

The Barren Babel マニュアル							
The Barren Babelのスプレッドシートです							
2/1 本格的に整備していきます							
お知らせ							
2/1 内部設計がだいぶドイヒーことになってきたので整理中です							
次の更新(v0.8)はしばらく後になりそうです 今週末位							
プレイはこちらから		https://unityroom.com/games/crashzend					
公式タグ	#バレバベ	https://twitter.com/search?q=%23%E3%83%90%E3%83%AC%E3%83%90%E3%83%99&src=typed_query&f=live					
公式サイト	たぶんいずれ用意した方が良いでしょう						
discord	たぶんいずれ用意した方が良いでしょう						
シート内リンク							
自由帳	掲示板代わりに。						
マニュアル用	暫定マニュアル(加筆必要)						
カードリスト	カードリスト(情報がやや古いものがある)						
メモ書き	雑多なメモ						

自由帳		
自由帳で一す ここはユーザも書けます		
要望感想ツッコミなんでもどうぞ		
おなまえ	ないよう	
めたふおま	こんなかんじで よろしくおねがいたします いえあ	
めたふおま	これで自分以外他のシート編集できないかな？	
ふー	久しぶりに見に来て色々シートが有ることに気づいた勢 他のシートは編集できないようになっていました →シート追加は任意にできる模様.....(この権限も省いていいかも)	
めたふおま	あとでしらべよう いまキメラの体力が4になってることに気づいた(想定は3/5 なお最初は5/5だったが強すぎて即ナーフになった模様	
めたふおま	メソッドカードがかきおわらなーい いまいち相手に刺さってるのか実感がないカード:ミステイク ちなみに今は使ってるのバレバレなのでおおい隠蔽処理します	
めたふおま	さてまたいろいろやらないとならぬ 一方既に次弾のネタをつい考えてしまうあーれ まだ早いぞ！！！！	1/28
めたふおま	アムダ君がかわいそうになってきた アムダ君は決して弱くない、 環境が悪すぎた 2/1や2/2に相打ち、2/4に一方を取られ、4/4を一撃で破壊できない 3/2という呪われたスタッツなのが悪かったのだ..... 次弾で3/3とか5/3とか1/3とか増やすか.....	
めたふおま	来月から 整備する	
めたふおま	整備 はじめる	2/1
めたふおま	キメラ当初の5/5に戻してもいい気がしてきた 5/5は強いかも 4/5くらいで	
めたふおま	次回バランス調整予定 強化1つ、微弱体2つと調整1つ ・キメラ:パワーを4に上昇 ・棒式応援:ドロー効果を削除 ・シングスα:回復量を2に減少 ・コノコ 突進をランダムから前方に変更 どちらかといえば、"乱数要素"をアザトの専売特許にしたかった 調整じゃないですが、聖遺物の処理がちょっと怪しいので検証予定 聖遺物は「回復処理からダメージ処理」が想定動作 なので初期ステータスならいくら味方がいようが4ダメージなら死ぬ筈なので	
ふー	ver0.95で、試しにチャット入力してEnterしてみても遅れていないっぽかったです (人がいなかったからかは不明) あとページ読み込み直後にDeckBuildしようとするカードが表示されませんでした CPU戦1回やってくると問題なくカード表示されました	

めたふおま	<p>v1.05で結構バランス調整をしたのでメモ</p> <p>強化</p> <p>視撃:コストを2に低下。 のへ:ステータスを1/3/2から1/2/3に変更。 スライハンター:最初の着地時に1ダメージ与える効果を追加。 レネ:攻撃力を3に上昇。 マグネッタ:攻撃力を4に上昇。 ヘルズベル:体力を3に上昇。</p> <p>弱体</p> <p>惑うもの:スピードを2に低下。 追憶のメモリア:スピードを3に低下。 バッテリー 2/2</p>	

The Barren Babel マニュアル

おいおい整理する

2/1 まだ後回し.....

