

★ Vol.3

CREATORS

TAKE FREE



Cardo!
カドール

★ 二大アイドルゲーム特集



アイドルプロデュースパーティーカードゲーム

**スターライト
ステーション**
-STARLIGHT STAGE-

★ ゲームデザイナーの考え方
★ ゲーム企画者インタビュー
★ Cell 企業化への道 part2





Web site

ゲームマーケット 2019 春
± M53-54

アイドルプロデュースパーティカードゲーム

スターライト ステージ -STARLIGHT STAGE-

アイドルを育ててプロデュース 本格派ボードゲーム!

ゲームスペック：プレイ人数3～4人 プレイ時間30～60分 10歳以上

■スターライトステージとは!

3～4人で遊べるオリジナルボードゲームです。プレイヤーは事務所のプロデューサーとなり、アイドルを成長させて人気を集めましょう! (拡張カードセット2を使用することにより5人で遊べます)

■拡張カードセット5 星彩フォーチュン (2019年春ゲームマーケットにて発売)

事務所が芸能界に及ぼす力を表す<影響力>が新ルールとして登場! 影響力チップを支払うことで新人アイドルの獲得や山札のめくりなど様々なことに使用可能。影響力チップはアイドルを成長させたり、アイドルを増員することで獲得できるぞ!

■スターライトステージ3つの始め方!

- ・スターライトステージを始めたいなら・・・スターライトステージ スターターセット
- ・最新環境を楽しみたいなら・・・スターターセット+拡張カードセット5
- ・スターライトステージのすべてが欲しいなら・・・コンプリートBOX2019

サークル名

Twitter @schrodingergame

WEB シュレディンガーゲームズ 検索

@schrodingergames

シュレディンガーゲームズさんにアナログゲームの作り方をお聞きしました!

(回答者：ゲームデザイナー山田大夏様)

●最初に

ゲームを作るという作業は非常に自由度が高く、どうすれば良いか判らなくなったり、何をやりたかったかを見失ったりすることが多々あります。これから紹介するのは、自分が長年アナログゲームを作り続けてきて確立したゲームを完成させるための方法論になります。ただ、方法論はゲームデザイナーの数だけありますし、何が正解であるかやり易いかは人によってまちまちですので、一つの意見としてゲームを作る上での参考にして頂ければ幸いです。

●ゲームとは?

まず最初にこれから作るゲームとは何かを把握しておきましょう。ここでは、デジタルゲームを除いた二人以上で遊ぶアナログのボードゲームに対して広めの範囲で以下の様に定義します。ゲームとは、「**ルールの集合体**」であり「**勝利条件**」があり「**選択肢**」があるもの。かなり大雑把ですが、市販のゲームのほとんどが一部の例外を除きこの3つの要素で構成されています。ルールが無ければゲームを進行できず、勝利条件が無ければ終わりを迎えられず、選択肢が無ければ作業になるからです。(パズルや一本道のゲームは、ここで作るボードゲームからは除外します)

●コンセプトを決めよう

ゲームを作る上で重要なのは、そのゲームで一番表現したい事柄、つまりコンセプトを決めることです。初めてゲームを作る人は、好きなタイプのゲームの改良から入る事が多いと思いますが、その場合でも、そのゲームに対して満足していない箇所があるから、つまり新しい何かを表現したいから作っているはず。そこを明確にしておけば、改良や修正を重ねて複雑化したときや、方針に迷ったときの道しるべになります。コンセプトを決めるにあたり良くテーマとシステムの話が出てきますがどちらをコンセプトに据えても問題ないです。ちなみに「スターライトステージ」のコンセプトは、「アイドルを育ててプロデュースし人気を競うゲーム」です。採用した理由は、ボードゲームにはアイドル物が少なく、その中でもアイドルを育成してプロデュースするゲームが無かったからです。

●テーマを元にゲームシステムを組み立てよう

ゲームにはいくつものルールがありますが、ただルールを羅列しただけでは遊べるものにはなりません。遊べるゲームを作るには、必要に応じて様々なルールを取捨選択し、不足していれば作り出し、1つのシステムとして組み立てなければなりません。システムを組むときですが、自分はまずテーマを固めます。というのも、テーマが決まっていればそれに応じたルールの候補が浮かびやすいからです。テーマが固まったらテーマに沿った勝利条件を決め勝利する為の手段、ゲームの終了条件と流れを考えます。

ここでは、具体的に「スターライトステージ」をデザインしたときを例にして組み立ての流れを簡単に説明していきます。テーマは、「アイドルを育ててプロデュースし人気を競うゲーム」ですので勝利条件は一番人気を稼いだプレイヤーになります。

