# 開成カードゲームの夜Online

# NEWカードゲーム Master of Storiesの話

2021年1月

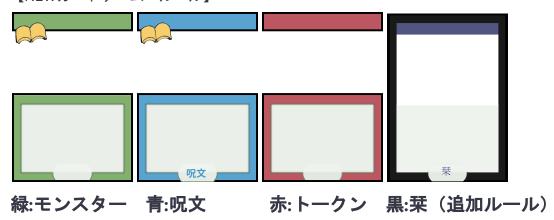
カードリスト

	II .		以下から一つを表示。
アンデッドデッキ	T8//TEA	2DZ NRS	以下から一つを選ぶ。 ★毎年のモンスター1体を送び、2ダメージを与え ★1マリガンする。
			NTMS-DRMS.
アンデットデッキ	ゴースト・ヘッドショット	132 NRS	以下から一つを選ぶ。 ★相手のモンスター1体を送び、3ダメージを与え ★1マリカンする。
アンデッドデッキ	光達りのアルバム	102 MR	•1ブーストし、その寝ブレイヤー1人に1ダメージ
,,,,,,,,,	,,	***************************************	
アンデッドデッキ	自併の最大 タルベロス	4コスト24 守報	<ul> <li>このモンスターが場に出た時、体力を認識する 点がフンター (毎年モンスターが協力を改すする) ち以下なら、単札にあるこの収文をコストを支払た し、) 毎年のモンスター1体を結構する。</li> </ul>
アンデッドデッキ	ボルターカイスト	5コスト例文	い、)権手のモンスター1体を始後する。
アンデットデッキ	ゴースト・ツイン	5コスト研究	・相手のモンスター1体を遊び、2ダメージを与える ・相手のモンスター1体を遊び、2ダメージを与える
アンテットテッキ	7-86-945	*UXHKX	<ul> <li>簡単のモンスター1体を送び、2タメーシを与える</li> <li>本このモンスターが場にいる限り、自分が呪文を呼</li> </ul>
			Φごのモンスターが場にいる限り、自分が限文を見 自分の格力を協議する。 をのあるシスターが場に出た時、由札を切る。 その廃止利の上から2枚を公開し、その中 の収文を全て限文る(後りは山利の上に戻す)。
アンデットデッキ	リバイバル・カオスルーター	632 NG 6	の呪文を全て唱える(独りは山札の上に戻す)。
アンデッドデッキ 連攻デッキ	スタルトン・ドラゴン	7コスト34 守田	属このモンスターが帰じ出たとき棚手のモンスタ
選攻デッキ	思5フロギストン	202 H1866	Φごのモンスターが場にいる限り、自分の手札が: に+2/+2し、疾れを持つ。
選取デッキ	ABMIEDWK(?-0)1(05)	232122	
連攻デッキ	A:::::::::::::::::::::::::::::::::::::	237122	
速放デッキ	オイルスラップ	232 MRS	<ul><li>プレイヤー1人かクリーチャー1体を選んで、 26のダメージを与える</li></ul>
速次プッキ	実材のシーニアス	10スト216走	
連次デッキ	DESCRIP	4DX F32	尾ごのモンスターが明に出せとき、 様字の記ざ下のモンスター1体を過んで、被集する ごのモンスターの攻撃時、以下の効果を適用する ことが加来る。 ・自分のモンスター1体を過んで、疾患を与える。
			このモンスターの枚挙時、以下の効果を透明する ことが出来る。
速攻デッキ	(6年1775	402 F43 602 F6488	<ul><li>自分のセンスター1年を遅んで、株実を与える。</li></ul>
連攻デッキ	株材原子エフェシエンティ	SUX POVERS	様子のモンスターが攻撃した時に使える。 このターン中、相手からの報酬ダメージを受けない
MD-K	服務のX 保険のX		このターン中、指すからの報道ダメージを受けな 自分のターンの始めに使える。2回までマリガンキ 「1度マリガンしてから2度目をするか決めてよい。
果カード	BULLION .		
果カード 早用トークン	BUADE BUADE		連い人を自分の戦略に出す。
型 信仰デッキ	BROX		
C97y#	敬意なる信義	232101	<b>延</b> このモンスターが場に出たとき、このモンスター 破壊してよい。そうしたら1マリガンする。
007-14	t we		
信仰デッキ	#NOE0	2コスト明文	*277248.
質算デッキ	经基定	332 F03	<ul> <li>2タインする。</li> <li>むスリップ (自ターン終了時、毎年プレイヤー1人を選んで1ダメージを与える)</li> <li>以下から一つを選示。</li> </ul>
質似アッキ	無秘なる彼人への歴	和スト研究	<ul><li>★自分の自分の枚挙力をのモンスターを1体施び、 ・1マリガンする。</li></ul>
