏面と仕切り紙が白)が目飛び込むように設計。プレイマットは無料配布し、インスタ映えするゲーム風景を演出。

カードル♪

サークル名
＜カードル♪＞



Game Point!

2人用 TCG 人数：2人 時間：10~15分

2つの向かい合ったステージで、2組のアイドルが集めたファンの数を競い合う“ライブデュエル”。そんなアイドルのライブシーンにフォーカスをあてたカードゲームです。プレイヤーは、5人のアイドルから3人までを選んでデッキを組み、それぞれのアイドルが歌う“楽曲カード”で会場を盛り上げます。会場のボルテージが溜まったらファンを獲得！ファンにはそれぞれ得点がついていて、先に合計得点が15点になったプレイヤーが勝利です。序盤からちょこちょこファンの獲得を狙うか、ボルテージを充分溜めてから一気に大量獲得を目論むかの駆け引きが楽しめます！なにより、カードル♪最大の特徴は、“楽曲カード”の全てをオリジナルの楽曲として制作していること！その数、なんと15曲以上！体験会でCDを配布したり、WEBで公開しています！また、アイドルそれぞれのショートストーリーも随時制作中！カードゲームの枠を飛び越したコンテンツとなっています！

twitter
@cardol_tcg
Web site



企画者インタビュー（回答者：カードル様）

●カード作りをしていて大変だと思ったことは何ですか？

制作時間の確保です。私の制作しているゲームのコンセプトのせいもあるとは思いますが、ルールやカードの制作、テストプレイ、楽曲制作 etc…とやること盛り沢山でとても気が遠くなります。何度「仕事してる場合じゃない！」と思ったことでしょう。週末いっぱいテストプレイを重ねて、ゲームの改善点を見つけたあとの月曜日ほどもどかしいものはありませんね。また、肝のルール制作には苦労しました。TCGに詳しくない状況からろくに勉強もせず、カードル♪を作りはじめたので、今まで2回の大きなルール改定を要しました。自分の考えたコンセプトを活かしつつゲームとして成立させ、更に“楽しい”と思えるような作品にするには長い時間と労力がかかりました。

●カード作りをしていて楽しさを感じる場所は？

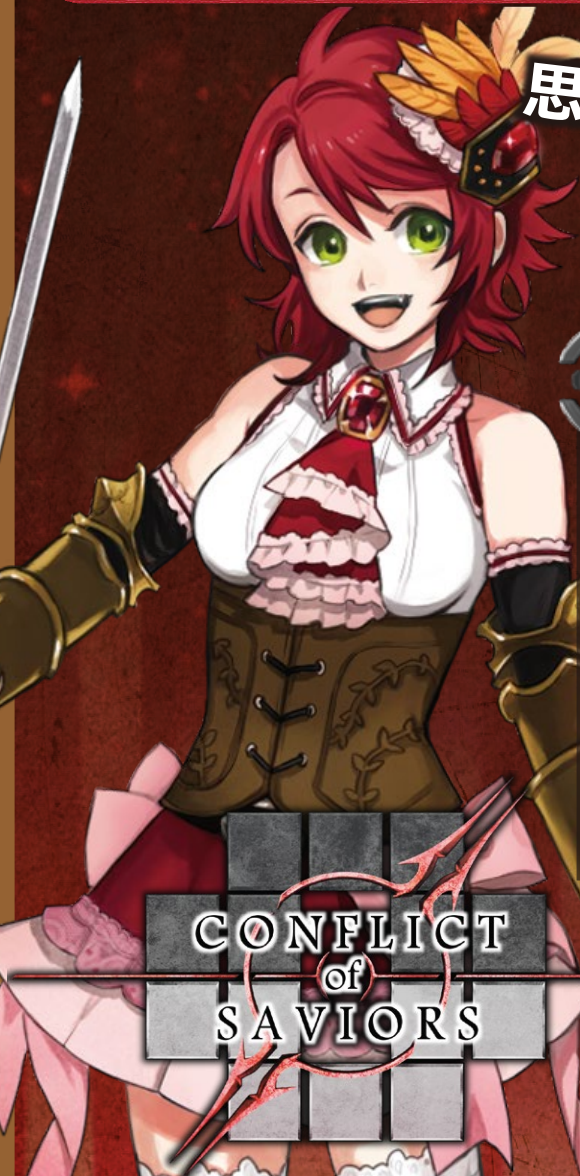
アイデア出しをしている時はとても楽しいです。あんなこともできる！こんなのもやりたい！と世界がどんどん広がっていくのを感じます。実現を考えると気が遠くなってしまうことがしばしばですが…。後は、私が会話に入っていないところでカードル♪の話題がでているのを小耳に挟むととてもワクワクします。ゲームが自分の妄想から現実のものになっているのを実感できてこの上なく嬉しい気持ちになります。また、カードを刷ったときは嬉しくて無意味に眺めていることが多いです。今はコピー用紙に印刷しているので、ちょっともの足りないですが、実際のカードになったところを想像してニヤついています。