- ・人気を稼ぐ手段は、「アイドルを育ててアイドルの人気を増やす」、「アイドルをプロデュースして人気を得る」の2つ。
- ・プレイヤーの立場は、アイドルを育ててプロデュースするアイドル事務所のプロデューサー。
- ・アイドル事務所だからアイドルは複数人欲しい。
- ・アイドルが成長するには下積みで経験を詰む必要があるから色々なイベントを用意しよう。
- ・様々なアイドルを表現するために、歌、演技、魅力の3つの能力を設定しよう。
- ・主役はアイドルだから、プレイヤーはアイドルを活動させることによりゲームを進行させよう。
- ・ゲームはプロデュースが無くなったら終わりにしよう。

このように、連想ゲームで浮かんだ要素を掘り下げ、プレイヤー間に相互作用が生まれるようゲームの流れを考え必要に応じてカードやチップ等のコンポーネントを設定していきます。





アイドルユニットを編成して対バンを体験!



第3回「カードル」

体験したゲームの紹介



都内某所にてカードル」を体験する機会があり、お邪魔させていただいた。
このゲームは前回の冊子でも掲載していたアイドルのライブをモチーフにした、デッキ構築型カードゲームである。可
愛らしいアイドル達から**好みの子で「ユニット」を組み「ライブで歌う楽曲リスト」という名の楽曲カードをデッキと
して構築する**。2人対戦用ゲームなので、相手も同じようにアイドルユニットを用意してくる。それを「**対バン風**」に
交互にアイドル達が楽曲を歌っていき、ファン数を獲得していくゲームだ。純粋なカードゲームというよりは、ボード
ゲームの色も濃く「デッキ構築とドロワーがあるボードゲーム風」のような形だ。
しかもこのゲームは、1個入手するだけで2人同時に楽しめるというボドゲ風なところも非常にありがたい点だ。

GAME SPEC 構築型対戦カードゲーム 人数：2人～4人 時間：5～10分

ゲームを体験して感じた2つのポイント!

カジュアルにライブ対決を味わえる



体験会やゲームマのブースでは
ステージ風で楽しめる!!

このゲームでは、お互いのプレイヤーが複数のアイドルから**最大3人までのユニットを組みライブを行い、向かい
合ったステージ上で対バンを行う**。中央に配置された**観客モブをファンにさせ**、観客にはそれぞれ得点がかかれており、
その合計が**15点以上になったプレイヤーがライブの勝者**となるルールだ。ステージ上のアイドル達はプレイヤーが出
す楽曲を歌っていくわけだが、この楽曲カードは2つの使い道がある。それは「会場を盛り上げる」か「ファンを獲得す
る」かだ。なのでアイドルたちは自分のステージを十分に盛り上げてから大きくファンを獲得していくのか、小さくファン
を付けながら地道にユニットを人気にしていくのか、**プレイヤーは常にユニットのマネジメントを考えなくてはなら
ない**。

ここまで聞いただけでも**アイドル好きや音楽グループ好きは興味を示す**と思う。ライブで歌う曲順を自身で手札の中
から決めながら、自身のアイドルユニットを大きくしていくのだ。今までのカードゲームではあまり聞かない新しい切
り口のルールでありながら、煩雑さが無い一方で、楽曲の使用用途を先読みをしなくてはならない奥深いゲームになっ
ていた。なにより、**アイドルユニットでライブをさせるような世界観がルールも相まって作りこまれている**。

普段カードゲームに触れていない人が敬遠しがちな「デッキ構築」だが、このゲームではそれをカジュアルに楽しめるようになってい
る。前述の通り、プレイヤーはユニットと
してアイドルを3人まで選ぶのだが、**その1人1人が特徴的な個性を持っている**。王道の楽曲でたくさんの観客を魅了するのに長けている主人公のようなキャラクターから、会場
を盛り上げるのが得意な子、グループのサポートが上手い子、相手のファンを魅了して奪ってしまう子など様々である。この個性豊かなアイドルたちはそれぞれ**持ち歌が存在して
おり**、その楽曲カードでデッキを作ることができるため初心者の方も初めからデッキ構築を自然と出来る仕組みになっている。**構築の幅としては、そこから誰をメイン（センター）
にしておくか?**でライブ中に歌うであろう楽曲リストが変わってくるという仕組みだ。1回のゲームも5分から10分程度と短い時間で終わるので、「次はこのユニットと楽曲でラ
イブをしよう!」と繰り返しデッキ構築したくなるのも良い点だ。

現時点まで、5回の交流会が開かれているそうだが**カードゲームをやったことが無いプレイヤーの参加も活発らしい**。私が参加した交流会でも16名以上の参加者がおり、カー
ドゲームが好きの人・某アイドルアニメが好きの人・リアルアイドルが好きの人・カードゲーム初体験の人と、**男女問わず様々な方が参加**されていた。様々な人がいるので交流会
に行くだけでも楽しい刺激になるし、初対面同士でも**楽しくゲームが出来るのでまさに「交流会」という感じ**だった。なぜ多くの人が参加しやすいのかは、アイドルの活動の中
で最も目立つ「ライブ」というのを題材に手軽かつキャッチーに体験できるというコンセプトが様々な層の心を掴んでいるからなのかもしれない。

楽曲等のサブコンテンツがすごい!



