



クイックガイド

Spark

Life Counter & Battle Log

マジック：ザ・ギャザリング用ライフカウンター・
統率者戦フォーマット
2~6人プレイヤー対応・iOS

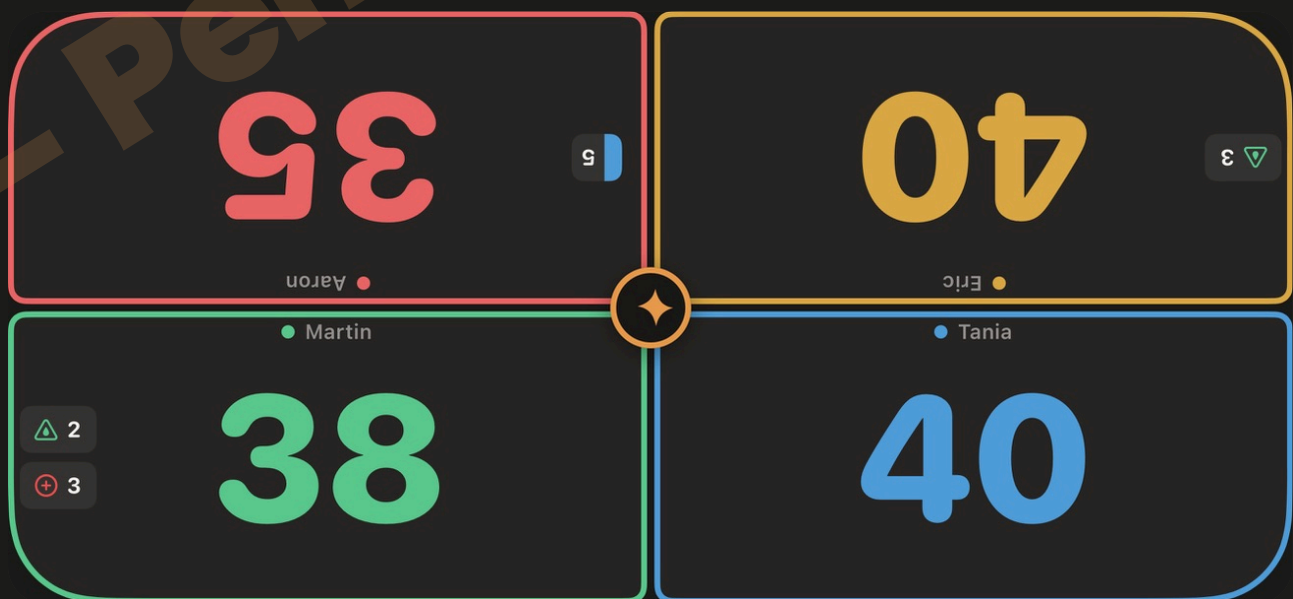
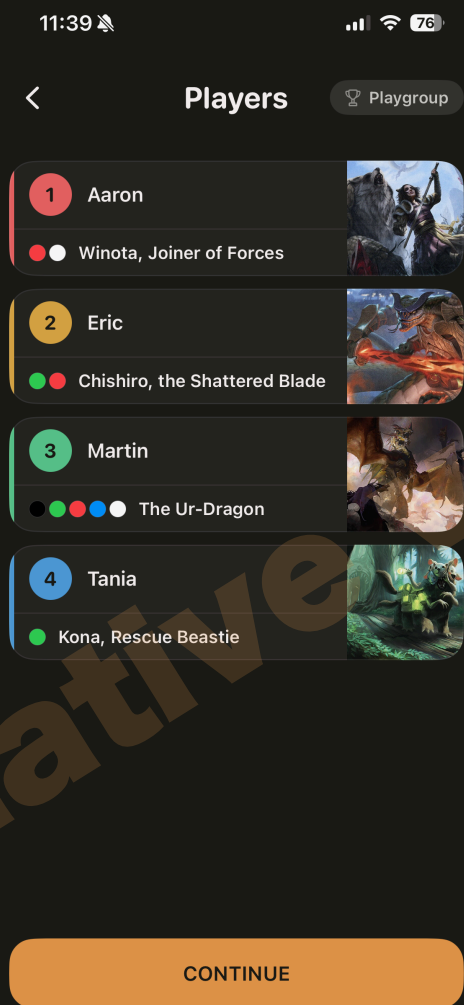
ライフカウンター以上のもの

Sparkはすべての対戦を完全なタイムラインとして保存します：ライフのすべての変化、統率者によるすべてのヒット、すべての敗北、実際の時系列で。後から対戦を開き、勝負を決めた正確なターンを見つけることができます。

そして、私たちのポッドは少し競争心が強いので、**プレイグループごとのELOランキング**も搭載しました — Bronze から Challenger まで、サブランクとパーセントイルルール付き。