●カードやルール作りで考えていることは何ですか？

直感的に分かるようなシンプルなお効果、ルールになるように心がけています。特にルールは、説明するのが楽になるし、その分ゲームの魅力がダイレクトに伝わりやすい気がします。また、たくさんの決めごとがあるとそれに縛られて身動きがとりにくくなるので、ゲームに可能性を持たせるためにも簡潔にすることは本当に大事だと思います。カードル♪は常に可能性を感じるゲームでありたいと思って作っています。今後は、イベントなどで展開していくため、ゲームに飽きられないようゲームバランスの調整に注力できたらと思っています。人によって好きなアイドルがことなるので、それぞれに使う旨味を持たせるのが目標です。

●これからカードを作る方へアドバイスを！

近頃、SNSなどを通じて同人の活動を披露する場が増えていると思います。そういった場に作品を出していくことが大切ではないかなと感じています。WEB上以外でも、自作TCGの制作者が集まってテストプレイする会もありますし、他の同人TCGの大会やイベントなどでもゲームを紹介する機会を設けてもらえる場合が多いと思います。色んな人から意見を貰えますし、横のつながりも広がるので、できることがぐっと広がる可能性があると思います。私もたくさんの制作者様やプレイヤーの方々から意見・感想を貰って、カードル♪を何段も成長させることができました。なにより、私自身たくさんのゲームに触れてみたいので、是非公開して遊ばせてください！



思惑と先読みの衝突の果て。
 ドラマティックな敗北を。

Game Point!

無料で遊べるデッキ持寄型 CG 人数：2人 時間：15～30分

心が震え、魂に刻まれる、ドラマティックな決着。味わったことはありませんか？ TCGでは、アニメのようなアツい展開は起こりにくい。そう考えたことは無いでしょうか。私はこの理由を、ほぼ全てのカードが「勝ち方」を目指して作られているからだと考えています。多くの非公開領域を持つTCGは、「先に勝ったほうが勝ち」をデザインすることは出来ても「負け方」をデザインするのはとても難しいのです。【CoS】が目指すのは「敗北のデザイン」です。ゲームを通じて成長するキャラクターは、それぞれが将棋の定石のように、【ゲームの将来展開と明確な弱点】を持っています。それらの組み合わせから戦略の先を読み、敵のデッキの限界を推察し、対処されない陣形を先に組みあげた方が勝つのがこのゲームです。読み合いの果てに訪れる、ドラマティックな敗北を見られるのは、残念ながら、どちらか一人。

—— あなたの参戦を、特等席をご用意してお待ちしています。 ——

CONFLICT
 of
 SAVIORS



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？

モチベーションの維持です。「面白って何だ？」というような答えの出ない疑問を一人で考えていると、思考が同じところをまわってとてもしんどい。とにかく人に飢えていて、2chにあった自作TCGスレに入り浸ったり、秋葉原同人ゲで遊ぶオフ会なんか開催したりしてました。スピマテのひろさんや、【CONFLICT OF SAVIORS】のスピマテコラボの際にフリーディアを描いて頂いた水野都 @m1y4k0_mzn さんとはこの頃からの付き合いです。あのとき行動しておいて良かったと思います。