信仰アッキ 信仰アッキ	人豪位 (因有名的) 神の祝園	4コスト04 守報 6コスト収定	破壊されたとき、③を1体パトルゾーンに出す。 ・自分の時にある故学力ものモンスター1体につき、
ent	代行者 (現在長期)	611X F36	建このモンスターが特に出たとき、自分の攻撃力が むスリップ (自ターン修了時、箱手プレイヤー1人 を送んで1ダメージを与える)
位仰デッキ ベルセウスデッキ	TOTAL UNITED I	917170	
ベルセウステッキ ベルセウステッキ	アンドロメダ アトラス	233.F21 233.F11	<ul><li>場を用れた利益タインする。</li><li>■このエンスターが同じたたとき、17-75-75</li></ul>
198638794	2.520		及このセンスターが場に出たとき、デッキの 一番上を見る。そのカードをデッまの
ベルビウスデッキ	実験けるペガサス	3日スト32 病疫	<ul><li>果すに置いてよい。</li><li>足このモンスターが場に出たとき。</li></ul>
ベルセウスデッキ	カシオペア	332 F22	・場を卸けた時点やインする。 産ごのモンスターが単に出たとき。1プーストする 産ごのモンスターが単に出たとき。7ターキの 一番上を見る。そのカードをデッキの 一番上を見る。そのカードをデッキの 産ごのセンスターが単に出たさき。 台が分なに同様できンスターのコスト を1年名(ただしコストロ自然集)
ベルセラステッキ	芝のられし窓剣	4コスト研究	・物等の生き物性を破壊する。 ・物等の生き物性を効か成功のケーンの物のまで、 ・多一ンの利力によりの生き物をすべて原列から よっした。 ・ターンの利力によりの生き物をすべて原列から まつきたメターが単に加たさき。「このモンス をこのモンスターが単に加たさき。「このモンス をこのモンスターが単に加たさき。「このモンス をこのモンスターが単に加たさき。自分のモンス をこのモンスターが単に加たさき。自分のモンス をこのモンスターが単に加たさき。自分のモンス
KIMPDZFyF	メドゥーサの任職	4コスト収文	行動不能にする。 ・ターンの終わりに向外の生産物をすべて要別から
ベルビウスデッキ	X89-9	532 N53 FRE	尾このモンスターが帰じ出たとき、 1/11寸機を1体年度する。
			足このモンスターが場に出たとき、「このモンス 尾このモンスターが場に出たとき、自分のモンス
ベルセウスデッキ 幻歌デッキ	至美雄 ベルセウス	832143	Φごのモンスターが幅にいる限り、自分のターン4
		3:17,1-22	■このモンスターが知じいる限り、 種手モンスターは全て、検索を失う。
幻教デッキ	セイレーン		
幻歌デッキ	2±7U-065	102162	•1ブーストし、体力を200度する。 尾このモンスターが場に出たとき、1ブーストする
23数デッキ	N9029	4日スト23 守根	
幻戦デッキ	架放「グラシオラス」	4コスト例文	ATP11-0- (BELET-7-0-NEW-1984 -
			aカウンター (相手モンスターが自分を改算する) を以下なら、手札にあるこの何文をコストを支払だい。)
印献デッキ		5321349#	◆このモンスターが帰にいる限り、自分のモンスセ
幻想デッキ	対象のユニコーン		
4/8/アジャ	が美のユニコーン 不利用のヴェール	502 PR文	•1ブーストする。次の前分のターンのはじめまて
48774		5コストR文	
対数デッキ		5コストR文	<ul> <li>1ブーストする。次の合分のターンのはじめまで 長このモンスターが場に出たさき、2マリガンする 長このモンスターが場に出たさき、参手のパワー! は下をすべて報復する。</li> </ul>
幻戦プシギ	不見鳥のヴェール 接戦の僻者 グリフォン	50スト税文 50スト43 守報	反このモンスターが場に出たとき、2マリガンする 反このモンスターが場に出たとき、18年のパワー: は下をすべて報復する。
幻教デッキ 幻教デッキ	不見鳥のヴェール 侵略の僻者 グリフォン ディスペレート・ドラゴン	53スト税文 53スト43 守報 93スト66 守報	尾このモンスターが単に出たとき、2マリガンする 尾このモンスターが単に出たとき、移手のパワーに は下をすべて報味する。 場に出たとき、毎手のモンスターを1体経味する。 様用のモンスターが編集されたとき、体力を2回線
23数デッキ 23数デッキ 中選デッキ	不視点のヴェール 場所の語者 グリフォン ディスペレート・ドラゴン サビヘビト・ウン	53スト税文 53スト43 守報 93スト66 守報	反このモンスターが場に出たとき、2マリガンする 反このモンスターが場に出たとき、18年のパワー: は下をすべて報復する。