用意します

基本的に画面内に指示はあります。

マウスを使用します。

シーン説明

エントリー画面

・初回のみエントリー画面があります。

適当な名前を入力してください(ユーザ名は後でも変更可能です)。

タイトル画面

Deck Build: デッキを作ります。

Single Mode: CPUと対戦する一人モードです。

Online Mode: オンライン対戦モードです。

Rename: ユーザ名を変更します。

・スタンダードデッキが用意されているので、

初回はそのまま Single Modeを選択して大丈夫です。

・Single ModeかOnline Modeを押すとデッキセレクトに移ります。

各クラスごとにスタンダードデッキが最初から用意されています。

一番簡単なのはAt-Firstで、ニュートラルのみで構成されています。

クラス別のスタンダードでは、stigma-stdが最初はおすすめです。

デッキを選択するとゲーム画面に移行します。

デッキ制作トップ画面

※さいしょはスタンダードデッキで十分ですのでゲームになれたらどうぞ

・最初はなにもデッキがないので、new buildを選びます。

6つのクラスが出ますので、好きなものを選びます。

その後、デッキ名を入力し、GO!!を押すとデッキ制作に移ります。

・既に作成済みのデッキがある場合、表示されます。

ボタンを押すことで、そのまま編集画面に映ります。

クラスについて

・6+1つのクラスが存在します。それぞれのクラスは

ニュートラルカードとクラス専用カードで構成されます。

					・デッキビルド機能が出来たのでいずれ説明かきます(1/11 v0.3...
					・6つのクラスはそれぞれ特色がありますが、詳細は後述。 とりあえずは一番左の棒人間が初心者でも扱いやすい性能です。 (効果が単体で完結しているカードが多いため)
					デッキ制作画面
					画面を左右ドラッグでスクロールします。 下のカードを選択することで組み込みます。 上に移ったカードを選択することで除外します。 40枚にしたら、decideを押すことでデッキ作成が完了します。 cancelを押すと、編集をキャンセルして戻ります。 (未完成デッキの場合はゲームで使用することはできません)
					マッチング画面
					マッチング画面です。一人モードの場合はそのまま始まります。 オンライン対戦の場合は、対戦相手が来るとゲームが始まります。
					・誰かが入ると対人線が始まります。 ※オンラインモードでPキーを押すことで、 壁打ち練習モードが始まります。 最初の操作確認や、カードの能力の確認を行えます。 ゲームを終了するときはExitボタンを押してください。
					バトル画面
					1. フィールド。この上でカードが展開されます。 2. ベイス:お互いのインスタンスの発射場所となる基点です。 ライフを持ち、相手のこれを0にすることで勝ちになります。 自分のライフが0になると負けとなります。 3. 手札 手札です。ここからカードを展開します。 4. インスタンス 実体化されたカードです。これで殴り合います。 5. コスト&Endボタン 現在のフェイズの残コストです。 いわゆるマナです。また、ここを押すことで 自身の行動の終了を宣言できます。
					ゲームシステム
					基本操作
					1. 下の手札から使用したいカードを選択します。 ※コストが足りない場合、通常とは違う効果音になります。 ※長押しすることでカードの性能を確認することができます。
					2. ドラッグすることで、カードを発射できます。

