

はじめに■

オンラインセッションとは?	1	【コラム】	
オンラインセッションに必要なもの	1	☆ 色々あるよオンラインセッションツール	4

どどんとふの使い方：初級編■

ログイン	8	【Tips&Tricks】	
チャット	10	チャンネル切り替えはショートカットで	12
ダイスボット	12	どどんとふの語源	17
ビジュアルダイス	13	Skype の併用	18
マップの操作	14		
キャラクターの追加	14	【コラム】	
イニシアティブ表	16	オンラインセッションコミュニティについて	19
ログアウト	17		
部屋の削除	17		

前巻の「どどんとふで始める初めてのオンラインセッション 2013 夏の号」からの差分について。
 目次の各項目頭に、★があるのは新しく追加された項目、
 ☆があるのは、内容に大きな機能的な追加・変更があった項目になります。

本文中では、 アイコンが新規項目、 アイコンが追加・変更項目です。

どどんとふの使い方：上級編■

☆ 立ち絵	85	チットの設置	119
ノベルゲーム風表示	90	ヘクスマップへの対応	120
カットイン	91	★ リソースウィンドウ	122
読み上げ機能	97	★ フォントサイズ変更	123
☆ リプレイ録画	99	★ Flash なしでもどどんとふ！	123
リプレイ編集	101		
リプレイデータ投稿機能	103		
プレイルーム変更画面上級編	104		
★ 多言語対応	106	【Tips&Tricks】	
アラーム機能	107	パクパクしゃべるよ口パク機能	88
カウンターリモコン	108	立ち絵の切り替え方法〜クリティカルも	
点呼／投票	111	ファンブルも！	91
秘話チャット機能	113	★ 色々便利なカットイン！	93
★ チャットの発言で対象を追記する	114	カットインも末尾で「発信」！	95
☆ 範囲追加	114	読み上げ機能は別ツールも HOT！	98
魔法タイマー	117	立ち絵用 Flash（SWF ファイル）の簡単	
ダイスシンボル	118	な作り方講座	125

番外編：どどんとふの設置■

レンタルサーバの用意	131	☆ どどんとふの設置	133
------------	-----	------------	-----

番外編その2：どどんとふ超上級編■

☆	139
---	-----

巻末特別ふろく：ダイスボット特殊コマンド一覧表！■

☆	142
---	-----

【はじめに】

TRPG を遊ぼうと思っても近場にメンバーがいない。
遊びたいゲームがマイナータイトル過ぎてメンバーが集まらない。
そんな悩みを抱えているあなた。
この本はそんなあなたのためのものです。
必要なものはパソコンとネットワーク環境だけ。
お手軽お気軽な「オンラインセッション」の世界をご案内いたします。

【オンラインセッションとは？】

オンラインセッション、略してオンセ。
オンラインセッションというのは、パソコンを使ってインターネットを通じて TRPG を遊ぶ遊び方のことです。
インターネットでセッションを行うのでオンラインセッションと呼ばれるわけですね。実際に顔を合わせないため最初は戸惑うこともあります。慣れれば通常のセッションと同様の感覚で楽しむことができます。

オンラインセッションを行うためにはインターネットに接続されたパソコンが必要です。
もしもパソコンやインターネット環境をお持ちでない方はこれを機に購入を検討されてみてはいかがでしょうか？
今まで本棚にしまいこんでいたあんな TRPG、こんな未訳サプリメントを活躍させるチャンスかもしれませんよ！
ではでは、そんなオンラインセッションで TRPG をどのように遊べばいいのかを超入門レベルから説明していきましょう。

【オンラインセッションに必要なもの】

さて、パソコンとネット環境は一応揃ったという前提で話を進めましょう。
じつはそれ以外にオンラインセッション用のソフトウェアが必要になります。

「ソフトウェア？ なんか難しそう。よし読むのやめよう！」
……そう思ったあなた。
待って！ 逃げないで！

なんと今回利用するソフトウェアは、インターネットでウェブサイトを見に行くだけで利用可能なんですよ。

いわゆる「インストール」という面倒な作業が必要ないんです。しかもなんと無料です！ じつに便利な世の中になったものですね。

作者に感謝ですね。

まあ私が作者なんですけどね。

自慢話はこれぐらいにして、そのオンラインセッション用のツール、その名も「どどんとふ」を実際に見てみましょう。

パソコンを起動して、ブラウザを開いて、

<http://www.dodontof.com>

にアクセスしてみましょう。

(注釈: え？ ブラウザって何かって？ デスクトップに「e」の形をしたアイコンがあればそれですよ。……Mac 買ってきたからよくわからない？ ググってください。)

ブラウザに慣れている方は Google で「ど@えむ」で検索して 1 番目をクリックしても OK です。



●ど@えむトップページ

開くことができれば、下記の画面が表示されるはずです。
 ここが「どどんとふ」のオフィシャルサイト、「どどんとふ@え
 くすとリーむ」略して「ど@えむ」です。
 ……え？略称のセンスですか？
 いやぁ褒められると照れますねえ（＜褒めてねえ）

それでは、画面中央にあるクローバーマークをクリックしてみま
 しょう。



ログイン画面が表示されたら成功です。
 「どどんとふ」ログイン画面がうまく表示されない場合は、回線
 が混んでいる場合があるので何度か「再読み込み」してみましょう。

それでも表示されない方は、FlashPlayer というソフトをイン
 ストールする必要があります。

「えー!?さっきインストールは不要って言ったやんー」

はい、たしかに言いましたね。

でも、世の中、なんにでも例外はあるものです。

世界の真理を垣間見たついでにインストールを済ましてしまいま
 しょう。

今度はブラウザでここにアクセスします。

<http://get.adobe.com/jp/flashplayer/>



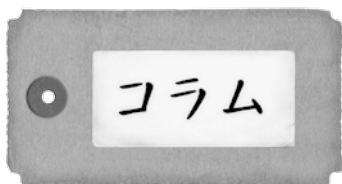
●フラッシュインストールサイト

あとは解説に従って、FlashPlayer の最新版（2015/08/06 現在だと、Chrome ならバージョン 17.0.0.xxx）をインストールしましょう。

インストール完了後、再度「最新版」「安定版」をクリックしてみてください。

ログイン画面までたどり着くことができたなら、無事「どどんとふ」を利用する準備が整いました。

次章からは、実際の使い方を見ていきましょう。



【色々あるよ オンライン セッションツール】

オンラインセッションの歴史は意外に古く、インターネット初期の頃は BBS と呼ばれる掲示板を使用して数ヶ月をかけて 1 セッションを遊ぶ方もいたということです。時代は変わって今や 1 億総ネット社会。

掲示板よりも便利なツールが山ほど作られています。

本書で解説しているどどんとふもこの一つというわけですね。

ここでは「どどんとふ」以外のオンラインセッション用ツールについて見てみましょう。

● Roll20

<http://roll20.net/>

今一番 HOT な海外製のオンラインセッションツールです。

テキストチャットだけでなく、ボイスチャットにビデオチャットまで完備し、『D&D』のようなダンジョン探索ゲームはもとより、3D ダイスロールやカードプレイまで、なんでもこなせる多機能さ。

おそらく、現在ユーザー数が世界最多のオンセツールだと思います。

最強ですね！

ただ惜しいのは、英語の情報が豊富（チュートリアルは英語音声の動画！）な反面、日本語情報が少ないこと。

このため、日本 TRPG タイトルに特化したダイスボット機能もないので、国産ゲーム主流で遊ぶ人には少し使いにくいという点があります。

有志による翻訳や機能拡張も可能とのこと、今後の展開次第では国内でも大勢力になるのではと、個人的には期待しています。現状の日本語解説はこちら。

<http://www8.atwiki.jp/roll20/>

有志による日本語解説。

<https://goo.gl/GT6eEn>

公式の日本語解説ページ。

URL が長いので短縮 URL で記載しておきます。

●富士見 TRPG ONLINE

http://fanplus.jp/_fujimi-trpg/

富士見書房の送る、オンライン TRPG ツール！…だったんですが、2014 年 8 月をもってオンラインセッションサービスが終了となりました。

なお、TRPG サポートサイトとして引き続き運営されていますので、富士見っ子のみんなは要チェックだ！

● IRC

もっとも定番なチャット専用ツール。

ややこしいことに IRC は方式の名前で、実際には「LimeChat」や「COCOA」といったソフトを利用します。

ちょうど「ブラウザ」というソフトはなくて「Internet Explorer」や「FireFox」があるのと同じです。

ここでは LimeChat を定番として提示しましょう。

URL はこちら。

<http://limechat.net/>

リアルタイムでテキストのやりとりさえできれば TRPG は可能！という極論の元、今日も様々なセッションが行われています。利点は高速でリアルタイムなチャットが可能なためゲームを早くすすめられること。

欠点はチャットをキーボードで打つため時間が掛かること。
(よく「3倍時間が掛かる(オンセ3倍の法則)」と言われます)
また画像の出力が一切サポートされていないため、ダンジョン探索物やタクティカルなゲームには向かない点があげられます。

● Skype

<http://www.skype.com/intl/ja/get-skype/>

パソコン同士で無料で電話が掛けられるボイスチャットツール。
複数人で会議を開くこともできるので、TRPG にはもってこい
です。

利点はなんといっても会話できることによる情報伝達の速さ。
欠点はヘッドフォンやマイクが別途必要になり、ゲーム中の声が
周囲に迷惑を掛けないか気になる点。
また慣れないメンバーの場合、気恥ずかしいという点もあります
ね。

● RPTools

<http://rptools.net/>

海外製の TRPG 専用ツール。
海外のオンセ界隈でメジャーなフリーソフトは、これになるで
しょうね。
『D&D』に特化していると言っても過言ではないほど、『D&D』
がプレイしやすいシステムです。

● ScreenMonkey

<http://www.nbos.com/products/screenmonkey/screenmonkey.htm>

海外製の TRPG 専用ツール。
同じく海外を中心としたオンラインセッション業界で有名なツ
ール。
フリー版と有料版がありますが、フリーで十分遊べます。

● 炬燵

<http://www.ayamenet.com/app/index.html>

日本製の TRPG ツール。
テキストチャットにボイスチャット、それにマップの落書きまで

サポートしている高性能ツール。

お絵かきツールにダイスボットが付いている、なんて言われるほどです。

あえて弱点を挙げるなら、プレイ用にサーバを立てるための手間が多少かかる点でしょうか。

(これは上記のツールすべてに共通しますが)

●リリカルチャット

<http://shibekun.blog120.fc2.com/blog-category-3.html>

日本製の TRPG ツール。

Skype をベースに機能を拡張することで、マップやダイスボットを使えるのが特徴。

最大のポイントは、Skype ベースなので、ボイスチャット機能やテキストチャット機能がそのまま使えること。

ネットワークの心配は不要、というのは強みですね。

弱点としては、ダイスボットの機能が比較的弱い点と、ユーザー母数の少なさで情報が少ない点でしょうか。

上記以外にもさまざまなオンラインセッション用ツールが存在します。

「どどんとふ」もその中の 1 つに過ぎないわけですね。

ただ、ほかのツールを比較した場合「どどんとふ」には、

- ・ **ソフトウェアをインストールしなくてすむ**
- ・ **面倒な設定が最小限ですむ (サーバを立てる、といった手間を掛けなくてもすむ)**
- ・ **画像や動画が手軽に扱える**

という長所があります。

短所はパソコンにやや高めのスペックを要求する点ですね。

ただ、今動いているパソコンであれば、たいていは問題なく動くと思います。

さすがに今どき、WindowsXP でネットにつないでいるひともいないでしょうし。(いないですよ!?)

サーバ用のレンタルサーバも安く借りられるようになりましたし、じつによい時代になりましたねえ… (シミジミ)

【どどんとふの使い方 ：初級編】

ではでは、さっそく「どどんとふ」の基本的な使い方を見ていきましょう。

のんびりじっくり、楽しんでいただければ幸いです。

【ログイン】

何はともあれ、ログイン画面というぐらいですからログインしましょう。

ログインってのはあれです、単に「部屋に入る」ぐらいの意味です。プレイルームというのが実際にゲームを遊ぶための場所です。

ログイン画面の中央にプレイルームが、No.0 から順番に並んでいますね。

「ど@えむ」の公式では、「プレイルーム No.0」は誰でもお試しで使える場所にしていますので、「No.0」を選択してみましょう。画面下のプレイルーム No. が「0」となっているのを確認して、そのまま「ログイン」ボタンを押します。

「プレイルーム No.0」へのログインに成功するとマップやキャラクター、各種ウィンドウが表示されます。

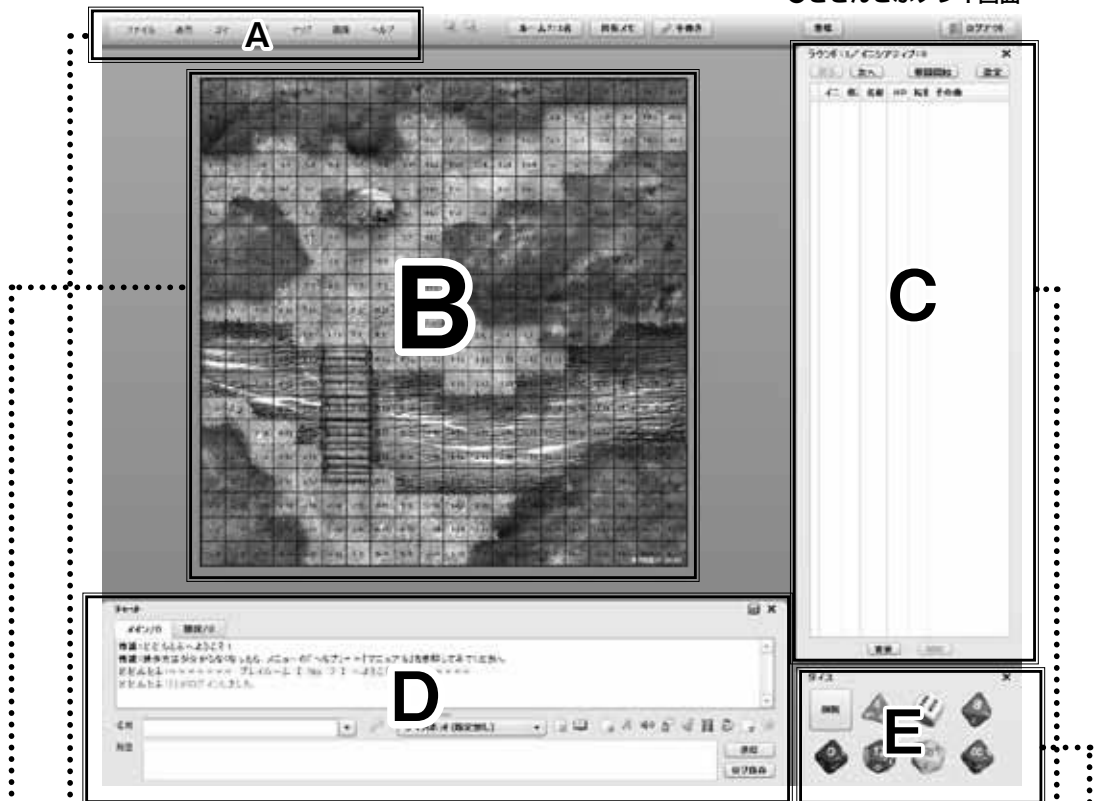
(マップが表示されない場合は、回線が重い可能性などがありますので、しばらく待ってみましょう。)

では画面の説明を。



..... ●ログイン画面 (ルーム 0)

●どんとふプレイ画面



A: メニュー

各メニューの詳細は後で解説します。

B: マップ

自前で用意した画像を貼ることができます。

またキャラクターやマップマスクなどを置いてゲームの盤として使用します。

C: イニシアティブ表

キャラクターのイニシアティブによってキャラクターを並べた一覧です。

HP や MP などの数値データや状態異常を示すテキストなどを表示・編集できます。

D: チャットウィンドウ

テキストチャットを行ったり、ダイスを振ったりできます。

上がチャットのログ、下が自分の発言場所になります。

各種ボタンの説明はのちほど。

E: ビジュアルダイス

画面上でダイスを転がしてロールすることができます。

at first

for beginners

for intermediate

for expert

server setting

では、「どんとふ」でオンラインセッションを遊ぶために最低限必要な機能をざっくりと見ていきましょう。

【チャット】

ログインしたらまずはチャットからいじってみましょう。
「メイン / 0」「雑談 / 0」とか書いてある部分は最初はそのままで OK です。

チャットウィンドウの下、「発言」の横に文字が入力できるので適当な文字、そうですね「あいうえお」と入力してエンターキーを押すか「発言」ボタンを押してください。



.....●ななしさん：あいうえお

チャットウィンドウの上部、チャットログ部分に上記のようにログが追記されていきますね。

もし今同じプレイルームに他の人がログインしていれば、あなたが今入力したメッセージが相手のチャットログ部分にも追加されます。

これでお互いの発言を表示しあうことで会話を行うことができるわけですね。

ここで「ななしさん」というのは発言者の名前になります。
あなたの名前は当然「ななしさん」ではないでしょうから、ここで変えておきましょう。

チャットウィンドウで「ななしさん」になっている部分を好きな名前に変えて、また文字を入力してみましょう。

(名前)：(入力した発言テキスト)

といった具合に追加されていくはずですが、また、チャットの文字入力時に Shift キーや Ctrl キーを押しながら Enter キーを押すと改行を入力することができます。

文字が小さい場合にはチャットウィンドウの「A」の形をした「チャット文字設定」アイコンを押しましょう。



..... ●チャット文字設定アイコン



●チャット文字設定画面

「チャット文字設定」画面が表示されます。チャット文字設定画面では、文字サイズ以外に文字の色、背景の色も設定できますね。ただし文字の背景色は自分だけに適用されますので背景色を黒、文字色を白にしてしまうと他の参加者の背景色が白の場合文字が見えなくなってしまうしますので、そのあたりはご注意ください。

次に「雑談 /0」とか書いてあるタブを押してみましょう。



..... ●雑談タブ選択状態

さっきまでとログが切り替わりましたね。

これは「雑談チャンネル」のログを表示している状態になります。チャットには「メインチャンネル」と「雑談チャンネル」の2通りのログが存在するわけです。

チャンネルを切り替えた状態で発言すると、現在開いているチャンネルに発言が飛ぶようになっています。

普段のゲームプレイ時には「メイン」を使い、ゲームのルール確認や雑談には「雑談」を使うとスムーズにゲームが進むと思います。それから「メイン /0」のようにになっている後ろの「 / (数字)」は未読の発言数を示しています。

もしも誰かが同時にログインしていて、自分が「メイン」チャン

all first

for beginners

for intermediate

for expert

server setting

ネルにいて、相手が「雑談」チャンネルにいる状態で相手が発言すると、「雑談 /2」のように数値が増えます。

自分が開いていないチャンネルで、発言が行われたことがわかるわけです。

その際には、チャンネルタブの色も変わりますので一目で気づきますのでご安心を。



【ダイスボット】

では次はチャットを使ってダイスを振ってみましょう。

チャットで

3 d 6

と入力してエンターを押してみましょう。

ななしさん：3 d 6

diceBot : (3D6) → 8 [2,4,2] → 8

のように 2 行目に文字が追加されて表示されます。



【チャンネル切り替えはショートカットで】

発言欄にカーソルがある状態なら Ctrl キー+左（もしくは右）キーを同時に押すと、チャンネルタブの切り替えが出来ます。

また Ctrl+ 上下キーでは自分は発言した過去履歴を表示出来ます。

ダイスロールを繰り返す際に利用したりできます。

意外と便利なので要チェックですよ。



.....●ダイスポットロール結果



.....●ダイスポットロール
ビジュアルダイス連動

この追加された部分がダイスのロール結果を示します。
しかもロールしたダイスが画面に実際に表示されましたね！

さっきの「3 d 6」はおなじみの「6 面ダイスを 3 個振る」の表記ですから、そのロール結果が表示されているわけですね。上記では「3 d 6」と全角文字で書いていますが実は「3d6」と半角で書いても認識されます。他のメッセージも合わせて書くことがあるので最初から全部全角で入力してしまうのが個人的にはオススメ。

また他にも

$$3d6 + 5 \geq 10$$

のように書くと、

$$\text{ななしさん : } 3d6+5 \geq 10$$

DiceBot : (3D6+5) ≥ 10) → 16[5,5,6]+5 → 21 → 成功
と 3d6 の値に修正値 5 を加え、目標値の 10 以上になったかどうかまで判定することができます。画面上に出るダイスにも成否結果は表示されるので、こちらのほうがわかりやすいかもしれません。

ほかにもダイスポットには、じつに色々な機能がありますが、まずはここまでで十分です。

ちなみに、ダイスポットでのロール時に、「画面にダイスが表示されるのがうっとうしい！」という方は、次に説明する「ビジュアルダイス」ウィンドウを閉じてロールすると、表示されずさっぱりします。

【ビジュアルダイス】

続いて画面右下にデデンと置いてあるさいころ一式。

これは「ビジュアルダイス」と言って、ぶっちゃけ『桃太郎電鉄』みたいにマップ上にダイスを転がす機能です。



『1』 出ろの舞!!

ダイスの画像を押すと、ダイスが画面に表示されます。
表示されたダイスをクリックすると、ダイスがロールされ、チャットにロール結果が表示されます。
前述のダイスポットより直観的にダイスを振れますので、お手軽さと多機能性を、お好みで選ぶのがよいでしょう。

【マップの操作】

マップに表示している画像の変更方法は、初級編ではパスして、ここではマップに配置するキャラクターの追加・変更・削除について説明していきます。
最初は、デフォルトのマップをそのまま使ってしまうぐらいの感覚のほうが、無理せず楽しめます。
というわけで、マップに配置するキャラクターについて。

【キャラクターの追加】

マップには、キャラクターのコマを配置することができます。
『D&D』のように、タクティカルなゲームでは必須の機能ですね。
エンゲージ制のゲームでの抽象戦闘でも、各自の居場所を明確に共有できるというのは、やはり大きなメリットになります。
何より、キャラクターのコマを動かすという感覚は、楽しいものですよね。
そんな、キャラクターのコマの配置方法について。

メニューの「コマ」→「キャラクター追加」、もしくはマップ上で右クリックメニューから「キャラクター追加」を選択。
キャラクター追加画面が表示されます。

まずはキャラクターに使用する画像を選択しましょう。
「タグ名」の横の「(未選択)」となっている箇所をクリックし、「キャラクター画像」を選択します。

キャラクター用の画像が一覧で表示されます。
その中からヨサゲな画像をクリックしてみましょう。
キャラクター画像が選択されます。
キャラクター選択後は「名前」を入力しましょう。
それ以外にも色々設定項目がありますが、細かいことは無視無視。そのまま「追加」ボタンを押します。



●キャラクター追加画面



●「キャラクター画像」
選択画面



●キャラクター選択



●キャラクター置き場



●キャラクター作成中



●キャラクター追加完了



●キャラクター積み上げ・展開

「キャラクター置き場」というウィンドウが出てきます。
あとは、このウィンドウのキャラクターをドラッグ&ドロップ。
つまりマウスでクリックしたまま、ズズッとマップまで持って
いってマウスを離します。

マップ上にキャラクターコマが置かれ、「(作成中…)キャラクター
名」と名前が表示されます。

しばらく待つと「(作成中…)」が外れます。

これでキャラクターの追加は完了です。

もしも同じブレイルームに、ほかの人がログインしているなら、
この時点で追加したキャラクターが相手側にも表示されます。

作成したキャラクターにマウスカーソルを合わせると、ピコッと
微妙に拡大しますよね？それが「移動可能」の合図です。

さきほどと同様にドラッグ&ドロップしてみましょう。

マップ上の好きな位置に移動させることができましたね。

こうやってキャラクターを移動させると、同じブレイルームを見
ている人のマップでも、同じように移動します。

これでマップ操作を管理することができるわけですね。

またキャラクターを置いているマップも、キャラクター同様にド
ラッグ&ドロップで移動させることができます。

さらに!! マウスのホイール（左右ボタンの間にローラーが付い
ていませんか？）を使うとマップの拡大・縮小が行えます。

ノート PC などホイールがない方は画面上部の虫眼鏡アイコ
ンで拡大・縮小させましょう。

ちなみにこのマップのドラッグによる移動やホイールでの拡大・
縮小は同じブレイルームのメンバーには影響しません。

キャラクターの居場所だけが相手に送信されるわけですね。

安心して、自分の使いやすいようにマップを拡大・縮小・ドラッ
グしてみてください。

おっと、忘れるところでした。

キャラクターは、同じマスに複数積み上げることができます。

積み上げたキャラクターにマウスカーソルを合わせると、ピラッ
と展開されます。

展開した状態で各キャラクターを掴んでドラッグ&ドロップもで
きます。



●キャラクター
削除メニュー

端のほうのキャラクターは、掴み難い場合があります。そんな場合には、キャラクターにマウスを合わせたまま、マウスホイールを回してください。

キャラクターの並び順序が変わります。

使い終わったキャラクターは右クリックメニューの「キャラクターの削除」から削除できます。

「キャラクター削除メニュー」で削除したキャラクターは、上部メニューの「コマ」→「墓場」から復活させることができます。(画面メニューの「墓場」ボタンからも、同じ操作ができます)



..... ●墓場ボタン



●墓場メニュー

【イニシアティブ表】

キャラクターの追加が終わったら、画面右上の「イニシアティブウィンドウ」を見てみましょう。

追加したキャラクターが表示されているはずです。

ここには、マップ上に配置してあるキャラクターが、一覧でリスト表示されます。

リストのキャラクターの名前部分をクリックすると、そのキャラクターがマップ上で光り、ダブルクリックするとそのキャラクターが画面の中央に位置するようにマップが移動します。

キャラクターがどこにいるのかわからなくなった場合には、積極的に押してみましょう。キャラクターの並び順は、ウィンドウ名の通り「イニシアティブ値」で決まります。

一覧の左端2番目の値ですね。

大抵の TRPG には、イニシアティブという概念があると思うので詳細は割愛しますが、ようは攻撃順ですね。

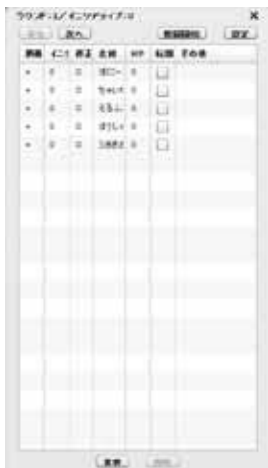
「じゃあこのイニシアティブ値とかどうやって制御するの？」

って話になると一気にややこしくなるので、

それについては中級編にて説明するとしましょう。

今回は単純に「追加したキャラクターが一覧で表示されていて、ピックアップ表示できる便利な画面」程度の認識で OK です。

ゲームによっては使わない人もいる機能ですしね。



●イニシアティブ表

【どどんとふの語源】

たまにいただく質問に「『どどんとふ』ってどういう意味ですか？」というのがあります。

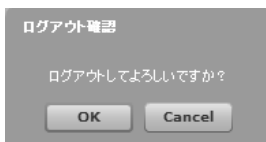
「どどんとふ」は、元々は『D&D』というTRPGをオンセで遊ぶために作ったツールなのです。

D&D MapTool、略してDDMT、それを平仮名読みして「どどんと」でした。

それを改良してFlashというソフトで再設計したので、末尾にFをつけてDDMTF、そこから「どどんとふ」になりました。

それから早7年経過。早いものですね。

末尾のFはマクロス見ながら付けたのもいい思い出です。



●ログアウトメッセージ

【ログアウト】

ひとまずここで、「どどんとふ」からログアウトしましょう。

画面右上の「ログアウトアイコン」をクリックしてください。

ログアウト確認のメッセージが表示され、OKを押すと最初のログイン画面に戻ります。

プレイルームに残っているメンバーには、あなたがプレイルームから抜けたことを告げるメッセージが表示されます。

ちなみに、そのままブラウザを閉じてしまっても問題はありません。

しばらくすると、ログアウトした扱いになります。

でも、お別れのメッセージをちゃんと投げて去るほうがスマートですよ。

【部屋の削除】

なんと、最低限の説明がもう終わってしまいました。

あっという間でしたね。

な～んだ、オンセなんて簡単、簡単！楽勝じゃん！

そんな思いを胸に、最後の締めとして部屋の削除をしましょう。

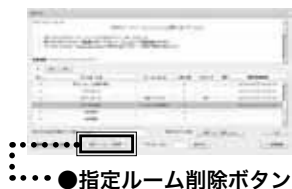
at first

for beginners

for intermediate

for expert

server setting



ログアウトをするとログイン画面に戻りますので、そこでさっきまで自分が使っていた部屋を見てみましょう。
ちゃんとログアウトできていれば、入室人数が0人になっているはずです。

削除したい部屋を一覧から選択して、ログイン画面の「指定プレイルームを削除」ボタンを押します。
「削除確認」画面が出るので、「OK」を押してください。
すると、ログイン画面の部屋一覧が更新されて、削除した部屋が「(空き部屋)」となったことが確認できます。

これで削除終了です。
お疲れ様でした。

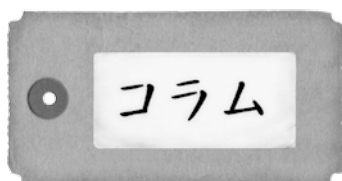


【Skype の併用】

その他のオンセツールの項目でもちょこっと説明しましたが、Skype はとても便利なツールです。
電話代も掛からずに複数人との会話を手軽に行うことができます。
PC とネット環境以外に別途必要なのはボイスチャット用のヘッドセット（マイク+ヘッドフォン）ですね。
家電量販店であれば安いものは 1000 円から入手可能です。
(とは言え安物過ぎる場合は聞こえにくいといった弊害があります)

どどんとふではマップ管理とダイスロールを行ってセッションの会話はボイスで実施、というスタイルならオフラインセッション(通常のネットを使わないセッション)と同様、いやそれ以上のテンポでゲームがプレイできますね！

ただ夜中に声を大きく出してプレイした場合、近所迷惑になりますので程ほどに…
オンセは楽しくマナーを守ってやりましょうね！



【オンラインセッションコミュニティについて】

オンセツールのだいたいの使い方はわかったけど、オンセやるメンバーがいないよ！

というあなた。

そんなあなたは、オンラインセッションを活用しているコミュニティに参加してみても、いかがでしょうか。

● TRPG SNS

<http://www5b.biglobe.ne.jp/~trpgbank/sns.html>

TRPG 系コミュニティの最大手ファンサイト。

SNS と名前に付くとおり、サイトに登録を行うことで中が参照でき、ブログなども書くことができますようになります。

● 富士見書房公式 TRPG オンライン

<https://ssl.fujimi-trpg-online.jp/>

富士見公式の SNS。

セッション機能はなくなっても、SNS 機能は健在。

富士見系のシステム仲間を集めるのであれば、一番手軽かもしれません。

リプレイの投稿がサポートされているのが、一番の特徴。

公式の安心感は大きいですね！

● TRPG.NET

セッションマッチングシステム

<http://session.trpg.net/>

オンラインセッションの募集・検索・参加に特化した、セッション募集管理サイト。

SNS 的な交流の場ではなく、あくまでもセッションの参加自体に特化しているのが特徴です。

募集する際のフォーマットを指定することで、募集時に条件の提

示忘れを防げるのが安心ですね。

特定のゲーム専用の交流サイトもありますね。

●ログ・ホライズン TRPG 冒険窓口

<http://lhrpg.com/lhz/top>

『ログホライズン TRPG』公式！

サイトを通した膨大な情報提供と、Twitter 上でのファンの交流の活発さが魅力です。

特にキャラクター登録機能は最強クラスの充実度。必見です。

● Silver Ring

<http://www.usamimi.info/~mihailjp/>

『アリアンロッド RPG 2E』のファンサイト。

IRC でのオンラインセッションがメインになります。

●Aマホのひろば

<https://sites.google.com/site/2744inch/>

その名の通り、『A の魔法陣』のファンサイト。

使用ツールはサイト独自のものから、「どんとふ」な IRC など様々です。

有志の情報サイトで、オンラインセッションについてまとめた記事、なんてのも参考になりますね。

● TRPG 放送局

<http://trpg.support/broadcast/>

この過去記事、「TRPG の始め方 オンラインセッション編」
-WEB TRPG マガジン 2013 年 3 月 20 日号

<http://goo.gl/D31TGz>

(長いため短縮 URL にて記載)

