

マイアース オリカの作り方ガイド

マイアース・マスターズ
マスターズ・バイブルシリーズ

マイアースのカードの種類

- みなもとカード
 - 他のカードを場に出すために使うカード
- 対決カード
 - 対決で点数を比較する、主役のカード
 - 生き物と温暖化があり、生き物はさらに3属性
- サポートカード
 - 人の活動を表し、プレイヤーを助けるカード
 - 黒サポート、白サポート、SSの3種類

オリカとしての作成可能な種類

- サポートカードと対決カードが作成可能
 - みなもとカードは、基本みなもとの画像を変更したもののみ可(特にオリカとしてみなさない)
- サポートカードの作成を推奨
 - 対決カードは連鎖や効果の作成が難しいため(マイアースでは、実際にその生物が行う事、その現象が引き起こす事のみ効果となります)

サポートカードの種類

- 身近な活動系サポート
 - 個人家計が簡単にできる・やってしまう行動
 - 技術・エネルギー系サポート
 - 各個人ではなく、会社等でやる行動
 - 制度・条約系サポート
 - 国家レベルで行う行動
 - 概念系サポート
 - 誰が行う、という行動ではなく、考え方等を表す
- どの種類のサポートを作っても構いません。

カードを作る手順

- 行動・現象先行アプローチ
 - 「こんな行動をしている」、「ニュースでこんな活動を見た」等の行動から考えて、その内容にゲーム内の効果を考え、当てはめる方法
 - 効果先行アプローチ
 - 「こんな効果のカードを作りたい」等の効果から考えて、その内容に当てはまる現象や行動をカードにする方法
- どちらのアプローチで作っても構いません。

行動・現象先行アプローチ

1. カードにしたい行動・現象を選ぶ

- ✓ 身近な活動が一番カードにしやすいです。
- ✓ 人間による行動・現象を選びましょう
(サポートカードの定義が人間の行動のため)。
- ✓ 本当に正しいかどうかは、この時点では関係ありません。

行動・現象先行アプローチ

2. その行動・現象を調べ、生物、温暖化にどのような影響を与えるかを明らかにする
 - ✓ 本当に影響があるか、影響は思った通りかといったことを明らかにします。
 - ✓ 写真、画像もこの時点で考えましょう。
 - ✓ 画像は自分で描いても構いません。

行動・現象先行アプローチ

3. その影響をカードの効果として考える

- ✓ STEP 2で調べた内容を基に効果を考えます
- ✓ 生物・温暖化に影響がある内容は、
対決カードを対象にするよう効果を作成します。
- ✓ CO₂の削減や、生息域の減少を表す内容は、
場のみなもとカードを対象として効果を作ります。

効果先行アプローチ

1. カード化したい効果を考える

- ✓ “ゲームを面白くする”効果であって、
「相手に全てのカードを捨て場へ置かせる」、
「このカードが出たら勝つ」のような効果は不可。
- ✓ 1カードの内容は1効果で考えます。
2つ以上の効果を1枚のカードに入れることは
できません。

効果先行アプローチ

2. 効果がどのような行動、現象で表せるか考える

- ✓ 生き物を対象にしていれば生き物の保護、みなもとを対象にしていれば生息地の縮小といった具合に考えます。
- ✓ ひとまず先入観で「こういう影響があるはずだ」で考えてよいので、カードとして表す現象の方向性を決めましょう。

効果先行アプローチ

3. STEP 2で考えた行動、現象を詳しく調べ、カードとして完成させる

- ✓設計の公式基準がある効果もかなりあります。必ずしもその通りである必要はありませんが、基準に従っていることが望ましいです。
- ✓例えば生き物に悪いことをするだけで、温暖化の強さを上げるような、効果と現象が一致しないような効果は避けましょう。