このゲームを知って1番驚いたのは、**カードゲーム以外のコンテンツが充実している点**だ。先ほどから出てくる「楽
曲カード」だが、実は**全ての楽曲カードは架空のものではなく、実際に曲を制作されていて、しかも聞ける**のだ。そ
このこだわりから、いかに世界観を重視しているかが分かる。交流会の会場でも実際の楽曲が流れており、ライブ対決
の世界観をより楽しく体感することが出来る。

さらには、各アイドルの設定もしっかり作り込んであり、それぞれがどうしてアイドルになったのか、どうして競
い合っているのかを **WEB サイトに掲載している小説で読むことができる**。これを読んでから、使うアイドルを決め
るのも面白い遊びなのではないか感じた。

まとめると、**入り口は1個で2人遊べるという手軽かつカジュアルなルールでありながら、コンテンツを振り下げ
たい人はサブコンテンツを利用し、より深みを楽しめるという多くの層にニーズを満たしている良い作品**だと感じた。「**アイドルが好き」「某アニメアイドルが好き」「カードゲーム
が好き」「プロデューサーが好き」「キャラ系ボドゲが好き**」これに当てはまる人は、きっと楽しめる作品であると感じた。

制作者の方とお話する機会があったので、ちらっと聞いた噂について質問してみた。

【イラレを使わずにカード制作が可能!?!】

筆者：噂によると、イラストレーターを使わずにカードのデータを入稿したと伺ったのですが、本当ですか？

制作者：はい。カードデータはパワーポイントで作成し、それをPDFデータに変換して入稿しました。

筆者：なるほど。PDFデータに変換できれば、どんなソフトで作成しても入稿は可能ということですか？

制作者：PDFデータの入稿に対応していない印刷会社もあるのでそこは事前に確認が必要です。また、作業効率や解像度の問題が
あるため、春のゲームマーケットに向けて増版する分の入稿データはイラストレーターで作成いたしました。

筆者：では、増版分ではまた少し進化したカードル」が見れるということですね。楽しみです！今回はありがとうございました！

制作者：ありがとうございました。



ゲームマ 2019 春出展
イエローサブマリン様で取り扱い中!!

本ページを開いて頂き有難うございます。この記事では前回の「クリエイターズ Vol.2」記事の続きとなりますが、今回初めての製作者様にもお伝えできる内容となっております。この記事が皆様の制作の力になれば幸いです。

(クリエイターズ vol.2 の設置店舗様は公式サイトをご確認ください。→ <http://creators.starfree.jp>)

1. デッキ枚数

使用するカードを束ねたもの（以下デッキ）になります。一般的には 40~60 枚ですよね。デジタルなカードゲームでは 30 枚のゲームもあります。枚数を少なくする / 多くする場合、どのようなゲーム展開になるのかをお伝えします。

枚数が少ない場合

■規則性がある。
ゲーム中に使用できるカードが想定しやすく、運要素も少ない。

枚数が多い場合

■不規則性がある。
ゲームが毎回ランダムになりやすく、「良い引き」「悪い引き」が生まれる。

メリット、デメリットが上がってきたところで考えるべきは、**製作者がどちらを望むか**という事です。筆者は**右側の毎回違うゲーム展開になることを望み**、MagMell というゲームを考案しました。プレイヤーが準備するデッキの総数は 60 になります。

60 枚では必ず良い引き、悪い引きというものが存在します。この良し悪しにより、ある程度の実力差を覆すことができます。これからゲームを制作する読者の指針によって決めていただければ幸いです。

2. 勝敗条件

カードゲームの勝利条件は、一般的に 4 種類に分類されます。

1 カード以外のコンポーネントを用いる (ライフポイント制)

2 ライフの代わりとなるカードを使用する (シールド制)

3 自分のデッキがなくなった方が負ける (デッキ制)

4 より多くの得点を稼いだ方が勝利する (ポイント制)

これらに4つに関しても先程と同様、メリットとデメリットを分析し採用する形となります。

1 2 3 4

・カード以外のコンポーネントを使用しても良いか。

・カードがライフになることにより、使用不可になることに関してどう考えるか。

自作品「MagMell」の場合、**カード以外のコンポーネントを使用することは苦ではないが、カードがライフになることによりそのカードがゲーム中操作不可になることを嫌いました。**よって **1** のライフポイント制を採用する形となりました。つまりデッキ全て使えるような設計にしたということです。