	射出先は矢印で表示されます。		
	※メソッド(いわゆる呪文)も同様の操作で行います。ただし、		
	ドラッグ場所は関係ないものもあります		
	(全体に効果を及ぼすものなど)		
	3. 行える行動が存在しない場合、Endボタンを押すことで		
	行動終了を宣言できます。両プレイヤーが終了を宣言した場合、		
	次のフェイズに移行します。		
	ゲームシステム		
	・相手のライフを0にすると勝ち、自分のライフが0になると負けです。		
	・試合はリアルタイム、かつお互い同時行動で進行します。		
	・ゲーム内の時間は「フェイズ」で区切られます。		
	フェイズの開始時に、お互いのプレイヤーは手札を1枚引きます。また、		
	Zest(マナ)が最大値まで回復し、最大Zestが1増えます(上限:8)。		
	※カードの中には「フェイズ能力」を持つ者がおり、		
	このタイミングで効果が発動します。		
	・各フェイズの間、各プレイヤーは手札からカードを使用します。		
	コストに応じたZestを消費します。足りない場合は使用できません。		
	・各フェイズの時間が過ぎるか、お互いが行動終了を宣言することで、		
	次のフェイズに移行します。		
	※フェイズの時間は後半の方が長めになります。		
	※手札は最大8枚です。8枚以上で何かしらのドロー行為を行うと、		
	そのカードは破棄されます。バウンスしたカードも破棄されるので		
	注意しましょう。		
	カードについて		
	・カードは「インスタンス」と「メソッド」に大別されます。		
	インスタンスは場に出るカード、メソッドは効果のみ		
	発揮するカードです。まあぶっちゃけユニットと呪文です。		
	インスタンス		
	・使用することにより、フィールドに射出されるカードです。		
	・手札から選択し、ドラッグして使用します。ドラッグに応じて場所、		
	勢いでフィールドに発射されます。基本的に、一度場に出た		
	インスタンスは、プレイヤーによって動かすことはできません。		

	<p>・相手側のベースにぶつけることで、相手のライフにインスタンスのパワーに応じたダメージを与えられます。</p>	
	<p>・敵と味方のインスタンスがぶつかることで、戦闘が発生します。お互い、相手のパワーに応じたダメージを受けます。ライフが0になったインスタンスは破壊されます。 ※この際、「アタック」能力をもつインスタンスは接触対象をターゲットに効果を発動します。</p>	
	<p>・味方同士がぶつかると、お互いの位置関係に応じた弾き飛ばしが発生します。一度場に出したインスタンスも、この手段で再び動かすことができます。 ※弾き飛ばす強さは接触時の速度とは関係なく、パワーに比例します。 ※この時、「シンクロ」「シンクロ+」能力を持つインスタンスはその効果を発動します。</p>	
	<p>・味方側のベースに接触したインスタンスは手札に戻ります。一度手札に戻るため、ステータスも初期状態に戻ります。 ※手札に戻らないインスタンスも存在します。</p>	
	<p>インスタンスのカードについて</p>	
	<p>1. おなまえです。</p>	
	<p>2. 使用コストです。この値に応じてZestが消費されます。</p>	
	<p>3. パワー(攻撃力)です。</p>	
	<p>4. スピードです。この値が高いほど、奥の方まで射出できます。</p>	
	<p>5. ライフ(体力)です。</p>	
	<p>6. カード説明です。用語については次項で。</p>	
	<p>インスタンス説明の用語について</p>	
	<p>+P: パワーを変動する。</p>	
	<p>+1S: スピードを変動する。</p>	
	<p>+1L: ライフ(最大値)を変動する。現在のライフも応じて増える。</p>	
	<p>+1A: 3つすべてのパラメータが変動する。</p>	
	<p>ブレイス: インスタンスが静止状態になった時に発動。場に設置する。の意。なお、回数制限は基本的でない。</p>	
	<p>シンクロ: 他味方インスタンスに接触したときに発動する。原則的に、当たった対象に効果を及ぼす。</p>	
	<p>シンクロ+: 他味方インスタンスに接触したときに発動する。こちらは自身が静止状態(=ほかのインスタンスに当てられた)時にも発動する。</p>	
	<p>アタック: 敵インスタンスに接触したときに発動する。原則的に、ダメージ処理より前に適用される。</p>	

