



マニュアル

# Spark

Life Counter & Battle Log

マジック：ザ・ギャザリング 統率者戦 完全ガイド  
2~6人プレイヤー対応・iOS

# 目次

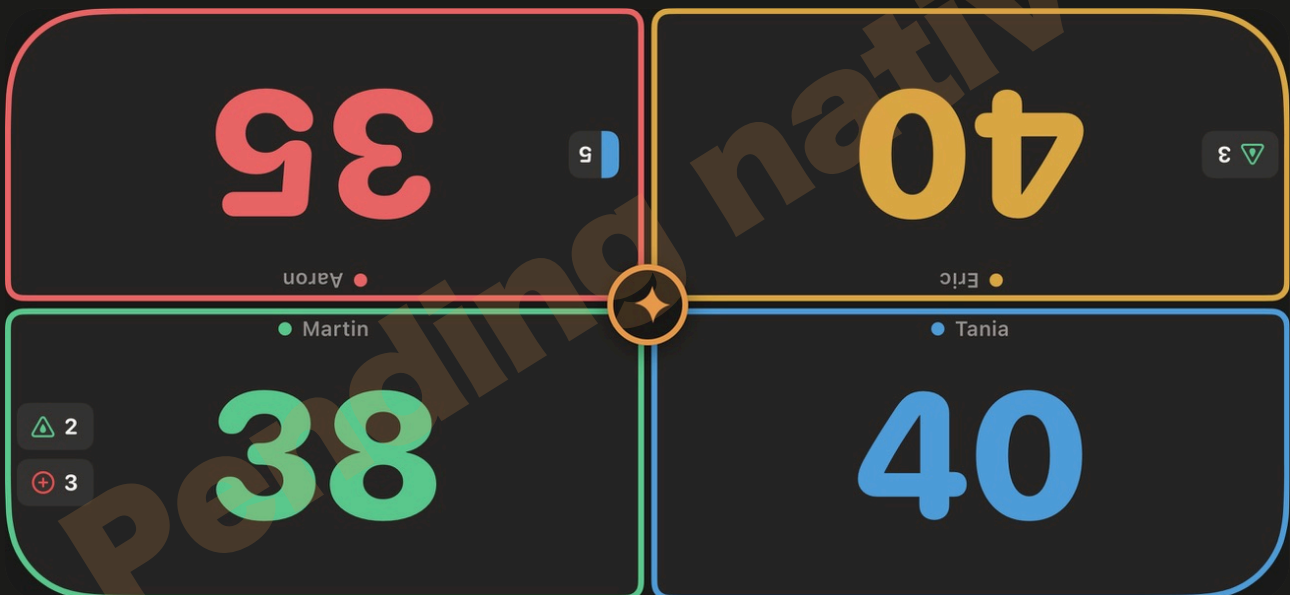
§1	Sparkが他のアプリにない機能	03
§2	対戦の作成：PreGame Setup	04
§3	プレイヤータイルの構造	05
§4	テーブルでのジェスチャー：タップとスワイプ	06
§5	カウンター：poison、energy、experience、radiation	07
§6	統率者ダメージ	08
§7	戦闘モード	09
§8	対戦中の中央メニュー	10
§9	Battle Book：完全な履歴	11-13
§10	競争モード：プレイグループとELOランキング	14-15
§11	グローバル統計	16
§12	最後のヒントとリソース	17

マジック：ザ・ギャザリングのプレイヤーへ・統率者戦/EDH フォーマット

Sparkは、あなたのポッドのために作られたライフカウンターです。ほとんどのアプリがライフの加算と減算だけにとどまっている一方で、Sparkは対戦全体を完全に保存し、攻撃者と防御者のペアごとのダメージを記録し、グループの本格的なELOランキングを管理します。初回は一通り読み、スワイプに迷ったら戻ってきてください。