これらの製作方法は一例になります。製作者様によって異なるかとは思いますが、フレームワークのような形に落とし込むことで製作をスムーズに行うことができるのでお勧めです。

今回の記事はここまでとなります。同雑誌内に私が制作している MagMell の企業化に向けての記事も執筆しておりますのでご一読いただければ幸いです。次回も MagMell のシステムを例により深いゲーム制作方法についてお伝えできればと考えております。

最後まで読んでいただきありがとうございました。

執筆者の紹介



Name: 山科 文彦

カードゲーム「MagMell」の制作者。

Discord のオンライン上にてアナログゲーム制作者のソーシャルを築く等、自ら情報共有の場を提供をしている。

山科氏が制作する「MagMell」は 2018 年秋のゲムマで製品発表、2019 年春では企業ブース出展と脅威の広がりを見せる。

上記リンクの note にてよくゲーム制作論を公開しているので気になった方は覗いてみるのも良いかもしれない。

Twitter



Webサイト



note





Web site

ゲームマーケット 2019 春
± S35

FDR

FRAGMENT DIGI RAYN



カードがフィールドを駆け巡る —— 最凶戦略TCG爆誕！ ——

サークル名<悠久衛星>

GAME POINT!

ボドゲ融合型 × 最凶戦略TCG / 人数:2人 / プレイ時間 20分~

ある日貴方の意識は、超高度の技術を持った「クリアー」と呼ばれる世界に飛ばされます。そこで貴方は『リーダー』という役割を与えられ、他のリーダー達との熾烈な戦いへの参加を強制されます。自分が選ばれた理由とは？クリアーの目的とは？戦いに勝ち進み、その真実を見極めましょう。フラグメントディグレイン (FDR) は、TCGにボードゲーム要素を盛り込んだ新しいテーブルゲームです。『リーダー』と呼ばれる特殊なカードと、『ユニット』『アドイン』『トリガー』の3種類で構築されたカードを合わせた『デッキ』で戦い、相手リーダーのHPを0にしたプレイヤーがゲームの勝者となります。カードにはそれぞれ“影響範囲”が書かれており、どんなに強力なカードもこの範囲外には効果を及ぼしません。布陣を築いて防御に回るか？相手の布陣が整う前に一転突破しリーダーを狙うか？

プレイヤーの個性と創造力を無限に引き出してくれるのが、フラグメントディグレイン最大の魅力です。



企画者インタビュー



Twitter @et_satellite

(回答者: 慧蒼メタル様)

WEB フラグメントディグレイン 検索

●カードやルール作りで考えていることは何ですか？

独自性や拡張性を意識して考えています。独自性とは、このゲームにしかない要素のこと。『このゲームは他のゲームと何が違うのか？』については、ゲーム全体・しいては世界観にも当てはまる要素です。拡張性とは、ネタが豊富で自由度があるかということ。TCGの醍醐味は『他のカードと組み合わせて遊べる』ことなので、ユーザーが自由に構築でき、ゲームを出す側としてもネタが尽きないことが大切です。根気強く製品を出し続け、出すカードがユーザーにとって魅力的で想像力を刺激するものであり、それらの体験が『このゲームだからこそできる』ということ。これがカードやルール作りにおいて大切な要素だと思います。また、ルールが分かりやすいことも重要です。

●企画をしていて大変だったことは何ですか？

『やるが多すぎる！』に尽きますね(笑)

元々この企画は「自分の絵を使ったゲームを皆に楽しく遊んでほしい」という思いで始めました。しかしいざ始めると、イベント申込み・広告配信・カードデザイン・ルール調整など全て一人でやらないといけません。商標権にも注意です。普段何気なく使っている用語を考えなしに公言すると、実はその用語はA社が商標登録していた…という事もありえますし、実際警告も受けたことがあります。商標権を侵害すると、その言葉が含まれた発行物の販売中止、ネット上の発信の全修正が求められ、放置すると刑罰に処せられます。制作側に回ると、他のメーカーにとって貴方は『顧客⇒競合他社』になるという事を忘れてはいけません。

●綺麗なキラカードがありますがどうやって作ってますか？

本製品サイズ63×88mmのキラカードは主に以下企業様を利用しています。

- ~2019年1月 株式会社キングプリンターズ様
『キラ加工の種類を増やしたい方推奨』(サイト内「カード印刷」参照)
- 2019年2月~ 株式会社プレストーク様
『キラ加工を手軽に作りたい方推奨』(サイト内「ホログラムトレカ」参照)