また、「どどんとふ」でオンラインセッションを楽しむ場所として、
メーカー設置のサーバのあるサイトもあります。
ありがたい限りです！！

●エリュシオン

<http://www.wtrpg9.com/trpg/>

●インコグ・ラボ

<http://incoglab.com/>

もちろん、各サーバともに、それぞれのメーカーのタイトルで遊ぶのが礼儀ですね！
友人も誘って、ぜひプレイしてみましょう。

at first

for beginners

for intermediate

for expert

server setting

【どどんとふの使い方 ：中級編】

さあやってきました中級編。

ここからは「どどんとふ」をより便利に、より楽しく使うための
詳細を説明していきましょう。

カードやダイスボットなど、ゲームタイトルによっては必須の機
能もジャンジャン取り上げていきますよー。

【ログイン】

さてさて、最初はログインから。

**「おいおい待ってくれよスティーブ、もうログインは初級編でやっ
たじゃないか。HAHAHAHA!」**

そんなアメリカンな苦情が聞こえてくるようです。

でも、ちょっと待ってください！それだけじゃないんです！

なんと今なら、自分用に好きなログインルームをプレゼント！

そんな感じでテンションをあげつつ、まずはログイン画面を見直
してみましょう。

画面上部には説明文がありますね。

たまに告知文が載っていたりもするので、軽くチェックしてみま
しょう。



●ログイン画面（公式サーバー）

画面中段を見ると、「0-」「100-」といった、数字が書かれたタブがありますね。

これがブレイルームの No. を示します。

「0-」タブならルーム番号 0～99 番が、「100-」は 100～199 番が表示されます。

安定版サーバであれば、0～999 番までの合計 1000 部屋があるわけですね。

(番号が 0 から始まるのはプログラマの性(さが)です。)

表示内容の詳細は後回しにして、まずは「No.」と「ブレイルーム名」だけを見ておいてください。

ここまで把握できたら、次にブレイルームの新規作成をしてみましょう。

ブレイルーム一覧から、「ブレイルーム名」が「(空き部屋)」になっている場所を探してみてください。

なければ、次の「100-」のタブ、「200-」のタブ、と移っていきましょう。



●ブレイルーム作成画面

「(空き部屋)」を見つけたら、その行をクリックして「ログイン」ボタンを押しましょう。

「ブレイルーム作成」画面が表示されます。

あ、じつは画面左下にコッソリと置いてある、「新規ブレイルーム作成」ボタンからも同様に、「ブレイルーム作成」画面を表示できます。

この場合、No. の小さい空き部屋が、自動で割り振られます。

部屋番号にコダワリがないひとは、これが手軽でいいですね。

それでは話を戻して、「ブレイルーム作成画面」について。

この画面では、新規作成する「ブレイルーム名」と「パスワード」、それに「ゲームシステム」を決めることができます。「ブレイルーム名」は、わかりやすい名前をつけましょう。

少なくとも、デフォルトの「仮ブレイルーム (削除可能)」からは、変えたほうがいいでしょうね。

この名前だと、いつ削除されても文句は言えないですから。

ええ、そのためにこんな名前にしてるんですけどね。(だって放置するひとが多いんですものー！)

そして「パスワード」、これが大事。

「ブレイルームをほかのひとに見せたくない！ 恥ずかしくて死んじゃう！」そんなシャイボーイ＆ガールは、ぜひ設定しましょう。

設定すると、ログイン時にパスワードが要求されるようになるので、第三者に覗かれる心配がなくなります。

「ミーはそんなこと1ビットも気にしないぞマス！」というレディス&ジェントルメンは、そのまま空欄にしておきましょう。これなら誰でも、作成したプレイルームにログインできるようになり、手軽に覗き見し放題です。

最後に「ゲームシステム」。これは初級編で少し説明したダイスボット機能に関連します。

ダイスボットでは、ゲームシステム毎に専用のコマンドがサポートされているのですが、専用コマンドを使うには、どのゲームで遊んでいるかを指定してやる必要があるんですね。

ここで、その遊んでいるシステムを指定してしまうわけです。

ちなみに、ゲーム開始後にも各自で変更できます。

ここで設定するのはゲーム開始前のデフォルトの値ということですね。

「ややこしい！よくわからん！」というひとは、とりあえずゲームシステム（あいうえお順です）を眺めてみて、自分が遊ぼうと思っているゲームの名前を探して選択しましょう。

載っていない場合は、（指定なし）のままとしてください。

メジャータイトルでも、特殊コマンドが必要でない場合は、対応していないのが普通ですので、「ああ！俺の好きなゲームがマイナー扱いされている！」なんて悲観論は不要です。

ここで入力したゲームシステムは、現在遊んでいるゲームシステム名として「ログイン画面」に表示されます。

ドマイナーなゲームを遊ばれている方は、宣伝もかねて入力してみるのも楽しいかもしれませんね。（未サポートタイトルの場合は指定なしと同じ扱いになります）

おや？先ほどの説明で最後と言いながら、「プレイルーム作成」画面の左下には「>>拡張機能」なんてボタンがありますね。

でもこの説明は、ここではおいておきましょう。

面倒なことは後回しでいいんです、オンセなんて遊びなんですから。

名前もパスワードも決まったら、「実行」ボタンを押しましょう。新しく作られたプレイルームに、自動的にログインします。

「新規プレイルーム作成」ボタンで部屋を作成した人は、画面上部中央の「ルームx：1名」となっているボタンで、プレイルー

ム番号をチェックしておく、あとでログインするときに迷わなくて Good です。



それでは改めて。
ようこそ！あなただけの場所へ！

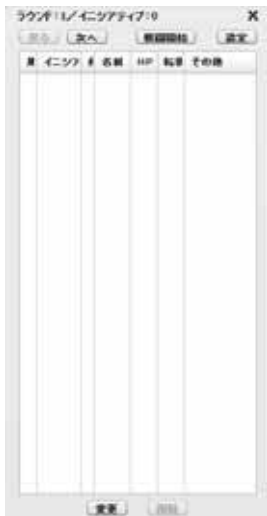
【イニシアティブウィンドウの続き】

初級編でお茶を濁した「イニシアティブウィンドウ」について、ここでガッツリ解説としましょう。

この画面、見た目はゴチャゴチャしてますが、意外と単純です。単純でないと作者自身が使えない、というのが本音ですが。それ以前にゴチャゴチャさせるなよ、って意見は華麗にスルーしていきましょう。

名前の通りイニシアティブ値を管理するのが目的のウィンドウですね。

キャラクターの追加／変更画面にも、コソソリ「イニシアティブ」や「修正値」って項目があったりするわけですが、そのデータがここに一覧表示されるわけですね。



●イニシアティブ表

「イニシアティブ」の数値が高いキャラクターが一番上に、低いキャラクターが下に。

数値が同じ場合には、「修正値」の数値が高いキャラクターが優先されます。

このあたり、『D&D』をイメージしてもらえると、わかりやすいと思います。

もともとそのために作りましたから。



●キャラクター追加後

では説明をわかりやすくするために、画面にキャラクターを数種類置いてみましょう。

イニシアティブ値と修正値を多少ちりばめて。

そうですね、イニシアティブ値を 17、16、16、15 と並べてみましょう。

その画面がこちら。

なんだか料理番組みたいですね。



..... ●戦闘開始を押した後



... ●次へのボタンを押した後



..... ●次へのボタンをさらに押した後



..... ●次へのボタンをさらにさらに押した後

ではでは、「イニシアティブウィンドウ」のキモというべき、ラウンドの進行管理について。

ウィンドウの上部にいくつかボタンが並んでいますよね。

「戻る」「次へ」「戦闘開始」それに「設定」。

最後の「設定」ボタンは、完全に別の用途なので、まずは「戻る」「次へ」「戦闘開始」の3つについて説明しましょう。

最初に「戦闘開始」ボタンをポチっと押してみましょう。

すると、ウィンドウの最上段の表示が、

「ラウンド：1 / イニシアティブ：17」

と変化し、イニシアティブ値が一番高いキャラクター（つまり最上段のキャラクター）の左端「順番」欄に「●」の印が付きます。この●印は、単純に「今このキャラクターに行動順が回っているんだよー」という目印ですね。

つまり「戦闘開始」ボタンを押すことで、

- ・ ラウンドを1に初期化する。
- ・ イニシアティブ値の一番高い人に、手番を示すマーカを表示する。

という処理ができるわけですね。

今度は「次へ」ボタンを押しましょう。

このように手番が移って、次のイニシアティブ値である「16」のキャラクター2体が選択されます。

戦闘中に自分の手番が終わって、次の人に回す場合に押すボタンということですね。

ですので、さらに「次へ」ボタンを押すとイニシアティブ値15のキャラクターへと移ります。

さらにさらに「次へ」ボタンを押すとラウンド表示が

「ラウンド：2 / イニシアティブ：17」

に変わります。

こうやって次の手番・次の手番、そして次のターンへと処理を進めていくわけですね。

さて、では「戻る」ボタンは何かといえば、単純に「次へ」ボタンの逆回しです。

人間だれでも、やりすぎちゃうこと、ボタン押し間違えることがありますよね。そのためのやり直し（アンドゥ）機能です。

戦闘ラウンドの管理については、これで把握完了！

ですね。



●HP 増減中

キャラクターの一覧には「名前」のほかにも、「HP/MP」それに「その他」の欄がありますね。

この内容についてもサクッと説明しましょう。

「HP」は、ゲーム中によく増減する値ですよ。

イニシアティブ表ではこういった変動するパラメータを管理できるようになっているわけです。



●チェックマークを入れた状態

キャラクターのデータで HP の部分が「0」となっていると思いますので、そこをクリックすると値が変更できます。

これは便利ですねー。

ではその隣の「転倒」について。

ここは HP と違って、四角いマス (□) が描かれているだけです。とりあえず、クリックしてみましょうか。

おっ、□部分にチェックマークが入りましたね。

さらに、チェックを入れたキャラクターのコマを見ると、コマの左下にチェックと同じ色でマーカーが追加されています。



●キャラクターコマへのマーカー追加表示

これを使って、「転倒している・していない」といったステータス管理ができるわけですね。

使い慣れるととても便利な機能ですので、ぜひ覚えて帰りましょう！

でも、HP と転倒だけじゃ当然不満ですよ？

ほかにも管理したい値やステータスがありますよね？

「侵食率」とか「ポシビリティー」とか「朦朧状態」とか。

そこで、イニシアティブウィンドウ画面の右上にある、「設定」ボタンを押してみましょう。

「イニシアティブ表設定」ウィンドウが出てきます。



●イニシアティブ表設定画面

「カウンター名」以外にも、イニシアティブ表のフォントサイズなんかでも変更できますが、まあそれは悩む内容でもないのをおいておいて。

デフォルトではサンプルとして、「HP * 転倒」が表示されていますが、ここに好きな項目を追加してみましょう。

では試しに、さきほど挙げた例を追加して、

「HP * 転倒 侵食率 ポシビリティー * 朦朧」

を設定して「実行」してみましょう。

ラウンド:2 / イニシアティブ:17

戻る 次へ 戦闘開始 設定

順番	イニシア	修正	名前	HP	転倒	侵食率	ポシビリティー	朦朧	その他
•	17	0	うさぎさん	5	☒	0	0	☐	
	16	0	ぼにーさん	0	☐	0	0	☐	
	16	0	ちやいなさん	0	☐	0	0	☐	
	15	0	えるふさん	0	☐	0	0	☐	

変更 削除

●カウンター設定後（どんなゲームだよこれ……）

このように、イニシアティブウィンドウに追加した「カウンター値・ステータスチェック欄」が表示されるようになります。
各種ゲームで便利のように、カスタマイズして使ってみてください。
ただし 1 点注意なのですが、このカウンター値の設定はプレイルームの他のメンバーにも適用されてしまいます。
ですので、プレイ中の変更時には、他のメンバーにひとこと断ったほうがいいかもしれませんね。
ちなみに、変更した場合でも元に戻すと、変更前のカウンター値は保持されている、という安心設計です。流石ですね。（自画自賛）

あと、「* 転倒」のように、「*」を付けたステータスチェック欄については、各キャラクターが任意の名前を付けることもできます。
たとえば、「* 神業 1」「* 神業 2」「* 神業 3」というカウンター名を付けておいて、キャラクター側に「チャイ」「タイムリー」「電脳神」と付けることで、キャラクターの行にそれを並べることができます。

ラウンド:2 / イニシアティブ:17

戻る 次へ 戦闘開始 設定

順番	イニシア	修正	名前	HP	転倒	神業1	神業2	神業3	その他
•	17	0	うさぎさん	5	☒	☐ チャイ	☐ タイムリー	☐ 電脳神	
	16	0	ぼにーさん	0	☐	☐ 死の舞踏	☐ 霧散	☐ M&A	
	16	0	ちやいなさん	0	☐	☐ 不可知	☐ 天変地異	☐ 突然変異	
	15	0	えるふさん	0	☐	☐ 難攻不落	☐ プリース!	☐ 脱出	

変更 削除

●個別チェック欄名前設定例



この各キャラクターによるチェック欄への名前設定は、「キャラクター追加・変更画面」の画面右端中段にある「■」ボタンを押すことで、入力設定画面へ行くことができます。

使い方としては、さきほどの例のように『トーキョー N ◎ VA』の神業などの使用の管理や、身体部位ダメージの管理に便利かと思います。

最後に右端の「その他」欄ですが、ここをクリックするとそこに文字を入力することができます。

ここで表示・変更できる「その他」の内容は、「キャラクターの追加・変更画面」とじつはまったく同じです。

「その他」欄だけが、ここでも特別に見れるってイメージですね。残り HP や回復アイテムの管理とか、好きなに使ってやってください。

あとはウィンドウの最下部に、「変更」「削除」ってボタンがありますね。

「変更」ボタンは、キャラクターの右クリックから「キャラクターの変更」を行った場合と同じ画面が起動します。

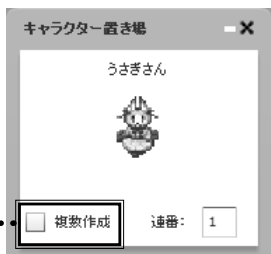
じゃあ「削除」は、といえば…これはキャラクターには使えない操作で、上級編に出てくる「魔法タイマー」などで利用します。なので詳しいことはそちらを参照ください。

【キャラクターの追加の追記】

次に、コマ（キャラクター）関連の操作を説明していきましょう。まずは、キャラクターの追加について。

初級編でだいたいの説明はすませたんですが、1点補足を。

「キャラクター追加」を実行して、「キャラクター置き場」が表示された状態をもう一度見てみましょう



●キャラクター置き場
複数作成



●キャラクター置き場
複数作成チェック後

ウィンドウの下に、「複数作成」なんてチェック項目がありますね。

むむっ！これはおそらく…

「ザコ敵のような、同じ画像・名前のキャラクターを連番で管理するための機能」に違いありませんねっ！

と超推理を働かせつつ、チェックを入れてみましょう。



●キャラクター複数配置
(忍法うさぎ分身の術)



●キャラクター
複製メニュー

キャラクターの名前が「名前_1」のように変化しました。
では、この状態でキャラクターを配置してみると…

キャラクター画像の左上に「1」と番号が表示され、
キャラクターが配置されます。
そして「キャラクター置き場」は閉じないで、「連番：2」と番
号が増えます。

これを繰り返すことで先ほどの超推理の通り「ゴブリン1、ゴブ
リン2…」とザコ敵をバンバン配置させることができるわけす
ねっ！



【キャラクターの複製】

キャラクター配置時に複数置けるのは、たしかに便利ですが、時
として、あとからコマを増やしたくなることもあります。増援と
か伏兵とか増殖とか分裂とか。

そんなときには、キャラクター複製機能。

キャラクター右クリックメニューから、「キャラクターの複製」
を選ぶだけで、まったく同じキャラクターがその場に複製されま
す。

まさにクローン！

以前は、「Ctrl キー」を押しながらカーソルをドラッグすること
でコピーができたのですが、その機能はなくなってしまいました。
残念！

【キャラクターの一括削除】



●キャラクター複数選択
(白黒だと分らないけど)

複製で増やしたキャラクターで画面が埋まったので、片付けとし
て一括削除してみましょう。

複製と同様に、キーボードの「Ctrl キー」を押しながら、どん
どんキャラクターをクリック。すると、複数選択できることがわ
かりますね。

この状態で、選択したキャラクターの上で右クリックメニューか
ら「キャラクターの削除」を実行すると、選択状態だったキャラ
クターがすべて削除されます。

これでザコを一掃するのも楽々ですねっ！

【キャラクターの変更】



●キャラクター
右クリックメニュー



●キャラクター変更画面



●5×5 巨大うさぎさん
(転倒中)

さてさて、ここまでで「キャラクターの追加・削除」ができたわけですが、それ以外に「変更」がもちろんできます。

キャラクターのコマにカーソルを合わせて、右クリック。

右クリックメニューの一番上の「キャラクターの変更」を選択してみましょう。

この「キャラクター変更画面」、追加と同じ内容なのですね。なので、初級編で説明しなかった部分についてのみ補足しましょう。画面中央にある値は、イニシアティブ画面とまったく同じ構成ですので詳細は割愛。

次に「サイズ」。そのままズバリ、コマの大きさを定義します。通常のキャラクターは、縦1マス×横1マスの大きさですが、この「サイズ」を変更すると、マスの大きさが変えられるわけですね。ために5×5サイズのキャラクターを作るとこんな感じに。

ボスキャラの画像とか大き目に表示すると、絶望感が増していい感じですよ。

あ、あとサイズ指定は、縦横同値にしか指定できません。たとえば3×5サイズのような長方形はできないわけですね。ここは仕様と割り切ってやってください。

次に「マップマスクの下へ隠す」ですが…これは上級編に出てくる「マップマスク」という、マップ上に置くマスク（そのままやん）の下にキャラクターをコッソリ置いておく機能です。

普通、キャラクターはマップマスクの上に置かれるんですね。

この機能は、基本的にはマップ上に配置した敵キャラクターを、見えないようにしておくための機能になります。

「参照 URL」、これはチョット曲者でわかりにくいですね。

「どどんとふ」では、キャラクターのデータは「キャラクター変更画面」に表示できるデータだけを管理できます。

ですが、実際のところ TRPG のキャラクターデータは、もっと大量です。

Lv だとかスキルだとか各種ポイントだとか。

でもそれは、「どどんとふ」上で管理するのも煩雑になります。

そこで有志の方が作製している、各種ゲーム用の「キャラクターデータ管理サイト」を併用すると、とても管理が楽になります。

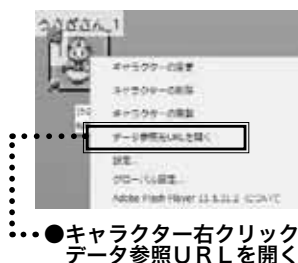
代表的なサイトは以下の通り。

有志による各種ゲーム用キャラクター登録サイト

- ・ キャラクターシート倉庫
<http://character-sheets.appspot.com/>
- ・ キャラクター保管
<http://charasheet.vampire-blood.net/>
- ・ 4th Impact!!
<http://4thimpact.lolipop.jp/>

公式のキャラクター登録サイト

- ・ ログ・ホライズン TRPG 冒険窓口
<http://lhrpg.com/lhz/top>
- ・ でたとこサーガ
<http://detatoko-saga.com/character/>



これらのサイトでキャラクターを登録している場合に、そのキャラクターデータの URL を「参照 URL」に書き込んでおきます。すると、キャラクターの右クリックメニューに「キャラクター参照先 URL を開く」という項目が追加されます。

このメニューを実行すると、参照先 URL が別ウィンドウで開くわけですね。

キャラクターデータ管理サイトは大変便利ですので、ご利用を強くオススメします。

「その他」もイニシアティブ表と同様ですね。

キャラクターの持ち物やゲームデータを書き込んでおくと、管理が楽になるかと思います。

「その他」の右側端に「■」と印されたボタンがありますが、じつはこれは、イニシアティブのチェック欄に関連する話になります。ですので詳細は、この解説のすこし前の【イニシアティブウィンドウの続き】をご参照願います。

これで変更画面の説明は終わりですね。

「じゃあ、これでキャラクターのコマについての説明って終わりの終了？」

いえいえ、そうでもないのです。

コマにマウスカーソルを合わせると、妙なアイコンが左上に表示されますよね。

最後に、このアイコンの機能について解説しましょう。

キャラクターコマの上にマウスカーソルを合わせると、コマの左上に赤い回転マークのアイコンが表示されますね。



●回転マーカのドラッグ

このアイコンを、ドラッグ&ドロップしてみましょう。

キャラクターがグルグルと回転しましたね。

適当なところでボタンを離してドロップすると、その向きで固定されます。

こうやってキャラクターを回転させるための機能なわけですね。

ちなみに、通常は 30 度区切りで大雑把に回転しますが、「Alt キー」を押しながらドラッグすると、任意の角度に微調整が可能です。

同様に、Alt キーを押しながらキャラクターをドラッグすると、マス目を無視して任意の場所に配置もできます。

この回転機能は、上級編で述べるヘクス戦闘時に、もっとも効果を発揮します。

それ以外にも、HP が 0 で倒れたキャラクターを示すのに上下逆に置くなど、見た目のアクセントにも使えます。

あなたの角度力の見せ所ですねっ！（くどんな力だ）

あ、ちなみに回転マーカが邪魔だなあ…と思う場合は、メニューの「コマ」→「回転マーカを表示する」のチェックを外すと、非表示になります。

…っと、そうそう、もうひとつだけ追加機能があるんです。（＜刑事コロボか君は）

キャラクター画像とイニシアティブ表示の間に、「画像切替設定」ってボタンがあるのがわかりますか？

そのボタンを押すと画像一覧が表示されます。

「追加」ボタンを押すとデフォルトのコマ画像が追加され、「削除」



●画像切替設定ボタン



.....●画像切替一覧画面



.....●画像切替一覧画面追加後



●キャラクター待合室



●キャラクター待合室キャラ追加後

ボタンを押すと選択している画像が削除されます。
そしてそして、先ほどと同様に画像の選択を行うと、今度は画像一覧の中で選択中の画像だけが差し替わります。
この調子で何種類か画像を並べてみましょう。

で、この設定ってなんの意味があるの？とお思いでしょうから、この状態で「変更」ボタンを押して、変更確定してしまいましょう。

続けて、設定を変更したキャラクターのコマを、カチカチッとダブルクリックしてやると…

なんと！キャラクターのコマの画像が、さっき設定した順に切り替わりましたね！

しかも、ダブルクリックのたびに、順繰りに切り替わり続けます。グルグルと。

これで、キャラクターの喜怒哀楽を、立ち絵だけでなくコマでも表現させたり、負傷状態を反映させてみたり、さらには謎の人影からパッと正体を現すシーンを実現、なんてのもできます。夢が広がりますね！

【キャラクター待合室】

実際にゲームを遊んでいくと、キャラクターの配置ってなにげに手間になりますよね。

ボスキャラの画像やデータを入力しておいて、必要なときにササッと並べることができれば、COOL ですよなぁ。

でも、「キャラクター置き場」をずっと置いたままにしておくのも無理がありますし。

結局は、プレイ中に慌てて配置して…

そんな悩みとはもうオサラバ、キャラクター待合室の出番です！

メニューの「コマ」→「キャラクター待合室」を選択。

「キャラクター待合室」ウィンドウが表示されます。

ここにマップ上のキャラクターを、ドラッグ&ドロップしてみましょう。

ドロップしたキャラクターが、待合室に配置されます。

逆に、待合室のキャラクターをドラッグ&ドロップすることで、マップ上に配置することもできます。

これで事前の敵の登録も、キャンペーンシナリオでの PC/NPC の配置・非配置も、お手軽にできますねっ！



【カード】

TRPG には、カードを使用するタイトルが意外とありますよね。
トランプとか、あるいは独自のカードだったり。
カードを使う TRPG といえば、個人的にはなんといっても『TORG』ですね。『TORG』には、ドラマデッキという独自のカードがあつてですね（以下 5 万行割愛）。

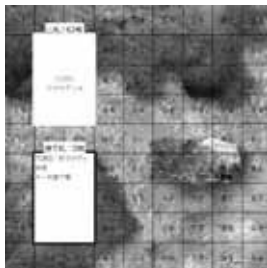
冗談はさておき、カードを使用する TRPG では、このカードの扱いが、オンラインセッションの障害になったりします。
でも大丈夫、じつは「どどんとふ」には、パツと表示してさっと使える、とても手軽なカード表示機能があるんですよ！
まあ素敵！



●カード初期化画面

メニューの「カード」→「カード初期画面を開く」を選択。
カード初期化画面が表示されます。

・ここでカードを選択します。
サポートしているカードは、現状以下の通りです。



●カード初期配置

- ・ トランプ
- ・ ランダムダンジョン用トランプ（アリアンロッド等）
- ・ インセイン：狂気カード
- ・ ウィッチクエスト：ウィッチ・タロー
- ・ ウィッチクエスト：ストラクチャカード
- ・ カードランカー
- ・ ガンメタル・ブレイズ：シチュエーションカード
- ・ ガンメタル・ブレイズ：
 - シチュエーションカード（ラバーズストリート
対応版）
- ・ 上海タ退魔行：陰陽カード
- ・ 深淵：運命カード
- ・ 深淵：運命カード（夢魔の占い札対応版）
- ・ トーキョーN◎VA：ニューロデッキ
- ・ TORG：ドラマデッキ
- ・ TORG：ドラマデッキ（英語版）
- ・ ブライド・オブ・アルカナ：タロット
- ・ ファー・ローズ・トゥ・ロード：
 - 地縁カード（光・石・氷・森・海・闇）

- ・ ファー・ローズ・トゥ・ロード：
 霊縁カード（地・火・風・水・歌）
- ・ マスカレイド・スタイル：アクト・カード 改定β版
- ・ ローズ・トゥ・ロード：タトゥーノ
- ・ ltras By：チャンスカード
- ・ ltras By：解決カード
- ・ Pathfinder：Harrow Deck

カードの中でわかりにくいものについて、以下に補足します。

・トランプ

カードといえばコレ！『トーキョーN◎VA』などでは必須ですね。ほかとは異なり、2組以上のデッキ（カードの山、ひと組の呼び名です）を使うことができます。また、ジョーカーをデッキごとに何枚入れるかも指定できます。

デッキの個数を1、そこにジョーカーを2枚だと、トランプの枚数は52（通常のトランプ）+2（ジョーカー）で54枚。

これがデッキ2、ジョーカー2枚だと、
 $(52+2) \times 2 = 54 \times 2$ 、で108枚。

ジョーカーはデッキごとの枚数なので、この例のように2デッキの場合、ジョーカーは全部で4枚になるのがポイントですね。あと、トランプには、1×1サイズのミニ版の画像（キャラクターコマと同じ）もあります。

カードをマップに置いて、マップ代わりにする場合などに便利かと思います（そういう遊び方があるのですよー）。

・ランダムダンジョン用トランプ（アリアンロッド等）

『アリアンロッド』や『セブンフォートレス』のランダムダンジョンを遊ぶ際に使用する機能です。

詳細はルールブックを参照だっ！

・ウィッチクエスト：ストラクチャーカード

右クリックメニューから「遭遇表」を振ることができます。

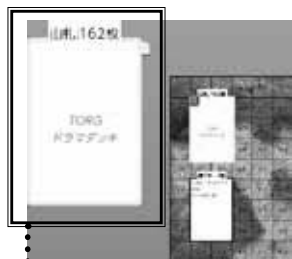
それ以外のカードについては、各ゲームの使い方に準じます。といっても、聞いたこともないシステムも多いと思いますが。大丈夫、私も全部プレイしたことはないです。

ではでは、ためしに何かのカードを選択してみましょう。
 ここでは独断と趣味で、『TORG』を選択します。

いいゲームですよ、『TORG』。

絶版ですけど。復刻予定ですし。

選択したら、「シャッフルして初期配置へ」ボタンを押しましょう。
しばらく待つと、マップの左上には新規にシャッフルされたカードの山札が用意され、その下には捨て札の場が用意されます。



.....●カードピックアップ

表示された山札や捨て札にカーソルを合わせると、左上の「カードピックアップ」ウィンドウに、カードの拡大図が表示されます。カードが小さくてよく見えない場合は、こうやって拡大表示するわけですね。

この拡大ウィンドウは、配置場所を変えることもできますし、左右端を掴んで拡大・縮小することもできます。
見やすい場所・大きさに調整しておきましょう。

では今度は、山札からカードを1枚引いてみましょう。

じつは、引き方には3種類あります。

ややこしそうですね。でも大丈夫、簡単です。

山札にカーソルを合わせ、右クリックメニューを表示してみましょう。

カードを引く関連のメニューは以下の通りです。



●山札の右クリックメニュー

カードを引く：非公開で自分だけ

→カードを自分だけがみえるように引きます。

いわゆる「カードを引く」といえばこれですね。

カードを引く：全員に公開する

→カードを引くと同時に全員に見せます。

隠し事はほどほどがいいですからね。

カードを引く：全員に非公開で

→引いたけど、自分も見ないでそのまま伏せて置いておく
感じです。よく考えると、この機能いらない気がします。

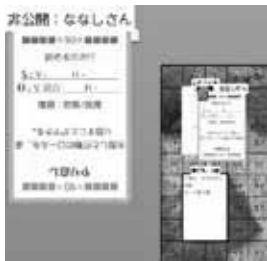
山からカードを選び出す

→これは山札から任意のカードの抜き出しを行います。
詳しくは後述。

カードをN枚引く

→枚数と上記3パターンの中のどの方法で引くかを選択し、

カードを複数枚引きます。



●非公開カード拡大表示

ここでは、もっとも一般的な「カードを引く：非公開で自分だけ」を選んでみましょう。

しばらくすると、山札の上にカードが出てくるはずです。出てきたカードにカーソルを合わせると、山札と同様に拡大表示されます。

この「カードを引く：非公開で自分だけ」は、一番基本となる引き方なので、山札をダブルクリックすることでも同様に引くことができます。

普段はこちらの方法で引いてしまうのが、楽だと思います。

それと、カードを引くと、

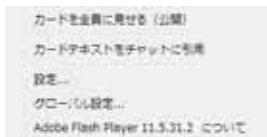
『ななしさんが「TORG：ドラマデッキ」の山札からカードを引きました。』

というメッセージが、チャットに表示されます。

これがトランプの場合は、「ハートのA」を引きました、と具体的にカード名まで表示されます。

チャットのログから、プレイ内容を把握することができて便利です。

さて、こうして引いたカードに対して、山札同様に右クリックメニューを表示することで、いくつかの操作ができます。



●手札の右クリックメニュー

カードを全員に見せる（公開）

→公開状態にして全員がカードの内容を読めるようになります。

カードテキストをチャットに引用

→カードに書かれたテキストをチャットの発言欄にコピーします。『深淵』などで活用できるでしょう。

カードを伏せる（非公開）

→カードの状態が「非公開」となり、自分にも他人にもカードの内容が見えない状態となります。

カード捨て

→カードを捨て札に捨てることができます。（詳しくは後述）

では一番上の、「カードを全員に見せる（公開）」を実行してみましょう。



●カード公開状態



●カード公開状態
右クリックメニュー



●カード非公開状態
右クリックメニュー

カードのふちの色が、黄緑から水色に変わり、カードの上で「非公開：(名前)」となっていた箇所が、「公開：(名前)」になったはずです。

じつは、ここで誰が引いたカードか、そのカードが公開されているのか非公開なのかが、わかるようになっているんですね。「公開」の状態になったカードは、カードを引いた本人と同様に、ほかのプレイヤーにもカードの内容が表示されます。

同じく、公開状態のカードの右クリックメニューから、

カードを伏せる（非公開）

を選択すると、カードの状態は「非公開」となります。

「非公開」状態の右クリックメニューに、下記の2項目が表示されます。

カードを自分だけが見る（非公開）

カードを全員に見せる（公開）

上がカードを引いた本人だけに見える状態、下が全員に見える状態ですね。

……ええい、ややこしい！

要約すると、カードの状態には、

- ・ 自分だけが見える （手札にしている）
- ・ 全員が見える （カードをオープンにしている）
- ・ 誰も見えない （カードを伏せている）

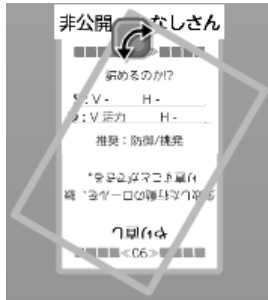
の3パターンがあり、右クリックメニューからそれぞれの状態へ変更できるようになっているわけです。