# Sparkが他のアプリにない機能

- **Battle Book** — 各対戦は完全なタイムラインとして保存されます：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。
- **専用の戦闘モード** — 攻撃者を宣言し、すべての防御者がダメージを受ける準備をします。戦闘を終了するときに、アプリが通常のライフ、統率者ダメージ、毒を分けてすべてを一度に適用します。
- **統率者ダメージ por par atacante → defensor** (CR 903.10a) — no un acumulado global; cada par lleva su contador independiente.
- **Death cohorts** — 全体除去で2人が同時に死亡した場合、アプリはそれを理解し、最終順位が正しく反映されます。
- **プレイグループごとのELOランキング** — Bronze → Challenger、サブランク、ゼロサム、パーセントイルール（グループごとに最大1 Challenger / 2 Master）。
- **グループのメタの実際の統計** — プレイヤーごと、統率者ごと、色アイデンティティごとの勝率；致命傷の内訳；攻撃性。
- **統率者戦2~6人プレイヤー対応、座席位置に応じた適応レイアウト。**
- **広告なし、トラッキングなし、必須ログインなし。**



メイン画面：4人对戦のタイル、ルール、中央メニュー

# 対戦の作成：PreGame Setup

新しい対戦をタップするとPreGame Setupに入ります。始める前にすべてを定義します：

## プレイヤー数

2～6人。アプリがレイアウトを自動的に調整します。

## 統率者モード

デフォルトでON。ONにすると初期ライフが自動的に40になります（CR 903.7）。OFFにすると20（通常モード）になります。手動で20、30、40に調整可能。

## プレイヤー名

手動入力または**Friends**リストから選択。入力した名前は保存され、将来の対戦でオートコンプリートされます。

## 統率者

任意ですが推奨。名前で検索（Scryfallからのライブオートコンプリート）。割り当てると統率者ごとの統計がクロスリファレンスされます。

## 競争モード

プレイグループのランキングにカウントする場合はONにします。OFFの場合はカジュアル対戦でELOに影響しません。

### 開始フロー

確認 → 先攻決定画面 → テーブルに直接入ります。

11:39

76

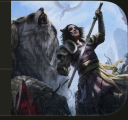


Players

Playgroup

1

Aaron



●

Winota, Joiner of Forces

2

Eric

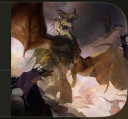


●

Chishiro, the Shattered Blade

3

Martin

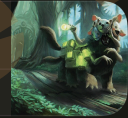


●

The Ur-Dragon

4

Tania



●

Kona, Rescue Beastie

CONTINUE

統率者が割り当てられたPlayersスクリーン

## プレイヤータイトルの構造

各プレイヤーには次の構造の**タイトル**があります：

- 1 **ライフ** — 中央の大きな数字。メインのインタラクション領域。
- 2 **名前 + 統率者** — 上端。席の位置に応じて自動回転。
- 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**。
- 4 **アウターレール** (外側) → **カウンター** (poison、energy、experience、radiation)。
- 5 **戦闘ゾーン** — 戦闘モード中のみ表示；レールは非表示になります。

### テーブルデザイン

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し、各プレイヤーが正しい向きでライフを読めます。



アウターレール (counters) とインナーレール (cmd damage) のタイトル



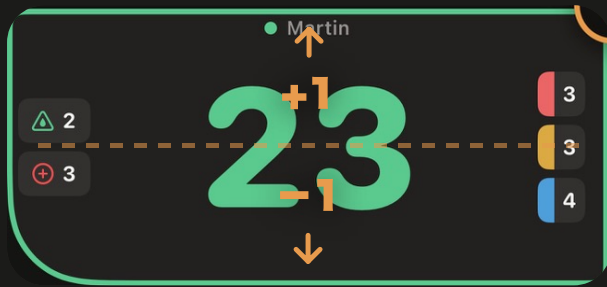
攻撃者ごとの統率者ダメージバブルのインナーレール

# テーブルでのジェスチャー：タップとスワイプ

## タップ — 微調整 ±1

- 上半分をタップ → +1 ライフ
- 下半分をタップ → -1 ライフ

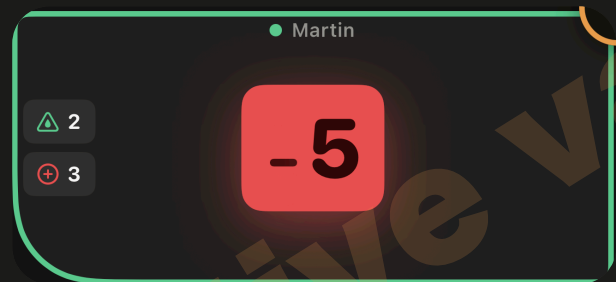
180°回転したプレイヤーではロジックが反転します。各タップで軽いハプティックが発生。