## ルール

必要なもの:別PDFの「NEWカードゲーム印刷用」より開いてもらって印刷して切り取ったカード 計算用紙

【NEWカードゲーム・ルール】



#### ①基本

- 1. デッキは8枚+モンスターカードで構成。
- 2. 勝利条件は相手の体力15を0にすること。
  - a. 体力はカードの効果によって15を超えることもあるが、20より大きくはならない。
- 3. 初期手札は4枚。手札からカードを使ったら、使ったカードは山札の下に置く。

## ②ターンの流れ

- 1. 自分のモンスターの疲労を回復させる。
- 2. マナを+1し、最大値まで回復させる。
- 3. 手札が4枚になるようにカードを引く。
- 4. 各カードの効果を使う。
- 5. 攻撃するモンスターと攻撃対象(相手または疲労した相手モンスター)を宣言し、同時 に攻撃するモンスターを疲労させる。攻撃処理を行う。
- 6. 全処理が終わったらターンを終了する。

#### ③攻撃処理について

- 1. アクティブプレイヤーの攻撃時効果を全て宣言。
- 2. パッシブプレイヤーの被攻撃時効果をすべて宣言。
- 3. 1.で宣言した効果をすべて解決する。

- 4. 2.で宣言した効果をすべて解決する。
- 5. バトル処理を行う。攻撃モンスターの攻撃力と被攻撃モンスターの防御力、攻撃モンスターの防御力と被攻撃モンスターの攻撃力をそれぞれ比較し、小さい方を破壊する。等しい場合は相討ちとなる。

#### 4)その他

- 1. 守護を持つモンスターAが疲労していなければ、相手のモンスターの攻撃処理中に宣言 しモンスターAを疲労させることで、攻撃対象を強制的にそのモンスターAに変更でき る。
- 2. 貫通を持つモンスターの攻撃処理中は、守護宣言を行えない。

#### (5)栞

栞はゲーム開始前に一種類だけ選んで、場の脇に置いておける。デッキに含めない。

栞は【条件】を満たした時に、効果を使用するか選べる。

## 如何にして出来ていったのか ~日程

- 1. 8月18日
  - A. オンライン文化祭に出展することに決定。
- II. 8月20日
  - A. いちからカードゲームを作ることに決定。
- III. 8月26日
  - A. 傑作ボードゲーム、ドミニオン(画像)をプレイしながら構想を深める。
- IV. 9月9日
  - A. 登校再開
- V. 9月17日
  - A. ルールが決定される
- VI. 11月12日
  - A. デッキの草案作成、プレイテストが開始
- VII. 11月23日
  - A. フレーバーの考案が開始、世界観などが決まる。
- VIII. 11月27日
  - A. 栞ルールの考案。
- IX. 11月28日

A. カード名、モチーフが決めが始まる。

- X. 11月29日
  - A. 栞の効果が決まる。
- XI. 11月30日
  - A. カード枠等の草案(画像2)が決まる。



ドミニオンプレイ画面



カード枠デザイン初期案

## 世界観

はじめましてこのカードゲームの世界観の構想を主に担当いたしました。seikaiです。この新作カードゲームを作るにあたって折角なので世界観や設定などを作ったらもっと楽しいよねということで作成に至りました。この記事を読むとカードゲームがもっと楽しめるかも…?さて、早速ですがこのカードゲームの世界観を紹介していきましょう。

突然だが、アレクサンドリアの大図書館を知っているだろうか。それは古代随一の蔵書数を 誇り、学問の中心として栄華を極めたが、戦火により跡形もなく破壊された。そんな古代図書 館の遺跡が発見された。その地下には数冊の本が物々しく厳重に保管されていた...