	トレース: インスタンスが破壊されたときに発動する。	
	フェイズ: フェイズが切り替わった時に発動する。	
	アサルト(x): 対象がそのインスタンスの周辺に侵入したときに発動。	
	なお、発動者が静止状態の必要がある。	
	メソッド	
	・その場で効果を及ぼすカードです。ぶっちゃけ呪文(スペル)	
	・インスタンスと同じく、ドラッグで発動します。ただし、インスタンスを対象に取るメソッドカードも存在します(その場合はインスタンスを指定)。	
	・カードはコストと説明のみ書かれています。	
	トラップ	
	・変幻者(トウレ)クラスではトラップという特殊なメソッドが存在します。	
	・自分フィールドのどこかにトラップを設置します。インスタンスが近くに存在する場所には設置できません。	
	・設置したトラップは、相手側からはどこに配置されたかは認識できません。	
	・インスタンスがトラップを踏むことにより、効果が発動します(敵味方ともに対象です)。効果を発動後、トラップは消滅します。	
	クラス	
	・6つのクラスが存在します。それぞれ、専用カードに傾向が存在します。	
	主体者(スティグマ)	
	・各カードが単体で完結している。あまりコンボを意識する必要がない。	
	・特定条件でダメージを軽減したりするカードが複数存在する。	
	・高いスタッツとデメリットを伏せ持つカードが複数存在する。	
	・あまり深く考えず、盤面を対処してカードパワーで突破するクラス。	
	狂言者(エンアイスク)	
	・メソッドによる妨害が多め。	
	・インスタンスは、位置関係を参照するものが複数存在する。	
	・相手の勝ち筋を封じる攻め方を主とする。	
	専用カードにフィニッシャーになれるものが少ないので、フィニッシャーはニュートラルに頼るのも手。	

	創造者(ズヌ)		
		・フェイズで効果を発揮するインスタンスが多い。	
		・一部を除いてインスタンスのスピードが低いので、相手の顔面を詰めるには工夫が必要。	
		・総じて、堅実に盤面を制圧して侵攻する事が重要になる。	
	調律者(リコリタ)		
		・シンクロ効果を持つものが多い。お互いをぶつけあい、成長させるのが得意。	
		・逆に言えば、単体の初期ステータスが低い。	
		インスタンス間の協力が重要。	
		・お互いの盤面に影響を与えるフィールドエフェクトを持つ。自分が優位になるタイミングをうまく見計らって使うべき。	
	変幻者(トゥレ)		
		・専用のメソッド「トラップ」を持つ。	
		・トラップ以外にも、相手を攪乱するカードを多く持つ。	
		・相手の動きを読み通して、戦力を削ぎ切ったところでフィニッシャーで仕留める。	
	越境者(モールド)		
		・トレース効果を持つインスタンスが多い。	
		・適宜味方インスタンスを破壊するテクニカルな動きが必要。	
		・専用のトークン「迷魂」の管理も重要。ハマった時の爆発力は高い。	

●Barren Babel カードリスト

・順次更新中

・レアリティは今あまり関係ない

・ZDとRulerは1枚制限カードです

●用語説明

+P: パワーを変動する。

+1S: スピードを変動する。

+1L: ライフ(最大値)を変動する。現在のライフも応じて増える。

+1A: 3つすべてのパラメータが変動する。

プレイス: インスタンスが静止状態になった時に発動。

場に設置する。の意。なお、回数制限は基本的にない。

シンクロ: 他味方インスタンスに接触したときに発動する。

原則的に、当たった対象に効果を及ぼす。

シンクロ+: 他味方インスタンスに接触したときに発動する。

こちらは自身が静止状態(=ほかのインスタンスに当てられた)