SPARKが他と違うこと

- **Battle Book** — 完全な再構成可能な対戦履歴
- **戦闘モード** — 戦闘終了時にすべてのダメージタイプを割り当てる
- **統率者ダメージをペアで管理** (攻撃者→防御者、CR 903.10a)
- **ELOランキング** — Bronze → Challenger、グループごと
- **ポッドのメタの実際の統計**
- 広告なし・トラッキングなし・ログイン任意



プレイヤータイトルの読み方

各プレイヤーには、ライフが中央に大きく表示され、**両側にレールが2つ**あるタイトルがあります：

- 1 **ライフ** — 中央の大きな数字。タップ上 +1、タップ下 -1、スワイプで大きな変化。
- 2 **名前 + 統率者** — タイルの上端。席の位置に応じて自動回転し、正しい向きで読める。
- 3 **インナーレール** (中央メニュー側) → 攻撃者ごとの**統率者ダメージ**を表示。
- 4 **アウターレール** (外側) → **カウンター** :
poison、energy、experience、radiation。横スワイプで切り替え。

テーブルデザイン

iPhoneをテーブルに平らに置けるよう、アプリはランドスケープにロックされています。タイトルは自動回転 — 各プレイヤーが正しい向きで読めます。



インナーレール (cmd damage) とアウターレール (counters)



2つの基本ジェスチャー

タップ — 微調整 ±1

タイルの上半分をタップ → +1 ライフ

タイルの下半分をタップ → -1 ライフ

各タップで軽いハプティックが発生。小さな調整に最適。



縦スワイプ — 大きな変化

上または下にドラッグ。タイルの半分 ≈ ±10-12 ライフ。ドラッグ中、Life Deltaバブルがリアルタイムで累計を表示。

指を離すと変化が確定し、Battle Bookに記録。連続スワイプは1つのイベントにグループ化されます。



スワイプ中のバブル (-5表示)

長押し — 戦闘モード

タイルを約0.5秒長押し → 戦闘モードに入る (次ページ参照)。

カウンターと統率者ダメージ

アウターレール — カウンター

デフォルトでは**poison**を表示。タイプを変えるには：レール上で**横スワイプ** → 4種類を循環：

poison → energy → experience → radiation

値の調整：タップ上 +1・タップ下 -1・縦スワイプで大きな変化

死亡しきい値

- **Poison** — 10カウンターで死亡 (CR 704.5c)
- **Energy / Experience / Radiation** — しきい値なし

インナーレール — 統率者ダメージ

他の各プレイヤーの統率者ダメージを示すバブル。攻撃者→防御者のペアごと (CR 903.10a) に独立したカウンター。

同じ統率者から21ダメージ = 死亡。

推奨フロー

戦闘モード (次ページ) を使い、終了時にアプリにダメージを分配させる。より速く、エラーなし。



戦闘を宣言する

攻撃者のタイルを**0.5秒長押し** → そのプレイヤーが攻撃者になります。タイルが光り、すべての防御者のタイルに**戦闘ゾーン**が表示されます。ルールは非表示になります。

防御者へのダメージ割り当て

各防御者の戦闘ゾーンで：**タップまたは縦スワイプ**。タイプセクターで**通常ライフ**、**統率者ダメージ**（21上限にカウント）、**毒**を切り替え可能。

戦闘を終了する

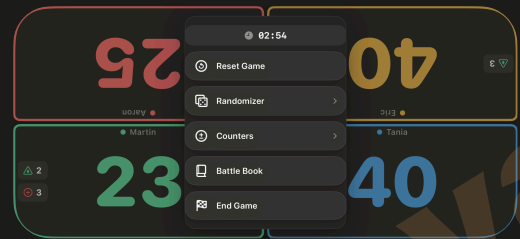
攻撃者を再度長押し → 戦闘モードを終了し、蓄積されたすべてのダメージを一括適用。Battle Bookは戦闘フェーズ全体を1つのまとまりとして保存。