## 縦スワイプ — 大きな変化

上または下にドラッグ。タイトルの半分 ≈ ±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。



スワイプ中のデルタバブル (-5)

## Long press — modo combate

約0.5秒長押しで攻撃者のタイルを押す → 戦闘モードに入ります。もう一度長押し → 終了。§7参照。

# Contadores

**アウターレール**（中央メニューから最も遠い端）がカウンターゾーンです。デフォルトでは**poison**を表示。

## 値の調整

- **レールの上部をタップ** → アクティブカウンターに+1
- **レールの下部をタップ** → -1（0未満にはなりません）
- **レールで縦スワイプ** → 大きな調整



Rail exterior con counters y rail interior con cmd damage

## カウンタータイプの変更

レールで横スワイプ → 4種類を循環:

poison → energy → experience → radiation

## それぞれの使い時

- **Poison** — 10カウンターで死亡（CR 704.5c）
- **Energy** — リソース（Aether Revolt以降）。死亡しきい値なし。
- **Experience** — 功績カウンター（Daghatar、Merenなど）。しきい値なし。
- **Radiation** — Falloutセット。前戦闘メインフェイズの開始時：Radを1つ取り除き、各Radごとに1枚ミル；土地でなければ1ダメージ。Rad自体は殺しません。

## 統率者ダメージ

**インナーレール**（中央メニュー側の端）が統率者ダメージゾーンです。他のプレイヤーごとに1つの円を表示し、その統率者があなたに与えた累計ダメージを示します。

### 攻撃者→防御者のペアルール

各攻撃者-防御者ペアは独自のカウンターを持ちます（CR 903.10a）。Aaronの統率者が7ダメージ、Pacoの統率者が4ダメージなら、**2つの独立したバブル**です。合算されません。

**同じ統率者から21の統率者ダメージ**を受けると死亡します — 現在のライフに関わらず。

### 戦闘外での調整

レール上の対応する攻撃者のバブルをタップまたはスワイプします。しかし快適なフローは**戦闘モード** (§7) です。

#### EJEMPLO

AaronがAtraxaで7・PacoがKrenkoで4 → 2つのバブル：**Aaron 7** y **Paco 4**。Aaronがさらに14 → Atraxaから合計21 → 死亡。

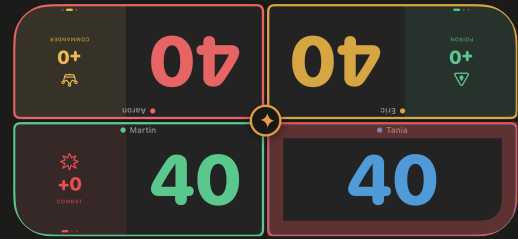
#### FLUJO RECOMENDADO

戦闘を宣言し (§7)、終了時にアプリにダメージを分配させます。より速く、エラーなし。



## Entrar en combate

攻撃者のタイルを0.5秒長押し。タイルが光ります。すべての防御者はテーブルの中央を向くタイルの半分に**戦闘ゾーン**が表示されます。レールは非表示になります。



戦闘モード中の攻撃者タイル（光っている状態）

## Asignar daño a defensores

各防御者の**戦闘ゾーン**で：タップまたは縦スワイプでダメージ。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。

攻撃者は自分のタイルとの相互作用を続けることができます（lifelinkなど）。防御者はライフゾーンがロックされていません。

## Cerrar el combate

**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: vida normal baja la vida, daño de comandante baja vida y sube el contador del par, veneno suma contadores. Cada hit queda registrado en el Battle Book con timestamp, atacante y defensor.

### POR QUÉ ESTO ES DIFERENTE

ほとんどのカウンターでは1人ずつスワイプします。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。Battle Bookはその戦闘フェーズを1つのまとめりとして保存します。

