対戦を始める

スムーズモード | プレイヤー・カード制作者向け簡易ルールブック

キャラクター	イベント	初期状態
合計4枚 メインボーカル1〜4枚	20枚以上 各カードの編成上限以内	各キャラ50 dB 各ラウンド24コスト

事前に用意するもの

使用するキャラに対応したUTAU音源をダウンロードし、所有確認にチェックを入れます。同一IDのキャラは重複して編成できません。イベントはライブラリで効果と編成上限を確認できます。

ルーム入室から試合開始まで

順番	操作
1 入室	作成者はルームID・名前・パスワードを設定。相手は同じルームIDとパスワードで参加。
2 提示	メインボーカルを1〜4枚選び、確定して互いに公開。公開後は変更できません。
3 再編成	残りの枠にコーラスを選び、合計4枚にします。イベントを20枚以上編成。手札の内容は相手には非公開です。
4 チューニング	4人の6能力へ合計20点を配分。0以上の整数で使い切ります。初期dBには配分できません。
5 準備完了	チューニングを確定し、両者が「準備完了」。カード読み込み後にコイントスを行います。

先攻の決め方



表：ルーム作成者が先攻



裏：参加者が先攻

結果はプレイヤー名で表示。両者とも試合開始時に手札5枚を受け取ります。

テストプレイは練習用です。キャラ1〜4枚、コスト無制限・自由なイベント使用など、通常対戦とは条件が異なります。

ターン・ラウンド・勝敗

1試合は最大3ラウンド。自分のターンでは複数のキャラを動かせます。

自分のターン	行うこと
開始	最初の自分のターンを除き、山札から1枚ドロー。山札が空なら引かずに続行。
操作	各キャラのスキルは1ターンに1回。イベントはコストと手札が許す限り使用可能。
終了	「ターンエンド」で交代。「ラウンド放棄」はそのラウンドの行動をすべて終了。

ラウンドが終わると

両者がラウンド放棄すると次のラウンドへ。先に放棄した側が次の先攻です。片方だけが放棄した間は、もう片方のターンが続きます。

コストは24に戻り、継続効果は消えます。現在dB・ミュート・復活権の使用状況・手札・山札・捨札は引き継ぎます。「コスト持ち越し」があれば残コストを24に加えます。

スキル発動・イベント使用・復活は行動に数えます。何も行動せず自分のターンを2回連続で終了すると、自動でラウンド放棄になります。

ミュートと復活

dBが0になるとミュート。スキルを使えず、攻撃・回復・効果付与の対象にもなりません。そのキャラが受けていた効果は消えますが、他のキャラに与えた効果は残ります。

各プレイヤーは1試合に1回、3コストで1人を復活できます。50 dB・チューニング後の能力に戻り、そのターンはスキルを使えません。通常の回復では復活できません。

勝敗の決まり方

条件	結果
メインボーカル不在	生存メインボーカルがいない状態で自分のターンを2回連続で終えると敗北。放棄中は回数が増えません。
復帰できない	復活やクラス変更でもメインボーカルを用意できないとシステムが確定できた場合は、待たずに決着。
第3ラウンド終了	効果と残コストをリセットする前に比較。合計dB → 生存人数 → 残コストの順。すべて同じなら引き分け。
ギブアップ	負けを認めて試合を終了します。

キャラクターの役割

スキル名は自由に命名できます。効果と必要コストはクラスで決まります。

クラス	コスト	スキル
メインボーカル	通常1 属性3	通常攻撃：攻撃と相手の防御で計算。 属性攻撃：魔法と相手の魔防で計算。
タンク	3	自分の防御・魔防・注目を、現在の加算の値だけ上げる。
バッファー	3	選んだキャラの能力1種類を、自分の試合開始時の同じ能力値だけ上げる。自分も対象にできる。
デバッファー	3	選んだキャラの能力1種類を、自分の試合開始時の同じ能力値だけ下げる。
ヒーラー	4	味方1人を現在の「魔法＋加算」だけ回復。自分も可。最大dBを超えない。

攻撃先は「注目」で決まる

通常は、生存している相手の中で注目が最も高いキャラへ自動で攻撃します。同率ならその中から選択。「ターゲット変更」の効果中は、注目を無視して選べます。

タンクのパッシブ

各ラウンドの第1ターン中だけ、防御・魔防・注目がそれぞれ＋20。第2ターンには終了します。第1ターン中にタンクへ変更・復活した場合も発動し、他クラスになると解除されます。

バフ・デバフの重ね方

同じ対象・同じ能力への効果	扱い
同じキャラが同じスキルを再使用	効果量と継続時間を上書き。2回分は重ならない。
別のキャラからの効果	重なる。1人が別の能力を強化することも可能。
クラス変更前のバフ＋変更後のデバフ	別のスキルとして両方残る。

バッファー／デバッファーの効果量は、受けている強化を含めずチューニング直後の能力を参照します。能力は「基礎＋有効な全補正」を合計してから1〜119に収めます。例：20−40＝1、さらに＋30なら20−40＋30＝10。

タンクの自己強化、バフ、デバフは使用ターンと次のターンまで有効です。相手が放棄して自分のターンが続く場合も、同じ2ターン分です。

ダメージと属性

計算はゲームが自動で行います。ここでは威力が変わる条件を確認できます。

攻撃方法	基準の威力 A	軽減に使う能力 D
通常攻撃	攻撃	相手の防御
属性を付与した通常攻撃	攻撃（付与属性の相性を適用）	相手の防御
属性攻撃	魔法（現在の属性の相性を適用）	相手の魔防