重要なポイントは“カードの質を合わせる”ことです。本製品は3R加工(カード4隅を丸める)処置をしており、実質この加工ができる上で、かつ、似たような素材・質感が出せる企業の組み合わせを探しました。その他には、株式会社ポプルス様が絵柄の背景だけを光らせるキラ加工をされています。いずれにせよ2社を跨ぐ場合は紙質の統一を意識するか、保護スリーブ使用前提で制作される方が無難です。

●これからカードを作る方へアドバイスを！

TCGを作る上で、本当に様々な問題に直面すると思います。どの同業者の方もそうだと思いますが、一人では絶対に手が回りません。私自身、「このゲームは失敗だったのではないかな？」という不安で潰れそうになる事が何度もあります。ですが、実際に自分の作った作品が手元に届き、それを皆がプレイしてくれたとき、目の前には今まで感じたことのない最高の感動が広がることと思います。まずは楽しく作りましょう！そして、プレイしてくれるユーザーの姿を常に思い描きましょう！そのワクワクする気持ちを、決して忘れないでいてください。私の活動経緯が皆様の創作活動に少しでも貢献できれば幸いです。



カードの位置と攻撃方向が戦略を握る 3つの列に展開する2人対戦カードゲーム

GAME POINT!

2人対戦カードゲーム/人数:2人/プレイ時間 15~30分

カードの位置と攻撃方向が戦略を握るカードゲームです。異世界の住人を呼び出すことができる「マスター」同士の戦いで、相手のマスターを倒すことができたら、あなたはゲームに勝利します。

カードの種類は3種類。移動はできないが攻撃方向を持つ「ユニット」、倒されたらゲームに敗北するが毎ターン移動ができる「マスター」、使い捨てだが強力な効果を持つ「スキル」。お互い向かい合っている3つの列の上で、それぞれのカードを駆使して勝利を掴みましょう。ルールはシンプル、ゲームを彩る個性豊かで魅力的なカードイラストは必見です。

1つのセットですぐに2人対戦ができます。2人で1セットずつ用意すれば、あらかじめデッキを構築してから対戦する「構築戦」、対戦をする直前に対戦相手と共通のカードからデッキを構築する「限定戦」の2種類の遊び方も可能。遊び方次第では何度でも楽しむことができます。



企画者インタビュー

サークル名<AMaRo Project>

Twitter @seta_mmmmm

(回答者: 瀬田まみむめ様) WEB サモンズコール 検索

●イラストはどうやってご用意していますか？

知り合いにお願いする。もしくは、依頼できるサービスを利用して、イラストを用意しています。

知り合いは Twitter や同人即売会でいいなと思う方を探し、内容や予算を添えて相談することもあります。イラストを依頼できるサイトでは作風や料金に合わせて内容を送っています。いずれの方法でも、自分の好みのイラストで、かつ作りたいゲームに合うイラストを描ける方がいるか日々探しています。

また、ただ依頼するだけではなく、そのイラストレータさまが得意そうなイラストを判断してお願いするようにしています。そうすることで、素晴らしいイラストを仕上げてください、手元にお迎えできます。

●企画をしていてやって良かった活動はありますか？

とにかくお願いしたいイラストレータ様に声を掛けることですね。イラストは妥協をしたくない部分だったので、断られる覚悟で声をかけさせていただきました。おかげさまでほとんど断られるという事なく、イラストを依頼することができました。いずれも、素晴らしいイラストを仕上げてください、ありがたい限りです。

それとは別に、ゲームが完成した時、馴染みのボドゲスペースのお店へ持って行って寄贈するのも有効かと思われ。実際に即売会で販売する前に遊ぶことができる機会を設けることで、ゲームを知ってもらうことができます。即売会の後でも、知ってもらう機会が増えるため、積極的に行うといいでしょう。

●カードやルール作りで考えていることは何ですか？

まず、ルールづくりについては、極力シンプルになるように作るようにしています。ルールを作っていると、様々な要素を取り入れたいくなりますが、それだけ遊ぶときに覚えなくてはいけないルールが増えることとなります。そうすると、遊ぶための敷居が高くなってしまいます。

ルールだけでなく、カードも大切です。テキストの中身もそうですが、特に分かりやすいデザインが大事だと考えています。数字などは枠に対して中央揃えになっていないと、文字が寄って地味に気になります。文字に縁がないと背景やイラストに被って読みにくくなってしまいます。そういった気になってしまう点を減らすようにしています。

また、サモンズコールについてはイラストが主役なので、カードゲームとしての情報は最低限に抑え、イラストが大きく載せられるようなデザインにしています。だからといって、ゲームを遊ぶ上で必要な情報は可読性が低くならないように注意をしています。

●これからカードを作る方へアドバイスを！

あなたがここまでこの文章を読んでいるということは、ゲームを作っている人もしくはこれからゲームを作ろうとしている方だと思います。作ったことが無いなら、この文章を読んだ瞬間から何か行動することから始めてみるのがいいと思います。「印刷所はどこがある?」「イラストはどうやって用意する?」「ルールはどうする?」「予算はどれだけ用意する?」考えることはたくさんあります。とにかく、一歩でも踏み出してみましょう。そうすれば、作品が出来上がるはずです。では、良き創作ライフを!