カードのコスト・効果設計基準

- この基準は合同会社マイアース・プロジェクトから発行されている、市販のカードの作成基準です。
(必ずこの基準に従っているわけではありません)
- この基準はあくまで一部です。
ここにはない効果でも、作成することは自由です。
(ただし、高度なバランス感覚が要求されます)

点数上下系の効果設計基準

- 人1枚につき増減2点
 - 二酸化炭素排出量50kg/年を人1枚分の基準
 - 基本基準では「場に残り続ける」



対決除去系の効果設計基準

- 3コストで対決カード1枚を捨て場に置く
 - 第1弾『乱獲』が基準カード
 - 基本基準は「つかいきり」



みなもとと除去系の効果設計基準

- 4コストでみなもととカード1枚を捨て場に置く
 - 第1弾『乱開発』が基準カード
 - 基本基準は「つかいきり」



その他の効果の設計基準


- その他の効果にも設計基準はありますが、まずは3つの効果タイプに慣れましょう
- その他の例
 - 捨て場から指定属性の2枚のカードを選び、山札に戻してきり直すつかいきりカード:2コスト
 - 山札から2枚の同一みなもとを選び、場に出したあと山札をきり直す:2コスト
 - 相手のみなもとカードを使えなくする効果は、1コストにつき1枚選択可

基本基準からの変え方

- 基本基準を基にして、効果に制約をつけたりコストを変更したりする(以下はその例)
 - 点数の上下を2点増やすごとに人1枚を増やす
 - 点数の上下を1点増やす代わりに、つかいきりに変える
 - 人2枚で捨て場に置けるようにする代わりに、「2種類以上のみなもとを使っている」、「川または海の生き物限定」等の条件をつける
 - 人1枚を減らす代わりに、山札に戻させる

完成カード例

S 生態系ネットワークの断絶




相手の場の、2種類以上の【みなもと】を使っているグループを1つ選ぶ。それを捨て場に置く。
〔連続〕しているものは1グループと数える。(【みなもと】は残す)(使いきり)

自然のシステムは、陸／川／海といった領域ごとに自立している訳ではなく、それぞれが影響し合い、バランスを保つことで成立している。しかし、治水や土砂崩れ対策などの防災のために、大規模かつ過度に自然が改変されると、自然の有機的なつながりが損なわれてしまう。自然とどうかわかっていけば、災害大国・日本が常に抱える課題である。

【サポート】

06 My Earth 2012 SP2 Photo by © Grangr/PPS

S 電子レンジで野菜の下ごしらえをした



相手の場の【地球温暖化】を1枚選ぶ。
その強さを-3する。
(出したターンの終了時に、このカードを捨て場に置く)

野菜を使って料理を作る時に、電子レンジでチンしてから料理に加えてみよう。電子レンジで下ごしらえをしてから料理をすると、そのまま火で加熱する場合とくらべて、1年間で約12kg、二酸化炭素を出す量をへらすことができる。

【サポート】

79 My Earth 2009 J2 Photo by © My Earth Projects

効果の制約について

- どのような制約でも、1つの制約で必要な人を1枚減らせるわけではない
 - 例: 1グループを指定し捨て場に置くカードは、原則として「課題」と「場に残り続ける」の2制約
- 制約を相手依存にしないことが望ましい
 - 例: 「相手の場に『温室効果』がある時」のような制約は、使える状況が限られすぎるためNG

練習問題 1

A) いちろう君は、

『買い替える時に省エネ商品を選ぶ』

というカードを作りたい。いろいろ調べた結果、1年間で約37kgの二酸化炭素排出量を減らせることが分かった。ただし、買い替えは一回だけで、何回も買い替えることはない、ということも効果に入れたくなった。

この時、かずき君はどのような効果、コストを作るのが良いだろうか。考えてみよう。

練習問題 2

B)じろう君は、自分の赤地球デッキが苦手な、
陸の生き物が中心のデッキに対して強くするため、
「陸の生き物を1枚選ぶ。それを捨て場に置く」
という効果を作りたい。