## 対戦中の中央メニュー

テーブルの中央、すべてのタイルの間に、ラジアルメニューを開く**円形ボタン**（Spark mark）があります。

### End Game

対戦を閉じます（保存、勝者宣言、破棄などのオプション付き）。

### Battle Book

対戦中に履歴を開きます。現在の対戦は**Live**とフラグ付けされます。

### Counters

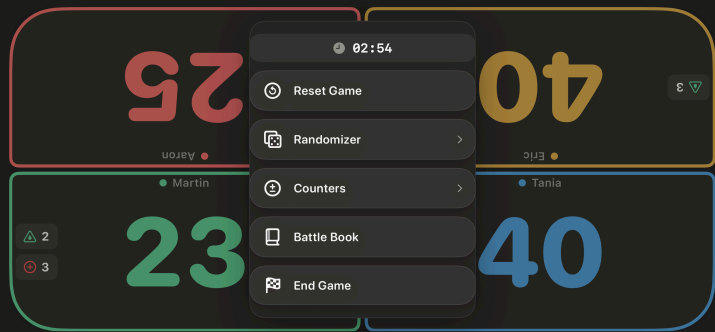
レールの4種類を超える特殊カウンターを管理するサブメニュー。

### Randomizer

ダイス・コインフリップ・ランダムプレイヤー選択。Chaos Orb、マリガン順の決定など。

### Reset Game

現在のログを破棄し、同じプレイヤーで新しい対戦を開始します。中止された対戦は**Battle Book**に保存されません。



中央メニュー展開（上部にタイマー、5つのオプション）

#### RELOJ DE PARTIDA

経過時間は中央ボタンの上に表示されません。Battle Bookの対戦と一緒に保存されます。

# Battle Book

## 9.1 対戦リスト

**Battle Book** STATS X

30 matches recorded

- 9 MAY Commander 4 players 4:03 **Tania** (Rank 4)
- 26 APR Commander 2 players 16:23 **Xavi** (Rank 2)
- 25 APR Commander 2 players 46:08 **Manolo** (Rank 1)
- 25 APR Commander 3 players 58:38 **Manolo** (Rank 1)
- 25 APR Commander 3 players 81:57 **Tania** (Rank 2)
- 25 APR Commander 3 players 52:21 **Paco** (Rank 1)
- 25 APR Commander 3 players 38:27 **Tania** (Rank 2)
- 25 APR Commander 6 players 61:37 **Xavi** (Rank 3)
- 19 APR Commander 4 players 101:06 **Paco** (Rank 3)
- 19 APR Commander 4 players 85:31 **Xavi** (Rank 1)

日付・モード・プレイヤー数・時間・勝者

対戦をタップ → 詳細。左スワイプ → 削除 (90日間ごみ箱に残ります)。Statsボタン → グローバル統計。

## 9.2 対戦の詳細

**Match Detail**

25 apr 2026, 15:00 **Tania**

81:57 min

3 players **Commander** 40 life

79 events recorded

COMMANDERS

MATCH STATISTICS

TIME	1 Paco	2 Tania	3 Xavi
00:00	.	.	.
03:44	.	♥ -1	.
07:52	.	♥ -1	.
08:42	✂ <b>TANIA ATTACKS</b>		