●カード作りをしていて楽しさを感じる場所は？

自分は世界観というか、設定資料集とか製作裏話とか読むのが好きなんです。そういった目立って表に出ない要素を、納得行く形でゲームの中に落とし込めた時、とても嬉しく思います。CoSでは、終わってしまったソーシャルゲーム「ジュエルセイバー」の素材を使用しています。ジュエルセイバー素材を使用しているゲームは多数あるんですが、大体がイラスト利用のみで、キャラ設定まで再現しているゲームってほとんど無いんですよね。シナリオまで無償公開されているのに、勿体無い。俺が再現してやるぜ！というのがモチベにもなっています。

●カードやルール作りで考えていることは何ですか？

「市販ゲー・既存ゲーでいいじゃん」って言われないようにすることです。自分はTCGが特に好きで、様々な市販作品の面白さもそれなりに知っているつもりです。知った上で類似品を作る、というのはあまり魅力的には見えませんでした。TCGには詳しい方だとは思っていますが、その中でも【CoS】はかなり独特で、類似作の無いゲームに仕上がっていると思います。このゲームでしか出来ない体験、というものを確かに用意してありますので、是非一度手にとって頂きたい。あと、メンタルがとても弱いので、「これ、あのゲームに似てるな…」と考え出すとストレスになってしまう。精神的な自衛のためにも差別化、独自要素は意識していきたいですね。

●これからカードを作る方へアドバイスを！

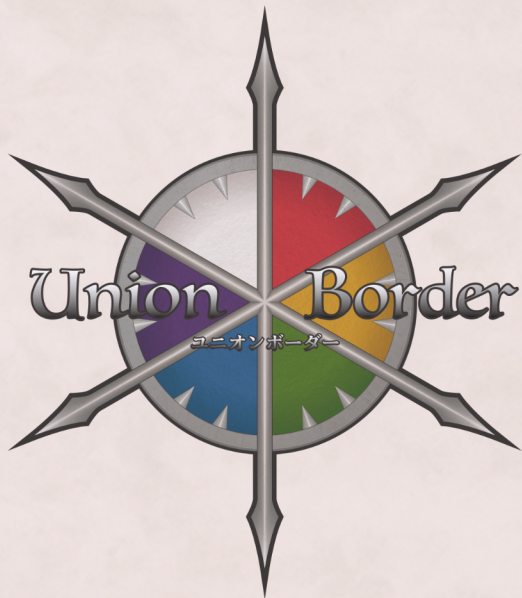
公表とまでは行かずとも、まずはその企画、誰かに見せてみませんか？プライドが高い人、自信がある人、目が肥えている人ほど、無自覚に足かせに捕らわれている事、あると思います。ゲームを作る・発表する事に対して、無自覚に作っている足かせを取り去る事はとても大切ですが、一朝一夕にはいきません。テキストのみ、お話だけでも大歓迎。SkypeやTwitterにて、まずはご相談受付中。テストプレイもご協力します！最後にこれは宣伝ですが、ゲーム制作に関して、カミゲーミートというサイトにて、インタビュー形式で受け答えもしていますので、ご覧頂けると嬉しく思います。



Web site
 CONFLICT of SAVIORS

ジュエルセイバー FREE
<http://www.jewel-s.jp/>

twitter
 @nstr1072



ユニオンボーダー

サークル名: チームコネクション

価格: 無料ダウンロード

ジャンル: 二人用構築型TCG

デッキ枚数: 50+5枚

ゲーム時間: 1ゲーム10~20分

ユニオンボーダーとは

「一対一の駆け引き」がテーマの2人用対戦カードゲームです。プレイヤーはユニオンボーダーのキャラ1体と『接続(コネクト)』し、スペルやアイテムといったカードでキャラを支援し対戦相手のキャラを倒すゲームです。