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

- ◎生物学用語を魔法のように駆使して戦う！
- ◎累計200種類のカードでデッキ構築！
- ◎初期ライフ2500を先に削った方が勝利！
- ◎全カードに生物学用語の解説付き！

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」さんに活動過程をインタビュー！ part2

回答者：NIZA 様

● 企業化に向けてどのような準備をされていますか？

現在は、企業として活動するにあたっての理念やルールの制定、会社設立に必要な書類、商品、営業の準備を色々と調べながら進めています。会社設立後は CELL の市販版製品の発売から、**学びと遊びを繋げるゲームを作る企業**としての活動を目指していきます。

● 体験会などはどのように開催されていますか？

CELL は秋葉原で体験会 & 大会イベント「セントラルドグマ」を開催しています。CELL の体験会は事前登録や予約を行っていないので、「参加者様が集まらなかったらどうしよう…？」と毎度、ドキドキしながら参加者様をお待ちしております。体験会の告知が本当に大変で、即売会でのビラの配布に加え、ウェブサイトや Twitter を活用していますが毎回不安は拭えません。ですが、有難いことに毎回会場内が賑わうほどご参加頂いており、ご新規の方も多くお越し頂いております。体験会にお越し頂き、貴重な時間を使ってくださった皆様に感謝して、「来てよかった」「また来よう」と思ってもらえるような場を心掛けております。

● 続編開発の展望などをお聞かせ下さい

CELL の活動は今年で4年になり、初期に出したスタンダードセットに加え、拡張パック3種類がリリースされ、今年は同人版最後の製品として**バランス調整セットの販売を予定**しています。

現状は代理店様を挟むことにより **amazon 様などの通販**でご購入頂けるようになり、初めて遊ぶのに最適なスタンダードセットを始め、楽しみを広げる拡張セットも手に入りやすくなりました。ですが、一般的なカードゲームと比べて決して安くはないスタンダードセットに加え、続編の拡張パックを組み合わせると、どうしても高額になってしまいます。また、拡張パックを増やすほどゲームは面白くなりますが、新規で始めるハードルが高くなるというジレンマを感じています。市販版ではこうした良い点・悪い点を考慮し、色々なシリーズが出て**ご新規の方々が始めやすい製品**にしていけたらと考えています。

● CELL のアピールと今後の展開をお願いします！

現在は同人版の追加コンテンツ（4コマ漫画など）を主にウェブ上で増やしていきながら、**市販版の CELL の開発を進めています**。体験会参加者様限定のキラカードの配布や、同人版の中で使用頻度の低いカードのバランスを調整した製品の販売も予定しております。

CELL は**学びと遊びを繋げるゲーム**です。名前はよく見るけどあまり詳しく知らなかった事、実はこんな物もあったんだという発見と驚きを、CELL を通して身近に感じ、新たな知識を得るきっかけにして頂ければ嬉しいです。CELL は多くの方々の協力を得て、ここまで活動を続けさせて頂くことができました。これからは市販版の開発へ向け邁進して参りますので、ご期待頂ければ幸いです！



知力と魔力を尽くし戦え! 貴方の選択が未来を紡ぐ!
- マグメル -



Twitter
@Scarecrow0000



WEB
Mag Mell公式サイト
http://magmell.jp/



<半月堂>

魔法決戦型カードゲーム 時間:10分~15分 人数:2人

†MagMell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。魔術を行って、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・ソラス」 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な魔術系統です。

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な魔術系統です。

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な魔術系統です。

ゲームマーケット2019春にて企業ブースへ進出した「半月堂」さんに色々とお聞きしました!

回答者
山口文彦



○企業化に向けてどのような活動をされていますか?

企業という立場になるのに恥じないクオリティになるよう制作に励んでおります。カードのフレームデザイン、イラストだけでなく総合ルールやユーザーへのQ & A等々総合的にブラッシュアップを行っております。流通経路に関してですが、製作スタッフ全員重度のカードゲーマーであるため、お世話になっているショップ様にお話を通していく形になります。



○体験会の定期開催されているそうですが、どのように実施していますか?