それだけの話です。

・ カードの回転

ここまでの操作中に、カードや山札の上にマウスカーソルを合わせると、カードの左上に赤い回転マーカーが表示されていたのに気づきましたか？

これは、キャラクターの操作で説明したのと同じく、回転用のマー



●カード回転中



●山札右クリックメニュー
山からカードを選び出す



●カード選択画面

カーなんですね。

マーカーをドラッグ&ドロップ操作することで、カードを30度きざみで回転させることができます。

Altキー（Ctrl から変更になりました）を押しながらであれば、任意の角度に調整可能という点も同様です。

「キャラクターコマとカードの操作性が統一されているなんて、なんて素敵っ！」とか思っあげると、作者が飛び上がって喜びます。

ヒャッホー！

・山からのカード抜き出し

右クリックメニューの中で、説明を飛ばした最後のメニュー、「山からカードを選び出す」について。

この項目を選ぶと、カード選択画面が表示されます。

この画面では、山札のカードが一覧になって表示されます。

この中から抜き出したいカードをクリックして、そのままドラッグ&ドロップでマップに置きましょう。

ズリズリっと引きずる感じで。

すると、そのカードが山から抜かれて、マップに配置されます。

これで山札から任意のカードを抜き出すことが、楽勝でできるわけですね。

おおっと、そこのあなた！もしかして今、

「ん？山札の中が一覧で見れるなら、ゲーム中に残りのカードを確認し放題じゃね？」

とか思いましたか？

ブー残念です。

山札を覗くとチャット部分に、

どんとふ：「ななしさん」が「トランプ」の山札を参照しています。

という告知が表示されるんですね。

人間、悪いことはできないものです。

なので、山札からカードを抜くときは、一言断りを入れましょうね。

カードの引き方・抜き出し方がわかったら、次はカードの捨て方について。

カードを使い終わったら、「捨て場」の上へドラッグ&ドロップします。

すると「捨て札」に吸い込まれるようにして移動し、「捨て札」



●捨て場に消える



●捨て札右クリックメニュー

の画像が、今捨てたカードに変わります。

ちょうど、実際のカードで山を作ってるのと同じように、最後に捨てたカードが表示されているわけですね。

捨てたカードは、捨て札の右クリックメニューの「一番上のカードを場に戻す」から復帰させることができます。

捨て札をダブルクリックしても同様に、一番上のカードを場に戻すことができます。

山札と同じですね。

ちなみに、カードの右クリックメニューから「カード捨て」を選ぶことで、捨てることもできるようになりました。お手軽！

捨て札の右クリックメニューにはほかに、以下の項目があります。

- ・捨て札をシャッフルして山札に積む
- ・捨て札をシャッフルせず、そのまま山札に積む
- ・山からカードを選び出す

最初の2つ、

- ・捨て札をシャッフルして山札に積む
- ・捨て札をシャッフルせず、そのまま山札に積む

は、そのままですね。

捨て札を山札に戻す機能で、その際にシャッフルするかしないかの違いです。

通常はシャッフルして山札に戻すんですが、ワザとシャッフルしないことで積み込みが可能になります。

汚い、さすが GM 汚い。と言われぬ程度に活用してみましょう。

最後の、

- ・山からカードを選び出す

は、山札からのカード抜き出しと同様の操作ですね。

なので詳細は割愛。

操作するとチャットに、

「捨て札を参照しています」

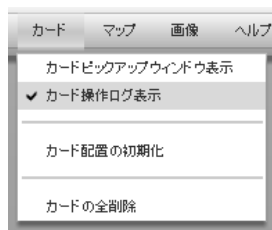
と通知されるのも同じですね。やはりズルはできないものです。



【カード操作ログ】

カード操作ログが煩雑な場合には、表示を抑止することができます。

メインメニューの「カード」→「カード操作ログ」に、チェック



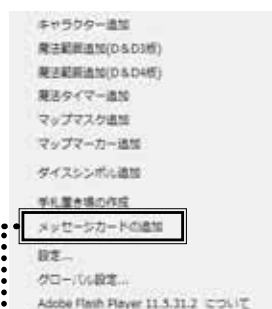
●カード操作ログメニュー



●マップ右クリックメニュー
手札置き場の作成



●手札置き場
(中央の薄い部分)



●マップ右クリックメニュー
メッセージカード追加

が入っていますので、クリックしてチェックを外すと、カードを引いたり捨てたりした時の操作内容は、チャットログに残らなくなります。

特にログを残す必要がない場合は、気軽にチェック外してしましましょう。

【手札置き場機能】

カードを引くと自分の手札になりますが、それを人に渡したい場合もありますよね。

そんなときは、この「手札置き場」機能が便利。

使い方は簡単。

マップ上で右クリックをすると、「手札置き場の作成」という項目があるのでそれを選択。

しばらく待つと手札置き場が出現します。

ほかの人の手札や場札をここに載せると、載せたカードの権限は、手札置き場の持ち主に移ります。

各プレイヤーが手札置き場を作ることで、「ここは任せたぞ、このカードを使えっ！」というシーンで、相手の手札置き場にカードを送り込む、という演出ができますね。

ううん、じつにドラマチック戦闘。

最後に右クリックメニューから、「手札置き場の削除」を選べばサクッと削除も可能。

これなら手軽に使いそうですね。

【メッセージカード機能】

最後に、知ってるとちょっとお得な、メッセージカード機能について。

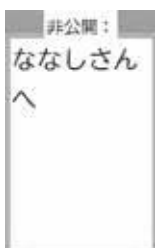
ヒミツのメッセージや先行宣言の解決に使えるかも？です。

カードが置いてあるマップ上で、右クリックして「メッセージカードの追加」を選択。

すると、「メッセージカード追加画面」が表示されます。



●メッセージカード追加画面



●メッセージカード裏面

デフォルトの画面では、背面に「ななしさんへ」と書かれ、表面には「サンプルメッセージ」と書かれたカードを作ることになっています。

このまま「メッセージカードの追加」を押してみましょう。右クリックを行った場所に「ななしさんへ」と書かれたメッセージカードが置かれますね。



●メッセージカード表面

このカードをダブルクリックしてやると…
「サンプルメッセージ」が表示されましたね。

つまりは設定した内容が裏表に印刷された任意のカードを追加できるということです。

ヒミツの情報の交換として、あるいはオリジナルのカードの1つとして使ってみるとおもしろいのではないのでしょうか。

ほかにも、右クリックメニューから通常のカードと同様に公開・非公開を設定できるほか、

- ・カード変更
- ・カード複製
- ・カード削除

ができます。

一度置いたカードを書き換えたり、複数枚増やして人に渡したり、個別に捨てたりといった操作ができるわけですね。

【カードの全削除】

それではカード操作の締めくくりとして、トランプ等のカードをすべて削除することにしましょう。

やりかたは簡単、メニューから「カード」→「カードの全削除」と選べばすべてのカードが削除されます。

これでカードについてはひと通り終了となります。
お疲れ様でした。



【チャットパレット】

チャットやダイスボットは楽しいですけど、攻撃とかダメージとか、毎回同じパターンを入力するのは面倒ですよね。

そんなときには、「チャットパレット」機能を使いましょう。



【使いたいカードがサポートされていない場合】

あなたが遊びたい TRPG システムにカードが必要なのに、そのゲームが「どどんとふ」でサポートされていない。そんな時には、カードのデータを入力してぜひ「どどんとふ」の作者（つまり私）に送ってあげましょう。公式サイト（ど@えむ）の掲示板やメール、あるいは Twitter アカウント（@torgtaitai）までご連絡いただければ OK！

データさえあれば、追加対応はスグにできますので、喜んで追加してくれるはずですよ。っていうかします。

ゲームへの愛さえあれば、カードテキスト入力も楽しい作業ですよ！

間違っても、「データ入力面倒なので、それも含めて作ってよー」なんて頼み方をしてはいけません。

怒りがマッハで有頂天のあまり、未来永劫そのゲームがサポートされないことになるかもしれません。

おそろしや、おそろしや……



●チャットパレット

「表示」→「ウィンドウ」→「チャットパレット表示」をチェックすると、「チャットパレット」が表示されます。

画面の中ほどに、登録例として「2d6+1 ダイスボット登録例」と表示されているので、そこをクリック。

すると、クリックした登録例テキストが、すぐ上のテキスト欄にコピーされます。



●チャットパレット
2行目サンプルクリック直後

その状態で「送信」ボタンを押すと、テキスト欄の「2d6+1 ダイスボット登録例」が、チャットウィンドウで発言した場合と同じように送信されます。

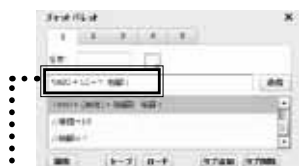
送信した文字列がダイスボット文字列であれば、通常のチャットと同様にロール結果が表示されます。



●2行目サンプル、チャットウィンドウ表示

また、さきほどクリックした登録例を、今度はダブルクリックしてみると、今度はその時点でテキストが送信されます。(テキスト欄にはコピーされません)

決まりきった攻撃などのルーチンワークは、ダブルクリックで送信して、登録したテキストを多少編集してから送信したい場合には、クリック後に編集→送信、という流れで使うと便利です。



●チャットパレット
3行目サンプルクリック直後

また次の行の入力例を見ると、

1 d 2 0 + { 敏捷 } + { 格闘 } 格闘 !

// 敏捷 = 10

// 格闘 = 1

なんて書かれていますね。

なんでしょう？ とりあえず

「1 d 2 0 + { 敏捷 } + { 格闘 } 格闘 !」

の行をダブルクリックしてみましょう。



●3行目サンプル、チャットウィンドウ表示

at first

beginners

for intermediate

for expert

server setting

「1d20+10+1 格闘！」

と表示されましたね。

つまり、その次の行にある、

// 敏捷=10

// 格闘=1

で指定した値が、{敏捷} {格闘} の部分に入れ替えられるわけですね。

これを使えば、能力値の変更やLVの上昇に伴う判定条件の変動も、手軽に管理できそうですね。



●チャットパレット編集画面

では、続いて「チャットパレット」のテキストの登録・変更の仕方をみていきましょう。

画面左下に「編集」ボタンがあるので、それを押しましょう。

すると、「チャットパレット編集画面」が表示されます。

ここに、登録したいテキストを1行ずつ入力しましょう。

1行目に、

「2d6+1 ダイスボット登録例」

という文が入力されているはずですので、

その下に改行を入れて、

「1d10 ダメージ！」

と入力してみましょう。

そして「編集」ボタンを押して終了。



●チャットパレット編集後

チャットパレット画面に、

「2d6+1 ダイスボット登録例」

「1d10 ダメージ！」

の2行が表示されますね。

これで追加した行も同様に、クリック・ダブルクリックで発言することができます。

また、

// 格闘=1

の行のように、

// (文字列) = (値)

の書式で変換したい文字列を定義することで、

{文字列}

という文字を値の代わりに使うことができます。

このあたりの挙動は、さきほど試したとおりですね。

文字列の定義の際に、

`// = {}`

といった記号を入力しますが、この記号は全角でも半角でもどちらでも OK です。

読みやすいほうを使ってください。

このあたりの「どちらでも良い」という親切設計は、「どんとふ」の基本設計ですからね。

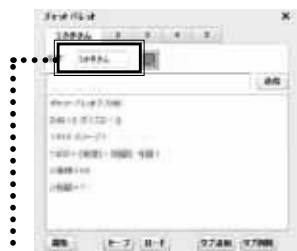
ちなみに、編集で追加できる登録文字列数には、上限はありません。ガッツンガッツン登録しましょう。



NEW 【イニシアティブ表と連携でさらに便利!】

チャットパレットに、
`2D6+( 攻撃力 )`
`//( 攻撃力 )=5`
 のように記述すると、`{ 攻撃力 }`の部分は、定義した値に差し替わり、
`2D6+5`
 として処理されることは、本文でも説明したとおりですが、さらに機能がアップ!
 イニシアティブ表の値も参照するようになりました。
 さきほどの例でいうと、後半の値の定義がなく、
`2D6+( 攻撃力 )`
 だけがかかれていた場合、「攻撃力」という項目が、イニシアティブ表に存在しないかをチェックします。
 イニシアティブ表に「攻撃力」が存在した場合、チャットパレットの「名前」と一致する名前のキャラクターを、イニシアティブ表から探し、そのキャラクターの「攻撃力」が差し替わるようになります。
 能力強化などで変動する値を、イニシアティブ表で管理しつつ、チャットパレットで手軽に入力できるようになりますので、高レベル冒険者の戦闘などで便利です!

では次に、テキスト入力欄の上にある名前欄について。



●チャットパレット名前欄

ここに発言者の名前を入力することで、チャットウィンドウの名前とは別の名前で、発言することができます。

複数の NPC を切り替えて発言するときに便利です。

ちなみに名前が空欄の場合は、チャットウィンドウの名前が使われます。

で、名前欄の隣の白い四角は、文字色指定ボックスです。

発言文字の色を、チャットウィンドウと同様に設定できます。

NPC が複数なら、キャラごとに発言色も変えていくと、わかりやすさアップ間違いなし！

こちらもデフォルトの白色 (FFFFFF) なら、チャットウィンドウと同じ色が使用されます。



●チャットパレットタブ名前登録状態

そして、チャットパレット最上段には「1」「2」「3」「4」「5」とタブが並んでいます。

これは単純に、タブの数だけ「名前」「色」「チャットパレット」を個別管理できるというだけです。

1 タブを 1 NPC 用として、使い分けることを前提にしています。

そのため、「名前」に NPC 名前を入力すると、タブ名が「1」といった数値表記から、入力した名前に変わります。

管理しやすいですね。(自画自賛)

でも、キャラクターのデータが大量にある場合、1 つ目のタブは通常判定用、2 つ目のタブは戦闘用…というように、用途別に分けたい場合もありますよね。

そういう場合には、この「タブ名＝キャラクター名」という作り



【チャットパネルもショートカットで!】

チャットのチャンネル切り替えと同様に、チャットパレットでも入力状態で Ctrl + Shift + 左右キーのショートカットを使って、タブの切り替えができます。

タブ切り替えは、左右の端でループしているので、ずっと右に切り替えていけば左端に戻ります。

NPC 発言の頻繁な切り替えなどで重宝しますよ。

は不便だったりします。

でもご安心。

そんなときには、「タブ名」欄にお好きなタブ名を記入してあげてください。

これでタブのタイトルが、「1」といった数字でも「名前」でもなく、「タブ名」に変わります。

タブ名の挙動ややコシイなシンプルに管理させてくれ！という方は、常に「タブ名」を入れるようにすると、スッキリするかと思います。

ひと通りチャットパレットの設定が終わったら、「セーブ」ボタンで現状を保存しておきましょう。

自分のPC上のローカルデータとして、保存することになります。保存しなくても、次回ログイン時には前回の状態が復元されますが、部屋が削除されてしまうと復元できません。

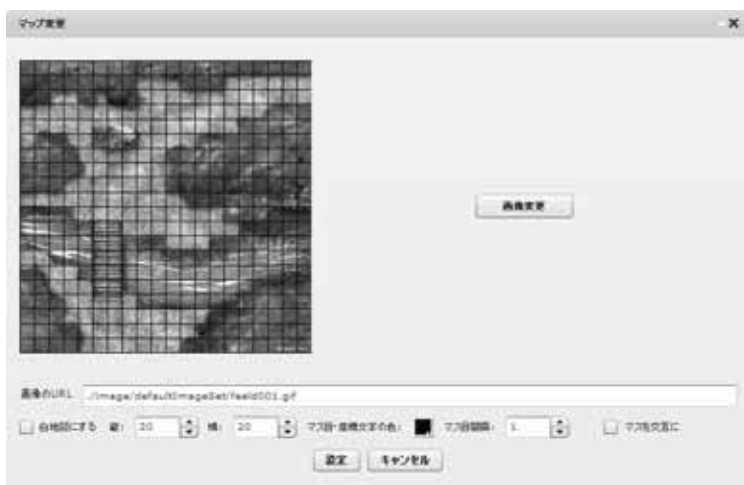
できるだけ保存しておくのが吉ですね。

保存したチャットパレットデータは、「ロード」で次回ログイン時に再読み込みも可能です。

プレイ前に作成して準備するもよし、便利なコマンド集を作ってプレイヤーに配布するもよしですね！

【マップ変更】

さてさて、「どんとふ」に慣れてきたあなたなら、きっとそろそろGM / DM / RL / DD / NC / ストーリーテラーをやりたいくなるはず！



●マップ変更画面

というわけで、GM 必須の機能、マップについて。

マップの変更は、メインメニューの「マップ」→「マップ変更」から行います。

右側の「画像変更」ボタンを押して、タグ名を選択して、画像を選択して。

あとは、マップの縦横マス数を設定。

座標の色とか白地図とかは、とりあえずおいといて、「設定」ボタンを押して実行。

これだけで、マップが変更できます。

マップが黒系の場合は、座標やマス目が見えにくくなるので、座標の色を変更してみましょう。

また、「マップなんざいらねえ！俺は真っ白な世界に足跡を残すんだぜ！」という御仁は、白地図チェックを入れましょう。

画像は表示されず、真っ白になります。

「マス目間隔」は、何マスごとに線を引くかの指定。

たとえば3を指定したら、3×3マスが線で囲まれます。

マスの中をひとつのエンゲージとして扱う、といった抽象戦闘で役に立ちますね。

「マスを交互に」は、マス目が1段ごとに半マスずれます。

ヘクスマップを擬似的に表現するのに使えます。

【フロアタイル機能】

え？何？マップって1枚絵だけなの？

いやいや違うよ～、そうじゃなくてさ、ダンジョンマップといえはあれじゃん、あれ。

フ・ロ・ア・タ・イ・ル。

こう、タイルをゴチャゴチャと組み合わせて、オリジナルダンジョンを作る楽しさ。

最高だよね。オンセでもやりたいよね。

だから、もちろん、あるんでしょ？そんな機能が？

ええ、当然ありますとも！

そんなあなたのための「フロアタイル機能」が。

メインメニューの「マップ」→「フロアタイル変更モード」を選択。すると、マップ上から座標表示やマス目が消えて、「フロアタイル変更画面」が浮かぶ「フロアタイル変更モード」になります。「フロアタイル変更画面」で、「画像変更」から並べたいフロアタイル画像を選んで、縦・横のマス数を決定。そして、表示されている選択タイル画像を、ドラッグ&ドロップでマップ上へ配置。



●フロアタイルをマップに配置

このように、マップの上にフロアタイルを並べていくことになります。

そのため、下地になるマップを大きめの白地図にしておくと、進めやすいと思います。

逆に、マップの下地を赤色にして、フロアタイルを中央にだけ置いて、「ここから落ちたら炎ダメージね」なんて嫌がらせも素敵ですね。

配置したフロアタイルは、右クリックメニューで回転や削除、固定ができます。

回転・削除はいいとして、固定ってなんでしょう？

フロアタイルは、マップに配置したあとでも、ドラッグで配置しなおすことができます。

しかし、これだと配置完了したものを、うっかり動かしてしまったりして不便です。

というわけで、「固定」を選ぶとドラッグできなくなります。

実際に配置するときには、ぜひ固定しておきましょう。

タイルの配置が終わったら、「フロアタイル変更画面」を閉じましょう。マップの座標表示やマス目が復活して、通常の操作ができるようになります。

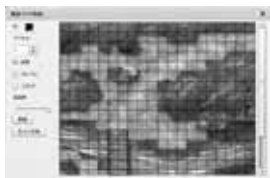
【簡易マップ】

なるほどなるほど、地図画像やフロアタイルを活用すればマップを使って遊べるのか。

でもね一画像用意するの面倒だし、フロアタイル用意するのも相当大変じゃないこれ？

壁とか池とかは手軽に表現したいんだけどさー。

そんなアナタにはこの簡易マップ機能。



●簡易マップ作成画面

メニューの「マップ」→「簡易マップ作成」をクリックして、「簡



●簡易マップ作成
塗りつぶし例

易マップ作成画面」を表示しましょう。
画面上に現在のマップの縮小図が表示されていますね。
そのままマウスカーソルを縮小図まで持って行ってクリックしてみましょう。
マップのマス目が黒く塗り潰されたはずです。
次に「色」と書かれた箇所好きな色を選択してまたクリックしてみましょう。
今度は選択した色でマス目が塗りつぶされましたね。
こうやって、マス目を好きな色で塗りつぶしていけば簡単なマップが作れるという寸法です。



●簡易マップ作成
3マス塗りつぶし例

事前にマップ画像を白地図に指定しておけば真っ白なキャンパスを塗りつぶしていくこともできますし、普通のマップ画像の一部を塗りつぶして「ここは見張り台、ここは敵拠点」なんてセッティングも思いのままです。
「色」の下には「ペン太さ」という指定があるのでこちらも使ってみましょう。
数値を「3」に変更してからマス目をクリックすると…

今度は一気に3マス塗りつぶされましたね。
こうやって「ペン太さ」を変更することで、マップを一気に塗りつぶすことができるわけです。
さらにこの状態で「透明度」を動かしてやると、塗り潰した箇所すべてを半透明にすることができます。マップに地図がある状態で、マス目を色分けして区別しやすくする場合なんかに利用できますね。
じゃあ一旦塗りつぶしたマスを元に戻すには？
その下に「鉛筆」「消しゴム」「スポイト」とあるわけですから、そこから「消しゴム」を選びましょう。
そして元に戻したいマス目をクリックすると、マス目がサッと元通り。
「ペン太さ」の指定は消しゴムに対しても有効ですから、一気に消すこともできます。
最後に「スポイト」を選んで、どこかのマス色を選んでみましょう。すると「色」が選択したマスの色に変化します。ペイントツールによくある機能ですね。
編集内容に満足したら「決定」ボタンを押します。
これでマップへの塗りつぶしが実際のマップにも反映されます。

【マップ手書き機能】



●手書き機能実例
こんな風に書けます

なるほどなるほど。こうやってマップは作るんだね。

でもでもね、そうじゃなくてさ。

どんなマップでも、テキストに書き込みしたくなるときあるじゃん？

エンゲージはここまでーとか、このあたりに敵の足跡があるよーとか。

そーゆーの再現できないの？

あるよー。あるあるー。「手書き機能」だよー。

「どんとふ」の画面上側メニュー欄の中ほどに、「手書き」って書かれたボタンがあるのでそれを押しましょう。

すると、手書き用のパレットが表示されます。



..... ●手書きボタン



●手書き用パレット

とりあえず、パレットは無視して、そのままマップにカーソル持っていきましょう。

マウスカーソルがペンの形になりましたね。

それじゃ、マウスをクリックしながら、グリグリと動かしてみしましょう。

よくあるペイントツールで、お絵かきするみたいに。

ほら！マップに線が書けましたね！こいつあ直感的だ！

ホクホクした気分でもう一度、「手描き」ボタンにカーソル持っていってみましょう。

また手描きパレットが表示されましたね。

うーん、じつにわかりやすい。

現状はペンを選択した状態になっているのが、左上のペンアイコンでわかりますね。

そのペンアイコンにカーソルを合わせると、ペンの説明が出るのです。

じつはペンツールは、特定のキーを押しながらだと、描写モードが変化します。

**Alt キーを押しながら：
直線しか描けないくなる。**



●手書き機能実例
こんな風に消せます

Shift キーを押しながら：

水平／垂直／斜め 45 度線しか描けなくなる。

Ctrl キーを押しながら：

マス目の交点が始点／終点の直線しか描けなくなる。

こんな感じです。

敵までの射線測定なんかは、Alt キーや Ctrl キーを押しながら線を引いたり、使い勝手はよさそうですね！

それぞれがどのキーかわからなくなったら、ペンのアイコンにカーソルを合わせればいわけですから、覚える必要もなくて安心です。

それでは、ペンアイコンの右側のアイコンについて。

見た目から、これは消しゴムとわかりますね。

こっちを選んで、さっき書き込んだ部分にグリグリと上書きすると、その部分が透明になりますね。



【マップ画像の作成】

マップ用の画像は、意外と用意に手間取るもののひとつです。『D&D』なら、オフィシャルのマップ画像を写真で取り込んだりできますが、オリジナルとなるとなかなか難しい。

そんな場合にはマップ作製用の便利なツールがあります。

「TRPG マップライター」
http://www.vampire-blood.net/app/trpgmap_writer/trpgmap

「オンセ用ダンジョン作図ツール Duky」
<http://yumegomori.xsrv.jp/hositei/FreeSoft.html>

前者は、ヘクスマップ版もあつたりと、大変高機能ですのでオススメです。

またシーン制のゲームなど、マップを使わない場合は、マップの代わりに背景画像を置いておくと、場面のイメージ共有に役立ちます。

適当なフリー素材で、学校や廃墟なんかの写真を用意しておくと、楽しいですよ。



..... ●書き込み量のバー

ただ、1点だけ注意なのですが、じつは消しゴムは「線を消している」というよりも「透明色を書き込んでいる」んですよね。

だから書き込み量は実は増えていくんです。

手描きパレットの一番下に「書き込み量」と書いてあるバーはまさにそれを示しているわけです。

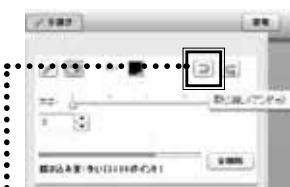
消しゴムを掛けても書き込み量が増えているのがわかると思います。これが積みあがると微妙に処理が重くなるので、ある程度書き込みが終わって線を全削除する場合には、右下の「全削除」ボタンを押してやってください。

消しゴムでマップ全体を撫でてでも結局はゴミが残っちゃうんですよー。

手描きパレットであと残っているのは…

「色」はそのまま色ですね。ペンの色を変えます。

「太さ」はペンと消しゴムの太さを決めます。バーでも数値指定でも好きな方でペンの太さを決めてください。



..... ●手書きアンドゥボタン

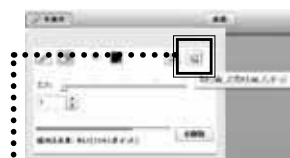
最後が右上の矢印2つ。

これは「アンドゥ」と「リドゥ」、つまり「取り消し」と「取り消しの取り消し」ですね。

ペンや消しゴムを掛けたあとで「アンドゥ」を行うと引いた／消した線を戻せます。

逆にリドゥは戻した操作を再度行います。

お絵かきツールによくある操作ですね。



..... ●手書きリドゥボタン

お絵かきツールなんかだと Ctrl + Z がアンドゥ、Ctrl + Y がリドゥだったりするので、そのショートカットも実装してあります。線を引きまくって、Ctrl + Z で戻ること、Ctrl + Y で線が復活することを確認してみてください。

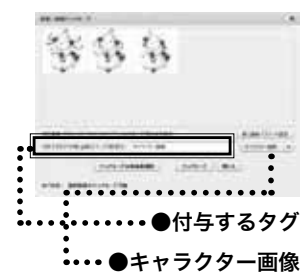
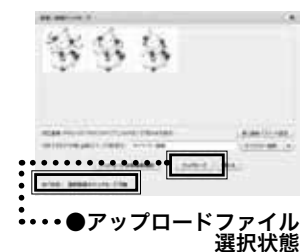
【画像のアップロード】

さて、ここまでキャラクターの変更やマップの変更をやってきて、「で、肝心の自分の好きな画像をアップロードする方法が、提示されていないじゃないか！」

という不満をお持ちのあなた！

そう、そのあなたです！

ご安心ください、画像のアップロード機能があります。



これでウレシハズカシな自作絵も利用し放題ですね！
きっと将来の黒歴史間違いなしですよ！（くサラリと酷いこと言うな君）

ではでは、手順の説明を。

メニューの「画像」→「ファイルアップローダー」と選んで「画像／動画アップローダー」画面を表示します。
「画像／動画アップローダー」画面を見てみると、いくつかあるボタンの中で、「アップロード対象画像選択」ボタンだけが太字で強調されていますよ！
ってことで、ここは当然、「アップロード対象画像選択」ボタンを PUSH しかないでしょう。

すると、アップロードファイル選択画面へ。
アップロードしてコマやマップにしたい、あなたのお気に入りの画像を選択しましょう。
ちなみに、複数画像選択もできますので、こうガバツと選びましょうガバツと。
あ、でもエロ画像とグロ画像は禁止ですよ？
紳士淑女な君と僕との約束さ！

選択が完了したら、「アップロード」ボタンが押せるようになっています。
そのまま押しましょう！…と言いたいところですが、その前にひとつ。

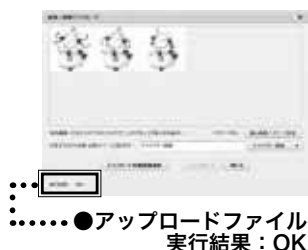
画面の真ん中に、「付与するタグ」という表記と「キャラクター画像」という表示がありますね。
これは、画像がどんな種別なのかを示す、「タグ名」を入力するためのものです。
ここに、「キャラクター画像」の代わりに、「マップ画像」や「立ち絵」といったタグ名を入力しておくと、キャラクターやマップの画像変更時に、そのタグ名で絞り込むことができるので、とても便利です。
画面右端の「キャラクター画像」と書かれたボタンを押すと、「キャラクター画像／マップ画像／立ち絵」といった、メジャーどころのタグ名を選択して入力することができます。
手抜きに最適ですね。

あ、それからタグ名は複数指定できます。

たとえば、「キャラクター画像 立ち絵」のように、タグ名とタグ名の間に、空白を入れて入力すればOKです。

今回はそのまま、「キャラクター画像」でいきましょう。

何言っているかわからなくても、あとで使ってみればすぐわかりますので大丈夫大丈夫。



●キャラクター変更画面



●画像変更後のキャラクター



..... ●画像変更後のキャラクター (反)

では、気を取り直して「アップロード」ボタンを押しましょう。ファイルサイズやファイル件数によって、多少時間は掛かりますが、「実行結果：OK」と画面下に表示されれば、処理完了です。これで、選択した画像は、すべてアップロード成功しました。さっそく、キャラクターの画像に利用してみましょう。「画像／動画アップローダー」画面を閉じて、マップ上に配置してあるキャラクターを選んで、右クリックメニューから「キャラクターの変更」を選びます。

画面右側の「画像変更」ボタンを押すと、画像の選択欄が表示されます。

「タグ名」の横の「(未選択)」となっている箇所をクリックすると、登録済みのタグが一覧で出てきますので、さきほど追加した画像のタグ名、「キャラクター画像」を選択してみましょう。キャラクターが、ズラズラっと表示されたと思います。この中から、さきほどアップロードした画像を探して、それをクリック。

これでキャラクター画像が変更できました。

変更した画像は、画像一覧の右下隅の「反」のボタンを押すと、左右反転させることができます。

これでデッサンのズレのチェックも一発ですね！

え？「キャラクター画像」に画像がいっぱい表示されて探しにくい？ そんなときには、アップロード時に「キャラクター画像」以外のタグ名を入力しておけば、いいんですよ。

たとえば、「たいたい竹流自作絵」なんてタグ名にしておく。そうすれば、画像選択時には「キャラクター画像」ではなく、「たいたい竹流自作絵」のタグ名を指定して、画像を絞り込むことができます。

ちなみに、タグ名を忘れてしまっても大丈夫。

「(全て)」というタグを選択すると、全タグ名の画像が表示されます。



●マップ画像変更画面

マップ画像も、キャラクター画像とまったく同じ手順で、変更可能です。

また、マップに使用する画像のタグ名に、「縦 20 横 20」のように縦横幅を指定してやることで、画像選択時にそのマス数が自動的に適用されます。

手軽さがアップするので、オススメです。



【隠し画像パスワード設定】

最新版の「どどんとふ」では、アップロードされた画像は、同じプレイルームのメンバーだけが参照できる状態になります。

ほかの部屋の人からは、見えないわけですね。

それでもラスボスの画像や、裏切ったあとの NPC の悪い顔画像なんかは、コッソリ隠しておきたいのが世の常人の常。

そんな時には「隠し画像パスワード設定」機能。

ファイルアップローダー画面を見ると、右端に「隠し画像パスワード設定」というボタンがあるので、これを押します。

すると、「隠し画像用パスワード入力」画面が表示されますので、パスワードを入力して「実行」ボタンを押します。

あとは通常の場合と同様に、画像をアップロード。

次に、キャラクター変更画面やマップ変更画面を開いて、アップ



●隠し画像パスワード設定ボタン



●隠し画像用パスワード入力画面

NEW 【画像はローカル？それとも共有？】

以前の「どどんとふ」では、アップロードした画像は常に共有される仕様でした。

でも今は大丈夫。基本的にログインしている部屋専用アップロードされます。

逆に以前のように、全部屋で共通の画像をアップロードしたい場合には、「画像 / 動画アップローダ」画面の中央にある、「専用」と書かれたボタンを押して、「全体」に変更しましょう。