時にも発動する。

アタック: 敵インスタンスに接触したときに発動する。

原則的に、ダメージ処理より前に適用される。

トレース: インスタンスが破壊されたときに発動する。

フェイズ: フェイズが切り替わった時に発動する。

アサルト(x): 対象がそのインスタンスの周辺に侵入したときに発動。

なお、発動者が非アクティブ状態の必要がある。

アクティブ・非アクティブ: 対象が動いているか。

●カードリスト

スティグマ	レアリティ	種別	コスト	名前	spd	power	health	詳細
1	C	メソッド	2	ありふれた駆動				カードを2枚引く。
2	C	メソッド	3	木刀一閃				直線状に3ダメージを与える。
3	C		4	星を見るもの	2	2	4	シンクロ+: 「星」を射出する。
4	C	メソッド	2	闘魂				対象インスタンスを+2Pする。 手札を1枚引く。
5	C		2	ゴック	2	2	2	このインスタンスに与えられるダメージは1減る。
6	R		4	スライハンター	1	0	1	フェイズ: 最も体力が少ない敵に1ダメージを与える。 アサルト(4): 1ダメージを与える。
7	R		4	マルフェイス	3	4	6	このインスタンスが存在する場合、あなたはドローフェイズで手札を引けない。手札が無い場合、代わりにこのインスタンスを破壊する。
8	R	メソッド	2	棒式応援				対象を3回復し、前方に突進させる。 カードを1枚引く。
9	R		5	「微笑」	3	4	4	フェイズ: 前方に突進する。

					3	のへ	3	1	3	スタンド:円状に2ダメージを与える。	
					5	漆黒獣レネ	5	2	4	プレイス:「壁」を設置する。	
					6	魔剣 エヴィデン	4	4	4	シンクロ+:対象に2ダメージを与える。 その後、自身を+2Lする。 アタック:自身と相手に2ダメージを 与える。	
					3	廃物の夢	2	1	2	このインスタンスは、相手からの攻撃で 受けるダメージは「1」になる。	
					4	全員突撃				全ての味方インスタンスは 前方に突進する。	
					8	搾取都市 エクスプロティア	4	6	12	・アタック:Zestを1消費する。 Zestが存在しない場合、 このインスタンスを破壊する。 ・このインスタンスはバウンスしない。	
					7	カメラ	3	3	5	このインスタンスは、 正面からの攻撃を無効化する。	
					5	主体者 スティグマ	3	3	3	このインスタンスはアクティブの時、 インスタンスからの攻撃を無効化する。	
					1	星	3	1	1	・このインスタンスは 味方と接触しない。	
					4	壁	0	0	8	・このインスタンスは 味方と接触しない。 ・このインスタンスはバウンスしない。	
	エンアイスク	レアリティ	種別	コスト	名前	spd	power	health		詳細	
		1	C	メソッド	2	沈思黙考				このフェイズの終了時、残っていた Zestの数だけカードを引く。	
			2	C		3	プロヴァイ	2	1	3	プレイス:スピードを1に変更する。 シンクロ+:前方に2ダメージを与える。
			3	C	メソッド	3	視撃				対象に4ダメージを与える。
			4	C		2	ハワフィー	4	1	2	プレイス:自分陣地にいる場合、 +2Pする。
			5	C	メソッド	4	物体強襲				指定範囲に3+3ダメージを与える。
			6	R	メソッド	1	戦略再検討				全ての味方インスタンスが退却する。
			7	R	メソッド	1	虚眼				対象を沈黙させる。
			8	R	メソッド	2	眼圧				範囲内のインスタンスの パワーを1に変更する。
			9	R		4	ブラディシーン	3	2	4	プレイス:自分より左側と右側に 敵インスタンスが存在する場合、 パワーを6に変更する。
			10	R		4	ネイチャシーン	3	4	2	プレイス:自分より上側と下側に 味方インスタンスが存在する場合、 ライフを6に変更する。
			11	SR		5	飢えた皮膚	4	4	4	ブレース:横方向に4ダメージを与える。
			12	SR	メソッド	3	動に祝福を、静に死を				相手陣地にいるインスタンスを +2Aする。自分陣地にいるイン スタンスに2ダメージを与える。
			13	SR		6	動の信奉者ホワター	2	4	6	ブレース:相手陣地にいる場合、 +2P,+2Sする。自分陣地にいる場合、 自分に2ダメージを与える。 アサルト(2):突進する。
			14	SR	メソッド	5	視殺				指定したインスタンスを破壊する。
			15	ZD		6	愚扉 エグダルグ	2	0	6	アサルト(4):愚蛛を召喚する。
			16	ZD		5	聖少女 スティルアライヴ	3	3	4	このインスタンスが場に存在する時、 相手の射出力は半分になる。
			17	Ruler		5	狂言者 エンアイスク	4	4	2	このインスタンスが場に存在する時、 相手は効果を発動できない。
				Token		2	愚蛛	4	2	2	アサルト(4):突進する。
	ズヌ	レアリティ	種別	コスト	名前	spd	power	health		詳細	
			1	C	メソッド	2	アバドン				指定範囲に2ダメージを与える。
			2	C		2	シックラー	2	2	2	ブレース:スピードを1に変更する。 フェイズ:周囲に自身のパワーに等しい ダメージを与える。
			3	C		1	滑空機雷	3	1	1	ブレース:周囲に自身のパワーに 等しいダメージを与える。
			4	C		2	クアドロコプター	3	1	2	フェイズ:最も近いインスタンスに 自身のパワーに等しいダメージを 与える。
			5	C		1	コティン	1	1	1	フェイズ:+1S,+1Pする。