ヘッダー：日付、モード、統率者、勝者

詳細には：ヘッダー・最終順位・敗北順・致命傷 (♥🔥)・ELO変化・戦闘統計・プレイヤーごとの統計が含まれます。

# Life Chart y Timeline de eventos

## 9.3 · LIFE CHART

プレイヤーごとに1本の線、X軸 = 時間、Y軸 = ライフ。一目でlifelinkや逆転ポイントがわかります。対戦の抽象的な「リプレイ」です。

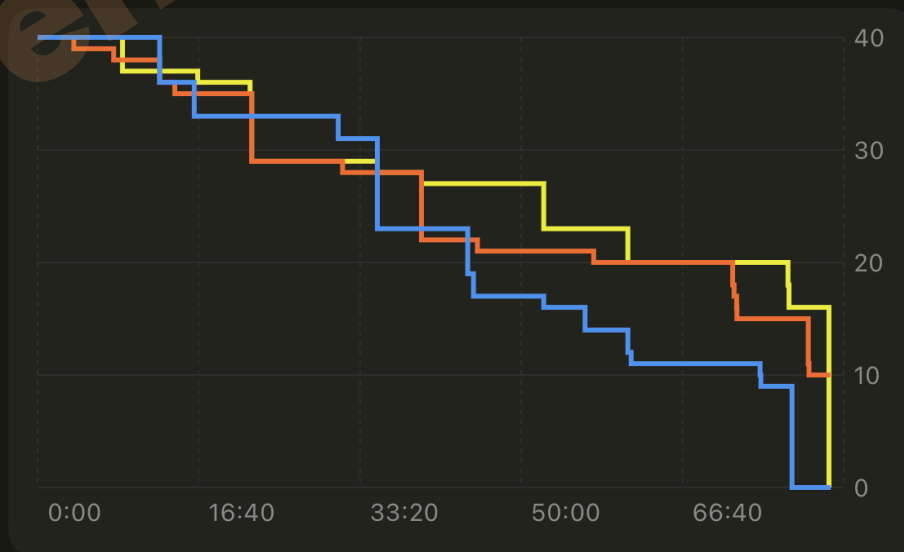
## 9.4 · TIMELINE DE EVENTOS

イベントごとのタイムライン：すべてのライフ変化、統率者ヒット、カウンター変化、戦闘開始/終了、敗北、致命傷。対戦後の議論を解決できます。

Pending native valid

TIME	1 Paco	2 Tania	3 Xavi
77:58	✔ TANIA ENDS ATTACK		
79:39	.	♥ -4	.
79:44	.	♥ -1	.
81:40	✂ TANIA ATTACKS		
81:47	♥ -16	.	.
81:47	☠ DEATH: PACO		
81:47	✔ TANIA ENDS ATTACK		
81:57	.	.	.

LIFE HISTORY



- Paco
- Tania
- Xavi

— Pending native valid

# Estadísticas por partida

対戦詳細の最後に、主要な数値を含むビュー：

- **最終順位** — 1位、2位など、death cohortsが正しく解決されます
- **敗北順** — 誰が最初に死亡し、いつか
- **致命傷** — 各プレイヤーがどのように死亡したか (❤️ ライフ・🔥 統率者・☠️ 毒)
- **攻撃性** — 各プレイヤーが何回攻撃したか
- **与えた / 受けたダメージ** — 合計とタイプ別
- **最大の単一ヒット**
- **ELOレーティング変化** — 競争モードの場合 (例: 「1000 → 1018」)

### 競争モードの対戦

競争モードがONだった場合、詳細には各プレイヤーの**ELO変化**がサブランクのナラティブ付きで表示されます。

11:47 75%

MATCH STATISTICS

🏆 FINAL STANDINGS

🏆 2	Tania	1°
🏆 1	Paco	2°
🏆 3	Xavi	3°

💀 ELIMINATION ORDER

#1	3	Xavi	77:58
#2	1	Paco	81:47

✂️ AGGRESSION

2	Tania	attacked 8 times
1	Paco	attacked 4 times
3	Xavi	attacked 2 times

🔥 DAMAGE INFLICTED

Total damage in match	131
-----------------------	-----

2 Tania

最終順位、敗北順、攻撃性とダメージ

# Modo competitivo: Playgroups y ELO

**プレイグループ**はあなたの固定ポッドです。名前を付けて作成し、FriendsリストからメンバーをFriendsから追加します。PreGameで**競争モード**をONにしてプレイグループを選択します。

## ELOシステム

- 各プレイヤーは**1000 ELO** (Gold 3) から開始します。
- 新しいメンバーは**グループの中央値**から開始します ([800-1200]にクランプ)。
- 各対戦後、エンジンは最終順位に基づいて**ゼロサム**でデルタを分配します。
- サブランク認識調整**: BronzeがDiamondに勝つと本命より多くのポイントを獲得します。
- 部分的な引き分け** (全体除去) → 影響を受ける順位の平均。厳密なゼロサム。

### 対戦後のランクアップ

競争モードの対戦で誰かがランクアップした場合、集散的な**Rank Update**画面が表示されます。

The screenshot shows the 'Stats' screen with two tabs: 'General' and 'Playgroups'. The 'Playgroups' tab is active, displaying a list of players ranked by ELO score. Below the player list is a 'COMMANDERS' section showing the performance of three commanders.