これで部屋専用ではなく、部屋全体で画像が参照できるようになります。

ロードした画像のタグを選んでみましょう。
パスワードを指定しているせいで、画像が一覧に表示されないはずで

では、パスワードを入力して表示できるようにしてみましょう。
画像選択箇所の右端を見ると、「隠し画像」というボタンがあります。これを押します。

「隠し画像用パスワード入力」画面と「隠し画像用パスワード入力」画面が出ますので、先ほど設定したパスワードを入力。
これで隠していた画像が表示されるようになります。

手軽でオススメな隠しパスワード機能ですが、このパスワード管理は相当手抜きして作っているの、セキュリティに緩いという問題点があります。

ソフトウェアに詳しい人がその気になって解析すれば、画像探すことはできてしまうのですよね。

身内で軽く隠す、くらのカジュアルな用途にお使いください。

【WEB カメラ撮影】

………なんだっけ、この機能？っていうかこんな機能あったっけ？
それぐらい使われていない、不遇の機能です。
なので説明は省略します。

とか言うとも怒られそうなので、適当に説明をば（＜適当なのかよ）

えー、WEB カメラとかが PC についているなら、それでフィギュアや自画像を取り込んでキャラクターに流用できます。

メニューの「画像」→「WEB カメラ撮影」で「WEB カメラ撮影」画面が表示されます。

WEB カメラ撮影画面の「撮影」ボタンで写真を撮って、「アップロード」ボタンで画像をアップロード。

タグ名「キャラクター」でアップロードされるはずで

が、実際に使われているところを見たことがありません。

作者もこの解説書の版上げをするたびに動作検証する程度で、全然使っていません。

おもしろい機能なんですけどねえ。



●一般的な「どんとふ」
プレイ風景

【タグ編集】

過去の過ちをやり直したいと思うのが人の常。



●画像タグ名管理画面

アップロードした画像のタグ名を、付け直したくなるのもまた然り。それを可能とするのが、この「タグ編集」機能なのです。

メニューの「画像」→「タグ編集」で「画像タグ名管理」画面を表示。画像タグ名管理画面基本操作は、キャラクター変更画面の画像選択と同じです。

タグ名で絞り込み、「隠し画像」ボタンでパスワード入力が可能。選択すると、画像が左側に表示されます。

そして画像を選択すると、その画像のタグ名が表示され、パスワードの有無が表示されます。

ために、画像を選んでタグ名の編集をしてみましょう。

タグ名はスペースで区切って複数入力できるんですね。

「キャラクター画像」となっている箇所を、「キャラクター画像テスト用画像」としてみましょう。

「変更内容を保存」ボタンを押すと……何も起きませんね。

いえいえ、これでいいんです。

画像のタグ名は正常に更新されています。

ために、別途キャラクター変更画面を立ち上げて、タグ名を見てみましょう。

「テスト用画像」という項目が増えて、選ぶと先ほど指定した画像が表示されるはずです。

同様に「隠しパスワード」も設定することができます。

「画像タグ名管理」画面に戻って、「隠し画像パスワード設定」ボタンをクリック。

隠し画像用パスワード入力画面のあとはパスワードを入力、「実行」ボタンを押して、「変更内容を保存」ボタンをクリック。

これでパスワードの更新ができました。

そうそう、パスワードを忘れてしまうと、画像は表示できなくなるので、気をつけてくださいね。

まあ、またアップロードすればいいんですが。



●画像管理画面

【画像削除】

さあ、遊び終わったら後片付け。

不要になった画像を削除しましょう。

メニューから「画像」→「画像削除」で、「画像管理」画面を表示。



●画像管理画面
画像複数選択



.....●画像管理画面
削除完了

いつものように、タグ名から削除したい画像のタグを選択しましょう。
おおっと、隠し画像を削除するなら、いつものように「隠し画像」
ボタンからパスワード入力して表示してくださいね。
タグを選択したら画像が一覧表示されますので、削除したい画像
をクリックしましょう。

いつもと違って複数の画像が選択できるのが、ここでのポイント。
余分なゴミは、まとめてポイしましょう。
さてさて、削除したい画像の選択ができたら、「選択した画像を
削除」ボタンをクリックしましょう。
画面下に「削除中…」が出たあと、「～個のファイルを削除しま
した。」と表示されます。
これで不要ファイルの削除は完了です。

【簡易ファイルアップローダー機能】

画像のアップロードとか、だいたいやり方はわかったけど、これ
ZIP ファイルとかはアップロードできないの？
ええ、じつは、ちょっとしたファイルのアップローダーならある
んですよ。



●簡易ファイル
アップローダー画面

チャットウィンドウの右端にあるアイコンを押してみましょう。
すると「ファイルアップローダー」「簡易ファイルアップローダー」
画面が表示されます。

「アップロード実行」ボタンを押して、アップロードしたいファ
イルを選択。
すると、アップロードしたファイルのファイル名とそのファイル
へのリンクが、チャットに表示されます。



.....●簡易ファイルアップロード後、チャット画面

チャットで表示されたリンクをクリックすると、ファイルがブラ
ウザ上で開きます。
画像ファイルなら画像が表示され、ZIP ファイルならダウンロー
ドが始まります。

「ファイルアップローダー」画面に記載されているとおり、この方法でアップロードしたファイルは、1時間後に消えます。（厳密には1時間経過後、誰かがログインした瞬間に削除されます）

そのため、本当に一時的な用途にしか使えないので、ルーム内メンバーでのデータ共有程度に考えてくださいね。
エッチな画像をアップして楽しもうたって、そうはいきませんよ！



【もっとダイスボット】

初級編で軽く説明したダイスボットですが、じつはまだまだ秘められた真の力があります。

復習を兼ねて、ここで一通り確認してみましょう。

・一括ダイスロール方法

ダイスロール時に「3 3d6」のように、「(回数) (空白) (ダイスロール文字列)」と書くことで、指定回数分のダイスロールを一括で行います。

ロールすると出力側には「# (回数)」と表示されます。

Dice Bot Example

入力： 3 2d6

出力： たいたい：2d6 #1
Warhammer：(2D6) → 8[5,3] → 8
たいたい：2d6 #2
Warhammer：(2D6) → 6[4,2] → 6
たいたい：2d6 #3
Warhammer：(2D6) → 3[2,1] → 3

・ダイスロールと一緒にメッセージを入力する

ダイスロール文字の後ろに空白文字を入れて、メッセージを入力すると、そのメッセージもちゃんと送信されます。

空白文字を入れないと正しく送信できません。注意！

Dice Bot Example

入力： 3 d6 + 1 攻撃！

出力： ななしさん：3d6+1 攻撃！
diceBot：(3D6+1) → 11[2,3,6]+1 → 12

・結果判定

判定結果の成否判定には、 $\geq$ 、 $>$ 、 $\leq$ 、 $<$ が使用可能です。
条件を満たせば「成功」になります。

Dice Bot Example	入力:	1 d 6 > 4
	出力:	ななしさん: 1d6>4 diceBot: (1D6>4) → 5 → 成功
	入力:	1 d 6 ≤ 3
	出力:	ななしさん: 1d6≤3 diceBot: (1D6≤3) → 4 → 失敗

・計算式での数値入力

ダイス個数や達成値には、簡単な四則演算が使用できます。
またこの場合、 $+$ $-$ $*$ $/$ も全角文字で使用できます。

Dice Bot Example	入力:	(1 + 2) D6 ≤ (6 * 2 - 6 / 3)
	出力:	ななしさん: (1+2) D6≤ (6*2-6/3) diceBot: (3D6≤10) → 5[2,1,2] → 5 → 成功

「C (計算式)」と書くことで、四則演算だけを行わせて、電卓代わりにも使えます。

Calculation (計算) の C です。

Dice Bot Example	入力:	C ((3 0 * 2) - (6 * 2))
	出力:	ななしさん: C ((30*2) - (6*2)) diceBot: 計算結果 → 48

all first

for beginners

for intermediate

for expert

for experts

・その他の色々な判定方法

単純なダイス目の合計以外にも、世の中にはじつにさまざまなロール方法があります。

そういった特殊なロール方法について。

Dice Bot Example

入力： 3B6 ダイスを合算せず、バラバラに出力だけを行います。

出力： ななしさん：3B6 ダイスを合算せず、バラバラに出力だけを行います。
diceBot：(3B6) → 3,5,2

Dice Bot Example

入力： 3U6「5」 ダイスの目が5 以上の場合に振り足し（上方無限）。

出力： ななしさん：3U6[5] ダイスの目が5 以上の場合に振り足し（上方無限）。
diceBot：(3U6[5]) → 17[6,5,5,1],1,4 / 22 (最大 / 合計)

Dice Bot Example

入力： choice[PC1、PC2、PC3]
カッコ内のアイテムをランダムに選択

出力： diceBot：(CHOICE[PC1,PC2,PC3]) → PC3

・D 6 6 ロール

ゲームタイトルによっては振れない場合がありますが、「D66」と呼ばれるダイスを振ることができます。

たとえば、2D6 を振って5と3が出た場合には、「53」と判定する振り方です。

「1D66」ではなく、「D66」と記述するのがポイントですね。

Dice Bot Example

入力： D66

出力： diceBot : (D66) → 53

出目が5と3の場合に、「35」と常に低い値を10の位に持つてくるタイプのD66もあります。

これを再現したい場合には、「D66S」と後ろにSを付けます（値を昇順にソートするのでSですね）

Dice Bot Example

入力： D66S

出力： diceBot : (D66) → 35



【IRC でもダイスボット!】

「どどんとふ」のダイスボットは、じつはIRCで使うこともできます。

IRCって何?という方は、本TIPSをスルーでOKです。

「どどんとふ」のダイスボットは、もともと「B&C（ボーンズ&カーズ）」という、Facelessさんが独立して開発していたIRC用のツールでした。

その多機能さに惚れた「どどんとふ」の作者が、機能を丸々取り込んだという経緯があります。

現在は、B&C2.0としてバージョンも上がり、IRC用ツールとして単独管理も維持しています。

そんなB&C2.0のダウンロードはこちらから

<https://github.com/torgtaitai/BCDice>

別のツールの機能を丸々取り込めるのは、「B&C」も「どどんとふ」も「オープンソース」だから、つまりプログラムの中身が公開されているからこそそのメリットですね。

all first

beginners

for intermediate

for expert

server setting

・さらに割り算も対応

ロール結果を割り算することも可能になりました。

1 D6 / n もしくは、1 D6 / n D なら、Down を意味して端数切捨て。(出目が3なら結果は1に)

1 D6 / n U なら、Up で端数切り上げ(出目が3なら結果は2に)

1 D6 / n R なら、Round つまり四捨五入(出目が3なら1.5の四捨五入で2に)

という形になります。

・各種ゲームのダイスボットについて

チャットチャットウィンドウにあるダイスボット選択箇所(「ダイスボット」と文字が書かれた場所)をクリックして、ゲームのタイトルを選択すると、各種ゲームに対応した個別のコマンドが使えるようになります。

詳細については巻末の【巻末特別ふろく】ダイスボット特殊コマンド一覧表!でまとめてありますので、そちらをご参照願います。「どどんとふ」上でも、「ダイスボット」選択箇所にカーソルを持っていっぱく置いておくと、コマンド内容が表示されますので、プレイ中にはそちで確認するのが便利ですね。

【ダイスボットに独自のチャートを追加する】

ダイスボットには、各種ゲーム用に色々なチャートが実装されているのですが、それでも十分とはいえません。

マイナーなゲームだったり、限定的すぎるサプリメントだったり。極論を言えば、シナリオ用に自分で作った独自チャートを使いたい場合だってありますね。

そんな時のために、オリジナルのチャートを追加する機能があります。



●ダイスボット表管理画面

まず、チャットウィンドウの「ダイスボット表追加・変更・削除」ボタンを押してください。

「ダイスボット用表管理」画面が表示されます。



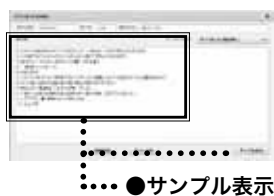
●ダイスボット表追加画面

「新規作成」ボタンを押して、さっそく1つサンプルで作ってみましょう。

「ダイスボット表追加」画面が出てきます。

さて、何をどう入力すればいいのでしょうかね? サッパリわかりません。

おや、右下に「サンプル表示」というボタンがありますね。押してみましょう。



ダイスボット表追加のサンプルデータが出てきました。
 なるほど、これで基本的なフォーマットはわかりましたね。
 「コマンド名」が、ダイスボットの表コマンドと同様に出力するためのコマンド（英数文字のみ使用可能）。
 「ダイス」は、表をどんなダイスロールで決定するかダイス文字。
 「ゲームシステム」は、この表を使用するゲームの種別を決めます。
 ダイスボットのボット名称と同じですね。
 設定しておく、別のタイトルで予期せぬ表が暴発するのを、避けることができます。
 デフォルトの「ダイスボット（指定無し）」なら、すべてのゲームタイトルで動くようになります。
 「表タイトル」は、表を管理するための識別用の名前ですね。

で、肝心の「表内容」は、
 (数値)：(メッセージ)
 上記のフォーマットで、表のデータを羅列するわけですね。
 まさに、サンプルとして表示された内容に、そう書いてあるわけですが。
 いや、これはわかりやすくいいですね。自画自賛ですね。

さて、とりあえずサンプルのままで OK です。で、「追加作製」ボタンを押して表を追加してしまいましょう。
 「ダイスボット用表管理」画面に、追加した「SAMPLE」が表示されるのを確認したら、チャットで「SAMPLE」と入力してダイスロールしてみましょう。
 ダイスボットと同様にダイスがロールされ、チャットに結果が出力されましたね。
 これで追加は完了です。

あとは、「ダイスボット用表管理」画面についてざっと説明します。
 「コピー作製」ボタンは、既存のコマンドを選んだ状態で実行すると、既存の表コマンドを引用して新規作成画面が立ち上がります。
 何かもとになるものを拡張したいときに使える…かな？
 「変更」ボタンはそのままですね。
 既存の表コマンドを選んで変更するためのものです。
 「削除」が選択したコマンドを削除するためのもの、と。

これだけ把握できれば、自分で好きなチャートが追加できるようになります。

素敵なチャートが入力できたら、ぜひ作者に送ってあげてくださいね。

「どどんとふ」公式に取り込みますので。

そうすれば、ほかの方も使えるようになるわけですね！

そうそう”\n”と入力すると改行になるように、機能追加してみました。

こんな感じです。

7：1 行目\n2 行目

これで複数行の長文表記もばっちりですね！

表の中でダイスを追加で振らせたい場合、たとえば、

2：ダメージ1 D6 を受ける

のように書くと、

ダメージ1D6 (→3) を受ける

のように「n D x」表記のダイスロール結果を出力するようになりました。便利！



【巨大ダイスでもっと楽しく！】

ダイスポット機能を使ってダイスを振る際に、ビジュアルダイス（初期画面で右下に表示されているダイスセット）を出したままにしておくと、振ったダイスが画面上でも転がります。

これは、「どどんとふ」を使っていて楽しい機能のひとつですよ。

ダイスロール時に、「2d6 ダイスロール」のようにメッセージをうしろに書けることは、本文でも説明しています。じつはこの時に「2d6 ダイスロール!!」のように、メッセージの末尾に「!」を付けると、ダイスのサイズが少し大きくなり、転がる勢いもアップします。

「!!!!!!」とたくさん付けると、その分大きく、速く転がります！

気合を入れてダイス振る場合にやってみましょう!!

【マップマスク】

大好きなダンジョンアタックを、オンラインセッションでも堪能したくてしたくてたまらない、そんなあなた。

ダンジョンアタックに必要な、ほかの機能は何かありませんか？

そう、マップが全部丸見えなんてありえないですよね。

マップの未到達位置を隠す方法、それさえあればっ…！

そんなあなたに、「マップマスク」機能です。

マップの一部にマスクをかけて、隠すことができるようになります。



●マップマスク作成画面

マップ上の右クリックメニューで「マップマスク追加」を選択。「マスク作成」画面が表示されます。

「名前」にはマップマスクの名前が。

何も設定しないと、「1」「2」「3」……と連番が振られていきます。

「色」にはマスクの色を指定。

基本は黒だと思いますが、マップ全体が黒い時には見やすい色にするといいかもしれません。

「高さ」「幅」は、そのままマスクの縦横マス数を示します。

好きな大きさに指定しましょう。

あとから変更もできますし。

「透明度」は…あれ？なんでこんな設定あるんだっけ？思い出せない…。まあとりあえず、半透明のマスクが作れます。

「複数作成」はチェックを入れておくと、マスク作成後に画面が閉じないので、マスクをいくつも作成するときに便利です。

ではまず、「複数作成」にチェックした状態（初期状態）で、画面右に表示されているマスクをドラッグしてみましょう。

マップマスクは、キャラクターと同じように、ドラッグしてマップ上に配置することができます。

複数作成にチェックが入っていると、1つ目を置いたあとに名前が自動的に「2」「3」と変化します。

チェックが入っていないと、1つ目を置いた時点で、「マスク作成」画面が閉じます。

そして、置いたマップマスクは、ドラッグ&ドロップで移動させることもできます。

このあたりも、キャラクター追加と同じですねー。



●マップマスク作成中

次に、マップマスクの上で右クリックメニューから、「マップマスクの変更」を実行。

といっても、「マスク作成」画面とまったくと言っていいほど同じなんですけどね。



●マップマスク
右クリックメニュー



●マップマスク変更画面

違う点は、右側に表示されているマスクの表示例をドラッグしても追加されず、選択していたマスクに変更内容が反映されることです。

では次に、右クリックメニューの「マップマスクの固定」について。これを実行すると、マップの枠の色が、山吹色（サンライツイエ



【ヒミツのシークレット・ダイスロール】

探索ロールや嘘判定のように、ダイスロール結果をプレイヤーには教えたくない時とがありますよね。

そんなときには、シークレットダイスの出番です。
ダイスロール文字の先頭に、シークレットの「S」をつければいつでも動作 OK !
たとえば、「S2d6」と振ると、「隠しダイスロール結果」画面が表示され、ダイスロールの結果が表示されます。

隠しダイスロール結果

S2d6

DiceBot : (2D6) → 7[5,2] → 7

結果公開

●ダイスロール結果画面

しかも、この時のビジュアルダイスは、黒一色で塗り潰してあるという無駄な凝りよう。

結果画面の「結果公開」ボタンを押すと、ロール結果をチャットに送り込んで、みんなに確認してもらうこともできます。

結果画面には複数のロール結果を保持できますので、シークレットダイスを何回も振って一部だけ公開、なんてのも楽勝です。

さっき「いつでも動作 OK !」と言っただけのことはあって、たとえば『SW2.0』の威力表のようなダイスロールでも、「SK20+5 ダメージロール」のようにシークレット表示することが可能です。



●マップマスク固定後
右クリックメニュー

ロー）から薔薇赤紫（ローズレッド）に変化します。
変化するとマスクは、「固定」されたことになります。
ためしに、マスクをドラッグしてみましょう。
マスクだけでなくマップまで一緒に動いてしまい、マスクを動かすことができなくなっていますね。
これが「固定」です。

マスク機能を使うのは、基本的にマップを用意した GM だと思っています。
GM はマップ画像を用意して、隠したいマップの箇所にマスクを乗せるわけです。
そして、マスクの位置が決まったら「固定」します。
これで削除しない限りマスクが動かせない、つまり誰にも覗かれないというわけです。
使い方、わかってもらえたでしょうか？

ちなみに「固定」したマスクは、メニューも変更になり、ほかのプレイヤーは、「マップマスクの削除」しか選べなくなります。
つまり、変更もできなくなるわけですね。
まあ固定の理由を考えてみれば、当然と言えば当然ですが。

では最後に削除ですね。
右クリックメニューから、「マップマスクの削除」を選びます。
すると、サクッとマップマスクが削除されます。
キャラクターと違って、墓場にも行かずに消え去ります。
この点は注意ですね。

【セーブ／ロード】



●セーブ画面

お次は意外と、というか相当使える機能、セーブ&ロード。
もうそのまんまですね。保存と復元です。
そういえば小学生の頃は、セーブとロードどっちが保存かわからなくて、毎回毎回取り扱い説明書読んでいたものです。
今ではスッカリ日本語扱いの単語ですね。

じつは、この次の項目の「全データセーブ／ロード」を使えば、画像まで全部保存できて楽なんですけど、そちらの処理は高機能な分、動作&セーブデータ量が重いのも事実。
応用もきくという点で、まずはこちらから説明していきましょう。



●セーブ画面
データ取得中



●セーブ画面
データ準備完了



●セーブ画面
ファイル保存画面

ではまずセーブ、つまり保存から。

現状の「どどんとふ」プレイルームの状態を保存できます。

メニューから「ファイル」→「セーブ」を実行。

「セーブ」画面が出てきます。

画面が出たら、左の「セーブ取得」ボタンを押しましょう。

「セーブ準備中……」と表示された状態でしばらく待つと、「セーブ準備完了」に変わりますので、そのまま「保存」ボタンを押しましょう。

ファイル保存画面が開きます。

ファイル名をつけて、プレイルームの状態を保存しましょう。

まあとりあえず、そのまま保存して OK です。

では続いてロード、復元を行いましょう。

っと、その前に。

ロードを行うことでプレイルームの状態が復元できたことをわかりやすくするために、マップやキャラクターの配置・画像などを適当に変更しておきましょう。

変更できましたか？



●ロード用、変更後



●ロード画面

では、メニューから「ファイル」→「ロード」を選んで、「ロード」画面を出しましょう。

「Oh! 大変だよスティーブ！画面に項目がいっぱいあるよ！

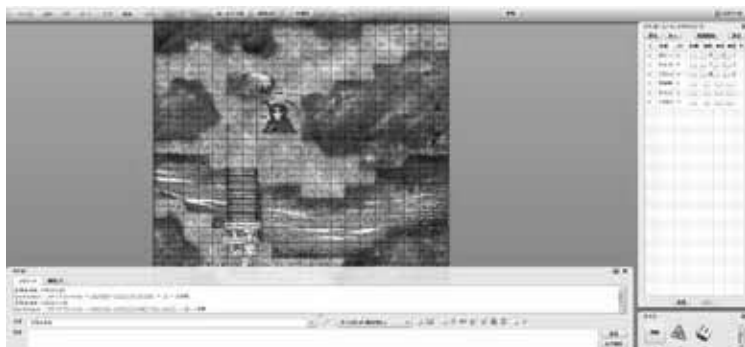
もうおしまいだ！」

「OKOK、大丈夫さマイケル、まずはそのままでいいんだ。

〈全データをロードする〉って一番上のボタンにデフォルトでチェックが入っているだろう？だったら ALL OK さ！

さあ、〈実行〉ボタンを押してレッツ・ロード！」

●ロード実行後



「Wow! なんてこったい、画面がスッカリ元通りだ。
この方法で、プレイルームの状態をまるまる僕の手元に保管して、
いつでも再現できるって寸法だ。
スティーブ、こいつぁご機嫌だね!」

そんなご機嫌なマイケルはおいておいて、ロード画面のほかの項目について軽く説明しておきましょう。
今見たように、1番目の項目「全データをロードする」は、その名のとおりマップもキャラクターも全部を完全に復元します。

一方、2番目の項目「一部のデータのみロードする」は、マップやキャラクターなど、一部の項目だけを追加挿入します。

「一部のデータのみロードする」選択時、「マップを変更する」の場合は、キャラクターはそのままでマップだけが変更され、それ



【セーブデータはサイトに依存】

「どどんとふ」は、じつは「ど@えむ」以外のサイトにも置いてあるのですが、「ど@えむ」のセーブデータを、その他のサイトでロードしたり、あるいはその逆をしても、うまく動作しません。

なぜなら、「どどんとふ」の画像データは、それぞれのサイトで管理されているからです。

なので、ロード用のデータを事前に GM が作りたい場合は、プレイ予定のサーバで作ってセーブするように気をつけましょうね。

以外の「キャラクター」などにチェックを入れると、そのキャラクターがマップ上に「追加挿入」されます。

つまり、すでに置いてあるキャラクターはそのまま残って、今回追加したキャラクターが突然出現するわけですね。
敵の増援等の演出に使えるかもしれません。
使い方は君次第だっ！

キャラクター以外にも、同様に追加ロードが可能です。

【全データセーブ／ロード】

さっきの「セーブ／ロード」は、状態だけを保存したわけですが、こちらの「全データセーブ／ロード」機能は、まさに全データを保存します。

キャラクターやマップの状態は言うにおよばず、そこに使われている画像、さらには追加したダイスボットの表も含めて、全部です。



●全データセーブ画面

メニューから「ファイル」→「全データセーブ」を選んで、「全データセーブ」画面を出しましょう。

「データ取得」ボタンを押して、全データの保存を開始します。
そしてしばらく待ちます……



●全データセーブ画面
準備完了

……正直、結構待ちます。

さっき軽く説明しましたが、キャラクターやマップ、さらには立ち絵やカットイン、それらすべての状態とそこに使われている画像、さらにチャットパレットを表示しているならそのデータ、さらにさらにチャット追加テーブルまですべてがサーバー側でかき集められています。

…そろそろ終わりましたかね。

終わったら「ファイル保存」ボタンが押せるようになりますので、押します。

すると、先ほど挙げた全データがダウンロードできます。

適当な場所に保存しましょう。

これで、OK。

あとは「どどんとふ」が設置されているどこでも、それこそ別のサイトの別の部屋でもいいので、そこでメニューの「ファイル」

→「全データロード」を実行してください。
先ほどの状態が完全に再現されます。

「Woooooooo!!!! こいつは便利だ!!!!」

でも、さっき話したとおり、この処理チョット重いんですよね。
なので、人のサーバを借りてチョット遊ぶときとかは、サーバの
重さを考えて使用の是非を検討すると嬉しいですね。

設置者も私も。

ただ、この機能を利用すれば別のサーバに移行、なんてのも手軽
にできるわけですから、皆さんもキャンペーンの途中でジャン
ジャンサーバ移設とかするといいいのではないのでしょうか。

「ど@えむ」公式の「どんとふ」は重いとお嘆きのあなたも！
ぜひ自分サーバの設置を！（ステマ）

【マップ状態保存／マップ切り替え】

さっきのセーブ／ロードはたしかに便利ですけど、たとえばダン
ジョンの階を移動したときのように、セッションの最中にマップ
だけを別物に差し替えたい場合には機能過多ですね。



●マップ状態保存画面

そんな時には、「マップ状態保存／マップ切り替え」機能がオススメ。
メニューの「マップ」→「マップ状態保存」を選択。
すると「マップ状態保存画面」が開きます。

しばらく待つと、「マップ保存準備完了」と表示されるので、「マッ
プ状態保存」ボタンを押して、マップ状態情報をファイルとして
保存します。

セーブと同じですね。



●マップ切り替え画面

「マップ状態保存」がセーブと同じということは……そう、「マッ
プ切り替え」はロードに似ています。

メニューの「マップ」→「マップ切り替え」を選択。

すると、「マップ切り替え画面」が開きます。

同様にしばらく待ってから、「切り替え実行」ボタンを押しまし
ょう。

マップ状態保存ファイルを要求されるので、さきほど保存した
ファイルを指定しましょう。

これで、マップがさきほど保存した状態に戻ります。

!?これじゃあセーブ／ロードと同じじゃん！

いやいや、違うんですよ。

この「マップ状態保存／マップ切り替え」で、保存／切り替えされるのは、

- ・ マップ画像、マップの縦／横マス数
および簡易マップの塗りつぶし
- ・ マップマスク

という組み合わせなのです。

通常のセーブ／ロードと違い、「今置いてあるマップマスクを削除」して「切り替え後のマップマスクを追加」することができます。つまり、マップマスクを乗せた状態に、一瞬で切り替えることができるわけですね。

プレイ中に新たなマップへ移動した際の、華麗なる演出にぜひどうぞ。

【ルーム情報管理】

プレイルームを作って設定し始めてから、「あっ！プレイルームの名前、仮設定のままだった！」ということはありませんか？

あるいは、パスワードを設定していたけど、「やっぱり、設定外していいんじゃないか？」と思ったり。

そういった、あとからのプレイルームの設定変更はこの手順で可能です。

変更したいプレイルームにログインした状態で、画面上部の「ルーム 1：1 名」のように、ルーム番号の表示されているボタンを探します。



..... ●ルーム番号ボタン



●プレイルーム 情報表示画面

ちなみに、ここに表示されている「1 名」というのが、現在のログイン人数になります。

実際のプレイ時には、数値が変わるわけですね。

このボタンを押すと、「プレイルーム情報表示」画面が表示されます。

この画面では、現在ログインしているプレイルームのルーム名や、

ログインしているメンバーの名前、ユーザー ID（「どんとふ」が、内部で個人識別用に使っている番号）が表示されます。



●プレイルーム変更画面

この画面の右下の「プレイルーム情報表示」ボタンを押して、「プレイルーム変更」画面を表示します。

おっ!?この画面見覚えある!!

ログイン画面で、プレイルーム作ったときの画面と一緒にじゃん!? そうです。というわけで、同じようにプレイルーム名とパスワードを設定して、「変更」ボタンを押しましょう。

これで、プレイルームの設定を変更することができます。

あれ? ウィンドウ左下の「>>拡張機能」ってボタンは?