			Token		4	ギグル・ファム	2	3	4	トレース:「ファル」が場に存在する場合、手札に戻る。
			Token		4	ギグル・ファン	3	4	2	トレース:「ファム」が場に存在する場合、手札に戻る。
	トウレ		レアリティ	種別	コスト	名前	spd	power	health	詳細
		1	C		1	サブライズ!	3	0	1	トレース:このインスタンスの破壊時の体力の反転値に等しい数のカードを引く。
		2	C		4	自由な芸術	5	3	2	このインスタンスは、両端をワープする。 ・トラップが発動したとき+2Lする。
		3	C		2	ワンダフルポリバケツ	3	0	4	ブレース:スピードを0に変更する。 ・トラップが発動したとき、手札者枚引く。
		4	C	メソッド	1	タールバケツ				トラップ:対象のスピードとパワーを1に変更する。
		5	C	メソッド	1	インシデント				トラップ:対象に3ダメージを与える。
		6	R	メソッド	1	スーパー・スプリング				トラップ:対象を相手側に吹き飛ばす。
		7	R		3	トウレさん人形	4	0	2	アサルト:スタツツを6/1/1に変更し、突進する。 フェイズ:自身を破壊する。
		8	R		5	ヘルズベル	3	3	2	アタック:このインスタンスが静止状態の場合、すべての敵インスタンスに3ダメージを与える。
		9	R		6	マッドコール	2	3	6	ブレース:スピードを0に変更する。 シンクロ+:すべてのインスタンスに1ダメージを与える
		10	R	メソッド	4	リ・テイク				味方インスタンスを対象にする。 そのインスタンスのコピーを枚手札に加える。
		11	SR		3	ダブルハンド	3	2	3	・トラップが発動したとき、このカードをデッキから1枚探し、手札に加える。 ・トラップが発動したとき+1Aする。
		12	SR	メソッド	4	トゥーン・ホール				全てのインスタンスを中央側に引っ張る。
		13	SR	メソッド	3	プロットデバイス				トラップ:対象に6ダメージを与える。
		14	SR	メソッド	1	ミステイク				次のフェイズ、相手のメソッドは効果を発揮しない。
		15	ZD		7	犬を探す男ロスコッド	4	6	3	このインスタンスは相手側からは視認できない。
		16	ZD		5	「陰部」ラガマー	3	2	5	アタック:お互いの所属を入れ替える。
		17	Ruler		3	T.R.E.	4	0	2	アサルト:なにもしない。 フェイズ:静止状態の場合、最も体力が高い相手インスタンスを破壊する。その後、手札に戻る。
	モールド		レアリティ	種別	コスト	名前	spd	power	health	詳細
		1	C	メソッド	1	過剰追悼				このフェイズの間、自分のインスタンスが破壊されたとき、カードを1枚引く。
		2	C		3	セバルカ	3	0	6	シンクロ+:対象が「迷魂」だった場合、カードを1枚引く。
		3	C		1	現象思念体	2	0	1	トレース:3コストのランダムなインスタンスをその場に召喚する。
		4	C		4	過去との決別	4	3	3	シンクロ:対象を破壊する。迷魂と、その対象のコストに等しいZestを得る。
		5	C		3	ベースクラス	1	2	2	アサルト(8):突進する。 アタック:相手を1Aする。
		6	R		4	ガベージコレクタ	1	0	6	味方インスタンスが破壊されるたび、+1Pする。 フェイズ:自身のパワーに等しい値のダメージを最も体力が高い敵に与える。 その後、自身のパワーを0にする。
		7	R	メソッド	3	怨風				全てのインスタンスに2ダメージを与える。
		8	R		3	遺された瞳	1	1	1	味方インスタンスが破壊されるたび、+1Aする。
		9	R		2	メコン	4	2	2	トレース:迷魂を手札に加える。
		10	R		1	コールドアサシン	4	3	1	ブレイス:このインスタンスを破壊する。
		11	SR		4	反骨者フェルサ	4	2	4	トレース:破壊時のライフの反転値に等しいダメージを全ての相手インスタンスに与える。
		12	SR		7	シングスα	3	5	5	シンクロ+:対象が「迷魂」だった場合、3回復する。