4属性の相性



矢印の先に有利、逆向きは不利です。

相性	軽減前の威力
有利	A ＋ 自分の加算 ＋ 20
不利	A − 20（0未満にはしない）
音から音へ	（A ＋ 自分の加算）× 2
それ以外	A のまま

最終ダメージ

計算順
相性を適用した威力 ×（120 − D）÷ 120
その後、ダメージUp／Downの数値を加減
0未満は0にし、最後に四捨五入

属性を付与していない通常攻撃には属性相性がありません。音のキャラに対しても「攻撃 ×（120−防御）÷120」で計算します。

例：炎→草、魔法30・加算10・相手魔防40なら、（30＋10＋20）×80÷120＝40ダメージ。対応するダメージUp＋10で50になります。

属性変更はキャラ自身の属性、属性付与は通常攻撃の属性を変更。同種の変更は後から付いた効果を優先します。

イベントカード早見表

C＝必要コスト／上限＝デッキへの編成上限。数値は倍加前です。

種類	C／上限	効果と対象
能力Up／Down	3／各2	攻撃・防御：＋20／−10。他4能力：＋10／−20。敵味方いずれか1人。次ターン終了まで。
最大dB Up／Down	6／各1	味方1人の最大dBを±10。次ターン終了まで。
通常ダメージUp	1／4	味方1人の通常ダメージ＋10。このターン。
各属性ダメージUp／Down	2／各2	Upは味方1人＋10・このターン。Downは敵1人−10・次ターン終了まで。
ドロー／ドロープラス	1／4・2／4	自分が即座に1枚／2枚引く。
カード破棄	6／2	相手の手札にあるカード種を指定して1枚破棄。外れたら1度指定し直す。両方外れたらこのカードは手札に戻る。コストは消費。
各属性付与	1／各4	味方1人の通常攻撃に属性を付ける。このターン。
各属性変更	6／各2	敵味方1人の属性を変更。次ターン終了まで。
コスト追加／持ち越し	1／4・2／4	追加は即座に＋3。持ち越しは残コストを次ラウンドに引き継ぐ。
各クラス変更	3または6／各2	味方1人を変更。メインボーカルへは3、他は6。次ターン終了まで。
ターゲット変更	9／1	味方メインボーカル1人の次の攻撃1回を自由な対象へ。このターン限り。
倍加	3／4	対象イベントの数値を2倍。味方1人が10 dBを支払う。手札のイベントなら、そのコストも払う。
各属性コスト削減	3／各2	このラウンド、自分の該当属性キャラ全員のスキルコスト−1（最低1）。
通常攻撃でドロー	1／2	このラウンド、自分のメインボーカルが通常攻撃するたび1枚引く。
行動不能／dB回復	6／2・3／2	敵1人のスキルを次ターン終了まで禁止／味方1人を即座に10 dB回復。

倍加できるのは能力・ダメージ・コスト追加・ドロー・回復・最大dBの数値。使用済みは「このターンの継続イベント」だけで、即時効果は後から選べません。すでに終わった攻撃などは再計算しません。

倍加の支払いは、生存2人以上なら10 dB以上の味方を選択。最後の1人なら10未満でも可。支払いでミュートしても倍加は処理されますが、ミュートしたキャラへは効果を付けられません。

最大dBが増えると現在dBも同量増加。減るときは最大値を超えた分だけ切り詰めます。効果切れで最大dBが戻っても回復はしません。

カードを作る・保存する

カードメーカーでは見た目と名前を作れます。クラスの効果は変更できません。

モード	使い方
画像作成モード	イラストをフレームの下に配置し、位置・拡大率・カード名を調整。元の6数値からステータスを自動算出。
データ付与モード	完成済みカード画像にメタデータを付与。ステータスは直接入力も可能。
データ編集モード	登録済みカードまたはJSONを読み込み、修正して上書き／別名保存。

入力と作成ルール

UTAUレーダーチャートの6数値を S・H・E・R・L・H の順に入力。攻撃・防御・魔法・魔防・加算・注目に対応します。画像作成モードでは算出後の能力を直接変更できません。

6能力は各1〜119の整数、合計114〜126。基礎dBは50固定です。元の6数値がすべて同じ場合は、6能力すべて20になります。

自動算出：各入力を log10（入力＋1）に変換 → 最小値を引く → 合計に占める比率×114＋1 → 四捨五入。元の入力値もデータに記録します。

カード名は2行まで。ゲーム用の短い表示名は任意・12文字以内、未入力ならカード名を使用します。スキル名と音源の配布URLも設定できます。

画像と書き出し

素材	目安・上限
静止画	PNG・JPEG・WebP。入力20MB以下。保存用に長辺1600px以内へ縮小し、変換後は1画像2MB以下。
GIF	1画像10MB以下、長辺1600px以下。対戦中もアニメーション表示。
ミュート差分	任意。文字やフレーム込みの完成画像を指定。カード画像全体の合計は24MB以下。
保存	「ライブラリに追加」でブラウザ保存。「データDL」で対戦・移動用の画像入りJSON、「画像DL」でカード画像を書き出す。

データの取り扱い

JSONはメーカーから出力したものを使用してください。算出値の一致と整合性を検証しますが、発行者を保証する電子署名ではありません。使う画像・音源の利用条件は各制作者の指定に従ってください。

対戦で受け取った未登録キャラはライブラリへ自動保存され、後から削除できます。別PCや別URLへ移す前はデータDLで保存してください。

公式：96s-km4osm.github.io/MEKURUKA/
発案／開発：くろ州 ｜ デザイン／イラスト：はち はじめ・茂野つみき・ロン