ここから先はチョットややこしいので、上級編で解説としましょう。

【共有メモ】

さきほどの、「ルームボタン」ボタンの右横にヒッソリと佇む、もうひとつのボタン「共有メモ」。



気になりますよね。

押してみましょうか。



●共有メモ画面

画面が表示されましたね。

よくわかりませんが、メモ欄のようです。

何か書いて「追加」ボタンを押してみましょう。

すると、画面の左上にアイコン?が表示されました。

しかも、今書いたメモがチラリと見えます。

つまりこれ、メモ用紙ってことなんですね。

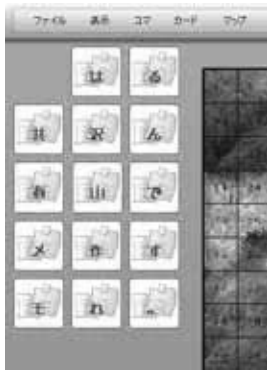
(くなんて白々しい)

というわけで共有メモ機能です。

単純な機能なのですが、意外とほかのオンセツールでは見ない機能でしたね。

メモの内容は、ログインメンバーで共有となります。

ログインメンバー間の共有財産や、シナリオの要点の記録など、みんなで参照するメモを残すことができます。



●共有メモ沢山

共有メモは何個でも追加できるので、使いやすいようにドンドン追加していきましょう。

また、メモのアイコンの置き場所は、ほかのログインメンバーとは連携していません。

自分の画面で、都合のいい場所に並べて管理すると、いい感じですね。

変更・削除は右クリックメニューから行います。

共有のメモですから、変更・削除時には、ほかのメンバーにひと声掛けていくといい感じですね。

【もっと墓場】

初級編でもちょこっと触れた、墓場機能について。

メニュー上段の「墓場」ボタンあるいは上部メニューの「コマ」→「墓場」で画面が出せます。



●墓場画面

キャラクターや共有メモ、メッセージカードなんかは、削除すると墓場に入ります。

逆に、マップマスクなどは使い捨てと考えていますので、削除しても墓場には入りません。

ウツカリ削除しては困るもの、復活させたいものは、直接削除されずに墓場に送られるイメージで考えてください。

コンピューターのゴミ箱と同じ発想ですね。

ゴミ箱と同じく、一定量までしか保存できません(たいていのサーバでは上限 30 件まで)。

「墓場を空にする」ボタンを押すと、保存されている墓場の全キャラが削除されます。

変にゴミを残したくない場合に、使ってください。

【チャットに日時を表示】

同じく、初級編で確認済みの「チャット文字設定」画面について。覚えていませんか？

チャットウィンドウの、「チャット文字設定」アイコンから起動させる画面ですね。



●チャット文字設定画面

この画面、よく見ると真ん中に「フォーマット」「時：分」表示というチェックボックスがあるんですね。
 チェックを入れると何が変わるかといえば、チャットの表示で、名前の前に書き込んだ時間：分が表示されるようになるんですね。



Timestamp Example	入力:	どんとふ
	出力:	19:11 : ななしさん : どんとふ

こんな感じに。
 実際にチェックを入れてみると、「出力例」に出てきますので、わかりやすいと思います。

ただし、設定を変更しても今までのログには変更は反映されず、新しく追加したログにのみ反映されます。
 一度ログインしなおすと、すべてのログに時刻が表示されるようになるんですけどね。

この書式は、IRC 等では一般的ですので、慣れ親しんだ方も多いのではないのでしょうか。
 前後の発言の流れを追うときには便利なんですよねー、これ。



【チャットのタブを色分け】

チャットウィンドウには、複数のタブがあります。
 キャラクターの発言はメインタブ、プレイヤー発言は雑談タブ、といった使い分けができるので便利です。
 でも、うっかりタブを選び間違えて、発言を誤爆してしまうことがたまにあります。

シリアスなシーンに耐えられず、雑談タブでチャチャ入れをしたつもりがメインタブだった…これはつらい。つらすぎる。

そんな悲劇を避けるのが、この機能。

さきほど同様に、チャットウィンドウの「A」のアイコンを押して、「チャット文字設定」画面を表示。

画面の中ほどに、「タブの色」という項目がありますね。

これをクリックすると、チャットのタブに色が付きます。

その状態でチャットのタブを選択すると、チャットウィンドウ全体がタブの色に変わります。

つまり、発言を書き込む際に、「今自分がどのタブで発言を行おうとしているのか」が、直感的にわかるわけですね。

これは便利！



●チャットタブ色分け例

それと、このタブ色分け設定は、チャットパレットでもまったく同じように反映されます。

ますます便利！

なお、チャットタブに設定される色は固定で、現状では変更できませんので、その点はご了承ください。

全部で9色（デフォルト、黒、赤、オレンジ、黄色、緑、青、藍色、紫）ありますので、実用には十分だとは思いますが。

（えっ？色の順番に見覚えがある？市民、その情報は、あなたのセキュリティクリアランスには、許可されていないはずですよ？（Zap,Zap,Zap）



【チャットで別タブメッセージも表示】

チャットウィンドウの追加設定も、これで大詰め！

チャットウィンドウの「A」のアイコンを押して、「チャット文

字設定」画面を表示。

ここに、「別タブメッセージ」という項目がありますね。

このチェックを入れると…



●別タブメッセージ表示例

こんなふうに、別のタブの発言も各タブに表示されるようになります。

IRC ってチャットソフトで採用されている表示形式に似ているので、そちらに慣れている人にはなじみ深いかと。

タブ切り替えしなくても全発言が参照できるので、発言のチェック漏れがなくなって、とても便利ですね！



【ログ保存】

中級編もあつかわずか。

最後の締めに向けて、チャットのログを保存しましょう。

ログ保存は、オンセの楽しみのひとつといってもいいですね。

遊んだ内容が、そのままテキストデータとして残せるわけですから。ズボラな私も、これならブログの更新ネタに困ることはありませんね。ブログにプレイログなんて載せたことないですけど。

ログ保存方法には2通りあります。

1. チャットの「ログ保存」ボタンを押す。
2. メニューの「ファイル」→「チャットログ保存」を実行する。

どちらでもかまいません。



●ログ保存画面

実行すると、「ログ保存」画面が表示されます。

ログ保存画面の上段では、ログの保存形式を選択することができます。HTML なら、チャットの表示と同じように、フォントに色が付いた形の HTML テキストで保存可能。

フォントサイズや、1行ごとの高さも調整できます。

TEXT なら文字色などはなしの、そのままのテキスト文字が保存できます。

リプレイをあとで書き起こす場合などは、こちらのほうが手軽でいいかもしれませんね。

下段には、ボタンがいくつか並んでいます。

デフォルトなら「[全タブ]」、それに「メイン」と「雑談」の3つですね。

ボタンを押すと、「[全タブ]」ならその名の通り、すべてのタブのメッセージがまとめて全部保存されます。

「メイン」や「雑談」タブなら、それぞれのタブのチャット分だけが、それぞれ保存されます。

では、ために保存してみましょう。

HTML か TEXT、どちらか好きなほうを選択します。

選択したら、チャットのどのタブのログを保存するかを、ボタンを押すことで選択するわけですね。

ボタンを押すと、ログファイルの保存画面が表示されるので、ディレクトリを選び保存ファイル名を決めて、「保存」ボタンを押しましょう。



●チャットログの HTML を開いたところ

これでログの内容が、HTML あるいはテキストファイルとして保存されます。

HTML であれば、ファイルを開けばブラウザが立ち上がってチャットタブのログが、ちょうど「どんとふ」で表示されていたのと同じように表示されるはずです。

テキストであれば、単純に文字列だけです。

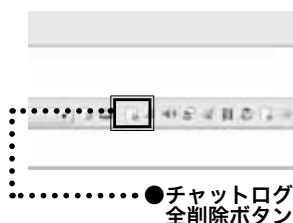
【ログ削除】

さて、中級編も最後になりました。

ログも保存したことですし、最後に過去ログを削除してみましょう。大事ですよ、こーゆー機能。

いや、よくあるじゃないですか、調子に乗ってあることないことチャットしちゃって、チャットログが消えなくて、仕方なく部屋をわざわざ消しちゃうとき。

え？私だけですかね？



まあ、そんなことはさておいて、チャットログの削除の仕方について。

チャットウィンドウのアイコン一覧、「チャットログ全削除」ボタンをクリック。

削除していいかの確認画面が出るので、「OK」を押してください。するとチャットログに、

全チャットログ削除が正常に終了しました。
とメッセージが表示されます。

ためしに再度ログインしてみると、もうそれ以前のログは表示されないことがわかります。
これで削除完了になります。



【立ち絵】

みなさん「立ち絵」ってご存知ですか？

電源ありのノベルゲームなどでよく使われる手法なのですが、会話ウィンドウの上に、キャラクターの立っている画像が表示され、話しているキャラクターの喜怒哀楽が表現できる、というものです。「どどんとふ」には、その機能が実装されています。

まずは、キャラクターを1つ登録してみましょう。

それから、チャットウィンドウの名前を、登録したキャラクターの名前と同一にします。

そのうえで、チャットで発言を行うと…

なんと登録したキャラクターの画像がチャットウィンドウ上に表示されます。

そう、まるでノベルゲームみたいに！

これがもっとも手軽な立ち絵の出し方です。

名前を同一にするだけでいいので、シンプルですね。

では次にちょっと面倒だけど凝ったやり方を。

チャットウィンドウの右端のアイコン、「立ち絵設定」アイコンを押しましょう。



..... ●立ち絵設定アイコン



●立ち絵設定画面

「立ち絵設定」画面が表示されます。

立ち絵設定画面には、現在設定されている立ち絵が一覧表示されていますが、まあそれはさておいて。

画面下にある「追加」「変更」「削除」の中から、「追加」ボタンを押しましょう。



●立ち絵追加画面

at first

beginners

for intermediate

for expert

server setting

「立ち絵追加画面」が表示されますので、いつものように画像選択。そして、ここからが肝心なのですが、「キャラクター名」と「状態名」を入力します。

「キャラクター名」は単純で、チャットで使用する名前を入力します。マップに配置しているキャラクター名とかぶった場合は、こちらの立ち絵設定が優先されます。

だから、マップにはミニキャラ、立ち絵にはリアル等身、といった使い分けもできるわけですね。

今回はわかりやすく「テストさん」としましょう。

そして「状態名」、これが大事なのですが…

「状態名」には、「喜び」や「悲しみ」「通常」「驚き」といった、立ち絵に対する名称を記入しましょう。

ここに設定した「状態名」をチャットで指定することで、立ち絵の表情を切り替えることができます。

ますますノベルゲームですね！

今回はとりあえず、「通常」にしておきましょう。

ななめ右下の「エフェクト無し」となっている箇所は、立ち絵にアニメーションを加えることができます。

エフェクトは以下の4種類。

「エフェクト無し」：立ち絵が静止画として表示されます。

「拡大・縮小」：立ち絵がゆっくり拡大・縮小を繰り返します。

波に揺られている船の演出にいいかと思いますね！

アレとか！

「車両」：小刻みに上下します。車両移動をイメージしてみました。

「歩行」：ゆっくり上下に揺れます。歩行シーン用に。

昔こういう歩き方するギャルゲーがあったのですよー！

エフェクトを掛けなくても、立ち絵は設定できますので、今回は「エフェクト無し」のままでためしましょう。

最後に、「表示位置」ですね。

これは、立ち絵がチャットウィンドウのどこに表示されるかを示します。

さっき、キャラクターの画像を使って立ち絵を表示した時には、チャットウィンドウの左端に表示されましたね。

それは位置が設定されていないため、「1：左端」を指定されていたのと同じように表示されるためです。

今回は比較のため、「12：右端」を指定しましょう。

入力が終わったら「追加」ボタンを押して、「立ち絵設定」画面に戻り、さきほど追加した立ち絵の情報が、立ち絵の一覧に表示されていることを確認します。



●立ち絵追加画面追加後

「テストさん」「通常」で登録されていますね。

ではでは、チャットウィンドウに戻って、「名前」に「テストさん」と入力してみましょう。

すると、「名前」の横に「通常」と状態名が追加表示されたはずですが。この状態で、チャットでメッセージを入力してみましょう。



●立ち絵設定、テストさん発言

立ち絵がチャットウィンドウの右端に表示されましたね。

後はこの調子で立ち絵を追加して、「名前」の横の追加された状態名を選んで発言するだけです。

選んだ状態名で指定した立ち絵が発言のたびに表示されるようになります。

また発言していないキャラクターの立ち絵は半透明になります。

キャラクター名を変えてどんどん立ち絵を追加して発言するととてもにぎやかになります。

うう～ん、カオス。

とても TRPG 風景には見えません。



●立ち絵変更画面



●立ち絵設定、大量動作確認

じつに素敵ですね。

さて、立ち絵の追加ができた次は変更、削除ですね。

「立ち絵設定」画面で、変更したい立ち絵を選択して、「変更」ボタンを押しましょう。

【パクパクしゃべるよロパク機能】



立ち絵機能には、とっておきの隠し機能として「ロパク」機能があります。

まず、通常の JPEG などの画像形式で、立ち絵を作成。次に、その立ち絵画像のキャラクターに、ロパクをさせた SWF ファイルを作成します。

（SWF ファイルの作成の仕方は、巻末の「立ち絵用 Flash〈SWF ファイル〉の簡単な作り方講座」が詳しいです）SWF ファイルが作れたら、さきほどの JPEG 画像と合わせて、画像ファイルアップローダーでアップロードします。

次に、JPEG 画像の立ち絵を、任意のキャラクターの立ち絵として設定します。

ここでは、「通常」という状態名で登録したとします。

続けて今度は、SWF ファイルの口パク画像のほうを「通常 @speak」という状態で登録します。
(末尾の〈@speak〉がポイント。すべて半角です)

登録できたら、そのキャラクターでチャットから、以下のような発言をしてみましょう。

「あい、うえお かきくけ、こ。」

すると発言の句読点に合わせて、立ち絵が口パクをはじめます。



●口パクを動画でお見せできないのが残念です。

理屈は単純で、発言文字列の長さに応じて口パク画像を表示し、句読点やスペースがあるところでは通常の立ち絵が表示されるようにしています。

つまり、チャットの文字列に句読点やスペースが含まれないと、あまり意味はありません。

通常のセッションであれば、ある程度は入れていると思うので、意外とスムーズな口パクが再現できるのではないでしょうか？

この機能を使ったにぎやかなプレイができましたら、ぜひ作者にも見せてやってくださいね。

といっても追加画面と同じですね。特に説明することもないのでパスパス。

続いて立ち絵の削除方法。



●立ち絵削除確認画面

変更の場合と同じように「立ち絵設定」画面で変更したい立ち絵を選択して（Ctrl を押しながら選択すれば、複数選択もできます）、「削除」ボタンを押しましょう。

「立ち絵削除確認」画面が表示されます。

削除対象に間違いがないか確認して「OK」

ボタンを押しましょう。

指定した立ち絵が削除されるはずです。

【ノベルゲーム風表示】

せっかくここまでノベルゲームっぽくなったんだったら、もっと「ぼさ」を増してみましょ。

チャットウィンドウにある、「ノベルゲーム風表示への切り替え」ボタン（＜名前長いよ！＞を押しましょう。

切り替えには時間が掛かるため、切り替え確認画面が出ます。

「OK」を押して実行しましょう。



..... ●ノベルゲーム風表示切替ボタン



●ノベルゲーム風表示確認画面

少し時間がかかるので、気長に待ちましょ。

マシンスペックによっては、本当に処理が重いです。

グッと我慢です。

すると、チャットウィンドウからログ表示が消えます。

あわてず騒がず、マウスカーソルをチャットウィンドウに乗せましょ。

チャットログが半透明になって、マップ上に表示されます。



●ノベルゲーム風表示

ふたたびチャットログにマウスカーソルを乗せると、非表示になって隠れてしまいますが、Ctrl キーかシフトキーを押しながらマウスカーソルを乗せれば、表示されたままになります。

これで、ログをスクロールすることができます。

また、チャットの発言欄にカーソルを置いて、マウスホイールを

上下させてもログが動きます。
個人的にはこちらがオススメ。



●ノベルゲーム風表示
立ち絵付き

ではでは、このノベルゲーム風表示状態で、立ち絵を表示してみましょう。

まさにノベルゲームの見た目ですね。

素晴らしい！

…まあ、最大の欠点は、この状態でゲームプレイすると、重くてしょうがないってことなんです。

実用性は低くても、無駄機能では最高峰に大好きですね。
夢がある。

【カットイン】

立ち絵がノベルゲームなら、カットインはスパロボ系のシーン盛り上げを目指しますよ！

さあ、チャットウィンドウの「カットイン設定」ボタンを押しましょう！



【立ち絵の切り替え方法～クリティカルもファンブルも!】

立ち絵の切り替え方法は、「状態名」を書き換える以外にもうひとつあります。

チャットのメッセージの末尾に、「メッセージ 通常」のように空白文字を入れて状態名を入力すれば、その立ち絵が表示されます。

また、「メッセージ@通常」のように、@で区切ると「@通常」の部分が削除され、「通常」状態の立ち絵になり、台詞には「メッセージ」のみが表示されます。

これを応用すると、状態名に「クリティカル」や「ファンブル」、「成功」「失敗」を設定しておけば、ダイスボットでの判定時に、立ち絵を変えることができます。

ますますにぎやかですね！

at first

beginners

for intermediate

for expert

server setting



.....●カットイン設定ボタン



●カットイン設定画面

「カットイン設定画面」が表示されます。画面下部に「追加」「変更」「削除」ボタンが並んでいて、立ち絵設定画面によく似ていますね。

では、立ち絵のときと同じように、「追加」ボタンを押しましょう。「カットイン作成」画面が表示されます。

ちょっと入力する項目が多いですが、必須項目は少ないので、いづれどおり気軽に行きましょう。



●カットイン作成画面

まずは、カットインに使用する画像を選びましょう。

キャラクター変更画面と同じように、「画像選択」を押して画像を選択。

ここで、いつもとは違って、動画ファイルを選択することができます。FLV って形式なんです。

FLV って動画ファイル形式、ご存じでしょうか？

「YouTube」や「ニコニコ動画」などの、動画サイトで多く使われている動画ファイル形式ですね。

(FLV 以外の場合もあります)



●カットイン作成画面
動画アイコン表示

ファイルアップローダーを使って、FLV 形式のファイルをアップロードしておけば、キャラクター変更画面では表示されませんが、このカットイン画面では動画アイコンが表示され、選択できるわけですね。

まあ突然、「FLV 形式で！」とか言われても困りますし、今回は何か適当に画像を選びましょう。

次に「カットインタイトル」を入力。

一覧表示したときにわかるように、カットインに名前をつければいいわけですね。

そこまでできたら、「プレビュー（自分のみ）」を押しましょう。カットインウィンドウが表示されます。

これはプレビューなので、自分にだけ表示されて、ほかのメンバーには表示されません。

ウィンドウの右上、「×」ボタンを押していったん閉じましょう。



●カットインウィンドウ
プレビュー

今回は指定秒数が「0秒」なので、「×」ボタンを押すまでカットインは表示されたままです。

0秒以外を指定していれば、その秒数が経過すると、ウィンドウが自動的に閉じます。

これがFLV動画の場合は、動画の再生が終わったときに自動的に閉じます。

また、秒数が指定してあれば、動画の途中でもその秒数で閉じます。

想像してみてください、TRPGのオンセプレイ中に、画像やFLV動画が表示される様子を！

じつにバカじゃないですか！！！！

いかんいかん。つついテンション上げてしまいましたね。

というわけで、とてもオバカでオススメの機能です。

さっそく、ほかのメンバーにも表示する方法を見てみましょう。

といっても、やることは簡単です。

「追加」ボタンを押して、カットインの登録を行います。

あとは、「動画カットイン」画面に戻って、先ほど追加したカットインを一覧から選択。

「送信」ボタンを押すと…



NEW

【色々便利なカットイン!】

本文では、盛り上げ機能としてカットインの演出側面を強調しましたが、カットインはお手軽に使える便利ツールだったりします。

シナリオ中に、地域の地図や人の似顔絵、イラストで手がかりを提示したいことは、よくありますよね。

地図ならマップ機能でも良いですが、そうではなく、宝の地図なんかをパッと見せたい場合とか。

そんなときにはカットイン。

コツは、表示時間を0秒に指定すること。

これでプレイ中にウィンドウで画像をパッと出せますし、そのまま置いておくことも、邪魔なら閉じちゃうことも、お手軽ですね！



●カットインウィンドウ
送信後

このとおりカットインが表示されます。

さきほどのプレビューとは異なり、今回はログインしているメンバー全員に表示されています。

実際のオンラインセッションでは、カットインを事前に作成しておいて、表示したいときにはこの画面で「送信」ボタンを押す、という手順になりますね。

ちなみに、「送信」ボタンを押さないで、選択項目をダブルクリックしても送信はできます。

さあ、追加もできましたし、次は変更ですね。

追加時にはいじらなかった項目もあるので、ここで確認していきましょう。



●カットイン変更画面

「変更」ボタンを押して、「カットイン変更」画面を表示します。さてさて、カットインを変更するわけですが、せっかくなので今回は「画像選択」から画像を選ぶのをやめて、URL を直接入力してみましょう。

普段であれば、「画像選択」から画像を選択して、「画像／動画ファイル」の箇所を選択した画像の URL が自動的に入力されるわけですが、今回はそれを手動でやろう！というわけですね。

(※注意！画像を URL 入力から設定する場合には、後述の【プレイルーム変更画面上級編】で、「外部 URL」を有効にする必要があります。設定ができれば、続きを読み進めてねっ！)

と、いきなり言われても、画像や FL 動画の URL なんてどうやって見つければいいのか…と途方に暮れたあなた！

安心してください。

「どんとふ」は、いつでもあなたの味方です。

なんと、この「画像／動画ファイル」には、「YouTube」の URL を直接指定することができるんですね！

これはびっくり！

…え？「YouTube」って何かって？

ま、まあとりあえずググりましょう。

ブラウザで <http://www.google.co.jp/> を開いて、そうですね、個人的趣味で「YouTube ZABADAK」で検索してみましょう。



● Google 検索結果



● カットイン
YouTube

「YouTube」への URL が、画像付きで出てきたと思います。
それをクリックしましょう。
今回は「遠い音楽」が出てきましたね。名曲ですねー。
ではおもむろに、その「YouTube」の URL をコピーしましょう。
そして、「画像／動画ファイル」にペースト。
これで OK です。
ために、「プレビュー（自分のみ）」を押してみましょう。
……遅いですね。
そう、これ超重いんですよ。
何しろ、動画サイトから動画引っ張ってきて貼り付けるわけですからね。
のんびり待ちましょう…
あ、それと「カットイン変更」画面が邪魔で、表示されない場合
もあるので、画面をちょっと横に避けておきましょうね。
とか言っているあいだに、ようやく表示されましたよ！

まあ流石に問題があるので、モザイク加工するとして。
こんなふうに、カットインでは気楽に「YouTube」動画が利用



【カットインも末尾で「発信」!】

立ち絵の Tips と同じようにカットインも、チャットの末尾にカットインタイトルを入力することで、カットインが発動します。
つまり！ダイスポットのロール結果から、カットインを発動することもできるわけです。

じつは新規にブレイルーム作成すると、デフォルトで登録されているカットインがありまして、
これがまさに、その末尾発動用なんですよ。

「カットイン」設定画面を開くと、一覧の左端に「末尾発動」にチェックが入っていない項目が、2つありますよね？「→自動失敗」「→2[1,1] + 0 → 2 → 自動失敗」となっている2つが。

それぞれチェックを入れてやると、ダイスロールで自動失敗や 2d6 でピンゾロすると、罵ってもらえるようになります。

ムッハー！これは堪りませんねっ！（＜落착け）

できるんだよー！って紹介でした。

では、それ以外の使っていないカットイン指定項目についてご紹介。

「表示時間」については、すでに追加画面で説明済みですね。

では次に、右上の「BGM」について。

カットインには画像や動画を設定できるわけですが、それだけだとカットインとして寂しいですよ。

そんなアナタには、カットイン再生中に流れる BGM をここで指定できます。

…とはいっても、画像や動画と違って、「どどんとふ」上には BGM ファイルを置けないんですけどね。

ううん、要改善ですね。

まあ、それはともかく、MP3 形式で再生したい音声は WEB 上にあれば、ここで指定することができます。

横の「無限ループ」のチェックを入れると、BGM が無限ループ再生されます。

で、続いて左下の「音声ボリューム」。

これは、さっき説明した BGM や FLV 動画再生時の音量を設定できます。

FLV ファイルって、音量調整面倒なんですよ。

なので、ここでチョコチョコと弄ると楽です。

次に、右側の「表示位置」について。

デフォルトだと「中央」になっていますが、これをたとえば「右上」に変更することで、カットインウィンドウを画面の「右上」に表示することができます。

さっそくプレビューってみましょー。

カットイン、右上表示チャットウィンドウの邪魔にならないように、個人的には「上部中央」がオススメです。

あとはその下、「横」「縦」について。

デフォルトだと「0」なので、元画像のサイズがそのまま適用されますが、元画像から変更する場合には、ここで画像サイズを指定しましょう。

これで、巨大な画像であっても、適切な大きさにカットイン化することができます。



「最後にカットインタグ名」。

設定すると、同じタグ名を持つカットインが表示されている場合は、既存のカットインが閉じてから、新しいカットインが立ち上がります。

カットイン表示を差し替えたい場合に、活用することができます。

追加・変更画面で操作できる内容は、こんなところですよ。

あとは、カットインの後片付けとして、「削除」をしましょうか。「カットイン」画面でカットインを選択して（Ctrl を押しながらなら複数選択もできます）、「削除」を押します。

「カットイン削除確認」画面が表示されます。

内容を確認して「OK」を押します。

まあこのあたり、立ち絵とまったく同じですね。

それと、ウィンドウ下にある「並び替え許可」のチェックを入れると、カットインの順番を変更することができます。

使うものほど上に置いたりして、工夫してみましょう。

チェックを外すと固定されるので、うっかり操作ミスをしても安心な設計です。

以上でカットインについては終了です。

【読み上げ機能】

こうやってプレイ風景が動的になってくると、あれですね、「ニコニコ動画」の卓上動画を見てみたいですね。

ゆっくりやらアイドルやらが、掛け合いで喋ってるそんな風景。

まあ、「どんとふ」でキャラクターが喋るのは無理にしても…

それ、無理じゃないですよ！

さあ行きましょうか、「読み上げ機能」！

チャットウィンドウのアイコン一覧、ニコニコマークの「テキスト読み上げ」をクリック。

すると、チャットのタブにニコニコマークが。

なんと、これだけでテキスト読み上げモードが ON になります。



意外とマトモに読み上げてくれます。
ダイスロールの場合は「成功」「失敗」等の結果だけ読み上げてくれます。

また、

3D6 命中判定「当たれえっ」

のように「」でセリフを囲っておくと、その「」の中だけを読み上げてくれます。

ニコニコマークの付いているタブのメッセージしか読み上げませ



【読み上げ機能は別ツールも HOT !】

「どどんとふ」付属の読み上げ機能は、たしかに手軽なんですけど、PC ごとに声質が変えられないのが、最大の弱点ですね。

「ニコ動」をたとえに出すのなら、ここはやっぱり「棒読みちゃん」でゆっくり風読んで欲しいところ。

そんな貴方には「どどんとふ支援の棒読みちゃん連携アプリ（名称未定）」なんてのがあったります。

<http://ofa.jp/minato/>

使い方は上記サイトを参考にしてみようとして、これを使えば PC 名ごとに別の声質を割り当てて、読み上げをさせたりすることができるようになります。

楽しいですねー。じつに楽しい。

読み上げ機能については、ほかにも有志の方が試行錯誤されていますので、調べてみるとおもしろいです。

もしステキなツールがありましたら、ぜひ私にも教えてあげてくださいね。

るので、別タブのチャットで馬鹿話しても、うるさくないのもポイントですね。

もちろん、別タブを選んでテキスト読み上げボタンをクリックすれば、そちらのタブも読み上げ対象に追加。
もう一回押せば読み上げモードは当然 OFF になります。

決め台詞だけをピシッ！と読み上げて COOL に決めたいですねっ！



.....●タブにニコニコマーク



【リプレイ録画】

立ち絵やカットインを活用して、チャットとダイスボットでオンラインセッションを楽しんで。

そんな思い出を、いつまでも残したい。

そう、残しておきたいですね。

もちろん、チャットログなら HTML テキスト形式ですぐに保存できますが、そんなことでは 21 世紀のオンラインセッションツールとしては、ダメのダメダメなのですよ！

そう、プレイしたそのままの状態が、

まさに！そのまま！

リプレイ動画のごとく録画できる機能！

それが！

リ プ レ イ 録 画 機 能 だ っ ！ ！

決まった……

さて、思う存分フザケたところで、さっそく使い方をば。

メニューの「ファイル」→「録画開始」を選択。

そして、いつもどおりに好き放題に操作します。グリグリと。

心ゆくまで操作したら、メニューの「ファイル」→「録画終了」を選択。

ファイル保存画面が表示されるので、適当なディレクトリに保存。
これで、録画は完了。

さあ、録画したなら再生ですね！



●ログイン画面
拡張

じつは……再生は、ログイン画面からしかできないですよ。
なので、一旦「どんとふ」からログアウトしましょう。
そして改めてログイン。
ログイン画面の右下にある、「>>拡張機能」ボタンを押しましょう。



●リプレイ再生ボタン

「リプレイ再生」というボタンがあるのでそれを押して、

録画ファイルを要求されるので先ほど保存した録画ファイルを指定してください。
すると、さっそくりプレイ再生が始まります。



●リプレイ再生画面

どうですか、この再現画面。
まさにリプレイ動画そのものじゃないですか。
個人的には、一番お気に入りの機能です。

一応画面の説明をすると、画面最上部には、メニューの代わりに再生位置を示すシークバーが出てきます。
クリックしたりバーをドラッグすることで、再生位置を変更できます。
その右横には、一時停止ボタンもありますね。

押せば当然一時停止。
ボタンが再生ボタンに変わるので、もう一回押すと、一時停止を解除して再生へ。
さらにその右横には、再生速度倍率の指定があります。
再生速度がチンタラしてて耐えられねえ！
というあなたは高速再生が可能です。

追記：録画状態で録画停止し忘れて、ログアウトしたりブラウザを閉じてしまった場合でも、次回同じ部屋にログインすると、自動的に前回の録画が再開されるようになりました！
これでプレイ中にブラウザが固まってしまった場合でも、ブラウザ再起動で、何もなかったかのように続きを楽しめますね！
なお、「録画やっぱ止めます。保存もしなくていいですー」という場合は、「ファイル」→「録画キャンセル」で止めるようにしてください。
でないと、いつまでも録画が続いてしまいますので。

【リプレイ編集】



●リプレイデータ
編集画面



●リプレイデータ編集画面
左サイド



●リプレイデータ編集画面
右サイド

録画できるのはわかった。再生できるのも理解した。
でもよ、オンセの誤字とか恥ずかしいセリフとか、修正できない
のはありえないだろ常考！
聞こえる、君のそんな声。
ふっ、甘い甘い。喫茶ルノアールのココアより甘い！
当然、録画データの編集機能も完備ですよ。

ログイン画面から「>>拡張機能」ボタンを押して、「リプレイ
編集」を押して。
表示前に録画データを指定するようにいわれるので、編集したい
録画データを指定しましょう。
すると、「リプレイデータ編集」画面が表示されます。
録画データの内容が、一覧でズラズラっと表示されていますね。

各ボタンを画面上部からざっくり説明します。
「ロード」ボタンを押すと、今とは別の録画データを読み込むこ
とができます。現状は破棄されますので、注意！
「セーブ」ボタンを押すと、編集中の現在の録画データが保存されます。

ちなみに、何も考えずにこの編集画面で録画データを読み込んで
セーブするだけでも、録画データのファイルサイズは小さくなり
ますので、それだけでもおすすめです。

「セーブ (HTML 形式)」は、録画データとしてではなく、チャッ
トログの保存と同様に、チャットのテキストログだけを出力します。
WEB サイトに上げるには、コチラのほうが楽でいいかもしれませんね。

次に画面右サイド。

「環境設定」は、リプレイ再生時に、マス目や座標文字を表示す
るかどうかを設定できます。
設定した内容は、一覧の先頭に追加されます。

「コピー」は、一覧で選択したデータ、キャラクターの移動やチャッ
トログ等をコピーすることができます。
新しい発言を加えたい場合は、既存の発言を選んで「コピー」し
て、そこから編集するのが一番手軽でしょうね。

「↓」「↑」の矢印は、選択したデータを上下に移動させます。
チャットの前後入れ違いを修正するのに便利です。

「挿入ロード」は、別のセーブデータの内容を、途中に差し込みたい場合に使います。

一覧の中でカーソルのある箇所に、選択したセーブデータが追加されます。

「削除」は、その名のとおりデータの削除。

一覧の発言を複数選択した状態で実行すれば、一括削除することができますので、マズイ発言はガンガン削除しましょう。

で、削除しすぎた場合は、「削除取消」で後戻り。

後悔先にたたずあとを絶たず。転ばぬ先の杖ですね。

さて、一番肝心な、チャット部分の編集方法について。

まあ、たいして難しくないです。

っていうか、難しかったら作者自身が使えませんから。

一覧から編集したい発言を選ぶと、その発言の詳細が下に表示されます。

リプレイ編集画面、発言選択状態発言者名、状態名、発言色、発言したメッセージ、発言したタブの番号（左端を 0 とした番号）、それにその際の立ち絵が表示されます。

立ち絵を変更したい場合は、状態名を変えます。

プレイ中よりも喜怒哀楽を増やしてみたりすると、楽しいですよ。ゴリゴリ変えていきましょう。



●リプレイデータ編集画面
画像一括編集タブ

あと、立ち絵やキャラクターの画像が、プレイ中はアレすぎた場合には、以下の手順で差し替えることもできます。

画面上部の「画像一括編集」と書いてあるタブを選びましょう。

「画像一括編集」画面になりますね。

ここでは、カットイン、立ち絵、キャラクター画像を、差し替えることができます。

変更したいデータを選ぶと、画像の URL が表示されます。

画像一括編集タブ、データ選択最下部のテキスト入力箇所に、差し替えたい画像を指定しましょう。

右下にその画像が表示されるので、わかりやすいですね。

変更が完了したら、「↑」ボタンを押して変更を反映しましょう。

この手順で、画像の差し替えができます。

すべての編集が終わったら、「SAVE」ボタンを押してデータの保存を忘れないようにしましょうね。

【リプレイデータ投稿機能】

さてさて、ログイン画面から「>>拡張機能」ボタンを押して、という操作を繰り返したわけですが、その中でまだ説明していないボタンが残っていますね。

「リプレイ投稿」ボタン。

だいたい予想はつきますが、今度はこのボタンを押してみましょう。



●リプレイ
録画データ投稿所

「リプレイ録画データ投稿所」画面が表示されます。

画面上部にはすでに投稿されているリプレイデータのタイトルと URL が表示されています。

クリックすると「再生」「削除」ボタンの右側と下側にタイトルと URL がピックアップ表示されます。

この状態で「再生」ボタンを押すと、さきほど説明したリプレイ再生と同様に再生されますし、「削除」ボタンを押せば、投稿済みのリプレイデータを削除できるわけですね。

このときに表示される URL をコピーしてブラウザで開くと、リプレイ再生を直接行うことができます。

わざわざファイルを取得しなくても、再生してもらうことができるわけですね。これは手軽です！

ちなみに、「再生」ボタンを押した場合も、じつは URL 指定で別にブラウザを開いているだけなんです。

それではどうやって「投稿」すればいいかといえば、そう画面下部分ですね。

「投稿リプレイデータ選択」ボタンを押して録画ファイルを選択して、「タイトル」を入力して「投稿（リプレイデータアップロード）」を押せば OK です。

画面上部のリプレイデータの一覧部分が更新されて、今投稿したリプレイデータがアップロードされますね。

さあ、素敵なリプレイを録画して、
どんどん皆に広めてみましょう！！

【プレイルーム変更画面上級編】



●プレイルーム変更画面

さてさて、せっかくログイン画面まで戻ってきたんですから、お次は、「プレイルームの作成・変更画面」の上級編といきましょうか。最初に、新しいプレイルームの作成、あるいは既存のプレイルームから、プレイルーム変更画面を開いてみましょう。