				13	SR	メソッド		4	エピタフ						Zestをすべて消費し、その数に等しい数の迷魂を手札に加える。
				14	SR			6	ドライバー		3	2	6		アタック:対象に「フェイス:2ダメージを受ける」を与える。
				15	ZD			8	終焉椅子オイタナシス		2	0	4		・ブレイス:すべてのインスタンスを破壊する。この効果を破壊する。 ・このインスタンスはバウンスしない。
				16	ZD			8	原罪 ユニオメル		4	4	4		シンクロ+:対象が「迷魂」だった場合、ランダムな敵インスタンスを破壊する。
				17	Ruler			6	越境者 モールド						このインスタンスが場に存在するとき、2コスト以上の味方インスタンスが破壊されたときに、「迷魂」を手札に加える。
					Token			1	迷魂		3	1	1		シンクロ:対象を+2Pする。自身を破壊する。
		コモン			レアリティ	種別	コスト			spd	power	health			詳細
				1	Blank			1	ノスタルシング		4	2	1		
				2	Blank			2	あああ		3	2	1		シンクロ:対象を+1Pする。
				3	Blank			3	アムダ		3	3	2		
				4	Blank			4	いざなうもの		5	4	1		シンクロ:対象を+1Sする。
				5	Blank			5	イーター		3	4	5		
				6	Blank			6	セクター		3	3	6		アサルト(2):突進する。
				7	C			2	ありふれた慈愛		3	1	1		シンクロ:対象を3回復する。
				8	C			1	リーファ		3	1	1		フェイス:リーファが手札に存在しない場合、リーファを手札に加える。
				9	C			3	シュールグリーン		2	0	2		アサルト(4):相手に2ダメージを与える。
				10	C			3	原初の希望		2	2	3		アサルト(3):突進する。
				11	C			4	Mr.ドゥーキン		2	4	4		シンクロ:対象を+1Lする。
				12	R			2	ヒューマンド		4	2	1		アタック:対象の効果を消す。
				13	R			2	トルト基本形		4	1	2		シンクロ:対象を強制的に手札に戻す。
				14	R			7	ディザスター		4	4	4		ブレイス:+1Aする。
				15	R			8	深淵回帰		4	6	8		
				16	SR			5	たたずむ巖 ノルテーム		2	2	5		ブレイス:自身のスピードを1に変更する。 シンクロ+:範囲内の味方インスタンスを1回復する。
				17	SR			6	u1w uncle		3	3	5		ブレイス:味方フィールドにいる場合、2回復する。相手フィールドにいる場合、後方に突進する。
				18	SR			6	グルーゲ・アンダルシア		4	4	4		シンクロ:対象とステータスを入れ替える。
				19	ZD			7	偽支配者 アザートゥース		4	4	4		・ブレイス:+1AL、ランダムな方向に突進する。 ・このインスタンスはバウンスしない。
				20	ZD			7	言霊学者 トーカス		3	2	7		・自分がメソッドを使用したとき、一番近い敵インスタンスに2ダメージを与える。 ・相手がメソッドを使用した時、全ての味方インスタンスを+1Lする。