Rank	Player	Rank	ELO	OW-OL
#1	Tania	Gold 3	1.030	1W-0L
#2	Aaron	Gold 3	1.010	0W-1L
#3	Eric	Silver 1	990	0W-1L
#4	Martin	Silver 1	970	0W-1L

Commander	OW-OL	Win Rate	Count
Winota, Joiner of Forces	0W-1L	0%	1
Chishiro, the Shattered Blade	0W-1L	0%	1
Kona, Rescue Beastie	1W-0L	100%	1

プレイグループランキング (ELOと勝率)

# ランクテーブル

Bronze	< 800 ELO	サブ分割なし
Silver 3 / 2 / 1	800 – 999	
Gold 3 / 2 / 1	1000 – 1199	開始ランク — 全員ここから
Platinum 3 / 2 / 1	1200 – 1399	
Diamond 3 / 2 / 1	1400 – 1599	
Master	1600+ (top 2–3)	グループのトップ2とトップ3に予約
Challenger	2000+ (top 1)	グループの#1のみ — 1人だけ

## REGLA DE PERCENTIL INTRA-GRUPO

「グループごとに1 Challengerと最大2 Master」ルールはグループ内パーセンタイルによる：あなたのELOが2000を超えても、グループの#1でなければChallengerになれません。小さなポッドでの過剰なMasterを防ぎます。

## Stats



General

Playgroups



EXPORT

#1



Tania

Gold 3 ROOKIE

1.030

1W-0L

#2



Aaron

Gold 3 ROOKIE

1.010

0W-1L

#3



Eric

Silver 1 ROOKIE

990

0W-1L

#4



Martin

Silver 1 ROOKIE

970

0W-1L

## COMMANDERS



Winota, Joiner of Forces

0W-1L • 0%

1



Chishiro, the Shattered Blade

0W-1L • 0%

1



Kona, Rescue Beastie

1W-0L • 100%

1

# グローバル統計

Battle Bookの**Stats**ボタンから、すべてのプレイヤーと対戦の集計統計にアクセスできます。



Stats General : Top PlayersとMost Aggressive Players

Stats General : 最多プレイおよび最多勝利の色アイデンティティ

## 全体概要

- プレイした対戦の合計・合計時間・平均時間
- 最もプレイされたモード・最も一般的な初期ライフ
- 致命傷の内訳 📖 🏆 🏆

## 統率者 / 色別

- プレイ回数別トップ統率者
- 色アイデンティティとその勝率
- ポッドのメタを集計で表示

## FREE VS PRO

Freeユーザー：最後の5対戦。**Spark Pro**は完全な履歴の統計をアンロックします。

— Pending native valid

# Consejos finales

- **iPhone**をテーブルの中央に水平に置き、平らに置いておきます。Sparkはまさにこのためにランドスケープにロックされています。
- **セットアップで統率者を割り当てます**。プレイヤーあたり10秒で、統率者ごと/色アイデンティティごとのすべての統計をアンロックします。
- **初日からポッドで競争モードを有効にします**。ELOは10+対戦を持ってから面白くなります。
- **戦闘モードを使います**。最初は余分なステップに見えても、2日目の夜にはすでに内在化されています。
- **対戦後、Battle Bookで詳細を開きます**。ライフチャートとタイムラインがSparkの真価です。
- **誤って対戦を削除した場合**、90日間**Recently Deleted**にあります。
- **Apple サインインは任意です**。サインインしない場合、すべてローカルで動作します。サインインするとBattle Bookがクラウドにバックアップされます (Pro)。

## RECURSOS

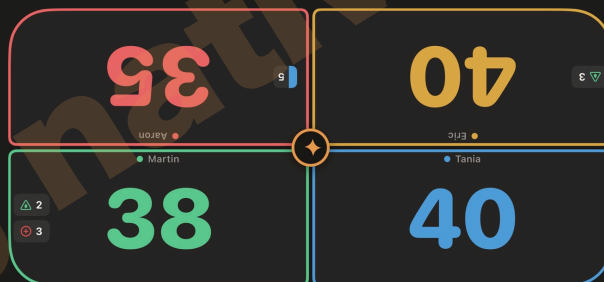
**Web** — [sparkmtg.org](http://sparkmtg.org)

**サポート** — [support@sparkmtg.org](mailto:support@sparkmtg.org)

**TestFlight フィードバック** — デバイスを振るかスクリーンショットを撮る

## REFERENCIA RÁPIDA — UMBRALES

- ライフ  $\leq 0$  → 📛 ライフ死
- Poison  $\geq 10$  → ☠️ 毒死
- Cmd damage  $\geq 21$  (同一統率者) → 🏆





# Spark

バルセロナで、統率者戦のプレイヤーが自分のポッドのために作りました。

[sparkmtg.org](https://sparkmtg.org)

[support@sparkmtg.org](mailto:support@sparkmtg.org)

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