なぜ違うのか

ほとんどのカウンターでは1人ずつ。Sparkは**1つの戦闘意図**を宣言するだけで、終了時にすべてを適用します。



攻撃者のタイルが光っている状態



中央メニュー（5つのオプション）

各対戦は完全な詳細で記録されます。ホーム画面または対戦中の中央メニューからアクセス。

対戦リスト

詳細 — LIFE CHART + TIMELINE

11:46

Battle Book

STATS

30 matches recorded

- 9 MAY

Commander

👤 4 ⌚ 4:03 🏆

🏆 4 Tania
- 26 APR

Commander

👤 2 ⌚ 16:23 🏆

🏆 2 Xavi
- 25 APR

Commander

👤 2 ⌚ 46:08 🏆

🏆 1 Manolo
- 25 APR

Commander

👤 3 ⌚ 58:38 🏆

🏆 1 Manolo
- 25 APR

Commander

👤 3 ⌚ 81:57 🏆

🏆 2 Tania
- 25 APR

Commander

👤 3 ⌚ 52:21 🏆

🏆 1 Paco
- 25 APR

Commander

👤 3 ⌚ 38:27 🏆

🏆 2 Tania
- 25 APR

Commander

👤 6 ⌚ 61:37 🏆

🏆 3 Xavi
- 19 APR

Commander

👤 4 ⌚ 101:06 🏆

🏆 3 Paco
- 19 APR

Commander

👤 4 ⌚ 85:31 🏆

🏆 1 Xavi

日付・モード・プレイヤー数・時間・勝者

LIFE CHART

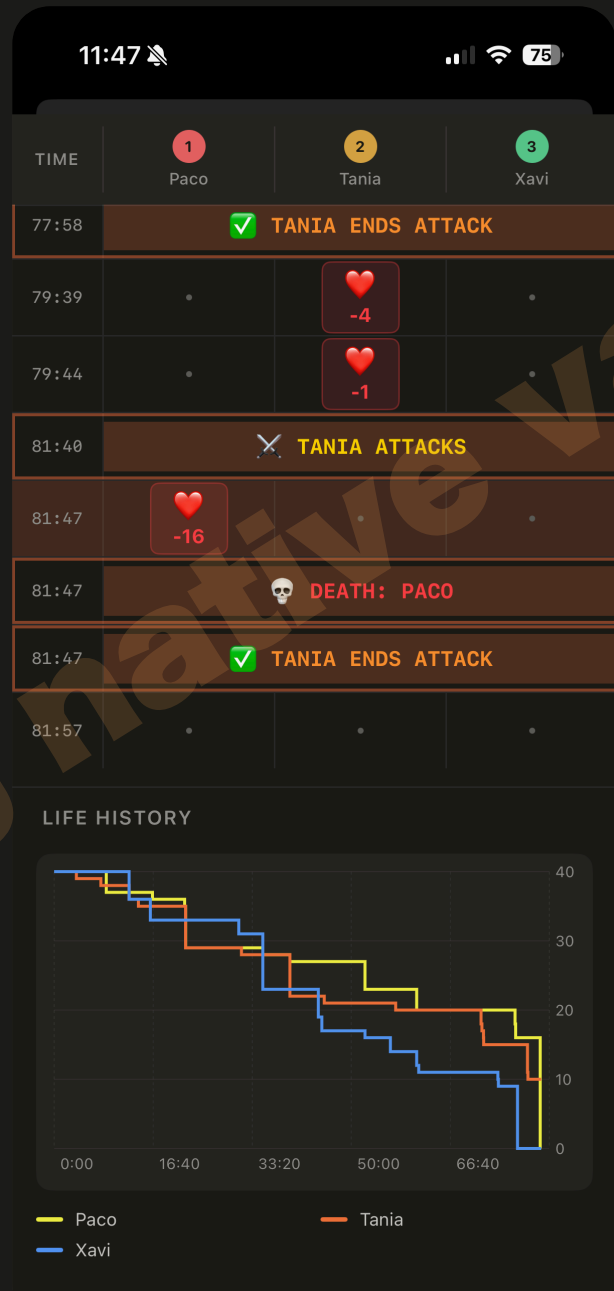
ライフ vs 時間のグラフ。
lifelinkや逆転ポイントが一目で
わかります。

TIMELINE

すべてのライフ変化、統率者ヒ
ット、敗北をタイムスタンプ付
きで記録。

致命傷

❤️ ライフ・👑 統率者・☠️ 毒。
競争モードならELO変化も。





各プレイヤーのライフ推移 + イベントタイムライン

クイックリファレンス — すべてのジェスチャー

ジェスチャー	結果
タイルの上半分をタップ	+1 ライフ
タイルの下半分をタップ	-1 ライフ
タイル上で縦スワイプ	±N ライフ (距離に比例、½タイル ≈ ±10-12)
タイルを0.5秒長押し	戦闘モードに入る (そのプレイヤーが攻撃)
攻撃者を再度長押し	戦闘を終了してダメージを一括適用
防御者の戦闘ゾーンでタップ/スワイプ	ダメージ割り当て (ライフ / 統率者 / 毒)
アウターレール上部をタップ	アクティブカウンターに +1
アウターレール下部をタップ	アクティブカウンターに -1
アウターレールで横スワイプ	カウンタータイプを切り替え (poison → energy → experience → radiation)
インナーレールでタップ/スワイプ	受けた統率者ダメージを調整 (攻撃者ごと)
中央ボタン (Spark mark) をタップ	ラジアルメニュー: End Game · Battle Book · Counters · Randomizer · Reset

死亡しきい値

- ライフ ≤ 0 
- Poison ≥ 10 
- 統率者ダメージ ≥ 21 (同一統率者から) 

中央メニュー

- **Battle Book** — 現在の対戦は **Live** として表示
- **Randomizer** — ダイス、コイン、ランダム選択
- **Counters** — 特殊カウンター
- **Reset Game** — リセット (保存なし)
- **End Game** — 終了して保存



Spark

バルセロナで、一人のプレイヤーが作りました。友人たちのために。

sparkmtg.org

support@sparkmtg.org

App Storeで利用可能 · TestFlight クローズドベータ · Android 近日対応