

CyberSphere™.DicePlaS 仕様解説書

CS.DicePlaS(CyberSphere .Dice Playing System)は、「わかりやすい、作りやすい、遊びやすい」をコンセプトに、主にオフラインでのコミュニケーションを重視した企画物向けの統一規格です。

01.CREATE 01.つくりかた

下の例を参考にして、各項目を入力してください。

イラスト

幅50mm×高さ46mm・350dpi (幅689px×高さ634px)
CMYKがベター



「オミのコト、お星様にしてあげる！」

名前・肩書き

キャラクターの名前と、肩書きや二つ名を書き込みます。
肩書きなどが特になければキャラクター名の英語表記でもかまいません。
名前が長い場合は、目安ラインの内側に収まるように文字を小さくしたり、幅を詰めたり長体にするなどしてください。時には名前を削る(略称や通称にする)覚悟も必要。

体力(LIFE)

キャラクターがどれだけ攻撃に耐えられるかを示したものです。平均値は100です。

体力と行動パターンの数値をすべて足したものが「200以下」になること!

行動パターン(ACTION PATTERN)

サイコロを振ったときにキャラクターがどういった行動を行なうかを記したものです。

「攻撃」

必殺技や特徴的な攻撃があれば、ぜひ記入して割り当ててください。
また、直接的で物理的な攻撃だけではなく、「蔑んだような目」や「罵る」など精神的に攻撃する物や、ダンスやスポーツのわざ(ダンスバトルやオーディエンスへのアピールなど、技能勝負的な意味合いで)、魅力的な行動(投げキッスで相手は「すきゅーん!!」なども「攻撃」として捉えてください。
記入した「攻撃」には、どれだけの力(破壊力・熟練度・罵倒度など)があるかを数値で割り当ててください。

「特殊能力」

「攻撃」に当てはまらない技能はこちらにあたります。たとえば「応急処置」などで体力を回復させる、「精神集中」などで次の行動の数値を底上げする、などです。こちらも、どれだけの効果があるかを数値で割り当ててください。

ガイドライン

「応急処置 +10」……攻撃力10相当
「精神集中 ×2(次回数値2倍)」……攻撃力10相当
「心頭滅却 ×4(回数数値2倍)」……攻撃力30相当
「ためこむ 10+(回数数値+10)」……攻撃力10相当

「ブランク」

「ミス」や「何もしない」「効果がない」といった、ゲームの進行上「何も起こらない」パターンです。
「何もしない」や「ミス」といった言葉だけではなく、「庭の盆栽に夢中になった」「たちくらみ」「はねる」など、そのキャラがどうして「何も出来なかった」のかを工夫してみると楽しいかもしれません。

体力と行動パターンの数値をすべて足したものが「200」を超えないようにしてください。

逆に、200を超えなければ何をしてもいいです。
割り振る攻撃力を少なくして、すべてで目でアクションを起こせるようにしてもいいです。
一発逆転にかけて「ひとつが100、後はミス」でもいいです。
体力を削って攻撃力に回すのも、攻撃力を控えて体力を温存するのもいいでしょう。

すべてのキャラが同じ数値を基準にしてアクションパターンを組むので、「極端に強いカード」はありません。
その制約の中で、「確実にダメージを与えて行く」「一発逆転にかける」「体力がある」など、キャラの個性をあなたの考えで表現してください。

コメントやストーリー

キャラクターにまつわる一言紹介や、キャラがイラストの中で発言しているセリフなど、スペースが許す限りでご記入ください。この項目は任意です。

出典作品名・カードのイラストレーター・製作者名

出典作品名と原作者名(もしくはサークル名)、そしてカード自体の製作者名を記入します。
原作者とカードの製作者が一緒(つまりは自分のオリジナルキャラ)の場合は、原作者名を省くことができます。
また、イラストレーターとカードの製作者名が違う場合は、イラストレーター名も入れてください。
製作者の後ろに所属サークル名をいれるのは任意です。

- 自分のオリジナルキャラの場合の例
出典: 紗那 The R.C. / 八雲あや (STARBOTTLÉ)
- 自分のオリジナルキャラでイラストレーターが別にいる場合の例
出典: 紗那 The R.C. / イラスト:makino(UkiUkiWatching) / 八雲あや (STARBOTTLÉ)
- 二次創作の場合の例
出典: 東方project(上海アリス幻楽団) / 鷹之爪(単月工房)
- 二次創作でイラストレーターが別にいる場合の例
出典: 東方project(上海アリス幻楽団) / イラスト:makino(UkiUkiWatching) / 八雲あや (STARBOTTLÉ)

チェックシート

- イラスト
- 名前
- 肩書き
- 体力
- 行動パターン
- 数値が200以下
- コメントやストーリー
- 出典作品名
- イラストレーター名
- 製作者名

推奨フォント

特にフォントなどの厳密な指定はありませんので、センスに任せていろんなフォントを使ったり、似たようなフォントでごまかしたりしてください。

[名前] ●小塚ゴシック Pro B / 8.5pt / K100 ●DFG平成ゴシック体W7 / 8.5pt / K100 ●HGPJツツクE / 8.5pt / K100
[肩書き] ●A-OTF 新ゴ Pro R / 5pt / K80 ●小塚ゴシック Pro R / 5pt / K80 ●MH1P+IPAG circle / 5pt / K80
[コメント・出典作品名・制作者名] ●A-OTF 新ゴ Pro B / 5pt / K0 ●小塚ゴシック Pro B / 5pt / K0 ●MH1P+IPAG circle(太字) / 5pt / K0
[[出典:]などの注釈] ●A-OTF 新ゴ Pro B / 4pt / K0 ●小塚ゴシック Pro B / 4pt / K0 ●MH1P+IPAG circle(太字) / 4pt / K0
[行動パターン名] ●A-OTF 新ゴ Pro M / 6pt / K100 ●小塚ゴシック Pro M / 6pt / K100 ●MH1P+IPAG circle(太字) / 6pt / K100
[行動パターン追記(2段目)] ●A-OTF 新ゴ Pro R / 4.5pt / K100 ●小塚ゴシック Pro M / 4.5pt / K100 ●MH1P+IPAG circle / 4.5pt / K100
[数値(体力・攻撃力)] ●HandelGothic BT Regular / 6pt / K0 ●テンプレートに同梱の数値チップをコピー&ペースト

02.BATTLE 02.あそびかた

- 用意するもの**

 - 対戦相手
 - キャラカード
 - サイコロ1個

あると便利なもの

 - ダメージカウンター(おはじきやマッチ棒など)

このゲームは、2人以上でプレイします。

- ①戦わせるキャラを各自選んで、場に出します。
- ②先攻後攻を適当に決めます。サイコロを振りあったり、じゃんけんしたり、あっち向いてホイしたり、にらめっこしたり、消しピンしたり、半荘戦したりして適当に決めてください。
- ③交互にサイコロを振って、出た面の記述に従います。ダメージや効果などで体力が0以下になったキャラクターは戦闘から離脱します。
- ④最後まで場に残ったキャラクターの勝利です。
※慣れてきたら3人以上や1人で複数キャラを受け持ったりして、バトルロイヤルやチーム戦などもしてみましょう!