ウィンドウ左下に、中級編で説明を後回しにした「>> 拡張機能」ってボタンがありますね？
では、コレを押してみましょう。



●プレイルーム変更画面
拡張機能

おおっと、一気に項目が増えましたね。絶望しそうです。
大丈夫、怖くない。ほら怖くない。
順番にみていきましょう。

「外部 URL の許容」は、キャラクターの画像などに、外部サイトの URL を入力して指定できるかどうかの制御用ですね。
デフォルトだと、「どんとふ」の置いてあるサイト以外の、外部画像を URL 指定すると、「×」マークが表示されて、画像の表示が阻止されてしまうのですが、このチェックボタンを「外部 URL 使用可」にしておくと、外部画像が表示できるようになるわけですね。

次に「見学者の可否」。

ログインパスワードを指定すると、パスワードを知らない人はログインできない、というのをプレイルームの作成時に説明したかと思いますが（覚えてますよね市民？）、ここで「見学可」とすると、「見学者」であれば、パスワードを知らなくてもログインさせることができるようになります。

じゃあその見学者って何よ？って話ですが。

たとえばあなたが、新作ゲームやマイナーメジャーなカルト TRPG をプレイしているとしましょう。

「この世にも新奇・珍妙なプレイ風景を、生の臨場感をみんなにみてほしい！」

と思っても、パスワードをつけているとみせることはできませんよね。
また、パスワードなしにしていると、人がゴロゴロとログイン・ロ

グアウトする、というのも勘弁です。
みてはほしいけど、マップのキャラクターをウツカリ操作されても困りますしね。



●ログイン参加者チェック

そんなときに「見学者」なわけですよ。
見学者を可にしておくと、その部屋にログインしようとした際に、「参加者ですか？見学者ですか？」と質問が表示されます

ここで「参加者」を選ぶと、通常どおりログインできます。
パスワードが設定してあるなら、パスワードも入力する必要があります。
しかし、「見学者」を選ぶと、パスワードの入力は不要になり、「見学者モード」でログインすることになります。
「見学者モード」では操作に以下のような制限が掛かります。

- ・キャラクターの操作やマップの変更といった操作は一切できない。「見学用」タブでのチャット発言のみが可能。
- ・「見学用」以外のチャットタブを読むことは普通にできる。
- ・「見学用」タブ発言時には、名前が「名前@見学者」とうしろに「@見学者」が強制的に付与される。

これで、「プレイを覗いてもらいつつ、プレイへの直接の影響を最小限にとどめてもらう」という、見学者としての理想的な振る舞いをしてもらうことができるわけですね。
あなたのプレイ内容で、みんなの視線を集める絶好のチャンス到来ですねっ！

ええっと、なんの話でしたっけ。
そうそう、プレイルームの設定でしたね。あと残っているのは…

「使用するチャットのタブ」
じつはチャットのタブは、ここでお手軽に増減させることができます。
デフォルトでは「メイン」「雑談」、それに見学可なら「見学用」が設定されています。

それ以外のチャットタブを増やしたい場合は、ここに空白で区切ってタブ名を設定してください。

「PC1 シーン PC2 シーン PC3 シーン PC4 シーン NPC
シーン 雑談」

のようにシーンプレイヤーごとに区切るもよし、

「買い物相談 作戦会議室 雑談」

のように使用目的に分けるもよし。
ご自由にお使いください。

最後に残ったのが、ブレイルーム全体の「表示設定」ですね。
画面最上部のメニューに「表示」という項目がありますが、この
項目のデフォルトの設定を、ここで決めることができます。
マップに、マス目も座標もなしでカード表示で…といった、細かい
推奨設定がある場合は、ここをご利用ください。
変更した場合、現在ログインしているブレイルームメンバー全員
に、設定が反映されます。

この項目を設定しないで、パスワード等、ほかの項目だけを変更
した場合には、反映されませんので、ご安心くださいませ。



【多言語対応】

ログイン画面から、日本語以外の言語へ、表示を切り替えること
ができます。

「LANGUAGE」と書かれた横のボタンを押すと、「日本語」「英語」
「中国語」が選択可能です。

この本を読んでいる方は、さすがに日本語で問題ないかと思いま
すが、他言語の話者の方とオンセを楽しむ場合には、ぜひ変更し
てみてください。

英語は怪しいですが、中国語は母国語話者に任せているので、安
心のクウォリティーですよ！

しかも自分で「どどんとふ」を設置されている場合には、好きな
言語を追加することもできちゃいます。

サーバの「languages」ディレクトリの中の「_README.txt」ファ
イルに詳細な手順が書いてありますので、参照していただければ
チャチャッと用意できるかと思います。

もっとも、一番大変なのは翻訳テキストの用意なんですけどね！

【アラーム機能】

上級編にしては地味ですが、何気に使えるアラーム機能について。

アラームというよりも、目覚ましブザー機能といったほうが確
 なんです。

まあ、ぶっちゃけ重要度が低いから、ここに回わされたのですが、
 意外と便利な機能なんですよ？

チャットウィンドウの「目覚ましアラーム送信」アイコンを押し
 てみましょう。



●目覚ましアラーム
 送信画面

「目覚ましアラーム送信」画面が表示されます。

とりあえず、そのまま「実行」ボタンを押すと、目覚ましのアラーム音が鳴ります。ウルサイですね。

オンセ中に誰かが寝てしまったらこうやって起こすわけですね。デフォルトでは送信先が「<全員>」になっていますが、これを特定の誰かにすれば、その人にだけアラーム音が流れます。

また、「効果音」のURL を書き換えることで、任意のMP3をアラーム音代わりに鳴らすことができます。

BGM 音を鳴らしたりするのに便利です。

また音が鳴っているときには、「目覚ましアラーム送信」アイコンが、音停止用アイコンになります。

このときに停止アイコンを押すことで、アラームを止めることができます。

うるさいのは誰でもいやですからねー

あと、画面を見たら気づくかと思いますが、「発動は 秒後」となっている部分の数値を変えると、アラームが鳴るタイミングを変更できます。

「制限時間 60 秒で次の行動宣言ねー」、といった使い方ができるかも？ かもしれません。

【カウンターリモコン】

同じく地味に使える便利機能「カウンターリモコン」のご案内。
イニシアティブ表のカウンター値の変更って、なにげに手間ですよな。

カーソル合わせて、ダメージ分 HP をカチカチっと値変えてると、
ウツカリ下のキャラのカウンター値変更しちゃって、発狂寸前とか。

稀によくある。

そんなときに便利なのがこのカウンターリモコン！

メニューの「表示」→「ウィンドウ」→「カウンターリモコン表示」をチェックすると、リモコン画面が表示されます。

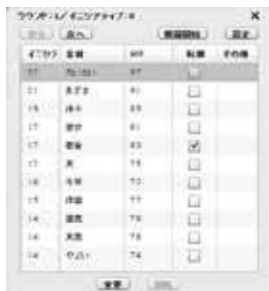


●カウンターリモコン画面

リモコンというだけあって、ボタンが並んでいますね。

最初に入っているのはサンプルですので試しにガンガン押してみましょ

っと、その前に。その前に。



●賑やかなイニシアティブ表

カウンターリモコンはイニシアティブウィンドウに並んでいる
キャラクターのカウンター値を変更するための機能なんですね。
つまり、キャラクターがマップ上にいないと操作できないわけです。

なので、さきに何体かキャラクターを置いて、イニシアティブウィ
ンドウを賑やかにしておきましょう。

ついでに、チャットの名前を任意のキャラクターに変えておくと、
このあとの説明がわかりやすくて Good ですな。

(ここでは自分のチャット名を「たいたい」とします)



●キャラクター名の表示

さてさて、準備は万端ですね！

それでは、あらためてボタンを押しましょう。

この「1D6 ダメージ」なんていいですね。押してみましょ。
ボタンを押すと、横にキャラクター名のリストが出てきます。

最初に表示されるキャラクター名は、今あなたが使っている（名
前に指定している）ものです。

ほかの人もログインして、名前をキャラに合わせている場合は、
その名前も出てきます。

そして、プレイヤーが選んでいないキャラクターたちは、「その他のキャラ>」の下に並ぶことになります。



●たいたいに 5 ダメージ

この中から、リモコンの操作対象を選ぶわけですね。
ために、適当なキャラクター（ここでは自分自身である「たいたい」にしましょう）を選ぶと・・・

チャットに、「たいたい：たいたいに 5 のダメージ！（HP：97 → 92）」と表示が出てきて、イニシアティブ表もそのとりに値が変更されていますね。

これでダメージを与えられるわけですね。

自分で自分を殴っているので、妙な感じですが（笑）。

続けて、隣の「HP 回復」ボタンを押してみましょう。



● HP 回復ボタン

今度はキャラクター名の横に、数字がズラリと並んでいますね。「HP 回復」ボタンは、固定ダメージでもダイス目でもなく、ボタンを押した時点で任意の数字を増減させることができます。

つまり「+5」を選べば、HP に+5 されると。

ダイスボットのコマンドでダメージ値を決めたあとで、カウンターの増減は、この方法でリモコン操作することができるわけですね。

やったねお手軽！

さてさて、これで「カウンターリモコン」は値の増減（最初の「1D6 ダメージ」はマイナスを、次の「HP 回復」はプラスを）が行えるということがわかったわけです。

次にくるのは、「値の変更」。

HPやMPのように増減するのではなく、イニシアティブ値みたいに、値が直接新しい数値に差し変わるパターン。

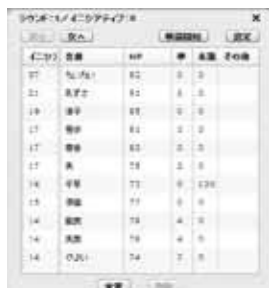
そう、もうおわかりのとおり、カウンターリモコンの「イニシロール」ボタンを押すと、選択したキャラクターのイニシアティブ値が直接差し変わるわけです。

ちなみに、最後に残った「夢を渡す」ボタンを押すと、

カウンター値に「夢」はありません。

なんて切ないメッセージが出てきてしまいます。

「夢」は、『ゆうやけこやけ』というゲームで使うパラメータなので、今は存在しないわけですね。



ボタン名	カウンタ名	修正値	表示メッセージ	その他
HP	HP	1	{0}の{1}を{2}した	
MP	MP	1	{0}の{1}を{2}した	
SP	SP	1	{0}の{1}を{2}した	
CP	CP	1	{0}の{1}を{2}した	
AP	AP	1	{0}の{1}を{2}した	
BP	BP	1	{0}の{1}を{2}した	
DP	DP	1	{0}の{1}を{2}した	
EP	EP	1	{0}の{1}を{2}した	
FP	FP	1	{0}の{1}を{2}した	
GP	GP	1	{0}の{1}を{2}した	
HP	HP	1	{0}の{1}を{2}した	
MP	MP	1	{0}の{1}を{2}した	
SP	SP	1	{0}の{1}を{2}した	
CP	CP	1	{0}の{1}を{2}した	
AP	AP	1	{0}の{1}を{2}した	
BP	BP	1	{0}の{1}を{2}した	
DP	DP	1	{0}の{1}を{2}した	
EP	EP	1	{0}の{1}を{2}した	
FP	FP	1	{0}の{1}を{2}した	
GP	GP	1	{0}の{1}を{2}した	

●夢を追加



●カウンターリモコンエディター

夢見ることを諦められない永遠の14歳である我々は、イニシアティブ表の「設定」ボタンから、おもむろにカウンター一覧へと「夢」を追加すればOKです！

ボタンを押すと、夢を+1。

胸に詰まった夢が少し大きくなりました。

これでひととおりのボタンを確認できたので、今度は自分でボタンを追加変更する方法についてみてみましょう

カウンターリモコンの右下にある「追加」ボタンを押すと、「カウンターリモコンエディター画面」が出てきます。

各項目は以下のり。

- ・ ボタン名：カウンターリモコンのボタンに表示される名前。
- ・ カウンタ名：このボタンで操作するカウンタの名前。
- ・ 修正値：ボタンを押したときにカウンター値をどう変更するか指定。「+」や「-」なら現在値からの増減、「=」なら現在値の差し替え。値に数字を書くと固定値。2D6+1 みたいに乱数を書くとボタン押すたびにロール。何も書かずに空白にしておくと、ボタンを押したときに選択肢が出て選べるようになります。
- ・ 表示メッセージ：ボタンを押したときにチャットウィンドウになんと表示するかのフォーマット。
- ・ 例：例です。

この中で「表示メッセージ」が、ちょっとわかりにくいんですよ。

デフォルトだと、「{0}の{1}を{2}した」となっていて、これは「AのHPを+1した」みたいな表現になると。

{n} という表現が、各パラメータに差し替るのが、ちょっと独特でわかりにくいですね。

使える表現は以下のとおり。

- ・ {0}：キャラクター名
- ・ {1}：カウンター名
- ・ {2}：修正値
- ・ {3}：修正値の絶対値（+もーも抜いた数値）
- ・ {4}：変更結果

最後の「変更結果」というのは、最初の例に出てきた、
（HP：97 → 92）

この表現のことですね。末尾に付けておくと値がどう変わったかわかりやすくておすすめです。

ここまで理解できたら後はボタン自体の操作で説明終了ですかね。

ボタンの上で右クリックを押すとメニューが出てきます。



●カウンターリモコン 右クリックメニュー

- ・ ボタンの変更：これはボタンの設定変更ですね。追加画面と同じなので説明は省略。
- ・ ボタンの削除：これもそのまま。削除です。
- ・ ボタンの複製：実行するとすぐ右に同じボタンがコピーされます。
- ・ ボタンを左へ（右へ）：実行すると、ボタンの位置が左右にズれます。

ではこれでカウンターリモコン終了…っと、その前に。
忘れないように「セーブ」ボタンで現状をファイルにセーブしておきましょう。
次回開始時も、自動的に前回の状態に復元されますが、セーブしておけばより安心なうえに、ほかの場所でも使えますからね。
もちろん、「ロード」ボタンから復元です。
このあたりは、チャットパレット機能とそっくりですね。

これで君もリモコンマスター！
面倒なカウンター操作も、一気に快適になることでしょう。

【点呼／投票】

オンセ中に休憩とって、さあ再開！みんな集まっているのかな？と点呼をとるそんなとき。
あるいは、セッション中の相談で、「この依頼を引き受ける／受

けない」を決める、そんなとき。
使ってみましょうこの機能。
名づけて点呼／投票機能（＜そのままやね）。

チャットウィンドウの「点呼／投票」アイコンを押して、「点呼／投票」画面を表示します。



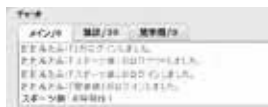
..... ●点呼／投票アイコン



●点呼／投票画面
お一人さま



●点呼／投票画面



●点呼実行
宣言テキスト



●点呼確認画面



●点呼完了



●投票実行

おおっと、ひとりでログインしていると、この機能使えないんでした！
じゃあ、「どどんとふ」をもうひとつ開きましょう。

これで安心。まずは「点呼」をとってみましょう。
画面を開いたその状態で、「実行」ボタンを押します。
チャットログに、「点呼開始！」と発言されるはずです。

では、新しく開いたもう一方の「どどんとふ」をみてみると…
点呼確認画面が表示されていますね。

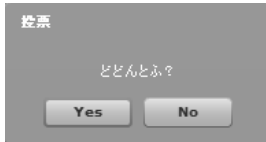
「OK」ボタンを押して、もとの「どどんとふ」を確認してみましよう。

点呼完了が表示されていますね。
複数人がある場合は、全員が「OK」ボタンを押すことで、初めて点呼完了表示が出てきます。
つまり、こうやって点呼をとるわけですね。

では次に「投票」について。
「点呼／投票」画面で「投票」をチェックして、「投票用質問」に質問したい内容を書きます。

そして「実行」ボタンを押し、またもう一方の「どどんとふ」を確認。

投票確認画面が表示されていますね。
投票用の質問とともに、「YES」「NO」のボタンがありますので、



●投票返答画面



●投票結果
賛成：1、反対：0

回答を選びます。

すると投票結果が表示されます。

この場合は賛成多数ですね。
オンセはスピードが命ですから、ある程度のタイミングで投票を促してガンガン進めるスタイルもいいかもしれませんね。

【秘話チャット機能】

チャットウィンドウの最後の締めはあなただけにコッソリ教える、その名もズバリ「秘話機能」。

チャットウィンドウの名前、状態名の右横にある鍵の形をした「秘話機能」アイコンをクリック！



●秘話機能アイコン

クリックするとアイコンが「(全員)」という表示に変わります。



●秘話機能アイコン、全員に推移

この状態は、いつもと同じように、チャットの発言が全員に表示されます。

では、この「(全員)」をクリックしてみると…

プレイルームにいるメンバーの名前がズラズラッと出てきますね。

この中から、秘話を送りたい特定のメンバーを選びます。

すると、ウィンドウの色が変わって、チャットウィンドウの左上タイトルも「チャットウィンドウ->(特定メンバー名)」に変化します。



●秘話機能、特定メンバーへ

この状態で発言すると、その発言は選択した特定メンバーにしか送信されません！

これで、陰謀渦巻くオンラインセッションプレイが可能ですね市民！幸福は義務です！

秘話から通常の会話に戻りたい場合は、また「(全員)」を選択した状態にしてください。

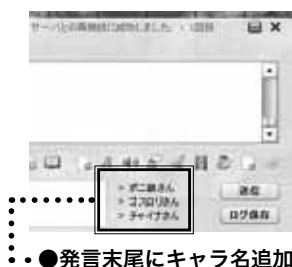
ウィンドウのタイトルも色も、もとに戻ります。



【チャットの発言で対象を追記する】

秘話みたいに秘密の話ではなく、でも誰かを対象にしたチャットってありますよね。

よくあるのは、「～という攻撃をXXに行います」のように、敵やキャラクターのコマ単位で、対象を選んで攻撃したりする場合。この際に、相手の名前を手軽に追記することが、できるようになりました。



キーボードのCtrlキーを押しながら、マップ上の対象をクリックしてみましょう。

すると、チャットの発言書き込み欄の後ろに、

「> キャラクター名」

の形で対象の名前が出てきます。

この状態でチャットの発言を行うと、

「発言 > キャラクター名」

のように、対象の名前が末尾に追記されます。

Ctrlを押して、複数のキャラクターを選択して発言すると、

「発言 > キャラクター名 > キャラクター名2」

と、いくつでも追記することができます。

大量のザコを選択する場合に便利ですよ！



【範囲追加】

上級編もそろそろ終盤。

特定ゲームでしか使わない、マイナー機能の説明に移っていきましょう。

「どどんとふ」の語源が、元祖 TRPG の『D&D』であることは、最初の TIPS でちょっと説明したのですが。

この『D&D』、魔法範囲の管理が、オフラインセッション（いわゆる普通の直接集まって遊ぶ TRPG）でも面倒なんですよ。それがオンセとなると、それはもうひどいもので。そこで、この「範囲」機能です。



●魔法範囲メニュー

メニューの「コマ」→「範囲追加」を開くと、「範囲」を示すコマを置くことができます。

『D&D3 版 (3.5 版)』、『D&D 4 版』、さらに『ログ・ホライズン TRPG』や『メタリックガーディアン RPG』まで完備。タクティカル戦闘システムには、やはり必須の機能ですからねー。

では、まずは『D&D3 版』（3.5 版も同じ）対応版について。メニューの「範囲追加」から、「魔法範囲追加（D&D3 版）」を選びましょう。



●魔法範囲追加画面

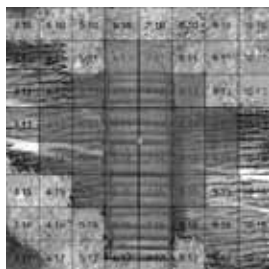
「魔法範囲追加」画面が表示されます。

魔法範囲に設定できる項目は、じつにシンプルです。順にみていきましょう。

- ・「名前」名前ですね。「スリープ」や「グリース」といった名前をつけます。
- ・「半径」これはもう『D&D』用に割りきって、1マス5ft単位で半径を指定します。
- ・「範囲種別」には、円、と四角、それに円錐形（右上、右、右下、左上、左、左下の6パターン）の合計8種類があります。『D&D3rd』、『3.5th』をやってる人なら、この表現だけで「ああ、なるほど」とわかってもらえると思いますので詳細割愛。
- ・「色」は、魔法範囲の色ですね。ファイヤーボールなら赤、グリースなら茶色とかいい感じですね。
- ・「持続範囲」は、魔法の有効時間（ラウンド）を。これはあとで別途説明しますね。
- ・「その他」には、魔法の効果や注意点を書いておくとわかりやすいですね。

「イニシアティブ表に表示する」は、チェックを外すとイニシアティブ表に載らなくなります。

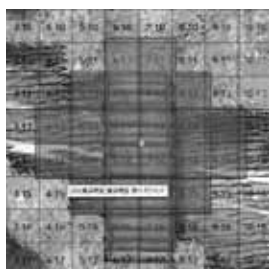
詳しくは後述しますが、効果時間の管理は手動でやって単に範囲



●魔法範囲表示



●魔法範囲
イニシアティブ表示



●魔法範囲
残り有効時間



●魔法範囲
右クリックメニュー



●魔法範囲変更画面

を管理したいだけ、という場合にはチェックを外すとよいでしょう。

では、上記を適当に入力できたら、「追加」ボタンを押しましょう。今回はサンプルとして、半径 15ft の炎範囲が 3 ラウンド持続、という想定にしてみます。

こんな感じで、魔法範囲が表示されましたね。これでどこまでが魔法の効果範囲かわかりやすい、ってものです。当然、キャラクターと同じように、ドラッグ&ドロップ可能です。グリグリ動かして敵を追い詰めましょう。

もうひとつのポイントは、「効果時間」ですね。これについては、イニシアティブ表をみてみましょう。今回は 1 ラウンド目、キャラクター「千早」が、自分の行動タイミングで「炎な魔法範囲」を作った、と考えてください。…え？キャラクターの名前？そんなに褒められると照れますねえ。

それはともかく、魔法範囲です。魔法範囲のイニシアティブおよびイニシアティブ修正値は、自分が作られたタイミングと同じに、つまり術者のイニシアティブと同一になります。さきほどのイニシアティブ表でも、「千早」と「炎な魔法範囲」は、同じ手番になっていますね。また、魔法範囲上にマウスを置くと、残り有効時間が表示されます。

では次に、魔法範囲の変更方法について。魔法範囲の上で右クリックメニュー→「魔法範囲の変更」を選択。

「魔法範囲変更」画面が表示されます。

といっても、ここも変更できる内容は、「魔法範囲作成」画面と同じなので説明は割愛します。あとは魔法範囲の削除、ですね。

右クリックメニューから、「魔法範囲の削除」を選択。選択した瞬間、魔法範囲が削除されます。削除された魔法範囲は、キャラクターと同じように墓場に放り込まれますので、復旧は可能です。安心の設計ですね！



●魔法範囲の削除
右クリックメニュー



●魔法範囲での魔法範囲

『D&D3.5 版』の魔法範囲以外の、「範囲」の扱いについては以下の通りです。

D&D4 版：

『D&D3 版』用と違う箇所は、「範囲種別」が爆発／噴射の2パターンになっていること、範囲が5ft区切りではなく、マス目数値になったことですね。

このあたり、『D&D4 版』をやっている人には自明なので、説明は省略しますね。

その他、魔法範囲変更・削除についても『3 版』と同じです。

ログ・ホライズン TRPG：

射程には射程となるマス目を指定し、形は1種類しかありません。一番シンプルですね。

メタリックガーディアン RPG：

攻撃範囲を示します。

ほかのタイトルとは異なり、最低射程という概念が追加されているのがポイントですね。

どれも基本的な使い方は、『D&D3 版』と同様ですので割愛します。慣れると手軽で便利ですよ！

【魔法タイマー】

さて、『D&D』の説明で魔法範囲を説明しましたが、じゃあほかのTRPGでの魔法ってどうでしょう？

ゲームによっては、一定時間で効果の切れる魔法って結構ありますよね。

そんな時には「魔法タイマー」です。

メニューの「コマ」→「魔法タイマー追加」、あるいはマップの右クリックメニューから、「魔法タイマー追加」を選択。

「魔法タイマー追加」画面が、表示されます。

各項目については、以下のとおり。

「名前」名前です。



●魔法タイマー
追加メニュー



●魔法タイマー追加画面

「持続時間」持続時間です。何ラウンド経過したら魔法が消えるかを示します。

「効果開始ラウンド」魔法タイマーの発動タイミング制御用。画面を開いた時点でのラウンド数が表示されます。基本このままでいいです。

「効果開始イニシアティブ」同じく発動タイミングを示す値です。こちらも現在のイニシアティブになりますので、基本このままでいいです。



●魔法タイマーイニシアティブ表示

「その他」魔法の詳細な効果を記載すると便利です。魔法って、ものによっては、「次のラウンドの頭から3ラウンド」とか、ややこしい場合がありますよね。その場合は、「効果開始ラウンド」や「効果開始イニシアティブ」を調整することで、対応するわけです。魔法範囲よりも、このあたりは融通がきくわけですね。タイマーはそれ専用の機能ですから、当然といえば当然ですが。

で、魔法タイマーを追加すると、マップではなくイニシアティブ表にだけ項目が追加されます。これで、イニシアティブ表を使って、魔法の効果時間を管理できるようになります。



●魔法タイマー変更画面

最後に、魔法タイマーの変更・削除について。イニシアティブ表の一番下をみると、「変更」「削除」というボタンがありますので、魔法タイマーを選択した状態でそれぞれのボタンを押します。



●魔法タイマー削除確認画面

「魔法タイマー変更画面」は、「魔法タイマー追加画面」と同様ですので、詳細は割愛。

削除時には立ち絵と同様に削除確認画面が表示されます。

【ダイスシンボル】

『シノビガミ』のプロットダイスって、あるじゃないですか。ダイスの出目をお互いが隠して設定して、一斉に開くという。あるいは、『セイクリッド・ドラグーン』ってゲーム、あるじゃないですか。

ダイスをプールしておいて、出目をプールと入れ替えるっていう。

そーゆーダイスのやり取りを手軽に行える。

それが「ダイスシンボル」機能。

この機能を使うと、キャラクターと同じように、マップ上にダイスを置くことができるようになります。



●マップ右クリック
ダイスシンボル追加



●ダイスシンボル
生成画面

マップ上で右クリックから、「ダイスシンボル追加」を実行。
「ダイスシンボル生成」画面が開きます。

マップに置きたいダイスの種類と出目、それと『シノビガミ』等のプロットダイスのように、隠して使いたいなら「ダイス目を隠して置く」にチェックを入れます。

あとは、キャラクターと同じように、ダイスの画像をドラッグ＆ドロップ。

置いた場所に、ダイスシンボルが表示されます。

「サイコロフィクション」のダイスプロット用なら、速度「0」も必須ですので、6面ダイスには「0」の目も当然用意してあります。

ちなみに、6面ダイスの場合は、色を白と黒から選択できます。
『Fiasco』ってゲームだと、この機能必須なんですよえー（＜マイナー過ぎる）。



●シンボルダイス
右クリックメニュー

置いたダイスは、右クリックメニューから任意の出目に変更することもできますし、ダイスロールさせることもできます。
ダイスロールは、ダブルクリックでも実行できますので、そちらのほうが手軽でオススメ。

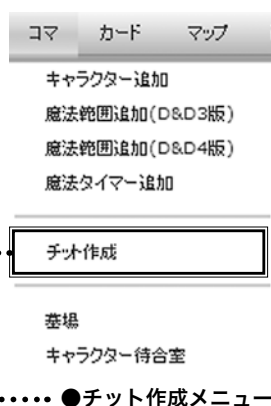
隠したダイスは、右クリックメニューの「ダイス目を公開する」からオープンにすることができますし、逆にオープンなダイスは「ダイスを隠す」のメニューから隠すこともできます。

あとは、「ダイスを削除する」のメニューから削除して終了ですね。

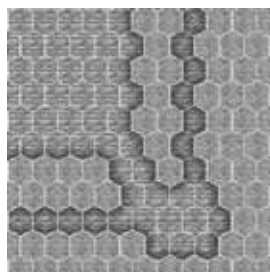
【チットの設定】

個人的要望といえば、「どどんとふ」でボードゲームやってみたかったんですよ。

『惨劇 Rooper』って同人ゲームなんですけどね。



●チット作成画面



●ヘクスマップサンプル

んで、そのボード再現しようとしているうちに、
「チットに該当するものがないよなあ」
と突発的に思いついて実装した。そんな機能。それがチット機能。

「チット」というのは、ボードゲームのコマとかのマーカーですね。普通なら、キャラクターとかマーカーを用意すればいいんですが、それだと名前が出たりと煩雑でして。画像と、最低限の説明文字だけあればいいなあ、という考え方で実装されています。

メニューの「コマ」→「チット作成」から、チット作製画面を表示。

縦横幅決めて、画像決めて（必要なら説明入れて）、あとは画像をドラッグ&ドロップ。
マップ上にチットが設置されます。

チットの特徴として、右クリックメニューから簡単に「複製」ができます。

ですので、「あ！このボードゲームやるには、チットの枚数が足りない！」と思ったら、即座に増やしてやってください。削除も右クリックから一発です。

TRPG やる場合にも、普通に簡単なマーカーとして使えると思いますので、活用してみてくださいませませ。

【ヘクスマップへの対応】

ここまで説明してきたマップの表示は、すべて四角区切りのスクウェアマップでしたね。

でも、TRPG やボードゲームでは、ほかにも使うマップがありますよね。

そう、ヘクスマップです。

『メックウォーリア』とか『GURPS』の上級ルールとかでは、必須ですよ。

では、「どどんとふ」での対処方法は？

ちょっと面倒ですが、やり方をみてみましょう。

まず最初に、ヘクスマップを自作します。

スクウェアマップでは、マス目の線や座標文字が自動表示されましたが、ヘクスマップのマス目表示は、現状サポートされていま

せん。
自分で全部用意してやる必要があります。

ヘクスマップの作成には、

「ヘクスマップライター」

http://www.vampire-blood.net/app/trpgmap_writer/hexmap

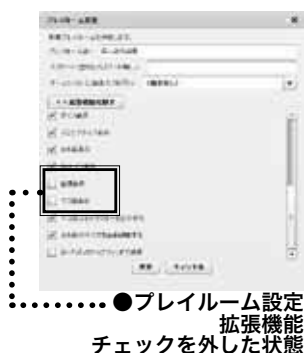
が手軽でオススメです。

マップが作成できたら、「画像」→「ファイルアップローダー」でマップ画像としてアップロードして、「マップ」→「マップ変更」で、アップロードしたマップ画像へマップを変更します。

そして、ここがポイントですが、「ルーム xx：x 名」のボタンから「プレイルーム情報変更」画面を開き、「>> 拡張機能」を押して、プレイルームの表示設定を変えましょう。

以下の2つのチェックを外した状態にします。

- ・ 座標表示
- ・ マス目表示



これでマス目も座標も表示されず、ヘクスマップだけが表示されたマップになります。

この状態にできたら、次はメニューの「マップ」→「マップ変更」からマップ変更画面を開き、「マスを交互に」にチェックを入れます。



すると、ヘクスマップに沿って、互い違いにキャラクターを置くことができるようになります。

さっきの「ヘクスマップライター」で作製したマップは、この状態の「どどんとふ」にちょうど合うようにヘクスが描画されるので、とても便利なのですよー。

あとはキャラクターを移動して、ヘクスの角度にあわせて回転するよう、回転マーカーをグリグリっと回して傾ければ完璧ですね。

これで、ヘクスマップを使うようなタクティカルなゲームも、やり放題ですね！

筆者はロボットもの好きなので、機会があればぜひ誘ってやってください。(＜私信入れるなよ)



●ヘクスマップにあわせてキャラ傾け



【リソースウィンドウ】



●リソースウィンドウ



●リソース追加画面

タイトルによっては、様々な資源を管理する必要があります。パーティー共有資産のお金だったり、回復薬だったり、巻物だったり。それらの資源を簡単に管理できるのが、このリソースウィンドウです。