既存のカードゲーム会社の概念に囚われない体制を企画しております。流通先のショップ様で開催する交流会だけでなく、製作スタッフの方でも月1~2回交流会を開催します。ユーザーの生の声を聴くだけでなく、自分たちのゲームのフィードバックも行えるため制作側のモチベーション向上につながります。また、製作者が定期的にTCGバー等でゲームを行っております。交流会だけでなく気軽にTCGバーなどで製作者と遊ぶ環境を整えることで「製作者とユーザーと一緒に製作できるコンテンツ」を心がけております。



○今後の拡張や続編は、どのように展開されていきますか?

既存のカードゲームでは年4回の新作発表が一般的です。しかし、年4回の新作では新しいカードの環境に追いつけないユーザーも多いため年2回の新作発表を予定しております。MagMellでは拡張ごとの世界観を伝えることに尽力しております。文字通りの「拡張」となるようカードだけでなく小説、設定資料なども同時に公開しこのMagMellという世界を皆様にお伝え出来るよう考えております。また、年2回の制作でユーザーに「飽き」が来ることに関しては、カードバランス、環境のメタを回すように大会運営を行うことで解消できればと考えております。新規層の取り込みに関しては動画サイトで定期的に魅力を伝えることで、敷居を下げていきます。先程もお伝えしましたが、当製作スタッフが心がけていることは「製作者とユーザーと一緒に製作できるコンテンツ」になります。常にユーザーの声を汲み取っていくことで、自分のビジョンとすり合わせコンテンツを作っていくことでより良いものができるかと確信しております。



○最後に何かあればお願いします!

Mag Mellは重度のカードゲーマーが作った「カードゲームらしさを詰め込んだゲーム」になります。企業化に向けて直面する問題は多々ありますが、軸はぶれずに制作に取り組んでいきます。カードゲーマーが楽しめるイベントは何か。新しい世界観を再現するためにはどのようなテキストがふさわしいのか。それらを一一つ真剣に考え、皆さまが安心して楽しめる運営を目指して製作を行います。未熟な制作スタッフとなりますが、今後の活動を見守っていただければ幸いです。最後まで読んでいただきありがとうございました!

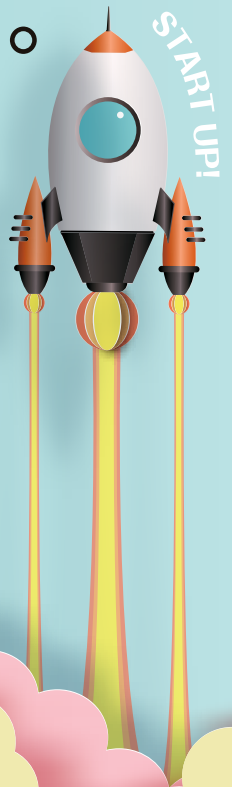
ゲームマーケット2019春にて Polygonotes [ポリゴノーツ]さんと共同出展!

【新セット】 - MagMell (マグメル) 青 -

【新作】 - Grim Forge (グリムフォージ) - 半月堂 × Polygonotes 共同開発

カードゲームの印刷をはじめました。

<https://www.edo-create.co.jp/webshop>



小ロット大歓迎
カードと箱 50セット
¥54,000 (税込) から

印刷見本配布中
印刷の実物見本を
無料でお送りします

印刷データ制作
制作段階からの
ご相談も承ります

CARD GAME



WEBショップにて各種印刷承ります

江戸クリエート株式会社



編集者のレビュー

ユーザー待望の新たなカード印刷所さんです！お話を伺ったところ、とにかくユーザーに親かな仕組みが整っているなと思いました。まず見積無料・打合せ無料なので相談がしやすくオンラインでの打合せや入稿が可能なので遠方にお住まいでも印刷関連を色々頼ることが出来ちゃいます！それに、タイミングが良ければ短納期とのことでしたので納期をネックに感じているサークルさんは一度相談してみるのも良いかもしれません。何より凄かったのは印刷データを持ち込めば社内の印刷実機を使いその場で試し刷りをする事も出来るそうです！カード印刷が初めてで色々相談しながら生産してみたい方に絶対オススメ！

カードファクトリー（仮）のカードを作ってみよう！

という企画コーナー



公式サイト
我々は自作カードゲーム制作のサポート活動について考えています。気になる方は要チェック！

どうもはじめまして、カードファクトリー（仮）です。このスペースをいただき感謝感激です。
今回は、このスペースを読んでいる皆さんに**カードづくりを体験して欲しい**と思い企画を考えました。
カードファクトリー（仮）の新作カードゲームのテンプレートを用意したので、カードイラストや能力を描いてみて下さい。
(ゲームルールは「<https://muratcgfactory.weebly.com/>」で公開しています！)
考えたカードは写真に撮ったり、イラストを「@murafactory」(Twitterアカウント) に送ってくれると嬉しいです。