・シートごとに権限設定できるらしいのでユーザもかける掲示板を用意しよう
ci-enのマニュアルこっちでもいいかなー

返信

手札上限かいてなかったでござる 書き加えるでござる

ノルテム把握 他もいくつかあるのでいつかチェックするものぐさ

アザートゥースは適正です(声高に) 落ちる時はあっさり落ちるし

しかし4/4が大活躍するゲームだよな 4/4に一方とれるイーター環境に入る説あるで

指定メソッドが敵にも使えるのは仕様 いちおうそういう使い方が来るかもしれないので(今のところほとんどない)

壁打ち いるかなー まーPキーとオンラインCPU操作はもういらなそう

rename画面バグ把握

アクティブ 非アクティブ 静止 用語統一しねえと

チャットがボタンの判定覆う問題

ていうかチャットのアザートゥースの言及率高すぎ

todo

レートランキング

BGMをそろそろつけたい

リザルト画面

エフェクトも画像も足らぬ

バリアが機能してない? 調査

トゥレとトゥレさん人形の区別が現状容易(射出時の音・ステータス参照でばれる)なので 仕様のな強化

ていうかトラップの演出が足りない

ドライヤーの毒付与が機能してなかったような?

相手の手札も見えるように(枚数だけね)

ファッティ対策メモ

カードゲーム不慣れだと成長したやつ対処に苦しむと思います

さいしょからでかいエクスピロティア、深淵回帰、どンドン成長するアザートゥース、ディザスター、赤スライムこと遺された瞳……

彼らに真正面から殴り合うのは得策ではありません

対処方法をクラス毎に考えましょう

ニュートラル(共通)

成長するタイプにはヒューマンド(白いもやし人間)が有効です

対象の効果を消すと、ステータスも初期値に戻ります

どんなに成長したスライムも1/1/1に戻されます ディザスターとアザートゥースはまだ4/4持ってますけどね

スティグマ

早速ですがスティグマは確定系の技を持ってないです つまりスティグマの欠点と言えば欠点です

一応、魔剣 エヴィデンが対インスタンスには6点与えるのでそれである程度は凌げますが!.....

逆に言えば、対スティグマクラスにはファッティはそれなりに有効という事です

エンアイスク

メソッド(呪文)が多いクラスなので、対策も多いです

直接対象の効果を消す虚眼、体力は据え置きなものパワーとスピードを1にする眼圧、確定除去の視殺、いくらでもやれるでしょう。

ズヌ

攻撃した相手を確定で破壊する「破壊者 オヴァライザ」が有効です。

相手がでかいのを出してくることに備えて、手札に大事に取っておきましょう。

リコリタ

成長するタイプはデジョネイトで手札に戻ることができます。もちろん再射出はされますが!.....

トライ・フィクスは相手にも使えます。3/3/3は小さくはないですが、ファッティ相手にはある程度は有効でしょう。

トゥレ

いやがらせクラスだけあって対応手段は豊富です。

タールバケツに当てればノロマになります。

読み勝てば、トゥレさんの確定破壊効果も有用です。

そして最高にして最凶の手段がラガマーです。相手が時間をかけて育てたインスタンスを奪ってしまうのは

あまりにも残酷な悦楽というものです。

モールド

直接的解決ではないですが、フェルサはそこそこ強いです。うまくいけば相手全体に10点与えたりします。

切り札はオイタナシスでしょう。ただ、相手もそこそこ警戒するはずなので出しどころには注意。

1/29以降タスク

(To開発者氏)ブラディシオンなんですけど、説明の敵インスタンスではなく、実際は味方インスタンス参照してる気がします

たぶんこの経緯 : 企画時は敵インスタンスを参照する想定

実装時にそれを忘れてて味方インスタンス参照 という流れ