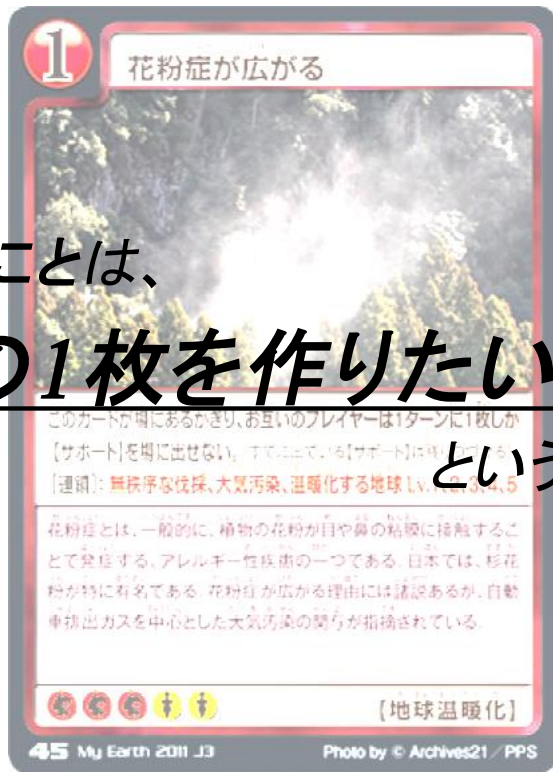
1. コストはどのように設定するのが良いだろうか。
2. このサポートカードを『地割れ』という名前で作るのは適切だろうか。判断の理由も考えよう。

オリジナルカード作成の極意

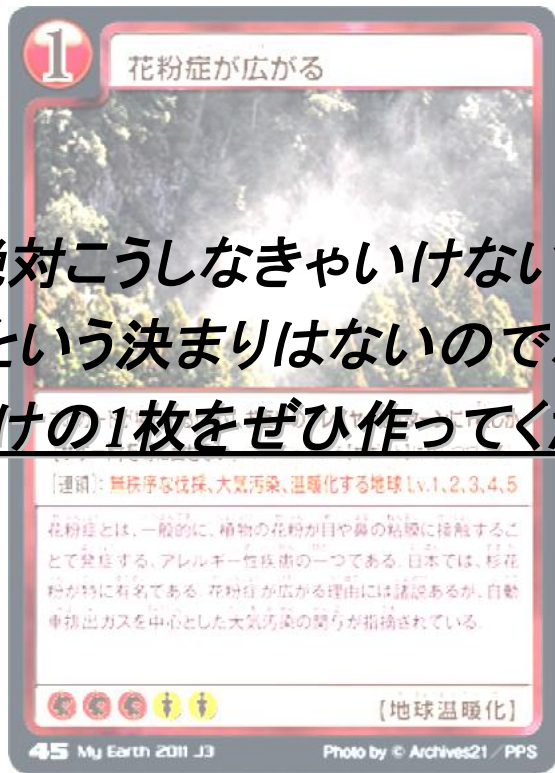
最も大事なことは、

「この1枚を作りたい！！」

という強い気持ち



オリジナルカード作成の極意



絶対こうしなきゃいけない、
という決まりはないので、

自分だけの1枚をぜひ作ってください。

著者紹介

◇著者: Dr. ポール

◇「マイアース&ライヴズ マスターズ」の設立者。

専門分野は新カード開発、イベント・大会の企画・運営。

2009年夏頃からマイアースの開発やイベントに関わり、第3弾では開発総責任者を務める。第3弾は「花粉症が温暖化と関係あることをマイアースで表現したい」という欲望のみで開発した、という噂がある。

なお、ポール、と名乗っているが純粋な日本人であり、ポールの名前は上司に隠れて遊ぶための偽名である。

◇メール: paullawrence.baystate.642@gmail.com