

# NEWカードゲーム Master of Storiesの話

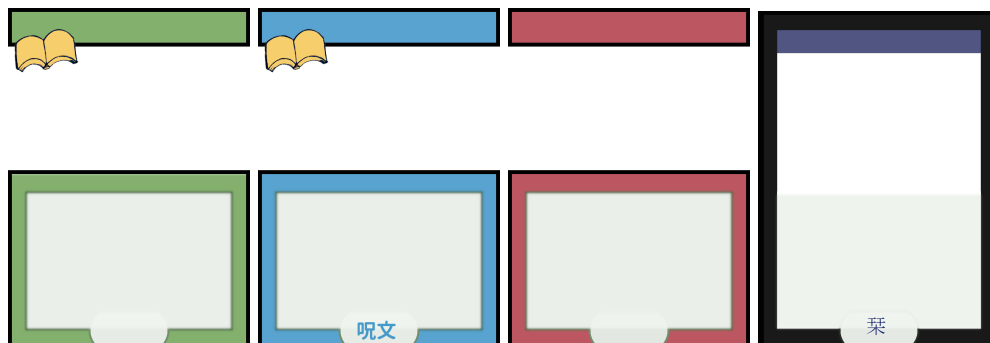
## カードリスト

[illegible]

## 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】



緑:モンスター 青:呪文 赤:トークン 黒:葉（追加ルール）

### 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。等しい場合は相打ちとなる。

#### 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葉

葉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。

葉は【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

- I. 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. 葉ルールの考案。
- 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. 葉の効果が決まる。
- 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。本を手にとって見る。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。カード一枚一枚に絵と物語が込められており、デッキ一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Ku wagata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、開成の雰囲気を知りたいというような人向けです。そんなのどー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も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0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0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きれません。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が……

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、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われませんでした。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