メニューの「表示」→「ウィンドウ」→「リソース表示」で、ウィンドウを表示。

まずは、「追加」ボタンを押してみましょう。

ここで、管理する資源のデータを入れます。たとえば、パーティーの共有資金を管理するのであれば、

名称：パーティー共有資金

数：1024

チェック：なし

その他：補足事項

みたいな感じですね。

追加すると、リソース管理画面に表示されるようになります。



●リソース追加例

あとはイニシアティブ画面と同じように、数やチェックを一覧から直接操作できるようになります。

もちろん「変更」ボタンを押せば、「追加」ボタンの場合と同様に、設定を変えることもできます。

不要になった場合には、削除対象を一覧で選択した状態で、「削除」ボタンを押すと削除することができます。

あと、一覧表示に「並べ替え許可」というチェック欄がありますが、これにチェックを入れると、リソースの一覧の順番を各アイテムをドラッグ(データをマウスクリックしたままマウスを上下)することで入れ替えることができるようになります。チェックを外せば、入れ替えはできなくなりますので、誤操作にも安心！

ちなみに、順序は部屋全体で共通となりますので、その点ご注意ください。



【フォントサイズ変更】

最近のディスプレイは大きいので、「どどんとふ」のデフォルトのフォントサイズでは、小さいと感ずることもありますよね。そんな場合のために、フォントサイズの変更ができます。



●フォントサイズ変更画面

メニューの「表示」→「フォントサイズ変更」を選択。「フォントサイズ変更画面」が立ち上がりますので、変更したいフォントサイズに変更して終了です。

このフォントサイズの変更は、「どどんとふ」全体に影響します。メニューも、各種ウィンドウも、画面も、すべてです。

画面によっては、文字が大きすぎて入りきらない場合もありますが、その場合は、ウィンドウのサイズを変更していただければと。(画面サイズの調整が対応しきれていないものでして…)

蛇足ですが、イニシアティブ表の「設定」ボタンを押すと出てくる「イニシアティブ表設定画面」からも、このフォントサイズ変更画面は開けます。

これは歴史的経緯でこうなっているだけで、メニューから開いた場合と挙動に差はありません。



【Flash なしでもどどんとふ！】

最近よく耳にする要望のひとつが、「どどんとふ」をスマホで使いたいという意見。

わかる、わかります！でも難しいのですよねー。

Unity を使って再現を検討しているのですが、なかなか開発が進みません。

で、そんな現状に対して、お茶を濁すべく用意したのが、ここで紹介する WEB チャット機能！

「どどんとふ」の機能の中からチャット部分だけを、HTML 形式の WEB ページで利用できるようにする機能です。

通常、「どどんとふ」は、たとえば example.com であれば、
<http://example.com/DodontoF/DodontoF.swf>
 という URL にアクセスしますが、ここを、
<http://example.com/DodontoF/chat.html>
 にアクセスします。



● WEB チャット ログイン画面

しばらく待つと、「Room No.」とだけ書かれた画面が表示されます。

「Room No.」からログイン先の部屋を選ぶと、自動的にログイン開始。

ログイン後は、画面上部でダイスボット名を選択。
 画面下部で、キャラクター名を Name 欄に入力。
 そして、名前のさらに右の欄に発言を書き込んで、エンターキーをッターン！と叩く！
 すると、チャットログにメッセージが追加されますね。
 毎度おなじみの「どどんとふ」と同じなので安心。



● WEB チャット画面

当然、「2D6 ダイスロール」のようなフォーマットでチャットに発言すると、ダイスロールも行われます。

確認のため、「どどんとふ」で同じ部屋にログインしてみると、WEB チャットで発言した内容も表示されているのがわかります。もちろん、「どどんとふ」で発言すれば WEB チャットにも反映…あれ？されませんね？

というわけで、画面の最下段の「更新」ボタンを押しましょう。これで「どどんとふ」側の発言も、WEB に反映されます。

毎回更新ボタンを押すのは手間ですから、「自動更新（5 秒）」と書かれたチェックを入れておきましょう。これで 5 秒間隔で自動更新されます。ラクちん！



● WEB チャット 文字色変え

あと、チャットの文字の色を変えることも、じつはできます。
 ■NAMEとなっている「■」を押してみてください。

カラーパレットが表示されますので、好きな色を選ぶことができます。もちろん「どどんとふ」側にも反映されますよ！



● WEB チャットのヘルプボタン

ほかに知っておくと便利そうな機能としては、ダイスボットの解説が表示できます。

方法は簡単、ダイスボット名の欄の右横、「？」のマークをクリックするだけです。

こんな感じで、WEBチャット機能では、ブラウザさえ開ければ手軽にチャット機能を楽しむことができます。

スマホやタブレットしか持っていない、マップは使えなくてもいい、せめてダイスが振れば！という方は一度お試しください。



【立ち絵用 Flash (SWF ファイル) の簡単な作り方講座】

文・ヤエガー

立ち絵は、「どんとふ」の数ある機能の中でも、それ単体で十分に楽しむことのできる、娯楽性の高い機能のひとつです。

立ち絵は、本文でも製作者が述べていますが、リアルタイムの TRPG プレイを、ニコニコ動画のノベル動画のような画面に演出してくれます。

これはオフセではできない、オンセツールだからこそできる芸当です。

さらにこの立ち絵機能は、ただ単に静止画像を表示するだけの機能ではなく、SWF 形式のファイルにも対応しており、動画の表示は当然として、そのほかにも様々なことがこの機能を使用することによって実現可能です。

all first

beginners

for intermediate

for expert

server setting

たとえば、これもニコニコ動画系のネタですが、「Miku Miku Dance (MMD)」で作成した動画を SWF ファイルに変換すれば、立ち絵をダンスさせることも可能です。まあ、より実用的には、上半身と口のモーションを使って、動きのある立ち絵表示を作ることできます。

動画以外としては、インタラクティブな要素を盛り込むこともできます。たとえば、マウスを目で追う立ち絵を作ることできます。以前、作ってみたところ、ウザイのですねに使用をやめました。

さて、ここまでで、いかに立ち絵が「夢がひろがりんぐ」な機能かわかりいただけたかと思います。

しかし、それと同時に、「難しいんでしょ」「ソフト買うのや、いい性能のパソコンとか必要なんでしょ」という皆さまの心の声も、ゆんゆんと響いてきています。

正直、MMD やインタラクティブな機能とかは、結構なハードルがあります。ここでもこれ以上、それらを紹介したりはしません。それらをもっと知るためには、そっちの解説サイト、本屋のコンピューターコーナー等に行ったほうがいいでしょう。

でもでも、ですね。それで、SWF のひいては「どどんとふ」の可能性を狭めるのはもったいない。さほど難しくなく、動きを付ける方法もあるんです。しかも、フリーソフトを使って作れる方法が。

それは、パラパラ漫画の要領で、簡単で短いアニメを作って立ち絵として設定する方法です。

これであれば、今までの立ち絵に少し手を加えるだけで、簡単な動きのある立ち絵を作ることができます。電源付きゲームでも、一部が動くだけでもキャラが見違えるでしょう。「どどんとふ」でもそれができるんです。



前置きが長くなりましたが、さっそくソフトの紹介とやり方の簡単な解説に移りましょう。

フラッシュ制作用フリーソフトはいくつか存在しますが、今回は Coa さん作成の『Parafla!』というツールを使わせていただくことにします。

Parafla のページ

<http://http://coaworks.jp/>

では、HP の記述を参考にさっくりダウンロードして、使用環境を整えましょう。

ここまできたら、いよいよ「何」を「どう動かす」のかを考えます。

感情の表現は、状態表示の機能で実現されているのですから…あとは、表示される画像に肉付けするのが、初めの一歩ですよね。

では今回は、その中でも古典中の古典「目パチ・口パク」でいきましょう。立ち絵機能自体、開発者がノベル風ゲーム表示として開発したものですから、その意図にも完全に合致しますね。

じゃ、まずは動かす素材を用意します。

僕は自分で絵を書くのは得意ではないので、今回はありあわせの画像を使ってやってみましょう。

今日、ご用意したのはクトゥルフ神話の産みの親、ラヴクラフト先生の御尊顔です。

ベースとなる画像を入手したら、画像編集ソフトを利用して、まず「目パチ」用に、目を「開いている」「閉じている」「半目」の状態の3種の画像を作成し、同じく「口パク」用に口を「開いている」「半開き」の状態の2種の画像を用意します。

この計5パターンの画像を、パラパラマンガの要領で切り替え表示して、動いているように見せかけるわけですね。

これは、海外の政治風刺アニメなどで、よく使われている手法です。

なお、画像作成の際の解像度ですが、「高さ」を 400 ～ 600 ピクセルで作成するようにしてください。

まあ、この画像加工の作業が一番面倒なのですが、細かく説明するときりがないので、ここではできあがったということで、さきに進めます。

今だと、GIMP 等フリーソフトでも、こういった加工のできるソフトがありますので、それらを利用するのがオススメです。それらの操作を覚えたら、この用途以外にも、立ち絵本体・マップ・カットイン等の作成にも役立つでしょうし。

さて、表情ファイルが用意できたら、『Parafra!』を起動します。

まずは、これから作る立ち絵の基本設定を設定します。

メニューの「ファイル」から、「プロジェクトのプロパティ」を選択しましょう。

すると、「プロジェクトのプロパティ」画面が出ますので、次のとおりに設定してください。

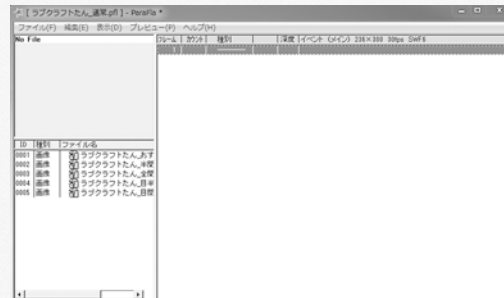


●プロジェクトのプロパティ

プロジェクトのプロパティ基本設定の「幅」「高さ」は、さきほど作成した画像の解像度、「FPS」は「60」、ほかの箇所はいじらなくてもよいでしょう。

設定したら「OK」を押してプロパティ画面を閉じ、いよいよ素材を『Parafila!』に取り込みます。

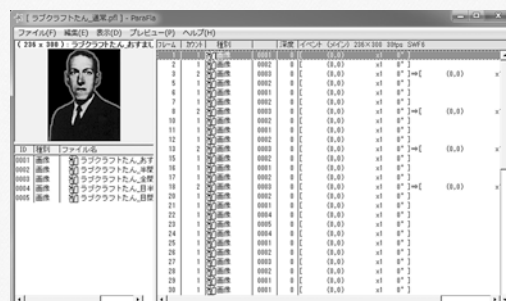
『Parafila!』起動画面の左側の、「素材ファイルをここにドロップ」と書かれているエリアに、ファイルをドラッグ&ドロップします。



●画像取り込み後

画像取り込み後、その場所がファイル名のリストとなります。

このリストをダブルクリックすると、その画像がさらに右の大きな空白にリスト表示されます。この右のリストが流される画像の順番となります。



●表示順に並べ替え

表示させる順番に右のリストを並べ替えたら、それぞれの状態の表示時間を調整しましょう。右のリストの行をダブルクリックすると、「イベントのプロパティ」画面

at first

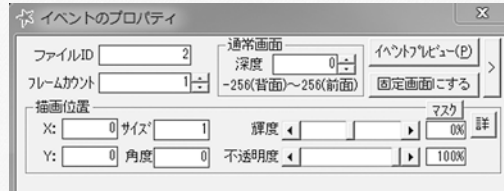
for beginners

for intermediate

for expert

server setting

が表示されますので、そこのカウントの数字を変えれば表示時間が変更されます。



●イベントのプロパティ（上部）

イベントのプロパティのフレームカウント「60」で、1秒間の表示となります。（先程設定した「FPS」です。）

あとは、「プレビュー」を活用しながら、表示順と時間を調整してください。このへんは自分の塩梅で。

こんなもんかなと思ったら完成です!!

完成したら、メニューの「ファイル」から「SWF ファイル生成」を選択して、ファイルを書き出します。こうしてできあがったファイルは、ほかの画像と同じように「どどんとふ」にアップして使用することができます。

ほら、簡単でしょう？
（ポプ・ロスのような笑顔で）

かなり、駆け足で説明していましたが、一度、このように動画を作ってみれば、その作業の容易さ、そして奥の深さを感じていただけたと思います。

今回使用した『Parafila!』も、さらにいろいろな機能がありますので、あとはご自身で触っていただいて、いろんな立ち絵を制作して、みんなを喜ばせてください。

それでは、よいオンセライフを!!

【番外編： どどんとふの設置】

はい、というわけで、ここまで「どどんとふ」の使い方をみてきたみなさんにスペシャル企画！
「どどんとふ」の設置方法について！
よっ！待ってました!!

「どどんとふ」は公式サーバがありますから、そこを借りて遊ぶこともできるのですが、週末なんかはみんなが接続するので、大変重くなるのですよね。
じゃあどうするのか？
そう、自前でサーバ立てればいいんですよね。

「えー、自分でサーバ立てるとか超難易度高そうじゃん。パスパス」
そう思ったあなた！
まだこの本のノリを理解していないですねっ！？
そう、超簡単なんですよこれが！

ではでは、まったくの白紙状態から、自分専用の「どどんとふ」サーバを立ててみちゃいましょう。

【レンタルサーバの用意】

何はともあれサーバの用意です。
といっても、いきなり自分の PC を用意してサーバとやらの仕立てて…
なんてのは大変すぎますよね。
そこで「レンタルサーバ」を利用しましょう。

レンタルサーバというのは、名前の通りサーバを貸してくれるサービスですね。
自分でサーバを立てると、セキュリティーだとか設定だとかが大変なんです、そのあたりの面倒なところは全部やっておいてくれる、そんなサービスです。
サービスといっても商売なので、お金は掛かりますが、これが意外と安いんですよ。

今回利用するレンタルサーバは、「さくらインターネット」にしましょう。

この手のレンタルサーバでは、規定により置けるソフトが制限されていたりしますが、「さくらインターネット」では、社長直々に「どんとふ」に OK がいただけているという、まさに社長のお墨付きなのです！利用しない手はないですね！



.... ●さくらインターネット
トップページ

などと、ステマならぬ明け透けなマーケティングを全力でやったところで、「さくらインターネット」にアクセスしてみましょう。

Google などの検索サイトで、「さくらインターネット」と検索してサイトを表示して、

<http://www.sakura.ad.jp/>

TOP ページから、中ほどにある「レンタルサーバ」をクリックしましょう。



.... ●さくらインターネット
申し込みボタン

少し画面を下にスクロールすると、レンタルサーバーの種類が出てきますね。

今回は、1 番安いライトプランにしましょう。

お値段なんと月額 125 円。

年間一括なら 1,500 円。

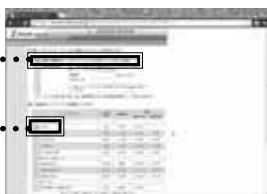
安 い 。 安 す ぎ る 。

このサーバでも、6人程度で「どんとふ」オンセを回すぶんには、まったくスペック的に問題はありません。

凄いですねえ。いい時代ですねえ。

値段の安さを堪能しましたので、さっそく「お申し込み」ボタンを押すことにしましょう。

申し込み画面が出てきましたね。



.... ●さくらインターネット
申し込み画面

初めて利用する人は、「初めて利用する」にチェックを入れて、サーバプランは「ライト」にチェックを入れましょう。

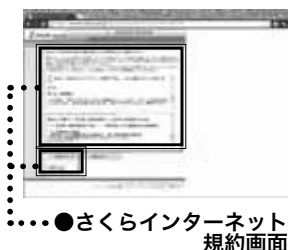


●さくらインターネット
初期ドメイン登録

初期ドメイン名は、そのままアドレスの一部となります。
後々、後悔しないよう慎重に考えましょう。

※ http:// ドメイン名.sakura.ne.jp/ というアドレスになります。

「つぎへ-->」ボタンを押します。



●...さくらインターネット
規約画面

規約関連の条項の確認です。
しっかりと、ひとつおりの目を通しておきましょう。

読んで納得できたら、「つぎへ-->」ボタンを押します。
#納得できない点があった方は、別のレンタルサーバを探してみてください。

次にお客様情報の登録。



●さくらインターネット
お客様情報登録

正直に、名前・住所などを入力していきましょう。
嘘は駄目ですよ？
名前は本名ですよ？歳もサバよんじゃ駄目ですよ？

あとは、パスワードと「ひみつの質問」を設定します。定番ですね。



●さくらインターネット
「ひみつの質問」設定

ここまでできたら、あとは支払い方法を選択して終了です。
登録が終わると、メールが2通届きます。
場合によっては、メールの送信に多少時間が掛かる場合がありますので、気長にお待ちください。
(最長でも 30 分以下だとは思いますが)

サイト接続に必要な情報は、2通目の「[さくらのレンタルサーバ] 仮登録完了のお知らせ」に記載されています。
ぶじにこのメールが確認できれば、仮登録完了です。

仮登録（試用期間）は2週間あるので、実際に「どどんとふ」を設置し、問題がなければ正式に登録するといいでしょう。



【どどんとふの設置】

レンタルサーバが用意できたら、「どどんとふ」の設置を行きましょう。

<http://www.dodontof.com/>

から「どどんとふ@えくすとり〜む」のトップページを開いて「DOWNLOAD」開いて、



● DOWNLOAD 画面

「どどんとふ」の媒体には最新版と安定版の二種類があります。最新版には素敵な新機能が盛りだくさんですが、天文学的確率でバグが存在する可能性があります。

初めて設置するのであれば、安定版が一番ですので、ここではそちらをダウンロードしましょう。

ダウンロードされるファイルは ZIP 形式です。Windows なら、ファイルの右クリックから展開することができるので、展開しておきましょう。

展開した中に、「public_html」と「saveData」という2つのフォルダが入っていることを確認。

展開後のファイルには、レンタルサーバに合わせて設定を書き換える場合もありますが、「さくらインターネット」の場合はデフォルト設定のままで OK です。

ファイルの展開ができれば、いよいよ設置です！
レンタルしたサーバに、展開ファイル一式をアップロードします。

ファイルのアップロードには、FFFTP というツールを使います。

<http://osdn.jp/projects/ffftp/>

から「Windows ffftp-1.98g2.exe（日付：2014-04-13, サイズ：2.2 MB）」のような表記で書かれた、FFFTP 本体をダウンロード。

ダウンロードした EXE を実行して、FFFTP をインストールします。

インストールが完了したら、即座に FFFTP を起動！

メニューの「接続」→「ホストの設定」を開き、「新規ホスト」ボタンを押します。

「ホストの設定名」はなんでも構いませんので、ここでは「My どどんとふ」としましょう。

「ホスト名」には、レンタルサーバの手続きで指定した「FTP サーバ名」を指定します。

`http:// ドメイン名 .sakura.ne.jp/` のような形になります。

「ユーザー名」と「パスワード」は、レンタル時の値を設定。

「ローカルの初期フォルダ」には、「どどんとふ」を展開したディレクトリの中の「public ディレクトリ」を指定。

「ホストの初期フォルダ」には、「/home/（アカウント名）」を指定。
(例) `/home/dodontof/www/`

設定ができれば、「OK」を押してホスト設定追加完了。

「ホスト一覧」から追加した「My どどんとふ」を選択し、「接続」

を実行。

画面の左に展開した「どどんとふ」の「public ディレクトリ」の中身「DodontoF」、「imageUploadSpace」、2つのディレクトリが、画面の右にサーバ側の「www ディレクトリ（空の中身）」が見えるのを確認します。

そして「B」と書かれたアイコンを押して、「バイナリ転送モード」になります。

ここまでできたら、画面左側で Ctrl+A を押して、すべてのファイルを選択し、「アップロード」ボタンを押します。

すべてのファイルがアップロードできたら、ローカル、サーバともにひとつ上のディレクトリに上がります。

ローカルファイルは、「DodontoF_WebSet」フォルダ、サーバ側は「/home/（ドメイン名）ディレクトリ」にいることを確認。さきほど同様に、今度はローカルフォルダの「saveData」だけをサーバ側にアップロードします。

実行後のサーバは、以下のような形になっていることを確認してください。

```
home
|
+www
|  |
|  +DodontoF
|  |
|  +imageUploadSpace
|
+saveData
```

ここまでできたら、もうあと少し！

各ディレクトリの権限を、以下のとおり変更しましょう。

権限の変更には、サーバ側のファイル・ディレクトリを選択し、右クリックメニューから、「属性変更」を選択。

「現在の属性」の値を、指定の数値に書き換えます。

```

home
|
|
+www
|  |
|  +DodontoF -> 705
|  |
|  | +DodontoFServer.rb -> 705
|  |
|  | +log.txt -> 600
|  |
|  | +log.txt.0 -> 600
|  |
|  | +saveDataTempSpace -> 705
|  |
|  | +fileUploadSpace -> 705
|  |
|  | +replayDataUploadSpace -> 705
|  |
|  +imageUploadSpace -> 705
|  |
|  +smallImages -> 705
|
+saveData -> 705
  
```

すべて実行できたら起動確認をしましょう！

まずは、「どどんとふ」の README ファイルが開けるかの確認。
ブラウザで、
[http:// アカウント名.sakura.ne.jp/DodontoF/README.html](http://アカウント名.sakura.ne.jp/DodontoF/README.html)
が開けることを確認。

開けない場合は、今打ち込んだ URL か、先に設定したディレクトリ構成が間違っていますので、再チェックしましょう。

README が開けたら、「どどんとふ」本体の動作確認をしましょう。
ブラウザで、
[http:// アカウント名.sakura.ne.jp/DodontoF/DodontoFServer.rb](http://アカウント名.sakura.ne.jp/DodontoF/DodontoFServer.rb)
を開きます。

all first

for beginners

for intermediate

for expert

server setting

正しく設置されていれば、
`#D@EM>#[ "「どんとふ」の動作環境は正常に起動しています。"]#<D@EM#`
 と表示されます。

表示されない場合は何らかの設定が間違っています。
 もっともあり得るのは、権限の設定誤りですので、再度確認しましょう。

上記に成功したらいよいよ最後、「どんとふ」本体を開きます。
 ブラウザから、
<http://アカウント名.sakura.ne.jp/DodontoF/DodontoF.swf>
 にアクセス！

「どんとふ」のログイン画面が開いたら……設置完了です。



●「どんとふ」ログイン画面

ログイン画面が開いているのに、「ロード中・・・」という表示のままの場合も何か設定が間違っています。
 実行権限が間違っていないか、ファイル・ディレクトリが抜けていないかを確認しましょう。

正常にログイン画面が表示されれば、作業完了です！
 あなただけの「どんとふ」で、オンセをバンバン楽しみましょ
 う!!

【番外編その2： どどんとふ超上級編】

「どどんとふ」でサーバを立てた人だけの特別編！

多彩な設定を使いこなして、君だけのどどんとふを作り上げよう！

そんな、初心者お断りの文字通りの番外編。参考になれば幸いです。

・ログイン画面のお知らせメッセージ

「どどんとふ」本体の

`loginMessage.html`

を書き換えることで、ログイン画面に出てくるメッセージを変更できます。

告知など載せるのに便利です。

・オリジナルカードの追加

`cards` ディレクトリ配下にはカード用のデータが一式あります。「`README.txt`」という解説ファイルがありますので、その内容を読みながら変更することで、自分だけのオリジナルカードを利用することができるようになります。

・その他の設定変更の方法

どどんとふの本体を展開すると

`src_ruby/config.rb`

という設定ファイルがあります。

中身を適当なエディタ（メモ帳とかじゃだめよ！高級なエディタでね！）で開くと、いろいろと設定値が載っているのがわかります。この値を変更することで、さまざまなカスタマイズが可能に。詳細はコメント参照ですが、その中でも便利なものを以下に抜粋。

・メンテナンスモード設定

\$maintenanceModePassword

サーバの管理用の「メンテナンスモード」を使えるようになるパスワードを指定します。

設定した上で、どどんとふの URL を、

DodontoF.swf?mode=admin

と指定すると、ログイン画面に「管理用パスワード」を入力欄が現れます。

そこに設定したパスワードを入れると、

- ・パスワードの掛かった部屋へのログイン。
- ・全部屋への一括メッセージ送信。

ができるようになります。

これで放置された部屋を確認して削除したり、バージョンアップの告知をチャットメッセージとして送ることが、できるようになるわけですね。

・部屋の作製にパスワードを要求

\$isPasswordNeedFroDeletePlayRoom

「どどんとふ」を個人的に設置していると、勝手に人に使われることがたまにあります。私も経験がありますが、あれは非常に困りますね。その対策としてこの設定。

パスワードを設定すると部屋作成時にパスワードが必要になります。本書の読者のみなさんは、勝手に人のサーバ使ったりせず、さくらインターネット等でサーバを立てましょうね（ステマ）。

・古い部屋を一括削除

\$removeOldPlayRoomLimitDays

指定することで、ログイン画面の「>>拡張機能」を押すと、「古いプレイルームを削除」ボタンが出てくるようになります。

ボタンを押すと、指定した数値の日数よりも更新日時の古い部屋を、強制的に削除します。

値を「30」ぐらいにしておいて、「1ヶ月使っていない部屋は不

定期的に削除します」というルールを作ると、管理者が楽になるでしょう。主に私とか。

・ダイスボットの変更

\$diceBotOrder と **\$isDisplayAllDice**

ダイスボットが大量にあるのはいいのですが、特定のゲームサークルさんによっては邪魔な場合もあります。

「俺は TORG だけ遊べばいいぜ！ほかは邪魔だ！」なんて人もいるでしょうし（くないから）。そんな場合は、ここの設定を変えてください。

\$diceBotOrder の順番を入れ替えるとダイスボットの一覧の順序が変わります。また、**\$isDisplayAllDice=false** に変更したうえで、**\$diceBotOrder** からダイスボット名を減らすと、ダイスボット一覧に表示されなくなります。

ゲームタイトルを絞り込む場合は、**\$isDisplayAllDice** も変更しておくことがポイントですね。

ほかにも微妙なカスタマイズ項目が色々ありますので、一度目を通してみると面白いでしょう。



【巻末特別ふろく】 ダイスボット特殊コマンド一覧表！

「どどんとふ」の全ダイスボット・全コマンドを、巻末付録としてどどんと掲載！
 詳細な使い方も、これを見れば一発必中！

【全ゲーム共通】

・成否判定

2d6>=10

のように目標値を設定してロールすると「成功」「失敗」を判定して表示します。ゲームによってはクリティカル／ファンブルがありますが、それらは上記のように目標値を設定した場合にのみ表示されます。

（でないとダメージロールとかでファンブルとか表示されて混乱しますからね）

【アースドーン、アースドーン3版】

・ステップ判定

（ステップ数）E（目標値）＋（カルマダイス）

例：5E12+4

【アースドーン4版】

・ステップ判定

（ステップ数）E（目標値）、もしくは、（ステップ数）E（目標値）K（カルマダイスのある場合）。

さらに、複数のステップを組み合わせで判定可能。

例：5E12、5E12K、5E12+4E

【アリアンロッド】

・クリティカル／ファンブルの判定

【アルスマギカ】

・ストレスダイス

Ars（ボッチダイス）

例：Ars3

【インセイン】

・判定

2D6>=（目標値）で判定すると、スペシャル／ファンブル／成功／失敗を出力。

・各種表

シーン表（ST）

本当は怖い現代日本シーン表（HJST）

／狂騒の二〇年代シーン表（MTST）

／暗黒のヴィクトリアシーン表（DVST）

形容表（DT）

本体表（BT）／部位表（PT）

感情表（FT）

職業表（JT）

バッドエンド表（BET）

ランダム特技決定表（RTT）

指定特技【暴力】表（TVT）

指定特技【情動】表（TET）

指定特技【知覚】表（TPT）

指定特技【技術】表（TST）

指定特技【知識】表（TKT）

指定特技【怪異】表（TMT）

会話ホラースケープ表（CHT）

街中ホラースケープ表（VHT）

不意訪問ホラースケープ表（IHT）

廃墟遭遇ホラースケープ表（RHT）

野外遭遇ホラースケープ表（MHT）

情報潜在ホラースケープ表（LHT）

遭遇表：都市（ECT）山林（EMT）海辺（EAT）

反応表（RET）

残業ホラースケープ表（OHT）／残業

電話表（OPT）／残業シーン表（OWT）

社名決定表 1（CNT1）／社名決定表

2（CNT2）／社名決定表 3（CNT3）

・D66 ダイスあり

【ウィッチクエスト】

・チャレンジ（成功判定）

WQ（難易度）

例：WQ3

・SET (ストラクチャーカードの遭遇表 (SETn))

ストラクチャーカードの番号 (n) の遭遇表結果を得ます。

例：SET1 SET48

※ただし、これは手で振るよりも、ストラクチャーカードを引いて、カードの右クリックメニューから遭遇表を振るほうが手軽です。

【ウォーハンマー】

・命中判定

WH (命中値) @ (種別)

種別は脚の数を「数字」、手が付いているものは「H」、翼付きは「W」。

例：WH43@4W ←「有翼四足」に43で命中判定

・クリティカル表

HW (部位) (クリティカル値)

部位はH (頭)、A (腕)、B (体)、L (脚)になります。

例：HWA9 ←腕にクリティカル値9で判定。

【ウタカゼ】

・行為判定ロール (nUK)

n 個のサイコロで、行為判定ロール。ゾロ目の最大個数を成功レベルとして表示。n を省略すると 2UK 扱い。

例：3UK ←サイコロ 3 個で行為判定。

例：UK ←サイコロ 2 個で行為判定。

不等号を用いた成否判定は、現時点では実装してません。

・クリティカルコール付き行為判定ロール (nUK@c or nUKc)

c に「龍のダイス目」を指定した、行為判定ロール。ゾロ目ではなく、c と同じ値の出目数 × 2 が、成功レベルとなります。

例：3UK@5 ←龍のダイス「月」でクリティカルコール宣言した、サイコロ 3 個の行為判定。

【エリュシオン】

・判定 (ELn+m)

能力値 n、既存の達成値 m (アシストの場合)。

例：EL3 ←能力値 3 で判定。

例：EL5+10 ←能力値 5、達成値が 10 の状態にアシストで判定。

・ファンブル表 (FT)

・戦場表 (BFT)

・致命傷表 (FWT)

・休憩表 (~ BT) :

教室 RBT / 購買 SBT / 部室 BBT / 生徒会室 CBT / 学生寮 DBT / 図書館 IBT / 屋上 FBT / 研究室 LBT / プール PBT / 中庭 NBT / 商店街 ABT / 廃墟 VBT / ゲート GBT

・ランダム NPC 表 (~ RT) :

学生生活関連 NPC 表 SRT / その他 NPC 表 ORT / 学生図鑑 下級生表 DRT / 学生図鑑 上級生表 URT

・デート表 (DATE)

2 人が「DATE」とコマンドをそれぞれ 1 回ずつ打つと、両者を組み合わせでデート表の結果が表示されます。

・デート表 (DATE[PC 名 1, PC 名 2])

1 コマンドでデート判定を行い、デート表の結果を表示します。

・D66 ダイスあり

あと、ゲーム種別に『エリュシオン』を選んでいると、6 面ダイスのダイスシンボルで、出目に「0」を選択できるようになります。

【エルリック！】

・貫通、クリティカル、ファンブルの自動判定

【エムブリオマシン】

・判定ロール

EM (目標値) + (修正値) @ (クリティカル値) # (ファンブル値)

例：MT10 + 2@18#4

- ・命中部位表 (HLT)
- ・白兵攻撃ファンブル表 (MFT)
- ・射撃攻撃ファンブル表 (SFT)

【エンドブレイカー】

- ・判定 (nEB)
n 個の D6 を振る判定。
ダブルトリガー発動で自動振り足し。
- ・生死不明表 (LDUT)

【央華封神 RPG 第三版】

- ・各種表
能力値判定裏成功表 (NHT)
武器攻撃裏成功表 (BKT)
受け・回避裏成功表 (UKT)
仙術行使裏成功表 (SKT)
仙術抵抗裏成功表 (STT)
精神値ダメージ悪影響表 (SDT)
狂気表 (KKT)

【カードランカー】

- ・ランダムでモンスターカードを選ぶ (RM)
- ・場所表 (ST)
- ・街中場所表 (CST)
- ・郊外場所表 (OST)
- ・学園場所表 (SST)
- ・運命表 (DT)
- ・大会運命表 (TDT)
- ・学園運命表 (SDT)
- ・崩壊運命表 (CDT)