↓イラストを描いてみよう！

1 初級召喚兵 AP 1/2 HP 2

LV1

使い魔・妖術師

カードファクトリー (@murafactory) の新作カードゲームです。

護衛 相手は「護衛」を持つ使い魔しか攻撃できない。

PR-002

↓イラストを描いてみよう！

5 エメラルド・ドラゴン AP 30/25 HP 25

LV3

使い魔・竜

10 あなたはゲームに勝利する。

000

↓能力とイラストを描いてみよう！

1 「」 AP HP

LV1

使い魔・化身

この使い魔は、「赤・青・紫」のヒーローがプレイできる。

<能力欄> (好きな能力を書こう)

この使い魔は、以下の能力から1つ得る。(あらかじめチェックを入れておくこと)

速攻 護衛 決闘 加護

1 完成

PR-001

作ったカードは実際に対戦で使えるかも！？詳しくはお気軽にお問い合わせ下さい！皆さんの考えたカードお待ちしております！



サークル名
ナニカノキセキ

ゲームジャンル
ダブルカウンティング

プレイ時間
20~30分

プレイ人数
3~4人

推奨年齢
7歳以上

必要スキル
運

製作者のコメント

ねえ？みんな有名動画配信者になりたいよね？これはそんな願いを叶えるボードゲームなんだ！！
動画をたくさん投稿したり、OFF会を開いたり、生放送したりしてみんなから注目を浴びよう！！
でもね・・・みんな人だから「眠い」「だるい」「リアルがヤバイ」「ネタが思い浮かばない」
など、人間のダメな部分も再現しちゃったゲームなんだw(怠惰ダイスが自分を邪魔する！！)
さあ！！みんな！！それらに負けずに、たくさんのユーザーを呼び込もう！！



「ナニカノキセキ」さんは、ニコニコ動画で主にラジオで活動しているサークルで、ラジオは作業中に聞くのにピッタリ！他にも様々なアナログゲーム実況もしており、ゲームを購入する前にプレイ感をチェックすることも出来ちゃいます！今回のイークリエイターズというゲームは動画制作を題材にしており、まさに専門分野のコンセプトですね。動画制作したことある人は「あるある」を楽しめ、ない人は動画制作者の気持ちが分かるかもしれません(笑)

編集者のレビュー

HAGMI! MASTERPIECE MAY2019 ROLLOUT

メカ少女系LCG「HAGMI!」シリーズの傑作選がついに登場！
習熟度別に構成された2つの対戦用セットを収録。
リニューアルされたルールとともに、新たな戦場で勝利を掴もう！

MECHGIRL×CARDGAME HAGMI!改 THE MASTERPIECE ARMS



ゲームマーケット2019春
目 Y05

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



何回か体験会に参加したことがあり、実は HAGMI!03 も持ってたりします。元々私はロボやメカが好きなので、イラストに力を入れている HAGMI! はカードを眺めているだけでも楽しめます。ゲームとしてはコスト・火力・装甲・レンジ(射程)・攻撃範囲・機体サイズ概念があるので、それを聞いただけでもメカ好きはハマるはず！対戦もデッキ構築から楽しめて、色々な戦略を組める TCG ライクな本格的対戦ゲームとなっており、コンセプトが好きならば非！

編集者のレビュー

正体隠匿脱出カードゲーム

『赤い扉』が開かれた時、それが殺人ゲーム開始の合図となる…。
スタート

赤い扉と殺人鬼の鍵

About

殺人鬼の潜む館から脱出することを目指すサイコスリラーカードゲームです。プレイヤーは場に伏せられた赤い扉のカードを1枚ずつめくり、その指示に従います。脱出途中で条件が揃うと、あなたは自分が殺人鬼だったことを思い出します。あなたこそが皆をこの館に閉じ込めた犯人だったのです！殺人鬼であることを隠しながら、他の全員を殺すことができれば殺人鬼の勝利となります。

OZplanning



ゲームマーケット 2019 春
± L16

気付くと、あなたたちは赤い扉が無数にある赤い屋敷の床に倒れていた。

ここはいったいどこなのか？ 周りの見知らぬ人々は誰なのか？

赤い扉を開けるごとに、ひとり、またひとりと殺人鬼の罠によって殺されていく。

果たしてあなたたちはこの赤い扉の屋敷から生きて出ることができるだろうか…？

プレイヤー

被害者4～6人

プレイタイムアベレージ

想定脱出時間10分

ターゲットエイジ

参加条件10歳以上

難易度 C：脱出率 20% 難易度 B：脱出率 15% 難易度 A：脱出率 10% 難易度 S：脱出率 5%