あなたは一人の考古学者。本を手に取って見る。その本に書かれていたのは不思議な物語。 どこかで見たような、少し時代にそぐわないような物語。その物語に宿るは古代の力。全てを 支配しうる力。本を手に取りしは幾人かの猛者。あなたは生きるため、そして自分の欲のため に戦いを始める…

このような設定?になっております。禁書というロマンのある設定ですが、あえて設定を少なくしました。このカードゲームのテーマは本であり、物語です。カードー枚一枚に絵と物語が込められており、デッキーつで一つの物語です。デッキやカードの絵や文に込められた物語を想像しながらカードゲームを楽しんでいただきたいです。それでは引き続きカードゲームの夜onlineをお楽しみください。

# ゲーム制作秘話

初めまして。ルール案を作成したKuwagataです。普段はデュエルマスターズというカードゲームを遊んでいます。この部分は時間があって、カードゲーム作成の裏側が知りたい、開成の雰囲気が知りたいというような人向けです。そんなのど一でもいいっていう人はカードゲームで早く遊んでいただいて構いません。それではちょっと語らせていただきます。

今回ルール案を作るにあたって一番考えたのが、カードゲームを知らない人も遊べるということでした。オンライン文化祭この記事を読んでくださる方々のほとんどはカードゲームというものにほとんど触れたことはないでしょう。そんな皆様が直感的に、手軽に、楽しく遊べるというのが今回の目標でした。それを達成することができたかはわかりませんが、僕なりに工夫した点をいくつか紹介させていただきたいと思います。

まず一つ目にデッキ枚数です。通常カードゲームでは少なくとも3~40枚のカードを使って 遊びます。これは手軽に遊ぶという点で大きな課題でした。そこで取り入れたのがデッキを循 環させるシステムです。これによりデッキ枚数を増やさなくてもデッキ切れなどの事象に陥る ことがなくなり最低限のカード数で手軽に遊ぶことが実現できました。ここら辺のアイデアは上で書いてある「ドミニオン」や人気ゲーム「クラッシュ・ロワイヤル」などから着想を得ました。

次に勝利条件です。カードゲームは種類ごとに微妙に勝利条件が異なります。どれも何かの変数をOにする、もしくは一定値までもっていくなどの方法なのですが、やはり感覚的にわかりやすいのは相手のライフをOにするというものだと考えました。このシステムはカードゲームに限らずあらゆるRPGで用いられており、多くの人が体験したことがあると思います。もちろん一定値までポイントをためるシステムも、スポーツなどではよく使用されており一概にどちらがいいとは言い切れません。しかし、カードゲームの特性上「自分が勝ち残った」「相手に倒された」というゲーム体験を作り出す方が、より「もう一度やりたい」という感情を引き出すと思いこの勝利条件にしました。

ライフポイントは一試合5分程度でできるように15と少なめに設定しました。そのせいで後々 苦労するのですけれども・・・

ここまで決まれば次はカードバランス調整です。カードバランスは主に遊戯王、シャドウバース、デュエルマスターズの初期カードを参考に作ったのですが回してみた結果速攻が圧倒的な強さになってしまいました。予想はできていたのですが、カードを使った分だけドローできる、ライフポイントが15と低い仕様が速攻デッキに有利に働きすぎていたようです。ここから、コントロールデッキなどの遅いデッキはカードパワーを比較的高くしても問題がなさそうというものでした。その後もメンバーによって多くの対戦が行われ、今のバランスに収まったわけです。

この調整の期間、昼休みや放課後などに集まって何度も対戦しました。「このカードは強すぎる」「このコンボ面白い」などいろいろな議論がなされ、その間に新たなルールの追加なども行われました。アットホームな雰囲気で、先輩方にも気兼ねなく意見の言える環境だったのはとても良かったと思います。

そして今回一番印象に残ったのはこのメンバーたちがとても楽しそうに活動していることでした。カードのフレーバーテキストやデザインの作成などはほかの活動が忙しくほとんどかかわれませんでしたが、ライン内で活発な議論が行われ、だんだんとカードができていくのを見ていると本当にワクワクしました。先輩方に感謝しないとですね。

こんな駄文を最後まで読んでいただいてありがとうございました。それでは今後も奥深い カードゲームの世界をお楽しみください!!

# クレジット

ルールデザイン: Kuwagata

ルールデベロップ: Kanariko

プレイデザイン・デベロップ: Kuwagata、bana、かわはる、Kanariko、もりま

さ

フレーバーデザイン・デベロップ: Kanariko、もりまさ、かわはる、seikai

イラストデザイン:もりまさ

切り取り用紙デザイン: bana、もりまさ