【ガープス】

- ・判定においてクリティカル・ファンブルの自動判別、成功度の自動計算。
($3d6 \leq \text{目標値} / \text{目標値} - 3d6$)
- ・祝福等のダイス目にかかる修正は、「 $3d6 - 1 \leq \text{目標値}$ 」といった記述で計算されます。
(ダイス目の修正値は、クリティカル・ファンブルに影響を与えません)
- ・クリティカル値・ファンブル値への修正については現在対応していません。
- ・クリティカル表 (CRT)

- ・頭部打撃クリティカル表 (HCRT)
- ・ファンブル表 (FMB)
- ・呪文ファンブル表 (MFMB)
- ・妖魔夜行スペシャルクリティカル表 (YSCRT)
- ・妖魔夜行スペシャルファンブル表 (YSFMB)
- ・妖術ファンブル表 (YFMB)
- ・命中部位表 (HIT)
- ・恐怖表 (FEAR+n)
n には、恐怖判定の失敗度を入れてください。
- ・反応判定表 (REACT, REACT $\pm$ n)
n には、反応修正を入れてください。
- ・D66 ダイスあり。

【ガープスフィルトウィズ】

→ガープスペースの同人 TRPG。

詳細はこちら。

<http://projectfw.web.fc2.com/index.html>

コマンドは以下の通り。

- ・ドロップ判定 (DROP)
- ・ネームドドロップ判定 (DROPN)
ドロップ判定に修正が付く場合は、末尾に +x を記述 (x は修正値)。
(DROP+x, DROPN+x)
- ・必殺技表 (HST)
- ・驚異的必殺技表 (KHST)
- ・ホムンクルスの【必殺技！】
- ・驚異的必殺技！】用コマンド。
- ・ナンバーワンくじ／ノーマル (LOTN)
／プレミアム (LOTP)
- ・ランダムイベント (RANDd) ／地形固定 (RANDda)
- ・ランダムエンカウント (RENCd) ／地形固定 (RENCda)
- ・トラップリスト (TRAPd)
-- 夢幻の迷宮 (ver.2013/11/07) --
コマンド中の d には難易度を入れてください。(初級：E、中級：N、上級：H、悪夢：L)
コマンド中の a には地形を入れてください。(1:洞窟、2:遺跡、3:断崖、4:

水辺、5：森林、6：墓地)

・報酬財宝テーブル (TRSdx)

x に到達深度を記述。

財宝テーブルの段階が変動する場合、
末尾に ± y を記述 (y は変動段階)。
(TRSdx ± y)

例: TRSE5-1、TRSH36+2

・地形決定表 (AREA)

・迷宮追加オプション表 (RANDOP)

【カオスフレア】

・失敗、成功の判定。

差分値の計算も行います。

ファンブル時は達成値を -20 します。

【神我狩】

・各種表

霊紋消費の代償表 (RT)

伝奇名字・名前決定表 (NT)

魔境臨界表 (KT)

・獲得素材チャート

(MTx / x は [法則障害] の [強度]。
省略時は 1)

例: MT MT3 MT9

・D66 ダイスあり

【ガラコと破界の塔】

・判定

GR+n>=X:「+n」で判定値を指定、
「X」で目標値を指定。

・部位決定チャート (HIT)

・ダメージチャート (xDC)

(CDC) (EDC) (FDC) (ADC) (LDC)

x は、C: コックピット、E: エンジン、
F: フレーム、A: アーム、L: レッグ。

・各種表

個性表 (IDI)

動機決定表 (MTV)

・名前表

ピグマー族 男 (PNM) / 女 (PNF)

エレメント族 男 (ENM) / 女 (ENF)

ノーマッド族 男 (NNM) / 女 (NNF)

ラット族 男 (RNM) / 女 (RNF)

ブレイン族 1 (BN1) / 2 (BN2)

テンタクル族 1 (TN1) / 2 (TN2)

・ガラコ改造チャート表 (GCC)

・武器改造チャート表 (WCC)

・イベントチャート表 (EVC)

・戦闘開始距離 (BSD)

【艦これ RPG】

例: 2D6 ←単純に 2D6 した値を出
します。

例: 2D6>=7 ←行為判定。2D6 し
て目標値 7 以上出れば成功。

例: 2D6+2>=7 ←行為判定。2D6
に修正 +2 をした上で目標値 7 以上
になれば成功。

2D6 での行為判定時は、1 ゴロでファ
ンブル、6 ゴロでスペシャル扱いにな
ります。

天龍ちゃんスペシャルは、手動で判定
してください。

・各種表

感情表 (ET) / アクシデント表 (ACT)

日常イベント表 (EVNT) / 交流イ
ベント表 (EVKT) / 遊びイベント表
(EVAT)

演習イベント表 (EVET) / 遠征イベ
ント表 (EVENT) / 作戦イベント表
(EVST)

ほのぼのイベント表 (ETHT) / 航海
イベント表 (ETVT) / 外出イベント
表 (ETGT)

激戦イベント表 (ETBT) / 任務イベ
ント表 (ETMT) / 恐怖イベント表
(ETFT) / 侵攻効果表 (ETIT)

大規模部隊表 (LSFT) / 艦隊敗北表
(LFDT) / 艦隊勝利表 (LFVT)

開発表 (DVT) / 開発表[一括] (DVTM)

装備 1 種表 ~ 装備 4 種表 (WP1T) ~
(WP4T)

アイテム表 (ITT) / 目標表 (MHT)

戦果表 (SNT) / 特殊戦果表 (SPSNT)

ランダム個性選択：一括 (KTM) / 分野 (BT) / 背景 (KHT) / 魅力 (KMT) / 性格 (KST) / 趣味 (KSYT) / 航海 (KKT) / 戦闘 (KSNT) / 戦場表 (SNZ) / 暴走表 (RNT) / 特殊開発表 (WPMC)

【燃料 6/ 弾薬 3/ 鋼材 6/ ボーキ 3】
新・特殊開発表 (WPMCN)
艦載機開発表 (WPFA)

【燃料 3/ 弾薬 6/ 鋼材 3/ ボーキ 6】
砲類開発表 (WPCN)

【燃料 3/ 弾薬 6/ 鋼材 6/ ボーキ 3】
敵深海棲艦の装備決定 (BT2) ~ (BT12)

・D66 ダイス

D66S 相当 = 低い方が 10 の桁になる。

【ガندوقグ】

・失敗・成功・クリティカル・ファンブルとロールの達成値の自動判定。

・nD9 ロールも対応。

【ガندوقグ・ゼロ】

・失敗・成功・クリティカル・ファンブルとロールの達成値の自動判定。

・nD9 ロールも対応。

・ダメージペナルティ表

(種別) DPT (修正)

種別は S (射撃)、M (格闘)、V (車両)、G (汎用)

例：SDPT3

・ファンブル表

(種別) FT (修正)

種別は S (射撃)、M (格闘)、V (投擲)

例：SFT3

【キルデスビジネス】

・判定

JDx or JDx+y or JDx-y or JDx,z
or JDx+y,z JDx-y,z

(x = 難易度、y = 補正、z = ファンブル率 (リスク))

・履歴表 (HST、HSTx)

x に数字 (1,2) で表を個別ロール

・願い事表 (-WT)

死 (DWT) / 復讐 (RWT) / 勝利 (VWT) / 獲得 (PWT) / 支配 (CWT) / 繁栄 (FWT) 強化 (IWT) / 健康 (HWT) / 安全 (SAWT) / 長寿 (LWT) / 生 (EWT)

・万能命名表 (NAME)

x に数字 (1,2,3) で表を個別ロール

・サブプロット表 (-SPT)

オカルト (OSPT) / 家族 (FSPT) / 恋愛 (LOSPT) / 正義 (JSPT) / 修行 (TSPT) 笑い (BSPT) / 意地悪 (MASPT) / 恨み (UMSPT) / 人気 (POSPT) / 仕切り (PASPT) / 金儲け (MOSPT) / 対悪魔 (ANSPT)

・シーン表 (ST)

・サービスシーン表 (EST)

・CM 表 (CMT)

・蘇生副作用表 (ERT)

・一週間表 (WKT)

・ソウル放出表 (SOUL)

・汎用演出表 (STGT)

・ヘルスタイリスト罵倒表 (HSAT、HSATx)

x に数字 (1,2) で表を個別ロール。

・指定特技ランダム決定表 (SKLT)

・指定特技分野ランダム決定表 (SKLJ)

・エキストラ表 (EXT、EXTx)

x に数字 [1,2,3,4] で表を個別ロール。

・製作委員決定表 (PCDT)

・実際どうだったのか表 (OHT)

・タスク表：

ヘルライオン (PCT1) / ヘルクロウ (PCT2) / ヘルスネーク (PCT3) / ヘルドラゴン (PCT4) / ヘルフライ (PCT5) / ヘルゴート (PCT6) / ヘルペア (PCT7)

・D66 ダイスあり

【クトゥルフ】

・クリティカル / スペシャル / ファンブル

ルの判定

・抵抗ロール

RES((自分の能力値)-(相手の能力値))

例：RES (12-16)

・組み合わせ判定

CBR ((目標値x) , (目標値y))

目標値 x と y で%ロールを行い、成功したかどうかを表示します。

例) CBR (50,20)

【クトゥルフテック】

・成功、失敗、クリティカル、ファンブルの判定

・通常テスト

10d10>= (目標値)

・コンバットテスト

10d10> (目標値)

ダメージダイスも出ます。

「>=」ではなく「>」になっているのがポイント。

【グランクレスト】

・2D6 の目標値判定でクリティカル処理

例) 3d6>=19 3d6+5>=24

・邂逅表 (MT)

・感情表 (-FT)

ポジティブ感情表 (PFT) / ネガティブ感情表 (NFT)

・国特徴表 (-CT)

カテゴリー表 (CT) / 地形表 (TCT) / 産業表 (ICT) / 人物表 (PCT) / 組織表 (OCT) / 拠点表 (BCT) / 文化表 (CCT)

【ゲイシャ・ガール・ウィズ・カタナ】

・判定 (GK#n)

役やチョムバを含めて 1 回分のダイスロールを判定。役は (通常判定) / (戦闘時) の順で両方出力されます。GK のみの場合 5% の確率でチョムバします。GK#3 のように、#n をつけることによって、チョムバの確率を n% にすることができます。

例：GK#10 ← 10%の確率でチョムバ (3B6) → 4,5,6 → 【役】 自動成功 / 敵の装甲を無視してダメージを与える。

・隠しコマンド (GL)

必ずチョムバします。GM が空気を読んでチョムバさせたいときや、GK コマンドを打ち間違えてチョムバするを想定してます。

例：GL

【ゲヘナ・アナスタシス】

・通常判定

(ダイス数) G (目標値) + (修正値)

例：5G4+1

・戦闘判定

(ダイス数) GA (目標値) + (修正値)

例：5G4+1

【ゴリラ TRPG】

・判定

2D6 ロール時のゴリティカル自動判定を行います。

G=2D6 のショートカット

例：G>=7 ← 2D6 して 7 以上なら成功。

【サタスベ】

・判定ロール

(最大ロール数) R>= (目標値) [(目標成功数) , (ファンブル値)]

例：4R>=7[2,3]

・各種表

「TAGT3」のように、コマンド末尾に数字を入れると、複数回を一度に引くことができます。

タグ決定表 (TAGT)

情報イベント表 (~ IET)

犯罪表 (CrimeIET)

生活表 (LifeIET)

恋愛表 (LoveIET)

教養表 (CultureIET)

戦闘表 (CombatIET)

情報ハプニング表（～ IHT）
 犯罪表（CrimelHT）
 戦闘表（CombatHT）
 命中判定ファンブル表（FumbleT）
 致命傷表（FatalT）
 アクシデント表（AccidentT）
 汎用アクシデント表（GeneralAT）
 その後表（AfterT）
 ロマンスファンブル表（RomanceFT）
 NPC の年齢と好みを一括出力（NPCT）
 NPC の年齢区分 [実年齢]、好み／雰囲気、好み／年齢を一括で引きます。
 使用しない部分は無視してください。

【Shared † Fantasia】

→同人TRPG。詳細はこちら
<http://sharedfantasia.com/>

・判定

2D6 の成功判定に、自動成功、自動失敗、致命的失敗、劇的成功の判定があります。

SF/ST=2D6 のショートカット

例：SF+4>=9 ← 2D6 して 4 を足した値が 9 以上なら成功。

【シノビガミ】

・【無印】 シーン表（ST）／ファンブル表（FT）／感情表（ET）／変調表（WT）／戦場表（BT）／異形表（MT）／ランダム特技決定表（RTT）

・【式】 都市シーン表（CST）／館シーン表（MST）／出島シーン表（DST）

・【参】 トラブルシーン表（TST）／日常シーン表（NST）／回想シーン表（KST）

・【死】 東京シーン表（TKST）／戦国シーン表（GST）

・【乱】 戦国変調表（GWT）

・【リプレイ戦1～2巻】 学校シーン表（GAST）／京都シーン表（KYST）／神社仏閣シーン表（JBST）

・【怪】 怪ファンブル表（KFT）／怪変

調表（KWT）

・【その他】 秋空に雪舞えばシーン表（AKST）／災厄シーン表（CLST）／出島 EX シーン表（DXST）／斜歯ラボシーン表（HLST）／夏の終わりシーン表（NTST）／培養プラントシーン表（PLST）

【シャドウラン】

・判定

上方無限ロール（xUn）の境界値を、6 にセットします。

【シャドウラン第4版】

・判定

個数振り足しロール（xRn）の境界値を 6 にセット、バラバラロール（xBn）の目標値を 5 以上にセットします。

B コマンドと R コマンド時に、グリッチの表示を行います。

【真空学園】

・判定

RLx：技能ベース x で技能チェックのダイスロール

RLx>=y：この書式なら目標値 y で判定結果出力

例：RL10 RL22>=50

・武器攻撃

（武器記号）（技能ベース値）

例）SW10 BX30

武器を技能ベースでダイスロール。

技発動までチェック。

武器記号は以下のとおり。

SW：剣、LS：大剣、SS：小剣、SP：槍、

AX：斧、CL：棍棒、BW：弓、

MA：体術、BX：ボクシング、

PR：プロレス、ST：幽波紋

・カウンター攻撃

カウンター技は、武器記号の頭に「C」をつけるとロール可能。

例：CSW10 CBX76

【真・女神転生 TRPG 覚醒編】

・判定

1D100≤(目標値)で、スワップ／通常／逆スワップ判定を判定。

威力ダイスは、nU6[6] (nはダイス個数)でロール可能です。

【絶対隷奴】

・判定

m-2DR+n>=x

m(基本能力)、n(修正値)、x(目標値)

DPの取得の有無も表示されます。

【ソードワールド】

・レーティング表

K(キー)+(ボーナス)@(クリティカル)

例:K22+4@11

ボーナス／クリティカルは省略可。

【ソードワールド 2.0】

・レーティング表

K(キー)+(ボーナス)@(クリティカル)\$ (出目修正)

例:K22+4@11\$12

ボーナス／クリティカル／出目修正は省略可。

出目修正は、運命変転やクリティカルレイでの振りなおし時に使用します。

・首切り刀用レーティング上昇 r10

例:K20r10 K30+24@8R10

K40+24@8\$12r10

・グレイテストフォーチュンは末尾に gt

例:K20gf K30+24@8GF

K40+24@8\$12r10gf

【ダークブレイズ】

・判定

DB(能力値)、(技能値)#(修正)>=(目標値)

例:DB3,2#1>=4

・掘り出し袋表

BT(ダイス数)

例:DB1

【ダブルクロス 2nd,3rd】

・判定

(ダイス個数)DX@(クリティカル値)

例:6DX@8

・感情表

ET

【墜落世界】

・判定

CWn 初期目標値 n(必須)

例:CW8

【でたとこサーガ】

・通常判定

xDS or xDSy or xDS >= z or xDSy >= z

(x=スキルレベル、y=現在フラグ値(省略時0)、z=目標値(省略時8))

例:3DS 2DS5 ODS 3DS>=10 3DS7>=12

・判定値

xJD or xJDy or xJDy +z or xJDy-z or xJDy/z

(x=スキルレベル、y=現在フラグ値(省略時0)、z=修正値(省略時0))

例)3JD 2JD5 3JD7+1 4JD/3

・体力烙印表 [StrengthStigmaTable] (SST)

・気力烙印表 [WillStigmaTable] (WST)

・体力バッドエンド表 [StrengthBadEndTable] (SBET)

・気力バッドエンド表 [WillBadEndTable] (WBET)

【デモンバラサイト】

・衝動表 (URGEx)

"URGE 衝動レベル"の形で指定します。

衝動表に従って自動でダイスロールを行い、結果を表示します。

ダイスロールと同様に、他のプレイヤーに隠れてロールすることも可能です。

頭に識別文字を追加して、デフォルト以外の衝動表もロールできます。

・NURGEx

頭に「N」を付けると「新衝動表」。

・AURGEx

頭に「A」を付けると「誤作動表」。

・MURGEx

頭に「M」を付けると「ミュータント衝動表」になります。

・ **UURGE_x**

頭に「U」が付くと鬼御魂の戦闘外衝動表。

・ **CURGE_x**

頭に「C」で、鬼御魂の戦闘中衝動表になります。

例：URGE1 urge5 Surge2

【**トーク**】

・ **判定**

TG（技能基本値）

例：TG15

（その他の表は割愛）

【**特命転攻生**】

・ **判定**

「1の出目でEPP獲得」、判定時の「成功」「失敗」「ゾロ目で自動振り足し」を判定。

【**トワイライト・ガンスモーク**】

・ **通常判定**

$2D6+m \geq t[c,f]$

修正値 m、目標値 t、クリティカル値 c、ファンブル値 f で、判定ロールを行います。

クリティカル値、ファンブル値は省略可能です。（[] ごと省略できます）

自動成功、自動失敗、成功、失敗を自動表示します。

・ **各種表**

邂逅表（CT）

オープニングチャート：

リアリスティック（OPR）

シネマティック（OPC）

エンディングチャート：

リアリスティック（EDR）

シネマティック（EDC）

情報収集チャート：

荒野（RWL）／ウェブ（RWB）／

ストリート（RST）／上流（RUP）

ドロップチャート：

コーポレート（DCP）／バンデッ

ド（DBD）／クリミナル（DCR）

／ニンジャ（DNJ）／ロボ（DRB）

／武装車輛（DBS）／ターレツ

ト（DTR）／メルカバ（DMK）

／ヘリ（DHL）／マシンライフ

（DML）／ゾンビ（DZB）／

ミュータント（DMT）／

BM・飛竜科（DHR）／BM・巨

爪科（DKS）／フィード（DFD）

・ **D66 ダイスあり**

【**トンネルズ&トロールズ**】

・ **行為判定**

#（レベル）Lv（修正値）

結果の成否と経験値を表示します。

レベルを半角？にすると（#?Lv+XX）

成功する最高レベルを自動計算します。

（経験値は1Lv成功としています）

判定時にはゾロ目を自動で振り足します。

・ **バーサーク**

（ダイス数）BS+（修正）

例：7BS+1

・ **ハイパーバーサーク**

（ダイス数）HBS+（修正）

例：10BS+1

【**ナイトウィザード**】

・ **判定ロール**

（基本値＋常時）NW+（否常時＋状態異常）@（クリティカル値）#（ファンブル値）

例：50nw+5@7,10#2,5

否常時＋状態異常、クリティカル値、ファンブル値は省略可能。

【**ナイトメアハンター＝ディープ**】

・ **難易度判定**

（ダイス個数）D6>=LV（難易度）

例：4D6>=Lv3

・ **悪夢判定**

(ダイス個数) $D6 \geq LV$ (難易度)

例: $4D6 \geq NL2$

【ネクロニカ】

・判定

(ダイス数) $NC +$ (修正値)

例: $3NC + 1$

・攻撃判定

(ダイス数) $NA +$ (修正値)

例: $3NA + 1$

【ハーンマスター】

・判定

$1D100 \leq XX$ の判定時に、致命的失敗・決定的成功を判定。

・ショック判定 (SHKx)

例: $SHK13,3$

・人型用 中段命中部位表 (SLH) / 上段命中部位 (SLHU) / 上段命中部位 (SLHD)

【バトルテック】

・判定方法

(回数) BT (ダメージ) (部位) + (基本値) $\geq$ (目標値)

回数は省略時 1 固定。

部位は C (正面) R (右)、L (左)。

省略時は C (正面) 固定。

U (上半身)、L (下半身) を組み合わせ、CU/RU/LU/CL/RL/LL も指定可能

例: $BT3+2 \geq 4$

正面からダメージ 3 の攻撃を、技能ベース 2、目標値 4 で 1 回判定。

例: $2BT3RL+5 \geq 8$

右下半身にダメージ 3 の攻撃を、技能ベース 5、目標値 8 で 2 回判定。

ミサイルによるダメージは、BT (ダメージ) の代わりに、SRM2/4/6, LRM5/10/15/20 を指定。

例) $3SRM6LU+5 \geq 8$

左上半身に SRM6 連を、技能ベース 5、目標値 8 で 3 回判定。

・CT: 致命的命中表

・DW: 転倒後の向き表

・CDx: メック戦士意識維持表

ダメージ値 x で判定

例) CD3

【パラサイトブラッド】

・衝動表 (URGE x)

"URGE 衝動レベル" の形で指定します。

衝動表に従って、自動でダイスロールを行い、結果を表示します。

ダイスロールと同様に、他のプレイヤーに隠れてロールすることも可能です。

頭に識別文字を追加して、デフォルト以外の衝動表もロールできます。

・NURGE x

頭に「N」を付けると「新衝動表」。

・AURGE x

頭に「A」を付けると「誤作動表」。

・MURGE x

頭に「M」を付けると「ミュータント衝動表」になります。

・UURGE x

頭に「U」が付くと「鬼御魂の戦闘外衝動表」。

・CURGE x

頭に「C」で「鬼御魂の戦闘中衝動表」になります。

例) URGE1 urge5 Surge2

【バルナ・クロニカ】

・一般判定

(ダイス数) BK

・戦闘判定

(ダイス数) BA

・クリティカルコール

(ダイス数) BKC (コール数)

(ダイス数) BAC (コール数)

例: 6BAC2

【ハンターズムーン】

・判定

判定時にクリティカルとファンブルを自動判定します。

・各種表

遭遇表 (ET)

都市ロケーション表 (CLT)

閉所ロケーション表 (SLT)

炎熱ロケーション表 (HLT)

冷暗ロケーション表 (FLT)

部位ダメージ決定表 (DLT)

モノビースト行動表 (MAT)

異形アビリティ表 (SATx) ※ x は個数

指定特技 [社会] 表 (TST)

指定特技 [頭部] 表 (THT)

指定特技 [腕部] 表 (TAT)

指定特技 [胴部] 表 (TBT)

指定特技 [脚部] 表 (TLT)

指定特技 [環境] 表 (TET)

【ピーカーブー】

・判定

判定時にクリティカルとファンブルを自動判定します。

・各種表

学校イベント表 (SET)

個別学校イベント表 (PSET)

オバケ屋敷イベント表 (OET)

イノセント用ボタンキュー！表 (IBT)

スプーキー用ボタンキュー！表 (SBT)

【ビーストバインド トリニティ】

・判定 (nBB+m%w@x#y\$z)

n個のD6を振り、出目の大きい2個から達成値を算出。修正mも可能。

> %w は「現在の人間性がw」であることを表し、省略可能。

これを入力すると、人間性からクリティカル値を自動計算します。

> @x は「クリティカル値がx」であることを表し、省略可能。

%w と @x を両方とも指定した場合、@x のクリティカル値指定が優先されます。

> #y は「ファンブル値がy」であることを表し、省略可能。

> \$z は、ダイスの出目をその数値に固定して判定を行う。複数指定可、省略可能。

例：2BB\$1 →ダイスを2個振る判定で、ダイス1個の出目を1で固定。

例：2BB\$16 →ダイスを2個振る判定で、ダイス2個の出目を1と6で固定。

> クリティカル値(または %w の指定)を省略した場合は「12」として、ファンブル値を省略した場合は「2」として、達成値を計算します。

※ %w の機能は、イニシアティブ表に「人間性」の項目を用意しておき、「nBB+m%{人間性}」のチャットパレットを作成して使うことを想定しています。

・邂逅表 (EMO)

・D66 ダイスあり

【ファンタズムアドベンチャー】

・判定

成功・失敗・決定的成功・決定的失敗の表示と、クリティカル・ファンブル値計算の実装。

【ブラッド・クルセイド】

・各種表

関係属性表 (RT)

シーン表 (ST)

先制判定指定特技表 (IST)

身体部位決定表 (BRT)

自信幸福表 (CHT)

地位幸福表 (SHT)

日常幸福表 (DHT)

人脈幸福表 (LHT)

退路幸福表 (EHT)

ランダム全特技表 (AST)

軽度狂気表 (MIT)

重度狂気表 (SIT)

戦場シーン表 (BDST)

夢シーン表 (DMST)

田舎シーン表 (CYST)
 学校シーン表 (SLST)
 館シーン表 (MNST)
 時間経過表 / 10代 ~ 60代 (TD1T) ~ (TD6T)
 時間経過表 / 半吸血鬼 (TDHT)

・ **D66 ダイスあり**

【ブラッド・ムーン】

・ **各種表**

関係属性表 (RAT)
 導入タイプ決定表 / ノーマル (IDT)
 導入タイプ決定表 / ハード込み (ID2T)
 シーン表 (ST)
 先制判定指定特技表 (IST)
 身体部位決定表 (BRT)
 自信幸福表 (CHT)
 地位幸福表 (SHT)
 日常幸福表 (DHT)
 人脈幸福表 (LHT)
 退路幸福表 (EHT)
 ランダム全特技表 (AST)
 軽度狂気表 (MIT)
 重度狂気表 (SIT)

・ **D66 ダイスあり**

【ペンドラゴン】

・ **判定**

クリティカル、成功、失敗、ファンブルの自動判定を行います。

【蓬莱学園の冒険!!】

・ **基本ロール：ROL (x+n)**

ROLL (自分の能力値 + 簡単値 + 応石 or 蓬莱パワー) と記述します。
 3D6 をロールし、成功したかどうかを表示します。
 例：ROL (4+6)

・ **対人判定：MED (x, y)**

自分の能力値 x と、相手の能力値 y でロールを行い、成功したかどうかを表示します。
 例：MED (5, 2)

・ **対抗判定：RES (x, y)**

自分の能力値 x と相手の能力値 y で、相互にロールし、どちらが成功したかを表示します。両者とも成功 or 失敗の場合は、引き分けとなります。

例：RES (6, 4)

・ **陰陽コマンド：INY**

例) Hourai：陽 (奇数の方が多い)

・ **五行コマンド：GOG**

例) Hourai：五行表 (3) → 五行【土】

・ **八徳コマンド：HTK**

例) Hourai：仁義八徳は、【義】 (奇数、奇数、偶数)

【マギカログア】

・ **判定**

スペシャル / ファンブル / 成功 / 失敗を判定

・ **各種表**

変調表 (WT)
 運命変転表 (FCT)
 典型的災厄 (TCT) / 物理的災厄 (PCT) / 精神的災厄 (MCT) / 狂気の災厄 (ICT)
 社会的災厄 (SCT) / 超常的災厄 (XCT) / 不思議系災厄 (WCT) / コミカル系災厄 (CCT)
 シーン表 (ST)
 極限環境 (XEST) / 内面世界 (IWST) / 魔法都市 (MCST)
 死後世界 (WDST) / 迷宮世界 (LWST)
 ファンブル表 (FT)
 事件表 (AT)
 経歴表 (BGT)
 初期アンカー表 (DAT)
 運命属性表 (FAT)
 願い表 (WIT)
 ランダム特技表 (RTT)
 時の流れ表 (TPT)
 ブランク秘密表 (BST)
 ブライズ表 (PT)

【迷宮デイズ】

・判定

nMD+m

n個のD6を振って大きいもの2つだけを参照し、達成値を算出します。修正mも可能です。

絶対成功と絶対失敗も自動判定します。

・各種表

散策表 (DRT)

交渉表 (DNT)

休憩表 (DBT)

ハプニング表 (DHT)

カーネル停止表 (KST)

痛打表 (CAT) / 戦闘ファンブル表 (CFT) / 致命傷表 (FWT)

おたから表 1 ~ 4 (T1T) ~ (T4T)

相場表 (MPT)

登場表 (APT)

因縁表 (DCT) / 怪物因縁表 (MCT) / PC 因縁表 (PCT) / ラブ因縁表 (LCT)

【迷宮キングダム】

・判定

nMK+m

n個のD6を振って大きいもの2つだけを参照し、達成値を算出します。

修正 m も可能です。

絶対成功と絶対失敗も自動判定します。

・各種表

・ 散策表 (~ RT) :

生活散策表 LRT / 治安散策表 ORT / 文化散策表 CRT / 軍事散策表 ART / お祭り表 FRT

・ 休憩表 (~ BT) :

才覚休憩表 TBT / 魅力休憩表 CBT / 探索休憩表 SBT / 武勇休憩表 VBT / お祭り休憩表 FBT / 搜索後休憩表 ABT / 全体休憩表 WBT / カップル休憩表 LBT

・ ハプニング表 (~ HT) :

才覚ハプニング表 THT / 魅力ハプニング表 CHT / 探索ハプニング表 SHT / 武勇ハプニング表 VHT

王国災厄表 KDT / 王国変動表 KCT / 王国変動失敗表 KMT

王国名決定表 1 ~ 5 KNT1 ~ KNT5

痛打表 CAT / 致命傷表 FWT / 戦闘ファンブル表 CFT

道中表 TT / 交渉表 NT / 感情表 ET / 相場表 MPT

お宝表 1 ~ 5 T1T ~ T5T

名前表 NAMEx (x は個数)

名前表 A NAMEA / 名前表 B NAMEB

エキゾチック名前表 NAMEEX

ファンタジック名前表 NAMEFA

アイテム関連 (猟奇戦役不使用の場合をカッコ書きで出力)

デバイスファクトリー DFT

アイテムカテゴリ決定表 IDT

・ アイテム表 (~ IT) :

武具 WIT / 生活 LIT / 回復 RIT / 探索 SIT / レア武具 RWIT / レア一般 RUIT

アイテム特性決定表 IFT

ランダムエンカウント表 nRET (n はレベル, 1 ~ 6)

地名決定表 PNTx (x は個数)

迷宮風景表 MLTx (x は個数)

単語表 1 ~ 4 WORD1 ~ WORD4

【モノトーン・ミュージアム】

・判定

2D6+m>=t[c,f]

修正値 m、目標値 t、クリティカル値 c、ファンブル値 f で、判定ロールを行います。

クリティカル値、ファンブル値は省略可能です。([] ごと省略できます)

自動成功、自動失敗、成功、失敗を自動表示します。

・各種表

兆候表 (OT)

歪み表 (DT)

世界歪曲表 (WDT)

【りゅうたま】

・判定

$R_{x,y} \geq t$ (x, y : 使用する能力値、 t : 目標値)

1 ゾロ、クリティカルも含めて、判定結果を表示します。

能力値 1 つでの判定は、 $R_x \geq t$ で行えます。

例) $R_{8,6} \geq 13$

【ルーンクエスト】

・判定

クリティカル、エフェクティブ (効果的成功)、ファンブルの自動判定を行います。

【六門世界 2nd】

・判定

(能力値) RS (修正値) $\leq$ (目標値)
成功度、評価、ボーナスダイスを自動表示します。

例: $3RS+1 \leq 9$

【ロールマスター】

・判定

上方無限ロール (xUn) の境界値を 96 にセットします。

【ワープス】

・判定

失敗、成功度の自動判定を行います。

【比叡山炎上】

・判定

大成功、自動成功、失敗、自動失敗、大失敗の自動判定を行います。

【無限のファンタジア】

・判定

失敗、成功レベルの自動判定を行います。

【Chill】

・ストライ克蘭ク

SR (ストライ克蘭ク)

例: SR3

【Eclipse Phase】

・判定

$1D100 \leq m$ 方式の判定で成否、クリティカル・ファンブルを自動判定。

【NJSLYRBATTLE】

これだけまったく TRPG と関係ない
アトモスフィア。Wasshoi!

・カラテロール

$2d6 \leq$ (カラテ点)

例) $2d6 \leq 5$

$(2D6 \leq 5) > 2[1,1] > 2 >$ 成功
重点3溜まる

【TORG】

→ 【トーグ】の項へ。

at first

beginners

for intermediate

for expert

server setting