キャラにはレベルがあり攻撃などのダメージを受けるとレベルが増加します。相手のキャラのレベルを先に5にしたプレイヤーがゲームの勝者です。

開発者からの一言

このゲームは主に相手にダメージを与える「攻撃」、受けるダメージを軽減する「防御」、攻撃や防御、カードのプレイを阻害する「妨害」の3つの要素での駆け引きが重要となっているカードゲームです。

また、キャラごとに性能や使えるスペルが異なるため相手のキャラや行動から相手の要素を見極め、勝負を仕掛けるといった駆け引きがこのゲームの醍醐味です。

公式サイト

公式twitter

開発者ブログ



公式サイト: <https://unionborder.wixsite.com/unionborder>

公式ツイッター: https://twitter.com/union_border?lang=ja

愛が無ければ、はじまらない。
面白くなければ、意味が無い。
「本気」の二次創作TCG、ここに誕生。



制作: 2017 TOPECON☆GERO
情報wiki: <http://divide.game-info.wiki/>



DIVIDE第一弾「覚醒する伝説」
40枚構築デッキ/収録カード20種類
各イベント・BOOTHにてリリース中!



CELL体験会セントラルドグマ 参加費無料クーポン

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

CELL公式主催によるCELL体験会「セントラルドグマ」への参加費500円が無料となる割引クーポンです。
本クーポンを切り取り、または、本誌を会場までお持ちください。本券1枚で最大4名様まで無料でご参加いただけます。
使用期限：平成30年12月31日まで

ご参加
お待ちしております！

くわしくはWEBで！

広告

探しているイラストが
きっと見つかる！



イラスト提供サイト
Color-raider

カードに使用できるような完成済みの
イラストを購入したり、素材等を使用
できるサイトです！一部、無料素材も
公開予定！

現在はサービス開始して間もない為、
提供イラストは少ないですがどんどん
追加予定です！

同時にイラストレーター様も募集中！

カラーレイダー

検索



再犯
を開始

交渉
と恐喝

ギャンパラでいますぐ検索♥

- 編集後記 -

2017年の秋に試作版の「同人カードゲームの作り方」という冊子を制作してから半年、今回の情報誌「クリエイターズ」はより多くのゲームを紹介したり企画者様にスポットを当てて編集をしました。試作版で反響の多かった「製品作りのアイデア」や「委託販売について」等は次号以降に、試作版より深く掘り下げて掲載していければと考えております。

私自身、現在は活動していませんが10年ほど前くらいから某サークルの一員としてカードゲーム制作に携わっておりました。その時に培った経験や知識を少しでも皆様にゲーム作りの楽しさを含めてサポート出来ればという思いでこのフリーペーパーを発刊致しました。

また、今回も多くの方々にご協力を頂いております。「協力者様一覧」に掲載しきれていない方もありますが、この方々無しでは冊子の完成までは至らなかったでしょう。ここまで読んで頂いた方含め、この場を借りてお礼申し上げます。次号以降も是非、読んで頂ければ幸いです！（編集：伊瀬村）

冊子協力者様一覧

- | | |
|------------------------|----------------|
| BlackPoker 様 | カードル♪ 様 |
| CELL 様 | カラーレイダー 様 |
| DIVIDE | 企業戦士くまーる 様 |
| -cross the universe- 様 | ギャングスターパラダイス 様 |
| Keepdry 様 | スピマテ制作委員会 様 |
| LivingVictory 様 | ぜんざい 様 |
| Made in Pocket 様 | 染井 結 様 |
| pongoCG 様 | 中提督 様 |
| USAGAME | ハセガワ 様 |
| @Rainbowdimension 様 | 半月堂 様 |
| | ユニオンボーダー 様 |
| (五十音順) | 他、多数のご支援者 様 |

新カードゲーム 制作中！

